

设计的符号美学

赵毅衡

摘要: 人为取得某种效果而改变对象,此种改变付诸实践前制定的计划即为设计。有了设计,实践中注入了明确的人的意向性。人类把自然物改造成人造物,或“再设计”改变成进一步人造之物,以取得更多效果。被设计改造过的自然,成为“人为物”,甚至人本身也成为“被设计的人”。不同文化的设计,尺度可能差异极大。而当一件设计物,或一件设计物的一部分,其意义超出物功用,也超出实用的符号意义,该物就越出庸常,获得了艺术品格。研究其中的机制,是符号美学的重大任务。在民族文化的形成过程中,会出现该文化独特的设计标准、意义解读、美学风格,此种关系全局的设计方案即为“元设计”,其基础是该民族文化特有的神话哲理与民族性格。

关键词: 设计; 非自然化; 艺术设计; 元设计

中图分类号: J01; G206 **文献标志码:** A **文章编号:** 1006-0766 (2023) 02-0116-09

一、为何要研究设计?

自然世界经常让我们感到惊奇:万物滋生,山川水流,物华天宝,似乎为人的生存提供了最适宜的条件。无怪乎《天工开物》的作者宋应星赞叹上天造物,计划周全“谓造物不劳心者,吾不信也”;^①也怪不得莱布尼茨宣称说,尽管有诸般灾难祸殃,在所有可能成立的世界中,上帝肯定为人选择了一个最美好(optimal)的世界。^②

当然,自然并不为人而设,只是人适应利用了自然条件,物竞天择物种进化的演变并无方向,高级智慧的出现并非必然。自然界是自为的,各种灾难,从暑热寒冻,到火燎水淹,都违反人的利益。认为自然界为人天造地设诸般方便,显然是过于乐天,与其说自然宜于生存,不如说是人在努力适应并且改造这个自然。人的这种实践与改造,之前必有计划,称为设计,即人类意识改变世界,改进繁衍生存条件的努力。

人类文明进展了近万年,现代之前人类的设计,大多是顺自然之势而行。如蚕作茧,设计缲丝以便利抽取纤维;如稻结籽,设计使之成为较高产的稻种。不依靠自然条件,人类世界可能不存在;而完全依靠自然,不事事设计改造之,人类社会不可能如目前一般兴盛。趁自然之势而改进之的设计,才成就了人类环境的效用和美观。到现代化成为全世界潮流,尤其在“泛艺术化”渗透了各国社会,设计覆盖了几乎整个自然,甚至反过来自然本身要靠人的设计来以求“保护”,即抵制某种设计。设计牵涉的诸方面,包括效益也包括损害,就成为认识当今人类文化以及预判人类前途的最紧要问题。

设计是人之所以在这个世界上存活下来的普遍原因,是人类时时在做之事。它到底是如何出现的?大学设计艺术专业的标准教科书,强调说“设计艺术学研究的问题是现实的,并非抽象的,……有些问题看起来是抽象的,如美学等,但一旦与设计问题相连,也就立即变成现实的问题。”^③如果设计

作者简介: 赵毅衡,四川大学符号学与传媒学研究所教授(成都 610065)

基金项目: 国家社会科学基金一般项目“当今中国艺术产业的符号美学研究”(19XZW004)

① 宋应星《天工开物·彰施》,潘吉星译注,上海:上海古籍出版社,1988年,第261页。

② Nicholas Jolley, *Leibniz*, London: Routledge, 2005, p. 26.

③ 李立新《设计艺术研究方法论》,南京:江苏凤凰美术出版社,2009年,第7页。

都是如此客观的“实际”，那就只需总结方法技巧，无需思考其本质。无怪乎吴兴明先生感叹“在现代人文学术中，很少有哪一个领域像设计那样，极端重要而又缺乏基本的哲学反思。”^①

对于设计在实践中的地位，马克思多次指出设计是高度人性的。需要改造环境以适应需要的时候，几乎每一种生物的智慧都令人惊奇。但是动物进行的实践活动，其设计靠遗传决定的模式。在《1844年经济学-哲学手稿》中马克思指出：

动物只是按照它所属的那个种的尺度和需要来建造，而人却懂得按照任何一个种的尺度来进行生产，并且懂得怎样处处把内在的尺度运用到对象上去。^②

马克思在《资本论》第一卷中又说：

蜜蜂建筑蜂房的本领使人间的许多建筑师感到惭愧。但是，最蹩脚的建筑师从一开始就比最灵巧的蜜蜂高明的地方，是他在用蜂蜡建筑蜂房以前，已经在自己的头脑中把它建成了。^③

马克思明显把设计从劳动实践中分化出来，至少把它视为实践的一个特殊阶段，在实际工作前“已经在头脑中建成”。因此，马克思很明确地指出设计的特殊性：动物，甚至植物，能做出很多极其复杂的实践活动，尤其在养育后代环节，经常非常高明地改造自然环境。但是这些似乎“经过设计”的活动，都是按照物种天生的“尺度”进行的。而人的设计规划，及其实际行动，符合使人们集合而成族群的社会文化的信仰，也可能体现了个人的独创。为何设计是有关人的主体性的复杂的理论问题，而并非上引教科书说的那样，仅仅是“现实问题”，本文目的就是试图仔细回答这个问题。

二、设计作为一种符号意义活动

《旧约》说：人类祖先居住的伊甸园，原样自然，亚当和夏娃也是以自然的原貌生活于这个“乐园”之中。他们受了撒旦的诱惑，食了智慧之果，结果就发现自然世界并不完全适合人类。首先不得不改变的是人本身：人需要服饰遮盖。一旦成为用社会文化规范设计的人，他们就被赶出伊甸园。

