

视觉知识

认知与利用

VISUAL KNOWLEDGE COGNIZING AND USING

任翥
著

高校名家艺术讲座系列丛书

Art Lecture of the College

Famous Series

辽宁美术出版社

视觉知识

高校名家艺术讲座系列丛书

*Art Lecture of the College
Famous Series*

认知与利用

VISUAL KNOWLEDGE COGNIZING AND USING

任戩
著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

视觉知识认知与利用 / 任戩著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2017.3

(高校名家艺术讲座系列丛书)

ISBN 978-7-5314-7640-5

I. ①视… II. ①任… III. ①视觉艺术-教学研究-高等学校 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第043833号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 辽宁北方彩色期刊印务有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 10

字 数: 150千字

出版时间: 2017年3月第1版

印刷时间: 2017年3月第1次印刷

责任编辑: 李 彤

装帧设计: 王艺潼

责任校对: 郝 刚

ISBN 978-7-5314-7640-5

定 价: 60.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

目 录

第一部分 视觉知识系统/9

- 一、视觉知识是什么/10
- 二、视觉是一种能量/15
- 三、艺术家、设计师——关于理想与现实/16
- 四、视觉知识——关于色彩/17
- 五、视觉紧张与松弛/22
- 六、视觉设计的显与隐/25
- 七、视觉知识——时间与空间/27
- 八、平面与数字/29
- 九、深刻与浅刻/33
- 十、抽象与成名/34
- 十一、重复的力量/36
- 十二、单元、混合、全息/40
- 十三、图像、色彩的还原与量化/54
- 十四、图像、色彩的演算和叙述/79
- 十五、视觉化的世界——读图时代/82
- 十六、视觉知识与生活/83

第二部分 案例分析/89

- 案例分析之一：管道引发的思考/92
- 案例分析之二：全息摄影对时间维度的突破/96
- 案例分析之三：符号的简单推理/98
- 案例分析之四：从知识系统来看自行车的发展史/100
- 案例分析之五： 游戏的视觉知识系统分析/102
- 案例分析之六：关于日常生活中的知识系统分析/116
- 案例分析之七：“知识”与“心”的存在/123
- 案例分析之八：从音乐中找到的视觉知识/127
- 案例分析之九：关于交互媒体的知识系统分析/136
- 案例分析之十：视觉符号与山寨文化/143
- 案例分析之十一：视觉叙事/152

后 记

视觉知识

认知与利用

VISUAL KNOWLEDGE COGNIZING AND USING

任翥
著

高校名家艺术讲座系列丛书

*Art Lecture of the College
Famous Series*

辽宁美术出版社

高校名家艺术讲座系列丛书

Art Lecture of the College Famous Series

主编 熊震 副主编 徐勇

色彩问题与高考应试

Color and College Entrance Examination

主编 陈晓林

色彩教学与社会实践

Color Teaching and Society Practice

主编 陈晓林

素描教学与社会实践

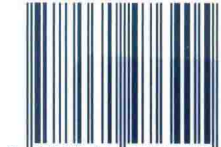
Sketch Education and Society Practice

扫描二维码关注
更多信息与活动



辽宁美术出版社
微信服务号

ISBN 978-7-5314-7640-5



9 787531 476405 >

定价：60.00元

视觉知识

高校名家艺术讲座系列丛书

*Art Lecture of the College
Famous Series*

认知与利用

VISUAL KNOWLEDGE COGNIZING AND USING

任戡
著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

视觉知识认知与利用 / 任戡著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2017.3

(高校名家艺术讲座系列丛书)

ISBN 978-7-5314-7640-5

I. ①视… II. ①任… III. ①视觉艺术-教学研究-高等学校 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第043833号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 辽宁北方彩色期刊印务有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 10

