

设计：以承传的名义

越位

越位

设计：以承传的名义

图书在版编目(CIP)数据

越位：设计·以承传的名义/谭平等著. —成都：四川美术出版社.2005.5
(中央美院设计学院课堂教学精典)
ISBN 7-5410-2552-6

I.越... II.谭... III. 艺术—设计—高等学校—教材 IV.J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 023429号

中央美院设计学院课堂教学精典

丛书主编：谭平

副主编：王敏 许平

编委：马刚 王川 王子源 吕晶晶 江黎
张宝伟 张绮曼 邱晓葵 傅祎 (以姓氏笔划为序)

本册主编：谭平

编委：章菊 何浩 杭春晖 杨宇平 陈慰平
陈曦 李晶晶 顾骁瑾 唐棣

越位：设计·以承传的名义

策 划：田曦 张修竹

责任编辑：张修竹 李咏玫

特约编辑：陈爱儿

出版发行：四川出版集团·四川美术出版社（成都盐道街3号）

邮政编码：610012

制 版：北京图文天地中青彩印制版有限公司

印 刷：成都市海翔印务有限公司

开 本：210×285cm 1/16

印 张：13.5

版 次：2005年5月第1版

印 次：2005年5月第1次印刷

书 号：ISBN7-5410-2552-6/J·1892

定 价：46.00元

序

《越位——设计：以承传的名义》是第十工作室2004年设计课程的主题之一。我根据“承传”这个课题的需要，经过精心的选择，请来四位国内外著名的艺术家，围绕艺术与设计的关系，进行了为期四周的研究课程。

在当今中国经济快速发展的大背景下，艺术与设计在引进西方的观念方面有了长足的发展，就目前而言，如何创新和继承的问题自然成为我们设计领域一个非常重要的课题。在以往的艺术与设计的实践中，中国图式和传统语言的直接运用，以及经过艺术家和设计师的改装处理而出现的具有中国特色的作品和设计，可以说只是艺术发展过程中的初级阶段，还有很多的误区需要我们澄清。“承传”这个课程力图通过四位艺术家对“承传”不同的理解和艺术实践的亲身体会，讲述一个立体的、开放的“承传”概念，使我们的学生能够从中体会“承传”的本质与内涵，达到一个不断努力和追求的境界。

在这个课程中，艺术家们并没有着意“承传”的话题，更没有教授学生“承传”的方法，但是，我们可以通过他们的观点和实践，更深地理解“承传”的意义。

之所以邀请优秀的艺术家来任课，我以为，在美术学院让学生更深地了解我们身边的优秀艺术家，也是一个十分难得的机会。通过课程我们可以既看到他们作品“承传”的脉络，也可以追寻他们思维的轨迹。借此机会通过对艺术家作品的个性和独特人格魅力的分析，使我们对人生也会有更深的领悟。

谭平

2004年 第十工作室

观·看

课程题目:视觉干预

指导教师:夏小万 中央戏剧学院舞台美术系教授

课程时间:2004年4月19日至4月23日



一九五九年生于北京，

一九七八年至一九八二年，毕业于中央美术学院油画系第三工作室，
现任中央戏剧学院舞台美术系副教授。

第一章 视觉干预

课题简述

谭平

如果以两个字来描述夏小万教授“视觉干预”课程的话，“观·看”无疑是一个不错的词汇。我们从他的早期充满人文精神的图像语言，到近年来对写实绘画的全空间表达方式的探索，可以找到一条清晰的脉络——那就是“怎么看？”强调观看的方式和内容在夏小万的绘画中一直处于一个核心的位置，因而这也很自然地成为我们这一周课程的关注点。但对于平面设计的学生来说，“错视、反视……”这些与观看有关的词汇似乎并不陌生，从设计教育最基本的视觉训练中，我们能够很轻松地找到相关的授课内容。然而，这从一个与设计并无太多联系的绘画艺术家夏小万的口中说出来，又似乎由其角色的背景赋予了另一层含义——“有选择地观看”。这在夏小万的世界中上升成为一种对历史价值和文明发展的判断的一个通道，这显然和我们传统的设计教育中所强调的视觉思维有所区别，它被艺术家所特有的精神气质赋予了更深层的哲学意味。然而，这并不表明两者之间存在着不可跨越的鸿沟，恰恰相反，夏小万的设计课程，无疑将会为传统的设计与艺术教育之间的关系带来一种新的思路。就如同课程名称一样“视觉干预”，在两种相似却有区别的思维模式的融合下，你能够明显地感受到对于艺术，甚至绘画艺术来说，设计思维的介入的可能性，那么反过来，设计应该从艺术中去获取什么呢？