由此，人作为人的存在，起源于人对自己的无穷设计：服饰、化妆、纹身、语言符号交流，以及较抽象层次的教养、仪态、医疗、养生。不同文化设计出来的不同民族的人，既有相同又有不同，社会文化设计，有时甚至是强制性地让我们自己与他人生活在改造过的据说更美好的世界上。设计史家董占军认为，“设计的第一位的对象是人的思维活动”，^④人自己是设计的直接对象。

康德认为“我们有一种作为人类心灵基本能力的纯粹想像力，这种能力为一切先天知识奠定了基础。”^⑤设计思维梳理感知和经验，并加以“有序化”，从而把思想转换成对象的条件性预设，用这种方式能在实践上创造新的事物。虽然人的理性对设计如此重要，并不是所有的设计都体现人类的优秀判断能力，人不一定胜天，在这个问题上人类必须谦卑。但是从人的意图来说，人生在世，必然要想尽办法“改进”周围的一切。人是有意向性的生物，意向性让人不断地在世界上寻找生存的意义，包括不断“优化”环境，这是人的意识追求意义的本性，任何其他生物无法做到这一点。迄今为止的人工智能也无法做到，人工智能会根据设计进行操作以达到一定目标，但是机器至今尚无自发地改造环境的意向性。

我们一般把有计划地改变事物称为设计，把改变事物的进程称为筹划。实际上这两者很难区分。“筹划”的德文 Entwurf，经常英译为 designing（设计），它们不一定能明确分别。设计准备改变的对象远不止是已存在的自然物，甚至对象不一定已然存在。例如给建筑设计内装修，建筑可能尚未开建。而且所谓设计方案，可能是给建筑添加物件（如涂料），很可能是减少物件（如用门洞窗洞代替

① 吴兴明 《设计哲学论》，上海：上海人民出版社，2021年，第1页。

② 《马克思恩格斯全集》第3卷，北京：人民出版社，2002年，第274页。

③ 《马克思恩格斯全集》第3卷，第208页。

④ 董占军 《西方现代设计艺术史》，济南：山东教育出版社，2021年，第1页。

⑤ 康德 《纯粹理性批判》，邓晓芒译，北京：人民出版社，2017年，第100页。

墙)。甚至设计不一定是为建设,要毁灭某座建筑或某座城市,清除某个人或某群人,也需要设计。

各种设计唯一的共同点,是改变对象,不一定改变其物理状态,而可以说必然的效果是改变对象的意义状态(例如把石头变成园林假山)。设计本身是一种符号活动,设计的效果是一种符号意义变化(如敞亮、美观)。符号是“被认为携带着意义的感知”,^①是用来承载意义的。卡西尔曾有言:

人类发现了一种使自己适应自然环境的新办法:在所有动物都有的接收系统与效果系统之间,人类发现了第三个系统,“符号系统”(symbolic system),这个系统改变了人的全部生活:

其他动物生活在广义的现实之中,人类生活在现实的一个新维度之中。^②

设计,就是这样一个“符号系统”,它把人与对象世界的关系植入意向效果。所有的符号都是在解释意义尚未在场时才会使用的,设计者在实践之前,已经在用符号引导解释意义进场。设计一件衣服的主体(例如裁缝),按预定的“尺度”设想对象符形的改变(例如合乎艺术规范),以及符义的改变(合乎文化规范),最后取得某种实践的符用意义(合身,得体)。裁缝对着一块布料,在思想中调整心象符号,或是在纸上画线条估量效果,对尚未在场的效果做预判。此时他的意向性已经顾及符形、符义、符用三个维度。^③设计本身,是人的一套符号方案,它必定会用可感知的方式表现出来,可以落到心象上、书写上、图画上、模型上。没有符号活动,设计无法进行。设计与筹划跨越思维与实践的分界,是在人与对象的交互界面上做出的符号行为。

整个世界的实物,包括尚未存在的事物,都有可能成为设计对象。它们按设计的方案改造后,不仅功效增长,其存在方式也发生了根本性的改变,承载了人赋予的新的意义。马克思在《政治经济学批判》中指出“自然界没有制造出任何机器,没有制造出机车、铁路、电报、走锭精纺机等等。它们是人类劳动的产物,是变成了人类意志驾驭自然的器官或人类在自然界活动的器官的自然物质。它们是人类的手创造出来的人类头脑的器官;是物化的知识力量。”^④“物化的知识”,就是设计这个符号系统创造出来的新意义。

而设计筹划对人类生存的意义,是哲学家思索的最重要问题之一,因为此时意识的主动性最为明显。海德格尔一再强调“意义的问题,亦即筹划领域的问题”,他直接把意义看成设计筹划的目的:“意义就是筹划的何所向。”筹划本身就是意义的出发点,更是因为“设计的目的并不是物本身,而是人类在设计中得出的预期可能性”。^⑤而设计的这种可预期性,就是海德格尔所说的让人栖居的家园“筑造不只是获得栖居的手段和途经,筑造本身已是一种栖居。”^⑥人不仅栖居于被设计之物(如建筑),而是栖居于设计这种意向性活动之中,从中获得存在的意义。

三、设计的类别

设计在今日已经是范围庞大到无远弗届的活动,完全无设计的“裸物”,或许只是在荒山野岭见到的野果虫兽。莱文森甚至认为设计“包括说话时声带引起的转瞬即逝的空气震动,以及核实验室里生成半衰期达数百万年的新元素”。据此,莱文森把物质世界分出了四个方阵:非生命物质、生命物质、思维物质(即意识)、技术物质。^⑦设计的对象包括人自己,甚至包括自己的思维本身(例如改造思想),包括自己的设计能力(例如学习某种设计技能),甚至设计本身(例如本文苦思何为设计)。

