

November 2019

The Value of Fiction: The Aesthetic Politics of Speculative Design and a Future Poetics

Li Zhang

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



Part of the [Chinese Studies Commons](#)

Recommended Citation

Zhang, Li. 2019. "The Value of Fiction: The Aesthetic Politics of Speculative Design and a Future Poetics." *Theoretical Studies in Literature and Art* 39, (6): pp.152-160. <https://tsla.researchcommons.org/journal/vol39/iss6/19>

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.

虚构的价值：思辨设计的美学政治与未来诗学

张 黎

摘要：在智能技术逐渐渗透到媒介社会每个毛孔的今天，“未来学”成为各个学科的显学之一。结合法国哲学家朗西埃的美学政治理论，论述思辨设计如何以虚构的方式对观众的可感性进行分配并制造出歧感，从而保留进一步想象与反思的空间，维持其作为未来诗学的活性。作为当今最具批判性的跨媒体实践，思辨设计以“如果……会……”的思想实验，凭借物理道具及其虚构美学，对新兴技术的副作用进行谨慎推论，从而使人们跳出“以消费为元逻辑的脚本”，化被动消费者为具有能动性的行动主体。从西蒙的广义设计学来看，所有设计本质上都带有乌托邦属性，因为它总是以未来为参照致力于改造当下。思辨设计以未来为现在赋形，以平行世界反身观望现实世界，在技术乐观主义的主流意识形态当中冷静地反思技术的盲点。本着“智识平等”的观念，思辨设计只问不答，将决断的权力与行动的可能留给观众，思辨设计的虚构价值主要体现在其美学政治与未来诗学这两个方面。

关键词：思辨设计； 虚构； 道具美学； 歧感； 未来诗学

作者简介：张黎，艺术学博士，广东工业大学艺术与设计学院副教授，主要从事设计批评与设计理论研究。通讯地址：广东省广州市越秀区东风东路729号，邮政编码：510090。电子邮箱：pizzalice@qq.com 本文为国家社科基金艺术学项目“技术哲学视域下的设计新思潮研究”[项目编号：18BG119]的阶段性成果。

Title: The Value of Fiction: The Aesthetic Politics and Future Poetics of Speculative Design

Abstract: As AI technology permeates the media society of today, futurology has become one of the most notable topics among various disciplines. In reference to Jacques Rancière's aesthetic politics, this article discusses how speculative design distributes the audience's sensibility by means of fiction and creates Dissensus with props, so that the vigorousness of future poetics can be maintained. As today's most critical cross-media practice, speculative design, based on the thought experiment of "What-If," relies on props and their fictional aesthetics to deduce the side effects of emerging technologies. In this way, people can get away from the consumer-based logical script and turn themselves from passive consumers into active subjects. In Herbert Simon's view, designing is essentially utopian, for it always aims to transform the present in reference to the future. Speculative design shapes the present from the perspective of the future, reflects the real world based on paralleled worlds, and questions the blind spots of technology against technological optimism. Dedicated to an intellectual equality, speculative design raises questions without answering them and leaves the decision and possibility of action to the audience. In general, the fictional value of speculative design is embodied in its dimensions of aesthetic politics and future poetics.

Keywords: speculative design; fiction; prop aesthetics; Dissensus; future poetics

Author: Zhang Li, Ph. D., is an associate professor in School of Art and Design, Guangdong University of Technology. Her research focuses on design criticism and design theory. Address: 729 Dongfeng East Road, Yuexiu District, Guangzhou 510090, China. Email: pizzalice@qq.com This article is supported by the Art Studies Project of National Social Sciences Fund (18BG119).

引言

从20世纪开始,整个西方思想史都明显受到科学技术发展的主导影响,这一特征在当代新兴技术的现实之下持续发酵。当代科学技术的发展,因其程度和范围,已逐渐成为决定社会发展的重要因素,也决定着整个社会中人的文化活动和心态结构的发展方向,亦构成了新的意识形态体系。由交互与数字构成的新设计已成为当代人类的“根本性境遇”,思辨设计便在上述语境中展开。盲目的技术乐观主义已造成诸多困境,并引发了发端于20世纪90年代的设计反思。传统的设计价值观主要是“以商业为导向”,实践的是确认式设计(affirmative design),其目标在解决问题;新的、以技术反思为主旨的设计观念则主要突出“以社会为导向”,认为设计旨在发现问题并启发思考,思辨设计正是这类设计类型的典型。

当代三类主要的新兴技术分别是,机器人与物联网、3D打印与合成生物学以及基因组学与可穿戴技术。机器人与物联网,改变的是人与物的结合程度与方式;3D打印与合成生物学,革新了造物的物理成形过程与机制;基因组学与可穿戴技术,则深层次地颠覆了人、身体与技术的关系可能。所有技术应用实际上都体现了现世对人类生命的某种主流安排与集体决策。当技术似乎无所不能之时,人类如何与技术共存,人类之间如何相处,每一个人类个体又该如何自处,这些问题也成为当下最棘手的设计追问。信息与新兴技术时代产生了新的排除机制,越来越多不谙技术门道、被信息流甩出去的“新底层”被非公开地剥削,这种“隐秘的排除”已构成了这个时代霸权逻辑的基础。

