

Design and Performance

设计与

表现

崔笑声设计草图

天津大学出版社  
TIANJIN UNIVERSITY PRESS



**Design and Performance**

设计<sub>与</sub>

表现 

崔笑声设计草图

天津大学出版社  
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

---

---

图书在版编目 (CIP) 数据

崔笑声设计草图 / 崔笑声编著. — 天津: 天津大学出版社, 2009.1  
(设计与表现)  
ISBN 978-7-5618-2832-8

I. 崔… II. 崔… III. 建筑设计-作品集-中国-现代 IV. TU206

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第155073号

---

出版发行: 天津大学出版社	经销: 全国各地新华书店
出版人: 杨欢	开本: 210mm×230mm
地址: 天津市卫津路92号天津大学内	印张: 6
电话: 发行部 022-27402097	字数: 140千字
编辑部 022-27406416	版次: 2009年1月第1版
邮编: 300072	印次: 2009年1月第1次
印刷: 北京佳信达艺术印刷有限公司	定价: 175.00元 (共5册)

---

如有印装质量问题, 请与本社发行部门联系调换

# 写在前面的话

## 表现技巧与设计思想

手绘的设计表达是设计过程中的重要环节，其目的无外乎这样几个：记录设计创意、收集信息、表现空间效果、展现绘画能力。虽然手绘技巧的差别不能完全判定设计能力的高低，但是，手绘能力确实能增强设计师的自信力，辅助设计思维的进程。

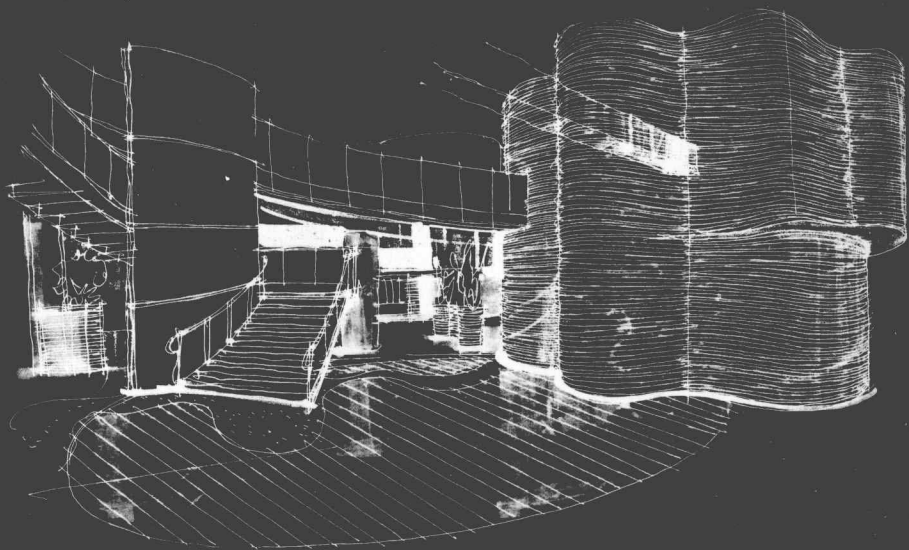
在设计师的思维世界里常常涌现许多超越现实的空间图景，要迅速记录这些灵感，手绘是最直接、最有效的途径。俗话说，冰冻三尺非一日之寒，想轻松驾驭手中的画笔一定要具有大量的经验积累，使之成为本能的反应，这样才可以将稍纵即逝的信息转化为图像，此时计算机则无优势可言。想要具备良好的手头功夫，速写是技能训练的主要手段，只有在大量的练习中才能获得信心，只有在经历了各种材料和工具之后才能了解它们的表现力或局限性，才能知道在不同情况下运用什么技巧来达到最理想的效果。有时候速写可能仅仅需要对一些印象加以记录，以便日后激发回忆、刺激灵感，此时应选择概括的方式而非一幅精细的写生；有时候我们可能被景物的色彩吸引，此时一支速写钢笔似乎不能满足记录感受的要求；也有时为了展示绘画的技巧，我们在认真地刻画表现对象的同时，可能因为技巧所累而失去了对事物的新鲜感和判断力……技巧与表现主题的完美结合是表达图像感染力的基础，只有解决了这些基本问题，才可能在设计的各环节中合理运用技巧。

就设计手绘表达而言，虽然其结果与速写有很多相似之处，但其目的却不尽相同。速写的目的强调感受、技巧、绘画性；而设计手绘表达的目的在于强调绘画性的同时更关注概念、关系、结构、形式等设计的内容。因此，从一定意义上说，设计的手绘表达是设计的组成部分，它反映设计师的立场、主张和艺术修养以及对设计对象的认识和掌控。

虽然手绘表现图从绘画角度来讲是给人看的，但是，“给人看”并不是卖弄技巧。因此，不管在何种状况下，都不必十分在意旁观者的评论。大多时候这些看热闹的人并不了解作者的真实目的，当认识作品的思想语境不对应时，在作者看来有进步的手绘作品会被不明缘由者认为退步了。因此精确地表现设计对象不是手绘表达的终极目的，特别是在计算机模拟技术如此发达的今天。典型的、具有艺术性的手绘表达作品是有速度感、有立场、自由的、即时性的绘画，卓越的效果来源于明确的目的性和对于技巧的信心。同时，对于未知的冒险精神是提高表现技巧的兴奋剂，手绘技巧的即时性使我们可以尝试多种可能性，可以测试对于线条、肌理、形式、色彩等多方面的驾驭能力，其中有意外的效果或侥幸的惊喜，也可能是无奈的失败。不论怎样，技巧是在认识和观察能力的指引下发挥作用的。

在设计行业高速发展的情况下，设计的手绘表现技巧被设计师重新认识经历过一些挫折，如今大家关注设计的手绘表达已经不只停留在技巧的层面，对于技巧与设计思想之间关系的认识逐步趋于明确。所以，当看到设计的手绘表达作品时，也就不再简单地从技巧的角度来衡量了。

设计是有鲜明时代性的，设计表达技巧也必须与时代的审美需求相适应，亲自动手表达自己的设计思想是不变的定律。手还是设计师自己的“手”，工具无非还是硬笔、毡头笔、彩色铅笔、麦克笔、水彩、色粉等等。正是由于思想的变化，大脑指引手驾驭工具表现出来的图像才会有令人兴奋的进步，这是令人期待的。



## 目录

图像表达的力量 .....	1-3
(黑白部分)	
室内设计 .....	4-23
建筑外观 .....	24-29
建筑写生 .....	30-36
(彩色部分)	
室内设计 .....	37-77
建筑外观 .....	78-97
(黑白部分)	
景观写生 .....	98-115
作者简介	
后记	

## 图像表达的力量 崔笑声

设计（design）这个词来源于意大利语“disegno”，其原意就是画图。在欧洲中世纪，建筑师、画家、雕塑家都受制于手工行会，其地位远没有现在高。在15世纪的意大利，建筑设计被认为是艺术家能做的事情，因此，我们见到许多画家和雕塑家以建筑师的身份创作的建筑作品。那时候，设计被看作是艺术创作的一部分。在文艺复兴时期，由于透视法、几何学、数学、工程学的发展，掌握了绘图技巧（而非建造）的建筑师和设计师逐步摆脱工匠之列，获得较高的社会地位，设计脱离人们认识上的体力劳动而成为一种脑力劳动。可见，设计表达图像和现代意义的设计几乎是同时出现在历史舞台上。此时，图纸表达已经被普遍认为是三维空间可信的表述，也是建筑师和设计师、艺术家在设计实践中和现实世界必不可少的沟通媒介。

