

“技”与“美”的相向而行

袁园

北京印刷学院,北京 102600

摘要:对“技”与“美”辩证统一关系的思考,在全媒体时代以及设计赋能社会发展的背景下显得尤为重要。当代设计作为显性表征,集“技”与“美”于一身,而“好”的设计必然是“技”与“美”的正面碰撞并完美融合的最终呈现。因此,两者相向而行才是设计未来发展的趋势。同时,这一趋势又改变了设计批评的固有观念与方式,并引导其朝着多元化发展。本文以当下中外优秀设计实例为切入点,探讨全媒体时代背景下设计发展的变化与趋势;梳理“技”与“美”相互促进、共同发展的关系,并对“后疫情”时代设计的动态发展对当代设计批评的多元方式的影响进行了深入思考。

关键词:全媒体时代;科技与艺术;设计批评

中图分类号:J0

文献标识码:A

文章编号:2096-6946(2020)04-0028-06

DOI: 10.19798/j.cnki.2096-6946.2020.04.005

Dialectical Relationship between “Technology” and “Art”

YUAN Yuan

Beijing Institute of Graphic Communication, Beijing 102600, China

Abstract: The dialectical unity of “technology” and “art” is particularly important in the era of all media and the development of design enabling society. Contemporary design, as an explicit expression, collects “technology” and “art”, so “good” design must be the final presentation of the collision and perfect integration of “technology” and “art”. Therefore, the opposite of the two is the future development trend of design. At the same time, this trend has changed the inherent concept and way of design criticism and guided it to develop towards diversification. Based on the current excellent design cases at home and abroad, the work aims to discuss the changes and trends of design development under the background of all media era, comb the relationship between the mutual promotion and common development of “technology” and “art”, and deeply consider the influence of the dynamic development of design in the “post epidemic” era on the diversified ways of contemporary design criticism.

Key words: era of all media; technology and art; design criticism

科学与艺术关系之思考与讨论可追溯至古希腊学园时期^①。尽管当时并未明确产生如今被人们所认知的“科学”、“技术”以及“艺术”的概念,但对“技”与“美”关系的讨论却一直存在于对哲学与修辞学的思考与辩论中,并延续至今。如今,在全媒体时代的背景下,科

学技术的迅猛发展使得信息的传播方式、速度、媒介、覆盖面等产生了大幅变化,超越了以往历史上的任一时代。因此,大众对“美”的接受、理解与需求的日益多元化也得以凸显。对“技”与“美”关系之思辨再次进入(或许从未离开)设计批评视野。

① “古希腊学园”中的“学园”,在西方语境下,被用来指代古代的高深学问研究的场所。文中表述则是对公元前387年到公元529年这一时期地中海地区私学的指代。

收稿日期:2020-07-03

基金项目:北京印刷学院科研与能力提升项目(04190118002/038)

作者简介:袁园(1981—),女,内蒙古人,博士,北京印刷学院副教授,主要研究方向为设计历史与理论、科学艺术传播。

设计批评主要围绕设计(作品)展开。势不可挡的技术变革催生并促进了设计领域的多种改变,使得设计具有更为复杂的特性——在受到历史、文化、经济、审美与价值取向等因素作用的同时,技术成为促使当下设计改变的主因。而这一改变全面、系统地渗透了设计的形式、内容、传播、价值等方面,使得设计自身迸发出创新能力。甚至改变了传统学院派对艺术发展一般规律的践行,使之呈现出新的、特殊的方式,从而改变大众生活。

2020年是一个特殊的年份。突如其来的新型冠状病毒肺炎疫情减缓了人们的前进速度,改变了人们的生活节奏。当人们的现实生活近乎于完全停摆的状态下时,网络被最大限度地利用,技术的力量则再一次得到彰显。此时的设计也开始在“动-静”、“新-旧”、“虚-实”的特征转换间得到了新的发展。与此同时,设计还引发了个体的“自媒体”与“评论家”身份的共存与转换。

一、设计中的“动”与“静”

2020年东京奥运会是第32届夏季奥林匹克运动会。奥运会不仅是世界性的体育盛事、文化盛事,如今又成为了展示与设计的最佳体现窗口。东京奥组委官方在2020年2月26日公布了东京奥运会和残奥会项目的动态图标^[1],见图1。这是奥运会和残奥会历史上第一次以动画的方式制作的运动项目图标。

