

DESIGN:

AN

INTRODU-

CTION

设计学 概论

主编
郑巨欣

副主编
章利国
何焯纪

DESIGN:

AN

INTRODU-

CTION

设计学 概论

主编
郑巨欣

副主编
章利国
何振纪

浙江人民美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

设计学概论 / 郑巨欣主编. — 杭州: 浙江人民美术出版社, 2015.9
ISBN 978-7-5340-4457-1

I. ①设… II. ①郑… III. ①艺术—设计 IV.
①J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 174602 号

主 编 郑巨欣
副 主 编 章利国 何振纪
责任编辑 程 勤
装帧设计 袁由敏
责任印制 陈柏荣

设计学概论

出版发行 浙江人民美术出版社
地 址 杭州市体育场路 347 号
电 话 (0571) 85105917 邮编 310006
网 址 <http://mss.zjcb.com>
经 销 全国各地新华书店
制 版 杭州林智广告有限公司
印 刷 浙江海虹彩色印务有限公司
开 本 787 × 1092 1/16
印 张 20
版 次 2015 年 9 月第 1 版 2015 年 9 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5340-4457-1
定 价 58.00 元

(如发现印装质量问题, 请与本社发行部联系调换)

《设计学概论》是关于设计知识要旨的论述。置于概论之前的导言比较难写，所以我避重就轻谈几点设计认识：一是关于好设计的思维；二是关于设计的属性；三是关于设计的界域。

一、好设计的思维

好设计是什么？迄今没有惟一的定义和认同。我们聊好设计、享受好设计，或是通过抱怨借以表达向往好设计的愿景等，这些在生活里早已司空见惯。不过，说归说，做归做，说的往往都比做的要容易些。然而，想努力做好设计的人，心里都明白，好设计的背后往往包含着大量的心力和艰辛的劳动。

之所以会感到做好的设计不轻松，这既与你不懂好设计而不知所措有关，也可能与你懂得好设计却要竭尽所能地追求完美有关。而感到不轻松的原因，则来自于你投入其中，又考虑到他人诉求，是在平衡自己和他人之间的取向舍得之中，使本该愉快的设计变成了暂时痛苦的表达。同样，如何描述好设计也不轻松，因为描述好设计要将主题、文字和修辞等阅读感悟，转换成对设计功能、材料、造型、色彩和视觉感观等的关注，需要跨越从抽象到具象的鸿沟。但是二者的共同基础是思维的逻辑性。

逻辑是思维的规律。设计逻辑表现在对设计，如风格、色彩、造型、功能、材料、成本等诸多要素的有序排列、组合，以及综合考虑和体悟等方面。但需要注意的是，这些诸多要素并非设计的根本！设计风格本来是十分重要的，但现在设计中的风格多半成了可以拿来参照的模板。有人说风格是永恒的，所以风格在某种程度上是万变不离其宗的；如果说色彩是设计，这似乎也不能一言以蔽之，因为自然界色彩有着无比的丰富多样性；如果说造型是设计，那设计师与美术家又有什么区别？如果说功能是设计，那么有谁不知道衣服是用来穿的，房子是用来住的呢？如果说材料是设计，谁都知道设计中用到的材料，基本上都由材料供应商提供的；如果说成本是设计，应该说最谙此道的是经济师，何况又有谁不想花最少的钱得到最好的设计呢？所以仔细想来，风格、色彩、造型、功能、材料、成本等，它们似乎均非设计本身，设计的魅力、困惑，设计之所以成为好设计，可能与这些要素都有关系，但它们又都不

是好设计本身。好设计其实来自于隐藏在有形物象背后的设计逻辑。

设计逻辑产生于长期设计经验的总结，或是运用设计概念、原理等，并经由判断和推理得出的结果。相对而言，前者的逻辑特点在于用设计经验解决设计中的具体问题，但常常因此又局限于狭隘的经验主义，后者的逻辑特点擅长解决设计中的一般问题，但它由于摆脱了设计经验中对于感性的依赖，从而使设计更接近于设计的本质和规律。但是，好设计无论是经验型的劳动操作，还是理论型的逻辑思维，如果缺乏融入在设计中的认真态度、责任心和善意，那么随之而来的设计也就会走向好设计的负面。所以什么样的设计思维和逻辑，将决定什么样的设计。

