

John Heskett ©著 丁珏 译

牛津通识读本

设计,无处不在 Design

A Very Short Introduction

凤凰出版传媒集团

译林出版社

[美国] John Heskett 著 丁珏 译

牛津通识读本 · **设计, 无处不在**
Design
A Very Short Introduction

凤凰出版传媒集团

 译林出版社

图书在版编目(CIP)数据

设计,无处不在/(美)赫斯科特(Heskett, J.)著;

丁珏译. —南京:译林出版社, 2009.1

(牛津通识读本)

书名原文:Design: A Very Short Introduction

ISBN 978-7-5447-0753-4

I. 设… II. ①赫… ②丁… III. 设计—普及读物

IV. J06-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 175806 号

Copyright © John Heskett 2002

Design was originally published in English in 2002.

This Bilingual Edition is published by arrangement with Oxford University Press and is for sale in the People's Republic of China only, excluding Hong Kong SAR, Macau SAR and Taiwan, and may not be bought for export therefrom.

Chinese and English edition copyright © 2009 by Yilin Press

著作权合同登记号 图字:10-2007-046 号

书 名 设计,无处不在

作 者 [美国]约翰·赫斯科特

译 者 丁 珏

责任编辑 於 梅

原文出版 Oxford University Press, 2002

出版发行 凤凰出版传媒集团

译林出版社(南京湖南路 47 号 210009)

电子信箱 yilin@yilin.com

网 址 译林出版社 <http://www.yilin.com>

集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>

印 刷 徐州新华印刷厂

开 本 787×960 毫米 1/32

印 张 9.375

插 页 2

版 次 2009 年 1 月第 1 版 2009 年 1 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5447-0753-4

定 价 18.00 元

译林版图书若有印装错误可向承印厂调换

序言

柳冠中

“设计”一旦被囿于一种“物”的设计的话，设计师就已经被这个物的概念和现象束缚了创造力。“设计”应被认为是有关人类自身生存发展的“本体论”、“认识论”和“方法论”。而“工业设计”则是工业时代认识“人为事物”的一种方法，是对工业革命以来一切人为事物的一种反馈，其中包括该肯定的要肯定，该否定的要否定。这种积极的“反馈”机制正是“设计学”的核心，是工业设计能将“限制”、“矛盾”协调转化为“优势”的原因，也是工业设计有别于仅从“美术”或“技术”角度片面地就事论事的偏执倾向的本质之所在。如此一来，设计就能从“物”、技术、经济体制和社会结构存在的“问题”（“事”的解决）中，在“限制”下形成“差别”和进步：创造“新物种”、创新“产业链”，乃至实现真正的生存方式上的“创新”。

曾在美国从事设计教育和研究实践的约翰·赫斯科特教授于退休后被香港理工大学特聘为专职教授多年。他融合了东西方的哲学理念，对“设计”这个复杂的问题提出了独特的见解。他从生活中浅显的原理入手，深入浅出地道出了人类与生俱来的创造性智慧的开发——“设计”的作用。他指出：“我们所定居的这个世界的形式或结构不可避免地沦为了人类设计的结

果……设计都不是由技术、社会结构、经济体制,或其他任何客观原因所决定的。设计源于人类的各种决定和选择。”他还指出:“虽然设计在许多方面深刻影响着我们所有人的生活,但是它的巨大潜能却尚待开发……”

当代科学的发展,尤其是生物学、遗传学、核物理、天体物理以及人工智能等领域的突破,在人们还来不及适应的时候,就又开始向更深的领域跨越。人类的生产和科学实践的发展,自然也使得设计的范围、内容、广度和深度骤增。信息交流和存储的渠道、速度、效率的发展,信息量的急剧膨胀,都使原有的生产管理体制、文化艺术、道德、思维几乎已容纳不下这种时间和空间上的变化了。科学与艺术的合流、自然科学与人文科学的合流已成了不可逆转的趋势。

