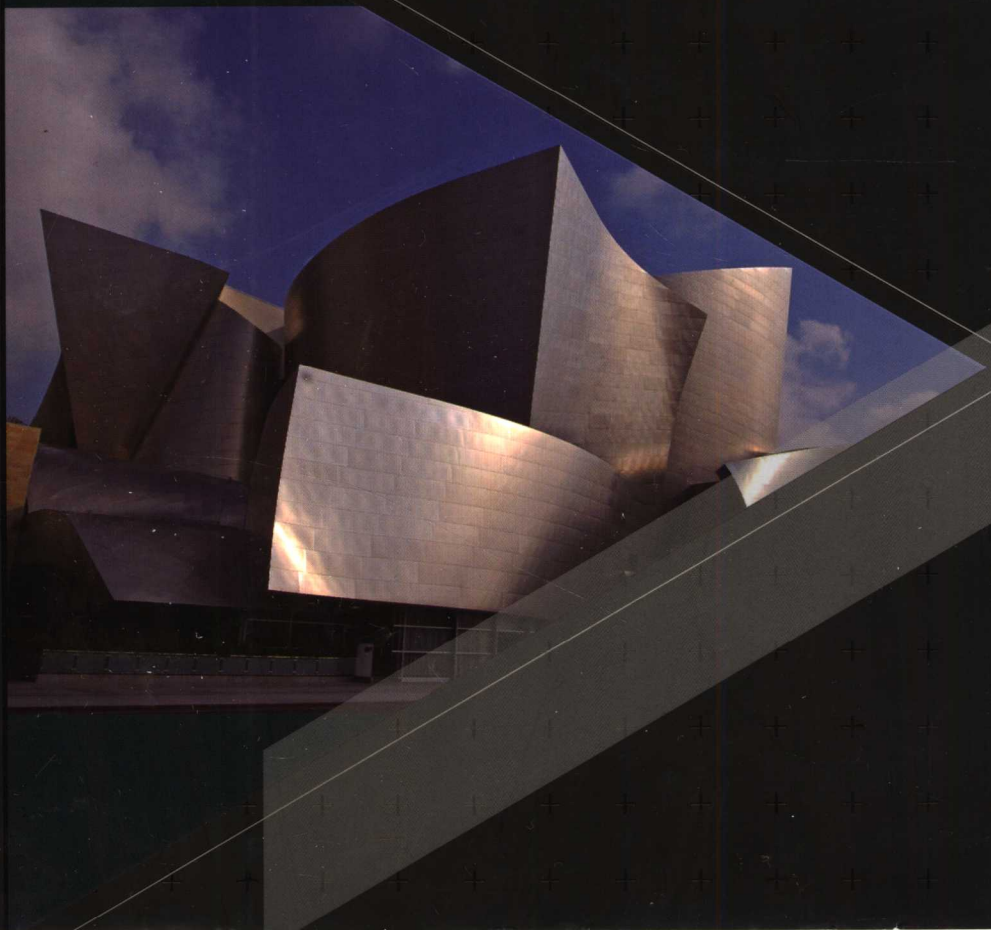


高等院校环境艺术设计系列教材

○ 娄永琪 Pius Leuba 朱小村 编著

环境设计

 高等教育出版社



TU-856/158

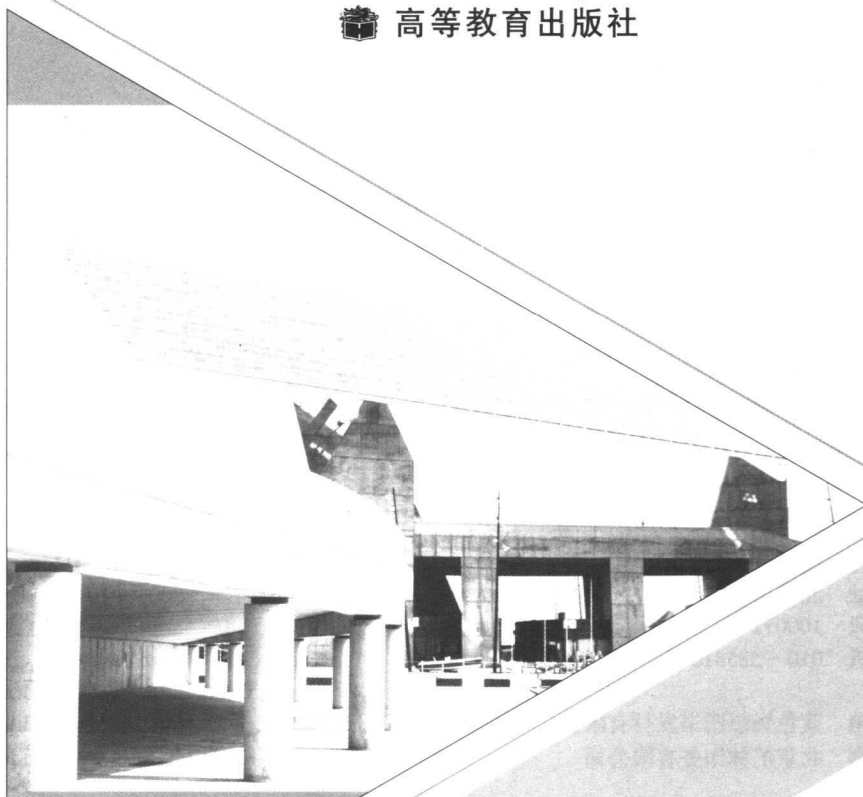
2008

高等院校环境艺术设计系列教材

○ 娄永琪 Pius Leuba 朱小村 编著

环境设计

高等教育出版社



内容提要

本书首先探讨了环境设计的学科定位,认为艺术设计专业的环境设计应该将“生活方式环境(Life-Style Environment)”作为研究对象,重点考察生活方式、互动、体验及其空间环境的设计;然后以“范畴”为线索架构环境设计的知识库,并对相关理论进行论述;最后,讨论了环境设计所需的基本能力、学习工具和环境设计的一般程序。本书图文资料翔实,重视理论性和系统性,适合作为环境设计本科和研究生教育的教材或参考书,同时也可供环境设计相关专业工作者参考。

图书在版编目(CIP)数据

环境设计/娄永琪,(瑞士)勒巴(Leuba, P.),
朱小村编著. —北京:高等教育出版社, 2008.1
ISBN 978-7-04-022576-1

I. 环… II. ①娄…②勒…③朱… III. 环境设计—高等学校—教材 IV. TU-856

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第203322号