① 参见赵毅衡,“重新定义符号与符号学”,《国际新闻界》2013年第6期。

② 恩斯特·卡西尔《人论》,甘杨译,上海:上海译文出版社,2004年,第99页。

③ 赵毅衡、罗贝贝《艺术意义中的三维配置:符形、符义、符用》,《福建师大学报》2022年第4期。

④ 马克思《1857—1858年哲学—经济学手稿》,《马克思恩格斯全集》第46卷下册,北京:人民出版社,1980年,第219页。

⑤ 马丁·海德格尔《存在与时间》,陈嘉映、王节庆译,北京:三联书店,1987年,第151、177、173页。

⑥ 马丁·海德格尔《海德格尔演讲与论文集》,孙周兴译,北京:三联书店,2005年,第53页。

⑦ 保罗·莱文森《莱文森精粹》,何道宽译,北京:中国人民大学出版社,2007年,第106、108页。

因此必须把设计这个大概念仔细分类，说清其中究竟有些什么具体的工作。章利国按设计的效果分成：功能原则、经济原则、科技原则、信息原则、艺术原则、合理原则。^① 吴兴明把设计分成三个层次，即效果渐进的三个类别：功能、物感、意义。^② 其他设计学家更有不同的分类。本文认为设计涉及范围过大，无法完全归于一定类别。我们可以按以下三个方面分类，每一种设计都属于这三种分类法中的之一，也可能兼有三者。一个茶杯的设计，横跨三个分类。这是我们理清设计这个巨大领域的三条主要路线，它们之间会交叉产生无穷细类：

A. 按设计对象性质分：工具设计、物品与产品设计、人居环境与公共空间设计、身体装饰设计、数字空间或平台设计；

B. 按设计的期盼目的分：取得功效化，取得增值化，取得艺术化（也可以同时有几个目的）。本文将讨论的“设计三观”（效用观、价值观、艺术观）衡量标准，由此而来；

C. 按与其他设计间关系分：个别设计、再设计、风格设计、特定形式设计、特定效用设计、元设计（设计标准的设计）。

以上分类，既根据设计历史顺序，也根据其逻辑顺序，当然是大致的顺序。某些古人设计只是悬猜，考古资料不全，既无物存留，亦无符号记载。例如人的皮肤装饰，织物装饰，音乐舞蹈，不像金属的武器或祭器较易存留。今日只能调查较少接触外界的人类部族，用以悬想古人可能的处境与生存之道。例如纹身，不一定是美化身体，更可能是标明部族、身份等。既然无存留，历史如何就难以定论，从现有部落调查找可能的类比，人类学称为“残存法”（survival theory），难言可靠。

拿上面列出的第一系列分类而言，可以肯定：工具应当是人类最早的设计。哪怕工具本身不是设计的最终目的，有了工具才能实现设计，才能真正把人的意识对象化。设计者首先需要设计制造工具的工具。《诗经》云“执柯伐柯，其则不远”，^③ 拿着斧子伐木做斧子，设计方案就在手中，因此工具设计，是道与器的结合。

有了工具，有了使用工具加工物品的技巧，人才能逐渐将世界设计化。使用特殊工具的专门技巧，是人类物质文明的推动力。工匠技巧在各民族都是骄傲的家族传承，各民族的语言中，都有相当大一部分姓氏来自工匠的工种。《考工记》列出三十工种，^④ 成为后世姓氏至今后代繁盛的有：段（锻锤金属者）、鲍（鞣制皮革者）、卢（制木柄者）、车（制车者）、栗（制造豆谷量器者）、钟（染羽毛者）、陶（制陶器者）、庾（建谷仓者）、屠（家畜宰解者）等。哪怕在商品社会产生之前，工匠就是战争中的特殊战利品。14世纪蒙古军历次远征，每征服一地，往往带回工匠。例如攻克中亚撒马尔罕，残酷屠城，却带回三万多工匠。此做法类似二次大战后，苏美竞相带回德国科学家。

海德格尔不无遗憾地指出，现代与古代的一个重大差别，是现代设计以“数学筹划”为优先，这是现代科学得结果。海德格尔认为自伽利略与牛顿把科学数学化后，“纯粹理性成为形而上学的引线和法庭，成为对存在者之存在，物之物性的规定性的法庭”。^⑤ 他悲叹“数学筹划”取消了设计中对物性与效用的敏悟。既然意识的形而上思维都被预先筹划，思维的形而下认知方式，更被视为效率低下。正如前文一再解释的，预先设计创造对象并不一定是对人有利。现代之前，以从神格演化出“人性化”（hominization），作为设计的总原则，塑造人需要的意义世界，应当说是一种健康的标准。现在此种标准被科学至上模式所替代，一切无法进行科学验证（数字化、实证化）的方式，都被认为不合意义“真值”标准，从实证主义到泛科学主义过度夸张科学模塑能力，可能使设计逐渐非人性化，使人类的精神世界趋于贫乏。