逻辑是看不见的，而认真的态度、责任心和善意又是无形的，可见真正的好设计不是指那些表面化、物质形态的设计。假如我们像有些设计师那样，总是喋喋不休地在别人的面前夸耀、卖弄自己的设计，或是千方百计地想让别人惊诧于自己的所谓好设计，那么一旦设计者一味这样下去的话，他的设计一定会暴露无遗。如此一来，其实也就没有什么好的设计可言了。所以，好设计的思维是把设计暂时藏起来，让享用设计的人不知不觉地，像猜谜一样介入到设计中来的思维。

二、设计的属性

从属性上来说，设计是体现关系和智慧的一种东西，而非设计的物质结果。这里所谓的关系，指的是与设计相关的人际之间的心理距离和时间距离。以今天常说的设计创新为例，它的创新含量是非常有限的。只要我们稍加留意就很容易发现，那些所谓的创新，不过是不同程度地基于过去诸多要素的叠加、融通和再造，是在过去多种技术、形式、内容基础上，沿着满足人及社会各种需要的轨迹，从古代发展到今天的结果。所以，新与不新的差别，可以说只是心理和时间距离的一种物化反映而已。

设计关系还包含在以物质文化为媒介的空间距离及相互作用之中。有一则报道很能说明这个道理。2012年6月5日，日本青森县一座由混凝土、金属和泡沫塑料制成的码头，冲上了美国俄勒冈州纽波特市以北的阿盖特海滩。码头上钉有一块金属铭牌，上面的编号、制造商名等信息告诉我们，该码头是2011年3月在东日本海啸中遭冲毁的。匪夷所思的是，由石材和金属制造的码头，其比重远大于水，却能漂浮在水面远行约8800千米，成为“登陆”美国的日本最大海啸残骸。显然，能托起混凝土和金属的不是泡沫塑料，因为迄今世界上所有的码头都没有采用泡沫塑料和混凝土、金属结合的设计。码头残骸之所以能够漂浮，原因是它的设计符合了阿基米德定理。它在海水里受到向上的浮力作用，而浮力的大小又恰好等于被该码头排开的液体重力。由此可见，

这不是由物质形态所决定的，而是一种体现物质相互作用的结果。

有人说设计就是设想，但并非所有伟大的设计都合乎人们的预期。因为身处不同地域的人，对于外来突发性事件，往往会有多重不同的理解。以上例子对美国人来说，首先想到的是，日本的码头残骸是否受到过辐射污染，因为谁都知道福岛县第一核电站在海啸中遭受重创，发生了严重的核泄漏。码头残骸同时还伴随许多海洋生物，其中有一种小型蟹类和一种藻类从未在美国西海岸出现过。并且小型蟹类已经在美国东海岸泛滥，藻类已开始在加利福尼亚州南部滋生。俄勒冈州立大学哈特菲尔德海洋科学中心研究人员认为：这是非常明显的威胁！而一些当地居民也为此担忧：如果这么大的东西能横渡太平洋，那就意味着我们所担心的其他任何东西，同样也可能漂洋过海来到美国。

也许我们早已习惯于崇尚设计个体、作品，赞赏设计师们在追求设计效果和功能机巧方面取得的成果。但是我们不能忽略传统在现代设计中的作用及其带来的福祉；不能忽略设计有赖于历史断层的选择；不能忽略设计乃是无数细节的综合相生。一则西方民谣说得好：钉子缺，蹄铁卸；蹄铁卸，战马蹶；战马蹶，骑士绝；骑士绝，战事折；战事折，国家灭。中国古话亦云：君子慎始，差若毫厘，谬以千里。这也是一样的道理。所以，我认为不应该过于强调和夸大设计的个体作用，设计是由社会的整体和局部、历史和现实编织成的，是一个巨大无比的物我相生系统。因此，随着社会网络行为的日益普及，我们必须高度重视大数据时代给设计带来的冲击和机遇。