策划编辑 梁存收 责任编辑 雷 铮 封面设计 王凌波 版式设计 范晓红
责任校对 王 雨 责任印制 韩 刚

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100011
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京汇林印务有限公司

开 本 787×1092 1/16
印 张 13.5
字 数 320 000

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2008年1月第1版
印 次 2008年1月第1次印刷
定 价 43.00元(含光盘)

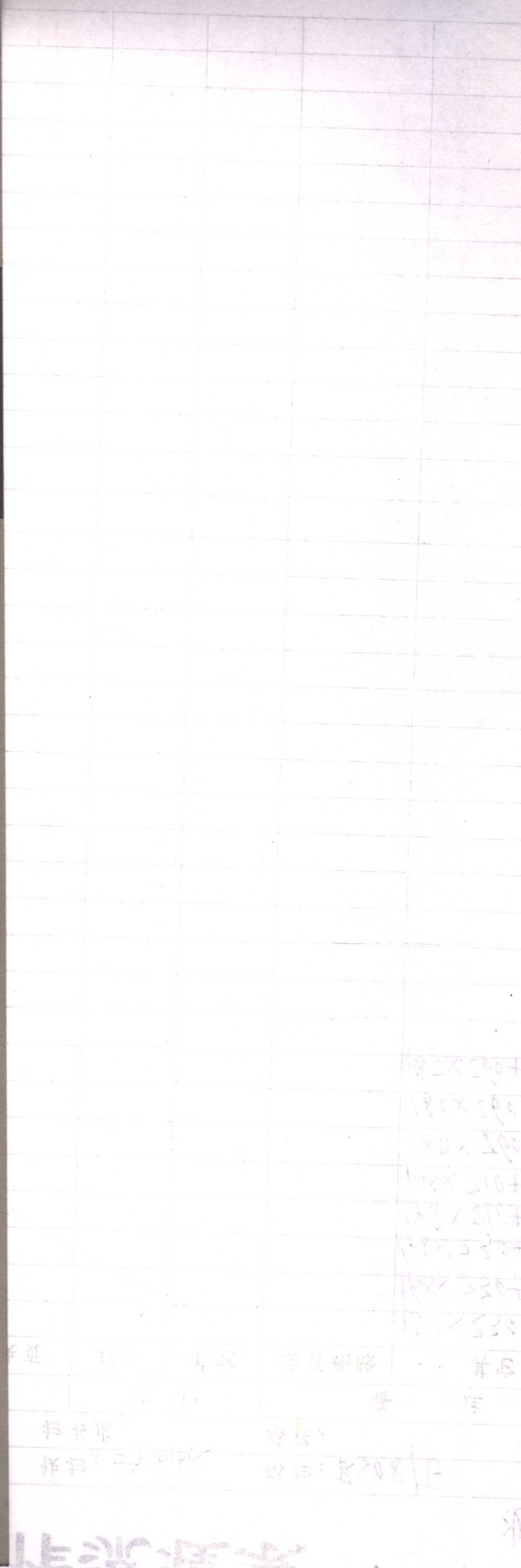
本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究
物料号 22576-00



姜永琪

同济大学建筑与城市规划学院城市规划专业博士，同济大学建筑与城市规划学院艺术设计系副教授。广泛涉猎艺术设计、建筑设计和城市设计的理论和实践，出版有专著《筑·道：城市设计档案》等。



前言

作者以为，环境设计的教学一直存在如下困惑：

- 什么是环境设计？
- 环境设计需要什么样的知识库？
- 这个知识库里的知识应该如何组织？
- 应该培养学生什么样的基本能力？
- 可以利用什么样的学习工具？
- 什么是环境设计的一般程序？

