

多媒体艺术传播中的书画美学精神

李 勇

(盐城工学院人文学院,江苏 盐城 224051)

摘要:计算机多媒体技术的发展为传统书画艺术提供了新的表现形式与方法,“非真实感绘制(NPR)”、“3D渲染技术”为其在新媒介空间的模拟与再现提供了可能。中国书画艺术历史悠久且有着丰富的美学内涵,如何在传统与现代之间找到最佳契合点,作了相关实践与探索,试图寻求传统文化传播的新途径与方式。

关键词:多媒体艺术;传统书画;水墨动画;美学

中图分类号:J2-39 **文献标识码:**A **文章编号:**1671-5322(2012)03-0081-05

中国传统书画艺术不仅历史悠久,而且有着丰富的美学内涵,在众多的古典艺术中是最富有东方色彩的。如果说西方人发明的电影是关于光与影的艺术,那么传统的中国书画艺术则是在黑白的世界中探寻视觉艺术的灵魂。传播技术的发展,不断推动着人类社会向前迈进,单从书写工具的演变上就可以看出艺术的表现方式是与时俱进的。“蒙恬造笔”向来被传为美谈,谁会想到浸染着墨氲香气、质地柔软的毛笔竟出自久握刀剑戈戟之手?历史总是带给人不断的惊喜,千百年前的古人也不会想到,今天的人们几乎舍弃了诸多书写工具,一种沉浸式的数字虚拟空间越来越成为人类主流的生存方式。正是这种虚拟存在给传统书画艺术的传播带来新的契机,正如清代美学家刘熙载《艺概·赋概》中所说的那样:“赋以象物,按实肖象易,凭虚构象难。能构象,象乃生生不穷矣。”^[1]

一、中国书画艺术的美学内涵

钟繇《笔法》云:“笔迹者,界也;流美者,人也。”神秘莫测的笔迹之界与神秘莫测的流美之人,是书法美学存在的最大理由^[2]。甲骨文可以说是中国书法之滥觞,在长达三千多年的发展历程中,中国书法形成了独特的美学特征。它凝聚了自然之灵气,是美的创造,但其中最重要的是:

书为心画——它是心灵的艺术。中国自古便有“书画同源”的说法,自然里的一切,充满了生命运动的节奏。古往今来的书法家用抽象了的线条来表现自然万物,来抒发自己的情感,以抽象的方法营造了一个有情的世界^[3]。世界上还没有哪一个国家像中国一样,把本民族的文字书写演化为一门艺术,这是书法在全人类各门艺术中是最为独特的一点。

中国画充分运用了书法艺术的抽象手段,大致源于书法与绘画所用的工具完全相同——毛笔和水墨。中国画与其他绘画形式相比,具有鲜明的民族形式和艺术特色,其传统美学法则是“外师造化,内得心源”。与西方绘画写实的特点不同,中国画是变自然形象为“艺术的形象”,赋予物象以感情,渗入作者的气质与品格,以达到“以形写神”、“形神兼备”的最高境界。中国画又称“丹青”,《汉书·苏武传》中载“竹帛所载,丹青所画”,杜甫诗《丹青引赠曹将军霸》中也有“丹青不知老将至,富贵于我如浮云”之句,说明中国画原本是有颜色的。早在宋代水墨画兴起之前,中国人就拥有了全世界最为艳丽而含蓄、写实入骨而形神兼备的漂亮画面,然而中国人的色彩探索之旅,几乎仅百余便戛然而止。在魏晋发祥、至北宋兴起、到明清流行的水墨画成为传统视觉传达系统中表意的独特符号。

收稿日期:2012-03-03

基金项目:江苏省教育厅高校哲学社会科学研究基金项目(2011SJD860011)

