

September 2014

Dimensions Opened through the Intermediacy between Man and Objects: On the Philosophical Foundations of Design Studies

Xingming Wu

Follow this and additional works at: <https://tsla.researchcommons.org/journal>



Part of the [Chinese Studies Commons](#)

Recommended Citation

Wu, Xingming. 2014. "Dimensions Opened through the Intermediacy between Man and Objects: On the Philosophical Foundations of Design Studies." *Theoretical Studies in Literature and Art* 34, (5): pp.6-15.
<https://tsla.researchcommons.org/journal/vol34/iss5/5>

This Research Article is brought to you for free and open access by Theoretical Studies in Literature and Art. It has been accepted for inclusion by an authorized editor of Theoretical Studies in Literature and Art.

“物与艺术”专题主持人语 GUEST EDITOR'S INTRODUCTION

吴兴明
Wu Xingming

本组四篇文章均围绕“艺术与物”的关系而展开。《人与物居间性展开的几个维度》论设计的哲学基础,《论施坦伯格的约翰赏析》分析前卫艺术研究中由于对物性研究的误解而产生的难以自圆其说的阐释,《从现代艺术到后现代艺术:以物性为中心的范式转型》勾勒物的凸显在现当代艺术中的根本意义,最后一篇《如何理解装置艺术》则是从物性的角度切入对装置艺术特殊性的研究。

西人上世纪晚期即有关于文化、设计研究的“物转向”之说,但是本组文章没有取文化研究微观政治学分析的路数,而是力求尊重一个世纪艺术领域物感凸显的事实,从感性现代性自我确证的角度揭示物性凸显背后纵深的时代根源。这也就决定了,我们选择的立场与拘于门类艺术媒介规定性的弗雷德的立场恰恰相反。

人与物居间性展开的几个维度 ——简论设计研究的哲学基础

吴兴明

摘要:虽然系统独立的设计理论尚不成熟,但是人与物居间性展开的诸维度仍然构成了我们分析打量设计的思想视野。以此为根据,可以形成在实用功能之外的三个思想维度:物美学、设计伦理学和设计政治学。由此三个维度再加上实用价值所综合形成的价值坐标,这就是我们在当前时代应当持有的考察设计的规范性基础。

关键词:设计; 规范性基础; 物美学; 设计伦理学; 设计政治学

作者简介:吴兴明,四川大学文学与新闻学院教授,主要从事文艺理论研究。

Title: Dimensions Opened Through the Intermediacy Between Man and Objects: On the Philosophical Foundations of Design Studies

Abstract: Although design theory is still developing its system, the dimensions opened through the immediacy between man and objects can already provide us a horizon for looking at and analyzing design. The three dimensions besides the practical function include the aesthetics of objects, design ethics and design politics. These three dimensions form the value system can be the normative foundations for examining contemporary design.

Key words: design; normative foundations; the aesthetics of objects; design ethics; design politics

Author: Wu Xingming is a professor at the School of Literary Studies and Journalism, Sichuan University (Chengdu 610064, China), with research focus on the theory of literature and art.

设计在当前时代的高歌猛进使设计基础理论的研究显得复杂而急迫。一方面,汹涌而来的人造物已经彻底地改变了人类的生存,另一方面,迄今仍没有一个系统独立的设计理论。一方面,设计为我们带来了一个多彩多姿的新世界,另一方面,生态危机、环境污染、生物体变异等实际上都是现代设计的结果。无数的例证说明,资本集团、消费社会与现代设计的结盟是当今世界诸多噩梦的罪魁祸首。我们不可能不要设计,但是同时如何规范设计乃至如何批判分析设计,迄今为止仍然缺乏基本的分析参照理论。理论家们极力追踪当前设计的新动向,力图描画出一个可以分析、规范设计行为的思想坐标,但设计无定向、无限度的高速发展使捕捉设计的诸理论常常来不及完善就已经被突破。设计就像一个百变的魔鬼,让企图掌握这个世界的理论家常常尴尬回避或者束手无策。设计本身并不神秘,它就是我们身边触手可见的一切器物的智力来源。它远不如海德格尔的“存在”那样虚玄,它甚至不是意识、物自体、人性那样的抽象之物,可是它似乎恰恰应了那句老话:离我们最近的东西在思想上离我们最远。

如果谈论系统的设计理论还为时太早,那么,可不可以先探讨一下设计的规范性基础?——这就是本文的缘起。因为无论怎么忽视理论,这一点都是必须的。因为如果没有一个在设计之上的总体性观照的思想视野——至少,如果没有可以批判、推动设计良性发展的规范性基础,我们真的不知道设计会把人类带往何方。

一、以西蒙为例:设计理论的困境

著名的赫尔伯特·西蒙说,设计是“创造人

造物的科学”(106),这是我见过的对设计最简洁的定义。西蒙的《人造物的科学》被认为是“产生了不可估量的影响”的“激发人们对设计科学进行讨论和研究的最基本的文本”(第亚尼5),可以说是关于一个统一的设计理论的最杰出的成果。西蒙说:

一门完整的设计科学是关于设计过程的学说体系,它是知识上硬性的、分析性的、部分可形式化的、部分经验性、可讲授的。(司马贺 105)

在西蒙看来,“这样一种设计科学不仅是可能的,而且现在已经真的出现了。它已经开始渗透到工程学院(主要是通过电脑科学和‘系统工程’程序)和商业学院(主要是通过管理科学)。”西蒙甚至宣称:“此时此刻,我们已经能够看到它的相当清晰的形状,由此出发,我们就能够预言,明日的工程院与物理系之间、明日的商学院与经济系和心理学系之间,究竟有哪些重要的不同”(司马贺 109)。

西蒙是如此自信,他所说的设计对象远远超出了我们一般所说的人工物品,是包括诸如社会、艺术、符号、科学、农场种植等等在内的一切“人工”领域。可是如果我们深究下去,就会发现西蒙的逻辑很难自圆其说。

首先是设计的广阔度和居间性。这是创建统一设计理论的根本困难之所在。对此,西蒙有充分的意识。《人造物的科学》一书的副标题就是“复杂性面面观”,他所谓人工物的“复杂性的系统”包括社会系统、生物系统、物质系统和符号系统。除了大自然的无机界,一切都已经包括在他

的“设计系统”之中。他在论述设计与人的关系的时候说:

人造世界恰恰就位于内部和外部环境之间的界面上,它关心的主要是通过使内部环境适应外部环境这一中心目标。那些关心人造物的人所要研究的,就是找到使手段适应环境的方法,而这一过程的关键就是设计本身。(西蒙 109)

设计是通联各个领域的居间活动。在社会、物质与符号之间,艺术、科学、自然与生活之间,经济、技术和心灵之间,内在世界与外部环境之间,设计是唯一聚集、通连各个界面并实现其界面转换的中介性活动。这意味着,设计是关涉领域最广阔的活动。由于这种广阔性、居间性,设计一直没有作为一个独立的研究领域被提上议事日程。在现代知识体系中,在知、情、意的划分之外没有设计单独的知识空间,并没有一个独立的认知性的设计的科学。尽管设计实际上包含了知、情、意三大领域的综合性运用和转换,但是它只能被打散、分割到诸如艺术、建筑、环境、工业制造等学科之中,去作为应用教育的附属物。长期以来,设计被看作是一种不登大雅之堂的实用性知识。“我们以往所知的多数(如果不是全部的话)设计和人造科学,在学术上都是软性的(具有弹性和灵活性)、直觉的、非正式的和食谱性(就像是边看食谱边烹调一样随意的)”(西蒙 108)。中国传统的设计知识,诸如《天工开物》、《营造法式》,一直都是工匠的操作术累积。在现代西方,虽然自工业革命以来设计早已成为显学,但是相比于其他种种学科,一种有影响力的、统一的设计理论并未产生。

对一个几乎纳入并包括了人类精神活动的各个领域和人类生活一切方面的巨大对象,统一设计理论的困难在于:无法形成一个总体的、有切实分类学根据的逻辑陈述。我们说什么似乎都是以偏概全。但是,研究的前提首先就是要确认研究的对象和范围,并要有一种超越其上的思想视野。同时,决定设计的参照因素不断变化,每次的参照因素都有所不同,这就是西蒙所说的设计的“权变性”(contingency)——它使统一的设计理论看

起来意义非常有限。这就是设计虽然重要但并无统一理论的逻辑根源。它使得设计虽然已经被无数次定义,但没有一种得到公认;虽然有种种从属于各门知识的二级设计学科,但设计究竟是一种什么样的学科仍然含混不清;虽然前赴后继的设计大师实际上已经彻底地改变了这个世界,但是全世界似乎都没有设计学博士;虽然今天设计对经济、文化、时代、人类发展的意义已经举世公认,但是是一些杰出的设计大师,包括国内的一些首屈一指的设计家,还是要拼命说自己是艺术家。设计的身份危机在于它无法获得一个分类学背景的准确定位。设计是科学吗?是技术吗?还是艺术?或者是包括科学、技术、艺术乃至其他经济人文因素融为一体的综合性实践活动?如果是综合性的活动,那么对这样的活动总体,我们该用什么样的理论来描述呢?是行为理论、社会理论、企业管理学、经济学理论还是西蒙所说的统筹学、系统论?这就决定了,即使我们抱着对科学最宽泛的理解,也会对西蒙的说法感到迟疑,因为哪怕我们把设计勾勒为一个含义最宽泛的学科,也会远远延伸到科学之外——比如艺术设计,比如设计通过物序和人际秩序的塑形而楔入的社会体制机制和意义机制,甚至包括物序的伦理、经济—市场无穷无尽的变动性要求等等。

