

词解

Word Solution

展示设计丛书

清华大学美术学院名师讲堂

范寅良 著
辽宁美术出版社

清华大学美术学院
名师讲堂
展示设计丛书

词解

Word Solution

范寅良 著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

词解 / 范寅良著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社,
2012. 7

(清华大学美术学院名师讲堂展示设计丛书)

ISBN 978-7-5314-5130-3

I. ①词… II. ①范… III. ①陈列设计—词汇—介绍
IV. ①J525. 2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第119043号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳市博益印刷有限公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 7.5

字 数: 130千字

出版时间: 2012年9月第1版

印刷时间: 2012年9月第1次印刷

责任编辑: 范文南 洪小冬 光 辉 林 枫

封面设计: 洪小冬

版式设计: 林 枫

技术编辑: 徐 杰 霍 磊

责任校对: 徐丽娟

ISBN 978-7-5314-5130-3

定 价: 45.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnpgc.com.cn

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

序

本人展示设计师出身，后又在欧洲略学了一些建筑学与城市规划设计方面的知识，经工作实践，回国后复而从事展示设计教学工作。因此收集了一些杂念感想，横纵贯穿一些相关学科的理念，借助这些词汇，想一表拙见。

展示设计并非一门有漫长历史、悠久传统、系统逻辑的学科，词汇及理念也是借助一些其他学科之所长，因而可以称之为一个杂学。没有规矩，没有界限，反倒是一种长处，可以任意吸取其他设计领域中的营养，也是它的生命力之所在，可以无拘无束地与众多设计领域交流共生。其实，当今设计领域的其他学科无不如此！纵观设计发展，没有横纵向的交叉和互学的设计师是没有生命力的！

设计自古有之，与社会和经济发展与时俱进。国际化的到来使中国的展示设计领域突然获得很多机会和挑战。因而，对于设计师来说正确理解这些关键词背后的设计理念也就变得颇为重要。

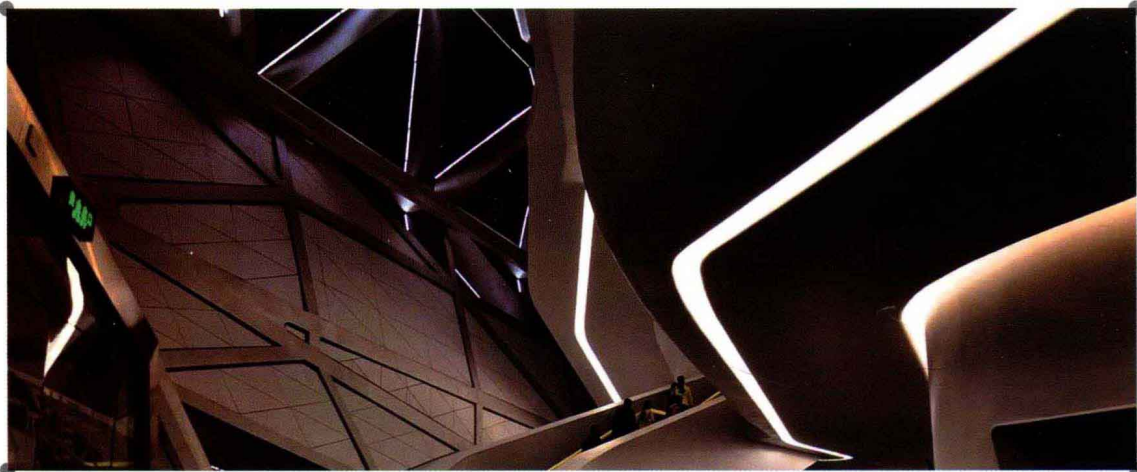
我们当下在具体设计事务上还欠缺很多成熟的理论与方法。就本身学科建设和发展来看，系统地把基础概念论释清楚是构建学科层次的关键。即判断需要借鉴哪些成熟的基础学科概念来构成自己的学科的模式很重要。