工业时代的科学乐观主义开始转向小心谨慎与信心不足了,人类自身冲击自然的能力转而使人类感到越往前走可能遇到的“无知陷阱”就会越多,就如同一个越来越大的圆与外界相连的空间也越来越大一样。人类必须学会在行动之前更全面地探测危机,这就意味着人类行为的决策,也就是“设计”的功能已被提高到经济管理、社会管理和人类未来生存方式的高度上来了。当今社会对设计的需求已不限于对单个产品的造型、色彩、装饰的改进,它已突破传统的“物”的范围,开始对整个社会即所有人为事物的复杂系统负责。设计的道德要求使设计教育的责任和任务也与产品结构、产业结构、生态平衡、生存环境、生存方式和伦理道德紧密相关。

当人类的追求比较简单时,决策的任务只是告诉人们“怎样去做”;而当人类的追求比较复杂,追求什么样的目标本身需要经常进行复杂的交叉研究后才有可能弄清时,科学的责任就

不仅是告诉人类“怎样去做”，也不仅是告诉人类“为什么能那样做”。科学更为重要的责任是引导我们去思考，丢弃约定俗成的提法或时髦的新概念，弄清事物的本质，决定“应该去做什么”，然后还要“做什么”。

设计不应深陷于科学和艺术之争，设计有它自身的内涵和外延。设计是为了发现、分析、判断和解决人类生存发展中的问题。人类进步的每一个里程碑都是对自己认识水平的否定，是从不同角度、不同层次对已被认可的“名”、“相”的否定。当这样一个人为的、阶段性的“分类”和“命名”的观念阻碍我们认识自然和社会时，人类就会创造出新的“分类”和“命名”。

沉溺于工业文明之中的“技术膨胀”和物质享受，以及对于占有欲的宣扬，淡化了我们对污染、资源浪费和可持续发展的意识，腐蚀了人类的道德伦理观。如果我们经不起技术的引诱，我们就将丧失生存的权利。人类的生存与发展除了衣食住行方面的物质享受以外，还有额上的汗、手上的茧，人与人之间的接触、谅解，与大自然的互动、共生，与他人一起改造和创造时产生的行动和思想协调统一的乐趣、情感，以及对一切事物的尊重。忘记这一切，投身于竞争，只期待轻巧地获取享受，这是一种无知和不负责的态度。要知道，社会的任何进步，首先是品行道德、社会风俗、政治制度的进步，这些都属于科学和文化上的进步。这就是目前国际社会对于发展现状的反思，也是设计所面临的现实。

设计教育是为了培养另一种能力和智慧——从观念、思维方法、知识和评价体系等各个方面来整合科学和艺术。当设计的目标系统确立时，就该从科学和艺术的角度出发，实事求是地选择、组织、整合各种可能的方法和手段。设计是人类的第三

种智慧系统,它的子系统包含科学和艺术这两个要素。设计是人类为主动适应生存环境等外部系统而进化形成的一个“新知识结构系统”,是人类在重组生存结构过程中的智慧性的“创造”。

人类区别于其他生物的最重要的特点是人类能改造自然,创造“人为事物”。然而,人类社会物质文明的每一次发展和进步无不寓于人类社会这个大背景之中,不同民族、不同地域、不同气候、不同时代的人类物质文明依然遵循“适者生存”、“各得其所”的规律,在生产、流通、使用、销毁的全过程中新陈代谢。人类的发明、创造不可能违背这个规律,这也就是我们常说的“师法造化”。

约翰·赫斯科特教授的这本著作,在当前众多的有关“设计”的出版物中可谓不可多得。我深切地期望能与国内的设计同行,尤其是从事设计教育和设计研究的学者们互相勉励,一同思考中国设计所面临的挑战,以及中国设计教育所肩负的历史责任和历史使命。