西蒙所谓“设计科学”的实际内容是对如何展开设计行为的知识总结。他根据设计作为一种精神活动的要素、程序、操作模型和评价方法将设计行为的展开归结为6个层次:1)寻找设计的逻辑;2)通过手段—目标的分析确定目标和解决问题的步骤;3)设计“最小消耗”的资源分配;4)从设计—生产—检验到再修改选择的过程;5)设计中的替代(代理);6)设计的评估与理论总结(西蒙 110-28)。西蒙的方式是将设计理论做成对一些当代设计操作术的经验总结,即一种操作模块、操作规程意义上的“科学”。这使西蒙更深地陷入了理论混乱和科学主义的泥潭。第一,他混淆了设计理论和设计行为之间的质性差异。一种设计行为理论的研究或许可以向科学的方向努力,但设计活动本身因为居间性实践的缘故,无法被看成是科学。就像电影理论可以向科学努力,但是电影不能说是科学。第二,西蒙太相信数据程序和模块的力量,不惜因为比如作曲之类可以在电脑上操作,就把一切设计领域都视为计算

性操作的产物。尽管西蒙宣称他的理论可以适用于一切设计,但是对许多设计尤其是艺术设计而言,西蒙的模块只是讲到了一些众所周知的常识。他忽视了几乎对所有设计来说最关键的一环:作为断裂性飞跃或连续性思维中断的创造。我们很难想象,一个富于现代形式感的设计师仅通过这样的训练就可以培养出来。所谓电脑自动设计出动人的音乐更是痴人说梦。第三,最重要的是,在思想视野上西蒙的设计理论是科学主义的产物。如果仅仅分析那些急功近利的设计术本身的环节、模型和构成,我们就无法超越设计的局部性实践而去打量设计之于人类的整体意义。如果将包括社会世界、精神文化、农作耕种在内的整个人类生活都看成是科学系统设计的产物,我们就会从根本上漠视世界的开放性、不可预知性并剥夺社会多元参与、选择的自由。这将是科学系统对生活世界真正彻底的殖民化。如此,世界就会以一种总体系统的理性强制去取代公民个体自由选择的权利,取代对设计师和全社会的作为参与主体的“设计的良知”的呼唤和培养,并最终取消阿切惠斯(Hans Achterhuis)所说的“人造物的道德”(morality of artifacts)问题。在那些具体模块的操作摆弄中,我们看不到更纵深的思想视野的关联性敞开。这也几乎是国内外一些设计理论和教材的通病。

二、设计中人与物居间性展开的三个维度

实际上,不管是设计本身的广阔关涉度,还是今天已病入膏肓的生态危机、现代性危机都表明,设计绝不能够仅仅是科学,而是必须将自然、社会、文化、人类的生存前景等一体性纳入其中的综合性创造。换言之,作为现代生产之一往无前的智力发动机,在设计背后的智力坐标决不能只要科学,而是要有文化、思想和良知——借用存在主义者的话,要有对人类生存价值及其前途的考量,尤其是在所谓“技术的批判理论”(critical theory of technology)已经有深度展开的当代语境下。

由于设计活动的广阔性、居间性和分类学基础的缺乏,目前在短期之内要设想一个独立的通用设计理论还很困难。那么,在此种情形下,我们该如何打量设计呢?本文认为,统一设计理论的

不成熟,并不妨碍我们将设计作为一种人类独特的生存活动来打量。设计所关涉的基本要素是人与物,是生成着的人与物的居间性展开。在这一独特的视野下,我们是可以深度思考设计的。从现象学的观点看,研究人与物的关系就是观察“物”以何种方式被给予,但是在设计中,“物”并不是静观地被给予,相反,它开启和建立物被给予的方式。一个条桌或方桌再加上方位的习俗,比如中国人通行的“坐北朝南”,围坐者之间就有了等级秩序,可是一张圆桌则不同,“一张圆桌并没有‘头儿’,它带给围坐其周边的人以平等的地位”(Verbeek 207)。因此,设计之于物并不是现成的被给予,而是行动着的人与物的关系的打开和建立。这就决定了,人与物居间性的研究实际上就是人与物居间性展开的维度研究,这些不同的维度延伸于人际、社会、交换、生存,延伸为时间和文化,延伸为海德格尔所说的世界性——本文认为,这就是我们打量一切设计得以可能的思想视野。

那么,人与物的居间性展开究竟有哪几个维度呢?

首先是一个打量物的总体性视野。我们知道,在现代思想史上,这一视野最初是从海德格尔奠基的,他对物的研究首先为诸维度的考察奠定了一个整体的存在论视野:

物是从世界之映射游戏的环化中生成、发生的。唯当——也许是突兀地——世界作为世界而世界化(Welt als Welt weltet),圆环才闪烁生辉;而天、地、神、人的环化从这个圆环中脱颖而出,进入其纯一性的柔和之中。(1183)

在海德格尔看来,物不是一个孤离的片断,而是天地人神之“环化”结构中的一环。海氏将人与物的居间性展开概括为:“唯有作为终有一死者的人才栖居着通达作为世界的世界。唯从世界中结合自身者,终成一物”(1183)。因此物必然通向环化展开着的世界性。由此,打量物的视野就从自然物、有用性向存在性即生存、社会、神圣等世界性结构敞开。在此视野下,海德格尔将物所展开的维度分为三种:1)现代科学技术下的“促逼”之物;2)作为居留于天地人神“四重整体”中的被

