

观念越狱

Maureen Mooren &

Daniel van der Velden 的

转基因设计

李德庚主编 / 今日交流设计

甘肃人民美术出版社

□ GRAPHIC
Maureen Mooren &
Daniel van der Velden

如果把社会学、观念艺术看做是富含人文细胞的肌体，那这里的设计就是一种从中提取了某些 DNA 物质的“转基因设计”。不依赖什么“原创”造型，而是利用既有的现成品，借助人们的日常生活经验，虚构一幕幕的特定场景，模拟其他的文本形态，让文字内容构成设计本身，让平面设计成为社会评论。在他们看来，设计虽然要“借助”视觉，但并非完全“依赖”它。在人的意念层面，设计一样可以展开作业，实现与人的深层互动，使人感受到一种类似游戏的体验，甚至是一种智识上的快感与挑战，在不知不觉中抛开对平面设计的固有观念。



THESE WORDS

2008

OMD当代设计中心

GRAPHIC

图书在版编目 (C I P) 数据

观念越狱 / 李德庚主编. —兰州: 甘肃人民美术出版社,
2008.9

ISBN 978-7-80588-699-2

I. 观… II. 李… III. 平面设计 IV. J506

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第139400号

观念越狱

Guan Nian Yue Yu

主编: 李德庚

副主编: 郭红雨

策划: 罗怡 曾孜荣

编辑: 陈爱儿 戴冬梅 时光

责任编辑: 张明钰

设计: 李德庚 Mareen Mooren & Daniel van der Velden

印前协助: 罗雪 赵小平 秦华

出版发行: 甘肃人民美术出版社

地址: 兰州市南滨河东路520号

邮编: 730030

电话: 0931-8773224

0931-8773269

E-mail: gsart@126.com

监制: 今日美术馆

制版: 北京今日新雅彩印制版有限公司

印刷: 北京中华儿女印刷厂

开本: 889毫米×1194毫米 1/16

印张: 13

字数: 47千字

版次: 2008年10月第1版

印次: 2008年10月第1次印刷

书号: ISBN 978-7-80588-699-2

定价: 98.00元

(如发现图书有印装质量问题, 影响阅读, 可随时与本社发行部联系更换)

版权所有 盗版必究

OMD当代设计中心 (OMD Contemporary Design Terminal) 是一个具有创新精神的、多学科共同构建的创作集体, 是一个连接策展、出版、设计和研究的工作平台。OMD寻求一切的可能性来为当下的设计拓展更大的社会能量。OMD主动介入社会生产的诸多层面, 并寻求在各种新的领域与节点中发挥设计的作用及探讨设计的意义。

在设计实践领域, OMD把自己定位为**社会生产的协作者**, 与传统的手工业模式彻底划清了界限。OMD的工作首先基于**理性与科学**, 强调根据项目本身的情况去设立恰当的设计方法与程序系统。同时OMD也是当代新设计美学领域的**创造者与探索者**。

OMD是一个**开放的工作平台与协作网络**, 拥有开放的工作边界与不限定的协作领域。目前, OMD的伙伴主要来自设计、写作、研究、编辑、策展、评论、艺术、音乐等各自不同的学科与领域。OMD的成员们具有在欧洲与中国不同的工作背景。在成立OMD以前, 他们各自作为独立工作的设计师、撰稿人、研究者、编辑、策展人、批评家与艺术家在多个领域工作多年。OMD的成员一直活跃在世界设计舞台, 他们的项目得到世界范围的广泛关注与报道。