① 章利国《现代设计美学》，郑州：河南美术出版社，1999年，第40-68页。

② 吴兴明《设计哲学论》，第28-29页。

③ 《诗经》，周振甫译注，北京：中华书局，2002年，第224页。

④ 《考工记》，俞婷编译，南京：江苏凤凰科学技术出版社，2016年，第3页。

⑤ 孙周兴编《海德格尔选集》，上海：三联书店，1996年，第870页。

四、设计的艺术

数学只是对部分设计必要的工具,对功效(尤其是安全性)很有帮助,但是对设计的另一个重大目的——艺术化——帮助甚少。甚至可以说,艺术性就是设计目的中以感性测量“反功效”效果。设计一向具有两个目的,即功效性与艺术性,可选其一,也可同时追求二者。其中功效性又分成两部分,即使用功效与实际意义功效(例如社会身份)。使用功效容易理解,设计一座桥梁首先要求其承载重量与稳固性。但自古以来也要求一座桥有实际意义,例如为官政绩、地方荣耀,也需要考虑艺术性,不过当年以社会文化的功用法则设计,艺术性考虑比现当代少得多。

可能这一点会马上引起反对:古物在今天看来,大部分美轮美奂,艺术光彩耀眼。19世纪不少唯美主义者,以“回向中世纪”的工匠艺术为号召,掀起“工艺艺术”(Arts & Crafts)运动,为什么本文说古物多半是“功效性”的,并不追求艺术?这种变化来自符号美学的一个规律:因为艺术是以“无用性”为出发点的,当某物功效性几乎消失,艺术性就会反比例地涌现。古物似乎看起来本来就有不少纹饰花样、宝石玉器等,但是大部分这些艺术,当时主要都是显示社会地位意义的。考古学家与历史学家,多方寻找原设计的实际意义,对他们来说,这些古物不是艺术品。对今日大部分博物馆观众来说,古物艺术性很强,历史累积的“非使用”品格“转码”(transcoded)成为艺术性,转码就是对同一符号文本有了新的解释标准。

那么当代的设计,以艺术性为设计效果的“艺术设计”,如何获得“无用化”呢?有两条途径:第一种是设计纯粹的艺术品,也就是艺术创作。艺术家的创作意向性当然也是设计,但是一般不包括在设计研究范围内,因为它筹划的对象不以效用为目的,而经常是相反,以抵抗日常效用为创作目的。戴耘的装置艺术《请坐我》,是一个用红砖做成的貌似柔软却剪影的“沙发”。意大利艺术家科拉鲁索(Guiseppe Colarusso)的《无用系列》(Unlikely)艺术,专门把日常用品做得无用,例如精美的乒乓球拍中间有个大洞。这些艺术品嘲弄实际效用,貌似设计,实为反效用设计,是装置艺术产生艺术性的不二法门。

另一种艺术性设计是让艺术与实用效果与实际目的并存,这是人类自古以来生产艺术品(如瓷器、佛像)的基本方式,在“泛艺术”的现代,更是艺术存身的主要领域(如商品、建筑)。如此设计出来的一件物品,既给人使用性,又引出身份价值,又给欣赏者日常庸常之超脱。当使用物(商品)的一部分,超出物功用,也超出了符号实际意义,这个部分就获得了“部分艺术性”的品格。同一产品的“三性合一”,即物-实用符号-艺术符号三联,其中有比例对抗关系。对同一件使用物(例如一个设计精美的酒瓶),它的物功用、实际性表意功能、艺术表意功能,三者往往共时共存,但是在每次不同的解释中,经常呈反比例:前项小,后项就大,这是符号美学的一个根本性悖论。

此种情况在当代设计中非常普遍,常见于时装、建筑等设计领域,当今艺术学理论界热烈讨论的所谓“日常生活艺术化”,主要就是此种日常使用物中的“艺术化部分”越来越增大。高档家具店中,有被精心设计小便池,哪怕依然作为便器,这些高档物品使用效果较好,品牌有身份(适合高级宾馆使用),形状特异也让人眼前一亮。这与杜尚的小便池有云泥之别。杜尚的小便池是纯艺术品,假定有破坏者“使用”此器皿,它就会完全失去艺术性。而高档旅馆的专用设计小便池,当然首先是供使用的。人类文化中大量物品,都籍“三性合一”在意义解释中滑动,它们依然保留使用性与实际意义,其美学效果,只在超出物功用与实际符号意义的“部分艺术性”中出现。

在日常生活中,大量物品的“部分艺术性”不一定会被接受者注意到。当它以设计者原先计划的“意图定点”出现^①即作为商品酒出现于餐桌上时,三者会互相促进。当它作为实际表意符号(例如标明餐馆的豪华等级),它的物功用比例就缩小;当它被展示为艺术(例如放在“工艺美术博

^① 参见赵毅衡《符号学:原理与推演》,南京:南京大学出版社,2016年,第182页。

览会”上)，供观看欣赏，其他功能被悬搁，艺术意义增加。一瓶酒，物尽其美（物使用性），牌子不丢脸（实际意义），形态让人愉悦（酒瓶设计有艺术性）。但是很少有人因为酒瓶的艺术性而单独收藏之，艺术只是其“促销”设计效用，三种效果的分配，均为“即时符用性”，商品消费了就结束。

卡特（Curtis Carter）说艺术设计有两种“为博物馆（museum）的设计”与“为商品陈列的设计”。为博物馆的设计，卡特称为“非功利的，值得进行深思的”^①就是纯艺术设计。但是实际上二者在设计中兼顾。在当今泛艺术化时代，绝大部分的艺术设计是非纯艺术的，但是一旦置于“商品设计展”，就能迫使艺术性变成主导，观者展示意图拿出相应的解释态度，就会生成艺术性的解释。把酒瓶设计、台灯设计、包装设计等陈列在美术大厅里，在比较中，观者会搁置这些设计的实际意义，器皿设计滑动成卡特说的“为博物馆的设计”。再例如各种仪式的音乐，如婚礼曲、安魂曲、进行曲，一旦在音乐厅，而不是在实际仪式上演出，听者就会把它作为纯艺术品观照欣赏。这种“主导意义轮换”，容易懂。

