

毕业 设计 中的 学子情缘

■本报记者 温才妃 韩天琪 袁一雪 王之康 见习记者 许悦



四载一曲西南梦

作 品:视唱练耳视域下少数民族音乐元素的应用——以云南德宏、西藏部分地区为例

创作者:首都师范大学音乐与舞蹈学专业 焦琳

感 悟:求真知,知不足,找定位。

通俗地说,我的作品就是把少数民族地区的传统音乐元素以视唱训练小作品、阿卡贝拉等形式带到课堂和舞台上,带到大众视野里。主要是对云南德宏景颇族、傣族、西藏藏族等少数民族展开的,从选题到完成,前后花了四年的时间。

2015 年和 2017 年,我先后到云南省中缅边境德宏芒市轩岗乡和西藏拉萨进行支教,累计服务时长一年零七个月。从“适应”和“好奇”到“了解”同“喜爱”,与可爱的少数民族学生和老乡朝夕相处,让我总是想一定要带些知识去,也带些知识回。于是,坚定了要把自己的毕业成果和这两年的经历紧密相连的决心。

在云南,第一学期一节音乐课后,有几位同学因为唱不准书上的谱子来找我,我们聊着聊着,她们突然向我发问:“老师,您可能会唱我们德宏的民歌?”说着她们便唱给我听,那是我第一次如此近距离地听到《人们向往的地方》《春米歌》等傣族、景颇族的歌曲。

她们紧接着发问:“你们那里的孩子会唱吗?”接连的问题让我好奇也备受启发,之后便经常邀请她们把喜欢的民族曲调唱给我听,我一边记录,一边改编成简单的教学小曲。

后来的课程,我们边唱边跳边演,唱《春米歌》我们就两三人一组表演春米,唱《目瑙纵歌》(景颇族传统节日)我们也围着庆祝,课堂气氛和演唱水平都提升了不少。

而在西藏,我为寻找一手资料,人生地不熟屡屡碰壁。我扛着摄像机和师妹两个人往返于西藏各地,没有预约途径,我们就壮着胆子去大学院系找院长,去剧院、研究所找演员、主任。

记得在西藏大学采风时,我们找到了音乐学院的办公室,恰巧院长在里面写材料,我们在门口紧张了 10 分钟,互相鼓励一咬牙就进去了。表明来意后,他特别欣喜地接待了我们,从一开始的简短聊天到带我们参观书库,再到和我们讨论学科发展,我们幸福极了。

我的毕业成果在一次次的实践中慢慢推进。我把改编好的曲目带到中小学、带到校内外社团,带到大学舞台上,带到我能去到的很多地方。我还把师门同窗改编演唱的作品发给曾在云南教我唱民歌的学生,请他们提意见,我的心情激动又忐忑。当他们听到自己熟悉的旋律被改编成多声部歌曲表现出欣喜和激动时,我也感到了太多的不舍与欣慰。研究成果告一段落,但学习的道路不曾停歇,我们也计划在未来回德宏、西藏进行改编作品的教学和演出,把这些源于民族的带回那里。

“通过毕业作品的锻炼,收获了什么?”导师首都师大音乐学院教授张玉榛在我答辩的时候有过这样一问,我的回答是“求真知,知不足,找定位”。四年时间,从刚开始的田野采风经验不足,到回京后的研究进度搁置,再到二次启程找资料,不断反思研究,我收获的又岂只是一份毕业成果?

(焦琳)

用游戏触动心灵

作 品:游戏《Lyra》

创作者:苏州大学数字媒体专业 何晓舟、周易安

感 悟:很快,我就要走出校园走向社会,我不会放弃对于游戏设计的热爱。

设计出一个富于冒险精神的游戏是我大二时的一个梦想。那时的我很喜欢游戏,但由于学业繁忙,有时自己没时间玩,就会观看一些古早游戏的实况,寻找灵感、总结经验。在体验别人设计的游戏时,自己的思维也得以开拓。终于,经过几年的积累,在大四毕业设计中,我实现了自己的理想,和同学一起创作出了属于自己的独立游戏——《Lyra》。

