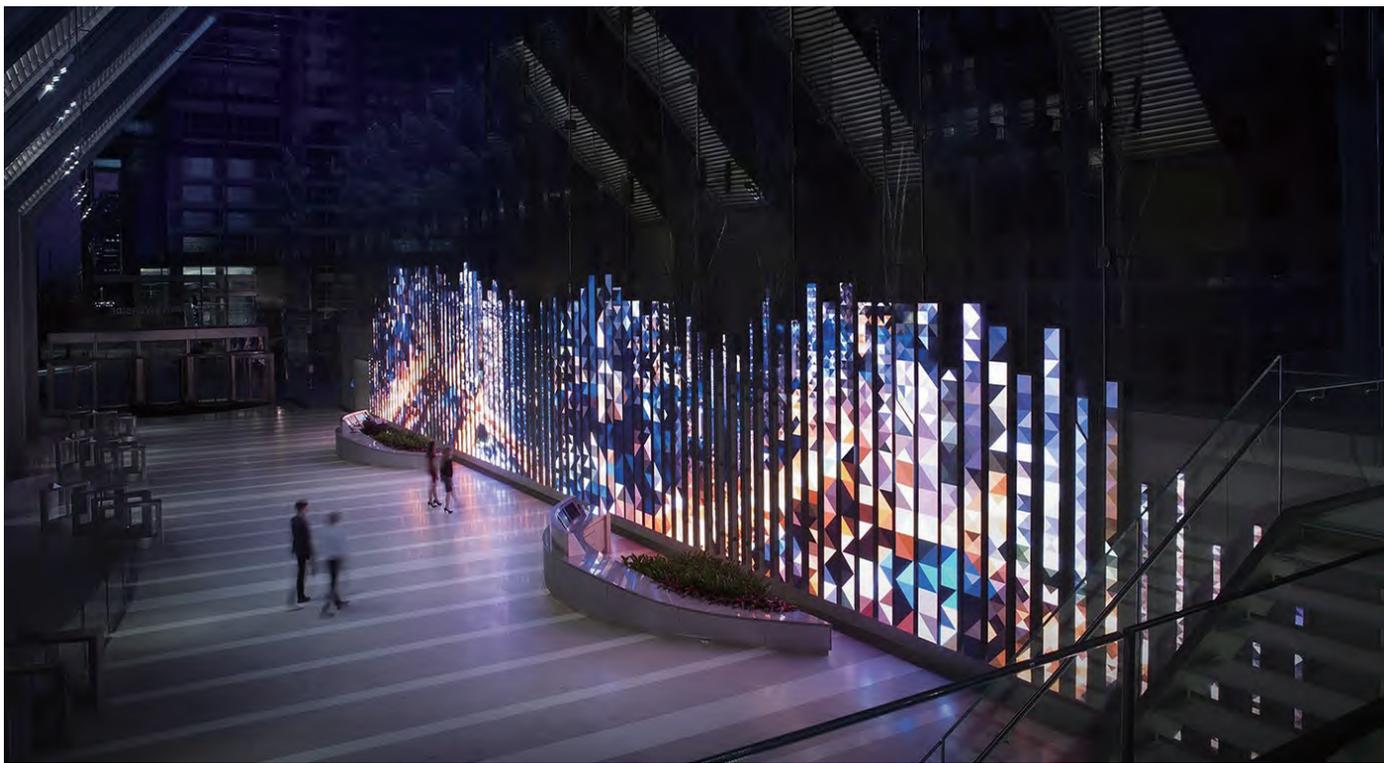


数字时代视域下雕塑艺术创作的审美表达新特征研究

赵益君(漳州城市职业学院 福建漳州 363000)



摘要:在数字化时代,数字技术的跨越式发展丰富了艺术表现形式,拓宽了艺术创作思维空间和媒体使用范围,推动着艺术创作形态的变革,更新了观者的审美体验和感受,进而促使雕塑艺术创作呈现出审美表达新特征,使得数字雕塑艺术成为当前雕塑艺术发展的新方向。基于此,本文论述了数字雕塑是雕塑艺术的新语言,系统分析了数字技术赋予雕塑艺术创作的更多可能性,并深入探讨了数字时代雕塑艺术创作的审美表达新特征,以期更好地处理传统雕塑创作中存在的问题,实现数字技术与雕塑更好的融合,促使雕塑艺术呈现出多元化发展趋势,推动数字雕塑发展。