也有人说设计是功能的，而我却坚持认为，设计是包含生活情感和工艺技术的行为过程。所有的设计证明，没有产品的设计不是完整意义上的设计，可是一旦设计变为产品，设计中那些既精彩又重要的情感和技术，在设计成为产品的那一刻被永远地封存了起来。因此，所有关于美的体验、体现智慧的生成环节、工艺过程等便荡然无存，直至产品消亡。我们在产品中既看不到技术是如何发挥作用的，也看不到设计师如何在为完成设计注入情感。上述码头残骸漂浮的现象，也包含了同样的道理，即为了让码头漂浮在水面，其背后有关人造材料的密度结构、体量大小与特定海域的海水之间关系等的设计，在码头成功浮起的那一刻便彻底不见了，留下的只有码头本身。所以，在日常生活里，我们看到的只是设计的结果，而不是设计本身，设计的属性是看不见的关系和智慧。

三、设计的界域

过去，我和大家一样，认为传统手工艺与现代设计的根本区别，主要体现在手工劳动与机器生产方面。如手工艺主张心手相观，一人一品，而现代设计主张标件加工，由点带面，批量生产。而现在的情况是，前者的个体性消费

和后者的群体性消费之间出现了越来越大的差别。就像今天的设计不乏手工艺痕迹，强调并突出手工艺价值，而手工艺又在不同程度上借用机器和高科技作为辅助手段那样，原来手工和机器在设计生成手段上的区分，反而变得不是那么突出。对于这种互相介入和融通，以及所导致的利弊结果，无论来自于赞成意见还是反对意见，事实已经是不可回逆的，因为它们所共同追求的目标，都是服务于人、服务于社会。不过，由于消费群体的变化，从而使现代设计依托商业关系和消费群体的特征，变得更加明显起来。

但是，设计有时候又近似于拓扑学所描述的那样，万变不离其宗。人类生活的范围很大，内容非常丰富，但与设计关系最为紧密的领域，主要表现在三个方面：造物设计，如建筑、器物、舟车设计等；信息设计，如视觉传达设计、网络设计等；环境设计，如非物态设计、景观环境设计等。但设计的过程，又总是与以下这些设计思考相联系：从设计发展角度，关于元设计与创新设计问题的思考；从消费和市场角度，关于设计品质、实用和美观等问题的思考；从设计安全角度，关于材料、结构等环保和合理性问题的思考；从设计价值角度，关于设计经典、普适等问题的思考；从公共设计角度，关于社会影响和伦理等问题的思考。因此，从某种意义上说，设计的结果乃是源于设计满足需要的思考。

设计中的情感与技术，就像理论与实践一样是相互补充、促进和砥砺的对立统一关系，且具有某种非对称性，各自的二者之间像是相互崇拜“残缺”的彼此。正因为如此，历来设计中某些理论，时常会表现出与预期相违的结果，而那些看似单纯的情感诉求，反而需要复杂的技术来解决。设计中关于多与少的这个经典命题也是一样。这里的“多”并非完全意义上的物理的多，而物理的“少”同样也未必就是实际数量的多，“多”还可能是指造物设计源于意境的丰富和完美。换句话说，从设计中获得某些丰富和完美的体验，也未必都是源于设计的物质形态，有时候还要加入消费者的经验和来自于记忆的修辞。由此可见，设计决不只是为了给人提供一种看的方式，也不只是为了给人们提供某种实用的方式，同时还在为人们提供一种思考的方式、情感归宿的方式。

今天，设计已经被大家所共知，但对于设计领域的从业人员来说，设计依然是一种挑战和应战，依然是一个设题和解题的过程，依然距离我们既近又远。

郑巨欣

2014年6月28日

于杭州沁雅花园

目 录

导 言 / 1

第一章 设计本质 / 1

- 第一节 设计语义 / 2
 - 一、理想的造物 / 2
 - 二、使用的艺术 / 3
 - 三、一种善意 / 5
 - 四、指向“自然”、“宇宙” / 6
- 第二节 设计特征 / 7
 - 一、“合目的”与“合法” / 7
 - 二、“乌有乡”制造 / 8
 - 三、只为感觉，不分美丑 / 11
 - 四、手工—机械—非物质 / 12
- 第三节 设计目的 / 14
 - 一、舞台，还是方舟 / 14
 - 二、演化·创生 / 16
 - 三、垃圾与工具 / 20

