



凤凰文库·设计理论研究系列
李砚祖 主编 张黎 执行主编

ANTHONY DUNNE
FIONA RABY

Speculative
Everything
Design, Fiction,
and Social
Dreaming

[英] 安东尼·邓恩 菲奥娜·雷比 著
张黎 译

思辨一切
设计、虚构与社会梦想

江苏凤凰美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

思辨一切:设计、虚构与社会梦想/(英)安东尼·邓恩(Anthony Dunne),(英)菲奥娜·雷比(Fiona Raby)著;张黎译. —南京:江苏凤凰美术出版社,2017.11(2020.8重印)

(凤凰文库·设计理论研究系列)

ISBN 978-7-5580-3252-3

I. ①思… II. ①安… ②菲… ③张… III. ①设计—研究 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第234448号

SPECULATIVE EVERYTHING BY ANTHONY DUNNE & FIONA RABY
© 2013 by the Massachusetts Institute of Technology and the MIT Press.
Simplified Chinese edition copyright:
2017 JIANGSU PHOENIX FINE ARTS PUBLISHING HOUSE
All rights reserved.
版权所有 侵权必究

著作权合同登记号:图字10-2016-059

责任编辑 方立松 王左佐
装帧设计 周伟伟
责任监印 张宇华

书 名 思辨一切:设计、虚构与社会梦想
著 者 [英]安东尼·邓恩 菲奥娜·雷比
译 者 张 黎
出版发行 江苏凤凰美术出版社(南京市中央路165号 邮编:210009)
出版社网址 <http://www.jsmscbs.com.cn>
制 版 江苏凤凰制版有限公司
印 刷 江苏凤凰通达印刷有限公司
开 本 652毫米×960毫米 1/16
印 张 16.25
字 数 215千字
版 次 2017年11月第1版 2020年8月第5次印刷
标准书号 ISBN 978-7-5580-3252-3
定 价 75.00元

营销部电话 025-68155792 营销部地址 南京市中央路165号
江苏凤凰美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

出版说明

要支撑起一个强大的现代化国家,除了经济、政治、社会、制度等力量之外,还需要先进的、强有力的文化力量。凤凰文库的出版宗旨是:忠实记载当代国内外尤其是中国改革开放以来的学术、思想和理论成果,促进中外文化的交流,为推动我国先进文化建设和中国特色社会主义建设,提供丰富的实践总结、珍贵的价值理念、有益的学术参考和创新的 思想理论资源。

凤凰文库将致力于人类文化的高端和前沿,放眼世界,具有全球胸怀和国际视野。经济全球化的背后是不同文化的冲撞与交融,是不同思想的激荡与扬弃,是不同文明的竞争和共存。从历史进化的角度来看,交融、扬弃、共存是大趋势,一个民族、一个国家总是在坚持自我特质的同时,向其他民族、其他国家吸取异质文化的养分,从而与时俱进,发展壮大。文库将积极采撷当今世界优秀文化成果,成为中外文化交流的桥梁。

凤凰文库将致力于中国特色社会主义和现代化的建设,面向全国,具有时代精神和中国气派。中国工业化、城市化、市场化、国际化的背后是国民素质的现代化,是现代文明的培育,是先进文化的发展。在建设中国特色社会主义的伟大进程中,中华民族必将展示新的实践,产生新的经验,形成新的学术、思想和理论成果。文库将展现中国现代化的新实践和新总结,成为中国学术界、思想界和理论界创新平台。

凤凰文库的基本特征是:围绕建设中国特色社会主义,实现社会主义现代化这个中心,立足传播新知识,介绍新思潮,树立新观念,建设新学科,着力出版当代国内外社会科学、人文学科的最新成果,同时也注重推出以新的形式、新的观念呈现我国传统思想文化和历史的优秀作品,从而把引进吸收和自主创新结合起来,并促进传统优秀文化的现代转型。

凤凰文库努力实现知识学术传播和思想理论创新的融合,以若干主题系列的形式呈现,并且是一个开放式的结构。它将围绕马克思主义研究及其中国化、政治学、哲学、宗教、人文与社会、海外中国研究、当代思想前沿、教育理论、艺术理论等领域设计规划主题系列,并不断在内容上加以充实;同时,文库还将围绕社会科学、人文学科、科学文化领域的新问题、新动向,分批设计规划出新的主题系列,增强文库思想的活力和学术的丰富性。

从中国由农业文明向工业文明转型、由传统社会走向现代社会这样一个大视角出发,从中国现代化在世界现代化浪潮中的独特性出发,中国已经并将更加鲜明地表现自己特有的实践、经验和路径,形成独特的学术和创新的思想、理论,这是我们出版凤凰文库的信心之所在。因此,我们相信,在全国学术界、思想界、理论界的支持和参与下,在广大读者的帮助和关心下,凤凰文库一定会成为深为社会各界欢迎的大型丛书,在中国经济建设、政治建设、文化建设、社会建设中,实现凤凰出版人的历史责任和使命。

目录

译者序 001

致谢 016

序言 019

第一章 超越激进设计? 001

很有可能的/似乎可信的/可能的/合意的 003

超越激进设计? 007

第二章 非现实地图 011

非现实的地图 015

商品化想象 026

第三章 作为批评的设计 033

批判性设计 034

批判/批判性思考/批判性理论/批评 035

可贩卖的现实 037

暗设计:消极的积极运用 038

对批判进行批判 043

指南针而非地图 045

第四章 消费怪：巨大、完美、无处不在 047

生活在极端时代 048

实验室>市场>日常生活 049

消费者—公民 050

颠覆设计语言 052

设计+科学 052

功能的虚构 058

第五章 方法论的游乐场：虚构世界与思想实验 069

虚构的世界 071

乌托邦和反乌托邦 073

推断：新自由主义的推理小说 074

故事作为观念 077

思想实验 082

归谬法 082

反常识法 084

假如法 088

虚构者拒绝现实 090

第六章 有形的虚构故事：假定性的邀请 093

道具与假定性理论 095

作为想象者的用户 098

悬置怀疑 099

设计的语言 101

设计虚构 104

第七章 非现实美学 107

不要诤拟、混仿与陈词滥调 108

美学与思辨 109

模型美学 124

道具角色 131

陌生感氛围 135

非场所(nonplaces) 135

扭曲日常 137

构造出的非现实 138

隐藏的现实 141

第八章 现实与不可能之间 147

概念化的橱窗购物者 148

思辨的多宝盒 150

想象的机构 154

连锁反应 158

觅食者 159

第九章 思辨一切 167

自由代理人 169

一百万个小的乌托邦 171

大设计:明知不可想而想 174

社会梦想 179

联合微型一王国:思想实验 183

所以,你想设计一个国家吗? 184

数字自由主义者 186

生物技术民主者 190

无政府进化论者 193

共产核能主义者 195

新的现实 199

注 释 201

参考文献 215

索引 225

思辨设计如何催化社会梦想

· 超越“反设计”运动的激进设计

20世纪60年代末,西方社会面临着普遍的社会危机与文化焦虑,自由主义思潮发展到顶峰,正如英国披头士1968年一首名为“变革”(Revolution)的歌曲里写道:“你说你想要一场变革?”整个西方世界齐步迈入了一场醉心于变革的社会改造阶段,各种学生运动、工人游行、艺术展览、哲学思潮,在那个激动人心的年代里酝酿着相似的理想与情绪。

激进设计(Radical Design)和“反设计”(Anti-Design)运动便兴起于那个时代。激进设计兴盛于20世纪60、70年代,尤其集中在建筑与艺术领域,其中比较出众的代表包括英国的“阿基格姆”(Archigram)学派,以及成立于意大利佛罗伦萨的先锋建筑团体“超级工作室”(Superstudio)及其“超建筑”(Superarchitettura)计划。两者的共同性在于以新的形式语言,激活了在国际主义之外关于未来建筑的替代性选择。虽然这些先锋团队并没有什么建筑作品最终落地为现实,而主要通过原型、道具、展览和发表宣言等方式表达自身,但它们的影响一直以各种方式启发着未来的设计师。与激进设计关系非常密切的“反设计”运动也发生于1966年至1980年的意大利,当时正值西方文明整体步入消费社会,全球设计被商业逻辑夹挟,不约而同地呈现出乏味的国际主义样貌。“反设计”的特点是故意打破关于设计的刻板印象,比如

采用夸张的配色、扭曲的尺度、出其不意的造型等,旨在启发大众反思设计的其他可能性。1972年美国纽约现代艺术博物馆 MOMA 举行了一场名为“意大利:新家庭景观”(Italy: The New Domestic Landscape)的展览,透露出那个时代的意大利设计试图为千篇一律、喜怒不显于色的现代主义设计理想刷上一层黏稠的价值观油漆的企图心,在那个渴望变革的时代里成为一股无法被忽视的重要势力。

然而,20世纪80年代消费主义至上的现实,完全遏制住了激进设计与“反设计”进一步生长的可能性,两者在“原子化社会”“希望代替梦想”、经济全球化大势已定等主流叙事当中,逐渐失去了继续疯长的内在动力。

· 从批判到思辨

“批判性设计”(Critical Design)也是本书作者于20世纪90年代首创的概念,“批判性设计”的首要价值体现在作为一种研究媒介(Design as Research),从而启发人们关注设计的另一些可能性。正如两人在本书中提到的,创造“批判性设计”概念的初衷主要出自于对技术盲目乐观主义的忧虑。邓恩与雷比的昨日反思,对于处于智能时代初期的我们尤其具有启发性:技术除了作为设计新的美学可能性之外,还会以何种方式、何种程度地改变设计从而影响人们的生活,这些不确定性是有时代意识与敏锐反思力的设计师应更多关注的重要问题。

与其他所有以提供解决方案为己任、强化现状的“确认式设计”(Affirmative Design)不同,批判性设计的价值在于“采用思辨的方式,去挑战狭隘的假设与先入之见,反思设计在日常生活中扮演的角色”。

批判性设计又与设计批评不同,后者跟法兰克福学派或文学批评理论的关系更为紧密,批判性设计更强调的是设计师与用户的批判性思维。“所有的理所当然都值得被质询或挑战”是批判性设计与批判性思维共同拥有的核心价值观,批判性设计采用物——这一非语言的方式,具体地、视觉地体现出对于唯一确定性的拒绝,是“批判性思维的物质性转化”。在基本层面上,批判性设计质疑设计关于“一定要解决问题”的基本假设,认为在某些复杂情境之下,识别问题比解决问题更为重要,尤其是面对“抗解问题”(wicked problem)时尤为如此;在中间层面,批判性设计反思技术光环背后的阴影区域,那些以利益驱动的、基于技术进步的设计创新,会产生哪些被人们忽视的问题。这些新生问题,可能比设计介入之前的原生问题让人更为困惑;在更高层面,批判性设计举着“质疑一切”的大旗,“除了这样,还有哪些别的方式与途径?”“还能更好吗?”总之,在现实之外,提供另一个选择,是批判性设计的核心任务。

芬兰学者科斯基宁(Ilpo Koskinen)在《建构型设计研究》(*Design Research Through Practice From the Lab, Field and Showroom*)一书中将批判性设计作为展示厅类型的设计研究,指出与实验室设计研究不同,批判性设计的研究价值在于激发论辩,尤其是超越现有知识框架的思考与对话,从而触发改变。按照法国哲学家拉图尔(Bruno Latour)的观点,他将设计对用户行为产生影响的机制称为“脚本”(script),就像编剧通过剧本规定了演员的表演一样,设计师通过在设计过程中植入意图,也就预先规定了用户的使用方式。批判性设计在以消费逻辑为导向的设计脚本之外,提供了另一些可能,其“主要目标便是激发人们主动的思考”,比如日常生活是否还可以有其他方式、状态和选择。

谈到这里,批判性设计已经很接近本书将要重点介绍的概念“思辨

设计”(Speculative Design)了,可问题是,既然“批判性设计”这一概念已经如此有效,为什么本书的作者邓恩与雷比还要再造一个新的概念呢?与批判性设计代替激进设计的原因类似,也与现代主义逐步“沦落”为国际主义一样,当批判性设计的新潮表象被接受为一种新的视觉语汇逐渐固定下来时,当内在的先锋意识形态、对现实的批判性反思却被遗忘时,“思辨设计”的适时出现,有助于人们重新关注到设计作为研究、设计作为批评媒介的活性。另外,从“批判性设计”到“思辨设计”的概念转移,也因为前者透露出较多家长式的说教意味而令人心生厌烦,后者则容纳了更为开放的思考邀请,引导观众主观且动情的思考状态。

· 思辨,不是“臆想”

“思辨设计”是作者借由本书构建的全新概念,也是两人在英国皇家艺术学院交互设计专业的教学与实践中的主导的设计方法论。“Speculate”一词在《牛津字典》中的释义是,在无充分知识的前提下进行思考并形成理论或推测;也有另义为“臆想”,即主观揣测和想象。

经过了慎重思考,译者选用“思辨设计”而非“臆想设计”,主要有以下三点考虑:首先,在哲学和心理学等学科领域内,已有“思辨心理学”(Speculative Psychology)和“思辨哲学”(Speculative Philosophy)等分支,其概念的内涵与外延已相对稳定且为人熟知。前者不同于基于定量实验的传统心理学方法,而更加强调心理现象本能的、复杂的不稳定性,于是采用部分概念推演、部分实证研究的方法;后者则指的是以为某物命名或概念推演的方式,来预见或想象现实世界其他可能性的哲学方法。在哲学领域里,思辨即纯粹的思考,是基于理性的探究、反省

与发微探隐。在德国哲学体系中,思辨在康德那里发展到了最高峰。康德认为思辨是无经验对象的基础上进行的纯粹理性的哲学推论;黑格尔则认为,自己的哲学思维便是典型的思辨哲学,即从纯粹概念辩证地推论出客体。从哲学的基本精神来看,思辨也是哲学的本意之一即“慎思明辨”,谨慎运用逻辑和理性进行批判性思考,不受偏见与情感的影响,大胆地对现实世界的不合理之处进行辨析与颠覆。

其次,在本书中,作者还介绍了另一种与之相似的设计类型即“设计虚构”(Design Fiction),如果放弃“思辨”的思维张力,而选用更突出主观揣度的“臆想”,则无法凸显思辨设计相较于设计虚构的优势。再次,思辨设计除了提出想象和虚构的非现实美学之外,更多强调的是基于真实世界的技术现实,对另一种平行世界的谨慎推论。想象(形式)可以是虚幻活跃的(臆想的),但对未来的推论却应该是经得起推敲的(思辨的)。综上所述,译者认为,“思辨设计”比“臆想设计”更为准确。

除此之外,邓恩与雷比在书中也谈到思辨设计与思辨哲学的相同之处,思辨设计主要是将思辨哲学的对象落实到“技术”这一客体之上,“在其最抽象的意义上,思辨设计是思辨技术哲学的形式之一,后者质疑技术本身的意义”。尤其是当技术无所不能之后,人类应如何自处、如何与自然共处、如何与社会共赢?从这一提问方式来看,思辨设计的关注点是未来而非现在,是可能而非现实。思辨设计并不局限于任何单一的表现手段或渠道,而更多地与设计虚构相似。“设计虚构”是科幻小说作者布鲁斯·斯特林(Bruce Sterling)创建的概念,这一概念的要义在于“有意使用故事原型来悬置对变化的怀疑”。虽然都是基于对技术未来的思考、虚构与想象,思辨设计更多是从批判的视角放大技术的局限性与负面影响,而设计虚构则更多地颂扬其进步性。

另外,“思辨设计”这一全新的概念也有益于我们厘清关于设计学作为独立学科合法性的这一关键问题,即与其他所有学科相比,设计师最核心的、无法被其他专业人士所取代的排他性竞争力是什么?思辨设计,可被理解为思辨和设计两个部分:思辨是抽象的,集中在思维层面;设计是具体的,落实在实践环节。思辨之后的视觉化呈现,是设计脱离纯粹思辨的必要途径之一。换言之,基于理性的推论与思考及其视觉化呈现的能力可被视作设计师的核心竞争力。思辨设计将想象力与现实链接到一起,其目的并不是为了预测未来——这是目前所有以实现商业利益为目标的设计正在做的事情,而是为了去颠覆貌似铁板一块的“现在”。说到颠覆现实,设计作为批评的价值便跃然纸上。设计,除了作为商业价值的实操者之外,也可以作为批评的媒介全面反思技术在文化、社会与伦理等方面造成的影响力。

· 设计如何批评

自包豪斯于1919年建校并建立起现代设计教育的范本开始,“设计即问题解决”已经成为现代主义设计价值观的金科玉律之一。第二次世界大战之后,随着世界设计中心由欧洲转移到美国,现代主义转型为国际主义,人们发现,只有能够解决问题的设计才能实现利润的回报,不论是功能的问题、情感的问题,还是意义的问题。然而,面对新兴技术层出不穷的现状以及不断复杂的人类社会,不少人开始反思设计的价值以及设计师的角色定位,尤其是面对以下四个重大新兴技术逐步成熟与日益广泛的商业化应用时,设计能解决哪些问题本身也成为另一个棘手问题,比如“连接所有”的物联网及其形成的智慧地球,工业、

医疗与救援领域的智能机器人,3D 打印技术与可定制的即时低成本制造业,以及基因技术与合成生物技术对生命密码的再造与改写等。设计面临的挑战与以往相比最大的差别在于,上述新兴技术并不是单独发生,而是井喷式的同时爆发,它们将会造成何种程度的社会更新,目前还尚未有定论。如果设计师只是被动滞后地去感知与学习,再去寻找既定参数之下的解决方案,显然已经无法应对层出不穷的技术更新及其市场转化。设计师必须积极地参与到技术更新的过程当中,与新兴技术一起成长,主动识别辨析人类自我、社会需求与新兴技术之间的裂痕,明辨出哪些现实需要被动摇,哪些技术更新值得警惕,哪些未来样貌有可能实现。

在新兴技术主导社会发展的现实之下,如果只是依靠用户研究、人类学观察、社会学分析等传统设计研究的方式,设计将面临很大的价值危机。新兴技术呈指数级的更新速度,在人们还未洞悉出其基本形态与属性之前,未来很可能已经在眼前变现了。思辨设计将技术的美学和功能可能性推演到极端状态,以虚构未来的方式去颠覆人们对于现实的单一认知,将在很大程度上激活人们主动地参与到对于“技术无所不能”之未来的架构当中,借助想象力的加速度,才有机会在技术失控到某种“不合意”(unpreferable)的现实之前,提前将其转化为“想要的”可能性。

这样一来,思辨设计便凸显出了设计作为批评的价值,等于在商业压力之外,为设计开拓出一条自由探索观念与问题的平行空间。思辨设计通过假定性的方式,在技术尚未造成实质影响之前探究其可能性。其主要目标即通过道具虚构的方式,迫使未来的某个局部现形于当下,从而邀请观众进行主动思考。设计师作为美国技术哲学家伊德(Don

Ihde)所谓的“科学批评者”(Science Critics),凭借其“创意跃迁”(creative leaps)的能力将尚处实验室研究阶段的科学理论转移为具有市场应用潜力的技术。这样一来,思辨设计实际上执行的是“前瞻性批评”(prefigurative criticism)的策略,将尚未市场化的技术及其可能的负面后果用虚构与想象的方式提前地、逼“真”地呈现在观众面前,如果观众表示对这些可能的后果表示无法接受,就该考虑从现在开始着手改变。

思辨设计灵活地采纳装置艺术、观念艺术、行为艺术等媒介的呈现手法,其批评力显得颇为生动,不再受限于技术的现实维度,借助青涩、矛盾、略显稚拙的道具(prop),粗略地描摹出不同于现实的平行世界美学,也迫使观众放下陈见与所谓常识,主动且大胆地调用想象力去勾勒出一幅不敢涉足的理想之境。这一非现实美学,集中体现出与现实世界的矛盾与对立,也正好凸显了思辨设计作为理想、作为观念的力量所在。

本书在第二章介绍了由帕特里克·S.基廷(Patrick Stevenson Keating)及其团队在2011年设计的“平行世界量子雷达”(The Quantum Parallelograph),便是一款以道具邀请用户参与,去主动想象出平行生活空间及其存在方式的思辨设计。该作品假设用户能够窥见到自己的“平行生活”体验,并得以观察到在现实生活之外的另一种可替代的可能性。其工作原理是基于量子物理学与多元宇宙学论等理论。最新研究表明,现实世界与平行世界会在某个时间段重合,如果有这个机会,你敢不敢窥探自己平行世界的生活。这一作品虽然依据的科学原理非常高深抽象,但将抽象原理转化为具体设备的方式却比较简略,用户首先将自己的个人数据录入到后台数据库,在设备右边的旋钮处确定搜索强度即信息筛选程度,强度越大,则表示该设备从后台数据库选用的信息与用户现在状态的差异越大。联网进行数据搜索与过

滤之后,设备左边基于杨氏双缝实验原理的激光装置便开始模拟平行世界确实存在的证据,并在与现实世界重合的瞬间输出一段简短的文字说明,描述与用户当下生活“同时发生”的平行生活状态。显然,这个作品依据的科学原理相当深奥,但视觉化的方式却十分朴实。它不合常理的造型能够立刻引起人们的注意与好奇,同时科幻感十足,因此没有人会将此设备误会为可以高度商业化的现实产品,但这也并不会减损人们对它的好奇心。正如其创作团队 PSK 工作室对此作品的定位,这是一款并不足以解释所有疑惑与问题的方案,也经不起任何严苛的科学论证,该设备最终输出的所谓“平行生活声明”也语焉不详,但却充满了想象的可能性。不可否认的是,这视觉化方式却非常有趣,它只是关于多元宇宙的宏大叙事体系中的某个细枝末节,却以这种方式给用户一种善意的提醒,你的生活,不论在现实世界,还是在另一些平行世界,可能都比你所担心的要更加糟糕。

作为典型的思辨设计,这里可以看到设计作为研究、设计作为批评的新的价值溢出方式。的确,它并没有解决任何实际的问题,但它却呈现出一种新颖有趣的用户参与方式,如何以微观的个人体验介入宏大的宇宙思考,更重要的是,它提出了一个对于用户而言可能更有意义的问题:基于目前自己在互联网上留下的数据痕迹,你敢不敢接受另一个平行空间的自己?如果用户对该设备给出的“平行生活声明”并不满意,有没有想过要改变自己在现实世界的行为和生活方式?如果想要改变,用户又该如何去做呢?以设计启发心智、改变人类行为,引导人们共同创造出一个更加美好的世界,这可能是设计师的社会价值在道德层面的最高体现。如果说,20世纪70年代的维克多·帕帕纳克认为,设计的根本意义在于构建出“人与理想世界的现实关系”,那么思辨

设计的价值则更多地体现在,以批判性的想象描摹出“人与现实世界的理想关系”,从而去震荡日益僵化的、被商业逻辑和消费神话架空的现实生活。正如苏珊·奈曼(Susan Neiman)对于理想与现实关系的辩证观点:我们应该以理想为基准来衡量现实,而不是相反。

· 思辨设计的特别之处: 物理道具与非现实美学

《平行世界量子雷达》这类作品,从视觉上可以轻易观察到一种扑面而来的非现实感,也非常接近我们在小成本制作的影视作品或舞台剧中经常体察到的道具体验。为什么这么具有思辨气息、“高大上”的设计类型,却充斥着这样明显的虚构感?对于思辨设计而言,“一看就是假的”这种观看体验到底是受限于设计师们表现手法的局限性,还是故意而为的美学策略呢?

在邓恩与雷比看来,物理道具是思辨设计的本质要素。所谓道具,是指在影视作品和演出戏剧中,为了让叙事完整、情节流畅、场景逼真而使用的物品;类似于产品设计领域,在批量化生产之前用来推敲造型或进行可用性测试的模型,又或类似于玩具。所以,道具最大的特点便是细节的缺失,“虚有其表”正是思辨设计中所用道具的重要特质。因此,所谓缺失的细节或不正常的外观,都是相对于现实世界而言的评价结果。如果参考系统不再是当下这个唯一的现实世界呢?对于作为平行世界叙事的思辨设计来说,道具的抽象与虚构,正是区别于现实世界的必要属性。基于此,表征自身作为另一种可替代选择的潜力,时刻提醒着观众将思维频道调到另一个波段,并一直重复提问着:“为什么不呢?”可以看出,非现实美学,是思辨设计的主要策略,其正当性与有效

性在于,通过刻意与逼真、常态化的现实美学保持距离,观众才能时刻觉察到他们是在观看观念,而非产品。

本书第七章介绍了由伦敦艺术大学金匠设计学院教员创立的 EL Ultimo Grito 设计工作室在 2011 年推出的“想象中的建筑”(Imaginary Architectures),借助由威尼斯手艺人吹塑出的玻璃建筑物模型,其纯粹、利落、简洁的视觉效果,将思辨设计的非现实美学及其道具风格发展到令人惊艳的程度。该作品将现实世界的各种建筑类型,比如公寓、酒店、剧院、停车楼等,抽象为半成品的玻璃模型,以更加简化直观的方式让人们重新思考建筑与城市,尤其与工业社会及其环境的互动关系。由于省略与抽象,人们在日常体验当中关于这些建筑的熟悉感被有效地稀释,设计师在观众的常识与想象之间促成了一种利于思考的魅力气氛。对于思辨设计而言,通过对物本身的美学改造,能够改变人们如何看待这些物的方式。与传统设计不同的是,思辨设计的美学改造,不是竭尽全力地模仿,而是通过简化、抽象、夸张、CGI(计算机生成图像技术)等手段,与现实世界的已有样貌刻意保持距离,观众在寻找已有原型进行匹配未果的状态下,转而沉浸到全新未知的认知体验当中,获得关于现实世界、却又不同于现实的非现实想象乐趣。可以看到,在思辨设计当中,所谓现实与虚构的边界并不明确,以刻意为之的“怪诞”与“荒谬”,轻松调侃现实世界的规则,打断现实逻辑的连续性与有效性。

赫伯特·西蒙(Herbert Simon)在 1972 年的“有限理性论”(On Bounded Rationality)一文当中提出,设计的重点在于发现和构造备选方案。即使他所谓的“设计”属于广义设计的概念,在这里却更加贴切地传达出了思辨设计的价值:在商业逻辑之外发现新兴技术的其他美学可能性。如果说以商业型设计建构了一种闭环系统,消费者和用户

都不过是整个资本世界链条当中的兑现要素,所谓“意义”也都是肤浅的、固定的、虚伪的;思辨设计的非现实美学则为观众提供了一个开放系统,由于缺乏逼真的细节作为线索,需要观众主动介入设计当中,并借助想象力才能克服认知障碍,完成意义的识别与书写。这便是思辨设计的美学策略,以颇具吸引力的美学形式呈现技术的各种可能性,刻意保持着与日常与所谓真实的距离,营造出可供想象力驰骋的思辨空间。

· 思辨设计的现实意义：催化社会梦想

思辨设计看似虚幻、不着边际,其实却有着非常切实的现实意义,即本书副标题所言——(催化)社会梦想。有些人对思辨设计有误解,认为这类设计并不解决什么实际问题,只是某种高调的美学炫耀。如前所述,启发思考并促发行为的改变,才是思辨设计的核心要务;但要实现这个目标,思辨设计首先要能吸引到注意力才行,因此出乎意料的视觉印象只是手段而非目的。且与流于视觉高潮的其他造型语言不同,思辨设计旨在撼动眼球的瞬间同时传达出观念,启发想象与反思。想象另一种可能,是对抗“平庸之恶”的有效途径之一,思辨设计为每一个平凡人提供了这样难得的参与方式。换言之,思辨设计里的“思辨”是重点,“设计”是媒介,其最了不起的现实意义在于引导人们的共同行动,从而催化社会梦想的实现。

那什么是梦想(dream)呢?邓恩和雷比在书中不无遗憾地感叹,现在的年轻人已经不再怀抱梦想,而是心存希望。这种实用主义态度也集中体现在设计师身上,他们关注的也都是关乎人类生存发展的大问

题,比如资源紧缺、环境恶化、人口膨胀,哪有闲功夫来思辨、想象与反思。在如何看待当今世界的设计价值这一问题上,邓恩与雷比的智慧令人佩服:如果我们总是将资源、环境、人口等问题视为世界运行的必要手段,而没有意识到其实这些问题更加关乎人们的观念与态度,单凭“设计能够解决问题”的乐观主义,上述挑战有可能永远无解。思辨设计,是先从人的僵化的大脑开刀,转变观念是改变行为之前最重要的步骤,人的行为改变了才有可能实现对世界的改造。

如何催化社会梦想呢?我们知道,即使是现实,也是多层次、多面向的,而非铁板一块的存在,如果人们看不到其他的可能性,则也许是现有的观看机制出了问题。批判性设计、思辨设计以及对抗性设计(Adversarial Design)等,实际上都旨在重新激活人们多角度地理解与解读现实罢了。“设计能产生一种行动转向,即通过物化与体验的形式模拟可替换的现实及其可能性的未来。”从这个意义上来说,对抗性设计与思辨设计一样,都共享了思辨思维,即超越将设计作为媒介的具体实践,将思辨上升为思维方式,这里颇有一些乌托邦的意味,但也更加有助于我们思考棘手的抗解问题。

在思维层面上来说,思辨思维(speculative thinking)指的是质疑所有单一话语机制产生的权威现实,如何质疑,则需要“通过可替代的设计方案来表达不同观点”。以幽默和趣味性的方式,极富感染力地说服人们主动介入思考与想象,从而改造现实世界,加入到社会变革与创新的行动当中。在现实世界之外,提供另一些可替代的选择方案,以平易近人的方式邀请人们一起参与到平行世界的畅想当中。换言之,思辨设计体现了量子思维与多元宇宙论的基本态度,类似于思想实验(thought experiment),通过道具构造出现实世界中并不存在的假设情

境,邀请用户基于已有的体验,大胆设想事物在此情境当中可能发生的变化。总而言之,思辨设计作为催化社会梦想,大致遵循以下步骤:①以美学差异引发;②激发观众疑惑;③邀请其介入思考;④动用想象力;⑤勾勒未来;⑥反思现实;⑦改变行为;⑧改造现实、最终实现某一社会梦想。