看护之物,比如传统的农作与培植;3)作为居于天地人神“四重整体”中的被“建立”(筑造)的物,比如传统时代广义的建筑和设计。此一物在“居”的意义上同时意味着人的生存,意味着时间和开放的未来。海德格尔理论的关键在于,他通过“世界性”,揭示了技术、设计的存在尺度。正是基于这一尺度,我们才能看到现代技术的僭妄:现代技术对物的有用性的强力“促逼”打破了天地人神的自由嬉戏即世界结构的平衡,让技术这一摄取有用性的维度片面地突进并遮蔽了其他维度。这就是海德格尔所说的诸神隐匿而人道僭妄的时代。

海氏之后,不同的理论家对物的诸维度及其关系的研究有如下纵深的展开:

第一,物的社会—符号性维度。这一维度的突破性探索从巴塔耶、列斐伏尔、罗兰·巴特到波德里亚早期,演变为现代消费社会理论的基础。实际上,只要一提出物的社会—符号性维度,就已经意味着两个维度之间的区分:物的功能—技术维度与社会—符号性维度。在此,波德里亚的突出贡献是强有力地地区别了功能—技术物与物符码维度的差异。技术物所对应的是物的功能系统。技术哲学家西蒙顿曾以气缸为例说明物的体系结构,他说在当代研发的气缸里,由于在能量交换的过程中每一个重要零件都和其他零件紧紧相扣,使得每一个零件都无可取代,比如汽缸盖以其形式及金属材质和其他爆炸循环的元素相互作用,制造出火花塞电极所需要的温度;而反过来,由此产生出来的温度又作用到点火及整个爆炸过程。整个工业世界就是这样由功能—技术所构成。波德里亚指出,西蒙顿的分析只是涉及了功能物的维度。“科技向我们诉说物的一部严谨历史,其中,功能的冲突在更广阔的结构中得到辩证性的解决。每一系统演变朝向一个更好的整合”(布西亚4)。科技就是实用功能的系统解决。由此,西蒙顿和波德里亚实际上已揭示了物的功用—技术维度的基本内涵。

但是,如果我们认为仅用物的技术—功能体系“便足以完全说尽真实物品构成的世界”,那就“只是一个梦想”。功能解释“会马上在物品真实生活中的心理学和社会现实上遇到困难,因为后者在物品的感官物质性之外,形成了一个有约束性的整体,并使得科技体系的合理—一致性持续受

到改变和干扰”(布西亚6)。在实际生活中,波德里亚说:

我们的实用物品都参与到一到数个结构性元素,走向一个二次度的意义构成,逃离技术体系,走向文化体系[……]

更有甚者,形式和技术的引申义(connotation)还会增益功能上的不和谐,也就是整个需要体系——社会化或潜意识的需要、文化或实用的需要——一整个生活体验的非本质(inessentiell)体系反过来影响技术的本质(essentiell)体系,并损害了物品的客观身份。(布西亚6)

因此:

如果我们排除纯粹的技术物品,[……]我们便可观察到两个层次:客观本义(denotation)和引申义(connotation)层次,透过后者,物品被心理能量所投注、被商业化、个性化、进入使用,也进入了文化意义[……](布西亚7)

功能物是世界结构的物质性基础,这是物的“客观本义”,而它的“文化意义”则是属于物的政治、文化、美学——简言之,社会、人际的意义关系范畴,是“一个二次度的意义构成”。在波德里亚看来,这正是物组建成消费社会体制的秘密:诸物围绕日常生活的家居、交往、休闲、运动等结成生活“空间”,组成一种可自主选择 and 自由调节的情调、氛围,进入模板化组合的“氛围的游戏”;通过古物、艺术品、珠宝、圣像、手稿等等成为身份卓越的“物质性记号”,组成一个“私人帝国主义”之流行时髦中的“超卓的领域”,从而承担起拥有者自我突出的标志性记号功能。由此,物品组合最终发展成为一种新的社会地位(social standing)的能指,组成一个巨大的符号系统并操纵着社会全体向着更高社会地位的模范团体攀升。因此,在消费社会,物变成了波德里亚所说的另一种物:物符码(object-sign)。关于波氏所述的物符码如何形成消费社会的符号—体制机制已众所周知,此不

赘述。同时,他对消费社会物序建构的开放性和正义性、伦理性也存在着深重的误解。尽管如此,波氏早期的物理论毫无疑问为深入展开物的社会—符号维度的研究奠定了思想基础。

第二,物的感性—美学的维度。波氏早期的物理论可以看作是对海德格尔物的世界性维度的具体展开,他克服了海德格尔总体论的形而上学倾向,将对物的社会性维度的探索推进到消费社会符号系统的深度结构性解剖,由此,物的文化维度不再只是一种主观性,而是一种体制性的建构力量。但同时,波德里亚早期物理论的缺陷也非常明显:1)他对物的社会—文化维度的理解过于狭窄;2)他还从根本上遗漏了一个维度:直接物感的审美性维度,而这正是列维纳斯、利奥塔、梅洛-庞蒂等人——包括波德里亚本人晚期——的物理论和现代设计家们所关注的重点。