经历近现代社会文明和科学技术的进步，在建筑和设计领域，绘图和表达技巧更是被看作建筑师和设计师有效的训练途径之一。有别于作坊教育，学院化的教育进一步分化了设计与建造的界限，熟练掌握设计图像语言是设计师扮演其社会角色的必须技能。这时候，设计绘图因为作用和功能要求的具体性而与艺术品产生差别，似乎不如艺术作品地位高。这是因为：设计绘图是一种通过有规律投射和符合要求的假想图形表现想象物体的状态，它具有明显的现实关联性，其指涉的物质空间认知度是高于画面本身的，这与艺术作品不同，它们大多是脱离物质世界可以被独立审视的。

同时，设计图像又是艺术作品，从达·芬奇、皮拉内西、米开朗基罗、帕拉第奥到赖特、柯布西埃，再到当代的屈米、库哈斯、斯蒂文·霍尔等等，这些人的设计草图和建筑画都是作为艺术品在博物馆里展出的。即便是在数码技术空前发展的时代，能画出令人赏心悦目的设计表现图像也是建筑师和设计师修养和素质的重要体现，是一种博得社会名望和身份的手段。另外，它还记述了设计师的思想和因为种种原因未建成的设计信息，以历史的眼光来看，这是宝贵的艺术财富。

### 1. 媒介身份

随着设计的普及，设计和建造之间的区别日益明显，一方面是建造所包含的技术、金钱、劳动力等内容；另一方面是设计所面对的思想、观念、制度等非物质的内容。在二者之间，设计表达图像充当了中介的角色，图像化是设计意图得以实现的主要手段。在建造之前，有序、深入、得当的图纸语言加深了设计的可读性和可操作性。这便是图像表达的媒介作用。

在此，可以从几个角度认识图像表达的媒介作用。

首先，图像以直观的方式展现设计的思维成果，它可以通过各种不同的形式存在于设计的各种阶段，概念设计、初步设计、深化设计等等，它反映各阶段设计的效果，促进人们对于设计的交流与评价。此时，作为一种媒介，表达图像最重要的作用是记述设计对象的形体特征，如尺寸、形状、色彩、方位等。根据设计阶段不同，这种记录可能概括，也可能详尽。同时，设计图像自身以某种姿态展现于设计师与交流对象之间，除了基本的设计信息之外，还有线形、明暗、形式、韵律等技巧，这表现出设计师的设计态度和原则。在此基础上，参与者如有身临其境之感，可以读解设计所要表达的内涵以及设计与社会人文环境的相互关系，从而得出相应的结论。

其次，图像是设计作品与设计师思想之间交流的重要途径，如果要说明设计图像的作用，那就是将设计师的“思维在时间和地点上具体化，给意念以形象”。这时候，图像成为设计思维推进的有效途径，它在人的眼睛、大脑和手之间建立了一种互动的循环。设计师通过眼睛观察画在纸上的图像，反馈给大脑进行分析、鉴别，然后再发出指令到手调整既有的图像。这种循环的机制对设计十分有效，图像是其中的催化剂，刺激设计思维和想象力的。此时，图像可能是建筑物、空间、细部，也可能是非物质性的功能研究、流程、频率等内容的“替身”。经过模拟、比较、编辑、图解等步骤后，在不断的循环往复中，设计走向完善。可见，图像作为媒介在设计发展之中的作用是至关重要的。

还有，当设计思维转换为空间想象图像后，准确的信息交换是评价设计的基础。在这个阶段，真实的图像是最有效的交流媒介，它在业主、设计师和参与交流的人当中建起一个评价的标靶，对于设计的分析和定性、下一步发展的方向等等问题均以此图像为蓝本进行。

在交流过程中，不同的人对于交流对象和媒介的认识是有区别的。因此，要针对不同设计项目和人群选择适合的图像媒介手段，不对应的图像媒介交流很可能事倍功半。相反，对于设计图像化交流应用得恰到好处无疑会给项目锦上添花。

## 2. 表述思想

设计在没有被实现之前，需要一种复杂而清晰的语言来表述设计概念，图像就是这样一种传达思想的方式。图像提供一种独立于实体之外的创造机会，这对于设计进程是十分必要的。设计可以包含几个层面的理解，首先，设计是以物质的结果反映高于物质的思想；其次，设计的过程是一种自律的艺术化生产；第三，设计作品具有艺术品的属性，不但可以被使用，更可以进入博物馆。图像除不具备实物的使用功能外，几乎贯穿于设计的全部阶段。

完成设计作品与完成艺术作品不同，艺术家可以独立完成表现自己思想的作品，这种过程是直接的、个人化的，但设计师却很难做到。在设计作品的建造过程中，合作是必不可少的，其中涉及结构、工程、制造、经济、监督等多种部门，这种复杂的中间环节模糊了设计作品的归属感，甚至设计作品会因为中间环节的失控而停止。但设计师多数都认为自己是艺术家，把自己的设计作品当作艺术品看待。为了达到创作“艺术作品”的心愿，设计图像便成为设计师展现自己思想最直接、最有效的成果。因为图像可以由设计师个人独立完成，女建筑师扎哈·哈迪德便是成功的例子，其早期的作品多是未建成的纸面建筑图像，她也因此蜚声国际。建筑师库哈斯在著作《癫狂的纽约》请曼德伦·威森多普绘制多幅表现其观点的插图，成为该书的一大亮点。

虽然设计作品和艺术品同属于艺术创作的领域，但是二者的体验方式是不同的。艺术品由艺术家个人创作，再被不同的个体体验，但是艺术品却较少对日常生活发生触动，多数是感官和思维的消遣而已，其在博物馆中经常处于被观看的地位。而设计作品则不同，它是要被人们使用的，这种触摸的体验方式似乎降低了设计作品的思想性，限制了其艺术性，这是设计师不情愿看到的结果。所以，为了确保设计作品的艺术性和设计师的艺术家身份，设计作品也希望通过凝视或沉思的方式被体验，而忽视使用

者体验的随意性，这不是设计作品体验的根本。所以，设计作品的图像成为一种完成艺术化体验的“替代品”，无论是徒手的设计概念图还是建成物体的照片，设计师欣然接受设计作品终于可以堂而皇之地被审视，和艺术品那样可以在博物馆展示。

建筑是凝固的音乐，人们可以像体验艺术品一样体验建筑，满足建筑师的身份感。但是，不是所有的建筑都能留存下来，不是所有的人都能有机会体验真实存在的建筑，况且未建成或毁损的建筑可能远多于存留下来的。这时候，建筑的图像再现成为人们体验建筑和建筑师设计思想的有效途径。图像是作者和大众之间的媒介，有人试图将图像的体验等同于实体的体验，至少建筑史研究是这样做的，这仅仅是一种愿望。但是，即便是片面的凝视和瞎子摸象般的体验，至少建筑师的思想得以传承或记载。

