

您现在的位置: > 简体版 > 设计视角 > 设计随笔 > 综合 > 弓亦有所短 弩亦有所长 -- 不同设计组织形式的辨析

所有文章快捷检索

弓亦有所短 弩亦有所长 -- 不同设计组织形式的辨析

[高级检索] 提示: 关键词间使用空格

发布时间: 2009-03-06

» 吴峥 供稿

[未经书面授权, 严禁转载任何内容!]

-- 吴峥, 戴峥 (東度·设计·创意)

设计者的抉择:

设计在如今产业当中不再是可有可无的装潢匠, 越来越多的设计成分在产业中提高着自身的价值属性, 同时也从另一个角度改善着人们的现实生活。设计者们也被以各种方式整合到了整体产业当中, 他们有的以个人设计师的名义创立了自己的工作室, 他们有的受雇于大型企业隶属设计部门专职负责设计范畴。

是自己开工作室, 还是受雇于大公司?

相信每一位在专业领域略有建树的设计者们都会思考过这种问题, 我们自己也是这样, 在这里我们愿意把一些对于“自己干”还是“找工作”的思考和大家分享, 探讨。

现在虽说设计行业毕业生主要的从业方式还是希望被雇佣于公司的设计或相关部门, 但是怀揣这当大师梦想想要开自己工作室的恐怕也大有人在, 尤其对设计这样的行业来说:

名气大不等于规模大?

首先大名气不等于大规模, 很多工业设计大师的工作室在伦敦香港纽约都有分社, 比如Marc Newson早就名声在外, 他的合作伙伴也都是各行业当中的一线品牌 (alessi,B&B,Nike,ford...), 在伦敦和巴黎都设有工作室, 但总雇员还不到20人。同样最注重设计的奢侈品产业, 在三大奢侈品集团中基本上每一个独立时尚品牌几乎可以通过15-30人来运作全球的商业活动, 具体的销售, 生产多数采用外包形式。

单打独斗行得通?

其次设计师们想“单干”的另外一个一个原因就在于单打独斗的可行性, 如今的设计价值很多程度上还体现在设计的“个性化”上, 他们的目的在于制造差异性, 这些不需要深刻的研发过程, 庞大的后台支持, 独立的设计师足以胜任。

另外来说中国企业对于设计价值的认知几乎是一朝顿悟的, 导致了市场上大量的设计委托订单的存在, 质量层次不齐但是在盲目跟风的影响下设计师们还是尝到了一些甜头, 虽然甲方素质不高但是在行业当中生存不是什么大问题。

原本考验设计师水平和能力的行业标准被潜移默化成为了考验体力和毅力的了。我们都经过高考中考, 都久经考验了不怕这个。

就像我们经常被问一个问题: 设计师为什么总熬夜? -绝对误区, 大多数设计师尤其是成功设计师他们是不熬夜的, 起码不熬夜工作的, 他们都是爱生活的:)

缺乏量化标准?

另外一点就是设计师的贡献很难用公共标准衡量。我们经常被问到的另外一个问题在于设计师的贡献到底在哪? 我们甚至不能像其他学科背景人员那样有自己的行业标准。设计师贡献无法衡量在于设计师工作量无法衡量, 工作量难以衡量可以引申到设计行业专业水平没有统一标准, 建筑设计有国家法定的职称考核标准, 设计行业如今仍旧没有。

同样从设计者自身来说, 工作弹性和阶段性相对其他“工种”要明显的多, 甚至拿统一的考勤标准来要求设计师都有些勉为其难, 设计师是要行万里路读万卷书的, 朝九晚五真不成, 不能指望设计师们每天辛勤完成无聊的八小时坐班儿之后还要回家自发充电看八国设计杂志, 美国日本南北欧的设计论文……可是没有一个新知的环境设计者又是往往无法作出好的作品的, 因此我们经常说设计师是个养闲的行业。

设计者要名气不要规模, 设计能单干有市场, 设计怕考勤要养闲, 这一系列的具体矛盾都在左右着设计者对于自身发展道路的选择, 最为具有代表性的就在于“工作室”还是“设计部”。让我们从一个并不抽象的例子来试着分析一下二者的优劣。