2008年10月13日

献给帕米拉

牛津通识读本系列

已出

古典哲学的趣味

Ancient Philosophy

考古学的过去与未来

Archaeology

西方艺术新论

Art Theory

设计,无处不在

Design

大众经济学

Economics

海德格尔

Heidegger

历史之源

History

印度哲学祛魅

Indian Philosophy

卡夫卡是谁

Kafka

缤纷的语言学

Linguistics

文学理论入门

Literary Theory

哲学的思与惑

Philosophy

法哲学: 价值与事实

Philosophy of Law

科学哲学

Philosophy of Science

政治哲学与幸福根基

Political Philosophy

政治的历史与边界

Politics

后殖民主义与世界格局

Postcolonialism

维特根斯坦与哲学

Wittgenstein

待出

Aristotle

Buddhism

Choice Theory

Dada and Surrealism

Descartes

Ethics

Foucault

Globalization

Habermas

History of Astronomy

International Migration

Judaism

Kant

Kierkegaard

Logic

Medical Ethics

Newton

Nietzsche

Psychology

Schopenhauer

Sociology

Theology

目录

- 1 什么是设计? 1
- 2 设计发展史 8
- 3 实用性和重要性 23
- 4 物品 38
- 5 传达 53
- 6 环境 88
- 7 形象设计 82
- 8 系统 95
- 9 语境 109
- 10 未来 125
- 索引 133
- 英文原文 143

什么是设计？

现代社会最为显著的特征之一是它的表现方式。在这种表现方式之下，设计变得既庸俗又让人摸不着头脑。但是我认为如果认真对待、合理运用，设计应该成为一个全面塑造和构建人类环境的关键性平台，它能改善人们的生活，增添生活的乐趣。

但是，如果我们因此就断定设计是一件很严肃的事情，那也会造成各种问题。设计并不像媒体广泛报道的那样：或许有趣，或许令人愉悦，或许还具有一点点实用性；在短暂的流行周期和裁员周期影响下的经济领域内有利可图；但设计并不触及人类生存的根本问题，设计无足轻重，仅起到装饰作用。

毫无疑问，由于对设计的重要性和价值并未达成广泛的共识，因此必定会造成一些误解。对于有些学科领域来说，作者与读者之间共有一定的知识基础。比如，就一本关于建筑学或历史学的概论而言，虽然各个读者的知识面会有参差，但他们对于题材的内容会有比较合理的概念。在其他一些非常专业化的学科领域，比如说核物理领域，读者与作者之间就很难存在共识，因此有必要向读者介绍一下基本的原理。

设计即处于这两个极端之间。作为一个词而言，设计十分

普通,但它本身充满了各种矛盾。设计有着大量的呈现方式,但是我们缺乏清晰的定义来对它们进行一一界定。作为一种实践,设计生成了大量的素材,其中很大一部分生命力短暂,只有一小部分能长久保留。

很明显,我们中间有很多人对设计有着一定的认知,有些人对设计很感兴趣,但就这个术语所表达的确切意思却很难达成共识。在时尚、室内装修、包装设计或汽车设计领域,这一点最为明显。这些领域由于缺乏固定的评判标准,一切仅凭个人品位来判定,而个人品位又有高下,于是便导致了形式和风格缺乏固定、统一的规定。上述这些领域的确是当代设计实践中很重要的一部分,是我们评论所关注的焦点,占广告开支中很大的一部分。其他的焦点可能集中在技术操作或工艺层面。尽管它们数量巨大,但也只是一个整体的各个部分,得处于整体之下。在讨论时,我们不能以偏概全。

那么,我们该如何有意义地从整体上来把握设计呢?我们的生活中充斥着广告与宣传搅起的泡沫,还有哗众取宠的艺术名家制造出的种种炫目的视觉效果、权威人士的各式宣言,以及生活方式推销员满口的虚假宣传。透过这些,我们必须认识到一个简单的事实,即设计是人类的基本特征之一,对人们的生活质量起着决定性的作用。它从各个细节、各个方面影响着每个人每天所从事的活动。就此而言,设计至关重要。由于人们越来越关注物质环境的设计,物质环境中几乎所有方面都受到了它的影响,并因此而得到巨大的改进。但是糟糕的设计也带来了越来越多的问题,如不恰当的照明、不利于用户操作的机器、排版混乱的新闻等等。这些问题引起了人们越来越多的关注。因此,我们有必要问一问:如果这些东西真是我们生存中不