OMD将在未来继续致力于设计文化的实践、研究、推广与交流。

www.design-now.net

www.o-m-d.net



Koninkrijk
der Nederlanden

观念越狱

Maureen Mooren &

Daniel van der Velden 的

转基因设计

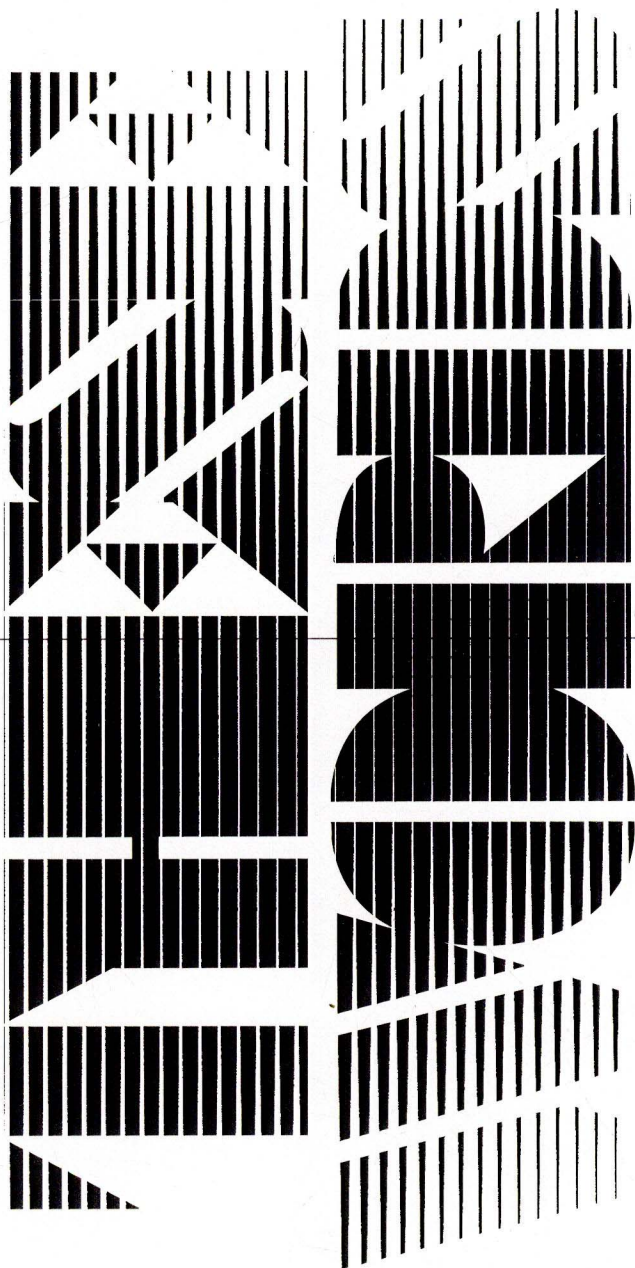
李德庚主编 / 今日交流设计

甘肃人民美术出版社

THESE WORDS

GRAPHIC

这些啊

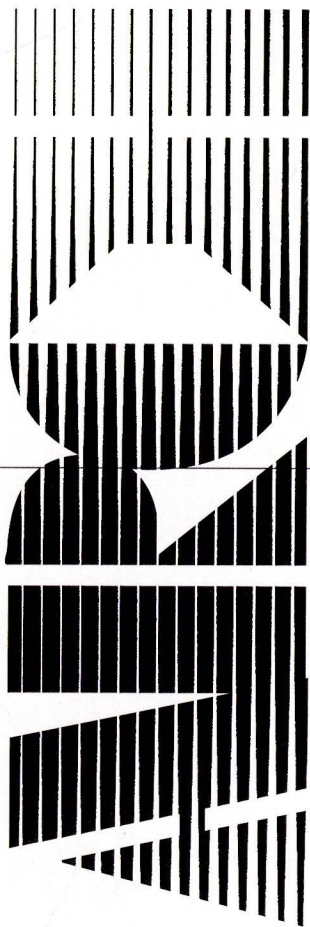


这里的一切都由词来注明。
不可否认，在信息社会里，越来越多的人需要这么做：给每个事物找一个词做标题。
尽管信息已经超载，但人们依然想了解更多。

把这本书竖过来吧，这里的一切都由词来引导。
不可否认，在信息社会里，越来越多的人需要这么做：给每个事物找一个词做标签。
尽管信息已经超载，但人们依然想了解更多。

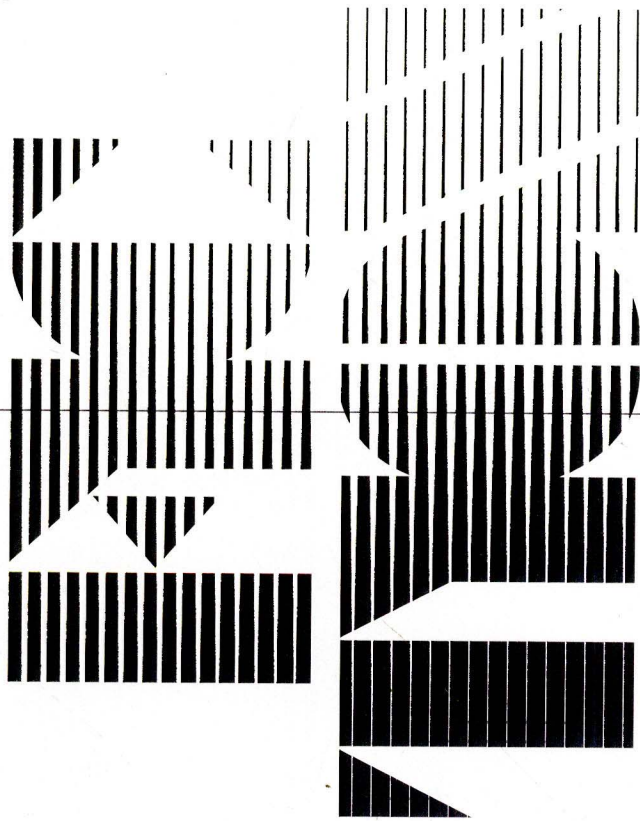
经济规则下建立的东西能给人带来一时的舒心，但造成的却是持久的紧张。人们怎么
才能确定自己了解得已经够了呢？

拱