设计作为一种“远程武器”

前一阵子在读《梦溪笔谈》当中特别注意到关于弓和弩的讨论。再思量之下发现弓弩这类的远程武器在一定程度上和设计具有极大的相似性。

(ps. 强烈推荐工业设计从业人员阅读沈括的《梦溪笔谈》和李渔的《闲情偶寄》绝对不逊色于任何一本工业设计教材, 绝不是我们狭义理解上的“自助旅行”和“不务正业”, 其中将人·场·物三者结合研究的实例比比皆是。)

设计的射程—制先机

设计自身最大的特点就在于对空间和时间上有着较大跨度, 我们在工作室中设计着各行各业重要用到的产品, 另外我们也在半年甚至几年前尝试着把握“到时候”的产品市场趋势。在中国古代历史上, 各代朝臣都十分重视弓的制作和使用。因为在古代战争中, “两军相遇, 弓弩在先”。无论是攻守城镇, 还是伏击战、阵地战都可以弓箭为利器, “先下手为强”。因此设计就像是弓箭这些远程武器一样, 无论

在空间上还是时间上都存在着“射程”的跨度和优势，是为一种“制先机”的有效方式。

划算的远程压制—设计的威力

设计经常在产业中经常被看做低成本高产出的“神奇”手段，设计的投入以人力成本为主，后续环节的配合投入增幅不大，而产出的效率上确是天差地别的，同样功能同样市场定位的一款产品，由于设计上的差异很可能造就迥异的市场表现-一个严重脱销，一个严重滞销。所以就像我们经常看到双方在近身白刃战之前都努力用远程攻击方式压制对手（用设计压制竞品），从而避免白刃战的残酷代价。而且就像弓箭退敌需要支付的只不过是弓箭的箭矢成本加上弓箭手的一顿饱饭，设计的成本也不过是些日常办公耗材和基础人力成本，但是产出往往是惊人的有效。一种很划算的方式实现着商业计划的远程压制。

设计的局限-依赖整体

同样在劣势上设计和远程攻击方式也有着具体的相似，比如设计自身很难独立运营，如果单纯依靠设计自身来创造价值而不结合加工，研发等各个前行后续环节的话，我们会发现百无一用的说是书生，不如说是设计师，还不够添乱的呢。

所以很多企业中设计师有，设计质量不高很大程度上局限因素不在于设计部门自身水平而在于部门间的协作程度。因为设计就像战场上的弓箭手一样，他们自身很难独立为伍，没有其他兵种的配合，甚至生存都是问题，就像让弓箭手最好的训练不是让他们去练习弓技，而是在于熟练的和其他兵种相配合。

在2007年的华人电影大作陈可辛导演的《投名状》中有着很生动的一幕可以说明良性协作对于弓箭手的重要性：在攻克舒城的战斗中刚刚降清的民军比镇守舒城的太平军人数上绝对劣势“寡众悬殊，胜负已分”，但是民军在敢死队的掩护下弓箭手冲锋接近敌人到有效射程，霎时空中箭矢蔽日给敌阵造成了重大杀伤。同样如果有足够的背景数据资料提供给设计者的话，将课题目标确保在设计者力所能及的射程之内，这样的设计是理所当然会有一个好的预期的。《六韬·林战》述云：“弓弩为表，戟楯为里”，以形成多层次的战斗力量，试想古战场上，两军对垒，标声一记，万弩齐发 矢如飞蝗，该是何等壮观的场景。因此对于设计来说，我们需要神枪手，但是更依赖的是良好的协作配合，一个好的整体。

设计的差异—个体水平参差

另外一点设计的劣势可以在弓弩上借鉴的就是个体水平的参差不齐。就像我们发现神枪手在所有弓箭手中占的比重大概只会比设计行业中的大师比例还要低，冷兵器时代历史逾千年，算上神话传说里的我们能叫得出的神枪手恐怕也就是后羿，栾广，花荣之流。真的不比现代的设计大师多出几个，可见这一行的成材率还是相当的低。