当新兴技术还未从实验室走出,应用到市场之前,没有人知道其会造成的真正影响。尤其是那些日常生活将直接受这些技术影响的普通人,更是无法参与到技术影响力的讨论与决策当中。思辨设计一反主流的技术乐观主义,对新兴技术有可能产生的负面效应进行谨慎推演,并以设计的语言对其负面结果进行大胆想象与虚构呈现,让所有人,尤其是存在技术认知门槛的人,可以直观地看到、摸到、甚至尝到,一旦这些技术被应用到生活领域之后,会“实打实”地出现哪些意想不到的(负面)结果。

思辨设计师以虚构为媒,以想象力作为动能,借助虚构文学中构筑平行世界的方法,将可能的未来与替代性的世界观,“直观地”呈现在观众面前,要不要选择这种技术导致的未来状态,由观众自己决定。思辨设计采纳传统社会常见的“物”,邀请不谙技术的“门外汉”,以道具为媒,体验新技术的各种效应,从而使大众等狗重新掌握亚里士多德所谓的“话语”(Logos),拥有可以表达的说话能力(La Parole)。拉什(Scott Lash)曾在《信息批判》当中指出,全球信息秩序已经抹灭并吞噬了一切先验(transcendental)的事物,也就取消了传统批判理论得以生发的空间和对象,唯一的解决之道,便在信息本身(Lash 1)。依此逻辑,要对基于交互与数字的新设计进行批判,“坐而论道”已无可能,唯有以设计行动来操演(perform),“起而行之”。信息时代带来的“理性的困境”,让行动成为唯一有效的理解力。在一切被内在化(immanence)的信息状态中,思辨设计超越了纯理论的设计批评路数,以行动架构出对技术的批判,在将自身转变成另一种具有思辨性的批判技术之后,才能以此实现对新兴技术的批判。

思辨设计(speculative design)这一全新的设计概念由安东尼·邓恩(Anthony Dunne)与菲奥娜·雷比(Fiona Raby)在其著作《思辨一切:设计、虚构与社会梦想》中提出,主要继承了两人在20世纪90年代提出的“批判性设计(critical design)”^①。思辨设计与批判性设计的主要差异在于,各自在不同的时代所处的差异化的技术语境。批判性设计的技术语境是电子与数码技术,而思辨设计主要面临的是前文所述的三类新兴技术类型,新兴技术对于人类主体性境遇的挑战显然要更加棘手一些。

一、思辨设计的知识谱系

与自然科学处理的“确定问题(well-defined problem)”不同,设计以解决“未明确定义问题(ill-defined problem)或抗解问题(wicked problem)”为核心要务。面对“人工物、结构以及过程之间不断模糊的界限”的现实,思辨设计调和了艺术与设计、整合了工程与计算,跨越了政治行动与消费品,从改变人的观念入手,作为解构抗解问题的方式,化知识为行动力,一方面实现了20世纪70年代赫伯特·西蒙(Herbert Simon)建

构“人工事物科学”的初心;^②另一方面也呼应了理查德·布坎南(Richard Buchanan)关于设计作为当代修辞方式的观点,将传播信仰与催化行动作为设计内置的价值维度。^③

20世纪60年代,以意大利建筑师与设计师为主力的“反设计”(anti-design)和“激进设计”(radical design)以及斯堪的纳维亚设计师倡导的“参与式设计”(participatory design)是思辨设计思潮的主要历史源点,这些前卫的设计实践都主张:设计之物在实用之外还应启发人进行主动思考,探索设计的其他可能性,反对设计师“一言堂”的霸权。20世纪90年代开始,质疑商业作为单向度价值的概念性设计与批判性设计等相继出现,它们将设计作为研究(design as research)的媒介,在研究与实践中提出问题、建构新的话语或提炼出试验性的设计方法。

“批判性设计”的提出,作为反商业话语的典型设计类型,基本上明确了后十几年的设计思潮动向,具体包括:“争辩型设计”(design for debate)^④“反功能设计”(counter-functional)^⑤“设计虚构”(design fiction)^⑥“对抗性设计”(adversarial design)^⑦“商讨式设计”(discursive design)^⑧“设计未来展望”(futurescaping)^⑨“设计行动主义”(design activism)^⑩等。

正如现代主义设计被抽空了民主与理性的内核便干瘪为“国际主义”从而遭到了“后现代主义设计”的反扑一样,批判性设计由于其独树一帜的先锋意识与美学质感,在20多年的发展中从被接受到被追捧,也逐渐固定为某种视觉化的空泛能指,邓恩与雷比敏感地觉察到这一问题,率先站出来“革自己的命”,他们在2013年以“思辨设计”更新了“批判性设计”,可以说,思辨设计是新技术现实里批判性设计的当代存在。

从第一次到第三次工业革命以来,人类业已进入的智能时代还没有可参考的历史范本。目前的共识是,以商业资本为唯一逻辑的确认式设计,只是强化现状,无法真正为人类排忧解难,甚至很多问题也正是因为长期以来奉行确认式设计的单一话语所导致的。因此,以挑战各种刻板印象和解构所有“理所当然”和“常识”的思辨设计,凭借“前瞻性批评(prefigurative criticism)”的策略,将尚停留在实验室状态的新兴技术及其潜在的负面效应以虚构的方式具象化,让“不明真相”的大众

