

走出設計

Chuan Juan Juan



DESIGNING OUT OF THE BOX

江苏美术出版社

DESIGNING OUT OF THE BOX

江苏美术出版社

走出设计

图书在版编目 (CIP) 数据

走出设计: 陈建军设计作品集/ 陈建军编著. --
南京: 江苏美术出版社, 2011.12
ISBN 978-7-5344-4199-8

I. ①走… II. ①陈… III. ①艺术—设计—作品集—
中国—现代 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第252879号

责任编辑 徐华华 王左佐
装帧设计 陈建军
责任校对 吕猛进
责任监印 贲 炜

书 名 走出设计——陈建军设计作品集
著 者 陈建军
出版发行 凤凰出版传媒集团 (南京市湖南路1号A楼 邮编210009)
凤凰出版传媒股份有限公司
江苏美术出版社 (南京中央路165号 邮编210009)
集团网址 <http://www.ppm.cn>
出版社网址 <http://www.jsmscbs.com.cn>
经 销 凤凰出版传媒股份有限公司
制 版 江苏凤凰制版有限公司
印 刷 南京精艺印刷有限公司
开 本 787 × 1092 1/16
印 张 31
版 次 2011年12月第1版 2011年12月第1次印刷
标准书号 ISBN 978-7-5344-4199-8
定 价 100.00元

营销部电话 025-68155667 68155670 营销部地址南京市中央路165号
江苏美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

目 录

- 4 走出设计
- 8 设计随想
- 30 中国设计教育的现状
- 40 设计与科技
- 46 中国设计的症结
- 151 泸州老窖文化中国行起航仪式
- 460 参与奥运，感受奥运
- 486 心若在，梦就在

55 海报设计

138

383 形象设计

485

303 书籍设计

382

139 包装设计

302

简介 489

历程 490

走出设计

DESIGNING OUT OF THE BOX

江苏美术出版社



目 录

- 4 走出设计
- 8 设计随想
- 30 中国设计教育的现状
- 40 设计与科技
- 46 中国设计的症结
- 151 泸州老窖文化中国行起航仪式
- 460 参与奥运，感受奥运
- 486 心若在，梦就在

383 形象设计

485

303 书籍设计

382

139 包装设计

302

简介 489

55 海报设计

138

历程 490

CHINA
DESIGN
2008

走出设计



1982年考入南京艺术学院,在校门前的留影。

我国传统绘画理论,从东晋的顾恺之、南朝的谢赫,到唐朝的王维、宋朝的苏东坡、明朝的董其昌,直到清朝集大成的石涛,大多是大画家们的“自画自说”。后来“画”与“话”(说)分开,真正的理论才应运而生了。但理论家毕竟是理论家,理论上的认识与实际效用总是存在差异的。设计也是一样,究竟什么是最“有用”的,我想还是自己心里最清楚。

设计艺术的主要职责就是赋予内容以形式,没有创新性就没有影响力。曾几何时,我以为设计艺术就是要给别人看的,后来,随着认识的深入,又觉得它更应该是一种自我修炼,是通过视觉语言可以发出自己的声音。现在我知道,所谓的“修炼”也是要给别人看的,否则,为什么总是想努力修炼得更好一点?

而所谓的“设计艺术”,常常把简单的东西复杂化,以求发现新领域;把复杂的现象简单化,以求发现新规律;把抽象的概念形象表现,谓之具象化;把具体的形象进行规整和概括,谓之抽象化。这种从简单走向复杂、再从复杂回到简单,从抽象概念到具体形象、再从具体形象归纳为抽象表现的过程,似一个轮回。然而,从简单走向复杂则是研究的展开与论述,从复杂回到简单则会得到研究的结论与思考。而在这个过程中掺杂着的形式与表现就叫“艺术”。但最终我想这一切的行为也无非都是为了人的身心需要。

当然,做好设计不是一件容易的事,它不仅需要经过岁月的磨炼,还需要有足够的耐心和踏实的专业精神。要成为一名好的设计家,则需要有多元背景和单项精通的素质,因为做设计不创新仅重复就可能成为工匠。设计如果够不上艺术,那只能称之为手艺;如果一味地追求创新,表现个人的意愿,而不顾及对象的需求和它自身应有的文化感知、内涵,那么,