威廉·荷加斯的《美的分析》一直被认为是艺术设计学的奠基性著作,该书几乎全部是论物的形式:适应、多样、统一、线条、构型、明暗、色彩、姿态、动作。但是在列维纳斯看来,物的出场并不在于形式,而就是物本身。具有艺术感的物也不是天地人神之世界结构中的物,它就是赤裸裸的“物”。比如现代抽象艺术,它去除了任何再现和符号的因素,我们凝视这样的画,找不到任何可以做“意义理解”的缝隙或参照,而只能沉浸于画面的直接物感之中,从而“物”本身便从时空、世界中脱落出来。由于没有任何再现性和符号因素的理解参照,抽象艺术变成了纯粹的、赤裸裸的“物”:它就是那些纯粹的立方体、色块、色团。列维纳斯将这种物称之为“对世界的去形式化”。

诸物,作为一种被目光自设背景的普世秩序中的要素,已经无足轻重。一些裂缝从各个方向撕裂天地的连贯性,个体在它存在的赤裸(*mudité d'être*)中凸显出来。

这种对世界的去形式化(*déformati-on*)——也就是这种赤裸化的过程——在这种绘画对质料的表现中,以一种特别引人注目的方式实现了。事物表面连贯性的断裂,对断线的偏好,对透视和事物“真实”比例的蔑视,这些都宣告了对

几何曲线之延续性的反叛。在一个没有视阈的空间里,一些将其自身强加于我们的片断。一些碎块、立方体、平面、三角形摆脱了束缚,向我们迎面扑来,互相之间不经过过度。(列维纳斯 60-61)

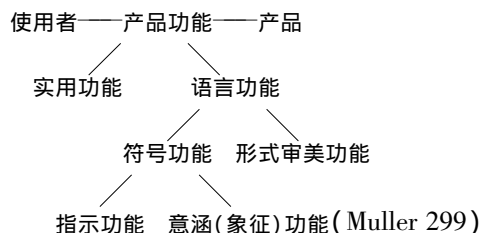
列维纳斯以惊人的敏感性揭示了另外一种人与物的深度存在性关连:在现代世界中物的“质料”的凸显,在建筑、服装、家具、生活景观和艺术中那些充满品质感的物,那些简约极简的物,那些击穿心物阻隔、让人感动的直接的物。在这些物中,人不是与“意义”(海德格尔所谓“世界结构的因缘联络”)打交道,而是与物本身相互交融和激荡,或者说物本身的质感变成了意义。列维纳斯说,“这是一些赤裸、单纯、绝对的元素,是存在之脓肿!”“在万物坠落在我们头上的过程中,它们证明了其作为物质客体的力量,而且似乎达到了其物质性的极点。尽管绘画中的形式从其本身看来是合理而光亮的,但绘画所实现的,却是它们的存在(*existence*)本身的‘自在’(*l'en-soi*)”(60-61)。它们在一种奇特的“无世界”的视野中显示为“存在那非形式的攒动(*grouillement informe*)。”“一切存在者(*être*),通过形式的光亮而指向我们的内部,而在这些形式的光亮背后——物质就是‘*il y a*’的事实本身”(列维纳斯 61)。这种物我们曾在许多现代设计大师和艺术家的作品中看到过。在这里,物就是本质,就是存在,就是艺术。列维纳斯要深度揭示的是人与物关系的本源状态和在世界化状态中人与物的阻隔:在现代性状态中人与物关系的另一面。自从物被看作理性的客体——看作符号、有用性、财富、资源、研究对象等等,物就变成了手段,物本身、物的自足性消失了,有意义的只是物的功效。所以不是在天地人神的世界结构中,恰恰相反,只有在“对世界的去形式化”即纯粹物的涌现中,人才有返回存在本源的希望。在此种状态下,人才能打破心物阻隔,向创造力的本源之域返回。列维纳斯的洞见揭示了世界的开放性之源:那是更深层、更根本意义上人与物的原始存在性关联,在艺术与生活中,它以打破世界性的方式源源不绝地产生世界的新质、异域和未来,让世界走向新生。

这就决定了,现代艺术的核心不是在文化构架下某种符号意义的追逐,而是原初物感的断裂

性呈现。艺术创造的核心不是某种形式的度量,而是内感觉活性物感的萌动,是物从身体深处的击中和涌现,就像洪荒进入这个世界。用利奥塔的话,在现代艺术中物的闯入是理性的他者,“是一个意识的陌生者,而非由意识来构成”,“它是离开意识、涣散意识的那种东西,是意识无法意识到的,甚至是意识必须忘掉才能构成自己的东西”(Lyotard 90)。显然,这才是真正的现代审美之域:物之审美或艺术的维度,是真正世界的开放性维度。同时,这也是现代新感性的自我创造和自我确证的维度,是审美和艺术之所以能够矫正现代性危机、实现创造力植入的至深根源。

