



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

艺术设计符号基础

胡 飞 编著

清华大学出版社

J06/190

2008



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

艺术设计符号基础

胡 飞 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书通过大量案例分析,全面系统地介绍了艺术设计符号基础理论及其应用,将索绪尔语言符号学和皮尔士逻辑符号学的基本观念、原理与方法应用于具体的视觉传达设计、环境艺术设计、工业产品设计、服装染织设计等领域。主要介绍了符号、艺术与设计的关系,艺术设计符号的毗邻轴与系谱轴,艺术设计符号意义的外延、内涵与意识形态,图像性、指示性和象征性的艺术设计符号,艺术设计符号意义的传播、认知与形变,艺术设计符号分析的基本原则与方法,艺术设计中的隐喻、换喻、提喻、讽喻等修辞手法,以及走向信息化、数字化、网络化的艺术设计符号。

本书适用于普通高等院校艺术设计专业本科生(包括视觉传达设计、环境艺术设计、工业产品设计、服装染织设计、装饰艺术设计等方向)的设计符号学或图形符号学、产品语义学、图形语意学等相关课程的教学,也可供设计艺术专业研究生以及企事业单位的科研、设计人员参考,以符号学的视角切入设计、展开设计。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

艺术设计符号基础/胡飞编著. —北京:清华大学出版社,2008.7
ISBN 978-7-302-17850-7

I. 艺… II. 胡… III. 艺术—设计—符号学 IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 085708 号

责任编辑:张秋玲

责任校对:赵丽敏

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:210×285 印 张:14.75 字 数:411 千字

版 次:2008 年 7 月第 1 版 印 次:2008 年 7 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:49.80 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:021776-01

FOREWORD

前言

恩

斯特·卡西尔(Enst Cassirer, 1874—1945)的一句“人是符号的动物”成为符号学的至理名言。人并非生活在一个单纯的自然世界之中,而是生活在一个自己创造的符号世界之中。语言、神话、宗教、科学、艺术、技术等构成人造的符号宇宙,符号化思维和符号化行为成为人类生活中最富于代表性的特征。

生活的无限丰富性和发展性决定了设计的丰富性和发展性,而艺术正是实现设计多样性的重要手段,艺术的真谛就在于创造新符号、新秩序、新形式、新思想的过程。艺术设计导引了生活的艺术化方式,创造出艺术化生活的可能性工具。设计已成为一种符号学现象,它依赖于认知和发展的过程,并包含了集体和个体的环境的文化共存;纯粹满足功能的赋形活动已无法满足人们的欲求,意义的赋予和表达日益成为设计的核心。

近年来,设计符号理论在国内设计界可谓“吹皱一池春水”,学术界与企业界,设计师与消费者均竞相追捧。由于符号学自身的开放性和复杂性,关于设计符号的研究可从符号学、语言学、逻辑学、传播学等不同角度着手。本书未拘泥于任何一种视角、一种理论和一家之言,而是针对艺术设计学科的自身特点和发展规律,运用语言符号学和逻辑符号学的一些基本观念、理论与方法,对艺术设计自身进行分析。内容主要包括:艺术设计符号的毗邻轴与系谱轴,意义的外延、内涵与意识形态,图像性、指示性和象征性的艺术设计符号,意义的传达与符号的分析,隐喻、换喻、提喻与讽喻,以及走向信息化、数字化、网络化的艺术设计符号。并通过大量生动翔实的例证,以期构筑出设计符号理论的基本框架。

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材,适用于普通高等院校艺术设计专业(包括视觉传达设计、环境艺术设计、工业产品设计、服装染织设计、装饰艺术设计等方向)本科的设计符号学课程及相关课程(如图形符号学、产品语义学等)的教学,也可供设计艺术专业研究生以及企事业单位的科研、设计人员参考,以符号学的视角切入设计、展开设计。章节中间设置的讨论题供教师和学生进行课堂分析、比较、讨论;每章后的“延伸阅读”介绍有关知识点的参考文献,便于感兴趣的学生课余阅读;思考题供学生课后思考和整理,进一步掌握知识要点,也可由教师组织学生分析、讨论。此外,教师可结合本校具体情况制定部分设计课题,将基

基础知识融会在专业实践之中。

从靳埭强在平面设计中将水墨、书法与传统器物巧妙融合,到李宁牌水墨系列篮球鞋,中国元素、中国风格似乎正成为一种设计时尚;一些设计竞赛也常常冠以“中国风”、“传统文化”的主题。诚然,引进、模仿之后的中国设计,正在探索自身的存在;但我们常常看到一些设计作品将传统纹样直接“贴”到表面,传统符号标签化、脸谱化。曲解了中国传统符号的意义、结构与法则,忽略了传统符号形成的原因和使用的情境,而滥用中国传统符号的形式,就会陷入形式主义的空洞之中。“传统”不应该是以实体为形式,不应是外在的显露的符号重复,而应是内在的、潜意识的、人文化了的“事”中之“物”所体现出的人类智力、精神风格、韵律之凝聚,并且是在不断发展、演化的积淀过程。设计师应将中国传统文化的精髓融入当代设计之中,成为一种自觉的体现,而非刻意的追求;展现给世界的应该是“中国味道”,而非“中国符号”。