就像我们在角色扮演类游戏角色选择上经常发现的问题那样，选择远程角色的往往不是操作好的，而是怕死的。虽然不敢以偏盖全，但是我个人臆想，恐怕当年正当弓箭手的也有些是处于怕死的考虑吧？（如果让我个人选择的话誓死不当一线部队，不然就剩下死了）

同样设计上也是如此，设计行业的教育人群起码在国内多半甚至入学之前并不知道什么是设计，因为喜欢设计考设计的可谓凤毛麟角，尤其在一些非一线设计类院校当中，很多人是迫不得已才进入这个行业，就像我在大学时候统计过真正第一志愿第一专业录取设计专业的在04，03两届学生（65人）当中只有三个，真实而震撼的数字，我不否认大家对于设计的后知后觉渐入佳境，但是不可否认的是在于生源的失控导致了设计者个人水平的进一步分化。

如果我们已经很难限定设计相对于其他行业的衡量标准的话，那么就算是设计行业内部恐怕这种标准也很难建立。因为标准的建立不取决于一两个优秀的个体，而是在于整体水平的控制，是“社会必要劳动时间决定的”，如果社会必要劳动时间参差不齐，有的做要20分钟有的要6个月，那么一个家当的标准便很难合理化。

总而言之，无论在优势上设计和远程武器一样具有射程远，性价比高的相似点，还是在劣势上同样具有协作依赖性强，个体水平参差不齐这些相似的基础特点，我们可以借用远程武器的对比方法来参考对比不同设计模式的优劣差异。

“弓亦有所短·弩亦有所长”——自由设计师与设计部门的对比

在冷兵器时代的远程武器中最具有代表性的也就是“弓”和“弩”的争论了。

弓是世界上最早出现的远距离杀伤武器之一。一般通过弓臂的弹力来射出箭。弓箭用于狩猎、运动比赛也曾经在战争中被人使用

弩也被称作“窝弓”、“十字弓(crossbow)”。古代用来射箭的一种兵器。它是一种装有臂的弓，主要由弩臂、弩弓、弓弦和弩机等部分组成。虽然弩的装填时间比弓长很多，但是它比弓的射程更远，杀伤力更强，命中率更高，因为不需要在上弦的同时瞄准，所以对使用者的要求也比较低，是古代一种大威力的远距离杀伤武器。

同样我们可以将上述两段描述改写成准确的设计版本：

个人设计师是产业中最早使用的把握产品市场先机的有效途径之一。一般通过设计项目来满足设计需求。设计项目用于公司内部，第三方承包，涉及媒体宣传、产品造型也曾经在产品开发中被人使用

公司下属的专职设计部门也被称作“设计部”、“设计组(Design group)”。现代公司内部用来完成设计任务的一种方式。它是一种有模式限定的组织模式，主要由经理、总监、设计师和设计助理等部分组成。虽然设计部的完成时间要比自由设计师长得多，但是它比自由设计师的设计传递效果更远，控制力更强，命中率更高，因为不需要在设计的同时寻找市场定位，所以对使用者的要求也比较低，是现代一种高效率的设计任务运作方式。

