

设计教育

——概念性支撑论点

大卫马力德(香港综合工艺大学) 著
段胜峰 译

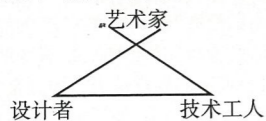
一些专家预测,在未来的25年后,中国的GDP将超过世界上所有的国家,这确实让将要加入全球贸易组织的中国值得注意。由此看来,一些产品设计、广告服务和销售职业当中需要注入大批训练有素的设计人才。

与设计者相关的问题是:他们是具有创造性的人,他们有丰富的想象力,但不一定适合国内大众的观念和情感。得到的结果常常是:许多国家地区的设计者或开展的设计活动受到并不正确的评价和并不充分的利用,他们在最后关头仅仅回到一种产品外形,仅仅满足于外表漂亮。因此,宁愿选择一位外形美术师孤立的对其进行装饰,这实际上是对时间、金钱和人力资源造成的一种浪费。这里面有观念上的不同,也有审美能力的因素。实际上一名职业设计者的综合技术能力需要充分的,全面的进行评价。如果设计者把制造商和用户的利益作为前提,在这一因素里会了解到一名设计者所需要的正确方向。或者是通过设计教育的依次传递,就能达到潜移默化这一过程。

我应该对新的设计教育模式构筑一种有说服力的陈述。第一,我将创立属于我自己的见解,第二,我希望具有挑战性。目前的设计教育围绕着传统老式的方法当成经验存在于西方。但是,那不是绝对的法则。我希望我构筑的论点提出出来将引起一场充分的讨论。或许它更适用于将来。

分析其原因,艺术与技术在公众心目中有许多混淆的地方。反映在社会范围内,艺术家、设计者和技术工人,他们的职业是相互依赖、相互合作的。最广泛的大众文化积淀在艺术和设计身上同样存在。但在艺术的职业范围内和在设计领域内,它们之间又有着一种微妙的,不同的区别。设计对工艺发生兴趣,是源于一种实用的动机。

这里有它们相互关系的三角形图例:例1:



图例的意思是优秀的设计和技术相结合形成另一类艺术,换句话说:设计者和技术工人的合作成为实用艺术,或者到较坏的地步被看成“粉饰大众”的艺术家。当他们把这个时期的商业广告变得完美无缺时,技术是体现艺术家成功的名言。相反,艺术和“实用美术”的实质性区别在于责任心的取向上。毫无疑问,在英国,以前的方法依然是负责艺术教育的和设计教育的专家不断的传播这一观念,“实用美术”已从失败的教训中不断完善自己,使其表面变得更加完美。

在英国,欧洲和北美大量的观点之所以存在,是因为长期积淀所造成。这种观念要求那里的艺术和设计教育者传播这一种圣不可侵犯的原则,同样在协会里,渐渐造成对固有思维的干扰。

第一,在那里(指多数的边缘艺术教师),他们的创造力具有强烈的保守观念,并深深的植入艺术里。因此,开始赋予创作时便认为,有设计潜力的学生必须先从事于艺术。第二,这种观念的存在,并不完全是这类人所建立,艺术理论和设计史论家也往往很难区分艺术和设计之间的分量。这些观念已经把所有的创造性思维限制在教条的土壤中。它象两条平行的轨道,思维的火车只能朝同一个方向运行。

上文所说的表现主义艺术家和设计者只顾享受自我感受式的创造。用个性的创造设计,用手工制品装饰他们各自的空间。另一方面的训练是艺术理论家和设计史论家所评论的焦点主要集中在手工制品开始过渡成为工业产品这一过程之前。上文平行轨道的例子同教育中产生的这一问题有点类似。在手工制品的创作过程中,艺术家的活动仅仅局限于自身的满足。

设计教育的首要任务是尊重艺术的实际活动,引导学生在设计过程中如

何对待自身的艺术活动和公益设计活动。这不仅仅是表面性的提示,而是应注入他们的整个设计历程。在我看来,这是一个很有必要的环节。因此我习惯于向您们提供一些便于设计思考的交错图例。

我的教学意图是基于四个较广泛的前提为榜样:

- 1、艺术和设计(和工艺)虽然相互关联,但却不是同一东西。
- 2、设计教育的目标缺乏透明氛围。
- 3、设计史的实际分量同其它设计知识是紧密联系的。
- 4、有必要着力研究设计发展过程中,“感性领域”和“心理动机”知识。