在本书的撰写过程中,武汉理工大学的硕士研究生胡俊、戢利霞、李翠、周坤、廖丹等协助整理了部分文字和图片,在此深表感谢。

笔者学养有限,书中难免有所疏漏和言误之处,敬请学界同仁和广大读者批评指正。

胡 飞

2008年2月10日于武汉马房山

CONTENTS

目 录

第1章 符号、艺术与设计	1
1.1 艺术与设计	1
1.1.1 艺术与设计同“源”论	1
1.1.2 艺术与设计同“元”论	3
1.1.3 设计中的科技与艺术	5
1.2 关于符号	6
1.2.1 语言、信号与符号	6
1.2.2 符号形式的历史演进	7
1.2.3 符号思想的历史回溯	10
1.3 现代符号理论与设计	11
1.3.1 现代符号理论的发展	11
1.3.2 现代符号理论在设计中的应用	16
思考题	21
第2章 毗邻轴与系谱轴	22
2.1 符号的坐标	22
2.1.1 毗邻轴与系谱轴	22
2.1.2 符号的潜在替换关系	25
2.2 艺术设计符号的毗邻轴	26
2.2.1 形体	26
2.2.2 色彩	34
2.2.3 材质	42
2.2.4 空间	45
2.2.5 光影	48
2.3 艺术设计符号的系谱轴	52
2.3.1 风格	52
2.3.2 识别	60
思考题	63
第3章 外延、内涵与意识形态	64
3.1 功能：艺术设计符号的外延意义	64

3.1.1	符号系统与意义序列	64
3.1.2	艺术设计符号意义的外延	67
3.2	价值: 艺术设计符号的内涵意义	71
3.2.1	内涵意义的产生	71
3.2.2	艺术设计符号意义的内涵	73
3.3	意识形态: 艺术设计符号意义的第三序列	78
3.3.1	符号意义的第三序列	78
3.3.2	艺术设计中的风格与主义	81
3.4	约定: 艺术设计符号意义的来源	84
3.4.1	人的约定	84
3.4.2	环境的约定	86
3.4.3	生活方式的约定	88
	思考题	90
第4章	图像、指示与象征	91
4.1	符号类型理论基础	91
4.1.1	艾柯的符号类型理论	91
4.1.2	皮尔士的符号类型理论	92
4.1.3	莫里斯的符号类型理论	93
4.2	艺术设计中的图像性符号	94
4.2.1	再现的图像性符号	95
4.2.2	类比的图像性符号	97
4.2.3	几何的图像性符号	98
4.3	艺术设计中的指示性符号	101
4.3.1	因果的指示性符号	101
4.3.2	邻近的指示性符号	102
4.3.3	制度的指示性符号	103
4.4	艺术设计中的象征性符号	104
4.4.1	单一的象征性符号	104
4.4.2	综合的象征性符号	108
4.4.3	象征性符号约定的任意性	110
4.4.4	符号类型的相对性	110
	思考题	113
第5章	意义的传达	114
5.1	艺术设计符号的传播	114
5.1.1	符号与传播	114
5.1.2	符号传播的模式	116

5.1.3 艺术设计符号传播的要素	118
5.1.4 案例:广告设计中的符号传播	121
5.2 艺术设计符号的认知	124
5.2.1 感觉与知觉	124
5.2.2 联想与记忆	125
5.2.3 思维与理解	126
5.2.4 案例:产品设计中的符号认知	127
5.3 意义的形变	131
5.3.1 意义的衍生	131
5.3.2 意义的理解不足	133
5.3.3 意义的误解	134
5.3.4 意义的视界融合	135
5.3.5 意义的传达极限	138
思考题	139
第6章 从分析到创造	140
6.1 艺术设计符号的分析原则	140
6.1.1 设计符号学的一般原则	140
6.1.2 艺术设计符号分析的基本原则	142
6.2 艺术设计符号的分析方法	147
6.2.1 关键点分析法	147
6.2.2 对比分析法	150
6.2.3 语意差异法	153
6.3 艺术设计符号的运用程序	155
6.3.1 基于对比观点的符号设计程序	155
6.3.2 基于文化符码的符号设计程序	160
思考题	165
第7章 隐喻、换喻、提喻与讽喻	166
7.1 当代设计的修辞转向	166
7.1.1 无处不修辞	166
7.1.2 符号学视角的修辞类型	167
7.2 艺术设计中的隐喻	169
7.2.1 隐喻的相似性关联	169
7.2.2 牵强的隐喻与新颖的隐喻	173
7.3 艺术设计中的换喻	177
7.3.1 换喻与隐喻的区别	177
7.3.2 换喻的方式	179

