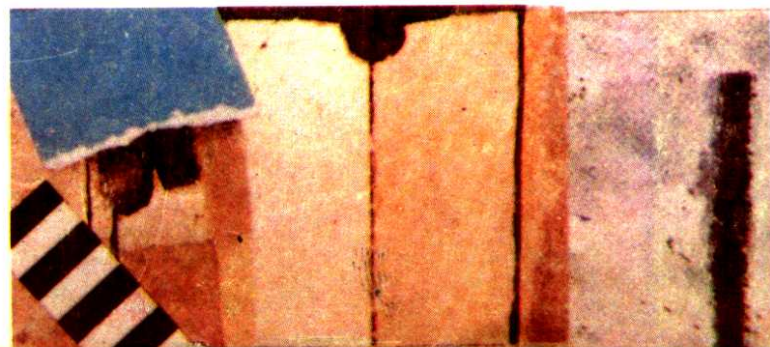
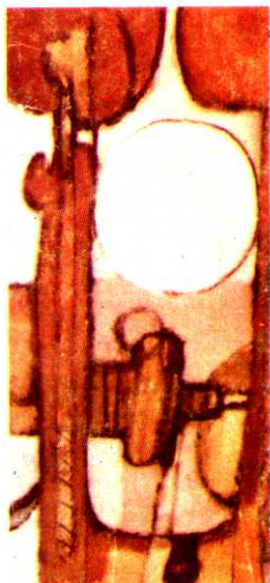
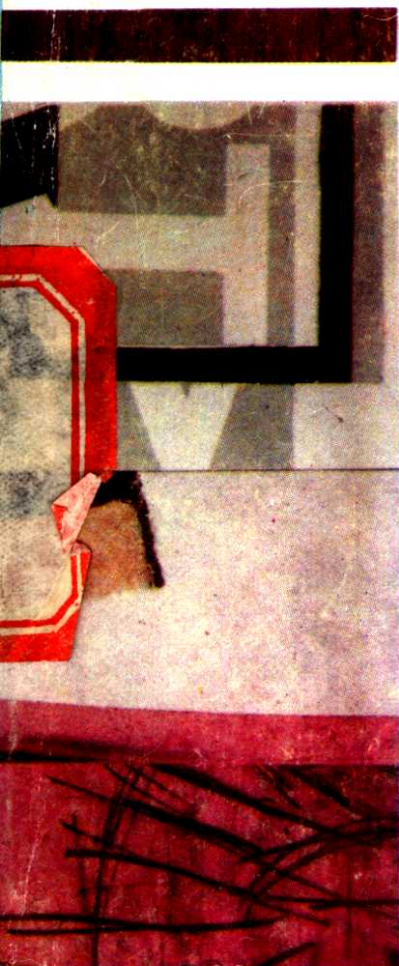
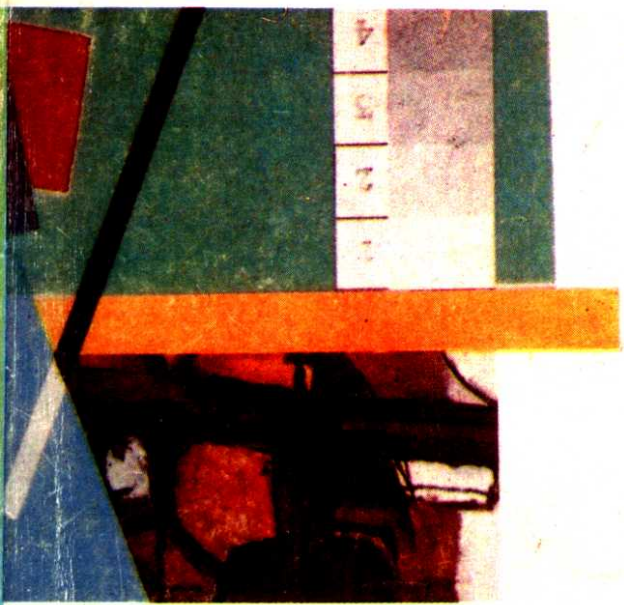