能够真切地体验到这类来自未来世界的技术应用,并能以五感具身地沉浸到这类技术导致的潜在反作用当中,从而反思当下世界与技术的现实关系,以此改变目前的行为方式,或许能避免思辨设计呈现的虚构未来落地为现实。

2018年底,中国科学家贺建奎高调宣布世界首例基因编辑婴儿诞生,一时间世界哗然。实际上,基因编辑技术早已在美国等发达国家成熟,这件事情首先发生在中国的原因,除了相关立法的滞后之外,还有一个重要原因是,民众对于基因编辑技术所可能导致的严重后果缺乏直观认知,因此在公众监督方面也相应缺位了。与此形成对比的是,国外因为思辨设计的普及,大众有机会近距离感受新兴技术应用的可能后果,对此类技术的副作用讨论与反思从未停止,较为有效地防止了未经审视的技术贸然进入应用阶段。如英国设计师阿吉·海恩斯(Agi Haines)从皇家艺术学院硕士毕业之后便一直从事思辨设计实践,其主题便是“人体的设计”。^⑪她以作品向世界发问,人们如何应对人类身体被当作一种日常物质的可能性,以及人们是否已经准备好接受人类身体的可塑性极限。不论是作为日常物质还是身体可塑性的可能,都依赖于目前人类业已掌握、但尚未市场化应用的生物与基因技术。由于其处理的主题与载体是被未来技术改造过的人类身体,因此其作品体现出了强烈的视觉震撼,通过这种视觉的不舒适感(歧感),引发人们深刻反思人类与新兴技术的现有以及未来关系。海恩斯的思辨实践为大众提供了近距离理解与感受新兴技术的可行方式,也让大众具备了参与讨论是否要接受这类技术落地的初步资质,至少他们在某种程度上可以想象,那些技术一旦被应用到现实,将会产生哪些后果。

二、批判性的思辨设计:以美学实践政治

工业革命之后出现的现代设计,从一开始便与美学问题捆绑在一起。约翰·拉斯金(John Ruskin)、威廉·莫里斯(William Morris)等人对19世纪后半叶新兴的机械生产力及其伴生的审美表示出强烈的厌恶与不满,从而催生了工艺美术运动(arts and crafts movement),并主张设计应该为普罗大众服务,然而使工艺美术运动希冀以自然主义与哥特式等中世纪美学,而不是拥抱机

器生产力为救赎之道,最终使其沦为了知识分子精英的乌托邦游戏。新的时代均需要新的美学形式,或曰时代精神,又曰“共同的新的质感”,在这一点上,文人、艺术家、设计师别无差异。与工艺美术运动等不同的是,思辨设计接受新兴技术的合理性及其进步性,在大胆勾勒技术新美学的同时,又谨慎推论并刻意放大技术的局限性与潜在危害,为的就是让“不明真相”的大众,能够提前认识到技术一旦获得自身发展逻辑之后的可怕后果。

现代意义的设计脱胎于艺术,但在工业革命的劳动分工机制下,两者却渐行渐远。然而,在当代新兴技术的时代里,在同一个政治理想——构筑民主社会的召唤下,艺术与设计又出现了互相靠近的趋势:艺术要借助设计与人之间更为实务的关系——以生活为蓝本,以行动为媒,发挥出感召力;设计则需要艺术在美学吸引力方面的优势,邀请更多人参与其中。思辨设计,在设计界遭人诟病的主要原因便是,“这是艺术,而不是设计!”然而,从美学政治(aesthetic politics)的角度来看,模糊了设计与艺术边界的思辨设计,更能够嫁接行动主义和另类美学的双重效应,这正是其优势所在。

在讨论艺术的美学质感与政治潜力等领域方面,法国当代哲学家朗西埃(Jacques Rancière)是一个重要人物。为何审美关乎政治?朗西埃认为,人们对于善恶的判断(政治),实际上与对美丑的分辨(艺术)别无二致,都属于一整套相互关联的价值层级系统,都有赖于同样特殊的识别机制。艺术家决定了哪些内容、以哪些方式、呈现到何种程度;政治家决定了哪些人的利益优先、哪些价值作为主流。在决定“可见”的同时,也就由此确定了“不可见”的内容。正是在这个意义上,诸如拉克劳(Ernesto Laclau)与墨菲(Chantal Mouffe)等后马克思主义学者的观点,政治无所谓共识,政治的源头与根基便在于“争胜性”(agonistic),即政治的本质即意味着永无“宁”日。在这个意义上,民主对于政治而言,总是缺席的,因为两者永远处于争胜与对抗的活态关系当中。在朗西埃看来,艺术是可感性分配的产物。换言之,真正的审美,一定要伴随着歧感的出现。这里的“歧感”,可以理解由思辨设计在颠覆了各种常识与惯性之后,用想象力与虚构手法,对新技术与未来生活的关系,营造出的“不习惯”与“陌生感”。朗西埃由此还界定了艺术的三种辨识体制

来论证上述观点,分别是:基于柏拉图观念、以教化民众为主旨的“影像的伦理体制”(the ethical regime of images)、基于亚里士多德理论的、以等级制为核心内容的“艺术的诗学/再现体制”(the representative/poetic regime of art)、以及基于现代性及其民主平等观念的“艺术的美学体制”(the aesthetic regime of art),只有采纳第三种辨识体制的艺术才是真正的艺术(蒋洪生 99)。

