

设计要素点击

CLICK ELEMENT

1

郭烈炎 主编

艺术设计课题实验教学丛书

袁维忠 编著

江苏美术出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

设计要素点击 / 袁维忠编著. —南京: 江苏美术出版社, 2003.8 (2004.2 重)

(艺术设计课题实验教学丛书 / 邬烈炎主编)

ISBN 7-5344-1624-8

I. 设... II. 袁... III. 艺术—设计—高等学校—
教学参考资料 IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 067282 号

版面设计	邬烈炎 王 晖
电脑制作	陈 燕
责任校对	吕猛进
责任审读	钱兴奇
责任监印	贲 炜

书 名	艺术设计课题实验教学丛书——设计要素点击
出版发行	江苏美术出版社 (南京中央路 165 号 邮编 210009)
集团地址	江苏出版集团 (南京中央路 165 号 邮编 210009)
集团网址	凤凰出版传媒网 http://www.ppm.cn
经 销	江苏省新华书店
制 版	南京新华丰制版有限公司
印 刷	南京太平洋印务有限公司
开 本	889 × 1194 1/16
印 张	6.25
版 次	2003 年 8 月第 1 版 2004 年 2 月第 2 次印刷
印 数	3,061-5,060 册
标准书号	ISBN 7-5344-1624-8/J · 1621
定 价	38.00 元

营销部电话 025-83361082 86639154 营销部地址 南京市湖南路 54 号三楼
江苏美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

课题 ① 视觉——认识“透明” 05
“发现”问题的方法

课题 ② 形态——我的“瓶子” 14
关于形状与形态的探讨

课题 ③ 功能——一张纸的“游戏” 26
关于人的生理功能与心理功能的研究

课题 ④ 形式——词组、构件、色彩的形式规则 32
设计哲学的有效定位方式

艺术设计课题实验教学丛书 郭烈炎 主编

袁维志 编著



江苏美术出版社

设计要素点击

课题 ⑤ 材料——“站”和“坐”的艺术 42
科学与艺术的润滑剂

课题 ⑥ 语义——“手语” 54
关于符号、造型的内涵

课题 ⑦ 文化——从平面到空间的游戏 62
从音乐、文学、绘画、雕塑、建筑中来

课题 ⑧ 审美——“鸟鸣涧”的诗情画意 80
从艺术到设计

课题 ⑨ 观念——从学生中来 86
关于设计的观念和观念的设计

序

关于课题·实验的说明

对任何一门艺术设计课程而言,都存在着两类形态不同的知识内容,即概念原理性的知识与实践过程性的知识。概念原理性知识表达某种研究经验与探索结果,而所谓实践过程性知识,则表达课程内容的探索过程和实施方法,两类知识相互依存,并相互转换。因为任何概念原理性知识,不论表述与描绘得多么完备,但它总是表现为一种过程性、开放性、实验性的存在,是可供操作的,甚至是某种需进一步检验的假设,或需求证的猜想。

教育学家阿普尔(M. W. Apple)称那种排除了过程、排除了事件冲突的课程内容,为“非事件”课程。学生在课程知识中如果只接触到那些既成的理性经验,多是一些看似确定无疑的、不存在任何对立和冲突的“客观真理”,并形成对这些概念及原理的确定无疑的态度,那么,这样的教学内容就不可能对能力的培养与创造性思维的发展起到积极的作用。

课题作为课程及教学实施的主要方式,居于课程的核心地位,没有课题,课程就没有了用以传达信息、表达意义、说明价值的媒介。如何将课程内容的原理、规则、方法等知识要素转化为可操作的课题,设计成可实施的作业,是课程形态得以呈现的本体方式,是课程内容进一步得以深化的表现形式,也是课程优化的具体途径。在课题中,融合了“教什么”和“怎么教”两个问题。显然,一组课题可以成为课程要旨的聚焦点,所有知识内容方面的课程诉求都被解析为课题中的目标、要求、方法、程序、体裁、技能与效果等,都融入了每一个具体要求与展开细节。

课题问题最终将体现为对作业的设计,从这一视角看,它与理工科专业的实验设计十分相似,即以怎样的作业方式来实现某一学科知识的阐释与意义的确定性。这种课程的可操作性设计,是整个艺术设计教育活动最具挑战性与趣味性的技术游戏。自包豪斯以来的国外艺术设计课程的发展经验表明,大量的、优秀的课题设计是教学取得成功效果的关键原因之一,正是一系列充满智慧光芒的课题,大大地从内部充实了专业课程。这些课题设计,是理性与感性的精妙融合,在严谨中透射出自由意韵,它所揭示的是学习内容与范畴、方式与方法、对象与结果的一系列变革,从而形成“学习的革命”。

与此形成强烈对照的是,无设计意识的、贫乏单调而长期重复的课题,已成为中国艺术设计课程的痼疾之一,那些无设计的课题设计已使课程形态严重变形,实际上是架空了课程,并使许多国外引进的课程由于缺乏课题的变化能力和发展能力而显得僵化。实际上,教师在课程中无论有或没有课题的设计意识,都是在以有设计或无设计的课题形式进行课程实施。

课题有多种存在形式:

形式之一,课题可以体现为横跨多门课程的,在一段时期内的某种专业方向、主题意旨与综合性内容,它反映了学科与专业的制度、风格、特点;

形式之二,课题可以反映为课程范畴之内的某个专题内容,由一组相关性作业构成,它是训练方式、方法、资源、内容、程序关系的体现;

形式之三,课题可以是一个单独的作业方式及内容,它直接说明了训练的具体题材、来源、素材、手法、技法等。

课题在课程的实施中也表现为多种方式:它可以是由教师提出的限定性的多种具体条件;也可以是由教师设计出主题、性质、方式等要素后,由学生再次进行题材选择、方法选择、媒介选择等作业设计,并进行作业的完成。

“艺术设计课题实验教学丛书”,并非某一门类具体课程的教材,它不求作为教材的所谓系统性与完整性;并非一门通常概念中的课程,而是以自身课题的方式与内容,建构起具有交叉性的可操作的知识模块;也不是一份完整的教学大纲,而是着眼于课题本体的作业功能,在自由的结构中呈现学习与研究的价值,而不受程序、进度、时数的限制。丛书以一系列主题作为构成单位,而每本书也以一系列的相关性课题作为发展线索。丛书直接以第一手的课题呈现在学习者、教学者的面前,以真实可感的实验展开,探索艺术设计的思维、语言、逻辑、形式。它追寻着如下的目标,并企望将这些目标的实现视为丛书的特点,即实验性、操作性、过程性、趣味性、示范性、交叉性等。