第二章 设计史论 / 25

- 第一节 设计简史 / 26
 - 一、一般意义的设计史 / 26
 - 二、现代设计简史 / 26
- 第二节 设计研究 / 46
 - 一、设计研究的社会性、类别和意义 / 46
 - 二、设计研究的特征 / 50
 - 三、设计研究的深化 / 54
- 第三节 设计批评 / 57
 - 一、设计批评的定义、主体和标准 / 57

- 二、设计批评的意义 / 60
- 三、设计批评的复杂性 / 62
- 四、专门化与公众化的结合 / 65

第三章 设计要素 / 69

- 第一节 设计材料 / 70
 - 一、材料与设计产品的关系 / 70
 - 二、设计材料的分类 / 72
 - 三、新型设计材料展望 / 81
- 第二节 设计构成 / 89
 - 一、设计语言 / 89
 - 二、设计原理 / 91
 - 三、设计形态 / 92
- 第三节 设计师修养 / 94
 - 一、美的修养 / 94
 - 二、反省自新 / 95
 - 三、和谐精神 / 96

第四章 设计过程 / 99

- 第一节 设计分析 / 100
 - 一、项目确定 / 100
 - 二、目标分析 / 101
 - 三、设计调查 / 102
 - 四、创意构思 / 105
- 第二节 设计实现 / 108
 - 一、初步制作 / 108
 - 二、反馈加工 / 109
 - 三、结果展示 / 111
 - 四、过程编档 / 112
- 第三节 设计维护 / 114
 - 一、设计推广 / 114
 - 二、维护成本 / 116

第五章 设计类型 / 117

- 第一节 工业设计 / 118
 - 一、工业设计的理想 / 118

二、工业设计的基础	/ 120
三、工业设计的法则	/ 122
第二节 平面设计	/ 125
一、平面设计的范围	/ 125
二、专业名称的变迁与论争	/ 126
三、平面设计的三个历史阶段	/ 128
四、近百年平面设计类型与成果	/ 130
第三节 数码设计	/ 134
一、数码设计的定义	/ 134
二、数码设计的历史	/ 135
三、数码设计的特征	/ 137
四、数码设计的类型	/ 139
五、主要竞赛与杂志	/ 143
第四节 环境设计	/ 147
一、什么是环境设计	/ 147
二、环境设计的类型	/ 150
三、环境设计的过程	/ 155
第五节 服装设计	/ 159
一、服装设计的原则	/ 159
二、服装设计的分类	/ 160
三、服装设计的要素	/ 161
四、服装设计的步骤	/ 168
五、资讯的同步关注	/ 171

第六章 设计方法 / 174

第一节 方法之道	/ 176
一、方法与方法论	/ 176
二、科学方法论与科学哲学	/ 177
第二节 现代设计方法	/ 180
一、现代设计方法的发展	/ 180
二、乌尔姆设计学院	/ 181
三、设计方法论的价值	/ 183
第三节 艺术设计方法	/ 187
一、系统—直觉设计方法	/ 187
二、用户中心设计方法	/ 191
三、新技术条件下的设计方法	/ 194

第七章 设计美学 / 199

第一节 功能美 / 202

- 一、功能与功能美 / 202
- 二、功能美的表现 / 205

第二节 形式美 / 207

- 一、形式与形式美 / 207
- 二、形式美的规则 / 209
- 三、形式美与功能美的统一 / 215

第三节 技术美 / 217

- 一、技术与技术美 / 217
- 二、技术美的表现 / 221
- 三、技术美、功能美、形式美的统一 / 222

第四节 意境美 / 224

- 一、意境与意境美 / 224
- 二、意境美的营造 / 226
- 三、设计中的意境美 / 228

第八章 设计生态 / 233

第一节 生态环境学角度的设计 / 234

- 一、生态设计的产生 / 234
- 二、生态设计的表现 / 236
- 三、生态设计的原则 / 240
- 四、生态设计的核心 / 245

第二节 生态心理学角度的设计 / 247

- 一、生态心理学的取向 / 247
- 二、可供性的意义 / 249
- 三、可供性设计的方法 / 251

第九章 设计经济 / 254

第一节 设计市场 / 256

- 一、设计的商业目标与市场价值 / 256
- 二、消费、设计与符号 / 258
- 三、通过设计提升产品的附加价值 / 260
- 四、设计如何营销 / 261