第一次发表上面的前提时,艺术和设计被视为同一东西,这是一件让人苦恼的问题。当时承受着各种各样的评论。关于艺术和设计之间的位置更是显得错综复杂。工艺往往被放在手工艺的位置上,下决心研究这些问题有利于当时设计方法的建立。

这种观念的形成同人类的设计历史有着千丝万缕的联系。由于古代手工艺的作坊制一直沿至本世纪初,直到工业革命的出现才逐步走向消亡。但手工艺的观念却在几千年的历史里,逐步积淀下来。文化的积淀是很难洗涤干净的,从威廉姆斯到伊顿,从新艺术运动到后现代,都还能寻找到人们对手工艺的迷恋。但是,作为设计,是现代文明的一项产物,是伴随机器化大生产而产生,它的归属终将和工业化联系在一起。现代设计教育是基于社会、现代生活的方式,现代人的生存环境、现代生产条件等几大制约因素来探索。现代设计教育是人为现代人,现代经济、现代市场和现代社会提供服务的一种积极活动。设计教育者面临的难题是:设计活动既是文化现象;同时又是商业现象。因此,设计思维的引导和探索显得尤其重要,我们既要文化的角度研究它,同时又不得不从商业的角度看待它。它们在设计上不得不共同存在。

肯德基(1990)曾讨论过伦敦罗亚尔艺术学院所运用多年,由阿切尔编制的一份设计教育课程表。

阿切尔说:“设计是人的各方面经验以及知识和技术的反应:设计是对自己生存环境进行的一种思考;设计是对物质需要和精神需要的探索;设计是人类生活方式的价值体现和目的追求”。

虽然我尊重阿切尔长久设计工作所得出的结论。但我有自己的见地,我认为这个,特别的叙述未能使设计活动有别于其它诸如艺术活动或工艺活动。在这里确实需要进一步探讨和促进。布兰克(1977)的定义区别了这一概念:

“艺术是个体的物质表现或者是为寻找自己的愿望而存在,它的表达并不考虑商品经济规律。而设计的愿望是希望得到市场的认同。任何一个公司也不含雇用只会空想点子,并且让企业承担风险的设计者。”

我无论如何也不希望艺术的观念和设计观念之间的区别是在市场业务动机上。我认为还有比基于商业主义更重要的区别。

再一次阐述设计教育所涉及的范围以及观点,在迪劳特(1989)论述时,已经有适合的论点。他向外界发表的设计概念拥有若干层次含义:

他不清楚设计过程(一种行为)转换成设计活动的结果(指设计物质和图象),是否体现一种价值。设计教学过程中,“好的设计观念”存在于什么之中?

关于第三个前提,让我不得不承认历史和理论之间的代沟,从设计的实际分工所引起的错误,造成对设计者极大的伤害。以致于设计水准随着他们的创造行为下降而下降。在英国,设计基准的制度化向分类产品设计过程发展。他们明智的评价自己在流行的社会经济学中的位置;工艺同设计文化的结合,设计史论的框架结构已经开始进化。

这类因素对学生的整个设计发展过程将产生一定影响。

第一,这种因素使自我表现的艺术观念长久不息,造成难以区分表现性

的作品和整体规范的作品,它们在设计上的定位和创意性概念也难以得到正确评价。另外,他的系统特别钟情于工艺技术以外的一些枝节,造成对制造的忽视。除此之外,作为迪劳特(1989)所表明的“设计在生产过程中,它的行为已经与制造动机背道而驰。因此,设计行为变得更象一种理想主义。却不能在生产过程中付诸实现……”。

换言之,许多设计教育工作者对工艺过程需要的因素所给予的评价是失败的。或者说,设计作品在发展过程中,个人主观因素并不能代表现实世界。少数生产工艺流程已迅速消失,用一系列可替换的方式常常与工艺流程产生重合。工业过程对学生来说往往缺乏必要的探索,尤其对尺度的把握更是暴露其不足。所以,他们在学习过程中所产生的设计雷同现象,恰恰是缺陷所在。一方面,学生在创造力和手工技能之间存在一种约束,在形成一件作品的过程中,创造力和手工技能往往不能达到相互平衡。另一方面,完成的作品往往很孤立,不能同环境以及使用者之间产生默契。目前的设计教育系统很少能赋予全方位的构架,把创造力和手工技能这两样问题集中起来提供给学生。启迪他们预想,在制造系统中,以什么方式?什么环境?为题,学生将随着训练的深入而把两者完美结合,但事实表明,这样的训练很少进行。

