

中国高等院校 **艺术设计专业** 系列教材

# 新编设计概论

周锐等

设计概论：认识设计的第一课

初入设计之门  
专业上哪能没有困惑  
通过这个课程  
与各位专业老师对话  
解决专业思想上的许多问题  
对今后的专业选择和专业发展有很多的帮助

AN INTRODUCTION TO DESIGN  
中国高等院校艺术设计专业系列教材

# 新编设计概论

编著 / 周 锐 陈永群 吴 洁  
朱小村 雷朴实 朱钟炎  
郑 旖

上海人民美術出版社

---

## 图书在版编目(CIP)数据

新编设计概论 / 周锐等编. — 上海: 上海人民美术出版社, 2011.12

中国高等院校艺术设计专业系列教材

ISBN 978-7-5322-7701-8

I. ①新… II. ①周… III. ①艺术—设计—高等学校—教材 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第246617号

---

### 新编设计概论——中国高等院校艺术设计专业系列教材

编者: 周锐 陈永群 吴洁 朱小村

雷朴实 朱钟炎 郑旂

责任编辑: 邵水一

装帧设计: 朱庆荧

技术编辑: 季卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号)

邮编: 200040 电话: 021-54044520

网 址: [www.shrmms.com](http://www.shrmms.com)

印 刷: 上海华教印务有限公司

开 本: 787×1092 1/16 10.5印张

版 次: 2012年1月第1版

印 次: 2012年1月第1次

印 数: 0001-3300

书 号: ISBN 978-7-5322-7701-8

定 价: 39.80元

# 序

从考入设计专业的那一刻起，每一个学生都会对“Design”这个词感到很有兴趣，会留心与“Design”相关的新闻和活动，会关注着相关领域新的设计成果，会去阅读一些设计大师的传记和故事，会努力去解读优良的设计作品。在大家的心情上一定很着急，因为许多课程还没有与设计直接相关，“Design”对大多数学生还是神龙见首不见尾，可能大部分学校的学生还没有分专业，学生还有很多在专业上的困惑，急需和老师们交谈，他们需要了解设计，了解这个专业。

《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“艺术设计”的一些概念进行认识，它与艺术系的学生学习《艺术概论》一样，担负的责任是对设计专业的学生进行通识教育和基础理论的导入，所以《设计概论》是设计专业的通识课程。

《设计概论》这门课的课程目标是什么？让学生初步了解设计、了解专业所涉的知识领域，了解专业范畴，了解各类设计的一些基本概念和各领域发展状况，了解设计的一般过程和设计的基本原理，了解设计思维的特质，培养正确的设计思维方法，在知识结构上去完成最为基础的设计认识教育，为以后的专业设计学习奠定基础。

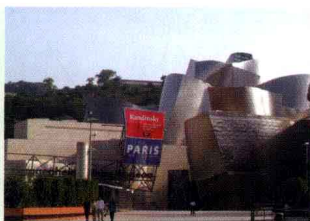
问题是，如何让学生通过该课程的学习

来完成设计通识教育的目标。对于大多数学生而言，应该说还没有关于专业学习的经验，以后的路还很长很长。《设计概论》的课程不可能解决所有的问题，课程的任务是导入，所以教学的最好方法是引导学生自己去学，尝试着让学生通过图书馆、信息网络、社会设计实践、讨论，来激发学生对艺术设计课程学习的热情，将教学与阅读、思考、自学相结合，教学与认识实践结合起来，在教学中多组织一些讨论。

启蒙和解感应有个互动的过程，在我们多年的教学实践中，最有效的教学方法是对话式，就像孔子和他的学生那样，有问有答；或者在解剖一个具体的设计案例中让学生感悟设计；对学生更有利的方法自然是让学生自己动起来，走近设计才能感悟设计呀。让学生把自己的困惑提出来，老师提供一些阅读的方向和书目，在学生独立思考后自己来回答自己的困惑，来讨论一些他们自己关心的问题。

这个时代是个多元的知识时代，有一些问题可能很难有答案的，学术上的多元现象对教学是个困难，但会更有利于学生的成熟，他们需要了解、需要识别、需要包容、需要选择、需要理解。他们的一切才刚刚开始，但好的开头太重要了。