作者简介:李勇(1975-),男,吉林长春人,讲师,研究方向:信息传播与广告媒体。

原因何在?从表象上看,似乎是与当时使用的工具(毛笔)、材料(宣纸)和制墨技术有关,其实从根本上是源于思想观念——道家哲学的影响。《老子·道篇》中说:“五色令人目盲;五音令人耳聋;五味令人口爽;驰骋畋猎,令人心发狂”。在老子看来,艺术的产生是表达人的内在心灵,人们所看到的物欲横流的客观世界,不一定是真实的,反而会给人带来情感上的混乱,使人流遁忘返。所以老子提出“五色的世界”,他认为真实的世界是一个超越表象的世界。正是在道家哲学的影响下,中国书画形成了以黑白二色描绘世间万象的艺术表现形式,无色而具五色的灿烂,通过笔墨之间的关系,表现事物内在的质感。

二、传统书画艺术的数字化呈现

清代画家石涛认为“笔墨当随时代,犹诗文风气所转”。近年来计算机多媒体技术与图像处理软件的发展,给传统书画艺术带来新的表现形式与手段。艺术与科学的结合,把传统书画艺术带入了一个前所未有的新境界,同时对艺术表现的理念、方式乃至过程与结果都产生了深刻的影响。

1. 国外计算机绘画技术的发展

非真实感绘制(non-photorealistic rendering, NPR)是一门随着计算机图形、图像硬件的发展而出现的新技术,致力于如何生成类似于艺术家手绘效果的作品。目前,NPR已经在模拟油画、水彩画、铅笔画、钢笔画、版画等方面取得了长足的进展^[4]。该种绘画机制从20世纪90年代开始受到关注并成为计算机图形学的一个研究热点,其中Lansdown等1995年首次一般性地总结了非真实感绘制中的问题,Euro graphics'99和SIGGRAPH'98均为非真实感绘制这一主题设置了专题。

在国外,计算机绘画在各个领域得到了广泛的应用,尤其是在艺术创作领域,CG(Computer Graphics, CG)技术已经成为国外艺术家主要的创作手段与表现形式。

2. 中国传统水墨动画的短暂辉煌

早期的中国水墨动画曾引起世界的关注。1961年由特伟、钱家骏导演的中国第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》取材于齐白石的《蛙声十里出山泉》,将一代宗师齐白石笔下的虾、鸡、蝌蚪、青蛙等放在具有水墨特色的背景中,虚空没有生

命的虾看似在真实的水中游动,颇具栩栩生机,辅以作曲家吴应炬以古琴和琵琶作的乐曲,营造出诗情画意。漫画家方成说:“这部片子具有独特的艺术风格。可以说每个镜头都是一幅动人的画面,使观众感到象是走进了艺术之宫。”该片准确再现了齐白石的绘画风格,打破了动画片“单线平涂”的模式,意境优美,气韵生动。

1988年特伟、阎善春、马克宣导演的《山水情》是中国水墨动画的巅峰之作,也是绝笔之作。该片融入了中国道家师法自然、与世无争的思想和禅宗明心见性的灵感,杰出的水墨技法与古琴技艺无不出自大家之手,其最大的特点在于充满了隐喻性,充满了中国式的优美韵味与深邃、悠远的人文情怀。整部作品诗意充盈,让人完全陶醉在水墨制成的山水之间,将“中国学派”的艺术性推到最高,曾获得上海国际动画电影奖大奖。

中国水墨动画在国际上奠定了极高的地位,连不可一世的日本动画人也称之为奇迹,早期水墨动画不但在技术上突破了水墨形式难以做成动画的难关,在艺术上也达到了内容和形式的高度统一。由于历史的原因及技术条件的限制,水墨动画在昙花一现后便归于寂静。

3. 数字艺术对传统水墨画的模拟与再现

1986年,MIT多媒体实验室的Steve Strassmann最早提出了一种一维毛笔模型,该模型将画笔在绘制过程中所涉及的对象归结为4个要素,即笔刷(Brush)、笔画(Stroke)、蘸墨(Dip)和纸张(Paper),并建立一个模型库,通过对库中不同要素的选择使所绘制的笔画呈现出各种类型的纹理。这个模块化的系统可以实现各种随机的墨水模型和颜色改变^[5]。

