

[聚焦学科建设]



李超德

李超德,原苏州大学艺术学院院长、苏州大学研究生院副院长、福州大学厦门工艺美术学院院长。现任苏州大学卓越人才特聘教授、二级教授、博士生导师,苏州大学博物馆馆长,一级学科设计学博士点带头人。国家社科基金(艺术学)重大招标项目“设计美学研究”首席专家。江苏省教学名师。长期从事艺术和设计理论研究,并奋斗在本科教学第一线。出版学术专著《设计美学》、《高贵的单纯—艺术美学古今谈》《服装评论》《设计的文化立场》《体验视觉》《马里兰的夏天》《迁想妙得》。参与大型学术著作《中国衣经》《文明的轮回》编委和撰写工作。先后在《装饰》《美术观察》《美术研究》、《艺术百家》大学学报等核心期刊以及其它重要学术刊物上发表论文60余篇。撰写艺术与设计评论70余篇。多次应邀担任CCTV以及其他国际、国内设计大赛评委。担任第十一、十二届、十三届全国美展设计展区评委。美术作品“马关之殇”评为为“第十三届全国美展进京作品”。曾经担任江苏省人民政府教育督导团专家组成员,江苏省高校学风监督委员会委员。经常受邀出席国内外学术论坛,并发表演讲。还多次受邀赴境外、国外担任博士论文答辩导师。教学科研工作之余坚持绘画创作,近五年来,先后在北京、安徽、江苏、山西、上海、厦门等地举办了8次个人画展。

设计学学科属性应该回归设计真相

李超德

苏州大学 艺术学院,苏州 215123

摘要:文章围绕艺术门类新学科目录征求意见稿,指出作为交叉学科的设计学,将原来的设计学一斩三段,分属为理论、实践、交叉三个学科,分离了原本处于一体的设计理论、设计实践和技术交叉问题,障蔽了设计学研究的真相。文章论述了新的交叉学科设计学强行分离理论、实践、技术因素,过于强调工业设计中技术前沿对设计技术的影响和交叉融合,不利于设计学研究的整体认知,也肢解了设计学的学科属性。文章阐述了新的学科目录是对广泛设计门类研究的漠视,必然会出现设计学研究的泛技术化,助长对于设计学外延的过度解读,使得设计学迷失了设计专业的真相。进而,文章提出了设计学学科属性如何回归设计真相的路径思考。

关键词:设计学;学科属性;交叉学科;回归;专业真相

中图分类号:J0

文献标识码:A

文章编号:2096-6946(2022)01-0000-06

DOI: 10.19798/j.cnki.2096-6946.2022.01.000

Design Subject Characteristics Should Return to the Truth of Design

Li Chaode

School of Art of Soochow University, Suzhou 215123, China

Abstract: By focusing on the draft for public comments of the new subject catalogue of the art, the article points out that design as

收稿日期:2022-01-08

基金项目:国家哲学社会科学(艺术学)重大项目阶段性成果(19ZD23)

作者简介:李超德(1961—),男,苏州大学艺术学院教授、博士生导师,主要从事设计艺术理论与实践研究。

an interdisciplinary discipline has divided the original design into three parts, belonging to three disciplines: theory, practice and interdisciplinary, which separates the intersection of original design theory, design practice and technology, and obscures the truth of design research. The article discusses that the theory, practice and technical factors were forcedly separated by the new interdisciplinary design, and overemphasizes the influence and cross-integration of the technological frontier in industrial design on design technology, which is not conducive to the overall cognition of design research, and also dismembers the subject characteristics of the design science. The article expounds that the new subject catalogue is a disregard for the research of a wide range of design categories, which will inevitably lead to the pan-technicalization of design research, which will promote the excessive interpretation of the outer edge of design, and make design lose the truth of the design profession. Furthermore, the article proposes a path thinking on how to return to the truth of design by the discipline attributes of design.

