

主编：童慧明 钱磊 李健

Gelivable, Bang! 给力_奔!

广州美术学院设计学院青年教师论文集
The Theses of Young Design Educator in GAFA

 北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

主编：童慧明 钱磊 李健



Gelivable, Bang! 给力.奔!

广州美术学院设计学院青年教师论文集
The Theses of Young Design Educator in GAFA

版权专有 侵权必究

图书在版编目 (C I P) 数据

给力, 奔! . 广州美术学院设计学院青年教师论文集 / 童慧明, 钱磊, 李健主编. — 北京: 北京理工大学出版社, 2011. 1

ISBN 978-7-5640-4153-3

I. ①给… II. ①童… ②钱… ③李… III. ①艺术—设计—文集 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第263841号

出版发行 / 北京理工大学出版社

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010) 68914775 (总编室) 68944990 (批销中心) 68911084 (读者服务部)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

刷 / 广州市金骏彩色印务有限公司

开 本 / 889毫米×1194毫米 1 / 16

印 张 / 13.25

字 数 / 462 千字

版 次 / 2011年1月第1版 2011年1月第1次印刷

印 数 / 3000 册

定 价 / 45.00元

责任校对 / 王丹
责任印制 / 边心超

图书出现印装质量问题, 本社负责调换

序

/ 以给力的状态奔向明天

在个人的印象中，“给力，奔！”这个展览，应该是继1995年北京院展之后，广州美术学院设计学科教师团队再一次整体的亮相。

如果说“95院展”令广州美术学院“产学研相结合”设计教育模式所取得的成绩得到充分的呈现，全面而又深刻地影响了中国设计教育，那么，时隔15年之后，“给力，奔！”作为广州美术学院设计学科青年教师（40岁以下）的首次作品合展，则意在从可持续的发展角度，看待于业已成熟的设计教育模式下所成长起来的新一代设计专业教师的所思所为，并为他们搭建平台，让他们走上舞台，以为广美的设计教育发展梯队，并探索未来的新可能。

如果说“95院展”展出的是成熟的成果和业绩，那么“给力，奔！”更多则希望表达出一种成长的状态和动态。

这种状态，首先是个体都很给力的多样性存在。无论是作品还是论文，都是设计学院年轻教师个人学科专业和研究兴趣所在，涉及工业、平面、广告、动漫、染织、服装、家具、设计史、新媒体、陶瓷、导向、交互、建筑、设计基础和设计理论等诸多领域，在一个设计的大主题之下，每个作者都在积极主动地做各自表述，展现出丰富多彩的个性。对于设计学科来说，专业、知识、观点以及技艺的多样性，正是设计的本质，同时也是表征。

古人说：“横看成岭侧成峰。”无论是“成岭”还是“成峰”，都多少受制于每个观察者个体或“横”或“侧”的主观视角，但恰是这样的主观才是真正符合人观察和体认世界的客观规律，各自从不同角度出发，才有丰富立体和全面的认知体验。如若为了某种所谓的规范标准搞“三通一平”，统一认识，貌似客观，实则却是最蛮横无理的主观偏见。所以，今次的展览和这本论文集并没有按照以往的行为方式，以某种标准或尺度去人为地规范或限定什么，让每个作者自主地决定他/她

所欲表达的，让每个观者/读者自主地决定他/她所喜欢的。既是个体的成长，必然会“远近高低各不同”，而且这样的远近高低，无关乎价值衡量的贵贱，纯粹是一种状态的体现；唯此才最真实，也最好不过。

这种状态，其次也是群体同一性的生态。所有的作品或论文，虽然都是作者独立的创作和思考，纯属个人观点，但每一个个体从来都不是也不能脱离群体而存在，其中一定都反映出作者在广美设计这个大群落之中的角色定位、自我反思、专业认识和环境体察；特别是论文，或是对课程的设计，或是对学科前沿的探讨……无不处处渗透着广美设计的影子，或从这里出发，或回返这里；不同的专业方向和研究兴趣的个体，都很给力地在一起既合作又竞争，同构成一个“广美设计”的物种群落。

古人亦云：“不识庐山真面目，只缘身在此山中。”如果个体看不到别人的峰或岭，固守自己主观的小山头，也一定会落入“坐井观天”的陷阱。若要不犯“盲人摸象”的错误，就要求人在摸到局部的同时还能看到其他人所触摸的地方，还能“管中窥豹”、由此及彼地推理、洞察事物的整体。所以，展览和论文要以集体的方式呈现，通过这个“自由市场”，让每个作者从自我的狭隘世界中走出来，发现同伴的所思所想，找到志同道合者；也让每个观者/读者各取所需，尽快也尽可能地了解到设计和广美设计的真面貌。既是群落，从自然生态的规律来看，每个个体都是不能抛弃的一环；参差不齐绝不一定就是良莠不分。

而且，按照牛顿力学定律，既然很给力，那么无论是个体还是群落，这种成长的状态就一定不是静止而是永远动态向前发展。在运动之中，彼此交流；在运动之中，衍生变化；个体是个体，有各自独立的自由的发展空间；个体又不独是个体，因为有群体在背后做隐形的翅膀……互通有无，共生共荣，推动广美设计学科能够不断地向前发展。

最后，需要提及的是，在“给力，奔！”展览和论文集筹备的同时，广美的设计学科进行了重新的整合划分，原来的设计学院一分为三，组建成立建筑与环境艺术设计学院、工业

设计学院、视觉与动漫设计学院，意图在专业分工精细化的基础上作深耕拓展。正如独立个体和关联群体之间的关系一样，“分”的前提和终极目标是为了更好地“合”，通过“分”，促进、鼓励、刺激个体的能动性，激发出最大的活力；也只有每个个体都给力了，专业实力都深化和坚强了，才会出现新的跨界、混搭、融合、交叉，生成新的群落……从而在新生的媒体条件下和新兴的创意产业中，为广州美术学院的设计学科开创新的辉煌明天。

也至此，广州美术学院设计学院的建制也正式退出历史舞台；从工艺系开始，广美的设计学科历经专业教研室、专业系，再到设计分院，直至设计学院，由高永坚先生和尹定邦先生所倡导和践行的“产学研教学模式”，也逐渐根深叶茂、开花结果、桃李天下。可以说这十几年来设计学院的历史，不只是广美教育设计发展壮大的过程，也是广美建立起自身独特定位和品牌的历程，更是中国现代设计和设计教育改革的最集中的缩影。

机缘巧合的是，“给力，奔！”这个展览成为设计学院建制下最后的一次集体活动，参与展览的这些年轻人，以很给力的集体奔跑的状态，向曾经给予了他们（其实也包括曾经年轻过的如我一样的人）机会的设计学院表示由衷的感谢。正好也借“给力，奔！”，让年轻人来为辉煌的设计学院画上完美句号，更为未来的广美设计学科新的发展储能造势。