· 设计丛书 ·

基本设计： 视觉形态动力学

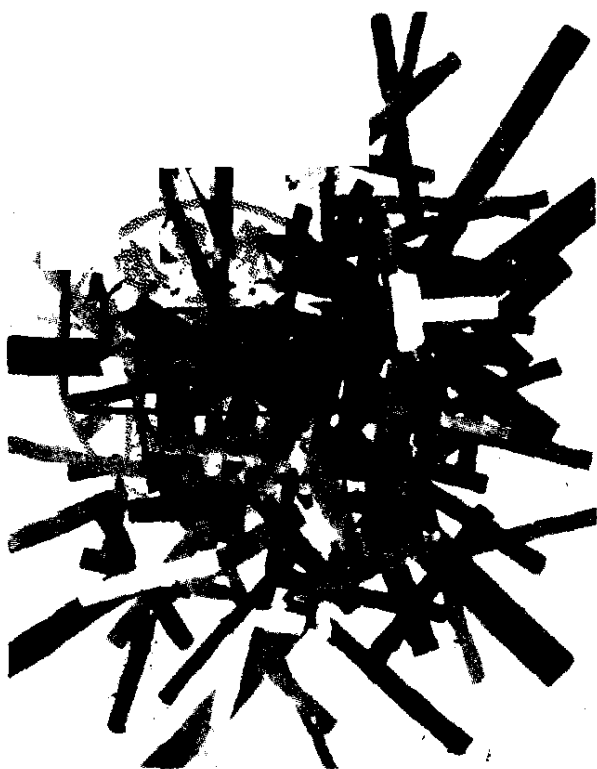
(英)莫里斯·德·索斯马兹著 莫天伟译



设计丛书 · 设计丛书 · 设计丛书 · 设计丛书 · 设计丛书

BASIC DESIGN: THE DYNAMICS OF VISUAL FORM

(英) 莫里斯·德·索斯马兹 著
莫天伟 译



基本设计：
视觉形态动力学

基本设计：视觉形态动力学

著者：[英]莫里斯·德·索斯马兹

译者：莫天伟 摄影者：倪嘉德

主 编：周 峰 责任编辑：薛建华

上海人民美术出版社出版发行

上海长乐路 672 弄 33号

全国新华书店经销 上海市印刷十厂印刷

开本 850×1168 1/32 印张

1989年 6月第 1版 1989年 6月第 1次印刷

印数：0,001—4,950

目 录

前 言	1
再版绪言	3
序	5
导 论	7
基本元素和力	21
二向度领域和空间框架	37
占有空间的力	47
分析绘画	71
视觉的运动	79
色彩基础训练和“客观”原理	97
色彩空间和主观色形	114
译后小记	120

前 言

设计是一种创造性的、对人类生活各方面进行规划和提出方案的思考。是在计划性的思维过程中，了解和熟悉设计的各有关条件和限制等，使设计结果符合于这些条件及限制的有意识的行为。设计是从事于人类生产物质文化和精神文化的一门综合性应用科学，它不仅是对生产技术与艺术结合的思考和研究，还涉及到自然科学和社会科学的广泛领域，包括物理、生理、心理、美学、数学、材料、工艺、人体工程、价值工程以及经济、管理、市场销售、广告宣传等方面的广阔知识。

设计的范围是异常广泛的，它包括人类生活的衣、食、住、行各个方面。可以说，从钮扣到航天飞机，无不包含着创造性的设计活动。我们目前社会的生活环境与条件，大致是由四大类型的设计活动所包括，即：环境设计、建筑设计、工业设计、视觉传达设计（其中工业设计具有相当重要的地位，因为除了人类所生存的社会环境与居室环境外，还要使用家具、要穿衣服、要使用工具与器皿、要有起居的空间与工作的空间、要有代步的交通工具、要有娱乐和健身的用品等，而所有这一切都是工业设计涉及的范畴）。设计的任务则是要根据

不同功能和人类需求，确定产品的结构、材料、造型、色彩、工艺等的形式规律，以构成物质生产领域的功能显示和审美因素，生产出既有使用价值又有审美价值的产品。

设计的着眼点和依据，是现代科学水平、技术水平、材料水平和现代人的消费水平、审美水平。设计的现代化当然要以产品的现代化来体现，而产品的现代化则要依赖设计的现代化来实现。

