

梁雯编著
Liang Wen

做设计 DOING DESIGN

清华大学美术学院实验设计课程案例
Experimental Design Studio Projects · Academy of Arts and Design · Tsinghua University

清华大学出版社

做设计

On Design

清华大学美术学院实验设计课程案例
Experimental Design Studio Projects
Academy of Arts & Design, Tsinghua University

梁雯 编著
Liang Wen

清华大学出版社
北京

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

做设计：清华大学美术学院实验设计课程案例 / 梁雯编著. — 北京：清华大学出版社，2019

ISBN 978-7-302-53174-6

I. ①做… II. ①梁… III. ①艺术-设计-案例-高等学校 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第112114号

责任编辑：冯 昕

装帧设计：赵嘉曦

责任校对：刘玉霞

责任印制：杨 艳

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编：100084

社总机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者：小森印刷（北京）有限公司

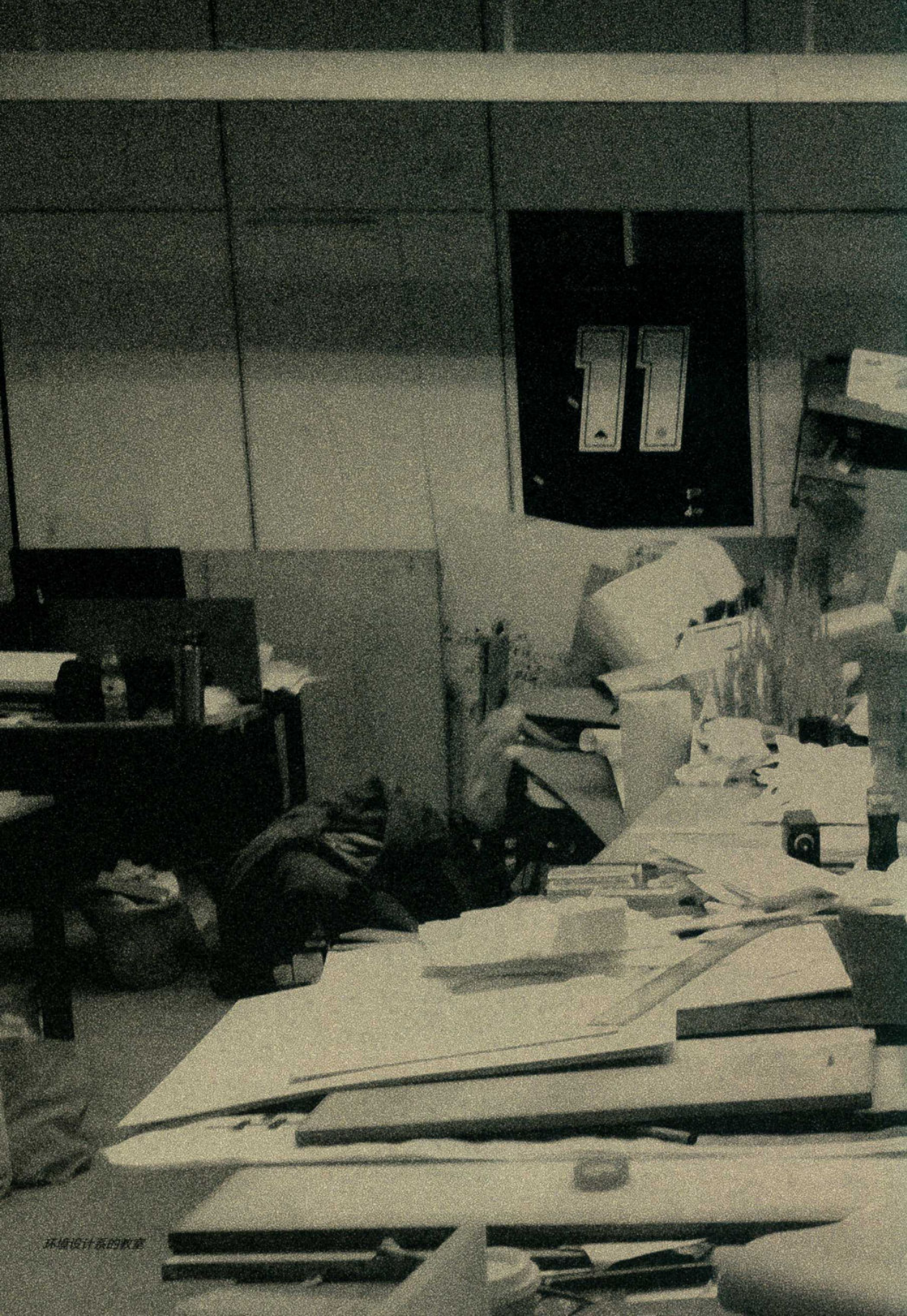
经 销：全国新华书店

开 本：168mm×231mm 印 张：16.5 字 数：247千字

版 次：2019年8月第1版 印 次：2019年8月第1次印刷

定 价：128.00元

产品编号：084088-01



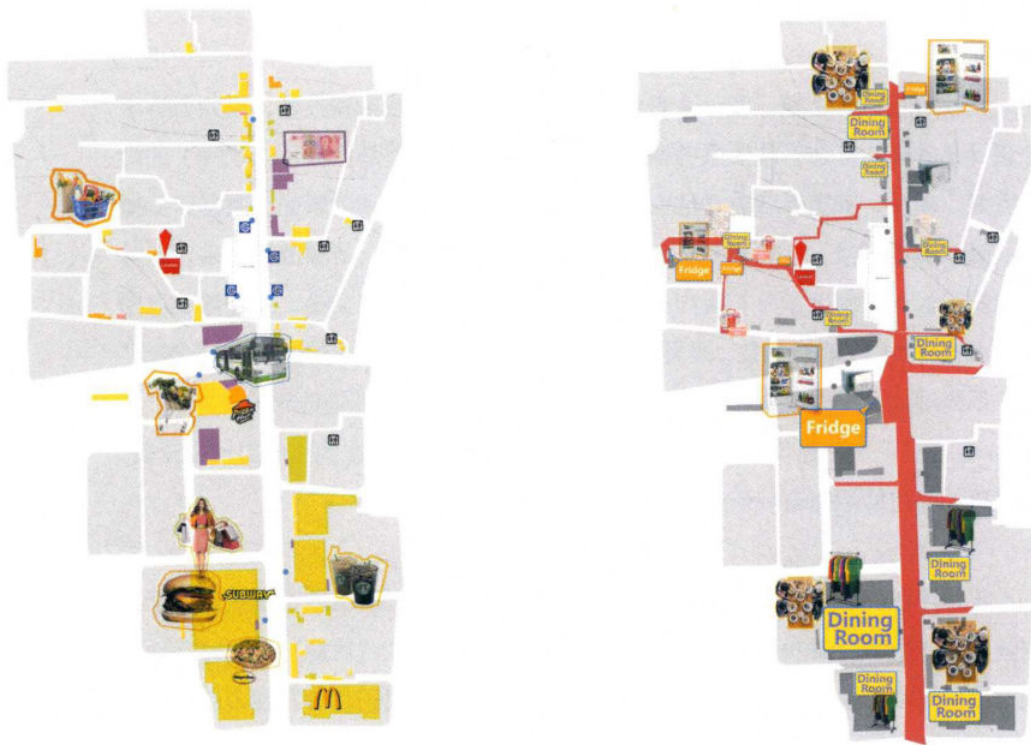


写在前面：带着学生去做梦

设计就是织一个梦，我一直避免将设计描述得过于复杂和抽象，例如告诉学生设计是处理主体和客体关系的操作，即建立“我”与外部世界（人或物）的沟通方式。相反，我更愿意鼓励学生捕捉那些让他们为之心动的瞬间，发掘这些撩拨心弦状态的因素，放大它们，组织它们，最终呈现它们。需要澄清的是，这并不意味着设计与造型艺术分享着同样的“表现说”，至少不完全是，设计显然有别于主观精神产物、直觉创造、心灵活动等这类“自我的表现”操作。“捕捉-呈现”这一系列动作在我看来是对生活的“剥离-重塑”操作，进而创造一个有异于“现实（reality）”的“超现实（hyperreality）”，在人和社会之间生产出一个介质，更直接的描述就是创造一个“梦境”。