由此看来，设计图像作为设计实践的核心部分几乎没有被动摇过。一方面设计图像处在有别于实体而更接近艺术化的地位，另一方面是对于设计对象的再现体现出设计师的睿智和控制能力。虽然设计师不愿意承认图像与实体之间的差别，这样有可能削弱设计师的权威性。但设计师不得不面对设计图像的可控性和实体的不可控因素。也许，我们可以这样认为：设计图像比实体更接近于作者的思想。

## 3. 非物质的物质

从某种意义上讲，图像不但是设计实体的再现，同时它也成为设计的一部分，图像的形式和表述与设计有共通的可能。设计内容与怎么设计，设计图像与设计意图之间是对话的关系。用什么图像语言不仅仅是表现手段问题，也是设计问题。这时候，图像体验就与设计体验走得更近了，甚至，有许多设计师沉迷在图像体验之中。

在设计体验的过程中，设计师的理解与使用者可能不一样，尽管理解使用者是十分重要的策略。但是，往往设计师更加主观，图像则变成他们追逐“梦想”的捷径。因为，在图像和设计之间，图像更接近观念，非物质属性较强，而设计却表现得比较“物质”。所以在设计过程中，图像成为物质性和非物质性之间的临界地带，它是通向设计师思想的途径，更多时候它被直接当作设计师思想看待。在图像中表现出的各种可视化物质信息，线条、明暗、肌理、构图、色彩等等，被转化为设计师的那种不可琢磨的、非物质的观念。这是设计图像令人着迷的重要原因之一。

其实，建筑设计的追求也是利用物质材料创造非物质的印象，或传达哲学的、文化的、社会的思考，空间的游戏到头来还

不是强调“空”的部分。因此，许多建筑师的设计作品追逐形体之间的阴影，而不是实质的东西。追逐阴影就是在追逐非物质和观念，偏离设计的功用和物质性可能是一种偏执，况且艺术性、思想性可能是无法达到的彼岸。但是，正是对于这个彼岸的不懈努力推动着设计的发展。对设计图像的追求如同“追逐阴影”那样，更喜欢表达设计的非物质性。

很多设计的创新不是得益于物质性的实践，而是要归功于和思想关联的图像成果，这种非物质性的图像推动设计的进步，使设计领域生机勃勃，充满欲望。

对于图像的非物质性和物质性的认识不能用二元对立的态度，在很多情况下二者是相互重叠的。如同我们认识建筑的非物质性不一定否认技术和工艺的因素，对图像意义和观念的关注不

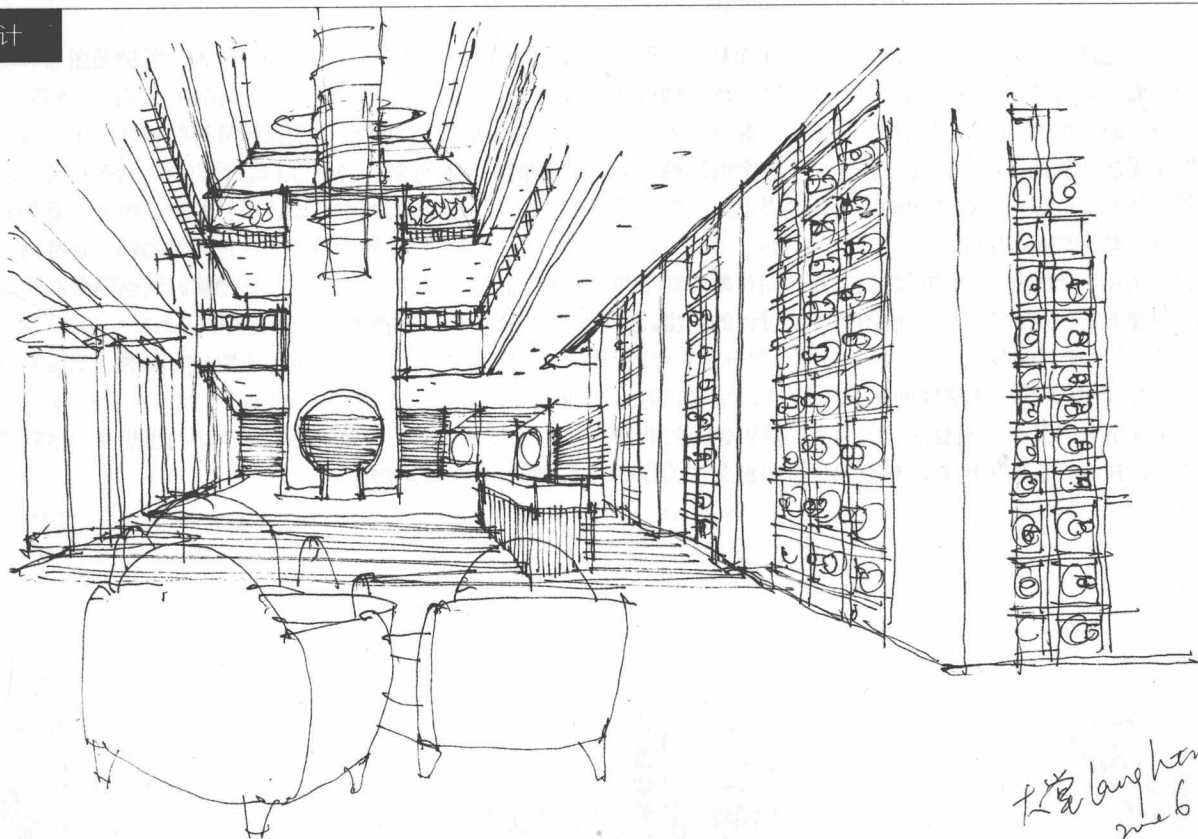
是以否定技巧、介质、形式为代价的，关键是图像非物质性的感知能力，或是在物质媒介和技巧与图像意义的关联性。

图像的非物质性受到重视和赞誉的同时，还应该注意设计图像的另一种理解：当图像和物质的设计紧密相关时，图像是否就失去了非物质性的魅力？设计项目的表达图像主要服务于设计本身，目的是再现设计的原貌，这种图像的特点是准确、真实的。在传达设计信息的同时，它将非物质性的情感隐藏在构图、色调、形式等细节和处理图像的态度之中。

用图像的非物质性掩盖物质性是片面的，图像的发展必须将非物质的和物质性的因素交织在一起：意义和技巧、情感和形式、态度和内容，稳定的存在和流动的思想……这时候，图像是强调非物质性的物质。