其结果可能是简单的图像表达而没有意义了。因此，我想只有超越了简单层次的“新”或“文化”的概念，才是设计者的追求所在。

在设计创意中，有时经常面对一些无趣的、枯燥的元素，而我时常把这些无趣的元素整合调度，变成有趣的设计语义来做。或许正是这些无趣的被整合、被调度，激发了我想创作出具有独特价值的设计。尽管在人的一生中，杰作总是凤毛麟角的，但每当设计的一件作品即将完成时，对作品满意度的期盼的瞬间状态，驱使着自己不断地去追求完美，去超越自己。

有道是：人生如白驹过隙。走进设计领域 30 多年实属不易，回想过去那些创意无穷的年代，风光伴随着压力，时时紧张得让人喘不过气来。回眸那些留下情感和行为的轨迹，有理由把我思、我想、我悟和自己的设计作品展现出来。通过客观表象揭示设计的基本问题与核心精神，以飨读者，也给自己走过设计的 30 年做个总结。

今天，早年躁动不安的岁月已过去，愤懑不平、救世的热情和梦想渐渐淡化。当“四十不惑”时，我时常感慨孔子的这句话，相信“不惑”的近义词是“坚定”“不动摇”。然而，人近 50 岁了还不信“天命”，只是没有了年轻时的那么多的盲动，看问题和对事物的认识更理智和客观了一些，我想该是人生中的收获季节了。

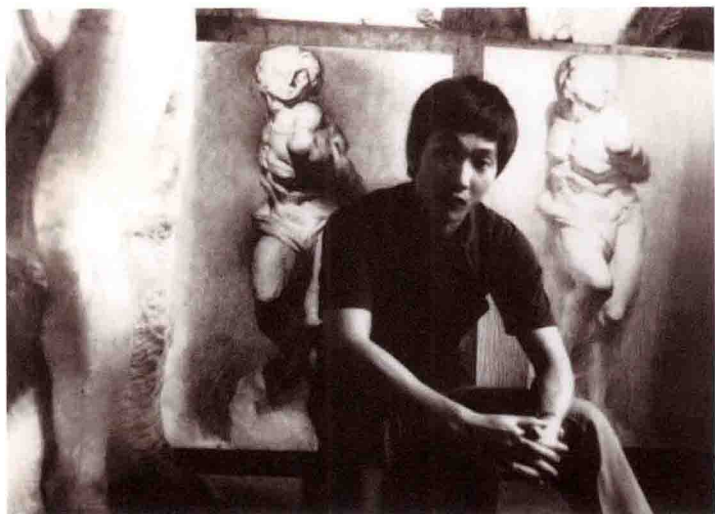
因此，在本书中我也开始“自画自说”了。从大的设计概念出发，谈及与它相关的人和事以及自己在设计实践中的体会，来表达对设计的认识和感受，尽量从走出设计的角度来看设计，如同走出盒子看盒子，或许这样能看得更清楚和更整体些。尽管如此，还常常会有“不识庐山真面目”之感，有时感

觉到而看不到，而看到了又说不出，常常怀有一种“说不清，道不明”的心情。

或许世界上说不清道不明的事情太多了，我想做设计就是找对人、说对话，说相关的人认同或想说的话。我们几乎每个人用眼睛来看别人也许看得清楚些，但要想看清楚自己就如同盲瞽；因此，要认识自己是一件很难的事。有时人的志向愈大，挫折愈多，而无欲则刚，则是一种境界。正如老子的“少则好，多则惑”成为自古成就事业的经验之谈。当你知道得越多，就想要的越少，最后发现很多东西都不必要，也就是所谓的“不了了之”，“不了”就是“了之”，也许人生历程的长度如同一道减法。但是，自己真正想要做的事还是要认真去做的。

将来如果再让我在绘画与设计之间重新选择，我宁愿选择绘画，因为它只要动用笔墨、油彩、画布、画纸，就可以体现自我。虽然现在做设计时手拿着鼠标移动，操作电脑的应用软件就可以实现自己的意图了，但设计毕竟与绘画不同，画家作画多是为了表现自我，而设计家设计则是为了表现别人，是为他人解决问题，而常常要针对客户，那里不是桃花源，那里不是伊甸园，那里没有乌托邦式的社会实验。

