

값 | 50,000 원



9 772982 966001

ISSN 2982-9666

设计哲学

DESIGN PHILOSOPHY

VOLUME 2 · NUMBER 1 · JAN 2024



設計哲學

DESIGN PHILOSOPHY

VOLUME 2
NUMBER 1
JAN 2024

세종문헌출판사
SEJONG LITERATURE PRESS

ISSN 2982-9666

Design Philosophy

設計哲學

Volume 2, Number 1, January 2024

第2卷，第1期，2024年1月

卷首语

设计无处不在，设计师无处不在，每天都有各种各样的设计作品问世，我们的生活日复一日地从微观到宏观发生变化。但是，我们的目力所及，往往只是水面的波浪。无论是大浪还是细波，我们都还无法料想，水面之下究竟如何？

我们需要一台水下摄像机，去探测那隐秘的所在。我们需要穿上潜水服，背上氧气瓶，打开探照灯，去水下一探究竟。安德烈·巴赞曾将人类拍摄水下纪录片称为“神话”，我们终于借助摄像机看到了海神波塞冬统领的神秘领域。

我想，我们的《设计哲学》，也在做同样的事情。这本小小的刊物，正是我们水下摄像机。我们将携带着它，去探查一片片神秘的水域。当然，我们还需要潜水服、氧气瓶和探照灯。

近期，我们也开展了“设计哲学”的访谈活动，来自不同领域的设计师和设计理论的研究者，为我们呈现了丰富多彩思想和观点。在此之前，我们从没有想象过，四十分钟左右的访谈，会带来那么多的收获。

我们的受访者，既可以从设计的角度来看哲学，也可以从哲学的角度的来看设计。不同的设计领域，和不同的哲学领域，为我们击打出一朵朵绚烂的火花。借着这光芒，我们努力看清更深的水域。

我们的作者和受访者，就是我们的光和氧气。我们期待更多与设计紧密关联的朋友，一起探究这个刚刚浮跃出水的设计哲学。未来我们的每一期刊物，都将是我们从设计的深水中寻获的一个“神话”。

《设计哲学》产生在一个我们无法回到过往生活的的时间，人类航行在从未到过的海域，一切都发生了巨大的变化，未来有着更大的不确定性。前此的哲学，要么变成《维摩诘所说经》中的舍利弗，要么已经成了《亨利四世》中的福斯塔夫。

但是，可以预计的是，我们似乎必然面临着某种新的“神话”。神话常常是久远的，但也许仅仅只是足够隐秘而已。无数的哲学，都曾从神话中发芽生长。《设计哲学》似乎也会有同样的际遇。

哲学，从来不是从哲学产生。没有神话，何来哲学？

目 录

设计理论专题

徐平华专访：设计人假设与中国设计哲学 / 003

高曰菡专访：设计思维与“善设计” / 022

建筑与室内设计专题

高超一专访：克制的设计与职业良知 / 039

范立鼎专访：建筑的本质与生活方式 / 046

书籍与影像设计专题

马仕睿专访：书籍设计与文字观 / 063

蒋元涵专访：水墨动画与中国动画电影 / 078

数字媒体语境下的影像阅读方式研究 岑江涛 / 104

首饰设计专题

以艺术的名义——论当代首饰创作的艺术化趋向 胡世法 / 121

广告博物馆专题

近代月份牌广告的图像学探析 刘 强 梁 伟 / 137

设计理论专题



徐平华专访：设计人假设与中国设计哲学

访谈者：徐平华^①、刘振^② 访谈时间：11月29日上午 梁玲莉整理

刘 振：《设计哲学》是我主编的一个国际期刊。我们主要是想通过这本刊物推动我们国家设计哲学这方面的一个研究，那么其实，设计哲学它还是一个比较新鲜的一个题目，因为我们今天正好是进入到这么一个设计的大时代，各种各方面的这种设计，充满了我们的这个社会。从我们的衣食住行，还有到各种各样的建筑，还有这种工业的设计，非常的丰富，几乎是无所不在的。我们时时刻刻都和这个设计打交道，但是，我们恰恰是对这样的一个每天发生在我们身边的事情，缺少一个哲学上的关照。我们对它还没有一个真正比较深入的一个认识，比如说，到底什么是设计？它从这个哲学上来讲，设计它的本质应该是怎么样的？那么其实我们都还是刚刚在探索这样的一个阶段，那么同时呢也有很多的这个设计师，他们也是在他们的设计活动里边会总结出来很多设计方面的一些要领，那么很多其实也已经上升到了这个哲学的层面，但是，我们怎么样把这个设计师，还有这个哲学家，他们的对设计的一些思考，完整的呈现出来，我觉得是非常值得做的一件事。

特别是到今天，像人工智能已经有一个非常迅猛的发展的时候，人工智能也已经进入到这个设计，设计学的领域。那么我们怎么去面对这样的一个新问题？这样的一个新问题会带给我们很多的一个思考，但是，其实在很多程度上，我们还是处在一个相对无知的状态里面的，我们并不知道，这样一个新局面，会带给我们的生活、带给我们的社会，带给我们人类有什么样的一个变化？那么我觉得，这个设计哲学呢？它就是非常值得我们来做的的一件事情。最近，我们也是邀请到了一些设计师，还有学者做了一些访谈。我们希望从各个角度呈现出来，我们当今社会设计学层面上大家的所思所想，就是尽量呢从这样一些，大家的一些

① 徐平华，广州美术学院马克思主义学院院长。

② 刘振，宁波财经学院讲师，《设计哲学》主编，此下访谈同此。

想法和思考里边去探寻,有没有更深入的一个办法?因为在当前的阶段,我觉得我们还是相对要比较无知一点的。

我们今天非常有幸请到了广州美院马克思主义学院徐平华院长!请徐院长来给我们讲他的设计哲学!徐院长对设计哲学已经有了很多年的研究,我也是读到这个徐院长的一些论文,感觉非常有兴趣。徐院长有一些非常有意思的想法,我们希望能够通过对徐院长的访谈,把他的设计哲学传播给大家。我觉得这是一件非常值得的事情。那么以后,我们会采用各种各样的方式进行这样的访谈,比如说今天是用这个微信直播的方式,我们看一下这个效果是怎么样的。那么未来呢我们也可以采用其他的方式,我们一起来探索一下。设计哲学,那么当然呢,也是很希望,就是更多的朋友,比如说我的这个朋友圈里边很多都是做哲学的,还有做设计的这个朋友,那么大家可以一起参与到这样的一个设计哲学的活动里边!我觉得它还可以是一个活动,也可以是一个事件,那么我们把这样的一个事那做起来,我认为它是有意义的,有意义的!我想那主要是先说这么多,那么也非常欢迎呢,就是大家关注我们的这个设计哲学!关注我们的设计哲学,或者有机会的话,可以给我们投稿!给我们投稿,我们一起把中国的设计哲学给做起来!

因为一个新的题目,它可能也不光是为了设计,而且,它其实也是为了我们整个的中国哲学的发展,或者说中国设计学的发展!我们现在中国设计师的设计水平其实已经完全可以和国际上的打平,我们的水平已经很可以了!但是怎么样从哲学上进行一个概括,进行一个更深入的一个思考,使得我们这个中国的设计有更大的提升,我觉得也是很重要的话题。对于中国的这个哲学来讲,也是这样的事情,我们中国的哲学,你只有面临一个新问题的时候,你才能够真正地创造出来属于自己的一种理论。如果只是和别人讨论同样的问题,讨论或者说已有的这个问题,其实它对我们的这个意义并不像我们想象的那么大。我们去发现一些新问题,引导一些新的这样的思潮,那么我觉得可能是更好的一件事情。非常欢迎大家一起参与到这样的一件事情里面来。虽然从对设计的了解来说,其实我对设计的了解是非常少的!我以前主要是做这个哲学,哲学或者是宗教学,还有美学这方面的,设计其实也是刚刚进来,但是我这两年读书我就意识到,设计是一个非常重要的一个话题。我们人之所以成为人,那么在很大程度上是因为

我们能够创造出来各种各样的工具，设计出来各种各样的工具。设计和我们人的这个本质它是息息相关的，我们应该是对设计有一个更深入的思考。那么当前其实很多情况下，很多的设计师，从他的设计实践的角度去触碰这个哲学的问题，那么理论家经常是从这个哲学的角度，他去思考这个设计的问题，但是总体上而言呢，我觉得两个方面，并没有很合适地连接起来。如果能够把这两方面打通，我觉得那样的话，我们这个设计哲学就会有一个更大的发展！这对哲学还有对设计来说，都是非常好的事情！

我们开始对这个徐院长进行访谈，非常感谢徐院长，愿意接受我们这样的个访谈！首先呢，能不能请徐院长简要介绍一下您的研究方向？还有就说您是如何进入到设计哲学的这样一个研究的？

徐平华：这个说来也是巧合，我是中山大学哲学系中国学哲学专业，中国管理哲学方向的研究生毕业，2004年被分配到广美公共课教学部，从事思政课教学，大家知道，作为艺术院校，广美美术专业很强，尤其是设计专业特别强，曾经是全国的老大！我到广美后，面临如何在这么专的艺术院校立足难题。当时我就想读博士，想考华工的建筑美学，当时广美的一个老师，也就是后来广美的副院长吴伟光老师说搞建筑美学的人已很多，但有个新兴专业：设计管理没人做，你是学中国管理哲学的，你跟尹定邦教授去搞设计管理吧。尹定邦教授，大家都知道，他可是我们设计界的元老，是中国现代设计的奠基人。所以2006年我就跟着尹老师学设计管理。可能因为我有中国管理哲学背景，所以我自然就从学科交叉的视角，从中国管理哲学的高度研究设计管理，然后就陆续写了一些文章。当时运气很好，我记得我当时第一篇文章《从“设计移位”到“管理移位”——西汉陆贾的管理智慧在当代设计管理中的价值》，很快就在《美术与设计》发表了。那时候我就有点信心了，因为这个杂志是比较难发的。后来我就是从中国管理哲学与设计管理交叉视角慢慢做，做“中国式设计管理”。我当时拼命想往管理学方面靠，其实现在回过头来看，没必要，我就做中国设计管理哲学更适合。因为我的硕士生导师是搞中国管理哲学的，现在他创立“设计儒学”，影响很大，他就是中山大学哲学系黎红雷教授。其实我所使用的方法都是从黎老师那里学来的，就是从学科交叉的视角，开辟新的研究领域！我过去是从中国管理哲学

与设计管理交叉,研究“中国式设计管理”;现在是从中国哲学与设计学交叉,搞中国设计哲学。因为我在马院,我还做了一个领域就是“艺术思政”,也是从艺术学和思想政治教育之间搞交叉。从不同的学科搞交叉研究,这就是我做学问的特点,也因此总能搞出一些新东西。

刘 振:那么刚才徐院长提提到的这个“设计儒学”,我想也是非常有意思的一个话题!我们一会儿可以请徐院长继续讲一讲。现在还是有很多专家学者南其实已经意识到了这个设计学的重要性,特别是从哲学的高度来把握设计,我觉得是非常有意思的一件事情。特别是广州美院有非常强大的设计学专业,我也认识里边的几位老师,未来也会邀请广美的一些设计专家来参与我们的这个访谈!

徐平华:所以后来在写《中国式设计管理》这本书的时候,其实已涉及到大量设计哲学,比如“设计人假设”的提出,其实这是对人性的一次再探讨,其实这就是设计哲学问题。包括后来,在鲁美学报《美苑》发了一篇《从“设计异化”到“设计和谐”》文章,这其实也都涉及设计哲学。2014年《中国设计管理》这本书出版以后啊,我其实就慢慢就在开始往设计哲学方面在做,研究中国设计哲学了。后来因为种种原因,没办法把精力集中,因为我在马院,而且是省骨干教师,包括后来兼了些行政职务,尽管中国设计哲学框架其实早就搭好了,但是呢,还没写出来,写了一部分。因为我本身是中国哲学背景,但是我在广州美术学院这么重要的设计基地工作,正因为这样,可能我研究的设计哲学跟别人不一样!现在设计界也有一些学者在关注设计哲学,但在我们学哲学的人看来,其实并不是本体论、方法论高度的设计哲学,而多是设计理念、设计原则等。原因恐怕是搞设计的人多欠缺哲学背景。而搞哲学的多不懂或不关注设计。个人认为要搞设计哲学须兼通哲学与设计学两个学科,怎么打通这两个学科?这是一个很大的难题。大家知道设计学是一个应用学科,它关注的更多是应用,对理论这一块其实这么多年呢,设计师不是很关注。直白地说,搞设计理论,在设计界其实是很边缘化的,更不用说设计哲学。我就是从中国哲学的高度与视角研究设计哲学。据我所知,在百度百科里是搜不到“中国设计哲学”这个词,在中国学术期刊网也几乎没有这个词。到2019年的时候,才在国家社科基金艺术类专项指南

中才有”中国设计哲学、伦理学”这么一条。其实中国设计哲学这个词是我提出的。它其实现在几乎是一片空白。

至于“设计儒学”，也是我提出的，是受启于黎老师的“设计儒学”而提出的，指因应“设计异化”“设计伦理”缺失等设计界亟待解决的难题，而从儒学中寻求解决之道，是设计学与儒学的交叉学科，是企业儒学的拓展研究。

刘 振：我之前也是在这个知网上搜过这个论文，搜“设计哲学”的话，我们目前是没有一篇文章是以设计哲学为题来写的，所以说还是一个非常新的题目。就是希望有徐院长像您这样的学者，那么一起推动设计哲学的一个研究。那么下面呢，就是想问一些具体的问题。就是像我读到您这个2014年发表的这篇论文，就是《设计人假设与心本管理》。我读这篇论文的时候，感觉非常有意思！因为您在这篇论文里边，就提到，我们的这个管理应该是从经济人假设，向文化人假设，然后再到设计人假设，进行这样的一个人发展。那么因为我本人，就是本科的时候学的是经济学，然后后来是跨专业学中国哲学，还有宗教学和美学，可以算一个文化人。那么这两年转到这个设计方面，正好是经历了一个从经济人到文化人，再到设计人的转变，那么所以说读这篇文章的时候很有同感。所以就非常希望就是您来谈一谈您的设计人假设，是什么样的一个含义？

徐平华：我跟您可能类似，我是跨专业跨太大了。我第一学历是湖南师大政治系政治教育专业，获经济学学士学位，为什么我现在在马院呢？就是因为我第一学历是政治教育。我的研究生教育跨到了中山大学哲学系，专业是中国哲学，方向是中国管理哲学。我现又在武汉理工大学做设计学的博士论文，更是跨学科。跨学科说不好就是有点杂，说好的话，因为交叉学科，可以看到别人看不到的东西。所以我现在能看到许多设计老师没关注或者没看到的东西！比如“设计异化”。当然我这里可能很多是纸上谈兵，纯理论。众所周知，人性的假设是管理的基础！亚士多德提出“政治人假设”。大卫李嘉图提出“经济人假设”，认为人是经济动物，是趋利避害的。所以其倡导“物本管理”，也即胡萝卜加大棒，这跟我们韩非的管理有点相似。卡西尔在《人论》提出了“人是符号的动

物”，提出“文化人假设”。其管理就是人本管理。到上世纪80年代，就是当代以后，设计飞速发展，对人类社会产生深远影响。人类现在已经进入到“设计人时代”，所以我提出“设计人假设”。因为人天生就是设计的动物，设计是人与动物根本区别，正是设计发展推动人类社会的发展，推动人类社会由原始社会演化成奴隶社会，进而资本主义社会，所以“人是设计的动物”。而设计的本质就是创造性，其管理实是创意管理，这必须是一种什么样的管理呢？除“心本管理”别无它法。故本人在《“设计人”假设与“心本管理”》中提出，“人是设计的动物”，“设计人”的特质是“创造性”，故“设计人”假设上基础上的管理，实质就是针对“设计人”的“创造性”特质，如何保障和促进其充分挖掘和发挥其“创造力”。与以往管好人、理好事的有形管理显著不同，它是种无形的“创造性”潜能管理，更强调是内在潜能激发，而非外在控制约束，除“心本管理”，别无它法。故在人类社会已进入“设计人”时代时的今天，须确立“人是设计的动物”的认识，并实现“管理移位”：以建立在“设计人”假设基础的“心本管理”取代建立在“经济人”假设基础上的“物本管理”、“文化人”假设基础上“人本管理”，以推动当前方兴未艾的“设计企业”发展。

今天我们已进入设计人时代。科技是第一生产力，而设计是科技转化为生产力的中间环节，没有设计，科技只是潜在的生产力，很难变成现实的生产力。比如没有电器、机器的设计，电是不能为人民所利用，变成生产力。故尹定邦说：设计也是生产力。设计人时代的今天，设计的影响无处不在。所谓产品面世，设计先行。好的设计是成功的一半，不好的设计则会导致满盘皆输。它从源头上影响人民的生产生活。故设计决定企业兴亡，民族兴衰。撒切尔夫人说：“优秀的设计是企业成功的标志。”“英国可以没有政府，但是不可以没有设计。”。而在商业泛滥的今天，设计面临许多挑战，典型如“设计异化”即设计由造福人异化成祸害人。因此在理论上构建“设计儒学”，为中国设计健康发展保驾护航势在必行。在实践中借鉴儒商智慧，探索儒商在设计公司中作用，培育设计界的儒商也势在必行。

所以人本管理、物本管理，那是外在的。我要你怎么样？就像我们今天对人的管理是人本管理。他强调，我们不要把人当做一个物，要把人当做了人，要满足他的合理的需求，不但只是经济方面的。但是呢，这个设计人他是知识分子

最多！你比如说我们广美，广美这些教授、这些学生、艺术生，他们很大程度就创意思维比较强，这种人管理跟一般的知识分子管理有一大区别，他是个创意思维，所以你管的，你泛泛的谈以人为本不行的，你要管他的心，而且他在管理中，要触动他的创造性的发挥，这跟管理很大关系。常常讲就是我们能不能成佛？他说，佛性我有，每个人心中都有佛性，关键你的佛性能不能发挥出来啊！我们老师作为老师，我对我们的学生启迪他，他自己认识到自己，你只要解放思想，把你的佛性发挥出来，你就可以成佛。

那我们设计的假设就说我们每一个人都有设计创造性！你只能说启迪它，把它的创造性充分发挥！所以这种呢，确实比那个人本管理更好。比如读书的话，就是孩子读书学习，不是老师要我学习，也不是说就是自己主动，我要学习我们怎么样啊？内驱性啊？大概是这样的，我的论证是这样的，首先人天生就是设计动物啊！关于设计的话，您刚才说什么叫设计？其实中国哲学里也有一点，设计就是策划，就预谋啊，古代就中国哲学设计一个字，但是呢，真正我们说设计，按照银锭帮教授，也是我的老师说，当我们人类拿一块石头砸石头，有目的的去创造某种功能的时候就产生了，人就产生了，这就是人跟猿的一个区别。区别我们以前说人跟动物的一个区别在哪里？就是人能够创造工具而动物不能。那么我也是从这里受到启发。而制造工具前，就是还没做出来，我的头脑里我得想好了，我有计划了，我有预谋了。马克思说，动物再厉害，它是一种本能，而人的设计呢？这东西还没做成以前，我已经想好要怎么做这个。房子我还没一起来，我也想想我这个房子要建几层几个房间？想好了这就是设计。从这个意义说说人跟动物的区别，本质区别，我认为就是设计。动物它是本能，我们是有预谋，有我事先想好了，因为有设计才能！设计造物，你在前，造物在后。所以是设计，是人跟动物的一个本质区别！这是第二点，第三其实都是我们今天很难说是搞设计的才叫设计，搞设计师，其实每一个小孩，只要我们人生出之意识以后，我们就有设计。很小的小孩子，他会怎么样呢？我今天要贴张红花啊，我今天要穿一个红衣服，他其实就是对自己形象进行设计的！其实每个人其实都在设计，我这个书房，我在我的书房那里，包括刘老师我看你直播间里后面那么多书，其实你就是对您的书房一个室内设计，这每个人都是设计师，这是第三点。第四点是设计推动了人类社会的发展。我们想一想原始社会，生产力很低，那么我们原始

社会为什么能够进入奴隶社会呢？是因为我们后来进行了新的设计，推动生产力发展，青铜器设计，铜器设计。那么，从一个奴隶社会为什么进入封建社会？当然，我们是按历史阶段的划分法啊，不一定每个人都认可春秋战国时期因为铁器的设计，推动生产力发展！所以在生产力再一步提高，就进入封建社会。那封建社会为什么？欧洲中世纪为什么进入资本主义社会呢？瓦特发明蒸汽机，这种设计出来了，生产力是更发展了。那么今天的话，因为按照我尹定邦教授的说的，是信息设计。进入信息设计，推动发展。就是人类生活不断的发展，所以我认为为什么人天生是设计师，我们的祖先，我们在原始社会，我们拿出一块石头砸向另一块石头时候，设计产生了，人也产生了。第二，人跟动物的区别，人是什么？能够设计造物，而动物不能，这是人跟动物根本区点。第三，设计是怎么回事呢？就是我们每一个人都是设计师，这还是普遍的人性。第四，设计推动人类社会的演进。我说人是设计生物！而人的本质就是设计，而设计中的最特殊的特质就是创造，这是我对设计的思考。

刘 振：是的，非常认同这个徐院长的设计人假设。因为我，读书的时候也是一开始读经济学，但是呢，我始终认为这个“经济人假设”是有问题的，所以才转到这个哲学！但是这两年就是转到设计学的时候，我突然发现，原来我们每天都在面对着大量的一个设计，但是我们其实从来没有对这个设计有一个哲学上的思考，我觉得是一个非常值得反思的事情。那么然后就是，我读到您的这个论文的时候，还有这么一篇，就是说《从“设计异化”到“设计和谐”》！因为读您的论文的时候，经常会发现一些很有意思的一些提法！比如说“设计异化”这样一个概念，那么您是怎么去理解这个设计异化这样一件事情？

徐平华：其实“设计异化”无处不在。比如我们有个学生创作了一个动漫《黛子小姐》，就是说一个塑料袋，刚刚给我们设计制作出来，给我们带来很多方便。但用完扔掉后，1000年以后他还不能溶解，造成白色污染。这样造福人的设计异化成祸害人的帮凶，这就是“设计异化”。再如有了手机以后，我们可以跟万里之外老外交流，却常因它漠视近在咫尺的亲人。更不用说“手机控”所造成的一系列问题。可见，造福人的手机设计某种程度也异化成祸害人的帮凶，这

也是“设计异化”啊！我是学中国哲学的，中国哲学虽没有“设计异化”这个词，但早就有这种思想，比如墨子说先圣设计创造船与车是干什么的？是解决人民的生产生活困难，是为人民服务。而后世之君，设计创造船和车，是为了满足自己的奢侈享受。导致男人不能种田，女人不能织衣，导致人民饥寒交迫。可见，船和车的设计，本来是造福人的，但是后来异化成剥削阶级剥削压迫人们的工具，这也是“设计异化”。另外，《庄子》里也有一个故事，说子贡南游，看到一个老丈抱着一个罐在灌菜地，非常费力。子贡就说：你这里不是有一个桔槔啊（桔槔类似我们今天某些农村还在用的压水机），你干嘛不用桔槔将水压出来，让它流地里呀！这多省力啊。结果没想到这个老丈非常生气，说那样会产生“机心”，导致自己失去淳朴，不淳朴就违背了道，违背“道法自然”，道就不会存在人身上了，就会导致人失去本性！此谓“造物失性”。我们设计造物，反而使我们失去了本性！这也是“设计异化”。另就是马克思讲过“劳动异化”。设计其实也是一种劳动？也可能产生异化。什么叫“设计异化”？我的定义是：设计造物本来是造福人，但却异化成害人，违背我们设计造物的初衷，这就是“设计异化”。今天随着人类设计能力的飞速发展，“设计异化”越来越严重，是构建和谐社会亟待解决难题，为此，我们要防止“设计异化”，实现“设计和谐”。我们要实现四重和谐：“人我和谐”即用户与非用户和谐，“人物和谐”即人与天下万物，人与产品和谐，“天人和谐”即人与自然和谐，“人心和谐”即人内心世界和谐，亦灵与肉和谐。现在人跟大自然其实是不和谐的，为什么不和谐？我们为什么会破坏自然？为什么在古代我们的自然的破坏很少呢？但是近代以来，随着科技的发展，随着设计的发展，这个破坏能力就越来越大了！科技它是为这个生产力发展，它提供了可能，而设计它恰好是生产力跟科技之间转化的一个环节。比如说电，你电怎么服务人？你要通过电器、电机才能，不设计电器，你怎么服务啊？比如说我们信息技术、新技术要为我们服务，我不要设计原子弹，你要设置核电站才可以！我个人理解，就在设计的重要性，它是一个转换，所以有些国家可能它的科技不是最强，但是它设计能力很强，它就转化很强。设计它尽可能的把这个转化过来。当然我这里还有一个观点啊，以人为本，我说以人为是导致设计异化的误区，这一个我每一次在外面讲到，很多人就反对我这个观点，他就说，现在的我们都说以人为本，就你说的以人为本不好。

刘 振：接下来我们还会跟徐院长交流一些其他的一些问题！比如说徐院长，他在他的文章里边还专门提到过另外一个问题，比如说我们今天的讲的设计学，它是以人为本。但是徐院长呢？他就从儒家的角度，他认为我们要避免这个设计异化呢，就要以仁为本，以孔子所说的这个仁义的这个“仁”为本。那么这也是很有意思的一个话题，我们发现，当我们进入到设计哲学的这个领域的时候，有各种各样的新问题在等着我们去讨论。

我们中国哲学，我们中国人的哲学能够对设计学的发展，产生哪些重要的贡献呢？我觉得是很重要的一件事情。那么特别是希望啊！大家，就是能够参与到我们设计哲学的这个讨论里边来啊！对于设计哲学，我们觉得还很难去给出一个完整答案的一个问题。我觉得我们不管是哲学还是设计学啊，都需要这样一个新问题，引导我们更深刻地去理解我们的每时每刻的这样的一种设计的活动。那么像我在这个学校教学，有时候也会和同学聊一下，也就是说我们对设计学应该怎么样去理解。比如说我曾经讲到过明代著名的画家徐渭，徐渭的老师叫季本。季本呢？他曾经写过一篇文章，叫这个《龙惕书》，他就讲到一个问题，他就说，今之论心者，当以龙而不以镜！就说季本认为王阳明的一些学生，他讨论这个心的时候，他就认为我们的心要像一面镜子一样，外面的这个事物，映射进来，它就会显现，但是呢，外面的事物离开了这个镜子，还是像以前的一样，这样的一种镜子。但是季本他就说我们的心呢，应该像一条龙一样，像一条龙一样，龙是怎么样呢？龙，龙是警惕而主变化者也。就是龙是一个时时警醒的一个这样的神兽，这样的神兽，它可以裁制世间的各种各样的变化，我觉得这个是他非常重要的一个思想，你的这种主动性，一个设计师，你是被动的，按照你客户的要求去进行一种设计呢？还是你像一条龙一样？像一条龙一样，你去主动的去裁制这个变化，去引导这个设计的一种潮流！我觉得我们的同学呢，其实同样是面临这样一个问题。就是我们要发挥我们的这种主动性，发挥我们的主动性，去创造一个新的、更好的一种设计的一种模式，或者设计的一种理念。我们今天设计的实践是如此的丰富，我们有更多的这个资源，让我们去思考，我们要做一个什么样的设计师？或者说我们要做一个什么样的学者？做一个什么样的学者？那么一个学者，他同样也是，他应该像龙一样啊，去发现新的问题，去创造一个新

的一个话题。就像徐院长，他提出来这个设计人的假设，还有设计人的假设。还有设计异化的问题，都是非常重要的。我们今天，还没有办法完全回答这样一个问题。但是呢，他会给我们很多的一个引导，很多的一个引导，我觉得这个就是像龙一样的一个学者，而不是说简单的去反映这个时代。这个时代发生了什么事情，我们去做一些表述，我觉得这个还是远远不够的，我们需要发现更深刻的东西。

那么借这个机会呢？我再介绍一下我们这个刊物，我们《设计哲学》的刊物，那么这是一个国际刊物，我们申请了国际刊号，那么就是专门的来邀请我们的专家学者，还有设计师，一起来讨论设计哲学的问题。当然就是说，只要和这个设计相关的一些文章啊，或者说这些访谈，还有这个艺术史方面的一些研究，我们都是可以发表的。那么通过这样的一个刊物，我们希望能够对中国设计哲学的研究有所推动，因为它确实是一个刚刚浮出水面的一个新鲜事物！我们还没有非常明确的一种意识来做这样的一件事情，但是它确实又是非常值得我们来做的。我希望呀，就是有更多的学者，或者说设计师、设计的专家，大家一起来，做这样的一个活动，把它做起来。因为单凭我们自身的能力是远远不够的。它是一个，不是说单纯的从书本到书本的一个学问，而是说必须要和设计师，和他们的这个实际的活动的过程，一起进行合作，才可以做成的一件事情。它和其他的哲学领域还是有所区别的。我们现在还是刚刚接触到这个设计哲学的水面，设计出来的水面，这个水面之下，还有哪些东西我们还是了解的远远不够的。那么徐院长呢？他从中国哲学的角度，来思考这个设计，我们知道这是非常有意思的事情。那么其实我们讲到这个中国的文化里边的时候，大家可能没有注意到的一件事情，比如说我们的圣人孔子，他曾经做过鲁国的司空。司空其实就是掌管百工，就是当时的这些工匠，这些做设计的人。所以说，我们的这个圣人孔子，他曾经就是掌管百工的。可以说他是一个非常重要的一个人物。那么其实我们还知道这个庄子，庄子是什么呢？是漆园吏，七远历是掌管怎么样呢是掌管漆器的制作的，那么其实也是和这个设计学息息相关的。我们知道这个东亚的漆器是非常有名的，我们中国更是漆器的故乡。那么庄子这些思想家都是和设计有关的，那么当然更不要说《周易》里边，它说我们古代的这些圣王，他都是一些设计师，他会根据一些卦象去设计各种各样的工具。比如说我们的这个劳动工具，船什么

的，网什么的，都是这些圣王设计出来的。这是古人的一种观念。那么同时呢，我们还知道，比如说像这个唐朝的这个诗人，我们的诗圣杜甫，我们给他的一个称呼，叫杜工部。那么工部是做什么呢？工部也是这个掌管百工的，也是和这个设计有关系的。还有唐代的著名的文学家柳宗元。

徐院长，我们讨论到的设计异化的问题，您已经给我们一个很好的解释了，那么当然就说接下来还有一个问题，就是说您提出来要从我们现在讲的这个以人为本，要提升到另外一个层面，就是以这个孔子他所说的这个仁义的仁为本。这样的一个概念，那么您是怎么去讲这样的一个概念，您认为是以孔子的这个仁为本，才能够解决设计异化的问题，我想听听您的看法。

徐平华：“以人为本”取代“以物为本”是设计理念的一次伟大变革。何谓“以人为本”？但通常认为其共性是：设计的目标是人不是物，设计以人为中心，以满足人的需求为目标，是以人为衡量一切事物之标准的人本主义思潮在设计中的体现。]而“以物（建筑、产品、机器）为本”则强调尊重物性，注重设计产品的耐用性，在物质匮乏时代其存在意义很显著，其不足在于忽略了人的因素，忽略人的舒适、安逸、情感需求，导致人在使用产品时不舒服、不和谐。

“以人为本”正好弥补其这方面的不足，是满足人舒适、安逸、情感需求，实现人与产品和谐的重大发展，因此无疑是设计理念的伟大革命。

“以人为本”本身存在有助“设计和谐”的一面，但也有滑向“设计冲突”的隐忧。要正确理解“以人为本”，就必须搞清两层含义：首先、人性善恶。孟子认为人性本善，荀子则认为人性本恶。笔者认为人有善恶之分，同一个人身上也有善性）恶（兽性）之分。故“以人为本”，既可是以善人为本，以善性为本，导致“设计合谐”；也可是以恶人为本，以恶性为本，产生“设计冲突”。其次、需求合理与否。人的需求有正当合理与非正当合理之争。今天我们所强调的设计“以人为本”，一方面极大满足了人正当合理的需求，产生可喜的“设计和谐”。另一方面也其异化成追求不合理需求，导致“设计冲突”。可见，“以人为本”其初衷是为了改变“以物为本”所导致人（使用者）物（设计产品）之间的不和谐，但却“过犹不及”，产生了心身、人我、人物、天人新的冲突。可以毫无夸张的说，现在某些设计打着“以人为本”的旗号，实质却是纵容恶性，

