

# 从时间特性建构艺构方法模式研究

柴英杰, 李凤娇, 郁金涛, 马志成  
(兰州理工大学 设计艺术学院, 兰州 730050)

**摘要:** **目的** 时间是审美运动中的逻辑因子, 本研究通过分析审美结构中的时间逻辑, 探研艺术设计的方法模式与技巧, 为艺术设计者的设计活动提供方法模式参考。**方法** 解析时间与审美活动的关系结构, 通过解析时间的基本特性等方法模式, 以实际案例解析的方式, 建构艺术设计的时间逻辑, 建构利用时间因子进行艺创的思维技巧。**结论** 时间作为事件变化、发展的顺序度量, 与其所归属的事物相联系, 具有了其自身的秩序性, 审美过程所具有的事化特征, 使其艺术设计的方法模式具有了时间逻辑。审美活动不但存在时间逻辑, 而且存在空间逻辑, 时间与空间之间具有的特定关系结构同样对审美活动产生影响。本研究通过利用审美活动事化过程存在的时间顺序逻辑与审美客体与主体所遵从的空间逻辑, 对审美客体的空间秩序进行了时间性的艺术分析, 并通过对时间与审美结构关系的解析, 建构了系列艺构思维的技巧。

**关键词:** 艺术原理; 时间逻辑; 审美结构; 艺构

**中图分类号:** TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2021)08-0088-05

**DOI:** 10.19554/j.cnki.1001-3563.2021.08.011

## Construction of Art Structure Method Mode from the Time Characteristic of Philosophy

CHAI Ying-jie, LI Feng-jiao, YU Jin-tao, MA Zhi-cheng  
(Lanzhou University of Technology School of Design and Art, Lanzhou 730050, China)

**ABSTRACT:** Time is a logical factor in aesthetic movement. This study explores the method mode and skills of art design by analyzing the time logic in aesthetic structure, and provides the method mode reference for the design activities of art designers. Analyze the relationship structure between time and aesthetic activities, and construct the time logic of art design and the thinking skills of art creation using time factors by analyzing the basic characteristics of time and analyzing actual cases. As a measure of the sequence of events' change and development, time is related to the things it belongs to, and has its own order. The characteristics of the aesthetic process, which makes the method mode of art design have time logic. Moreover, aesthetic activities not only have time logic, but also have space logic. The specific relationship structure between time and space also has an impact on aesthetic activities. By using the temporal sequence logic of the objectification process of aesthetic activities and the spatial logic followed by the aesthetic object and subject, this study makes a temporal artistic analysis of the spatial order of the aesthetic object, and constructs a series of artistic thinking skills by analyzing the relationship between time and aesthetic structure.

**KEY WORDS:** art principle; temporal logic; aesthetic structure; art structure

针对艺术化时间因子的分析, 进而构建系列艺构思维的模式或技巧的研究。时间是人们用来描述物质运动过程或事件发生过程的一个参数, 是依靠不受外

界影响的物质周期变化规律来确定的, 例如地球绕太阳周期、地球自转周期、原子振荡周期、生理节律周期、心理节律周期等。在客观世界中, 时间是随着宇

收稿日期: 2021-01-02

基金项目: 国家社科艺术基金(13BG064)

作者简介: 柴英杰(1975—), 男, 甘肃人, 兰州理工大学设计艺术学院副教授, 主要从事设计方法基理与设计美学方面的研究。

宙的变化而不断变化的一个因变量，是对宇宙中事件的顺序和秩序的度量<sup>[1]</sup>。经过研究发现，审美过程存在各种因时间的序态，进而结合艺术设计的关系化理论进行分析。艺术设计的基本元素是关系，艺术设计的方式是相对人的认知体系所进行的关系秩序的调节，艺术设计的目的是使人的生理和认知系统关系和谐，因此，结合时间序化特性，在艺术设计中可以利用对时间的关系或秩序因子进行调节，进而构建艺感<sup>[2-3]</sup>。