“青山遮不住，毕竟东流去。”未来的起点在于过去，站在岁月的门槛前，回首往事，多少想要做的事没有做成。而展望未来，最重要的事是自我反省，做一些自己喜欢的事。我现在才感觉到艺术这个东西才是真正自由的开始，如果还想飞得更高，心态就得像30岁那样活着。好在时空是无限的，艺术是无限的，雨后山更青，登高当望远……



1982 年在南京艺术学院素描画室自己作品前的留影

设计随想



中国绘画艺术把人品、伦理道德、绘画技巧、审美情趣融为一体来品评的观点令人深信不疑，因为个性烙印在画面上是无法抹掉的，所以见其画如见其人。因此，绘画要有过人之处，要脱尽俗气，非修身养性不可。所谓画品高人品亦高，画如其人，此言确实，我想设计大概也是如此。

然而，设计家和画家又不一样，画画常常是为自己，设计则常常是为别人。搞纯绘画，你完全可以是自我的一种感情的流露，是自我表达，只对自己负责，可以随心所欲地表现自己感兴趣的东西。而设计不仅仅是个人的表达，主要还是为他人，要考虑很多其他的因素，受到时间和空间的限制，受制于商家观念和受众的要求，以及自身的状态和科技条件的限制。

设计之所以也是艺术，在于它叛离教条，它的本质在于创新而不能重复。能做到设计的叛逆者，需要内在的自我批判和自我突破，不是“敢不敢”的问题，最根本的是“能力”问题。没有设计者自身独特的设计语言，就不能赋予行动的创造性意义。设计首要的是创意、想象力，把无变为有。任何设计家不重视认识论和方法论，不从世界观和创意观上去解决问题，就不会导致创新的实践。只有在技术层面上的全面功夫，在文化涵养和艺术方面的不断修炼，才能使设计家技巧成熟，智慧外化，上升到技术层面的高级阶段。

设计艺术的价值不在于新与旧，不在于东方的还是西方的，而在于设计艺术本身，在于设计得好不好。其实，不管作品的面貌是传统的还是现代的，是民族的还是外来的，是具象的还是抽象的，只有感觉上的好与不好。世上有多少个朝圣者，就有多少条朝圣路，每一条朝圣的路都是每一个朝圣者自己走出来的，不必相同，也不可能相同。

鲁迅先生说过：“采用外国的良规，加以发挥，使我们的作品更加丰满是一条路；择取中国的遗产融合新机，使将来的作品别开生面，也是一条路。”正如地球是圆的，怎么走都走得通，每个人以自己的头脑思考和选择，都会找到自己的路。

过去，古人看到太阳日升日落的现象时，以为太阳是绕着地球转的。显然，刻舟求剑是看不到变化的，用外国人的思维逻辑来看中国人是看不懂的，用地球范围内的逻辑去看宇宙同样也是看不准的；从现实的角度看个人是现实的，从历史的角度看现实，现实只是历史的一环。“观古人在于须臾，抚四海于一瞬”才是深入现实又从现实中超越到一个可以自由观照现实高度的理想创作状态，也才是设计创意的境界。

