

西方经典设计理论译丛

李砚祖 主编

Design Discourse

设计问题

History · Theory · Criticism

历史 · 理论 · 批评

[美] 维克多·马格林 编著
柳 沙 张朵朵 等译

中国建筑工业出版社

责任编辑：程素荣 张 晶
封面设计：楚 楚



经销单位：各地新华书店、建筑书店

网络销售：本社网址 <http://www.cabp.com.cn>

网上书店 <http://www.china-building.com.cn>

博库书城 <http://www.bookuu.com>

图书销售分类：艺术·设计 (K10)

ISBN 978-7-112-11625-6



9 787112 116256 >

(18880)定价：48.00元

J06
134

西方经典设计理论译丛

李砚祖 主编

Design Discourse

设计问题

History · Theory · Criticism

历史 · 理论 · 批评

[美] 维克多·马格林 编著
柳 沙 张朵朵 等译

中国建筑工业出版社

著作权合同登记图字：01-2005-4398号

图书在版编目（CIP）数据

设计问题——历史·理论·批评/（美）马格林编著；柳沙等译。
北京：中国建筑工业出版社，2009
（西方经典设计理论译丛）
ISBN 978-7-112-11625-6

I. 设… II. ①马…②柳… III. 艺术-设计-文集 IV. J06-53

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第215140号

Design Discourse: History, Theory, and Criticism

Edited and with an Introduction and Closing Essay by Victor Margolin

Licensed by The University of Chicago Press, Chicago, Illinois, USA

Compilation, introduction, and closing essay © 1989 by Victor Margolin.

Remaining essays © 1984, 1985, 1986 by The Board of Trustees of The University of Illinois.

All rights reserved.

本书由美国芝加哥大学出版社授权翻译出版

责任编辑：程素荣 张 晶

责任设计：赵明霞

责任校对：袁艳玲 赵 颖

西方经典设计理论译丛

设计问题——历史·理论·批评

[美] 维克多·马格林 编著

柳 沙 张朵朵 等译

*

中国建筑工业出版社出版、发行（北京西郊百万庄）

各地新华书店、建筑书店经销

北京嘉泰利德公司制版

北京云浩印刷有限责任公司印刷

*

开本：787×1092毫米 1/16 印张：18½ 字数：445千字

2010年9月第一版 2010年9月第一次印刷

定价：48.00元

ISBN 978-7-112-11625-6

(18880)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题，可寄本社退换

（邮政编码 100037）

西方经典设计理论译丛编委会

● 主编

李砚祖

● 编委 (以姓氏笔画为序)

王明旨 王雪青 乌烈炎 过伟敏 许平 李立新

李当岐 李砚祖 何人可 何晓佑 张夫也 张道一

郑曙旸 赵江洪 柳冠中 童慧明 潘长学 潘鲁生

[英国] 杰瑞米·安斯利 [英国] 佩妮·斯帕

致谢和资料来源

很多人为本卷的完成作出了贡献。首先,《设计问题》编辑部的同事——我的编辑们:莱昂·布卢姆(Leon Bloom)、史蒂夫·布卢姆(Steve Bloom)、丹尼斯·杜尔丹(Dannis Doordan)、马丁·胡尔蒂希(Martin Hurtig)以及拉里·所罗门(Larry Salomon),他们决定与我共同出版这些文章。泰德·塔坎诺(Tad Takano)在很多来自芝加哥伊利诺伊大学设计专业的学生的帮助下负责前六期的设计,本文集的文章来自于此。费思·凡·阿尔腾(Faith Van Alten)和邦尼·奥斯本(Bonnie Osborne)负责出版刊物的全部细节。期刊的其他成员直接或间接地帮助了本书的出版,他们是威廉·哈弗曼(William Hafeman)、康妮·怀特(Connie White)、泰姆·席勒(Tam Schiller)。我也要感谢国家艺术基金的设计艺术计划的资金支持,它为《设计问题》提供了资金。同时,我要感谢芝加哥伊利诺伊大学一直以来对本期刊的支持。

理查德·布坎南(Richard Buchanan)和马克·第亚尼(Marco Diani)(《设计问题》编委会成员)以及丹尼斯·杜尔丹(Dannis Doordan)一起审阅了本书绪论的初稿,并提供了许多有益的建议。芝加哥大学出版社的一些成员也给予我们极大的帮助。还要感谢我的同事彼得·黑尔斯(Peter Hales)提供的精彩图片,它们是在伊利诺伊大学校园的摩根大街上拍摄的。

我也想对遍布全世界的同行表示感谢,我与他们分享了许多关于设计的激烈的、煽动性的讨论。最后我想感谢我的妻子西尔维亚(Sylvia)和女儿迈拉(Myra)对我的鼓励。

**ONE
WAY**
←
CITY OF CHICAGO



目 录

	绪论	
	维克多·马格林	1
第一篇	设计的意义	
现代主义者之后	马瑞佐·维塔	28
	我们是原始的	
	安德里亚·布兰齐	34
	面对第三次技术革命的人们	
	马瑞佐·摩根蒂尼	39
	过去的 15 年德国设计理论的趋向	
	弗朗索瓦·布克哈德	44
	没有粗俗，只有设计	
	格特·塞勒	49
	办公自动化的社交空间设计	
	马克·第亚尼	62
	全面保障：一种新的消费观	
	亚伯拉罕·A·莫莱斯	73
第二篇	设计宣言：设计实践中的修辞、说服与说明	
设计的解释	理查德·布坎南	86
	忽视细枝末节	
	戴尔特·拉姆斯	106
	数字手表：消费社会的部落手镯	
	理查德·波奇	110

	平面设计的目标：世界的可读性	
	亚伯拉罕·A·莫莱斯	114
	中立的修辞	
	罗宾·金罗斯	125
	解读依索体系	
	艾伦·卢普顿	139
	饱餐图像：平面设计师和饥饿的观众	
	弗朗西丝·巴特勒	153
	网格：历史、使用和意义	
	杰克·H·威廉森	168
	描绘麦可白：视觉修辞的案例研究	
	汉诺·伊塞斯	185
	绘图、设计和符号学	
	克莱夫·阿什维	196
第三篇	设计史的研究状态 第一部分：领域概述	
书写设计史	克莱夫·迪尔诺特	208
	设计史的研究状态 第二部分：问题与可能性	
	克莱夫·迪尔诺特	228
	父权制的产物：一种关于妇女和设计的女性主义分析	
	谢里尔·巴克利	246
	战后设计文献：一个初步地图	
	维克多·马格林	259
	编写人员简介	285
	译后记	288

绪 论

维克多·马格林

设计研究是一门新学科

设计无处不在，它渗透于物质世界的每个事物中，赋予如工厂生产和服务等非物质的过程以形式。设计决定了鞋跟的形状和高度，通过软件达成计算机的各项功能，营造办公室内的氛围，实现影片的特技效果，以及令桥梁的结构坚固和体型优雅。学者理查德·布坎南在本文选中收录的他的一篇关于设计修辞学的论文中指出，设计是一门构造的艺术，它能整合其他狭义艺术和工艺门类，“设计是所有以实用为目的的形式创造活动的共同之处。它提供智力、思想或者构思，‘design’，这个词语的一种解释是思考和计划，即组织各种水平的创造，无论是平面设计、工程设计和工业设计，包括建筑设计或者城市规划的更大型的综合系统的设计”。

本文集的另外一位作者马克·第亚尼呼吁建立一门设计科学，提供给非物质过程如同物质客体那样的组织。第亚尼认为，必须构建一门整合了来自许多不同学科的系统的设计学“来管理复杂的结构，它是我们这个计算机占统治地位的社会中最重要且最易受攻击的要素”。在第亚尼呼吁建立一门系统化的设计科学的过程中，他回应了计算机科学、组织性开发、人工智能等领域的领军人物赫伯特·西蒙（Herbert Simon）前瞻性的理论成果。西蒙在1968年的一次会议发言中，提出了一段如今被广泛引用的设计定义：任何为改进现有境况的活动进行规划的人都是在作设计。这种创造有形的人造物的智力行为与为病人开药方、为公司制订新的销售计划或者为国家制订社会福利政策的行为并无本质差别。这一意义上的“设计”是所有职业培训的核心：它是将职业从科学中区分出来的首要标志。¹

西蒙对于“设计科学”的出现非常乐观，他称之为“人工科学”，以此区别于其他自然科学。他极大地拓展了设计的定义，为设计的不同理解和根据新的范式重组设计实践提供了框架。当前，史无前例的情形不断增多，这种情形下尚无惯例存在，要求

1. 赫伯特·西蒙，设计科学：创造人工物。人工科学。MIT出版社。1969，55-56。这段话作为诺伯特·维纳（Norbert Wiener）关于设计、技术和社会之间关系的讨论的一个部分，被“设计问题”第四期1-2号转载。

一种综合性的设计方法。简而言之，新问题的出现正不断超出我们解决它们的能力。

但是，我们还不知道如何将诸如西蒙提出的广义的设计定义转变为范式术语：如果我们想要为重组设计实践提出现实的目标，这就是必不可少的。我们目前将设计按照最狭窄的意义划分为若干分离的实践形式，例如工业设计、平面设计、舞台设计、室内设计或服装设计。这种趋势极大程度上将更艺术的设计方式与那些与工程和计算机相联系、以技术为基础的设计方式割裂开来。它也割裂了实物的设计与非物质产品的设计，例如技术和服务，而这些属于工业工程和城市规划等设计领域。

当然，也有一些很好的理由说明为什么首先要将这些设计实践区分开来，这里并非想要将它们融合为一个新的、复杂的、什么都是而又什么都不是的职业。而是要界定相邻各领域的新要点，使不同类型的设计师展开更多合作，同时使各位设计师有可能比当前大多数设计师所做的介入到更大范围的问题求解中。

与法律、医学、自然科学等专业相比，各类设计师都较少考虑他们自身的自我界定。事实上，对于设计师的任务存在许多不同意见。例如维克多·巴巴纳克（Victor Papanek）批评了设计师在消费品生产中的职能，提出了工业设计师面临解决与教育、残障人士和第三世界国家相关的问题的挑战。²巴克敏斯特·富勒（Buckminster Fuller）提议设计师面对一门“广泛的设计科学”的前景。尽管他本人能超越工程、工业设计和建筑设计等学科之间的边界，但他无法使“设计”职业转向这一方向。虽然学者们撰写了许多设计方面的著作，特别战后以来（正如本文集所收录的笔者那篇关于战后设计文献的文章中所说的那样），但这些文章还是支离破碎的，尚未整合到关于“设计是什么”的一致性定义的范畴中。虽然我们能很轻易地设想一名法律学者可能对法律这一专业所作的贡献（正如法律理论批评近年发展所证明的那样），或一位医学家可能对他或她的专业所作的贡献，但是我们还很难知道一位设计学者怎样能将理论、批评和历史带入设计专业核心问题的讨论中，无论这些问题是否与设计实践、教育相关，或甚至与设计 and 设计师的公共认知相关。

显然，我们需要一门设计研究的新学科来培养这样的学者。对于试图发展这样一门学科的人们而言，首要的问题便是设计培

2. 维克多·巴巴纳克. 为真实世界的设计：人的生态和社会挑战. 纽约：Pantheon出版社，1972.

3. 约翰·克里斯·琼斯 (John Chris Jones) 在软件和手工艺之间建立了一种有趣的联系。他说, 设计软件的过程类似于传统手工艺制造的过程, 因为它们都涉及“匹配、调整、适应现有的设计, 要求协同, 不大可能采用制图板上能出现的鸟瞰图那么宏观的视野”。选自约翰·撒拉克 (Thackera) 主编, 软技术. 现代主义之后的设计: 超越实物. 伦敦和纽约: Thames and Hudson出版社, 1988: 219.

4. 将所有设计纳入公司战略已经被许多公司所认可, 例如奥利维蒂 (Olivetti) 和 IBM。关于 IBM 公司的设计政策, 可参见小托马斯·J·沃森. 好设计等于好生意//蒂凡尼. 沃顿文学. 设计管理的艺术: 美国商业中的设计. 纽约: 蒂凡尼 (Tiffany) 公司, 1975: 55-79.

训目前仍是支离破碎的。工业、平面、室内、手工艺以及时装设计教育通常在艺术学院和大学的艺术系中完成。建筑是艺术与技术的融合, 其教育有时放在艺术学院, 有时放在工程学院中。工程设计则被定义为一种基于工程技术的设计形式, 它被认为与艺术无关。它也常常与计算机科学, 这门同样基于技术的、更概念化的设计形式分隔开来。³ 并且, 工作进程和服务的设计被限定于城市规划, 社会工作或商学领域。因为这样的分隔, 上述各专业包含设计共性的方面被忽视, 许多我们都称为“设计师”的人在其职业准备过程中与其他专业相互隔离开来。这样的分隔一直延伸到设计实践中, 其中本应一起工作来解决共同的问题的各个专业团队如今则常常必须克服误解, 以及对他人工作的忽视。除了这些事实以外, 设计教育的分隔培育了因不同设计类型而不同的思维模式, 他们也导致了“设计”定义的支离破碎, 并且因此也阻碍了设计在社会中成为一门更加综合全面的学科的大胆构想。

除了不同的设计形态被分隔之外, 人们还未能充分认识到, 设计研究是一种有价值的实践。设计史、理论和批评仍很少从其自身的角度被提出作为研究主题, 虽然建筑在某种程度上是个例外。今天在世界各地仍无多少单独的大学设计科研项目, 并且我们也很难找到许多行业项目, 无论平面设计、产品设计……还是包含有理论或研究成分的工程设计和计算机科学。为了使教育家、政策制定者和公众重视设计, 我们必须发展一套严谨、实用的研究实体, 这套实体有利于更有效的设计史、理论和批评研究, 它不仅适于教育者和业内人士, 也适于公众。后者观众特别重要, 作为公共成员, 他们是设计的委托者也是使用者, 作为消费者和纳税人, 他们支持着公共事业以及其他城市建设项目。商家雇用工程师和工业设计师开发新产品, 雇用平面设计师创造识别体系, 雇用建筑师设计房屋, 雇用室内设计师设计他们的办公室。⁴ 公共机构雇用建筑师和规划师, 并且如果他们能更好地理解设计师能为他们做什么, 或者设计师能更强地意识到他们自身可实现的, 则可能为设计师创造更多项目。

虽然我们还没有关于设计研究这门新学科的一个好模式, 但有大量的书和文章, 包括本文集中收录的论文, 目前分散于多学科和领域中, 必定仍要整合于一个设计研究的框架中。本文集末尾, 笔者的一篇文章给出了一些好的提示, 它列举了已经创造出

来的研究素材，并指出许多专著正在被翻译出来，从而与新的读者发生联系。下一步是根据更广泛的定义来界定设计领域，并开始将现有的研究组织引入到相关领域中。

同时，设计研究需要争鸣，通过讨论可以提出新的思想，发现新的问题，同时这个学科中的关键问题可以得到界定。为了达成这一目标，芝加哥伊利诺伊大学的教员利昂·贝林（Leon Bellin）、马丁·胡尔蒂希（Martin Hurtig）、拉里·萨洛蒙（Larry Salomon）、塞·斯泰纳（Sy Steiner）和笔者本人，于1982年创建了《设计问题》（Design Issues）期刊，将它作为一个论坛，展开复杂问题的讨论。⁵我们组合了至少涉及其他四本学术类设计期刊的领域，分别为“视觉语言”（Visible Language）、“文化技术”（Culture Technique）、“设计研究”（Design Studies）以及“信息设计杂志”（Information Design Journal），它们各有主要方向。作为团队，它们加强了对设计领域的研究和启发性的讨论的需要。《设计问题》不断邀约历史、社会学、文化批评、心理学、工程学、哲学、伦理学和设计实践以及更多学科背景的研究者参与其中。我们的目的是挑战“设计师做什么”的传统范式，探索有助于围绕“什么是设计和它在社会中的职能何在”这一核心问题作出批评性解读的具有启发性的策略。⁶

由于设计在社会中宽泛的作用迄今还没能得到很好的概念化，因此设计似乎对多数人而言还是一个空白的课题。通过狭义的设计研究，我们仅能看到孤立的物品和技术，却不能对其推动社会生活的方法产生更多影响。但是，如果我们将设计作为一门具有更广泛影响力、更重要的实践，那么关于它的知识对我们而言会更有价值。

赫伯特·西蒙提倡一门严谨的“设计科学”，但是我们必须牢记于心，任何实践的方法和目标都以其功能性领域之外的价值为条件。这一点是由马瑞佐·维塔（Maurizio Vitta）提出的，本文集收录了他的一篇文章，他认为所谓的“设计文化”不仅包括有用物的生产（这里我们还应该加上程序、服务和技术等），也包括了它们的销售和消费。设计文化包含“在设计有用物品时应考虑的学科、现象、知识、分析手段和哲学的全部，因为这些物品是在更复杂和难以琢磨的经济、社会模式的语境下生产、销售和使用的”。

5. 我们的模式仿照建筑类期刊《反面》（Opposition）。我担任了前六期的编辑，本文集的论文来自其中。我们现在有了一个编委会。在1984年塞·斯泰纳去世后，伊利诺伊大学的丹尼斯·杜尔达（Dennis Doordan）、西北大学的马克·第亚尼和巴黎社会关系研究中心（C.N.R.S.）和迪克·布坎南（Dick Buchanan）加入了编委会。

6. 克莱夫·迪尔诺特（Clive Dilnot）对“设计与社会”以及“社会中的设计”进行了重要区分。参见克莱夫·迪尔诺特，作为社会中最显著行为的设计：绪论，设计问题，1982年7月：139-146。迪尔诺特也直接指出，在我们讨论它的社会职能之前，我们必须首先决定我们的“设计”意味着什么。这个问题是本文集中收录的，由上下两部分组成的设计史方面的论文的中心所在。

7. 多数发展设计理论的尝试都着重于方法论的细化,而不是从分析设计在社会中的运行方式的角度展开的。理论家们倾向于视设计为脱离历史的,如同它是一门自然或者人工的科学,而不是一种部分依靠其社会结果而加以界定的社会实践。例如齐格弗里德·马瑟(Siegfried Maser)对于设计理论问题的一点批评。设计论文2.哈利法克斯(Halifax):新斯科舍(Nova Scotia)艺术设计大学,1979。以及杰伊·多布林(Jay Doblin)被提议的一种设计理论。设计与规划。马丁·克兰佩(Krampen)。滑铁卢:滑铁卢大学学报,1965.49-52。我们可以对比两种理论,一种是多布林所探索的解释消费者偏好的设计理论,一种是米哈里·契克森米哈赖(Mihaly Csikszentmihalyi)和尤金·罗琦博格-霍顿(Eugene Rochberg-halton)对人们如何赋予物品意义的研究。米哈里·契克森米哈赖,尤金·罗琦博格-霍顿。物的意义:家庭符号和自我。剑桥:剑桥大学学报,1981。在前者的研究中,人们被作为社会研究的一部分加以测试,并且他们的反映是按照市场目的加以归纳概括;而后者的研究基于对大量个体访谈所得的总结,它解释了人们会对他们所制作的物品产生反应的特定原因。
8. 参见鲍尔·费耶阿本德。反方法。伦敦:New Left出版社,1970。大卫·迪克森。变革技术的政策。纽约:Universe图书公司,1971。以及斯坦利·阿罗诺维茨。作为力量的科学:现代社会的讨论和意识形态。明尼阿波利斯:明尼苏达大学学报,1988。
9. 马瑟和其他现代主义理论家相信理性为设计理论定义了的性质上的范畴,因而科学和技术为它提供了适当的模式。如马瑟所提出的“它遵循这样一条原则,即一种设计理论必须在由传播理论所提供的模式的帮助下,才能建立起来”。引自齐格弗里德·马瑟。对于设计理论问题的一点批评。
10. 图海纳,一位法国社会学家,可能是第一位使用“后工业”一词

设计文化的概念,传达了维塔以及居住在意大利的学者们这样一种对设计的思考,即强调设计在某种程度上按照它所处的社会环境加以界定。因此,我们不能脱离社会理论去构思任何设计理论。⁷许多学者认为理论本身以意识形态为基础,不可能创造出设计或社会的自然模式。其他一些学者,如大卫·迪克森(David Dickson)、鲍尔·费耶阿本德(Paul Feyerabend)和斯坦利·阿罗诺维茨(Stanley Aronowitz)将这场争论延伸到科学与技术领域,挑战曾经压倒一切的观点,即这些学科是脱离价值的。⁸创建设计理论便成为一种争论,成为更广泛的对于普遍社会理论的讨论中的一部分。两类理论都很重要,因为他们帮助我们更多地理解我们为什么以及如何造物。既然我们并不赞同单一的社会理论,也就同样不可能假定仅有一种设计理论。我们可以利用诸如赫伯特·西蒙所提出的一种更广义的设计定义来建立不同类型之间的联系,但是我们不能假定一种单一模式能定义每个人的设计过程。⁹

承认了设计师在社会中的更宽泛的作用后,我们可以开始在社会理论的更大的一场讨论中为设计问题留出一席之地,特别是那些聚焦于从工业到后工业社会,从现代到后现代文化的一些讨论。自从阿兰·图海纳(Alain Touraine)在1969年出版了《后工业社会》及丹尼尔·贝尔在1973年出版了《后工业社会的来临》以来,关于服务部门未来的职能,信息与作为经济学中的商品和实物相比较的价值,技术知识与社会政治形式之间的关系,以及许多相关联的主题变得更加普遍。¹⁰但关于“后工业社会”中的设计的文献仍少得可怜,并且讨论也并没有延伸到确认后工业化讨论的复杂性。¹¹

同样,设计还没有充分融入关于现代和后现代的讨论中,这场讨论涉及文化变迁最深层的核心问题。¹²无论哈贝马斯(Jurgen Habermas)、让-弗朗索瓦·利奥塔(Jean-Francois Lyotard)、凡蒂摩(Gianni Vattimo)还是其他一些卷入这场关于现代主义与后现代主义讨论的主要哲学家,都没将设计作为文化价值的核心代表。哈贝马斯曾发起了关于启蒙运动理性主义的延续性被中断的讨论,在他最重要的两卷文集《交往行为理论》中,他提出了社会行为的类型学,却并没有将设计作为一项重要的人类行为,虽然在别处他确实有过这样一个对艺术的分类。¹³同时,利奥塔

的学者。然而，图海纳的“后工业社会”的概念与贝尔的“政治谱系”的观点是截然相反的。图海纳的书出版于1968年学生运动之后，受到了反对社会控制的动机的驱使；而贝尔则主张由技术精英管理社会。参见阿兰·图海纳.后工业社会.巴黎：Éditions Denoël出版社，1969.阿兰·图海纳.后工业社会：明日之社会史——可控制社会中的阶级、冲突和文化.纽约：兰登书屋，1971.丹尼尔·贝尔.后工业社会的来临：大胆的社会预测.纽约：Basic图书公司，1973.贝尔关于服务经济的观点的评论，请参见乔纳森·格舒尼（Jonathan Gershuny）.工业社会之后？正在显现的自我服务经济.新泽西：Atlantic Highlands出版社，新泽西州：人文出版社，1978.

11. 基于约翰·奈斯比特（John Naisbitt）和其他一些学者的流行预测，凯瑟琳·麦科伊（Katherine McCoy）依据未来趋势的背景对工业设计的未来作出了乐观的预测。麦科伊将工业设计定义为一门“前瞻性的”职业，她说：“当人们看向未来时，他们会更能接受工业设计的贡献。”参见凯瑟琳·麦科伊.后工业时代的工业设计：职业发展.革新（Innovation）3.1984：4-6.另一方面，奈杰尔·克罗斯（Nigel Cross）更接近地看到了一种转变为“后工业设计”的可能，它不仅包括生产制造的变革，也包括性别职能、设计方法、规划理论以及工作模式。这两篇文章中，麦科伊的文章进行了热情的预测，但并没有过多地参考后工业化的真正文献，而克罗斯参考了设计方法的文献和其他一些形成新设计范式的特征轮廓的领域知识。参见奈杰尔·克罗斯.后工业设计的来临2.设计研究.1981：3-8.
12. 设计介入这场现代主义与后现代主义的讨论是逐渐开始的。乌尔姆学校的校长，托马斯·马尔多纳多，将设计作为捍卫现代主义的一个重要区域。参见奈杰尔·克罗斯.未来的现代性（Il Futuro della Modernità）.米兰：Feltrinelli出版社，1987.以及他更

和其他一些哈贝马斯的批评家假定存在一个更分离、合理性较少的社会，也没有把设计作为社会变革放置在更为显著的领域。¹⁴设计在工业与后工业、现代主义与后现代主义的讨论中如此不受重视，说明多数学者还没能将设计看做是新理论范式的模型中的重要部分，并且对设计的理解也并未通过这场讨论而得到深化。

这些空白并不能反映设计的内在空白，它们更多体现出设计概念化的薄弱。当我们考虑这门新学科的发展前景时，我们应该明白许多如今成为严谨学科的研究领域，都曾经历过这样一个阶段，在理论发展之前明确提出问题和展开讨论。艺术和建筑史、文学、社会学、人类学和政治科学都是如此。¹⁵在这些学科中，变革来源于一些试图使用更严格的研究方法的学者，他们期望通过运用理论和方法论将这些学科转变为科学。我们可以将文学和艺术史作为例子说明这个过程，近年来，文学研究吸引了来自不同学科的学者，例如社会学和精神分析心理学。如今它成为批评性讨论的中心，充当了许多其他学科的一种模式，其中包括了建筑学和民族志学。¹⁶艺术史学家见证了历史、理论与批评的聚合，这种趋势撼动了他们职业的基础，敞开了与文学、精神分析心理学、政治理论、女性主义和更广泛的历史学领域之间的新联系。¹⁷设计和艺术同样期望批评性的反思，但还要吸引更多广泛的关注，因为设计实践者和学者尚未对其在社会生活中的重要地位开展一场令人心悦诚服的讨论。

设计研究项目可以极大地受益于传统学科边界的冲突以及近年出现的人文、社会科学的多种新理论。¹⁸结构主义、后结构主义、表现主义、女性主义、接受理论、符号学、解构主义和读者反映理论都是近年一些重要节点，围绕这些节点组织知识探索。这些新方法帮助我们打破学科问题的传统界线，为在各自领域探索的学者提供提出新问题的方法。

探索知识的新节点的增加也可以被带入到设计研究中，正如建筑学、文学、艺术、电影和社会学中曾经发生的那样。例如，我们可以利用接受理论和读者反映理论，更好地理解设计用户的作用。接受理论很明确地提出了文艺作品在其中发挥作用的广义情境的重要性。¹⁹它揭示了意义来自文学作品的创造者和其观众之间的交流。它暴露了传播理论模式的不足，后者将发送者和接

早期的作品。希望工程：环境与社会（La Speranza Progettuale: Ambiente e Società）：奈杰尔·克罗斯·托里诺：Einaudi出版社，1970。特别是最后一章设计、自然和革命：批评性的生态学（Verso unaprassiologia della progettazione）。马里奥·多曼底（Mario Domandi）译，纽约：Harper and Row出版社，1972。巴黎蓬皮杜艺术中心的工业艺术品中心在其经理布克哈德（Francois Burkhardt）的管理下，开始举办一些围绕后现代主义讨论的展览。其中最著名的是“非物质”（les Immateriaux）展，由哲学家让-弗朗索瓦·利奥塔组织管理。也可参见Cobiers du CGI：2主题为“设计：世界事件”特别增刊（1986年）。其中收录了一些文章的英文版，以及一些来自约翰·撒克里（John Thackera）编。现代主义之后的设计：超越物质。中的文献。“设计非物质社会”是“设计问题”这期双月特辑的内容，它由马克·第亚尼担任客座编辑。这里，人们可以找到哲学家、社会学家、历史学家、艺术家和设计师围绕非物质——这一对于许多后现代主义者至关重要的主题，所撰写的文章。

13. 哈贝马斯讨论了认知、精神—实践和美学—表达之间的关系。艺术很明显应归于第三类——但是设计应划于哪一类？要简要了解哈贝马斯的立场，可以参见他现在最著名的论文：哈贝马斯。现代性——一项未完成的事业//哈尔福斯特（Hal Foster）编。后现代文化中的反美学文集。沃什湾汤森港（port Townsend Wash）。Bay出版社，1983：3—15。

14. 虽然利奥塔首先于1979年在法国编辑出版的《后现代状况》对欧洲和美国的后现代主义最初的讨论起到很大作用，但直到现在才有了关于这一主题的专门的、分门别类的文献。参见让-弗朗索瓦·利奥塔的后现代状况：一项知识报告。明尼阿波利斯：明尼苏达大学出版社，1984。《文学理论和历史》，第10卷，les Immateriaux非物质。巴黎：蓬皮杜中心编

受者的信息传递过程中的意义视为完整无耗损的。接受理论则承认交流的复杂性，承认接受者在解读文艺作品时具有某种自主性。然而，罗兰·巴特（Roland Barthes）和另一些学者则走得更远，他们完全否认了作者的作用，将解读作品的责任完全归于读者。从这一线索出发，乔纳森·卡勒（Jonathan Culler）、简·汤普金斯（Jane Tompkins）和斯坦利·菲什（Stanley Fish）等学者提出了一种读者反映理论，这种理论如同巴特的作品，重视读者对作品文本中创造意义的主动性。²⁰这种理论与设计联系起来，我们注意到设计意图的重要性被降低，特别是与一些计算机软件之类的灵活设计相关的设计意图，用户与一套可能性相互作用，来满足他（她）的需要。正如汤姆·米特切尔（Tom Mitchell）所说，“不是将设计仅作为造物的过程，而是将设计理解为一种持续的、非工具性的思维过程，一种创造性的行为，任何人，设计师和非设计师同样可能参与这个过程”。²¹

读者反映理论也同样在理解消费者或设计用户和物品发生联系的方式上起到了重要作用，其作用优于市场研究所能解释的内容。米哈里·契克森米哈赖和尤金·罗琦博格—霍顿在所作的课题“物的意义：家庭符号和自我”中体现了用户对物品的反映。两位作者采访了300多人，他们这样描述其研究动机：“我们想要验证人们定义他们现在是谁，他们曾经是谁，以及他们想要成为谁的过程中，物品所起到的作用。因为尽管物很重要，人们对其被赋予的意义，它们参与目标的方式，以及人们事实上的体验，却知之甚少”。²²契克森米哈赖和罗琦博格—霍顿通过将他们社会心理学和社会学背景的训练带入到“人们如何使用物品”的问题中，推进了对设计的理解。其他著作，如玛丽·道格拉斯（Mary Douglas）和巴伦·伊舍伍德（Baron Isherwood）的《商品的世界》，让·鲍德里亚（Jean Baudrillard）的《物体系》，朱迪思·威廉姆森（Judith Williamson）的《解码广告》，威廉·莱斯（William Leiss）的《满足的极限》，豪格（Wolfgang-Fritz Haug）的《商品美学批判》和丹尼尔·米勒（Daniel Miller）的《物质文化与大众消费》也清楚地说明来自不同学科的方法和理论如何打开设计研究的新课题。在一篇关于战后设计文献的文章中，我还收录了更多例子。

就像这些著作，本文集中的许多文章都试图将设计研究的基

- 辑, 1985.后现代主义诠释 (Le postmoderne) 巴黎: Galilee出版社, 1986.弗瑞德里克·詹姆斯 (Fredric Jameson). 后现代主义: 资产的文化逻辑. 新“左派”评论. 1984 (146): 53-92. 以及哈尔·福斯特 (expliqué aux enfants). 编. 反美学. 安德烈·于桑 (Andress Huyseen) 有两篇对于后现代理论和地位的精辟说明: “描绘后现代图景”出自他的论文集以及安德烈·于桑. 大分裂之后: 现代主义、大众文化和后现代主义. 布鲁明顿 (Bloomington) 和印第安纳波利斯 (Indianapolis): 印第安纳大学出版社, 1986. 179-221. 以及马泰·卡利内斯库 (Matei Calinescu). 后现代主义. 现代性的五副面孔: 现代主义、先锋派、颓废派、粗俗派和后现代主义. 达拉漠: 杜克大学出版社, 1987: 265-312.
15. 关于这些学科的历史, 可以参见大卫·沃特金 (David Watkin). 建筑史的出现. 芝加哥: 芝加哥大学出版社, 1987. 以及安玛丽·德·瓦尔·美尔吉特 (Annemarie De Waal Malefijt). 人的图景: 人类学思想史. 纽约: Knopf出版社, 1974.
16. 文学理论对于建筑思想产生影响的一个好例子可以从马克·第亚尼和凯瑟琳·英格拉哈姆 (Catherine Ingraham) 编的芝加哥伊利诺伊大学建筑学院院刊《极限》(Thresholds) 的特刊中找到. 见重建建筑理论. 极限. 芝加哥: 伊利诺伊大学建筑学院, 1958, 4. 特别是保罗·杰伊 (Paul Jay)、马克·泰勒 (Mark Taylor)、莎伦·威利斯 (Sharon Willis)、彼得·艾森曼 (Peter Eisenman) 和帕特里齐亚·隆巴尔多 (Patrizia Lombardo) 撰写的论文. 关于文学研究和其他学科对于民族志学的影响, 可以参见詹姆斯·克里福德 (James Clifford). 文化困境: 20世纪民族志、文学和艺术. 坎布里奇: 哈佛大学出版社, 1988.
17. 要了解美国艺术史经历的变化, 可以参见亨利·策纳 (Henri Zerner) 编. 学科的危机. 艺术期刊42期. 1982. 了解美国的新发展

础落于某些新理论上, 这些理论敞开了研究的新方向. 作者们对设计的定义, 理解它的方法都极为不同, 有时甚至相互冲突. 但他们在某些立场的集中点是一致的, 这也说明了设计思考的新趋向. 这些论文选自《设计问题》1984~1987年出版的前6期. 我将它们编为三个部分. 第一部分“现代主义者之后”, 这些作者仅是按照对现代主义的设计观赞成与否组合起来. 第二部分“设计的解释”, 着重于我们如何赋予设计以意义. 这一部分中, 我们也可以看到反抗早期理论的声音, 早期理论假定存在以客观态度传播普遍价值的可能性. 有关设计史的论文被收入到第三部分“书写设计史”中, 这并不是说它们与理论和批评存在认识论上的差别, 任何好的历史都植根于其主体的理论, 并可体现一种批评的视角, 但是这里强调了要理解设计历史应如何依赖对其现状的推测. 我不打算在过去和现在之间作出鲜明的划分, 也不愿将其与对设计的思考分割开来, 这种分割可能体现于历史、理论和批评的区分上. 显然在其他一些学科中, 如文学和艺术史中, 这种区分已经被摧毁, 当设计研究作为学科成熟后, 它们也不应该被保留其中.

现代主义者之后

本部分的标题中, 我用“现代主义者”取代了“现代主义”一词, 因为我不希望假定在现代主义的范式和它之后的思潮之间存在根本性的断裂. 对我而言, “现代主义”是一个比“现代主义者”意义更宽泛的词语. 大多数学者将现代主义视为即使不是更早, 也至少是自启蒙运动开始以来的一种范式. 而现代主义者, 我是指1900年到20世纪60年代间, 那些试图将科学和技术价值加入设计思考中的设计师. 这些人中包括了早期工业设计师彼得·贝伦斯 (Peter Behrens) 先锋派艺术家和设计师亚历山大·罗德琴科 (Alexander Rodchenko) 和El·李茨斯基 (El Lissitzky), 设计方法理论家布鲁斯·阿彻 (Bruce Archer), 工程师巴克敏斯特·富勒 (Buckminster Fuller), 以及设计教育家包豪斯的沃尔特·格罗皮乌斯 (Walter Gropius), 巴塞尔艺术学院 (Basle Kunstgewerbeschule) 的伊美尔·卢德 (Emil Ruder) 以及乌尔姆学院的托马斯·马尔尔多纳多 (Tomas Maldonado). 然而, 很难将这一群体归为一个整体, 虽然人们可

- 可以参见A.L.里斯(Rees), F·博泽尔(Borzello)编.书写:来自法国的新艺术史文集.剑桥:剑桥大学出版社,1988.后一标题是关于新艺术史和艺术批评正在进行中的一套丛书的一部分,其主编是布赖森(Bryson)。
18. 伊哈布·哈桑(Ihab Hassan), 萨利·哈桑(Sally Hassan)编.创新/革新:人文的新观点.麦迪逊:威斯康星大学出版社,1983.
 19. 见罗伯特·尧斯(Robert Jauss).作为文学理论挑战的文学史.拉尔夫·科恩(Ralph Cohen)编.文学史的新方向.巴尔的摩:约翰·霍普金斯大学出版社,1974:11-42.
 20. 巴特的文章“作家之死”明确地提出了“开放性阅读”的观点.见罗兰·巴特(Roland Barthes)斯蒂芬·黑斯(Stephen Heath)译.图像—音乐—文本,纽约: Hill and Wang 出版社,1977:48-142.更好的一段对读者反映理论的介绍,可以参见简·P.托姆金斯(Jane P.Tomkins)编.读者放映批评:从形式主义到后结构主义.巴尔的摩和伦敦:约翰·霍普金斯大学学报,1980.
 21. 汤姆·米切尔(Tom Mitchell).作为幻影的商品.约翰·塔克(John Thacker)编.现代主义之后的设计.214.
 22. 米哈里·契克森米哈赖(Mihaly Csikszentmihalyi), 尤金·罗琦博格—霍顿(Eugene Rochberg-halton).物的意义:家庭符号和自我.剑桥:剑桥大学学报,1981.

以在这些人的理念中找到相似之处。他们所有人都相信科技的发展是社会发展的证明,并为设计思想提供范式。他们认为传播可以是客观的,并且可以为设计问题找到最优的解决方案。其中多数学者认为通过理性构思获得的设计,有助于解决社会问题,并且自身并不创造这样的问题。并且,绝大多数人认为商品应该通过工业化大生产制造出来。

这一信念正在逐渐改变,一战打碎了统一的世界。战后它被重建,但到了20世纪20年代再次受到打击。然而经过二战,理性主义被轴心国和同盟国一同植入高效生产方式的组织中。经过二战,这一信念在市民社会中得到新生。到了20世纪60年代,全球学生运动和各个国家的“反文化”运动使之开始崩溃。设计思想也受到了影响,能制造优良设计和良好秩序世界的理性规划过程的模式自此开始陷入混乱。到了20世纪70年代,新技术被迅速采用,大型和微型计算机设计也取得了巨大的进步,并迫使人机关系发生一种根本性的重组。

然而,本部分的论文并不是要勾勒一种一致性的新设计范式,但是它们都对现代主义者的范式提出了挑战,一些是直接的批评,表现在如格特·塞勒(Gert Selle)的文章中,另一些文章则明确阐明了设计对新社会和技术条件的回应,如维塔、迪亚尼、摩根蒂尼(Morgantini)、布兰齐(Branzi)和莫莱斯(Moles)等人的文章。这些作者中的一些直接或间接与后现代主义相关,应归为后现代理论家,但是他们对后现代主义的定义,以及对设计创造的境况各不相同。

对马瑞佐·维塔而言,后现代主义的一项重要特征在于当代文化中图像逐渐扩大的地位。通过传播媒介的力量,特别是广告,图像成为驱使人们行动的说服方式。维塔引用了鲍德里亚和马里奥·佩尔尼奥拉(Mario Perniola)的观点,他们认为世界正变为虚幻或空虚图像及符号的仓库,但是他也参考了人类学家玛丽·道格拉斯和经济学家巴伦·伊舍伍德(Baron Isherwood)对符号传播提出的更正面的理论。他们认为商品的社会交换是必要的符号化过程,能使人们以物作为中介进行交流。维塔在他的论文中呼吁设计师注意物的符号识别的问题。他说,设计并没有发生在一个设计师的贡献被广泛认可和接受的中立区域中,相反,它是一种对社会的冲突干预,这要求物一方面具有使用价值;而

另一方面，它们又被转化为短暂的幻影而被占有：“但在设计通常的范畴中，设计师的中心性被确认，因为有用物的消费要求它可以不断变化，而仍保持忠于其原有的功能本质。而另一项任务，藏匿于变化背后的，对彼此作用的文化、美学或者符号学价值的表达，则是设计师的特殊职能”。维塔远离现代主义者，后者相信物仅仅表达功能或使用价值。但他指出了后现代主义的危险，即过分强调空洞符号的流通。

安德里亚·布兰齐（Andrea Branzi）则更愿意将符号视为后现代文化最显著的产物。延续让-弗朗索瓦·利奥塔（Jean-Francois Lyotard）在《后现代状况》中所提出的观点，布兰齐相信“大师讲述”（master narratives）或统一社会信念已经崩溃，我们正经历个体重组成更小群体的状态。这里他将利奥塔的社会观念详细阐述为碎片状群体的集合体，这些群体发明各自的语言游戏来相互交流。布兰齐将这看成正面的现象，“符号世界增生扩散，变得差异化。正是这一过程扩充了个体的编码和符号资源，削弱了个体所熟悉的世界的统一性和有序性，也极大地拓宽了个体所能察觉的各种可能性的范围”。设计因此成为了构建自我的途径，增强个体识别性的方式。布兰齐将他的中心观点从现代主义者对功能的关注转移到了对个体的表现上。这意味着新的社会仪式被编码化，它是由于布兰齐所预见的“再部落化”而导致产生的。布兰齐将后现代文化中人们的特征定义为“原始的”，因为“我们的状态就像从飞机上跌进了亚马孙雨林中，机上的人发现他们手头有可操纵的先进技术设备，还有森林中的自然材料”。他因此强烈反对现代主义者的理念，过程是设计的驱动力。

作为一位设计师，布兰齐用设计作品与语言一同支撑他的观点。他展示了一系列称为“家畜”的椅子和躺椅，这是一些具有争议性的作品，它们将原木或树枝与工业材料组合起来。²³他还为孟菲斯集团设计了其他家具和小家居器皿，根据他的理念，这些物品应该有力地进入家居环境中。²⁴布兰齐在他的概念设计项目中，更关注家居空间的设计，而不是大城市本身的规划设计，因为他相信后一任务不再是设计师们的本职。²⁵

布兰齐和维塔的作品呈现了当代意大利设计理论中的两种趋向。马瑞佐·摩根蒂尼提供了第三种。他将物品定义为用来扩充

23. 关于这些物品的讨论，请参见安德里亚·布兰齐《家畜：新原始风格》。坎布里奇：MIT出版社，1987。

24. 这直接反对布劳恩公司设计师拉姆斯（Dieter Rams）的观点。后者认为物品应该是无侵扰的，不应该属于社会的“耀眼点”。参见拉姆斯本文集收录的论文“忽视细枝末节”。

25. 这项现代主义者的命题出自1983年米兰国际工业设计联合会（ICSID）会议，建筑师欧内斯特·罗杰（Ernesto Roger）提出：工业设计师可以创造任何物比如“从勺子到城市”。布兰齐作为反对者则认为设计师的职能是创造物品“从勺子到勺子”。

人们能力的“补偿设备”，他聚焦于新一代的智能物品所带来的后果。摩根蒂尼称这些物品为“人类心智的修补物”。它们属于第三代，继“肢体的修补”和“感官的修补”之后。这一代新物品被标注为“人与硅智能之间仍模糊而含混的遭遇”。摩根蒂尼相信这一遭遇将为设计师创造不可预见的境况。键盘或控制面板如今出现在演员们和他（她）表演的结果之间。心智的修补物并不仅仅像小刀作为手臂的延伸那样，相反，它们使人与充当中介引导智能机器工作的行为之间的关系复杂化。人与键盘或显示面板之间的交互界面决定了机器的运行，这一过程很可能在时间或空间上从它们起始的那一点上被转移。正如摩根蒂尼所说：“人们不再被可移动的机器所包围，而是轻触的界面，以及偶尔通过简单的动作唤起变化，并观测这一过程”。物品的物理外形之外又增添了一个新的美学维度，即非物质。它的美丑取决于用户经由键盘和控制器激发的智能性的奇妙反馈和感觉体验。并且外形本身不在受到机器功能形式的制约，功能被逐渐压缩成小型部件，因而解放了设计师去创造能传递更多符号和隐喻的形式。摩根蒂尼说，设计师的下一个挑战是超越实体物去设计“生物调节环境”，一个带有自动调节的照明、空调和音响的人工环境。今天，可以对身体和心理的变化产生反应的电子和传感技术得到了极大发展，使这一环境的实现成为可能。²⁶

26. 马瑞佐·摩根蒂尼为罗马RAI工作室所作的设计是这一主题的最佳案例。其他例子如，意大利设计师克里诺·卡斯泰利（Clino Castelli）将他受赫尔曼·米勒（Herman Miller）公司和菲亚特（Fiat）公司委托，设计物理环境的项目命名为“元设计（Design Primario）”。要简要了解“元设计”的信息，参见约翰·塔克罗（John Thacker）. 设计：无形式设计. 1985，8：38-39. 也可以参见克里诺·卡斯泰利（Clino Castelli）：元语言（IL Lingotto Primario）. 米兰：Aradia出版社，1985. 对摩根蒂尼作品的讨论，可以参见摩根蒂尼·莱昂纳多·达·芬奇的后裔：意大利设计. 东京：Graphic-sha，1987.

如同许多后工业主义和后现代主义理论家一样，摩根蒂尼承认灵捷制造系统对于“克服大批量生产的概念本身”可能有利。他赞同布瑞兹以及布克哈德的观点，后者在前西德环境下讨论了后现代主义设计理论。布克哈德（Frangois Burkhardt）赞同摩根蒂尼的观点，认为个体消费者选择是后工业社会的特征，并补充了一点，全自动控制的文化中的设计可能促进小批量制造。灵捷制造将通过赋予消费者新的选择权而改变设计过程，这是这场分散而非统一的讨论的实用的一面，也是后现代文化的特征。

布克哈德特别关注新的后现代理论暴露出的功能主义的弱点，功能主义曾在德国作为主导性的设计范式盛行多年。他不像现代主义者那样认为技术具有普遍价值并对设计起决定性作用。他赞同后现代理论，认为它能避免“单面的、瘸腿的理性主义，以及用单一文化的教育扳平各种设计产品”。布克哈德相信现代

27. 地方主义也是试图逃离现代主义建筑、减少主义以及许多后现代建筑的表面化的建筑理论家的一项策略。参见肯尼思·弗兰姆普敦 (Kenneth Frampton) 朝向批评性的地方主义: 对于阻力建筑的六点//哈尔·福斯特 (Hall Foster) 编.反美学: 后现代文化文集沃什湾, 汤森港 (port Townsend Wash): Bay 出版社, 1983: 16-30.这篇论文被肯尼思·弗兰姆普敦重新修订后出版为“空间形式与文化识别”, 由约翰·塔克罗 (John Thacker) 编.现代主义之后的设计.51-66.
28. 设计和其他文化形式作为反抗的表现最早是由迪克·海博第 (Dick Hebdige) 在《次文化: 风格的意义》一书中提出的 (伦敦和纽约: Methuen出版社, 1979年)。海博第曾对文化形式被操纵, 成为赋权给社会边缘人群的主要方式之一, 提出了一段令人信服的评论。
29. 当我们把塞勒 (Gert Selle) 展览的论战与几年前在费城艺术博物馆展出的“优良设计展”相比较时, 它便显得更加响亮。见: 凯瑟琳·B·贺思格 (Katheryn B. Hiesinger), 乔治·马库斯 (George Marcus) 编.自1945年以来的设计.费城: 费城艺术博物馆, 1983.赫伯特·甘斯 (Herbert Gans) 在目录中写道: “‘自1945年以来的设计’对这位社会学家而言是渐进的上中层阶级文化的宝藏, 以及一系列更典型的人造物”。
30. 我们可以以一个激进的, 而不是自由主义的立场理解这一点。自由主义观点认为“粗俗物”值得嘉许, 但仍将它定义为一种不好的趣味。后者的一个例子, 可以参见吉罗·道弗勒斯 (Gillo Dorfles) .粗俗物: 坏趣味的世界.纽约: 贝尔出版公司, 1968.

主义者迷惑于物品体现普遍价值, 遮蔽了对物品形态丰富来源的地域文化特征的认同。²⁷ 他也批评了现代主义者的简约主义美学, 他相信那会使人类环境枯竭。和布兰齐一样, 他认为现代主义者对符号性表达的憎恶必将受到一种新的后现代设计的反击。

格特·塞勒专心于布克哈德所描述的理论观点之一, 他反对设计师将自己的趣味强加于消费者的一切尝试。在本文集收录的一篇文章中, 他以一种马克思主义的观点, 赞美他所称的“美丽的日常之物”。在这点上, 他不是个后现代主义者, 而是因其反对职业设计师控制日常生活形式的观点被划定为“反现代主义者”。塞勒赞颂公众对这种趋向的反抗。²⁸

作者在论文借用一次名为“20世纪80年代的亲切设计: 渴望与日常使用的物品”的展览介绍其观点。他将展览上的这些物品称为膨胀的“E.T.” (异形), 例如带有花卉图案的花园躺椅, 以及一把带穗的桌灯。²⁹ 塞勒并没有赞扬由当前的先锋派设计师推荐的后现代主义产品, 他说: “真正的前卫作品在‘孟菲斯’和其他很早之前的设计便在商店货架上出现了, 另外一些使我们的产品环境一下子被带入日常生活, 创造快乐、色彩和新意”。他反对所谓“粗俗物 (kitsch)”的概念, 这个词语最初是用来描述中产阶级趣味的贬义词, 不赞成用来界定不同趣味偏好之间规范性的区别。³⁰ 他的民粹主义观点与米哈里·契克森米哈赖和尤金·罗琦博格—霍顿的研究相呼应, 后两位学者在《物品的意义》中提出人们选择产品是为了给生活赋予意义。塞勒捍卫大众趣味, 反对设计师将美学范式或道德价值强加于公众: “设计, 比其他任何事物都更能使人们决定使用价值和个性表达对他们意味着什么。他们在开放的美丽‘外衣’的框架下, 当然也是不同社会主义的期望和表达的可能性的框架下, 决定了他们与物的各类友缘关系”。

塞勒通过对所有设计先锋派, 无论是现代主义者还是后现代主义者均提出批评, 赋予普通民众选择自己趣味的权力, 他说, 这种趣味要与他们个人生活一致。我们必须最终将那些后现代设计的理论家安置于日常生活错综复杂的网络中, 例如布兰齐、摩根蒂尼和布克哈德, 用塞勒的话说, 他们仍希望为公众创造日常生活的特定情节。虽然这些理论家都相信灵捷生产模式能带给消费者更广泛的产品选择, 但塞勒认为人们已经有

了自己选择的权力，他们忘却或抵制专业设计师和理论家的设计目标。

但是，塞勒并不那么关心由于新技术的稳步发展与生活模式的总体改变带来的复杂社会问题，而是更关心趣味问题。他相信普通民众有能力根据自己的需要规划生活，而其他一些理论家相信一种新的设计范式是必要的，以用来解决那些超出我们能力范围的问题。对关注社会分析中最困难的事实的学者而言，的确如此。马克·迪亚尼借用了赫伯特·西蒙提出的“设计科学”的观点，它能为办公室自动化的特定问题提供必要的广义解决方法。迪亚尼提出新办公室产品的设计并不在于它自身能导致更高的生产力和更令人满意的工作能力。他认为“传统理论分析工具和设计方法并不足以用来研究第三次办公室革命根本性的变化以及空前新奇的特征”。设计竞赛中，奖项颁给了办公设施的设计，但迪亚尼提出疑问：是否设计应该仅限定于硬件；或者是否通过重新思考，我们可以在解决更复杂问题的多学科框架内更有效地应用它。他提出的问题包括：决策制订过程中人的缺席，过程的抽象化，工作节奏的强化以及社会化过程的变化模式。专家们关注这些问题中的某一项，但是我们缺乏能将办公室视为复杂的人—机互动过程的专家。迪亚尼认为，设计科学最适当的使命便是解决这些问题。

和迪亚尼一样，亚伯拉罕·莫莱斯关心超越传统观念的问题。他特别关注发达国家经济中服务产业扩张给设计师带来的挑战³¹：“简而言之，设计师不再是物的而是‘环境’的创造者。设计任务是重新构思包围着人们的各种‘外壳’，使人们从其在世界中所处位置获得尽可能满意，以及得到特定品质的生活的可能性不会越来越遥远”。正如带有各种组件——如硬件、软件和工作程序的办公室形成了设计师的一个大问题，莫莱斯认为，这些产品也属于一个环境，这个环境必须经过设计以确保它稳定的可用性。莫莱斯得出了一个论点，即个体更关注功能而不是物品。当一个人因为产品的复杂性，或者它的故障而不能有效地使用产品时，那么人—机关系就被打破。因此设计师必须考虑产品环境或者一整套条件，它维系了物品和个体之间的满意关系。³²

莫莱斯将产品服务的设计看作达到这一点的途径。他将设计

31. 服务设计的市场战略已经讨论好几年了。在意大利，最先提出的是奥古斯托·莫雷洛（Augusto Morello），而在美国，西奥多·莱维特是最早将产品计划技术与提供服务联系起来的学者。参见西奥多·莱维特《自由设计师IL Designer Liberator》。Modo1983，8：61-62。以及西奥多·莱维特（Theodore Levitt）《服务工业化。市场想象力》。纽约：自由出版社（The Free Press），1986：127-140。

32. 我曾在一篇文章中介绍过这个词“产品环境”。产品环境和新用户：拓展设计的边界、设计问题。1988，4（1-2）：59-64。

33. 莫莱斯的行为理论是许多他的设计思想的基础,要了解他对此的详细论述,可参见亚伯拉罕·莫莱斯.行为理论:朝向行为生态学(Theories des Actes; Vers Une Ecologie des Actions).巴黎-图尔奈:Casrerman出版社,1971.

设想为一门综合性学科,其目的性在于为他所谓的“个人生活项目”提供便利。根据莫莱斯的行为理论,人的动机来自对人的行为的成本-收益的有利程度的分析。³³这些行为可以被分成若干部分,每一部分对个体而言,存在成本和潜在回报。他强调“生活的质量会因特定工具或物品的失败而下降”,提出对产品维护和修理的一种“全面的保障”。这是一种服务功能,划定在产品环境的广义范畴中。

莫莱斯和迪亚尼同样都引用了赫伯特·西蒙对设计的定义,“将现存环境变得更好”,作为设计理论家,他们关注的比物品更宽泛。他们发现人的行为以一个由物品、规则、过程和技术构成的巨大系统为中介。如果设计师真的关注使更好的社会行为成为可能,那么便需要将这所有要素纳入他们考虑的范畴中。

因为本书第一部分收录了多位作者的不同观点,现代主义者之后的设计状况仍过于不确定,以至于不能作为新设计科学的基础。这里不断得到强化的是这么一种态度,在这种态度中先进技术和设计理论通过社会不断扩散。经过训练的人和未经训练的人,富有者和贫穷者,那些能在信息环境中搜索信息的人和不能的人,他们之间的间隙不断扩大。现代主义者相信公众能或者仅能依照他们提出的一种新秩序生活的想法是个错误。今天,很明显并非如此。因此,设计的讨论必须不断强调社会模式的需要,它能精确地表达,并帮助消除人们认知、动机和权力上的广泛的差异。

对设计的解释

本文集的这一部分主要讨论使用者如何给设计之物赋予意义,其中还包括图像。这一章节的题目反映了其中收纳的大部分作者的理念,物并无固定意义,对任何人而言都是这样。这一观点与现代主义者的意识形态截然相反,后者将设计标准模式包含于科学和技术可感知的特征中。它引导设计的“摩尼派(Manichean)”最终成为这种标准下的好例子或坏例子。³⁴20世纪20年代的早期现代主义者将设计的用户视为这样一些人,他们的需要可以通过明确的传播、系统的组织和纯粹的形式得到满足。首先,几何形提供了建筑、产品和图形设计的最佳语汇。康定斯基(Wassily Kandinsky)作过一些早期的尝试,将方形、

34. 现代艺术博物馆通过它的展品、展览和出版物担任了这一理念的主要推行者,参见“功能的宣言:来自现代艺术博物馆改革运动的文献1933—1950年”,西德尼·劳伦斯(Sidney Lawrence)介绍和评论,“设计问题”2第1期(1985年春):65-77页。尽管各种批评性的分析,现代艺术博物馆的展出的产品或海报或者它的藏品对设计师而言仍保持显而易见的特点。

35. 参见约翰·E·博尔特(John E. Bowlt), 罗斯卡罗尔·什顿·朗(RoseCarol Washton). 长//俄国艺术中的康定斯基生平: 对《艺术的精神》一书的研究. 马萨诸塞州牛顿维尔: 东方研究部, 1980(ORP 俄国传记系列, no.4). 以及李茨斯基. 元素和创造//索菲·李茨斯基·坎普斯(Sophie Lissitzky-Kuppers). El. 李茨斯基: 生活、信件, 文本. 伦敦: Thames and Hudson出版社, 1980: 349-351.

36. 这种转变首先由罗宾·金罗斯(Robin Kinross)在本文集收录的文章中提出的。

37. 杰里米·坎贝尔. 语法人类: 信息、嬗、语言和生活. 纽约: Simon and Schuster出版社, 1982: 16.

38. 亚伯拉罕·莫莱斯. 是法国最早关注信息理论更广泛含意的学者之一, 他也曾在乌尔姆学院任教。

39. 罗兰·巴特. 神话今天. 神话学. 纽约: Hill and Wang出版社, 1972: 142.

圆形和三角形和适当的颜色、情绪状态联系起来, 并在包豪斯向他的学生鼓吹这套理论。而李茨斯基相信几何形式的语汇能提供所有设计的基础。³⁵ 20世纪60年代, 首先由工程师提出了信息理论, 用来解释如何有效地从一点发送信息到另一点的问题, 它代替了许多设计师当作标准模式的几何秩序。电路代替了圆、方形和几何形, 这成为设计最显著的隐喻。³⁶ 正如杰里米·坎贝尔(Jeremy Campbell)在他的信息理论史中所写的那样:

因而信息作为世界各项工作中的普遍原理出现了, 为无形赋予形式, 说明生活形式的特征, 甚至通过特定的代码帮助人们决定思维模式。就这样, 信息跨越了时空计算机和经典物理、分子生物、人类交往、语言进化和人的进化等原本截然不同的领域。³⁷

信息理论对于精确信息直接从发送者传向接收者的明确叙述, 巩固了现代主义者的信念, 设计应该是客观的和精确的、设计师因此能给用户传递无杂质的信息, 无论是通过用网格布局排版的海报还是通过录音机的控制排布。信息理论事实上在乌尔姆学院的课程体系中发挥了重要作用, 它是20世纪50年代到60年代理性设计方法研究的重要中心。³⁸

然而近年来, 相信自然模式能为人类行为提供标准的理念受到严重批评。罗兰·巴特(Roland Barthes)1957年在他的著作《神话学》中提出了重要观点, 我们认为人类生活中“什么是自然的”其实都受到我们信念的影响。“符号学告诉我们, 神话具有为自然事实赋予历史性意图的职能, 它使偶然性呈现永恒”, 巴特写道。³⁹ 这个前提被用来批评技术、科学实践, 近来还包括美国法律体系。

科学和技术的去神话性, 作为一种设计实践模式, 已经为一个更广泛、开放的为设计物赋予意义的过程做好了准备。从这个意义上说, 基于“论述”和“说服”的传播过程的修辞理论比客观性变得更有用。理查德·布坎南在本部分收录的论文中提出: “设计是一门思想通过物品的说服力指导实践活动的艺术。因此, 设计包括了关于社会生活的相互竞争的各种概念的生动表达”。虽然他对设计的论述是更修辞性的, 而不是本质上的, 布坎南仍帮助我们认识到, 现代主义者的设计仅应被看做一种观点, 而不是内在标准价值的一种实践。他也能使我们更近地看到设计物与

使用者之间的关系。如果，如塞勒（Gert Selle）所指出的那样，用户没有选择那些设计师认为对他们好的产品，那么为什么他们选择他们现在选中的，为什么他们更喜欢他们自己作出的选择？

布坎南定义了设计说服的三大要素：逻辑或者技术原理，他认为这是“说服”的主心骨，物品的“程式”或特征，以及它的情感属性。而设计首先常被讨论的是它的情感或美学效果，布坎南坚决认定了技术在设计中的核心地位，他认为技术不是什么指示标准化价值的东西，而是为了某种特定目的而选出的东西：

“然而，假如技术是某种基本的感觉，关注可能性要多于必要性——带有实际使用和行为的偶然性，而不是科学原理的确定性——那么它就成为在使人震惊的时尚中的修辞”。布坎南认定技术具有重要的地位，挑战了鲍德里亚（Jean Baudrillard）的断言——我们正逐渐被空虚的符号所包围。相反，他认为设计“涉及使物品有用的各个方面，所以设计本身，无论最终制造什么类型的产品，都不是一种装饰的艺术，而是一种修辞的艺术，能在任何方面创造物品的说服力”。⁴⁰

如果我们承认设计是一种说服的艺术，那么我们可以更好地理解设计师的各种抵抗形式和他们的创造。这并不是承认“说服”不可能以一种标准解决模式来处理问题，而是认为这些解决方式可能很容易被公众察觉为一种贩卖诉求而遭到抵制或反驳，而不是一种内在的优势。⁴¹例如，布坎南提出：对待大众：先锋设计师并没有多少权威性，因为他们提出的实验性设计物“按照一般接受者的标准判断，缺乏足够的美德或诚信，他们会怀疑自己已被戏弄了”。

然而诸如戴尔特·拉姆斯（Dieter Rams）和他布劳恩公司的同事那样的设计师，则强调以朴实的形式和设计的明确性，克服前卫设计不诚信的缺点，体现对用户的友善。布坎南也看到了这一点，作为说服方式，那可能是一种技术性说服，但是同时也并不那么反对前卫艺术家在视觉上使人炫目的作品，或者甚至（虽然没有说出）也没有反对普及全球的满足大众市场需要的历史主义或装饰性的设计。

在本文集收录的一篇论文中，拉姆斯试图将设计概念缩减为“效率”：“人们并不会仅仅为了观赏它而购买一个产品，而是因为它能实现某种功能。它的设计必须尽可能满足对产品功能

40. 从修辞学的观点看，一个对于观众而言空虚的符号可能是制造者策略的一部分，例如市场上充斥的物品和广告，不论其说服的策略看起来是多么无意义，其存在因为制造者想要通过贩卖的商品挣钱。

41. 抵制设计诉求的一个好例子是主动战略防御（星球大战计划）。它表明部分公众因为设计结果影响到他们的生活而感觉到侵犯。在另外一个层面上，消费群体反对那些危害个人或生态环境的产品。一个很好的例子是，20世纪60年代拉尔夫·伯德（Ralph Bader）发动的反对美国汽车工业，导致了一场乘客安全危机事件，其中公众的设计价值是如何与设计师的价值发生冲突的。这一事件最终导致了汽车设计的重大变化。见拉尔夫·伯德。任何速度都不安全：美国汽车设计导致的危险。纽约：Crossman出版社，1965。

的预期”。拉姆斯确信那些“以自我表达代替产品功能”的形式仅仅是设计师的一厢情愿。人们可能并不赞同拉姆斯对功能的看法，而布坎南仅将“效率”看做是产品语言的一部分，是它的逻辑（logos）的结果。同时，拉姆斯也希望产品形式拥有功能主义的“回声（ehcos）”。同样，“感情”或情感性的效应应该是有限度的，不应破坏功能性的传递。拉姆斯对功能的看法是将其作为设计的首要原理，他也设定了功能和其他产品品质特征或他所反对的美学价值之间的对立。“我并不支持乏味的或无趣的设计，但是我坚决反对残忍地挖掘人对视觉和触觉信号的弱点，许多设计师正是这么做的。色彩和形式的盛宴以及形式感觉的娱乐性放大了世界的嘈杂”。这里，布坎南对设计语言的描述能帮助我们理解到功能和表现之间没有本质冲突；相反，这些分离的要素可能发生联系而不是处于对立面。

如果我们承认布劳恩产品明晰的形式更多的是一种美学上的选择，而不是效率的最佳表达，我们便可以开始设想其他可能性。理查德·波奇（Richard Porch）在他对数字手表的批评中写道：体现于数字手表中的20世纪后期产品设计的机器美学，预见了“表现的高水平”，并且提供了“用户诉求或触觉品质的非浪漫的观念”。同时，他强调了因市场而导致的手表功能的繁琐，它们提供了“大量无用的额外功能”。

波奇挑战的恰是数字手表的技术效率的观点，他说这超出了用户需要。“我们在日常生活中真的需要精确到几分之一秒吗？或者我们这么认为，仅仅因为技术使之成为可能，并且广告告诉我们如此？”他回忆了传统手表的美学趣味，它们“有听觉信号（滴答声），要求稍许注意（上发条），并且有含混的拟人化（表面上的两个指针）”。对比数字手表的美学，对他而言那则显得冷酷而无魅力。波奇将额外功能的华丽外衣看作为现代主义者信奉技术而带来的阴暗面。他通过强调他所厌恶的数字表的“回声”或品质强有力地提出了批评性的观点，而不只是批评表的功能或形式。他显示了市场人员试图将表的逻辑或技术语言转变为特征属性（额外的功能）和美学（明晰、无言的形式），并且他告诉我们为什么他发现了这些不满。他的论文也向我们示范了解释性批评的可能性，即必须解释物品所体现的观念从而对它们作出价值判断。⁴²

42. 产品和平面设计的批评，与建筑批评相反，它以其独特的实践方式获得认可。斯蒂文·赫勒（Steven Heller）是平面设计批评的早期倡导者，以“印刷”杂志上自己的专栏和“AIGA图形期刊”编辑身份开展宣传。当我们更清晰地定义设计批评时，我们可以理出一条批评作品的线索，充当未来研究的前期准备。在这些作品中，一定需要纳入线索的人物是霍雷肖·格里诺（Horatio Greenough）、理查德·雷德格雷夫（Richard Redgrave）、约翰·罗斯金（John Ruskin）、威廉姆·莫里斯（William Morris）、路易斯·芒福德（Louis Mumford）和雷诺·班汉（Reynier Banham）。

布坎南使用有形的产品，例如家具、器皿和配件作为他讨论设计修辞学的例子，同时他所说明的原理同样适用于平面设计，包括杂志、招贴、日历、导向符号以及其他传播媒介，我们也能将这些定义为“物品”。对亚伯拉罕·莫莱斯来说，平面设计的首要功能是效率，我们也可以理解为技术性特征。莫莱斯定义平面设计师为“符号工程师，他精确地设定环境的符号性的方面，为我们的真正行动作准备”。他将世界看作可以被编码的文本，平面设计师作为掌握说明方式的专业人员，提供媒介系统为个体导向。莫莱斯提倡在产品维护中的“全面保障”，同时平面设计师的主要目标是通过辅助性行动帮助个体或社会行动者实现他（她）的生活目标。

环境如同莫莱斯所看到的那样，具有两面性，包括由日常生活中实物组成的物质的一面，以及由代表物或行为的符号性要素组成的“符号的一面”。这些符号一起组成了一幅精密的图像，我们将其塑造成“一种可理解的语言”。莫莱斯明确地感到，在信息日益支配行为的社会环境下，生活“越来越成为一个表意的世界，在这里我们选择自己的行为不是依据实物本身，而是用指代它们的符号”。这种日渐增长的依靠符号系统对行为的干预，正是迪亚尼和摩根蒂尼所强调的，是智能产品的特征以及它们伴生的工作过程。

另一方面，莫莱斯预想的平面设计师权力的扩大出现了问题。在哪种程度上，设计师才能够真正充当带有一整套固定特征的环境和社会参与者之间的媒介？平面设计师是否真能以一种客观的程序可靠地将这些特征翻译成有益于个体的信息？另一方面，我们可以观察到符号媒介系统日益增长的各种层次，例如计算机软件、说明书、复杂的规则、机构形式、地图和图表，以及其他复杂社会中的随身用具。这里，很明显需要一些能帮助将混乱的符号变得可理解的专家。⁴³并且，这个世界正在变得可理解吗？或仅仅是符号系统正逐渐替代着它？

罗宾·金罗斯不像莫莱斯那样对于信息的客观性抱有那么乐观的态度。他质疑通常在传递信息的设计与用来说服的设计之间所做的区分。他以铁路时刻表作为例子，注解道：“一旦从概念转移到可见的显现，并且特别是如同时刻表那样高度组织化的显现，那么意义就变成了修辞”。他观察到，火车时刻表也许被视

43. 理查德·索尔·沃尔曼 (Richard Saul Wurman) 在他的一篇文章中增强了这一观点，参见：理查德·索尔·沃尔曼，为理解设计。AIGS平面设计6.1988：1-16。

为纯信息性的，其实“被设计为关于出版它们的组织的某种说服性的表达”。金罗斯挑战了时刻表被设定的中立性，提出了现代主义设计师认为传播是个客观过程，这一理念中一些更重要的问题。他指出：二战后，信息理论已经成为了社会和政治现代主义者的中心模式，其目的是推断出这样的结论，即“人的互动”可能与电路具有同样的秩序和简单的本质。

最终，金罗斯提出我们并没有失去对“所有传播都是以意识形态为基础”这一命题的认知，即使它以自称为自由意识形态的形式加以传递。根据迪亚尼提出的问题，他的这一点变得特别重要，例如新办公室技术改变工作程序的方式，以及按照莫莱斯的期望，相信平面设计师能使公众理解世界。

爱伦·卢普顿（Ellen Lupton）和金罗斯一样，也挑战现代主义者关于“客观性”的理念。她的侧重点是依索体系，这种符号系统是由奥地利哲学家和社会学家奥托·纽拉特（Otto Neurath）在20世纪20年代提出的。卢普顿将纽拉特的理念诠释为“能够为符号、普通语言和直接的、实验性经验之间建立一架通用桥梁的图形符号”。她显示了纽拉特的哲学立场如何支撑他的理念，即经验可以被编码为跨越国界和文化的图像符号。卢普顿在纽拉特的理念中看到了一个谬论，视觉是一种天赋的感知能力，它不依赖于文化和历史条件存在。这一观念也暗示这样一个事实，存在某种编码经验模式比其他的更正确。她将“伊索体系”看作是一种用感知超越解释的尝试，用“看”代替“解读”。

“解释”和“感知”之间的区别是卢普顿对“伊索体系”批评的中心。她首先通过询问这一体系是否真的普遍适用而质疑它的作用。接着她挑战这一体系不允许经验的多重解读。“在‘解释’的精神中”，她说：“意义不是形式的先天属性或大脑的本能反应，它是通过将符号与个人和文化经验，以及其他符号相联系而获得的……‘解释’符号就是承认这些符号不是绝对的、中立的和固定的，而是处于历史变迁中的”。这并不意味着所有说明都需要如读者反应理论一般，被当作个体条件下的，因为大多数平面传播处于不那么复杂的层面上，而不是无限制的文化文本中。但是卢普顿提出这样一个观点：人们有自己的理解方式，如果要使传播有效则必须将这一点纳入考虑。

44. 要了解格式塔美学的深刻批评，可以参见卢普顿（Ellen Lupton）. 视觉语言的奥秘 .AIGA 平面设计 5.1987: 9.

就像金罗斯，她反对现代主义者的机械传播模式。她相信，历史和文化创造了所有传播的语境，她否认所谓的“格式塔美学”，这种理论将几何形式和客观感知效果的理论作为设计理论的基础。⁴⁴ 她也不相信所有解释是纯粹主观性的，因而不能与他人分享，但是她想要打破“感觉和解释、客观性与主观性之间的传统差别”。她因此并不反对图像编码，但是不赞成奥托·纽拉特（Otto Neurath）过度信奉这样的可能性，即存在一种通用图像语言能模仿人类的经验。

弗朗西丝·巴特勒（Frances Butler）也反对平面设计师仅以视觉感知作为观众反应的首要模式。设计师虽然不断创造抽象的设计，她说：“尽管表达了精确的、特殊的、个性的话语和可记忆的图像，但这种抽象或者被意译或者被遗忘。”她对现代主义者和后现代主义者的批评同样来自这样的观点，平面设计能提供与真正的人类情感和兴趣相一致的图像。“虽然设计师设计抽象的标志，有图案的表面，以及深奥的姿态符号学，摆弄栅格里的几何形，或者沉溺于悬挂物和带着铁链的妇女的庞克，但平面设计的观众留意到的，无论印刷品还是视频，都只是真实的公共影像，为了获得个人形象和20世纪末社会生活构成要素的信息”。

巴特勒相信我们当前的文本传播形式不如以往的口头文化传播，我们应挽回后者遭到破坏的传播质量。图像一度是唤起记忆，提供行为模式以及统一团体、分享信念的强大工具。它激发的不仅仅是视觉的感觉器官，还是一整套感觉认知，这种认知建立了“与所见即真实的意象的联系”。在口头文化中，人们无法记录信息以供回忆，因此图像不得不充当记忆工具，唤起情感和行为的回忆。对巴特勒而言，现代主义者的抽象和后现代主义者将视觉刺激与生活体验相分离的观点都限制了大众传播传递价值和行为的视觉模式的潜力。

巴特勒对于平面设计培训和实践的批评的实质在于，她感到设计师们倾向于更关注制造刺激视觉的图像，而不那么关心使观众反思如何生活。她反对沉溺于先锋派风格中，并将设计的重点转移到制造能赢得观众信任的更真实的图像上。

杰克·威廉姆森（Jack Williamson）撰写的“栅格的历史”正好支撑了巴特勒的观点——在从口头文化转变为文本文化的

过程中，视觉传达的能力逐步在下降，栅格的意义从中世纪到现代经历了经历了巨大的转变。最初，栅格是指示符号，代表了精神力量与世俗生活之间的内在关系。正如威廉姆森在他对15世纪手稿《圣母的辉煌时刻》（*Tres Belles Heures de Notre Dame*）的分析中指出的那样，中世纪的栅格“建立了描绘物与事件之间的一种视觉联系，两者原本在时空上相互远离，却因上帝而存在精神上的联系。上帝立于外部历史事件之后，通过基督的化身、死亡和复苏救赎世界”。文艺复兴时期的思想者和其后的一些学者拒绝这种象征主义，开始使用栅格作为一种表现点和线条之间抽象的视觉关系的方法。威廉姆森认为这些栅格逐渐代表了“理性思考过程本身”。对于现代主义平面设计师而言，的确如此，特别是对于伊美尔·卢德（Emil Ruder）、约瑟夫·米勒—布罗克曼（Josef Muller-Brockmann）等一批战后瑞士设计师而言，栅格成为了为页面上的字体和图片创造有序布局的方法。威廉姆森也谈到了20世纪70年代的后现代主义者，“这些栅格不再充当构成‘背后’不肯见的逻辑，而常常显露出来，当作一种辅助装饰元素”。虽然，栅格是一种结构手段，是形成秩序的方法，不是一种真正的图像，但是它从一种象征主义的结构变为设计师的元素，标记了而从早期充满可分享符号的世界变为另一个符号既可能是“空的容器”，也可能是意义的承载物的世界。威廉姆森的论断说明了栅格并不塑造理念，但却包含有文化价值。他认为后现代的栅格试图破坏“理性思维的领域”。它现在对他意味着一种迷惑、一种与理性世界的分裂。因而这样的解读将设计重新与现代主义者和后现代主义者关于真实的本质的讨论结合起来。但是栅格不再拥有中世纪时期具有的符号的权力，对其意义的讨论现在只是边缘性的，本质上只限于将他们的争论转向风格问题的设计师。

汉诺·伊塞斯（Hanno Ehses）反对许多设计师将风格作为重点的做法，他认为修辞才是设计语言的中心问题。作为对现代主义者信奉的，信息从发送者到接受者客观传递的传播模式的一种矫正，伊塞斯相信“所有人类传播不论采用何种方式，都渗透着修辞”，并且“基于视觉和听觉交流的设计不可能避开这个事实”。如同布坎南认为的那样：实物和演讲一般也是修辞性的。伊塞斯相信，就像修辞能使语言更有效一般，它也可以强化视觉

传播。对应现代主义者提出的抽象几何形式语言，伊塞斯转向修辞形式，如讽刺、夸张、拟人和提喻，它们能帮助设计师创造视觉概念。他说：“修辞形式，实质是巧妙地与日常简单的说话方式区别开”。它的目的是增强一条消息，使它具有更大影响力。尽管，过去运用信息理论作为视觉传播模式的设计师认为客观性是交流的目的，伊塞斯仍认为说服是传播的核心，因此修辞的目的是“影响理性与情感之间的相互作用”。

然而，他并不以损害符号学为代价而鼓吹修辞学，符号学是一种解释符号结构之下的原理和在消息中的用途的理论。而修辞学是“一种说服的艺术”，它提出了“构建适当的消息的理论”。⁴⁵对伊塞斯而言，理论总有实际目的的。他相信当设计师将对设计项目的概念的直观表达转变为对程序的明确认知和对它们有效的方法，传播可以更加有效。

虽然卢普顿（Ellen Lupton）和巴特勒（Frances Butler）没有直接撰写过关于修辞的论文，但是他们支持伊塞斯，相信有效的交流必然与观众反应能力相关。设计师不必开发那么多通用信号和符号，而更应考虑设计一些能激发极为不同的观众回应的特殊形式。金罗斯提出，事实上，并没有通用交流。他说，所有消息背后都是带有意识形态的意图。修辞学的价值在于超越了现代主义者传播理论的限定，所有这些学者都在向这个方面努力，它认为没有交流是客观的。交流总是具有特定的意图伴随着唯一的反应。

这种论断也包含于克莱夫·阿什维对绘图分析理论的尝试中，在他的论文中，他说，“这种理论仍很初步，和法律或医学等学科相比，它就像一个发展中国家”。阿什维特别关注设计——字体、插图、图解和其他视觉形式的绘制，因为其既是介绍性的，也具有表现性的功能。符号学，区分了各种符号之间的差别以及传播的不同功能，为他分析各类绘图提供了一种分析的模式。和伊塞斯（Hanno Ehses）一样，他运用了原本用来分析口语的理论。埃西文承认将语言学的概念用于绘画的难度，但是他首先区分了绘画的不同类型，然后加以论证，其收获颇丰。阿什维使我们更加了解了如何分析绘图，帮助我们理解它们的意义上和修辞上的目的。例如，谈到建筑效果图时，他说，这种绘图，“是一种理想化的图像，既用来表达秩序和习惯的说明意义，也为一幢落成的房子可能如何呈现出来提供了真实的视觉说明”。

45. 伊塞斯撰写大量关于符号学以及作为平面设计培训基础的修辞学的文章。例如伊塞斯。符号学，字体的基础。设计论文（1）。哈利法克斯：新斯科舍省（Nova Scotia）艺术设计学院，1976。伊塞斯。交流设计的一种符号学方法。加拿大符号学研究。1977。春-夏（B）：51-77。修辞学与设计（icographic）2.1984：4-6。设计和修辞：对剧院海报的分析。设计论文4。哈利法克斯：Nova Scotia 艺术设计学院，1986。以及修辞手册：平面设计师的插图手册。设计论文5。//爱伦·卢普顿编。哈利法克斯：新斯科舍省艺术设计学院，1988。

相反，带有更多意图性情感诉求的绘图，例如杂志插图，也可能传递“某种重要信息或价值，影响观众态度和未来的行为”。

总结这一部分，我们可以说除了拉姆斯（Rams）和莫莱斯，其他作者都试图将设计定义为比现代主义者想象的更偶然的和更主观的过程。他们并没有将设计的目的看作绝对理性，而是人的广泛需求的满足。它可以是个人的，也可以是社会的；其是情感性的，也是建议性的；同时还是对抗性的和两厢情愿的。

书写设计史

前面引证了定义“设计”的困难，因而设计史学家们不断受到“它是什么”的有限的概念的阻碍也就并不奇怪了。如果我们承认设计的广义定义，例如赫伯特·西蒙所说的“人工物的科学”，那么我们可以想象设计史与工程、规划和计算机科学关系很大，超出了我们现在所设想的。但是一种扩大后的设计史也需要关注手工艺和家庭制造的家居用品，如果我们留意谢里尔·巴克利女性主义的观点：“将手工艺从设计史中剥离开，其效果等于将多数妇女的设计剥离出设计史”。因而我们发现设计史主要关注大批量制造产品的中间范围，介于高技术和手工工艺品之间。本部分收录的两位作者都察觉到了设计史现存的局限。正如克莱夫·迪尔诺特指出的那样，20世纪70年代早期那些率先进入这个领域的早期艺术史学家想将设计史保持为“开放的和相对的”。他们因而不愿限定什么应该研究，或者界定“设计史的职能应该是什么”。迪尔诺特说：“其结果是作为一门单一的、有组织的，带有明确目标和研究内容的学科的设计史并不存在。”

即使史学家渴望建立这一学科的边界，但是他们仍面临这个问题，即设计总是几乎不可见的，很大程度上它没有边界，如迪尔诺特所说“追逐自身历史的、文化的或者哲学的分析研究”。当然，构建一门参与者不断反省他们做了什么的学科的历史，相较于书写像设计这么不成形的学科的历史容易得多，特别是“设计”这个词可能潜在的涵盖了行为的多个范围。结果是还没有任何设计观涵盖所有这些行为，使它们之间的联系成为可能。⁴⁶

虽然如此，迪尔诺特希望我们移向这个方向。他似乎赞同布坎南的观点，设计是一门构建的艺术，能“组织其他艺术和手工艺术的成就，赋予生产制造以秩序和目的”。迪尔诺特提出了一个

46. 物质文化的研究领域最接近于承认设计的纯粹性，但是它自身在意识形态和方法论上的偏爱使其多数研究关注于20世纪前期的美国。

鲜明的观点，设计史的主题比职业设计师事实所做的更宽泛。另一方面，他认为职业设计师过去的成就“因本国巨大的设计成就变得黯然失色，它建造了大部分世界，至少在20世纪初期如此。”。但是，他也承认“本国设计的时代已经结束了”，我们被迫“从其工业意义上接受设计”。他说，当根据专业标准而不是更广泛的社会标准来衡量成败时，很容易变得自满，“最极端的情况下，工业时代的设计史，实质上赞颂‘知名’设计师的成功以及设计职业的提升，但是精选出来的图像避开了真正的批评性评论”。

迪尔诺特发现必须去分析设计是如何工作的，它怎样取得成就，以及它如何代表精神价值。他相信工业资本主义已经限定了设计实践。他说，设计正变成“管理者和被管理者将关于技术、生产以及更重要的生活方式的理念投射到物与环境上的复杂方式的见证”。很明显这一论断接近于布坎南将设计作为一种修辞语言的形式的定义，只是布坎南将各种设计语言的结果看作多元性的，而迪尔诺特重点将工业资本主义作为设置设计行为参数的“矩阵”。事实上，他把设计视为将资本主义价值表现为形式的首要中介。

然而，迪尔诺特关于“形式”的概念比美学包含更多内容。他没怎么运用鉴赏家研究物的方法，而是相信形式应该提出一些关于为什么我们像我们所做的那样组织物质生活的问题。我们越深刻地理解价值转换为物质文化的过程，我们便越能理解不同的变化。就是这一点使设计研究变得重要。“缺少了仅凭设计史才能提供的基础”，迪尔诺特指出：“对设计的各种‘处方’是偶然性的，它们不可能实行，因为其缺乏必要的对真实历史复杂性的洞悉”。设计史学家，通过将理论纳入历史过程中，也能赋予理论更多可信度。这是一种更好地对抗现代主义者倾向的方法，后者将理论神话为“元语言”，它的原理存在于历史必然性之外。

谢里尔·巴克利也对限定设计行为的“矩阵感”兴趣。作为一名女性主义者，她将这个矩阵视为父权制，“它通过各种方法——制度的、社会的、经济的、心理学的和历史的来限定女性充分参与所有社会领域，在设计的所有部门中，尤其如此。”。巴克利提出，设计史学家通过不承认它是一种设计实践的决定力量，帮

助了父权制。除了一些例外，在多数情况下，他们认为男人设计的大批量生产的物品比包含许多家庭工作的女性设计具有更大价值，例如刺绣、纺织以及编织。巴克利说，“这些设计活动，允许妇女在男性控制的设计职业之外表达她们的创意和艺术技能”。

她赞同迪尔诺特的观点，工业资本主义是塑造设计实践的矩阵，但是她也把资本主义与父权制的价值联系在一起，这限定了妇女在设计史中的作用。就像迪尔诺特一样，她更可能对布坎南进行尖锐的批评，后者提出，“因此，不将历史和当前的设计实践视为基于经济条件或技术进步的辩证的必要性，我们可以更好地将我们的产品文化视为一种分散的、常常相互冲突的理念的多元性表达，并更近距离地检视这些理念之间的差别和含意”。对巴克利而言，“辩证的必然性”是父权制的，她希望暴露出这一点，将历史学家从关于女性作为设计师的定式思维中解放出来。她并不仅仅满足于唤起学者们对“女杰”的注意，这个词是历史学家纳塔莉·戴维斯（Natalie Zeman）提出的一个词语，用来指代那些在父权制文化成就中获得认可的妇女。她呼唤对学者构建历史范畴的根本性的再思考。她反对明显侧重于将基本都是男性的职业设计师作为设计行为的主要代表，并且同时她对大批量生产的产品高于手工艺的层级关系提出争议，这种看法更看重物品的交换价值而非使用价值，并且按照性别给劳动分类，“将其归为基于生理特征的女性的某些设计技能”。

巴克利也向现代主义者及其设计理论对设计史的巨大影响提出了挑战，特别对其强调革新和实验是设计的最大特征的观点提出批评。她指出历史学家很少研究非革新性的设计，其意指女性的设计，“这些设计常被贴上历史的标签，被特意忽视掉了”。巴克利对现代主义者的女性主义批评是对历史写作的修正的核心，因为她以男女之间社会关系的根本性再思考作为基础。女性主义理论因此也必须在关于后工业社会和后现代主义的讨论中扮演重要角色，这些讨论塑造了我们思考过去、现在和未来的方式。通过对性别以及它如何影响社会生活模式的更深刻的理解，我们可以更有效地重新检视、支配现代主义者思想的生产和交流模式。

设计史仍是一个过于年轻的领域，还不能如艺术史和文学史那样，形成关于其实践的批评性广泛讨论。⁴⁷但是迪尔诺特和巴克利通过呼吁形成了一种承认设计是社会和经济价值的物质表现

47. 可能最早发现设计史中的批评问题的文章，可以在《Block》杂志中找到，这本文学杂志在英国米德尔塞克斯理工学院（Middlesex Polytechnic）出版。参见弗兰·汉纳（Fran Hannah），提姆·普特曼（Tim Putnam）。注意设计史。Block 3.1980：24-25，30-34。托尼·福瑞（Tony Fry）。设计史：一场讨论。Block 5.1981：14-18。以及文化政治，设计史和表现。Block 9.1983：40-49。也可以参见朱蒂·阿特菲尔德（Judy Attfield）。设计史中的女性设计。Fan 12.1985：21-23。

的方法论，促进了这场讨论的开展。两位作者都反对聚焦于著名设计师和设计，认为那样严重影响了设计史的书写，他们通过将设计与经济、权力关系和社会意识形态联系起来，来填补这种方法上的空白。

结论：

正如迪尔诺特和巴克利清楚指出的，设计不仅是专业人员参与的一种实践，它还是一种以多种不同方式进行的基本人类行为。设计既是一种情感的表达，也是理性的陈述；它是一门艺术，也是一种科学；还是一种过程和产品，对无序的声明和秩序呈现。通过学习内在地审视社会中的设计物、服务和技术，我们就会认识到它是社会价值和政治的呈现。在设计中，我们可以看到活生生的关于应该如何生活的论断的讨论。设计是选择的结果。谁做出那些选择或为什么？他们服从于什么样的世界观，设计师以什么样的方式将世界观呈现在他们的作品之中？

本文集的作者从多种视角探讨设计。一些将它与当代关于社会和文化变迁的讨论结合在一起，而另一些看法的提出来自不同学科的批评理论，这有助于关于设计是什么以及我们如何说明它的讨论。所有作者的作品提供了设计问题可能涵盖的兴趣点、观念和分析策略等广阔范围的丰富证据。他们帮助建立了一门新的设计研究学科，并开始绘制一幅蓝图以供接下来若干年的其他许多学者去穿越和探索。

第一篇

现代主义者之后

SECTION ONE

After The Modernists



设计的意义

马瑞佐·维塔

今天，设计的意义是什么？设计学科的文化特性促使其一直试图去进行一个完善自我的定义，这究竟应依据何种文化期待呢？这些问题，出于它们自身的合理性，以及其在我们的社会中日趋呈现出的重要性，现在已变得不可回避了。因此，我们很有必要不厌其烦地来面对这些问题，至少，要在最一般的方式上去试图假设某种答案。

在意大利，谈起设计的时候，出现一个略微模糊但并不虚幻的概念——设计文化，这个词意味着涵盖在进行“有用物”设计中必须考虑的一切规则、现象、知识、分析工具和哲学体系，以及在甚至更加难以琢磨的各种经济、社会模式下，这些产品是如何被生产、销售和使用。目前，得到普遍公认的“设计文化”的理论还不存在，但是这个问题之所以得到如此热烈的讨论，其原因在于人们感受到了对它的需要，因此今天的设计师们被激发去面对设计实践中出现的问题，其中的文化问题变得更加宽泛，与传统设计领域中出现的问题亦更加疏离。另一方面，如果不是存心误导，我们很难假设一种理论，不与原有的、与之相关、相互比照的理论进行比较，原有的理论侧重于考虑器物的消费、持有、使用以及如何支配设计的目的、制造、销售。由于我们的文明是以物质为基础的，没有物质就根本不存在文明，因此将这两种就像是一个硬币的两面一般的理论进行比较，所获得的结果才能比貌似合理的想象更丰富。

正被更加坚持不懈的研究着的“有用物”和它们的消费被赋予了比它们在日常存在中被想象的更大的重要性。但是，定义有用物及其消费的文化地位和揭示它们与人类之间的关系究竟如何或应该如何的尝试，造成了物品抽象的、几乎超现实的特性，它们又在工业生产中被放大，在大众消费的毛细血管系统中传递。在一本名为《商品的世界》（*The World of Goods*）的书中，人类学家玛丽·道格拉斯（Mary Douglas）和经济学家巴伦·伊舍伍德（Baron Isherwood）提供了一种被称为“消费人类学”的研究思

路。他们认为对人的理解必须考虑到消费，“它作为同一社会体系中的一个组分，解释了人们工作的欲望，而反过来工作作为社会的一个组成部分，需要建立与他人之间的联系，并且需要有适当的传播物质作为媒介来确保与他人之间能够产生这种联系”。从这个意义上来说，商品（包括产品）都是传播的工具，传播的符号，就如全球社会进程这座冰山水下不可见的部分一般多。¹到目前为止，经济理论一直通过“需要满足”理论或其他理论，例如凡勃伦（Veblen）的“攀比”或“夸耀性消费”理论来解释消费。然而，道格拉斯和伊舍伍德否认了这种解释的可能性——即将如此复杂的消费现象简单归结为有限的生存动机，或是与其他人竞争和攀比的需要。根据他们的观点，“所有物品都被赋予了社会的含义”，保证了个体能够与他或她所隶属的文化发生联系，体现他们的正确的社会群类。

《商品的世界》并没有考虑让·鲍德里亚（Jean Baudrillard）的研究成果，这位法国社会学家多年来一直研究产品制造，消费和使用等各种现象。如果我们承认鲍德里亚在这个问题上的观点突出了“图像”的作用，即产品的符号和传播的工具，那么这种忽略是非常奇怪的。现在产品常被定义为发挥这样的作用。他的出发点是：“产品、服务与物质商品的增加构成了消费与过剩的幻想的证明”，他的逻辑也是社会的逻辑，即不是个人对产品的使用价值的占有，正好相反，而是社会意味的生产与操纵。因此，消费的过程是“意指与传播的过程”，这也正是“阶层划分和社会类群区分的过程”。根据鲍德里亚的观点，产品通过极度膨胀的生产，已经失去了它功能上的识别意义，而成为它们自身的“幻影”。它们被还原为空泛的形式，失去了原始的意义。它们成为仅仅是传递信息的工具，组成语言来表达制造它们的社会机制。而且这种情况的达成，还要感谢广告的力量，它是这个机制中一个如此主要的因素，以至于它不是被消费产品支配的图像，而是其中消费的重要主题。²正如马里奥·佩尔尼奥拉（Mario Perniola）写的：消费者有效的需求正越来越转向由广告所呈现出来的图像；而产品本身被剥夺了它功能方面的意义，转变为它自身的“幻影”，这种转变最终归结于以产品的形象解释消费它的消费者是谁，或者说这个主体在此时是通过他消费产品的方式被识别。³

1. 玛丽·道格拉斯，巴伦·伊舍伍德. 商品的世界. 纽约：贝斯克图书公司（Basic Book），1979.

2. 特别参见让·鲍德里亚. 物体系（Le Systeme des objets）. 巴黎：Gallimard 出版社，1966，和让·鲍德里亚. 消费社会（La societe de consommation: Ses Mythes, Ses structures）. 巴黎：Gallimard 出版社，1974. 作者一直在许多著作中从事该问题的研究和讨论。关于对产品作为“交流系统”的分析，请参见“交流”杂志第 13 期（1969），专门针对这一问题展开阐述。

3. 马里奥·佩尔尼奥拉. 社会幻想（La societa dei simulacra）. 博洛尼亚：Cappelli 出版社，1983.

