

从常态到非常态

FROM NORMAL TO ABNORMAL

2

郭烈炎 主编

艺术设计课题实验教学丛书

孙 晶 编著

江苏美术出版社



2



图书在版编目 (CIP) 数据

从常态到非常态 / 孙晶编著. —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 7-5344-1625-6

I. 从... II. 孙... 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 067281 号

版面设计 邬烈炎
陈莉莉
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——从常态到非常态
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 7-5344-1625-6/J · 1622
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 “我”的多次曝光与异型同构 05
从“形与型”的常态到“形与型”的非常态

课题② 我与“我” 14
从“光影”的常态到“光影”的非常态

课题③ 我的知觉互动 26
从知觉的常态到知觉形式的非常态

课题④ “我”的皮肤 38
从“皮肤”的常态到“皮肤”的非常态

艺术设计课题实验教学丛书 邬烈炎 主编

孙 晶 编著
江苏美术出版社

从常态到非常态

课题⑤ “我”的同时性再现 48
从“色彩”的常态到“色彩空间”的非常态

课题⑥ “我”熟悉的空间 54
从“空间”的常态到“空间”的非常态

课题⑦ 我迷路了 66
从“迷宫”的常态到“迷宫”的非常态

课题⑧ 我“向前”看，“向旁”看，“向后”看 80
从“经典”的常态到“经典”的非常态

课题⑨ “我”与非“我” 92
从“概念”的常态到“概念”的非常态

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载体方式,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示在学习者、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：非常形式—从常态到非常态

在不同的领域、不同的语境下，常态与非常态有着不同的理解。常规与非常规、平常与非常、正常与异常、自然与不自然、平淡与不平淡、平凡与非凡、变态与非变态、固态与非固态、液态与非液态、气态与非气态、病态与非病态、动态与非动态、情态与非情态、时态与非时态、姿态与非姿态……在我们生活中，常态与非常态之间并没有绝对的界限，区别是相对的，在不同的时间、空间维度上，常态与非常态是一种动态的关系、观念。在设计基础课程中，如何认识常态与非常态，如何从常态中发现可能的非常态，我们追求常态材料非常态下的运用，常态设计对象的非常态体现，常态概念的非常态诠释。

中国的设计艺术教育经历了长期一种教学模式、一种教学思维、一样的教材的大一统的教学状态，在某种程度上限制了学生的艺术才能的发挥。设计艺术应该具有广泛的、多学科的综合的基础，而现行的教材内容大多过于狭

窄，对于设计的理解过于偏颇，在发展学生的直觉、推理、想象、创造等多种思维方式上和交流、自信、自尊、自律、合作、竞争等认识、技能情感中不能有机结合，相互促进，相反，在某种程度上成为设计教育发展的“瓶颈”。改革开放以来，受到了多种先进教育理念、课程流派、课题设计方法、教学实施方法的影响，设计教育正呈现出多维发展趋势。在发展的过程中，一切实验性的教学形式都是有益的、有必要的。设计基础课程就是培养学生能够从多角度观察身边熟悉的环境，综合运用各种技术手段，养成一种综合的能力，从而为进一步学习打下深厚基础。课题制能将设计理念幻化成每一位学生可以细嚼慢咽的一道道美味佳肴，将一般的技术、设计理论具体化，将大而玄的理论课题化，变成教学中可采纳的、可实施的具体的操作过程。通过精心酝酿的一道道菜，来让学生们在咀嚼过后明白课题背后蕴藏的真谛。

课题设计突出了实验性和前瞻性，通过数个课题就能形成从基础到设计的一个小循环，再经过数轮课题训练之后，就可以形成基础与设计的一个大循环，由这种循序渐进的方式推进教学计划。强调课题内在的连续性、渐进性、交叉性和系统性。在一定教学目标下，通过一个或几个课题逐步深入展开，由表及里，由点及面的带出一些有关设计的问题，而不是由教师有意无意的规范学生的理念。课题也体现了互动性、有序性，希望能够避免学生们消极的、被动的、毫无兴趣的学习。

课题设计强调过程性体验。就是学生的习作过程体现了教学的发展与课题的意义，体现了教学理念推导进程的真实性，体现了设计者的意识与课题创意的演化和发展过程。每一个课题设计都体现了设计者独特的视角和对问题的不同的切入点，以引起学生学习的兴趣。趣味性不仅仅体现在名称上，更体现在过程中。

孙 晶

南京艺术学院设计学院讲师
艺术设计学硕士
@elong.com



课题① “我”的多次曝光与异型同构
从“形与型”的常态到“形与型”的非常态

课题的名称为“‘我’的多次曝光，在这里”，“多次曝光”是引自摄影中的一个术语。多次曝光，指将相机设定在胶片不卷动的模式下，快门在若干次开合后，使同一格胶片多次曝光。在实际运用中，控制每次曝光的进光量，即改变每次曝光的光圈和速度定数，同时也改变所摄对象，以求在同一格画面上具有同时性再现的效果。

这项课题名称中的“我”并不是一个恒定的、个体的概念，而可以是各种不同的事物。之所以用这个名称，是因为在同一胶片上多次曝光之后，会显现出重叠的影像，各个影像并不清晰，且相互交错，相互干扰，单个形象在消减、弱化，凸现出来的而是一个“新”的形态。这个形态是陌生的，因为它是由多个影像重叠而成，同时它又是熟悉的，因为它是由几个依稀可辨的、熟悉的形重合而成。在这里，单个形的意义已不重要，通过叠加“旧”的形，在适当整合之后构成“新”的形，从而焕发出与众不同的生命力。“多次曝光”为设计出某种新的形态提供可能的手段。