本书写作的过程事实上就是对上述问题的思考过程。其中最为重要的两个工作是：其一，探讨环境设计的学科定位；其二，架构了一个环境设计的知识库。

关于环境设计的学科定位，我们认为必须将之与设计学科的学科发展进程结合起来考察。艺术设计专业的环境设计应该将“生活方式环境（Life-Style Environment）”作为研究对象。重点考察生活方式及其背后的伦理考量；人与人、人与物、物（其他生物）与物在物质空间环境中的互动；互动产生的体验以及互动发生的环境（包括界面和空间等）本身。在学科基础上，环境设计是建筑学、艺术设计、设计管理、传媒学等学科的交叉。而从基于“物”的设计到基于策略的设计、从专业设计到整合设计、基于可持续发展的设计伦理和由封闭思维到开放思维是环境设计的学科发展方向。

在架构环境设计知识库的时候，本书以“范畴”为线索对这个学科涉及的主要知识进行分类。这些范畴就好比是书架上的一个个分格，相关的思想和理论则像书本一样放入其中。即便这框架本身不够完整，或者说其内容还不够充实，甚至是某些书本放错了位置，也没关系。因为，有了这个参照体系，学生可以自行对框架进行修改、完善和批判。

具体的技术知识的传授不是本书写作的重点，市场上已经有大量的规范、图集等出版物，学生完全可以通过自学或是实践轻易地获取这些知识。而创造性的设计思想、设计观点和设计方法论的培养则相对要复杂得多，没有一个系统性的学习，就不可能在这个方向上走很远。

本书在架构这个知识库的时候，对于所引用的为数众多的设计思想和理论文献，采用了“粗加工”而不是“精加工”的方式，也就是尽可能采用直

接引用的方式，并清晰地标明了观点的出处。这一方面是为了避免理论在转述过程中的失真，特别是避免因加入了作者的主观色彩而导致对这些观点的误读；另一方面也是希望读者可以由这本书出发接触到一百本书，以便继续完善自身知识库的架构。

基于一种开放的学术思想，我们力求尽可能多地保留各种学术思想和观点。这可能会对具体的教学工作带来一定的困难，因为有些思想和观点可能不完全一致甚至是矛盾的。但我们还是对这些不一致持积极态度，因为教学不能仅仅教会学生“是什么”，而更应该促使学生去思考“为什么”，有所怀疑正是求知和创造的开端。因此，我们希望教师能够积极地引导学生对本书出现的各种观点进行思考和讨论。本书最后两章主要讨论了环境设计的技能、工具和程序，并在书末附有同济大学建筑与城市规划学院艺术设计系的一个学生作业。

本书的第六章以及第五章第二节的“设计工具”部分是由雷朴实(Pius Leuba)和朱小村老师撰写的，其余部分由本人撰写。在撰写过程中，我们得到了同济大学艺术设计系殷正声教授、吴国欣教授、朱钟炎教授、陈健教授和赵月副教授等同事的大力支持和帮助，Jan Stael von Holstein教授热情地提供了品牌战略的相关资料，达彦老师慷慨允诺，同意我们使用其在美国拍摄的照片，马谨老师帮助修改了本文第一章的部分内容……。还要感谢郭冷、李涵冰、贺欣、杨利华、顾济荣、赵俊、楼乐菲、庄琦琚、王蔓蔓、尚绪振等同济大学艺术设计系的研究生们，也为本书做了大量的基础性工作。本书所用图片，部分来源于写作时参考的文献，部分为自绘或自摄，部分由好友或同事提供，在此一并致谢。

最后，作者还要感谢张丽娜、梁存收、王海燕等编辑，没有他们的督促和辛勤工作，本书是不可能完成的。由于作者才力所限，加之成书仓促，书中必然还有不少疏漏和错误，也望同行诸专家和读者不吝批评指正，作者将不胜感激。

同济大学建筑与城市规划学院艺术设计系

姜永琪

2008年1月

目录

第一章 环境设计的再定义	1
第一节 什么是设计	1
一、历史维度——何处开始：设计的溯源及现代设计产生的背景	1
二、过程维度——垂直投影：现代设计思想和实践的流变	3
三、对象维度——水平投影：现代设计学科研究什么	9
四、当下维度——时空定格：当前的学科定位和发展趋势	12
第二节 什么是环境设计	14
一、学科现状	14
二、学科定位	15
三、与相关学科的关系	16
第三节 环境设计学科的发展趋势	20
一、从基于“物”的设计到基于策略的设计	20
二、从专业设计到整合设计	21
三、基于可持续发展的设计伦理	21
四、由封闭思维到开放思维	22
第二章 环境设计基本范畴	23
第一节 环境设计范畴概述	23
一、范畴缘起	23
二、范畴分类	23
三、结构模式	24
第二节 与形式相关的理论	25
一、形式的元素	25
二、元素的关系	31
三、形式的决定论	36
第三节 与功能相关的理论	38
一、个人需求	38

