

第一章

设计、思维与创意

学习目标 及要点

1. 掌握设计与艺术设计的概念,理解设计是艺术与科学的统一;
2. 掌握思维的特性、类型和思维障碍,理解左脑思维与右脑思维的不同作用;
3. 掌握创意的基本概念,理解创意设计与设计创新的不同。

核心 概念

设计、思维、创意

引导 案例

禁锢思维的原因?

西方有些马戏团有一个跳蚤表演的节目,这些极小的昆虫能跳得很高,但不会超出一个预定的限度。每只跳蚤似乎都默认一个看不见的最高限度。这些跳蚤为什么要限制自己跳的高度呢?跳蚤在开始受训练时,被放在一个有一定高度的玻璃罩下。开始,这些跳蚤试图跳出去时都会撞到玻璃罩上,这样跳了几下之后,它们就不再尝试跳出去了,即使拿走玻璃罩它们也不会跳出去,因为过去的经验使跳蚤认为它们是跳不出去的,于是这些跳蚤成为自我限制的牺牲品。人也可能变成这样,如果你认定自己不能成功,必然会局限自己的未来。

案例解析:

在现代设计多元化发展的大趋势下,随着技术的革新,观念的改变,人类的生存方式、思维方式、情感需求也随之发生变化,旧有的观念及经验也应随着时代的变化做出必要的改变。如果设计师过于禁

锢自己的想法,那么,固有的原理将会成为绊脚石,抑或是陷阱,会使我们更加远离设计的目标。因此,对于设计而言,要开动脑筋,要敢于有伟大的理想,不要关闭自我的潜能。因为,原理只是为我们提供一种经验,一种解决专题的思路和方式。

资料来源: Taylor I A, An Emerging View of Creative Actions. In I A Taylor, J W Getzels(Eds.), Perspectives in Creativity. Chicago: Aldine Publishing Co.,1975.

美国教育家、艺术家舍尔·柏林纳德曾说过:“设计是为了解决一个专题而进行创造性的东西。设计就是解决专题。”作为以信息传达为目的的设计,如何充分发挥我们的创新思维能力,释放自我禁锢的创新潜能,是每一位设计师始终要面临的核心问题。

第一节 认识设计

设计(design),原意与艺术形态有关,后来规范为方案性的构思计划。中文的解释有设想与计划的意思。设计是艺术与科学的统一,是一种综合形态的文化,是美学、心理学、生物学、社会学、人体工学、未来学和科技工程等学科的综合,是艺术的狂想与科学严谨的双重结合。

一、设计的定义

“设计”一词经历了漫长的演变过程,才逐渐形成了现在丰富的含义。从拉丁语意为“制图或计划”的“designate”,到15世纪意大利语中的“designo”(指艺术家用图案的方式进行创作),直到18世纪“design”这个词仍然还被限定在艺术的范畴中。1786年出版的《大不列颠百科全书》解释“design”为:艺术作品的线条、形状,在比例、动态和审美方面的协调。

随着工业革命的爆发,机械化大生产使设计的内涵发生了巨大的变化。1974年第15版的《大不列颠百科全书》扩展了“design”的内涵:设计成为一种强调为实现目的而进行的设想、计划和筹备,包括物质生产和精神生产的各个方面。正如赫伯特·西蒙所言:“凡是将现成的情形,改变成希望的情形,为目标而构想行动的人都在搞设计。”

今天我们称之为“设计”的东西,广义上讲几乎涵盖人类有史以来一切文明创造的活动,大到社会规划或对遥远的外太空的探索,小到一枚药片或一粒纽扣,人造的任何对象都是设计的产物。其中所蕴含着的构思和创造性行为过程,也成为现代设计概念的内涵和灵魂。而狭义的设计则包含“艺术中的计划”,意味着在一般的计划 and 设计中,对构成艺术作品的各种构成要素,在各组成部分之间或部分与整体的结构关系上,组织成为一个作品的创意过程。因此,可以说“设计其实就是人类把自我的意志加在自然界之上,用以创造人类文明的一种广泛的活动——设计即是一种文明。”



design or resign(要么设计,要么辞职)

