

苏州工艺美术职业技术学院学报

DIRECTORY/ 目录

封二	王骞	《木槿花》	2013年
封三	王骞	《暖春》	2012年
艺术设计教育	1 周琴 5 陈岩 9 周潮	“服装工艺”工作室课程改革与实践 高等农业院校设计艺术基础教学的创新性研究 高职艺术设计专业基础课程反思	
艺术设计研究	11 彭琬玲 15 丁海昕 吴嘉晖 21 Francesco Armato 30 吴洪彪 36 许建均	以品牌化思路探索漳州传统手工刺绣的保护与创新 低影响开发理念在城市滨水景观规划中的应用示例 室内设计--知识和研究之间的教学 动画分镜设计中单个镜头的语言分析 景泰蓝工艺简说	
美术探索	38 董波 44 华彬 48 曾佳	美术范畴的工艺美术综论（上） 当代工笔画的超现实主义风潮 当“写实主义”遭遇“表现主义” ——徐悲鸿与林凤眠艺术之比较	
苏作工艺研究	52 刘一鸣 王姜等 58 刘一鸣	雕文刻意硬花活 ——转掉艺术大师刘一鸣访谈 论苏派砖雕	
艺术广角	60 61 张晴 68 罗格-博尔特 70 蔡林伶	2016首届苏州文献展 多重时间 ——苏州与另一种世界史 反思空间的方式 苏州美术普及与文化服务的实践和思考 ——以苏州美术馆“市民展厅”为例	
工作室	75 张舒言 82 柳建华	传统印刷的新时代 ——记A1手工印刷工作室 “美丽乡村”建设中滨水型乡村水环境设计初探 ——以苏州太湖旅游度假区长沙社区为例	
新萃展示	86	物道开新 ——苏州工艺美术职业技术学院2016毕业开放展示作品选（二）	

Cover 2	Wang Qian	Hibiscus Flowers	2013
Cover 3	Wang Qian	Spring	2012
Design Education	1 Zhou Qin 5 Chen Yan 9 Zhou Chao	Reform and Practice of Workroom curriculum of costume craft On the innovation of Fundamental Teaching of Artistic Design in Agricultural Colleges To Rethink the Fundamental Teaching of Artistic Design in Higher Vocational Education	
Design Study	11 Peng Wanling 15 Ding Haiqin Wu Jiahui 21 Francesco Armato 30 Wu Hongbiao 36 Xu Jianjun	Zhangzhou Traditional Embroidery in the Branding View Application of the Low-influence idea in the Urban Waterfront Plan Interior design--Didattica, Tra Conoscenza Ricerca On the Film Language of Solo-lens in Animation Shooting A Brief on Cloisonne	
Fine Art Exploration	38 Dong Bo 44 Hua Bin 48 Zeng Jia	On the Concept of Decorative Arts in the Scope of Fine Arts Surrealism Agitation in Contemporary Elaborate-Style Painting As Realism Encounters Expressionism	
On School Local	52 Liu Yiming Wang An 58 Liu Yiming	An Interview with Brick Relief Master Liu Yiming On Traditional Soochow Brick Relief	
Art Panorama	60 61 Zhang Qing 68 Roger M.Burgel 70 Cai Linling	The 1st Exhibition of Suzhou Literature,2016 Multiple Time Suzhou with Another World History The Way of Space introspection Suzhou Fine Arts Popularization and the Related Cultural Practices and Views-	
Studio	75 Zhang Shuyan 82 Liu Jianhua	On the Case of Civil Exhibition Room at Suzhou Art Gallery New Era of Traditional Print Records of the Hand-printing Workshop A1 Initial Research on the Waterfront Village as Beautiful Countryside in the Scope Water-environmental Design: To Take ChangSha Community at Suzhou Tai Lake Tourist Resort as an Example	
New Generation Show	86	Way of the Object and the New Garduation Show of SADTI,2016	

室内设计 知识和研究之间的教学

作者 - Francesco Armato
佛罗伦萨大学

交流是每一个教育体系形成的基础，而学会系统性分析空间则需要实践且不断地进行专业的重复训练，同时学会对信息的筛分和选择也是非常重要的一环。

懂得创造“知识了解的边界”是一种很重要的学习探索方式，当面我们在对不同环境及不同的设计命题时，我们可以把我们所学习到的各种知识串联在一起，使我们对事物的认知解读引导到特定的设计命题中。