其次，用发展的眼光来看，国际化与横纵贯通的思考是今后本学科可持续发展的必须。每每看到有些展示设计作品，不免顿觉压力很大。意识到：经济与文化的发展应齐头并进，但是质量与速度的提升同样重要。

希望潦借几个词汇的拙见，能够给大家一些学习展示设计的帮助！
写作期间，郝琦女士在文案校对中给予很多支持，特此感谢！



2012-02-01



目 录

CONTENTS

007 抽与象

具象与抽象是一对反义词，而抽象这一概念是很有历史渊源的……

013 功与能

从科学角度上来说，“功能”就是事物或方法所发挥的有利的作用和效能……

018 尺与度

尺度一般表示物体的尺寸与尺码；有时也用来表示处事或看待事物的标准……

023 形与态

“形态”广义上是指形状或者神态、姿态；也泛指事物在一定条件下表现的某种形式……

029 规与律

规律是事物之间的不断发展和重复的必然联系……

034 批与判

批判是指能够在领会内容之后抓住要领，站在另一个高度和角度上提出质疑辨析的过程……

040 资源与整合

资源整合 (Resources Integration) 的概念来自于经济学的领域，它们对资源整合的定义其实与我们设计领域并不冲突……

046 “绿色”与“可持续”

这两个概念都是较新的概念，它们之间互相依赖，相互影响，而倡导这一理念却是为了同一个目的：节约资源，保护自然，协调发展……

051 创造与创新

创造 (create) 从字面意思上是指给社会提供新颖、独特的产物以及活动……

056 传与达
传达也称为信息传达
(Communication)

061 灵与感
从字面上,“灵感”可以理解
为在创造性劳动过程当中
出现的一种功能与效率达到
高潮的心理状态.....

065 慢工与细活
《胡雪岩全传 灯火楼台》
中提到:“只要不限辰光,
慢工出细活。”.....

**070 己所不欲,
勿施于人**
设计作品在设计师眼中是产
品,是向外推销的事物.....

075 教学与国际合作
在当今国际化日趋加速的情
况下,国际型人才的培养便
成为了全球高校教学的又一
战略性目标.....