Key words: design; subject characteristics; interdisciplinary discipline; return back; professional truth

艺术门类新学科目录征求意见稿发布后,再次引发学术界的大讨论。艺术上升为学科门类,是经过了靳尚谊、于润洋、张道一等老一辈学者和中青年学者的共同努力,才确立了艺术门类的地位。让笔者记忆犹新的是,2009年4月25日教育部曾经在北京友谊宾馆召开过“新时期高等学校艺术类人才培养和学术繁荣工作座谈会”,笔者有幸受邀参加了此次会议,来自全国著名艺术院校的82位知名艺术家、学者出席了座谈会。这次会议可以说是艺术升门类出征前的思想准备会议,会议中有关艺术学学科划分和学术评价的议题,特别是针对“术与学”遭遇两种不同学术视野,面对面展开了一次大的思想交锋。可以说会议的直接意义是在一定范围内为艺术升门类奠定了思想基础、吹响了出发的号角,对于艺术的学科认知,特别是艺术创作学术评价问题进行了一次实质性的大讨论。

这次出台的艺术门类新学科目录征求意见稿,却没有在一定可靠的范围内广泛征求意见,没有进行调整前的舆论与思想的准备,为今后相关问题的长期争论埋下了伏笔。审读征求意见稿,就设计学而言,似乎原有的设计史论研究部分要归属艺术学,艺术学将单纯从事门类艺术学理论的研究,以前有些院校拥有五个一级学科,将可能合并为一个艺术学。设计则变为多个门类艺术中并列、单纯研究实践,并和未来专业学位点设立联系起来。而列为交叉学科的设计学,则获得很大独立性,影响深远、意义不可谓不重大。然而,仔细考量,列为交叉学科的设计学,名为交叉,可以授予艺术与工学学位,实则是在面向未来的大数据和智能化裹挟下,用工具理性主导设计学研究,将设计学完全工教化,割裂了设计学科学技术与艺术人文的有机联系。而这一分类的赞同者认为,将设计学列为交叉学科是为设计学单列为学科门类而迈出的关键性第一步,将这一方案看着是过渡性方案。涉及理论研究归属学术型学位点,实践研究则归专业学位点,而将设计

学单列为交叉学科,是彰显设计学在未来国民经济中的重要性,提升设计学地位的有力象征。更有一些专家在征求意见稿发布后,撰文解释征求意见稿中的相关改变,美其名曰这是为了将来便于划分专业博士学位点与学术型博士点,将这次学科调整混淆为为未来学位点布局的言论,更是匪夷所思。

一、从历史维度中认识作为学科的设计学由来

不用讳言,几乎所有学术界的人都知道,关于美术学、设计学等学科的划分完全是中国式的学科划分,在西方高校中并不存在一个这样的“学”,设计就是设计,美术就是美术,其他涉及哲学和人文社会科学领域的研究自有其归属,不需要搅和在一起争个高下。如果说这是彰显学科领域的中国特色、中国学派也不为过。

然而,面对作为交叉学科的设计学前景妙笔生花般的描绘,针对设计学学科分类,我甚至赞成未来能够独立成为和艺术一样的学科门类。但是,要理性认识这一问题的来龙去脉,就需要从设计学发展的历史维度中来加以认识。我一向认为设计学应该区别于美术学,它们在早期发展中有历史的渊源,可以说是一对孪生兄弟。随着工业革命和科学技术的发展,设计已经不是美术的一部分,设计被赋予了更为复杂的内涵和外延,设计应该具备独立的身份。迄今为止,一部分人对于设计和设计学的认识仍然是“工艺美术下了一个设计蛋”。同时,又有一部分人矫枉过正地将设计学的外延无限扩大,模糊了设计学真正的学科属性,将设计学变化为无所不包的“通学”与“显学”。

设计学是既年轻又古老的学科,说其古老,是因为当原始人将这块石头砸向另一块石头的时候,设计的萌芽已经诞生。同时,无论是西方与东方,历史典籍中多有论述传统造物和工艺技巧的文字,可以佐证其学术历史的久远。说其年轻,真正现代意义上的设计,肯