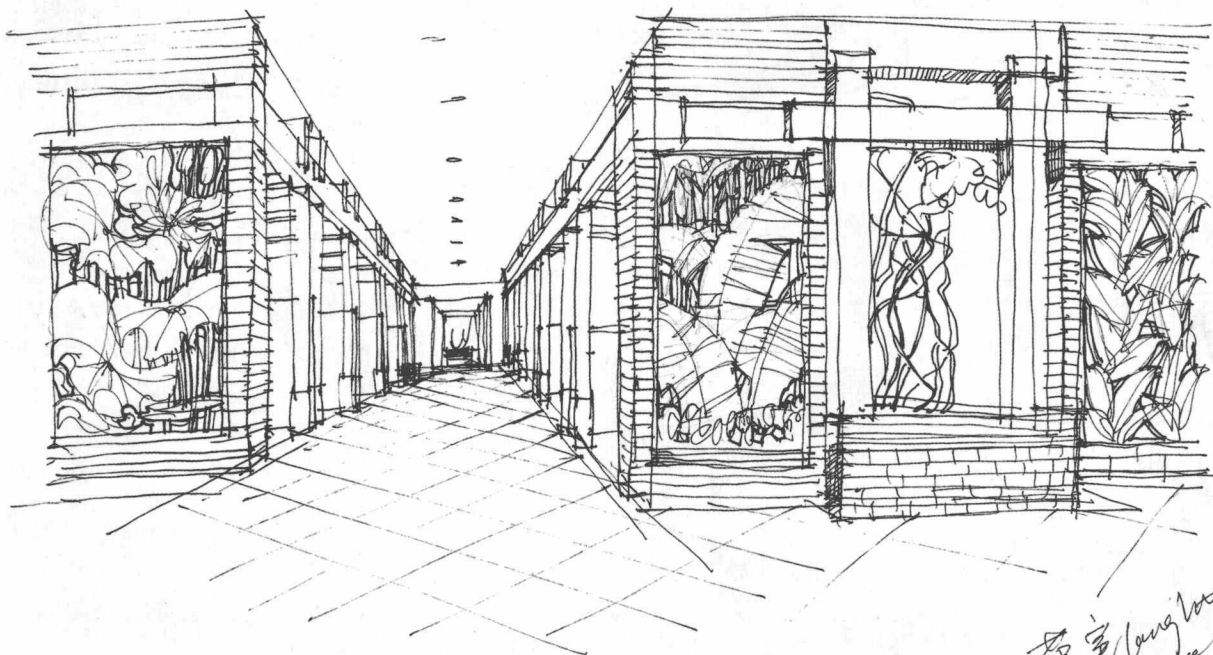






01

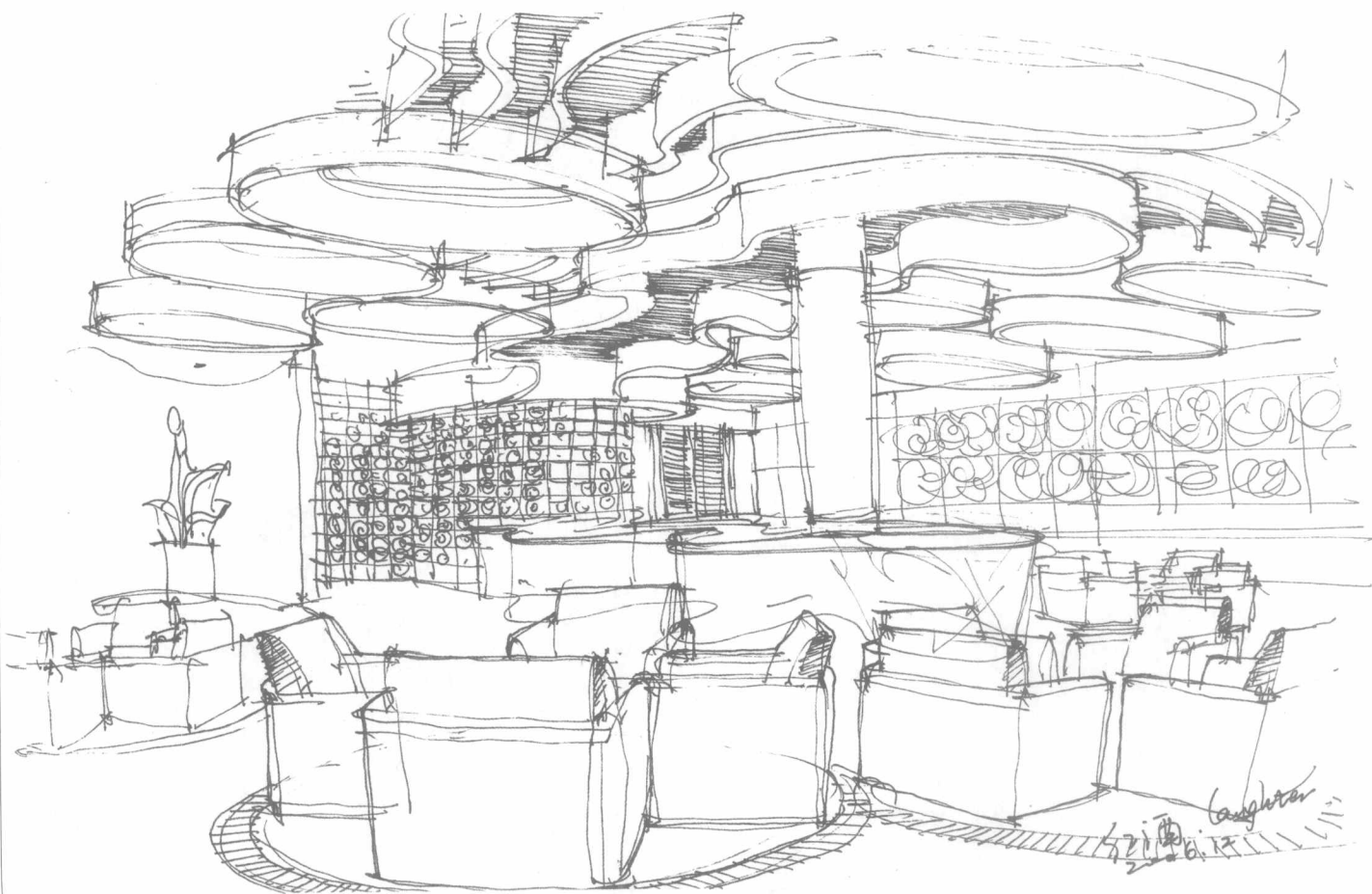
李莹 lang yan  
web.