字 数: 150千字

出版时间: 2017年3月第1版

印刷时间: 2017年3月第1次印刷

责任编辑: 李 彤

装帧设计: 王艺潼

责任校对: 郝 刚

ISBN 978-7-5314-7640-5

定 价: 60.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

前言

以视觉直观进行洞见世界的方式在先民阶段就已开始。从人类早期的壁画、图示可以看到先民是以视觉图像作为传达意义的工具，至今的东巴文、水文还保留这样的传达方式。也可以说，图像的传达先于文字。文字是一套确定的识别系统，是被事先告知的系统，比如我们教小学生要先从“日、月、水、火、山、石、田、土”的图像来告知“日、月、水、火、山、石、田、土”的文字。

这样，可以说，视觉图像可以和数学、物理、化学一样是一套知识系统。过去我们说“学会数理化，走遍全天下”，今天我们会说：“学会视觉知识，创意全天下”，这样的知识方式，我称之为“视觉知识”。

世界是被看出来的，而不是靠文字读出来的。过去我们习惯于读文字，现在我们又回复到“读图时代”，正如“火星文”被网民的大量使用，已说明一个视觉知识时代的到来。

本书分两个部分：第一部分阐述了视觉知识的特点、方式以及在艺术设计和日常生活中的作用。第二部分是视觉知识的案例分析，由对研究生的作业讲评构成，分头从日常生活的基础事宜开始进行视觉知识的分析。

任 骥

2010年5月

任 骥 大连工业大学艺术设计学院教授。

1987年获鲁迅美术学院国画系文学硕士学位。

艺术活动和作品被收入“中国当代艺术文献”“中国现代艺术史”“中国美术年鉴”“中国当代艺术史”“中国九十年代艺术史”“中国当代美术现象批评文丛”。

参加中国现代艺术展、中国油画年展、香港“后89中国新艺术大展”、德国“世界青年艺术家作品展”、意大利“世界观”艺术展览、美国“中国新艺术展”、韩国“光州双年展”、西班牙“中国抽象三十年”艺术展。

获“中国90年代艺术双年展”优秀奖、中国第九届广告节“佳作奖”、“新时期中国油画优秀作品”。

组织策划“中国首届当代设计批评论坛”，主编“艺术设计学科基础教程”“艺术设计专业基础教程”“设计原理”教材，发表诸多艺术作品，学术论文百篇以上。

辽宁省教学名师、省教学团队负责人、省精品课负责人、国家创新人才培养实验区负责人、英国剑桥大学国际名人传记中心1992—1993年度世界文化名人。



目 录

第一部分 视觉知识系统/9

- 一、视觉知识是什么/10
- 二、视觉是一种能量/15
- 三、艺术家、设计师——关于理想与现实/16
- 四、视觉知识——关于色彩/17
- 五、视觉紧张与松弛/22
- 六、视觉设计的显与隐/25
- 七、视觉知识——时间与空间/27
- 八、平面与数字/29
- 九、深刻与浅刻/33
- 十、抽象与成名/34
- 十一、重复的力量/36
- 十二、单元、混合、全息/40
- 十三、图像、色彩的还原与量化/54
- 十四、图像、色彩的演算和叙述/79
- 十五、视觉化的世界——读图时代/82
- 十六、视觉知识与生活/83

第二部分 案例分析/89

案例分析之一：管道引发的思考/92

案例分析之二：全息摄影对时间维度的突破/96

案例分析之三：符号的简单推理/98

案例分析之四：从知识系统来看自行车的发展史/100

案例分析之五：游戏的视觉知识系统分析/102

案例分析之六：关于日常生活中的知识系统分析/116

案例分析之七：“知识”与“心”的存在/123

案例分析之八：从音乐中找到的视觉知识/127

案例分析之九：关于交互媒体的知识系统分析/136

案例分析之十：视觉符号与山寨文化/143

案例分析之十一：视觉叙事/152

后 记

第一部分 视觉知识系统

视觉知识是什么

视觉是一种能量

艺术家、设计师——关于理想与现实

视觉知识——关于色彩

视觉紧张与松弛

视觉设计的显与隐

视觉知识——时间与空间

平面与数字

深刻与浅刻

抽象与成名

重复的力量

单元、混合、全息

图像、色彩的还原与量化

图像、色彩的演算和叙述

视觉化的世界——读图时代

视觉知识与生活

第一部分 视觉知识系统

一、视觉知识是什么

视觉知识这个概念过去很少用在艺术、设计中，我们以往学习的知识，更多是数、理、化等知识。数学、物理、化学，包括语文和英语，是我们当代社会的基础知识，而关于视觉知识的研究目前还比较少，没有形成体系，或者说在实践方面是滞后的。

