

林迅簡歷

林迅博士，1960年生，上海人，上海交通大學媒體與設計學院教授，博士生導師，數字媒體藝術學科帶頭人、院學術委員會、學位委員會委員、教學委員會委員。英國里茲大學設計學院和國際紡織檔案博物館訪問教授、高級訪問研究員。

1991年獲得英國大學校長委員會提供的(ORS)全額獎學金赴英國里茲大學設計學院攻讀博士學位。1995年9月獲博士學位，並留校作為Research Fellow繼續與導師合作研究一年。曾先後獲蘇州大學藝術學院學士(1986)、清華大學美術學院碩士(1989)以及英國里茲大學(The University of Leeds)設計學院博士學位(1995)，並在1999年獲加拿大塞內卡學院數字媒體藝術中心研究生畢業證書及三維數字動畫製作Maya國際認證。從上世紀九十年代起先後在英國、加拿大留學深造與工作。2003年10月至今作為海歸留學學成引進人才受聘上海交通大學媒體與設計學院。

教育程度：

- 博士學位： (1995) 英國里茲大學設計學院 (Ph.D.)
- 碩士學位： (1989) 清華大學美術學院 (MA)
- 學士學位： (1986) 蘇州大學藝術學院 (BA)
- 研究生畢業證書： (1999) Seneca College Digital Media Center
(Postgraduate Diploma)

主要學習和工作簡歷：

- 1982.09~1986.07 蘇州大學藝術學院 (本科)；
- 1986.09~1989.07 中國紡織大學 (研究生)
(畢業設計與答辯由原中央工藝美術學院主持,碩士論文題為：“現代纖維藝術的審美特徵研究”，與此同時，在上海展覽中心北館舉辦“林迅壁毯藝術展”作為個人碩士學習成績彙報，通過答辯，獲得十三位院學位評審委員會委員的全票通過，並授予中央工藝美術學院碩士學位,現為清華大學美術學院)；
- 1989.09~1991.03 上海交通大學土建系工業設計專業，任教研室主任。
- 1991.03~1995.09 英國里茲大學設計學院 (博士研究生)，1995年9月獲博士學位，博士論文題為：“THE APPLICATION OF THE PRINCIPLES OF SYMMETRY TO THE SYNTHESIS OF MULTI-COLOURED COUNTERCHANGE PATTERNS”，與此同時，在英國里茲大學畫廊成功舉辦個人設計作品展，“In Black and White. A Selection of Counterchange and Other Patterns”；
- 1995.09~1996.04 英國里茲大學設計學院, (Research Fellow)與導師繼續合作研究；
- 1996.10~1997.10 加拿大約克大學藝術與設計學院訪問教授，研究與教授視覺傳達設計；

1997.05~1999.06	加拿大多倫多 Seneca 學院研修 Maya 三維動畫製作，獲研究生畢業證書 (Postgraduate Diploma) 及 Maya 國際認證資格，並留校任教；
1999.11~2003.06	作為數位媒體及動畫藝術家，曾與加拿大動畫製作公司如 Core Digital Picture、Calibre Digital Picture 等公司有專案合作；
2003.10~2005.09	作為海歸留學學成引進人才受聘上海交通大學媒體與設計學院，數字媒體藝術學科帶頭人。
2005.09~2010.09	由於學科交叉原因轉聘軟體學院，組建數位媒體技術實驗室、數位媒體藝術中心，任中心主任。
2009.09~2010.09	兼任復旦大學上海視覺藝術學院，數碼學院副院長，動畫專業學科帶頭人，主管教學並且幫助學院學科建設、提升學術研究水準，擴大學院的學術影響及增強國內外交流。
2010.09~至今	上海交通大學媒體與設計學院教授，博士生導師，數字媒體藝術學科帶頭人、院學術委員會、學位委員會委員、教學委員會委員。現任上海交通大學媒體與設計學院數字娛樂研究院院長。

主要學術及社會兼職：

英國里茲大學設計學院訪問教授；

英國里茲大學國際紡織檔案博物館高級訪問研究員；

Member of International Committee of International Textiles and Costume Congress (TTCC) (國際紡織與服裝委員會委員)；

