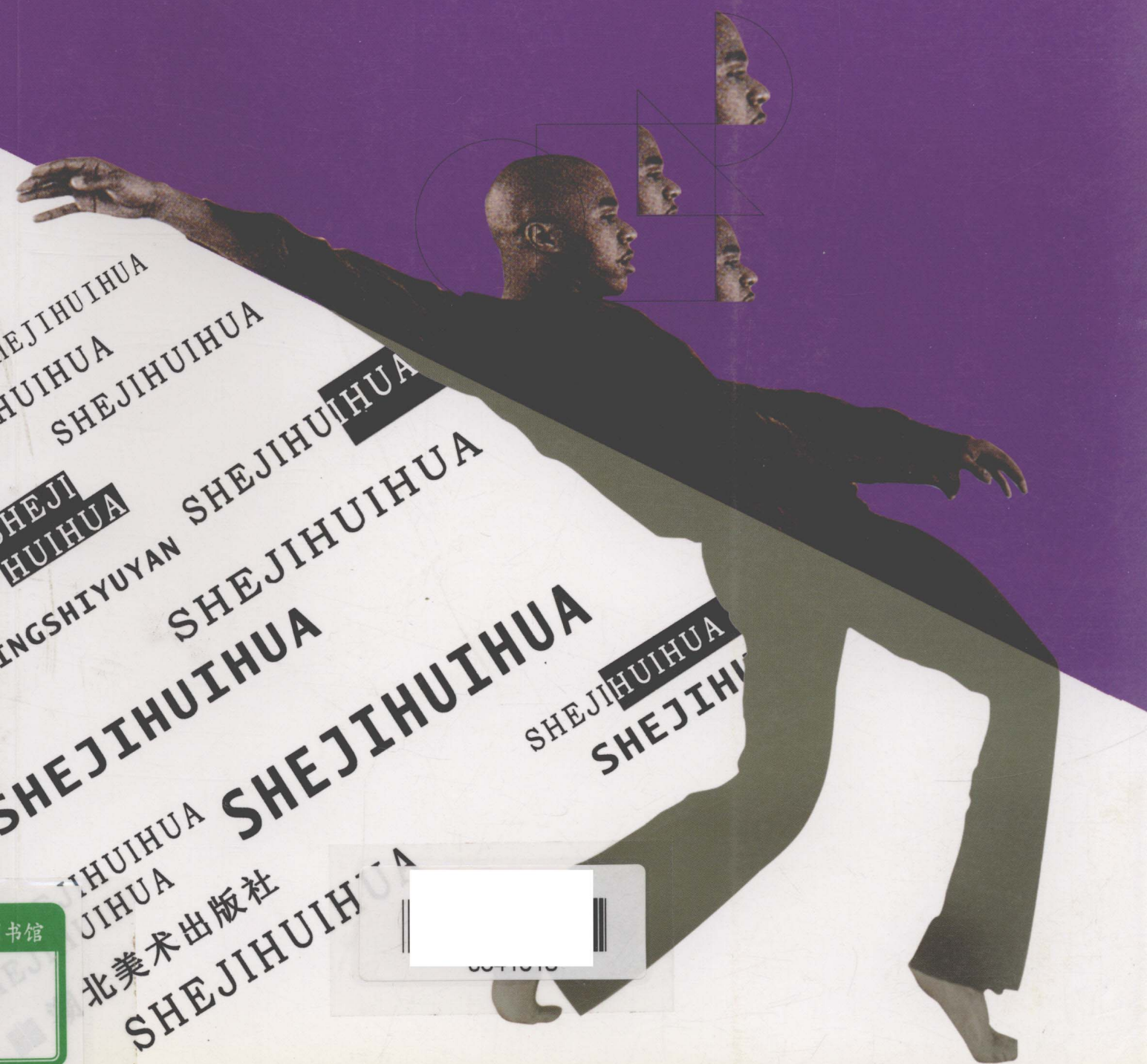


高等教育艺术设计专业教材
清华大学美术学院教授辛华泉主编

设计 绘画



图书在版编目(CIP)数据

设计绘画/辛华泉 编著.

—武汉:湖北美术出版社,2005.6

高等教育艺术设计专业教材

ISBN 7-5394-1817-6

I. 设…

II. 辛…

III. 绘画—技法(美术)—高等学校—教材

IV. J21

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 049036 号

策 划: 彭年生

主 编: 辛华泉

责任编辑: 黄晓路

装帧设计: 王祥林

责任印刷: 程业友

高等教育艺术设计专业教材——设计绘画

© 辛华泉主编; 辛华泉 编著

出版发行: 湖北美术出版社

地 址: 武汉市雄楚大街 268 号

湖北出版文化城 B 座

电 话: (027)87679520 87679521 87679522

传 真: (027)87679523

邮政编码: 430070

h t t p : www.hbapress.com.cn

E - mail : fxg@hbapress.com.cn

制 版: 鑫猴文化艺术设计有限公司

印 刷: 湖北恒泰印务有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 6 印张

印 数: 4000 册

版 次: 2006 年 4 月第 1 版 2006 年 4 月第 1 次印刷

I S B N 7-5394-1817-6/J · 1439

定 价: 30.00 元

J21
7

设计 绘画

辛华泉 编著

 湖北美术出版社

目录

艺术设计基础教育的研究(总序).....	6
前言——造型基础中的“设计绘画”	12
设计绘画	18
第一章 线的归纳和夸张	19
课题一 结构素描	19
课题二 装饰性线描	22
课题三 装饰变形	25
第二章 体量感的归纳和夸张	29
课题一 光影的程式化表现	29
课题二 重彩法	33
课题三 钢笔淡彩	36
第三章 黑白的归纳和夸张	41
课题一 由光的变化而带来的黑白关系	41
课题二 由肌理或结构特点而形成黑白关系	44
课题三 依据创作意图和画面需要来组织黑白变化	46
第四章 色彩的归纳和夸张	49
课题一 影像和黑、白、灰写生	49
课题二 归纳色彩写生	52
课题三 色彩的夸张	56
第五章 空间感的归纳和夸张	59
课题一 平视体	59
课题二 立视体	63
课题三 自由体	68

