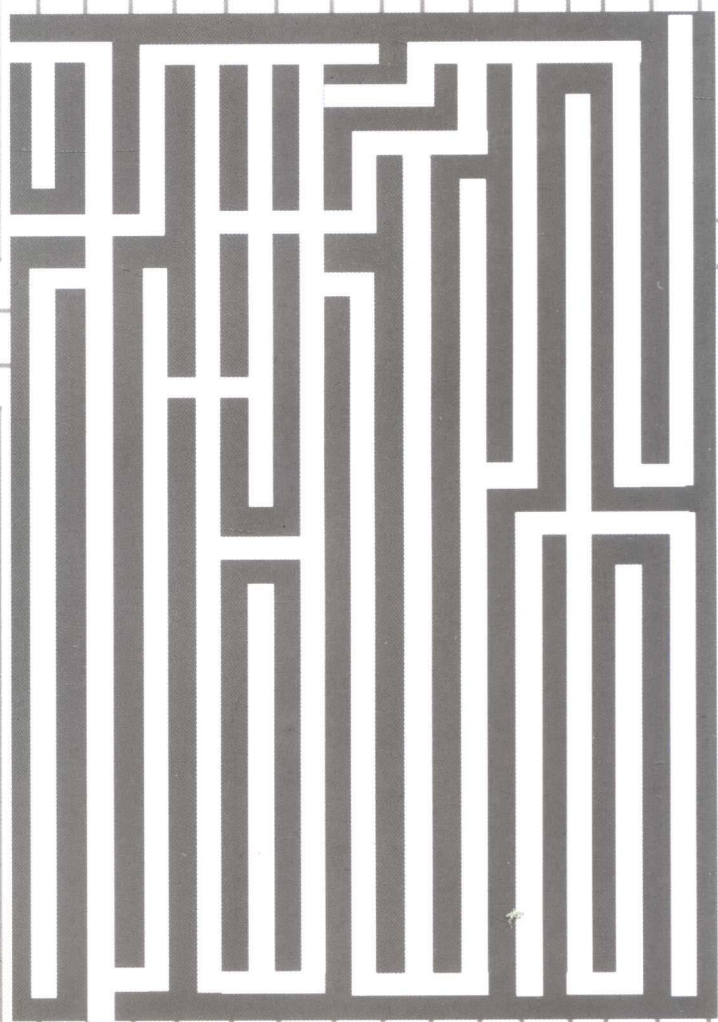


中国高等院校艺术设计专业系列教材

# 设计概论

周锐等 编著



上海人民美術出版社

---

### 图书在版编目(CIP)数据

设计概论 / 周锐等编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2006. 12

(中国高等院校艺术设计专业系列教材)

ISBN 7-5322-5049-0

I. 设 ... II. 周 ... III. 艺术-设计-高等学校-教材 IV. J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第138654号

---

### 设计概论——中国高等院校艺术设计专业系列教材

编 著: 周 锐 陈永群 吴国欣 吴 洁  
朱小村 雷朴实 朱钟炎 郑 旂

特约编辑: 郭建荣

策 划: 张 晶

责任编辑: 张 晶

版式设计: 周 锐

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

地址: 上海长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 54044520

印 刷: 上海新华印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印张 10

出版日期: 2006年12月第1版 2006年12月第1次印刷

印 数: 0001-5250

书 号: ISBN 7-5322-5049-0/G · 315

定 价: 39.80元

中国高等院校艺术设计专业系列教材

# 设计概论

周 锐 陈永群 吴国欣

吴 洁 朱小村 雷朴实

朱钟炎 郑 旂 编著

上海人民美術出版社

# 目 录

|                         |    |
|-------------------------|----|
| <b>序 言</b>              | 4  |
| <b>第一章 走近设计</b>         |    |
| 第一节 造物的原始动力             | 6  |
| 第二节 从作品谈设计              | 9  |
| 第三节 大师们和你谈设计            | 12 |
| 第四节 设计在改变着我们的生活         | 15 |
| <b>第二章 认知设计</b>         |    |
| 第一节 设计是艺术吗              | 20 |
| 第二节 设计的价值观念             | 23 |
| 第三节 设计的特征               | 26 |
| 第四节 设计与文化               | 29 |
| 第五节 设计学与其他学科的关系         | 33 |
| <b>第三章 设计师与设计</b>       |    |
| 第一节 谁是设计师               | 38 |
| 第二节 设计师的意识与责任           | 41 |
| 第三节 设计师的素质培养            | 43 |
| 第四节 设计师的团队合作            | 46 |
| <b>第四章 设计思维概论</b>       |    |
| 第一节 设计思维的属性             | 52 |
| 第二节 设计思维的价值取向           | 57 |
| 第三节 设计思维与语言概念           | 59 |
| 第四节 设计思维的内质与表层          | 60 |
| 第五节 设计思维与创造             | 65 |
| <b>第五章 设计美学与设计心理学概论</b> |    |
| 第一节 设计美学的概念             | 70 |
| 第二节 设计的语言美学             | 73 |
| 第三节 设计的材料美学和工艺美学        | 76 |
| 第四节 设计的批评艺术             | 80 |
| 第五节 设计的心理学概论            | 83 |

## 第六章 视觉传达设计概论

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 第一节 视觉传达设计的概念         | 88  |
| 第二节 视觉传达设计的领域         | 91  |
| 第三节 大众传播的媒介与传达设计的基本原理 | 99  |
| 第四节 视觉传达的社会影响研究       | 102 |
| 第五节 数字时代视觉传达的新特征      | 104 |

