

## 林迅简历

林迅博士，1960年生，上海人，上海交通大学媒体与设计学院教授，博士生导师，数字媒体艺术学科带头人、院学术委员会、学位委员会委员、教学委员会委员。英国利兹大学设计学院和国际纺织档案博物馆访问教授、高级访问研究员。

1991年获得英国大学校长委员会提供的(ORS)全额奖学金赴英国利兹大学设计学院攻读博士学位。1995年9月获博士学位，并留校作为Research Fellow继续与导师合作研究一年。曾先后获苏州大学艺术学院学士(1986)、清华大学美术学院硕士(1989)以及英国利兹大学(The University of Leeds)设计学院博士学位(1995)，并在1999年获加拿大塞内卡学院数字媒体艺术中心研究生毕业证书及三维数字动画制作Maya国际认证。从上世纪九十年代起先后在英国、加拿大留学深造与工作。2003年10月至今作为海归留学学成引进人才受聘上海交通大学媒体与设计学院。

### 教育程度：

- 博士学位：(1995)英国利兹大学设计学院(Ph.D.)
- 硕士学位：(1989)清华大学美术学院(MA)
- 学士学位：(1986)苏州大学艺术学院(BA)
- 研究生毕业证书：(1999)Seneca College Digital Media Center  
(Postgraduate Diploma)

### 主要学习和工作经历：

- 1982.09~1986.07 苏州大学艺术学院(本科)；
- 1986.09~1989.07 中国纺织大学(研究生)  
(毕业设计与答辩由原中央工艺美术学院主持,硕士论文题为：“现代纤维艺术的审美特征研究”，与此同时，在上海展览中心北馆举办“林迅壁毯艺术展”作为个人硕士学习成绩汇报，通过答辩，获得十三位院学位评审委员会委员的全票通过，并授予中央工艺美术学院硕士学位,现为清华大学美术学院)；
- 1989.09~1991.03 上海交通大学土建系工业设计专业，任教研室主任。
- 1991.03~1995.09 英国利兹大学设计学院(博士研究生)，1995年9月获博士学位，博士论文题为：“THE APPLICATION OF THE PRINCIPLES OF SYMMETRY TO THE SYNTHESIS OF MULTI-COLOURED COUNTERCHANGE PATTERNS”，与此同时，在英国利兹大学画廊成功举办个人设计作品展，“In Black and White. A Selection of Counterchange and Other Patterns”；
- 1995.09~1996.04 英国利兹大学设计学院, (Research Fellow)与导师继续合作研究；
- 1996.10~1997.10 加拿大约克大学艺术与设计学院访问教授，研究与教授视觉传达设计；

1997.05~1999.06	加拿大多伦多 Seneca 学院研修 Maya 三维动画制作,获研究生毕业证书 (Postgraduate Diploma) 及 Maya 国际认证资格,并留校任教;
1999.11~2003.06	作为数字媒体及动画艺术家,曾与加拿大动画制作公司如 Core Digital Picture、Calibre Digital Picture 等公司有项目合作;
2003.10~2005.09	作为海归留学学成引进人才受聘上海交通大学媒体与设计学院,数字媒体艺术学科带头人。
2005.09~2010.09	由于学科交叉原因转聘软件学院,组建数字媒体技术实验室、数字媒体艺术中心,任中心主任。
2009.09~2010.09	兼任复旦大学上海视觉艺术学院,数码学院副院长,动画专业学科带头人,主管教学并且帮助学院学科建设、提升学术研究水平,扩大学院学术影响及增强国内外交流。
2010.09~至今	上海交通大学媒体与设计学院教授,博士生导师,数字媒体艺术学科带头人、院学术委员会、学位委员会委员、教学委员会委员。现任上海交通大学媒体与设计学院数字娱乐研究院院长。

#### 主要学术及社会兼职:

英国利兹大学设计学院访问教授;

英国利兹大学国际纺织档案博物馆高级访问研究员;

