

# 信息时代的展示与

XINXISHIDAI DE ZHANSHI YU HUANJING SHEJI

# 环境设计

岭南美术出版社

吴诗中 著

亚洲市长峰会

The Mayors' Asia Summit

主办：中国新闻协会  
承办：重庆市政府 中国新华社  
赞助商：北京一瞬间集团公司

主办：中国新闻协会  
承办：重庆市政府 中国新华社  
赞助商：北京一瞬间集团公司



# 信息时代的展示与 XINXISHIDAI DE ZHANSHI YU HUANJINGSHEJI 环境设计

吴诗中 著

岭南美术出版社



### 图书在版编目(CIP)数据

信息时代的展示与环境设计 / 吴诗中著. —广州: 岭南美术出版社, 2007. 5  
ISBN 978-7-5362-3468-0

I. 信… II. 吴… III. ①陈列设计②环境设计  
IV. ①J525.2②TU-856

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第007545号

责任编辑: 李 颖  
责任技编: 谢 芸  
装帧设计: 兰 江 温冠南

## 信息时代的展示与环境设计

吴诗中 著

出版、总发行: 岭南美术出版社

(广州市文德北路170号3楼 邮编: 510045)

经 销: 全国新华书店  
印 刷: 广州市岭美彩印有限公司  
版 次: 2007年5月第1版  
2007年5月第1次印刷  
开 本: 889mm×1194mm 1/16  
印 张: 9.5  
印 数: 1-3000册

ISBN 978-7-5362-3468-0

定 价: 48.00元

# 目 录

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| 序 .....                  | 4   |
| 前 言 .....                | 6   |
| 第一章 信息时代与信息文化 .....      | 8   |
| 第二章 数字化时代之前的展示设计 .....   | 20  |
| 第三章 展示空间形态的演变与发展 .....   | 40  |
| 第四章 数字时代展示设计的位移 .....    | 48  |
| 第五章 展示与环境设计的创意 .....     | 58  |
| 第六章 展示道具设计 .....         | 68  |
| 第七章 设计材料的选用和生态环境 .....   | 80  |
| 第八章 信息环境设计 .....         | 88  |
| 第九章 展示与环境设计的综合表现形式 ..... | 104 |
| 第十章 设计案例 .....           | 116 |

# 序

吴诗中于2004年取得清华大学美术学院设计艺术学博士学位。由于他所研究的专业方向,属于我院设计分部的业务范围,我又在设计分部担任过领导职务,同时在具体的环境艺术设计领域与他有过较为深入的合作经历,与他所研究的专业关系密切,因此也就比较了解他在设计与教学两个方面的水平。吴诗中的专业水平集中体现在丰富的社会实践经验与理论研究的结合,这在目前的社会背景下是较为难得的。

本书原是他读博士之前就开始写作的,待到完成,前后已有五年光景。信息技术的日新月异使得作者唯恐书中所写落后于时代,而我却以为规律性的设计方法应该具有相对长的存在时效。展示设计的本质在于如何适应人的感官接受程度,无论采取何种技术进行表现,不能有效地传递信息也是徒然。先进的技术与传统的技术在人的感官接受能力方面,处于等同的起跑线。出于这样的考虑,写了如下一段也许过时的文字,谈谈自己对于展示设计中信息传递与环境关系问题的认识,权且作为本书的序言:

## 简约与繁杂

纵观国内的展览,要做到简约是极难的一件事,大约与中国人喜欢热闹,钟情于琳琅满目的审美心理有关。加之于成果展示的求全观念根深蒂固。所以展品的选取多上一件十分容易,拿下一件则难上加难。因此展品的数量往往会突破展场空间容纳的视觉暂留极限,最终造成“眼花缭乱”的繁杂效果。

展览是一门时空表现的综合艺术,它是通过人的动态行进与静态观看最终形成的空间氛围总体印象而达成的精神愉悦。愉悦度的高低取决于视觉

接受的极限,也就是说,应该最大限度拉长第一件展品与第二件展品之间的空间距离,给予视觉暂留有一定的转换时间,从而才能对展品留下较为深刻的印象。在纯艺术品展示中一个展面通常只展示一件展品的做法就是这个道理。所谓简约对于展览而言,也就是给予人眼足够的休息时空。