不得不承认，我反对“设计是解决问题”这个命题，确切地说是我认为现在应该对设计究竟“解决”什么“问题”进行思考。例如，“功能”是否“合理”通常是设计要解决的最基本问题，但是，无须仔细考察我们就会发现辨别功能的“好”或“坏”——问题是否得到解决——的标准，实际关联现代社会对效率、健康、卫生等一系列概念的定义。很多设计师将这些概念作为不证自明的标准，用来组

织和设计空间。就好像今天多数厨房设计所解决的问题与 20 世纪初克里斯汀·弗雷德里克 (Christine Frederick) 提出的“省力” (efficiency) 思路并没有本质区别, 一个带有“泰勒主义”影子的效率假设。当然, 也有人提出设计是有关满足人的审美, 以及关照人的情感的活动, 是对人的身体和心理最细致和深入的关怀。问题是, 今天的设计师如何判断人的身体或心理需求? 人对身体控制的自觉是一个十分晚近的概念, 布赖恩·特纳曾告诉我们一个“残酷”的真相: “身体”在现代社会实际是以商品的形式存在, 现代身体概念产生的根源来自对劳动力数量和质量的保障, “饮食控制、整容术、整形外科”实际上是通过训练、修炼以及调理增加驾驭自我的能力, 其本质是“当代版的新教伦理”, 并演化成一种新的生活方式和价值观。在这样的前提下, 也许我们并没有意识到“人性”设计或



许仅仅是用更复杂的数据——看似科学、合理、全面的统计数字——塑造意识形态的物质结果而已。实际上，作为意识形态的从属，设计的本质就是微观权力运作的一种物质工具。我们同时还应该注意到，微观权力运作在世俗化的现当代社会中达到了顶峰，呈现出一种普遍、内在、复杂的状态。如今，设计变得如此活跃，凭借点点滴滴的实践和操作，蔓延到时间和空间的每一个角落，例如每天在“微信”中传播的各种衣食住行的模板和建议，这是一个日常生活被全面设计的时代，一个众神狂欢的年代。

2012年谢俊青在毕业设计《家即城市》(Home + Home = City)中提出了一种新的青年住宅模式，在这个设计中住宅分被解成若干不同层级的功能，除了“睡觉”等有限的个人活动以外，诸多功能被抛入城市，与周围的商场、餐厅等