第六章 装饰纹样	73
课题一 添加纹饰	73
课题二 条理修饰	77
第七章 生命力的归纳和夸张	81
课题一 漫画、动画	81
课题二 意象造型	85
课题三 分解重构	89
参考文献	95



高等教育艺术设计专业教材
清华大学美术学院教授辛华泉主编



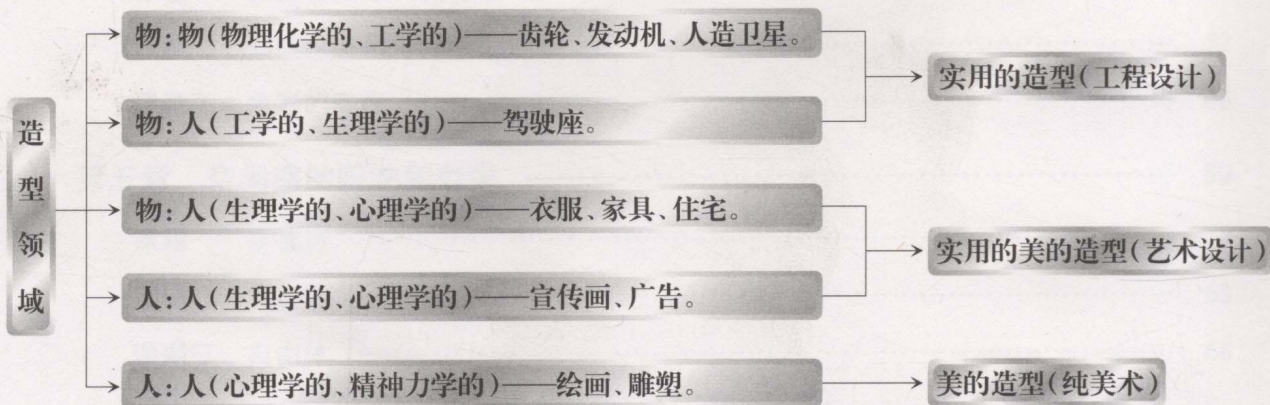
艺术设计基础教育的研究 (总序)

一、释题

设计是计划,是寻求解决问题的途径和方法。它既不限于事先构想、更不排斥实践,是人类智慧和技能表现得最为充分的领域;它涉及人类一切有目的的活动。

艺术设计不是“艺术和设计”(写作“艺术·设计”),而是对 design 的意译(在国外,“设计”和“design”也是分别使用的),是从造物计划中分离出来的一个新的传情达意的边缘学科——造型计划。作为一种创造行为,是将某种观念转化为实体(给予特定的形)的过程。也是利用某些物质材料,在特定空间中“创造物体形象”的计划。但是——

造型计划含有广泛的范围。通常所看到的造型,多是对材料和物体进行组织或加工、综合。这是专门研究“物与物”关系的造型和以“物与人”关系为中心的造型。前者的计划主要在工学方面(基于工学的知识和技术)进行,例如齿轮、发动机、人造卫星等;而后者,则必须考虑人类的身体和心理,所以其计划常常不能用适当的公式等简单的方法解决。如果更仔细地审视后者,则在“物与人”的关系中,还有把使用者的肉体条件作为设计重点的(即把人作为活动的物体来处理,例如驾驶座);也有重视使用和接触造物之人的生理与心理条件的(例如衣服、家具、住宅等)。除此之外,使用物体和物质来表现形象和色彩,以吸引观众的注意、并打动他们的心。此种情况是把造型作为作者与观众精神联系的媒介,通过物来建立“人与人”的关系,达到传达的目的,例如宣传画、广告等。将这些内容按功能性、使用性,或相反的无功能性、无观赏性的要求进行整理,则造型计划的范围如同下表:

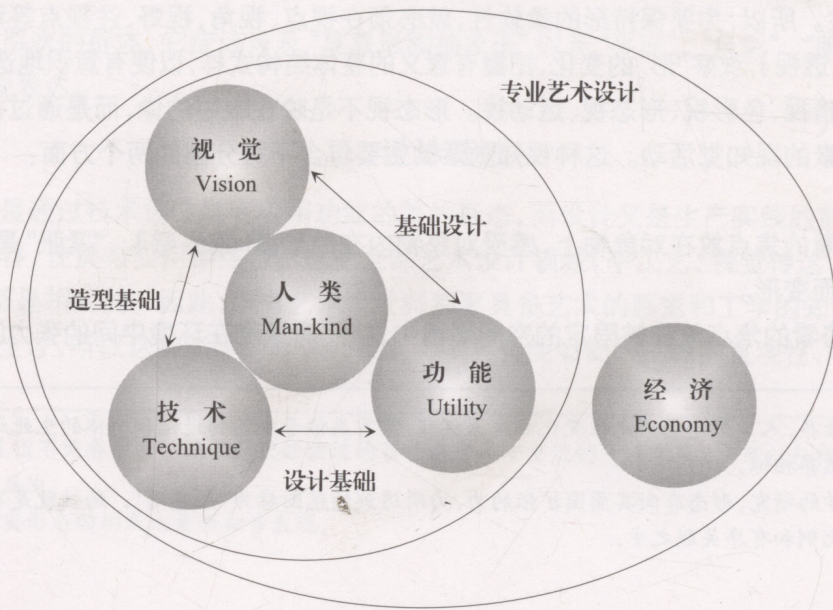


严格说来,艺术设计并非以全部造型领域为对象,主要是指既有实用性又有审美性的造型计划。在这

个领域中, 艺术设计师可以自由驰骋, 充分发挥自己的聪明才智; 而在实用的造型领域中, 艺术设计师只能密切配合工程师的工作(属于二度创造); 纯粹美的造型领域则是美术家的专业范围(尽管有所谓“美术的工艺化”, 那只是特种工艺, 而不是艺术设计的主体)。总之, 艺术设计乃是一个独立的边缘学科, 其基本性质为艺术与科学的综合、而并非纯艺术或者理工科的分支门类, 这也是为什么要叫“艺术设计”而不叫“设计艺术”的原因。明确了艺术设计学科的领地(根据地), 才好探讨应该奠定什么基础、奠定怎样的基础。

基础是什么? 是根基, 是事物发展的起点。具体包含两个方面的内容: 一是无论时代发生怎样的变化都经常起作用的基本素质(经验与感觉、团队精神); 二是关于事物的基本概念、基本规律等知识和技能。显然, 不同的学科有不同的基础; 相关的学科有类似的基础。既然“艺术设计”是造型计划, 并追求独创性、审美性、合理性(实用性、安全性)和经济性, 则艺术设计师的创作就不能超越当时技术上的可能性和技术、经济的合理性, 而必须在工程技术所提供的可行性条件下进行, 所以其基本素质为强调艺术的科学性。也就是说, 艺术设计师的知识和技能应该是工程技术与造型艺术的综合。称其为综合, 是表明决非相加, 而是美学意识融于工程技术中, 即用功能的、力学的、施工技术的语言来解决艺术问题。不过, 艺术设计师的审美水平虽然很高, 但绘画仅是设计创造的一种表示形式, 而并非像画家那样作为最终的美术作品; 反之, 艺术设计师的技术知识亦不像理工科那样复杂深奥、严密精确, 只应是一些基本的概念和技能。即以直观为基础的力学意识, 或者是以简化公式为基础的方向性估测。明确了这一点, 就可以知道艺术设计的基础绝不是美术基础加工程技术基础, 更不是纯美术的基础(现在还没有人主张应该是理工科的基础), 而应该是“艺术和科学”的基础化合物。因此, 建立艺术设计自身的教育体系就成为发展艺术设计事业的当务之急。

根据我们对艺术设计教育的理解, 可将其分析为“视觉 Vision、技术 Technique、功能 Utility、经济 Economy”四个要素的相互组合, 并循序渐进地进行。其中, 第一个阶段是视觉和技术(材料、工艺、结构)相结合的练习——称为“造型基础”(请注意: 不是“绘画基础”)。第二个阶段是技术和功能(物质功能、对人的功能、对环境的功能)相结合的练习——称为“设计基础”。这时, 虽然仍是由视觉与技术相结合产生形态, 重点却始终围绕着功能进行。第三阶段是功能(物·人·环境系统)和视觉相结合的练习——称为“基础设计”。当然, 视觉与技术、技术与功能阶段的练习成果不能不起作用, 再加上设计的表示, 这就结束了作为分析要素的基础阶段, 从而完成了初期的造型计划。第四阶段是综合四个要素(考虑民族传统、社会背景、市场条件)的练习——即各专业艺术设计。应该说, 前三个阶段是所有艺术设计专业的共同基础(如图所示), 并全部由设计思维来贯穿。



二、造型基础

造型基础是不具备使用目的的造型训练,是为了养成造型活动中的审美意识(感觉),掌握综合直观力和创造思维的普遍原则(构思),培养学生造型基本能力(技能)的课程。虽是全部造型艺术领域(绘画、雕塑、建筑、摄影、工艺美术、艺术设计等)的共同基础,但作为艺术设计教育却应重点强调“只有理解了的东西才能更好地去感受它”,强调“从无到有的创造”。由于包括我们人类本身在内,宇宙的一切物质都属于自然;而且无论从文化史、技术史、美术史等哪个角度看,对人类造型活动起支配或指导作用的,显然都是对自然物及其形态的摹仿和移植。所以,艺术设计教育的途径亦应从研究自然(包括第二自然^①)开始,通过观察、理解、记忆、加工,以及眼与手的操作,来达到整个造型表现系统的协调。只是,随着科学技术的进步,对于造型的原型,则希望从原始的摹仿扩展为:功能和形态的关系、材料构造和形态的关系、形态构成的原理、形态变换的法则等等的研究。为此,必须确立新的观察方法:

- ① 观察自然的外观。(透视、鸟瞰、虫观)
- ② 观察自然的内部。(剖视、微观)
- ③ 放到宇宙中去的观察。(巨视)
- ④ 动的观察。(强调心理描绘和主观时控、主观运动)
- ⑤ 改变投射光的观察。

并且,要紧紧把握自然形态的两个侧面:

(一) 捕捉自然形态本身的特点并用于造型。

- ① 从美的侧面把握形态的特性。(内在秩序的节奏、对称、比例)
- ② 作为构造性的法则来捕捉。(一连串移动体系的能率性、合理性、力的均衡)
- ③ 作为动的形态和成长变化的形态来捕捉。(变形、变向—内外、变位—快慢、变量—增减、变质—转注和假借。)