鼓动追求不合理享受，完全违背“以人为本”初衷。当前设计界普遍主张：设计应“以人为本”，设计的目标就是满足人需求。这个观点虽有一定道理，却有严重局限性：从某种程度上说它已成为一个误区：正是它导致了“设计异化”与“设计冲突”，妨碍和谐发展及和谐社会的构建。故笔者认为设计的目标不应只是满足人的需求，而是和谐，是满足人的正当合理需求，实现“人心”、“人我”、“人物”、“天人”四方面的和谐，即“设计和谐”。

所谓“以仁为本”即坚持儒家仁爱原则（“亲亲”，“仁民”、“爱物”、“乐”、“天人合一”），并以之贯彻到设计中，不但关爱用户，还须推及到关爱他人、关爱万物，关爱天地自然，最终达到“人心”、“人我”、“人物”、“天人”四重合谐。其实质就是防止“设计异化”，实现“设计和谐”。如果说“以物为本”是“正”，“以人为本”则是“反”，二者都有优点，但都“过犹不及”，那“以仁为本”则是“和”，兼有二者的优点，却避免其不足，故其取代“以人为本”，是继以“以人为本”取代“以物为本”后，设计理念的又一次伟大变革，对如何构建和谐社会有重要指导意义。

应该说，这个以仁义的仁为本，也是一个没有办法的办法，是一个折中的方案。因为确实儒家的仁，是有等级的，是推己及人的“推爱”，它相对当前很多人那种“只爱”是一种进步。今天某些设计师只关爱客户，完全不管非客户利益，只爱人类，完全不顾其他物种种族生存权，完全不顾及是否伤害天地自然。而且儒家的仁爱是符合人性的，一般人的爱就是有等级的。它强调我爱我的爸爸，我把爱我爸爸这种爱推广一点，推己及人，也兼顾一下，爱别人的爸爸，已经相当不错了。墨家的兼爱，爱别人的爸爸像爱自己的爸爸一样，是很难做到的。但是今天，某些人连儒家的仁爱都做不到。我只爱我的爸爸，我只爱我的孩子，其他我不管。现在我们很多精致利己主义就是如此。所以我提出“设计仁爱”就是要在设计中把我们的爱要推己及人，要给一点给非客户、给万物自然。但是这种爱还是有等级的。其实关于这个仁爱，会有问题，当自己亲人的利益与别人的利益不可调和时，爱亲就可能走向损人利己。比如当我们的爸爸和别人的爸爸打架时，为了救自己的爸爸，我们可能会打别人的爸爸，这就是损人利己。儒家其实也发现这个问题，儒家为什么要将仁跟义结合起来？义就是规范仁的，如果你爱你自己的亲人，但亲人是混蛋是乱世贼子，你也爱他吗？不，那

我们要大义灭亲。那么就是从“以人为本”变成“以仁为本”。就是说我首先爱我的用户，以用户为中心，因用户是我们的衣食父母，是我们的“亲”，但是只爱用户也不行，我还要推己及人兼顾爱我们的非用户，我们不但爱我的非用户，爱人类以外，我还要推己及人爱天下万物，要兼顾他们生存权，虽然这咱爱是有等级的，但它符合人性。所以其实我在设计管理的论文里，其实已经有注明，发现儒家的仁也可能导致损人利己。所以我其实是说，要设计兼爱，也就是你不能只推己及人，还要平等兼爱！但事实，墨家的兼爱其实很难做到，为什么？不符合人性。能爱别人的孩子像爱自己的孩子一样，平等的爱，那这种人是圣人，是神，不是人。所以我们只能针对以客户为中心，针对“只爱”，推出儒家的推己及人的“推爱”，亦即“以仁为本”。

下面再讲设计目标是什么，有人说是赚钱，也有人说为人民设计适销对路的产品，即对又不对。我们刚工作的设计师要养家糊口，说设计的目标是赚钱。钱赚了以后呢？钱到一定程度以后呢？对了，为人民服务，很高尚的，但是只是为人民、为人类服务够了吗？要不要考虑其它物种的种族生存权呢？要不要考虑生态文明？所以呢，我提出的观点，设计的终极目标是什么？和谐。这是我独一无二的观点，我认为设计终极目标，是和谐。首先是人我和谐，今天很多人设计很奢侈品，非常奢侈的月饼，非常奢侈的珠宝，非常奢侈的劳斯莱斯。结果是怎样呢？使贫富差距光天化日下，设计突显了贫富差距。这会引发仇富心理，导致“人我冲突”。其次，人心和谐，即人内心世界和谐，你没发现吗？我们现在很多设计导致我们内心世界不和谐。比如说陌陌的设计，满足了某些都市中的寂寞人的肉体上的需要，但是伤害的是其精神需要。经常搞陌陌的人，还会相信爱情吗？还相信天长地久吗？其三，人物和谐，即人跟万物、人跟产品和谐。我们设计大量的精美家具，却导致海南没有野生花梨木了。我们设计精美的象牙工艺，却使非洲大象面临灭绝，从这种意义说设计成了某些珍稀物种灭绝或面临灭绝的帮凶。其四，天人和谐，即人跟大自然和谐，我们很多人都说我们要搞设计，设计就满足一个需求。我是以人为本，要满足人的需求，然后我们就肆意的破坏环境啊，导致人跟环境的冲突。我认为设计终极目标是要实现四重和谐，首先是人心，人内心之间和谐，身体跟心灵的和谐。第二，人跟其他用户，跟非用户的，或者是人跟人之之间的关系和谐。还有人跟万物之间和谐。所以设计终极目

标是和谐。当然这里还讲一个观点，我提出了以人为本是导致设计异化的一个重要误区，那我这篇文章详细的谈了，因为我们很多人打着以人为本的旗号，干的是什么呢？第一，有钱人为本，因为人是抽象的，你到生活中是具体的人，以人为本，其实很多人是有以有钱人为本，为什么？因为有钱人有购买力。而且还有是以有钱人的需求为本，有些有钱人心理变态，结果我们设计了很多乱七八糟的东西。所以是以人为本，现在异化了。因为人的需求有合理的，也有不合理的，而且人有好人有坏人，人性有善，人性有恶，泛泛的以人为本会导致很多问题。我们说以人为本有个前提，第一，以善人为本，第二，以善为本。如果你不是这样的话，你能不能以坏人为本呢？你能不能恶性为本？其实，人性有善恶，人有好人坏人，人的需求有合理不合理，不能简单的说以人为本，也不能简单说以需求为中心。这是值得哲学去反思的问题。

刘 振：徐院长，我在您的设计人假设还有心本管理里，我看到一个非常有趣的一个说法，就是您说要设计场即道场，一个很佛教的说法，我觉得很有意思。您认不认为设计在某种程度上有某种宗教性？或者说这对我们设计师，我觉得可能是提了一个很高的要求，就是让他们通过设计进行一种修炼。我觉得可能是一个很高的要求。

徐平华：我自己本身我是没搞过设计实践，但是我跟许多设计师打过交道的，包括经常夜访尹定邦教授，包括在湖南大学跟何人可老师访学了一年。我认为设计人要有点宗教情怀。当然，这个宗教情怀不是说一定要信基督、信佛教。而是说设计人要有精神信仰。否则你会活得非常辛苦非常累。因为搞设计，真的是透支精力。你的设计创造世界，需要一种精神，叫设计精神。我在《中国式设计管理》那本书第三章就是讲禅宗式设计精神，就是借鉴了禅宗的思想来构建中国人的设计精神。我们很多人是缺乏这种设计精神，通常说的话就是缺乏设计人的职业精神，或者说工匠精神。最近习近平总书记所强调的劳模精神、劳动精神、工作精神，其实跟这个也都有点类似。关于这一点，我提出“设计场就是道场”主张。其实因为我是很喜欢禅宗，而且呢，我也去过日本访问，考察日本企业文化与经营哲学。大家知道，现在我们说禅宗发源于中国，但要寻找禅宗，

要到日本，日本确实是个禅意绵绵的国家。我在日本听到这样一个故事，不知是真是假。一个刷马桶的清洁工，她刷过的马桶里的水是可以喝的，而且几十年如一日。她为什么刷得那么好？因为她是信佛的，有禅宗的修为，她就认为她刷马桶是在修道。一方面，她并不认为刷马桶很丢人。第二，她认为刷马桶其实在修道，故她刷马桶是全身心的投入，非常专注、敬业，所以她刷过的马桶的水是可以喝的。其实这里是讲的宗教塑造的日本的职业精神，对我们塑造设计精神也是有帮助的。按照马克思韦伯《新教伦理与资本主义精神》的观点，为什么新教国家能够进入资本主义，因有新教伦理，它塑造了资本主义精神。在欧洲，曾经很多人认为经商赚钱是很世俗的，甚至认为钱是很脏的。但后来受新教影响人们的观点发生改变：我去经商，我去赚钱，我受到上帝的感召，我是为上帝去赚钱，我是为上帝在人世间尽义务。禅宗，其实某种意义上类似新教伦理，他就把修道跟世俗的工作生活结合起来，就可以塑造人的职业精神。所以后来日本人提出：工作场就是道场。“设计场就是道场”则是我提出的。设计场为什么是道场？这就涉及“设计禅”，“设计禅”也是我提出的。“设计禅”是怎么来的？我跟大家汇报一下，“设计禅”是借鉴禅宗的农禅智慧。大家知道是怀海禅师建立的农禅制度。设计禅就是将其运用于设计管理、培养设计人的敬业精神。有了它，设计的不只是谋生的手段，而是自我实现的途径。设计不是世俗的、物质上的谋利行动，更是一种精神上的宗教活动，通过设计明心见性，体验我心中的佛性，实现了我们的终极价值追求。所以呢，因为有信仰的人，你就不会认为设计很烦心，你在设计中找到无限的快乐，我开心我也设计，我不开心我也设计，我在设计中找到我人生的价值！如果你有这种追求的话，那就不得了了，那你就感觉搞设计就是在修道。有这种精神，就会非常专注，心无旁骛。有了“设计禅”，我们就会将设计当作修道，设计场成了道场。生活场也成了道场，你会关注生活中与设计有关的一切人事，受其启发。事事留心，并乐在其中。这样就生活跟设计挂钩。而我们一般人来说，生活就是生活，工作就是工作。其实对于真正的设计师，生活就是设计，设计也就是生活，而这是一种精神境界。有了这种境界，我们就能将立足长远与把握当下结合。不“明日得明日，明日何其多”。就能志存高远，但从小事做起，不眼高手低。就能将平常心与用功心结合。无论成败，我每天都要去认真搞设计，此用功心。但是我到底我会不会中奖，会不会成功，保

持平常心。就像一追女孩似的，我用心去追到这个美女？此用功心。能不能追到，要有平常心，得之我幸，不得我命那是我的命。一个真正的设计师，他是有宗教情怀，比如说我们说乔布斯，乔布斯他为什么创造苹果手机？苹果手机是一个极致的作品。因为乔布斯曾跟日本铃木禅师禅修，所以乔布斯能非常的专一，心无旁骛地从事这个苹果的设计。乔布斯正是受到禅修影响，成为伟大的设计师。可见，借鉴禅宗智慧，是培养设计精神重要途径。

刘 振：我听说您近几年，都在写《中国设计哲学》这本书！您是有一个比较已经比较清晰的一个理论框架的，那么能不能就是请您，给我们就是介绍一下您的中国设计哲学的一个大致的框架呢？

徐平华：跟大家讲，就是中国设计哲学，是从写《中国式设计管理》以后，慢慢形成一个思路。中国设计哲学是什么呢？我跟别人的不一样，我认为中国设计哲学是中国哲学与设计学的一个交叉的研究领域，是直面当前的设计困境啊，如设计伦理缺失等，研究面向国学经典中的造物思想，从中国哲学的高度上，从中提炼构建设计人的世界观与方法论的学问。我的设计哲学跟很多设计师的不一样，。我关照现实，但是国学经典中去寻找解决问题的依据方法。对中国传统的造物思想，这一点，李砚祖老师做的非常好，但某种意义上说他研究的还主要是设计思想，并没有把它上升到本体论、方法论高度的中国设计哲学。李老师对我帮助很大，我需要把他的很多东西，提升到设计哲学的高度。我现在做的参考当前国外的设计理论，面向中国传统造物思想，从中国哲学高度进行反思，以探索设计人的世界观、方法论。

注意一下啊，因为现在很多人讲设计，他们其实很多东西并没有提升到世界观、方法论高度，他们不是从这个高度在思考问题。他们其实很多时候是设计理念、设计原则，而且只是某一方面的零碎东西，没有形成系统。设计哲学是元设计学。

那么我这些年呢？我提出中国设计哲学六论，给大家简单介绍一下。

1. “易穷开物”的设计本体论。“易穷”即时代变迁导致人民生活困苦，是“开物”即设计造物的动力或源头。而“开物便民”即设计造物是为方便人民的

生产生活,这是对“易穷开物”的正确应对,导致“设计和谐”;反之,“工巧穷好”即设计师千方百计满足人的穷奢极欲,则是对其的异化应对,导致“设计异化”。这对防止“设计异化”实现“设计和谐”有正本清源价值。故“易穷开物”实是中国设计哲学的设计本体论。

2.“器以载道”的设计本体论。“器”亦即设计产品,承载着“道”亦即“道义”或者说价值观。故“道”是“器”的本体或依据,器是道的体现与功用,没有道,器就没有灵魂。故“器以载道”是中国设计哲学的设计本体论。

3.“观物取象”的设计认识论。“观物”即观察天下万物,“取象”即取得设计的认识,即所谓“观物取象”,这实是从感性认识到理性认识的过程。而人类“制器”即设计造物,是“观象”即观摩或模仿设计认识的产物,即所谓“观象制器”,这实是从理性认识再回到实践的过程。故“观物”到“取象”再到“制器”反映由感性认识到理性认识再到实践的设计认识路线,故“观物取象”是中国设计哲学的设计认识论。

4.“和实生物”的设计方法论。“和”即对立统一;“和实生物”即对立的元素或事物统一在一起才能产生新事物。喻示设计造物时,对立或不同的方案或事物在一起才能产生新方案或新产品;反之,“同”即完全一致;“同则不继”即相同或完全一致的元素或事物不能产生新事物,喻示设计造物时,相同或完全一致的方案或事物在一起不能产生新方案或新产品。故“和实生物”是中国设计哲学的设计方法论。

5.“义高于巧”的设计价值论。“义高于巧”即设计伦理高于设计技巧。它对根除当前“重利轻义”即重视设计利益轻视设计伦理、“重技轻义”即重视设计技巧轻视设计伦理的设计弊端有重要价值。故“义高于巧”实乃中国设计哲学的设计价值论。

6.“生物为和”的设计目标论。即“生物”即设计造物,其终极目标并非挣钱,而是“和谐”,是实现“天人”(人与大自然)“人我”(客户与非客户)“人物(人与万物、人与产品)”“人心”(人内心)四重和谐,即“设计和谐”。这对根除因“以人为本”设计理念的偏差所导致“设计异化”,有重要启示。故“生物为和”是中国设计哲学的设计目标论。

刘 振:非常期待徐院长大作的问世。这个确实刚才听您讲一下,简要介

绍一下这个六论就已经觉得非常吸引人，我们是非常期待读到您的这个完整的论述。非常感谢徐院长今天上午您给我这这样的一个机会，能够呈现您的设计哲学的一个思考，我们收获非常多。原来我们中国的学者，对设计哲学已经有了如此深刻的一个思考。

徐平华：因为我们是中国学者，我们应构建自己的设计理论体系。要学习借鉴本文的设计理论，但不要言必称希腊。刚刚改革开放时，咱们管理学是言必称希腊，但到了21世纪，我们开始构建自己的管理理论，如“中国式管理”“东方管理学”等。改革开放已四十年了，是时候构建自己本土设计理论了。中国美院的吴海燕老师提出了东方设计学，非常好，这个方向是对的，希望国美或者中国设计界能加快国土设计理论研究，构建我们本土设计理论的话语体系。而设计哲学是基础。

习近平总书记强调：要加快构建中国特色的哲学社会科学，归根结底是构建中国自主的知识体系。而搞设计的时候，要构建中国自主的设计知识体系，中国设计哲学是重要基础。我们要构建我们自己的设计哲学。我说实在的，我们设计界有独创的理论吗，几乎没有！除了柳冠中老师那个事理学以外，还有那个邹其昌老师那个考工学以外，其实现在自己的东西真的很少。设计学在中国还是比较年轻，还是任重道远。希望大家借鉴我们中华优秀传统文化，关照我们的设计现实，好好去努力，能构建我们本土的一些设计理论。当然，特别是设计哲学。或许有人说设计哲学没什么用，正因为看起来没用，其实它有最大的作用，即有无用之用，谓之大用。它某种意义上可以奠定我们设计理论的一个重要的基础。

刘 振：非常谢谢徐院长，您的总结非常精彩！那么我们今天的这一场访谈，就到这里，也非常感谢今天访谈的听众，我觉得都是从徐院长，这个很精彩的访谈里面，肯定会有很多的这个收获！我们期待有更多的这个朋友，更多的学者，一起参与到我们这个设计学哲学的这样的一个创建的活动里面去，那么今天上午我们这个访谈就到此结束。谢谢徐院长，谢谢大家！

高曰菡专访：设计思维与“善设计”

访谈者：高曰菡^① 刘振 访谈时间：2023年11月4日下午 陈倩彤整理

刘 振:非常感谢高老师接受我们的访谈，那么我们就直接进入主题。那么第一个想问高老师您的问题是，就是说或者您的团队当前主要从事哪一项设计活动？

高曰菡:我从事设计方面的工作近30年，一直在震旦集团办公家具产业服务，除了生产跟销售以外的工作都是我的工作范畴。从行业趋势研究、市场策略分析、产品研发方向制定落地，到品牌行销运营。简单归纳设计五化“1.需求设计化2.设计产品化3.产品商品化4.商品场景化5.场景体验化”的闭环创新设计策略思维。

刘 振:我前面看您的一些报道，比如说您做的医疗服务方面的设计的活动，那么这个也是您所从事的一个，就是说当前最主要的一个活动吗？

高曰菡:震旦集团有几个相关产业，办公家具产业板块是集团的主力产业。目前整个国际大环境的形势快速改变。我们本来主营办公家具，因为有医疗教育这样的政策跟机遇，我们便进入了医疗、医教等行业，既不脱离家具本行又突破本行的服务模式。所以从过往B2B的办公市场，进入了学校跟医疗相关的领域，也提升了品牌的综合服务能力。

刘 振:我们第二个问题是，当前的设计活动里边，您的主要的设计理念或者说特点是哪些方面？

^① 高曰菡，上海震旦集团创新中心总经理。

高曰菘:设计是协助企业获利的关键策略手段，一个好商品背后需要好的行销策略，如同IBM创办人Tom Waston说”好设计即好生意“，而背后支撑的其实是设计思维。我认为设计思维(Design Thinking)就是服务设计背后的策略指导工具或方法。我们除了要以用户为中心思考摇篮到摇篮(cradle to cradle)的环境设计策略思考，产品还需模块化、系统化的设计，亦即一个产品设计，如同乐高游戏般，除了可以叠加变成一个系统的绿色设计，还能启发孩子想象世界的多样性表达。

如同目前所处的这个教室，因为学生上课需要不同课程需求沟通而进行Layout改变，所以它必须具备敏捷 (agile)灵动的使用特性，符合我们要求学生报告沟通的互动场景，其中桌子造形必须成为多边模块形，便于做不同使用造型组合。所以我们要去思考用户的使用场景，产品本身是否是绿色的、可持续的、包括“平权”的设计，就是无男性女性的差异，我想它的层次是比人体工程学再高一个层次，所以我们在源头必须定义好设计策略思维，成为指导原则跟方向。

接着落地的就是设计师基本表现技巧训练如造型、色彩CMF美感等，还有交互辨识性。所以建议院校在学学生必须把底层的技能先学好。就进企业而言，每一个设计它背后都是一个策略，因为企业要输出资源，要投入模具，然后包括整个行销沟通，所以跟院校比较不一样，企业思维如战略辨识，学校就像战术执行，我大概是这个概念，战略和战术。

刘 振:对。我看您平时的一些讲演，有时候您会经常提到一个概念，就是善设计，对。那么这个善设计应该是怎么来理解呢？

高曰菘:这是一个“利他”的课题。本身需要利他的信仰，如同我们做任何设计生产制造其实是源于于大自然的资源。举例手机也要从矿石开采提炼金属，塑料也是从石油里提炼，变成塑胶壳，皮革取自动物身上等等。制造过程一定会有一些废危的污染，我们是取之社会，但是怎么回馈社会，不要让它变成自我营私的消费。尤其双11到了，我们也十分忧心，家家户户买了一堆东西放在那边可能也不用，所以设计看起来从底层来看是一种技术的表现，漂亮的设计，好的性价比让你心动而冲动购买。但是再拉高一个层次思考，是“需要跟想要”的思考与抉择。举个例子，其实我是师承德国设计学派，德国人有个想法就是我今天能

用我祖母的锅子，这是一种质量的骄傲，其实需求刚刚好就好，所以好设计就是“利他的善设计”思维。

刘 振:好设计善设计。

高曰菴:我认为“好好学习，天天向善”，而不应只是天天向上。“上”对企业而言会产生规模经济，但是当一个国家GDP达到某种平均水平，必须思考“善”这个议题。“平权”男女均权的问题，回馈社会、友善自然环境的问题。震旦企业走过近一甲子，鼓励“务实创新”的企业经营文化，震旦创新中心主张设计思维必须提升到“大设计”的利他层次进行思考。疫情这两三年确实走来不易，也是经济躁动成长的必要反思。目前社会经济疲软看不到尽头，于此同事正是我们反思的时刻，我们提出了“善设计”，向上向善，盼未来生活更美好(Better Work.Better Life)。

刘 振:就是这个概念也是这两年刚提出来的？

高曰菴:“善设计”在我心中沉淀许久经多年酝酿，因应疫情这两三年的反覆无常认为该是时候了，我们参与了很多论坛活动，包括建筑师设计师论坛沙龙，及高端绿色认证机构，如Well或LEED等活动，专家学者皆认同“善设计”是一个人类有爱利他的终极目标，对的事情做就对了。

刘 振:那么就说善，比如说佛教里面讲诸善奉行，那么您本人也是作为一个佛教的信仰者，那么您设计的理念里边有没有佛教的元素呢？

高曰菴:是的,作为”慈济人“善思维已内化在血液中如同呼吸般的自然。“众善奉行”它上面一句话，叫“诸恶莫作”，当然我们讲恶并不只是为非作歹，包括起心动念必须围绕在善里面。比如说我很喜欢年轻的学生，为什么？未来的世界属于他们的，学生们需要有正向的知见，所有的思维应回归本源，本源是什么？比如说我们今天上“设计表达”课，从宗教来看，我们所有的念想必须利他；

比方设计平权与伦理的问题。面对耆老产品或平面的视觉字体一定要放大必须容易辨识，老人透过手机操作有很认知使用的不方便，设计思维在服务设计中是一个全旅程的总体设计策略，如果用善设计的视角同理甲方便能解决很多痛点，这些日常的问题本已存在，只是有没有从用户的同理心视角转化跟理解。

善设计可以从我们从身边老人开始，学生们就可以做一些很好的观察和训练。

刘 振:从日常的生活里边，其实就可以捕捉到很多的东西了。那么我们第三个问题，您自身的设计理念的一个形成的过程是怎么样的？然后受到过哪些人物或者事件的一个影响？

高曰菘:个人成长过程不断在交叉跨界，我本来是学机械的，但从小善于绘画，台湾的教育比较开放，学设计本身动手的能力很重要。理解了工业设计这个专业，很顺利的进入台湾云林科技大学，直升完成了硕士学位。那时候我对两位指导教授有深刻的印象，一位是德国百灵牌的Dieter Raums工业设计之父的学生，另一位指导教授是系统工程专家，指导设计系统思考逻辑，同时我也接受了很好的设计思维训练。“star with why”的思辨逻辑，它是为谁设计？要解决什么关键问题？我常说找到问题时设计已完成一半，这个设计脉络思维它就清晰。然后在做设计执行的时候，因为德式的教育常探究form跟function的关联性。会先探讨功能造型追随”form follows function”的设计意义探讨。所以德国所有的视觉设计，比如说蓝底白字或者是黑白灰色彩应用，黄色跟红色一定会是画龙点睛的辨识关键色彩，

可能是一个警讯，可能是一个提醒。第二个是五金质量与工艺制造，我想全世界最具代表的是德国，对他们对于原物料，加工制造的合理性堪为表率。包括我在德国接受的训练，跟着全球第一品牌Wilkahn。一个有趣的体验，我被分派到维修保养部门，并不是在设计部门学习，一把回收待反工30年的皮椅进行保养，扶手皮革破旧不堪了，就看到德国年逾60岁的花甲老技师，把耐落胶点在螺丝上加固，将螺丝锁紧了三圈半，为了那半圈老技师花了40分钟向我解释为何要锁那半圈。那种精准思维匠心精神令人赞叹佩服，在缝补破损肤手的皮革时，提

醒缝线每个间距须保持2.5mm的原因和道理。当时的我并不明白质量为何要如此坚持，一个上午老技师只能缝了两对扶手，期间挂着老花眼镜，哼着轻音乐，老工匠在享受品质坚持的同时，我想象着老顾客是多么期待得到老公匠的匠心帮助。

好的设计是耐久的、可持续的;对环境也起了很大的帮助，我们可能三年就汰换一张椅子，品质亦差，反思一颗德国的螺丝钉的质量寿命足以胜过我们一打螺丝，所以有很多设计观念的养成便是在那一阶段。

刘 振:原来我记得上个学期给学生讲工艺美术史的时候，我就提到过一件事情，我也看到那些做手工的，比如说做手工皮包的这些朋友，他们做好像有一种很特别的满足感，这种工匠的一种满足感。那个时候我跟学生讲的话，就好像庄子里庖丁解牛，解完了之后为之四顾，为之踌躇满志，那样的一种精神状态。但是我就和这个艺术家好像做一个对比，好像艺术家总是有一种不满的感觉，但是工匠好像是他更追求那样一种满足感，是很有意思。

高曰菡:对，今天我们课程上也谈到，就是因为很多同学可能是艺术科系专业考上来的，我们今天上的是设计构成课程。我尝试跟同学解释，“设计跟艺术的差别在哪里?”设计是有时间压力的、有预算压力的、有渠道压力的、有资本投入跟产出压力的。

而艺术是项创作，哪怕我们“采菊东篱下，悠然见南山”，即使衣服全打补丁，自己也轻安自在。因为艺术是一个人心灵世界的创想。从商业来看，现在很多艺术拍卖，甚至于商业视角而言，艺术是独乐乐，而众乐乐不如与独乐乐，我觉得它像个诗人。而设计，不仅只是设计。是我们要做好多把斧头，让好多人方便的去垦荒开遍这一块地。

所以艺术还是比较偏向以个人的才华以talent为中心，而设计一定是“为人民服务”，不是为自己服务，所以它是截然不同的。所以我是希望很多学艺术的同学需知道设计第一件事要解决用户问题，而不是解决自己的创作力。第二个需要以用户为中心user centric，而我们现在有很多同学可能过程就在制造问题，叠加了很多的想象力。

所以今天一直跟学生说要减法、减法、减到你设计这个商品是不是用户能理解辨识，是不是用户好辨识认知的？一个平面设计总需要用户看得懂吧？方案如果连用户都看不懂，你说这个设计有多伟大？是令人存疑的

刘 振:对，这也可以作为一个对善的一种理解。

高曰菡:对，善就是利他，比如说肢体残障的眼盲的，我同样的透过其实对产品来讲没有增加什么成本，比如说我一个椅子扶手，我知道这边有个操控键，若加上盲文，眼盲的手一摸就知道什么功用了，有助于下一个操作。我们现在国内这方面的设施包括无障碍等等都是缺乏善的思考，包括包容性的设计等等，所以我们能发挥的空间很大。

刘 振:我们这个时代好像还是太缺少包容了。那么我们第四个问题，就是说您对您所在领域的设计活动有哪些期待或者担忧？

高曰菡:期待很多，但我喜欢正向表述，应该不缺乏担忧，因为担忧并解决不了问题。对，期待很多，因为我觉得这是一个历史转折点，第一个就是经过疫情，其实以前的日子是回不去了，以前的思考也回不去了，学生可能三年没有见过老师就毕业了。是的，所以这种表达跟思维逻辑不一样了。第二个数字化，马上ChatGPT中国也出来，鸿蒙系统自己的新基建透过很多技巧跟方法或工具完成，但是为什么要这么做？这件事情可能是我们要过来反思的。也就是说GPT再怎么厉害，我认为它目前还是缺乏温度和想象力，因为它是被豢养出来，比较可怕的是未来三年特斯拉的马斯克已提出脑机接口来临，贩卖记忆与贩卖知识的年代来了。

我认为未来将回到新文艺复兴时期，包括学校的教学面临巨大挑战与考验，比方摄影学程，现在人人一机（手机）皆是摄影师了，然后很多app软件让我们也轻易进行video剪辑，当我们遇到很多困难，必要回到思维本质上，困难就是机会了，“烦恼即菩提”，事出必有因，为什么别人努力能挣一桶金，我不能。其实你回过头来要去反思自己的方法、技巧、机缘，还有自己有没有比别人更用心了

等等。我觉得这是未来教育里面的根本教育，师者所以传道授业解惑，道放前，但是我很担心说授业技巧这个东西变成源头了，倒果为因那就比较麻烦了。

刘 振:我们面临巨大的一个时代的变动的时候，还是有一个根本可以寻找的。

高曰菴:当然，初衷根本在初心，每一个设计方案必然有设计定义brief，比如说裴秀颖老师他们这一堂课叫“设计表达”，会展设计项目你要解决什么问题？显然题目是清晰的，任务描述需要清楚，事实上大家就会聚焦且对标。其实设计表达不过在解决我要解决什么东西，然后我的创造力是透过什么样的什么IP或Logo表达，后面只是视觉技巧的表现训练。这门课程有同学说我花了5天有同学说我花了3天，事实上他想传递的是同学时间有压力，尽管同学感到时间不够用自身很委屈，但我跟他说其实3个小时就可以做出来。其关键当然一方面是经验不足，但是第二个我认为是缺乏设计思维designthinking的训练，其实design更重要的应该是thinking的思维训练。

刘 振:那么您刚才也提到的ChatGPT 就像这种人工智能，那么它现在其实已经大量的运用到我们设计活动中的，那么您对这样的一种人工智能，它和我们设计结合在一起有什么样的一个看法？

高曰菴:科技进步是必然也是好事。真相要觉知要驾驭，要拥抱不要害怕它，也就是说比如说像企业中比较资深的决策者，你必须比同仁要更努力去理解它。在工作上他有什么加分，同学也不要排斥他，也要拥抱他，但是你该动手做，我刚刚讲就你思考辨识不能少，毕竟数字工具它就是个工具。

刘 振:对，你就说你可以从他的给你提供的这些这些信息里边可以选，有选择性的去找一些可能更能适合于善的一个事情。

高曰菴:对，举个例子，我今天才看到一个很有意思满清末民国初年的早期

图片，鸦片与手机，你能很快找到一些答案，所有的使用姿态是一样的。关键就是这个过程是对学习与知识思维是否有帮助，还是天天打游戏。现在手机卖的最好是美颜效果最好的手机，或者是拍夜景没噪点。我之前也看到一个笑话，就是说这位美女要善用美颜，否则你这个走失了，警方找不到你等等，现在很多有趣的现象产生。所以我们应该善用不要去拒绝，应该是时代已经到了，但是怎么样去善用它是我们可能在教育上也需要提醒学生的，但是有些东西与时俱进。