拱。在横向流动的信息图景中，仍能发现纵向的空间吗？在诸如青柠色和圆弧线这样的视觉元素后面，还有更丰富的内涵吗？废弃陈规，采用全新视角后，经典的东西将如何重新定位？生活中有些符号由人即取即用，意义统一明了；而有些形式需要观察者各取所需，意义因人而异。因此，平面设计涵盖的是一个跨度很广的空间，如果说“拱”是建筑上跨越大空间的方法，那么“拱”也是平面设计具有纵深性的象征；如果说纸张和屏幕是一张平面图，那么信息就是一块可以用来砌“拱”的实体建材。平面设计便由此具备了建筑的特性。

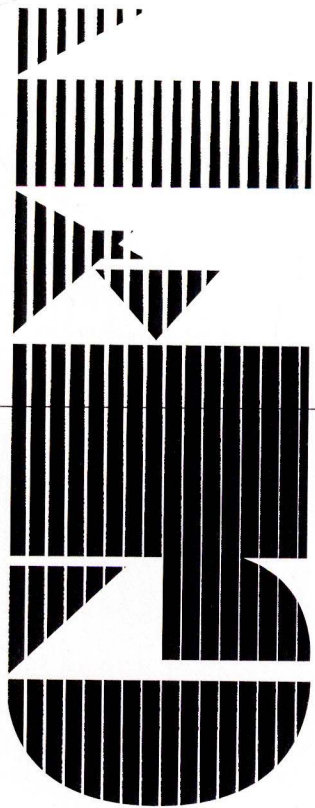
虛構



虚构。平面设计、虚构内容，两者听起来好像风马牛不相及。那些老式的、一眼一板的、切切实实的、中立客观的、“看不见”的、“好”的平面设计总是很讲规矩，比如设计一本小说，似乎只是把文字从作者笔下取走，然后递到读者眼前，这样的设计仅仅是一种工具，跟指引人们在机场取行李或者在博物馆找卫生间的标识几乎没有区别。

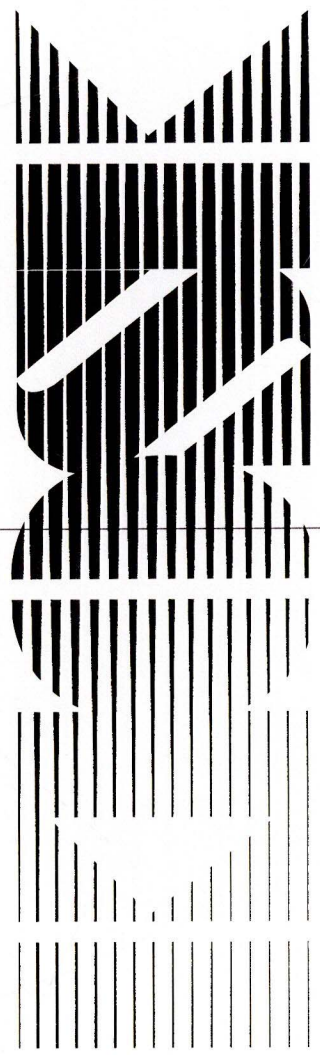
且慢！换个角度想想，现实会不会只是我们在幻想世界中碰壁后犯下的错误？表面现象和实际关联真的非要锁在一起吗？如果能够翻越这道高墙，我们是否就将拥有一个新世界——一个挣脱了事实羁绊的、自由的虚构世界？