让我们和他们一起，给力，奔！

童慧明

2010年岁末

目录

001 定性研究与设计的关系——“用户研究”的实践心得 / 丁莉	002 “情”与“理”——论家居产品设计与纤维艺术的跨界合作 / 丁敏
003 设计跨专业教学研究 / 丁熊、刘珊	013 拼贴——合成词与合成图 / 万千个
020 传统与传承之探索 / 王桦	027 从晚清宗祠建筑看岭南建筑的地域性特征——以番禺邬氏大宗祠为例 / 王铭、沈康
032 陶瓷器物结构的一般研究 / 王琪	034 浅议装饰艺术设计基础教学中色彩的教学重点 / 韦潞
037 中国家用纺织品产业竞争力的提升——与中韩两国纺织业的合作 / 王勇	039 浅谈项目管理技巧在设计教学中的应用 / 卢文英
043 用理性管理感性——设计色彩的应用 / 邓海山	047 论导向地图的设计原理与方法 / 向帆
050 字体与时尚 / 任小红	053 公共的、材料的——关于当代岭南壁画创作的思考 / 齐喆
058 角色设计教学的多元化 / 刘平	065 关于当代社会背景下艺术教学素养的思考 / 刘庆元
065 体验型玩具的设计要素 / 刘珊、熊	068 数据驱动与艺术导向型的设计探索——再论艺术设计的意义 / 刘毅
072 圆的分与凹凸透视原理——以轮毂设计为例 / 伍莹	078 装饰面料之触觉语言 / 曲微微
081 传达效果双赢的捷径——同构联想 / 李少珊	089 从阅读到体验 / 李竹芳
093 协同进化与制造业变革进程中的工业设计 / 李健	100 以系统论谈形式风格在动画教学研究中的思维 / 李健
104 中国形象元素对提升自主品牌形象力的研究 / 杜羿纬	109 谈家用纺织品可持续发展趋势及应用 / 吴越齐
113 威廉·莫里斯与工业文化 / 陈旭	117 工作方式的初步形成及其在广州美术学院创意表达课程的课题设置研究 / 陈鸿雁
120 动画角色动作节奏的创作手法 / 立均	124 重要的不是技术——对设计手绘造型基础教学的思考 / 杨帆
127 现代墙面装饰的设计探讨 / 杨颐	133 集体空间 / 姜珺
135 残缺的力量——为残疾人设计的创意片段 / 剑	139 产品生命周期各阶段的色彩营销策略研究 / 段丽莎
144 快速时尚对丝绸服装设计启发性启示 / 赵辉	147 学院与产业的互动——关于创意产业语境广告设计教育的个别经验和个案 / 钱磊
151 浅析现代板式家具工艺及“32 mm系统” / 徐岚	154 基于数字媒体艺术的交互设计 / 柴文娟
157 关于高科技面料可持续发展的探讨 / 梁敏	162 人文论艺——晚明小品画的批评 / 彭圣芳
167 纸香器古——安徽泾县地区传统手工抄纸加工器具设计研究 / 葛芳	174 动画中面部形态对表情设计的影响 / 廖向荣
180 论代码在数码艺术中的运用 / 谭亮	184 工作室与田野 / 谭红宇
188 “信息素养”教学在《创意表达》课程中的运用研究 / 蔡燕	194 于产品设计创意及创意原点的讨论与思考 / 磨炼
200 插画——文字之外的旅行 / 戴秀珍	

定性研究 与设计的关系

——“用户研究”的实践心得

丁莉

广州美术学院设计学院工业设计系

摘要

几年的“用户研究”实践发现了很多问题,有显性的、隐性的。有些隐性问题后来甚至影响到社会,这是由于过去对设计价值的认知不够造成的。做设计不仅仅要考虑显性问题,还要能够预见问题的潜在危机,及时调整设计观念和方向,那么有些危机问题是可以将来避免的。

定性研究对于设计价值的判断、结论具有直接的主导作用。本文通过案例分析,明确指出定性研究的价值取向、目标,来平衡设计与社会、环境的今天和未来的关系。

关键词:定性研究;动机;用户研究;产品设计;设计哲学

Keywords: Qualitative (Prediction)-Research, Motivation, User-Research, Product-Design, Designing philosophy

前言

为什么谈这个话题?

纵观历史,过去的某些产品,在当时被作为人类文明发展象征,在经历若干年后的今天,却被验证出它们具有毁灭人类的属性。这个并非骇然耸听,比如马桶,改变了有机生物链的循环;比如电脑及互联网,改变了人们的思维、交流以及购买的方式,甚至连生活方式都在改变,同时自闭症患者也在增加。人们也会说原子弹具有毁灭性,但是各国依然在制造。而这恰恰反映了定性研究的依据和原则该如何确立的问题,难道所有由人制造的有形物质就一定有价值?

实践中发现,在人类的文明活动中,人的心理动机在指导物质生成的属性。而定性研究则通过条件制约校正属性的价值。回到现代设计的现实中,目前国内设计活动的结果大多在展现即时效果,即产品的价值是由销量、利润、获奖量等因素来被肯定的,其动机往往建立在企业赢利上。但对于企业赢利价值背后所潜藏的危机,我们该如何判断呢?

笔者通过案例分析,明确指出定性研究的价值取向、目标,来平衡设计与社会、环境的今天和未来的关系。

一、结果和动机及其影响

1. 关于动机^[1]

动机是在人大脑中生成的一种有条件的、清醒的意识倾向,是为了达到一定的人本性目的。它隐藏在结果中,也是导致结果生成的主要原因。

因为动机和结果出现在人类社会的各种活动中,是人本性的核心体现。因此研究动机和结果是最直接了解人本性的方法,动机的体现是有层次的。马斯洛的著作《动机与人格》^[2]提出5种层面的动机需求:生理、安全、爱、尊重和自我实现。而且这几种动机层级顺序受到外界影响而相互交替或者交叉共存。因此,在某种现象出现的过程中会有“因为,所以,从而”的因果逻辑关系。

这里值得一提的是,动机虽然是人脑中的意识倾向,但会随着人本性受到的外界因素的影响而发生变化。因此,当作为个体与社会同处于共存关系时,动机则受到人文社会秩序及社会责任的制约,这体现在不同使命的人对于某一种动机的普遍反映结果是不同的。比如,同样的被尊重需求,父母和孩子之间,父母可能要考虑的因素比孩子多,而且执行的方法也不同。

同理,当设计行为与消费行为同时被需求的时候,设计人要考虑的因素则更多。这不仅仅是一项设计本身的显性表现,还有设计产生的隐性后果预测,即预计设计与人、社会 and 环境的平衡。比如:高分子材料民用化“购物袋”的设计人是我国台湾人,最终因为这项发明而自杀了。原因在于他曾乞求老板在他研发出可降解(化解)该产品材料的方法之前禁止生产这种产品,结果他的老板为了谋利并没有听从他的建议,提前将塑料袋这个有缺陷的产品推广开来。到目前为止,塑料袋给民用带

来方便的同时，也给环境带来了巨大灾难。这位设计人生前预料到了该产品将带来无法控制的灾难。

由此我们看到人的动机应受到环境、社会责任的制约，并顺应这种秩序，才能体现出动机的真正价值。就像购物袋的发明者一样，设计人的被尊重感，并不应该建立于一件产品的畅销赚了大钱，而是设计结果将带给人类什么。

2. “给父亲热饭”的启示

这是在2007年饮食小家电设计研发课题中一手资料的内容之一：一位女生描述自己的厨房经历：给父亲热饭。她说她父亲经常加班，回来时已经过了家人一起用餐的时间。通常她的母亲是用微波炉给她父亲热饭。如果她和她妹妹在家，她们通常都是用蒸锅给父亲热饭。