设计是21世纪核心关键词之一,早已成为现今企业的生存手段。设计的影响力正方兴日盛,仿佛超越了只有善用设计的企业才能生存的层次,俨然已成为

决定一个城市甚至是一个国家的未来的重要因素。1976年3月4日,英国向IMF(国际货币基金组织)求援,在国家遭逢政治、经济危机状况下就任的代理总理在内阁会议上曾说:“design or resign(要么设计,要么辞职)”这句名言,意味着设计是使价值最大化的唯一手段,对我们而言有着相当大的启示。

资料来源: <http://tech.163.com>。

二、设计与视觉传达设计

设计伴随着人类的诞生而出现,最初以人类生物性与社会性的生存方式而存在。随着时代的变迁,视觉传达设计经历了从工业化社会到信息化社会的发展。今天,由于信息载体的不断扩大,视觉传达设计变得无所不在、无所不需,作为人类文化的重要组成部分,它必将随着人类社会的进步,不断创造出新的文化和新的文明。

视觉传达设计的英文名称是: visual communication design,是指利用视觉符号传达信息进行沟通的设计。从历史发展的角度来看,视觉传达曾用过商业美术设计、工艺美术设计、装潢设计、图形设计、平面设计等不同称谓,有些称谓至今仍在使用。

例如,梅格斯在其著作《20世纪视觉传达设计史》中称:“1922年,杰出的书籍设计者达维岑斯创造了‘视觉传达设计师’这一名称,这为一个正在形成的专业获得了恰当的名字。”需要特别指出的是,事实上,梅格斯的这本书的英文名称并未使用“Visual Communication Design”,而使用的是“Graphic Design”。“Graphic”原指版面和印刷术,现广译为视觉传达或信息传达。



视觉传达设计的由来

尽管人类使用视觉符号来传递信息的方式可以追溯到史前,但是直到20世纪40年代,美国马萨诸塞州工科大学教授克宾斯才第一次使用了视觉传达设计一词,并从视觉传达的角度分析视觉元素和视觉生理以及心理的关系。在此之前,西方通常将其称为商业美术设计或印刷设计、平面设计等,直到影视等多媒体技术被广泛用于信息传达领域时,才逐渐将其改称为视觉传达设计。

资料来源:梅格斯. 20世纪视觉传达设计史. 武汉:湖北美术出版社,1994.

视觉传达设计的关键在于传达。所谓传达(communication),是一个含有信息传播、沟通、交流等含义的词汇,而视觉传达就是借助可认知的视觉表现来阐述信息的过程,这也是人类发展史上最为久远和普遍存在的信息传播方式。

21世纪的今天,“读图时代”已经到来,之所以称为“读图”就是因为人类在通过视觉获取信息的同时,往往会一并从可视的对象中发现事物存在的意义,进而透过形象来表达情感和观念。因此,从信息传递的角度来看,视觉传达设计的过程就是一个将信息视觉化处理的过程,即借助视觉语言符号,采用合理的视觉语言结构和最佳的视觉程序将信息准确、快速地传达出去,使“读图者”能够理解视觉语言,进而将其承载的物质信息和精神信息接收下来。

三、设计的历史

在人类社会漫长的发展过程中,我们的祖先创造了多种交流方式,其中包括文字、图画、

符号等视觉语言。一直以来,符号在信息传播过程中有着不可替代的作用。当然,要作为一种视觉语言存在,符号必须是“经过协议作为某种目的的有效手段而为各方面所接受的”,即符号本身并不是语言,但是“一个特殊符号体系一旦加以使用并被人掌握,它就重新获得了专门化语言的情感表现力。”虽然我们并不确切知道人类使用视觉符号来传递信息的最早时间,但是那些出土的石器、陶器、岩壁上以及洞穴中留下的大量刻画符号和手绘图形已经告诉我们,早在人类史前时期这种形式就已经存在了。

