



数字媒体艺术研究

数字媒体艺术要表现科学内容,彰显人文精神

(卷首语)

数字媒体艺术是基于数字媒体技术的艺术,本质是科学的产物。其应用面广,跨界性强,具有文化、工程、传媒等特性,具有技术和艺术统一的特性。数字媒体艺术的根本魅力在于它的表现力。它像水一样,四处流动,随意成形,尽显特质。

数字媒体艺术行业,起点高,普及快,势头好,在许多领域取得了突出成绩。中央电视台《探索·发现》栏目,以纪录片的手法,运用生动的电视声画手段,展示人类文明、中华文明的博大恢弘;多媒体作品《清明上河图》运用数字技术以动态方式,把宋代社会的人文风情展示在现代人的面前;张燕翔的数字艺术作品《花草树木系列》,以观念艺术的视角,极端语言的表达,向人们传达了对人类未来、世界和平的关注的信息,内在地体现了人文与科学精神;日本竹村真一通过数字化地球仪,来展示气候变化的冲击。这些成果为人们理解和体会数字媒体艺术在表现科学内容、彰显人文精神等方面的无与伦比的、无可替代的表现力,提供了很好的范例。

新的技术、工具手段,带来新的享受、新的期待,同时也必然会带来新的问题。数字媒体技术和数字媒体艺术,也是如此。数字媒体技术促进了艺术作品数量的快速增长,但并不能必然地促进文化品位的提升和科学内涵的增加。数字媒体艺术可以或可能用在任何地方,但必须有的地方不能缺,必须强的地方不能弱。作为数字媒体艺术大军及其作品整体来讲,一个值得注意的问题是,未能把科学内容、人文精神放在重要的位置,特别是反映科学内容的作品少之又少。艺术赶不上技术,内容赶不上艺术,甚至出现了大量低俗化的作品。单一或过分强调“市场导向”,纯粹托辞“力所能及”,而不去反思“市场”“现有能力”本身的类型与层次,是一个极大的思维误区。

科学内容、人文精神的具体范围,主要包括科技前沿、科学普及、现代艺术、传统艺术、人类文明、民族文化、民族精神、先进人物等方面的选题或题材。“好钢用在刀刃上。”数字媒体艺术对于科学内容、人文精神的表现,一方面是任何艺术的一个重要内容和方向;另一方面,在同一内容、方向上,数字媒体艺术可以有其功能特效等优势。

现代人通常是以现代科技手段来感知、接受和传播同一科学事实、人文精神的。可以从思维方式、工作方式、理论研究、作品创作等方面,积极表现科学内容、彰显人文精神。

首先需要明确数字媒体艺术本身应当具有科学和人文的思维方式,特别注重

基本的技术艺术思维训练以及文化、科学、合作的思维训练。作为科学思维方式,提倡进行大胆大量的数字媒体艺术实验,尤其是科学内容的数字媒体艺术视角的解构和重构,存在着对于科学内容的理解、艺术表现、技术实现等环节上的一系列课题,必须有一个准确的认知和实际的操作。2010 上海世博会多媒体作品《清明上河图》,中央电视台广告《相信品牌的力量》,2008 北京奥运会开幕式中的 LED《卷轴》,2006 年在日本举办的亚洲数字内容大赛中获得最优秀奖的中国动画片《桃花源记》等数字媒体艺术作品,在实验探索方向和科学思维方式上,都是极其成功的。为了体现科学和人文的思维方式,需要通过内容、技术、艺术互动合作,把科学态度、科学方法运用于数字媒体艺术本身的理论研究和作品创作过程,体现并发挥各种思维方式、思维内容及其经过互动等机制而形成的思维系统的力量和潜能,把感性直观的表现与传递同数字媒体艺术手段的表现与传递统一起来,把理论研究与作品创作统一起来,达到学术工程统一,技术艺术统一。

美国新泽西州立罗格兹大学美术系动画教授谭力勤认为,观念和技术都是数码艺术的核心要素。要求艺术家观念上的创新,技术上也必须有新的或独创的应用方法。许多数码艺术家都直接从技术入手,寻找灵感。国内美术界轻技术现象较浓,普遍认为技术只是观念创新的手段,忽略了技术对观念创新的巨大作用力。这也是为什么国内大部分数字艺术家停留在影像技术制作的层面,而虚拟现实技术,以及各种复杂的互动技术、现代生物技术、现代光学应用技术等在国内数字艺术圈中很少见到。这种轻技术现象,限制了他们的创新范围和发展。另外,在数码时代,必须把艺术的民族风格和数字技术的学习紧密结合起来。