空间装饰艺术的发展,经常会出现简约与繁杂的交替,这是人求异求变审美意识的本质。如同产品造型直线与弧线的交替、服装造型长短宽窄的交替一样。这种由审美意识的本质造就的时尚流行,与展览的风格并没有直接的联系。我们不可否认展览也会具有时代的特征,但是就简约与繁杂两种形式来讲,只有简约的展览形式才能最大限度地给予展品充分的展示。

## 展品与环境

置于展览场地的展品通常处于两种形态。一类是平面形态如绘画、摄影,文字与图片经过设计,张贴于运用各类工具或材料制作的展板;另一类是立体形态如雕塑、实物、装置,放置于场地或各种样式的展柜。前者以墙面作为背景,容易与展览的环境取得和谐。后者虽然也可以墙面作为背景,但由于场地位置的限制,往往会因人动态行进观看的视角变化,产生展品重叠的现象。因此较难与环境取得和谐。设计时需要根据展览的总体方案,在平面图上作细致的推敲,通过视点分析决定最佳的展品摆放方式。所以,经过精心设计的展品定位不能轻易改变位置。

在过去的时代展品的样式较为简单,尤其是传统的架上绘画,只要有足够的墙面空间,一般不存在与环境发生冲突的现象。而今天随着技术的日新月异,各种媒体的传播方式进入展览。展品对环境



的要求日见苛刻。展品的表现形式所发生的变化,从根本上改变了传统的展览方式。不少展品本身就可自成一组完整的环境。如何处理展场中的空间装置型展品与整体展示环境的关系,成为新世纪展示设计的新课题。

#### 平面与空间

平面与空间作为环境艺术设计的专业语言,所传达的是四维概念的空间信息。专业的平面图虽然是在二维的纸面上绘制,但它所表达的却是一个多量向的空间环境。这一点与平面设计专业的理念有着本质的不同。在传统的艺术表现形式中空间量向的界定相对比较明确,美术作品展览中,二维空间的艺术表现形式以壁面的绘画作品为代表,三维空间的艺术表现形式以场地中的雕塑作品为代表。然而,随着时代的进步信息交流的速度越来越快,现代设计摆脱传统意念的束缚,在满足各种产品物质功能的基础上,最大限度地展示其空间造型的审美价值,从而对传统的美术创作造成很大影响。不少美术创作开始冲破单一空间表现模式的羁绊,以不同工具、不同材料和不同空间样式的综合性装置取代昔日的传统样式。一件展品本身可能包括绘画、摄影、雕塑等传统的艺术表现要素。这些现象使得今天的展览更加注重于空间设计的多维性。

近年世界上一些重要的主题性展览已很少用单一空间模式的表现载体。最具代表意义的当属2000年在德国汉诺威举办的世界博览会,应该说这个博览会所表现出的展示方式代表了新世纪展览设计的方向。多媒体所提供的互动方式使人的参与成为可能,以一当十的主题概念展示构架代替了面面俱到的线性展示传统。简单的平面化展示模式被复杂的多量向空间构架所取代。展品和展示方式都

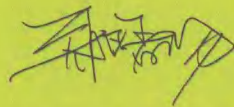
成为一种时空概念导引的设计产物。

#### 个性与主题

在艺术作品的综合展览中,任何一个作者的参展作品,总是希望以自己独特的个性压倒群芳独占鳌头。这样的展览以突出展品自身的审美价值为最终目的,所以很少附属的展览装具。墙面与展品面积的差距越大,对比就越强烈,展品的展出效果就越好。印象中奔驰汽车公司的车辆定型展厅,上千平方米的面积、高达七八米的大厅,在大型遮光板形成的漫射光映照下,场地当中孤零零的一辆汽车,何等耀眼,何等突出!成为个性展示的极致表现形态。

