

抽象绘画在培养设计思维中的作用

宓婷婷

宿迁泽达职业技术学院 江苏宿迁 223800

摘要: 不同于其他的绘画形式,抽象绘画自诞生以来就备受争议。随着抽象绘画的发展,公众对其的接受度越来越高,相应的鉴赏方法开始出现。但由于各项主客观因素的限制,现阶段的抽象绘画鉴赏工作还存在诸多不足之处。鉴于此,本文先是阐述什么是抽象绘画,又分析了抽象绘画鉴赏存在的误区,最后详细研究了如何鉴赏抽象绘画,仅供相关人员进行借鉴与参考。

关键词: 抽象绘画; 绘画思维; 观察意识

一、抽象绘画的概念

1. “抽象”是外来语,原义指人类对事物非本质因素的舍弃与对本质因素的抽取。在艺术中的抽象最初只是对具象的概括和提炼,使得画面消解了具体的轮廓和细节,变得高度象征性。后来,抽象走向了极端,彻底摆脱了具体的形象和物象,画面必须没有任何视觉所熟悉的物体,纯粹由色彩、构成、符号、点线面、肌理构成的画面才称为抽象画。抽象绘画艺术指艺术中不可辨别的、与外在世界无直接关系的内容,既是纯精神表现艺术又具象绘画艺术的高度升华。抽象绘画艺术不是像镜子那样忠实地反映客观世界,而是一种主观化和情绪化的反映,它没有具体的形象,只是一些点、线、面和色彩的组合^[1],画面从形式上彻底摆脱具象造型结构和语言模式,在创作过程中画者的心态始终是放松和自由的。

2. 观察意识的主观性特点

2.1 罗丹说“对于我们来说,自然中不是缺少美,而是缺少发现美的眼睛。”罗丹所说的美源自艺术家内心的感受,是对审美形式的直觉敏感,而并非是单纯的现实美。可以说绘画离不开现实世界的影响,但绘画却总能超越现实的束缚而创造出震撼人心的视觉效果。绘画是一种视觉艺术,画家通过双眼去观察、去感受真实的现实生活,捕捉生活中最美的瞬间,这是一种主观的判断与选择。

2.2 在绘画中观察是一种行为,更是一种有目的、有计划、比较持久的知觉活动,它受我们的观察意识控制。观察意识决定了观察方法的不同,也决定了画面处理方

法的不同。

绘画思维与观察意识是一个不可分割的整体,它们相互依存,在绘画过程中起到主导作用,也逐步构建起一个绘画学习者自己的思想体系。

2.3 在绘画中我们首先会对描绘对象进行观察——结构的观察、透视的观察、空间的观察、色彩的观察,一旦形成这种态势便都会自觉指向对画面审美形式的直觉性把握,而不是依靠空洞的分析,黑格尔说:“知性不能掌握美”,美只能用心去感悟。在绘画中我更相信行为是思想的延伸,绘画思维与观察意识对绘画过程乃至结果都起到了根本性地影响。多年的教学经验告诉我单纯的技法训练很难培养出优秀的学生,技法对于整个审美过程来说只是工具而已,如何利用工具去展现绘画思想才是教与学的重点。

2.4 对绘画思维与观察意识的正确引导有利于学生从绘画练习与创作中找到了一般人最缺乏的“感觉”,这种感觉也必将成为个人绘画思想体系的最重要组成部分。

二、绘画设计思维

1. 什么是思维

1.1 思维与感觉、知觉一样,是人脑对客观现实的反映。不同的是,感觉和知觉是对客观现实的直接反映,它所反映的是客观事物的外部特征和外在联系;思维是对客观事物间接的、概括的特征型反映,它所反映的是客观事物共同的、本质的特征和内在联系。在设计过程中,感觉、知觉只能反映设计对象或元素的形状、色彩、大小及气味等一般特性,而设计思维则能通过一系列思维过程,综合概括出一类设计对象或元素共同的本质特征,并舍弃具体的非本质特征。

1.2 思维是综合想象推移的基础,它可被视为将一种或两种以上现存信息元素有意识地变形或综合为一种新

本论文为2019年度江苏高校哲学社会科学研究一般项目
(项目编号:2019SJA2013)成果之一

概念的过程。这里所指的元素可以是任何信息单元,例如,可以是一件事情,一个步骤、一种想法等。从本质上讲,所有项目具有的新属性、新事物都是其他事物的变形或综合。任何新事物的创造必须建立在现存原材料基础之上。

2. 发现性思维与创造性思维

2.1 “设计”这一造物活动从一开始就具有独特的创造价值,思维在创造活动中一直扮演着重要角色。思维是创造价值发挥的载体,然而这一任务并非仅由创造性思维承担,而是发现性思维与创造性思维共同作用的结果。虽然二者共同作用,但是,这并不能抹杀他们各自的特点。因此,首先必须弄清楚创造(发明)与发现之间的区别。前者是经过一系列复杂过程,创立前所未有的新事物,侧重指想出新方法、建立新理论、做出新的成绩或东西;而后者则是经过研究、探索等观察到或找到没有察觉、认识到的事物或规律,侧重对已存在、但近年来才被感知的事物的认识。

2.2 在设计中,发现性思维与创造性思维的过程通常相互结合,在发现新规律、新事物、新现象的同时即为激发灵感产生新造物计划的开始。当两种或两种以上元素在大脑中得到反映的时候,设计师们就可以通过某些研究发现这些元素之间的规律,而在这个过程中,创造性思维可能已经启动。