弩的“绝对”优势（设计部门）

通过对于弓和弩的对比我们发现仿佛弩相比弓来说具有着“绝对”的优势：

射出不靠体力，而靠弩机-更为准确和规范

将上弦和瞄准分开简化操作

操作简单对于使用者技艺要求较低可以达到很专业的操作水平

翻译到设计领域我们可以说：

公司体系下的设计部门相比自由设计师：

设计行为不依靠个人能力，而依靠流程模式-更为准确与规范

将设计和寻找市场定位分开更好的单独完成每项操作

设计具体任务简单，新人培训时间很短便能达到足够使用的专业效果

那么如此说来不要说两者优劣，简直弩代替弓，公司体系下的设计部门代替自由设计师就是历史的必然一样，可是事实是这样么？

弓的“相对”优势（自由设计师）

弓制作简单，成本低，便于携带。而弩制作成本高，工艺复杂，不便于携带

弓射速是弩的6-12倍，而且实际情况是在瞄准同时上弦可以提高射速，从而提高威力。

操作水平要求较高，但是往往相比弩手具有更高的操作水平（好的弓手只要学会弩机原理就能很快掌握弩的使用，但是弩手很难学习弓的使用）

同样我们再把这段比较的结论翻译到设计领域：

自由设计师相比公司体系下的设计部门：

自由设计师行为简练直接，雇佣成本低，便于适应工作环境，设计部门行为依靠固定的流程和模式，运营成本高，对于工作环境要求亦高。

自由设计师的效率是设计部门的几倍（不存在交流障碍同步协作问题），而且实际情况是在设计的同时反思市场定位大大提高设计的可用性和针对性，从而提高质量。

设计能力要求水平较高，往往相比设计部门内“X级设计师”具有更完善的知识结构和独立行为经验。（自由设计师在学习设计部门运作模式之后可以很快进入设计部门工作，但是部门中的设计师很难独立完成总体设计工作。）

因此相比之下我们发现反而弓（自由设计师-设计师工作室）的优势更为明显。

事实上是怎么样呢？我们不妨回到弓和弩的描述上，在关于弓和弩孰优劣的问题上目前我找到的最满意的答案要数沈括在《梦溪笔谈》中的论述：

《梦溪笔谈·器用门》译文如下：

“朝廷现在和外族作战，遭遇的多半是骑兵，而我朝多是步兵，野战遇到敌军骑兵冲锋时，往往支持不住，无法在敌军接近时给予重创。因之弓弩这类的射远武器很重要，在敌军在一千七百尺外时，可以用床弩这种大型武器来攻击，等到敌军接近至一千七百尺以内就可以用神臂弩（532公尺，神臂弩的最大射程，即弩）来进行攻击，敌军接近至八百尺（250公尺）左右就可以开弓射击。当然并不是敌军一到这个距离就射击，还必须了解敌军的动向，等进入有效射程进行齐射效果最好。这就是互为表里。”

结论—共同发展·互为表里

在中国古典哲学上经常看到“互为表里”这种论断，药材汤剂，针灸金石互为表里，外儒内法互为表里，这种例子数不胜数。在这里这个具体问题上我认为我们可以参考沈括的结论在于：

根据不同自身特点选择适当方法，如选择弓弩退敌的前提条件是因为我方机动性不如对方，而对方的机动性又让我们难以抵御。

根据不同情况搭配使用，在不同射程选择不同远程攻击方式。

不强调二者优劣对比，而强调二者搭配互补。

具体带到设计产业当中，我认为可以归纳为：

根据制造产业在我国发展尚处于起步阶段，机动性落后，应大力强调其中设计成分的比重，增强灵活性，同时自主知识产权（也就是常说的中国制造到中国创造）。用设计来带动产业，开拓市场，巩固国有产品地位，不被外来产品强大的机动性冲垮。

结合具体市场分类的具体情况，i)尤其在技术壁垒较小行业普遍水平相差不多的市场当中可以用自由设计师强烈的个人风格和设计符号的传承来制造差异性，打造卖点。ii)在专业程度比较高的竞争市场中，尽量以规范化的设计模式作为设计行而有效的保证，既保证专业市场的投放准确，又保障整体项目进度与其他部门的一致性。iii)在中小企业自身的发展上，依靠拉拢自由设计师为主，成本低，效益直接。iiii)在中型企业向大型企业发展过程当中发展内部设计部实力为主，同时提高和自由设计师的合作程度，选择一些知名度较高具有市场号召力，或者媒体知名度的自由设计师作为发展互利。

不强调自由设计师和设计部门之间的优劣，而是强调期间的合作。i)首先自由设计师应当尽力配合设计部门的日程规划，力求在时限内完成任务。ii)设计部门尽量迁就设计师的进度，尤其在具体设计作品上不能用部门的标准去筛选，而是用品牌的形象去包容，只要能够被品牌形象所包容，便是能够接受的，而不一定非要符合该部门自身的要求，或者设计总监的个人审美趣味，因为毕竟选择和自由设计师合作很大程度上一方面是为了产品的个性化发展，另外也给双方带来互相值得借鉴的促进。iii)同时上升到中国市场的特殊性上，很大程度上具有着强烈的个性化消费需求，甚至“不用东西好，就要不一样”，尤其伴随着众多的独生子女尤其是90后乃至更后，一方面家庭的经济能力不断增长，一方面对于孩子的消费投入不断增加，这种“盲目”的个性化消费会在各个领域得到体现。iiii)再者说来，中国人的民族性当中本身有着其他文化当中所不具备的强烈包容性认知，因此是否是大品牌在中国人眼里不要想西方标准下的是否有自身独特的符号化语言，很大程度上也取决与自身的包容性，有句古话说得妙——“有容乃大”。