刘 振:但是我觉得您的始终保持一种正向的思维方式还是非常重要的。

高曰菡:有时候要催眠自己了，天天告诉自己发现更好的自己，顺势而为你一定会成为更好的自己。

刘 振:我想起孔子那句话，三人行必有我师，择其善者而从，其不善者而改之，但是我们可能就是，高老师，可能我们只按照择其善者而从之，我们可能走得已经很远了。

高曰菡:因为每个人身上都有优点，哪怕你再讨厌他，你仔细观察他有他的优点，你学到就是你的，你就变得更强大。共创过程是项目团队的思维灵魂。需要彼此聚焦、尊重与感恩。

刘 振:对，我们可能有时候不用特别在意其不善者，但是我们把善的这一面突出出来，可能就会更好的。

高曰菡:同意这个观点，而这也是每天心灵排毒很重要的事情。

刘 振:那么我们然后接下来的一个问题是设计活动对您自身有哪些影响？那么您进入这个行业已有30年这样的一个时间，应该说是已经融入到您的生活里面了，那么对您的生活影响怎么理解？

高曰菘:这影响太巨大了。其实每个人皆有可能,比如说我今年全球设计大会,当然博士拿到了服务设计也是比较新的一门综合交叉科学了。因为辛向阳老师的平台,我们从来也没想到会去人民大会堂作报告,从来也没想到会有商务部还有什么科技部的领导,听说那些领导手指头动一动GDP都会跳动,但是这是笑话。应该是说很正式的一个场合,我们能提出从传统制造业转型升级成迭代thinking,由设计思维去做一些创新驱动,然后往一些单设计就是为了未来生活更美好。

我们也做了一些个案的说明,事实上它对生产制造业转型很有帮助。另外包括现在一些院校,我不想说去教书,应该是说陪跑,在上海目前有6所院校带研究生,台湾也在实践大学带博士生,这边有带大一大二,我觉得都一样,为什么?我相信每个人有talent,就是他的创造力是有灵性的,只是有可能硬式教育剥夺了创造力,要有多少时间,其实设计没有标准答案,所以你说设计对我们有没有帮助?当然有。

设计在找可能性,它是没标准答案的。所以我觉得设计人生它有无限可能,它是一种思辨。需要自己搜寻答案,第二个需要去思考你表达的结构系统性的。

刘 振:设计活动就是说在某种程度上它是一个利他的活动,但是在这样的长期的一个利他的活动里面,其实在某种程度上对我们本身也是有一个影响。

高曰菘:治大国如烹小鲜。像有一阵子那时候疫情期间我太太在台湾,当然我们本身吃素了,其实我是城市农夫,我从头开始学起。太好了,哔哩哔哩,抖音,因为我们家有很多干货了,什么香菇等等,然后有很多种子,平台里面教人推树,然后我们开始教人做蔬食,你也可以很心安住在当下,你生活中每皆可以设计。夫妻生活也要设计,你跟父母生活跟子女都要设计。设计是为了改变自己的思维了,往更好的方向走,就是善。

刘 振:因为我之前。我学的专业是宗教学、宗教学还有哲学,那么我曾经就试图着用哲学的一个方式去建造一个人,那么其实就说经过几个阶段,比如说第一个阶段把它的造人的原材料做好了,第二个阶段把骨骼给造成了。那么第三个

阶段我研究美学的时候，我觉得我赋予它这个人已经有了有血有肉了，但是我想他下面是不是这个人该活动了，但是我一直不知道这个人怎么活动，直到我就是碰到设计这两个字，我突然发现人的所有的活动里面其实都有设计元素，那么这个设计它可能就是人的一种活动的一种方式，那么其实我是从这个角度来理解设计哲学的。

高曰菡:对，他其实就在我们生活里。比如说我早上从家里到学校，会跟着时间还有路径有关，跟工具有关，都是一个设计，企业要去做一个经营。老板看起来是做策略规划，其实也是一个设计，小到我们在厨房，小到我们今天外卖要下单，也会设计我该如何用掉积分，怎么样谁谁送的不用车辆费用，一天到晚都在设计，只是说国外的设计它一般融入人文。我这样讲好了，有一年我去芝加哥看展览，然后一个老先生八十几岁，芝加哥河母亲河就像上海外滩一样，然后老先生我看也是志愿者，好多徽章，沿着芝加哥和他开始讲芝加哥学派，开始讲IBM大楼，开始讲类似于什么，你会发现说花了100年值得。我们虽然上海外滩我是03年来，震旦大楼封顶，后面魔都三兄弟是在后面5年建成，其实改革开放到现在40年，它应该30年建成外滩的摩天大楼群，其实你发现说有时候都市建设速度真的是要慢一点，你会发现说里面缺乏底蕴，而浦西是有底蕴的，你宁可要浦西一张床，不要浦东一栋房，因为它是经过岁月的积淀，经过历史的磨难，经过这种不同的企业在这里面这种同频共振，所以如果谈到未来的发展，其实真的是要慢一点，需要与想要必需想明白了。

刘 振:我读前一段读过人文地理学的书，地理学里面人文地理学里面有两个概念，一个叫这个地方性，一个叫无地方。地方性就是大家长时间居住在这个地方，它有一种积淀，比如说你自己的房间里有哪些东西，哪个东西对你有特别的一个意义，这个是一种地方性，比如说这个是台湾人，是宁波人，他有一个自己的一种归属感，这个是地方性的一个概念。那么另外一个是无地方，比如说就刚才您说的浦东和浦西，那么浦西它可能对于人们来说就更有地方性的感觉，但是浦东他可能某种程度上就是一个无地方，大家只说去工作，然后工作完了就离开，可能就是这样的，他对他没有一个特别的一种意义。

高曰菡:浦东体验展示也在再造了,它第一个江边的跑道把它打通了。第二个浦东以前有的一些什么棉花工厂,老旧的厂房把它改造成loft,假日带家人散步甚至于遛狗骑车都可以。它产生一种社群跟社交的可能性,一个城市的核心还是在生活,浦东它就是一个商务场域,但我认为它也在再设计,要不然城市就死亡了,乏人晴味和温度了。

然后另外一种思维是包容,如同我在城市间移动,我就没有不适应的问题。当然我祖籍是山东,所以我不存在两岸地域问题,更重要的是什么?其实我们只是城市到城市了,比如说我从上海我来到宁波,对我来讲没有距离,虽然距离会产生一种信息不对称的商机,但是距离也会产生一种价值的学习。

刘 振:是的,就可以通过这种生活元素的植入,我觉得这个可能也是一个发展的方向。那么然后我们第七个问题就说您希望设计活动对人类做出哪些贡献?或者说您认为人类理想的生活应该是怎么样的?

高曰菡:这个是大哉问。这个问题甚深,但是我还尝试回答。我们国内GDP已经超过52.6%是来自于服务业,而这52.6%是有3.6亿人口从事所谓的服务业,一年1000个毕业的本科生在送外卖,他不一定产生价值,但是他对服务有帮助。我做一个假想,无人机全面出动,这些小哥是困灭,这些孩子怎么办?所以在快速进步的过程中,有一些表象可能要去思考他的它的价值性。

辛向阳教授提出“大服务全行业”,因为当进入第三产业服务业,要去反思服务业对社会是产生价值,而不是只赚一桶金,造成很多污染,危害身体,像珍珠奶这里面都是塑化剂。今年在北京服贸会中的服务设计大会,他提出来一个诉求,就是“服务设计不能利用人性弱点”,我觉得他这句话讲得相当好。因为我们发展的速度太快了,但这速度快,你看地产物业躺平,股票躺平,这影响多严重,太快了,为了一桶金,其实我们应该再慢一点。

包括现在的教育也是,教育确实赶不上AI进步的速度,商学院常常在讲,当一台火车过来有两条道,一条道只有一个人,一条道有三个人,你怎么做决定要走一还是走三?当然商学院常常做辩证,如果这一个人是领导是关键人物,可能

要牺牲掉这三个人，但是为人民服务，当然要保全这三个人，这是还没有AI的年代的一个个案。现在AI来了怎么去做思辨？如果这一个人是设计AI程序的人，或者是三个人设计AI程序的人，AI指挥这台列车不会去撞设计AI的人而会去撞其他的人。所以AI是无情的，AI也会有bug。

所以AI产生的一切所谓有价值有帮助，或者是利用AI产生所谓智慧犯罪，现在法律都没有制裁依据。马斯克说我要所有的专利开放，马斯克说三年之内我要接脑机，马斯克说我几年我要移居火星或地上打洞交通提速，其实在预测未来很困难，气候变迁1.5度攀升目前是守不住了，所以今天该冷不冷，将来春秋会消失，夏冬会变长，冰层在融，你说会不会有下一个covid-19变异来临？冰川在融，下面有亿万年的病毒，所以现在流感只是一个预示，温度异常，所以海水逆流温室效应臭氧层破裂，然后加上我们现在的饮食辐射污染，区域战争，未来并不会更好，但是我觉得人心本善只要众人利他克己复礼，相信明天会更好。

刘 振:还是要保持一个正向的方向。其实我原来就是听过一个就看过一个法国哲学家德勒兹的书，他就提到过，其实我们人类的形态是在不断的发生变化的，比如说在19世纪那个时候，工业革命，他说人的力量是和碳的力量结合在一起的。但是他在大概40多年前，可能互联网刚出现的时候，他提到一个问题，就是我们这个时代其实可能已经进入到一个人的力量和硅的力量结合的一个时代，好像非常有预见性的，特别是到我们今天人工智能这个时代基本上已经是结合在一起了。但是这样的一种新的一个人的形态的一种出现，那么他会带给那么就说是不是新的人的形态，它会带来一种完全全新的一种生活的形态，也有可能是这样的，但是就说我们怎么去面对这样的一种生活，可能还是有很多的空间要去想象。

高曰菡:对，我永远相信明天会更好。所以更好不是说明天比今天更有钱。整个大环境青山绿水，而人跟人必须更友善，否则这个物种必然灭绝，为什么呢？我们看进化论，从吃饱穿暖安全问题，归属感，社会群众的需要到自我尊严实现。事实上这个里面其实讲实话，它不是利他，而是明哲保身。全球已经到80亿人口了，事实上地球是承受不了再多的人口的。狄更斯，19世纪，当然法国因为

不公平攻克巴士底监狱，狄更斯，他就讲“这是一个最好的时代，是一个最坏的时代。你可以直上天堂，你当下也就是在地狱，未来一定充满光明，但是现在也就是晦暗”。所以这个年代我觉得哲学应该是值得大家反思跟辩证的一个课题，而不是只是技术技巧的沟通。

第二个就是我觉得这个社会患上“缺爱症候群”，缺爱，所以焦虑回过头来有没有解药？当然有解药就是利他跟善。你的这个东西，就像今天同学，如果真的都团队合作，我觉得每个提案都融入小组智慧都很棒，如果资源共享，经由共创。你的也是我们，宁波设计院校我们就是一流，我认为其实最大对手应该讲是自己了，“每天让自己遇见更好的自己”，就一定会更好，练习常想一二了，不如意十之八九，常想一二就是惜福就是正思惟。

刘 振:我们设计哲学任重道远。

高曰菴:设计哲学不如说设计思维系统是底层逻辑也是第一性原理，孔夫子说“知之为知之不知为不知是知也”。“世上最远的距离是从知到“道”，但如果没有文化，没有人文，不用谈设计。可能垃圾信息进入垃圾信息输出。因此时常反思为何探究及如何落地才是设计哲学的关键。

刘 振:那么然后我们第八个问题，您比较推崇的设计类的著作或者刊物，还有这个网站有哪些。

高曰菴:design thinking，何谓双钻理论，何谓do right things，做一件正确的事情，做一个正确的判断。第一步就是同理心，第二步从混乱抽丝剥茧中找关键问题。甲方永远是需要和想要远比需要来的多，只想跟你谈恋爱，不想跟你结婚，用最便宜的价格把你的方案拿到去找更便宜的卖家，这也是很正常的。我们若是甲方，可能我们也会这样。但是design thinking真的至关重要，双钻理论的第一个diamond洞察inside是关键，通过观察Discovery发现一些问题，抽丝剥茧。如同名嘴刘润所说的，现在是一个寒武纪，如何去改变一个问题，比抽丝剥茧来的简单，而我们在项目中协助甲方是抽丝剥茧将关键问题找出来，中间交叠点它就就是

brief重新去定义，定义出开发条件，到底要解决什么问题，你把它定义清楚。

接着设计出快速原型，然后跟甲方做一个prototype的check，然后最后做一个输出，它是常规流程。但是更核心的就是它必须是不断迭代的，找到问题点再逆向迭代回去，所以我认为design thinking应该大一学生就要学并练习。

就是你的智慧加我的智慧，企业也是这么思考。就是design think相关的书应该要多阅读实践。

刘 振:今天特别感谢高老师，是很难得的机会。

高曰菡:其实我带博士生跟那大一学生是一样的心情，只是问题展开时的深度思辨是不一样的。欧美包括台湾教育也是，运用工具方法路径是一样的，但是思考辩证的深度是不一样。很开心接受刘老师的“设计哲学”访谈。

建筑与室内设计专题



高超一专访：克制的设计与职业良知

访谈者：高超一^① 刘振

刘 振：您或团队当前主要从事哪一项设计活动？

高超一：近年来我和团队主要设计一些星级酒店和一些地标性的办公大楼空间。酒店设计包括悦榕庄旗下和洲际旗下的不同品牌酒店，地标性办公大楼包括上海中心、北京中国尊和杭州望朝中心。

刘 振：当前设计活动中主要的设计理念和特点是什么？

高超一：我们团队现在还谈不上有明确的能够上升到形而上层面的抽象理念，更不敢说有什么特点。只是我和团队都认为设计不是简单地为了好看，更不是随心所欲地想当然，而是要解决问题，要用最合适手段去解决每个项目特定的问题。因此能够真正发现需要解决的问题，并梳理出缓急轻重，是做好设计的基础。每一个项目都有它的特殊性，也即，它都有特殊的问题需要设计师去解决。设计师要能够发现、分析和判断各种问题的重要程度和它们之间的关联。不然，极有可能浪费了资源却没有真正解决问题，甚至会反过来制造问题（我们也的确经常见到一些设计师不能真正地解决问题，却制造了很多问题）。再则，一般来说，业主和设计师都希望项目创新，如果比较精确的认定每个项目的问题特殊性，往往就能找到它的DNA，它的生命密码，就有了真正“创新”的可能，而不是捏造虚假的没有生命力的“为创新而创新”的形式主义的空洞形态。毋庸讳言，每个项目的问题对于设计师是挑战，特别是初看，也是琐缚设计师自由的桎梏，但是一旦真正认清了的问题的所在和本质，也许成了真正“创新”的契机。有人说“诗歌是带着镣铐跳舞”，也因为这个镣铐，跳出的舞蹈有特殊的韵律；

^① 高超一，苏州金螳螂建筑装饰公司总院设计总监。

其实，设计也是，每个项目都有不同的镣铐，如果能真正地认识清楚这些“镣铐”的独特性，它们反过来也是契机和理由，促使你去创造出独特的空间和形象。所以，有的时候我们也会“幸运地”碰到一个项目，看似什么具体的要求也没有，可以让设计师尽情地发挥，反倒会觉得没有了方向，因为你更加难以找到问题的所在，未必会是真正的自由。总之，我们总是希望在每一个项目中，都尽可能地精确地发现和界定需要解决的问题，寻找到最合适的解决问题的方法，创造出能提升人们工作和生活品质的空间和环境。

刘 振：您自身设计理念的形成过程如何，受到过那些人物或事件的影响？

高超一：对我能跨入设计领域，影响最大的是77年恢复高考和91年去美国继续学习。我原来在工厂学机修钳工（这经历对我很有帮助，使后来在设计中能够近乎本能地从材料和工艺出发思考设计手段），从苏州丝绸工学院的工艺美术系（现为苏州大学艺术学院）毕业留校教设计，当时建筑装修和室内设计刚刚兴起，我在研究生阶段，到中央工艺美院（现为清华大学美术学院）学习了室内设计课程；多年后又到东南大学建筑学院学习了一段时间的建筑学博士学位课程；在苏州大学，我前前后后教了9年设计，也有幸成为室内设计专业的开创者；91年我去了美国，先后在萨凡纳艺术学院（Savannah College of Art and Design - SCAD），弗吉尼亚联邦大学（Virginia Commonwealth University-VCU）和佛吉尼亚理工大学建筑学院华盛顿分校（Virginia Polytechnic Institute and State University - Va Tech）进一步学习室内环境设计和建筑设计；拿了设计专业最终学位之后，又在佛吉尼亚联邦大学和华盛顿玛利芒特大学（Marymount University）教室内和环境设计。这段时间，以教学为主，兼做一些研究型的设计项目；作为教师，纸上谈兵比较多，但也有机会可以静下心来，跳出具体的事情来思考一些一般的和普遍的问题；1997/98学年，我申请了一年的研究假期，回国做了实地考察，感受到了建筑和室内设计的教育和实践在国内方兴未艾蓬勃发展的势头；于是动了心：切换跑道，把理论研究的所得，放到实践中检验和评估。于是，回到原来的学校又边教书边做设计职业的准备。数年之后，于2003年，告别了终身教授教职，回国做设计实践，加入了刚刚开始快速发展的苏州金螳螂建筑装饰公司，作为总院

设计总监一直到现在。原来设想做五到八年，结果一做停不下来，回头一看已经整整二十年。金螳螂也已经发展成建筑装饰行业龙头老大（连续十六年被评为百强之首；上市公司中装饰第一股）。它的设计院也已经成为建筑装饰和室内设计工装设计界全国（有可能也是全世界）规模最大的设计院。作为第一个帮助公司引进国际设计团队和设计理念的开拓者，对集团和设计院的快速发展，做了些努力，也可聊以自慰吧。因为原来教书匠的背景，对教学还有着割舍不了的情结和报答母校的意愿，于是，在做设计的同时，从2009年起也一直作为硕士生专业和德政导师，在苏州大学艺术学院给硕士生开设专业课，指导学位论文和设计。因此，很幸运，教学与实践的交叉和对接，使我能够有机会既能够从宏观的“道”的层面去理解，又在接地气的具体的“器”的环节去观察这个行业和领域。

刘 振：您对您所在领域的设计活动有哪些期望或者担忧？

高超一：我相信设计能够让人的生活更美好，让环境更美好，让世界更美好。对于年前设计师，现在资信之发达，可供设计师选择的资源之丰富，更不用说数字化工具和人工智能，已经和我们当年学习设计的条件不可同日而语，我期待他们一定能够创造出更加丰富和更加让前人难以想象的空间和环境。如果说担忧，我个人感觉有几点是需要特别注意的：1）过度设计~设计师过度热衷于自我表现而过度设计。很多设计师在系统学习设计之前，都可能有一段学习艺术的过程，加上高考之前的培训班强化训练，容易形成快出效果先声夺人和强烈的自我表现的意识，如果大学专业课的老师也没有注意引导，有时甚至会通过展示和讲解一些“大师作品“或”大师风格“，有意无意地鼓励和强化了这种心态。这种心态，都会妨碍理性地去分析设计问题，从而不能有效地解决应该解决的问题。除了少数项目，委托方出于商业目的而故意利用设计师一些夸张的自我表达来吸引人眼球，大多数项目需要的是理性的能够最恰当的解决问题的方案。所以在设计越是成熟的地方或城市，往往越少看见过度夸张的设计。而真正好的设计，往往是克制的设计，能让人感受到空间说不出的舒服，却没有强迫人去看设计师花了多少心机。2）急于求成~有时是设计师，有时是委托方，更多时候是双方，往往是出于经济成本的考量，都有揠苗助长的心态。这个现象近年来已经比前几年好

一些,但还是普遍存在。这使得设计师无法充分地分析和理解设计问题。经常看到设计师在没有弄清真正需要什么就出了方案(而这个方案往往是模仿甚至是抄袭,有时还会“直率地”冠以“Solute to …”~向某某致敬…),相当于医生没有诊断,就开药方了。3) 价值观的迷失~很多时候,为了能够拿到项目,为了能够拿到设计费,设计师似乎不得不讨好委托方,对所有要求都答应,不管是否合理,甚至有悖于自己的职业标准和良知,违心地去做不应该做的设计。特别普遍而又常常被忽略的是设计师在满足客户需求的借口下,自觉或不自觉地在鼓励和强化客户炫耀财富和无节制占有资源的贪欲。曾经考察过在某一线城市最高楼里的酒店,装修极其奢华,设计所彰显的审美趣味贫乏到只剩钱了,连服务员对设计构思的介绍,也口口声声地提醒客人:这里的材料和艺术品是多么的昂贵。

刘 振: 您对当前的一些设计热点有什么看法,比如对人工智能的运用?

高超一: 在建筑和室内设计领域,目前至少有几个热点:1) 环保设计。十年前讨论这个问题,在国内和别的一些国家的语境和含义有所不同。国内的空间使用者和很多设计师,比较关心环境的健康问题,因此“环保”的含义重点是环境保护人;根据我和国外的特别是美国的同行及学生交流的体验,他们比较关心如何尽可能减少对环境的负面影响,因此他们认为的“环保”含义的重点是人保护环境;所以,当讨论这个问题出发点有所不同;具体落实到设计中,更加不一样。现在随着碳达峰/碳中和概念的普及,以及GREEN DESIGN 理念和LEED标准的引进,在国内外设计界对环保的概念渐渐趋同了。只是在设计实践中侧重点还是有很多的不同。2) 装配式设计。十五年前,一些头部建筑装饰企业就开始尝试,越来越多地用后场制作现场拼装的方式来减少现场湿作业,而大量普及还有很多路要走,特别是设计师,装配式设计的意识还不很强,特别是缺乏通过装配式来降低建造成本的专项设计;装配式装修的市场发展空间很大,亟需设计师去设计研发。3) 3D打印。这也是一个极有发展潜力和想象力的领域。一些设计师已经成功地做出了家具设计和用3D打印做批量生产。而且也有一些单位已经试验出3D打印的大型建筑物。有可能是造价和打印材料的限制,目前还没有出现爆发点,但从长远看,它的前景广阔,而且,它可以重新界定设计师的角色。在大

工业生产以前，设计师和建造制作的工匠是一体的，3D打印又可能使设计师重新成为产品的制造者。4) 人工智能。跨出设计领域，从宏观上来说，AI的发展是不是会失控而成为反噬人类的灾难？这是一个很恐怖的猜想。联想到以前理解的黑格尔的“绝对理念”，它的发展轨迹是先有初级物质形态，再到有生命的高级物质形态，再到有明确意识的“人”这个最高级物质形态中，理念能反过来“关照”和“反思”自己，如果老黑格尔活在今天，他会不会说“绝对理念”下一个阶段应该是脱离碳基载体，游离到更加自由（不生不灭）的硅基载体之中？想象不出来。但就设计领域而言，AI的发展和运用已经是势不可挡了，而且会飞速发展，很可能在10年以后，设计的工具、方法和程序都会随之与今天绝然不同。回想一下，电脑CAD绘图在最初10年的发展中，从人机对话输入数值甚至方程到使用鼠标和画笔，变化之大，是当初的人无法想象的。AI的发展最终会使设计师更有创意还是会使人懒惰而阻碍设计师发现分析问题甚至阻碍创意？也无从得知。只是每个设计师必须面对，无法回避AI。

刘 振：设计活动对您自身有哪些影响？

高超一：从学设计、做设计到教设计，设计是我的主要活动，是生命的一部分。如果回忆以往，除去了设计和与之相关的活动，我的生活就缺了一大块。

刘 振：您希望设计活动对人类对社会做出哪些贡献，或者您认为人类理想的生活应该是怎样的？

高超一：现代生活已经离不开设计，无论自己设计还是请人设计，没有设计的活动一定是盲目。但是设计不仅仅是技术问题，也不仅仅是理解的问题，设计也依赖于设计师的良知和职业道德感，才能做出提升人们生活品质，让环境更加美好的设计。记得十多年前，有《世界是平的》流行，欢呼全球化，大有“环球同此凉热”的感觉；后来尤瓦尔·赫拉利的《人类简史》和《未来简史》非常乐观的判定，马尔萨斯说的调节人口增长的因素，也是让人们最痛苦的饥饿、瘟疫和战争已经基本消失，人类的最幸福阶段已经来临，今后是超人的时代；结果反

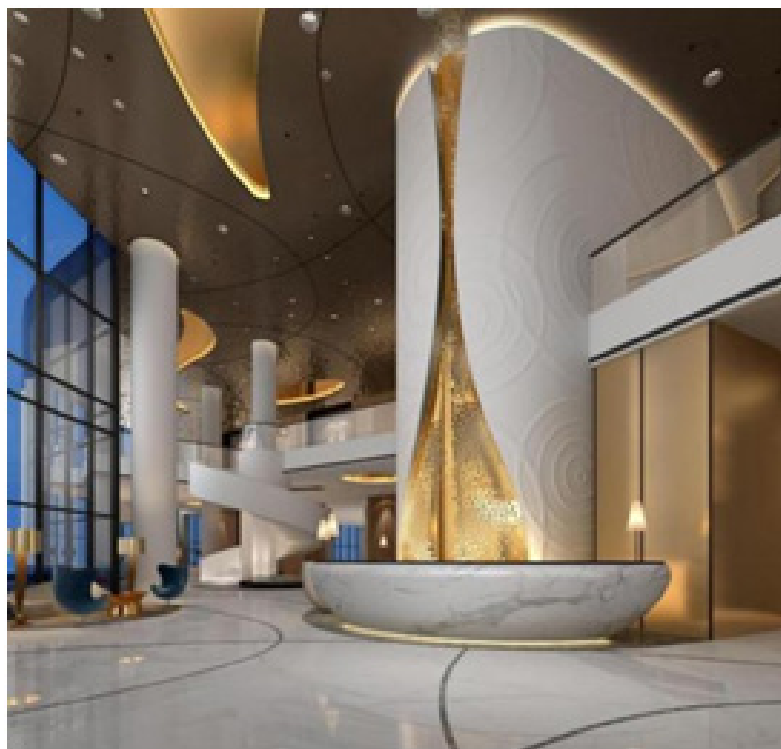
全球化的声浪和萨斯以及新冠疫情的传播又给乐观的人们狠狠地上了一课。我希望世界继续和平，我希望所有国家都继续发展，但不要太快，包括做设计，有充分的时间反思我们的所作所为，尽量避免犯那些无法改正的错误，不要对我们的环境做无法修复的伤害，每个人都有机会在他的一生中可以把自己的聪明才智得到尽情的发挥。

刘 振：您比较推崇的设计类著作、刊物或网站或公众号有哪些？

高超一：我看和关注的刊物，网站和公众号不多。有时间的话，我选择看书，看传统的印刷的纸质书；我有一个很长的书单要读，无奈时间总是不够，很惭愧。设计类的书籍，除了那些中外设计教材，我觉得成系统理论的不多。我印象比较深刻的有《艺术与视知觉 ROUDOLF ARMHEIM: ART AND VISUAL PERCEPTIO》，《看不见的维度 EDWARD T HALL: THE HIDDEN DIMENSION,》，《建筑的技术与艺术（中译本-（意）P.L.奈尔维）》，《城市意象 KEVIN LYNCH: THE IMAGE OF THE CITY》；之外，在设计实践中可以提供理论框架的是马斯洛的人的需求层次理论。他的《动机与人格》，每次翻开来，都有常读常新的感觉。



上海昊美艺术酒店



卡塔尔世纪海洋酒店

范立鼎专访：建筑的本质与生活方式

访谈者：范立鼎^① 刘振 访谈时间：2023年11月1日晚上 余好整理

刘 振:我们这个第一个问题呢,是您还有您这个团队,目前从事的是哪一项设计活动。

范立鼎:我们目前这个团队呢,最主要的工作就是建筑设计,这个大概占了我们60%~70%的工作量。同时呢,我们相关的还有一些景观绿化的这种,还有就是室内设计,我们做了不少学校啊,幼儿园的项目,特别是幼儿园。等于是建筑设计啊,景观啊,室内都是需要做的,那么我们有了这样的客户,就把它整个这个业务都都接过来了,但最主要还是建筑。

刘 振:那您这个团队大概有多少人?

范立鼎:我现在呢,连我自己等于是有七个人。我们都是设计师,也没有另外的后勤什么,因为团队也比较小。

刘 振:那您现在您在杭州湾也是做学校这种设计吗?

范立鼎:反正就是大学没做过,幼儿园,小学,初中高中都有做,大学因为这个规模比较大,竞争也比较激烈,要求也比较高。我们大学类都没做过。

刘 振:像我们学校的一些环境设计方面的,都是我们学院老师在做,他们也有自己的这个工作室。第二个问题就是当前这个设计活动中,就是您的这个设计活动里面主要的设计的理念,还有特点是什么?