最后,借用米兰·昆德拉(Milan Kundera)对于小说意义的解读来为本序做结,也代表了译者对思辨设计的期许:“……(它)检验的并不是现实,而是存在。存在并不是已经发生了什么,而是人类可能达到的境界。”思辨设计,借助所有人参与想象的脑力激荡,有效地模糊了固化已久的二元论边界:真实与非真实、现实与非现实、过去与未来、设计与艺术、微观与宏观等。思辨设计,让人们意识到,“现在不仅由过去构成,也能由未来赋形、由人们的梦想而确定。”从此,人们因为掌握了思辨设计及其思维方式,便有了更多的维度和机会去震荡、改造此时此地的现实世界,岂不是件美好的事情。

· 致谢

2015年在翻译《对抗性设计》一书时,我便注意到书中提到的一种所谓“思辨设计”的类型,觉得好奇。2016年4月与11月,译者两次受邀赴英国诺丁汉和伦敦参加学术会议,并在爱徒金雅丽的引荐下,到伦敦大学金匠学院交互设计系进行了近距离观摩与调研,了解到其交互设计及其教学的主导方法论便是来自于英国皇家艺术学院邓恩与雷比所创的“批判性设计”与“思辨设计”,更加意识到邓恩与雷比这本写于2013年近作的价值。本书翻译版权的引入与立项,得到丛书项目总监

方立松老师一如既往的大力支持,再加上多次实地近距离观察的兴奋,本人在翻译过程中充分享受到与智识沟通的乐趣。在译稿完成的初期阶段,结合两次访英的经历与观察,曾多次在几个院校的研究生与本科生课程中进行讲授与研讨,引起了同学们的强烈好奇心与热烈讨论。

由于本书十章的内容相对独立,涉及大量前沿、前卫的设计与艺术实践和观念,过程虽享受,难度也相对较大,虽然本书讨论的观念与设计在国内尚未形成气候,幸运的是,由于邓恩与雷比长期以来在欧美设计学界与业界奠定的影响力,本书的主要内容在英美等国已经得到了十分广泛的讨论,所以在翻译过程中,本人受益于众多网络读者的读书笔记以及各种期刊或设计网站发表的相关书评,在此一并致谢。感谢北京信息科技大学研究生谭傲楠、李利莘以本书为蓝本进行的读书分享。除此之外,还要特别感谢沈阳大学美术学院教师、清华大学美术学院工业设计系博士尹航老师富有思想性的参与。在有些议题上,他的观点更加鲜明与独到,尤其是对于某些尚未形成共识的专有名词翻译,他为本书提供了睿智的直觉与充满慧识的判断。

每次繁重琐碎的翻译工作告一段落,都会撂下狠话“再也不要做翻译了”。可是每每再接触到不可多得的好书时,之前的翻译之痛又被抛到脑后。这也是作为执行主编的唯一特权,为一己私趣谋得介入智识游戏的可能空间。同行都了解,设计理论研究类型的外文书籍翻译工作吃力不讨好,内容艰深晦涩,既要还原原书的理论厚度,又要谨慎地发展出一种译者可以介入并操作的现实价值维度。一本好书,不应该毁在译者手里,这既是本人在挑选译者,也是自己在担任译者、校对译稿时所秉持的基本原则。然而,理想美好而现实残忍,本人才疏学浅,纵使全心全意、一丝不苟也难免误差,在此恳请各位方家指正批评。

致谢

本书的观点逐渐成形于多年与各位友人的讨论与交流。我们非常感谢以下组织与个人对本书成形过程中给予的支持与帮助。

我们在英国皇家艺术学院(RCA)的教学活动是灵感的持续来源,我们极其幸运地与那些不惧挑战并推动我们思考的超级天才学生们一起工作。在产品设计领域,我们要感谢“3号平台”(Platform 3),德雷尔·毕晓普(Durrell Bishop)、昂卡·库拉(Onkar Kular)、罗恩·阿拉德(Ron Arad)与希拉里·弗伦奇(Hilary French)等;在建筑方面,要感谢 ADS4,杰拉德·奥卡罗尔(Gerrard O'Carroll)和尼古拉·科勒(Nicola Koller);还有设计交互专业拥有惊人才干的教授和学生们,特别是詹姆斯·奥格(James Auger)、诺穆·托兰(Noam Toran)、尼娜·波普(Nina Pope)、汤姆·胡博特(Tom Hulbert)、大卫·穆斯(David Muth)、托比·凯里奇(Tobie Kerridge)、埃里奥·卡卡瓦莱(Elio Caccavale)、大卫·本屈埃(David Benqué)以及萨沙·奥弗里皮(Sascha Pohflepp)等人;当然还包括很多其他友人,他们慷慨地分享了其课程与评论中的观点。我们非常感激皇家艺术学院(RCA),因为它不只是一个展开工作、拓展想法的好地方,更是一所提供积极鼓励和极大支持的好学校。

我们一直相信在一个更广的范围内讨论和发展观点比单纯的学术研究更加重要。特别感谢英特尔的温迪·马奇(Wendy March)和微软剑桥研究院的亚历克斯·泰勒(Alex Taylor),他们为我们的研究引入行业视角;还有来自于伦敦帝国学院的保罗·弗里蒙特(Paul Freemont)和柯尔斯顿·詹森(Kirsten Jense),是他们的支持和鼓励使我们敢于深入探索到综合生物学及其他科学领域;还有其他很多人通过与我们交谈、工作坊以及会议的形式去分享我们的想法,我们亦得以

受益于各类由此而生的挑战、提问与讨论。我们还非常感谢那些慷慨的、富有热情的个人和组织愿意展出我们的作品,使作品能够有机会与更多的公共观众进行互动。尤其是科学画廊的迈克尔·约翰·高曼(Michael John Gorman),Z33的简·伯伦(Jan Boelen),圣艾蒂安国际设计双年展的康斯坦茨·罗宾(Constance Rubin),惠康信托基金会的詹姆斯·佩托(James Peto)与肯·阿诺德(Ken Arnold),伦敦设计博物馆的德杨·苏迪克(Deyan Sudjic)、尼娜·迪尤(Nina Due)和亚历克斯·纽森(Alex Newson);特别感谢纽约现代艺术博物馆的保拉·安特内利(Paola Antonelli)启发我们,并热心致力于为设计世界中类似我们这类设计提供更多的发展空间。

近年来,设计、虚构文学、科学、技术与未来等方面的互动交流越来越丰富,不断推陈出新,因此尤其要感谢布鲁斯·斯特林(Bruce Sterling)、奥龙·卡特斯(Oron Catts)、詹姆勒·亨特(Jamer Hunt)、大卫·克劳利(David Crowley)、斯图亚特·坎迪(Stuart Candy)和亚历珊德拉·米达尔(Alexandra Midal)等。

当然,我们也非常感激麻省理工学院出版社的编辑道格·塞里(Doug Sery),感谢他对这个项目的热心支持与鼓励。这一切之所以得以顺利和愉快的进行,离不开才华横溢的团队以及麻省理工出版社编辑的耐心与包容,尤其是凯蒂·赫科·多斯那(Katie Helke Doshina)带领我们完成本书的印刷环节,以及设计师艾琳·哈斯利(Erin Hasley)与编辑黛博拉·康托尔·亚当斯(Deborah Cantor-Adams)的精心工作。

此外,我们非常感激为这本书提供图片素材的朋友们,也要感谢伊丽莎白·克里克菲特(Elizabeth Glickfeld)专业细致的图片查找工作,

以及玛西亚·凯恩斯(Marcia Caines)和阿基拉·铃木(Akira Suzuki)解决本地图片资源问题的相关工作。最后,我们也特别感谢凯伦伯格-赖特(Kellenberger-White)对本书平面设计方面提出的建议并帮助完成本书的字体设计。

序言

《思辨一切》这本书得从我们几年前创立的 A/B 宣言说起。在 A/B 宣言中,我们将广义的设计与我们正在做的设计并置起来进行对比。所谓 A/B 宣言,并不是说 B 将取代 A,只是在 A 之外又多了一个新的维度,两者之间进行比较从而促进讨论,将来还会出现 C、D、E 等更多的可能。

本书将 B 部分的设计属性从列表中分离出来,在不同概念之间建立联系,作为当代设计实践的概念延伸,并与之建立历史的关联。本书并不是一份通俗易懂的调研报告、论文集或专著,而是基于多年的实验、教学与反思从而逐渐形成的一种相当明确的设计观。书中的案例既来自于我们自身的设计实践,也有英国皇家艺术学院学生作业与毕业设计作品,还有其他艺术、设计、建筑、电影和摄影等项目。在本书的写作过程中,我们还对未来学、电影与虚构文学、政治理论与技术哲学等进行了文献研究。

本书从概念性设计的定义出发,将概念性设计作为一种探索科学与技术领域中的新现象,并对精致的思辨设计美学进行探讨。最后,本书聚焦于探索“思辨一切”这一概念,并将设计的价值定格为实现社会梦想的催化剂。

《思辨一切》有意要呈现出一种既折衷又特异的状态,类似一个囊括了新兴的文化观点、理想和方法的奇幻旅程。我们希望那些不甘于只产出实现技术简易化、欲望化、消费化的设计师,能从这本书中获得愉悦、激动人心和富有启发性的体验。

A/B, Dunne&Raby

A	B
肯定的	批判的
解决问题	发现问题
提供答案	提出问题
为量产而设计	为争论而设计
设计即流程	设计即方法
为行业服务	为社会服务
虚构的功能	功能的虚构
说明世界是怎样的	说明世界可能是怎样的
让世界变得更适合我们	让我们更适合世界
科学的虚构	社会的虚构
未来	平行世界
“现实”的真实	非“现实”的真实
产品叙事	消费叙事
应用	暗示
有趣	幽默
创新	激进
概念的设计	概念化设计
消费者	公民
让我们购买	让我们思考
人机工程学	修辞学
用户友好型	伦理道德
步骤程序	作者身份

第一章 超越激进设计？

梦想富有力量。它们是我们欲望的宝库，它们可以推动娱乐产业并刺激消费。它们也可以蒙蔽现实，并为政治恐怖提供掩护。然而，它们也仍然具有激励我们去想象一个与今日大不相同、全新世界的能量，并使我们相信朝向那个想象中的世界进发完全可能。¹

1

我们很难说清楚当下的梦想是什么，梦想似乎已经被人们降级为希望——让人类维持繁衍、实现温饱、在这片有限的星球上始终保有人类的栖息之地。但是这里再无其他愿景。我们不知道如何拯救地球，去确认人类的生存可能。我们只是对此保持希望。

正如弗雷德里克·詹姆逊(Fredric Jameson)的著名论断，想象世界末日比畅想资本主义的替代物更为容易。然而，这些替代性方案却是我们真正所需。20世纪已经远去，21世纪的我们需要去梦想一种全新的梦想。然而在21世纪，设计又能够扮演怎样的角色呢？

2

一说到设计，很多人都觉得设计关乎问题的解决。即使是那些颇具表现力的设计也是关于审美问题的解决。面对诸如人口膨胀、水资源短缺、气候变化等巨大挑战，设计师急切地希望通过合作来解决上述问题，好像这些问题可以被分解、量化从而得到彻底的解决。设计固有的乐观精神毋庸置疑，但是我们又不得不承认，如今人类面临的诸多挑战实际上暂无解决之道，除非我们能改变固化的价值观、态度与行为。虽然设计内在的乐观主义在大多数时候有其必要性，但它往往也会让事情变得更加复杂，首先，我们所面临的困难通常呈现出一种否定的形式，使它本身的复杂性比它看上去更加严峻。其次，我们目前还认为能源和资源只是让世界运作起来的必要手段，还没有意识到可以利用它

们来塑造全新世界的观念与态度。

并不是说要完全摒弃之前对于设计的所有看法,而是对设计而言还有很多其他的可能性,其中一种便是将设计视作思辨的方式,去推测事物如何成为思辨设计。这种设计的形式依靠想象力,并致力于打开一种被称为“抗解问题”(Wicked Problem)的新视角,从而对人存在方式的诸多可能进行进一步地讨论和争辩,激发和鼓励人们去自由想象。设计思辨(design speculations)可作为我们去重新定义人与现实之间关系的催化剂。

· 很有可能的/似乎可信的/可能的/合意的

自从参与到研发工作并与许多科技公司开展过合作之后,我们经常会思考未来,尤其是关于“那个未来”(The Future)的畅想。通常我们会预测或设想未来,有时则会分析最新趋势,并从中识别出可能会直接影响近期的微弱信号,但实际上这些做法都在试图给未来下一个定论。我们对上述做法有些意兴阑珊。每当谈及科技,我们对未来的预测已经一次次地被证伪。在我们看来,预测未来毫无意义。我们更为关注的是,关于未来可能的诸多想法,以它们为工具,更好地去理解现在并探讨人们想要的未来,当然还有人们不想要的未来类型。我们对于未来的思辨通常会采取场景设定的方式,并从某种假设的情境开始,试图以此展开具体的辩论和讨论;正因如此,这种方式也变得具有挑衅性,并刻意简化,呈现出虚构化的状态。其虚构性质要求观众暂时放下疑虑,放飞想象,忘记事物现有的样子,去想象未来可能的样貌。我们很少会设定那些会限定事物应该怎样的场景,因为会有说教的性质甚至显得道貌岸然。对我们而言,未来不是终点抑或是需要去争取的东西,而是一种有助于想象思维(用于思辨)的媒介。不只是关于未来也关乎现在,正因如此,思辨未来开始变得具有批判性,尤其是当它们强调了那些可以删除或解绑的限制时,哪怕只是一点点,现实就会出现,牵制

我们的想象力。

从某种程度上来说,所有的设计都是以未来为导向的,我们非常乐意将思辨设计置于未来学的领域之内,思辨文化包括改变现状而非简单描述或维系现状的各类领域,比如文学、电影、美术以及批判性的社会科学。²思辨设计的空间介于现实与不可能之间,为了更有效率地运作,设计师需要新的设计角色、语境与方法。思辨设计崇尚进步,也信仰为更好而改变的观念,当然,对不同的人而言,“更好”的具体内涵也不尽相同。

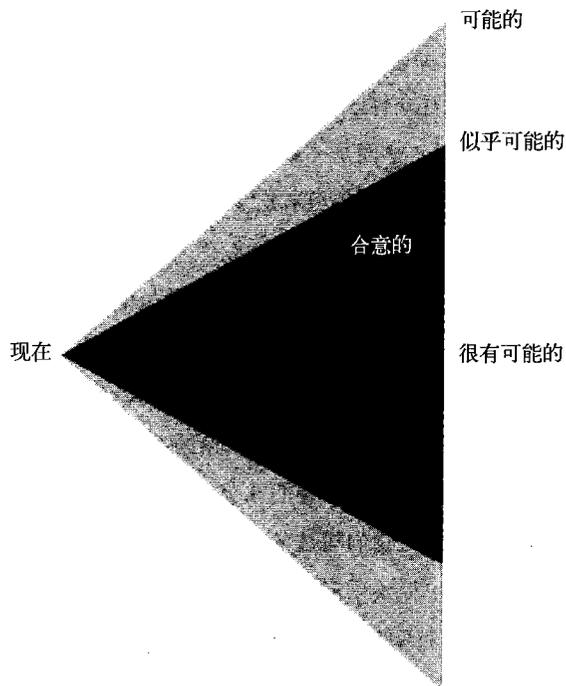
为了通过设计获取思辨的灵感,我们需要超于设计之外,在电影、文学、科学、伦理、政治、艺术等领域的方法论游乐场中探索,不仅从事物本身,也从其观念中,去借鉴和融合许多有价值的工具,包括虚构的世界、具有警示意味的故事、“如果—如何”的场景设定、思想实验、反事实、反证法实验、预期的未来等等。

2009年,未来学家斯图亚特·坎迪(Stuart Candy)在皇家艺术学院参观了交互设计项目,他在演讲中用了一个非常有吸引力的图表向我们解释了各种差异化的可预期未来³,通过很多锥形元素从现在出发,多方位地展望未来,每个锥形元素代表了不同层级的可能性,我们非常喜欢这个虽不完美但却很有帮助的图表,并将它稍作调整引入到本书当中。

第一个锥形领域是“很有可能的(probable)未来”。这部分也是大多数设计师正在实践的领域。它描述了除非出现经济危机、环境灾害或者战争等一些极端的情况,还有哪些很有可能发生的情况。大部分的设计方法、过程、工具以及公认的、好的设计实践,甚至设计教育都是以此为导向。设计如何被评价,与完整地理解未来可能性的程度关系密切,虽然两者很少在这些方面有直接的关联。

第二个锥形领域描述的是“似乎可能的(plausible)未来”。这一领域关系到情境规划与洞察,思考哪些是可以发生的可能。20世纪70年代,像荷兰皇家壳牌这样的公司,大力开发能塑造未来全球发展近

4



4种可能
绘制: Dunne & Raby

景的技术,以确保他们能在全球化的经济或政治动荡等变局之下存活下来。似乎合理的未来不是一种预期,而是探索多种经济和政治的未来局势,以确保某组织能够准备好应对一系列未来可能出现的新问题。

第三个锥形领域是关于“可能的(possible)未来”。所用方法是建立今日世界与应有世界的联系,加来道雄(Michio Kaku)在《不可能的物理学》(*Physics of the Impossible*)⁴一书中介绍了三种程度的不可能,除了第三个最极端的情况之外——即那些基于我们目前对科学的理解不可能发生的事——只有两件不可能的事情:永动机和预知能力。所有其他的变化,如政治的、社会的、经济的和文化的变化,都可能被预测,但

是想象如何做到这些则是很困难的事。在设定的情境之中,我们相信,首先它们在科学上是可能的,其次,应该有一条指导我们从现在到设定情境的实现路径。即使是完全虚构的,能导致新形势发生的一系列可靠的条件都必须具备。这要求观众将设定的场景与自己所处的世界联系起来,并用它进行批判性反思。这便是一种思辨型文化的领域,如写作、电影、科幻小说、社会小说等等。尽管只有启发意义,但专家们还是经常会被问到这些情景何时能够成为现实。大卫·科尔比(David Kirby)在书中用精彩的一章指出了他所谓的思辨型场景与他在另一部作品《好莱坞中的实验室大褂:科学、科学家与电影》(*Lab Coats in Hollywood: Science, Scientists, and Cinema*)中描述的奇妙科学之间的区别。⁵专家的角色并非阻止不可能,而是让大家接受所谓的不可能。

除此之外还有一个虚幻地带,但这是我们几乎没有任何兴趣的领域。虚幻存在于自己的世界中,与我们居住的世界鲜有联系。它当然是有价值的,尤其是当它成为一种娱乐形式,但是对我们而言,它与现存的世界格格不入。这就好比充斥着各种童话故事、小妖精、超级英雄和太空探险,太奇幻。

最后一个锥形领域介于“很有可能”与“似乎可能”之间,这是一种“合意的(preferable)未来”。当然,合意的未来也并不是字面上看上去这么简单直白;合意意味着什么,对谁来说是合意的,是否合意由谁来决定?目前,它由政府 and 行业决定,虽然我们同时肩负着投票者和消费者的角色,但影响力却很有限。在《可想象的未来》(*Imaginary Futures*)一书中,理查德·巴布鲁克(Richard Barbrook)将对未来的想象作为对当下进行组织化与正义化的工具,而这一工具专为少数特权阶级的利益需求而服务⁶。但是,假设能够创造出更多社会参与的、可想象的未来,那么设计是否能够帮助人们成为更有影响力的公民—消费者?如果可以,又该如何去做?

这才是我们的兴趣之所在。并不是试图去假想未来,而是通过设计来发掘所有具有争论价值的可能性,并用于为大部分特定的人群去

定义一个共同的、合意的未来：从企业，到城市，到社会。设计师不应该为所有人去定义未来，而应该与伦理学家、政治学家、经济学家等专业人士合作，去生产一种人们真正想要的未来，作为有助于激活公众讨论与争论的催化剂。设计能帮助专业人士自由畅想，将洞察通过物理材料呈现出来，将这些想象散播到日常生活之中，并为进一步地共同思辨提供平台。

我们相信思辨越多，尽可能覆盖到社会的所有层面，探索可能出现的场景，现实就会具备更多的发展空间，尽管未来不能被完全地预测到，但我们能以今日为背景，设定那些能够增加人们想要的未来实现可能性的因素。同样的，那些可能导致不想要的未来出现的因素也应该尽早被识别，进而解决它们或要么至少对其进行限制。

· 超越激进设计？

我们早年受到激进建筑与艺术的启发，它们使用思辨达成批判和质询的目的，尤其是活跃于 20 世纪 60、70 年代的阿基格拉姆学派（Archigram，亦译“建筑电讯团”或“阿基格拉姆集团”）、建筑视窗（Archizoom，亦译“建筑伸缩派”，也被称为“65 号工作室”）、超级工作室（Superstudio）、蚂蚁农场（Ant Farm）、豪斯·拉克维也纳集团（Haus-Rucker-Co）以及沃特·皮克勒（Walter Pichler）等工作室及其项目⁷。但为什么这些思辨很少出现在激进设计中呢？2008 年，在维多利亚和阿尔伯特博物馆名为“冷战现代”（*Cold War Modern*）的设计展览中，我们很高兴终于亲眼见到了那个时期的众多作品。在展览的最后一个展厅中，那些作品里旺盛的精力和富有远见的想象力让我们深受鼓舞。于是，我们开始思考，如何也能将这种精神引入当代设计，设计如何可以突破商业化设计的桎梏，去探索那些极致的、想象力丰富又令人鼓舞的新领域。



沃特·皮克勒,电视头盔(移动式客厅),1967年
摄影:格奥尔格·姆拉德克(Georg Mladek)
图片来源:格勒列·伊丽莎白(Galerie Elisabeth)和克劳斯·托曼(Klaus Thoman)

激进设计在 20 世纪 70 年代已处于制高点,而且从那时开始到现在,相关的关键因素已经改变了,从而让现在想象的、社会的以及政治的思辨变得更为困难,可实现的可能性也更小。首先,20 世纪 80 年代设计变得高度商业化,以至于其他设计的可能性受到很大的限制。以社会为导向的设计师,比如 20 世纪 70 年代最出名的维克多·帕帕纳克 (Victor Papanek),公众也逐渐失去了对他的兴趣;人们认为,以帕帕纳

8

克为代表的设计师,通过其设计能够获得的财富与设计师本身的光环以及设计对于日常生活方方面面的影响并不相符。但也有些可取之处,即设计处于大的商业环境之中,虽然往往需要以非常肤浅的方式,但也算融入主流。20世纪80年代的设计完全地融入到新自由主义模式的资本主义中,而所有其他的设计可能性,由于不具备经济上的可行性,因此很快便被否定了。

其次,随着1989年“柏林墙”的倒下以及“冷战”的结束,其他的存在方式以及其他社会的替代模式也随之土崩瓦解。市场主导的资本主义已经赢得了胜利,现实随后崩溃,并由此逐渐形成了单一向度。那时除了资本主义以外,设计很难再找到其他可以与之合作的社会或政治可能性。其他任何不适配的事物都被视为幻想,是不真实的。在那一刻,“真实”极端地扩展并吞没了仅存的社会想象,其他剩下的也都被边缘化为幻想。正如玛格丽特·撒切尔(Margaret Thatcher)的名言,“我们别无选择”。

第三,社会开始原子化。就像齐格蒙特·鲍曼(Zygmunt Bauman)在《流动的现性》(*Liquid Modernity*)⁸中所写的,我们已经组成了个体化社会。哪里有工作,哪里就有人,去外地求学,频繁搬家,离开家人独立生活。英国经历了从照顾社会弱势群体的大政府转型为赋予个体更多责任,让其自己管理自己的小政府。一方面,这无疑为那些希望创业的人创造了自由和民主,但也缩减了政府安全网络的覆盖范围,鼓励每个人自己照顾自己。与此同时,互联网的出现将全世界有着共同想法的人们紧密联系在一起。当我们把精力投入到寻找新的朋友时,我们就不再需要关注近邻了。更加积极地来说,当这种自上而下的政府管制减少之时,精英的乌托邦梦想也出现了转变;今天我们将为每一个人的小梦想而努力奋斗。

第四,一旦20世纪的梦想难以持续,梦想就会降为希望,因为世界人口在过去45年的时间里翻了一倍,已增至70亿。战后伟大的现代社会梦想很可能已在20世纪70年代到达顶峰,那时人类就已意识到地球

资源有限,我们正在极速地消耗资源。随着人口呈指数形式继续增长,我们不得不重新考虑在 20 世纪 50 年代初步形成的消费者世界。新世纪的科学数据已表明,由于人类活动导致气候变暖的局势越来越紧张,金融危机的反复出现,这种感觉也变得更加强烈。现在,年轻一代不再心怀梦想,他们只有希望,希望人类可以存活、希望每个人都有水喝、希望每个人都有饭吃、希望人类不会自我毁灭。

但是我们还是保持乐观。2008 年的经济危机引发了新一轮的对现有系统替代品的思考。虽然现在资本主义新的替代形式还没出现,但对于用一种新的方式去管理我们的经济生活,以及与国家、市场、公民和消费者关系的需求越发强烈。对现有模式的不满,以及通过社交媒体强化了自下而上的新的民主形式,也让我们能够重新审视我们的社会梦想与理想,设计的角色也逐步成为对多种想象与愿景的促进,而非对其重新定义。其中,设计扮演了催化剂的作用,而不是作为想象的来源。即使是那些有远见的设计师,他(她)们在 20 世纪 60、70 年代提出的方法论也已经不再适用今天。我们现在所处的世界已经完全不同,但是我们可以延续那种精神,重新开发出新的、适用于今日世界的方法,再一次开始心怀梦想。

但是要做到这些,我们需要设计变得更加多元,这种多元并非只是形式上的多元,更是意识形态与价值观的多元。

第二章 非现实地图

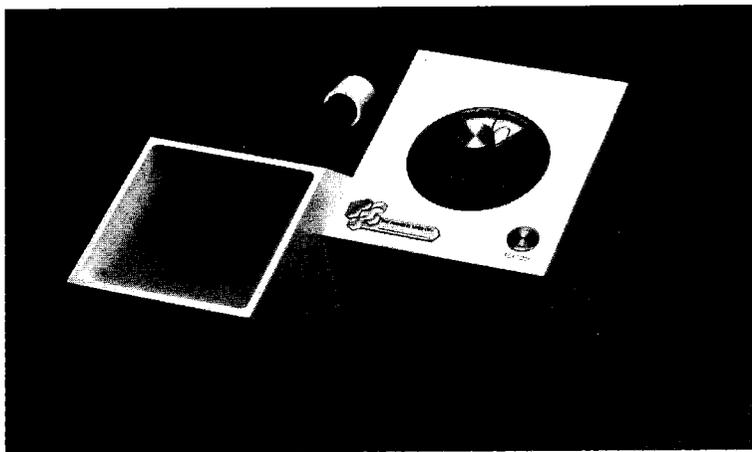
一旦设计师远离工业化的生产环节与市场诉求,就进入到一个非现实的空间,一种虚构的环境,或者我们更愿意称之为概念化设计的领域——这是一种关于概念的设计。概念化设计的历史不长但其内容丰富,它孕育了众多相关联但又很难厘清的设计类型——思辨设计(Speculative Design)¹、批判性设计(Critical Design)²、设计虚构(Design Fiction)³、设计未来(Design Future)⁴、反设计(Anti-design)、激进设计(Radical Design)、质询设计(Interrogative Design)⁵、争辩型设计(Design for Debate)、对抗性设计(Adversarial Design)⁶、商讨式设计(Discursive Design)⁷[Discursive 一词来自于话语(discourse,名词),旨在讨论或辩论中就某一主题表达态度与意见。在政治学有商讨式民主(discursive democracy)的说法。Discursive Design指的是故意置于某种话语环境中去开启某种对话与争辩,对已有的现象进行怀疑与挑战,最终用互动的方式启发思考。所以在日常使用中,也可以译为“启发性设计”更便于理解]、未来展望(Futurescaping)⁸等设计和艺术形式。

对于我们来说,设计从市场分离,就此开辟了一条豁免于市场压力且能自由探索观念与问题的平行空间。对设计本身而言,这便意味着众多新的可能性;对于技术而言,则意味着新的美学可能性;对科学和技术领域的学术研究而言,则又是一种社会、文化和道德层面的暗示;或者可能解决现在资本主义模式中普遍存在的社会和政治问题,例如民主问题、环境的可持续性等问题。使用设计的语言去提问、探究或启发的潜能,是概念性设计的本质特征。

它与社会设计(social design)和人道主义设计(humanitarian design)都不同,也不等同于设计思维,虽然前两者也都常常反对以市场为驱动力的设计,但它仍在现实条件的限制下进行设计。我们认为这一

点很重要。我们并不是在谈论现在的事物如何,以及使它们变得更好或不同,而是探讨更多其他的可能性。

我们对事物可能变成怎样更感兴趣。概念性设计为我们提供了这样的机会。实际上,它可以处理非现实的主题。概念性设计只是观念上的,因为它们还没有被实现,或者除了等待被实现之外别无它法。它们充分汲取各种想法的精髓来彰显这种非现实。帕特里克·S.基廷(Patrick Stevenson Keating)的“平行世界量子雷达”(The Quantum Parallelograph, 2011)便是这种公共的参与式道具,通过从用户的“平行生活”中寻找和打印出其在线信息,来表达对量子物理学和多元宇宙学探索的支持。它采用抽象技术与通用技术作为参考,形成了一种奇怪的技术设备。这东西很显然是一个道具,但它能迅速地激发想象力。审美上它很新鲜,具有引人注目的造型,并且时刻散发出典型的概念性设计的信号。更具体的例子可了解西班牙设计师马丁·圭西(Martí Guixé)的“超地域厨房系统-3”(MTKS3/The Meta-territorial Kitchen System-3, 2013)。它包括一个开源厨房组件的多种模型,所有元素都是以抽象、简化的几何形式,体现出强烈的道具感,远非现实;它们就是想法本身。



帕特里克·S.基廷的“平行世界量子雷达”



西班牙设计师马丁·圭西的“超地域厨房系统-3”

图片来源:Imagekontainer

摄影:印加·柯乐克(Inga Knölke)