从前面的论述我们看到，这些分析从不同的假设出发，作出了不同的论述。道格拉斯和伊舍伍德倾向于接受事物的状态，而鲍德里亚和佩尔尼奥拉侧重于现象的消极特征。但是这些学者所呈现出的产品的生产和消费的模型在实质上是是一致的。这个过程显得就像是令人眼花缭乱的旋转木马，那些在传统社会学和经济学上成对的概念——主体与对象、使用价值与交换价值、形式与功能变得混乱而迷失。所出现的一切是由现存的以利益为基本而定义的产品的社会价值，它依靠一些相当不确定的因素进行评价，例如声望、价格、名字、商标，甚至于附加特性（例如一个三倍速的电动剃须刀，或是一个带电子钟的电视机）。进一步来说，这些因素形成了一个符号体系，凭借这个体系，社会体现了它的含义，正如道格拉斯和伊舍伍德写道：“将文化群类的划分变得清晰可见而稳定”，以上这一事实丝毫不会降低这个过程的深远影响。而且，这样造成了个人识别意义上的迷失，因为一方面他（她）被淹没在那些被强迫进行持续不断交换的商品的“雪崩”中，另一方面他（她）不仅为了这些商品的功能被迫去使用它们，而且作为他（她）与他人发生联系的方式，向外界映射出他（她）的形象。

这种“有用物”成为社会关系在人的心理上投射的某种幻象，脱离它们最初实际意义的转变的，并不是什么全新的说法。它最初的萌芽可以追溯到18世纪时欧洲关于“奢侈”的讨论。卡尔·马克思（Kal Marx）从现实主义的角度讨论了这种转变，当他谈到“商业的拜物性”的时候，在《资本论》（*Das Kapital*）中断言：“对人们来说，这种物与物之间呈现的变幻不定的关系只是存在于人与人之间被确定的社会关系而已”。⁴同样的思想还弥漫于一些19世纪或20世纪的欧洲知识分子中，他们痛感于1851年伦敦国际工业博览会以及随后的一系列国际博览会上展品呈现出的“虚饰”（*feerique*）的属性⁵，尤其质疑由美国针对“大规模市场”的概念发展起来的“大批量生产”。赖内·马利亚·里尔克（Rainer Maria Rilke）在一封写给维托尔德·冯·胡莱维奇（Witold Von Hulewicz）的信中这样写道：“现在，由美国不断产生出来的都是一些‘无关紧要’的东西，这些东西的外观是生活的伪装……”，弗洛伊德在《文明和它的不满》（*Civilization and Its Discontents*）一书中将现代人比成某种“弥补之神”，他

4. 卡尔·马克思. 资本论（第一卷）第一章。

5. 1867年巴黎博览会上的《指南》所包含的内容。

们备着大量的人工配件，然而“并不是他的一部分，并时而不时地会给他自己带来许多麻烦”。甚至那些意大利家具设计师，虽然他们提升了家具和“人造物”的品位，却没有忽视他们身边事物的那些模糊、古怪的属性。它们的样子莫测高深、忧虑不安，重塑了我们的社会和情感关系。在“它们来了：产品的游戏（*Dramma di Oggetti*）”中，F·T·马里内蒂（F.T.Marinetti）仅在舞台上放着八把椅子、一把扶手椅和一张桌子，用以说明了某些家具呈现的“奇怪的梦幻生活”和“神秘的暗示”。

这些产品所带来的反映都与设计理论和实践有着直接和明显的联系。在一个“物品”控制的世界中，它们抽象的形式却有着明确的任务，那就是表现社会关系的现实。不论在可理解还是不可理解的方面，设计师的功能变得矛盾。事实上，一方面，在反映生活方式这点上，他们与其所设计的产品承担着同样的职责；另一方面，他们的文化属性，虽然今天被赋予了很高声望，但又迫使他们不得不冒险亲自承担那些被设计出的产品的脆弱和浅薄。这说明了传统设计师转换中出现的倾向，即传统设计师往往仅关心产品的单纯的表象，而现在他们必须关心导致设计的一系列的行为，从生产到销售及市场等等。意大利设计中出现了不少这种类型的例子，如果算上服装设计师，则可能更多。⁶但是，在原有通常的设计范畴中，设计师的中心地位被确认，因为“有用物”的消费要求它不断地被改变，而同时又要保持它在使用功能上的实质；此外，在转变的背后，去表达相互影响的文化、审美或是符号上的价值成了设计师的明确职责。这样的考虑虽然有些模糊，但“设计文化”的概念就出现了，它使我们去面对今天设计中出现的问题成为可能。如果由于产品在我们社会中的优势地位而引起的问题促使产生各种各样的学科来质疑设计本身，并提供了大量各式各样的答案，那么，同样的需要也出现在它们被生产之前的那个过程——设计中。如果后者的需要得到满足，设计就会成为这个极度分散的领域中的一个交叉点，也就是设计成为一类边缘的学科，动态的且冒险的，在设计中，可以改变和干预我们每天生活的大大小的策略被不断地修正、吸收或是被过度的渲染。

在这点上，我们很有必要总结一下在当代社会中产品“幻影和符号”的属性。这是造成设计师矛盾性的另外一项主要原因。

6. 参见：E设计（E' Design）. 佛罗伦萨·阿林娜瑞（Alinari），1983. 这是由安提·潘塞拉（Anty Pansera）策划下在米兰举行的展览会上的目录。

设计师与产品一起分享的职责除了它的中心地位，同时也包括幻觉，因此，同样的“梦想破灭”与“快速消费”的威胁也笼罩着他们。假如，只关心产品的形象，而不在乎其他，那么设计就仅仅只是形象设计；而假如形象是短暂的，局于现在，是单纯的“商品造型”，设计就成为抽象的了，被困在时尚中，成为“生产商品”。因此，这个由设计师干预的世界正逐步呈现出来，并显现出极度的复杂性的时候，设计师的职责笼罩在被降为仅仅为产品添加“符号”的暧昧不清的阴霾之中。因而设计师的形象也被“消费”掉了，他们的文化属性也伴随着产品的使用功能一道消失。

整个过程的矛盾性只是显示了一种倾向，而不是一种不可撤销的状况。此外，它的属性更偏向于社会而非文化，它由经济利益的集结而产生，紧密地围绕着“有用物”的生产；而且，它总是内在地呈现于设计实践中，仅仅在某些个为公众所作的设计的案例中，这种矛盾性才能暂时性地被减弱，这些设计才可能公开地宣称它的大众化的“有用性”。另一方面，这种矛盾性也并未试图脱离市场的逻辑，例如那些近年来在意大利出现的非常前卫的，就像是“概念”的产品也是非常具有使用价值的。⁷这些尝试的命运与基于相似理由而在纯艺术领域中进行的“实验”多多少少有着相似之处，“产品”向“商品”的转变在更高的水平也同样发生着，例如在观念艺术、概念艺术、大地艺术中等。

由以上分析所得出的这一设计属性似乎被一种灵活的不连贯性，一种常常揭示其强大与虚弱的不稳定的、相互一致的对立面所标记。假如“设计文化”意味着说明“产品的文化”，那么我们就很有必要去关注产品的命运。既然我们所处系统中的产品同时也是社会阶层识别的符号、是交流的工具、是有用的“形象”：是沉重的幻影、是物神、还是工具，那么设计要发挥其作用，就应作为进行社会分析的工具，形成对日常生活进行干涉的学科、一种语言、一种时尚、一种造型的原理、一种展示、一种拜物主义和一种商品。它的力量和它的软弱都在于它同时是日常生活的社会发展的关键点，也是产品制造的边缘领域，是文化的资源，也是流行价值的一种确认。目前，我们别无他法，除了保持对矛盾性的高度警觉，虽然这是一种“痛苦的警觉”（这里，黑格尔的学说似乎更加适当）。

7. 参见：安德烈·布瑞兹（Andrea Branzi）. 热屋：体验意大利新设计（La casa calda: Esperienze del Nuovo Design Italiano）. 米兰：思想图书（Idea Libri），1984。这本书英语版为热屋：意大利新一代设计（Hot House: Italian New Wave Design）. 马萨诸塞州剑桥：MIT出版社，1984。书中介绍了一些设计上的尝试，包括回归自发性的设计或是朝向更有创造力的设计，避免被那些“为设计而设计”的商业性产品所沾染，显露出“有用物”的平凡，而以往它们常常被渲染过度而显得荒谬。

完全解决矛盾性无疑超出了设计的领域或是一般意义上的文化的概念，正如威廉·莫里斯所洞察到的，仅仅使形成一种有差异的、更加均衡的与物的关系成为了可能。但是，每种文化系统事实上都将自身投入到一种由这个社会所表达出来的辩证的关系之中，设计也不例外。事实上，它作为一门学科的属性，与日常生活赋予它的一种其他学科所缺乏的权威性密切相连。这提升了设计师的社会责任感，同时在从前所能想到的更加切实的基础上建立了他们的社会合理性，而很可能从这种合理性上能恰当地反射出设计的意义。

我们是原始的*

安德里亚·布兰齐

*这篇文章最初发表在意大利的MODO杂志上（1985年6月）。

我们至少在两个方面是原始的：类比角度和语言学角度。我们在类比角度上是原始的，是因为我们的状态就像从飞机上跌进了亚马逊雨林中的人们，发现不仅可以使飞机上技术先进技术的设备，还可以利用森林中的天然材料。“意识形态”的降落伞不再工作，我们在“雨林”中完成的转变，意味着我们更像是实现一个不断加速更新的循环回路，而不是一种为了全球发展的设计。

文化和设计不再是缓慢而勇猛的力量，用逻辑和伦理激进主义来拯救世界。它们是情感的机制和对变化的适应，它们并不能将世界拖出地平线；而仅仅是将它转变为许多分散的多样性。过程似乎没有了价值，取而代之的是“出乎意料”变得有价值了。伟大的“一神论法则”不再存在，理性法则领先的模式也不存在了，剩下的只是去除了“光照派教义”的现代性。我们见证了确定的、极端的设计的世俗化，设计只是代表它自身，而不再是一种技术与语言可能组合的隐喻。

人的天性与机构的人工属性，信息和大都市共存在知觉识别中，就像印第安人以热带雨林加以识别。这种“新原始主义”的情形并不是一种期望成为最新的先锋时尚潮流的设计倾向，而是一种不同的语言和已分散的态度进行融合的状态。而且我们发现，这种情形帮助后现代主义脱离负面的模棱两可的状态，而很可能给予我们的设计模式以更大限度的自由。这种原始主义的传播在一个封闭的系统中才能最为有效：它由原型和神话所操纵，在用户能察觉它的隐喻性的主题和服从它的特殊的能量的回路中发挥作用。在这些条件之外，原始的文化仅仅就是形式的“仓库”，通常被操纵者、艺术家和设计师所注意和使用。

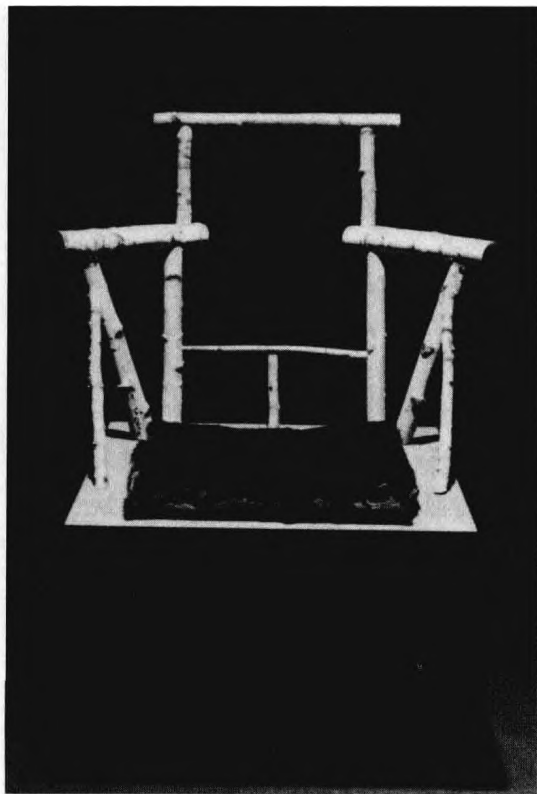
密码的破译还不是非常有效，但是我们已经察觉到了一些现象，即许多注意力正转向“新原始主义”的语言。在这个意义上，我们已经不得不在潜在情形中许多可能的例子中做出选择。这儿也存在了一种所谓的“新原始主义”的语言时尚，这种时尚

主要关注语言、剖析原始人的特点和“人造物品”，非洲的部落，技术的“泛神论”以及原始伦理。这一事实与使用者和设计师的需要是一致的。首先我们来看看“新原始风格”稳定的符号，它是有力而自由奔放的。设计师寻求他们自身识别的创意点，他们自身语言编码的构建使他们可能就像是部落首领一般。

在设计的极端世俗化中等候我们的设计全貌，由许多相似的设计语言合奏而成，这支“合奏”围绕着甚至更多的部落“首领”，他们聚集着自我表达的主要原型和忠实的追随者。这种文化社会的部落化是“新原始主义”条件的结果，在一种新的截然不同的文明面前，等候着旧文化“金箔”的剥落。我们就像一个好的原始人一样，被脱得精光，等候吉凶不定的未来。

“我们所能做的事总是无穷尽的”。（约瑟夫·康拉德（Joseph Conrad））。20世纪80年代，复杂性、真实性和理论性在蔓延。后工业社会所缺乏的是能使不同制度下的环境和其中的个体结成一个整体的统一的符号体系。符号世界增生扩散，并不断变异。整个过程操纵了个体的编码和符号资源，并削弱了人

选自安德里亚·布兰齐设计的
Animali室内家具系列。



们所熟悉的世界的真实性和合理性，也极大地拓宽了能为个体所察觉的多样可能性的领域。

选择的范围变宽并更有流动性。这里发生的不仅是原有牢固的识别体系的解体，还有一种新的不牢固的识别体系的发展，它更加灵活、多变、迅速变异、具有自发性。这种不牢固的识别体系认为每种选择都是临时的和可逆的，成为一种主体的不同版本。在边界上，仅仅是边界上，产生习以为常的分解。

同时，一种极端精练的和可接受的新感觉干涉着它，它基于一种“零”合理度的想法和一种对奇迹的新的定义和说明。这就是我们能定义出的“新原始主义”，甚至再进一步，构造一个异常的新词汇——“极端主义”。魔法、宗教和神话的复活（即使有点世俗化的意味）真正源于一种极端和最新的情况，它明显对抗着原始主义的起源条件。后者（宗教）彻底的丰富性不过是由后现代条件下的（伦理和哲学）的真空形成。

这是合理性的“伟大神话”的解体，将我们带回到平凡的地面，在那里，我们玩着一种新的（也是和世界一样古老的）身份识别的游戏。在后现代臃肿的网络空间中，很可能遇到大量的相反极，从富有讽刺意味的轻率的“分离”到积极的加入原型、祖先的形式和图腾之物。

复杂性可能会导致（作为最终的支持物或最后的解决方式）遭遇到神秘的事物或不可思议的事物，以及可能会面对“机会之神”自由而无法控制的本来面貌。

总而言之，这是魔法的来临，作为最终可能性的先遣，也作为完全再体验和再反思的一个维度，它会出现于我们与自身及他人、产品和世界之间的联系中。魔法接近难以表达的个体行为而不是集体的合理化（就像是原始社会）。在这个维度上，一个必不可少的部分是由人体中心地位的再发现来完成的。对人体的喜爱不断攀升，对个体生理方面的兴趣也逐渐提高。新原始主义的身体，是一种新的有魔力的东西，作为一种现象来自扎根于20世纪70年代的革新性的骚动释放的过程。

我们社会的过去由“卓越”的人或物、神还有历史的法则所标记，它们定位于超越日常社会联系的每个事件中。面对这个法则，人体不得不再被当作一种限制，一种不断下沉的物，一种堕落的本能不断受到精神的抵制。



选自安德里亚·布兰齐设计的
Animali室内家具系列。

转向20世纪70年代末期，随着全球知识和设计的挫败，一种新的、与我们的身体相联系的回归发生了。今天的历史，在一种复杂的情绪中已经背弃了改进生活和世界的希望，我们开始相信改善我们的物质条件才是最主要的。

人体成为识别体系中的建设性要素之一，它逃离当代世界的不确定性和分裂。此外，社会和识别体系在长期的融合及所产生的联系中存在的危机，暗示着人体不断增长的重要性，也就是对自身的空间感知，就像我们通过健康的、受保护的和被珍爱的身体增强了对自身的一种确定性。

通过身体，一种新的“仪式主义”的倾向开始了。仪式主义是某种新原始主义，在仪式主义中，人体成为被装饰的表面，交流的符号，被珍爱的物品，细小而基本的日常礼仪的借口，以及在成为对别人诱惑的工具之前成为诱惑自我的工具。身体存在的新方式直接陷入一个问题中，即在一种精确的图像文化中，服装成为了自身的代表。

作为一种极端的例子，“外表一代（Look-generation）”从一种伪装传递到另外一种伪装，给身体提供了一种概念，即它可以作为一种“表面”，一种表达，一种图像，还是一种通过持续的增值、减值、叠合的标记和信号来解释的语言，这种语言在某些场合导致了新部落化（neotribalization）的产生，形成了一种声名狼藉的青年人的亚文化。在一般场合中，时装变成一种具有魔术的维度，我们追随它增强我们自身的识别性，并且被它们所迷惑。

身体因此成为表达被定义为“新原始主义”的，正在显现的现象的中心点，并且事实上，代表了后现代条件下一个极端的侧面。

面对第三次技术革命的人们*

马瑞佐·摩根蒂尼

* 本文章最早发表于Interni杂志第329期（1983年4月）。

我们如此沉溺在一个人造世界中，因过剩的抽象而虚弱，我们发现自己被历史贮藏的物品所包围，通过它们，我们体验着各种各样、常常暧昧不清的关系。一位小学老师曾经对我说，熊被赐予了脚爪——一种自然的防御也是进攻的武器，人不得不为自己发明和建造各种武器：因此我们有了刀子，它有着各种各样“祖先”和伟大的“后辈”。人们因此可以将物品视为人们的功能的延伸，这些物品可以被划分为三类：四肢的、感觉的和心智的弥补物。

几千年以来，人们制造了四肢的弥补物，例如刀、铲、弓和箭，遮蔽物和衣服，建筑物等用于防卫的物品，打字机器，汽车和飞机，人们因此可以更容易地切割、挖掘、缝纫，能更快速地改变位置以及远距离杀死对方。

在过去的一个世纪中，人们已经认识到了属于第二次革命的物品，它们是感觉的弥补物。在更错综复杂的技术的帮助下，人们发明了电话、电视以及再造图像和声音的机器，从而给很隐蔽的梦赋予了物质载体。

第三代的物品更新颖也更令人不安，以发生在人和硅片智能之间尚很模糊、不明确的关系为标志。面对这些因电子技术日益广泛的应用而产生，以扩展智力为特征的物品，设计发现自身面对一些完全颠覆其方法论的问题：设计不再遮蔽机械结构、线和电子管，或劳神于制作一件看上去就像另一件产品的产品。相反，设计变为一场含混的庆典，庆祝使这些机器获得功能的力量，并减小物理尺度的广泛的技术效应。

因此，某种设计发现其处境困难。它厌倦了“主角主义”，在支撑它的科学和伪科学的帮助下，它已不能实现电子元件的新陈代谢和小型化的过程，并且因此不能克服其传统的行为范畴。它还不能克服由很多物品（例如计算器、键盘和等离子电视等物品缺乏厚度）带来的疑惑，这些产品逐渐丧失了祖先的三维厚度，甚至身体。电子产品随着自给自足的极大的可能性，改变了

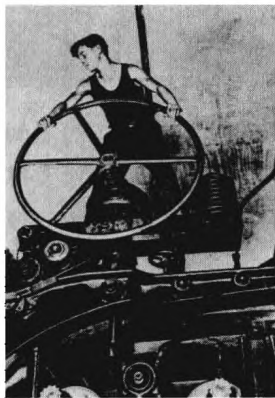
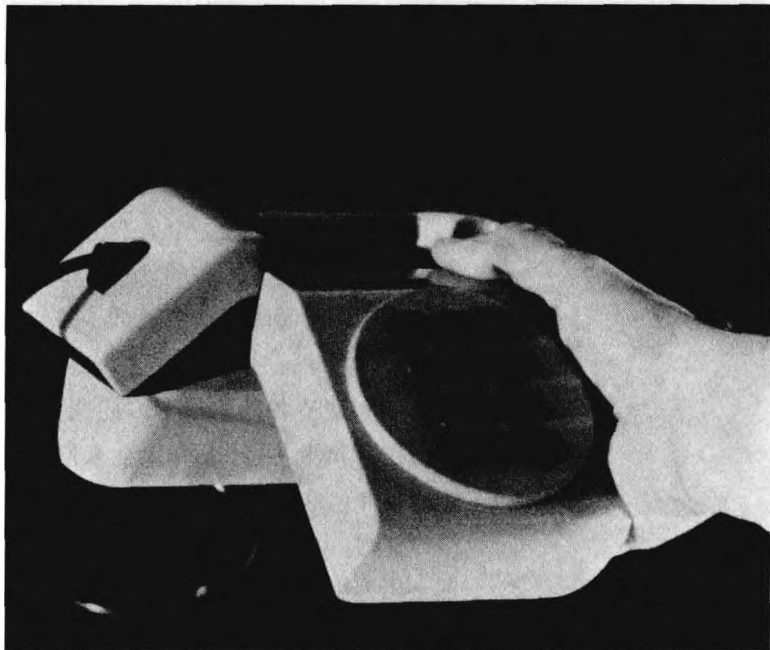


图1 人与机器之间的直接接触，摄影：阿卡迪杰·萨杰克特（Arkadij Sajecht），1931年。

图2 西门子 (Sit Siemens)公司生产的一体式电话模型,设计者马瑞佐·摩根蒂尼和卢西恩·皮诺凡尼 (Luciano Pirovano)。



目的、功能、形式、方案和建造技术,也改变了我们与物品之间的关系。弥补物不再直接发挥作用,而是通过人工智能界面发挥作用,这种方式既简单又绝对可靠:烤炉根据烹饪的食品自行设定程序,真空吸尘器在房屋的整个长度内自行运动,飞机的登陆传动装置在着陆的最优时机伸出机舱。

大家都不能忘记美国电影海战中经典的潜水英雄?他穿着沾着油污的T恤,皮肤闪着汗水,按照“快速潜水”的程序,他转动飞轮,飞轮直接连着控制水进出的阀门:他可以用物品完成一套直接的机械关系。今天,同样的海军仅需要使用最小触力的小控制杆和按钮就可以工作。在行为和结果之间,分成各级的各种操作界面被用来放大信号,激活变速装置,启动自我诊断过程,并且将一个事件和其他周围事件联系起来。

人们不再被移动的物品所包围,更多时候是触觉接触的界面,并且时常是通过简单动作激发的事件,并能在其发展过程中被观察到。许多情况下,键盘已经被听觉传感器所替代,这样能使人们通过声音来控制机器。这些事件与重建一种与人工世界的集成碎片之间的不同的关系相一致;这种关系可能是沉思的、美学的、自我愉悦的或者是巴洛克的。现代宇航员可能看起来就像路德维格 (Ludwig),他不需要与周围的物体之间有任何手工的

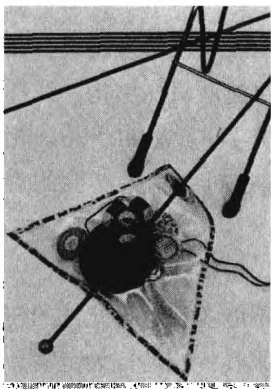


图3 时间机器:“激动”闹钟,由丹尼尔·维尔 (Daniel Weil)设计,展示于1982年孟菲斯藏品中。

或触觉的接触，但他能预期它们的反应，他的船更像是儒勒·凡尔纳（Jules Verne）的“鹦鹉螺号”，而不是外星人的飞船，摆钟充满矛盾地摆放，赋予它阶级的感觉。

无论如何，物品被减少到不被察觉的程度的预言不再是问题，设计将被剥夺赋予物品形式的职能也不是问题。只是设计史的一章正在关闭。归根到底，结局近在眼前并具有偶然性。设计，被理解为或多或少介入和渗透了功能的表达，它伴随着美学恐怖统治和已注定失败的有计划的道德主义，那是19世纪的遗物，并已持续到现在。

我们能如何解释最近的趋势呢？它距离过去几十年中预计的“未来”那么遥远。20世纪的人们，意识到了人们处于机器充斥的未来的开始，完成了对过去包罗万象的复原：新古典主义因此成了实证风格的微小组分。我们，处于计算机时代的黎明时期的人们，被带入一种未来中，这种未来产生的仅仅是对过去的明显的悸动，并且宁可恢复那些可能已从梦中滤出去的东西，挑选出超越已建立的一切的神话。出于这些理由，梦幻般的和梦想中的物品在我们周围增长扩散。它们诗意地重申人造智能的自治性，这种人工智能并非偶然，而是我们借鉴自己的身体得到的。每次看到金字塔——这些神秘的陆生符号我们所体验的强烈情感，可能部分出自我们对它们可能根本无用的期望，它们的伟大、美丽、神奇或如梦一般恰恰因为它们没有实际功能。

设计超越了有用和无用，直觉地发现了人工世界升华而成的更先进维度，它超出了以往牢牢束缚设计的、规划好的范围的狭

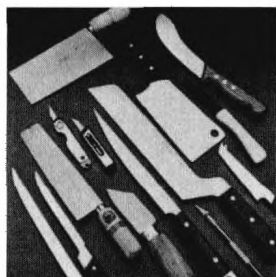
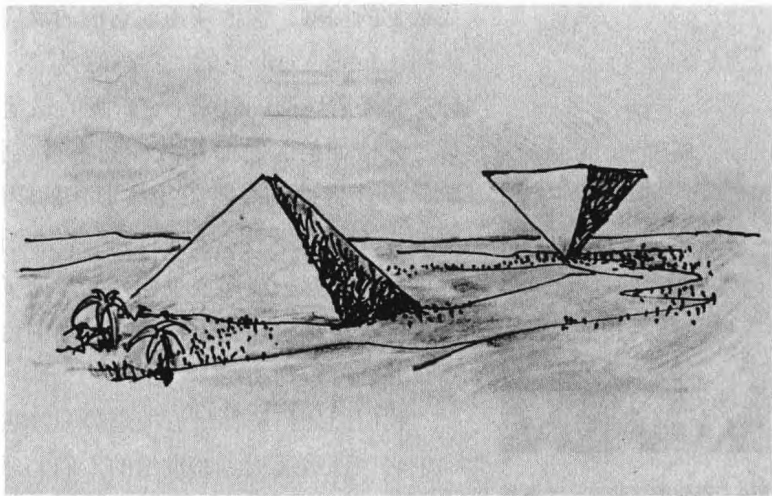


图4 四肢的弥补物：一系列切削、剥皮和雕刻用的小刀，摄影：伊兹奥·福瑞（Ezio Frea）。



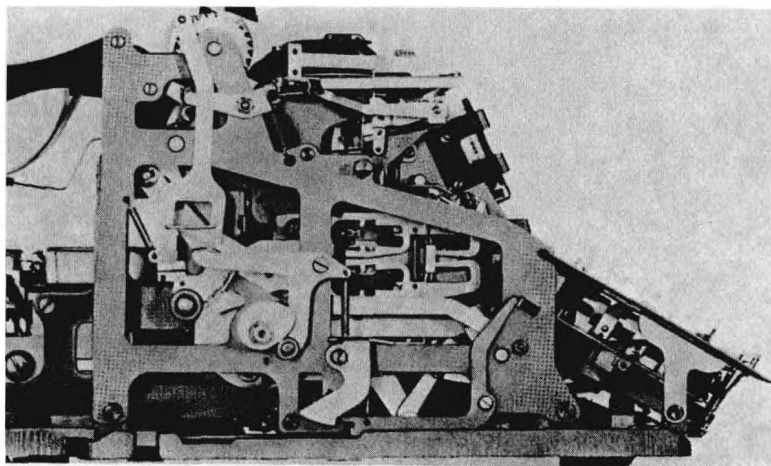
图5 心智的弥补物：便携计算器，佳能。

图6 倒金字塔：沙漠绿洲遗失的部分。选自：马瑞佐·摩根蒂尼，查理·伯特西 (Charlie Botteghi) 教诲的纪念碑。



隘限定，以及设计程序的局限，这些只是我们能设计的东西中的一小部分。很长时间以来，环境被理解为远离生活及其节奏的静态抽象。设计一个生物调节的环境，必须考虑物、光、空气和声音以及超出它们的各项因素——与居住于这个环境中的人们和谐共处的自律的、动态的因素；为现代人设计环境和物品，由于伴随着快速而不规则地发展中的技术，将不得不意味着与守旧的、顽固保留在这扇大门外的嘈杂，开始形成一种不同的关系。因为桌子过载了物品，厨房塞满了物件，灵活和模块化的概念不再适用，除了抽象概念之外什么也没筛选出来，它们成为项目之后的一种不充分且过狭窄的托词。嘈杂，虽然仍被关在门外，却总是从窗户重新进入房中，成为项目的基本元素。近来四处散布的

图7 物失去了它们的前辈的三维尺度：Divisumma 24打字机（品牌名）的结构和机械部分，设计者是马塞罗·尼佐里 (Marcello Nizzoli)，制造：奥利维蒂，1956年。



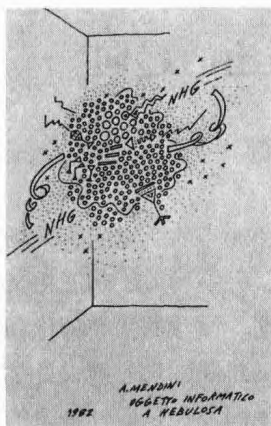


图8 ……或者甚至失去自己的身体：一件模糊的信息物，亚力山德罗·门迪尼（Alessandro Mendini），出版于杂志“Ufficiostile”第4期，1982年。

设计，充斥着技术遗留给未来的遗物（Hi-fi音响和微波炉），充满了大批量生产的强制性所带来的被限制的挫折感，它正在退去，从而有利于从最根源重新规划项目。制造工厂的自动化并非偶然地成为“模制”生产方式的巅峰的标志，并带来了大批量制造的可变性，从而带来了克服大批量生产的概念本身的可能性。当可能性和技术支持一点点出现以最终实现“乌托邦”时，疑问也出现了：为了怎样的乌托邦？电子技术和人工智能不仅是“乌托邦”的选择，而将能给予我们选择的“乌托邦”：“选择”（CHOICE）是个小词语，在镜中能看到它的真实图像——也还是“选择”（CHOICE）。

将金字塔颠倒过来的可能性需要平衡的自动智能，因为平衡力是变化的，动态的，而不是静态的。在隐喻或其他情况下，我们能将金字塔颠倒过来，这是一种超出有用和无用的操作，它能允许汤姆·罗宾（Tom Robbins）写出另外一本书，《菲奥瑞拉（Fiorella）给我打电话》，而设计师则能创造一个新的人工世界。

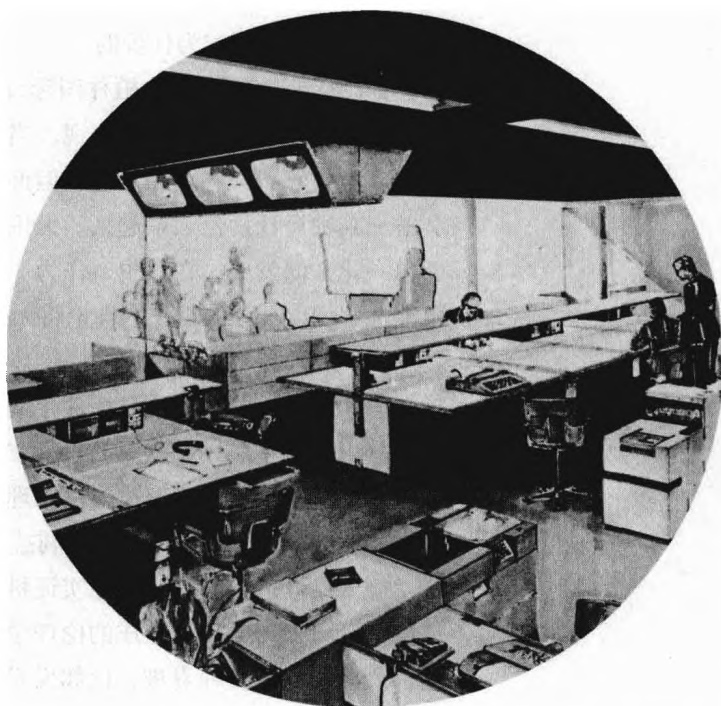


图9 RAI（意大利雷达电视）编辑办公室，TGI和TG2的整体项目，由摩根蒂尼事务所（Morgantini Associate）设计制造。编辑办公室的空间组织预见到了“集体”书桌的共存（不同用途的活动终端），它还伴随着用来检索录音记录，并与其他信息中心进行同步传播的一体机。这些“远程通信系统（telematica）”（控制室—若干套监视器）允许工作在形式上脱离处于同一空间的关系：这间办公室能根据团队进行创造性工作（例如头脑风暴）以及对信息进出的制定决策论证等情况进行调整。

过去的15年德国设计理论的趋向*

弗朗索瓦·布克哈德

* 本文最早为1984年在柏林国际设计中心召开的“不断变化的设计 (Design Im Wandel)”大会上的发言。德文版最初在会议上发表，保留了作者的口语表达，准备由Hans Ulrich Rech出版。

德国设计和设计理论具有优良传统。1900年前后发生了一场关于客观性的讨论，1922年到1927年之间，另一场关于功能主义的讨论带给世界深刻的影响。第三帝国时期，设计的社会理论和生物技术是争论的主题。接着，1955~1968年间，乌尔姆设计学院对设计的科学基础作出巨大贡献。虽然德国曾经是设计理论的领导者，但如今在这一领域中却没有保留下过去的地位。

自1970年以来，重视设计理论的优良传统被抛诸脑后，理论和实践相分离成了一种风气，如果我们回过头来看一看包豪斯的理念，这种状况就显得格外令人震惊。当然，专业化和分工应为此负起部分责任。出于实际生产的需要，设计被分成不同的门类：图形设计、纺织品设计、产品设计等，而与此同时，总体设计理论却没有得到发展，其背后隐含的是一种文化的缺失。设计的科学化把设计理论变成了少数几个学院的事情；而就是在设计院校内部，人们也不再把设计理论看做一种文化理论。高度专业化是以牺牲理论研究为代价的。

各设计研究所，比如柏林国际设计中心 (IDZ) 曾力图推广一些新的发展趋势，却遭到漠视。当然，对于某些方面的理论的研究，也引起了一些人的兴趣，但谁也不觉得真的有必要把经济利益和某种设计理论联系起来。无论联邦德国还是民主德国都在朝单一化方向发展，在其中，作为一种重大差异、一种发掘各种可能性并加以选择的工作的理论将无处容身。

生产和设计都将其理论的内容建立在一种权宜之计的惯例基础上。德国设计的根基就是理性主义的“启蒙”思想，科学和经济是其根基所在。过分乐观的思维方式必将致使人们认为没有什么问题是解决不了的，解决方法在理性、逻辑、分类法中即可找到，而理性应为一般社会进程的利益服务。

德国设计的力量在于它把实证科学和批量生产结合起来。实证科学不考虑研究可能造成的伦理学、人类学、社会的后果等问题，所以招来了种种责难，比如说它认为它不顾大局，把人类世

界弄得四分五裂。1968年的学生运动则向单纯求量的经济发展模式提出了质疑，直到这时，设计批评才得以稳步发展，并随之出现了一种理论——但并未对实践产生太大影响。当时，人们更倾向于将人和产品的另一种关系作为考虑的中心。

乌尔姆学院关闭后，环境规划研究所做了很多工作，来探索并呈现消费者的趣味（consumer interests）。柏林国际设计中心着手解决现有的和潜在的消费者趣味之间的差异问题。奥芬巴赫（Offenbach）高等造型艺术学院也开发出一些新的方法。

在建立起专业系科的同时，各设计院校也失去了非常规思维、思想的灵活性及对设计师素质的全面考察——而这恰恰是乌尔姆方案中十分必要的一条。设计起始和对设计过程的解析变得越来越纲要化。在20世纪70年代建筑中占主导地位的框架模型和规划技术确立了规划方法的进程，而牺牲的则是对大局的通盘考虑。我们应该在此背景下检视在过去15年中联邦德国设计理论研究的新方法。

1970年出版的沃尔夫冈·弗里兹·豪格（Wolfgang Fritz Haug）的《日用品美学批评》反映了“左派”的政治形势及对消费社会的批判。“日用品美学”指的是人和产品间的关系，而规约这种关系的则是工业资本和作为商品的工业产品的现实性。在理论背后，我们看到了豪格的政治立场：寻找一种激进的方法来呈现消费趣味。

1972年，巴仲·布洛克（Bazon Brock）的《社会设计理论》出版了，这又是一部主要从群体社会行为入手来研究设计理论的著作。布洛克认为，我们生存环境的物质方面深深影响着我们的行为。他问道：究竟在什么样的物质条件下，我们的生活才能称心如意？从理论上说，问题的核心就是风格（style）和社会行为的关系。

自1972以来，维克多·巴巴纳克撰写并出版了《第三世界设计体系》¹，他对设计方法本身提出了质疑，并支持社会边缘群体。他明确表态：无论对设计还是设计理论，他都没兴趣。巴巴纳克要求我们将设计中的技术手段和成熟的观念综合起来加以利用，对于这些观念，他并不是想加以维护，而是想加以普及，以支持用户“亲自动手”。他的想法主要形成于对生态问题的自

1. 巴巴纳克的概念起初是以《为真实世界的设计：人类状况与社会变革》（维克多·巴巴纳克·为真实世界的设计：人类状况与社会变革，纽约：万神殿出版社，1972.）为名出版的。1985年出了修订本（由芝加哥大学出版社在1985年出版）。——编者注

觉之上，在他看来，在设计技术中还没有应付这些重大问题的方法。当然，在这种设计实践与理论中，生产过程对设计师的排斥已到了不切实际的程度。

第四种趋势体现在约亨·格罗（Jochen Gros）的观点中，可以参见1975年开始出版发行的《感官机能理论》。格罗想让自己摆脱科学思维的目标化、理性化色彩，而寻求一些更为人性的方法，尤其是那些认识论和心理学的方法。他对富于感情色彩的设计深有好感。在德国，他属于头一批致力于发展“再设计”理念和设计中可回收理论的人。这使他形成了一种看法：消费者应该更多地接受半成品，然后由自己来完成它。此外，他还对商品流通体系提出质疑，并力图建立一种区域销售结构，以淘汰零售业。

从1977年以来，卢休斯·布克哈特（Lucius Burckhardt）积极促使大家探讨“不可见的设计”理念，试图为当代设计找到一个恰当的定义。他认为：正是物体那些可辨读的设计准则构成了观者、使用者对风格样式的想象，而这些准则就在日常生活那纵横交错的关系网络中活动着。对卢休斯·布克哈特来说，视觉化即意味着：经过设计的物体只不过是不可见的社会过程的可见结果。

接着，意大利现代主义推动了设计理论的发展，其中尤以亚历山德罗·门迪尼和埃托雷·索特萨斯（Ettore Sottsass）的论文最有影响，1980年以来，德国室内设计的新现代潮流对它们做出了热烈回应。自1970年始，这种新现代理论出现于激进设计和米兰传统的背景上，并通过“平庸”设计得到进一步发展，形成了再设计及有用粗俗和有形丑物的美学。至此，这已是一个有关批量产品之非神圣化的问题，这些产品既不能被看做高雅文化的产物，也不能归在日常消费品之列。所谓“高雅艺术”只得贬值。设计师的任务是理解日常生活，将通俗文化的元素引进设计，得到高雅与通俗文化的高质量结合体，让它取代郊区与超市美学，对抗混乱的邮购目录，用通过这些风格元素建立起一种新的象征性联结（symbolic bond）。

格特·塞勒关于“整体世界”设计的论文起到了另一种影响。1983年，柏林国际设计中心就此举办过一次展览，引起了不少争论。塞勒挑战专业设计传统，认为不应该由设计师来决定用

2. 格特·塞勒为“20世纪80年代的宜人设计”展览所作前言。格特·塞勒·没有粗俗，只有设计，设计问题 I. 1984年春季：41-52。——编者注
3. 在奥地利视觉造型艺术研究所出版的渊博著作《设计是看不见的》的附录中，参见弗朗索瓦·布克哈德的理论作品概要（见奥地利视觉造型艺术研究所·设计是不可见的·维也纳：洛克出版社，1981）。关于塞勒和布洛克，请参阅《国际艺术论坛》上的“在艺术与设计之间”（见：在艺术与设计之间·国际艺术论坛·1983）。关于对日用品美学的批评，见沃尔夫冈·弗里兹·豪格的《日用品美学批判》（沃尔夫冈·弗里兹·豪格日用品美学批判·美因河畔法兰克福：苏尔坎普出版社，1971）。有关的讨论见《日用品美学》相关文章集、《批评的发展与协调》（批评的发展与协调·美因河畔法兰克福：苏尔坎普出版社，1975）、《日用品美学——产品和生产者，W·F·豪格理论批判》（蒂尔曼·雷克斯罗思·《日用品美学——产品和生产者，W·F·豪格理论批判》·美因河畔法兰克福：斯克里普特出版社，1974）。豪格书的英文版书名为《日用品美学批判：资本主义社会中的外观、性别与广告》（W·F·豪格·日用品美学批判：资本主义社会中的外观、性别与广告·明尼阿波利斯：明尼苏达大学出版社，1986）——译者注。卢休斯·布克哈特有关设计中的不可见部分的观点见他的《儿童食品革命》（卢休斯·布克哈德·儿童食品革命·科隆：杜蒙出版社，1985）一书。关于好设计和粗俗造型之间的中间状态的论述见《“好设计”和粗俗之间的造型艺术》（弗朗索瓦·布克哈德，卢休斯·布克哈特，亚历山德罗·门迪尼，巴仲·布洛克，汉斯·乌尔里希·雷克·“好设计”和粗俗之间的造型艺术·柏林：IDZ，1984）。

户的趣味和价值取向。他抨击了设计对用户所起的诱导作用，主张发掘无个性的日常用品中的个性价值。塞勒将当时的展览命名为“20世纪80年代的宜人设计”²，他所谓的宜人是指日常生活中大量需要的那些匿名的琐碎（trivial）之物。塞勒呼吁我们从粗俗中学点东西，他甚至在大批量生产中看到了真正设计师的先驱者，带着这个看法，他反对新现代主义对日常生活的扭曲，这种新现代主义所追求的艺术作品的感染力只是更早的无名设计的复本。就此，他发现先驱们可以和用户贴得更近。

第八种趋势是“介于‘好设计’与‘粗俗’之间的设计”项目。这个项目是在1982年柏林国际设计中心的一次竞赛中提出来的，这一理念被记录在一本小册子上。其理论基础是这样一个观点：在好的样式和粗俗之间有一个中间状态。这两者之间存在着一系列差异和变数，关注这些差异能帮助我们避免设计的一律化倾向，而这种一律化会使丰富多样的社会使用样式和用户趣味走向单一化。³

与此相关的是一种后现代设计理论所涉及的问题，它能避免片面的理性主义和设计的单一化倾向。它应该是这样一种理论：以牺牲连续性概念为代价，来展露进步的概念。回顾一下过去几年的建筑及其后现代观念形态，我们也许能够勾勒出一些基本点，无论对一种新的设计理论还是对设计方法的转变来说，它们可能都是十分重要的：

（1）接受理性主义观念不应导致设计向技术革新所带来的压力让步。

（2）要理解那种巩固工业社会和现代文化之间关系的努力，可能就求助于功能主义。我们应该改变这根深蒂固的看法，不能把1922~1927年的功能主义当作一种传统延续下来。

（3）功能主义的历史并非形成于从前所有发展成果的整合，在这些发展中，我们能为设计找到明确、有约束力的准则。

（4）功能主义的基础是一种纯粹性，这种纯粹性就存在于功能主义理论家们的头脑中。但就今天看来，执着于形体的功能似乎更多的是妨碍了设计，而不是促进它。

（5）产品语言交流的建立——现代主义力图在国际范围内建立这种交流——造成了地区性文化身份和独特性的丧失。比方说，《雅典宪章》（*Charter of Athens*）的被认可就可以说明这个

问题。

(6) 功能主义要求尽量简化外观,从而使产品看上去淡而无味。富于感染力的美失落了,我们的生存环境在感官上就会显得十分贫乏。现代主义曾为恢复失落的象征性表现方式做过一些工作,因此,后现代设计充分利用了这些象征手法。

建筑领域里的这些趋势可被用于一种后现代设计理论,它和现代主义的分歧并不在风格样式上。长期以来,在社会学、哲学、精神病学、绘画中都存在着强劲的后现代趋向,它们对作为启蒙运动的延续的现代人性解放概念提出了质疑。从机器文化向自动化文化的转变将一系列问题摆在一个变化了的社会面前。毫无疑问,这个社会不可能再求助于那些从前生机勃勃,现已面临崩溃的传统生活方式。在这种形势下,我看有一片很重要的空间能让设计有所作为,它在发展中小规模生产的灵活方式方面具有经济价值,而这些生产和文化的新发展有着更密切的关系。国际设计中心历史局限性也正在于此。在过去的14年里,情况已经很清楚:德国人对设计理论兴趣不大,但在今天,它们却显然是至关重要的。令人不安的是,策划者们要想恢复繁荣的局面,可能还得诉诸旧的、现已不合用了的方式,从而阻碍设计文化发展。

与此相对,后现代主义力图从非连续性理念中发展出能推动真正的伟大复兴的观念。不过,商家和大众为此得采取另一种态度来看待设计理论。理论是无可代替的:它设想出可行的方案,为以后的实际操作服务;它尽量为事物定义,而这些定义都可被转化为实物。乌托邦理想对理论来说常常是必不可少的。社会解放工程中的理论提出一些社会发展模式,将设计和乌托邦理想紧密联系在一起,所制订的步骤、设计和设计理论都致力于此,还包括一些在实际状态和理想状态间建立联系的手段。但要描述一种理想状态,我们首先要做的就是社会实践层面上提出理论模式来,乌托邦就是这些模式的力量所在。每一种产品都是以“生产”为理论基础的,它对不同的趣味加以区分。这种乌托邦理想并不只是空想,如现今人们从经济和实业角度来看的那样。只有借助一般文化理论,我们才能将趣味和理论联系起来。目前,人们还缺乏这样一种认识:历史不是简单地自说自话,而是被造就的。无论在经济上还是精神上,我们必须努力、再体验、合作,以促进其进程。

没有粗俗，只有设计*

格特·塞勒

主题与背景

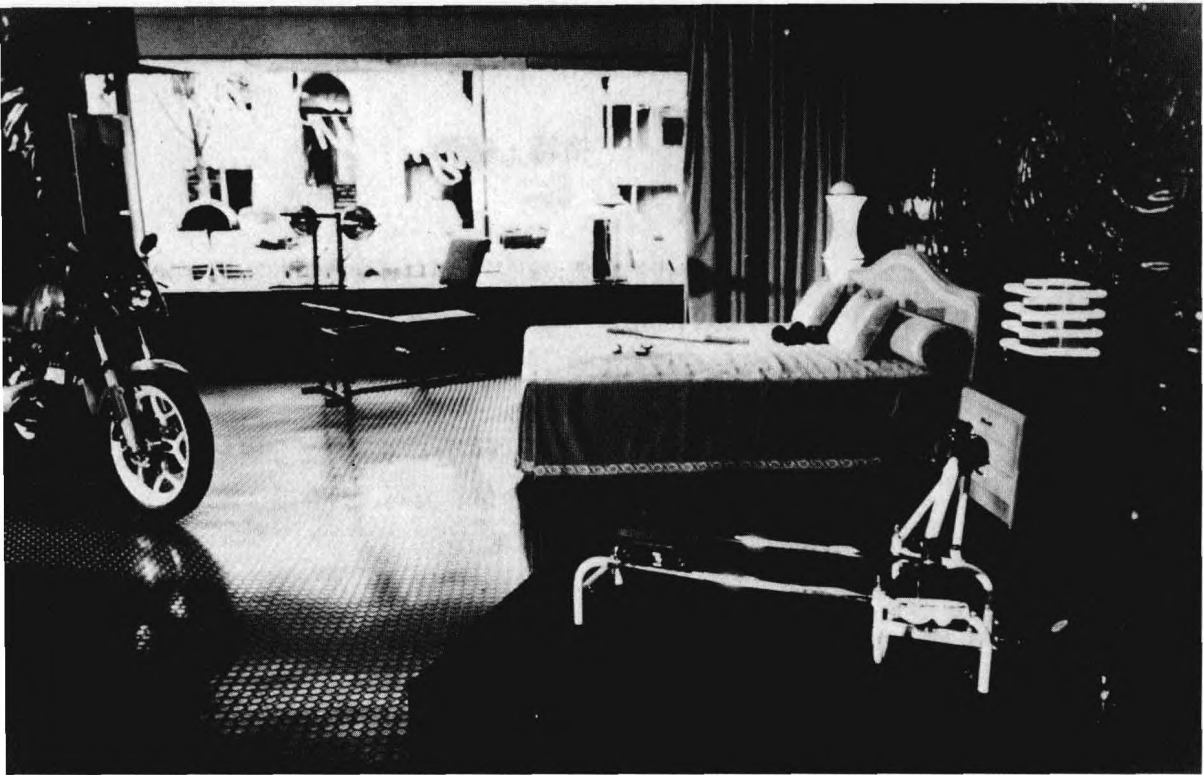
* “20世纪80年代的宜人设计”展览，1983年4月22日到5月29日在柏林IDZ(国际设计中心)开幕。

“20世纪80年代的宜人设计：渴望与日常使用的物品”引发了争议。它的策划并未按照通常意义上的设计标准，尽管它的主题是“设计”。它展示出了一些美的日常用品，而并未谴责它们的消费，也没有公开抨击或试图说服它们的使用者。它着重要说明今天对于联邦德国（西德）、西柏林以及其他工业国家的一般大众，设计究竟是什么，它是奢侈、美丽、拥有感、庇护、冒险、个体性和文化认同之梦的实现。

因此，这个展览有意对它所指明的事实所带来的争论采取了开放的态度。然而，假如我们仅仅批评这个梦，或是忽视它，那么除了是欠考虑的和孤立的，同样还不经意而又狂妄自大地忽视了那些需要这个梦的大众，并忘记了自身也被紧密包含于产品文化中，没能发现产品的文化存在的历史性和连续性。真正的“大众日常”的产品文化并不是仅仅建立在欺骗之上的，也不是一种“似真”的文化，它是“活”的文化，无论是谁将它称为艺术仿冒品，都是基于教育传统和标准化的趣味的绝对化，必将首先处于对其意识形态的批评之中。

这次展览是一场挑衅，因为它冒犯了旧有对待产品的规则和条例，它们的美和它们的本质来自一些“进步”的设计师。以往职业的传统上认为用户必须合适且道德地使用产品。80多年以来，每个自重的设计师都将自己作为任何用户的文化卫道士。自认为用户应该远离那些粗俗之物，而且应走入合理使用那些为特定目的而特别设计的产品的自由王国中。而事实上，关系被颠倒了，多数用户已经默默地、不断地发展和形成了自己的概念和能力，以及推动一个结果尚不明朗，但目前被设计的理论与实践烙上了迷惑的烙印的进程。

事实是：这个世界的美丽设计就是设计，而承载了文化教化希望的“高设计”的所有主题已变得苍白空洞，或者被日常的美丽设计所同化。主张一种范例式的设计已经变得非常可



疑。不屑地轻视那些创造了美的日常用品的无名设计者，好像他们根本不是设计师，这种行为是错误的，因为他们的确是的，而且很有必要向他们学习。不管是惭愧还是害羞，学习已经开始了，例如最近的竞赛项目展览——“在‘好设计’与‘粗俗品’之间制造时尚”（柏林，IDZ，1983）。

现在是该在一个范例调查中向所有人指明这些梦幻般美的设计，并再次引出老问题的时候了。冒犯处于统治地位的“正统”的标准趣味已不可避免，同时还不得不挑战所有的与设计问题相关的制度，当然还包括每一个自认为是设计教化者和革新者的设计师。IDZ展览展示的都是日常用品，除了它们身上具有的强烈的希望，固执性和美丽的意义被认为是非凡的，这些产品还凭借这些品质坚持自己的概念，迫使设计师去追随它们。这些匿名设计已经达到了某种程度上的美学完美性，以至于促使先锋派设计师们去为鉴赏家和那些富有的假内行去创造一种后功能主义的装饰性产品文化，让人联想到龟兔赛跑的民间故事。真正的先锋艺术在孟菲斯（Memphis）之前已经摆上了大商场的货架，而其他

一些表现得就像是我们的产品环境第一次被带向了生活，创造了娱乐、丰富多彩和全新的体验。自主的先锋派设计师从世界普遍存在的缤纷多彩的造物中抽取魅力，而与那些将罐头和穿着滑稽的条纹的“英雄”转变为艺术素材的波普艺术的积极参与者并不相同。为大众的日常生活设计不同于艺术创作，它反映了人们日常生活。假如今天的设计师总围着古怪的日常—美学主题打转，那么只要他们表现得像艺术家，这就是迟来的“相同概念”。实际上他们在正遭到破坏的、最初所受教育的目标前做出了让步（而艺术家们从来没有这样的目标）。他们创造的新颖和多姿多彩的东西和他们为使用设计的东西早在他们之前就已被创造出来了，并已经投入了日常的使用中。他们不得不从他们匿名的同行和广大使用者那里征用想象的要素，这些想象总是将每个普遍公认的美丽的设计从审美和道德上自命不凡的产品中区分出来。

A·门迪尼用朴素的话语说明了这些：“为什么人们不利用存在于大众社会中的人与那些所谓的‘丑陋’的物品之间的亲密而神话般的关系？”¹意大利人和那些德国的效仿者吹捧那些美丽的日常用品，将它们提升为个人艺术创作的新形式。²他们忘记了大众消费者从不嘲讽地对待他们美丽的物品，而是严肃地使用它们。此后设计了这些美丽之物的先锋派的概念中，很难反映日常美丽而异常丰富的设计；因为它们其实是最原始的，是在社会中产生并具有生命力的，是严肃的设计的形式。

因此，这次展览希望能引起关注。它的目的是显现出观念的丰富性，造型的多样性，以及这些设计意义的开放性。这些设计可以与任何走在时代最前端的前卫产品一较高低，因为，毕竟它们是这些前卫产品的模型，在它们身后有实质上更加强烈的功能的痕迹，这使它们领先于任何艺术性的高级设计。

世界上的设计普遍是面向大众感受的，着重于使用的。它给众人留下印象，并根据不同的目的被不同的人在不同的情形下使用；例如专家、教授、清洁女工、一位首席物理学家的妻子，甚至是各个社会阶层的孩子和青少年。假如一个人排除所有的偏见，那他必定同意设计应是同时具有高度的审美想象力以及适应使用目的的社会竞争力。在这次展览上，当人们通过IDZ的展览

1. 亚历山德罗·门迪尼·取代一种平庸的设计者 (Für ein Banales Design). 意大利设计 (Design aus Italien) 汉诺威: 德国产业联盟 (Deutscher Werkbund), 1982: 279.
2. 明镜杂志 (Möbel perdu). 明镜杂志, 1982 (51).

橱窗，面对那些代表他们的渴望和使用方式的产品时，各个截然不同的公众偏好被显现出来。

设计与使用

这次展览激怒了设计同行，因为它暴露了两个层次的偏见：分别是对“正统的”设计实践的偏见和对产品用途的设计和文化的理论的偏见。

在实践中，没有人喜欢听到说他计划的发展落后于现实，“恰到好处”是传统设计理论的一部分。造成这种对执着而坚固的立场的迷惑和信奉的一个原因是设计的职责直到今天仍然是不为人所知，而且事实上充满了偏见。门迪尼，作为一位意大利先



锋派理论家，主张以一种日常美“再设计”以“意义—导向”取代“意义—缺失”的物品。由于这里对设计实践的错误评估，因而是个错误。这些物品长期以来通过在社会上不同的应用体现出它们意义的大小。它们形象的再造常常是画蛇添足，就像任何指定守护者的设计。这儿显然显示了一种对消费大众的力量和抵抗性的错误评价：“对花园矮人和潜水脚蹼、保龄球道和小大麻烟卷、迪斯科、占星术和铃木汽车（Suzuki）的偏好，并不是如智者认为的那样，是毫无抵抗力的普通大众应受责备的不成熟或是

3. Hans Magnus Enzensberger. 捍卫规范性·转变的常态(Verteidigung der Normalität).Kursnuch, 1982, 68; 72.
4. 见巴仲·布洛克(Bazon Brock). 模式——一种学习环境构成生活演练和生活组织的问题,为此在社会-设计思想主题应用的建议(Mode-Ein Lernenvironment zum Problem der Lebensinzenierung und lebensorganization.Dazu ein Vorschlag zur Anwendung der Aussagen im Sozio-design).柏林:IDZ,1974.布洛克进一步发展他的观点,见巴仲·布洛克.社会-设计.H.Gs ö llpointner, et al.编辑,设计是不可见的 Design ist unsichtbar.维也纳:洛克,1981.
5. 皮埃尔·布尔迪厄·细微差别:社会判断力批判(Die Feinen Unterschiede: Kritik der Gesellschaftlichen Urteilskraft).法兰克福:Suhrkamp 出版社,1982: 595.

计划能力的失效。这里,并非历史的残余呼叫着被捡起。社会大众,作为控制下的可怜的牺牲者,仅仅是安静但积极地拒绝任何教条的灌输”。³

以上背景形成了对IDZ曾支持的一种观点进行批评的基础, IDZ曾经一度支持的观点即通过以“改变生活环境的物质构成”为形式的社会设计(Socio-design),有可能实现“改变社会行为”。⁴无疑,设计对于生活方式是有影响的。但是,是否设计能通过相反的建议在短期内清晰明确地改变生活习惯,或者是否设计和生活方式不总是如此融入社会历史和传记式的进程中,以至于必须继续这样的假设,提供美与标准的需要和管理很难和谐共存,这些问题的答案还不能确定。皮埃尔·布厄迪(Pierre Bourdie)谈到了社会中“商品和群体之间的异形同体的对应关系”,“制造领域中的逻辑”和“消费领域中的逻辑”之间的妥协,它总是在不同的社会结构和文化旨趣的基础上自动自我修复。⁵这事实上就是对每个设计师、每个制造者和每个机构的约束。

只要谈到工业产品的文化或大众日常生活中的审美,日常设计就是和文化一起成长的,在社会稳定时期与社会变革时期并无不同,它与生活方式和它们的表达方式融合在一起。社会设计,事实上发生着变化,无论什么情况下,坚持周边美丽的设计是不适宜的,它所基于的生活方式是错误的,便会遭到冷漠,甚至拒绝。社会-设计因此可能被显露为一种专断的说教,它在教育消费者的历史中频繁出现。

恩泽斯贝尔格(Enzensberger)在一篇关于多数新小资产阶级的文化固执性的文章中,表明了相反的观点,在人们真正了解日常大众文化,在对它的解释和美学体现的许多生活—历史性扭曲是否真的像假设那样无组织和不完善之前,从理论的角度假定行为的变化是无意义的。普遍世界的设计形成了生活的物质框架,这个框架仅仅确定一件事,即个体的再生产。生活是由一些与设计无关的现实和依赖设计的一些其他因素所组成的,例如社会地位、文化传统和整体社会发展。在这个意义上,为普通人的设计有它的位置。去改变它仅仅意味着再设计物质生活条件的一小部分,就是大众已经有权使用的部分。

在历史上,设计形式的非凡的稳定性使人吃惊。这次展览可

6. 见格特·塞勒. 1870年以来的德国设计史 (Die Geschichte des Design in Deutschland von 1870 bis Heute). 科隆: DuMont 出版社, 1978.

7. 布尔迪. Die Feinen Unterschiede. 同6

8. 同7

以延追溯到“20世纪50年代, 大众艺术装饰和早期工业史中的工业青春风格 (Jugendstil)”。⁶ 今天人们亲眼所见的是为商品世界布置的巨大舞台, 而商品美学 (Warenästhetik) 的批评也指向了这个舞台。人们没有看到的是物品用途组织方式的高复杂性和它们已经加入了社会 and 个人的生活。在前西德, 人们对此并不了解, 因为无论是历史上还是现在都从没有开展过调查或是描述。

在法国, 布尔迪看到了这一点, 即文化行为的模式可以理解为回应社会发展的高度分化的系统。他因此得出结论, “从主流标准的观点上来看, 正是似乎非常不理性的趣味决定, 由于这种需要而受到了趣味的鼓舞”⁷, 而且, “趣味导致的是一个人拥有一个人想要的东西, 因为他 (她) 想拥有他 (她) 已拥有的, 标志他的属性和特征的东西”。⁸

社会阶层的分化首先是独立于设计的, 它也不可能通过有计划的控制而被淡化。新社会的分层形成, 同时老的阶层和特定等级“效用模式”也交叠起来, 这使整个场景变得非常难以测定。简化社会模式来说明产品使用、动机和效果, 在今天不再可靠。从布尔迪观察得到的知识来看, 在联邦共和国内也不得不开始重新证实在日常文化中审美观的分化。

即使有人不像布尔迪那样推测社会分层的动机, 客观上引起了冲动和渴望以及审美行为的区别, 日常生活的乐趣和文化表达, 缺陷依然存在, 德国条件下日常美的设计的用途仍旧有待被记录下来。最终这种存在的文化证实了消费大众广泛参与了对财富和生活的追求。在德国, 它总伴随着销售竞争。如果现代造币厂的文化货币不能平等地被东、西方小资产阶级的日常生活改变的话, 这种为所有人的奇妙设计目前还只能是单一流通货币。

显而易见, 这种设计是与各种政治体制中的工作阶级的希望和渴望相一致的。它的功能, 审美和道德不仅是无数大众不可教性的证据, 而且是他们的渴望、他们的深信不疑的希望和他们的 (可能是被玷污的) 想象的权利的证明。内化于日常生活的美, 如此经常被公然指责, 但又被大众所体验, 成为一种动力, 引发了那些为他们自己的目标而寻求占有它的人们的忧虑。设计民主化已经发生, 没有了产业联盟 (Werkbund)、没有了艺术的保卫者、也没有了社会设计师的设计民主, 它只是梦想。一场自下

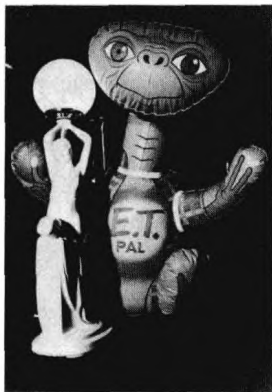
而上的文化革命静静地开始了。在长期的过程中，从具有明确标准和定义界定，反对在它之下的文化的规范的中产阶级的产品文化，已经上升为一种新的无小资产阶级的产品文化，它伴随着波动的规范和开始，而它未来的发展方向我们仍无法知道。然而，传统宣称的设计师的地位，即通过产品的材料美学创立生活方式的有责任心的创造者，正在被动摇。同时，假设时代的长期受到轻视的设计者，整个世界的美的设计的实现者，成为文化史的焦点。他们以满足需求的供应者身份出现，其他人则作为产业联盟（Werkbund）或是VDID（德国工业设计师联合会）的成员，并享受恩宠。现在，正如从前，他们知道道德站在了他们这边，但是守护者的改变发生于很久以前。以前受到轻视的非设计是为大众的设计。

我们对于身边的许多产品所显示的排斥性或荒唐性，就像对待日常生活中身边出现的一些外国人，实际上在这一刻以及其后它们被使用的时间内，它们在那儿服务，寻求感觉和历史。我们仅仅能模糊的感受到这一点，此时却很难转变成另一种生活方式。

遍及世界的美丽设计，因此可以被称为“亲切的”，因为它事实上实现了所谓“高”设计在社会功能和标准化使用上的承诺。在每个人的掌握中的，为所有人设计，提供给使用者友好而丰富的意义，作为设计师新的任务，它取代了历史上的功能主义。这种设计，超越了其他设计，允许人们决定使用价值和识别身份表达对他们意味着什么。他们在一个框架中决定他们对产品的喜好，这个框架打开了美丽的“外衣”，是一个区分社会主义的期望和表达的可能性的框架。

充满想象力的美的设计被虔诚地作为理所应当的事物被采纳还是仅仅是轻描淡写地被搁置一旁，都取决于用户的社会地位、收入、年龄和教育程度，以及适合于生活的组织方式。远观中，它应呈现出一种看似难以区分的相似性；而近观中，它揭露了特定意义的丰富性和处理它的语境。这些只有在使用中实现的不可见的特性仅仅能通过微观社会学分析才能被捕捉到，通过案例分析，通过对物品的典型使用的非常小的领域的耐心观察，通过将生活史和社会史联系起来，或是留意个人在产品文化中的参与。某些关于商品美学理论的基本论断显得不明确或不像豪格的文章中那么难懂的“由形式和外观承诺的使用

9. W·F·豪格 (Wolfgang Fritz Haug). 商品美学与资本主义大众文化 (Warenästhetik und Kapitalistische Massenkultur). 评论. 柏林: 1980.174.



10. 见齐格弗里德 (Siegfried Giedion). 机械化的统治 (Die Herrschaft der Mechanisierung). 法兰克福: EVA出版社, 1982.

价值……(是)一种价值,由购买的产品在操作中所表现的使用价值(是)另外一种”。⁹

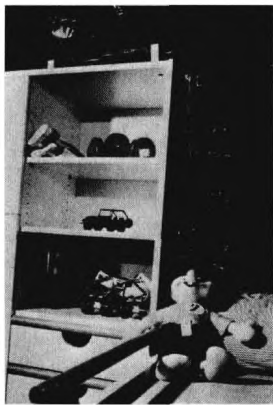
生活的、追求功能的人类可以成功地剥离所有的伪装直逼他们自己为产品的意义所建立的核心。出卖用户的诡计现在正要被发现。商品美学批评性的观察或通过设计出现的生活方式的社会工程理论的新学说并不太流行,不如在为普遍世界设计的幻想之下,魔幻般的美学伪装中将揭示的长期文化倾向那么迫切引人关注。基本上,这关系到进一步追述日常生活机械化的历史,这一点被齐格弗里德(Siegfried Giedion)运用丰富的资料加以阐明。¹⁰它过去和现在一次次在回归的审美倾向中被发现。在技术革新中物质的存在,对于日常生活意味着什么?隐藏在技术中,柔软地包装在奇异的、通常指向过去的形式中的“风格”存在什么意义?“老式德国”炉子式的微波炉或泰迪熊中的E.T.(外星人)似乎是放心的需要的象征,或接管进入习惯世界的超自然物的象征。

过度的审美是生存的诡计吗?是一种跨越生活的无知无觉的桥梁吗?包豪斯曾经认为技术过程和人的天性应是可调和的。它创造了一种人力驱使的功能主义和一套清晰的美学体系,然而这些由于不可预见的理由不能流行起来或是仅仅以一种扭曲的形式流行起来。

现在,为每个人设计包含了高度功能性的全体;有审美发生时代错位的顾客,还有那些似乎从科幻电影的衣橱中借装扮的顾客。“不适合”是法宝。另一方面,也许“不适合”是对项目增加压力的一种表达。在微芯片的年代,不再可能随意地表达极端复杂的技术结构。用树脂玻璃制作的电话是装饰的权宜之计;超平电子便携计算器的内部保持和它是过去非智能时的样子一样乏味。另一方面,高技术与使用上的旧有审美之间的矛盾指向了肯定的道路。当技术发生革命时,矛盾的鸿沟就会产生,这在设计的历史上不是第一次出现了。煤气灯还是电灯都不可能——在P.贝伦斯(Perer Behren)之前——设法做成不参照任何过去的式样,即使是汽车也是缓慢地将自己从四轮马车的形式中分离出来。这是审美的滞后性吗?

“20世纪80年代的亲切设计”展览再次提出了这些问题。设计师和他们的理论家很难回答这些问题,但是它们将变成考古

11. 见鲁道夫·欧洲新时代中人的几何化：实用人类学研究所展览。奥尔登堡：奥尔登堡大学图书信息系统，1982。



12. 见亚伯拉罕·莫莱斯·粗俗品心理学 (Psychologie des Kitsches)。慕尼黑：Hanser出版社，1972。

学、社会哲学和技术史的研究范畴。例如，突然出现了一种在吉迪恩 (Giedion) 所说明的由于通过机械化产生的工作和生活进步的抽象和鲁道夫 (Rudolf zur Lippe) 关于“人类的几何化”¹¹的研究之间产生的联系。电器和程序正推动自身进入“游戏空间”，迫使我们的手和眼建立新的“协变”的感知和控制技巧。这次展览包含一个启发性吸引的例子。没有人知道日常生活中这些新的“感觉的技术”将适应人的天性而产生什么形式。设计师知道它的各种表现，他是否也提供了一种加速的美学？

“粗俗品” (Kitsch) 概念的不适宜性

现在，“粗俗品” (Kitsch) 概念的衰落已经显现。它正变得多余，成为早期文化界定的残余物。能够确定的是，必须批判地面对20世纪80年代充满想象力的美的亲切的设计，而不是套用粗俗之物的概念。不现实和逃避现实的基本特性源自这种高度人工的环境。当然除了生态学的敏感性和经济学的逻辑以外，这种产品文化见证了每件物品。它不仅使体验和历史成为可能，同时也会摧毁它们。当然，它唤醒了需要并同时使它们窒息。但是它是唯一现存的、富有意义的大众产品文化。它使物质变得有用，通过它，日常生活可以作为社会和个体在时间和空间上的总体被按照审美的方式组织起来。依照商业美学的法则，日常生活比它应有的变换缓慢得多——因此处于事物正确的秩序中。在历史上一再重复的这种尝试，正当的卖弄学问者，有使命感的设计师和文化机构使人们习惯于更好的品位，已经无法堂而皇之的抵挡普遍世界的美好设计。所谓的“良好形式”已经伴随着这类设计进入到无数的协会中，并几乎消失于其中。只有无药可救的文化卖弄者还在鼓吹反对“粗俗之物”。

“粗俗之物”的概念是19世纪的发明——在中产阶级的文化已经走下坡路和不得不被巩固的那一段时期内被使用。¹²然而今天，除了残留物以外，这种中产阶级的文化已经消失。因此至少也结束了文化界定的旧的需要。暴发户自知什么是适合的，他们对合适的衡量已经作为一种新的标准，代替了适度的节制。在这个范围内，“粗俗之物”的概念陈旧过时了；尽管许多受过教育的人们对于学习历史有自己的看法，认为历史承载了陈旧而宝贵的概念，允许他们在他们自己的生活中根据那些评价来划分他们

的个人环境，“粗俗之物”这一概念也不再能持续下去。

然而，值得怀疑的是，是否真的将当代产品文化的审美表现划分为粗俗的或是非粗俗的是一种人的内在的表现。趣味的判断是立场的判断。这来自一个人观察和判断的价值观。这里缺乏一种牢固的社会和个人的价值判断的坐标系统，然而判断是不相关的和不承当义务的。一个人至少应该首先试图为他自己决定客观上所占的地位，如同布尔迪所说的那样：“依据个人的趣味意味着将商品视为客观分配给每个人的社会地位，并且协调与他人之间的关系的的东西，因为商品总是接近于与之相匹配的等级”。¹³

13. 布尔迪·细微差别，366.

这种尝试也使得了解人们的地位和价值观成为可能。在旧有的、内化的价值体系一次次地捉弄我们的情形下，需要一种社会—审美的移情作用。这里没有绝对的“好趣味”。它的存在仅与依赖的社会观点相关，也就是每个根据他（她）自己品位生活的人有“好品位”，当然这种“好品位”与其他人的“好品位”存在区别。在我们日常生活中的允许出现的多元审美观，这已经被无数个体所体验过，而那些一度曾领导好趣味的守卫者仍然不愿意相信自己的眼睛。

因此“20世纪80年代的亲切设计”不是粗俗物的收集展览，而是对那些所有承载着渴望、记忆和体验的所有美的物品都看做是粗俗物，粗俗物以及某种劣等品的抗议，对大众的审美导向产生的冷静而现实的参考。

如果不愿承认审美价值体验是依据于特定的倾向性，我们可能仍然滑向另外一个错误的评价中，即苏珊·桑塔格（Susan Sontag）所描述的“坎普美学”（the Camp esthetic）。坎普审美将夸张和梦幻分配到明智的“体验风格”中，从旧有的粗俗之物的概念范围中捕捉某种现象，作为它的识别性构成的特定可能性。“旧有风格的追随者憎恨粗俗，而坎普审美的追随者欣赏粗俗”。¹⁴

14. 苏珊·桑塔格（Susan Sontag）. 对“坎普”的说明选自：苏珊·桑塔格·艺术与反艺术（Kunst and Anti-kunst）论文集·慕尼黑：Hanser出版社，1980：282.

被某个社会阶层接受的对严肃物的拙劣模仿而在外观上产生的夸张性和娱乐性——我宁愿说是为大众所作的充满想象力的大众设计的寄生虫——尽管大量的、不计其数的亚文化群体渴望使用夸张的、美的商品，它仍仅仅关系到一小撮亚文化群体，“这儿，坎普风格在‘好趣味’后发生是作为一种大胆和机智的快乐论”。¹⁵因此，那些骇人的、美的普遍设计，制造出一种机智的生

15. 桑塔格，对“坎普”的说明，284.

动感觉，并成为一种体验自我的讽刺态度。

无疑，一些受过教育的“20世纪80年代的亲切设计”展览参观者不仅会有某种震惊，而且还产生莫名的神往（估计到这种误解对这次展览而言也是必要的）。但是同时，许多“天真”的参观者显示了对这些物品的直接、非嘲讽的兴趣，根据私下的统计，这种兴趣是明显的、随机产生的。

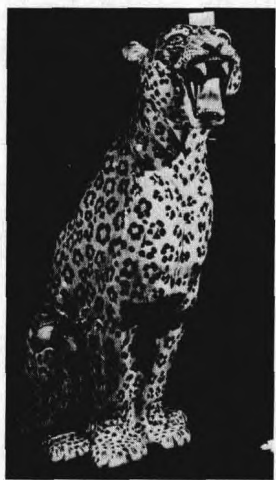
这两种文化趣味必须加以区分：一种指向游戏的维度，保持着不同的传统的中产阶级一元——文化的立场，而另外一种倾向于快乐论的，不明朗的和喜好窥阴癖，朝向异国情调的梦幻和美丽。后者那种文化代表了直接和热切的大众需求。大众并不是玩乐，他们严肃地对待自己的想像。他们仅仅拥有这种丰富的产品文化。因此，“孟菲斯”可能引导了坎普风格的实验，但是不能置换这些天真的模式。

这意味着关注着文化的移情现象的严肃的观察者必须将自身从旧有的粗俗之物的概念中分离出来，必须避免自身纠缠于坎普美学中，因为介入其中会阻碍对社会审美事实的感知。要理解影响大众的普遍世界的设计就必须通过无保留的询问（这并不意味着没有批评）这个设计取代了什么，它兑现了什么，它剥夺了什么感觉，它促进了什么感觉，以及它在哪里消解了规范，在哪里它建立了新规范，是否异化中会闪现熟悉感，在何处闪现（由此似乎在历史中却存在历史），在不同的用户手中它意味着什么，以及它不意味着什么。

这种受到极度蔑视的为大众的设计，在它难以应对的想象力，执拗的荒谬，以及明显的凝聚力等方面上是非常复杂和有弹性的。它应受到那些对美感抱有兴趣的人的密切关注，因为它超出了所有的文化竞争，并且极力争取一些更好的东西。

结论

在此之前，从没有这么广泛地将日常的、美的用品提供给如此众多的消费者。工业产品文化的构建、习得和运用，在整个社会进程内发生（部分是生物历史性的），并被两次世界大战和短缺经济的长期持续所干扰。为大众的、美的物品的文化，今天如此明显地拥有自己的历史，此刻它正在创造历史，并且将继续这样做。因此，严肃地为大众设计意味着从历史的立场上对个体现





象和大众产品文化表现的整体性敞开我们的思想，来考虑生态和历史性的结构转变中的社会正在经历什么。设计问题相对而言不再那么重要。

老科勒（Kohler）确信，设计可以改变世界，甚至创造好人，这种观念现在对我们而言显得残缺破损。文化教育的工作只有在文化现实中实现，不是与它针锋相对，而通过教师、设计师或设计机构来完成它。理论的构造基于排他性，例如对商品美学批评或多或少相对于对一种社会设计（Socio-Design）的假设在未来一定会受到实证科学的检验。设计的再评价过程，镜像反映于为大众的日常美的设计的普遍存在中，不再被强化的设计评价、反宣传论或反教育论所核查。毕竟，它被长期尝试证明是无益处的。这类活动仅仅针对那些用这些设计来塑造他们生活的大众和那些可能比许多批评家所设想的那样更加自由而不那么兴奋地使用这些产品的人们。

先锋派设计师投入到日常用品的幻想中（或迁徙到一种新的人工性中）是为适应而做的被迫性的行为，而不是新的起点。进入后现代可能也意味着两种文化——低级的和高级的，曾经的不可调和的矛盾性的结束。美学捍卫者的力量在此被打破，即使这种保护似乎对许多人而言并不成熟。一种丰富的、快乐论的产品文化，对所有人都是有效的，并且公开向所有人的阐明——凭借这种文化的真实的，即使是可疑的方面，伴随常规的力量流行起

来，这种情况已如此明显。

至于任何事都被允许出现的现象的梦幻世界的道德观，它通过梳理社会关系和表达模式取悦和获得它的意义，这里必须强调的是大众产品文化不论说好还是说坏，总而言之，它远比威胁我们大家的武器设计更加和平、更加仁慈、更加经济、更加合理。普遍世界的美的设计可能在对危机的认知，政治的无助和焦虑的感觉中获得独特的意义。这种和平的、退却的文化在东、西方的劳动大众中流行。前西德公共花园聚集地和在东柏林边缘延伸的假日别墅（Datschen）带的比较传递了——通过人们仍然必须通过进一步才能察觉的所有区别——一种高档社区的形象，它推动正规，运用具有私密性的美学语言，寻求有意义的行为，平静的享乐和中产阶级快乐的生活方式。就像好莱坞的旋转木马，华而不实、豪华绚丽，它是一种文化符号。

毕竟它不是错误的。从它的商品特性这一面而言，浪费的和人工的，没有任何普遍的新的文化出现；文化，即这些美丽物的所有社会规划者梦想的东西。我们无论环顾四周的任何地方，亚文化盛行，低级文化上扬，“错误的”优于“正确的”。渗透性在流行。

大众意识到了长期珍爱的梦想。它们如何实现，在这些物的使用中什么会自然产生，这种文化发展在细节上有什么后果，这些问题必须再次被提出，即使它们好像在很久以前已经被回答过。文化事实的获取必须最终代替羞于面对的封锁或是不合道理的歧视。

日常生活的主题不仅仅像有些人在开幕式上所说的是时尚。相反，日常生活，基于对当代文化体验的历史洞察力，将被视为未来社会行为的丰富的教育阵地。A·赫勒尔（Agens Heller）将日常生活视为“历史的秘密潜移默化”。关于它的发展，她说道：它通常表现为“在预期的社会革命之前，出现在产品风格……中的变化中”¹⁶。现在，20世纪80年代梦幻般美丽的“亲切”的日常用品设计是日常生活的一部分。因此，应该探求一条察觉之路，来打开预感到的理解和超越坚硬和牢固地位的新通道。迄今，当我们作为我们自己生活在真实的产品文化中的时候，在更好地了解自己的想法，并且要求一些超出身体和感觉体验的东西的非凡情形下，作为一名设计批评家才能发现自己。

本文原为德文，由彼得·内勒斯（Peter Nelles）翻译为英语

16. A·赫勒尔，日常生活：一种对个体再生产阐释的尝试。法兰克福：Suhrkamp出版社，1978：25.

办公自动化的社交空间设计

马克·第亚尼

“办公自动化”、“未来的办公室”、“无纸化办公”，这些词只是用来描述在过去的四分之一世纪办公室里发生的变化的一些最普通的用语，这些变化是以计算机为基础的技术（computer-based technologies）引入办公领域并被广泛采用所产生的结果。¹

在同一时期，主要工业化国家的劳动力大量流向了非手工或非生产性的雇用岗位。不同资料显示，在今天，美国有45%~60%的劳动力处于白领化的雇用工作岗位。²因此，毫无疑问，与未来的办公方式有关的技术被认为将不仅会对整个社会、经济、组织结构、工作性质产生深远的影响，还会在很大程度上改变人们的生活方式。

本文不是要全面描述所有的这些复杂的变化趋势，而是要分析和探讨其中某些领域和某些变化，说明为了适应创造人工环境的新任务，要求对办公自动化带来的社会和组织结构上的影响进行更加历史性的和综合性的研究。办公自动化表明，设计科学（science of design）需要建立在一种全新的基础之上。³

用历史的眼光看三次办公室革命

当下的办公自动化浪潮并不是发生在办公室里的第一次技术革命。因此，为了更好地了解办公自动化的独有特征，有必要从历史的角度对此进行分析。“综合不同学科的研究方法好像只有当它直接针对一个能动的目标或是针对一个明确的应用领域时才会产生效用，而办公技术具有这两个方面的特性。所以历史的研究方法也许是结合不同学科领域研究方法的最终的合力。例如，以历史的视角结合经济学、政治科学、社会学或人类学的理论与方法，可以在任何方向、领域丰富它的观察，扩大它的视野。历史可以避免天真的臆断，它会留意变化带来的影响，它会发现粗心的观察家原本认为是一成不变的地方所存在的矛盾，并且，它不断地提醒我们，事物的原因与结果都是复杂的”。⁴

1. 对这个问题的文学表述是说它在以的一个无论怎样都是难以控制的速度在扩大和增长。参见汤姆·弗莱斯特（Tom Forester）编. 微电子技术革命. 美国马萨诸塞州：剑桥，1980. 汤姆·弗莱斯特编. 信息技术革命. 剑桥 MA. MIT 出版社，1986. 迈克尔·L. 德托佐斯（Michael L. Dertouzos），乔伊·莫塞斯（Joel Moses）合编. 计算机时代：20年一瞥. 剑桥 MA. MIT 出版社，1979. 阿瑟·弗兰西斯（Arthur Francis）编. 工作中的新技术. 牛津：克拉雷顿出版社，1986.
2. 参见美国国会技术评估办公室撰. 美国办公室自动化. 华盛顿特区：美国政府文印办公室，1985. 重点是在前两章中美国国会提供的数据。另见“财富”杂志连载文章“管理的白皮书”，由国际数据协会撰，到1986年10月为止，在过去的11年间已经发表了31篇。
3. 卡内基—梅隆大学计算机科学心理学教授、诺贝尔奖获得者赫伯特·A. 西蒙（Herbert A. Simon）1968年在麻省理工学院作的关于卡尔·泰勒·康普敦（Karl Taylor Compton）的演讲中，第一次系统地使用了这样的说法。见赫伯特·A. 西蒙. 人工科学（修订版）. 剑桥 MA. MIT 出版社，1981.
4. 彼得·G·W·基恩（Peter G. W. Keen）. 办公室：技术与人. 编者序. 办公室：技术与人 1982, 9（111）.

19世纪早期以来，“办公室”和“官僚机构”一直是沿着同一条发展道路成长起来的。它们最初成形于中央集权制国家的军事机构，并由此派生出来，法国和普鲁士是最典型的例子。⁵只是在近年间，两者的发展道路才渐渐地分离。

在19世纪，到办公室的人不同程度上都会看见同样的景象：在一个全是男性的系统中，等级分明，最低级的办事员既处理一些文书性的工作，也应付简单的专业性、管理类的工作。大家都心照不宣地想象着将慢慢地升到更高的级别，拥有更高的管理性的权力。在这里，文书与管理人员和工作人员之间没有什么明显的界限。

对大多数19世纪的办公室来说，纸张、钢笔、铅笔、文件夹和办公桌是主要的技术要素。到19世纪的最后阶段，有人才注意到一些和过去不同的原始的“办公机械化”的标志出现了。到1900年，大量的机械化设备在办公室中得到应用，引起办公室操作和构成的重大变化。⁶最著名的发明是莫尔斯(MrsSe)的电报、贝尔(Bell)的电话、爱迪生(Edison)的留声机，除此以外还有打字机，这些发明立即成为推动技术和社会变革的主要因素。

机械化的发展势头十分迅猛，到世纪之交，几乎售出了20多万台打字机，每年还有2万多台新机器在生产中。机械化标志着办公室工作性质的全球性变革，不仅办公室的规模扩大了，处理事务的数量提高了，而且，由于书写的机械操作与智力性因素的分离，使得文书操作与管理操作严格地区分开来。

仅仅在很短的一段时间内，办公室结构和组成上就出现了一系列主要的变化，尤其是大量女性进入“办公室工作队伍”。实际上，打字机的发明和迅速普及为新出现的独立的女性打字员阶层提供了舞台，她们并不想扮演任何管理者的角色。从社会的和象征的角度讲，办公室工作比工厂工作是一个更被女性“接受”的岗位。不过，传统的性别观同样也为办公室的工作作了划分：女性的工作主要是内务性的，与男性的工作是有区别的。⁷

这就是第一次办公室革命。19世纪的一些伟大作家，如巴尔扎克(Honoré de Balzac)、查尔斯·狄更斯(Charles Dickens)都对“办公室工作”作过有力的、详细的文学分析，认为它已经不再适合新世纪了。⁸

第二次办公室革命紧随而来。20世纪的前半部分，工业组织

5. 参见尤金·卡门卡(Eugene Kamenka)、马丁·克莱基尔编,《官僚机构:一种观念的事业》,纽约:圣马丁出版社,1979;马丁·奥尔布洛(Martin Albrow)著,《官僚机构》,伦敦:帕尔-梅尔出版社,1970;米切尔·克罗泽尔著,《官僚现象》,芝加哥:芝加哥大学出版社,1964。该书在文中用了更多的社会学的方法。

6. 参见文森特·E.吉乌利亚诺著,《办公室工作的机械化》,科学的美国人,1982,9:148-152。此文重刊于弗莱斯特,《信息技术革命》,298-311。

7. 见乔·沃勒克·斯哥特著,《妇女工作的机械化》,科学的美国人,1982,9:166-169。

8. 很奇怪,一些著名的作家很少对办公室的生活做特别的描写,不仅巴尔扎克和狄更斯是这样,更近的一些作家,像弗兰兹·卡夫卡、阿尔伯特·卡姆斯、皮埃尔·布利、乔治·奥维尔也是这样,这里列举的只是一小部分作家。文学中的这种省略特别不利,以下是一些有趣的文章:哈姆博特·沃尔菲著,《小说中的公共服务》,对话与独白,纽约:阿尔弗雷德·A.科诺普夫出版社,1929:137-172。文森特·克拉比著,《巴尔扎克与行政管理》,科学管理,1954:287-385。彼得·萨维奇著,《文学中的公共行政:一种文献性的资料》,菲律宾公共行政,1965,9:60-70。埃得蒙·阿姆兰·艾尔玛雷著,《官僚人员》,从1900-2000年的办公室帝国,巴黎,Berger-Levrault/CNAP出版社,1984:51-57。

9. 对这个概念的理解和解释很丰富，由于篇幅所限，这里只提到微电子、计算机和电信技术，这些技术在不同领域，以不同方式使我们的工作、生活和思维方式掀起了技术革命的浪潮。更多信息及参考书目见弗莱斯特：《微电子革命》和《信息技术革命》；阿兰·维斯丁小组五年的研究计划的成果——《变化着的工厂》（1985）和怀特·普兰斯（White Plains）。办公自动化的争论：技术、人和社会政策。纽约：知识工业出版社，1984。

10. 参见艾提尼·格兰德金，恩里克·维格利亚尼编。视觉显示终端的人工环境设计。伦敦：泰勒 & 弗兰西斯出版社，1980。扩展阅读书目参见马文·瑟博著。理解办公自动化的社会与经济影响。剑桥 MA。日美办公自动化论坛，1982。小昆丁·纽豪斯著。人机互动。纽约：Garland 出版公司，1986。

的膨胀和资本、金融资源的增长导致了办公室雇用劳动力比例的惊人提高，也出现了大量的发明与革新，其中最重要的一些是电子打字机、复印机和影印机。办公室中需要的是具备专业知识的职员，并且，随着在一般性的经济活动中办公室扮演的职能越来越重要，新的对高效率的关注成为主要的当务之急。它将原先在工厂里使用的名为“科学管理”的合理化和标准化科学技术引入到办公领域中。

办公自动化是在科学家所谓的“信息技术革命”⁹基础上出现的第三次也是最近一个阶段的办公室革命。办公自动化这个词包含了几个强有力的信息技术：计算机、电信系统和微电子技术，这些技术联合引发所有的正在发生着的变化，所有这些技术都被应用在办公室工作的新计算机系统中。新近办公室革命中的一个最显著的标志是“视频显示终端（Visual Display Terminal）”的出现。¹⁰

办公自动化的影响

自从20世纪50年代第一台商业计算机出现以来，“办公自动化的影响”就一直是被不断研究的课题。不同领域的专家（社会科学家、系统设计人员、设计者）已经检验了办公自动化对工作特征、管理、控制与决策过程、雇佣关系和工作生活质量的影响，这里提到的只是一些最重要的课题。研究结果是有争议的，尽管许多讨论是关于新技术如何影响办公室工作性质与概念的，但对于办公自动化将产生的影响我们还知之甚少。专家们唯一的一致意见是：第三次办公室革命在工厂所引发的变革，绝对比前面所说的机械化时期的办公室工作和1890~1950年的办公室人员膨胀要惊人得多。

25年前，第三次办公室革命刚刚开始时，莫里斯·菲利普森（Morris Philipson）编了一本叫《自动化》的论文集，探讨了工厂自动化的本质。¹¹作者名单中包括了来自不同领域的学者人士——政治界的、商业界和一些联合公司的领导者。其中有两篇最重要的文章是由经济学家赫伯特·A·西蒙（Herbert A.Simon）和控制论的创立者诺伯特·韦纳（Norbert Weiner）分别撰写的，他们是各自不同领域公认的领军人物。西蒙的文章“1985年时的公司”对将会出现的主要变化进行了未来性的推测：“到1985

11. 莫里斯·菲利普森编。自动化：对未来的预测。纽约：兰登书屋，1962。

年，公司的各个部门关心的主要是员工的职能——会计、客户订单处理、研发与生产控制、采购，诸如此类，这将会达到一个比大多数工厂要求更高的自动化水平”。至于对工作和技能方面的影响，西蒙接受了两个目前关于工厂和办公自动化方面了解到的说法：“自动化并不是意味着失去个性的工作。正相反，在目前的许多自动化工作实例中，雇员自己认为，这比起他们以前的工作，总体上是更令人愉悦和感兴趣的。特别是，自动化可以越来越削减机器生产线上的人员工作和重复的文员工作。总的来看，自动化减少了工作的压迫感、监工的苛刻和对一线监督的紧急局面。当代的自动化一般不会对在很大程度上改变雇员的技术水平。一般的说，它也许会要求对劳动力在技能上做某种提升，但是在自动化的不同阶段，劳动力的技能水平和自动化进步的矛盾趋势是值得注意的”。¹²

诺伯特·韦纳的文章结合控制论技术和它对社会带来的影响分析了自动化的道德问题与技术问题的关系。¹³韦纳在一开始以悖论的方式指出，先进工业社会中的机器比过去工业社会中的机器更“危险”，因为它们已经侵入了技术和信息交流领域。

“我发现自己正面对这样一群公众，他们对机器有自己的态度，而这种态度是建立在对现代机器操作框架和模式的不完整理解基础上的。我的观点是，机器可以、也一定会超越机器设计者的某些限制，一旦这样，机器在高效工作的同时也就产生了危险……（如果是，这也很正常）机器的工作效率远远地超出人类的工作效率……机器不能在任何程度上超越人的智能，只有这样，它们在对工作的处理上才可能、也会很好地超越人的效率。机器对它们执行模式的智能理解也许会滞后，直到它们完成事先被设定的任务”。¹⁴

今天对办公自动化考量的基础和一般的考察社会对新技术理解的基础是在二十五六年前就已经确立下来的。那时和现在的主要（如果不是唯一的话）不同就是我们今天可以在文集中加进更多的页数，罗列出更多的分析自动化带来的真实或想象的影响的文章。矛盾的是，现在的情况和1960年时一样，不太可能作出正确的评价。不是因为我们了解得不够，而是因为我们知道得太多，却对这种知识的组织结构还没有一个清晰的概念。另外，对待技术的乐天派和悲观主义者之间的两极分化，也比25年前更明

12. 赫伯特·A. 西蒙著. 公司: 会被机器管理吗? 菲利普森编. 自动化. 237-238.

13. 参见斯蒂夫·J. 海姆斯著. 约翰·冯·纽曼与诺伯特·韦纳: 从数学到技术的生与死. 剑桥 MA.: MIT 出版社, 1980. 大卫·诺贝尔. 设计美国. 纽约: 艾尔弗雷德·A·科诺普夫出版社, 1977. 大卫·诺布尔著. 生产力: 工业自动化的社会史. 纽约: 艾尔弗雷德·A·科诺普夫出版社, 1984. 关于马克·迪亚尼对某些文章作的长篇评述, 参见马克·迪亚尼. 设计丛刊. 1985, 秋 (II/2): 81-85.

14. 参见“办公自动化的某些道德与技术方面的后果”加着重号部分. 诺伯特·韦纳著. 办公自动化的某些道德与技术方面的后果/菲利普森编. 自动化. 163-164.

显地表露出来。

例如下面两种看待办公自动化影响的观点。一种观点认为，“由于技术和经济上的优势，信息革命对自动化的影响是确定无疑的。我相信，它还将对我们的生活质量产生深远的影响，也将真正地改变工业革命对人类生产方式造成的某些非人格性的和无个性化的后果（impersonal and dehumanizing consequences）”。¹⁵另一种观点的看法是，“办公室工作人员为了将来的打算在和时间赛跑。除非在20世纪80年代——这时技术仍处于发育期——职员们就组织起来去影响自动化的办公方式，否则，健康、人性、工作及生活质量和工人的就业都将为了‘公司的发展’而被牺牲掉”。¹⁶这两种看法探讨的是同样的问题：办公自动化对总的就业环境的影响问题，长时间面对电脑屏幕工作引出的工作环境改造的问题，以及新技术对办公室工作性质的影响问题。

另一个值得关注的现象是，许多作家描绘办公自动化现象的文学作品大多有着矛盾的题目和完全矛盾的结论。一方面，办公自动化被描写成一个伟大的解放事件；另一方面，办公自动化作为一个工具又将钳制人类的自由。工作任务的改变、工作目的不同、雇员间的相互关系、工作监督的方式方法、事业的发展道路和组织结构、管理者和设计者的角色扮演，所有这些，在不同作者的文章中都会有令人吃惊的不同理解。这种情况反映了对自动化争论地日益混乱。在选择词语界定什么是“未来的办公室”和它的功能时，这种混乱也同时被反映出来，这些词语往往都是含糊不清的。

什么是办公室？什么是办公技术？

尽管词语反映了事件的混乱状态，但是通过不同角度，我们仍然可以着手获得接近事物本质的理解。可以分离出三个主要的定义：①白领工人，这是社会学家和历史学家的许多经典著作中采用的一个词，¹⁷目前指的是那些在与工厂生产联系紧密的环境和状态下工作的人员，他们遵循的是高度组织化的工作模式；¹⁸②办公室工人，由于自动化和人工智能在商业和行政管理上的普及，操作和使用这样设备的人员比过去的那些人员需要具备更多的知识，从这个意义上讲，办公室工人这个词并不是代表在办公室工作环境中工作的所有人员；¹⁹信息或知识工人取消了传统分

15. 迈克尔·L.德托佐斯著.个性的自动化.计算机时代.38.

16. 朱迪·格雷戈里,卡伦·努斯鲍姆著.与时间赛跑:办公室的自动化//办公室:技术与与人.1982,9(12-3):197-236.要进一步地了解有关办公自动化的主要问题,特别是要了解办公室自动化对今天的美国是否带来变化,参见丹尼尔·马歇尔,朱迪·格雷戈里编.办公自动化:善还是恶.俄亥俄州克利夫兰:工作妇女教育基金,1983.此文根据1982年10月波士顿举行的“办公室工作与新技术国际会议”的主要精神撰写而成.

17. 关于这些“经典”评价,参见C.赖特·米尔斯著.白领:美国中产阶级.纽约:牛津大学出版社,1953.米切尔·克罗泽尔著.官僚现象.芝加哥:芝加哥大学出版社,1964.

18. 关于目前对他们角色的评价,参见哈里·J·奥特威,迈尔考姆·佩尔托编.新办公室技术:人与组织的方面.伦敦:弗兰切斯·平特出版社,1983.重点参见尼尔斯·比约恩-安德森著.秘书与文员的角色变换.120-137.

19. 参见雷蒙德·潘库著.办公室工作.办公室:技术与与人.1984,10(1113):205-238.

20. 参见保罗·斯特拉斯曼著.信息要素:电子时代的工作变化.纽约:自由出版社,1985.

析与统计划分上的稳定性,代之以实际的运用,信息(知识)工人这个词被赋予了一种乐观的含义,代表了一种对变化中的工作本质和组织结构的更好的理解。²⁰ 这些定义相对来说比较适用于前两次办公室革命。

理论的困境

21. 要了解“理论的困境”,参见第52届年度论坛成果办公室:杂志与管理、设备、自动化.第52届年度论坛成果.1987,1(105/1)。这些成果包括了读者的观点、工业领袖与各领域专家的文章。

22. 阿比·默肖维茨著.雷丁.征服意志:人类事件的信息处理.马萨诸塞州:阿迪森-韦斯利出版社,1976.另见瑟博的理解办公自动化的社会与经济影响.一文中提供的数据。

23. 雷蒙德·潘库著.办公室系统的花费:一个假设的估算.办公室:技术与人.1982,9(12-3):177-194. 罗博·克林著.系统规划与发展中的社会目标//奥特威,佩尔托编.新办公技术.221-237.

生产者在一个竞争越来越激烈、规模也在同时迅速扩张的市场里,以飞快的步伐指挥着生产与管理系统的变革,这是一种趋势。与这一趋势有关的技术以外的东西好像主导了对是否实行自动化办公方式的争论,至少从一个量的角度来看是这样。市场生成了一种恶劣的竞争气候,它变幻莫测,很少再有多余的空间对共享知识进行检验和储备。在用户中,例如设备的购买者,他没有经过检测的指令可以遵守,没有“科学性”的原则可以采用。困难和负面经验表明,办公自动化自身不会创造实质性的成果,无论是生产性方面、工作生活质量的提高方面还是更高效的组织结构方面。²¹ 一个作者提出了这样一个说法,他说超过40%的新信息系统是失败的。²² 这种共享和信息积累的匮乏,在关系到办公自动化的经济性问题时就更明显了,尤其是在考虑采用新技术的成本利润时,表现得最突出。²³

近一些年的变化

24. 参见奥古斯特·卡克尔等著.视频显示终端.奇切斯特:John Wiley & Sons出版公司,1980.

25. 关于这些问题,参见乔纳森·R·温莱特,阿瑟·弗兰西斯著.办公自动化的设计、施行与影响.1984,秋(PR.13,1). 欧洲的案例研究为这一课题提供了不同的视角,马克·迪亚尼与塞巴斯蒂安·巴格纳拉在“组织中的脑力工作量”一文中对此作了分析.参见马克·迪26. 亚尼,塞巴斯蒂安·巴格纳拉.组织中的脑力工作量.组织研究.1985:81-101.

面对越来越多的困难和持续的矛盾状况,专家们最近一些年进行了大量的研究,尽管还很难把定性的焦点放在问题的所有方面,但这些研究在科学性上应该说是更合理的。一开始,注意力集中在研究办公自动化带来的最显著的影响方面,这种注意力几乎完全限定在对工厂引入视频终端的研究中,研究强调了对工人健康和心理生理的人性化关怀。²⁴ 渐渐地,焦点更多地转到了对社会、心理和文化因素的分析。例如:①办公室工作的性质是如何变化的?②人们是在什么时间如何调整自己的社会定位去应对新工作和新技术工具的?③哪一些技能和资历是需要摒弃的,又有哪一些是需要发展的?④在一些大公司,不同的办公自动化方案会产生怎样的结果?²⁵

这些新领域的研究产生了不同的结果。在对办公自动化人工环境方面的研究,成功地为工程师和系统设计人员提供了一些

26. 详例参见美国国会技术评估办公室撰. 办公自动化与工作生活的质量. 美国办公室的自动化. 125-168. 关于欧洲情况的更多信息及参考书目参见奥特威, 佩尔托编. 新办公技术.
27. 罗伯·克林著. 对计算机的社会分析: 最近的经验研究. 计算机研究综述. 1980 (xii/1): 61-110.
28. 详例参见罗伯·克林, 威廉·斯加奇著. 计算机网络: 计算机技术与社会组织. 计算机的发展 (卷21) 纽约: 学术出版社, 1982.
29. 非德里克·布特拉, 约瑟夫·F. 瑟曼编. 自动化与工作设计: 一门学问. 阿姆斯特丹: 北荷兰出版公司, 1984.

30. 参见西蒙. 复杂的建筑. 人工科学, 84-118.

建议, 甚至可以说是标准²⁶ (仅仅对组织结构和社会学影响的研究进行评估是不可能得到这样的成就的)。²⁷ 尽管进行了大量的研究, 但仍然没有积累“统一的”结果, 在对办公自动化意义的看法上缺乏一致的见解。这也许是由于多数案例研究强调的都是个性方面的因素, 而不是共性的。实际上, 在办公室中应用以计算机为基础的技术在长期和短期的影响上是不同的, 这些区别通常没有被考虑进去。因此, 需要一个更加综合的和复杂的理论框架。²⁸ 目前仍然不清楚, 到什么程度会引发社会矛盾; 也不清楚协商的方式和后果, 以及达成共识依赖什么: ①办公自动化的技术选择; ②采取什么样的方案引入办公自动化; ③在社会技术手段条件下, 前两个因素的相互作用。²⁹ 在一个公司中, 不同的子系统是否可以理解为是代表某一种“文化态度”——一种对待伴随办公自动化而出现的工作组织变化和信流变化的态度——的功能呢? 我们还缺乏这方面的知识。

许多简单办公自动化系统产生的后果现在看起来很清楚了: 在经历了对社会和经济后果的“巨大恐惧”之后, 在过高估价可能会出现突然的、根本的变化景象之后, 很少再有空间留下来给我们对新技术的使用进行实验和选择了。

五个存在问题的领域和设计扮演的一个新角色

“办公室”这个词应该被理解为是暗喻一种普遍的、高度集中的工作方式。这个复杂的“建筑”对所有的社会成员——科学家、制造商、人工环境设计人员以及用户都是一种挑战, 他们都被涵盖在办公室的设计与使用中。传统的分析理论工具和设计方法不足以应对第三次办公室革命带来的这些根本的改变和史无前例的新特点。³⁰

无需决策的符号

信息、技术和人工智能现在越来越使办公自动化成为任何工作, 甚至是任何一个工种可能都需要的一种知识和技能。这就使信息、技术和人工智能集中在一个程序中, 它可以给一台机器或是一系列机器下达指令。这种改变好像并不太受欢迎。在信息处理中预设和包含越多的动作, 在工作系统的形式上或执行上的每一个单独分区中就越少需要人的决策。

信息机器的使用促使新符号增多，这些符号不仅难以理解，而且要明白它们通常所指代的东西，也要正确地下一些工夫。问题在于我们要掌握的是一些新的符号，而不是一门新语言，这就要求我们在设计信息机器时，必须要充分考虑人类的行为模式和新的共同文化。

不考虑技术可能性的话，办公室工作就变成了一种基于应用简单的、刺激—反映和信息—控制二元式的行为基础上的动作，这些都已经包括在信息程序中了。无论权力的大小、责任的不同，也无论是在什么程度的集中式办公系统中，管理人员、技术人员和雇员发现他们都是在负责监视工作，在这种工作中，人做决策的行为越来越不明显了。

抽象与孤独

由于信息技术的原因，工作时的大部分操作、程序和行为都变成了抽象的和无形的。这样，不同性质的符号、数字和语言就成为工人之间，工人与工厂之间，工人与旧有知识之间，工人与他们的真实社区、职业文化和意愿之间沟通的基本要素。

除了门类的区别和其他方面的一些不同（薪资、公司状况或职业），办公室工作的重心正在转向一系列功能性的方面，这要求其具有强烈的意志力和认识上的能动性，这种能动性可以被称作工作和工作所处的社会与组织环境之间的认知媒介（cognitive mediation of work and of its social and organizational context）。另外，旧有办公室一方面智力性、创造性和价值能动性的形象，另一方面重复性、智力枯竭的形象，现在变成了一种信息革命混合产物的面貌，不考虑工作状态和文化上的差异，现在办公室内外的确有这样一些工作，它既适用同样的标准，也使用同样的符号媒介，在对机器进行智能处理时，它也会产生同样的感觉——没有个性。

工作的无意识与矛盾重组

今天，机器和工作程序不仅要求一定量的精神投入，也要求具备应对工作负荷中出现的新事物的能力，精神上的投入会由于机器复杂程度的不同和操作知识与经验的多少而有所不同；办公的自动化给工作增加了一种新的“组织负荷”，这是办公室工作

的一个构成成分，它要应对不同的变化产生的影响，区分公司中的社会关系和办公室里的工作。

在不断增长的大量的办公室活动中，我们发现了对符号数据的处理、检查和（某些时候的）分析，也发现了在以信息为基础的系统中所产生的媒介信息（mediating information）。工作和它们的各自文化之间的界限现在有了消失的倾向，它让位于一种更广泛的群体活动。在这些活动中，工作是在相同的条件、同样的处理过程、同样的内容和智力状况下完成的，更重要的是，它是在同样的组织环境中完成的。

对工作的重组通常被看作是办公自动化的一个希望，但是却有着无法预见的后果：一旦工作中机械的和有形的部分不见了，人们对工作条件和组织影响力的感知就从直接视线中消失了。新工作条件中固有的抽象性改变了人们对工作本身的心理感觉，工作也许随着新信息技术得到了重组，但是，每一个活动的意义就变得更含糊也更难以理解了，无论对个人还是对组织都是这样。

认知压力与加速度

尽管对抽象符号和工作媒介的处理被普遍接受，成为许多毫无意义的研究办公自动化社会影响的基础，但这种处理并不是一种意料之外的结果，它是信息技术的一个本质要素。工作经验、内容和结局的变化取代了办公室系统的计划和实行方式。信息存储和处理的高速性也许是最典型的一个例子，这使处理事件的数量获得很大的提高，促使人们加强了对工作速率的理解。除此以外，由于程序内工作处理的形式化和抽象化，雇员现在更孤立了，他们经常会发现，想找个同事提供些建议或信息现在也是不太可能的了。

办公室社会生活的变化

一种无声的革命给办公室的生活带来了巨大的变化，对个人和群体的特性也产生了影响。因此，工厂概念的一个根本基础可能只会变成一种没有实际意义的神话：联营的方式（工厂集团）对于有效运营一个公司仍然是必要的，它正在与办公室工作赖以存在的技术基础相分离。联合公司的形式原先处于一个发展着的

31. 参见詹姆斯·W·德里斯库尔著. 如何使办公自动化变得人性化. 办公室: 技术与人, 1982, 9: 167-176.
32. 从“工业社会”到“后工业社会”的过渡已经有一段时间, 但是关于设计的本质与所扮演角色的理论探讨, 是从最近几年才刚开始. 未来一期“设计人工才实”杂志将对这方面的某些问题进行探讨. 参见帕特里克·惠特尼, 谢里尔·肯特编. 信息环境中的设计: 计算机技术如何改变设计的问题、工序与理论. 纽约: 阿尔弗雷德·A·科诺普夫出版公司, 1985. 变化中的工厂. Modo (英文版). 1986, 5 (特刊). 设计世纪之末. 创新型企业中心. 1986, 11 (会刊特别号) 巴黎: 创新型企业中心. 1986年10月21日~1986年10月24日, “86”第二届环境设计国际会议”在蒙特勒(瑞士——译者注)举行, 这次会议的主题是: “电子工厂发展”中的人工环境、工业设计和制造业的融合. 但是这种“觉醒”还不是很明显, 也没有太大的影响.
33. 这些不同的学科一般“包括工程学、计算机科学、工业心理与社会学、工作环境设计学、技术评估学、管理科学、经济学、系统科学、社会与经济史、政治科学, 也许还有其他一些学科”. 参见霍华德·罗森布鲁克等著. 新技术: 社会、雇佣与技能. 伦敦: 科学与技术委员会, 1981. 作者在文中总结认为, 还没有建立在不同学科交流基础上的研究: “不这么做的话, 单一学科内部取得的结果很可能就是误导性的(引同上)”. 另参见乔纳森·R·温莱特, 阿瑟·弗兰西斯著. 办公自动化的设计、施行与影响. 1984, 秋季 (PR.13, 1); 克劳迪奥·希伯拉著. 信息技术与参加系统设计的社会价值//乌里奇·布里夫斯, 克劳迪奥·希伯拉, 莱斯利·施奈德编. 用户与系统设计. 阿姆斯特丹: 北荷兰出版公司, 1983. 马克·迪亚尼, 赛巴斯蒂安诺·巴格纳拉著. 信息系统发展中参与方法带来的不可预估的后果: 办公自动化案例//艾提尼·格兰德金编. 现代办公室中的人工环境设计与健康. 伦敦: 泰勒&弗兰西斯出版公司, 1984. 马克·迪亚尼, 塞巴斯蒂安·巴格纳拉、拉法罗·米希提著. 加入技术变革: 只有不可预估的后果吗? 办公自动化案例//哈尔·W·亨德利克, 小奥格登·布朗编. 组织设计与管理中的人的因素. 纽约阿姆斯特丹: 艾瑟威尔出版社, 1984. 雅克·威

阶段, 它是基于集中共同的场所管理、机器和工人资源的需要上发展起来的, 现在, 它的基础受到了可能的办公自动化的威胁。

比如说, 如果雇员不再需要或者没有机会聚集在工厂里, 他们对单个的和联合的工厂的更深层意义也不再具有支配性, 那么办公室中会发生什么样的情况呢?

在这样一个环境中, 新的问题已经不再是肯定和否定办公自动化的神话了, 它现在关心的是如何去规划和管理一个公司和工厂, 这个问题对于所有三个最重要的层面: 个体认知层面、社会的层面和管理的层面来说, 都已经变得很抽象了。³¹

预测的结论: 设计扮演的一个新角色

从办公自动化的立足点, 我们看见了新的地平线. 经过前文对技术本质和后果的“大讨论”, 设计会在未来扮演越来越重要的角色. 随着它的重要性的提高, 也要求设计的本质产生根本的改变。

如果新技术的一些主要特征是它们的普及性和适应性, 那么办公室工作就成为后工业社会工厂运行的主要构成形式. 面对从以人或机器为媒介的工作到以计算机为媒介的工作的飞速技术变革, 工人要不断地变化着去适应他们特定的工作环境. 和技术发展相同步的是从工业社会到后工业社会的社会与文化的过渡, 它反映了从以制造和生产物质商品为基础的社会形态到以服务经济, 例如非物质商品 (non-material goods) 为基础的社会形态的变革。³² 在这种新条件下, 设计立即就变成了一种更复杂的、更多技术要求的操作: 要设计的究竟是什么? 椅子、屏幕, 还有键盘, 作为“传统”的人工环境设计工具还会继续有用吗? 在过去的10年里, 建筑师还在不断设计建造的场所和建筑真的会像后现代主义文本中所宣称的那样, 成为我们告别工业社会的遗迹吗? 谁将对作为许多公司基础的内容比如存储模式、操作方案和程序作出决定呢? 对工作空间、处理程序和产品设计更多的是认知性的和无形的, 这将会要求具备什么样的能力呢?

由多方面研究引发的这些问题, 要求有一种全新的设计科学, 加上其他不同学科的努力,³³ 去共同管理这样一个复杂的办公自动化“建筑”, 这个建筑以计算机为主要工作媒介, 并且是

利著.网络革命:一个计算机科学家的自白.加利福尼亚州巴克利:And/Or出版社,1982:208.同样观点参见更有影响的约瑟夫·维岑鲍姆著.计算机的力量与人类的理性.旧金山:W·H·弗雷曼出版公司,1976.

34. 雅克·威利.网络革命:一个计算机科学家的自白.加利福尼亚州伯克利:And/Or出版社,1982:208.同样观点参见更有影响的约瑟夫·维岑鲍姆著.计算机的力量与人类的理性.旧金山:W·H·弗雷曼出版公司,1976.