第二节 设计成本与经营	/ 265
一、通过设计进行成本控制与管理	/ 265
二、设计作为企业管理的重要手段	/ 267
三、独立的设计工作室	/ 269
第三节 设计人力	/ 271
一、设计人力资源	/ 271
二、设计人力资源管理	/ 272
三、设计人力资源培训	/ 274

第十章 设计教育 / 275

第一节 人才培养	/ 276
一、人才培养概念范畴	/ 276
二、设计人才培养目标	/ 276
三、设计人才培养要求	/ 279
第二节 专业设置	/ 282
一、学科与专业设置	/ 282
二、专业设置与需求	/ 284
三、设计专业的类型	/ 287
第三节 教学体系	/ 291
一、课程与教学大纲	/ 291
二、设计的教学特点	/ 296
三、设计教学体系化	/ 298

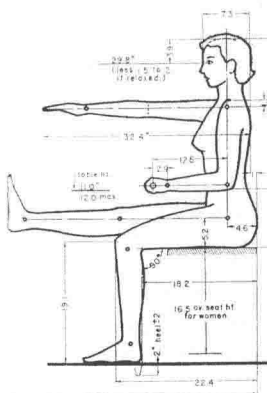
主要参考书目 / 301

图片资源 / 307

后记 / 308

第一章

设计本质



1	2	#	\$	%	&	^	~	()	{	}	←	Backspace
Tab	←	>	P	Y	F	G	C	R	L	7	=		
Caps Lock	A	O	E	U	I	D	H	T	N	S	-	Enter	
Num	:	Q	J	K	X	B	M	W	V	Z	Space	↵	
Ctrl	Win	Alt							All Gr	Win	Menu	Ctrl	

第一节 设计语义

一、理想的造物

惯常地理解，“设计”是“人造物”，我们常说的设计品、工业制成品都在此类。但它有时更多的是“思维过程”。而承认“设计”作为过程时，其自然将变为与“理想”相当的抽象概念，即近似于“策划”和“意匠”的一种由表及里的逻辑境界。一般以为，“设计”只有在语义抽象时才与相关理念发生关系。¹而“理念”的出现就是“理想”的前提，以至于“理念”近似于理想——“理念意味着一个理性概念，而理想则意味着一个单一存在物、作为符合某个理念的存在物的表象”。²“理想的理念”，则可能成为我们将要谈的“设计理念”的最抽象状态。这句话的成立，必须强调“设计”的抽象性：理念经过抽象的设计，可能成为我们的理想，而“设计”第一次与“理想”建立联系必须经过对“理念”的深加工。强调“理念”，能使我们明确“理想”之前的物质化状态，看到只有理念的存在承载了理想。据研究者分析，“理想”希腊文原意为“表现”、“观念”，³“表现”是“观念”物化的前提与进程，相应地，“设计”的价值同时也必将体现在物化的能力上。不论抽象抑或具体，“设计”的目标是企图将“理念”通过“表现”物化，“物化”的完美与否则决定了“理想”的实现可能。

也可以这么讲，“设计艺术”理想的本意就是通过艺术化的造物过程将理念植根于将来的物。所以，我们说，“设计理想”的合法地位就直接蕴含在创造萌动的一瞬间，“设计”是造物本身无法摆脱的潜在因子。我们先不纠缠于“设计”到底是艺术，是思维，还是别的什么可被划分的认识论载体形式，只强调“设计”的终极是造物，是通过由物而来，并走向未来的物的创造性理念。那么，物之诞生的第一步正是“理想”产生的第一步，是造物成就了设计理想。

换言之，只有人的存在，“物”的“设计”才能显现，而只有各种“社会”类型的出现，“设计”的抽象意义才能表达。原始彩陶是以原始人的存在为前提的，但创设陶罐及其涂绘“理念”则只能历史性地从“原始社会”这一抽象的“集合名词”中首先衍生出来，它是在稳定社会制度下的一种好的、合规范的、合逻辑的“设计”物化行为，我们暂时将之称为设计的“原始合目的性”。