无疑，设计的目的和核心，是购买、使用这些产品的人，因此要考虑人与产品的各种关系，以谋求达到人与自然及产品之间的互相协调，努力为人类的工作、学习、生活创造更加美化和谐的空间，最充分的满足人们的物质需要和精神需要。

人类的设计活动由来已久，但由于各国社会、经济等的发展不平衡，情况也不尽相同。发达国家已逐渐形成了比较完善的设计学科和设计教育体系。不仅培养、涌现了大批设计人材，也有力的推动着各种物质生产，并且对提高人们生活水平和改善社会、生活环境起到积极的作用。

我国在建设社会主义的事业中，物质生产虽有了突飞猛进的发展，但就设计能力的数量和质量上来说，还是十分薄弱的。近些年来，随着经济上的“开放、搞活”。某些部门已开始认识其严重性了。但从全局上讲，还普遍缺乏重视系统的研究，这是与客观的发展很不相适应的。

为了加速“四化”建设，在实践中不断的进行探索、总结，吸取国外的有益经验、介绍我国的研究成果，我们出版了这套“设计丛书”，丛书既包括设计基础理论，也包括设计应用技法，以现代设计为主，目的是以促进我国设计事业的发展。需要说明的是，做这项工作，我们还没有经验，加上水平有限，肯定会出现各种问题。我们衷心的希望设计界人士及从事设计教育事业的广大师生给予支持和提出宝贵意见。

编者

再版绪言

写一本有创见而又令人信服的介绍当今视觉艺术的教科书不是一件容易的工作。而莫里斯·德·索斯马兹做了这件工作。《基本设计：视觉形态动力学》一书，以其令人钦佩的明晰和连贯，引导读者深入一系列课题，有力地阐明了开发视觉创造能力的意义所在。他一步一步地述说出各种基本视觉元素，然后逐步增加复杂程度，把它们联结起来。

是什么使这本书见长于目前显得过多的视觉艺术通用教材呢：首先是其条理清楚字斟句酌的语言；其次是其严密协调的思路结构，通过所述内容每一步新的展开，开阅读者全新的视野；最后是其图文并茂的特点。本书文字部分与图片部分的线索是相对平行地发展的，但两者联系紧密，由于其彼此增强的相对应的形式使用得极其自然，更增强了这种联结的关系。插图可以起到文字起不到的作用；而文字又进一步证明、延伸和加强插图的思想。作者以极美妙的序列，通过文字和形象，引导读者从绘图工具考察到越来越复杂的形态力(graphic forces)。

尼古拉斯·普辛(Nicholas Poussin)在一封信中评论道：他获得了极大的自尊，因为在他的工作中从没有疏忽任何问

题。普辛的笛卡尔哲学^①的明晰性被莫·德·索斯马兹的工作所证实，他审视组成空间表现的各种互相密切相关的因素；他检验了视觉元素所有可能的互补排列，而没有任何遗漏。向读者揭露了从视觉均衡到视觉运动各种唤起创作想象力的变化手段——这是一个视觉艺术家在工作中必然面临的主要挑战。

我们知道，物理意义上的运动行为和我们社会赖以存在的工作活动，是以呼吸的自然节率和神经与肌肉活动量度的同一性关系，建立在动与静相互交替的基础之上的。身体、头脑与工作之间建立起共有的节奏，工作便得以圆满完成。当动与静的节奏使目的和手段同一，使身、心、脑同一时，情感的操纵、肌肉的能量和技术知识便变为人与人之间、人与自然之间对称关系的组成部分。这种同一关系引入了全新品位的经验；使工作变得远不是单纯完成所指派的任务。这种同一性趋向的意识萌发出一种经验，对各种形式的艺术来讲，都是重要的。

莫里斯·德·索斯马兹的《基本设计 视觉形态动力学》一书本身也是采用这种观念的一部艺术作品。在这一点上，其意义甚于这本书所有部分的总和，比起它提出的各种基本元素进行机械的相互联结的原则来说，显得更为重要。本书富有想象力的特征——即它表明其拥有操纵构成艺术作品结构的各种元素的能力——也正是它自身中视觉想象力的延伸。

