



跨文化艺术创意灵感挖掘

课题大纲

01

课程背景及简介

本课程属于通识课程，适合对艺术、建筑学和文化传媒感兴趣的同学。

可持续发展目标 11：可持续城市和社区

可持续发展目标 17：促进目标实现的伙伴关系

创造性思维和想象力是文化产业中最重要的组成部分，如何激发创造力和想象力则成为了文化产业蓬勃发展的关键性因素。本课题将重点探究如何在实践中激发创意，帮助学生应对创意经济的全球化挑战。

在本课题中，教授将从批判主义到实用主义、基于实践的方法，来讲解创意的理论内容，同时结合演讲、视频、视觉实验、互动练习、讨论和案例分析等方式，来帮助学生真正增强其在建筑、视觉艺术、工艺、设计、策展、表演艺术等方面工作的创造性思维和实践知识。在理论学习的基础之上，结合当前全球化和市场驱动的创意经济背景，特别是创新型材料，空间设计和创新技术的不断发展，深入探讨社会和文化、合作形式（建筑师、艺术家、工程师、用户、客户和社区之间的关系）、创意的媒介（素描，模型）、惯例和习惯、交流方式、渠道和预测等多个方面对创造力的影响，从而帮助学生真正了解如何激发创意并进行运用。

02

学习目标

1. 探究不同的创新方法和环境对于创意的影响
2. 发掘全球化时代创意实践者的机遇和挑战
3. 利用民族志的研究方法激发创造力
4. 利用不同的创作形式和结构，并结合物质、空间和人为环境持续激发创造力

03

导师信息

Prof. Yaneva

曼彻斯特大学建筑系建筑理论教授，曼彻斯特建筑研究组（MARG）主任，2010年荣获 RIBA 杰出大学研究奖。曾经分别在普林斯顿大学建筑学院，帕森斯设计学院，都灵理工大学和哥伦比亚大学，瑞典隆德大学担任客座教授。2020 年与诺贝尔物理学奖得主共同发表 *The New Architecture of Science: Learning from Graphene*。

04

课程设置

模块 1：创造力的实现方法

学习目标：

从批判到实践的演绎方式方法

模块 2：天才神话

学习目标：

1. 从伦勃朗到库哈斯
2. 创意作品的个人诠释和集体诠释
3. 工艺和创造力

模块 3：如何学习创造力？

学习目标：

1. 明星建筑师
2. 小型和大规模的创意实践
3. COVID 19 对创意实践的影响

模块 4：约束创意的因素

学习目标：

客户、用户以及社会环境

模块 5：设计竞赛和佣金

学习目标：

设计竞赛和佣金

05

延伸阅读

1. Brand, S. (1994) *How Buildings Learn: What Happens after They're Built*, New York: Viking.
2. Evans, R. (1997) *Translations from Drawing to Building*, Cambridge: MIT Press.
3. Fariás, I. and A. Wilkie (eds.) (2016) *Studio Studies: Operations, Topologies and Displacements*. New York: Routledge (CRESC Series).
4. Schön, D. (1983) *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, NYC: Basic Books.
5. Till, J. (2009) *Architecture Depends*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Wigley, M. and R. Koolhaas (2008) *Casa da Musica/Porto*. Porto: Fundacao Casa da Musica.