实验性：作为一种积极的实验，它强化了课题意识，在吸收国外课程理念、课程内容的基础上，探索课题设计方法的课程学理与多维视角，尤其是讲究课题资源、方式的多元性，课题切入点的独特视角，课题的理性色彩与趣味感的互动，作业组合多媒介丰富性的融合。

操作性：丛书将课程课题化，具有实践意义的实施性。它将一般学科知识与设计要素、技术理论赋予实践方法，转化为可操作的具体而真实的作业。

过程性：力求反映设计教学的展开性，体现从知识转化为方法与具体效果的进程，体现习作生成、发展、深化的演绎过程，并以这种可感的程序反映教学的真实状态。

趣味性：课题设计在开阔的视域中具有独特的切入点，又对课题的资源、形式、方法、程序、媒介、技法等方面进行设计，以构成能够激发学习者学习热情的趣味性，以启迪学习者在一种积极的、发散式的思维状态中愉悦地展开作业，在一种普遍的近似游戏性的动作中完成作业，以摆脱那种单纯依靠技术经验积累的训练模式。

示范性：为学习者尤其是专业高等院校学生，提供直观地学习方法与过程的示范，为自学提供具体信息，也为教学者提供具有启示性的教学参照。

交叉性：就课题的学科位置而言，丛书内容既具有一定的基础课题的性质，又具有某种专业设计课程的特点，将创意训练与形式训练有机地融合起来。就课题的专业方向而言，丛书内容并不明确体现某一专业的倾向，而更多地反映了艺术设计作为专业整体的共同要素与问题。

课题设计的线索、启示与方法，应是多元、多维、多样化的。为了消化一个知识点，可从多方面的客观对象、主观意象、艺术作品、形式语言中受到启发，从相近学科及各种层次、类型教育的课程课题设计中得到借鉴。更应该从本体因素中，发现具有本体意义的课题生成方式。如分解——要素提取方法，综合——横向选择方法，趣味——形式游戏方法，理性——逻辑构成方法，发散——多元展开方法，聚合——交叉融合方法等。

课题的资源是多方面的。它可能是某种理念与一组具有实验性的概念，可能是一些词汇，或者是一种方法，也有可能是一个特定的主题及题材，还可以是一门课程内容的分支、迁延与变体，或者是某种经典课题的戏剧性的演绎、游戏性的误导等。

课题完成的手法是多样化的。同一个课题，可以以不同的手法完成，如观察、速写、文本、摄影、色彩、综合材料制作、阅读、文献与图式资料收集分析鉴赏等等。同时，一个课题又可有以某种手法为主的侧重。显然，它并不注重那种刻意修饰的追求表面“完整性”的作业方式与效果，有意忽略因制作“完美”而带来的欣赏性，它强调的是将课题习作视为一种视觉笔记，成为一种分析形式感觉的记录。课题的完成，还主张学习者自己选择完成作业的样式与相应的手段。

这些课题提供了“开放性视域”的实验，通过课题的展开，学习者将学习如何辨别各种形式要素，掌握一种能从普遍和平常的事物中发现各种不同的特殊的视觉现象的能力，培养一种深层的视觉经验，提高把握形式要素或整体——玩弄形式的能力。

课题中展开了不同表现方法的训练，强调这些方法是作为深化视觉体验的表达方式，认为观察、认识、分析能力决定表现的能力。教授技法的目的之一，是给予学习者对使用媒介的信心，要求学习者对不同的媒介都进行各种不同的实验以获得对各种可能表达方式的了解，通过各种联系，形成脑、眼、手之间的配合的平衡框架，掌握视觉表现的策略与方法。

课题的设计要求通过练习形成学生的视觉图式思维能力，它避免为学习者准备一套固定的和现成的视觉公式和表达方式，相反要求学生在观察发现的过程中获得自己的视觉语言。它们将通过对一些基本的形式要素、视觉形象和表现策略的研究，从而达到对视觉语言形式的理解。练习的最终目的是能够在设计过程中自觉运用这些视觉语言。

“艺术设计课题实验教学丛书”即是上述课题理念的具体实践，它反映了南京艺术学院设计学院进行这种课题设计与教学实验的真实状态。

邬烈炎

南京艺术学院设计学院教授
美术学博士
80616951931

引言：点击要素

本书是设计基础课程实验性教学课题的教学实践研究与总结。我上这门课的目的是让学生学会去观察问题,思考问题,解决问题,而且是“设计的基础”问题。说实话当初只是想上好课,没有想到要把这些课题出版成书。再说授课也是一门艺术,这里面的语言,课堂气氛,当然是书中无法感受到的。另外我也存了些私心,因为每次课题设计我都在课外下了不少工夫,找资料、写讲义是件非常辛苦的事情,好在通过几年的积累,手里的资料越来越多了,对课题的理解也越来越深刻。因此惶恐地把这些课程内容发表出来,我想于学生于我都是件好事情,可以听听多方面的意见。

设计是从事人类生产物质文化和精神文化的一门综合性应用科学,所以它几乎涉及到人类思想和生活的每个角落,设计范围的广泛使设计基础教学的难度首先体现在如何将艺术与设计“联系”,艺术的外在形式与设计的内在功能“联系”,真正的设计教育家对本专业的知识已融会贯通,在设计基础教学过程中就会设计出联系

艺术与设计、艺术与功能等形式感非常强的课题,使学生立刻明白构成设计教育的中心环节是什么?如何将入学前的绘画基础教育转变成设计基础教育?绘画基础教育的目的是以我为主,设计基础教育的目的是以“人”为主,以社会为主。目前打着“设计基础”旗号出版的书籍很多,其中大多为“炒冷饭”或低水平的“克隆”之作,如按照这些基础去学习设计,最终能设计出什么样的产品就可想而知了。

我们进行了设计基础实验性教学的思考实践与研究。课题设计成为教学活动的重要内容,也成为联系学生与教师关系的纽带,因为我们是学分制上课模式,课题是否具有吸引力,是你是否能够开这门课的惟一途径。设计基础课程在本科一、二年级的两个学期中完成,共分为3个单元,累计7个学分,共140课时。我的课题内容是围绕着如下设计基础要素展开的,视觉、形态、功能、形式、材料、语义、文化、审美、观念等共同构成设计基础的课程结构,通过具体的课题去解决这些基础问题。

抱着在实践中不断探索的目的,我们在不断学习国外的先进的教学方法的同时,自身也正在进行着一场设计教学上的变革。我想这些课题正是在这样的背景下产生的,当然还不成熟,希望得到大家的指正。

