

数字媒体艺术专业教学方法初探

——以平面设计课程为例

卢毅

南京艺术学院 设计学院 江苏南京 210013

【摘要】 数字媒体艺术专业是近年来艺术设计学科的热门新设专业，鲜明的媒体表现特征以及兼收并蓄的艺术与媒介形态，要求与之相适应的教学体系与具体教学方法，以实现高质量的本科专业教育。本文以设计学科中数字媒体艺术专业的定位与教学为切入点，通过部分实验性课题与教学实践总结，从视觉传达设计的视角，探讨数字媒体艺术专业中平面设计课程的教学思路创新。

【关键词】 数字媒体艺术；平面设计；实验教学

数字媒体艺术因其强烈的感官冲击与丰富的可交互性，带给人们耳目一新的身心体验，成为备受追捧的新形态艺术。在国内外艺术类院校中，数字媒体艺术都是热门学科。作为一个仍处于不断发展演进中的艺术形态，数字媒体艺术的概念定义也在不断变化与扩充，就现阶段而言，“数字媒体艺术可以被归纳为是一个跨自然科学、社会科学和人文科学的综合性学科，属于交叉学科领域，涉及电影后期特效、数字游戏设计、造型艺术、艺术设计、交互设计、计算机语言、计算机图形学、信息与通信技术等方面的知识。^①”。“数字”直指其科技基础，“媒体”强调其立足于传媒行业，“艺术”则明确其所针对的是艺术作品创作和数字产品的艺术设计等应用领域，“集中体现‘科学、艺术和人文’的理念^②”。

数字媒体艺术专业因其前沿性、跨界性、行业发展前景看好等因素，成为近年来全国高校艺术类专业新增开设的热门学科。2020年2月，教育部发布《教育部关于公布2019年度普通高等学校本科专业备案和审批结果的通知》，据不完全统计，此次新增备案和审批的艺术类本科专业共计189个，其中有23所高校新开设数字媒体艺术专业，数量最多。数字媒体艺术专业主要研究借助信息技术手段、数字媒体形态进行艺术、设计创作的方法和技巧，学生在四年学习期间需要进行专业理论学习、掌握创作方法与技能、熟悉各类数字媒体软件的应用，并最终形成综合性的艺术设计能力。为了在相对有限的教学时间内让学生系统了解数字媒体艺术专业，培养独立艺术思考与创作实践的能力，需要一套适合于数字媒体艺术专业特征的教学体系以及一系列具体教学方法，以实施具体教学。

一、数字媒体艺术特征

数字媒体艺术是伴随着科技的进步，媒体形态更迭同步发展的，在艺术形态、审美标准、传播方式等方面，数字媒体艺术较其之前的媒体与艺术设计形式有较大不同，其将几乎全部的艺术、设计形式，各类媒体形态兼收并蓄，交叉融合了多种学科领域。可变、交互与跨界是数字媒体艺术较为明显的艺术特征。

1. 可变

数字媒体艺术具有丰富的可变性，呈现载体可变、作品尺寸幅可变、展示形式可变、观看途径方式等也皆可变化。数字媒体艺术可以承载传达视觉化信息，通过动态化的视觉语言呈现出生动的画面效果；也可以通过逼真的三维立体画面与空间感展现具有魄力的视觉冲击；还可以结合时间维度带来观看的节奏把控与多种叙事可能。

2. 交互

数字媒体艺术强调与观众的互动，作品须经由观众的交互参与才得以完成，观众的交互行为影响并促成作品的最终面貌。数字媒体艺术作品在创作伊始即将观众的互动参与作为必要元素进行考虑，包含交互方式、交互媒介、交互反馈、交互结果等诸多层面。

3. 跨界

声音、图像、影像等多种媒体的交融表达是数字媒体艺术的常见形态，数字媒体艺术作品还常与装置艺术、音乐演奏、舞台表演、舞蹈等艺术形式结合表现，并可与自然科学、社会科学等领域的多个学科实现更宽泛的跨界结合。通过声、光、电、丰富的媒体手法营造多感官、多层级的综合性体验。

二、数字媒体艺术专业中的平面设计

数字媒体艺术与平面设计在视觉形式、审美趣味、创作元素等方面有诸多相通，平面设计课程也是数字媒体艺术专业的重要课程组成。图形设计、字体设计、编排设计等平面设计基础性课程的视觉语言、设计方法、思维逻辑等，都是数字媒体艺术专业学习后期重要的设计基础与创作手法来源。无论在二维图像、三维图像或是虚拟现实、增强现实等表现形式中，视觉化元素的设计形式感把控，主要来自于平面设计类课程的训练与设计方法总结。

三、教学探索实践

以打牢平面设计基础为前提，以体现数字媒体艺术特征为切入点，对照视觉传达设计专业的相应课程，本研究在教学中开展了一系列旨在探索数字媒体艺术专业平面设计课程教学方式与方向的实验。教学对象是视觉传达设计方向的数字媒体艺术专业本科二年级学生，授课时间是本科阶段第三学期。教学探索的重点和难点是使学生在在学习过程中既充分接触平面设计方法，又能促进对数字媒体表现的理解，掌握视觉传达的核心语言，培养多元化、多维度的思维方式。在教学实践过程中，设计了多个课题开展实验教学。

1. 课题一：突破静态，将动态介入平面

基于屏幕显示载体的数字媒体艺术作品，其视觉形式多为动态，在本科第三学期的字体设计课程中加入动态设计内容是一种尝试。作为基础性设计课程，数字媒体艺术专业的字体设计可以照搬平面设计专业的课程设置与作业要求，着重于文字字形、字意与形式感的设计训练。但数字媒体艺术与平面设计