小贴士

人类文明的最早起源可能在中国

长期以来,西方的研究学者认为,人类的文明起源是在美索不达米亚地区,但新的考古资料已经证实,中国西南部以及泰国北部地区的农耕生活比两河流域更早,中国古代黄河流域、长江流域的农耕发展也很早。由于新的考古发现不断地证实人类文明远比已发现的更为久远,所以在神秘的地球上,究竟世界文明的起源是何时何地至今还没有定论。

资料来源:王彦发.视觉传达设计原理.北京:高等教育出版社,2008.

(一) 中国设计的历史

当今艺术设计无论是环境设计、视觉传达设计还是影视、动画无一例外都是与艺术合二为一的综合体。不过,在人类最早创造的器物工具中,虽然功利性是一种必然,也存在创作的快感,但由于当时并不完全具备精神生产独立分化的可能性,因此原始工具的“设计”是一种精神与物质的混沌体。

1. 先秦时期的设计

新石器时代晚期,人类历史上的第一次社会大分工——农业和手工业的分工,改变了原始部族间的封闭状态,人们由于生活需要而交换各自的产品,生产力得到不断发展,人类开始由部落文明向城市文明转变。

彩陶文化的产生是人类发明史上的一项重要成果,它不仅具有实用功能,更兼具文化的象征意味和艺术的审美意味。彩陶所追求的文化象征使得造物者的主要心思并不在器物上,器物只不过是造物者借以实现其象征的符号,此时的人类正处于由初始的混沌状态向文明社会过渡的时期。我国新石器时代的仰韶、马家窑、大汶口等文化中,均发现有彩绘花纹的陶器,即于陶胚表面,施以红、黑色颜料绘制的动植物象形花纹或几何花纹,烧成后,附于器表,不易脱落,故称彩陶。亦有陶器烧制成功后,再施以彩绘的,但彩绘极易脱落。

彩陶文化作为新石器时代早、中期的代表性文化,花绘题材繁多,多与当时人们的经济生活与信仰崇拜有关。其中尤以仰韶文化、马家窑文化中的彩陶最具代表性(如图 1-1 所示),其中又以舞蹈纹彩陶盆最为典型。图 1-2 所示舞蹈纹彩陶盆发现于河南监汝阎村新石器时代仰韶文化遗址中,器型属于庙底沟型,鸕鱼石斧图绘于陶缸腹部一侧,以红棕两色画成,反映了原始社会的渔猎生活,是我国原始绘画中难得的一件珍品。

2. 魏晋南北朝、隋唐五代时期的设计

魏晋南北朝在中国文化史上是一个以“玄学”为主流的时代,人们对人性的思考、对自然的探究、对生命的关注使其首先打破了西汉时对天的尊崇,而把天视为自然,视为一种高深莫测的审美对象。人们追求物我合一、物我两忘、物我沟通。士人由自然山水而感悟人生并

将之通过诗、书、画、物等各种艺术形式表现出来。



图 1-1 马家窑纹彩陶盆
(图片来自中国国家博物馆)



图 1-2 舞蹈纹彩陶盆
(图片来自中国国家博物馆)

例如,对“无”的强调以及“无”与“有”的辩证关系与视觉传达设计的空间关系表现;主张人性自然发展与今天强调的“以人为本”的设计理念等都有着诸多联系。如图 1-3 所示为魏晋南北朝时期创作的《列女传》。此画根据汉代刘向所著的《古列女传》人物故事创作完成,内容是颂扬与标榜妇女的明智美德。画中绘有 28 人,分八段,每段书有人名和颂辞。采用较粗的“铁线描”,线条刚劲凝重,人物面部、衣褶等处运用了晕染等技法。



图 1-3 魏晋南北朝《列女传》(图片来自中国名家书画网)