自然界中每个物体都有各自独特的面貌，即使看似相同的“鸡蛋”，细细比较，也会有千差万别。世界上完全相同的事物是不存在的，所以，达·芬奇画蛋就是训练自己对于事物微妙差别的把握，这并不是一件无聊的事。养成敏锐的观察力是需要方法和时间的，这对于大多数人来说，不经过训练，要在瞬间画出月季、菊花叶子的外形，找出两者之间的差别，恐怕还是有点困难的。有时那些对我们来说非常熟悉的事物，在当我们回想并描绘它们的外形时，却是如此的陌生。从“多元智能”理念来说，有些人在某些能力上会表现得比他人更优秀，这是由先天和后天两种因素所决定的。其中，后天的因素在人的发展过程中起决定性的作用，后天良好的训练会使他们更加有意识地、积极地去关注事物的特征，尤其是那些看来非常相似的一些事物，而具备这种观察能力在许多行业都是十分必要的，政策的拟订和策划，就需要对相关信息进行筛选和权衡；设计同类产品的不同外形，就需要在功能与形式上加以比较；区别明代的碗形和清代的碗形的差异，就需要了解这两个朝代不同的审美趣味和造型特点等等；此外，自然观察者、农夫、植物学家、猎人、生态学家和园林设计师等都需要对相关的、相似的信息作出区分和判断。

养成敏锐的观察力，善于捕捉事物的特征，尤其是找寻出事物间的细微差别，同样是学设计的学生所应具备的基本能力之一。在以往的基础

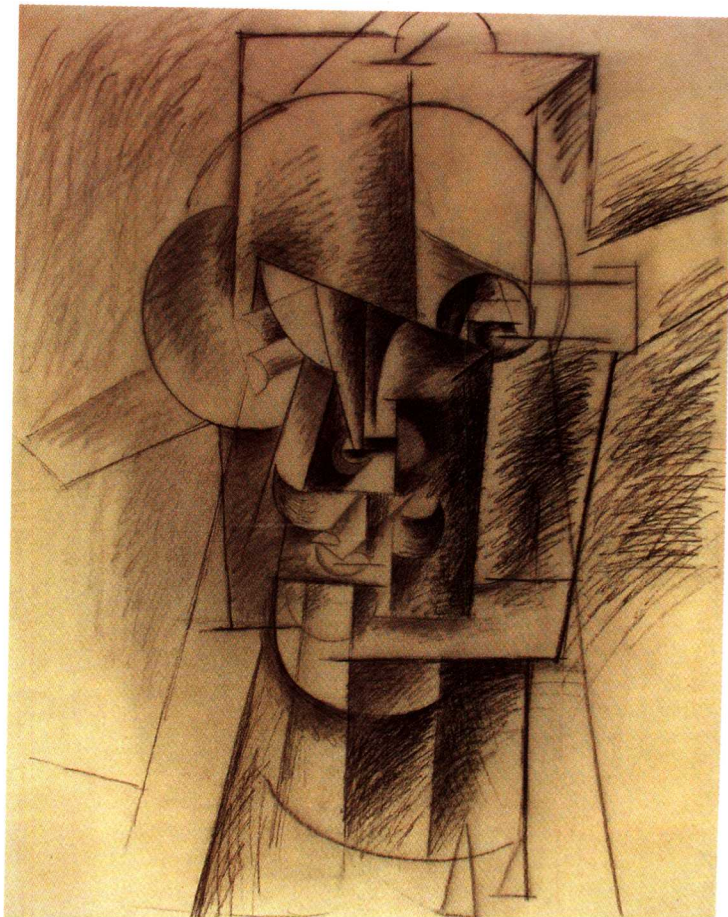
学科教育中，观察力的训练是基本训练之一，只是其表现的形式不同而已。无论是素描（速写）写生、色彩写生，或是其他的相关训练，都有对这种能力的培养。同时，观察得来的素材是“客观”的，只有在用各种手段加以利用、主观改变之后，这些素材才能在设计中发挥出无限生命力。当然，无论是从自然界的天然物中或是从人造物上汲取元素，都需要一个吸收再加工的过程。这个课题就是提供一种观察的方式，一种非常态的观察方式。