International Refereeing Panel for Monographs in The Ars Textrina series；

The Ars Textrina series. (SCI 核心期刊國際審閱人)；

上海市歐美同學會會員；

中國數碼藝術教育指導委員會成員；

上海市自然科學基金評審專家；

上海市科委數位媒體藝術與技術項目評審專家；

上海市經濟與資訊化委員會數位媒體高新技術專案評審專家；

上海市委宣傳部文創基金專案評審專家；

上海中外文化藝術交流協會理事；

上海市景觀學會虛擬實境專家委員；

中國工業設計協會會員；

中國流行色協會會員；

中國電腦協會會員。

主要學術成就綜述：

- 科研專案和教研教改：

1.2005-2006 年與楊旭波博士共同承擔國家 863 計畫專案《數位媒體關鍵支撐技術研究》，並負責分課題：渲染資料庫的創建、管理系統構建（國家高技術研究發展計畫（863 計畫））2005.07-2006.06 已結題（子專案負責人）課題編號：2005AA114050（專案總經費 475 萬）。

2.“靈動水墨”（基於人機交互技術的裝置藝術），榮獲“世博想像”2007 上海美術大展.優秀作品獎。（中國美術家協會、上海世博事務協調局聯合主辦）

3.“地球的誕生”（3D 動畫）2005 上海科學與藝術展，優秀作品獎。

4.教學研究專案《互動新媒體裝置藝術設計的框架構建與案例實現》獲 2011 年度上海交通大學文理交叉基金資助。

5. 教學研究項目《藝術與媒介創新》獲 2011 年上海交通大學通識教育核心課程建設立項。

● 論文論著：

1.近五年來在《上海交通大學學報》（社會科學版）、《同濟大學學報》（社會科學版）、《藝術評論》、《科學》、中國社會科學報等有影響的（CSSCI 源）學術期刊發表論文七篇。

2. 出版學術專著《對稱與圖形創意》榮獲 2010 上海交通大學學術著作專項資金資助、《新媒體藝術》獲 2011 上海交通大學文治堂學術專著出版基金資助、《數學之美》（出版中）、《藝術與媒介創新》（出版中），獲 2011 年上海交通大學通識教育核心課程教材資金資助。學術研究基於藝術與科學應是完美融合一體的基本哲學觀點，相關科研成果獲業內和社會好評。

● 人才培養：

作為媒體與設計學院教授，博士生導師，本人不僅在本院為本科層面開設多門專業設計理論和實踐類課程，而且始終堅持在全校範圍為新生開設討論課《藝術與科學》以及通識教育核心課程《藝術、媒介與創造性思維》。教學業績突出，迄今為止，培養了 40 多位碩士研究生，其中有數位出國留學攻讀博士學位，或在大學、研究所、出版界、博物館等擔任職務並開始產生影響。目前有 7 位在讀博士研究生。

● 相關的學術活動：

2003 年底回國以來，曾先後參與多項與本人專業相關的學術活動，如上海市數字媒體實踐平臺的構建、太倉四王博物館數位媒體展示，以及各種國際前沿設計理論話題的研討會，促進中國設計與國際設計研究的交流與聯繫。在教授崗位上，幫助學院提升學術研究水準，擴大學院的學術影響及增強國內外交流等，並帶領本學科在前沿領域趕超或保持國內外先進水準。

學術研究興趣：

學術研究基於藝術與科學應是完美融合一體的基本哲學觀點。研究興趣涉及藝術學理論、設計方法與理論及歷史研究，以及跨文化與學科的文化傳播與藝術和審美研究。

主要集中在以下三個方向：

1. 藝術與媒介創新：基於交互的數位媒體藝術創作與理論及歷史研究；
2. 符號、文化與對稱：數學與文化的考古學文化研究；
3. 傳統文化的現代價值研究：基於跨文化與學科的文化傳播和藝術審美研究。