室内设计是一门处理内部空间的学问，有关空间的定义我们并不局限其大小，重要的是如何在不同尺度的空间中做到合理的分解及安排。进行室内设计时需要运用到广泛的各种知识，这是一项强调空间构造、不同功能划分、不同材料选择、不同文化的了解、并不断在各种细节上进行创新且包罗万象的领域。

室内设计教学被分为理论概念、空间历史与演变和其他技术方面，在实践中也包含了空间组成的结构和各种系统。这种实践的教学方式将留下一种“标识”。这种“标识”不是产生于研究，而是产生于实践经验。它传递的是随着时间而增长的专业知识以及实际操作经验，同时它会找到一种能够让人坚持下去的“沟通”方法——能够激发学生的好奇心并深入坚

持地学习下去。

我们在日常生活中无时无刻不在雕琢，改变自己。我们经常会采取通过改变所在的空间的方式来为身体和心灵创造舒适的条件，改变、进化是人类固有的本能。人类的心理转变过程和客观物理性的转变过程往往发生在不同的时间。由于人类的不断成长从而开始产生了各种各样的空间，空间则又由于人类的不断改造而发生变化，这整个过程是相辅相成直接成比例增长或减少的。在我们的生活空间可以有几种改变的方式：在心理上因为我们处在不同的生活系统从而会有一些由于生活习惯的不同而产生的潜移默化的变化；客观上因为我们的主观改变意识导致生活空间的容量、选用材料等一系列变化。

进行这种改变的第一步就是改变自己的心理状况，例如当我们发自内心地产生了一个很明确的目标时，我们会想方设法让这个目标实现，从而把一个目标转化为一个实实在在的物质化的东西。K. Lynch曾经提到“一座城市的景观反应了这座城市的变化以及在这座城市中生活着的人们的愿望”。

人类和空间的关系是在从一个空间到另一个空间的不断运动和变化中建立起来的，在我们

的身体运动过程当中，周围事物的尺度和空间也在不断变化；即便我们的生活方式不同，但是一样会对空间造成影响，所以我们设计时：需要通过大量的手稿和笔记来进行不断地空间论证和空间尺度的实验，甚至还要考虑到各个不同时间段中空间的变化。通过这一系列的工作，我们会对空间延伸出来我们自己新的视野和看法。

作为一个优秀的设计师需要保持一颗经常带着好奇心，不断增长我们自身在各个领域的知识。当我们带着新的视野对这个世界进行重新认知的时候我们会有对万事万物的庞大信息量。如今科学化的分析结果告诉我们，当我们有一定的知识储备时，我们则需要通过开始进行逻辑性的减法来筛选对我们有用的信息。先学会加法之后我们就要开始做减法，来回归到事物的本质。

虽然每个人类个体存在不同的差异，但是对于好奇心的表现一点来说每个人基本都是相同的。不管从哪个方向或者途径，我们通过理解显示和不断产生新的疑问来使我们自己成长。我们需要拥有勇气和解开问题的欲望来坚持我们自己的理念和想法，正式这样我们能够在融入这个社会的同时又能够保持住每个个体的差异性。

许多人对“发现”一词产生了极大的好奇心并使之打开了很多的新的视野。著名设计建筑设计师Achille Castiglioni说：“如果你对周遭漠不关心，如果你对周围的人所做的事情

毫不在意，如果你愿意人云亦云，那么设计师这个职业不适合你。”

循序渐进的交流方式可以简化学生的学习过程。可以通过建立实验室并通过比较实验的方法，起到帮助学习的作用。这个实验室可以是室内也可以是室外或者直接的设计项目。

“实验室作为一个产生知识的地方，通过不断的比较试验可以让学生学习到实际操作中的工作方法并且可以学习到书本上难以教授的实际操作经验。”(Munari, 1977)

理论和实践是相辅相成的两个知识学习系统。可以通过培训、实践和完成项目的方式来完成这个学习的循环系统。

向学生传授教师在实践中得到经验和知识而非简单的书本知识是一件非常有趣且有意思的事情，由于教师本身在项目中已经有了直接的分析方法以及经验，并且能够有的放矢地让学生把精力放在该课题上。