一则笑话，一个猜想

最近一个朋友看我新修改的头像后说和李敖年轻的时候很想，不敢妄比名人，但是李敖的文章和见识一直让我佩服得很，在读李敖《给谈中西文化的人看看病》一文中有如下片段对我触动至深：

“我们不肯睁开眼睛看看，看看人家在辛辛苦苦夜以继日的做什么？人家已经迈向理智的爱国主义（patriotism of reflection）了，我们却还在“事君以忠”观念上兜圈子；人家已经对社会人类学（social anthropology）都不满意了，我们却还在“天理”、“气运”、“太极图”上翻觔头；人家论自由与权利的大书已经出了几百本了，我们却还高谈大学中的“絜矩之道”！我们再回过头来，看看我们两千年来做了些什么？我们喊了两千年“选贤与能”了，可是我们没有研究出来一种合理的投票法；我们喊了两千年“幼有所长”了，可是我们没有一所像样的育幼院；我们喊了两千年“不必藏于己”了，可是我们屯积居奇的好商比谁都多；我们祭了两千年的孔子，可是孔子的后人却变成了问题儿童与考试专家。这些数不尽的冰冷事实难道还不能使我们醒醒吗？难道我们还要喊口号过日子吗？”

如今我们有很多同学在毕业后都选择了留学，欧洲，澳洲，美国都有去的，但是平均来讲去美国的质量最高，这是大家所公认的。回顾前文我们就在想从举孝廉，到八股文，中国人说了两千年选贤任能好像没什么结果，美国人一百年之内建立起得这些大学再加上一个GRE基本上就把人才都选走了，虽然是开玩笑，不过作为国人玩笑之后多少还是有些心酸。但愿设计产业能够建立起自己的态度和尺度吧。

对比过自由设计师和设计部门之后，希望无论择业者，还是从业者都会有些相应的收获。但是在这里不禁要猜想，如果自由设计师相当于弓，涉及部门相当于弩，那什么才是日后必将代替它们的热兵器呢？谁才是“火枪”？

我认为现在断言谁是火枪为时尚早，大家都需要观察，行业还需要发展。但是有一点比较明确，要有火枪，先得有火药。

而火药的成分不过是我们熟知的“一硝二磺三木炭”一由硝石，硫磺和木炭按照一定比例混合而成，另外根据枪用和炮用调整木炭的混合比例。因此我认为推动设计发展的“火药”必定是建立在一个学科混合的基础上的，不仅要涵盖艺术，商业，更重要的是社会伦理学，人类学这些关于社会模式和人类内在的学科知识应当在设计学科中的摄入。设计最终说到底是给人用的，不了解人的人怎么能够设计出好的产品？

就像在斯堪的纳维亚具有特色的以用户为中心的设计（User-centered Design），或者叫参与型设计(participate design)那样，应当肯定的不光是产业的价值，设计品作为“物”的价值，更重要的是“人”的价值。最直接的就是我们的“用户”的价值。

“爱”用户的设计师才是好设计师。

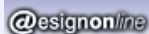
甚至应当是参与到设计流程中的每一个人的价值，无论是组装工人，工程师，部门设计师，自由设计师，还有销售者，最终用户乃至客服人员，设计品就像一个小生命一样在社会中传递着自身的价值，我们但愿他所能够传递的是积极的价值，让每一个“参与者”能够更热爱自己的生活，这不是空话，这才是设计的意义所在。

相关链接

» None.

责任编辑: dolcn

设计在线链接代码



正式启用CNNIC官方中文域名
设计在线.CN; 設計在線.CN; 设计在线.中国

@ 1997-2008 DesignOnLine

[关于我们](#) | [豁免条例](#) | [广告赞助](#) | [网站地图](#) | [活动支持](#) | [友好同盟](#) | [返回首页](#)