

# 信息设计概念辨析

周玉基, 裴朝军

(北京联合大学师范学院, 北京 100011)

**摘要:** **目的** 对信息设计及其相关、相近、相似的概念和术语进行辨析。**方法** 通过词源、本体、内涵与功用等几方面进行了分类比较研究。**结论** 对信息设计的概念及内涵取得较明确的认识,从学科交叉及发展的角度动态地理解信息设计的本质。

**关键词:** 信息设计; 媒体艺术与设计; 视觉传达设计; 概念辨析

**中图分类号:** TB472    **文献标识码:** A    **文章编号:** 1001-3563(2014)24-0141-04

## Information Design Connotation

ZHOU Yu-ji, PEI Chao-jun

(Teacher's College of Beijing Union University, Beijing 100011, China)

**ABSTRACT: Objective** To analyze information design and several terms which are related, similar or easy to confuse.

**Methods** It made a comprehensive study of classification for its etymology, content, implication and usage. **Conclusion** Have gained a clearer understanding for its overall connotation and significance of information design, thus could dynamically comprehend its essence from the point of interdisciplinary development.

**KEY WORDS:** information design; media arts & design; visual communication design; connotation analysis

信息设计作为20世纪90年代初新兴的专业领域,受到语言学、设计艺术学、美学、行为认知学、信息学、通信学、经济学和数字技术等诸多领域的影响,具有多元性、综合性和交叉性的特点,已成为当前备受瞩目的学科<sup>[1]</sup>。由于其发展历史尚短,概念及内涵尚无公认的权威定论,国际设计教育界对其界定和称谓不尽一致,如日本多摩美术大学、东京艺大、筑波大学称它为“情报设计”,欧美则多称为“传达设计”、“媒体设计”、“网络设计”、“多媒体设计”、“媒体与虚拟现实

设计”等。1999年在日本多摩美术大学举行的国际信息设计学术研讨会上,正式启用“Information Design”作为学科的英文名称<sup>[2]</sup>。当下,此类相关术语的应用已呈井喷之势,所涉及的领域时而不同,要厘清其相近、相融的概念实非易事。

### 1 词源之辨

数字媒体艺术、新媒体艺术/设计、多媒体设计,视

收稿日期: 2014-07-04

基金项目: 北京市教委面上项目(SM201211417004);北京联合大学校级社会项目(sk201008x);北京市高校师资培训中心国外访学项目

作者简介: 周玉基(1975—),女,山东人,中国传媒大学博士生,北京联合大学师范学院副教授,主要从事视觉传达设计及数字媒体艺术的教学与研究。

觉传达设计和信息设计这5个术语在使用时非常容易发生混淆。

前三者均以“媒体”为关键词,它们既同在媒体的范畴内,又各有立脚点。数字媒体艺术注重技术内核与形态,凡是以数字介质作为传输因子并以艺术规律表现的,都可纳入此范畴内。新媒体艺术/设计侧重“新”字,相比传统纸媒和电视广播,以互联网为主体的新媒体已成为当下最时尚、前沿的媒体形态。多媒体设计之“多”,指的是多种媒体的综合,即用声音和图像等两种以上的介质来传达信息<sup>[3]</sup>。通常说来,多媒体被认为是超媒体的一个子集,而超媒体则是超文本和多媒体在信息浏览环境下的结合。

视觉传达设计的历史最悠久,它作为平面设计的延伸,最初以纸媒为载体,印刷为其主要技术手段,通过视觉感官来传达信息。由于视觉传达设计的发展时间久,概念相对最为明确。数字技术手段的介入使视觉传达设计的载体和手段不再局限于纸张和印刷,并突破二维的空间限制,加入了三维和四维的因素,影视媒体和互联网都是平面设计这个词所不能涵盖的<sup>[4]</sup>。20世纪60年代,视觉传达设计一词已开始使用,而在我国只有不过20多年的历史。

从字面上来看,信息设计涵盖范围最广,不管何种媒体、何种设计,最终目的都是信息的传播。“信息”二字,在《现代汉语词典》中有两种解释:(1)音信、消息;(2)信息论中指用符号传送的报道,报道的内容是接收符号者预先不知道的。信息的初始性和未知性成为界定信息的原则之一,即只要是受众所不曾掌握的消息、资讯等就是信息,这也是其价值所在,因此,只要将其以特定符号的形式进行传播,使之更快捷、准确并有效地传达给受众便是信息设计。设计所完成的工作只是预先构思并制定信息传播的形式和手段,如果以如此广义的视角去界定信息设计,恐怕会庞大得无所不在,会跨越很多学科<sup>[5]</sup>,很难将其定位于某一具体的专业领域,它会成为抽象的共用名词,而这并不符合人们对信息设计这一名词概念表达的期望。

## 2 本体之辨

“本体”是指事物的主体、根源和来源。单从“信息”和“设计”两个词来说,都没有明确的专属学科指

向。“信息”本身是传播学的一个基本概念,所谓传播过程,即信息的流动过程。“设计”一词本身也是广义而宽泛的概念,在《现代汉语词典》中是指在正式做某项工作前,根据一定的目的和要求,预先制定方法、图样等。“设计”并非单指艺术设计,还有建筑设计、机械设计以及程序设计等,但最为集中的设计学科通常指艺术设计,即艺术设计学。