定是工业革命以后的产物,工业革命赋予了批量生产条件下工具理性、功能至上、技术之美、设计流行和社会伦理所具有的现代设计审美含义。自19世纪末西风东渐,中国虽有早期工业生产的存在,但真正引入“包豪斯”现代设计教育观念还是近四十年的事情。直至今日,虽然已经进入大数据、智能化时代,有些院校重提已经关闭五十多年并成为历史的“乌尔姆”设计教育倡导的“科技理性”和“乌尔姆哲学”,但就大多数设计院校的办学现状、学术力量和研究成果而言,仍然停留在解读中国古代文献和介绍西方设计和流行的基础上,真正起到设计前沿有引领性、有思想、有实践、有未来价值的设计理论研究成果屈指可数。因此就有学者在有关场合质疑,20世纪中国设计有观念吗?持有这种观点的学者无外乎认为,整个20世纪的中国设计和教育基本还是受西方影响,处在“拿来”和“模仿”之中,还没有提出真正能够影响世界、有实践价值的设计理论和设计观念,因此也就妄谈所谓“观念史”。

虽然,新中国成立以后,工业化进程快速推进,但囿于20世纪前八十年国际、国内特殊的政治和经济情况,全社会的工业化思维脚步缓慢。被今天学术界各大论坛、研讨会津津乐道的设计学学科建设在当时也仅仅在雏形之中。最开始以工艺美术为名进行的设计教育,完全是在大美术的思维下进行的。上世纪五十年代到六十年代年前后,除了独立的美术学院、艺术学院有以工艺美术为名,面向现代工业的设计类教育,少有综合性院校设立以装饰、工艺美术、造型、装潢、纺织品花样设计为名的设计类专业。可以说许多今天声名显赫的独立美术学院和艺术学院大多数还是区域招生或定向招生。除了中央工艺美术学院面向全国招收设计类学生,中央戏剧学院、上海戏剧学院、北京电影学院等院校面向全国招收舞台和电影美术等专业学生外,中央美术学院恢复设计类招生已经是上世纪九十年代中期的事情了。屈指可数的中央部属院校无锡轻工学院(现江南大学)、苏州丝绸工学院(现苏州大学艺术学院)、景德镇陶瓷学院(现景德镇陶瓷大学)这三所工科大学自1960—1961年开始就面向全国招收设计类学生,为工科大学招收设计类学生积累了经验,培养了一批声望卓著的设计名师,奠定了这些设计院校在今天设计学科上的地位。

受大美术教育观念影响,许多学校用美术或工艺美术的思维和训练方法,完成了早期中国设计教育的构建。最典型的观点就是笔者学生时代两位系主任贺

野先生和邱光正先生在开学第一天和课堂上讲的话:“搞美术的是可以做设计的,学设计的是无法搞美术的,所以美术基础训练是一切造型艺术的基础。”“我们这里不培养大师,我们培养工艺美术师,大家要巩固专业思想。”时过境迁,聚焦近四十多年来,张仃、庞薰琹、雷圭元、郑可、李有行、常莎娜、张道一等老一辈学者为中国现代设计教育做出了巨大贡献,他们的许多思想在设计院校教师和教育管理者心中根深蒂固,还产生着影响。虽然,工业产品设计教育领域比较早接触了西方设计理论,大力推动了设计教学改革,建立起了符合工业设计最基本的设计理论体系。环艺、服装、视传等相关专业也以西方设计教育为蓝本,从设计基础教学改革入手,推进设计教育改革,也多为西方的拿来主义,也引发了上世纪八十年代由浙江美术学院、南京艺术学院、苏州丝绸工学院等院校发起的“图案教学会议”,针对“图案与设计、传统与现代”展开了大讨论,对设计学学科建设影响极其深远。需要特别提到的是笔者的母校原苏州丝绸工学院(苏州大学艺术学院),它既是最早开展“三大构成”设计基础课程改革的院校之一(以主导三次全国图案教学会议为例),也是有上级文件可查,于1983年国内最早创办服装设计本科专业的院校,是以黄国松、缪良云、史林等一批设计教育前辈为主导积极推进“艺工结合”教学改革的先锋。但是,在许多阐述近四十年设计教育的论著、博士论文中,苏州丝绸工学院在中国设计教育改革中的杰出贡献与地位却被忽略和漠视。