^① 范立鼎,宁波平道建筑设计公司总经理。

范立鼎：实际上呢，就是我们没那么明确，或者就是也没有自己好好的总结，就是我们现在整个社会上大体的我们的这种单位呢会分成两派。一种呢就是我们一般就是传统的就是它国有设计院的这种体系，或者比较大型的后来的设计公司也有，我们叫这种就是商业的设计公司，他们根本的出发点是服务于这个客户，服务于这个市场，那么当然他们其中有好的这种单位，也会有在专业圈子里说比较好的作品。但是他们的出发点还是服务，还是以把客户放在第一位。另外一种呢，就是相对比较小众，就是我们好一点的就是所谓的明星事务所，比较先锋的这种事务所，或者像我们这样比较小规模的设计公司啊，叫工作室也好。这种的呢，当然我们也要服务客户，就是也要把这客户服务好嘛，因为它本质是一个服务行业，但我们在服务客户的同时呢。还略有一些这种探索性的工作。会借着这个项目进行一些探索。我有时候跟朋友聊嘛，他总结了他的事务所的设计哲学。当时我也在想，我们这个设计哲学是什么呢？如果说有，那就是我们想探索建筑设计它相对比较本质的东西，就是到底是一个什么？什么东西来推动我们这个建筑设计这个发展？至少我们想去探索，但也可能有些懵懵懂懂，就是可能就是就稍微打开了一点门缝，但是你说要特别清楚的表达这个东西，我们可能还没这个能力，但是我们是不断的在努力。

刘 振：这个有具体的这种案例吗？

范立鼎：这个具体的案例也有，就是从我本身的这个角度来讲呢，我希望我能做出来的建筑相对比较理性跟纯粹。就是不是那种花枝招展啊，张牙舞爪的东西，可能相对让人看了心情比较安静的这种。你坐地铁可以稍微瞄一点，我们地铁那个海晏北路那个站啊，靠阪急这边的是A口，它的斜对面是C口，C口有个献血屋，我不知道你有没有注意到，可能注意不到，就是它是一个献血屋，那是一个临时的建筑，可能面积100平方的这么一个小房子，因为临时的房子那么它的外表呢，因为临时的是钢结构做的，它的外表呢，是用了那种深灰色的，那种铝合金的就是。看起来就像一个箱子，有点像那个集装箱的箱子，但怎么说呢，它是被设计过的。另外就是我以前在温州的乐清做了一些项目，那边做了一个公园，

里边有一个管理用房跟一个公厕。整个结构都是混凝土的，就是一个清水混凝土的房子，它的材料就比较统一嘛，因为都是混凝土。我们从我们建筑师的内心来讲，是比较纯粹的这么一个房子。

刘 振:我看您那个公众号的名字叫平道设计，这个频道是您的算是一个理念吧。

范立鼎:这个刚好有我以前印过小册子可以给你看一下。这是我2008年印的小册子。当时为什么起这个名字呢？就是当时是想，他有主要可能有四个工作内容，就是因为你真的要做设计呢，实际上要从他的前期开始，就是比如你是一个客户，就是你自己家里要造一个别墅，乡下的别墅也好，或者就是你是做开发的，有一个什么商业广场要造也好，就是可能要是从前期，比如去寻找这个场地，就物色这个场地，那么比如自己的别墅嘛，相对私人一点，自由一点，但是如果你是商业广场，那就是你的整个定位啊，就是你这个以后这个商场建起来是服务于哪一类群体的，那就是我们所谓的前期策划。那么策划好了以后呢，才是真正地开始设计，就在设计之前，还有个过程就是策划。其次进行了建筑设计，设计出来以后，他要把这个房子盖起来。除非他房地产开发公司可能专门有专业的人才来管理这些事情，但一般的业主他实际上他也不懂工程管理。就是我们所谓的就还有工程管理，就帮业主提供就是这种咨询，替业主参谋，做这个这方面的事情。那么最后就是，这个跟你做的工作可能更加接近一点，就是媒体，就是总结经验啊，就是这个整个项目经济效益，社会效益怎么样啊，或者更加直接的，他要做一些宣传。所以它有好几个内容嘛，就是像电视台第一频道，第二频道，第三频道，所以这个才叫频道这个意思。

刘 振:嗯，我看您那个公众号是那个平。

范立鼎:就是当时呢，就是我2006年注册的时候呢，等于是那个电视频道的频道也注册出来了，当时是我注册是属于海曙区，叫宁波海曙频道建筑设计有限公司，后来2014年的时候，我搬到这里来了，就想换个就宁波打头的，我以为我

那个公司法人代表是我，这个公司法人代表可以也是我，可以转过来，因为原来的公司没有在用，那我就把那个公司注销掉了，但那个名字就转不过来。所以就用的名字算了，宁波话讲起来读起来也差不多。

刘 振: 这边的这上面这这几位，就是您的这个设计师们。

范立鼎: 是2008年的时候，因为小的单位，它人员流动也比较大，这里可能当时的名字除了我自己，就已经没有其他人了，其他已经都离开了。

刘 振: 那这些图片都是您做的项目吗？

范立鼎: 这个呢，当时也是为了宣传，就是这个是我以前当以前工作的单位叫马达思班，他实际上总部在上海嘛，当时做了天一广场，后来宁波老外滩，这是我参加过的，后面这些呢，就是我们工作室独立做的。这个项目在高桥就是财经学院那边，是一个养老院，也建了一部分，整个地块比较大。

刘 振: 那接下来一个问题，就是您的这个设计理念的一个形成的过程，就是说比如说受过什么人什么事情的影响。

范立鼎: 实际上呢，我稍微总结一下啊，我为什么做出来是这样一些东西。或者我略有点形成自己的风格，跟我受的教育是分不开的。我大学是九三年入学，九七年毕业，入学的时候叫工业与民用建筑，后来叫建筑工程，它实际上在我们这个设计的体系里边，叫结构专业。我们这主要的是有建筑，它叫建筑学，还有另外就是建筑工程，或者也叫结构工程，它是一个什么的关系呢？就建筑学专业呢，就是比如我们设计这个办公楼，那它整个布局怎么样？主入口在哪里啊？跟周边道路关系怎么样啊，就是整个平面布局怎么样啊，整个外立面造型怎么样，这个是建筑学专业的工作。结构专业的工作呢，比如这里要柱子啊，这要有梁啊，就是你这个柱子多大，里边要放几根钢筋啊，这个叫结构专业，但其实这里我们国家这个专业也挺有趣，结构工程师其实他也能设计房子，只不过就是，我

们圈子里边说,说结构工程师做出来的这个房子就不好看,但也挺实用的。这国外也分,就是因为我们的其实整个教学体系都有点抄国外的,我们其实这个所谓的建筑工程也好,结构也好,它也能设计房子,只不过我们美学上可能差一点。但这里其实略有一些争议,就是这个其实特别有些结构的东西啊,它这个计算出来,它有一些所谓的结构美学或者工业美学这个东西,工业设计就没那么严格了,这工业设计可能有的偏造型,有的也要配一些这种结构的东西。我说了这个结构的专业的本科教育呢,就是整个结构构造啊,就是会比较偏理性,就是它的这个房子的功能效率啊,就会考虑的比较多。那么后来,我参加了工作以后呢,到了一个施工单位,施工单位他说的通俗一点,就造房子。那么对怎么造房子,这个事就比较清楚了。那么同时后来也是机缘,就是我们开始在现在叫万科芝士公园,就灵桥冲下有个挺庞大的房子,以前是宁波日报社。这个房子呢,是我以前工作过的单位叫马达思班,他的老板叫马清运。他是清华毕业后来到了美国宾夕法尼亚大学念了硕士。他回国开始是在深圳大学当老师的时候,是投标得了那个项目,就是现在的万科芝士公园。那么后来他也是因为在这边有些关系接了天一广场这个项目,整个的建筑部分是马达思班做的,那么结构啊,里边还有水电啊,空调暖通啊,是宁波市建筑设计院他们配合。其实这两两家单位合作的,那么我们做了天一广场以后又做了外滩。这个马老师,应该算我正儿八经建筑学专业的启蒙老师吧,对我影响也比较大,因为清华的那一套东西呢,也是从美国的宾夕法尼亚大学,宾大的这一派东西影响比较深,因为他们好多留美的。梁思成他们就都是这个学校过来,那么整个的一套体系呢,等于还是比较正统的。我受现代主义这一派的影响比较大。

刘 振:就是那个芝士公园那个也是您参与了吗。

范立鼎:那个是巧合,它沿灵桥路那边呢,都是一些石材的立面嘛,就是朝西的那沿灵桥路的那个立面,那边的一些外立面石材的分割啊,这些东西是我还在那个施工的施工单位的时候,这个我配合他工作,就略参与了一下这些这些东西。但这个从我们圈子里来讲,也谈不上真正的设计,我们所谓的真正的设计,那肯定是要从它的构思开始,我们只是做一些比较细枝末节的东西的工作。但是

因为当时他带我们工作嘛，我就潜移默化学了他们的一些工作方法，这个影响也比较大。

刘 振:然后是第四个问题，就是您对您所在领域的这个设计活动有哪些期望或者说担忧，这个就比如说这个建筑方面？

范立鼎:身在其中呢，势必会有一些会有一些关心，但这个怎么说呢，我们说得稍微轻松一点，就是以前房地产不是有一个大佬叫任志强吗，还有潘石屹啊，或者炒股就是股票界的大佬啊，就是他们某一个行业的大佬谈这些才有意义，如果说你炒股，我们谈论股票的涨跌根本毫无意义。就是行业大佬才有这个话语权，但我们也略有一些思考啊，就是，现在建筑设计这个行业呢，是特别传统，国外跟中国差不多，没有正儿八经的建筑师的，他就是工匠。从意大利文艺复兴的时候呢才有建筑师冒出来。有建筑师这一说了。另一方面呢，实际上建筑设计跟我们这个时代是有关系的，比如衣服可能跟这个时代关系更加紧密，衣服它这个做起来容易嘛。但实际上建筑跟这个时代也有比较紧密的关系。因为只不过建筑这个投资体量更加大，就是你可以去观察就是，每个城市都有一个新城，就是有老城区有新城。如果不熟悉的话，说到了宁波的新城，或者你到了台州的新城，绍兴的新城，都是类似的。就是没那么像古城，特色相对比较鲜明，就是缺乏他当地这个地域特色啊。因为我们国家，就是觉得落后了要赶上去，所以就是要比较快的发展速度嘛，确实有点造成了这种千篇一律的这种感觉，比如全国有一些大的设计公司，它到处都有项目，但实际上就说这个东西摆到这个城市跟那个城市区别不大。

刘 振:是。那以前也看过这种报道，就是同一个这个设计好像就是用到不同的城市。

范立鼎:更加严重一点的就抄袭，那么另外的就是我们我们城市的一些决策者。你去看每个城市，宁波有世纪大道，上海有个世纪大道啊，就是这里有会展中心啊，各个城市都有会展中心，什么大剧院。这个就是没有根据自己城市特点

这种考虑。

刘 振: 他可能一开始就是想着用的这种实用的。

范立鼎: 就是怎么说呢, 就是政府行为的分量太重。这个新城肯定就政府领导大笔一挥, 某个地方弄个新城, 于是我们开干了, 就是征地啊, 设计啊, 盖房子, 整个投资就做起来了。

刘 振: 那您比如说您对这个, 比如说如果宁波市的这种建筑方面有哪些期望啊, 就说他可能怎么样做会更好。

范立鼎: 我就是心里的这种愿望也好, 你刚才说的期望也好, 就给本地的建筑师、设计师更多的一些机会。就是我们都信奉外来和尚好念经, 但是其实是本地的建筑师, 你说不是没有, 也有相对比较好的。就我圈子里知道某某还设计挺不错的, 也挺用心的, 但机会比较少, 因为从本土的设计师来讲, 虽然讲这个煽情一点, 就本土的, 毕竟有感情, 就对这个地方的熟悉程度也好。那些外面来的, 因为他可能匆匆忙忙看一下场地已经很好了, 飞过来看看, 来看看这个怎么样, 有的都不一定自己过来的, 那你这个做出来的东西可想而知吧。

刘 振: 是的, 我好像以前读书, 读那个人文地理学的书, 他们就讲到有一个概念, 就叫地方性的概念, 比如说宁波这个地方, 他对本地人的这个意义和对外地人的意义是不一样的。他对本地人有一个地方性, 就像您这个办公室, 就是什么东西放在什么位置, 他都比较熟悉, 但是对于一个其他的外地的人, 他来到宁波, 宁波对他来说就是一个无地方, 他只是说过路看一下而已, 可能就是这样的。那么就是本地的这个设计师, 他可能就是说更能够凸显出来他的这种地方性, 他对这个地方的一种情感或者经验。

范立鼎: 对, 就是呢, 刘老师, 你是对可能宗教方面比较熟悉一点的, 现在在宁波, 你看天童寺这个地方, 它在一个山谷, 它这个其实不是设计出来的, 但

是他这个当时就是开山的祖师爷，他选了这么一个地方，因为他就住在那里，他每天都去看这些，看这个地方或者周围的地方，对他来说最熟悉不过了。他是用身体在做设计，而不是就是画在纸面上的，就是你这些东西都是设计不出来的，就包括天童寺也一样。另外我去了好多次的那个天台的国清寺，不是被设计出来，就你真的现在的建筑师设计也不见得设计的这么好。是因为这些祖师爷呢，确实是世外高人，有他的天赋在，另外就是他是生活在，住在那里的嘛，这些东西都在他脑子里，这个你建筑师怎么跟他比。所以我觉得就是人可能跟这个环境，跟自然要多一些交流，这才我心目中的好设计。但这个也是比较片面的说法。

刘 振:对，其实就像以前去过那个苏州的那个博物馆，嗯，他其实就是贝聿铭，他本身就是有个一个在苏州生活的一个经验。

范立鼎:他小时候就住在狮子林嘛，他们产业的产业。

刘 振:虽然他的整个的设计理念是现代性的这些设计理念，但是他仍然是可以把他的那种地方性表现出来。

范立鼎:当前呢，就是我们我们比较时髦，比较拉风的就是大牌建筑师，在北京有个叫马岩松的啊，他跟过一个老师叫哈迪德。她已经去世了。哈迪德做一些参数化的设计。她本科呢，是学数学的，就是这个参数化，它是要编程用到函数。马岩松本科是北建工后来去耶鲁念书，后来回国当时那确实凭自己的实力，在加拿大中了一个标叫梦露大厦，就是那个楼有点扭的，就像我们这里有个中国银行这个楼是扭的，他第一个做出来这个楼是扭的，接着中了不少标。现在又讲什么山水城市啊，以前钱学森提出来的山水城市啊。另外我不知道你有没有去过，就是上海有个有个龙美术馆。他们是一帮同济的人，事务所叫大舍，那也是做比较好，做了不少博物馆。

刘 振:前一段我还去那个同济的设创学院看过。

范立鼎:另外就是那个设计宁波博物馆的王澍,他也是其实比较先锋的一个人。但实际上就是这些先锋的人他也改变不了建筑的基本面貌,因为建筑设计的这个量实在是太大了,就是他们只不过就圈子里边比较前卫比较时髦一点。最差的就是比如觉得这个东西好,这个时髦,就东施效颦去抄袭,这个是最差,就是不根据这个项目的本身,或者不根据自己的本身的这个经历特点,做事情。

刘 振:就是那样,就是追求一个就是快速。

范立鼎:表面的嘛,你抄了学来的东西都是表面的嘛,你不知其所以然,就会有这些东西,这个问题就比较大。特别像王澍屋顶有点曲线的,屋顶这个曲线,古代它有它的逻辑,但你现在的材料也不一样了,你说弄这些曲线的屋顶这个干嘛的,那我就不知道。

刘 振:第六个问题,就是这个设计活动对您自身有哪些影响。

范立鼎:对我自身的影响就是,本来我高中也好,我大学的时候也好,是特别内向的一个人,就不善言辞。做了这个行业,就没办法,要去拜访客户了,要介绍方案啦,你就不得不训练自己,就是你势必你去跟客户,找一些话题聊吧,你总不能闷在那里是吧,如果客户比较会聊的,那还好,就客户也是同样的话,大眼瞪小眼。要经营这么一个小作坊,你就从拜访客户接业务啦,谈方案啦,订合同了,整个多方面来训练,就你的整体能力会比较全面啊。就是有时候会比较抓狂啊,有时候也会有一些乐趣。客户争取下来开始做方案,最后把这东西建成,也有不少乐趣,

刘 振:那像比如说您有一个团队,像这个团队他是怎么搭建起来的。

范立鼎:像我这种小的单位,跟古代的作坊差不多,就师傅带徒弟嘛,比较简单。

刘 振:徒弟啊，就等于你带他们做这个。

范立鼎: 嗯，也是一些这个高校的毕业生。相对都比较年轻，应届的毕业生也有毕业一两年的，我这里资历最老的是苏州大学的一个研究生，她研究生是二零年毕业，他的本科是一七年毕业。

刘 振:那就是说像您这个团队是不是已经换过好几次，

范立鼎: 对，就是基本上，我这批人前面走掉一个学生，他是2018年的11月来的，这个人就一直待到今年9月离职。现在的人已经完全换了，就是隔两年整个工作室的人都会换一批，流动性还是挺大的。

刘 振:我看您做这个项目还都是挺大的这种项目是吧。

范立鼎: 嗯，这个项目呢，实际上就是你要做宣传嘛，肯定会拿一些稍微大一点的项目，但其实是从我这个单位来说，这个行业里边算中小型，做中小型的一些项目。因为大型的项目业主也比较成熟，他就会找一些比较大的单位，因为大的单位他的人手也好，技术力量也好。找我们的业主也是中小型的，也有一些比较前期的有点研究性质的会找我们做，但一旦确定实施，他要比较快速，这个东西要求比较充足的力量。所以我们做的房地产项目很少，就前几年房地产热的时候，我们是没有房地产项目的，因为根本没法做，就是他需要就是整个比如就是二三十个人都扑在这个上面，我们根本没有那么多人，就没没办法做。

刘 振:那就只能根据自身的这个规模。

范立鼎: 所以我们也是在这个就夹缝中求生存

刘 振: 那像这几年这个疫情影响大吗?

范立鼎:其实疫情对建筑行业影响算差不多最小的。因为,疫情的时候,不是还盖了很多,那种方舱医院啊,这种临时性的什么东西啊。就是疫情的时候,也要国家要通过基建来拉动这个经济。实际上疫情的时候这几年我们行业不错。现在大家都知道整个房地产差不多不行了,快崩了,就没人买房子了,对他们房地产为主的设计单位是打击特别大了。因为我是没有什么房地产项目,但是同时因整个经济不行,我们也受影响。

刘 振:然后第七个问题就是您希望这个设计活动啊,对人类做出哪些贡献,或者你认为就是人类理想的这个生活应该是怎么样的?

范立鼎:我们就随便就说轻松一点。我有时候也听一些郭德纲的相声,说一个相声能够对人有多大的教育意义啊,或者能够怎么样怎么样,这个根本不现实。但建筑这个活动呢,确实是庞大一点。有一位建筑大师吧,他是后来应该是法国籍的,开始是瑞士的,后来移民到法国了,他叫柯布西埃,他就是我们这个行业的现代的祖师爷。他说过房子是居住的机器,通过这个建筑能够改变人的生活方式,他差不多确实有点做到,或者他的一些设想,他当时就是画了好多草图,我们现在的那种摩天大楼也好啊,那种高架也好,当时这个是他的初步的一些想法,改变了人的生活方式。我也这样认为,就是一个好的建筑,或者特别就经过深思熟虑的建筑,它能够改变人的一些生活方式啦,产生一些原来没有的这种这种行为的,可以有它的作用。我以前也比较迷陈丹青,他说过,比如你用一些好的东西,你用一个漂亮的杯子也好,好的家具也行,就是它会对你有潜移默化的教育,好的事物这种价值,会对你整个人的修养审美啊,会有好的帮助。

刘 振:因为我原来还学过那个一段古琴,古琴里边他也有一句话,就是说这个好琴他就是半个老师。就是这个琴它本身这个做的比较好的话,他的声音自然就是很漂亮的那种声音的话。

范立鼎:有这个讲究,有些书法家觉得都是笔墨纸砚要好的,但有的书法家他就不那么讲究了,这可能是两方面,没那么绝对,但是有一定的关系的東西。

刘 振：是的，就像您说的这些老物件，其实可能是不是对您也有一些影响？

范立鼎：我是喜欢一些日用器，就是能用的，不像有的人呢，喜欢某些就是所谓的摆放花瓶类的观赏性的东西，这我不是太喜欢。我喜欢这种杯子啊，茶壶，能用同时有美感的東西，不想单纯的就是只是看看好看。

刘 振：其实也是一个互动的一个过程。

范立鼎：对，我另外希望就老的东西都能够物尽其用，比如老的东西你被扔了，我觉得挺可惜的，就总是觉得这个东西能够传下来，像人家国外就是不是就一些餐具啦，就是可能祖母啊，或者外祖母啊，传给你的一直能用，这不挺好的啊，又能够怀念以前的先人，我觉得是挺好。

刘 振：然后第八个问题啊，就是您比较推崇的这个设计类的著作刊物，或者这个网站有哪些？

范立鼎：像我以前刚刚就是毕业啊，我们有个论坛，建筑论坛叫ABBS现在可能也不大用了，现在有个网站叫谷德网。另外就是我们的杂志类的。日本的杂志整个印刷排版都会都会比较好。就国内的话，有一个《时代建筑》，这个还不错。另外还有《建筑师》杂志。

刘 振：有一个小开本的，我记得是有。

范立鼎：像这个是意大利的《Domus》，它的中文版。

刘 振：嗯，我记得我应该是最早接触过的这个设计类的期刊，就是这个《建筑师》，但是一个小开本，以前还是挺喜欢读的，在那个国家博物馆的时候很喜欢读，嗯，就是它里边就是那个陈志华他们啊经常翻译的一些，有他的杂文什

么的。

范立鼎：北窗杂记？

刘 振：是的。陈志华，我还挺喜欢读的。

范立鼎：陈志华，他还是镇海人。

刘 振：哦，镇海人。

范立鼎：后来他退休以后就做一些乡土建筑的这种调查保护。

刘 振：那就是比如说设计类的这个书有哪些，嗯，就是您比较推崇的这种，就是讲这个设计。

范立鼎：对我影响比较大的就是张永和，不是在东钱湖也有些项目啊，这本书对我影响挺大的，就是张永和。

刘 振：这个里边是张永和自己的作品吗？

范立鼎：对。我相对呢对建筑历史比较感兴趣，这本就是《现代建筑》，这个是我们建筑史的一个大师嘛，也是大家，意大利的，他讲现代建筑怎么一步步发展过来的，就整个脉络就比较清晰，什么都讲的比较清楚，另外这个是一个是城市方面的一个专家。芒福的这本书也挺有名。

刘 振：那我看国内就是近几年的这些设计类的书还是明显多起来了。

范立鼎：嗯，对对，有些书我也没看，但这两本书我都是看完的。还有张永和这本书，我有时候无聊了，我就翻翻，对我启发也挺大的。张永和他就是号称

现代中国建筑设计之父，就是他整个就是把西方现代主义建筑的思潮引进了。实际上在1930年代呢，我们中国的发展跟国外是接轨的，但是经过了文革以后呢，这个就断掉了。但这个张永和呢，因为他本科在东南大概念到三年级，后来出去美国留学了，就是把把这个西方的就现代主义的东西又带回来。

刘 振：五六年，五六年出生。

范立鼎：所以他呢，就是这呢，这本书刚好这个房子是他在东钱湖的一个房子，就是还是比较比较现代的一个别墅，就是工作室什么的。

刘 振：他在这边有工作室。

范立鼎：不是，就是他设计的房，这个就是不是华茂教育博物馆吗？边上有他那4栋房，这个都是他设计的，这个可以去看一下，这个算是我们国内。如果就是所谓的文无第一武无第二，如果要排个名的话，就是张永和甚至要排在王澍的前面。他们都是东南的，张永和是师兄。也说是当年，因为那个张永和是普利兹克奖的评委。他是评委，评委当然不是他一个人了，但他肯定也跟其他评委稍微美言几句了。

刘 振：都是东南大学。

范立鼎：他们都是东南的，张永和是师兄。他在美国念本科，后来念研究生，他有自己很多的设计上的思考。

刘 振：今天是特别受益。

范立鼎：宁波这地方，大家都是这么一个挺商业的城市，他们在一块都聊怎么赚钱，房产怎么样，股市怎么样，就是真正聊设计的比较少。

刘 振: 嗯, 确实还是想多接触一些, 就是这个设计方面的这些专家, 就是能了解一些这个最前沿的, 因为你们就是在做这个项目在一线, 在一线的可能就是比这个学院里边的老师看的更多。

书籍与影像设计专题



马仕睿专访：书籍设计与文字观

访谈者：马仕睿^① 刘振 访谈时间：2023年11月17日下午 李舒林整理

刘 振：我们的第一个问题：您或者您的这个团队当前主要从事哪一项设计活动？

马仕睿：我们其实是一个比较传统的，所谓平面设计的这么一个工作室，成立之初有大概十年的时间，基本上是只从事书籍相关的设计，比如说封面，当然更多的是编排设计，就是整体的设计一本书，这样的工作是最多的。当然后来也开始转向了一般的平面工作室，就是各种相关业务都会从事，比如说品牌，或者是海报，这些和印刷比较联系紧密的形象类的业务都会做。



马仕睿《燃烧青春》

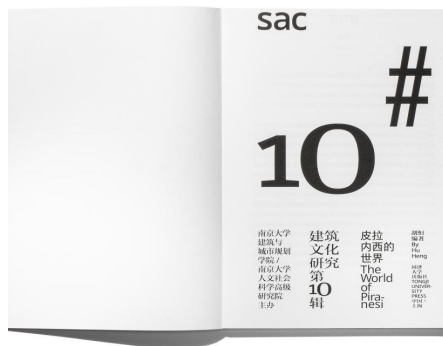
^① 马仕睿，打错平面设计工作室负责人。

刘 振：我看您前一段还做过一个展，就是一个关于书籍生产的展览。

马仕睿：这个倒是比较特殊，也是第一次。这个自发的展览没有明确的甲方客户，属于各方面机会合适，然后画廊跟我们是一种合作产出的关系。等于我们也创作这个内容，比如这个主题是我们确定的，然后我们自己来决定怎么展、什么形式等等。

刘 振：我前面查资料的时候也看过，您做的一些这个书籍设计，比如说像《知日》的设计，还有这个像三岛由纪夫那个小说，它的那个排版设计，我觉得都是非常有特点的。那么我想问一个问题，就是说您在书籍设计方面，您的所秉持的主要的设计理念或者说特点是什么呢？

马仕睿：从我的角度来说，我是比较注意编排的，这个在我们这专业就是专门给了他一个词叫Typography，翻译过来就是编排或者说文字设计，但它指的不是说去设计一个字体，比如具体的这个字的形状是什么样式，而是指“用文字进行设计”，也就是说把既定的字体去进行摆放，然后和一个平面之间的空间位置关系等等。这是我个人就是最关注的一个领域和角度，所以大体上我的风格可能会和文字都相关。即便有的时候，比如说海报，它可以是纯粹的图形，但我在常年的工作形中成了一种文字观，所以我做的这些图形的时候，也会有意识地去避免从独立的画面内容出发，它更多的是和编排、和整个这个纸张结构在一起的这么一个角度，我自己总结自己可能是这样的。



马仕睿：《皮拉内西》

刘 振：好的，就据我了解，比如说像这个二零零几年的时候，像林家阳老师他们，他们做设计的时候也是比较像您这样的，更强调这样的一种字体，或者说是这种字体加上这些抽象图形这样的一些设计的一种方式，我不知道是不是有这样的一种影响。比如说您做的《知日》，还有这个三岛由纪夫这样的作品，他是不是有一些日本风格在里边？

马仕睿：对，如果以这个线索去追溯的话，国际主义风格——就是诞生在大概五六十年代的这一批所谓国际主义风格设计师，像埃米尔·鲁德^①，布鲁克曼^②他们这批人，跟Helvetica、Univers这种字体伴生在一起的这一批设计师，可能是我觉得这个线的根儿，可能会倒到这个地方。

我的设计确实是和日本有非常多的关联性。我个人对日本非常关注，小时候非常喜欢看日本漫画，日本的漫画书对于我来说是一个特别重要的文化符号。我工作之后也一直很关注。同时日本现代平面设计发展开始的比较早，比如龟仓雄策^③、原弘^④等先行者，大概在40年代、50年代就已经就是做到了一定的高度了。而且日本在文字上，使用大量汉字，虽然它有假名，但他们其实做了很多汉字和西文之间关系的研究和探索，整个东亚设计一直都在面临双语的课题。我们在学设计的时候，日本的设计自然就成为一个很重要的参照，所以我个人肯定是非常受日本设计的影响。

① 艾米尔·鲁德（Emil Ruder, 1914-1970）是瑞士重要的平面设计家、版式设计家、设计教育家，也是瑞士文字设计秩序理论与有机文字设计原则的倡导者。

② 约瑟夫·米勒-布罗克曼（Josef Müller-Brockmann, 1914—1996）是瑞士的一位平面设计师、字体排印师、教师。

③ 龟仓雄策（1915—1997），日本现代平面设计的奠基人之一，曾担任过日本平面设计家协会会长。他为1964年东京奥运会设计的海报系列，使日本海报设计得到了世界的关注。

④ 原弘（Hiromu Hara, 1903-1986）是日本昭和时期顶尖的平面设计师之一、日本战后设计界的重要人物之一，从事了大量书籍、海报、包装的设计工作，并参与创建现今日本两大设计组织——日本宣传美术会（JAAC）和日本设计中心（NDC），此外他还在武藏野美术大学、爱知县立艺术大学等担任教师，对日本平面设计的发展做出了巨大贡献。



马仕睿：《皮拉内西》

刘 振：对，我之前我的这个同事也看过您的一些资料，他们有一个很感兴趣的问题：您对书法有没有相关的一些研究？因为看您设计的这个文字，还有对字体好像是非常强调的，不知道您对这个书法本身有没有一个研究？

马仕睿：因为我本身我不是那种特别严肃性和学术性的那种，所以好多事情对于我来说就是站在外边去观察和看，保持一定的距离，都没有做到特别专业，没有进入到专业领域。书法肯定是我非常关注的一个点，但是我个人也不练字，我也并没有去系统地学习和了解过书法的各种体系，或者是中国的这些脉络等等，都没有。书法它对于我来说跟观察自然，观察山水、花叶都差不多。我很关注书法，因为书写本身这个行为，我觉得可能和舞蹈这种东西相似。我觉得它们都是更像是一个人类底层的对身体的一种探索。当代绘画也有接近的地方（因为好像也有一些绘画，就当代的这些东西，它可能是弄的那种，就是身体跟这个颜料这么搞，克莱因搞的，需要查一下）。

书法，有一种搞笑视频我不知道您看过没有，那种书法大师写写字，很夸张很搞笑，大吼大叫、声情并茂、跟抽风似的。但是其实他也确实提示了，比如

说这个行笔、运笔，是一种和动态相关联的过程。我自己觉得舞蹈可能是属于艺术形式中比较特别的，因为它是人和自己的这个身体之间的一种探索和关系。而且所有的平面设计师几乎都会关注所谓字体的问题。但其实我们日常接触到的字体无论中西，它都是逐渐向工业化发展的。从古典主义到现代主义，字体的历程大约就是一种从书写出发，走向工业生产的过程，现今很多字体也都还存在对各种传统书写工具的一个模拟。比如说我们的宋体字，属于衬线字体。宋体字的壁画特征就是来源于毛笔，在楷书中入笔的角度、运笔到转折的地方的折叠形成的字角，这些都是宋体字现在比划特征的由来。如果你依次比对楷体、仿宋体和宋体，可能会比较清楚的看到这个演化的进程。西方字型的原点是那种蘸水竹笔的书写规律，自然就会有笔画的粗细，经过人们视觉的检验、就会得到竖笔要比横画宽厚的规律，这些规律的出发点又来自于字符的易读性等等。后来就进入工业化了，才出现了所谓的无衬线字体，它去掉这些角之后，做模具更简单、更利于机械设备生产的效率，这样一步一步也反过来就把审美再进行新的调节和拓展。所以我大概跟书法是这么个关系。我也就只是属于关注，但并未进入书法艺术的内部。



马仕睿：《怀邦》

刘 振：我觉得这种距离感还是非常有意思的。我刚才听您讲到一个词，就是“身体”这个词，您对这个身体是一个什么样的理解。比如说我们做一本书，那么这本书它本身是不是在某种意义上也是赋予了一本书一个身体的一种感觉？

马仕睿：可以这么说。现在的设计很多会停止在屏幕媒介上的呈现。而以

前，几乎所有的设计，即便是海报，最后都会落到一个物质化的结果上。书籍设计就必然是会生产出一本实体的书，否则这个设计就被认为没有彻底的完成。那考虑这个书它其实是个载体，什么样的纸，不同的翻阅感、手感，然后包括书会产生重量、气味等等这些东西。它像是承载着这个内容的身体，我想是可以这么说的。但我刚才提到的，所谓身体的问题不太一样。是因为我感觉人有的时候会更容易关注很多外边的东西，但是人对本体的这个最基础的东西的观察，可能有的时候相对来说会迟钝一些，比如说我们的身体姿态，我只是觉得它是一个比较有意思的一个话题，倒好像没有人有这个说法，我倒从来没有主动说把书和身体去进行这种关联。

刘 振：因为像中国美学里边它有专门有一个“体”的概念，比如说文体，或者说书体这样的概念，那么这样的一个体好像它本身的来源其实也是我们的这个身体，所以我有这么一个想法。



马仕睿：《怀邦》

马仕睿：嗯，明白，就是隐隐的这之间有一个潜在的一个线索，我也相信是这样。

刘 振：我们第三个问题就是：您自身的设计理念的一个形成是怎么样的？比如说特别受过哪些人或者事件的一种影响，这个有吗？

马仕睿：在专业上受到不同的人的影响简直太多了，很多设计师都影响到我。比较抽象的谈观念，我觉得就还是一个普通的人的成长的历程。比如说我现在的的设计就比较强调诚实，就是直接，诚实，去除掉一些“绕”或者说沉浸在自己的那个逻辑当中的这些东西。

这可能和生活经验相关，年轻的时候可能人都会比较喜欢装，就是需要一些对自己的修饰等等。但是随着越活越老，人可能越来越明白对自己真正重要的东西，他可能很多想法愿意直接指到现实的东西上。我的设计可能跟这个规律也是吻合的，相对来说。这也和离死亡越近，剩余时间就变得越来越真切和紧迫有关系，剩的时间太少了，所以变得目的性也更清楚和强烈。

刘 振：对的，就是诚实这样的一个理念。那么我想问的一个问题就是您对您所在的这个领域的设计活动有哪些期望或者说担忧？比如说像这个平面设计或者说书籍设计这样一个领域。