夏夜,仰望星河满缀的天幕,有一个面积虽小,但却很容易找的星座——天琴座(Lyra)。在古希腊的神话中,也有一个与天琴座相对应的凄美爱情故事,那就是俄耳甫斯和欧律狄克的故事。正是这一故事,给了我毕设游戏背景的设计灵感。

希腊神话中,俄耳甫斯和妻子欧律狄克十分恩爱。怎料,欧律狄克在玩耍中不幸踩中毒蛇而亡。俄耳甫斯为了寻回妻子,深入冥界,恳求冥王、冥后把妻子还给他,冥王、冥后答应之前,但提出在他领着妻子走出地府之前决不能回头看她,否则他的妻子将永远不能回到人间。但是俄耳甫斯没能抵住可怜妻子的痛吟和抱怨,回头想要拥抱着她,最终没能带妻子回到人间。

根据这一故事启发的灵感,我们设计了游戏的故事情节。游戏设定背景是一个架空世界,在那里,人们每日的工作生活压力比我们现在要大得多,更加焦虑。于是,为了及时检测人们的焦虑程度和犯罪率,会对人们进行精神健康检测。而游戏中的主要人物——博士就拥有检测的权利。

博士的妻子 Lyra 患上了欧律狄克综合征陷入了昏迷中,博士发现只有高频躁动的精神刺激才有可能唤醒她。于是他借用检测他人精神健康值之便,用不正当手段把游戏的三位主角 X、Y、Z 的精神导入妻子的精神中。由此三位主角开启了一场在妻子精神世界中的悬疑冒险之旅。妻子是否能够被唤醒、主角们又是否能够成功逃离精神世界,还需要玩家去探索。而故事的结局属开放性,根据玩家的选择可出现不同的结果。

尽管我们在编程上并不拿手,游戏依托的是较为简单的编程软件,游戏操作更接近于视觉小说,我们还是投入了全部的热情和精力,希望创作出一个能够触动人们心灵的好游戏。

一个游戏的创作,远非想象中那么容易。除了技术层面的障碍,在游戏背景故事的设计上,我们耗费了大量的时间和精力,确保做到逻辑严谨、故事对话流畅。为此我们还专门用一个小本写出所有相关设定的词条,比如,游戏中妻子患的病症欧律狄克综合征就是我们根据希腊神话故事编出来的;游戏中博士的名字在目前完成的章节中并未出现,但我们也有设定,定为了与其妻子 Lyra 天琴座相对的天鹰座的名称 Altair……

剧本需要不断地改进打磨,游戏的画面设计也是如此。游戏中人物的设计由我的同学周易安负责,场景、对话等由我负责,因此,如何统一画风,使得游戏中角色能够完美融入场景、不突兀,也需要不断的磨合和沟通。

如今,游戏的创作已经完成了第一章节的全部内容,其他几个章节还有待创作完善,我相信这个游戏会在我们的手中全部完成,这是第一个由自己产生的游戏概念,对我有着重要的意义。很快,我就要走出校园走向社会,我不会放弃对于游戏设计的热爱,我会在日后完善充实自己的技能,在独立游戏设计的路上继续走下去。

(何晓舟)

让未来城市更宜居

作 品:工作与生活的协奏——开放性综合体设计

创作者:南开大学文学院艺术设计系 管永康

感 悟:努力探索出一个在高密度城市环境中的全新建筑发展模式。

在经济飞速发展的今天,城市越来越呈现出高密度的状态。诚然,高密度的城市环境会增加资源分配效率,但与之相对的则是人均资源分配的不足,而且,由此带来的共享空间缺失,也会使人们的生活质量下降,当很多基本生活需求得不到满足时,大量社会问题也会随之产生。

基于此,我一直在思考,如何设计出能够在一定空间条件下满足人们对城市基本功能需求的建筑。

带着这一问题,经过与导师的多次沟通,我决定引入“垂直城市”的概念。最初想到这个概念时,我的脑海里出现的是科幻大片里的巨型架构建筑。不过,这些巨型架构建筑虽然看上去很酷,但以当下世界的建造技术却难以实现。因此,如何落地便成为我思考设计方案的一个重要维度。