7.4 艺术设计中的提喻	183
7.4.1 提喻与换喻的区别	183
7.4.2 提喻的方式	184
7.4.3 提喻的意义传达	186
7.5 艺术设计中的讽喻	187
7.5.1 讽喻与隐喻的区别	187
7.5.2 讽喻的方式	189
7.5.3 后现代主义设计与讽喻	192
思考题	196
第8章 走向信息化	197
8.1 信息化、数字化、网络化的艺术设计符号	197
8.1.1 信息化的符号所指	197
8.1.2 数字化的符号能指	200
8.1.3 网络化的符号传播	202
8.2 网络界面设计中的指示性符号	204
8.2.1 地图中的指示性符号	204
8.2.2 网站中的指示性符号	206
8.2.3 动态导航图中的指示性符号	209
8.3 图形界面设计中的符号隐喻	210
8.3.1 图形界面隐喻的关系建构	210
8.3.2 图形界面隐喻的原则	212
8.3.3 图形界面隐喻的误区	213
8.4 交互界面设计中的符号运用	215
8.4.1 元媒介:交互性	215
8.4.2 网络媒介的交互用户	217
8.4.3 网络媒介的交互界面	219
8.4.4 网络媒介的交互创造	221
思考题	224
参考文献	225

符号、艺术与设计

符号学(semiotics)是一门研究符号结构和生命的科学,是研究有关符号、符号现象和符号体系的一般理论,它以符号为研究对象,研究符号的性质、符号的发展变化规律、符号的意义,研究符号与符号、符号与人类活动、符号与思维反映、符号与客体之间的关系。1969年1月,国际符号学协会(International Association for Semiotic Studies, IASS)在法国巴黎成立,标志着现代符号学的建立,并定期出版学术性会刊 *Semiotica*; 国际符号学协会定义说:符号学是关于信号标志系统(即通过某种渠道传递信息的系统)的理论,它研究自然符号系统和人造符号系统的特征。

符号学“在人类思想史发展过程中始终担任重要角色;作为跨学科方法论,正在成为当代社会人文科学认识论和方法论探讨中的重要组成部分,其影响涉及一切社会人文科学;作为‘普遍语文学’或‘文化逻辑学’,正成为文化理论和比较文化理论的基本方法论之一,其影响直接关系到东方文明传统现代化的问题”^①。符号学观念和原理对于哲学认识论、自然科学和社会科学理论、教育学、美学以及行为科学都具有重要的意义,其方法目前已广泛应用到语言学、神话研究、电影、戏剧、造型艺术、建筑理论、广告传播、工业设计等领域。

1.1 艺术与设计

对事物的认识一般可以从两条轨迹进行研究:“源”和“元”。“源”是历史的轨迹,通过它可以把握事物的发展历程、状态变迁与脉络动因;“元”是抽象的轨迹,是“对事物的本质的形而上的思考”^②。

1.1.1 艺术与设计同“源”论

广义设计观认为设计是伴随着劳动的出现、人类的产生而开始的。当远古先民用一块石头砸向另一块石头以打造出具有某种功能的工具时,设计的意识就在这一瞬间产生;与此同时,人类也产生了对形的认识和造型的观念。英国历史学家 A. J. 汤因比

① 李幼蒸. 理论符号学导论. 北京: 社会科学文献出版社, 1999. 3~4

② 柳冠中. 事理学论纲. 长沙: 中南大学出版社, 2006. 1

(Arnold J. Toynbee, 1889—1975)列举了石器、狗的驯化、弓箭、壁画和雕刻作为旧石器时代“技术革命”中的“开创性的发明”。如果我们将原始壁画和雕刻视作艺术的起源,那么,石器和弓箭也可视作设计的起源。进而可以认为,不仅艺术起源与人类起源“同步”^①,设计起源与人类起源也是“同步”的。

如果说旧石器时代的打制石器是人类设计活动的开端,那么新石器时代的磨制石器则开启了人类对设计方法的认识与探求。旧石器时代,石器大多是就地取材,一般采用脉石英、石英岩、砂岩、火山角砾岩等劣质原料,多含结核和天然裂隙,表面非常粗糙,通过锤击法、砸击法、碰砧法、摔碰法等制作方法,生产小块状的石器,种类也很单一,主要包括砍砸器、刮削器、尖状器等。到了新石器时代,经过长时间的偶然的积累,人们开始发现某些形状具有特殊的功能,于是开始有意识的选择燧石、黑曜石等优质材料进行打磨获得特定形状的器具,如刀、斧、铤、凿、箭头、纺织用的石纺轮等。从打制石器到磨制石器的转变,是人类历史上的巨大飞跃。它体现了人们在设计工具时对方法的运用,同时也体现了设计方法对设计的巨大影响。更为关键的是,“实用目的和使用便利的需要,使最早的石器具有极为模糊的、初级的形式感。或者说,通过劳动和创造,人的形式美感正在萌动”^②,也由此开始孕育了艺术。

