

# 设计之歌——万事设计为先

THE SONG OF DESIGN : DESIGN IS THE BEGINNING OF EVERYTHING

兰州理工大学 设计艺术学院 李奋强

**摘要:** 从多角度解读人类的设计活动, 并创作歌曲: 设计之歌, 为人类的设计活动呐喊, 加油。依据逻辑学与解释学论述了设计活动的本质特征。阐述了设计理念、梦想、本源、本质及价值等设计活动的本质特征, 得到设计之歌: 万事开头, 设计为先! 无论做任何事情, 都要先有个意念、想法, 先想好, 先设计好, 然后按照设计好的方案逐步实现。那种不事先设想和设计的做事方式是盲目的, 尤其是对比较复杂的事情。

**关键词:** 设计 理念 需要

**中图分类号:** J02

**文献标识码:** A

**文章编号:** 1003-0069 (2019) 06-0123-03

**Abstract:** Purpose: Interpret human design activities from multiple angles and create the song: The song of design, which shouts and refuels for human design activities. Methods: The essential characteristics of design activities are discussed in terms of logic and hermeneutics. Result: Explain the essential characteristics of design activities such as design concept, dream, origin, essence and value, and get the song of design: design is the beginning of everything! Conclusion: Whatever you do, you should first have an idea, an conception, first think it over, first design it, and then gradually realize it according to the designed scheme. That way of doing things without pre-conceiving and designing is blind, especially when it comes to more complex things.

**Keywords:** Design Idea Needs

## 引言

正如西蒙所言, “每个人都在设计着自己所设想的行动方案, 以求实现现状为自己所希望的状况。生产物质产品的精神性活动, 从根本上说, 与开处方治病或给公司设想一项新的销售计划, 或给国家设想一项社会福利制度, 是没有什么差别的<sup>[1]</sup>”。歌曲创作也是一种从构思到创作完善的设计活动过程。

《设计》杂志于1988年创刊, 杂志定位为设计专业学术期刊, 并以发展为学术核心期刊为目标。《设计》杂志于2015年1月起, 刊期由月刊变更为半月刊。其中每月有一期设计专业学术期刊(理论刊)。当年受邀写了一篇设计之歌。现略作修改, 作为歌词, 撰文解释。为中国设计呐喊、助威、加油, 并作曲以便传唱。

## 一、设计之歌创作

### (一) 设计之歌的歌词

“万事开头, 理念为先;

万事开头, 设计为先!

设计是人的事, 设计是为人类的事。

人与人的区别:

一个有梦想, 一个没有梦想。

人类的现代与人类的原始区别:

一个会设计, 一个不会设计。

你的梦, 我的梦, 她的梦, 中国梦。

你设计, 我设计, 她设计, 中国设计。

今天设计, 明天实现, 后天消受!

设计今天, 设计明天, 设计后天!

设计是人类追求“更美好”生存与生活的梦想与愿景。

你的梦, 我的梦, 她的梦, 中国梦。

你设计, 我设计, 她设计, 中国设计。

设计是探寻满足需要的视觉化活动。

人类需要无边, 设计永无止境。

设计加油啊! 加油设计!<sup>[2]</sup>”

设计加油啊! 加油设计!

加油设计! 加油! 加油设计!

(二) 设计之歌——歌曲(见封三)

(三) 设计之歌的曲谱创作

设计之歌的曲谱采用了属于少数的三拍子的进行曲(march), 雄健刚劲的旋律和坚定有力的节奏是进行曲的基本特点。进行曲是一种富有节奏步伐的歌曲, 曲谱的节奏鲜明并多带有附点音符为特点, 用以鼓舞战斗意志, 激发工作热情。设计之歌采用这种音乐体裁的目的是用来展现设计理念、梦想、本源及价值等设计活动的本质特征的极富节奏韵律感的音乐实用功能, 表达设计行业集体的力量和共同的决心。曲谱创作过程中, 兰州理工大学工业设计研究所的研究生李天琦、魏驰、宋昱辰、聂江峰、卢彦娜、胡轸浩、殷乐等同学全程参与了反复试唱和修订工作。曲谱创作得到了西安音乐学院舞蹈专业毕业的李佳霖同学和音乐专业研究生周光昱等同学的鼎力支持, 周光昱同学确定了基本调式。音乐专业毕业的兰州理工大学的两位老师魏虹和陈红女士对歌曲做了试唱, 并对部分调式做了富有专业韵味的调整, 提出了具体的修改意见。曲谱的音乐体裁、主基调和细部优化及整体表现形式由李奋强创作完成。

