

数字媒体语境下马鞍山诗城文创产品设计研究

——艺术作品创作本源的思考

Research on Cultural and Creative Product Design of Ma'anshan Poetry City in the Context of Digital Media

——Reflections on the Origin of Artistic Works

胡媛媛

Yuanyuan Hu

皖江工学院艺术设计学院 中国·安徽 马鞍山 243031

School of Art and Design, Wanjiang University of Technology, Ma'Anshan, Anhui, 243031, China

摘要: 在科技的语境中,数字媒体艺术被推向高处,尤其表现在高校艺术教育中,学生在选择专业时,会优先考虑新型的数字媒体艺术,针对这一现象,新的问题就被抛出来了,即绘画创作以何为本源?随着科学技术的发展,科学逐渐融入艺术领域,打开了艺术的新表达,在创作上,传统手工创作逐渐边缘化,数字媒体创作掀起了热潮。从就业角度来看纯绘画远比不上数字绘画,那么二者创作本源问题就值得被追问了,是否会形成新的取代论?同为艺术的表现手段,它们本源是什么呢?论文围绕这几个问题展开研究。

Abstract: In the context of science and technology, digital media art has been pushed to the top, especially in the art education of colleges and universities. When students choose their major, they will priority new digital media art. For this phenomenon, a new question is thrown out, that is, what is the origin of painting creation? With the development of science and technology, science has gradually been integrated into the field of art, opening up a new expression of art. In the creation, the traditional manual creation has gradually been marginalized, and the digital media creation has set off a upsurge. From perspective of employment, pure painting is far less than digital painting, so the origin of their creation is worth asking, whether it will form a new substitution theory? What is the origin of both artistic means of expression? This paper focuses on these several issues.

关键词: 数字书画; 手工书画; 本源

Keywords: digital painting and calligraphy; manual painting and calligraphy; origin

课题项目: 皖江工学院校级课题项目:《数字媒体语境下马鞍山诗城文创产品设计研究》(项目编号:WG22009)。

DOI: 10.12346/sde.v4i10.7576

1 引言

在科技的语境中,数字媒体艺术被推向高处,尤其表现在高校艺术教育中,学生在选择专业时,会优先考虑新型的数字媒体艺术,除非被迫安排在传统手绘专业中,针对这一现象,新的问题就被抛出来了,即绘画创作以何为本源?最初艺术是通过创作者手绘或雕刻进行的。现在,有了数字媒

体技术之后,便出现了电脑手绘图、iPad绘图、立体三维动画影像以及交互形式的产生。数字媒体技术充分打破了传统意义上的艺术创作规范,形成新的创作作品。

2 数字化的笔墨纸与传统笔墨纸的异同

从事数字绘画创作时需要应用相应的APP以及手绘板

【作者简介】胡媛媛(1993-),女,中国安徽枞阳人,硕士,助教,从事艺术视觉研究。

运用电子笔在手绘板通过数据线传输到电脑中。创作时可以选择不同特效的笔刷进行表达,这些笔刷基于传统画笔呈现出来的效果设计而成的。从效果呈现上完全能模拟传统手工制作的画笔,甚至更精确,这是数字画笔的优势所在。也就是说数字化的笔只是对手工的笔的一种模拟,它们本质上都是工具,即使通过数字媒介进行创作依然需要创作者手动进行表达,在这一点上,创作者在使用手工笔时会比运用鼠标、电子笔(在鼠标的基础上使创作者与作品更加接近,这可以说是技术升华时的再回归)要直接一点。随着技术的提高,很多手绘APP也进入大众视野,这些“手绘”软件的出现使得数字化水墨作品创作成为可能。数字化时期,原本大师级别的绘画技巧对于常人来说不再无法企及,通过数字技术的协助,已经可以轻松达到。同时,绘图工具还可以对图画对象进行多种功能处理,如放大缩小、拉长缩短以及旋转等。经过一定的绘图软件使用技巧训练后,绘制出的图像甚至可以比双手绘制的作品还要精美。此外,对于颜色的把控更加便捷,省掉了调制颜料的过程,颜色的选择也更智能化。同时,对于绘画作品的修改也很便捷如果觉得前一笔呈于作品之上的感觉不是自己想要的,只要轻点撤销键便可轻松解决,为创作者提供了更多表现空间。例如,SketchMaster是手机端的一款绘图软件,其能够很好地模拟毛笔触感进行绘画,绘制时,可以根据自己需要选择笔触的粗细程度以及颜色。同时该软件还有“橡皮擦”功能,能够满足使用者更好地绘图体验。还具有新媒体艺术最主要的交互性特点,绘制完成的作品可以通过分享、上传、评论实现与他人间的互动,赋予作品的新意义^[1]。