(二) 将自然形态具有的抽象意义作等价变换以扩展造型的构想(客观存在与主观理解相结合)。

研究视知觉

观看完全是一种强行给现实赋予形状和意义的主观行为。“形”是人从与环境相关联的文脉中发现的(被分割而对象化,或作为附随物的外表被理解)。当“形”蒙受物所具备的性质时,形就硬化(具有了指物性)而丧失了柔软性。所以,为要保持形的柔软性,就必须在视点、视角、视野、注视点等和对象的交互转换中(不能仅限于焦点透视),观察“形”的变化,把握有意义的整体结构式样,以便有意识地选择环境中的“图”。

视知觉包括明暗视、色彩视、形态视、运动视。形态视不是映在眼中的像,而是通过视点的移动去追寻构成形态的各种因素的视知觉活动。这种视知觉活动主要包含不可分割的两个方面:

(一) 视知觉现象

① 紧张——将看的焦点放在对象物上,感受对象物内在的动感(紧张感)。“紧张”是发现形体的基础,通过转移捕捉重点而变形。

② 场性^②——将看的焦点放在被限定的空间环境中,感受对象物在环境中间的张力(配置关系)。通过

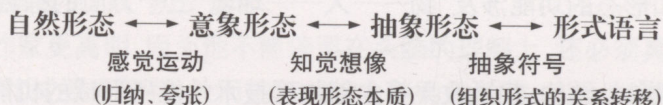
^①指巨大的人工世界。人工形态的历史性变化和生灭过程,常常类似于生物的进化和个体的生死过程,人工形态之间的相互影响关系也和自然界相似。

^②根据感觉生理学的研究,形态有向其周围扩张的力,力所达到的范围称为“知觉场”。场性就是事物在特定时空中、与人与环境都处于最优比例和有序关联之中。

配置可以造成视点移动的节奏、层次、反转(转换性)。

(二) 视觉思维

视觉思维在意识及潜意识两种情况下进行。意识状态之思考遵循“续发思考法则”(逻辑法则)进行,而潜意识境界所遵循的法则叫“原本思考法则”(超越时空的限制,依感情和欲望而连接)。仅就一个自然形态而言,视觉思维的深化过程是:



研究创造技法

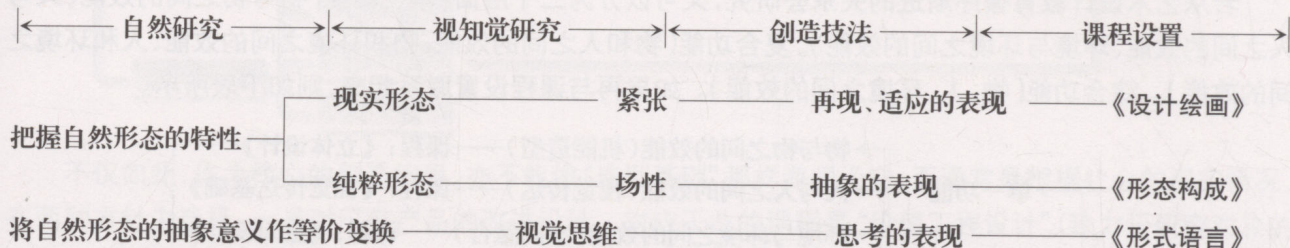
(一) 再现的表现——从再现自身之外的自然对象转向再现自身内侧的心象^③。包括:夸张与变形、添加与省略、分解与组合、虚构与象征、寓意与衬托。

(二) 抽象的表现——从视觉的再现转向知觉的再现。包括无机抽象和有机抽象——象形、象意、象事、象情、象志。

(三) 思考的表现——一方面增加了活动的要素,一方面彻底追求纯粹形态^④、进入无对象的世界,并通过人类的理性来思考形态的表现方法(即进入形态构成阶段)。

(四) 适应的表现——适应材料、适应构造、适应人类生活、适应环境。

将上述广泛的内容,按照“由实体形态到空间形式”(自然)、“由静止形态到视觉动象”(视知觉)、“由再现、适应表现到思考表现”(创造技法)的顺序进行整理,则可以归纳为《设计绘画》(具象形的研究)、《形态构成》(抽象形的研究)和《形式语言》(形态和形式的综合研究)三大课程的造型训练。如下表:



作为一个初级层次的群体,它应该涉及“具象形和抽象形”以及“平面”、“色彩”、“肌理”、“立体”和“空间”等领域中的主观表达。

三、设计基础

艺术设计主要是通过技术创造具有实用功能的美的形态,而设计又是生产实践的前提,它必须综合科学技术的方法和内容,使美与实用相结合。这在全部艺术设计领域(手工艺、视觉传达、工业产品造型、建筑、室内、服装等)都是相同的。因此,所有艺术设计师都要具备艺术的感觉和工学的知识、技能。当然,艺术设计师不可能是全才,所以这种工学的知识和技能必须具有能够简约估测的直观性、可操作性。过去,根

^③ 亦称“意象”,是指不凭感官只凭记忆而使经验过的事物在想像中重现的一种现象。它可以包括“表意之象”、“内心意象”和“泛化意象”三个层次。

^④ 纯粹形态是现实形态的构成元素和初步表现。

据美术院校绘画专业的细划分,曾把这部分课程称作“专业基础”。它比较强调各具体专业之间的差别,却淡化了艺术设计整体的共性特征。改称作“设计基础”,既维护了艺术设计的整体形象,又可以使各具体专业之间的差别在课程的重点和分量上得到体现。