“主导意义轮换”此原则适用于其他任何艺术设计。例如书法，有些特殊文稿（例如颜真卿的《祭侄文稿》），可能是极度悲愤中用于激励手下官兵所做的仪式，以祭奠者与被祭奠者的身份，以激发加强对抗叛军以死相酬的决心。今日我们面对此稿本，三性合一流动待解，使用性与意义价值已经遥远，而“不计工拙”的笔迹给我们的感知，成就了此件艺术的超拔品格。

设计添加艺术性，在物品功能之外上，额外增添“无效用”的成分，在当今社会的“泛艺术化”潮流中，已是设计工作的常态。添加艺术设计最明显的例子是各种公共空间，设计重点放在无功能性的外饰，例如北京国家大剧院的卵形外壳，国家运动场的鸟巢外形架构，例如悉尼歌剧院的“剥橘子”屋顶，法国蓬皮杜中心的管道外饰，西班牙古根海姆美术馆的贝壳形外墙。这些对建筑本身功能“无用的”添加，促进超脱庸常的精神功能追求，从而让这些公共建筑成为城市甚至国家的地标。

五、设计的尺度

在现代世界，我们的周围几乎全部物件都是被一再累加设计出来的，哪怕我们偶然接触到的所谓自然界（田野森林之类）也是如此。鲍德里亚认为“当今人们不再像过去那样受到人的包围，而是受到物的包围”。^②往昔贵人周围仆人随从云集，现在周围都是设备与工具。经过屡次更新换代的“高度”设计物，已经几乎占满了人的周围空间，人的生活中自然物已经很少。

如果要按生活中设计的多少与“设计程度”划分社会等级，社会上层生活的设计化显然超出下层，城市居民超出山野居民。也许乡村居民觉得他们的生活用品均来自自然，实际上打井取水与“矿泉水”一样是设计物，只是“再设计程度”低一些。或许是因为“久居樊笼”造成逆反，据称更接近自然的“有机食品”价格高几倍，“矿泉水”商人也因自称“大自然的搬运工”而成为首富，而在设计界也出现了注重人与自然和谐共处的“生态设计”（Ecological Design）潮流，也就是减少“设计程度”。^③

被设计物一再被重新设计，造成了一种奇特的现代性衡量标准“多次设计”，层层加码一再重新设计，或许难于精确度量，但完全可以感觉到。设计的剧烈程度、频繁程度，实际上是人类文化变迁的标尺。再设计的基础是符号活动最有活力的一环，即“无限衍义”（unlimited semiosis），符号的解

① 柯蒂斯·卡特 《跨界：美学进入艺术》，安静译，郑州：河南人民出版社，2019年，第449页。

② 让·鲍德里亚 《消费社会》，刘成富等译，南京：南京大学出版社，2001年，第112页。

③ Lill Sarv, “Ideology behind Ecological Design”, *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association of Semiotic Studies*, University of Corona, 2012, pp. 1245-1254.

释向永远可以变成一个新的符号,被“再解释”,以致无穷;^①而设计物的再次被设计,也永无止境,直到某种设计物(例如邮票、电报机)被人类文化永远抛弃。我们的周围环绕着的,几乎全是“再设计”产物,小到旗袍、牛仔裤,大至轮船、汽车,再设计的变换速度,是社会文化变迁的最明显象征。再设计不仅使产品增值,再设计本身就是增值的原因,因为再设计经常不放过外形的艺术化。

人的生活再庸常,也必定建立在设计基础上,才能从混乱无序的自然信息出发,组织对世界的实践。鲍德里亚对消费社会批判不遗余力,相当大原因是他认为商品社会,“一切都被戏剧化了,也就是说,被展现、挑动、被编排为形象、符号和可消费的范型”。^②他是说过度设计让我们的生活“被编排”。但是设计为何对人类有害?他只指出设计让一切变得“可消费”,设计社会的效果可以具体分析,取消设计,“回到伊甸园”,^③已经是不可能的事,只是草药制剂的药品广告语。

当然,设计不一定能达到目的,哪怕设计中估计了风险与利益的预判,也必然有失算的可能。如果设计风险过大,例如比赛花样翻新,外科手术难度高,桥梁设计跨度大,航天器参数复杂,失算的可能性就变大。如果设计过于“领先于时代”,先前经验不足,效果就难以预测,此时设计与实践之间出现极大张力。因此,创新的设计是有代价的,许多设计者,情愿遵循社会惯例,尽可能用社群的“通用意见”,让设计对象在自己熟悉的程式中展开。

在不同文化中,对设计失败的容忍度很不相同。遵循社群已有规范,也就降低了在设计中注入创新意向的机会,本文开始时说的设计固有的创造性,在大多情况下是有限制的,有客观条件的限制,也有设计者畏惧责任的限制。因此,设计标准,往往是非个人化的。主体信任的社群(例如医生社群),经验必定比其他人丰富,对效果的把握也比其他人强大,设计的成功就有了集体惯例的加持,个人责任压力也相对容易克服,这是设计往往遵循社会性意义标准的原因。

因此,设计者必定把自己的创造意向性,与社群经验对比,弄明白他的设计有多少风险。他的精心筹划,大部分情况下是与社群习俗之间的调试,设计者甚至对自己在按习俗办事这点并不自觉。只有当他身处某种全新的环境(例如到全新工作位置上),他才痛苦地明白,他必须将自己的设计,与异社群的习俗之间,找到一种新的平衡关系。寻找设计的原则,就不得不从设计符码的特殊性开始。从这个角度看,设计本身也是“被设计的”,设计本身是社群意义的产物。