歌曲的开头“万事开头”采用低起头, 歌曲的结尾“加油设计”采用高收尾。对于“你的梦”到“中国设计”段落采用了铿锵有力、节奏感强烈的音乐表现形式, 经过过渡段落, 再次重复“你的梦”到“中国设计”段落, 强化了从“梦想”到“设计”的必然联系。在节奏感强烈的音乐表现形式之间采用了富有韵律感的音乐形式来表达对设计的理解, “设计是探寻满足需要的视觉化活动”, 并将此段音乐作为前奏曲演奏。结尾部分采用了高音且重复形式以表达对设计的呐喊、助威与“加油”。音乐速度选择中速, 包括Larghetto 小广板 =60、Andante 行板 =66、Anderato 小行板 =69、Moderato 中板 =88、Allegretto 小快板 =108。

总体来说, 歌曲对“设计之歌”的音乐表现采用了“低起一高收”、配合富有韵律感的曲段作为调和, 表现出歌曲坚定有力的节奏感和旋律雄健刚劲的整体音乐态势。

## 二、设计之歌歌词注解

### (一) 万事设计为先

1. 万事开头, 理念为先; 万事开头, 设计为先! 就是无论做任何事情, 都要先有个意念、想法, 先想好, 先设计好, 然后按照设计好的方案逐步

实现。那种不事先设想和设计的做事方式是盲目的,尤其是对比较复杂的事情。

2.关于理念(idea)。《辞海》的解释主要是指“思想”和“观念”。

3.古希腊哲学家柏拉图提出了万事万物皆源于理念(本体)的观点。在《理想国》最后一卷的一篇序言<sup>[3]</sup>里对理念是这样解释的:凡是同类事物,它们就有着一个共同的“理念”,“理念”是事物的本体,是决定事物的“绝对存在”。他认为世界由“可感世界(现象世界)”和“可知世界(理念世界)”组成,理念世界是原本,现象世界是理念世界的摹本。最高级的理念就是“善”,善是创造世界一切的力量,它具有至高无上的权利。关于万事开头,柏拉图说“良好的开端,等于成功的一半”。对于思想理念,柏拉图说“思想永远是宇宙的统治者”。

4.理念在哲学层面常指事物的根据、本原,而在设计界常用于表示想法、点子。理念是一种思想观念和创意设计,而设计是想法和观念的视觉化的具体展现。创新活动的开头首先要把创新活动的想法和设计方案搞好,也就是首先要进行“创意设计”。在一切创新活动中,首要的是要明确设想、理念、创意、点子,然后根据设想和理念表达出设计方案,然后开始执行设计方案,通过落实方案逐步去实现创新,最终达到创新的目的。

5.理念与设计的差异。①啄木鸟寻找虫子的理念:啄木鸟寻找虫子:啄木鸟用长嘴,敲击树干笃笃[dǔ dǔ]作响,通过声音的微小差异能判断树干下的空、实、深、浅,由此准确寻找到害虫躲藏的位置。同理,瓜农摘瓜的理念:拍瓜听声,通过声音的微小差异能判断瓜的成熟度。②理念是透过现象认识到的“背后的真实存在(本体)、原因、道理、原理、知道、依据、根据。”③理念与设计都是智慧,但是,只有人类才具有设计的智慧。人类具有更高层次、更深层次的理念。人类在木头上开洞的理念是不同于啄木鸟的。唯有人类能设计发明斧头、凿子、电钻、电锯等工具来开凿木头。

由上所述,我们推出“万事开头,理念为先;万事开头,设计为先!”