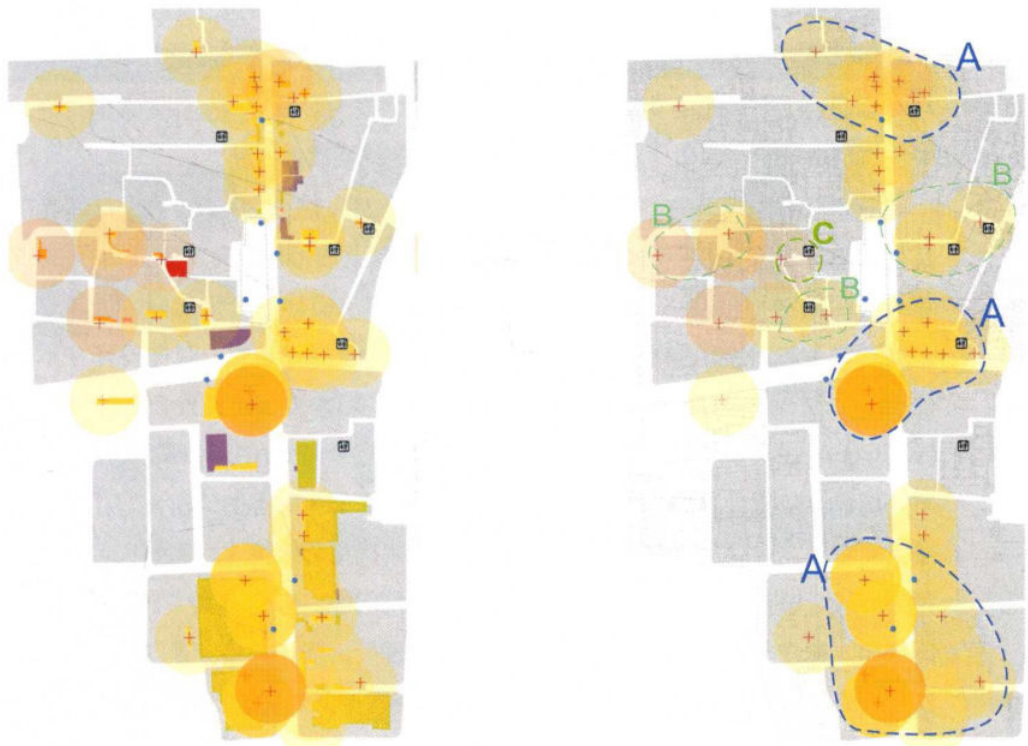


图 0-1
《家即城市》(Home + Home = City)，谢俊青，2012



图 0-2

《家即城市》(Home + Home = City) 功能图示, 谢俊青, 2012

各种城市资源合而为一。“住宅”以“卧室”为中心，如同章鱼一样向外蔓延将触手探入城市腹地，攫取必要的其他空间。这个方案背后最积极的概念显然是“共享”，然而那个时候“微信”“外卖”没有像今天这样普及。因此，当时我们都没有意识到这个模式被实现的可能，更多地将它视为对城市与居住关系的讨论，关注点仍然聚焦在诸如“步行距离”这种空间的物质属性方面。

四年以后，满街的“共享单车”让我忽然想到，这个 2012 年的学生作品现实化的途径实际存在于那个不断与现实相融合的“虚拟世界”。因此，在 2017 年一个两周的小课程中，便尝试着进行了一次环境设计的外延实验，也就是用“服务设计”的方法去试探环境设计可能触及的边界。当然，服务设计并不是一个新方法，IDEO 早在十年前就已经用服务设计将各个学科整合在环境设计 (environmental design) 当中。我所希望的是讨论在中国尤其活跃的“虚拟空间”对环境设计究竟会有怎样的影响，研究对象设定为学生熟悉的“宿舍”。课程中学生对空间“合理性”的讨论主要基于如何利用网络管理模式，例如实名注册、预约方式、惩罚机制等，进而规避有可能发生的问题。以往那些“不合理”的空间组织，在虚拟空间介入后很有可能转为“合理”。例如，将一直以来被“明令禁止”的“煮食”加入宿舍的可能性，用手机作为服务终端建立了一系列的预约、监管、评价等措施；或者从今天学生的具体行为入手，将宿舍分为游戏室（无论我们接受与否，电子游戏确实是宿舍中最主要的活动之一）、工作室、影视室等



图 0-3
《T-GLL 烹饪空间》，罗柳笛、高斯宇、刘妍言，2017

若干空间类型，并给出了与之对应的空间设计，以及选择宿舍的更新模式——学生可以根据个人需求通过网络邀请具有相同喜好的室友。值得注意的是，虚拟与现实环境在今天的学生看来似乎并没有明确的界限，任何一个空间都可以成为他们获得资源的来源，选择的标准是“便利”程度。除此以外，标准化的共性需求逐渐转化成不断细分的个人诉求，即便在宿舍这样“标准统一”的环境中，年轻一代的学生们最期望的也是尽可能放大和满足个人意愿。“共性”“公共性”是谢俊青 2012 年作品中十分重要的概念，整合城市资源的出发点是如何最有效地对其进行利用。然而，2017 年学生对宿舍空间的讨论却可以明显地感到其中被不断被突出和强调的是“个体”观念。追求个人诉求的现象从某种角度来说改变了环境构成的因素，从之前专业教育中强调的尺度、比例、材质、色彩、光线等，扩展为更复杂多样的集合，例如在现在年轻人的租房信息中，合租室友的星座也成为选择一个条件。原有的一些空间概念和属性在这个时代正在悄然瓦解，我们是否应该重新思考环境设计的一些基本概念，例如功能，例如空间类型。