## 第七章 数字新媒体设计概论

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 第一节 数字新媒体设计的概念      | 108 |
| 第二节 数字新媒体设计的意义与基本特征 | 111 |
| 第三节 数字新媒体设计的追求与未来   | 114 |
| 第四节 数字新媒体设计教学及设计案例  | 116 |

## 第八章 环境艺术设计概论

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 第一节 什么是环境艺术设计      | 124 |
| 第二节 环境艺术设计的基本议题    | 126 |
| 第三节 环境艺术设计原则       | 129 |
| 第四节 环境艺术设计的相关知识和理论 | 131 |
| 第五节 环境设计当前的关注议题    | 132 |
| 第六节 环境设计案例赏析       | 132 |

## 第九章 工业设计概论

|                  |     |
|------------------|-----|
| 第一节 工业设计的概念      | 138 |
| 第二节 工业设计的意义      | 140 |
| 第三节 产品设计的基本思想与原则 | 141 |
| 第四节 工业设计的管理      | 147 |
| 第五节 工业设计的创造性思维模式 | 148 |

## 第十章 现代设计与现代设计观念

|                |     |
|----------------|-----|
| 第一节 现代设计的全球化特征 | 152 |
| 第二节 现代设计的多元理论  | 154 |
| 第三节 现代设计的发展趋势  | 156 |

|     |     |
|-----|-----|
| 后 记 | 159 |
|-----|-----|

## 序言

从我们考入设计专业的那一刻开始,每一个学生都会对“Design”这个词感到很有兴趣,会留心着与其相关的新闻,会关注着相关领域的每一件新的设计成果,会去阅读一些设计大师的传记和经历,努力地去解读许多优良的设计。在大家的心情上,一定很着急,许多课程可能还与专业不着边际,“设计”还只是神龙见首不见尾,可能一部分学校的学生连专业还没有分好,学生对于设计还存在着很多很多不能确定的因素,非常渴望与老师们交谈交谈,了解更多的关于专业上的事。

《设计概论》这门课程的设置,正是在设计专业的知识结构上去完成这样的任务,也就是对最为普遍的设计概念的认识,它与艺术系的学生学习《艺术概论》一样,也就象学造型艺术的学生最好是从素描,色彩开始学习一样。该课程所要担负的责任就是对考入设计专业的学生进行通识教育与基础理论导入,所以《设计概论》课程也是专业的导入课程,它担负的责任是很重要的。

《设计概论》这门课的目标是:让学生初步了解设计,了解专业,了解设计专业的所涉领域、了解各类设计的一些基本概念和发展状况,了解设计的一般过程和设计的基本原理,就是要帮助学生了解专业发展前景,树立正确的专业思想,培养正确的设计思维方法,为后面的专业发展奠定必要的思想基础。

问题是如何让学生通过该课程内容的学习来完成通识的目标,对于学生来

说,可能以后的路还有很长很长,《设计概论》的课程不可能解决所有问题,课程的任务是导入。所以最好的方法是导入式的教学实践,尝试着让学生通过图书馆、信息网络、讨论、社会认识实习,来激起学生对专业的兴趣。

在我们多年的教学实践中意识到,最有效的讲授方法应该是实践性的和对话式的,所谓实践性,就是应该让课程教学与学生的认知实践结合在一起,在实际的设计作品面前感受设计,走近设计、认知设计,以最现实的方法或最直接的方法,让学生从一只麻雀的解剖中感悟设计,所以该课程最好与一定的认知实践活动结合起来。所谓“对话式”,是提倡学生提问题,让学生将自己认识上的困惑提出来,教师能有的放矢地给学生们提供帮助,这样的教学效果会更有现实意义。在每一部分的教学,教师应该提供一些阅读书目或杂志,提倡学生独立地去深入思考一些问题,敢于对一些具有现实意义的问题和说法在讨论中公开提出看法,不要人云吾云。书中所有的观点,都只是现阶段比较流行的观点,也需要大家在实践中慢慢地去理解。这个时代是设计思想比较活跃的年代,多元思想的现状对我们设计思想的成熟并不是一件坏事,我们都需要通过大量的实践才能更为贴切地理解设计,一切才刚刚开始,但好的开头无论如何是最重要的。

编者

2006.09

1

走近设计

## 第一章 走近设计

### 第一节 造物的原始动力



图 1.1-1



图 1.1-2



图 1.1-3



图 1.1-4

世界上的物分为两类，一类是大自然生成的，在我们人类社会还没有产生前就已经存在，物种万千，进化，并产生了人类；一类是人类出现后为了自己的生存，在与自然的抗争中，为能使自己处于领先的地位，创造出来的许多物，从石器工具到陶器、房屋等等。人类社会发展到今天，从洞穴到摩天大楼，从卜卦器到卫星、航天器。现在，大地上美轮美奂的环境、建筑、器物，哪一样不是人类创造的成果！

我们现在面对人类如此丰富的创造成果，来感受设计、认知设计、学习设计，条件是十分优越的。但我们应该思考到这样一个问题：人类在最初阶段去创造的那些物，譬如说石器工具、装饰物、陶器，是在工作条件十分恶劣、缺乏工具和技术的境况下进行的，究竟是什么样的创造动机使他们产生如此强的动力？