就以上的创作过程来看,数字绘画快速便捷同时能做出传统手工绘画的效果来,那是否意味着,数字绘画可以彻底替代传统手工绘画呢?笔者认为不然,从创作过程来看,数字绘画会让原本中国古典美学丢失。古代绘画讲究的是“气韵生动”,所谓“气”对于人来说是不可缺少的,有了“气”才有生命的存在。笔画的笔势与力度决定了书画艺术是否具有生气。笔势,指书写时动作的连贯性。如果用笔得势,便可以一口气完成,就好像人呼吸一样顺畅,创作出的作品会由里及外地形成一个生命的整体。“气”最终落在笔力的运用上。笔力是通过押于纸张之上的力量,形成深深的虚像感觉。同时就笔力线条而言,“是一种线的立体感和体积感”^[1]。传统绘画所谓的“笔墨”并不是指物质形态的文房工具,而是指工具与人的对话、工具与所画之物的对话状态。对话是时间性的,犹如运笔动作和水墨氤氲是时间性的。“以笔墨作画”意味着:这是一个时间生成空间的过程,这是一个节奏决定结构的过程。这样的作画过程是自然的,合乎物性和人性的,因为“物形生灭如是,人生死如是”(引自柯小刚《画入物化:观物写生与笔墨的身体性》),它是一个时间性的存在者所要走的空间过程。数字化的笔、墨、纸(画布)依靠科学的计量法则,让原本的笔、墨、纸丢失了三者

之间互动产生的“势”,也丢失了三种存在之间的对话过程。数字化的创作是可以反复涂改、调整,仿佛在秤上称重量,不停调试直到比例效果最佳,这样的程序少了笔墨纸三者同为时间性的存在者彼此交流的过程,因为系统已经自动校对绘画需要用到的墨色浓淡深浅。这也使绘画小白经过短期数字化训练创作出大师级别的作品。尽管数字绘画创作时有一个调整的过程,也有时间的延续但是这是经过科学辅助的时间延续,可以把它理解成物理时间变化。但是艺术本身是心理时间的变化,艺术的产生就是心理时间与存在者的对话。即便数字绘画也会考验创作者的观察力,但是较传统书画创作要容易很多。前者的涂涂抹抹是物化的,不能抵达心灵活着的状态的对话,后者的涂抹与重新归零的反复如同孩童在成长过程中不断地试错,过程之中产生新发现,这是时间存在的聚合。两者相同之处在于更改过程会消耗物理时间。在这样的物理时间消耗中前者不能产生默化,但是后者会,因为后者的表达产生了很强的“势”,这个“势”产生的力足以刺激到人的心灵生发出情感的体验。从古典教育的发展角度来看,笔者认为应当将古典书画教育作为基础教育,传统的亲亲授受,即工匠师徒(父子)授受方式与文人艺术家非学院教育的师生(父子)授受方式,古典书画教育是一种过程教育,在过程中师生与作品有情感输出,这也是人作为人存在的一部分,它是有温度的,并非一种效果图的呈现^[2]。

简单来说数字化的笔墨纸容易让创作者丧失掉情感体验,或者说这种情感体验不明显。传统笔墨纸之间有着浓厚的情感牵绊,这种牵绊就是所谓“骨法用笔,应物象形,随类赋彩,经营位置,传移摹写”。在时空之间通过不同“势”的作用产生了“气韵生动”也塑造了传统绘画的韵味。随着现代技术的发展,数字化的创作足够达到传统绘画所要呈现出来的外在效果图,但是绘画生活的意蕴却丢失了。

3 可变的自然性与科学的数字化的对抗

古典绘画艺术是一种自然性,它力图在自然性中寻找永恒的意义,是一种不断追问的过程,一种获得再丧失的过程。《论语》中所提到的“智者乐水,仁者乐山;知者动,仁者静;知者乐,仁者寿”。传统绘画创作讲究“外师造化,中得心源”。刘熙载《艺概·书概》云:“书当造乎自然,蔡中郎(邕)但谓书肇于自然,此立天定人,尚未及乎由人复天也。”“书之微妙,道合自然。”《秦汉魏四朝用笔法》引)这是秦代书家李斯之言;“思与神会,同乎自然”(《笔髓论》)这是初唐书家虞世南之言,“同自然之妙有,非力运之能成”(《画山水序》)中提到“圣人含道应物,贤者澄怀味象。至于山水,质有而趣灵”。王微在《叙画》中说道:“望秋水,神飞扬,临春风,思浩荡。”那究竟什么是自然呢?我认为自然是时空存在,它是有生命、有温度的,它存在的原理与人存在的原理一样,更与艺术存在的原理一样,因此传统手工创作是在自然的时空中发生各种变化,有物理的,有化学