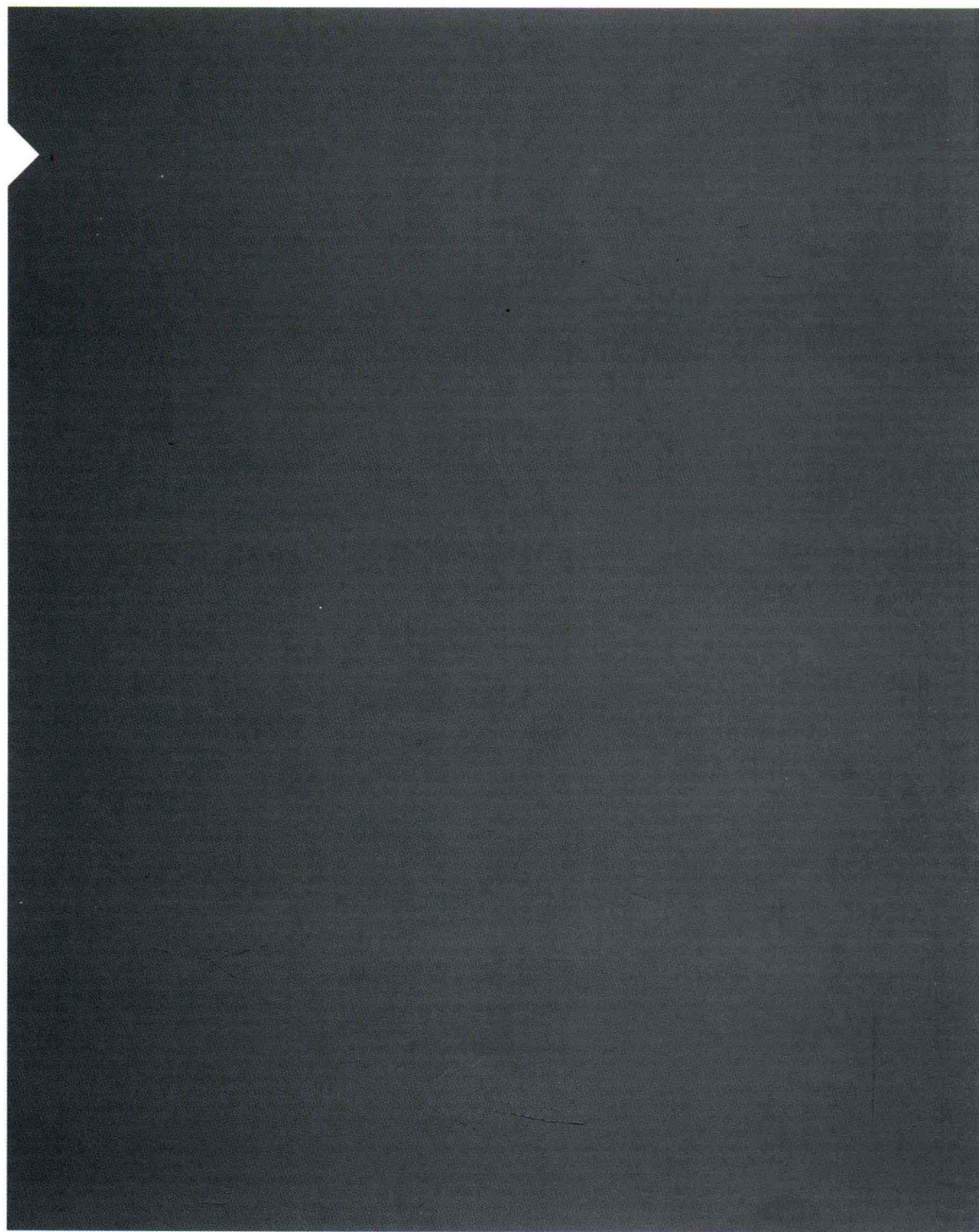
082 实践与理论
实践是人类自觉自我的一切
行为,理论是指人们关于事
物知识的理解和论述.....

086 震撼与极致
“极致”是事物达到顶点、
极点、最高点,以至于最极
端的一种状态和形式.....

091 综合的展示
综合性是指把对象或现象的
各个部分、各个属性依目的
整合成一个统一的整体
的过程后所体现的一种事物性
质.....

095 展示的“四化”
如果说展示包括“展”(展陈)
和“示”(演示)两层含义
的话,那么建筑的含义就相
对来说比较单一,基本上就
是指可以利用的空间.....

**105 主题展示之三大
德国汽车展馆**
现代展示手段的多样化是由
于现代展示的需求的多样
化和内容的专业化而形成的
.....

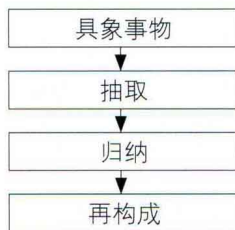


抽与象

什么叫抽象

具象与抽象是一对反义词，而抽象这一概念是很有历史渊源的。20 世纪欧美的抽象主义与抽象艺术，是把具象的事物抽取其表面的特征，形成简单的、概括的形象的过程。

这种总结、抽取、归纳、再构成的过程和思维能力恰恰是设计师思维训练的主要功课。



这一过程中最主要的步骤是从具象事物抽取元素的过程。它的准确性和目的性直接决定了抽象的准确性和发展深度。小到从一个简单的螃蟹前肢，通过仿生学的原理归纳设计出钳子和剪子，大到从鸟类的飞翔本领抽象到航空技术。这些从具象中走出来的科学和原理对人类创造与想象来说都是十分重要的基础。