在远离今天约2万年以前，我国的山顶洞人用螺壳制成的项链和手镯，以及用贝壳、石块、牙齿钻洞而制成的项链（图1.1-1），那些精致的装饰品在本质上和我们今天的装饰物（图1.1-2）是一致的吗？考古学家们研究这些物的创造动机，来揣测人类最早的造物理念。可以联想到，那些衣不蔽体、食不果腹的人竟能化这么大的精力在石头上、牙齿上钻洞，难道仅仅就是为了装饰美么？或者可以把这些造物看成是原始审美追求？其实不然，因为从山顶洞人墓葬的现状来看，这些精心加工的装饰品是用巨大

毅力来完成的物，在技术上要完成选材、打磨、钻洞、染色等工序，都是大大超越了普通人的能力。就如公元前二千多年两河流域阿卡德时期的纳拉姆辛石碑（图1.1-3），造物的动力决不是小利所能驱动的。

心理学家们认为在造物的背后，应该毫无疑问地有着更为强大的动力，那就是人类对于自身长远发展的思考。是生命延续也好，是期望神灵的庇护也好，就像人类学家研究的那样，远古人类一旦产生了“万物有灵”的观念，对于灵魂就会充满丰富的想象，这些物是一种象征。如果生前伴随这些装饰物，就可能赋予人具有超常的力量，如果死后随葬，就可以对来生充满希望。

陶器是人类新石器时代最伟大的造物之一（图1.1-4），许多人都认为，陶器是人类最早的设计成果。人类从洞穴走向平原，生产的方式和生活的方式都发生了巨大的变化，果实需要有储存的空间，以备不时之用，陶器应该在这样的条件下产生出来。随着社会的分工，社会地位的分化，社会生活内容的丰富，陶器在形制、特性、功能上产生了丰富的变化，也慢慢地从简单的生活器具中分化出来。有些成了精神生活的象征品，成了礼器、随葬品，保存至今的那些最为精致的陶器，那些收藏在博物馆里的陶器大部分是精神产品（图1.1-5）。

由此我们可以有这样的推断，造物的原始动力一方面离不开生活的物质需求，另一方面越



图 1.1-5



图 1.1-6



图 1.1-7(A\B\C)

来越多的动力来自于精神需求。

现在保存在法国巴黎博物馆内那个著名的“虎食人卣”(图 1.1-6),是我国商代著名的青铜器,卣,实际上是一种酒器,上有盖,有提梁,整个器形就是殷商时期常见的饕餮形象。在我国商周时代为什么有那么多的饕餮形象出现在器形上呢?而且这种造型上无论在文饰或者是形态上,也并不是完全一致的(图 1.1-7)。这个青铜器把饕餮形象制成器形,尖角、巨目、獠牙、利爪给人以一种威慑感,一种凶相。根据《吕氏春秋·先识览》所记:“周鼎铸饕餮,有手无身,食人未咽”,这是当时的观念文化,根据这个观念,这种想象中的动物能给人带来安全的象征性的精神力量。

给这个青铜器取了一个“饕餮食人卣”的名称,应该不是创作者的意思。张光直《商周青铜器上的动物文样》<sup>1</sup>一书中认为,饕餮兽口的张开是象征着生与死、天与地两个世界的分界,兽口所含的人头则是可以陟降上下,作法通天的巫师,他与饕餮在一起,饕餮张大口,嘘气成风,帮助巫师上宾于天。“饕餮食人卣”的造型就把殷商巫师文化的理念表达得非常清楚,作为一种礼器,在器形和纹饰上需要体现出它真正的精神作用,这是造物者将精神意念与器形巧妙地结合在一起,也提高了器物的文化价值。在商周时代的青铜器当中,这样的器形还是很多的,如 1955 年安徽出土的龙虎尊(图 1.1-8),现在藏于日本京都泉屋博物馆的虎食人卣。

从地中海诸岛到大西洋彼岸,有着很多巨大石块的纪念物,这些巨石有的高达 20 多米,

重一百多吨,排列成长达 2 英里的行列,极为壮观。历史学家们称之为“巨石结构”或“巨石建筑”。使人迷惑的是,为什么要产生这些结构?考古学家们推断,各式各样的巨石结构是欧洲新石器时代最著名、最庄严的丧葬遗迹,是和当时的丧葬风俗和原始宗教分不开的。最出名的是英格兰南部的“斯通亨治”(图 1.1-9),这是一个非常有设计意念的巨石结构,许多门希尔巨石上面压着数吨重的横梁,形成 4 个圆圈,中间有石板大平台,是一个举行宗教仪式的典型场所。在马蹄形的开口处,如果以天文学计算,在夏至那天早晨,人们向东眺望,正好是太阳升起的地方。<sup>2</sup>于是“斯通亨治”内的踵石就是夏至的天文标记,我们可以大胆的推测“斯通亨治”就是一个原始宗教的场所,是本质意义上的早期庙宇建筑。这种宗教的场所就像埃及狮身人面像,在当时人们的生活中是至高无上的目标。当时的设计师很伟大,无论要克服多大的困难,就必须根据原始宗教的理念和活动的需要,运用当时能够具有的天文、数学、营造法则来设计出这个场所,使这些场所具有更强大的宗教信仰的号召力和精神感染力。我们看到后来的哥特式教堂(图 1.1-10),空间那么雄伟和结构复杂,也正是这样理念的延续和发展。

在人类的航运事业上,船是最早的交通工具之一。早在公元前 3000 年左右,古巴比伦的印章上就有芦苇船的图案(图 1.1-11)。可见从原始的独木舟发展到芦苇船,以及在古埃及金字塔下发现的可以远航的船只,可以看到人类 5000 年以前就一直在寻