杜尚



毕加索

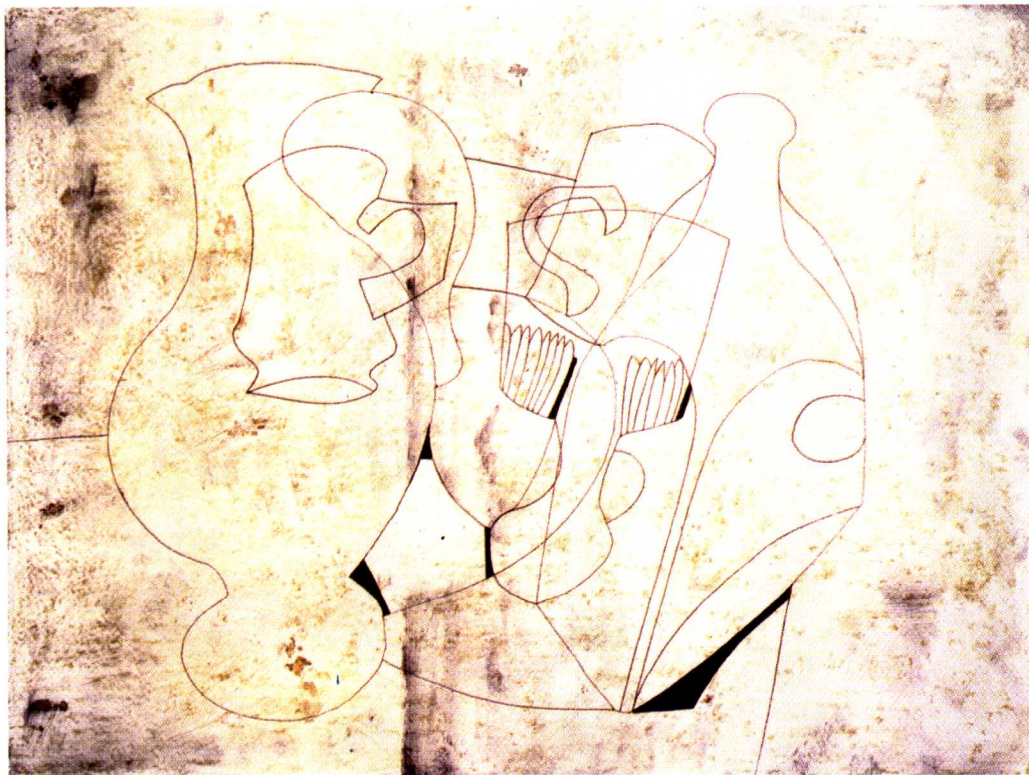
李建军黄重摄



毕加索

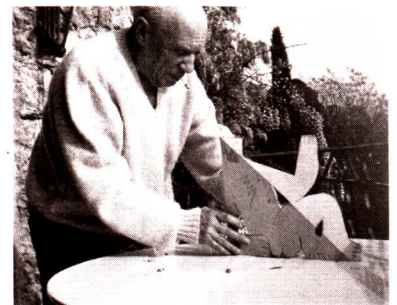
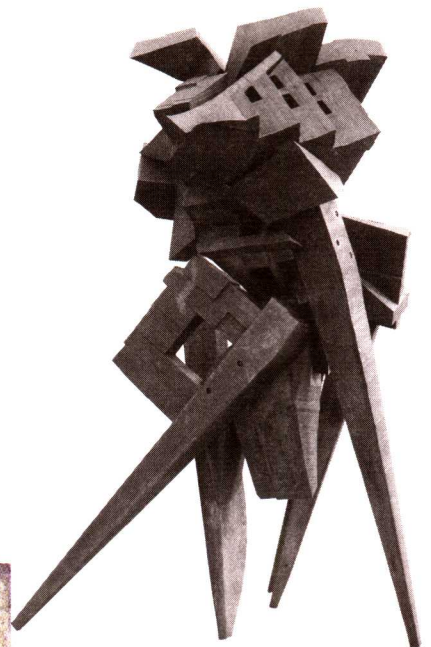


罗伯特·德劳内



尼克尔森

梅尔·肯德里克



毕加索



恩培托·波丘尼

作业之一

用摄影的手段记录事物萌芽、生长、衰落、燃烧、制造、腐蚀、增长、消减、运动变化的全过程，观察其微妙的变化，选择一个对象拍摄4-8张照片。

有意识地去寻找我们身边事物的差别，特别是同一物种不同类别的差别，如各种灌木的树叶、寄居类昆虫、贝壳、蜗牛等的外形；或者是某一事物的生长消亡的过程，如一根豆芽的生长过程；纸、人造纤维等有机物燃烧熄灭的过程；某一建筑物如音乐厅的建造发展过程；或者是受到自然、化学物侵蚀风化过后的岩石、金属所呈现出的不同面貌；或者墨水在滴入水中的一瞬间的变化；一段丝绸从高空向下坠飘时所呈现的不同的姿态，事物运动变化的过程等等；用照相机将这些自然或人为变化的瞬间，定格为“永恒”。

作业之二

将所拍摄的照片，挑选出四幅，可以是同一事物的四个不同视角，也可以是不同事物的形态，用铅笔描绘在透明的硫酸纸上。只须描绘所摄对象的“形”，用线勾勒，等比例或不等比例都可。

在这个过程中，并不需要“依葫芦画瓢”，将什么都勾勒上去，只要能够表现出事物的特征即可，要注意适当的取舍。在实际的描绘中，同学们往往会只顾了“取”，而忘了如何去“舍”，或者过于极端，恰如其分的取舍是十分重要的。

作业之三

将四张拷贝了不同形态的外“形”，在同一张四开铅画纸上相继拷贝、印拓下来，在拷贝的过程中，注意每次拷贝的“形”与上一次已拷贝的“形”重叠之后的效果。四次重叠之后，所呈现出来的“形”与原来的“形”已很大的不同了，我们所要探讨的就是新的“形态”。

作业之四

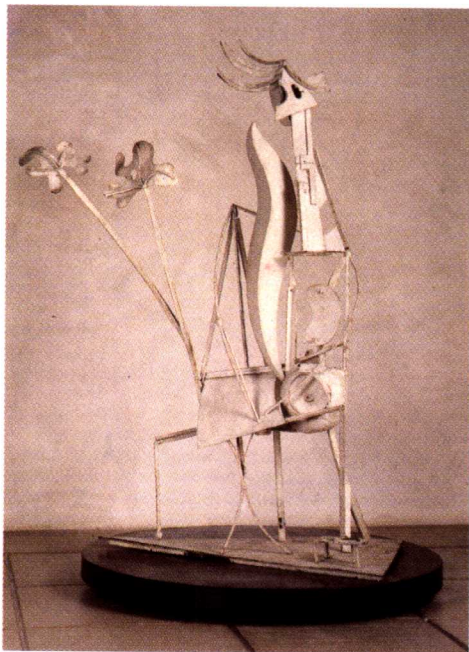
用明暗表现的方式，将重叠之后的“形”画出一一定的体量感。就是意想在一光源下，或是散光的情况下，这个形体是真实存在的。画这个形体并不是毫无意义的，这为创造和发现新的形提供可能。任何“形”都没有确定的含义，只有在赋予了它一定的功能用途之后，“形”才有了现实的意义，就有了存在的价值。

