

# 走向四维空间

## —— 室内设计的艺术表现形式

郑曙昉



郑曙昉，清华大学美术学院副院长、教授、中国资深室内设计师，中国室内设计学会理事、教育委员会主任。作品有：驻德国大使馆室内设计、中南海紫光阁室内设计等。

任何一门艺术都有自己不同的表现形式，艺术设计虽然包含较多的功能技术因素，但审美毕竟是不可或缺的内容，同样需要具备自己特殊的艺术表现形式。室内设计属于环境艺术设计的范畴，作为现代艺术设计中的综合门类，其艺术表现形式远远超出了传统的概念。由于历史、社会、教育种种因素的制约与影响，目前相当多的室内工程项目是在传统的平面艺术创造概念指导下完成的。简单地说，这是一种二维空间的艺术表现形式，即重视空间界面的装饰，而忽视空间整体艺术氛围的创造。其直接后果是盲目的材料高档化与界面繁杂的材料堆砌，造成“装修”代替“设计”的现状。鉴于此，有必要从理论上澄清一些概念，尽管读起来有老生常谈之嫌。

### 艺术设计与艺术表现形式

艺术与设计在本质上反映的是同一概念的问题。

艺术，按照我们今天的解释：是通过塑造形象反映社会生活的一种社会意识形态。属于社会的上层建筑。尽管有史以来存在着不同的艺术理论。“艺术”仍然是一个为公众所普遍理解的概念。

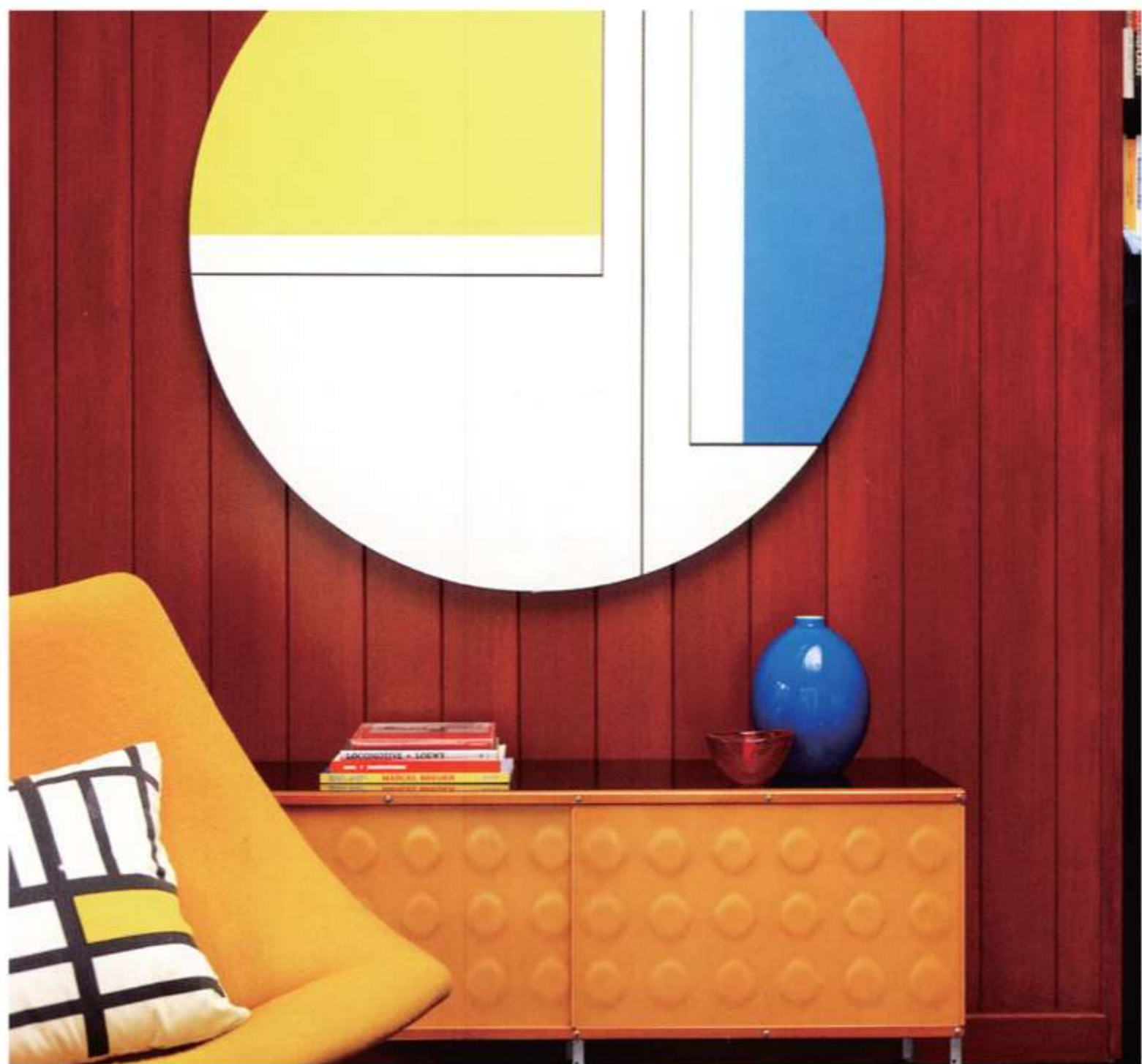
设计，在一般的汉语词典里仅解释为：在正式做某项工作之前，根据一定的目的要求，预先制定方案、图样等。甚至在大型词典《辞海》里都没有“设计”的词条。在汉语中“设计”是作为表示人的思维过程与动作行为的动词而出现的。显然与我们在这里讲的设计在涵