2003年,中国青年导演许毅的三维水墨动画作品《夏》(Ode to Summer),入选了计算机图象技术盛会“SIGGRAPH 2003”,这是中国大陆作品第一次入选SIGGRAPH这样的顶级CG盛会。该片运用3D渲染技术表现丰富多彩的水墨虚拟世界,在留白之处以书法、诗词、印章等来体现中国画独特的审美风格,体现中国传统水墨画虚实变化的韵味。从该片的成功看,三维水墨动画不仅拓展了3D表现语言,而且可以模拟出水墨所不能创建的虚拟运动空间,为中国水墨动画的复兴提供了新的突破口。

三、Flash《中国书法》展示动画的创作

1. 创意设计来源

中国书法是一门古老的传统艺术,有着它独特的魅力。书法的形式美,书法的意境以及书法所具有的文化底蕴不仅体现了自身的艺术特质,同时也彰显了民族文化的精神和价值,它与传统的哲学思想、社会心理、审美意识、思维方式、伦理观念等中国文化息息相关。为了使这一传统文化艺术能在现代数码设计中得到弘扬和发展,笔者创作了《中国书法》多媒体展示动画,旨在对书体的演变与历代书家的代表作品进行梳理与介绍。

2. Flash 在水墨动画创作中的应用探索

(1) 创作工具——Flash 简介

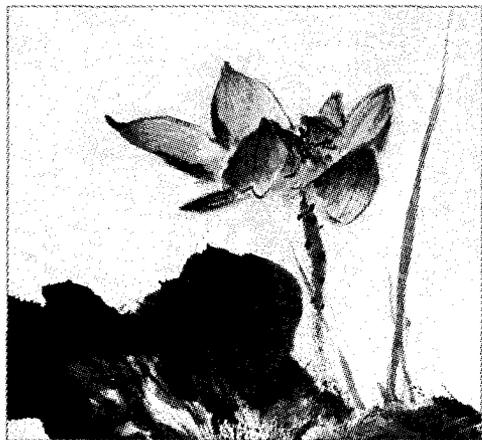
Flash 的前身是 Future Wave 公司的 Future Splash,是世界上第一个商用的二维矢量动画软件,用于设计和编辑 Flash 文档。1996 年 11 月,美国 Macromedia 公司收购了 Future Wave,并将其改名为 Flash。在软件版本更新到 Flash 8 以后,Macromedia 又被 Adobe 公司收购。由于 Flash 动画采用了流媒体技术和矢量图形技术,用它制作的动画文件体积小、播放流畅,且能导入视频、图形及声音素材^[6]。因此,从技术系统和制作方式

来看,虽然已经完全不同于传统动画,但是从视觉接受的角度,其艺术形式还保持着传统动画的美学效果。

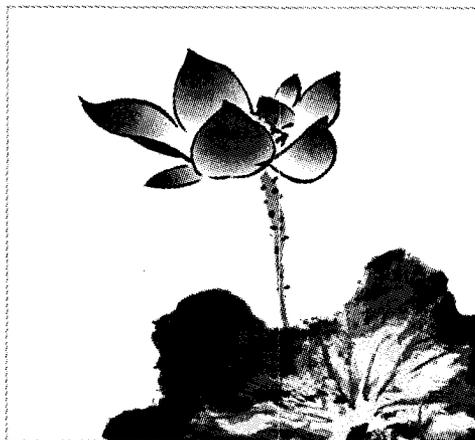
(2) 矢量绘图与水墨表现的矛盾

Flash 是基于矢量的图形系统,用直线和曲线来描述图形。这些图形的元素是一些点、线、矩形、多边形、圆和弧线等等,它们都是通过数学公式计算获得的,因此占用的存储空间只是位图的几千分之一。而且,因为矢量图像可以无限放大,所以画面质量始终不会改变。

基于以上特点,Flash 图像色彩明快、夺目且装饰风格强烈,然而这与水墨干湿变化、层叠往复、淋漓痛快的写意风格恰恰是相悖的。如何解决这一矛盾?在对水墨表现的过程中,笔者配合数位板的使用,在软件的支持下,调整画笔的相应参数模拟真实的绘画感觉。通过调整压感级数的相关参数,表现水墨粗细不同的笔触效果,如毛笔的露锋入笔、偏锋、侧锋等基本笔法。Flash 遮罩动画能实现一些特殊的动态效果,能够透过自定义形状区域看到“被遮罩层”中的对象及其属性(包括它们的变形效果)。利用该动画原理,可以实现水墨在宣纸上渗透扩散、干湿浓淡的动态效果。