由于艺术作品展示的这种个性特征,展览中所有的参展者都不愿意与异类为伍,更不要说同处于同一视线的注视之下。

然而,带有一定主题内容的展览样式,则是以突出主题为己任。这种时候单靠展品往往很难达到主题所要求的空间氛围,需要使用人为的手段营造出相应的展示空间,于是不同类型的展览道具应运而生。这时展品的个性首先需要服从于主题,展品与展品之间同样需要达成与主题相关的合理陈设。就单个展品而言也许个性被泯灭,但从整体的主题显现来讲,可能会出现相得益彰的突出效果。



清华大学美术学院

2006年9月



# 前言



伴随着信息时代的到来，数字技术引起了一系列的相应的新技术的出现，媒体技术、智能技术、光电技术、网络技术、虚拟技术等，这些都是新时代新的设计文明，新的设计文明对各社会群体、各行各业产生影响，促进了社会的发展，而社会的发展又对艺术设计提出了新的要求。终将形成艺术设计专业的更新换代。如果您对展示设计艺术有兴趣，如果您想对展示与环境设计艺术的本身和它的发展有一个初步的了解，如果您想了解展示与环境设计未来的何种状况，如果您想看一看一个具体的设计项目的全过程，那么本书将要向您一一介绍。

本书首先揭示了数字时代的展示设计与工业时代的不同，又比较系统地叙述了工业时代展示设计的史略以及展示设计艺术所涉及到的基本内容。与其他展示与环境设计书籍不同的是，本书并没有花很多文字详尽地去论述展示与环境设计的基本内容的每一个细节，而是通过大量的设计图例和几套完整设计案例的分析，从不同的角度向您展示了展示设计艺术学科的面貌，使您能够轻松地进入展示与环境设计的世界。

展示与环境设计是一个日益重要的设计领域——数字时代的设计艺术，从内容到形式都将发生一系列根本的变化。对此，本书提出了新的观点。如果您已是一名从事设计艺术的设计师，或者您是有兴趣从事本专业的有志之士，本书都可以作为您的参考，并希望您能为本书提出宝贵的意见和建议。

作者

2005年1月



# 第一章



# 信息时代与信息文化

“信息”一词对我们来说早已不是一个新鲜的词汇，然而将信息社会的现象提到文化的层面上来说还刚刚开始。我们的祖先，捡起了两块石头相互撞击就形成了文化，而现代的新人类文化的形成，根植于信息技术的不断发展。信息技术的发展拓展了文化的内涵，丰富了文化的表现形式，使文化进入了全新的境界。设计文化将要形成新的风格；网络的触角延伸到了教育的领域；艺术设计与创作的新形式更有流动性和幽默感。从某种意义上来说，新的文化现象给我们生产和生活方式带来了诸多的变化。

过去，人们在信息交流上受到时间、空间的限制，人们依靠鸡毛信、烽火台、飞鸽传书、设置驿站来弥补空间的阻隔和时间的损失。工业时代电报、电话、广播、电视的出现打破了时空的限制，拓展了人类思维空间，带动了人类的文明与发展。而信息时代的通讯技术、网络技术、数字技术把人们带到了一个全新的时代，信息文化也就此产生。



## 1.1 短信文化

渴望信息交流是人的一种本能,这种本能使得人们不断地改进信息传递的技术,减少交流中的各种障碍。尼采说“距离就是美”,这一美的规律也反映在人的交往中。打电话显得关系比较近,发E-mail又不实时,关系太远,所以大多数人选择了发送短信,互致问候、祝福。很快,数字时代特有的信息传播形式“短信”形成了一种文化——短信文化。这一由群众创作的文化形式,带给人们一丝丝幽默清凉和甜美。还由此产生了一种新的职业——短信写手。

有的短信幽默乐观:“精神病医院一天下雨了,好多傻子拿着毛巾肥皂在雨中洗澡,只有一人独自在窗台看着。有人好奇地问:你在看什么?他说:那群傻子笨得很,我等水热了再去。”