自古希腊、古罗马时期始,设计、艺术都蕴涵于“技艺”之中,并一同发展前进。公元1世纪罗马修辞学家昆提连曾把艺术分为“理论艺术”、“行动艺术”和“产品艺术”,其中通过某种技能制作成品的“产品艺术”就是设计。文艺复兴时期,艺术家既是工匠又是设计师、画家,从事着建筑、绘画、工艺制作甚至科学研究。达·芬奇设计了最早的飞行器(图1-1),米开朗琪罗设计了圣彼得大教堂(图1-2)。这个时期艺术处于一种含混和综合的状态,它不仅包括人类的艺术活动能力,也包括从事其他工作的能力,作为实用技能的艺术与设计密不可分。

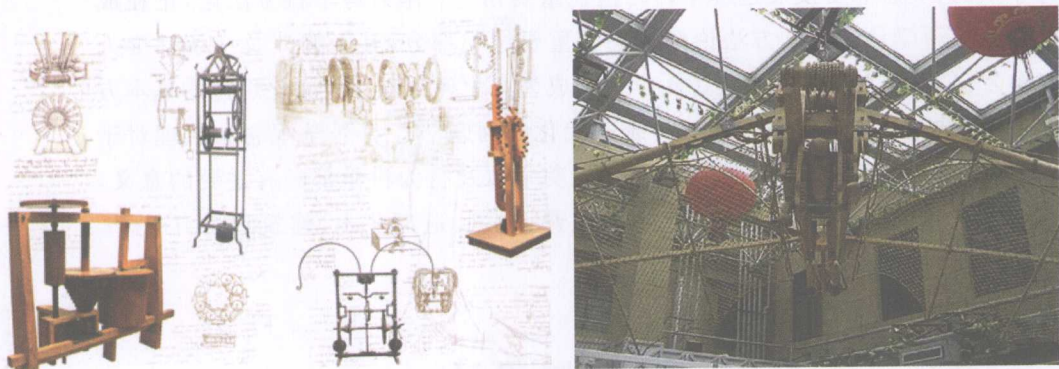


图1-1 达·芬奇的设计



图1-2 米开朗琪罗创作的摩西像和圣彼得大教堂

① 邓福星敏锐地看到传统的艺术起源研究忽视了人类制造第一件工具的精神意义,提出了艺术起源与人类起源同步的观点。参见,邓福星. 艺术前的艺术. 济南: 山东人民出版社, 1986——笔者注

② 诸葛凯. 设计艺术学十讲. 济南: 山东画报出版社, 2006. 28

从17世纪以后,艺术逐渐与技艺分离,开始远离物质基础而向精神靠近。音乐、诗歌、绘画、雕塑、舞蹈成为人们表达内心精神世界的手段。黑格尔视艺术为理念的转化,科林伍德视艺术为“情感的表现”,克罗齐则视艺术为“印象的表现”。艺术成为“美的艺术”和“纯艺术”,以手工艺和工匠为主体的设计成为实用艺术、装饰艺术或“次要艺术”。需要强调的是,艺术根源于实用和装饰,纯艺术是从实用艺术之中生发出来的。^①

工业革命以来,科学技术突飞猛进,机械化成为设计的主要手段,瓦特设计的蒸汽机、布鲁勒设计的榨接机、怀特沃斯设计的具有高精度测量装置的机床,都突出了工业产品的功能性、标准化和精确性。设计成为技术与工程的代名词,而美术家只是“为艺术而艺术”,企业家则“为产业而产业”。莫里斯倡导了工艺美术运动(British arts & crafts movement),提出“美与技术结合”的原则;虽然鼓吹放弃工业化机器大生产,回到中世纪手工艺有违历史潮流,但扬弃分工,发出了艺术与技术相结合的先声,预示了“艺术设计”的重生。

艺术装饰风格、流线型风格、当代主义风格、理性主义风格……艺术形式成为设计中“时尚”和“风格”的外衣。现代主义与国际风格强化设计的科学性和合理性,将“形式追随功能”确定为好设计的唯一标准。波普风、孟菲斯、微建筑……后现代主义设计更是将设计的艺术特征予以放大,通过文脉主义(contextualism)、引喻主义(allusionism)和装饰主义(arnamentation)手法强调设计的象征性、复杂性和矛盾性。设计在形式与功能之间展开宏大叙事,在艺术与科学之间摇摆游离。

1.1.2 艺术与设计同“元”论

设计,同文化、社会、科学、艺术这些“大”词汇一样,抽象而且不真,更类似于信仰。我们不能像把握“苹果”这样的物词一样去把握“设计”,也不能像把握“红色”这样的属性词一样去把握它。因此,所有关于设计的“精确”定义不过给设计概念又多打了个褶子而已,而任何试图对设计做出“最真”、“最权威”定义的行为,不过是对设计话语权的争夺。

“设计”一词是经历了漫长的演变过程,才逐渐形成了现在丰富的意义。从拉丁语意为“制图或计划”的“designate”,到15世纪意大利语中的“desegno”主要是指艺术家用图案的方式进行创作,直到18世纪“design”这一词仍然还被限定在了艺术的范畴之中。1786年初版的《大不列颠百科全书》解释“design”为:“艺术作品的线条、形状,在比例、动态和审美方面的协调。在此意义上,它与构成同义,可以从平面、立体、结构、轮廓的构成方面加以思考,当这与因素融为一体时,就产生了比预想更好的效果。”工业革命爆发后,机械化的大生产使设计的内涵发生了巨大的变化。1974年的第15版《大不列颠百科全书》拓展了“design”的内涵,设计成为一种强调为实现目的而进行的设想、计划和筹备,包括物质生产和精神生产的各个方面。正如赫伯特·西蒙所言:“凡是将现成的情形,改变成希望的情形,为目标而构想行动的人都在搞设计。”^②