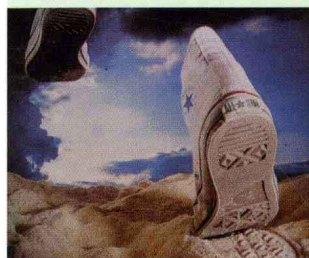
# 目 录 CONTENTS



<b>第一章 走近设计</b> .....	<b>1</b>
第一节 造物与设计 .....	2
第二节 从作品谈设计 .....	5
第三节 大师们和你谈设计 .....	8
第四节 设计在改变着我们的生活 .....	12
参考文献、阅读书目、思考题与作业 .....	14
<b>第二章 认知设计</b> .....	<b>15</b>
第一节 设计是艺术吗 .....	16
第二节 设计的价值观念 .....	18
第三节 设计的特征 .....	21
第四节 设计学与其他学科的关系 .....	24
参考文献、阅读书目、思考题与作业 .....	28
<b>第三章 设计与文化</b> .....	<b>29</b>
第一节 人本位与文化需求 .....	30
第二节 设计文化 .....	32
第三节 设计文化与设计 .....	38
参考文献、阅读书目、思考题与作业 .....	44
<b>第四章 设计师与设计</b> .....	<b>45</b>
第一节 谁是设计师 .....	46
第二节 设计师的意识与责任 .....	49
第三节 设计师的素质培养 .....	51
第四节 设计师的团队合作 .....	54
参考文献、阅读书目、思考题与作业 .....	58
<b>第五章 设计的思维</b> .....	<b>59</b>
第一节 设计思维的属性 .....	60
第二节 设计思维的价值取向 .....	66
第三节 设计思维与语言概念 .....	67
第四节 设计思维的内质与表层 .....	69
第五节 设计思维与创造 .....	72
参考文献、阅读书目、思考题与作业 .....	76

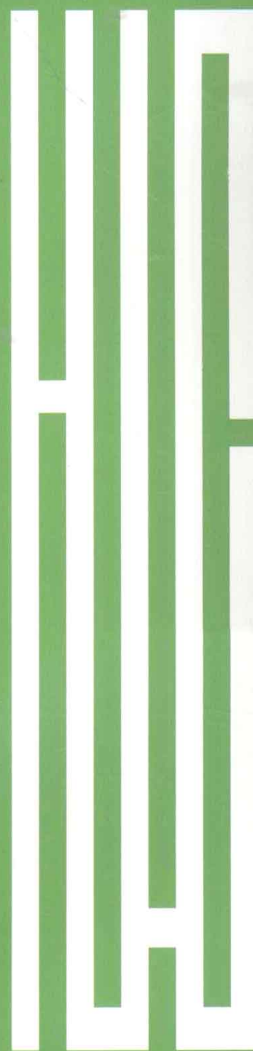


<b>第六章 设计美学与设计心理学概论</b> .....	<b>77</b>
第一节 设计美学的概念.....	78
第二节 设计的语言美学.....	82
第三节 设计的材料美学与工艺美学.....	86
第四节 设计的批评艺术.....	92
第五节 设计的心理学概论.....	94
参考文献、阅读书目、思考题与作业.....	98
<b>第七章 艺术设计的类型(上)</b> .....	<b>99</b>
第一节 视觉传达设计.....	100
第二节 数字媒体艺术设计.....	127
参考文献、阅读书目、思考题与作业.....	136
<b>第八章 艺术设计的类型(下)</b> .....	<b>137</b>
第一节 环境艺术设计.....	138
第二节 工业产品设计.....	152
参考文献、阅读书目、思考题与作业.....	160
后记	



# 第一章

走近设计



## 第一章 走近设计

面对丰富的物质环境来感受设计、认识设计，前人的智慧都摆在你的面前，体验应该是很真切的。但在大多数时间里，人们对设计的感受不是很强烈的，比如你每天处在不同的空间里，会不会对每个空间有个感悟呢？你每天翻阅着各类图书，有没有对书本的封面设计、排版、装帧、插图等留意一下呢？时间是在不经意中流逝的，我们经常处于不经意之中，当你有时间刻意地去注意一件东西，特别从设计的角度去注意那件东西时，你会发现带来的是过去不经意中从未有过的感觉，你会产生很多追问，会比较，会联想，会感叹设计的奇妙。其实，哪怕最为简单的一个东西，都会有设计人的刻意，这就是设计。设计是具体的，不是抽象的，是可见的，可分析的，有的时候是整体的，有时会体现在局部，所以，你只有走近它，才能真正地感受它。

### 第一节 造物与设计

世界上的物分为两类，一类是大自然生成的，人类社会还没有产生前就已经存在

了，是个奇妙无比的世界；一类是人类创造的，在与自然的抗争中，为适应生存，也能够使自己在生存中处于领先的地位，人类创造出来许多物，从工具到器皿、从生活用具到房屋建筑。人类真是太伟大了，能够建造出金字塔这样神奇的建筑，能够让航天飞机飞向太空。社会发展到今天，从洞穴到摩天大楼，从八卦器到卫星、航天器，现代生活中所使用的器物哪样不是我们人类创造的设计成果呢。

图1-1是我国的山顶洞人用螺壳、石头和兽骨制成的项链，这是一件远古时代的工艺饰品，看起来极其普通却意义深远。在远离今天2万年前，当时的工作条件是十分原始的，设计的困难显而易见。为什么要设计它？设计的价值体现在哪里呢？