### 1 利用时间的线性顺序与审美客体时间归属构建艺感

就艺术构成的角度进行分析，时间指的是一个事态从发生到结束的时刻间隔，是事件变化发展先后顺序的度量<sup>[4]</sup>。同时，由于相应的时间与特定的事物或存在产生联系，进而使其事物具有了相应的时间归属性与秩序性，因此，时间作为事件变化、发展的顺序度量，与其所归属的事物相联系，具有了其自身的秩序性。艺术设计者可以利用对审美客体的时间归属的序化处理来构建节律。

#### 1.1 通过过程化分析变律构建艺感

结合以上的理论分析可知，在艺术构成设计中，设计师可以对读者的认知过程进行分析，通过对审美主体的认知过程与艺术构成模式有效结合，构建较好的变律效果，进而构建艺感。在艺感构建模式中，设计师应该具有“只要构建了过程，实际上就构建了时间，只要存在时间就存在过程感的律态”的基本意识<sup>[5]</sup>。在艺术构成中存在静态的认知序化分析（静态物的序态也包含认知的过程律）与动态的认知序化分析（这里包含静态物的序态的认知过程律与动态的走动认知过程律）、推理式的认知序化分析等多种时间化的线性顺序分析模式<sup>[6]</sup>。在具体的设计过程中，设计师如果能够对各种时间化的线性顺序分析模式进行有效系统分析与调整，会有利于审美客体的艺感提升。

通过静态物的序态的认知过程构建节律艺感（见图 1），通过动态物的运动序态的认知过程构建节律艺感（见图 2），是静态物的序态的认知过程律与动态的走动认知过程律比较。图 1 包含的律态是物不动，心在动构建变律的模式，其艺化的节律感是认知的过程化导致律感，其只是存在一个视域里的物的关系化的心理律动。图 2 是利用心在动、物也在动构建变律的模式，对其的认识不但包含物的关系化的心理律动，同时包含不同视域之间的运动式律动，不同视域之间的运动式律动是需要耗能来实现的。总之，过程构建了律，律就是过程化，不管是哪种变律的实现，都是以过程化（时间化的）的方式实现的，艺术设计者可以利用对过程律的分析来构建艺感。



图 1 通过静态物的序态的认知过程构建节律艺感  
Fig.1 The rhythmic sense is constructed through the cognitive process of the sequence of static objects



图 2 通过动态物的运动序态的认知过程构建节律艺感  
Fig.2 The rhythmic sense is constructed through the cognitive process of motion sequence of dynamic objects

#### 1.2 利用审美客体的时间归属构建艺感

时间先后连续的线性特征又称为时间的方向性，是指时间伴随其所归属的事物的变化、发展而具有的先后连续性。客观世界中任何存在都归属于特定时间范围。根据时间的归属可知，任何审美客体的存在或事物的产生、变化和使用都有其过程化或时间上的先后性，因此，任何审美客体都有特定时间的归属。从审美主体的认知过程角度进行解析，审美主体对任何艺术对象的理解都存在一种过程化的秩序，审美主体对审美客体都会进行时间归属性的评定<sup>[7]</sup>，因此，艺术设计者可以结合特定的事、物的时间归属，进行时间的序态调整与创新，进而构建艺感。比如设计师利用物的时间归属性与艺术中时间的可逆性所进行的设计见图 3，设计师利用太师椅与中间黑色现代椅的时间归属与对比，构建了时间的艺化效果。

### 2 以时空的结构化分析构建艺感

从哲学以及物理学角度分析，时间和空间具有共



图3 设计师利用物的时间归属性与艺术中时间的可逆性所进行的设计

Fig. 3 The design made by the designer using the time attribute of objects and the reversibility of time in Art

同的来源和本质,它们是相互联系的一体,且都是人们从具体事物之中分解和抽象出来的认知对象<sup>[8]</sup>。时间和空间相互交错、相互联系,共同组成了宇宙,两者虽然名称不同,但是内涵和外延完全相同的绝对抽象事物或元本体<sup>[9]</sup>。具体的时间和具体的空间都具有量的确定性,是密不可分的统一体。一个具体事物不仅包含一定的具体时间结构,而且也包含一定的空间结构。具体的时间段必定同特定的空间区域相互联系、统一,即具体时间结构离不开具体空间结构,具体空间结构也离不开具体时间结构,因此,时间与空间之间具有了特定关系结构,时间是过程的顺序体现,审美客体与主体又归属于空间的范畴,设计师可以利用其时空的结构特性构建艺感。

