

虚拟服装设计：创意解放下的时尚平权

来思渊, 刘禹杰

浙江理工大学艺术与设计学院, 浙江 杭州

收稿日期: 2023年11月28日; 录用日期: 2023年12月18日; 发布日期: 2024年2月21日

摘要

本文探讨了互联网时代下虚拟时装设计的兴起, 以及虚拟服装在数字媒体语境下的多元表现。文章首先审视了时尚行业的历史发展和中国时尚在全球市场中的地位, 随后深入分析了虚拟时装设计的不同方面, 包括虚拟服装的超现实设计、以虚拟服装设计为基础的多元化叙事表达以及虚拟服装的交互设计, 并探讨了中国在虚拟时装设计中的独特角色。文章总结时指出, 虚拟时装作为新兴的设计领域, 正在以前所未有的方式重塑时尚行业, 展现了未来时尚发展的新方向。

关键词

虚拟时装设计, 数字媒体, 文化融合, 可持续性设计

Virtual Fashion Design: The Democratization of Fashion in an Age of Creative Liberation

Siyuan Lai, Yujie Liu

School of Art and Design, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou Zhejiang

Received: Nov. 28th, 2023; accepted: Dec. 18th, 2023; published: Feb. 21st, 2024

Abstract

This article explores the rise of virtual fashion design in the internet era and its manifestation in digital media, particularly in terms of diversified narrative expression and cultural integration. The paper begins by examining the historical evolution of the fashion industry and the position of Chinese fashion in the global market. It then delves into various aspects of virtual fashion design, including surreal style, narrative expression, and multidimensional interaction, and the unique role of China in the realm of virtual fashion design is discussed. The article concludes by highlighting that virtual fashion, as an emerging field of design, is reshaping the fashion industry in

unprecedented ways, showcasing new directions for future fashion development.

Keywords

Virtual Fashion Design, Digital Media, Cultural Integration, Sustainability

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

从诞生到不断发展, 从皇宫贵族的特权、资本大鳄的奢侈狂欢到大众时尚, 时尚已然融入到了人们的生活。互联网时代, 虚拟时装在社交网络中悄然走红, 这种在虚拟空间中的个性化时尚设计表达极大地丰富了时尚的多元文化内涵, 同时随着互联网的急速发展, 作为“后起之秀”的中国设计师们开始在一直以来被认为是西方主导的时尚市场之中大展拳脚, 为世界时尚添上来自东方的靓丽色彩。多元化虚拟时尚设计的横空出世为人们打开了对于未来媒介的想象, 在这个虚拟、开放、充满创意的艺术空间之中, 文化融合的大趋势之下, 时尚产业迎来了又一次革新。

2. 数字媒体下的虚拟时尚设计

互联网时代是“连接”与“交互”的时代。新媒体作为以网络空间为依托的全新媒介系统, 因为其中信息的强传播性、用户的高参与性以及内容的交互属性成为了当代信息传播的重要途径。以新媒体为基础的虚拟时尚设计以数字技术与现代传媒为基础支撑, 将理性的逻辑思维和感性的艺术思维融为一体, 开启了虚拟空间中“全民时尚”的时代。

时尚的虚拟化开端来自于游戏。游戏与时尚的联姻俨然成为数字媒体下时尚传播的“捷径”。在游戏独特世界观、风格各异的美术特征以及引人入胜背景故事之中, 玩家以沉浸的视角操纵自己的角色, 如同使用、欣赏一件精心设计的数字艺术作品。随着近年来电竞行业在年轻一代的影响力不断提高, 游戏在互联网语境中独特的传播属性和居高不下的话题度自然被许多时尚品牌所关注。游戏中可以交易、分享的“皮肤”与虚拟时装的火爆, 为时尚界提供了全新的方向。这种没有实体、依靠虚拟建模技术以及图像处理技术呈现的“数字时装”以其大胆超前的艺术思维展现出了与众不同的视觉效果以及先锋属性。这种新颖的时尚展现方式在互联网中逐渐发酵, 相比起昂贵、并不舒适、穿着数次即丢弃的“快时尚”单品, 网络红人们似乎更加青睐于创意“吸睛”、方便“穿着”的虚拟时装。

实体服装高级成衣价格高昂, 在生产的过程中亦会对环境产生大量污染, 相对来说, 以实体高级时装数十分之一的价格即可购买并体验的数字时装, 让时尚设计被更加广泛的大众所拥有, 而生产虚拟时装的制作能够将对环境的影响降到最小, 在最大限度上实现对于环境的保护, 极大增强了时尚产业的可持续性, 为产业注入了全新的活力。