义上有很大不同。我们所说的设计是源于英语“design”的外来语。这个词在英语中既是动词又是名词，同时包括了汉语：设计、策划、企图、思考、创造、标记、构思、描绘、制图、塑造、图样、图案、模式、造型、工艺、装饰等多重涵义。一句话，在“design”中除了汉语“设计”的基本涵义外，“艺术”一词的涵义占了相当的比重。我们很难在现代汉语中找到一个完全对等的词汇，姑且以“设计”应对不免会使公众的理解产生偏颇，于是我们不得

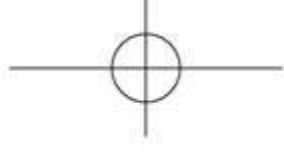
不采用一种折衷的办法，在“设计”前面冠以“艺术”，形成“艺术设计”的词组，以满足公众理解的需要。

从历史的角度出发，艺术包含了最广义的解释，即技能和技术的涵义。

在西方的传统思想中，广义的对艺术一词的解释和现代对艺术严格界定的涵义是不同的。从古希腊时代到十八世纪末，“艺术”一词是指制造者制作任何一件产品所需要掌握的技艺。无论是一幅画、一件衣服、一只木船，







甚至一次演讲所使用的技巧，都可称之为艺术。其制成品称之为艺术产品。

一直到伊曼努尔·康德（1724 - 1804）第一次使用“造型艺术”一词，以区别于其它艺术。并指出：“造型艺术……是一种表现形式，它有着内在的合目的性，虽然它没有目的，但在社会交流中起着促进文化与精神力量的作用。”同时表明，“艺术，人所掌握的技艺，也是与科学（从知识得来的能力）有区别的，正如实践才能之与理论才能，技术之与理论（如测量术之与几何学）。由此，那种一经知道应该怎样做就立即能够做到，除了对预期达到的结果充分了解之外不需再作任何努力的事不能称作艺术。艺术则有其特殊性，即使掌握了最完整的有关知识，也不意味着立即掌握了熟练的技巧。”“正确地说，只有通过自由的、也即是

出于自愿的以理性为基础的创造成果，才能被称为艺术。”（康德：《判断力批判》）从此，艺术品本身成为供人享用的精神产品，成为不需要外力来实现其目的之终极目的。

在这之后的几个世纪，“艺术”一词的意义逐渐界定为专指文学、音乐、绘画、雕塑等审美专业的创作。艺术成为人类以不同的形式塑造形象，具体地反映社会生活，从而表现作者思想感情的一种意识形态。以文学为代表的语言艺术；以音乐、舞蹈为代表的表演艺术；以绘画、雕塑为代表的造型艺术；和以戏剧、电影为代表的综合艺术；成为各具风格的艺术类型。众多的艺术门类以表现形式的特征为出发点，按自然界的基本要素时间和空间，分为时间艺术和空间艺术两大系统。