原始位图素材



重新绘制矢量效果

图 1 荷花的矢量绘制效果

Fig. 1 Vector Drawing Effect of the Lotus

(3) 具象背后的审美溯源

中国文化拥有一种含蓄之美,而书法和绘画将这种美发挥到了极致,“计白当黑”和“虚实相生”的构图理念,同样适用于极具现代感的数码图形设计。著名画家吴冠中说:“科学揭示宇宙

的奥秘,艺术揭示情感的奥秘。”从艺术发展的角度来看,现代数码图形设计与中国传统艺术是有着一定传承和转换的。水墨画意境悠远,笔势流转,气韵生动,多为文人墨客写意抒怀所好,它有着无论古人或是今人都能理解的文化内涵。

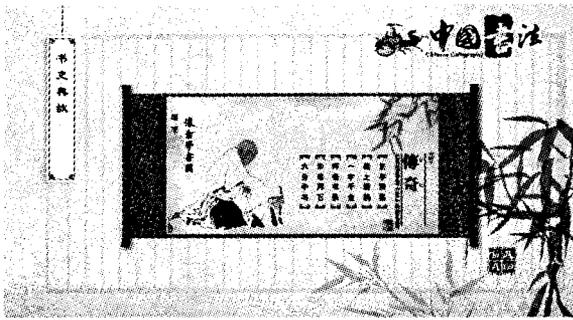


图6 《书史典故》页面
Fig. 6 Page of Calligraphy History

传统书画艺术不仅是中华民族的文化瑰宝,而且在世界文化艺术宝库中也大放异彩。在其漫长的发展演变过程中,一方面起着思想交流、文化传承等重要的社会作用,另一方面本身也形成一种独特的造型艺术。近些年随着媒介技术的飞速发展,新型媒介不断涌现,原有的媒介秩序被颠覆,民族和文化的界线被打破,包括中国在内的许多国家和民族的文化统合性正在面临着严重的威胁和挑战,如何用中华民族五千年的璀璨文明和优秀的文化传统来熔铸国人的精神和品格,自觉维护祖国的尊严和利益,这是一个现实而深刻的问题。

参考文献:

- [1] 周伟业. 化数为美:数字虚拟创作的美学思考[J]. 现代传播, 2011(4): 63 - 65.
- [2] 陈振濂. 书法美学[M]. 西安:陕西人民美术出版社, 1993: 1.
- [3] 范曾. 吟赏丹青[M]. 上海:华东师范大学出版社, 2007: 25 - 26.
- [4] Strothotte Thomas, Schlechtweg Stefan. 非真实感图形学——造型、绘制与动画技术[M]. 叶修梓, 万华根, 张引, 译. 北京:电子工业出版社, 2004: 69 - 92.
- [5] Strassmann Steve. Hairy brushes. In: Computer Graphics Proceedings[M]. Annual Conference Series, ACM SIGGRAPH, Dallas, 1986: 225 - 232.
- [6] 梁国伟, 陈童. Flash 动画:寻找网络虚拟空间的生命运动形式[J]. 电影艺术, 2007(7): 142 - 145.

The Aesthetic Spirit of Chinese Painting and Calligraphy in Multimedia Art Transmission

LI Yong

(School of Humanities, Yancheng Institute of Technology, Yancheng Jiangsu 224051, China)

Abstract: The development of computer multimedia technology provides new forms of expression for traditional calligraphy and painting, the non-photorealistic rendering (NPR) and 3D rendering technology provide the possibility for its simulation and representation in the new media space. Chinese painting and calligraphy has a long history and a rich aesthetic content, The article made some attempts and practice, trying to find the best conjunction point between tradition and modernity.

Keywords: multimedia art; traditional calligraphy and painting; Chinese ink animation; aesthetic

(责任编辑:李开玲)