在由线所营造的空间中，一个闭合的线所形成的面在实际空间中是凸出还是凹陷，完全取决

于设计者的审美趣味和设计倾向，这不同于素描训练中画大卫的“鼻子”，有客观的对象，有相对固定的光源，恰当的把握明暗，真实的再现对象即可，摹写是主要的目的。而在这种情况下，需要作者自己来考虑线、面、体的组合关系，主观的因素就显得十分重要。以往非常熟练的塑造能力，在这时似乎已不再十分有效了，在模棱两可与忐忑不安中“雕塑”完整个形，呈现的却是一个矛盾几何体。也许在现实生活中根本不存在，但却能给我们更多的想象空间。在不经意中玩味，在创作设计中体会。

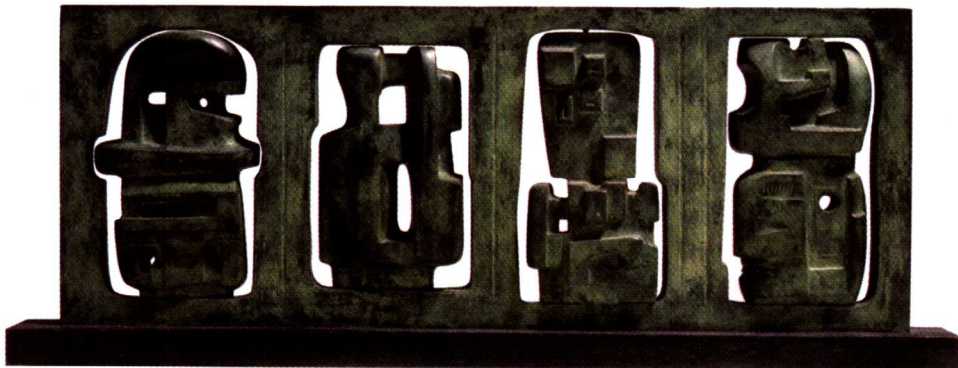


齐立达·艾都阿多



毕加索

亨利·莫尔



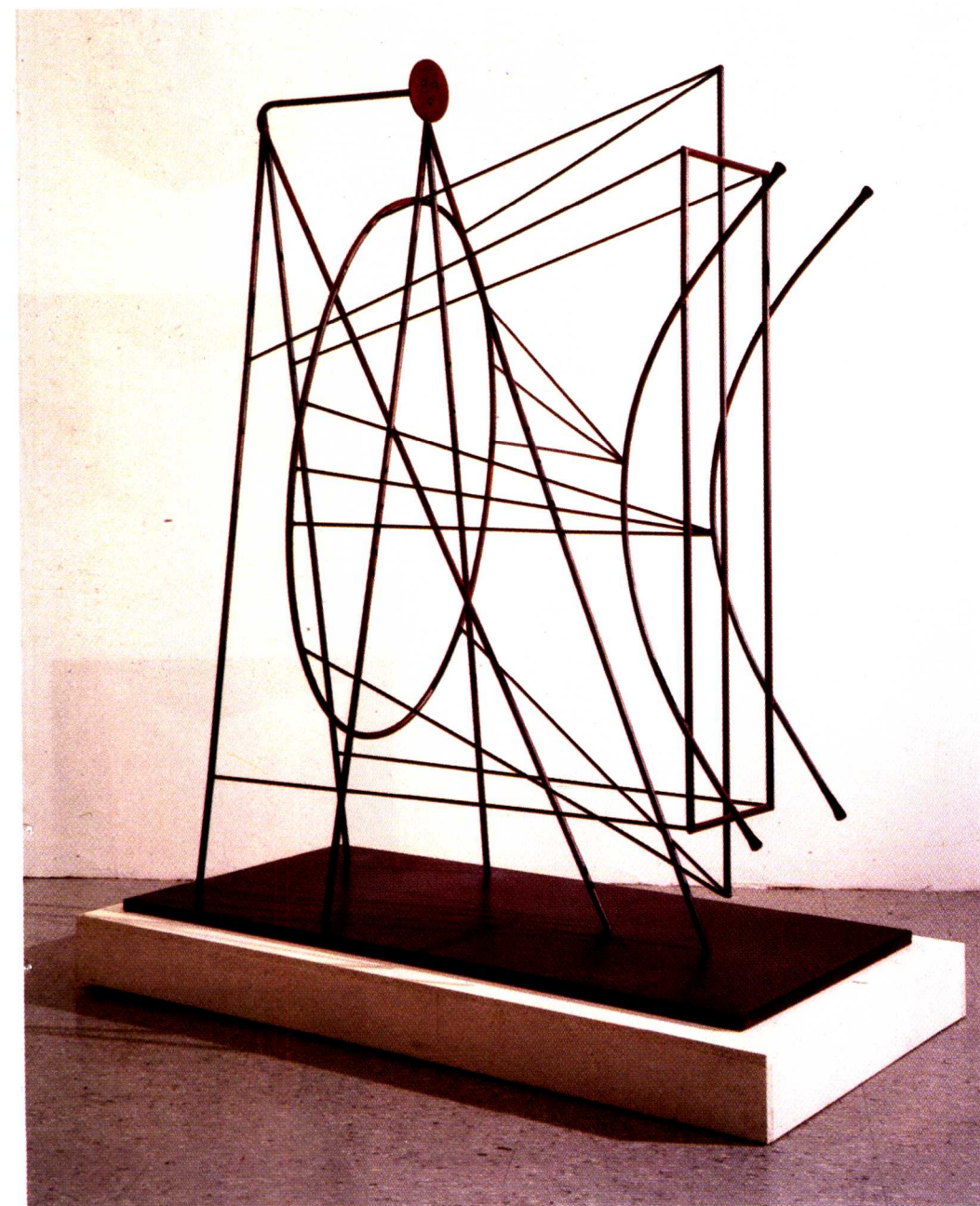


拉丁美洲

毕加索



6.



梅尔·肯杰克

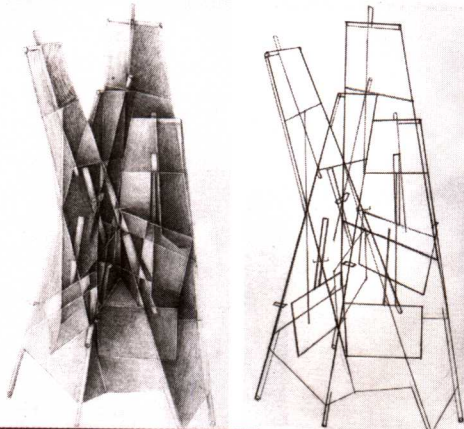
通过几个步骤，常态的自然形变化成非常态的几何形，这是一种新的尝试。尤其是将“多次曝光”后的几何形用雕塑的手法、明暗的光影表现出来，再作出一个与之相仿的三维的立体形态，这是对已有素材的再反思，平面的“形”经过了知觉互动后，已由抽象的二维转变成臆想的三维，而这三维与之前素材的三维形象截然不同，这其中蕴涵了设计者的精心思考。在随后的作业展示中，歪七倒八的形态虽不明所以，但却显示出勃勃生机。试想将这些形略微改变，或许真能成为一个概念车的模型，一座解构主义的建筑。

下面的作业所体现的是“异型(形)同构”。“形”与“型”读音虽相同，意义却不尽相同。

“形”在中国汉语字典中的定义为：①形状；②形体、实体；③显露、表现；④对照。在视觉思维中，“形”更偏重于指对象的轮廓，事物的形状或表现，生物体外部的形状、内部构造及其变化。“形”注重细节性体现。与“形”意义相近的“形象”，注释为：①能引起人的思想或感情活动的具体形状或姿态；②文艺作品中创造出来的生动具体的、激发人们思想感情的生活图景，通常指文学作品中人物的神情面貌和性格特征。与此相关的词还有“形态”、“形状”、“形体”、“形影相吊”、“原形毕露”等等。