可或缺的一部分，为何它们常常做得如此糟糕？要回答这个问题并不容易。通常，成本因素是人们用来开脱的最好借口。然而，优劣设计之间的界限是相当模糊的，只要有合理的设计投入，成本因素通常可以忽略不计。但是，这一切都取决于我们如何“合理”地投入。“设计”这个词涵盖了众多活动，它要求财力的投入能满足最细微的需求。在解决一个实际问题时，如果忽略了对对象本身的用途，那就会带来灾难性的后果，比如把一个医疗设备设计成传达个人时尚意象的载体。

虽然设计在许多方面深刻影响着我们所有人的生活，但是它的巨大潜能却尚待开发，本书正是在这样的认识上展开论述的。书中将对这个问题做出一些解释，并提供一些可行的改进方法。本书的目的不在于否定“设计”名下所涵盖的一切活动，而在于拓展对这个术语的理解，检验在不同文化背景下，设计活动所触及的生活领域以及它对日常生活的影响。在展开论述之前，为了理清围绕这个主题所产生的混乱，我们必须澄清一些基本问题。

有关设计的讨论之所以如此复杂，首先还是由这个词语本身造成的。“设计”在不同层次的含义不同，导致它本身成为了混乱的一个源头。就像“爱”这个词一样，如果指称者和被指称者不同、使用背景不同，它的意义就会随之相差十万八千里。例如，在一个看似无意义的句子中，同是“设计”这个词，意义却发生了变化：

“设计就是设计一种能生产设计的设计。”

这个词的每一次使用在语法上都是正确的。第一次是名

词，泛指一般概念，适用于所有领域。它的用法类似于“设计对国家经济很重要”中的“设计”。第二次是动词，指示行为或过程，如“她受委托设计一个新式食品搅拌机”。第三次也是一个名词，意指某种产品的成品，是将概念转化后的实际存在，如“大众推出的新款甲克虫汽车采用的是复古设计”。第四次还是一个名词，表示一种概念或建议，如“这款设计交给客户审核”。

由于设计的实践活动和定义涉及的领域太广，这样也造成了其他的混淆，比如手工艺设计、工业设计、商业设计、工程设计、产品设计、平面设计、时装设计和交互设计等等都可归入设计名下。2000年8月至9月间，在《星期日泰晤士报》（伦敦）爱尔兰文化板块下有一个关于“爱尔兰设计家”的系列报道。该报道每周一篇，为期六周，其主题依次是：爱尔兰国家警察部队所佩戴的徽章、服装设计师路易斯·肯尼迪、供户外野餐的派对烧烤炉、卡罗尔烟草公司生产的“卡罗尔一号”香烟的包装、科斯特罗伊牌刀具、瑞安（折价）航空公司的企业形象。虽然每篇报道的观点清晰、明确，文字凝练，但整个系列中所涉及的主题太广，让读者眼花缭乱。

有些活动为了显得更为专业，只要跟“设计”这个词沾边，都挤进了设计活动的名单中，比如发型设计、指甲设计、花卉设计，甚至葬礼设计。为什么不说是发型工程，或者是葬礼建筑，而一定要用设计这个词呢？这个词之所以被如此任意地使用，部分原因就在于它不是一个具有统一标准的行业。它不像法律、医药或者建筑，这些行业都要求从业者持有行业执照或者类似的资格证书。它们有既定标准，受自律性机构保护，有各自的行话，而且只接受通过规定程序获取资格的这部分人。与之相反，设计活动因缺乏一个统领的概念或机构，被一而再地细

化了,也正因为此,任何人都能够使用它。

在此种混乱的情况下,为了找出一种模式,围绕设计展开的讨论必须从两个方面着手:一是对滥用之下的本质行为模式进行界定,以期建立某种结构和意义;二是对这些模式溯本穷源,寻找当下混乱形成的原因和存在的方式。

针对第一点,设计从本质上可被定义为人类塑造自身环境的能力。我们通过各种非自然存在的方式改造环境,以满足我们的需要,并赋予生活以意义。

审视周围的环境,我们便可了解设计活动所辐射的范围和广度。不管你是在逛书店,还是待在家里,不管你是在图书馆、办公室、列车上还是其他什么地方,你都可以发现设计的踪影。在这样的环境中,几乎没有纯粹自然的东西——即便是植物,那也是按照人们的意愿修剪和摆放的。实际上,设计在环境改造中占的比重相当大。我们改造世界的能力已经如此登峰造极,以至于在我们这个星球上,只有为数不多的些许方面仍保留着原初的状态。具体而言,我们的生活已经完全适应了这种或那种人为设计的结果。