我相信这本书将起到催化剂的作用，激发和丰富读者充满创造性的视觉想象力；我忠诚地希望这本书拥有更多的读者。

乔其·凯帕斯(Gyorgy Kepes)

麻萨诸塞理工学院视觉设计教授

1982年12月

译注^①：指法国哲学家笛卡尔的哲学思想(Cartesian)

序

本书的宗旨,如同任何一类关于基本训练的课程一样,是提供对有限范围的研究领域进行阐明的,目的是激励青年艺术家,使他们对于绘画与造型表现中的各种现象继续保持求知欲。本书希望能较好地介绍这样一个领域,它具有几乎无限扩展其范围的能力,能表现个人的风格变化和个人的色彩倾向。一个学生如何来看待这个研究领域并不重要,重要的是他获得这门知识的事实。显然这不是一本介绍某门特殊艺术的入门书。现今我们已经认清,我们应该向学生提供全面的和非教条主义的训练,而不是经过筛选删改了的一个局部,要把学生拉进某种特定的方向中去,那简直是太容易了——为生产冒牌的构成主义者提供一个温床,这是最容易也是最无价值的了,就如同生产冒牌的印象主义者一样。很多青年画家主动反抗他在这些领域或在他所受训练中找出的东西,事实上这种造反兴许是需要的,他将以他的工作证明他的造反是正当的。我们不可能超越约翰尼斯·伊顿(Johannes Itten)对他学生的表告——“如果你,在无意之中,有能力创造出出色

彩杰作,那末无意识便是你的道路,但是如果你没有能力脱离
你的无意识去创造色彩杰作,那么你应该去追求理性知识”。

莫里斯·德·索斯马兹
(Maurice de Sausmarez)

1964年

导 论

大多数学生和他们的教师意识到，自本世纪初以来视觉艺术和造型艺术领域已发生了种种变化和发展，因此必须修订青年艺术家的训练，扩大训练范围。只要观察一下从野兽派、立体派开始到蒙特里安后期作品以及行动绘画派、“硬边”派等等，绘画雕塑在近五十年间发展的各个重要阶段；或者观察一下同时代建筑设计、商业设计和工业设计中个性特征的变化，我们便可明了艺术和设计的性质已经深刻地和持久地受到了影响。虽然现代运动中大多数重大表现形式已为以十九世纪语言来理解的传统学院式训练所接受，但是传统训练已变得空泛，很多表现形式反叛了这种训练的方向，由于面对社会和文化形态迅速变动的局势，它们也反叛了已显得毫无意义的评价标准。传统学院式教学的贬值在于它不注重领会和体验，而过于注重仅仅是验证那些理性的既成“事实”——解剖学、透视学和植物学。至使技巧方法变得比创造能力更为重要；问题解决的有教养变得比个人灵感体验和自由探究的能力更为重要。