图 1.1-8



图 1.1-9



图 1.1-10



图 1.1-11

找着更为有效的交通手段。到了公元前1500年,古埃及人就能够设计出20多米长,可以载重700吨货物的运输船只;到了古希腊,希腊人能够在著名的萨拉米斯战役中以一种三层桨同时用170名桨手的战船(图1.1-12)战胜了敌国;到了我们今天,航空母舰(图1.1-13)、核潜艇,人类的造物能力已发生了翻天覆地的变化。

人类造物的历史是一个漫长而又精彩的故事,我们不可能去完整地描述全部过程,但是,在我们的内心一直思考着造物的动力问题,人类的造物无论是过去还是今天,它可能就是一个自然产生的过程,也是一个自然发展的过程,好比你要喝水的时候就想到了杯子,人要交际的时候就想到了服装,需要休息的时候就想到了沙发和床。我们悟出这样的一个概念:人是最具有进取精神的,从一诞生开始起就在不断地与自然抗争,与其他动物竞争,去追求自己更强的力量和更好的

生活方式。他们不会满足于现状,当他们面对自己本身的缺陷的时候,就想着创造一种什么东西来弥补这种缺陷。于是中国神话小说中就有了顺风耳,千里眼、风火轮、钻地术、以及一个筋斗十万八千里的能力。在这样的追求下,人类什么物造不出来呢!在公元前4000多年,就有了车子,有了船,有了建筑的雏形和精致的生活用品。

许多物就这么被创造出来了,而且不断地被改进,社会上就有人担当起这样的责任,去解决已经出现或可能出现的问题。当有权力或有能力的人有了对物的追求,就会调动各方的力量去实现自己的目标,也能够造就出一代又一代的能工巧匠。遇到了失败就能产生改进,学会了思考和总结就能有科学的和更为有效的方法,设计的力量就来自于人类自身的欲望。《三国志》描绘的木牛流马(图1.1-14)和福特T性型车(图1.1-15)从设计的本质意义上具有同等的价值。



图 1.1-13



图 1.1-14

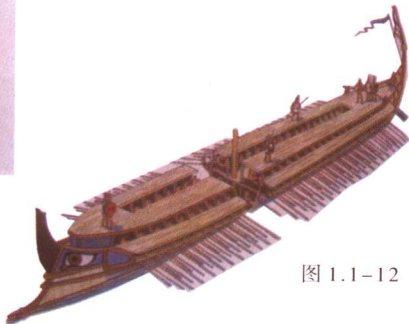


图 1.1-12



图 1.1-15

## 第二节 从作品谈设计

我们并不是从现在才接触设计的,设计一直就在我们的身边,或者更正确地说,是我们一直生活在设计之中。我们的环境、建筑、使用的交通工具、器皿、家具,哪一样不是设计出来的呢?

但这并不意味着你很了解“设计”,因为我们对一件设计的作品,在大多数的时间内,是从其它的角度去接受和理解的,更多的是该作品在实际生活中所体现的实用角色,只是注意到设计的一个侧面。生活中的一切都是设计出来的,但有些物设计得很出色,有些则不是。往往在我们购物的时候,在许多同类设计物的面前,我们的眼光才会变得挑剔起来,对于设计物的方方面面有了比较和分析。我们不可能对任何物品的设计都具有很专业的眼光,因为对有些物我们并不是很熟悉,就不会很在意。所以,虽然我们每天都与设计物打交道,对于设计概念的思考并不多,深入的程度也是有限的。

现在,这种现象正在发生改变,因为我们进入了专业学习。专业会使我们常常在学习和生活中与别人谈起设计,你会主动关心一些设计的事,你开始有着自己的评判观点,不是人云亦云。这需要花费你很多的时间,去主动接受一些设计作品,也很关注别人对这些作品的看法。很多学生经常浏览网上信息,那里就经常谈一些设计上的事,多视角多层次地谈论设计,有些谈得很专业,有些也并非谈到点子上。对于他们的谈论,有些你是能够理解的,有些也不甚明白。但各种观点会在你自己的判断和理解中



图 1.2-1



图 1.2-2



图 1.2-3

漫漫地清晰起来,你也学会去怎样评价一件设计。

网上热谈的设计事很多,例如FC-1“枭龙”战机(图1.2-1)。在网上有人认为,在日前试飞成功的枭龙战斗机身上,淋漓尽致地体现国际上战机最先进的设计概念“TOP-DOWN”,就是“顶级设计概念”。在我们正式地谈“设计”概念前,就不妨先走进这种讨论中去,体验一下什么是“TOP-DOWN”,什么是这种设计所带来的视觉兴奋,看一看在高科技领域中设计所产生的刺激。枭龙/FC-1飞机,是中国与巴基斯坦双方共同投资、中国航空工业第一集团公司所属

的成都飞机工业(集团)有限责任公司、成都飞机设计研究所、中国航空技术进出口等单位研制的全天候、单发、单座、多用途轻型战斗机。

中国的工业设计师现在很多正热衷于设计汽车、家用电器、数码产品,许多开设工业设计专业的学校都会让学生实践一下这些产品的外型设计的过程,但飞机设计要复杂得多。美国的罗维就设计过飞机(图1.2-2),德国的柯拉尼也设计过飞机(图1.2-3),能够设计飞机可能成为设计师的梦。