人们常说,如果什么事情是概念化的,那它仅仅只是一个观念,但这种说法实际上模糊了关键的要点。它不仅是一个观念,它还是一个非常重要的观念。这些新的观念正是我们今天所必需的。概念性设计不仅仅是观念而且是理想,正如道德哲学家苏珊·内曼(Susan Neiman)所说,我们应该衡量现实而不是理想,而不是相反:“理想无法

通过它们是否符合现实来衡量,但现实要通过是否满足理想状态来判定。现实的任务是避免将经验的主张作为最终定论,而应该通过经验本该遵从的规律,促使我们去拓宽经验的视野。”⁹

14 因此,正如我们所见,概念性设计的主要目的之一就是在完全受市场驱动的设计之外提供另外一种可替代的语境。这是一个促进思考、鼓励尝试新观念与理想的空间。就像汉斯·费英格(Hans Vaihinger)在《仿佛哲学》(*The Philosophy of As If*, 1911)中所写的那样:“理想是一种观念的架构,本身就有其矛盾性,它与现实对立,但又具有一种不可抗拒的力量。理想是一种真实的虚无。”¹⁰

· 非现实的地图

概念性设计的应用光谱十分广泛。设计的每个领域都存在着不同形式的概念性设计。光谱的一端,非常接近观念艺术,关于纯粹的观念,甚至连使用的媒介也是观念性的。很多实用艺术、陶瓷、家具以及装置艺术等都属于这一类。在光谱的另一端,概念性设计包括的是与思辨相平行的空间,它利用假设或者更准确地说是利用虚拟产品来探索可能的技术未来¹¹。工业设计与产品设计通常就处于这一端,这也正好是我们所感兴趣的领域。

尽管马塞尔·杜尚(Marcel Duchamp)被公认为是第一位真正的观念艺术家,但是直到20世纪60年代,像索尔·勒维特(Sol LeWitt)和安德里安·派普(Adrian Piper)这些艺术家才清楚地阐释了什么是观念创造艺术。在《关于观念艺术句子》(*Sentences on Conceptual Art*, 1969)¹²中,勒维特列举出了什么是观念艺术的核心特征,例如:

10. 观念可以成为艺术品;它们处于发展链条中的一环,最终也许可以发展成某种形式。所有的想法不需要被实体化。

13. 一件艺术作品可以理解成从艺术家到观众的思想传达。但也可能永远无法传递给观众,或者艺术家的思想无法被传达。

17. 所有与艺术有关的观念本身就是艺术,并根植于艺术的常态。

28. 一旦观念的片断在艺术家的脑海里萌芽,那么其最终的形式就已经确定,发生过程无法被观摩。这其中会遇到很多连艺术家都想象不到的副作用,这些副作用也有可能成为新作品的观念。

31. 如果一个艺术家在一组作品中使用了同样的形式,但使用了不同的材质,那么大家就可能认为艺术家的概念中就包含了这种材质。

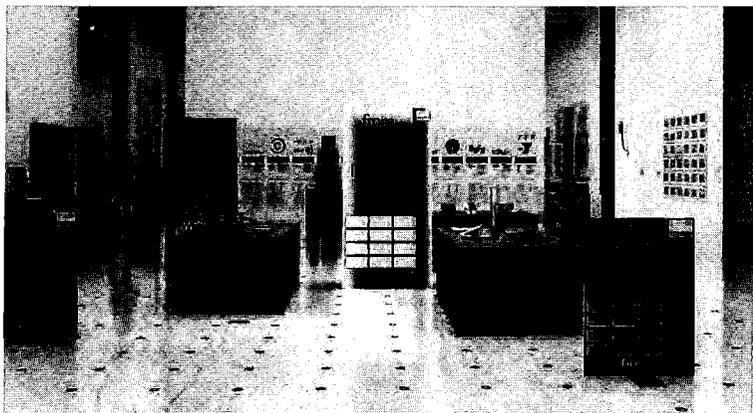
我们最感兴趣的是文中的第9点:

15

概念(concept)与观念(idea)不同。前者仅意味着一个大致方向,而后者是其组成部分。观念是对概念的实现。¹³

在设计中,人们常常致力于超越概念来窥探其中的观念。正是在观念的层面上孕育了概念性设计的方法,观念才得以构造或发现、评估、结合、编辑、修改和植入。

大部分设计中都有概念性方法,要么在如展览时等纯粹的设计状态中,要么融合了更多的商业目标和消费因素。平面设计在传达观念方面有悠久的历史,并提供了现成的可供讨论与争辩的空间。在各种设计出版物中常常会讨论、展示那些高度概念化的工作室及其作品,并对其主题意义进行辨析,如阿巴克(Åbåke)、元安息所(Metahaven)和丹尼尔·伊塔克(Daniel Eatcock)等。“元安息所”设计工作室在“脸国”(Facestate, 2011)项目中使用了通常用于商业企业形象识别的战略思维去批判消费主义和公民身份之间的差异化政治影响的模糊界限,尤其是社交软件被政府以提高透明度和相互交流的名义接手之后。



元安息所设计工作室的“脸国”
摄影:吉利·皮特曼(Gene Pittman)
图片来源:Walker Art Center

16

在时尚界,概念性设计的范围广泛,既包括为T台秀场专门设计的定制类高级时装,也包括在商业街区的零售商店销售的量产商品。20世纪60年代,受宇航时代的影响,安德烈·库雷热(André Courrèges)、皮尔·卡丹(Pierre Cardin)以及帕科·拉巴纳(Pacco Rabann)等设计师不再关注服装的实用性,转而尝试各种新的形式、生产工艺和材料,去探索未来的观念。20世纪80年代,凯瑟琳·哈玛尼特(Katherine Hamnett)推出众多印着抗议口号的个性时尚T恤,如“禁止使用核武器”(NUCLEAR BAN NOW)、“保护热带雨林”(PRESERVE THE RAINFORESTS)、“拯救世界”(SAVE THE WORLD)和“要教育而不要导弹”(EDUCATION NOT MISSILES)。如今,顶级设计师使用T台实验性地展示服装,不仅是传达品牌价值或设计师身份,更是挑战社会常规。侯赛因·卡拉扬(Hussein Chayalan)则是个例外。他用各类精美的物件与新兴技术制造出精美的装饰图案,他的“飞机裙”(airplane dress)是我们的最爱之一。其他如川久保玲、三宅一生和马丁·马吉拉(Martin Margiella)等品牌,也曾设计出高度概念化又耐穿的服装,这些服饰的观念来源于戏谑地处理材料与剪裁、社会习俗与期望,以及审美规范等。

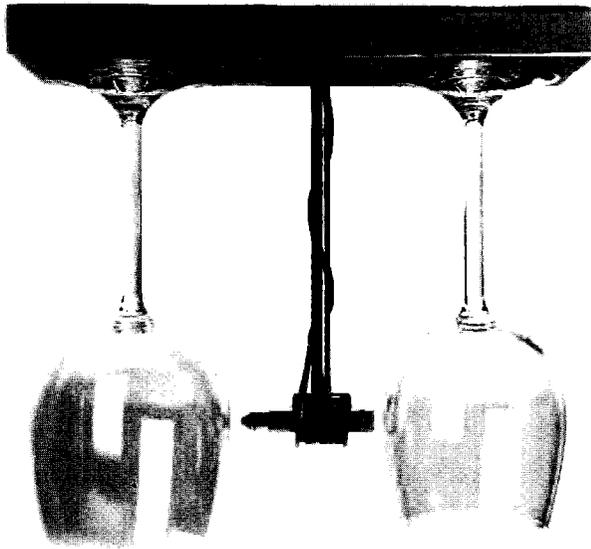


左: 皮尔·卡丹, 宇航时代(*Space Age Collection*)系列, 1966年

图片来源: Archive Pierre Cardin

右: 侯赛因·卡拉扬, 之前减去现在(*Before Minus Now*)系列, 2000年

摄影: 克里斯·摩尔(Chris Moore)



“倒挂的门铃”(Bottoms Up Doorbell), 1994年

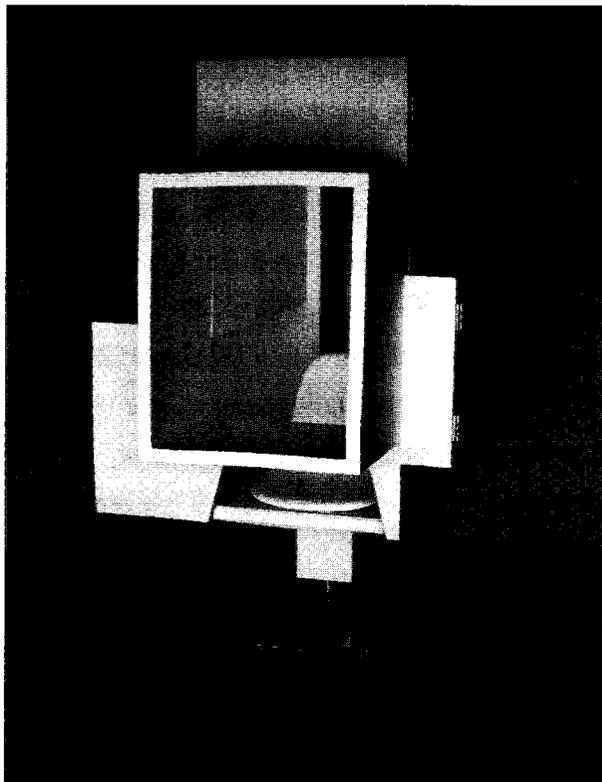
彼得·凡·德·贾格特(Peter van der Jagt), Droog设计公司

摄影: 杰勒德·凡·西斯(Gerard Van Hees)

无论是在美学、社会或政治方面,家具设计领域都有以椅子为载体去探索日常生活中新的设计哲学与愿景的悠久历史。20世纪90年代,由荷兰设计团队 Droog 所推崇的概念主义风生水起。尽管,概念主义第一次出现在家具设计中的具体时间我们无从得知,但毫无疑问的是,在20世纪80年代设计陷入极端的商业主义迷雾之前,它就已经诞生于诸如包豪斯早期的弯曲钢管椅,以及战后意大利设计师布鲁诺·莫那(Bruno Munari)、埃托·索特萨斯(Ettore Sottsass)、德·帕斯·乌尔比诺工作室(De Pas D'Urbino)、罗纳西工作室(Lomazzi)、建筑视窗(Archizoom)以及亚历山德罗·门迪尼(Alessandro Mendini)和孟非斯(Memphis)集团等作品中了。但是很有可能,设计师威廉·莫里斯(William Morris)才是第一个创造出我们现在所理解的批判性设计的人,也就是说,他与他所处时代的主流理想和价值观相迥异¹⁴。正如威尔·布拉德利(Will Bradley)和查理斯·埃舍(Charles Esche)在其《艺术与社会变革》(*Art and Social Change*)一书的前言部分写道,即使是在现在看来,威廉·莫里斯的思想,尤其是对带有资本主义、工业生产模式的艺术生产乌托邦提出的反对意见,仍然影响着今日世界,也对沃特·格罗皮乌斯(Walter Gropius)和包豪斯产生了影响¹⁵。

今天,尽管家具设计中仍有概念性活动的空间,但其重点却在于美学、制造工艺和材料领域¹⁶。设计师如尤尔根·拜(Jurgen Bey)和马丁·圭西(Martí Guixé)的作品则远超出了上述领域,他们利用概念性设计去探索社会或政治问题。拜的“慢车”(Slow Car, 2007)项目,利用电动办公椅和桌子等附件设计了一件概念性作品,用来质疑人们在高度拥挤的城市中使用汽车而耗费的堵车时间。当然,他的目的并不是要批量化生产,只在展览和出版物中得以传播即可。

马丁·圭西的“食物设备”(Food Facility, 2005)项目,是位于阿姆斯特丹的一家艺术与新技术公司媒体马蒂奇(Mediamatic)设计的,一款使用互联网将食物制造环节外包,只进行烹饪表演的餐厅原型。客户聚集在“餐厅”中,享受着它的社交氛围,但是仍旧从当地的外卖餐馆订



Makkink&Bey/Vitra 工作室,“慢车”项目
摄影:Makkink&Bey 工作室 <http://www.studiomakkinkbey.nl>

购食物。餐厅的厨房功能由当地已有的外卖店厨房所替代。在食品质量信息和派送时间提示的导航系统引导下,顾客只需静待美食,食物包装员收到订购信息后打包食物,即为顾客提供配送服务。该项目尝试结合数字和模拟文化,利用搜索引擎来实现传统社交活动的再组织。马丁·圭西的另一个项目“Lapin Kulta 太阳能厨房餐厅”(The Solar Kitchen Restaurant for Lapin Kulta, 2011),通过太阳能烹饪技术探索组建新型餐厅的各种方式。顾客在这种用餐环境下可体验到灵活、包容和冒险的感觉,比如说下雨时,午餐可能就被取消了,或者多云的天气可能会导致晚餐推迟等。



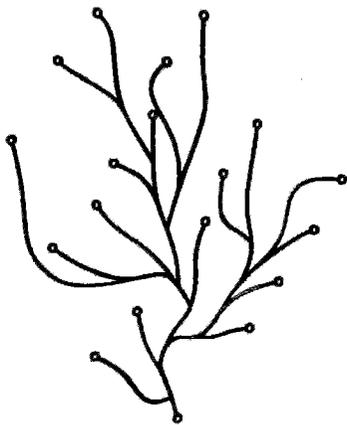
马丁·圭西的“Lapin Kulta 太阳能厨房餐厅”
图片来源:Imagekontainer
摄影:印加·柯乐克(Inga Knölke)

20

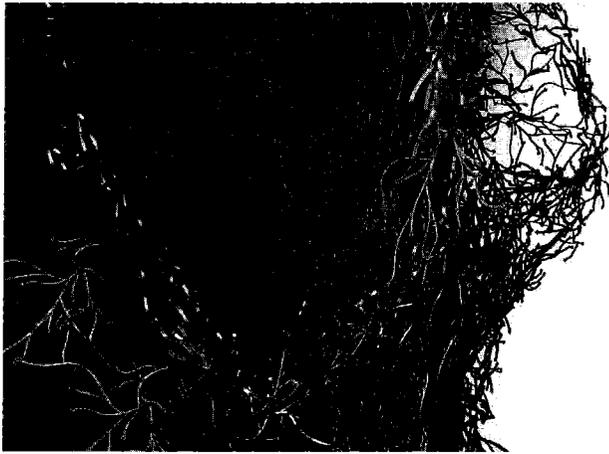
除此之外,设计师甚至还成立了一个口碑良好的画廊体系。位于巴黎的卡罗画廊(Galerie Kreo)与罗南·布鲁莱克(Ronan Bouroullec)、艾尔万·布鲁莱克(Erwan Bouroullec)、康士坦丁·葛切奇(Konstantin Grcic)以及贾斯珀·莫里森(Jasper Morrison)等设计师一起组建了美学研究实验室,致力于拓展那些在纯工业背景下貌似不可能的创意。葛切奇在“冠军桌”(Champions, 2011)的设计中将工艺技术、美学和来自摩托竞赛及高性能运动设备的元素引入未来世界。有时,这些本来专为展览而生的创意也会被工业领域的合作者运用到其他领域以期进一步地发展。布鲁莱克兄弟的“海藻”(Algae, 2004)是一个个迷你的、有机形态的塑料件,被连接在一起形成室内空间的隔断,一开始只是一件装置艺术,后来被维特拉家具品牌(Vitra)成功打造为一款热销产品。



康士坦丁·葛切奇,阿帕切族系列细节图,来自“冠军”系列
图片来源:卡罗画廊©法布里斯·古塞(FabriceGousset)



布鲁莱克兄弟,“海藻”

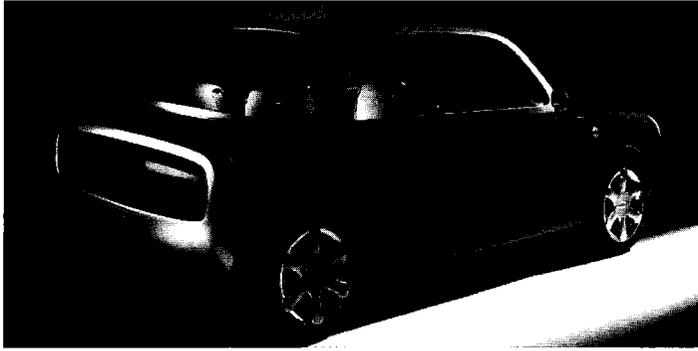


布鲁莱克兄弟,“海藻”

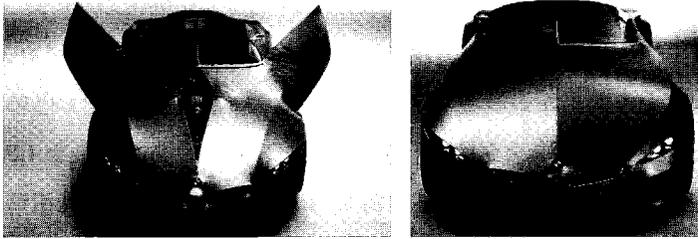
图片来源:安德列斯·苏特林(Andreas Sutterlin)© Vitra

22

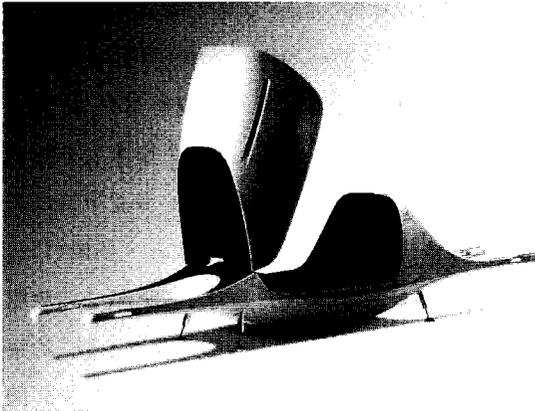
汽车设计领域也有为各类车展提供概念性汽车设计的悠久历史,旨在探讨未来的汽车设计方向并提前获知客户的反应。罗兰·巴特(Roland Barthes)在其著名的《神话学》(*Mythologies*)中称赞雪铁龙 DS 的造型设计很好地捕获了未来异象的魔力。20 世纪 30 年代巴克明斯特·富勒(Buckminster Fuller)的流线型汽车原型展示了考虑安全性和空气动力学的新方法。最近更多的研究都集中在风格和形象方面:马克·纽森(Marc Newson)为福特设计的“021C”(1999)旨在向汽车设计中植入新的文化旨意;克里斯·班格勒(Chris Bangle)为宝马设计的“GINA”(2008)概念车则提出,用自主变形材料替代现有材料,从而在行车过程中可以提高其空气动力学性能。不过,虽然在技术上不断创新,概念车很少考虑到运输系统的社会和文化影响,始终专注于将汽车作为一个实物。但也有例外,也许并非故意为之,即欧若·依图(Oratio)为雪铁龙设计的“Evo Mobil”概念车(2010),是对早期雪铁龙前轮驱动(Traction Avant)等系列进化成为未来主义的“个人移动系统”的畅想,尤其是其坐轿(sedan chair)的概念——旨在促进汽车工业未来新的发展方向 and 价值的思考。



马克·纽森为福特设计的“021C”(1999)
图片来源:汤姆·瓦克(Tom Vack)
版权:马克·纽森有限公司(Mark Newson Ltd),2012年



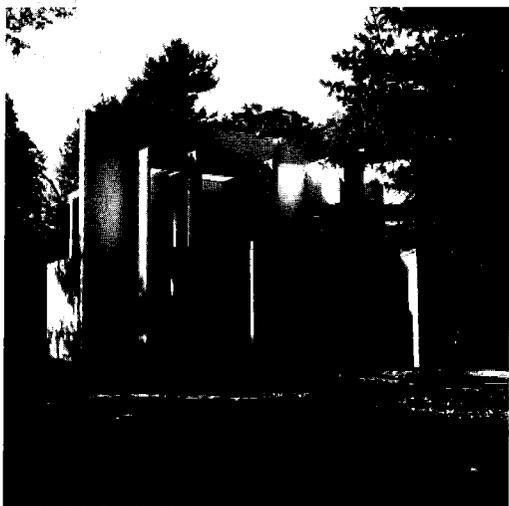
克里斯·班格勒为宝马设计的“GINA”(2008)概念车



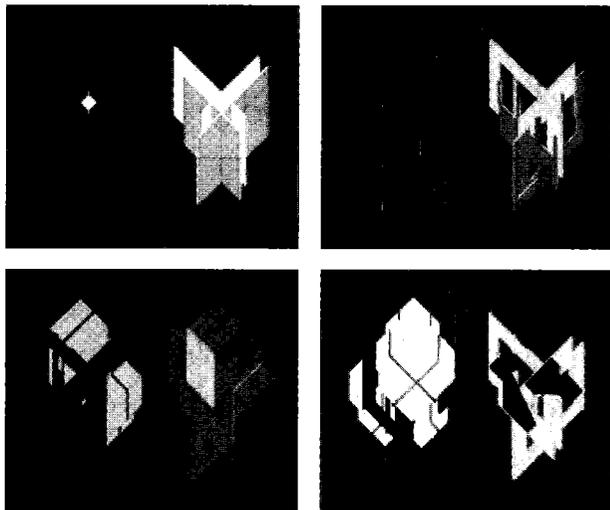
欧若·依图为雪铁龙设计的“Evo Mobil”概念车(2010)

在所有设计学科中,建筑设计在探索观念方面拥有最丰富且多元的传统。从纸上建筑想法到空想设计,其悠久的历史,充满了令人兴奋和激动的众多案例。然而,空想建筑与纸上建筑之间有一股张力,前者向外,需要面临社会或其他关键议程的压力;后者向内,只关注建筑理论,从没想过要被建造出来。从观念到现实转型最有趣的案例来自彼得·艾森曼(Peter Eisenman)著名的“住宅六号”(House VI,1975)项目,尽可能地放大形式主义、缩减实用主义。客户在入住之后指出,这座建筑即使存在了很多实际问题,但仍然喜欢生活在这样的概念性建筑中¹⁷。许多建筑概念由于经济或政治原因只停留在纸上设计的层面,导致现实与非现实之间的关系显得格外有趣。“住宅六号”之所以不同寻常,是因为它是可居住的、故意不妥协的建筑艺术。换言之,人是住在观念之中,而不是建筑之内。

除此之外,还有电影设计与最近较为新潮的游戏设计等领域,相较于概念性对象,它们也更多地关注想象世界。我们将在第五章再继续这个话题的讨论。



彼得·艾森曼,“住宅六号”,东立面,1975年
摄影:迪克·弗兰克(Dick Frank)
图片来源:艾森曼建筑



彼得·艾森曼，“住宅六号”，轴侧图，1975年
图片来源：艾森曼建筑

· 商品化想象

25

在应用艺术、平面、时尚、家具、汽车、建筑等领域，概念性设计都受到高度重视，是一种成熟且有趣的创作方式，它既鼓励设计师进行一次性的实验，也鼓励其创作那些可以在商店销售的量产产品。与上述领域不同，产品设计却很难实现上述工作方式。至少在专业水平上，它通常由学生完成，虽然值得称道，但也意味着它可能缺乏由经验丰富的设计师所能带来的深度和复杂性。

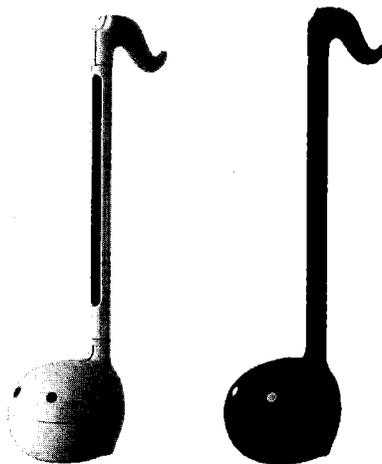
尽管我们可能买到川久保玲或三宅一生品牌的“概念性”裙装，却不太可能买到一部概念性手机，尤其是索特萨斯在20世纪80年代虽败犹荣的“巨大电话”(Enorme Telephone)尝试或者同时期丹尼尔·韦尔(Daniel Weil)的量产高度概念化收音机之后。除了有远见的企业设计师如深泽直人(Naoto Fukasawa)的“土0”系列产品、明和电机(Maywa Denki)的电子蝌蚪乐器(Otamatone)、英国设计公司的工业设施

26

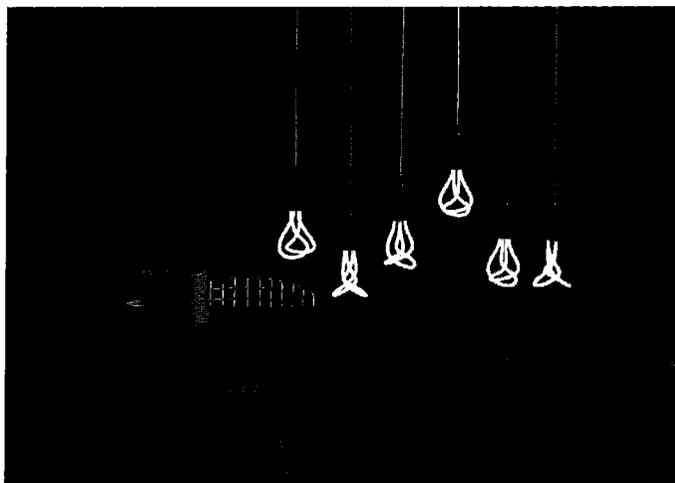
(Industrial Facility)与设计师山姆·赫克特(Sam Hecht)的日常用品、英国品牌霍尔格(Hulger)的普鲁曼(Plumen)节能灯外,产品设计仍然与市场需求保持高度一致,概念化设计和商业化设计之间鲜有互相渗透。



“袋子里的录音机”(Radio in a Bag),
1982年
设计:丹尼尔·韦尔



电子蝌蚪乐器,明和电机作品,2009年
图片来源:吉本工业株式会社和明和电机和立方体有限公司



英国品牌霍尔格的普鲁曼节能灯,2010年
摄影:伊恩·诺兰(Ian Nolan)

是否因为在生产规模、技术复杂度及大量市场需求等方面存在的差异,使得这些设计无法在技术行业里实现呢? 21 世纪以来,在交互设计和媒体艺术之间的尝试持续进行着,有时也被称为装置艺术¹⁸,但它通常是专注于新媒体在美学、交流与功能等方面的可能性,而不是憧憬未来可能会如何,而且仍然采用数字工艺的形式,而并没有进行未来的思辨¹⁹。艺术家兼设计师桑久保亮太(Ryota Kuwakubo)便是这类工作方式中最成熟的实践者之一。与交互设备领域的很多人相似,他的工作游走于设计和艺术之间。这些设备通常看起来像是工业化批量生产的,但其实是专为画廊制造的独一无二作品。他的“预备收音机”(Prepared Radios, 2006)通过程序过滤掉当地电台广播的元音,外型看起来像非常简约的家用收音机,但却是纯手工制作的作品。他的其他项目,从独一无二到大规模量产都有,例如,他的“比特曼视频灯泡”(Bitman Video Bulb, 2005)只要插入电视机背面,就可以循环播放被称为比特曼人物的动画。

27



桑久保亮太,“比特曼视频灯泡”



飞利浦设计探索项目“微生物之家”

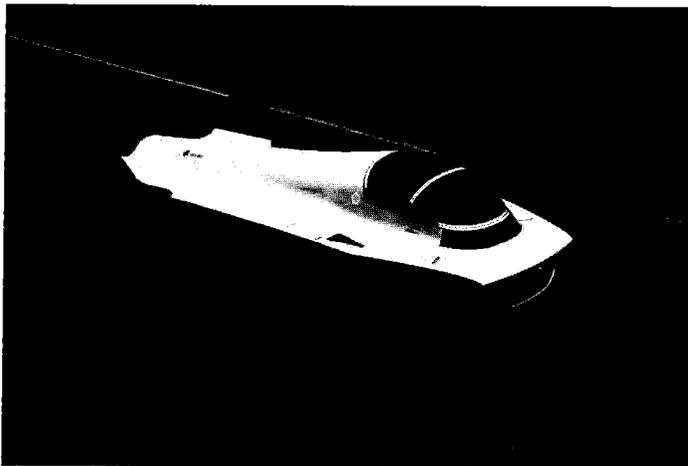
28 科技行业确实有概念性设计的传统,采用“展望未来”(Vision of the Future)的形式,通过视频场景设定未来的发展方向或者促成新的企业价值观,但它们往往受制于固有的范围和视野。它们通常需要通过完美人类与完美的技术互动体验来呈现完美的世界。惠而浦公司(Whirlpool)和飞利浦设计公司(Philips Design),这两家公司早已走得更远,它们已成功地用概念性设计的项目来发掘日常生活中的其他可能性,飞利浦甚至通过探索设计媒介来实现自身进步。它们的“微生物之家”(Microbial Home,2011)项目旨在整合家庭活动,比如烹饪、能源使用、人类排泄物管理、食物准备、可持续的光照系统等,以实现某一个功能输出成为另一个功能的输入能源。该项目的核心是将每个家庭视

29 为一个生物机器。虽然没有进行大批量生产,但它旨在雄辩地提出企业应该如何思考与家庭及其消费者产品相关的新的价值观与态度。在20世纪70、80年代期间,设计师席德·米德(Syd Mead)和卢吉·科拉尼(Luigi Colani)便是这种思辨型工业设计的先锋。在20世纪80年代,科拉尼在佳能相机的设计中引入“生物动力”的形式,直到今天仍然影响着相机设计的造型风格。

继席德·米德(Syd Mead)和卢吉·科拉尼(Luigi Colani)之后,不论是作为个人或是作为企业,似乎并没有太多(如果有的话)设计师专注于创造高度思辨的场景。偶尔有超现实主义的设计师,如马克·纽森、亚米·海因(Jaime Hayón)和马修·万达斯(Marcel Wanders),虽然他们主要面向市场做设计,但也能在商业化的家具设计之外去探索其富有想象力的内心世界与具有魔幻色彩的设计作品。其中最引人注目的是马克·纽森的“开尔文 40 概念飞机”(Kelvin 40 Concept Jet, 2003)和马修·万达斯的超大型“加尔文灯”(Calvin Lamp, 2007)及其为顶级马赛克品牌碧莎(Bisazza)设计的,用马赛克拼成但功能齐全的汽车。万达斯声称他的超大型设计是对民主化设计的响应,因为设计师别无选择,只能从自己的想象力中找寻独特的东西作为灵感。然而,由于全球金融危机,这类挥霍无度、幻想的、暗示着未来方向的技术幻想与设计也会越来越少。虽然这类设计会越来越少,且常需要以市场为导向,设计师也能在某些时刻打破狭隘的文化意涵,并从大多数设计展的有限想象力当中逃离出来。



卢吉·科拉尼的客机设计,1977
图片来源:Colani Trading AG



马克·纽森的“卡尔文 40 概念喷气机”，卡地亚当代艺术家基金会(Fondation Cartier pour l'art Contemporain)

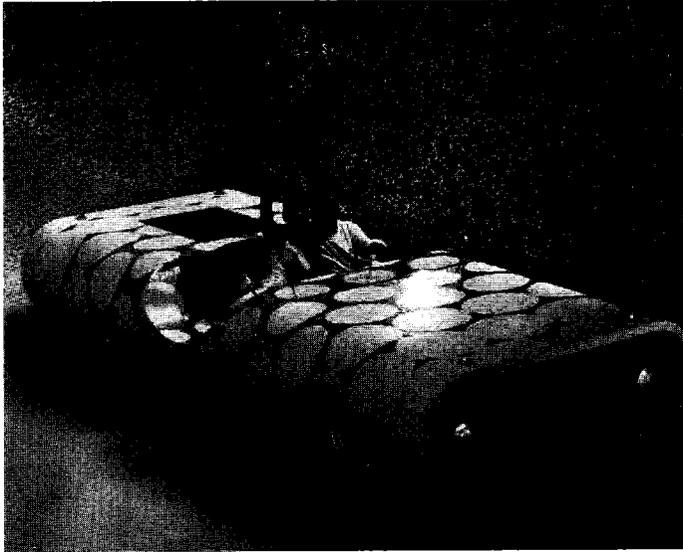
摄影：丹尼尔·阿德里克(Daniel Adric)

图片来源：马克·纽森有限公司(Marc Newson Ltd.)