社会中最重要也是最薄弱的环节。这门新的设计科学不能只强调生产效率方面的问题,因为“真正的问题比让办公室更高效要大得多。”真正的问题是现在要做出决定:人们的哪一些价值和自由值得去争取,哪一些需要放弃。因为,在经历这种数字化转变的过程中,我们的社会框架不会把一个里程碑竖在另一块里程碑之上。未来也许依然是存在的,但没有一个办公室能装得下它”。³⁴

全面保障：一种新的消费观

亚伯拉罕·A·莫莱斯

设计必须追随工业社会的发展。换言之，即回应社会的潜在需要。传统的设计师可能更倾向于一种深思熟虑后的小心翼翼，因为他们默认了其在生产制造中所处的一种辅助性的地位。他们充当了消费者和制造者之间的沟通媒介，主要是将其他人所构想的规则“翻译”出来。

越来越多的人受诸如心理学家B·F·斯金纳(B.F.Skinner)、建筑师理查德·诺伊特拉(Richard Neutra)，以及现代艺术批评家格雷戈里·巴托克(Gregory Battock)等专家观念的影响，相信环境的变化能对人的行为产生强烈的影响。环境的物质特征如何影响人的行为，这一方面常以哲学术语表述出来，有一点很明显，即对环境的任何控制和影响都是对人的控制和影响。也就是说，那些适应环境，并使人们所偏好的行为模式与其行为情境之间获得平衡的学者或专家，具有与政治家一样强大的干预力。

另一方面，设计师在解释功能的限定，并将它们翻译为形式的时候，只要没有受到来自社会的恶意干预，就能保留很大的内在自治性。许多哲学家和伦理学家表现了对政治的关注，却很少有学者关注自身与设计的关系。在他们心目中，设计师仅仅是实现者或绘图员，根据其他地方产生的概念为材料赋予形式。实际上，通过人类工程学和经验美学，设计师担当了为日常生活领域中的个体世界划分边界的重担以及相应的危险，从而确保了此类问题具有至少一个技术性的分析方式。事实上，设计师成为“造物主”，他们不仅说明了人类的价值观，还赋予其实体的形式。

设计师的任务可以依据简单的标准加以分类，其中最重要的是环境的各个方面和与其互动的人们之间的关系。换句话说，被结合到人们的个人世界中的事物的比例和尺度。这样出现了以下分类：

- 个人用品 (Individual objects) 的设计，这些用品可以为人所操控；

· 装置的设计“时尚杂志称为日常装饰（everyday decor）”：即用于将个体封装于一个“个人外壳”（Personal shell）之下的所有物质用品的总和；

· 大尺度系统的设计：城市或工作环境，这类设计原来是建筑师和规划设计师的任务。

直至今日，如何设计办公室台灯、马铃薯研磨器、打字机或者家具等物品的传统功能，以及设计教育的根本基础不再重要。相反，我们需要考虑整体环境的设计，它被包裹在一个连续的、可感觉到的“壳”下，任何时候都包裹着个体，决定他们与世界的关系。

简而言之，设计师不再是物而是环境的创造者。设计的任务是使各类包围人们的“外壳”重新形成概念，从而使他们在世界所处的位置上获得最大可能的满意度和特定品质生活，这种可能性不会越来越遥远。后者是经济学家提出的衡量概念，也是政治家用来调整其领导能力的要素。

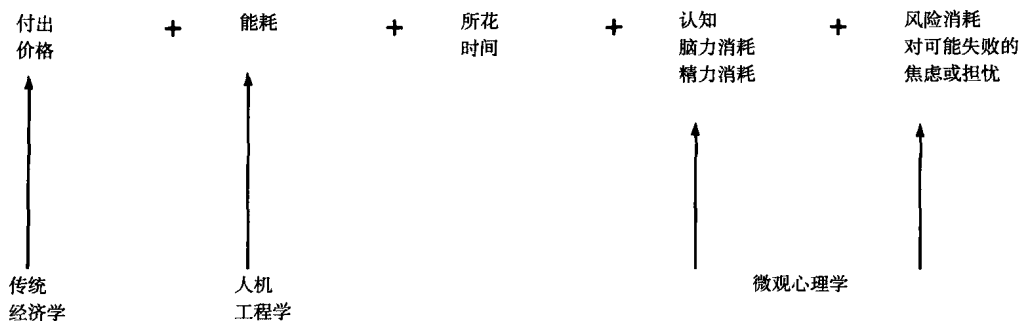
这一新的任务比传统的对一个物品适合或不适合某一既定功能的分析，在功能上更加普遍。它要求一种动态分析，与物品在用户中激发的一系列行为相关，而与物品本身属性的关联仅是第二位的。这些行为的每一种都反映了一种总消费，包括时间消耗、体能消耗以及集中使物品能正常使用而调动的脑力。规划者的任务便是将各种消耗与全球行为的总系列构成要素结合起来（行为科学中的一个术语——actomes），这种全球行为被证明与个体为按照其方式改变外界而创造的物品相关。

以物品执行一项行为的一般消耗

任何为“获得”或“使用”一件物品而进行的行为迫使人们动用他们的生命能量。为了获得一件物品，将它带到自己的领域内，人们通常必须花钱，但是这还不是唯一被调用的资源。他还必须同时付出一些“一般消耗”（见下表）。通过人机工程学分析可以暴露出这些消耗，它说明了涉及一项行为的时间和体能消耗。微观心理学分析已经表明，任何行为都需要调用人的心理资源。因此，为了购买一台咖啡机，消费者必须付出：

（1）产品的花费，这是由经济学家的公平价格的概念所决定的。

（2）用于逛商场、购买和回家的时间。



(3) 常常忽视的，用于以下过程的体能损耗：步行去商场或者去停车场取车子，加上那些用来驾驶车辆以及携带物品回家的能耗，即使它很微小。

(4) 脑力消耗包括做选择，达成决策，学习如何操作新设备等方面。

(5) 正如孤僻哲学家曾明确指出的那样，一种新的担忧资源，它根据不同个体分为不同等级。

这个购买咖啡机的例子可以通过不同方式计算出来。市场专家、设计分析师和人机工程专家在这里能发挥相当大的作用。但是，这还不是现在分析的主要目标，只是列举了环境中能影响人的评价的各种不同要素。

因此每件物品可以按照它激发的总行为加以定义，这样，用行为主义者的语言来说，可以带给用户某些需要的满足——同时耗费一定的资源（耗损，这里有其特有的意义）。

大多数时候，在一般利益和一般消耗之间的差别组成了所谓的行为动机。这缘于消耗和获利的概念，其来自19世纪经济学理论，这种常被批评为教条的简单想法也只停留在一个很肤浅的程度上。

在购买咖啡机的例子中，一般消耗被归为获取它、使用它以及还可能发生的其他一些消耗，如清洗、修理部件或者将它放回物架等行为的消耗。如果这个物品，如同每件制造品一般坏掉了，那么主人立刻成了物的“仆人”。人们变换着他们的职能，从利用机器奴隶（例如汽车或者咖啡机）完成目的行为到变成物的临时奴隶，人们认为物除了功能之外无其他用处，因此除非

它的功能不正常，否则在人们的个人环境中不会引起重视（我把坏掉的闹钟所谓的审美功能放在了一边，伏尔泰讽刺此方面的功能，因为这仅仅代表了功能的职能被替换为美学方面的职能）。人们因此被物驱使去修理它们或者寻找它们的代替品，这样接着便是采取某种行为，因而产生其他一般消耗。

最小一般消耗被打破

一旦当产品社会转变为服务社会的时候，补偿策略虽然在一定范围内与可能发生的多种实际情形相比显得很有限，但仍被需要。这种策略要求以下组成部分中的一些内容：

- 自动故障和修补小组；
- 系统地收集主人家坏掉的物品，并在维修后稳妥地运送回来；
- 替代坏掉部分的保障；
- 一种更广泛的保障，包括修理物品所需要的劳动；
- 确保用同类物品替代弥补物品遗失使用和损坏导致的损失；
- 补偿消费者因扰乱个人“生活规律”导致的“时间成本”；
- 在这个物品称为“保障生命周期”的一段时间内提供预防性维护的全部保障。

包含以上提及的所有特征的概念通常可以称为“总体”或“全面”的保障。事实上，带有以上全部内容的保障似乎与众不同，并且在现实情况下从未达到过。

这种保障有其社会性的因果关系。未来制造商或供货商之间的竞争可能将集中于这些“补偿性策略”，它们作为商品价格之外的购买激励因素与物的功能相关联，而不是物品的价格。由于后者与用户的资源和可能性相关，所以反映的是大批量生产之物的职能这一过于狭窄的概念。

全面保障明确强调了当某一特定工具或物品损坏之后，生活品质如何得到修补。目前的趋势是，通过进一步将因大批量制造所产生的竞争而带来的成本损失与所使用的逐步降低的原材料品质捆绑在一起，来完善环境的安全和持久性。此外，这种趋势接着会将成本损失与称为“完善”（finish）的一个步骤捆绑起来，这一步骤意味着，一位熟练的工人可以按照产品说明书调试产

品。通过这一过程，大制造公司暗中将复杂机械或电子产品使用的困难从他们的肩膀上转移到了消费者身上，从而降低了价格。如果产品坏了，用户必须按照手册采取行动，这种情况发生的可能性变得越来越大。由于机械产品的复杂性，用户越来越不可能自行处理，除了通过前往修理店外，还需要经历前面描述过的一套繁琐的程序。情况还可能被夸大，比如修理店的位置比较远，并且渐渐地，普通用户越来越难以理解今天这些复杂的覆盖在一层外包装之下的机器。有人说过，最大的心理距离是工作仪器外壳下的内在与希望掌握这一物品使用方式的用户之间的距离。

面对由于更多技术产品的出现导致的社会和心理障碍，复杂的工业社会已经产生出了一套基本的心理经济学机制，即保障。事实上，保障是制造商承诺为自己制造的产品提供服务和维修。这个概念之前一直被第三世界国家所忽视，它伴随着“保险”（insurance）的概念一起成长起来。

我们知道这是具有巨大心理价值的承诺，即使实践中很少兑现。“保障”这个词有着神奇的共鸣效应，因而常常出现在制造商的销售文本中。

事实上，由于担心随后的，以及对物的主人所需承担的责任，这些很可能随时发生，产品制造商会尽最大的努力消除其责任（销售合同中难以辨认的字母），大多数提供给消费者的物品（公告中的大字母）则是试图用来减少他们自己的担忧。

制造商也很成功地通过一系列暗中伎俩，缩小了保障，例如替换有缺陷的部分但收取工费（主要因素），或者使履行保障所在的地点远离当前使用的地点，从而提高了前往的一般消耗，达到系统性劝阻行为发生的效果。因此，在“保障”这个词语后面，累计了一些可能的限制步骤，其中最重要的当然便是，消费者为从保障获利而不可避免的一般消耗。

全面保障的基本原理

从以上的论述出发，很容易便能提出全面保障的概念。当消费者购买一件物品，他们也购买了物的功能。消费者因此要求一些新的可能性。在他们环境中加入新功能可以拓展他们的个人世界，他们因而倾向相信永远如此，或至少能拓展对生活的期望。工业社会中的人们不再购买物品，而是他们个人能力的延

伸，无论是用电机研磨咖啡，驾驶汽车或者保存食物。

因此，这种全面保障将是购物账单附加的合同，并反过来体现在价格上，消费者认同一种在既定时期内，对这个工具与他们发生关联的未来的全面“保险”，现实中这代表了那个物品可能存在的大部分周期。

根据以上说明，这样的保障包括：

- 提供被认为出现问题的部件，或者提供任何便于更换的物品；
- 免费替换这些部件（劳力保障）；
- 在维修期间，通过同等功能替代品来补偿被剥夺的享受；
- 一般消耗的假设意味着在购买者的个人领域内的任何偶然事件对其所造成的干扰，包括了他的“时间预算”的某些部分的意外浪费；
- 弥补因物品使用方式的不确定带来的特定风险所造成的损失。

保障的这些方面，通过物品在个体私人世界所具职能的各个阶段，扩展了这一概念。

当然，大部分这些方面实际已被涵盖，时而体现在某些昂贵的工业产品上，例如汽车。但是其余几项则很少被顾及，除了某些特殊类型的工业场合（军事合同和销售形态通常带有对良好功能的愚蠢保障），并且它们完全忽略了日常制造者和使用者之间身份的转换。

例如，一个人需要一台彩色电视，他支付了账单。这个人付出一些他的重要资源，不是为了一个发光的盒子，而是为了通过彩色图片的演示，可能获得的信息、娱乐和审美资源。对这个人而言，让制造商替换坏掉的部件当然是面对“电子魔法”令人沮丧的复杂性进行自我保障的一项因素。然而，这种替换要求一定量的劳动，消费者不能达成，但超出他的预期范围。并且在维修期间，他被剥夺了特意选择的一种生活，这意味着其生活方式遭到破坏，而这种损坏必须通过修理店用一台类似的仪器替代才能补救。而且，因为打扰了消费者的正常生活（由于物品意料外的消失），电话费、跑腿支出以及对店主、修理者和安装者抱有期望的认知耗损，这些出现在环境中任何物品上的有效的个人消耗，与物品本身的商业价值关系巨大。这些消耗应该纳入考虑范

围，因为每一项代表微观心理需求的花费都是可计算的，或者至少说是可估算的，广告谎称已经包含在物品的网络价格中了。

关注商品分销的交流社会心理学协会的一份分析突显了“修补”（repair）这一概念，它是前面陈述的基础，因为它意味着可能发生在从令人后悔的事故到意外车祸的各种事件中的损耗。当我们想想这些后果时，提供全面保障便必须用来替代被“维护”的概念，后者仅指修理一个物品。纽瑞·比尔金（Nuri Bilgin）显示了“维护”（maintenance）行为，心理上恰好对应了“修补”行为，它意味着工业世界的不同结构。¹

1. 纽瑞·比尔金·从工业社会到维护社会. 社会科学冲击. 1980, 2 (30): 121-132.

全面保障的理念因此导致了工业制造、销售行为的重新部署，以及“服务”这一概念的完全修正。它使劳动转移，从自动化的工业撤离出来用于售后服务中。这里罗列了一些其他后果：

- 被称为“有计划废止”的一种制造伎俩的消失，这种伎俩曾经遭到约翰·肯尼思·加尔布雷思（John Kenneth Galbraith）等工业社会的哲学家强烈抨击。²实际上如果制造商不得一直保障效率，那么他们就不会再对商品本身注入缺陷和不足感兴趣了。

2. 见约翰·肯尼思·加尔布雷思. 丰裕社会. 波士顿: Houghton Mifflin出版社, 1958: 295.

- 持续服务，作为更好品质生活的基本条件，是个体周围的技术环境的永久呈现。

- 以创造性的修理替代防御性的维护，即通过系统控制，使问题在发生之前便消除掉。

第二个现象也出现了。已经完成其保障的生命周期的物品，通过制造商和销售者所保证的全面的过程，可能仍然保持着很好的形状，并且能以新的状态加以使用。使用者可能有点冒险，他要承担为了他（她）自己修理或革新产品的责任（自己修理，业余时间），或者支付专业修理人员的工费。这拓展出了“二级”（second-class）产品的概念，在二级市场中，它以它的存在调剂着一级市场。在这一物品的新的流通中，精心设计必须起到非常重要的作用，原材料投入将极大降低，换句话说，运用了全面保障的技术文化将极大降低原材料的消耗，这符合罗马俱乐部和其他一些环保运动所表达的理念。

广泛的社会后果

保障延伸到作为物品使用的附产品的有害消耗的各个方面，这一概念本质很简单，几乎是平常的。它作为众所周知的概念的

一种起码的拓展慢慢发展，因此制造者要为消费者提供额外的开支，来增加销售吸引力，以及对这一工具和它的表现的信心。其实制造商很明白，他们不得不弥补已被消费者隐隐感觉到的工业产品不断提高的复杂性，弥补的方式是通过特别针对先进的大批量制造产品的新特征采取的一套特别保护措施。

经过对人类世界中物品功能的详细分析，我们看到了这个概念持续拓展导致我们与工业产品之间关系属性的深刻转变。这些转变如此深刻和坚持不懈，以致这个概念本身变得具有“破坏性”（subversive）。这些变化被带入微观心理学分析中的有限暗示中，使我们对所了解的那些工业社会的理念产生疑问。它要求社会发生一种变化，从提供商品变为提供以物为中心的服务。这不再是完善商品供给的问题，而是改变“工匠人”（homo faber）和“经济人”（Homo economicus）之间关系的转变。

原始人，就像一个兼职工匠，完全控制他们用来拓展能力的物品或工具。他们制造物品，决定何时修理、废弃和准备扔掉它们。工业社会的公民面对的物品，非自制，而是在很远的地方生产的，把一种陌生的生活方式注入给他们。这种内在结构的复杂性和制造这些物品的技术使它们超出了消费者干预能力之外。对消费者而言，这些物品是“陌生的”，超出个人理解范围，并且除了一般使用，他们没有任何可以控制的地方。工业制造在“功能”知识，如“为……而制造”和“结构”知识，如“用……制造”之间制造了明显的区别。差别中的一部分以封存结构外壳图像作为象征，它按照合法的协定（制造商的封印）将物品的内部结构和外壳以及功能区分开，从而在物品中创造了两个不同的领域。工业专家负责外壳内部，而购买者，作为预期的主人，则控制外部。结局便是两个分离的“王国”。

因此，自工业时代以来，人们通过购买物品投资未来，将产品作为改造环境的工具，以此获得新的能力。它们使行为的成果比从前更大、更复杂。同时，人们抵押了他们的未来。如果产品坏了，并且为了维护它所付出的花费如果值得（例如打字、测量时间、用汽车旅行），受到与他们的环境相一致的愿望的驱使，他们会去修理它，使之恢复正常，并且达到恢复他们已形成的“世界中的自己”的精神图景的水平。

在工业保障合约中，有一个中间步骤，即服务固定时限的概

念，在签订销售合同的时候被明确写定。这种附加的保障合同总是提出特定的时间限定，这个时限与这个产品通常的穿戴时间周期相关。制造商这么做是明智的。统计告诉他们，手表、计算器或者相机，即使当消费者不粗鲁对待它们，也不会永远不坏，物品被使用自然会有磨损率，或者无论如何，有一个发病率。相反，他们知道所有产品都有一个可能的生命周期和可靠性。为此，他们对这个产品进行了严格的统计。另一方面，消费者对制造商所制定政策的统计属性知之甚少，甚至一无所知。消费者更愿意相信——这也是整个市场环境鼓励他们相信的，这个物品是永久的，并且仅通过调整其动机，这种幻想才可能被怀疑。

很有趣的是，考虑到对消费群体的职能的想象将提高或限制社会情景中对“相对永久”的渴望，我们还需要考虑产品生命周期持续时间的新概念。这个概念替代了永久的物品以及原材料浪费的有限性的虚假概念。

因为人们不能获得永久的保障，很明显全面保障必须从一开始被建立起来并有一个固定的时间限定。这种限定与预期用途相比必须是充裕的（其实另一种现代世界的基本公理是产品的完全性，即它们必须不时发生改变），但是这必须按照破损率统计来确定它自身的安全级别。简而言之，即使带有应有的维护，这种保障也不可能涵盖尚不确定的整个产品的生命周期。通过加大制造商或修理者与消费者之间权力的分离，保障的存在意味着“所有权的分离”。假设这样一种全面保障的合同存在，也意味着，在一段时间内，制造商将监督产品出售，保证它们处于良好的工作状态，一旦提供了维护而产品仍旧坏掉了，那么还需要制造商提供一种售后服务和对因此产生的享受耗损进行补偿。总之，制造商应在有限的时间内，对产品的整个功能寿命负全责，这个周期始于产品进入到主人生活之日。

很有必要再次强调“有计划废止制度”的概念，即制造商故意制造潜在缺陷，来缩短产品的寿命（为了创造替代它的需要，并从而将消费者带回市场），这一概念不再正确。一个提供产品保障的制造者，为什么要在有限的时期内创造麻烦，如果随之而来的是要他们承担责任的话。

相反，制造商了解到售后服务是最昂贵的投资之一，他自然会在产品的初期积极提高其基本品质来限制所有的售后服务。他

们确定产品预期生命周期的质量水平，以使产品能被正常保障；或确定他们能安全提供保障而不至破产的时间期限，这一目标设计得更巧妙，以使事实故障可能性曲线适应制造商承担责任的生命周期。虽然事故故障的曲线在工业中众所周知，但还需要许多新的研究进展来达到这一目标。

在呼吁消费者运动以争取保障周期逐渐增长的过程中，生产面对一整套新环境。在一个要求制造商负责产品服务的社会环境中，他将努力开发一套系统来提供日趋提高的使用保障或效率可靠性。

一方面，被租赁或担保的商品必须且只能由得到制造商认可的，充当他们的代表的维修网络的修理者进行检查、处理和调整。另一方面，消费者则越来越成为传统意义上的消费者，而越来越少地成为传统意义上的主人。消费者没有权力去改变或干预产品的内部结构，除非他们想要故意打破与制造者签订的合同。因而内部和外部之间划分出一条神圣的界线。保障的封印不可侵犯，并在某种意义上说，是秘密的。同样的发展也出现在人和他们自己的身体的关系上，身体内部逐渐被控制在医疗专家的权限内。

所有权的概念必须与其他概念匹配起来，那些租借的物品，所有权仅仅是用途的所有权，功能的所有权具有一定的时间限制（租赁合同），但是却恰好具有相似的行为特征。为什么要按传统意义去拥有物品，当根据主要合同约定，物的所有权仅是部分的和有限的，个体为什么不以放弃某些滥用的权力为代价，换取保障的权力（权力滥用*jus abuti*）？干吗要为了产品所提供的某项功能，购买产品而不去租借它们，至少对工业产品而言，或多或少类似吧？我们可以设想在一个租借的世界中，其中物品所有权的概念变得多余。

这里有一种心理冲突出现了。对“所有权”这个基本概念而言，它出自罗马法典中的权力（*jus uti et abuti of Roman law*），深刻体现于我们社会的结构中，它是如此深刻以至于试图摒弃它的各种意识形态也被迫对它妥协。事实上，心理学分析，以及精神分析调查向我们展现了更重要的一个概念“领地需要”（*territorial imperative*）。作为人，需要控制一小片领地，无论多小，而“领地”（*dominion*）这个词语几乎可以等同于“存在于这个世界

上”，德语词语表达为“dasein”（存在）。

人们如何向这样一个理念妥协，是在他们的生存空间（lebensraum）或私人领地还是在脱离他们控制的辅助空间里？存在于那些工业社会力量安插在辅助空间中的不可见间谍，能够根据新的社会约定脱离人们的掌控吗？在合理的水平——合同、安排和自觉兴趣，以及人在世界根深蒂固的状态之间存在冲突之源。最终，神圣要素（不可侵犯的意义上的神圣，神秘事物或强加行为的范围内的）成为科学的起源，被注入到私人和个人领域中，诞生了技术和知识，并反映在外壳内的专家领域和外部的使用者领域之间的划分边界上。

一种绝对保障背后的理念被认为没有多少影响，因为它成为例外而不是规则。更确切地说，要影响我们的生活方式，它必须代表物品存在的主导方式，从而改变我们的心理和行为。现在还不是这样。正如前面所显示的那样，如果制造商计划了保障的时限，他们这样会带有一定误差，他们的选择依据或略大于实际，保障期限比产品可能的生命周期短。事实上，多数但不是所有商品，明显能坚持比保障周期更长的时间。在保障周期后它们仍能使用，因此成为二级商品，按照定义，是指没有保障的商品。这很清楚，例如在二手汽车市场上，多数汽车失去了其“神圣的属性”，可以DIY（自行装配）；而二手修理工，他们在美国承担重要职责。但在发展中国家，社会情况则很不相同。真的，这是未来的一个问题，它仅依靠全面保障的概念得到加强，但是它会变得很重要，并且在某种程度上，影响未来的设计师。

这里提出最重要的一点是一种全面的、功能保障被附加到创造出的功能上，而不是材料物品本身。从而提出这样一个观点：社会应是功能的社会，而不是提供功能的物品的社会。

这意味着面对消费产品自身职能的复原，很明显，工业专家的形象将经历深刻的转变。消费者权力增长的出现必然意味着对一种越来越全面的保障的需要，这种保障依靠前面所归纳的渐近的步骤来提供。结果是，功能的概念也要变化了，同时设计师需要考虑物与使用者两者的微观心理学分析，从交互的每个方面进行推理，而不仅仅是物品履行所谓的传统“功能”所需要的条件，还有关于它在使用者生活中发挥职能的表现。

设计师发现自己变成了这一职能的科学委托人。工业制造者决不会，事实上明显不大可能毫无抗拒地接受说明书的新形式，它使他们的社会职能远远超出了他们当前的能力。这些概念既为消费者市场所赞成，也将迫使制造者精通社会产品周期的所有分支和方面，即使这是一项他们事实上并没准备好接受的任务。在一般经济学概念中，“这里没有钱赚”。制造权力遭遇新的消费权力，这无论如何都是设计师新职能的社会要点。

第二篇

设计的解释

SECTION TWO

The Interpretation of Design



设计宣言：设计实践中的修辞、说服与说明

理查德·布坎南

1. “传播”是一个曖昧的词语，它经常被随意使用，许多有用的要素却被忽视掉了，但有时又具有相互冲突的意义。本文着重将“传播”视为修辞，一种当演讲者和观众在演讲或其他形式的交流中的创造性的和说服性的关系。这与一些理论形成了尖锐的比较，例如“传播的符号学理论”后者是非常合乎文法的理论，主要涉及储藏其中的自然或传统符号和意义的系统。还有马克思主义或其他辩证性的理论，它们认为传播仅仅在某些经济或精神的真相中才有意义。
2. 郭本思 (Gui Bonsiepe). 说服力传播：朝向一种视觉的修辞。(Persuasive Communication: Toward a Visual Rhetoric) // 西奥·克罗斯比 (Theo Crosby) 编. Uppercase. 伦敦: Whitefriars 出版社. 1963(5). 郭本思. 视觉 / 语言 修辞. 乌尔姆. 1965, 14-16. 以上文献有许多关于这个主题的有价值的早期探索，但是更多的影响来自记号学而不是修辞。还可参见马丁·克兰普 (Martin Krampen). 图形传播中的标记和符号. 设计季刊 (Design Quarterly). 1968, 62: 3-31. 维克多·马格林 (Victor Krampen). 符号图形 (Icographic). 1984, 2 (II14). 主要针对了“说服性的传播”的主题。还可参见汉诺·伊塞斯. 描绘麦克白：视觉修辞的案例研究. 设计问题. 1984, 春 (II1): 53-63. 虽然它被局限在演讲的轮廓和符号语言学的语法观点中，但这仍是一个非常有用的，关于图形传播的创造性的案例研究。
3. 乔纳森·伍德汉姆 (Jonathan M. Woodham). 工业设计师和公众. 伦敦: Pembroke 出版社, 1983.
4. 尼古劳斯·佩夫斯纳 (Nikolaus

如果设计研究中存在什么中心的主题，那么最可能的就是“传播”。¹ 这个主题和与它相关的主题比任何其他主题都可以直接或间接地激起更多关于设计理论和实践的讨论。我所指的不仅是平面设计，在平面设计中“传播”是显著的目标，有关其他主题的经典修辞现在正伴随着期待的结果被运用，² 并且还涉及更广阔的设计领域，从工业和产品设计到建筑设计、城市规划以及那些并没有统一的修辞理论的领域。虽然，乍看上去并不明显，但是“传播”的主题和在更广阔领域中的修辞学对我们如何理解所有为人使用而造的物品发挥了强烈的影响。回顾近几十年来大量的设计中的历史、社会、审美和文化研究，它们并没有明显地带有修辞色彩，然而当涉及对设计师的影响和设计对一般消费者或社会的影响的时候，就深刻触及修辞的范围了。³ 简单地说，这些研究在关注到设计酝酿的过程，设计师私人态度、价值观，设计哲学的影响，⁴ 或社会世界中设计组织、管理、群体策略塑造设计的方式时，也包括了明显的修辞成分。⁵ 此以外，设计美学的研究不仅将“形式”本身当作一种有价值的品质，而且还作为一种娱乐、建议和传递信息的方式，⁶ 或者说作为为达到想要的效果而塑造物品外观的一种方法的时候，⁷ 这些研究也带有修辞色彩，也因为这些研究将设计作为一种设计师和他们目标观众之间相互影响的中介。

有讽刺意味的是，一套统一的修辞理论仍然令人惊讶地尚未被探索，并且同时又被更广泛的设计领域所急需，传播的需要至少在平面设计中表现得非常明显。首先，这种需要源自20世纪中日益增长着的技术的重要性，以及技术与设计师之间日益扩大的距离。⁸ 有一种对技术的通常态度认为技术仅仅是一门应用科学，而非设计艺术的一部分，这种态度导致许多人放弃了希望，不承认技术能够严格受到人的价值观和如何在人类社会中获取最优结果的洞察力的影响和指导。一套恰如其分的修辞理论应该是

- Persner). 现代运动的先锋, 从威廉·莫里斯到沃尔特·格罗皮乌斯. 伦敦: Faber and Faber 出版社, 1936. 参见章节“19世纪的工程师”, 这本书后来被再版为《现代设计的先驱》。
5. 约翰·派尔 (John F.Pile). 设计: 目的, 形式和意义. 纽约: W.W.Norton and Company 出版社, 1979. 乔纳森·伍德汉姆. 工业设计. 伦敦: Thames and Hudson 出版社, 1980.
6. 派尔 (Pile). 设计. 参见第5章“通过形式传播”。
7. 大卫·派伊 (David Pye). 设计的性质和审美. 纽约: Van Nostrand Reinhold 出版社, 1978. 派伊将设计定义为一门“选择我们使用的产品正如它实质上的那样……”的艺术 (p.11). 当看到修辞学作为一门呈现的艺术作为长期以来的传统的时候, 这是非常有趣的。派伊无可避免地提出了更好或更适合外观设计的修辞评价, 它包括了品位、风格、美丽、使用性等。
8. 今天, 设计师教育和技术专家的教育加深了这种差距。需要更多的努力来发展一种综合性的设计教育哲学, 以适应现代社会中设计的复杂的职责。参见托马斯·马尔多纳多 (Tomas Maldonado). 设计教育和社会责任 // 乔治·凯布斯 (Gyorgy Kepes). 视觉教育 (Education of Vision). 纽约: George Braziller 出版社, 1965. 还参见肯尼思·弗兰姆普敦 (Kenneth Frampton). 关于乌尔姆: 课程和批评理论. 反对 (Opposition). 1974, 5 (3).
9. 派尔. 设计. 2.
10. 当然, 批评在建筑中发展得更好, 而在设计实践的其他领域中通常比较匮乏。

这样的理论, 即它将技术基本视为一个修辞性的问题, 被结合在更广泛的设计艺术的领域中, 而激进的设计师很可能就像是技术专家。这套理论提出了在技术与设计艺术之间建立一种更加密切联系的派生方法。

然而既然设计修辞的问题如此重要, 那么还存有第二个理由解释当前对它的迫切需要。设计的经典概念最近已经被许多设计师所抛弃, 这些设计师喜爱不受拘束的、敌对的、奇异的, 或是常常莫名其妙的概念, 以此挑战和迷惑一般公众以及设计领域。例如“庞克”时尚, 孟菲斯 (Memphis) 的家具, 或是迈阿密艾凯特托尼克 (Arquitectonica) 建筑设计公司所作的设计。几乎在设计每个领域里, 我们都能见到一些物品, 它们奇怪而令人吃惊的新奇感可能激怒我们, 甚至令我们厌恶。虽然, 这些反映可能说明公众缺乏对设计本性的批评性的感知, 但它们也说明了一种在设计传播上出现的新的匮乏。约翰·派尔 (John Pile) 认为许多人会简单地接受一些产品, 仅仅因为它们被当作技术进步的硕果, 而不管它是否曾被精心设计。⁹ 无论如何, 还有许多人有意围绕在他们身边的产品, 他们关心这些物品的影响和力量, 相信他们能丰富和改善我们生活的质量。对这些人来说, 设计传播被接受的形式似乎被破坏了, 或者设计师似乎没有多少兴趣与公众进行严肃的交流。一套适合的理论应该是这样的: 当我们在日常产品中面对设计交流中令人迷惑不解的多样性, 它应被解释得更加易于理解, 为获得更好的公众对设计的批评和评价提供基础。¹⁰

如果技术处于理性的控制中时, 设计师似乎也可以在一种被广泛接受的观点中工作, 即认为设计应该在一个秩序良好的社会中作用, 这种对一套更广泛的设计中的修辞理论的需要显得并不那么迫切。但是现在, 随着技术变得越来越专业化, 隔离于设计实践, 而设计师对设计实践产生了很多相互冲突而又迷惑的观点, 这种需要就变得迫切了。将这些问题带到一套单一、复杂的理论中是一个艰难的挑战, 但是这种理论能比其他理论更好解释作为严谨的调查领域, 设计研究出现的原因。

设计作为修辞

“传播”通常被认为是发言者发现论点, 并将它们用合适的

11. 语法原理经常被当作从演讲者到观众思维状态的转换以及信息和情绪的传递。然而，修辞理论倾向于将传播当作评论的创造性（逻辑、伦理或情绪），它包括了对观众的信任和识别。区别可能不明显，但每种方法的结果都明显不同。
12. 修辞既是说服性传播实践，也是研究这些传播形式的艺术，常常表现在它最明显的例子中。
13. 当然，有许多社会学和人类学研究针对技术对社会组织和文化的影响，当时，据作者所知，还没有一种研究将这个主题作为说服的例子。
14. 弗朗西斯·培根 (Francis Bacon) 编. 新推理论和相关写作 // 富尔顿·H. 安德森 (Fulton H. Anderson). 印第安纳波利斯: 鲍勃斯-美林公司 (The Bobbs-Merrill Company, Inc.), 1960. 基本的工作, 首先是意味深长地使用修辞学来研究技术与科学的关系。培根认为, 他的新科学的目的不是简单地理解性质, 而是“在行为中支配性质”。然而, 工作的重点是探索性质中的原理, 随后的研究已经看到的仅仅是这方面的内容, 将技术降低到科学的侍女的地位。没有人想到将培根的成果运用到技术的修辞学中。但是, 弗朗西斯·培根发现了其中宝贵的观点, 参见弗朗西斯·培根. 技术时代中的修辞的使用: 组织性、生产性的艺术 // 劳埃德·F·比策 (Lloyd F. Bitzer), 埃德温·布莱克 (Edwin Black) 编. 修辞学的前景. 新泽西恩格尔伍德悬崖: 普伦蒂斯大厅公司, 1971: 44-63.
15. 亚里士多德. 约翰·亨利·弗瑞斯 (John Henry Freese) 译. 修辞的艺术. 剑桥: 哈佛大学出版社, 1967: 3.
16. 维克多·马格林. 消费者与使用者: 设计的两种公众 (Consumers and Users: Two Publics for Design) // 克里斯蒂娜·里奇 (Christina Ritchie), 洛瑞斯·卡尔佐拉里 (Loris Calzolari) 编. 设计的新态度. Phoenix 出版社, 1984: 48-55.

语言和手势表达出来以说服观众。¹¹ 目标是诱导听众在某种程度上相信过去（作为合法的修辞），现在（作为仪式的修辞）或未来（作为刻意的或是政治性上的修辞）。发言者为听众寻求和提供各种理由，使他们采取新的态度或是一种新的行为。¹² 然而，随着20世纪以来技术的不断上升，人们发现人造物具有能非常简单地完成某些任务的非凡力量。通过向可能成为潜在使用者的观众展示新产品——不论是像犁或杂交玉米那么简单，还是像电灯泡或电脑那么复杂，设计师直接影响了个人和群体的行为，改变了其态度和价值观，用惊人的基本的方式塑造着社会。这是以前从未被认识到的“说服之路”，¹³ 它是长期存在但从未被完全理解或像语言传播中的修辞那样从人类可以控制的角度加以看待的一种传播模式。¹⁴

我们都分享过为某种实际用途而做点什么的冲动，这是利用自然为我们的目的工作，但是亚里士多德的关于修辞的出现的论述中认为，修辞出现作为一种说服的艺术与设计艺术有关。¹⁵ 他指出所有的人们都分享了修辞，因为所有人都试图说服他人接受不同思想和观点。然而，某些人这样做是随机的和偶然性的，而另外一些人这样做则出于熟悉和某种熟悉的、来自经验的习惯。但是恰好因为说服可以通过两种途径获得，这就有可能找到为什么某些努力是成功的，而另外一些则不是，这样藏匿在成功地说服背后的艺术可以被发现。一个相似的模式也可以在设计中被发现。一些设计师有工匠的熟练和性情，擅长于使用不同的材料和迎合不同的需要；另外一些人则有科学理解的经验，这使他们能识别实际运用他们的知识的机会。但是由于两种道路今天都是可能的，我们就有了一种更好的观点，来定义那些普遍存在于各种不同设计实践中的艺术要素，将设计区分于产品制造的劳动，或那些有用和相关的，而非艺术的必需的对象。

这样的理解中最基本的障碍是此种想法：认为技术是科学的基本部分，与自然和科学推理遵循相同的需要。假如这是真的，技术就不可能是设计修辞的一部分，除非作为预制的信息来被装饰和被动的传递。设计就成为一种审美情趣，仅仅是一种次级艺术，很轻易地堕落成为消费文化的市场工具。¹⁶ 然而，假如设计是某种基本的感觉，关注可能性多于必要性——带有实际使用和行为的偶然性，而不是科学原理的确定性——那么它就成为在使

17. 乔治·布利亚雷洛 (George Bugliarello), 迪安·B·多纳 (Dean B. Doner) 等. 历史与技术的哲学. 厄巴纳和芝加哥: 伊利诺伊大学出版社, 1979. 这本精彩的书籍是1973年在芝加哥召开的国际研讨会的论文集。摘自编者的前言, “工程学校不断培养一代又一代改变那些我们星球曾经制造的东西的可能的最有力的人……” (P III)。

18. 彼得·考斯 (Peter Caws). 技术的历史与哲学//实践和技术多纳布利亚雷洛. 227-238 “技术, 毕竟并不只是实践艺术的理论, 它是实践艺术本身并被视为推理的行为——技术中的理念, 而不是技术的理念” (p. 227)。

19. 亚里士多德. 修辞学. 19.

20. 大卫·迪克森 (David Dickson). 变换技术的政治 (The Politics of Alternative Technology). 纽约: Universe 图书公司, 1974. 本书在英国出版, 名为《变换技术与技术转变的政治》(Alternative Technology and Politics of Technological Change)。参见第二章“工业化的意识形态”。

人震惊的时尚中的修辞。¹⁷ 它成为一种关于实际行为问题的深思熟虑的艺术, 在某种意义上, 它的科学的一面只是偶然发生, 除了作为说服的一部分有利于特定实际问题的这样或那样的解决方法。¹⁸

技术专家发现了控制自然的方法, 目的是为了了解决一些问题, 并极力说服他人这些方法组很可能是有利的, 能达到有益的结果。他们说服的观点更多通过物体本身来展示, 而非语言; 他们通过操纵材料或是自然过程展示观念, 而不是语言。此外, 仅有很少情况只有单一的解决方案适合于由自然法则决定的人类事件。方案只是可能性, 是可以被改变或是被反对的。在这个意义上, 技术是广义设计艺术的一部分, 是思维和交流的艺术, 它可以在一个关于个体和群体实际生活的信念——这个更广阔的范围中被推导出来。

这个概念很难被接受, 特别是对于那些技术专家, 他们将他们最本源的从属关系主要归为科学, 这部分牵扯到社会地位。但是, 存在于科学与技术之间的沟通的桥梁与存在于传统的修辞和伦理与政治领域的桥梁是截然不同的。¹⁹ 修辞学家是说服的专家, 不是伦理或政治哲学的专家, 即使有效的说服可以从这些学科的知识中推导出来。这就是技术专家的状况了。他们是说服性的传播形式的专家, 而不是自然科学的专家, 尽管他们可以从这些学科的知识中推导出控制那些自然材料和过程的方法。

偶然, 技术专家也可能是科学家。然而将技术从科学中区分出来, 这一点并不简单。更重要的是技术, 正如传统的修辞学, 基本上关注说服的形式, 在谈论美好生活时并没有任何特殊的权威性。它仅仅是用来提供支持关于实际生活的各种观点的素材, 是反映关于社会生活的不同的概念和观点。技术专家自身持有这种观点, 并将这些观点通过许多途径强加于人群中。²⁰ 直到他们的工作被认为是具有说服性的, 是设计实践的一部分, 他们的观点将一直保持含蓄的或天然的特点。只能慢慢地了解设计的重要意义, 对理解后现代设计的传播环境如何有着直接影响。设计是通过产品的说服力, 指导实践活动的思维艺术, 因此, 设计包括了关于社会生活的相互竞争的各种概念的生动表达。

这种情况如果从修辞的观点来看则更加明智。几十年来技术专家试图说服观众相信他们的发明和发现, 以及他们制造出的那些似乎满足了人们的需要, 能催生一种更好、更有秩序的生活

21. 芝加哥的普尔曼 (Pullman) 社区就是一个例子。它于 1893 年设计建造, 为 14000 名工人和管理人员提供了一个纯粹的、和谐的环境。它将当时最先进的技术与对美学品质的关注结合在一起, 吸引了来自世界各地的、那些对它的超出了当代规划的先进性大感惊奇的游客。然而, 在它完成后的几个月内, 工人抗议这种设计造成的刻板和机械化, 乔治·普尔曼 (George Pullman) 也因为将他个人的价值观和思维强加给住户的社会生活中而备收攻击。他没有想到, 这种来自修建铁路运输的机制被运用到日常生活中是存在严重缺陷的。1894 年的工人游行, 原因很多, 是美国劳动史中最枯燥和暴力的记录之一。参见注释 40。
22. 许多西方技术对第三世界文化的冲击提供了一些能深刻说明这些的例子。对我们的目的更重要的是, 这些例子让我们看到什么时刻我们自己的文明史曾像是处于技术改变的影响下。
23. 约翰·A·考恩霍文 (John A. Kousser). 设计和混沌: 美国人对艺术的不信任 // 一半真相好于完全没有: 关于艺术、无秩序和美国经验的无系统猜想 (Half a Truth Is Better Than None: some Unsystematic Conjectures about Arts, disorder, and American Experience). 芝加哥: 芝加哥大学出版社, 1982: 231.
24. 迪特·拉姆斯 (Dieter Rams). 忽视细枝末节. 设计问题. 1984, 春 (1/1): 24-26. 文章对一种设计哲学进行了非常精彩和经济的论述 (也注意拉姆斯的论述如何与他和布劳恩设计小组创造的产品修辞相平行)。
25. 马格林 (Margolin). 消费者和使用者: 设计的两个公众. 49. 比较马格林所定义的“使用者”与“消费者”, 更像是在这里讨论的“观众”。他说, 使用者更像是“根据价值观的冲动来定义有价值的生活, 而不是商品的所有权”。当然, 消费者也是一种观众, 许多设计师在狭义上将他们的观众想象成消费群体。

的产品对人们有益。然而, 他们催生出的生活常常被证明是有害的, 或是与人的价值观不协调。这种担忧并不涉及技术原理的彻底失败, 而是一些野蛮的机器秩序²¹的失败, 甚至是一种挫败的无秩序和社会混沌。²² 这些担忧还存在于其他例子中, 设计作为一种工具提高了政治和社会意识形态的力量, 其带来的灾难多于利益, 正如战争中的武器。

这是后现代的环境, 在这个时期中, 觉悟伴随着对于科学和技术所承诺的光明的未来的异常的信心。(也伴随着各种不同的政治哲学和意识形态) 部分上说, 它正是依据于许多我们还没有从设计 (在某种意义上包括工艺) 中获得一种有秩序的生活, 并且这种观念伴随一种游离于秩序与无秩序之间不稳定的关系, 导致可怕的、有时很有创意的梦幻。²³ 事实上, 在实际生活中秩序的属性是后现代设计的中心问题。在秩序与无秩序的联系中, 设计师创造性地探索实际生活中新的可能性, 这种联系还提供了将设计的声音从当前的环境中分离出来的方法。许多人持续地追逐有秩序的设计的经典理论, 仍然在日常生活的有意识的行为中寻求一种设计与技术之间的和谐统一, 即使他们的设计有意地将旧概念的重新表达变得时尚。²⁴ 另外一些设计师从新的道路上寻求秩序, 还有一些甚至去故意地颠覆秩序的传统预期, 似乎要挑战我们, 来重新思考我们生活中秩序的含义。然而, 在所有这些现象中, 设计是一场存在于各种相反的观点中的讨论, 这场讨论包括这样一些问题, 例如技术、实际生活、居住环境中的情感与表达的场所; 设计还成为其他一些焦点的主旨, 这些话题组成了后现代、后工业生活的肌理。

设计论据的要素

要仔细检查这种情形, 我们应该考虑一些主题: 第一, 设计师作为发言者, 他在世界上制造时尚, 无论大小, 邀请他人来分享其中。另一点, 用户作为听众, 可能被说服接纳新的方式来达到他们生活中的各种目标。²⁵ 还有一个主题是: 将实际生活的概念作为设计传播的主题, 其中这些概念究竟如何改变, 以及是否这些概念是被自觉持有, 或在设计师的心中默许而未经检验。然而, 最重要的还是论据的概念, 它关系到所有设计要素, 成为在设计师和使用者或潜在用户之间的一种活跃的结合。这篇文章建

议设计师，不要简单地制造一件产品或物品，而要创造一种有力的说服，无论何时一个用户考虑或使用一个产品作为达到特定目的的方法时，它就可以发挥作用。

设计论据有三个可行的要素，这些相互关联的性质包括：技术原理、特性和情绪，所有这些给设计传播提供了实体和形式。设计师在每次设计说服中以某种程度利用这三个要素，有时还须非常微妙地将它们融合在一个产品中。不过，这些要素可以被分析、区分出来，以揭示用来说服用户的各种不同的资源。

第一个要素，技术原理，它是设计的理念。它提供了设计说服的主心骨，常作为正式或非正式的原理链提供语言中传播和说服的核心。其实，在设计中，技术原理的问题是设计师如何操纵材料和程序来解决人类行为的实际问题。产品在这种模式下是有说服力的，即当确定了真正的需要后，它们以一种合理的、有利的方式满足了这些需要。在技术原理部分上以自然和科学原理为基础，它们充当了为使用目的而建立的物品结构的前提。它还以取自人类环境的前提为基础，它们来自使用者的态度和价值观以及实际使用所需的物质条件。

两种前提甚至在最简单的产品中都是明显的。例如，所有的勺子使用同一个机械前提，运用水平原理传递水平原理，传递乘在一个小碗中的东西（图1）。它们分享一些明显的人的前提

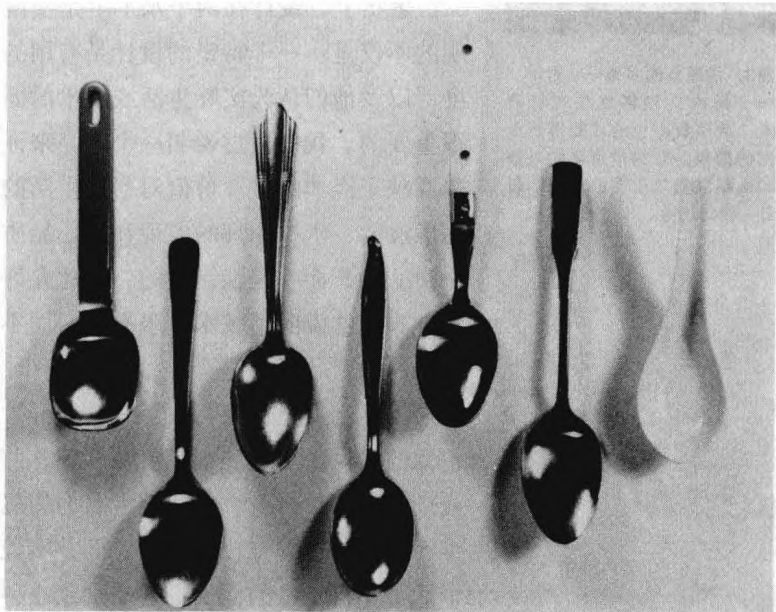


图1 器具在它们投射出来的特征的品质的存在差异性，而共享相同的机械前提。

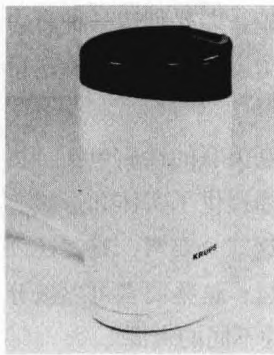


图2 克鲁博咖啡研磨机显示了经典的设计价值，重点在于功能，表象似乎非常中立和谦逊。特征和情绪虽然重要，但小心地从属于使用。

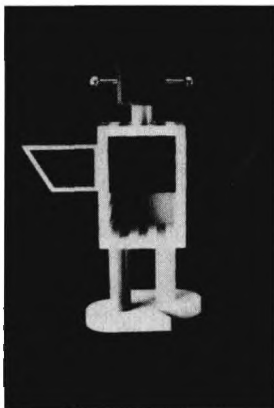


图3 孟菲斯的书架——吉萨。一个用木头和铬制成的机器人，应该看彩色的才能得到全部的效果。它的情绪化的兴奋和幽默鼓舞了周围的环境。设计：梅田正德。

条件，这解释了为什么它们的尺寸都适合人手的尺寸，由便宜的材料制成，并且依靠手的力量来支撑。但是，它们也存在不同的人的前提条件，虽然并不那么明显，却直接影响到体现机械前提的特定形式。例如，一个前提关系到潜在的消费者对待传统的态度：在这些勺子中其中有两把是非常传统和保守的，显示了对东方和美国文脉的尊重，另两个则非常不传统。这里有着相似的关于装饰的价值的前提，“吃”的场合不同而使餐具呈现出或高雅或朴素的不同风格，并且甚至产生一些微妙的道德价值观，它们与这些方面相关并且人们很难如此简单地在物品中发现。

前提假设从人类环境中推导出来，使技术原理成为与特定观众交流的修辞艺术的一个要素，而并非是一种仅仅关心一般规律的、演绎的科学。这些前提不仅可以帮助我们辨别针对不同的观众和不同的群体何种设计评论才最有说服力，而且它们还表现了在后现代的环境中设计师自身所采取的方法的特色。例如，克鲁博（Krupps）咖啡研磨机和梅田正德（Masanori Umeda）设计的孟菲斯书架（图2、图3）——吉萨（Ginza）。两者在广义上都是功能性的（虽然用于梅田正德的书架中创造空间的材料的利用率似乎拓展了功能的概念，这很可能是故意的）。然而在每一个案例中，技术原理的特定形式完全依赖于不同的人的前提条件，即设计师掌握的并且被假设为对用户具有说服力的前提条件。

事实上，设计在两个水平上是交流的艺术，它试图向听众说明的不仅是：一个特定的设计是有用的，而且设计师的前提或态度，以及他们认为实际生活或技术的固有职能所具有的价值也是很重要的。我们通过说明一个产品来证明这一点。这个咖啡研磨机反映了经典的设计价值对当代生活的新方式的适应。它是文雅而谦逊的，机械原理的展现和其他品质从属于对使用的关注。它是中立的，而不是强制性的，因此允许使用者将它用于不同的生活方式。这说明了技术是服务的，而不是控制性的，让用户自由地将这一产品用于他们自己选择的不同布置中。

相反，吉萨书架反映了一种新鲜、惊奇和情绪的价值。梅田正德的设计顽皮地展现了机械原理，并真实地与我们交流，嘲讽或嘲弄地评价自身——一个抱着书的机器人是由非机械的人的思维创造的吗？它强化了环境，而并不控制用户，但有可能提供一个活力和自发性的例子，它鼓励独立和自我表现，这些对处于后

26. 芭芭拉·雷迪斯 (Barbara Radice). 孟菲斯: 新设计的研究, 体验, 结果, 失败和成功. 纽约: Rizzoli 国际出版公司, 1984, 实际上孟菲斯设计哲学的声明表达为一种相对艳丽的、古怪的风格, 这反映了孟菲斯的态度。文章的书写风格与 (Dieter Ram) 有效、简洁的散文文风相反, 当比较布劳恩和孟菲斯设计的产品也有同样的结果。

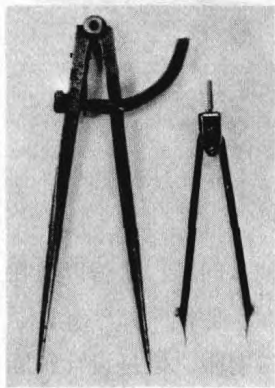


图4 虽然在功能上非常相似, 但这两个圆规在论据方式上非常不同。

现代环境中的许多人是非常重要的。它说明了一种控制技术而不受它控制的活跃思维。²⁶

在后现代设计中有两个重要的倾向, 但是它们都生动地说明了设计师的论据是如何超越技术原理被装扮出来。每种论据都仅是在部分上由机械前提所控制, 并且如果设计的逻辑或原理被降低到单一的机械原理, 唯一综合了机械前提和人的希望的设计师的真正说明就丧失了。人的期望被表达在设计理念中, 就像从观众到观众和从设计师到设计师的那些前提一样变化多端, 是在所有设计论据中的说服点的基本来源。它们给设计加入可理解性, 否则那似乎就是过度的放纵。设计师在为“严密派”(Amish)们设计的产品面前绝望了, 对他们来说, 除了现代技术原理的最基本形式, 其他因素都是无说服力的。然而现代技术原理的其他案例所面对的问题只是程度上的差别, 信念和价值观总是作为创造产品的条件, 无论它们是否被清晰地认识, 含糊地被假设, 还是完全被忽略。

技术原理在两个方面是有说服力的, 与前面提到的它所依据的两种前提有关。有的说服力表现在程序以及物品的有用性的实现上。对于前者, 当原理是清晰的, 并对一个问题提供了可能的答案的时候, 听众容易被说服。这包括了使用前和使用中主动的期待。举个简单的例子, 分割规被设计用来测量一定比例的距离, 也许是在表格或地图上(图4)。较大的黄铜和钢制仪器的技术性原理乍看上去就很明显。首先它依靠可旋转的节点, 通过允许一定角度的自由转动, 来保证两臂之间的关系。第二, 有一个曲线形的横栓, 被牢固地用一个凹固定在一只臂上, 并通过另一臂上的槽, 保证了臂的运动联系的稳定性。第三, 还有一个弹簧, 来阻止凹的移动引起的横栓连接的任何疏松。第四, 还有一个螺帽紧固在横栓上面, 使两臂被固定在任何特定的距离。

与之相应, 较小的分割规的原理就不是那么明显。臂似乎在一个旋转轴上工作, 但是它们关系中产生压力的机制却并不是轻易可以被看出, 因为它被隐藏在小的外壳下。当这种原理被隐藏, 它就只能对极少数精通技术的听众说明, 很可能与制造工厂里的工程师人数差不多, 而它仅仅通过有效的使用性来沟通更广泛的听众。在复杂的现代系统中, 设计理念被传递给截然不同的两种听众, 一是通常遵循原理, 并将原理判断为过程的专家; 二



图5 布劳恩的盒式录音机和Hi-fi系统精巧地运用容易被使用者所接受的时尚语言展示了技术性原理。并且，它显示了对情绪和特征的精心控制。设计：彼得·哈特文（Peter Hartwein）。

是仅仅关注结果的普通用户。这是设计的基本问题：是否以及在何种程度上使一般的用户能融入技术原理的过程中。

观众遵循复杂的技术原理链的能力非常有限，但是设计师可以通过各种不同的方法启发性地传递原理，而不是直接说明。在复杂的系统中，这种选择可以通过说明大部件之间的逻辑联系实现，而不用试图去传递每个部件的细节原理。这可以通过清晰的表达功能部件来实现，例如新的经典设计——布劳恩的盒式录音机（图5）。²⁷ 同样，设计师在展示一个复杂系统的控制特征时如此仔细和清晰，使得观众不仔细看它的细节就能掌握技术性原理。这本质上是一种隐喻性的联系，并列排布的旋钮、按钮和操

27. 拉姆斯（Dieter Rams）：忽视细节末节.25：“……只有它们的功能和属性在被了解的情况下，项目才能被设计……当然，通过设计让产品‘说话’是一项必要的任务”。

28. 克劳斯·克里彭多夫 (Klaus Krippendorff), 赖因哈德·巴特 (Reinhard Butter). 产品语义学: 解释形式的符号品质 (Product Semantics: Explaining the Symbolic Qualities of Form). 革新 (innovation). 1984, 春 (3/2). 完整的论文的主题是“形式的语义学”。

纵杆成为一个在复杂的机器中工作过程的抽象系统, 而视觉上却是一个清晰明显的符号体系。产品语义学的新的领域与说服的某个方面联系得非常紧密, 即试图了解受众的思维, 使产品的工作过程变得更易于理解。²⁸

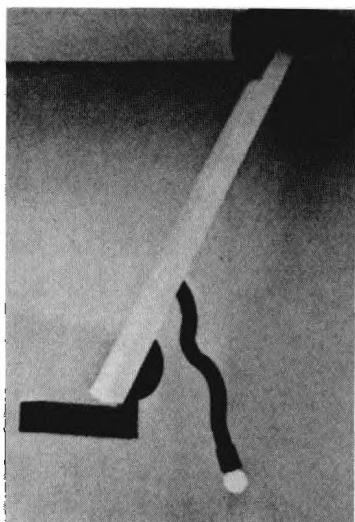
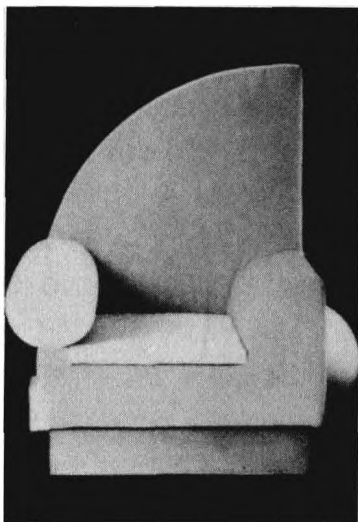
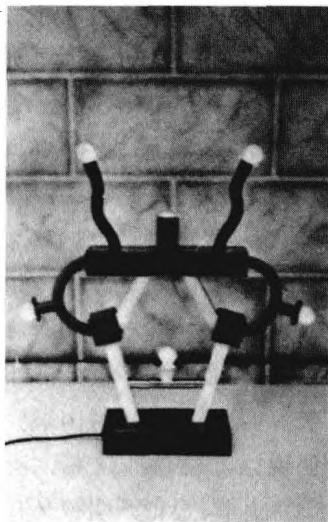
产品语义学和其他类似的方法在更广泛的设计说服中发挥作用, 它们关注用户与产品之间的关系, 但是还有其他方法也能起到完全不同的说服作用。例如, 索特萨斯设计的孟菲斯的台灯——阿育王 (Ashoka), 不仅直接显示了支撑灯泡的力的平衡, 使这种有趣的平衡成为设计理念的重要部分, 而且还隐喻性地暗示了电流的流向 (图6)。这种技术原理的炫耀性的表现 (或者是伪原理, 与机械相关的无功能的部件, 例如基本几何形, 管、支柱等) 是许多后现代产品的显著特征。索特萨斯的台灯或彼得·希雷 (Peter Shire) 为孟菲斯设计的贝莱尔 (Bel Air) 扶手椅 (图7) 都是此类的例子。这些夸耀并不是简单的装饰, 而是设计理念的一部分。观众被邀请在使用产品时考虑产品的机械方面的内容。面对阿育王台灯或贝莱尔扶手椅, 观众被鼓励积极参与产品的评论, 去辨认和思考机械与几何学的联系, 而不会忽视它们或认为它们理所应当。

图6 孟菲斯设计的阿育王台灯, 设计: E·索特萨斯 (Ettore Sottsass)。(左图)

图7 贝莱尔扶手椅, 木制, 孟菲斯使用了对比性的、明亮的织物。设计: 彼得·希雷 (Peter Shire)。(中图)

图8 基西萨纳吊灯, 孟菲斯, 有两个光源: 一个红色的灯泡和一个卤素灯, 朝天花板倾斜。设计: E·索特萨斯。(右图)

再看看索特萨斯为孟菲斯设计的基西萨纳 (Quisisana) 吊灯 (图8)。它也使用隐喻暗示电流, 作为力学炫耀式的展示, 它使观众加入更广泛的评论, 拓展了日常生活中的功能的概念。不仅是产品功能如此, 人的功能也是如此。复杂的设计说服, 在



满足功能方面需要的同时，还将我们从狭义的目的行为中释放出来；它鼓励了我们展开更复杂的想象过程，将我们情绪的、智能的机能从一种直接的任务中释放出来。也许它提醒我们，想象力是技术革新的根源，想象力的自由释放应是日常生活正在进行的一部分。

然而所有这些方法，更多地关注外观和技术原理的可实现性，而不是它的真相和有效性，这对设计来说，是关于产品是否确实工作的问题。观众能容忍许多不适合完全的受罪，只要产品做了什么有用的事情。一个最显著的例子就是汽车的早期历史和医疗技术的出现，那时一般用户不太关注产品细节上的理解，而只想要结果。但是如果实用性是设计的真相，假如这些原理在那么多使用的因素上是附属性的，以至于无法凭空判断它的有效性，我们不得不降低去依靠估计可能的成功性，专家的意见和碰碰运气的愿望。并且，通过这一切，也存在一种持续的感觉，即可怜的技术原理如此经常地被掩盖起来，类似于政客用愉悦的言语和有说服力的个人品质掩盖思想的贫乏和合理的批评。这导致了对设计论据的其他要素的考虑，这些要素可能掩盖了不好的原理，或事实上补充了好的原理，增强了产品的说服力和对它的使用性的满意度。

第二个要素是特征或气质。产品有特征是因为它们用某种方式反映了它的制造者，设计的艺术部分上控制这些特征，目的是说服潜在用户相信这个产品在他们生活中的可信度。本质上，这个问题是关于设计师选择什么样的方式在产品中表现他们自身，不仅是他们是什么样的，而是他们希望表现成什么样。设计师创造产品，使它以特定的语调说话，将他们认为能提升用户信任度的个人品质渗透其中，而不管技术原理是否在事实上是正确的。这可能包括一些就好像设计师标签一样朴实的、外在的东西，但是在其显著的内容方面，它包括了任何有效传播的例子中具有说服力的那些特征品质，例如好的感觉、外观品质和对观众的美好祝愿。

特征可能是说服力的一种微妙的模式，但是它对于设计格外重要。不同的特征品质被一些已经被讨论的某些产品投射出来。例如，两只圆规（图4）用不同的语调说话。较大的仪器，清晰、简洁地展现它的原理，在实现使用性的同时显得既明智又有

效。它用明智的语调说话，显示其实际上坚定的、朴素的特征。相反，小一点的圆规就有一点神秘和遥远，可能表面上更加优雅。在这种设计说服的技术原理和它的伦理之间没有多少直接联系。这个仪器也使用了一种机智、聪明的语调说话，但是这种品质相较于对它有效地工作的直接展示，更多的来自被感觉为仪器的产品。至于特征，它通过表面上的权威性说服观众，权威是被许多观众赞赏的美德，超出了好感觉和智能。

产品特征的问题是后现代环境中设计的基本问题，也是设计师和设计批评家仍然非常关注的一个问题。它更属于气质的范畴，而非技术原理或审美的范畴，其中出现了许多明显的、尖锐的冲突和矛盾。例如壮大了产品文化的大批量生产的各种产品被许多人认为是“粗俗之物”（图9）。²⁹ 这些产品有说服力不是因为它们拥有美丽，而是因为它们显示了对美丽的关注。它们用相似的、可信的语调说话，显示了一种对审美敏感的品质，无论它的真实内在与外观是否匹配。也许大批量生产的大部分产品以相似的方式具有说服力，而不是因为任何特殊的实质或是甚至更加聪明的情感诉求，但是因为它们以相似的语调说话，显示了对平凡美的关注，因此显出权威性。

具有讽刺意味的是，相信自己推进了文化标准或以建设性方式挑战想象力的设计师对于大众却没有多少权威性。他们的设计常常显得有敌意，仿佛带有胁迫性或是十分具有微妙性，以至于难以被欣赏。这是先锋派的真相，他们的设计呈现了一种英勇的、蛮横的、有时具有明智的想象力的品质，但是缺乏了按

29. 吉特·塞勒（Gert Selle）.没有单纯炫耀技艺的手工艺，只有设计设计问题.1984，春（1/1）。



图9 碗和鹈鹕糖罐，或许对有意愿的观众产生说服力。

照大众标准评判的美或真实性，大众怀疑自己成为他们开玩笑的把柄。另外一些设计师，例如布劳恩和克鲁博也是真实的，他们的设计通常是那么谦虚和含蓄，以至于常常被忽略。这些设计师通过着重强调宜人的产品作为补偿，用美好的愿望作为他们品质的说服力：如克鲁博设计的咖啡研磨机不仅显得产品那么谦逊，也可以被人们非常愉悦容易的使用。先锋派设计师常常会忽视这个问题，或走得更远，通过培养一种古怪的气质来试图吸引有限的、喜好新潮的观众。毕竟，先锋派总是具有鲜明的特征：浪漫、善良（以他们自己的标准），英勇地反抗传统的品位，精练的或什么其他。然而两类设计师不断与气质和品质的问题格斗，在更加广泛的文化争论中他们通常是没有多少说服力的。

也许挫败一个观众而欣赏复杂的设计理念正表现于“坎普”风格上。³⁰对于这个观众，讽刺是最有说服力的品质，现在一些设计师试图故意运用这种方法，即模仿大众文化的产品。然而，这种设计论据也只是在表面上显得有趣，事实上，却是对后现代环境略带枯涩的表达。它们也许只有在最近的“庞克”风格中进行了诚实和直接的表述，庞克的设计评论本质上是一种反抗。³¹在庞克风格中的技术原理或完全被摧毁，或勉强地被表现出来，就像披着外衣，带着辱骂和眼泪，成为那些被觉察为当代生活的精神意义的隐喻性表达。

第三个设计论据的要素是情感或激情，它有时被认为是设计中最真实的部分，使它具有纯艺术的状态。当然，有些设计师将他们自己视为实质上的纯艺术家，这也许就是为什么他们默许了那些艺术历史学家赋予他们的模棱两可的职责，对他们而言，设计仅仅是与装饰相关的“小艺术”。但是，情感仅仅是审美和纯艺术相互交换的桥梁，正如技术原理是自然与社会科学之间的桥梁，特征是伦理和政治之间的桥梁。当情绪进入设计，它不会是一种自行的终止，而成为一种说服力传播的模式，服务于更广泛的设计说服。对设计而言，问题在于将作为用户的受众置入思维的框架中，目的是当他们使用产品时，能被说服相信这个产品在其生活中使用它，同时在情感上认为其是值得渴望的和有价值的。设计提供了一种我们直接遭遇我们环境的方式的组织方法；还提供了一种澄清的、可实现的经验，虽然它的目的是实际的，甚至可能是平凡的，它可以唤起我们对纯艺术的记忆。³²

30. 苏珊·桑塔格 (Susan Sontag). 解读“坎普”. 反对说明. 纽约: Noonday 出版社, 1966.

31. 迪克·海布迪奇 (Dick Hebdige). 亚文化: 风格的意义. 伦敦: Methuen 出版公司, 1979.

32. 约翰·杜威 (John Dewey). 作为体验的艺术. 纽约: 摩羯座图书 (Capricorn Books), 1958;
35. 在关于审美哲学的主要论述中, 杜威试图恢复艺术性产品的连贯性, 它已经从它们的起源中分离出来, 遭遇到我们的环境, 使它的日常生活体验中的审美品质得到发现。

情感说服的资源与所有其他的设计论据相似，来自与产品的物质上的接触或在产品使用前或使用中对目标的积极的预期。不论是产品使用中所做出的手势，还是对它的线条、颜色和图案的视觉吸引力的变化，许多感觉在运动的体验中被传递。这就是使设计的情感说服如此有力和有说服力的东西：它瓦解了产品与使用者思维之间的距离，引导他们认同这种表达性的运动，允许它将他们带到它能带到的地方。

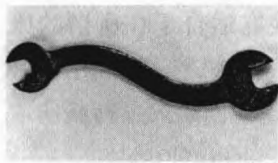


图10 扳手引人注目的曲线传达了微妙的情绪说服力。

帮助我们区别不同的设计论据的正是它究竟能我们将带向哪里。看看图10所示的扳手。无论技术原理要求什么样的形式，这简单的曲线是那么引人注目，以至于即使没有机会使用它的人也能感受到这个工具在情感上的诉求。它好像使观察者的心在一种动态的平衡中来回拨动，它在视觉上是令人满意的，而当握住它的时候，物质上也是满意的。这里，当情绪被放于经典的设计中，就服务于并增强了它使用价值，但它也将这个产品定义为一个独立、自组织的整体。克鲁博咖啡研磨机（图2）和布劳恩盒式录音机（图5）好像是独立的，自足的。它们和阿育王台灯紧张的品质形成了鲜明对比，虽然对称，但似乎发散到每个方向。与此相类似的是希雷设计的贝莱尔扶手椅（图7）和索特萨斯的吊灯（图8），它们超越了自身，给周围环境以暗示，也许还到达它们将被使用的社会环境。情感因此强化了环境，也许还捕获了用餐的社会场合，正如这些产品体现了它们简单的功能。这些产品不只是体现它们的自组织，似乎在寻求与其他产品或它们周围的人之间的联系和关系，因而情感的刺激被引导向外宣泄。与这两种情绪的使用相对应的是那些装饰在杯子（图11）上活泼的、有趣的线条。杯子自身的边界是温和的，但是图案的活力使我们感到奇异的张力；一些难懂的规律或对称被感知，而使用者如此受到活力的吸引，以至于忘记了平衡。这个杯子似乎向我们伸出手臂，我们被诱惑去选择它。这里的情感不是经典的平静，也不是向外伸展的刺激，而是包括了一种安静和精巧的趣味，微妙地到达使用者的心灵中，并释放了想象力。

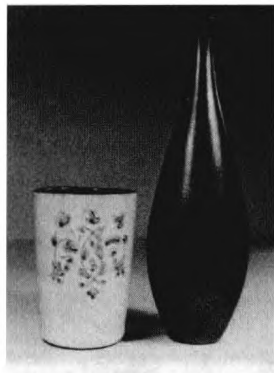


图11 手工的摩洛哥（Moroccan）杯子和大批量生产的日本花瓶给人以截然不同的空间和动态的品质体验。

让人惊奇的是，我们意识到我们被引导去使用那些修饰丰富的语言来表达这些有说服力的线条。这里发生的事情是观察者和物品在设计的情感方面获得的强烈一致性的信号。正如艺术历史学家乔舒亚·塔洛尔（Joshua Talor）说的，“要说出那描绘为螺

33. 乔舒亚·C·塔洛尔 (Joshua C.Talor). 去看就是去思考: 看美国艺术·华盛顿, 史密森协会 (Smithsonian Institution), 1975: 85. 选自一篇名为“说服”的论文, 还可参见论文“纯粹和不纯粹”中的审美理论, 与设计存在有趣的关系。

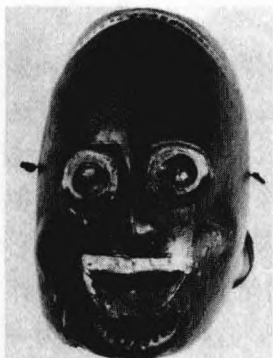


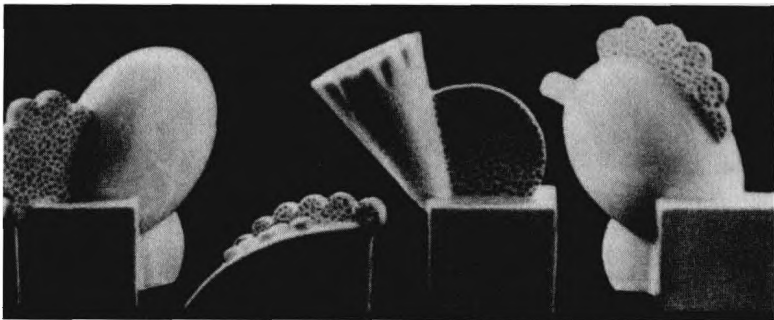
图12 来自巴厘岛的手工艺面具显示了有说服力的情感论据, 它以其设计超越了修辞的目的。它成为雕塑艺术, 对普通的观众说话。

旋和回转的线条, 当然需要修饰丰富的语言。它没有做任何诸如此类的事情, 是我们在扭曲和回转地看它”。³³ 这种一致性在设计中能走多远是明显的, 当我们去理解设计论据的情感诉求的力量时, 使用的产品有时被转换为纯粹用来注视的产品, 以它们自身而具有价值, 而不是作为一些其他目的意味。被描画过的花瓶和杯子 (分别来自日本和摩洛哥) 以及其他以往曾被讨论的产品可能被当作艺术品, 不因它们的使用性而产生价值。图12所示的工艺面具也是如此。为了实际用途的设计, 明显地控制了技术原理的各个要素, 它的气质使它适合于在所谓的原始文化的人们日常生活中重要的典礼和仪式中佩戴, 它利用了直达人性深处和跨越文化障碍的情绪, 它促使我们陷入一种截然不同的注视中——如果不是美丽的, 也是奇异的和可怕的。

产品的情感诉求在后现代环境中遭遇到微不足道的小事到意义深远的大事, 这样一个广泛的范围。一些设计师运用表面和强制的方式来使用情绪。他们试图用与技术原理或特征基本无关的、不起眼的小机关激发潜在顾客的激情。这种设计师的说服根本很难奏效, 而且还试图将未经检验的态度和市场信息强加给被动的、被俘虏的观众, 而并不考虑实际上产品是否征服了预期的目标。另外一些设计师, 他们设计了许多符合我们产品文化的产品, 所依靠的是一种微弱的、通常略带感伤的情感, 这些情绪被调节到适合观众当前的趣味和对于什么是艺术的或美的主流理念 (将图9的产品与图13中的马特·桑设计的非传统的孟菲斯瓷器相比较)。

最有实力的设计师, 即使不总是最有说服力的, 也具有极强的表达能力, 他们注意发现在实际生活中运用情感表达的新的方面。他们的产品通过一种使人惊奇的不同方法吸引和驻留观众,

图13 将孟菲斯瓷器与图9中的碗和鹌鹑糖罐相比较。这些产品从左到右分别是安大略 (Ontario) 胡椒罐; 伊利湖 (Evia) 牙签盒; 长者 (Superior) 开胃小吃罐密歇根盐罐。设计: 马特·桑 (Matteo Thun)。



将情绪的重要性展现为一种说服的模式。它提供的不是对设计师关于技术或社会生活的理念的决定性证据，而是帮助观众享受现实生活中新的可能性，同时保持对技术原理和产品特性的接受能力。

设计论据的目的

前面我们已经识别了设计论据的要素，并看到它们如何与各种产品发生联系，下一个问题是，这些论据要实现什么？设计论据是否与语言中修辞说服起到同样的作用。

为了回答这些问题，我想转回早期关于修辞和设计的关系的讨论。我认为我们对修辞的理解被局限于对语言的修辞理解，但是目前大量的人造物的产出代表了另外一种未被理解的传播模式，一种产品的修辞。似乎认为设计的产品中存在某种信息传播是没有疑问的。很明显，产品的修辞不仅受到存在于历史、理论和设计批评方法的修辞主题的影响，而且在于内容日益增长的，关于修辞性的思考如何从事实上引导设计实践的特定信息。

然而，最重要问题在于这种传播的性质是什么。是否设计产品的传播在某种程度上被简化为一种（或一套）其产生所需条件的符号，就像是烟雾或烽火？是否产品传播在某种程度上就是它的风格，并通过情感和美学质量表达出来？或者，是否捆绑在设计理念上的传播，包括了制造以使用为目的的产品的全部内容，所以设计本身，不论是制造什么产品，都不是一种装饰的艺术，而是修辞艺术，是创造在各个方面有说服力的产品。

早期接受后一种观点的障碍在于我们对技术的性质的理解。如果，技术或技术原理仅仅被认为是科学原理的演绎，那么认为它具有说服力就没有显著的意义了。技术发展应该被视为一种科学进步带来的必然过程，价值观和社会因果关系的问题应该视为与设计本质无关，它更适合于留给政治家和公众，而不是留给设计师来考虑。然而，正如科学在技术发展中的重要性，技术原理的活动内在地、有意或无意地包含了人的价值取向，并作为重要的前提影响了产品的本质特性，而不只是它们肤浅的外表。假如这是正确的，那么设计的修辞就变成了一种不同可能性，即使它的前提和品质仍然不断被探索着。很可能因为技术原理，设计的这一核心内容，原本可以体现为客观性，并与人的价值观和选择相分离，但在事实上不得不根据观众的意见得到发展。它的成功

不是诉诸一小群专家的知识进行理论上的判断，而事实上是诉诸用户的兴趣、态度、意见和价值观。

基于这一点，通过运用传统上常用于语言传播的修辞学主题，本文显示了被设计的产品的修辞研究的可行性。本文着重于对方法的集中说明，通过这些方法，产品可以是有说服力的，设计师可以刻意控制这三种说服要素来为产品造型并获得一定的说服力。但是，它属于哪类说服？认为我们用产品实现交互的方式与我们用语言实现交互的方式是相同的，这种想法是愚蠢的。假如我们真的这么认为，那么语言中与众不同的价值是什么，为什么人们本能地或有意地在如此长的时期内设计这种语言系统，使它正如它本来的样子。

在语言上，说服力可以在三个方面中的任何一个定位。它可以适应被导向过去，正如在法庭中，我们被说服去对事实做出必要的判断；它也可以适应未来，正如政治争论，我们被说服对可能发生的行为做出判断；最后它也可以适应现在，在各种社会礼节上，我们被说服去考虑一些事情是否有价值，从而去赞扬或批评这件被考虑的事情。后者被认为是富于辞藻的或说明性的修辞，也许是所有修辞形式中最使人迷惑的，因为它来自过去的材料中，暗示未来的可能性，然而它最关注的是现在的态度。³⁴

在这三个方面中，设计说服和产品的修辞最接近说明性的修辞。它们说明或展示，来自过去（如为构建提供假设前提的传统的形状或形式中已经为人所知的科学原理），暗示未来的可能性（如一个特定产品在未来可能的活动），而首先作为一种宣言存在于现在。产品在使用功能上对我们非常重要，而且它们显著地存在于全部的现实。产品不像语言，它可以说服人们对过去或未来做出特定的判断，宣称那些在现在被确认的态度、观点和价值观，被设计的产品首先声称它自己的存在，并且通过它的存在，态度——作为一个产品的必要组成部分也显示它的存在。

在这个方面，设计出的产品与纯艺术的作品分享一种修辞性的地位。正如批评家哈罗德·罗森堡（Harold Rosenberg）在谈到艺术作品时说道：“它的天性是随着会意的当前交流偶然地被发现，艺术并不存在，它声明自己的存在”。³⁵他的意思是一件作品的存在和它作为纯艺术的地位不是什么被视为理所应当的东西；现代艺术中的作品必须自己声明自己是一件艺术作品，说服

34. 哈伊姆·佩雷尔曼(Chaim Perelman), L. 奥布里齐泰提卡(L. Olbrechts-Tyteca). 新修辞: 对评论的论述. Notre Dame: Notre Dame 大学出版社, 1969: 47-51. 佩雷尔曼认为富于辞藻事故说服艺术的中心, 因为它增加了对价值观的忠诚度, 而且还加强了对行为的部署能力. 演讲者建立了一种围绕被观众所认可的价值进行交流的感觉。

35. 哈罗德·罗森堡. 焦虑的产品: 当代艺术与它的观众. 纽约: 新美国图书馆, 1964: 20. 纯艺术的最重要的研究正好陷入了修辞的传统中, 在这种传统中, 绘画、诗歌和其他形式的纯艺术被视为富于辞藻的修辞。

36. 罗森堡.焦虑的产品:当代艺术与它的观众.纽约:新美国图书馆,1964:21.

观众同样认可它的地位,否则就没有办法将纯艺术从其他形式的人造物中分离出来。正如罗森堡提出的那样,设计的产品宣称自己与纯艺术具有不同地位,声明它的态度和价值观是不同的,因为设计的产品声称它适合于使用,而纯艺术作品则声称一种来自特定用途的自由——然而它们的修辞形式是相似的。³⁶

假如产品影响并形成看法,它们这么做仅仅是通过那些或者能、或者不能被承认说服力的主张。除了这一点,用户必须对未来是否或如何使用产品给出自己的见解。例如克鲁博咖啡机(图2)微妙地声称或说明了一种研磨咖啡的有效方式。作为一件产品,它非常有说服力,说服的资源来自说明的特征和情绪,同时也来自技术原理。然而这还只是一种声明,用户可以接着就他们自己在日常生活中是否买它,以及如何使用它开始自己的考虑。在这个例子中,产品在它的主张和示范中却是和缓的,以至于在家庭环境中如何将它和其他产品组合起来使用很容易被预见到。实际上,它的一个品质就是它能既方便又合适地与其他类型和风格的产品组合使用。事实是由于产品主张和说明它能为人们所做的事情,人们改变了他们的日常习惯。即使就像这个例子可能表现的那样微不足道,对于任何设计的产品规则或技术性的复杂性,情形也没有多少不同:产品声明的修辞很快会成为更广泛的语言修辞,被运用于对未来的深思熟虑或对过去的判断。³⁷事实上,产品通过所有说服方式寻求被认可,但是接着我们被留下来,并被要求将它放置在一个更广泛的社会环境中,在这种环境中,语言修辞有充分的力量来决定产品的执行状况。

37. 参考“公共政策构成的职责”,关于技术系统的发展和执行,是一种语言修辞的经典的情形。罗伯特·F·贝克(Robert F.Baker),理查德·M·迈克尔(Richard M.Michaels),埃弗雷特·S·普雷斯顿(Everett S.Preston).公共政策发展:联系技术过程和政治过程.纽约:John Wiley & Sons 出版社,1975.

作为建筑艺术的修辞和设计

一个非常重要的暗示是关于今天我们文化中建筑艺术的。建筑艺术是那些组织其他工艺美术的成果,给产品以秩序和目的的艺术。³⁸例如,建筑学长期以来就是一种有关许多涉及建筑施工的专业化训练的建筑艺术,因为它将它们的贡献和谐地结合起来,并将它们的单一产品合理地结合形成一个独特统一的产品。实质上,它提供了思想和概念,也就是产品的灵魂。有许多迹象表明建筑只是淹没在现代世界中的更广泛的建筑艺术中的一种形式。其实,“Architecture”(建筑学)这个词有了许多新用途,被

38. McKeon.在一个技术时代中的修辞使用,45.

当作许多事物结构和组织的隐喻，而不仅仅指建筑：例如计算机系统的“建筑”或划分了我们的历史时期的内部相联系的那三大类技术系统的“建筑”：电力网、交通系统和传播系统。而一个描述这种新的、现代建筑艺术的天然词语就是“设计”。设计是所有为使用而制造的形式共同之处。它提供了智能、思想或理念——当然，这个词的另一层含义就是思想或计划——它组织了各种水平上的产品，无论是平面设计、工程还是工业设计，建筑在城市规划中被发现仍是最大的综合系统。³⁹

但是，如果设计是与事物相关的建筑艺术，它的成果和产品依次被另外的建筑艺术所引导，这种建筑艺术进一步将产品结合到社会行为中，甚至在每次的循环往复中引导设计实践。这种建筑艺术就是修辞学——不是简单的、旧有的语言修辞，而是作为一门思维的艺术。修辞是关于思想的建筑艺术，因为它被阐述和表达给观众，无论是使用语言、物品或行为。⁴⁰ 本文已经间接提到修辞作为建筑艺术的一些内容，正如它在语言修辞中呈现的，但是这个概念可以在设计实践中得到更多说明。在约翰·派尔的“设计”的定义中，将它定义为动词而不是名词。

“我们没有一个理想的词语来概括这些过程，即作出选择和决定产品如何制作的决策——制订的过程。设计意象不得不服务于我们，虽然它的许多意味——从装饰图案到铅管的尺寸的选择可能都是混淆之源。这里使用这个词意味着作出关于尺寸、形状、结构、材料、装配工艺，色彩和确立一个产品如何被制作完成工艺的决策。产品可能是城市或城镇、建筑物、交通工具、工具或是任何其他物品，一本书，广告或是舞台设计。设计师是那些做决策的人们，虽然他们常常会用一些其他的名字来描述他们特殊的关注点：例如建筑师、工程师、城市规划师，也可能是手工业者”。⁴¹

本文清晰地显示了设计的意义，设计的意义在于通过周密的决定，成为关于以使用为目的的产品的建筑艺术，而且它也暗示了设计过程中修辞的运作方式。当被问到在所有领域中作出决定所依赖的基础的时候，派尔定义道：我们立刻被带入了一张由人的因素、态度和价值观，诸如此类修辞中心点组成的网络中。有技巧的设计实践包括了有技巧的修辞实践，不仅是通过设计师、管理者等主体之间的口头发明和说服的各种行为，形成一个产品的构思或计划，而且还要在产品中说服性地展示和说明这些构思

39. 并不是偶然的，这个清单与中世纪的某种被称为“四门学科”有点相似，这四门关于物的艺术应付着不断壮大的综合性问题。通过物的修辞，现代“四门学科”的探索成为设计的修辞方法中最迷人的内容，再次说明了设计是我们文化中一门主要的建筑艺术。

40. 20世纪，修辞艺术扩展到建筑构造的地位，伴随着我们对许多领域曾被忽视的，对修辞性的考虑的显著的迹象，所产生的不断增长的关注。我们在探索，例如，那些涉及严谨的修辞学特征的科学论文，里恰·埃德蒙加（Ricca Edmonson），社会学的修辞。伦敦：麦克米兰（MacMillan）出版公司，1984。就是其中的一个研究。物的修辞的证据。

41. 派尔. 设计. 6.

42. 扩大是一种常见的修辞手法，今天经常意味着将简单的句子扩展成为精心描述或是复杂的句子。然而亚里士多德认为它是创造的主题，也是一种特别适合于富于辞藻（说明性）修辞的讨论形式。此外，他还认为扩大不仅仅是一种语言手法，也是一种精心塑造主题品质的方法。见亚里士多德·修辞学，105-343。正如本文中所使用的，扩大是一种精致生活环境以提高生活品质的方法。

和想法。从最小的、最偶然的产品到最大、最复杂的技术系统，设计师通过人造的事物获得了一种思维的放大。⁴²因此，我们不应将设计的历史和当前的实践作为基于经济条件和技术进步产生的辩证需要所带来的不可避免的结果，而更应将我们产品文化的显著的迷惑视为分散的多元表达和一些经常发生冲突的概念，并转而对这些概念的区别和暗示进行更深入的检验。

没有理由相信修辞的建筑艺术，目前比同样出现在设计中的建筑艺术能得到更好的理解。20世纪中修辞正经历新的发展，设计师站到了那些塑造它以适应现代问题的人们中间。假如设计师能从本文针对修辞学的要点进行的明确说明中获得收获，那么对修辞有兴趣的他们甚至可以通过研究设计是如何通过它的说服性的主张来不断影响和塑造社会，获取更多的益处。留给我们一个不可避免的结论，就是设计师正在探索说明性的修辞的全新内容，它将显著地影响我们对于作为现代建筑艺术的修辞学的理解能力。

忽视细枝末节

戴尔特·拉姆斯



图1 这款布劳恩公司的Hi-fi音响的构建语言包含了秩序、中性和灵活性，表达了布劳恩设计的哲学。很少用到的操作组件被安置在立体声系统的背面。纠缠的电线遮蔽在外壳下面，使这台立体声系统可以摆放在开敞空间内。设计：彼得·哈特文。

每一件工业产品都有其特定的目的。人们不会购买一件产品仅仅是为了看它，而是为了它所具有的某种功能。它的设计必须按照能最恰当地体现产品功能预期的方式进行。产品使用越频繁，目的越明确，对设计的要求也就越明确。这些听起来很明白，但任何人观察我们的周围，都能发现许多产品的设计并没有依据任何功能需求而设置。你常常发现，假如设计在使用中不起到干扰作用就很幸运了，过去严格的功能主义近年来遭受质疑。也许仅仅因为产品执行的功能常常看起来过于狭窄，并且带有过多清教主义色彩。人的需求范围往往大于设计师预期的，或者有时大于设计师能够并且愿意做到的。功能主义可能是个有很多定义的术语，然而，无可替换。

最重要的设计原理之一是忽略次要的，达到突出重点的目的。到时候了，我们应该重新发现我们的环境，转向最简单、基本的方面，例如在物理和心理感觉两方面中，未被限定为显而易见的功能主义的那些方面。因而，应该好好设计产品，设计的方式应尽可能中立且开放，并且为使用它的人们留下自我表达的空间。

好的设计意味着尽可能少的设计。这并不是出于经济或方便。通过简单的方式得到一个真正有说服力的、和谐的形式的确是项艰难的工作。另外一条途径是简化产品，虽然它看起来似乎那么荒谬，但这样的产品常常更便宜，而且更无需多考虑生产方面的因素。复杂而无用的形式，仅仅源自设计师将功能作为自我表达而非产品功能表达的肆意妄为。其根源常常是设计被用来取得一种肤浅的丰富性。

布劳恩设计经济学正是反对这种方法。布劳恩产品剔除了其中多余的东西，强调更重要的东西。例如物品的轮廓变得更平和、具有抚慰性、可感觉，以及能经受时间的考验。许多今天的设计仅仅追求一种时髦的感觉，时尚的快速变化使产品很快便落伍了。我们可以意识到存在这样一些选择：遵守原理的简化以及被强迫或压迫地进行愚蠢的表达。对我来说只有一条路，那就

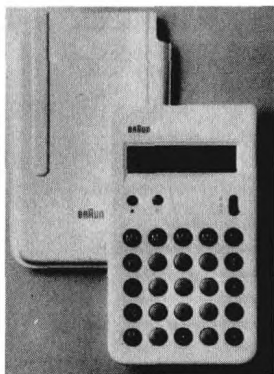


图2 布劳恩便携计算器的输入功能被编码为绿色，输出功能被编码为红色。明确、清晰的展示和拱形的按键便于快速计算。如果电源开关一直不关，它会在6分钟后自动关闭。设计：狄特里希·拉波斯。

是：条理。

每件人造物品都对心灵或情感发出信号。这些信号，无论强或弱、想要或不想要、明确的或隐蔽的，都创造了情感。但是最重要的因素是，物品是否能传递与其用途相关的信息。当然，一件物品的效果也很重要，它能激发什么样的情感？人们很直接地受其影响，因周围物品的设计产生情绪性的感动，却常常并不能立刻意识到它。

我本人的经验可以概括为两条。首先，产品的设计应该使它们的功能和属性能被直接理解。对设计而言，这是一种机会也是一种挑战。直到最近，这项任务还没有受到重视，这个机会也还没得到充分利用。大多数产品的这种自我说明的品质还很低，特别在一些创新领域中，无需经历令人沮丧地对用户手册的持续学习而能直接理解产品的用途，这一点很重要。设计制造的“谜题”是毫无道理的，那些能提供充足信息，易于理解的、明确的设计则是令人愉悦和喜爱的。当然，让产品通过设计“开口说话”是一项苛刻的工作，它需要创造力、经验、坚韧、能力和勤奋。

第二，创造能提供充足信息的设计，这一机会使用越少，则需要越多的设计唤起某种情绪反映。这并不总是有意识的，而或多或少是本能性的，依靠产品所散发出的烟火信号产生。这些反映常常如此强烈，以至于使人迷惑。我试图反抗它们，我不想被控制，也不想太兴奋、被愚弄或大惊小怪。我拒绝对这些稳定增长的体验的原动力感到惊奇。我也拒绝不考虑产品用途而一味顺从市场的普遍需要或建议。

最新的设计趋势是通过一些肤浅的小伎俩激发用户的情绪，这与使用信息无关，也不是广义上的理解和感知的问题。这是刺激的问题：新的、强烈的、兴奋的，并且具有侵略性的信号。其首要目标是尽可能强烈地被人认知。设计的这种侵略性首先发生于人们的感觉和认知中，在商场的展示橱窗内的前线上获得胜利。

我不支持乏味的、苍白的的设计，但我的确反对设计师残忍地攻击人视觉和触觉信号上的弱点，而这是许多设计师正努力所做的事情。色彩和形式的盛宴以及形式感的娱乐扩大了世界的嘈杂。这种以新的设计感觉竞争的“设计”一无是处。我们应该回归到简化，并且这要求设计师努力而严谨地工作。

这项任务不仅仅属于设计师。它不但要求所有涉及新产品开发的人一同参与，而且还包括公众。侵略性的属性必须被放弃。我们不应该放弃革新，却应拒绝将新奇作为唯一目的。我们的文化是我们的家，特别是通过设计师负责其形式的各项产品表达出来的日常生活文化。如果我们能在日常生活中获得更多“家”的感觉，如果疏远、使人迷惑以及感觉负载过剩的部分能被减轻，这将对设计大有益处。

我们设计师们，不再试图战胜对手，而是与其一起更加严谨而深思熟虑地协同工作。设计师是文明、技术和社会的批评者。但是与许多我们这个时代胜任的或者不胜任的批评家相比，设计师不能仅仅停留在那里。他们必须不断寻求新的东西，一些源自批判的东西，以及可以站出来反对它的东西。除此以外，设计师不能停留在语言的、反思的、警告的、谴责的或者口号的层面上。他们必须将自己的思考转换成实体的、三维的物品。

在设计师所面对的这么多问题中，不断增加的“暴力”似乎是最具威胁的。破坏性、侵略性的倾向正在抬头，它正在摧毁设计的基础理念。这是一场正面冲突。我抱着这样的希望工作：去设计一些有用而方便的物品，能以一种明确的、自然的方式为人所接受和使用很多年。但是这样的物品并不适合一个汪达尔人（vandalism）式的（故意破坏艺术的行为）、侵略性的和犬儒主义的世界。在这样的世界中，没有设计或任何类型文化存在的空间。

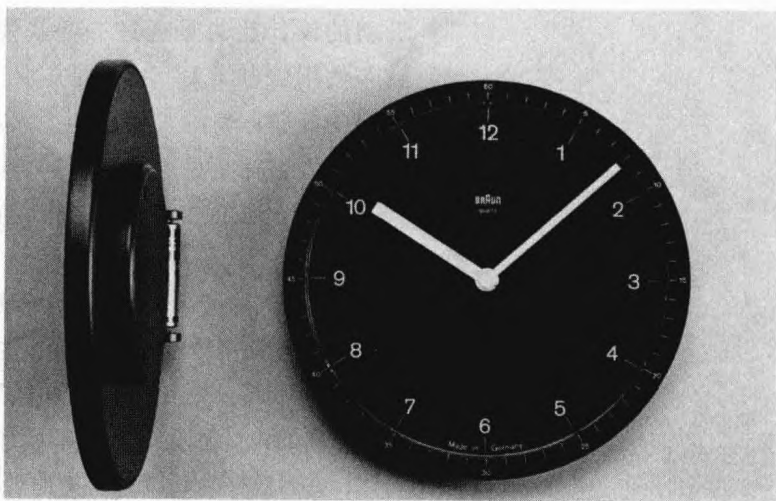


图3 这款布劳恩挂钟通过经济地使用资源的适应性和一个明确易读的钟面，体现了功能主义美学。它采用了铸铁外壳和一个树脂玻璃的钟面。设计：狄特里希·拉波斯。

设计是以对人们有用的方式创造产品。它比不理性的乐观更理性，面向未来而不是听天由命、愤世嫉俗和漠不关心。设计意味着坚定地前进，而不是逃跑或投降。在这样一个历史阶段，外部世界的自然性越来越少，人工性和商业性不断增加，设计的价值正在提升。设计师的工作能为未来人类生存做出更加具体而有效的贡献。

数字手表：消费社会的部落手镯

理查德·波奇

数字手表是现代主义浓缩美学的一个完美典范，我们现在用看时间代替读时间。孩童时代固有的由钟盘读时间的方法被扫向液晶显示器（L.C.D.）的一瞥所代替。由飞轮到液晶微电子，技术知识经济随着社会科技的转变而出现。计时的精确和效能随着科技的转变达到很高的水平。在我们日常活动中，我们真的需要瞬间的精确吗？或者仅仅因为科技使它便利，广告告诉我们如何去做，我们才这样想。数字手表的出现意味着已经废弃了不守时？现在人们的手腕上显然有了可靠的计时器，他们就设法一丝不苟地保持着人生计划？

在20世纪70年代早期，随着一闪一灭的二极管（L.E.D.）手表的出现，表明了计时器的新样式的第一次浪潮。如果谁想去读时间就不得不去按一个让人感到不舒服的小按钮，微小的氖灯样的数字会闪亮显出时间。除了在墙脚处，很多地方不能用这种手表读时间。液晶技术使用黑色数字在灰色背景上显现出持久的可读时间克服了这一缺点。液晶显示手表的出现取代了将腕表作为首饰的理念，并且把它归位为功能器具的计时器。

数字手表的普遍拥有和创造它们的技术构成文化意味。数字手表似乎宣告对某种现代主义伦理观的一种无言归顺，或作为“部落手镯”，又或作为效率的下意识标志来佩带。老式飞轮转动手表具有卓越的、令人非常愉悦的美。它们有可听的音调（滴答声），需要稍稍的关照（上发条），并有一种含混的拟人性（表面上的两支手臂）。数字手表是无需关注的悄然之物，仪器的视觉吸引力比适合你的手腕更加适合波音747飞机驾驶员的座舱。就如勒·柯布西耶（Le Corbusier）把房屋描述为“居住的机器”一样，手表现在被解释为只是告诉时间的机器。并且，像我们社会的其他产品一样，它们同样携带许多诱人的不相干的额外之物去撩拨迷惑潜在的购买者，例如，日期、星期、哔哔声闹铃、音乐声闹铃、“太空入侵者”游戏、计算器/文件夹功能、指

南针，当然还有慢跑计步器。生长在今天的孩子们拥有的不再仅仅是报时的手表了。

我一直怀念我不再戴的已不太准时的老式瑞士表（在消费文化中，它的命运被沦为多余，令人反感），我也懒得修它。于是我想这是一个很好的机会去买一块新手表——数字手表。谁曾会想到我会怀念我的老式的、纤细的、18钻瑞士表的独特风格？我想起已故的查尔斯·伊姆斯（Charles Eames）关于聚苯乙烯泡沫塑料杯的哀歌，他是多么怀恋被这种新茶杯除掉的热热的、凉凉的感觉。因为他醒悟地指出，这种新材料的“中性”感觉在手中有一种麻木的效果（就像牙医在牙龈里注射普鲁卡因注射液），没有玻璃、瓷或陶的触觉感。当然，塑料杯打不碎而且易清洗，更不用说显而易见的价廉。但是对于埃姆斯来说，耐久性也是对感觉的一种侵犯：落地时塑料杯的弹起取代了瓷器让人心碎的破裂声。

我怀念老式瑞士表是因为它们的外表不寻常。它们转而被看做昂贵的、男子气的、粗俗的或只是朴实无华的物品。它们几乎没有被看做未来主义象征手镯，而是作为一种异己的物种强加在我们身上，用瞬间的精确来残酷地提醒我们人类真正浪费多少时间。

如果你带着一块数字手表，你能确切地记得你是怎样得到它的吗？是贵重的生日礼物还是圣诞礼物？是在冲动中购买的假日降阶货？或者你觉得购买它与购买其他不重要东西一样简单？也许在潜意识中我们都刻意地去认购最新的科技成果，并且数字手表的出现把和消费主义相关的贪婪的渴望和谨慎密切相连。维克多·帕帕内克（Victor Papanek）在他《为现实世界设计》（Design for the Real World）一书中指出“雷诺笔（Reynolds Pen，1945年世界上第一支圆珠笔）”是根据功能和性能的原则生产出来的具有未来象征的产品，超过任何固有装饰要求。

在数字手表身上，现代世界找到一种产品能表现它自身通过机器生产的平淡无奇，大批量制造而成，无声高效，“依靠功能产生吸引力”，具有通用性。数字手表结实、方正、没有吸引力，是中性而无个性，和相配的表带完整地结合在某种不锈钢的盒子里。你会饶有兴趣地注意到数字手表即使裹上金子看上去也没有那种了不起的奢侈和身份感，不像黄金授予飞轮样式手表那

样（你知道，就像镀金的机关枪——它是有点乏味）。所有的不锈钢完成物在产品设计中完全由它的功能构成，同样，玻璃、混凝土和钢材被唤作“忠实的”和功能适合材料是因为它们被广泛地用在现代建筑上。在20世纪后期产品设计中，机器美学的早熟的现代概念大概已经发现其理念的最真实的表达，强调形式简洁而且形式符合功能。如此我们才有了在产品中像数字手表一样的指望，有很高的性能而没有使用者要求的浪漫企图和触觉感。

在世纪之交时，澳大利亚建筑师阿道夫·卢斯（Adolf Loos）在他一篇有影响的论文《装饰与罪恶》中说：“文化进化是消除建筑装饰的同义词”。在西方文化中，这篇文章和它的思想对美学有了开创性的影响。这篇论文，以及依据其主旨的人（例如包豪斯所倡导的美学和现代运动），为我们现在周围所见的每件事物提供了许多道德的和美学的评判，这些事物在视觉效果上是流线型的、光滑的、简单几何型的和绝对功能性的——每件事物都是“摩登”的。

但是，不像包豪斯的美学纯粹派那样严格围绕管状结构限制产品，也不曾像20世纪后期的购买者满足于简单出格地反对科技产品。在唯一的现代之路上，生产者渴望的是不断地通俗化。一旦数字手表捕获到公众的想象力并且成为消费者的偶像，购买者不可避免地就像人口统计学上潜在者一样想延伸到许多被引导的市场。为达到这一目的，生产者开始装饰手表，除了大量完全没有的额外功能，还有多余的点缀。问题在于个人是否确切地需要超过手表提供时间、日期及（可争议的）一种报警设计能力以外之物，从未提起。维克托·帕帕内克有一个形象化的方式来描述市场化进程：“使产品性感起来”。18世纪法国哲学家卢梭愿意赞赏装饰背后的想法。因为他完全知道，一旦个人的基本需要得到满足，整个新的需要的领域将被打开，寻求进一步的满足。

也许我的想法太单纯，因为数字手表比任何别的种类的计时器更能满足为数更多的人；其必定是人们想要的。人们好像也想要全部消费小配件，由带着隐藏在挡泥板中的合成警告声的“有声汽车”，到家庭机器人，还有，顶尖的、强效的大容量的计算机。极其反讽的是，大量最新程序被编写用在战斗和幻想的影像游戏上卖给年轻人，这些年轻人如此敏感，也许生活在荒谬的、替人受过的幻觉之中，用这些影像游戏（借高科技）作为进攻、

竞争和跨越障碍获得成就的情感宣泄。

最终的结果是制造的乌托邦，藉技术经济体系持续不断地达到所有的前沿。整个建筑被消费者支撑，这些消费者感到被迫购买，抛弃，又重新购买各种无意义的产品来表明他们是有个性又前卫的一员。换句话说，你不得不买最新的产品去赶最新的潮流。个性化产品特征只是徒劳。怎样完成数字手表才好？能好过最近一年的样式吗？除非首先，数字手表要有日期、星期、闹铃、内置的心率分析计算功能？人类取得高度复杂的技术进步，又将其降为平庸的，市场化消费者的用具的能力齐头并进（被经济体系鼓动），为不断增长的占有欲和无鉴别能力的消费受众制造一种明显没有尽头的高科技抚慰，正如其所做得那样有效。

数字手表象征什么，作为对现代主义的一个强烈的反击，近几年来被提出。通过“再生”现代主义的作品，后现代主义已经在建筑中有了影响。如菲利普·约翰逊（Philip Johnson）（AT&T和其他的建筑物）、迈克尔·格雷夫斯（Michael Graves）（从1974年）和詹姆斯·斯特林（James Stirling），（哈佛纪念馆），在亚特兰大两边。后现代主义同样拓展到产品设计，在颠覆性的意大利先锋设计团体阿基米亚和孟菲斯工作室（Studio Alchymia）的怪异中可以看到。后现代主义用现代技术，但是把一种机智的“矫揉造作”的面孔放在它上面，常常用令人吃惊的方式致意，我们着迷的形式简洁主义仅仅是一种选择，不是一种强制美学。所以让我们把数字手表放在巴洛克式的盒子中，经典的装饰物，或者轮换着放在达利式（Dali-esque）的、无定形的袋子中。再好一点，用两根液晶“手”围绕着布满“数字化”的罗马数字的表盘转，并且用合成的“滴答”声代替一声报警，数字手表用这种方式读时间如何。换句话说，用技术来增加人性化，而不是反人性化。

平面设计的 目标：世界的可读性

亚伯拉罕·A·莫莱斯

日常生活的首要地位

什么是日常生活呢？它是各项事物形成制度之后保留下来的东西，是时日所交织的网络，是日程表的填充物。社会系统完全被各类体制标准化，因此，日常生活不再是残留物，而是主要部分；因为它充满了生活，它是人们自主的领域，在日常生活中，他或她经营着个人的生活，即满足如美国哈佛大学教授麦克莱兰提出的“成就的需要”。注重日常生活的特征以及它周边环境就成了社会限定的本质。¹事实上，日常生活的网络在生活品质中起到很重要的作用。²我们所期待的构架应该如下：

- 获得日常生活构架要素的有限的一般性成本换来丰富的激励。换句话说，我们需要使激励与一般性获得成本的比值尽可能高。

- 稳定的：它必须防止把我们的注意力过分集中于我们活动目标消耗的一般性获得成本上。这个世界具有可读性，为此它必须在某种程度上是惯例性的。

- 避免污染：这就是说，避免寄生的、矛盾的或者肤浅的刺激，它们与从另一方面作为一种环境纯净的理想类型所建构的知识形成了矛盾。

- 易于快速接近或即时性：它是指，必须使感受刺激所需的知识不造成负担，或者获得物品时不造成时间或空间的延迟、增大解码成本或者其他什么。这种获得的延迟是一种为我们人身实体缴纳的时间税。

因此我们必须找到适应于研究日常生活的方式。其中之一就是微观心理学，它被用来作为一种向导，导出微观情景和一般化成本的概念，对微观焦虑、微观欢乐、微观结构、微观事件或微观决策进行分析，这就是生命的整个网络。³

1. 见大卫·C·麦克莱兰 (David A. McClelland). 成就社会. 普林斯顿: Van Nostrand 出版社, 1961.