學術研究與教學的思考：

20 世紀所爆發的第五次資訊革命是以電腦的應用為標誌，以數位化及資訊傳播技術革命為特徵，因此又稱“新媒體革命”、“數位媒體革命”或“數位與資訊化革命”。其影響遍及社會生活的方方面面，藝術就是其中之一。正如美國著名的未來學家、美國媒體實驗室主任尼葛洛龐帝的論斷：“計算不再只和電腦有關，它決定我們的生存”。

進入 21 世紀以來，媒體形態的變化是如此的急劇發展，又是那麼紛繁複雜。人們感覺到生活和工作以及所有的環境都已被媒體所包圍，我們的環境正變得越來越“媒體飽和”，以及“智慧”。可謂無處不在的計算，以及無處不在的介面。就設計而言，環境變得更加“媒體飽和”以及“智慧”，使藝術創作與設計過程變得日益複雜化。這種所謂日益複雜化，在實踐中意味著什麼？

首先，它意味著，設計能力需要同步的進化。在設計方面，隨著概念設計和發展戰略的需求增長，促使設計能力演化與觀念轉變。從設計能力演化方面分析，可以看出，設計概念逐漸從產品設計向服務設計的方向轉移的趨勢。從社會結構內的顯著變化中，我們可以意識到這種變化。在歐洲設計服務行業處於一個動態增長的狀態之中。目前人們正在努力研究設計、通信、行銷、行銷傳播、數位通信，以及相關科學技術領域的能力演化。主要目的在於，尋找行業間的連接部分能否被創造出新的能力，以及研究如何在不同領域間，各種能力進行跨學科合作。

其次，它意味著，需要更多的跨學科與領域的發展工作和網路合作。例如，在能力的演化中，以往設計師經常一人獨自工作，充其量伴隨一名專案經理以及文本的作者，能應付一般的設計工作。如今，設計團隊通常有平面設計師，資訊構築師，介面設計師，交互設計師，聲景觀設計師，動畫師，資料庫設計師，編碼員及多媒體文案員等眾多新專業的成員組成。在設計方面，近年來交互設計的突出趨勢已越發普遍。從歷史上看，交互設計這一術語源於圖形化使用者介面 (GUI)。交互設計涉及數位設備和個人使用者之間的互動。在能力的演化中，設計的日益複雜化與設計過程中的對潛在用戶的考慮的增長緊密相連。交互設計的目的是提高可用性和創造體驗，設計原則是“以人為本”，“用戶需求為中心”的原則。

再次，它意味著，在設計流程中日益增長的科學觀。例如，20 世紀 50 年代以來，廣告公司一直是沿用藝術總監和撰稿人協力工作的方法。最近，廣告公司

已經意識到，借助來自不同領域的專業人士以及採納他們意見的重要性，特別是在設計前期分析階段。諸如社會學家，心理學家，以及來自自然科學的腦研究者都參與到品牌開發之中。

如今，對科學知識的學習尤其跨學科化。對專業設計人士而言，追求學識與教育應作為一個專業理想。與傳統設計專業的趨勢不同，當下的設計過程需要學識與實踐經驗的同步增長。有望提高專業技能的人們，無疑，最想知道的是，何種技能在不久的將來會是有用的？以應付能力的重新演化的領域。面對越來越“媒體飽和”以及“智慧”的環境，哪些資訊、網路和電腦技術是至關重要的？在設計這些智慧的，媒體飽和的，可調節的環境時，哪些專業會參與其中？這些問題值得進一步討論。似乎更快的專業將擊敗緩慢的那些。目前，媒體藝術家已經密切關注到前面提及的這些方面，然而，在設計、傳播的專業人員中，媒介環境（mediated environment）的潛力尚未被廣泛瞭解。除了強烈的視覺設計，文化正在發展出多專業的設計流派，以及催生全新學科的誕生。多感官知覺（multisensory perception）發展將形成一個新的設計範式，意味著多感官知覺再度受到關注。在實踐中，科技化對專業能力需求及發展的基礎產生了深刻的影響。

