

解析设计活动, 认知当代设计思维方法

Analyze Design-activity and Perceive Contemporary Design-thinking

谢 麒 XIE Qi

摘 要: 作为人类特有的社会化行为, 设计活动包含了丰富的人文因素。本文以“设计活动”为研究本体, 从对现代经典设计作品的解读开始, 引出关于设计活动的若干问题, 对设计活动的内涵、工作构架、方法程序等相关问题进行解析与思考, 最终指出, 当代设计思维方法有必要在设计方法论的宏观层面上导入以人为服务指向的工作研究范式, 即“发现存在的关于人的问题→通过设计求解”。

关键词: 设计活动; 设计思维; 设计方法

Abstract: As exclusive socialized behavior of human beings, Design-activity contains rich social human-factors. Firstly, we take Design-activity as the noumenon, and we comment on three classical modern architectural works in order to elicit some design questions. Secondly, we analyze the structure of Design-activity including the definition, the organization and the programs of design. Finally, it's indicated that a general format of Design-thinking planned to provide full catering services to people is coming into being in the field of Design-methodology in contemporary era, and the format is to find the problems concerning people's requirements firstly, then to solve them by using Design-activity.

Keywords: Design-activity; Design-ideation; Design-method

中图分类号: TU201.1

文献标识码: A

文章编号: 1006-2181 (2012) 03-0036-04

当我们将对事物的认知不再是简单的从现象到本质, 思维方式就会由非此即彼的二元对立论进入多元、混沌非线性型的世界, 理性与非理性、确定与不确定将共同构成识别事物特质的辩证途径。对于建筑设计领域, 重新审视和分析设计现象与本质的关系, 从而寻找到新的设计途径是当下的需要。沿用发现问题、分析问题、解答问题的一般性工作方法, 我们开始研究的最好方式就是通过典型案例(现象)来寻找问题。

一般而言, 大师的作品总是被某一时代奉为经典, 其思想精髓往往成为业界人士追逐的方向; 通过对它们的解读, 就可能了解同为某类设计项目, 面对各自的业主, 大师们各自的工作态度以及如何用不同的设计语言表达其对该类建筑的理解。作品本身以客观的形式存在, 而对作品的理解却可以是仁者见仁, 智者见智; 但事实上, 人们对大师的作品更多关注于其个性特征与表象符号, 并据此演化出一系列的风格与设计潮流, 因而即使并非源于大师本意, 现象总会掩盖一部分本质乃至核心的东西, 并误导设计者使之走向背离设计根本的歧途。在以下的案例中, 通过对同一作品的不同文字记载与描述的分析, 我们试图从现象中重新揭示问题。

1. 经典设计作品解读

1.1 萨伏伊别墅(1928-1931)

萨伏伊别墅建成于1931年, 对其评说通常集中于建筑大师勒·柯布西耶提倡的新建筑美学特征——自由平面、自由立面、水平带窗、屋顶花园以及架空的底层, 以此作为现代住宅建筑设计的指导原则。此外, 柯布西耶的名言“住宅是居住的机器”亦让相当一部分人产生误解, 盲目追随其形式表现与现代技术的应用掩盖了设计中

作者简介:

谢 麒: 扬州大学艺术学院, 副教授, 硕士生导师

的人性主张,由此产生出一系列公式化的住宅设计,直至今天我们仍在生产大批冷漠、脱离生活趣味的住宅建筑产品。

重新解读萨伏伊别墅可发现,其简单化和标准化的“机器美学”设计理念实际上是以“功能至上”为基础,并不妨碍柯布要表现的人本精神。该建筑的形体关系和内部功能很匹配,住宅非常容易进入,地下车库采用机器化的结构方式组织交通流线,使汽车易于停放而又避免了车流和人流的交叉;主人从车库进入住宅,通过一个坡道就能到达居住区,受天光引导的坡道设计使人在行进过程中能放松体验空间结构的自由与连续性,无须将注意力转移到脚下。在作品中,我们还可以看到为加强整体的丰富性所做的人性化、富有个性化的细部处理,比如,别墅卫生间内的浴缸边缘做成具有人体曲线的宽边;屋顶花园在设计上使用了绘画和雕塑的表现技巧,为主人的户外活动添加了水平空间的情趣。其时,柯布已开始重新思考对室内家具与陈设的态度,在《走向新建筑》一书中他写道,住宅应该包括嵌入式家具,并且这些家具是可移动的,能够根据实际的需要来选择,而不是单纯考虑它们的装饰作用^[1]。即便到了今天,萨伏伊别墅仍为诸多人士所青睐,因为它除了代表进步、自然和纯粹的现代建筑时代精神,同时也依循了设计当为人的生活服务的主张。

1.2 范斯沃斯别墅(1945-1951)

范斯沃斯别墅建成于1951年,是密斯·凡·德·罗设计的最后一个住宅作品,也是密斯移居美国后设计的唯一的一幢住宅。密斯与业主范斯沃斯于1945年签订合同,其后历经数年构思,作品的每一个细微局部都得到精心推敲,设计师可谓用心至极;然而这个住宅在用户需求方面却出了大问题:整体设计中,密斯最大程度地减少了空间中的实体,采用钢结构架空的玻璃盒子四面透明,除了卫生间以外其余部分开敞流动、一览无余,身为单身女性的医生业主在其中生

活起居极为不便,除浴室的墙面,挂相片的地方都难以寻找;追求极简主义的设计也使建筑造价大大超过预算,业主亦难以接受。由于无法适应这种过度简洁的生活方式,最终女医生以造价过高的理由将密斯告上法庭。

密斯信奉“少就是多”的设计原则,借助范斯沃斯别墅的设计升华了建筑的古典主义美学,创造了现代建筑极简主义的完美构成,在建筑专业的艺术领域达到巅峰;然而,从用户需求角度,因建筑本身及其功能设计对人在其中的活动毫无关照,作品成为精致但空洞无物的自恋式的纪念碑。两种评价上的极度反差值得我们深刻思考这样一个问题——设计活动的本质是什么?

1.3 母亲住宅(1961-1964)

母亲住宅建成于1964年,位于美国宾夕法尼亚州的费城栗树山,是建筑师罗伯特·文丘里的第一个重要作品。该建筑为简易木结构的独立式住宅,因其特有的立面装饰符号表现而被归为后现代主义风格。母亲住宅建筑规模不大,平面结构规则、简单,但功能设计周全到位,能满足家庭的实际活动需求。住宅的室内空间布局突破了传统住宅的对称布局方式,餐厅、半拱形的起居室合二为一构成相互开放的厅和厨房,一间母亲使用的双人卧室,另附一间单人卧室;二层设有工作室且配有小型卫生间,整个紧凑的建筑空间容纳了家庭忙碌的日常生活,也便于内部交流。关注生活内容的设计安排完全符合文丘里主张的简单形态中包容高度复杂性。

如果摆脱评论家一切晦涩难懂的辞藻,将注意力从对其作品的象征、符号和语义性的社会哲学意义的解读挪开,置身于文丘里所处的时代背景,就能领略《建筑的复杂性与矛盾性》一书中所表露的现代主义建筑语言不与人们亲近,而人们更喜爱那些平凡、活泼、装饰性强又具有隐喻性的建筑形式的设计观——须知,这一主张源于对人性的关怀和对

用户需求的深入体味。文丘里后期借助符号学理论将设计重心放在大众的趣味性研究上,虽然用户需求不单单是趣味问题,却也是大众时代需求特征的明显反映。文丘里因其作品、著作与20世纪美国现代建筑设计主流的功能主义分庭抗礼,而被看作是后现代主义建筑师的代表,即使他本人批评后现代派“只强调回收历史,是复古”,同时声明自己是“现代的”建筑师,但如果将“情趣”、“活力”看作是大众生活的另一种精神功能需求,这倒是契合现代主义“功能高于形式”的设计主张。我们在挖掘文丘里的设计思想时,如果不能汲取其中蕴含的人性化主张,设计思维就难免会陷入狭隘的符号通道。