我认为,“垂直城市”最突出的特点是功能的竖向排布,即突出“功能”和“竖向”两方面,并在此基础上赋予“落地性”,那么,最为贴切的建筑形式便是城市综合体。虽然综合体少了一分“垂直城市”概念的前卫,但两者在本质上是一致的,都是用功能去解决问题。因此,“从功能到形态”的设计理念逐渐明确起来。

后来,我将北京市朝阳区东坝路鑫家园西侧 1.5 万平方米的地方选为设计场,因为该地区周边有学校、学区房、养老房、高层住宅、高档小区、待开发区等,复杂的环境决定了生活在这里的人群的多样性。通过走访、调研,我将这里的人群分为八大类,并收集他们对于不同建筑功能的需求度,进而决定建筑的功能类别。

在确定了建筑内部功能后,我加入了时间维度,梳理了功能和时间之间的关系,为功能区的排布提供依据。在交通与功能的逻辑上,我将功能分为五个层级,各层级之间关联性较强,并且每一层级都可以较为便捷地通往休闲景观区。

做完前期分析后,我通过模型来推敲建筑的体块关系,确定整体形态,并将功能赋予到建筑体块内部。为了让形体细化、交通规划更科学,我还引入了伊拉克裔英国女建筑师扎哈·哈迪德应用在城市设计中的羊毛算法。该算法是德国著名设计师弗雷·奥托最早在二维平面上使用的,我把这种思路应用到三维空间进行建筑优化,并在建筑细化时融入主观审美,让建筑融合科学与美学,于是便形成了最终的作品《工作与生活的协奏——开放性综合体设计》。

对于这一作品,虽然我自己比较满意,但仍然存在一些不足。在中日创意设计论坛上,日本设计师藤原浩对我的设计成果评价很高,不过也指出,在关注建筑的功能之余,还应当赋予建筑一定的文化属性,使其更具地域特色。

未来,我希望能够在研究生学习阶段继续我的设计研究,让我的设计更加完善,努力探索出一个在高密度城市环境中的全新建筑发展模式。

(管永康)

我生活的一部分是极限运动

作 品:极限运动公园

创作者:四川大学艺术学院环境设计系 陈黄律

感 悟:现在是赚钱装车,努力了会变成买车装钱。

我的毕业设计主题是极限运动公园。这个看似非常大胆的“灵光一现”,却是我酝酿已久的想法,因为极限运动公园是对我与极限运动最好的记录。

这一切要从 2010 年说起。那一年,在广东省举办的业余山地车比赛中,我结识了从事极限自行车运动的前辈,也萌生了对极限自行车的热爱。只有十三四岁的我,在朋友的帮助下有了第一辆攀爬自行车,并开始了最基础的动作练习。也是那时起,我默默无闻的生活似乎开始变得与众不同了。

虽然父母并不支持,甚至没收过我的自行车,但我从未放弃。因为太过热爱极限运动,我一度认为自己中学毕业后就会进入社会工作。某天和一位前辈在骑车的时候聊起学习的事情,他说:“现在是赚钱装车,努力了会变成买车装钱。”这句话令我印象颇深,直到今天,我站在川大的校园里,也不曾忘记。

但那时,叛逆的我依然沉溺在极限运动的世界,并在高中毕业后放弃了升学。生活中终于充满了我热爱的极限运动,然而,窘迫的现状令我怀念起旧时的校园时光,也真正理解了那位前辈的话。

2014 年,我报名参加第二年的招生考试。同年,我获得广州一家俱乐部的赞助,开始参加国内的极限运动比赛。也是那时,我开始接触极限运动公园。

2015 年,作为亚运场地之一的广州大学城中心湖公园极限运动场落成,我成为率先体验的车手。我从此次迷恋上这个极限运动公园。它让练习变得更科学也更安全,在这我可以在此尝试更高的高度和更难的动作技巧。同年,我顺利通过了高校招生的专业考试,并选择就读四川大学。

大学期间,我利用课余和假期了解了国内外的极限运动公园。最终,我决定在毕业设计上体现我对极限运动的热衷。

但因为可借鉴的设计作品较少,所以在从构思到成型的四个月里,我在前期构思、建模中花费的时间最多。从整块场地的基础框架到精度把控,有两个星期几乎没有休息过,困了就在工作室的躺椅上睡一会儿。在这里特别感谢导师吴兵先教授,从开始提出到最终完成,吴老师都给予了很多的肯定和建议。