从具象中抽取元素需要注意以下三点：

1. 一针见血的逻辑分析与抽取

面对具象事物，人们往往会怀有一种日常生活养成的与生俱来

的“成见”。比如说“杯子”，人们脑海中马上会呈现一个带把儿的圆形盛器；说到“建筑”，人们马上会想到尖顶带窗的小屋；说到“汽车”，人们马上会想到四轮的机器。而这些具象事物所存在的概念和形象并不代表它们唯一的形象和功能的本质，但是通过大量的在脑海中不断重复的同类物体的积累，大脑就会自然而然地把某种物体与重复得最多的形象合成为固定的模式。而对这一事物的认知就会与看到最多的物体的形象和功能画上等号。这样，我们的大脑就慢慢变成了没有创造力的人云亦云的机器了。懒于思考的心理也同时慢慢占据了创新和想象的空间。

具象事物的本质和功能 $\neq$ 大脑中的具象事物的形象

如何不要雾里看花，一针见血地看出事物的本质尤为重要。首先要对物体本身进行剖析，认清事物的本质与功能。比如再说“杯子”，它的功能就是存取液体的盛器。所以自然界中如葫芦、叶子、手掌其实都可以具有“杯子”的功能。而非自然界中就更多了，不必圆形，不必有把儿，不必是完美的几何形，它可以是任何一种形状，甚至还可以表达很多寓意。因此“杯子”就有上千种可能。

总的来说，对具象事物进行剖析的关键在于明了事物的功能和本质，而越复杂的功能和本质就越有更多的剖析空间。比如说展示空间，它的功能很综合，空间相对复杂，所以它们就存在着更多的创新空间。我们的设计创新度与剖析的层次性有着重要的联系。有时剖析的力度不够会给创新直接带来负面影响。

其实剖析的手段有很多种，比如分类、肢解、再组合、新组合等。比如手机的发明，就是在原有的有线电话和无线技术的基础上，进行重新组合后所创造出的新产品。而现代建筑就是模块式工业化生产和原有建筑功能结合后的产物。随着信息网络时代到来，我们周围所有的具象事物的原形也在不断地革新着。Iphone 和电脑自控大楼都在更新着人们脑海中关于电话与建筑的形象。

2. 去其糟粕的选择与归纳

有了功能与本质的抽取，会得到一些很清晰的答案，有时甚至不止一个，而如何在其中进行选择与排序就很重要了。这种选择首先要制订一套“游戏规则”。规则决定成败。到底是谁唱主角？遵循功能之中的哪一个方向作为主导，也是决定创新范围的关键。

归纳也是一门艺术，抽取出的元素之间的排序关系也决定了最后的抽象结果。根据经验，抽取的元素越简单，归纳的成功几率也越高。比如北欧的简洁风格家具、东方的书法艺术，都是经过归纳后把简单元素



图1 瑞典某大学图书馆一角



图2 巴塞罗那高迪大教堂楼梯

再组合而创造出的新形式（图 1、2）。

3. 纵横四海的再构成

如果在筛选之后仍然不能有足够的创意，就需要与不相关的元素进行再组合，进行再构成，从而赋予其新的面孔。但是抽象的重组与创新的重组是不同的。抽象的重组是通过抽象的手段，使其更接近于其功能性的本质。而创新的重组是可以利用抽象及具象的多种手段来增加它的新意。

比如一些空间构成要素的塑造，就可以成为再构成的典型案例。（图 3）慕尼黑的 Brandhorst 美术馆就是很好的案例，把建筑外立面设计成彩色空混的艺术效果，把冰冷建筑外形与人们心中的艺术的斑斓色彩相组合，使一个本来很古板的建筑形式有了新的活力。



图 3 慕尼黑 Brandhorst 美术馆 Sauerbruch Hutton

4. 转换

在从事展示教学的过程中，我于2009年策划了一次中德高等艺术设计院校间的设计课题——2010年世博会河南馆设计竞赛。其中如何将“河南”这一博大精深的课题变成可视的形象化空间至为重要。