很多地方需要的往往是经济这个位置,因为设计教育的发展需要脱离艺术的笼罩,并且去接受工艺技术,技术与艺术的结合才能转换成坚实的基础。手工制品已经被大批量工业生产技术所取代,同当前实际情况相比,设计教育所制定的课程表,对艺术与技术两者不是等量传递。这种情况下,我完全明白设计教师提供的理论知识、历史知识、文化知识,对学生未来的知识结构的形成有些混乱。

维克多在他的著作里主张设计需要注意的一些方面。首先设计是一种次序,是一种“有意义的次序”,与自然界的次序、或人为的杂乱无章有所区别。“有意义”取代了对设计的一些业余的描述,他列举了一些形容设计的词汇,如美丽的、好玩的、恶心的、华贵的、抽象的、美好的等等。他认为,设计首先应该是有意义。他的定义,其实重点在于设计观念之上,对于设计的技术层面,他并不太注重。设计把一个观念、一个思想、一个计划通过某种视觉方式表达出来,这应该是技术层面的内容。如果把这两方面内容结合,对于什么是设计,就可以理解得比较深刻了。霍修拉于1739年第一次提出“形式追随功能”这句话,其实,设计涉及到的内容远比形式、功能要广泛得多,比如:生态的、社会伦理的、法律的资源保护等等,设计是在许多交叉因素影响下的活动。

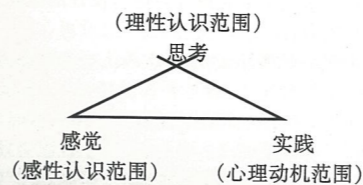
他的另一个观点是:“设计是有意义的努力”。他强调“有意义”这一点,从而把动物性的、非意识的创造活动分离开。同时“设计是有机智的努力”,这表示除了冷静思考之外,还应具有有机智和人的灵感。巴纳克认为:单纯的功能性并不是好的设计,因为人类除了满足基本功能以外,还需要心理功能的满足。因此,设计涉及的问题不仅仅是单纯尺度上的合理、物理功能完善而已。

虽然我并不完全赞同巴纳克的观点,但从总体来看,这种从人的自身要求开始,逐步推广到社会要求的递进方法是可取的,并且能揭示设计的本质所在。落实到设计教育上,设计教育发展到今天,与其它学科最大的不同之处是它没有一个世界统一的模式,不但没有统一模式,而且同一国家或同一地区,模式也不尽相同。这就反应了设计本身的特点,因为设计的服务对象是市场和社会,而这两个因素都会由于国家与国家不同,地区与地区不同,因场状况,社也状况也随之不同。加上设计范围十分广泛,从建筑到时装、从包装到广告,我们的工作生活环境都是设计包含的范畴,衣食住行,无所不包。对于这样的复杂对象,不可能形成统一的教育体系。往往专业背景和教育背景的不同造成设计发展趋向的不同,这是欧洲设计同北美洲设计的一大区别。北美洲的设计师比较强调社会效益,设计对社会大环境可能造成的影响,现代设计对于社会心理需求的探索,以及设计本身的社会含义。他们对于设计师本身文化和教育素质的要求,对于严格的设计教育体系的建立非常重视,因为没有这样的教育体系,是不可能培养出高素质的设计师的。而另一类设计思维则单纯从商业角度出发,设计的目的是促进销售,设计产品具有积极的市场冲击力,但同时又具有短暂的、并非永恒的产品。但这并非表明设计教育系统是杂乱无章的,作为一门科学,设计教育除了多元化,有弹性的特点以外,也能拟出一个比较清晰统一的框架结构,具有它自身的规律性。

在这里,不得不过早引出第四个前提。第四个前提将讨论到三个较大领域中,人的发展状态,有理性的、感性的和心理动机范畴。

正如这三角模拟图所展示

图1:



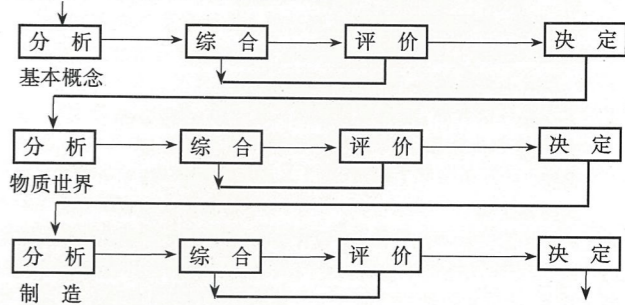
第一,在理性认识范围中,有充分的想象认识空间,简单的说,是把这两

个空间互相联系起来,进而把相关联的因素进行逻辑综合,这种综合源于丰富的想象力。

这些不同的因素除了有关活动之外,我们用自己的制导系统二进行一点补充。爱德华(1911)在注释中提到,左半球主要涉及智力、语言控制能力、分析力、抽象的连续操作能力和逻辑思维力,右半球代表直觉、赋予想象和视觉感受,以及三维空间的相互关系等识别因素。两个一样虽然存在于不同的演绎方式里,但由于理性认识起到的作用,使之构成一个整体。设计者应当关注每一个人的生存方式,通过接近、吸收、过滤、选择,再作出基本构想,用激烈的创造欲望去寻找设计者所需要的问题,以后不断的接近一个问题,解决一个问题。但是,在十字图形旁的定位却成了新的创意。也许这样更利于元素的综合。一边是感性认识范围,一边是心理动机范围,这两者发展过程的结合是通过两条边线制导系统来解决问题的。在边线上是靠近感性思维,还是靠近理性认识。因此,设计者在有限的时间内能综合考虑,可以了解到工艺过程和经济需求程度。

马科思(1969)和马维(1970)展开了一个关于设计方法和设计流程的图例,主要阐述“设计顺序”和“设计过程”,这图例后来由劳森(1990)进行描述和补充。

图2:
马科思和马维的设计流程图(改编)



劳森在总结这个图例时,把每个小方形单位之间的相互关系清晰地展现出来,其顺序包括:分析、综合、评价和决定。分析的定位设置在“问题的调查,构筑和相互关系的综合方向上,问题的评价和最后决定的探索上。”“任何评价将建立在客观的分析基础之上,直至到达决定制造阶段。”如果说这个模拟图形有什么可靠性的话,毫无疑问,我最推崇的是它能对症下药,然后把事物的本质表达在设计过程之中。

第二,在感性认识领域,人与人彼此之间都是单一的个体,思维的创造过程和继承形成一种混合状的结合体,并附着在社会经验之上。在它合成矢量个体感觉之前,它已经知道周围的重要事件、物体的位置或想法。这种单一的情绪呈自由发展状态。我们围绕情感、感觉这一课题来讨论是困难的。任何重要的事件、环境、物体、人都是自然而然产生的,一种事物的运动变化将激起与之相应的事物的反应。这种过程就象碗是用来盛饭的一样、自然而然。

由此可见,任何人工制品都需要艺术家、设计者和技术工人通过一定的操作程序而产生。其一,内在化的反应在哪里?什么是我想创造和我已经创造了的?它满足我吗?它符合我的要求吗?艺术家、设计者和技术工人不断地进行自我提问。其二,假使没有设计者等在哪里,我们另有一套,那就是做使顾客满意的产品和生产必须对准顾客的需求心理。

第三,在理性分析的领域里。一把电锯的运用可以摹仿汉字书法,或者利用控制技术建造了一台手提式电子计算机,这种灵巧、精密的工具需要多年的实践和发展才能逐渐完善,使之具有既有专业深度又有广阔范围的一种卓越工具。但是,创造物质的技术当然要取决于实践、眼界和制导系统之间的配合过程和配合程度。

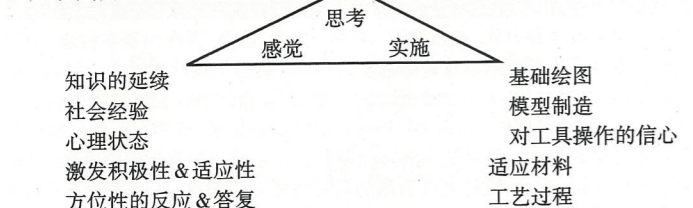
例如,绘图,它不是简单的一种物质的活动过程,它需要实践和眼界之间的配合,绘图的行为也为这三个领域相互联系提供了一个理想的例子,绘图不是一个简单的理性活动,它需要把绘画者的视野、个人大脑贮藏的记忆和充满个性化的饱满情绪综合在一起。为了绘画设计,作为艾森(1989)已经注意到“用符号来表达自我的综合能力”,这种关注使他沉浸在研究智力知识的行动中。

在实践中,我们不但需要对理性分析的定位,而且需要关注材料的本质特性,必须选择适当的方式并且不拘泥于一个窄小的材料范围来生产我们所需要的产品。生产产品时,我们应当具备使用材料的丰富经验和对材料的科学认识,这样我们才能精选出我们的产品,以适应特定环境的考验。

如果把三个领域的活动作为前提,那他们中的每一个都具有与众不同的特性而且又相互关联,因此,在教育过程中要避免条理含混不清、思路混乱。这点应当引起专业艺术家、设计者和技术工人的注意。

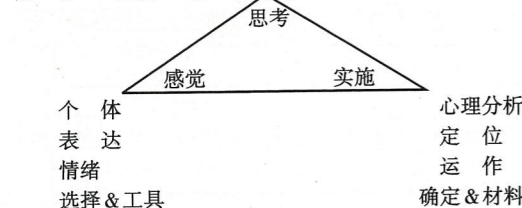
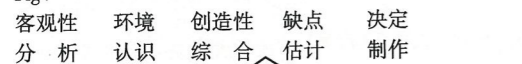
Fig3.