提到视觉知识这个概念，在艺术设计领域还是非常新颖的，但在现实中的应用却很少，在学界也没有系统化，所以容易被人们忽视。但是，我们这个时代已经发展到了需要掌握视觉知识的时代，或者说对视觉知识的研究迫切需要提上日程。因为大家已经普遍在应用它。

过去我们画画，特别是美术作品创作，需要靠感觉来指导。比如老师指导学生创作雕塑作品，会说这块感觉有点“凹”，那块感觉太“凸出”了，你应该“压缩”一下等，这些词都属于描述人的感觉的词，而具体要“凹”多少却不可知。但是要涉及数学计算的话，它就会很严密精确，就像我们学数学知识，老师的板书、章节之间逻辑非常严密。在我们周围生活中，有些事物是需要周密计算的，如要发射一颗卫星，就要严格按照流体力学来进行计算，计算卫星在什么时候过什么轨道。但有些事物却需要靠我们的感觉，如空间的拥挤与压抑、疏松与愉快等，都是一种感觉。在这里，感觉就是一种知识，视觉知识就是一种视觉感觉的知识。

一般来说，科普知识是可以定量的，那视觉知识能被定量吗？应该说可以。感觉是可以定量的，但是这个定量比较难，或者说难以精确化，它跟逻辑定量不一样，逻辑定量基本上能预算出来，所以我们很相信科学。但是随着科学的发展，爱因斯

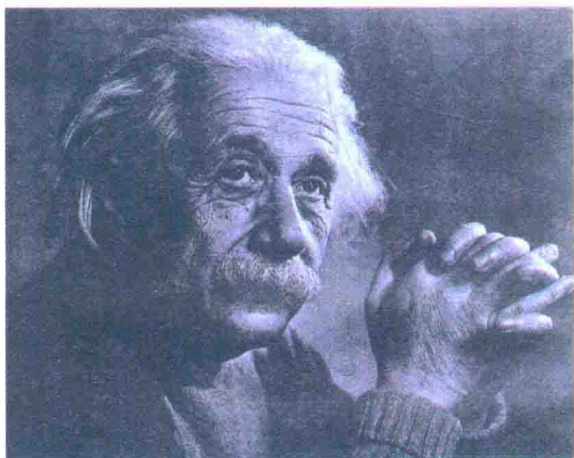


图1.1.1 爱因斯坦像



图1.1.2 火星蜘蛛纹

坦（图1.1.1）相对论^①出现了以后，很多东西就发生了变化，不再精确，比如相对论，它是相对的，不是很确定，同时，需要确定的东西不一定能够被丈量出来。从爱因斯坦相对论到量子理论^②、测不准原理^③，主要是关于波与粒子的理论，粒子是可以定量的，所以又叫量子，量子是可以测量的，但是波就不能测得准，所以波和粒子的测不准就出现了。波和粒子均属于物质，波是看不见的东西，而粒子是可以通过眼睛观察到的东西，随着物理科学的发展，诸多需要有待研究的问题的出现，也同时涉及东西方哲学方面的内容，如对“模糊”和“不确定”的内容的探讨等。而视觉知识相对是一种模糊的知识，具有模糊性，但是它也可以非常直观地来进行判断，比如我们看水星的一些景象（图1.1.2、1.1.3），通过拍摄的图片，看到水星的景