关键词:数字时代 数字技术 数字雕塑 审美表达

一、数字雕塑:雕塑艺术的新语言阐述

雕塑是一种立体艺术,是指运用雕刻和模拟的方式,将硬质材料或塑料等打造为空间艺术品。一般可在蜡、石头等材质上雕刻,雕塑能使用雕刻、仿型、模塑等方式来处理。20

世纪是环境雕塑正式建立的阶段,那时该行业的职工热衷于将雕塑作品与美术馆等地相融合。室外环境的雕塑重点是使用大自然或城市的室外场合,乃至利用土方项目来充分地变更地表形态。举例来说,美国雕塑大师史密斯森就用推土机在大盐湖建立了一个长度为460米的螺旋形土石码头。20世纪就有了动态雕塑,此类雕塑是最早的数字雕塑,其倡导者有杜尚、考尔德等人,此类人员制作的雕塑作品会充分地影响相关的事物。

数字雕塑为信息时代发展到一定阶段的结果,相较于一般的雕塑艺术,数字雕塑拥有信息化、虚拟化与无法接触性的特点,是使用不同类型的电脑软件实施的数字雕塑创作工作。根据演变历史,最开始在20世纪90年代,美国造型雕塑组织就对什么是“数字雕塑”进行了具体的介绍。到了90年代中期,法国有了第一届数字雕塑展。2008年,我国在北京也举办了这种类型的展览,这意味着我国的数字雕塑艺术迈向了新的台阶。数字雕塑技术主要是在3ds Max、Maya等系统中处理工作。随着时间的推移,数字雕塑常用软件也在不断创新。近年来,VR(虚拟现实)技术和AR(增强

现实)技术成为数字雕塑的常用技术。数字雕塑可以充分地运用VR技术和AR技术的特点,先给出明确的效果图,再通过数字雕塑和加工系统对图形加以处理,然后高精度地处理信息,并使用数控设备进行详细的操作,最后得到一件优美的雕塑作品。

雕塑是一种造型艺术,指运用雕刻或塑造的创作方法在石头、木材、金属、泥土等材料上创作立体形象的艺术样式。数字雕塑的出现得益于数字技术的发展,它使雕塑的语言能力得到了提升,数字造型在雕塑行业获得了普及,从而使雕塑造型更为丰富,有效推动了雕塑艺术的创新与发展。

二、数字技术:赋予雕塑艺术创作更多可能性

科技的持续发展,不但使人类的生活发生了巨大的变化,还在不知不觉中对艺术创作产生了影响。数字雕塑是以数字技术为基础且利用三维数字软件来雕刻的艺术形态。尽管数字技术的发展历史并不长,但其优势已特别显著,为艺术家的创作提供了各种方便的同时,也为艺术家的创作带来了更多的机会,这是一般的雕塑创作所无法比拟的。

(一)高效性

一般的雕塑创作,必须有搭制骨架、上泥、翻制、铸造等各种初期的准备操作,手工耗时长,对人与环境的要求都十分严格,而在数字技术系统内,能顺利地处理复制、粘贴等作业,大大地提升了雕塑创作人员的效率。在ZBrush系统中实施数字雕刻,如雕刻人像,仅需给出50%的形象,剩下的50%利用对称的作用即可实现整个人像的创作。类似的,创作相关的植物,如荷花,可以先画出一片花瓣,剩下的利用复制粘贴的形式予以组合,接下来再予以更改就行,充分减少了生产的时间。在数字雕塑行业中,创作过程是可逆的,能对各种步骤实施多次修正与变更,还可以导出各个版本。在一般的雕塑制作中,若相关步骤产生了问题,返工将浪费不少时间、人力等各种资源。数字雕塑创作能较好地处理许多问题,使雕塑创作工作更好地开展下去,使创作人员有更多的想象空间,为其创作带来了极大的助力。

(二)虚拟性

数字环境下的雕塑创作,能为观者提供一个拥有合理透视关系的虚拟场合,能基于各个视野来观察作品,同时制定各个角度和多方位的精细作品图。一般的雕塑创作利用泥稿生产、翻制、雕刻等才可以获得想要的艺术效果,周期长且有较大的变化性,然而在数字软件中,能利用素材资源库的设置,在短时间内使艺术家掌握各种材料且确定最终效果,模拟各种光源下作品展示的效果,使艺术家与读者更好地体验其巨大的视觉效应。