这些短信都具有通俗化、幽默化的特点,易读、易懂、易流传。

## 1.2 信息产品与环境设计的非物质趋势

早在1995年,西方七国集团在布鲁塞尔召开了“七国信息技术部长级会议”,第一次从政治上确定了全球信息社会的发展方向。我们知道,人类社会进入文明时代经历了两次大的变革,一是农业革命,二是工业革命。今天,人类面临第三次大的变革,即信息革命。信息革命给各国带来了巨大的挑战和机遇。据统计,全世界信息产业的销售额早已达一万亿美元以上,超过了汽车业和钢铁业,成为西方国家最大的产业。以数字技术为代表的信息时代的到来,造成了人类生产方式及社会意识形态的极大改变。

在信息社会,智能化、数字化生产、虚拟设计制造、数字化操作将是其主要特征,与信息时代的步伐相一致,工业时代催生了工业设计这一行业,设计使得以大批量生产为特征的产品具有更强的竞争力和使用价值,同一件产品被多数人使用,设计的目标是满足多数人的喜好和要求。信息技术与制造技术的结合,为小批量、个性化产品的生产创造了条件,用户可以参与设计,为少数用户订制个

性化产品的趋势也在增加,设计、生产和销售融合了更多人的参与,甚至会通过异地进行协作和远程交流。以信息技术为支撑、以网络为平台的信息互动是这个时代最为明显的特征,知识是这个社会的核心,在产品和环境中,物质的比重下降,信息的比重增加,人们进入了一个以生产和传播知识为重心的世界。

信息时代是一个更易于复制的世界,瞬间就可以制造出大量信息,人们在浩如烟海的信息世界中反而迷失了方向,大量信息的生产和传播产生了对信息设计的需要,什么是信息设计?我的理解是以信息社会的技术条件和社会环境为基础,进行有目的、有价值的创造性活动,以便人类有效用和有效率地使用的技艺和科学。而信息设计的内容包含了网络设计、界面设计、数字化产品与环境设计、虚拟现实设计、数字媒体设计、数字娱乐设计、三维数字动画设计、数字化艺术表现设计。这里举出几例信息设计的实例从某一点来加以说明。



图1—1 E-mail 笔

### 1.2.1 信息产品

图1-1, E-mail 笔, 这是2002年英国易用设计展上展出的作品。一支能够书写的笔, 写完字后, 笔尖运行的轨迹会转成数字信号存储起来, 把它插在笔插上, 存储的信息就能发送到需要的地方。所以它是信息设计的载体, 是一件典型的信息设计产品。



图 1 —2 室内环境设计 设计：吴诗中





图 1-3 飞机座椅设计

### 1.2.2 信息环境

图 1-2 是某部设计的室内环境，是部长会见外宾并进行谈判的场所。设计极其简约。天花板除了灯以外，没有任何装饰线条和起伏、凹凸不平的形态，而在窗子的夹套中设计了会谈厅所要求的信息设备、信号屏蔽、数字声像等。夹套的玻璃后有绿色的植物，以加强绿色生态意识，使谈判的气氛增加一些生机。而正前方的装饰品是一件价值连城的文物，为了文物的安全，用凹面镜空中成像的方式展示，我们可以看见它，但是摸不着它，它是通过

光的折射出来的实像，而实物在下面。

图 1-3 是一种能飞越太平洋远程飞行的飞机的座椅，是移动的环境设计，同时也是信息时代的产品，设计得非常巧妙。椅子一正一负互相吻合，最大限度地利用了空间。由于飞行时间在 10 小时以上，所以椅子具有能坐、能躺、能睡的功能调节。所有必须的设备都设计在椅子上，要用时拉出来，简单直观，语义明确。体现了人和环境的互动界面关系。



### 1.2.3 虚虚实实，真真假假——展示环境设计的新手法

图1-4是2003年国际服装展的一个展位。以投影灯投射出来的影子作为视觉形象，背景为白色起伏的条纹，黑色的影子在白色的条纹上起伏变化，生动、有层次。两个壁龛陈列着两组彩色产品形象图片，为画面画龙点睛处。虚幻的影子取代了模特，取代了实物产品。