二、美学功能	40
三、生态功能	41
四、社会功能	43
五、经济技术功能	45
第四节 与意义相关的理论	47
一、作为表达的意义	47
二、作为现象的意义	50
三、作为互动的意义	54
四、功能、形式与意义	56
 第三章 环境设计衍生范畴	57
第一节 与结构相关的理论	57
一、作为功能的结构	57
二、作为组合的结构	58
三、作为过程的结构	64
四、结构与解构	65
第二节 与文脉相关的理论	67
一、景观空间文脉	67
二、社会文化文脉	70
三、人的文脉	72
四、文脉和谐	80
第三节 与意志相关的理论	82
一、传统	82
二、现代	83
三、创新	85
四、性格	86
五、伦理	89
六、情感	90
 第四章 环境设计综合性范畴	93
第一节 与空间相关的理论	93
一、空间的特性	93
二、空间的限定	94
三、空间的类型	98
四、空间组合与构成	100
五、交往与空间	103
第二节 与生态相关的理论	105
一、节能	105

二、减耗	112
三、生命周期	113
四、地域生态环境	117
五、绿色建筑与精明增长	119
第三节 与人文相关的理论	120
一、人性环境	120
二、关怀弱势群体	123
三、多样性	127
第四节 与体验相关的理论	129
一、人的体验	129
二、交互体验	132
三、体验的媒介	135
四、体验设计	137
第五节 与中国精神相关的理论	140
一、世界观	140
二、人伦观	142
三、审美观	143
四、特色符号	144
五、建构	145
六、空间	147
第五章 环境设计基本能力与工具	149
第一节 基本能力	149
一、理解能力	149
二、分析和综合能力	151
三、解决问题的能力	153
四、应变能力	155
五、个性表达的能力	157
六、设计研究能力	160
七、沟通和协作能力	163
第二节 创意工具	164
一、调研工具	164
二、创意工具	166
三、设计工具	167
第六章 环境设计的一般程序	173
第一节 方法论的意义	173
一、为什么需要一个方法论	173

二、树根和树冠	174
三、元设计	175
第二节 程序和方法	177
一、描述对象	177
二、背景调研	178
三、先例研究	179
四、分析评估	181
五、策划和策略	185
六、设计概念	187
七、概念发展和设计深化	188
八、细部设计和设计实施	188
九、设计与表达	189
 附录：案例	 191
 参考书目	 199

第一章 环境设计的再定义

第一节 什么是设计

对一门学科的认识，往往无法脱离具体的情境。因人而异、因时而异、因势而异的特性，会一直伴随着认识的全过程，同时也伴随着学科发展的全过程。由于定义本身往往是在被定义的过程中逐渐明晰的，所以采用动态而不是静态的方式去看待一个问题会是比较好的选择。因此，可以从以下四个维度入手展开“什么是设计”的讨论：

其一，历史维度——何处开始：设计的溯源；

其二，过程维度——垂直投影：现代设计思想和实践的流变；

其三，对象维度——水平切片：现代设计学科的研究对象；

其四，当下维度——时空定格：当前设计学科的定位和发展趋势。

一、历史维度——何处开始：设计的溯源及现代设计产生的背景

中文的“设计”二字，按汉许慎《说文解字》：

设：施陈也，从言役。役，使人也。

计：会算也。从言十。

两个词合起来，所谓“设计”，便是人为的筹划，有“人为设定，先行计算，预估达成”的含意。¹

在中国，“设计”一词原与军事有很深的渊源。²曹操注《孙子兵法·计篇》曰：“计者，选将、量敌、度地、料卒，计于庙堂也”。这个计，便是经过计算而得出的计划、谋略。³

这个意义上的“设计”强调了如下两点，其一是对目标的预设；其二是对过程的制导，因此是思想和操控并重的。从字源上看，“计”的产生还

1 杨裕富. 空间设计概论与设计方法 [M]. 台北: 田园城市文化公司, 1998: 1.

2 中国历史上著名的“鸿门宴”，杀气腾腾、跌宕起伏、惊心动魄。但主导着情节推进的却是一个“计”字。是一场“设计”与“反设计”的争斗，是两个“计”的较量。中国民间文化中“智慧”的象征——诸葛亮，在传说中就是依靠一个个装在锦囊中的“妙计”指挥打仗的。

3 “故校之以计而索其情”。（《孙子兵法·计篇》）

与计算有关。¹也就是说目标预设与过程制导都离不开理性的分析。但有趣的是,由于在中国传统价值体系中“道”与“器”的高下之分,²加之普通的社会成员把人文知识看得远高于技术知识(前者由士主导,靠文字典籍传承;后者由匠主导,赖言传身教传承),导致了思想和技术各自在两种不同的情境中发展。虽然它们都达到了很高的水准,但其间对话的缺乏,³加之“重本抑末”的政治经济政策,使得(手)工业和商业的发展无法自主地对现代设计思潮起到催生作用。

中国这个传统意义上的对“设计”的宽泛的理解,没有能催生出现代意义的设计学科,自现代设计理论确立以来,也一直未被占有话语权的西方主流学界所认识。但随着设计理论界对“物质设计”的批判,以及对设计的理解由基于对“物”的定义拓展至基于“策略”的定义,特别是“战略设计”的兴起,这个源于中国古代军事的偏“软”的设计概念不无巧合地暗合了现今设计发展的某些趋势。这点在与John Heskett那个有些拗口的定义“设计是设计一个可以产生一个设计的设计”⁴的比照中,可以清晰地看出端倪。