(三)精准性

一般的雕塑作品在生产、变更尺寸时,都会出现空间偏差太大的情况,这就必须返修再次制作,而在数字雕刻活动中能事先确定精准的空间大小,同时能按比例地进行相应调

整。利用数字技术和一般制作彼此融合的手段,就可以快速地处理部分在一般雕塑的生产中难以处理的艺术作品。相对一般的雕塑制作来说,作品在空间上的不足持续缩减,产品的信息变得更为精确,从设计到成品的生产,不但工期减少、大小更精确,还使艺术效果与艺术家的预估情况相符。

三、数字时代:雕塑艺术创作的审美表达新特征

随着计算机图形学的快速发展,数字技术也获得了较快的发展,各种艺术人员开始采用数字化创作方式,新的艺术表达对我们的生活影响深远。其中,数字雕塑艺术得到了大家的高度关注。相对于一般的雕塑方式来说,数字雕塑的制造与呈现都更不受约束与限制。数字雕塑艺术让审美空间发生了转向,主体对其的审美角度已不再拘泥于塑像的静止状态。通过雕塑角色的表演,主体能够感受到虚拟角色转变为自我的镜像,追求人性的回归与自我反省成为数字艺术的审美指向。主体不需要将审美置于生存的本体论命题之中,而是在与本体镜像的对话之中升华融合并完成新的超越,这种转向超越了主体性美学思想,在主体与镜像的沟通中形成了新的主体间性美学思想,呈现出审美表达新特征。

(一)创作空间转向

数字雕塑有异于一般雕塑的创作,创作人员主要是将电脑和数位板当作媒体实施的生产。此时,创作人员只对屏幕中的内容和笔有印象,肉眼能看到的就是其所有的感官资料。数字雕塑有异于一般雕塑的雕刻场地,这也使创作人员得到了启发。部分人在雕塑的空间中进行清理,部分基于艺术价值的视野使两者的关系割裂,部分是基于创作的复杂水平来提出,数字雕塑属于一种艺术改革。但是基于“雕塑”的定义发现,这两者都是从“雕”中得到的,是指对原料的变更,而“塑”是对原料的叠加。在使用数字雕塑时,电脑其实就是受众的视觉空间,在该空间内,受众可以观察到实际生活(第一空间)难以发现的物象,如果离开该空间,受众所思考的艺术实体也便不再出现。换言之,该小规模的非真实空间取代了实际生活,构成了另一个与众不同的空间。普通雕塑总体来说都是在实际生活中创作的,该场合出现的时间早于受众的出现。在第一空间中,受众已习惯将不同的绝对方向当作立足的参考条件,从而使制造出的艺术对象也能充分地匹配第一空间的维度。数字雕塑难以迎合现实社会的空间向度,这主要是因为新媒体在实际生活外提供了一个不真实的场域,数字雕塑创作者在这种场域中的创作就会与过去产生极大的出入。后实践美学指出,审美超越将立足当作逻辑的开端,生存空间涵盖了主客两种对象,在日常生活中主客之间的对立是必然会存在的,只有在审美自由的发展方式中才可以被清理。数字雕塑的出现使创作人员的想法不再如过去那样死板,各种空间的变更让其可以将非真实的坐标视为绝对坐标,结合坐标变更的方向来获得雕塑的形象。如此,创作人员的心态也会有变化,开始屈服于这个不真实的