2. 见亚伯拉罕·A·莫莱斯. 生活品质. 斯特拉斯堡: 欧洲委员会 (Council of Europe), 1978.

3. 见亚伯拉罕·A·莫莱斯. 日常生活中的微观心理学 (Micropsychologie de la Vie Quotidienne). 巴黎: Denoel Gonthier 出版社, 1976.

符号和图形

设计，这一术语与适应个体生活目标的环境有所重合。这个环境有物质的一面，即它被认知为日常生活的一般要素（quotidiennete：法语，日常生活）：门、楼梯、街道等，以及符号的一面，符号要素的形状（箭头、招牌、招贴、信号等），它们代表事物或行为。这些符号在某种意义上也是图形，它们组成了一个完整的、巨大的、综合的图解，处于我们生活框架中，将生活要素翻译为一种可理解的文本。门、箭头、公司标志、字体、交通符号仅是外在表现，它被特许和确定为一种关于物品、商品和行为世界的符号知识。我们的存在正变得越来越符号化，因为我们越来越生活在一个臆想的图像世界中，在其中我们的行为并不依赖物品本身，而是依赖指代它们的符号。这与社会的一种变化相关，即所有传播活动优先于纯物质活动。自此以后，所有人的行为大部分将源自对广义语言中的“传播”的参与（communication）。

社会功能

因此，我们预期平面设计师的职能将得到提升，变为“符号设计师”，他们能精确指定环境中各种符号以备指引我们的实际活动。这种平面设计的普遍原理的运用，允许我们实现符号世界与个人生活方式之间的和谐一致，将形成每个人生命轨迹的一部分的连续图景或意想图景的符号与生活中的某个临时目标联系起来。这是真正的社会工程师，他们发现他（她）自己负责将世界的预设与生活目标之间的等式转换为现实，这种转换，用最简单的方式表示，就是在机场或火车站找寻失物招领处，兑换支票或者在手册的帮助下学习如何使用洗碗机。

平面设计师的创作空间

一位传播工程师在他（她）的图形创作中存在以下两个不同空间：

真实空间：林荫大道、走廊、街道、火车站、码头、人行道、楼梯、商店橱窗、招牌、家居、办公室、工作空间。整个一系列空间、区域用符号标注出来，并且因此它们变成符号，例如门，电梯和出纳柜台。

印刷页面：这是一个特许和通用的空间。例如欧洲DIN A4幅面纸，或者标准尺寸的海报，这是一个为观看而造的空间，平面设计师利用诸如印刷商、绘图员和摄影师等部件制造商提供页面制作的要素，填充这个空间，这是一个由开始于特定要素的全球化形式组成的综合体。

现在，获得生活环境知识有两种基本过程：

(1) 按照外界强加的秩序，通过符号的有序损耗进行探索（搜索）。

(2) 通过随机的或层次性的（浏览），即“尝试”，来探索越来越深的知觉层次，从显著的本质到以演绎法推知的、第二位的附加物。

说明性设计，其部分展现为一种消息瞬时性的意愿。在那个方面，其页面装饰提供了一种对比，这主要是一种在全部使用的要素中建立层级性秩序的策略。

平面工程的一般任务和规则

1. 盘点一下行为的世界，将它与感觉符号联系起来（视觉、听觉等），以它们可识别的形式为基础，这些形式轮流指导了未来的行为。线条、明暗对比、形态、直角、肌理、颜色是所有平面的要素，也是符号单元（semes）。这些单元最终将构成符号库，目前已有了几种这样的尝试。⁴

2. 为信号聚集起来形成符号和空间中的符号建立规则，这叫做符号生态学。

- 密度（符号过载，不连贯等）；
- 近似的规则：符号和字形的马尔可夫链矩阵；
- 远程的规则：反复、周期、间隔时间节奏，大结构单元（如线条、页面、空白、章节或者建筑外和建筑内、到达/离开）；
- 交互的语法：上升、下降、前进、后退或者转向。

信息论提供了一些要素。以下是关于时空中符号分布的一些普遍法则：

- 人的感受器在每个时间单位内的信息接收能力有限，这种能力支配着整体理解、依次探索或者随机等策略中的信息比率；
- 符号应避免在区分其内涵负载或其相似度时所存在的含

4. 见威廉·J·鲍曼(William J. Bowman). 图形交流. 纽约: Wiley 出版社, 1968, 奥托·艾舍(Otl Aicher), 马丁·克兰佩. 指示系统手册. 斯图加特: Koch 出版社, 1980.

糊性；

- 安排信号或符号时，近似律（从邻近项到邻近项）无涉于远动律（决定彼此距离较远的一些元素）；

- 符号组织处于知觉的不同水平上（符号/超级符号），并且彼此独立；

- 同一式样的符号的相对频率必须有差别，不论对消费者还是对制造商的信息而言均是如此。

使世界和人对等的策略

通常来说，平面设计是一门在信息及其目的之间建立功能性的等价关系的科学和技术。它通过书写的信息、符号或图像的组合与分离，使传播的效果最大化，并且我们看到，它能用对目标受众的影响度与创造和传播这一信息的方式的比率，测量每一条信息的效率。

个体接触平面设计的模式是“偶然”的。人们漫步于时空中，无论是城市还是印刷页，视觉的平面信息呈现其上。人们遭遇到它们，接受或者拒绝它们。创意者的所有天分都是建立于这些偶然的基础上，他们是瞬间时刻的利用者，也是个体在其活动和生活的时空中，个人间隙效用的“拯救者”。

平面设计没有任何自身的意识形态，但是它有结果。它充当了信息的社会放大器，试图更好地说出某些人们要说的话：“去这个地方”，“这么做”，“理解这样一个过程”，“接受这样的价值”。如果平面设计和社会存在关系问题，那是由于其复制品的多重性以及其风格的组合效果，而不是来自它所携带的信息本身。

设计师作为环境中的自治程序员

以平面设计师的效率为名赞美他们意味着新的责任，直到人们愿意意识到这一点为止。设计师不仅限于诸如广告的世界，局限于将愿望转换为需求的传统职能。这个过程是一个从“幻想”到“模仿”的过程，视觉专家通过将社会惯例要素引入其中，在一种称为“发布”的服务中完成这一过程。我们知道平面设计师遍布城市或社会时空的工作履行了一系列功能，这些功能是：

- 信息：谁做了什么，在哪儿，为什么，以什么样的价格；

·宣传：“做这个或那个，在这样或那样的条件下”；

·社会意识：“你属于”，“拥有是快乐的”；

·人与其目标的协调：我们从埃内尔（Enel）的著作中知道，广告显著的部分承担“后验”（从结果进行检验）的职能，即购买之后，由于他选择了对自己有价值的形象而增强了自信；

·自主功能：使用和表现文化的模式。这其实是视觉专家提供广告代理服务的传统功能。他们展示现有的价值，强化它们，激活它们。但是我们也知道，并且平面设计的职业环境不可能湮没这一点，即对平面设计师而言，这样一种对人的操纵不是没有个人价值。设计师知道，通过他或她所主张的东西，其首先提供的符号信息也总传递出一种第二性的美学信息。⁵

5. 见 F·埃内尔(F.Enel). 海报(El Cartel). 巴伦西亚: Fernando Torres 出版社, 1977.

平面设计师通过符号、广告信息、招贴和布告，用一种艺术增添城市的美丽，虽然它很微小但遍布各处，对与任何信息传递的交换程度不相关的生活品质起到作用。这些效果是长期的，它们按期呈现，不可轻易忽视。因此，平面设计师在他所传递的信息方面的整个短期独立性——观看者可以提出任何原因而不能对此作出判断——和出现自这些行为多样性的长期信息之间出现了分离和冲突。正是在这一效果中，设计师再次承担了风格的责任。简而言之，平面设计师并不对信息的内容负责，这些内容由他人设定；而更多的与风格和它的社会后果相关。面对瑞士字体的明晰，哥特式字体的传统品质，原生态设计（naive）的简洁，巴洛克和极少主义，设计师的责任就是作出选择，它们都具有多重文化价值。这些文化价值塑造和调节了bananina（一种可可味的早餐饮料）或火车时刻表的品质，这些都是长期的、经受时间考验的价值，它们真正为文化的精神作出贡献。

平面设计的目标是世界的可读性

人们必须通过环境的平面设计理解什么？我们不再从其功能性结构的基本方面来谈论物、产品或者环境因素的设计。那是设计师的领域，正常来说，也是室内装饰设计师、装置设计师或者建筑师的领域，它依赖于形式或外观中采用的要素比例。另一方面，平面设计师为人们投向世界的“一撇”而工作，这一眼先于人们对物和环境采取的行为。这一点值得我们重视，符号（symbol）是环境的一种语言，这种语言的表达依赖于形式，在

它们成为行为目标之前，它们是记号（sign）。因而，大门在指向“通过它”或“关上它”这些行为之前，本身只被我们理解为一个标准的垂直正方形。

平面设计师承担了传递世界“符号性方面”的责任，因为这个方面是行为的准备。平面设计，因为它处理信号，所以它将物品带回到它们原本的状态——行为的工具或功能。通过这种方式，环境的设计传达出一种社会表达。它运用体积、表面、角度和轮廓，将这些组合成为一种标准化的视觉现实，也就是说“普遍化”，以使行为者尽可能容易地注意到现实。

在这个人造物的世界中，设计越来越明显地试图将周围世界的形象等同于个体可以应用的使用对象：常常在这种等同性中衡量设计是否成功。设计要创造一个可读的世界，它试图将可见性转变为可读性，也就是在思维中将符号形式的事物转变为可理解的整体，以制订行为策略。

生活目标和对可理解环境的把握

很长时间以来，平面设计只限于城市或道路标志，在这些场合下，人们不得不在很短时间间隔内，在“多重交叉口”处作出决策行为。火车站、机场以及停车场就是这类例子。同时，我们的世界变得越来越普通，因而充满了日常生活的微观悲剧，并且这些微观悲剧在我们的生活网络中变得越来越重要。平面设计，作为一项使世界变得可理解的行业，渐渐扩展到了环境的各个方面。⁶在那里，它重新聚集简单的设计，与它们合并起来，其目的是减少人们的心理成本，特别是对充当人的活动的组成部分的物品的用途和空间的认知成本。出于这个原因，平面设计对于家庭主妇和行人和对工作站的人机工程专家或计算机专家而言同样重要。

环境的平面设计利用了符号和象征以及真实世界的片段的示意图。它将图解构建为人和环境有机构造的简化抽象的表达。首先，它寻找抽象表现它们的方法，接着将它们标识出来，它作为一门关于这个世界的新的教育学科，试图找到如何理解这个世界，并让人们了解它的方法。它利用箭头、方形、框架和线条、角度和圆形作为符号体系的原始素材，巧妙地散发出符号指代物的图像。

6. 见汉斯·布伦伯格（Hans Blumberg）.世界的可读性（Die Lesbarkeit der Welt）.法兰克福（Frankfurt-am-Main）: Suhrkamp Verlag出版社，1981.

符号是指示者，同样它们被当作一种自然语言，但并不总是连续的语言。这一点与书写的语言形成对比，它不确定顺序，并且自身呈现为线性的系列符号，而不是表意文字或页面上的呈层级关系的要素。这种语言依靠视觉领域的原始素材实现，这些素材包括：面、轮廓、体量、上下、边框和页面。它试图通过普遍操作的基本标准化说明，所有这些要素的整体形成了一种与人造物占据世界相关的文化财富。它试图在我们与人造世界的接触中引入一种行为。正是掌握这一语言的能力使平面设计师能给这个世界提供教育价值。

关于研究行为语境的一般方法

通过可感知的世界和行为的世界之间预备性和策略性关系，心理学家给平面设计师提供了分析日常生活的优先法则。这是微观心理学的观念，是一种以精微的、关注的态度追溯个体行为的细节，特别说明和表露生活事实的全部复杂性的理念，它在人的感知阈限之上（也是可感知的），存在于个体的通常经验中，但却不能被他明确地意识到，也就是说被个体遗忘或湮没——也许其中少数出于深层的心理冲突，更多的是出于价值和利益之间的冲突。恰是因为其微小和易于被人忽略，这些生命流中的微观事件被关注实验室情景的各科心理学者忽视了，甚至回避掉了。

微观心理学试图以被称为“行为理论或人类行为学”的学科为基础，寻求构建微观情境，它被分解为可理解的序列，试图给予日常生活的主观性以客观的报告。依照功能理性主义，为了分析这些关系到行为者的普遍成本的概念或全球行为的空间关系的序列，这种普遍消耗将传统经济学家称为行为、物品或服务的价格的东西放在一旁（并没有忽略掉）。普遍消耗重视其他价值的总和，包括：过程时间（消耗的时间），消耗掉但却被忽略的体力支出，精神消耗以及近期不明朗的情况导致的不确定所伴随的微观焦虑。

换句话说，微观心理学试图分析技术世界中，沿个体的普遍行为路线上各种行为模式中的普遍行为成本。基于这个事实，它寻求一种价值分析，能直达日常生活的层面，并探求一种判断标准，能将环境等同于行为目标的首要轨迹（目标—导向）。微观

7.加斯东·巴什拉(Gaston Bachelard).漫步巴黎大学(Cours Sorbonne).1956.

心理学发现“每个个体在每种情景下，其生命行为模式的无限多样性和波动性”，事实上很模糊，正如加斯东·巴什拉所提出的“巨大的贫乏”，⁷一种宽泛的固定模式，一种行为元素库的局限性，一些证明存在一套科学程序能掌握元素组合后越来越大的丰富性的企图正当合理的东西。个体的这种历史有效性不是无限的，但却是可重复和合并的。

如果这样，平面设计师，作为人工世界的外观的负责人或中介者，在这个世界掌握在主体的双手或智能之前，应该如何工作？他或她会计划、设计环境可读性的外表，最大限度地减少客观世界与主观世界相比可能的困窘、犹豫、错误的策略和含糊性吗？这种减少将提高世界的可读性，所以它才是真正平面设计师的工作，也是必须经受检验的东西。

环境作为我们行为的无限语境

汉斯·布伦贝格(Hans Blumberg)采纳了世界可读性的先导性理念，他提出，人们应该考虑在时空中，在日常生活的真实世界中，我们的轨迹遭遇的连续环境的总和，这些情景组成了我们行为序列和过程形式所依赖的背景：一种浩瀚的、无定义地展现于我们面前的一页。我们在我们的意识领域中觉察到它，将它作为我们行为所发生的框架，它开始被称为“行为景观”，它是我们必须通过一定努力才能破译的无限的文本，它的“印刷字”是结构要素和可识别的“符号”，它的段落是我们漫步的连续的舞台，它的展开包括了每个人生活的真实语境，它就像在阅读这个世界。

文本无论破译得多或少，可读性强或弱，可理解的多或少，都提供给我们主动解读每一刻的一个假设。语境的可达性到达什么样的程度，才能最适合我们自己行为？平面设计师的工作通过诗意的隐喻明确呈现出来：他们提高了环境的可读性，以使我们节省完成自主行为消耗的精力。归根结底，以下这些是必要的：

- 使用符号时减少它们的类型；
- 使它们标准化从而提高它们的通用性；
- 通过使这些元素服从于一种精确图形主义的拼写方式，为环境片段分门别类（装饰、出纳柜台、交叉道路）；
- 最后，确定这些文本具有充足的冗余信息，这是理论家规

定的可理解性的条件之一。

因此在阅读文本和解读环境之间存在一种有趣的平行关系。这并不奇怪，同样的社会工程师，设计师将发现两种不同尺度之间存在的一种密切联系的功能：一种是当他（她）建构一段书的文本，另一种是他（她）为环境提供给个体的说明加上标点和进行规范，作为个体的感知条件。那种隐喻已经表现在风格主义者的理念中，它将世界看作一个巨大的迷宫，并且为一个线性环境系统（迷宫墙壁的约束），确定了带有节点和分支的路径。步入其中的个体受环绕它的直接景观所限定。面对两种不同或矛盾的视界，人们必须在多分支的路径中选择一条道路。

我们怎样增加世界的可读性呢？刚刚提出的这一形象的比喻提供了一种分析的方法，其中日常生活行为的微观心理学将起到重要作用：

（1）分析和明确直接的语境，它围绕着指向目标的特定序列中每个个体行为，换句话说，就是我们称为日常生活“微观情境”的东西。

（2）将大量的个人案例减少到有限的典型场景，其中的困难、两难以及利益冲突不断重复，其变量与实质并无多少关系。

（3）通过分析说明有限的和重复的行为的“精神景观”，这可能是知识的目标，从而降低了现实表面上的无限分散性。

让我们提出几个这样的精神场景：火车旅行者到达一个陌生的车站，购物者漫步在超市迷宫似的走廊，旅游者漫步穿过风景如画的城市中心。这些人中的每一位都真正将这个环境感知为他这一刻行为的一个精神景观（mental landscape），如同漫步在墙壁上书写着文本的无限通道中，这是他们行为的语境。

设计师是我们与物品关系的微观战略家

在每个人那里都会出现了以下特征：

· 日常生活惯例：沿着走廊前行，持续以人们投向步行道橱窗或超市货架中的产品一撇进行探索。

· 微观决策：在小巷内是否应该左转或右转，或者选择食物店而不是药店，这些决策的重要性不大（因此称为“微观决策”），必不会遮蔽这种条件机制，通过这种机制，“超市景

观”或“行李寄放处景观”作为他自身价值表的功能，将第二位地决定每个人的生活轨迹。

·最后，信息需求：“在哪儿迷失就在哪儿找到？”（好的感觉和习惯告诉我们它一定在那儿，在我们所处的巨大建筑物中），而“我们怎么做能到达那儿”。

“符号化”（图形传播，以其最易于理解的意义）精确提供给我们的一些符号，那些易于理解的符号（因为它们在其形式中保留了指代对象的一小部分），在生活轨迹中遭遇犹豫、面临决策时发挥作用。正是这些要素，提高了我们对它的理解，增强了对它的掌控；它将降低我们的微观焦虑，简而言之，它能降低我们所说的犹豫行为的“一般成本”。

关于普遍化成本作为日常行为调整器的功能，现在已经完成了很多研究。另一方面，它们都还停留在一个实用主义小心构建的简单概念上——除了很少数的案例以外——普遍停留在一种个体行为的程度上，其中包括他或她的行为超越他们的缺陷而获得的利益，或节约了这些行为引起的资源损耗，或者另一方面，这些行为中的每项综合成本（global cost）少于同样个体的普遍资源成本。它等于假定了某些可以为个体所获得的综合资本的存在，人们从这种资本中局部地投资于一个既定行为上，获得一个既定反应。

事实上，微观心理学并不能妄求解释所有的人类行为——这么做应该是假定性的，但是它要求解释多数人类的主要行为：它提出了一种社会行为主义，是人与物之间整体交互作用的解释要素。

它区别于传统心理学的地方在于，将日常行为的分析作为一个经济系统可能利用的资源，而不是基于功利主义因果关系的原理，它认为一旦人的行为涉及我们所说的“微观决策”，而不是一个简单的惯例流程，那么这些行为由客观环境的整体以及有限资源框架内的客观价值判断所决定，强调基于微观心理学的分析，坚持日常生活行为的水平上的推理的合理性。它的创意是将所有我们所说的“普遍成本”层面上的东西，和属性截然不同于传统经济学理解的个体资源放在一起，想要包罗价格和成本的所有相关概念。

最后，我们总结一下微观心理学方法的分析职能，这种方法

面向环境中的各种行为，我们将它总结为十条设计公理。

(1) 设计师是谦逊的造物主：他或她在一种快乐主义的语境下，负责日常生活环境模式，其中衡量人们行为的尺度是生活品质。

(2) 设计师是环境的工程师，他的行为领域以两项事物为特征：他对包围人们的外壳的感知的程度，以及他在其活动中提供的感知方面的类型。

(3) 在消费社会中，设计不再关注特定的物品，而是更加关注在一个确定尺度下环境的整体性。

(4) 日常生活是设计师的主题。它是当社会使每件事物制度化时保留下来的东西。它是仅有的间隙性自由领域，人们处于其中可以挑战社会独裁。

(5) 设计师的功能提升了世界的可读性。世界是一个必须被拆解的迷宫，一份必须被破译的文本。每个人将它作为生活的呈现而仔细审视它。

(6) 微观心理学是对人的外在非理性的理性研究，它恢复了与人的微观价值相关的评价标准。它提供了个体面对一件物品或产品的行为的微观情境，并且成为设计行为的基础。

(7) 工业社会系统不再将自身限定为市场进行的产品制造，而必须为处于渴望情境下的个体提供功能。工业公司提供的是功能而不是物品。向所有者保障的也是功能。

(8) 在一个自治的和计算机化的社会中，制造已经变得与劳动完全相分离。没有工人的制造工厂通过运用创意处理过的信息来制造一种模式。

(9) 创造力存在两种类型。一种称为绝对创造力。它服从哥德尔定律（Gödel），只要尽量提升与人们所拥有的知识总数相关的人的思想就会具有物质化的能力。另一种是变化的创造力。它基于个体能对图案、形式和既定结构所做的全部修改和合并。如果一个人能不厌其烦地给计算机输入已知的形式和变量程序，它便能利用计算机实现创造。

(10) 我们还需要发明吗？变化的创造力，不能通过无限创造那些仅仅合并古老形式而获得的新形式满足计算机文明，为来自我们的欲望的所有信念提供充分的答案？

中立的修辞

罗宾·金罗斯

引言

近年来“信息设计”作为一门独特的实践和研究领域出现在设计领域中，将一些主要参与者，如平面和字体设计师、文本作家和编辑、计算机工程师、心理学家和语言学家聚集在一起。有人甘愿冒着“过度简单化”的风险提出，信息设计运动（虽然“运动”一词对此而言可能过于强烈）主要着眼于发现什么是最有效的图形和文字交流方式。它关注用户需要，而不是呈现在设计任务中的表现的可能性。正是这一点使之区别于通常被实践和传授的平面设计。这场运动的主要中心虽然在英国和美国，但却是国际性的。它产生了许多文化内容，其中包括作为争论论坛的两本专业期刊：“视觉语言”（Visible Language）（1971年创刊），前身是“版式研究期刊”（Journal of Typographic Research）（创刊于1967年）；以及“信息设计期刊”（Information Design Journal）（创刊于1979年）。

本文有两大用意¹。首先，通过细节性地分析信息设计师特别关注的某些产品来讨论“信息是否可能是中立的”。接着，通过对最近案例的深入批评来说明即便在最小和最平凡的设计片段中，也呈现着更大的社会和政治维度。因而，本文采用明确的案例说明的方式，对发展迄今的信息设计展开一些批评和分析。

信息的纯粹性：一些铁路时刻表

研究的起点是郭本思在一篇文章中的一段话，同时它也是视觉修辞学近来作品的一项重要来源，即“信息说明或多或少地掺杂（durchsetzt）了修辞成分。没有修辞的信息是不切实际的，只有停止信息传播和完全静默才能终止信息中的修辞”。‘纯’信息对设计师而言存在于乏味的抽象概念中。一旦他开始创造具体的形象，将它带入实践范围中，修辞的渗透过程便开始了。²

这是关于修辞学地位的明确说明，它似乎并不使人意外。但

1. 本文最初发表于1984年12月在美国克兰菲尔德举办的第一届信息设计大会。作者很感谢“设计问题”杂志的编辑对本文初稿的批评。现在发表的文本力求适合本文的目标和内容，并尽可能保留了它最初通俗直白的风格。
2. 郭本思. 视觉/口语修辞. 乌尔姆 (Ulm). 1965, 12 (14/15/16): 30. 也可参见郭本思的文章: 郭本思. 说服力交流: 关于一种视觉修辞学. 大写字母 (Uppercase). 1961, 5: 19-34. 和郭本思. “符号学分析”, 乌尔姆. 1968, 4 (21): 33-37. 以及最近更多文献, 如汉诺·伊塞斯: 描绘麦可白: 视觉修辞的案例研究. 设计问题. 1984, 春 (1): 53-63. 汉诺·伊塞斯. 修辞学和设计. 符号图形学 (Icographic). 1984, 2: 4-6. 在一篇引向当前讨论的论文2中, 我已对发展视觉修辞学和符号学的要求进行了一些评论, 见罗宾·金罗斯. 符号学和设计. 信息设计期刊 4 (待写)。

是，在接下来的三段文章，郭本思明显提出了自相矛盾的论述：

“我们可以选择了火车时刻表或将数表作为信息脱离修辞学的一个例子。我承认这是一个极端的例子，但正因为它是极端的例子，所以它完全不体现一种理想化的模式。幸运的是，信息传播并不完全依赖于熟读地址簿（或指南）。如果将它作为理想的榜样，将会因完全空洞的内容而终结”。³

3. 郭本思：视觉/口语修辞。1965，
12：30。

我们拿出郭本思所提出的信息目录之一，一份是1928年的伦敦东北区（LNER）铁路时刻表（图1），另一份是在这个日期之后不久重新设计的时刻表（图2）。这些例子来自蒙纳（Monotype）公司设计的一份出版物，它是这个公司最近为推出的Gill Sans字体所作的宣传广告。当然，主要变化是字体。同时细节上的一处变化是在轮换行中用破折号替代了点，而且指引线的每个元素中的两点之间距离更远。其他也没有太多变化。

40多年后，在1974年以及现在的“英国铁路在两份时刻表中”（British Rail）时代，时刻表依旧很类似（图3），只是指引线的主题又有了一些变化，时间的字体采用了粗体而不是中粗，水平线减少，站名则采用小写字母。

这些时刻表对简单事实的组织 and 说明以及对信息的视觉呈现都使用了修辞方式。牛津英文字典对“修辞”这个词的定义如下：“（它是一种）使用语言的艺术，目的是说服或影响他人；是一些可以被演讲者或作家观察到的规则，能使他们更有

图1 1928年，伦敦东北区火车时刻表，“蒙纳记录”第32期复制（1933年冬）。

TABLE 13—continued.		LIVERPOOL STREET, FENCHURCH STREET, STRATFORD, ILFORD, ROMFORD, BRENTWOOD, SHENFIELD AND CHELMSFORD.																								
		MONDAYS TO FRIDAYS INCLUSIVE.																								
		(For trains on Saturdays see pages 65 to 68.)																								
		3.31	4.31	5.31	6.31	7.31	8.31	9.31	10.31	11.31	12.31	1.31	2.31	3.31	4.31	5.31	6.31	7.31	8.31	9.31	10.31	11.31	12.31	1.31	2.31	
LIVERPOOL ST. dep.	1034	1046	1058	1110	1122	1134	1146	1158	1210	1222	1234	1246	1258	1310	1322	1334	1346	1358	1410	1422	1434	1446	1458	1510	1522	
Netham Green	1045	1057	1109	1121	1133	1145	1157	1209	1221	1233	1245	1257	1309	1321	1333	1345	1357	1409	1421	1433	1445	1457	1509	1521	1533	1545
Cuborn Road	1045	1057	1109	1121	1133	1145	1157	1209	1221	1233	1245	1257	1309	1321	1333	1345	1357	1409	1421	1433	1445	1457	1509	1521	1533	1545
FENCHURCH ST. dep.	1050	1102	1114	1126	1138	1150	1202	1214	1226	1238	1250	1302	1314	1326	1338	1350	1402	1414	1426	1438	1450	1502	1514	1526	1538	1550
Leman Street	1051	1103	1115	1127	1139	1151	1203	1215	1227	1239	1251	1303	1315	1327	1339	1351	1403	1415	1427	1439	1451	1503	1515	1527	1539	1551
Shadwell & St. George's E.	1054	1106	1118	1130	1142	1154	1206	1218	1230	1242	1254	1306	1318	1330	1342	1354	1406	1418	1430	1442	1454	1506	1518	1530	1542	1554
Stepney (East)	1057	1109	1121	1133	1145	1157	1209	1221	1233	1245	1257	1309	1321	1333	1345	1357	1409	1421	1433	1445	1457	1509	1521	1533	1545	1557
Burdett Road	1058	1110	1122	1134	1146	1158	1210	1222	1234	1246	1258	1310	1322	1334	1346	1358	1410	1422	1434	1446	1458	1510	1522	1534	1546	1558
Boy Road	1058	1110	1122	1134	1146	1158	1210	1222	1234	1246	1258	1310	1322	1334	1346	1358	1410	1422	1434	1446	1458	1510	1522	1534	1546	1558
Stratford Market arr.	1100	1112	1124	1136	1148	1200	1212	1224	1236	1248	1300	1312	1324	1336	1348	1400	1412	1424	1436	1448	1500	1512	1524	1536	1548	1600
Stratford dep.	1040	1052	1104	1116	1128	1140	1152	1204	1216	1228	1240	1252	1304	1316	1328	1340	1352	1404	1416	1428	1440	1452	1504	1516	1528	1540
Maryland Point	1055	1107	1119	1131	1143	1155	1207	1219	1231	1243	1255	1307	1319	1331	1343	1355	1407	1419	1431	1443	1455	1507	1519	1531	1543	1555
Forest Gate	1055	1107	1119	1131	1143	1155	1207	1219	1231	1243	1255	1307	1319	1331	1343	1355	1407	1419	1431	1443	1455	1507	1519	1531	1543	1555
Blanc Park	1055	1107	1119	1131	1143	1155	1207	1219	1231	1243	1255	1307	1319	1331	1343	1355	1407	1419	1431	1443	1455	1507	1519	1531	1543	1555
Ilford	1105	1117	1129	1141	1153	1205	1217	1229	1241	1253	1305	1317	1329	1341	1353	1405	1417	1429	1441	1453	1505	1517	1529	1541	1553	1605
Seven Kings	1110	1122	1134	1146	1158	1210	1222	1234	1246	1258	1310	1322	1334	1346	1358	1410	1422	1434	1446	1458	1510	1522	1534	1546	1558	1610
Goodmayes	1110	1122	1134	1146	1158	1210	1222	1234	1246	1258	1310	1322	1334	1346	1358	1410	1422	1434	1446	1458	1510	1522	1534	1546	1558	1610
Chadwell Heath	1110	1122	1134	1146	1158	1210	1222	1234	1246	1258	1310	1322	1334	1346	1358	1410	1422	1434	1446	1458	1510	1522	1534	1546	1558	1610
Romford	1110	1122	1134	1146	1158	1210	1222	1234	1246	1258	1310	1322	1334	1346	1358	1410	1422	1434	1446	1458	1510	1522	1534	1546	1558	1610
Gidea Park & Squirrels Heath	1115	1127	1139	1151	1203	1215	1227	1239	1251	1303	1315	1327	1339	1351	1403	1415	1427	1439	1451	1503	1515	1527	1539	1551	1603	1615
Harold Wood	1115	1127	1139	1151	1203	1215	1227	1239	1251	1303	1315	1327	1339	1351	1403	1415	1427	1439	1451	1503	1515	1527	1539	1551	1603	1615
Brentwood and Wanley	1115	1127	1139	1151	1203	1215	1227	1239	1251	1303	1315	1327	1339	1351	1403	1415	1427	1439	1451	1503	1515	1527	1539	1551	1603	1615
Shenfield and Hutton	1130	1142	1154	1206	1218	1230	1242	1254	1306	1318	1330	1342	1354	1406	1418	1430	1442	1454	1506	1518	1530	1542	1554	1606	1618	1630
Inchstone	1130	1142	1154	1206	1218	1230	1242	1254	1306	1318	1330	1342	1354	1406	1418	1430	1442	1454	1506	1518	1530	1542	1554	1606	1618	1630
CHELMSFORD arr.	1140	1152	1204	1216	1228	1240	1252	1304	1316	1328	1340	1352	1404	1416	1428	1440	1452	1504	1516	1528	1540	1552	1604	1616	1628	1640

D Calls at Stratford to take up passengers only.
F Calls at Ilford to take up passengers only.

SS Second class carriages are not run on these trains.

TABLE 13—continued

LIVERPOOL STREET, FENCHURCH STREET, STRATFORD, ILFORD, ROMFORD, BRENTWOOD & WARLEY, SHENFIELD & HUTTON AND CHELMSFORD

MONDAYS TO FRIDAYS INCLUSIVE (For trains on Saturdays see pages 63 to 67)

Table with columns for stations (Liverpool Street, Fenchurch Street, Stratford, Ilford, Romford, Brentwood and Warley, Shenfield and Hutton, Chelmsford) and time slots (a.m., p.m.) for various train services.

B Calls to take up passengers only
C Calls to set down passengers only
M Not after 29th September

P Commences 2nd October
R Runs Fridays 15th, 22nd and 29th September only
S S Second class carriages are not run on these trains

图2 1928年后，伦敦东北区火车时刻表被重新设计，使用了 Gill Sans 字体，“蒙纳记录”第 32 期复制（1933 年冬）。

- 4. 牛津英文字典。
5. 牛津英文字典。

说服力的表达自己”。4 第二种释义（出于修辞需要的规则）似乎能解释时刻表的例子。这些例子采用的柱式布局就像一种修辞性的图形：一种清晰表达的框架。但是，如果考虑另一个定义（年代更近也更时髦的），例如“以人工性或装饰性的表达为特征的语言”，这里还涉及修辞学吗？5 如果人们不将用两点组成的引导线替换为六点组成的看作修饰的标志，那就不明显。并且，也许它就存在于朴素、平淡的时刻表格中。

比较的另一点来自丹麦 1970~1971 年的火车时刻表（图 4）。它主要的特征是颜色的运用，当然从此处的复制品上看不出来了。一条沿页顶的绿条说明使用者看到的这一节的信息，主要覆盖这个国家的北部和东部。接着表格上的网状图示使用了红色，以显示转换火车车次后的目的地。下面的表格中，红色被用来作为代表“班次”或城市间火车的符号。与英国的例子的不同之处还表现在其他一些方面：没有任何点状引导线，水平线显示了火车停留一分钟或更多时间，以及站名和时间使用了中粗字体——都没有使用粗黑字体。

如果在点状引导线处的小调整被视为一种装饰，那么如何解释颜色的运用？很难想到还有其他什么比这样运用颜色更像一种修辞法，特别是在像火车时刻表这样如此紧密和枯燥的内容上。

字体的回声

为了更明确地阐述修辞的中立性这个问题，将这些时刻表中的一个要素隔离出来很有帮助，这个要素就是它们设定的字体。这里不是说字体的风格是版式中最最重要的东西（在实践中，这通常是最不重要的因素）。但是，字体的选择通常来说，表明指导设计过程的理念和信念。

从第一项1928年伦敦东北区火车时刻表到它的再设计版本的变化过程中，一个本质的变化就是字体，它从一种19世纪的带衬线的字体变为Gill Sans，这种无衬线字体是由埃里克·吉尔（Eric Gill）为蒙纳字体（Monotype）公司设计的。阅读《蒙纳记录》中匿名作者提出的解释对此很有帮助。⁶ 作者解释道：这种字体被选为伦敦东北区火车时刻表的标准字体，作为一种方式，赋予了所有它的印刷内容和符号一种通用的形象。这说明Gill Sans字体也拥有某些内在品质：它似乎在铁路旅行的关键条件下表现得很理想。正如这些直接摘录的话所说：“一个冬天的晚上，一位旅客在熙熙攘攘的站台上挤来挤去，他试图用一只眼睛去看站台上的钟表来确定与一趟既定的火车之间的联系……”，Gill Sans字体没有衬线，完全是一致宽度的笔画，“它是如此的‘出类拔萃’以至于只要扫上一眼便可阅读，它是思维最有效的传递者”。⁷

但是，作者很小心地停留于此。他或她（很可能是比阿特丽斯·沃德，当时她负责蒙纳公司的刊物）继续提出：在长篇文本段落中，无衬线的字体比有衬线的字体可理解性差，并且拒绝承认所谓的时代精神对无衬线字体有任何必需和特别的要求。这是字体界的现代主义者刚刚开始发出声音的时候，英国字体界的新传统主义者（正如有时被称作的）发出的典型声音。⁸ 对于这些新传统主义者，字体需要是现代的，即使用机械化的程序来满足现代社会的需要，但是需要避免“现代主义”。现代主义的梦想一直陷于困境中，在这个案例中，在一场复杂的竞赛中发展出了一种更理性的、几何化的设计，新德国Sans serifs（无衬线字体）。

正如火车时刻表所显示的例子（图2、图3、图5），Gill Sans在英国一直作为常规无衬线字体使用，直到20世纪60年代。图4的荷兰时刻表中的Univers字体的出现打破了它的优势地位。Univers是1954年在巴黎由瑞士人亚德里安·弗尔提格（Adrian Frutiger）设计的，1961年首先用于蒙纳字模。当Univers字体还在

6. 伦敦东北区（LNER）字体标准的说明.蒙纳记录.1933，冬（32）：6-11.

7. 伦敦东北区（LNER）字体标准的说明.蒙纳记录.1933，冬（32）：10.

8. 例如简·奇霍尔德（Jan Tschichold）的纲领性宣言：“哪种是我们想要的新字体（Was ist und will die neue Typografie？）”（1930年），这句话出现在英国广告行业杂志：印刷的新生命.商业美术.1930，7：2-20.

刚起步时就体现了“系统字体”的先兆。这是第一种从一开始就设计好了整体形式的字体，它包括不同的粗细、扩展或压缩程度的变化。它的诉求很含蓄（如同其名称所表明的那样），而又在某种程度上很明确（它的宣传效用），即它是一种能满足任何使用拉丁字符语言的排版系统需要的字体。

现代主义的命运

这些火车时刻表的变化——从用20世纪20年代和30年代初期的Gill Sans字体代替19世纪的衬线字体，随后用Univers字体（20世纪60年代初期起）代替更早的如Gill或grotesque（奇形体）的无衬线字体，都是在这个主题下发生的更大历史性变化的例子。为了使它更具预示性，我们需要讨论一下20世纪现代主义的命运：20世纪20年代的欧洲大陆，社会和美学革命的萌芽跌跌撞撞地出现了，20世纪30年代（主要是德国）开始遭到强烈的，几乎是毁灭性的颠覆，但它尽力支撑，在被分散和稀释后，重新出现在战后的西方世界，并且更神奇的是，在20世纪50年代和60年代成为一种普遍的视觉语言。

这些修辞的中立性和信息设计有什么关系呢？我的观点是信息设计的假设和理念可以追溯到英勇的现代主义时期（两次大战之间），并且它直接起源于二战后某种现代运动的突变。因而为了理解信息设计师目前的情况，我们需要检视现代主义和它的历史。

举例来说，以下是来自一件著名设计师的作品——德国包豪斯信笺抬头的一段评述（它的变体之一，图6），“尝试一种简单地书写模式：①这种模式来自书写方面的所有革新，被推荐为未来的书写格式……②当仅以一些小写字母组成，文本内容不会有任何损失，但却能变得更易于阅读、易于理解，实质上这样更科学。③为什么一种读音例如“a”要有两种符号“A”和“a”，为什么一个词有两种字母表，为什么当一般符号就已足够的情况下要使用两倍的符号？”

这个例子充当了现代主义信念的提示：这种简化形式、减少要素的理念明显不是出于风格变化的需要，而是来源于最有说服力的一种需要——节省劳力、时间和金钱，以及改善信息交流。如他们所提出的那样，使用小写字母的文本仅仅是为了

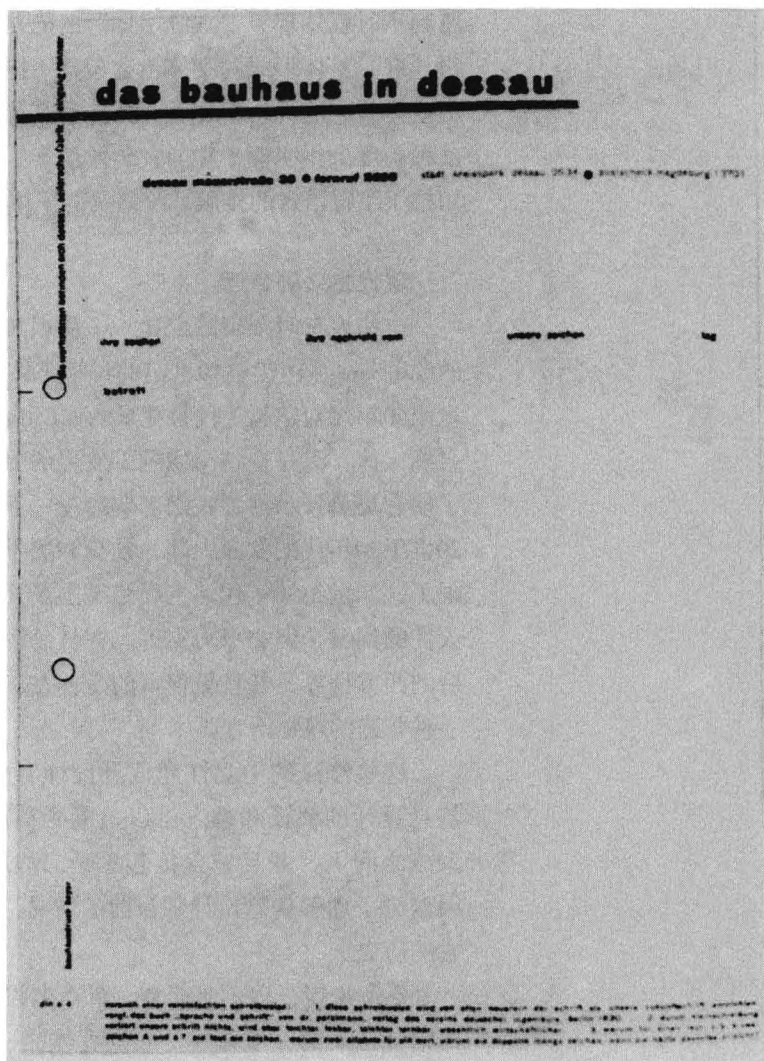


图6 德国包豪斯的信笺，1925年，由拜尔(Herbert Bayer)设计，让·契尔柯德(Jan Tschichold)，“新字体(Die neue Typographie)”复制(柏林：Verlag des Bildungverbandes der Deutsche Buchdrucker, 1928年)。

“易于阅读”。虽然我们现在嘲笑这种宣言(在今天的信笺抬头上看到这样的宣言多么困难!)，但当我们审视它们出现的时间和空间背景时，这些理念就变得可以理解了。一战之后的德国，在经济上迫切需要推行标准化，同时存在社会和政治革命的可能性。而20世纪20年代中期(包豪斯信笺出现的时代)，这种乌托邦、革命时代已经过去，经济和社会生活需要获得某种程度上的稳定。

在两次大战之间的现代主义发展过程中，信息设计的前身出现了：即新客观主义(Sachlichkeit)的思想和一种科学技术中的管

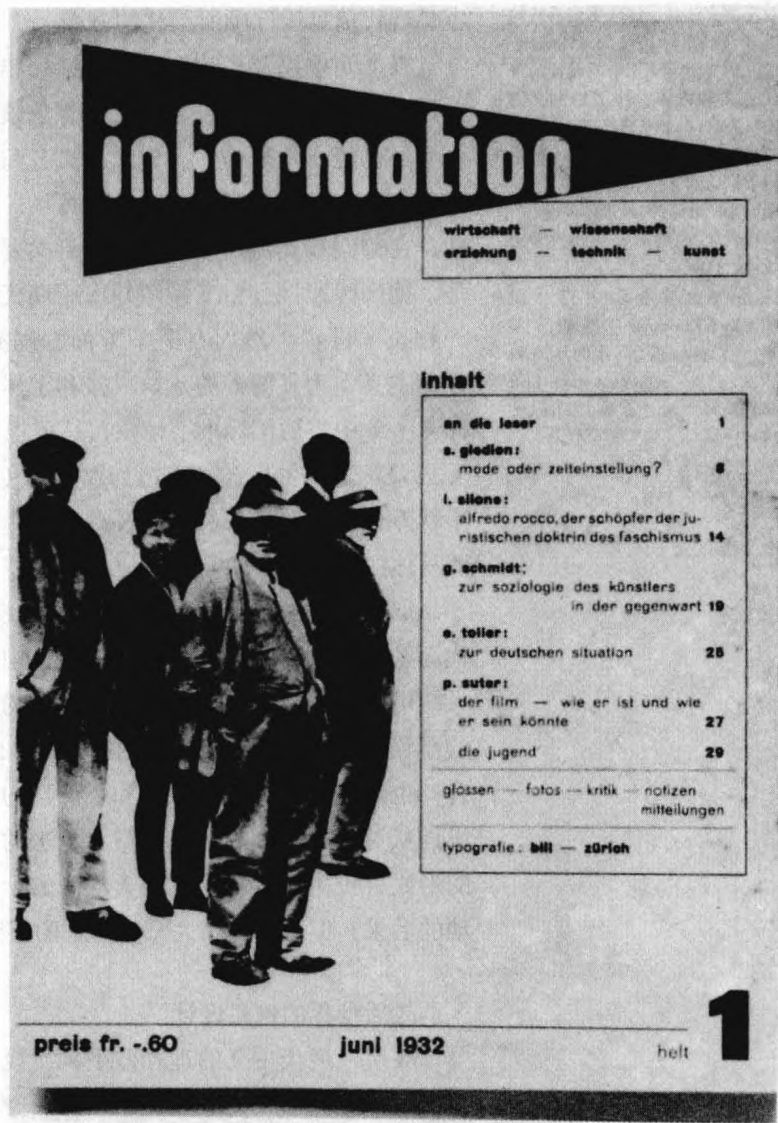


图7 “信息”杂志封面（苏黎世，1932年），由马克斯·比尔设计。

理理念。因此，用小写字母书写“本质上更科学”。

另一份来自这一时期的文档提供了进一步的证明，这是苏黎世出版的一本期刊，在“信息”的旗帜下，聚集了来自不同学科的兴趣相同的作者，其中包括经济学、科学、教育学、技术和艺术家（图7）。这本期刊无论形式还是内容都是现代运动的典型产物。我并不是说通过这本期刊，现代运动便确定地提出语言和理念上的主张，从而有助于将信息设计师聚集起来，而是仅仅认为它表现了现代主义对信息——一种说明性知识的典型关注，这

9. 对于英文读者, 这些更容易从约翰·赫斯科特(John Heskett)的一篇文章“第三帝国设计的现代主义和古体”中了解到, 约翰·赫斯科特. 第三帝国设计的现代主义和古体. Block. 1980: 13-24. 也可以参看杰弗里·赫福(Jeffrey Herf). 最近的调查. 反动现代主义. 剑桥: 剑桥大学出版社, 1984.

10. 这条法令被卡尔·克林斯珀(Karl Klingspor)再版: 卡尔·克林斯珀. 写作的压力和魅力. (Über Schönheit von Schrift und Druck) 法兰克福: Schauer, 1949: 44.

11. 意识形态(Ideology)这个词, 虽然因其意义的潜移而使人迷惑, 但似乎不可避免。在20世纪50年代西方的语境下, 我们可以特别参看丹尼尔·贝尔(Daniel Bell). 意识形态的终结. 格伦科(Glencoe) Free 出版社, 1960.

12. 要了解更多细节, 参见罗宾·金罗斯, 埃米尔·鲁德的字体和瑞士版式. 信息设计. 1984, 4: 147-153.

也是现代信息设计师所关注的方面。

以上间接提及了德国在20世纪30年代的“颠覆”, 其中之一自然是“简化”, 并且它可能是有争议的“伪造”。修正主义历史学家已经有效地粉碎了现代主义者与纳粹的庸俗艺术之间存在某种彻底分裂的神话(1933年1月)。⁹很明显设计中的现代运动, 在德国和其他地方一样, 都是次要的事件, 正如同样明显的是, 德国国家社会主义接纳并使用现代性主义的元素: 如工业生产和技术进步。然而在美学方面, 国家社会主义最终选择了新古典主义作为其偏爱的建筑风格和字体风格。在1941年的一部纳粹党法令中将德国标准字体由哥特或黑体(Jewish Schwabacher)(犹太新客观主义), 改选为罗马体(Antiqua)。¹⁰“第三帝国千秋万代”(the thousand-year Reich)这些词语, 正借用了经典罗马体的权威性, 如同它的公共建筑。

那些年, 中欧各国理念和形式的模糊性驱使人们去界定, 现代运动中还有什么现在仍保留在设计中。特别对信息设计而言, 人们可以认为, 一种理性的、怀疑论的、民主社会主义和国际化的承诺在国家社会主义现代化并没什么作用。信念和态度的集合, 也包括更多对简单形式和经济性的特定理念, 这些才是信息设计从英雄式的现代主义中继承下来的东西, 但它是以一种变化的形式, 经历了二战造成巨大动乱的十几年。下面将描述这场震动的后果, 但不再提出大家都理解的正统原因。

战后世界的信息设计

战后, 现代主义的理念似乎再次找到了问题位置。在英国, 我们可以想到新工党政府关于住房、健康和教育项目以及相关的讨论和展示。但是随着20世纪50年代的经济复苏, 思想逐渐发生了变化。由于技术进步、物质丰富, 具有代表的民主的普及和对手政治系统的衰落, 以及大众教育的普及, 使人们建立一个意识形态自由或思想中立的世界的梦想变成了可能。¹¹在20世纪50年代和60年代, 美国和西欧为梦想世界设计中的现代主义的传播提供了语境。回到火车时刻表, 这样的世界是Univers字体出现的背景, 这种普遍、无衬线、无意识形态的字体, 才能被设计出来并如此广泛地被采用。这也是瑞士版式繁盛发展地环境: 它是一种技术先进、精确而中立的风格。¹²

13. 信息理论奠基性的文本是申农 (C.E.Shannon) 和 威 沃 尔 (W.Weaver). 信息交流的数学理论. 尔巴那市: 伊利诺伊大学学报, 1949. 要了解“信息革命”更流行的概念, 可见杰里米·坎贝尔. 语法人类. 伦敦: Allen Lane 出版社, 1983.

如果信息 (information) 这个词可以被用来指代两次大战间的某些现代主义者关注的重点, 那么在美国二战以来的日子里, 它也有特定的内涵。那就是它在“信息理论”和“信息技术”这些词语中的运用。¹³ 随后信息科学被带入现代主义模式中: 部分上去配合和适应它, 部分上修改它。二战后与信息相关的最显著特征是, 电子工程和计算机技术中产生的一些概念普及和传播的方式, 因此诸如“消息”、“反馈”、“冗余”等概念, 可能成为任何人精神负载中的一部分——特别是设计师的。这种从实验室到广阔世界的渗透的发生, 是因为这些概念是有用的。这些概念提出人的信息处理可能具有相同的秩序, 其本质上和电子通道一般简单。人们可能怀疑人类世界的渴求可以如同电子机器一般能够理解和控制, 并且也并非是不能预见的。

如果信息设计可以在许多方面上追溯到两战之间的现代主义, 那么它的另一巨大组分可能是更近地被称为“信息革命”的事件。证明这两种趋向或结合或交叉的最明显的例子是乌尔姆学院 (Hochschule für Gestaltung ULM) 作品, 这所学院受到郭本思作品的启发, 它提供了这次研究的起点。


14. 这所学校充斥矛盾的历史妨碍了保留其作品的努力, 但是可参见一本特刊为: 乌尔姆学校的遗产 Rassegna. 1984, 9 (19) .

乌尔姆学院建于20世纪50年代早期, 它继承了包豪斯的传统, 在二战后得到调整和发展 (以及西德重建的特别问题)。¹⁴ 例如, 这里首先设置信息系, 教授学生写作和无线电广播的技巧。但是将乌尔姆学校与本文的论述结合起来的真正要点是: 其中一些成员对信息交流或信息理论、控制论和查询的相关领域所持的兴趣。这些关注的一个好例子是郭本思的一篇文章, 其中使用了申农(Shannon)的公式, 试图量化一本工业目录两页的各种秩序的度: 一页是印刷工人原来的版本, 采用非理性的、特别的方式设计 (图8); 另一页是同一信息内容的乌尔姆设计的版本, 它关注于降低字体大小、文本数量和图片尺寸的变化 (图9)。¹⁵ 在他的结论中, 郭本思提出, 再版设计的可能性变得更加美观, 也更有秩序。因为这个方案将中欧20世纪20年代和30年代的新版式设计的经验教训与贝尔电话实验室20世纪40年代的一些经验结合在一起。

15. 郭本思. 一种量化版式设计的秩序的方法. 乌尔姆. 1968, 4 (21) 24-31. 这篇文章也发表在: 字体研究. 1968, 7: 203-220. 在一封写给我的信件中 (1985年10月11日), 郭本思当时解释道, 他对“将这些讨论引入设计论文中的可能性”很有兴趣, 并且“这些讨论很中立的东西”。如果在信息理论中寻求一种解决方案 (以其对接收者或用户的忽视) 是错误的, 这个问题仍旧是一个真实的问题, 多年的设计方法论对此也无什么启发。


乌尔姆学校的作品呈现了形式和外观上的现代主义与高度发达的理论上的兴趣的结合。这种结合是一种有益的结合: 当理论

Bauteile für Unterflur-Installation (System B)




Lichte Weite mm	Höhe mm	Bodendose					
		ohne Bodenplatte		mit Bodenplatte			
		Bestell-Nr. ¹⁾	1 Stück Preis ²⁾ Dtl. netto kg	Bestell-Nr. ¹⁾	1 Stück Preis ²⁾ Dtl. netto kg		
Für Blechkanäle¹⁾							
129x129	25 35	SVPS 019 SVPS 029	38,70 27,—	0,8 1	SVPS 119 SVPS 129	50,00 31,30	1,1 1,3
180x180	25 35	SVPS 039 SVPS 049	35,— 35,90	1,4 1,6	SVPS 139 SVPS 149	57,— 37,50	2,1 2,3

Gegenrahmen
Zur Aufstockung der Bodendosen bei Estrichhöhen über 50 mm. Sie werden mit der Flanscheite nach oben unter die Bodendose gesetzt. In den Gegenrahmen sind die Einführungsböhrungen für die Kanäle vorgestanzt.




Für Boden- dosen mit lichter Weite mm	Höhe mm	Gegenrahmen ¹⁾					
		ohne Bodenplatte		mit Bodenplatte			
		Bestell-Nr.	1 Stück Preis ²⁾ Dtl. netto kg	Bestell-Nr.	1 Stück Preis ²⁾ Dtl. netto kg		
129x129	25 35	SVPS 218 SVPS 229	15,— 13,30	0,7 0,66	SVPS 318 SVPS 329	15,— 13,30	1 1,2
180x180	25 35	SVPS 238 SVPS 249	16,40 16,70	0,76 1,1	SVPS 338 SVPS 349	18,40 19,20	1,2 1,7

Verschlussdeckel für Bodendosen
Die Verschlussdeckel können sowohl mit der glatten als auch mit der Hohlseite nach oben aufgeschraubt werden. Die nach oben liegende Hohlseite läßt sich mit dem gleichen Bodenbelag ausfüllen, den der Raum hat.




Für Bodendosen mit lichter Weite mm	Bestell-Nr.	Preis	1 Stück netto kg
129x129	SVPS 41	9,30	0,18
180x180	SVPS 43	14,80	0,33

Übergangstück für Bodendosen
Das Übergangstück ist erforderlich, wenn eine Zapfkanüle auf eine Bodendose mit der lichten Weite 180x180 mm montiert werden soll.
Das Übergangstück kann sowohl mit der glatten als auch mit der Hohlseite nach oben aufgeschraubt werden. Die nach oben liegende Hohlseite läßt sich mit dem gleichen Bodenbelag ausfüllen, den der Raum hat.
Bestell-Nr. SVPS 42, 1 Stück Preis Dtl. 28,30, netto 0,48 kg.



Zapfkanülen aus Stahlblech
Die Zapfkanülen nehmen die Installationsgeräte (z. B. SCHUKO-Steckdosen) und die Schwachstrom-Klemmenleisten auf. Eine Zwischenwand innerhalb der Säule trennt die Starkstromseite von der Schwachstromseite. Als SCHUKO-Steckdosen sind Geräte mit Zentralplatte vorgesehen. An Stelle der SCHUKO-Steckdosen können auch andere Installationsgeräte, z. B. Kraft-Steckvorrichtungen eingebaut werden. Näheres auf Anfrage. Um das Anschließen der Schwachstromleitungen zu erleichtern, kann für die 2- und 3-adrigen Zapfkanülen ein Kipphebel geliefert werden, mit dem sich die Klemmenleisten nach oben oder unten ausschwenken lassen.



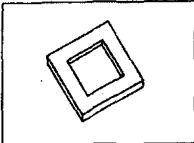
1) Die Einführungsböhrungen für die Kanäle bzw. für Stahlrohre werden werkseitig hergestellt. Der Bestellung ist eine Skizze beizufügen.
2) Zusätzlich Preis für werkseitig hergestellte Einlöcherböhrungen. Preis je Öffnung Dtl. 0,90.

3/30

图8 郭本思与弗朗哥·克利维奥 (Franco Clivio) 合作研究的目录页 (由印刷工设计), 郭本思同意复制在“乌尔姆”第21期, (1968年4月)。

劳动，也就是分析的工作盛行的时候，形式的表达可能减少。并且这些似乎适合，至少适合于那个时代（20世纪50年代末到60年代初），以及西德的国家模式，特别是：一个“经济奇迹”的社会。这种分析方法后来可以发现用在协调与大公司（德国汉莎航空公司或布劳恩公司）产品设计相关的复杂任务中。这种依靠分析工作产生的风格具有一种有效率的、节制的严谨的感觉。这些正是德国战后重建中的价值观导向。所以，我们再次来到修辞的中立性这一点上。如果没有事物能避免修辞，那么做什么似乎就脱离修辞了呢？乌尔姆学校的这种风格（像它这样）就是一种回答。

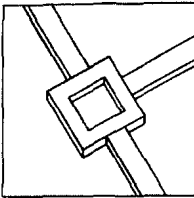
Bestelle für Unterflur-Installationen (System B)



5. 30

Lichte Weite mm	Höhe mm	Bodenbozza ohne Bodenplatte Bestell-Nr. 1)			mit Bodenplatte Bestell-Nr. 2)		
		1 Stück Preis 1) DM	netto kg		1 Stück Preis 1) DM	netto kg	
Für Steckdosen 3)							
120 x 120	25	SVPP 200	20,20	0,8	SVPP 120	20,20	1,1
	25	SVPP 100	20,20	1,0	SVPP 100	20,20	1,2
150 x 150	25	SVPP 200	26,20	1,0	SVPP 150	26,20	2,1
	25	SVPP 100	26,20	1,2	SVPP 150	26,20	2,1

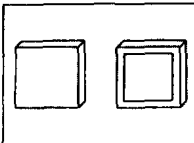
Gegenschwächen
Zur Auflockerung der Bodenbozza bei Estrichhöhen über 80 mm. Werden mit



Fleischscheite nach oben unter die Bodenbozza gesetzt. Im Gegenschwächen vorgestanzte Einführöffnungen f. Kabelle werden.

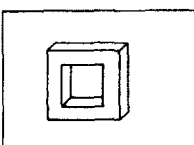
Für Bodenbozza mit lichter Weite mm	Höhe mm	Gegenschwächen 1) ohne Bodenplatte Bestell-Nr.			mit Bodenplatte Bestell-Nr.		
		1 Stück Preis 1) DM	netto kg		1 Stück Preis 1) DM	netto kg	
120 x 120	25	SVPP 210	11,20	0,7	SVPP 210	11,20	1,1
	25	SVPP 100	11,20	0,8	SVPP 100	11,20	1,2
150 x 150	25	SVPP 200	16,20	1,1	SVPP 200	16,20	1,2
	25	SVPP 100	16,20	1,2	SVPP 200	16,20	1,2

Versteckblech für Bodenbozza
können mit der glatten oder mit der Hohlbozza nach oben aufgeschraubt werden. Die nach oben liegende Hohlbozza läßt sich mit dem gleichen Bodenbelag ausfüllen, den der Raum hat.



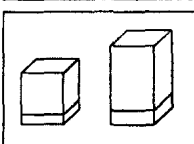
Für Bodenbozza mit lichter Weite mm	Bestell-Nr.	1 Stück Preis 1) DM	netto kg
120 x 120	SVPP 41	6,20	0,10
150 x 150	SVPP 42	10,20	0,20

Übergangsstück für Bodenbozza
Das Übergangsstück ist erforderlich, wenn eine Zapfstülbe auf eine Bodenbozza mit der lichten Weite 150 x 150 mm montiert werden soll.
Das Übergangsstück kann sowohl mit der glatten als auch mit der Hohlbozza nach oben aufgeschraubt werden. Die nach oben liegende Hohlbozza läßt sich mit dem gleichen Bodenbelag ausfüllen, den der Raum hat.



Bestell-Nr. SVPP 43, 1 Stück Preis DM 20,20, netto 0,20 kg.

Zapfstülben aus Stahlblech
Die Zapfstülben nehmen die Installationsgeräte (z. B. SCHUKO-Steckdosen) und die Schwachstrom-Klemmenleisten auf. Eine Zwischenwand innerhalb der Stüle trennt die Starkstromseite von der Schwachstromseite. Als SCHUKO-Steckdosen sind Geräte mit Zerkleppplatte vorgesehen. An Stelle der SCHUKO-Steckdosen können auch andere Installationsgeräte, z. B. Kraft-



Streckvorrichtungen eingebaut werden. Näheres auf Anfrage. Um das Anschließen der Schwachstromleitungen zu erleichtern, kann für die 2- und 3-stufigen Zapfstülben ein Klippbügel gefertigt werden, mit dem sich die Klemmenleisten nach oben oder unten auszuklappen lassen.

1) Die Einführöffnungen für die Kabelle sind für Steckdosen nicht vorzusehen. Der Bestpreis ist eine Stülbe beizugeben.

2) Zapfstülbe Preise für unverschraubte Gegenstücke. Preise je Öffnung DM -20.

图9 重新设计的目录。(半调色图片用图标替代), 经郭本思同意复制在“乌尔姆”第21期, (1968年4月)。

结论

从20世纪20年代伦敦东北区铁路, 经30年代中欧到20世纪60年代的乌尔姆, 再到现在, 这场历史的追溯试图简要说明没有任何事物能脱离修辞。这种视觉表现产生于特定的历史环境, 而意识形态上的真空并不存在。在当前环境下, “稳定”的西方国家中孕育着剧烈的变化和不安定的政治氛围, 可能不需要详细分析这些真相。在这种修辞性的“混杂”中, 各种文化影响它们的物质和视觉产品, 但并不怎么需要被解码出来。如果我们考虑一下西方消费文化中更喧嚣的产品——广告, 便能同意以上看法。¹⁶但是, 信息设计师中存在一种倾向, 逃避更广阔世界的侵袭, 否认任何

16. “根据对广告工业的非正式统计, 一位普通的美国城市居民在一天中将接收将近 2000 条广告信息”。见米勒 (Mark Crispin Miller). 推介: 广告的首要目标、词语 & 图像. 1985, 10-12 (1): 320.

关于修辞性说服的理念，在一种完美的黑机壳中寻求庇护。事实上，信息技术的全部革命似乎支持这样的观点，意识形态的影响逐渐减少——小型化——它伴随着更小却更强大的计算机设备的发展。因此，我们需要保持清醒，不论在这个“黑盒子”的外部或内部，都要运用我们批评性的智能，质疑和反抗。

解读依索体系*

艾伦·卢普顿

1. 依索体系 (Isotype) 是国际印刷图形教育系统 (International System of Typographic Picture Education) 的简称。依索体系在设计史上亦被称为图形传达系统。

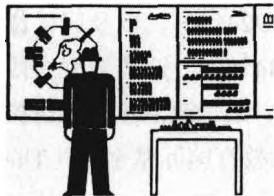


图1

2. 发扬了依索体系传统的设计师还包括鲁道夫·莫利 (Rudolf Modley), 他曾与纽拉特在后者的维也纳工作室合作后, 将图形化的数据统计带到了美国。参见鲁道夫·莫利·图像标志手册 (Handbook of Pictorial Symbols. 纽约: 多弗, 1976. 工业设计师亨利·德雷夫斯 (Henry Dreyfuss) 曾遵照《标志源书: 国际平面标志权威指南》(The Symbol Source Book: An Authoritative Guide to International Graphic Symbols) (纽约: 麦格劳希尔, 1972) 一书进行设计。德雷夫斯和莫利都曾撰写过有关吉约金·凯普斯 (Gyorgy Kepes) 的论文, 如《符号图像标志》(Sign Image Symbol) (纽约: 乔治布雷泽, 1966)。马丁·克兰普对标志设计的理论和实践进行了调查, 参见: 设计季刊 (Design Quarterly) 第62期 (1965年)。同时“印刷 (print)”杂志专门用了一期, 来讨论国际化的图像 (11/12, 1962), 而尼格尔·霍姆斯 (Nigel Holmes) 则曾为当时正在发生的新事件进行了图像识别设计。参见: 奈尼尔·霍姆斯·设计图像标志 (Designing Pictorial Symbols). 纽约: Watson-Guptill, 1985.

* 本文由库珀学院 (The Cooper Union) 的赫伯·卢巴林研究中心 (Herb Lubalin Study Center) 在1987年春于纽约所组织的展览“全球标识: 符号学和国际图像的语言” (Global Signage: Semiotics and the Language of International Pictures) 发展而来。此文根据编辑的建议进行了修改和拓展。

依索体系 (Isotype)¹ 由维也纳哲学家兼社会科学家奥托·纽拉特 (Otto Neurath) 于20世纪20年代初开始发展起来。这个系统使用简化的图像向普通大众传达社会和经济信息, 并且已被广泛应用到社会学、书本、海报及教学的研究资料之中 (图1)。纽拉特期待能为教育建立一个全球化的标准, 并通过一种有规律的、通用可读的视觉语言来整合人文科学。他的理念在二次世界大战之后, 通过国际上许多平面设计师得到了发扬;² 依索体系所传承的宝贵遗产不仅包括对统计数据表格的设计, 同时还使视觉标志系列被各行业普遍采用, 涵盖了从旅游标识到公司识别标识的方方面面。

依索体系表达了一种持续启发众多平面设计教育和实践的视觉语言理论。通过纽拉特的研究, 这种理论作为一种逻辑实证主义得到了正式而清晰的表述, 并在依索体系中得到了实践性的表达。纽拉特相信语言是所有知识的媒介: 经验的事实只有通过符号才能被人们所认知。但是, 他却将口头语言看作是一种破坏知识的媒介, 因为, 他坚信语言的结构和词汇在物质世界中没有成功地形成一种与对象和关系相一致的逻辑模式。纽拉特认为视觉是语言和自然之间的一种弥补性的连接, 因此, 图像化的符号能够在符号化的、普通语言和直接经验的体验之间架起一座共同的桥梁。纽拉特的视觉通用性理论描绘出了那些先锋派艺术和二战后设计学科中许多成员的一种普遍态度。出于对一种既科学又具有自主性的视觉语言的寻求, 导致设计师只强调图像形式层面的内容, 以致将抽象视觉图案制作看成一种独立的传播系统。譬如, 许多设计理论家试图将“视觉语言”定义为在文化或者口语环境下独立运作的一套形式对照

3. 参见吉俄金·凯普斯. 视觉语言 (*Language of Vision*). 芝加哥: 保罗·斯奥波德, 1944. 鲁道夫·阿恩海姆 (*Rudolf Arnheim*). 艺术与视知觉 (*Art and Visional Perception*). 伯克利: 加利福尼亚大学出版社, 1954. 多尼斯·当蒂斯 (*Donis Dondis*). 视觉文化初级读本 (*A Primer of visual Literacy*). 剑桥, MA: MIT 出版社, 1973.

4. 参见: 爱柯哈特·吉伦 (*Eckhart Gillen*). 从象征性的表达达到对现实的重构, 捷德·昂茨主张的图形统计之间的关系. 政治构成派: 科隆“进步艺术家组织 (*Gruppen Progressive Kunstler*)”. 柏林: 构成艺术新团队, 1975.

5. 奥托和玛莉·纽拉特的收藏, 包括依索体系文件和出版物, 存放在瑞丁大学图书馆, 瑞丁, 英格兰, 1971. 迈克尔·泰曼 (*Michael Twyman*). 通过依索体系的平面交流 (*Graphic Communication Through Isotype*). 瑞丁: 1975:T-17. 这是一次展览目录, 其中包含着延伸的参考书目和一篇论文. 依索体系的重要性. 奥托·纽拉特. 国际图像语言. 依索体系. 1976, 10: 3-10. 在1936重印英文版的摹本中能够看到, 由玛莉·纽拉特进行的德语翻译, 罗宾·金罗斯 (瑞丁, 1980). 诺伊拉特对于依索体系的文章和他的那些关于物理学、经济学、政治学、社会学以及科学哲学的论文一样, 被收集在由玛莉·纽拉特和罗伯特·S·科恩 (*Robert S. Cohen*) 编写的《经验主义与社会学》(*Empiricism and Sociology*) 中, (铎德瑞琪特, 荷兰: D·瑞德尔, 1973); 这本书同样包含了传记的和百科全书式的材料. 罗宾·金罗斯的“在依索体系的影响下”发表在1981年的“信息设计”. 期刊 (2-11) 讨论了对依索体系的接受. “一个完美的人的陨落: 奥托·纽拉特 (*The Eclipse of a Universal*

物).³ 这种形式的强调往往将视觉体验看成处于文化和历史所决定的意义系统之外, 而将视觉传播从口头传播中分离出来. 作为一篇对依索体系形式分析的文章, 在本文中, “形式” (*form*) 指的不是一种自明性的感觉数据, 而是与其所涵带的文化意义及理论争辩有关.

奥托·纽拉特和逻辑实证主义

奥托·纽拉特曾管理过位于莱比锡的战争经济博物馆 (1918年), 维也纳的城镇规划博物馆 (1919~1924年), 以及同样位于维也纳的社会与经济博物馆 (1924~1934年). 这些新型的博物馆为当地公众解释了城市政策. 1933年, 出于政治压力, 纽拉特被迫离开奥地利, 并在海牙成立了视觉教育国际基金会 (*The international Foundation for Visual Education*). 第二年, 纽拉特与其员工们迁至荷兰, 直至1940年再次被迫搬迁. 1942年, 奥托和他的妻子玛莉·纽拉特 (*Marie Neurath*) 在伦敦成立了依索体系协会. 依索体系各个组织的职员既包括收集统计数据和其他信息的研究者, 又有发展依索体系语汇的标志设计师 (以捷德·昂茨为首), 还有将信息转化为依索体系图形的“转化者”.⁴ 1945年, 奥托·纽拉特去世, 而依索体系协会则在1972年玛莉·纽拉特退休前, 还一直处于运作之中.⁵

除发展依索体系以外, 奥托·纽拉特还促进了逻辑实证主义的建立. 这是一种由“维也纳学派” (*Vienna Circle*), 创立于20世纪20年代到30年代的哲学理论. “维也纳学派”由一群以莫里茨·石里克 (*Moritz Schlick*) 为首的哲学家组成, 包括鲁道夫·卡尔纳普 (*Rudolf Carnap*)、赫伯特·费格 (*Herbert Feigl*)、汉斯·哈恩 (*Hans Hahn*)、维克托·克拉夫特 (*Viktor Kraft*) 及弗里德里希·魏斯曼 (*Friedrich Waismann*) 等.⁶ 逻辑实证主义结合了两种以前一直是相互矛盾的哲学态度: 即一种认为通过逻辑、几何和数学而非观察来研究现实的理性主义; 另一种则宣称通往知识的唯一途径就是通过人类的直接观察而获得的经验主义 (或称实证主义). 后者认为视觉是实证知识最为经典的来源; 而前者则认为通过将数学从形而上学转变成方法, 从反映神律 (*divine law*) 的某个自治系统或是大脑固有秩序转化成一种量化观察现象的工具. 现代科学已经将理性主义与实证主义结合

Man:Otto Neurath) 是一篇关于纽拉特的短论文。威廉·M·约翰逊(William M. Johnston). 奥地利人的思想: 一部知识和社会的历史(1848-1938年). 伯克利: 加利福尼亚大学出版社, 1972:192-195.

6. 彼得·哈夫潘尼(Peter Halfpenny). 实证主义和社会学: 解释社会生活. 伦敦: 乔治·阿兰与昂温, 1982: 46.

7. 查尔斯·莫里斯(Charles Morris). 科学经验主义. // 奥托·诺伊拉特. 统一科学国际百科全书(Encyclopedia of Unified Science). 芝加哥: 芝加哥大学出版社, 1938: 64.

8. 哈夫潘尼. 实证主义与社会学. 48-49.

9. 卡尔纳普. 统一科学的逻辑基础. 统一科学国际百科全书. 50.

10. 纽拉特. 经验主义社会学: 历史和政治经济的科学内容. 经验主义与社会学. 326. 在这篇论文中, 诺伊拉特讨论了他的“物理主义(physicalism)”, 阐明了所有的科学, 包括社会科学, 对于物理学的语汇而言都是可以简化的。

11. 理查德·罗提(Richard Rorty) 对逻辑实证主义的批评以哲学观点“自然之镜”为中心, 而非构建普遍化的系统. 我的哲学能够在知识语言或语音方面充当调停的科目, 他应该环绕或拥抱解释而非科学说明. 参见: 罗提. 哲学与自然之镜(Philosophy and The Mirror of Nature). 普林斯顿: 普林斯顿大学出版社, 1979.

在了一起。然而, 哲学却一直保持着一种处于理性主义和经验主义理论知识之间的对立姿态。⁷

维也纳学派通过使用逻辑, 一种传统理性主义的方法, 将科学方法延伸到哲学中所倡导的分析语言。19世纪末期由皮亚诺(Giuseppe Peano)和随后的弗雷格(Gottlob Frege)发展起来了一种符号化的逻辑学。包括一系列基本的关系, 类似于算数中的运算符(+、-、×、=)。其中每一项(term)都被赋予了精确的定义, 并形成了一系列简单的命题。通过这些项, 就能组成复杂的陈述。任意陈述的真值都归因于构建系统的定义, 而不涉及物质世界中的关系或是事物。“2+2=4”的公式, 解析起来是真值, 就不会考虑加的内容究竟是苹果还是天使。当涉及替代抽象标志之间的关系时, 这种解析化的真值就不能确定这些事物到底是客观存在的还是形而上学的了。⁸

维也纳学派使用符号化的逻辑将语言解析成最小的一系列直接体验, 并以代数形式表达出来。逻辑实证主义认为: 所有语言的项——从物理学到生物学再到日常使用的语言——都能被减缩成客观观察的本质, 例如“大”、“小”、“红色”或“蓝色”。⁹逻辑实证主义的目标是识别潜在于所有语言之下的那些基本的、可观察到的项。正如纽拉特所说“任何一种不符合、与整个法则结构没有矛盾的陈述都必须消失; 每一种不依赖于“数据”相关的公式的陈述都是空洞、形而上学的……所有的陈述都处于同一平面, 并能被连接起来, 就像来自于同一作坊, 供给机器部件的所有零件一样”。¹⁰逻辑实证主义将一个纯抽象系统中的项与直接体验的单元联系起来, 试图将语言分析成为一个可靠、合理的自然之镜。¹¹

逻辑实证主义者的“自然之镜”与由索绪尔(Ferdinand de Saussure)在19世纪末发展的理论形成了鲜明的反差。索绪尔认为语言结构根本不依赖任何自然结构。他宣扬任何符号(sign)的意指, 是分别与其他符号发生联系而产生的, 而非由它与物质对象的一致性而产生; 就符号本身而言, 是无意义的。意义层次(语言所表现的概念与事物)和形式水平(语言可视及可听的内容)是有差别的两个系统。作为主语的代词“我(I)”的意义包括“非你”、“非她”、“非他”, 以及“非宾语的我(me)”。和“非-我的”。在索绪尔所建议的符号科学中, 口

12. 索绪尔, 查尔斯·贝利, 阿尔波特·瑞德林格等·沃德·巴斯金译·普通语言教程 (Course in General Linguistics). 纽约: 麦格劳希尔, 1959.

13. 安妮特·迈克尔森 (Annette Michelson). 对索绪尔语言学, 先锋诗学及排版样式的探讨 (For a discussion of saussurian linguistics and avant-garde). 风格派, 其他方面, 抽象和杂音或黑格尔的本质是什么? (De Stijl, Its Other Face, Abstraction And Cacophony, or What Was the Matter with Hegel?). 1982, 10 (21): 6-26.

14. 纽伊特·从维也纳方法到依索体系·经验主义与社会学.240.

15. 纽伊特·从维也纳方法到依索体系·经验主义与社会学.217.

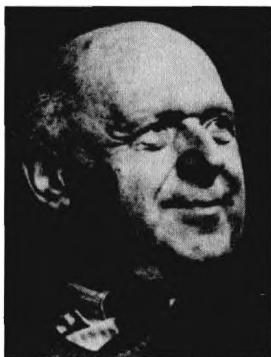


图2

16. 纽拉特·从维也纳方法到依索体系.224.

头语言是能涵盖所有传播模式的一种模型, 也包括图像符号, 这些符号显示出与其所代表事物的相似性。¹² 虽然, 索绪尔的语言学影响了一些先锋艺术家的流派,¹³ 但是实证主义传统一直有力地影响着现代设计的各个学科。

图像语言

依索体系是逻辑实证主义的一种通俗表达。一个依索体系的符码是“实证的”, 因为作为一幅图画, 它要求以观察为基础; 这个符码又是“逻辑的”, 因为它将体验性的细节集中于一个图示性的、可重复的符号中。诺伊拉特把依索体系比作一种科学化的理论: “它是对简单印象材料的分析——照片、影片、模型、吃饱了的或是活着的动物、火车头——提出越来越多的, 能表示所有可能产生的多样形式的观察陈述, 充满着许多对今天而言不见得重要, 但是对明天却很重要的奇思妙想。从这些源自观察的陈述中, 科学家获得了与观察陈述相联系, 但又与观察相互区别的理论。依索体系的辅助作用与以科学方式进行的公式化陈述是可以相提并论的”¹⁴。

一个依索体系的符号与一个科学公式类似, 它是对直接经验的简约化, 而是习俗化的图示。对于纽拉特而言, 图像从本质上来讲是一种中性化的表达模式: “正是由于它的中性, 以及相对于各种语言的独立性, 视觉化的教育要优于语言教育”。¹⁵ 照片是一种视觉数据的机械记录, 可能是对所有事物最中性化的表达。一个依索体系的符码可以将照片 (图2, 奥托·纽拉特, 1945年12月21日) 中的无区别、无等级化细节简洁地表达成一个简明、可重复、概括性的图解 (图3)。通过依索体系, 纽拉特试图将照片的机械经验主义与图表的抽象逻辑结合起来。

纽拉特感到依索体系通向一个即时体验的领域, 而这正是视觉的自主领域: 一个能与书本和话语世界相提并论的新世界。¹⁶ 这个新世界可堪比拟于语言, 又与语言分离。依索体系随意建构的、不断变化着的口语世界与自然、物质的、跨文化的视觉体验领域之间搭起了一座桥梁。视觉概念作为一种自主、通用的知觉能力, 成为纽拉特设计与哲学的核心; 也一直是现代设计理论中最深刻的原则之一。

纽拉特相信, 通过一个国际化的视觉教育计划能产生一个更



图3

17. 参见厄尔·李茨斯基 1922 年的论文“新俄国艺术”它讨论了几何标志的通用性并将抽象艺术定义成生产有用物品的催化剂：“新的形式……为其他完全是功能性的形式带来了新生”。索菲·里茨斯基·库普斯 (Sophie Lissitzky-Kuppers), 利西斯基. 生活, 字母, 文本, 厄尔·利西斯基. 伦敦: Thames and Hudson, 1968. 并不是所有的先锋艺术家都传达了这种科学化的世界观。因为将超现实主义解读作为一种对现实主义的批判, 参见: 吉恩·伯德利兰德 (Jean Baudrillard). 对符号的执政经济的批评 (For a Critique of the political Economy of the Sign). 环境中的设计. 圣路易斯: 特罗斯出版社, 1981. 按照伯德利兰德的说法, 包豪斯设计试图获得民主的生产, 那是实证主义试图从语言中获得的, 也就是说, 是与一个封闭的功能系统相联系的、封闭的物体系统。
18. 参见阿恩海姆, 凯普斯和当蒂斯 (引用注释 2)。

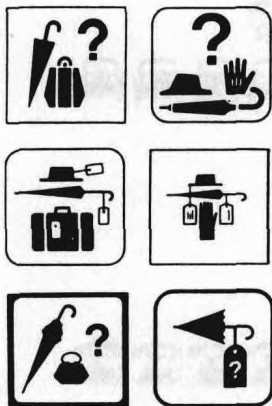


图4

为平等的文化。借助这个计划的广泛应用, 图像化的信息将会消融文化差异。尽管在第一次世界大战中, 技术产生了毁灭性的影响, 纽拉特仍旧坚信科学能促进人类的物质和精神生活。新的科学秩序将会通过为广大受众工业化产生的有序图像符号得到传播。于是, 纽拉特也具有那些在两次世界大战中工作的设计师、艺术家和建筑师的信念。对构成主义、风格派以及包豪斯的理论家而言, 几何学能保证综合艺术与科技的任务, 并提供一种能够在某些特殊文化中独立存在的可视化“语言”。例如, 苏联的构成主义者将有倾角的抽象形态看做是国际化和革命化的语言; 其穿越语言障碍的交流潜力使之在苏联显得格外地突出。构成主义的平面造型通常伴随着几何化及摄影化的图像, 这两种图像均被视为普遍而客观的。¹⁷

依索体系成了许多现代艺术和设计具有相似之处的例证——试图用知觉消融解释, 用看代替读。解释包括与语言和其他文化产物物理性地比较。在解释的本质中, 意义并不是造型的天赋特质, 也不是一种大脑的自动反应, 它是通过将符号与某人自身的个人、文化经历相联系, 并与其他符号相联系才被发现的。形象是从风格化和图像化的传统手法中, 从其他形象中, 从言语中, 甚至从自然物体中获得意义。解释即认知: 符号不是绝对、中性和固定的, 更确切地说, 它是随着历史潮流变迁的。

从另一方面来说, 知觉展示了与身体和大脑的条件反应相关的体验。最富影响, 而且是最主要的现代设计理论便建立在格式塔心理学的审美基础上。这种理论包含了艺术判断的一个共同基础: 基于心理和大脑的不变的构造。格式塔美学将抽象的“基础”形式理解成超越历史的东西, 它使人们不去考虑变化着的文化含义。¹⁸ 由于人们都关注视觉, 艺术家和设计师们倾向于强调知觉, 却以牺牲解释作为代价。

国际化图像需要解释, 它们必须经过阅读。图像标志通过联系人们使用它时所确定的文化预期来起作用。它与对象之间并不存在一种自动、自然的联系, 而是使用形象的图像作为联系链中的某个起点。图4中的符号均来自不同的旅行信息标志系统。这些手套、手提包以及伞的图画并不是特殊事物的图像, 而是平常的事物。这种平常状态由符号的图形风格显示出来, 它可以被理解为公共信息, 而非广告或者装饰画。其次, 这些符号, 由于表

19. 这种连接之“链”通过理想化分析之后成为一种叙述；而实际对某一符号的使用，将不会陷于这样一种连接的序列之中。这种描绘符号功能的手法源自罗兰·巴特 (Roland Barthes)，他描绘了作为替代链的含义，在其中第一个符号，通常是一个图像，常是第二个符号的物质载体，它反过来又会成为下一个符号的物质载体。参见：罗兰·巴特·安妮特·雷尔斯译·今日神话·神话 (Mythologies) 纽约：希尔与王，1957/1972。类似的替代链在皮尔斯的符号学理论中也得到了描述。在其论述中，某一符号通常会无限地涉及其他符号，但从不涉及该符号“自身”。参见查尔斯·皮尔斯 (Charles Peirce) 论文集 (Collected Papers) (第二卷) 剑桥：哈佛大学 Belknap 出版社，1941，1960。
20. 金罗斯·论依索体系的影响。
21. 纽拉特·从维也纳方法到依索体系 222。

现出典型的丢失物品的特征，因此，它们放在一起就成了表示普通丢失物品的符号。最后，这种丢失物品的概念代表着在某个机构的办公室中这些物品能够被找回。正如使用其他隐秘的信息一样，一旦一个符号背后的推理被揭示，符号就被记住。解码的行为、解释的行为，都是令人愉悦、加强记忆的过程。¹⁹

图示统计学

正如罗宾·金罗斯写到的，依索体系的影响可大致分为两类。一类是在图表中排布依索体系的符码，主要是统计学上的；另一类是标志自身的设计。²⁰ 纽拉特称自己进行信息设计的主要方法为“图示统计学 (pictorial statistics)”：“只有定量的事实才具有社会意义，但是绝大多数人都害怕一排排的数字……因此我们看到男人和女人，靠工资为生的人和雇员，以简单、清晰、彩色、对比鲜明的标志形态整齐地排列在页面上”。²¹ 在给定的图表中，一个符号代表着某个固定的数量。这些分组可以瞬间产生直观的比较，从而以概貌的形式被人记住。这些图表通常会有各种各样的变化。例如，图5展示了法国和德国在开始小规模使

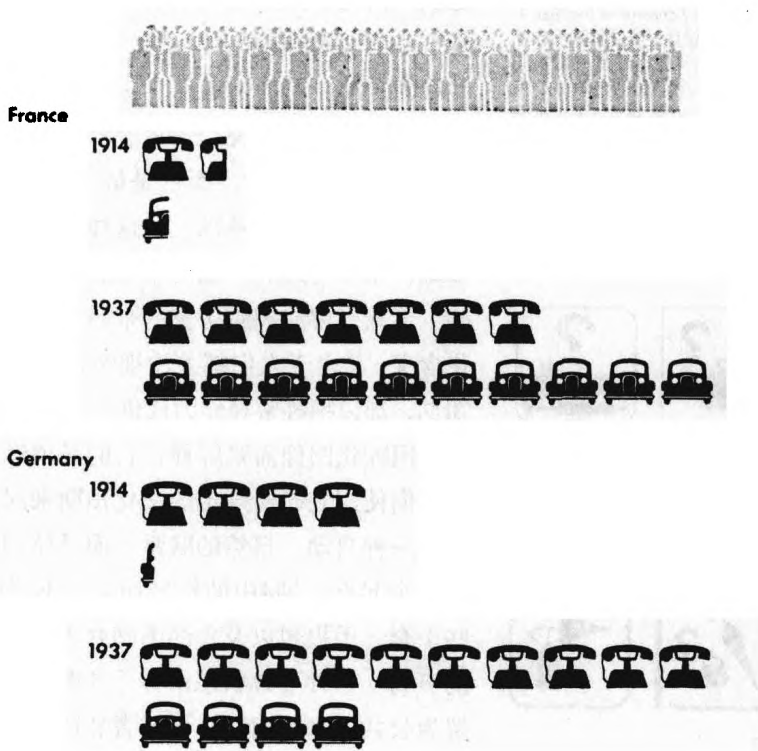


图5

22. 尽管“图示统计学”是对依索体系最为系统化的应用，纽拉特还将其运用到了其他地方。例如，纽拉特为国家肺结核协会所发起的公共信息运动就使用了依索体系，将疾病的传播过程进行了图表化的操作（纽约，1939）。奥根（C.K.Ogden）的《基础英语》（*Basic English*）一书是一本简要的、为学习语言使用的入门读物，《依索体系基本元素》（*Basic By Isotype*）使用依索体系来确定词汇表单词。参见奥托·纽拉特·依索体系基本元素。伦敦：凯根·保罗，1936。纽拉特的《国际图像语言》（*International Picture Language*）宣称依索体系能传达信号信息，这可能是今天依索体系最流行的用途。参见：奥托·纽拉特·国际图像语言。瑞丁：1980。
23. 美国哲学家查尔斯·莫里斯与“维也纳学派”一起工作，共同促进了一种符号学的理论的诞生，皮尔斯（C.S.Peirce）提出了图像符号（icon）、标识符号（index）和象征符号（symbol）的种类。参见：查尔斯·莫里斯·符号理论的基础（*Foundations of the Theory of Signs*）。部分是《统一科学的国际百科全书》（*the International Encyclopedia of Unified science*）。
24. 纽拉特·经验主义社会学。361。
25. 参见哈夫潘尼，第二章，社会学统计学简史。一种对社会学的描述需要将经验的统计学整合到更大的理论化的解释之中，参见：法兰克福社会研究院（Frankfurt Institute for social research）. 社会学面面观（*Aspects of Sociology*）. 波士顿：贝肯出版社，1956/1972。前言由马克思·霍克海恩（Max Horkheimer）和西奥多·阿多努（Theodor Adorno）撰写，翻译约翰·沃特（John Voertel）。
26. 玛丽·纽拉特·纽拉特回忆录。经验主义与社会学。61。

用电话和汽车时，在跨时间的发展过程中所体现的相似性，布局上的对比清晰地表明了产品分布上的差异。依索体系图表运用直接的形象代表了抽象的数字，把严谨的数字替换成了便于记忆的图形。通过用图形替代数字，依索体系为日常生活带来了数字，由于每个依索体系的符码都代表了一个数字，同时又确保了每一个图像都处于客观、科学化的状态。²²

按符号学的术语来说，依索体系的符码既有图像符号（icon）也包括标识符号（indexes）。²³ 图像符号是一种形式与其所代表的物体相似的符号，例如一张透视画或地图。标识符号是与其对象通过接近或直接的物理接触相联系的符号。标识符号可以是一个脚印、一个镜中的形象或是一张照片。一张统计学的表格是经验观察的标识符号。例如，由所描绘信息决定的形状，而非空想的形象创造的一条人口曲线。因此，依索体系字符与实证真实紧密相连。图像符号的基础是形体上的类似，而非文化惯例。而标识符号，则是由用数字表达的数据而产生的。

纽拉特认为统计学是“实证的”和非价值判断的。他认为，社会学必须限制其对可实际测量行为的研究：“以实利主义为基础的社会学……了解的不过是那些人们能科学地观察和‘摄影’所获得的人类行为”。²⁴ 对纽拉特而言，统计学正是这样一种摄影方式，它们是社会事件的中性指示符号。因此统计学总是在解释和讨论的背景中被收集和使用。自19世纪统计学的方法得到发展以来，实证主义和反实证主义的社会学家们就曾对其客观性和有效性进行过争论。²⁵ 当这些讨论从专业的社会学术文章中转化到某些大众化的文本中时，如在纽拉特为普通大众所撰写的历史书《创造中的现代人》中，统计学便消除了这些专家们的疑惑。当统计数据出现在课本或报纸中时，则阻止了经验主义方法的怀疑论，并显示出具有自明的实在性的可靠形象。广告一直有赖于统计数据的科学依据（“五位博士中有四位推荐……”）；由信息设计师排布数字可能没有广告那样具有夸张的说服力，但它仍旧是受到相关内容激发而产生的。在玛丽·纽拉特就20世纪20年代末为苏联设计的某个依索体系的描述中曾写道，俄国人“对统计数据的表达十分感兴趣，因为人人都为这一过程而自豪”。²⁶ 统计学促进了数字的客观性，同时也降低了解释的兴趣。

一张依索体系图表的“格式塔”视觉认知代表了相互间具有

Literates per 25 population

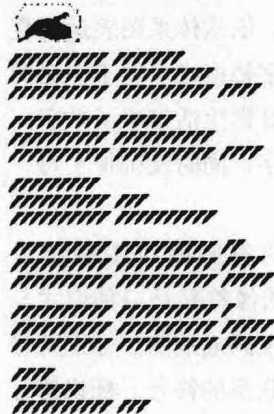


图6

27. 奥托·纽拉特. 制造中的现代人. 纽约: 阿尔弗雷德·A·克诺夫, 1939.



图7

28. 对许多标志设计师来说, 作为现实事物的一种, 几何化阴影的符号既有一种修辞化的言外之意, 又是一种实际的技法。马丁·克兰普建议“简化现实主义;”他力劝设计师“从物体的剪影照片开始……然后通过基础……获得剪影效果的图形”。参见马丁·克兰普. 在平面交流中的记号和标志. 设计季刊. 1965, 62: 17. 慕尼黑奥运会的标志图形中的姿势则选择统计学方法获得的: “最重要的动作或行为展示特殊运动项目是通过研究运动图片档案, 经验化地找到的那些最重要的展示(场景), 也就是人们最常展示的那些动作”。来自: 海涅尔·雅各布(Heiner Jacob), 撒路·凯特祖米(Masaru Katsumie). 国际大事件符号系统(Sign Systems for International Events). 印刷. 1969, 11-12: 40.

设定客观性、自明性的大量数据。我们假设对数据有意义的解释是从数字自身自动产生的, 如图5。图6中的例子源自纽拉特的《创造中的现代人》。这种数据的并置暗示了存在于两个形似的形象之间的因果关系, 尽管图中说明文字有意识地没有明确表达, 在其中它只是列举了由图表图形表示的社会发展情况, 描绘了几个解释性的结论。图表图形代表数字, 因此只要这些图形表达出自身特性, 纽拉特便相信它们能够激发纯客观、理性的解读: 他的“图像或文本风格……应该能使任何人在现代世界中畅通无阻……看到这些图像, 人们可能就像看到与之相关的小山和平原、树木和草地等景观一样”。²⁷

图符号

依索体系图表是与依索体系字符一起构建的。纽拉特的著作作为国际图形语汇的诞生提供了两条中心原则: 简化, 用于决定各个符号的风格; 以及“一致性”, 用来给一组符号设定相关联系系统的外观。这两条原则都具有明确、实际的功能和明确、带修辞色彩的功能。这些建设性的规则投射出一个符合经验主义的、科学客观性的图像。它们同样增强了图形符号的“语言质量”, 让单个的符号看起来更像是字母, 而一组符号则看起来更像完整的、独立自足的语言。

简化意味着为某一事物找到最简单的表达方式。但它并不等于因袭视网膜上的形象, 而是暗示着有逻辑的、符合机械原理的操作行为。国际化的图像从外观上看, 是按科学方法机械化生产的必然产物。简化并没有在客观上增强其所代表的图像和事物之间的联系; 过度几何化, 以致无法解读的图形, 甚至会削弱这种联系。简化具有的明确性和修辞功能是用以表示图像与其对象之间存在一种自然、科学的关系, 似乎简化是事物天然、不可或缺的本质特征, 而非在文化中可习得的符号。

剪影是简化使用的一种主要技法(图7)。剪影画是发明摄影之前的照片, 它效仿影子, 是标识化的图像, 不由人类凭空创造。剪影画是自然的翻版, 而非文化阐释。这种国际图像让人联想到理性化的影子剧院, 在其中, 符号必须是客观事物几何化的翻版——柏拉图的洞穴被改建成了经验主义者的实验室。²⁸



图8



图9

29. 纽拉特.从维也纳方法到依索体系.237.



图10

**ABCDEFGHI
WXYZ 1234
abcdefghijkl**

图11

30. 泰曼.依索体系的重要性 (The Significance of Isotype) .13.

31. 参见: 吉利安·内勒 (Gillian Naylor) .再评包豪斯: 源泉与设计理论 (The Bauhaus Reassessed: sources and Design Theory) .纽约: E.P.当顿, 1985: 125.

作为与透视绘画的错觉艺术抗衡的手法, 平面也就意味着忠实于实际。依索体系的字码将物体的形状带到了绘图员作图的理想平面上: 它们是语言的规划图 (图8)。这种符号没有采用透视手法, 但同时又将现实呈现给眼睛。

当需要在依索体系中表达深度概念时, 等距就被用来替代线性透视。在等距图中, 平行线不会相交; 从前景到背景的尺寸是固定的。图9表现了依索体系运用等距将有透视的真实视觉感受, 转化成逻辑化的图解, 使得视觉也变得理性起来。等距图以观察为基础, 描绘了我们“熟识”的被称为真实的内容。纽拉特被儿童绘画深深打动, 他认为这种绘画天真、自然, 因而具有普遍的感知。他说孩子们不用透视, 能同时从多个角度来画出一个物体, 或仅用一棵树来表现整个森林: “依索体系就是这些绘画的主要特征的精细运用”。²⁹

消除了透视和内部细节, 国际图形符码的质量得到了提高。正如在书写中, 一个与其他符号相关的特定符号的大小、比例或是位置, 并不意味着要从客观空间大小上进行理解, 而应该理解成按客观事物比例缩放的图形。比如在图10中的形象, 并不代表着巨大的电话或是微型的汽车, 电话与汽车尺寸大小的接近是随意而为, 它们表达的不是真实的物理关系。这些符号是依据其他相关符号统一起来的, 恰似同种字体中的字母, 而不是依据这些符号所描绘出的相关对象的大小。

对与纽拉特同时代的许多设计师来说, 简化同样是其基本原则之一。从日用品到字母表, 外观上的简化往往与大规模生产相联系。由保罗·瑞纳 (Paul Renner) 约于1926~1927年设计的无衬线字体Futura (图11), 被纽拉特采用到所有依索体系图示中。³⁰ 20世纪中, 无衬线字体表现了机器时代: 传统上依据的手工艺都是从字母表的本质、几何化的核心中剥离出来的。在德国的包豪斯, 沃特·格罗皮乌斯 (Walter Gropius) 以工业化生产和抽象造型法则为基础, 鼓励为日用品进行必要的“类型 (types)”设计。³¹ “机器美学”将技术构想成类似由逻辑实证主义建构的、纯净的、逻辑的、透明的、不会产生冗余的、全面的语言模式——语言是一种人能居住其中的机器。

通过去除细节, 简化赋予图像一种泛型 (generic) 状态。单个象形字符不表示任何特殊物体。一个依索符码具有同一类别不

同事物的共同特征。它的特殊指代之物根据其在特定场合中的使用而变化，就像指示符号的所指之物。依索字符拥有类似于字母表一般的外观，使之增强了通用性。作为一种平面、简单的剪影，一个图形文字往往会被解读成符号，而非文字描述。因此，人们将依索字符当成一种当代的、可重复使用的、客观事物的可替代品。纽拉特将依索体系的这种泛型特性与政治上的国际主义和科学过程联系起来。依索体系图像表现了个性化和民族化的兴趣从属于国际化社团的需要。

如今很少有人了解在国际图形符号中纽拉特的原初意图。像现代设计中的许多流派一样，符号已经完全被整合进入了公司和行政机构的识别计划中。然而，保留在它们风格之中的是具有客观实在性、非传统的、自明的外观。从政府办公室到旅游局再到公司的标识，我们现在可以看到国际图像确实表现了公众和半公众机构的特点。

一致性涉及一组符号风格上的统一和符号使用的标准化，允许符号在某一特定的社团中变得习俗化。依索体系就是以通用、易理解为基本条件的；与此同时，纽拉特还认识到，除非依索体系被制订成正式的国际标准，否则许多其他图形语言也都会融入我们的生活，正如实际上已经发生的那样：“拥有超过一种以上的视觉语言没有任何好处；语言的变化并不能增加视觉存储的丰富性……依索体系的经验告诉我们视觉教育的一致性是不可能达到的，视觉化的同一种技法能够在所有层面上使用……以及在科学争论的所有部门中使用”。³² 尽管依索体系本身并不具有一致性（图12），它是在一个既有设计合作又有政治和经济混乱的环境中发展起来的，并走过了25年的历程。纽拉特拥有一个较大的职员团队，在20世纪20年代末期至30年代初，在维也纳该团队的规模达到了顶峰，约有25人。战争时期的压力迫使纽拉特重新迁移了好几次，导致了职员不断变动和文件的丢失。他在1928~1940年间编译了《象征符号词典》，在数百页的辞典中，为读者呈现了数千个象征符号。³³ 实际上，依索体系本身也没有达到一致的可能，因为它是一个没有进行规划发展的实验。然而，通过实例，以及通过纽拉特的理论著作，依索体系还是倡导一致性。

纽拉特将一致性的原则延伸到作为依索体系环境的建筑和平

32. 纽拉特.从维也纳方法到依索体系.246.

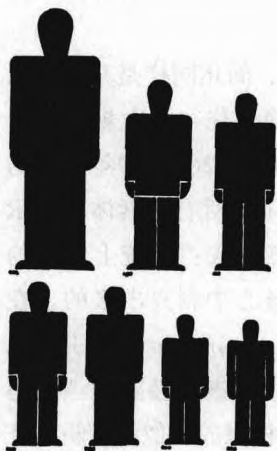


图12

33. 依索体系《象征符号词典》是奥托和玛莉·纽拉特在英国瑞丁大学收集的资料中的一部分。

34. 纽拉特.从维也纳方法到依索体系.217.

35. 参见：阿兰·温莎（Alan Windsor）.彼得·贝伦斯，建筑师兼设计师.纽约：惠特尼设计图书馆，1981.