在技术哲学中,功能、审美、符号三个维度实际上已成为考察设计的理论基础。在《设计中的秩序和意义》(Order and Meaning in Design, 2001)一书中,维姆·缪勒尔(Wim Muller)详审地分析了设计中的三个维度之间的关系。他把物的实用功能看作是物的第一级功能,物的社会—文化功能看作是第二级功能。社会文化功能即所谓语言符号功能。比如买一只游艇,并不仅仅是为了航海,它还要表示使用者的身份、情趣、生活喜好等等,在这一点上,缪勒尔与波德里亚的观点并无二致。他们都共同指出在传统社会、现代社会和后现代社会,设计的功能结构发生了重要的变迁。在传统社会,物的第二级功能是权力的象征,比如传统家庭以父权为核心的家居布置、中国古代对住宅规模形制的详细规定。波德里亚将此种文化功能物称之为“象征物”(object-symbol)。但是在现代社会,权力的象征性符号被抹去,而代之以实用功能为核心,此时的装饰被减到最少,产生了一种纯形式本身的美感,此谓之“形式跟随功能”(form follows function)。正是此一时期的设计,大规模凸显了现代设计对物的品质感、物感美本身的探索,决定了现代世界基本的生活景观。而在后现代时期,由于对千变万化的生活风格的强调,社会—文化功能得到极大的提升,又反过来形成了“形式跟随趣味”(form follows fun)的浪潮。各种风格的极端化发展,与强调形成了令人眼花缭乱的设计风潮。而实际上我们知道,后现代社会物品的审美形式与符号功能的凸显还基于一个更重要的社会经济运行的原理:在消费社会激烈经济竞争之下,社会购买动员的需要。由于全球化市场体制下的自由购买与大规模的产能过剩、

各类型产品的高度趋同,任何一种产品都要通过审美—符号的特异性将自己从众多同类产品中凸现出来,由此决定了趣味性在形式设计中的决定作用。同时,缪勒尔指出,设计物的实用功能也要靠物品的指示功能才能进入使用,比如一张椅子的形状要显示出它能够拿来坐,有方便于坐下、站起来的空间,这是设计物的实用指示功能。这样,物的符号功能就分为两个层次:身份显示即意涵功能(connotative)和实用指示功能(indicative)。而审美形式功能是与符号功能相对独立的功能。缪勒尔用图表显示如下:



三、人与物的交互性视野与设计规范性基础

实际上,功能、审美与社会—符号性维度已经涉及人与物的交互性问题。物从来就不是单方面地被利用,而是人与物的相互形塑和交互构成。因此,维贝克提出要在人与设计物之间“超越主客体”。人造物是我们遭遇世界的媒介,但是“作为媒介,它决不能仅仅看作是‘在主体和客体之间’,它是主体与客体交互组织的具体构成”(Verbeek 130)。“媒介是主体和客体具体组织关系的交互形塑”,它总是超出了主客关系本身。比如我戴一副眼镜,与没有带眼睛的世界是迥然不同的。没有这副眼镜,我不能弹钢琴,不能开车,字也写不好。因此,“我的世界和我存在的方式已经被眼镜深刻形塑了”(Verbeek 130)。

正是基于人与物的交互形塑,维贝克质疑了缪勒尔的图表。他认为,如图所示,缪勒尔是从符号学的角度去理解物的社会功能的,但是物形塑人与世界的实际展现要从后现象学(postphenomenological)的视野才能描述:

然而对物品,用符号学的方式和后现象学的方式考察是不同的。如上所

述,符号学的考察并没有凸显桌子的秩序对围坐者关系的形塑,它只是讲述了这些关系中存在的文化。但后现象学的视野却凸显了桌子如何形塑这种文化,因为它显示了桌子对围坐者之间究竟是平等的还是与“头儿”之间的关系的积极组建。(Verbeek 207)

所谓后现象学是去除了现象学的先验倾向而着眼于经验描述的现象学。一个符号学者对物的中介作用并无初始兴趣,他只是关心物品拥有者对物品的态度:他如何看待使用物品。而物品之成为身份的标志则是在与其他人使用物品的等级相比较中存在的。由此可见,“物品的第二或社会文化功能由其参照因素所组成”,但显然,“这并不是中介功能的角色”(Verbeek 208)。维贝克认为,为了形成关于物品中介作用的准确概念,不能将其视为所谓“第二功能”或社会文化功能的一种类型。“与确实可以准确表述为指意性或象征性功能的产品的符号特征相反,物品的中介性不能被设想为一种功能的手段。符号可以看做是某个目的的手段:一辆轿车不仅是交通工具,也表示人的身份;一只咖啡壶不仅生产咖啡,也表示一个人的情趣习性。可是物的中介,与其说是产品的功能,还不如说是其功能性的副产品(byproduct)”(Verbeek 208)。

“在完成其功能的过程中,产品比完成功能做得更多——它们形塑了人和世界之间的联系”(Verbeek 208)。只有当东道主出于某种餐饮文化而刻意选择“平等的”或“有权威的”的桌子来表达某种意图的时候,桌子对客人之间关系的组织才可以描述为某种目的的手段。但是描述一张桌子怎样中介餐饮文化,关键不是描述其功能,而是描述基于其功能性基础而发生的一种现象:桌子将人们组合进吃饭活动中,从而使一种存在的经验成为可能——从座位上桌子中介了围坐者之间的关系。因此,维贝克强调,“中介并不是发生在产品的第二功能或社会文化功能领域,而是在更原初的功能或物质性作用领域”(Verbeek 208)。“物的中介不是以语言的方式而是以物质的方式来形塑人与世界的关系”(Verbeek 209)。同一棵树在显微镜下观察与太阳镜中观看产生不同的解释,部分是因为解释的框架不同,但部分也