3. 宋元明清的设计

宋元时期崇尚“理学”并由此促进了天文、数理、地理、生物、物理等方面的繁荣发展,而纺织、版画插图、瓷器等不仅追求新颖别致的造型,更追求物质本身的理性关怀。因此,宋代的艺术风格与唐代形成了极大的反差。冯天瑜在《中华文化史》中写道:“宋型文化,则是一种相对封闭的、相对内倾、色调淡雅的文化类型。”宋代很多的山水画都作于绢上,主要是因为绢材质本身的优势:绢是丝织品,是透明而光泽的体质。这种体质,对于水墨画更能掌握它的规律,发挥它的特性。特别地发挥了笔势的纵横生动,墨彩的丰富多彩,提高了对形象描写的亲切性与艺术性。绢的材质特点可以使墨色更加丰富、有透明感。如郭熙的作品《早春图》,这幅作品有着“春山早见气如蒸”的意境,能体现出这样的意境在于郭熙用水和用墨的技巧。他利用绢的特性,将各种墨色展现得淋漓尽致(如图 1-4 所示)。

4. 20 世纪前期的设计

20 世纪 30 年代,我国民族工业已具有一定的规模和水平,但由于西方资本主义工业的

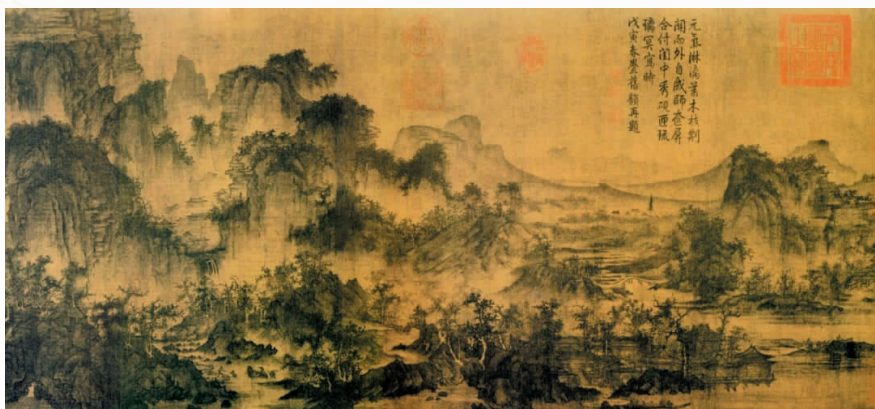


图 1-4 宋元时期郭熙的《早春图》(图片来自中国名家书画网)

重重挤压,发展举步维艰。辛亥革命后,中国新式美术教育发展迅速,当时艺术学校中的图案系就是今天视觉传达设计的前身。

我国早期的视觉传达设计成就主要表现在商业美术领域,许多在华的国外大型企业和少数本民族企业多设有广告部和图画间,其主要职能就是为了参与产品竞争和市场竞争。上海的“月份牌”就是当时极具代表性的视觉传达设计。为了便于设计业务的开展,上海等地还成立了商业美术工作室和事务所。

例如,1923 年中国设计教育的先驱陈之佛就在上海创办了“尚美图案馆”,专门设计纺织品图案;1925 年李毅士创办的“上海美术供应社”主要开展广告设计制作和装潢设计业务。如图 1-5 所示,该作品为李毅士的代表作,是根据唐代诗人白居易的《长恨歌》诗配画完成的,共 30 帧。该画面或纵或横,布局严谨,场景气势恢宏。运用黑白水粉的西画写实手法来表现中国古典题材,在 20 世纪 20 年代的连环画界甚至整个画坛堪称独特、新颖之作,是李毅士唯一见于史册的代表之作。



图 1-5 李毅士《长恨歌画意》(图片来自中国名家书画网)