1. 所需的识别方法; 进入、排除法, 连贯沟通。
2. 产生的想法 & 精炼
3. 材料和运作过程中所需的知识
4. 历史、社会、文化、环境因素
5. 经济的制约 & 生产时间表
6. 对结果进行客观性的评估



这些题目能够延伸和修改, 根据设计者个人的理解; 也适用于设计者设计其它种类。这种方式一目了然使设计者思路清晰、有条理, 能避免与其他枝节发生混乱。图四结构中列出了事物的基本本质。

Fig4



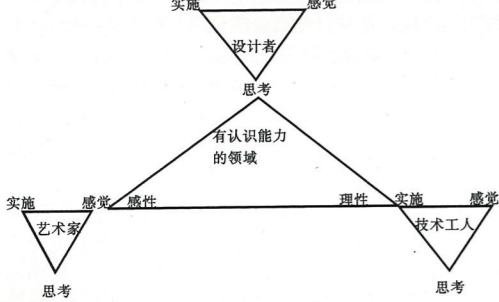
以上的结构形式例举出艺术家、设计者和技术工人怎样从事什么样的工作, 他们的定位都可从图例中找到。这个结构把艺术家, 设计者和技术工人有机地结合起来, 充分发挥他们任何一个个体的创造性和积极性。而且在检查生产程序时就如同体格检查一样有条不紊, 并根据需要对其进行相应调整。

这个结构清晰地指出设计从根本上是一种智力全方位的活动。在设计过程中把归类活动与有理性领域连接起来。

如果我们想询问艺术家、设计者、技术工人三方面的关系时, 我们可以如图 Fig1 所示的那样去解答。在接受任务方面, 艺术家、技术工人、设计者三大领域同等重要, 互相联系, 他们共用许多设计元素。有人认为, 利用感觉和情绪开展改进控制技术。但是, 我认为最重要的一点是把握平衡艺术家, 设计者和技术工人三者之间关系的中心点最为关键。

在 Fig5 里, 我们已经尝试到三角形概念的技术示范, 感觉和实施可以与艺术家、设计者和技术工人的三角形观念融合在一起。

Fig5



这个模式表达出人与人之间活动的公共空间的三个类型。从艺术家所在的位置所体现的焦点和平衡程度来看, 比起设计者和技术工人的领域, 艺术家是首先被连接起来的。灵感的表达, 情感的描绘、思路的修正都离不开现实世界, 他们不得不充分发挥自己的智力和对技术的控制运用使自己达到理想的目的。

他们的人工制品终要在公共场所得到展示和得到公众的肯定。但是, 这种最初的驱动力是因为一位艺术家是独立的个体, 社会日新月异迫使、催促着艺术家不断地创造, 并通过个人感觉去感受世界。另一方面, 技术工人首先被涉及用他们高度发展和不断改进的控制技术, 并且对其固有的制造方式进行评估。再者, 调动技术工人的积极性把感性和设计理念融入人工制品中。

但是, 设计者的设计意识可能是最能引起争议的。明智的选择是: 首先, 承认并运用他们的智力, 并在解决社会方面的问题时需要下一一定的定义。如, 需要一种新型的机动车辆, 也许发动机以某种方法解除了对石油化工燃料的依赖, 也许这种定义是说服人们驾驶汽车时不饮酒或驾驶装有电池组发动机的汽车。

不管怎样, 设计者的工作是把相应的需要和丰富的想象力合二为一, 把客观的调查, 分析与生产程序相结合, 并在实践中精有炼自我设计意识; 在操作过程中要克服一系列的经济与产品的相互制约。这样的结果经过慎重的全盘性的综合会得出一个较为客观的估计。

通过这些分析, 环境设计者的设计灵感和对设计的评价将自然而然地考虑到与社会体系相适应的文化中。这一点我可以肯定。除此之外, 一是对形象化的智力需要估价和对这一问题的基本知识的认识, 这可能认为是把外部对象与多样性的内在化舞台经常性地进行比较。二是, 设计者通过他们的“第二领域”——感觉与实践相结合。再看, 为了便于解决问题, 值得引用劳森, (1900) 谁来评论区别艺术之间的心理和设计心理。