讲到早期人类的造物，陶器和青铜器是很典型的范例（图1-2）。陶器是人类从洞穴走向平原时创造的存储物品使用的器皿，新石器时代由于生产方式和生活方式都改变了，对于生活器具的需求自然就高了起来，陶器还需要分出食器与水器，又分出日用器、随葬器和礼器来。陶器的造型和纹饰体现着很多原始文化（图1-3），从人类的这



图1-1 我国旧石器时代山顶洞人用螺壳骨石制成的项链，宗教意义大于实用，设计上体现了莫大的毅力



图1-2 甘肃马家窑出土的陶器，是原始的手工制品，最能够体现人类早期的造物观念



些早期的物品和图像上，你如何能够看到设计上的意义，你仔细地去欣赏它还不够，你得留意造型与纹样的演变过程和演变原因，你得分析工艺上的进步和新的工艺手段，你得注意纹饰，你就会发现，那些看起来粗糙的陶器不自觉地包含着人类早期的审美意识，也体现了工艺过程等明显的设计行为，设计行为包括选材、造型、打制、研磨、钻孔、染色、装饰等等。

材料的选择包括材料的适用性（硬度、可塑性）和材料的视觉特性（肌理、色彩）。而打制是改变材料的形状，以符合设计构想，这些设想都来自长期的实践经验，打制的过程也会因需要不断地改进。研磨属于精加工，既需要经验又需要耐心。还要设计一些为研磨使用的工具。钻孔是一种高技术的工艺，在没有适宜工具的前提下，尤其在体积很小的石珠上钻孔需要有很熟练的技术。钻孔是为了串联，串联是一种组合，是一种构成设计，通过串联后的物品其意义得到很大的提升。染色是艺术中象征手法的运用，是大自然的启示，并赋予材料以文化的意义（图1-4）。是怎样的意识来支配他们如此造物，这和今天的设计概念可能完全不



图1-3 陶器的纹饰是很有文化深度的，可不是随意的涂鸦，是设计的，这是一个生殖崇拜的陶器，具象女性的人造型和抽象的蛙纹合一



图1-4 欧洲早期的洞穴壁画中已经体现出人类使用色彩的能力

一样，但正是这重要的一步，人类才有了设计的经验，也从此奠定了现代设计的基础。

我们的祖先从其赖以生存和繁衍的自然生态环境中，体验大自然的变化和力量，在思考着自己的生存方法，并努力去改变于自己不利的环境，创造理想的生活条件，这就形成了设计的原始意识。我们知道那些设计精良的陶器和青铜器多是宗教用的祭器或礼器，人们按照自己的愿望有目的地适应自然和改造自然，体现人的主体性和能动性，并且在经历了无数次失败后，把这些想法实现了，这真是非常了不起的事，设计的最原始的想法尽管是不完善的，但正是这个设计的开端，使得人类社会发展到今天的程度。

那些大自然的形态和形式启示了他们的创造，从写实的到抽象的，加上他们自己的感受和意识，成为一种新的意义上的东西。对于原始人的设计意识，社会学家罗塞尔认为：这些自然、流畅、原始的样式，正反映了人类心灵上、感受上的某种共同性。

现在流失在日本博物馆里的“虎食人卣”（图1-5）是我国商代的青铜器，卣是一种酒器，上有盖，有提梁，器形的设计就是根据商代传说的饕餮来设计的，根据《吕氏春秋·先识览》所记：“周鼎铸饕餮，有手无身，食人未咽。”<sup>①</sup>在商代饕餮就被想象为尖角、巨目、獠牙、利爪，给人一种威



图1-5 现藏于日本博物馆里的“虎食人卣”是中国商代的青铜器

慑感的动物。为什么要将酒器设计成如此造型？这正是你需要走近设计物才能感悟到的，你需要去查资料，了解当时人们的一些观念，你必须去研究古代人们为什么会创造饕餮这种形象？又为什么把饕餮与酒器造型结合起来？张光直在《商周青铜器上的动物纹样》书中认为，饕餮兽口的张开是象征着生与死、天与地的分界，兽口所含的人则是可以作法通天的巫师，他与饕餮在一起，饕餮张大口，嘘气成风，帮助巫师上乘于天。<sup>2</sup>可见设计者的工艺造型是精心策划的，构思中运用了很多宗教观念上的东西，表面上是虎食人的情景，实际上是企图通过造型给这些器皿以一种更强大的宗教感染力。

一件设计作品是必须从设计的角度仔细地去观察和分析的，在几千年前就如此重视将器物的造型，把造型与观念上的东西结合在一起，精心地打造造型、纹饰，你不走近它，不了解其文化内涵，是无法清晰地领悟作者的缜密心思的。