可见,思辨设计符合朗西埃提出的第三类艺术辨识体制,它由“虚”构“实”、由观众自主决定是否相信、是否改变,在此转变当中,思辨设计所做的外乎是“邀请观众去相信”(make-believe)(邓恩 雷比 95),而不是迫使观众必须相信,或给观众强迫灌输某种业已成形的“伦理教义”。因为,思辨设计师建构出的所谓“现实”,并不是“铁板一块”的存在,而是不同于当下世界的多重现实。由观众自由选择要相信哪些、在何种程度上相信、又该质疑哪些内容,以及为何质疑等,从而也便实践了朗西埃所谓的“可感性的再分配”。从朗西埃在美学、歧感、可感性分配等范畴内架构起的理论逻辑当中,真正的艺术,必然是美学的,也肯定是政治性的。在思辨设计的创造与审美过程中,歧感既是设计师的虚构目标,也是观众在参与审美活动时的直观结果。两种歧感或许有所差异,但并不重要,真正重要的是,思辨设计实现了民主与平等观念的审美实践。综上,思辨设计的批判性也在于,以美学实践了政治。

朗西埃以歧感定义美学政治的做法,与墨菲等人以争胜性作为政治固有属性的观念类似,后者认为协商或达成共识永远不可能实现民主,唯有保持抗争才是通达民主之途,这也是墨菲与拉克劳的“激进民主”^⑧的主要思路。朗西埃接着从政治性的角度定义了所谓的“批判性艺术”(critical art),“一种旨在建立起观众对支配机制的意识,从而将其转变为有意识改变世界的能动者艺术”(Aesthetics and Its Discontents 45)。批判性艺术的政治力量寄居在一种相互博弈的互动关系当中,必须要有争议、有异见,才能有对话、有价值的知识产出和行动实践。同理,思辨设计为了激活观众更多的思考活性,不仅悬置了常识及其干扰,还并置了各种异质性因素,比如要确保思辨设计有效性的做法,便是要维系虚构与现实之间存在的既辩证又对立的矛盾关系。这一点也被朗西埃视为“批判性

艺术”达成政治功效的典型手法之一。

与朗西埃类似,邓恩在1997年首先创建了“批判性设计”(critical design)一词,并在1999年出版的《赫兹故事》中对这一概念展开了讨论,“批判性设计采用思辨的方式,挑战狭隘的假设和先入之见,反思产品设计在日常生活中的角色”(邓恩 雷比 34)。挑战“狭隘的假设和先入之见”是思辨设计的批判性所在。关于设计的“狭隘假设”与“先入之见”主要包括:“设计一定要解决问题”“设计一定要对用户友好”“设计一定要促进消费”“新兴技术对设计一定百利而无害”等。正如邓恩与雷比在《思辨一切》中对于用户和观众等受众寄予了更高的期望:“我们作为公民,比我们作为设计师能发挥出更大的影响力。抗议和抵制仍然是表达立场最有效的方式。”(邓恩 雷比 37)通过思辨设计发挥出设计的通识教育价值,培养出可感性与辨别力更强的批判性受众,才是抵制被全球资本主义收编最有效的方式之一。

批判性设计与传统设计的不同之处在于,前者旨在提出问题、鼓励思考、做出假设、引发行动、激发辩论、提高意识、提供新鲜视角以及赋予灵感,并以理性方式进行娱乐,唯一不会“染指”的便是干涉观众自己决定的“可感性分配”机制,总是去提问“为什么不?”,以及“如果……会……(What-If)”,打破平衡并解构“表面”的和谐,让在原生系统中被匿名的部分重新得到被命名的机会。总而言之,让歧感出场便是批判性艺术与思辨设计的主要目标。思辨设计以批判性思维为基础,鼓励受众不要把事情视为理所当然,保持警醒和怀疑态度,总是质疑被给予的事物。

同理,批判性艺术除了要揭示审美活动中权力的支配机制及其矛盾之外,更重要的是,要敢于质疑自身的优势或力量,警醒自身不可避免的限制性,并拒绝对其自身效果进行规划。这样做的目的,是为了挑起争端(polemical),而不是为了达成共识(Dissensus 149)。一般而言,所谓艺术与设计的自身效果,不外乎以对大众的教化程度作为标准。然而,从艺术的美学体制来看,艺术与设计必须克制预设的、先验的、家长式的教化冲动,把解读艺术与设计的权力释放给观众,这时候的观众才能在开放、未完成的意义空间当中,主动地感受或制造出源源不断的歧感,经由这种歧感的审美,重新取回自由思辨的智识可能。

德国设计师贝尔恩德·霍芬嘉特纳(Bernd Hopfengärtner)的《信仰体系》(Belief Systems, 2009)^⑩便是基于大数据、人工智能等新兴技术的思辨设计。如果机器变得比人更了解人、如果算法结合大数据以及面部微表情识别变得能够比人类自身还敏感、更准确地察言观色会发生什么?设计师为新兴技术构成的未来世界虚构了六种场景,其中一个,当一位想买茶壶的女性走到机器跟前进行支付后,面前的屏幕上会闪过数百张茶壶产品的图片。这时,当其中一张图片出现后,画面便突然暂停了,因为这台机器通过阅读这位女性脸上的微表情和收集她的生物数据,比如血液流动速率、体温变化等,便确定了她真正心动的商品,由此为她决定了她想买的茶壶。在另一个场景中,一个人试图识别自己脸上的肌肉群及其功能,以便能更好地控制微表情,从而隐藏自己内心的真实感受,为了保护隐私,她自愿学习这种让她不再有人情味的新技能。