正如我们会通过不断地旅行去汲取知识一样，我们要带着好奇和探究的心态来感受我们在生活中所遇到的各种各样的元素、情景和事物。要用一种探索的精神去解开我们在生活中遇到的各种谜题。

在日常中你会遇到一些让人感到不和谐的设计元素或场景，这往往是因为在设计初始就忽略了本身与周边环境的协调性，失去了自然事物动态和静态的平衡。当失去了这种平衡的时候我们自己的视野很容易变得狭隘，从而让这种偏差更加加剧。这个世界往往会给我们创

造很多困惑，当我们遇到困惑不知道该如何做抉择的时候我们应该学会转身，回过头去重新梳理我们的思路和想法。我们要通过不断审视过去从而汲取到不断前进的力量。

当思路被打断时往往会很难再继续做出正确的选择，此时我们往往会依靠自己的本能去做出选择，这是一种很脆弱不稳定的状态，因为我们的本能往往和我们遭遇到的不同境遇接收到的不同知识有关，很容易让我们做出在需要专业的领域做出不专业的判断。所以我希望能够开设一门课程让我们来学习当在遇到各种状况时如何平衡自己的心态并做出理性的专业判断。

我们需要环顾四周，不满足于只了解部分表面的肤浅知识，随着我们好奇心的增强，我们需要不断地去深挖设计，深挖知识，挑战自己。“我喜欢去研究我不了解的事物，所以我热爱设计，并选择用设计的方式来体现我对事物的理解。”（Scarpa, 1953）

正如一面墙其实并不是简单独立的一面墙，而是一个空间中的一部分一样，倾听环境的声音，感知环境的状态是在学习设计方法的初始阶段非常重要的一个前提步骤。我们在观察空间时需要连贯完整地观察，需要用360°的观察方式去了解空间的点、线、面。同时通过不断的现场记录和我们一遍又一遍的设计手稿去开始丰富和完善我们的设计。

对于设计师来说，分析研究空间设计的技巧很多。大多都是设计师根据自身经验来运用最

有效的方法进行思考，并对面前的空间进行理解和诠释每个空间的设计潜力。

Carlo Scarpa是意大利室内建筑大师之一，他认为展现空间的性质，唯一的方式就是多次绘图，经常活用图案表（一种便于绘图的带有结构和透明度的表格纸张，类似带有表格的硫酸纸）。一个好的样本是利用透明度把之前得到的形状表现出来，并且通过绘画进行思考、分析、返工以展现新的空间。“我只能通过绘制设计来欣赏一张图片。”（Scarpa, 1978）设计是通过由很多形状和线条的绘制来体现的。设计师需要了解其几何图形和简单性，又要了解其复杂性，需要学会在简单和复杂之间互相穿梭。重复设计不仅仅是简单的复制，更是展现原物的品质，并在其找到能够有所突破和超越的节点。

不断地反复设计反复论证是测试空间节点、选择和了解正在设计的空间的模型细节并不断地反复赋予空间活力的重要工具。

室内设计同时也包含了对产品陈设特别是定制产品的研究，在实际的设计工作中可能它的形状或者某些性能将用来定义一面墙或者整个设计空间，成为设计空间的一大要素。例如有具体使用功能的实用物品能够用来放大一些场合的私人空间（家、办公室）甚至公共空间（博物馆、图书馆）的最大功能和舒适度以体现其物体属性之美。

中国设计师王澍是空间和建筑研究领域的著名人物。他细致地体会空间的外在和内在，并

且在物体的构成上具有很高的敏感度。作品建立在对其使用的设计材料的全面深入研究的基础上。他的草图是通过即将用在他的建筑的材料进行仔细观察的基础上完成的。这些材料是从王澍定义的“野蛮的废墟”中找到的，对材料的研究和使用性拓展是十分有价值的，在设计师王澍的建筑里，内部与外部、迎光与逆光、人造与自然的线条划分很自然地合二为一了。设计师王澍提供了令人激动的设计气氛，而不是仅仅是惊人的生硬背景。一个老师有传递热情的任务，在不脱离实际的前提下表达事物演变的过程。教学的内容应该不光有文字还需要有丰富的经历，特别是原生文化的构成。