但是,特别引起我们注意的是,我国的飞机制造工业一直很

落后,挑战世界上一流的飞机设计概念需要时间。这架飞机采用了现代最先进的飞机设计理念,使它具有先进的气动布局,让飞机具有较好的升力特性,这在某种程度上与汽车的设计原理很接近。其次,飞机具有良好的人机界面,这与所有的产品设计的原理一样,是以人为本的设计出发点。

说实话,有很多人关心这件事,但并不是每一个人都懂飞机设计,但对于设计的理念、设计的方法很多人还是了解和关注的。据网上的资料表明:枭龙飞机具有突出的机动能力、较大的航程、留空时间和作战半径、优良的短距起降特性和较强的武器装载能力,有突出中低空和高亚音速机动作战能力,有较好的截击和对地攻击能力的全天候战机。该机采用中等展弦布局,全机共有7个外挂点,可悬挂多种空对空、空对地武器,并可外挂3个副油箱,外挂能力大于3600公斤。该机采用了先进的气动外形和大推力、低油耗的涡扇发动机,以及先进的数字式电传飞控系统、综合化航空电子和武器系统,具有发射中距弹、实现多目标超视距攻击的能力,具有多种先进的精确导航、战场态势感知、目标探测与识别、作战攻击以及电子战等功能。由于采用了当代先进的设计和制造技术,枭龙飞机达到第三代战斗机的综合作战效能,能与当今世界先进战斗机抗衡,同时具有轻小型、低成本的特点,完全适应现代战争要求和军用飞机的市场需求。

其实,我们很多人都对飞机不是很懂,只是喜欢。所以,站在技术的角度根本无法谈论这项设计。这架飞机采用了现代最先进的飞机设计理念,使它具有先进的气

动布局,让飞机具有较好的升力特性,这在某种程度上与汽车的设计原理很接近。其次,飞机具有良好的人机界面,这与所有的产品设计的原理一样,是以人为本的设计出发点。说实话,有很多人关心这件事,虽然并不是每一个人都懂飞机设计,但对于设计的理念、设计的方法很多人还是了解和关注的。

由此可见,设计从某种角度上看,是一个集多学科、多层面的综合研究领域,在工业设计领域它并不是一个简单的外观造型,在视觉传达设计领域也不是一个平面排版的问题,设计者将面临着复杂的信息系统、机械结构、功能策划和材料选择等要求,要将这些元素整合起来。从飞机的设计到小小的数码产品,直至一张POP招贴设计,我们都关注着它的设计过程,关注着支撑其发生和发展的核心理念。

关于这个问题,我们可以从另外一个设计案例来看,(图1.2-4)是一把椅子,都称其为“蚂蚁椅”,是丹麦设计师雅各布森在1952年为诺沃公司设计的,从结构上看,是简单到极致的一种家具。与以前的任何一把椅子相比较,从价值取向和审美角度都谈不上超越。以钢管为支撑结构的材料选择和胶合层压板都不是创新,因为,它使用的材料在20年代就已经出现(图1.2-5),曲面的造形在阿尔托的设计中也出现过。但如果我们将这个时代的家具与20年代的家具仔细地比对,还是能够发现它自身的特点;同是胶合层压板的材料,它与美国的设计师依姆斯的作品(图1.2-6)也不同,更为简洁、省料,几乎没有多余的部分。其次,由于材料的外表做了色彩的处理,就提高了材料的语言特性。



图 1.2-4

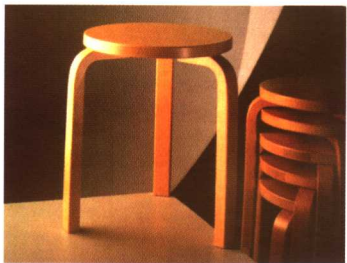


图 1.2-5



图 1.2-6



图 1.2-7



图 1.2-8



图 1.2-9



图 1.2-10



图 1.2-11

从椅子的侧面看,线条是优美的,完全考虑到人体曲线的需要。这张椅子所以受到当时年轻人的欢迎,是它与时代的审美需求结合在一起,又体现实用价值。

设计不是一个空洞的词,它是用大量的实践做基础的,它有着明显的时代特征,更包含着设计师们对社会、对生活的无限想象和创造。什么是“设计”?国际上曾经存在着各种不同类型的说法:从最简单的角度说,设计是面对现实和可能发生的现实问题去提出解决的方法和可供选择的方案的活动,1980年国际工业设计学会联合会第11次年会公布了修改后的工业设计的定义:就批量生产的工业产品而言,凭借训练、技术知识、经验和视觉感受,而赋予材料结构、构造、形态、色彩、表面加工以及装饰以新的品质和资格,称为“工业设计”。<sup>4</sup>而“设计”的概念涉及范围并不仅仅是工业设计,还有建筑设计、环境设计、视觉传达设计、景观设计等等,而且我们对设计与艺术的关系也总有着说不清楚的许多问题,设计学的存在是个不争的事实,设计学能否作为独立的学科这里暂且不论,对从事设计专业学习的学生来说,应该对自己的专业概念有着正确的认识。在类别众多的设计中,设计者最终目的是拿出使人满意的成果,能够切实可行去解决需要解决的问题,最根本的是让设计物能够体现其社会生活中的现实价值和潜在价值,特别是社会在发展中的文化价值。所以,设计需要预测潜在问题和展示新的生活方式,需要通过设计给人们提供可以选择的生活和文化。

预测问题和解决问题是一种重要的思维活动,设计也就不

是一种单纯的实践过程。有人认为,设计的最高准则是让使用者满意,以工程技术为基础,以人为核心的设计观念。但更多的人认为,在当代,设计也有可能成为观念文化的东西,成为心理学研究的课题之一。