改革开放以后苏州丝绸工学院美术系是最早派出了专业老师赴日本和中国香港学习,并从香港理工学院引入了“艺工结合”设计教学理念的院校。甚至推行了跨院校教学的新模式,分别派出毕业班学生赴当时的中央工艺美术学院和浙江美术学院专班上课,弥补课程设置不足。同时成立服装中心等相关实验中心,打破常规调入服装工厂的版裁剪、剪技师黄志勤师傅等人走上大学讲坛,举办了首届纺织服装院校服装设计师资班,引发当时服装设计教育界竞相效仿。然而,“包豪斯”艺工结合还没有消化,由于受时代的制约,“包豪斯”的设计民主化和集约化带来的设计风格单一化,正面临着世界文化和民族审美习俗多样性的责难,“包豪斯”的不足与弊端已经凸显。加上信息技术的发展,大数据和智能化,设计实践、设计未来已经完全被技术发展支撑的设计新观念和新思想做左右。对于设计和设计学研究,以及设计学学科归属的理解,又由于

没有从学科属性入手,人云亦云,迄今仍然存在重大的歧义和争论。如何真正从设计专业发展历史进程的维度,深刻理解新旧思维交替、设计美学意识、科学理性哲学、技术工艺实践和设计研究主体的关系,正确理解相互支撑和交融的关系,理性思考设计学的学科属性,给予设计学正确的解读,已经成为设计学界急需解决的重大理论问题。

二、学科分类征求意见稿无法描绘设计学学科属性的真相

针对此次学科分类方法,设计学归属交叉学科,从表面看有其合理性,似乎是强调了设计学交叉融合的特质,单独留下“设计”作为设计实践研究的主体。但笔者认为征求意见稿中的“设计学”过于强调了工业设计的学科属性,没有充分考虑设计所面临的现实状况。设计所包含的门类 and 领域极其广泛,服饰、视传、环艺、产品、传统工艺美术等,涉及人类衣、食、住、行各个方面。

关于现代设计,笔者从不否认新技术介入设计表达的事实,正因为如此,设计和设计表达有了更为广泛的可能性,但学科的建构应该思考设计的本质问题。学术界热烈讨论新的学科分类,公与婆各说各的理,而且意见相左分歧严重,更有人斥责他人不懂设计面向未来的科技与艺术交叉属性,反而以机会主义的投机心理,为争自己的话语权,混淆是非,将学科划分的真正意义与学位点设立等非学科因素搅和在一起。如果说设计学学科建构是金字塔结构,基础是国家、历史、民族、文化观念和技术支撑,塔尖上仍然是设计风格反映出来的设计者的态度、思想和价值观,讲现代设计谁都明白要交叉、讲融合,但关键问题是交叉什么?融合什么?不能因为讲交叉和融合,就障蔽了设计和设计学作为一门学科主体应该研究的内容。

设计当然需要依托科学技术的发展,设计师的工作就是要运用已有的技术创造,为设计产品(设计物)功能与思想的表达而服务。设计理论家就是要总结围绕设计历史的、文化的、美学的、功能的、形式的问题展开讨论。新的学科分类征求意见稿将原本设计学一斩三段,恰好割裂了设计作为多交叉式学科整体的学科属性,以面向未来的大数据和智能化为依据,设计被描绘成了无边无界,而模糊了设计主体究竟要干什么。看上去颇为具有前瞻性的学科设置,却无意间混淆和障蔽了设计学研究的真相。笔者常常喜欢将深奥的理