关于创造能动性的概念已发生了改变，这便不可避免地影响到关于训练的概念。看来有五个因素在特别地支配着这

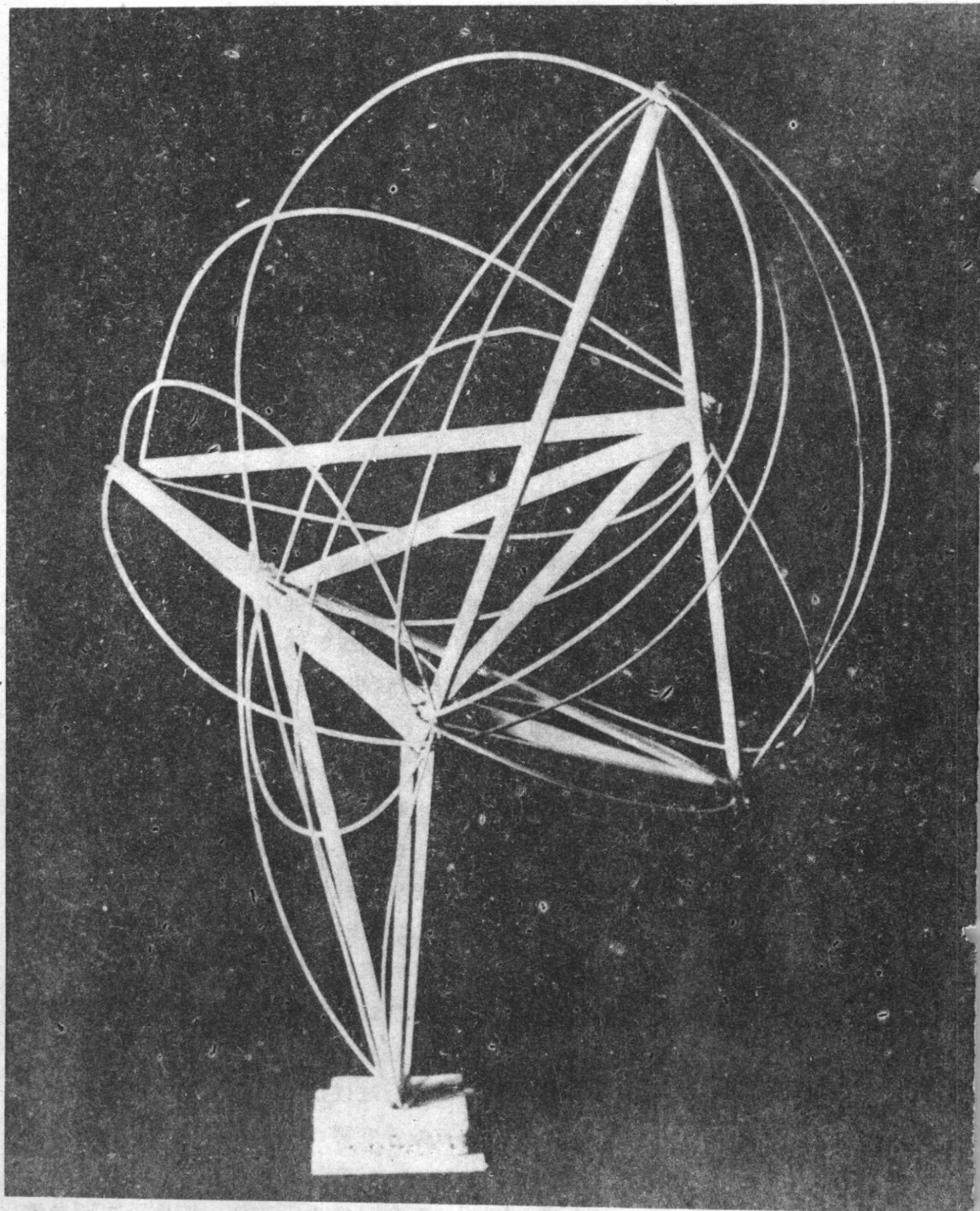


图1 一个直线结构被用作控制因素，以决定金属丝弯制弧线的性格特征。

些变化。首先，抛弃常规习俗，接受仅仅从我们亲身经验中获得信息的观念，这对于我们和我们发挥富有个性的创造力是有效的。其次，我们对材料物质特性的理解和对它们形态和空间运动的鉴别，比那些受自然中所见事实限定的信息更为重要。第三，视觉艺术取决于对视幻特殊现象富有意昧和建设性的运用，而文学的或者其它方面的联想实质上只起辅助作用。第四，整体的品位包含在审美判断的形成之中，如果以真实独特的表达方式为基础，个人偏爱的形态就必然能形成。第五，艺术不是以一些静止的概念为基础的，艺术是不断演变和扩展的，历史上不同时期对理智和感情的位置有不同的侧重点，对于这种变化艺术必定会作出反映，並不断地延伸其界限。

对我们而言，结论可以概括如下：我们关于基础训练的概念需要发展，开发个人基于实际而不是基于理论的探究精神，对每一个实际问题坚持追求特殊的解决。我们需要把重点放到关于材料和构成的原理进行直觉和分析的工作中去。对于正在发生的事情视觉会有所反映，这必定会引起我们的注意，而判断正是依赖于这种初始的印象。由于各人心理补偿上的区别所造成的主观偏爱便不可避免地影响你的判断。对这些问题进行研究，反映出我们二十世纪中叶在阐明艺术和设计、结构和空间等基本概念时，性质特征发生的变化。

