



中央美术学院城市设计学院实验教学丛书

SEVENTEEN

黄建成 编著
湖南美术出版社

2007 17SUI SEVENTEEN

Central Academy of Fine Arts
City Design School
laboratory

黄建成 编著

湖南美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

十七岁/黄建成编著. —长沙: 湖南美术出版社,

2008.4

ISBN 978-7-5356-2945-6

I. 十... II. 黄... III. 艺术-设计-作品集-中国-现代

IV. J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第041095号

十七岁

编 著: 黄建成

责任编辑: 陈秋伟 周 健

责任校对: 徐 盾

出版发行: 湖南美术出版社

(长沙市东二环一段622号)

经 销: 湖南省新华书店

印 刷: 长沙湘诚印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 8

版 次: 2008年5月第1版

2008年5月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5356-2945-6

定 价: 48.00元

【版权所有, 请勿翻印、转载】

邮购联系: 0731-4787105 邮 编: 410016

网 址: <http://www.arts-press.com/>

电子邮箱: market@arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题,

请与印刷厂联系调换。

Contents

目录

序	1
Preface	
十七岁课题	5
Seventeen Project	
课程介绍	6
Introduction	
玩具与动画	8
Toy Design & Cartoon	
书籍与多媒体运用	32
Publication & Multimedia Application	
品牌形象设计与推广	60
Brand Design & Promotion	
时尚流行文化的影像表达	74
Pop Culture by Film & Video	
2006年十七岁课题作品	96
2006 Seventeen Project Works	
十七岁的足迹	112
Evolution of Seventeen	
十七岁课题后记	120
Afterword	

设计及其教育

(丛书代序)

这里所谈的“设计及其教育”，准确地讲，是“今天的设计及其教育”，与诸位设计师所关注的比较具体的设计课题相比，这好像是个大而无当的题目。在此我只是想提出一些现象来供大家思考，因为这些现象正在或将要影响未来的设计及其教育。在这个问题上，可能不存在什么结论，只是有助于我们重新梳理一些好像已经熟知的“概念”，理清一些似是而非的问题。从这个意义上讲，在今天这个特定的时候，对设计及其教育的宏观的、整体的审视，可能比解决一些具体的设计问题显得更为重要。

一、中国城市化进程与中产阶级的兴起促成了新兴的城市文化的形成，以及日常生活审美化倾向

众所周知，中国正处在一个高速城市化时期。就世界范围看，100年以前，只有10%的人口居住在城市中，但到了20世纪末，这个比例提高到了50%。仅2000年以来，中国就发展了数百个新的城市，每个城市的规划人口数都超过了40万。一种“动态高速创造”的城市文化正在形成。

与此同时，国家统计局统计的数据显示，2005年中国城镇居民人均可支配收入为10493元，可以说人人是万元户。据预测，到2010年，城市中等收入群体的家庭将占全部城市家庭的45%。中国社会科学院则在2004年作出推测，中等收入阶层人数占总人口的19%，约2.5亿，其标准是家庭财产在15-30万元之间。虽然在学者当中，对中国中产阶级的定义和限定还存在着不同的认识，但就一个新阶级或新阶层的出现，已经达成了共识。中国中产阶级正在逐渐形成自己的生活方式、审美品位和感知模式。“日常生活审美化”这一出现于后工业

社会或消费社会的西方社会现象同样在当代中国得到体现。严格地讲,中国还没有完全进入理论家们所说的“消费社会”,但是消费社会的一些典型特征已经在局部出现。在这一审美化进程中,人们的生活发生着改变,现实被审美时尚化,消费者们实际上不在乎获得产品,而是通过购买使自己进入某种美的生活方式。中产阶级正是这场审美化进程中的主体。

这一进程,一方面扩大了人们的审美对象和审美范围,形成了巨大的产业和市场需求;另一方面,一个以时尚文化为代表的新的审美趣味和文化价值体系正在生成。我们还来不及对此进行总结与归纳,这显然对传统的设计教育中的评价体系提出了挑战^①。

二、经济全球化格局中的东方文化、东方审美理想与中国人的文化身份

设计是文化的表象,以中国文化为代表的东方文化在世界文化体系中以其迥异于西方的思维方式和审美理想一直占有特殊的位置。其文化观念和主张为人类文明多元化作出了杰出的贡献。有学者认为,未来世纪解决人类社会所面临的诸多问题要靠东方智慧,而东方智慧的根源正是东方文化的独特性。在当今世界经济一体化及西方文化的强势下,保持文化的多样化和生活方式的多样化,已日益引起人们的关注。在未来的发展中,我们既面临着与西方共同的问题,也有着对相同问题的不同解读和理解。怎样保持中国人的文化身份,把东方的文化理念和审美态度转化成设计上的创造力,在世界文化大格局中形成我们独特的主张和文化竞争力,这是今天设计教育中不可避免的重要课题。