### 2.1 利用时间与空间关联结构构建艺感

作为设计师在艺术构成设计中,应该注意时间与空间的交融性、统一性,要注意通过空间、时间的四维角度来分析艺构对象所传输的情感结构。比如利用时空的关联结构化构建情感艺术见图4,特定空间形态的形成总是伴随着特定的转换过程,其转换过程也是构建情感的信息载体,审美是发生于空间形态的结果,也发生于空间形态的产生过程或产生时间。在该产品的造型设计中,设计师让产品的任何一种独立使用状态都具有了艺术的完整性,且每一种使用状态相互之间都能形成过渡性、过程化的联系,让消费者在使用过程中变成“情感”过渡、发展的过程,最终创造出了一种完美的“过程”化的时间与空间结合的艺术。

### 2.2 利用艺构中“时域”的层级结构构建艺感

在审美过程中存在这样的现象:审美客体所表述的艺感程度是以审美主体把审美客体与特定范围的事物进行关系比较的方式进行确定,在其过程中个性与关联扮演着重要角色。在这个比较的认知过程中,



图4 利用时空的关联结构化构建情感艺术  
Fig.4 Construct emotional art with spatiotemporal correlation structure

设计师对审美客体参考对象的范围确定直接影响着审美主体对作品艺感程度的确定,这里的范围可以通过时间与空间来确定。从时间的角度来确定,在艺术构成设计中,称其为时域。在艺术构成中,根据时间范围的大小,可以把时域划分为多个层级,即存在作品与静态视域里的事物进行个性化比较所确定的静态时域,与读者动态走动过程中所包含视域中的事物进行个性化比较所确定的动态时域,与读者成长过程中所包含视域里的事物进行个性化比较所确定的成长时域,与社会发展中所包含社会性视域里的事物进行个性化比较所确定的社会性时域等层级关系。在艺术构成设计中,如果想使其艺构对象保持较高的个性程度,其与设计师所参考的时域存在关系,往往设计师参考的范围越广,所设计的审美客体给读者的艺感程度就越高;反之,其艺感程度就越低。这主要是在其过程中,由于时域的层级不同,导致存在比较因子数量的差异,比较因子的数量与艺感程度成正比。

## 3 利用事的时间序化分析构建艺感

物之间的关系化或关系化作用与相应的时间进行结合,便构成了事,因而时间是形成事的结构的一个主要因素<sup>[10]</sup>,因此,在设计中,设计师要认识到时间在参与事的构成或发展、变化过程中的重要性,且事的过程是以物的作用为前提、以时间顺序为逻辑关系形成的动态化的结构形式<sup>[11]</sup>。这就要求艺术设计者在设计过程中要意识到以时间因素来分析读者的认知与情感的发展,进而构建认知节律,这里需要注意的是过程化中包含多样的时间因素,而时间因素有效地组织了过程的结构,艺术构成本身就是对结构进行调整的一种新的构成<sup>[12]</sup>。相对于情感的有效分析,以下两种模式具有较好的艺构效果。

### 3.1 情感事化描述艺构法

依据以上分析,且结合对审美时间的一般理解,可描述主体审美的时间感有:生成感、爆发感、指向

表 1 针对情感运动的每一个时间点的情感特征进行情感设计的模式

Tab.1 Emotional design model for emotional characteristics at each time point of emotional movement

步骤
1. 动一点,再动一点,再动,再动,再动……,强力动……,然后希望它平静,很平静……
2. 针对情感运动的每一个时间点的情感特征进行情感设计或表述(见图 5)
3. 把该车放在空旷平整的广场上更有感觉