为了对付要求修正初步训练所持不同观点的情况，很多艺术学校引入了一些现被称为基本设计的课程，但往往这样做了仍然于事无补，还时常出现一些新问题。困境往往是由于存在如下事实而引起的：失败于对所设课程的性质缺乏批评性地思考；在于没有能避免使新设课程重蹈“眼罩”覆辙的可悲命运，青年人才带着这些“眼罩”驯顺地趋于某种偏重风格的贫乏状态；失败还在于未能保证帮助他们建立有效的“桥头堡”，以此出发去接触和掌握那些更专门化的、更具创造活力的领域，如绘画、雕塑和平面设计(graphic design)等等。

一种侧重于分解和剖析的方法，确已成功地分解了组成形象和结构表达形式的因子和要素，它设想一种富有表现力和创造性的拼合方法，其过程是可以保持不衰的。但是在大多数实例中这种设想被证明是虚假的——虚弱的装配组合过程取代了个性表现的强制力，趣味代替思想的深度成为创作的主宰。一些早期热衷于基本设计的人对后来的种种现象提出非议。正是由于这些原因，因此我们必须一再重申：

- a) 基本设计应该是一种思想的姿态，而不是一种方法。
- b) 基本设计应该主要是一种探究的形式，而不是一种新艺术形式。
- c) 基本设计不仅探究那些能显示所使用材料特征的符号和结构，而且探究那些使我们对周围环境作出个性反应和独特表达的源泉和语言。
- d) 基本设计与各个领域基本感觉的形式有关，它决不是极端抽象和非象征性的；我们对于“现实主义”和象征性等问题研究的态度有必要细致地加以反思和改变了。
- e) 基本设计显然不应局限于其自身范围之内，而是意味着使创作者个人更强烈地意识到他所控制的表现力的源泉；基本设计培养对各种大小现象的好奇心，无论是纸上的还是油画布上的，是外部世界中的还是内心世界视幻觉中的，以及个人反应和个人偏好。

那么为了探究创造性视觉经验中最简单最基本的因素，验证这种探究的作用，我们需要从那些经常出现在我们构图上的，用工具和各种材料制造出来的印痕符号开始，从视觉行为本身出发来进行研究。视觉艺术离不开印痕符号，唯有与其联系才得以被观赏。而这些印痕又必是用工具、以材料或者其它媒介手段来制作的。棍棒、钢笔、粉笔或画刷之类，这些工具使印痕产生各种独特的纹理组织和自然特征，但其