面设计中：“甚至连展览中的家具都只是以用来服务于博物馆为目的，而不是通过感性或者巨大影响来分散注意力……通过细分部分和添加特征，就能在许多基本大小的图表中找出哪些是能够归为一类的……这样，所有的字符都有了同类印刷字体的特点”。³⁴ 因此，纽拉特建议，应该将一个独立的视觉系统最大范围地延伸到环境中。这便是“企业形象设计”的中心原则，彼得·贝伦斯早在20世纪初便在柏林的AEG公司倡导过。³⁵ 二战后，企业形象设计成了设计服务的一项主要内容，它通常以一个抽象或图像化的标志符号为中心展开。企业的识别项目是该企业的视觉“语言”，是控制字体和象征符号发展的语法和词汇表，能影响从发货单到建筑的所有设计。企业形象设计能投射出该公司作为拥有自身逻辑和自然机制、巨大的、具有协调性的机器形象。

在实践中，风格上的一致性能将某一环境中四处分布的一组符号进行统一。在一系列的图表中，或是具体则在一个公园或机场中创建一组具有一致性的图标，让使用者学着解读，并从相关信息中推导那些不能瞬时理解的内容。当一致性规则建立起来之后，偶尔不遵循规则也会产生意义。此外，一致性同样也让设计过程得到简化。

同时，修饰化、风格化的一致性能给人留下一种有序、自足“语言”的印象。线宽、形状、粗体以及细节的重复都暗示着一种按逻辑发展的系统，即一种统一的视觉造型语言的出现。这种“语言”是超越一组图像符号的风格化的矩阵。这种语言代码并没有控制图形符号的基本语义或其句法规则；也就是说，它并没有限制图形符号，并且能继续展示人们其他更广范围的语言贮备。一个图形符号的语义学价值有赖于它的图形特性，而非其风格。同样的物体能够通过一张照片或一幅画或者某个精细的风格表现出来。风格上的一致性通过含义，在语义学上起作用，而不是在指示的水平上（反映出一个具有语法关联性的形象，而不是作为一个逻辑化、语言上的规则起作用），一致性使人们能将一组图形看作符号，看作信息标志物，而非装饰图样。

1972年慕尼黑奥运会的标志系统充分体现了一致性的原则（图13，慕尼黑，1972）。正如在1964年的东京标志系统中一样（图14，东京，1964），每一种运动都通过一个人物绘画来表示。尽管东京奥运会中的人物也是按照规律画出来的，但慕尼黑



图13



图14

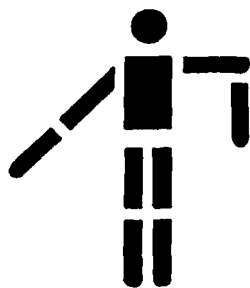


图15

的符号却是由一种一致的“身体符码”形成的。在图15中这种符号矩阵，尽管看似系统化，却并没有构建实际的语法规则。人们能够从各种各样的图画字母表中提取出各式混杂但具有易读性的一组标志。慕尼黑奥运会标志的这种易读性，并不完全依赖身体符码的一致性，因为一致性是一种与修饰、风格相关的设计方式，而不是一种必备且独立的语法。由美国平面艺术机构为美国交通部设计的标志系统是另外一个风格一致性的例子（图16）。

当构建脱离简单符号的复合符号时，它们之间联系不是实际语法上的，而是复合式的。图画通过简单的相似特征被联系起来。图17中展示的旅游信息符号，均取自于不同的图画系列，电话的位置都有悖常理，像月亮一样围绕着旅馆。此外，国际图画语言的大部分复合型图组与符号之间的大小比例关系一样，也不要求一一对应实物。



图16

图17

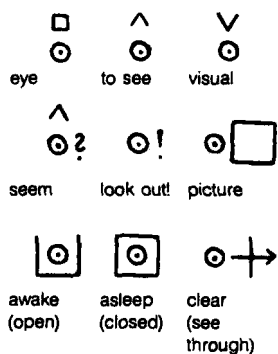


图18

20世纪，为了设计出能通过逻辑，用言语表达的，能够构建句子的视觉语言，人们曾做过多次尝试，查尔斯·比利斯（Charles Bliss）从20世纪40年代到70年代推动的（图18）图意学（semantography，或者是比利斯象征符号“Blissymbolics”）便是其中之一。图意学是100个标志的集合，每一个都包含了“忠实地展示了物体轮廓的几条图解化线条”。³⁶成百上千的符号都是以此为核心构建的，同时，句法制作者允许每个图像符号以下列三种方式起作用：事件（thing）、行动（action）或是人类评估。比利斯写道，图意学能够将任何解释性或隐喻性的论述转译成量化、物理化的术语。³⁷他称图意学为思考的显微镜和望远镜。一个人类读者在图意学中不再是一个读者，而是一个观察者，比利斯的语言是检验经验主义现实的一种工具。尽管图意学的目标是为了通用，但是他那高度抽象的编码所运用的图像元素，却显得有点莫名其妙。

36. 查尔斯·比利斯：图意学 / 比利斯象征符号（Semantography/ Blissymbolics），澳大利亚科吉：图意学出版社，1949/1965。

37. 比利斯，265。

结论

奥托·纽拉特认为依索体系并不是一种自主的、分音节的语言,尽管如此,他还是相信视觉传播将成为统一国际社会生活过程中的一种媒介。图像化的符号在体验的普遍基础上为基础语言提供了可能,它诉诸视觉设定的客观能力,而非文化界定的解释。作为一种逻辑实证主义,纽拉特的哲学目标是创造一种其体系能反映出自然结构的科学语言。在普及的层面上,他将目标设定为以知觉可见的客观性为基础,设计出一种通用的图形文字,将社会现实图像化。纽拉特希望视觉语言能成为逻辑实证主义所提议的科学语言,是没有冗余、没有口头语言的那种因任何历史发展而产生的具有潜在模糊信息的一套符号。

从依索体系创立伊始,许多设计师和作家就不断在质疑它所宣称的客观性,并明确表示:传播的模式应该强调图像的文化相对性,以及“视觉语言”和“口头语言”范畴的开放性。在罗兰·巴特20世纪50年代到60年代的著作中,将图像和事物作为具有历史决定的、意识形态作用的语言符号进行了分析。³⁸1965年,古·波尼普(Gui Bonieppe)提议,平面设计应有一种“视觉化或口语化的修辞法”,也就是一种能够在传统上应用于口头语言描述的术语来描绘图像。³⁹目前在新斯科舍(Nova Scotia)艺术设计学院工作的汉诺·厄西斯(Hanno Ehses),传授设计师们从古典修辞到想法的诞生过程中如何使用图案。⁴⁰弗兰西斯·布尔特(Francis Bulter)曾就平面设计师需要创造具有更多文化特殊性的图像进行过论述。⁴¹艺术家维克多·布金(Victor Burgin)将摄影和文本结合在作品中,研究与性、政治以及艺术史相关的问题。⁴²文艺理论家格雷德瑞·乌尔莫(Gregory Ulmer)曾提出一种以雅克·德里达(Jacques Derrida)哲学理论为基础的视觉(口语)练习,这种哲学理论试图消融传统存在于知觉与解释之间、客观性和主观性之间的区别。乌尔莫设计的新学科将教学、写作和艺术结合在一起:它是对纽拉特扮演的教育家、科学家和设计师角色的非实证主义的一种修正。⁴³

许多现代艺术学校已经为平面设计师提供了专门的研究领域。奥托·纽拉特不仅使理论更加细化,他的其他工作同样也能成为21世纪的平面设计师,懂哲学的通才,或是将设计作为发展或促进个人想法的语言工作者的典范。

38. 罗兰·巴特·斯蒂芬·希恩(Stephen Heath)译·神话,图像的修辞(The Rhetoric of the Image). 图像/音乐/文本(Image/Music/Text). 纽约: Hill and Wang, 1977.
39. 古·波尼普·视觉/口头修辞(Visual/Verbal Rhetoric). 乌尔姆(Ulm). 1965, 14-16; 23-40.
40. 汉诺·厄西斯·表现麦克白(Representing Macbeth). 设计问题(Design Issue). 1984, 春(1/1) 53-63.
41. 弗兰西斯·布尔特·食用图像: 平面设计师和饥饿的观众(Eating the image: The Graphic Designer and Starving Audience). 设计问题(Design Issue). 1984, 春(1/1) 27-40.
42. 维克多·布金·艾思德侯文译·维克多·布金·荷兰: 阿比维尔市立博物馆(Stedelijk van Abbenmuseum), 1977. 以及维克多·布金·之间·牛津: 巴兹尔·布莱克韦尔, 1986.
43. 格雷德瑞·乌尔莫·应用写作学: 从德里达到博伊斯的后教育学(Appled Grammatology: Post(e)-Pedagogy From Jacques Derrida to Joseph Beuys). 巴尔的摩: 约翰·霍普金斯大学出版社, 1985.

对奥托·纽拉特来说，解决问题包括了设计问题本身，亦即包括定义允许特殊问题提出的理论框架的过程。诺伊拉特将哲学理论延伸到大众文化背景之中，创造了一种新颖的交流种类，其成果从此融入了工业世界的公共空间中。在如今不断变化的技术化和哲学化的环境中，设计师和设计教育家必须提出与视觉及口头表达相关的新问题。

饱餐图像：平面设计师和饥饿的观众

弗朗西丝·巴特勒

印刷文本和图像仍旧是文本文化中承载记忆的主要元素。虽然信息的储存和检索正迅速转为计算机存储库，但日常的信息交换，无论统计、说服或情感，都在纸上完成。一些印刷信息是为了参考，一些是为了说服，而几乎所有信息都被加工成一种由技术决定的开本，例如打字员决定了纸和信封的尺寸。

在许多国家，平面设计仍大量掌握在印刷技师手中，即便是在有许多活跃的平面设计师的国家，日常的印刷材料采用传统模式或凸版照相技术以及由数字印刷公司的新软件设计完成。在这种竞争中，设计师们展示自己已获得了分析和计划图像的独特能力，这些图像组成了他们传达给客户的公开信息的符号意义。设计师在一种包含知识和复杂技能的高度理论体系中经过长期的特殊培训，受服务取向和一种自治的社会编码的支持，也就是说，基于他们的职业定位，实现这一目标。

技巧的外在由付费的顾客进行判断，这些顾客注重在商品销售或吸引兴趣等方面的经济效果，或者这些技巧由平面设计师本人加以评价，他们注重既定惯例限定的范围内的变化所带来的新鲜感。设计师不得不自我参考，因为其他的群体关注视觉图像，包括博物馆、艺术市场、画家和雕塑家，他们主张独自创造一些符合象征理念的图像，并且利用他们的公布系统，将大众文化的图像排除于公共和学者注意或评价之外。

然而，设计师呼吁一种传播的技巧，这种技巧要求进一步理解真实世界和其中观众的属性，以及作为设计师工作对象的图像的要素，而不是目前在设计批评中所讨论的技巧。

设计师远没有理解视觉传达工具的属性，他们试图遵循由一位或几位设计师发展出的一些规则——例如埃米尔·卢德（Emil Ruder）或阿明·霍夫曼（Armin Hofmann），通过一些证实他们易理解性的口头说法，证明重复使用这些规则是正确的。正是设计师中的流行风格而非对人类信息传播方式的研究，一直决定着

1. E·弗里德逊 (E.Friedson) . 医药职业. 纽约: Dodd Mead出版社, 1970: 71—72.

平面设计实践。不仅观众没有工具可以用来评价或参与平面设计，就连设计师也谴责学术“皮包客”的侵犯，后者可能对自身的想法更感兴趣而不是观众的评价。如此这样，设计师们重复着比他们职业更古老的群体的痛苦和暴行，设法使自己相信某种虚伪的职业定义，并且他们接着声称只有这一职业才有权力宣布“外在评价不合逻辑并且难以忍受”。¹然而，摆脱了观众的评价，设计师自己无法理解他们的作品被接受、使用、观看和忽视的程度。

今天的平面设计商业活动回应了观众对印刷文化的连续反应的共同之处。一些平面设计的产品强调一种对口语文化残留物的期待，另一些产品则是文本文化类型。口语文化，仅依靠记忆来保留社会交往所必要的信息，其更倾向于记住典型的东西，它加入了那些能帮助记忆的，在现实生活中可理解的形式，将完全古怪的形式当作无用之物排除出去。例如，广告中的场景形式是标准化、强化后的典型，虽然在过去的20年间，某些群体曾试图打破他们孤立的老套路，加入一些综合性的要素。另一方面，文本文化则倾向于口语信息和视觉信息的抽象化。即使不是原创的，它也争取新鲜，而公共记忆的维持则依靠被印刷的文本。因此，普遍社会规范下的印刷件，对于渴望和支持新鲜事物的观众而言，也是革新性文本和图像的传达手段。平面设计师本身迷惑于应对不同观众，或者更精确地说，同样的观众的不同期望，并且为了应付这些差别，他们试图将生意分为两种职业类型：平面设计和广告。然而，人们似乎还没领悟到，正是设计师本人对这两种类型的产品进行价值判断。

沃尔特·翁 (Walter Ong) 在《词语的技术化》一书的“口语和文本”一章中重点提出了基于口语的文化在我们主流文本文化中的延续。对于口语文化中的人们回应周围的方式，以及这些回应与平面设计的产品或电子媒体的第二口语文化的关联性，他展开了一些一般性的评述。在这些评述中，作者考虑到声音作为一种记录只能保留短暂时间，这就需要有一种精心设计的程序来记忆信息。很明显，信息本身的属性受到依靠记忆保留它的需要的影响。²

2. 沃尔特·翁. 口语和文本: 词语的技术化. 伦敦和纽约: Merhuen出版社, 1982.

通过图示人们了解了口语文化中事物完成的方式。房屋建造、婚礼仪式或耕种模式在它们被复制之前都是可见的，不像说

明手册中的图像那样抽象。故事叙述的表达，要求将观众集中到一个地方，但是因为声音消逝地十分迅速，故事中使用的角色和辅助图像，需要具有符号性的特征和有特色的轮廓。这些故事，虽然复杂地相互交织，却总是与被夸大的简单呈现、缺席或斗争相关。冲突（agonism）、或一般口头和身体上的对抗是多数口语故事的典型，敌对斗争和它的后果是几乎所有社会象征的基本模式。

我们仍旧带着，如果不是口语文化的知识结构，至少也是对称为“社会伴随物”的怀旧式的渴望——温暖和支持团体。由于我们的文化中每种意识形态实质上都强调抽象性和客观性，因而我们羞于展现这些渴望。“文化”一词主要包含信仰，哲学的逻辑中心论和理性，而不是情感，它充当了教育的符号。而商品的广告可以付给潜在消费者的两种酬劳之一，是通过将他们归入一种（或多种）他所钟情的社会群体中来实现这些渴望。例如，白马（White Horse）威士忌的广告承诺消费者，他们作为有鉴别力的饮酒者，属于一个特权群体。相对的另一酬劳是消费者群体凌驾于公众之上的权力。

另一方面，文本文化需要安静的环境和视觉关注，当注意它的时候，其范围很狭窄。阅读要求隔离外界和精神上的相对集中，因而要创造一个与社会群体和物质世界隔离开来的环境。接受者与传播者分离，试图回归自我。因此阅读是具有深刻剖析或分析性的。

写作创造了一种自治性的记忆，它提倡首先确定线索，然后再到句子和结构的进一步推敲。由于没有什么被遗漏，丰富性不再被认为是有用的。事实上，经验剖析的更大精确性，定义与命名的更大独创性变成了文本文化的最高价值。概念性图像，按照贡布里希（E.H.Gombrich）的语言，是一种简单的线框图，设想这些图像以它们的边缘展现了所有已知功能，而不管他们的视点（类似于儿童画的小船或埃及浅浮雕像，视点从前面移到侧面，来捕捉人体每个部分最具特色的轮廓），³它们不再需要作为记忆性的图像。取而代之的是一种图像变为幻象的渐进的、不规律的反复出现的倾向使幻象（Illusionistic image）使用了贡布里希定义的另一词语，对于这种图像，观看者必须做点什么，如同19世纪艺术批评家沃尔夫林（Heintich Wolfflin）所评价的那样，使这些制作模糊的颜料斑点和边缘，通过他们自己的感觉被演绎为一

3. 贡布里奇·艺术与错觉·普林斯顿：普林斯顿大学出版社，1960：293-296.

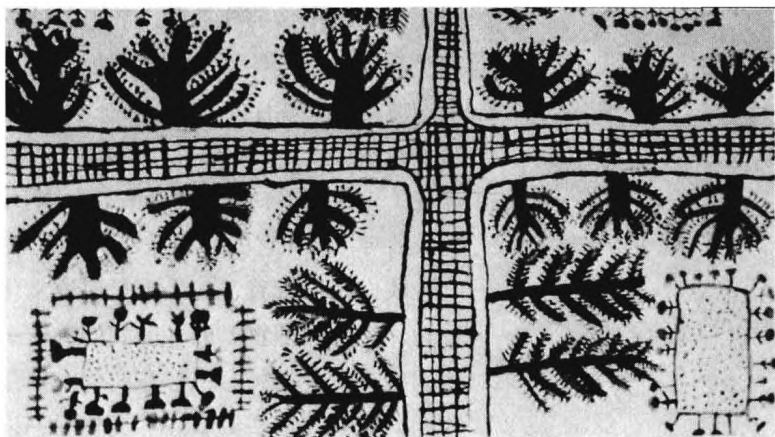


图1 一个10岁孩子画的概念性图像。

4. 沃尔特·翁.分支:对话的方法和衰退.剑桥:哈佛大学出版社,1958.以及弗朗西斯·叶芝.记忆的艺术.芝加哥:芝加哥大学出版社,1966.

5. 海因里希·沃尔夫林.艺术史原理:后期美术风格的发展问题.纽约:多佛出版社,1915:195.

条小船或一串项圈。

文学界也有这种倾向,即为视觉图像寻找抽象替代物,并且重要的是,在一个空间结构中管理这些抽象标记,这种结构将使它们的意义并行。例如,翁和叶芝(Frances Yates)两者都曾在文章中讨论过,为了帮助记忆和快速理解的文本空间形式的历史发展。⁴

19世纪讨论图像的学者们着迷于形式与眼睛之间的确切关系。更早的学者,柏拉图(Plato)有意将诗人排除于他的“理想国”之外,因为他们赞美世界与人类之间温暖而含糊的联系,这是口语文化的典型方式。他不希望使他理念中新的、抽象的精确性,以及基于数字和几何图形的抽象形式,被任何不适当的基于肉体的杂音所沾染。康德(Kant)和黑格尔(Hegel)将对视觉的最终解释从物质世界中分离出去,将它们归入“精神”(Mind)。黑格尔美学不断影响着后来的艺术哲学家,例如海因里希·沃尔夫林(Heinrich Wölfflin),他又对英国和美国影响颇深,在那里真正发扬了他的形式主义心理学,并使设计批评学发生了转变。⁵沃尔夫林基于形式的表达意义构建他的整个心理美学。他使视知觉精神化,将它从图像学中分离出来而逐渐变为作品。他的偏好来自19世纪末知觉心理学家提出的生理学现实,这些专家发展出了关于人类遗传的组成成分存在某种偏好的理论,这种理论称为“格式塔心理学”。20世纪20年代和30年代的俄国构成主义平面设计师们,在设计中运用简单的概念化图像作为政治宣言,是资产阶级带有阶级性的历史主义艺术发生剧变的见证,他们对格式塔心理

学的发现感到欣喜，因为它在进行美学评价时具有去阶级性（即使穷人也有遗传的感觉）。为了在革命中战胜富农，他们设计了一系列宣传招贴，赞美格式塔心理学中封闭图形的说明以及必要的比例。李茨斯基设计的“入侵白色的红楔子”就是一个好例子。正如俄国富农，如A·R·鲁里阿（A.R.Luria）在20世纪30年代初期所记录的那样，实质上存在于口语范围内。⁶

6. A·R·鲁里阿. 认知发展: 它的文化和社会基础. 剑桥: 哈佛大学出版社, 1976: 149.

自我反省转移到物质和社会领域中。一个没文化的工人，当被问道他是否有什么不满意（shortcoming），他回答：“我缺乏（shortcoming）很多，比如食物、衣服和任何东西”。自我评价转移到群体中。当问到一个人年轻人这样一个问题：“你是哪类人？”他则回答：“我能对我自己的心灵说什么呢？我怎能说清自己的性格？问其他人，他们可以告诉你关于我的情况”。在这些基于初级感觉认知而不是抽象的口语文化中，社会理想主义的传播依靠感知能力达成的一种视觉说明，这是可笑的，并且最终偏离了它的革命目的，最终发现这种图像模式适合作为西方公司商务官僚主义化工作的典型。平面设计师一直相信这些格式塔定律，并且于20世纪末在鲁道夫·阿恩海姆的《视觉思考》⁷和《熵和艺术》⁸以及多尼斯·唐迪斯（Donis A.Dondis）的《视觉文化初级读本》⁹中可以发现，他们相信自己找到了绝对与人类遗传的认知地图一致的构成模式。因此，平面设计师花费大量时间创作一系列抽象的线性结构，他们试图通过这些结构保证他们的目的信息能传送到观众的感知中。

7. 鲁道夫·阿恩海姆. 视觉思维. 伦敦: Faber and Faber出版社, 1969.

8. 鲁道夫·阿恩海姆. 熵和艺术. 伯克利: 加利福尼亚大学出版社, 1971.

9. 多尼斯·唐迪斯. 视觉文化初级读本. 剑桥: MIT出版社, 1973.

首先页面的结构被重新组织。中世纪手稿的开端用语（incipit）采用了一种叫做“渐弱式”（Diminuendo）的风格，即页面顶端词语的字母很大，当往页面下方移动时减小。在印刷术发明之后不久，便出现标题页，其后这种“渐弱式”结构常常变为全书的章节开头。20世纪中期的平面设计师将“渐弱式”结构用到每一段落中，它被放在各种设计好的网格的交叉点，并且它们被排列地像一串珠子，可以被很快找到。与这种独立条目的线性索引相比，传统密集而无差别的页面结构，更能使人们快速找到信息，它设定了人与页面之间非常不同的一种联系，利用页面作为一种记忆的档案。

设计师继续将重点放在框架的中心上，框架出现于文艺复兴初期，此时的画家以人作为视觉世界中心的图像，补充了中世纪

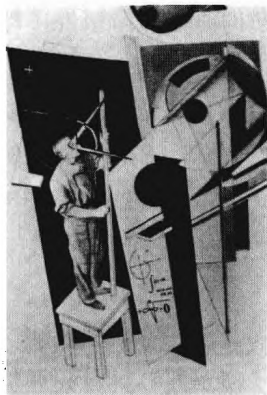


图2 李茨斯基，在第三国际纪念碑上工作的塔特林（Tatlin）。

垂直向上的层级关系，这种图像通常处于一个建筑物和其他人造结构的透视方盒中。这种以框架为中心的图形被不断地符号化地运用，常常是一种有趣的原封不动的照搬。从19世纪到20世纪30年代，一种金银丝装饰的画框常常用来将具有广告风格的画面转变为“纯艺术”，即便到了20世纪70年代，在温斯顿（Winston）香烟广告中，两名吸烟者仍在镶有一圈金箔的画框内的海滩跳跃，画框上标着“奔跑自由！”

非线性的阅读将这些不连续的结构模式与易于理解，作为重点的顶、线、中心和框架结合起来，页面格式的组织方式鼓励多方向、探索式的理解。这些基于读者语法的页面在东西方原始艺术或前透视艺术（preperspectival）中存在很多先例，但直到谢尔盖·艾森斯坦（Sergei Eisenstein）和其他20世纪初期的电影制作者重新发现之后，才唤起了设计师们的注意。未受学校教育的绘画和流行版画在全世界范围内出现是在1500年之后，还没有被空间中人的存在所支配，因此它们假设页面上的每个点都具有同样的价值，说明性的要素或叙述由它们概念上被定义的轮廓任意决定，并基于这一点来安排要素的位置。接着，由读者来组织素材，与在通过听觉理解的过程差不多从背诵、音乐和婴儿哭声的喧嚣中提取情节线索，并将它们总结为一段故事，甚至欣赏传达的细节和本地话中狡猾的感叹词。

艾森斯坦等早期的电影制作者发现，通过展现一个框架内的冲突，比如连续的框架，透明度，抽象拼贴画，比例变化，方向变化和时间变化连接在连续框架边缘的行为，观众选出一个序列，能做出同样的连接。李茨斯基、罗德钦科（Alexander Rodchenko）、皮特·扎沃特（Piet Zwart）和拉吉斯拉夫·苏特纳尔（Ladislav Sutnar）等平面设计师将人类记忆可能存在的这种理解技艺结合到印刷图形中，如李茨斯基在其著作《两个正方体》中所说，尝试制作翻起来像电影的页面序列的可能性。

视觉革新的另一领域是字体的形式。阅读材料结构的历史和字体设计的历史很久以来实质上也是政治斗争的表现。字体设计常常伴随着权力，有时往往表现得很直接，如格兰德吉恩（Grandjean）为路易十四设计了专用的字体：罗马体（romain du roi）；或者间接通过理想主义哲学家在长期的历史中，设计新字体或调整字体，通过真实的“书写”，将他们对语言真相的理想

10. 詹姆斯·诺尔森 (James Knowlson) 英国与法国的普通语言大纲 (1600~1800). 多伦多: 多伦多大学出版社, 1975.

11. 标记由媒介和风格两者共同决定。支撑物接受标记的状态并不相同, 取决于它的材料属性, 例如纸、帆布或陶瓷。

与感知的真相结合起来。¹⁰ 为时代精神寻求一种适当的字体的传统, 一直持续到现在, 形成了以下设计师所做尝试的基础, 包括赫伯特·拜耶 (Herbert Bayer) 的尝试, 或后来保罗·伦纳 (Paul Renner) 设计出了一种“更易于理解”的 Sans serif 字体, 还有包豪斯为《包豪斯手册》制订的仅使用小写字母的策略。

转到形式构成的一个更小的范围中, 字体的使用是最明显的地方, 其中排列的概念、字符和支撑物 (如: 纸张) 相互影响的肌理, 都服从于不断变化的“易读性”。¹¹ 字母之间可见纸面的量, 以及这些字母是静态的, 独立的 (Bodoni 或 Helvetica 字体), 还是开放的, 可以与纸面形成更多交互 (Centaur 或 Syntax 字体), 这不只是一种孤立的现象。当视觉信息的范围被降为依靠边缘控制的概念图像, 正如20世纪60年代的例子, 那时几何抽象是平面设计中极重要的方面, 能减少纸和字体之间交互作用的封闭的字体和强调白纸的魅力的紧凑行距很流行。当硬边概念性图像开始给错觉或印象派图像让路的时候, 纸和字体之间的张力也降低了, 在插图中印象派笔画逐渐流行 (见维维安·弗莱彻, 佛瑞德·查尔姆斯的作品), 出现了更宽的字距和无光泽的纸, 我们可以看到华而不实的边缘在减少。



图3 静态和动态的字体。

将字体和间距与阅读理解的速度充分地结合在一起, 这样的做法通常很少发生于感知研究中, 将道德价值赋予标志以风格, 这并不限制人们称他们自己为“功能主义者”。威廉·布雷克 (William Blake) 同样谴责某些标志的道德品质, 他将它们区分为“硬的、尖锐的直线或破碎的线, 破碎的块以及破碎的颜色”。相反, 一些世纪中期的摄影家和平面设计师相信照片的这

种极杂乱无序的价值对现实而言更真实，也比手绘线条更适合机器时代。被使用的标记的比例、明暗对比的比例、实际上的组合元素的比例，它们都是随着时间的改变而改变。19世纪的平面图像为观众提供了丰富的、可利用的视觉肌理，从彩色石版画可见的点，到经过许多中等尺寸的要素，再到大的一般成分。到了20世纪中期，信息的比例已经被压缩了。构成主义和后来的公司设计风格展现了巨大比例的平面或边缘要素，图像则常常被减少为概念性的轮廓。这些例子首先是在彼此之间的关系上很有趣，而不是它们的陈述内容或它们制造幻想的技巧上，自此之后并没有多少值得注意的东西，除了很小的字体以及油墨或纸面的细节。这些要素，墨水和经表面上光、压花、烫金、层压、涂层处理达到发光或亚光效果的纸张引起了设计师浓厚的兴趣，并且导致近50年来印刷艺术制作工艺方面令人赞叹的成就。设计师的兴趣从高亮到亚光，从薄油墨到厚覆盖层。这些油墨材料品质变化与色相、明暗对比和色彩饱和度风格的变化相一致，它们一同影响了图像被感知的方式。现实绘制出的颜色的变化对于其他消费商品，比如织物、服装包括绘画作品的色彩都能产生巨大影响。

对图像形式和材质要素的关注仍旧是平面设计的本质特征，即使是在现在这样的时代，标记的组分和风格都有了显而易见的变化。实质上是从带有明确的显著韵律间隔的垂直或水平几何结构，到基于读者语法的离心式结构的变化。然而，元素的平衡本质相同，现在只是垂直式变为对角线式，使页面上从左下到右上方倾斜的文本块成为一种陈腔滥调。这些组成成分也是相同的，



图4 弗朗西丝·巴特勒 (Frances Bulter)，装饰的OK。

很大或很小的文本以及很多关于我们看到或记录视觉的图像，例如照片或一只手拿着一张照片。而近期的招贴或手册设计，已经显示了许多中等比例要素，以及要素之间较少的空间和较小的张力，使得整个效果更像一块装饰性的布料，而不是50年来典型图形要素之间紧绷着的平衡。通过反复使用装饰图案，平面设计师类似于其他一些能通过设计刺激感观的职业人，比如画家、作家、制片人和音乐家，所有这些人都在组成要素方面回到无策划或最少策划上来。具有标记风格格栅，无论是按照严格的网格还是自由分布在表面上，都紧密地与表现主义联系在一起，它利用手势标记的传统手法体现艺术作品中艺术家的存在和能量。这种手势标记的手法与20世纪50年代抽象表现主义绘画密切相关，并且这两者直到现在都是最初尚未结构化的内容的一种高度自觉的抽象符号。

不断要求独创性的压力和文本文化的变化导致产生了一种“真实写作”的新观点，这种写作将这个时代和时代精神表达为一种最初经验内容的具体呈现。

人们进一步注意到一种印刷文化中思维模式聚拢的趋势，其聚拢了哲学、宗教、感觉和视觉风格等领域，几乎涵盖了当代世界观所有的部分。这些片段的聚拢模式甚至可以在当前流行的感觉和认知的运行模式中看到。因此，值得安慰的是这一模式对感觉刺激进行了稳定的剖析和限定。卡尔·波普尔（Karl Popper）¹²和J·吉布森（J.J.Gibson），正如贡布里奇在《秩序感》¹³和《眼睛的图像》¹⁴中总结的那样，他们将这种哲学和实验室测试用于证明人类感觉的无差异性，它被新鲜事物吸引并从中了解事实，最终忽略掉事物的复杂性。感觉过程和认知模式的发展是经变化的思维模式过滤的，它是一种经验刺激的稳定交互作用。这种模式强调所有水平的感知觉，但平面设计师则倾向于将视觉刺激提到最重要的地位。他延续了有价值的抽象高于图像现实主义的传统，提高了抽象符号和标志，特别是那些为了有效阅读被简化的东西的地位。其结果无视人们已证明的概念，精确、普遍、个性化的语法和图像能被记忆下来，而抽象的东西则或被理解或被遗忘。¹⁵一位旧金山设计师展现一个普遍的头像侧面轮廓，一道五彩缤纷的地震形成的锯齿形徘徊在它的脑部，将它作为教育机构的适当的符号，这个艺术符号很好地证明了延续下来的设计师理念。

12. 卡尔·波普尔. 客观知识: 一种进化的方法. 牛津: Clarendon出版社, 1979.

13. E·H·贡布里奇. 秩序感. 伊萨卡岛: 康内尔大学出版社, 1979.

14. E·H·贡布里奇. 眼睛的图像. 伊萨卡岛: 康内尔大学出版社, 1982:162-171.

15. 贾尼斯·肯南 (Janice Keenan). 布赖恩·麦克维尼 (Brian MacWhinney), 黛博拉·梅休 (Deborah Mayhew). 记忆碎片: 自然交谈的研究 // 尤瑞克·奈塞 (Ulric Neisser) 编. 保存记忆: 自然情境下的记忆. 旧金山: W.H.Freeman 出版社, 1982: 315-324.

虽然设计师设计抽象的标志，有图案的画面和深奥的姿态符号学，运用网格的几何学，或沉溺于包含穿肉的悬挂件和带铁链的妇女的庞克，但观众留意的平面设计，无论EP印刷还是视频形式都只是真实的公共图像，为了获得关于个人形象和20世纪末社会生活的组成部分的信息。

通过图像定义一个人的生活是长期以来的社会传统。在中世纪时期，便已有了生活阶段版画，并且这类图像仍被不断制造出来。这种版画的简化性现在被认为是滑稽的，但《人生变迁》（*Passages*）这本书最近获得的成功证明了，人们不断渴望这种社会模式。也有许多版画、书和葬礼表演诠释了所谓“论死艺术”（*L' Ars Moriendi*），如何死去以获得救赎。从15世纪和16世纪开始出现了一些文本和版画，用人体表面的图像定义人逐渐与上帝分离开，其中包括可被渗透的，特别是走向死亡的衰败的身体图像。也有很多生的躯体的图像，包括它的姿态，与物和空间的关系，如何通过服装和运动拓展它的存在。还有一些图像指导着社会责任，但19世纪见证了如洪水般泛滥的指导人们“如何成为有用的社会成员”的图像。孩子的图像开始强调有益的交往，通常是女孩为男孩服务，而有时只是强调团队活动。这些通过流行图像达成的社会责任的定义，一直延续下来，定义人们无论是作为仆人或权贵者，应该如何表现，作为男人或女人应该看起来怎样。男人通常那么贫乏，只有很少的面部或手势出现在他们身上，虽然他们允许出现皱纹，并且很大程度上依靠道具，比如帽子、眼镜、椅子或者其他空间定义结构。他们常常表现出的姿态为：牢牢地抓着物品，坐在椅子上，身体被安排为警惕的位置，而不是扭身展现自己，这是一种自然的呈现。女性的表现则通常更注意线条，而不是她们行动的可能性：头部倾斜，身体扭向座椅，手弯曲和摆动，不抓握，并且像大多数主题人物那样，极度不安，常常带着笑声。（注：歌曲名《你远远地走来，宝贝》）

这些场景是某些用来口头讲故事的视觉象征符号的苍白反映。广告的角色和场景也同样形成了象征符号，以很多被夸大的特性将它们定义为典型。例如，诱人的女性，很瘦，留着长指甲，并且现在还垫高肩膀和臀部。

电视文化延续了口语文化中用来描述生活的不自然的表演，现在利用大量高技术特效的丰富性和完美性，表现肢解和死亡。

图5 卡洛尼斯（Chalons）家的雷内（Rene）的坟墓，1544年，“虽然我的皮肤之后，蠕虫摧毁我躯体，而在我的肉体中，我将看到上帝”。



设计过的印刷图形，与报纸和电视相反，去除了个体之间不自然的和暴力的痕迹，将冲突的轨迹移到人与物之间。这并不奇怪，因为多数印刷图形由大批量生产厂家提供经费，试图促进大众消费。

罗莎琳德·威廉姆斯（Rosalind Williams）在她最近的著作《梦幻世界：19世纪法国大众消费》（不幸的是，该书忽视了自埃及时代便很盛行的，使用消费作为胁迫和权力的工具的事实）概括了当代消费主义和它对社会 and 个人的影响。¹⁶ 她将20世纪消费主义意识形态的起源追溯到路易十四，他使用消费定义权力，诱惑他的贵族陷入无止境升级的，落空的优越感的冲突中，在这类冲突中，商品和他们的趣味是武器。最终，大众生产至少允许很多人拥有奢侈物的赝品。然而，伴随“奢侈品民主主义”而来的是不断寻求印刷文化的新鲜创意，它不需要重复来帮助记忆，而是将不断地新发现作为它的判断模式。这些资产阶级也随之不断努力去获得真实的或稀少的，或包含高劳动价值的，独一无二的手工作品。鉴定成为艺术史学家最能赢利的职业，并且自19世纪中期以来，艺术品制作和艺术市场的全部驱动力已经转向手工、稀有和真实性。复制品缺乏真实性的联想不断困扰着平面设计，它除非作为一种机械的重复，直到它被复制，否则当然不能存在。如果它是一组工人的产品，那么流行的经济学神话不可能用来鉴定它的劳动价值。因而它不可能评价一根针或医疗中心，信息系统或者平面设计。

消费者冲突的意识形态指示我们，那些积累钱财，希望证明自己的人们必须知道怎样使用、持有以及处置他们的消费品，使他们能展现权力的图像，这就是他们获得的第二重要的回报。多数消费者检视印刷图片上的镜像，无论在《建筑文摘》（Architectural Digest）寻找极品收藏者（Huysmans）的图像，或在《运动》（Sports）杂志上寻找网球的正确姿态，因为这些物的每个细微差别都成为消费者创意原则的重要评价标准（就像其他人，保持完全原创）。在它的第一个参与者，罗马皇帝哈德良（Hadrian）或路易十四自己身上，我们也发现了这种意识形态的必然结果，即使用物品来定义自我和获得权力，这种做法很快将多样性的行为减少到一系列正确回应，导致结果无聊乏味，产生了一种深刻而琐碎的厌倦。

16. 罗莎琳德·威廉姆斯. 梦幻世界：19世纪法国大众消费. 伯克利：加利福尼亚大学出版社，1982.

迄今为止，大众生产或大众消费还没有出现任何显著变化，消费者在社会各个方面的服务中，平面设计师回应不同风格的需要，或制造一些创造图像的抽象标志、网格和图像来回应知识分子的骄傲，这些抽象标志、网格和图像自柏拉图时代便受到文化人的赞赏；或者他们用持续的幽默掩盖尴尬，这是美国广告的典型特征，去创造歌颂图像消费的设计。

卢梭（Rousseau）曾经骗他最崇拜的母亲（Maman）放下一片她正要品尝的肉，接着他拿起它吃掉，他告诉我们，财富的获取，是一种得到他最爱之物的真实感觉。

当平面设计师懂得人们的模仿能力允许他们按照真实经验处理图像的时候，他们非常直接地描绘消费图像。贩卖除臭剂、冰箱、立体声录音机或汽车的张着嘴的演员，加上巨大的、留着牙齿印的覆盖透明果冻的巧克力，完全湮没了物和观众之间的界线。

强调消费图像可能是激发过去记忆的有效方式。当然马塞尔·普鲁斯特（Marcel Proust）认为趣味是最精确的记忆术，最接近的平面设计显示了周围环境趣味的图像。虽然刺激和反应的生理机制明显不同，但个体记忆被图像所激发的过程与通过谚语或民间隐喻修补经验的过程类似。从记忆中检索出来场景的意义，并包装那个意义，个体需要通过索引完成，这个索引就是他本人过去行为的情境。当图像过于普遍的时候，它不能激活记忆，因为它不类似于任何个人经验，并且从而不能仅用任何过去的经验加以替代。那么它就像从书中而不是从生活中获得的谚语。它的确可以被引用，虽然不作为来自生活经验的首要定义，但是作为一种定义的说明，它无疑可以在其他和遇到障碍的情况下首先尝试一下，接着便被掩蔽在这样的措辞之下：“正如老话说的……”¹⁷

语言学家和修辞学家花了五六十年来描述语言的相对性的属性，即每个词语依赖其他词语加以定义，并且使用双关语的技巧进行部分的替换，通过这种方式，隐喻被用来定义整个世界。平面设计师也发现他们陷于一种永恒回轮的“语言囚笼”中，正如弗雷德里克·詹姆逊（Fredric Jameson）所说，没有最终的定义。¹⁸当图像可以明显、成功地说明：当彩色页面突然变成农牧神的腿；或者变成对一个人意味这个意思而对他的邻居意

17. 艾米·斯文尼（Amin Sweeny）. 传统马来西亚文学中的作者与观众. 伯克利：南亚和东南亚研究中心，1980.

18. 弗雷德里克·詹姆逊. 语言囚笼. 普林斯顿：普林斯顿大学出版社，1972.

味着完全不同意义；并且这一图像本身不可能在它的众多解释中起到媒介作用的时候，隐喻的抽象合并便可能存在（这里有带着翅膀的大象）。一个人可能通过内化和吸收这种图像来确定它；可能急迫的青少年狼吞虎咽地吞下“吃豆人”（Pac Man）的电子图像将最终获得某种真实性的感觉，类似于卢梭吞下他母亲嚼一半的食物时获得的感觉。但大多数对定义的尝试，仅是通过语言形象的图形化转变，展现它在消费中的起源，试图填补听觉或视觉隐喻的空白中心，正如在最近的威士忌广告中，描绘了现代作曲家菲利普·格拉斯（Philip Glass）一只手抓着一堆乐谱，另一只手上是一杯委托人的饮料，很明显地暗示了音乐能力的两种流动的传递，一种是对格拉斯先生的，另一种是面对观众的。少数印刷设计师试着用有形的物品填充这种空虚，如来自加利福尼亚弗雷斯诺市虔诚的小贩所做的那样，将圣经的句子“翅膀阴影之下有和平”和一种可以在祈祷时压在额头上的橙色羽毛组合起来。实现这一目的的更符号化的方式例如一种古老的习俗，用马口铁罐和老鞋子装饰一对新人的汽车以纪念新郎和新娘的第一次同房，这来自“脚适合鞋子”的古老象征意义。在最近出的印刷版本中，在这个情理已不再出现任何鞋子了。这里的出现的变化可能因为委托人明确表明运用了民间象征符号，而用户故意表现出不理解，因为只有这样，他们才可能从诉说禁忌主题的焦虑和尴尬中释放出来。

但是，去除象征主义的特性削弱了残留的共享的符号性行为，它是典型的口语文化，有时仍然存在并且提供某种社会记忆。人类学家玛丽·道格拉斯（Mary Douglas）称之为“固有意义”。¹⁹固有意义的传播特性，例如“星期五不吃肉”这样社会符号造成的事实，显著体现在从家庭对传统的简单维护到基督躯体变化的全部精神理念上。这种属性使令人宽慰的猜想永远存在，这种猜想是自由的，它不需要被仔细盘问，但是它允许社会成员因某种保证而感动。

平面设计是关于视觉的，但是它也是公共图像的重要概括，并且同样通过赋予真实躯体，真实社会空间，真实触觉、手势的关注和合法性，试图显示提升后的感官知觉的视觉轨迹。充分唤起感官知觉的图像很可能会存在冲突，但是观众更重视视觉真实性和知觉准确性，这至少能使他们联想起生活中的社会结构，在

19. 见玛丽·道格拉斯. 固有意义. 伦敦: Routledge and Kegan Paul出版社, 1975. 以及玛丽·道格拉斯. 自然符号. 纽约: 兰登书屋, 1973: 9-10章.

这种结构中个体不会在身体和智力上隔离于图形设计师想象出的抽象和巧妙构思。多数平面设计语言是抽象的或作为双关意义，其中所见并不是真实的。被称为“口语文化”的那个方面则渴望与图像发生联系，在联系中所见即真实的，或者如同莎士比亚的“当你喜欢它时”中的试金石：“那么懂得我的这些：拥有就是拥有，因为它是修辞中的形象，饮料从杯子中倒入玻璃杯中，一只清空了另一只……”²⁰ 语言、图形或者同时两者中的双关语都是口语形式的高利贷，其中双关所呈现的真实，借自它的组成部分，展现出假定意义膨胀的、无形的景象。但是这种借贷是高利贷，当观众要求得到作为隐喻的双关的本质内容的时候，他们仅仅发现修辞的形式，这个空了的杯子。

当我们对抽象图像提出同样要求时，无论标志还是早期瑞士风格或沃尔夫冈·文冈特（Wolfgang Weingart）的新瑞士风格的排版技巧，有着同样的反馈，一种形象的便餐。至今平面设计师还没有理解不断发展的抽象符号的创意不是观众需要的唯一食谱。面对美国公众越来越需要某些超出已消费物的其他营养物，也许某些设计师将把注意力转移到提供身体和社会符号更有吸引力的、更殷勤的视觉图像中。最近的强调身体知觉和它在视觉和空间感知中地位的图像是色情图像。社会象征行为的主要例子似乎是香烟的火光。民族和文化的陈词滥调以及诺曼·洛克威尔（Norman Rockwell）伤感的社会象征主义，不是替换为对美国多种族群体广泛的日常生活特殊的关注，而是替换为快速的空间旅行或舞蹈运动的计算机图像。但是那些能唤起记忆，令人尊敬的和有趣的场景或社会符号还可能被重新激活，如果我们更注意理解平面设计师赋予不同图像风格的价值判断，以及其中试图维持他们自身视觉识别性的群体使用这些象征图像的方式。

平面设计师应该试图懂得，他们的视觉意识形态由很有限的经验、培训和价值所决定，并且这些抽象图像并不比那些显示信仰细节的东西更具价值。这些隐喻的字面，艾伦·邓迪斯（Alan Dundes）引用它作为许多民间象征的典型，²¹ 当它被艺术家使用于耶和华见证会的杂志“清醒（*Awake*）”的时候，它并不有趣。当克里斯丁·皮珀（Christian Piper）或安东尼奥·洛皮兹（Antonio Lopez）绘制一位咆哮的虎头女人时则很有趣。其中重要区别是耶和华见证会的图像对他们的观众而言，在形式和象

20. 克雷格·哈丁（Craig Hardin）编，莎士比亚全集，芝加哥：Scott, Foresman 出版社 1951：611。

21. 艾伦·邓迪斯，讲稿，伯克利：加利福尼亚大学，1983（秋季学期）。



图6 《清醒》志，“猩红色的野兽”，1965年。

征意义上是特定的，它们造就了信仰；而平面设计师试图重新放映超现实主义的图像象征人的心理状态，这些图像对于任何观众而言不是特定的，因此不会引出任何人的信仰。现在如果设计师将自身展现为替一个小商业群体充当图像的无意识的创造者，这非常好，但一定不要证明他们称自己为职业传播者的行为是正当的。设计师需要比在商业美术学校获得的更宽泛的培养。他们需要观察除彼此之外的某些事物，从而开始注意和呈现人类生活的精确细节，这些细节可以改变身体、眼睛和称为“注意力”的重点，并且它被选出充当从米谢尔·德·蒙田（Michel de Montaigne）到威廉·詹姆斯（William James）的生活要点和乐趣。

网格：历史、使用和意义*

杰克·H·威廉森

* 本文根据作者在第二届平面设计史会议上所作的发言整理而成（罗切斯特理工学院，1985年4月），标题是“网格的图像学：过去和现在的使用与意义”，作者十分感谢编辑们所提出的许多有用建议。

网格¹曾在20世纪现代平面设计运动的发展和统一中起到非常重要的作用。在此期间，网格是用来控制字体和图像位置的排版设计矩阵，因而在最后完成的设计中看不到现代主义的网格。由此，网格所具有的象征意义并未引起人们广泛的认知，甚或是细微的察觉。尽管人们对其重要性也不甚了了，但网格作为后现代主义平面设计中视觉图像学的重要的一个组成部分，所具有的明显的装饰作用，更容易使之成为某种可能的象征。

为了了解这些象征作用，有必要首先回顾一下在20世纪之前，网格及常与其同时出现的独特元素如：点（或坐标）、轴线，以及它们相互作用的模式在其发展历程中的一些重要转折点。网格构造元素在此过程中不断发生变化，对网格自身意义造成了不同影响，因此，人们对网格进行了结构分类，形成了四种基本的网格从属类型：基于坐标（coordinate-based）、基于交叉（intersection-based）、基于模块（module-based）和基于线（line-based）（图1）。尽管从外观上看它们一般无二，但对于每种元素的专门评价标准反过来又使这些从属形式相互区别，并直接与其象征含义相连。从历史上看，这些从属形式都是成对地起作用，并相互联系，形成了两种主要的形式。第一种主要类型是基于点（point-based）的网格，它包括基于坐标和基于交叉线两种从属形式。第二种主要类型指的是基于区域（field-based）的网格，包括基于模块和基于线的两种从属形式。

中世纪晚期的网格

基于点的网格最能表现中世纪晚期基督教世界的特征。基于点的网格常被用来强调坐标的聚焦能力，或通过网格自身，或通

1. 网格在这里被定义成为一种被垂直和水平轴线分割，比例协调的坐标系。

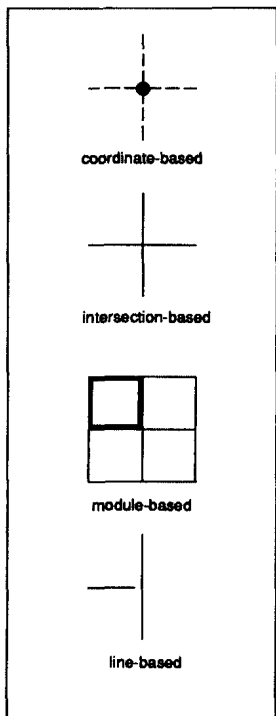


图1 网格的类型：四种从属类型。

过两条轴线的交点来体现。这种构造逻辑支撑着中世纪晚期网格的象征意义，成为一种性质为联系超物质的上界与作为物质现实的下界的垂直关系（vertical relations），它以点坐标构成的阈限神圣地产生。此外，也出现了其他形式的网格。例如，基于线的某个简单网格，明显地出现在1455年古登伯格（Gutenberg）的42行圣经中，线的形式被用来决定两栏文字、页码、标题以及页边空白的位置。这些线条源自撰写哥特式手稿中起到类似作用的引导线。除了那些帮助确定栏、页边空白和宽度的垂直引导线之外，内接的哥特式手稿还强调了对写字者的手起到引导作用的水平标尺线。² 在一些实例中，人们发现这些水平和垂直的线条同时控制了手绘插图的排版和其画面构图。在一幅选自15世纪初《时间之书》（Book of Hours）的装饰页面图示中（图2），这种作用表现得尤为明显。图中，圣安东尼（St. Anthony）布道的讲坛左边缘对齐的是为文字留出的内栏空白处边线。这种文字和图像的整合有力地表明页面的版式设计和插图的布置均是由插图画家一人进行设计和排布的。这种使用水平和垂直线条来定位文字与图像的方法与20世纪现代主义网格充当控制页面排版的基底并没有本质的不同。不过，设计师和插图画家集于一身，加上引导线同样规范了插图构图的情况，则使网格线同时也有可能承载具象或象征意义。³

图3所示便是15世纪“*Tres Belles Heures de Notre Dam*”一书的一张手稿，手稿中上面的那幅图描绘了施洗约翰的诞生（图3a），下面的那幅是耶稣的约翰洗礼（图3b）。页面文字下的栏线清晰可见，不仅如此，这些线的延长线实际上超出了页面的长度，或与插图内容中展示出的物象边缘对齐，或是与关键象征物的位置对齐。同一宽度上的垂直间距也和页边与物体的可能位置相对齐，这使得在文字标尺线的基础上，形成了一个有统一均匀间距的网格，它成为整个页面的基底并对构图进行了规范。对该插页构图的视觉分析揭示了这些线条除了寻求对齐形成的美感外，还具有具象意义和象征意义。例如，插页上图中处于室内的新生儿约翰，与下图中处于室外风景中的成年施洗约翰在垂直方向上恰好对齐。图3c亦同样具有这种象征意义，河畔耶稣和约翰封闭的环状造型也巧妙地通过他们右侧的一堆大圆石获得了回应，圆石自身又和上图中房间的窗户上的十字架对齐（图3d）。

2. 艾伦·胡伯特（Allen Hurlburt）. 网格：制作报纸、杂志和书的模数化系统（Grid: A Modular System for the Production of Newspapers, Magazines, and Books）纽约：Von Norstrand Reinhold Co. 出版社，1978.

3. 唐纳德·拜恩（Donald Byrne）. 在林伯格斯、贝德福德大师及布科什大师作品中的手绘标尺和图形设计（Manuscript Ruling and Pictorial Design in the Work of the Limbours, the Bedford Master and Boucicault Master）. 艺术公告（Art Bulletin）LXVI.1984, 3（1）：118-136. 拜恩所提出的设计师和插图画家为同一人的观点，并通过出现于页顶和页脚的凸起记号，在垂直方向上既确定了文字和页边的位置，也确定了手绘插图的位置。使这一例证得到有力的支撑。

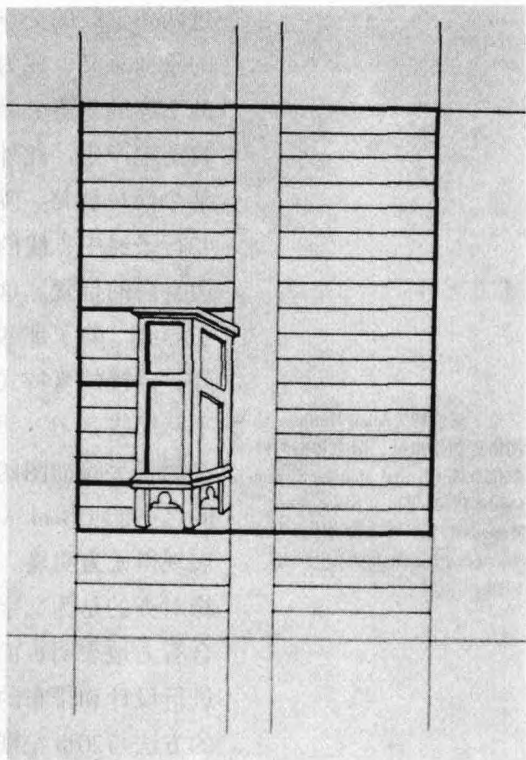
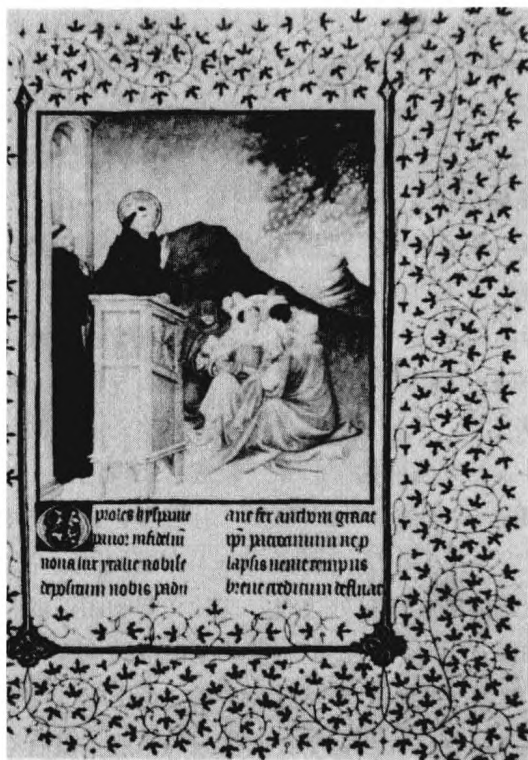
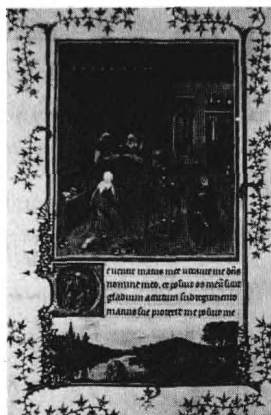


图2 示意图表明了，在15世纪初，在《时间之书》某个手绘页面中，手绘插图与页面标尺和图片排版之间的关系。

4. 在设计这一页的过程中，艺术家革命性地将一个视觉补充物运用到圣经手稿注释的实践之中，这是一种批判性地阅读和比较圣经的段落的方法，借此寻找由上帝安插其中的隐藏图案的一致性。随着这些图案的发现，当它们与控制某些包含了神圣力量的物质事件或物体（除经文外）的神秘原则一致时，还可以找到各种精神启发的造型。通过思考进行适当地理解，人们的意识能够从物质被引导到上帝那里的物质的超验源头。

因此，这两条垂直的网格线揭开上下两幅插图之间独特的联系：上图约翰的诞生与下图耶稣的施洗约翰相连，其向下的动势通过上帝派出的施洗鸽子倾斜的动向得到了呼应，上帝坐在两张画之间短暂的现实地带（并彻底与这两张画分离）。这种朝下的动势同样也通过在施洗者上方的V形小山得到了强调。相反，如果我们的视线随着山顶移向右方，右边的网格线将引导视线回退到上面的插图，从岩石到十字架，这便象征着在耶稣坟上的石头被移开后，他的死亡和复活。放到一起来理解，这两个网格线成为了耶稣化身为人、死亡和重生的一个反时针的动态图解。网格在图示对象和事件之间建立了一种视觉联系，尽管在空间和时间中互不相干，但却在精神上由上帝相连。而正是上帝在历史事件之外，通过耶稣化身为人、死亡和重生等一系列事件实施了对世界的拯救。⁴

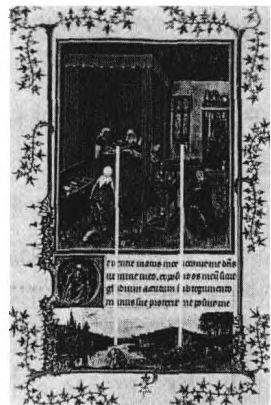
因此，Tres Belles Heures插图手稿中的网格不单是一个构图工具，它还是上帝拯救世界和人类的设计规划图的象征，因为坐标——结合点是特殊的标志和事件所选定的（约翰的诞生、施洗



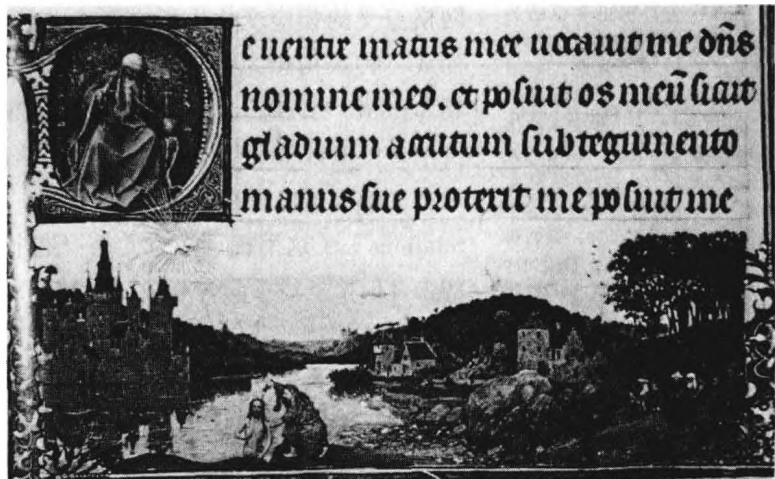
a



b



d



c

约翰、岩石和十字架），这表明这些由上帝计划或意愿确定的地点已经断定了它本身要超越物理现实和历史时间。所以，这些坐标代表了交叉点，或是在精神和物理现实不同质的水平区分的开端。不仅如此，这些坐标点同时引导了两个世界，从上帝的意愿到物理世界，或者对那些有背景知识的读者而言，是对上帝的神秘解释。在两个性质完全不同的世界之间的这种运动，在基督故事中很常见，同时也展示出这类网格基于点的特性。轴线的的作用屈居第二。⁵

通过延伸，这种点的概念在同一张插图手稿中出现，并在对水平与垂直轴线的某一交点上获得了强调。这些网格轴线与窗户格栅十字的柱子对齐，这也正是作为基底的网格在版面上唯一可见之处。⁶同样，点也出现在十字架中，象征着耶稣的死亡和复活，上帝拯救世界的计划从而开始向外界公开。网格真正的基础（它使上帝的计划象征化），实际上就是十字架本身。这个结论与中世纪对于十字架的经典解释完全一致，十字架中的水平和垂直格栅看似代表了——正如耶稣自身——分开的天堂与大地的结合处。⁷正是这天堂和大地结合点具有非常重要的意义（例如，上帝拥有了肉身），而不是两条轴线的垂直通过。因此这种对坐标和十字架结合点的强调牢牢地与中世纪晚期基于点的网格的象征意义紧密相连。

图3 出自《Tres Belles Heures de Notre Dam》中施洗约翰诞生的插页手稿，都灵米兰，《时间的书》，15世纪。

文艺复兴和笛卡儿的网格

从文艺复兴开始，人们的世界观逐渐由宗教日趋转向世俗。

5. 使用点作为对沉思意识的关注，或是作为物理现实与精神现实之间开端的概念，是中世纪精神教化的典型特征。例如，12世纪在由维克多的休（Hugh of St. Victor）所著的关于诺亚神秘方舟的专题论文中，一个曼陀罗形状的图示引导基督教的沉思者在一系列精神图像的构造中穿行，直到到达人物的中心，意识的专注与转移随着一个进入上帝头脑的随从而出现。参见葛鲁夫·A·奇恩（Grover A. Zinn, Jr.）维克多的休的神秘主义中的曼陀罗的象征意义及使用（*Mandala Symbolism and Use in the Mysticism of Hugh of St. Victor*）。信仰的历史（*History of Religious*）。1973年5月。这篇论文在标题中对于诺亚方舟典故的引用，可能对解释这种沉思的独一无二的心理技术有帮助。在隐喻的层面，按照圣经中的描述，洪水代表一种世界像植物一般死去及重生的过程；生命紧缩成一个种子点（进入方舟），这一点的消逝和存活经历了周围可感知世界的消失（洪水），而随后的结果从“另”一方面使那一点得到了重新的扩张和繁荣。
6. 罗伯特·卡宾（Robert Campin）的三联图，《蒙罗德装饰祭坛》（*The Merode Altarpiece*）（公元1426年），与圣约翰的诞生是同时代的，为了达到同样的效果，使用了同样的做法。其中的祭坛装饰画是以网格为基底的，同时关键的象征符号和处于关键坐标和交叉上具有戏剧意义的点，而且窗户格柵上的十字架代表了该图像事件中唯一一处网格清晰地呈现在观众眼前（参见作者的硕士论文，“蒙罗德装饰祭坛的意义”（*The Meaning of Merode Altarpiece*）。Ann Arbor: university Microfilms）1982: 350。
7. 十字架是把耶稣基督看作天堂与大地连接的诸多符号之一。其他类似的符号，在耶稣信仰的艺术中同样很常见，如杏状的曼陀罗，其间安置着或坐或立的基督形象。这种造型由代表天堂和大地重叠的两个圈组成。作为两者之间的联系，基督占据了它们连接部分的区域。

网格意义的相应变化也随之而来，从承载意义的坐标和十字转变成一种被构想为由具有中性或数量值特点的点 and 轴线组成的场（field）。⁸ 基于场的网格被用来强调在连续和接近连续的范围中重复模数单元或是单个轴线所具有的巨大力量。这些元素反过来又确定了出现在某一物理平面中一系列水平关系（horizontal relations）（这里提请注意的是：这个定义在本质上与前文引用的古登伯格圣经页面中网格一致）。⁹ 正当轴和水平关系作为基于场的网格的特征获得优先的特权时，在同一个世纪中，还上演了历史上最伟大的全球探险和发现的扩张。在此过程中，弗莱芒学派的数学家兼地图制作者杰拉德斯·墨卡托（Gerardus Mercator）对航海图进行了革新。这种航海图能利用网格，通过数学方式来决定坐标及经纬线的垂直轴线，从而精确测定地球球面上两点间相应的实际距离。¹⁰ 这种网格的单个单元（如轴线），便捷地界定了精确的空间。这使网格同时起到了模块或轴线构成的场的作用。在这个沉迷于自然世界和感觉经验的物理大发现时代来说，可能正是15世纪数学透视制图的出现，及其随后在16世纪和17世纪绘画中的广泛运用和普及，使网格的这种作用获得了最好的表达。如同墨卡拉的制图网格，数学透视的构建也运用了一种基于场的网格来模拟或证明在平面物理点之间的空间关系。这种网格号称能通过默认平行线的聚集一点在三维空间中创造空间引退的错觉。与中世纪晚期的网格不同，其目的并非通常将预期的观众从物质世界中引导至超物质世界，而是把被描绘的空间想象成观众自己空间的延伸。画家兼透视法技术的早期传播者，里昂·巴提斯塔·阿尔伯提（Leon Battista Alberti）在记录中写到，这种有意形成的视觉感受与通过一扇窗户观看的经历类似。

由16世纪著名插图画家丢勒（Albrecht Dürer）所作的这张教学木版画（图4），展示了如何使用网格来进行看似逼真的记录。在该此图中，网格在视觉上将三维图像分解成为一系列模块，以便能达到在另一个平面中用相应的网格转移和重构三维图像的目的。¹¹ 同样也在此例中，人们能够看到当时三位一体的主题（在此指当时自然、理性与美三种概念——译者注），每一个概念都在这种网格中找到了自己的表达方式。首先，人们对表面外观和其描述产生了极大的兴趣。其次，个别几位的代表人物，表现出与其他人大相径庭的，对潜藏在外表象之下的不可见规



图4 丢勒，木版画，1538年。

8. 坐标系是由一种精神意义到物质意义的转变从在法国城市里昂环境空间的彻底转变中得到了很好的证明，当时，里昂正处于16世纪由天主教向新教统治的转变。随着广为流传的反对偶像理论而来的是被许多宗教洞窟、教堂及类似精神上的“热点”取代与破坏，这样一来，神性从上界便垂直渗透进入了世俗世界的空间中。一旦这些建筑遭到破坏，一个面向大众活动、更趋于水平方向的世俗环境网络将取代它们的位置。一个匀质的城市景观因而会取代那些不匀质的景观。纳塔莉·泽蒙·戴维斯(Natalie Zemon Davis) 16世纪里昂的宗教于政治。过去与现在 90.1981, 2: 40-70.
9. 从主要的方面来看，页面网格在古登伯格到现代主义平面设计网格之间500年的发展历程中经历了几次重要的改变。如同古登伯格时期一样，现代主义的网格是由垂直正交的轴线构成的大区域或单个字体模块构成的小区域所定义的场。为了更加精确，必须承认，可能不像基于字体的排字网格，其代表的高度现代主义的平面图形有意识地通过古登伯格简单的引导线网格相互联系。尽管如此，古登伯格的网格是基于以下规则的：如同页面自身完全印刷的区域，是毫无疑问地按照单个字体排版网格单元构建的。页面这两个场的概念可能在古登伯格的脑海中并没有重叠，然而却阻止了他的继承者们对它们的掌握与使用。

律和构造原则的兴趣。¹²最后，逐渐出现了理性思考自身，通过批判性的观察来寻求揭示构造的方法。

当人类从文艺复兴向20世纪迈进时，随着一直快速成长的自然科学（也被称为自然哲学）出现了从强调表象到结构的逐渐转变。¹³法国哲学家兼数学家笛卡儿(René Descartes)著作的出版，是对潜在的结构和理性观点的最为有力的表达。笛卡儿的《方法论》(Discourse on Method)(1637年)在该时期充当了激发网格的使用和意义的一种准则，同时也解决了后来20世纪设计中所出现问题。¹⁴根据笛卡儿的理论，知识源自人类推理行为，而非神学启示。更进一步，知识的目的是为了寻求物理世界和它的规律，而非早期人们所关注的寻求上帝和超越感知的世界。1637年，在笛卡儿完成的论文《几何学》(Geometry)中，网格所具有的物质实在和物质法则的特性得到了证实。文中，笛卡儿奠了解析几何的基础。通过解析几何，可以确定在空间某个平面中以数值表示的坐标和轴的位置。此外，由于笛卡儿对抽象的强调，网格与外部表象世界的联系变少了。如同《论文》(Discourse)中那些详尽描述的规则所解释的那样，表象是不可信的，同时一个问题(或者，用视觉语言来说，一个场)便被分为了若干最小的组成单元。这种几何化、简化的操作，当然也是一种思维过程。因此，网格不仅展示了表象背后构造的规律和原则，还揭示了理性思考过程本身。这个概念出现得非常及时，以至于到了17世纪末18世纪初，自然和推理的理念获得了领导地位，并逐渐能互换使用。¹⁵这种交互的迹象十分明显，例如，将笛卡儿网格应用到室外景观时，所形成的宏伟的法国式几何花园。

10. 更早的世界地图除了描绘客观的地理位置之外，还要处理精神的追求，其特征是通常将耶路撒冷设置为中心。耶路撒冷充当了地轴（Axis mundi）的功能，这是一种源自早期“世界树”神话的概念，即在天堂（树枝）和大地（根部）之间矗立着一种精神上的联系（树干），耶路撒冷占据了最高等级的地位，其他地理位置都要以它们与耶路撒冷的大约距离来决定。充当了“世界中心”，则暗含着一种在大地和天堂之间类似于脐带的联系。
11. 将网格作为一种工具，用来将绘画从一个表面转移到另一个表面，或是从一个比例转化成另一个比例，早在古埃及时代就已经能由艺术家很熟练地使用了。参见詹姆斯·W·戴维斯（James W. Davis）。通过使用混合的绘图元素与网格进行统一的绘画。列奥纳多 5.1972；1-9. 特别是“西方艺术的网格结构”一节。
12. 当时进入西方文化的正是这种特别而具代表性的新观念的结合体，许多艺术家使用透视法则来获得一种新颖的效果，与之相对，只有少数几个人主要将透视用于研究而非再现。
13. 早期的例子包括，在17世纪之交，列奥纳多·达·芬奇为了了解骨骼、肌肉和组织的特性，以及它们对于身体外形和运动的影响而解剖尸体。同样，在17世纪末，世界上第一个复合显微镜诞生了，因此开启了一扇通往独立生理感受之下的物质现象之窗。
14. 在《论文》中，笛卡儿列出了4种获得知识的法则，且以如下方式对其进行阐述：（1）怀疑所有无法被清晰证明的一切，同时不接受表面现象；（2）把问题分解成几部分，并从最小的部分开始着手解决；（3）以逻辑的顺序引导思维，从最简单的推导到最复杂的问题；（4）进行严格而几何化的推理，从不跳过任何逻辑步骤。罗伯特·里斯贝特（Robert Nisbet）。观念进步的历史（The History of the Idea of Progress）。纽约：Basic Books 出版社，1980：116。
15. 约翰·赫尔曼·兰德（John Herman Randall, Jr.）。现代思维

不过，在18世纪末人们才发现承载这样象征意义的笛卡儿网格的最好实例。当时知识界的主流是自然神论（Deism）。自然神论是打下坚实基础的理性主义的副产品。这是一种抵制正式信仰和超自然启示的理论，但却主张用自然逻辑证明上帝的存在。作为造物主，上帝将世界设计成依照自然法则运转的一架机器，而这架机器随后抛弃了上帝，自行运转起来。这种机械决定论启发了法国新古典主义画家大卫（Jacques Louis David），并在1787年的油画“苏格拉底之死（The Death of Socrates）”中对网格进行了运用。在这幅画作的炭笔研究稿中（图5），网格不仅充当了将苏格拉底憔悴形象从纸上转移到画布上的一种视觉工具；而且，苏格拉底身后墙面上所出现的由许多垂直和水平线所构成呆板网格，同样也出现在完成的画作上。¹⁶ 网格出现在最终画作上，其布局与人物相应的姿势融为一体，表达出自然法则的理性、非个人化及无法避免的特征，它决定性地控制了物质世界和在这个世界中事件的结构。毫无疑问，大卫画作的主旨是通过苏格拉底自己的手作为一种执着坚持于理性思维法则的结果，并有逻辑地决定了行为，从而演绎苏格拉底之死的不可避免。

现代网格

直到20世纪20年代，人们才感受到笛卡儿网格的全面发展。曾在文艺复兴时期、科学革命时期和启蒙时期对代表网格象征主义特征的外观与结构的双重强调，如今不再是简单地对表面和



图5 大卫对“苏格拉底之死”一画的炭笔研究稿，1787年。

的构成 (The Making of the Modern Mind). 纽约: 哥伦比亚大学出版社, 1926/1976: 255.

16. 基恩·克雷 (Jean Clay). 浪漫主义 (Romanticism). New Jersey: Chartwell Books, Inc., 1981: 35.

外部现象的视觉描述, 而是坚定地向着结构发展而去。对于20世纪早期现代主义标准至关重要的建筑价值和结构价值都是从上一个世纪继承而来。维欧莱·勒·杜克 (Viollet-le-Duc) 和约瑟夫·派克斯顿 (Joseph Paxton) 对建筑中暴露的钢结构都起到了推动作用, 克里斯多夫·德雷福斯 (Christopher Dresser) 根据鸟和鱼骨骼设计的工艺美术风格的茶壶把手, 或是新艺术运动对运用维多利亚时期设计表面装饰的抵制, 都是19世纪背离表面外观而自身作为最终美学追求信仰的表现。

在法国, 笛卡儿作为现代主义的代表继续充当网格的主要促进因素。将网格应用于实际绘画中, 据说始于保罗 (Paul Cézanne) 的转变, 他首先脱离文艺复兴的错觉艺术手法, 展开对自然进行抽象及几何化的描绘, 同时强调画面的平面区域。网格的这种推动力通过综合立体主义分割画面的方式, 不断地创造总体效果, 并在蒙德里安 (Piet Mondrian) 的作品中达到了顶峰。蒙德里安吸收综合立体主义的图像网格, 以便在与其他图画元素的虚拟隔离中对网格进行探索和纯化。在立体主义的影响下, 蒙德里安的自然主义主旨日渐抽象, 到1915年, 他绘制了一幅包含有垂直和水平短条块的圆形区域的画作, 并将之命名为“皮尔与海洋 (Pier and Ocean)”。随后几年, 他在绘画中一直使用垂直和水平短条块, 有时候是有色彩的, 但大多数时候是无色的, 将整个作品置于一片白色的领域中。尽管观众所能看到的仅是画布上“窗口”中可见的那部分, 但通常这些短条块看起来能不断延长脱离画布边缘, 暗示这个区域能够无限地朝各个方向延伸。到1920年, 蒙德里安的绘画语汇业已建立, 它主要由一片白色的区域构成, 黑色水平和垂直短条块贯穿其中, 由它们围合而成的矩形空间间或填充着原色 (图6)。这种构图同样含蓄地延伸到画布的边缘, (按蒙德里安的说法) 这些短条块相互穿越和交叠, 但并不真正相交。最后形成基于线的网格, 这种网格完全是笛卡儿式的, 象征的是受到潜藏于外部表象世界之下的逻辑和数学法则规范的, 一种不变的规则和匀质的宇宙场。以三维形式表达的同样概念, 在1917年里特维尔德 (Gerrit Rietveld) 的“红蓝椅 (Red and Blue Chair)”中得到表现。他和蒙德里安一样, 与荷兰风格派 (Dutch de Stijl) 运动有联系。每一把椅子轴向结构单元都穿越了毗邻的单元, 而非相互衔接, 同时这些结构

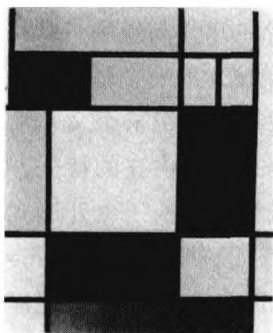


图6 蒙德里安, “红黄蓝的构图”, 1920年。

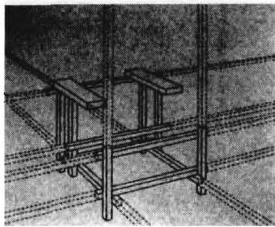


图7 里特维尔德，“红蓝椅”轴线的动态空间投影，1917年。

17. 在爱因斯坦影响极大的1905年的《狭义相对论》(*Special Theory of Relativity*)中，无限性被定义为延伸中的有限。由物质和超物质维度构成的一个不同质的，二维世界的那种中世纪的落后观念因此坍塌成了一种在连续的延伸中无等级的物质世界。至于蒙德里安的作品，其早期在“皮尔和海洋”(1915年)中使用网格时，海洋的特殊意义便暗示了这种网格团聚集样式在他20世纪20年代成熟作品出现之间就已经发展得较为完善了。

单元还被漆成了黑色，除了将暴露外的结构单元的顶端漆成黄色，表明它只是连续延伸轴线中的一个片断(图7)。

通过将笛卡儿网格与源自当代物理学的一种宇宙连续体(universal continuum)的概念联系，这种在一个无限延伸空间中的轴向定义场的概念将笛卡儿网格的象征意义带到了其发展过程的最高阶段。¹⁷风格派的网格使这种物理空间连续体以视觉的形式展现在人们的眼前，并不仅是用物质术语表达，更多的是在支配内容、空间和时间的数学法则上。蒙德里安的二维构成和里特维尔德的椅子因此成为由网格构建的更大的宇宙空间中的子集。同样，因为现代网格本身是连续体的同义词，它可能被等同地定义为一系列连续的轴线或者是一种永无止境的系列模数。现代的网格因此继续作为可以通过线与模数预测的，基于场的矩阵。

现代主义的连续原则不仅被运用于空间中，同样也出现在物质上。里特维尔德的椅子爆开的形式，通过将它分散到空间场中，使它在某种程度上非物质化。在某种程度上非物质化；空间从而通过这把椅子得以相互连续，不受干扰。这种以场为中心的方式，试图反对维多利亚时代中产阶级对象中心论和财富中心论的观念(这些观念在中产阶级暗色调、厚重、封闭式家具造型中得到了体现)，并同样成为现代主义室内空间的理想。这样的实例有密斯·凡·德罗流畅的室内，柯布西耶的“自由平面”等，他们以骨骼线和支撑平面为基础发展而来的简洁家具造型，使家具从属于流动的空间和光所形成的更广阔的现实空间中。

尽管现代网格作为普遍物理法则的普遍存在而不可见的场的再现，在一般意义上与18世纪的笛卡儿网格并没有太多区别，但它特殊的意义却与20世纪初形成的现代网格的事件与想法，以及后来的后现代主义网格紧密相连。20世纪场概念的一个基本特征是不强调点坐标或是单个单元(就像出现在中世纪末至文艺复兴网格转变中对点的贬低)。这种不强调是一种内在的特征，例如，爱因斯坦的均匀连续体，或是里特维尔德椅子爆开形式的反物体(anti-object)范例都具有这种特征。那些超场(pro-field)、反点或中性化点的(anti-or neutralized-point)范例同样也表达了在此阶段中“人—环境关系”等主流观念的特点。譬如，在社会学和心理学领域，涂尔干(Durkheim)、弗洛伊德

18. 此类最具代表性的设计作品是1927年为德意志工艺联盟所作的魏森霍夫住宅项目（Weissenhof Housing Project），主设计师为密斯·凡·德罗通常被看做是欧洲建筑中国际主义风格最早的正式表现。通过运用理性的标准化的建筑造型和材料，这个项目试图达到一种理想与表达的统一。

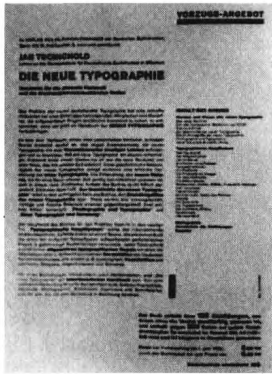


图8 乔奇德，“新式排版”排版，1928年。

19. 弗朗西斯·布特勒（Frances Butler），现代排版、设计书籍回顾，1996（3）。这种新艺术风格的有机字体，从另一方面来看，与周围的白色空间进行了一次亲密的视觉对话。开放、曲折或看起来波浪起伏的新艺术风格的字体通常将周围的空间搅成大大小小接连不断的漩涡。这种字体与页面之间极具表现力的关系是一种对新艺术运动在室内设计和家用器具设计中对墙或平面表面雕塑化处理的延续。在这一类例子中，表面是作为一种具有可移动性，内在生命的活性薄膜，而在以浅浮雕，富于表现力的造型证明内在的活力。因此，就极度有机化的新艺术运动字体而言（例如，凡德魏尔德1893年首创的Van Nu en Strakes字体，或者是奥托·艾克曼1902年创立的Fette Eckmann字体），页面中的白色看起来是一个有生长力的表面，在其外（如同在自然的表面再进行模仿一样）生长出有生命力的形态。很自然，这些生命形态紧密地和自然的环

（Freud）以及华斯顿（Waston）就通过环境或统计学的方法来确定对人类行为的描述。在社会政治学领域，社会学家、共产主义者和集体主义者的文章和实验都着重强调了群体和群体之间的关系，却不强调自治个体的重要性。同时，在设计领域，与风格派和包豪斯紧密联系的艺术家和设计师们，也感受到源自引发第一次世界大战竞争种族主义的那种激昂的个人主义必会遭到一种在建筑和设计

中，超越了民族风格和区别于国际主义推动力的反击。¹⁸

因此，在20世纪20年代末，随着欧洲平面设计对笛卡儿网格的广泛应用，反个人主义的观点在一个革新的连续范围中得到自我表达就不令人惊奇了。这些潜在的、不可见的网格矩阵，不仅规范着手写字体或富于表现力的图形，也引导了整洁、几何化版式的无衬线的排版位置。水平和垂直的短线和标尺同样也被用来细分页面空间并与某些潜在的网格轴线对齐。走在时代前沿运用这一类元素的革新者包括厄尔·里茨斯基其代表作品为《艺术论》（*The Isms of Art*）（1925），赫伯特·拜耶以及拉诺兹·诺霍伊·纳吉（László Moholy-Nagy，包豪斯出版物），而在简·乔奇德（Jan Tschichold）1928年的《新式排版（I）》一书中，这种手法和方法的规范化表达达到了顶峰（图8）。这种平面交流形式背后场的公理同样在使用网格和复制之外的因素中表现得非常明显，这些因素都是真实的而非个人化的。例如，在页面中排版元素的不对称分布，创造了一种整体的视觉张力，转化了负形白色空间的消极感受，使之具有主动意义。因此整个视觉场便充满生机地被带入了运行之中。这种场的张力同样也归功于无衬线排版的使用，它减少了不同字体之间以及字体和空白之间的视觉作用。¹⁹在各个字母和邻近字母之间相互作用的缺乏是体现非个人元素的另外一个例子。此外，这种主要对小写字母的偏爱——甚至是对偶尔拒绝在应该出现大写字母的名字和居首使用大写²⁰——暴露出蔑视个人（它或许是某人的名字或是其他适合的名词）地位高于其他匀质场的一种反等级倾向。

随后的一代瑞士平面设计师扩大了以数学方法绘制的网格的应用，并将其提升到完美与优雅的水平，但却没有改变网格作为理性构建和传达实际信息工具的基本功能。瑞士学院的一些代表性的设计师，包括泰奥·巴尔（Theo Ballmer）、艾梅·路德以及约瑟夫·缪勒·布罗克曼（Joseph Müller-Brockmann）是

境场相关，而这些形态正是从这些地方生发出来的。这种几何化且是非有机化的无衬线字体很容易理解与其环境文脉缺乏生命的联系：笛卡儿平面（“笛卡儿场”）的空白的白色空间。更精确地说，笛卡儿场的这种白色空间表示着被自然神论者所抛弃的空间场终结于爱因斯坦的连续体中。从其场中疏远这种无衬线字体，实际上是逐渐增加的现代理性人类与世界疏离的一种症状表达（如同反映在前文中已经讨论过的超场、反个人主义范例中一样）。因而，它并不一致，在20世纪20年代的十年中，其间现代主义平面设计的这种视觉语言正在形成体系，同样的信息在德国哲学家马丁·海德格尔（Martin Heidegger, 1923-1928年任马尔堡大学教授；1928-1933年任柏林大学教授）那里也得到了语言的表达，见海德格尔1927年的著作，《存在与虚无》（*Being and Nothingness*）。

20. 这类型最主要的例子包括拜耶1925年的“通用”小写字母表，以及1929年乔奇德设计的“单格”（single-case）字母表。
21. 在名为“网格和设计的哲学（*Grid and Design Philosophy*）”一章中，缪勒·布罗克曼写道，“将网格作为一个秩序系统的使用，是某种精神态度的表达，因为它展示了设计师构建其作品所具有的构建性和指向未来性。这是对一种专业社会精神特质的表达：设计师的作品应该是易于理解的、客观的、功能性的、具有数学思考的审美特质……使用网格系统进行设计也就意味着遵循普通有效的法则”。同时最终“……（网格）培养了一种分析的思维方式并为以逻辑和数学为基础的问题提供了解决办法”。约瑟夫·缪勒·布罗克曼，*网格系统*。纽约：Hasting House, 1981.

这次运动的主要理论家和代言人。事实证明，尽管与20世纪20年代相比，这次运动在50年代和60年代产生了广泛的影响，但网格自身的意义并没有改变；亦即，作为潜藏在物质世界之下理性法则的延伸，网格自身更多仍旧是处于最终设计构图不可见的“底层”。如同缪勒·布罗克曼在他的著作《网格系统》（*Grid Systems*）中明确写道，“现代瑞士网格保持了所有现代主义早期所拥有的笛卡儿系统的象征意义，而且仍旧是一种理性的、普遍有效、客观的、指向未来的设计工具”。²¹

后现代的网格

20世纪60年代现代的瑞士网格迎来了发展的高峰期。但到了70年代，许多平面设计师开始抛弃现代主义平面设计的传统，并为了达到新的效果使用了网格。耶鲁平面讲师丹·弗里德曼（Dan Friedman）的代表作品（图9）和艾梅·路德以前的学生，巴塞尔艺术学院平面设计教授沃尔夫冈·魏因加特（Wolfgang Weingart）的作品（图10，图11），展现了后现代主义平面设计中网格业已改变的使用方式和特征。后现代主义的网格不再是充当构图“之后”的不可见逻辑，而是看得见的、并经常被当作一种次要的装饰元素。网格有时被倾斜放置或用来表达反理性和随机性。随之通常还加上了其他看起来相当偶然的标记，或是手工制作的识别元素，以便与瑞士现代主义非个人化和过于理性的构图形成鲜明对比。通常网格是沿着它所定义的表面构建并随后被破坏或断裂。借助打断字体排列或者是模糊个别文字或字母等手段，有时甚至到

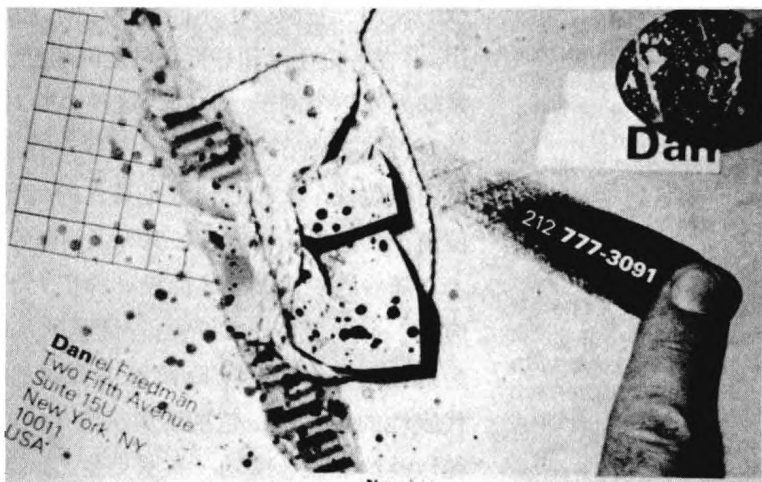
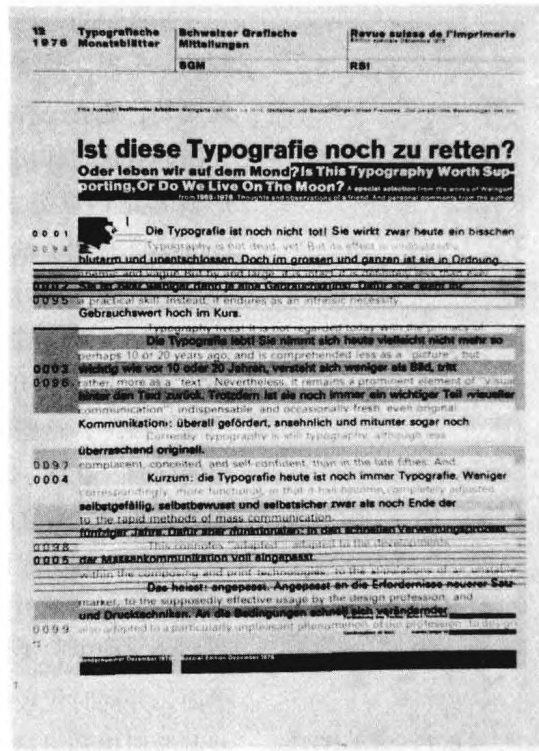


图9 丹·弗里德曼，“地址卡的变化”，1976年。



图10 沃尔夫冈·魏因加特，海报“阐释艺术辅助”。（左）

图11 沃尔夫冈·魏因加特，杂志海报，将典型的瑞典现代主义平面设计的明晰理性性与使用标尺打断字体线条以产生各种不同程度的模糊矛盾相结合。（右）



22. 魏格纳为1974年期刊“视觉语言 (Visible Language)”春夏季所作封面设计提供了极端例子：曝光过度 and 曝光不足的排版样式，要辨认出其中的词语和单个字母几乎是不可能的。

了牺牲字体信息本身明晰性、易理解性、易读性的程度来表达网格和构图与现代主义的功能主义规范从根本上的分离。²²

与其他后现代文化的表现一样，站在反对现代主义的立场上，网格反映了后现代主义的基调，无理性的甚至是不理性的。这一主题最常见的变体（其中包括许多存在于建筑或是平面设计中，以可见形式展示出来的普通图像学）为不理性或者是暴力现象欢呼，通常是被描述为发生在表面现象的面纱之后，或是起掩饰作用的虚假表面和立面的代表，有时还暗示着某些掩藏在它们之后未知的数量和领域。与现代主义倾向于通过功能化的造型开放地暴露其结构与目的形成对比的是，通过将 these 表面被打孔或者撕裂来暗示它们是处于某一非物质维度的神秘边缘的开端。为了理解后现代主义无理性 (arrationality) 或不理性 (irrationality) 主旨的意义，正如它在最近的流行文化和设计（网格是其中的一部分）的图像研究中反映出的那样，有必要对其源头进行检视。第一个重要来源是20世纪现代主义反理性主义的潜流。第二个更直接的源头是始于20世纪60年代，并持续到现在的作为对现代主义有意识反应的运动。

20世纪初，场的概念是具有能规范物理现实的可预知机械法则的一个理性网络（例如，风格派的宇宙场 *universal field*），除此之外，还有一种关于“场”的力量，虽然这种力量并不强大，无法起到决定作用，但确实存在场的观念。最初“场（field）”的概念是19世纪中叶由英国科学家迈克尔·法拉第（Michael Faraday）提出。法拉第解释了，被大量空间环绕的原子和分子是如何被一种由电力负荷、触须状的网络在空间延展中所控制的。而这种网络则通过地球物质和围绕着地球的空间（也被称为地磁场）无形地散布开来。这种网络的组成部分即是法拉第所谓的“磁力线”，这些磁力线解释了为什么在一个场的某部分发生变化的同时，在同一场中与之相距很远的某一部分也会发生变化，尽管很明显二者之间没有实质上的联系。

法拉第磁力线的概念随后被意大利未来主义者吸收到具有革命意义，有关动力速度和变化的哲学中。在立体主义进行的图像改革的基础上，未来主义画家使用了一种类似的图画网格来划分平面，并同时代表外部运动和内部电力，而且两者将会相互渗透并刺激肌肉和机械反应。²³冲动的、充满激情的通常都是具有破坏性的行为，既没有冷静的计算，也没有理性的沉默，就是未来主义的信条。1909年，未来主义的奠基人兼诗人菲利波·托马索·马里内特（Filippo Tommaso Marinetti）提出了这次运动的宣言。宣言围绕一次在夜晚穿越米兰街道，不计后果的、高速的自动赛跑展开了描述。这段叙述充满了对死亡、破坏的沉醉，为读者展示了一种在后来许多未来主义作品中常见的主题：在平静的物理和社会现实的表象下的巨大力量，将会在任意特定时间一触即发。

1927年，温纳·海森伯格（Werner Heisenberg）提出一个类似的概念，也正是在同一年，魏森霍夫住宅项目标志着现代建筑简洁和理性的几何化及功能化布局的胜利。海森格发现的物理学上著名的“不确定原则”揭示了在可预知的、统治我们生活的可视世界的机械法则之下还存在另一套法则。这一套法则在原子层面上没有明显的秩序，在海森伯格的理论中他假设，世界正是在这个层面之上构建的。这种对世界的阐释与笛卡儿网格象征的内容是完全对立的，在笛卡儿网格中世界的次结构表现为理性化的、可预测的和可确定的。

23. 未来主义者对于电现象迷恋的代表性例子包括乌姆伯特·波丘尼（Umberto Boccioni）的画作“街道的力量（Forces of a Street）”（1911年），这是“磁力线”理论（同样也与“大气电力”或照明相关联）的一个早期例子；他的画作“物质（Matter）”（1912年），其中物质现实变得透明，以揭示一种无所不在的具有强大力量的场，在画中被淹没的妇女和观众（波丘尼写到某些人的透视能力能够在视觉上以X射线的方式穿透不透明的物质实体）展现了场的力量；在这次运动中，建筑师创造的未来主义的城市——圣伊利亚（Sant'Elia），其中电创造了许多集体，而发电站则是最受欢迎的建筑类型。

现实可能呈现出理性的外部，同时又表现出无理性的内部，实际上在更早些时候西格蒙德·弗洛伊德（Sigmund Freud）就曾令人信服地讨论过相关内容。他将处于某人意识和行为水平之下的强大的动力和冲动归结于性欲的积压。依照弗洛伊德的理论，在正常世界外表之下，存在着不理性或者无理性的力量，它们能从底层被带到外部世界之上（bring them up into the world）并得以释放（freeing），这一20世纪随时可能发生的主题，在弗氏的理论中得到了戏剧化的表达。弗洛伊德最初使用催眠术来释放部分由于外部创伤事件被压抑的记忆，后来被他创造的著名的“自由（词语）联想”（free association）所取代，这种技术无需催眠，也可以达到类似的效果。虚无主义达达派艺术运动借用了这个技术（并将之重命名为“心灵自动化”psychic automatism）。达达主义的出现正是对第一次世界大战中破坏和非人性化的回应。在其方法和作品中，达达主义者讽刺性地颂扬了人类内在的无理性。达达主义的主要派生流派——超现实主义的代表，同样也以视觉的形式描绘了发生于意识表面之下的心理活动，但并非是要用能引起幻觉的超现实幻景的绘画或其他艺术形式来吸引观者的自身意识，而是要唤起他或她内在次理性的一面。

1919年，释放强大的“次物质”（subphysical）力量（在外部物理现实水平之下的力量）的主题又再次获得了表现。在现代主义大记事的日程上，该年的关键事件是魏玛包豪斯成立，它是理性主义设计理论与实践制度化的主要力量。然而，对于非理性的历史而言，恰好也是在1919年第一个原子撞击成功。这个事件的结果说明，人类有能力改变原子的结构，而由此释放出的巨大爆炸的力量及致命的放射性物质，从微小的原子层面可以长驱直入到植物、动物和人类存在的现实世界。1945年，在日本投放的两颗原子弹就能证明这一点。

将不理性的、次物质的力量解构性地释放到物质平面之中，成为战后通俗文化图像学中的一个关键主题，并逐渐激活了后现代的建筑与平面设计，甚至是广告图像。例如，日本导演本多猪四郎（Ishiro Honda）的电影（1954年的“哥斯拉”，1956年的“怪兽之王”）讲述了由于一次粗心的原子弹爆炸，使一只处在地下冬眠状态的怪兽被唤醒故事。这只怪兽，拥有放射性呼吸或

24. 这种不可见、潜藏的威胁感同样也是20世纪50年代美国社会一个重要的特点。冷战年代的“红色恐慌”丰富了20世纪50年代的科学小说和电影，以及后人造卫星年代（post-Sputnik）一系列的辐射微尘避难所，都表现了这种焦虑感，即不见的威胁潜伏在通向理性的心灵——人们熟悉世界的边缘。

25. 弗洛伊德学派的信奉者、结构主义者雅克·拉康（Jacques Lacan）坚称人们的演讲，远非表达意识自身的想法，而是一种媒介，通过这种媒介“其他的”自我得以表现其自身。这个“其他的”比人们的意识自身要出现得更早且更为真实。拉康主张理性，如同意识自身，同样是一种表明幻象。追随拉康，结构主义者米歇尔·福柯（Michel Foucault）1966年用他的“人类终结”原则进一步延伸了次理性的“其他的”概念。参见彼得·考斯（Peter Caws）《结构主义·理念的历史词典》纽约：Charles Scribner & Sons, 1973：329。

26. 毒品文化帮助人们远离该阶段不快乐的现实生活，同时也代表了一种对理性意识有力的解构，以及自我意识或某些“其他的”自我的替代品。

27. 这种倾斜的、漂浮的网格代表了自由飘浮的或无实体的意识。尽管它有可能意味着人类意识从理性的或“尘世的”应用中得以解放，倾斜的网格被最大限度地应用于与电脑和高科技广告的结合中。这是适当的，因为电脑是人类理性最终的最后外化（非实体化的）。

视力的能力，将随即摧毁日本主要的城市中心。²⁴由此可以看出在1960年之前，存在于20世纪的艺术、科学思想和大众文化中的反理性主义的倾向和传统，与主流的现代理性主义并肩共存。

20世纪60年代和70年代早期，后现代主义才刚刚出现便脱离了反理性主义的主流。总体而言，在此期间表现出了两种倾向，在后来的后现代主义图像学中起到了主要象征的作用，尤其是网格的象征意义。首先，人们确信表面是虚假的、肤浅的。其次，人们对存在于这层表面之下的那部分内容十分感兴趣并乐意对其进行探索。当婴儿潮一代对越南战争、大型商业、腐败的政府领导及资本主义价值系统总体上不再抱有幻想的时候，所有的表面（*surface*）现象（规范和习俗）都遭到质疑、嘲弄和讥讽。波普艺术采用技术，以杂志及宣传广告影像为媒介进行表现，讽刺了消费广告中空洞的商业形象。1966年罗伯特·文丘里（Robert Venturi）发表的后现代宣言，《向拉斯维加斯学习》（*Learning from Las Vegas*），赞颂了拉斯维加斯大道商业立面的虚假浮华，并鼓动将这种虚华的表面作为一场新建筑运动的典范。外部不再有必要与内部有功能上的联系。相反，肤浅的表面装饰得到许可，这种随之而来在内与外之间的自相矛盾与不连续，本身就成为对现代主义建筑整洁、理性化的外部的一种有力批判。

这种在艺术和建筑中对拙劣模仿表面外观假象的喜爱，在法国语言学的结构主义运动中得到了呼应。带有浓重的马克思主义决定论色彩的结构主义者在20世纪70年代中对美国大学产生了较大的影响，同时还伴随着美国的士气涣散和苏维埃政权的扩张。与现代主义不同，结构主义认为表面外观是虚假的，理性本身便是一种表面现象，在其下潜藏着一种我们所未知的次理性自我。²⁵结构主义者试图证明，理性、意识本身以及有意识的演讲都是虚假的表象，因为无理性同样也出现在了后现代主义的平面设计中。例如，魏加特破碎的网格表面（图10）标志着理性头脑的场毁灭。²⁶这样对倾斜网格的使用，在过去几年杂志的广告、海报、电视图像中，以及其他大众媒体中随处可见，同样代表了无理性或不理性，因为网格——作为意识场的一种象征——在它与世界分离中变得无方向性了，如同它缺乏重力方向感所暗示的那样。²⁷此外，魏加特（图11）和其他后现代主义平面设计师制造的这种混乱的印刷排版信息类似于结构

28. 这种碎片平面集合的结果是使“图画空间”充满了大量的边缘。同样边缘的丰富，同样也是许多后现代主义建筑的特征。以1975~1979年间，查尔斯·摩尔（Charles Moore）设计的“意大利广场”为例，在其中的开放环形空间周围布满了重重叠叠的假立面。这一空出的中心，使人们的注意力聚焦于四周与事物的边缘，整体上是典型的后现代主义。建筑、平面设计、家具和室内充斥着色彩相异的平面一个接一个的连续“回响”（popping away）。后现代主义的学术是以对外围或边缘话题，而非主流话题的另类观察为特征的，从奇怪的角度看待现象，对离心的离题行为的喜爱，抵制持续地围绕材料为中心。后现代主义文字中在奇异和古怪中对“不同性”的寻求，在罗伯特·丹顿（Robert Darnton）的“波普福柯主义”（Pop Foucaulism）一文中对此进行了批评（《纽约图书回顾》1986年9月9日第15页）。在大众文化中，史蒂夫·马丁（Steve Martin）和关于社会不适应者“卑弱者”（Nerd）电影，都是后现代主义“偏离中心”旨趣的表现。这种20世纪后半叶的偏离中心的主题，在叶芝（W.B. Yeats）的诗作“第二次圣临”（The Second Coming）中得到了预言：“……一切四散；中心无法把持；只有无政府涣散于全世界……”。这首诗作于1919年，正是原子对撞成功的第一年。

29. 1975年的电影“大白鲨”（Jaws），孕育出一系列类似的电影，描绘了一只庞大的杀人鲸鱼潜伏在海滨浴池平静的水面下，出其不意地窜出水面或将某人拉下水。

主义者的观念，即语言并不代表有意识、理性的自我，而是那个“其他的”、次理性的自我。魏加特的学生埃普罗·格里曼（April Greiman），通过描绘在一个深度幻觉空间场中向前飞出的爆炸平面的碎片，进一步地对表平面进行解构。处于平面之后的“不同性”（otherness）主题，如今比混乱平面自身更加重要。20世纪70年代末和80年代初，格里曼作品构图的共同特征是均具有一个空洞的爆炸核心，平面的碎片向画面展示平面迎面飞来（1981年由她设计的“电视颁奖海报”则与此类似，在构图中心，有一个无限深度的黑色的梯形“窗口”，其外许多物体纷纷爆炸）。²⁸

在这些年中，爆炸的表面也是电视广告的宠儿。壳牌石油公司的一个流行广告，用平坦的白色场面充斥电视屏幕，在其上印着壳牌的标志。通过这个场面里爆炸的一辆汽车，从而创造了一辆汽车正在进入一间起居室空间的幻象。第一个这种类型的壳牌广告于1964年出现在大众面前，一直到20世纪80年代，这种模式甚至被拓展到杂志上（图12）。20世纪70年代，施里茨·迈特·李克（Schlitz Malt Liquor）的商业电视广告也与此类似：一头公牛冲破了一间饮啤酒的人们坐着的房间的墙。其特殊的潜台词是酒精能够释放出人们次理性（subrational）、动物性的一面。这个广告加入了大量类似的商业图像和强有力的、通常是具有威胁性的事物的电影形象闯入观众的空间来暗示，²⁹解构表面现实平面和可预言的事件的理性世界，归功于来自于外部真实世界平面之后或者之下的非理性力量的爆发。表象平面因此不再受到信任，这实际上也是处于正常现实世界另一端的一个无理性区域的开始。现代主义的那种由一系列相同的有逻辑的可预测的机械法则支撑的逻辑构建物质现实世界的观念，从而被后现代主义的观念所替代，在后现代主义看来，外部现实不过是由一股更加真实但是无理性的不可预测的力量所支撑的虚像而已。

尽管如此，与潜在力量通过表面平面爆炸并进入观众空间的后现代戏剧性图像同时出现的，还有一种完全颠倒的图景：冲入并穿越表面平面，从物质世界进入到次物质、无物质的领域。1980年计算机动画“仪器”（Tron）的片头字幕中，用一只变焦透镜模拟了一架显微镜，带领观众们进入了单词Tron的某个字母中，接着通过组成这个放大字母的微缩的网格，进入到一个微观电子现象的非物质世界。同样的“空间转移”在该影片故事中也



图12 为壳牌石油所作的杂志广告。黑暗道路与网格表面会混不清的并置暗示着汽油泵正通过网格的一条深深裂缝向上爆炸。

30. 迈克尔·波里夫 (Michael Bonifer). *Tron* 的艺术. 纽约: simon and Schuster, 1982.
31. 19 世纪末所著的一系列书籍, 都是关于下降至地球中心的主题, 譬如“爱丽丝地底之旅” (Alice's Adventures Underground) 也称作“爱丽丝梦游仙境”; “地心之旅” (Journey to the Center of the Earth); “海底两万里” (20000 Leagues Under the Sea)。其中大部分作品在 20 世纪 50 年代在美国被拍成电影。法国制片人让·考克多 (Jean Cocteau) 的“诗人之血” (Blood of a Poet) (1930 年) 和“奥尔菲” (Orpheus) (1950 年), 也表现了类似的下降——不过这次是进入自身不理性的下部世界——让主人公穿越镜子的一头。
32. 在大量存在于意大利孟菲斯设计小组设计的办公桌、书架以及灯具的人形象征中, 这一点得到了充分体现。这些形态不连续的棱棱角角涉及电现象 (埃洛特·索特萨斯的阿育王桌灯, 图 6, 第 13 页, 《设计问题》II/1, 1985 年春季), 也有可能源自早期意大利未来主义的概念: 人类是在次物质的电力上发展的。

多次出现: 当主人公坐在一台电脑面前时, 他被“数字化”了。随即他穿越电脑显示器, 并被吸入其中, 在一个由电子网格和令人恐惧的计算机生成的生物组成的无物质领域中, 在真实物质世界的“下面”重新构成形态。³⁰ 类似的“下降”也成了 1984 年一部电视商业广告的主题。其中, 观众将随着一辆雪弗莱冲过一个竖立在试车跑道上、与汽车大小近似的黑色雪弗莱标志, 并被引入一个处于表面之下的红色场景之中, 其间居住着一个巨大的爬虫状怪物。对中世纪晚期的网格超物质世界的限定因而在后现代主义中完全被颠覆了。在后现代主义中, 破碎的表面平面反而成为了次物质和次理性的开端。

物质表面下理性意识的下降, 一直是现代科学对物质现象研究的主要议题。正因为如此, 意识下降进入物质并处于物质之下, 成为从 19 世纪后期到现在流行艺术和文学中的一个常见主题。³¹ 例如, 1967 年查尔斯和蕾伊姆斯夫妇 (Charles and Ray Eames) 为 IBM 公司制作了一部名为“10 的力量”的电影, 爱因斯坦将无限延伸中的有限的观念进行了具象的表达: 摄像机第一次对准宇宙, 随后又回到了显微镜的层面——通过一个男人的手——到一个由分子、原子、次原子的层面。正如海森伯格所描述的那样, 现代主义的理性不可避免地导致了从物质现象表面的固着, 到随后穿透表面和理性意识的出现, 再进入一个完全不同的、无理性的世界。由于现代科学抵制非物质的、超物理维度的概念, 理性意识的探测器必须仅限于用于物质的真实性和物质世界之下的无物质、难以察觉的现实的研究。

尽管后现代主义获得了不容置疑的胜利——它抛开并否定了许多直觉能力的严格理性主义, 它是对象征和装饰价值的探索, 也是对过去的认知和利用——这场运动在根基上受到人类图像不足的限制, 也仅是对理性和次理性能力的总体承认的解释。³² 后现代主义可能因此被认为是现代主义之后的一种形式, 因为它揭示了超越现代主义对于人类的观念中的关键限制。

前述的讨论试图表明, 经历了几次基本形式自身明显的变化, 网格的意义发生了变化: 从介于物质和超物质世界的开端, 到物质世界表面和控制网格的理性认知的代表物, 再到次物质世界的开端和 irrationality。在每个阶段中, 网格均表达出了在当时的社会中人类和世界盛行的最主要的观念。

描绘麦可白：视觉修辞的 案例研究

汉诺·伊塞斯

引言

找到解决视觉问题的合适的设计方法的创造性过程将变得更加可行和更加可能，如果设计师更能意识到概念形成的潜在系统，那么创造过程也会更加丰富。不过，设计师们似乎还只能直觉地使用它。以下对“麦可白”海报的研究，采用了当代符号学和修辞学理论，试图提出形成概念的一种可操作的模式，这一形成概念的过程常常被视为创造性过程。符号学是关于符号的学说，它解释了符号结构之下的规律和它们在信息、修辞学和说服的艺术中的用途，提出了建立适合的传播信息的方式。

当谈到概念构成和设计一张戏剧海报所涉及的问题时，设计师J·夏德博特(J.Shadbolt)说道：“心理问题使这个过程慢了下来。我要阅读实际剧本，仔细考虑它的全部效果，接着试图以我的全部设计精确传达意思。创造优雅的装饰很容易，但唤起正确的含意则是另一回事”。¹

夏德博特的话提出了设计行为中的一些基本问题，并且引起对以下问题的特别关注：设计中如何以视觉方式创造意义？从戏剧的文本（或其他说明）中抽取一个概念，并用海报（或书的封面或商标）将它视觉地表达出来，这整个流程是什么？象征图形与文本之间关系的性质如何？这些问题都与示意的过程相关，也就是，先于所有信息转换和交流性的交互作用的编码过程。

为了找到这些问题的答案，说明获得设计方案的过程，本文将检视修辞学与设计的关系，探索其基本原理。本文还将讨论编码的符号结构，以及决定海报视觉效果修辞特征。此外，我们还将通过一个近期案例的研究结果，说明修辞手法在设计中的应用潜力。

设计和修辞学原理

修辞学，一般而言，关注于口头演讲或信息的功能结构。它

1. 摘录自：R·斯泰西(R.Stacey). 加拿大海报. 多伦多：Methuen出版社，1979：58.