與此同時，從設計的角度來看，日益複雜化設計環境意味著對複合型人才需求的不斷增長。顯而易見，培養各個領域多才多藝人員（renaissance people）十分迫切和重要。究竟什麼是好的設計？事實上，人們對設計的認知、概念本身仍然還是模糊的。唯美主義歷來支配著品質評估。從設計師能力的系統發展角度看，究竟何為“值得”看或是“有用”的書呢？哪些又是“沒用”的呢？

在實踐中，我們經常談論“直覺”。當專家有足夠的經驗，這是因為他已經在緘默的知識中沐浴了足夠長的時間，可以識別出自己領域的微弱信號。從設計及相關創新的角度來看，最重要的是要創造創新環境，以支持獨特的想法和概念的發展。Walter Isaacson，愛因斯坦的研究者，在他 Wired magazine 的文章中說道，“世界需要更多像愛因斯坦的反叛者”（2007年），偏離主流的獨創性，想法以及洞察力對創新是必不可少的。僅收集資訊是不夠的。Isaacson 引用了愛因斯坦著名的短語，“想像力比知識更重要。”（Isaacson, Walter (2007). The World Needs More Rebels Like Einstein. Wired.)

科學與藝術的關係為何？這一話題，被亙古以來的諸多科學家和藝術家予以探索。亞裡斯多德說，“完美的天上物質構成的天體的運動軌道，必定是完美的曲線”；畢達哥拉斯發出讚歎，“萬物皆由數來安排”；達·芬奇更是這樣斷言，“人類的任何探討，如果不是通過數學的證明進行的，就不能說是真正的探索發明與科學。”

從科技與文化發展的相互關係來看，事實上，科技也是文化的一部分。人類的生活與生產，因受到了科學技術的深刻影響，形成了特定的文化形態。科技之于文化，不只是表達的載體和傳播的工具，它本身也在深刻地改變著文化的內涵和性質。

在前輩大師們看來，科學與藝術本是一體同質、緊密相連的。綜觀人類發展史，科學並不排斥藝術。正如著名物理學家、李政道博士所言，“藝術和科學事實上是一個硬幣的兩面。它們源於人類活動最高尚的部分，都追求著深刻性、普遍性、永恆和富有意義。”從這一角度出發，人類文明的核心問題就是探索宇宙的奧秘、人類自身的奧秘，它們已成為科學家和藝術家思考的永恆主題。

早在西元前400年，古希臘哲學家蘇格拉底就提出了“認識你自己”的告誡。1897年，印象派藝術大師高更畫出了生平最大幅的（高1.5米，寬3.6米）的經典作品：“我們從哪裡來？我們是誰？我們往哪裡去？（Where Do We Come From? What Are We? Where Are We Going?）”這些問題與當代英國著名科學家霍金在《時間簡史》開篇提出的問題不謀而合：我們對宇宙瞭解了多少？而我們又是怎樣才知道的呢？宇宙從何而來，又將向何處去？宇宙有開端嗎？如果有的話，在這開端之前發生了什麼？時間的本質是什麼？它會有一個終結嗎？

就此而言，探索人類文明的核心問題是科學家和藝術家思考的永恆主題。很長一段時期來，由於人們的認識和教育偏差以及社會分工的日益專業化等原因，科學和藝術兩者間被隔離太嚴重。在大學設計教育領域更是如此。所謂學科交叉、藝術與科學的結合在眼下似乎只是一種時髦的口號。在相當方面阻礙了藝術的進步與健康發展。

人類藝術的發展史其實就是一部媒介與科技進步的演變史，藝術的發展基本上是圍繞這兩者的演變而發展。藝術與科學的結合以及藝術對新技術成果的吸收與利用是二十世紀以來藝術發展過程中的一個鮮明特徵，也是今後藝術發展總的趨勢。就當前的設計與設計教育而言，如何使我國的設計及教育走向世界、融入世界，面向未來，這些問題都值得我們進行系統的、多元化的思考。西方藝術發展過程中所蘊涵的科學觀，以及藝術教育和創作實踐的各種經驗仍具有借鑒意義。