小贴士

李毅士与《长恨歌画意》

李毅士(1886—1942 年)名祖鸿,是我国最早的西画家、美术教育家之一。幼年随父学习绘画。父亲李宝璋是清末画家,叔父李宝嘉是清末文学名著《官场现形

记》的作者。李毅士自幼喜爱绘画,年轻时曾留学英国学习西画,故兼有西画之长,毕业回国后历任上海图画美术院(上海美专)、中央大学等校美术教授。喜爱用西画法画中国历史画,历时9年依据白居易长诗《长恨歌》创作出《长恨歌画意》。

他致力于中西结合的艺术创作,一生作品颇丰,可惜在战乱时期均遭散失。代表作除《长恨歌画意》外,还有工笔水彩画《粥少僧多》、油画《艺术与科学》《王梦白像》《生死同栖茅草中》、水彩画《岳飞与牛皋》和《龄官画蔷》等。

资料来源: <https://baike.baidu.com>.

(二) 西方设计的历史

1. 手工业时代的设计

古希腊作为古代欧洲文明的发祥地,其建筑群的营造堪称典范,在雕刻、镀金、镶嵌、抛光等工艺技术以及家具、车船、陶瓶上的成就斐然。古希腊人创造了完美的“黄金比”并由此产生应用于建筑上的“黄金比矩形”,这在视觉传达设计作品中被作为一种形式美法则广泛使用。古希腊建筑风格的特点主要是和谐、完美、崇高,而古希腊的神庙建筑则将这些风格特点集中体现,古希腊的“柱式”构成追求建筑的檐部(包括额枋、檐壁、檐口)及柱子(柱础、柱身、柱头)的严格和谐的比例和以人为尺度的造型格式。

古希腊最典型、最辉煌,也是意味最深长的柱式主要有三种,即多立克、爱奥尼克和科林斯柱式。多立克的柱头是简单而刚挺的倒立圆锥台,柱身凹槽相交成锋利的棱角,没有柱础,雄壮的柱身从台面拔地而起,柱子的收分和卷杀十分明显,力透着男性体态的刚劲雄健之美。爱奥尼克,其外在形体修长、端丽,柱头则带婀娜潇洒的两个涡卷,尽展女性体态的清秀柔和之美。科林斯的柱身与爱奥尼克相似,而柱头则更为华丽,形如倒钟,四周饰以锯齿状叶片,宛如满盛卷草的花篮。

从比例与规范来看,科林斯在比例、规范上与爱奥尼克相似。以多立克柱式为构图原则的是帕提农神庙(图 1-6)和阿菲亚神庙;以爱奥尼克柱式为构图原则的是伊瑞克先神庙和帕加蒙的宙斯神坛;以科林斯柱式为构图原则的典型作品是列雪格拉德纪念亭,代表性的建筑群体为雅典卫城(图 1-7)。



图 1-6 帕提农神庙(图片来自《国家地理》杂志)



图 1-7 雅典卫城(图片来自《国家地理》杂志)

中世纪的欧洲,封建制度逐步确立。基督教神学思想统治着人类思想意识的各个领域,影响着文化艺术和社会的方方面面。在当时几乎所有的设计都是在为基督教统治服务,成为沟通人与天堂的媒介。代表中世纪设计典范的哥特式艺术风格深刻地影响着当时的建

筑、雕塑、绘画、工艺美术等方面。

哥特式教堂造型高大挺拔,装饰考究,几乎所有的墙壁都开着长窗洞,镶嵌着以蓝、红、紫色为主的彩色玻璃窗画。当阳光照射到教堂内部时,光线和壁面、窗画共同作用,呈现出一种神秘的宗教气氛。此外,中世纪时期欧洲的家具设计和制作以及金属、玻璃的制作工业也达到了较高的水平,装饰十分豪华。