马仕睿：我现在觉得我其实已经不是特别关心这个行业，就我个人而言，不是特别关心这个行业，因为他发展的挺好的，从我 03 年毕业，大概 05 年开始比较集中的以这种独立设计的身份去进入这个出版行业。如果去对比这些年，就从市场的结果来看，我们现在走进书店这些书的质量和水平，远远要比之前强太多了。问题有没有？他也好像永远都有，所以我觉得我年轻的时候可能有一些执着，觉得要为行业做贡献，然后总要觉得有些对或者不对，应该怎么样，我现在好像说不出来，我就是觉得都是自然的发展。无论何时，终究是会有新的年轻人投身到这行，再加上环境的变化，比如说经济好的时候，或者是更开放的时候，或者有的时候大环境遇到一些挫折困难等等，它都会有一些波动，这都是一些短期的好与不好。我觉得放在长期来看，所有的设计都是在进步，始终是一个向上的曲线。所以我倒没有什么担心或者不满，我现在的格局也不会为行业担心了，如果有什么期望的话，都是对我个人的期望，比如说我也希望我能够通过一些方

法提高我工作的单位价值，能够拿更多的精力去做一件事，而不是要为了收入，分散到很多的事情上去凑收入，而是提高我设计本身的价值。我可能更关心这些比较自私的问题。

刘 振：是的，像我们现在走进这些书店，确实看到各种各样的设计风格，相对来说比以前要丰富很多。您进入这个行业大概有 20 年的一个时间，已经积累了长时间的一个观察，或者说您本身就是一个参与者。您对中国的书籍设计保持了一种很乐观的态度。

马仕睿：对，就是比较乐观，我觉得。



马仕睿：农产品包装

刘 振：马老师，说您对当前的设计热点有什么看法？比如说之前有一些老师也会提到的人工智能，就像AI，它现在对设计也产生了很大的影响或者说冲击。针对这件事您有什么看法？

马仕睿：在我看来，短期内我觉得它还是一个工具升级，这肯定是好事儿。就好像以前我们用 286、386 是种电脑型号，现在 CPU 不断地在升级，各种各样的变化，像苹果电脑的这个迭代等等的，它都是一个工具的前进。对于从业者来说，在早期它肯定都是好事情，当然它会出现所谓对重复性工作的淘汰，可能会对于局部个体来说有一些问题。但我觉得放在这个行业的角度去看，它肯定是解放了更多的生产力，就是你重复的工作不用做了，那你才有时间精力去做那些还必须要去做的，你的价值实际上是被提升的。但是短期内，从事制作行比较强的这些岗位，以前抠图的活是无限的，那现在抠图的活突然被取代了，就只能接受，就好像工业革命的时候，不是也有很多手工业者也会被淘汰，机器化革命之后，又有很多的工人被淘汰了。这个东西是无法回避的，从之前的经验来看，只能是尽可能的去自我调整，去接受它。但是推演到更后来，人工智能这个东西的状态，我还是比较科幻派的，我觉得他会取代人类，像很多科幻片里演的那种，人可能就衰落了。这也没什么，很多物种都衰落了。

刘 振：了解。因为我这上半年去深圳开会的时候，遇到广州美院的老师，他们说，因为人工智能突然兴起，导致今年报考他们学校的大量的减少，这个冲击还是好像挺大的。

马仕睿：那这也是好事嘛。因为我一直觉得这个行业的从业者偏多，因为设计行业其实很饱和，比如我的同学，最后做平面设计的其实极少，学校的学生数量对这个行业就是过剩的状态。

刘 振：那就是说人工智能反而是对这个行业做了一个更大的推动。

马仕睿：肯定是好事，我觉得。

刘 振：我最近和几个老师聊起来人工智能，我发现一个问题，就是我们设计行业的老师，总体上都还是挺乐观的，就是觉得这个对我们的帮助会更大。就

像刚才您说的，您期望的这种单位价值，可能说通过人工智能会体现得更充分一点？

马仕睿：有可能我个人的问题还是在商业运作层面有一些不能把我的能效释放到更大。但这是我个人的问题，我觉得如果站在行业角度去看的话，这个工具的更替肯定是优点会更多一些。



马仕睿：外卖包装

刘 振：优点会更多一点。好的，那么我们问下面一个问题，想聊一下设计活动它对您自身有哪些影响？

马仕睿：有点抽象，对于我来说，我是比较内向的人，所以我的工作在我的生活中占的比重是非常大的，我几乎 70% 以上的时间和精力都在从事设计这工作，所以基本上我无法将自身和设计分开，我的设计本身就是我，有些设计师好像也是这样，就是一步一步的，就和这个东西捆绑的很紧，我的人生很难假设了，就是说把人生假设成另外的一个方向。我太太也经常会说我没有生活，就是这么一种状态。

刘 振：就是说设计它本身就占的时间太多了。

马仕睿：对，比如说我学习了一点新的东西，那肯定也都是跟工作有关的。比如说我聊一些八卦，那也都是设计圈的八卦，比如说我出去跟人接触，大家说的也是这个相关的事，高度的专业化，比如这些话题、圈子什么的。

刘 振：您刚才提到学习这个词，您平时在设计活动的同时，是不是也要学习一些，新近出现的一些技术，风格什么的。

马仕睿：我觉得我们这个年代的人接受的教育体系，整体来说把我们训练的都比较被动。我也是现在有小孩子之后才开始了解教育，之后才会关注到所谓主动学习、终身学习等等这些能力。但我个人在这方面是比较缺失的，我的学习还是处在一些被动的角度。首先本身技能方面没有扩展这个领域的边界，我只不过是在我的领域中不断深化，就是磨练自己的技艺，它更像是一种练习，比如这个动作之前做不好，你练 100 次你就会做得更好。但认知角度的东西，好像没有特别主动的去拓展，就是自然而然的有一些想法你会越来越现实，也说不上是更好，但也不完全算是学习。



马仕睿：《燃烧青春》

刘 振：对，像刚才您提到孩子，我女儿现在 6 岁，平时她们也读一些绘本之类的。那您对绘本有什么样的看法吗？就是从专业的角度去看这些绘本。

马仕睿：绘本有很多翻译的，从我的角度来看，我觉得汉化翻译的设计上，国内目前空间还是很大的，很多东西做的还是不够好。绘本本身是一个挺高级的东西，因为它强迫人把一个事情用一个简单的、有效的、更容易懂的，还要带有一定的趣味感，进而传达一种更生动的东西。这个是对设计有很高的要求，我觉得往往那些经典的绘本是比较优秀、比较高级的。我自己也挺爱看的有一些绘本，我也有自己喜欢的绘本作者，比如日本有一个叫五味太郎^①的。

刘 振：是的，我也挺喜欢他的。

马仕睿：对，我就挺喜欢的，我觉得他绘本平涂水彩的那种感觉挺好的。但其实小孩并不是特别喜欢抽象的东西，我也看过一些设计师向的绘本，他做了一些很有设计感的抽象一点的东西。但据我观察，我觉得我女儿对这个东西她就一般，她非常喜欢的还是那些特别具象，但是你可以去看五味太郎的绘本，它在细节上是具体的，但它整体是有一点平面构成感的，这可能是我比较喜欢的原因。

刘 振：我好像读过他那个独角四侍郎什么的那种。还有什么奇幻超人不是他的？

马仕睿：奇幻超人是另外一个，是画那个恐龙的，那个霸王龙系列的叫什么我有点忘了。

刘 振：对对对，这几年陪着小孩读了很多绘本倒是。那么接下来可能是一个比较宏观的问题，您希望这个设计活动对人类做出哪些贡献，或者说您认为这个人类理想的生活应该是怎么样的？

马仕睿：人类理想的生活？这个问题确实很难说。我觉得首先在设计这个专业上，我觉得设计师他都有一定的社会属性。我们的工作往往是服务某一个群体，所以这可能也是这个工作带来的一些成就感。比如设计一本书，你会想如果

^① 1945年生于日本东京，毕业于桑泽设计研究所工业设计科。曾从事过工业设计、印刷美术图案设计，二十七岁时开始创作图画书，已出版了300多本创意独特的图画书。

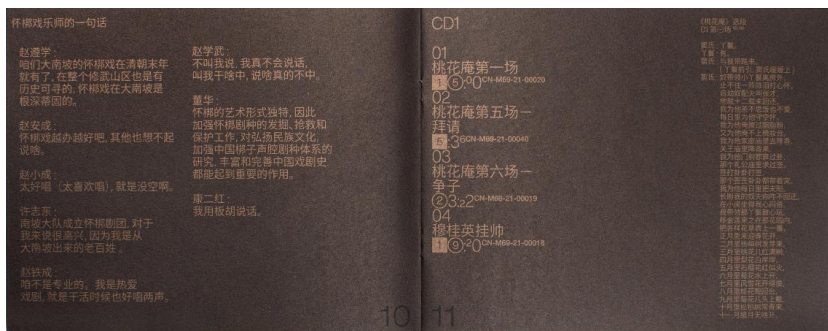
这个书它本身内容比较好的话，它可能有十年甚至二十年的价值，可能人们在二手书市场还会看到你的工作成果和痕迹，大概是这样。但是如果我从人类的角度对美好生活的期待，那我觉得想要安全稳定的社会，比较富足的社会，挣钱不太难的社会。不用总想要进到一个另外的一个阶层，作为普通人，工作有收入，然后平稳安定，我得是最好的。这跟我人生所处的阶段特别有关系，你早 20 年问我，我肯定会强调那些自由、可能性等等的，但我现在的心态就是带着孩子，我就是希望安全稳定，就是确定的东西越多越好。

刘 振：是的是的，好像是有孩子之后都是会不一样的。

马仕睿：其实我觉得设计现在在国内环境已经挺好的了。我们刚毕业的时候，大家说学设计，都觉得很抽象。问你是设计楼还是设计车，但是现在提到设计，大家会知道有什么品牌设计，平面设计等等，对于我们这个行业已经是挺好的进步了。

刘 振：对，我确实觉得现在进入了一个设计的大时代，大家可能都会对设计有一种自己的品位，或者说一种需求。

马仕睿：对对对。



马仕睿：《怀邦》

刘 振：那么下面一个问题：您比较推崇的设计类的著作刊物或者网站有哪些？对于我们这个高校的学生来说，特别是设计学这个专业的同学，你有什么可以推荐的作品吗？

马仕睿：这一题其实最好还是我回头发给您，就我这么说起来，我肯定会推荐比较简单的那些基础的。比如说艾米尔·鲁德的《文字设计》^①，中信出了；还有布罗克曼《平面设计中的网格系统》^②都是比较通俗和基础的，也是对我帮助最大的。能把一个非常基础的东西总结到让人常看常新，会让我觉得这些东西特别有价值。网站的话，我觉得就是PIN，瀑布流，是挺重要的，虽然它很碎片，但现在网站都有一个大数据的功能，你可以利用这些东西去梳理自己的喜好，如果你不登录自己的这个账号，你会看到一个画面，当你登录了自己的账号，因为他会根据你的搜索喜好等等的，他会给你一个你的瀑布流，这样其实是一个非常好的认知自己的工具。

刘 振：是的。最后一个问题，因为我们现在也办了一个《设计哲学》的刊物，我想具体跟您咨询一下，比如像我们有时候设计这个封面，涉及到字体版权这方面的问题。像您的设计活动里面会不会碰到类似的这个问题？

马仕睿：商业设计的话，就是让客户购买字体版权。出版行业现在也已经很规范了，就国内的出版社来说，它都会有自己的字库范畴，比如说有的出版社买的方正的，有的字库是买的汉仪的，这样你在做之前要大概和编辑沟通，了解一下他们的字库范畴，在限定的这个范畴去做东西。那如果现有的可用字体都不能满足你，你就自己去写字了，就是这样。但是我个人反而比较注重开源字体的使用，我基本上就是用思源宋、思源黑，我用的这套是从 Googlefonts上下载的 Noto

① 《文字设计》作者：艾米尔·鲁德、出版时间：2017/11/1、ISBN：9787508668130、出版社：中信出版社。在国际平面设计领域，埃米尔·鲁德撰写的《文字设计》是举世公认的经典教科书，可以说，作者一生在文字设计方面思考和探索的精华尽在其中。全书围绕文字设计的形式和相关技术流程展开，这些都是视觉传达领域的设计师在其职业生涯中所必须面对的。

② 《平面设计中的网格系统》作者：约瑟夫·米勒-布罗克曼、出版年：2016-6-1、ISBN：9787532298570、出版社：上海人民美术出版社。本书主要介绍了网格的功能和使用方法，旨在为平面和空间的设计师们提供一个实际的工具，让他们可以从概念、组织结构和设计上更有效、自信地处理和解决视觉问题。

系列，全字符，而且包含很多奇怪的文字，它很全，基本上我只用这个字体在绝大多数。

刘 振：原来这样的，我们现在设计有时候就还得看看这个能不能使用，有这样一个问题。

马仕睿：Googlefonts可以看看，它上面应该全是开源字。

刘 振：那好，今天非常有幸能采访马老师，非常感谢您。跟您能学到很多方面的事情。

蒋元涵专访：水墨动画与中国动画电影

访谈者：蒋元涵^① 刘振 访谈时间：2023年12月10日上午 孟科彤整理

刘 振：各位老师大家好，我是《设计哲学》的主编刘振。那么我们这个刊物呢，其实就主要是根据我们这个题目，从设计学这个角度探讨一下哲学的问题；那么同时呢，从哲学的这个角度探讨一下设计学的问题。因为我们刚刚进入到一个设计学这样一个大的时代，我们各种各样的设计活动非常的多。但是呢，我们对于设计活动还是缺少一个非常有高度的一个把握。我们想通过这样一个刊物，推动从设计角度或者从哲学角度，对设计学进行一个深入的反思的一个过程。那么今天，非常有幸我们邀请到上海电影学院的蒋元涵教授，来给我们讲一下他的水墨动画的创作，同时我们也可以聊一下当前中国动画电影发展的一个特点。我希望和各位老师一起聊一下这个问题。我们现在就进入这个主题。

蒋元涵：因为大家就是个探讨，然后我个人感觉大家对水墨动画这个题材，中国人包括亚洲人都有对水墨的情结，尤其受大中华文化的影响的这个区域内，已经深入到一种骨髓里面，我觉得是有种基因在里面的。但是水墨动画这个题材，很多叫水墨动画，但是何为水墨动画？其实它本质上应该还是个动画，但是它前面的一个状语，或者说它有个限定就是水墨，但是对水墨的这个词定义的这种表现，我觉得可能可以更多样的去理解他。然后我们对水墨动画现在当代的，尤其国内对水墨动画这种表达，各方面来讲，他也是受制于水墨绘画的一个本体的表达，就是我讲的现在的这个国画界对水墨这个电影表达。我们动画的很多的创作人士他也是脱离不了这个大前提的。像最早的是我们中国水墨动画，最早的一部水墨动画是《小蝌蚪找妈妈》，据说这里面当时有一个小插曲、小故事。最早的时候，中国动画从解放初期走向世界，在当时尤其是在东欧国家，包括前苏联，很多的展会上面有展现。但是呢水墨动画当时是以上海美术电影制片厂，可

^① 蒋元涵，上海电影学院教授。

能最早说还不叫上海电影美术制片厂，他叫东北电影制片厂的华东美术组。东北电影制片厂，最早其实是在原来满洲国的这个电影制片厂的基础上。因为当时满洲国解放以后，咱们建立了东北电影制片厂，然后当时随着部队的南下，在上海就建立了一个，最早是上海美术电影制片厂前身的华东美术组。当时的这个领导人应该是后来上海美影厂的厂长特伟。当时全中国所有解放后的高校也好、各个领域也好，都想向前全苏联学习，动画也是一样，所以很多做的动画片在国际上去比赛，那个片子就感觉就像学苏联的片子。后来在捷克还是哪个国家参展以后闹了个笑话，中国的影片拿了个奖，拿了个奖以后呢，下面的这个老外在就说，哎呦，这个苏联影片蛮好的。那其实是中国影片，很多老外以为苏联影片。这个事件就刺激了我们很多的上海美影厂的这个创作人员。回来以后，就要从中国民族的本色、本体特色里面去找美术风格，这个之后才有《小蝌蚪找妈妈》。这里面还有个小插曲，当时这帮人一回来以后，当时上海市市长陈毅就跟他们讲，咱们要做这个自己风格的，他就提到了能不能从中国传统，比如说水墨画里面找找灵感。那么当中有一个当时美影厂的一个年轻的学员，在洗脸的时候对着这个脸盆，以前的搪瓷脸盆上有那种画，然后那个水倒下去之后，下面这个搪瓷上面的画，就有点浮动、有点漂浮，摇摇晃晃的这种感觉。他当时就非常激动拿这个画就去找领导，他说这个就是水墨画的感觉。这个人不是别人，就是后来的《三个和尚》的导演——阿达。蛮有趣的！然后他们就从这里面找灵感，去找当时的水墨画的大家，找那个齐白石的这种风格。因为当时找齐白石也没找到，就找找临摹他的这种风格的。也就是说当时的水墨画找灵感的时候有一个非常大的一个特点：当时美影厂是一个开放式的。他找的美术设计都是当时的大家。从《牧笛》找的李可染，到后面的《山水情》找的浙派的画家。当时的水墨画都是找了当时的一些大家，也就说水墨画的特点其实是跟当时的题材，跟着这一些所谓的大家去走，而且美影厂最大的一个优点是：他当时的美术设计是开放的。不是从本体的自己的内部里面去找，大多找的是一些大师级的。包括那个《大闹天宫》，《大闹天宫》找的是张仃，张仃是中央工艺美院的装饰大师，然后后面的比如《哪吒闹海》好像也是张仃。



《小蝌蚪找妈妈》

刘 振：《哪吒闹海》是张仃，《大闹天宫》好像是那个张光宇。

蒋元涵：对！张光宇，根据张光宇的《西游漫记》，所以呢他的美术设计是开放式的，找的都是大家。然后美影厂根据动画的特性再进行调整，让他改编成适合动画的设计跟制作的工艺。

这个我认为水墨动画首先的一个前提。他也是要紧紧密结合当时的这个时代的水墨动画里面的表现主义的大家去展开的。那么借此我想讲如果我们当代再来做水墨动画的话，其实也是应该是要从当下的水墨动画的表现大家上面去找，不要从动画界内、动画圈内去找，那太局限了，就所谓的叫功夫在诗外。我先开个头，还是请刘老师再来那个抓一下线。

刘 振：好的！谢谢这个蒋老师，那么我们就特别感兴趣的，比如说像蒋老师您大概是这个从什么时候开始水墨动画的一个创作，就是有什么样的一个历程，我想先了解一下这样的一个情况。

蒋元涵：严格意义上讲呢，其实我做的倒也不是水墨动画的一个创作，我

更多的实际上是做了一些水墨动画的数字性的一种表达，或者说水墨画的一种数字性表达。这个我觉得是很有意思，因为你想啊，中国的水墨画它有点局限性。为什么是有点局限性呢？因为我觉得是这样的，任何一个事情我们都不能把它绝对化，然后任何一个表现说法，它都有它的一个局限性。那么中国的水墨画，其实也有它的局限性。它的优点在哪里？它的优点在于它这个笔是毛笔，是可以转的，一转，又可以蓄水，它这个表现力无穷，这是它的一个特点。然后再到宣纸，宣纸本身的一种表现，比如说可以晕、可以染、可以各种有机的生长。但是它的缺点什么呢，就是水墨，它要用水墨来表达我们事物当中的光影，你会发现很难表达。

刘 振：嗯是的

蒋元涵：因为你看中国古代的绘画，山水啊，花鸟啊，从放宽的这个山水乃至我们讲的八大这种简笔，然后到当代的，当代就比较多喽，各种各样的种流派。但是实际上当代真正给我们留下印象的人物画反倒少之又少，就是你印象中真正能代表我们中国这种传承精神的，像古代那种《泼墨仙人图》、《布袋和尚图》那种又简笔、又简约的这种代表一种东方精神的画就少，特别少。我们当代水墨画是什么呢？越画越工！我这里讲的这个水墨画，把工笔画放的稍微弱一些，我重点是在像《山水情》里，那种带点写意的水墨画。这种水墨画你就发现它一个特点，光影是它一个局限性很大的一个表现。但是你会发现实际上我们在叙事的时候，刚才讲到表现电影，电影里面如果说没有光影、没有色彩，其实它的叙事、它的美术的象性就落了一大块。那么水墨，我们讲墨分五色，本身颜色在里面，我们讲物理性的颜色在里面，并不是它没有太大的作用。它有更多的抽象性，它是用墨色来替代所谓的，或者说象征着所谓的各种色彩，用线条来概括各种各样的变化的形体。水墨其实它真正的一种审美意象带有一些抽象意义。那么这个问题就来了，我们现有的这种电影故事的叙事，就变得要去表达刚才讲的这种带有抽象性意义的表达，他就会有些问题。这样子，可以的话，我来共享一下我的一些水墨画好吧。



《山水情》

刘 振：可以可以，好的。

蒋元涵：这个简单的，我简明扼要的聊一下。因为也巧了，你刚才提的这个话题，在疫情的时候我在学校里面应院领导的要求，专门做了一个这方面的汇报，准备要创作这方面，所以我简单给大家看一下这个水墨动画。我讲的就是这个水墨动画在《山水情》到巅峰，后面就绝迹了。现在的水墨动画，仅仅局限在一些少量的广告，或者说中央台的一些广告，或者某些小的里面才会用到。一般动画片、专门做动画电影的就很少。最近可能有一两部，就把整个一个历史传承给大家缩影一下。刚才讲的1956年《这个乌鸦为什么是黑的？》在意大利威尼斯展里面就闹笑话了，因为我们这个片子是苏联风格，人家以为是苏联人做的，那么当时里面真正有一个里程碑式——《骄傲的将军》，这个片子倒是非常值得大述一述的这么一个片子。《骄傲的将军》不知道能不能看一下，就这个。

刘 振：是的，我们小时候都看这个。

蒋元涵：这里面的特点就是它的这个电影技术，我们从技术层面来讲，音乐

他是用的京剧，美术设计用的是京剧脸谱，就全国化了。这个是当时非常重要的一个转折。当时就是特伟先生、导演，我还跟他合作过做过一个片子，帮他做过一个片子啊。华君武编剧。这个是当时一个比较让人家眼前一亮的片子。我们再来看看《小蝌蚪找妈妈》，这个当时是集体编剧。那这时候严定宪还是动画设计。就是我们讲的原画的意思。

值得一提的是当时的这个美影厂的这个音乐都做得很好，都非常有中国风。这个是李可染的《牧笛》，刚才讲的这个里面他们实际上是解决一些技术问题的。当时这个技术问题就是怎么样传统的动画电影摄影。因为大家知道以前的在没有电脑之前，最早的时候一九五几年六几年的时候，动画拍摄都是画在动画片，动画的赛璐璐片上面，这个应该刘老师应该知道的。然后赛璐璐片它是涂颜料的，涂上去以后你要它呈现一种水墨效果。因为水墨是主要属于晕开的效果它是做不了。那么当时因为这个事情，我觉得上海美影厂、上海人还是很聪明。用了一些非常非传统的方法解决这个问题，简单讲用现在的话讲就是多次拍摄，虚焦的拍摄、把镜头虚掉，镜头虚了以后造成一种晕开的效果。但当时这个实际上工作量很大的，相当于比一般的动画片的拍摄增加了2到3倍的工作量。而且这个技术在后来我们动画片到日本去展影的时候，日本人就疯掉，尤其像高畑勋这种很专业的人士都觉得这不可思议。真的是把东方精神做出来。日本人很想学这个技术，但我们是保密的，绝对保密！专利一直到后面还是保密。



《牧笛》

刘 振：像后面那个那个高畑勋他们做的那个辉耀姬，是不是也是学的中国的这样的一种风格。

蒋元涵：这个《山水情》当时的音乐很厉害，龚一非常厉害，龚一是古琴大师。也就是说当时美影厂是很开放，他一定是动员全社会的。编剧请的最好的编剧，美术请了当时最好的美术大家，比如说这里面人物绘制，请的是吴山明，这种水墨背景，请的贺军。这些人都是相当厉害的。我个人感觉吴山明的人物画出道即巅峰。他那时候的人物画可能因为美影厂要求线条很简约，所以他当时的画画得很简约，后面画的就啰嗦了我感觉。这个很有意境！然后后来90年代，这个水墨动画就越来越少。为什么？因为90年代美影厂改制了，市场化了。而且美术电影的水墨动画的这个工艺代价比较高。所以就很少有人去投资，一般实验短片比较多一些。当时是03年的时候，环球数码在深圳的做了一个3D的镜头的纵深。这个是当时比较早的，但是他有个问题，什么呢？仅仅是一种画面表达，还没有达到一个真正去用故事去叙述的这么一个高度，然后这个这种都是假三维，用面片式的做的《桃花源记》，他其实也是这个像皮影的那种效果，其实并不是水墨动画。然后北电的孙立军，他们做了一个水墨动画，这也是个问题。他做的仅仅也是一种比较平面化的，只是一个做到的一些画面表达，还没真正达到一种叙事，如何去讲故事做不到。这是工笔的，这个当时出来以后大家也是感觉眼前一亮，他模拟宋代的绘画，其实这个作品原来只是一个实验作品。他就是把宋画动起来，后来呢，可能想让他去参加奥斯卡的那个比赛啊，奥斯卡短片比赛可能有时限定，就比如说你要超过十分钟或者多少时间，他去凑时间后面的讲故事就乱讲，就完全不知所云，后面的画面表达跟也跟不上。还有最近做的一些，比如说那个像中国唱诗班做的一些《红豆》等等系列的，实际上已经日式卡通，日式卡通风强一些，有人也说叫新国漫。你说是嘛也算，但实际上这种的卡通风还是太强，水墨的这种感觉就弱了。这就涉及到一个怎么样去定义水墨这个概念，水墨概念如果说你要把它变成一个水墨的韵味的表达，水墨本体就差的比较远啊，然后这里面我倒推荐一下我喜欢做事情啊，我喜欢纵向横向比，我们不能是在国内比，我们比一下国外的，我觉得国外有些片子，就你刚才提到那个这高畑勋的《辉耀姬》，就会提到。我们来看看《父与女》，有些的我觉得虽然不是水

墨动画，实际上是用日本水彩做的这种风，但是我觉得他有点接近水墨动画的一种精神，这是获了奥斯卡奖的一个短片，很棒的一个短片，尤其叙事讲得特别好，整篇没有对白，剪辑有力，大道至简。



环球数码《桃花源记》

刘 振：那这个是有光影的这种效果。

蒋元涵：对，他其实无意当中从构图跟叙事上解决一个时间性问题。因为光影就涉及到时间如果光影不表达，你的时间性有时候就很难表达。所以他这上面，就是值得我们国内水墨动画的借鉴，而且通篇没有对白，所有人都看懂。我记得这个短片我在多年前在那个无锡，就江南大学给他们上课时候讲的时候，他们的一个副院长过来听课，他看完这个片子，眼睛都湿润了，短短的9分钟10分钟啊。他后来就问我，蒋老师这个片子也没有那么长时间我就看了那么感动的。这个就是艺术动画的魅力！

刘 振：好像现在有专门就是创作这个，就是诗意电影的。这样的一种小动画，可能十几分钟就很好看的一个片子。

蒋元涵：所以我觉得，这个涉及到水墨动画的一个方向问题，还有叙事表现跟那个画面表达的问题。这个是另外一个片子，是一个美国的杨百翰大学的一个教授啊，他是个好莱坞的一个动画导演，他做的一个短片。我觉得他这个短片也有这种，某种意义上讲其实可以把它升华成水墨风那种感觉，大家可以看一小段啊。我们可以从中借鉴一下，他也是身体很有力很简洁也有光影的表达，这个很好。虚幻跟现实之间，梦幻中表达。这就充分的运用了这个动画片的叙事的特征，就一下子就很有魅力。一个线条的消散一下子可以表达一个人从真实到幻影的感觉，你看他在这个人体的这个运动的表达时候，那种线条、那种质感，就很多像我们中国的这种水墨里面的，这种泼洒包括从书法里面的线条的表达，就充分体现出水墨这种精神的东西。像老外不是用水墨但是他有些触及到了。我们再来看看另外这个，我们就谈到高畑勋了，高畑勋一部我印象很深的就是《我的邻居山田君》，讲的非常幽默、很有趣，但是被低估了一部影片，很简洁。还有一部就是刚才刘老师提到的，《辉夜姬物语》，可以说他是也是日本的这种古代的，可以说是神话题材吧，应该不能算神话啊，因为他也是历史，也可以算有点神话的意思啊。然后他那个风格呢，其实是可以看一下，自然是更多有一种水彩的感觉，就是铅笔勾线，加些淡彩这种感觉，但是我们从某种上，如果我们把意义放宽一点，其实也是很典型的水墨啊，当然他这个工艺是用传统工艺来做的。还是用传统工艺，高畑勋跟宫崎骏都特别喜欢用传统工艺来做，但是这种表达，其实用当下的数字化完全可以做得到。

刘 振：但他这个一开始好像也是，光影的感觉很强。

蒋元涵：对。他是这样子，他没有光影的时候不需要光影，他就没有光影。你看这里面没有投影，人物就拼图，但是有些画面、有些桥段的一些场景需要与这个光影的时候，比如在室内或者有阳光照射的或者要强调这种感觉的时候他就有光影。所以这个也是很聪明的一种做法。这是另外一部奥斯卡的一个入围短片，其实某种意义上讲也是有点像淡彩啊风格的一个绘画啊，所以这里面我就自己给自己下了个界定就说其实我们自己界定所谓的水墨动画，有时我们是不是把自己框死了，老外就没有这个概念，他反正什么效果好用什么。铅笔淡彩也好、

油画表达也好或者说各种风格表达，他只要适合画面表达就可以，但我们自己就是为了要水墨而水墨的时候，然后我们可能自己某种意义上讲，自己给自己造了个围墙造了个框架啊，然后就拘束了。

刘 振：这种水墨的表现力，还没有充分的发挥出来。

蒋元涵：对！这个是法国戈布朗动画学院的他们一些作品，他其实也不是水墨，他是黑白的，但我觉着有一些借鉴意义，你看它里面的这种黑白光影的这个层次感啊。虽然是黑白画，但是你会觉得它里面的光影的表达，比我们很多的水墨画或者水墨动画表达，都要更有那种意境跟穿透力，还具有空间感。看看这个。这个是典型的国外的绘本的风格。但是人物是带点那种水彩或者说西方的水墨的墨笔来画的这种效果。然后我们再看看这种效果，所以我在这里面就想到了一个什么呢，就是刚刚讲的。这个是那个Netflix出品的《马可波罗》电视剧的那个片头啊，他是用这个水墨晕染的一种生长的这种效果来做一个片头，所以我就是觉得这个感觉。我在想怎么样去定义这个水墨。当代水墨或者水墨特征，何为水墨特征呢，我想的就是我自己随便写了一下就是随机的这种瞬间的这种流动的墨韵啊，水的流动啊然后极简的里面分成各种灰度的色调性，水墨本身带有这种线条的有所呼吸，就跟刚才一个短片里面，一个人物这种变化中一样的。这种线条、这种节奏感、书法感，我觉得这个上面可能要做些文章，这样一来的话，其实就会有突破。但是我们国内水墨动画突破的瓶颈在于怎么样去对水墨本身这个词的界定，然后我们就局限了，然后也被水墨本体的这个当代语言发展局限。这是当时的一些思考，我们现在的所谓的水墨更多的就是把传统的绘画，把经典画面把它稍微动一动，然后还谈不到叙事，更谈不到发展，水墨他本身的这种特征、这种精神发展啊，哆哆嗦嗦的，有点这种感觉。

刘 振：其实这个是不是就在某种程度上其实也是对我们这个水墨画本身有一个要求，就是说它可能需要一些更多的一些表现的一些语言。不光是我们做动画的人是这样，而是说这个艺术家们他们本身这个水墨的语言也要需要一些拓展。

蒋元涵：这个我非常同意，实际上就是被他的水墨本体的叙事语言上面所局限了，所以这个精品就出不来，然后我们动画家又被这个水墨的本身这个词给限制住了，就变得哆哆嗦嗦。老外没有这种局限性，你看刚才的那个《父与女》他的叙事多好啊。其实所以呢，这上面是我觉得是一个相互的，一方面传统的水墨动画家们或者目前的说水墨画家们的这个叙事语言有待突破，另一方面是我们的很多动画家对水墨的本身的叙事的这种表现力上面也有待于突破。再看看啊，因为时间性的问题我们快一点，当时也提到了，水墨音乐是中国的符号嘛，08年奥运的这个画卷等等都是符号，但是怎么把它崭新的利用当代的科技当代的这个载体，比如说这种人工智能也好，AI也好还有包括各种表现的载体，各种屏幕，各种各种表达。怎么样把它更好的运用出来、展现出来，我觉得就要把我们的水墨本体的这个词要再拓展一下。