在我看来，设计课程中关于空间功能和类型的命题，主要需要讨论的是设计师所能把握的最终之物（空间）与相关的具体情景（事件）之间的关系。这样的讨论并不能建立在通过“想象”假设某种身体或情感需求的方法之上，而是需要竭尽全力避免陷入惯性思维。因此，我尝试以一个具体状态，或者一个具有情感的故事片段作为设计课程的切入点，换一句话说，以一个“当事者”的角度体验空间在某种状态下所产生的“形变”——一种内心的分量感。现实生活、电影、小说情景中那些成形于某些状态下的空间与事件的特殊张力，带给学生考察和审视空间的新视角，进而摆脱了直接生活经验中的惰性影响。以 2016 年的毕业设计为例，郭佩珊的设计题目是《弗兰肯斯坦的海马》，一个对经典空间类型的重构研究（详见 122 页）。作者从微信、微博、豆瓣等社交网络中抽取了五个不同职业的具体人物样本：摄影师、插画家、媒体人、收集爱好者、城市规划师，并选取了与之对应的五个经典空间案例：圣塞南教堂（Basilique Saint-Sernin de Toulouse）、法古斯工厂（Fagus Factory, 1911）、边沁的圆形监狱（Panopticon）、柯布西耶的“无限增长博物馆”（Museum of Unlimited Growth）、16 世纪意

大利的奥林匹克剧场（Teatro Olimpico）。最终，从人物的社会身份的视角，这些空间被重新改写为一组新的空间类型。这个方案的有趣之处在于，经典空间的物质构成特征成为了对当代职业进行空间诠释的语汇，隐藏在这些物质符号之中的抽象的精神含义被重新诠释，形成了与此时此地的对接：教堂的神圣特征再现了艺术永恒的精神追求、工厂的流水线则表达了当代艺术内里的商品属性；无休止扩展的“博物馆”提示了“收集”这个行为中潜在的欲望和贪婪；“圆形监狱”是媒体对社会的控制呈现；规划师对城市的工作与剧院、舞台之间的联系从某种角度来说十分贴切。于梦森的方案《阿勒山》则将关注投向了现实中的城市，城市中那些复杂多样的空间类型，商场、餐厅、住宅、校园、道路等，被拆解成围栏、玻璃幕墙、台阶、屋顶、窗等各种构件（详见 136 页）。在梦森看来，城市本身就是复杂、碎片式的集合，住宅的底层嵌入店铺，商业店铺又分化出各种小摊位，一条马路之隔的对面就是地铁……人对城市的环境印象如同一帧一帧的片段，马路上的车流、冗长的等候队伍、身旁仿欧式的建筑立面，模糊却又清晰地叠加在头脑当中，正是这样破碎的城市环境记忆带给身处其中的人不知所措的焦虑，以及深深的孤独。作者将这些提取出来的城市“构件”进行重组、拼凑、叠加，创造了一组美丽异常同时却又毫无生机的室内空间。

无论是以往的经典空间还是现实中的建筑构件，在这两个方案中都是作为构建空间状态的基本“词汇”，自身带有符号属性的“构件”，使人们很容易与它产生不期而遇的共鸣，因而所创造出的空间如同正在上演一出戏剧的舞台，只不过这个舞台邀请它的观者参与其中，共同演出，原有的空间类型不复存在。这样的环境设计追求意义而不仅仅是性能，空间状态的产生取决于塑造故事的框架和体系，而设计的关键是将“人”纳入其中一种工作，设计师从始至终需要了解的是如何与人们的心理空间和经验进行互动。

这是一种叙事性的设计方法，也就是将事件编辑和简化，使其既可以被理解，也有着被重新述说的可能。实际上，人们经常自发地对环境（建筑、室内、景观）进行解读，并不需要设计师的注脚，即便是那些没有经过设计的环境，也包含有复杂的叙事内容。每一个人的思维中都存在若干三维地图——连续的时间 - 空间

碎片，其中可能有围绕自身所建立的社会关系、存在的危险，或者以往的回忆等。这个设计方法的关键之处是，将激发想象序列的一些意义编码附着在物质环境之中，与时间交融，与物质结构发生呼应，塑造或影响彼此，例如郭佩珊方案中职业和经典空间的叠加，以及于梦森对建筑构件进行的拼贴操作。就这样，环境中的物体（object）包含了与功能平行的“他者”的存在，渲染、演绎出即兴且变幻无常的空间意义。传统虚构作品的叙事是将角色、时间和场所等，捆绑在一个情节框架中，在一个环境叙事中包含了上述所有因素，但是环境中的虚构或者自我的构建也许与物质现实相对抗，在重新解读显而易见的“现实”过程中，叙事“虚构”了我们的空间。也就是本文一开始所说的，一个有异于“现实”的“超现实”被创造出来。在这个方法中，传统意义的空间类型被转化和消解，空间带有一种隐约的、模糊的因素，这些因素可以间接地从侧面与事件相会，与观众的实践相会，具有构建属于观者自身空间的可能性。