的,变化之中呈现出自然性。很多现代人无法理解古典艺术的原因在于时间观的断代,自然的时间与物理的时间的理解错位。手工绘画创作会随时间的变迁被破坏,如一张传统山水画,在时间的长河中墨色会褪色,纸张会开裂,原本创作是为了获得,但是最终创作的成果依然敌不过物理时间的变革,但有趣的是这种丧失使得原本的创作成果又变成新的模样延续着,这不就是生命的本源吗?数字化工具可以将自然损坏的部分保留起来,让它永痕不变,在人类能看得到的时间中,那些经过数字化的艺术青春永驻,长生不老。笔者认为这种永恒性是结果而非生命本源的过程。人们可以用数字技术让《清明上河图》,恒久保留,并且能够让它变成可视的动画,能把千年的流变聚缩到一个展厅里,在视觉上这是令人震撼的,正如人们得知可以长生不老这一消息时激动无比的状态^[1]。

历史无数次证明过人们追求“永恒”所付出的代价,因此所谓“永生”是不符合生命本源的,在艺术创作中自然也是。手工书画创作如同人这个存在者在时间中的变化,自然中的万物也是这样变化的。数字化的创作方法的永恒是一种够得到的不真实,在技术之下它完成了人对永恒之梦的追求。简单来说,前者是过程,后者是完成结果。

4 静止的默化与可视的动画

传统艺术本质上是追求“天人合一”,无论是中国绘画还是书法,在造型上都力求一个“变”字,这种变看似随意,实则遵循的是一种动态化的超然物外感,表达的是创作者艺术构思的主体情感和立意精神。严谨的线条、光影、透视造型限制了创作者的表达意图,他们从眼之所见中扯脱出来,用心中所想的线条“写”出心画。清代画家石涛在《大涤子题画诗跋卷一》中说:“天地混融一体,再分风雨四时,明暗高低远近,不似之似似之。”这说明的就是中国书画中的艺术形象有别于现实世界的具体事物,二者究其本质却又相融契合。“似与不似”是在物质世界与精神世界中找到了一种特别的表达方式,在沟通天地人的过程中从个体出发完成了传神达意。这样的传情达意是静止同时又是变化的,即所谓“静止的默化”。

例如,作品《姑苏繁华图》《相信品牌的力量》《山水—纪念黄宾虹》它们均将科技与水墨进行了完美结合,突破了传统的美学观念。作品中的山水因光而生,光由时间而

定,音乐为山水而起,与光相谐。音乐创作的基本原则是以霓虹灯管的长度、角度和方向决定音高和音量,并根据线条的形状以及霓虹灯的运行速度和特性设计音色变化。整个音乐结构和处理就形式而言是数据化的,就方法来说是机械的,是一种量化的设计音乐。涂先智曾在《数字化情景下动漫艺术的观念价值》中提到:“从现实的提取到虚拟形象的反馈,再回到现实问题的回应所能达至的深度更为广远。”影视作品虽然能够结合传统技法进行创作,让静止的画面具有动感。影视动画继承了传统水墨艺术的章法,结合先进技术融合而成,增强了视觉表达力。在科技的推送下,越来越多的领域出现了与传统水墨风格结合的作品很多电视台在宣传片制作时融入水墨动画,很多银行的广告中也引入了水墨元素。简言之:水墨的方式已经结合高科技融入动态艺术作品中,技术让原本安静的画面变得喧闹起来,水墨的笔法可以被制作成动画呈现在人们面前,有点像在解构默化这一过程。

古典手工书画创作是在时间中静默着牵连自然万物之间的情感、规则制度等具有社会性的章法,古典书画教育不只是在教授技术,更是在引导人如何成为人以及立足于天地间的章法之中。数字化的书画就没有这么大的功效了,它是技术的产物,它能够利用技术传达审美,但是很难让技术传达思想,例如人文精神,儒家之礼,道家之自然。

不过在技术中人们可以在动画中看到传统的映像,这为传播思想文化提供了便利,总的来说数字书画能作为媒介进行传播与保存,其作为工具的功能性更强。

5 结语

综上所述,笔者认为数字书画创作的本源依然是传统的,数字媒体创作本源是基于传统手工书画的进一步改造,改造的只是方法,源头并没有改变,因此数字绘画实质上是技术的革新,在强调技术的时候,不免会削弱对艺术本身的追问,这是数字书画的一个局限性。

参考文献

- [1] 彭吉象.中国艺术学[M].北京:北京大学出版社,2007.
- [2] 柯小刚.中国画笔墨经验中的身体化诗性知识[J].文史哲,2022(4):135-141+168.
- [3] 涂先智.涂先智【数字绘画作品】[J].艺术百家,2016,32(5):307.