该方案由广村正彰(Masaaki Hiromura)设计,由井口皓太(Kota Lguchi)进行动态制作,共设计制作了73个动态图标。这组动态图标以完整动作模式,分别展示了22种残奥会运动项目和33种奥运会运动项目。“此次设计的动态图标从白色背景中以碎片的形式出现,展示一部分动作流程后,暂停片刻,然后继续完成运动项目展示并以碎片化形式消失,回到最初的空白帧^[2]。”2020东京奥运会动态图标分解形态见图2。在每一个单项的一套三步“招式”中,包含了一个完整的视知觉流程线,契合了身体、器物、时空的动静、明暗、虚实、正负像等艺术感知中的多项合一,2020东京奥运会动态图标反白与动作效果见图3,巧妙地传达了每项运动的精髓和运动精神,同时,形象地突出了运动员的活力。

东京2020年奥运会动态图标的公布,无疑为疫情下低迷的设计界打了一支强心剂。一时之间,该设计在世界上的主流媒体客户端以及众多自媒体中迅速流传开来,并获得了设计界、理论界的一致赞赏,尤其值



图1 2020东京奥运会图标设计

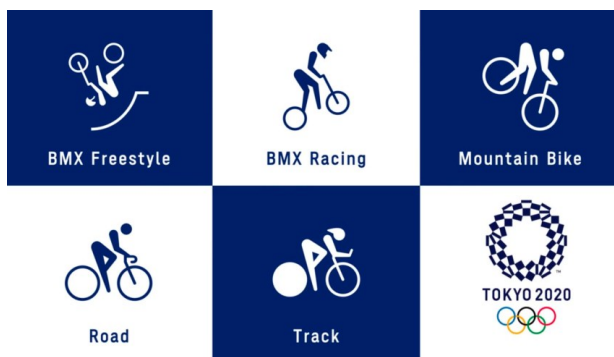


图2 2020东京奥运会动态图标分解形态

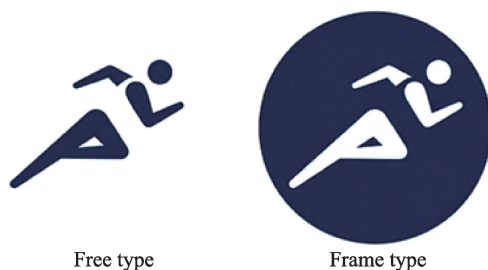


图3 2020东京奥运会动态图标反白与动作效果

得注意的是即便是设计专业知识并不丰厚的普通大众也对东京2020年奥运会和残奥会动态图标方案中的“动”赞不绝口:在奥运会的视觉设计项目上,东京再开先河。当人们对该设计中的“动”进行灵感溯源的时候,便意料之中地指向了其原型——静态图像。

最初,图标是用来与更多国际运动员和观众进行视觉交流的。而静态象图标则是在1964年东京奥运会上首次引入的。时光流转,半个世纪后,2020年东京奥运创新性地赋予了静态象图标以“动”势,使其成为符合当代传播与审美的新的视觉载体。其之所以动态化是基于当代技术的发展、传播媒介的变革以及为了迎合当下观众的审美趋向和接受能力,目的是更好、更快、更便利地向世界传递奥林匹克精神与日本的设计审美,彰显日本文化的力量。这是一次当代设计的创新,也是一次对日本传统设计的致敬,更为重要的是,这次是一次“技”与“美”完美融合的设计典范。“日



图4 1964年东京奥运会图标设计

本与中国是近邻,从地缘关系与历史发展脉络来看,两国文化发展休戚相关。第二次世界大战以后,日本是率先实现现代化的东方国家,即使在科技、新兴制造业、工业设计等领域取得了傲人的成绩,其对于本国传统手工艺的保护也丝毫没有怠慢^[9]。而对待设计,日本亦是如此,设计师广村正彰说:“我尝试通过这些图标表达运动员的动态美感,同时尊重日本设计行业的前驱在1964年东京奥运会的设计中留下来的遗产”。1964年东京奥运会图标设计见图4。而且,动态图标使得“图标”这一视觉传达形式能在数字媒体领域延续传统静态图标的重要使命。动态图标将在比赛场馆、赛事转播期间以及2020年东京奥运会官方网站、社交媒体渠道和数字标牌上使用。可见,设计中的“动”与“静”并非仅是对比或对立关系,“动态”展示效果好的本质是“静态”设计效果好。在2020年东京奥运会动态图标设计中,人们清晰地看到了“动”对于“静”的传承与创新。