Member of International Committee of International Textiles and Costume Congress (TTCC) (国际纺织与服装委员会委员);

International Refereeing Panel for Monographs in The Ars Textrina series; The Ars Textrina series. (SCI 核心期刊国际审阅人);

上海市欧美同学会会员;

中国数码艺术教育指导委员会成员;

上海市自然科学基金评审专家;

上海市科委数字媒体艺术与技术项目评审专家;

上海市经济与信息化委员会数字媒体高新技术项目评审专家;

上海市委宣传部文创基金项目评审专家;

上海中外文化艺术交流协会理事;

上海市景观学会虚拟现实专家委员;

中国工业设计协会会员;

中国流行色协会会员;

中国计算机协会会员。

#### 主要学术成就综述:

##### ● 科研项目和教研教改:

1.2005-2006 年与杨旭波博士共同承担国家 863 计划项目《数字媒体关键支撑

技术研究》,并负责分课题:渲染数据库的创建、管理系统构建(国家高技术研究发展计划(863计划))2005.07-2006.06 已结题(子项目负责人)课题编号:2005AA114050(项目总经费475万)。

2.“灵动水墨”(基于人机交互技术的装置艺术),荣获“世博想象”2007上海美术大展.优秀作品奖。(中国美术家协会、上海世博事务协调局联合主办)

3.“地球的诞生”(3D动画)2005上海科学与艺术展,优秀作品奖。

4.教学研究项目《互动新媒体装置艺术设计的框架构建与案例实现》获2011年度上海交通大学文理交叉基金资助。

5.教学研究项目《艺术与媒介创新》获2011年上海交通大学通识教育核心课程建设立项。

#### ● 论文论著：

1.近五年来在《上海交通大学学报》(社会科学版)、《同济大学学报》(社会科学版)、《艺术评论》、《科学》、中国社会科学报等有影响的(CSSCI源)学术期刊发表论文七篇。

2.出版学术专著《对称与图形创意》荣获2010上海交通大学学术著作专项资金资助、《新媒体艺术》获2011上海交通大学文治堂学术专著出版基金资助、《数学之美》(出版中)、《艺术与媒介创新》(出版中),获2011年上海交通大学通识教育核心课程教材资金资助。学术研究基于艺术与科学应是完美融合一体的基本哲学观点,相关科研成果获业内和社会好评。

#### ● 人才培养：

作为媒体与设计学院教授,博士生导师,本人不仅在本院为本科层面开设多门专业设计理论和实践类课程,而且始终坚持在全校范围为新生开设讨论课《艺术与科学》以及通识教育核心课程《艺术、媒介与创造性思维》。教学业绩突出,迄今为止,培养了40多位硕士研究生,其中有数位出国留学攻读博士学位,或在大学、研究所、出版界、博物馆等担任职务并开始产生影响。目前有7位在读博士研究生。

#### ● 相关的学术活动：

2003年底回国以来,曾先后参与多项与本人专业相关的学术活动,如上海市数字媒体实践平台的构建、太仓四王博物馆数字媒体展示,以及各种国际前沿设计理论话题的研讨会,促进中国设计与国际设计研究的交流与联系。在教授岗位上,帮助学院提升学术研究水平,扩大学院学术影响及增强国内外交流等,并带领本学科在前沿领域赶超或保持国内外先进水平。

#### 学术研究兴趣：

学术研究基于艺术与科学应是完美融合一体的基本哲学观点。研究兴趣涉及艺术学理论、设计方法与理论及历史研究，以及跨文化与学科的文化传播与艺术和审美研究。

主要集中在以下三个方向：

1. 艺术与媒介创新：基于交互的数字媒体艺术创作与理论及历史研究；
2. 符号、文化与对称：数学与文化的考古学文化研究；
3. 传统文化的现代价值研究：基于跨文化与学科的文化传播和艺术审美研究。