从地中海诸岛到大西洋彼岸，我们可以看到有着许多巨大石块垒成的空间，这些巨石有的高十多米，形成大的空间结构，比如

最为著名的英格兰南部的“司通亨治”（图1-6）。不仅仅在视觉的气场上，而且在空间的结构上，都有着许多神秘的色彩。越走近它，那种神秘感就越深，研究它，你才会知道那些让人根本无法想象的原始设计意念。

这是一个举行宗教仪式的场所，或者说是控制人们思想的地方，在开口的马蹄形结构中，设计人有着非凡的天文、数学、地质、结构上的科学的东西，也有原始的、巫术上的东西。在夏至的早上，人们向东眺望，会发现那里正好是面对太阳升起的地方，于是司通亨治中的那块踵石就很重要，是夏至的时间到来的标志。这个标志一定和当时人们的信仰有着关联性，有先知先觉的人就利用了人们的信仰活动的需要，创造了巨石的结构和空间的形态。

人们不会去玩无聊的石头游戏，只有把这种场所和器具的创造当做比他们生命还重要的时候，才具有一种无法抗拒的力量，将这些设计视为至高无上的目标。就像我们今天看到哥特式教堂（图1-7）心理上所产生的变化那样，当时的人们必须这样去做，别无选择。

人类造物的历史是一个漫长而精彩的故事，我们无法去叙述它的全部，但就像你要喝水会想起杯子，你要出门会想到服装，需要坐下来的时候会想到椅子和沙发。你现在需要研究设计，就会注意设计物，想到设计。人是最具进取精神的，他们永远不会满



图1-6 英格兰南部的“司通亨治”是原始的宗教场所，有着人类最早的环境设计意识



足现状，当他们面对生活中的缺陷时就会去产生想象和努力，去创造一种东西来解决缺陷，远古时代如此，今天依然如此，这种执著的追求推动了社会的发展，也推进着设计。

我们必须走近那些设计，无论是遥远的时代的还是我们现在能够见到的，不要匆匆地走过，而必须静下心来，仔细地面对它们，为它们去读一点书，为它们去查一些资料，为它们去作一点思考，你就真正地走近了它们。对现代设计，我们更需要这样做，甚至我们要做得更多，因为，它们离我们的生活太近了，我们经常会去忽略它们，经常会看不到设计师精心经营的地方。

## 第二节 从作品谈设计

我们为什么会经常不去注意那些身边的设计，原因很简单，设计就在我们身边，或者我们就生活在设计中，有些东西太平常。所以，你不走近就根本不会在意它。而且，

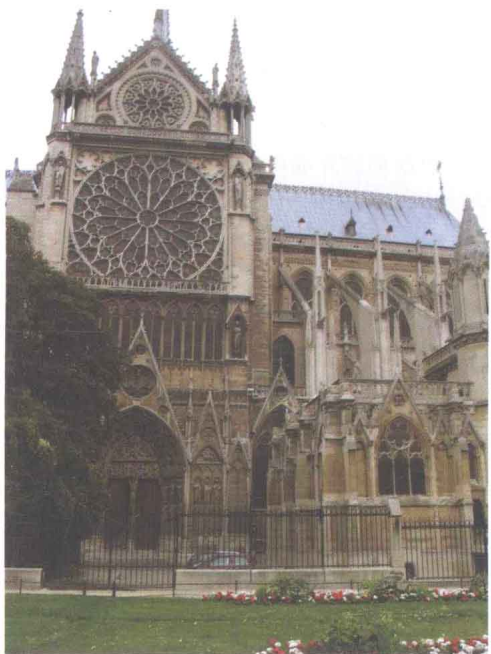


图1-7 巴黎圣母院，在建造的历史上能够充分体现基督教的场所意识，结构和装饰上都十分注重设计的一致性

我们大多数时间根本不是从设计的角度去接触它们，我们注意的只是它们实用的某个侧面（图1-8）。

但是现在不一样了，我们成为大学设计专业的学生，专业会使我们对于设计的敏感度大大地提高，你会关注与设计相关的一些事，也会更多地从设计的角度去看设计物，你会发现你的评判与过去有明显的差异。

椅子是我们经常见到的家具，有一把椅子叫“蚂蚁椅”（图1-9），是1952年丹麦的设计师雅可布森设计的，从外形上看并没有什么特别，是一把结构上很简单的椅子，这件作品与美国的伊姆斯夫妇1946年设计的LCW椅（图1-10）有很多相似之处。这两件作品都在坐面与支撑部分的交叉处设置了