二、设计中的“新”与“旧”

无独有偶,或许是受到2020年东京奥运会动态图标设计的启发,又或许是由于当下的网络与数字媒体技术发展的推动,我国在积极防控疫情的同时,在设计领域也有了新的发展动向。每年的5月至7月,一场特殊的视觉设计盛宴都会如约呈现在人们眼前——艺术学院毕业展海报设计。它们不仅代表了设计领域每年的新风尚,同时也展现着大到一个国家、地区,小到一个学院、系别的设计能力与审美态度。

我国2020年高校毕业展因疫情影响几乎全部改为线上展示形式。“云展览”对于视觉形象的感染力和感召性要求更强。因此,毕业季海报设计(以目前可见的设计为例)突出一个“新”字,具体体现在对动态海报的集中性、井喷式使用上,比如广州美术学院、湖北美

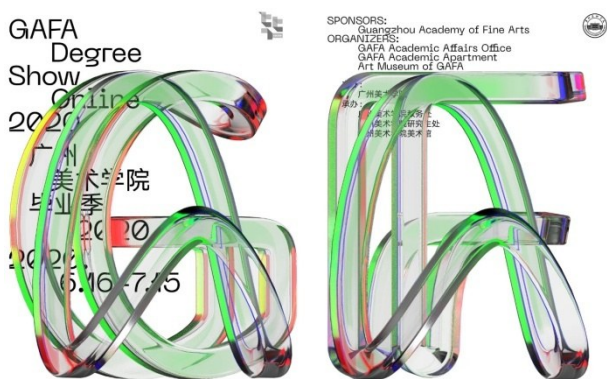


图5 2020年广州美院毕业季海报——“CAFA Show”



图6 2020年湖北美院毕业季海报



图7 2020年武汉轻工大学艺术与传媒学院毕业展海报

术学院、上海师范大学等高校的毕业季海报,见图5—6。而有一些高校的毕业展海报虽然不是动态的,但其二维海报上的图形、色彩以及构图方式依然呈现出强烈的动感效果,比如武汉轻工大学、岭东科技大学等,见图7—8。这种动态的“新”,基于网络与数字媒体技



图8 2020年岭东科技大学毕业季海报

术的影响与推动,其含义、影响与传统的“旧”渐行渐远。

以2020年广州美术学院毕业季视觉形象“毕业SHOW”设计为例。今年广美毕业季的视觉形象整体设计之“新”表现在——设计团队年轻、前卫;设计沟通方式“云端”、“在线”;设计理念来自跨学科概念;设计效果“未来感”十足。其中,“GAFA SHOW 镭射海报”动态海报设计简洁有力,动态、立体效果十足,抓人眼球。设计上利用莫比乌斯环的扭曲实现图形到字体的转变^[4],通过开始与回顾往复的状态来表达“共生体”概念,展现广美开放、创新、未来的特点。素白底色上使用深灰色字体,在明确交代信息要素的同时,完全衬托了前景中使用透明镭射材质效果的“CAFA”四个字母。视觉感官非常具有吸引力,一经发布,迅速成为今夏设计热点,成为“新”设计趋势的引领者。

之所以会出现所谓的“新”“旧”对比,是因为动态海报在技术与设计领域并非一个新鲜事物。在理论研究领域,早在2008年,技术研究范畴下一些学者就开始对数字动态海报的设计与展示进行研究,并具有前瞻性地提出“因其具有的互动性、综合性、趣味性和强烈的现场感、强大的信息承载量,而更符合信息时代人们的阅读方式,代表了当代海报设计发展的新方向和新趋势^[5]。”而在设计理论研究领域,2013年对海报设计的动态探索研究却依然以传统视觉传达为基础,尝试讨论在二维设计中利用不同的形式法则对平面海报设计效果进行突破——即如何在海报中利用构图方式呈现动感效果。受到科技与信息技术快速发展的影响,从2017年至今,基于新媒体背景下,出现了大量依托数字媒体技术发展而进行的关于动态海报的设计、创新、延伸、交互以及个性化表现等,与此同时对“技”与“美”相结合的研究也日益增多。而在设计实践领域则经历了一段与技术逐渐结合的发展、适应时期,早期的设计实践主要集中于二维平面中动感视觉效果的多