从某个角度来说,设计以人为本,设计要尽量实现用户友好(user-friendly),这被当代设计师不假思索地奉为“金科玉律”。但上述思辨设计引发的思考是,这些貌似实现了“以用户为中心”终极理想状态的设计,却让人不禁产生恐惧感,如果说基于大数据与人工智能等新兴技术的未来设计,真的变得如此懂「我」,能帮我做决策、帮我完美地伪装自我,那这个「我」存在的意义又是什么?如果说,在技术不断进步、不断具身化的未来当中,人不再需要为做决策而苦恼,不再担心会喜怒于色,那么生而为人乐趣又在哪里?所以说,设计师通过虚构的方式为大家讲述了一则关于技术、选择、人性的寓言故事,它预设了一种“危险的”未来,并提出问题:当技术真的无比智能之后,当人类与技术的边界不再能够被轻易区分、当两者的互动变得不着痕迹时,对于人类而言,到底是福还是祸?

由此可见,思辨设计的美学政治体现在,首先它从来不给观众预设某种封闭的结尾或唯一的答案,也不将自身局限于具有任何特定知识背景的观众群体。思辨设计以通俗易懂、具有玩具感的物理道具,对复杂科技进行了“降维”处理,将观看行为架设在匿名的隐形关系中,从而回到席勒所谓的“自由游戏”状态。思辨设计借助道具的玩具感及其含糊的意指性,使观众置于“What-If”的思想实验当中。在康德看来,游戏“无外在目

的”的美学经验,能够暂时悬置人的智识判断力,从而放大感觉的敏感性,也能够更加有助于可感性再分配的机制发生,从而触发“歧感”的产生。在思辨设计营造的虚构世界中,观众必须首先放下“成见”,让思维“辨”起来,主动思考诸如“如果(不/真)这样,那会怎样?”等问题。思辨设计关心的不是提供答案,而是提出问题,引发思考;热衷的不是预测未来,而是改变现实。思辨设计的虚构手法、物理道具以及另类美学既是为了搅动观众久被固化的思维定势,从而使可感性得到重新分配,也是为了震荡固有的审美规则,在观众的思考被激活之后,让其掌握选择下一步行动的自由,即是否以及如何用行动去调整“可见/不可见”的配比与构成,最终决定哪些未来才是大多数人合意的未来(preferably future)。借由虚构感十足的道具参与,政治的歧感性与美学的超然性,在思辨设计这一实践活动中实现了合一。

三、思辨设计的道具美学：可感性再分配与歧感制造

如前所述,美学之所以可以发挥出政治性,主要在于“可感性的分配”(distribution of the sensible),打破共识的平衡让“歧感”(Dissenus)显形。换言之美学的政治性在于使得“可见与不可见”的传统配置关系被打乱。因此,之前的不可见及其内在势能如何借由审美活动浮现出来,原本沉默的他者如何出现了抗拒同化的主体行动,高度虚构感的道具(props)如何以具有想象力的场景模拟出现实世界的荒谬与对抗,这些是思辨设计美学政治的效应所在。思辨设计的批判性价值在于,不断对所谓“共享的感受性机制”进行“搅局”,使之前不可见的变得可见,使不可说的变得可说,使不可感的变得可感。

要理解朗西埃的“歧感”,就必须首先接受其关于美学的定义:“美学”一词首先意味着连续性的崩解以及共识的断裂,某种感知模式一定对应某种意义机制之间的断裂,正是在这种“美学体制”之下,才有所谓的“歧感”(Dissensus),传统的认知模式与感知结果无法进行一一对应的顺畅匹配,“歧感是感官呈现及其意义理解方式之间的冲突,或者是几种感官制度和/或‘身体’之间的冲突”(Dissensus 139)。歧感处于政治的核心,因为从根

本上说,后者本身便是重新架构共同对象的活动,并为新的形式制定出新的意义解读方式,正如科比·巴哈德(Koby Barhad)2011年的作品,“这就是我:由一截毛发发育成猫王的小鼠模型「All That I Am」”。^④第一眼看到这个作品,观众很难分辨它到底是什么,陌生的美学体验扑面而来。实际上,设计师以此作品探讨的是“自我”概念的生产机制,尤其是当克隆已成为除了生物复制再生机制之外的最成熟的技术现实之下:只要DNA相同,是不是就意味着无数个相同的“我”可以被复制出来呢?