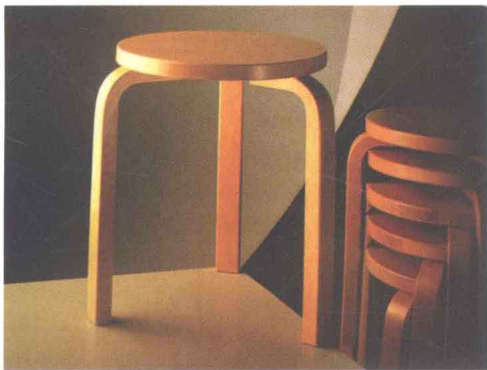


图1-8 芬兰阿尔托设计的凳子，在生活中就是平常的家具，使用的场合很多，但很少有人知道是阿尔托设计的凳子，也没有人去注意设计上的东西

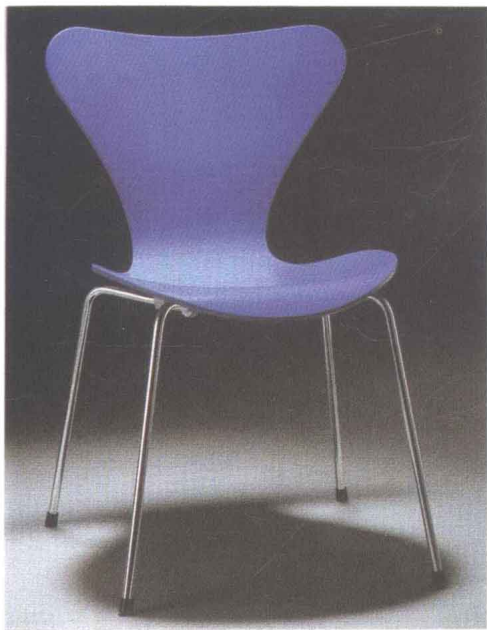


图1-9 “蚂蚁椅”是丹麦的设计师雅可布森1952年设计的，从外形上看并没有什么特别，是一把结构上很简单的椅子

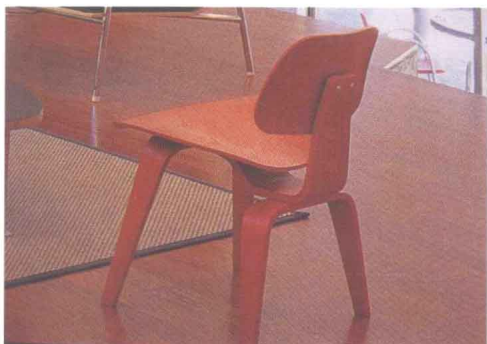


图1-10 美国的伊姆斯夫妇1946年设计的LCW椅

厚厚的橡胶垫，从而起到减震作用。以钢管为支撑结构，以胶合层压板来制作坐面和靠背，这些都不是创新，因为，它使用的材料在20年代就已经出现，曲面的造型在芬兰设计师阿尔托的设计中也多次出现过。与以前的任何一把椅子相比，从价值取向和审美角度上都谈不上有什么超越。1957年“蚂蚁椅”在意大利米兰家具展上获金奖。为什么这把椅子会得到如此高的评价？

对设计的认识最好的途径就是通过同类产品的比较来分析作品，作品成了我们走近设计和分析设计的最有效的媒介。这件作品首先是功能设计突出，从椅子的侧面看，线条是优美的，能够完全考虑到人体曲线的需要，非常符合人体工学的原理，所以就座非常舒适；其次是形式上简洁、明快，结构简单，用料精打细算，它的坐面与靠背为一次成型的模压弯曲多层板，钢管腿，几乎没有任何多余的东西，比伊姆斯的设计更为简洁、省料；其三是工业化批量生产的家具中

它是最容易生产的那种，而且它可以叠起来存放；其四是由于作者对家具材料的色彩有多种选择方案（图1-11），材料的语言特性就更强了，能适合于各种环境。于是，这把椅子生产后以售价低廉、功能好、牢固等优点，上市销售就极为成功，受到中青年消费者的欢迎。

设计不是一个空洞的词，它是以历史的成就为背景的，也经得起历史的推敲，所以设计是以设计师的智慧做基础的。另外，设计应该有着明显的时代特征，作品中总包含着设计师们对社会和对生活的无限想象和创造（图1-12）。设计是一个带有过程性的活动，它也是有着结果的活动，设计活动的最后的结果是可见的作品和物，设计师的思想就体现在作品具体的形态和形式中。这就是设计，它是一个集多学科、多层面的综合研究领域，设计者将面临复杂的信息系统、机械结构等，还要将这些问题综合起来，整合设计。为思想找到合适的形式，为形式找到合适的结构和材料。

图1-13是法国著名的建筑萨伏伊别墅，位于巴黎近郊的普瓦西（Poissy），由已故的建筑大师勒·柯布西耶于1928年设计，1930年建成。第二次世界大战后，萨伏伊别墅被列为法国文物保护单位。为什么这幢1928年建造的表面看来平淡无奇的白房子会被列为文物，在它简单的柏拉图形体和平整的白色粉刷的外墙内外，究竟是什么提升了它的价值。