方式尝试与呈现;而后基于一些设计师个人兴趣爱好的驱使,他们开始尝试结合技术进行跨学科的前卫艺术实践,诸如多文字动态的表现等,虽有创新但设计目的并不明确,实验性和随机性较强;2018年,动态海报设计软件与教程的普及则真正使得这一设计形式逐渐进入大众视野,但其使用与接受范围仅限设计实践与教育领域。而今年,受到新型冠状病毒肺炎疫情影响,原本线下形式的展览、活动以及各种事项,全部改为线上操作,“云端”开始为“新”动态海报的设计与呈现提供绝佳的发展契机,动态海报也成为了“突然”进入大众视野的“新”设计形式。在这里,我们清晰的看到了“技术”在设计形式由“旧”至“新”的量变与质量过程中起到的关键性推动作用。

三、设计中的“虚”与“实”

新型冠状病毒肺炎疫情影响了人们生活的方方面面。现实生活节奏放缓,但在“云端”却有三个异常火爆的行业领域——电商、教育以及文博(博物馆展览展示)。电商系统由于前期具有广大的市场与用户,并已经形成了较为稳定的挑选、出售、支付、配送以及售后反馈等完整系统链结构,所以在疫情爆发阶段其实用性、便利性以及经济带动性得到了更突出的展现;而在线教育和线上博物馆展览展示则应归为在逆境中找到了发展突破点的典型代表。

同上述案例相同,在线教育与博物馆线上展示并不是新生事物。但却因实际情况的影响与限制,将原本就已经具有的发展潜力和资质(技术条件与线上系统构架)充分发挥,并得到完整呈现,从而成为“后疫情”时代率先发展的行业领域。

这里用线上博物馆展示案例来探讨设计中“虚”与“实”的关系。我国的文博系统开始尝试利用数字技术来展现藏品是始于2000年前后。1999年,南京博物院

率先利用数字技术采集了馆藏文物编钟、编磬以及陶埙的发声音色,编制了可由观众进行演奏体验的交互程序与软件,吸引了大量观众;2000年,南京博物院利用三维建模技术制作了我国第一件数字文物;2005年故宫博物院完成了对宋本《清明上河图》的高清扫描图像采集,并与原件一同进行展示,产生了前所未有的轰动效应。自此,以互联网应用为核心的文博行业计算机技术应用在全国推广开来,我国的博物馆展览展示也进入了新的发展阶段。

随着技术的不断发展,数字媒体技术在博物馆展览展示中的应用日渐丰富,影像技术、互动技术以及人工智能技术逐渐成为博物馆展览展示中必不可少的展陈手段。与博物馆实体展示相对的是博物馆虚拟展示。虚拟展示最初以其不受地域、时间限制,仅凭网络即可在线畅游展厅、观看展品而风靡世界。观众们可以足不出户,在任意时间段进入虚拟展厅,不仅开阔了视野,同时观展体验也得到了提升。当然,彼时虚拟博物馆的建设必须以实体博物馆为基础,在设计中则体现为“虚”“实”相依。如今,移动终端的快速发展与更迭,促使博物馆展览展示呈现出多元化发展:虚拟展示、虚拟技术所呈现的空间、时间、效果、感受均可以完全“虚”化,从而使观众在进入展览时,如同进入另一个时空——沉浸式体验展览展示由此得以发展。

2019年6月,国家博物馆引入“心灵的畅想——梵高艺术沉浸式体验”展(见图9)。在公立博物馆展览免费的时代,作为特展,高达120元人民币的票价成为观展前该展览的讨论热点之一。随之引发的即是对其展示内容、展示方式、展示设计以及沉浸式体验的观感期待与好奇。国家博物馆在1 500 m²的超大体验空间中,利用VR虚拟现实技术,将两百余幅梵高授权的作

品,通过九大核心体验区的打造,在无原作在场的情况下,让观众们在梵高艺术时空中穿梭,在光与影之间感受梵高的内心世界与创作情感。其中,360度全息全景全沉浸式体验通过数字化合成技术虚拟并重构了梵高的艺术世界,通过与艺术作品的完美结合,创造出一个全新的心灵场域。在科技的帮助下,通过灯光、音乐、沉浸式影像、VR交互体验、投射映像等技术手段,完成了设计上由“虚”向“实”的转变。展览开幕后,引发了我国博物馆展览展示的又一轮新的思考与实践,各种主题的沉浸式体验展如雨后春笋般蓬勃发展。至此,在博物馆展览展示设计中,“虚”在强大的技术支撑下,脱离了“实”,并尝试建立另一种感官的“实”。设计中的“虚”“实”交错,丰富了人们的艺术体验层次,完成了个体审美的构建。