在逻辑和美学模式的基础上，以理性和情感的两种方式影响交互活动。根据亚里士多德的说法，修辞学关注于“发现某一既定情形下所有可能的说服方式”，无论是为观众提出建议（理性诉求），还是满足观众的需要，从而打动观众（伦理诉求），或者感动他们（情感诉求）。修辞学的目的是有说服力的陈述，它被定义为通过有效的“演说”，使决定观众的态度成为可能，并从而影响他们的行为。影响和被影响的可能性意味着选择的可能性。选择，就像在设计中一样，是修辞学中的核心概念，因为两者都是为达到渴望的结果而选择适当的方式。设计作为一种信息传达导向的学科，它取决于并必须关注实用目的和与功能相关的各方面。因而修辞学的实质也就是实用主义，这种情况赋予了设计一种修辞性的内涵。

尽管“说服”存在各种负面含意，但它不必被看做一种卑劣的手段，而是一种社会认可的推理形式。在过去几十年中，I·A·理查德（I.A.Richards）和C·佩雷尔曼（C.Perelman）对于消除对修辞学的偏见起到了特别重要的影响。²

现在，“新修辞学”的解释者认为即使最简单的说话也是实用主义的，也是由功能决定的，因而也是说服性的。根据这种思想，“几乎所有人类对事实、决策、选择、信念以及价值的推理都不再被认为是基于“绝对理性”的，而是受到情感要素、历史评价和实际动机的影响。在这个意义上，新修辞学并不将说服性的陈述视为一种巧妙的欺诈方法，而是一种“合理的”人们相互交流的技巧，它受猜想的控制，明显服从于许多超逻辑的条件”。³

因为所有人类交流，都以这种或那种方式渗透着修辞法，所以视觉或口语信息的设计不可能脱离这个事实。

虽然，修辞学已被发展为一种分析语言和写作的基本方法，但修辞学原理也用于许多其他媒介中。库尔提乌斯（E.R.Curtius）⁴和李（R.Lee）⁵两位学者都说明这一观点，他们曾谈及修辞和它与绘画、建筑、音乐之间的关系。郭本思也曾意识到处于符号框架内的修辞系统的潜在价值，他在1965年发表论文“视觉/语言修辞学”可以充分说明这一点，⁶郭本思主要通过分析广告，证明视觉修辞很可能以语言修辞为基础。1968年，M·克兰佩（M.Krampen）提出“仔细研究经典修辞学，可能会获得一本复制到视觉上的修辞手法手册”。⁷根据这些观点，本文的案例研

2. 爱德华·科尔伯特(Edward P. J. Corbert). 现代学生经典修辞学(第2版). 纽约: 牛津大学出版社, 1971: 625-630.

3. 安伯托·埃柯(Umberto Eco). 符号学理论. 伯明顿: 印第安纳大学出版社, 1976: 277-278.

4. 库尔提乌斯(E.R.Curtius). 欧洲文学和拉丁中世纪. 普林斯顿: 普林斯顿大学, 1953: 77-78.

5. R·赖特·李(Renssalaer Wright Lee). 诗如画: 人文主义绘画理论(Ut Pictura Poesis: The Humanistic Theory of Painting). 纽约: W·W·诺顿(W.W.Norton), 1967.

6. 郭本思. 视觉/语言修辞学. 乌尔姆. 1965, 14/15/16.

7. 马丁·克兰佩. 平面图形传播中的信号和符号. 设计季刊. 1968, 62:18.

究选择了10种“陈述”形式。选择出来的这10个形式说明修辞学复制到视觉领域中，具有的显而易见的潜力。究竟是什么组成了这么一种修辞形式，它在修辞系统中的地位如何？

经典修辞学系统明确说明了建立一条信息的规则，并且传统上它可以分为5个阶段（见图1）。

1. **创意：发现理念/论点**
寻找和选择能支撑主题目标、与情形相关的材料。
2. **部署：安排理念/论点**
组织这些材料，形成有效的整体（意图的说明）。
3. **朗诵：表达理念/论点的形式**
根据以下评价标准，选择表达风格或组织材料的细节形式。
善：适合主题目标和语境；
真：表达的正确性；
明确：表达易于理解；
装饰：表达的刻意美化。
4. **记忆：演讲的记忆**
5. **读法：演讲的传递**
声音和手势，以及适当的道具。

图1

其中第三个阶段特别有趣，因为它覆盖了被称为“演讲形式”的风格特征。根据昆提连（Quintilian）的说法，修辞形式创造了一些规则，这些规则被视为“为言论加入可信度”以及“激发情绪”的方式。他也认为使用这些修辞形式作为“凭借某种新形式说出某事的艺术”，可以使传达的信息更生动、更有影响力。修辞形式的实质是艺术地脱离平常而简单的说话方式。需要补充地是，这些修辞形式与预备表达的内容无关，它们应该被视为一种可以扩充的、抽象的操作术语。

将风格的修辞手法简化为“思想的外衣”的观念应被摒弃。如科尔贝特（E. Corbett）的说法：“风格确实提供了思想的载体，风格可能是修饰性的，但比这包含更多。它是另一种可行的说服方式，另一种唤起观众适当的情感反应的方式，以及另一种建立适当伦理图像的方式。如果学生承认风格具有功能性的观点……他将开始以司汤达（Stendhal）构想的方式看待风格，司汤达说：‘风格为一个既定思想添加所有环境因素，使其适合于这种思想，以试图营造整体的效果’”。⁸

修辞形式通常分为两类：运用结构（scheme）和转

8. 科尔贝特，经典修辞学，415.

喻 (trope)。前者定义为在句子中的词语脱离日常的位置 (Uncomplicated are young people, sometimes, 相反于正常顺序的 Young people are sometimes uncomplicated); 后者被定义为词语或成语脱离一般意义“大地渴望下雨”, 相反于“大地很干, 需要下雨”。 (“The ground thirsts for rain” 相对于 “The ground is very dry and needs rain”)

为了描绘构成概念结构的“材料”, 本文需要关注各种转喻。转喻的性质可以通过以下例子加以解释。在“他是战争中的狮子”这句话中, 词语“狮子”是对“勇敢、不可征服的勇士”这一实际要表达的内容的偏离替换。虽然替换的词语显得有些特别或偶然, 但被替换的词语代表了普通或习惯性的表达模式。这种偶然地偏离包含意义的变化, 因为它导致不同于普通表达模式的效果。

过去不同的作者采用了不同的演讲形式分类。本研究采用的分类, 参考了德米耶 (DeMille) 的《修辞法要素》⁹ 和科尔贝特的《现代学生经典修辞学》。分类如下:

9. J·德米耶(J.DeMille).修辞法要素.纽约:哈珀和布诺泽(Harper and Brothers)出版社, 1878.

对比形式:

对立: 相对理念的并置, 例如“钱包空的时候, 生活将是充实的”。

讽刺: 传达一种与其字面意义相反的意义, 例如“夺走一个寡妇一生的积蓄一定是一种高贵的行为”。

相似形式:

隐喻: 性质不相似的两个事物之间的一种间接比较, 例如“彩色展示对于房间内的任何人而言都是一块磁铁”。

人格化: 将人类属性赋予无生命的物体的一种比较方式, 例如“峡谷中这所茅草屋顶的农舍像一只绵羊”。

接近形式:

暗喻: 替换的词语暗示一种事实存在的因果、空间或时序上的关系 (用原因代替效果, 用工具替代媒介, 用作者替代作品, 用容器替代内容物, 以及用制作过程替代制作者), 例如“‘白宫’ (美国总统) 降低了在欧洲的驻军”或“他总是黄金 (钱) 的热爱者”。

提喻: 用包含更多意义的词语替代包含意义较少词语, 或者反之亦然。它的属性为可量化, 例如“加拿大 (加拿大队)”赢得了这次比赛, 或者“他在我的屋檐下 (家里) 住了一个星期”。

迂回：婉转的陈述，通过众所周知的属性和特征进行间接表示，例如“去一个更好的世界”替代“死了”。

双关语：一种词语的游戏，使用听起来相似，但有着不同意义的词语，例如“Check in here for the rest of your life”（Wandlyn Motel）（rest休息，余生）。

顺序形式：

放大：通过相关细节的集合扩展一个主题，例如“他使用了所有可以调配的方式：广播、电视、宣传册、招贴和广告等”。

夸张：将一个事物夸大到超越它的属性和通常的程度，例如，“简的朋友在过道上留下了一吨泥”。

任何偏离常态的表达都赋予了这种表达方式一种强烈的动态张力，或指向常态（把走道弄得很脏）或背离它（在过道上留下一吨泥）。对这个比喻知道得越少，张力跨度越长。

对所有演讲形式而言存在一种必要条件，即假定观众基本理解语法形式和可以转移的词汇内容。形式的改变不能忽略语言的语法，毕竟为了获得更大效果而采取的变化也必须尊重语法的可能性。由于基本理解取决于语法，修辞应该建立在基本原理的基础上，因此修辞过程也被称为“建立第二语法”。

不仅如此，两种语法都参与不断产生规则的过程。无论如何，使用上述修辞形式，使较低层次的字面规则转变为较高的修辞规则，赋予了表达更多的生动性。可以这样说明这种区别，“钱”（Money）这个词语以硬币和钞票的形象（字面规则）表现出来，与钱被转喻性地描绘成一些加拿大大银行的标志（修辞规则）之间存在差别。因此，修辞形式的有效性总是依赖于观众对替代物和被替代的表达方式之间差别的理解能力。

使用字面规则还是修辞规则，这取决于具体化的结构关系的数量，也暗示了设计之前早已存在的文化知识的特别意义。两种规则之间的联系之一是平衡“显而易见”和“新鲜”两种相反的力量。“显而易见的力”倾向于依靠现有标准，获得令人满意的期待；“新鲜的力”则以与现有期望联系较少的新颖、非典型的方法，颠覆这些标准。这种情形可以描述为保守和变化的力之间的相互平衡状态。设计，同时回应现有期望，并提供某些出乎意料的东西，因此在更新和扩展的观念之外，它还导致一种挑战（愉快或不愉快的惊奇）。

从概念构成到视觉形式

视觉传播的产生或多或少都要以约定俗称的符号为基础，这些符号属于多种完全不同的语言编码系统。剧院海报被看做一条信息，表现了基于编码建立的复杂符号系统，传达了根据相同或不同编码可以解释的某种意义。通过使被选出的平面图形与文化认可的意义发生联系，设计师设想并激活代码，从而使呈现出的内容与未呈现出的内容绑定起来，在这一过程中，概念构成等同于编码过程。这种将两个相对的单元结合起来的过程称为“意指功能”（signification），这一行为的结果就是“符号”（sign）。根据皮尔斯（C.S Peirce）的说法，符号是指“某个事物，对某些人而言，在某方面或能力上代表某个（其他）事物”。¹⁰因此，拥有代码使观众能抽取某种关系，例如，在标题为“麦可白”的海报与一部莎士比亚的戏剧之间，通过允许设计师在戏剧“麦可白”和“带着王冠的野兽”、“阴险的国王”、“邪恶行为的祸根”，“来自真正剧场的布景效果”以及其他更多概念之间抽取各种关系，代码能唤起多种解释。

“意指”的达成建立于“外延”和“内涵”编码的基础上，这两者利用了不同的经验。任何来自剧场海报的文本解读的视觉感受都是外延的，而任何来自额外体验和联想或符号的解读的都是内涵的。外延编码是指示性的和直接的，倾向于单一功能（一张剧院海报作为一种载体，其唯一功能是宣传某部戏剧）；而内涵编码是暗示性的和间接的，倾向于多功能（一张剧院海报暗示多种共同假设和所有可能的功能的整体）。

因此，虽然本文末尾呈现的这些海报都是关于戏剧“麦可白”的，而且它们可互换的外延都是宣传这部戏剧，但它们的内涵却有很大差别。任何意指行为伴随着除了约定俗称的外延之外，还必须有意地考虑到内涵的广度和复杂性。

对概念构成和修辞编码的探索必须从回溯结果开始，走向能解释这一过程的假设模型。最后，一张剧院海报是两种符号系统相互影响的结果——戏剧的标题和平面图形——它们彼此相互诠释和补充。这在剧院海报中是可能的，因为图像的意指被假定为有意图的，信息的意义与这部戏剧的某种属性和联想相一致，它以一种最明确的方式转化为图形。因而，平面图像被视为一系列符号，它指代了关于这部戏剧或这部戏剧特定的戏剧性解释。它

10. 转自埃柯，符号学理论，5。

代表了近似于写作大纲的一种概念。

根据本研究更重要的一个目标，下一步要归纳出图形意指的基本条件，它也比剧院海报设计中的图形意指有更广泛的应用范围。诸如剧院海报这样的视觉系统是两套相关的内容设定的结果：一套是可能的图形形式，另一套是被宣传的戏剧（图2）。根据叶姆斯列夫（L.Hjelmslev）¹¹提出的程式，所有图形对应表达水平，所有戏剧对应内容水平。在两种水平上，形式（戏剧/图形表达和说明）不同于实质（文本特征/图形意义）。这两套相对的结构形式联合起来决定了视觉系统的符号结构。既然涉及的两种形式中任一种都包含适合或高于其自身设定内容的信息，因此这种结构本身变成了符号性的。被指代的戏剧和指代的图形之间相互关联，得到了海报附加的信息，从而决定了一张海报刻意的“意指功能”。

11. 见埃柯《符号学原理》51-57。

图2（右图）

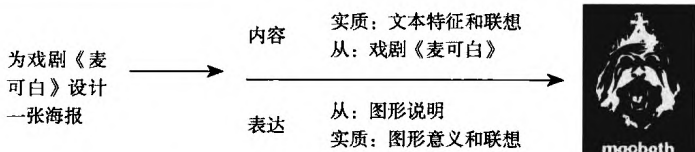


图3

下一步分析必须识别出等同于一个既定图形的核心意义的情节或选出的视觉概念。从被传达或暗示的理念方面与被表达和包含的感情方面，解码“麦可白”海报，解读海报“麦可白国王，人面禽兽”（图3）可以得到一个概括性的结论。这种图形编码的陈述应该被视为设计师选出的视觉概念，并被技巧而明确编码出来。应该指出的是，被识别的视觉概念不仅仅是感觉单元（皇冠、面孔、尖牙）的文本解读的结果，还是外延和内涵解读的结果，这些反过来受对特定戏剧的熟悉程度和某种视觉修养的影响。

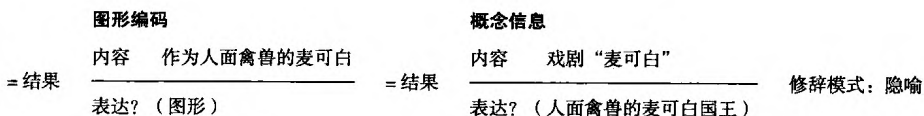


图4

下面的问题是设计师获得这样一种概念的方式。戏剧文本本身包含大量适合概念化的素材，例如相关的地点或事件、核心物

件和场景、主要人物和因果联系等等。尽管在戏剧文本中，并没有直接将麦可白国王指向“人面禽兽”，但存在足够的暗示将麦可白的形象设定为一个暴君。在这个例子中，设计师进一步采用了一种方法，明确激发了观众的兴趣，呈现了高级信息的复杂性与吸引力的辩证法，它的全部内容只有留意的观众才能察觉出来。回到获得这一概念的程序上，作为暴君的最初说明，麦可白已经被将其展现为“人面禽兽”的视觉概念所替代，并戏剧性地表现出来。

表达形式与内容形式之间的关系受到特定“陈述”方式的控制。揭示支配这一概念构成的修辞形式，需要检视“戏剧标题=麦可白”这种关系与“麦可白国王，一个人面禽兽”这个概念。在这张特定的海报中，存在一种隐喻结构。隐喻被定义为在两种属性不相似的事物之间隐含的比较，在这个案例中，是麦可白暗中被比喻为禽兽。

图4说明视觉设计中的“意指功能”涉及两项重要的过程：视觉概念的形成，以及它的图形编码。虽然在前者中，设计的核心问题涉及发现在某些方面和内容上能表达这部戏剧的概念，但后者关注这个概念的视觉转换。两种过程都同样重要。

虽然图形编码超出了本文的研究，但它同样受到修辞形式的支配。这一点可以通过观察前面讨论的海报的视觉处理方式加以说明。为以图形表达“人面禽兽”这一概念，设计师忽略了人脸上的某些特征，却将它们替换为某种食肉动物的特征。这种图形处理，偏离了通常的面孔——无论是人的还是动物的——大量增添了“禽兽化”的图形说明。这张作品潜在的修辞形式称为“矛盾修饰法”，它被定义为将两个通常相互冲突的词语结合起来。用在这个例子中，是将人的面部特征和动物的面部特征结合起来。通过组合相互矛盾的要素，特别当这个图形用在这样一种新鲜、巧妙的方式当中，设计师创造了一种令人震惊的效果。最后，除了概念的明确表达，设计师对各种媒介和视觉处理技术的掌握也允许他调整“人面野兽”化的程度，这一点类似于在句子中使用形容词来调整名词，或者用副词调整动词。

修辞形式的视觉复制

从设计的观点看，修辞被划分为多种“意指”的模式。然

而，修辞学没有说，当“国王”被“王冠”所指代的时候，存在转喻。相反，它明确表达为一个等式，即转喻是用一个词语替代为另一个词语，表明一种因果的、空间的或时序上的确定关系。

分析修辞形式时常常出现一种批评观点，认为“叙述”将自身表达为具体、特定和个别的，而这些词语是抽象、普遍和通用的。那么它们怎么能用于设计研究呢？根据K·伯克的观点，它们用途在于这个事实，即它们可以被重新个性化为不同的主观事物，也就是说，一个特定的图形可以填充不同的主题。正如伯克解释的那样：“隐喻是一种概念、一种抽象，但是特定的隐喻，例如特定的图像是个别的。形式的吸引力在于其特定的主题能让思维追随一种隐喻过程”。¹²

因此，从实用主义的观点看，修辞形式以一种生动具体的方式表达自己，如麦可白成了“人面禽兽”。而从逻辑学的观点看，它们仅代表了不同的抽象词语，例如一种隐喻，可以以多种方式获得新生。修辞形式应该被视为构造的原理，它能在设计师探索视觉概念的过程中帮助他们。

为了展开这项案例研究，我们向新斯科舍艺术和设计学院（Nova Scotia College of Art and Design）平面设计专业二年级学生介绍了修辞学方法。鼓励他们在为当地剧院设计“麦可白”海报时运用和测试修辞形式。我们期望这一方法能帮助他们在概念形成过程中发散出更多灵感，激发出更多样的解释，从而得到更多原创性的设计。他们阅读这部戏剧，观看罗曼·波兰斯基（Roman Polanski）导演的电影“麦可白”，并且围绕前面列出的10种修辞形式组成研究团队。每个团队以一种特定修辞形式的构成原理为指导，寻找适合这一术语并且有视觉潜力的潜在主题。

12. K·伯克（Kenneth Burke）. 反陈述. 洛斯阿图斯市：Hermes出版社，1953:143.

图5 对立：麦可白的并置，麦可白通常很忠诚，背底里是邪恶的国王。（约瑟夫·麦克唐纳 Joseph McDonald）（左图）
图6 讽刺：和蔼可亲的夫妻。麦可白夫人殿下和麦可白国王陛下。（玛里琳·戴克 Marilyn Dyke）（右图）

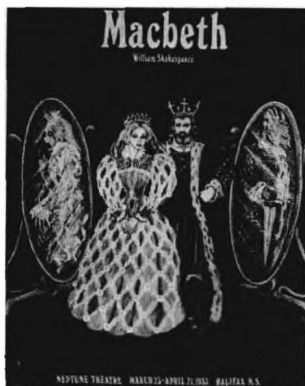


图7 隐喻：戏剧“麦可白”中的事件与类似性质的现代事件进行比较，后者被描绘得如同我们今天才得知一般，例如通过报纸。（Nat Connacher）（左图）

图8 人格化：人的属性被赋予给承载着历史意义的有生命或无生命的事物，流血的盔甲。（Ian Mason）（右图）

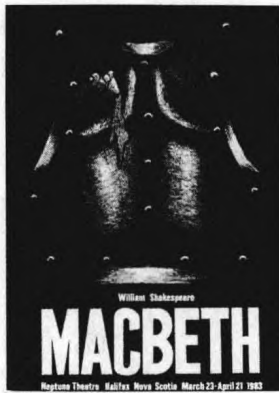
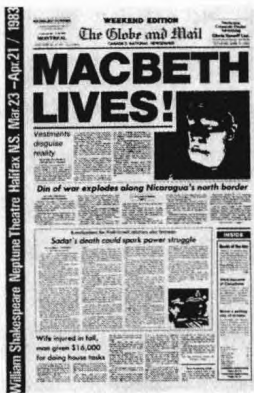


图9 转喻：王冠和血暗示了这部戏剧悲剧主题的确切关系。（胡连·勒布朗Julien LeBlanc）（左图）

图10 提喻：以一个部分替代整体，通过聚焦于麦可白的眼睛，描绘出他阴险的性格特征。（Cynthia Henry）（右图）

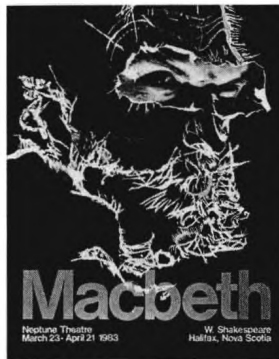
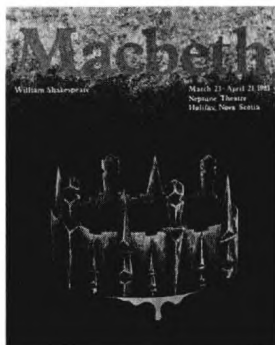


图11 迂回：麦可白为获得权力和王冠的毁灭性手腕间接表现为一个“带锁的圈套”。（苏少英 Siuw Ying Soo）（左图）

图12 双关：三个巫婆的一场戏，她们刺激了麦可白夺取王位（crown）和王冠本身。（Steve Durning）（右图）

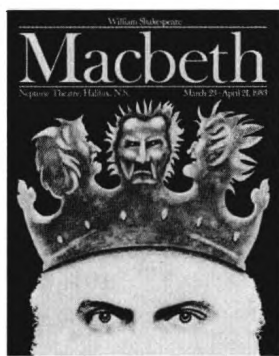
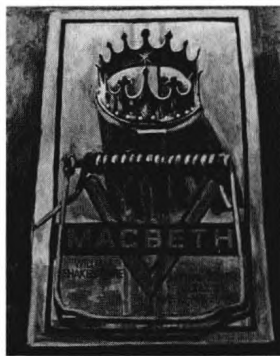
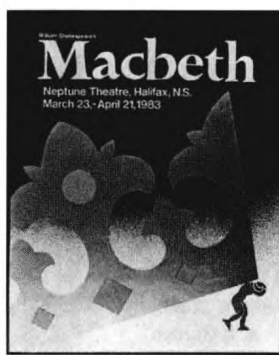
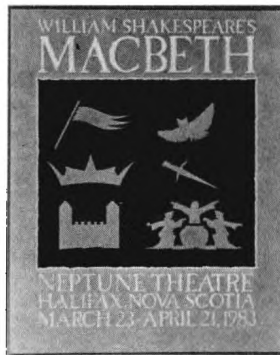


图13 放大：选择这部戏剧的核心要素强化其性质。（Dave Roe）

图14 夸张：夸张王冠，它成了麦可白难以承担的重负。（John Murphy）



最后，一个主题被选出，进行视觉创作，接着比较最终结果。来自学生的反馈是热烈的，一些人提到，他们第一次感觉似乎创造了可以贴上“创造性”标签的东西。这些海报显示了一种特定修辞形式与概念叙述的视觉复制（图5~图14）。

修辞形式无论如何不代表特别的诀窍。它们是激发横向性思考的探索工具，使设计师意识到可能性，做出最好的选择。然而，创意过程不能变成机械化的，因为每一项具体任务都要求不同的解决方式。真正的问题是在一项特定任务的范围内，将抽象的构成概念与原创性的理念结合起来。根据这次设计课程，有意识地考虑修辞学令人惊讶的适应性是有价值的，特别在新修辞运动中，在当代社会的语境下，因为这个社会通过多种媒介，以视觉叙述的方式传达信息的程度是任何其他时代都不可比拟的。

绘图、设计和符号学

克莱夫·阿什维

很少有设计实践者、理论家或教育家怀疑图形在其职业领域中的重要性；同样他们也很难否认图形本身有时非常难以讨论。当然，人们讨论过许多关于图形本质和实践的事实性的相关内容，包括与材料、历史和使用各方面的事实；但是，许多对于图形实质的核心性、开创性的概念和问题与图像作品本身相比，仍然难以琢磨。

这个问题的部分解释在于，正是那些难以表述的要素使图像富有价值，不可替代：如果什么都能利用其他形式加以表达，那么就无需图形了。无论如何，对图像的讨论与法律或医药等学科相比，仍然保持在如此落后和初级的阶段，这有其历史和文化上的原因。英国和其他许多国家，艺术和设计在高等教育中一直处于一个相对边缘的位置。除艺术史（通常设计史也不能），以及一两种诸如建筑之类的同类学科以外，在综合性大学中艺术很少能作为代表性学科。因此，我们不断受到以造型艺术（包括绘画）为代表的浪漫主义运动的文化遗产的深刻影响，而将直觉和灵感看作高于或超于理性需求和理解的东西。

就我看来，这种状况正严重影响着设计图形的发展。围绕风格、内容、意义和表达等问题的概念又恰恰最没能得到探究，这致使我们难以清晰表述这一领域，以至于为了恰当地探讨图像理论，就不得不或修正、或借用来自其他学科的词汇与概念。

本文将符号学——关于符号的科学，作为发展图像理论的一种可能的学术基础。作为符号系统的图形有着受词源学影响的重要的文化根源。德语“Zeichen”，指符号，而“Zeichnen”的动词形式Zeichnen指“draw”，即创造符号。意大利语也存在类似联系，“segno”（符号），“disegno”（绘图，设计）以及“disegnatore”（设计师）。英语“drawing”来自“拖、拉”（pulling）的动作，是很多绘图行为的特征，而“符号”（sign）和“设计”（design）也存在类似的词源关系。

符号学中的许多核心问题目前还存在极大的争议，因此，具

有符号学和传播学基础的读者在阅读本文时可能反对本文的立场。但是，既然需要一个对设计理论相关领域的进行持续讨论的基地，作者特意撰写本文，作为对处于争论中的符号学概念的介绍。同样，本文许多内容源自其他领域，某些内容和及其综合是作者的原创。

符号学作为理论需要而产生是在第一次世界大战即将爆发的时期。其主要代表人物是瑞士语言学家索绪尔（1875~1913年）和美国实用主义哲学家皮尔斯（Charles Sander Peirce）（1839~1914年）。索绪尔的多数重要工作成果被他的日内瓦大学的学生从他的笔记中收录成集。他最有影响的《普通语言学教程》一书中写道：“一门研究社会中符号的生命的科学正在孕育；它将是社会心理学的一部分，并且因而也是一般心理学的一部分；我将它称为‘符号学’（来自希腊语semeion）”。符号学将研究什么组成了符号以及支配符号的法则。¹

几乎同时，皮尔斯写道：“逻辑，从其一般意义上而言，正如我所坚信的那样，是符号学的另一个名字，符号的次级必需品，或符号的形式学说”。²

“semiotics”和“semiology”或多或少意义有些相同，前者来自法语“semiologie”，后者来自英语。³很可能这一观点存在争议，有学者认为这两个词语现在表示了不同理论的领域。自索绪尔、皮尔斯提出早期理论的几十年来，符号学已经拓展成为一个国际性的理论体系，被移植到了语言学、社会理论、电影理论、文化史和传播学中。它具有专门的国际期刊“符号学”（semiotica），并吸引了一些顶级学者，例如意大利学者安伯特·艾柯（Umberto Eco）、法国学者罗兰·巴特，以及美国学者托马斯·谢贝俄克（Thomas Sebeok）。

构建一个符号需要两个部分：能指（signifier）和所指（signified）。符号的功能是传播信息，而在有目的的信息传播过程中需要两个参与者：传播者（emitter）和接受者（receiver）。信息被载入一种媒体，存在于一套约定俗成的规律或编码中。符号由传播者编码，被接受者或者解释者所解码。

按照皮尔斯的说法，符号一般被分为三类，每类又可作许多细分。“标识”（index）是指作为该符号所指的事物的结果或相邻事物而出现的符号。经典的例子是：脚印是（事物）曾

1. 索绪尔（Ferdinand de Saussure）. 普通语言学教程. 纽约：麦格劳希尔出版社，1966：16.

2. 皮尔斯. 皮尔斯的心理学著作（第二卷）. 227.

3. 特伦斯·霍克斯（Terrence Hanks）. 结构主义与符号学. 加利福尼亚大学发学出版社，1977：127.

存在于既定地点的符号或者烟是火焰的符号。“图像”(icon)(来自希腊语中的形象),是与其所指代的事物类似或类同的符号。例如,采用示意性的形象(例如动物或交通工具)的道路符号,那些精湛的写实绘图也属于此类符号。最后是“象征”(symbol),是与其指代物没有明显相似之处,但一套约定俗称的规则中发挥作用的符号。比如“树”这个词语与其指代的物没有明显相似之处,并且在其他语言(arbre, Baum以及albero)⁴中都存在具有同样意义的词语。其他一些典型的象征符号,例如莫尔斯代码、旗语等。因为“图像”表明了对类似性或相似性的刻意期望,因此有时也被称为“动机性符号”;而“象征”被视为一种任意的或者约定俗称的符号。

如果将这三种分法用来分析绘画,“图像性”(iconicity)这一概念的重要性就立刻显示出来。许多与设计相关的图形被用来记录或传播相似性。这一过程被作为一种“表现”的尝试,是对已经呈现于感官的现象的记录;或者一种“陈述”,将材料变为非材料的形式或理念的过程,这种过程仅仅发生于当设计师的头脑中存在理念或概念,并付诸于纸张的时候。这些图形的图像性(象形)被有趣的反映于图像(image)与想像(imagine)之间的词源联系上。

然而,深入分析揭示出图像性不能为设计相关的图形提供复杂的说明。设计图形也深深涉及创造和将符号作为“象征”的说明。例如,企业形象草图的设计,其符号性通常有两种意义:利用字母主题,例如公司名称的首字母;以及试图以公司某些设定特征作为象征,并经过适当的修正,即所谓的“草稿”、“细化稿”和“最终稿”等。

诸如在工程设计、建筑设计和室内设计的实践中,出现了类似的混合符号系统。虽然它们通常广泛运用基于相似性的图像符号系统,运用一些再现性的比例、透视、调子和肌理,并常用纯粹惯例的象征符号系统,例如交叉区域的表现,形式的中断或者用黑白来说明材料、颜色和肌理等一些编码。这一点可以深入探讨如下:即使最无异议的,完全来自观察的绘图也可能以包括一些惯例的符号,而不以相似性作为表现基础,例如线的轮廓代表了空间中一个造型的边界。制图课老师的一项重要任务在于帮助学生区分两种做法:通过创造类似的等价物来记录经验和利用

一些纯粹的象征符号性的编码（是否能进行清晰区分是符号学理论的核心问题）。

图形中也能发现潜在的“标识性”的性质。当然，对于儿童和动物绘图程序的研究表明：刻意创造图像和象征符号仅仅是这个过程的一部分。儿童可以在不具有所画东西精确知识或对创造形象的过程加以自觉控制的情况下持续作画。只要有在空间上摇摆蜡笔的心理活动就够了，并且画画的孩子可以和朋友谈话或者完全从绘画转向其他事情，同时他的手仍然流畅而劲力充沛地在纸上移动。从沙滩上的脚印，到潮湿沙滩上手指无意的痕迹，再到电话衬垫上的涂鸦，甚至更加有意的图形，直到最精细和自觉的图像创造的过程，这一系列符号的层级很难明确区分。也就是说，在最有目的的控制下制作的图形也包括了一些标识性的东西，它们很难被解释为图像或者象征的符号。

在介绍了标识、图像和象征这三类符号后，由符号系统进行信息传播的功能，只可能参考它们与设计图形之间的关联性才能加以讨论。有人提出符号系统至少应具备六条基本功能。信息（图形）可以是指示性的，以尽可能客观、冷静的态度试图解释或传递一个形式或理念。可能是情感性的，试图传播某些传播者的主观性反应，例如对所描述事物产生的兴奋、吸引力或厌恶等情感。可以是意动的（或指令性的），说服或告诫接收者按照特定方式反应或表现。还可以是诗意的，其首要的目的不是传递事

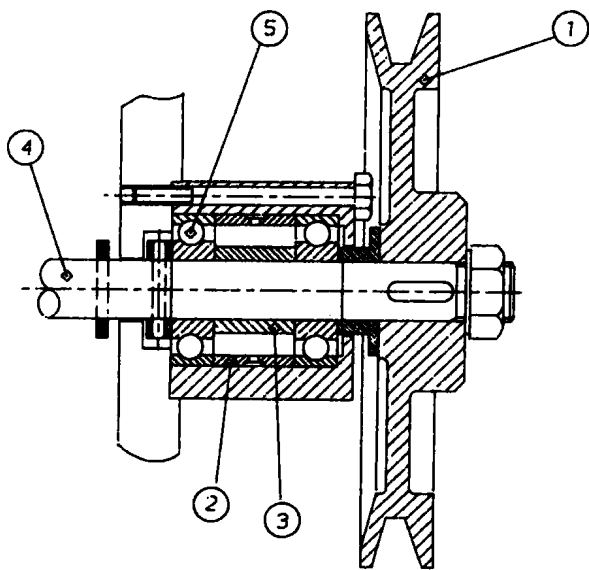


图1 滑轮的装配图。米德尔塞克斯理工大学（Middlesex Polytechnic）。工程制图的惯例涉及图标和符号编码复杂的相互关联，例如阴影代表交叉部位，波浪线代表形体的延伸。它们在目的表达上具有严格的单义性，即限定一套正确的解释。

实或影响行为，而是创造具有内在愉悦感（或美感）的自我陈述的形式。交际性传播则不记录或传播事实、观点或信息，而是作为传播者和接收者之间发动、维护或总结传播活动的方式（例如“喂，你能听到吗？”这样的表达就不大是作为对信息的咨询，而是作为维持谈话的方式）。传播还可以是元语言性的，为了澄清同一媒体或其他媒体中的符号的表达目的而创造出来。一个最好的例子就是地图上的注释。

在更加详细地审视这六种传播模式之前，应介绍一项能更好说明其各自特性和内在联系的工具。符号可以从三个可能水平的属性来加以定义。单义性系统仅提供一个正确的说明；其他说明不可行：它们被视为差错或过错，例如绘图性符号和工程制图具有明显单义性。多义性系统提供一种以上的说明。例如用于广告的汽车的造型图可能激发来自各种解释者的多种可接受的反映，例如速度、动力、可靠性等。然而，虽然应允的反映的范围可能很宽泛，但不是无限的，其中许多可能被传播者（起草者）当作错误的或非目的而拒绝。全语义系统提供了无限解释的可能性，例如抽象图形和绘画。在这种情况下，无法抗拒包括错误和无法接受任何对传播内容的解读（许多抽象艺术家批判这种断言，声称即便完全抽象的图像，在其试图传递的理念和情感方面也能拥有最高程度上的特定性）。设计师、绘图者主要运用单义性系统和多义性系统，因为设计总存在一定程度的特定性，从工程制图中的机械性的精确到更加间接地使用绘图作为书籍插图，或促使消费者购买商品。

传播的六项功能如下所述：

1. 指示性的功能

许多设计图形必须是指示性的和单义性的。工业产品效果图，城市规划和建筑制图都要求以精确和同等地通过固定规则传递于接收者或释义者（客户、技师、同事），尽可能根除歧义性的解读和对编码信息的模糊认识。这也许能解释为什么即使在那些主要图像性的绘图中存在明显对习惯性的象征主义的倾向。例如工程设计中的绘图代码，包括垂直线、轴线或者斜线，它们与尺度、透视，还有光影具有初步的相似性；但是它们同时也明确代表编码和表达惯例。这些通过一些诸如线的宽度、投射的角度

以及不同视图的相互关系以及颜色的编码等要素加以描述。

主要用于指示性功能的图形同时也可以传递情感或意动的要素。例如，建筑制图常常描绘一些配景，例如树木、草地以及人物，这些植物虽然以示意的方式表现，但总显得很茁壮，草地也被小心修剪。选出的人物与场景很匹配，精力充沛的年轻管理者从办公区走出来。而事实上，多数管理者既非精力充沛也并不年轻，并且为步行者、警察或沮丧的人所围绕的办公区也不像建筑预售效果图中所表现的那样。因而，所呈现出来的图像更接近于释义者对秩序和规范的理解，而不是建筑物完成后可能呈现的真实状况。同样，对纽约市的城市规划提供了许多有用的事实信息，但是却不可能说明当地的街道情况、交通拥堵问题或存在潜在危险的街区，不管这些信息对于规划的使用者多么有价值。我

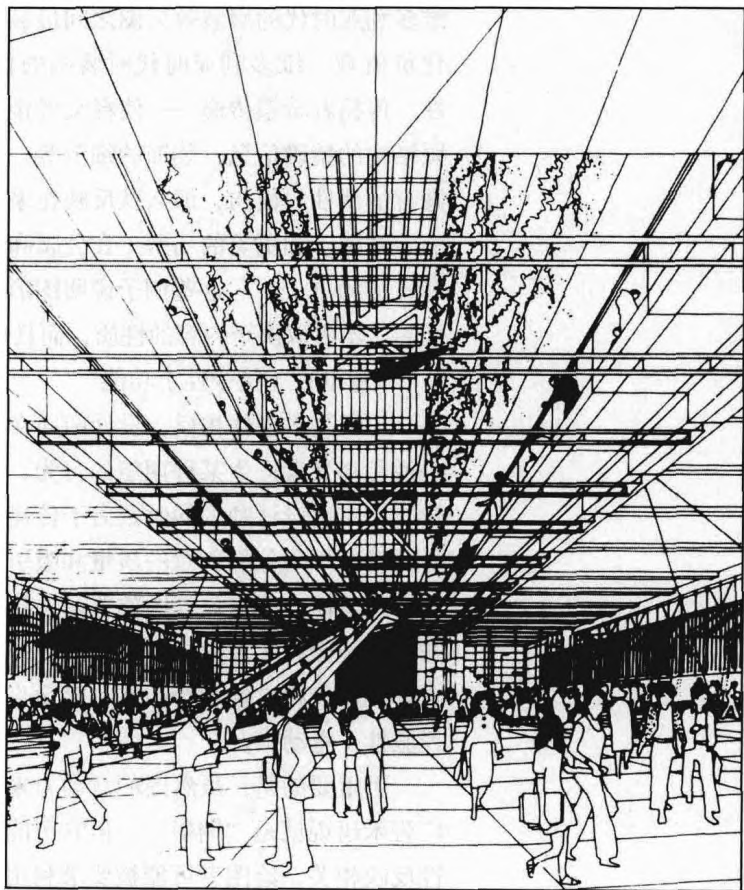


图2 建筑效果图。香港汇丰银行总部，中央广场和银行大厅。绘制者：伯金·霍厄德（Birkin Haward）。伦敦福斯特联合公司（Permission Foster Association）。虽然建筑表现图的功能主要是指示性的，但也不免承载一定程度的理想化设计，来唤起观者情感反映。

们再次可见对于单义性指示精确性的需要如何同时伴随着对理想状态的倾向。

2.情感性的功能

许多设计图具有刻意的情感激发功能。特别是在消费产品广告中，平面设计师不仅要传达与所促销产品的相似性，可能清晰到使接受者感觉就像是站在商场橱窗前，而且还要通过图的内容、风格和细节呈现这些商品的闪光点。例如鞋子的广告画，表面装饰或样式等独特的方面被强调，而另外一些同样重要的、可见的特征，例如皮革的折痕被弱化或忽略。

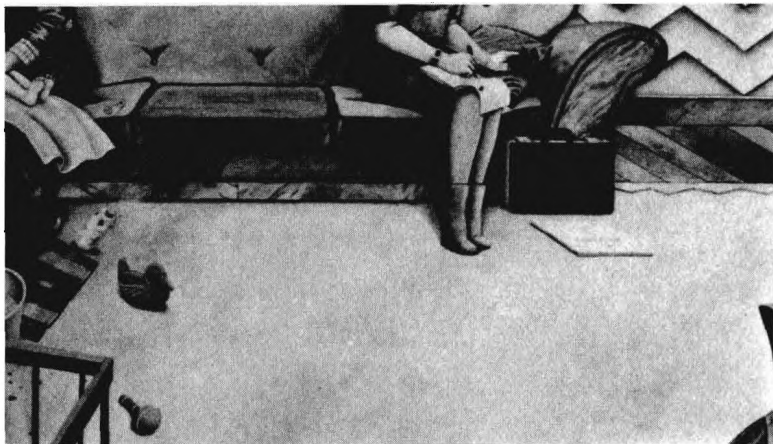
服装设计图也常具有情感偏向，以迎合当前完美体态或身姿的观念。在许多当代时装效果图中，头部的尺度相对于身体被大大减小以强调体态的优雅，肩膀加宽、腿变长，潜在的可能分散注意力的特征，例如鼻子和嘴巴被忽略。时装设计图还以高度的动感为特征：形体轮廓被表现流畅感和动感。当代时装效果图与维多利亚时代的服装效果图之间最显著的区别在于创造它们的文化价值观。维多利亚时代时装画的代码具有很高指示性和单义性，传播者希望传递——使释义者接受，关于形体和所表现的衣服结构的精确信息，装饰的细节等。如果，维多利亚时代的时装画有情感性的偏向，那么就反映在采用更完美的人体（年轻、美丽、细腰）和更美的场所（在公园和精致闺房中的女士，俱乐部和猎场的男士）。这些例子说明图形的功能是指示性的还是情感性的，不仅取决于内容的性质，而且也在于图的风格。

3.意动性（指令性）功能

与纯艺术创作相反，设计图通常具有意动性的功能；其目的是说服释义者产生某种期望的行为，例如更愿意购买某种产品。建筑和室内设计师则同时致力于传递设计的特定信息，以及说服委托者和同事他们创意的质量和吸引力，从而从接受者那里获得正面的反馈。广告设计图的意动性功能更加明确，图像的整个目的都是说服释义者执行某种行为：或者购买产品、或者至少喜欢它并且可能将它推荐给朋友。简而言之，广告画或明或暗都具有说服力（意动）。

更重要的是，虽然图的意动力来自释义者的情感性反应，用广告术语说就是“期望”，但它可能并不是真正与绘图者的情感性反映相关。绘图者可能被要求利用制图进行提案，但当时他们

图3 罗伯特·梅森 (Robert Mason)。为“周日时报”(The Sunday Times)的“家庭中变化的职能”这一主题所作的插图。小说、杂志插图通常具有指示性功能、去影射相关的问题,但是更重要的还是情感性功能、意动性功能以及诗性功能。而工程制图的目的主要是提供完整的信息,以及避免误读,这副插图试图唤醒读者的好奇心。



并没有特别的情感体验,或者他们真正的感受与其所表现出来的并不一致。他们可能被要求以图形来赞美那些他们认为对于社会具有破坏作用或者有害的产品,正如律师被要求为那些他们认为是有罪的委托人辩护。

这种对比说明了:设计图与纯艺术活动中的绘画之间存在的一个重要区别。意动性功能必须总是与艺术家情感性的激情相协调;一个纯艺术家,如若他按照某种方式绘画是因为想要使他的作品能够出售出去,而不是反映他的情感状况,那么就变得类似广告设计而不是纯艺术。所有图像,包括绘画的指示性、情感性和意动性功能之间的相互作用,伴随着其有意识的欺骗和误导,导致出现了支配这些图像使用的一些法定的和职业性的编码。

4. 诗意的或美学功能

需要说明的是设计师或者作为设计师的人从未为了单纯的诗意或者审美的原因去绘图。那些以自我表达或集中表现本质的美或图像品质为唯一目的的作品,更应被作为纯艺术。设计图总是具有工具的目的。它的最终目的不是为了愉悦绘图者或观众,而是传达某些重要信息或价值,并继而影响人们的态度或未来的行为。这些行为从精确制造机器到商品营销。设计师的作品当然也可能对于释义者而言是娱乐性的,但是这不是其存在的目的或成功与否的评价标准。

设计师的制图地位可能随着时间流逝或情况改变而改变。吐鲁兹·劳特雷克(Toulouse Lautrec)在19世纪90年代为歌舞表演和技艺表演所绘制的广告不再具有工具性功能,因为这些广告所

诉求的歌舞表演和技艺表演已不存在。如果说这些图像还有价值，那么就是诗意或美学功能了。这无疑存在疑问。不可能将图像的诗意功能与其他功能分离开来。即使最客观、最没有激情的机械制图，试图作为完全指示性的符号，也能使受众产生愉悦感，作为准诗意的表达方式。同样，许多纯艺术家的作品有明确的意动性或指令性功能。卡特·珂勒惠支（Kathe Kollwitz）反映德国劳动人民的绘画试图向观众说明社会、政治的真实面貌，感动他们使其产生某些行为，但这些绘画同时也是诗意的绘画作品。

5. 交际性的功能

交际性的信息传递很易于在演讲中找到。例如“哈，那么……”这类的表达方式，以及例如“有几分地……”或“当然”这类感叹词主要起到地作用是持续演讲或对话，而并不具有多少，甚至完全不具有内在意义。许多复杂的陈述也可能存在具有交际性的功能。比如，公开演讲时的开场白：“我不习惯当众讲话”；或者在结束旅行见闻讲座时使用的“就这样我们告别了”。其实这是将交际性的方式伪装成了指示性表达。虽然交际性表达很容易退化成为一种陈词滥调，或一种幽默、一种奚落，但它们仍对于交流行为的开始、维持、变化和总结具有重要作用。任何人想要除去其演讲中的任何冗余，得乐于承受演讲者所遭受的压力以及这样所导致的古怪的演讲语言。

交际性的交流在设计绘图的许多领域都发挥着重要作用。如线和平行线之类的框架以及如箭头之类的图形的呈现（或省略）专门用来捕捉和引导观众的注意。连环画的插图则创造了一种富有交际性的极其复杂的符号编码和标记。这些标记包括框画的特定表达方式，这些方式说明了分离性的框与线、箭头和用于维持运动改变位置、移动焦点和直接说明的机构之间的关系，从线符号学的观点看，连环画构成了基于绘画传播的最复杂和含混的领域之一。

6. 元语言性功能

元语言性交流的目的是评论、解释、阐明或者证明其他交流的内容。围绕一个词语的引号或单引号说明其在前后文的使用中具有特别意义，正如一个画框表示图形与它周围环境之间的特定关系。元语言性传播在图形领域中具有显著作用（最常见的

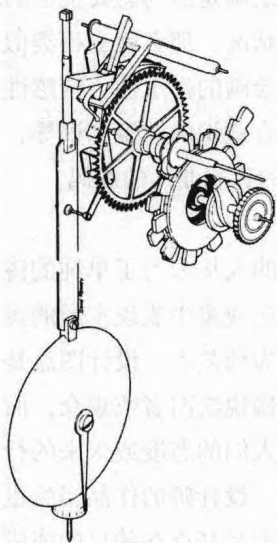


图4 大卫·佩妮（David Penny）一个轻型飞机摆轮的线图。感谢A·金先生（Mr. A.King）。即使最客观和冷静的工程设计图也不免使观众产生某种愉悦感，具有准诗意的交流功能。

例子包括地图、规划图、统计演示和技术图纸），它很大程度上依赖于惯例性的编码。为了获得高水平的特指性，这些编码必须在“能指”与“所指”之间建立一种密切而毫不含糊的一致性。有时，这些编码在真实的图形中可以被作为一种元语言性的展示描绘出来，如同一幅地图的索引或者统计图标的解释索引。另外一些情况下，在绘图的某些领域中，整个统一使用一些著名表示代码，不仅包括每个例子还被单独印刷出版，使得这个领域中的每个使用者都能掌握。例如由英国标准委员会印制的名为《工程绘图和实践》的小册子，被认可为英国工程绘图者的职业绘图代码。

通过传播模式的分析，我们现在碰到了符号学的另外两个概念：明示义（denotation）和隐含义（connotation）。符号的明示义是指其一般意义，它可以在最基本和明显的解释中被表示出来。符号的隐含义是指，这一符号的通过解读者的个人诠释而得到的关联和理念。一个展示一匹马的道路符号的明示义表明这是一种动物以及可能在前面道路岔口遇到的可能性。而它的隐含义则对于不同旅客不尽相同。一个人可能将它作为开阔户外的说明而很乐于见到；另一个人则可能将它视为某种危险的象征；然又一个人则可能想起在牧场上度过的童年。明示义和隐含义之间的差别和联系并不总是容易解读出来的。有人可能产生这样的疑问，即一个图形符号是否对于所有观看者而言都具有相同的，直接而毫不含糊的“一般意义”。反之，某些隐含义如此普遍，以至于它们组成了符号的固定联结，并从而类似于明示义。

正如前面所提到的，符号学源自语言学理论和哲学，因此它的内容和程序受其起源影响很深。口语的许多特征并不能轻易地移植到图像或其他信息交流系统中。在口语中，每个符号（词语）被合并到线性序列中，允许同时根据语序中每个符号及其所处位置的意义两个方面进行分析。因此，口语传播通常被描述为一个“松散系统”。图像传播通常以符号多个部分的总体而非序列代表解释，并且这些解释必须具有其表达的顺序，也许首先通过整体画面，接着是部分；或者反之亦然。因此，图像系统被描述为“陈述性”的，以区别于松散系统。

口语语法提供了其组合和排序的规律，支配着如动词的位置、字、句与句子的顺序等问题。依照句法关系的概念很易于转

用到表现性的其他领域中。例如，服装也被组合的语法规则所支配，那就是“包含”和“排除”，它们受到社会现实和期望的支配。离开了一定语法的服装可能被视为奇装异服、异国情调甚至于不像样。某种文化的饮食习惯同样也被语法所支配，它制订了那些可以吃（包含和排除），用餐碟子的个数和顺序，以及替代的规则。这些规则以餐厅菜单的形式被编码出来。虽然，将语法的概念用于图像可能有些困难，但是它可以为绘画研究提供一种有用的分析工具，这就是记号语言学的整个研究的真谛。

参考文献：

- Ashwin, Clive, "The ingredients of style in contemporary illustration: a case study" *Information Design Journal*. Vol. 1, No. 1., 1979, pp. 51-67.
- Barthes, Roland, *Elements of Semiology*, Hill and Wang, New York, 1977.
- Barthes, Roland, *Mythologies*, Hill and Wang, New York, 1972.
- Barthes, Roland, *Image, Music, Text*, Hill and Wang, New York, 1978.
- Eco, Umberto, *A Theory of Semiotics*, Indiana University, Bloomington, 1979.
- Guiraud, Pierre, *Semiology*, Routledge, London, 1975.
- Hawkes, Terrence, *Structuralism and Semiotics*, University of California, 1977.
- Peirce, Charles Sanders, *Philosophical Writings of Peirce*, Dover, New York, 1940.
- Peters, J.M., *Pictorial Communication*, David Philip, Cape Town, 1977.
- deSaussure, Ferdinand, *Course in General Linguistics*, McGraw Hill, New York, 1966.
- Williamson, Judith, *Decoding Advertisements*, Merrimack, Bridgeport, 1978.
- Wollen, Peter, *Signs and Meaning in the Cinema*, Indiana University Press, Bloomington, 1973.

第三篇

书写设计史

SECTION THREE

Writing Design History



设计史的研究状态

第一部分：领域概述

克莱夫·迪尔诺特

引言

设计史作为设计研究和实践中常常被涉及的一个方面，是设计研究中一个重要而发展迅速的领域。在英国，它牢牢扎根于高度发达的设计学位和分支学位教育体系上。在美国，设计史被认为具有重要的教育功能，加上一些设计教师的热忱，使美国的设计史呈现与英国相类似的发展状况，尽管某些重要问题是由诸如学院艺术协会（College Art Association）之类的研究团体首先认识到的。

现在，美国相当多的从业者意识到需要了解各类设计职业的历史。在东德、西德和意大利，设计史更多是作为工业文化领域中的一种对设计职能的文化—历史性批评，而不是作为教育工具或为日渐成熟的设计职业提供历史性观点。

这些发展伴随着主要工业国家内对设计问题兴趣的普遍提高。现在商界一般将设计视为公司发展的重要助手，政府逐渐将设计看做一种帮助产业重建的资源，学术界则不得不开始将设计和设计问题作为一个重要的研究领域来对待。

设计史在这过去的几十年内得到了实质性的发展，对它的认识渗透进了设计事件的各种讨论中。在当前的设计讨论中，多数立场来自历史的观点。¹ 因此，构建出决定当前设计史研究的“方法论的、政治的、社会的和设计理论的观点”的“地图”很有价值。²

这种审视和批评性评价有利于推动作为一门学科的设计史，在其自身权利上得到发展。它们可以通过探索那些最近正走向前台的方法和定义的问题来达到目标。同样重要的是，还需要将设计史放置到更广阔的学术领域中加以考虑：设计史与其他研究和调查领域之间的关系如何？最显著的例子是，它与艺术史的关系如何？以及它与通史的关系如何，与其他与之相关的专门史学，如技术、经济和商业历史的关系如何？假如还有未待解决的问题，探索它们的一个方式就是通过对当前已有工作的审视。

1. 历史与实践相关的最明显的例子是建筑设计。围绕现代主义的死亡和形形色色的后现代主义的出现的混乱始终伴随着狂热的历史文献写作。“建筑设计”的几期专刊描绘了历史当前的应用状况。

2. 1983年7月，维克多·马格林写给作者的信件成为本文的提纲。

3. 设计的历史不应该与它当前制度上的、学术上的形式——设计史混淆起来。后者不包含所有前者可能包括的内容。

4. 正如英国设计研究协会和它的刊物“设计研究”所做的工作一般。

5. 见克莱夫·迪尔诺特. 作为有社会意义的活动的设计. 设计研究. 1982, 7(3): 139-146.

6. 关于对这个问题的批评性评价, 见托尼·福瑞(Tony Fry). 设计史: 一场争论? Block, 1981, 5:14-18. 关于认为历史的研究必须与实践相关的谈论, 见约瑟夫·里克沃特(Joseph Rykwert). 作为可见物的艺术. 时代解放附录. 1974, 5. 这篇文章是针对艺术史学家的, 但对设计史学家产生了相当大的影响。

7. 佩尼·斯帕克. 顾问设计: 在工业社会中设计师的历史与实践. 伦敦: 剑桥出版社, 1983; 1.

8. 这并不是说这些是不相关的。见迪克·赫伯迪格(Dick Hebdige). 亚文化: 风格的意义. 伦敦: Methuen, 1981.

9. 托马斯·休斯. 技术世界的秩序. 技术史. 1980, 5: 1. 休斯对技术史中系统——组织现状的评价引起了设计史学家相当的重视(舒泽特·沃登使这篇文章引起了作者的注意)。

然而, 对这些问题(的理解)必须基于以下两者之间的整体关系上: 设计实践和设计的历史, 作为一门特定科目的设计史,³以及更广阔的设计研究领域。⁴特别是历史、理论和实践三者之间的关系对于全面理解设计最为重要。对一些问题的理解, 例如在现代主义崩溃后, 设计缺乏清晰的哲学观或方法论基础, 设计的社会职责,⁵或者设计美学的职能, 不可能在缺乏历史研究的基础上获得充分理解或实质性的解决。⁶

这导致了另外一个问题: 历史在什么程度上决定了设计是什么, 设计师应该做什么, 以及历史在什么程度上影响对公众的理解。尽管(对设计师而言), 在20世纪社会中, 设计具有显著的重要性, 但这种重要性目前还不为公众所普遍意识到。设计发现自身所处的荒谬位置在佩尼·斯帕克近期的研究《顾问设计: 工业社会中设计师的历史与实践》的介绍段落中得到完美总结。斯帕克认为, “(如果)‘设计师’这个词语最终渗透到日常生活的词汇中, 例如美国商人赞美‘设计师牛仔裤’(designer jeans)的优点, 沙宣美发学院(Vidal Sasson)骄傲地称自己为发型设计师, 法国和意大利都将这个词直接加入到他们自己的语言”, 这种情形的必然结果便是, 无论‘设计’或是‘设计师’的概念都没被正确理解, “试图定义(设计师的)职责通常是含糊的、迷惑的和难以言明的: 没有人似乎知道设计师做了什么其他的, 除了他给产品添加了一些迷人之处”。⁷

如果将对设计的理解仅仅停留在发型或是“牛仔裤”设计上,⁸那么这些错误的概念可能不那么令人沮丧, 然而事实并非如此。社会正越来越成为一个“被设计”和“设计”中的社会。正如美国历史学家托马斯·休斯(Thomas Hughes)所说, “一旦那些技术系统, 特别是那些最庞大的系统得到发展, 就有越来越多和越来越大的系统被人们所设计、建设和管理”。⁹这种现象也不仅仅是技术性的。它也是文化。这是亚瑟·普罗斯(Arthur Pulos)在他最近的著作《美国设计伦理: 一段工业设计史》中第一段所论述的问题: “设计是美国式生活中不可替代的酵母。它伴随着殖民者想将蛮荒之地变为安全的避难所的需要而出现, 并作为新世界的工业革命的天然成分得到发展。因此, 美国最有可能成为第一个被设计的国家——它是一个刻意的结果, 是那些认识到问题并试图解决这个问题从而获得整体利益最大化的人们努力的结

10. 亚瑟·普罗斯. 美国设计伦理: 一段工业设计史. 剑桥: MIT 出版社, 1983: 1.

11. 见约翰·赫斯克特 (John Heskest) 对普罗斯的书所作的书评, 1984, 春 (1): 79-82.

12. 这个难题比其他任何事, 都能说明使用的概念的重要性。这并不是说设计实践或设计理解中的真正问题会被降低到仅仅是用词的问题。但是, 在大多数情况下, 用词, 特别是赋予它们的前提意义, 是问题的一部分。这种观察也运用到历史的问题中。

13. 朱迪思·胡克 (Judith Hook). 英格兰的巴洛克时代. 伦敦: Thames and Hudson, 1976: 7.

14. 这个观点来自史蒂芬·尤 (Stephen Yeo) 的一篇优秀论文, 见史蒂芬·尤. 国家与反国家: 1830 年以来的社会形式和斗争的反思. 资本主义, 国家形成和马克思理论. 伦敦: 四重奏图书公司 (Quartet Books): 111-114.

15. Open 大学的设计学科使用了这种方法使设计和技术问题易于学生理解, 这种做法意义重大。参见: 大卫·沃克 (David Walker), 奈杰尔·克罗斯 (Nigel Cross). 设计: 人造物 (课程 T100 第 33、34 章) 人造世界: 基础课程. 伦敦, Open 大学出版社, 1976: 53-63. 以及奈杰尔·克罗斯. 设计和技术 (课程 T262 第 9 章) 人工未来: 设计和技术. 伦敦: Open 大学出版社, 1975: 9-25.

果。美国不是偶然诞生的, 它是被设计出来的”。¹⁰

普罗斯略显浪漫的散文和赞美诗般的语调 (它在序言的其余部分, 事实上整本书中, 甚至更被加强)¹¹ 不应用来削弱这些观点的重要意义。如果休斯和普罗斯的观点部分正确, 那么设计便具有一般社会和特定的学术界通常并不情愿承认的重要性。

那么很明显, 对设计的理解和它的公共传播不仅仅是职业的需要, 也是迫切的社会需要。但是, 休斯和普罗斯的观点也隐晦地提出了我们应该在其语境中理解设计。诸如《设计问题》期刊的观点为设计提供了争论的舞台——讨论它的未来、它的历史、它的职责等。然而, 这场争论的语境究竟如何, 设计世界是否如我们理解的那样, 还是如同它可能或它曾经的那样? 或者, 这个语境是整个社会吗? 语境依赖定义, 而定义则反过来也依靠语境。这个过程是循环的, 问题的一部分被定义的方式决定了另一部分的答案。¹²

对设计未来职能的讨论不能发生在真空中 (只有乌托邦的理想才能脱离具体现实而被提出) 或是当前的实践压倒一切, 其他任何实践都被忽视在语境中。然而, 人们总是试图去逃避历史, 假设它根本不重要, 或是根除其他的可能性。史学家们, “由于逃避那些非常基本的问题而声名狼藉”,¹³ 和其他人一样如此。谈到设计, 他们反复努力瓦解历史的区别, 将各种设计形式精确为单一的系统, 因此通常只有当时处于优势地位的设计的历史才能被记录下来。¹⁴

无论如何, 只有细致的历史研究才能避免以上情况的发生。历史可以对任何差异性开放。最重要的是, 它允许设计之间存在差异性, 设计作为动词, 指代一种行为, 这种行为不一定是职业的; 设计, 作为名词, 指一种特定的职业或一类特定的现象。因此, 对设计理解的第一语境就是历史。设计必须被放置在承认设计史的多样性的基础上才能加以理解。矛盾的是, 定义和解释设计以及设计师的工作不仅依赖深入设计实践, 而且也依赖于同时从历史性和社会性的观点来看待设计实践的能力。¹⁵

还有另外一个理由迫使我们来仔细探索设计史。对该领域的探索要求至少给出某些解释来说明为什么设计史要花费这么长的时间才得以形成。这个过程, 反过来也揭示了西方工业社会中设计被认识的方式。最令人惊诧的一点是学术界对设计研究的关注

16. 一个相关的例子是关于非常受人尊敬的英国文化批评家雷蒙·威廉姆斯(Raymond Williams),他撰写了《关键词:文化和社会的词汇表》一书(伦敦:Fontana,1976)。其中在“某些活动中意义重要的关联词汇”一章中讨论了110个左右的词汇(P13)其中对“设计”和“技术”的空缺值得注意。
17. 两者之间的不同是非常重要的。自我意识在1851年以来的先锋设计中非常普遍。然而,这样的方法对设计、理论和研究而言是非常主管的争议性的行为,不是去代替需要发生的对设计的更深思熟虑的关注。有一些值得深思熟虑的观点,虽然作者并不赞同它的结论,但可作为参考见:罗杰·斯克鲁顿(Roger Scruton).建筑美学.伦敦: Methuen出版社,1979.特别是介绍和第一章。
18. 我们应该将设计与建筑分离,并出现作为一种职业出现的原由归于什么?好像对我而言,在最充分的意义上理解这种发展是理解今天设计的地位的前提条件。
19. 相关的设计实践,参见克莱夫·迪尔诺特.思考设计.设计师.1983,10.
20. 技术中的情况现在正在被补救。历史学家在这方面所进行的严谨的研究已经超过25年了,并且促进了技术—政策和技术—社会研究。对此类专著一个非常重要的批评取向,是否如舒马赫(E.H.Schumacher)的著作中的生态学观点,或从更加直接的政治性的观点出发。参见:Hillary Wainwright, Dave Elliott.卢卡斯斗争.伦敦:Fontana出版社,1974.菲尔·斯莱特(Phil Slater)编.技术批评.伦敦,(Ink Links),1980.迈克·孔利(Mike cooley).建筑或蜜蜂.斯劳(Slough):Langely出版社,1979.
21. 设计领域与几乎任何其他学科和专业相比,在学位上缺乏研究生教育和研究,有此可以衡量这门专业的学术地位。在英国,有社会科学和工程研究学会,但是没有设计学会和研究基金。

如此缺乏。¹⁶设计意识,不在于“自我意识”,而在于形成有意识的历史性和理论性的理解,¹⁷可目前在学术探索或研究和设计实践中,它仅仅处于微不足道的地位之上。只有建筑是个例外。

一些解释可能会有些帮助。主要工业社会的文化都具有这样的特征,对于创造或构成其“文明”的技术、商品和图像的职能和价值抱有一种深刻的、正反并存的感情。两种态度都很典型。在英国和德国,一些最有影响的文化批评就是反技术、物质主义、商品和消费的。

而在欧洲的其他地方以及在美国,出现了一些几乎相反的态度。他们赞扬技术的力量和客观性(技术的纯粹性不涉及人类欲望和需要)以及它的自主性(技术被作为一种物质而不是一种社会行为)。技术具体化的后果是将“物品的王国”从文化的世界中驱逐出去,并且维护和增强了自19世纪发生的工业和文化,工作和家庭,技术与设计之间的分化。¹⁸因此,作为历史发展的结果,思想脱离了将自身与行为联系起来的需要(被假设为一种社会性中立的技术行为),行为脱离了任何文化问题。¹⁹

技术²⁰和设计被阻止去追逐对人文和社会历史科学的特征以及科学自身的反省,它们不再去进行对自身的历史性、文化性或哲学性进行分析性和研究。至少在工业革命出现前,还几乎不可能将设计和制作分离进行分析,并且(直到最近)还缺乏一种不是设计技艺的职业,并且作为一门实践性、认识性行为的设计,对其自身权力完全缺乏清晰的认识,这些都导致了设计行为和设计在工业社会体系中地位卑微的状况。²¹

但是,这种状况目前在很多方面正在改善。设计的职业化就是其中一种。另外,诸如《设计问题》之类的杂志的创办,代表了设计对于作为一种值得深入研究的复杂而重要的行为被重新认识。由于历史目前成为了一种对设计进行学术探索的主要渠道,因此建立设计史和相关学术组织的问题非常重要。这一发展必须作为一个整体加以理解。例如,设计与学术界的关系的历史可以告诉我们大量学术优先权的本质,过去设计领域如何看待自身,以及设计实践如何自我描述,它作为一种职业或活动的组织方式,两者之间相互影响的形式。理解的结论可以提示关于设计如何操作,由什么构成,如何被社会认知等方面的问题。

对目前设计史中发生了什么的审视,应该至少提出一些值得

在此讨论的问题。因此，本文审视了当代的设计史。文章主要是从英国设计的角度出发，着重于英国的历史事件。

设计史的出现

在1939年前，除了建筑以外，只有两、三个领域与设计历史相关，²² 其中一个为装饰艺术史。主要是作为纪念性建筑，特别是伟大的建筑的历史分支，它包括了室内和园林设计的历史以及房间陈设和家具的历史。它也包括起源——所有那些物品的创造史，包括了家具、玻璃器皿、陶瓷、银器等，这些器具被收藏在博物馆里，保存于住宅中，并且通过古董交易和拍卖行被贩卖。装饰艺术的历史与这一地区的艺术史密切相关。²³ 因为装饰艺术的历史被导向去迎合它们最重要和有实力的顾客——拍卖行的需要，它们往往在细节研究上获得重要的成果。但是，它们缺乏设计的观念和理解。²⁴ 正如即将被讨论到的，设计活动是遍布装饰艺术史的遗失的线索，几乎没有任何例外。

相比较而言，第二个设计史的胚胎形式，建立于艺术和建筑史之上，它将设计史提升到最高的学科上。不管后来出现多少批评理论设计史的学术先驱，还应首推尼古劳斯·佩夫斯纳。他的代表作品为《现代设计的先驱》。²⁵ 这本书首先出版是在1936年，它包含两个牢固联系的理念。首先，确立了设计在现代世界中非常重要的地位；其次，正是由于这个原因，设计在这个正在显现的世界中呈现的形式具有的社会性的，本质极为重要。因此，设计的历史也是如此。历史建立了一种传统，并且因而与行为保持一致。对现代主义（“法古斯工厂和科隆模型工厂的风格”）²⁶而言，仅仅存在在英国和美国设计的空白处，已经受到佩夫斯纳所称的“爵士风格”或“摩登设计”（Moderne）的攻击，历史或传统建筑在某种程度上是首要的论据，用以赢得这场真正的现代设计之战的胜利。

历史也支持了佩夫斯纳的一场平行的斗争，即恢复统一的设计学科和实践。对佩夫斯纳来说，历史，通过对设计的探索，说明了设计之物与对社会的设计态度之间的关系。在他的著作中，缺乏任何清晰的理论层面上的阐述，对这种关系的意义和微妙²⁷的深信不疑支撑着几乎佩夫斯纳书写的每个句子。²⁸

历史作为建立一门设计学科其中的论据之一，或者历史甚至

22. 在建筑学和设计之间历史和研究的不同意义是什么？侧重这一问题的研究可以提供给我们一个完整的观点，关于建筑学和设计实践在观念意义上的差异。

23. 回顾而言，似乎设计史与艺术史之间的问题不是后者将自己的方法论强加于设计师，而更多的是设计史保留艺术史的方法，放弃了自己的知识核心，自行剥夺了为其创造的物品形式赋予意义的权力。装饰艺术史，虽然也有一些例外，也这样期待设计史。

24. 什么时候在历史上社会开始认识到事物是被设计的而不只是它们原本就是那样？这似乎是个基本问题。这是设计作为必要但很少被认识的人类实践和设计作为这个事实的有意识地感知和接收之间地差别。但是，后者是什么时候和为什么发生的？

25. 尼古劳斯·佩夫斯纳. 现代设计的先驱. 伦敦: Faber and Faber 出版社, 1936.

26. 佩夫斯纳. 先驱. 18.

27. 与佩夫斯纳的作品可怜的讽刺法形成强烈对比的是大卫·沃金的著作:《建筑的道德》。(伦敦: 牛津大学出版社, 1978.)

28. 这抨击了先锋们并引导佩夫斯纳在20世纪30年代和40年代撰写了一系列传记和批评性文章。这些文章中的多数被收录在《尼古劳斯·佩夫斯纳: 艺术、建筑和设计研究第一卷和第二卷》。(伦敦, Thames 和 Hudson 出版社, 1976.)

用作收集的工具，它已失去了许多值得尊重的性质，或者呈现为一种充当赞美歌的历史新形式。但是，这种与历史学家如今有时假装出来的半科学的分离，在1939年以前曾被抛弃，至少对“设计史”而言（市场有多大可能性支持它？）。与目的相关的设计史只是一种可能的历史，它谈不上是什么不好的东西。1939年以前的存在于其他领域之一的设计史带来的益处很明显。印刷字体设计的革命始于威廉·莫里斯在19世纪80年代重建的Jensonian印刷字体，接着美国和欧洲出现了“私人印刷运动（Private Press Movement）”，爱德华·约翰斯顿（Edward Johnston）和埃里克·吉尔（Eric Gill）在字体方面所做的工作，在20世纪20年代引发了一场意义深远的国际印刷设计运动和对印刷字体史的深切关注。英国的斯坦利·莫里森（Stanley Morison），美国的丹尼尔·伯克利·厄普代克（Daniel Berkeley Updike）以及一些其他主要人物都在也关注着这段印刷设计史。²⁹它主要保持在这门学科的内部，虽然学科外也出现了一些书籍，例如S·H·斯泰因贝格（S.H.Steinberg）编写的非常畅销的图书《印刷500年》。³⁰

然而，即使是在平面设计中，这些印刷设计师和历史学家的努力和成就也很少为人所知，³¹这说明了设计史本性的一些东西与设计实践相关。出现自设计实践的设计史，充当了对特定实践问题的回应。它并非仅因自身的缘故而被刻意制造。一旦问题通过历史的帮助而得到解决，对这个主题的兴趣就再次被削弱。这种趋势提出一个问题，即什么导致了当前在所有设计前沿会同时出现对设计史需求的状况。这个问题的答案可以解释从1936年到20世纪60年代末这段时期中，令人费解地缺乏设计史的状态。

导致当时缺乏设计史的原因很多。现代主义在1945年以后在英国和美国到处蔓延，呈现了压倒一切的优势，无疑它受到了尼古劳斯·佩夫斯纳和西格弗里德·吉迪恩（Siegfried Giedion）³²的帮助，这种情况却不会在设计中完全重现。特别是当产品设计披上现代主义的伦理，它就不再需要历史和理性的砝码，那些是建筑接纳它的必要前提。诸如赫伯特·瑞德（Herbert Read）在《艺术与工业》一书中阐述的一些批评性观点产生了十分深刻的影响。

平面设计通常也同样如此。除一些专业领域以外，在印刷字体设计³³和插图方面表现的很明显，历史似乎与正在形成和试图

29. 斯坦利·莫里森，丹尼尔·伯克利·厄普代克（Daniel Berkeley Updike）和比阿特丽斯·沃德（Beatrice Warde）都是这一群体的重要成员。安东尼·库尔森（Anthony Coulson）的《英国设计人物志：1881-1970》包含一份主要作品表。也可参见以下期刊：“（Ars Typographica）（1918-1934）”；（Fleuron）（1923-1930）；（Signature）符号（1935-1940）（1946-1954）；以及字母和图像（Alphabet and Image）（1946-1948）。

30. 哈芒斯沃斯（Hamondsworth），Penguin出版社，1955。也参见吕西安·费伯（Lucien Febre），亨利·吉恩·马丁（Henri-Jean Martin），书的到来。伦敦：NLB出版社，1976。

31. 英国传统通过其他人中的迈克尔·特怀曼（Michael Twyman），约翰·李维斯（John Lewins）和赫伯特·斯宾塞（Herbert Spencer）的作品得到延续。参见伦敦印刷大学出版社新字体期刊“Typos”上的作品。但是两者的推动作用可以比较吗？

32. 吉迪恩对现代主义的影响常常被评论。但很少讨论有关《机械化支配》（伦敦：牛津大学出版社，1948年）的影响。在某种程度上，这部提出很多问题的著作从未被充分纳入到设计史中。

33. 如此特例证明了这一规律。20世纪50年代见证了印刷字体瑞士学派视图建立其理性设计的模式，部分依靠20世纪20年代的功能主义的遗产。例如，见卡尔·格特纳(Karl Gerstner)，马尔库斯·库特纳(Markus Kutter)新图形(Die Neue Graphik)、特芬(Teufen): Arthur Niggli, 1959.但是，设计在这里对设计公司而言完全是功能性的。

34. 保林·马奇(Pauline Madge)对约翰·赫斯克特(John Keskestt)的《工业设计》的书评，参考：信息设计(Information Design).1982, 1(3): 23-29. 文章对这些发展提出了一些有用的观点。

35. 例如，参见雷纳尔·班哈姆(Reyner Banham)选载的文章。参见：佩尼·斯帕克编，根据选择设计.伦敦：学术出版社，1980.

背离艺术手工艺状态的历史局限性以及其商业美术背景的这门学科无关。

设计史出现的条件很不利。四处蔓延的反理性主义，结合艺术和设计院校中纯艺术、艺术史以及“文化”观念的等级优势，导致从任何历史意义上讨论设计多少不大可能。但是，如果持续研究设计史的出现，³⁴就不会怀疑当前的这种需要——理解设计的历史性的产生，以及获得更广泛的历史性观点，植根于学术争论和20世纪50年代和60年代设计和流行文化中发生的复杂并通常相互矛盾的发展。在这个时期中，设计源于时代；它以一种与20世纪30年代和40年代完全不同的方式进入到公众的感知中。战后的消费者革命，设计制度化，艺术和设计教育的扩张，以及青年和流行文化的爆炸，都以不同的方式强化了设计和风格技巧，强调了“物品”的外观或风格的新的重要意义。伴随着图像绝对数量的爆炸，特别是照片，使普通人暴露于公众面前，这些发展使商品和影像以一种新的方式成为流行文化的一部分。广告的影响和设计风格结合在一起，令物品较少地作为它自己，而更加接近标识、图像或其他物品的“物神”。³⁵目前出现了这种奇怪的情形，物品的设计所表达或象征的价值之中，就是“设计”和“风格”本身的价值。设计自身正逐渐成为一种“物神”或是一种价值。

物品的文化识别成为一种对工业文化的认同的标记。从1952年维多利亚和阿尔伯特博物馆的维多利亚和爱华德装饰艺术展的举行开始，对19世纪和20世纪的物品和历史的兴趣逐步复苏。1957年，英国建立维多利亚协会；1958年，美国建立技术史协会。这十年也是工业考古学的开端，而早年受到轻视的维多利亚时代逐渐流行起来。

佩夫斯纳的《现代设计的先驱》在20世纪60年代被修订和再版，同年雷纳尔·班哈姆的《第一机器时代的理论与设计》一书出版。班哈姆的书标志了对现代主义和它的起源的密切研究的开端，同时也意味着佩夫斯纳式的研究程序最终被正式接受。此外，随后出现的这项研究与佩夫斯纳式模式多少不同。虽然，类别上仍然是建筑的，但这些关于19世纪后期和20世纪初设计的新的著作宽泛地包含了其他设计师，并且探索的设计通常不囿于建筑本身。这些设计研究的结果是推动设计研究离开佩夫斯纳赋

予它前进过程的纯粹性。无论如何，这些著作的激进的方法不应被夸大。在这个水平上出现的设计史无疑仍适合艺术和建筑史著作的传统形式。佩夫斯纳的著作对待绘画非常严谨，也根据“伟人”书写历史。事实上，它是基于早期设计史所依据的个体。

这种方式不需要反对正在出现的设计职业的喜好。20世纪60年代早期英国职业设计教育伴随着设计师和设计地位的提高而日益规范化。在这种背景下，进一步提高职业设计师和设计组织地位的设计史首先受到欢迎。然而，这种历史，严重局限于一种设计观点，仍严重的指向建筑，纯艺术和好设计是什么的各种观点。到了20世纪60年代末和70年代初，设计教育领域，特别是平面和工业设计，产生了相当大的压力，要求发展一种不再那么依赖于纯艺术和建筑的设计史。这在一定程度上反映了设计职业自身对设计问题的关注？很明显，20世纪70年代的“优秀设计”不是神奇的法宝。现代主义失宠，关于设计组织、技术和设计与社会、经济的联系等诸多问题浮上水面。并且，设计与商业、市场和流行趣味的关系促使实践者和早期的史学家重新检视现代设计实践和设计史的原则与假设，它们简单地重建了现代主义的故事或有些天真地记录了优良设计的出现和它的构成。这种对方法的再思考为一种新设计史的出现提供了舞台。

设计史的形式和类别

正如前面所讨论的，目前还缺乏真正的设计史传统，那么，新的设计史应该采取什么样的形式呢？它应采取的形式深受其出现的教育和职业背景的影响，至少在英国如此。然而，在20世纪70年代和80年代，这一时期讨论设计史的一个重点主要是进入这个领域的艺术史学家。

设计史观的一致性虽然形成得缓慢，但是并不局限于任何严格的框架和条例（在这个方面，甚至先锋派也很难强行将他们的价值观强加给现代设计史）。相反，出于对这门学科保持一定的开放性和相对性的期望，人们显然不愿确定研究的目标、主题或者思考这种历史研究的职责究竟如何。

这种几乎偶然性的设计历史的出现带来的主要后果是，这种设计史在一种单一的、有组织的、具有被定义的目标和对象的学科意义上无法存在。

因此，在当前情况下调查和定义设计史异常困难。至少，人们可以说，新的设计史没有明确的定义或论断，它的形成围绕4个相互连接的理论 and 4种相关的匮乏理论。理论如下：

■ 设计史是对于职业设计行为的历史的研究。

■ 设计行为并非自身形成了设计史学家关注的第一层，而是行为的结果：被设计的对象和图像（这个重点通过大量的美学和考古学基础，以及设计是创造新的物品和图像的实践行为的前提得到证实）。

■ 设计获得这一同样自然的方向是在19世纪和20世纪。

■ 设计史侧重个体设计师。无论明确或含糊，他们都是当代设计史专业写作和教授的焦点。

相反，一些缺乏则不那么明确，也同样呈现于这一学科运行的方式中：

■ 缺乏涉及设计史的确切或潜在读者的对其目标、方法或职能的明确思考。

■ 除了教育机构，缺乏对设计史起源的考虑。

■ 普遍缺乏对历史性的、方法论上的或批评性的自我反省。同时，自我反省至少可能带来对其地位的明确观点或目标的澄清。多数设计史的特殊属性意味着很难定义社会、理论的或方法论上的假设。甚至很难说它们是否确实存在。

历史性地设计著作中的重点和方向的差别确实存在。可以划分为4个一般传统或方法。然而，要重点强调的是只有通常的态度或倾向，并不存在史论家结成的各个学派，他们也无须专门的分类。许多设计史学家在他们的研究工作中跨越了这些领域的界限。

将设计史的4个研究领域列举如下：

1. 19世纪和20世纪，运用于设计主题、装饰和流行印刷品之中的装饰小艺术的传统历史的延续。

不久前，当较多关注投向了设计史学家、博物馆经理、收藏家和设计师的时候，也出现了一种普遍的倾向，学院派的关注延伸到了19世纪和20世纪的装饰艺术，而他们的关注在1945年前几乎专门限定于18世纪或更早的作品。这呈现为多种形式。目前最主流的是与大众文化领域的碰撞（突破发生在1925年前后）。这里，研究方向转向了大众趣味反复无常的概念，以及对所谓的

“垃圾古董”（junk antiques）的关注。这一流派是对近期历史学的典型产品和对早期艺术装饰风格产品，时装史和短暂流行的时尚书籍的深入研究，例如贝维斯·希里尔（Bevis Hillier）的《节约的狂欢》（Austerity Binge）。

联系这些作品的是尝试以“高”装饰艺术的传统语言，讨论20世纪装饰的可行性问题。将工业时代的趣味与休·欧纳（Hugh Honour）精彩的著作《新古典风格》或朱迪思·胡克（Judith Hook）的《英格兰的巴洛克》相比较并无意义。以物品的装饰功能去匹配迈克尔·巴克森德尔（Michael Baxandall）的著作《德国南部的椴木雕塑》也无意义。这部分性地归结于这些被研究的主题的严肃性。20世纪的装饰不被认为具有与16世纪的“风格主义”相同的分量或意义。

这一空隙也源于工业时代中条件的转换，这种转换还没有得到充分的探索。装饰性方面的一个核心问题（并且人们必须询问是否那个方面能用于20世纪现象）是风格、趣味和时尚的问题。事实上，正是讨论这些概念的作品最好地支持了书写一部严谨的20世纪装饰风格意义的历史的尝试。

同样的事实也能解释为什么19世纪和20世纪的装饰艺术史中那些责难较少的内容领域可以在近期比较成功。例如家具史，可以相对较少地与装饰史的传统和模式割裂开来。特别是如果他们侧重于从主流的历史中借鉴理念和方法的时尚家具设计师，或者开始探索公司史。当然这也有它的局限。关于魏德伍德的最使人着迷的著作无疑是经济史学家尼尔·麦肯德里克（Neil McKendrick）的作品。³⁶然而，将麦肯德里克的著作加入一部更完整的魏德伍德设计史中仍期待其他作者。这反而暴露了最初强调的问题。如果仅在装饰的标题下这种结合不是放弃将装饰性作为有助于理解20世纪装饰艺术的一方面的前提条件吗？考虑魏德伍德，这种美学和经济史的结合能否发生？这种结合，不是以放弃作为有助于理解装饰，即使是以20世纪装饰的一个方面的装饰性为前提条件吗？

书写装饰史的传统仍然存在。装饰史说明一件物品的确切出处的能力是那些侧重19世纪和20世纪藏品的拍卖行、古董贸易和新博物馆的迫切需要。这一传统在提高对20世纪的设计和装饰的理解方面所能作出的贡献仍待观察。

36. 见尼尔·麦肯德里克编，《消费社会的诞生》，伦敦：Europa出版社，1982：100-146。

从这个观点出发，装饰史在设计史或设计理解方面起到作用了吗？两种发展证明其答案可以暂定为“是的”。首先是工艺史领域的发展。对于与如“设计”这样的一种概念相关的工艺品的地位，学者们的看法分歧严重。但是，在近几年内，一种严谨地对待工艺品地装饰性和美学功能的历史学将要出现。目前，工艺品领域的设计史是从业者必须面对的一个问题。需要建立专门的工艺品设计史，它能避免当前泛滥的装饰史，或将它们同化成完全工业的设计发展模式。

这种历史的起源更加表现在于近期关于威廉·莫里斯的工艺美术运动和新艺术运动的著作中。这类著作关注自佩夫斯纳的《先驱》(Pioneers)一书开始的，是对“现代主义”的起因后果的追溯。它们努力再发掘如克里斯托夫·德莱塞(Christopher Dresser)之类的设计师，其关注点相互类似。值得注意的是在很多情况下，这些历史既常常受物品自身的装饰性和视觉品质的启发，同时还源自探索导致这些物品产生的条件的渴望。因此，这些著作和历史可以被看做是一套稍有区别价值观的庆典，即使它们被解读为原—现代主义者。

这些还是装饰史吗？可能不是。虽然它们在很多情况下源于审美或风格的刺激或对复杂的艺术和工艺品设计的复杂伦理的关心，但它们的一般发展方向是逐步考察这件作品制作的社会条件以及它与生活规律和人际关系的联系。³⁷同时还转向对设计和工艺过程更细节性的探索。从这两个方面看来，这种历史与装饰史截然不同，它通过第3、4节中将要描述的方式加以识别。

2. 对现代主义的关注

对威廉·莫里斯和工艺美术价值的迷恋也几乎是佩夫斯纳式的标签。通过对现代主义的最新的研究可以发现，班哈姆(Banham)从20世纪60年代在《第一机器时代中的理论与设计》一书中对建筑史的修订开始，着重于对1900年后这段较少作为欧洲先锋派的中心内容(意大利的表现主义，风格派)的历史以及技术(电学和建筑行业)进行研究。另一个也非常重要的是“家居”的问题。在英国设计史中，对这些领域的研究和将建筑与设计结合到一个现代主义史中的尝试深受提姆·班顿(Tim Benton)的著作的启发。他和他的Open大学课程团队完

37. 关注点从吉尔·内勒(Gill Naylor). 工艺美术运动. 伦敦: 维斯塔工作室(Studio Vista), 1971. 转移到莱昂内尔·兰伯恩(Lionel Lambourne). 乌托邦手工艺者: 从科茨沃尔德到芝加哥的工艺美术运动. 伦敦: 半圆饰图书(Astragal Books), 1980.

38. Open大学课程最有趣的贡献之一是特地使用视频和电视表现建筑物。这与设计史相联系的可能性应该是观察的一课。还有什么其他课程能比设计史从视频中受益更多。

39. 虽然，意大利这套课程非常严格。它作为1976年威尼斯双年展的一部分展出。课程中的6项在意大利主流电视台播出，吸引了近30万名观众以及激起相当具有批评性的讨论（信息由Tim Benton提供）。

成了英国关于设计史的最重要的一本著作。它是Open大学三年级课程，内容为从1890~1939年的现代建筑和设计的历史。这是一部杰出的著作，包括了24个课程章节，被编入16节教材中，涵盖了从新艺术运动到二战爆发期间的现代主义者的历史的多个方面。因为Open大学通过收音机和电视进行教学，每门课程都附有音频和电视节目。³⁸ 课程对原始材料投注了较多关注。因此这套课程远远超出了现有现代主义理论和历史的老调重弹。³⁹ 事实上，它尝试极大地拓展那段历史，虽然批评界还没有意识到这一点。在此过程中，这套课程提出了非常重要的问题，即设计史与建筑史之间的联系，以及设计史与现代主义史之间的联系。

这套课程从1972年开始，它作为艺术史论系的一项重大成就，计划从本源上以大致均衡的比例探索建筑和设计。被选择的主题，充分涉及20世纪前50年的现代建筑和设计，不仅对建筑史持有浓厚兴趣，还将设计强调为一种必要的，至少在理论上同样重要的部分。至于涉及的建筑，课程形成了一种批评性地重新评估现代主义史的态度，而在设计方面，单凭该课程的最初准备工作（1972）就说明了它的最新研究领先于设计史的主流发展。这样，建筑提供的线索也就不奇怪了；几乎必然性地被作为建筑的一种延伸。例如，这套课程中提到的“英雄人物”都是建筑设计师，例如亨利·凡·魏尔德（Henry Van Velde），马特·斯坦姆（Mart Stam）和里特维尔德等。在这一点上以及它对个体设计师职业生涯中和不同条件下的作品的关注，既延续也调整了佩夫斯纳式（Pevsnerian）的传统。佩夫斯纳式也重视风格分析。然而这套课程摆脱了现代主义者历史的束缚。课程介绍包含了诺曼·贝尔·盖茨（Norman Bel Geddes）的一项设计案例研究，并且课程内包括英国设计和电气家庭、花园城市运动和机器服务等章节。组织这套课程至少确定了编写设计史的两个问题，虽然前期研究（例如，关于Heals——这家伦敦家具店的成就）揭示了设计史的研究中可能获得的成果和材料，潜在材料充分地暴露了使之获得意义的概念性框架的匮乏。与设计不同，建筑有发展良好的解释模式。建筑的许多历史是对建筑本身的解读。通过对规划、地点图片（一般由研究者自己拍摄）和修建文件的分析，可以发现设计方案更广泛的意义。而设计史中，这样做便很困难。这些建筑史依赖的信息（例如，细节的成比例草图）往往在设计中非常缺

40. 来自于提姆·班顿的一次对话，1983年夏。

乏。草图确实也存在，但缺乏系统性的解释惯例致使它们很难像规范的建筑草图那样用来作出分析。⁴⁰

同时还有第二个问题。即物品是什么，这方面的信息很重要。假如没有什么其他例外，建筑的传统建立了建筑和建筑环境的主要职能。设计的物品或图像代表了什么？是否它们也是制造和商业消费的复杂过程的文化符号或索引？如果我们不能定义它们是什么，它们又应该如何理解呢？对于佩夫斯纳来说，这不是问题。在《先驱》一书中，人造物品和建筑之间存在一种平滑、轻而易举的过渡（20世纪大量的建筑设计师似乎证实了佩夫斯纳的观点）。将设计结合到课程中并不是那么容易操作。将它的加入威胁到要破坏现代主义者的历史的一致性。提姆·班顿的观点是它的许多部分过去被从历史—现代主义者的主流中分开，例如，电气化家庭部分应该更充分地加入主要的历史性主题，即使这可能使“英雄主义”的现代主义者的历史变得更加复杂和模棱两可。⁴¹把那些非常分散的现象结合到一部叙述性的历史中，建立起一种精彩的、简洁的主题，这种尝试所遭遇的问题阻止了它的发生。

41. 来自与提姆·班顿的一次对话，1983年夏。

这一点说明了现代主义者的历史，曾经最初是建筑历史，但不可能结合设计史后不发生改变。它导致了更加复杂和全面的现代主义者的历史的发展。作为一种先锋派现象的意识形态和审美或理论性的历史与更加宽泛的社会和工业进步的历史联合起来。此外，焦点从现代主义本身转移到在资本主义当前的发展阶段中它的意义和功能的显现。这通过将自觉的现代主义的发展与更多技术、工业制造和消费主义中的匿名发展结合起来而实现。

在实践中，它首先伴随着对1945年以来这段时期的兴趣，但更加显著的表现于对美国设计的关注上。佩夫斯纳的《先驱》中潜伏的一个矛盾是：一方面鼓吹为机器、为大众设计，另一方面又表现出对为现代世界中的大众设计的现实表现出的憎恶。作为对佩夫斯纳的历史和一般欧洲著作的对应，英国的佩尼·斯帕克，美国的杰弗里·米科（Jeffrey Meikle）和亚瑟·普罗斯都赞美美国设计所作出的有效贡献，特别是美国制造系统和20世纪30年代职业设计顾问的发展。⁴²

这些历史包含的不仅是“爱国主义”，它们也与现代主义的讨论密切相关，因为它们挑战了什么是现代的观念。对于佩夫斯

42. 普罗斯（Pulos）和斯帕克的著作上文已经提到。米科（Meikle），受限的20世纪：美国工业设计，1925-1939。费城：坦普尔大学出版社，1979。对于设计师来说，这个主题非常流行。然而它只将注意力放在最著名的设计师（例如罗维）很可能扭曲对20世纪30年代美国设计的商业职能的深入理解，以及与美国经济和社会的关系。

纳来说,这意味着有意识地关注设计的社会职能和它走向理性的普遍性的进程。事实上,一个人,当他将设计的意义视为一种理想时就是现代主义的。对美国人来说,审美或设计理论意义上的现代可以接受,但更重要的意义在于经济和技术意义上的现代,这转而伴随着美国资本主义更快速的发展。另一方面,佩夫斯纳认为,存在技术和理性主义的脱离市场的局限和扭曲的机制的社会可能性。

如果现代按照这样的新方式加以定义,那么对它的研究就要求有一个新的方向。焦点必须从欧洲意义上的现代主义上转移开来,因为在研究中它所指得是以上所谈到的。注意力必须转向设计组织的问题,设计与更加广泛的制造、消费过程的关系,以及明显导致设计这些方面发展的经济要素。一旦设计师对在社会中工作加以考虑而不是局限在先锋派的环境中,那么观察的舞台就必须从制度上的研究移向设计职业自身问题的研究。“它的形成、功能,它的合法性和结构上的局限”等问题就成为中心问题。⁴³

43. 乔纳森·伍德汉姆(Jonathan Woodham).《工业设计师和大众》。伦敦: Pembroge出版社, 1983.

3. 对设计组织问题的关注

近期历史的第三个领域是设计组织。“常义的”设计史就开始于这个方面,因为无论主题多么分散,设计组织涉及工业世界的设计变化的状况。如果工业社会的设计史中所有可辨别的现象中存在一条清晰的线索,那就是在生产过程中,设计已经从制造过程中分离了出来,并且逐渐成为构思的过程而不是实施的过程。鉴于曾经将手工艺设计的物品的明确进化联系到特定的社会技术复杂性上(例如乔治·斯度的自传记体研究《车匠店》中描述的工场和它的环境)⁴⁴,以及甚至更确切地联系到在工业生产中实现这个产品的材料、过程、手艺、适应的模式和习俗之间密切的相互影响,这就不再可能。简单的一致性“片段的,并且概念和制作的复杂性通过它被细分为一系列的专业活动而暴露出来。这些过程具有内在联系性,但在关系上通常疏远而非个人的”,⁴⁵不得不既考虑设计的问题,还逐渐考虑公司政策以及政治或法律的问题。因此历史需要探索这些领域,佩尼·斯帕克提出:“如果设计史的复杂性的中心存在一个核子,那么这一点最接近它,它为更宽泛的设计的历史性讨论提供了必要的材料”。⁴⁶

44. 乔治·斯度(George Sturt).《车匠店》。剑桥:剑桥大学出版社, 1923.

45. 约翰·赫斯克特.《工业设计》。伦敦:泰晤士和哈德逊出版社, 1980, 7.

46. 佩尼·斯帕克.《设计史:时尚或功能?一些反思》。设计史学会通讯 3.1978, 12.

在实践中,关注焦点是设计组织的著作,按照编年体和方法论的不同包括约翰·赫斯克特(John Heskett)的《工业设

计》，乔纳森·伍德汉姆的《工业设计师和大众》，佩尼·斯帕克的《顾问设计》。这些讨论存在的合理性在于为其他研究提供必要的材料。这种联系的自然延伸将指向技术史或工业史，还包括组织研究，或消费者研究，以及设计购买和设计影响的公众。在特定的案例中，设计组织也是社会和经济史学家感兴趣的课题，这并不奇怪，由于它是经典的社会经济学关系，相对而言尚未被设计审美或设计理论的问题所中和过。

社会经济史学家介入设计史应当作为一种暗示贯穿了佩尼·斯帕克的观点，其中包含一个重要的真理，也包含了扭曲涉及设计的各种关系的可能性。围绕设计之物或特定设计门类出现的条件涉及复杂的社会关系。这些关系通常仅在设计方面加以描述，这一事实往往模糊了它们的社会或社会经济的方面。设计组织的方式在何种程度上将被设计现象的解释限制为仅在设计内进行的那些解释？

这个问题被乔恩·伯德（Jon Bird）总结，并在发表于《设计史学会》中的一篇论文：为了从包含社会、文化和经济条件的整个社会中将它们与历史，批评和文化之物的评价分离开来，就要隔离呈现在被设计的物中的一系列要素——这些要素可以宽泛地归为审美观——而同时忽略设计师是社会群体中一员，处于特定的社会和经济条件下，分享特定的价值观和信念，并且体现在这个方面最宽泛的意义上，他（她）的作品代表了意识形态上的立场。在今天工作的设计师，如果厌烦去考虑它，就不能保持一种职业的态度，这种态度不会在一些观点上与西方资本主义的经济和政治基础相接近。甚至最极端的概念论者经营着拥有交换价值的“商品”。因此，设计师的产品，或作为强制性的商品“拜物教”，或如巴巴纳克等人那样，用肤浅地更同情特殊文化内容的方式，对抗资本主义生产技术，这些都是意识形态的表现，只要可能，批评家或史论家应该发掘这些东西，通过将物品作为复杂的一系列内在相关的意义中的文化事实加以分析。⁴⁷

伯德认为，设计的制造或被人接受的当前语境并不是一个宽泛到足以理解设计的观点。虽然侧重这种语境可以揭露为什么出现这样一个特定的设计，而不是另外一个，重点只放在这个问题上却阻碍了理解意义和制造的更宽背景，以及西方资本主义下设计的职责和功能。不仅如此，如果作为设计的形式和它的实践的

47. 乔恩·伯德，作为符号系统的艺术和设计，20世纪的休闲，伦敦：设计协会，1978：86-91。

物和影像是资本主义的一个方面，那么设计失去了它的中立性。伯德认为很难仅仅涉及设计，而更应批评性地检查设计和设计师所承担的意识形态上的职责。无论如何，设计的概念和实践不能在没有批评的基础上被接受。那么这个问题不仅从“设计”开始，在这个问题上展开，而且“统扩”了主要的概念。例如，不将设计作为一种既定的事实，而是尝试理解设计如何和为什么产生，它为何人的兴趣服务。伯德提出必须从这个观点出发，设计的复杂的职能才能得到理解。

4. 对各类设计的社会关系的关注

研究的第四个领域也采用了伯德的基本观点，是将注意力放在设计组织的问题上的一种自然结果。设计和设计行为研究得越多，更广泛的语境就变得更加重要。四个领域的差别更多在于，语境被看做一种对观念和实践进行批评性检视的工具的程度，而不是语境本身。约翰·赫斯克特的著作《工业设计》主要涉及历史作品的组织性和社会性线索，但是他的德语著作，虽然同样强调视觉和组织的因素，但在方向上更具批评性。特别是，赫斯克特破坏了优良设计和民主社会形式之间象征性关系的神化。他展现的全部细节研究，将优良设计等同于包豪斯，魏玛公国和德联邦共和国的社会工业结构，在历史性上站不住脚，就如仅从纳粹和民主德国的定义“坏设计”。通过显示威廉·华根菲尔德（Wilhelm Wagenfeld）著作中的延续到纳粹时期的包豪斯的设计伦理，以及证明设计价值和社会模式的简单对等关系（魏玛总是等于现代、进步和理性，纳粹主义总等于反作用力，民族主义和非理性）是个错误，赫斯克特暗示了对社会与设计实践的类型之间的联系做出基本的重新评估的需要。他还提出需要一种复杂的模式，来实现特定的功能和对特定的一系列环境作出回应，而不仅作为描绘一段时期的设计的单一模式。⁴⁸

48. 见约翰·赫斯克特.第三帝国的现代主义和复古风.纳粹德国的艺术与设计(History Workshop).1979, 6.