设计师首先在eBay购得了猫王生前的头发并进行了DNA测序,从而对猫王生前的能够反映“自我”属性的行为与性格进行分析,比如社交爱好、运动技能、饮食习惯等。另外,设计师还找到一家为科学实验提供小老鼠的实验室,该实验室具备专门定制具有遗传信息的、转基因克隆小鼠的技术。从技术可行性来看,通过DNA和克隆技术,便能制造出一只带有猫王基因的老鼠。当然,出于伦理考虑,这个项目只停留在构想阶段,然而思辨设计的典型状态便是这类处于构想阶段的作品。这里考察的重点是,这类作品利用了怎样的道具美学并如何营造出了观众的思辨困境,并导致了歧感的产生。

如设计师在个人网站的说明,“这是一项思辨设计作品,用于检视新兴遗传技术及其我们所做选择及其结果的日常文化互动。生命是否可能由通过一系列参数和事件实现量化?生命的哪些方面对于构成我们是谁具有决定性影响?模型会比现实本身更真实吗?购买二手商品是否会让某人具有获得另一个人遗传数据的合法权利?一只老鼠能成为猫王吗?是什么让我们相信它可以(或者不可以)?”设计师巴哈德创造了一个塔型空间,塔的各个笼子分别模拟并呈现了猫王人生的关键时刻。通过将小鼠模型暴露于与猫王类似的场景当中,该项目模拟了猫王特定的日常生活体验。其中一个笼子里有一面扭曲的镜子,突出表达一种虚假的自我感,呈现虚伪名利效应对个人自我认知的影响。另一个笼子里有一个倾斜的跑步机,克隆鼠一直在奔跑直到它最终掉下来,这一场景则象征着摇滚明星的死亡。

从该装置华丽、科幻又言简意赅的美学质感来看,它显然不是一件致力于满足某种需求或娱乐大众的商品,但它却以简单直白、近乎虚构的叙

事方式,勾勒出了DNA克隆技术、与生命、自我等抽象命题之间的可能关系。人们当然不会相信这只老鼠仅仅是因为拥有了猫王的DNA,便意味着它跟猫王本人拥有了相同的“自我”。然而,这件作品的歧感便在于,当将人类的DNA嫁接到动物身上之后产生的讽刺效果,以及即使DNA相同,但“自我”却千差万别的结果。这件作品也同时提出了进一步的思辨问题,即使逻辑上严谨、技术上可行,伦理上(将来也许会)允许,人类是否就拥有了再造生命的特权呢?巴哈德的作品通过如此荒谬与夸张的视觉语言以及虚构的提问方式,让大众对克隆这一既熟悉又不甚了解的技术有了重新的认识,观众从好奇开始,到产生疑惑,再到严肃反思,最后对到底是“什么构成那个「我」的本质”这一问题形成自己的思考:DNA构成了生物的“我”,但肯定不是“我”的全部;人类能接受克隆技术以怎样的姿态或何种程度介入我们的生命?除了人类的生命,其他生物的生命及其价值应如何判断?在克隆技术面前,“众生平等”会成为那个“喜人”的现实还是成为可怕的噩梦?

思辨设计使用的道具与影视道具类似,都是情节得以展开的工具,也是构成故事本身的重要元素。但与后者不同的是,思辨设计的道具价值并不在于以其吸引观众进入某种角色扮演,而是作为一个触媒(catalyst),邀请观众在心理与智识的层面,暂时悬置“怀疑”,自愿以道具与虚构的方式,参与到思想实验当中。道具在思辨设计中只是一个引发思考、质疑、反思,直至产生新的观念和可能性的“药引子”。思辨设计利用道具,在现实之外提供了一个非现实的平行世界,作为现世的替代性选择(alternative),有助于观众以此对现存的现实世界进行批判与反思。如果没有对比,没有思辨设计提供的这个替代性选择,“不识庐山真面目”的认知瓶颈则很难被打破。正如科幻理论家达科·苏文(Darko Suvin, 1979年)借用德国戏剧家、诗人贝托尔特·布莱希特(Bertolt Brecht)的“疏离效应”(alienation effect)重新界定了“认知抽离”(cognitive estrangement)这一概念一样,“认知抽离”是对虚构进行真实的描述。^⑤同理,思辨设计使用道具,为的是将人们从对现实的狭隘假设当中暂时地抽离出来,当偏见与常识性的假设被虚构感十足的道具所隔离,那么观众就能放松地进入到另一种、不同于现存世界的平行空间当中,并能反身对

于当下的那个现实进行质疑、批评与改良。

四、乌托邦思维与未来诗学

乌托邦或许是人们最了解的虚构世界。对于思辨设计而言,理想的乌托邦状态,理应结合了艺术、实践与社会理念。具体而言,乌托邦是“幻想,为和平和谐的人道世界而道德地设计,不被现实的人类心理学和社会可行性所限制”(Wright 5)。这正是因为在建构乌托邦或反乌托邦世界的过程中,想象力的批判潜能被充分释放了。虚构与乌托邦,两者才能相辅相成。思辨设计以虚构的方式,让乌托邦成为未来的雏形[或者反乌托邦成为去未来(defuturing)的原型],其未来诗学的活性才得以维持。正如历史的教训告诉我们,一旦乌托邦被(企图)落地为某种现实,往往会造成悲剧,尤其在政治领域,比如纳粹主义、法西斯主义等。因此,乌托邦的价值在于保持在一种永不落“实”的未完成状态。思辨设计以物理道具以及虚构美学制造出歧感,激活观众的质疑能力与批判精神,从而以“未来(反)乌托邦”作为参考,对如今所处的技术现实进行选择或改造。不论是乌托邦作为理想之境,还是以反乌托邦作为警醒之钟,思辨设计之所以有效的原因,恰好是在于它只提供某种“悬而未决”的样貌,最后的落实之权,全在观众是否以歧感审美的启发,付诸于行动或改造现实。杰姆逊也曾指出,只有始终对变化保持开放性的乌托邦冲动(Utopian impulse)才是乌托邦精神的最好注解,也才是实现未来诗学的重要保障(Jameson 11-13)。这里的未来诗学,指的是基于对未知与不确定性的尊重,维系未来世界的多种可能。思辨设计的未来诗学,主要体现在它以虚构的场景、刻意简化的道具、以及歧感的营造,呈现出关于新兴技术的某种未来的可能性,引发观众的主动介入,启动后者自身的可感性分配机制,完成以歧感为标志性输出的审美活动。但无论如何,思辨设计提出的问题是开放性的,答案却总是处于悬而未决、不置可否的状态。换言之,思辨设计对新兴技术负面作用的虚构方式并不是唯一的,只是以此呈现出多种可能的其中一种,至于要不要相信,要不要接受,要不要改变,都取决于观众自身。