积极开展跨界学习、跨界合作。数字媒体技术本身、数字媒体艺术本身,就是数字技术、媒体技术以及艺术相结合的产物。必须打破疆域区隔、接受新的行事方法与观念。著名数字媒体艺术家肖永亮先后在化学、数学、医学影像、计算机图形等领域学习与工作,他领导的团队完成了《泰坦尼克号》等大片的相关特效的制作,动画短片《邦尼》获得奥斯卡金像奖。他在分析自己取得成绩的经验时认为,自己是以 CG 技术为主,兴趣广泛,知识面广,因此能够综合性地提出解决问题的方案。再如,水晶石公司跨越东西方文化鸿沟,为伦敦奥运会吉祥物制作动画片,也属跨界合作范畴。

相当多的作品,在技术、艺术上,问题不大,主要问题是缺乏创新,问题出在内容上。作为数字媒体艺术工作者、研究者、教学者,需要深入研究自己的能力结构,查明究竟是什么因素导致自己的创作,在长时期不能达到令市场和自己感到满意的程度?究竟应当采用怎样的方法,才能加以改善提高?对于这些问题,应该有一个基本的考虑和共识。在具体的学习方法、创作方法上,要主动与科学家和其他门类的艺术家、技术家进行合作攻关。要把跨界学习、合作攻关作为一个非常专门的

课题来研究、来实践。

理论的视野、境界和水平,是指导数字媒体艺术发展的基本工具。表现科学内容、彰显人文精神,需要进行相关的理论研究。

人类文艺复兴时期倡导科学、人文精神,近代中国“五四”时期倡导科学、民主精神,抗战时期毛泽东在延安文艺座谈会上倡导文艺要为工农兵服务、为人民群众服务的思想,都出了一大批作品和人才。在现代社会,科学人文精神已经得到高度认同和极大普及的条件下,作为现代先进手段的、本身就是科学技术的产物的数字媒体艺术的创作,仍然需要倡导表现科学内容、彰显人文精神,以此推进高质量、大数量作品和人才的出现。

数字媒体艺术从业者应当研究、关注并提高自身文化层次。数字媒体艺术的创作者、传播者、教育者、学习者、研究者,应能看到数字媒体艺术的出现对于自己在科学、人文素质方面的高要求,而不仅仅是过去已有的、习惯的手段的增加和思想的延续。没有大量的科学人文题材的创作经验,就很难在当遇到第 $N + 1$ 个课题时,能够做出恰当的反应。

凸显数字媒体艺术的先进性、魅力性。高雅的、有魅力的作品,能有效遏制低俗作品的泛滥。在科学性、人文性作品中,同样可以发现和表现幽默、意境等一切人性中的美好的、渴望的元素和韵味,展示数字媒体的技术美。我们应充分利用数字媒体艺术特有的功能,在提高大众幽默、意境等文化素质方面作出贡献,体现数字媒体艺术的文化自觉、文化自信。

数字媒体艺术工作者,要用作品说话。作品是一种社会语言。作者与社会的对话,主要通过作品语言来实现。表现科学内容、彰显人文精神,需要进行广泛的、大量的数字媒体艺术作品创作。就科学、人文内涵而言,数字媒体艺术在科学、科幻、科普、教育、社会历史以及展示艺术、信息艺术、产品设计、产品推介等方面,有着非常广阔的应用。

毛泽东“坐地日行八万里,巡天遥看一千万”,“江山如此多娇,引无数英雄竞折腰”等著名诗句,比一般艺术家之所以高,就高在科学性、历史性上,而一般的科学家、历史学家又没有这样的形象化表述。所以,实际上是一个基于科学事实、人文事实、艺术形式的创作层次问题。同样的道理,著名科学家李政道表现粒子碰撞、物质构成的创意作品雕塑《物之道》著名艺术家吴冠中表现蛋白基因结构、生命意境的创意作品雕塑《生之欲》两件作品,也属于高层次的科学人文艺术作品。

数字媒体艺术实验室是渭南师范学院校级科研机构,是传媒工程专业开展数字媒体艺术学术研究、工程研究的重要平台。实验室在技术艺术理论、作品创作、校企合作等方面,初步形成了体现“学术工程统一,技术艺术统一”的研究特色。主要在动画与影视艺术、多媒体与传播技术、非物质文化遗产数字化研究和信

息化教育等方向开展工作。

《数字媒体艺术研究》汇集了数字媒体艺术实验室的部分研究成果。主要包括理论研究、应用研究、教学研究、作品研究。有的属于一家之言,有的可能处于初始的探索状态,在研究方式上,有的是独立研究的结果,有的是合作研究的结果。