学生们在经过对“河南”这个命题的分析后，几乎每个人都得出了相同的结果和关键词，比如“中原”“文化”“文字”“太极”等。但是这些已经很抽象了的元素还是很难把每个人的方案彼此区分开来，并且也很难在这些元素中深入下去。如何把这些抽象的元素变成个性鲜明的具象形象，就成为了作品最终成败与否的最关键因素。而这种探求正是从具象到抽象，再从抽象到具象的过程。事实上，我们的设计思维总是在这抽象与具象之间循环往复，不寻求到新的形象就绝对不能停止这样的思考。而在这种情况下基本可以用两种手段进行深入。

(1) 原有抽象元素——具象的元素

抽象到极致之后反倒需要通过某种具象形象进行表达，而具象元素是多种多样的，这既增添了具象元素的趣味性，又使主题表达得更贴近于我们需要的结果。比如“文字”元素可以用“字模”形式来表达。

(2) 原有抽象元素——其他抽象元素

抽象的元素具有一定的特征和性质，我们可以尝试在其他抽象元素中找到同类项。比如“太极”与“黑白”或者与“对称关系”之间存在着某种相同之处。所以在抽象思维中有时也是需要借助于其他抽象的元素来用于空间塑造的。

当然这些抽象的思考过程不必一定要遵循哪一种模式。也可以利用头脑原有的想象力来进行跳跃式思考。要知道，一味循规蹈矩、照本宣科式的思考方式也是创造不出真正杰出的作品的。

成功的“抽”的过程是成就“象”的基础。“象”是在我们设计中的“神似”的感觉和高度，是“似”而不是“是”。照葫芦画瓢地复制是在设计中的大忌。我总是在教学当中说“不要拿苹果去展示苹果”！意思就是不要拿原有具象的事物来说明它自己，如果这样那还需要什么设计呢？还谈什么创意呢？

做到“象”是设计的基础，之后才能称之为设计作品。抽象思维的训练是我们设计师具有创造性思维的基本功课。只有经常尝试揭示事物的本质才能使我们的头脑具有想象力和跳跃性，才能创造出“神似”的新产品、新空间。

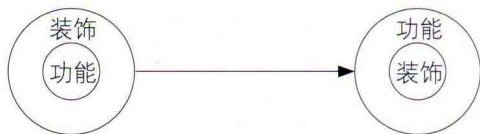
功与能

一、什么是功能

从科学角度上来说，“功能”就是事物或方法所发挥的有利的作用和效能。但是在设计中我们不妨分开来看，因为“功”与“能”讲的确实是两回事。

“能”在我们经常涉及的空间类创作当中指的是设计内容与空间本身的性质。我们都知道，“空间”的应用性应该放在首位。但是当下国内的空间设计作品“能”却体现得不多。所谓功能至上的大道理我们设计师心知肚明。但是如何让貌似枯燥无味的“纯功能”变成有趣味、有震撼力的空间呢？也就是说，设计内容如何更好地形象化、空间化、立体化呢？

现在常规做法总是把“纯功能”套上一层“装饰”的外衣。即在原有“功能”的基础上进行所谓的美化与装饰。在一味追求装饰与外形奇特的同时，往往忽略了“功能”本身的特性，使得内容服从了形式，本末倒置。其实室内空间中“人”的舒适性应该排在第一位，但是我们看到很多空间设计作品，室外的造型却成了许多设计师争相博弈的领域。室外服从于室内的原则成了倒置关系。“人”的舒适度排在了空间造型的后面。更有甚者，建筑外立面的功能也被“形式主义”所代替，形成了建筑外观让人失望，建筑内部让人绝望的状况。导致了有些空间设计作品以装饰手段作为中心，功能反倒成了空间的附属品，使空间成为了一个不可使用的，也不适用