这幢建筑(图1.2-7)你可能在很多书籍中见过它的身影,不过,你不一定仔细地研究过它。在建筑的历史上,很少有这样的样式。在底层,建筑师布置的功能是门厅、车库、佣人房,它的“自由平面”程度不单超过了当时人的接受度与想象力,而且后来也少有匹敌。为了强调空间的自由流动性,在室内以坡道取代了楼梯,而且扶手用的是雪白的实栏板,用这条粗重的白色曲线贯通着楼内各层,让各个楼面之间也能流动起来。它的平面每一层就不止400平方米,在顶面,设计师做了屋顶花园(图1.2-8),有着一一种阿拉伯建筑的味道,这就是柯布西埃的代表作萨伏伊别墅。<sup>5</sup>

柯布西埃的设计初衷是要用它可以建立某种思想,但是另外一方面,大师又舍不得放弃把它做得精美的本能愿望,哪怕只是一个精美的机器。他写了一本书,书名《走向新建筑》。在1923年出版的这本书里,他讴歌机器美学和工业化的力量,萨沃伊别墅是他的机器美学的代表作。柯布西埃在建筑的四面外形上都下了功夫,而不仅仅看重建筑的立面。萨伏伊是一个真正的空间艺术品。

标志设计是平面设计中最为基本的,方寸之中确实没有多

少东西，我们在那里根本看不到象建筑那样的丰富设计语言，但这并不意味着设计变得毫不足道。

这个标志(图1.2-9)你是否熟悉，它是广州新的白云机场(图1.2-10)的形象标志，它的表象特征就象流畅的线条，是几道蓝色的弧，简约凝练，仔细端详，会从此几道看似简单的弧中产生出丰富的意味。它可以想像到一切与腾飞、律动、生命有关的事物，像引项飞向蓝天的白天鹅。正如设计师所说的，我感觉到新机场从一诞生的那天起，就是一只美丽的白天鹅，我要赋予这只美丽的白天鹅以生命，让她飞翔起来。标志也可以使人想像到彩虹飞渡，似能够跨越大海的桥梁，作者找到了“桥梁”的概念。应该有一座桥梁，把世界联系起来，我们要通过这座桥梁，让中国走向世界；我们要通过这座桥梁，让世界走向中国。对于机场而言，它是一个世界的连结点，没有比这个概念更好、更确切的了。

标志的主要设计者是肯·凯图(图1.2-11)，曾任国际平面设计联盟(AGI)主席，其作品

在世界各地的博物馆和美术馆中占有重要位置，他说：白云机场的标志不是凭空产生的。

最初的5套方案是：第一套方案是桥梁标志。外形上桥梁标志如远观的新机场航站楼，充分体现了新机场的国际连接作用；第二套方案由白云的拼音“baiyun”架构成桥梁形状，虽只有拼音，但却表达了桥梁的内涵；第三套方案由拼音“baiyun”和中国印章构成，可以把中国传统文化融入新机场标志；第四套方案由三个图像构成，从上到下依次是白云、蓝天、机场，远远看去，就像一朵飘逸的云。蓝天白云符合飞机飞翔的环境特点；第五套方案以红色的广州市花木棉花作为画面主体。鲜红的花瓣优雅地舒展开，仿佛要拥抱整个世界，花心如航线般延伸出来，去往世界各地。

在这些方案中，设计者找到设计理念，接下来的工作就是要找到简练深刻而又为大家所理解的设计语言，并通过各种辅助形式将之合乎逻辑地艺术地表现出来。当第一套方案被选定时，机场的有关部门领导建议把第五套方案中红色的

木棉花点缀在第一套方案中。然而凯图对白云机场方面的建议却坚决反对。他认为，包容多方意见可以理解，但如果因包容而破坏了设计原则，则万万不行。从设计的原则和理念上讲，凯图坚决反对将木棉花点缀在第一套方案上，机场的有关部门领导也终于理解和接受的设计方案。<sup>6</sup>

一个标志的背后有着那么多的设计故事，这在我们说来是不可能知晓得很清楚的。其实我们不仿再回到“设计”这个主要的概念，如果有兴趣去解读任何一件精典的设计作品，在它的背后总有着讲不完的故事，设计不是一蹴而就的东西。但“设计”这样东西就是具有这样的特性，你越走近它，它就越会向你透出魅力，对于设计的理解毫无疑问会加深许多。但这并不意味着我们一定要将任何一件设计的对象当作观念来对待，设计毕竟是一件实实在在的事情。

设计应该离你越来越近了，你能够走进了大师的思想、生活和设计过程，走进他们的设计作品之中，分享着他们设计成功的快乐。

### 第三节 大师们和你谈设计

你倾听过大师的演讲吗？你与大师交谈过吗？在大学的生活，你可能有着无数的机会去聆听大师们的演讲，大师的思想会给你留下很深刻的印象。他们都有非常成功的工作经历，这使年轻人十分羡慕，很多学生都是抱着一种敬意去认识大师的。实际上，只要你有机会与大师亲近，

就会发现他们就是非常普通的人。

上海美术馆举办过“安藤忠雄建筑展‘环境与建筑’”，并请他为设计爱好者举办了演讲会，可以说让众多学建筑的人和建筑大师有一个近距离接触的机会。在建筑界几乎没有人不知道安藤忠雄(图1.3-1)，然后，在中国