英文的“design”则是来源于拉丁语的“de-sinare”,是“作-记号”的意思。⁵自文艺复兴起,西方话语体系中的“设计”开始与美术相关,而且与科学理性的训练方式有关。文艺复兴期间“disegno”是佛罗伦萨-罗马画派的中心,被认为是“作品的构思设计”⁶。或是指存在于艺术家心灵中的无法完全体现的理想、柏拉图精神式的艺术作品;1788年版的《大不列颠百科全书》对设计的解释是“指艺术作品的线条、形状,在比例、动态和审美方面的协调”⁷。这种与艺术相关的设计解释一直到工业化时代才开始转变。但艺术与设计的这种渊源以及理性的思维模式,却一直伴随着设计学科自我完善的全过程。

发轫于1750年的工业文明催生了现代设计理论与实践。包括现代建筑、工业产品设计、平面设计、服装设计等在内的西方现代设计思想和实践在历经工艺美术运动、新艺术运动、装饰艺术运动、现代主义运动、后现代主义

1 “会算也。从言十;……计于庙堂也”。(《孙子兵法·计篇》)

2 “所谓形而上者谓之‘道’,形而下者谓之‘器’。”(《道德经》)

3 士人与匠人分属两个阶层,前者的地位要远高于后者,所谓“君子不器”。

4 原文是:Design is to design a design that will produce a design. 设计是“设计一个可以产生一个设计的设计”的定义里,三个设计中的第一个是动词,是谓语,指一种行为;最后一个是名词,作宾语,指一种策略,类似于开始提到的中国的“计”。第二个设计,则是定语短语“产生一个设计的”一部分,它既可以理解为一个结果,也可以理解为一种状态或是一个过程。在这个意义上,设计是一种行为,是一种策略,也是一个过程,而且这种行为是为了或是可以导致某种状态或激发某一过程的。John Heskett.Design: A Very Short Introduction [M]. New York: Oxford University Press, 2002: 3.

5 杨裕富. 空间设计概论与设计方法 [M]. 台北: 田园城市文化公司, 1998: 1.

6 米开朗基罗评论提香(Tiziano Vecellio, 1478-1576):“这个人如果有可能接受设计的训练,就像他接受自然的训练那样,那么没有人会比他画的更好了。因为他的天赋和技巧都是那么好。”瓦萨里(Giorgio Vasari, 1511-1574, 意大利画家、美术史家)在他的《艺术家传记》中也提到,因为威尼斯画家不打草稿,不做任何人物素描训练,这使他们在创作时不得不过分依靠实物,这样就限制了画家的想象力。

7 郝卫国. 环境艺术概论 [M]. 北京: 中国建筑工业出版社, 2007: 24.

运动等诸多潮流的洗礼后，不断发展和完善。其中成为现代设计与传统设计分水岭的一个特征就是现代设计是与机器化大生产相适应的。制作与设计的分工，终于使设计成为一个独立的学科。¹

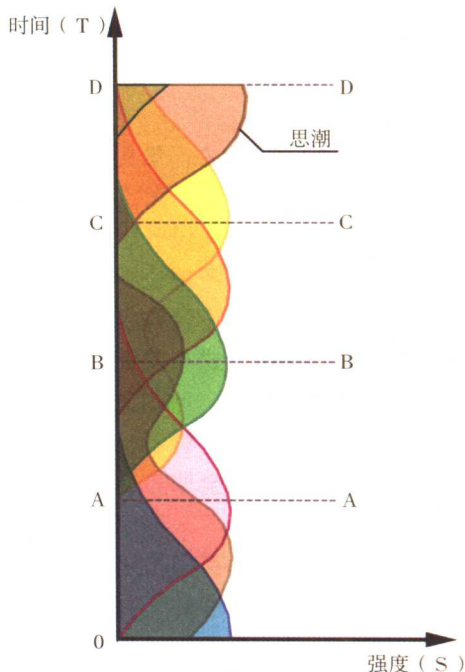
从20世纪初至20世纪30年代，在现代科技革命的推动下，以工业化大生产为基础的现代主义设计运动席卷欧美。格罗庇乌斯（Walter Gropius）、柯布西耶（Le Corbusier）、密斯·凡·德·罗（Ludwig Mies van der Rohe）、赖特（Frank L. Wright）等一批设计精英及其追随者奠定了现代主义设计的实践和理论基础。他们倡导的功能主义设计原则以及科学、理性的设计方法和美学趣味开创了一个现代主义设计的新时代。以包豪斯为代表的现代设计教育体系又进一步将这种影响力扩展至更广和更深的层面。20世纪30年代以后，随着包豪斯的大批设计师移民美国，现代主义设计运动以美国为中心继续发展，形成了国际主义设计风格，极大地改变了人们的生存环境、消费要求和审美趣味。其设计思想、原则和风格在20世纪70年代之前一直占据着世界设计理论和实践的主流位置。同时也为其后的设计理论和实践的转向提供了一个批判的标靶和参照。随着设计学科越来越不满足于“赋予形式以意义”²这个定位，也要求设计师不能仅仅作为产业生产“艺术家”的角色，而应在更为宽广的平台上寻求学科发展的契机。