礼物



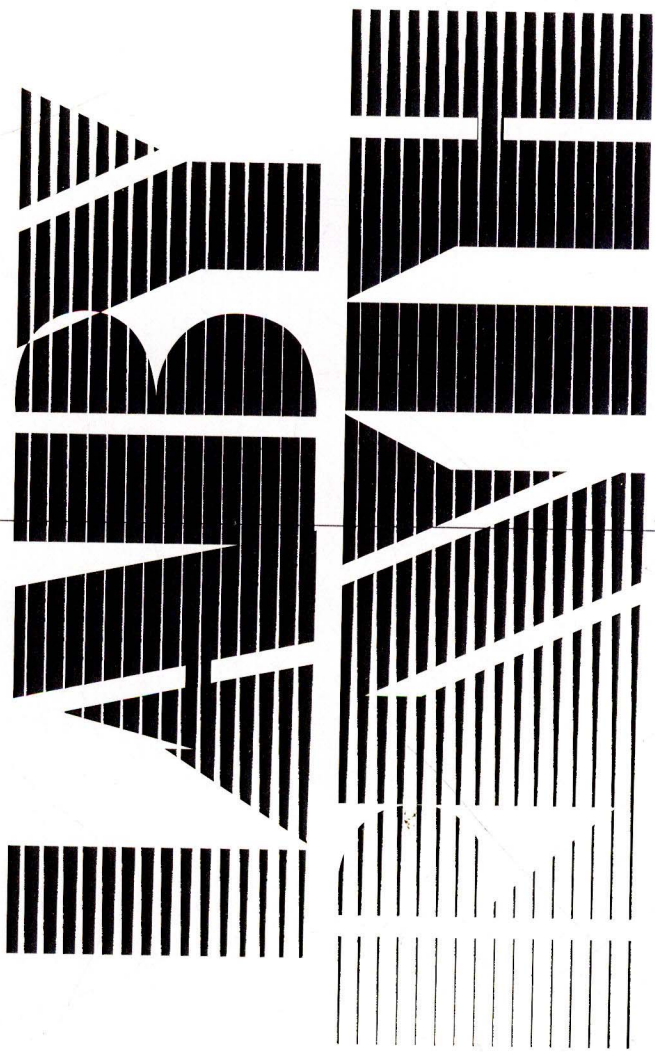
礼物。一个世纪以来，设计都是围绕使用者展开，时间一长，信息媒介就难免被人们当成“赠品”来看待。传单就是这样——随处可见，想拿就拿。

再多想想呢？不把它当成是为商业宣传而做的免费品，而是送给陌生人的礼物，他（她）会喜欢吗？



报摊。去任何一处报摊看看，你不觉得那儿的杂志实在是够多吗？《建筑师》《百万富翁》《游艇大佬》……都用目标读者命名，似乎都有个性追求，但也不得不为了拓宽销量而拼命贩卖低级诱惑。任何话题、任何开本、任何内容的杂志都可以在这儿找到，想再挤进去一本新杂志，可太难了。为在杂志堆里跳出来，变脸是必须的——完全跟以上那些有着忠实读者的期刊划清界限。莫非，在输给电视、互联网之后，今天杂志的命运只能靠帕丽斯·希尔顿的艳照和八卦来挽救了吗？

100
100



迷宫。今天的世界被媒体包围着。媒体上的一幅幅图景没有多少模糊空间可言。所以，与其追求单幅信息的多义，倒不如把整个系统本身看成是模糊的。但是，用崭新的视角在这些图景中慢慢“寻找”实在太费时间，现实世界不允许这么做。所以，平面设计只能束手束脚，退化为一望便知的卡通画。

迷宫的性质恰好相反，它是建筑的一种，人要在里面消耗大量时间去寻找通路。对于需要搜索信息的平面设计来说，还有比这更好的比喻么？只是，在迷宫中心等你的会是什么？人身牛头怪，还是一个已经急得冒火的客户？

游戏