## (二)设计是人的事

1.人类是唯一能绘画<sup>[4]</sup>与设计的动物。在自然界中,人类与其他动物最大区别就在于会设计创造。人类的发展史经历了旧石器时代、新石器时代、牧畜农耕养殖、陶瓷、青铜器、铁器、机器、工业革命、计算机数字化时代、网络信息化时代,每一个时代都是由新工具的设计、发明、创造而被广泛使用逐渐走向新的时代。

2.人是社会的基本单元,人的本质在于人的社会性。社会发展是人类需要变化的根本原因,人类需要变化则是社会发展的根本动力。设计是由人发起的,也是由人决定的。人与社会是设计活动的根本依据。

3.人是万物的尺度。古希腊哲学家普罗泰戈(公元前481-前411年)提出了“人是万物的尺度”的命题。人是万物的尺度合理之处在于它否定了神的存在,把人提高到了至高无上的地位而不再服从神等,人应该服从自己,万物应该服从人,人才是人的主宰。

4.人是设计的主体,也就是说设计活动的发起者是人,设计活动的管理与决策依然是人。人在自然界中的存在决定了一切设计活动,没有人则没有设计活动。设计者和设计最终成果的使用者也都是人,离开了人,设计便称不上设计,也就不存在设计。

5.设计源于人类的生存与生活需要。人类要生存必须要解决生存问题,也就产生了设计创造活动。随着人类已有的需要得到满足,在人类的实践活动中新的问题、新的需要又会产生,就需要新的设计来满足新产生的需要。由此而使社会不断发展进步,设计也得到不断发展,对设计活动的研究也在不断积累。

6.设计是人所禀赋的一种伟大的品质<sup>[5]</sup>。设计,是现代人的生存需要,也是现代人生存的方式,生存的状态。我们都渴望温馨的居所、美丽的生活空间和生活环境;我们都追求生活中的便利,同时更欣赏和渴望生活中的艺术化的境界;我们都在追求自己的福利。我们经常去感受设计,同时也进行设计。我们所生活的环境和世界几乎完全是一个设计的世

界,是设计的结果。从各式各样的工业产品到自然界的文化景观(农艺景观和工艺景观),从越来越先进的机械工具到越来越实用、方便、美观的日用品,从越来越喧嚣的广告再到问题成堆的环境(建筑、道路和桥梁)都是如此。

7.设计是人的事,设计是为人类的事。人通过自己的生存设计活动尤其是人所独有的设计生产劳动活动,把人与自然、人与社会不可分割地联系在一起。人的社会历史也是人的社会设计历史,人是社会历史的人,它们互为前提互为因果。设计是人的事,只有人想设计,只有人会设计,只有人能够设计,只有在设计,这是人与动物的最大区别,也是人工事物与天工事物——自然事物的最大区别,或本质区别。人类是设计的目的,设计是为人类的事,设计是人在为人类而作。

设计是为人类的,设计归根结底是为人类服务的。设计的人类学本体论始终强调的是从人类总体生存发展的历史过程去理解、解决设计的本质问题,把设计建基于人类的社会历史基础之上,使看起来神秘的设计本质有一种人类学的实践根源与依据<sup>[6]</sup>。

8.设计是人的影子。人为事物是造物主(圣人)根据本体来创造具体事物的,所以事物因摹仿本体而表现为本体的表象存在。“摹仿”(mimesis/imitate)是一种技艺活动。不论造物主(设计师)还是工匠(意匠),他们所设计制造的事物都是对思想中一个设计本体的摹仿(事物)。设计活动所表现出来的可感世界是造物主(圣人)摹仿理念世界而创造出来的表象存在,是设计本体(无所不能-天工开物)的现象影子。因为人是人为事物的尺度,设计影像则就是对人的摹仿。