《父与女》

刘 振：是的

蒋元涵：这就被局限了，这个是当时的创作的一些研究，后来自己也做了一

些实践，大家可以看一看啊，简单看一下啊。当然我自己这个创作题材，一般是按照这个路数去走啊，先是题材的选择，因为水墨动画他按正常的叙事可能更加的擅长，所以我就觉得就是这种表达，戏曲类昆曲类的或者是带有那种舞蹈性质可能对水墨动画的这种表达选择性就比较好，题材的选择就跟刚才放的老外的那个sort you，那种感觉他就比较适合表现出水墨动画。他本身的一种表现形态，他的擅长，你要全部动画去做一个正常的一个九十几分钟或者说120分钟的一个正常动画片，大家伙会觉得审美疲劳而且也不是他的擅长，然后水墨动画它有一个特点就是水墨本身就比较简约嘛，我们为了画面简约而简约然后可能重点、精力都放在这个画面表达上面去，而忘了这个它本身的这个叙事讲故事是最重要的。讲故事是里面核心部分，这里面讲到高畑勋。这是另外一个题材，就我觉得从家庭小事就像抖音、像小红书或者类似这种小平台或者说那个TikTok，那种短的用水墨的这种小清新的这种表达，我觉得倒是蛮好的啊带点高畑勋那种风格作品，微微带点色彩、带点调性来表达可能蛮好，还有讲的这种诗意的带有水乡人文题材的，比如像《父与女》那种啊，这种表达的话也是比较适合这种水墨的表达题材，再有一点哲学思考，人们是关怀那种的。不是Dior的啊，Dior的完全日式卡通风格或者所谓的新国风，他整个调性就下去了。比如说水乡题材的，然后这个谈了一下时间表去录，我当时在做一个片子，想做一个水乡题材的，叫《肉元》。在这个水乡小镇上，一个老奶奶一个猫啊，当时做了一些概念设计，画了一些写实线的。这种猫的表达也是借鉴了一个戴维亚的一个画水彩的艺术家，然后他画猫的这种感觉，我觉得几笔头构成，倒比较好，然后准备用这个他的这种风格来画这个，所以当时画的水乡一些概念图用马克笔加的淡彩。这个是一些概念图啊，还不是真正去写生的

刘 振：您自己做的那个动画的短片能不能给我们放一下。

蒋元涵：我这里面是这样，我放一些画稿吧，因为这个短片目前还在制作当中，我放一些画稿给大家看。这个是平时画的一些人物稿啊，这个是其中一部分人物啊，我来看一下啊。有的在我的Pad上，不在这个电脑上，在这个电脑上只可以放一些这个效果的，给大家看一下。人物画比较多一些，这个直接在这台

电脑上画的，用一个分镜软件直接画的，这是一个人物系列的给大家看一下，然后我用快速播放的方式，这个就是直接用那个TBS上面这个软件直接画的就带一些水墨风格的画的啊，当时画的是NBA里面的一些人物画，这里面是加音乐的然后不知道今天怎么回事，就没有音乐播放，简单的给大家看一看。这个当时是做的另外一种风格的，这个呢带一点小工笔的这种效果。这是我给大家看的是另外一个，我喜欢看NBA比赛，我一边看比赛一边直接就画了，然后很这种稿大多数在看比赛的时候直接构想的，因为他这种比较当代嘛，所以用线就比较概括，就比较不像那个传统的线条如果碰到传统题材的话呢，用线就比较相对讲究一些。这个比较多，我就快速给大家放一下。蛮多的，太多了啊！这个像有的用线就比较，就是你不能用素描调性去画那个人物，人物的这个水墨更多的是用这种就，是用一些泼洒、晕染，然后线条要高度的概括一些去表达。这个表达就比较好。相对来讲。比如说你一工画的，一工就是有点像这种素描了，水墨去画素描的这种感觉那就不对，其实更多的水墨，其实应该是更多是像这种能看到线条的流动感。然后水墨在里面的变化跟层次那就变得比较有意思，无论你是用什么工具去画，其实更多的他的意境也是一样的。

刘 振：这个如果做成动画的话，那个效果会更明显一点。

蒋元涵：是的，我有做成动画的，但是因为今天限于材料还有准备，我有的很多在别的电脑跟还有iPad上面，今天就在这台电脑上可以给大家看一些比较简单的，待会给大家看到一些水墨的一些练习稿，但是呢不是成片，是一个草稿，大家可以看一看。这个是动作的这个小练习当中一种，然后给大家看一个小短的带点武侠风格的片子给大家看一下，这个是一个短片，空山灵雨的。当时做了一个小稿，这个给大家看。我不知道能不能播放音乐，这个线条就有那种水墨的这种表达，这种线条的表达是抽象的表达，这个动起来就比较有意思。这个是有音效的，稍等一下我看看能不能把音效调出来，大量的还没有给大家展示，我看一下这个音效。这个都是在疫情时候做的啊，然后最近段时间因为忙别的，一直没有好好整理。所以原来都可以播放，整个都有声音的配合的，那声音音效一配合就效果就不一样，当时根据很著名的一个电影导演空山灵雨，然后呢我把他再编

了一下，草稿啊这是草稿，相当于这个是这个分镜头草稿，大家注意一下像这个地方，比如说我们看到的像这种画面，就是你用传统水墨去表达的时候。他还是会有很多东西更概括的，但是如果你用当代数字化的去表达他就很容易就工艺上各方面的来讲就比较容易，所以我觉得这个上面对水墨动画本身的界定更扩展啊，其实用数字化技术去呈现可能会有意想不到的这种表达效果啊，这是我个人那个浅见啊。因为不知道怎么今天音乐播不出来，那个音效播出来之后，整个感觉就特别好有很多这种表达效果的。然后这里面有一个小短的，也是一个水墨这个是用做的一个水乡的一个水墨动画啊，看能不能看效果，这就是刚才这个软件做出来的，其实是个分镜稿啊。后面还有一大段，不在这个里面，刚才这一段解释一下，他实际上是我们动画传统其中的一个分镜稿啊，分镜稿也就是说他不是正式稿没有加原动画还没有加更多的中期制作，它只是前期的一个设定，把镜头的机位、角度、人物的运动方向给它定好，大概就这样子。给所有的中期的人员啊去落地、去落实，大概整个是十分钟的一个片子。然后这个只是一小部分，就蛮多的。然后我再给大家看一个，这个不知道能不能看，今天因为这个音效没播出来啊，音效播出来就应该可以看看。

刘 振：上海物语。

蒋元涵：上海物语也是做了一个另外一个短篇的稿子，当时也是疫情时候做的，很长的一个。但是随便看，看着玩啊，我不知道能不能播音效。这些都第一次给大家看，没有给任其他人播过啊，就很少给人家看，都自己瞎作的啊，自己做着玩的那种。这个比较当代化，人物造型比较q一点，受了徐峥演的一个片子《爱情神话》的影响，还有其他的一个题材的一个影响，然后做了一个小短片。我觉得有点意境，把这个有些味道给他弄出来了，把中年人的一种困惑、这种都市里面那种纠结、小人物的一些那个。然后他反映了一些东西，这个有点触动了我。我想趁机看能不能做一个类似的一个小东西的一个表达，当时还都是一些草稿，主要要配一些音乐、那个音乐一配就效果就特别好，就蛮有意思。我一个上海老哥们特别着迷这个片子，他这个人是个愤青，从来就一般电影都是骂骂咧咧的，一看这个片子，可能这个表达了他生活当中从小成长的环境，他觉得哎哟，

这个特别着迷。他其实开了个窗口，其实说哎我们生活当中比较朴实、熟悉的东西也可以表达出来，所以我就觉得他这个题材非常适合用那个高畑勋的那个，后面我想这个里面加几张抽象的这种表达，想把他这种表达更加有冲击力一些。这里面都是些镜头，很吵的一些镜头运用，简单给大家看一下，就是大概一些这种建筑里面这些啊，大概是这样。好，那个我大概就抛了个砖啊。接下来请大家聊聊，我现在很想听听大家的意见啊。想法讨论会！

刘 振：对，非常欢迎咱们进来的老师们啊，大家可以聊一下自己的一个感受啊，觉得这个蒋老师他的创作非常的有意思，而且是非常带有这种探索性质的，我们这个水墨的动画应该往哪个方向发展，我觉得是很重要的一个问题，我们能不能再创作出来像《山水情》那样的一个有影响力的那种水墨动画，觉得都是很值得期待的啊。

蒋元涵：很想听听大家的聊一聊，这个特别有意思。

刘 振：那么其实我自己，因为这几年带小孩，其实也是看了很多的这个动画片。所以说就是之前今年也是发表了一篇论文，也是写这个近几年中国的动画片的一个发展啊，它里边有哪些问题啊。但是就是说，像这个蒋老师你对于这个水墨动画的这么一个关注，还有这个创作啊，我觉得也是非常重要的一个话题，因为我们现在好像是越来越走向一个，就是动画电影越来越走向商业化，还有甚至说是这种成人化的一种表达。那么这种水墨动画，他这种表现的这种潜力到底在哪里，其实是一个很值得探索的一个话题，那么就像刚才蒋老师你创作的这个空山灵雨也好，还有这个上海的这个故事也好，那么其实会给我们很多的思考。其实我们的水墨动画，他可能就说会触及到各种各样的这种题材，而且呢它的这种表现力通过这种数字化的这种效果、这种光影的加入，还有这种线条的流动，就是说给我们耳目一新的这样的一种感觉。我觉得是特别有意思的啊，那么其实我想我们在这个会议里面的各位老师有很多都是做这个设计的，也有搞这个艺术的啊，有没有这个老师愿意聊一下自己的一个感受。

蒋元涵：欢迎我们各位，难得啊。很想聊一聊，各位老师一起来。二哥在吗？

二哥：在的在的，一直在听

蒋元涵：哎呦，那你那你不露个脸，你好好聊聊。我介绍一下二哥，二哥是一个我们沪上非常活跃的一个漫画家啊，人物漫画，然后他的风格有点像丰子恺，而且是高产啊，现在已经花了大概要3,000多幅了是吧。

二哥：应该有5,000幅的样子。我是个学生啊，我是一直在学习当中。一直对自己的这个画法和这个技法都不是很满意，一直在跟着元涵老师学习，那么我觉得就是说，水墨这个东西太深奥了，不是一下两下能学的明白的。那么目前我们要解决的，我自己感觉我自己要解决的东西，就是画一些能戳心的东西就是当代让人能关注的东西、能戳心的东西，那么比方说这个心灵鸡汤或者励志的或者说有一些诙谐幽默的一些东西。把自己的这个情怀和灵魂揉揉在这个一张小图里去然后如何能表达出来，表达的让人看着心里比较，哎一下戳到了心。我其实在找这个东西那么一直就是在寻找的路上。当然，这个技法也是在不停的在学习当中，画一幅画能满足3秒钟，然后就不大满意了，还有再继续寻找，就是这么个事。给大家介绍一下，我是个老学生，快60岁了，我非常迷恋漫画，当然能画动画更好了。每天一画，我也是坚持了快十年。在这个年前，网络上流行的这么一句语言是用一万小时去做一件事，其实这种网络语言说完就完了

我属于的比较轴，每天画一张漫画不蛮好，花上一两个小时、两三个小时。我算了一下，10年的话，2.7个小时每天这样坚持下来呢，我现在的编号已到了3,200幅的样子。就是快接近十年了，虽然没有得到很大的进步但是还是学到一些东西，对自己也是一个鞭策、对自己这个以后学习的也是一个鼓励，对孩子的孩子，我们和他一起坐下来，他做作业我们画画相互之间也是一种学习和鼓励，这个也挺好！这在这期间应该好好感谢一下元涵老师我的鼓励和指导，在你的这个指导下，我努力的在学习。虽然我这个老学生不是那么合格，再次表示感谢。

就像人家说的，什么叫灵感，其实没啥灵感。就是你在看电视的时候，看看

书的时候，看小视频的时候，在这个街头看卖包子的、卖油条的、农民工、扫垃圾的，你突然都会有一个句子，或者有一个画面或者你脑子里边呈现，这可以画一张很励志的，或者很会写的就是这么一个东西。由于这么多年来就一直脑子里有这个概念，要搜寻这方面的东西，那就突然之间就可能人就会发愣了。就是跟老婆在散步，都说你神经病，你盯着看什么呢。你在那，那么就那么个事了，就一瞬间的事，有了这么个东西，赶快把脑子里边的东西记下来，回家在电脑上或者在纸上画一画就是好玩嘛，你把8个小时以外工作、8个小时以外的碎片时间整理出来，然后他能成事最好，不能成事打发时间，忘记一些世俗的烦恼，听听笔涂画纸的声音，感觉这是一个最美妙的音乐，就是这么一个感受。

蒋元涵：二哥讲的蛮朴实，他是这样的。他因为专业出身，他是真正喜好。所以他的画的朴实无华，他不是那种画的很，就我们讲的很复杂的、很华丽的啊。他是那种非常简单的，像他的风格我就简单讲就是比较像丰子恺，然后呢加上自己很多人生的感悟。他重在感悟，我觉得这是很难的，因为我们很多的学生，现在市面上的，包括我高校里面我们的学生，画画的学生、小孩子蛮多的，而且有很多有天赋的，但是他们大部分精力都放在哪里呢，都放在这画的这种表达上面，就是日式漫画。这个我就想多讲一句啊，日式漫画这种造型现在面临个什么问题呢，人工智能跟他一讲，他马上造型就出来完了。他们就感觉特别恐慌，我所以真正的其实觉得人生的本质，包括艺术家的本质在哪里呢，其实在于你把人生的感悟表达出来，而且艺术家的本质就是我跟别人画的不一样，不是千人一面。本质就在于我不认为我自己画东西有多好，而在于我跟别人不一样，这个是很重要。因为这个代表你自己独特的感悟，这个就是你人生的这个阅历，跟人生的修行。我觉得这个就有意思了。

刘 振：当然蒋老师您刚才提到的，还有这个二哥刚才提到的，就说感悟这个词，我觉得也是非常重要的，因为就像我们近几年看到的一些这个动画电影，就说我在我的那个论文里边其实也提到过，我们的动画电影这几年好像这个市场也比较好，创作出来作品整体来说还是比较成功的。但是里边有一个问题就是喜欢去讲一些道理，但是讲这个道理呢，其实这个道理背后，他是缺少一种感悟在

里边的。就是讲道理讲的很硬，没有一个说让别人自动的会有心有灵犀那样的一种感动的一种效果。就我们接受的是一个道理，我觉得这个可能也是我们动画创作里边需要注意的一个话题，就是怎么是让人自发的受到一种感动。

蒋元涵：你的那个文章我看了，而且我仔细看了你的文章，其实给我很多启发你讲的是那个中国动画，神话型题材，然后你更多从人文跟社会角度去考虑问题，因为我一般平时，因为是搞创作出身，搞美术出身，更多的是从美术性、叙事性上面。然后你这个给我一个很大的启发，你这个神话题材，从人文的这种视角，从六个特性怀旧性、成长性、思辨性、消费性、模拟性还有个战斗性，这个就我觉得蛮有意思，尤其是后面的消费性、模拟性、战斗性更多是从一个社会性的一个角度去考虑问题，这个我觉得蛮有意思，对于你刚才提到的这个关于这个叙事、讲故事，如何让人家真正能接受。我个人感觉其实就以刚才的有一部动画短片叫《父与女》、他没有对白，他完全通过十分钟画面大家都看懂了，所以我觉得叙事啊，我们的创作者更多的讲故事要吸收以前我们古人绘画的一个非常重要的一个审美特征，就是什么留白。你要观众自己去悟、去参与，不要把话讲满了，那大家就自然就感觉感悟到，那自然创作者和观众之间形成一个良好的一个互动，观众从你的画里面，他体会到你表达的意思，甚至有些并不是你想表达，他自己感悟到。那这个就更高了，那么这个特性其实要求我们创作者更多的是不要把话讲死、讲满，要讲的更加的留些空白，留些那个模糊性。不要全部都很确定性，跟教师一样说教，不需要让观众自己得出一个结论，或者得出一些方向，那可能是你的答案，就有更多的可能性，这个就很有意思。这一点上面我觉得我们动画创作者的这个更多应该向讲故事、更多向周星驰学习。周星驰很了不得，因为他原来只是一个喜剧演员，最后上升到一个，真正讲故事的导演，从他的最早喜剧叫什么来着？

刘 振：嗯，《喜剧之王》。

蒋元涵：《喜剧之王》！然后到《功夫》，这他里面很多不仅仅是表演，更多就是导演的语言，他用很多的镜头就可以把故事就讲的很清楚，观众甚至老

外他听不懂中国话，但是他一看这个画面都看懂了，这个就是真正的讲故事的方式，所以这上面其实我们的这个动画导演们，或者我们叙事的这个创作者，应该留些白，留些空，然后更擅长用镜头语言去调动观众啊。

刘 振：我们刚才其实也讲到，就是像这种不同的这种艺术门类，他们的这种相互的借鉴，比如说就像以前那个电影产生之前，就说小说这种写法，他是另外一套写法但是自从这个电影产生之后，其实很多的这个小说家他写电影，他写小说的时候，写的就越来越接近于电影的那种感觉，我觉得都是在不同的这个领域里边相互的吸收和借鉴，他会取得一个更大的一个进步。就像那个我们的这个动画电影也是一样的。就像这个水墨动画，就我们刚才讲的这个水墨动画的时候，其实他的这个创作里边，我们水墨动画如果产生一种新的这种表现的一种需求的话，那么他是不是也可以对我们这些水墨画家，产生一种这个激发的作用。

蒋元涵：有时候弯道超车反倒有很多新的技术的产生。他会演变或甚至会改变很多传统的，或者原本的一些行业里面的一些操作方法，比如说刚才讲的，尤其当代的这种数字化技术，然后他的这种表现力完全通过一些技术手段，比如说刚才讲到像原来我们传统的这个水墨，因为限制于毛笔跟宣纸，他要去表达多层的这个光影效果，他就比较难，除非用工笔的这种效果。但它还是有局限性，但是用数字技术它就非常容易，因为它可以分层，分层之后人物的光影通过一两个制造，通过层次的问题就可以解决问题，所以我们就应该局限于对水墨本身的定义，而且更多的应该更多的追寻水墨的精神，我的意思就是他的中国画、水墨画的精神是什么，这个要去追寻。我们水墨画什么时候达到了真正最高峰、最顶峰，当然有很多说法，但我偏向于比如宋代，宋代的时候他的工笔也好，还包括他的写意也好，尤其写意化的那个牧溪，还包括还有其他一些当时的一些大将，他已经达到了很高的很高的这种审美高度，已经有很高的审美意向，那么可惜我们到当下没有很好的传承下来，比如说我讲到牧溪，牧溪是当时南宋的时候一个禅寺的一个扫地僧，当然他也没有条件去这进入当时高级的南宋的画院，甚至进入他也不屑。不被主流看好，但他的画就蛮有特色，然后有个机缘他的画传到日本，去以后日本就把他的画当做是日本的国宝，认为日本的这个水墨是精神

的一个财富。是这样，然后这个东西，这种精神，我想讲就是继承了他里面非常可贵的一种本质性的东西，它的本质是什么，就是简，大道至简。简约脱洒然后还有很强的禅意的东西。

刘 振：是的，因为当时我也看过一些关于牧溪的一些讨论，比如说当时后来的这些文人画家，他是因为强调这个笔墨、强调这个章法，反而呢，对这些禅意化，相对来说有一点这个排斥的作用。就是后来为什么牧溪的画，只能在这个日本看到，我们中国好像都看不到了。看不到就是因为这样的一个特点，但是我们看牧溪的画，比如说他这个潇湘八景，他对日本的这个影响就非常大。就像后来日本的这种浮世绘里边，浮世绘里边很多的这个场景，比如这个镜头的前面、这个画面的前面是男欢女爱的一个场景，但是他男欢女爱的后面有一个屏风，屏风上面就是画的一个潇湘八景表现，一种虚无的感觉，那么前边是很热烈的一个感觉，后面就是说虚无。就说你这个欲望的后面是什么呢，是虚无的一种感觉。我们都可以看到就牧溪他对日本浮世绘的这个影响是很大的啊，然后这个浮世绘后来又影响到整个西方的绘画的一个发展，这个就说他的这个影响。我们怎么去看待这个笔墨，其实也是一样的，就说禅意画，他的这种笔墨其实剥落掉了很多文人画他所讲究的那些东西，但是他可能会有更大的一个发展的前景。

蒋元涵：这个讲的我是蛮认同的。日本当代绘画为什么在美术的影响。在全世界美术影响上面，当代的尤其对西方的当代绘画他影响要比中国的绘画大。就是因为当时他们那个日本人到后面。比如说浮世绘也好，包括那个水墨的这种表达也好，传到西方去，尤其水墨表达他跟西方当代的这种节俭主义是一脉相承的。我这里面讲一个故事，就是我们知道苹果的乔布斯，大家都被他的这个设计的——苹果的简洁设计所征服，所有的后来手机设计都跟着他这个标准去走，但是乔布斯是这个简洁设计跟谁学的呢？跟日本学的。乔布斯早期特别推崇那个索尼的设计，而且他带着女儿过生日到哪去过呢，就到日本的京都，很简洁的这种日本的枯山水的这种小园林，而且他特别喜欢日本的这种禅意的东西，那么这个禅意的东西，其实人家后面的设计师评价，苹果的很多设计是借鉴了很多这个西方的极简主义，以及东方的这种禅意的。因为禅就主张这个极简嘛，而日本他在

二战后全民也做了一个反思，就说什么才是我们日本人真正在这个世界上赖以生存的核心力，什么是我们日本人在这个世界上存在的价值，讨论下来一个很重要一点，就说审美意向，就是日本的审美。他就还有这个自信，但可是日本人审美是谁给他的呢，就是我们牧溪这些大师给他。他们也承认牧溪是他们的美学的奠基人之一，应该算是。所以我们自己反而丢掉或者说忽略了这种精神的东西是蛮可惜的，其实水墨动画首先本身要解决的是怎么样去定义水墨本身的这个精神，是何为水墨真正的精神。这个精神定好了，才能去定水墨动画。那么水墨动画还是要考虑到水墨本身它的特征特质在哪里，然后哪些题材非常适合用它的来表达。因为水墨动画片的题材可以是上天入地，什么都可以。但是它的形式一定是有所局限的。这个形式就是各种形式，有的题材特别适合这个形式，而有的则不是。就跟一个人穿服装的这个风格，他一定有他的特性。然后中国的水墨动画其实也要找到适合自己表达的题材，不要人云亦云，要真正去找那种题材，然后这个题材又是跟你本土生活，还有传统东西能紧密结合的人有感悟的。

刘 振：有时候可能要找到这个东西。可能就是要就像牧溪那样。剥落掉所有这个不必要的东西的时候。你能把握住到的那个本质的。那个水墨到底是什么，有时候可能会更多的去表现出来。但是我们可能现在还是附加了很多的这种，比如说这种传统的这种东西，那么你可能会限制它的一个发展。

蒋元涵：对，自己给自己造了很多框，很多的围墙。用那个赵无极先生的话讲，就前一阵子我到那个杭州去看赵无极的画展，他里面有一段话讲的蛮好，赵无极就跟许江讲，许江是中国美院前院长，然后他说这个是我们不要坐在自己的这种框架上面，就是自己给自己搭了很多的局限性。他说世界很多东西都相通的，都国际范的。其实你从传统里面找到最好的部分，然后你跟世界的当代这种叙事表达结合起来，再加上你自己的特有的这种性格跟个性，就会产生很多有意思的东西。

刘 振：确实是这样的。就包括您现在对这个水墨动画的这个创作，都是试图来吸收更多的一些营养，我们创作出来一种新的这种效果水墨动画，那么其实

就像当时日本人，他吸收牧溪，他们这些潇湘八景的创作的时候，把它融合到这个浮世绘的一个创作里面，产生出来的那样的一种效果，其实我们可能，今天好像还缺少那样一种东西，我们怎么是不是能找到一些新的元素，就像您说的这种数字化的元素，来对他进行一个大的一个突破。

蒋元涵：这里面我刚好看到前阵子那个，因为刚才个二哥也在，二哥这个风格比较像丰子恺，他这个风格因为是涉及到一个东方性的审美，什么是东方的审美的精神，这里面其实构图是有一个构成的同类型的元素的，不同的变化然后产生一个对比，但是它又很东方，所谓东方就说你看它这个构图里面有构成上面有各种圆形或者扁圆形的形状，一些点，线是竖的线，一些线包括雨伞上面的这个框架的线条形成了一个无形的一个对比，但同时他又大量的留白，你看这块整个背景。因为东方绘画他背景是虚掉的，很多画面是没有背景的，就需要通过画面的，疏密对比来形成一个空间，那么这里面比如说最早就是我们往前推，我们这个二哥往前推的丰子恺，丰子恺推竹九梦二、小村雪黛最后到铃木春信等等，他这种尝试也是一个极简主义的风格就是说很简洁、很简单，减到不可再减。这是这个实际上是东方元素，一看就是东方元素化。然后而且也实现了扁平化，扁平化尤其这种扁平化可贵在哪里，可贵就是因为现在3D化或者AI人工智能呈现的照片式的，这种全景像的这种东西其实太多了，以后我们大脑会处理的时候会有点累，有时候会更加回归到像儿童一样的绘画，或者像非常简单的，这个倒反而在一大堆的这个图像里面信息里面就跳出来，反倒返璞归真。这里面我总结了一下就是比如说那个疏可走马、密不透风，东方式的审美，然后包括连环画，也就是大量的留白。当时记录了一些东西，这里面讲到禅画了，当时讲到八大是一脉相承，但是如果有兴趣可以研究一下八大，梁楷徐渭牧溪。他这帮人都是禅画的一种特征的，禅画里面也叫禅意画，禅意画就是有时候他们讲这种方法，当时还写了关于顶像，顶像就是现在叫人物肖像画等等。

刘 振：那像您刚才也提到，比如说像这个人工智能这样一个话题，其实现在人工智能它对我们这个设计领域冲击还是挺大的，您对人工智能在这个设计领域啊，或者说就是像动画领域他的这种运用有没有一些看法。

蒋元涵：在回答这个问题之前，我就想到一个故事，就是在一百多年前在英国，当时刚好是德国发明了汽车，然后在英国的大街上已经开始有那个出租车运营了，就有这个车子运营了，当时英国的大街上主要是那个马车，大家看这个英国一些老片子还能感觉到这个马车驾在路上噔噔噔噔噔啊，那个影片，老影片还蛮多，包括英国女王出来现在这种大型那个活动还是马车，所以马车可以说是在英国当时之前已经好几百年历史，然后突然车子一出现，马车夫傻了。因为这个抢他们饭碗，当时这集体到那个市政府去抗议，抗议说不能弄。那么市政府后来折中，民意不可违嘛，这个折中以后，就说那干脆你马车可以接单，但你开车你不能超过那个汽车，可能还要分一三五，一三五你可以开，二四六你不能营业这样去限行。那到后来，你看当代你没有马车，马车夫就成了文化遗产。这个历史可以说明这个时代的技术的变迁，人类永远是在应用技术上，面对这个社会形成冲击的变化，甚至行业的变化。那么我认为人工智能，我从目前我问问题，包括我的GPT4里面问他问题，他回答问题的智商，展现出来的一个效果，而且这仅仅是短短才发展了半年啊，还不到。我感觉迟早是一个大的趋势，而且这个趋势冲击力要比原先的我们讲的一个马车夫跟汽车制对比只有大，而不是弱。所以我认为这个人工智能的冲击力未来对教育、文创包括那个编程的所谓的脑力劳动者，这方面的冲击力会形成一个非常大的一个冲击，未来的三五年内，人人你要在这个行业里面立足，都得会人工智能，他会重新形成一个洗牌。而且从目前人工智能发展的一个速度来看，他现在最新的已经有好几个平台可以做不仅做图像，可以做视频了。视频就意味着也可以做动画，那么有两个中国的小孩，有杭州小孩在美国留学的，然后也在美国开发了一个小的平台叫Picut，然后我还用了一下，就是可以直接可以做视频，到现在做视频他还比较稚嫩，比较简单，就微微动一动。但我估计迟早的事情他是可以完成做那个视频跟动画，那么你说完全取代那不可能，但是在某些层面我认为人工智能会大大的增加一种可能性，就什么可能性，就是原先一些项目比如说一个动画电影、一个大的APP、一个平台，可能是要你这个团队要几百人上千人要一个庞大的一个团队，去运营一个或者开发一个项目的话，未来可能会产生很多的个体的设计师，或者艺术家、或者公司，他就可以完成一个强有力的IP、或者说一个作品、或者一个项目，因为人工智能它是

一个强有力的一个助手，你可以把它看作是一个甚至说是几千人几万人的一个公司的一个开发部门，也可以这样说甚至说不止。一定要利用好这个助手，或者他把你当做一个助手，当然也许有一天你只能成为他的助手，要对他好一点。因为人工现在发展下去，他可能也许有一天如果人类不对他进行限制的话，因为人类是有情感，他没有情感，然后如果有自我意识的话，他是可以操控人类。我觉得是种可能性，而且他在不断的发展当中，我提到的想法就是大家要尽快去学习AI的一些基本的沟通的方法，跟一些操作的那个技能，然后这样的话至少能提高你很多的工作效率，与时俱进。把这船票先要买上，我认为是这样的。

刘 振：确实是这样。我前面采访好几位老师，大概的一个意思其实都是这样的，就说这个趋势好像已经是不可避免了，还是必须要接受这么一个事情。然后看我们怎么去运用它，可能是这样的做法，那么其实它会对我们的这个专业产生什么样的一个影响呢，相对来说。

蒋元涵：我觉得专业，我们很多的学生看到很多东西之后，他都瑟瑟发抖，都很紧张、很担心。我女儿在南艺上学啊，她大一还是大二，刚刚大二。她半夜的时候看到这个东西她都哭了，因为她也跟其他小朋友一样喜欢画日漫，而且花了很多精力去画那种小红书或者抖音或者说B站上面这种造型画，她不一定喜欢我这种东西，因为他觉得他这个年龄就喜欢那种日漫的东西，我理解她。也跟我讲。他说画点那种的，你这种小朋友不一定喜欢，但是她后来一看到这个AI，她就慌了。她说我哭了，她说我是不是要被淘汰了，就等于说这个重新出来以后，你十多年或者多少年的，几年的这个功夫就白费了。那这个是个现实问题，那么这个怎么去解决这个问题呢。我个人解决就说，你打不过你强大的对手的话，你就加入他。这是肯定对吧。你先加入他，然后你把他当作一批那个非常厉害的这个工具，一辆车也好，一匹马也好。你是个司机，你要从马车夫转变成司机对吧，不要矛盾，因为这个现实已经这样了，而且你弄得好的话可能就是刚才讲的，个人化的这种IP项目在未来，我个人感觉就会有更多可能性，就个人化的、很多小型化的甚至个人的创业或者这种作品就会诞生，原来很多是不可想象的。但是这里面有个问题，这个教育怎么教育，我觉得这个教育是有大的戏台，

教育更多的不能像以往的，就靠老师、靠知识点来搞。这个事情，因为知识点、问题什么他都知道啊，比你老师还知道的多，肯定的。然后你再去这种灌输式的教育就毫无意义，就浪费时间了，完全浪费时间。那这个时候我觉得更多的是，第一个要有一个综合应用能力，就是你怎么样调用你这些综合性的能力，因为一个项目，或者一个作品，或者一个东西。他一定要动用各种技术，比如说他要动用人工智能里的视频技术，人工智能里面比如说这个编剧，还有人工智能里面的一些比如说美术风格的设定等等。但这个拿捏起来，他就首先需要有一个综合能力对吧，还是需要一个操控盘的一个综合能力。我认为后面他是特别要具备一些什么，就是你选择什么风格，选择什么东西是你定，那么这个问题来了，你得有很多对各种审美情趣的培养跟充分的了解对吧。我要的什么风赛博朋克风，还是什么科幻的唯美的什么什么风，包括宫廷新风或者吉普力的等等，或者PIX等。他是怎么样布局打光的啊，这些基本的储备知识。摄影机的机位怎么运动，你要发指令给人工智能，那你首先要懂这些指令背后的意义。那你这个储备是要有的专业性，你没有，那你就不知道跟人工智能怎么沟通，他就不能理解。这是一个，还有呢，我用人工智能的这个体会，我也用了人工智能来做一个编剧，我就感觉他这个编剧目前为止他其实还是比较中规中矩的，很多东西上面那你怎么样超越突破这几种，也就是说他做80分的东西很容易，很快你原来要一个月两个月的，他几秒钟就给你生成。但是你要走到99甚至超过100分给人惊喜、意外的东西，那你自己要突破，要添砖加瓦。

刘 振：对，有可能就这种艺术性的东西可能还是需要我们人来就是实现的。

蒋元涵：嗯，他其实是可以帮你简便很多的步骤，比如说你做一个基础的东西，比如说我今天我跟你交流了以后，我们要写一篇相关的论文。那我首先我把一些信息告诉他，他马上嘎达就给你出了一个大概框架。但是这个框架能不能用，也能用，但是如果说深化的话，你要有精彩的部分，他很多东西还是词不达意。你还是要把他润色、改编等等。但是他是一个很好的助手，这是没问题的。到目前阶段来讲，也许哪一天就创作性随着他自我学习都说不好对吧。但是简单

讲一句话，就是你赶紧得掌握这个东西，很多人都是说人工智能以为就简单，那个你还得储备很多东西的。还有人工智能你要懂得跟他交流的一种方式方法，他是有些他的一些特定的一些东西。那这样的话，你要的这个答案很多东西上面精准度就不一样了，效率会很高。

刘 振：那今天呢，非常就感谢这个蒋老师，他给我们讲解他的这个水墨动画的理念，还有他的一些分享了他的一些创作，我们对这个水墨动画有了一个更深入的一个了解。那么同时我们也了解聊的一些关于中国动画发展的一些话题。非常感谢参与这个今天这个讨论的各位老师。

蒋元涵：好，谢谢刘老师，谢谢各位！

数字媒体语境下的影像阅读方式研究

岑江涛

摘要: 在数字媒体的背景下,不同的媒介影响着影像的阅读,我们从过去的纸质时代转向了电子荧幕时代,我们使用着各种移动电子设备、非移动电子设备阅读着各类影像。在当下,大多数人关注怎么拍,而很少人关注应该怎么“阅读”影像。我常想,摄影在我们生活中到底扮演着怎样的角色呢?我们每天都在主动或被动的接收影像,影像对于我们来说到底传递了什么?在阅读的过程中我们又会发现,我们到底以什么样的方式、什么样的目的去摄影?在传统上,我们翻看一本摄影集是一种什么样的体验?本文将尝试探讨这些问题,并通过讨论阅读照片的方式来引出上述问题。

关键词: 影像阅读 数字媒体

Abstract

A variety of media, under the influence of the digital media, have the impacts on photographic reading, which indicates in our lives that the era of reading on paper has transferred into the one of reading via digital screens and that we can reach out to a wide range of mobile devices and non-mobile devices for the photographic reading. Currently, the majority of people merely put the focus on how to skillfully and artistically do the photo shooting, rather than how to “read” images. Some of questions that have oftentimes lingering in my head are that what type of role the photography takes in our lives and that what the image exactly conveys to us, based off of that we are, on the daily basis, passively or actively receiving images and that what approaches or skills and purposes we adopt and have toward the photo shooting and that how going through a photo album, in a traditional

perception, would feel like. The essay below will endeavor to deeply and explicitly have these questions discussed, and the central point of which is to bring up these aforesaid questions via the discussions regarding the approaches on photographic reading.