①**爱因斯坦相对论**：是关于时空和引力的基本理论，主要由爱因斯坦(Albert Einstein)创立，分为狭义相对论(特殊相对论)和广义相对论(一般相对论)。相对论的基本假设是光速不变原理、相对性原理和等效原理。相对论和量子力学是现代物理学的两大基本支柱，奠定了经典物理学基础的经典力学，不适用于高速运动的物体和微观条件下的物体。相对论解决了高速运动问题。量子力学解决了微观亚原子条件下的问题。相对论极大地改变了人类对宇宙和自然的“常识性”观念，提出了“同时的相对性”、“四维时空”、“弯曲空间”等全新的概念。

②**量子理论**：是能够揭示微观世界规律的物理学理论。量子理论是现代物理学的两大基石之一。量子理论提供了新的关于自然界的表述方法和思考方法，为原子物理学、固体物理学、核物理学和粒子物理学奠定了理论基础。它能很好地解释原子结构、原子光谱的规律性、化学元素的性质、光的吸收与辐射等。

③**测不准原理**：又名“不确定关系”，英文“Uncertainty principle”，是量子力学的一个基本原理，由德国物理学家海森堡于1927年提出。该原理表明：一个微观粒子的某些物理量（如位置和动量，或方位角与动量矩，还有时间和能量等），不可能同时具有确定的数值，其中一个量越确定，另一个量的不确定程度就越大。



图1.1.3

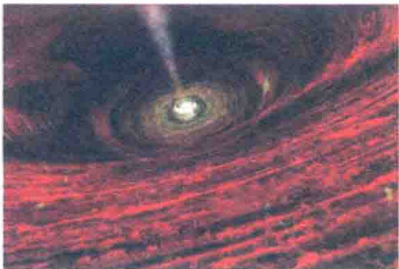


图1.1.4

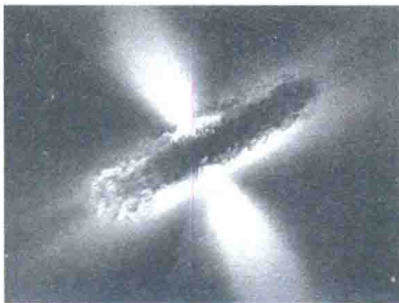


图1.1.5



图1.1.6 魏格纳

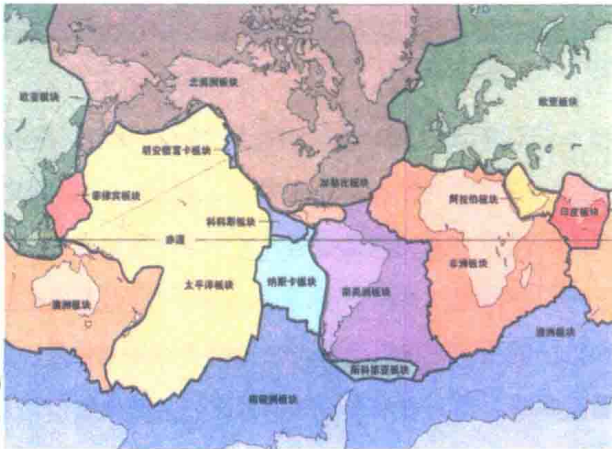


图1.1.7

象像个蜘蛛的形状，通过蜘蛛形状就可以判断水星是否在收缩，通过判断它的收缩的状况，就能判断它是在成长还是老化。我们都知道黑洞现象（图1.1.4、1.1.5），黑洞是在收缩，所以自然会把水星和黑洞联系起来，即水星是具有黑洞的性质的。这个结论当然是靠视觉来判断的、靠图形来判断的。如果说要用物理或化学方法来丈量的话，目前科技还解决不了这个问题，无法精确化，但却可以通过图形获得信息来做出判断。由此可见，在某些方面，可以说图形知识优越于其他知识。

我们都知道大陆板块漂移^①这个现象，在1984年8月24日，大陆板块漂移理论获得证实。大陆漂移现象是魏格纳^②发现的（图1.1.6、1.1.7）。他在看地图时，发现每个地区之间在图形上是基本吻合的，于是就想到大陆板块是漂移形成的。魏格纳的大陆板