论用通俗的话来讲,以日常生活中常见的木匠与铁匠为例。往大道理里讲,木匠与铁匠之间的工作一定有交叉与融合。铁匠要为木匠锻造好做木工的斧子、锯子、刨子,木匠利用精良的工具做出好的家具、搭好房屋的框架。研究家具和木工,当然从家具本身和木匠的手艺人手来研究家具的工艺、手作的智慧、家具承载的文化。木匠的手艺和产品,既有工巧的,也有生活的,更有文化和美学的。其实,一件现代工业产品从本源的道理上讲与木匠的活相似。虽然,好家具和建筑的呈现,离不开铁匠提供的好的工具。但是,具体分析铁匠与木匠的关系,在以木匠为主的工作中,木匠和木匠干的活是主体。铁匠则是为木匠锻造了好的工具,其锻造工艺自有其自身的要义与逻辑。今天,大数据和智能化就如同铁匠运用新的技术,改革创新,改变了木匠的工作方式,有了电锯子、电斧子、电刨子,甚至用上了气压钉枪,为木匠提供了好的工具,使得木匠的工作更顺利、产品更美观。这时候铁匠说时代发展,技术决定了木匠工巧精度、市场效益和呈现方式,还改变了审美的尺度,因此木匠没有铁匠的电动工具寸步难行,木匠的事要我铁匠说了算。这么一看就会发现,建立在这一逻辑上的认知是令人匪夷所思的。而且,这样的理论在不明事理的人中还拥有极大市场,且理直气壮。

设计师如同木匠,家具就是设计产品,木匠就是应该要干好木匠的活,做好设计产品的备料、木艺、木作和手工的研究,研究者就是要研究木作要如何将材料进行新的组合,产生合理的功能,以及如何呈现木作的历史、文化、内容、形式和美学的意蕴。不否认铁匠所做的事对木匠的手艺有影响,现代木匠的电动工具当然要用,而且要研究,但这不是主体,是交叉、是融合。决不是因为“庖丁解牛”了,刀入牛身若“无厚入有间”而游刃有余,而其锋利仍“若新发于硎”,屠夫就不钻研杀牛的技巧,而改行钻研打制杀牛的刀了,就让铁匠决定木匠的命运了。工具主宰了人,人退为工具的奴隶,这是本末倒置。

三、设计学研究不能矫枉过正讲设计技术的交叉与融合

设计学研究应该明确其研究主体,不能矫枉过正讲设计中技术的交叉与融合。笔者始终认为,设计的内核仍然离不开设计物质化的功能建构、思想表达和可视化技术的形式呈现。大家也知道从3D到7D,甚

至计算机神经扫描技术为工业设计产品提供可靠、准确的技术参数,以及大数据为广泛的设计产品销售提供精准投放的技术支撑,这可以讲是设计学研究金字塔结构的底层,构成了现今设计学研究的基础,而设计学研究顶层仍然是建立在技术发展基础之上的设计立场、态度、价值表达,设计产品的话语权与流行趋势的核心仍然是文化影响力。设计离不开技术,但不能矫枉过正说技术的交叉和融合,而模糊设计学主体应该研究什么、应该做什么?而将设计理论归为艺术学中的门类艺术理论也是十分荒唐的。

设计学研究被强烈的泛技术化,这不是设计和设计学研究的真相。如何回归设计和设计学研究的真相?必须尊重历史的脉络、现实的景况和未来的描述。这就有必要追究什么是“学”?什么是“学科”?对设计和设计学科进行思考与认识,有利于认识设计研究和设计的学科属性。笔者认为所谓“学”是精神思想文化领域人类知识财富与智慧的总结与贡献,“学科”则是对相关专门知识技能技巧的归类、分类和归纳,学科是学术制度管理层面的归类。中国设计学学科建设在不同的历史阶段,伴随着对图案、工艺美术、艺术设计、设计这些词汇的不同理解,有过不同的认识。虽然在解读方面不尽相同,但设计学的本质属性并无太大的差异,问题是在不同语境下所产生的不同阶段,在社会认知层面就出现了种种误区。

不敢武断地说“大设计”概念绝对是笔者首先提出的,但至少笔者是在上世纪九十年代和陈逸飞进行讨论过程中受他的大美术观念影响,比较早认识到这一问题,并积极倡导的实践者之一。所谓“大设计”观念,是2001年应《服饰空间》杂志之约,由我撰写的“用大设计的视角看服饰品牌设计”一文中提出来的。该文刊出以后,有些报纸和网站开始转载这篇文章,不少设计专业人士开始引用其观点,逐渐引起了同行的注意,引发了一场大讨论,针对设计问题形成了大与小两种不同的认识。笔者认为设计事实上是一个极其宽泛的综合概念,可以从大与小两个不同的视角加以理解。设计师智力因素的学习与积累是极目可见而易于培养。而设计流行的把握和生活方式的体悟等非智力因素的培养却是一个漫长而又艰巨的过程。强调设计是“大”的,而不是“小”的,有其逻辑起点。所谓“大”是观念问题,而称之为“小”则是技术细节问题。裁缝可以很好地解决技术问题,却不可能解决大的观念问题。设计风潮与流行意识,可以说是一种观念和体验,更是