话说回来,既然是又实用又美的造型计划,当然就离不开“功能”。所谓功能,系指事物和方法所发挥的有效作用,也叫效能。造型设计说到底不过是消化功能要求的表现,所以艺术设计师必须对功能有深刻的理解和认识。通常,产品和形态的功能涉及“物——人——环境”三个方面的综合作用:

《物质的功能》

形态的物质功能是由材料、结构、物质效果等内部物理技术性能所形成的机能作用,是以“物”作为纯客观对象的性能。对物的特性的研究,属于一般工学的范畴,通常被称为应用物理学或机构学。艺术设计核心是视觉感受性的产品设计,工学方面不可能探究得很深,只要求理解由理工科专业提供的资料,进行选择、并使之成为某种形态的骨干。不过,有时在必要的、特定的范围内,设计师也要亲自进行试验,以明其究竟,并作为设计的依据。

《对人的功能》

是以人为直接对象的功能。在这里,从“心理要求”和“生理要求”两个方面考虑产品和形态。

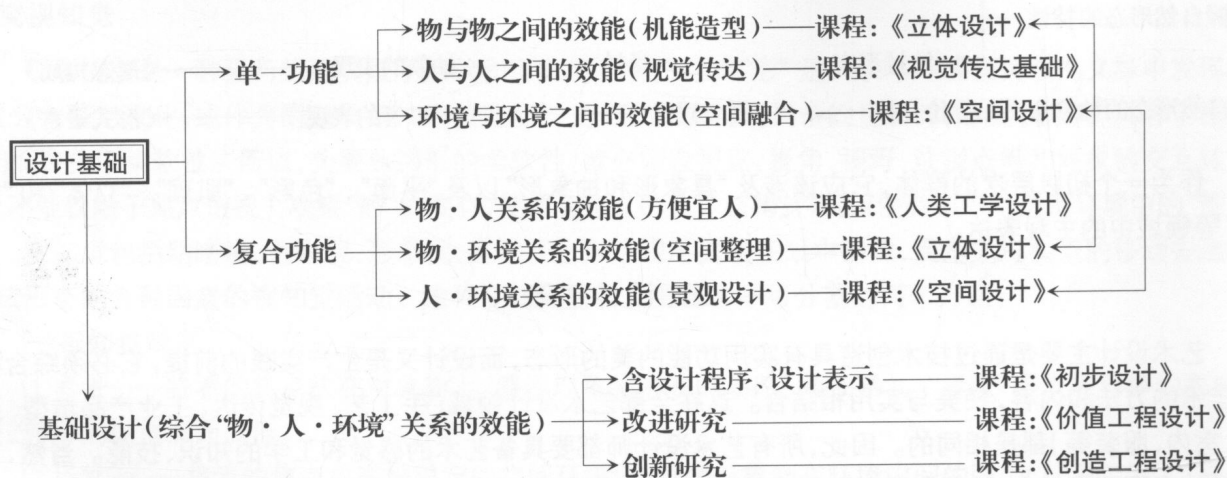
- 1.心理的要求。(审美的要求、传达的要求)其要点是:“造型计划应该适合该时代环境所要求的认识”。
- 2.生理的要求。(便于使用、结实、安全、便于维修)其要点是:适合人的特点。

《对环境的功能》

是指产品或形态对物质环境的影响和作用,当然也包括物质环境对产品或形态的影响和作用。例如:

- 1.复合体的空间整理。(拆卸、组装)
- 2.复数体的空间整理。(摆起、组合、配套)

若从艺术设计教育循序渐进的关系去研究,又可以分为三个层面:单一功能(物与物之间的效能、人与人之间的效能、环境与环境之间的效能)。复合功能(物和人之间的效能、物和环境之间的效能、人和环境之间的效能)。综合功能(物、人、环境之间的效能)。如果再与课程设置联系起来,则如下表所示。