举办安藤忠雄的展览还是首次。安藤为这次个展撰写的一篇文章《创造风景》，其中写道：“我接受了在上海举办个人建筑展的邀请。我为能在现今最引人注目的城市中展出自己的建筑作品而感到兴奋，同时也为应该向上海的人们传递什么或表现什么而感到苦恼。身为一个建筑师，我希

望这个展览不限于单纯地表达自身的设计,而是针对上海这座城市的未来,找到一个能够开拓崭新可能的切入口,几番考虑后,我选择了‘环境’这个主题。”安藤忠雄说:作为与当地的历史风貌无关、只在地价之下提供大量空间的技术性解决策略,很多同样的高楼在世界各地拔地而起。随着第二次世界大战后“现代建筑”如火如荼地展开,虽然对其传播恶果进行批判的声音也时有出现,但是以经济合理性为唯一理论根据的现代制度打消了所有对其恶果发出的警钟。我们失去的正是对于人类来说最重要的场所“风景”。日本建筑家原广司曾经就20世纪70年代日本的住宅开发和住宅产业进行批判,将其比喻成“让人哭泣的风景”。如他所说,今天我们仍然不能理直气壮地为自己居住的街区感到自豪。不是说上海会重蹈此覆辙,但如果上海要为下一代创建一个可持续发展型的社会,那么驻足放眼看看邻国的城市历史也不是毫无用处的吧,能够在都市开发中清晰地描绘出城市的建筑图景,明确50年后、100年后的城市风景会变得如何是非常重要的。安藤忠雄说:“从今往后,我想攻克两个困难的课题,即逐渐形成自我的美学,并且探索建立在环境基础上的建筑。”如果按照“建立在环境基础上的建筑。”这一说法,那么上海的城市“环境”在许多方面令人遗憾,因此基于这一环境的建筑很难成为鹤立鸡群的杰作。<sup>7</sup>

安藤忠雄的这些话讲得很实在,让那些正从事着建筑和环境设计的专业人士很有认同感,能冷静地思考一些问题。也使我们这些正在学习设计的学生知道,

对于设计的思考远非我们以前的想象那么简单,任何一件设计都与其它的设计联系在一起,与未来联系在一起,与大师们在思想上的距离能让你产生更为明确的专业思想目标。

弗兰克·盖里(图1.3-2)也是设计领域众所周知的大师,他以解构主义的设计确立了自己设计史上的地位(图1.3-3)。他出生在加拿大,毕业于南加州大学建筑学院,又在哈佛大学进修了一年,在美国和法国都有着工作的经历,1962年建立了自己的公司,他的设计已经在100多个国家和地区获得了设计奖项。

1989年,他在获得普利策奖时有一段演说:“我为建筑着了迷,为了寻找一个作为建筑师的自己,我的确不得安宁,也为这个充满矛盾、差异、不平等,甚至充满激情和机遇的世界作出了很大的贡献。在这个世界里,我们的价值和优先权不断地被挑战。寻找单一的答案就把问题过分简单化了。建筑学就是这样的人类方程之一,但是对于我们这些实践者来说,我们坚信它是可以改变的,它可以启发人类,并丰富人类的经验,它可以化解误会,创造更加美好的人生。为了做到尽善尽美,我早期曾得到一位维也纳建筑师的指导,但是在我做的第一个工程中,我仍然无法做到尽善尽美。我的那些艺术家朋友,使用非常便宜的材料进行创作,但是他们的作品非常美丽。这些并不是浮浅的细节,他们是那么地直接,这就引出什么是美丽的课题。我选择了可行的工艺,我和工匠们一起工作,最大程度地发挥他们的能力。绘画



图 1.3-1

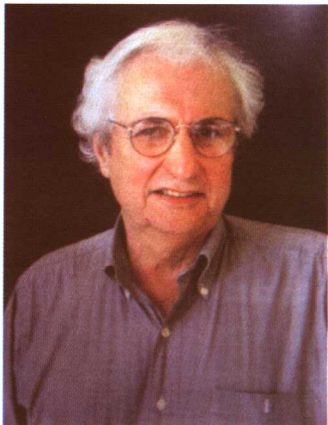


图 1.3-2

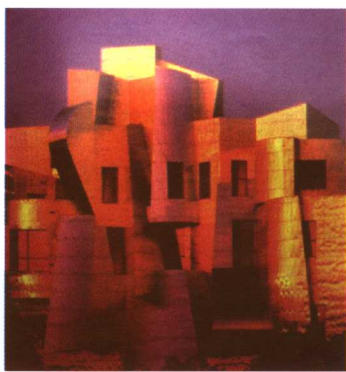


图 1.3-3



图 1.3-4



图 1.3-5



图 1.3-6A

中所拥有的那种直接正是我在建筑学中渴望得到的。我研究原始建筑材料的加工过程以赋予它们感情和灵魂。为了寻找我想表达的本质，我幻想艺术家站在画布面前决定如何走出第一步，我称其为真实的瞬间。……然后呢？真实的瞬间，要素的组成，形式的选择，规模、材料、颜色，最终这些都要面对画家和雕刻家。建筑确实是一种艺术，而那些建筑艺术的实践者必定是建筑师。

随着时间的推移，建筑师遇到的问题越来越复杂，在城市建筑艺术方面我们遇到了困难，我们正在寻找艺术家和建筑师、建筑师与建筑师、业主和建筑师协同工作的方法。我们的梦想是每一块砖、每一扇窗、每一堵墙、每一条路、每一棵树，都要由工匠、业主、建筑师和建造美丽城市的人用心布置。在开始的时候花费额外的时间和金钱是基本的要求。”<sup>8</sup>