越来越多的设计展览已经不仅局限于展示设计师和产品，它们还旨在解决更复杂的社会问题。2010 年圣艾蒂安(Saint Etienne)国际设计双年展在九个相互关联的分展中广泛地讨论了包括未来交通替代性选择与未来技术的议题。在鹿特丹的波伊曼·凡·布宁根(Boijmans Van Beuningen)博物馆举行的名为“设计与艺术中的新能源”(New Energy in Design and Art, 2011)的讨论会上，艺术家和设计师围绕着寻找新的能源替代物进行头脑风暴。纽约现代艺术博物馆的“设计与弹性思维”(Design and the Elastic Mind, 2008)则在务实化与高度思辨化之间，探索了设计与科学之间的交互关系。

31

我们知道这种设计活动的经济价值难以衡量，结果好坏也无法预测，但它是必需的。因为它助长了设计行业的想象力，不仅为技术、材料和制造，也为日常生活的叙事、意义和反思开辟了新的可能。设计师不用被动地等待行业报酬或是寻找所谓新产品的市场空白，他们可以与策展人和其他非行业内的专业人士、机构合作并关注广义的社会现实，而不仅仅局限在其业务方面。设计师也可以像建筑师那样，把上述



马修·万达为马赛克品牌碧莎设计的羚羊(Antelope)汽车,2004年
摄影:奥塔维奥·托马西尼(Ottavio Tomasini)

状态作为一种职业素养,抽出更多时间用于服务公民创造价值。这也是学院派的设计师可以尝试的新领域。因此,大学和艺术院校也可以成为实验、思辨和日常生活畅想的平台。

第三章 作为批评的设计

人存在的价值就是要拒绝全盘接受。¹

33

一旦我们承认概念性设计不只是一种风格选择、企业战略或设计师的自我推销,那我们会问,它到底是什么?这里有很多可能性,比如通过社会参与设计提高公众意识,讽刺与批判,启示、反思、高雅的娱乐,美学探索,对未来可能性的思辨,以及作为变革的催化剂等。

对我们而言,概念性设计最有趣的用途之一是将其作为一种批判的形式。也许这是因为我们的专长是设计,但我们依旧觉得概念性设计的特权属性还应该能发挥出其他正当目的。它只存在于实验或娱乐中肯定远远不够;我们希望它还能有一些其他用处,比如发挥一定的社会效用,具体来说,关于技术进入我们生活的方式以及由于其对于人类存在意义的狭窄定义而对人所施加的限制进行质疑、批判和挑战,或如安德鲁·芬伯格(Andrew Feenberg)所写,“关于现代社会最重要的一个问题是,当前盛行的技术安排体现了对人类生命的何种认识?”²

34

· 批判性设计

20世纪90年代中期,当我们还是皇家艺术学院计算机相关设计研究工作室的研究人员时,便创造了“批判性设计”(Critical Design)这个概念。这个概念源于我们对技术进步盲目驱动的担忧,因为人们总是无条件相信技术总是有益的、能够解决几乎任何问题。我们对批判性设计的定义是:“批判性设计采用思辨的方式,去挑战狭隘的假设和先入之见,并思考产品在日常生活中所扮演的角色。”

与其说它是一种方法或其他事物,不如说它是一种定位或是态度。

与之相反的是“确认式设计”(Affirmative Design):一种强化现状的设计。

多年来,“批判性设计”这个概念被人们逐渐淡忘,但最近它又重新出现在设计研究³、展览⁴,甚至主流媒体的文章中⁵,从而再次受到人们的关注。这是好事,但不幸的是它已成为一张设计的标签,而非一个实在的活动,成为了一种风格,而非一种先锋的方法。

有很多人把设计当作一种批判的形式,但他们从来没有听过“批判性设计”,而且已有一套独特的方式来描述自己所做的事情。他们将其实践命名为“批判性设计”,只是希望这项活动受到更多的关注并能引发讨论。虽然看到这么多人开始接纳这一概念并不断探索出新的发展方向⁶非常兴奋,但这些年来,“批判性设计”的意义和潜能已有所改变,我们觉得现在是时候再一次阐明我们关于批判性设计的新观点了。

· 批判/批判性思考/批判性理论/批评

35

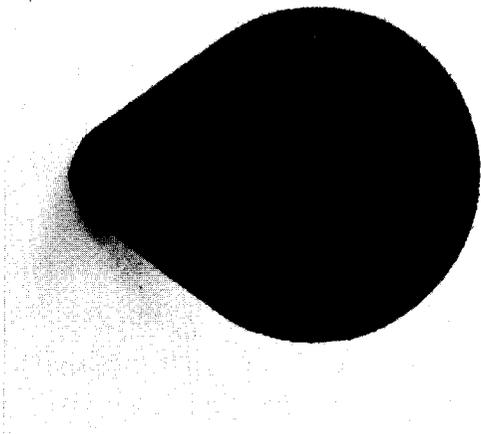
批判并不一定是消极的;它也可以是一种温柔的拒绝,对已存在的逃离、渴望、愿景、欲望,甚至是怀抱梦想。批判性设计是对可能性的证明,但同时,它们提供另一种替换方案,对现存常态的弱点予以强调。

当人们第一次遇到“批判性设计”这个概念时,通常认为它与批判性理论以及法兰克福学派或单纯的批评有关,但事实并非如此。其实,我们对批判性思维更感兴趣,也就是说,不要把所有事情视为理所当然,要持怀疑态度,总是质疑被给予的事物。所有优秀的设计都应该是批判性的。设计师要从现存事物中定位缺陷才能重新开始设计,从而提供更好的解决方案。批判性设计将其应用于更为庞大复杂的问题。批判性设计是批判性思维的物质性转化。它通过设计,而非通过语言进行思考,并运用设计的语言和结构来与人们交流。它是我们对于技术这种既质疑又迷恋的矛盾态度的表现,它对人们面对技术发展和变化时产生的希望、恐惧、承诺、妄想和噩梦一一进行拆解,尤其是科学如何通过从实验室走入日常生活的市场化过程进行解构。批判性设计

的主题非常多元。在最基本的层面,它在质疑设计本身的根本假定;在中间层面,它在反思技术产业及其市场驱动的局限性;在更高层面,它对一般的社会理论、政治和意识形态持普遍性怀疑。

有些人根据字面意思将批判性设计理解为消极的设计观,反对任何事物,只对指出别人的缺陷和局限性感兴趣。如果批判性设计真的与这种理解和评价相符,那我们也认为它是一种毫无意义的事情。产生这种误解的原因是,它把批判性设计与单纯的批评混淆了。所有优秀的批判性设计都在现存事物的存在方式之外提供了另一种替代方案。正是因为批判性设计展示出了一种断裂,我们所知的现实与它所提及的现实及其观念之间存在着裂缝,由此也打开了讨论的空间。批判性设计的有效性也取决于虚构和现实之间的辩证且对立的关系。批判性设计也使用批评的方法,但批评不是批判性设计的全部。最终,批判性设计将是积极的、理想化的,因为我们相信变化发生的可能性,事物可以变得更好,只是实现的方式有所不同,这是一段基于挑战、价值观、观念和信念改变的智性旅程。我们在2007~2008年与设计师迈克尔·塔西亚德斯(Michael Anastassiades)共同完成的“你是否想改变现状?”(*Do You Want to Replace the Existing Normal?*)这个项目中,设计了一系列电子产品,有意体现了我们希望有别于现有产品价值观的新观念。比如“统计时钟”(the statistical clock),它能搜索新闻数据,并以数据库可传输的数据格式对其进行编辑与整理。例如,当用户将频道设为“汽车”“火车”“飞机”,一旦设备检测到一个新闻事件,它会按顺序报出事故新闻中的相关数据,一、二、三……我们想象出一种世界,在那里存在既符合生存需要,但也同时提醒着我们生命脆弱的产品。虽然功能齐全、技术简单,但是我们知道这样的产品并没有市场,因为人们不想被提醒有这类悲伤的事情存在。但这正是其意义所在:让我们面对替代性需求,暗示着存在一个充满日常哲思产品的平行世界。我们设计的这些物品便应运而生。面对这类需求的诞生,有哪些现存的现实必须要被改变?

37



邓恩 & 雷比与迈克尔·塔西亚德斯合作的设计“统计时钟”
摄影与图片来源：弗朗西斯·韦尔(Francis Ware)

37

· 可贩卖的现实

批判性设计不只与设计有关。事实上，设计的力量往往会被高估。有时我们作为公民，比我们作为设计师能发挥更大的影响力。抗议和抵制仍然是表达立场最有效的方式⁷。最近我们对批判性购物的观念产生了兴趣。通过购买，物变得真实，通过广告的方式，从研究与开发的虚拟空间走入我们的生活。通过付费购买我们得到现实。现实就在商店里，等待着被选择，等待着被消费。具有批判意识的消费者，通常具有更强的鉴别力，并不会被某些固定类型的商品所限制，还会对其他选择可能保持开放态度。制造商永远不知道我们会接受或拒绝哪种现实，所有的现实只是全部地呈现在我们面前，并通过广告尽可能地影响我们的选择。

以前工人可以通过拒绝劳动、罢工体现力量,而现在,如我们一次次所见,这种情况已经越来越少。在今天的经济形势下,作为消费者的我们才拥有这种力量。对资本主义制度而言,最具威胁性的抗议行为是公民拒绝消费。正如埃里克·赖特(Erik Olin Wright)所说:“如果在资本主义社会里出现大量民众抵制由消费主义文化塑造的偏好,选择低消费与‘自愿简单化’,给自己留出更多的休闲时间,这将导致严重的经济危机,因为如果市场的需求量明显下降,很多资本主义企业的利润将会化为乌有。”⁸

正如我们从当前经济危机中所看到的那样:“经济危机时期,国家在推动资本主义经济固有消费偏好所起到的作用尤其明显。在经济不景气的时候,政府试图通过各种方式‘刺激’经济,通过减少税收鼓励人们多消费,通过降低利率使借贷更便宜,甚至在某些情况下,直接给人们更多的现金去消费。”⁹

在像现在这样的消费社会里,只有通过购买商品,现实才会显形。在金钱被交换的时刻,可能的未来变得真实。如果没有人购买它,它就会被退回,成为被拒绝的现实。在消费社会中,在我们花钱的那一刻,现实才被一点点地创造出来。这里的现实不只是物质的或文化的现实,还有心理的、道德的与行为的现实。这便是批判性设计的目的之一——帮助我们成为辨别力更强的消费者,也鼓励人们作为批判性消费者,对行业和社会提出更多要求。在批判性设计中,设计师并没有被定位在一个更高的道德层面上,或是单纯从事着批判性理论的泛泛批评,而是像沉浸在这个体制中的其他人一样。从而,设计将有助于提高对于我们作为公民消费者及其行为结果的意识。

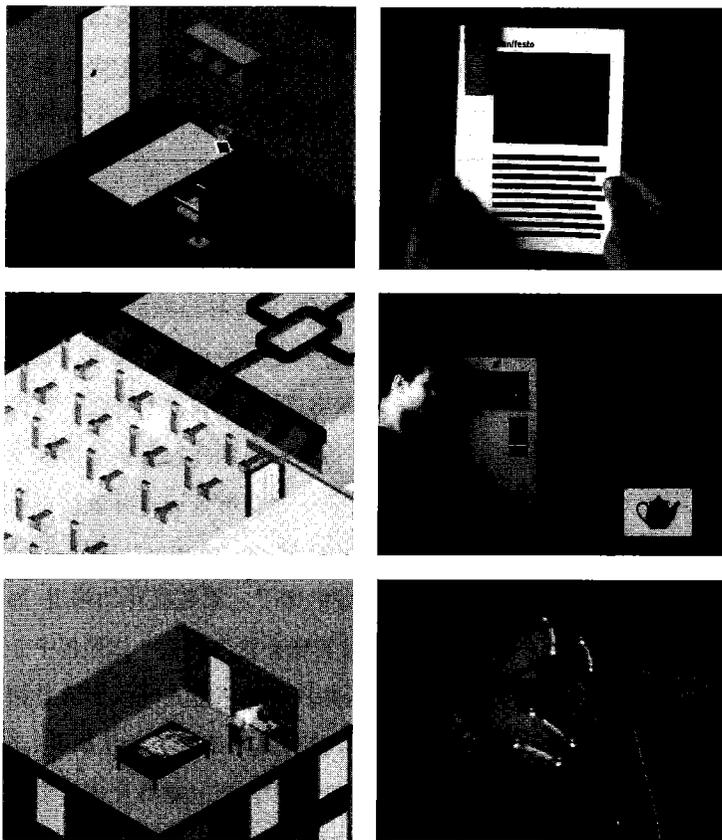
38

· 暗设计：消极的积极运用

批判性设计的作用之一便是通过设计的产品去质疑其提供的情感和心理体验的有限范围。设计的预设是使事物变得美好,就好像所有

的设计师都不言而喻地许下希波克拉底誓言,永远不会制造出丑陋的东西或消极地思考。显然,这一誓言限制并阻止了设计师全面地参与到设计当中,也有碍于他们为复杂的人性而设计,而人性并不总是美好的。

批判性设计往往是深沉的或以处理沉重主题为主,但也并不是为了暗黑而暗黑。在设计中,阴郁、复杂的情感通常会被忽略;几乎所有的文化领域都承认人是复杂的、矛盾的,甚至神经质的,但设计除外。设计师们通常认为人们是顺从的、可预测的用户和消费者。暗黑可作为针对天真的技术乌托邦主义的解毒剂,促使行动的发生。在设计中,黑暗制造了一种令人兴奋且充满挑战的战栗。它更多地关注于消极的积极运用而非消极本身,它旨在关注警示寓言这一有极高可能性的形式。贝尔恩德·霍芬嘉特纳(Bernd Hopfengäertner)的“信仰体系”(Belief Systems,2009)就是一个很好的例子。霍芬嘉特纳问道,如果高新技术产业的众多梦想之一真的被实现会发生什么?如果各个企业独立进行的读懂机器研究联合起来,并从实验室进入到人们的日常生活领域,会发生什么?比如,组合的算法和摄像系统可以从面孔、步态和举止中读出人的情感,无法准确读懂人的思维但能够合理猜测出人的想法的神经科技,跟踪查询我们每一次点击和购买的分析软件等等。他设计了六种情境,对这极其冷酷的世界的不同层面分别进行了探讨。其中一个场景是,一位女士想买一只茶壶。她走到一台机器前进行支付后,前面的屏幕上闪过数百张茶壶图片,其中一张图片出现后画面突然暂停了,这台机器通过阅读顾客脸上的微表情为她决定了她想买的茶壶。在另一个场景中,一个人试图识别自己脸上的肌肉群,以便学习并控制它们,从而隐藏自己内心的真实感受,为了保护自己她自愿学习这种没有人情味的技能。对于某些人而言,这是以用户为中心的终极梦想,但对霍芬嘉特纳的很多其他项目而言,这是一则关于时代的寓言故事,它预设了一个未来,在这个未来,当前各种分离的技术结合到一起,从而使人类与技术的每一次互动变得不着痕迹。



贝尔恩德·霍芬嘉特纳，“信仰体系”

在这类设计中，幽默是一个非常重要的要素，但又常常被误用。讽刺是目标，但常常只达到了谐拟和混仿的效果。谐拟和混仿在各个方面降低了设计的有效性。借鉴已有的形式，便清楚地表达了个中的讽刺意味，因此也缓解了观众的认知负担。观众也会因此而陷入两难的境地：这是认真的吗？这是真实的吗？批判性设计想要取得成功，观众需要下定决心。这很容易证明：熟练使用讽刺和反语，通过求助于想象力与理解力，能够以一种更具有建构式的方式吸引观众参与到设计中。冷面和黑色幽默效果最好¹⁰，但一定程度的荒谬也有用。它

40

有助于抵制那些精简思维和工具逻辑,这些精简思维和工具逻辑往往会导致被动地接受;批判性设计则擅长于制造混乱,并诉诸想象力。

出色的政治喜剧演员同样擅长于这一方面。运用这种方法最著名的艺术家及其作品便是雅克·塞尔万(Jacques Servin)和伊戈尔·瓦莫斯(Igor Vamos)的《说是的人》(*The Yes Man*),它使用讽刺、耸听的视听术、漫画手法、恶作剧、捏造、谐拟、反语和“身份校正”(模仿的目标组织和个人)来提升人们关于大型公司和政府对普通民众的不公平对待的意识。以目标组织代表的身份出现,使用公司和政府的战术策略,例如发表古怪的声明或者提出虚构的场景,而这些仍被大众传媒兴致勃勃地加以传播。虽然令人印象深刻且高度娱乐化,但对我们而言,它太过耸人听闻,似乎只适合于媒体行动主义、表演和剧场化的语境。他们伪造的“2009年7月4日的《纽约时报》”(4 July 2009 *New York Times*)却与众不同,它得到了巧妙而精巧的制作,通过例如“伊拉克战争的结束”(Iraq War Ends)和“国家关注构建理智经济”(Nation Sets Its Sights on Building Sane Economy)这样的标题展示了一个不同的、更好世界的可能样貌。大概有8000份复印件在全美几个城市进行了分发。

不幸的是,在批判性设计中,尤其是在在一个人们期望解决方案、功能性和现实主义的学科里面,讽刺时常被理解成愤世嫉俗。作为观众,当遇到批判性设计时,我们需要接受其表面上具有欺骗性且类似于其他文化产品的现实,需要观众努力去适应这种情况。我们在设计惹人喜爱的“原子弹蘑菇云”式抱枕便曾探索过这一领域,这是我和迈克尔·塔西亚德斯(Michael Anastassiades)于2004~2005年,在一个叫做“为焦虑时代的脆弱人格而设计”(Designs for Fragile Personalities in Anxious Times)项目中的系列产品之一。每个“原子弹蘑菇云”式抱枕以一个核试验为基础,有小码、中码和大码等不同尺寸。我们受到了恐惧症治疗方法的启迪,在这个治疗中,病人被迫地多次暴露在他们所害怕的对象面前,从而强化治疗的效果。就我们的“蘑菇云”式抱枕来

Nation Sets Its Sights on Building Sane Economy

True Cost Tax, Salary Caps, Trust-Busting Top List

The president has called for swift passage of the blueprint for a New Economy (S.A.N.E.)... The omnibus economic package includes a federal tax-cut package... Treasury Secretary Paul Keenan stressed the importance of the bill...

Maximum Wage Law Succeeds

Salary Caps Will Help Stabilize Economy

WASHINGTON — After long and often bitter debate, Congress has passed legislation, barely bogged by labor and progressive groups, that will limit the salaries of federal government leaders... The bill is a plan of overall reform of the U.S. economy...

IRAQ WAR ENDS



U.S. Army helicopter drops supplies and equipment from Saddam Hussein's former Baghdad palace.

U.S. Army Helicopter Drops Supplies

WASHINGTON — U.S. Army helicopters dropped supplies and equipment from Saddam Hussein's former Baghdad palace... The supplies included food, medicine, and other necessities...

USA Patriot Act Repealed

WASHINGTON — The House of Representatives passed a bill to repeal the USA Patriot Act... The bill would eliminate the controversial provisions of the act...

Ex-Secretary Apologizes for W.M.D. Scare

WASHINGTON — A former U.S. Secretary of Defense apologized for a scare over weapons of mass destruction... He admitted that the threat was exaggerated...

Troops to Return Immediately

WASHINGTON — Operation Enduring Freedom and Operation Iraqi Freedom were brought to an immediate end today... Troops will be redeployed to other areas...

TREASURY ANNOUNCES 'TRUE COST' TAX PLAN

BY MICHAEL S. GREEN

The long-awaited "True Cost" plan, which requires private pension funds to report their assets... The plan also calls for a 20% payroll tax on qualified investments...

Let's Die

Two professional mountaineers were in the trap dead, 200 feet high, and 100 to the American... The climbers were attempting to reach the summit of Mount Everest...

Public Relations Industry Starts to Shut Down

The public relations industry has been reeling for weeks since the attack on W.M.D. and that he would never launch a bid to run against the U.S. in the 2008 election...

雅克·塞尔万和伊戈尔·瓦莫斯，“2009年7月4日的《纽约时报》”

说，有核毁灭恐惧的人可以从“普里西拉”(Priscilla, 3.7万吨, 内华达州, 1957年)开始, 普里西拉是“原子弹蘑菇云”系列抱枕中最小的一个。这件作品以一种乏味却简单的方式呈现, 满足人们对一件设计作品的所有期待, 不论是材料、质量、结构, 还是细节方面, 都精雕细琢。通过其外观, 人们开始对其认真的程度感到好奇。它的瘫软令人感到些许悲哀, 但一旦想起它所代表的事物, 观众又会开始重新产生矛盾的情绪。

深沉的、暗黑的设计并不悲观、愤世嫉俗或厌世, 它与否认这些情绪的设计形式形成鲜明对比, 从而利大于弊。暗黑设计由理想主义和乐观主义所驱动, 它蕴含着一种信念, 即人类能够走出窘境, 且设计在



邓恩 & 雷比与迈克尔·塔西亚德斯合作设计
“原子弹蘑菇云”抱枕“普里西拉”
摄影与图片来源：弗朗西斯·韦尔(Francis Ware)

其中能够发挥积极的作用。消极、寓言和讽刺能够让观众警醒，从而摆脱一切都很好的舒适与自满情绪。其目的在于引发观念和认识的转变，为目前尚未想到的可能性打开一片新的天地。

· 对批判进行批判

在缺乏知识框架的前提下很难推进批判性设计的实践，很多项目正在展开，但其中大部分都只是在重复以往。我们需要制定一些标准，通过反思、批判或者至少要了解如何进行改良，实质地推进批判性设计。传统设计的成功取决于它的市场畅销程度及其如何优雅地处理审美、生产、可用性和成本之间的冲突等方面。那么，如何对批判性设计的成功与否进行衡量呢？

作为批判的设计可以做很多事情，包括提出问题、鼓励思考、作出假设、引发行动、激发辩论、提高意识、提供新鲜的视角以及赋予灵感，

甚至也可以以一种理性的方式进行娱乐。但是什么是批判性设计中最精彩的地方？是其微妙、独创的话题意识，还是对于质疑的处理方式？或是其功能性，例如它具有引发人们思考的力量？它是否可以被测量或评估？毕竟，它不是一门科学，也从未声称是最好或最有效的提问方式。

批判性设计可能大量借用了各种艺术方法和手段，但事实就是如此：我们期待艺术令人震惊、极端，但批判性设计需要更贴近日常生活，这是它揭穿谎言的力量源泉。批判性设计应当更为挑剔，充满挑战精神，尤其是如果它旨在增强人们对于其并不熟知问题的意识。保守的观念并不会留在人们的脑海里，更无法挑战目前主流的观点；但如果这个想法太过于奇怪，它又会被视为艺术而被不予理会；另一方面，如果这个想法太过常规，又将很容易被同化而被认为是理所当然。如果它被标记为艺术，则更容易进行处理；但如果它始终保持其设计的属性，则更令人不安。它表明我们所了解的日常生活可能有所不同，事物可以有所改变。

对于我们而言，批判性设计的关键特性是它如何能做到适用于此时此刻在世的同时，还同时属于另一个尚未来临的世界。对于与这个世界的刻意隔阂，它提供了一种可供选择的替代方案，即通过“为什么不？”这个疑问句提出批判。如果批判性设计与在世和来世这两个世界均能契合得恰到好处，那么它无疑是失败的。这就是为什么对我们而言，批判性设计需要被实物化。通过它们的物理在场，我们既可以在在世的世界中确定地把握它们，然而它们的意义、所体现的价值、信仰、道德、梦想、希望和恐惧则均属于另一个世界。这正是批判性设计的批判应该关注的地方，创造出与在世和来世都能共存的价值，当成功地做到这些时，即实现了作家马丁·埃米斯(Martin Amis)所谓的“复杂的乐趣”。

44

· 指南针而非地图

设计作为批判只是设计诸多功能的一种,旨在交流或解决问题。我们相信,某些设计应该保持对当下主流价值观及其基本假设的质疑精神,而且在这种具有质疑精神的批判性设计与主流设计活动之间,两者可以共存而非互相取代。其面临的挑战在于始终保证不断发展的技术手段与当下的契合,并准确识别那些需要被强调、反思或质疑的话题。

在《展望真实的乌托邦》(*Envisioning Real Utopias*)一书中,埃里克·奥林·赖特(Erik Olin Wright)将具有解放性的社会科学描述为“一段从现在到可能的未来的理论之旅:对社会的诊断和批判将告诉我们为什么要离开现在生活的世界;选择论告诉我们如何从这里去到我们想去的地方;而转化论将告诉我们如何落地,如何实现切实可行的替代方案”。¹¹

对于我们而言,要完成上述旅程,单靠一幅蓝图并不可能。相反,我们认为要实现改变,就必须解放人们的想象力,并将它逐步应用于生活的各个细微之处。通过生成多种替代性方案,批判性设计可以帮助人们构建指南针而非地图,用于崭新价值体系的导航。

人们曾花费大量精力研究延长寿命的方法,但很少会考虑到这一问题可能带来的社会与经济影响。在《当我们活到 150 岁》(*When We Live to 150*, 2012)中,载民·派克(Jaemin Paik)问道,“如果我们都活到 150 岁或更老,将会给家庭生活带来哪些变化?”届时,会有六代人共同生活在一起,兄弟姐妹之间可能出现显著的年龄差距,传统的家庭模式也将发生巨大的变化,甚至会因为其庞大的成员数量而导致财力危机。她的项目通过展现 75 岁的茉雅(Moyra)及其庞大家族的故事,探讨了在人类寿命得以延长的时代中未来家庭生活及其结构的变化。就像合租体系一样,将来也可能会出现一种共享家庭模式,人们从一个家庭换到另一个家庭,并在其中扮演不同的角色,以适应他们在漫长岁月中不断变化的个人需求。茉雅决定续签她与泰德(Ted)为期三十年的婚姻

合同,以确保他们能从政府得到更好的社会福利与税收优惠政策。在茱雅 82 岁的时候,她与泰德的第二份三十年婚姻到期了。她决定离开泰德,搬到一个新的“两代”家庭里,在那里她将与一位新丈夫和一个 52 岁的“孩子”开始新的生活。该项目以伪纪录片和摄影插图的形式讲述故事,虽然并未提供某个具体的设计方案或路线地图,但在谈到生命被极端延长的利弊之时,通过我们自身的信仰、价值观和重点关注,它提供了一种可供思考的工具。



载民·派克,《当我们活到 150 岁》

通过作用于人们的想象力而非其物理世界,批判性设计旨在挑战人们对日常生活的思考。在这一过程中,它通过提供一种与我们周围世界相左的世界,从而保持了一种更多可能的活性,鼓励我们意识到日常生活亦可以有所不同。

第四章 消费怪：
巨大、完美、无处不在

尽管我们早已意识到先进科技的前途及其潜在威胁,但我们仍然缺少智性的方法与政治手段来管理科技的进步。¹

科学研究是设计作为批评可以发挥出明显应用价值的领域。通过应用前瞻性思考,设计师可以在将创意变成产品甚至技术之前便预测到这项技术应用后可能产生的后果。我们可以利用思辨设计来探索和讨论科技对人类而言潜在的道德、文化、社会和政治意涵。

· 生活在极端时代

一个怪异而又绝妙的世界正在我们身边逐渐成形²。遗传学、纳米技术、合成生物学以及神经科学都在挑战我们对于自然的理解,同时也以以往从未有过的程度与深度启发着我们对于新的设计可能性的想象。当我们近距离关注生物技术领域并不断深入时,我们发现这是一场正在发生的重大变革。生物技术领域的革新,不再仅仅关于设计我们生活周遭的事物,而是对小到微生物、大到人类的生命本身进行设计,但是作为设计师的我们却很少去反思其深意。

基因学取得的重大突破导致越来越多的动物被克隆出来,并对其进行基因改造,从而提高它们能食用的潜能,婴儿被设计用来为其同胞提供新生的器官和组织,鱼和经过基因剔除的猪仔被制造成能在黑暗环境中发光的品种,转基因山羊则被改造成可为制造防弹背心提供所需的军工级丝绒的生物³。像喀迈拉(Chimera)这样有着滑稽名字的物种如“山绵羊”(geep)、“斑马马”(zorse)以及能产出类母乳牛奶的奶牛