古汉语中的“设计”最早是计谋的意思。与现代“设计”意义接近的是“经营”和“意匠”。“意匠”见于晋代陆机《文赋》:“辞程才以效伎,意思契而为匠。”就是作文、绘画时的精心构思。唐代著名诗人杜甫《丹青引》中“意匠惨淡经营中”的“经营”一词就是指绘画开始阶段的构想和推敲;清代赵翼“想当意匠经营时,多少黄金付一掷”中的“意匠”则是指设计与建造活动的展开。“design”一词引入中国,在不同时期有“意匠”、“图案”、“工艺美术”、“美术设计”、“设计”等不同译法;其中,艺术设计取代工艺美术,是

① 李砚祖. 艺术设计学概论. 武汉: 湖北美术出版社, 2000. 46~50

② [美]赫伯特·西蒙. 人工科学. 北京: 商务印书馆, 1987. 111

时代变迁的历史必然。

而今天我们称之为设计的东西,几乎包罗万象,大到社会规划和对遥远的外太空的探索,小到一枚药片或一粒纽扣,人造的任何对象都是设计的产物。可以说,“设计其实就是人类把自己的意志加在自然界之上,用以创造人类文明的一种广泛的活动——设计是一种文明”^①。

虽然迄今仍无法对设计进行一个准确的定义,但可将设计化约为“目的 $\leftrightarrow$ 手段”之间的关系,也即人们有目的地进行安排策划,通过适当的手段和方法来实现目的。在此视角上,艺术与设计同质。

艺术与设计都是人类有目的的创造行为。原始人从敲打、砍砸出的不同形状的石块和石片中选择出合用的工具,虽然这种行为带有一定的随机性,并非有计划的设计,但其敲砸石块和选择碎片作为工具,仍然是一种带有目的性的行为,这个目的就是实现某种功能。以今日“艺术”的观念反观作为艺术起源的原始绘画,或许最初原始绘画并非追求美的形式和情感的表现,而源于记录、祈祷乃至巫术的功能诉求,但它具有明确的目的。即使今天脱离技艺的纯艺术,不也把表现情感作为目的吗?任何的设计都是为了满足人的特定目的,任何的艺术都是为了表达思想与情感。洗衣机与搓板是为了使衣服干净;自行车与飞机是为了移动;窗帘是为了遮蔽光线与视线;对人生的设计是为了幸福;对商业计划的设计是为了赢利;对社会制度的设计是为了发展与公平。有毫无目的性的人类创造吗?有“不为了什么”而进行的设计吗?有“什么也不表达”的艺术吗?英国美学家克莱夫·贝尔(Clive Bell, 1881—1964)将艺术的本质因素归结为“有意味的形式”这一美学价值,美的形式在一定程度上表现为“有意味”的形式,那么,“有意味”是否也作为一种功能目的而存在呢?或者说,功能目的的实现是否也具有一定的“意味”呢?

艺术与技术都是人类为了实现目的而选择的手段。“艺术”一词最早来自拉丁语中的“ars”,指木工、锻铁工、外科手术等技艺或专门技能,在早期美学中所谓的“诗学”也被当作一种技艺。无独有偶,中国古汉语中的“艺”最早也指一种种植技术或指才能。作为先秦“六艺”的礼、乐、射、御、书、数,其中相当一部分也与技术有关。在《后汉书·伏湛传》注:“艺谓书、数、射、御,术谓医、方、卜、筮”,“艺术”是泛指各种技术或技能,和现代汉语中的含义是不同的。直到纯艺术的出现,才使“艺术不是一种技艺,而是一种情感的表现”^②。艺术最初是一种生活中的技能,是一种维持生活需要的技艺;设计也是人们为了维持和改善生活而从事的有目的的活动。两者都源于生活。

生活是设计和艺术的源泉,它既是设计的目的,又是设计的动力,同样还是设计的起点。生活的无限丰富性和发展性决定了设计和艺术的丰富性和发展性。丰富性和发展性不是设计和艺术本身所具有的,而是生活赋予它的。^③设计和艺术只有同生活联系在一起才能找到自己的方向,才能决定自己的本质。总的来说,生活在目的、过程、起源、发展和动力方面决定了设计和艺术。

课堂讨论:

生活中的家具属于艺术还是设计? 电影海报呢?