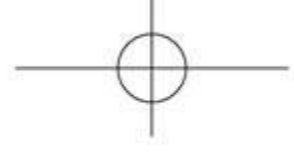
## 室内设计的空间限定要素

在抽象的概念中：“空间是一个三维统一连续体。我们这样说是指有可能通过  $x$ 、 $y$ 、 $z$  这三个（坐标的）数字来描绘一个（静止）点的位置，并且在其附近有着无数的，其位置能够用诸如  $x_1$ 、 $y_1$ 、 $z_1$  这样的坐标数来描绘，这跟我们选用的第一个点的坐标数  $x$ 、 $y$ 、 $z$  的各自的值是一样的。由于后者的特性，我们谈到“统一连续体”，并且由于存在三个坐标这一事实我们就把空间说成是“三维的。”（爱因斯坦：《相对论》）环境艺术设计的空间限定要素正是建立在三维坐标的概念之上。

在环境艺术设计中，只有对空间加以目的性的限定，才具有实际的设计意义。空间三维坐标体系的三个轴  $x$ 、 $y$ 、 $z$ ，在设计中具有实在的价值。 $x$ 、 $y$ 、 $z$  相交的原点，向  $x$  轴的方向运动，点的运动轨迹形成线；线段沿  $z$  轴方向垂直运动，产生了面；整面沿  $y$  轴向纵深运动，又产生了体。体由于点、线、面的运动方向和距离的不同，呈现出不同的形态。诸如方形、圆形、自然形等等。不同形态的单体与单体并置，形成集合的群体，群体之间的虚空，又形成若干个虚拟的空间形态。







从空间限定的概念出发，环境艺术设计的实际意义，就是研究各类环境中静态实体、动态虚形以及它们之间关系的功能与审美问题。

抽象的空间要素点、线、面、体，在环境艺术设计的主要实体建筑中，表现为客观存在的限定要素。建筑就是由这些实在的限定要素：地面、顶棚、四壁围合成的空间，就像是一个个形状不同的盒子。我们把这些限定

空间的要素称为界面。界面有形状、比例、尺度和式样的变化，这些变化造就了建筑内外空间的功能与风格。使建筑内外的环境呈现出不同的氛围。

由空间限定要素构成的建筑：表现为存在的物质实体和虚无空间两种形态。前者为限定要素的实体，后者为限定要素之间的虚空。从环境艺术设计的角度出发，建筑界面内外的虚空都具有设计上的意义。空间的实体与虚空，存在与使用之间辩证而又统一的关系。显然，从环境的主体——人的角度出发：限定要素之间的“无”，比限定要素的实体“有”，更具实在的价值。

时间和空间都是运动着的物质的存在形式。环境中的一切现象，都是运动着的物质的各种不同表现形态。其中物质的实物形态和相互作用场的形态，成为物质存在的两种基本形态。物理场存在于整个空间。如电磁场、引力场等。带电粒子在电磁场中受到电磁力的作用。物体在引力场中受到万有引力的作用。实物之间的相互作用就是依靠有关的场来实现的。场

本身具有能量、动量和质量，而且在一定条件下可以和实物相互转化。按照物理场的这种观点，场和实物并没有严格的区别。环境艺术设计中空间的“无”与“有”的关系。同样可以理解到场与实物的关系。