对于思辨设计而言,当乌托邦作为一种催化

剂用来维持现实的可能性与理想的鲜活性时,才会呈现出更为有趣的层面。齐格蒙特·鲍曼(Zygmunt Bauman)睿智地指出了乌托邦思维的核心要义:“以生活应该是怎样(即想象中的生活是与已知现实生活不一样的、尤其是指比现实生活更好的、更让人想要的生活)的标准,去衡量生活现在是怎样,是对于人类而言具有决定性的本构特征。”(Sargent 114)赫伯特·西蒙(Herbert Simon)也曾指出,“凡是以想望情境为目标对现存情境进行的行动改造都是在搞设计”,从这一点来看,但凡设计,多少都带些乌托邦思维(111)。

从政治的可实现性来看,思辨设计以道具作为原型,也为大众实践了吉登斯(Giddens)所谓的“生活政治”(life-politics)提供了更为可行的途径,通过虚构的方式,有助于将人从麻木的世俗状态升维为“反思性存在”(reflective being)。吉登斯等人以为,传统政治与社会学旨在处理的“解放政治”已经在新技术的现实之下让位给了以微观生活选择及其伦理问题为主的“生活政治”,消费行为及其所购商品并不能构成风格,生活政治的实践才是生活风格的全部内容,也是现代人意义世界的主要来源。^⑥以思辨设计提供的道具操演(perform)生活政治,实际上道具本身的虚构美学并非重点,其主要价值在于能够提供一种与现实世界的暂时区隔。正如文学能够抚慰人心的机制一样,并不在于文学提供了一种现成的、触手可及的答案,而在于文学需要人们以想象力参与更多,才能进入那个由文学家勾勒出的虚构世界。这个虚构世界的框架,由文学家与思辨设计师建构,但具体叙事的完成,则有赖于读者与观众自己动脑和亲身参与。

结语：虚构的价值

真正的审美即政治实践,美学上的主动,也即意味着政治上的主动,政治问题的根本在于可感性分配,哪些东西能被看到,哪些人有能力对看到的东西进行言说,在这些领域不存在“先验的”空间,全凭个体自主的判断。因此,思辨设计所用道具具有的含糊性、不确定性、虚构性等另类美学质感,恰好是保留了多种未来的乌托邦属性,并将审美的主动权还给了观众。换言之,重新配置“能/拒绝看到/想到什么”,实质上是美学与政治确立起对关系的第一步,也是思辨设计的虚构价值所在。

需要指出的是,思辨设计在维系其自身的未来诗学时,实际上隐含了一种认识论的前提,即人与人之间,首先在智识上是平等的。由于他心不可知,我们永远也不可能确认自己懂的就一定比别人多、或者比别人正确。正是由于这种智识平等的意识,任何预设唯一答案或价值观的做法,都是霸权。也正因如此,智识平等的观念是所有解放性行动或思想的大前提,而且这种“智识平等”既非现状,也非目标,而是前置于一切讨论之前的元原则。也正因为如此,思辨设计将确认答案的最后步骤还给了观众,一方面,“只问不答”既是思辨设计以美学实践政治的关键举动,也是其未来诗学的重要保障。另一方面,秉持智识平等的原则,既是思辨设计能够触发可感性再分配的必要条件,同时也是歧感被识别或被制造的必然前提。

我们都承认艺术与设计的价值在于创新,不过形式上“花里胡哨”的视觉更新并不是其价值所在,真正有价值、经得起历史检验的前瞻艺术或设计,其新主要新在对社会既定常规的挑战,以新的视角呈现出新的内容,或以新的语言讲述了新的故事、又或以新的触媒打通了新的感觉通道。思辨设计新视觉主要来自以道具及其虚构质感取代了现实的商品品质,从而让可感性重新分配、让歧感出场。正是由于思辨设计摆脱了陈词滥调的视觉调性,从而在解读其意义时增加了难度,也促成了观众更为丰富的心理互动过程,虽然与平铺直叙相比,思辨设计的意义析出机制略显抽象,但也正因为如此,观众在设计中的参与程度才会更加深入,态度也需更加主动。

总而言之,思辨设计的主要价值,在于使观众的可感性机制得到了重新的分配,并把确定答案的决定权还给了观众,这样一来既体现了设计美学质感的政治价值,也是思辨设计以虚构呈现未来诗学的逻辑所在。思辨设计由道具呈现的新视觉价值也在于能够促生出新的行动,从而推动众人以集体之力实现社会梦想。以催生政治意识与社会行动为目标的思辨设计,以可感性再分配的方式产生歧感,从而以美学实践政治,并维持乌托邦思维的虚构活性,实践“智识平等”的信仰。