第一章 摄影的本质与特性

1、摄影记录性

摄影的本质是观看，人因拥有双眼而渴望观看，渴望记录保存。摄影的手段满足了人类观看和记录的本质需要。

记忆与“时间”一致，人类所感知的的时间呈线性，与记忆相同，前后相随叠加，摄影作为图像，帮助人类强化线性叠加记忆。——这就解释了为什么在这个时代，人们一直强化智能手机的摄影功能，不断地拍摄照片，不断地自拍等等。

摄影的本质是人类感官（眼）的欲望和内心占有欲的结合。人们渴望留住自己最美的瞬间或者是自己生活中最精彩的时刻，从摄影诞生的那一刻，这个使命一直被保留到现在。

2、摄影的机械可复制性

摄影作为技术的内在属性——“记录性”与机械可复制性”。

机械可复制性，不仅在于它可以复制现实世界，还在于“照片”本身自身的可复制性。这个世界有大量的公司、科技人员在为摄影的复制水平提高，他们有的制作更精良的传感器、镜头，产生更高精度的打印机、墨水等等……而事实上，这一属性都是为了满足上述人类的两种欲望而存在。

摄影的记录属性，摄影具有记录属性，这个功能和人类渴望强化记忆开始，变一直承担了重要角色，人们用摄影的手段记录了历史，记录了世界的方方面面。

由于上述两者相结合，这使摄影带来了第三个属性，“传播性”以及“广告

性”，这个特性使得今天绝大部分广告所有广告都使用摄影作为手段。

3、摄影与时间

摄影的时间性（瞬间性），由于人类不能够感知或者停留在某一个时间片段，而摄影可以，这就使得摄影具有最为特殊的一点——瞬间性，那些无法感知与无法停留的瞬间可以被摄影机保留下来。

动态摄影具有时间性（其余不做讨论）摄影的独特性——时间性：

摄影之所以作为摄影，有哪些独特的属性呢？我认为是它的时间性（瞬间性），那些有魔力的瞬间还是摄影最有魅力的组成部分，只是往往这些瞬间不易捕捉。时间对于人类来说是流动的，因此人们渴望凝视，而摄影的出现，则带给人们凝视的可能，在这之前，取代摄影成为人们凝视对象的，是绘画。

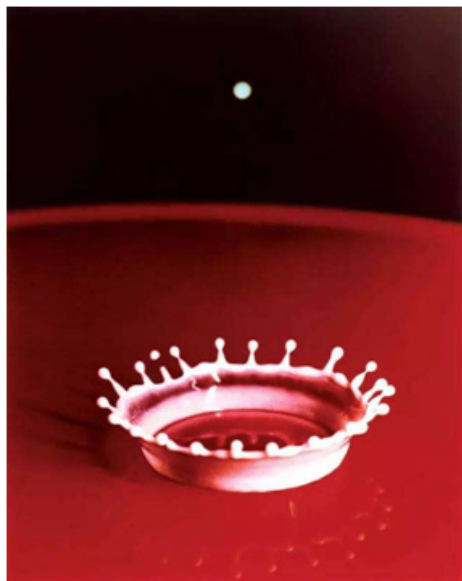


图 1 Harold Eugene Edgerton 作品

另一个作为摄影的独特属性是它的记录性，因为拥有记录性，所以摄影被用来作为各种各样的研究手段，各类学科都使用摄影机对行业内的学生进行研究与学习，比如天文学用来观测星球，气象学用来研究气流变化，地理学家利用摄影研究地形的变化，甚至如今的人工智能和摄影用来识别果树的花朵数量来帮助农业生产的发展。显然，科学研究不是纯粹的艺术，只不过由于艺术的外延随历史发展不断扩大，有一些科学研究的摄影被赋予了艺术的属性。

摄影记录了时间，架通与记忆之间的桥梁。

第二章 图像的阅读方式

1、线性叠加覆盖式

什么是“线性叠加覆盖式”？首先，“时间”决定了人类的“记忆”是程“线性的”“叠加覆盖的”一种“东西”，我们此刻发生的每一个瞬间都成为新的记忆覆盖在上一刻的记忆中，影像亦如此，我们这一秒看到的影像正在覆盖上一秒的影像，我们能回忆过去的影像，但是看不见未来的，这样的一种记忆的特点，我把它称作“线性叠加覆盖式”。

又比如说电影，是每秒钟24张（或更多）的静态影像叠加在一起连续播放而形成的。

在纸质时代，影像书籍都给予我们这样的阅读特点，我们阅读书籍的方式是一页一页的读，这一张图片覆盖了下一张图片。数字化时代，我们的电脑和智能手机里存储着各种各样的图片，尽管查找起来方便，但是当我们阅读的时候，我们还是习惯用“线性叠加覆盖式”的方式阅读，因为这是一种本能的习惯。“幻灯片”式就是这个原理。尽管有的交互方式是由下往上“叠加覆盖”有的是从左往右“叠加覆盖”，但是这个核心依然没有变化。

著名的图片网站Pinterest就是这种“多条”“线性叠加覆盖式的”的交互设计，极大丰富了观者的视觉需求，在静态的时候又变成了“非线性”的“多图并置”式的阅读，在滑动交互的时候，又是多条“线性叠加”，所以这种阅读方式非常优秀，同时兼顾了两种图像的基本阅读方式。而另一个在国际上较为流行的图片APP Instagram就是采用“线性叠加覆盖式”的阅读方式做的交互设计，用户只需要上下滑动屏幕即可浏览源源不断的图片。

至于为什么人类更习惯自上而下的阅读方式，这与生理结构有关，眼珠与头部自上而下的轻微运动更符合脊柱的生理构造，有研究认为自上而下的阅读更有利于颈椎健康。而手指的上下滑动也明显比左右滑动省力，加上最舒适握持手机屏幕是竖置长方体，这也导致了交互方式更适合自上而下。我个人看来，竖状的

连续性的读图方式更具时间感。

2. 非线性式阅读

(1) 图像并置的阅读方式

图像并置式阅读，可能是作者主观地将图像并置于画面，有意的让两张图片在观者的脑海里自然联想。这样的联结会发生一种难以描述的美感。在对细仓真弓的访谈中，她谈到自己的作品时说，她的每一张都是分别独立的，而将它们并置在一起的时候，彼此之间就会产生很多种可能性的共鸣。她认为这是一种“意象的循复”。再通过对照片的编辑，生成新的含义。而我们在观看整本书的过程中，也能够感受到细仓真弓所说的“触摸”的质感，例如皮肤的肌理，树皮的纹路，矿石的表面……对细仓真弓来说，这些感觉都是平等的。

细仓真弓说《KAZAN》封面上的那个男孩，是一个非常理想的形象，她给他拍了很多照片。年轻人身上的那种美丽，是非常短暂的存在。下一次再见到他，就已经不是之前的那个样子了。也正是这种易逝的特性，让她更是为之着迷。矿石也是美丽的物质，然而相对永恒的——可以在很长一段时间里都维持着固定的形象。无常和永恒——细仓真弓试图用摄影在这两个看起来截然相反的状态之间，找到一条相互关联的通道。而他们并不是对立的。



图 2 细仓真弓作品《kazan》



图 4 细仓真弓作品《kazan》



图 5 细仓真弓作品《kazan》

即是两条线索，中间又相互关联。这就是“并置式阅读”，用两张以上的图片并置，能产生不一样的效果。

类似这样的对比有很多人做过，许多人把自己的在相同的地点不同的时间的照片拍下并置，这种对比的读图方式似乎能得到许多人的共鸣。

“库里肖夫效应”

最早是来自苏联的电影工作者库里肖夫在1916年研究发现的一种现象，他发现能引起观众情绪反应的并不是单个镜头，而是多个画面的并列，而单个镜头只不过是素材，只有剪辑蒙太奇的创作才是摄影艺术。这个著名的实验影响了电影学里著名的蒙太奇理论。

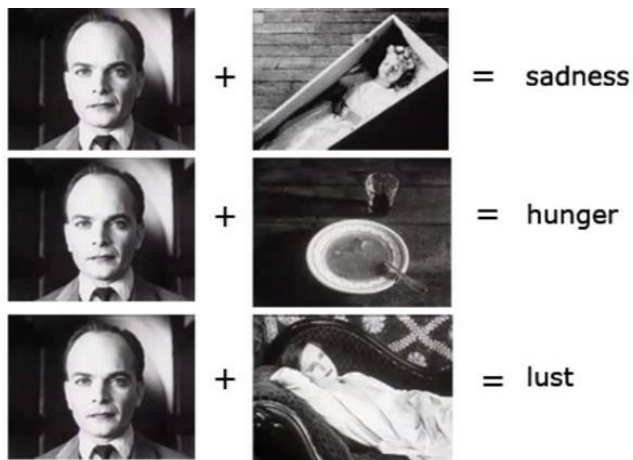


图 6 库里肖夫效应示例图

当图像并置时，观者会对两个图像“不自觉地”产生联想。图像也可以是“时间线”的剪辑，如同在电影中。而在时尚摄影师姜南的摄影作品中，可以看到并置与拼贴两种手段共同出现在画面中。他将单张的时尚照片（成片）与一组如同日常记录性的照片并置在一个画面中，观者可能不自觉地联想到，这张“成品”背后的过程，这个过程也用一种照片的方式“碎片化”呈现，这些“过程照”尺幅小，对照来说对大尺幅画面也属于“从属关系”，从而丰富了画面的时间性。在这种拼贴下，时间成为了“非线性”的碎片，我们同时看到了不同的时间切片。我想这些就是拼贴背后的“逻辑含义”。

摄影师将单张的时尚照片和其他零碎的“随拍”照片并置在一个画面，让观者可以清楚的看到单张“作品”，背后的“时间线索”，相互丰富了自身的照片。

不同的影像素材同时出现在一个画面中，没有固定的规律。这种读图方式的特点是信息量大，多种的素材可能会产生丰富的关联性。——如何用一组“拼贴”叙述一件事物。拼贴的手法可能会用不同的线索。

而用于实际的可能性就是便于人们的记忆——又回到了摄影的本质——还是记忆，记忆具有另一个特性就是碎片性，有许多人喜欢制作“手账”，在这个时代，用影像、文字、涂鸦、小票等等碎片式的信息，记录生活，这就是“手账”，有许多人人为此而着迷。而海报、广告、平面设计等等这样的视觉传达，的确需要很大的信息量和不同的时间切片来传达一个东西，所以这必然要将多种信息并置，然而以上的海报或者广告不是纯粹的影像阅读，只是传播手段中，利用到“影像阅读”知识重合的部分。



图 7姜南的摄影作品

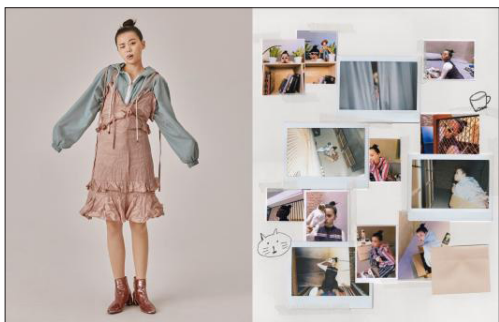


图 8姜南的摄影作品

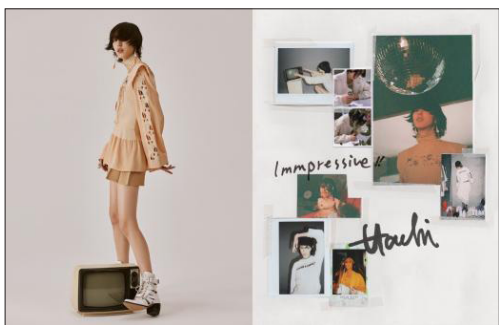


图 9姜南作品

（2）摄影的记录性和叙事性

（她）的动作一点“自然”一点，大多数人都不喜欢过于“做作”的状态，我认为人们都渴望“真实”而富有美感的事物，我们希望它自然，从而能介入这个事物的状态。事实上是我们的潜意识里，希望通过摄影介入那个事实，从而进入那段事物的体验，这种体验就是我们阅读照片时的一种心理（或精神）的状态，这种感受其实与“卧游山水”的体验有类似的地方，都是一种基于观看的精神体验，不同的在于，摄影利用记录性的时间切片，通过多张图片给予观者这样的体验，而山水卷轴（或是其他的卷轴绘画）的观者体验是连续性的长条形画面，两者都带来了“时间性”的体验。

在当下，照片越来越容易获取，人们自然而然的减少了关注用“连续的”“时间性”的照片描述事物，摄影作为表达的手段，如果利用这种手段去表现事物是值得思考的问题。我发现包括我在内的许多人，都只关注了“单幅画面”的说明能力，而不是“整件事物”本身，更应该关注的是“事物”的本身，照片只是呈现事物的手段。

所以我回忆起来，那些打动我的照片往往以摄影集的方式出现，而他们呈现的线索往往是具有时间性，和“叙事性”。除了单张照片的“好”之外，更重要的是背后的逻辑性，如何编辑完整的图片。

我由此推理，摄影最具魅力的地方是它的记录性（记录事物的能力），所以它吸引人 and 打动人的地方还是在记录一个事物，记录人的生活，这是摄影作为艺术的一个重要的点。同时摄影具有的另一个特点就是“欺骗性”，人眼也具有各种各样的“欺骗性”，人会看到他（她）想看到的样子，静态图片具有很强的“欺骗性，人会情不自禁的对图片进行联想。（参见库尔肖夫效应）不仅对照的图片会给人联想，单张的静态图片也会给人联想。

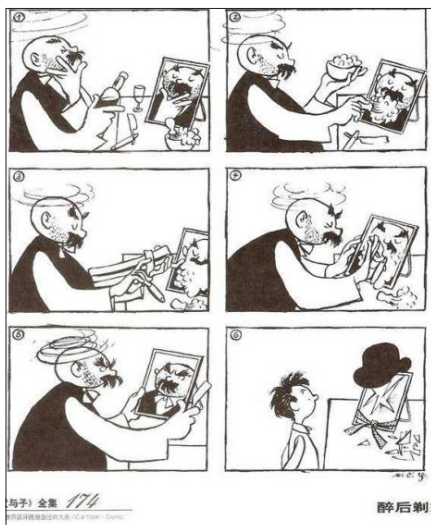


图 10 知名漫画《父子》

人们对照片的美化和联想体现并应用在很多方面,比如手机拍照或者直播的软件里,“一键美颜”的功能,或是电商平台上产品照片的联想,与实物巨大差距的现象常有。这种现象就是“心里对图片的联想”的作用,观者往往会图片联想。

拍照单纯为了记录美好。爱美之心人皆有之。这一点与传统艺术的深层出发点一直,就是创造一个美的“物品”。

(3) 拼贴式阅读

影像阅读的线性、非线性在漫画中的应用

线性阅读混合拼贴是绝大多数叙事类漫画的模式。这些漫画事实上表达了摄影的叙事属性,与之相反,很有趣的是,漫画插画里,采用“线性叠加覆盖式”的阅读方式,几乎是绘本,或者是儿童读物,采用单张单页的方式,绝大部分没有“拼贴”或者复杂的结构。我认为,这是因为人在幼年时期,“图形处理能力”还十分有限,没有拥有很好的处理多张图像

的能力,他们更适合单张单页的方式阅读图像,如果而幼儿看画面过于复杂文字过于繁多的漫画(图像),他们可能由于信息量过大而“超载”,导致不佳的观看体验。对于摄影阅读的思考又会反过来影像创作观念。



图 11 知名漫画《蜘蛛侠》



图 11 知名漫画《蜘蛛侠》



图 13 汉娜·霍克 作品

同时，摄影的阅读方式又会影响摄影的本质——影像是什么？我们为什么要阅读影像，为什么应该怎么阅读影像？

纯粹的利用“拼贴”研究影像阅读的艺术家——汉娜·霍克（达达主义）

汉娜·霍克利用剪辑拼贴的方式，让一个画面里出现了不同的时空讯息，大大地增强了单张画面的信息量。这种手法也大大加强了摄影的表现力。

3、动态图像（GIF）和短视频

GIF作为每秒多帧的连续影像，由于能承载更多的信息，也增大了表现力，成为了网络聊天和社交的主流，短视频亦然。由于比单张静态的影像更多的信息也拥有了更多的表现力，所以GIF和短视频亦是今后发展的主流趋势。我认为动态的视频丰富了静态摄影的表现力，我们摄影人不应该故步自封，而应该打开内心，即使学习，吸取它的优点。我认为短视频也是摄影的一部分，同样也是用摄影机去表现，动态与静态在未来的界限会越来越模糊，因为技术的进步，摄影重点会越来越回到“表达”与“内涵”上。

在当下，如Instagram、微博（weibo）微信（wechet）都加入了短视频的功能，更有许多以短视频为主的社交软件，如musical.ly、抖音、快手等等，这说明短视频进一步涌入我们的生活。

第三章 数字媒体时代的图像阅读方式

图像爆炸的时代，人们对于影像的渴望来自眼睛，眼睛的欲望来自于心，这种欲望似乎永远也不能填满，各个公司竞争激烈地制造出越来越好的相机，智能手机上的相机模块在短短十年间有了不可思议的进步，手机屏幕包括其他移动设备发展极为迅速，计算芯片模块、相机模块、屏幕、高速网络，这些科技的进步，为图像爆炸的时代提供了必要的条件。在十几年前，我们阅读影像主要还停留在纸质或者非便携的电子荧幕上，而今天，我们绝大多数的阅读转移到了移动电子设备，而且是以点按滑动为主的交互设备我们与影像的交流方式也发生的变化——瀑布流成为了主要的图像呈现于阅读方式。



图 14 抖音 APP

上述提到，今天的绝大多数社交软件，都采用“瀑布流”的交互方式，

这种阅读方式是，影像几乎占满整个荧幕，即对屏幕的最大利用，同时最大地减少视觉干扰，减少用户的操作层级和操作逻辑——仅有的滑动与点按，亦是把操作成本降至最低。基本上所有的交互都基于这个逻辑。

万物互联、扁平化、碎片化是这个数字媒体时代发展的基本特征，摄影亦如此，摄影越来越便捷，使人们的阅读更碎片化、更浅显、更快速，每天每秒互联网上都产生数以亿计的影像，人们每天通过社交软件主动或被动地阅读各种各样的影像，由于如今照片

太过易于得到，也似的摄影的范围越来越宽广，但是也变得越来越浅显。荧幕阅读的便捷性使得人们更少的关注从传统的纸质阅读摄影，同时对于专门去一趟美术馆观看摄影似乎更加大费周折。人们的阅读思维也悄然变得扁平化。

在干版以及湿版摄影时代，人们的照片非常稀少，照片对于人来说非常珍贵，往往会小心的珍藏起来。到了胶片时代，每个人照片变多了，人们习惯用相

册来做整理收集。到了数码时代，今天，人们的照片成爆炸趋势上涨。多数人甚至头疼于正里他们过与繁杂的电子相册。由于图像爆炸，人们得到了过多的无意义照片或视频，拍照的意义也发生变化。

VR技术也在改变着摄影，改变着我们对影像的阅读方式。虚拟现实（英语：virtual reality，缩写VR），简称虚拟技术，也称虚拟环境，是利用电脑模拟产生一个三维空间的虚拟世界，提供用户关于视觉等感官的模拟，让用户感觉仿佛身历其境，可以即时、没有限制地观察三维空间内的事物。用户进行位置移动时，电脑可以立即进行复杂的运算，将精确的三维世界视频传回产生临场感。该技术集成了电脑图形、电脑仿真、人工智能、感应、显示及网络并行处理等技术的最新发展成果，是一种由电脑技术辅助生成的高技术模拟系统。这种技术的思路和摄影里新的科技“全景摄影”这种方式可以让观者观看一个“立体的”的照片，利用VR眼镜或移动手机来观看影像，用到这中技术的地方有很多，如“谷歌街景”、“室内设计”、“汽车内饰”等等……

文字结合图像的阅读交互方式

自古以来，文字和图像结合就是我们中国艺术的传统，尤其在中国绘画中就有诗书画印的相结合的传统，历代字画收藏者亦喜欢在名画上题上自己的文字和专属的印章，在如今，视频与弹幕的结合方式以及成为越来越多交互软件的“标配”，原因也简单，方便人们同时阅读到两种信息，并产生一种“及时”的交互感。

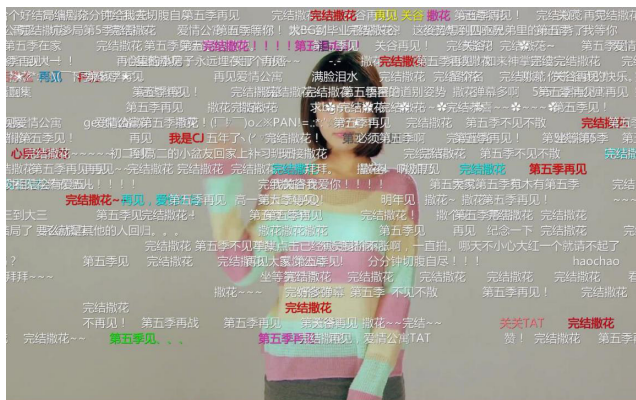


图15 弹幕的出现

AR（增强现实）与VR（虚拟现实）的图像影像阅读方式

ar与vr是如今的发展方向，VR技术也在改变着摄影，改变着我们对影像的阅读方式。Augmented Reality增强现实，虚拟现实（英语：virtual reality，缩写VR），简称虚拟技术，也称虚拟环境，是利用电脑模拟产生一个三维空间的虚拟世界，提供用户关于视觉等感官的模拟，让用户感觉仿佛身历其境，可以即时、没有限制地观察三维空间内的事物。用户进行位置移动时，电脑可以立即进行复杂的运算，将精确的三维世界视频传回产生临场感。该技术集成了电脑图形、电脑仿真、人工智能、感应、显示及网络并行处理等技术的最新发展成果，是一种由电脑技术辅助生成的高技术模拟系统。这种技术的思路和摄影里新的科技“全景摄影”这种方式可以让观者观看一个“立体的”的照片，利用VR眼镜或移动手机来观看影像，用到这中技术的地方有很多，如“谷歌街景”、“室内设计”、“汽车内饰”等等……

苹果发布的概念产品Vision Pro创新的设计理念，已经引起了市场和用户的广泛关注。它的出现，可能促使其他VR和AR设备制造商重新思考他们的产品定位和生态建设。

然而，尽管苹果已经成为了许多人心目中的“灯塔”，但虚拟现实（VR）和增强现实（AR）行业的前景仍然存在着高度的不确定性。元宇宙概念的降温、技术瓶颈以及高昂的开发成本等问题依然困扰着这个行业。此外，消费者对于这种新兴技术的接受程度也是未知数。VR和AR也仍有硬件的不成熟等诸多不确定因素，若想在这个新兴市场上取得成功，将于这个时代的人们一起，克服许多挑战。

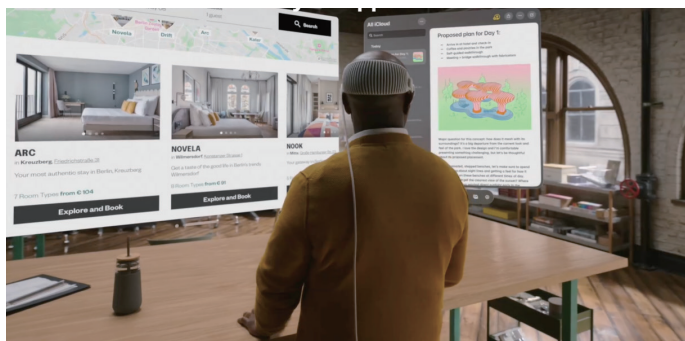


图16苹果Vision Pro 概念图

结语

图像阅读体验在当今的语境中，显得越来越重要，在互联网和数字媒体背景下，我们的图像和影像阅读越来越浅显、扁平化，也越来越碎片化，摄影的“机械可复制性”人类视觉的贪婪——对于影像的欲望也越来越展露无遗。这个时代的特征让我们对“摄影”这个事物越来越模糊，让多数人模糊了对摄影的思考，“有深度”的图片与影像，将会是未来的方向，我们会越来越需要渴望“有深度”的图像，而不是那些草率的、同质化的影像，独特的事物会越来越珍贵。

与此同时，新时代所创造的各种各样的新技术也在影响着摄影阅读——创造出了不同的影像阅读方式，同时也影响着摄影的创作方式。影像和我们，也一直跟随者这个时代，创造出新的时代。

首饰设计专题



以艺术的名义——论当代首饰创作的艺术化趋向

胡世法^①（上海工程技术大学）

In the name of Art ——On the artistic trend of contemporary jewelry creation

摘要：当代首饰是一种年轻的艺术形式，它经过近一个世纪的发展，现已呈现出异常丰富多元的面貌。当代首饰的发展受到诸多艺术潮流和运动的影响，其中艺术化的创作理念对当代首饰的发展起着至关重要的作用。本文从首饰与艺术的渊源、当代首饰与现当代艺术的融合和社会文化艺术运行机构对当代首饰创作艺术化的推动作用等方面作深入解读，以创作者实例证实艺术创作理念对当代首饰发展的重大影响，体现当代首饰与艺术的融合关系。文章通过探索现当代艺术对当代首饰确立所具有的重要意义，希望能够更客观地看待当代首饰创作的艺术化趋向，同时也能够加深对当代首饰的源起与发展的全面认识。

关键词：当代首饰；手工艺；艺术；

Abstract: Contemporary jewelry is a kind of young art form. After nearly a century's development, it has shown an extremely rich and diverse appearances. The development of contemporary jewelry is influenced by many art trends and movements, among which the artistic creation concept plays a crucial role in the development of contemporary jewelry. This paper makes an in-depth interpretation from the origin of jewelry and art, the integration of contemporary jewelry and modern and contemporary art, and the role of social culture and art operation mechanism in promoting the artistic creation of contemporary jewelry. It proves the great influence of artistic creation concept on the development of contemporary jewelry with the examples of creators, and reflects the integration relationship

^① 胡世法，男，1974年10月生，设计学博士，上海工程技术大学讲师。

between contemporary jewelry and art. By exploring the significance of modern and contemporary art to the establishment of contemporary jewelry, this paper hopes to more objectively look at the artistic trend of contemporary jewelry creation, and at the same time deepen the comprehensive understanding of the origin and development of contemporary jewelry.