有生活经验的人都知道微波炉的工作原理是由内而外的加热方式，致使食物内部重复受热，水分迅速蒸发，由此食物会变得很有韧性，不容易咀嚼；蒸锅热饭，会保住食物中的水分，时间稍长，但食物会松软可口。那么，为什么她母亲用微波炉热饭，而她和妹妹都会用蒸锅热饭呢？通过继续深入了解女生的经历发现，女生说：妈妈晚上大部分时间喜欢看电视。那么，这就不难理解，妈妈用微波炉热饭是为了节省的时间用来看电视。而姐妹俩也是喜欢看电视的。通过动机结果的比较，我们感受到两个女孩子很爱她们的父亲。

这个案例启发我们，有多少使用者知道他们使用产品的动机和产生的结果？就是说，现有产品的功能在潜移默化地影响着人们的生活。虽然我们还不能确定女孩母亲的动机，但我们已经从使用者对于生活的态度变化中发现了隐性问题。

对设计而言，既然产品对使用者及其生活有着如此重要的意义，那么，我们如何驾驭这种设计的权利，履行设计的责任呢？如何避免曾经发生的问题再次发生呢？

二、关于定性研究与设计的关系

1. 定性研究

定性是对事物及现象的属性进行有条件的衡量和判断，并延伸出选择结果。它是事物发展中承前启后的重要环节，既可以通过归纳过去得出结论，又可以预测和指导未来的发展方向。在人类的文明活动中，动机在指导物质生成的属性，而定性通过条件制约校正属性的价值。

那么，如何确定定性的依据呢？

2. 定性的条件与判断

定性的依据是建立一个定性的标准。我们在实践过程中发现，行为学家马斯洛归纳的5种动机需求产生结果的社会现象背后还有一层更深层次的原始动机，那就是“被爱”或者叫“爱自我”的体现，它主导着每个层级的发展方向。比如，当一个人的人本性目的与社会秩序和家庭责任排斥时，如果不及时调整，这个人与共存的人心理上都会出现“不被爱了”或者“自我失落”的消极感觉，这种感觉直接影响家庭关系、社会秩序。而如果社会动荡、家庭破碎会让每个人都感觉消极，这种消极意志会传染和蔓延，最终是不利人类正常繁衍和文明发展的。

由此，我们得到一个朴素真理，那就是“人类要健康持久地活着并繁衍发展下去”。而要保证这个目标的发展，只有在人类社会有秩序、家庭关系稳定、资源充足、自然环境健康的条件下才得以实现。反之，人类社会的任何活动，如果违背了这条朴素真理，将会对人类的发展产生负面情绪。经过反复推敲，我们找到了这个唯一的定性依据，而且我们很容易通过这把尺子衡量判断出各种动机的价值。

这个朴素真理让我们通过使用者的生活态度，看到社会、环境的持续恶化，而这些基本源于现有设计的隐性问题。这也提醒我们深入思考女生家庭的现象是个别现象还是整体现象。如果是冰山一角，它将预示着更大的社会问题吗？这种现象的发现对这次的产品研发设计

又将有着怎样的意义？

3. 定性结果与设计的关系

定性条件的建立指导我们透过已有的社会现象找出问题的本质。这是用户研究关于二手资料的整理和归纳必须经历的环节，并由此确立用户调查内容的方向。

“为父亲热饭”的案例透露出一些社会问题的线索，而且我们在二手资料的搜集，发现了同样的信息来源于国家民政部的年度统计报告：中国人民的离婚率逐年递增；父母与孩子之间的沟通在减少；家庭成员之间的关系趋于冷漠等。在课程中用户动机分析让我们发现产品对生活潜移默化的影响，于是，我们提出了定量研究的调查应围绕以“深爱”为主导思想的调查计划和方案（这个环节并不绝对，要根据具体内容具体定量）进行了深入而普及的入户采访调查。而接下来的调查再定性的结果将是我们的设计方向和目标。

我们相信，生活的细节会写在生活中的每件产品上。事实也证明了我们的判断是正确的。采访中我们发现了一个普遍性的问题，那就是在产品越来越趋于方便、快捷的同时，家人之间的关系在疏远。大部分三口家庭是这样的：一年中只有几次一起吃饭的机会；有的家庭通常不再互相等待，更不会一起烹饪了；还有的家庭厨房设计华美，各种电器都有，但是人回到家，冰箱的半熟食稍稍一加工即可食用，基本在厨房逗留时间不长，节省的时间来自顾自地看电视或者上网。调查还发现：人们的饮食时间并不规律，观念上也不重视。实际上很多人都处于亚健康状态，尤其是情绪上的消极，家人之间的沟通在减少，逐渐地就连相互问候也少了，有的甚至已经开始不屑一顾……

这是蝴蝶效应的必然结果。我们看到了产品在生活中举足轻重的价值。因此，这次的定性结果扭转了我们的设计研发观念。之前我们很崇尚方便、快捷、易用的产品功能，甚至还特别设定高科技让智能化产品成为人的伴

倡, 为了代替人的存在而将产品设计得越加新奇、刺激。很多小家电产品从材质、色彩、造型上都非常独特、新颖。但是它们缺少真实的生命使命, “方便”的同时, 却带来了更大的潜在问题。

因此, 我们重新再定义技术, 就女生的案例而言, 如果“给父亲热饭”的方式能保证父亲健康的话, 那么, 为什么我们不可以选择“深爱”的动机呢? 而这种“传统蒸煮”的技术也由此不再用“过时”或者“老化”来评价了。这是我们要肯定的认知, 也许我们还会沿用这种技术。

从表面上看, 这个选择与新产品研发对技术不断追求的趋势是相违背的。其实不然, 这样就明确了人文因素才是主导产品研发的重要角色。就“深爱”这样的目标而言, 我们可以利用任何一种技术来实现。而从实践结果看出, 这次课程的研发设计不仅没有失去技术, 反而却还能给予技术更多合理使用的机会。(关于产品研发, 除了考虑人文因素是不够的, 还要考虑对环境的影响, 另篇阐述。)

所以, 笔者认为, 产品的生命使命在于是否在与他人相处时带给人“生”的意义。设计的执行固然重要, 但执行什么? 我们的设计该如何走下去才是关键, 我们需要设计哲学的指导并付诸行动。

三、设计人的认识与设计哲学的执行

那么, 如何执行这种设计哲学的深度? 这取决于设计人的意愿。

前面已经提到了定性的条件。如果我们将上述的朴素真理作为设计哲学观, 那么, 设计人将很容易做到自我鉴别和调整设计方向。我们要做的事情就是学习、认识和捍卫这种观念和使命。

当我们不认为病态现象是不正常的状态, 我们将永远不能获得一个真实、健康而完善的结果。比如, 有的设计人喜欢站在企业角度谈设计, 他们认为这不是问题。而实际上,

企业只是个生产者, 企业家的动机只是生产和短期的赢利生存(个人生存)。而设计人的责任不同, 这就好像刚才的例子, 也许女生的父亲并不在乎饭是怎样热的, 也许能吃就好。但这不是他不能得到被关怀的理由, 更不代表使用者的生活状态不存在质量和意义。当我们不认为很多隐性危机问题是问题的话, 我们永远都不会重视和解决。设计人应该认识到并且捍卫这设计的责任。

设计人要从对生活质量的认知开始学习责任。

举个著名的例子: 日本设计人深泽直人把他的Toaster设计成一个烧烤容器, 只能一片一片地烤, 他的设计动机是让吃的人在等待中去享受这种爱。而这种享受爱的背后, 能让人学习到只能当内心是平静的时候, 才能领悟到爱的。“爱”是在你生命中因为给予、分享而“多”出的喜悦。这种设计的哲学观念将影响并平衡人文社会的秩序。因为人文社会是由每个个体的生命构成的。

再深的哲学都是源于对生活的认知。人们心中都有个问题: 人从哪里来? 要到哪里去? 设计的本质也一样, 设计的本质内容从哪里来, 到哪里去? 终究设计对人类的贡献是什么?