### 学术研究与教学的思考：

20 世纪所爆发的第五次信息革命是以计算机的应用为标志，以数字化及信息传播技术革命为特征，因此又称“新媒体革命”、“数字媒体革命”或“数字与信息化革命”。其影响遍及社会生活的方方面面，艺术就是其中之一。正如美国著名的未来学家、美国媒体实验室主任尼葛洛庞帝的论断：“计算不再只和计算机有关，它决定我们的生存”。

进入 21 世纪以来，媒体形态的变化是如此的急剧发展，又是那么纷繁复杂。人们感觉到生活和工作以及所有的环境都已被媒体所包围，我们的环境正变得越来越“媒体饱和”，以及“智能”。可谓无处不在的计算，以及无处不在的界面。就设计而言，环境变得更加“媒体饱和”以及“智能”，使艺术创作与设计过程变得日益复杂化。这种所谓日益复杂化，在实践中意味着什么？

首先，它意味着，设计能力需要同步的进化。在设计方面，随着概念设计和发展战略的需求增长，促使设计能力演化与观念转变。从设计能力演化方面分析，可以看出，设计概念逐渐从产品设计向服务设计的方向转移的趋势。从社会结构内的显著变化中，我们可以意识到这种变化。在欧洲设计服务行业处于一个动态增长的状态之中。目前人们正在努力研究设计、通信、营销、营销传播、数字通信，以及相关科学技术领域的的能力演化。主要目的在于，寻找行业间的连接部分能否被创造出新的能力，以及研究如何在不同领域间，各种能力进行跨学科合作。

其次，它意味着，需要更多的跨学科与领域的发展工作和网络合作。例如，在能力的演化中，以往设计师经常一人独自工作，充其量伴随一名项目经理以及文本的作者，能应付一般的设计工作。如今，设计团队通常有平面设计师，信息构筑师，界面设计师，交互设计师，声景观设计师，动画师，数据库设计师，编码员及多媒体文案员等众多新专业的成员组成。在设计方面，近年来交互设计的突出趋势已越发普遍。从历史上看，交互设计这一术语源于图形用户界面(GUI)。交互设计涉及数字设备和个人用户之间的互动。在能力的演化中，设计的日益复杂化与设计过程中的对潜在用户的考虑的增长紧密相连。交互设计的目的是提高可用性和创造体验，设计原则是“以人为本”，“用户需求为中心”的原则。

再次，它意味着，在设计流程中日益增长的科学观。例如，20 世纪 50 年代以来，广告公司一直是沿用艺术总监和撰稿人协力工作的方法。最近，广告公司已经意识到，借助来自不同领域的专业人士以及采纳他们意见的重要性，特别是在设计前期分析阶段。诸如社会学家，心理学家，以及来自自然科学的脑研究者都参与到品牌开发之中。

如今，对科学知识的学习尤其跨学科化。对专业设计人士而言，追求学识与教育应作为一个专业理想。与传统设计专业的趋势不同，当下的设计过程需要学识与实践经验的同步增长。有望提高专业技能的人们，无疑，最想知道的是，何种技能在不久的将来会是有用的？以应付能力的重新演化的领域。面对越来越“媒体饱和”以及“智能”的环境，哪些信息、网络和计算机技术是至关重要的？在设计这些智能的，媒体饱和的，可调节的环境时，哪些专业会参与其中？这些问题值得进一步讨论。似乎更快的专业将击败缓慢的那些。目前，媒体艺术家已经密切关注到前面提及的这些方面，然而，在设计、传播的专业人员中，媒介环境（mediated environment）的潜力尚未被广泛了解。除了强烈的视觉设计，文化正在发展出多专业的设计流派，以及催生全新学科的诞生。多感官知觉（multisensory perception）发展将形成一个新的设计范式，意味着多感官知觉再度受到关注。在实践中，科技化对专业能力需求及发展的基础产生了深刻的影响。