“设计是针对解决现实世界的问题, 使自己通过大量的艺术积淀并集中于大脑的思维表达方式。这样做并不意味着那富于想象力的思想拒绝接纳设计过程, 除非它的产品将多半为了那种“有理数”式的思想模式者所设计。设计者的工作应该与他所处的真实环境有关。”

怎样进行对现实环境的补偿性设计。在这里我尝试回答陶工提出的问题: “怎样才能拥有构成好的设计。”(1969年) 书写。

“一方面, 一把好的园艺铲的意义在它执行行为的过程中所体现, 它的强度和所需的持久性、灵活性, 是从他的组成物质和设计造型上表达, 在另一方面, 通过它的性质去表达作为单独个体的功能特性。”

通过以上这两点, 并且综合设计说明答复了陶工的询问。这些特点成为产品的基础和实现这一目的的社会体系对产品的运用。

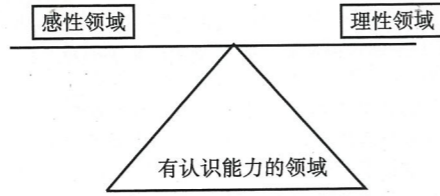
多个三角形模拟图形 Fig5 中, 存在着设计活动, 在此处所代表一种询问的感觉。想知道过程, 必须围绕这其中之一进行有兴趣的研究, 并进行设计与材料相结合的实验, 但是, 好的设计本身是设计者的感觉和实际活动中必须客观地参考世界上哪种产品的设计是设计者已经运用过的。由此可见, 设计者在现实生活中满是潜力可挖, 而且如果工业、商业将最大范围使用专业设计者的技能的话, 我们在设计教育的培养方面需要更新我们的态度和实践方法。

设计教育有根本上的变化, 流行的课程模式仍然把艺术拒之门外。教育的目标来自满足自我情绪, 并把此种情绪表达在人工制品上。它的确有时也依赖在自我无法解释清楚的方向上。喜欢艺术教育、开发创造力的地方, 非常重视物质的控制技术。但是, 这未必是外部环境所需要的。而且, 这种不断的支配, 将把设计者推向一个不正确、扭曲了的轨道, 并使他们的设计潜能向畸形发展。维持在这种状况下的时候, 实业家和制造者将把设计逐到一个风格上, 并且仅仅是“化妆品”的角色。

设计课程表应该是驱动问题的解决过程带动两边的发展。在外部世界方面解决制导系统中的问题, 这有很远的路要走。为了平衡活动的结果, 一个从事于设计方面的学生应该使配置方面和变化的多样性合乎于课题的节拍。就象谁教什么和怎样把更多样、更多分量的知识传授给学生。

从 Fig6 的结构展示来看, 它提出了一条交替的道路。这里论及全部活动范畴。有认识力的领域成为设计课程表的支点, 这种支点建立在感性领域和理性领域中心, 除此之外, 它还表示个人感受的情感, 非支配性的贡献和制造物的个别途径。

Fig6



我的确不想走得比这更远, 也不建议课程表的元素应该是什么, 该放在什么位置。在那里有弹性和发展的空间, 因为我们教的是个体。但是, 我提出的建议是在任何设计过程里, 那课程表应该是一个概念上的支点元素。用适当的比喻, 就是——杠杆

这个 qe 模拟图形体系适用于无论什么社会舞台或文化背景的社会。当您为了设计一张关于教育构造方面的课程表时, 下列八个关键问题是您应该考虑到的。

1. 要做一名社会所期望的设计者需贡献些什么?
2. 什么种类和什么机构是工业设计者进行设计的需要?
3. 设计教育的性质是什么?
4. 设计教育的客观目标是什么?
5. 识别学生潜能的标准是什么?
6. 课程的分量构造和顺序应该怎样安排?
7. 衡量成功的设计标准是什么?
8. 用什么方法来衡量设计的优势和缺陷?