二、过程维度——垂直投影：现代设计思想和实践的流变

过程维度的研究是垂直投影的研究。历时态的研究可以清晰地显现在某段历史时期哪些思想正在或曾经占据了主流，因此必须将对设计趋势的认识置于一个动态的发展过程中来考察。正如佩利（Poul Peilly）在1967年指出：“我们正从依赖于永恒的、万能的价值观，转变到承认这样一个事实，即在特定的时间内，为特定的目的，一个设计才有可能是有生命力的。”（图1-1）

现代主义运动是从工业设计开始并逐渐影响到建筑和城市设计的。工业设计、建筑设计和城市规划三个学科在理论和实践自我完善的过程中，不断循着自己的轨迹发展。但在各发展阶段，它们的主流思潮之间却有着惊人的相似性。

以下，我们以年代、主题词和主流思潮相结合的方式，将第二次世界大战后的西方现代设计思想发展分为五个阶段：



▲ 图1-1 过程维度的研究是垂直投影的研究

1 王受之. 世界现代设计史 [M]. 广州: 新世纪出版社, 1995: 51.

2 1913年, 英国美学家、艺术评论家克莱夫·贝尔在其著作《艺术》一书中提出了“有意味的形式”这一有独立品格的概念。他引导人们用崭新的眼光看艺术作品, 他指出: 艺术品中必定有着某种特性, 离开它, 艺术品就不能作为艺术品而存在; 有了它, 任何作品至少不会一点价值也没有。这是一种什么性质呢? 什么性质存在于一切能唤起我们审美情感的客体之中呢? ……看来, 可作解释的回答只有一个, 那就是“有意味的形式”。

表1-1

年代	主题词	主要思潮	设计定位	
1946—1960	功能、创造、风格	战后重建、功能主义、优良设计、国际主义风格及批判、公众趣味、商业设计、有机现代主义	创造风格	
1961—1980	系统、多元、协作	专家批判、公众参与、社会公正、系统理论、控制理论、科学理性、设计方法论运动、无名设计、趣味性设计、波普艺术、高技术风格、人机工程、数理分析、遗产与环境	科技协作人的理解	
1981—1990	协调、意义、生态	理性批判、设计管理、简约主义、后现代主义、符号学、解构主义、绿色设计、生态设计、可持续发展	协调管理	
1991—2000	全球化、战略、非物质	全球化、战略设计、沟通理论、品牌创造、非物质设计、高科技设计	创造体验	
2000—	创新驱动、全球竞争、可持续	设计创新、知识经济、创意产业、全球竞争力、远景、可持续设计、产品服务体系	驱动创新	

(一) 1946—1960主题词：创造&风格；主要思潮：战后重建、功能主义、优良设计、国际主义风格及批判、公众趣味、商业设计、有机现代主义

第二次世界大战后，各国都竞相展开了大规模的战后重建计划。现代主义设计思想和实践抓住了这个空前的历史机遇迅猛发展，现代主义大师们的声望也随之达到了巅峰。建筑学的大发展，也极大地带动了工业设计、时装设计等应用设计学科的发展。四五十年代盛行的“优良设计”，即“那种形式与功能完美结合，并揭示一种实用的、简洁的、易于感受的美的设计”¹一旦和道德挂上钩，便显现出了不容置疑的权威。50年代起，斯堪的纳维亚有机现代主义设计的崛起，以其朴素、有机的形态及自然的色彩和质感风靡全球。(图1-2)

1955年郎香教堂(Chapel at Ronchamp)的落成，让新建筑运动的旗手柯布西耶的追随者们不知所措。三年后，菲利普·约翰逊抛弃了对密斯的信仰，并宣布了“国际主义风格”的溃败。国际主义风格建筑因为缺少灵魂——精神功能和可识别性而受到了集中攻击。伴随着对权威的反动，公众趣味的问题也被集中地提了出来。

(二) 1961—1980主题词：系统&协作；主要思潮：专家批判、公众参与、社会公正、系统理论、控制理论、科学理性、设计方法论运动、无名设计、趣味性设计、波普艺术与设计、高技术风格、人机工程、数理分析



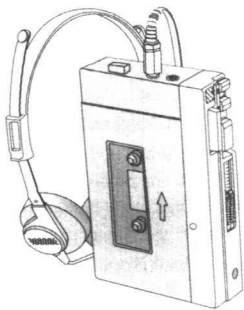
▲ 图1-2 Superleggera椅(1945—1959) Gio Ponti 木质骨架与藤制坐面，今天仍在生产，它被誉为“最完美的椅子”。

1 何人可，工业设计史[M]，北京：北京理工大学出版社，2000：150。

现代主义设计思想自20世纪50年代末开始,在各个领域遭到了狂轰乱炸,也开启了设计理论的多元化时代。60年代是一个权威崩溃的年代,自由、科学和理性的标杆自然而然地再次树立。¹英雄受到质疑的同时,普通人的重要性得以显现,系统和协作因此成为主题。