3. 虚拟时装设计: 设计展现

作为结合了三维设计、材质模拟、图形叙事设计、服装设计、动态设计的混合设计学科, 虚拟时装艺术所呈现出的超现实的创意样式设计、多样化的服装叙事设计甚至是未来虚拟时装在虚拟空间中的交互都是虚拟时装设计所需要考虑的展现内容。

3.1. 创造性的超现实样式设计

传统设计通过布料与针线编织、组合而成,“实穿性”是非常重要的设计考量。服装通过精细的面料编织以及精密的版型设计、剪裁以及缝制达到与人形体的贴合,方能穿着于人体之上,并以此为基础进行服装形态的创新,完成可被穿着的服装设计。相比传统服装,数字时尚真正有趣的部分在于超越物理范畴的局限。从服装本身视角来看,不需要被“穿着”的虚拟时装可以不依附于人体而独立存在于数字的空间之中,这意味着虚拟服装可以不被真正的制造出实体、不需要被真正穿着,他的设计生产可以抛却掉供应链、裁剪生产、库存、销售等传统服装行业所受的种种桎梏,这给虚拟时装的设计带来了极大的创意空间。

作为数字时装公司 The Fabricant 的联合创始人, Amber Jae Slooten 说,“我不想鼓励品牌简单地复制他们的实物。”“我会鼓励他们超越物理现实。例如,我们设计了一只燃烧的鞋。品牌可以创造各种在现实生活中永远不会存在的数字时装。”^[1] Tribute Brand 公司所设计的虚拟服饰“BALA”(图 1),让在现实世界中不存在的材质“穿”到用户身上,以无与伦比的创造力与想象力给予所有人以前所未有的体验。



Figure 1. “BALA” from Tribute Brand

图 1. Tribute Brand 公司所设计的虚拟服饰“BALA”^①

3.2. 多样化的叙事表达设计

个性化、无边界的设计让虚拟时装有了丰富的叙事空间,虚拟服装设计师可以通过虚拟服装的设计为载体,去演绎一个动人的故事、去叙述一个想法甚至是去重现一段旋律。

Afterworld: The Age of Tomorrow 作为巴黎世家为自己 2021 年新款秀场推出的视频游戏,将时尚品牌与虚拟游戏的融合再度升级。在这个游戏之中,除了创意、美观的服装造型,由虚拟时装串起的场景叙事也是本次设计的特色之所在。巴黎世家的艺术家使用 Epic 公司的虚拟游戏引擎 Unreal Engine 创造出了一个来自 2031 的末日世界。得益于游戏中极大的创造自由度,设计师 Demna Gvasalia 在这个游戏世界中,使用丰富的设计细节与视觉符号形成独特的非叙事性手法,完成了一套完整品牌世界观的呈现。玩家在“末世”之中穿梭、探索,最后成为“骑士”迎来曙光。在游戏过程中,设计师表现出的对技术滥用、全球虚拟化、自然环境破坏的洞察与反思让巴黎世家品牌在游戏中以崭新的、极具传播性和话题度的手法,完成对于品牌价值观的塑造与传达。其中,数字服装成为了故事叙事的“锚点”,成为了叙述的工具,机车服与古欧洲贵族铠甲的混搭带来对于身份阶级、现代历史的回溯与思考;一袭厚重飘逸的

红裙搭配上夸张华丽的珠宝与犀利的流线型墨镜, 用服装描绘生动的末世故事, 塑造鲜明的人物角色(图 2)。



Figure 2. Afterworld: The Age of Tomorrow
图 2. Afterworld: The Age of Tomorrow^②

《Vogue 时尚与美容》杂志在 22 年一月刊的封面“未来之境”(图 3)中, 四名来自中国的设计师 Susan Fang、Didu Official、Scarlett Yang 和 Oude Waag 的三款虚拟服装作品让人眼前一亮: 半透明的啫喱状面料以水中生物为灵感、无重力般轻盈浮动的细纱宛如千年琥珀中兀自碎裂的纹路、不断流动的汨汨流体, 似乎是从矿藏中流出的金泉。这三名年轻的中国设计师以独特的虚拟服装造型设计与虚拟面料表现, 通过虚拟服装设计作品叙述关于设计师眼中“人与自然”、“人与本我”的哲学话题。



Figure 3. “Land of Future” vogue
图 3. 《未来之境》vogue^③

3.3. 多维度的虚拟服装交互设计

除了作为一张合成的照片、或是一个虚拟的人物, 混合现实技术的发展又为虚拟时尚的多维交互设计打开了全新的可能, 将“人”与“虚拟时装”之间的交互带到了另一个层级。

智能手机上基于界面的人机互动的交互方式改变了我们对于手机操作的固有想法,也开启了新媒体时代我们对于技术的无限畅想。近年,交互技术不断发展,虚拟现实,增强现实技术的逐渐成熟让我们幻想中与虚拟空间的多维交互开始逐步成为现实,对于现实物理效果的虚拟化模拟与反馈在虚拟现在钟塑造了全新的交互体验。