以下案例, 发人深省。

第一个案例: 2010年7月, 一位美国朋友送我一件在厨房栽种的产品, 叫Power Plant, 它的广告语是Grow Herbs Indoors(在家里种香草)。起初, 这件产品的视觉感觉是新鲜、时尚并且样式精美, 而且还是Indoor Soilless Gardening(无土水养)的种植方式, 这种栽种是靠营养液加水的水养方式进行。我最初的兴奋是因为我的目光集中在产品上, 而且是在厨房的私人空间里独享。

但是反思一下, 我们为什么不能用真实、自然的种植方式, 在室外、在土壤中去真正地种植一些花草呢? 为什么不能跟自然学习真实的知识, 而是在实验室热衷转基因试验

呢? 设计人和企业制造这种产品的动机又是什么呢? 结果如何? 这让我想到我们课程中的很多产品的设计构想, 何尝不是出于这种无病呻吟的动机呢?

第二个案例, 2010年6月, 我采访了几位使用iPhone3手机的用户, 什么肤色的都有。其中一个27岁的白人叫Michael, 我想了解不同肤色是否决定了我们的价值观的不同。他在描述手机使用的时候面部表情陶醉而兴奋。在采访当时3G技术还是时尚的象征, 他的手机成为了他生活的焦点, 他边回答我边低头不停地在操作。此时他的未婚妻在旁边大声跟我抱怨, “I feel I have been neglected since he has this guy.”(自从他有了这个家伙, 我感觉被忽略了。)于是, 我就问他: “你听见她说的了吗?”可他却答非所问。为了说服我用iPhone手机的妙处, 说他二叔和二婶人手一部在家对着玩。今天, 我们又看到了iPhone4的产品, 它的广告语是“Change the world, again”。可是被苹果改变的世界真的是我们期待的吗?

我们可以很清楚地预见Michael和他妻子以后的生活状况。而这个预见在提醒我们思考如何选择和把握将来的设计方向。因为, 如果把设计价值定位在销量、获奖, 那么iPhone无疑是非常成功的。但从产品影响的效果来看, 它的隐性问题就已经露出端倪。在被技术引领的设计体制下, 作为设计人, 人们却常常不知道最终服务的目的, 或者歪曲了服务目标, 被技术牵着鼻子走, 而忽视了设计所要服务的真正目标是什么。

第三个案例: 2010年9月, 中山一家企业委托上海某外资咨询公司针对该企业的产品开发进行了用户研究。经过10天入户采访后, 得出定性结果(由于商业机密关系, 这里只能简略提及), 他们对中国市场最低端用户的定位是: “我的厨房我做主”的中产阶级的消费观念, 其他的就都是些高级、奢华定位的方向。这是不可能的。中国13亿人口, 该如何实

现“健康、持久地活着并繁衍发展下去”的计划？我想，如果是笔者的用户研究小组进行这次整体计划，结果一定会不同，这源于对定性依据的认识和执行的力度。

从这些例子看到，目前许多领域的企业都依然在执行以赢利为目标的“个人生存式”的设计策略。这种个人生存的动机导致了另一些人、另一些物种的生命丧失。而我们也已经看到了社会秩序逐渐混乱，环境逐渐恶劣，真实知识的匮乏等严峻的现实。这样的例子很多，过去有，现在还在发生，希望将来能够避免。

那么，作为设计人，我们能为这个世界做些什么？我们尽到设计的责任了吗？我们开始行动吧！

2009年冬天，我们开始尝试树立一种“共生存”的设计思想哲学观，体现在课程的执行与对企业合作的未来设想战略。而实践证明，这种“共生存”的设计观念，会让我们的设计思维和设计结果都能发生根本性的改变。

这里分享一个值得提及的案例。笔者在美国加州的一些公寓式建筑群和个别住户家中，发现有和我们曾给万科作空间产品的设计提案“共享花园”功能相仿的“可移动植物场”。因为人口数量的不同，这些“共享花园”的产品体量上有些调整。但使用的结果和我们当时给万科的设计目标却是同出一辙，那就是建立在为了邻居间的友好相处、共同参与与回忆的基点上。事实证明这个设计价值定位是成功的。

四、结论

当今的很多设计是为了设计而设计，注重实体结构，也越来越注重该产品在物质层面的视觉形式快感，这本无可厚非。但笔者以为，作为设计人，首先应该是对价值观的认知，才能识别产品的属性价值；作为设计人，我们怎样认识生活，就会怎样传递生活的信息；你的生活价值观是怎样，直接影响对设计

研究的判断和选择，最终影响使用者，甚至影响到社会、环境。

我们提出动机的分析和定性标准并不是用来谴责过去的设计问题，而是为了避免一些问题的再次发生。设计发挥着引导人们生活的重要职能，而设计与社会、与环境的平衡关系意识就更为重要。本文提出的动机的设计哲学和应用思考，恰恰是在提醒作为设计人的我们，要思辨和树立这种宏观的、共生的动机意识，这样才能确保物质世界的平衡状态，确保整体人类健康持续地繁衍。

本人认为，设计的好坏并不单纯取决于技术含量的高低，而是如何巧妙地运用各类材料和技术，达到环保、低消耗、有价值功能，实现人心理真实幸福的目标，这也是定性研究的意义。

注释

[1] 关于动机的解释，笔者参阅书籍解词的过程中发现，过去的解释不能表达此文的认识，这里的动机词解是根据笔者的实践总结而来。

[2]（美）马斯洛·许金声，等，译，动机与人格[M]。北京：华夏出版社，1987。

交织 “情”与“理”

——论家居产品设计与纤维艺术的跨界合作

丁敏

广州美术学院设计学院染织艺术设计系

摘要

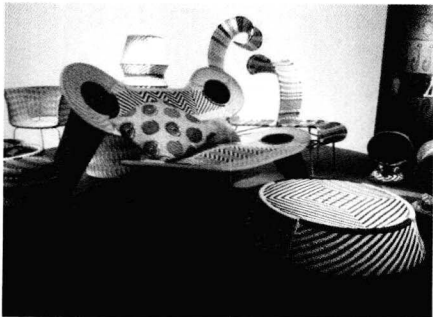
一种介于纤维艺术与产品设计间的家居用品设计模式悄然兴起：从艺术创作中汲取设计营养，从民间手工艺中获取生产经验，从其他地域文化中丰富自我，正是产品设计师在对“全球同化”文化危机进行反思过后的积极举措。文章通过对此设计模式的案例分析进而对两种设计思路进行可行性的探讨。