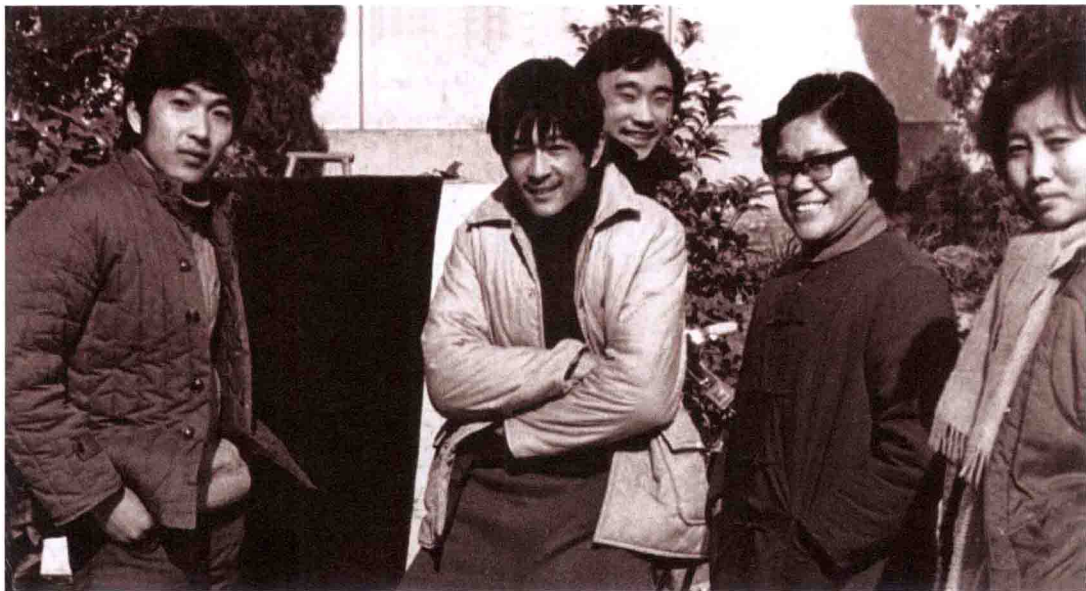
设计艺术是视觉语言的一种传递方式，这种方式通过视觉语言形式不断创新和求变。首先在认识上改变惯有的思维模式，不断地蜕变自己；形态上不断地寻求改变，改变表现手法等。因此，设计就是不断探索、尝试和体验的过程，只有不断地创新和不断地否定自己，不重复自己，不断地尝试新的理念和方法，才有可能创新设计。

作品的文化性是设计者的精神性，是他对事物的审美的感悟性。有了这种感悟性，就能像《文心雕龙·神思》中所说：“寂然凝虑，思接千载，悄焉动容，视通万里。”风格的形成并不意味着千篇一律和自我僵死，因为设计本身的体裁风格，尤其内容和要求是千千万万的。要想设计好各种不同的东西，就必须努力摆脱某种风格的束缚，并不断否定既有的形态表现方式，只有在否定中才能出新。

如果设计家过早奠定自己的风格，可能会错失很多自己应有而未发现的潜质与空间。设计者不是为展示自己的个性风格设计，而是创造和结合主题的诉求。在设计中创意才是硬道理，创意之功力表现在设计者对主题分析、归纳和提炼并进行形义转换的抽象思维能力，将艺术凌驾于功能之上，在作品中玩味出创意的独特，使设计兼有随机性和原则性，以最简洁的图形来表达最强烈的效果。

个性的建立需要人格的独立，独特的认识、想象力是创意的核心，而夸张对于想象力是必不可少的，许多想象力和构思均是由内心的夸张感受而起的，设计家的独特性也产生于此。对待同样的事件，每个人可能会产生各自的看法，个人意识的趋向，大多与其经历相关，即使看法相似，每个人也会选择自己最擅长的表现方式。我想没有必要刻意去营造风格，更多的是对象需要这种方式传达，且具有独特的创造力，那么就用自己认为恰当、适用的方式去表达并取得更本质的表现。

1983 年在南京艺术学院上学时与老师和部分同学的合影





1984年摄于浙江绍兴东湖

设计创意，还是一种吐纳自然、抒写胸臆的思想活动。好的设计作品不仅仅是传达精彩的视觉感受，而且是表达独特思考的一种方式。没有乌托邦的理想就没有自我张扬的个性，就不能赋予行动的创造性意义。好的设计师需要的是综合的素质，要有不断追求创新的原动力，在丰富和解放自己的同时，追求一种最触及灵魂的设计艺术表达方式。设计创意充满了不同事物之间的现实和虚幻，跨越无形与有形之间，以及真实与荒诞、幽默与讽刺、具体与抽象之间的相互碰撞、交融、转化、结合。设计作品除了发挥其应有的功能外，更应表现其独特的思想、意念和富有创意的文化特色。形式感强烈的人，必定也是内敛有张力的人。