到了文艺复兴时期,欧洲设计吸取了古希腊、古罗马艺术的营养并借助科学技术的成果,一改中世纪刻板之风,提倡个性解放和自由,更紧密地与日常生活相联系。18世纪,欧洲各国设计活动依旧以手工业为中心,服务对象仍是上流社会的显贵。为了满足他们的需求,当时在设计上出现了矫饰、繁缛的巴洛克风格,它与稍后盛行的洛可可风格都属于典型的贵族风格。其设计往往由于过分强调象征性功能,忽略了设计的实用功能而最终走向浮华。意大利文艺复兴晚期,著名建筑师和建筑理论家维尼奥拉设计的罗马耶稣会教堂被称作第一座巴洛克建筑。

罗马耶稣会教堂平面为长方形,端部突出一个圣龛,由哥特式教堂惯用的拉丁十字形演变而来。中厅宽阔,拱顶布满雕像和装饰。两侧用两排小祈祷室代替原来的侧廊。十字正中升起一座穹隆顶。教堂的圣坛装饰富丽且自由,上面的山花突破了古典法式,作圣像和装饰光芒。教堂立面借鉴早期文艺复兴建筑大师阿尔伯蒂设计的佛罗伦萨圣玛利亚小教堂的处理手法。正门上面分层檐部和山花做成重叠的弧形和三角形,大门两侧采用了倚柱和扁壁柱。立面上部两侧作了两对大涡卷。这些处理手法别开生面,后被广泛仿效(图1-8)。



图 1-8 维尼奥拉设计的罗马耶稣会教堂(图片来自《国家地理》杂志)

2. 工业化时代的设计

“工艺美术运动”起源于19世纪后期,是以约翰·拉斯金和威廉·莫里斯为代表的一场英国设计运动。他们提出了“美与技术相结合”的设计主张,崇尚哥特式风格,提倡从自然尤其是植物纹饰中汲取素材和营养,鼓吹回到中世纪手工业生产时代。这种排斥工业化生产,与生产力发展背道而驰的做法显然不符合时代发展的潮流,因此也不可能从根本上解决技术与艺术的矛盾。图1-9所示为“草莓贼”装饰织物由威廉·莫里斯设计,于1883年在莫里斯商行制作完成。

英国国立维多利亚与艾尔伯特博物馆(Victoria and Albert Museum, V&A)里的这块作为家具织物的印花棉布设计作品,是威廉·莫里斯最成功的设计作品之一,代表了他对平面重复图案的精通,和对自然形式图案的热爱。这块棉布采用的是一种传统的靛蓝拔染法,

这种方法在西方并不常见。莫里斯曾说：“理想的图案应该能使人准确无误地联想到花园和田野”。这块印花棉布被命名为“草莓贼”，是因为它展示了鸟儿从枝叶茂密的格子里啄出草莓的景象。



图 1-9 威廉·莫里斯和他设计的“草莓贼”装饰织物(图片来自《国家地理》杂志)

在工艺美术运动之后,又有一场“新艺术运动”在欧洲兴起,这是在欧美产生和发展的一次非常重要的、强调手工艺传统、具有极广泛影响的国际设计运动。从其所产生的背景与运动宗旨来看,新艺术运动与工艺美术运动有许多相似之处,但工艺美术运动比较重视中世纪传统风格;而新艺术运动则认为传统风格不过是历史的遗留,对发展新的设计没有参考价值,所以新艺术运动反对对任何传统装饰和设计风格的借鉴,强调以自然风格为自身发展的根本。

阿尔丰斯·穆夏(Alphonse Maria Mucha,1860—1939 年),是一位捷克籍画家与装饰品艺术家。生于捷克南部的莫拉维亚,是 20 世纪初巴黎流行的“新艺术”的代表画家。他的作品有很强的标志性,一生创作了大量的广告画、海报、商品包装画和书的插画,同时从事珠宝、地毯、壁纸及剧场摆设等设计。

穆夏的作品吸收了日本木刻对外形和轮廓线优雅的刻画,拜占庭艺术华美的色彩和几何装饰效果,以及巴洛克、洛可可艺术的细致的描绘。他用感性化的装饰性线条、简洁的轮廓线和明快的水彩效果创造出被称为“穆夏风格”的人物形象。经过他的加工,所有的女性形象都显得甜美优雅,身材玲珑曲致,富有青春活力,有时还会有一头飘逸柔美的秀发。他的画面常常由青春美貌的女性和富有装饰性的、曲线流畅的花草组成。图 1-10 所示为穆夏所创作的《新艺术运动的缩影》。