模拟引擎在虚拟的空间中创造每个人的数字孪生,VR设备完成对人物脸部、头部的实时建模、捕捉,实现表情甚至情绪的即时采集,将体验者浸入到虚拟空间之中。作为时尚虚拟化中不可缺少的一环,对于面料的模拟,配合手部追踪,Mate公司在虚拟空间之中实现了对布料拉扯的实时模拟和低延迟空间视觉反馈,如图4,这个技术上让虚拟化的时尚从单纯的视觉三维展示的“样品”走向虚拟空间中真正“可用”的未来。



Figure 4. Fabric interactive demo, Meta
图4. Meta公司的面料交互演示[®]

随着 Apple Vision Pro 的发布,越来越多新技术开启了对于未来虚拟空间的无限想象。对于触觉甚至嗅觉的虚拟化再现计数让交互的维度无限延伸,在虚拟世界之中,观察、感受、触摸,以最为自然的方式参与其中……虚拟空间多元反馈的加入让科技的存在“无感”化,让人们如同在现实中一般在虚拟世界中生活社交,虚拟时尚设计将更加深度地参与到虚拟交互之中,成为未来时尚的建构方向。而人作为虚拟空间中的一部分,虚拟的未来空间将如同人们理想之中“时尚乌托邦”所描绘的那样,时尚为所有人开放,所有人参与到时尚之中找寻、创造属于自己的时尚符号。

4. 虚拟时装设计中的中国时尚

中国从来不缺被关注和效仿的时髦女性,古代中国的“时尚”群体,一般由三个部分组成:一是皇室宫廷,二是权贵阶层,三是娱乐界,也就是倡优伶人。从大将军梁冀之妻孙寿的“作愁眉,啼妆,堕马髻,折腰步,龋齿笑,以为媚惑”,到西施“人之所美也,鱼见之深入,鸟见之高飞,麋鹿见之决骤,四者孰知天下之正色哉。”来自古代的时尚常伴随着广为传颂的故事,最美的词藻从来不吝啬于倾国的美人。朴素而饱含着美好寓意的祝福,被口口相传,在西方世界具象、繁琐的新艺术之外,中国艺术所重视的“意境之美”,对于“风”、“神”的着重描摹,都难以用固定实体精确展现。没有限制的虚拟空间带来的无限可能,为中国传统艺术注入了全新的活力。精巧的非遗工艺在虚拟的空间中重现手作的质感,传统中国画中干湿浓淡的绝美韵律与虚拟时尚设计的结合,是将水墨画卷“穿”在身上,或是用鎏金光河将“天人合一”的中国传统哲学带入未来的虚幻语境?

互联网为新锐设计师提供了展现自己的舞台, 他们独特的风格以和艺术表达, 被注重个性化、独立性的“年轻一代”们认同。时尚在虚拟的赛博世界中带着属于年轻一代的声音不断进化, 带着着多元化中国色彩的新生时尚设计强势而来。从 2015 年 Shushu/Tong 将中国美学与伦敦的街头服饰风格相结合、郭培用精巧繁复的工艺让中国风得到巴黎高定的认同、Windowsen 用运动装玩转高定到“哭喊中心”用服装呈现当代“95 后”年轻人的情绪表达……中国新生代设计师融合性、超前性、开放性的时尚表达让世界重新认识中国时尚。在新媒体时代文化交融的背景之下, 中国文化在时尚之中的展现将不再局限于西方视野下“丹凤眼”“丸子头”的刻板印象, 五千年沉淀以更加直观的方式, 由中国设计师之手, 通过全新的虚拟时尚形式展现在世界面前。

中国设计师 Xi 作为中国数字时装设计的先行者, 她设计的数字时装“虚空之裙”(图 5), 融入中国传统“剪纸”艺术, 形态上层次丰富, 展现出在真实物理世界中所无法实现的繁复精致的结构, 以及“液态金属”般的独特质感。它以一种全新的视角表现出中国的传统美学与未来艺术的巧妙融合, 作品一经推出就受到了网友的广泛关注, 以其独特的超现实属性将穿着者带入了另外一个时空。



Figure 5. “Skirt of the Void”, Xi
图 5. “虚空之裙” Xi[®]

在 Xi 以及更多中国创意设计师的推动之下, 虚拟服装设计世界中的“中国姓名”带着独特的中国视野以及别具一格的文化解读为世界带来了惊喜: 著名中国时装设计师 CHENGPENG 与三维设计师 UV-ZHU 的联合创作, 在虚拟世界之中深化独特文化背景下的艺术表达、浙江理工大学与 style3D 合作的云上走秀“无竟”中, 将虚拟服装与实体服装同台展示的创新形式亦获得了国内外的广泛好评。