三、信息化时代的知识更新与可能性

信息化时代的快速到来,深刻地影响着这个世界,广泛地改变着人们的生存方式、生活态度以及思维习惯。科技的发展,丰富了人类的认知手段,极大地提升了人类的认知水平和解决问题的能力,使我们对世界的认识越来越综合、立体和多元化。但另一方面,随着人类认知空间的不断扩展,也在人们面前开启了一个更为广阔的未知领域,原有的知识结构与系统在这个丰富的、立体的、巨大的新世界面前已经显得力不从心。在还不甚丰富的、新的设计实践中总结、积累、创建具有信息化时代知识特征的新的知识结构与系统,是个世界性的课题。对于中国设计教育而言,既是挑战,也是历史性的机遇。

四、设计在当今社会文化与经济生活中的作用、地位以及对设计师要求的转变带来的设计教育的变革

设计作为这个时代的文化表征,在引领人们的生活与审美、促进经济增长和就业方面的重要作用日益受到政府及社会的关注。继高科技产业热潮之后,以设计为核心元素之一的文化创意产业成为新的经济增长点和解决就业问题的突破口。据北京市官方公布,2005年北京市文化创意产业总资产已经达到4537亿人民币,2005年创造的增加值达到603亿元,占全市GDP的8.8%,实现利润103亿元,实现税收116亿元。北京市计划在2010年实现增加值1000亿元,占GDP的10%,能够解决20万人的就业。同时,北京计划在城区内400万平方米的老旧工业厂房寻找经营、投资者,将这些产值减少的工业厂房变身创意产业的新基地^②。

设计在今天的社会文化与经济发展中的作用与价值前所未有的地得到了政府及社会的认同与关注。“设计”已不仅仅是作为一种审美观念的阐释，而是更多地关注如何有效地解决问题，以及对发展进程的预测与控制。它所肩负的社会责任变得日益重要。与此同时，人们对设计教育的需求也呈现出持续的、高涨的热情。据不完全统计，大陆目前有700多所院校开办了设计类专业，占院校总数的2/3，每年招收学生15万人左右，各类在校生接近百万人。设计教育正处在历史上前所未有的大发展时期，也进一步说明设计师作为一个职业，得到了社会的广泛尊重。这对传统设计教育在教育理念、教学内容、培养模式上都提出了挑战。这既是一个机遇，又是一个考验，需要认真予以对待。

五、结语

综上所述，这些现象正在或将要深刻地影响我们今天的设计及其教育。我们所面对的是一个前所未有、日新月异、丰富多彩的世界，一个充满了诱惑与挑战的世界。未来需要一大批充满理想与才华的设计师投身其中。作为教育工作者，我们责无旁贷，更需要加倍地努力。



中央美术学院城市设计学院院长

2007年4月

（摘自作者在“台湾2006视觉传达设计国际艺术研讨会”上发表的演讲论文）

注释：

①部分内容参考了洪幸娥女士的论文《颓废还是诗意地栖居》，特此说明。

②上述数字引自2006年北京首届国际文化创意博览会宣传资料。

Seventeen Project

十七岁课题

“十七岁”年龄群是未来中国时尚消费的中坚力量，针对他们的设计还缺乏社会的关注。中央美术学院城市设计学院选择“十七岁”课题作为诠释“时尚、城市、青少年”这个教学定位的最佳代言，以“时尚、先锋、激情”为核心主旨，作为城市设计学院为三年级学生设置的专项课题。

该课题立足于17岁年龄人群的设计文化、形式研究，旨在建立一个促进未来设计以及设计文化发展的平台，引领中国未来的时尚消费趋势，体现其文化价值。通过课题的持续开展，引导学生参与时尚文化研究与设计，搭建开放的教学与研究平台，创立城市设计学院自己的特色教学品牌。

“十七岁”课题由中央美术学院潘公凯院长提出，由中央美术学院城市设计学院诸迪院长策划，2006年由马浚诚老师主持实施，2007年由黄建成老师主持实施。此次2007年课题在旺忘望、胡雪琴、仝晓锋、张大哲、汤俊、韩娴、张明等教学团队的共同努力下完成，来自美国芝加哥艺术学院的部分师生也参加了这个课题的讨论与合作，其间得到了中国艺术新闻网、中国环境设计网、新浪网以及大视觉工作室、广东集美SD空间设计工作室的大力支持。