我们期望《数字媒体艺术研究》能够在“表现科学内容,彰显人文精神”方向上,作出自己的刻意努力和积极贡献。

目 录

数字艺术设计

思维着的精神是地球上最美丽的花朵

- 《技术 - 艺术思维》简评 柳冠中/1
- 数字媒体艺术专业培养体系的技术艺术视角 罗维亮 杨 岗/3
- 数字艺术专业造型基础课程改革的探索与思考 张 宁/8
- 探究平面广告中“线”的表述语态 杨明彦/12
- 现代室内“透明”空间的塑造与解读 程昌华/16
- 简析装饰画的形式美 兰星俊/21

动 画

- 动画专业实践教学体系研究 贺宏福/25
- 中、美、日动画民族风格的差异性比较 张小波/30
- 高校动画专业人才培养现状与教学模式研究 李 岩/36

影视艺术

- 新西部片类型研究探析 马晓虎/41
- 谢晋“文革”叙事中的女性形象建构 孟丽花/45
- 中国电影贴片广告现状研究 张郭军/50
- 新时期中国农村题材儿童电影存在的宏观背景 尹晓利/54
- 中国电影植入式广告发展与前景 许 娅/60

非物质文化遗产及其数字化研究

数字技术在非物质文化遗产保护中的应用

- 论陕西华县皮影的数字化保护 侯君奕/64
- 论面花艺术的数字化传承与创新 盛维娜/69
- 凤翔泥塑造型特征分析 冯文博/75
- 书画笔法刍议 赵书英/80

数字技术

- Flash 三维动画开发中 3D 引擎的选择 李智勇 /84
- 网页表格布局和 CSS DIV 布局对比研究 吴代文 /88
- “渲染农场”在高校影视动漫实验中的应用和思考 王朝阳 /95
- 浅议数字出版亟待解决的几个问题 牛怀岗 /99
- 高校传媒类专业虚拟演播室建设探究 何泰伯 /103
- 网络书吧系统的研究与设计 张 洁 /109

信息技术教育

- 论高校演播室的资源功能与教学应用 曹熙斌 /115
- 基于 ASP 的多媒体课件评价系统的设计与实现 林关成 /119
- 教育技术学专业实践教学体系构建的思考 张西宁 /128
- 基于 Moodle 的《教育技术》教学实效性分析 王红艳 /134
- 西部农村中学农远资源应用现状的调查研究 杨方琦 /143
- 试论移动学习中资源设计开发的过程 熊晓莉 /150
- 基于认知弹性理论的多媒体课件设计 侯永广 /157
- 教育技术学相关计算机课程改革的探讨 田 贞 /161
- 网络教育资源建设标准化分析 贾 健 /166
- 基于媒介生态理论的教学媒体发展策略 刘 原 /171
- 基于 ASP 在线考试系统的设计与实现 刘 婧 /176

大学生创新项目

- 广播电视编导专业能力培养的途径
——以纪录片为例 徐 慧 /182
- 基于遗传算法的计算机基础在线考试系统自动组卷策略研究 张 庆 /187
- 论当今会展广告的现状与发展 袁 蕾 /193

思维着的精神是地球上最美丽的花朵

——《技术 - 艺术思维》简评

柳冠中^①

(清华大学 美术学院,北京)

杨岗、罗维亮二位同志撰著的《技术 - 艺术思维》教材,内容和思路广泛涉及思维科学、语言科学以及人文哲学、科学哲学、技术哲学、艺术哲学、设计哲学等。思维操作是人的行为的一个内在部分,是看不见的内部操作决定了看得见的外部动作。作为思维领域中最困难问题之一的思维操作理论以及具体在技术艺术中的表现,作者独到地提出了自己的见解,为设计思维和设计理论提供了有力的支持;“一般思维—技术思维—艺术思维”的统一,“内部行为—外部行为”的统一,“事物—思维”的统一等理论,为人们关于这些问题的长时期思考打开了一扇窗户,令人眼前一亮。同时,该书探讨的“信息思维”,也在与操作思维所共构的思维整体上,从一个侧面很好地呈现出作为“最初的头脑中的思维—最终的解决问题的思维”的横向和纵向的思维系统图景。这样的理论框架解释了人与外部环境之间、思维与事物之间的“信息所在”(人脑内部和人脑外部)与“信息交换”(人与外部环境之间的“信息交换”)的关系和本质。在理论界,对技术艺术的诸多片面性的理解,在很大程度上制约和影响了“设计”概念和思想的生根。设计就是“干事情”。设计实际上是谋事的目标和方法。技术艺术跟设计是同根的,其出发点,都是要解决问题。设计是一个“决策—技术—造型”的统一协调过程。设计实质上是一个决策问题,是用造型手段来实现决策,从而选择技术、集成技术的过程;造型背后有技术问题,也有使用问题。总的来看,人们对于技术艺术的认识还处在探索之中,尽管这已经是一个延续了几千年的古老话题。作者首创性地提出技术艺术思维这个课题,构建了一个较为完整的学术理论和实际操作的体系,应该看做是一个极好的贡献。