第一节 双刃剑 [图形的误读]

视觉干预课题要求

1 反向读图描述

内容: 自选一本黑白摄影画册, 倒转过来强行误读, 并且用语言或文字的方式进行描述, 一句话、一个概念、一种分析都行, 最重要的是不要矫正图像, 把颠倒的画面当做全新的视觉体验来理解, 来误读。这可以当做经常性的视觉练习游戏。

目的: 通过改变正常的图像阅读条件和方法, 达到视觉读解的多重性和任意性, 开发直观想像力。

2 自由联想

内容: 以写生方式(或记忆的写实方法)对诸如岩石、山峰、云形、地貌或多种自然的和人工的空间结构、虚像幻影进行形象联想, 利用好事物表象对视觉偶然的触发作用。

目的: 训练和培养直观想像力。

3 练习

方式一: 通过对视角和视距的特殊设定或将视点移动、模糊化等对正常观看条件的有意干涉和改造, 使被记录的视觉形象图式陌生化。作业要求尽可能多地收集、记录这种陌生化的图像, 每人10件作业。

方式二: 挖掘形象元素中的同属性和共用关系, 创造出有同组关系的复合形。要求每人两件复合型作业。

4



谭平教授(右)和学生课堂上



夏小万和谭平

课堂语录二

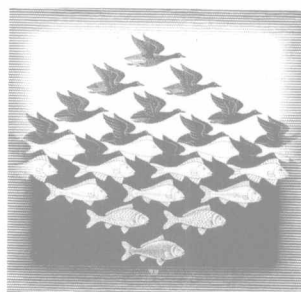
人的观看是非常强调视觉条件的。比如对距离的远近、角度、视距、视点都有一些限定，这些限定实际上跟人的心理对客观物象所处的位置，也就是解读它的最佳条件有关。咱们可以设想原始人在观看世界的时候是一种什么状态，他有一种本能要保护自己，因此他观看的位置既要看清楚对象，又不能太近了，太近就不安全了，所以他要保持一个距离。角度呢，像古典绘画中大量采用的观看形式不是正面，而是往往选取三分之二的侧面，在这个角度上他既能看清物象的整个形态，又不会跟它正面发生冲突，也是一种很安全的解读。在这种长时间的观看选择中，人们会渐渐形成某种观看习惯，我说这个的意思，就是希望大家能够把很多问题跟人的最基本的行为方式联系起来，不要认为因为是前人的一个定式，就必须通过这个定式进行改造。我们要把它和人的潜在生存意识联系起来，这样我们就知道我们在做的事情是人们普遍在做的事情，这样你的创造性才能是跟人本身发生关系，而不是跟某个特定的行业有关。

我们现在训练的就是让方法和我们的日常经验结合起来，这样方法就转化为我们的知觉意识了。不是在做一个方案的时候才会动用这种经验，而是在我们日常经验里就有了。

误读、共用形、反向读图等作业的要求让人很容易想到以前的图形创意课,而夏小万到底会为我们带来怎样的新的诠释呢?夏小万所强调的变化观看方式的游戏到底与我们所熟知的图形设计的方法有着怎样的区别?



正负形——鲁宾之壶



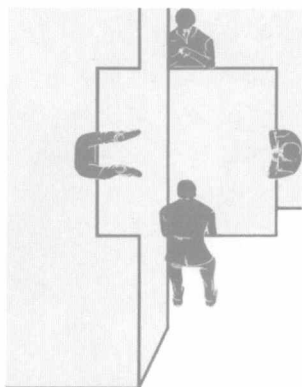
埃舍尔作品

◀ 我们的美术教育中有一些课程的目的性是不太明确的。比如说关于创造性的问题,咱们现在好像能够通过美术史、艺术欣赏等课程触及到一些。客观地说,这些课程里也谈到一些,但是在学生学习这类创造性问题的时候,老师并没有把它真正地重视起来。对于学生而言,人的日常行为当中到底哪类行为是属于创造性的,哪一类不属于,在整个学习过程中他们并不是特别清楚。

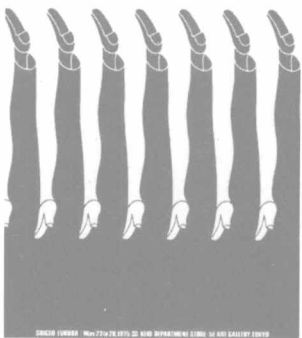
咱们总是把表达不清楚的东西变成一种概念性的知识来接受,而概念性知识是以结果来衡量,但结果呢,我们只能是去模仿,并不了解这里面每一个环节,这种创造性到底体现在哪一些点上?