弗兰克·盖里的这段话是在授奖的仪式上讲的，是他的肺腑

之言，听起来也很真切，他的那些初期的感受正是我们今天年轻的设计师们在经历的过程，那些听起来还有点拗口的词，却能在设计高度发展的今天，通过他的认识和他完成的那些充满思想的建筑（图 1.3-4），帮助我们去理解什么是“设计”。

国际著名的设计咨询公司 Media A 的总裁 Tom Kinkowstein 在接受杂志采访时（图 1.3-5）谈到他对于设计的一些认识：他说“我很年轻的时候就喜欢上设计了，它使我对每一件事都有不同角度的判断力，总的来说，它是一种创造性的力量。就像你讲的，不是故事的全部，而是把故事简单、生动地描述出来，随着年龄的增长，我逐渐地理解设计的真正作用。……他说，我喜欢那种包涵了成千上万信息形式的多媒体，我偏爱那种通过设计后的多媒体，所传达给观众的不是故事的全部，而是给出一些要点，那些要点可以结合我的思想，形成我的故事。在设计的过程中，设计是什么？设计就是加入一些元素、一些体验，使观者形成自己的体验。无论你是建筑设计师、结构师、或工业设计师，这都会唤起你很多的记忆，提醒你很多事情。媒体设计可以传达很多信息，我所喜欢的设计是提供这些元素，让人编织自己的故事。……当我们去完成一个项目时，我们需要了解的是项目进程中所出现的问题，了解我需要作出怎样的改革才能解决问题。在我开始项目之前，我首先需要做大量的努力去仔细考虑将会出现怎样的问题，我会问自己，我们怎样才能避免这些问题的出现，怎样才能知道这样做是

正确的?或许我有能力解决问题,但是我首先必须知道问题是什么,比如对象是否有足够的视觉效果,是否有足够的吸引力,然后试图了解问题的本质。第二点是选择正确的合作伙伴,要组织一个独立的团队,先选择好员工,了解他们适合于做些什么工作,擅长什么样的工作方式,是否需要这个项目还是其它。”<sup>①</sup>

大师级的设计家总是把问题讲得很明确,可见他们对于设计上的问题总是显得深思熟虑,他们的成功已经证实着他们的实践,经验对一个初涉设计的学生来说是太宝贵了。

高文安是香港第一位由建筑师转行做室内设计师的,有“香港室内设计之父”的美誉,1972年任英国皇家建筑师学院院士、1975任香港建筑师学院院士。他在近30年的室内设计生涯里,设计了超过1000个室内设计项目(图1.3-6)。作为一位热爱中国文化和亚洲文化的大师级设计师,做室内设计准则就归结为

“实用、舒适、美观”六个字。他说,居室设计当中,实用是最重要的。人们是要在居室当中居住,这就要求居室实用性。我的装修风格就是没有风格,我的设计是可以配各种风格的家具,我会比较钟爱国际化的家具。非常喜欢不对称的设计风格,这样会给人们留下想象空间。家庭当中的设计如果由故事组成,这样就会平添很多趣味。你会感受到一种精神上的享受。目前国内人们的设计状况,感觉精神和物质没有很好的统一,人们在追求物质的时候,自身的精神没有得到相应的提高,反应在设计上,可能很多的设计作品没有文化底蕴。高文安说,我不反对其他人抄袭我的作品。抄袭我的作品,才能证明我的作品好,站在设计师的前沿。他说,最迫切想做的事情是将自己知道的东西告诉别人,现在很多年轻设计师非常不谦虚,总是觉得自己的设计是最好的,认为对方不接受自己的作品是对方的问题,这样是不对。你



图 1.3-6B

要让对方接受,首先是要接受对方,仔细聆听对方的要求,要学会听别人讲话。

如果我们有机会去聆听大师们的讲话,或去读他们的传记、认识他们的设计作品,特别是你能亲自和大师对话,你能够感悟到“设计”的概念完全融合在他们的思想深处,正在自由地流动和碰撞,擦出新的设计火花。

#### 第四节 设计在改变着我们的生活

从事设计专业学习,是否首先应该明白一个问题,设计的意义是什么?它比设计的定义更重要。

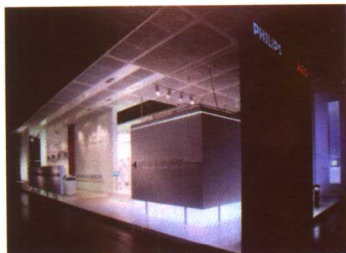


图 1.4-1

人们有着无数条的理由来陈述设计的意义,但用最简单的话说,那就是:设计能改变我们的生活。事实上,在我们的社会里,设计的意义是每个人都能感悟得到的,因为我们的生活在发生着变化(图1.4-1),正是生活的变化使我们意识到设计的意义,而这样的意识又让我们感到设计对生活意味着什么,因为我们在生活中有了期待,对设计的期待。这应该就是设计在我们生活中的份量。

现在我们必须面对这样的问

题,当我们脑子里闪出对于生活现状不满的时候,这会使我们的行为发生怎样的变化?抱怨、期待、寻求替代品、购买新的、还是自己动手去改变它?问题是你是否有这样的能力去完成改变,假如你是一名设计师……

任何创造都是以某种期待为前提的,我们至少应该以符合情理的方式提出一种看法。并不是所有的人都有能力去解除不满,比如说,家里的电器坏了,自己不会修,解决问题的方法是将这