都被创造出来了。食用肉是从实验室里的动物细胞中被培养出来,某位艺术家创造了防弹的皮肤组织,某位科学家则宣称制造出了第一种人工合成的生命形式⁴。生命,不论人或动物的生命,都可以被如此设计,是上述这些科学研究的核心主题。这一事实对人类意味着什么?人类与其他物种之间的相互联系,人类的身份、梦想、希望还有恐惧,也都会相应地发生了巨大变化。当然,我们一直通过培育筛选的动植物去设计自然环境,但现在不同的是,这种飞速的改变会凸显出变化本身的意义,以及变化的极端本性。

· 实验室> 市场> 日常生活

与其他只存在于实验室的那些一次性基因实验创意不同,基因工程在微生物学者和工程师的通力合作下,逐渐形成了系统化和产业化,尤其是合成生物技术,它会通过市场化,从实验室逐渐进入人们的日常生活。只是因为人们的消费欲求而非治疗需要,那些普遍受到严格管制且只能通过医疗保健进行的手术会在市场上大行其道。我们是否准备好了,就像面对数字技术的态度,将社会看成一个正在运行的实验室?是的,脸书(Facebook)也影响了我们的行为和社会关系,但我们可以选择不去用它,从而规避上述影响。但是一旦我们的生命被设计或重设,情况会复杂很多,影响也会更加深远,相应地,我们作为人类的本质也会随之改变。

49 我们需要去质疑这些观念(与理想),并且探究一旦它们被大范围应用到日常生活中会对人类造成什么样的影响。这就是设计要参与并发挥作用的地方。我们可以从实验室正在进行的研究入手,随后主要探求那些由人们的欲望所驱动、而非强制性需求的可能应用领域。随着对先进科学研究影响力的讨论逐步成熟,设计可以更加突出自身的实践意义,尤其是社会化目的,通过促进人们更多地参与到未来技术及其影响力的讨论中,在实现技术民主化的进程中发挥出更务实的作用。

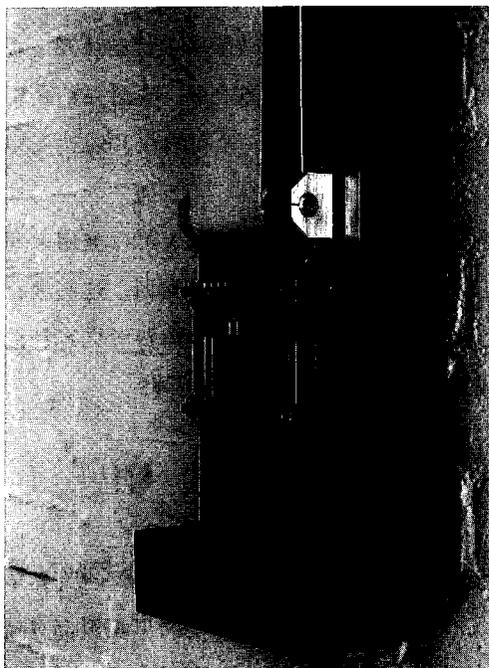
为了实现上述目标,我们需要转移到设计端的上游,在产品、技术层面之上,在设计的概念或研究层面,大力拓展“思辨设计”或“实用的虚构”等方法,从而促进深层讨论。作为设计师,我们需要通过创造想象性的产品和服务,来完成从设计用途到设计意义的转型,这些想象性的产品与服务,也都基于日常的物质文化,并受到新兴技术的影响。科幻小说作家弗雷德里克·波尔(Frederick Pohl)曾这样评论道:“好的作者不应只能想象到汽车,还要能预先考虑到交通堵塞的问题。”就像在机械时代,为了保证人类的身体和机械之间能够实现更舒适的匹配,人机工程学应运而生;在电脑时代,为了确保人类的思维和电脑之间更加默契,就有了用户友好性的观念。在生物技术造物之前,道德准则是我们需要谨慎处理的第一道关卡。我们应当放宽视野,思考作为人类的意义,思考如何去处理我们与自然不断变化的关系,以及与那些我们凌驾于其他生命之上的新的力量的关系。这一转变尤其需要新的设计方法、角色和语境。

· 消费者—公民

在现有的大部分辩论中,公众只参与对伦理、道德和社会问题这些平常概念的反思当中。然而当我们作为消费者而行动时,经常会忽视那些抽象的信念转而寻求其他刺激。一方面我们相信生物技术应该能做些什么,另一方面当我们想要使用生物技术服务或产品时我们实际如何行动,这两个方面之间存在着差距。通常情况下,当我们的角色是公民时,往往会讨论一些宏大的议题;作为消费者,则会参与更多务实的话题,有助于现实成形。当然,只有当产品被消费者购买进入日常生活领域并产生实际影响后,消费者才会促成现实的成形。购买行为决定着技术的未来。通过向人们呈现来自未知未来的虚拟产品、服务以及系统,作为公民—消费者的人们才能批判性地参与其中。如今人们对于生物技术带着复杂而矛盾的感情和反应,于是也开放了关于生物

技术论的新观点。

50 比如詹姆斯·奥格 (James Auger) 和吉米·卢瓦佐 (Jimmy Loizeau) 设计的“肉食性家用娱乐机器人” (*Carnivorous Domestic Entertainment Robots*, 2009)。看上去, 这个机器人更像现代风格的家具, 而不是家用电器或者机器。奥格与卢瓦佐两人着手关于微生物染料细胞的研究, 它们能让机器人在野外环境中捕捉有机生物, 比如昆虫等并将之转化为能量, 同时两人也好奇如何将野外机器人转变为一种新型的家用机器人。每 5 个机器人便可以完成从啮齿动物和昆虫身上制造能量的戏剧化过程。再比如“捕蝇纸机械时钟” (*Flypaper Robotic Clock*), 用一圈由小型马达驱动的旋转捕蝇纸将苍蝇和其他昆虫赶到微生物燃料电池中。苍蝇产生的能量可以被用于驱动马达和一个小型的 LCD 时钟。这个项目在网络、报纸杂志甚至电视上, 都成功激发了人们关于用微生物燃料电池驱动家用机器人的争议与讨论。



詹姆斯·奥格和吉米·卢瓦佐, “捕蝇纸机械时钟”, 来自“肉食性家用娱乐机器人”系列

设计可以将抽象的讨论落在实处,将我们生活中原本抽象、笼统且分隔的话题形式转变为作为消费社会成员的真实身份。并不是说消费与设计的问题不重要,而是在大多数情况下,我们生活在消费社会里,而且在大多数西方社会中,消费主义驱动经济增长。人们可以更早地参与讨论,并与那些能够决定生物技术未来的政策法规的专家们进行对话与沟通。换句话说,设计可以在生物未来成为现实之前便探知公众对它们的看法,且有助于规章制度制定得更加完善,以确保最为人道和最理想化的未来变为最有可能的未来。

思辨设计将抽象的问题以虚构的产品形式呈现出来,有助于我们在日常生活的语境下探索伦理与社会议题。我们可以近距离观察现有购买生物技术服务的方式有什么不同(例如可以通过家庭医生或者上网购买),或者不同的生物技术服务供应商如何改变了人们的认知。观念的对错并不抽象,它根植于消费者的日常选择之中。观念并不是要向人们展示事物将会如何,而是为人们开创了一个可以供其表达渴望何种生物未来的讨论空间。

尽管如此,生物技术也并非十全十美。危险的念头可以被用来开发出那些本不该被开发的东西,而且一旦涉及便很难撤回。这些项目在无形中降低了人们对生物科技未来的抵触情绪,使消费者更容易接受生物技术。总而言之,我们仍然认为生物技术利大于弊。

· 设计+ 科学

设计在科技领域相对而言较为新鲜,但是“艺术+科学”的跨界早在数十年前就已经开始了⁵。在英国,“艺术+科学”的跨界甚至都有独立的范畴,被称为 SciArt(科学艺术)。科学艺术有时被批判为烂科学和

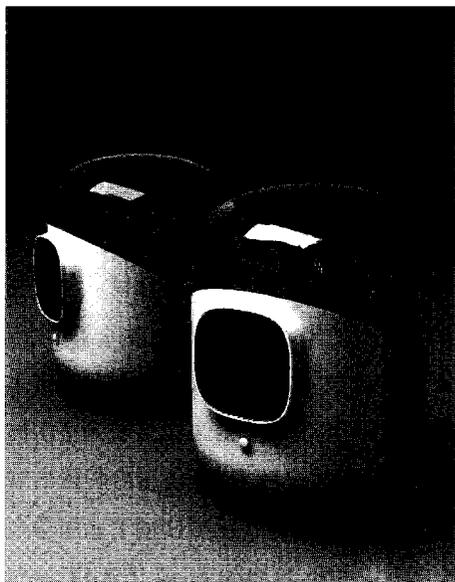
烂艺术,或许如此,但更多时候它只是一些不同寻常的东西,既非科学也非艺术。

52 通常,大多数科学艺术通过审美形式复杂巧妙又与科学相关的意象、流程或产品,在节日庆祝、宣传促销和科学交流等方面发挥作用。它在传统的实用艺术范畴内扮演了帮助人们普及科学知识的助手,最近通过工作坊、平台和开放流程,才被用于鼓励公众更多地参与科学领域。⁶设计也同样如此,以展示、体验和环境等形式广泛地在展览会和科学博物馆等空间里发挥作用。查理斯·埃姆斯(Charles Eames)和蕾·埃姆斯(Ray Eames)夫妇的“数学:数字的世界……和超越”(Mathematica: A World of Numbers ... and Beyond, 1961)在加州科学与工业博物馆的交互展览便是 IBM 公司发挥公共科普价值的第一个案例。近期,许多专业设计公司开始与全世界的科学博物馆合作,开发各种尖端的交互展览项目。尽管这些项目既有市场也有价值,但还不能令我们满意。我们相信设计的价值在善于沟通的互动角色之上,还可以促进人们关于科学问题的社会、文化与道德影响的进一步讨论与反思。

对于很多基金组织,甚至对于科学家与艺术家而言,艺术和科学的理想模型是科学家和艺术家通力协作完成的项目。艺术—科学的合作是个近乎乌托邦的梦想,但就我们看来,两者之中总有一个是作为主力在发挥着驱动作用。要么是艺术家以视觉化的方式传达科学家的学术研究,要么是科学家从技术的角度为艺术家提供帮助与建议。与之相关的另一现象是,驻扎在高新技术公司的研究实验室的艺术家们,他们被给予自由权限使用各种正在发生的技术并对此做出回应。表面上看,这种合作机制有助于推动实验室工作,并把其成果直接带到更多的普通观众面前,但其实真实的目的是通过这种方式,碰撞出新鲜的观念,从而激发创新,这就是为什么会邀请对技术一无所知的艺术家参与到一项正在进行的科学研究的原因。尽管 20 世纪 60 年代 EAT 组织“艺术与技术实验”(Experiments in Art and Technology)的试验项目是

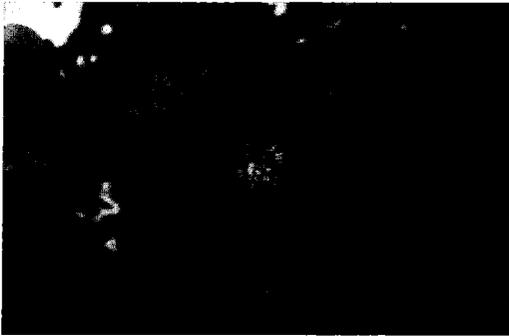
第一次有艺术家参与到工业生产的项目,但其实 20 世纪 70 年代到 80 年代前期的施乐帕洛阿图研究中心(Xerox PARC)的项目才最为人们所知。

近来另一个更有趣的例子是位于巴黎的“实验室”(Le Laboratoire)科学博物馆,这是一个已经进行了一年的项目,旨在支持那些从未与对方合作过的科学家和艺术家们之间进行协力工作。其目标是通过在某种渠道上可以实现商业化的对话,去开发一种诗意而有趣的项目。与其让市场、技术、已知期望和需求主导产品开发进程,不如让文化上的观念取而代之,之后,在适当的时机,获得投资,从而转型为真实的产品。商业化角度尤其适合概念性的设计师,因为它允许设计去探索那些仅停留在展览阶段的观念,通过市场化运作,从而进入到日常生活领域,既避免了一般的市场约束,也不必受限于可能会扼杀这类产品的狭隘需求观。第一批的这类产品包括马修·雷汉尼尔(Mathieu Lehanneur)和大卫·爱德华兹(David Edwards)设计的“安德里亚”(Andrea,2009),这是一种利用鲜活植物过滤污秽空气的空气净化器。



马修·雷汉尼尔和大卫·爱德华兹,“安德里亚”

当然这种模式并不总是能够产出和睦融洽的结果或合作关系。有些时候艺术家认为科学研究会带来消极的影响,但如果科学家们或企业将其实验室开放给艺术家或者设计师,并分享其研究成果,而此时研究可能已经开发了多年,这时候艺术家再去强调那些消极的可能性会让科学家们觉得不舒服,甚至有被背叛的感觉。这使得艺术家们很难处理或应付研究中可能存在的消极影响。正因如此,一些艺术家,如爱德华多·卡克(Eduardo Kac)与娜塔莉·杰瑞米金科(Natalie Jeremijenko)等人会选择独立工作,只是接受科学家的建议,而非与其进行创意合作。这样一来,艺术家就可以自由安排日程,并在项目中担任更为关键的角色。

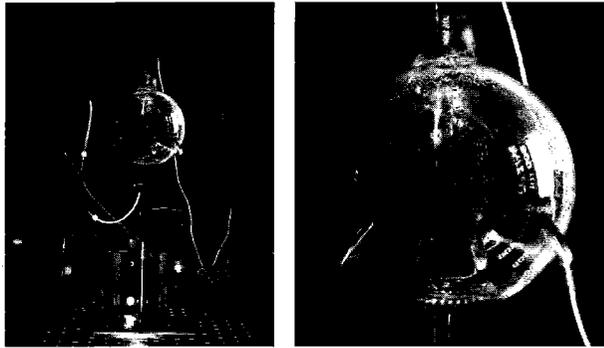


爱德华多·卡克,“奥秘的自然历史”,转基因作品 Edunia
摄影:里克·斯费拉(Rik Sferra)

爱德华多·卡克(Eduardo Kac)以活性材料造物,或按他的话说,因为“转基因艺术”而名声大噪。他致力于将生物技术从实用的应用手段转变得更具诗意与哲学可能性。在其系列作品“奥秘的自然历史”(Natural History of the Enigma)中,卡克制造了一种被他称为“Edunia”的植动基因工程混合体,含有矮牵牛花以及他自己的基因信息,本质上也是一种转基因的花。艺术家的基因被表现在花瓣的脉络上。从艺术家的血液里提取出基因并进行排列,为保证红色在花的脉络上表现为显性,新的基因由爱德华多·卡克的基因和催化剂合并而成。尽管在其作品中,各种意义与联系显得尤为微弱,但这个主题本身的戏剧性使

这一作品造成了极大的影响,尤其是在流行媒体和报刊上。

也许,另一种艺术和科学互动的极端形式就是艺术家以一种非科学的方式,成为科学家或者进行科学研究。奥龙·卡特斯(Oron Catts)和伊奥·耐祖厄(Ionat Zurr)在澳大利亚西澳大学的生物科学部门组建了实验室,进行液体生物实验。他们主攻组织培养工程,之前也都曾在哈佛大学医学院做过研究员。对他们而言,项目本身与其主题和产品一样重要,另外,他们也拥有独立自主的创意能力与知识水平。因此他们的作品显示出非凡的力量,他们在每个创造与呈现的环节和过程中都表现出极强的艺术操控力。在2008年纽约现代艺术博物馆的“设计与弹性思维”(Design and the Elastic Mind)展览上,他们推出了“无受害者皮革”(Victimless Leather):生长在实验室的技术科学“身体”上的无缝夹克原型(最初版本开发于2004年)。在展览期间展品必须自始至终保持存活,展品还一度因疯狂生长而失去控制。在与策展人保拉·安特内利(Paola Antonelli)进行深入讨论后,艺术家一致决定对作品实施人道毁灭。报刊为此设立了一个特别专栏来宣布这一事件:纽约现代艺术博物馆策展人决定“杀死”一件作品。但这件事引发的争论却非常中立:我们应当如何管理那些用活的组织来制造的艺术作品或产品?



奥龙·卡特斯和伊奥·耐祖厄,组织培养和艺术项目,“无受害者皮革”,2004年。可生物降解的结缔组织和骨细胞

图片来源:澳大利亚西澳大学共生体 A(Symbiotic A)的艺术家们

BCL[福原志保(Shiho Fukuhara)与格奥尔格·特雷梅尔(Georg Tremmel)],两个接受设计师训练的艺术家,他们通常与基因工程的花卉打交道。其作品也身处一个由知识产权、管理条例、垄断者、商业权利、市场和消费者所共同构成的混杂语境里。在“常见花卉/蓝色玫瑰”(Common Flowers/Blue Rose, 2009)中,他们完成了世界上第一个在商业上获利的基因修正花卉,一种由三得利公司制造的被称为“月尘”(Moondust)的非天然的蓝色康乃馨,随后对其进行逆工程操作,然后进行克隆处理,再释放到野生环境中并加以干预以便与别的植株保持一致。这个项目旨在质疑自然造物的所有权,并提出以下问题:当自然本身被作为一种机制去复制有着“自然专利”的材料时会发生什么。不像卡克的作品那样富有诗意和哲理,BCL 的作品具有颠覆性,并致力于研究如何实现实验室花卉的市场化机制。它当然也可以在画廊中展览,但其意义早就超出了艺术品的范畴。



福原志保与格奥尔格·特雷梅尔,“常见花卉/蓝色玫瑰”,2009年

BCL 之前的项目“生物在场”(Biopresence, 2003),提出了一种围绕着逝者的服务,利用乔·戴维斯(Joe Davis)发明的基因编码技术,将一个人的基因移植到一株苹果树上留作纪念,它可以在不影响有机体的

前提下,将人类的基因储存在一棵树或一株植物中。这棵树因此可以被看作为“活着的纪念物”或是“转基因墓碑”。但是从科学的角度来解读,这一做法其实很乏味,因为基因只是信息。但在外行人看来,这种做法具有高度的象征意义与激进的观念,特别是如果基因被移植到一株果树上,你会吃一个含有你祖母基因的苹果吗?

他们进行了持续数年的研究,只为了找到资金,从而实现个人基因改造树的想法,这种基因树凸显了与基因技术产品管理规定相关的所有议题。除此之外,这个项目在探索关于杂交物种在商业语境中的伦理问题时是一个非常有力度的案例。

虽然他们非常努力地试图去实现这一项目,但该项目仍然未能实施。尽管如此,该项目证明了设计的价值并不一定取决于其是否能够实现。这种思辨设计也可以作为“探测器”,去凸显现存体制中法律与伦理的限制。这些思辨型项目通常都超出了科学艺术的范畴。在这种强调观念显形并投影到未来的思维方式下,与艺术家相比,设计师的创作空间会更加舒适,事实上,这个领域的大多数工作也确实是由设计师完成的。

· 功能的虚构

对我们来说,与技术的亲密关系是设计较之于艺术的优势之一:我们可以把新的技术突破置于想象的但又可信的日常环境中,以便在一切发生之前便探求可能的结果。当然,这一过程的实现需要理解力、智慧与洞察力。接下来我们要介绍的例子是从2002年起,和皇家艺术学院的艺术硕士生们共同探索的项目,该项目主要研究适用于生物技术的设计方法。这次研究并非从问题或需求开始,而是要求学生首先选择某一特定的科研领域,而后想象一旦该领域的研究成果从实验室转移到真实的日常生活中时,可能会出现哪些问题,并最后在设计提案中将这些问题具象化,从而激发辩论或讨论。这个项目旨在通过设计去

提出问题而不是提供答案或解决问题。

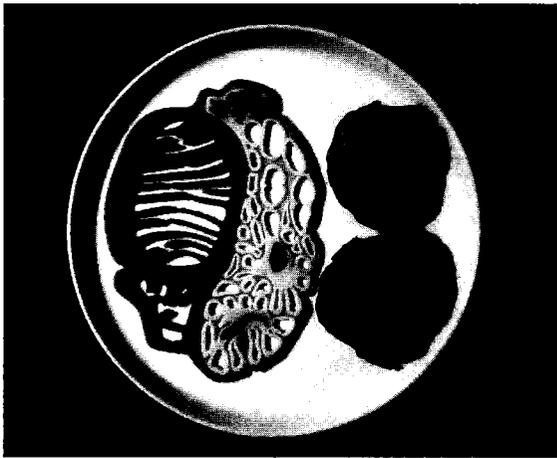
58

2006年,受奥隆·卡茨(Oron Catts)和尤娜特·祖尔(Ionat Zurr)“组织工程牛排一号”(Tissue Engineered Steak No. 1, 2000)作品的启发,我们要求学生探索当上述技术大批量产之后可能会产生哪些影响。詹姆斯·金(James King)的“装扮未来的肉类”(Dressing the Meat of Tomorrow, 2006)是最成功也是最典型的提案。他的项目讲述了我们如何调整这种新型食品的形状、口感和味道,才能提醒人们这种食物其实来自于世界上某一处曾经存在但已消失的传统牲畜牧场。他建议采用移动的动物磁共振成像单元,从头到尾地扫描牛、鸡、猪这些家畜,以得到精确的内部器官剖面图,以剖面图作为食物的样子。解剖过程中那些最有趣或者美学形式最令人满意的剖面图,会被用来作为实验室肉类的模具。尽管看起来并不美味,但它已经比最初那讨厌的原型可爱多了,并且可以以此继续讨论生物技术的优劣势了。如果制作这种新型食物可以使动物免受折磨或屠杀,素食主义者会从此开始食用肉类吗?食用实验室是否能够产出人肉,甚至可能是明星的人肉,人们会带着爱或者憎恨的情感去食用它们吗?

59



奥隆·卡茨和尤娜特·祖尔的组织培养和增殖项目,无实体烹饪研究,产前羊,骨骼肌和可降解的PGA聚合物框架
图片来源:组织培养和增殖项目组

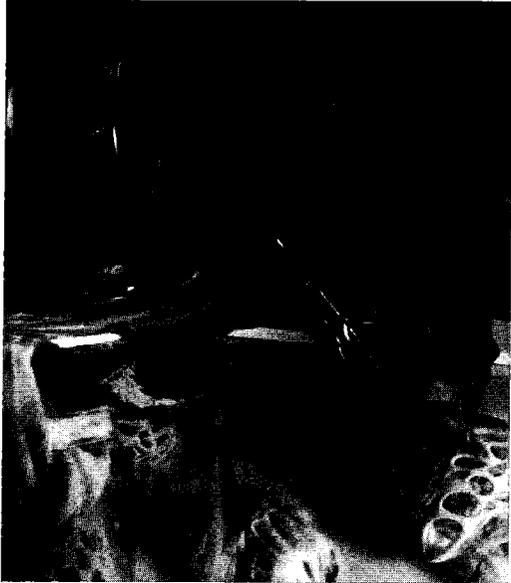


詹姆斯·金，“装扮未来的肉类”

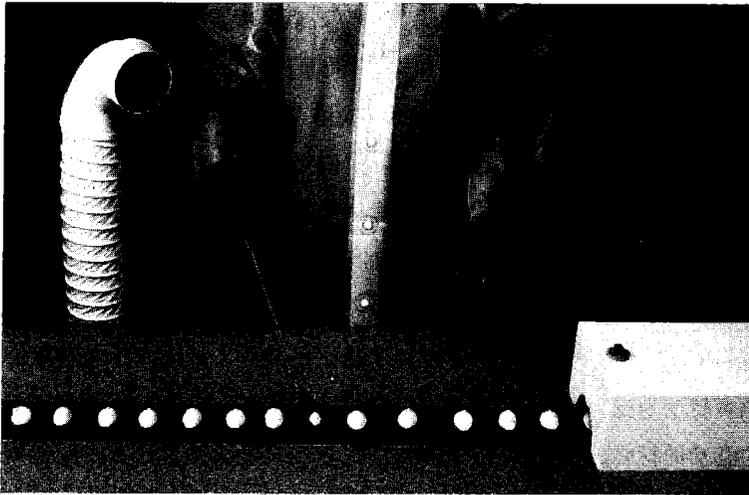
近些年来这一话题被反复议论了多次,但是当下的重点已转移到了更宏大的视野。在“自卫本能:器官技艺”(Biophilia: Organ Crafting, 2011)中,维罗妮卡·兰内尔(Veronica Ranner)对人造肉应该在哪里生长,以及实验室是否是最受欢迎的选择这两个问题进行了探讨。她提出以下观点:基于人造肉的手工艺流程属性,可以将实验室与工作室等合二为一形成实验工作室(studiolab)。她所提供的方案不是具体的产品,而是唤起人们关于器官培养工艺方法的思考。关于人造肉技术的传统讨论不外乎两个视角,一个是新的世界工厂景观,另一个是野蛮的科学怪人场景,本项目的目的在于,不再局限于以上两个方面,而转向关注器官生产环节手工技艺的美轮美奂,这样一来,生物技术人员便化身成了器官雕塑家。

要想同时如实地反映出科学家和设计师的良好意图是个近乎乌托邦的想法。从科学由实验室进入市场就开始麻烦不断,当消费者渴望进入这个领域中时,事情就变得更不理性,更易受到利益的驱动。这便是艾米莉·海耶斯(Emily Hayes)“制造梦露”(Manufacturing Monroe, 2011)的设计初衷。相比于维罗妮卡·兰内尔(Veronica Ranner)

61



维罗妮卡·兰内尔，“自卫本能：器官技艺”



埃米莉·海耶斯，“制造梦露：质量控制”

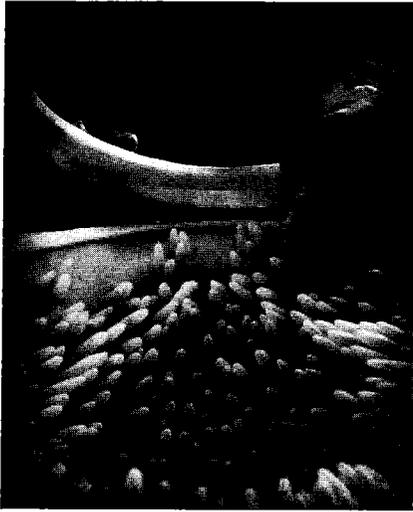
的作品,这个项目的未来更加黯淡。它使用了同样的技术,但为了生产纪念品而进行了简化。它产出的成果是一个高度格式化的视频文件,该视频呈现出未来某个组织工程工厂的局部生产流程,包括可以制造出名人堂明星的器官局部,比如约翰·肯尼迪的包皮、玛丽莲·梦露的胸部模型以及由迈克尔·杰克逊大脑组织填充的香肠。从此,粉丝们可以真的拥有其偶像的局部身体组织。尽管海耶斯的项目看上去无伤大雅,但实际上存在严重问题。我们如何确保在极端商业化的情况下,这项来自实验室中的科技在进入日常生活后能够避免超出医疗应用的范畴呢?

海耶斯和兰内尔都探究了呈现生物技术美感形式的多样可能性。通常情况下,生物艺术和组织培养工程项目的结果都会有些怪异,那些实验胚胎、液体、肌肉组织等,常常让人觉得恐怖。思辨设计项目能够为生物技术的视觉呈现提供新的形式,从而激发关于其他可能性的讨论,并以此为线索,进而对大众消费主义进行反思。

多数组织工程的驱动力来自替换现有的内脏或者身体肌肉、心脏、胸部、肾脏、角膜等器官。比起简单修复或者替换已失去的器官,这项技术还能以什么方式提高我们的生活质量呢?在“自卫本能:器官技艺”中,维罗妮卡·兰内尔将生长的皮肤作为产品的表面。她所感兴趣的是,这项科技如何以新的方式引发人们对于医药科技的思考。作为这项研究的载体,她选择了能够保证早产儿存活的保育箱作为设计目标。这不是以具象解决方案为目的的设计提案,重点是借由想象化产品表达出对组织工程技术的期望,这个保育箱以人类皮肤为表面材质。其目的在于抛出问题,新的生物技术能让我们从当前医疗技术的冰冷语言转变为更为人性化的语言形式吗?另一个争议是,当你使用了自主存活的材料例如皮肤后,当需要淘汰它们时又会发生什么?就像奥隆·卡茨(Oron Catts)和尤娜特·祖尔(Ionat Zurr)的无缝皮夹克一样,在物尽其用之后我们就能直接毁灭它们吗?