使用这种设计方法时，想象力是十分重要的，我们需要“在想象和认知中寻找联系”。一个不经意的想法可能正是解开各种认知谜题中的一片关键的马赛克片段。

参考文献

Achille Castiglioni, *La voce del maestro, i metodi della didattica*, di Eugenio Bettinelli, Corraini Editore, Mantova, 2014

Bruno Munari, *Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*, Laterza, Bari, 2006

参考网站

<http://www.domusweb.it/it/opinioni/2012/03/03/perche-wang-shu.html>



INTERIOR DESIGN

DIDATTICA, TRA CONOSCENZA E RICERCA

La comunicazione è l'elemento fondamentale per fare didattica e far crescere il sapere, imparare a conoscere nuovi sistemi logico-analitici attraverso il fare, muoversi su terreni conosciuti, formare delle griglie concettuali per evitare che il campo di indagine non diventi troppo vasto e difficile da controllare. Creare i <vincoli del sapere>, affrontare diversi temi, mettendoli in relazioni fra di loro e spingendo la nostra conoscenza verso gli obiettivi che si erano stabiliti in precedenza. Interior design è una delle discipline che si occupa dello spazio interno, fisicità che si articolano all'interno di volumi che possono essere di piccole o di grandi entità, imparare a progettare lo spazio interno o esterno implica un'ampia conoscenza perché la disciplina affronta tematiche come la modellazione dei volumi e la scelta dei materiali per dare forma alle nuove funzioni, e la distribuzione degli spazi ottenuti. Un insegnamento che si articola tra concetti teorici, la storia e l'evoluzione dello spazio e gli aspetti più tecnici, le strutture e gli impianti

autore - Francesco Armato
Università degli Studi di Firenze

che compongono lo spazio. Una didattica che possa lasciare un "segno", una conoscenza che si sviluppa non solamente attraverso lo studio, ma con l'esperienza, trasferire il proprio sapere e le conoscenze acquisite nel tempo, trovare il giusto canale comunicativo che possa stimolare curiosità e voglia di andare oltre a quello che si è appreso. In ogni momento della nostra esistenza noi ci plasmiamo, di conseguenza modifichiamo lo spazio per creare le condizioni di benessere sia mentale che fisico, il modificare è una condizione intrinseca nell'uomo. La trasformazione mentale e la trasformazione fisica avviene in momenti diversi, ma si sviluppa in lassi di tempi molto vicini tra loro, l'uomo si trasforma nella sua crescita allo spazio come lo spazio si modifica attraverso l'operato dell'uomo, il momento è direttamente proporzionale. Lo spazio abitato può essere modificato in diversi modi: mentalmente perché vive all'interno del sistema fantastico, fisicamente perché

cambiamo i rapporti volumetrici, materici e fisici. Il primo passo è quello mentale in quanto prima di mutare una condizione fisica esistente, l'uomo si accinge ad elaborare un pensiero, pensiero che può trasformarsi in realtà e quindi in materia fisica, K. Lynch riferendosi al paesaggio urbano rifletteva sul fatto che l'utente in movimento e mezzi in movimento sostituiscono e mutano continuamente lo spazio urbano.

La nostra presenza nel momento in cui passa da una stanza ad un'altra plasma lo spazio, il nostro corpo muovendosi cambia la configurazione fisica dei volumi in ogni singolo momento; accade in modo diverso, ma con la stessa intensità, quando noi progettiamo: vivere lo spazio con le sue dimensioni e con le sue proporzioni sia mentalmente che facendo una serie di schizzi o di appunti. Il disporre degli oggetti su di una mensola o apparecchiare un tavolo è modificare una trasformazione, plasmare condizione esistente, modificare uno stato originario tramite la sostituzione, la somma e la sottrazione di fisicità che erano presenti in momenti e tempi diversi dall'azione che ha prodotto una nuova visione.

Il cambiamento è una curiosità interattiva, bisogna misurarci quotidianamente con tutto

quello che vive dentro e fuori di noi per estendere e spingere la nostra conoscenza. " Per riscoprire il mondo dobbiamo ritornare <alle cose> perché il mondo è conoscibile attraverso il radunare delle cose. Il ritorno alle cose richiede l'approccio fenomenologico ...Oggi questo ruolo è dato alla scienza.