是因为感觉接触的方式不同。比如行人当看见一个飞快抛来的物体时停下来,他完全是出于一个具体情境中的本能反应,在瞬间的感觉状态中完成了动作——显然,飞来的物体不是符号,飞来物的作用也不是社会性、文化性的。行人的理解力和动作是与现实感觉紧密相关的。因此与此相应,“这样的中介也不是发生在解释的水平上,而是发生在感觉的水平上(a sensorial level)”(Verbeek 209)。我们用直接的物感觉与世界打交道。

物与人的关联是物质性的形塑——显然,这样一种对物与人在物质性原初层面关系维度的揭示极其重要。长期以来,我们的设计研究都主要是在实用功能与社会文化功能两个层面展开,符号学是我们研究物的社会文化维度的基本方法。但物质性形塑的中介作用显示,物形塑人存在世界的作用不同于符号示意,它在符号学的视野之外,甚至也不能被归结为文化,它比符号、文化的维度更基础。在这个意义上,物既是他者,又是人存在的根据和构成,它既外在于世界,又是人与社会、世界关系组织的具体形塑。我们既利用物、使用物,又被物所决定和操纵。物的形塑作用实际上体现在广义的物的功能的所有维度中:在审美中,陌生物进入精神的创造力激发形塑了生活世界的景观、品质和生存感觉的构成;在实用功能中,人造物决定了人的生活方式和对生活时空的塑造;在社会中,人造物序具有对人际秩序的构型、塑造以及对促进社会解放、物的解放与人的自由的巨大作用——这些都决定了,必须超越主客体而在人与物交互形塑的视野当中,才能够真正描述物与人的居间性展开。

那么,对设计而言,描述物的中介形塑究竟为我们提供了什么呢?答曰:它在对人与物关系的正确揭示下显示了设计所迫切需要的规范性基础。具体地说,在技术的层面它显示出人与物的本源关系及其危机,这里有提出设计伦理学的根据;在审美的层面,它显示出物作为感性世界的广阔范围,这里有提出物美学的根据;在社会—符号的层面,它显示物序结构与社会自由的关系问题,这里有提出设计的政治或设计政治学的根据。而设计的伦理学、物美学、设计政治学共同呈现出一个前景:人类在没有统一的设计学或在所谓设计的科学尚不成熟的条件下,仍然可以超越科学主义或实利主义而对汹涌而来的设计风潮做出深刻

的人文反思和价值评判。

设计伦理学可以在宏观和微观两个层面展开。宏观而言,后现象学视野关注技术设计对生态、人类生存环境的整体的形塑和影响,这远远不只包括限制杀伤性武器、核电站、动物植物保护等内容,还包括节能、环保、无碳、节约资源等。由于今天地球的物变态归根到底是来源于人对物的设计、操弄以及为使用而开展的强制性开发,如今,一系列人与自然关系的危机已经积聚、演化为物质变——生态、环境、土地污染、空气污染、水污染以及转基因和生物体变异。由于全球性物变态的升级,今天,物与人的关系已经发生敌对性的转变。当此之际,可以说考虑设计对生态、人类生存环境的影响已经成为所谓设计良知的首要内容。对物的看护已上升为对所有设计者的首要道德要求。在晚期波德里亚看来,在克服现代性危机的种种方位中,唯有物才是打破无所不在的理性、无所不在的意义统治的希望之所在。“物是一个无法溶解的谜,因为它不是它自己,也不知道它自己”(Baudrillard 172)。它既没有目的,也没有意义,既不是主体,也不是客体,既没有表象,也没有深度。物就是一个大写的他者。在当前语境下,物本身已经成为一个有希望翻转主客体关系的诱惑。设计的任务首要的不是在物中寻找诗意,而是要看护非人性的物和保护物的非人非世界性。

在微观的层面,设计必须具体而微地考量产品使用、操作过程中与生命安全、舒适感等等的交互影响。正如阿切惠斯对轿车保险带设计的分析,开车如果不栓保险带车子就发不燃或者就发出让人讨厌的嘟嘟声,这是一个典型的人车互动的案例。实际上自发明以来,这一富于道德性的设计已经挽救了无数人的生命。

物美学是维贝克力图在设计上用后现象学视野取代后现代设计文化研究的主要内容。在他看来,由于后现代风潮对产品差异性、独特风格的强调,所谓的艺术设计或“美学”已经极大地窄化了真正美学所包含的内容。美学已经变成了关于物的美丑的关注:一种仅仅局限于视觉感官性的研究。可是美学(Aesthetics)原本是来自古希腊词“aesthesis”,原意是“感觉的领悟”,因而美学应该定位于包括人与世界之间的所有感觉联系,简言之即整个感性世界的感知互动领域。这样,物美