图1-11 有多种色彩选择方案，材料的语言特性就更强了，能适合于各种环境



图1-12 作品中总包含着设计师们对社会和对生活的无限想象和创造，密斯设计的椅子，使用了东方的藤材料，比其他设计的椅子质感要强；阿尔托的设计则使用了层压板





图1-13 柯布西耶于1928年设计的建筑萨伏伊别墅，位于巴黎近郊的普瓦西，经典的现代主义设计语言



图1-14 德国米·斯·凡德罗在西班牙建造了巴塞罗那世博会的德国馆

我们知道，在20世纪20年代，现代主义建筑风格盛行，功能主义设计思想占主导思想，德国米·斯·凡德罗在西班牙建造了巴塞罗那世博会的德国馆（图1-14），运用的就是极简主义的手法。柯布西耶也在1925年提出了他的“新建筑五点”：1. 底层独立支柱；2. 屋顶花园；3. 自由平面；4. 水平带形长窗；5. 立面的自由构图。<sup>③</sup>

他们都是很有思想的建筑师，萨伏伊别墅就是这些原则的一个范本。为了最大限度地实现他所追求的社会效益，尽量适合于任何建筑地段条件，成为通用的建筑模式，柯布西耶特地把他的设计做得没有地域特点，甚至于谴责那种过分考虑地方特色的建筑理念。这幢建筑在表现手法和建造手段上追求统一性，讲究建筑形体和内部功能的协调配合，建筑形象合乎逻辑性，构图上灵活均衡而非对称，处理手法简洁，体型纯净，在建筑艺术中吸取视觉艺术的新成果等，这些建筑设计理念都是符合当时社会需要的新建筑理念，通过这样一件作品综合体现出来，所以它是经典。这样的建筑理念启发和影响无数建筑师。即便是到了今天，现代主义的建筑仍为诸多人士所青睐。因为它代表了进步、自然和纯粹，体现了建筑的最本质的特点。

萨伏伊别墅是柯布西耶建筑思想的体现，别墅在设计之初，他原本的意图是用这种简约的、工业化的方法去建造大量低造价的平民住宅，所以这幢建筑简单到几乎没有

任何多余装饰的程度，下面的结构是架空的，除了功能外使建筑与环境的空间很融合，墙上的横窗很醒目，与当时的建筑不一样，体现了作者刻意的形式追求。顶上有露台（图1-15），这在当时的法国建筑中也很少。但它的功能性和艺术性都特强，其时代性也很强，一件作品就像杯浓浓的咖啡让人回味无穷。

巴黎人很喜欢这幢“从不同角度都会获得不同印象”的房子，一位法国人这样评论它，“我从未见过其他的建筑，能够像它一样用如此简单的形体给人巨大的震撼和无穷的回味”。于是成了一件伟大的作品，它所表现出的现代建筑原则影响了半个多世纪

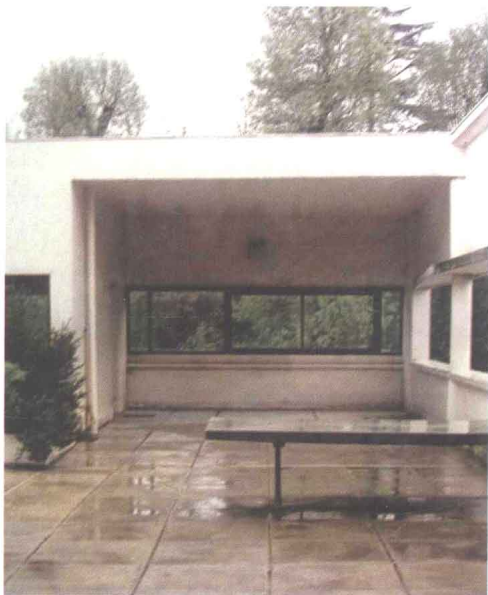


图1-15 萨伏伊别墅的露台，在当时很具时代感，体现了柯布西耶新建筑思想的理念

的建筑走向。

图1-16是一个广州白云机场的标志，我们知道，标志是平面设计中最小的最不起眼的设计之一，它在视觉空间中面积最小，但仔细考察标志我们会发现它的影响无处不在。

这个标志的设计者是肯·凯图，他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，并曾赢得许多澳大利亚和国际设计大奖。亦是美国平面艺术学院、国际平面设计委员会、澳大利亚设计学院、澳大利亚行销学院和澳大利亚工业设计理事会成员之一。为什么一个小小的机场的标志要请这样大腕级的设计师？肯·凯图又是如何去对待一个标志设计的呢？

从报道中知道，机场征集了很多设计方案，并从中挑选了5套方案：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，2008北京奥运标志使中国印章很流行，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



图1-16 白云机场的标志设计

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。<sup>④</sup>

经过专家组反复的斟酌，最终选择了第一套方案。肯·凯图说：白云机场的标志不是凭空产生的，她是白云机场主体建筑精髓通过独特视觉语言的体现。标志的方寸之中并没有像建筑那样丰富的设计语言，这并不意味着设计变得微不足道，当机场的有关领导希望将第五套的方案中红色的木棉花结合到第一套方案中，却遭到肯·凯图的反对，他认为包容多方面的意见可以理解，但因包容而破坏了设计的原则是万万不行的，最终机场理解和接受了设计方案，放弃了包容的想法。