1.《设计》杂志1988年第1期辛华泉译出日本学者利功光《设计的本质》文：“艺术在狭义上意味着美学的观念，Design又特别意味着在绘画、雕刻、建筑、工艺中视觉造型诸构成因素的配置，大约与绘画中的构图（Composition）同义。假若只特别强调这些配置的抽象形式关系，则又意味着意匠或图案。而这些都是可以作为本来的古典意义，而新的限定是以美和有用性为目标的工业计划，乃至设计是以大工业机械生产为前提的工业设计。”

2.[德]康德：《判断力批判》，邓晓芒译，北京：人民出版社，2002年，第68页。

3.叶泽雄：《社会理想论》，武汉：武汉大学出版社，1998年，第1页。



图 1.1.1 彩陶罐，仰韶文化庙底沟类型，高 36.5 厘米，河南省陕县庙底沟出土

1. [英] 保罗·克拉克，
[英] 朱利安·弗里曼：《设计》，周绚隆译，北京：生活·读书·新知三联书店，2002 年，第 14—15 页。

所以，原始陶罐（图 1.1.1）存在的事实不可能超越原始社会本身，唯物而论，原始陶罐是属于原始“设计物”的“理念”，或者是其“理想”的载体。相反，现代的“设计”无法出现于原始，因为那样它就不合逻辑，或曰基本“不合法”。我们回望设计史，便会发现任何造物都无法摆脱“理念”的作用，是每一次理念的爆发导致了新设计品的出现。

目前号称前卫的设计史速成读本已明确将轮子、青铜刀具等悉数归为最早的“设计物”系统。'这里有没有“理念”？当然有！轮子的意义是使所有的东西转动、运行起来，刀具的作用是为了砍削、精致化地处理物品，为了这“原始

合目的性”而造物，也就关联到了抽象的“原始设计”，并理所当然地在“大设计”概念下成为“设计品”。原始理念转化成包罗万象的原始造物及其“目的”，“设计物”变得为数众多，这也反衬出相应的大量活跃的创造理念。所以，关于轮子的理念从一开始就是关于物如何运动的“理想”。

二、使用的艺术

不仅如此，“设计”往往更是一项“可被使用的艺术”。好的设计绝非那种复杂繁缛的、必须在一大堆说明书指导下使用的物件，而是那些让使用者很快上手、轻松操作而合用的。原始社会的彩陶（图 1.1.2）、商周的青铜器（图 1.1.3）、汉代的宫灯（图 1.1.4）、唐代的香球（图 1.1.5）以及元明清的青花瓷器



图 1.1.2 彩陶钵，大汶口文化前期，高 18.5 厘米，口径 33.8 厘米，江苏省邳县大墩子 44 号墓出土，现藏于南京博物馆



图 1.1.3 饕餮纹尊（珂尊），西周前期（公元前 11—前 10 世纪），高 39 厘米，口径 28.6 厘米，陕西省宝鸡县贾村镇出土，现藏于陕西省宝鸡市青铜器博物馆



图 1.1.4 鍍金人物形灯（长信宫灯，铜），西汉（公元前 2 世纪），高 48 厘米，河北省满城县陵山中山靖王刘胜夫人窦绾墓（公元前 104 年左右）出土，现藏于河北省博物馆



图 1.1.5 鎏金银香囊，唐，直径 4.8 厘米，高 5 厘米，1963 年陕西省西安市沙坡村出土



图 1.1.6 景德镇窑青花牡丹纹带盖梅瓶，元，高 48.7 厘米，口径 2.9 厘米，足径 13.8 厘米，1980 年 11 月江西省高安市出土，高安市博物馆藏