与上述案例相似,凯文·葛瑞南(Kevin Grennan)的未来机器人提

62

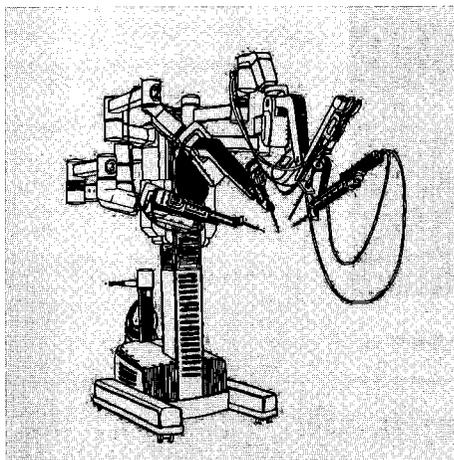


维罗妮卡·兰内尔，“组织生存”，自卫本能系列

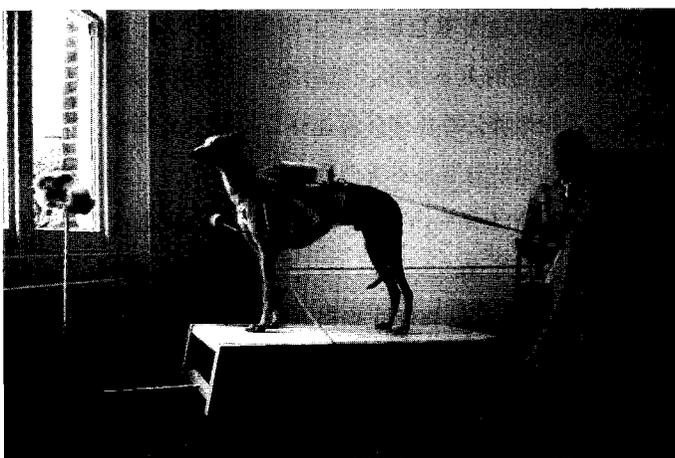
案“气味控制：信任、焦点、恐惧”(*The Smell of Control: Trust, Focus, Fear*, 2011)则较为悲观。他并不看好对技术的拟人化应用，因为他觉得那样相当于按下了“达尔文按钮”，并让人与机器建立错误的情感纽带。尽管机器人一副人畜无害的样子，但一旦机器人变得很先进，却是件很可怕的事情。他以这个项目提出以下问题：我们需要多久才能准备好与机器建立起适当的关系纽带。他制造了三个机器人形象，这些机器人使用组织工程培养的腺体来分泌能够以不同方式影响人类行为的荷尔蒙。设计师故意让这些机器人使人心生厌恶。

63 第一个机器人与信任有关，它是一个在手术前向患者注射激素的外科手术机器人。第二个是工厂机器人，它使用已知的男性汗液化学物质使女性更为沉着，使其更加专注并提高工作效率。第三个是拆弹机器人，它向周围释放出恐惧的气味，以显著提高注意力。该项目以一系列能快速传达虚构场景的图纸来呈现。这个项目并无意图想让我们相信它们是真实的，而只是以此为载体邀请人们到虚拟的场景中去想象。

超市已经在使用新鲜面包的气味刺激消费者更多地购买。我们究竟准备将人与技术的差异缩小到哪种程度？我们到底要与机器建立多么无缝的交互、多么共生的关系？这是我们想要的未来吗？如果不是，我们要如何才能阻止这样的未来成为现实？

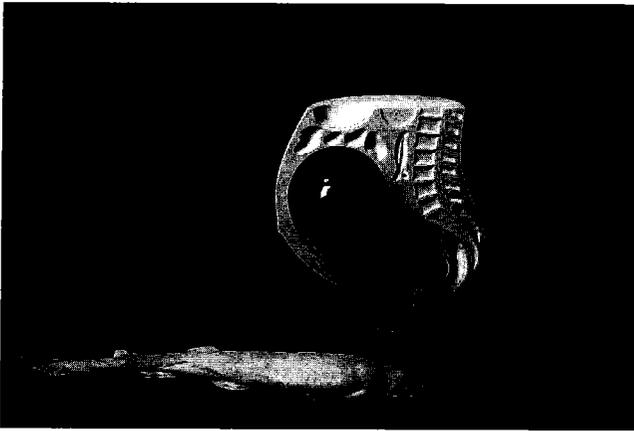


凯文·葛瑞南，“气味控制：信任、聚焦、恐惧”



莉薇·科恩，“呼吸犬”(Respiratory Dog, 2008)，生命支持(Life Support)系列

以半生组织(semi-living tissue)为原材料的设计会改变我们对其他生物或动物的思考方式吗? 在“生命支持”(Life Support, 2008)项目中, 莉薇·科恩(Revital Cohen)提出以消费或娱乐为目的的商业化动物繁殖可以作为外部器官的供应商。使用转基因的家畜或退休的工作犬作为生命支持“装置”, 为肾功能衰竭和呼吸困难的病人提供了一种非人道医疗技术的替代选择。通过这个项目, 她思考的问题主要是: 转基因动物能否作为整体机制发挥其功能, 而不是简单地提供其局部? 服务型动物, 从导盲犬到精神陪伴猫, 不同于程序化的机器, 可以与病患建立起相互依靠的自然共生体。与病人血型匹配的转基因绵羊可以被用作其肾脏透析机器吗? 夜间, 病人的血液流经羊的肾脏, 进行净化, 第二天早上, 血液中的杂质再通过羊的尿液排出。这个项目体现出“思辨型道德”的形式, 这种形式也是探索未来或好或坏的概念工具。



长谷川爱, “我想生一个鲨鱼”
摄影: 西奥·库克(Theo Cook)

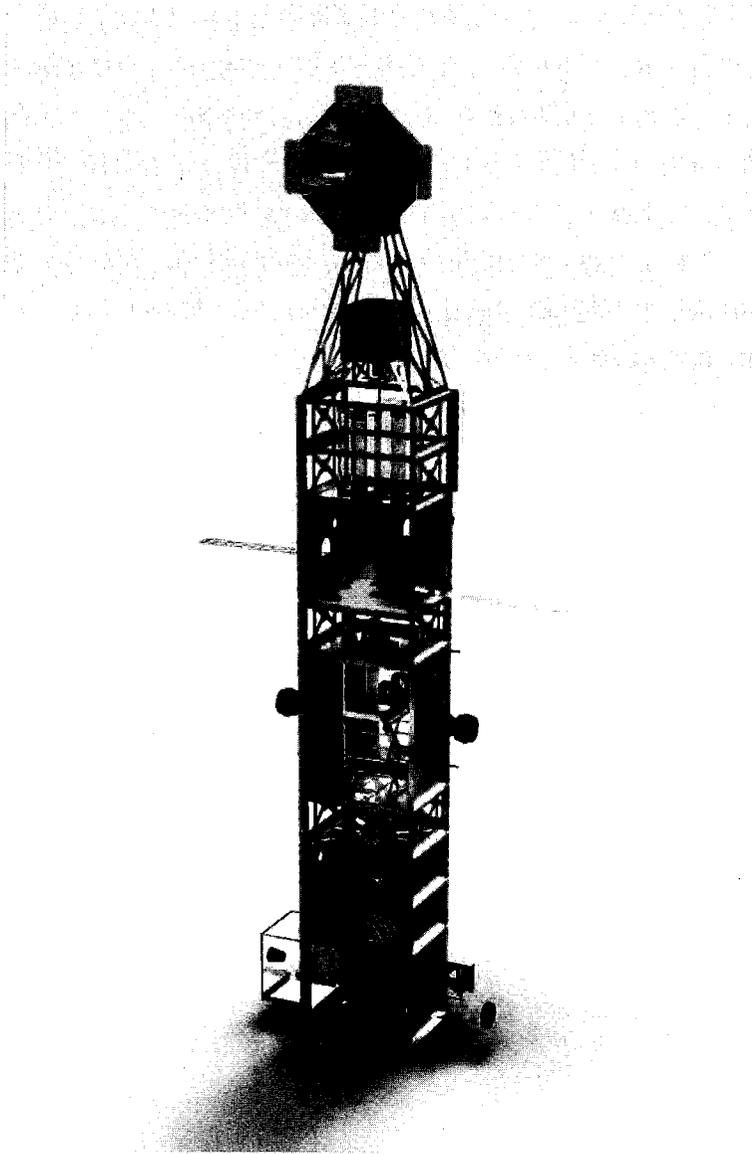
但为什么我们的思辨仅停留在动物这里呢? 长谷川爱(Ai Hasegawa)的“我想生一个鲨鱼”(I Wanna Deliver a Shark, 2012)的项目从一位三十多岁、意外怀孕的女性视角切入, 由于种种原因她并不想生下孩子, 也不想成为母亲。在长谷川爱设定的场景中, 女性决定使用

她的生殖能力去帮助濒临灭绝的物种繁衍下去。经过深入研究及广泛咨询,长谷川爱了解到,虽然人类的女性身体成为海豚或金枪鱼的宿主并不可能,但在技术层面上,成为小型鲨鱼的宿主并孕育它们却存在着可行性。表面上这一项目可能看起来很荒唐,但它提出了与女性身体生殖力有关的有趣问题,借助于生物医学的发展,利用这种生殖力用于其他目的的可能性有多少,比如用于迅速增加物种数量而不是仅仅完成人类自身的繁衍。

也许这些项目中最具哲学意味的是科比·巴哈德(Koby Barhad)的“这就是我:由一撮毛发发育成埃尔维斯·普雷斯利(摇滚明星猫王)的小鼠模型”(All That I Am: From a Speck of Hair to Elvis Presley's Mouse Model, 2012)。巴哈德对完全意义上的“自我”——即当涉及对生命体进行设计时的这个“我”——究竟存在何处很感兴趣。这个项目从设计一只埃尔维斯·普雷斯利老鼠开始。尽管技术上可行,但出于伦理方面的原因,该项目只能停留在构想阶段。项目第一步是收集包含猫王埃尔维斯·普雷斯利 DNA 遗传物质的物品,于是巴哈德设法从 eBay 上购买了猫王生前的头发⁷。下一步是进行 DNA 测序,从而对猫王的行为特征如社交、运动性能、成瘾性以及肥胖因素一一进行识别。巴哈德找到了一家为科学实验提供小鼠模型的公司,从理论上来说,通过他提供的遗传物质应该就能够产生一只转基因的猫王老鼠。接下来,基于之前用于测试基因改造小鼠特性的实验室环境,巴哈德创建了一个自定义设计的塔形空间。各个部分分别模拟呈现了猫王传记中的关键时刻。

通过使用现有技术完成猫王老鼠的设计过程,巴哈德的项目突出了将克隆作为超出生物复制再生范畴这个想法是有多么的荒谬。最终的成果,这座塔状物,不仅美观,还表达了对为适应模型环境而对行为特征进行分离与转换做法的讽刺。

上述项目都没有给出具体的解决方案或答案,而是通过设计的语言提出了问题、呈现了想法、延展了观念、探索了可能性。它们探究了



科比·巴哈德，“这就是我：由一撮毛发发育成埃尔维斯·普雷斯利的小鼠模型”

我们的信仰和价值观,挑战了我们的假设并鼓励我们去想象所谓的自然能够有多么不同。它们也使我们意识到,现状几乎只表现了一种可能性,而且还不一定是最好的。这类思辨设计在现实和不可能之间占据了一席之地,这里也是梦想、希望和恐惧并存的空间。它是一个重要的空间,在这里我们可以在未来成为现实之前便进行争辩和讨论,至少从理论上来说,可以使人们更加靠近想要的未来,而远离不想要的未来。尽管,设计师不可能使用生物技术来构建出真实的产品,但我们也不应该受制于现状而止步不前;我们仍然可以通过功能的虚构来帮助我们探索人们想要的未来生物技术世界。

第五章 方法论的游乐场：
虚构世界与思想实验

人类用双手和思想不断地构建世界,充斥着各种可能性的宇宙正在不断地拓展、越来越多样化,虚构文学可能是世界构造事业中最为活跃的创意实验室。¹

尽管设计往往从雕塑和绘画中获取材料、形式以及图案的灵感,最近又从社会科学领域获得了团队合作和用户研究方面的知识,但如果我们需要将设计的关注点从“为现在的世界而设计”转移到“为未来世界的可能性而设计”,我们则需要去了解思辨文化或卢博米尔·多勒泽尔(Lubomír Doležel)所说的“构造世界事业的创意实验室”。

思辨来源于想象,真正地去想象更多的可能性世界及其替代性选择的能力。基思·奥特利(Keith Oatley)在《那个叫梦想的东西》(*Such Stuff as Dreams*)的书中写道:“想象力让我们走进包括数学在内的抽象世界。我们获得了去构想与评估方案的能力。我们具备了思考未来及其结果的能力与规划的技巧。从道德角度进行思考的能力也成为可能。”²

想象力分为很多种,有暗黑想象力、原创想象力,还有社会性的、创意的、数学性的想象力等;还包括专业领域的想象力,比如科学的想象力、技术的想象力、艺术的想象力、社会学的想象力;当然还有我们最感兴趣的设计的想象力。

· 虚构的世界

正如卢博米尔·多勒泽尔(Lubomír Doležel)在《异质世界:小说虚构与可能世界》(*Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*)中所写的那样:“我们所处的现实世界被无数充满可能的世界包围着。”³一旦我们不再止步于现实,不停留于现状,我们就进入了另一些可能的世界。我们找到了创造虚构世界的观念,并应用它们创造出各种奇妙。我们最感兴趣的不仅是娱乐,而是以此进行反思、批判、刺激与启发。与其只想着建筑、产品和环境,不如从法律、道德、政治体制、社会信仰、价值观、恐惧和希望切入思考,如何将这些转化为实物化的表现形式,扎根于物质文化之中,以提喻法的方式一点点地构建起另一个世界。

尽管设计的讨论超出现实世界的构建以及企业未来技术畅想这些内容,但是在其他领域上却已有关于虚构世界观念的丰富理论成果了。大概最抽象的讨论都集中在哲学领域,哲学家在真实的、虚构的、可能的、实际的、非现实的、想象的等多种领域之间找寻差异。社会学和政治学领域,主要关注的是现实的建模;在文学理论中,主要讨论现实与非现实的符号语文学;对于艺术而言,主题是关于虚幻的理论构想;在游戏设计中,则是关于虚拟世界的创造;甚至在科学领域中也还有大量围绕虚构主义、实用虚构、模型有机体和多元宇宙的丰富论述。⁴对我们而言,关键的差异在现实与虚构之间。现实是我们所占据世界的一部分,而虚构不是。⁵

71 在所有这些研究领域当中,文学和艺术提供了最有价值的灵感来源。它们把虚构的概念发挥到极致,远远超出逻辑世界和实用主义的世界观。虽然从技术上来说,虚构的世界几乎不可能也并不完整,而一个可能的世界则需要具有一定的合理性,不能逾越科学(物理、生物等)可能性的边界,也包括伦理学、心理学、行为学、经济学等等,不能超出其最大限度。虚构世界不只是个体想象力的思辨产物,它们不断发散

且独立于我们而存在,当需要时,即可被唤醒、调用与探索。

艺术家马修·巴尼(Matthew Barney)曾创造出极为复杂的虚构世界。他的“悬丝”(Cremaster Cycle,1994~2002)系列作品由五部长篇影片、成百上千个人配饰、服装、道具组成。虽然极为美丽且细节精美,也极具特质,但外化自己的内心世界却只能得到别人美学上的赞赏。⁶这也是最纯粹的艺术作品,非工具的、个人的、主观的、深刻的、美的艺术。设计师也已经实验性地尝试虚构世界。例如嘉美亚米·海因(Jaime Hayón)为雅致瓷偶(Lladró)设计的“幻想系列”(The Fantasy Collection,2008),由来自平行世界的瓷器纪念品组成。在时尚界,通常



马修·巴尼,“悬丝3”,视频截图
摄影:克里斯·文吉特(ChrisWinget)
图片来源:格拉德斯通画廊(Gladstone Gallery),纽约与布鲁塞尔

使用广告去表明品牌背后的虚构世界,尤其是香水广告,往往以当代童话的形式体现。虚构世界建构最发达的领域要数游戏设计了。整个世界都具有设计性、可视性与联系性。有些读者可能还对他们第一次体验开放世界的视频游戏记忆犹新,如“侠盗猎车手”(Grand Theft Auto, 1997),在设计师所创造的世界中驰骋和探索是多么地享受,而不仅是单纯地玩游戏。虽然游戏世界的细节都做到了极致,但它仍然把虚构的重点放在背景设置、地理特征、环境属性等方面,而不是意识形态,因为游戏设计的目的是逃避现实和用于娱乐消遣。如今越来越多的艺术家和激进主义分子参与游戏设计,旨在挑战传统关于游戏设计的假设,包括其社会与文化功能,并鼓励社会变革。⁷这些与设计又有什么关系呢?我们将在这一章的稍后部分继续讨论。

也许虚构世界最纯净的形式便是乌托邦了(及其对应物,反乌托邦)。这个词最早出现于1516年托马斯·摩尔(Thomas More)的《乌托邦》(*Utopia*)一书中。莱曼·托尔·萨金特(Lyman Tower Sargent)认为乌托邦有三个面向:文学中的乌托邦、乌托邦式实践(如理念社区)以及乌托邦社会理论。⁸对我们来说,最好的乌托邦是艺术、实践和社会理论三者模糊边界的结合。在《展望真实的乌托邦》(*Envisioning Real Utopias*)中,埃里克·奥林·赖特(Erik Olin Wright)将乌托邦定义为“幻想,为和平和谐的人道世界而道德地设计,不被现实的人类心理学和社会可行性所限制”。⁹还有一种观点认为,乌托邦是一种危险的概念,我们甚至都不应该拿乌托邦的概念来娱乐众生,因为纳粹主义、法西斯主义、斯大林主义都是乌托邦式思维的产物。但上述案例都自始至终在试图创造出真实的乌托邦,试图从上至下地将其转变为某种现实。当乌托邦作为刺激物来保持理想始终鲜活的时候,才能展现出其更有趣的属性,不是为了使其成为现实而努力,而是将之作为

提醒还存在更多选择可能性的方式,作为企图达到的目标、而不是具体的建构过程。在我们看来,齐格蒙特·鲍曼(Zygmunt Bauman)抓到了乌托邦思维的核心要义:“以生活‘应该是怎样’(即想象中的生活是与已知的现实生活不一样的,尤其是指比现实生活更好的、更让人想要的生活)的标准去衡量生活‘现在是怎样’,对于人类而言是具有决定性的本构特征。”¹⁰

再就是反乌托邦的警世故事告诫我们,如果粗心大意的话我们可能会面临什么。阿道司·赫胥黎(Aldous Huxley)的《美丽新世界》(*Brave New World*, 1932)和乔治·奥威尔(George Orwell)的《一九八四》(1984, 1949)便是 20 世纪反乌托邦风格最有说服力的作品。科幻小说里很多都有关于乌托邦与反乌托邦的描述,其中有一个非常有趣的科幻批判理论叫做“批判科幻小说”(critical science fiction),它将反乌托邦置于与批判理论和科学哲学的相互联系中进行理解。¹¹阅读这类科幻小说,读者会发现,政治和社会的可能性要高于一切,人物角色被深度探索,以此呈现出在对比之下,可替代性现实如何有助于批判我们现有的世界。这一方式被科幻理论家达科·苏文(Darko Suvin)用“认知抽离”(cognitive estrangement)的概念进行了界定,也是对德国戏剧家、诗人贝托尔特·布莱希特(Bertolt Brecht)的“疏离效应”(Alienation Effect)概念的进一步拓展。

· 推断: 新自由主义的推理小说

许多乌托邦与反乌托邦书籍都从历史中借鉴了各种政治体制,如封建主义、贵族制、极权主义或集体主义,但我们发现,在如今资本主义制度的自由市场体制下,从最发人深省的、具有娱乐性的故事,可以推断出一种围绕着高度商品化的人类关系、相互交流、梦想与愿望而编织的极致故事。多数这样的故事都起源于 20 世纪 50 年代。虽然已经是战后时期,作家们仍被消费主义和资本主义所承诺的假象影响。是的,

消费主义与资本主义会为更多的人创造更多的财富与更高的生活标准,但这些又会对我们的社会关系、道德信念和伦理标准造成怎样的影响呢?

菲利普·迪克(Philip K. Dick)是这方面的大师。在他的小说中,一切都被市场化、货币化。它们被安置在一个扭曲的乌托邦世界,其中每个人都过着自己想要的生活,但他们也受困于市场提供的选择之中。还有由弗雷德里克·波尔(Frederik Pohl)和赛瑞尔·孔布鲁斯(Cyril M. Kornbluth)所写的《太空商侯》(*The Space Merchants*, 1952),故事发生在一种奇特的社会体制内,在其中,最高级的存在形式是成为广告人,甚至还有一种罪名叫“反对消费”。然而,资本主义的这种观点并不局限于20世纪50、60年代的科幻小说,当代作品中也有迹可循。乔治·桑德斯(George Saunders)的《天堂主题公园》(*Pastoralia*, 2000)描述了一种虚构的史前主题公园,工人在工作时间被迫像原始人一样,且只能受制于规定、契约责任以及观众的期望来维持友谊。这种故事背景可悲又可笑,但也很现实。还有一些其他作家也是这种夸张资本主义写法的拥护者,包括布莱特·伊斯顿·艾利斯(Bret Easton Ellis)的《美国精神病人》(*American Psycho*, 1991)、加里·施特恩加特(Gary Shteyngart)的《超级悲伤的真实爱情故事》(*Super Sad True Love Story*, 2010)、朱利安·巴恩斯(Julian Barnes)的《英格兰,英格兰》(*England England*, 1998)、威尔·弗格森(Will Ferguson)的《幸福》(*Happiness*, 2003)以及道格拉斯·柯普兰(Douglas Coupland)的多数著作等。他们都从人类尺度揭露了自由市场资本主义乌托邦的限制和失败,即使我们最终实现了这样的乌托邦理想,但却丧失了人性。虽然本·埃尔顿(Ben Elton)的《盲目信仰》(*Blind Faith*, 2007)不论从哪一方面而言都不是一本巨著,但是它提出了一个重要问题,即目前日益明显的反智文化趋势,并推断在不久的将来,包容、政治正确、公开羞辱、粗俗、因循守旧等将成为常态,八卦小报的价值观和商业电视模式将会塑造人们的日常生活和交互关系。

电影领域也有反智主义文化的体现,如《蠢蛋进化论》(*Idiocracy*, 2006)和《机器人总动员》(*WALL-E*, 2008)都设定在腐败的、反智文化的社会。相对近期的案例是《黑镜》(*Black Mirror*, 2012),这是一档由英国电视4台播出的迷你电视剧。该剧将当前科学技术夸张化,设想出当它们进一步发展,直到成为人类日常生活的梦魇时,会导致哪些极其令人不悦的人性恶果。



查理·布鲁克(Charlie Brooker),《黑镜》视频截图
摄影:贾尔斯·凯特(Giles Keyte)

但是这对于设计意味着什么?在视觉层面,一种风格一旦定格为电影,便会充斥着各种陈词滥调,无所不在的广告与企业标志、浮动视窗,密集的信息显示、品牌、微型金融交易等。谐拟与混仿等手法被混用已成为常态,即使《黑镜》是个例外,它超出了上述套路,但这也许就是电影的局限性之一。它提供了一个非常有感染力的故事以及沉浸式的体验,但需要观众保持一定程度的被动状态,且这种被动性被那些易于识别和理解的视觉线索所强化,我们会在第6章继续讨论这个话题。文学则需要我们参与更多,因为读者需要动用自己的想象力去构建起虚构世界的一切。作为设计师,我们也许是介于作者和读者之

75

间的角色,我们会为观众提供一些视觉线索,但仍然需要观众对设计的世界及其政治、社会关系和意识形态进行主动地想象。

· 故事作为观念

在这些例子中,让我们感兴趣的是其语境,而不是叙事本身;是故事所产生的社会价值,而不是情节和人物。对我们来说,观念就是一切,但问题是,观念本身能成为故事吗?

76

在介绍《红色的富裕》(*Red Plenty*, 2010)时,弗朗西斯·斯巴福德(Francis Spufford)写道:“这不是一本小说。如果要成为一本小说,有太多东西需要解释。它也不是一段历史,尽管它在以故事的形式进行诠释。这个故事是一个观念的故事,首先,以及直到后来,瞥见了这一观念命运的裂缝,都是与人物有关的故事。这个想法很伟大。它描述了闯入一个危险又充满幻想、怪物横行又变幻莫测的世界,在别人的帮助下过关闯将的故事。”¹²《红色的富裕》探索了如果苏联共产主义成功将会发生什么以及计划经济如何运作的故事。这里利用了思辨经济学探索多种可能性的尝试,而计划经济模式却是一种集中控制、想当然地专注于观念的经济模式。这种方法类似于设计写作试验,例如建筑师本·尼科尔森(Ben Nicholson)的《谁要这个世界?》(*The World, Who Wants it?*)和设计评论家贾斯丁·麦吉尔克(Justin McGuirk)的《后景观经济》(*The Post-spectacular Economy*)¹³,两者都是用故事表达观念,探索对于设计而言,全球性政治和经济变化会产生哪些影响:尼科尔森采用的是偏戏剧性和讽刺性的方法,而麦吉尔克则采用更为慎重的方式,从眼前的真实事件切入,这些事件尚未演变到人们能够预想到的未来状态。虽然在系统层面上来看,两者的处理方式仍然非常文学,也都包括了许多富有想象力的构想,但他们并没有探讨那些变化如何在日常生活中展现自身。我们所感兴趣的是另外一种方式,从观众的立场开始设计,设身处地地想象能够影响他

们的社会形态是怎样的,其中还包括这种社会的价值观、信仰和意识形态。

在《人类灭绝之后的动物》(*After Man—A Zoology of the Future*, 1981)中,道加尔·狄克逊(Dougal Dixon)探索了一个没有人类的世界,因此这个世界里只有生物学、气象学与环境科学。这是一个略带有说教意味的思辨世界,整个世界的基础是事实以及容易被理解的进化机制与过程,通过具体的设计——本书中主要是动物的设计,上述事实、机制与过程得以一一呈现。

五千万年后的未来,世界被划分为六个区域:苔原和极地、针叶林、温带森林和草原、热带雨林、热带草原、沙漠。狄克逊对气候、区域分布以及不同植被和动物的生长范围进行了令人印象深刻的细节刻画,还勾勒出了后人类状态的生活环境,在这种新的环境中,可思辨的新物种形式得以进化。新动物王国的各个方面都能追溯到具体的属性,这些属性都有助于新物种在没有人类的世界中蓬勃发展。每种新物种都与我们所熟悉的一类动物有关,但由于没有人类的干扰,其进化的方式略有不同。比如,一种不会飞的蝙蝠,它的翅膀演变成腿,但是它仍然使用回声定位去寻找猎物,因为体型和力量得到增强,其捕食能力大增。这本书基于系统的思维方式而非笔墨绘成的插画,代表了想象力思辨的完美水准。这也是一个浅显的奇幻故事,其中每个怪物都可以如此轻易地吓到我们,但通过不断打磨其思辨成果,狄克逊逐步引导我们关注到系统本身以及气候、植物和动物之间的相互联系。

77

与其他备受推崇的文学作品一样,玛格丽特·阿特伍德(Margaret Atwood)的小说也是以讲故事的方式表现观念。《羚羊与秧鸡》(*Oryx and Crake*)设定了一个世界末日之后的世界,充满了转基因动物和以社会舒适度为目的的商业开发生物,例如没有大脑只有肥大器官的“器官猪”(pigoons)。《羚羊与秧鸡》的结构非常接近思辨设计项目被建构的过程与方式。她所有的发明都是基于实际的研究,随后将之思

78



道加尔·狄克逊，“陆行蝙蝠”(Flooler)、“夜行者”(Night Stalker)，来自《人类灭绝之后的动物》
图片来源：艾迪森·赛德版本 Eddison Sadd Editions. © 1991 年与 1998 年。

辨为想象力的产物，而非过于牵强的商业化产品。她创造的世界以警世故事的形式存在，故事来源于由人类欲望和好奇心所驱使的生物技术
与自由市场体系的融合，这个世界所有的一切都围绕着人类的欲望。与其他科幻作家不同，阿特伍德对技术所带来的社会、文化和伦理影响更感兴趣，而非技术本身。她本人十分抗拒自己的作品被贴上科幻的标签，而宁愿称之为思辨型的文学作品。对我们来说，她的作品代表了思辨型作品的黄金标准，因为它基于真正的科学，并关注技术带来的社会、文化、伦理和政治影响，以及专注于用故事来促进反思，但作品本身从未牺牲掉故事的质感或文学品质。就像狄克逊的《人类灭绝之后的动物》一样，这本书也充满了想象力以及各种奇特的

设计,但它的知识基础是生物技术。每个设计既突出了问题也讲述了有趣且感人的故事。

《羚羊与秧鸡》是我们最喜欢的书之一,它基于目前科学研究的水平与成果来合理推断并创建可能性,而威尔·塞尔夫(Will Self)的《戴夫之书》(*The Book of Dave*)则采用了一种更为特异的机制与现在的世界建立起关联。它讲述了围绕着一本日记建立的未来社会的故事,这本日记写于几百年之前,由一个酗酒、偏执、疯狂的伦敦出租车司机所写,这个司机刚刚经历了一场混乱的离婚。他把前妻埋在汉普斯特德的一个后花园里,希望与他并不亲密的儿子可以在哪天发现这本日记。然而,他的儿子并没有发现这本日记,直到百年后一场毁灭人类文明的洪水才揭开了这个秘密。故事的基本逻辑揭示出未来社会的社会关系,以及对一个精神失常的出租车司机的偏见,也显示出了我们所谓的习俗是多么的随意,而残暴和社会不公又是多么容易被奇怪、虚构的故事加工成型。这是由众多悲伤和痛苦所导演出的一场悲剧,而本书抓住了政治和宗教教条的荒谬之处。除了莫托斯(motos)这种杂交于牛和猪之间,还能以令人不安的孩童声音说话的转基因动物,其他大部分的虚构都来自于习俗、礼仪,甚至是语言。孩子们每周抽出一部分时间与分住在街道两侧的父母分别生活,年轻女性被称为“互裨生”(au pair),日子分成价目表,灵魂是车票,牧师是司机等。《戴夫之书》描写出一个密集、独辟蹊径、高度原始、复杂的、表现分层的虚构世界。但是,它是否可能被用到设计之中?我们认为这是可能的。与《羚羊与秧鸡》的虚构世界不同,这个虚构世界并非来自塞尔夫自己的发明,而是启发于他的方法,以及如何从特异性起点出发,发展内容丰富且思维前卫的虚构世界。

79

柴纳·米耶维(China Miéville)的《城与城》(*The City and the City*)是关于人造边界的诗歌和当代观念。贝歇尔(Beszel)与乌库姆(UI Qoma)是同一地理区域的两个城市国家。因为有一起犯罪案件与两座城市都有关联,所以主角督察泰亚铎·柏鲁(Tyador Borlú)

必须跨越两城边界侦办案件,两座城市的居民虽然很可能居住在隔壁、到同一幢大楼里上班、每天途经一样的路线,但不能对视,不能交谈,更不能碰触,否则就会被判为“越界”,“越界”是两城居民不惜一切代价要避免的罪行,因为“越界”是可以想象到的所有罪行中最严重的一种。这里设定了一个非常棒的背景,不仅以引人入胜的侦探故事开头,也让各种关于民族、国家、身份和意识形态相关的想法一一浮现在读者的想象中。就像杰夫·曼劳夫(Geoff Manaugh)在对作者进行的一次采访中指出的那样,这本书本质上是政治科幻小说。¹⁴这本书中的一切都很熟悉,它对于一个简单而为人熟知的技术概念——边界,进行了再次概念化,再强调一遍,它能启发设计的是其方法而不是内容。