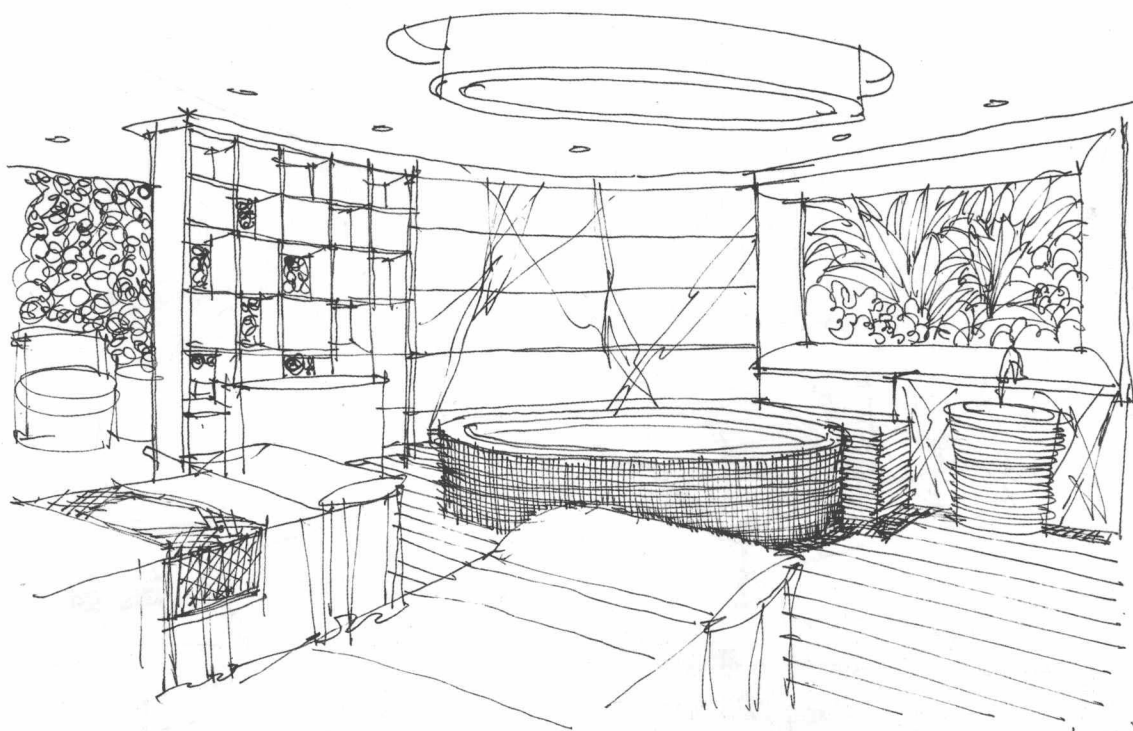


02

李莹 lang yan  
web

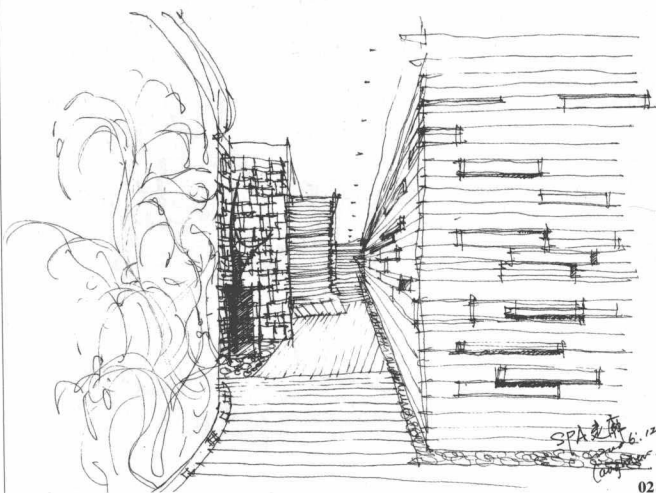
- 01.酒店大堂
- 02.茶室走廊
- 03.西餐厅





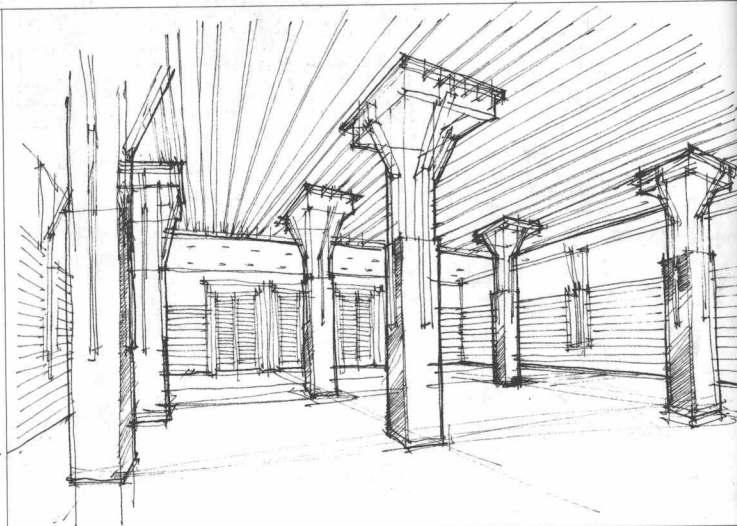
SPA  
Lounge  
no. 6

01



SPA  
6.12

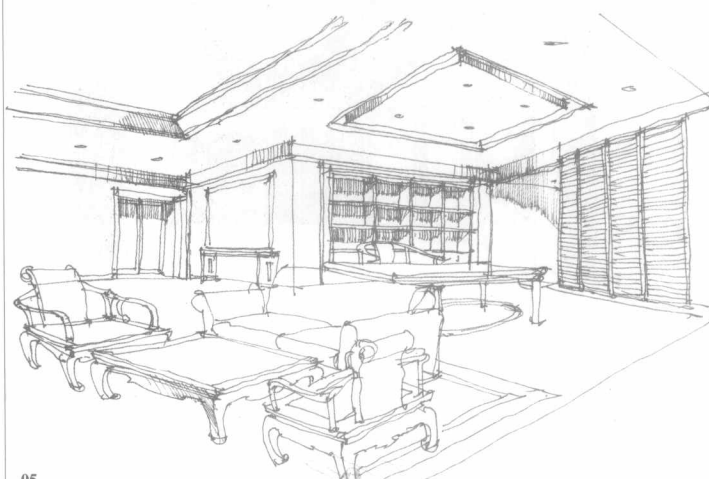
02



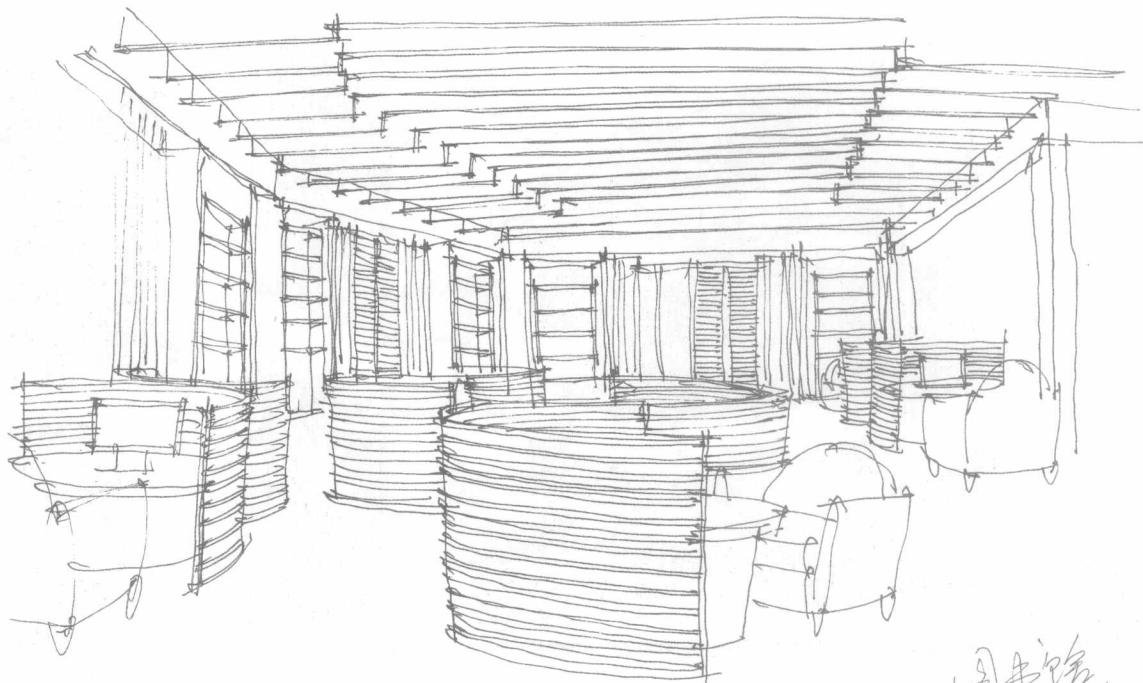