图形的英文名称为“graphic”，是指由绘、写、刻、印等手段产生的图画记号，是说明性的图画形象，是有别于词语、文字、语言的视觉形式，并可以通过各种手段进行大量复制，从而达到以传播信息为目的的视觉表达形式。

图形创意来源于人类特有的联想能力。联想是人类所具有的一种创造性思维方式，在进行图形创意的过程中常常运用联想寻找与所传达的信息能形成对应关系的视觉形象。一般可以通过对符号、数字、文字、物象等日常视觉元素的联想变化来实现，其中变化的方法有很多：如正负图形、异影图形、共生图形、双关图形、聚集图形、同构图形、矛盾图形、混维图形、渐变图形、减缺图形、文字图形以及活动图形等。图形在传播中兼具视觉美与信息传递的双重功能。从设计的角度来看，图形的功能除审美外，更主要是传达，即将抽象的“义”通过可视的“形”表达出来。图形文化，综合了绘画、文字、符号的美学原理、价值和功能，需要将无形的概念、意识、思想等抽象因素用动人的可视性图形形象地表现出来，从而通过人的直觉感受，超越文字解读的障碍，使抽象的信息得到更为直接的理解。



福田繁雄招贴作品(一)



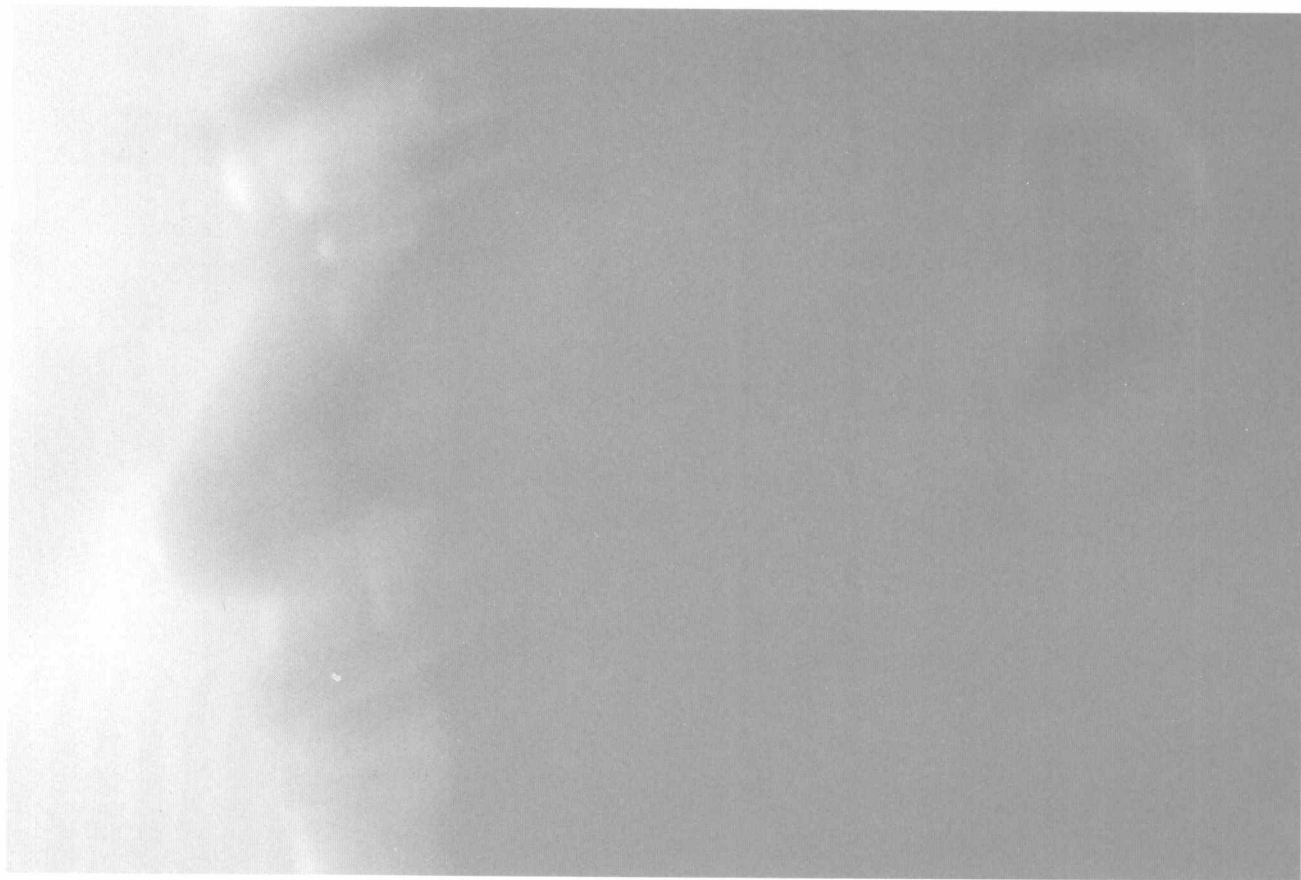
福田繁雄招贴作品(二)