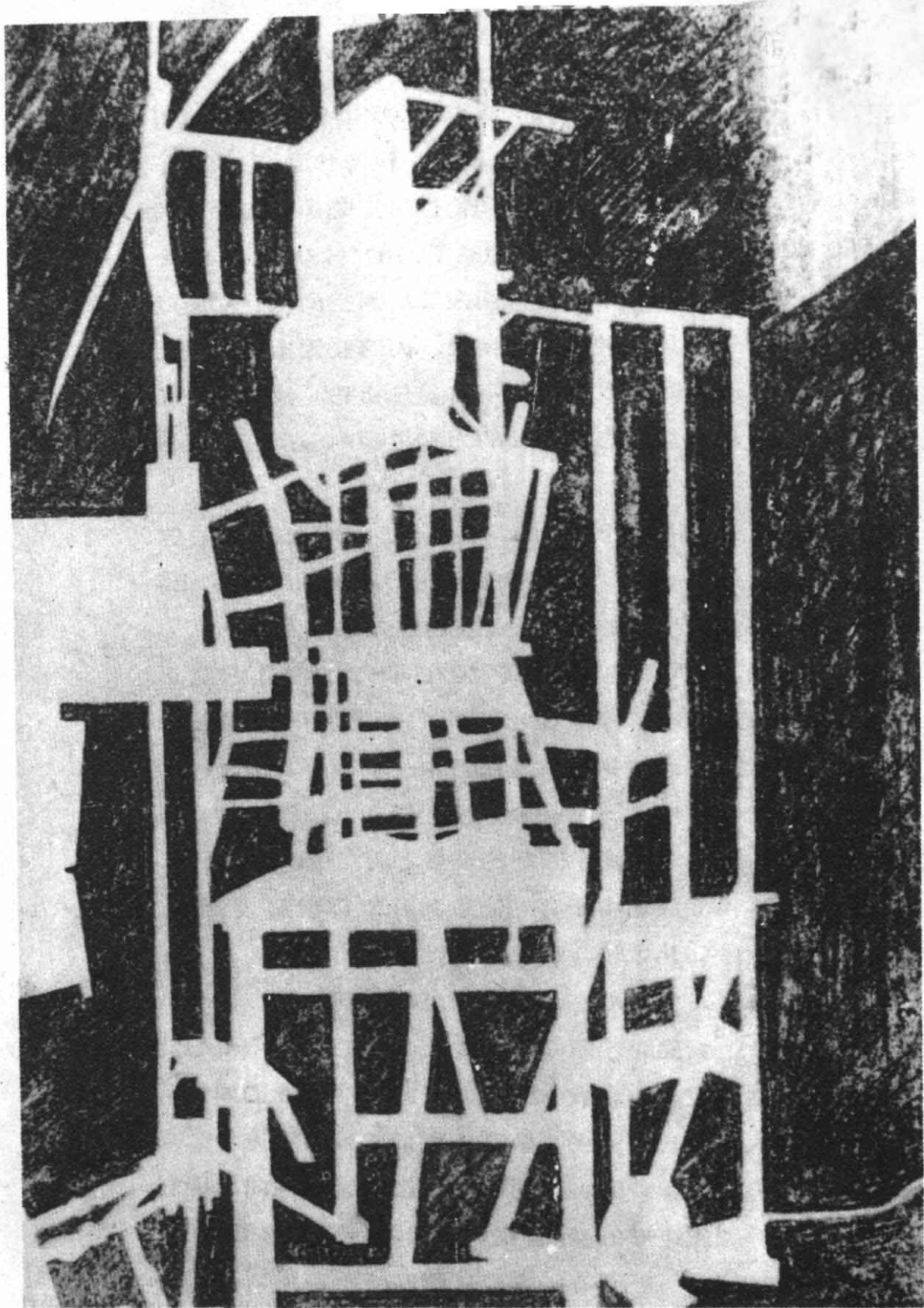


图2 一张由画架、椅子和桌子组合而成的画，画
中关心的只是尺寸大小和轮廓关系，造成
一幅动态的画面（实体之间的空间被用黑
粉笔画绘）。

是否与所使用工具的特性相符，或表现为和谐的效果，或引起不相容的结果（用画刷自由地涂刷与用钢笔作画，效果是不同的）。学会鉴赏这些印痕的品质和特性是正确选择媒介手段的基础。但是已经注意到在印痕中有不同的“脉动率”（Pulse-rate），一个内在的运动着的力作用在其周围空间。这种“脉动率”因人而异，呈现为多种因素的结果，而这些因素在心理上过于扩散，过于深藏，以致我们不容易分析它。我们将利用最纯粹的点，使视觉形态中运动的力和主观内心反应的领域联结起来。

每一个视觉经验都是完整的，在同一时刻接收片断的信息，向视知觉提供形象，引起呼应和理解。我们必须牢记，对于艺术家来说最要紧的东西是感觉这些效果的素质。

光信号刺激视网膜形成感知，但在同一时刻中能被真正清晰地转译的部分仅仅覆盖在出乎我们意外的很小的面积上。我们的眼睛可以聚焦的只是视野中一个极小的部分：所以为了获得足够的信息，它必须很快地转动，连续地搜集各个聚焦点。在迅速地扫视了面前的场景之后，可以说我们已把视觉图像在我们头脑中所有的信息和形象都装订了起来。这个活动过程是如此之快，瞬息之间便显现出来，并且它还调动了我们早先对材料形态和空间领域的全部经验。当观看外在远处的一个桌面时，眼睛实际上接收到的是一个奇妙的形状，它被立即理解为含有一个正方形或矩形，我们如何来描述这个令人惊讶的事实呢？事实上我们并没有看见什么几何图形，但仍然注意到所观察对象形状上的某种偏向，把它解释为一个方形或矩形的变形。我们运用以前积累的概念，如“瓶子”、“桌子”、“椅子”等，来表述感知过程，而对于那些我们还没有冠以现成称呼的对象，即没有标上“符号”的对象，视觉经验便使我们受到挫折。当然在早期人类使用色彩时，或在一部分幼童的绘画中，他们对色彩的反映却并非如此，利用非理性的内心幻想，把色彩使用得如此夸张，如此奇特，以