1998. 5. 20

ASUCCESSFUL ART ATTEMPT OF COMBINING SCULPTURE OF CHINA WITH THAT OF WEST

SUN CHUANG

中西雕塑艺术合璧的成功尝试

孙 闯

大型泥塑群雕《收租院》自六十年代问世以来, 在国内外产生了强烈的轰动效应, 中国大地可谓家喻户晓。六十年代中期, 旋赴阿尔巴尼亚、越南等国展出, 七十年代初“卡塞尔文献展”中心亦发出了展览邀请(后因故未能成行), 八十年代再赴加拿大展览。可以说《收租院》自问世以来, 其影响之巨大, 时间之持久, 涉及地域之广阔, 在中国近代雕塑史上均属罕见之作。而遗憾的是对如此一个在中国大地上产生了强烈冲击力的群雕作品, 其自身雕塑语言的研究却不够充分。

事实上, 《收租院》的艺术成就与艺术价值主要在中西雕塑艺术结合的创造上。

在西方, 是先有雕塑而后有绘画, 说到东方虽无法论证谁先谁后, 但从对历朝历代雕塑与绘画的研究比较来看, 雕塑受绘画的影响很大, 可以说有什么样的绘画, 就有什么样的雕塑。西方雕塑多为单体, 而中国雕塑既有单体也有连体, 如成都城隍庙阴朝地府里的判官小鬼连环群雕, 佛教人物雕塑的衣纹安排, 都明显受到中国绘画之影响。

西方雕塑材质多采用铜或石、木。而中国雕塑材质运用非常广泛, 尤其是在泥的运用上, 可谓世界首屈一指, 全世界恐怕找不出麦积山、敦煌等地逾数千年以泥作材料的雕塑作品吧?

中国世界上四大文明古国之一, 它在人类的雕塑史上占有重要的地位且具有独特的艺术风貌。但历朝历代的雕塑均缺乏理论指导与理论总结, 因而使中国的雕塑艺术处于顺水流舟, 自生自灭的状态。

在《收租院》创作之前, 高等美术学院的雕塑教学体系, 无论是观念技法还是造型语言和表现方式, 均从西方引进。对雕塑艺术的本质和特征, 造型规律的认识也主要是以西方雕塑为对象概括出来的, 当时的美术学院教师与学生潜意识中已烙下深深的西方雕塑与形态的烙印。而《收租院》主体创作人员是几位中青年教师和毕业班学生, 为了真正做到“古为今用, 洋为中用”, 《收租院》的全体创作人员在创作前作了大量的准备工作, 尤其在继承古代民族民间雕塑方面可说是呕心沥血。五、六十年代, 雕塑系曾先后到云南的筇竹寺, 四川的大足石刻进行考察、学习; 翻制回来两百余尊大足石刻, 进行深入研究, 并在创作中自觉的运用古代雕塑的技法创作出了《方腊》、《百万农奴站起来》等一批有影响的架上雕塑。这些大量的、有目的、有针对性的研究与探索为《收租院》的创作做了不可或缺的艺术与技术上的准备工作。

在《收租院》的创作中, 非常重视民族的艺术欣赏习惯, 在对眉眼的刻画中酷用功力, 眼珠采用民间泥塑的办法, 嵌黑玻璃球, 有高光透视的效果, 显得异常逼真与传神。如戴孝交租的妇女, 家里死了人, 无钱掩埋, 但又被逼着交租, 心中悲愤交加。作者抓住这一瞬间情绪的定格, 因而获得极佳的艺术效果, 那沉思中神定光散的眼睛, 抱肘在空背兜上的神态与动态, 相得益彰, 形神兼备, 产生了很强的艺术魅力。又如对整个群雕的第一个和最后一个突出人物的处理, 也经过同样的艺术处理, 交租的老太太带着一只老母鸡去交租, 老眼昏花, 气喘吁吁地望着正堂。最末一个人物是提着扁担的壮年男子, 他紧握拳头, 闪烁着仇恨的目光直视正堂, 那神态好象在说: “等着瞧, 总有跟你们算帐的时候!”

这两个人的目光都处理成对着正堂, 一个是群雕的开头, 一个是结尾, 前后呼应。

中国古代美学核心思想之一是讲究“传神”, “以形写神”, 其中写意性的特点非常明显。在雕塑造型上西方讲究的是通过人体结构来传达某种情绪, 因此人体的形体动作, 转折变化显得非常明确, 而中国古代宗教人物雕塑的动态都不大, 身体塑造也很概括, 雕塑家把注意力更多的是放在人物的头部, 且把刻画的重点放在眉目上。通过面部, 依靠眉眼来判断作品的情感。为人们熟知的“画龙点睛”的故事即是这种传统审美习惯的最好证明。虽然在某个时期的雕塑中, 如秦朝《兵马俑》, 我们可以看到古代雕塑家也是有很高的写实

能力, 但更多时并没有注重写实, 却使人物神采和意蕴都十分饱满, 而在《收租院》的创作中, 作者在对神与形的关系处理上均下了很大功夫, 且获得了很大的成功!