2. 对设计活动的解析

对上述三件设计作品的回顾很容易引发关于设计的思考,即设计活动的内涵是什么?这个问题主要涉及设计活动的定义、组织构架以及相关的设计思维方法与程序。

2.1 设计活动的一般定义

广义层面的设计,其概念的外延很大,无法准确定义;如果对设计作狭义的解释,即将职业化的设计人员如工程师、建筑师、室内建筑师、服装设计师、产品设计师等从事的创作活动称为设计,其结果多有“可见的”物质化产物。有学者如此描述设计的内在属性:

(1) 设计是人的精神性的活动。设计可以是动词和名词:动词意味着人类的一种行为,而名词的词义则表示这一行为的结果。不管行为还是行为的产物,都是可见的,但真正的设计的本质却是精神性的活动,是不可见的,因为任何可见的设计行为——调研、画草图、做模型等——无不是在思维指导下进行的;

(2) 设计是有目的性的活动。任何设计的产物都是为了满足人的特定目的:洗衣机与搓板是为了洗干净衣服;自行车与飞机是为了移动;窗帘是为了遮蔽光线与

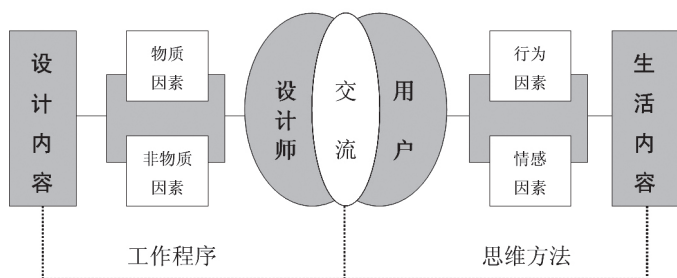


图1 设计活动工作构架图



图2 设计工作行为核心图

视线；对人生的设计是为了幸福；对商业计划的设计同样是为了赢利；

(3) 设计指向未来。设计是对未来可能性的探索。过去属于“不再可能”的范畴，而未来属于“无限可能性”的范畴。不管是明天还是几十年后，人们正通过他们的努力对未来的生活方式施加影响。设计从过去走来，寻找着现在的缺陷，塑造着未来；

(4) 设计是创造性的，求新的。设计是从无到有的过程，不论是形式创新还是内容的革命，都体现着人类的创造本质，即使是改良设计也是一种创新；但模仿与拷贝的活动，就如同照食谱做饭一样，不能称之为设计；

(5) 设计是一种适应性选择。设计活动总是在某些特定的限制下进行的；在某一时代，某一地域文脉，某一特定技术条件，包括在人们某些思想观念的局限下，设计活动表现为一种为适应外部环境而采取的有限合理的选择^[2]。

2.2 设计活动的工作构架与工作行为核心

设计活动的工作组织构架可参见图1。用户设计需求涉及用户行为和情感两大方面的因素，它涵盖了设计活动过程中通常提到的功能与形式需求，能体现用户全部的生活内容；设计师要借助物质因素与非物质因素两方面的设计内容作为最终的设计成果表达。理论上讲，设计内容表达与用户生活内容需求的吻合度越高，设计实施的评价值就越高，反之则越低。设计活动是解决矛盾的过

程，基于存在多方面的矛盾因素（包括设计交流语言的差异性阅读）的现实，在实际的设计活动中并不存在理论上的设计内容与生活内容完全的等同性。

设计活动是设计师的工作行为过程，是设计师按照一定的工作程序与思维方法，将无形的设计意识转化为用户需求的有形物质的创造过程。设计工作的行为核心（图2）包括三个关键点，即：思维方法、交流模式和工作程序。从系统性要求看，这三个关键点的整合才能充分体现设计工作全过程的科学性。