从思维训练角度看,该书比较系统地研究和总结了基本的训练方法,形成了一个独特的体系。我们都有这样的体会,学生知道许多知识信息,但就是不知道怎么用,就是不会那样去想。钱学森说“我们研究人的思维,是为了充分发挥人的作

^① 清华大学美术学院责任教授、博士生导师,中国工业设计协会名誉副会长兼专家委员会主任,香港理工大学名誉教授。

用。在科学实验的过程中,常常有这样的情况,经过各种各样的假设、推论,多种途径的探索都不行,在走投无路的时候,突然想出一个办法,一试就解决了。我们的学生常问:老师,你是怎么想出来的?我说这个问题现在无法回答。有朝一日,我们能有办法教学生怎样创造了,那就是大好事。”我认为,该书在这个方向的努力上,是有成就的。

该书封面设计的“思维之山”寓意,也很有特色。

这本教材适合于数字媒体艺术、动画、广告、编导、教育技术等技术艺术类专业使用。作为教材,该书在练习题题型设计方面,有不少创新。建议能够更多地从“设计”角度研制题目,使学生在一定数量的技术艺术设计中学会技术艺术思维。

我很赞赏作者几十年如一日地在第一线冷静钻研前沿理论并努力解决实际问题的精神和方法。我十分高兴地向大家推荐《技术 - 艺术思维》这本书,希望能够在学术、工程、技术、艺术、设计、教学等领域,起到积极的推动作用。



2011. 8. 10 于清华园

数字媒体艺术专业培养体系的技术艺术视角

罗维亮^① 杨 岗^②

(渭南师范学院 传媒工程学院,陕西 渭南)^③

【摘要】“技术艺术”是指技术和艺术的复合体,从技术艺术视角审视数字媒体艺术专业培养体系,其独特价值在于帮助认识数字媒体艺术的技术艺术工具性质,揭示该专业培养体系的内容与方向的实质。数字媒体艺术专业培养体系包括办学思想、教师队伍、组织机构、办学设施、培养方案和管理评价。作为新兴的数字媒体艺术专业,特别需要理论思维指导办学实践。技术艺术视角的终端体现是技术艺术作品。技术艺术视角的数字媒体艺术专业培养体系应当重视特色建设和实力建设。

【关键词】数字媒体艺术;培养体系;技术艺术视角;技术艺术作品;特色建设;实力建设

数字媒体艺术是基于数字媒体技术的艺术,具有“技术艺术”性质。“技术艺术”是指技术和艺术的复合体,用来表达单一的技术或艺术不易表达的现象或事物。数字媒体艺术专业主要培养具有良好的文化素养、技术素养和艺术素养,利用计算机等工具进行艺术作品创作和设计的数字艺术工作者。培养方向主要有数字影视艺术、网络多媒体艺术等。作为新兴的数字媒体艺术专业,需要对培养体系进行理论和实践研究。本文从技术艺术视角对数字媒体艺术专业培养体系进行讨论。与技术艺术视角平行的有文化视角、工程视角、传媒视角等。

一、技术艺术视角

1. 视角的含义与功能

“视角”是指认知角度,尤指有一定独特价值的认知角度。同一对象,不同视角,所得认识以及基于该认识的一系列行动,有所不同。同一视角,不同对象,所得认识与行动之间,因对象不同而有区别。视角参构于对象之中。视角与对象之间