建筑中表现为实物的空间限定要素呈四种形态：地面、柱与梁、墙面、顶棚。

地面是建筑空间限定的基础要素。它以存在的周界限定出一个空间的场。

柱与梁是建筑空间虚拟的限定要素。它们之间存在的场构成了通透的平面，可以限定出立体的虚空间。

墙面是建筑空间实在的限定要素。它以物质实体形态存在的面，在地面上分隔出两个场。

顶棚是建筑空间终极的限定要素。它以向下放射的场构成了建筑完整的防护和隐蔽性能，使建筑空间成为真正意义上的室内。

空间限定场效应最重要的因素是尺度。空间限定要素实物形态本身和实物形态之间的尺度是否得当，是衡量环境艺术设计成败的关键。协调空间限定要素中场与实物的尺度关系，成

为环境艺术设计师最显功力的课题。

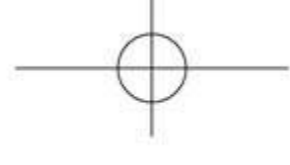
## 室内设计的时间序列要素

作为人们熟知的概念：时间。自古以来就存在着各种不同的解释，哲学家、科学家、艺术家都对这个词倾注了巨大的热情。亚里士多德说：“时间是运动和变化的量度。”康德说：“时间是任

何现象总和的首要正式条件。”托尔斯泰说：“时间是没有一刻停息的永恒运动，否则就无法想象。”我们所讨论的“时间”是一个物理学名词，是建立在现代物理学时空观之上的。在这里时间和空间是不可分割的，它们是运动着的物质的存在形式。空间是物质存在的广延性；时间是物质运动过程的持续性和顺序性。时间和空间是有限和无限的统一，就微观的具体单个事物而言，时空是有限的，时间是有起点和终点的一段或是其中的某一点。就宏观的宇宙而言，时空是无限的，时间无始无终。从有限时空的概念出发，时间是可以度量的。量度时间一般以地球自转和公转为标准，由此定出度量的单位：年、月、日、时、分、秒。

物理学中客观有限时间的严格量度界定与人的主观有限时间感受，其延续性的长短在知觉上会因人所处的环境不同而有所变化。正如日本的池田大作所说：“所谓时间，我们通过宇宙生命的活动和变化，才能感觉到。从我们的体验来说，时间的运动也是根据我们生命活动的状态，有种种不同的变化。高兴的时候，时





间就飞也似地过去；痛苦的时候，就会感到过的十分缓慢。”这种本质存在于可称之为对生命内在发动的强烈的主观时间感觉，在环境艺术设计中具有十分重要的意义。室内设计的时空概念正是建立在人的这种主观时间感觉之上。

我们讲室内设计是一门时空连续的四维表现艺术，主要点也在于它的时间和空间艺术的不可分割性。虽然在客观上空间限定是基础要素，但如果没有以人的主观时间感受为主导的时间序列要素穿针引线，则室内设计就不可能真正存在。室内设计中的空间实体主要是建筑的界面，界面的效果是人在空间的流动中形成的不同视觉观感。因此界面的艺术表现是以个体人的主观时间延续来实现的。人在这种时间顺序中，不断地感受到建筑

空间实体与虚形在造型、色彩、样式、尺度、比例等多方面信息的刺激，从而产生不同的空间体验。人在行动中连续变换视点和角度，这种在时间上的延续移位就给传统的三度空间增添了新的度量，于是时间在这里成为第四度空间，正是人的行动赋予了第四度空间以完全的实在性。在室内设计中第四度空间与时间序列要素具有同等的意义。

在室内设计中常常提到空间序列的概念，所谓空间序列在客观上表现为建筑外部与内部空间以不同尺度的形态连续排列的形式。而在主观上这种连续排列的空间形式则是由时间序列来体现的。由于空间序列的形成对室内设计的优劣有最直接的影响，因此从人的角度出发时间序列要素就成为与空间限定要素并驾齐驱的室内设计基础要素。

在建筑内部空间中，人的步行速度依然是时间序列要素的标准度量。不同之处只在于步行速度的快慢和停留时间的长短。在建筑内部空间使用功能较为单一的年代，人在空间中的行进速度和停留时间相对一致。而在当代由于内部空间的使用功能复杂多元，步行速度和停留时间就呈现出相当的差距。正是这种差距使内部空间的设计出现了完全不同的艺术处理手法与表现形式。

综上所述我们可以看出室内设计的空间艺术表现已不是传统的二维或三维，也不是简单的时间艺术或者空间艺术表现，而是两者综合的时空艺术整体表现形式。室内设计的精髓在于空间艺术总体艺术氛围的塑造。只有在观念上改变室内传统的设计思维方式，走向四维空间，才能迎来辉煌的明天。🔥

(摘自中国《装饰》杂志)