世界,他们在观念上的变化使审美的发展也呈现出了变化,审美活动已彻底地不再受制于现实社会,变为了主体思想的绝对表达。

(二)主体间性转向

根据艺术作品的展示形式,一般雕塑与场域共同组成实际生活的审美对象。而在虚拟世界中,因创作人员的思想有了巨大的改变,其作品的创作形式也不再如过去,电影、游戏、VR 技术等领域都已成为数字雕塑艺术的培育空间。此类系统呈现的雕塑艺术有一个共性,即离不开某个封闭的空间或是单独的媒体方式。在不真实的世界中,自然物和社会秩序均被再次拟定,根据已定的故事发展脉络来塑造,其中创作者所关注的对象已非现实社会,这就不再受制于主客对立的情况,将主体关注的客体引入到并不形象的心理方面,不真实的物体变为衬托该等级的环境与平台。主体在虚拟场合下看到的客体其实是主体自己,因此其想探索的希望就此熄灭,这种美学思想无法协助数字雕塑的建设。虚拟社会构建了一个仿真的场合,在该场合中主体渴望发现的、希望分析的都是与自己有关的各种问题;换言之,主体的审美对象其实是另一角度的自己,两者的平等性让主体美学无法成立。而历史上的客体性美学也不能匹配,这是由于主体在审美时不会过多地热爱自然,对自然持有的敬畏心态也仅仅是基于对虚拟主体的批判视野。相对来说,现代主体间性美学可以更好地使用于数字艺术的展示形式。虚拟的对象并非为客体,是主体的影子,它体现了主体身上的特点,通过艺术的方式来展示,封闭的场合会形成相对显著的暂时性,能协助主体将自己引入画面内,这就让主体与画面不可分割,形成一个共同体。对第二空间的审美体验已不会因实际社会这个客体所约束,虚拟场合中的客体已升级成主体意识的一种充分呈现。审美在场所变更的情况下产生了不再被某个场所所限制的现象,有了更多发展的可能。对创作人员来说,不再受制于空间也代表着创作空间中的各种物体已经彻底消失了。在第二场合中,作品中使用的材料可以是其他场合中获得的,并利用数字技术得到加工。回顾不同的雕塑,材料的意义是特别关键的,这不但是创作人员在确定具体的资料,还是材料与创作人员的一种交互。在主客的交互过程中,主体必须持有尊重客体的态度,不然其所得到的作品就不能呈现其独具特色的优势。雕塑的材料取之于生态界,而最终的成品是在创作者的加工后得到的,这就使其需要时间让生态界接纳,十分不易。而雕塑中采用的材料又让我们产生了敬畏感,这本质上来说其实属于对该事物的一种排斥,是在接纳与排斥间的范畴。对于该视野而言,数字雕塑艺术更注重的是接纳和创造,这样就可以从主体性往主体间性方向升级。

(三)创作思维突破

在数字雕塑中,材料和作品之间是独立的两个概念,两者间的关系可以不考虑。雕与塑则是从最初在材料的表达中

引发了改变,用一种材料来雕刻,在确定模型的样貌后,创作人员会选择恰当的材料,并以贴图来呈现其形象。变更雕塑步骤也会影响创作人员的个人感受,而数字雕塑针对的其实是对材料的加工与处理,同时彻底地由主体自己开发,这就相当于创作人员摆脱了生态界带来的束缚,主体也能更好地联想,得到了创作方面的无拘无束。这不但是创作工序的改变,还属于创作思维上的一种超越,此类超越使人类克服了生态界对人类活动的限制,对全社会的发展也有极大的影响。主体在相关的操作中并非为了掌管客体,也并非和先验客体相结合。在数字雕塑创造活动中,创作人员的思想利用艺术出现在虚拟空间中,其结合对自我想法的模拟与受众在心理上进行交互。创作人员在虚拟社会的雕塑没有考虑受众与其之间的沟通问题,将语言上的交互当作开端,并由此带来了审美方面的新发展。创作人员开始有了自己自由的雕塑思想,利用虚拟社会能更为高效地进行雕刻,却也需要应对一定的问题,那时许多感官的体验感大幅度下降了。数字雕塑充分地注重视觉体验,这样就会使个人灵感与感情发生变化。如此,观众最终发现的数字雕塑作品并非拥有自然方面的优势,具有其自身的局限性,如故事的真实走向所出现的问题,数字雕塑艺术为了更好地协助故事发展、得到受众的欢迎,也有必要明白各种材料的特点,否则审美在数字雕塑艺术方面难以取得更大的突破。

参考文献:

- [1]李雪萍.元宇宙数字雕塑的跨界融合[J].雕塑,2023(1):13-15.
- [2]邓威,肖妍.元宇宙概念下细数数字雕塑之变[J].雕塑,2023(1):88-89.
- [3]袁玉明.数字雕塑在城市环境设计中的运用[J].环境工程,2021,39(10):274.
- [4]何勇.数字造型在雕塑实践中的应用[J].美术教育研究,2020(13):34-35.
- [5]宾泉.5G背景下数字雕塑造型方法的研究[J].艺术市场,2020(6):90-91.
- [6]禹飞.数字雕塑在虚拟环境中的应用[J].艺术科技,2019,32(3):105.
- [7]张灵.信息时代数字雕塑发展新趋势[J].信息记录材料,2019,20(1):73-74.
- [8]侯宋中夏.数字雕塑与传统雕塑的对比研究[J].艺术科技,2018,31(6):121.

作者简介:赵益君(1983—),女,汉族,福建漳州人,艺术硕士,副教授。研究方向:雕塑研究。