^① 罗维亮(1955-),学士学位,研究方向:数字媒体艺术。

^② 杨岗(1949-),学士学位,研究方向:技术—艺术思维。

^③ 基金项目:陕西省教育厅专项科研项目(项目编号:2010JK095);全国教育科学规划教育部重点课题子课题(项目编号:GKA10134)。

存在着互动关系。评价视角的特点与层次的重要标准,是看所能产生的成果。新的视角,应能带来新认识、新发现、新贡献。

2. 技术艺术视角的含义

“技术艺术”是技术和艺术的交汇点或相结合的现象、领域与活动。对“技术艺术”的理解有三个层次:第一,用技术做艺术;第二,用“技术艺术”作为手段完成“艺术—设计—语言”三个方面的具体任务;第三,“技术艺术”是一种独立的思维方式。例如,技术和艺术相互表达、相互转换的思维方式,利用技术艺术独特表现力的思维方式。当我们迫切需要某种形式和效果而又不能实现时,会加倍感到亲自掌握一定手段和思维方式的重要^[1]。“技术艺术”是主体、工具,而主体、工具的最终体现是作品。利用技术艺术合力想问题、做事情、探索事物结构,是一种新的思维方式和工作方式。技术艺术视角为“数字媒体艺术”及其专业和培养体系提供了广阔的思路、背景和前景。“技术艺术视角”基于对技术艺术概念的理解来认识问题,是技术视角、艺术视角的一种复合性视角。

二、技术艺术视角的终端体现是技术艺术作品

数字媒体艺术专业培养的学生,最基本的能力是会用数字媒体技术搞作品。数字媒体艺术本身是一种新艺术,其作品形式相应地也具有多样性的特点。从技术艺术视角看,数字媒体艺术作品就是技术艺术作品。

1. 技术艺术作品

技术艺术作品,是指以技术艺术为工具的作品,包括艺术作品和设计作品^[2]。“技术艺术”本身是技术与艺术两种门类的复合及其思维之间的合作。技术艺术的复合性决定了技术艺术作品在创作、生产过程中的合作性。技术艺术作品必须考虑文化因素、精神因素,必须考虑作者主体参构于作品的因素。

2. 技术艺术作品教学

技术艺术作品教学强调作品是师生个人的能力载体(个人符号、表现与交流的形式)、教学语言(教学内容、思维内容、思维语言)、教学单元(学习、模仿、设计、制作、传播)。作品教学的根本目的,是要提高学生的作品能力。通过作品教学,有助于培养学生在选题、创意和评价中所需要的思想境界和文化素养。

作品教学的一般作用表现为,以作品方式,对学科知识和相应经验进行解构、重构、记忆并形成相应能力。作品教学本身需要非常专业的教学组织以及相应的理论指导。作品教学有可能改变人们的一般的教学观念乃至整个关于人的价值、教育的价值的观念。在作品教学中,我们非常强调“大成作品”,即,模仿钱学森“大成智慧学”^[3]的思路,把人的知识、智慧、思维过程与结果及各种信息,用现代化的手段“集成”起来,形成作品。作品应能体现出作者对于作品主题的广泛、深

刻和独特的思考,或者倒过来,让别人从作品中看到作者思维的高境界和与众不同之处。

没有作品的数字媒体艺术专业培养体系,是苍白无力的,是会大大影响学生和教师的职业发展的。社会终端形态,需要的是作品、成品,而不是原料。从作品形成过程看,又是一个需要作者的全部素质和一定机会条件的复杂构成的系统过程。仅就“作品—作者”的关系而言,作品的创作过程和社会反响,会慷慨地凸显作者的长处,同时也会无情地暴露作者的短处。

作品教学是传统教学的一种补充。传统教学中的一部分学习和练习,需要转化为作品教学形式来完成。两者统一,才是完整的教育和作品教育。在作品教学中,学生应能通过具体作品的完成,体会合作精神与合作能力的表现和重要性。

三、数字媒体艺术专业培养体系

1. 数字媒体艺术专业培养体系概述

数字媒体艺术专业培养体系包括该专业办学思想、教师队伍、组织机构、办学设施、培养方案和管理评价。

作为新兴的数字媒体艺术专业,相对于其他比较成熟的专业来讲,特别需要理论思维来指导办学实践,形成并明确一种先进的办学指导思想是一个重要前提。学术性、工程性是数字媒体艺术专业的基本属性。“学术工程统一、技术艺术统一”是该专业最能体现科学发展观的办学指导思想。

建设一支结构合理的、高水平的、具有高度奉献精神和创新精神的教师队伍,是培养体系中的关键因素。一个有活力的、可持续发展的培养体系,需要依靠高水平的教师队伍来实现。教师教育是培养体系整体结构中的一部分,可以通过多种方式提高教师的技术艺术教育能力,使他们具有技术艺术视野,了解国内外文化创意产业发展动向。从自己的专业和课程角度,学习和掌握技术艺术的基本理论与方法,积极参与技术艺术项目(包括文化、工程、传播、教育等)。作为个人,可以是偏重技术的或偏重艺术的,也可以是技术艺术结合型的,但作为一个团队,则必须结构合理,优势互补。