20 世纪 20 年代,西方设计界开始尝试把艺术家单纯的手工艺制作和代表未来的工业化特征合二为一。这一风格后来被称为“装饰艺术运动”。由于这场运动与现代设计运动同期,所以在设计形式上受到了现代主义设计风格的影响。

20 世纪初以来,原始艺术尤其是非洲和南美洲的原始部落艺术对装饰艺术运动的影响很大,使得装饰艺术风格中大量出现折线、弧线、图腾等设计元素。

另外,对埃及异域风格的模仿,几个世纪以来也一直影响着欧洲设计。可以说,现代主义设计就是肩负着这样的使命而诞生的,它是 20 世纪设计的核心。现代主义设计强调对技术的膜拜,强调功能的合理性和逻辑性,强调设计的标准化、系统化。设计师们提出了“无用的装饰就是犯罪”“少就是多”“功能决定形式”“美在比例”等设计理念。



图 1-10 捷克画家阿尔丰斯·穆夏《新艺术运动的缩影》(图片来自顶尖设计网站)

3. 后工业时代的设计

第二次世界大战以后,工业设计和科技紧密结合,加上西方工业设计思潮的影响,视觉传达设计领域开始出现许多设计流派。到了 20 世纪 60 年代,多元化的设计观逐渐形成。“后现代主义”设计兴起于 20 世纪 60 年代末期,是后工业社会、信息社会的产物,是在现代主义、国际现代主义设计基础上大量利用历史装饰动机,进行折中主义装饰的一种设计风格。1977 年美国建筑评论家、作家查尔斯·詹克斯在《后现代建筑语言》一书中明确地将这一设计思潮称为“后现代主义”。

后现代主义设计的概念首先出现于建筑领域,之后逐渐渗透到各个设计领域。作为一种设计思潮,它反对“现代主义”机械的理性以及单调无趣的设计风格,忽视产品的功能而推崇舒畅、自然的生活情趣;强调以人为本的原则,注重设计的人性化、自由化,突出设计的人文内涵。通过追求传统文化脉络与现代设计的结合,主张以装饰手法取得视觉上的审美愉悦和消费者心理的满足。在艺术风格上,主张多元化的统一。

例如菲利普·约翰逊在 1984 年为纽约设计的标志性建筑——AT&T 大厦(现今的索尼大厦)就是一座 197 米高的具有后现代主义设计风格的摩天大厦。他的另一个标志性建筑是与约翰·布奇(John Burgee)一同合作的马德里普埃尔塔,现已成为西班牙首都的标志性建筑(如图 1-11 所示)。

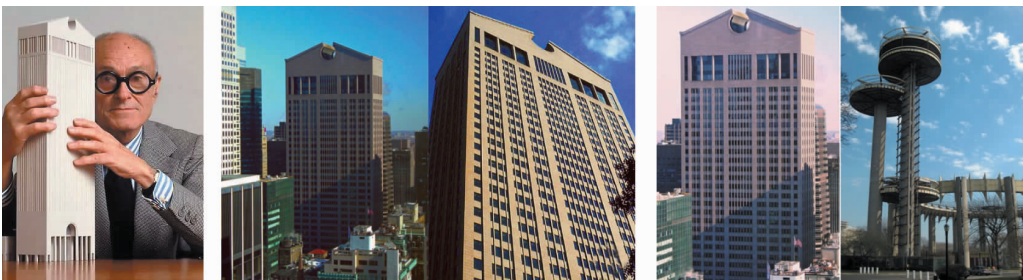


图 1-11 菲利普·约翰逊设计的后现代主义建筑(图片来自《国家地理》杂志)