6



04



05

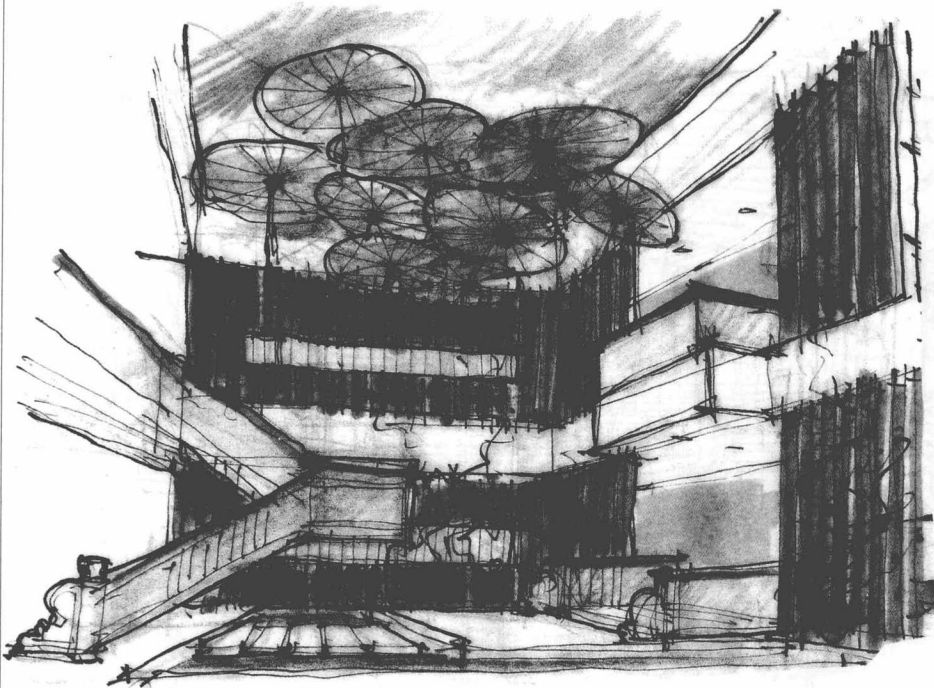
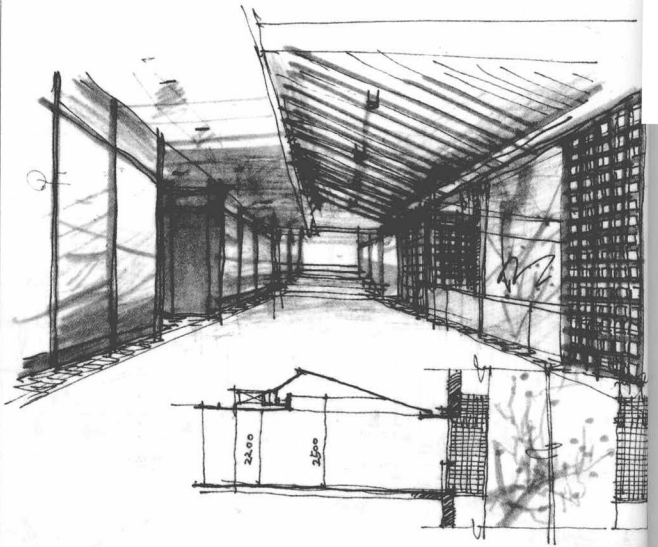


- 01.SPA包房
- 02.SPA区走廊
- 03.多功能厅
- 04、05.酒店客房
- 06.图书馆

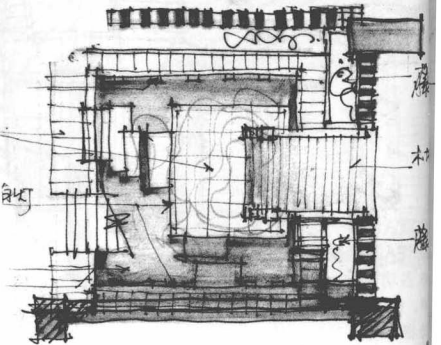
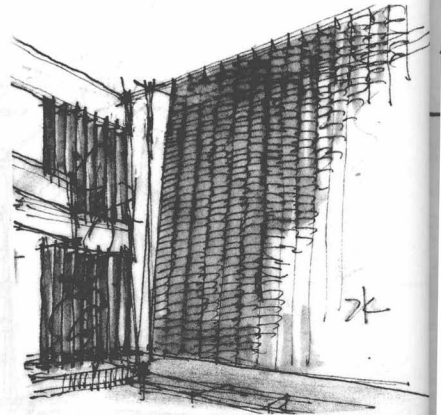
图书馆  
Cui Xiaosheng  
2010.10