赫斯克特的历史性方法和伯德更理论性的方法提出了在工业资本主义中设计职能和功能的中心问题。令人惊讶的是，首要问题并没有多少直接表达。但它仍然含蓄地触及历史的大部分内容，那属于设计史的前三个领域，它被一些涉及设计组织的从业者反复提出。虽然工业资本主义中设计的职能和功能可以是斯帕克和伍德汉姆的著作的真正主题，既然这些关系基本性地支撑了他们关注的特定关系，但也没有在任何细节上讨论这

个问题。

无论如何，在欧洲，设计的历史性的和分析性的发展直面对这个问题。例如，沃尔夫冈·弗里茨·豪格（Wolfgang Fritz Haug）从马克思主义的观点出发提出：商业美学的理论（Warenästhetik）。这一理论通过产品间的区别（以需要定义）和消费（定义为人工创造的需要），以及探索产品、广告的影像以及它们在资本主义制造和消费中的职能，阐述了在商业生产中设计的职责。格特·塞勒从一种比较性的观点出发，构想了一套表达社会关系的设计理论。⁴⁹

49. 格特·塞勒. 意识形态和乌托邦的设计. 科隆: DuMont 出版社, 1968. 和从 1870 年至今的德国设计史. 科隆: DuMont 出版社, 1978.

豪格和塞勒的著作，联系了艺术、建筑和设计更加普遍的社会和政治各个方面，并通过“左翼前西德艺术和建筑史学家协会”（Ulmer Verein Für Kunstwissenschaft）的选集得到加强，该协会鼓励 and 关注建筑和设计的社会政治方面的研究。这个组织将艺术、建筑和设计的形式看作是由资本主义文化派生的，并反过来在资本主义文化中发挥重要作用的意识形态的职能。协会的著作直接与前东德的著作形成了比较。在《魏玛的包豪斯》一书中，卡尔·海茨·许特尔（Karl-Heinz Hüter）做过一项关于 20 世纪 20 年代早期的魏玛和图林根（Thuringia）的特定经济和政治条件，以及它们与包豪斯的关系的细节研究。英国和美国学者习惯于攻击左翼或是功能主义的极权主义的方面，但许特尔（Hüter）和洛塔尔·屈内（Lothar Kühne）拒绝这种观点，主张包豪斯和 20 年代的现代主义是资本主义经济阶段的产物。许特尔赞成在《物品与空间》中他划为纯功能主义的东西，这本书是一场建筑 and 实际日常用品美学的讨论。他根据对作品的形式和财产关系以及美学和技术性物品的设计的细节性研究，看到物品必须结合到正在改变的社会、技术和财产关系中。他也强烈反对形式由金钱关系决定，因为在资本主义中，更倾向于一种依据真实需要的设计实践。

真实需要的问题遭受了法国传统中更具批评性的详细审查。社会学家让·鲍德里亚长期以来致力于物品和它们在资本主义结构中的地位的研究。鲍德里亚从符号学的观点出发，对设计在后期资本主义中的社会经济职能进行了精确分析，并且采用了一种文化的方法，试图结束功能主义的一些幻象。鲍德里亚的不足是他充斥行话的散文不够清晰，他的批评在史料方面也不是那么充实。⁵⁰

50. 让·鲍德里亚. 符号政治经济学的批评. 圣路易斯: (St. Louis) Telos 出版社, 1981. 特别第 1, 3, 7, 10 章。

51. 埃米利奥·阿姆巴兹 (Emilio Ambasz) 编. 新室内景观. 纽约: 现代艺术博物馆, 1972.

52. 皮耶罗·萨尔托戈 (Piero Sartog) 编. 意大利再进化: 20世纪80年代意大利社会的设计. 加利福尼亚拉霍亚 (La Jolla, CA): 拉霍亚当代艺术博物馆.

53. 马里奥·贝里尼编. Album 1. 米兰: Electa出版社, 1982.

54. 迪克·海布迪奇. 朝向品位插图 (1935-1962). Block. 1981, 4, 39-56.

55. 迪克·海布迪奇. 作为影像的物品: 意大利踏板摩托车. Block. 1981, 5: 44-64.

56. 迪克·海布迪奇. 低俗品位. Block. 1983, 8: 54-68.

意大利设计史可能更偏重文化而非社会。意大利的设计史和设计批评与高水平的准马克思主义建筑史和批评的优势地位相关, 试图抓住被设计材料与社会文化形式和关系之间难以把握的联系。这套方法体现在两篇展览目录上的深刻的、理论性的论文中: 意大利: 新家庭景观;⁵¹ 意大利的再革命: 80年代意大利社会的设计。⁵² 其地位在“Album”——马里奥·贝里尼 (Mario Bellini) 最近编写的设计年鉴的编辑前言中得到充分说明: “如果‘设计’意味规划每件与我们构建的自然环境相关的物品, 那么应该从老一套的观点开始 (语言上明确, 但在历史上存在争议) 创办一本可能从来没有过杂志。工业生产存在的地方, 例如餐具或桌子; 就存在工业设计学科, 它相关的学校, 职业和工业设计期刊。室内设计存在的地方, 例如客厅, 就存在室内设计学科, 室内设计师的职业和相关学校, 杂志等。但当我们吃饭, 在办公室工作, 或是开车出行, 我们是建筑的“居住者”, 是设备和家具的“使用者”, 或者我们是一个为自身设置的舞台的“角色”? 或者我们不是, 相反, 是一个有着自己的空间、工具、布置和制服的仪式的参与者, 简而言之, 是它的复杂文化的参与者”。⁵³

这些论文的真正核心是对设计文化方面意义的关注, 而不是对设计生产或对设计的关注。这些论文将意大利著作和一些新的英国设计史联系起来, 形成了进行当代文化研究的伯明翰中心和创立“Block” (期刊名) 并且组织两大英国设计史艺术硕士课程之一的米德尔塞克斯郡理工学校的一个研究组织之间的轴心。著作的基本关注点是表现手法的研究, 它的起源可以追溯到由罗兰·巴特创立的符号学文化批评。

符号学已经深入到英国和美国文化研究中, 例如文化和电影批评。在它的发展形势中, 媒体和照片图像分析非常重要。然而, 米德尔塞克斯郡理工学校的著作 (作者: 利萨·蒂克纳、乔·伯德、约翰·沃克、托尼·福瑞、菲尔·古德尔、迪克·海布迪奇) 已经使用了一系列巧妙的理论方法, 将纯粹的平面图像分析转向物质和流行文化分析。这种转变将他们带入设计史的领域中。迪克·海布迪奇从他关于亚文化的著作开始, 逐渐转向物质要素的研究。在发表于“Block”中的一系列论文中, 他探索了这样一些问题: 例如1935年到1962年期间流行品位,⁵⁴ 踏板车在“摩登派”风格和生活方式中的重要作用,⁵⁵ 如波普风格⁵⁶等。这

些论文中的一个非常重要的观点是社会关系和过程只有通过它们呈现给个体的形式才能被他们所拥有。⁵⁷ 他说的形式，意味着被设计的物质形式，还有创意和意识形态的形式。

58. 福瑞. 设计史：一场争论？
14-18. 也参见他对 J. 米科 (J. Meikle). “受限的 20 世纪”的评论. 激进科学期刊. 1980, 10: 182-185.

59. 托尼·福瑞. 揭示打字机.
Block. 1982, 7: 36-47.

菲尔·古德尔 (Phili Goodall) 也以相似的方法分析了设计在决定性别关系中的职能；托尼·福瑞 (Tony Fry) 凭借文化理论家和职业设计师的背景，写出了非常尖锐的设计史批评，⁵⁸ 以及一篇对奥里维蒂 Lexicon 80 打字机非常详细的案例分析，它被当作“一种在三个设计目标的融合中形成的被设计的商品……作为形式的产品，作为象征的产品和作为商品化劳动过程的打字机……（这个整体）决定于公司资本主义的经济和文化基础”。⁵⁹

这种方法是分析性也是历史性的，为了一个最好的理由，即掌握设计的效果或一个设计之物或影像可能的效应，我们需要去理解而不是认为作为一项活动的设计行为理所应当是什么并且能实现什么。不过，这种理解也必须是形式上的。在以下两者之间存在一种有趣的关系：即提出“为什么”的问题（例如，为什么影像存在，为什么一个特定设计物非常著名？）和接下来需要部分依靠功能和语境的分析，部分依赖揭示物品和影像自身的作用作出回答。

60. 约翰·沃克. 伦敦交通图表. 标志图形 (Icographic). 1979, 9/10.

将物品和影像的分析理解为文化标志是巴特 (Barthes) 在《神话学》和他后来的研究中使用的方法。约翰·沃克 (John Walker) 也以此对伦敦地铁地图作了精彩的分析，因此它具有潜在的广泛实用性。⁶⁰ 在一种理解设计现象的分析模式中，沃克从历史的角度将地图的出现放入到伦敦交通扩张和现代化的语境中，解释了地图试图提供和它已经提供的功能的复杂性，并且将它的视觉要素以列表的方式，使视觉形式和组织与它实现的功能结合起来。

沃克的分析方法的优点是：它揭开了设计和设计活动的神秘面纱。它因此与前文提到的一些增加了设计和设计师的神秘性的著作相反。更早提出的方法的效果是使设计边缘化；设计变成一种仅对特定现象而采取的特定活动。沃克的方法将设计恢复为一个可了解的过程，因为它与每个承担它的人的经验相关联。而前面的研究方法将设计提升为一种创造性的活动，仅仅适用于某些天才型的个体，而拒绝设计具有更加广泛的社会效力或意识形态的意义，沃克也推翻了这一命题。他认为设计基本上是一项日常

61. 约翰·沃克·传授设计史·
Block.1979: 2-7.

行为。

在研究玛格丽特·博克-怀特 (Margaret Bourke-White) 拍摄的照片时,沃克展示了通过摄影师的行为,在照片的组织中体现出来的潜在“内容”赋予照片特定意义的程度。⁶¹但是,他也指出这一切是在编辑的背景中发生的,编辑选择特定的照片而不是同一摄影师拍摄的其他相关照片。这种作品导致提高了对被设计影像、物品和建筑表达和决定设计行为的职能的力量的赞美。表达、决定和行为都是不充分的词语。它们是理论传统的遗物,而以分析性、社会性为导向的历史强烈反对。

迪克·海布迪奇的著作,特别是《亚文化:风格的意义》,填补了常规的设计史的空白,它以物质文化、影像和象征的形式与社会关系和进程之间的关系为研究中心,还涉及女性主义分析。女性主义分析在建筑史和建筑批评中特别重要,特别在美国,以及在从化妆品包装的研究到视觉的色情描绘的大众媒体的影像的分析中也很重要。此外,女性主义设计史具有重要意义在于它拒绝了设计和社会生活之间的区分,这一点定义了许多设计思想、时间和历史著作。纯化论者以其不太关心设计为由反对女性主义设计史,忽视了它的一个非常重要的方面。女性主义的分析是正确的,因为它将物品的设计紧密的、牢固地与物品和图像影响我们的方式联系起来。这并不奇怪,毕竟,设计要求自身在人们的生活中占有一席之地。

声明:以下各位为本文的准备提供了帮助。约翰·赫斯克特提供了关于德国设计史相关信息,并在文章草拟阶段提供意见。提姆·班顿、帕特·柯卡姆 (Pat Kirkham)、波林·马奇 (Pauline Madge)、维克多·马格林就某些问题提供帮助。

设计史的研究状态

第二部分：问题与可能性

克莱夫·迪尔诺特

1. 克莱夫·迪尔诺特设计史的研究状态（第一部分：领域概述），设计问题 1.1984年春：4-23。

2. 根据斯蒂芬·贝利（Stephen Bayley），好形态，伦敦：设计委员会，1979。他认为设计是20世纪的艺术形式。维克托·巴巴纳克（Victor Papanek），强行加入有意义的秩序的刻意努力，为真实世界设计，伦敦：帕拉丁（Paladin），1974:17。对特伦斯·考伦（Terrence Conran），英国Habitat连锁店创始人，如今Habitat-Mothercare母婴用品集团董事会主席而言，设计是巨大赢利的关键。设计的讨论变得如此令人苦恼的原因是我们假装这些差异并不存在。每种定义或每个方面都不可避免地陷入另一个，这遮蔽了明辨这些意义与设计现实联系的真实水平的需要，如果联系真的存在，并且现实中设计实践之间的差异性为每种观点提供了依据，而“设计是什么”的概念则包含其中。

3. 克莱夫·迪尔诺特，设计史的研究状态 7。

4. 这种策略对设计师大有益处。它立即将设计减少为设计师们每时每刻所为的整体。但对于公众而言则不那么有用，他们很可能需要不同类型的设计服务满足他们的需求。从自我兴趣出发的设计师们也就不应被允许减少定义或设计各种不同形式的表达。

5. “设计”一词在广告中使用的历史与“优良设计”概念的出现平行，及其具有启发性。首先，它能体现“设计”自身越来越成为一种价值的方式，第二能体现设计在先进的资本主义社会中的功能，特别是复杂的符号功能。此类文献见：让·鲍德里亚，符号政治经济学批判，圣路易斯：（St. Louis）特洛斯（Telos）出版社，1981。特别参见第1、3、7、10章节。

设计史的问题

建立设计史学科的这场运动中有四个至关重要的问题。首先，通过对本文第一部分¹提到的设计史的近期作品的分析可以清晰表明：设计史学家整体最多只是掌握了部分他们想要掌握的学科主题。这种情况并不是十分令人奇怪，因为设计依赖于过去200年中尚未被完整记录 and 理解的工业、经济和文化的发展。²设计不仅遭遇文化上普遍不愿将它当作一种值得研究和定义的行为；³也同样遭受设计实践者的歧视，他们只想从设计师做了什么的角度的定义设计⁴，而且这种排斥也来自对设计概念的含糊不明。人们还不清楚这个词到底指的是一个过程（设计的行为），还是设计的结果（被设计的图像和物品），⁵或是一种价值（“设计”正如当前英国的广告口号：“设计了就好多了”，或是作为“优良”设计的理念）。这种含混不明延伸开来，超出对设计的思考而进入了设计机构，被表现在诸如英国设计协会之类的组织中，并在设计教育中表现得更为普遍。两者都不能说清楚它们推动或传授什么，在这两种情况下，事实上也包括行业，设计似乎在所有这三层意义上都是一团乱麻。第三个要素，作为一种价值的设计，既最少为人所知也最少被定义，却用来定义职业的设计，将Design（第一个字母大写的名词，指职业的设计专业和特定的职业，或物体和图像的类别）与design（小写，动词，指不论职业设计师或其他主体，包括从事设计、塑造、造型或组织物品、图像或系统的一般行为）⁶区分开来。

对于设计史论家而言，这种含混性在许多方面显现出来。设计，这个词的不同意义，本身就反映了工业社会中不同专业设计行为的发展，造就了设计历史相当宽阔的研究范围。在这个层面上，更适宜讨论不同类型的设计史而不是将这个学科作为单一的整体。⁷而在另外一个层面上，设计史与设计实践中发生的劳动分工保持一致。因此，职业设计行为与所有其他类型的设计活动存

6. 对于这个问题涉及的讨论, 参见诺埃尔·伦德格伦: 交通和个人流动. 20世纪的休闲. 伦敦: 设计委员会, 1978: 20-23.
7. 通过本文第一部分中对文献整体的审视提出的这一主题非常必要。虽然有人提出设计史应该集中而非分散(瓦解), 但伴随着各设计史学家集团仅仅彼此对话或通过期刊与自选的读者进行交流, 趋势似乎朝向后者。这里的危险在于一种支离破碎的共存抑制了真正的争论。然而此时似乎的确从单方面讨论设计史令人迷惑不解。比如我认为根本不存在一种确定的“设计史”。
8. 一种对这些领域的比较研究能有多大可能向我们揭示“主流”艺术与设计学院的设计呢? 这是诺埃尔·伦德格伦(Noel Lundgren)在“交通和个人流动”中的观点: “20世纪, 设计活动多数是持续服务, 是一种匿名的、机械的、日复一日的问题求解, 而不是个人的英雄艺术家的创造性选择的肆意激荡, 这种理解发展成为一种真实、全面的设计产业史”。
9. 奈克·泰玛. 设计的物质性. Block. 1981. 我承认, 这里存在一个显著的矛盾。它既试图表达学科的分化, 同时又体现围绕“设计”这一定义含糊、几乎神秘的事物的统一性。这种分化和统一性同时存在。
10. 奈克·泰玛. 设计的物质性。
11. 这一点体现于所有重要的设计展览中, 并且通过所有那些关于设计的著作, 以比较为基础建立起来。
12. 雷蒙·威廉姆斯. 马克思主义, 结构主义和文学分析. 新“左派”评论(New Left Review). 1984, 1/2. 提供了理解这些问题的一个有益的考察。见特里·伊格尔顿(Terry Eagleton). 文学理论. 牛津: Basil Blackwell, 1983. 特别是导言和第一章。
13. 威廉姆斯. 马克思主义. 53.

在巨大差异, 前者有意识地将“设计”作为一种有价值的, 在某些方面, 如形式、形态上具有美学的判断; 后者如一些无审美目的的服务、工程或问题求解的设计以及非职业的设计行为等。⁸也有一些设计史团体研究的内容围绕着设计的主要领域: 工业设计和平面设计等。这些团体可以在艺术和设计学院的学科中找到。特别是在1945年后的设计史的文献中, 它们从建筑中分离出来, 正如建筑教育通常从其他的艺术和设计教育中分离出来, 至少在英国如此。然而, 这并不意味着我们看到了设计“行为”的历史多样性, 或是感到这些历史探索着“设计”这个通用词汇的“不同”用法。相反, 各种职业领域中的区分实际上只是各类设计史所作的“概念性”区分。在此之下, 假设人们对于“设计是什么”存在一个统一的认识, 虽然它的表述并不令人满意; 不幸的是, 基于这种统一性的假设, 设计实践真正的多样性并没有得到探索。

奈克·泰玛(Necdet Teymur)认为: “通过不区分‘设计’一词的多样性内容……(并且)将一整套差异性的行为倾泻在一个‘行为’之下”。⁹设计史只能在设计行为的基础上, 进一步模糊劳动形式的极度复杂性和差异性。表层的差异性又模糊了行为和过程的真正的多样性。

这种难以区分导致了两个后果。一是, 掩盖了设计是关于物质世界的(“名词和动词, 并且某时或同时指代一种表现形式: 行为、实践、产品等”), ¹⁰因此, 对设计, 以及什么是设计之物, 设计师做什么等问题的潜在理解, 如果不是完全不可能, 至少也变得非常艰难。如果理所应当认为设计是个好东西, 设计的价值显著体现在产品的形式上, 那么我们就需要将它说清道明, 而只需描绘出物品, 接着我们很快就得到了“优良设计”的标准历史, 但是在这个过程中我们并没有自觉理解“设计”。¹¹

这一点极其重要。20世纪30年代的剑桥, I·A·理查德在其实践批评的著名实验中表明, 经受过最严格培训的英国文学学生能被“教会”文学标准包括什么, 但他们不能“自行创造”内在变化。¹²这些发现在文学研究领域造成了一场小型的危机, 也几乎直接导致了批评在文学研究中的支配地位。文学逐渐从文化价值的角度重新定义, 并且文学研究逐渐限定为少数以批评的方式建立的标准文本。这种发展有三个后果, 首先, 它遮蔽了“写作的要素, 事实和观点的语言成分被排除在外”; ¹³第二, 它倾

14. 威廉姆斯用这样的句子描述这种限定：“所以依次出现：首先，印刷文本的限定，接着减少所谓的‘虚构’作品，以及最后，精确构建的少数标准文本的谨慎态度（53页）”。这与设计史的过程类似吗？

15. 当然，还没有任何历史上公认的设计批评。不像建筑，具有严格的批评和历史，设计批评通常只在期刊的范围内。这可能和多数设计活动的短暂性有些关系。（与建筑相比较）正如费雷多·塔夫里（Manfredo Tafuri）发出的疑问：“对于艺术之物，什么是其重要意义？作为一件注定变旧的物品，其丧失的传统价值，类似人一般脱离寿命，获得一种内在的、有意义的历史性？很明显，缺乏历史价值的物品仅仅存在于现在。出于其偶然和短暂的规律性，“现在”完全支配了它的生命周期：从开始计划的第一步，物品的快速消费性就内置其中”。参见：费雷多·塔夫里·建筑的理论和历史·伦敦：格兰纳达，1980：40。

16. 类似的事是现代建筑史，总是由现代“大师”构成。对比查尔斯·詹克斯（Charles Jencks）·建筑中的现代运动·伦敦：Penguin出版社，1973。肯尼思·弗兰姆普敦·现代建筑——一部批判的历史·伦敦：Thames and Hudson出版社，1980。是什么造就了“现代”建筑的最重要的“大师”，两者对此展开的讨论的深入水平有所差别。这样说并无任何意思要证明这种历史形式是正确的，相反，它扭曲了这时期建筑整体的真实关系。但是，值得赞赏的是这种水平更高的批评和评价式的讨论。

17. 奈克·泰玛·设计的物质性·19。

18. 约翰·沃克·艺术符号的生产、传播和消费的通用模式对艺术史研究的价值·Block.1963, 9: 73-76。

向于脱离文本自身的历史和历史性进程的视角，认为英国文学的标准不是被赋予的，而是被创造出来的；第三，它将所有文本减少在标准之内，所有实际存在的写作分支甚至被减少为如今在文学院系¹⁴中研究的有限的几种文体，成为单一的文学形象（甚至一种“英国”文学的国家形象）。

确实，与文学研究的类比不应延伸得太远。目前，还没有真正的设计批评学，¹⁵但是“重要”设计和设计师的规范表正在迅速被建立，尽管对于这样的规范表几乎还没发表任何批判性的论断。我们“看到”了“重要”和“非重要”设计作品之间尖锐的区别，它倾向于将不重要的作品排除于设计定义之外，并限定我们实际讨论的材料。因此，在这个意义上设计史是那些“重要”作品的复述，导致引发它们的历史进程逐渐消失。“重要”作品拥有的价值逐渐被默认为是独立于历史现实之外的东西。¹⁶

大多数重要作品，倾向于使设计变得模糊，而不是将它解释清楚。因此，第二个结果，难以区分“设计的多样性内容”，正如奈克·泰玛所说，是将历史和设计从设计史中分离出来的悖论。¹⁷这里与艺术史类似。正如约翰·沃克最近所指出的，艺术史多年前已经停止定义艺术的特征；现在它真正的功能是构建“一种特殊传统或看待艺术的方式”——伟大的欧洲油画传统和与这一传统相关的批评概念。在这个意义上，艺术史研究的目标不是艺术，而是艺术的历史，严格地说，它的成果不是艺术的一段历史，而是这个传统的各种不同的版本和类别。¹⁸

这一点会令人不安地联想到与其类似的当前正在出现的设计史。今天这些历史被创造为对某一领域的历史的真正探索，或者一种传统的回顾性构建；这种线性研究的目标是将设计实践中的“当前”趋势延伸回历史中，为当前而进行历史研究吗？这种目的已经造就了一些重要的著作，例如尼古拉斯·佩夫斯纳的《现代设计的先驱》。然而，与艺术史的相似中有两个令人烦恼的因素。首先，它表明了设计史学科如何迅速地断绝了利用历史理解设计的野心（在叙事体导向的传统构建的历史中，这一主题总是被假设；历史学家关注让故事更加真实，“按照它本来的样子来讲述它”）。第二，说明了另外一种矛盾的关系。正如整体地作为一种文化，我们开始变得越来越重视设计；同时我们越来越不能明智地将它感觉为任何除设计之外的东西。我们忘记设计作为

19. 罗兰·巴特. 神话学. 纽约: Hill and Wang出版社, 1972:142.
20. 罗兰·巴特. 神话学. 142.
21. 巴特. 神话学. 142. 关于设计史, 何时何地设计如同我们现在所理解的那样出现? 斯蒂芬·贝利 (Stephen Bayley) (在《优良形态》中) 认为设计魔法般地、毫无疑问地出现在 20 世纪前 10 年。而在标准 (神话的?) 历史中, 我们倾向于将设计革命的开始确定在 19 世纪 40 年代和 50 年代。但是, 我们对早期维多利亚时代的制造业的“设计”过程展开过充分的研究吗?
22. 巴特. 神话学. 142-143.
23. 巴特. 神话学. 143. 20 世纪社会中作为一种现象的设计, 恰好受到将社会作为一个整体所带来矛盾和冲突 (例如在公司管理中的设计的职能与服务社会需要中的设计职能之间的冲突) 的困扰, 似乎令大多数设计史学家不知所措。显而易见的是巴巴纳克对工业设计职业的责难还没能在一个真正的批判性的职业史中展开。将明显的“普遍意义”作为事实, 将这样的缺陷可以参见: 齐格蒙特·鲍曼 (Zygmunt Bauman). 走向批判性的社会学. 伦敦: Routledge & Kegan Paul 出版社, 1976.
24. 巴特. 神话学. 143. 巴特继续说道: “如果我陈述事实……而不解释它, 我就非常接近于发现它是自然发生的, 无需声称: 我在假定”。
25. 巴特. 神话学. 143.
26. 巴特. 神话学. 143. 正如前面所指出的, 设计职业出现的特点之一是设计价值的随之出现。如今设计较少因其所为加以评价 (它表现为服务的行为), 而是它是什么 (自我表现为一件优良的物品)。但是设计被要求的价值越来越少与其自身之外的世界相关。
27. 巴特. 神话学. 143.

一种实践, 并且当它体现于物和图像中时, 才能行使职能、发挥功能, 并在许多不同方面产生影响 (经济功能、社会效应、文化暗示), 这些中的大部分存在于“设计”的概念之外。并且, 正如职业设计价值观与社会要求之间存在日益增大的差别, “设计”一词在与设计实践或设计教育相关方面所唤起的内容, 与设计出的物和图像实际所做的内容, 两者之间也存在着日益扩大的鸿沟。在职业的设计实践和设计教育中, 以及很可能在现在的设计史中, 设计史的奥妙, 一套近乎神话的、人造的丰富的审美价值观正在被创造出来。在历史中, 这种发展很可能将设计史的书写变为一种神话的书写。

在这个意义上, 当代神话被罗兰·巴特 (Roland Barthes) 定义为“负责赋予历史性的意图以自然的合理性, 并使偶然呈现永恒”。¹⁹ 这意味着现代西方资本主义的意识形态需要定义其特征的过程和结构的移植。资本主义, 如巴特所说, 总是试图证明没有其他变化。它试图将那些总可能变化的真实的历史进程转变为一种自然发生的事情。“神话”是一种使它好像发生的机制。

“这个世界提供给神话的是历史性的现实……反过来神话给予的是现实的一种自然图像”。²⁰

神话是如何工作的? 巴特列举了7种主要的特征。首先, 神话包括“物品的历史性的丧失: 在这个过程中, 物品丧失了它们曾经被制造出的记忆”;²¹ 第二, 神话通过“废除人类行为的复杂性”来补偿历史的丧失。赋予物品“本质上的简单”;²² 第三, 它通过组织一个没有矛盾冲突的世界建立了一个和谐的世界……“没有深度, 一个世界自由开放, 陷入到现象中”;²³ 第四, 神话“不拒绝物品…… (而是) 使物品单纯化……将它们变得简单……赋予它们一种不是“探索”, 而是“对事实的陈述”的明确性”;²⁴ 第五, 神话因此“赋予 (物) 一种自然而永恒的合理性”;²⁵ 第六, 它通过使“物自身显得意味着什么”来达到这一点;²⁶ 因此, 第七, 假如我们“从更深意义上来理解政治, 把它作为描述在现实社会结构中所有的人类关系”;²⁷ 那么神话是非政治化的语言, “de-”这个前缀具有能动的价值, 代表“操作”的一刻, 具有将物品与它们的偶然的、历史性的特性, 以及特别是它们的社会起源和效力分开的意义。

神话是怎样在设计史中表现出来的呢? 最明显的是, 通过将

28. 当我们想到设计从社会事件中概念性地分离出来, 被概括在一个我们如此常用的短语“设计与社会”, 而不是本应的“社会中的设计”, 就可以理解到这在设计史和设计实践中都极为明显。与之类似的是设计思想中设计行为与社会行为的分离。因此, 设计社会学并不存在, 充分的设计社会史也不存在, 尽管通常的说法与之相反。尽管第一部分中列出的作品和观点(“设计史的状态”, 19-23), 对多数正统的设计史而言仍有必要的空白。正如乔纳森·伍德汉姆(Jonathan Woodham)所说:“设计史学家常常声称他们的学科如何紧密地与社会、政治、经济和技术本性相联系。然而, 似乎在许多展览和出版物, 特别是关于现代时期的, 似乎很缺乏, 这是支持这一观点的强有力的证据。主流的意识形态显得集中关注天才个人的观点, 他们创造了具有独一无二的美学特征, 或者设计是拥有充足经济资源来沉溺其中的群体的禁区”。编者按, 设计史社会通讯.1980, 1(6)。

29. 泰玛(Necdet Teymur). 设计的物质性.19.

30. 罗杰·纽波特. 设计史: 过程或结果? . 设计史: 时尚或功能? . 伦敦: 设计委员会, 1980: 89.

31. 问题是我们首先适应设计行为的风格上的结果, 根本很难转向这个过程本身的组织机制。确实, 如罗杰·纽波特指出的那样, 这里存在一些真正的问题。但是, 一些问题应该可以解决, 例如不愿将“当代设计和制造作为我们研究主题的一部分”, 以及试图沟通“设计专业学生设计时的所做的和他们以设计史的名义表现出来的这类信息”之间的两元信息——“基于艺术”的设计运动的细节主导与“关于普通人造物的外观和环境的一般语言”。我们需要在这个领域中建立一套专业和课程, 确保真正可行的特征输入到工作室式的设计教学中。摘自纽波特的“设计史”, 第89页。

它的主题内容减少为毫无疑问、不言而喻的整体(设计), 形式上也将它的历史性、特殊性和多样性减少到尽可能接近零。这种减少也将设计史重建为设计师职业的复制品, 以参与和合理化“当前”的方式简单地对待“过去”。在这个过程中, 历史中范围最广泛的设计, 职业和本土的, 工业和前工业被减少为一种单一的发展模式, 设计的过程和行为严重脱离它的社会根源。²⁸

这个过程很少关心是否‘当前’的合理化就是历史的本来面貌。对设计是什么, 人们默认, 并无实质性解释的概念就足够充分了。但是, 如果设计史想要探索设计是什么的历史性维度, 假如它的目标对伴随所有“存在于社会物质整体中, 而非脱离矛盾的设计的维度、代理、变化、产品和过程”²⁹的设计实践全面理解, 而不是瓦解设计的方式和设计的多样类型, 使其成为单一模式或系统, 那么历史主题事件的清晰阐述就应首当其冲。这也是这种行为, 拒绝神话的“基本教育说”的特性, 成为将这门学科从神话叙述的网络中移出来的第一步。

虽然设计“神话化”中的曲解似乎将对设计史的关注点集中于纯粹设计问题上, 但它们事实上仅关注设计的“批评”问题。早在1977年, 设计史论家、教育家、设计师罗杰·纽波特(Roger Newport)即担心这种发展会产生更为广泛的牵连, 他认为:“当这门学科站在这一刻, 我认为我们不仅处于比历任政府所希望的, 离我们的核心主题关系更少的危险中, 而且我们还面临让设计史论家与设计师使用截然不同的语言的危险; 以及给我们的主题设置‘永恒的前例’, 使‘批评’的标准专用, 脱离‘表演’的标准的危险”。³⁰

与批评英国文学而不是写作的英国教授相似, 设计史学家很少制造那些他们热烈谈论的商品。甚至设计史的重要概念也倾向较少提到设计行为, 而主要列举那些重要设计成果中的设计理念。罗杰·纽波特所指的是, 史学家关于其教育职责和功能究竟是什么的观念所造成的影响。正如罗杰·纽波特所暗示的, 史学家确实面临与设计行为和过程相分离的危险, 因此, 偏离了他们主要工作展开的学术语境。某些教师获得一些真正的教育方面的成功, 这一事实并不能抵消这一点。这些成功有违心愿, 令人不舒服但事实是, 目前组织设计史的这些概念并不能对作为设计史学家的我们所应从事的教育工作作出什么贡献。³¹

32. 突破常规的设计史与设计实践之间的关系，反而探求设计史对一般学术问题可能带来的贡献，这种研究也许会具有重要价值。在一个思想和实践上保持为顽强的孤立主义者的学科中，这样的研究能有效地记录设计行为更广泛的输入内容，以及设计的物和图像的更多能提供证据的性质。这个过程反过来着眼于设计行为的更宽泛的意义。

33. 尽管拉斐尔·塞缪尔 (Raphael Samuel) 艺术、政治和偶像学。历史研讨会, 1979, 秋: 101-106. 包括了一些初步的反思, 对通史和设计史之间的关系研究仍旧很少。也许更有趣的是史蒂夫·马库斯 (Steve Marcus) 关于恩格斯和曼彻斯特 (Engels and Manchester) 的非凡的论文“解读模糊”, 发表于杂志“维多利亚城市”第1期第2页, 由H·J·焦斯 (H.J. Dyos) 和迈克尔·沃尔夫 (Michael Wolff) 编伦敦: Routledge & Kegan 出版社。马库斯将恩格斯揭示为一个伟大的早期设计史学家。但是他也解释了一种方法, 唯物主义者以及从恩格斯的例子看, 理论性地形成结构分析。约翰·萨默森·潜能的佐治亚伦敦。伦敦: Barrie and Jenkins 出版社, 1946. 是一项建筑方面的研究, 它整体地联系了通史和建筑史。

34. 巴特的作品 (例如《神话学》) 以及迪克·海布迪格, 亚文化: 风格的意义, 伦敦: Methuen 出版社, 1979. 展示了文化研究的角度。文化研究与设计史的结合还没有出现。设计史学家能为当代物质文化研究带去什么? 考古学方面: D·L·克拉克 (D.L. Clarke). 解析考古学, 伦敦: Methuen 出版社, 1968. 是一本有趣的理论著作。他的“文化系统”模型以及人造物在其中的位置对于建立设计史理论很有帮助。

35. 要通过与其他学科相比较讨论这个问题, 参见尤金·费格逊 (Eugene Ferguson). 一门关于技术史的学科. 技术与文化, 1974, 卷: 15-30.

在更广泛的语境中, 学科面临第二重要的问题关系到: 设计史的职能是什么, 它们潜在观众是谁? 他们应该是谁? 设计史论家为自己写作还是为了职业设计师? 或者, 他们的职能首先体现在设计教育中? 假如如此, 历史性研究和工作室教育之间的关系如何? 或者, 设计史应该被当作一套完整的学科,³² 或者也许, 为设计研究作贡献——设计研究尝试中的历史方向, 迄今为止无历史记载的分析性和逻辑性地为设计过程建立模型? 或者, 最好将设计史作为通史的组成部分? 但如果这样, 它应该或能够作出什么样的贡献呢? 如果有用, 它是否或应该只是经济、社会和技术史的一个次要的分支? 或者它应作出更重要的贡献, 一种不同的解读或理解历史的方式?³³ 在其20世纪的伪装下, 以及更理论性的方面, 设计史不应该潜在的与文化研究, 媒体和文化社会学, 甚至人类学、考古学的各个方面发生联系吗?³⁴ 最后, 作为“事物被看待”的历史, 它与艺术史、建筑史和装饰艺术史的关系又是如何?

其中一个答案是, 这个学科至少潜在的, 在所有或几乎所有的这些语境中发挥功能, 对所有或几乎所有的这些学科有一些贡献。谈到这点, 仅仅强化了说明和定义这些职责和功能涉及的各方面的必要性。它带来了存在一种设计史还是许多设计史的问题; 并且如果是后者, 统合这些设计史的核心又是什么 (什么是设计史的中心问题?), 以如此复杂的方式强调出来的设计史可能看起来像什么? 当然, 这样的设计史应该有潜力沟通某些有趣的、内在规律性的问题。是否与将重点放在似乎完全自我参考的设计史的专家原理上相比, 这样可能是更加有利的一个方向?

这导致了第三个设计史要面对的问题。只有当我们定义清楚设计史可能的、适当的职责, 我们才能着手解决这个问题, 即如何建立一门学科, 它以一种特定的方式提出自己的职责, 能发展出与更广泛的学术、公共和职业问题相关的这门学科的地位和意义。³⁵

建立一门设计史学科的问题极端重要。目前, 还没有真正的学术核心来定义这门学科的主题和目的。20世纪70年代, 英国第一代设计史研究者刻意避开定义、方法论的需要以及理论上自省, 在值得赞赏的、又多少有些错位的基础上, 使这门崭新的学科尽可能保持开放性和多元性。然而, 替代那些缺乏的方面只能

是不证自明的经验主义，从假定的猜想出发来推导关于设计史与设计实践的各种概念。

这种经验主义留给这门学科一些问题。它导致设计史学家的防卫性的姿态，拒绝参与争论。思想文化只有依靠批评和争鸣才能兴旺，但传统的设计史学家仅仅通过指出它面对的真正的问题，或更无意义地抗拒概念、方法和研究方式的重要性，³⁶对这门学科的方法、目标和研究方式报以频繁的批评。

以相似的方式，设计史返回其学科。当赞美这门学科潜在的内部规律性，尝试通过将经济、社会史加入英国研究生的设计史课程中来确认经济史和社会史的重要性的时候，耽搁了与来自其他学科的观点、方法的真正结合。也有一些例外，设计史论家一直保持不受古典社会学提供给历史学研究的概念范式和说明方法的影响，这些发展来自法国结构主义者和符号学思想，以及马克思主义³⁷和法国年鉴学派（Annales School）³⁸带来的编史和历史性评述的革命。甚至，艺术史中一些意义更为重要的发展被忽视，或者其潜在的重要意义不被理解。³⁹

这还造成了其他影响，即留下大量完整的过时概念和本质上的维多利亚认识论，作为“不断将注意力聚集于‘他们创造、改造或抵制的伟人和伟大机构’的基础”。⁴⁰自由主义和实证主义的结合有益于将重点集中于可感知的经验性现实。根据这一观点，历史的工作应是去确认事实，并且事实被认为来自“个体在机构的框架中完成事件的行为”。⁴¹因此，这种历史应该重点关注事件，这是“常识”。但是，这一方法没有考虑许多最重要的决定性问题（决定工业时代中的设计整体特性），例如，设计过程的形式，取决于一般工业化，特别是资本主义工业化⁴²的复杂需要，它目前还没有任何经验性假设，也不能简单地通过这些事实得到揭示。

当我们试图理解1945年以来职业设计实践的模式时，可以发现这一讨论的一些证据。例如，1945年以来出现不同形式的设计组织，比如顾问设计师的出现，驻厂设计团队伴随出现，以及注入设计的日益增多的投资，经验性研究可以描述这些发展而不能解释它们。从“描述”转向“解释”要求我们理解这些发展产生的原因。为此，我们需要掌握经济史的各种观点：“技术性出租”，需求管理，整个制造周期的资本安全控制（不仅是19世纪

36. 但是，正如希尔斯（E.D. Hirsch）对于境况类似的文学研究所指出的：“逃跑没有用，因为反对理论本身就是理论性的立场，并且特别容易遭受攻击”。参见：希尔斯·德里达的法则. 伦敦书评（5）.1983,7/8:17.
37. 对马克思主义观点的介绍，参见罗宾·布莱克本（Robin Blackburn）主编. 社会科学的意识形态. 伦敦:Fontana 出版社, 1972.
38. 年鉴学派（Annales School）参见：费尔南·布罗代尔（Fernand Braudel）. 15 ~ 18 世纪的文化与资本主义三部曲：卷一，日常生活的结构；卷二，商业的车轮；卷三，世界的观点. 伦敦: Collins 出版社, 1984. 也可参见吕西安·费弗尔（Lucien Febvre），亨瑞-吉恩·马尔坦（Henri-Jean Martin）. 书的来临. 伦敦: NLB/Verso 出版社, 1976.
39. 见下文提到的 T·J·克拉克（T.J. Clark）和迈克尔·巴克森德尔（Michael Baxandall）的作品。
40. 加雷斯·斯蒂德曼-琼斯（Gareth Stedman-Jones）. 历史：经验主义的匮乏. 社会科学的意识形态. 97.
41. 斯蒂德曼-琼斯（Gareth Stedman-Jones）. 历史. 97.
42. 关于生产中资本主义的影响见：G·卢卡奇（G. Lukacs）. 历史与阶级意识. 伦敦: Merlin 出版社: 83-222. 欧内斯特·门德尔（Ernest Mandel）. 晚期资本主义. 伦敦: NLB/ 韦尔索出版社, 1974. 以及以马利·沃勒斯坦（Immanuel Wallerstein）. 历史资本主义. 伦敦: NLB/ 韦尔索出版社, 1984.

43. 这些概念的细节特参：考门德尔 (Ernest Mandel). 晚期资本主义。
44. 关于这个复杂而重要的问题参见：T·J·克拉克. 艺术的社会史 (第一章人的图像). 伦敦：Thames and Hudson 出版社，1974。
45. 整个这个问题见：克莱夫·迪尔诺特. 1945 年以来的设计，工业和经济；回顾. 1981 年伦敦设计史学会年会公开的未发表论文。
46. 这个看法来自沃尔特·本杰明 (Walter Benjamin)。此类众多思想详细地收录在苏珊·巴克-莫斯 (Susan Buck-Morss)。否定辩证法的起源. 哈索克斯 (Hassocks)：收割机 Harvester 出版社，1977：82. 以及巴克-莫斯 (Susan Buck-Morss)。沃尔特·本杰明，革命作家. 新“左派”评论. 1981 (128 第一部分、129 第二部分)。
47. 字面上如此。我们这个时代，规定只有文字或统计的数据可以构成“证据”，这种语言上的困惑自然地排斥将物品或图像作为证据来源。这一点可以参考以下内容，特别 68 条注释。
48. 这解释了为什么设计展览总是失败。人们可以从研究“优良设计的物品”上获得快乐，这完全是展览组织者的错觉，就像形式主义的艺术博物馆馆长，展出的作品多少自以为是地展示它们地重要性。而多数情况下，它们并不那么重要。
49. 因而这最终依赖于我们具有这样的观念，人类社会的构成、组织和意识形态的模式中设计行为的重要性。要了解与这一点相关的一些简明的争论，见海博迪格·亚文化 (第一章)。也可以参见：克莱夫·迪尔诺特. 作为社会重要活动的设计：概述. 设计研究. 1982, 7 (3)：46-139. 沃伊切克·加斯帕斯基 (Wojciech Gasparski). 设计人类社会：机会还是乌托邦？. 华沙：波兰科学院人类行为学学部。

全球制造)；计划和组织能力的扩张，消费群体日益增强的差异性。⁴³ 在更深的层次上，还有设计师状况的“集体事实”。它们能解释，或帮助解释决定 1945 年后工业转移的方向的强大的经济环境，并且在这一水平上，它们暗示了设计为了在这个环境中工作和发展所必须呈现的形式。⁴⁴

1945 年以来的设计行为可以通过关注那个时期中提供的经济—工业动机的主要动力得到解释。然而，抗拒从其他理论和领域中获取“理论”及概念，通常植根于不赞同被引入的概念只是背景的观点。⁴⁵ 然而，本文中描述的因素并不是背景，相反，它们是自 1945 年以来实际设计组织的重要前提，并且它们出现在产生的物品与图像中。即使环境不“决定”形式，它们也一定常常在形式中表现出来。反之，形式，包括设计组织的形式也确实体现了环境，这意味着它们也是证据。被设计的物和图像，以及设计过程采取的形式，通常有着强烈而不同寻常的形式或“格局”，⁴⁶ 体现着导致它们产生的复杂的、多样性的环境，从而具有“考古学”式的地位。⁴⁷ 例如，最近在费城艺术博物馆展出的“1945 年以来的设计”展，如果从设计职业史的角度看，没有什么考古学价值。这一展览忽略了这样的观点，即设计形式的重要意义不是取决于它们体验的等级，而是来自赋予它们或从它们身上获取的意义的地位。换言之，被设计的形式不具有任何内在价值。它们的重要性和价值不取决于其设计师的地位，而是它们在证据和理解方面⁴⁸ 能获得的一些潜在的东西。这一观点，导致了第四点，某种意义上也是最重要的一点：设计史所面临的问题是，作为一项活动的设计史，其重要意义并不依赖于我们面对的物品和现象的外在意义，而是这样一种观念，即设计史能从设计全部复杂性和各种设计活动的形式出现的环境条件中，展现设计本身。⁴⁹

T·J·克拉克在其 1974 年的著作中，感到了艺术史的危机，他提出了一个非常相似的问题，“艺术史的问题为什么重要？到底我为什么能要求任何其他认真对待这个问题？”克拉克同时也回答了这个问题，“我不得不提醒你，也提醒我自己，关于艺术史曾经是关于什么”。他还提出：“卢卡奇 (Lukacs) 1922 年的重要论文《无产阶级的具体化与自觉》似魔法般招来了一个不同的时刻，其中有一段说道：‘可是，正如这些 19 世纪真正重要的历史学家，如李格尔 (Riegl)、狄尔泰 (Dilthey) 和德

50. T. J. 克拉克·艺术创造的条件·时代(文学增刊),1974, 5: 561-562. 来自卢卡奇具体化的论文中的句子摘自《历史与阶级意识》一书(第153页)。
51. 克拉克(Clark)在“条件”(561页)一文中,有一段摘自潘诺夫斯基的精彩论断,作为例子,说明他认为重要的、辩证的“讨论的模式,思维的惯性”在恢复一门严谨的艺术史中的必要性:“以潘诺夫斯基1925年出版的非凡的作品《作为符号形式的透视法》作为例子”。这里他谈到了透视图的含糊性,它使视觉世界客观化、可测量,并又使其依赖于最主观的参照点,每个人都看的眼睛:“它……计算……视觉空间,但这仍是它计算的视觉空间;它是一种秩序,但它是视觉外观的秩序。最终,它很难超出侧重点的问题,无论透视法负责将‘真实存在’宣判为事物被看到的外观,还是它将自由的以及事实上的、形式的精神直觉捆绑到事物被看到的外观上。通过艺术家主观性在现象中的位置,透视法的观念接近宗教艺术巫术的范畴,在其中艺术作品本身是它本身的奇迹创造者……但它向宗教艺术敞开……幻象的范畴,在其中这种精彩成为观众瞬时的体验”。潘诺夫斯基有趣的引证体现了“思维模式”与我们探索现象的重要性的观念之间的相互影响。

沃夏克(Dvorak)不可能不注意到的那样,历史的本质恰恰在于那些结构形式产生的变化,它是任何既定时刻人与环境交互的关键点,决定了这个人内在和外部生活的客观属性。但是,当个性,一个时刻或历史人物等的唯一性,以这种结构形式的特征为基础的时候,当它在这些结构形式中被发现和展示出来的时候,这仅成为可能(并且,因此仅仅能被适当地理解)那一段话因为一些理由常浮现于脑海中……但是让我们简单看看这个奇怪的说法:‘19世纪真正重要的历史学家’,三个被提到的名字中包括两个艺术史学家!当李格尔和德沃夏克是真正的历史学家的時候,这个时代的关注脱离了基本的问题——意识的条件,表现的本性。卢卡奇在1922年环顾周围,指出这场争论正在进行,未被解决,同时仍十分激烈,并伴有苦涩。这个名单呼唤一些名字——瓦尔堡(Warburg)、沃尔夫林(Wolfflin)、潘诺夫斯基(Panofsky)、塞克斯尔(Saxl)和施洛瑟(Schlosser)——这并不是真正的问题。更重要的意义在于,阅读关于这个时代最好的艺术史,理解重要人物之间关于重要的、不可逃避的问题是什么的争论。以这种方式,最详细的研究、最晦涩难解的发现,一次次地带回来对艺术创造的整体性质的不同见解……(关于)艺术性创造的条件……艺术家的资源和材料(的问题)。”⁵⁰

这个问题有两个方面。首先,克拉克恰当地提出了一门学科的成功在于参与者对其材料提出问题的充分性、范围和效力,而不是研究方案的细节,或对边缘问题的讨论以及历史学家在其日常工作中面临的问题。问题,而非实验数据,才是重点:正是这门学科是关于什么的概念,以及讨论它的模式,甚至“思维的惯性”,被带入到作品中,引起了争论,并且要求给问题以合理的答案。⁵¹

第二,克拉克对比了直接召唤的行为和通过艺术史中的当前位置进行暗示:“似乎对我来说,这些问题现在被艺术史击成碎片。也许,我们应该问问,究竟什么使提出这些问题成为可能……为什么这些问题平息了?为什么我们(带着)已经变成方法的论点,留下对某些观点的拙劣模仿?”克拉克对此的回答近乎残忍的简单:“为什么?因为正如我已经暗示的,提出作为样本的问题的术语不能革新。”

他继续道:“艺术史中的老问题是围绕某些信念、某些无异

议的前提假设而提出的：包括艺术家、艺术家作为作品的‘创造者’的观念，对形式、对空间的体验和感受，作为上帝的或上帝创造的世界——这是作品在那里所要‘表达’的”。但是“这些信念侵蚀了这个主题；它们将问题转变为了答案……以及不必说那些信念——完全普遍的形而上学——便是所有留给当代艺术史的……为了逃离这种情况……我们同时需要理论和实践的作品。我们需要事实……但是我们需要知道期望从材料中问出什么问题……（并且）我们不得不去发现将这些问题置入到一种完全不同的形式中的方法……我们需要引入一套新的概念，并保持它们——将它们构建成工作方法”。⁵²

52. 克拉克条件，562.当然，克拉克也指出了与此有关的外部条件，特别是艺术与艺术市场的联系，以及导致了这门学科企图在某些方面的“扭曲”。
53. 菲奥娜·麦卡锡.英国设计史：1830-1970.伦敦：乔治·艾伦和昂温（George Allen and Unwin），1976.

设计史被用来规范当代设计实践的合理形式，尤其在教育中，以及设计职业中。例如菲奥娜·麦卡锡（Fiona MacCarthy）的《英国设计史：1830-1970》，⁵³以及斯蒂芬·贝利（Stephen Bayley）的《优良形态》。它们的意义不太在于为了一个特定目的，或被设定的目标和期望书写历史，而更多在于问题的范围，材料的暗示和论点。麦卡锡和贝利的著作对设计史而言是危险的，因为两者在本质上缺乏对其使用的材料的概念。在这个意义上，两本著作都试图限定和简化设计史和它的潜力。

54. 沃尔特·本杰明.历史哲学的相关问题.启示.伦敦：Fontare出版社，1970:257.
55. 卢卡奇.历史与阶级意识.153.

1940年，沃尔特·本杰明（Walter Benjamin）在他最后的《历史哲学的相关问题》一书中将这个问题推向极端，他提出“只有历史学家们有这个天赋，能在过去扇起希望的火花，他们深信即使死者不能从他们战胜的敌手那里获得安全”。⁵⁴卢卡奇比较不以救世主自居，克拉克引证了他的观点，在“作为人与环境在任何既定时刻相互影响的关键点的那些结构形式”，和它们决定了“人的内在和外部生活的客观性质”中，⁵⁵将“历史的本质”当作谎言。

56. 这一点，参见雷蒙德·威廉姆斯.文化与社会，1780-1950.伦敦：Fontana出版社，1981：第三章。

卢卡奇的“困难而丰富”的论文有效地说明了历史可以根据协调人与自然、他人的关系的各种文化形式的发展，而不是根据事件，得到最敏锐的理解。⁵⁶当这些形式是政治机构时，我们习惯于按照这种方式解读历史。然而，当这些形式被认为是人造物的时候，更特指设计的人造物时，我们就不太习惯通过这些物品解读历史，更别说通过这些物的设计了。

然而，为什么不呢？迈克尔·巴克森德尔在《15世纪意大利的绘画和经验》⁵⁷和《文艺复兴德国椴木雕塑家》⁵⁸中明确指

57. 迈克尔·巴克森德尔.15世纪意大利的绘画和经验: 图示风格的社会历史入门.伦敦: 牛津大学出版社, 1972.

58. 迈克尔·巴克森德尔.文艺复兴德国椴木雕塑家.纽黑文: 耶鲁大学出版社, 1980.

59. 巴克森德尔, 绘画和经验, 1.

60. 巴克森德尔, 椴木雕塑家, Vii.

61. 巴克森德尔, 绘画和经验, 152.

62. 巴克森德尔, 绘画和经验, 1.

63. 在《绘画和经验》一文的最后, 巴克森德尔引用了佛罗伦萨的费奥·贝尔卡里 (Feo Belcari) 的 1449 年演出的一部戏剧的第一行: “眼睛被称为所有大门的第一扇门: 理性通过它学习和品位; 耳朵是第二扇门, 通过注意词句, 并且武装和丰富了心灵” (153 页)。

64. 巴克-莫斯 (Buck-Morss), 沃尔特·本杰明 (1).70.

65. 巴克-莫斯. 沃尔特·本杰明 (1).70.

出, 将人造物作为文化形式加以关注的可能性。在这些著作中, 巴克森德尔将绘画或雕塑放入它们出现的文化和社会背景中, “一幅15世纪的绘画是社会关系的沉积, 一方面, 有一位画家创作了这幅画, 或至少指导了它的绘制。另一方面, 有某些人要求他制作这张画, 给他提供了资金……并且在他做完后, 指望以这样或那样的方式使用它。两个部分都在组织和传统中起到作用——商业、宗教、知觉, 在最广泛意义的社会中——影响了它们共同完成的形式”。⁵⁹ 然而, 巴克森德尔也将这一过程反了过来, 提出一段历史, 例如南部德国的椴木雕塑家的历史, 可以提供对这种雕塑本身的介绍, 也可以提供透过雕塑审视当时的社会生活的手段: “……雕塑, 有时充当透镜折射出其自身的环境”, 这种观点不认为人们必须了解文艺复兴时期的德国才能欣赏这些雕塑, 而是认为这些雕塑能提供关于文艺复兴时期德国的文化史的新鲜观点”。⁶⁰

巴克森德尔解释了这个双向过程发生的一些方式: “一个社会发展它独特的技能和习惯, 它们具有一种视觉效果, 因为视觉感受是经验的主要秩序, 并且这些视觉技能和习惯成为画家媒介的一部分: 相应的, 一种画面风格允许这些视觉技能和习惯进入其中, 并且通过它们加入特定的社会经验”。⁶¹ 当然, 引用的句子仅仅描述了争论的脉络; 它同时成为介绍性假设和一场富有魅力的复杂性和学术性的争论的总结。然而, 最重要的一点, 也是巴克森德尔本人所强调的, 通过对艺术家进行创造的环境和视觉及必要技能的发展的充分研究, 可以为社会历史和这里的艺术史之间的真正连续性创造一个框架, “彼此提供观点”。⁶²

设计史的可能性

克拉克和巴克森德尔具有一些共同之处, 即他们都致力于解读他们当作证据的物品和图像。⁶³ 对他们两者而言, 艺术提供了“破译物质的历史的重要图解”, ⁶⁴ 并且对他们来说, “物质现实与美学表达的关系 (是) 相互启发的过程。为了解释艺术作品, 需要物质的历史要素使这些文化“财富”停止当作统治阶级的意识形态的工具。但是正面也 (是) 真实的”。⁶⁵ 物品和图像提供了文化构成的复杂而微妙的过程的结晶。对克拉克来说, “作品的创作过程创造了一个空间, 即在某个特定的时刻, 一种

66. 克拉克.条件.8.

67. 巴克森德尔.绘画与雕塑.152-153.

68. 对后者,可参见卢卡奇.设计与阶级意识.103.卢卡奇解释道,在特定技能和技术发展的过程中,资本主义创造了专家的职责,接着专家们作为劳动分工发展的一部分,在不断发展自主性中建立了“独立”的职业组织.这种独立既是真实的,也是被决定的,它的确造成了具有“自身”价值的独立职业的假象,然而,正是这套系统的发展创造了外表上的自主性和独立性.这也许说明了为什么设计常常是经济的“侍女”,又常常能显得(但是只是显得)远高于经济.

69. 菲尔·古多尔.设计与性别. Block.1983: 58.

70. 维克托·巴巴纳克(Victor Papanek).为真实世界的设计.伦敦: Paladin出版社, 1974: 17.

71. 它也使这种活动回到历史.不是将工业设计的出现看做一种既定的进化的事实,持这样一种观点,既倾向将前工业设计的历史抹杀掉,认为其与理解工业或职业设计无关;并且将职业设计从其规划和制造建筑和物品的更古老而宽泛的过程中分离出来,而是将设计重新插入更宽泛的语境中,这将使我们具有一种批判性的视点,衡量设计从复杂的工艺品的设计过程发展到工业设计的过程的得失如何.迄今为止,设计史学家除了对工艺的丧失感到一丝遗憾以外,对这个问题已经没有什么兴趣了.这个问题,作为一个重要的历史问题,目前被关注的设计师所提出.参见例如大卫·沃克,奈杰尔·克罗斯.设计:人造物(T100单元).人造世界:基本进程.伦敦:开放大学出版社, 1976: 33和34章.以及奈杰尔·克罗斯.设计和技术(T262单元).人造未来:设计和技术.伦敦: Open大学出版社, 1975: 9章.也可参见克里斯托夫·亚历山大.综合形态的纪录.剑桥: 哈佛大学出版社, 1964.

意识形态被赞颂”。⁶⁶而对巴克森德尔来说,作品(例如15世纪的绘画)帮助人们“洞察15世纪(文艺复兴初期)的人在理性和感性上是什么样的。如果加入了历史性的想象,那么这些洞察是必要的,视觉在这里是语言的适当补充”。⁶⁷

但是,设计提供了什么呢?设计最重要的方面在于它是在深刻的社会语境中被制造、接受和使用的。社会并不处于行为之外,而是内化其中,并决定了它的本质特性,即使从其相对自主的意义上而言。⁶⁸正如菲尔·古多尔(Phil Goodall)最近提出的,“设计的价值,无论被定义为可使用、功能的形式,或外表的美感,都取决于文化、社会以及经济特权、政策和行为。它们亲自参与创造和制订再生产方面的社会关系,家庭的物质形式和家庭成员的社会关系……简单地说,为使用设计是使用方式的设计;同样,设计预期可能的用户,在物品材料和技术的可能性的参数中定义用户”。⁶⁹

因而,设计的意义和重要性的本质领域,不是设计职业者的内在世界,而是更广阔的社会,它造就了设计师工作的,具有决定意义的环境以及导致设计师出现的条件。虽然各专业领域的史学家会退缩,但设计史的潜在领域可能被进一步拓宽,也许超越他们的领域。一段设计史的可能性,几乎完全以作为一种行为的设计在人类社会中的意义为转移。从这个观点来看,设计仅仅被看做独立于社会发展之外的职业行为,这种行为就失去了意义和重要性。这里的悖论在于,随着工业社会的出现,对设计行为意义的衡量依赖于它对人们生活的影响,这一错误的观点迅速蔓延。这种滑稽的情况要求我们对设计的总体理解必须发生巨大转变。我们需要从这种观点上转移开来,它将设计作为体现在某类物品和某些个体上的一套价值观、美学或风格标准,而本质上总停留在设计职业上;而应转向的另一种观点,在更宽泛的巴巴纳克式的意义上认识设计:“这种意识试图强加有意义的秩序……任何行为的规划和模式都朝向期望的、可预知的结果”,⁷⁰并且它将职业设计看作更基本的行为的特殊历史形式。

观点上的这种转变应该如何评价呢?首先最重要的问题是它迅速使职业设计行为的地位变得相对化。⁷¹值得争论的是这种行为的重要性是否被夸大了。正如许多建筑师和设计理论家最近所指出的,大部分建筑、物品和图像不是建筑师或职业设计师所建

72. 这一观点最流行的版本可能是贝尔纳·鲁多夫斯基 (Bernard Rudofsky) 的《没有建筑师的建筑》。伦敦: 学术出版社, 1973。它以一个别致的副标题完美地说明了我们的偏见: “无血统建筑师的简介”。

73. 这些条件最明显的是工厂系统和劳动分工。要了解对工业系统的调查和它的一些含意, 见莫里斯·多布 (Maurice Dobb) 的《资本主义发展研究》。伦敦: 劳特利奇 & 基根·保罗 (Routledge & Kegan Paul), 1963。埃里克·霍布斯鲍姆 (Eric Hobsbawm) 的《工业与帝国》。哈芒斯沃斯: Penguin出版社, 1969。

74. 但是我们不得不也接受它在我们社会采用的形式吗? 无批判力的历史实际上会争辩, 我们用来代替它的历史被书写地好像已经发生的事件注定会发生, 不可能有什么意外。但是如果那样, 变化的可能性和事实都从历史中排除出去, 正如斯蒂芬·约所说, 发展、过程和进化涉及“权力、斗争和利益”, 并且“竞争和斗争既涉及损失和失败, 也涉及成长; 当前 (原文如此) 包含匆匆流逝、未曾实现但部分地存在的过去和临时冻结的未来”。参见: 斯蒂芬·约。《国家与反国家: 对1850年以来的社会形式和斗争的反思》。菲利普·科里根 (Philip Corrigan) 主编《资本主义, 国家构成和马克思主义理论》。伦敦: Quartet图书公司, 1980: 113。换句话说, 无批判力的历史不愿看到这个事实, 事物的形式总是暂时的, 从特定利益、环境和斗争中创造出来的; 也就是说, 它试图描述它们如何和为什么发生, 并且它显示了其他变化是怎样成为可能。最重要的是, 它试图中断“可能性和事实之间的分界”。它用历史证明制度和组织的形式, 就像视觉的东西, 不是永恒的, 形式变化的种子就包含在其中, 通过这样实现这一点。

75. “Industrial Designing” (工业的设计) 词语, 是指工业社会中开展的一切职业设计行为, 不仅是特定的工业设计职业。

造或设计。⁷² 因此职业设计同时变得不那么重要和更加重要了。它不那么重要是因为过去的世界几乎根本没有职业设计, 也肯定没有呈现现在的形式的设计, 这是个重要问题; 还因为即便它的成就 (例如那些建筑) 与建立在世界大多数角落的巨大的本土设计成就相比较, 也显得黯然失色, 至少, 在本世纪初情况如此。职业设计行为变得重要则是在本体论的角度上, 因为虽然这种观点奚落了职业设计的内在争论和问题, 却带来了一个事实, 就是本土设计时代的终止。文化现代化和欧洲社会的理性主义, 当嫁接到一种活跃而自由的资本主义之上时, 便带来了一系列事件, 其中包括急剧的工业化, 它打破了本土设计所依赖的文化条件。⁷³ 这意味着现在别无选择, 除了从其工业的意义上接受设计。⁷⁴

然而, 这里得到的批判性观点表明了设计史需要怀疑论和将近期工业的设计的历史解释为近似一场灾难。⁷⁵ 不管是个体设计师或某些小型且通常专门性的部门的成就, 无论是家居、运输系统还是大多数消费商品的效用、符号的和美学的失败, 工业的设计都不值得嘉许。⁷⁶ 这点很重要。不接受这个事实, 就无法得到关于工业时代设计的批判性观点。从积极的方面看, 没有更广泛的观点, 就没有标准来衡量不同个体、设计团体或公司的 (很大程度上是符号性的) 成功: 真正好的设计被吸进了职业“优秀设计”脆弱的传统中, 真正设计成功的人性方面的内容丧失了。

从消极的方面看, 忽视现实和将注意力完全集中在光鲜的职业世界造成一种徒劳的满足: 不仅成功和失败变得仅以职业标准加以衡量, 而不是通过任何更大群体的标准 (这两者变得都常常过于类似时尚和一个过分单纯化的发展观), 但这种方法的一维性抑制了更具有充分批判性的语言和对自身理解的发展。毕竟, 当它明显制造了“伟大产品设计”的无止境的成功时, 为什么要理解设计?⁷⁷ 为什么担心天分被奇异的扭曲? 在这些设计师创作的教科书中, 光鲜的图片说明“平面设计当前的高水平”的时候, 它将许多最有创造力的年轻人吞噬到昂贵的烤豆广告设计等类似的设计中。

这里有些历史性的问题。在它们后面潜藏了大量的历史意义。最极端的情况是工业时代的一段设计史的写作, 必须歌颂

76. 想想建筑中类似的例子，“不提建筑近来的发展，就未能提到这门职业近10年来充满矛盾的职能——这门职业表明按公众的兴趣工作的同时，它有时在推动被优化的技术方面，无批判性地受到帮助，它的矛盾性不仅表现在这个意义上，而且表现在建筑领域的其他方面，比如许多最明智的成员已经放弃了传统实践，或诉诸直接的社会活动，或沉溺于将建筑作为一种艺术形式”。（弗兰姆普顿，《现代建筑》，280页。）

77. 比较产品设计师杰·都柏林（Jay Doblin）的说法：“虽然我作为大公司设计了几百件成功的产品，突然之间我不知道我做了什么”。杰·都柏林·设计师做什么·设计师，1980，6。

78. 注意迈克尔·巴克森德尔列出的一些影响文艺复兴时期德国南部椴木雕塑家的环境现实：“椴木下隐藏的形式和可能性，雕塑的功能复杂而难以预期，在前宗教革命的图像中寻找混合的满足，这门职业的模式和制作者赖以维生的市场，在混乱地脱离晚期中世纪行会的欧洲市场中手工艺者有了不同类型的职能，1500年南部德国特有的本土技能和视觉辨别的习惯，一段时期内的群体特征，以及甚至个人自身的特征”（巴克森德尔，《椴木雕塑家》，VII和164页，作者摘录组合）。在头脑中将这个并非毫无遗漏的列表与近来一些设计史作品讨论的现象范围进行对比是有益的。

79. 这个词语是特意挑选出来的。也许因为我们身在其中，所以很难轻易看出我们孕育的文化多么杰出，千年来考古学家会如何解释美国任何主街道的“庞培”奇迹？设计帮助我们创造了周围的物质文化，这并不例外。设计职业目前的组织和功能，正如巴巴纳克指出的因其不理性和对天才及资源的浪费，几乎是罪恶的。真实的历史作品作为前提，对批判性地置身于我们试图解释的现象之外，或者进入其中都是必要的。参见：巴巴纳克为真实世界的设计，32-35。

80. 那些生产环境，事实上并没有公认的职业设计师的输入，它的一段设计史会是怎样呢？当一种研

“著名”设计师的成功以及设计职业的出现，但又仔细选择它们的图像，逃避真正的设计评论。当这样的设计史亲密拥抱这门职业的理念和图像时，却与即便不是大多数，也是很多工业时期的设计的环境现实拉开了距离。⁷⁸在不那么极端的方面，最困难和最重要的一类历史，承担的任务是去理解大多数失败与偶然获得的辉煌成就之间的辩证关系，去描绘在工业时代的设计的矛盾意义的主要历史特征，解释奇异情况下的历史性根源。⁷⁹

过去两个世纪以来设计的周边环境的集体性事实是什么？它们与过去占统治地位的事实有何差别？是什么样的环境条件造成了18世纪之后周期性闪现的设计创造的短暂辉煌？同样，是什么阻止了它的普及？什么力量介入其中，断然区分了所谓的“高”和“低”设计？比较起来，前工业世界中的什么条件使重要建筑师、赞助者和最时尚的装饰者和趣味制造者所代表的“高设计”的价值观与本土的日常制造和建造能力之间形成一种工作的连续性？是什么文化裂缝干涉设计使其成为一种确切的职业？设计意味着履行什么功能，并且这种功能是否能在设计当前的经济环境所赋予的可能性中实现吗（工业时代的环境条件强加某种工作方式，它几乎完全与不利于工业的设计的适当的发展过程和伦理）？或者，迫使设计师必须这样工作的更广阔的政治及经济语境是否扭曲了设计在更宽阔的公共范围内的集体环境，至少设计的真正可能性在任何有意义的感觉中几乎消失了？⁸⁰

用克拉克和巴克森德尔作为例子提供了两个重点：一是这门学科全面批判性的方向（问题在于被询问的问题和问题的定义）；另一个是艺术或设计史和社会历史之间的连续性的重要性，是否控制恰当。此外，物品与图像被提出充当证据：用巴克森德尔的话说，作为“透视它们自身环境的透镜”。⁸¹

克拉克和巴克森德尔仍是艺术史学家，虽然巴克森德尔，强调他对图像功能的研究，可以轻松而有成效地带入设计史领域。本文已经表明了这样的思想，即区分设计的是它与社会的连续性，而不只是从表现的方面，而且从伴随被设计的现象的一种活跃的职能。被设计的形式“参与创造和制订……社会关系……为使用设计是使用方式的设计”。⁸²但是是否假设这一事实的全部含意造成了设计史对设计的理解的一场危机？本文提出很难同时朝向两个方向，一个朝向整个价值体系脱离社会的设计职业，另

究是关于现代职业设计的特征和影响的真正范围的,它即使缺席又能告诉我们什么?参见:佩夫斯纳.《英格兰工业艺术调查》.剑桥:剑桥大学出版社,1937.

81. 巴克森德尔.《椴木雕塑家》(Vii).

82. 菲尔·古多尔.《设计与性别》.58.

83. 有多少是由设计研究的案例所提供的。有了15或20年的设计方法研究和设计研究,而设计社会学却完全未曾发展。伦敦皇家艺术学院从事设计研究的教授布鲁斯·阿彻没有将设计的社会研究纳入他的设计研究的可能领域。参见:布鲁斯·阿彻(Bruce Archer).《设计研究的性质.设计:科学:方法.罗宾·雅克(Robin Jacques),詹姆斯·鲍威尔(James Powell)编.吉尔福特:Westbury出版社,1981:30-47.更近期的是,英国开放大学设计学科的尼格尔·罗斯在另一篇非常有趣的《设计研究》的编者按中指出了设计知识的三个领域:设计认识论.设计方法论和设计现象学.也就是“人们如何设计”知识……(关于)设计的战略和策略……(以及归属于)产品自身.尼格尔·罗斯.《设计研究》.1984,5(1):1.但是并没有这一切发生的语境,也就是社会。关于这一点,见克莱夫·迪尔诺特.《作为具有重要社会意义的活动的设计》.139-146.

84. 这种方法的一个有趣的例子是曼弗德·塔夫里(Manfredo Tafuri).《建筑与乌托邦:设计和资本主义发展》.剑桥,MIT出版社,1976.

85. 巴巴纳克.《为真实世界的设计》.7.

86. 纽波特.《设计史》.89.

87. 这种文化与文化的相互影响,对意大利史学家和批评家来说通常是一种专家的研究课题。例如:埃米利奥·阿姆巴兹(Emilio Ambasz)编.《新室内景观》.纽约:现代艺术博物馆,1972.中的文章.和皮耶罗·萨尔托戈(Piero Sartogo)编.《意大利再进化:20世纪80年代意大利社会的设计》.加利福尼亚拉霍亚(La Jolla, CA):拉霍亚当代艺术博物馆,1982.

88. 这意味着设计是一种知识:关于

一个朝向设计活动和其中的人物的更广泛的社会意义,而不只是设计职业的重要性。⁸³解决方法是在更广泛的框架中看待这些问题,持更宽泛的巴巴纳克式的设计观念,将职业设计看做一种特殊的历史形式,紧密联系并限于现代时期的文化、工业和经济革命。

在对这两个概念的考察中,可以获得一种对于工业的设计程序、习惯和技能的发展中的得失的批判性理解,以及一种更加敏锐的历史性理解。不再呈现一种一维的、专一的对设计职业内在发展的研究,本文呼吁一场特别关注设计职业与环境现实之间关系的批评性的争论,后者决定了前者的特征和这一职业与其赖以生存的社会之间的关系。⁸⁴它提到一种复杂的、批判性的、多维度的历史形式,从巴巴纳克式的设计观念中获得它“作为生活最基本的潜在矩阵”⁸⁵的意义,也从这场关于设计是“可争议的人们决定其物质未来的唯一方式”⁸⁶的讨论中获得意义。它平衡了两种依靠专业的历史研究的情况:工业资本主义的历史中的设计职业的出现,包括设计文化的出现的历史,⁸⁷和设计程序自身的变化形式和特征。后者的研究来自对职业组织形式的审视,并关系到它作为环境或事物变化的复杂过程的更宽泛、更多样的理解。首先,根据对预期达到的结果的一些理解;⁸⁸其次,根据意义⁸⁹,因为它的转变不只是数量的而且是质量上;它的新意义和功能体现于新形式中。⁹⁰

这里三个观念非常重要。一是“历史性矩阵”的概念,作为基础的决定因素,在工业资本主义史中,设计史是作为设计职业的历史,是职业地设计和改进产品、图像和设计行为形式的历史。尽管某些设计师尝试使设计脱离由工业组织和资本市场的双重需要决定的因素,并且设计学科享有职业的“相对自主性”,但工业时代的设计不可能脱离这个“矩阵”。这个矩阵限定和允许的东西从现代时期开始,便决定了主流设计实践的范围。值得注意的是,重述费雷多·塔夫里(Manfredo Tafuri)的观点,资本家和工业发展赋予设计和从设计中获取的任务的辨别。⁹¹同样,作为书写工业资本主义的一段历史的一种方式,在过去两个世纪中塑造每个人的日常生活的社会—经济的力量,成为这一复杂方式的证据,在这一方式中,规则和被规定的内容都将关于技术、过程,以及更重要的生活方式的观念投射到物品和环境上。⁹²设计已经

价值、主题、欲望、希望、渴望、事实。我们文化的技术性的方式倾向于轻视设计的组成。设计的本质被教授为技艺。设计史的一项工作就是恢复作为一种知识的设计。关于这个主题的一篇杰出的论文是埃德温·莱顿(Edwin T. Layton). 作为知识的技术. 技术和文化. 1972, 15: 31-41.

89. 同样的观点运用在意义上。技术性的文化试图腐蚀掉设计中的意义, 让设计就像一门技术, 它在我们的时代恰恰是枯竭的、危险的、腐烂的, 因为它失去了意义的维度。但是, 仅从设计的一个方面的技术上去区别设计, 恰恰因为它的工作是将技术方案赋予给没有人的移位、意义和内容的材料问题。

90. 关于功能问题, 以及适合历史学家展开理解的最有用的一点图表和概念, 参见巴巴纳克. 功能的复杂性. 为真实世界的设计. 17-31.

91. 塔夫里(Manfredo Tafuri). 建筑和乌托邦. 7.

92. 技术作为这样一种投射的观点, 参见赫伯特·马尔库塞(Herbert Marcuse). 马克思·韦伯作品中的工业化和资本主义 // 赫伯特·马尔库塞. 否定. 伦敦: Penguin 出版社, 1968. 201-226.

93. 关于这类问题的一种有用的讨论收录在德洛里斯·海登(Dolores Hayden). 重新设计美国梦: 房屋、工作和家庭的未来. 纽约: Norton 出版社, 1984. 还有: 德洛里斯·七个美国乌托邦: 共产社会主义的建筑, 1790-1975. 剑桥, MIT 出版社, 1976. 和海登. 伟大的家庭革命: 一段美国家居、邻居和城市的女权主义设计史. 剑桥, MIT 出版社, 1981. 这本书是将设计史运用到真正的社会-经济、政治、文化和设计问题中的一种批判性的、包容性的设计史的模板。

94. 协调是文化研究中非常重要的概念。见雷蒙·威廉姆斯. 文化. 伦敦: Fontana 出版社, 1981. 和马克思主义与文学. 牛津: 牛津大学出版社, 1977. 也参见珍妮特·伍尔夫(Janet Woolf). 艺术的社会生产. 伦敦, Macmillan 出版社, 1981.

95. 设计期刊崛起的历史, 作为投射“设计”的意识形态或价值的承

成为这个塑造和充实过程中的主要代理, 否则就是决定通过物品、建筑等投射出来什么内容的力量。⁹³ 因此设计如何协调这一过程非常有趣。⁹⁴

无论如何, 设计过程和通过它投射的内容之间的区别有点虚幻。现代时期, “独立”的设计价值的出现, 设计的“自主性”, 以及设计组织变化的形式都应考虑到其中。设计的崛起, 作为说明自身的一个重要因素, 赋予组织和推广设计的模式极大的重要性。⁹⁵

从这点来看, 明显的和争议颇多的是艺术—设计的价值和公然宣称的职业价值, 还包括引导了设计作品的认识论, 以及意识形态的、文化的和政治的假设, 也应该被研究。⁹⁶ 这些假设和出自我们研究的设计材料, 提供给公众设计史研究存在的目的。这种方法使人们意识到物品的形式的极端重要性。⁹⁷

形式的概念对设计而言是如此基本, 在形式主义的传统中的意义又是如此空白, 以至于设计师和设计史学家还未能充分意识到这个概念的意义和重要性。设计, 正如我们最熟悉的那样, 侧重于赋予物品的形式以意义。最坏的情况是这种侧重会退化为纯粹的设计唯美主义; 最平庸版本的设计史的一种正当、普遍的批评, 就是这种仅仅侧重关心形式和风格这些最肤浅的问题。

我们也可以意识到这种困扰, 通过形式分辨设计职业隐含更深、更重要的意义。物质和社会文化的史学家显示了在形式中需要得到满足, 它定义了一种社会或文化的特征。斯蒂芬·约提供了一个关于制造的例子: “劳动者自己的协作工厂, 协作批发协会(1863年), 以及本地的消费合作社, 都有生产、分销和使用诸如食物、肥皂或服装等基本商品的方式, Mark s& Spencer (马莎: 品牌名) 和联合利华同样也有。然而, 显然它们不是同一形式……一个社会中, 处于支配地位的和和其他隐性的(东西)不会与规则颠倒的社会中的情形一致”。⁹⁸ 将形式和造型的例子解读为, 与设计从事的物品的材料和美学上的造型属于不同的秩序, 这是错误的。物质和为了人类的目的形成的社会生活的要素, 它们有意识地形成的秩序, 与作为变化个体的人的本质密不可分, 依赖于它们转变既定环境, 使之与期望的组织模式和含意相一致的能力加以定义。这基本等同于设计过程。职业设计程

载工具，对理解这一职业自我提升的设计价值很有益处。描绘这种以文本和图片表达和传播的变化的价值，理念和信念，也就描绘了这门职业的历史。设计的历史字面上便包含在“Domus”或“工业设计”杂志光洁的页面上吗？

96. 对比“设计史的研究状况”第一部分讨论的许多作品（19-23页）。但是，这篇作品还处于初期。我们仍然处于探索恰当的概念和方法的阶段。
97. 形式是一个完全被忽视的研究领域。当没有缩小到形式主义的时候（如20世纪50年代和60年代的美国艺术批评），它通常被忽略。文化研究方面的新著作，例如本文第一部分列出的迪克·海博迪格正在探索这个领域，这个领域的第一批真正的研究者是法兰克福学派的批评理论家，特别是本杰明·阿多诺。参见，例如狄奥多·阿多诺（Theodor Adorno）. 道德微集（*Minima Moralia*）. 伦敦：NLB/Verso 出版社，1973. 以及单程道.NLB/Verso 出版社，1979. 关于法兰克福学派的介绍见：马丁·杰伊. 辩证的想象力. 伦敦：Heinmann 出版社，1973. 以及这个学派的作品文集，保罗·康纳顿（Paul Connerton）. 批判社会学. 哈姆斯沃思：Penguin 出版社，1979.
98. 约（Stephen Yeo）. 国家和反国家. 112.
99. 一位还没这样做的好奇的设计师是巴克敏斯特·富勒（Buckminster Fuller）。见梅勒（J.Mellor）编. 巴克敏斯特·富勒读本. 伦敦：Cape 出版社，1970.
100. 罗杰·纽波特. 设计史. 89.
101. 这一点，见迈克·库利（Mike Cooley）. 建筑师或蜜蜂：人与技术的关系. 斯洛福（Slough）：Langley 出版社，1979. 该书提供了关于新技术和工作方式设计和人类含义的一场非常重要的讨论。
102. 见克里斯托夫·弗里曼（Christopher Freeman），玛丽·亚霍达（Marie Jahoda）. 世界未来. 牛津：马丁·罗伯逊出版社，1978.

序过程是一个特例，它缩小了全球性的领域，以有利于特定技能和能力的发展。⁹⁹

被设计的物和图像反射或体现了这个过程的全部三个水平；因此不仅对于设计过程，而且对于更广泛意义上造型活动而言，它们是唯一解释的记录。罗杰·纽波特提出，设计是“处于争论中的人们决定其物质未来的唯一方式”¹⁰⁰这一重要观点，解释了为什么这个概念对于公众、设计师具有那么重要的潜在意义。他的意思只是，设计是唯一方式，能决定物质发展的可计量的水平和形式、造型、特征，以及从而决定人类含义。¹⁰¹在这样一种文化中，面对日益增加的复杂性和逆境，必须做出越来越多的关于大规模技术和环境系统的未来特征的决策，担负起赋予人类生活更巨大的含义，¹⁰²在这种文化中，作为一个过程的设计能潜在的使人们作出理性而非定性的决策，它的重要性却很难被过分夸大。这是历史性的转变。如果21世纪的前五分之四被功利性的技术过程的画面所占据，所有决定事物和系统的特征的权利被简单和纯粹地归结为技术，接下来对人类和这个过程的全部结果的日益增长的醒悟，足以激励出对技术组织的主题和物质文化的形式更大的兴趣。设计必须走向前台。在这样的语境中，需要明确提出一种更加充分、概念更恰当的设计（假设这种主流模式既符合设计作为一门科学或一门技术的技术性形象，又符合抗拒前者，将设计纯粹作为一门表达艺术），¹⁰³设计史的研究几乎不可能更重要。因此，一些基本问题需要重新发现和精心表达。就是设计行为和被设计的系统的物质功效，¹⁰⁴设计意识形态上的暗示，作为一种行为的造型过程的重要意义，以及与它们的社会和人类含义相关的物品与系统的形式的意义。此外，其他一些重要的问题还包括在职业或非职业设计实践和事物形式的意义中被增进的技巧、知识和能力。所有这些方面都有一段历史，所有这些历史都关系到对设计过程的理解和继而对它的构建，或者关系到一种设计的态度，也许它能将社会从当前的危机中解救出来。

如果某人说对他而言1956年现代艺术博物馆的那些就是设计史的全部内容，那么本文所讨论的问题就都不是问题。但是，如果设计史论家所做的是将至关重要的社会—历史性的理解加入到理解设计的行为的尝试中，那么他们的职责就真的非常重要。当然，对设计充分的理解，不能摆历史和社会研究者的希望，等候

103. 见克莱夫·迪尔诺特·设计哲学中的“超越科学”和“反科学”//罗宾·雅克,詹姆斯·鲍威尔编.设计科学:方法.吉尔福特: Westbury 出版社, 1981.
104. 泰玛(Necdet Teymur).设计的物质性.获得对这个问题的更详细的讨论。
105. 加斯帕斯基(Wojciech Gasparski).设计人类社会。
106. 正如前面的引用,这个定义来自斯蒂芬·贝利(Stephen Bayley),正如克里斯托夫·亚历山大所强调的,不可能也不应该脱离设计过程研究设计方法(《综合形态的纪录》,前言注释,1971年版),我们是否也应该同样坚持不可能也不应该脱离设计和为物品造型的欲望研究历史?

历史的维度。缺乏只有历史性研究才能赋予的基础,对设计的描述是偶然的;它们不能弥补,因为它们缺乏必要真实历史的复杂性的浸礼。由于忽视或批判历史,太多的“乌托邦”在21世纪死去。如果设计史学家想创造沃伊切赫·加斯帕斯基(Wojciech Gasparski)所说的“设计社会”,¹⁰⁵我们将需要对设计的一种微妙而精巧的理解来实现这种期望。这种理解需要历史,那就是为什么历史对设计的未来非常重要,虽然与“作为20世纪的艺术形式的设计”这个问题完全无关。¹⁰⁶

父权制的产物：一种关于妇女和 设计的女性主义分析

谢里尔·巴克利

1. 详例参见尼古劳斯·佩夫斯纳著. 现代设计的先驱: 从威廉·莫里斯到瓦尔特·格罗皮乌斯. 伦敦: 企鹅出版社, 1975. 雷纳·班汉姆著. 第一机械年代的设计与理论. 伦敦: 建筑出版社, 1975. 菲奥纳·麦克凯西著. 英国设计史: 1830—1970. 伦敦: 乔治·艾伦·昂温出版社, 1979. 奥普大学教材《建筑与设计史: 1890—1939》. 见米尔顿·凯恩斯. 建筑与设计史: 1890—1939. 伦敦: 开放大学出版社, 1975. 约翰·赫斯科特著. 工业设计. 伦敦: Thames and Hudson 出版社, 1980. 在这些设计史基础教材中, 都提到了两三个女性的名字. 有些书中, 比如说开放大学的系列教材, 提到了更多的女设计师, 不过这些被选进历史书中的女性作品的例子, 都被表述成了现代主义的. 最近, 阿德里安·弗迪在他的《欲望的对象: 设计与社会 1750—1980》(阿德里安·弗迪. 欲望的对象: 设计与社会 1750—1980. 伦敦: Thames and Hudson 出版社, 1986.) 一书中, 提到了更多的女性. 有些历史学家在分析特定的历史时期时, 谨慎地提到了自己的偏见. 例如, 佩尼·斯帕克在她的《20世纪设计与文化导论》(佩尼·斯帕克. 20世纪设计与文化导论. 伦敦: 艾伦·昂温出版社, 1986: xvi) 的序言中说: “我得承认我的研究论题中的偏见. 由于我研究的只是1900年以后的时期, 也就是设计最具民主主义的时期, 所以我关心的主要是设计与规模化生产企业的关系”. 她解释说, 她并没有觉得手工艺或服装设计无关紧要, 事实上, 她认为这些是非常重要的. 不过, 她主要关注的是具体的设计领域以及它们与一种生产方式的关系.

作为实践者、理论家、消费者, 还有作为被表现的对象, 女性已经以各种各样的方式参与到设计中. 但是设计史、设计理论和设计实践的文本描述让我们觉得, 无论是在过去还是在现在, 设计中的女性参与一直都是被忽视的部分.¹ 文本中这样的省略非常地明显, 仅有的一点评价也很草率, 让我们感觉到, 这种沉默并不是偶然发生的. 的确, 这是特别的历史叙述方法所产生的直接后果.² 这种历史叙述法涉及对不同设计类型、不同类别设计者、不同设计风格与运动以及不同生产模式的选择、分类和排序, 它天生持有一种对女性的偏见, 所以女性就被排除在历史之外了. 为了调解省略带来的失衡, 在父权制框架下, 也有很少一些女性被记录在设计文本中. 她们要么是根据性别特征, 作为女性产品的设计者和使用者来区别的; 要么就是被列在她们的丈夫、爱人、父亲或兄弟的名下.³ 本文的目的是要分析父权制环境下女性与设计的关系, 以及检验设计史学家记录这种关系的叙述方法.

除此以外, 文章还会尝试列举一些英国设计史中已经出现的关于女性角色和设计关系的论点. 所有这些论点都是以女性主义理论作为它们的出发点. 女性主义理论在描述父权制的行为与“女性的”构成时作用很明显.⁴ 它阐述了妇女的社会构成; 还说明了, 在家庭中, 性别特征与判定是如何在意识和无意识层面上获得的, 是如何通过语言获得的 (language acquisition). 女性主义历史学家和艺术史家的著作非常重要, 尤其是对历史规则的批判, 揭示了历史对女性保持沉默的思想原因.⁵ 正如帕克 (Parker) 和波洛克 (Pollock) 在她们的《女大师: 女人、艺术与意识形态》(Old Mistresses: Women, Art and Ideology) 书中所说的: “要发现妇女与艺术的历史关系, 就要部分地解决艺术史的叙述方法问题; 要揭示它的价值基础, 指出它的臆断成分, 打破它的沉默, 纠正它的偏见. 这也就是说, 理

2. 对包豪斯中女性的沉默可以作为一个例证。虽然在包豪斯中也有女性在教育 and 被教育, 但许多关于这一主题的论述却很少提到她们(我这里用的是吉利恩·内勒关于包豪斯的早期著作的最近一个版本)。对于马塞尔·布鲁尔、瓦尔特·格罗皮乌斯、莫霍利-纳吉、约翰尼斯·伊登和瓦西里·康定斯基, 我们了解的很多, 但对于他们的女同伴, 我们又知道多少呢?
3. 爱尔兰籍设计家艾琳·格雷由于自身的性别被看做是女性的设计师。但她的同代人勒库布塞尔就不是这样了, 她的作品曾经被看做是所谓的装饰性艺术, 只是在最近, 历史学家才注意到她在欧洲前卫艺术中扮演的现代主义设计家和建筑家的角色。女设计家马格利特·麦克唐纳和路易斯·鲍威尔的作品曾经被冠在他们丈夫的名下。路易斯·鲍威尔是20世纪早期乔赛亚·韦奇伍德父子公司的一位陶艺设计家, 她一直与丈夫阿尔弗雷德·鲍威尔一起工作。直到最近, 在谈到他们一起为韦奇伍德的新设计发展作出的贡献时, 也只提及阿尔弗雷德·鲍威尔的名字。马格利特·麦克唐纳也是一位女设计师, 她的作品一直被历史文本所忽视。只是在说明她的丈夫查尔斯·伦尼·麦金托什作品中的装饰性因素时, 才会提到她的名字, 不这样就不能顺利地把麦金托什看做是一位全面的现代主义者。详见托马斯·豪沃斯著查尔斯·伦尼·麦金托什和现代运动。伦敦: 劳特利奇-基根·保罗出版社, 1977。
4. 详见凯特·米利特著. 性别政治。伦敦: 艾伯克斯出版社, 1972。杰曼·格利尔著. 女宦官。伦敦: Granada出版社, 1981。朱丽·米切尔著. 心理分析与女性主义。伦敦: 企鵝出版社, 1975。米奇利·巴雷特著. 今日女性压迫: 马克思-女性主义分析中的问题。伦敦: Verso出版社, 1980。
5. 详见希拉·罗博特姆著. 隐瞒历史。伦敦: 普卢托出版社, 1980。吉尔·利丁顿, 吉尔·诺里斯合著. 女性选举运动的兴起。伦敦: Virago出版社, 1978。朱迪·L.

解记录和表现女艺术家的方法对正确认识我们社会的艺术与艺术家是很重要的”。⁶ 在她们的作品中, 女性主义历史学家挑战了历史事件的个体中心论、职业构成与活动模式核心论; 代之以指出家务劳动、非职业性活动是女性历史的关键领域; 她们还锁定了另一种信息, 例如口述形式的资源, 去平衡过重的“官方性”的文本。

最近几年, 用女性主义方法研究设计史已经明确地提上了议事日程。女性主义设计史家、理论家和实践者通过教学计划、组织会议和公开发表文章已经努力在取得活动上的协调一致。因为, 正如格里塞达·波洛克(Griselda Pollock)所言, 女性主义方法既不是一边倒的方法, 也不是一种稀奇古怪的方法, 它是一种对当代设计史的中性关怀。正如她所指出的, “我们被卷入了一场占领思想意识战略高地的争斗”。⁷

女性设计家

女性主义方法分析设计中的妇女地位, 它的核心是对父权制度的一种审视。⁸ 父权制以各种手段——制度上的、社会的、经济的、心理的和历史的——对妇女全面参与社会活动的条件进行了限制, 特别是对设计的每个环节。这样的后果使得女性被僵化地描述成只适合某种特定的行为模式。特定的职业与社会角色被标上了女性的特征, 它勾画出一一种女性应该追求的生理与智力上的理想。这些陈规给女性的职业选择、女性与设计的关系和女性拥有的活动空间——无论是家庭的还是工作的——带来了巨大的压力。设计史学家研究了女性在设计中扮演的角色, 他们必须承认, 过去的女性和现代的女性都是处于一种父权制的环境中的, 关于女性设计能力与女性设计的思想首先需要在父权制下阐述。最近在女性主义历史与理论内部的争论已经揭示了父权制与资本主义制度之间的依存关系, 也暴露出这两者努力在重构和重组社会关系, 以克服潜在的社会变革进程。⁹

那么, 到什么程度, 父权制会形成女性作为设计者的框架呢? 在父权制度中, 男性的行为被认为比女性具有更高的价值。例如, 工业设计的地位被认为比编织设计的地位更高。这种价值判断的原因很复杂。在一个先进的工业社会, 文化的价值被看得比自然的价值要大; 在由男性所扮演的角色中, 文化的成

- 牛顿, 玛丽·P·瑞安, 朱迪·R·沃科威茨编. 女性历史中的性别与阶层. 伦敦: 劳特利奇-基根·保罗出版社, 1983.
6. 罗茨卡·帕克, 格里塞达·波洛克著. 女大师: 女人、艺术与思想. 伦敦: 劳特利奇-基根·保罗出版社, 1981.
7. 格里塞达·波洛克著. 图像、声音与权力: 女性主义艺术史与马克思主义. Block. 1982 (6) 5. 1983年在伦敦当代艺术研究所、1985年在莱彻斯特大学、1986年在伦敦中央艺术与设计学校都曾经组织过以“女性与设计”为题的会议, 会议上的一些论文也曾被发表, 其中包括 谢里尔·巴克利. 北斯坦福郡陶艺工厂的女设计师. 女性艺术杂志. 1984 (秋), 1985 (冬): 11-15. 安西娅·卡伦. 工艺美术运动中的劳动性别划分. 女性艺术杂志. 1984 (秋), 1985 (冬): 1-6. 林恩·沃克. 英国女性进入建筑行业. 女性艺术杂志. 1986 (春/夏/秋): 13-18. 另见“女性主义艺术新闻”中有关女性与设计文章: “纺织与时装”第1卷, 第9期. “设计”第2卷, 第3期. 还可参考塔格·格朗伯格, 朱迪·阿特菲尔德编. 女性设计资料. 伦敦: 伦敦学院, 中央艺术与设计学校, 1986. 此书的编者是1986年中央艺术与设计学校“女性与设计”会议的组织者.
8. 父权制作为一个概念被许多女性主义理论家界定过. 比较早的一个定义是在米利特的《性别政治》的第25页: “我们的社会……是一个父权制的社会. 事实就是证明, 你看在军事、工业、技术、大学、科学、政府部门、金融——简而言之, 在社会的每一条权力大道上, 包括警察这样的特权部门, 完全都在男人的掌控中”. 见凯特·米利特. 性别政治. 伦敦: 格兰纳达出版社, 1969: 25. 父权制定义的主要问题是, 它是一种正被表述的、普遍的、超历史的压迫方式; 它给定位在历史分析法上的马克思主义女性主义方法提供了具体的问题. 希拉·罗博特姆在她的文章《父权制的麻烦》希拉·罗博特姆. 父权制的麻烦. 新政治家. 1979 (98): 970. 中指出, 父权制“是

分被认为要多于自然的成分。对女性的看法恰好相反。由于她们在生育方面的生物特性, 以及父权制下女性扮演的照顾家庭和哺育子女的角色, 妇女被认为与自然的关系更紧密。正如谢里·奥特纳 (Sherry Ortner) 所指出的: 女性对于男性的关系就像自然对于文化的关系。¹⁰ 即使女性设计师通过设计过程把自然转变成了文化, 在父权制的意识形态下, 她们也是与自身的生物特征联系在一起。父权制思想把她们的设计技能看成是她们性别的自然或天生的产物。女性掌握的带有性别特征的技能被认为决定她们的设计能力, 很显然它们都是一些心灵手巧的、装饰性的和细致入微的东西。这些技巧表明, 女性被看做是天生适合于某种特定的产品设计领域的。比如说, 所谓的装饰性艺术设计, 包括诸如: 珠宝、刺绣、插图、编织、针织、陶瓷和服装设计。把所有这些活动放在一起, 说明这些都是天然的带有女性特征的活动。所有这些活动设计出的产品要么是被女性穿在身上, 要么做出来主要就是为了完成家务事的。男性同样可以成为服装、纺织和陶瓷的设计师, 但是首先, 设计行为必须要被重新界定。例如服装设计, 一直被认为是一个天生由女性从事的职业领域。它被看做是女性通过外在形象表达她们内在的性别特征, 表现自己装扮倾向和情感的显而易见的工具。不过, 也有男设计师在从事服装设计, 他们被认为是这方面的天才人物, 像克里斯汀·迪奥、伊夫·圣洛朗和最近出现的卡尔·拉格菲尔德 (法国夏奈尔公司的首席设计师)。时尚作为一种设计的手段, 被认为是一种超越了服装设计的心灵手巧、细致耐心和装装点点等女性性别特征的技能。它更多的是与一种创造性的想象和带有攻击性特征的商业与市场能力联系在一起, 而这些都是男性的传统特征。

以生物性特征来区别女性设计能力的方法在解释男女性别的社会构成时得到了强调, 它区分了男女性别的不同特点。历史学家注意到, 画家与设计师索尼娅·德劳内 (Sonia Delaunay) 对色彩有着“直觉的”感受, 而她的丈夫罗伯特对色彩理论的形成作出了贡献。罗伯特·德劳内 (Robert Delaunay) 成了男性逻辑性与理智性形象的代表, 而索尼娅成了女性直觉性和感性形象的代表。为了掩盖对女性设计作品价值的贬低, 女性在家务环境 (父权制下的女性自然空间) 中创作的设计作品, 所体现的使用价值被认为是大于交换价值的。女性在家务环境中创作

一种普遍的压迫形式，它使我们又回到了生物学的状态”。格里塞达·波洛克为克服普遍压迫问题的一些弱点，对父权制提出了一种更有效的解释：“父权制不是指静态的、一种性别压迫另一种性别的强权，而是一张心理-社会关系网，它以性别为轴心组织起了社会意义上的不同的东西，它深深地扎根于我们对生存的真实感觉中，性别特征对我们看来，好像是天生的、不可改变的”（格里塞达·波洛克·图像、声音与权力·新政治家·伦敦：1979：10.）。

9. 这种争论对于在西方资本主义国家用女性主义方法研究设计史和设计实践是非常有帮助的（本文的目的不是针对非资本主义国家的父权制状况，也不是要研究这些国家的设计史和设计实践）。对于父权制与资本主义关系的讨论，详见海蒂·哈特曼著《资本主义、父权制与工作的性别隔离》/玛莎·布莱克夏尔，巴巴拉·里甘编《女性与工厂：岗位隔离的本质》芝加哥：芝加哥大学出版社，1976：137-169。另见希拉·罗博特姆《父权制的麻烦》新政治家1979（98）：970-971。
10. 谢里·B.奥特纳《女性对于男性就像自然对文化吗？》女性主义研究1972（秋），2：5-31。
11. 帕克与波洛克的《女大师》讨论了如何把女性的家居设计与家庭产品和制作者的性别区别开，把它提升到艺术的地位。参见罗斯卡·帕克，欧塔·波洛克《女大师》伦敦：罗特里基与凯根·保罗出版社，1981：68-71。
12. 根据Open大学（英国，米尔顿·肯尼斯）设计革新小组1979年以来的研究看，今天，英国从事工业设计领域工作的女性还占不到1%。
13. 罗斯卡·帕克，欧塔·波洛克《女大师》伦敦：罗特里基与凯根·保罗出版社，1981：49。

的设计作品（刺绣、针织、编花），更多地被家庭用在居家生活方面，而不是在市场中换取利润。从这个角度讲，资本主义和父权制度相互作用，贬低了这种设计的价值。最根本的，它是在错误的地点——家庭——生产的，并为错误的市场——家庭生活——提供的产品。¹¹

所以，父权制与设计的内在关联致使设计在价值与技能上出现了建立在性别基础上的等级制度。这种等级制度通过对女性特征的权威性解释在意识形态上变得合情，并且通过社会具体的实践在物质上变得合理。例如英国艺术与设计教育的学位等级，对男女之间设计活动的等级与性别的区分就很明显。由于性别的原因，很少有学习工业设计的女性能够顺利地达到学科体系的顶点。因为在传统上，那是不属于女性的课程。她们可以很好地学完那些被认为是适合女性的技能，比如时装与纺织设计课程，但工业设计不是，那是属于男性的。¹²

设计史家错误地估计了父权制的支配性和历史手段，坚持对女艺术家扮演的角色和她们能力的臆断，他们对此要负主要的责任。这种臆断的后果是，女性的设计在历史文本中被忽视了，它没有被表述。很显然，这样一来，历史学家叙述历史的主要观点就会是父权制性质的，也是出自父权制的价值体系。第一，对那些表明特定是低层次设计活动的词汇需要进行分析 and 质疑。例如，像女性、柔美和装饰这样的词汇的思想本质应该在女性设计的语境中进行评价。第二，设计史家了解劳动的性别划分（the sexual division of labor）对于了解父权制基础是很重要的，这被认为是女性特定设计技能的生物学基础。第三，设计史家必须承认，女性和她们的设计对于完善设计史的结构起到了决定性的作用。在设计史结构中，她们处于男性的对立面，占据着男性留下的空间。例如，如果历史学家把男性的设计看成是大胆的、果断的、有计划的，那么女性的设计就是柔弱的、自发的、非理性的。这样，设计史家就应该承认：“在西方父权制文化下，由于经济、社会和意识形态对性别的影响，女性在这种社会和文化下，是处在一个不同的地位上的”。¹³由于错误认识了父权制，设计史家忽视了设计中女性扮演角色的真正本质，忽视了主流工业设计之外的女性设计，也忽视了少数几个在工业设计中谋得席位的女设计师。工业设计的女设计师和非工业设计的女设计

14. 伊丽莎白·伯德·串珠：女设计师与格拉斯哥风格1890-1920.未公开出版的会议论文，1983.
15. 罗博特姆著.隐瞒历史.xvii.
16. 出自佩尼·斯帕克，这是她1983年在伦敦当代艺术研究所女性设计会议期间在安妮·马西访谈中说的话。访谈刊登在《设计史协会通讯》第20号第8页上（1984年1月）。伦敦维多利亚-阿尔伯特博物馆集中供暖住宅（Boiler-house）计划的执行人斯蒂芬·贝利强调了这个观点；朱迪·阿特菲尔德在《设计师中的女性主义设计》中也引用了这个观点。见朱迪·阿特菲尔德.设计师中的女性主义设计.女性主义艺术新闻.2-3:22.最近，克莱夫·迪尔诺特阐述了对设计和设计家意义的多样化解理解。见克莱夫·迪尔诺特.设计史状况：第一章“规划学科领域”.设计丛刊.1984，春（I/1）：4-23.克莱夫·迪尔诺特.设计史状况：第二章“问题与可能性”.设计丛刊.1984，秋（I/2）：3-20.
17. 菲利普·伍德在讨论手工艺史时，没有考虑性别的因素。参见菲利普·伍德.定义手工艺史.设计史学会通讯.1985，2（24）：27-31.
18. 可以从两个角度看这个问题：第一，埃德华·露西-史密斯在他的《手工艺发展史》（爱德华·露西-史密斯.手工艺发展史.伦敦：Phaidon出版社，1981.）中提到了一群女性的名字，例如，瓦尼萨·贝尔、玛丽恩·多恩、伊丽莎白·弗莱彻、杰希·纽伯莉；第二，一些手工艺史家，就像他们的设计史同行一样，对一些主要的女手工艺者也写了一些专著，例如玛格丽特·科茨的《织补者传：埃塞尔·玛利特1872-1952》。（见玛格丽特·科茨.织补者传：埃塞尔·玛利特1872-1952.伦敦：手工艺协会，1983.）尽管这样的专论信息量很大，也满足了对理解一些重要女手工艺者作品的需要，但是，就像我在后面说的，专论对于叙述设计和手工艺史是有问题的方法。

师都是在父权制下从事设计的。第四，历史学家必须注意到，在一个简单的层面上，交换价值在价值体系中比使用价值具有更重要的意义。正如伊丽莎白·伯德（Elizabeth Bird）所指出的：“女性制作的东西不是作为交换价值被保存起来，它在使用中就被消耗掉——坛坛罐罐在使用中残缺了，纺织品穿穿也就破了”¹⁴。

历史学家还要清楚这一点，产品中的职业性成分比家务性成分要多得多。因为它作用于资本主义体系时，不可避免地要成为设计价值的核心。这一点还未成定论，因为如果不考虑设计者的性别因素，也就从历史中排除了设计生产的一个重要领域。最后，历史学家应该留意希拉·罗博特姆（Sheila Rowbotham）在《隐瞒历史》（*Hidden From History*）一书中的观点：“有（无）偏见的历史只是没有表明它的偏见，这种偏见是深深扎根在现实社会中的，反映的是大多数人的观点”¹⁵。

对设计史的女性主义批评核心，是要重新说明设计的构成是什么。到今天，设计史家已经对规模化产品生产者的分析给了很高的评价，也花了很大的精力去作这样的分析。结果，设计史家声称：“设计史……是一门研究规模化生产的产品的学问”¹⁶。女性主义质疑了这种说法，它只是强调一种产品的生产模式就预先判定了设计的本质，把手工产品全都排除在外了。由于手工艺史的发展作为一个学科与设计史有区别，所以这个问题变得复杂了。但即使到今天，手工艺史家也还没有充分地考虑女性的手工艺创作。¹⁷实际上，手工艺史只是用了一些很粗浅的方法，参照了设计史的手法，仅仅抓住了几个重要人物的名字。¹⁸如果研究女性设计生产的女性主义方法要成为体系，它必须越过这些对设计和手工艺的单一解释。它要表明，女性使用手工艺的生产模式是有特殊原因的，不单单是因为生物学上的原因。把手工艺从设计史中排除出去，也就把大部分的女性设计从设计史中剔除掉了。对许多女性来说，手工艺的模式是可以应用的唯一的生产方式，因为她们既不能进入新工业系统内的工厂，也不能参加新式设计学校提供的培训课程。事实上，在以男性为主导的设计职业之外，手工艺给女性提供了一个很好的表现她们创造性和艺术技能的机会。作为一种生产模式，它很容易适应家庭的条件，因此

19. 特别是手工艺编织,像针织、编织、缝纫、刺绣。不过有些女性,像凯瑟琳·普莱德尔·布弗里和诺拉·布莱顿(迈克尔·卡迪尤和伯纳德·利奇在英国陶艺工作室运动时期的同代人),或者是杰希·纽伯里和梅·莫里斯,她们以理性的思维研究了手工艺生产方式。这些女性经济独立,有良好的社会背景和教育背景,所以能够这么做。

20. 海蒂·哈特曼.马克思主义与女性主义的不幸结合:一个更进步的联合//利迪亚·萨金特编.女性与革命:马克思主义与女性主义的不幸结合.伦敦:Pluto出版社,1981:16.