一个标志设计有那么复杂的经过是我们所没有想到的，在一件设计作品的背后又往往蕴涵着复杂的概念形成和设计推敲的过程，是我们很多人所不知道的。一件经典设计作品的背后总有讲不完的故事，可见设计不是一蹴而就的东西，你越走近它，它就越向你透出艺术的魅力，你对于设计的理解毫无疑问会加深许多。

### 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？在大学的生活中，你可能有无数次机会去聆听大师的演讲，大师们的思想会给你留下极其深刻的印象，他们都有着极其丰富的工作经历，他们都有自己成功的实践经验，而且他们认识问题的角度很独特，他们的成功一定使你很敬佩，但只要你有机会和他们交谈，就会发现他们是很普通的人。

上海美术馆举办过“安藤忠雄环境与建筑”建筑设计展，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能和建筑大师有一个近距离接触的机会。在建筑领域几乎没有人不知道安藤忠雄（图1-17），但在中国举办安藤忠雄的设计展



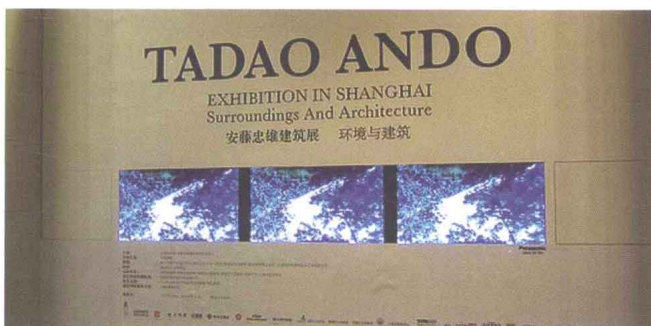


图1-17 日本著名建筑师  
安藤忠雄

览还是首次，安藤为这次个展撰写了一篇文章《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、只在高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（图1-18）。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’。”<sup>⑤</sup>

安藤忠雄这里所提的“风景”，就是我们称为“环境”的概念，即建立在可持续发展的环境中的建筑。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”。上海这个城市近十年发展很快，新旧建筑混杂，很多人都提出了城市的发展问题和批评，有人担心上海在50年后，或者100年后会变得怎样？国内其他城市问题恐怕会更多，安藤忠雄的话讲得很实在，让那些正从事建筑和环境设计的专业人士很有认同感，大师对于城市设计的思考值得我们深思，设计不只是看眼前的利益，很多设计要考虑到我们的子孙后代。

弗兰克·盖里（图1-19）也是设计领域众所周知的大师，他的解构主义设计确立了自己在设计史上的地位。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（图1-20）。

1989年他在日本获得“普利策奖”，颁奖时有一段演说：“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

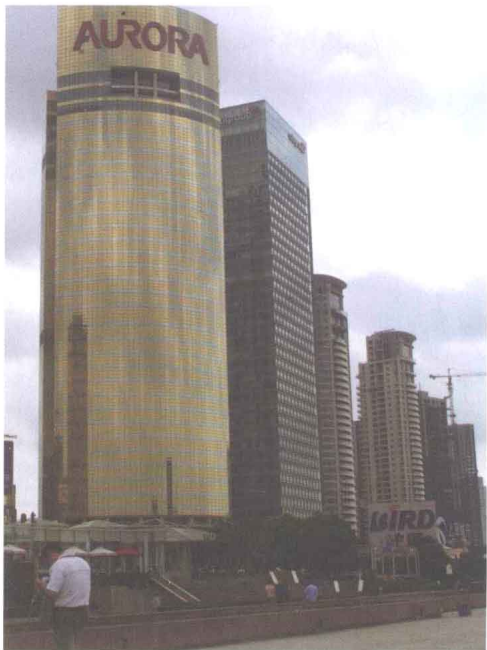


图1-18 高楼在世界各地拔地而起，环境问题使人忧愁

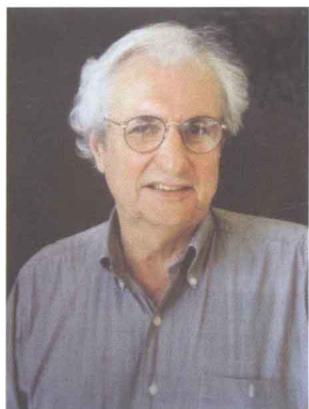
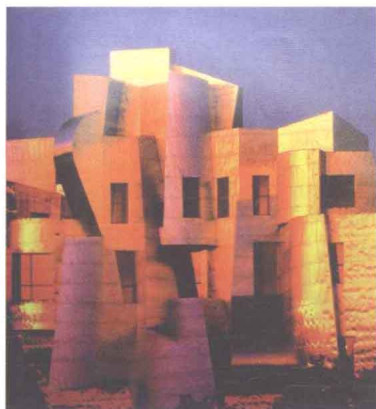