“型”在中国汉语字典中的定义为：①模型；②类型。“型”一则表示事物的造型，及其整体的外观。相关的词有“造型”、“器型”等；二则表示某种行为、观念的范式、程式、类别，或指某一对象的性能、规格和大小。相关的词有“型号”、“血型”等等。与“形”相比，“型”显得更具体，而“形”的用途要比“型”更广些，意义上更具包容性，更广延。

错觉，指在人知觉上各方面的不真实的感觉，如触错觉、味错觉、嗅错觉等，在这个课题中，通过具体的某一媒介或载体与相应的图像结合，利用人的视错觉带来的视觉上的愉悦的体验，“恍然大悟”。这一课题是“型”与“形”的结合训练，为了探讨某些形式的可能性，可以利用不同的形，如椅子的垂直的两个面，碗碟所特有的表面形状，或者竖着放在桌面上的一本书的两个立面，在这些平面或者弧面上，描绘图像图形，这不同于在器皿上彩绘装饰，仅仅出于美观的需要，选择图形而多为规则的、平涂的、无情节的、有序的。在异型(形)同构中，就需要图形必须适合所选择的载体，与载体真正的“异型



李平

我拍了画架的四个角度，将它们用线的形式简单表现成平面几何形，重叠成一个新的抽象几何形。新的形态抽象得有些零乱，它完全不同于画架原形。从立体派大师的作品中我获取了灵感，用铅笔素描方法使它立体化。本着把它做出来的想法着手塑造这一形体，但由于重構出的新形与素描明暗的不协调，自然而然生成了矛盾空间。这样原先的造型就转化成抽象的构成。最后，用纸进一步分解重组，加入解构主义的元素，整个“形”像是一座有生命的建筑。在某些不经意处仍可看出画架的元素。另外，用铁丝以线的形式表现它的结构，生成不同效果的构成，着色以增强立体感与视错觉。



科普希茨

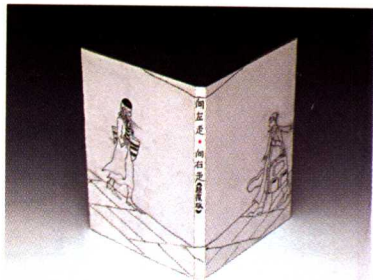


安东尼·唐纳德桑

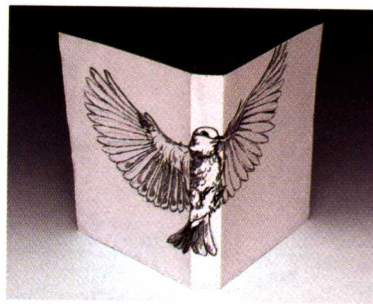
(形)同构”。合理地利用好两个面，画上恰如其“氛”的图形，不以追求图形的美观性为主要目的，重在体现“型”与“形”的巧妙结合所带来的趣味性。