对生活的一种态度。因此,笔者认为“大设计”观念是一种教育模式的认定,也是一种设计思维与观念的倡导,更是一种设计文化与视角的认可。

提出的大设计观念,当年有些设计界人士反对,尤其是强调设计实用功利论者,他们认为设计不就是那么一点事吗?其实笔者从来没有反对“小”设计,今天看来这个“小”实则是讲的技术支撑。设计的智慧恰恰是既反映在大设计上,又反映在小设计上的。孤立地谈服装是做出来的,房子是造出来的,似乎看到的是设计“小”的方面。称之为“小”的背后有其特定语境,要不然容易造成认知的歧义。其实设计过程中“做”与“造”都是针对技术支撑、技法训练中忽视技术操作而言的。有设计大师自诩是“裁缝”或“泥水匠”,笔者理解那是对手工劳动者的尊重和踏实精神的奖赏。什么是好设计?好设计就是直指人心的,可以启迪人的心智。而好设计通常情况下必须靠精湛的技术和技艺来完成,这时候就体现出技术的重要性。设计研究应该怎么做?是摆在设计学研究者面前无法回避的重大理论问题和实践问题。学科属性迷茫了,学校的研究和教育将进入现实的迷途。大与小缺一不可,没有高起点的立论,做不好有风格、有调性的设计。而只热衷于谈抽象大设计,没有人关心如何实现大设计的“小设计”,设计就成了“忽悠”。如何认真真地将设计务实化?这里面既有大设计的观念问题,又有小设计的技术问题。如果人们过分依赖于技术,觉得其他都是次要的,那么所有设计都可以交由电脑完成,但这样的设计缺少了灵动与诗意。

四、如何进一步从学科属性入手定义设计学

这次艺术门类新学科目录征求意见稿,将原来的设计学分属为理论、实践、交叉三个方面,似乎为设计学赢得了独立地位。作为交叉学科的设计学,分离了原本处于一体的理论问题、设计实践和技术交叉问题,过于强调工业设计中技术前沿对设计技术的影响和交叉融合,不利于设计学研究的整体认知,也肢解了设计学的学科属性,更是一叶障目对广泛设计门类研究的漠视,必然出现了设计学研究的泛技术化,排斥设计中艺术、历史、人文、思想等因素。尤其是近几年来助长了对于设计学外延的过度解读,又使得设计学研究忽视可视化设计,进而迷失了设计专业的真相。

上一次新的学科目录颁布前后,曾经因为艺术升为门类,遭遇过空前大讨论。传统的设计艺术学主要

由设计批评、设计史和设计理论等三个重要部分组成。设计学上升为一级学科以后,设计学的学科性质实际上已经有了改变,设计学已经兼具了艺术和工程学科性质,这种改变本来是符合设计学科发展现状的解释与归类的,使设计学研究有了更为广阔的学术视野和科学技术含量。设计也由边缘性的学科,走向了国民经济建设的舞台中央。这次新的学科目录征求意见稿公布后,原本的设计学被一斩为三,从学科属性角度如何定义设计学?又使学术界一片茫然。由于设计所包含的科学与技术因素,促使大量从事工程研究人员介入设计学,这本来是好事。这就如同因为铁匠有了新技术,锻造工艺有了新进展,便开始在讲起木匠不擅长的锻金工艺时“飞沙走石”,而木匠还停留在钻研榫卯结构和打磨工艺,反而无言以对,铁匠已经“雀巢鸠占”,干脆来讲木匠该干的事。而现实应该是设计界的设计学者和技术专家相互之间充满尊敬,设计研究学者为适应技术发展应该具有宽阔的学术视野和学科知识点,但设计学研究者终究无法深研计算机的算法问题和每个软件开发的技术问题,由此产生了对设计学科属性和主体研究内容的学术分歧。