图1-19 建筑大师弗兰克·盖里



图1-20 弗兰克·盖里设计的西班牙古根海姆美术馆和美国魏斯曼博物馆，典型的解构主义建筑



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。这些不是肤浅的细节，他们是那么的直接，这就引出什么是美丽的问題，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，绘画中所拥有的那种直接正是我在建筑中所渴望得到的，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。”<sup>6</sup>

弗兰克·盖里的话启示我们，设计师为何要在作品中寻找自己？怎样才能找到自己？简单和复杂都是为了寻求设计的本质，都是为了尽善尽美。

国际著名的设计咨询公司Media A的总裁Tom Kinkowstein在接受媒体采访时也谈过对设计的认识，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，“我喜欢那种包含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。”他认为，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，是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的时候，我们需要了解的是设计过程中所出现的问題，了解自己需要作出怎样的改变才能解决问题，在我开始项目前，我首先需要做大量的努力去考虑可能出现的问题，我会问自己，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，但我首先要知道问題是什么，比如对象是否有足够的视觉效果，是否有足够的吸引力，然后试图了解问題的本质，其次是选择正确的合作伙伴，要组织独立的设计团队，选择好员工，了解他们适合于做些怎样的工作，擅长怎



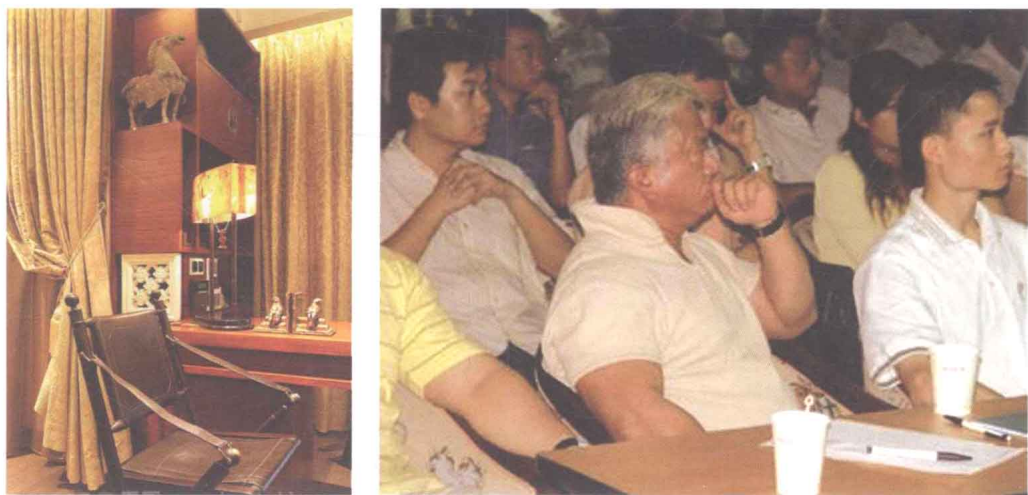


图1-21 高文安和他设计的室内设计项目，其讲究文化底蕴

样的工作方式，是否需要这个项目还是其他。<sup>7</sup>

仔细琢磨大师说的话会发现，他们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的，他们的成功证实了这些思考的方式是必需的，经验对于我们这些初涉设计的学生来说是太宝贵了，大师们对于设计问题的思考角度和思考方法看起来很独特，但实际上非常朴素。

高文安是香港第一位由建筑师转行做室内设计师的人，有“香港室内设计之父”的美誉，1972年英国皇家建筑师学院院士、1975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1-21）。

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，居室设计中，实用是最重要的，人们是要在居室中生活的，这就要求居室的实用性。我的装修风格就是没有风格，我的设计可以配各种风格的家具，非常喜欢不对称的风格，这样可以给人们留下想象的空间。他认为，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，反映在设计上，

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，这样是不对的。你要让对方接受，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。现在我很想将自己对于设计方面的想法尽可能告诉别人，所以我这两年会更多地抽时间出来，将自己的理念传播给大家。<sup>8</sup>

高文安的设计就像他自己所说的那样，非常讲究细节，讲究整体环境的文化内涵，所以，给人的感觉就是高雅而有个性，华丽而不做作。

如果我们能够抽出更多的时间去聆听大师的讲话，去阅读他们的设计作品，去了解他们的人生，特别是你有机会和他们对话，你能够感悟到设计的概念是完全融合在他们的思想深处的，正在他们的思想里自由地流动和碰撞，不断擦出新的设计思维的火花。听他们的讲话你不会感到设计很深奥，设计就像你正在理解的那样，很近，很近……