关键词：纤维艺术；家居产品设计；手工艺；跨文化

Keywords: Fiber Art, Home product design, Handcraft, Transcultures

在2010年春季的巴黎家居展上，名为“Transcultures”的设计趋势展区（三大趋势展区之一）成为这场视觉盛宴上的唯一焦点。展示以“竹”为“篱”对空间进行适度的隔断，人们恍如置身乡野田园，流连忘返于美妙的展品间，时时发出“啧啧”的赞叹之声。在这里，我们看到近三十位欧洲设计师与他们的心力之作。这些在展示的产品，主要为家具、灯饰、纺织品等日常家居用品。实质上，人们更容易把它们当做“作品”，因为它们与一般意义上的工业产品有着微妙的差异。当然，它们都被设计出具有坐卧、遮蔽、收纳、照明等的实用功效，但这些家居用品在视觉效果上、材质运用上和实现工艺上均呈现出与艺术作品更为相像的一面（图1）。

图1 2010年春季巴黎家居展“Transcultures”展区一角。



我们来看：它们均由纤维材料经过编织或重组而成；它们每一款都特立独行，与所谓“时尚”“主流”无关；更显而易见的是，它们的身上都带有在标准化生产模式下难能可贵的手工制作的痕迹。更有报道媒体以“无国界编织”来概括“Transcultures”带给人们的视觉震撼。但是不要以为这些产品只是设计师们在闲暇时的兴起之作，其实这些看上去很“艺术”的产品均由欧洲的一线家居用品设计公司和生产企业精心研发，并已在2009年面向全球投产和销售。可以说，“Transcultures”向大众提交了一份一直在争议不休的“艺术与设计的关系”问题的完美答案。怪不得人们会在这些产品前目瞪口呆了。

标准化生产的大机器轮转了将近两个世纪，人们已彻底厌倦了单一标准的生活用品，并不得不反省由此带来的“全球同化”的文化危机。从艺术创作中汲取设计营养，从民间手工艺中获取生产经验，从其他地域文化中丰富自我，正是产品设计师在新一轮反思过后的积极举措。

最新的欧洲家具设计流行趋势报告指出：“消费者已不再满足于纯粹的功能性和实用性的产品……‘功能设计’是为大众市场服务的。”正如意大利建筑和产品设计师 Gaetano Pesce 所说：“……确保将设计变成一种叙事而不仅仅是功能的载体。”如果说产品设计的基础在于对产品内、外部因素的缜密分析和“理性”推断，那么文化艺术可以说就是产品设计中的“情感”价值和消费动力。跨文化、跨地域的“Transcultures”无疑是一种“情”“理”交织的新型设计模式。

纤维艺术（Fiber Art）的概念在20世纪70年代的美国开始被公众所认知。但早在20世纪初期，包豪斯学校因施行艺术与工艺技能合一的教育制度，也即纯艺术与应用美术结合的实践教学，而为传统染织工艺带来了一个全新的发展视野。纤维艺术的本质为织物的创新研究。纤维艺术家们立足于传统手工艺，努力通

图2 MOROSO灵感来自西非蜡染工艺的沙发、

结合非洲手编工艺的

Touti, Nopolou,
Madama Dakar,
Meridienne等坐具



过各种实验性的手段去探讨关于织物形态的任何可能性。产品表面的织物形态可以突出产品中的视觉联想和触觉感知，从而调动情感化因素，向用户传达出有助于理解产品定位和功能的信息。在一定层面上家居产品与纤维艺术的属性类似，契合点甚多，如两者的材料性、技艺性等。只是前者付诸于实用，后者则是纯粹的形态研究。近些年来，纤维艺术给予家居产品设计的启示良多，似有积极参与之势。我们不妨从一些欧洲的知名家居品牌及设计师的作品中，归纳一二。

一、由设计师与艺术家、手工艺人合作的产品设计

领军人物有近几年在欧洲家居展中出尽风头的意大利的MOROSO和非裔美国设计师Stephen Burks等一批新生代设计师。

MOROSO，被欧洲家居行业推崇的“最富于创意和艺术感”的家具品牌。MOROSO旗下招揽了众多先锋派设计师，新品中每每都有出其不意的奇思妙想。MOROSO产品的定价奇高，但产品的风格却与“奢华”不沾边。与国内披金戴银的奢华家具相比，它更关注设计的“良心”和“过程”而折射出基于人文关怀的设计哲学。在巴黎家居展的“Transcultures”展区，MOROSO无疑是肩负重任的主角。如灵感来自西非蜡染工艺的沙发，结合非洲手编工艺的Touti, Nopolou, Madama Dakar, Meridienne等坐具（图2）。

这些选用高科技材料，经过周密的人体工学的考量，通过民间艺人之手编织、缝合而成的家具在“形”“色”间给予我们极大的身心享受，可谓“情”与“理”的完美交织。这种欠缺精确度、一式一样的手工艺产品让人们感受到充盈于产品中的“生命迹象”。正是因为这种生命感，提升了产品的情感价值，促动了消费者的购买动机。所以MOROSO尽管每年都因与全球各地的文化与技术的合作而投入大量的设计成本，却同时为自己打开了可持续发展的、高回报的经营之道。

非裔美国设计师Stephen Burks是同时代设计师中的佼佼者，被誉为“多元化”的设计师。一个偶然的机会，他得知在印度有一个偏僻的小村落，那里的居民拥有世代相传做手工丝绸衍缝面料的传统手艺。于是Burks兴致勃勃地带着一些草图奔赴当地。当他一头扎进当地手工艺人的工房，仔细研究过这种独特的纺织品工艺后，他马上就爱上了这种“纺织品设计中最古老、最基本的视觉表达形式”，衍缝的工艺过程让他耳目一新进而灵感涌现。接下来他发现，他当初带来的草图并不现实。年轻的Stephen Burks的成功也许很大的原因归功于他极其善于把握有利的资源，并及时作出相对应的解决方案。很快他的设计草图就在电脑上修改好了，最初的设计只剩下一些几何图形的概念。简洁有序的三角形由多种产于当地的丝绸面料拼接和压缝而成，其上的圆形则由丝网印工艺完成——这就是他后来大名鼎鼎的衍缝