组织机构是实现办学思想与办学目标的基本管理形式。高校的系部是用专业支撑起来的,系部和教研室是最关键的机构,系部领导应是专业的一面旗帜。为了有效开展专业活动,需要建立各种灵活多样的组织形式,特别是探索与作品、项目、团队紧密相连的工作室制度,调动师生参与专业建设与发展的积极性。

数字媒体艺术专业需要实验设施、技术支持和实训基地。根据专业方向,重点进行实验设施建设,提高设施利用效率;及时了解新软件、新技术;积极与企业合作建立实训基地,确定实训内容、制定实训方案。

培养方案反映专业办学的具体内容。根据我国高等教育现状和文化创意产业需要,数字媒体艺术专业的课程设计,可以考虑“基本理论课、技术素养课、艺术素养课、作品工程实践”的思路。数字媒体艺术专业方向,可以考虑数字影视艺术(特效、动画、后期)、数字互动艺术(游戏、网络、课件)、数字录音艺术(音效、音响、合成)等内容。

在培养体系的管理层面,注意“人物一制度”两种机制。通常在一个组织中,在很长时期内、在大多数情况下,依靠学术带头人来实行的某种思想和做法的“人物机制”,是一个必不可少的因素和力量,而“制度机制”乃至“文化机制”,则常常只是一种理想状态、理论要求,有时甚至需要很长时间才有可能真正形成。

评价一个培养体系的基本标准是架构完善与否,较高标准是特色和实力。数字媒体艺术专业培养体系的工作重点是特色建设和实力建设。“技术艺术视角”的“特色一实力”建设,主要体现为技术艺术作品的教学与成就。

2. 数字媒体艺术专业培养体系的特色建设

在考虑数字媒体艺术专业培养方向时,常见的不足是强调技能,忽视文化,缺乏特色。特色建设具有长期性,需要有相当成熟的办学积累(强项、影响及相应的条件、人力、文化等)。不同类型与层次学校,其特色建设的内容和方向是不同的。例如,地方院校,可以从突出地方文化出发,构建自己的培养体系的特色。

培养体系的特色,是指在培养思想、能力、管理等方面,适合特定的条件,具有独特的优势,取得优异的成绩,成为培养体系文化的表征。从技术艺术视角看数字媒体艺术专业培养体系的特色建设,是指将技术艺术作为培养体系的重要内容、机制与评价标准。如,在培养方案中,开设《技术艺术思维》等课程,开展技术艺术作品教学,实施技术艺术教育,积累并形成技术艺术实力等;在师资类型方面,“策划管理一理论研究一艺术创意一技术制作”等方面人才的集合,是一种比较理想的模式和思路。通常情况下,社会行业的运行状况与大学教育的运行状况,有一定的相关;与教师能力与学生能力有一定的相关。作为大学教育,应能以自己的睿智见解和实际行动,主动发挥通过师生人才培养和相关的学术与工程成就,对社会行业施加影响;在学生资源方面,注意发现和利用学生资源,发挥学生在特色建设中的积极性和创造性,是一个需要有理论指导和管理支持的重要的特色建设内容;在文化取向方面,重视传统文化和现代文化以及地方文化、行业文化、民族文化。大学对地方文化、民族文化的表征与贡献,是大学的文化责任、社会责任、教育责任。让技术艺术的思想、理论、方法深入人心,体现在具体的教育教学管理事务中,体现在专业成长和学生成长中,是特色建设的一个重要的切入点。

3. 数字媒体艺术专业培养体系的实力建设

实力是指解决问题的实际力量。从技术艺术视角考虑数字媒体艺术专业培养

体系的实力建设,可以从实力思维、技术艺术实力和文化实力三方面着手。

实力思维强调问题解决的数量和质量,强调实际结果,强调社会认可。重视具体时间、地点、任务、要求、结果、评价。实力观念、实力思维的一个基本特点是:用事实说话。

技术艺术实力包括“技术实力—艺术实力—技术艺术实力”三个层面。数字媒体艺术专业培养体系的技术实力,首先需要把现有设备的作用发挥到极致。第71届奥斯卡金像奖获得者肖永亮说,当时他们做《泰坦尼克号》电影特技时,所在公司的硬盘大小也只有2G。其次,要积极引进、学习、掌握和利用先进技术,实现先进技术的价值;数字媒体艺术专业培养体系的艺术实力,包括以手绘技能、镜头语言等为主的艺术基本功,把传统艺术方法迁移到数字艺术方法的能力,艺术创意,艺术素养等;数字媒体艺术专业培养体系的技术艺术实力,主要是指组织技术与艺术两类力量合作进行教学、研究、创作、传播的团队实力。如,能够在更加宽广的领域与较高层次的各类人员进行合作,承接完成社会所需要的更多题材并能产生一定影响的技术艺术工程项目等内容。