课堂语录一

咱们在画这种形（正负共生造型）的时候，一方面是要对这种造型的呈像方法进行考虑，即你要用什么方法使各个元素之间变得相互有联系，另一方面就是我们的主观臆造，或是在最后设计形象的时候，怎么让它通过我们的绘画手段让观众感到一种自然意识里面真实存在的东西，它真的是可以这样的，是可以成立的。

你的意识到了什么程度就会决定你画出来的结果。你所画的就是你在关注的东西，它是不同于客观现实的。你的心理投射越强，你画出来画面自然就越强，不用分析画面需要怎么样构成才会有力度，当然在我们的基础课里是有这样一些分析的，但艺术的呈现更多依靠的是你的直觉，心理投射对你的知觉意识的暗示强度，最终会体现在你的画面中。

我觉得手绘就是对物象进行有选择的主观处理，对于手绘本身而言，这一点显得尤为珍贵，它可以是一个近似的物象，它不一定必须对应在哪一个形象标准上，这样可能更容易使物象意识化，而对于这一点，其他手段可能会不容易达到。因为某些手段如数码等方式就太过于技术化了，这种技术完全是现成艺术，它不需要我们过多控制，仅仅是一个借用的方法。



表面上看,夏小万的教学要求与传统“图形创意”课是有着某种程度上的相似,毕竟他们在教学的最终目的上具有某种共通性。但细细分辨,在我们的潜意识中,却总是能感觉到两者之间在教学手段与性质上的极大差异,一种来源于艺术的实验性设计和单纯化的设计语言要求之间的差异。或许,这种差异的感觉来源于对夏小万艺术背景的认知。