简·雅各布斯(Jane Jacobs)于1961年发表的《美国大城市的死与生》(The Death and Life of Great American Cities)对权威的城市设计理论和实践进行了毫不留情的批判。在设计领域,莫里斯·阿希莫(Morris Asimow)在1962年出版的《设计介绍:工程设计基础》(Introduction to design: Fundamentals of Engineering Design)一书中指出设计是可以用理性和科学的方式被认识 and 应用的,而不是那些“设计天才”的专利。随后,S. A. Gregory、Christopher J. Jones、Bruce Archer等都对理性设计和系统设计思想和方法进行论述。²阿波罗登月计划的成功,标志着集体性、综合性、复杂性、程序性、协同工作的系统设计时代的到来。³随着设计方法论运动(Design Methodology Movement)的兴起,行为学、经济学、生态学、人机工程学、材料科学及心理学等学科开始越来越频繁地进入到设计领域。以飞利浦、索尼(图1-3)、博朗公司为代表的大集团,由于其基于系统论和逻辑优先论为基础的理性设计,而产生的“秩序的法则、和谐的法则和经济的法则”⁴表达了系统时代的设计趋向和审美趣味。高技派则将对技术的讴歌推向了极致。计算机辅助设计技术也得到了很大的发展。综合了社会学和数理分析方法论的人机工程学使得设计越来越趋向于一门科学。“用户理解”(User Understanding)也逐渐成为了设计的一个主题。1980年Donald A. Norman出版的《日常事物的设计》(The design of Everyday Things)介绍了“以用户为中心的设计”(User-centered Design),并将心理学的研究引入设计。在规划领域,1969年,Brian McLoughlin的《城市与区域规划:系统探索》(Urban and Regional Planning: A System Approach)将规划的重点由物质规划转向了理性分析、结构控制和系统战略。

系统的另一个特征是高度的复杂性,对这点的强调导致了另外一种可能。60年代开始兴起的强调大众化的、通俗的趣味,反对现代主义精英文化的波普艺术和趣味性设计为人们提供了一种新的审美标准,成为理性和系统时代的调节。而1965年亚历山大的《城市不是树》,1966年出版的文丘里(Robert Venturi)的《建筑的复杂性和矛盾性》则从不同角度、理论层面探讨了系统的复杂性。1969年,麦克哈格(Ian McHarg)发表《设计结



▲ 图1-3 Sony公司第一代 walkman

1 这点与文艺复兴时期的情况如出一辙。

2 这些著作包括The Design Method、Design Methods: Seeds of Human Futures、Systematic Method for Designers等

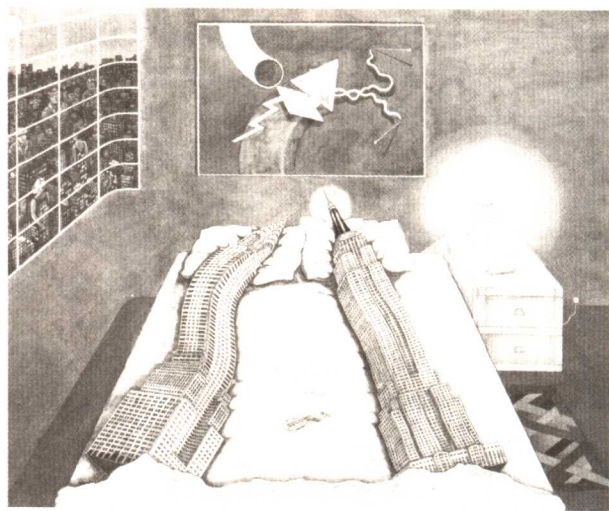
3 20世纪60年代NASA登月计划的成功令欧美设计理论界对系统的、科学的方法论痴迷不已,并展开了一场声势浩大的“设计方法论运动”(Design Methodology Movement),希望通过将设计用方法论“科学化”,以促进设计学科的发展。但这场运动持续了十年左右,当初的一些提倡者就因为所谓科学的方法论根本无从解决设计所面临的问题而宣布了“设计方法论运动”的终结。此后对于设计本质的讨论一直在演进,代表人物主要有Richard Buchanan, Nigel Cross, Kees Dorst等等。

4 何人可. 工业设计史[M]. 北京:北京理工大学出版社,2000:170.