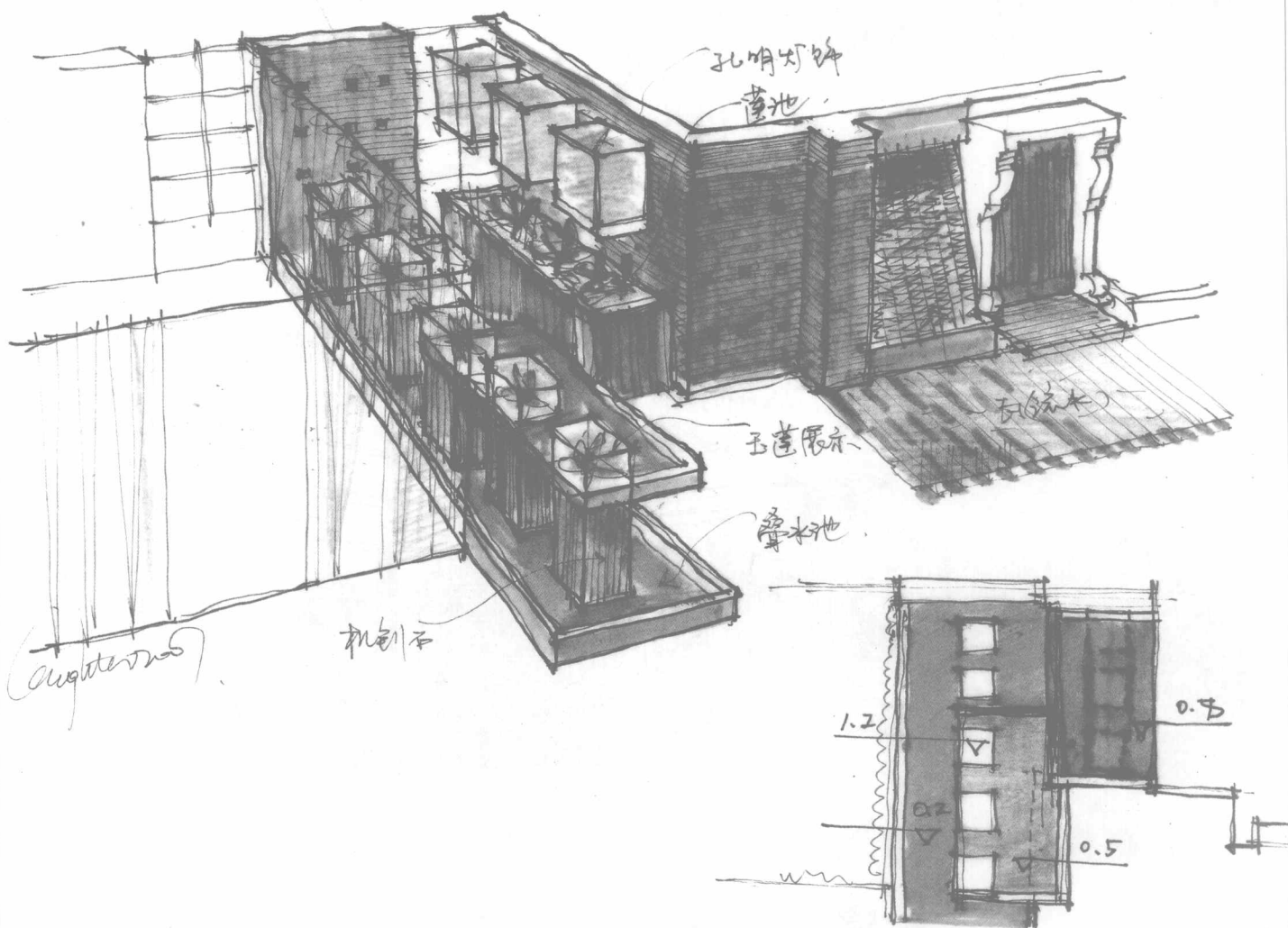
01

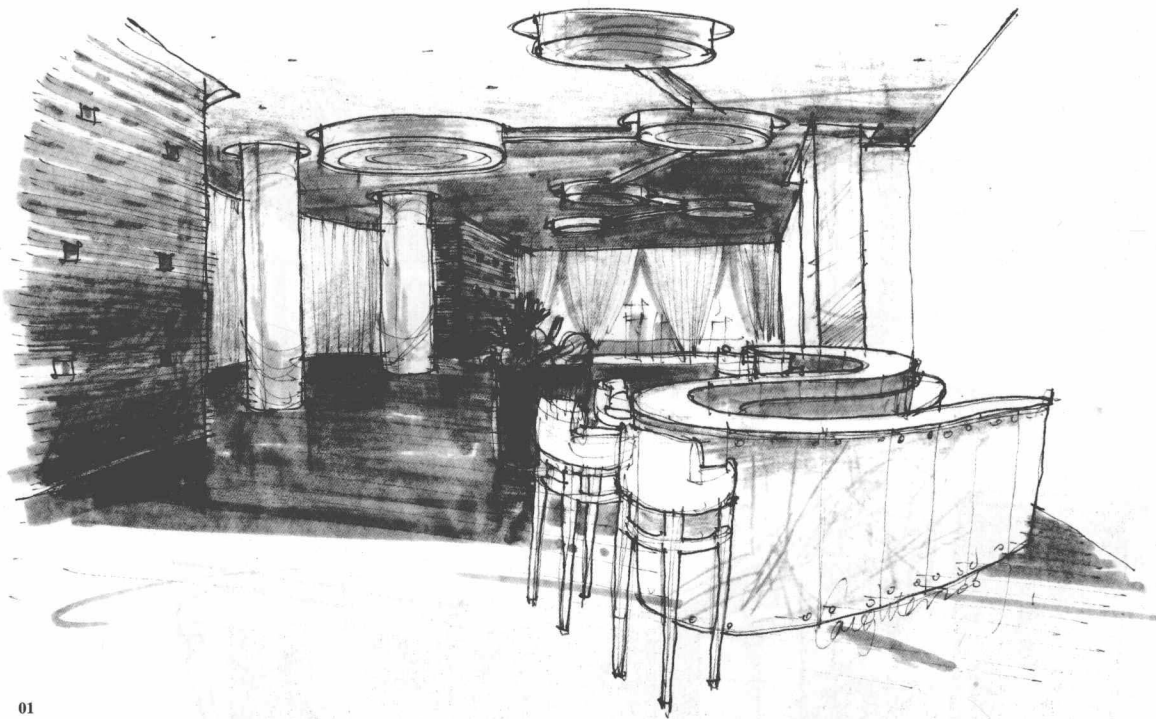


Canghuan 2006

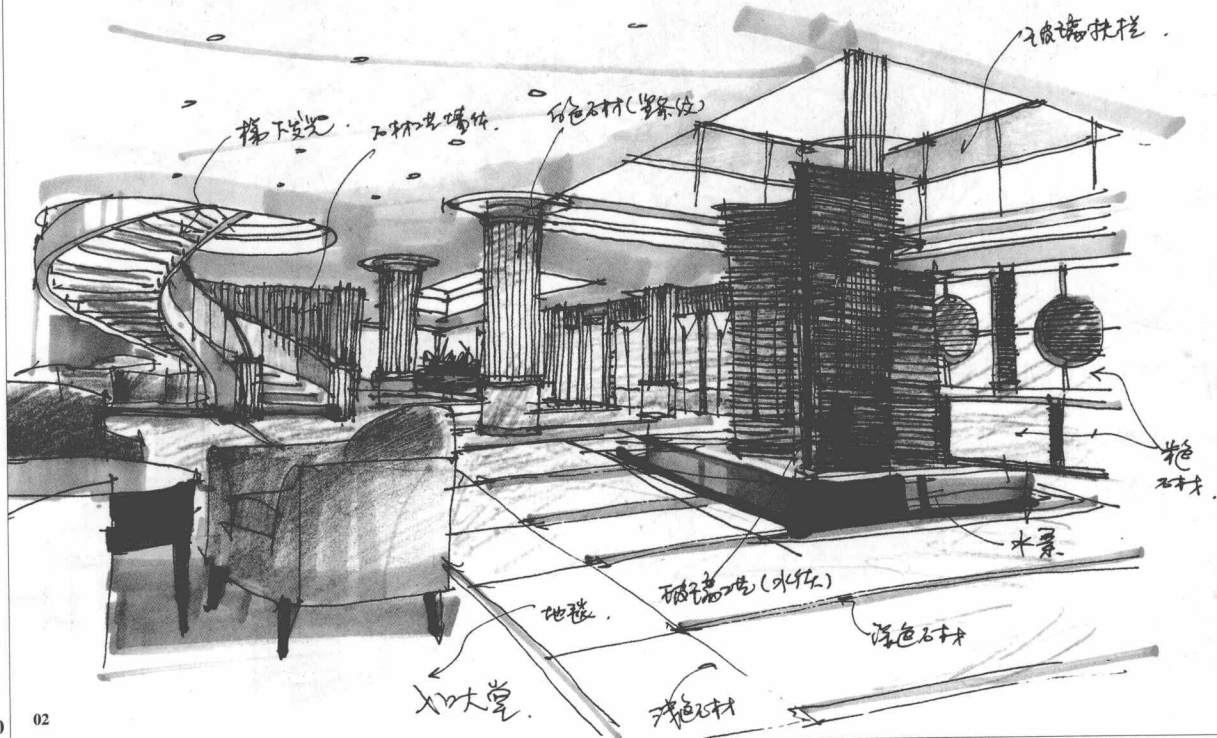


- 01. 酒店过厅
- 02. 客房区走廊
- 03. 酒店大堂
- 04. 展厅俯视