8

夏小万：不看，我小时候就会画了，我画一段时间就停，但一画起来就不顾了，尽可能画得不一样。学生：您的作品很有力量，但这张却很柔，水里的马……（p32-33）

夏小万：我当初觉得画白马在黑水里一定很美。我觉得我画的不像马了，像狗，我已经超出了马，看，这个作为动画片多美。

我喜欢看科幻片、恐怖片，我也喜欢看动画片。我的画别人第一次看都容易留下恐怖的印象，和普遍美的标准相比还是丑，与作品接近交流时间长了，就慢慢看着美了。

学生：您画画时放音乐吗？

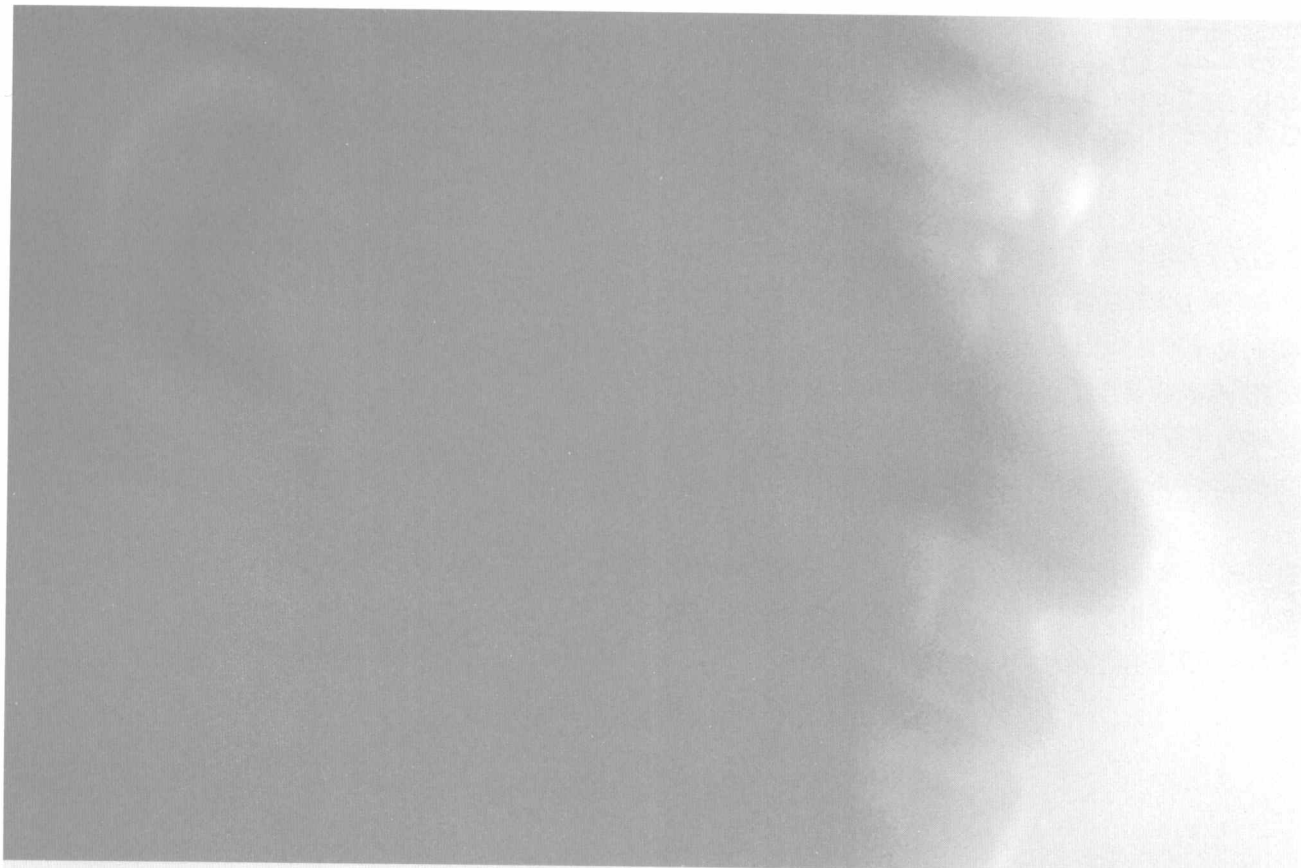
夏小万：放啊，音乐有一种诱导作用，我父母都是搞音乐的，但我不会音乐里的技术，音乐是会使人生产生生理反应的，像医生用音乐给人治病。