其中，交流模式的建设又是关键中的关键，这主要源于一种认识：交流模式是设计师有效从事设计活动的工作平台，完善的交流方式可以充分协调设计师与用户在多方面认知程度上的差异，以实现设计内容和生活内容上的最大等同化；同时，它涉及一种方法，即以用户为中心开展设计活动的思考方法；它也涉及一种程序，即以用户的生活实态调查为基础来研究用户生活习性、活动需求构成、空间活动效能等内容，从而获得设计参考数据的更为直观的调研操作程序。遗憾的是，许多设计师在设计过程中常将过多的精力放在技术性的操作程序上，习惯于从本体（设计方）思维出发，忽视了客体（用户方）思维，并且没有意识到深入挖掘用户需求与研究交流模式的重要性。

2.3 设计思维方法与程序

“方法”一词，早见于《墨子·天志》：

“中吾矩者，谓之方，不中吾矩者，谓之不方。是以方与不方皆可得而知之，此其何故？则方法明也。”这里指度量方形之法。英文“method”源自希腊语“methodos”（追随、方法），所表示的“方法”可以指做某件事的具体步骤或程序，也可以指抽象概念“条理”。

有了设计活动，自然就有了设计方法，西方学者还总结出了有关设计的设计方法论。比如，设计方法论被定义为对设计的基本原则与一般程序的研究，它关注设计“是”以及“应该”如何进行，或被解释为是关于设计方法的规律的理论。无论如何，方法都与活动关联，且都是有目的指向的，为顺利、高效地实现目的，必须要制定相应的工作程序与工作策略。

在设计行业，设计思维方法表现为设计程序的应用，设计思维方法的完善与革新也就代表了设计程序的完善与革新。需要提醒的是，程序还可以包含一定的工作策略，但设计策略往往限于口头提及，而在实际应用中是被忽视且缺乏整理的。其实，设计策略应特别注重现实问题解决的灵活性，它的应用因此才会有利于保障设计程序的顺利进行，甚至能够引发程序的革新。在建筑设计领域，有些学者很好地关注了这一问题，提出了在开展建筑设计程序的过程中插入“建筑策划”的工作方法。建筑策划的原始思想来源于“民众参与与听询设计”，以避免环境的创作思想有悖于使

用者的自身期望;相关的原理和方法由对住宅的研究开始,将人在建筑环境中的活动及使用的实态调查作为研究的关键所在:首先是对使用者的目标及环境进行阶层性、地方性、历史性的考察,以此为出发点,进一步调查分析人与居住环境在社会、空间、时间三方面的信息交流及相互干涉的状况,归纳出人类对居住环境的使用模式,以及带有社会、历史、科技和时空信息的环境评价,以此得出定量的结果来指导或修正设计目标^[3]。

对设计活动的创作、设计方法乃至设计方法论的评判是多态的、复杂的,认知与评判的多样化与模糊性司空见惯,有关设计现象的理论解释徘徊于理性与非理性之间。“在科学哲学中,理论估价与选择活动中的审美因素与审美标准的地位与作用,一直是一个因棘手而未能得到很好研究的问题。长期以来,由于理论上的困难,科学哲学中的理性主义传统一直把科学家在理论估价中经常诉诸的审美标准问题和科学革命的产生问题作为非理性的东西排除于理性的解释之外,结果极大地削弱了理性主义传统的说服力。”^[4]可喜的是,如今不少学者认识到多学科的交叉与多视角的认知,如设计心理学、设计行为学、符号学、语义学、现象学、人类社会学等可能会以集合的力量,成为开展设计活动与解释设计现象的有效依据,相关理论、专著应运而生;但因集合知识理论体系论证上的相对不完善与相对不稳定性,对于设计活动现象与本质关系认知的模糊性必然存在,也将继续存在。