5. 面向未来的时尚设计: 时尚民主化

从西方的语境之中诞生发展的时尚, 以“浪漫”为名, 与财富挂钩, “暴发户和突来的财富, 佛罗伦萨哟, 在你里面产生了, 你已经为之流泪的骄傲和奢侈。”[2]对富有的商人来说, 那奢华的珠宝以及繁琐的工艺只是对于财富奢侈的展现和炫耀。如齐美尔的“水滴理论”所言, 时尚是自上而下的传播扩散过程, 皇室宫廷掌控着水滴的阀门, 位于下端的普罗大众只能被动接受与模仿。一旦时尚被广泛模仿, 贵族阶层立即打开阀门创造新的水滴取而代之。

随着生产力的不断加强,人们对于服装的需求早就超越了“保暖”的需求。布鲁默(Blumer)在《时尚:从阶级分化到集体选择》一文中批判了齐美尔的观点,认为时尚是源于内在驱动的集体选择,且在这个集体选择过程中,广大民众是形成选择结果的关键,“精英阶级的权威只是影响,并不能控制正在形成品味的趋向。”[3]随后,拉兹洛·莫霍利·纳吉(Laszlo Moholy Nag)在包豪斯理论的构建中提出了“人人都有天赋”的看法,而约瑟夫·波依斯(Joseph Beuys)所提出的“人人都是艺术家”[4]将这个观点更进一步。但是时至今日“属于人人的个性化表达”这个理想化的愿景在虚拟时装的课题之下好像也没有如此遥远。

Style 3D 软件的发布让布料与版型的模拟与虚拟时装的门槛大大降低,而另一个软件 Nomad 的出现将虚拟时装真正成为普通人的玩具。这个与三维雕刻软件 Zbrush 相似功能的手机 App 能够轻松让人通过简单的滑动与绘制就能“捏”出自己想要的三维图形,通过 App,没有建模经验的普通人也能在极短的时间之下轻松的建模、调整材质、光影、导出,再用手机拍摄的照片进行简单的合成,全程在手机中即可完成,普通人也可以用极其低廉的成本创造属于自己的虚拟时装作品。

6. 总结

不断发展的虚拟设计技术与美好时尚前景共同到来,在庞大的社会体系中,高自由、高开放、高包容的新媒体传播让文化的融合逐步深入,技术的发展使得虚拟服装的优势逐渐凸显,独立、自主、个性化、情感化的融合性设计语言让虚拟时装成为一个艺术家、设计师们绝佳的表达媒介。

数字化的浪潮在技术革命带来全新的服装设计方法的变革之外,更象征着对于传统时尚的悄然革新,为传统时尚注入了全新的血液。虚拟时装设计,是打破了物理世界界限的设计、打破了时尚产业的国家、地理、文化界限的全新设计,个人的想法、创意与个性在这片空间之中得到了最大的尊重,不管是设计师还是普通的时尚爱好者,都可以用自己的方式去参与到这个全新的时尚产业之中,根据自己的想法和情感去体验、创造属于自己的虚拟时装。

从虚幻到现实,在数字媒体技术的介入与重塑之下,时尚背后的先锋精神在无形的赛博空间之中发展、继承,时尚以前所未有的开放性被所有人感知和触及。长久以来被华丽的织锦、昂贵的价格所桎梏的时尚、被困在法国手工坊高高的象牙塔中、被历史与传统裹挟的时尚终将冲破陈旧的枷锁,将其最为原本的面貌,带着无限机遇,向着未来肆意生长。

注 释

- ①图 1 来源: 网页引用, <https://www.tribute-brand.com/tribute-text/bala>
- ②图 2 来源: 网页引用, <https://videogame.balenciaga.com/en/>
- ③图 3 来源: 网页引用, <https://weibo.com/1765870915/L8qE4o3sC>
- ④图 4 来源: 网页引用, <https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8>
- ⑤图 5 来源: 网页引用, <https://www.xiaohongshu.com/explore/61c9aa550000000001026727>

参考文献

- [1] Tong, A. (2021) Luxury Fashion Brands Poised to Join the NFT Party. <https://www.voguebusiness.com/technology/luxury-fashion-brands-poised-to-join-the-nft-party>
- [2] [意]但丁·神曲·地狱[M]. 朱维基, 译. 上海: 译文出版社, 1984: 115.
- [3] [美]赫伯特·布鲁默, 刘晓琴, 马婷婷. 时尚: 从阶级区分到集体选择[J]. 艺术设计研究, 2010(3): 5-12.
- [4] [美]布朗, 布坎南, 迪桑沃, 等. 设计问题(第一辑) [M]. 北京: 清华大学出版社, 2016: 5.