文学虚构的世界由文字构建,其中有一些特殊的可能性,可以通过将语言关系的逻辑推演到极致来实现,这类文学类似于埃舍尔图(Escher drawing)。较为新近的案例是游朝凯(Charles Yu)的《科幻宇宙生存指南》(*How to Live Safely in a Science Fictional Universe*, 2002)。在这本书中,虚构世界体现出与虚构概念本身相互切磋的场景。游朝凯的世界是游戏设计、数字媒体、视觉特效和增强现实的大融合。坐落在31号小宇宙,一个虚构的巨大空间,主角游(Yu)是一个住在TM-31时光机上的时间旅行技术员。他的工作是拯救和阻止各种时间旅行怪异现象的发生。《科幻宇宙生存指南》就像一部概念科幻小说,故事通过真正的现实、想象的现实、模拟的现实、已发生的现实、虚构的现实之间的频繁互动、碰撞和融合而展开。

80 设计可以包括这种程度的创造吗?抑或是我们在创造虚构世界时将会受到更具体的限制?设计的力量之一在于可使用的媒介无处不在。如果通过物理道具来突出设计方案的物质性,那将使故事远离虚构的世界,而更接近现实的世界。《科幻宇宙生存指南》让我们思考思辨设计与现实之间复杂的关系,以及珍视并享受非现实的需求。

· 思想实验

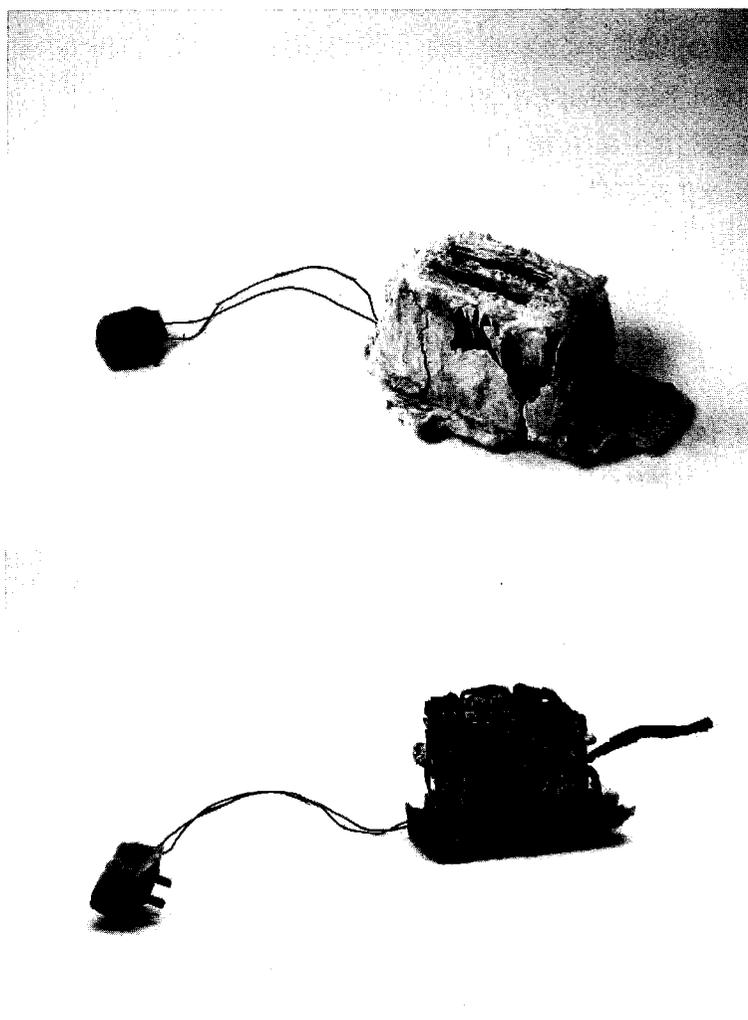
将思辨设计视为思想实验——通过设计传达观念的精心建构，而非叙事或连贯的“物质世界”，有助于我们思考棘手的问题。

与常规设计相比，思想实验的说法可能更接近于概念艺术。但这种说法，往往只突出了实验的部分；其实，其中的思想才是这一概念之所以有趣且对人们有所启发的原因。这些思想实验让我们得以看见外面的世界，去尝试一些新的事物。这种自由尤为重要。思想实验通常应用在可以预先制定限制和规则的领域，例如数学、科学（尤其是物理）、哲学（尤其是伦理学），用于检验观念、辩驳理论、挑战极限，或者探索可能造成的影响。¹⁵它们充分利用想象力，而且它们本身往往都是很美妙的设计。¹⁶

作家经常基于思想实验创造短篇小说，融合叙事和概念以创作出功能性的虚构文学，旨在让人们以愉快的方式具体地思考。埃德温·艾勃特(Edwin Abbott)的《平地：多维的浪漫》(*Flatland: A Romance of Many Dimensions*, 1884)就是一个很好的例子。小说对1D、2D、3D等不同维度世界间的交互进行了探索，当一个来自三维空间的球形生物途经二维平地时，二维平地的生物无法理解它们看到的三维景象，即一个可以向四周无限拓展的圆形。

· 归谬法

归谬法是我们最爱的思想实验形式之一，这是一种逻辑论证法。首先根据目的做出假设，通过假设其在极端情况的表现得出荒谬结论，就此确定原主张一定是错的，因为它导致了荒谬的结果。这种逻辑论证法也非常适合于幽默情境。托马斯·斯维茨(Thomas Thwaites)的“吐司机项目”(*The Toaster Project*, 2009)就是很好的例子。



托马斯·斯维茨，“吐司机项目”
摄影：丹尼尔·亚历山大(Daniel Alexander)

在该项目中，斯维茨从零开始做一个吐司机。在拆开最便宜的普通吐司机之后，他惊讶地发现了 404 个不同的部分，所以他决定把重点放在五种材质上：铜、铁、镍、云母（一种陶瓷材料）和塑料。在之后的 9

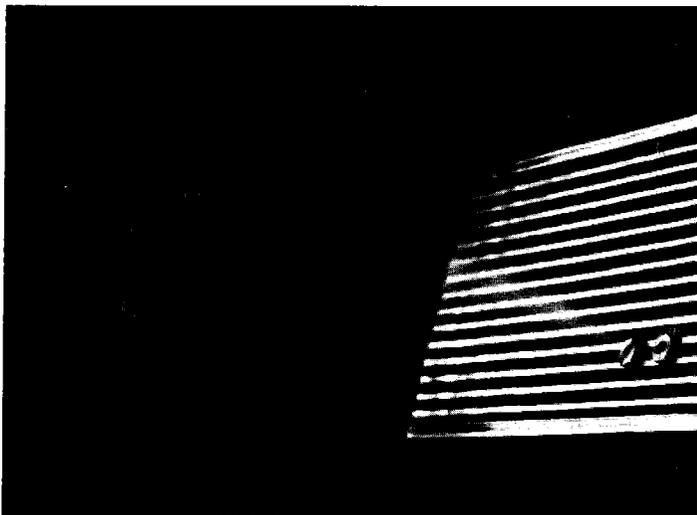
个月里,他去了矿山,并从矿石中提取出铁,在苏格兰找到了云母,并最终做出了勉强实现基本功能的吐司机。斯维茨从一开始就知道还原吐司机几乎是不可能完成的任务,但他勇敢尝试,并用视频记录了整个过程,最后出版成书。这个项目让我们意识到,人类已经如此依赖于技术,而我们又是如此远离日常生活所依赖的技术与设备背后的过程和系统。该项目还强调了哪怕只是完成像烤面包机这样简单的产品都需要经历这么长的过程,或者说每天早上为了烤一片面包还得先做这么多事情是多么荒谬。他还曾经研究了冶炼金属和铁矿需要做哪些准备,接着他发现这是身处于15世纪的人才可能完成的事情。经过多次利用现代设备去复制15世纪炼铁技术却遭遇失败之后,比如用吹风机和叶鼓风机代替风箱,斯维茨甚至还发明了可以利用微波炉冶炼铁矿石的专利工艺,他将母亲的微波炉做了一些修改之后,成功地提取出了少量的铁。有时人们对于所使用的现代技术感到失望,但该项目的主题绝不是关于反技术、倡导回到无技术的原始状态;相反,它强调的是,即使是最简单的日常便利,其背后也有着非常复杂和困难的过程,哪怕只是烤一块面包。

· 反常识法

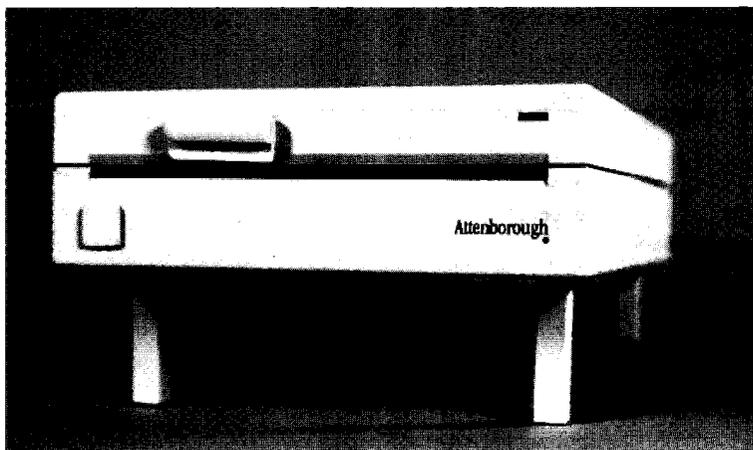
另一个行之有效的思想实验形式是运用反常识法。改变历史事实,看看到底会发生什么,“如果……”有时被用来理解历史上的关键事件及其重要性,以及它对世界造成了什么样的影响。著名的案例是,“如果希特勒赢了第二次世界大战,这个世界可能会怎样”,这也是在众多虚构文学作品中常被探讨的主题之一。对于作家而言,这是创造另一个可能性存在的有趣方式,因为通过作品,读者可以了解另一个世界可能是怎样的。对于设计而言,它可以通过在平行世界的思想实验,而不是预测,为基于未来的设计思维提供一种新颖的替代性选择。虽然它略显繁琐,因为在用户参与项目之前总是需要先构造出一个故事。詹

姆斯·钱伯斯(James Chambers)的“阿滕伯勒设计集团”(Attenborough Design Group, 2010)便是一个展示如何运用这种方法转化为设计项目的简单案例。

83 钱伯斯问道,如果大卫·阿滕伯勒(David Attenborough)是一名工业设计师而不是一个野生动物纪录片导演,那么还会有谁仍然酷爱大自然,并成立阿滕伯勒设计集团,探讨诸如如何运用动物行为去设计配备生存本能的技术类产品等问题;比如“祝你健康收音机”(Gesundheit radio),利用周期性的喷嚏来阻挡灰尘的伤害;还有一款名为“软腿”(Floppy Legs)的便携软盘驱动器,如果它检测到附近有液体,便会自动站起来。该项目在可持续发展道路上开辟出新的前景,如果产品配备了传感器,具备躲避危险的能力,那么在被废弃于垃圾填埋场之前它们将会存在更长时间。因此也会产生一些附加好处,那就是与其主人们建立更为强烈的情感纽带,精心设计的动物应激行为会鼓励人们将情感更多地转移到它们身上。通过及时反思,钱伯斯成功地将技术产品的设计注意力从视觉审美转移到以动物为灵感的行为方面。



詹姆斯·钱伯斯,阿滕伯勒设计集团的“祝你健康收音机”
摄影:西奥·库克(Theo Cook)

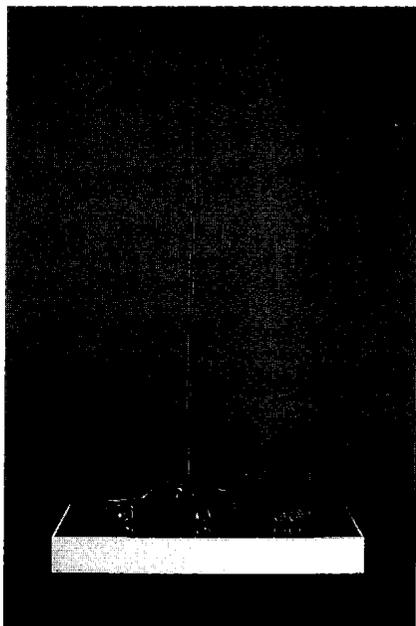


詹姆斯·钱伯斯,阿滕伯勒设计集团的名为“软腿”的便携软盘驱动器
摄影:保罗·尼利(J. Paul Neeley)

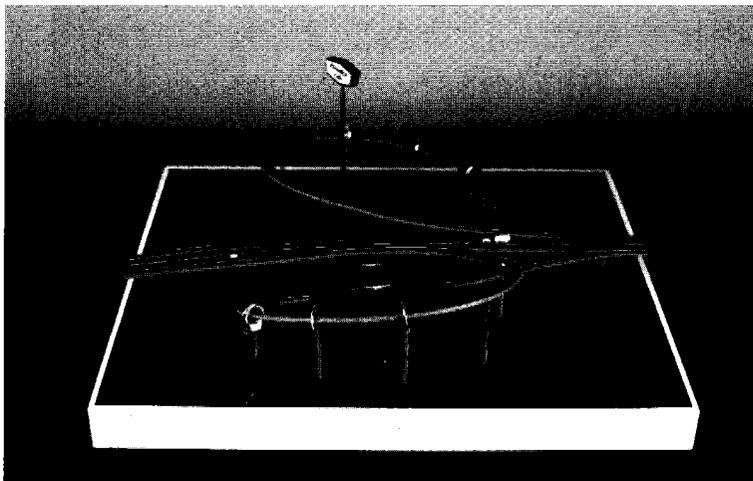
关于这个方法更复杂的例子是萨沙·奥弗里皮(Sascha Pohflepp)的“黄金研究所”(The Golden Institute, 2009)。在美国历史中,奥弗里皮重新审视了一个非同寻常的地方——位于科罗拉多州的黄金能源研究所,它是全球首屈一指的能源技术开发基地。那里曾是1981年美国大选中吉米·卡特(Jimmy Carter)击败罗纳德·里根(Ronald Reagan)的地方。由于配备了几乎无限量的雄厚资金,使美国成为在这个星球上能源最为丰富的国家,美国的科学与技术研究都发展得非常迅速且具有开创性。之后他还提出了多个大型的项目提案,包括将内华达州变为天气实验区,将引发雷电能量收割机的风靡,高速公路也会被改造成能源发电厂。该项目通过各种媒介形式,包括完整的视频演示等,介绍黄金研究所的历史、结构和任务、总部模型及设计方案的手绘稿、图像等。



萨沙·奥弗里皮,“黄金研究所上空的地球工程闪电”,来自“黄金研究所”系列



萨沙·奥弗里皮,雪佛兰埃尔卡米诺闪电收割机修改模型,来自“黄金研究所”系列



萨沙·奥弗里皮,5号州际公路感应图的查克咖啡馆连锁模型,来自“黄金研究所”系列

· 假如法

与反常识法相似,但以描述假设场景的假如法更具前瞻性。这些场景能够让作者超越叙事和情节直奔主题,对想法展开深入的探讨。假设法常以一种非常特别的形式出现在20世纪50年代的英文科幻小说中,如约翰·克里斯托弗(John Christopher)、弗雷德·霍伊尔(Fred Hoyle)、约翰·温德汉姆(John Wyndham)等人。以约翰·温德汉姆(John Wyndham)为例,他写的几本称之为“逻辑幻想”的小说,围绕着戏剧性假设的逻辑幻想,对不同种类外星人的入侵展开假设,而不仅仅是来自外太空的品种,例如《海魔醒来》(*The Kraken Wakes*)、《密德威治杜鹃》(*The Midwich Cuckoos*)以及《三尖树时代》(*The Day of the Triffids*)。其作品深受读者喜爱的原因之一在于,他探讨了社会在极端情况下可能会发生的事情,其文学叙事方式包括个人、精英、政府、媒体和军队等各个群体。故事重点并非关于地点、原因和事情本身如何发展或改变,而在于开展了大规模的思想实验,实验内容主

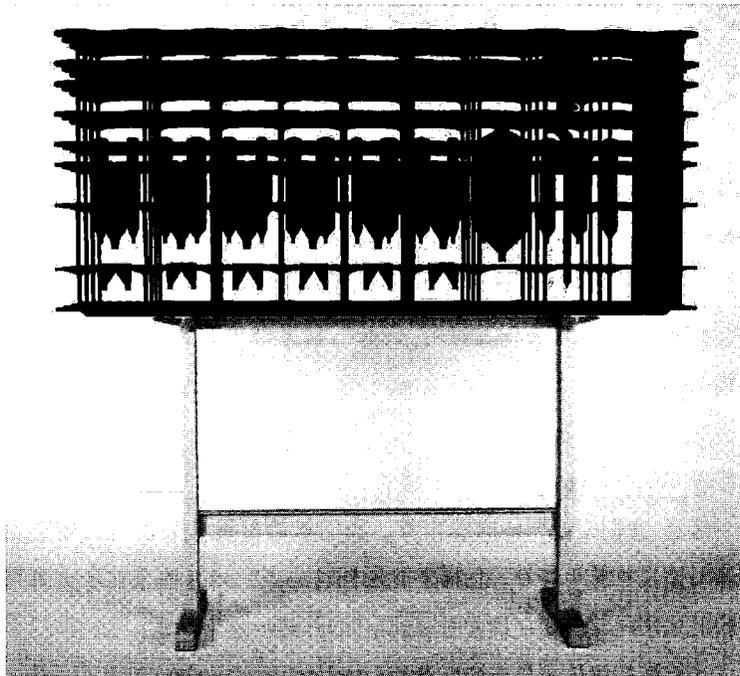
要关于英国社会如何应对极端灾害并将以何种方式改变生活。约翰·温德汉姆(John Wyndham)的作品往往重点关注主要事件,如转基因食人植物从实验室逃逸,并全程呈现该事件的直接影响。由于这些作品缺乏具有预示性的剧情,主要专注英国中产阶级人物,英国作家布里安·阿尔迪斯(Brian Aldiss)将这类作品流派称为“安逸的灾难”。

假如法在电影中的应用效果也不错,尤其是作为一种从现实中解脱并享受这些不现实想法的方式来说。欧格斯·兰斯莫斯(Yorgos Lanthimos)在电影《狗牙》(*Dog Tooth*, 2009)中设置了一个有趣且简单的场景,发生在家庭成员和外界世界之间种种令人吃惊且不安的交互关系。两个小朋友成长于父母创造的许多神话故事之中并深信不疑,这些故事塑造了他们对社会关系、外部世界甚至是语言的理解:“海”就是“椅子”,飞机是从头顶飞过的“玩具”,猫是世界上最凶猛的动物,对付猫的办法就是四肢着地并开始吠叫等。孩子们居住在一个由父母所创造的模型世界中,导致孩子们彼此之间的互动、与外界以及世界的互动慢慢交织在一起,并陷入深度混乱。

但是,我们是设计师而非作家。我们要通过设计的语言去创造出反思与愉悦并重的事物。怎样才能做到这一点?当这些存在于荧幕与书籍的思辨同时出现在读者并存的空间时,将会发生什么?

87 尽管阿特里尔·凡·利斯豪特(Atelier Van Lieshout)(AVL)是一个艺术家,但他的《奴隶城——从摇篮到摇篮》(*SlaveCity—Cradle to Cradle*, 2005)是将假如法应用于设计的绝佳案例。利斯豪特设想如果使用人类当作奴隶以产生能量,甚至作为能量本身的来源或原料,那么这些能量足够支撑多大的城市正常运转。该项目突出了对以下问题的思考:针对上述假设,整个流程应该如何设计、需要什么设备、需要多大的空间以及哪些种类的建筑与机器等。利斯豪特还详细探讨了如何运作城市最为经济以及城市的最佳规模等问题。观众永远看不到整个系统,只能看到设计师展现的不同场景、建筑模型和机器原型。尽管《奴隶城——从摇篮到摇篮》看上去十分古怪,但其结构仍然符合逻辑,与

游朝凯(Charles Yu)的《科幻宇宙生存指南》(*How to Live Safely in a Science Fictional Universe*, 2002)相比,更接近约翰·温德汉姆等作家所谓的“逻辑幻想”。对我们而言,主要挑战在于如何超越这一切,并接受非现实世界的全部美学潜能。



阿特里尔·凡·利斯塔特,欢迎中心,2007年

· 虚构者拒绝现实

88

至少对设计师而言,思辨的问题在于它是虚构的,而虚构仍被视作一件糟糕的事情。在大家都认为“真实”意味着触手可及的时代,某种事物的非“真实”便不好了。然而从满足虚构用户的虚假需求的高度特征化的电子产品,到通过产品、内容及使用,创建出虚幻的品牌世界,设

设计师参与到各种各样虚构物的生产与维护,如今设计师已成为拒绝接受现实的专业小说家。虽然设计思辨一直存在(例如车展、未来愿景、高级时装秀等),设计还是变得如此的现实,与行业目标不偏不倚,这使得设计本身不可能孕育更多的梦想,更不必说实现社会的梦想。我们感兴趣的是释放制造故事(不是讲故事)的潜力,这是一种将梦想物化的能力,从纯粹的商业应用着手调整,使其面向更多的社会目标,从而满足公民而不是消费者的诉求,或者同时解决两者的问题。

对我们来说,思辨的目的是“颠覆现在而不是预测未来”。¹⁷但要充分挖掘这一潜力,设计需要从行业本身分离开来,更充分发挥其社会想象力,并拥抱思辨文化,而后也许能像纽约现代艺术博物馆资深策展人保拉·安特内利(Paola Antonelli)建议的那样,我们可能会看到设计的理论形态开端,致力于思考、反思与启发,并为我们所面临的挑战提供新的视角。¹⁸

作家米兰·昆德拉(Milan Kundera)写道:“一篇小说检验的并不是现实,而是‘存在’。‘存在’并不是已经发生了什么,而是人类可能达到的境界,人们可以变成一切,一切他能做到的事情。小说家通过发现各种的人类可能性,由此勾画出了‘存在’的地图。”¹⁹

我们认为设计师也应该为此而奋斗。

第六章 有形的虚构故事：
假定性的邀请

作为科幻小说家的布鲁斯·斯特林(Bruce Sterling)在一次公开谈话中谈到了与我们有关的设计虚构(design fiction),在艺术与设计之外还有许多形式的虚构对象,包括专利和失败的发明¹。这些既是虚构的对象,但同时也是偶然的小说。我们更感兴趣的是故意而为之的虚构对象,即颂扬并享受其状态,且并不渴望成为“真实的”物理虚构故事。

考虑思辨设计的虚构之物,方法之一是作为虚构电影中的道具。面对这些虚构之物时,观众可以按照自己的版本去想象虚构对象所属的电影世界。因此,电影道具设计似乎是启发这些虚构之物的优质灵感来源,但皮尔斯·布里顿(Piers D. Britton)在“为科幻电影而设计”(Design for Screen SF)²中指出,“电影道具必须明确地支持情节的发展,必须具备可读性,但是这也破坏了它们创造惊喜和挑战的可能性。电影道具有助于推动情节的发展。”正如导演阿方索·卡隆(Alfonso Cuarón)在谈到其电影《人类之子》(Children of Men, 2006)时指出,“电影中的第一规则便是识别力。实际上我们不想要刀锋战士,我们关注的是在接近现实的过程中,如何成为反刀锋战士。而要实现这一点对于艺术部门来说比较困难,因为我会想说,‘我不想创造,而想引用’……更重要的是,我想,尽可能多地借鉴在人类意识当中早已根深蒂固的当代图像学。”³

这是电影道具与设计思辨中虚构之物之间的主要差异。设计思辨采用了虚构之物来超越道具对于电影的支持功能,并且摆脱了道具设计师不得不用的那些陈词滥调的视觉语言。是的,它使得对虚构之物的理解更困难,但这一过程中的心理互动很重要,会鼓励观众更加积极地参与设计,而不是被动地消费。这使得设计思辨与影视设计区别开来。在同一空间,道具作为想象物而存在,也让体验更生动、更有活力、

更强烈。例如帕特丽夏·皮奇尼尼(Patricia Piccinini)的“年轻家庭”(The Young Family, 2002)⁴,描述了一个超现实的,其大小与真人一样,与人类面部特征非常接近的一只转基因生物正在给幼儿喂奶的情景,画面令人非常震惊。该项目并非是关于支持或反对生物技术的论断,只是在我们面前呈现出某种未来可能,由观众自己决定是否认同。尽管虚构之物在超现实的细节当中被呈现出来,但每个人都会看到不同的世界。

· 道具与假定性理论

肯德尔·L.沃尔顿(Kendall L. Walton)的假定性理论(theory of make-believe)对于思辨设计的虚构之物来说也是一种有用的思考方式:道具是“展开想象”和“生成虚构真理”的物体。“卷入一个故事”意味着“心理上参与到游戏当中,这个故事(或者游戏、绘画)便是一个道具”⁵。设计思辨中使用的道具具有功能性且设计巧妙。它们能激发想象,并且有助于我们挖掘日常生活中那些可能并不明显的娱乐感。它们有助于我们思考另一些可能,比如,挑战那些镌刻在物质文化中的社会理想、价值观与信仰。

91

思辨型道具设计师需要能够熟练地触发观众的想象性反馈,但是观众也需要对用另一种方式来想象生活方式并保持开放的心态。当我们读一本书时,就像在建构一个早已处于我们想象中的世界,但其目的是识别出超于我们自己生活的人物与场景,并以己度人,从而实现娱乐或反思的功能。这个过程需要想象力,但结果是观众或读者产生自主的观念,并且每个人的阅读体验都不相同。电影也要求我们把自己放在主角的位置,但在看电影时,换位思考的过程不需要过多的努力,因为影视作品已然提供了一个高度清晰的世界让我们沉浸其中,其目的在于触发我们的情感按钮。思辨设计的道具各不相同。它们是激发我们建造自我世界的导火索,我们在头脑中建构出由不同的理想、价值观



帕特丽夏·皮奇尼尼,“年轻家庭”
摄影:格雷厄姆·巴林(Graham Baring)
照片由艺术家与“鹿腿”(Haunch of Venison)画廊提供

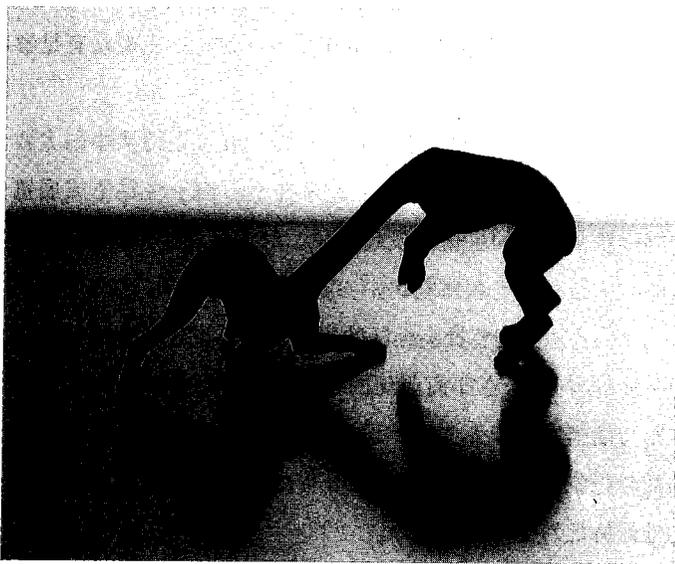
和信仰所塑造的世界,无论是好是坏,我们都可以用来娱乐或反思。然而,就像一个用道具把盒子想象成房子或者岩石的孩子会被视为外星人一样,思辨设计道具的目的既不是要模仿现实,也不是让我们去演戏,而是要产生新的观念、想法及可能性。这些新的观念、想法及可能性存在于另一个平行世界,它不同于我们与道具所处的现存世界,这就像肯德尔所谓的“虚构命题”与儿童道具的“虚构真理”之间的差异⁶。道具属于它自己的虚构世界,它扩展了我们想象的眼界并提供了新的视角,如玩偶与枪支等玩具,实际上代表了真正的人与枪支,让孩子们参与到假定性的游戏当中,并严格遵守预先制定的规则。奢侈品牌的产品与儿童玩具的作用方式类似,它们让其拥有者出演了固定的角色,比如有影响力的执行官、富有的花花公子、创造性天才等。思辨设计的道具并不代表真实的事物,也不适用于预先设定的行为模式;它们是有形

92

的虚构作品,其复杂想象力的出发点是从来没有打算被视为“真实”或去反映现实。

在某些情况下,道具这个概念意味着假冒之物,没有实际的功能,但在思辨设计的语境里,道具既可以是具有完整功能的原型,也可以毫无功能。道具是否具有功能并不是问题,它的目的是产生想象。之所以与产品不同,是因为它们并不“适应”当下的世界,尤其是商业世界。今日世界使它们显得并不“真实”,它们与现实显得格格不入。它们强调的是想象力的传递,这一点也使得道具与其他对象类型区别开来,包括产品、原型和模型等。

思辨设计的道具主要作为一种具有物理形式的借喻修辞,以局部指代整体,旨在促使观众对道具所处世界的独立思索。这一方法需要观众自己创造性地使用道具,使道具成为自己生活的一部分。如何定位思辨设计也颇有讲究,“读者或观众所做的是在艺术作品中投射意义,也不是自创意义,而是在思辨设计所建议的意义丛集中进行选择



查尔斯·埃弗里,“杜卡迪”(Duculi,2006)

择。”艺术家查尔斯·埃弗里(Charles Avery)的《岛上的居民》(*The Islanders*, 1998)⁸便完美地体现了上述道具的类型。十多年来,他从事着一个虚拟岛屿的项目,通过观察一位虚构旅行者来讲述故事。该项目的成果包括图纸、杂物、模型、动物骨骼,借助这些道具,观众能够想象出岛屿的全貌。