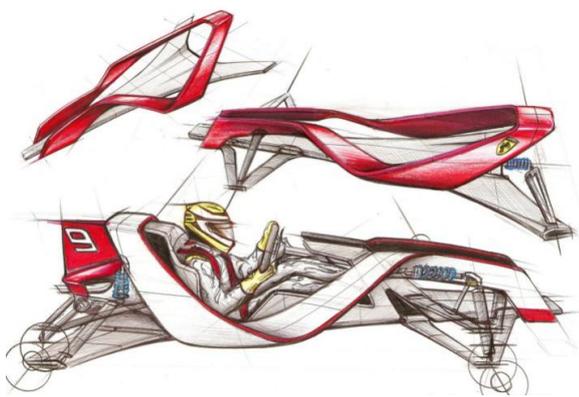


图 5 针对情感运动的每一个时间点的情感特征进行情感设计

Fig.5 Emotional design for the emotional characteristics at each time point of emotional movement

感、持续感、流动感、节奏感、不可重复感(不可逆)、自由感、超越感等。可以在实际设计中利用事的时间顺序特性与主体审美时间感的逻辑关系进行情感律动分析,进而构建艺术情感。以下是针对跑车造型情感化设计的分析模式举例。

针对情感运动的每一个时间点的情感特征进行情感设计的模式见表 1,其基本环节主要分为以下几个步骤。首先针对步骤 1 的模式进行审美主体的情感推测描述,在其描述过程中应该注意其描述要抛开一切限定,只是对审美主体希望的情感进行发泄式的描述。其次,结合步骤 1 的情感发展节律状态描述,对审美客体(跑车)包含的可调节因子进行情感化设计与调节,进而构建符合步骤 1 的情感节律的形式节律,比如针对情感运动的每一个时间点的情感特征进行情感设计见图 5,最终构建了一种具有力的强势律态的跑车造型。最后再针对所设计的造型效果,进行再次情感设想与描述(比如步骤 3),并进行再设计,如此反复,便最终建构了能够较好适应审美主体情感运动模式的造型特征。

### 3.2 利用审美客体的点时间状态的反常态描述构建艺感

这里的点时间是指特定一个时间点,是时间的相对静止。点时间状态的反常态描述是指在对特定事的

表 2 状态事化描述艺构法

Tab.2 Description of art structure method

描述	构建艺感图示
常态 你在地上站着	
非常态 你不在地上站着,“站着”的非常态对“飘着”、“靠着”等,那么你在地上飘着	

注:在非常态的描述“你在地上飘着”的诱导下,通过想象构思,容易分析出艺态

时间化过程中,取相对静止的点时间的正常状态,然后以反向或否定分析的方式构建艺术情感的思维模式,状态事化描述艺构法见表 2。

## 4 结语

从时间与情感的关系化线性顺序逻辑特征的角度进行分析,时间与情感存在关系化逻辑的一致趋势,因此,在艺术设计中,设计师能够结合时间对审美结构的参与模式,对审美客体进行有效分析,有利于审美客体艺感的有效提升,本研究主要通过时间与审美结构关系的解析来建构系列艺构思维的技巧。

### 参考文献:

[1] 柴英杰. 感性思维与变理[M]. 西安: 西安交通大学出版社, 2016.  
CHAI Ying-jie. Perceptual Thinking and Changing Theory[M]. Xi'an: Xi'an JiaoTong University Press, 2016.

[2] 黄坤, 柴英杰. 从“变理”的角度解析视觉艺术潜含的几种分析元[J]. 中国包装, 2014(5): 20-23.  
HUANG Kun, CHAI Ying-jie. From the Perspective of “Changing Theory” this Paper Analyzes Several Potential Analysis Elements of Visual Art[J]. China Packaging, 2014(5): 20-23.

[3] 黄坤, 柴英杰. 从“变理”的角度解析“个性化”在艺术设计中的作用[J]. 中国包装, 2013(11): 20-22.  
HUANG Kun, CHAI Ying-jie. This Paper Analyzes the Role of “Individuation” in Art Design from the Perspective of “Changing Theory”[J]. China Packaging, 2013(11): 20-22.

[4] 李彬彬. 设计心理学[M]. 北京: 中国轻工业出版社, 2005.  
LI Bin-bin. Design Psychology[M]. Beijing: China Light Industry Publishing House, 2005.