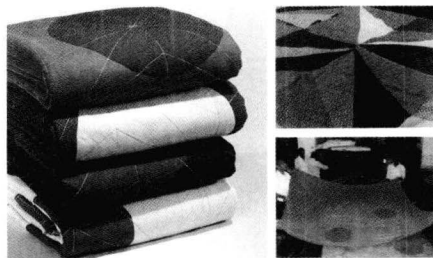


图3 非裔美籍设计师Stephen Burks在印度乡村生产的衍缝床品“Rajboori” ▲

床品“Rajboori”（图3）。

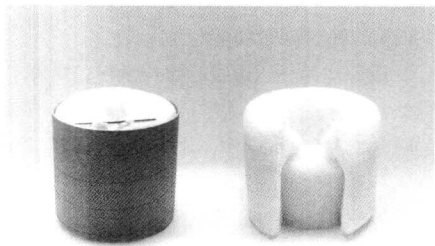
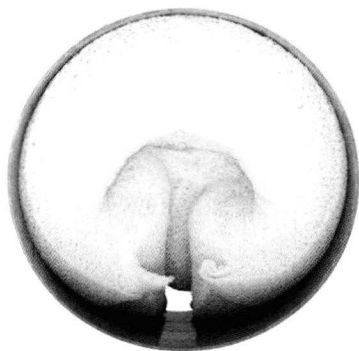
与一般的家用纺织品相比，红紫色调的“Rajboori”看上去更像一幅抽象的纤维艺术作品。“Rajboori”的制作过程包括纺纱、编织、染色、裁剪、缝合等，每一个细节均用纯天然材料由人手完成，并严格遵从“生态友好”的设计原则，既能令地方性传统手工艺得到保留，从而为该地区创造良好的就业环境，改善经济条件；又能使产品呈现出文化多样性。他的设计初衷有二：一是让大多数人能真正享受到高品质的、易保养的、更耐用的丝绸制品；二是希望将丝织品作为不同地域间人们的沟通桥梁。类似的设计活动在欧洲产品设计界中已蔚然成风，并带来了极其广泛的社会影响。

二、别具“艺术思维”的产品设计

代表案例如日本设计师吉冈德仁的Pane椅子，佐藤大的Cabbage椅子，以及意大利设计师Fabio Novembre的人体坐具系列等。

日本设计师吉冈德仁是日本国内集家具设计师与装置艺术家于一身的领军人物，他的设计善于利用材质作为设计本质，作品以简洁和实验性在国际上享有盛誉，多件作品被欧美重要的美术馆收藏。吉冈德仁注意到，在过去的半个世纪以来，高科技纤维材料日新月异，正为工业产品设计的创新革命推波助澜。他的作品Pane椅子的设计就是基于对一些容易被人们忽略的纤维材质的再利用（图4）。

图4 日本设计师吉冈德仁设计的Pane 椅子

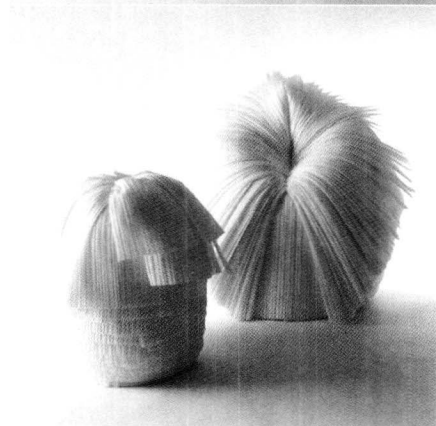


“Pane 椅子的所有程序就跟烘焙面包一样，卷起纤维构成的圆柱体放入纸管，用摄氏104度烘焙，让纤维记忆椅子的形状”。立足材质，大胆求证，可以说，吉冈德仁是在颠覆人们对于产品设计的一般认知：“我认为设计师必须超越设计形体，他，应该是为设计感觉和情绪而存在。”

佐藤大的Cabbage椅子无疑是在实用的基础上融合了日本传统的意象美学和当代的前卫艺术。这位在加拿大出生长大的日本年轻设计师执着地在作品中表现出对日本传统文化的偏爱。他的作品总是两元对立的混合体，给人们留下深刻的印象。Cabbage椅子选用日本的传统褶皱和纸卷为唯一的材料，纸卷在被层层展开之后，逐渐呈现出坐具的形态（图5）。看似随意的造型手法实质匠心独具，外观形态的松软与内部结构的坚硬，传统材质的另类使用等对立元素赋予作品惊人的表现力。“坦白说我对潮流趋势并不感兴趣”，佐藤大认为，每件产品的设计都需要带给人们惊喜，艺术就是最好的设计手段。

纤维艺术与产品设计的跨界合作为新时期设计师打开了更为广阔的设计思路，同时也对设计师的知识结构提出了更高的要求。反过来看，这种合作也为纤维艺术家提供了一种异于寻常的艺术创作方式：带有一定商业目的的创作，其优势在于可以借助高端市场去实现创作的另一种社会意义——让更多的人享用艺术。为什么不呢？

图5 日本设计师佐藤大的Cabbage椅子



参考文献

- [1] 劳拉·斯莱克. 什么是产品设计[M]. 北京: 中国青年出版社, 2008.
- [2] La Vie编辑部, 佩玲, 黄亚纪. 日本的手感设计[M]. 麦浩斯出版社, 2008.
- [3] Ddn. No.160, 2009, Distribuzione ME.PE.
- [4] Form.No.224, 2009, Birkhauser Verlag AG.

公共设施设计 跨专业教学研究

丁熊 刘珊

广州美术学院设计学院工业设计系

摘要

跨专业合作是现代设计发展与设计教学的需求。在此背景下,本文以公共设施设计课程为例,提出一种跨专业教学与合作的理想模式,即以课题制为基础,实现教学内容的跨专业整合、教师的跨专业互补以及学生的跨专业合作。并以实际案例总结出公共设施设计跨专业教学的一些特点。

关键词: 公共设施设计; 跨专业; 教学模式

Keywords: Public facility design, Cross major, Teaching mode

一、跨专业合作是现代设计发展与设计教学的需求

随着设计学科的不断发展和设计行业的分工越来越细,产生了众多不同领域的设计专业,而这些专业所涉及的知识范畴相较以往更系统化、专业化,从而又衍生了更趋细致的社会分工。不同专业间串行的协作模式在一段较长时间的实践里被证明是高效的、可靠的,但伴随经济的发展和市场竞争的日趋激烈,开始逐渐呈现其不足之处——该模式削弱了项目的整体性。从系统的角度看,项目的整体性体现在不完全追求单个环节、局部过程和单个部件的最优,而是追求整体优化和全局目标,追求整个项目的竞争能力,这就要求设计项目的每个环节都要有全局观。具体来说就是在项目开发初期,根据项目内容组建跨专业的设计团队,各相关专业的设计人员作为不同的职能单位参与项目,从最开始便一起沟通、合作、考虑项目的最终目标和整体过程。

应用型学科教育要求贴近社会需求,跨专业的协作模式也可以并应该在设计教学上有所体现,即跨专业教学。其意义主要有以下几方面:

第一,跨专业教学是对并行设计协作模式的理论探索。教育作为学科前沿应当通过理论及实践的研究推动学科发展,进一步指导社

会实践。如何在并行模式中有效地组织和管理多职能设计团队,充分发挥各个专业领域的特点,最终达到整体优化的目标,仍需要继续探索。

第二,跨专业教学有利于扩大学生及教师的知识面。设计需要广博的知识。将不同学科的教师和学生组织到一起共同完成一个课题,必然会产生思想的碰撞,接触到不同的学科理论和方法,这是一个相互启发、学习和共同提高的过程。

第三,跨专业教学有利于学生在所学知识系统性、完成作业的精深度、设计作品的专业化三方面得到同步提高,为向社会输送更多真正具有解决问题能力的、专业水平精深的高质量工业设计创新人才提供坚实基础。