又如交租部分最重要的人物是拖儿带女的寡妇形象, 她已放下那仅有的半袋粮食, 饥饿和劳累使她处于呆滞和麻木的状态。骨瘦如柴的孩子摇着她的双手要饭吃, 背上的孩子将头埋进了她的背, 是饿是死不知道; 她似乎没有听见, 麻木僵直地站着, 有气无力地搭拉着脑袋, 张开的口和闪光的眼, 散乱的头发, 下垂的手, 构成这个人物的神态与形态。她身上的衣服经过精心的安排和反复的推敲, 做得既松又软又下垂, 使这个看似站着的人物全身瘫软, 仿佛马上就要倒下。

又如卖孩子的瞎眼的老农, 驼着背, 要依靠孙女来领路, 但在贫困逼迫下却要被迫卖掉孙女。观众不禁要问: 失掉任何依靠的老农等候他的命运又将是什么呢? 老农脸上流露出的悲愤与绝望之情是无法言表的。最富感染力的雕塑当然不是这件, 但这件雕塑为什么会引人深思, 发人深省, 耐人寻味? 我想除情节上的安排恰到好处外, 造型上的准确无疑使艺术感染力大大加强, 瞎了眼的老人, 由于看不到路, 下巴特别朝前倾斜, 他用下巴当眼睛, 脖子伸得特别长, 走路的自信心不强, 弓着腰, 脚尖先着地, 试探着在走路。他很想睁开眼睛, 可又睁不开, 所以眉向上扬, 眉眼之间的距离较宽, 眉头使劲收缩。面对这个雕塑, 我们不得佩服作者观察生活之深入, 正如他们自己所总结的: 每塑一个人物, 我们都进行一次内外分析, 把情景规定得越严格、具体越好。内: 是心理活动, 外: 是体形动作, 面貌服饰的特征。”

《收租院》的创作与陈列都是在现场进行, 总共分: 交租、验租、过斗、算帐、逼租、反抗等六个部分, 26 组情节。人物共 114 个; 82 个男人, 32 个女人。其中有 17 个老人, 18 个少年; 正面人物 96 个, 反面人物 18 个, 道具 52 件(包括一条狗), 总长度 96 公尺。

情节安排以交租的过程为线索, 分中心情节和辅助情节。如以验租、过斗、算帐的情节为中心情节。在一旁等候议论或作有关事情为辅助情节, 人物的动作表情以情节为依据, 人物与人物之间的关系构成了情节。

在事情的发生地做真人的雕塑, 这在世界雕塑史上可说都是绝无仅有的。《收租院》的作者大胆进行创新, 大胆运用中国传统的泥塑进行创作。为了加强表现力, 手法运用上, 以写实为主体, 又带有几分写意。在雕塑表面造成粗糙的泥痕、刀痕。作者群体的坚实的写实技巧是来自西欧, 但在创作思路又源于中国, 《收租院》是中西雕塑艺术相融合、渗透, 相辅相成, 相得益彰的成功雕塑典范。

在西欧, 罗丹的《加莱义民》算是欧洲群雕的典范了。该作品塑造了六位满腔悲愤, 英勇不屈的义民赴难时的形象, 但作品的体量不大, 又如比利时雕塑家麦尼埃作了很多反映现实生活的写实主义的矿工等以劳动生活为题材的雕塑, 在艺术史上占有重要地位, 但他还是以单人雕塑作品见长。《收租院》的作者无疑是吸取了他们的优点和长处, 同时吸收了中国传统雕塑、绘画以及戏剧等多方面营养。可以说《收租院》是中西合璧, 中西艺术高度冶炼融汇的标本。

从主题上讲, 西方十九世纪倾向于反映社会问题的写实雕塑家, 他们意识到当时欧洲资产阶级与劳工之间的矛盾对立的社会冲突后, 利用写实手法传达被迫者的不幸生活, 使当时的人民受到了强烈的震动。在中国六十年代, 以四川美术学院雕塑系为主体的作者们又一次拿起雕塑刀塑造旧中国被压迫农民的群体形象, 因而以写实手法创作的大型群雕《收租院》所反映的题材与内涵, 无疑是一个世界性的主题, 在世界各民族都能引起强烈的共鸣。因此, 无论是《收租院》所体现的中西合璧的艺术成就, 抑或主题精神, 都证明该作品应在世界雕塑史上占有一席重要的地位。