

关于信息社会我国设计学拓展与交融的思考

张建春

1. 设计学的拓展与交融是信息社会发展的要求

我国的设计学科的建设可以追溯到 20 世纪初国立艺术院(今中国美术学院)初创时期设立的图案科以及其后杭州艺术专科学校时期成立的建筑系。1956 年 5 月 21 日,国务院批准成立中央工艺美术学院,这是新中国第一个以设计教育为主的艺术院校。当时,学院下设染织美术、陶瓷美术和装潢设计三个系;同时成立中央工艺美术学院研究所,下设美术委员会和科学委员会;另有理论研究室、刺绣研究室、服装研究室、家具研究室。经过近一个世纪的发展,今天我国大多数高等学校都建有设计学院,开设了陶瓷设计、染织设计、视觉传达设计(装潢设计)、工业造型设计(产品设计)、装饰艺术、服装设计、环境艺术(景观设计)、建筑艺术、室内设计、展示设计、动画设计、影视艺术、新媒体设计、工艺美术史论等专业。这些相对独立的设计专业几乎涵盖了社会生活中人们对艺术设计各个方面的需求。

历史进入 20 世纪 90 年代特别是 21 世纪初的这十年间,新技术、新思想以更快的速度产生与更新。以计算机和网络为代表的新的技术革命为人类开创了一个崭新的信息时代。全球范围内以新媒体、数字影像、CG 特效、网络技术为代表的数字内容创作行业已经成为当代知识经济产业的核心。正如 19 世纪的工业化进程瓦解了农业社会的生活方式,建立了工业社会的生活形态一样,进入 21 世纪,信息社会新的生活方式正在形成并深刻地改变着我们的生活。信息经济的一个显著特征就是技术含量高,知识和信息传播的途径多、速度快,信息和产品的更新速度快,智能化的综合网络遍布社会的各个角落,以计算机技术为核心的各种信息化的终端设备无处不在,无论何时何地何事人们都可以迅速便捷地获得文字或音像信息。“数字化”的产品不仅自身更新换代迅速,而且对传统产品的影响与改造同样迅速与深刻。历史上,手工业时代催生了工艺美术,工业时代产生了工业设计,今天,随着信息时代的到来,信息设计(或称“数字化设计”)已见端倪。信息是非物质的,信息设计也因此被称作是“非物质形式的设计”。

对于设计而言,信息化社会的形成和发展,首先使传统设计本身成为被改造的对象。在当前的社会条件下,设计师不可能只围绕自己专业的“小圈子”出成果,设计师的创意,可能来自不同的学科,完成设计工作往往需要借助其他学科的技术,在设计的过程中,设计师需要在尽可能短的时间内吸收积累不同学科的有效信息和知识,从而在丰厚的积淀中产生灵感和新的创意。在设计过程中,设计师还需要与不同学科不同领域的人员和客户交流、合作与沟通,以期尽快地研发创作出令各方满意的新产品。可以说,设计学科的拓展与交融是信息社会发展的必然要求。

2. 当前设计学拓展与交融的概况

在我国当前的社会条件下,信息化也成为推动经济增长的重要手段。随着经济社会的发展和国际间文化交流与沟通的深入,中国的设计产业与设计教育也正快速地与世界接轨,国际间在设计领域的合作与竞争在不断加强。长期以来我国艺术设计各专业各自为战、较为封闭的教育模式已不能适应时代发展的需求,建立一个更为高效开放、有机关联的设计教育体系势在必行。设计学一级学科内部各专业之间的交叉与融合,设计学与其他学科的交叉与拓展应该成为新的历史时期设计专业发展的方向。

设计学科的交叉性,既表现在学科体系内各专业之间,也表现在与其他学科的外部关联上。在设计学科体系内部,业已形成的各类设计专业各自都有着不能被其他专业所替代的独特性,但在设计创作方面它们有着共同的艺术表达语言,不断相互借鉴和启发。例如三宅一生的作品中借鉴了建筑设计的造型,而美国卡尔曼(Tibor Kalman)的设计中表现出了对视觉传达设计技巧的娴熟应用。在艺术设计学科与其他学科的外部关联上,设计学科与科技、经济、人文社会科学等各类学科的关联日益密切,不断衍生出一些新的学科,例如公共艺术设计、艺术管理、艺术经济学等等。