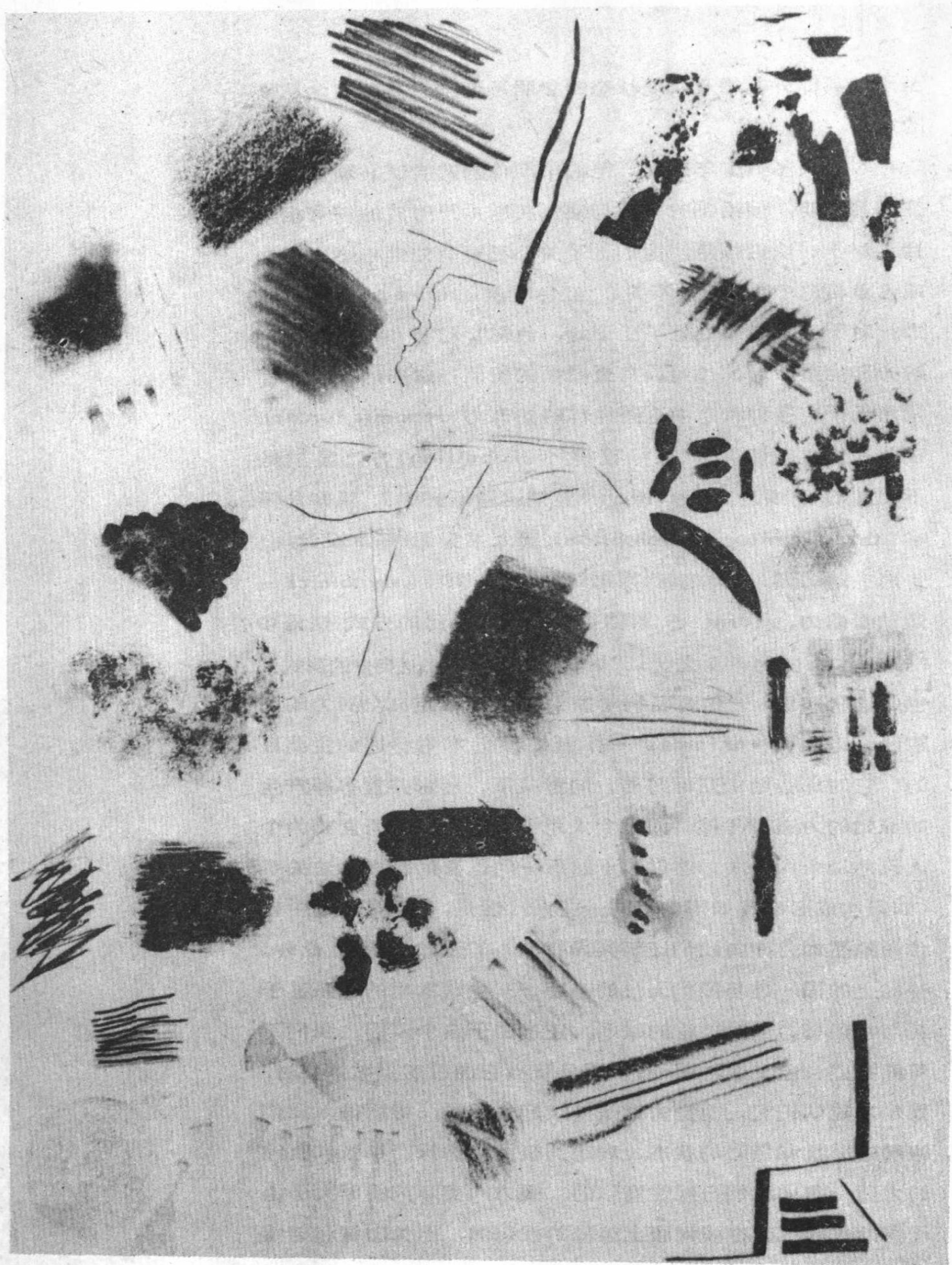


图3 用铅笔、木炭、海绵、钢笔、油画笔、调色刀、版画刷等工具制造的印痕。