第四,跨专业教学有利于培养学生的责任感与团队合作能力。不同专业的学生组成团队,必然有专业分工,没有分工就没有合作。因此学生必须要承担起自己那部分工作,同时还要学会和其他不同知识背景的人沟通、合作。

二、公共设施设计是跨专业设计与教学的典型案例

公共设施是指城市公共或街道社区中为人们活动提供条件或一定质量保障的各种公用服务设施系统,以及相应的识别系统。它是社会统一规划的具有多项功能的综合服务系统,免费或低价享用的社会公共资本财产。改革开放以来,经济的高速发展,城市环境日新月异,从城市的扩建改造、乡镇的城市化进程到旅游资源的开发,无不涉及公共环境产品即公共设施的规划与设计问题。

设计作为一门边缘的综合学科,横跨了自然、社会、人文三大学科,只有依赖跨学科的研究和跨专业的合作,才能在社会实践中解决更多不同时间、不同文化间产生的各种问题。另一方面,在所有设计门类中,公共设施设计本身更是跨专业学科的代表,它融合了工

业设计、家具设计、建筑与环境艺术设计、装饰艺术设计、视觉传达艺术设计等专业的特征。不仅如此,公共设施还是一个综合的、整体的、有机的概念,需要整体把握人、环境、公共设施三者的关系,小到人的行为习惯、材料的经济成本等,大到城市管理、地域文化等各方面的知识,都需要综合考虑。因此,公共设施设计与教学必须强调跨专业合作。

三、公共设施设计跨专业教学的理想模式探讨

公共设施设计教学的理想模式之一,是以课题制为基础的跨专业教学,具体可以从以下几个方面来讨论:

第一,教学内容的跨专业整合。以课题制为基础,课题可以是企业项目(横向课题)、政府项目(纵向课题)或学校自主研发项目,或者是一些具有前瞻性的、基于社会思考的实验性项目,但原则上都应应以整体设计项目为主,如旧城整体改造、历史建筑活化等与公共设施相关的项目。此类课题除应该尽量整合设计学科内诸如建筑与环境艺术设计、工业设计、视觉传达艺术设计等不同专业及方向外,还应该提倡与其他学科的交叉。一方面,综合型院校可通过校内相关学科的交叉实现教学内容的跨专业整合,如清华大学、中山大学等,本身就有众多不同的学科资源可以利用,包括电子、经济、人文、传播、管理、计算机等。另一方面,专业型院校,如中央美术学院、广州美术学院等,在自身学科资源相对少的情况下,可以通过联合企业、其他院校及社会资源,来增加课题的深度和广度。

第二,教师的跨专业互补。一般来说,每个专业教师都有自己的研究领域和主攻方向,教师不是万能的,其知识也有一定的局限性。因此,必须根据具体课题的需求,安排不同专业的教师及专家参与组建项目组,从而实现教师之间的跨专业互补。通常,一个公共设施设计课题组必须由一位专业教师来主导,可

以是工业设计专业的,也可以是建筑与环境艺术设计专业的教师。而其他如装饰艺术设计、视觉传达艺术设计、人类学、管理学等专业的教师,可作为专家团队参与。课题主导教师必须从头到尾跟进,以保证课题的完整性和可控性,而其他相关专业的教师则在不同阶段加入到课题中来。

第三,学生的跨专业合作。从教学的角度来讲,课程一般分为必修与选修两大类。必修课方面,跨专业选课必须建立在工作室制或者跨专业毕业设计的基础上。进入本科三四年级或研究生一二年级,学生根据个人兴趣爱好及职业规划选择参与公共设施设计工作室的课题(包括毕业设计课题),同来自不同专业的同学展开充分的、深入的合作,系统地完成一个课题。教师可根据不同的课题需要来配置不同专业学生的人数比例,并在项目组间协调和平衡。选修课方面,则比较容易实现跨专业合作。选修课一般面向全校,学生跨专业选课,因此教学设计上可以是同一个公共设施设计课题由不同专业的学生根据自身的专业特点来合作完成。启发不同专业的学生从不同的角度切入,用不同的思路和方法来解决问题,综合讨论后得到的设计方案往往能收到不错的效果。但是选修课作为普及性的课程不能要求太高,也很难做得深入。

另外值得一提的是,随着设计教育越来越多地与产业结合、与社会接轨,在各个设计院校中,活跃的、多样化的第二课堂,如企业设计项目组、纵向科研课题小组、设计竞赛辅导小组等,已经成为课堂教学的一种很好的补充。由于这些设计小组不再受课程或行政上的专业划分限定,无论是在教学内容的跨专业整合方面,还是教师及学生等人员的跨专业配置方面,都显得更为游刃有余。

四、公共设施设计跨专业教学案例分享

尽管一直没有明确的跨专业教学模式参照,广州美术学院设计学院在其不同层次的

公共设施设计教学活动中仍做了很多有意义的尝试。

1. 全院选修课

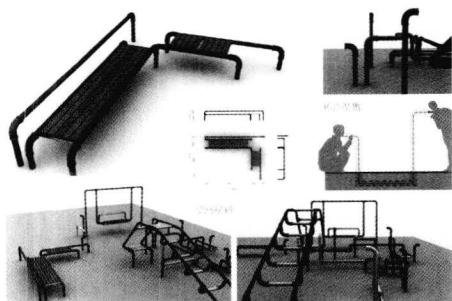
自2007年以来,笔者在广州美术学院全院范围内先后开设公共设施设计课程5次,每次选修学生数在30~40人左右。其中60%左右的学生来自设计学院各专业,涉及工业设计、艺术设计学、家具设计、建筑与环境艺术设计、视觉传达设计、装饰艺术设计等,分布较平均;另外40%则来自美术教育、雕塑、油画、版画、影视、展示设计等专业。由此可见,该课程在生源方面已经很好地做到了跨专业。由于选修课学生水平参差不齐,无法做深入系统的设计研究,因此在课程内容上,笔者往往选定同一个设计对象,主张学生利用各自专业特长去审视公共设施,并给出新的设计方案,这样既有可比性,又能满足不同专业学生发挥特长的需求。目前课程涉及的虚拟课题有大学城博物馆环境设施设计、隔山村地域性公共设施设计、广州亚运场馆配套设施设计等。从教学效果来看,设计学科背景的同学对设计的理解程度明显深一些,设计作品的完整度与创新度也高一些。而设计学科中不同专业同学的方案又会呈现出各自专业的素养和特点,具体案例如下:

(1) 隔山村地域性公共设施设计

隔山村,位于广州市海珠区江南大道与昌岗路交汇一带,管辖面积1.9平方公里。这里是一块风水宝地,不仅养育过著名岭南画家居廉、居巢,而且也是南汉皇帝的离宫故地。隔山村与广州美术学院隔路相望,今天已被成熟的城市商业所包围,被称为“都市里的村庄”。不论是环境还是生活,隔山村已经与周围的城市环境紧密相连,但又保持着一份特有的宁静,发展与保护是一个极其现实的问题。