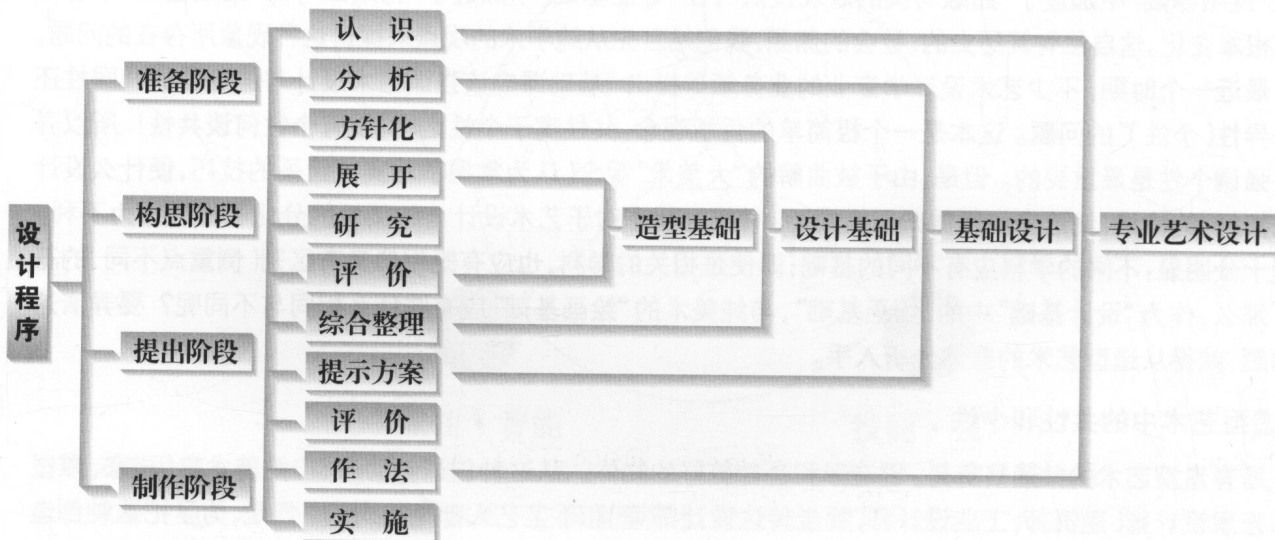
所以,设计基础的极点是基础设计,也是设计基础向专业艺术设计过渡的桥梁。

四、基础设计

“设计基础”、“基础设计”,这两个复合词虽是前后位置的颠倒,但意义却有了极大的不同:前一个复合

词是讲设计的基础;后一个复合词是讲初步的或基本的设计。基础设计虽然也创造综合各种功能的形态,却与专业设计不同。它致力于设计实践中的一些基本规律,并沿着模式化、固定化的路子发展。所谓“基本规律”,就是在设计中,必须根据环境的合理化,用不断改善的姿态注视着生活水平的提高和环境的整顿;必须从“基本功能”出发创造一种“人造事物”而不是简单的物。它可以不考虑经济、不考虑具体生产条件,虽然简单却是超前的、概念的。所谓“模式化、固定化”,就是有关“设计表示”以及“设计程序”的问题。特将这部分称为“基本设计”、“基础设计”或“初步设计”。

总之,设计师应该比作家更高明,因为他不能停留在头脑的理解上,还必须具备把计划的形状付诸实施的能力。由于艺术设计的构成要素复杂,故而把养成综合能力的教育,划分为前面的四项练习,并逐次反复进行。但是,实践中的艺术设计却不是沿着这种思路展开的。那么,这四项练习与设计程序的联系与区别是什么呢?由下面的图表可以看出,从“造型基础”到“专业艺术设计”的直线教学过程,在实际的设计程序中却是围绕着构思阶段这个中心、向前后各阶段层层扩大的。



不仅如此,作为核心的创造构思,亦不能像“造型基础”那样海阔天空,而通常是根据社会的现实情况,在两种方针中选择:一是对已有产品的改进设计。对应于此的课程是“价值工程设计”(致力于研究对象的使用价值和耗费之间的比例,使达到最大值);二是超前的创新设计。对应于此的课程是“创造工程设计”(着重研究创造技法——扩散发现技法、综合集中技法、创造意识培养技法,直接用于创造发明活动)。

学习至此,才可以说为艺术设计奠定了一个扎扎实实的基础。

前言

——造型基础中的“设计绘画”

长期以来,国内的艺术设计教学一直沿袭“绘画基础、专业基础、专业设计”三大段递进模式,虽然近年来在“绘画基础”中加进了“超级写实的表现技法”,在“专业基础”中加进了“构成课”,而“绘画基础”本身却没有根本变化。这自然有其历史的、社会的渊源,我们姑且先从纯学术的观点来探讨这种现象所存在的问题。

最近一个时期,不少艺术设计专业的业务领导提出“基础课应该强调艺术设计与纯绘画的共同性还是差异性(个性)”的问题。这本是一个极简单的哲学观念:共性寓于个性之中,没有个性何谈共性!所以弄清并强调个性是最重要的。但是,由于被曲解的“大美术”观念(认为掌握了写实性绘画的技巧,便什么设计都能搞好)的作祟,使这个问题重归于模糊。这种模糊状态对于艺术设计与纯美术的分化和发展极为不利。道理十分明显:不同的学科应有不同的基础;即使是相关的学科,也应有既相似又有区别(侧重点不同)的基础。那么,作为“设计基础”中的“绘画基础”,与纯美术的“绘画基础”应有些什么相同与不同呢?要弄清这个问题,就得从造型艺术的整体分析入手。

一、造型艺术中的共性和个性

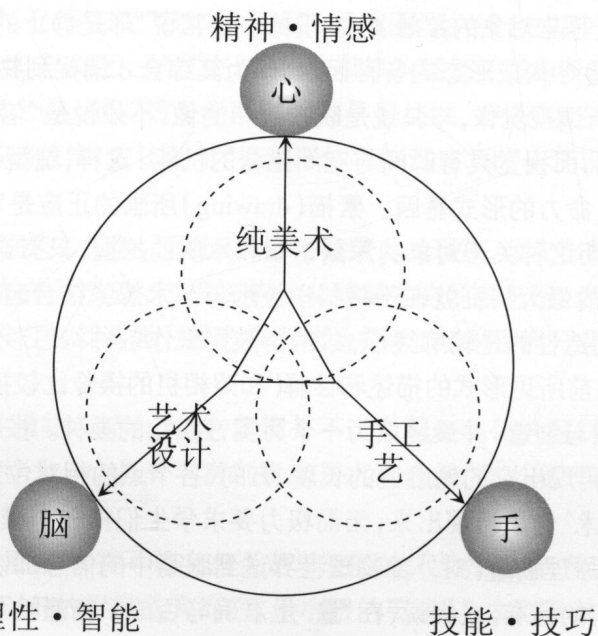
所有造型艺术的共通目标是:创造形和色都美好的物体。从这种创造冲动来看,纯美术家(画家、雕塑家)、艺术设计师(建筑师、工业设计师、视觉传达设计师等)和手工艺人都是相同的。但是,为了把这种创造的情感冲动(心)在他们各自专门的媒质中化为作品,就还需有建立各种规划、计划的组织智能(脑),以及在该智能的命令下发挥技巧、引导作品完成的技能(手)。从而,心、脑、手这三方面的作用就成为造型艺术的共同要素。可以说,全部的优秀作品都是在心、脑、手最微妙的综合作用下完成的。不过,仔细考虑一下,却不能说这三种作用在纯美术、在艺术设计、在手工工艺中,具有同样的比重。试想:

* 绘画和雕塑扎根于最深层的心的世界。画家和雕塑家的本质是按照他们心中彻悟的创造冲动,将其用形和色作最纯粹的表现,所以被称为纯美术。当然,画家和雕塑家也不能缺少脑和手的作用,但相比之下,他们首先是“心”(知觉、情感)的艺术家。应该说优秀绘画或雕塑之所以伟大,皆源于其表现的精神内容。

* 而艺术设计师的作品除表现内容外,重点却在功能方面(实用功能、环境功能、象征功能等)。艺术设计师一边考虑功能,一边追求形态的完成,因此他工作的重点与“心的作用”相比,可以说更倾向于“脑的作用”(科学、合理)。而且,由于“手的作用”在这里是将“脑的作用”传达给机械和流水作业线(是设计表示而不是亲自制作),所以是最小限的要求。

* 作为手工艺人,事情则又是另样。他们主要的关心集中在“手的作用”上,通过最巧妙地使用工具和材料,创造出精巧的优秀技术,成为手工艺的目标(即所谓“显工显艺”)。有关这方面的高度评价,对手工艺人来说既是他们的自豪,又是他们的荣誉。

总之,若粗率地分类:则绘画和雕塑领域的重点在“心的世界”,它把表现内容当作生命;而艺术设计则把重点放在“脑的作用”上,以功能性、生产性为目标;手工艺则以“手的作用”为重点,技巧的熟练是目标。将这种关系图表化则如下图:



大圆内是空间造型艺术的领域。有人把空间造型艺术叫作“大美术”,其实是错误的。因为从概念的科学性来讲,“纯美术”和“艺术设计”都属于空间造型艺术,把空间造型艺术统称为“大美术”,就有意无意地排斥了各专业学科的不同特征,尤其是降低了艺术设计和手工艺的学科地位,不利于艺术设计等学科的健全和发展。

中圆是各不同的专业学科。它们是平等的并列关系,没有等级划分。中圆之间的重合部分,表示各专业学科之间的交叉。

小圆表示各专业学科的个性或典型性要素。为我们指明了建立各专业学科的教学体系所必须明确的方向。艺术设计教育的核心要素就是“理性·智能”。这恰恰是过去的《素描》、《色彩写生》、《图案基础》等课只强调“眼·心·手的一致配合”所欠缺的。

总之,“纯美术、艺术设计、手工艺”都属于“造型艺术”,“造型艺术”又隶属于“造型计划”(请参照《总序:艺术设计基础教育的研究》),而“造型计划=设计”。所以,为了避免概念的混淆,特将强调整理性特征的“绘画基础”称作“设计绘画”。

二、对过去造型基础课程的检讨

第一,过去的绘画基础课主要包括素描和色彩写生(这一部分曾是艺术设计专业与纯美术专业的共同课程)。

有关设计素描教学的研究,我国在 20 世纪 80 年代就开始了^①。除引进国外的“结构素描”外,国内研究者的思路都是肯定“学院派的调子素描”^②(大概是因为研究者皆为纯美术教师的缘故吧),然后再“走向设计”。然而,通过学院派的调子素描果真能“发现设计”吗?回答是否定的。因为所谓“形”,是在看物过程(视点、视角、视野、注视点等与对象的接触)中发现的。通常说“形是静止的画像”,其实与事实不符。看物时,注视点不断地移动以追寻构成形态的各种因素,作为其综合才捕捉到物的形。这,通过眼球运动记录器即可以得到证实。因此,所谓视觉像,与其说是映在眼中的像,不如说是“包含判断的视觉表象”更确切。因为物具有媒体刺激的机能,而视觉具有时间与空间组合的机能。这样,造型要素就包含了时间过程,也包含了运动序列等具有艺术生命力的形式基因。素描(drawing)所画的正应是对形体的观察(表现的准确性取决于对研究对象的认识,而这种关于对象的深刻认识和本质的把握,只有通过主客观相结合的亲身感受才能获得)。所以,作为表现的最大特征就在于将科学技术与艺术想像结合起来,并用线条和色彩将对象视觉化^③。其中,最具有视觉创造性的是轮廓线描,故常常被用来作各种构想形式的草图或草稿。然而,学院派的调子素描却主要是对眼前所见形式的描述和诠释(和照相机的摄像比较接近),因拘泥于焦点透视而大大限制了表现者对物的观察与创造,并最终成为一个写实性描绘的画种。按照这种教学法,学生们在表现一个模特儿时,必须准确地再现出它的轮廓线的长度、方向、各个点的相对位置和形状。它最关心的是如何把自然事物的“几何——技术”性质再现出来,因而极力要求学生们把一个模特儿看作是体积、平面和方向的集合体,并强调按照科学原理创造(对外部物理世界送到眼睛中的信息加以界定)。从对自然的研究来说,这是一种纯粹从量上规定的标准,或者说,在“量”上准确与否成了衡量绘画好坏的标准。然而即使在科学中,准确的测量本身也不是一个最终的目的,而是探求有关事实的性质的手段。其实,认识一个物体,就意味着认出它的某些最突出和最本质的结构特征。而这种机械复制的形象却有可能将这些突出的结构特征掩盖和歪曲。因此,我们应该尽量不提倡作品的逼真性或写实性,因为与原物酷似的形象并不能把事物的本质清晰地呈现出来。并且还狭隘地(舍弃了表现者与物的许多关联)束缚了表现者的创造力,排斥了自然的、生气勃勃的视觉动态表现;阻碍了作者主观因素的投入,冲淡了对视知觉对象本质(生命活力)的追求。显然,这与我国传统造型理论的“超越表象”、“画意不画形”(欧阳修语)、“穷理尽性,事绝言象”(谢赫语)、“借物寓意抒情”也完全相悖。从应用方面看,学院派的调子素描是描绘性的(看黑画黑,看白画白),并非造型观念的表现。缺乏把想像变成现实的理性的视觉表现技法,既创造不了新的视觉形象,就连设计的表示(无中生有)也作不成;既束缚了学生的创造力又不能充分服务于艺术设计。不过,学院派的调子素描业已形成了一个完整的训练体系,在培养纯美术家的“眼、脑、手三为一体”,“观察、思维、表现的有机配合”方面,也有着光辉灿烂的业绩。把它当作一种浅层次的、锻炼观察和表现空间物象能力的直觉训练,向深层次的观念训练(抽象和意象)和实现意象创造所必须的基础,还是必要的。只是必须反对纯客观的照相式的记录对象,不动脑子的纯技术练习;当然,同时也要反对从概念出发的主观臆造、任意变形的不负责任态度。

