

数码原始艺术的分类与制作

“数码原始艺术”系列作品主要分为如下六大类:

一. 数码兽皮印制作品与三维动画投影:

各种三维动画图像被数码喷墨印刷机印制于不同肌理半透明的兽皮上, 然后重新湿润并利用特别的夹子和可伸展的棉绳扯拉在铝制的艺术框中或红雪松木框中. 其代表作为: “数码原始国王”, “数码原始皇后”, 和“数码太阳与马” 等.

多种三维动画原片通过投影机从不同角度(主要为前后)交叉重叠式投影于半透明的兽皮上, 从而产生一种湿润, 透明, 赫黄又深沉的动画效果. 观众可从不同的角度, 近距离地欣赏其作品. 整个装置为18英尺长和5英尺宽及8英尺高. 其中包括投影机投射距离. 代表作为: “数码原始奔跑”, “数码原始舞蹈” 等.

二. 数码原木印制与动画投放:

不同数码三维数码树瘤肌理图像被数码印刷机印制于胶合板上, “数码自然” 为其探索主题, 每一幅数码印制品相随LCD电视机展出水金火木土动画系列. 三维动画从不同角度交叉重叠式投影于稀薄又半透明的自然的原木上, 给人一种浑厚, 深沉的动画意境.

代表作为: “树结脑额+4”, “树结核+4”, 和 “树结胳膊+4” 等系列.

三. 数码岩石印制作品与凸镜动画虚拟:

多种火岩浆人体与三维数码树结发毛肌理图像被数码印刷机印制于薄岩石和大理石上, 两至陆个微型LCD电视机展出岩浆和毛发游动于岩石间的整体连续动画, 并通过中型凸镜反射呈现. 代表作系列为: “火岩浆人体+6”, “树结发+ 2”等.

四. 数码锈钢印制作品与动画装置:

此系列作品旨在探讨人类精神、肉体的腐蚀与自身行为的关联, 也就是说人类勤劳与懒惰、进取和畏缩都与精神的闪烁和腐锈紧密相连. “锈脸” 作品直接印制于生锈的钢板上, 在每一作品之中, 观众都可看到其胞胚从出生到锈落的微型三维动画. 在作品的中下方, 由四部电脑组合展示一组大脑生锈的观念动画, 其中大脑全为人体组成. 锈脸人物造型和动画都为 Softimage/XSI 三维制作, 其头部全采用各种铁锈肌理成像. 主体动画为 5 分钟, 分辨率为 14000x12000 pixels. 大脑生锈动画是通过多层次黑白面罩和透明功能控制而成.

五. 数码-原始动画装置:

中华祖先在AD180年便创作了一种用手转动其不同画面, 便可从洞眼中看到动画效果的装置, 西人在十八世纪经改制后, 命名 “Zoetrope”, “Phenakistoscope”. 借用此原理, 使用木材, 金属材料和数码系列图像, 制作出一系列动画装置, 观众可利用自身力量转动动画装置, 从而创作出不同速度的动画片.

六. 数码-农业器具互动动画装置

此系列作品整体旨在用古老的中国农业劳动器具结合现代三维动画来体现艺术家本身对中国几千年农业的现代注解。作品包括古老大秤，稻谷风车、岩石磨盘。而每一作品则有不同的探索主题和技术难题。

碾磨装置作品通过人与磨盘的互动过程来表现工业化与传统农业文化的冲突。在时空的“碾磨”圆周运动中，其黑白效果具有时间记忆，历史的永恒异体总以惊人的相似性，在无限的重复自己。当稻谷风车作品被观众摇动时，输入的是稻谷，吹走的是挣扎的农民，而留下的却是触目惊心的害虫。在古老大秤作品中，观众通过选择农业口号这一富有时代特征同时又高度理念化的文字载体，来驱动巨大的实体秤产生失衡，秤砣部分的动画也同步改变和观众交互，从而揭示“观念重量”主题。