课程中,笔者引导学生通过实地考察、用户访谈等方式深入了解隔山村地域性文化,以及这些文化现象背后所对应的符号元素,进

图1 隔山村地域性公共设施 设计: 伍尚才 (05建环) ▼



而将这些元素有机地融合到公共设施设计中去。建环专业同学通过观察发现,由于受空间发展的制约,整个隔山村随处可见凌乱分布、随意走向的各类管道,而在这种凌乱及不规则的背后却又凸显出一种朴实的美,因此设计师将建筑材料中最为常见的金属管道及其连接配件作为基本设计元素,配合木材的使用,设计了一系列公共设施,包括座椅、儿童游乐、健身器具等,并且在隔山村一片相对开阔的空地上做了很好的空间规划与安排(图1)。

(2) 广州亚运场馆配套设施设计

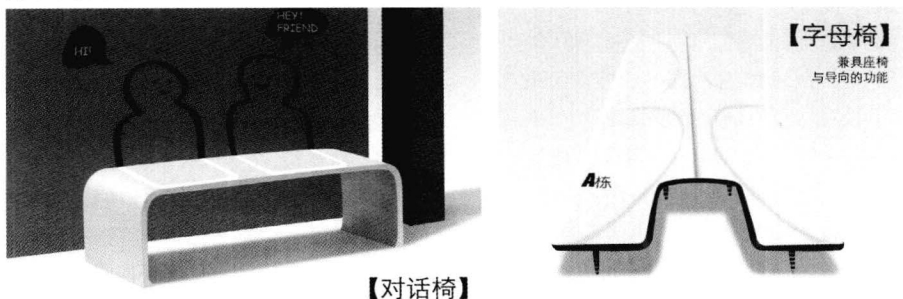
第16届亚运会于2010年11月在广州召开,其竞赛场馆主要包括广东奥林匹克体育中心、广州体育馆、天河体育中心、大学城体育中心、南沙体育中心、亚运城综合体育馆等,其中大部分为旧馆改造使用。

本课题要求学生针对亚运会需求,从场馆本身、周边环境及用户行为方面入手,对现有场馆的公共设施进行改造及创新。艺术设计专业的同学具有比较全面的产品设计理论,他们通过用户研究,包括对建筑、设施、环境及人的全面观察与深入分析,洞察出广州体育馆缺乏最基本坐具的机会缺口,巧妙利用下沉式场馆多台阶、多柱子的建筑特征,创造出系列坐具及其他配套设施,并且在功能、材料及结构等方面做出了很好的延伸与应用(图2)。

图2 广州体育馆系列公共设施 设计: 陈南玉 (06设计学) ▼



图3 广美大学城校区趣味坐具 设计: 张顺瑛 (05视传) ▼



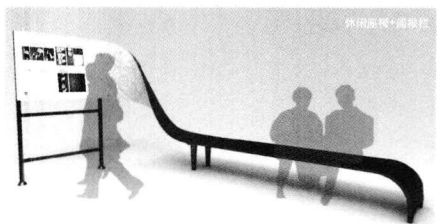
(3) 广州美术学院大学城校区公共设施设计

广州美术学院是华南地区唯一一所高等美术学府。学院现为“一校两区”的办学格局,其中大学城校区为本科生教育基地。大学城校区风景优美,艺术气息浓厚,其鲜明的红墙建筑风格既是老校区传统建筑风格的延伸,又在广州大学城十所高校中形成一道亮丽的风景线。

在广美大学城校区一流的硬件建设中,稍显不足的是各类公共设施,尤其是导向设

施,虽能满足空间导向的基本需求,但在风格上却毫无美院应有的艺术气息或设计特色。视觉传达艺术设计专业同学在空间视觉方面的主张和应用能力正好弥补了这方面的缺失,同时也使他们所设计的产品在风格上与其他专业同学形成明显的区隔。他们在保证设施基本功能的基础上,将空间图形语言及导向信息等元素嫁接进来,使公共设施在视觉上呈现出另一番景象,在使用上则能体会到意外的乐趣(图3)。

图4 具有景观功能的休闲座椅 设计:廖海燕、梁少芬(06工业) ▼



2. 毕业设计

毕业设计是本科教学过程的最后阶段采用的一种总结性的实践教学环节。通过毕业设计,能使學生綜合應用所學的各种理論知識和技能,進行全面、系統、嚴格的練習。因此,涉及多學科門類知識的公共設施設計專題,是非常適合作為畢業設計的選題的。在廣美設計

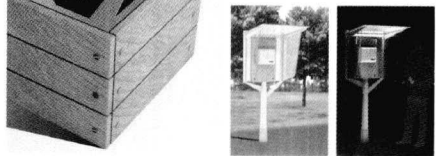
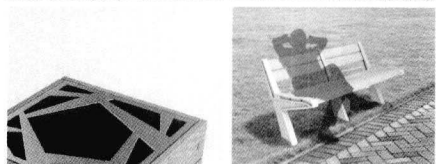
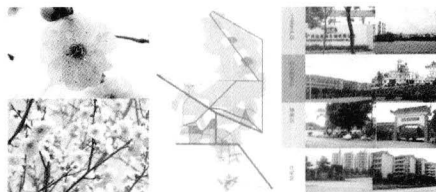
學院工業設計系近年的畢業設計中,也有不少這方面的選題。如2006屆以“回家”為主題的萬科社區公共設施設計項目及2010屆廣美新設計綜合大樓公共設施設計專題。在這兩個課題中,我們不難看到人類學研究方法、社會學理論、景觀規劃知識、空間圖形概念等跨專業、跨學科的知識點都有所應用,這在一定程度上也體現出學院及教師在跨學科教學上的主張。

3. 設計項目

在課程之外,廣美設計學院的老師們也參與了一些大型的設計項目,並帶到教學中去,或組織一些學生參與到實際的項目中來。比如廣美參與的廣州蘿崗新城標識系統與城市家具設計項目,團隊成員包括了視覺傳達設計、工業設計的老師、研究生和本科生。不同專業的設計師在思維模式及設計理念上不免產生碰撞:視覺傳達專業背景的設計師相對感性,思維活躍,点子多,但缺乏邏輯思維,很難將很多好的点子融合并转化为一个具体的公共设施设计方案;而工业设计背景的设计师则相对理性,善于用系统论的方法思考问题,在产品功能、成本、模块化等的考量方面具有优势。在项目主管的引导下,两组设计师经常坐在一起举行头脑风暴式的讨论及协商,力求最大限度发挥各自的优点,最后团队以“香雪意象、科技萝岗”为主题,提取“萝岗香雪”中的梅花枝丫为造型、色彩元素,结合萝岗区科技为先的特点,融入现代简约主义的设计手法,创造出一系列美观实用、富有萝岗地域特色且与城市空间和谐相处的公共设施,在政府举行的招标投标活动中,专家评委普遍认为这是最具有成本优势、可行性最强又不失地域文化特色的一套方案(图5)。

綜上所述,不難看出廣州美術學院設計學院在公共設施設計教學中體現出以下三大特色:①教學模式方面,強調跨專業合作,強調教學方法的系統性,強調理論與實踐的結合;②研究對象方面,強調公共設施設計以人為

图5 广州萝岗新城标识系统与城市家具 设计:向帆、丁熊、黄越明、李瑞昭等(广美设计学院) ▼



本、以環境為先,為本地城市建設或街區改造服務的原則;③設計策略方面,強調設施與環境的協調性、設施與人的互動性、設施之間的系列性,強調嶺南地域文化在公共設施中的體現。