数字媒体艺术专业培养体系的文化实力,主要包括文化素养、团队精神。素质过硬、具有奉献精神的专业人员,在凝练团队精神、营造团队文化方面,具有重要作用。

“数字媒体艺术专业培养体系中的技术艺术视角”的研究,在帮助我们对于当前急需探索的数字媒体艺术专业及其培养体系的思考,在内容、方向、方法、评价等方面,具有非常实在的作用。在未来的实践中,对于这一视角的研究,仍有必要不断深化,借以促使其更多更新价值的发现和实现。

参 考 文 献

- [1] 杨岗,罗维亮. 技术—艺术思维 [M]. 西安:西北大学出版社,2010:22
- [2] 杨岗,罗维亮. 论“技术—艺术”作品教学 [J]. 职教论坛,2009.9(下):27
- [3] 王英等. 钱学森学术思想研究 [M]. 上海:上海交通大学出版社,2006

数字艺术专业造型基础课程改革的探索与思考

张 宁^①

(渭南师范学院 传媒工程学院,陕西 渭南)^②

【摘 要】本文以造型基础在数字艺术专业人才培养中的作用为切入点,从新时期高等教育的大众化趋势、数字艺术专业自身教学特点以及认知规律等层面或角度,探讨了改革造型基础课程与专业课程“接轨”,造型基础课的方式和方法以及评价方式,提出了采用单元制课程“分阶段”达到教学目的的教学形式,提倡采用多种评价方式及时给予学生鼓励和引导,激发学生的积极性和创造潜力。

【关键词】数字艺术;造型基础;课程改革

数字艺术泛指用计算机处理或制作出和艺术有关的设计、影音、动画或其他艺术作品。数字艺术专业包括数字影视、网络多媒体、动画等专业方向,培养能利用计算机新的媒体设计工具进行艺术作品的设计和创作的复合型高级人才。而人才的培养是从基础课程的教学和训练展开的。通过基础课程教学,使学生掌握造型规律,提高审美能力,形成创新意识。可以说,如果没有这一环节,数字技术与艺术的结合便是空中楼阁。

一、改革造型基础课程的教学,使基础课同专业课之间形成联系

众所周知,对于数字艺术专业中的基础课教学,一直沿用美术院校或纯绘画专业的训练内容和方法。由于我国艺术设计教育发展过程中沿用绘画专业造型训练的模式,致使造型基础课同专业课无法正常顺利“接轨”。虽然一些院校的专家积极引进和创建新的课程,编写新的教材,进行新的课改,推进造型基础教学的发展,但总体来说,我国在数字媒体艺术专业中,造型基础的教学研究和实践与发达国家尚有较大距离。另外,高等教育的大众化趋势,使得高等教育的价值取向只有变成以社会服务为导向,从重“学”转向重“术”^[1]。在办学水平、办学质量和师资要求以及课程设置等方面也就不能与精英高等教育的要求相一致了,在这种趋势下的造型基础教学的进一步改革,也将势在必行。

^① 张宁(1972-),硕士学位,研究方向:油画。

^② 基金项目:全国教育科学规划教育部重点课题子课题《动画专业校企合作共建实训基地研究》(项目编号:GKA10134);渭南师范学院研究项目(项目编号:08YKZ027)。

造型基础是数字艺术专业的专业课程,由于它占的比重较大,又处于前置阶段,同时它与其他课程的接续关系紧密,因此是建立学生的基础知识结构、培养基本素质、树立正确的创造方法至关重要的环节。可以说造型基础课程的组织与实施成功与否,直接体现了数字媒体专业教育在理念、思路和实施上的基本状况。

改革造型基础课程的教学,要实现造型基础课同专业课正常顺利“接轨”,必须理清造型基础与专业设计之间的关系,如将写实造型能力、艺术表现能力、形式分析能力、视觉语言及审美能力、创新能力等进行比较,在比较中对上述内容在设计专业中的功能与地位做出分析和评价,决定取舍侧重,从而找出一套能够适应设计专业人才培养需求的基础课教学体系^[2]。同时,应该对以往的造型训练内容进行分析和筛选,针对数字媒体专业的目标指向进行重组与整合,使之成为设计类专业基础训练的有效内容。还应科学安排课程,以适应不同能力水平同学生的实际。