① 尹定邦. 设计学概论. 长沙: 湖南科学技术出版社, 1997. 1

② [英]科林伍德. 艺术原理. 北京: 中国社会科学出版社, 1985. 121

③ 李砚祖. 设计之维. 重庆大学出版社, 2007. 96~98

1.1.3 设计中的科技与艺术

从现代的观点看,科学技术最接近设计的实用目的性。现代社会进行生产和服务的五大要素是人、资金、能量、材料和机械,其中人(主要指产品的设计者和制造者)对资金、能量、材料和机械等要素进行整合,并寻找解决问题的最佳方案,包括管理、设计和生产三个层次,而设计是决定产品实用功能或服务效率的关键层次,通常我们把这种设计成为“工程设计”,设计者即工程师。“机械设计”更能体现出设计的科技特征:“根据使用要求对机械的工作原理、结构、运动方式、力和能量的传递方式、各个零件的材料和形状尺寸、润滑方法等进行构思、分析和计算并将之转化为具体的描述以作为制造依据的工作过程。”其中,“使用要求”是设计的前提和目的,解决问题的方式则依赖于“工具理性”、“计算理性”。因此,二级学科“工业设计”归于“机械学”的一级学科之下,有其一定的合理性。

如果说设计中的科技手段偏向于解决“内容”的问题,那么,设计中的艺术手段偏向于解决“形式”的问题。形式是与内容相对的概念,是内容的组织方式。一般说来,形式具有以下特征:

- (1) 作为表现内容的外部形态,必须与内容相一致;
- (2) 内容具有隐蔽性和意蕴性,形式则具有鲜明性和前进性,使观照者先于内容而感知;
- (3) 形式必然以声、光、色、材料等物质方式表现出来。也即设计的艺术特征主要表现为形式美。

在此意义上,“艺术设计”确实是一个中国式的概念,只是半个 design。

如果说设计中的科技手段偏向于实现“实用功能”的目的,那么,设计中的艺术手段偏向于实现“情感表达”的目的。艺术主要用来表达人们内心的情感,艺术设计采取韵律、节奏、色彩、造型、图案、光影等艺术手段,以感性直观的方式刺激受众的感官(主要是视觉和听觉)来表达某种情感、满足审美需要和实现预期目标。根据表现手段和方式的不同,艺术可分为表演艺术(音乐、舞蹈)、造型艺术(绘画、雕塑、建筑)、语言艺术(文学)、综合艺术(戏剧、影视);根据表演的时空性质,又可分为时间艺术(音乐)、空间艺术(绘画、雕塑、建筑)和时空并列艺术(文学、戏剧、影视)。由此看来,既有设计中的艺术,而更多的是一种造型艺术,是一种“实用美术”。

正如藤守尧所言,“在当今社会,设计已成为结合艺术世界和技术世界的‘边缘领域’”,这个边缘,是艺术与科技“双方融合、对话、拼贴、交融的场所”。尤其是后工业社会的设计,更应该被视作“一个技术或艺术的活动,而不是一个科学的活动……设计在后工业社会中似乎可以变成过去各自单方面发展的科学技术和人文文化之间一个基本和必要的链条或第三要素^①”。如果一定要给艺术设计确定一个身份,那就是在广义设计中划分出一个与艺术相交叉的领域。

求真是工程设计、机械设计的基础和核心,艺术设计需要在此基础上解决“美”的问题。艺术设计是以造型、艺术和“美”作为它的立足点,在“真”和“善”的基础上运用“美”对设计进行完善,而不是改变前两者。以产品为例,“真”在一定意义上就是产品的科学技术、功能和实用性。如果能够实现其目的性,它本身也应当是“善”的。“美”在一定意义上是“真”的另一个侧面的反映。例如,完全实用、合乎目的的物品在一定的意义上它就是“美”的,也即目的的一个面能折射到其他的面上。艺术设计进一步完善了工程设计、机械设计的“真”的方面。工程设计、机械设计是艺术设计的基础。不是用“真”来完善艺术设计,而是运用艺术设计来完善“真”。艺术设计是以“真”为基础,以“美”为工具和追求,它是对“真”的进一步的完善,是“真”和“美”的结合。它反映出单一以自然科学为手段的设计在审美上有所缺陷,也反映

^① [美]马克·第亚尼.非物质社会——后工业世界的设计、文化与艺术.藤守尧,译.成都:四川人民出版社,1998. 序

了社会分工的不同。^①

1.2 关于符号

1.2.1 语言、信号与符号

在我们日常生活中,常遇到以某事物表示另一事物的做法。例如,十字路口的红灯表示停止,绿灯则表示可以前进;微笑表示友善;汽车油表指针指向底端,表示汽油即将用尽。通常我们都是以前者为媒介来表示后者的内容,因此前者为后者的符号(sign),后者则为前者的意义(meaning)。

虽然西方历史和当代的学术界中对符号本质与功能的认识不尽相同,不同的学者分别从哲学、行为科学、传播学、语言学、心理学等不同角度定义符号,如表 1-1。但从中可见,符号是“指示”和“指示物”的一种象征,是具体对象与其解释的一种媒介,也即“意义”和“含义”的一种表象。人类发展过程中经过群聚的团体共识(约定成俗)所建构出来的符号,以形、声、色、味、嗅、质等种种形象、信息或感受来模拟与代表该群体对大自然的认识、对人类社会的思考、对人类行为的理解,进而成为人与人之间描述与沟通的工具。简言之,所有能够以具体的形象(包括形、声、色、味、嗅、质等)表达思想、概念和意义的物质实存在都是符号。