本书在写作出版的过程中得到了,王晖、陈燕、冯瑞和、韦开燕的帮助,为本书的排版做了大量的工作,使得本书能够如期出版,深表谢意。

同时还要感谢我的学生们,正是由于他们的辛勤努力,才使得这些“想法”得以实施。非常遗憾的是,由于本册书的页码有限,不能将同学们的优秀作业一一排进来,这里选用的当然只是相应的课题作业,也只占了其中的百分之二二的作业内容。好在我已经努力地在写作下一部与此有关的书,我想这种遗憾会越来越少。

袁维忠

南京艺术学院设计学院教师
艺术设计学硕士
yuan1313@elong.com

VISION

课题 ① 视觉——认识“透明”
“发现”问题的方法



有人说从文字阅读方式到图像阅读方式的转变是社会的倒退。我们不敢苟同,因为这是社会发展的结果,需要我们用历史的眼光来评判。人类从阅读文字,到阅读图像,到阅读虚拟的动画,在很大程度上是和我们的生产文化的设计思维、方式、技术、视觉分不开的。设计者通过观察,将自然界中的无形变成有形,再通过图像来表达传递的意识、信息、审美。所谓“审曲面势,以飨五材,以辨民器,谓之百工”。《考工记》开篇即讲了设计者“审察之名,用材之法,皆顺审察其曲直形势”(贾公彦疏),“审曲”即为今天之视觉。视觉文化内容广泛,绘画、摄影、网视、电视、电影、太空探索、地下考古等等都在被“发现”之内。人类通过发明、创造使得人的视野更为广阔,使得人与人的地域距离缩短,使得地球变成了“村落”。使得我们没有秘密可言,又使得我们每个人也成了可视、可看、可读的图像。因此有人说当今的社会是图像的社会,是“看”与“被看”、是“设计”与“被设计”的社会。

视觉文化的发展使得社会发生了变化,人与人的信任产生了危机,大家开始隐藏本身,大多数人发现自己与被设计出的文化精英还有距离,不是被“看好”的对象,在网上可以理想化地包装自己,直到不分男女,没有年龄的大小,谁都是美女,谁都是帅哥,谁都是亿万富翁,谁都是美国总统,社会被本来的公开图像所摧垮,人们为了躲避这种文化,使得人与人的关系变得越来越复杂。这样我们就开始怀疑我们的视觉,开始怀疑我们的眼睛,一切看到的都要被重新“审视”、“观察”、“设计”,因而现代设计的任务是从过去的“幻像虚拟”转变成为“诚信”表达。人类生产物象是为了让人洞察社会,因此从显微镜到天文望远镜都是人类视觉解读的手段而已,这是科学的视觉。比如,《国家地理杂志》、美国的《警察》、奥运会的现场直播,现在这样的电视节目越来越被“看”好,就是因为在大家能够感受真实,而艺术的视觉是在反映自然现象的过程中,以观察者的主观意识来评判事物的标准。达·芬奇看到了鸡蛋的形状变化,种鸡场的老板可能看到的则是被孵化出的小鸡,从事艺术设计的人看到的不但有形状、材料、色彩、功能,还有其他更多领域未被发现的问题。

设计的产生是人们通过观察世界、认识世界、审美世界后的设想与改造世界的计划过程。视觉观察是认识的前提,一位优秀的设计艺术家首先要有观察自然的意识,一切的设计都是自然进化,或是演化的产物,没有视觉观察意识的设计者的设计是没有生命力的设计。

那么如何把平时无意识的“看”变成有目的的设计视觉呢?什么是设计的视觉基础呢?艺术欣赏的传统教学方法主要立足于历史,现代设计教学方法是首先要进行视觉经验的培养。这里的视觉经验就是积累的对事物表象的一种深层次的看法。而视觉经验的基础是有区别的,艺术欣赏的传统教学方法主要立足于历史,如艺术馆、博物馆、画册;现代设计教学方法是首先就要进入“看”的方法论,如现代主义导论,视觉美学,也就是视觉观察的理论指导,设计视觉的结果是通过我们的眼睛去认知万物的设计语言,如线条、平面、空间、光色、结构、质感、节奏,等等。当然人类不但有视觉现象,还有听觉、嗅觉、味觉、触觉,这些感觉就是设计者创作的源泉,我们在发现问题的同时,在思考着提出解决问题的方案,所以说发现问题对于一个学生来说尤其重要。大凡正常人都有一双用来传情、审时度势的眼睛,《西游记》中的孙行者在闹天宫时被太上老君所获,被关在炼丹炉中炼了七七四十九天之后竟然炼出一双火眼金睛,在保护唐僧西天取经的过程中,行者用这双眼睛识妖辨魔,立了大功。当然小说中有这样本领的人物还有许多,如二郎神、观音大士、如来佛祖等等,由于这些人物眼界的高下,能力亦有所不同。当然这些只是小说中的演义,我们也不必当真,可是生活、学习中的道理却是一样的,学校就是个大炼炉,能否炼出“火眼金睛”完全是教与学的互动问题。在西方的设计教育中这样的问题理论层次很高,著作也多,如阿恩海姆的《艺术与视知觉——视觉艺术的心理学》、《视觉思维——审美知觉心理学》,布鲁墨的《视觉原理》,格列高里的《视觉心理学》,J·J·德卢西奥-迈耶的《视觉美学》,英国莫里斯·德·索斯马兹的《基本设计、视觉动力学》,日本南云治嘉的《视觉表现》等等,这些著作中对视觉现象、视觉原理、视觉美学都有详尽的述说。我们在观察事物时,首先捕捉到的往往是题材,也就是人物、动物、房子、车子、风景等,我们在意的是用线条来设计的事物的形状,这是审美化了的线条,也是设计化了的线条,实际上线条的功能还有表现明暗、质感、体积。当然视觉的“发现”完全是设计者依靠想像力的作用来进行的。

视觉想象是将科学与艺术的认识进行分化,科学的视觉是正确的、理性的分析,艺术的视觉是印象的、意象的、抽象的提炼,是美化了的形式。

人们通过视觉观察的“认知形象”到心理观察的“感受形象”,再到审美观察的“创造形象”,将物与精神的设计基础联系起来,通过我们的意



昆虫复眼





识、思维活动来设想和计划出“新物象”的轮廓。设计的教学中的情感表达往往是通过教师引导,使得学生们在“看”东西时不再是冷的、没有生命的物象,而是学会用情感观察,这样视觉联觉就会引起意识方面的联想,产生新的艺术个因,从而丰富看问题的作用和结果,产生的设计图像也就有了一定的造物特征,线条、形状、色彩、功能也就不再是一种固有的状态,看到的不再只是“物”固有的结果,而是一个全新的,具有艺术生命力的艺术形象。因此,视觉观察、心理观察、审美观察是伟大的、激动人心的视觉艺术的新经验的基础。