二、采用单元制课程形式,分阶段达到教学目标

国内许多院校数字媒体艺术的专业课教学采用“单元制”课程,也称做模块型课程。这种新型课程设计方法将课程划分为几个单元,可根据内容的难度,分解、重组单元制课程,如课程素描一、素描二;色彩一、色彩二等。单元课程的教学内容既有相同内容(必修课),又有不同内容(选修课)。学生根据自己的实际能力,弹性地选择学习内容,有利于学生对知识掌握程度的自我调控,同时也能为教师更有效地设计课程提供指导。单元课程必须合理安排,科学搭配。根据教学大纲和认知规律,采用分阶段推进的方法,既能照顾到不同能力的学生,又能保证在最终教学效果上达到基本一致^[3]。还可根据学生的实际情况,在各阶段教学中适当调整重点,使每名学生都有所进步。

第一阶段教学应着重对客观物象的再现能力的培养。通过透视、光影、质感、量感、结构等内容的教学活动,使学生掌握造型规律,提高审美意识,达到快速、准确地记录、表达形态的能力。该阶段是造型基础课程的重点,然而随着高等教育的扩招,学生造型能力和水平整体呈下降趋势,因此必须从认识上提高,从课时安排和课程内容上加强。

第二阶段教学则强调表现和设计意识的培养,即创造力的培养。包括感悟力、好奇心、洞察力、敏捷的思维和丰富的想象力等。通过观察方式和形式语言等内容的教学,使学生从再现能力培养转入诸如情绪、节奏、韵律等视觉经验的提升。要鼓励学生品读经典的艺术作品,吸收前人探索成就;多鼓励学生进行表现形式和手段的实践,使学生的习作形成多样化特征。如鼓励学生大胆尝试诸如木炭条、水彩、毛笔、各类纸张等多种工具材料所形成的艺术效果,寻求表达手法的多样化。

第三阶段教学强调个性的挖掘,包括自主、独立的品格、独到的见解、个人潜能的挖掘等。从上一阶段的视觉经验引申到意向归纳;追求画面艺术形式的个性化、强化画面的视觉张力。从创作主体的角度来看,世上并无一成不变的绘画语言形式,关键是如何将主体的审美通过恰当的语言形式表现出来。因此,要积极发现学生的优点,多鼓励学生进行探索,挖掘和发展学生的个性,使学生的习作有个性化特征。可通过“画如其人”、大师经典作品讨论等活动把艺术、文艺、哲学等艺术素养因素综合,进行教学活动,提高学生艺术修养。

三、改革教学方式和教学评价标准

要保证教学目的的实现,并推动不断创新与发展,需要建立科学的系统,在这个合理的体系激励下形成课程形态,这种形态应具有过程教学、情境教学、个性教学和创新课题的特点。它要求更新教学观念,充分发挥教师的引导作用,改变过去先讲、后练、最后评讲作业的教学方式,强调教学过程的互动。教学由被动式转变为互动式,给学生提供一个易于激发创造潜能和有利于个性发展的受教育的环境,促使他们成为可持续发展的有创建性的个体。它要求采用激励、讨论、演示、辩论等多种情境教学形式,激发学生的兴趣和建立自信。它要求根据各院校资源优势、生源能力水平、专业方向等具体情况,建立有针对性的、目标明确的课程形态和教学方法。它要求不断更新创新课题,建立有约束力与激励机制,促进创新课题^[4]。

艺术教育与其他学科的区别在于除了一般普遍规律的共性教学以外,还有一个艺术教育中极其重要的任务,那就是个性化培养。由于每个学生的知识结构、人生经历、审美趣味以及才能禀赋等个体素质不同,体察的兴趣点、角度、重点不同,得出的感受、判断和结论自然不同,选择和借鉴的表现手法也必然各异。不同的教学目标导向决定了对于不同结果的评价标准。适应于数字媒体艺术需求的,在对客观规律(造型规律)的掌握,以及运用已掌握的造型规律和审美意识,对客体进行能动的艺术再加工(创造)的实践行为,同样会受到充分的重视而得到高度的评价。“激活”学生的积极性和创造潜能,尽管造型能力较差、创造十分不成熟,也不要求全责备而应及时给予鼓励和引导。

四、结 语

数字艺术基础造型课程的改革还有待于进一步探讨,甚至现有的课程门类及内容还有待于进一步商榷。但可以肯定,教育要适应形势的发展,没有不变的格局。数字艺术造型基础课程,不能像传统课程那样只强调教学的整齐划一,而忽视学生选择的自由,只强调知识的深度,而忽视学生所需知识的广度,只强调教师的教学自主,而忽视学生的实际情况。数字艺术专业的不断发展和变化,我们的教学