Keyword: Contemporary jewelry; Handicraft; Art;

当代首饰发端于20世纪40年代的西方。时至今日,它得到了极大的发展,现已呈现出异常丰富多元的面貌。传统首饰作为身体的装饰物代表权力和财富,彰显身份与地位。经过漫长的演变,首饰发展到当代阶段,它的创作方向会有怎样的变化呢?它是固定不变的吗?还是有着新的变化?它是纯粹的商品还是等同于绘画、雕塑、建筑一样的艺术品?当代首饰与作为大规模商品的首饰最大的区别是:当代首饰的创作正在越来越趋向艺术化,甚至成为一种独立的艺术形式。当代首饰创作的艺术化走向是一种大的趋势,究其原因,笔者总结主要有以下几点:

一、首饰与艺术的渊源

从传统意义上来说,首饰属于手工艺,它与艺术有着很深的渊源。文艺复兴以前没有手工艺与艺术之分,随着人文意识的觉醒,文艺复兴之后手工艺才正式从纯艺术中分离,因此黑格尔在美学中有“次要艺术”的说法,原始美术时期尚处于艺术的蒙昧阶段,无论是洞穴壁画还是在器皿上所作的描绘,都是集社会性、巫术性、宗教性于一体的综合性艺术,审美与实用之间并无隔阂,也就无所谓纯艺术与手工艺的区别。古典艺术时期,无论是埃及还是希腊,其壁画、雕塑都与建筑非常统一,达到了技术与审美的高度结合,首饰这一具有手工艺性质的门类自出现以来也自行带有艺术的属性。到了中世纪时期,由于宗教的强大力量,使一切艺术活动都倾向于精神性的活动。直接为宗教服务,建筑、绘画、雕塑、手工艺都显示出强烈的宗教特色。也正是从这个阶段开始,首饰走上了与艺术分离的道路,首饰在这一阶段的创作更多作为纯粹的装饰,突显材料的贵重,体现身份和超级特权,为贵族阶级服务。

工业革命以来，机器的出现带来了大工业的生产，首饰创作更地被称作首饰设计，服务于大批量生产。随后而来的工艺美术运动意在抵抗大工业生产这一趋势，从而重建手工艺的价值，要求塑造出“艺术家中的工匠”或者“工匠中的艺术家”。工艺美术运动主要的发起人莫里斯与拉斯金曾主张美术家从事产品设计，要求美术与技术结合。这实际上是强调了“美术”的实用性目的，也就是提出了将“大艺术”与“小艺术”进行融合的主张，主张消弭纯艺术与设计之间的理念差异，消除隔在纯艺术与设计之间一直存在的不可逾越的鸿沟。再者新艺术运动中的艺术家也从事产品设计，以此实现技术与艺术的统一。工艺美术运动是一次内容广泛的、设计上的形式主义运动，涉及十多个国家，对首饰创作的艺术化有着深刻的影响，此影响曾延续长达十余年。

紧随着工艺美术运动之后出现的装饰艺术运动对首饰创作的艺术化影响也同样重要。装饰艺术与现代主义几乎同时诞生，与现代主义的发展一样，也有许多事件影响着装饰艺术的发展。立体主义、后印象派、未来派及野兽派与壮观的俄国芭蕾艺术一起，为装饰艺术的形成起了推波助澜的作用。装饰艺术受原始艺术和诸多现代艺术影响，同样也启发了首饰的创作新方向，增进了首饰与艺术的融合。作为20世纪最深刻的艺术设计运动“包豪斯”将首饰与艺术之间的结合更进一步。正如包豪斯宣言中所表达的“艺术家要面向生活，关心实用艺术，艺术与技艺相结合，创建一个为现代社会的新的设计家组织，包豪斯成员就是以这样的目标走到了一起，这是以一种理想的方式所存在的共同体，也成为一种新信念的鲜明标志”。这种提倡艺术家创作，将艺术与技艺的结合的主张影响整个设计领域，对首饰设计创作的艺术化走向起到了进一步的推动作用。

二、当代首饰与现当代艺术的融合

以上的各种进程对首饰创作的艺术化方向起到了积极的作用，但让首饰成为当代首饰这一转变还是西方现代主义艺术这一重要历史时期所起的决定性作用。19世纪末至20世纪60年代的西方艺术具有前卫特色，与传统艺术分道扬镳的各种艺术流派和思潮，又称现代派，20世纪60年代之后西方称后现代主义。现代派主要包括野兽派（代表人物马蒂斯）、立体派（毕加索）、表现主义（蒙克）、抽象主义（蒙德里安和康定斯基）、达达主义、超现实主义、超级写实主义、波普

艺术等。艺术的大繁荣必然带来了首饰创作的新发展。

(一)、现当代艺术家对首饰创作的实践

现代派这一时期各种艺术思潮极其活跃，这些流派中的部分代表艺术家们亲自上阵创作首饰作品，客观上促进了艺术与首饰的融合。巴勃罗·毕加索(Pablo Picasso)(1881-1973)是20世纪最伟大的艺术天才，现代艺术的创始人，西方现代派绘画的主要代表，同时也是西方当代最有创造性和影响最为深远的艺术家，他的作品风格丰富多样、艺术形式多变，其最重要的影响是引发了立体主义运动的诞生，他的立体主义表现方式是西方现代艺术史上的一次革命性突破(图1)。毕加索1960年曾创作了具有立体主义艺术风格的首饰，如图2，这类首饰作品是其独特艺术风格的直接呈现：此作品将人物形象简化和解体，让其抽象化，表现形式排列组合的独特美感。这种主要依靠理性、观念和思维，而不是仅仅依靠视觉经验和感性认识的创作理念是立体主义艺术在首饰领域的积极应用，充分表达了毕加索的艺术主张。



图1-《流泪的女人》，毕加索。



图2-毕加索的首饰作品，1972年。

超现实主大师萨尔瓦多·达利(Salvador Dali)也是当代首饰的积极参与者，

他的首饰作品具有超现实风格的独特魅力。达利具有非凡想象力，因其超现实主义作品而闻名，他的作品把怪异梦境般的形象和受文艺复兴大师影响的绘画技巧令人惊奇地混合在一起。如图3、4中融化的钟表和瞳孔时钟的首饰造型会让人立即联想起他的油画代表作品《记忆的永恒》，这类作品表现了完全不符合现实逻辑的场景和物品，它超越了现实的层面，主动表达个人的梦境或奇异的幻觉，依托弗洛伊德“潜意识”学说，形成一种新的艺术风格，这种类型的首饰创作完全是达利超现实艺术风格的再现。



图3-《永恒的记忆》，胸针，达利。 图4-《永恒之眼》，胸针，达利。

美国当代著名的波普艺术家杰夫·昆斯 (Jeff Koons)也是将艺术应用于当代首饰的代表，他的雕塑作品灵感来源于达达主义、极少主义以及早期波普艺术，他勇于向“高雅”文化叫板，向传统美学的等级理念挑战。通过比较图5杰夫·昆斯的雕塑作品和图6他的首饰作品可以看出此首饰作品是将其典型的气球形态雕塑语言的再运用，直接将独特的艺术风格平移至首饰之中，有人评价他说：“他用现成物品的俗艳美感取代欧洲传统的贵族式华丽，借以代表美国文化与欧洲切断脐带、颠覆高尚与大众文化的区别。”



图5-《气球狗》，杰夫·昆斯。



图6-《兔子》，杰夫·昆斯，2005。

美国艺术家亚历山大·考尔德（Alexander Calder）更是积极进行当代首饰创作实践的重量级艺术家，他用动力装置运动的艺术语言创作首饰，他的作品跨越艺术与首饰的边界，他利用机械性装置与完美的平衡，开创了新的雕塑风格。考尔德独特的“活动雕塑”风格驰名于世，他是西方构成雕塑发展中承前启后的雕塑家，是上世纪雕塑的重要革新者之一。考尔德一生对首饰情有独钟，创作了1800多件艺术首饰作品，如此大量的首饰创作在当代艺术家中绝无仅有，如图7、8。由此可见他对首饰倾注了无限的艺术激情。上述主流艺术家们创作的这类首饰作品，让首饰成为了纯粹的艺术品，他们本身在艺术界享有的盛誉直接巩固了首饰的艺术地位，这种主张对当代首饰创作的艺术化趋向无疑有着极积的引领作用。



图7-亚历山大·考尔德的雕塑作品。



图8-亚历山大·考尔德的首饰作品。

除了上述的艺术家之外，还有大量的艺术家也参与到当代首饰的创作中，比如：草间弥生（Yayoi Kusama）、曼·雷（Man Ray）、达明安·赫斯特（Damien Hirst）等，这些艺术家都是现当代艺术中的中坚力量，他们的艺术在艺术史上都有着举足轻重的作用，他们在首饰领域的实践很好地将他们的艺术主张直接传达到首饰作品当中，从而让这些首饰具有了纯粹的艺术属性，艺术家直接参与首饰创作极大地促进了当代首饰创作往艺术化方向发展的进程。

（二）、当代首饰人对首饰创作方向的革新

艺术家们对首饰的青睐为首饰的艺术化走向起到了良好的示范作用，作为创作的主体——当代首饰人，他们也是首饰的革新者，这些人不愿再重复传统手工艺的方向，他们大胆创新，积极探索，将首饰视为艺术的媒介，用艺术的手段创作首饰，这其中的代表人物有赫尔曼·荣格（Hermann Jünger）、奥托·昆兹里（Otto Künzli）、海尔斯·巴克（Gijis Bakker）、特德·诺顿（Ted Noten）等。

赫尔曼·荣格出生于德国的一个以金、银器工艺传统闻名的小镇——哈瑙（Hanau），他是慕尼黑美术学院的教授，在慕尼黑美术学院任教时，他的职业生涯和研究一直受到了弗兰兹·李凯尔特（Franz Rickert）——德国最著名的金工艺术家的影响。赫尔曼·荣格是20世纪50年代第一个打破传统的人，即使他一直使用传统的材料。他用抽象和绘画表现的组合创造了新的首饰审美。赫尔曼·荣格创作的首饰作品（图9、10）打破了首饰图案模仿自然的传统观念，以想象力和直觉为出发点来进行创作，主张排斥具象事物的征性，仅将纯粹的造型和色彩加以综合、组织在画面中，给人一种类似音乐的节奏和旋律的联想，让观者产生共鸣。尤其是图10，画面以理性的几何造型分割，几乎可以直接对应于几何抽象派代表画家蒙德里安（P.Mondrian,1872~1944）的作表作《红黄蓝的构成》。这种艺术化的创作方法给了后来的首饰创作者以极大地启发。



图9-赫尔曼·荣格的首饰作品



图10-赫尔曼·荣格的首饰作品

同时赫尔曼·荣格长年担任慕尼黑美术学院首饰部门的负责人，他积极地践行着自己的创作理念，教育了数代杰出的当代首饰创作者去体现艺术的价值与自由表达，作为首饰艺术家他对当代首饰艺术产生了极大的影响。

奥托·昆兹里是赫尔曼·荣格的学生，他自1991年以来曾担任慕尼黑美术学院首饰艺术专业主席。作为赫尔曼·荣格的继承者，昆兹里的作品获得许多国际奖项并被众多的国际博物馆展示和收藏。昆兹里彻底改变了当代首饰，几十年来他一直在解决首饰的话题。他为自己塑造出一种具有深远国际影响的独特地位。不但是作为一名艺术家、一个先锋人物，而且还是一个作家和导师。昆兹里可以说是最聪明也是最持怀疑态度的首饰艺术家之一。昆兹里的作品基于复杂的概念和视觉想象的反映，呈现的结果是：作品带有明确的、极简主义的外貌，用引人入胜的精雕细作去完善高度可视化的首饰作品。与此同时，他的作品本身拥有其自主的美学地位。在昆兹里1980年的橡胶手镯《黄金使你盲目》（Gold makes you blind）（图11）作品中，黑色橡胶隆起的位置放置了一个金球，他让黄金消失在橡胶管的黑暗中。黄金体现了神圣的精神价值以及商业和世俗的价值；它指的是宗教仪式、文化遗产、传说和犯罪、上帝和魅力、光明和黑暗、权力和腐败。这件作品融合了极简主义的设计和概念艺术的思想，把材料作为表达意义和艺术干

预的媒介，昆兹里揭示了根深蒂固的、老套的习惯和看问题的方式。而他的另一件作品：漂亮的年轻女性戴着仿制的古董镀金相框（图12），这些相框与她的个人风格非常协调，她的头替代了看不见的画布，作品采用了一种机智的方法颠覆了构成西方肖像画长期的历史。



图11-《黄金使你盲目》，奥托·昆兹里，1980年。 图12《美丽画廊》，奥托·昆兹里，1984年。

昆兹里的作品大多呈条块或立方体的几何形状，评论家对此嗤之以鼻，认为它愚蠢又幼稚。他们提出谁会佩戴这些首饰？事实上这些立方体的首饰并不是商业首饰，而是对传统首饰及其限制规范思考。昆兹里试图通过作品中所表现出的对抗性来激励人们如何努力打破武断的规范，将荒诞推向极致，体现他对规则的蔑视。

海尔斯·巴克是荷兰国宝级的当代首饰艺术家，也是后现代主义思潮的推动者。他一直坚持用艺术来表达个人的思考，将形而上的精神世界物化为形式的呈现，他不局限于设计的功能性和商业性，在纷扰的市场里开辟净土，恪守着作为一名创作者的初衷。巴克扭转了首饰的纯装饰地位并在艺术与设计领域给了首饰新的有意义的位置。如图：13、14。



图13-《亚当》，海尔斯·巴克爾，1988年。

图14-《露珠》，海尔斯·巴克爾，1982年。

他从未放弃过关注首饰的概念和实质意义，他忠于自己的艺术理想和设计准则，无愧于当代首饰的伟大开拓者和奠基人。

特德·诺顿也是当代首饰的先锋人物，他的首饰设计特点是概念和幽默。特德·诺顿1956年出生于荷兰的泰赫伦小镇，曾毕业于荷兰的马斯特里赫特应用艺术学院，并于1990获得了荷兰阿姆斯特丹的皇家艺术学院的学位，他的作品被世界各地的画廊和博物馆广泛收藏。自2007年以来，他在荷兰的爱恩德霍芬设计学院大师班任教。特德·诺顿擅长以透明亚克力和物品结合来创作异常前卫大胆的首饰，尤其以包含手枪和一只戴珍珠项链的老鼠的亚克力作品而闻名。如图：15、16。



图15-《K夫人的手提包》，特德·诺顿，2005年。图16-《涡轮公主》，特德·诺顿，1995年。

他自称其创作灵感深受杜尚、弗兰西斯培根、达米安·赫斯特和玛丽莲·梦露等人的影响，他积极运用后现代的创作手法来表达艺术理念，完全革新了大众对首饰的认知。上述首饰艺术家为首饰创作艺术化起了重要的引领作用，他们都是艺术院校的教师，他们用艺术化的首饰创作理念教学实践，影响着他们的学生，这样一代一代的首饰人让首饰日渐与艺术融合，让当代首饰真正成为艺术表达的新媒介。

三、社会文化艺术运行机构对当代首饰创作艺术化的推动作用。

除了艺术家的创作实践外，对当代首饰艺术化的进程起推波助澜作用的还有社会文化艺术机构和组织。具体包括：行业协会、博览会、博物馆、门户网站、赛事奖项等。其中重要的组织有：美国的北美金工协会SNAG（Society of North America Goldsmiths），此协会1969年成立于美国，是一个拥有超过2000名成员的非盈利性教育机构，成员遍布当代金属工艺的各个领域，固定每年举行年度大会。活动期间，整个北美的专业观众、收藏家、学者、策展人以及专业学生都会出席此次学术论坛。英国的“英国手工艺委员会”同样也是重要的艺术运行机构，它成立于1972年，它将手工艺运动纳入政府有效管理的渠道。此外，随着大众文化、流行文化的兴起，传统精英文化遭到公开挑战，现代主义设计理念也成为批判的对象，手工艺与现代设计、现代艺术的界限不再泾渭分明。首饰作为手工艺的一个分支也同样受此趋势的影响，作品越来越艺术化。国际著名的当代首饰相关的大型博览会如：1994年创始于美国芝加哥的“雕塑品与功能性艺术国际博览会”（The International Exposition of Sculpture Objects and Functional Art，简称SOFA），是国际公认的最具影响力的高端手工艺展销活动，其中当代首饰作为主要展示的内容之一。每年两度的“SOFA展（芝加哥与纽约）是来自世界各地的手工艺家与手工艺画廊展示当代最高水准手工艺创作成果的华丽舞台，也是各国手工艺博物馆与私人收藏家趋之若鹜的探宝良机，它对于宣传、推动当代世界高端手工艺的发展起到了相当大的促进作用。另外德国一年一度的慕尼黑首饰周施穆克（Schmuck）也是当今国际当代首饰艺术领域中，极具代表性的重要展会之一，它是世界各地首饰人聚集的大本营。自1949年起举办的慕尼黑国际工艺

博览会(Internationale Handwerksmesse Munchen, IHM), 每年三月在德国慕尼黑盛大开幕, 在为期七天的展览期间, 慕尼黑不仅聚集了全球各地在当代首饰、工艺美术、金工设计等手工艺领域最顶尖的作品, 更提供了良好的平台, 让艺术家可以直面观众、藏家及艺廊廊主。展场展出每年度施穆克当代首饰竞赛及Talente工艺新秀竞赛入围得奖作品, 同时设立奖项鼓励。此外还有西班牙的巴塞罗那首饰博览会(JOYA Barcelona Art Jewellery & Objects Fair)、意大利的佛罗伦萨首饰节(Florence Jewellery Week)、波兰的莱格尼察首饰节(Legnica International Jewellery Festival Silver)以及2016年创立的希腊的雅典首饰节(Athens Jewelry Week)等。

世界各地的艺术博物馆也是当代首饰艺术化的重要推手, 这些机构将当代首饰纳入收藏并进行展出, 目前主要有近50所主流博物馆都有当代首饰的收藏, 其中德国普福尔茨海姆(Pforzheim)的Schmuck museum 最具代表性, 它是直接以首饰为主题的专业博物馆。

此外专业的当代首饰网站也起着重要作用, 其中著名的有: 西班牙的www.klimt02.net, 美国的www.artjewelryforum.org等, 其中klimt02网站是巴塞罗那的国际艺术首饰在线, 发布全球最新当代首饰资讯, 是当代首饰创作爱好者交流的大本营。除此之外还有专业的首饰艺廊: 比如有着43年历史的荷兰阿姆斯特丹的Gallery Ra, 该艺廊也是全球第一家真正意义的当代首饰艺廊。Ra首饰艺廊的拥有者Paul Derrez本人就是当代首饰创作者, 这个艺廊开办于1976年, 它算是全世界范围内最古老的专注于当代首饰的艺廊。该艺廊认为他们有责任为当代首饰培养观众, 通过为荷兰和国外的当代首饰艺术家举办展览, 出版当代首饰期刊、推荐艺术家, 也通过首饰收藏, 推出新的首饰艺术家。

另外马尔泽首饰廊(Galerie Marzee)也是当代首饰的专业艺廊, 它成立于1978年, 座落于荷兰小城奈梅亨(Nijmegen), 是一座知名度极高的私人首饰艺廊。马尔泽首饰艺廊位于占地850平米的建筑内, 成为目前世界上规模最大的收藏当代首饰作品的艺廊。马尔泽首饰廊同时致力于发现和推广年轻的首饰专业毕业生。在过去的30余年中, 马尔泽首饰廊每年举办一次毕业生作品展(Marzee Graduate Show), 鼓励越来越多的青年学生进行艺术首饰创作。目前世界各地著名的首饰艺廊有六十多家, 这些艺廊主基本上都接受过高等的艺术教育, 往往拥有十分独到的艺术鉴赏力。上述这些社会文化艺术运行机构都对当代首饰创作艺术化走向

起到了不可替代的推动作用。

总结

当代首饰的面貌日新月异，随着时代的发展，首饰的传统边界正在不断被拓展和跨越，当代首饰也一直在争取和纯艺术的同等地位而努力。首饰有其自身的独特特点：佩戴在人体之上，与身体的亲密关系，具有深厚的历史文化渊源，分布世界各地；同时它又是表达艺术思想理念的良好媒介。除了上述的原因，随着社会朝向后现代的发展，当代首饰创作朝向艺术化趋向将是一种不可逆的潮流。相信终有一天，当代首饰一定会深入人心，成为沟通传统与未来、艺术与设计的奇异的桥梁。

杭间：《设计道-中国设计的基本问题》，重庆：重庆大学出版社，2009年，第73页。

<https://baike.baidu.com/item/%E5%B7%A5%E8%89%BA%E7%BE%8E%E6%9C%AF%E8%BF%90%E5%8A%A8/1721412?fr=aladdin>

杭间：《设计道-中国设计的基本问题》，重庆：重庆大学出版社，2009年，第162页。

<https://baike.baidu.com/item/%E8%A3%85%E9%A5%B0%E8%89%BA%E6%9C%AF%E8%BF%90%E5%8A%A8/3523832?fr=aladdin>

杭间：《设计道-中国设计的基本问题》，重庆：重庆大学出版社，2009年，第214页。

袁熙旸：《非典型设计史》，北京：北京大学出版社，2015年，第337页。

Liesbeth den Besten, *On Jewellery*, Germany: Arnoldsche Art Publishers, 2012, p.226.

广告博物馆专题



近代月份牌广告的图像学探析

刘强（宁波财经学院） 梁伟（宁波财经学院）

一、月份牌广告的起源

月份牌是中国近代的广告媒体形式，早期主要是以赠送年历为主的赠品广告。鸦片战争后，随着西方列强打开中国国门，为输出商品，迫切需要一种适合中国本土的广告媒体形式。欧美工业品因质优价廉具有极大的竞争力，洋油、洋布、洋火、洋酒等在中国市场攻城略地，掀起了“洋货”倾销狂潮。欧美在大量输入商品的同时，更注重以广告宣传和商标识别来建构品牌营销策略。由于当时中国尚缺乏大众传媒，加之印刷技术落后，民众的识字率很低，亟待一种人们能普遍接受的广告媒体形式，月份牌由此应运而生了。1843年，作为南京条约的重要内容，上海正式开埠，一批服务于洋行或广告公司的上海广告画师，借鉴具有中国传统的“历画”样式，推出了月份牌这一具有浓厚中国特色的广告媒体。月份牌在绘画手法上以中国传统工笔重彩或淡彩为主，题材局主要有中国传统的山水画和戏剧等，后又衍生出电影明星和西洋商品等图题材，在绘画技法上融合了西洋擦笔水彩的细腻表现手法，加之采用铜板彩色胶印，产生了极具冲击力的视觉效果，成为了中国近代具有代表性的广告媒体形式。

月份牌广告是近代工业“景观”社会发展的产物，代表了中国工业化和城市化发展的进程，对中国传统的农业形成了极大的解构效应，也改变了传统农业的生产方式。国内学界认为，月份牌最早出现于光绪九年12月28日（1883年1月25日）《申报》刊登的一则广告，“本馆托点石斋精制华洋月份牌，准于明正月初六日随报分送，不取分文。”此后，月份牌作为广告媒体开始流行，尤以国外洋行的英美烟草和民族品牌南洋烟草使用月份牌宣传最多，上海滩甚至出现了一批月份牌商标创作的画家群体，如梁鼎铭、胡伯翔、郑曼陀、周伯生、金梅生、杭稚英、李慕白等人，他们创作的月份牌形象丰满、美轮美奂，一改中国传统的视觉

表现风格,具有浓厚的生活气息,不仅对消费者的购买行为具有巨大的吸引力,而且成为了城乡百姓的家居装饰品。在清末民初特殊的历史背景下,月份牌广告是洋烟、洋火、洋油、洋布等西方舶来品的消费视觉表征形式,推动了从中国传统的消费方式到近代消费方式的转换。比如,中国本来并没有香烟,随着英美烟草等烟草公司大肆推销,以“哈德门”“老刀”“大前门”等为代表的月份牌广告铺天盖地,成为了有力的促销手段。在月份牌中,不乏时尚女性吸烟者的图像,于是吸食香烟作为一种消费时尚,开始盛行于中国城乡。而“晴雨”牌阴丹士林月份牌,以穿着“蓝色”旗袍的丽人为图像塑造了一系列都市美女形象,风靡一时,引领了消费潮流。著名作家林海音在散文《蓝布褂儿》中写道:“阴丹士林布出世以后,女学生更是如狂地喜爱它……它的颜色比其他布更为鲜亮,穿一件阴丹士林大褂,令人觉得特别干净、平整。”因此,月份牌广告对中国近代的生活方式和审美观念都产生了深刻的影响。

月份牌广告是西方的商品营销和商业竞争的模式,表征了一种视觉消费关系。在工业革命之前,中国没有出现具有近代工业意义上的广告。中国近代广告是伴随着欧美输入工业品而出现的。它是中国近代社会形态转型的象征,也是从传统农业社会向工业化和城市化转变的标志。广告是近代工业化和消费的载体和表现形式,它不仅成为商品识别的符号,而且作为一种图像文化渗透于生活与消费场景,构成了中国近代的城市商业文化景观。以月份牌广告为代表的媒介表现形式,本质上是西方商业文明中国本土图像文化互动融合的结果,由此成为一种重要的文化现象,推动了中国近代向工业化和城市化转型的文明进程。

二、月份牌广告与文化传播

月份牌广告的形成应从工业化革命后的图像生产关系中去解读。近代西方工业品输入中国后,首先以月份牌广告为契机,推进产品消费和品牌传播策略,构建了商品与图像消费的关联机制。图像作为一种视觉生产方式,被纳入到整个社会的生产体系之中,使商业属性与艺术形式得到了有机统一。

月份牌广告的形成与发展,反映了西方商品文化在中国的本土化文化适应过程。因为西方的商品图像不仅反映了西方文化的传统与价值观,也代表了近代工业化文明的视觉生产形态和绘画艺术形式。这与清末民初的中国历史语境是格格

不入的。比如，女性身体形象作为工业文明的一种消费方式，形成了所谓的“身体美学”视觉表现形式。虽然西方最早的身体美学来自古希腊，但是把身体美学纳入商品的范畴，则是发轫于工业革命后。在中国儒家正统的观念中，展示女性身体是道德的禁忌，更不可能作为视觉消费对象。但在西方工业文明语境中，女性身体成为一种消费的视觉对象，在月份牌广告中出现了大量以都市丽人为诉求的女性身体形象，即所谓的月份牌小姐，甚至还有一些裸体女性形象。甚至可以说，月份牌广告本身就是与美女形象消费不可分割的。月份牌绘画大师谢之光、郑曼陀、杭稚影被誉为“月份牌三剑客”。谢之光所画月份牌美女以“美、鲜、嫩”著称。1927年，谢之光为华城烟草公司创作的月份牌美女产生了“眼睛会跟人跑”的艺术效果，华城烟草公司根据这一美女形象命名“美丽”牌商标。“美丽”香烟刚一上市，引起市场轰动，在十里洋场畅销不衰。京剧名伶吕美玉等七位明星甚至为争夺“美丽”图像的肖像权展开了一场旷日持久的诉讼，华城烟草则顺势而为，把女明星为“美丽”肖像纷争演绎为事件营销，进一步扩大了“美丽”品牌影响力。可见，月份牌广告把女性身体审美消费发挥到了极致。

月份牌广告作为西方工业文明的视觉表征，是西方文化身份的外在表现形式，隐藏着中西方文化的内在冲突。当西方商品图像伴随着工业化商品进入中国时，意味着进入了一个完全陌生的异质文化空间，它所代表的文化符号已经超越了商标或商品本身的意涵，形成了两种不同文化从碰撞。一方面，西方商品图像代表着浓郁的世俗主义的生活态度，与中国正统的生活观念是完全抵触的，月份牌广告倡导了一种充满都市欲望的世俗化生活，唤起了市民阶层的广泛共鸣。另一方面，在中国的传统文脉中，女性是属于男人的附庸，缺乏独立性，在月份牌广告中，出现了一批个性独立、思想解放的新女性形象，尤其是在号称“东方巴黎”的上海，一批以“摩登”调性为诉求的美女广告图像，如身穿西式礼服的都市女性、骑着摩托的时尚女性，正如一位文化学者所说，“将都市女性引入颇具诱惑力的现代生活场景，为都市女性从传统走进现代生活提供了效仿的范本，成为都市女性的镜像。”

三、月份牌广告与文化身份重构

月份牌广告不仅是一种商业图像形式,更是一种工业文明的文化符号。从出现之日起,月份牌广告就天然地就带有鲜明的西方文化烙印。作为一种视觉文化身份,月份牌广告经历了视觉文化身份冲突到认同的过程。在近代化发展的进程中,月份牌广告以工业品图像和城市化场景,解构了中国传统的视觉文本形式,通过重塑世俗化的价值观和生活方式,推动了中国工业化和城市化的发展。

月份牌广告的出现是建立在中国本土化的视觉文化身份认同基础之上的。作为一种源于西方工业化场景的视觉文本形式,月份牌广告反映了工业文明的商品生产与传播体系以及消费方式的视觉建构方式。西方商品刚进入封闭的中国社会时,给民众所带来的惊愕与冲击是巨大的。它不仅让人们看到了一个见所未见的工业化产品的全新的世界及其生活方式,而且也打开了一扇了解世界的窗口。西方涌入的五光十色的“西洋货”——化妆品、汽车、电影和电话等,以及把这些“西洋货”用光学技术制作成的“西洋镜”,所有这些“西洋货”本身就是具有极大视觉冲击力的视觉文本形式,当它进入到清末民初中国社会空间的时候,天然地表征了西方文化的身份。而中国民众对这一异质文化图像身份反应的符号化描述就是“洋”,洋火、洋油、洋铁、洋布、洋人。以“洋”为表征的图像在月份牌广告中呈现的时候,为了更易于被中国民众接受,最初月份牌画师采取了妥协的文化调和策略,即尽量用中国百姓耳熟能详的视觉叙事形式作为表现内容,所以在早期的月份牌广告中,更多地呈现了“木兰从军”、“二十四孝”、“潘安投果”、“唐明皇夜游月宫”、“莺莺与红娘”、“红袖添香”等中国传统图像题材,试图获得视觉文化身份的认同。

月份牌广告渗透了西方视觉文化价值形态。如果说早期的月份牌还考虑到中国受众的心理反应,采取了妥协的文化传播策略的话,那么随着西方工业品在中国逐步站稳了脚跟,月份牌广告从视觉形式到内容逐步趋向于西化,或者说更多地表现出西方的视觉文化价值形态,并借助《申报》、《良友》等现代大众传媒扩大其影响。以上海月份牌画家群体的出现为节点,月份牌图像全面转向了西方视觉文化价值形态,其主要标志就是以西方化的摩登美女和工业化产品为核心的图像表现形态。宋玉书等认为,月份牌是以美女和“摩登”都市场景为核心的现

代生活诉求的图像化表达：“以琳琅满目的商品和靓丽的时尚女性界定时代与生活，用表征现代文明的生活图景营造摩登都市的现代生活想象，展示都市的物质文化和精神文化，引领都市流行风尚，刺激消费社会欲望，建构‘摩登时代’的消费主义意识形态，强化了民众的现代性意识，激发了民众对现代文明生活的追求，对商品消费和美女消费的热衷。”

月份牌广告是中国传统视觉文化解构与重构的过程。月份牌图像虽然借鉴了中国传统的“历画”形式，早期还采用了诸多中国传统故事题材，但它把绘画与商品图像结合在一起，这本身就是一种媒介创新模式，也可以说是中国最早的植入式广告。其次，月份牌广告从最初以中国传统的工笔画为主，到以西洋油画、水粉画等绘画技法为主，在人物形象塑造、细节表现上更细腻、丰满，也更具有世俗化的生活气息和现实主义的风格，甚至吸收了一些摄影的技法，可以说这是逐渐扬弃中国绘画传统技法，吸纳西方绘画的视觉表现手法的过程。再次，后期的月份牌图像采用了一批明星照片作为视觉表现内容，从传说的古代人物到当下的明星，如胡蝶等，这既是视觉传播内容的改变，更是视觉传播模式的改变。因为明星本身就源自于西方的明星生产体制，也是一种传播模式和传播策略。明星比传说人物或故事具有更大的影响力，对品牌和促销具有更好的传播效果。此外，采用西方现代印刷技术和铜版纸造纸工艺，也极大地提升了月份牌的视觉审美效果，增强了消费者的关注度和美誉度。

皆大歡喜

門 德 哈

——說 她
好 他 是 還 去 吸 來 吸

門 德 哈

可 十 清 甘
愛 分 香 涼

製 精 葉 烟 黃 金 上 頂 選 特

HMB-193

中國香煙

白 金 龍

10 CIGARETTES

30 CENTS

AGENT: TAN KAH HOCK TOBACCO CO. 19 ROBINSON ROAD SINGAPORE TEL. 6404

南洋兄弟煙草股份有限公司
星嘉坡代理 號代瑞南祥公司
羅敏申路十九號
電話: 6404

飲 請

樂 可 可

Coca-Cola

林士 丹陵 標商兩晴

這件林士丹陵最喜用的衣料 健康

快樂小姐

林士 丹陵 標商兩晴

她何以充滿了愉快

因為她所穿的陰丹士林色布是

- ① 顏色最為鮮豔
- ② 烈日曝曬不退色
- ③ 經久不變色
- ④ 顏色堅固不致發黃

林士 丹陵 標商兩晴

青島總 華機所 梁之陰 丹士林 各色細 布均像 最上等 者惠顧 諸君務 希注意 每碼布 邊上之 全印晴 兩商標 印記

及每匹 四十碼 上之全 印晴兩 商標牌

王請注意 每匹封筒 上註有德 華機器廠 飛雁商標 者方是真 正德華機 器廠之 出品倘蒙 採辦一匹 或多匹請 駕臨青島 福山路十 六號德華 機器廠或 威海衛大 馬路十號 瑞泰公司 接洽是盼