3. 认知以人为服务指向的设计思维方法

“设计活动”的本质特征是以人为服务指向,毕竟,塑造空间不是设计的终极思考,空间形态只是帮助与改善人活动状态的工具,这也正是设计活动应有的思维方法。

在环境设计活动领域,一直存在两种不同的工作思维体系:“设计生活”亦或“为生活而设计”。两种提法本质不矛盾,也不对立,但其所引发设计思考的出发点可能大不一样。“设计生活”往往会立足设计师个人主观性的审美意识,习惯于采用关注空间视觉的传统经验式分析法;“为生活而设计”要求设计者从用户的生活实态出发,拥有较强的客观性认知,其设计视角更注重空间知觉要求,此要求建立在科学、系统的理性分析基础上并与传统经验式相结合,常伴随审美的革新。设计要求将人的“活动需求构成”作为思考的起点,研究用户在环境空间中的生活实态是设计开始就不可或缺的工作内容。表层了解用户的设计喜好与深入分析用户的生活实态可能会获得完全不同的设计认知资料,此差异可能正是导致设计活动指向产生偏误的原因。工作内容上也不应满足于人及其活动对物质环境一般意义上的功能与视觉形式需求上的平衡关系,还应考虑群体与个人之间、共性与个性之间、尊贵与平凡之间、主要与次要之间的系列平衡关系,以充分发挥设计的“活动效能”。

尽管设计的复杂性促使了当代设计思维方法多元格局的形成,但“以人为本”的工作思想似乎仍占据中国21世纪初设计思想的精神指导地位,并在设计行业的各个领域以不同的方式做出阐述。自“设计”承载了科学的内涵定义后,除了艺术与技术相结合的基础,更是混杂了丰富的社会人文因素,无论我们提倡“健康设计”、“生态设计”还是“绿色设计”,都离不开对设计主体服务对象需求的充分认识。因此,设计的核心问题就关乎设计师对“人性”的理解,以及如何将这一理解深化到系列的设计过程中。从现象分析到对设计活动构架与工作行为核心内容的梳理,再结合设计活动的指向思考,显然,环境设计工作不应再是设计师与工作图纸的单纯对

话,“人性设计”也不是拉拢客户的表演口号。在许多外部工作条件已经比较完备的今天,设计工作的重心有必要向大量存在的内在社会化问题转移,细心关照用户多方面的生活细节,从中寻找可靠的设计线索,努力实现用户的真正参与;传统经验式的设计工作方法有必要向更系统、更合理的科学设计工作方法演化,尤其在设计教育与设计评价工作方面更应如此;当代设计思维方法有必要在方法论的宏观层面上导入以人为服务指向的工作研究范式(“范式”一词来自希腊文,原意为“共同显示”,由此引申为模式、模型、范例等义,继而形成一定的观点和方法的框架),即“发现存在的关于人的问题→通过设计求解”^[5],它要求贯通建筑设计、环境心理、经济管理和人文等多学科知识体系,结合社会学研究方法,为科学的设计活动开辟广阔视野。总之,设计作为人类特有的社会化活动,既是艺术的又是文化的,更是属于人类科学的范畴。

参考文献:

- [1] 伊丽莎白·达琳·勒·柯布西耶[M].杨玮娈,译.北京:中国轻工业出版社,2002: 18.
- [2] 唐林涛.工业设计方法[M].北京:中国建筑工业出版社,2006: 5-6.
- [3] 庄惟敏.建筑策划导论[M].北京:中国水利水电出版社,2000: 14-15.
- [4] 詹姆斯·W·麦卡里斯特.美与科学革命[M].李为,译.长春:吉林人民出版社,2000.
- [5] 吴良镛.人居环境科学导论[M].北京:中国建筑工业出版社,2001: 113.

图片来源:

图1-2: 作者自绘

收稿日期: 2012-05-03

(编辑: 张洁)