学生：您的经历对您的画影响大吗？

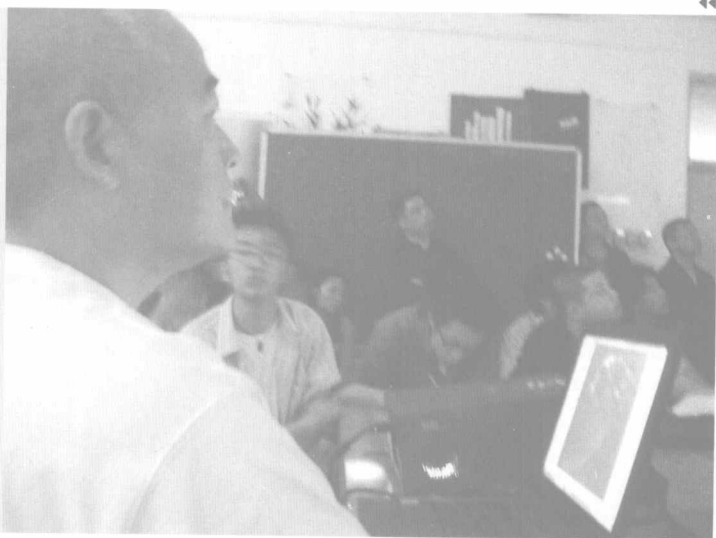
夏小万：经历是创作的源泉。

学生：您的画好卖吗？

夏小万：不好卖。可能大部分人都喜欢比较好看的东西吧。（对话结束）



晃影·摄自夏小万在课堂上



师生闲谈

学生：您是不是画过很多马？

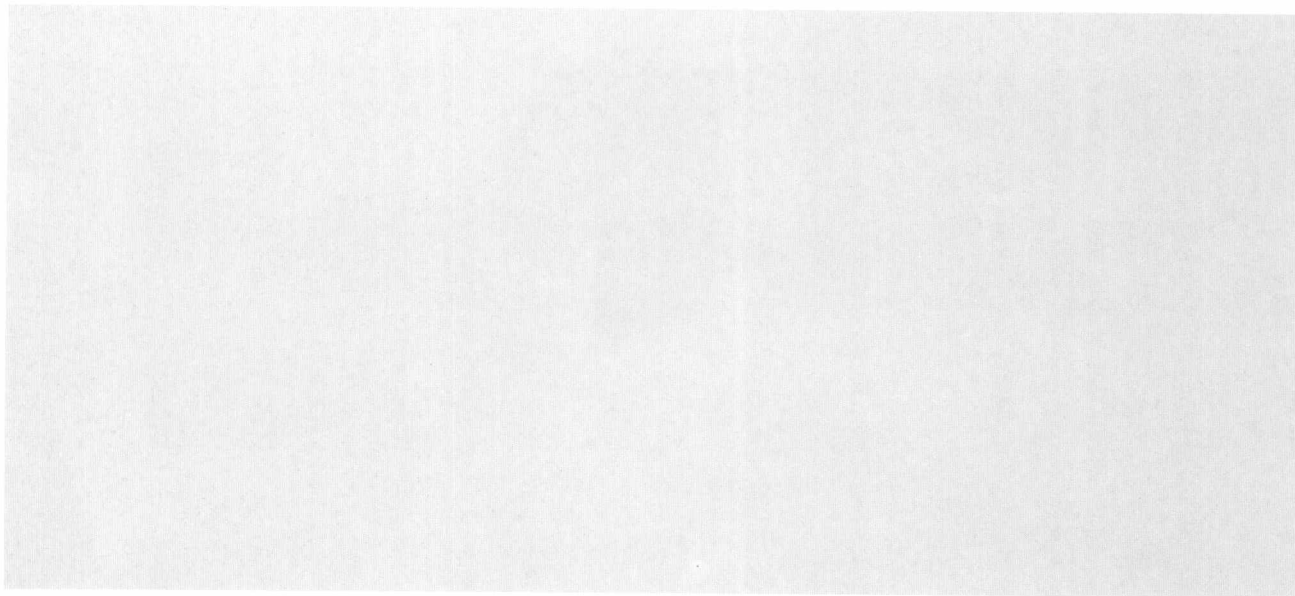
夏小万：对，是画过一些马。这也是一种方法，随便拿铅笔什么的擦出一个形来，再慢慢找出来，有时会出现一个怪异的效果。马年的时候，我搞了一个展览，效果不是太好，好多人觉得马画得太丑，人仰马翻的，这些作品是根据诗画的。我不是一个勤奋人，画得不多，画多了我就厌烦了。

学生：画画的时候看不看资料？

第二节 我看即如此[直觉的力量]

正如夏小万所说,我们此次课题的目的是让学生学会用自己的眼睛去发现观看的直觉意识,强调观看的发现性和实验性。从某种意义上说,这也是夏小万课程的独特之处,在观看的实验性选择过程中,也潜藏着学生对艺术观念的直觉判断。可以肯定的是,在这样的前提下,学生的作业必然会呈现出不同于以往的观看面貌。

意识决定结果。你所画的就是你在关注的,它不是客观现实的再现。不用分析画面需要怎么样构成才会有力度,艺术的呈现更多依靠的是你的直觉。[夏小万语]



顾晓瑾

视觉传达艺术设计 本科三年级 第十工作室

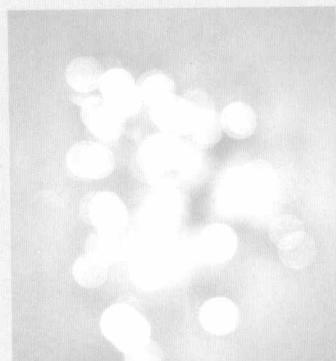
作品自述

阳光/请警醒我于这沉沉的梦/穿透/每一处浮满尘埃的角落/与你的母体拥有同样的温度/炽热地/灼烧这个世界/让大地 天宇/一起舞动/一起欢腾/然后/一起诉说着……/当岩浆冷却/季节把大地染成绿色/可我依然徘徊于/炽热的红与温柔的绿之间/何去何从

观看方式—思维方式—观念—生活方式—创造为了解读再认知,我们必须重整自我,将记忆封存,将另一个自我封存,当我们获得另一个生命,我们于是将以往几个自我一起点燃,于是宇宙的几个星系在共同生存着。也许我们可以从中解读到生命的真正的繁衍的过程。[图1]