[5] 柴英杰. 针对意象设计的“变理”研究体系构建[J]. 中

- 国包装, 2014(1): 20-23.
- CHAI Ying-jie. The Research System Construction of Image Design "Changing Theory"[J]. China Packaging, 2014(1): 20-23.
- [6] 何枫. 简论现代美学原理在审美设计中的应用——以室内审美设计为例[J]. 红河学院学报, 2011, 9(2): 123-125.
- HE Feng. On the Application of Modern Aesthetic Principles in Aesthetic Design: Taking Interior Aesthetic Design as an Example[J]. Journal of Honghe University, 2011, 9(2): 123-125.
- [7] 柴英杰, 苏建宁. 从“变理”的角度解析意向研究[J]. 中国包装, 2012(11): 24-27.
- CHAI Ying-jie, SU Jian-ning. The Intention Research is Analyzed from the Perspective of "Change Theory"[J]. China Packaging, 2012(11): 24-27.
- [8] YUKIHIRO K. Modeling Real Objects for Kansei-based Shape Retrieval International Journal of Automation and Computing[J]. Internationalization, 2007(9): 20-22.
- [9] 陈天庆. 试论审美“时间性——感情”张力结构[J]. 江苏社会科学, 1994(1): 73-78.
- CHEN Tian-qing. On the Aesthetic "Temporality-Emotion" Tension Structure[J]. Jiangsu Social Sciences, 1994(1): 73-78.
- [10] SHUNSUKE U. Kansei Modeling on Visual Impression from Small Datasets Communications in Computer and Information Science[J]. Posters' Extended Abstracts, 2011(173): 605-609.
- [11] 孟易桦. 审美经验的理论与实践研究[D]. 桂林: 广西师范大学, 2018.
- MENG Yi-hua. The Theoretical and Practical Study of Aesthetic Experience[D]. Guilin: Guangxi Normal University, 2018.
- [12] FU G. Decision Support System for Industrial Designer Based on Kansei Engineering[J]. Lecture Notes in Computer Science, 2011(67): 47-54.

(上接第 62 页)

- [5] 唐纳德·A·诺曼. 设计心理学 3——情感化设计[M]. 北京: 中信出版社, 2015.
- NORMAN D A. The Design of Everyday Things3: Emotional Design[M]. Beijing: CITIC Publishing House, 2015.
- [6] 唐佩璐, 武月琴. 基于儿童认知的博物馆展示设计[J]. 中国艺术, 2018(Z1): 54-61.
- TANG Pei-lu, WU Yue-qin. Museum Display Design Based on Children's Cognition[J]. Chinese Art, 2018(Z1): 54-61.
- [7] 杨玲莉. 基于认知心理学的儿童电子地图设计研究[D]. 兰州: 兰州交通大学, 2017.
- YANG Ling-li. Research on Children's Electronic Map Design Based on Cognitive Psychology[D]. Lanzhou: Lanzhou Jiaotong University, 2017.
- [8] 杨晓梅. 基于学龄儿童的博物馆交互体验研究[J]. 文化产业, 2020(12): 123-124.
- YANG Xiao-mei. Research on the Design Strategy of Museum Interactive Experience Based on Children's Cognition[J]. Culture Industry, 2020(12): 123-124.
- [9] 徐志磊. 认知科学与设计研究[J]. 包装工程, 2021, 42(2): 1-4.
- XU Zhi-lei. Cognitive Science and Design[J]. Packaging Engineering, 2021, 42(2): 1-4.
- [10] 戴雪红. 基于认知阅读的儿童绘本设计[J]. 包装工程, 2016, 37(2): 150-154.
- DAI Xue-hong. Children's Picture Book Design Based on Cognitive Reading[J]. Packaging Engineering, 2016, 37(2): 150-154.
- [11] 王鹏. 面向古生物博物馆的交互体验式文创产品设计模式研究[J]. 包装工程, 2020, 41(8): 116-123.
- WANG Peng. Interactive Experience Design Mode of Cultural Creative Products Based on Paleontology Museum[J]. Packaging Engineering, 2020, 41(8): 116-123.