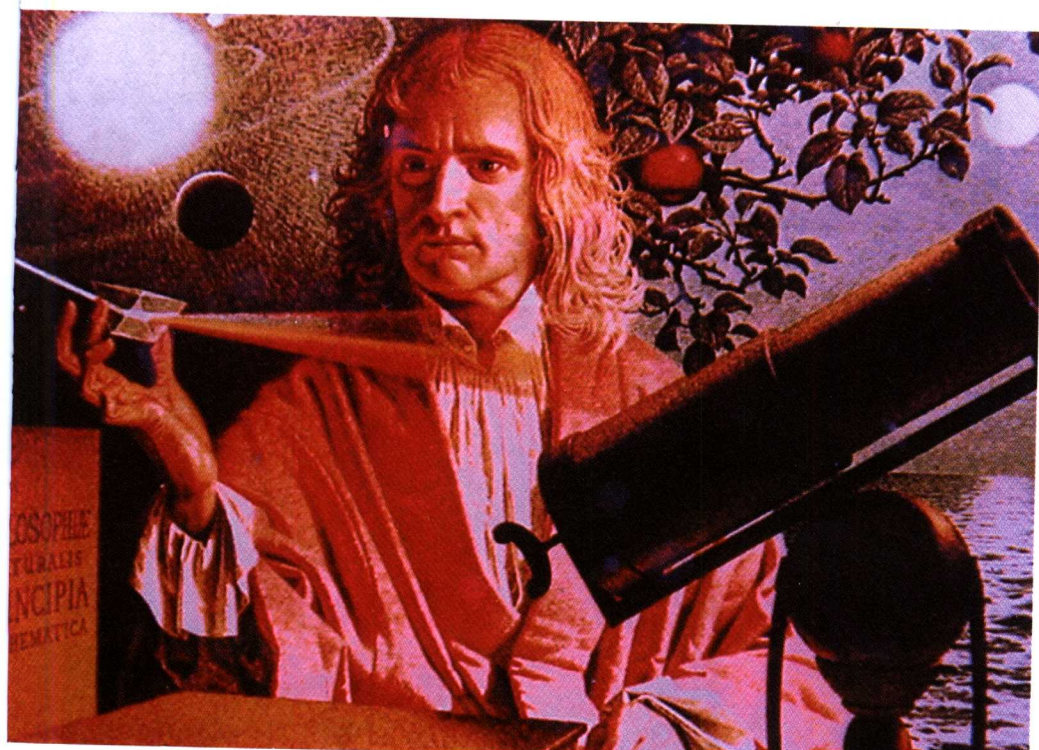
我们在进行设计创作时,首先观察的是“物象”,也就是我们讲的“视觉内容”,然后才是艺术的形式、艺术的功能、艺术的材料、艺术的方法等等,这也是美术院校教学的基本形式与方法。但是设计艺术教育却不同,设计艺术教育中的开始往往是“无物象”的,人类模仿自然获得了绘画创作的源泉,从水果到素描、色彩,从石膏像到人像,再去创作。无论是原始艺术还是古典主义艺术,或是印象派,无不是在自然中寻找艺术,可是设计的产生则是人们在劳动中获取的经验发展而成的,从旧石器到新石器再到金属时代,社会文明的程度无不反映在工具设计上,从开始的为了延长人手的自然选择,到后来为了人的使用方便、出现了打磨的工具、以及扎捆方式的改变,人类经历了漫长的过程,这也是从本能的自我意识到经验的自我意识转变的过程,这段时间加起来比人类整个现代文明史要长许多倍。当然从石块、投掷的标枪、弓箭、火药枪、导弹、火箭,人手是长了,速度也快了,时间变短了,同时我们的视觉所触及到的地方也越来越远,太空黑洞、海洋深处、基因的解码、细胞的培育,无一不是在人类的监视下完成的。作为一位准备从事设计学习的人来说,如何学会去发现就显得非常重要,也是设计学科的入门课程。

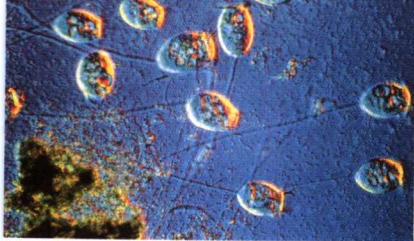
我们通过视觉课题的训练让学生掌握看问题的方法,培养学生的视觉经验。也许提供训练视觉经验的最好方式是推荐一种意象分析的手段,回避直觉状态碰到的各种各样的困难,使之发展成为特定视觉环境进行未来视觉形态分析的基础。

牛顿

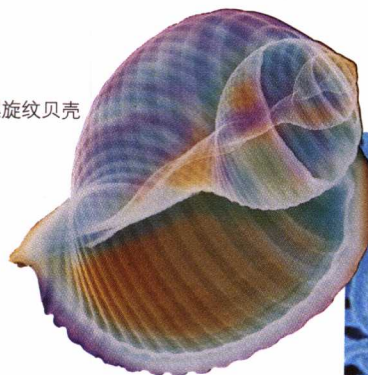
本节建议参考书目:

- (1)《Contemporary in southern California》
- (2)《The new constructivism of Fletcher Benton》
- (3)《Heaven and earth》
- (4)《On/off new electronics products》
- (5)《The best tables • chairs • Lights》
- (6)《300 lights teach ten lamps》