9.设计活动广泛存在于人类社会活动的各个方面,而且人类活动的广度和深度都在增加且变得日益复杂,所以对设计活动的研究也表现出复杂性。从哲学上来看,设计是人类有目的的实践活动。从科学方法论来看,设计是创新思维方式和问题求解活动。从人类文明史来看,设计是人类的一种生存方式和生活方式。从文化的角度来看,设计是新文化活动诞生的不懈源泉。

因此,我们说“设计是人的事,设计是为人类的事”。

## (三)梦想是设计的本源所在

1.梦想是利用大脑思维机能所做的有序意象,是有意识的。梦想大多以摆脱眼前困境,期望得到想要的,期望获得远大愿景为内容。“通过设计,让人类实现改变世界的梦想。”<sup>[6]</sup>显然,设计是梦想的现实反映,梦想是设计的本源所在。有没有梦想,既是对人又是对社会的区别。

林语堂《论梦想》<sup>[7]</sup>:“人类的特征便是怀着一种追求理想的期望,忧郁的、模糊的、沉思的期望。人类住在这个现实的世界里,还有梦想另一个世界(未来世界)的能力和倾向。”人类与其他动物的最大区别:人类是具有想象力、具有梦想、向往改变世界的高级智慧动物。

2.人类因梦想而伟大。我们都曾有过梦,有过美好的梦想,梦想是天上的星星,引导我们前进的方向;梦想是理想的翅膀,鼓舞我们振翅去翱翔。拥有梦想,生活就会充满希望;拥有梦想,生命就会闪闪发光。真正的梦想是我们对人生的一种期望。

中国古代对宇宙的幻想,反映在神化传说之中,其中著名的两个是牛郎织女七七相会和嫦娥奔月。法国科幻小说家儒勒·凡尔纳1863年发表“奇异旅行”系列作品,1865年发表《从地球到月球》,1870年发表《环绕月球》,1877年发表《太阳系历险记》预演了人类登月和星际旅行。而80年后都成为了现实。他故事中所描述直升飞机、电声像机、霓虹灯、自动人行道、空调、摩天大楼、导弹、坦克、潜艇、飞机均在20世纪实现。

因此,我们说“人与人的区别:一个有梦想,一个没有梦想。人类的原始与人类的现代区别:一个会设计,一个不会设计。你的梦,我的梦,她的梦,中国梦,你设计,我设计,她设计,中国设计”。

## (四)设计是一种探寻满足需要的视觉化活动

### 1.“设计”的本质特征

从社会学的角度看,设计是一种人类社会的实践性活动。

从哲学、文学艺术的角度看,设计具有目的性,并以其实现为目标而建立方案。

从设计哲学本体论的角度看,设计的本质是需要,是个体的需要和社会的需要。需要决定着设计。

从设计活动的目标来看,设计是一种从无到有的过程,是设想的可视化过程。

从方法论的角度看,设计是从意念形态到现实形态的转化过程。

从工学应用科学的角度看,一切工程,特别是复杂工程,首先都要经过缜密的计划与设计才能实施。

从物质与意识的思辨角度看,设计是一种思维创作作为主的高级智力活动,在设计的全过程中,设想和构思起着将意象形态转换为现实形态的作用。

从设计活动的结果来看,设计是设想观念的“实体化”过程。

从人类活动的作用分类来看,设计是从设想到实现之间的活动,是设想与实现之间的桥梁。

从社会活动驱动力来看,设计是一种问题求解活动。

从创造学的角度来看,设计是一种创造活动,是一种目标探寻活动。

从信息学的角度来看,“设计是计划乃至构想等的信息及其载体<sup>[8]</sup>”。

从设计管理学的角度来看,“设计具有有限理性和适应性特征<sup>[8]</sup>”,设计是一种适应性的选择。

## 2.设计是一种探寻满足需要的视觉化活动

归纳概括“设计”的属性特征如下:设计是一种创造性的目标探寻活动,是一种设想的视觉化活动,是能够且必须满足社会需要的实践活动。因此,“设计是一种探寻满足需要的视觉化活动”。