的空壳子。

我们大家经常看到的一些建筑，外观设计都争相吸引眼球，甚至哗众取宠。“中国顶”、“民族风”、“本土文化”等冠冕堂皇的词汇也在空间、建筑设计当中滥用。使很多设计不伦不类，功能、效率、舒适度极低，而最终造就了许多“假文化”、“假民族”的设计作品。这些建筑，人们如果步入其空间内部，马上会体味到不适感。其实人的感觉十分灵敏，不舒适感是由内心而生的，很难遮掩和修饰的。

二、“能”

到底“能”有多少空间可以挖掘，使“功能”也成为“美”的东西呢？这里有两种途径可以参考。

1. “能”的纯度

空间中满足一切功能的需要是我们空间设计的原则。因为功能是以使用者作为第一服务对象的。所以以人为本的设计就是以功能为主导的设计。

功能不论美丑，而创造功能的最大化和实现功能的更高效率是设计师最主要的任务。无论是一所商业建筑、一栋办公建筑或者一个展位，都会存在着运营的成本不一、使用效率不同的问题。所以是否做到功能最大化、效能最大化也就是区分设计质量的第一标准。如何让空间发挥出它的更大潜质和更大效率，让使用更加舒适、高效、快捷是我们设计师首先要解决的问题。而绝非上来就进行各种装饰和修饰，而忽视了空间本身的意义和塑造的原则。

例如办公空间，如何能够创造出更丰富的组合方式、更便捷的人流走线和层次，最大化地实现办公功能之间的流动与互助，最大程度地减低运营成本，尽可能地实现办公环节上的流畅和联系是空间设计中需要解决的首要的一系列问题，而非材质、颜色、样式等装饰方面的问题。

所以在“能”的纯度上做文章是设计师需要用心去做的第一步。

2. 好的“细部”

除了“能”的纯度，还需要有好的细部来补充和完善，才能称之为好的设计作品。在这个步骤上仍然没有轮到空间装饰。好的“细部”是指空

间的连接、组合、补充等细节的部分。它们处理得当能够大大提升空间的质量。

在空间设计中我们经常会走入“效果”的误区，甚至认为一张效果图的渲染技巧好坏就能够代表空间的气氛。其实，“细部”成就了空间的好坏。比如空间的结构、转角、连接等小地方处理得好坏恰恰体现了设计的质量和设计师的功力。

比如德国大众汽车城 AUDI 展馆中的墙面的平面设计与多媒体界面设计的统一性这个细部直接决定了展馆的档次和整体设计的质量(图4)。

图4 德国 Wolfsburg 大众汽车城 AUDI 展厅多媒体墙面与平面设计



人们的观察都是敏锐的。而人们往往通过对空间的细微之处的观察来评价质量好坏和做工的精良与否，而非大的面貌和总体印象。比如许多艺术作品之间的差距就在毫厘之间，却失之千里！空间也是如此，眼睛是不会说谎的。比如汽车的设计的优劣，我们往往一眼就能区分出来。严谨、结实、美观、科技并重是好车评判的标准，而不是靠哗众取宠的造型、多变的腰线、绚烂的颜色和庞大的体型就能够简单定位的，是需要踏踏实实的，含蓄其中的，实实在在的做工来展现。很多二流汽车品牌车身已经做得很庞大了，设计的车身线条够多了，车灯也足够复杂了，可是依然达不到一流汽车简单形体中体现的刚硬和讲究。这正说明，眼睛是不会说谎的，好的“细部”是“摩”（揣摩）出来的，而不是“想”（想象）出来的。

空间的细部也是如此。每每看到好的建筑作品，必定是在细部上花了很大工夫，看着不起眼的结构部分，却绞尽脑汁，巧夺天工。比如“西班牙馆”，一个简单的悬挑屋顶，被Ludwig Mies Van der Rohe设计得轻薄、远挑。看似简单，但真正的内行人都知道，这里面的文章是很难做的。但是只有对这些细部进行不懈的探究，反复推敲，才能造就惊世之作。

图5 Ludwig Mies Van der Rohe
西班牙馆