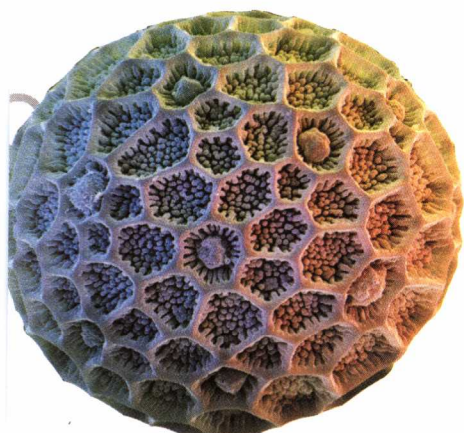
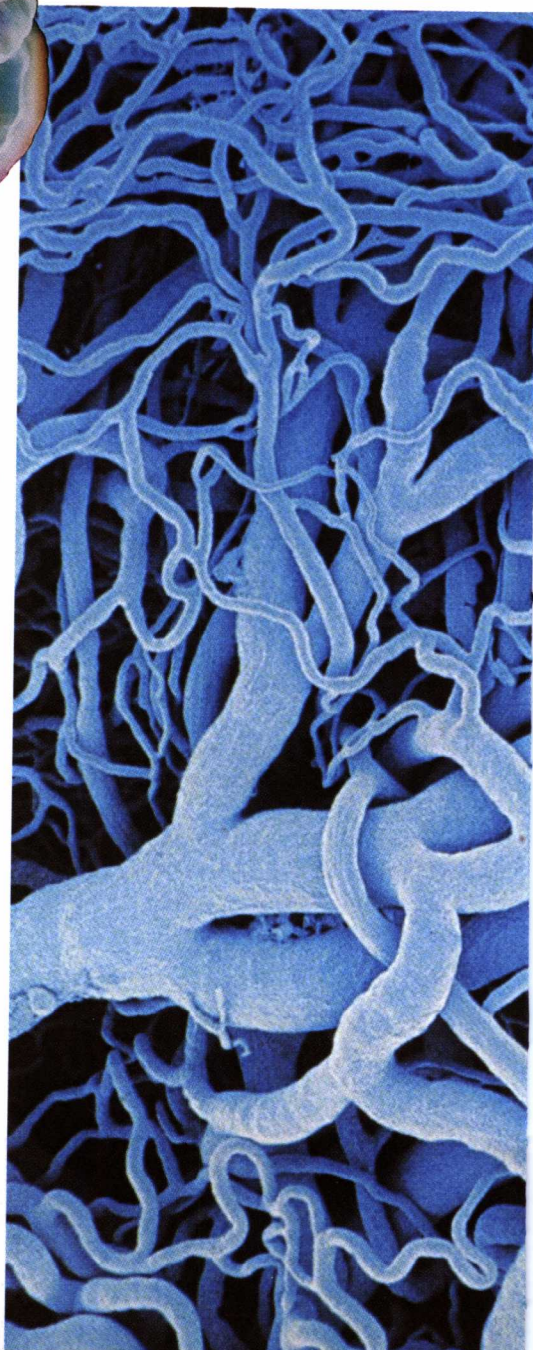


螺旋纹贝壳



金星

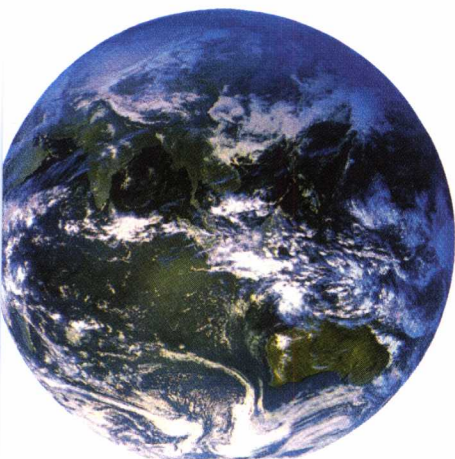
显微镜下的血管



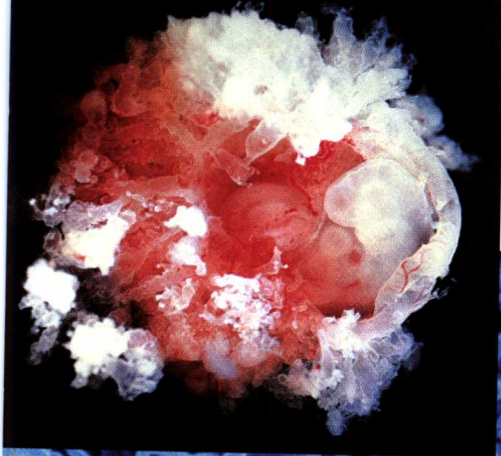
口腔细胞



鱼

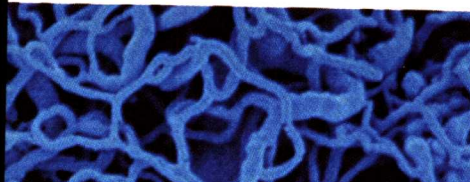
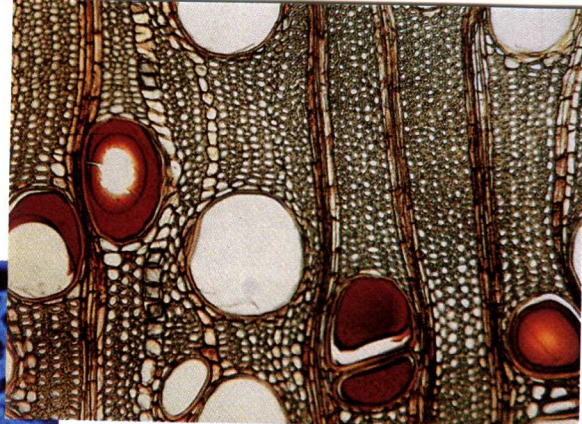


东南亚和澳大利亚



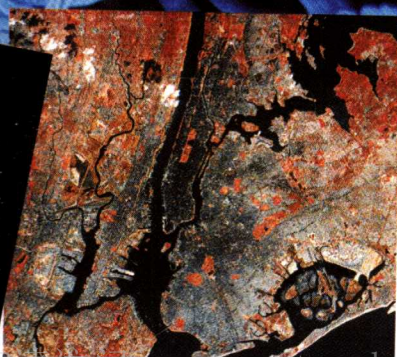
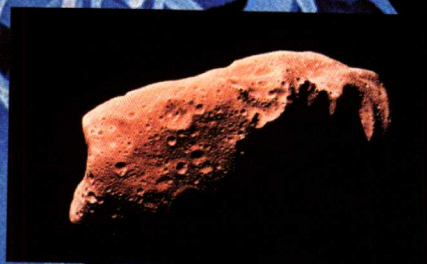
人体胚胎