合自然》(Design with Nature), 第一次将生态学应用到了景观设计。在建筑界, 查尔斯·詹克斯(Charles Jencks)于1977年出版的《后现代主义建筑语言》, 宣布了现代主义建筑的死亡, 掀起了后现代主义建筑实践的大旗。1972年文丘里的《向拉斯维加斯学习》和1978年库哈斯(Rem Koolhaas)的《癫狂的纽约》则致力于模糊精英审美趣味和俚俗之间的界限(图1-4)。

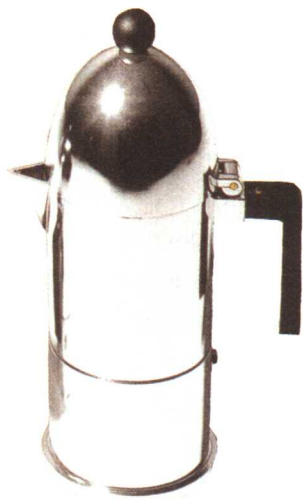
(三) 1980—1990 主题词: 协调、意义、生态; 主要思潮: 理性批判、简约主义、后现代主义、符号学、解构主义、设计管理、绿色设计、生态设计、可持续发展

系统设计的兴起是出于对普通个体的关注, 但其发展的结果却导致了个体意义的失落。后现代主义开启了一个追逐意义的时代。符号、象征、能指、所指等符号学的术语开始频繁出现于建筑著作之中, 在实践层面也是空前活跃。建筑师格雷夫斯(Michael Graves)、罗西(Aldo Rossi)等设计了大量充满建筑意味和幽默感的产品。如1985年, 格雷夫斯为阿莱西(Alessi)公司设计的自鸣式开水壶, 罗西为阿莱西公司设计的“微型建筑式”的系列产品(图1-5)。以索特萨斯为代表的孟菲斯(Memphis)的大量设计实践更是将后现代的设计思维和美学发展到了一个新的高度。



► 图1-4 《癫狂的纽约》库哈斯 库哈斯认为纽约所展现的大都会拥挤文化, 是充满机会和潜在可能性的令人兴奋的文化现象。

►► 图1-5 Alessi公司的微型建筑式水壶 罗西



建筑和设计界立足于理性批判和绝对价值否定的思潮也随之兴起, 解构主义便是其中的代表。解构主义建筑师盖里(Frank Gehry)将这种思想用在了产品的设计上, 德国设计师英戈·莫端尔(Ingo Maurer)也设计了类似的作品。在城市规划界, J. Friedmann对理性主义的剖析和批判则成为了经典。1987年Wiebe Bijker等的《技术体系的社会建构》(The Social Construction of Technological Systems)指出了社会背景对技术革新的影响。

20世纪70年代, 伦敦商学院管理研究人员提出的设计管理概念, 在80年

代有巨大的发展。设计管理的兴起,对企业发展策略、视觉形象整合;对管理者、设计师和专家的知识结构的研究;有组织地联合创造性及合理性去完成组织战略;促进环境文化等都起到了积极作用。

1985年再版的Vitor Papanek的《Design for the Real World: Human Ecology and Social Change》这本重要著作对设计的生态、社会责任和影响做了深入研究。1987年的布伦特兰报告(Brundtland Report)正式提出了可持续发展的概念。设计界也随之开启了一个绿色设计、生态设计和可持续设计的年代。1988年R.Erhman的《规划:更明确的战略与环境规划》(Planning: Clearer Strategies and Environmental Controls)、1986年托德(John Todd)的《生态学作为设计的基础》等著作从不同层面对可持续设计进行了讨论。

(四) 1990—2000主题词:全球化、战略、非物质;主流思潮:全球化、战略设计、沟通理论、品牌创造、非物质设计、高科技设计

正如利瓦伊(Levi)所说,世界已经变成一个全球化的大市场,或者说一个“地球村”,在这里每个消费者拥有相似的价值观、生活方式和同样的对产品质量与现代性的渴望。1993年,Jeremy Ayneley的《民族主义和国际主义:20世纪的设计》(Nationalism and Internationalism: Design in the 20th Century)对全球化和地方主义的相互交织进行了论述。

90年代以来,品牌成为这个全球化时代的强有力的特征。对设计而言,完整的用户体验和品牌战略,使设计从概念阶段发展到用户对具体方案的全程参与。“用户的体验”的重要性甚至超越了产品本身。90年代末,战略设计已经成为经常被应用的概念,这与ICT工业的发展有很大关系(Anna 2007)。1992年,Wally Olins在《Corporate Identity: Making Business Strategy Visible through Design》中对CI战略的重要性进行了较为系统的阐述。1995年,Robert Blaich的《Product Design and Corporate Strategy: Managing the Connection for Competitive Advantage》基于作者的实践经验对大型企业中的设计管理问题进行了论述。1997年,John Thackara的《Winners!: How Today's Successful Companies innovate by Design》一书中以大量的案例揭示了设计对企业战略发展的贡献。从1999年起,Alex Buck等人的《品牌美学》(Brand Aesthetic)展现了一系列德国的品牌和CI设计实践。

与全球化直接相关的另一个研究是信息化和网络化技术。在建筑和城市规划界,1992年,埃森曼(Peter Eisenman)的《视野的展开:电子传媒时代的建筑》以及Manual Castells于1989年发表的《信息化的城市》(The informational City)和1994年他与Peter Hall合著的《世界技术极》(Technopoles of the World)等都体现了此方面的研究。1995年,库哈斯的《小、中、大、特大》认为社会背景、自然条件的复杂体验取代了设计本身,成为网络时代的特征(图1-6)。

在设计界,同为出版于1999年的Paul Kunkel的《数字化的梦:索尼设计中心的作品》(Digital Dreams: The Works of the Sony Design