王继开

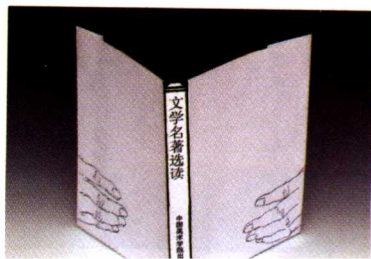


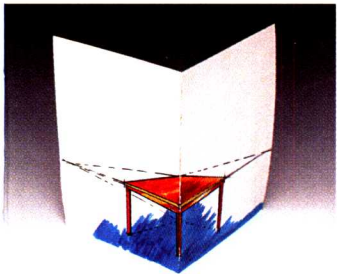
秦宁妍



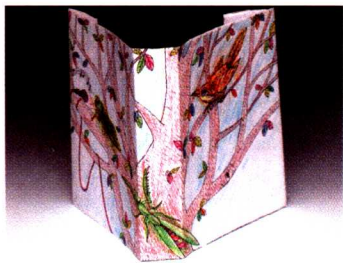
白谛

蔡文文

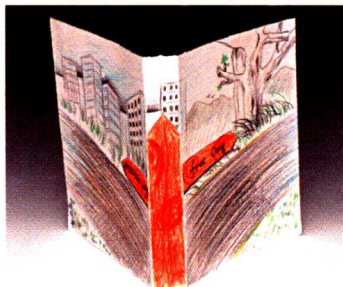




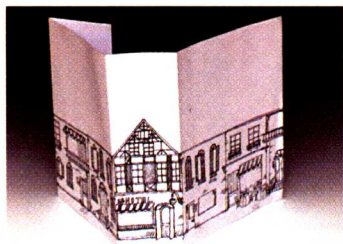
黄重



汪雅妍

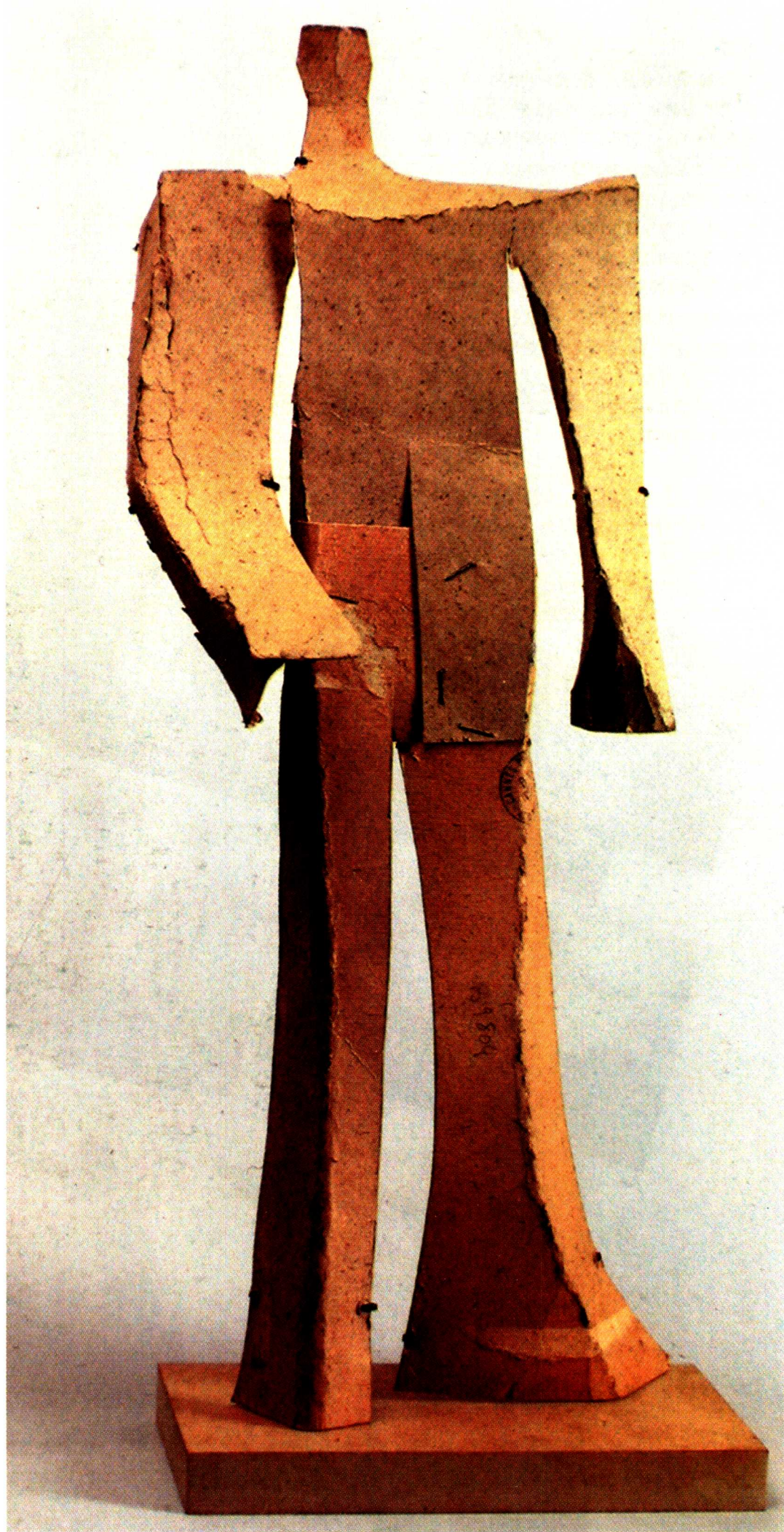


倪丹丹



周媛媛

毕加索

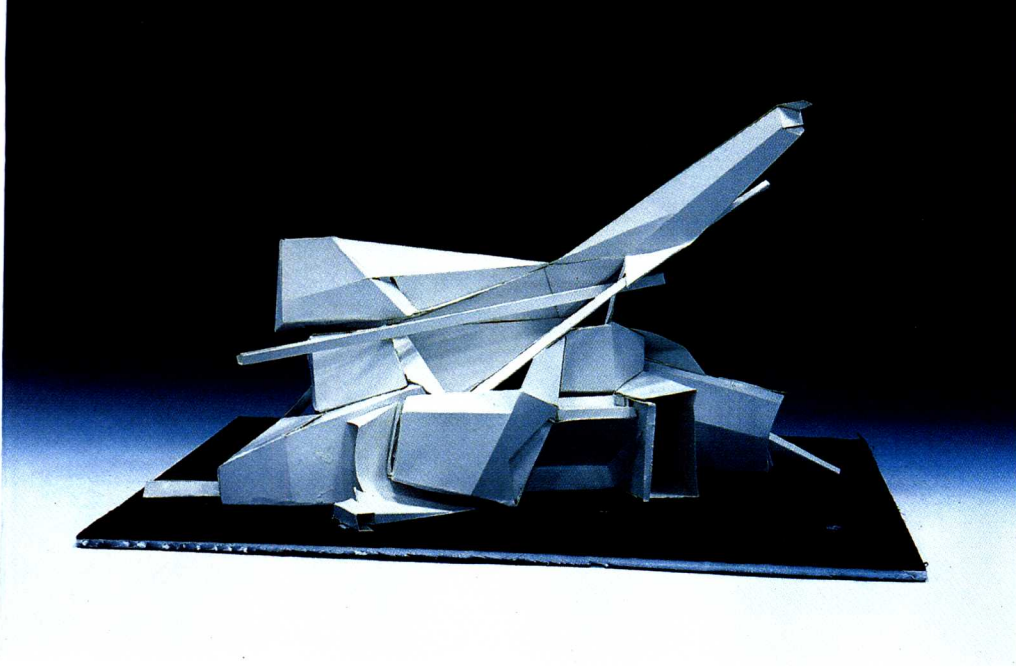


戚毅

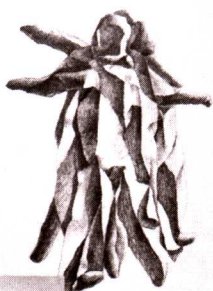
从课题的题目来看，就是要求我们改变和转换的想法。我想到了钟表时针的走动、打湿的衣服慢慢变干的一个过程，但总觉得不太合适，最后想到了掷铁饼者，将投掷铁饼的过程表现出来，想利用摄影的手段记录下运动员投掷铁饼的整个过程。下面所要做的就是将勾画出来的形体“进行有意味的加以重叠”，要做到“有意味”也就是说重叠以后的形不能再是先前所画的形——掷铁饼者，但是又要做到不能过分的偏离所要表现的主题，我想要表现的就是那种似像非像的感觉。我按照动作的先后排列，然后再进行重叠，使得重叠后的图形不再像我前面随意抽取的那样支离破碎。