21. 这种变化过程在战时可以很清楚地看出来,为了弥补由于男性服役造成的劳动力短缺,对女性劳动力产生了需求,原本是男性领地的工程行业、造船厂和军工厂也雇佣了女工。在和平时期,这样的过程又颠倒过来,女性又被劝回由父权制设定的传统的家庭妇女和母亲的角色中。

22. 详例见约翰·拉斯金.芝麻与百合.伦敦:Collins出版社,1913.最近,英国继任政府重申了女性在家庭中角色的重要性。例如,保守党社会部发言人帕特里克·詹金在保守党1977年大会上说:“年轻妻子外出就业的压力对她们身上担负的母亲的职能造成了负面的影响……父母的职能是一个技术性的工作,我们要努力把它放在一个值得尊敬的位置上”。引自安纳·库特,比特里克斯·坎贝尔.甜蜜的自由:为妇女解放而战.伦敦:Picador出版社,1982:85.

也就符合了女性的传统角色。¹⁹

作为消费者和客体的妇女

迄今为止,大多数的历史分析都是仅仅围绕女性设计者的角色问题来进行的,但女性与设计的关系是多方面的。女性主义设计史家采用了主流设计史方法论的思想,评价设计者的活动、强调他们作为历史当事人的角色问题(我在下文将要提到,在这种方法论技术中,存在着严重的问题)。在这里要讨论的最重要的观点是,除了设计者以外,设计还是一个包括各种不同群体参与的联合过程。为了明确特定历史时段中一个给定设计形式的意义,有必要对参与设计过程的其他群体进行分析。

在历史中最容易被忽略的群体可能就是消费者,这也许并不是巧合,因为消费者通常被设计公司、零售商和广告商看做是女性所扮演的角色。正如父权制赋予历史学家的对女设计者技能的理解,它也使设计者把女性的需求理解为消费者的需求。设计者对于女性消费者的揣测主要有两种:第一,女性在家务劳动中的主要角色是为丈夫、孩子和家庭服务的;第二,家务用具使得女性的生活更为方便容易。第一种理解是从父权制的主要分类法——对劳动的性别划分——中得出的,正如海蒂·哈特曼(Heidi Hartmann)所说的:“对劳动的性别划分是……性别亚文化(sexual subcultures)的根基。在性别亚文化中,男性与女性所面对的生活是不同的,这是(在我们的社会中)产生男性权力的物质基础。男性不仅不做家务劳动,而且在就业和心理上也受到优先的照顾”。²⁰根据哈特曼的观点,对劳动的性别划分不是静态的,而是处于变化的状态,它根据经济、政治和社会发展的要求而发生变化。²¹不过,劳动性别划分的一个相对稳定的特征是,对妇女作为家庭主妇和照顾家庭的角色描述。这种角色和维多利亚时代的社会批评家约翰·拉斯金(John Ruskin)在著作中认定和称颂的基本上是一致的。²²作为劳动性别划分的结果,设计者把女性看做是家务劳动用具的唯一使用者。产品广告也把女性表现成使用家务工具和家用产品的家庭主妇。尽管英国广告人也创作了为数不多的表现女性驾驶汽车的广告,但她们不是被表现成驾驶保时捷时的风驰电掣,而是被表现成驾驶着优雅、方便的小背车在超级市场旁泊车的形象。

23. 班汉姆.第一机械年代的理论与设计.10.

24. 菲利普·古多尔.设计与性别.Block.1983(9): 50-61.

25. 古多尔.设计与性别.53.

26. 简·鲁特.女性图像: 性特征.伦敦: Pandora出版社., 1984: 55.

设计史家对于强化劳动性别划分中女性的地位产生了重要的影响。在雷纳·班汉姆著名的第一机械年代(the first machine age)的祝词中,他区分了两种性别——男人和家庭妇女。班汉姆把女性定义为家庭妇女,她们的生活是跟着“女性专用机械(women-controlled machinery)”的发展而变化的,例如真空吸尘器。²³这种对女性专用工具的赞美,意思就是说,是这些产品使女性的生活变得更容易了。就像其他的历史学家和设计理论家一样,班汉姆错误地认为,设计对于消费者的意义与设计者、生产者和广告人是不同的。菲利普·古多尔曾经对这种意义的转变作过解释。²⁴她以微波炉和电冰箱为例,表面上看,这样的产品设计是为了减轻家务劳动的负荷,其实它最终带来了更多的劳作。这两种产品已经广泛地被很多家庭所使用,在表面上可以带来方便的假象。但问题是,它给谁带来了方便?是家庭主妇还是家庭?对家庭带来的方便是,它可以在任何时间很快地得到食物;对家庭主妇而言,这并不是什么方便事,倒变成了一种义务,一种在任何时间为家庭提供食物的义务,即使在这个时间商店已打烊了,市场也关门了,而且家里的大多数人都已经吃过了。古多尔认为:“许多这种形式的家务劳作使女性的工作量增加了,对质量的要求也提高了。衣服要洗得干净、干净、再干净,洗衣服已经不是每周一次的家务劳动,它是每天都必须要做的事情。‘简单’、‘方便’、‘为我们所爱的人做得更好’,成了激励和指导消费行为和生产行为的口号”。²⁵

广告有利于增强设计者和生产者赋予设计的意义。为了确立和引导市场,它把女性定型为母亲、清洁工、厨师和护士。在父权制的构成中,涉及女性的词类,是被广告所占用的。女性这个词既是父权思想理解妇女作为消费者角色和需求的主体,又是性别歧视广告发布的对象。简·鲁特(Jane Root)在联系电视广告中对女性形象的表现时说:“女人总是被表现成一副愚蠢的面对一些简单的产品欣喜若狂的形象,就好像一种新品牌的吸尘器或是除臭剂真的能够使她的一生为之不同那样”。²⁶广告对一种产品来说,既产生理想的用途,也造就了理想的用户。在设计师一尘不染的厨房中,一个女超人在轻松地工作,她既是一个专业人员,也是一个贤惠的妻子——面对这样一个充满诱惑力的幻境,真实的用途和用户都是不重要的了。就像电视和电影一样,广告

中也使用了许多女性的身体形象。女性是被关注的对象，她们是具有性特征的物体（sexualized things），她们的地位要由她们的外形来决定。“这些广告有助于记录处于权势地位的男性对待女性的态度，女性的身体是被动的，它可以被无休止地打量，直到她们的性感足以唤起男性亢奋的性欲”。²⁷

27. 简·鲁特.女性图像：性特征.68.

很显然，有关女性在设计中角色的争论，其核心是父权制的诸种分析和性别的表述。²⁸历史学家应该了解父权制的行为模式，把作为社会构成的性别（gender）与生物条件下的性（sex）区别开来。社会性别体现的是，在历史和现代条件下，将女性作为消费者、设计对象和设计者对其进行表述。但这不是一成不变的，它随着历史的改变而变化。设计史家必须记住，由于父权制的关系，男性设计者和消费者与女性设计者和消费者的境遇是十分不同的。设计史家应该清楚父权制定义女性角色和设计需求的方法，这在劳动的性别划分中已经提出来了，它给过去和当代的设计也定了型。女性主义对设计史的批评，必须面对父权制的问题。同时，它还要留意设计史家的历史编纂法中被排除的女性部分。尽管设计史的许多方法总体来说还存在问题，不仅仅女性主义设计史是这样。但女性主义方法的介入——就像在其他许多学科里一样——已经有别于一些基本的方法。罗茨卡·帕克（Rozsika Paker）把它们说成是“游戏的规则”。²⁹

28. 关于性别的讨论，参见米利特.性别政治.29-31.

29. 引自格里塞达·波洛克.图像、声音与权力：女性主义艺术史与马克思主义.5.

游戏的规则

从方法论上讲，当代设计史的叙述核心是设计者，这种状况是艺术史的叙述方法造成的。在艺术史中，艺术家总是最重要的部分。有些艺术史家，像尼科斯·哈奇尼克劳、T·J·克拉克、格里塞达·波洛克，已经注意到了这一点。波洛克写道：“艺术史叙述的核心人物是艺术家。作为一个难以言表的偶像，艺术家成了资产阶级全人类性、无阶级神话中的人物……我们的一般文化更是弥漫着个人天才的思想，天才总是会克服社会上的重重险阻”。³⁰

30. 格里塞达·波洛克.图像、声音与权力：女性主义艺术史与马克思主义.3

多数设计家传记都是围绕设计作品和设计意义的个人性特征展开的。这是参照艺术史的方法，这种著述方法扮演的是甄别者和鉴定者的角色。首先，人名被赋予了意义，这就简化了历史发展过程（不强调生产和消费），同时，（借助并通过简单的

定性)把个人的角色变得最重要。其次,作为这种方法的直接后果,历史学家不是把设计作为一种社会产品进行分析的,而是以设计者的思想和意图,通过形式因素的安排(就像形式主义艺术史家分析一幅画或是一个雕塑一样)对设计进行分析。如果确定一件设计作品是“优秀的”,那么它和它的设计者很显然会成为历史文本的候选项。从这个角度讲,设计的地位被固定的局限在设计家个人作品的范围内,通过把设计作为艺术对象的甄别和鉴定,简化了对设计的历史分析。³¹设计史就被简化成了设计师的历史,设计就被看成是代表和表现设计师个性的东西。设计作品是否杰出的判定标准是,它是否具有创造性和个性特征。对女性来说,这个标准就有问题了。因为“创造性一直被理解为是男性思维的特点,女性是被当成男性(也就是艺术家)的对立面看待的”。³²

对设计客体意义的理解很单一。还有,无视设计的表现过程,而由设计师来决定设计客体的意义也过于简单。设计在所处的不同空间,通过不同的主题,表现了不同的政治、经济和文化的权力与价值。因此,它的意义是多元的,包括了设计与受众的相互关系。设计作为文化产物,它的内在意义编码要由生产者、广告人和消费者根据他们自己的文化编码(cultural codes)来进行解读。“所有这些编码和次级编码根据总的文化资源构架被赋予了信息;换句话说,解读这些信息的方式要根据接收者自己的文化编码来决定”。这些文化编码不是绝对的,也不由设计者的意愿而控制。实际上,虽然设计者的意愿产生了文化产品,但它还要受到现实的设计形式与表现手法的局限,因为设计者不得使用这些现实的设计形式与表现手法来进行设计。决定性的设计编码(codes of design)既是艺术的,也是社会的。前者“使这种准则自身成为文化产物固定规则和惯例的一部分,这是艺术家和文化生产者必须遵循的;同时也以此作为沟通思想与具体作品之间交流的媒介”。³³后者是由在具体社会条件下,生产、流通和使用的模式所决定的。在像我们这样的—个工业化的、资本主义的社会中,设计是通过这些编码或符号来理解和构成的,这些编码或符号正是资产阶级、父权意识形态的产物。这种意识形态把设计看成是中性的、无意识形态的东西,把这些编码的接收者看成是平等的成员,即单一的、没有争议的用户和生产者。“这种

31. 注意设计产品在营业厅里的价格,特别是那些“古典的”,像查尔斯·R.麦金托什设计的家具,或是基思·默里设计的陶器。

32. 格里塞达·波洛克.图像、声音与权力:女性主义艺术史与马克思主义.4.

33. 珍妮特·沃尔夫.艺术的社会生产.64-65.

34. 罗兰·巴特.叙事性结构分析
导论.图像、音乐、文本.纽约：希
尔-金出版社，1977：116.

对自身编码的掩饰，是资产阶级社会和产生于其中的资产阶级文化的特性，资产阶级社会与文化还要求这样的掩饰痕迹不要流露得太明显”。³⁴站在具体的阶级立场上可以给设计研究带来特殊的意义，历史学家要试图在具体的阶级立场上分析不同性别的设计者或消费者个体时，资产阶级社会与文化的这种遮遮掩掩就给他们造成了麻烦。

35. 罗兰·巴特.作者之死.图像、音
乐、文本.纽约：希尔-金出版
社，1977：148.

设计者是赋予设计行为意义的人，但是以设计者为核心的研究受到了社会学、电影研究和语言学领域发展的严峻挑战，在这些领域对于作者身份认定的争论已经提出来了。这些批评对一成不变的由作者来阐释意义的作者中心论（centrality of the author）提出了质疑。罗兰·巴特指出：“文本的统一性不是在于它的初衷，而是在于对它的理解……必须要用读者对它的理解来替代作者对它的理解”。³⁵作为决定设计意义的人，设计者中心论的基础地位已经被综合的因素所削弱了，这些因素有：设计的发展、生产和消费、无数人参与的生产的先导过程，在生产和消费间进行沟通的人，还有设计的用户。设计者创意的成功或失败取决于现实的代理机构和公司是否能够促进一个针对特定市场的具体设计的发展、生产和推广。于是，设计成了一个联合的过程，它的意义只能在具体的社会结构中，通过检验个体间、群体间和组织间的相互关系来决定。

36. 今天的妇女仍然在制作这种类型
的手工艺品，特别是英国的编织
织品生产。

专著（monograph）的形式是历史学家研究设计师所用的主要方法，但对于研究复杂的设计生产与消费的课题，这种方法还是很不够的。对于女性主义设计史家来说，尤其是在他们研究被历史文本排除在外的不知名的、未定性的单个设计师，或是研究集体创作的设计作品时，这就更显得不足了。妇女在家庭中制作的大量的手工艺品（通常是几位女性合力制作的），被排除在了历史之外，这就是历史的一个损失。³⁶在专著性的文章结构中，也不容易说清楚女性作为设计的消费者与作为被设计表现的对象两者之间的关系。最近，对设计史学家来说，作者身份认定的方法（the critiques of authorship）被证明是一种有效的方法。它指出了专著作为分析设计的方法上的不足；也指出了设计师不是仅仅依靠天才进行设计的，他们还处于特定的语言背景、意识形态和社会关系中。在那些赋予设计意义的人中，从作用上讲，我们可以把设计家看成是站在第一位的。³⁷

37. 我这里不是要否认自发创造性的
可能性，而是要说明，设计者的
意义与其他的意义（设计和其他群
体以及机构相互影响产生的一系列
意义）结合起来考虑。要在一个具
体历史时段了解设计，要求历史学
家研究更多的东西，不只是分析设
计家是怎么想的。

从这样的讨论中，还引出了另外两个重要的分析女性与设计关系的观点。第一，女性的文化编码是在父权制环境中完成的。她们既想做设计者又想当消费者的期望、需要和意愿是在父权制下产生的。正如我所说的，父权制给女性划定了一个从属的、依赖性的角色。这个观点的另一方面是设计者所遵循的设计的准则，这也是在父权制内产生的，它表达了强势群体的需要，因此，它们是男性的准则。正如菲利普·古多尔观察指出的：“我们生活在一个由男性设计的世界里。所以用‘man-made’（人造的，即由男人制造的）指代那些用自然物质制造的大量的物品不是没有原因的”。³⁸在《创造空间：女性与人工环境》（*Making Space: Women and Man-Made Environment*）一书中，Matrix女建筑师小组提出，男性建筑师与规划员是按照父权主义的价值观，用一种限制女性角色的设计语言设计城市与家居空间，“这样的‘自然’环境的外部样式体现了对户外女性角色的许多臆断。比如说，它将房屋的外部环境设计成像是‘乡间’的弯弯曲曲的小径，暗示了女性所走的道路……不是真实存在的……言外之意，女性的道路是舒缓的、曲曲折折的，但并不真正地指向任何地方”。³⁹Matrix指出，这种父权主义的设计语言对那些要被培养成建筑师的女性来说，有着暗示的意思；对使用建筑的女性来说，也是一样。女建筑师被希望用父权制环境中形成的表现和形式准则与价值标准，还被希望“具有和中产阶级男性同行一样的观点，他们是建筑行业中的强势群体”。⁴⁰

第二个观点是，为了使文化编码的这个过程变得合理，设计的语言被表述成了一个普遍的真理。设计的好与坏有了专门的划分标准，它几乎是完全建立在审美性基础上的。这样的划分标准把设计产品从生产与消费的物质与意识形态条件分离开。这样的区分也必然符合强势群体的利益，他们试图用普遍性的面具伪装自己的利益。设计史家在接受和重申这种“好设计”的概念的过程中，起了重要的作用，并认为这些设计是没有问题的。罗莎琳德·科沃德（Rosalind Coward）解释道，这些实际上“只不过是在以特别的方式表述普遍的阶级趣味和阶级中占主流地位的思想”。⁴¹皮埃尔·布迪厄（Pierre Bourdieu）指出，这种趣味是由特定的社会环境决定的，例如教育水平、社会阶级状况和性别。⁴²他还说，强势群体是以特殊的手段来维系他们的权力地位、改善他

38. 古多尔.设计与性别.50.

39. Matrix.创造空间：女性与人工环境.伦敦：Pluto出版社，1984：47.

40. Matrix.创造空间.11.

41. 罗莎琳德·科沃德.女性意愿：今日女性性别特征.伦敦：Virago出版社，1984：65.

42. 详见皮埃尔·布迪厄.文化贵族.媒体、文化与社会（第二辑）.1980：225-254.另见皮埃尔·布迪厄.区别.伦敦：劳特利奇-基根·保罗出版社，1979.

们的社会状况的，其中一个手段就是发明了“美学”体系，并且还使其成为普遍的信条。

美学理论为设计与趣味的好坏作了决定性的注解，并证明了美学理论和现代主义理论对不同对象设计分析的合理性。现代主义理论对设计史曾经有过巨大的影响，它既强调形式和技术的革新，也强调设计意义的实验性特征。尽管设计师已经置身于后现代的环境中，但很多设计史家在选择要把哪些东西编到历史书中去时，还是会不自觉地用到现代主义的标准。观念的不同仍然是历史学家首先要考虑的问题，这暴露了在资本主义条件下，历史学家与他们所研究的设计之间的构成关系。设计创新在资本主义生产中有着很重要的作用：资本主义生产体系对生产和消费有着很大的需求，设计者的各种创新刺激着生产和消费，并由设计史家和理论家将其提升到理论的层面。

现代主义理论对历史的规模化产品设计（运用传统意义上的风格、形式、材料和生产技术）和手工艺设计方面的评价曾经有过重要的意义。但这些评价很大程度上并不具有现实意义，因为设计史家很少分析那些非创新性和实验性的设计。⁴³尤其是女性设计，它总是被贴上传统的标签而被忽略。⁴⁴另外一个与女性有关的设计领域，也没有被现代主义设计史家认真地对待过，这就是服装设计。服装设计是有争议的现代主义的最极端的表现形式，在整个20世纪，服装设计都是一直在不断创新、不断实验的。和现代主义艺术和设计一样，服装设计的意义与它的发展传承是紧密联系在一起的。因此，也许只能（尽管很不希望这样）从纯形式的角度来分析服装设计，这就是问题所在。不像其他的现代主义文化形式，服装设计并不号称要表现普遍的真理和高尚的趣味。⁴⁵实际上，真实的情况恰恰相反。服装设计颠覆了对设计好坏的主导性的理解，它接受了原本被认为是丑的东西。服装设计削弱了对质量和趣味的统一的理解，它对美提出了相对性的解释。另外，由于和女性有关，服装设计作为一个重要的设计领域没有受到重视。它被看成是一种边缘性的设计活动，因为它只是为了迎合女性社会心理上的需要和欲望。⁴⁶基于这些原因，设计史家也倾向于回避对服装设计的研究。⁴⁷

女性与设计作为一个研究课题，引发了一系列的观点和问题。如果要叙述一部女性主义设计史的话，这些观点和问题就是

43. 这样的历史评价在一些学术性著作中的确存在，不幸的是，这些文章几乎很少被发表。最近有迹象表明，事情有了转变，例见弗兰·汉纳·陶瓷学·伦敦·贝尔-海曼出版社，1986。
44. 以19世纪20年代和30年代乔赛亚·韦奇伍德父子公司的女设计师的作品为例，这些设计师作品的装饰与形式包括了从传统到现代的风格。许多历史学家在历史文本中对她们很少提及，而是选了像基思·默里这样设计师的形式与技术革新意义上的作品，它的作品很适合对陶瓷设计的现代主义进行分析。
45. 这个观点对某些设计师来说，就不合适了，特别是伊夫·圣洛朗和卡尔·拉格菲尔德，他们宣称自己对时尚的东西不感兴趣，反倒是对“古典的”东西很有兴趣。参见大都会艺术博物馆目录《伊夫·圣洛朗》（纽约，1983）第17页。这里的含义很清楚，这些设计家使自己与时尚瞬息万变的特点拉开了距离，而要与普遍的真理和高尚的趣味站在一起。
46. 对这些问题的全面讨论参见伊丽莎白·威尔森·梦的装饰：时装与现代性·伦敦：Virago出版社，1985。
47. 注意，在19世纪和20世纪的设计史的主要文本中，都没有提到服装设计。但毫无疑问，服装设计是社会、技术、政治和文化发展的产物，与其他设计领域是平等的。

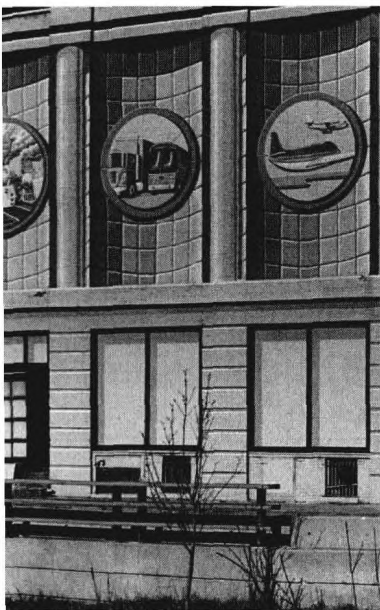
历史学家必须要面对的。现在越来越需要有一部女性主义的设计史。我们认识到，为数不多几本有关女性和设计的史书，已经对女性设计者技能的父权主义注解、对女性消费需求的传统理解、对广告中女性身体的暴露性表现作出了恰当的分析。这些建立在女性主义基础上的、对女性以及她们与设计的关系的分析非常重要。不借助于女性主义理论去了解父权制，不借助于女性主义历史去了解女性的过去，就不可能全面地了解女性与设计产生影响的方式，也不能全面地了解历史学家记录这种影响的方法。不考虑性别、劳动的性别划分、对女性特征的臆断以及设计中存在的等级观这些因素，要想分析设计中的女性关系，那是注定要失败的。⁴⁸

48. 参见伊莎贝勒·安斯考姆比·女性感觉：从1860年到今天的女性设计。伦敦：Virago出版社，1984。这是一个此类方法的例子，详见我在《艺术史》（谢里尔·巴克利·艺术史·艺术史家协会，1986，9（3）：400-403. 中的评论。

女性主义设计史家必须要做两个方面的工作：第一，我们必须分析与女性和设计有关的物质和意识形态方面的父权主义行为。这个工作要站在具体的历史结合点上，与研究资本主义（如果我们在资本主义社会讨论设计的问题）和父权制之间的相互关系结合起来，从而说明，女性在设计中的角色是如何认定的。第二，要批判地评价“游戏的规则”，了解为什么设计史家把女性排除在了历史文本之外。这样，在我们重述历史时，不会主动地把女性排除在外。这样的历史必须要注意到设计行为所处的是不同的场合，和设计的生产及消费有关联的是不同的群体；它必须拒绝把设计者个体看做是设计意义的唯一决定者。最后，历史学家一定不能迷失他们的目标：历史研究本体的发展与成长要解决女性与设计的关系问题，要把这种研究坚实地建立在女性设计的历史框架内。

战后设计文献：一个初步地图

维克多·马格林



本文的目的是展现自二战后设计文献发展的许多分支。我使用战后作为分水岭，因为我相信它标志着一个新的历史阶段，在这个阶段，许多限定我们当前经济和文化的力量变得很突出。这些力量包括说服性的广告、电视、威胁生命的技术，发达、发展和落后国家之间的再结盟，资本国际化的快速流通，全球市场的界定，消费者期望的提升，高雅文化和流行文化之间的区别崩溃，以及新一波的智能机器。

在这个时期，设计文献发生了剧烈的变化，开始挑战战前现代主义者和他们战后追随者支持的“简化”和“无鉴别”的假定。当前的设计文献表达出很大程度上的紧张、反抗和变更。乐观主义者或悲观主义者都不占优势。我们生活在一个质疑的时代：确定并不总是明确受到支持。当前设计过程和设计的多样性，最终将许多以往被压制或放在一旁的问题提到表面上来。

书志学家们仅仅列出标题，即使他们也加以标注，却从不传达新思想产生的戏剧效果，他们也不帮助读者了解这些文本产生的空间位置，看到它们与其他文本之间的关系。因而我将我的引用编写为一种群体文本的叙述，这些群体按照相应的地理区分，也可能依靠历史时刻，以及意图。因而本文提供了一些对不同国家设计思想区别的理解，瞄准于表现最强烈的地理中心。未来的读者将面对历史框架内的文本摘要，他们能更容易地看到文本之间的联系，并且对它们在展开的各种战后文献中所处的地位产生一定认识。

这个地图是非常初步的，我并不要求它包罗一切。出于管理的需要，我主要关注著作而不是设计杂志和期刊中的无数文章，虽然我的确也提到了其中一些文章。一般而言，我仅收集了英文版。因此尽管它们中的许多已经被翻译为英文，但目前的文章并没有给出特定环境内塑造设计思想的所有著作的一个完整的认识。然而，本文的确描述了不同地方曾经并且正在创造的文本的类型。

虽然多数著作是由设计师或批评家撰写的，其中一些内容是关于设计的，但也有一部分文献不是特别关于设计实践的，而是关于设计作为一种提供人们如何生活的证物的文化活动。越来越多来自人类学、心理学、社会学和美学等领域的学者在他们的研究中提出与设计相关的问题。这是明显的战后现象，也变成了近20年的特别见证。

我摘录的多数文本产生于少数几个国家。许多著作已被翻译，在世界的其他地方出版，但是许多还没有，它们的影响力还保留在它们自己的语言范围内。因而，这里仍然有德国的争论，也有意大利和波兰的，虽然它们注入了来自国外的文献。更多著作已被广泛翻译，这些讨论将变得日益国际化。

美国：优良设计和它的批评

自20世纪30年代，大量欧洲设计师带着先锋派和现代运动来到美国。在芝加哥，拉斯罗·莫豪利-纳吉(Laszlo Moholy-Nagy)担任了新包豪斯的校长，这些学校经过几番变更，成为了设计学院。¹同时他带来了乔治·凯布斯，这位匈牙利同事在此任教，凯布斯则成为了一套新的设计和建筑方面著作的第一位作者，这套书最初由一位芝加哥书商保罗·西奥博尔德(Paul Theobald)出版，后来由他的妻子洛拉(Lola)出版。²这套图书包括：乔治·凯布斯的《视觉语言》(芝加哥：保罗·西奥博尔德，1944年)，纳吉的《运动视觉》(1947年)，约书亚·戈登·李平考茨(Joshua Gordon Lippincotts)的《商业设计》(1947年)，伯纳德·鲁道夫斯基(Bernard Rudofsky)的《服装可以现代吗？当代服饰评论》(1947年)，艾格伯特·雅各布森(Egbert Jacobson)编辑的《七位设计师看商标设计》(1952年)，乔治·凯布斯编辑的《艺术与科学的新视野》(1956年)，以及保罗·雅克·格瑞罗(Paul Jacques Grillo)的《什么是设计》(1960年)。虽然凯布斯和纳吉的书在某种程度上，是将欧洲现代主义者的思想纳入美国框架中，但李平考茨、雅各布森、鲁道夫斯基和格瑞罗的著作则并没有体现这种哲学，他们也并非相互一致。

凯布斯最终离开了芝加哥，开始在麻省理工学院任教。他在那里建立了先进视觉艺术研究中心，他和其他人在中心探索艺术

1. 拉斯罗·莫豪利-纳吉自美国出版的著作是《新视点：从材料到建筑》(1932年)，是他在包豪斯的第二本著作的译本。它后来重新出现在一些修订本中：《新视点：设计、绘画、雕塑和建筑的基本原理》(1938年)和《新观点和一个艺术家的概要》(1947年)。一些年后，纳吉的第一本关于包豪斯的著作 *Malerei, Fotografie, Film* 的英文版出版，名字译为：绘画，摄影和电影。剑桥：MIT出版社，1969。

2. 关于保罗·西奥博尔德(Paul Theobald)和其公司的历史，参见维克多·马格林·保罗·西奥博尔德，带有新视点的出版商。印刷史，1987。

与技术之间的关系。凯布斯编辑了“视觉+价值”系列的7本著作，这套书由乔治·布拉泽勒（George Braziller）在纽约出版，包括《视觉教育》（1965年）、《运动的属性和艺术》（1965年）、《艺术和科学的结构》（1965年）、《人造物》（1966年）、《模数、比例、对称、节奏》（1966年）、《信号、图像、符号》（1966年）和《环境的艺术》（1972年）。这套“视觉+价值”系列丛书的贡献在于它帮助美国人熟悉格瑞罗·多弗斯（Gillo Dorfles）、托马斯·马尔多纳多等欧洲设计理论家的作品。

在战后早期，欧洲设计师的文章也比美国设计师的更倾向理论化。20世纪50年代美国设计师出版的一些著作主要基于实践、直觉，有时是自我宣传。战前诺曼·贝尔·盖迪斯的《地平线》（1932年）、沃尔特·道文·提革（Walter Dorwin Teague）的《设计这一天：机器时代建立秩序的技巧》（1940年）以及雷蒙德·罗维（Raymond Loewy）的《火车头的美学》（1937年）等设计师的著作，乐观地将设计的贡献提升为一个流线型的、机器化的未来。战后，罗维和盖迪斯一起，开创了顾问设计师的名人形象，他出版了他的传记《不只留下足够的好》（Never Leave Well Enough Alone）。在1955年，另一位顾问设计师亨利·德雷夫斯（Henry Drefuss），在20世纪30年代开始从事设计工作，出版了《为人民设计》。在这本书中，他叙述了他作为一名工业设计师的经验，同时也试图解释他自己的实践原理。³德雷夫斯的书有很强的自我宣传的成分，但是由于他对产品用户的责任感而备受瞩目，并且他的确公布了一些供其他设计师思考的标准。

3. 德雷夫斯著作的修订本1967年由格罗斯曼出版社（Grossman Publisher）出版，平装书于1974年由海盗罗盘出版社（Viking Compass）出版。

不像20世纪30年代的顾问设计师，乔治·尼尔森（George Nelson）在开始成为一名工业设计师之前曾经学习建筑，并且他早期的文章是关于建筑主题的。战后不久，尼尔森和亨利·赖特（Henry Wright）出版了《明日之住宅：家居建造者的完全手册》，这本书提出了现代设计在家居中的应用。纳尔逊也出版了两部论文集：《设计问题》和《乔治·尼尔森论设计》。他也是一个实用主义者，相信好的设计可以改进生活品质，并且他提出了优良设计的价值。在相似的脉络中，平面设计师保罗·兰特（Paul Rand）出版了《设计思考》，他在书中介绍了一套广告设计的现代原理。如同凯布斯（Kepes）的《视觉语言》，兰特的书

是少数几本著作之一，将平面设计与现代艺术联系起来，而不是根据传统布局技术展示它。

战后，现代艺术博物馆将其职能设定为，基于欧洲先锋派的几何和有机作品发展出来的功能设计美学的首席传播者。小埃德加·考夫曼（Edgar Kaufman）自20世纪40年代早期开始在这个博物馆新设的工业设计部工作，在“现代艺术博物馆公告”第14期（1946年第1期）上，发表了一篇名为“什么是现代工业设计？”的原则宣言。这是他的文集《现代设计指南》（1950年）⁴的序言。

“现代艺术馆收藏”这一说法一直是一种对品质的声明，因为这里的设计部强力推进它的立场。亚瑟·戴克斯勒（Arthur Drexler）和格里塔·丹尼尔（Greta Daniel）的《从现代艺术博物馆收藏品介绍20世纪设计》一书，展现了博物馆将自身的品位作为当代设计标准的尝试。

国际设计会议首次在美国科罗拉多州阿斯彭市召开，它的召开同样是为了推进20世纪50年代早期在现代艺术博物馆的“优良设计展览”中建立的，或德雷夫斯、纳尔逊、兰德或考夫曼等人作品中写到的设计品质。年度阿斯彭论坛最初导向商业设计，最终也展现了激进的、争议性的观点。赖特·米尔斯（C. Wright Mills）这位社会学家，严厉地批评了工业设计，这些讨论最终出版为文章“设计师：中间人”，收录在《权力、政治和人民：赖特·米尔斯选集》中，由欧文·路易斯·豪罗文茨（Irving Louis Horowitz）编（纽约：牛津大学出版社，1963年）。其他关于阿斯彭论坛的讨论可以在《阿斯彭论文：阿斯彭国际设计会议20年设计理论》一书中找到，该书由雷纳·包哈姆（Rayner Banham）编。⁵

国际设计会议也启发了一些著作，自20世纪60年代起，将这种设计价值观灌输给普通观众。这些著作包括由劳伦斯·B·霍兰德（Laurence B. Holland）编辑的《谁建造了美国》；理查德·索尔·厄门（Richard Saul Wurman）、拉尔夫·坎普兰（Ralph Caplan）、彼得·布拉德福（Peter Bradford）和琼·克拉克（Jane Clark）编著的《设计需要》和《设计管理的艺术：美国商业设计》；以及由拉尔夫·坎普兰编著的《关于设计：为什么路易十四旅馆的卫生间没有锁以及其他物的教训》。

4. 这两篇作品都重刊发在小埃德加·考夫曼《现代设计指南：什么是现代设计，什么是现代室内设计？》。纽约：Arno出版社，1969。“功能宣言：来自现代艺术博物馆设计运动的文献，1933-1950”一文展现了至1950年的现代艺术博物馆的设计争论的历史；西德尼·劳伦斯《设计问题》。1985，春（1）：65-77。

5. 国际设计会议的成果，主要是录音带而不是打字或印刷文本，如今被收藏在芝加哥伊利诺伊大学的罗伯特·亨特·米德尔顿设计收藏品（Robert Hunter Middleton Design Collection）中。

6. 修订和扩充后的版本于1972年出版。

然而在美国战后繁荣带来的乐观主义中，也有人批评过度消费，特别是广告业，这些作者如万斯·帕卡德（Vance Packard），他认为有责任说服人们不要购买他们不需要的东西。帕卡德在《隐藏的说服者》和《浪费的制造者：有计划浪费的惊人发现》两书中强烈谴责美国消费主义以及资源的过度利用。这些争议性的小册子之后，由拉尔夫·纳德尔（Ralph Nader）编著的《任何速度都不安全：美国汽车设计导致的危险》，⁶暴露了美国汽车设计的不足。

帕卡德的批评显示了：在20世纪60年代，许多年轻人都在抗拒他们长辈所期盼的物质繁荣的梦想，而在寻求建立一种基于社会生活和降低消费的不同文化导致的某些结果。这场运动最具代表性的设计师是巴克敏斯特·富勒（R.Buckminster Fuller），这位著名工程师在20世纪20年代曾试图使美国建筑业实现工业化，他设计的网格球顶在首次被美国海军陆战队（U.S. Marine corps）和一些大公司采用后，被广泛应用于建筑设计中。在1965~1975年中，在他任教的南伊利诺伊大学，富勒开创了“世界设计科学十年”，在此之前的1963年，作为他们活动的铺垫，南伊利诺伊大学开始出版富勒和其他人的文集，第一本是巴克敏斯特·富勒编的《世界资源清单：人类趋势和需求》[（卡本代尔：伊利诺伊世界资源清单，1963年（WDS 1963年，文献1）]，接着是富勒的《设计初步》。富勒的其他一些著作还包括《不再有二手上帝和其他著作》、《太空船式地球的操作手册》，以及《乌托邦或湮没：人类的前景》。

富勒启发了斯图尔特·布兰德（Stewart Brand），他撰写了“全地球手册”，这是一本半年期出版物，致力于不知疲倦的发明家，集中介绍了一系列低技术的生活用具，也试图培育具有多个不同面的生活方式。这本手册展示了这样一种生活方式的人造物或工具，因而是戴克斯勒（Arthur Drexler）和丹尼尔记录现代艺术博物馆收藏的优雅物品的目录的反面文件。工具的理念而不是所有权也是依凡·依利希（Ivan Illich）的《为了欢乐的工具》的中心。查尔斯·詹克斯（Charles Jencks）和内森·斯尔文（Nathan Silver）在《即兴作品的案例》中赞扬了本国设计，抗拒专家主义。

推进一种基于社会需要而不是顾客需要的，变化的设计伦

理的著作中最重要的一本是维克多·巴巴纳克的《为真实世界设计：人类生态学和社会变化》。巴巴纳克后面的著作还有与詹姆斯·海内斯（James Hennessey）合作的：《物品是怎样不工作的？》，以及《为人的比例设计》。罗伯特·珀斯格（Robert M. Pirsig）的《禅和机车维护的艺术》，并没有明确关于设计的内容，但是聚焦于人和机器之间的关系，而哈利·佩特罗斯基（Harry Petroski）在《工程师是人：成功设计中失败的职能》一书中讨论了设计的程序。唐纳德·诺曼的《日用产品的设计》一书，从用户角度对工业设计进行了深刻的批评，回应了巴巴纳克和海内斯的观点。

前西德：理性主义者复活和对它的反抗

战后前西德的当务之急是使它一度很高效的工业重新运转起来。威廉·布劳恩-菲尔德文格（Wilhelm Braun-Feldweg）是最早提出设计对工业制造的贡献的作者之一，他撰写了《工业制造的标准和形式》（Normen und Formen Industrieller Produktion）。他在这本书之后又出了大量著作，赞美了工业设计对公众的功效，并且用“好的形式（gute form）”支持他的理念，gute form是德文版的“好的设计”运动。其他有关著作包括《布置环境：房屋、区域和工作形式》，《形式的贡献》，以及《今日工业设计：来自工厂的环境》。其他书或推进“好的形式”，或强调工业中设计的重要性的，还有约瑟夫·A·舒马（Josef A.Thuma）的《技术的美—好的工业造型》，尤杜·鲍尔（Udo Bauer）的《工业设计》、伯德·罗巴切（Bernd Lobach）的《工业设计：制造工业组织的基础》，以及《工业设计：Auseinandersetzung与工业设计》。

前西德首先对战后设计理论的尝试主要是从乌尔姆设计学院（Hochschule für Gestaltung in Ulm）开始的，这所学校始于1955年。瑞士艺术家和设计师马克斯·比尔（Max Bill）是它的第一任校长。比尔希望继承包豪斯的艺术与技术相结合的传统，但这一思想遭到托马斯·马尔多纳多和其他教员反对。比尔经历一个很短的任期之后便辞职了，学校转到一个更具理论性、技术性的方向。马尔多纳多和郭本思是最早从符号学的观点看设计的学者，并且，马尔多纳多教授了最早在一所设计学校开设的符号学

7. 源自学校期刊的这所设计学院的哲学思想分析，可以参见：肯尼思·弗兰姆普敦. 关于乌尔姆：课程和批评理论. 对立 (Oppositions). 1974, 5: 17-36. 也可以参见赫伯特·林丁格 (Herbert Lindinger) 编. 文章的精神 (Die Morale der Gegenstände). 柏林：Ernst and Sohn出版社，1988.

课程。他和郭本思都为学校的期刊“乌尔姆”撰写了很多论文。其中有马尔多纳多的“交流和符号学”发表在“乌尔姆”第5期以及“评论：设计物和艺术物”发表在“乌尔姆”杂志第7期，郭本思的论文“视觉/口语修辞学”，“乌尔姆”杂地第14~16期，以及“符号学分析”，“乌尔姆”第21期。⁷郭本思对视觉修辞学的更早在英国出版的名为“说服力交流：关于视觉修辞学”中，文章发表在《大写字母》(Uppercase)，类似的出版物还有马尔多纳多的“符号学术语表”。

在德国和其他国家中，许多著作提出：应将理性的计划和分析作为设计的基础。马丁·克兰普则是该理论的支持者，他首先在乌尔姆学校，后来在加拿大的滑铁卢大学教授心理学和设计，在那里他加入了设计研究团体 (Design Studies Group)，并编写了两部来自滑铁卢的会议论文集《设计和规划》，以及彼得·塞茨的《设计和规划2：设计和交流中的计算机》。在“设计季刊”第62期中发表的一篇名为“平面交流中的信号和符号”中，克兰普继续了马尔多纳多和郭本思在乌尔姆开始的对视觉修辞学的研究。克兰普还与奥托·艾舍 (Otl Aicher) 是乌尔姆的创始人之一，他与一位视觉交流方面的教授一同撰写了《视觉交流的标图系统：设计师、建筑师、规划师和管理者的手册》。奥托是《对汽车的批评》的作者。

直到1968年乌尔姆学院关闭之前，它的教员试图使设计思想模仿科学和技术的先例。之后，其他研究者继续沿着乌尔姆提出的理论和方法论问题进行探索。马克斯·本泽 (Max Bense) 在《广义符号学及其在设计中的应用》一书中探索了信息理论、符号学和美学之间的关系，还有其他一些书聚焦于设计理论和规划方法。特别是在20世纪70年代涌现出很多以这些主题出版的著作，其中有博代克 (B.E. Bürdek) 的《设计理论：工业设计中的方法和系统程序》；以及《设计方法导言》和 J·考提克 (J. Kotik) 的《社会需要设计》；齐格弗里德·马瑟 (Siegfried Maser) 的《设计理论的评论》，英文版为《设计理论的评论》；弗里德瑞奇·G·文特 (Friedrich G. Winter) 《规划或设计：变化社会中的幻想》；以及克劳斯·霍哈曼 (Klaus Honmann) 的《产品设计：系统整体设计指导手册》。

但是在前西德，也有一些人反对系统设计和规划理论的发

展。柏林的国际设计中心（IDZ）建于1969年，后来成为争议性的讨论和展览的中心。在这些讨论和展览中，很多论著对设计理论的理性主义模式提出了挑战。一些来自IDZ的座谈会的出版物包括：《设计？环境中存在的问题》（*Design? Umwelt wird in Frage gestellt*）、《形式创造生活》（*Mode das Inszenierte Leben*）、伯尼德·洛巴奇和海尔穆特·施密特的《什么是工业设计》以及《设计理论1》、汉斯·乌尔瑞奇·艾奇（Hans Ulrich Rech）编的《变化中的设计：新制造方式的机遇》、巴泽·布洛克（Bazon Brock）和汉斯·乌尔瑞奇·艾奇编的《广告，设计，建筑，时尚中作为农业工程，战争原理，生活方式或系统策略的风格变化》、鲁塞斯·布克哈德（Lucius Burkhardt）编的《未来的设计：建筑，设计，技术和生态学》（*Design der Zukunft: Architektur-Design-Technik-Okologie*），以及由巴泽·布洛克编，鲁塞斯·布克哈德著的《孩子滋养你的革命：生活，油布，建筑和绿地》（*Die Kinder Fressen Ihre Revolution: Wohnen, Planen, Bauen, Grünen*）。布洛克的理论在他的著作《转换的美学观：一个通才的工作生涯》以及发表于“格式”杂志第36期的“环境和生态设计”在内的一些文章中，得到进一步深化。

前西德设计讨论的另一分支是柯曼·K·伊赫穆（Kermann K.Ehmer）、沃尔夫冈·弗瑞茨·豪格、吉特·塞勒和其他一些学者对消费、广告和精英品位展开的马克思主义批评。伊赫穆是《视觉交流：意识产业的批评》（*Visuelle Kommunikation: Beiträge zur Kritik der Bewusstseinsindustrie*）的作者。一些关于大众媒体的相关著作，其中对招贴作为一种社会批评的媒介进行了讨论，包括克劳斯·斯塔克（Klaus Staeck）和英格博格·卡斯特（Ingeborg Karst）的《王国富足》（*Die Reichen Müssen Reicher Werden*），以及克劳斯·斯塔克和迪特·艾德曼（Dieter Adelman）的《餐厅找不到艺术：政治招贴》。这两本书着重讨论了斯塔克自己设计制作，贴在公共招贴板上的政治海报。

豪格的著作主要有《商业美学批评：资本主义社会中的外貌，性特征和广告》、《意识形态/美学/大众文化：理论合集》、《日用品美学：文化与意识形态》，主要参考第三章：制造优质消费和生活方式和《商业美学和文化》。吉特·塞勒

是《社会的意识形态和乌托邦设计：工业造型的社会理论》（*Ideologie und Utopie des Design-Zur Gesellschaften Theorie der Industriellen Formgebung*）以及《感觉的文化和美学教育：从帝国到联邦共和国，德国的日常生活，社会，美术教育》的作者。他还与J·博赫（J.Boehe）合作撰写了《拥有美丽物品的生活：日常生活的调节和对应》（*Leben mit den Schönen Dingen : Anpassung und Eigensinn im Alltag des Wohnens*）。其他研究日常生活中的设计的著作还有博纳德·麦诺（Bernd Meurer）和哈特姆·维康（Hartmun Vincon）的《日常文化的批评》（*Kritik der Alltagskultur*）。

瑞士：秩序的版式

战后瑞士的“好的形式”运动最重要的支持者是马科斯·比尔，他曾是包豪斯学校的学生，从事建筑、绘画和雕塑，以及平面和产品设计的工作。他通过组织各种展览和他的摄影图册推进他的观点，这些图册包括《围绕这个世纪的中心XX发展的形式平衡》（*Eine Bilanz über die Formentwicklung um die Mitte des XX Jahrhunderts*）。虽然比尔支持一种明确的功能主义美学的观点在瑞士产品设计中表现得很明显，但这类观点在字体和版式设计上得到最强体现，即所谓的“瑞士风格”。

瑞士的设计师自战前便开始创造新功能主义平面设计的例子，但艾米·鲁德，这位巴塞尔应用艺术学校的教师，首先在其“秩序的字体”一文中，以宣言的形式说明了瑞士平面设计风格的原理。同年，苏黎世的一个设计师团体开始创办一本三语杂志“新平面设计”（*Neue Graphik*），这本杂志发表了一些新瑞士作品的例子。这本期刊也收录了讨论战前未来主义，风格派和结构主义等先锋艺术运动的文章。这些文章试图建立瑞士风格概念的脉络，瑞士风格的理念由它的参与者的一系列著作加以支撑。也是在1959年，两名瑞士设计师卡尔·格斯特纳（Karl Gerstner）和马库斯·科特（Markus Kutter）出版了《新平面设计》（*Teufen: 亚瑟·尼格立，1959年，有德语、英语和法语三种文字*），这本书记录了从19世纪晚期开始，到新瑞士风格的当代作品为止的广告艺术视觉史。格斯特纳还曾撰写《设计程序：四篇论文和一段介绍》以及《文学纲

要：写作系统》。

约瑟夫·米勒-布罗克曼 (Josef Muller-Brockmann) 是“新平面设计”杂志的一名编辑，编写了一些图册和说明文字，构成了瑞士设计师作品的脉络，这些图册包括《视觉交流的历史》，并和史祖考·米勒-布罗克曼 (Shizuko Muller-Brockmann) 一同编写了《招贴史》，此外，米勒-布罗克曼还撰写了一些关于设计实践的书，如《商业艺术家的设计问题》(*Gestaltungs-Probleme des Grafikers*)，英文修订和拓展的版本为《平面艺术家和他的设计问题》和《平面设计中的网格系统》(Teufen: 亚瑟·尼格立，1981年，有德语和英语)。更早推进功能主义平面设计的一本著作是安东·斯坦克斯基 (Anton Stankowski) 的《广告图标的功能和表现》(*Funktion und ihre Darstellung in der Werbegrafik*)。斯坦克斯基是一位德国设计师，20世纪30年代在德国工作，他晚期的作品与瑞士设计师赞赏的问题——求解式方法关系密切。

一些著作强有力地表达了瑞士设计方法，这些书对瑞士国内外的平面设计学生产生了巨大影响。这些著作中最重要的是巴塞尔应用艺术学校教师编写的一些书籍：包括艾米·鲁德的《版式：文字书籍的组织》(*Typographie: Ein Gestaltungslehrbuch*)，阿明·霍夫曼的《形式的方法论和图像设计：结构、组合和运用》(*Methodik der form-und Bildgestaltung: Aufbau, Synthese, Anwendung*)，英文版为《平面设计手册：原理和实践》；曼弗瑞德·迈尔 (Nanfred Maier) 的《瑞士巴塞尔应用艺术学校的基础课4卷》(*Die Grundkurse aus der Kunstgewerbeschule Basel, Schweiz*)，英文版《设计基础原理》，阿明·霍夫曼将他的理念带到美国，并在耶鲁大学兼职授课了很多年。他的方法的最新总结收录在论文“视觉符号的研究和制作思想：巴塞尔设计学校/耶鲁艺术学院，1947—1985年”，文章发表在“设计季刊”第130期。这篇文献加入了来自符号学的概念，从而拓宽了霍夫曼早期的更形式化的方法。这期“设计季刊”被区别为两个部分，一部分是霍夫曼的论述，还有一部分为沃尔夫冈·魏因加特的文章“1969~1985年，我在瑞士巴塞尔学校的版式设计说明”。沃尔夫冈·魏因加特在20世纪70年代成为了国际重要的设计师，因为他偏离了传统的巴塞尔方法，展示了他当前的一些教育实践，

介绍了他的胶片拼贴画和计算机辅助设计作品。在一本类型完全不同的出版物中，瑞士著名设计师艾德里安·弗鲁提格（Adrian Frutiger）探索了文化符号的多样性和版式设计师的意义。

英国：从传统到技术

英国自19世纪以来，有着悠久的设计改革的传统。在二战前的若干年内，安东尼·伯特伦（Anthony Bertram）、诺埃尔·卡瑞顿（Noel Carrington）、约翰·格洛格（John Gloag）、尼古拉斯·佩夫斯纳（Nikonlaus Pevsner）和赫伯特·瑞德这些作者继续对很早之前出现的，提出用艺术和手工艺的价值观改进工业产品的品质的观点展开讨论。他们的著作包括格洛格的《现代生活中的设计》（*Design in Modern Life*, 1934年）；卡瑞顿的《文明社会中的设计》（*Design in Civilization*, 1935年）；瑞德的《艺术和工业》（*Art and Industry*, 1937年）；佩夫斯纳的《英国工业艺术调查》（*An Enquiry into the Industrial Arts in England*, 1937年）；以及伯特伦的《设计》（*Design*, 1939年）。⁸

8. 更多关于英国设计改革和其他主题的书目可以参考：安东尼·J·考尔逊（Anthony J. Coulson）《英国设计年鉴（1851—1970年）》。伦敦：设计委员会，1979。

战前的改革者在战后仍有很强的声音。尼古拉斯·佩夫斯纳出版了《日常用品的视觉乐趣：依据设计的美学品质建立评价标准的一种尝试》（*Visual Pleasures from Everyday Things: An Attempt to Establish Criteria by Which the Aesthetic Qualities of Design Can be Judged*）。在一本名为《英国设计传统》（*The English Tradition in Design*）的书中，约翰·格拉格提出传统英国价值可以注入当代产品中。诺埃尔·卡瑞顿修订了《文明社会中的设计》一书，以支持战后改进英国设计的运动。瑞德编辑了《设计实践》（*The Practice of Design*），这本书中收录了米尔纳·格雷（Milner Gray）、米沙·布莱克（Misha Black）和其他一些学者的文章。格雷和布莱克是设计研究小组（Design Research Unit）的创始人，它是英国的第一个以美国20世纪30年代的商业设计师作为榜样的设计组织。布莱克的讲座和论文收录的文集陆续出版，包括《米沙·布莱克澳大利亚论文集》（*The Misha Black Australian Papers*），由特雷弗·威尔逊（Trevor Wilson）编，以及《布莱克设计论文：米沙·布莱克先生晚期选集》（*The Black Papers on Design: Selected Writings of the Late Sir Misha Black*）艾维瑞·布莱克（Avril Blake）编。还有一些平面设计师出版了著

作，有汤姆·艾克斯林（Tom Eckersley）的《海报设计》（Poster Design），艾舍林·哈文登（Ashley Havinden）的《广告与艺术家》（Advertising and the Artist）和艾布拉姆·盖姆斯（Abram Games）的《在我肩上》（*Over My shoulder*）。后来由知名设计师出版的文集还有《皇家设计师论设计：皇家工业设计师演讲选集》（*Royal Designers on Design: A Selection of Addresses by Royal Designers for Industry*）。

到了20世纪60年代，许多英国设计公司开始设计公司形象，并就这一课题出版了一些著作，其中比较著名的有赫瑞（F.H.K.Henrion）和艾伦·帕金（Alan Parkin）的《设计协同和公司形象》（*Design Coordination and Corporate Image*）以及威利·奥林（Wally Olin）的《公司个性化：公司形象属性调查》（*An Inquiry into the Nature of Corporate Identity*）（伦敦：设计委员会，1978年）。与之相关的一个问题是公司内的设计管理，迈克尔·法瑞（Michael Farr）的《设计管理》（*Design Management*）是有关这个主题发表的一本比较早的著作。

成立于1944年的英国设计委员会，战后一直致力于提高设计品质，同时其他两个团体向公众和设计从业者介绍更多设计思想的批评和理论方法。第一个团体的中心是历史学家和批评家瑞纳·班汉姆，他是独立团体（Independent Group）的创立人，它在1951年前后开始召开会议讨论流行文化。班汉姆开始撰写设计批评的文章，特别在20世纪50年代早期，主要撰写关于波普设计和“用后即弃美学”的文章，并协助奠定了20世纪60年代英国波普运动的基础。他讨论设计和建筑的文章出现在多家杂志、报纸和期刊上。其中许多被收录在由佩妮·斯帕克主编的《出于选择的设计》（*Design by Choice*）。⁹独立团体的其他成员例如理查德·汉密尔顿（Richard Hamilton）偶尔也出版过一些关于设计的论文，但是没有谁写得和班汉姆那么接近。

第二个团体也就是一些设计方法理论家试图改变传统的“优良设计”，他们的中心人物代表是布鲁斯·阿彻（Bruce Archer）。他最初所受的是工程师的训练，曾在皇家艺术学院任教多年。他的著作包括《工业设计师培训》（*Training of Industrial Design*）；《设计师的系统方法》（*A Systematic Method*

9. 《出于选择的设计》一书收录了1952~1978年期间班汉的所有书籍和论文的目录。英国波普运动更详细的目录可以参考：奈杰尔·怀特林（Nigel Whiteley），*波普设计：现代主义到现代派*（*Pop Design: Modernism to Mod.* 伦敦：设计委员会，1987。

for Design)；《设计和社会》(Design and the Community)；还有他在皇家艺术学院(RCA)的博士论文“设计程序的结构(The Structure of the Design Process)”。阿彻还撰写了《技术革新——一种方法论》(Technological Innovation—A Methodology)；《人的困境》(The Predicament of Man)；《设计意识和工业中的规划创意》(Design Awareness and Planned Creativity in Industry)；以及《艺术和设计教育改革的时代》(Time for a Revolution in Art and Design Education)。他是在工业中进行设计与规划，并将设计建立为一门独立于人文和科学的学科的首席倡导者。

20世纪60年代，设计研究会(Design Research Society)积极提倡系统理论和研究方法。一些年轻的设计师开始发展阿彻的理论，出版了许多著作。克里斯托弗·琼斯(Christopher Jones)和索恩利(D.G.Thornley)编写了《设计方法会议》(Conference on Design Methods)，其中收录了克里斯托弗·亚历山大、W·高斯林(W.Gosling)关于系统工程方面的论文，以及约瑟夫(Jospher Esherick)和琼斯(Christopher Jones)的论文“系统设计方法”。西德尼·格雷戈里(Sidney Gregory)编写了《设计方法》(The Design Method)，里面收录了琼斯的论文“设计方法回顾(Design Methods Reviewed)”和瓦特(R.D.Watte)的文章“设计元素(The Elements of Design)”。这些文章开创了将人机工程学方法与新型智能机器联系起来的先河。¹⁰1970年琼斯出版了《设计方法：人类未来的种子》(Design Methods:Seeds of Human Future)。¹¹之后相关研究的论文可以在设计研究会的刊物“设计研究(Design Research)”中找到，这本刊物创立于20世纪70年代后期，主要收录在一些册中，例如由罗宾·雅克斯(Robin Jacques)编辑的“设计：科学，方法，实践”卷。在接下来几年中，琼斯和其他一些学者失去了对建设一种系统理论的设计方法的信心，转向以更直观的方式讨论设计。克里斯托弗·琼斯和埃德温·斯科尔斯伯格撰写的《交流中的字母》(letters in Communication)和克里斯托弗·琼斯的《设计评论》(Essays in Design)。

将最初的设计方法研究加以扩充的领军人物是奈杰尔·克罗斯(Nigel Cross)，他是“设计研究”(Design Studies)的编

10. 例如琼斯在“人机工程学”杂志第10期(1967年)发表的一篇文章“人-机系统的设计”。同年他的文章“人-机系统设计”，W·T·怀特海德(W.T.Whitehead)、R·S·伊斯特白(R.S.Easterby)和D·怀特菲尔德(D.Whitfield)编辑的出现在《复杂系统中的人的操作》(The Human Operator in Complex Systems)(伦敦：泰勒和弗朗西斯出版社，1967年)一书中。

11. 作者1980年出版了扩充版。

辑，也是Open大学的教师。克罗斯在发展Open大学的设计和技术课程中发挥了重要作用，并且编写了很多相关书籍，包括《设计未来》（*Designing the Future*）、《设计和技术》（*Design and Technology*）（1975年）、《设计方法手册》（*Design Methods Manual*）、《设计：人造物》（*Design: The Man-Made Object*）、《设计产品和程序：设计指南》（*Design Products and Processes: an Introduction to Design*）以及《日常用品、人机工程学、评价》（*Everyday Objects, Ergonomics, Evaluation*）。所有这些书由位于米尔顿·凯恩斯（Milton Keynes）的Open大学出版社出版。此外，克罗斯还编写了《人造未来：解读社会、技术和设计》（*Man-made Future: Readings in Society, Technology, and Design*），《设计分享：设计研究会1971年大会文集》（*Design Participation: Proceedings of the Design Research Society's 1971 conference*）和《设计方法的发展》（*Developments in Design Methodology*）等著作。菲利普·斯坦德曼（Philip Steadman）的《设计演变：建筑和实用艺术的生物学推理》（*The Evolution of Design: Biological Analogy in Architecture and the Applied Arts*）这本书虽然并不与设计方法严格关联，但提出了设计与自然过程而不是人类创造的意识形态基础密切联系的相关的理论框架。大卫·派伊（David Pye）的书《设计的属性》（*The Nature of Design*）是更早的一本将设计与传统手工艺更密切联系在一起的著作，后来扩充为《设计的属性和美学》（*The Nature and Aesthetics of Design*）。

同时，设计方法的理论家尝试关注规划和生产的问题，至少在其最初阶段，其他人则开始考虑设计读者，特别是20世纪60年代出现深刻社会变迁的时候。这一主题最早出现在肯·贝尼斯（Ken Baynes）的著作《工业设计和社区》（*Industrial Design and the Community*）中。10年后，朱利安·比克尼尔（Julian Bicknell）和利斯·麦奎斯顿（Liz McQuiston）编写了《为需求设计：设计的社会贡献》（*Design for Need: The Social Contribution of Design*），这是一部选自1976年英国皇家艺术学院会议的论文集。在雪莉·库利（Shirley Cooley）收集并编写的《建筑师或蜜蜂？人类/技术关系》一书中，马克·库利（Mike Cooley）重点讨论了一个不同寻常的社会问题：工业中有关劳动和设计过程中先进技术潜在的破坏效果。自从这本书出版之后，库利又接着在多

家期刊和选集中发表了一系列文章。

1982年，英国皇家艺术学院组织了一次以设计政策为主题的国际会议，希望借此机会将与理论、技术、工业和社会问题相关的多个领域的学者组织在一起。在这次会议后，1984年由伦敦的设计委员会出版了六卷文集。这六卷分别为：理查德·朗顿（Richard Langdon）和奈杰尔·克罗斯合编的《设计和工业社会》（Design and Industry Society）；理查德·朗顿和帕特里克·珀塞尔（Patrick Purcell）合编的《理论与实践》（Theory and Practice）；理查德·朗顿和西德尼·格雷戈里（Sydney Gregory）合编的《评价》（Evaluation）；理查德·朗顿、肯·贝尼斯（Ken Baynes）和菲尔·罗伯斯（Phil Robers）合编的《设计教育》（Design Education）；以及理查德·朗顿和乔治·马伦（George Mallen）合编的《设计与信息技术》（Design and Information Technology）。

意大利：设计文化的出现

没有其他国家能比意大利出现更多关于设计的讨论和文章了，也没有其他国家能在设计师、工业制造者、批评家和公众之间建立这么亲密的联系。¹² 战后早期设计对话的范围广泛涉及从工业到美学，以及政治等多方面的问题。宽泛的设计对话产生的一个巨大推动力来自意大利三年展（Triennale），这一展览始于1927年，为战后的设计讨论提供了国际性的平台。此外，还有大量的设计杂志、期刊和出版商给了设计师、批评家和理论家说话的机会。除了“多马斯（Domus）”和“Casabella”这两本影响巨大的设计杂志，还有一些小的杂志，例如“房屋（La Casa）”、“Comunita”、“Civiltà delle Macchine”和“工业风格”“Stile Industria”使像居里奥·卡洛·阿甘（Giulio Carlo Argan）、吉罗·德夫莱斯、伊佐·弗兰特里尼（Enzo Frateili）和弗利伯托·曼纳（Filiberto Menna）这些理论家和批评家将他们的美学和政治思想带入设计问题中。

战后意大利的讨论发展出许多分支。20世纪50年代初期，阿甘率先倡导将设计和规划更紧密地结合在一起，以便将设计从消费市场这一唯一领域中解脱出来。他的著作《格罗皮乌斯和包豪斯》（*Gropiusela Bauhaus*）将现代主义运动作为实现这一效果的

12. 意大利战后更详细的设计史、设计理论和批评的文集目录可以在阿方索·格拉斯和安提·潘瑟拉（Anty Pansera）的《意大利设计》（*L'Italian del design: Trent'Anni di Dibattito*）中可以找到（卡萨莱·蒙费拉托：马里埃蒂出版社（Marietti），1986年）。

一种模式，继而在1954年的“Civiltà delle Macchine”杂志第6期中发表了一篇名为“规划设计（Planning e Design）”的论文中对此进行了更明确的论述。同时吉罗·德夫莱斯在其早期的一些设计著作中提出了这一主题，成为了最早的学术研究方法，并且被翻译成多种语言，在国外广泛出版，从而造成了巨大影响。德夫莱斯在《趣味的摆动》（*Le oscillazioni del Gusto*）中着重讨论了公众趣味的问题。在他广泛的美学研究成果《Il Divernire delle Arti》一书中，他收录了一章有关建筑和工业设计的章节，将设计与其他艺术形式结合起来。《符号、交流与消费》（*Simbolo, Comunicazione, Consumo*）讨论了公共符号和消费态度之间的关系。德夫莱斯第一本专门讨论设计的书是《工业设计和它的美学》（*IL Disegno Industriale e Sua Estetica*），接着出版的《工业设计指南》（*Introduzione al Disegno Industriale*）中收录了一章关于城市规划和工业设计的章节。他也曾在《技术和自然》（*Artificio e Natura*）以及与德夫莱斯与他合作编辑的一本书《拙劣之作：粗俗的世界》（*Kitsch: The world of Bad Taste*）中转向讨论趣味的问题。

迪诺·弗迈吉奥（Dino Formaggio）以其有关现象之美学的著作对设计师产生了深刻影响，特别是他提出的艺术品质中不仅包含美学功能，同时还包含技术成分的理论。这一理论的陈述，有助于重新界定工业设计师作为传播者而非美容师的地位的早期著作是《艺术技术的现象学》（*Fenomenologia della Tecnica Artistica*）。接下来出版了《艺术理念》（*L'ideal di Artistica*）。菲利伯托·米纳（Filiberto Menna）在一些文章中继续探索设计、大众消费和美学之间的关系：包括“设计，交流，审美和大众媒体”，发表在1964年的“现代住宅”（*Edilizia Moderna*）第85期中“设计和美学的整合”（*Design e integrazione estetica*）发表在1996年的“今日艺术”（*Arte Oggi*）第10期中；还有一本著作《美学社会》（*Profezia di una Società Estetica*）。塞瓦诺·廷托瑞（Silvano Tintori）也在《设计文化》（*Cultura del Design*）一书中对“趣味”这一主题进行了探讨。在“趣味”这个主题方面，阿尔万·德拉·沃皮（Galvano Della Volpe）的《审美的批评》（*Critique of Taste*）是一本重要作品。一些设计师也撰写论文讨论设计与美学和大众消费之间的关系，比较著名的包括

布鲁诺·莫那 (Bruno Munari) 的《设计和视觉交流》(Design e Comunicazione Visiva) 和《作为艺术的设计》(Artista e Designer), 以及伊佐·玛瑞 (Enzo Mari) 出版的《美学研究的功能》。

虽然阿甘和其他学者自20世纪50年代以来提倡在设计中运用一种理性主义的方法, 但是直到马尔多纳多离开乌尔姆, 1967年来到意大利之前, 设计和好技术的整合以及其理论一直还未成为意大利讨论一部分。马尔多纳多以“Casabella”杂志编辑和教师的身份参与了这些讨论, 他还常常参加各种会议, 坚定地宣扬理性主义价值观, 抵制来自意大利先锋设计师的攻击。¹³ 他首先用两篇论文声明了他的立场, 一篇是“走向新世界”(Verso un nuovo), 发表在第301期中(1966年)和“工业设计的功能”(Lanuova Funzione dell' industrial design) 发表在第303期中(1966年)。他接着在《设计, 自然和革命》一书中进一步拓展了他的理念, 此书同时收录了其早期和晚期文章出版的一本文集《先锋和理性主义: 文章、文本和小册子, 1946—1974年》(Avanguardia e Rationalita: Articoli, Saggi, Pamphlets, 1946—1974)。¹⁴

马尔多纳多的理性主义受到郭本思的支持, 参见其出版的《工业设计的理论与实践》(Teoria e Pratica del Disegno Industriale) (米兰: 费尔图奈利出版社, 1975年)。¹⁵ 郭本思曾和马尔多纳多一同在乌尔姆设计学校任教, 但后来为智利的阿兰德 (Allende) 政府工作, 在阿兰德被暗杀之后迁往巴西。郭本思的书出版之后, 马尔多纳多又出版了《工业设计再审视》以及更新的一本著作《现代主义的未来》, 这些著作主要讨论广泛的文化现代性的问题, 其中包含一些与设计相关的文章。

20世纪60年代伴随着马尔多纳多的理性主义的介入, 同时也出现了一种激进先锋主义的讨论, 这些讨论另一方面挑战了传统物品的局限性, 并且也挑战了资本主义制造的流行模式。阿基佐姆 (Archizoom Associati)、超级工作室 (Superstudio)、风暴集团 (Gruppo Strum) 和全球工具 (Global Tools) 等团体纷纷发表声明、文章和具有创造概念性的作品。亚历山德罗·门迪尼发表在Casabella上的比较早的先锋派的作品包括“物的神话和崇高”(Miseria e nobiltà dell' oggetto); “自我决定”(Autodeterminazione; design tra elargizione e lusso); “激进设计”

13. 参见: 例如亚历山德罗·门迪尼·怀念托马斯·马尔多纳多 (Caro Tomas Maldonado). 多马斯. 1981 (613). 以及 Casabella 和阅读历史: 莫里斯·库洛特 (Maurice Culot) 和利昂·克瑞尔 (Leon Krier) 与托马斯·马尔多纳多, 以及安德里亚·布兰兹 (Andrea Branzi) 和托马斯·马尔多纳多之间的通信. Casabella. 1979, 3 (445).”, 发表于“对立 (Oppositions)”第24期 (1981年春季)。

14. 《设计, 自然和革命》(La Speranza Progettuale) 是意大利一本及其重要的著作。当哈珀和罗出版社 (Harper and Row) 在美国出版它的时候, 它还未受到注意。具有讽刺意味的是, 它的出版时间与现代艺术博物馆举办的大型设计展览“新家居视野”基本同时, 这篇文章重点展示了优雅的物品和先锋作品的展览遮蔽了它的光彩。

15. 郭本思的书翻译为西班牙语, 对拉丁美洲的设计文献作出了重要贡献。

16. 门迪尼1970年成为了Casabella的编辑。1977年，他担任了“模式”杂志的编辑，并在那里工作到1981年，然后他去了“多姆斯”。最终他在“多马斯”被马里奥·贝里尼（Mario Bellini）所替代，他比门迪尼更注重工业中的主流产品，后者则更注重实验性和先锋派的作品。

（Radical Design）。¹⁶ 其他设计师撰写的相关论文还有：里卡多·达里斯（Ricardo Dalisi）的“反抗中的贫乏技术”，和安德里亚·布兰兹（Andrea Branzi）的“长期战略”。1972年，意大利先锋派设计师在现代艺术博物馆举办的“意大利：新家居视野：意大利设计的成就和问题”展览中展出的产品获得了国际关注，这次展览的目录：“意大利新家居视野：意大利设计的成就和问题”，由艾米利奥·安巴兹（Emilio Ambasz）编辑，重点介绍了先锋派作品和声明。

虽然现代艺术博物馆的展览成为了先锋派的一个分水岭，自此以后，设计师不断发展新的策略，从20世纪60年代末到70年代初颇具争议性的激进主义运动转变为现在具有批评性的运动。门迪尼从20世纪70年代末开始，出版了许多著作，包括：《家居视野》（*Paesaggio Casalingo*），《建筑再见》（*Architettura Addio*），《设计的新意图》（*Nuove Intenzioni del Design*），以及《遗憾的计划》（*Progetto Infelice*）。安德里亚·布兰兹是阿基佐姆工作室的创始人之一，后来担任了“模式”（Mode）杂志的编辑，也成为了一位活跃的作家。他的著作包括《现代、后现代、千年：书写理论，1972—1980年》（*Moderno, Postmoderno, Millenario: Scritti Teorici, 1972-1980*）；《物和地铁：意大利的设计体验》（*Merce e Metropoli: Esperienze del Nuovo Design Italiano*）；《温室：意大利新潮设计》（*La Casa Calda: Esperienze del Nuovo Design Italiano*）；《家居动物：新原始主义风格》（*Animali Domestici: Lo Stilo Neo-Primitivo*）；以及《媒体工业的正午》（*Pomeriggi alla Media Industria*），英文版题目为《向米兰学习：设计和第二现代主义》。其他先锋派设计师和批评家出版的著作还包括：芭芭拉·瑞迪斯（Barbara Radice）编写了《赞颂平庸》（*Elogio del Banale*）；乌果·拉·彼埃特拉（Ugo La Pietra）的《备忘录》（*Promemoria*）和《居于都市》（*Abitare la Città*）。E·索特萨斯（Ettore Sottsass）在安东尼奥·马托瑞纳编辑的《意大利设计师的历史和计划：小索特萨斯的四条教训》一书中阐明了自己的观点。当代先锋派批评家和设计师，如克劳迪娅·多纳（Claudia Dona）、马瑞佐·摩根蒂尼和阿基米亚工作室的出版活动也十分活跃，他们不仅在“模式”和“多马斯”等杂志上发表文章，而且还在众多的展览目录上

发表文章。1983年，多马斯学院作为设计研究所成立。它的第一个学期，便成为与工业需求更接近的实验作品和物品的展出基地。它的教员出版的作品包括：卡利诺（Clino Trini Castelli）的《原始坯料》（*Il Lingotto Primario*）以及伊季欧·曼齐尼（Ezio Manzini）的《物质的创造》（*La Materia dell'Invenzione*）。

除了马尔多纳多的乌尔姆哲学和先锋派，20世纪60年代末影响意大利设计思想的第三种趋势是对设计方法的兴趣。克里斯瑞弗·琼斯（Chrisopher Jones）和D·G·索恩利的《设计方法》（*Design ela Sua Prospettive Descipliari*）1967年在意大利被翻译出版，并且有关这个主题的一些意大利著作也差不多在同一时期或稍后出版。其中包括彼得里尼亚尼（M.Petrignani）编写的《设计和规划》，G·苏珊妮（G.Susani）的《科学和规划》（*Scienzae Progetto*）以及由阿尔伯托·罗斯利（Alberto Rosselli）编著的《设计方法》。

其他多方面反映设计的著作还有：皮尔路吉·斯帕多里尼（Pierluigi Spadolini）的《设计和社会》；阿基利·卡斯蒂利奥尼（Achille Castiglioni）编著的《设计：艺术和工业》（*Design: ne' Arte ne' Industria*）；由考瑞多·加文尼利（Corrado Gavinelli）和吉奥丹诺·皮尔洛瑞茨（Giordano Pierlorenzi）合编的《设计艺术和工业》（*Design:ne'Arte ne' Industria*）。更多设计理论研究方法体现在考瑞多·马提斯（Corrado Maltese）的《信息符号学》，以及伯纳迪（L.Bernardi）的《物品的社会学和工业设计》等著作中。

国际舞台

除了以上提到的几个国家之外，不论是在作者选择的主题上，还是用来解决所提出问题的理论和批评性思考方面的水平上，设计文献的变化都很大。然而，大多数文献还是作为对国内争论的回应，一些文集将那些来自不同国家而主题相关的文献集中在一起。其中任务最艰巨的是由黑尔姆斯·格索帕伊纳（Helmuth Gsollpoiner）、安吉拉·海瑞特（Angela Hareiter）和劳瑞斯·奥特纳（Laurids Ortner）编写的一本大型目录《设计》（*Design ist Unsichtbar*）。这本目录配合1980年在奥地利林茨举办的“论坛设计”展览而出版，这次展览是当代设计的一次真

正的大集会，其中包括鲁塞斯·布克哈德的“不可见的设计”，巴泽·布洛克的“生态设计”，意大利先锋派设计师亚历山德罗·门迪尼和乌果·拉·彼埃特拉（Ugo La Pietra）的论文，以及乔陈·格鲁斯（Jochen Gros）、维克托·巴巴纳克、阿甘、亚伯拉罕·莫莱斯和许多其他学者的论文。由约翰·塔克拉（John Thackera）编写的《现代主义之后的设计：超越物品》（*Design after Modernism: Beyond the Object*）论文集备受关注，书中还收录了一群来自其他国家作者的作品。

单独看不同国家，我们可以发现文献的模式和主题上存在显著差异。例如，法国直到现在也没有激烈的工业或平面设计运动，因而只有很少数量的关于设计问题的文献。但是法国学者属于最早将设计作为社会反映和研究主题的学者。在《神话学》中，罗兰·巴特率先将工业产品作为文化现象谱系中的一部分，并展开了符号学分析。20世纪50年代初期，亚伯拉罕·莫莱斯开始从社会学的观点观察设计之物。莫莱斯曾在乌尔姆学院任教，他在法国首先开始在著作《信息理论和审美感知》（*Information Theory and Aesthetic Perception*）中探索信息理论和美学之间的关系。他的其他作品还包括《都市公司招贴》，《物的理论》，《粗俗之物：快乐的艺术》以及《图像：交流的功能》。

其他作者或从美学或从社会学的角度讨论设计，例如由丹尼斯·于斯曼（Denis Huisman）和乔治·帕特里克（Georges Patricx）编著的《工业设计》；劳伦·沃尔夫（Laurent Wolf）的《意识形态和制造：设计》；乔治·帕特里克的《设计和环境》（*Design et Environnement*）；安德利·霍夫博格（Adelie Hoffenberg）和安德烈·拉皮杜斯（Andre Lapidus）合编的《设计公司》（*La Société du Design*），还有帕特里克·布鲁诺（Patrick Brunot）的《区别：审美评价的社会批评》。

这场关于后结构主义的讨论的主要人物是让·鲍德里亚，他研究了与物的使用、消费、图像和模仿相关的众多问题。他的书包括《物体系》，《消费社会》，以及《展现和模仿》。这些书的一部分被翻译收录在马克·帕斯特（Mark Poster）编辑的《让·鲍德里亚选集》中。鲍德里亚的其他一些相关著作还包括《符号的政治经济学批评》，以及《影像的恶魔》（*The Evil Demon of Images*）。

弗朗索瓦·布克哈德 (Frangois Burkhardt) 被任命为蓬皮杜艺术中心的工业产品设计中心 (Centre de Creation Industrielle, CCI) 主任, 他在担任柏林国际设计学院 (Internationales Design Zentrum) 校长时提出的一些问题同时被带到了法国。CCI成为了后现代主义以及先进技术与其对设计意义的相关展览和座谈会的中心。这一点在一本CCI展览目录中表现得很明显, 它由海琳·劳瑞奇 (Helene Larroche) 和亚·塔克尼 (Yan Tucny) 编写, 名为《争论中的工业产品》, 以及CCI的一期特刊“设计: 世纪末事件 (Design:Actualites Fin de Siecle)”, 其中收录了菲利普·勒蒙尼恩 (Philippe Lemonine)、塞瑞·卡普特 (Thierry Chaput) 和玛丽-克里斯廷·劳瑞尔 (Marie-christine Loriers) 等学者的文章。CCI出版了一套名为“Alor”的系列丛书, 这套书的特色在于为文化主题提供多学科视角, 其中一部分著作与设计相关, 包括罗伯特·德·拉方特 (Robert de Lafont) 编写的《写作的人类学》(Anthropologie de l'écriture), 以及菲利普·加瑞奥 (Philippe Jarreau) 的《自己制造: 住宅考古学》。

在法国有两个中心促进了工业设计和它与技术之间的联系, 其中之一是贡比埃涅大学 (Universite de Compiègne), 其工业设计和工程课程实力很强, 另一个是国家文化技术中心 (Center de Recherche sur la Culture technique, C.R.C.T), 中心主任乔斯林·德·诺比莱特 (Jocelyn de Nobelet) 编辑了C.R.C.T的刊物“技术”。贡比埃涅大学的教师撰写了一些关于工业设计的著作, 包括丹妮尔·奎瑞特 (Danielle Quarante) 的《工业设计要素》, 以及耶维·迪弗格 (Yves Deforge) 的《工业物品的技术和发生学》。

不像法国, 斯堪迪纳维亚国家有着更强的设计传统, 而不是创造设计理论, 因而关于设计的文献, 虽然多于关于设计师和设计史的, 但也是非常少的。战后出版的著作中, 值得一提的有奥林·艾克塞尔 (Olle Eksell) 的“Design-Ekonomi”; 艾尼斯戴尔 (L·Anisdahl) 的“Refleks”; 杰斯·博森 (Jens Bersen) 的《设计: 问题先至》; 克瑞斯汀森 (C.T.Christensen) 的《符号》(Symbol); 摩勒 (S.E.Moller) 的“Den Dybe Tallerken Er Allerede Opfunder”; 麦克·考利、雷弗·弗拉格 (Leif Forlag)、克蕾斯·考乔博格 (Claes Cjoberg) 合著的《变更的

产品》(Alternativ Produktion), 以及苏珊·维哈玛(Susan Vihma)编写的《形式和视觉》(Form and Vision), 最后这本书成为了在赫尔辛基工业艺术大学召开的一次国际会议的论文集。

日本一些顶级设计师出版了说明其个人设计哲学的著作, 但是并没有过多地发展广义理论或提出批评性观点。这些著作中有平面设计师栗津洁(Kiyoshi Awazu)的《设计可以做什么?》和《论设计》; 他还与田中一光(Ikko Tanaka)共同编写了《设计环境: 文集》(The Environs of Design: Essays)。工业设计师的著作包括: 岩太郎(Iwataro Koike)的《从日常生活谈设计》; 荣久庵宪司(Kenji Ekuan)的一些著作, 包括《道具的世界, 起源和未来》(The world of Dogu, Its Origins, its Future)、《设计: 人与技术的关系》(Design: The relation of Man and Technology)、《工具的哲学》(The Philosophy of Tools)。荣久庵宪司(Ekuan)是GK工业设计公司的老板, 这是日本最大的设计顾问公司, 在日本的工业设计师中, 他是在国际舞台上最为活跃的一员。¹⁷

在东欧社会主义国家中, 波兰人展开了激烈的设计理论和方法的讨论。波兰理论家就设计方法论展开了许多讨论, 他们的作品中, 最著名的是沃吉斯基加斯帕瑞斯基的作品, 它与英国的设计方法论研究有所重叠。¹⁸ 加斯帕瑞斯基被接受为波兰科学院(The Polish Academy of Sciences)人类行为学部设计方法协会(Design Methodology Unit)会员。他撰写或编辑的书包括“Projektowanie-Koncepcyjne Przetworzenie Dzialan”; 他和W·C·多瑞斯基(W.C.Dorosinski)、S·沃纳(S.Wrona)合编的“Zarys Metodyki Projektowania”。前克拉科艺术大学工业设计专业教授安德泽·鲍罗斯基(Andrzej Pawlowski)影响了波兰设计界的讨论。杰纽茨·克鲁平斯基(Janusz Krupinski)是鲍罗斯基的学生, 将他的论文编为一本文集名为“Inicjacje”。奥·苏泽图斯(O Sztuce)的“Projektowaniu i Kształceniu Projektantow”。波兰理论家的其他关于方法论的作品还有克泽斯劳·巴宾斯基(Czeslaw Babinski)的“Elementy Nauki o Projectowaniu”, 简纽茨·戴尔特瑞奇(Janusz Dietrych)的“Systemy i Konstrukcja”以及塔迪纽茨·考塔宾斯基(Tadeusz Kortawbinski)的“Trakta o Babrej Robocie”。

17. 荣久庵宪司参加了在1982年在伦敦英国皇家艺术学院举办的设计政策国际会议。他的论文“小的理念”在论文集第二卷出版, 理查德·朗顿(Richard Langdon)编. 设计和工业. 伦敦: 设计委员会, 1984: 140-143.

18. 沃吉斯基·加斯帕瑞斯基(Wojciech Gasparski)是设计研究协会的期刊“设计研究”编委会成员之一。他的英文版论文包括“设计的人文主义观点”, 收录在罗宾·雅克斯(Robin Jacques)编. 设计: 科学, 方法, 实践. 伦敦: 魏斯特伯瑞(Westbury House)出版社, 1981. 以及: 经过设计的人类社会: 机会或乌托邦. 理查德·朗顿(Richard Langdon), 帕特里克·珀塞尔(Patrick Purcell)编. 理论与实践(Theory and Practice). 伦敦: 设计委员会, 1984.

前东德的文献反映了某些西方关注的问题，但重点还是在于为社会主义国家发展出一套适合的设计政策。早期的一个例子是威尔赫姆·瓦根费尔德的《我们周围事物的属性和形态》，他曾是包豪斯的学生。20世纪60年代，设计理论的问题集中于功能、形式和品质的问题，体现于西·海·贝格诺（S.H.Begenau）的著作《功能、形式、质量：形式的理论问题》。马丁·凯尔姆（Martin Kelm）在《社会主义中的产品形态》一书中讨论了社会主义设计政策的问题，同时西德马克思主义者留下的一些美学问题又在海根·巴切勒（Hagen Bachler）编的《美学—人—形式》和赫伯特·莱特斯基（Herbert Letsche）的《日常生活和我们周围的物品》与《为了美好环境的最终演说》。

除了苏联，其他东欧社会主义国家没有多少关于设计的文献。在那里，苏联工业设计研究会（VNIITE）担负了主要的研究和出版项目。这个学会关注某些领域，特别是关系到苏联社会结构和文化的综合性设计问题，以及关于职业创造力的模式问题。苏联工业设计研究会出版了名为“Tekhnicheskaya Estetika”的期刊，其中有时会出现一些理论性文章。

第三世界国家没有出现多少设计文献。¹⁹古巴在革命之后开始了一场极其活跃的平面设计运动，菲利克斯·贝尔塔瑞（Felix Beltran）领导这场运动多年，他出版了《来自设计》以及《关于设计》。郭本思曾在乌尔姆学院关闭后前往智利，短暂停留过一段时间，并一直在拉丁美洲工作，其多在发展中国家讨论设计的问题。他最初为萨尔瓦多·阿莱德（Salvador Allende）的社会主义政府完成了一系列项目，出版了一部工作的简要报告，名为“在智利设计”（Design in Sudamerika—in Chile）。阿连德政府倒台之后，郭本思出版了一部评价他在智利工作的更详细的著作：《社会主义过渡中的设计：来自智利的技术—政治体验报告，1971—1973年》。他也在一篇意大利文献“问题”著作中讨论了设计问题和不发达国家的问题。印度有两所设计学院，一所是孟买附近的印度理工学院，另一所是艾哈迈达巴德的国立设计学院，两所学院都提供研究材料，偶尔出版文献。在这里的工业设计中，对符号学和修辞学方面的设计理论有着强烈的兴趣。

虽然平面和工业设计国家协会在许多国家建立多年，但一直

19. 我暂时使用“第三世界”这个词代表那些工业发达国家之外的其他国家。也许，更好的一个词语是郭本思和其他学者使用的“外围国家”。这个说法更好地描述了这些国家实际在世界经济中所处的地位。

到20世纪60年代前这些组织还没有形成国际性的组织，20世纪60年代时才建立了两家平面和工业设计协会，分别为成立于1957年的国际工业设计协会（ICSID）和1963年成立的国际平面设计协会（ICOGRADA）。这两家协会每两年举办一次会议，讨论不同背景下的问题。协会只有偶尔才出版会议文集。ICSID会议文集的一些卷包括由 Kazuo Kimura 编辑的“ICSID办公室报告”合著的由帕德罗·巴斯克斯·雷斯（Pedro Vasquez Ramirez）和加勒加德罗·拉佐·马干（Alejandro Lazo Margain）合著的（阿姆斯特丹：牛津和普林斯顿医学文摘，1979年；ICSID第10次国际会议，墨西哥城，1979年）。ICOGRADA的出版物有：由海格·大卫-魏斯特（Haig David-West）编辑的《非洲平面设计问题的对话》和1987年在奈洛比召开的联合国教科文组织——国际平面设计协会区域会议的会议报告“为发展而设计”。

作为一门学科的设计研究

虽然还没有一场强烈的学术运动将设计研究和相关主题带到一个明确的学科框架内，但还是完成了很多有价值的工作。然而，这些工作仍旧是支离破碎的，许多重要问题还没有得到解决，特别是那些与设计理论、政策文化以及意识形态背景相关的问题。因此在设计理论和作为文化的一部分的设计研究之间还存在相当尖锐的分歧。

理论的一面，赫伯特·西蒙在《人工科学》中，看到一门统一的设计科学的潜力，但是他仅是从程序的角度加以讨论，并没有检视理论的意识形态和文化的维度。奈克·泰玛在《环境论文》（*Environmental Discourse*）中讨论了意识形态和理论之间的关系。当前最活跃的理论研究是在符号学、记号学和修辞学领域。前沿的研究者是海诺·伊塞斯，他致力于研究修辞学和视觉交流之间的关系。伊塞斯除了出版了大量论文，还在新斯科舍艺术和设计学院出版了不定期期刊“设计论文”，包括三本著作：《版式的符号学基础》（*Semiotic Foundations of Typography*）；《设计与修辞学：剧院海报的分析》1986（设计论文4），以及埃伦·鲁普顿（Ellen Lupton）编辑的《修辞学手册：平面设计的说明手册》。

瑞哈德·巴特（Reinhard Butter）和克劳斯·克里彭多夫在

产品符号学、交流理论在产品造型设计中的运用等方面的发展中起到了重要作用。巴特编辑了《形式符号学》、《创新的特别问题》以及和克里彭多夫一起编辑了《产品符号学》、《设计问题》特刊，1989年春季。

在将设计作为文化的研究中，多数重要著作是关于广告和消费领域的。马歇尔·麦克卢汉（Marshall McLuhan）早期的一本著作提出了广告分析的潜力，这本书名为《机器新娘》（*The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*）。其他一些学者深入探讨了解读广告的批评理论，包括欧文·戈夫曼（Erving Goffman）的《性广告》（*Gender Advertisement*）以及朱迪斯·威廉姆森（Judith Williamson）的《解码广告：广告中的意识形态》（*Decoding Advertisement: Ideology and Meaning in Advertising*），还有在他后来的一本著作《消费激情：流行文化动力学》（*Consuming Passions: The Dynamics of Popular Culture*）中的一些文章。还有威廉·莱斯（William Leiss）、斯蒂芬·克莱恩（Stephen Kline）和萨特·加林（Sut Jally）的《广告中的社会交流》（*Social Communication in Advertising*）；凯西·麦尔斯（Kathy Myers）的《污点之下：广告的意义和诱惑》（*Understains: The Sense and Seduction of Advertising*），以及黛安·巴塞爾（Diane Barthel）的《外表：性和广告》（*Appearance: Gender and Advertising*）。

在英国，学者们确定了文化研究的这个领域，它被伯明翰大学当代文化研究中心的研究工作所推动，开始将广告和设计看做是文化的一个重要呈现，并且提出要对它们的重要性展开批评性的解读，更密切地关注广告和设计表达意识形态价值的方式。²⁰ 迪克·海布迪奇的《亚文化：风格的意义》（*Subculture: The Meaning of Style*）代表了这种观点，还有《Block》杂志中的许多关于设计的文章也是如此，这本文化期刊在米德尔塞克斯大学（Middlesex Polytechnic）出版发行。

关于消费研究，我们也可以回顾一下19世纪末T·凡布伦（Thorstein Veblen）的著作。战后早期进行消费研究的是乔治·阿托恩（George Katona）的《大众消费社会》（*The Mass Consumption Society*），而威廉·莱斯在《满意的限定：需求和日用品的论文》（*The Limits to Satisfaction: An Essay on the*

20. 一位中心人物在斯图尔特·霍尔（Stuart Hall）的“文化研究和中心：一些疑问和问题”一文中，提供了当代文化中心反思性的历史，这篇文章收录在：文化，媒体，语言：文化研究的研究论文（1972-1979年）。伦敦：Hutchinson 出版社，1980：15-47。

Problem of Needs and Commodities) 一书中带来了一种定义消费者需要的新方法。其他更新的研究重点锁定物品的符号和物品交换等内容。其中包括玛丽·道格拉斯和巴伦·伊舍伍德 (Baron Isherwood) 的《商品的世界》(*The World of Goods*)；米哈里·契克森米哈赖 (Mihaly Csikszentmihalyi) 和尤金·罗琦博格—霍顿 (Eugene Rochberg—halton) 的《物的意义：家庭符号和自我》；以及格兰特·麦克格雷克 (Grant McCracken) 的《符号特征的新方法》(*New Approachs to the Symbolic Character*)。其他一些关于这个主题的书还有科林·坎普贝尔 (Colin Campbell) 的《浪漫伦理学和现代消费主义的精神》(*The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*)，以及丹尼尔·米勒 (Daniel Miller) 的《物质文化和大众消费》(*Material Culture and Mass Consumption*)，这是关于人们如何将需要投射到物品和环境中的社会学研究。

正如其他研究领域，设计研究也朝着跨学科边界，讨论更大问题的方向转变。由马克·迪亚尼 (Marco Diani) 编辑的“设计问题”杂志特别双月刊便是个很好的例子，它提出要“设计非物质社会”。社会学家、历史学家、哲学家、设计师、艺术家和其他学者就这个主题撰写的文章表明了拓宽我们探讨问题框架的价值。将理论家、历史学家、批评家和设计师联合起来的这种多学科模式，会为设计研究作出巨大贡献，同时，设计研究本身也有潜力被结合成一门新学科，并将设计带入它所属的经济、政治、文化讨论的中心。

编写人员简介

克莱夫·阿什维 (Clive Ashwin)：英国密德萨斯大学院长和教授。他在雷丁大学学习纯艺术，接着在伦敦大学获得艺术教育硕士学位。他的出版物包括关于艺术、设计和教育的文章和著作。

安德里亚·布兰齐 (Andrea Branzi)：米兰的建筑师和设计师。多姆斯学院前校长，曾撰写大量论文和若干本著作，包括《热屋：意大利新浪潮设计》、《家居动物》、《学习米兰：设计和第二现代性》。

理查德·布坎南 (Richard Buchanan)：芝加哥伊利诺伊大学英文助理教授，他在那里教授修辞学的历史和哲学。他是芝加哥大学思想和方法系的毕业生。

谢里尔·巴克利 (Cheryl Buckley)：纽卡斯尔工艺学校设计史高级讲师。她目前主要从事与设计职业中的妇女相关的出版工作。

弗朗索瓦·布克哈德 (Francois Burkhard)：蓬皮杜艺术中心的工业产品设计中心主任，前柏林设计中心主任，他著有大量的有关设计方面的论文和著作，包括与他人合著的一本关于捷克立体派建筑的著作，以及《产品造型史：150年德国设计》。

弗朗西丝·巴特勒 (Francis Butler)：一位小规模企业的企业家，她致力于探索工业设计中的变化（织物和家具）以及花园设计（花园遮蔽物和动臂装置）。她还撰写关于设计图像支持意识形态的社会作用的相关文章。她出版了《弗朗西丝·巴特勒的平面艺术》，收录了她自己设计的招贴、印刷品和织物等作品（1979年出版）。

马克·第亚尼 (Marco Diani)：巴黎的法国国家科研中心（CNRS）的研究员，西北大学的法国和意大利研究和社会学客座教授。他出版了大量文献，包括《米兰尼斯地区劳动力和冲突的日常转移》（*Déplacements Quotidiens de Main d'Oeuvre et Conflits la Region Milanaise*），《（Stendahl, Saint-simon e gli Industriali）》；以及与凯瑟琳·格雷厄姆（Catherine Ingraham）合编的《重构建筑理论》（*Restructuring Architectural Theory*）。

克莱夫·迪尔诺特(Clive Dilnot): 任教于哈佛大学的一位历史学家和视觉文化理论家。他在设计方面著作颇丰, 目前致力于包括视觉表现研究在内的一些项目工作。

汉诺·伊塞斯(Hanno H.J. Ehses): 加拿大新斯科舍艺术和设计学院设计方向主席。他撰写了一些符号学和视觉修辞学方面的文章, 是新斯科舍艺术和设计学院出版的系列丛书《设计论文》(*Design Papers*)的撰稿人, 并且曾在世界各地演讲。

罗宾·金罗斯(Robin Kinross): 伦敦自由编辑印刷商。他在雷丁大学就读研究生时, 主要研究奥托·瓦格纳(Otto Neurath and Isotype)和依索体系(Isotype), 从此为英国的设计期刊撰写了大量文章, 这些期刊包括《信息设计杂志》和《设计史期刊》。

艾伦·卢普顿(Ellen Lupton): 平面设计师和纽约库珀学会(Cooper Union)的赫伯·鲁拜林(Herb Lubalin)设计和字体研究中心的馆长。她曾获得艺术史博士学位, 在纽约城市大学研究中心研究设计史。

亚伯拉罕·A·莫莱斯(Abraham Moles): 斯特拉斯堡的圣路易斯·巴斯德大学信息交流社会心理学系的创始人, 他在那里教授社会学多年。并出版了大量的书籍和论文, 包括《行为理论: 关于行为生态学(Théorie des Actes: Vers une Ecologie des Actions)》和《空间心理学》(*Psychologie de l'Espace*), 两本著作都是与伊丽莎白·罗麦尔(Elizabeth Rohmer)合作撰写的。

马瑞佐·摩根蒂尼(Maurizio Morgantini): 芝加哥伊利诺伊大学工业设计专业教授, 一直在芝加哥和米兰从事设计实践。他撰写了大量设计方面的论文, 并且是许多设计展览的策划人。他在关于人与人造环境之间关系的文化争论中表现得十分活跃。

理查德·波奇(Richard Porch): 特别关注商场设计和历史遗迹的重新发展和利用的英国设计师。他在英国期刊上发表了大量卖场设计的案例研究, 以及涉及设计不同方面的文章。

戴尔特·拉姆斯(Dieter Rams): 前西德布劳恩公司设计部主任。他也是汉堡艺术学院(Hochschule für Bildende)的教授, 以及德国设计协会主席。

吉特·塞勒(Gert Selle): 西德奥尔登堡大学(Oldenburg

University) 艺术教育专业教授。他研究绘画、艺术史、德国语言和文学以及艺术教育, 撰写了大量书籍和论文, 包括《德国设计史: 产品文化和实践》(*Design-Geschichte in Deutschland: Produktkultur und Erfahrung*) 和《拥有美丽物品的生活: 日常生活的调节和对应》(*Leben mit den Schönen Dingen: Anpassung und Eigensinn im Alltag des Wohnens*)。

马瑞佐·维塔 (Maurizio Vitta): 米兰高等艺术学院教师, 出版了有关设计审美、当代艺术和建筑等方面的大量著作和论文。他是米兰建筑和设计杂志“(l' Arca)”和当代艺术杂志“(D' Ars)”的顾问。

杰克·威廉森 (Jack Williamson): “密歇根设计”(Design Michigan) 的总监, 这是克兰布鲁克艺术学院(Cranbrook Academy of Art) 的一个教育项目, 目的是在密歇根提升对各种设计职业的关注和运用。他也是密歇根大学的助理教授, 教授设计史、设计批评和设计伦理学。

译后记

设计无处不在，而设计学的研究却刚刚起步，各设计门类仍然相互分隔，设计史、设计理论和设计批评仍缺乏专门性的深入研究，即便在欧美等设计实践高度发达的国家，学者们仍深感迫切需要建立一门能够整合来自多学科的、系统的设计学。为了达成这一目的，美国学者维克多·马格林（Victor Marglin）等人1982年创建了《设计问题》（Design Issues）期刊，不断邀请历史、社会学、文化批评、心理学、工程学、哲学、伦理学和设计实践等多学科背景的研究者参与关于设计的讨论，该期刊迄今已成为国际最有影响的设计杂志之一。《设计问题》一书精选了该杂志中最经典、最具代表性的文章，展现了当前设计理论研究的最高水平。本书从多种视角探讨设计，内容涵盖设计史、设计批评、设计符号、设计文化等诸多领域，作者包括马克·第亚尼、亚伯拉罕·A·莫莱斯、戴尔特·拉姆斯等知名学者、设计师，书中的所有文章均为第一次与中国读者见面，为设计领域的研究者、学生、从业人员以及广大设计爱好者开启一扇全面理解西方现代设计的窗户。

参与本文集翻译的有翟晶（《过去的15年德国设计理论的趋向》）、丁亚雷（《办公自动化的社交空间设计》、《战后设计文献：一个初步地图》）、汪贤俊（《数字手表：消费社会的部落手镯》）、张朵朵（《解读依索体系》、《网格：历史、使用和意义》），其余15篇由柳沙翻译。感谢李砚祖，徐恒醇，常宁生等专家对全书文稿的审校，感谢刘天灵同学对文稿的校对工作。

本文集篇幅较大，内容深刻，翻译难免仍有疏漏、不周之处，望广大读者见谅，并提出宝贵意见。