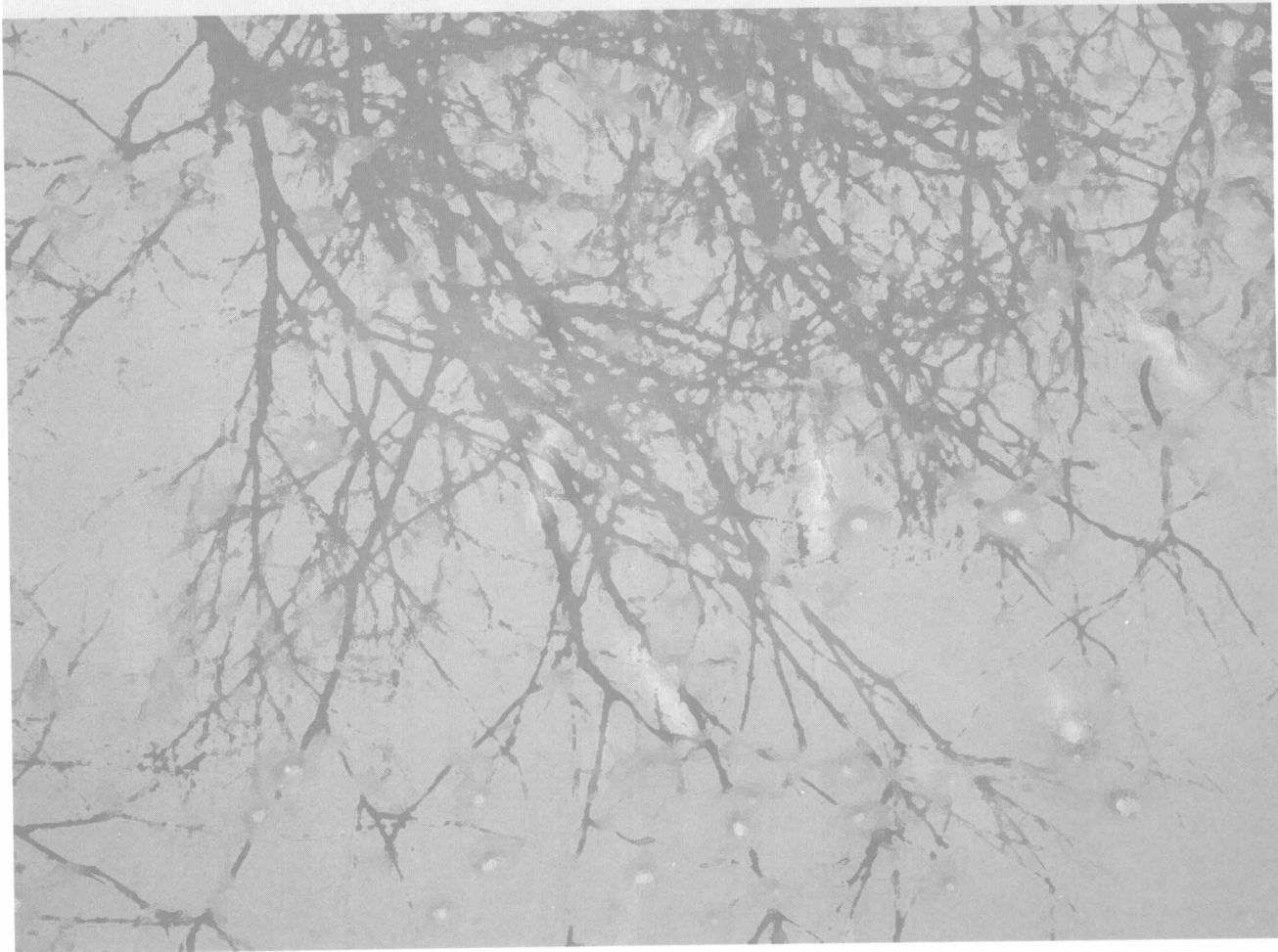


[图1]



打碎的灯泡,模糊视线后的影像

水中树木的倒影和水里的鱼儿:
倒置后,鱼儿挂在树上了



姜媛

视觉传达艺术设计 本科三年级 第八工作室

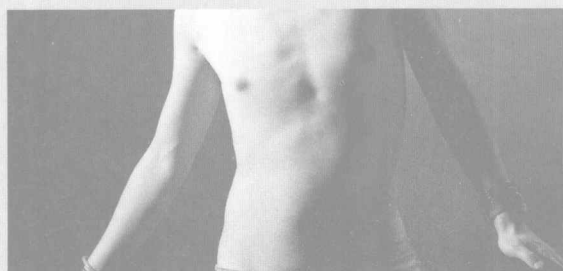
作品自述

习惯使然吧,很少有意识地如此认真、执著地关注某一种事物的存在。但当我长时间或刻意用陌生的审视方式、审视角度,更确切地说是一种充满着好奇的思维方式,来关注某一事物甚至一件事物的局部时,我发觉抛弃了表征的符号概念,“熟悉”的事物却变得陌生,眼前的许多东西都衍生出充满了意外的乐趣,生动而丰富。虽然只是换了一种观察事物的心情。