以可感性分配为前提、歧感制造为目标的美学体制中,思辨设计的目标并不在于重申某个已经被主流接受的常识,而在于给观众提供一种“自由游戏”的参与状态。通过思辨设计非常规、

非现实的道具呈现与展示方式,可感性机制通过对抗性的对话方式进行多次调整,从而让歧感显形,使之前不可感、无从思、看不见、无法言、做不了的事情,借由道具的在场与思辨的参与,变得可感、可思、可看、可言、甚至可践行。这既是思辨设计的审美乐趣,也是其作为未来诗学的政治要义。

注释[Notes]

- ① 首次对“批判性设计”(critical design)展开系统研究的著作来自1999年出版的《赫兹故事》。详见 Dunne, Anthony. *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- ② 赫伯特·西蒙在《人工科学》一书中,以“凡是以前以现存情形改变成想望情形为目标而构想行动方案的人都在搞设计”定义了广义设计学的范畴。详见赫伯特·西蒙:《人工科学》(北京:商务印书馆,1987年),第111页。
- ③ 详见 Buchanan, Richard. “Rhetoric, Humanism and Design.” *Discovering Design: Explorations in Design Studies*. Chicago: The University of Chicago Press, 1995. 23-66.
- ④ 详见 Dunne, Anthony, and Fiona Raby. “Fictional Functions and Functional Fictions.” *Digital by Design: Crafting Technology for Products and Environments*. London: Thames & Hudson, 2008. 264-67.
- ⑤ 详见 Moline, Katherine. “Counter-forces in Experimental Design: Hedge and the Technological Dreams Series #1 (Robots).” *Studies in Material Thinking* 1 (2008): 1-11.
- ⑥ 详见 Pierce, James, and Eric Paulos. “Counter Functional Things: Exploring Possibilities in Designing Digital Limitations.” *Proceedings of the 2014 Conference on Designing Interactive Systems*. The Association for Computing Machinery (ACM) digital library, 2014. 375-84.
- ⑦ 详见 Sterling, Bruce. *Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction* (Interview by Torie Bosch). Slate.com. 2 March 2012 and 4 January 2019. <http://www.slate.com/blogs/future_tense/2012/03/02/bruce_sterling_on_design_fictions_.html>.
- ⑧ 详见 DiSalvo, Carl. *Adversarial Design*. Cambridge: The MIT Press, 2012.
- ⑨ 详见 Tharp, Bruce M., and Stephanie M. Tharp. “Discursive Design Basics: Mode and Audience.” *Nordes* 5. 1 (2013): 406-409.
- ⑩ 详见 Jain, Anab, et al.. “Design Future Scaping.” *Blowup — The Era of Objects*. 13 June 2012 and 4 January 2019. <<https://v2.nl/files/2011/events/blowup-readers/the-era-of-objects-pdf>>.
- ⑪ 详见 Fuad-Luke, Alastair. *Design Activism: Beautiful*

Strangeness for a Sustainable World. London: Routledge, 2013.

- ⑫ 详情可参见设计师个人网站,2013年10月20日,2019年1月4日<<https://www.agihaines.com/home>>.
- ⑬ 详见 Laclau, Ernesto, and Chantal Mouffe. *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics*. London: Verso, 2014.
- ⑭ 作品详情可参见设计师个人网站,2009年3月9日,2019年1月4日<<https://berndhopfengaertner.net/projects/belief-systems/>>.
- ⑮ 作品详情可参见设计师个人网站,2012年7月12日,2019年1月4日<http://www.kn-studio.com/all_that_i_am.html>.
- ⑯ 详见 Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Ed. Gerry Canavan. New Haven: Yale University Press, 1979.
- ⑰ 详见 Giddens, Anthony. *Beyond Left and Right: The Future of Radical Politics*. Redwood City: Stanford University Press, 1994.

引用作品[Works Cited]

- 安东尼·邓恩 菲奥娜·雷比:《思辨一切:设计、虚构与社会梦想》,张黎译。南京:江苏凤凰美术出版社,2017年。
- [Dunne, Anthony, and Fiona Raby. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Trans. Zhang Li. Nanjing: Jiangsu Phoenix Fine Arts Publishing House, 2017.]
- Jameson, Fredric. “A New Reading of Capital.” *Mediations* 1 (2010): 5-14.
- 蒋洪生:“雅克·朗西埃的艺术体制和当代政治艺术观”,《文艺理论研究》2(2012): 97-106。
- [Jiang, Hongsheng. “Jacques Rancière’s Views on Art Regime and Contemporary Political Art.” *Theoretical Studies in Literature and Art* 2 (2012): 97-106.]
- Lash, Scott. *Critique of Information*. London: Sage, 2002.
- Rancière, Jacques. *Aesthetics and Its Discontents*. London: Polity Press, 2009.
- . *Dissensus: On Politics and Aesthetics*. Trans. Steven Corcoran. London: Continuum, 2010.
- Sargent, Lyman Tower. *Utopianism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- Simon, Herbert A. *The Sciences of the Artificial*. Cambridge: The MIT Press, 1996.
- Wright, Erik Olin. *Envisioning Real Utopias*. London: Verso, 2010.

(责任编辑:王嘉军)