之后就是对其进行立体化，也就是将一个平面的图形转化为一个立体的实体，为了能够表现出体量的关系，我便将图中线条过分密集的地方进行了简化处理，过空的地方加以修改，最后我将图形加上明暗的光影效果。

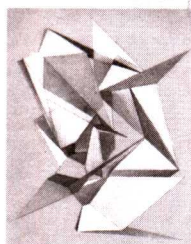




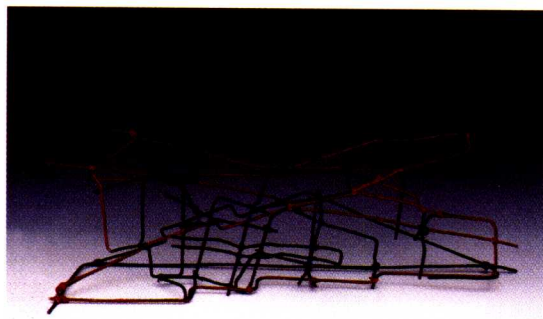
李平



戚毅

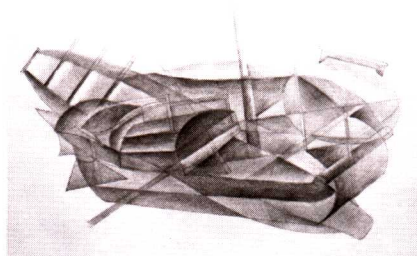
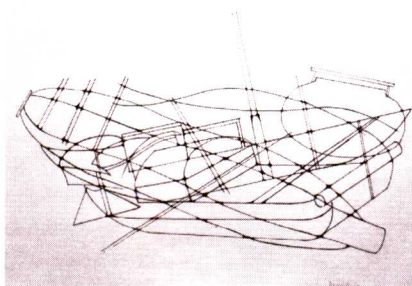
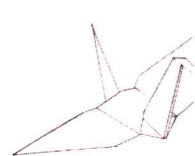
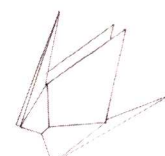
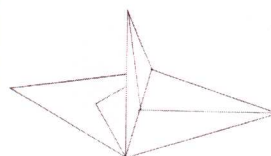
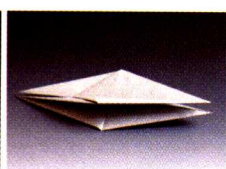
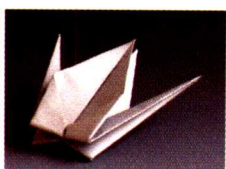