由表及里,设计既是艺术的、又是科学的和技术的的一部分,已经说明了设计学科属性,何须再割裂开来进行分类归属。从更深的层面加以认识,所谓“科学”是关于探索研究实践宇宙万物普遍规律的知识体系,是人类未知领域的新发现,所谓“技术”,是人类为了满足自身的需求和愿望,遵循自然规律,在长期利用和改造自然的过程中,积累起来的知识、经验、技巧和手段,是人类利用自然改造自然的方法、技能和手段的总和。技术,通俗地说是将科学发现用物态化的方式呈现出来的手段。而人们热衷于谈的“设计”,则是在科学发现的基础上,运用已掌握的工程技术,对其进行新的组合,并赋予物体以舒适的功能和优美形式,服务于民众,大家关注的设计学就是研究这个主体内容,而不是其他。航天飞机、潜水艇、武器装备的设计虽然有艺术设计任务,但主要是科学和工程技术设计性质的承载,它和笔者说的设计学研究任务还不能等同。

设计学研究是应该面向未来的,设计学研究讲大综合本没有错,但学者们有没有思考设计学研究的主体是什么?如果艺术设计在航天飞机、潜水艇、武器装备设计的造型和内部装饰上承担了任务还说得过去,而将其相关的工程任务纳入设计学里来考察,说是设计学学科交叉的重点,就有些“拉虎皮扯大旗”之嫌。

有人以诺伊迈斯特设计的磁悬浮列车为例子,将设计技术理解为设计学研究的主体,甚至将可视化辅助技术中的渲染技术,也说成是设计学的主要任务,则有些“狐假虎威”了。面对设计学研究领域界定,笔者从不否认设计既是艺术的,也是技术的解释。但纯粹是工程和技术性的设计应该剥离出来,这涉及设计学的学科属性的归属和评价标准。

从“广义设计学”理解,人类的任何造物活动都是“人的本质力量的对象化”,人类的任何创造性劳动都是设计,这可以理解为“广义的设计学”。但是将工程学设计不分青红皂白统统纳入设计学研究的范畴,以及津津乐道计算机强大数据库的便捷和辅助设计软件带来的炫技,却是极不科学的,所造成的认识误区与后果不利于真正设计学要研究和解决的问题。某大学有一份设计学评审材料,在相关科研成果中列出了某种武器装备的设计,科研费用巨大,已经超出了一般设计学研究的视野。仔细审查,真正属于设计学的任务仅仅是装甲车内部操作视屏的界面设计。而巨大的科研费用却让美术、艺术学院,一般综合性大学中的设计学研究人员瞠目结舌而望而却步。设计的评价标准在这里变得无所适从,甚至无法做出相应的评价。从“广义设计学”的角度看,当前工业设计理论界关于设计学研究有没有边界问题的争论恰好反映了此类问题比较突出。既然讲交叉,可以从人文和技术两个角度谈交叉。如果从哲学社会科学角度来研究设计学,设计学就是要突出设计的文化主张,突出建立在技术支撑基础之上的设计思想和表达,所有技术问题要为支撑思想和表达来服务。因此,在分类方法当中,尽管设计学涉及范围广泛,但仍然应该强调就近原则,科学家、工程师、设计师各为其所,设计学不能成为“杂货铺”。广义设计学,不管是泛技术化,还是泛艺术化的设计学理解,都有害于设计学学科的正确评价和学科的良好发展。

所谓“狭义的设计学”,笔者理解为主要是围绕涉及人们生活水平和民生的衣、食、住、行而展开的设计活动和设计成果。涉及耗资巨大的工程设计应该有相关领域相对应,大项目中的设计任务,应该实事求是地加以区分,明确设计任务性质,回归设计学研究的学科真相和专业真相。设计学发展是大国策、大战略,这个笔者赞同,但更为高端的大工程性质设计,设计学无法、也不可能管科学院和工程院的事,人们关注的设计学应该聚焦民生,聚焦人民的美好生活。因此,设计学

(下转第18页)