学就包括了物对于人与其世界关系形塑的所有方面,它不仅关涉视觉,也关涉听觉、触觉以及整个身体、氛围等等的调节与互动。而在本文看来,在今天设计的物美学维度更重要的是还担负着在整个生活世界抵抗系统理性统治、实现现代性分化的解分化使命。后现代世界无处不在的审美性渗透实际上已成为生活处处软化、转移、和解理性强制的重要力量。

设计政治学是关注设计延伸于人际的结构性关系调节。前述方桌和圆桌对人际平等与否的调节显然是政治性的。国内一些县政府、法院大楼的夸张和飞扬跋扈、动车座位的刻板、学生食堂的粗糙、住院病房的等级等等都是政治性的。设计政治学考量的是设计之于人际结构性关系的形塑和影响。自远古以来,物品的设计就一直不仅是审美性、道德性的,尤其是政治性的。所有人对人的监管、强制、压迫其实都是通过物的中介来实现的,物的系统实际上形塑和对应着整个社会的严密等级秩序。在此意义上,人的自由首先是社会物序的开放和自由,甚至可以说,人类社会最终解放的标志就是物序的解放和自由。比如当代西方,在政治上已经是一个权利约法下的公民社会,自由和权利平等已经是系列政治法律体制的基本内涵,但是严重的贫富分化仍然导致了牢不可破的等级物序。物序的解放比政治的解放更迟缓和艰难。由于现代社会体制,等级身份的政治垄断和强制已经被取消——它体现在设计上就是传统强制性等级符号系统的解体和实用设计的大规模兴起。但是按波德里亚的分析,一种新的等级物序——物符码系统的统治又在消费社会呈现。因此,在消费社会背景下,如何协调两种追求——既追求普遍物序的开放和自由,又追求产品质量的提高成了摆在当代思想界面前的难题。买东西,我们总是要求更好,然而物与物之间,只要形成系统,就必然出现好和不好的差异,而一个有序的市场经济必然会形成物品等级的系统编码,否则市场的价格体系就会崩溃。这样的悖谬人类如何走出?这是笔者现在仍未想清楚的——或者它干脆就是一个无解的难题?

总之,联系本文的前后讨论,人与物居间性展开的诸维度实际上已经敞开了我们深度批判、思考现代设计的规范性基础。人与物相互形塑的展

现为我们确认此规范性基础提供了现象学根据。依据于此,一种超越科学主义的、批判的现代设计理论将不会为期太远。

引用作品 [Works Cited]

尚·布西亚:《物体系》,林志明译。上海:上海人民出版社 2001 年。

[Baudrillard, Jean. *The System of Objects*. Trans. Lin Zhiming. Shanghai: Shanghai People's Press, 2001.]

Baudrillard, Jean. *The Transparency of Evil*. Trans. James Benedict. London and New York: Verso, 1993.

马克·第亚尼:“非物质性主导”,《非物质社会——后工业社会的设计、文化与技术》,马克·第亚尼编著,滕守尧译。成都:四川人民出版社,1998 年。

[Diani, Marco. “Immateriality Takes Command.” *The Immaterial Society: Design, Culture and Technology in the Postmodern World*. Ed. Marco Diani. Trans. Teng Shouyao. Chengdu: Sichuan People's Press, 1998.]

海德格尔:“物”,《海德格尔选集》,孙周兴编选。北京:三联书店,1996 年。

[Heidegger, Martin. “Things.” *Selected Works of Martin Heidegger*. Ed and Trans. Sun Zhouxing. Beijing: SDX Joint Publishing Company, 1996.]

列维纳斯:《从存在到存在者》,吴惠仪译。南京:江苏教育出版社 2006 年。

[Lévinas, Emmanuel. *Existence and Existents*. Trans. Wu

Huiyi. Nanjing: Jiangsu Education Publishing House, 2004.]

Lyotard, Jean-François. *The Inhuman: Reflections on Time*. Trans. Geoffrey Bennington and Rachel Bowlby. Cambridge: Polity Press, 1991.

Muller, Wim. *Order and Meaning in Design*. Utrecht: Lemma, 2001.

赫伯特·西蒙:“设计科学:创造人造物的学问”,《非物质社会——后工业社会的设计、文化与技术》,马克·第亚尼编著,滕守尧译。成都:四川人民出版社,1998 年。

[Simon, Herbert. “Design: The Sciences of Making Creative the Artificial.” *The Immaterial Society: Design, Culture and Technology in the Postmodern World*. Ed. Marco Diani. Trans. Teng Shouyao. Chengdu: Sichuan People's Press, 1998.]

司马贺:《人工科学:复杂性面面观》,武夷山译。上海:上海科技教育出版社 2004 年。

[Simon, Herbert. *The Sciences of the Artificial*. Trans. Wu Yishan. Shanghai: Shanghai Scientific & Technological Education Publishing House, 2004.]

Verbeek, Peter-paul. *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency and Design*. Trans. Robert P. Crease. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 2000.

(责任编辑:王嘉军)