光虚拟成像的原理早就有之，见图1-5。正在施工的国家地质博物馆钻石珠宝厅采用综合的虚拟表现手法，为凹面镜空中成像技术。将实物藏在隐蔽处，通过凹面镜的反射虚幻的形象出现在空中。以假乱真，当观众由于好奇去碰这一实像时，红外线扫描受到干扰时会启动另一道指令，再启动另一套多媒体播放系统，在观众前方的屏幕上投射出钻石的生成、开采和加工的场景动画，以及有关探宝的传说。

虚拟现实技术是一项涉及到众多学科门类的高新实用技术。近年来已在国际国内的展示设计环境中开始使用，效果明显。它与多媒体因特网并称为信息社会的最具代表性的词汇。虚拟现实技术与美术、音乐等文化艺术的结合将产生新的艺术形式。虚拟现实的英文是VR(Virtual Reality)。Virtual是虚假，Reality是真实，合起来就是虚拟现实。本来没有的事物和环境，通过各种技术虚拟，让人感到就如真实一样。虚拟现实的三个基本条件是沉浸、实时和互动。国内的很多学校已经建立信息媒体学科，虚拟现实被纳入到战略性的发展研究的位置上来，未来几年将是它最红火的年代，它的发展变化将对人们的工作方式、生活方式产生巨大的影响。

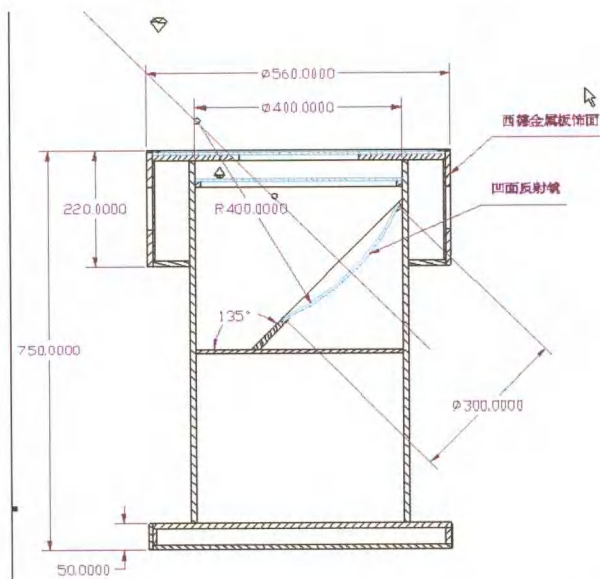


图1—5 光虚拟成像原理图



图1—4 2003年国际服装展一展位



### 1·3 远程教育——网络在艺术设计教育领域的延伸

随着时代的发展,培养一名劳动者所用的时间越来越长,一方面这源于信息技术所带来的“知识爆炸”。另一方面,技术加速度的发展,加速了知识的更新,新知识不断出现,旧知识不断被淘汰,每个人都有终身受教育的需要。在这种情况下,网络担当了知识传播者的重要角色,不断涌现的远程教学课堂以及能够访问到世界各地信息库的互联网成为人们汲取知识的重要渠道。再一方面,教与学的关系也发生了变化,教师在教学过程中处于辅导地位,学生也由过去被动接受知识,转变为主动探求知识。教师则更重于对信息进行处理和组织。

非常时期教育部采取了措施开通网上学习中心,让学生在线完成自主学习。中国教育电视台也开办了空中课堂。然而网络教育应是互动性的教育,早已不再是简单的电视教育节目。清华大学在

“非典”时期研制了网络教学系统——智能远程教室。教师在智能教室里讲课,学生在宿舍里、家里可看到教师讲课的内容和讲课时的各种手势、表情,甚至连教师的一笔一画的板书都看得清楚。如果学生有什么问题想提出,只要在电脑上连接一个麦克风,向教师发出请求就可以说话。如果想要在教师的面前留下自己的影像,只要在自己的电脑上连接一个摄像头,智能教室的投影壁上就可以出现学生的头像。教师可以通过激光笔的点选,选中某一学生的头像让他发言。学生还可以和教师一起在黑板上写字,教师可以亲手改动学生的演算。授课现场的视频、声音、随时保持动态进行时的板书,这些都能给学生面对面、真实的课堂的感觉。网络教育的发展,使教育走出校园、迈向社会成为可能。