严丰



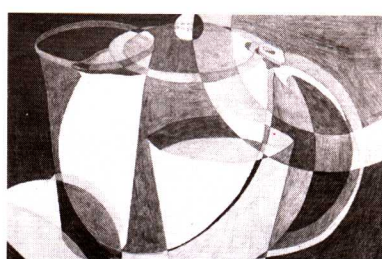
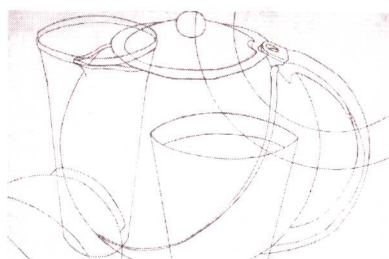
李平绘制 康康制作

13



刘佳乐

尹伟娟



课题② 我与“我”
从“光影”的常态到“光影”的非常态



我们周围的物体的颜色和位置都是由光线来显示的,光线从光源以锥形辐射出来,光线从不同的角度投射到物体上,好像在驱赶着周围的黑暗,物体就在光线交错中显现了出来。正因为有了光的存在,才有了影子存在的可能。光与影是相互依存、互为一体的。

光给我们这个世界带来了无限希望。

光影只存在于我们这个现实空间中,这似乎是自古至今固有的认识。但在不同的时期、不同的领域,对于光影有着不同的定义。

对于光的早期认识

人类文明伊始,人类就会利用光影来作为记时的依据。人类最早的时钟就是日晷,即是一种只需要根据太阳投射而成的影子便可推断出当时时刻的物体。

在古希腊文中,“眼”和“光”是同一个词。这两者都可用来形容某种可爱的、值得赞美的东西,他们认为眼睛会发光,而太阳就可以称为眼睛,但提到眼睛又与光联系在一起,后来,希腊人又把光看作是信息的载体,与接受它的器官来分。英语中“想象”一词源于希腊语“phantasia”,词根是“phaos”,也就是光的意思。没有光就无法看到图像。

“光”无论是火的外在表现,或是体现为太阳养育生命的方式,它都是最令人感到神秘的。在任
何一种宗教中,“光”都占有突出的地位。在中世纪,早期的基督教徒认为“光”是圣灵的外在表现,并非是从某个源泉穿越时间、空间而来,而是沟通这个世界同其他世界的桥梁。光随着灵魂而来,并成为灵魂由一个空间到另一个空间,从一种时间进入另一种时间的载体。这时期的艺术家认为,光或可表现为光环,或表现为内气的外溢。在我们这个世界上,光以某种独特的方式联系着空间、时间、能量和物质。柏拉图曾设想光是从人头脑中放射出来的,根据他的理论,光是从眼睛射出的,若包着某个物体时就能看到它了。而亚里士多德则认为光是从太阳发出的,在外部世界上遇到物体而被弹射开来,进入我们的眼睛。由此便开始了对于光的最早的论争。

“光”能穿越人世间的物质,这或许是那个时期的基本信条。辛姆森(Otto von Simson)在《哥特式教堂》一书中这样叙述中世纪光的特征:



莫奈

“在古罗马式教堂里,光与厚重的、阴森的、实在感很强的墙壁,这两者形成了鲜明对照。而在哥特式教堂中,墙壁对光来说仿佛是多孔的,一任光线穿越、弥散、融合。光这个通常是被物质遮蔽的东西,现在则大唱主角,而对物质而言,它只有在同光结合并被光照特性所左右时,才是一种美学实在……因此,从这一重要的方面来看,哥特式建筑是透明的。”尽管光被认为是具有穿透物质的神秘性质,但中世纪所发现的



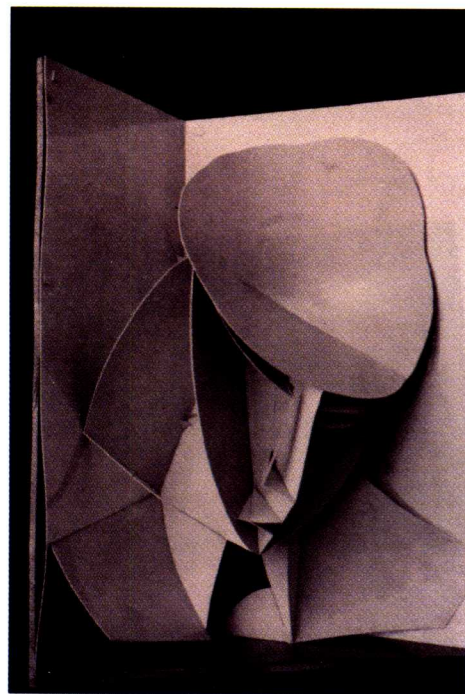
伦勃朗



诺姆·盖博



琼·戴尔维利



诺姆·盖博

琼·戴尔维利