创意与设计不能混淆，创意是设计的开始和设计的灵魂，是理性分析和知觉认知的过程，是发现别人忽略的东西。创意最基本的定义就是不同，创意包含了很多方面的内容，怎样通过形象将要传达的内容与传达的载体巧妙地结合起来，怎样将所有的元素综合起来汇入一个传达方式里，归纳和提炼并进行抽象形义的转换，做到设计与大众心领神会的沟通，便是一个设计创意要达到的效果。而设计是根据某种经验、某个思路，经过逻辑分析，用合适的核心所求，合适的表达方式，合适的执行手段，有目的地去创造某个东西，最终要达到的目标是用设计语言说话，表达创意。因此，设计的原则就是创意。

创意最基本的定义就是不同，那种追求不同的渴望很重要。不同从哪里来？来自比前人更多的知识，或一种敏感度，或看东西的角度和视野与别人不同。创意之功力表现在设计者对主题分析、归纳和提炼并进行形义转换的抽象思维能力。只有内在的不同，创作出来的东西才会不同。你首先要有一个好构思，然后要有较为恰当的表现手法。

真正的创意来自于个人的内心深处，来自于更多的知识，或一种敏锐度，在看东西的角度和视野上也与别人不同。独特的认识、想象力、智慧是创意的核心，这是从平常生活的经验中积累而来的。创意的过程，是一个发现独特观念并将原有观念以新的形式重新组合的过程。

创意重在表达，有好的创意并不难，关键在于有没有实际的设计操作能力，能否将创意变为现实的效应。设计还需要有好的形式来表现，以怎样的形象将要传达的内容与载体巧妙地结合起来，怎样将所有的元素综合起来融入一个传达方式里，才能相得益彰。设计做到与人们心领神会的沟通，才是设计真正要达到的创意效果。

创意并不是不要模仿，重要的是在模仿中成长、提高和超越。人类不可能完全地创新，总是在继承和发展中创新的，将模仿运用到每一个具体的使用者和每一项具体的需求中去。这是对历史经验的尊重，也是人类智慧的代代相传。模仿不是抄袭，抄袭得到的只是图形，不是创意。

做设计不能随声附和，真正的创意来自于个人的内心深处，只有如此，创意的选择才会贴切，才能正确把握设计对象的本质特征。运用表现手法和技巧对各种设计元素进行组合创意，并不是作品中那些飘逸俊美的线条、斑斓的色彩、灵活多变的构图布局，而是将这些设计的基本要素在意识的驾驭和督导下，让设计的符号具有血液脉搏而无勉强之虞。

设计创意需要有灵感，灵感是一种对规律的悟性，是认识上飞跃的起点。灵感的展现需要才华，才华就是知识，就是回忆，知识多了就是智慧，智慧的根源在于记忆，智慧多了就会产生灵感，灵感多了就会产生出创意。灵感是长期积累，偶尔得之，头脑中的知识储备是产生灵感的基础，灵感的闪现只是在瞬间，“恍然大悟”则是灵感的体现。灵感是不会无端产生的，它埋藏于人的大脑深处，突出于无意之间；它是一种对规律的悟性，是认识上飞跃的起点。

感觉——思想——领悟，这是设计艺术家设计的第一个系统。设计师素质的确定，首先应该就是他选择创意语言的定位点，他与艺术语言需要一种品格上的吻合，再有就是作为对自我素质潜能开发的把握，感觉、印象、记忆、联想等心理和实际功能密切相关，纯然的理性只能跟在它的身后。

设计艺术是给人看的，而不是给人说的。真正的设计不是靠理论来确认的，因为理论更适合于用来说服他人，而不是用来说服自己的。如果没有那些高深的理论，就少有瞻前顾后的忧虑，因为不赶潮流，所以设计才自由宽松，无拘无束，才能真情流露。

设计最终需要结果，它是设计作品在视觉语言传达中所产生的效果。运用色彩、点、线、面的造型和组合形式等一切手段，叫“不择手段”。设计要标新立异，就要“择一切手段”，因为点、线、面是千变万化的，关键在于设计师的变通能力。

如果一件作品能让人激动，其中必定蓄积着一种内在力量，它之所以能拨动人们的心弦，余音袅袅，绝不会是模拟自然的程度或是想入非非的涂抹，而是那潜伏在自己心中的内在精神。好的设计内容是形式，好的设计形式也是内容，能大胆摆脱对象形似的束缚，蕴含着深厚哲理色彩，通过虚构、

1989年在意大利巴厘第53届国际博览会中国馆给观众签名留念