这本书总结了近几年我对环境艺术设计教学的一些思考和实验，也就是对前文提出的“环境设计解决的是什么问题”这一命题的回应，收录了二、三年级的两门专业设计课、本科生和研究生的毕业设计，以及与空间叙事和图像叙事相关的研究课程中有启发性的案例。书中所有的教学案例并非仅仅展示最终结果，而是尽可能详细地介绍教学的全过程。全书分为四个部分。第一部分是二年级的专业设计课：“设计1”，这是学生进入专业后的第一门设计课程。这门课程的核心目的是挑战惯性思维，促使学生建立对身体新的认知，进而构建身体与空间的关系。第二部分是三年级的专业设计课：“设计3-4”，课程的设计思路是将电影作为构建复杂认知的语境（context），将图像作为研究的操作手段，将叙事作为空间设计的线索，通过对日常经验的“破坏”激发学生思考人与环境的新关系。第三部分收集了7个毕业设计案例，这几个批判性设计所呈现出的是学生从不同视角对环境艺术设计的新认识。第四部分包括两个图像研究课程，讨论了环境艺术设计基础教学方法新的可能性。

设计通过组织一系列的物质秩序塑造了自我联系外部世界的姿态，同时创造出我们身处的环境。这个物质秩序使我们感受到某种具体意识目标得到了保障。

然而，意识目标并不存在绝对客观，只不过是对于一些意识集合的认同，我们认定的诸如“功能合理”此类命题的客观性从一开始就值得怀疑。设计活动所建立的个体与外部世界的关系是一种幻象关系，而设计师所能提供的就是想象的物质表征。设计并不能“解决”任何问题，设计师从来不是，也不可能是“救世主”，通过设计将人从各种无序、暴力、挑战，以及威胁中拯救出来，为人类带来福祉仅仅是一个美丽的梦想而已。但是，设计的介质属性使它充满魅力，能够创造各种人与人或人与物的关系，同时也能够限制或延伸身体的感知，改变我们观看世界、反观自我的方式。就这一点而言，我希望设计教育能够给予学生的是这种编织梦境的能力，为自己或者为他人。同时，我还希望借本书的出版抛砖引玉，与教育同仁共同探讨今天环境艺术设计面临的两个新问题：一是环境设计的专业边界以及一些基本概念发生的变化；二是在设计教学中对空间重新定义的研究方法。

(原文发表于《装饰》2017年增刊)

梁雯

2019年4月

目 录

第一部分 专业设计 1

身体 - 游戏 - 空间 —— 4

练习 1 零点：身体和身体的外延 —— 6

练习 2 遮盖：身体 - 客体的互动 —— 8

练习 3 轨迹：身体的运动 —— 11

第二部分 专业设计 3-4

冷眼旁观、收藏家和叙事：

一个环境设计课程的教学案例 —— 24

练习 1 静的旁观者：食 - 物清单 —— 32

练习 2 收藏家：“中国百科全书”式的档案 —— 36

练习 3 讲故事的人：并非叙事的叙事空间 —— 40

案 例 —— 43

“拉普达” —— 44

“伏瓦生”的胃 —— 59

爱的边缘 —— 68

神秘教皇 —— 72

圣朱妮佩洛情爱医院 —— 82

第三部分 毕业设计

城市及其重影 —— 96

本科生毕业设计 —— 99

奥林匹斯工厂 —— 100

弗兰肯斯坦的海马 —— 122

阿勒山 —— 136

容器基地 —— 150

假日机器：规训式的房子 —— 154

标准人小屋 —— 163

研究生毕业设计 —— 179

食物空间 —— 180

2045 想得很美 —— 190

第四部分 图像研究

出入：明代北京城市空间的图像学分析 —— 210

《出警入蹕图》分析 —— 218

《徐显卿宦迹图》分析 —— 228

《皇都积胜图》分析 —— 232

《宪宗元宵行乐图》分析 —— 234