六、元设计

无论是设计的功效,或是设计的超功效艺术性,是否已经达到目的,取决于大部分人的评判解释。而此大致合一的解释标准之形成,不可能脱离该民族的社会文化传统。在一个民族文化的形成过程中,会出现自身独特的“设计三观”:效用观、价值观、艺术观。三观标准往往有合一的论证方式,即关于设计的总体性符码,可以称之为“元设计”,即“对设计的设计”,也就是设计卷入的各种符号活动的“元符号”(metasign)。

说它独特,因为不一定能为其他民族所理解所采用,“元设计”成为传承文化传统的要则,成为民族文化发展的标记。符合元设计的设计,往往被赋予较高等次的意义,被视为拥有较优秀的艺术性。后现代设计家可能认为巴尔博阿博物馆是设计中最伟大的杰作;印度人可能认为泰吉·玛哈尔陵之美,全球无可比拟;中国人却认为天坛至善至美:宏伟、壮观、精致,尤其是天圆地方的宇宙观,让人顿时觉得心灵升华。

当代的全球化浪潮,固然让效用计量数学化,也让许多意义标准,甚至艺术标准互相影响。但是

① Umberto Eco, “‘Unlimited Semiosis’ and Drift,” *The Limits of Interpretation*, Bloomington: Indiana University Press, 1994, p. 31.

② 让·波德里亚《消费社会》,第225页。

③ Jethro Kloss, *Back to Eden: American herbs for pleasure and health*, New Delhi: National Book Network, 1998.

“元设计”把三观合一，让现代设计的普遍方式适应民族文化的独特性，与全球化潮流产生价值互鉴，越是民族化的越得到全球欣赏，因为增加了全球化所必需的多样性。与效用标准相比，艺术元设计的民族粘性更强一些。效用性往往可以数字化，数字计量效果可跨民族比较，而艺术标准是非数字的，因此各民族往往坚持自身的“元设计”方案，最后形成技术-艺术综合的元设计体系。

民族的元设计的源头，来自本民族的信仰体系。印度教和佛教共有的曼陀罗（Mandala）概念，是一种宏大的原型，宇宙回旋重生的象征，体现了人类力求整体解释的精神努力。曼陀罗原型出现在建筑、家居、仪式等许多场合，大如帝皇陵墓，祭祀之所，小如玉器钱币。荣格甚至说“发现曼陀罗作为自我的表现形式，是我取得的最终成就。”^①伊格尔顿认为，所谓的纯粹理论“事实上都有一个隐而不显的乌托邦层面”。^②可以说，所有元设计背后的形而上思想，最终都隐秘或公开地追求一种“至大无外”的精神，此种设计试图感性地显现解释一切事物的终极原因。元设计力量及其持久性，来自每个文化都希望能在形而下的器物上体现形而上之道。

中国历史上有个过于形而上的著名元设计例子，那就是《周易》说的“河图洛书”：“河出图，洛出书，圣人则之。”^③河图洛书是圣人造福天下的具体设计。但它千年来说法纷纭，始终没有在实践中显形，甚至“河图洛书”究竟是一是二都众说各异。有文献说它早已出现于黄河支流洛水的河鱼背上“天大雾三日，黄帝游洛水之上，见大鱼，杀五牲以醮之。天乃大雨七日七夜，鱼流而得河图。”^④只是未能流传而等待下一个黄帝般的圣人出现。一直到十多个世纪后的宋代，才有人落实到具体图形，例如朱熹在《易学启蒙》卷首附河图洛书两张图，此后各种图形出现，常被人斥之以伪。这是个典型例子：元设计的思想陈义过高，反而使人无法付诸实践。^⑤

中国的“阴阳太极图”被称为“世界第一设计”，从中演化出来的阴阳五行元设计体系，在中国广泛应用于建筑、墓葬布局，甚至应用于节庆安排。因为这个元设计来自于天意《易·系辞上》称为“在天成象，在地成形，变化见矣”，所以可以用之“法天象地”，^⑥民族文化中的各种设计意图，很难脱离这个阴阳相生体系。宫殿布局、城市布局、园林格式，“虽由人作，宛自天开”，^⑦按此布局，就能得到满意的效果。中国以及东亚对阴阳太极图的崇拜，以及此种图示在各种设计中的应用，因为太极图是一种表达世界运行总体规律的元符号。^⑧

元设计方案，包容面最广，通约程度最高，应当是《周易》这个全世界第一个解释万事万物的元符号系统。^⑨王夫之的描述听来过于宏大，实际上点出了元设计贯通一切的本质“乃盈天下而皆象矣。诗之比兴，书之政事，春秋之名分，礼之仪，乐之律，莫非象也，而《易》统会其理。”^⑩元设计的目的，就是“统会天下之理”。

植根于民族文化的“元设计”理论，在传统社会可以延续几千年，但在现代性变革压力之下，会产生价值两难。不适合元设计的个别化标准，会在调和中被抛弃。中国传统社会延续千年的裹足“审美”，清初用极端手段推行的发式，在辛亥革命后，顷刻之间被全民丢弃。显然裹脚与梳辫，并不符合中华民族整体的元设计心理。

① C. G. Jung, *Memories, Dreams, Reflections*, New York: Vintage Books, 1961, p. 56.