木头细胞切片



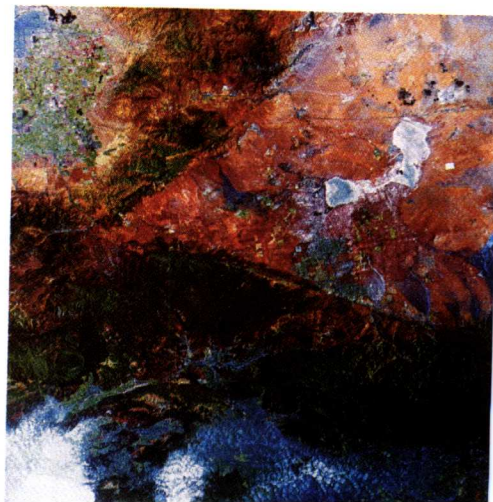
爬行动物 X 光片

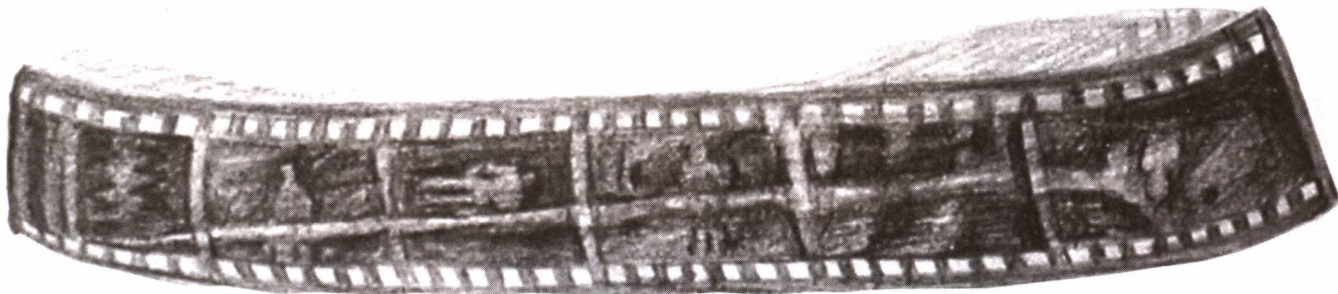
3 个月的胚胎



纽约

航拍加利福尼亚





课题：认识“透明”

通过笔触模仿，运用铅笔画出 10 种以上的透明效果。

通过对一种透明肌理的实验，了解厚薄、粗细状态下的透明性。

通过对塑料袋、胶片、有机片、水、冰、油、饮料、玻璃等不同材料的现象研究比对出透明的差异性。

通过对朦胧、清澈、深远、透明等不同的概念进行实验，分析出表达概念的方法。

课题诠释：

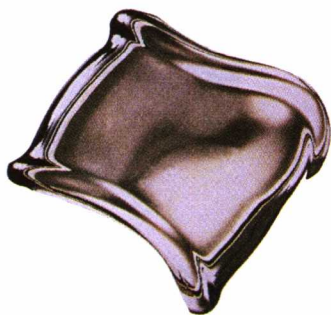
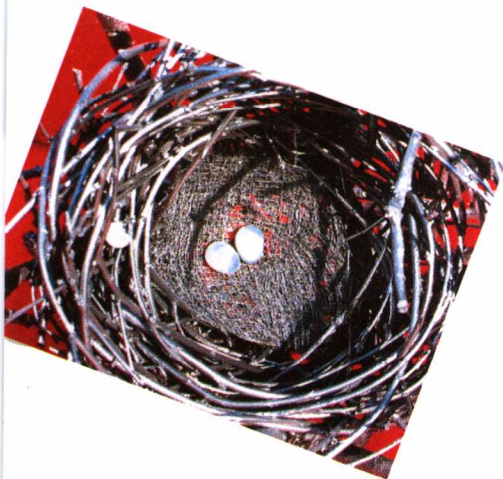
“透明”是什么意思呢？《现代汉语词典》商务印书馆 2001 年版解释为：透（1）（液体、光线等）渗透、穿透；透过事物的表面现象，找出它的本质。（2）暗地里告诉：透消息，透个信。（3）透彻：把道理说透了。（4）达到饱满的、充分的程度。（5）显露。词条[透明]的解释为：“透明实际上是一种视觉现象。这里有光、影的模糊性，有形状的模糊性，也有对物质质感的模糊性。我们通过对透明观察、了解，能够得到什么？透明是对视觉直觉的否定与嘲弄。”