在著名设计教育家王受之先生所著的《世界现代设计史》中,将现代设计划分为7大领域,包括视觉传达设计(平面设计)、环境艺术设计、工业设计、服装设计、广告设计等方向,未将信息设计列入其中。可见当时信息设计作为独立的设计领域尚处萌芽阶段,未被提及。现代设计从20世纪初发展至今已有百年的历史,随着信息科技的进步,数字化的生存状态日趋显露,在设计学科里出现了新的范畴和方向。新媒体设计、数字媒体艺术、信息设计等已成为设计院校里的新兴专业。由于社会的大量需求,这些新的设计领域和方向近年来以一种高速的形势在发展和繁殖,并初步成为独立的科系。目前的信息设计专业仍设在艺术设计院校中,作为设计学的专业方向之一。2005年,清华大学美术学院率先在全国开设信息艺术设计专业,该专业是由原来工业设计系的信息设计专业和装潢艺术设计系的动画设计专业重组而成。信息设计在学科组建上表现出很强的交叉特性,在2011年教育部公布的新版本本科专业目录中,数字媒体艺术与工业设计被划为工学门类里的交叉类,可授工学和艺术学两种学位。虽然信息设计还没有作为一个独立的专业列示其中,但随着学科快速发展,结合当前的专业现状,信息设计必将与数字媒体艺术一样,成为以艺术为基点,以技术为支撑的交叉性专业领域。

## 3 内涵之辨

“定义”通常侧重表述表层特征并作为辨认识事物属性的依据,而“内涵”则是内在的深层认知。从表层特征看,互联网的信息搜索是当下普通大众获取信息最便捷和最普遍的渠道。在信息设计的网络定义中,维基百科的英文释义与百度百科的中文释义基本上是可以互译的,只是在英文释义中更强调视觉表现的作用,它认为一个好的视觉设计能将信息更为清晰地传达给受众。

到目前为止,数字媒体、新媒体和多媒体3个艺术(设计)领域与信息设计很难分清界限,但这并不意味着没有分辨和区分的价值和意义,而是它们产生的时间、背景和原因相近,虽各有不同称谓,但彼此交融的比例非常高,还没有明确的学术理论能确证它们的显著区别。随着学科的发展,这3个概念是分是合、是留是存都很难确定。比如“多媒体”已成为逐渐消退的概念,在当今媒介融合的态势下,很少存在单一媒体的信息传播方式,两种及以上的媒介组合比比皆是,已无需强调“多”的特征。在诸多相近概念中,最需细辨的是视觉传达设计与信息设计,挖掘视觉传达设计与信息设计在内涵上的区别成为核心问题。

鲁晓波认为信息设计致力于提高现代信息环境的品质,满足人们对信息生活的人性化要求,结合当今最新的信息技术,创造符合社会需求和人类审美情趣的信息环境、人机界面和信息方式<sup>[6]</sup>。信息设计因包含了平面设计、插图、写作与编辑,并整合了人因学的因素等,国际信息设计学会也难以给它下定义,但从设计程序上分析不难发现,信息设计与视觉传达设计有本质上的区别。

### 3.1 信息的预处理与精加工

信息设计本质的特征在于对信息进行视觉表现前,需进行预处理。预处理是将信息进行筛选、整理、由繁至简的信息精加工的过程,再通过艺术化的手法,运用形式美的法则将信息以更为可视化的方式清晰地表现出来<sup>[7]</sup>。而视觉传达设计则不同,在客户或信息发出者给出明确的信息后,设计师没有对信息进行增、减预处理和精加工的权限与义务,它只是具有清晰的视觉流程和良好的审美感受的艺术表现形式。

### 3.2 信息传递过程中的体验与交互

平面设计历史悠久,传统的工作方式和专业领域将其局限于特定的思维惯式中,它决定了视觉传达设计中的信息传达过程具有强烈的静态特征,即当设计完成时,设计者的信息传达过程结束,受众的信息接收过程是无法被传递者所感知的。例如读者在阅读纸本书籍的过程中,其感受是无法即时传达给书籍设计师的。与之相反,这种信息传递过程中的交互和即时反馈则是信息设计的强大魅力所在。信息设计更关注受众的体验和即时感受,与受众共同完成信息传

递的全过程<sup>[8]</sup>。在交互的立场上,如果不将视觉传达限定于平面的范畴内,它与信息设计就拥有一个完全共有的交融领域。

### 3.3 单一感官到多感官的转变

人对外界信息的接收约有85%来自视觉,因此视觉在人体感知中占有重要地位。视觉传达设计以视觉为主要感官载体,信息设计则是多感官传达,除了视觉外,触觉、听觉甚至通感到嗅觉都可进行信息传达,其中最主要的是触觉的加入。以平板电脑为例,除视觉外,触觉是完成交互的最重要感官。正是视觉和触觉的双重主导,成就了现代信息设计快速传播的效率。