② 特里·伊格尔顿《二十世纪西方文学理论》，伍晓明译，北京大学出版社，2018年，“二十五周年纪念版序言”，第6页。

③ 《十三经注疏》，阮元校刻，上海：上海古籍出版社，1997年，第82页。

④ 《河图录运法》，安居香山、中村璋八编《纬书集成》，石家庄：河北人民出版社，1994年，第1149、1166页。

⑤ 黎世珍《论河图洛书作为一种元符号》，《符号与传媒》2017年第2期。

⑥ 王弼《周易注校释》，楼宇烈校释，北京：中华书局，2012年，第232页。

⑦ 计成《园冶注释》，陈植注释。北京：中国建筑工业出版社，1988年，第51页。

⑧ Mingdong Gu, "The Taiji Diagram: A Meta-Sign in Chinese Thought," *Journal of Chinese Philosophy*, vol. 30, no. 2 (2003), pp. 195-218.

⑨ 苏智《〈周易〉的符号学研究》，成都：四川大学出版社，2018年，第18页。

⑩ 王夫之《周易外传》卷六，《船山全书》第一册，长沙：岳麓书社，1996年，第1039页。

再例如中国传统建筑的脊瓦斗拱屋顶,在 20 世纪造成中国建筑设计界极大困惑。据说大屋顶源自《易经系辞》:“上古穴居而野处,后世圣人易之以上栋下宇,以待风雨,盖取诸大壮。”^①但是最初给中国现代建筑加上中式“大屋顶”的,实际上是西方传教士。早期传教士认为“吾人当钻研中国建筑的精髓,使之天主教化而产生新面目”。^②与早期传教士穿长袍留辫子一样,是一种“本土化”策略。传教士设计的医院、教堂、大学建筑,一式的大屋顶,至今见于各地名牌大学,作为校史悠久的象征。

辛亥之后,中国建筑师也给现代建筑加中式屋顶,认为这才是中国民族色彩。当时建筑界已经有许多质疑之声,但是此风格一直延续到五十年代末的首都“十大建筑”。梁思成批评协和医院的西方工程师设计“四角翘起的中国式屋顶,勉强生硬的加在一座洋楼上,其上下结构划然不同旨趣。”^③大屋顶配现代建筑,材料上是很大浪费,失去功能目的;设计上千篇一律,不符合现代审美的多样化要求。但是中国设计者不可能完全抛弃中国民族元设计,只不过对具体的细节传统会有所变化,以适应新的技术与艺术要求。例如上海世博会中国馆的设计,糅合中国元素榫卯斗拱主调,结合进现代钢材材料强度,设计出令人惊愕大跨度飞檐,很受赞赏。

中国传统的《造物学》,其根本精神,就是《庄子·齐物论》的境界“天地与我并生,而万物与我合一。”^④物即我心,因为我生于天地,这样的主体性设计之物,让观者超越人世的纷扰庸常,感觉到自己分露天地的生存之理。这就是元设计的本质,任何元设计都是要做出能够解释一切设计意义的普遍陈述,也就是说,希望成为设计万物,即设计自然物-人造物-物艺术之时,不应背离的“唯一”的标准。然而,元设计落实到具体设计,随着文化潮流不断演变。有变有不易,这才造成设计中民族文化的延续。

《周易·系辞》有云“形而上者谓之道,形而下者谓之器,化而裁之谓之变;推而行之谓之通,举而措之天下之民,谓之事业。”^⑤这一段把元设计“道”的形而上,落实到形而下设计的整个意义过程,说得清清楚楚。由于这是一个文化的哲学元语言,与所有人造物的元设计是相通的,元设计之道,借设计“化而裁之”举措“天下之民”的生活,成就一个民族的进步和繁荣。

设计是人的主体性完美的实现,而元设计是一个民族文化的创造原则,其变异揭示文化丕变的轨迹。这就是为什么设计符号学远远不只是一个技术问题,不仅是改变形而下的器物形状根据,它更是形而上的元设计之“道”的演化,是民族精神历史进程的深刻印迹。

(责任编辑:邱爽)

① 王弼《周易注校释》,第 248 页。

② 民初教宗专使刚恒毅(Most Rev Constardini)清楚说明采用中国式大屋顶设计有传教目的。见贾志录《刚恒毅枢机对中国天主教本地化的影响》,《中国天主教》2021 年第 5 期。

③ 梁思成《建筑设计参考图集》,《梁思成全集》第六卷,北京:中国建筑工业出版社,2001 年,“序”,第 235 页。

④ 《庄子》,孙通海译注,北京:中华书局,2007 年,第 39 页。

⑤ 王弼《周易注校释》,第 245 页。

Between Tradition and Innovation: K. B. McFarlane's Historical Thought and Its Influence

Jin Dening

Abstract: In the political history of medieval England, Whig historiography presented the defect of linear and progressive flow. K. B. McFarlane therefore reconstructed the concept of bastard feudalism as an important theoretical framework for the political history of medieval England through the reference of historical materialism, classical feudalism and the prosopography. McFarlane regarded “bastard feudalism” as a social phenomenon prevailing in the late Middle Ages, with retinue as the carrier and money as the link. He analyzed the class division of the nobility in medieval England, and interpreted the overall appearance of the nobility from the perspectives of war, land inheritance, family life, etc., showing the image of the nobility group different from that depicted by traditional constitutional historians. He also reinterpreted the social order of late medieval England, emphasizing that as a new feudal system to consolidate the concept of territorial sovereignty and loyalty, the emergence of “bastard feudalism” helped to maintain the social order. McFarlane's research contributed to the rejection of traditional constitutional historiography and the acceptance of this new paradigm which had an important impact on the study of political history of medieval England. On the one hand, the fifteenth century has received due attention, and the number of scholars in this field has been increasing year by year, and has produced fruitful academic achievements. On the other hand, the local gentry class has been given due attention since McFarlane, which enables the academic community to understand the details and diversity of the local political society. However, there are many defects in his historical thought. In the interpretation of the retinue, McFarlane paid too much attention to the material reward with money as the core, and ignored the necessity of ideological principles. The overemphasis on patronage and personal interests made McFarlane and his followers reluctant to think about the structure of government and power behind political events, resulting in the lack of comprehensive research in contemporary medieval England history. McFarlane's interpretation of medieval politics still centered on the king, emphasizing that the king plays an important role in the success or failure of the rule. With the reform of historical theory, the new constitutional history advocated by Christine Carpenter came into being. The new constitutional history, setting against the world known and grappled with by its protagonists in the late Middle Ages, calls for a re-examination of the role of central institutions, drawing on the traditions of Maitland's legal history. However, the new constitutional history is also a further manifestation of McFarlane's influence, especially as it emphasizes on public rights and the interpretation and application of the concept of “bastard feudalism”. In short, the understanding and interpretation of McFarlane's historical thought can clearly show the process of the continuous development and reflection of historical research.