虽然视觉传达设计是一门独立的学科,但它的基础知识却是今天每一位其他专业领域的设计师都

必须学习和掌握的。虽然设计作品或产品后期的推介和宣传工作可交由专业的广告公司去完成,但是设计作品的性质不同于纯美术作品,设计创作过程本身就需要运用视觉信息传达的知识去考量未来客户的感官和功能方面的诉求。尤其是在这个信息爆炸的时代,如果设计师不懂得如何运用恰当的传达方式和媒介在众多的同类作品中去突出自己作品(产品)的特质,其作品(产品)很快就会被湮没在信息的海洋之中。

除了视觉传达设计学科的知识已被其他设计学科所吸收融合之外,视觉传达设计专业本身也伴随着计算机科学和网络技术的进步而发生着巨大的变化。新的传播形式和传播媒介的出现,使得视觉传达艺术设计所涉及的内容得到极大的丰富和拓展。平面设计传播信息的介质从传统的纸张和户外的广告牌发展到今天计算机终端的显示屏,网络、数字电视、互动媒体、交互游戏、虚拟空间等都成为信息传播的形式和主要介质,传统的视觉传达设计范畴受到突破性的冲击,数字载体的发展极大地延伸了视觉传达的设计形式和内容。这些变化反映了当前视觉传达设计(平面设计)的信息传达方式已由设计师向受众的单向传递发展为设计师和客户间的双向交互式的信息沟通。此外,许多新的综合性的设计服务市场不断形成,以产品开发与产品设计为起点,产品品牌的系统设计及产品包装、产品的展示设计、产品的广告策划等一系列从实物到形象,从平面到立体,从媒体到网络等全方位的开发设计,无不相互关联。除了对形式语言的研究,今天的平面设计师不可能不去考虑到边界学科的问题,如传播学与图形学以及信息时代中人们接受信息的习惯等等。

新媒体艺术设计是时代的产物,它的出现与传统的视觉传达设计和其他相关学科的交叉融合有密切的关系。新媒体艺术设计具有时代的先进性,它的表现形式更丰富,信息量更大,更具备科学性、时代性,因此在新媒体设计中既需要创新地借鉴传统设计理论体系,还必须根据其信息传播的形式、媒介以及传播的复合性、学科的综合性和技术的数字化等特征来完善提高这一新兴学科。

近些年,地理信息系统(Geographic Information System,简称GIS)在城市规划与设计、景观规划与设计中的广泛应用,体现了设计学科与地理学、测量学、地图学、计算机应用技术等学科的交叉与融合。物质世界中的任何事物都被牢牢地打上了时空的烙

印,人们的生产和生活中百分之八十以上的信息和地理空间位置有关。地理信息系统作为获取、存储、分析和管理地理空间数据的重要工具、技术和学科,近年来得到了广泛关注和迅猛发展。由于信息技术的发展,数字时代的来临,可以预测GIS将更广泛地运用于今后的城乡空间规划与设计之中。

动画是一门综合艺术,它是集合绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。动画设计从原画造型、编剧到背景音响始终都是围绕着一个主题展开的,各个环节相互之间又有明显的不同特点和技术要求,而把这些专业知识集成为一个统一体就需要主创人员不但具有本专业较强的实力,同时也对其他相关专业知识有一定的掌握与理解。近些年来,计算机技术的快速发展和网络平台的成熟,也促使中国传统的动画设计学科和动画产业衍生拓展到网络游戏、网络动画、计算机三维动画等领域。

当前作为国家一级学科的设计学还与其他许多自然和人文社会科学学科相交融,发展形成新的学科领域。比如它与生物电子学、生物仿真材料学、生物物理学、生物电机和生物大分子的自装配等学科知识相交融产生了仿生设计学,与管理学相交叉形成了设计管理学,与心理学相关联形成设计心理学,与行为学相联系形成设计行为学,向经济学延伸形成设计经济学,与伦理学相融合形成设计伦理学等等。

3. 在教学实践中促进设计学交叉融合的有效途径

时代在进步,学科要发展,在信息社会中,一门设计学科的教学和研究很难以单科独进方式深入下去。为此,应提倡对大学生、研究生的科学教育,加强跨学科教育。

事实上,近年我国许多大学的设计学院已经开始积极探索设计学一级学科内部各二级学科之间的交叉融合的教学模式。许多大学的设计学院规定新生入校后的第一年不分专业方向,一年级进行公共课程和专业基础通识课程的学习,并通过一些讲座帮助学生了解各个专业方向,明确自己的专业志向,学生从大二起才进入分专业的学习。几年的实践证明,这种教学模式尽管还存在很多不足,但在一定程度上突出了各设计专业共同的专业基础课的重要性。然而这种教学安排还仅限于基础课程,并没有真正涉及设计学科内部各学科间的交叉与渗透,我们