3. 想象在设计思维中的作用

古代哲学家很早就把想象力看作人类认识自我的一种心理机制。黑格尔曾说过:“如果谈到本领,最杰出的艺术本领就是想象”。心理学通常认为:“想象力是人脑对储存的表象加工改造形成新形象的心理过程”。例如,在读到“千山鸟飞绝,万径人踪灭。孤舟蓑笠翁,独钓寒江雪”(柳宗元《江雪》)时,头脑中会浮现一幅画,有远景,有近景,有山水,有人物,动中有静,静中有动,广阔辽远,安谧冷寂,天地间完全被白花花的大雪所笼罩,飞鸟绝迹,渺无人烟,形成独特的意境^[2]。

设计思维的过程与其他思维过程一样,设计者在设计的过程中思维过程可分为以下四个阶段:第一阶段,认识问题和明确提出问题。思维的起始过程源于解决问题。问题就是矛盾,找出问题的过程也就是发现矛盾的过程。找出问题的本质,抓住核心成为该阶段的主要目的。“发现问题是解决问题的起点,而且也是解决问题过程的一种动力。例如,设计行为一开始就可能要提出有关设计某产品意图的问题,因为设计是一种具有实用性和功利价值的艺术造物活动,所以它的发生必须在一定

目的性的指导下进行。弄清设计意图为开展实际操作和具体解决问题指明了方向。国外有一种“五W”和“一H”的提问方式,即 what (设计什么)、who (为谁设计)、when (为何时设计)、where (为何地设计)、why (为什么要设计)和 How (如何设计)。只有明确了设计意图,发现需要解决的矛盾,设计人员才有可能进行现有元素的分析、比较、抽象、具体、概括和综合处理。设计思维在这一阶段需要依赖以下三个条件:

(1) 主体的活动积极性。设计者活动性越大,接触面越广,越能发现和提出问题,也就是说设计者在平时要多积累知识,多搜集素材,多观察事物。

(2) 主体的求知欲。求知欲会促使设计者去猎取更多的知识,来应用到自己的设计创意或作品中。

(3) 主体的知识水平。设计者的经验知识与设计作品的最终结果有着必然联系。知识缺乏不容易提出复杂的问题,抓不住问题的主要矛盾,设计作品也必然没有深度,平淡无奇。而钻得愈深,了解得愈多,提出的问题才愈深刻、重要。比如,一些广告招贴,往往几句话或几个图形就能反映社会的某一个问题。

第一阶段,分析提出问题的特点与条件。搜集与问题有关材料、信息等各类元素成为这个阶段的主要特点。没有这个过程,问题是不可能被解决的,设计也不可能进行下去。比如,在某一商业产品的设计中,设计者应该获取客户、目标市场、品牌等等相关信息元素,还要大量研究同类产品,然后从中处理出一系列正确元素,并且与其他元素的特征结合。这个阶段需要用图形和符号之类进行视觉上和结构上的问题分析,还需要清楚用什么概念来整理问题。

第二阶段,提出假设,考虑解答方法。解决问题的关键是找出解决方案,即解决问题的原则、途径和方法,这就需要提出假设。假设是科学性设计思维的侦察兵,在认识中起着重要作用。恩格斯说:“只要自然科学在思维这,它的发展形式就是假设”。虽然设计并非纯科学形式,但毕竟是科学与艺术的有机结合,因此提出假设也不失为一种可行的方法。一般情况下,设计者将已基本确立的多元素进行有机归纳,在大脑中用假设的形式进行综合。这种假设可以是开放性和多元性的,并不是明确的最终方案。

第三阶段,检验假设。验证假设是设计思维的最后阶段。实践是检验真理的标准。在设计领域,通过反馈意见以及实际操作证明为可行的话,那么假设是正确的;反之,假设若有误,就需要寻找新方法、新途径重提假设。

总之, 无论是哪一阶段, 设计者都应努力发挥想象力和创造力, 利用一切可利用的现存元素, 寻找一切可能与设计目的和要求相符之形象的契机。

4. 绘画性素描艺术越向前发展, 物质因素会越下降, 精神因素会越上升; 设计素描越向前发展, 则越是与其专业特性与特点紧密结合, 而更为注重用“物质的因素”来提高与丰富其造型效果, 拓展与创新其造型范围等。

通过这四个主要方面的比较分析, 我们完全可以认为, 设计素描与绘画性素描二者无论是在其造型起点、过程、终点上, 还是在其造型的功能、思维、方法、特点等方面都存在着较大区别^[3]。

三、结束语

设计思维在思考及实施中具有重要作用。设计者在

创造的过程中不仅要感知客观事物, 分析现存元素, 而且还必须通过一系列的思考过程掌握元素的本质和规律。不善于运用设计思维就不易发挥创造能力, 在设计中也不易处理好各种课题。因此, 在合理的条件下应该努力培养设计思维能力, 使其能有效掌握从新观点、新角度去思考问题, 摆脱偏见的科学性设计方法。

参考文献:

[1]连晓红.试论绘画素描与设计素描之辨析[J].辽宁经济职业技术学院(辽宁经济管理干部学院学报), 2009, (01)。

[2]向敏.论设计素描与基础素描.

[3]赵玉琢、丁思考.谈艺术设计专业的设计素描教学[J].佳木斯大学社会科学学报.2003