Key words: K. B. McFarlane; Bastard Feudalism; Whig historiography; New constitutional historiography

A Semio-aesthetic Study of Designing

Zhao Yiheng

Abstract: Design is a preconceived plan to achieve a certain effect by intentionally changing an object. Through design, humans inject intentionality into natural objects, transforming them into artifacts and improving these artifacts into better objects that better serve human needs.

Nature does not design; there is no design in the struggle for survival. Rather than saying that nature is suited for survival, it is more accurate to say that humans are striving to adapt to the natural world. Humans exist in a world that has been “designed by humans,” with social and cultural designs that enable “artificial humans” to live in an artificial world.

To survive in the world, humans must find ways to “design” nature. This is an extension of human subjectivity, which constantly seeks meaning in the world, including optimizing the environment to produce meaningful characteristics for the benefit of humanity.

The practical activities of animals are determined by innate behavioral patterns passed down through genetics. In contrast, human design plans, as well as the tools or products produced from this design, reflect the social and cultural style

of the community. The “scale” of design varies greatly and is entirely dependent on the intentions of the designer.

Once nature is transformed according to the design plan, it takes on the meaning that humans have given it. Symbols are the perceptible means of interpreting meaning, which is most evident in design activities. Since the intention behind design is to change the meaning of an object, this design meaning will inevitably be expressed in a perceptible way. Without symbol activity, design would not be possible.

Design may not always achieve its intended purpose, and there is always the possibility of miscalculation. In searching for the principles of design, we must begin with the special nature of design codes, since design itself is also “designed”. Before modern times, “humanization” evolved from the divine as the general principle of design, shaping the meaningful world that humans need. Today, it has been replaced by the universal realm of science. Overemphasizing the power of science to shape the world through scientific universalism may actually impoverish the human spiritual world.

Artistry is the “anti-effect” part of design, with “artistic design” as the design effect that emphasizes artistry rather than utility. An item designed in this way not only provides utility to the user but also conveys value and appreciation that transcends the mundane. This “triple nature” is based on a fundamental paradox of symbolic aesthetics: art relies on purposelessness, but most designed objects must strive for utility.

The overall plan for design is called “meta-design,” or “design for design.” Each nation often insists on its own meta-design plan, which ultimately forms a comprehensive meta-design system that combines technology and aesthetics. All meta-designs ultimately seek a “grand unifying spirit,” and attempt to intuitively demonstrate the ultimate reason for all things.

Design semiotics is not just a technical problem, nor is it simply based on the changes in the shape of physical objects. It is the evolution of the “way” of meta-design, and is a profound imprint of historical progress.

Key words: Design; De-naturalization; Artistic design; Meta-design

New-tech Humanism in the Dominance of Dataism: The Value Orientation of Algorithm Technology in the Intelligent Era

Jiang Xiaoli, Zhong Dibing

Abstract: In the era of intelligent communication, algorithm and data technology become the social infrastructure and underlying logic, and bring about with them the prevalence of dataism. Philosophically, dataism dates back to Pythagoreanism in ancient Greece, which maintains that number is the origin of all things, and all things can be reduced to the specification of number, that is, all things are determined by the proportional relation or the opposite relation of number. Behind the complex and changing world is the eternally and invariably mathematical reality world, and number is the root of all invariable things. Pythagoreanism tries to explain the complex world with simple abstract mathematics, and its way of thinking has had a profound impact on philosophy and scientific research throughout the Western world.

Entering the era of intelligence, with the continuous progress and improvement of computer science and intelligent technology, dataism has further evolved and manifested itself as computationism, which has become the leading research paradigm in cognitive neuroscience, artificial intelligence and other fields. Computationism maintains that the physical world, life process and even the cognition, mental state, mental activity and emotion of humans can be calculated by algorithms. Both dataism and computationalism hold that human beings use highly abstract, simple and one-sided thinking to understand and grasp the world, and convert everything into data that can be calculated by algorithms, thus fundamentally dissolving the value and significance of human existence. Human beings are no longer regarded as subjects with unique and rich personality, which leads to profound humanistic crisis.

In response to this dilemma, this paper reiterates the importance of the humanism. However, the era of intelligent communication needs to transcend the traditional or classical humanism. Classical humanism has gradually evolved into “anthropism” while advocating the initiative of human beings: human beings become the center of the universe, the objective world becomes the external object to be recognized and transformed, and human beings realize their subjectivity by conquering nature. In this sense, humanism has become its opposite, leading to the domination and enslavement of human beings by reason and technology, and thus falling into the determinism dilemma of “master-slave dialectics”.