① 1986 年《全国高校工业设计素描教学会议》上就发表了不少论文。其后,又陆续出版了一些专著,如:《素描——具象研究》(刘剑虹,1992)、《从素描走向设计》(王中义、许江,2002)等。

② 指普遍流行的“契斯恰柯夫素描”:焦点透视、分析块面、排铅笔线画调子。

③ 《布列塔尼克百科全书》Encyclopaedia Britannica:“所谓 Drawing,主要以线条表现物体、人物、风景、象征符号、情感、创意或构想的艺术形式。”

关于色彩写生,与此情况大致相同,不必赘述。

至于图案基础,其中的单独纹样、适合纹样、二方连续、四方连续等练习,虽然强调了视觉创造,但仅仅是基于原型整体形状与动态的美感因素。这些与学院派的调子素描、色彩写生一起,已经是高考的主要内容。现而今,本科生的图案课,已经变成“装饰绘画课”(基础图案的综合构图)。所谓的“四大变化”(植物、动物、人物、风景),只是装饰内容在量上的扩充,在装饰规律的质上并没有什么发展。根据以上分析,我认为:艺术设计专业的高考录取之时,就应该是学院派的调子素描课、色彩写生课和图案基础课的结业之时。大学艺术设计本科的绘画基础教学,应该朝着“借助形体寄情寓意”和“实现设计构想的视觉化”的方向发展。理由是:

① 入学前已经学过,并且经高考被录取,证明已具备了记录自然现象、改变自然形态所需要的基本技能;

② 学院派素描和色彩写生的表现方法,过于狭窄且束缚学生的创造思路,训练中要求愈严格、训练时间愈长,学生的自主能力、表现语言的创造能力就愈被无情地扼杀。结果是离开具体对象就不会表现,与艺术设计的创造大相径庭。

③ 图案基础的“四大变化”(植物、动物、人物、景物),不过是写生变化的题材、数量的扩大。这对于培养装饰艺术家虽然是必要的,但作为一个具有丰富创意的艺术设计师,还必须对造型组织作更广泛而且深入的探索。

这就是说,对于艺术设计教育体系,并不是全盘否定学院派的记录性素描、色彩写生和写生变化的图案基础,只是将其限制在大学入学以前的早期教育而已(最小限的要求)。本科及其以后,应该从单纯传授一种造型原理跃升到探索活跃的视觉艺术(意象造型)这一层面上,进一步研究自然、研究视知觉。

第二,过去的专业绘画课主要包括各种表现技法。具体内容如工业设计系的“结构素描”、“表现技法”;环境艺术系的“室内效果图^④”;染织系的“装饰图案”、“装饰色彩”;服装系的“服装效果图”;包装装潢系的“超写实绘画”、“黑白画”和“重彩”等。这些课程分别属于不同的艺术设计专业,由于过分强调各专业的个性,反而冲淡了共同的原理,所以作为共同基础课必须进行整合。所谓“整合”,就是将上述课程按照横向“简洁化^⑤”、纵向“系统化”的思路进行整理。

综合来看,这些课程的内容大致包括两个方面:一是为了创造新形态和新形式的技法,如“装饰图案”、“装饰色彩”、“结构素描”、“黑白画”、“超写实绘画”;二是把想像中的三维空间形态有效地表现在二维的画面上,如“表现技法”、“空间效果图”、“服装效果图”、“重彩”。两者虽然不能截然分开,但目标的侧重点却不相同。前者寻求用简洁的方法创造从未存在过的新形态;后者则是要寻求“离开具体对象仍能精彩表现的规律”。这些课程又都有一个共同的特点,那就是“形象工整、色彩归纳”,“源于写实、高于写实”。所谓“高”,就是在限定写实描绘的基础上突现出形态的本质(生命力),并归纳出简洁的形态和程式化的表现方法,以便在离开对象后仍能作真实性表现。为此,就需要建立一套以归纳夸张为主导的、写生训练的教学体

④ 工业设计系和环境艺术设计系的专业绘画课均叫“表现技法”。这里,仅仅为了相区别而给予它们不同的名称。

⑤ 简洁化的要点有三:其一为刺激的单纯。此刺激既指投射在眼膜上的一种物理刺激又包括心理上的体验(构成要素少、结构简单)。其二为知觉意义的简洁。“形”往往表现一个物象或是一件事物,它的含义有些很简单、有些很复杂。其三为与观察者之“期待”的一致(即较易为人所领悟)。