中央美术学院城市设计学院十七岁课题组

课程介绍

“十七岁”课题是中央美术学院城市设计学院为大三学生设置的专项课题。

本课题具备两个特点：一是强调全程设计；二是常规性。专项课题通常具备十年规划，通过课题的延续性，反映十年流行趋势、十年社会变迁，影响十年视觉中国。它将成为城市设计学院重要的学术积累。

“十七岁”课题体现如同17岁一般“时尚、先锋、激情”的核心主旨。该课题邀请学院师生和院外专家及社会实体品牌公司共同参与，互相协作，共同完成专项课题，以“实题实做”的形式，完成学院和社会多维度的合作。

中央美术学院城市设计学院策划此课题主要有以下几个目的：

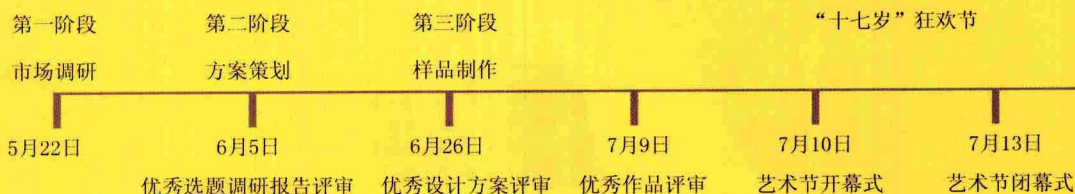
- 通过对以“十七岁”年龄段为代表的城市青少年的生活方式和审美趣味的关注，引导学生参与城市时尚文化的研究和时尚设计；
- 通过“十七岁”专项课题的设置，搭建开放的教学与研究平台，引入国内外资源；
- 通过课题的持续开展，创立城市设计学院特色教学品牌，积累一批研究成果和设计成果。

“十七岁”课题的具体项目流程包括市场调研、邀请品牌企业与教学队伍组建结合型团队、概念设计、完成样品、“十七岁”狂欢节、展览、媒体报道等。

从2007年5月至7月，“十七岁”课题跨时两个月，共八周。学院在课题开始前制订了完善与详细的“十七岁”提案，进一步明确了项目背景、项目流程以及“十七岁”狂欢节活动的筹备细则。邀请院内外专家、著名设计师及学院教师组成课题组教学队伍，并多次研讨教学计划与任务。

课题将市场概念、教学实践、娱乐精神有机结合，涵盖四个方面——品牌形象设计与推广、书籍与多媒体运用、玩具与动画、时尚流行文化的影像表达，根据市场调研—方案策划—作品完成的步骤分阶段有计划地进行。学生在各个课题组导师的指导下依次完成市场调研报告、设计方案、最终作品，并在每一阶段后接受阶段性成果评审，学院邀请品牌企业与院内外专家、教师作为评委。学生的综合能力在模拟的“市场检验”中得到锻炼和提高，开放性的教学方式突破了常规模式，充分调动了学生的积极性。

2007



课题主持人：黄建成

指导教师：

玩具与动画	任课教师	张大哲	汤俊
书籍与多媒体运用	任课教师	韩 娴	张 明
品牌形象设计与推广	任课教师	旺忘望	胡雪琴
时尚流行文化的影像表达	任课教师	全晓锋	

指导教师



张大哲

毕业于中央美术学院城市
设计学院动画系
中央美术学院城市设计学
院动画系教师

八周的课程是短暂的，但带给同学们的思考是深远的。从课题组报名开始，我就一直被同学们的热情所感动。现代社会人们的生活质量空前提高，生活在娱乐化，产品也随之玩具化了。中国国内的玩具市场虽然前景广阔，但玩具设计却人才匮乏。于是我和汤俊老师在十七岁课题的背景下提出了这个课题意向，希望把玩味时尚与艺术精妙结合。在两个月的课程中，各小组密切合作，创作出了大量符合市场需求的时尚作品，成果显著。



汤俊

北京电影学院动画剧作与
创作专业 硕士
中央美术学院城市设计学
院动画系教师

从最初接受课题任务的茫然困惑，到后来的目标明确、踌躇满志，渐渐地同心协力、互相鼓励，直至最后的硕果累累，我想说，正是你们——动画与时尚玩具组的同学们在不断地给我们老师呈现一个又一个惊喜：无论是伟岸英姿的“变形金刚”，抑或是渐有气候的“放肆”产品，酷劲十足的“异形”系列，憨态可掬、令人爱不释手的各色绒毛玩具，还是商业与创意并重的“星座魔幻录”网络游戏策划！在这里，青春激情和聪明才智共同舞动挥洒，为我们每一个人内心深处的“十七岁”荡漾起一抹最为年轻绚烂的亮色！