在细分的设计语言与形式感表达方面还是有着各自特性的,在字体设计学习的初期阶段让学生认识到文字在多种信息载体上的不同表现形式,有助于学生建立更多维度的设计表现思维。数字媒体艺术自早期阶段就已出现大量以文字为主题的作品,为课程提供了丰富的参考资料,平面设计领域近年来兴起的动态化趋势也为静态图形的动态化呈现提供充足优秀案例。课程的动态设计教学环节以动态海报为作业形态,先设计静态字体海报,再将海报中元素动态化,通过运动的画面增强视觉表现,在保持海报平面语言风格的同时丰富观看体验。动态设计对软件熟练程度有一定要求,加入动态设计内容后的字体设计课程知识点增多,课程节奏加快,作业强度也相应加大。但从课堂反应与作业反馈结果来看,学生在适应教学节奏之后,可以较好的吸收教学要点,在作业练习中表现出较强的动态联想能力,设计效果表现有所增强。

2. 课题二:拓展尺幅概念,建立多维度思维

数字媒体艺术作品的画面尺幅是可变的,根据显示媒介不同,同一组画面内容可能会产生若干种画面尺幅,从手机屏幕到巨型电子大屏都有可能。通过安排相应课题让学生将设计作品显示于不同画幅比例以及尺寸各异的屏幕中,训练多种构图方式的应变能力;在若干相互分离的屏幕中显示相关主题的设计内容,以打破同一内容同一位置呈现的惯性思维;将设计内容通过投影仪在教室墙面及建筑外立面投影呈现,让学生感受放大的尺幅所带来的视觉冲击力,以及将常规的观者大画面小的比例对比关系倒置后带给观众的感染力与沉浸感;将平面设计内容投影于室内空间、家具、石膏像等非平面介质,将屏幕的二维呈现拓展为真实三维呈现,同时随着被投射环境与对象的变化,各种真实的空间维度、结构、肌理、光影等都加入到设计作品当中,也将平面或立体的固有状态相混合。在完成课题作业的过程中,学生会应用到二维、三维视频、全息投影、3D投影、交互影像、多媒体编程等多种数字媒体艺术主流创作手段,让学生体会到数字媒体艺术语言的丰富性,逐渐建立多手法、多维度表现的设计思维。

3. 课题三:探索视觉效果,发现表现语言

数字媒体艺术作品结合了动态视觉与多种媒体手段,常用

的视频制作及三维软件中有大量增强视觉效果的处理手法,借助软件进行有针对性的视觉效果实验,可以发现更多的媒体表现语言。通过一系列结合平面设计与动态表现的课程快题,引导学生尝试各种设计应用手法。在这些课题当中,学生表现平面图形的变换组合、对文字进行动态演绎、将规定的文本段落在一分钟时长的动态画面中变化与呈现、通过投影影像赋予文字新的视觉肌理、在影像中将文字不断复制和放大、搭建沉浸式影像空间或是通过多个屏幕实现动态画面的交响式呈现、通过编程或软件处理将声音转换为可视的文字或图形等等。通过总结实验得出的各种设计方式,通过发现、总结、再创造的作业环节,深化对于数字媒体艺术平面视觉元素表现力的认识。

四、教学总结与探索方向

数字媒体艺术跨越科学、艺术、人文等多个领域,专业涵盖面广,通过本科教学将学生培养成为了解数字媒体艺术特征与发展规律,拥有较高艺术审美眼光与设计水平的专业人才,对于数字媒体艺术的发展十分重要。数字媒体艺术的教学可以有多种方向,既可以从视觉传达设计的角度切入,也可以是软件交互应用、数字产品开发,或者是实验性影像、互动装置、互动影像等新媒体艺术形式。设计学科内的数字媒体艺术专业应当坚持从视觉传达的视角进行教学探索,通过教学方式与教学内容的调整,让学生多接触数字媒体表达方式,掌握相应设计方法,拓宽对数字媒体艺术形态的认知,从表现手法与视觉效果入手培养学生更高的视觉审美能力,更广泛的媒介掌控能力,鼓励综合性的设计研究,打下扎实的专业基础。前文所述的教学方法目前仍在摸索阶段,还将进一步扩大教学实验范围,通过课程作业质量及学生进入后续课程阶段时的能力提升情况进行比较验证,以判断这些教学手段对于培养动态化视觉思维习惯、综合性媒体应用能力等方面的促进作用,将行之有效的实验成果加以提炼,逐步形成新的教学方法。

基金项目:江苏省高等学校优秀科技创新团队项目“参数化技术创新设计研究”(DGZHPCS17)

参考文献

- [1] 中华人民共和国教育部. 教育部关于公布 2019 年度普通高等学校本科专业备案和审批结果的通知 [ER/OL].,2020-02-25. http://www.moe.gov.cn/srcsite/A08/moe_1034/s4930/202003/t20200303_426853.html
- [2] 曹方编著,《视觉传达设计原理》,江苏美术出版社,2005年版。
- [3] [美] 诺曼著,《设计心理学4:未来设计》,中信出版集团,2015年版。
- [4] 邱志杰著,《总体艺术论》,上海锦绣文章出版社,2012年版。

① <https://zh.wikipedia.org/wiki/数字媒体艺术>

② <https://zh.wikipedia.org/wiki/数字媒体艺术>