四、设计中的“自媒体”与“评论家”

“随着全媒体的不断发展,出现了全程媒体、全息媒体、全员媒体、全效媒体,信息无处不在、无所不及、无人不用,导致舆论生态、媒体格局、传播方式发生深刻变化^[6]。”来自于传媒界应用层面的全媒体概念不但影响了设计领域,而且正成为新时代的发展趋势。全媒体时代媒介环境不但改变了世界,也改变了媒介与人的关系,更改变了媒介环境中为之运作的人。微博的“随时随地”、微信的“朋友圈”、视频网站的“弹幕”、平台上的各种“直播”促使产生了当下的“人人都是自媒体”并且“人人都是评论家”的信息生产方式。

技术的支持、信息传递的便利,使得原本面对一个设计(艺术)作品,需要经过科班训练、深思熟虑而审慎为之的中肯评论方式,变为脱口而出或随手而敲的单一的“好”“坏”“美”“丑”的简单回应。这种回应虽然专业性不强,但却代表了更大范围的市场接受度;这种回应看似即兴而发,但却缩短了传统艺术规律中设计(艺术)作品-受众-设计师(艺术家)三者之间的信息回流时间,加速了设计更迭。这种看似日常又随意的无心为之,实际上是传统的设计评介体系变革的征兆。技术引发设计革新,并对设计、设计批评以及设计理论研究领域产生了正面及负面影响。如今设计发展的趋势,使得设计批评也朝着多元方向发展,抛开技术谈设计必然不能客观地呈现设计全貌,更无从讨论“美”“丑”;同样,抛开设计谈技术也必然无法真正认识变革动力,感受科技的人文关怀。全媒体时代,技术、设计面临发展机遇的同时,设计审美、设计批评乃至设计教育甚至全社会的“美育”和责任的提升也都面临着巨大

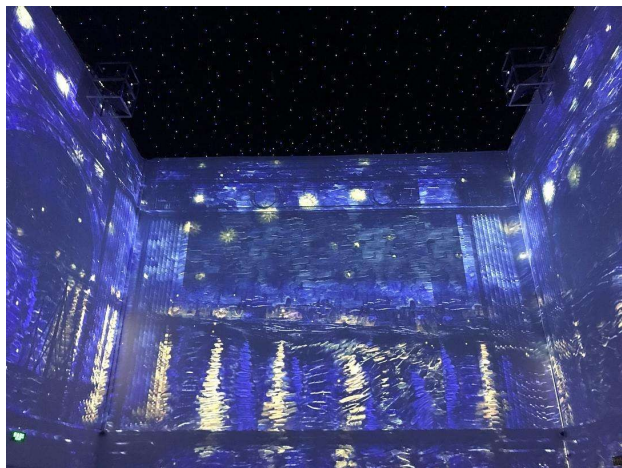


图9 心灵的畅想——梵高艺术沉浸式体验展

的挑战。

五、结语

我国当下的设计实践以最新科技为支撑,活力四射,创意十足。但是,需知自然、人、生灵以及真实身体经验才是“技”与“美”融合的核心。饶有兴味的是,即便设计动态抓人眼球,但是在文中以实例呈现时,却因传播媒介的差异,依然以静止图像出现。可见,动态设计趋势也有自身的传播瓶颈。对人们而言,将新媒体数字技术引入美学领域从而放大人们对于观看方式、身体经验和环境关系的关注,这些才是全媒体时代数字艺术的真正价值所在,动态过后留下的不应只是瞬时的感官刺激。就传播途径与广泛度而言,与技术相结合的设计对于社会文化和公众美育的影响显著增强,因此,“提倡设计批评,加强设计审美^[7]”,对设计伦理性、技术应用性以及“美”的感知性进行多层次多角度探讨,以辩证与多元的眼光看待当下设计^[8],并在理论层面引导与构建良性设计生态^[9],促进设计有序、和谐发展则尤为重要。