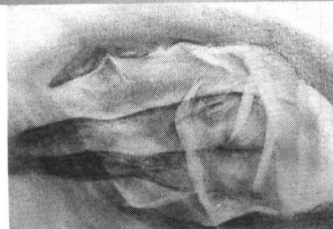
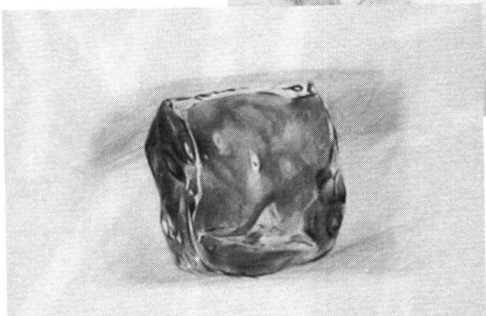
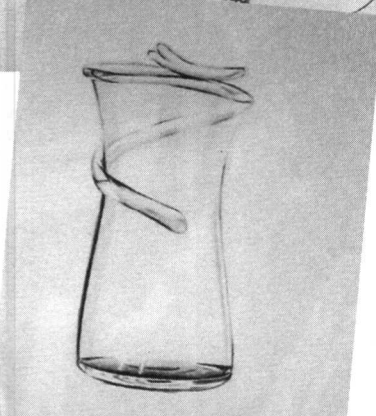
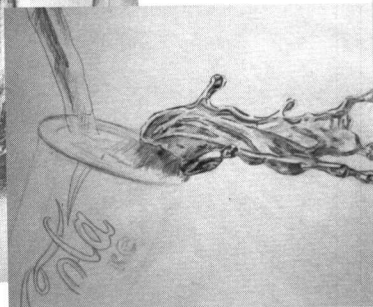
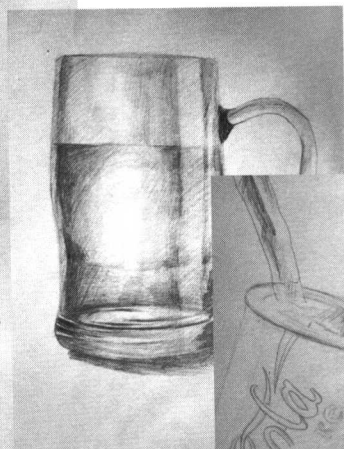
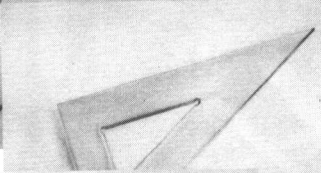
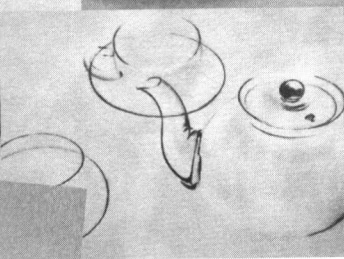
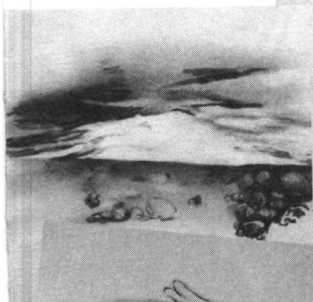
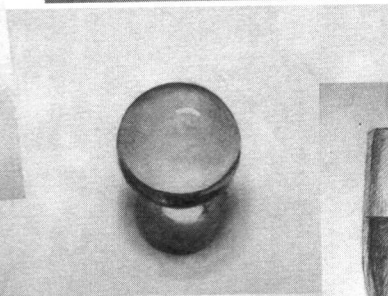
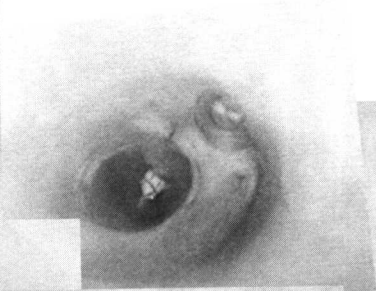
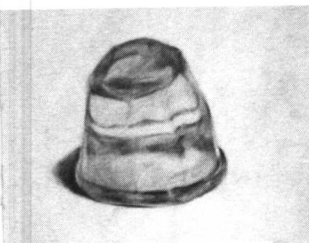
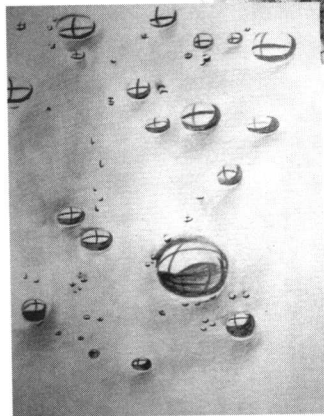
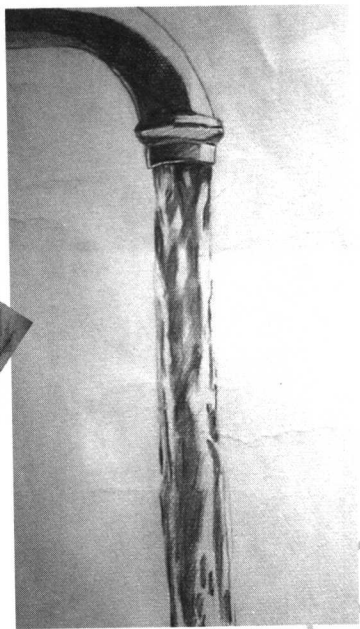
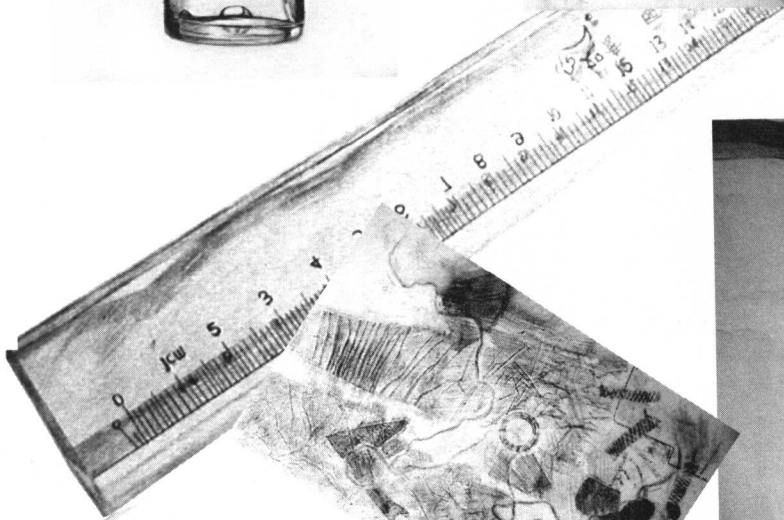
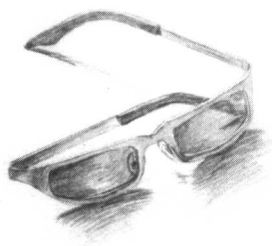
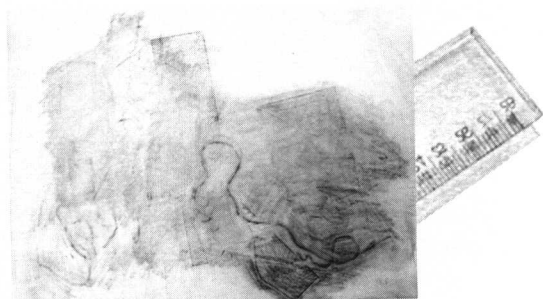
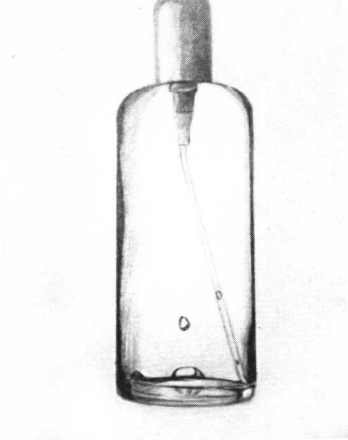
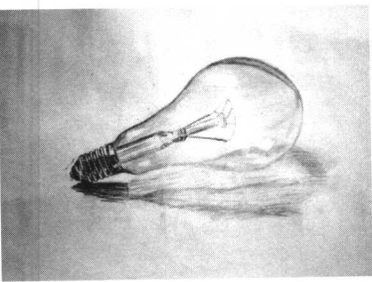
透明是透过现象(表象)看本质。

透明是梦。

透明是水，是零度以下的冰。

透明是没有什么。







学生夏小丽关于“透明”的分析：

一、透明的差异性

生活中，差异是客观存在的，透明的差异性相对比较复杂。

同样是液体，含有同一种成分，浓度的不同也会形成不同的透明，如水、饮料。饮料中含有水，而掺和其他物质，如蔗糖、 CO_2 ，以及各种各样的营养物质。相同的一个杯子盛着，水的可视度，即透明度就较高，而饮料却很低，透明是一个相对性的词汇。

玻璃通常被人们用来做窗户，它是一个亮点，人们可以透过玻璃，看到外面的世界，窗明几净，玻璃外面的世界即一个心灵的世界。

用不同材料来研究透明，从它们的密度、它们的体积、它们的状态等等出发，不同的角度能看到不同结果。

二、透明肌理实验

原理：透明肌理

目的：了解厚薄粗细状态下的透明性

实验过程 1：

(1) 将相同材料制作的塑料袋取出，但厚度不同。

(2) 将塑料袋剪取一小段分别贴在清晰的文字上。

(3) 看出厚的塑料袋片所显示的文字较薄的要模糊。

实验过程 2：

(1) 将水倒入圆柱形的钢模中，使之冻结成冰。

(2) 分取粗细不同的圆柱形冰块。

(3) 比较分析，透过粗的冰块看到的较细的冰块模糊。

得出结论：在厚薄粗细状态下的透明性也不一样。



殷颖

步振华

吴安然

达志翔

张璐

SHAPE

课题 ② 形态——我的“瓶子”
关于形状与形态的探讨



只要提到设计, 我们的头脑里马上就会想起房子、车子、冰箱、电脑等日常生活中经常使用的物品的形状, 或是形象, 老百姓认为这就是设计的全部了。其实不然, 这里只是讲了设计的外形问题, 当然生活中有关于衣、食、住、行的设计, 不是一个形状所能归类得了的。大千世界, 万物纷呈, 我们要学习设计, 就必须从设计的人工形态来研究设计基础的科学概念。