## 4 功用之辨

信息设计不仅是信息的传输与处理,还要满足人的审美情趣需求,因此是侧重艺术表现的信息设计<sup>[9]</sup>。信息艺术设计意在强调设计中的艺术性,因此,狭义的信息设计等同于信息艺术设计。数字媒体和新媒体则不同,二者既有艺术(纯艺术创作)也有设计,所面向的领域和生产结果也各有不同。艺术与设计并不能混为一谈,信息设计暂没有信息艺术的形态,但并不排除将来会有可能性。

谈到功用,必须是实际的、具体的,但信息本身却是抽象的。当今社会,信息如同空气,既广博又微小,无处不在。它覆盖了数字时代、信息社会的每个细胞和每个毛孔。在人们快节奏的生活中,如何挖掘到有价值的信息以及如何能以最短的时间传输并接收有效的信息成为一种强烈的社会需求,信息设计正是在这种需求中被催生<sup>[10]</sup>。信息一旦加上了设计的后缀,就从抽象的无形映射到具体的艺术设计领域,它所产生的实质性社会服务功能是为消费者提供日常的生活服务,也体现出设计的本质。人们对于有效信息的消费需要,使信息成为一种生活必需品,呈现出一种物质化的特性。信息设计已经融入到人们的日常生活中,成为一种生活方式、生存状态,用以满足受众精神和物质的双重需求。

信息设计目前已应用于通信、网络、影视、娱乐等信息产业和文化创意产业中,包括影视动画、数字娱乐、交互界面、移动通讯应用服务、公共信息设施设计、媒体艺术创作等。数字媒体和新媒体的相关领域

与信息设计基本相同。视觉传达设计的区别较大,除了网络、影视等领域与信息设计有部分共通外,所有纸媒载体的设计都与其有明显的区别。

## 5 结语

信息设计是由现代社会高速而快捷的生活方式产生的,各种数字化的媒体艺术与设计应用也都是为满足人们对于信息传播与接收的需求。作为一个年轻的专业领域,信息设计的发展空间十分巨大并将继续丰实。这里通过词源、本体、内涵与功用4个方面对信息设计进行辨析,辨析的最终目的并不是要划定明确的界线,也不是要急于找出严谨的定义,而是想要表明真正的意义在于不断地消除学科、技术、国家、民族、文化等的界限,基于人本的更高需求使信息传播更有机地走向融合。随着科技与人文科学的发展,未来的信息设计将超越人们的想象,也必将得到关于它的更多认知。

### 参考文献:

- [1] 席涛,汤伟.信息可视化——信息社会的高速公路[J].包装工程,2010,31(2):56—58.  
XI Tao, TANG Wei. Information Visualization; Highway of Information Society[J]. Packaging Engineering, 2010, 31(2): 56—58.
- [2] 鲁晓波.信息社会设计学科发展的新方向——信息设计[J].装饰,2001(6):3—7.  
LU Xiao-bo. New Development Trend of Design Subject in Information Society: Information Design[J]. Zhuangshi, 2001(6): 3—7.
- [3] 邢方,张林.多媒体学习中动画表征的信息设计[J].中国教育信息化,2010(17):54—56.  
XING Fang, ZHANG Lin. Information Design of Animation Representation in Multimedia Learning[J]. China Education Info, 2010(17): 54—56.
- [4] 吴鑫.信息技术的发展与设计教育的变革[J].文艺研究,2007(6):129—131.  
WU Xin. Development of Information Technology and Design Education Reform[J]. Literature & Art Studies, 2007(6): 129—131.
- [5] 王伟.单一或是复合:从“信息设计”看设计研究走向[J].文艺研究,2013(9):154—156.  
WANG Wei. Single or Compound: Look at the Design Research to the "Design Information"[J]. Literature & Art Studies, 2013(9): 154—156.
- [6] 鲁晓波.飞越之线——信息艺术设计的定位与社会功用[J].文艺研究,2005(10):122—126.  
LU Xiao-bo. A Line of Transcending: the Location and Social Function in Artistic Designing of Information[J]. Literature & Art Studies, 2005(10): 122—126.
- [7] 许世虎,宋方.基于视觉思维的信息可视化设计[J].包装工程,2011,32(16):11—14.  
XU Shi-hu, SONG Fang. Information Visualization Design Based on Visual Thinking[J]. Packaging Engineering, 2011, 32(16): 11—14.
- [8] 刘派.电子出版物视觉设计中的信息组织与表现方式[J].科技与出版,2013(2):57—59.  
LIU Pai. Information Organization and Presentation of Visual Design in Electronic Publication[J]. Science-Technology & Publication, 2013(2): 57—59.
- [9] 胡爽.基于格式塔的网页信息设计的美化研究[J].包装工程,2010,31(22):111—115.  
HU Shuang. Research on Aesthetics of Web Information Design Based on Gestalt[J]. Packaging Engineering, 2010, 31(22): 111—115.
- [10] 毛勇梅.大容量信息下的快速视觉检索设计[J].新美术,2012(2):102—104.  
MAO Yong-mei. Rapid Visual Information Retrieval under the Design of Large Capacity[J]. New Arts, 2012(2): 102—104.