认为,有必要探索将公共教学平台向后延伸到整个本科及其后的硕士研究生和博士研究生阶段的教学环节中,以打破专业的局限。应建议每位学生每学年选修至少两门其他设计专业的课程,在此基础上综合性大学的设计学院还应鼓励学生每学年选修至少两门设计学科以外的课程以开拓视野。在本科生的设计教学中还应强调与社会实际相结合,积极将社会上包括企业中的实战案例引入学术研讨课中,并邀请企业的CEO、策划师、设计师针对学生设计中存在的问题进行辅导,这将有利于学生综合性地思考设计所涉及的市场、营销、消费者心理、设计管理等现实问题,创造性地寻找解决问题的方法。此外,在本科生和硕士研究生的设计教学中,还应开设各个设计专业学生的联合攻关课题,鼓励不同专业的学生组队参加国际和全国的设计竞赛,使不同专业背景的学生在交流与协作中互相学习。

长期以来,中国研究生的招生过于倚重专业的延续性,而忽视了学科之间的交叉和融合。即使是设计学一级学科之内各二级学科之间学生的交叉流动也十分罕见。设计学科的学生要跨专业报考建筑学和城市规划学的研究生就更难被录取。此外,其他人文学科、社会学科和自然科学学科的学生跨专业学习设计专业的情况也十分罕见。但在美国,学生要跨专业深造是比较容易实现的,学生在选择研究生院时可以选择与自己本科专业截然不同的学科,只要该学生在申请书中能合理地阐明自己希望跨专业的理由,而且这种跨学科的深造往往是被鼓励的。据了解,在美国大学设计学院学习的研究生中有相当一部份本科阶段并不是学习设计学科的,他们有的是学习艺术史的,有的是学习考古学的,有的是学习人类学的,有的来自一些看似与设计学毫不相关的自然科学学科。美国高校在这方面的经验值得我们学习和借鉴。

除了改进课程结构,促使专业课程和学科之间的交叉融合外,教师们也需要带头拓展自己的视野,拓宽自己的“圈子”,积极借鉴其他学科发展的成果,探索本学科的前沿问题。

另外,值得指出的是,我国各类的设计教育论坛、设计论坛、专业研讨会都应该率先突破本专业狭隘的限制,积极邀请“圈外人”来参加本来只有圈内教授、专家才能参加的研讨,以更加开放的姿态来欢迎来自各方“非专业”人士和学生的意见和建议。

4. 结语

学科分类的精细化是社会分工日益精细和人类活动社会化程度不断趋强的反映,是科学的进步,但是随着一个崭新的信息时代的到来,如果不恰当地在学科设置和研究工作中继续构筑壁垒、设置鸿沟,就会妨碍学术的发展。

物理学家普朗克(Max Karl Ernst Ludwig Planck)曾经说过:“科学是内在的整体,被分解为单独的部门不是取决于事物的本质,而是取决于人类认识能力的局限性。”科学史表明,科学经历了综合、分化、再综合的过程。设计的发展同样也遵循这样的规律,虽然艺术和设计的表现形式是千变万化的,但是都存在统一的规律。正如美国信息设计、用户体验专家内森·谢卓夫(Nathan Shedroff)在《交互信息设计:设计的统一理论》(Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design)一文中指出的那样:“所有的设计都可以分为信息设计、交互设计和知觉设计三个部分。信息设计针对的是设计生产者所要表达的信息,交互设计针对的是产品对设计消费者的响应(以往理论中的功能设计可以纳入其中),知觉设计则是从审美、知觉心理学的角度进行设计。”这段话很好地概括了各类设计专业的共性和联系,而这种共性和联系可以成为当前我们研究设计学科内部各专业之间交叉融合的基础。

另一位德国理论物理学家海森堡(Werner Heisenberg)说过:“在人类思想史上,重大成果的发现常常发生在两条不同的思维路线的交叉点上。”学科交叉点往往就是科学新的生长点、新的前沿,最有可能产生重大的突破。设计学的发展,也不断证实了这一论断。

我国在信息时代设计学科拓展和交融方面的研究和探索才刚刚起步,我们必须解放思想,敢于突破学科既有的樊篱,积极探索设计学内部各专业和设计学与其他学科之间交叉和融合的可能性,拓展新的研究领域,不让已有的学科设置成为新时期设计人才培养和发展的桎梏,使学科的交叉和融合成为新的创造力产生的源泉。

本文为国家社科基金艺术学项目“设计伦理学研究”(09b053)阶段性成果

(作者单位 浙江工商大学艺术设计学院)