La curiosità espressiva è sempre la stessa, sia per una direzione che per un'altra, capire il paesaggio reale e onirico per crescere insieme al mondo che è dentro e fuori di noi. Avere la voglia e il coraggio di farsi trasportare dalle idee, dalle innumerevoli fantasie e dalla volontà di esistere per farsi modellare dagli eventi che si susseguono, per far sì che la nostra crescita non diventi sterile ma compatibile con il resto che ci sta attorno.

Sul concetto di essere curiosi per <scoprire> nuovi orizzonti si sono espressi in molti, ma c'è una frase del grande architetto designer Achille Castiglioni, "se non siete curiosi lasciate perdere, se non vi interessano gli altri, ciò che fanno e come agiscono, allora quello del designer non è un mestiere per voi" Metodi e processi comunicativi che possano semplificare l'apprendimento da parte degli allievi, il laboratorio rimane il metodo dove imparare confrontando idee e progetti,

sperimentare attraverso il fare, integrare la lezione frontale e il workshop.

Il laboratorio come luogo e spazio per costruire e sviluppare la conoscenza per cercare di sperimentare nuovi sistemi, docenti e allievi, (Munari, 1977).

La teoria e la pratica sono i due sistemi che si integrano fra di loro per dare conoscenza e trasposizione empirica, quello che si è conosciuto e quello che si è indagato: il workshop, il fare, atto del fare: il progetto.

Trasmettere conoscenza che si sviluppa all'interno della ricerca è particolarmente interessante in quanto l'insegnante, in prima persona, ha realizzato la sua esperienza e il suo percorso di analisi attraverso indagini dirette, ha indagato ed ha osservato il mondo del progetto con una visione ampia sui temi da trattare, e conosce come focalizzare le energie sul tema da sperimentare.

E' proprio muovendosi all'interno dello spazio che gli incontri si fanno innumerevoli, è la facoltà degli incontri che fa nascere il confronto, il mettere insieme tanti concetti per poi crearne un altro e così via. Viaggiare guardandosi intorno per osservare quello che si incontra, quello che stimola la voglia di capire, di sviscerare, ed è attraverso questa analisi che si può comprendere l'inizio e la formazione delle cose che vivono e si

confrontano con noi. Questo equilibrio è dato dal movimento continuo, ma non tutto il movimento è armonia dello stare insieme.

Molto di quello che si progetta non trova una sua collocazione all'interno della grande matassa, perché non è stato pensato come una entità che fa parte di quel dinamismo compatibile, nasce da una volontà assoluta, il pensiero non è stato sviluppato, non è stato confrontato, non è stato equiparato, si perde così l'equilibrio tra il dinamismo e la staticità delle cose. Quando si ha la perdita dell'equilibrio tra dinamismo e staticità nasce la voglia di intraprendere un percorso per riacquistare l'armonia persa. Quando percorriamo un momento reale o fantastico, c'è una frazione di tempo in cui le entità attorno a noi ci confondono, creano confusione all'interno del nostro mondo; ci fermiamo, ci giriamo intorno facciamo perno su un pensiero: cosa sta accadendo,- il dialogo che avevamo intrapreso si è interrotto - il linguaggio si è spezzato - nasce un pensiero: vado avanti, torno indietro o cambio direzione.

Quando si interrompe un dialogo è difficile capire qual è la scelta da fare, sembra che la scelta che si intraprende sia governata dall'istinto. L'istinto ha una connotazione ben precisa, il saper seguire una strada

attraverso lo sviluppo del sapere cognitivo che alloggia dentro di noi.

Voglio intraprendere un percorso per capire cosa è stato a causare questa fragile tensione tra gli equilibri suscettibili di modifiche irrazionali.

Guardarsi attorno, cercando l'ascolto per sviluppare la curiosità percettiva, non accontentarsi mai dal primo suono ricevuto, mettersi sempre in continua discussione, "Voglio vedere le cose non mi fido che di questo [...] perciò disegno. Posso vedere le cose solo se le disegno" (Scarpa, 1953).