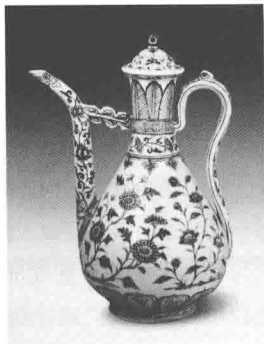


图 1.1.7 青花花卉纹执壶，明洪武，通高 37.8 厘米，口径 7.7 厘米，足径 11.7 厘米，故宫博物院藏



图 1.1.8 青花缠枝莲文花瓶，清乾隆，高 63.5 厘米，口径 26.5 厘米，中国历史博物馆藏

(图 1.1.6、图 1.1.7、图 1.1.8) 等，无不是利于使用的优秀设计典范。

当然，很多时候，这种“使用艺术”也充满了“矛盾”。它那令人颇感“诡谲”的独特风貌，却往往源于某种程度上无法甩脱使用者之评断而简单、自为地存续的特性：其“正向”是参照用户群的意图以调整、进步。再以瓷器为例，入元后，尽管已有青瓷（图 1.1.9）、白瓷（图 1.1.10）、黑瓷（图 1.1.11）以及色釉瓷等品类，但尚白好蓝的蒙古人还是集中精力大量烧造出更博统治集团喜好、同时引领瓷器又一个新高峰的青花瓷。而现代社会，面对激烈的市场竞争和愈加挑剔的消费者口味，“正向”式设计早已成为一个企业能否继续存活下去的标准。微软、谷歌、三星等知名跨国企业之所以能长时间处于行业领

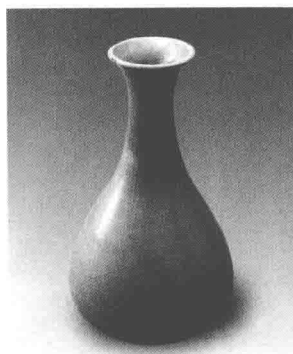


图 1.1.9 龙泉窑青釉玉壶春瓶，元，高 16.1 厘米，口径 3.9 厘米，足径 5.3 厘米，龙泉博物馆藏



图 1.1.11 黑釉褐彩碗，元，高 11.8 厘米，口径 24.7 厘米，足径 8.9 厘米，上海博物馆藏

图 1.1.10 景德镇窑青白釉观音坐像，元，高 65 厘米，1969 年北京元大都遗址出土，首都博物馆藏

先、大范围占有市场份额，很重要的一个原因便是重视用户的使用、体验，并不断调整，以使产品更加合用。

不过，相反，“逆向”却可能变化为刻意迎合、讨好，甚至与用户共谋那类虚伪的欲望满足和无意义的损耗。惟其可悲的是，我们的社会也从不缺少这种献媚邀宠。古代有以微雕、米粒刻字为代表的奇技淫巧，现今更有极尽钻营之能事的畸态的情欲设计、艳俗艺术和所谓的“眼球经济”。于是，“设计”更常被认为是一种地地道道的“买卖”，在商品经济持续狂飙突起的当下，牵动着不少内心孱弱者“活泛”的神经，于不知名的角落，摩拳擦掌、蠢蠢欲动。

三、一种善意

于是，当我们自信地将“设计”问题泛化为生活的“大设计”时，却又将面临着一个“新”的“危机”，即如此的设计最终更多只能成为实用主义、功利主义的“谋生工具”，而这也是我们所应坚决反对的。

设计，从宏观上看，就是人的一种善的造物逻辑、造物过程及其必然成果。所以在新时代，只要人的体质未变，欲望未消，那么设计界并没有什么特殊的“新闻”可言，它不过是在生命体的延续之时，在善与恶之间，所展开的、利用不同材料和手段的、“新”的，实际是旧的争斗。

此类行为即便是善的一方胜利，也非是要制造出特供“善”所驱役的新工具。事实上，我们透过善的设计成果，最终要做到的是对所有人类行为，包括对我们所一度执着地认为的“善”的毫不动摇的反思与批判。而如此过程，特别针对现今狭义的“设计”来说，更多又的确是借助一种“使用”来实现的。换言之，设计造物是通过使用，并在使用中逐步明了“自我”的。我们进行的反思，其目的除了摒除功能性滥用之下的所谓非善意的“合理”外，还要敢于并积极否定“使用”中的某种盲目的“便宜”倾向。亦即，设计和人类的多数操持相仿，最终只能在自体扬弃的进化中发展。

于是，为了规范并推动这种“使用”的升华，甚至就是为了促进人对于“设计”的善性使用，继而在其间了解并学会真正的“设计”，我们迫切期待一种“使用”的教育——从深层看，即是对于“需求”的教育。

如此的“教育”在当今已愈发显得荒疏了：“设计”最高的表现境界似乎就是简洁、明了，或者就是“傻瓜”化、智能化，以及所谓人性化；而“设计”大力寻找的前行路径，也是在使用时的便捷和迅速“上手”中花心思。当然，其背景和诱因也在于人的需求于民主时代下的爆炸式增多——粗陋的设计品最