玩具与动画
Toy Design & Cartoon

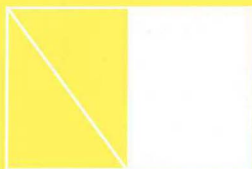
最佳创意奖

Best Innovation Award

放肆 玩具品牌

Funs Toy Brand Design

温名辉 陈 斌
高守焉 缪 玲
冯艳丽



街头文化，在上世纪六七十年代形成，并于80年代得到快速发展，到今天，美国的街头文化已成为流行文化中的一大热点，并在设计中快速得以运用。

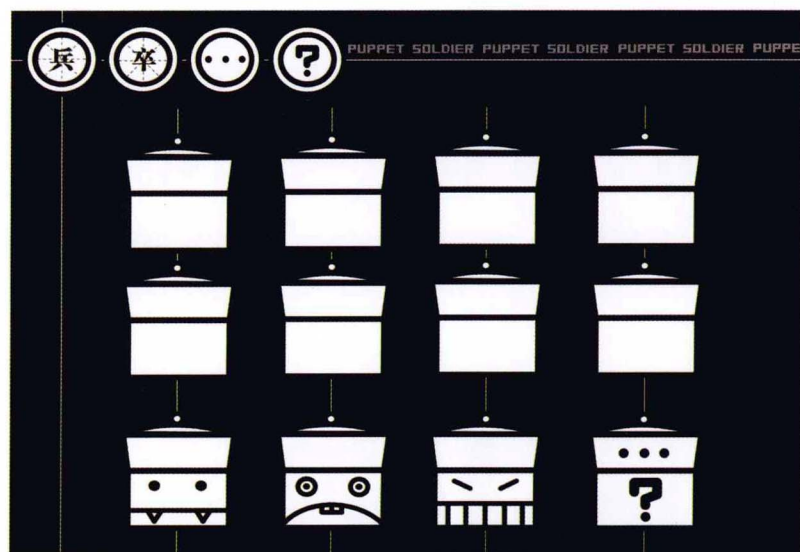
近几年在中国大陆，街头文化的发展也很快，但似乎仍处于一种亚健康状态，缺乏自觉意识。其实，当代中国环境中很多因素与这种街头文化的精神是相融的。我们不愿哈韩、哈日，步港台的后尘，在这个阶段，我们需要认识理解街头文化，更需要从自身的环境与生活中发掘中国式的街头文化。

FUNS新时代（放肆）

在信息爆炸与传媒日益发达的当下，中国人特别是年青一代，接受的早已是全球化的资讯，因此不可能避开全球科技革命、流行时尚风潮的影响。可以说，这是一个追求FUNS的时代，是“放肆”的时代。怎样在一个如此“躁动”的时代体现创造力成为我们的研究课题，而把这种创造力转化为FUNS，获取生产价值，则成了中国新一代设计师的任务。

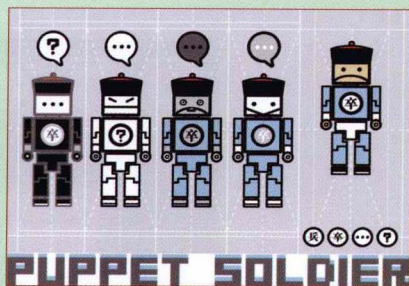
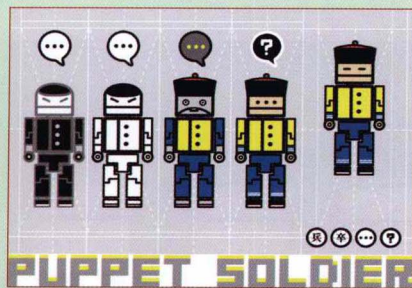
放肆 新时代
Funs New Age

Funs



PUPPET SOLDIER

Funs



教师点评：由于此项目开发较早，因此“放肆”系列作品在本课题中最成熟，也最具商业开发价值。在前期充分的市场调研的基础上，温名辉等学生将作品LOGO与相关的衍生产品进行了多种挖掘，创作出了服装、玩具、小游戏等众多该主题的产品，在师生中受欢迎程度较高，也为他获得了不少商业利润。另外，从各小组的运作情况来看，“放肆”小组成员各司其职、各尽所能，积极性和能动性被充分调动，其组织模式类似于商业化管理雏形，这种尝试难能可贵！

兵 卒 ... ?
PUPPET SOLDIER