La parete non vive un suo mondo, è nel contesto, il sapere ascoltare il luogo che la ospiterà è di assoluta importanza, è il luogo che suggerisce le "masse" future da fare ed è il continuo controllo dei disegni che fa sentire i suoni della composizione, espressione grafica delle idee. Interrogare la materia fa sì che la materia stessa possa esprimersi, Louis Khan chiese al mattone che cosa voleva essere e il mattone gli confidò che voleva essere un arco. Osservare attentamente tutti i nodi e i frammenti che compongono un determinato spazio per capirne la sua totalità: l'insieme. Il dettaglio diventa momento di riflessione sia per il luogo da progettare che per il progetto in sé.

Le tecniche utilizzate per analizzare e

studiare lo spazio di progetto sono diverse e il designer utilizza i metodi che ritiene più efficaci alla propria esperienza per fare riflessioni e per capire le potenzialità dello spazio che si presenta davanti a sé.

Carlo Scarpa, uno dei maestri italiani di interior design che progettava lo spazio attraverso il disegno, pensava che per capire le qualità di uno spazio, l'unico modo era disegnarlo più volte, spesso lo ricopiava utilizzando la carta modello, un'ottima grammatura possiede una trasparenza per far risaltare le forme ottenute in precedenza e da' la possibilità di fare riflessioni, analisi e restituire attraverso il disegno e in modo velato nuove spazialità, "posso vedere un'immagine solo se la disegno" (Scarpa, 1978).

Il disegno è soprattutto a mano libera o con la squadra e la riga per conoscere le geometrie e la semplicità, ma anche la complessità delle cose, il ridisegnare non è copiare, ma un modo per imprimere la qualità generatrice sul progetto.

Il disegno rimane lo strumento più importante per sperimentare nuove articolazioni spaziali, scegliere e conoscere la materia che prende forma sotto le nostre mani, modella lo spazio e <affina> i dettagli e i particolari per dare dignità allo spazio.

L'interior design comprende anche lo studio del prodotto d'arredo e più precisamente il prodotto su misura, l'oggetto che con la sua forma definisce una parete o l'intero spazio di progetto. Oggetti pratici che hanno funzioni specifiche possono amplificare la bellezza delle fisicità interne per vivere lo spazio privato (la casa, ufficio ...) o lo spazio pubblico (il museo, biblioteca ...) con massima funzionalità e massimo comfort.

Una figura importante nello studio dello spazio e dell'architettura è l'architetto designer Wang Shu, il quale sperimenta in modo scrupoloso lo spazio sia interno che esterno, ma soprattutto ha una grande sensibilità verso la materia che lo compone.

I suoi progetti si strutturano su un studio approfondito della materia da utilizzare per le sue opere, gli schizzi si sviluppano con l'osservazione attenta dei materiali che verranno scelti per costruire le sue architetture, sono materiali preziosi in quanto sono stati recuperati da demolizioni che lui stesso li definisce selvagge.

“Negli edifici di Wang Shu le linee di demarcazione tra interno ed esterno, luce e ombra, costruito e naturale si confondono ... Wang, invece di fondali stupefacenti, propone atmosfere stimolanti”.

Un insegnante ha il compito di trasmettere

passione, raccontare il processo evolutivo delle cose senza staccarsi dalla realtà, l'attività didattica deve essere fatta di parole e di esperienze vissute, di cultura partecipata. (Castiglione, 2014).

La fantasia ha un ruolo fondamentale quando viene utilizzata con metodo, una fantasia <guidata>, “creare relazioni tra gli elementi conosciuti”, una fantasia che stimola curiosità e genera invenzione, l'invenzione, una piccola tessera da aggiungere al mosaico della conoscenza e del sapere.

Bibliografia

Achille Castiglioni, La voce del maestro, i metodi della didattica, di Eugenio Bettinelli, Corraini Editore, Mantova, 2014

Bruno Munari, Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive, Laterza, Bari, 2006

Sitografia

<http://www.domusweb.it/it/opinioni/2012/03/03/perche-wang-shu.html>

JOURNAL OF SUZHOU ART & DESIGN TECHNOLOGY INSTITUTE

ISSN 1672-3848



9 771672 384071

06>