与此同时，从设计的角度来看，日益复杂化设计环境意味着对复合型人才需求的不断增长。显而易见，培养各个领域多才多艺人员（renaissance people）十分迫切和重要。究竟什么是好的设计？事实上，人们对设计的认知、概念本身仍然还是模糊的。唯美主义历来支配着质量评估。从设计师能力的系统发展角度看，究竟何为“值得”看或是“有用”的书呢？哪些又是“没用”的呢？

在实践中，我们经常谈论“直觉”。当专家有足够的经验，这是因为他已经在缄默的知识中沐浴了足够长的时间，可以识别出自己领域的微弱信号。从设计及相关创新的角度来看，最重要的是要创造创新环境，以支持独特的想法和概念的发展。Walter Isaacson，爱因斯坦的研究者，在他 Wired magazine 的文章中说道，“世界需要更多像爱因斯坦的反叛者”（2007年），偏离主流的独创性，想法以及洞察力对创新是必不可少的。仅收集信息是不够的。Isaacson 引用了爱因斯坦著名的短语，“想象力比知识更重要。”（Isaacson, Walter (2007). The World Needs More Rebels Like Einstein. Wired.)

科学与艺术的关系为何？这一话题，被亘古以来的诸多科学家和艺术家予以探索。亚里斯多德说，“完美的天上物质构成的天体的运动轨道，必定是完美的曲线”；毕达哥拉斯发出赞叹，“万物皆由数来安排”；达·芬奇更是这样断言，“人类的任何探讨，如果不是通过数学的证明进行的，就不能说是真正的探索发明与科学。”

从科技与文化发展的相互关系来看，事实上，科技也是文化的一部分。人类的生活与生产，因受到了科学技术的深刻影响，形成了特定的文化形态。科技之于文化，不只是表达的载体和传播的工具，它本身也在深刻地改变着文化的内涵和性质。

在前辈大师们看来，科学与艺术本是一体同质、紧密相连的。综观人类发展史，科学并不排斥艺术。正如著名物理学家、李政道博士所言，“艺术和科学事实上是一个硬币的两面。它们源于人类活动最高尚的部分，都追求着深刻性、普遍

性、永恒和富有意义。”从这一角度出发，人类文明的核心问题就是探索宇宙的奥秘、人类自身的奥秘，它们已成为科学家和艺术家思考的永恒主题。

早在公元前400年，古希腊哲学家苏格拉底就提出了“认识你自己”的告诫。1897年，印象派艺术大师高更画出了生平最大幅的（高1.5米，宽3.6米）的经典作品：“我们从哪里来？我们是谁？我们往哪里去？（Where Do We Come From? What Are We? Where Are We Going?）”这些问题与当代英国著名科学家霍金在《时间简史》开篇提出的问题不谋而合：我们对宇宙了解了多少？而我们又是怎样才知道的呢？宇宙从何而来，又将向何处去？宇宙有开端吗？如果有的话，在这开端之前发生了什么？时间的本质是什么？它会有一个终结吗？

就此而言，探索人类文明的核心问题是科学家和艺术家思考的永恒主题。很长一段时期来，由于人们的认识和教育偏差以及社会分工的日益专业化等原因，科学和艺术两者间被隔离太严重。在大学设计教育领域更是如此。所谓学科交叉、艺术与科学的结合在眼下似乎只是一种时髦的口号。在相当方面阻碍了艺术的进步与健康发展。

人类艺术的发展史其实就是一部媒介与科技进步的演变史，艺术的发展基本上是围绕这两者的演变而发展。艺术与科学的结合以及艺术对新技术成果的吸收与利用是二十世纪以来艺术发展过程中的一个鲜明特征，也是今后艺术发展总的趋势。就当前的设计与设计教育而言，如何使我国的设计及教育走向世界、融入世界，面向未来，这些问题都值得我们进行系统的、多元化的思考。西方艺术发展过程中所蕴涵的科学观，以及艺术教育和创作实践的各种经验仍具有借鉴意义。