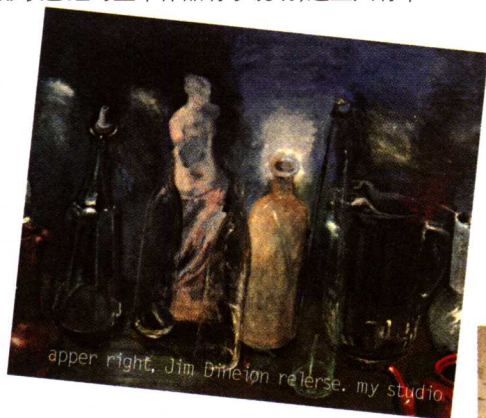
18 世纪德国大诗人歌德提出了“形态学”(Die Morphologie) 的概念, 把生物体外部的形状与内部结构联系在一起进行研究。这是生物形态学通过对动植物的机体结构及其外部形状的关系来了解它们的不同类型和特征。几乎同时, 德国艺术批评家赫尔德(J.G.Herder) 首先从心理学和发生学的角度提出了对于艺术形态的划分。《现代汉语词典》中对形态学的解释是:(1) 研究生物体外部形状。内部构造及其变化的科学。对于“形态”的解释为:(1) 事物的形状或表现,(2) 生物体外部的形状。由此可以看出, 关于形态的分类应该为生物的自然形态和造物的人工形态, 我们这里主要研究的是人工形态, 即人类通过对材料的有计划的、有目的的加工而制造成的物品。德国建筑理论家卡尔·伯蒂歇尔 1844 年曾写道: 帕台农神庙背后的原则, “安全等同于有创造力的自然法则”。这里是将人工形态的设计同自然形态的法则等同。而马克思“自然化”的观念核心的美学基础是讲人们利用物质, 发展自我。设计则是利用相似、重复或比例等手法将放在一起的形态, 由内到外地形成联系。

形状和形态上的关联反映在以人为本的设计模矩上, 房子是由单个的材料元素砌成的, 比如说砖、面砖、冰箱、淋浴间都是 10 厘米的倍数; 比如日本传统房间, 分别是 6 块、4 块半及 8 块榻榻米的大小。而最著名的比例系统莫过于柯布西耶的“模矩”, 即后人们所称的“黄金”矩形及“黄金分割”。

人工形态中的技术形态和艺术形态是设计的基础, 设计是门综合性应用科学与艺术。而一般艺术院校中的教学往往偏重于艺术形态的传授与研究。对于技术形态很难深入地开展下去, 因而这样的教学难免会造成技术与艺术的分离, 培养出的学生也往往是只能动口不能动手的理论艺术家。技术形态的教学只是在理工科大学才有, 国外的艺术教育大多也是这样, 设计是惟一的可跨越一切学科的艺术。最近对于设计的综合素质要求越来越高, 当年包豪斯寻求艺术与技术的结合理念在设计领域掀起了巨大革命, 用沃尔夫·

冯·埃卡尔特(Wolf Von Eckardt) 的话来说, 包豪斯“创造了当今工业设计的模式, 并且为此制订了标准, 它是现代建筑的助产士, 它改变了一切东西的模样, 从你现在正坐在上面的椅子, 一直到你正在读的书”。是的, 技术作为物质生产的手段, 是与社会生产实践同时产生的, 它是人对自然界有目的性的变革。设计物品是为人服务的, 因此在技术形态与艺术形态之间还有功能形态, 设计艺术将科学技术的成果转化为人们看得见、摸得着、用得上的物品。

人造物体都有形状, 矩形、三角形、圆形、正方形, 这些简单的形状构成了复杂纷繁的世界——长方体、圆锥体、球体。形状开始隐含在空间中, 不同形态的形体结构构成有机的设计——形成了造型。这里传递的信息是多样的, 金字塔、罗马剧场、纽约大都会艺术博物馆、母亲之家, 这些信息也许是宗教的, 人文关怀的, 但是形状已经对整个作品有了说明, 这里只有单



纯的形状才有可能被我们解读。因为它是整体中的单元, 是构成整体的最基本的元素。

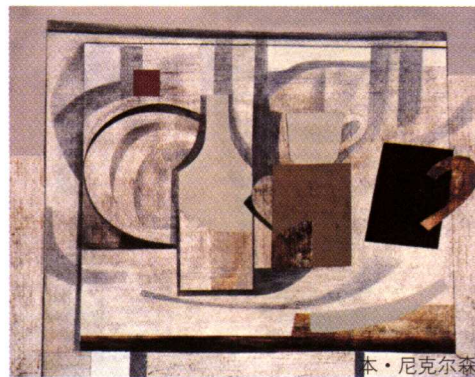
我的“瓶子”是研究物体外形特征的形状和内部特征的形态结构的较好范例, 因为我们通过对“瓶子”的概念了解、视觉观察、形体分析以后会进入一个全新的形体认识。这里包含着比例、比率、结构、对比, 同学们看到这个课题时会很惊讶, 有时甚至是恼怒, 习惯了的美术基础训练模式, 使得学生们很迷恋于自己的具象表现能力, 他们宁愿花一个星期的时间来表现大卫的光影体积——照相般的写实, 也不愿多花一点儿的时间去理解构成艺术设计的本质是什么。可是一旦了解了课程的内涵与外延以后就变得积极起来, 就像是渔夫从大海里网上来的瓶子一样好奇, 争着想打开, 想看看“瓶子”里到底装了什么秘密。很大程度上是在了解瓶子的形状特征、材料材质、功能形式, 这些都是在石膏像或是人像上找不到的, 我们直接从设计物入手, 也是符合设计基础教学的精神的, 过去的学习方法还只是从自然入手的老办法。

本节建议参考书目:

- (1) 《Picasso: sculptor/painter》
- (2) 《Iota design Design muse in》
- (3) 《Cowden horary glass》
- (4) 《Thomas man metal artist》
- (5) 《Ben Nicholson Novbert Lynton》



本·尼克森森



本·尼克森森