当代设计作为显性表征集“技”与“美”于一身,而“好”的设计必然是“技”与“美”的正面碰撞并完美融合的最终呈现。经典设计案例的解读是为当下设计的发展树立良好的榜样,在设计中不忘初心并结合科技,顺势而为,自然能呈现好的设计效果。但是,设计师们不能因技术的发展带来的设计创新而丧失理智,人们需要清醒地意识到我国现阶段的设计市场中还依然有大量粗制滥造、缺乏人文关怀、为设计而设计、为技术而技术的不良设计存在^[10]。而“技”与“美”的相向而行,即两者由不同方向面向同一目标——“和谐”进发,则是良性设计生态得以构建的有效途径与未来愿景。

参考文献

- [1] 东京奥组委. 2020东京奥运会和残奥会项目动态图标[EB/OL]. (2020-02-26)[2020-07-01]. <https://www.joc.or.jp/>. Official Website of the Tokyo 2020 Olympic Games. Dynamic Icon of Tokyo 2020 Olympic Games[EB/OL]. (2020-02-26)[2020-07-01]. <https://www.joc.or.jp/>.
- [2] 张夫也. 感化生命 呼唤灵魂——张夫也的传统手工艺传承拓进之思[J]. 民艺, 2020(2): 36-39.
ZHANG Fuye. Thinking About the Inheritance and Development of Traditional Handicraft[J]. Folk Art, 2020 (2): 36-39.

- [3] 广州美术学院. 2020年广州美院毕业季 SHOW 形象设计团队负责人广州美院教师田博采访[EB/OL]. (2020-05-24) [2020-07-01]. https://mp.weixin.qq.com/s/6SpYpy-4GgKoy4J1mZfz_zQ.
The Guangzhou Academy of Fine Arts. Interview with Tian Bo, Teacher of Guangzhou Academy of Fine Arts, in Charge of SHOW Image Design Team for the Graduation Season of Guangzhou Academy of Fine Arts 2020[EB/OL]. (2020-05-24) [2020-07-01]. https://mp.weixin.qq.com/s/6SpYpy-4GgKoy4J1mZfz_zQ.
- [4] 孟娟. 数字动态海报的设计与展示研究[D]. 西安: 西安理工大学, 2008.
MENG Juan. Research on The Design and Display of Digital Dynamic Poster[D]. Xi'an: Xi'an University of Technology, 2008.
- [5] 习近平. 推动媒体融合向纵深发展 巩固全党全国人民共同思想基础[EB/OL]. (2019-01-25)[2020-05-13]. http://www.xinhuanet.com/politics/leaders/2019-01/25/c_1124044208.htm.
XI Jinping. Promote Media Integration to Develop in Depth and Consolidate the Common Ideological Foundation of the Whole Party and the People[EB/OL]. (2019-01-25) [2020-05-13]. http://www.xinhuanet.com/politics/leaders/2019-01/25/c_1124044208.htm.
- [6] 张夫也. 提倡设计批评 加强设计审美[J]. 装饰, 2008 (S1): 128-130.
ZHANG Fuye. Advocate Design Criticism, Enhance Design Aesthetic Judgement[J]. Zhuangshi, 2008 (S1): 128-130.
- [7] 张小朋. 博物馆数字化建设[EB/OL]. (2020-03-31)[2020-07-01]. <http://www.wenbozaixian.com/>.
ZHANG Xiaopeng. Digital construction of Museum [EB/OL] (2020-03-31). [2020-07-01]. <http://www.wenbozaixian.com/>.
- [8] 孙晓霞. “技艺”理论研究与西方艺术学科起点[J]. 文艺争鸣, 2020(2): 120-126.
SUN Xiaoxia. The Theoretical Research of “Skill” and The Starting of Western Art Discipline[J]. Literary and Artistic Contention, 2020(2): 120-126.
- [9] 甘锋, 李坤. 艺术的媒介之维——论艺术传播研究的媒介环境学范式[J]. 东南大学学报(哲学社会科学版), 2019, 21(5): 105-113+148-149.
GAN Feng, LI Kun. Media Dimension of Art: the Media Ecology Paradigm of Art Communication[J]. Journal of Southeast University (Philosophy and Social Science), 2019, 21(5): 105-113+148-149.
- [10] 柳冠中. 设计是“中国方案”的实践[J]. 工业工程设计, 2019, 1(1): 1-8.
LIU Guanzhong. Design is the Practice of “China Solution” [J]. Industrial & Engineering Design, 2019, 1 (1): 1-8.