### (四)设计追求的永恒目标

设计追求的永恒目标:做出“更-美-好”的设计。

人类统一价值观:真-善-美<sup>[10]</sup>。

真思——新的设计,与假的设计相反,反对模仿、抄袭、剽窃、假功能。

善行——好的设计,好使、好用、宜人、好品质、节能环保、健康、安全、舒适、人性,与恶劣设计相反,反对耗能、破坏环境、有损健康。

美感——美的设计,美的内容、美的要素、美的形式、美的功能、美的结构、美的形态,与丑的设计相反,反对傻大笨粗、丑陋不堪。

设计的本质属性表现在:创新性、实用性和艺术性三方面的有机统一。

更新——设计追求的目标必须具有新颖性。

更好——设计追求的目标必须具有更好的品质,更好的工程应用前景、更好的商业价值。更好的功能、结构、技术性能指标,更好的经济指标,更好的操作性、维护性,对环境更好的适应性,对业主和用户更好的满意度,这些都是设计追求的目标和设计的目的。

更美——设计追求的目标必须具有更美的外形款式,更加艺术别致。

设计追求的永恒目标:做出“更美好”的设计<sup>[9]</sup>。“更新-更美-更好”的工业设计与产品设计整体属性反映了设计的追求目标和目的所在。设计使人类增强了摆脱自然束缚的能力;设计使人类走上了健康、繁荣、昌盛的道路。因此说,设计的价值在于使人们的生活变得更美好。

### (五)需要是设计之本

需要决定着设计。

设计本源于市场需求。在设计与市场的关系中,设计既有对市场需求的适应,又有对市场需求的引导作用。设计对市场需求的适应,表现在满足市场需要。

设计活动源于设计委托。从设计系统看,专业设计活动是由业主委托开始的。设计活动需要制定设计开发计划和设计活动经费预算,设计活动还需要对设计方案作出审定和终止。

设计源于人的需要。人类的需要是多种多样的,设计也就表现出多种多样。根据马斯洛的需求理论,人的需要按重要性和层次性排成一定的次序,从基本的(如食物和住房)到复杂的(如自我实现)。需要的内容是功能,需要的形式是产品。设计的本质就是反映需要。工业设计正是以满足人们生存、享受个人与社会发展的需要为目的的,因此对于人的需要的意识和把握成为设计师从事创新设计和审美创造的前提。

设计活动原于消费需要。一种需要经过设计活动满足后,新的需要又会提出,不断设计不断提出新的设计要求,以此方式不断延续,设计与需要交替发展,使人类社会不断前进,人类文化的内容不断丰富。

所以,我们说:需要是设计之本,需要是设计之母,人类需求无边,设计永无止境。

## 结语

万事开头,理念为先;万事开头,设计为先!设计是人的事,设计是为人类的事。设计是人类追求“更美好”生存与生活的梦想与愿景。设计是探寻满足需要的视觉化活动。人类需要无边,设计永无止境。■

## 参考文献

- [1] (美)赫伯特·A·西蒙著,武夷山译.人工科学[M].北京:商务印书馆,1987-10.
- [2] 李奋强.设计之歌[J].设计,2015,(01):5-8.
- [3] (古希腊)柏拉图著,郭斌和、张竹明译.理想国[M].北京:商务印书馆,1986.(8).
- [4] (美)贝蒂·艾德华著,张素娃译.像艺术家一样思考[M].海口:海南出版社,2003.(04):20.
- [5] 朱红文.工业、技术与设计:设计文化与设计哲学[M].郑州:河南美术出版社,2000.
- [6] 陈登凯.设计哲学[M].西安:西安交通大学出版社,2014.(10).
- [7] 林语堂.林语堂散文经典全集[M].北京:北京出版社,2007.(1).
- [8] 李奋强.对工业设计学科中长期发展的几点建议.科技和产业[J].2004,VOL4,(5):42-43.
- [9] 仇德辉.统一价值论[M].北京:中国科学技术出版社,1998.
- [10] 李奋强.做“更-美-好”的设计[J].设计,2012.(02):243-244.