表 1-1 符号的定义

学者	定 义	性 质
圣·奥古斯丁	符号是一个能让我们想起另外一个事物的事物;是使思考超出对事物感官印象的东西	事物与事物之间的关系
洛克	符号是观念的表象	符号与人的主体性之间的关系
莫里斯	一个符号“代表”它以外的某个事物。“如果任何事物 A,是一个预备刺激;这个预备刺激在发端属于某一个行为族的诸反应序列的那些刺激在对象不在场的情况下,引起了某个机体中倾向于在某些条件下应用这个行为族的诸反应序列去做出反应,那么,A 就是一个符号。”	从刺激与反应的中介角度界定符号
沙夫	每一个物质的对象、这样一个对象的性质或一个物质的事件,当它在交际过程中和在交际的人们所采用的语言体系之内,达到了传达关于实在即关于客观世界或关于交际过程的任何一方的感情的、美学的、意志的等内在经验的某些思想这个目的的时候,它就成为一个符号	从交际与传达的角度界定符号
罗兰·巴特	符号是“一个像看门的两面神一样的有两方面的存在物……是一种表示成分(能指)与一种被表示成分(所指)的混合物”	从结构主义语言学的角度界定符号
谢拜奥克	符号是一种信息,符号传播正是各种各样的信息的交换,这种交换是由发信源、受信源、通道、信息代码和语境五个要素共同构成的	从传播学的角度界定符号
弗洛姆	符号是人的内心世界即灵魂与精神的一种象征	从精神分析的角度界定符号
E. 纳盖尔	一个符号,可以是任意一种偶然生成的事物(一般都是以语言形态出现的事物),即一种可以通过某种不言而喻或约定俗成的传统,或通过某种语言的法则去表示某种与它不同的另外的的事物的事物	从发生学的角度界定符号
苏珊·朗格	符号即我们能够用以进行抽象的某种方法	符号的抽象性

^① 李砚祖. 设计:生活的艺术化方式与可能性工具. 创新设计, 2007, 2: 96~97

符号与信号(signal)不同。信号是指在一定时空条件下的一种即时的物理刺激,用函数表示为 $S=f(x,y,z,t)$ 。它可以传递信息,但却不具有客观的指称。信号所传递的信息与信号之间往往存在一种直接的、简单的、自然的对应关系,如“落叶知秋”,树叶枯黄脱落往往与季节变化相关。然而,符号却是人为设定的表征系统,用函数表示为 $Z=R(M,O,I)$,就是说,符号是媒介、指涉对象及解释三者构成的。动物的认知是建立在信号化即条件反射的基础之上,而人的认知不仅通过信号化活动进行,而且是建立在符号化即人工符号系统的基础之上。可见,信号与符号之间的区别在于前者强调自然性,后者强调人为性。对于作为“人为事物的科学”的设计学而言,这一点尤为重要。

课堂讨论:

红绿灯是信号还是符号? 举例说明生活中常见的符号和信号。

1.2.2 符号形式的历史演进

人的意义活动,一方面是理解、把握认识对象,形成意义的过程;另一方面又是赋予特定的物质客体(如语音、图形、文字等)以一定的意义的活动。而后者就是意义的符号化过程。卡西尔指出:“符号化的思维和符号化的行为是人类生活中最富于代表性的特征,并且人类文化的全部发展都要依赖这些条件,这一点是无可辩驳的。”美国人类学家 A. 怀特也认为:“全部人类行为起源于符号的使用。正是语言符号才使我们的类人猿祖先转变为人并成为人类,仅仅由于符号的使用,人类的全部文化才得以产生和流传不绝。”日本符号学家池上嘉彦同样认为:“通过依靠语言(或一般性符号)进行‘给予意义’的活动,人类不断地从自身力量,根据与自身的关系,捕捉未知的、与人类无关的现象,把它编进自己的文化世界,使自我的生活世界更加丰富。”

研究表明,人类意义的符号化进程是一个由低级到高级的发展演化过程。由于图形、文字符号可以保存下来并传之久远,这便为我们借助历史学和考古学的材料来研究意义符号化的历史进程提供了可能。一般说来,意义的符号化大致上经历了由动作语言到话语、由话语到图画文字、由图画文字到象形文字、由象形文字到拼音文字、由拼音文字到电子媒介这样一个过程。

1. 动作语言

动作语言是人的有意义的动作体系。如伸出两个指头、耸耸肩、跷起大拇指、用双臂做成 V 字等,都有自己明确的含义(图 1-3)。关于动作语言的特征,我们可以发现以下最基本的三点:

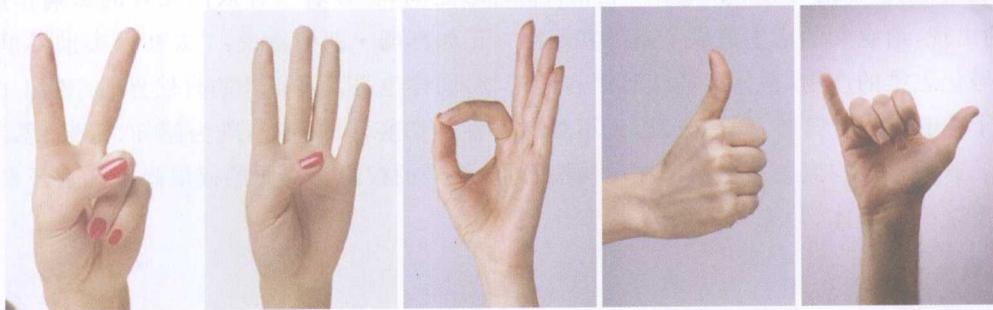


图 1-3 各种手势

首先,动作语言是一种瞬时传播的意义符号。动作符号与它所产生的视觉效果在时间上几乎是同时发生的,动作结束,思维过程及思维内容的传递过程也随之结束。动作语言这种以人体各部分的一般

运动所表达的思维只能在面对面的交际活动中存在。它是一种动态的、现时发生的意义传递活动。由于动作符号不能像文字符号那样将所要传达的意义凝结在自身中保存下来并使其传之久远,所以动作符号一般无法超越自身所在的时空界限。这便是动作语言的瞬时性特征。

其次,由于和所表达的意义之间没有中介性的联系环节,所以动作符号又是一种表意性极强的符号。与借助语言、文字、图形而进行的思维操作过程相比较,动作符号与它所要传达的意义之间的联系是直接的。因而,了解了一个动作符号,也便很容易了解它所包含的意义。如微笑总是表示愉悦,而皱眉常常表示不快,指指背后便表示这是过去的事。这种情况表明动作语言实质上是下意识的流露,很少修饰与伪装,因而表意性强。

最后,动作语言又是原初意义存在的表征。在以往的符号理论研究中,人们所关注的大多是文字符号的意义。然而,文字符号的意义基本上是第二性的,它只是对主体过去的反应情景的记录。动作语言瞬时传递的特征揭示了另一种意义——原初意义的存在。原初意义是主体在与外部环境直接作用过程中形成的意义,是主体将环境变化的信息传达到大脑并在大脑中译释这些信息的过程。这一过程保证了人类能从不断变化的环境中区分适当的信息加以判断并做出恰当的反应,从而维系了自身与种族的生存与延续。这种原初意义才是真正的意义,它是文字符号意义的基质。文字符号的意义不过是原初意义的外化和符号化罢了。

2. 话语

考古学和古人类学的研究证明,意义外化的动作语言阶段起源于约 300 万年前,一直持续到约 10 万年前才结束了其主导地位,为后起的话语符号所代替。

话语就是说话。安托万·阿尔诺指出:“说话是用符号来表达自己的思想,这些符号是人们为此目的而发明的……人们发现这些符号中最有用的是声音和嗓音。”话语之所以能取代动作语言成为意义外化的主导形式,主要是由于话语自身的优势所决定的。研究表明,话语和动作语言之间存在着深刻的差异:话语通过音素的操作和组合可以相对自由地描述和说明事物,而动作语言则离不开事物。同时,话语表达的速度也远远超过了动作语言的表达速度。

话语符号的出现,使意义的外化摆脱了动作语言的滞累,显得稍微轻灵随意了一些。由于外化符号的改变,意义自身也相应地发生了某些微妙的变化。一方面,以话语为中介的意义表达过程不仅是使用“表现性语言”的过程,而且还是创造语言的过程。罗兰·巴特曾指出:“从历史的观点看,言语现象总是领先于语言现象(它是造成语言逐渐发展的言语),从发展的观点看,一种语言存在于向环境中的言语学习的个人之中。总之,语言既是言语的产物,又是言语的工具,因此,它们之间的关系是一种真正的辩证关系。”也就是说,在语言(language)和言语(speech)之间,存在着一种双向互动的影响作用。另一方面,话语的出现,给意义的衍生提供了条件和可能。正如苏珊·朗格所说:“太初人类世界里的存在,是人类的符号化思维的产物,是伟大的工具语言的产物,同样也是人类以外的自然界的产物。由于抽象和虚构搅在了一起,事物、野兽、圆颅方趾,无不具有这种不切实际的特征,既为感知、记忆、思考又为想象创造实体。这就是虚构概念的本源。在虚构概念里,符号的权限与物质的权限尚未区别开来,符号及符号化的对象融成了一体。”

3. 图形与文字

文字的形成大致可归结为一个由图画文字到象形文字再到拼音文字的过程。

我们先考察欧洲岩画演化的发展与演变。根据艺术形象、刻绘技术、洞窟和环境,将欧洲岩画分为两个阶段,即旧石器时代和新石器时代。欧洲旧石器时代的岩画分作 3 个时期:第一阶段是旧石器时代中期的莫斯特里文化期(Moustrerian),距今约三四万年,这一时期的作品大部分是一些神秘的线刻,