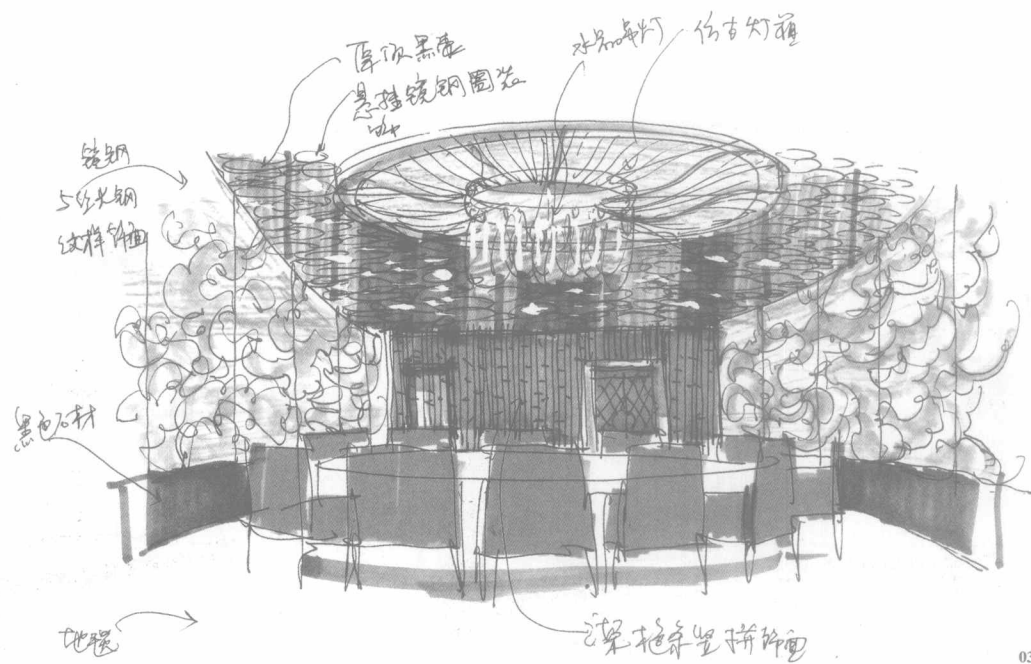
01



10

02

- 01.吧台
- 02.大厅休息区
- 03.餐厅包房
- 04.餐厅

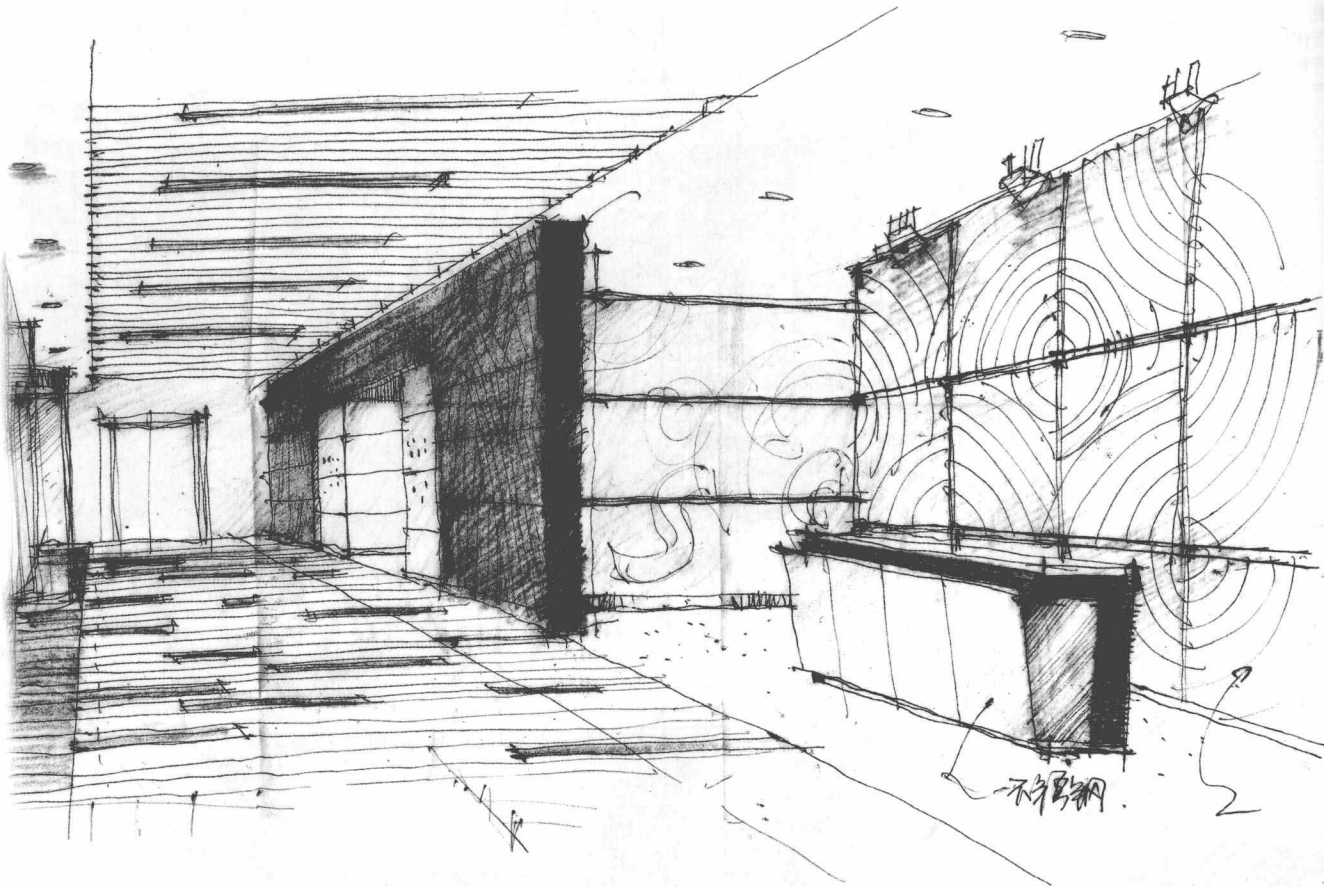


03



04





- 01. 门厅
- 02. 休息区
- 03. 客房
- 04. 走廊
- 05. 走廊景观