这是一个喷头做了一些效果,不断扭曲扭曲,最后成为一个人脸的形状,有点像某张世界名画。[图2]

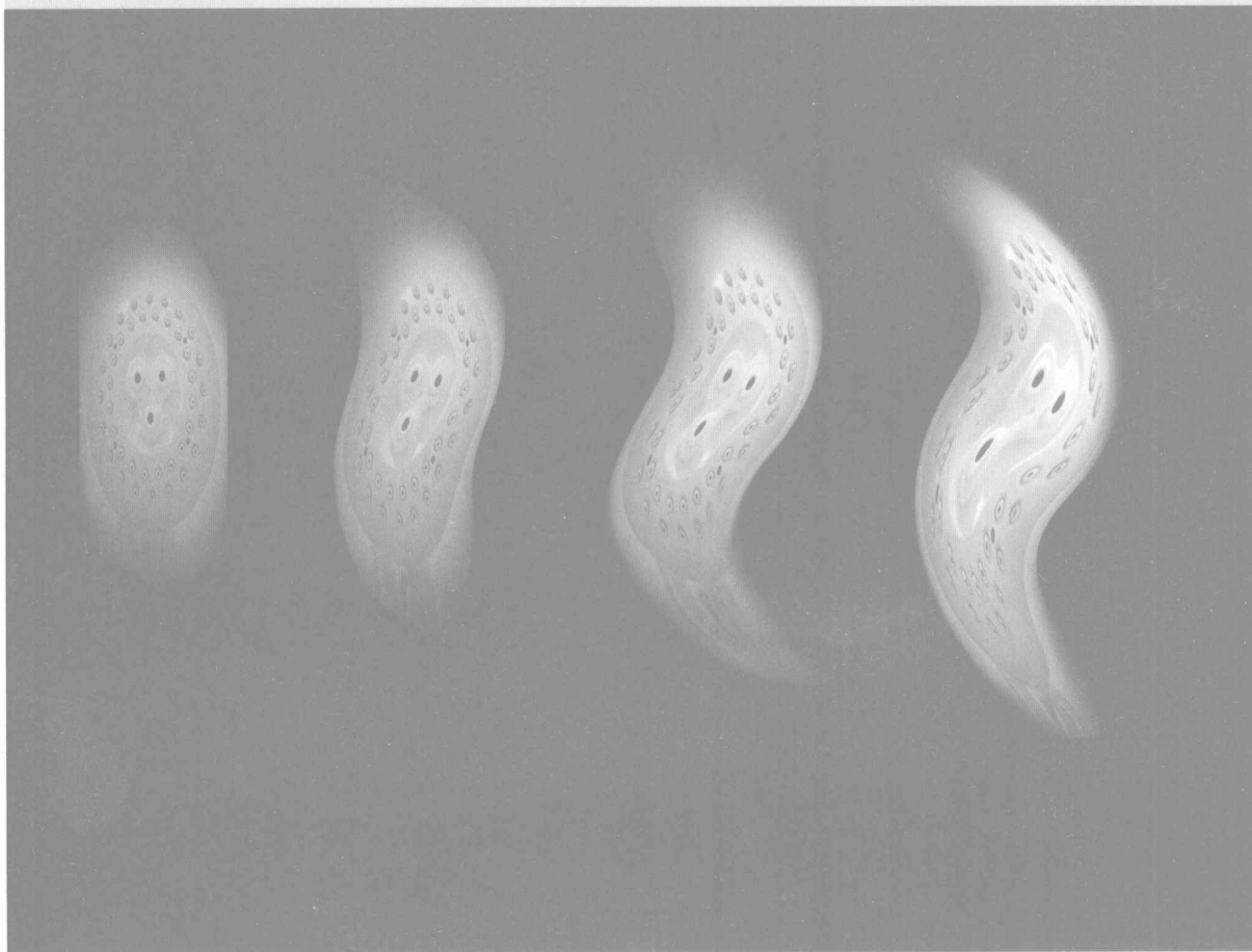


衣服上的脸



身体上的脸

[图2]



唐棣

视觉传达艺术设计 本科三年级 第十工作室

作品自述

双面人——当人大笑时,前面的脸是舒展的,而后面
的脸却因为挤压而显得沮丧。这种互动关系产生了这
个同构图形。[图3、4]



[图3]

[图4]