最终的设计作品与其说是公园,不如说它同时承载了极限自行车运动场地,观赏平台、休闲娱乐区域和场地管理区域几种功能。我认为这项设计,从场地的设计角度上看,更符合目前专业比赛的使用需求。而且,从用料上我选择使用木材与金属,因为原生的木质结构代表了极限运动的原始原生的精神,而金属的硬朗,则让人感受到极限运动者不屈不挠的精神。

如今,面临毕业,不论未来从事什么行业,极限运动都将是我的生活的一部分。

(陈黄律)

走到生活中的设计

作 品:北京长辛店老镇公共空间更新设计

创作者:北京林业大学艺术设计学院 钱艺、高红阳、刘思琴、蔡佑俊

感 悟:第一次亲眼目睹一个设计真正从理念走到实际生活中的样子。

古镇长辛店,位于北京市丰台区永定河西岸,这是一条具有近千年历史的老街。曾经大街上商贸旅客云集,店铺酒肆林立。车水马龙,热闹非凡。

我们与它的缘分始于今年年初开始的毕业设计。在学院姚璐老师的指导下,我们小组的 4 个人选择了从不同方向为长辛店老镇的公共空间做更新设计。

高红阳的作品是街道空间改造,刘思琴的作品是四条胡同改造,蔡佑俊的作品是院落改造,而我选择的是绿地景观。我们的设计各自独立且有机组合成为一个完整的老镇公共空间改造作品。

在完成毕业设计的这段日子里,我们多次前往长辛店实地感受生活在其中的人们与当地公共空间的关系。因为面临着拆迁,很多老居民已经搬离长辛店,但在他们的聊天中,我发现当地人对于长辛店仍有非常强烈的归属感。我们最终把设计主题定为“旅游文化展示区”。

高红阳希望用四种不同的老镇生活场景作为出发点进行设计,比如老镇里的人平时喜欢遛弯,“遛”就成为大街设计的一个主题;还有比如打酱油这种生活气息很浓的场景,也被提取为“味”这个主题。

刘思琴的胡同设计通过胡同名称,进一步深化到含有相同意象的诗句,以此营造诗意的情境来呼应设计主题。在实地考察中,我们发现当地人经常在胡同某棵大树旁坐在一起聊天,刘思琴将此作为一个典型节点设计进作品,以此加深人们对古镇生活的了解。

我完成的绿地景观部分设计了一个口袋公园,在相应场地上提取了一些设计元素,比如清真寺、基督教教堂、红色文化等,将这些设计元素重新组合之后,按照“火车记忆”“青春记忆”“邻里记忆”等主题把场地中的小块绿地重新进行排布,腾退出来的空间做成绿廊,让老镇的绿意更加浓厚。

蔡佑俊选取了老镇上的百年老建筑——45 号院作为节点。以前院子里熙熙攘攘,住满居民,拆迁之后院落空置。蔡佑俊把其中的三个小院子改造成了社区活动中心。

设计进行过程中,随着当地居民的大量搬迁,愿意向我们提供信息和交流想法的人越来越少。后来我们辗转找到已经搬走的长辛店人做调查,那里曾经是他们的家,我们很想听听他们的想法。比如我曾提取了清真寺的元素做绿地景观的布局 and 空间设计,但与当地居民聊天后发现,其实他们对清真寺的印象更多停留在清真美食上,我随即决定把清真元素改得更加亲民,比如在场地种植花椒等植物,激发人们对这个地方以前做牛肉饼等清真食物的记忆。

相比平时的课程作业,此次毕业设计让我们更多地关注到了“场地”。平时做作业我们通常是在脑海中假想一个空间,这次我们有更充分的时间走访场地,联系生活在空间中的人,这使得我们的设计更贴近人们真实的生活,而不是躺在电脑里“高冷范儿”地设计作品。我们第一次亲眼目睹一个设计真正从理念走到实际生活中的样子。

(钱艺)