我们所定居的这个世界的形式或结构不可避免地沦为了人类设计的结果。虽然这一点是显而易见的,但绝对值得强调。这些设计的结果并不是必然的,也不是一成不变的。我们可以对它们进行研究或围绕它们展开讨论。无论使用得好还是不好(无论基于何种评价标准),设计都不是由技术加工、社会结构、经济体制,或其他任何客观原因所决定的。设计源于人类的各种决定和选择。在不同水平的设计实践中,尽管时代背景和环境会产生很大的影响,但是人为因素一直都起着决定性的作用。

有了选择就有了责任。选择意味着在方法上、目的上、既得利益者的人选上存在其他的可能。这就表示设计不仅仅反映设计师最初的决定或者概念，同时也涉及这些决定或概念的贯彻执行，以及通过何种方式对它们所产生的效果或者收益进行评估。

简而言之，设计能力在无数的方面都成为了我们作为一个物种存在的关键。除了人类，地球上没有其他生物具备这种能力。这种能力使我们能够以独特的方式改造我们居住的地方。若是没有这种能力，我们就无法界定何为人类文明，何为自然世界。设计的重要性就在于它像语言一样界定了人类的本质特征，使人类远远优于其他物种。

当然，这个基本能力可以通过大量不同的方式呈现，其中有一些已经成为专业行为，有固定的称呼，如建筑、土木工程、环境美化和时装设计等。在这本小书里，我们将会关注日常生活中出现的那些平面的和立体的事物，换言之，即物品、传达、环境和系统。不管是在家里还是在工作岗位上，不管是在休息还是在祷告，不管是在街道上还是在公共场所里，即便是外出旅行，你都会遇到它们。虽然圈定了讨论的范围，但是本书的覆盖面仍然是非常广的，因此我们只需对其中某些例子进行考察，而不必一一涉及。

如果人类的设计能力有如此多的表现方式，我们该如何理解它的多样性呢？要回答这个问题，我们又得回到第二点，即设计的发展史上。设计有时被解释为艺术历史性叙述的一个分支，强调潮流和风格在时间上的简单更替——新的表现形式出现，替代原有的表现形式。然而，设计史更像是一个不断叠加的过程。在这个过程中，随着时间推移，新的发展叠加在现存事物

之上。这种叠加并不是一个单纯累积或聚合的过程,而是一个动态的交互过程。在这样一个运动中,每次的革新都会从角色、意义以及功能上改变现存的事物。例如,世界各地不计其数的手工艺生产一度曾是文化和经济的重要支柱,如今它们的中心地位已被大规模机器生产所取代。尽管如此,它们也找到了新的角色定位,比如为旅游业提供产品,或为“工艺美术”这个特殊的全球性市场提供服务。计算机和信息技术的高速发展,不仅为交互设计创造着令人兴奋的契机,同时也在不断改变产品和服务孕育及生产的方式。新的事物并非取代旧的事物,而是对其进行补充和完善。

然而,我们也无法提炼出一个可以涵盖所有情况的模式。在不同的社会环境下,改造活动会衍生出大量的变异,由此而产生的后果也不尽相同。然而,无论在何种具体条件下,过去的事物中总会有一种广泛的模式,这种模式会继续贯穿事物的发展过程。因此,我们在面对目前的状况时,才能对这些由设计衍生出来的不同实践模式及其晦涩而复杂的结构进行一定的解释。保留下来的那部分传统手工艺和形式被不断地注入新的活力,运用到新的领域。设计认识中存在的大部分混乱都源于这种历史演变模式。如果确实存在一个框架,而且这个框架支持对多样性的理解,那么,现在造成混乱的事物也可以成为丰富的、可利用的资源。所以,对设计发展史的梳理,即对形式创造的实践和活动的整理,是很有必要的。