· 作为想象者的用户

93

道具功能的完整实现还需要观众的角色转变,他们必须成为积极的“想象者”(imagers)。当人们到博物馆观看历史文物时,便常转变为了积极的想象者,面对以考古方式成列的文物,唯有想象才能获取连贯的意义。那种可预期的未来模型(或预设定的未来)也会用道具去传递观众的想象⁹,但是,在这一过程里,其指向始终是一个特定的未来,其部分可以提前被体验,或进行各种用户测试以及其他预备工作,但是我们更感兴趣的是另一种想象的传递,即用道具把观众的想象传递到一种思想实验当中,或是一种假设(what-if)的逻辑结构中,让观众有足够的空间做出自己的解读。

观众需要了解游戏的规则以及思辨设计道具在特定情境中的大致功能。做到这一点非常困难,因为观众通常并不习惯于在媒体或展览中以自主解读意义为目的去使用设计对象。对于日常生活来说,最靠近上述目的的体验是人们在博物馆中参观历史文物藏品,这些道具的存在会促使人们去想象这些社会生活的曾经模样。设计批评面临的挑战之一便是澄清与促进,在非商业化的环境中,如博物馆与画廊,人们以新的规则与期望去解读那些思辨设计的对象,这些虚构对象旨在激活人们的社会想象,并对目前以技术为介导的生活方式及其可替代选择的可能性保持批判性与反思能力。

· 悬置怀疑

邀请观众“去相信”(make-believe)与要求他们“相信”(believe)之间存在着非常重要的差别。道具要实现其功能,观众首先需要心甘情愿地悬置怀疑。他们愿意选择去相信。这便为美学实验创造的最大空间,因为它将设计从模仿现实和参考已知的局限中解放出来。

要求人们相信则很快导致作假、欺骗和恶作剧。所以,我们会避免以谐拟与混仿去假装真实。我们更愿意承认,道具是一种稍微夸大其虚拟性的虚构之物,也表明了它能促进想象、思考与做梦。它需要观众带着善意的想象力,即使可替代的选择看上去并不公平,或者甚至可能是不道德的。对我们来说,愚弄观众,要求其相信某物就是真实的,着实是一种欺骗。我们更倾向让观众自愿悬置其怀疑,并充分享受想象力转移的乐趣,从早已熟悉的的空间转移到一个全新的、陌生的有趣空间。

由名为“三驾马车”(Troika)的设计工作室创作的《植物小说》(*Plant Fiction*, 2010)在转移观众想象力方面做得很好。该项目由五个场景组成,每一个场景都基于一种虚构的植物物种,并混合了现实和虚构,以其设计去解决一种非常具体的问题,如污染、能源或回收等。每一个场景都附上了简短的文字说明,介绍其目的,并暗示到不久的将来伦敦城的某个具体地点。例如,“自食者(龙舌兰自动贪食)”(*Selfeater: Agave autovero*)位于高架高速公路下方的障碍点路(Barrier Point Road)附近,它分解了自身的纤维素,以帮助酒精发酵。该作品图像精确,超逼真的电脑效果图直观可信,但由技术虚构的植物呈现于白色背景上,巧妙地说明着自身作为思辨设计的属性。

在创建思辨设计道具的过程中有一个微妙的差别值得留意,即可信的(believable)和似乎可信的(plausible)之间的区别。有时,电视与电影中也会说道:“你可以让观众去相信那些不可能(the impossible),但



“三驾马车”设计工作室,《植物小说》
摄影:三驾马车

无法让他们去相信那些不大可能的(the improbable)事情。”¹⁰或者如詹姆斯·伍德(James Wood)在《小说机杼》(*How Fiction Works*)中写道的:“这就是为什么亚里士多德会说,模仿可信的不可能总比模仿不可信的可能要好得多。”¹¹思辨设计的道具并不需要有多真实,只需要看似可信即可。要准确地实现上述状态其实非常困难,但这又是设计一款“能让人去相信”的道具美学核心所在。在某个特定语境或世界中,那些并不可能的事情,永远也不太可能成为现实。例如,如果我们正在看一部电影,一群人正在去火星的路上,在飞船上他们突然遇到了外星人,如果他们对外星人的反应与我们所期待的不符,那么一切合理性都会崩溃。然而,整个前提,包括外星人的存在,以及其虚构程度都在人们可接受的范围之内。观众一旦理解了这些规则,他们就能精准地允

96

许自己去打破这些规则。吊诡的问题可能是,在道具所属的世界里,必须保证其内在的连贯性。

· 设计的语言

为非现实的设计也有自己的美学法则。总之,有时这些物体、场景、人物、交互及活动,必须显得“真实”,但也有细节之处不断表达着自身的非现实。它们看上去必须是合理的,但不一定真的可信。在日常生活中,产品通常需要显得克制。对道具来说,跌宕起伏的剧情则显得很重要。在日常生活中,我们为用户而设计,因此设计语言需要透明且自然。在虚构作品中,我们为观众或想象者去做设计,因此设计语言则必须是非自然的,甚至是错的。

詹姆斯·伍德在《小说机杼》中写道:

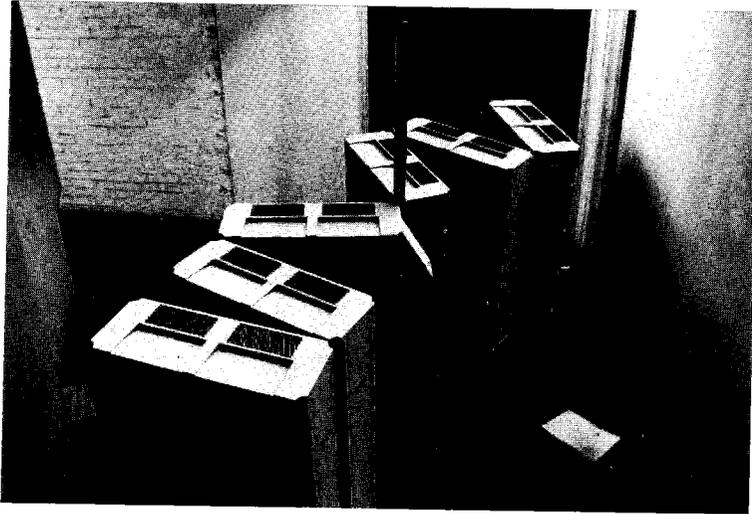
小说家总是用至少三种语言写作。作家自己的语言、风格以及感性认识等;除此之外,角色应该采用的语言、风格、感性认识等;还有一种我们不妨称之为世界的语言。小说继承了这三种语言,然后才发挥出风格,日常用语、报纸、公务、广告、博客和短信等都属于这种语言。从这个意义上说,小说家是一个三重作家,然而面对语言的多重性,当代小说家承受了很大的压力。当然,由于这“三驾马车”的第三项——世界的语言,它无所不在,已经侵入我们的主体性并与我们产生了亲密关系,这种亲密关系在詹姆斯看来,是小说最好的采石场,他称之为(用他自己的三元论)“触手可及的此刻亲密”。¹²

我们相信伍德的上述观点也适用于设计道具。道具也可以有多重声音或语言,或更准确地说,可以从不同的视角出发去设计道具。对我们来说,最有趣的声音,或是最有趣的设计视角,也可能是最容易被视的,便是设计师的语言。通常,设计师的语言在设计虚构(des

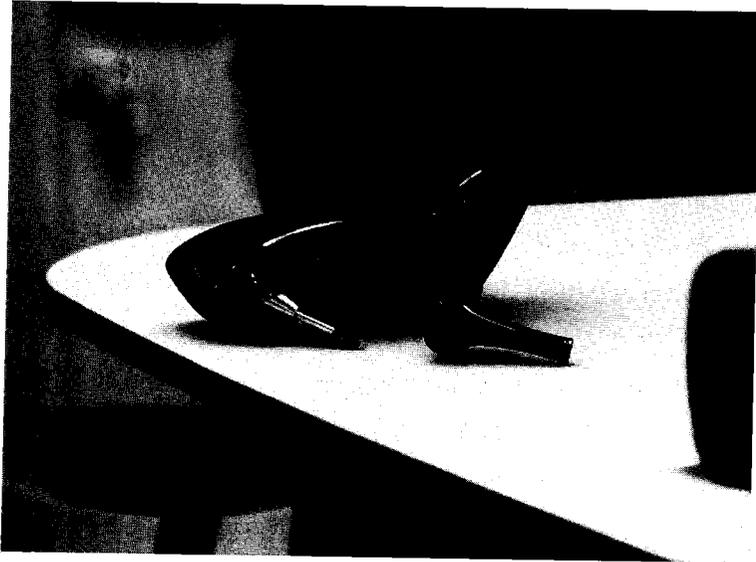
fiction)中一般很难体现,因为设计师一般都试图通过使用道具的假语言来让自己的设计道具尽可能地看似“真实”,我们所理解的世界语言,例如,批量化生产、企业、DIY等,人们所期望以及能理解的部分只有在具体的语境中才会显出意义并被接受。在设计师托马索·兰扎(Tommaso Lanza)设计的名为“玩具”(Toys, 2009)的作品里,他所设计的虚构产品有意去迎合人们的如下愿望:希望能通过企业银行购买的科技产品看起来符合世界的语言。这里,设计师将特定的世界通用的设计语言植入到虚构当中。我们自己的项目,“科技梦1号:机器人”(Technological Dreams No. 1: Robots, 2007),也是借助我们自己的设计语言去表达。该项目中,设计师和作家语言故意与观众心中以为机器人应有的模样保持差距。在皇家艺术学院的日本女学生博美尾崎(艺名为 Sputniko)名为“月经机器”(Menstruation Machine, 2010)的作品里,设计师将自己内嵌于虚构世界中,并使用了主要人物,即DIY设备的建造者的假定语言。道具的“声音”往往被忽视,但它也提供了能与观众鲜活互动的有趣可能性,观众亦期望能创造出更深入的参与感。



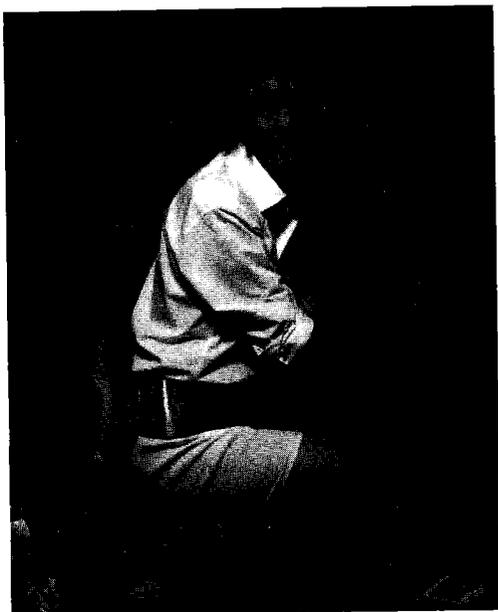
邓恩 & 雷比,“所有的机器人”(All the Robots, 2007),“科技梦1号:机器人”
摄影:皮尔·缇勒夫(Per Tingleff)



托马斯·兰扎,“碎纸机”(Shredders,2009),来自“操场/玩具”(Playgrounds/Toys)系列
图片版权:托马斯·兰扎/工人有限公司(The Workers Ltd)



托马斯·兰扎,“女鞋”,2009年,来自“操场/玩具”系列
图片版权:托马斯·兰扎/工人有限公司



博美尾崎,“月经机器”
摄影:莱罗伊(Rai·Royal)

· 设计虚构

100

思辨设计与其他一些新兴的设计方法相重叠,其中设计虚构(design fiction)可能是与其最为接近的方法之一,因此两个概念常被混用。思辨设计、虚构化(fictional)设计、想象(imaginary)设计三个概念之间,相互碰撞又相互融合,由此也构成了一个较为模糊的意义空间。虽然三者具有明显的相似性,但我们认为三者之间的差异更为重要。布鲁斯·斯特林(Bruce Sterling)将设计虚构定义为“有意使用故事原型¹³来悬置对变化的怀疑”¹⁴,因此“来自未来的人造物”有时也被称为设计虚构的前身。按照通俗的理解,设计虚构是较为偏门的类型。它在科技产业里已有所发展,并成为科幻小说中代表“虚构”的那部分内容,而与一般小说相去甚远,因为它突出强调的是技术性的未来愿景。基

于这一点,设计虚构被越来越多地理解为能够再现未来愿景的视频媒介(有时候也可能是照片,但很少只是单独的对象物),也因此更多地互联网,而不是展览中流通与展出。另一个容易混淆的概念,是布莱恩·戴维·约翰逊(Brian David Johnson)所说的“科幻原型”,这个概念的适用范围更为广泛,侧重于在工作坊环节中使用小说来快速探索技术产生的影响¹⁵。不可避免地,设计虚构也会受到与电影道具有关问题的影响,即本章开头所提到的,对已知现实的依赖性。我们更感兴趣的是,用虚构的设计提出万事万物呈现差异化的可能性,因此,我们的虚构作品通常会显得貌似有误、怪异、具有破坏性,并暗示着还有其他空间、时间以及价值的可能性。

当然,我们还会借鉴电影和摄影,但不是用它们将设计落实为某种“现实”或专门为了制作视频而设计,我们更喜欢用电影和摄影的媒介属性去扩展物理道具的想象可能性,为其增加更多的层次并开放更多的可能。视频和摄像术是次要的媒介。对于通过其他媒介得以发展的连锁反应而言,物理道具是其起点,但并不是视频媒介中的现实落脚点。

正如玛格丽特·阿特伍德(Margaret Atwood)相对于“科幻小说”(science fiction),更偏好“思辨文学”(speculative literature)的概念一样,我们也更喜欢“思辨设计”而不是“设计虚构”的说法。尽管从严格意义上说,我们经手的虚构化设计(fictional design),比普通的设计虚构类型具有的用途更为广泛。除此之外,我们更在意的是,将设计虚构从虚构化设计类别当中区别开来的差异,即设计虚构很少批判性地反思技术并质疑其限制,而总是在颂扬其进步。

第七章 非现实美学

小说既真实也虚幻。它与现实世界相关,但也是想象的产物。¹

101

如何为非现实而设计,它应该是什么样子?应该如何表征非现实、平行世界及不可能的、未知的、还未出现的事物?设计师如何在—件作品中同时把握真实与非现实?这些便是思辨设计面临的美学挑战,完整地兼容二者,保持不偏不倚并不是一件容易的事情。

当设计师完全独立于商业环境之外进行工作,旨在以复杂的观念与用户互动,有人认为,与电影—样,设计也应该实现清晰的沟通效果。但是对于我们来说,类似电影的精准沟通,也就预设了一种基于向观众进行单向意义传播的简单被动的交往模型。我们认为,与人们交往互动的最佳方式可能是有技巧地模棱两可,让人们惊喜,或者采用更具有诗意又微妙的方式游走在真实和虚幻之间。

102

这一章将重点关注两个层面的思辨诗学,既包括传统意义上思辨如何可能的问题,也包括在诗学的领域,那些简洁、层次化的意义。文学关注的是人性的可能性,但设计解决的是人性通过机器与系统得以表达的可能性。²在其最抽象的意义上,思辨设计是思辨技术哲学的形式之一,后者质疑技术本身的意义。

· 不要谐拟、混仿与陈词滥调

思辨设计项目常常面临着笨拙地陷入谐拟和混仿的陷阱。为了与已知世界保持联系,设计师总是刻意地依赖其现有的知识。这还不是说只是模仿其他的设计语言,而是模仿日常生活领域设计,无论它是企

业的、高科技的还是流行的所有语言。这种“饥不择食”的做法,实际上由过于急切地想让思辨看上去尽可能真实而导致。在这一章中我们将探讨超越真实之上的美学潜力,包容并肯定这种思辨设计道具的非现实状态。

· 美学与思辨

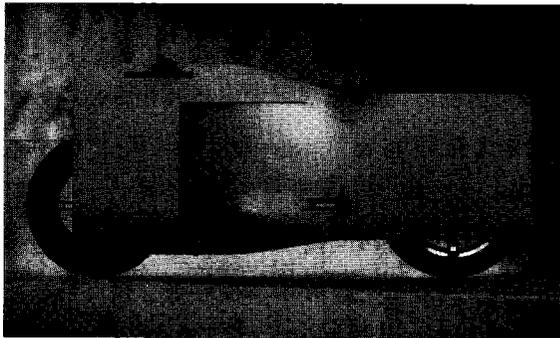
当我们想起思辨美学,20世纪70至80年代间的科幻小说便首先浮现在脑海之中,它们代表了思辨美学的典型,如插画家悉德·密德(Syd Mead)和克里斯·福斯(Chris Foss)。有趣的是,尽管他们画的早期作品很像电脑生成图像(CGIs),但人们还是不禁会怀疑,这些作品是否真的影响了当今影像科技的样貌与感觉。这么多年来,电脑生成图像的技术已经今非昔比,但是其审美质感并没有体现出相应的提高。工具主导了画面的观感,对于艺术家、设计师或者建筑师来说,很难超越被工具主导的视觉风格。某种形式上,软件隐藏于图像背后,发挥着无法被忽视的影响。设计领域也是如此,尽管布兰科·鲁基克(Branko Lukic)的超现实电脑平面作品“无对象”(Nonobjects, 2010)看上去十分诱人,他们的CGI看起来非常符合近期思辨设计实践的传统。³但最令我们兴奋的“无对象”是鲁基克设计的“原子核”(nUCLEUS)摩托车,因为其高度抽象化的非摩托车形式,充满了诱人的、不明确的以及貌似合理性。

104

要打破这种模棱两可的僵局,也可以尝试着用CGI技术去展示复杂混合的现实状态,设计工作室“溢出”(Superflux)在其项目“机器之歌”(Song of the Machine, 2011)中做得非常出色。这个视频展示了弱视群体眼中的世界,他们通过专门设计的辅助装置代替其眼睛。该项目并不是简单地替代这些人群所丧失的功能,而是主要想提出科技可以用来提升人们的视野,比如让穿戴者能看到超出人类能力的光谱、红外线以及超紫外线等。也让人们意识到,增强现实直接叠加于现实之上,而不是以手持设备的形式增加可能性。



克里斯·福斯,“谷王”(Grain Kings, 1976)
图片版权: chrisfossart.com

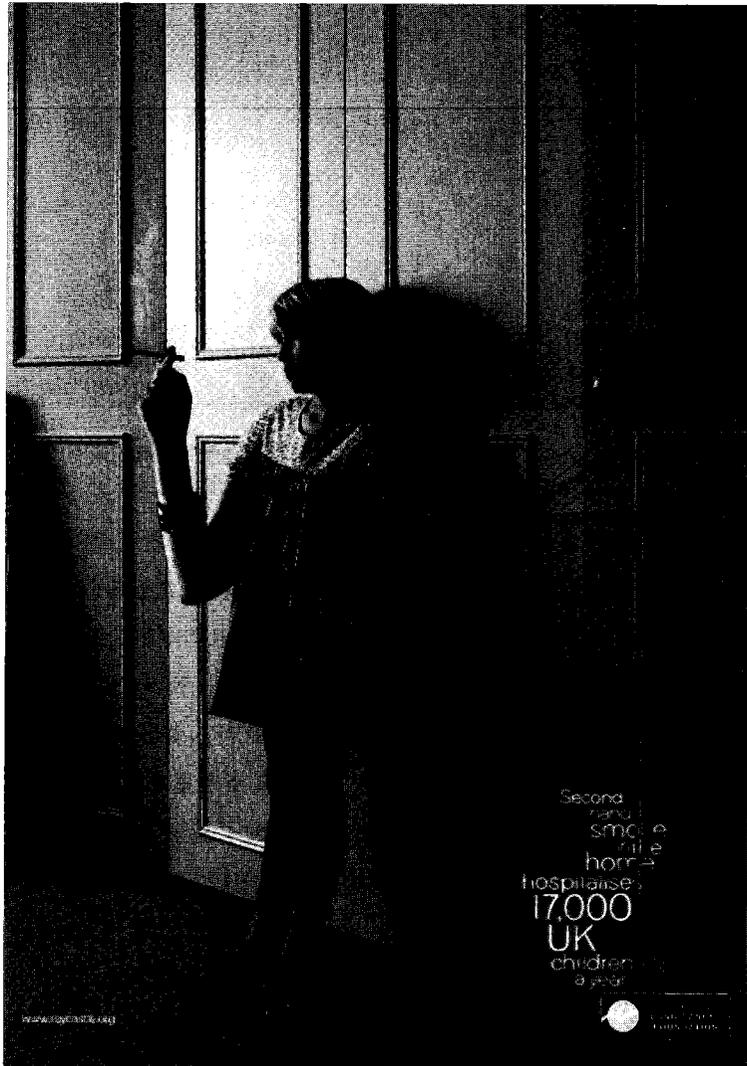


布兰科·鲁基克,“无对象”,“原子核”摩托车,2004年



阿耐普·杰恩与乔恩·奥登(Anab Jain and Jon Arden),“溢出”,“机器之歌”,电影,2011年

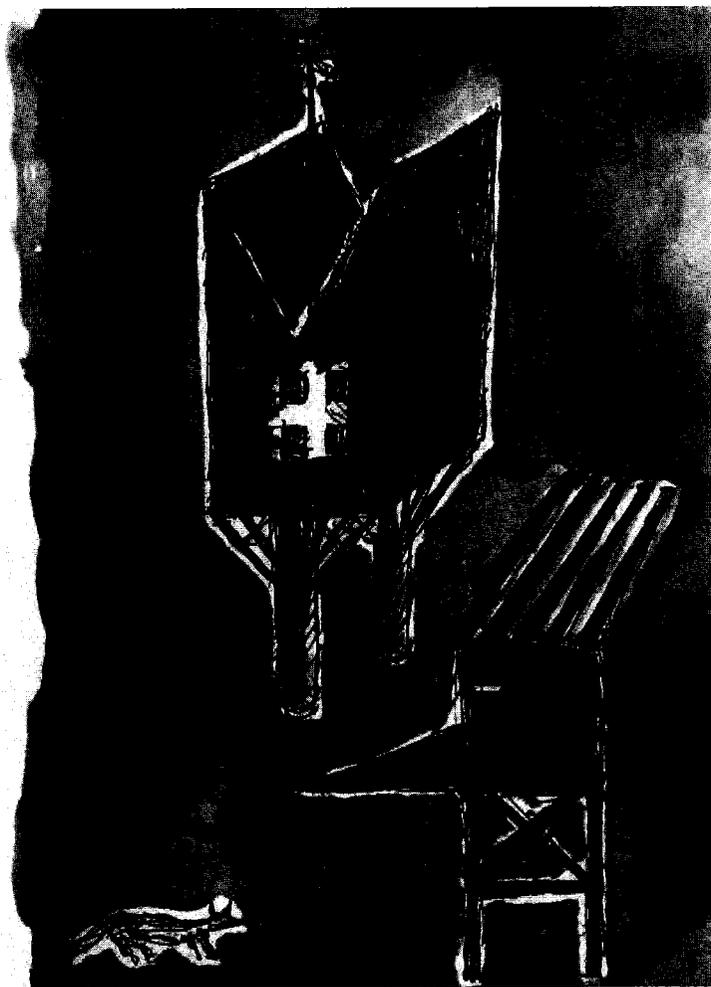
除了电影,广告也是 CGI 技术应用得最常见的领域之一,但是通常被用来创造那些显而易见的不可能情境,要么无趣,要么充满了逃避现实的幻想。但是我们也注意到近期有两个作品跳出了窠臼。第一个是罗伊·卡斯特肺癌基金会(Roy Castle Lung Cancer Foundation)名为“茉莉、山姆与夏洛特”(Molly, Sam, Charlotte, 2008),关于强化抵制二手烟的公益广告,画面中一个长着成人手臂的儿童手里拿着一支香烟,这支香烟显然来自其父母。这则广告并不是为了呈现出迷幻的画面感,相反,设计师利用 CGI 技术呈现了让人不安的简洁画面。第二个例子是“万物可飞”(Anything Can Fly, 2011),英国电子货币 Avios 兑换里程的促销广告。第一眼看到这个广告的时候,我们假设它使用了 CGI 技术,却欣喜地发现广告里使用了修改过实物来模拟直升机的飞行。这个广告展示了家庭日常使用的咖啡机、烧烤架和洗衣机等优雅开心地飘浮在空中,并要去往另一个梦幻般的地方。这个创意是建议消费者将购买家用产品的行为去兑换机票里程,但是广告却使用了更耐人寻味的表现方式。



齐(Chi)及其团队,“茉莉、山姆与夏洛特”(2008)

摄影:凯文·默里(Kelvin Murray)

创意团队:尼克·品格勒与克拉克·爱德华(Nick Pringle and Clark Edwards)



约翰·海杜克,选自“符拉迪沃斯托克;三部曲”
图片来源:加拿大建筑中心,蒙特利尔

有许多富有远见的方案都受难于过分的现实主义,因为现实主义会招来实用主义的批判,从而破坏方案本来的诗意以及启迪的力量。插画领域是可以欣赏到不同抽象程度的、非现实美学的难得领域。建筑师约翰·海杜克(John Hejduk)曾创作了采用手绘的表达方式、具有典型思辨特征的项目,比如“美杜莎面具”(Mask of Medusa, 1985)以及



埃托里·索特萨斯,“作为节日的地球:巨大的工厂,全景式的马路,伊洛瓦底江与丛林”,俯视图,1973年

图片来源:美国纽约现代艺术博物馆/斯卡拉,佛罗伦萨,2013年

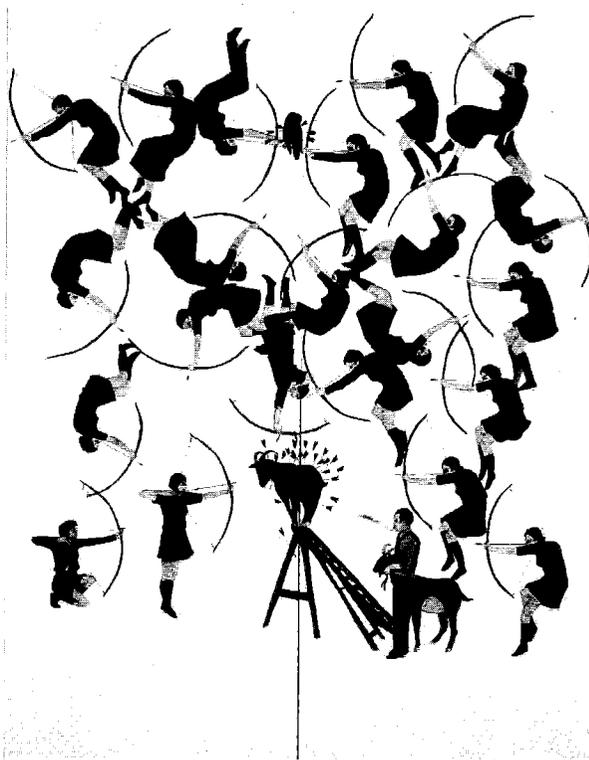
“符拉迪沃斯托克：三部曲”(Vladivostok: A Trilogy, 1989)。手绘方式可能看起来有一点过时,但是它们却直接表现了建筑师本人创造的故事世界及其思辨性本质。在“作为节日的地球”(Planet as Festival, 1972~1973)中,埃托里·索特萨斯(Ettore Sottsass)采用了一种相似的但个人风格并不突出的方法。随着 20 世纪 70 年代超消费社会的幻灭,他创造了一系列简单、略显天真的铅笔画,其中包含了 14 个具有符号性特征的城市和建筑,它们描述了:

一种乌托邦的国土,在那里人类社会完全脱离工作和社会境况的限制。在画家未来主义想象中,那里的商品全部免费,产量丰富并分布于世界各地。没有银行、超市、地铁,每个人可以“通过自己的身体、精神状态和性关系逐渐实现相互理解”。一旦意识被重新唤醒,技术将会被用来强化自我意识,于是人类的生活也能与自然相协调。⁴



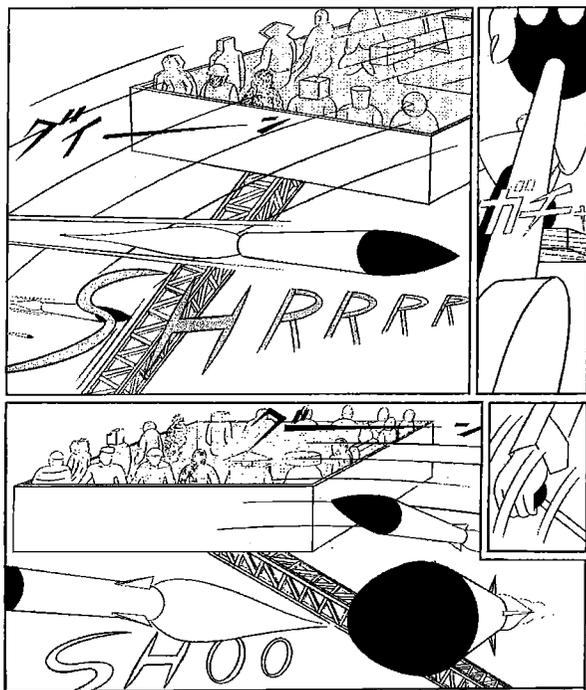
保罗·诺布尔,“公共厕所”(1999)
图片来源:高古轩(Gagosian)画廊

这些插画的卡通品质使人们更容易将这些作品视为备受鼓舞的白日梦,而不是致力于实现颇有挑战的计划。艺术家保罗·诺布尔(Paul Noble)同样也用绘画的方式描绘了他心中的那座可永续发展的乌托邦城市。这些画用石墨铅笔绘制而成,通常以墙体大小的尺度绘制场景,描绘出梦境般的小镇罗布森新城(Nobson Newtown)。尽管第一眼看上去,这些插画充满了现实色彩,但细观之后各种各样的怪异现象便跃然纸面,例如建筑总是以三维字母的形式出现。艺术家们小心翼翼地将传统的建筑形式转化为超现实的梦幻空间,与索特萨斯的设想不同,这种转化并没有体现出任何公开的社会或者政治意图。



马塞尔·扎玛,“我们仇恨的可怜牺牲品”(2007)
图片来源:大卫·茨维尔纳(David Zwirner)画廊,纽约/伦敦

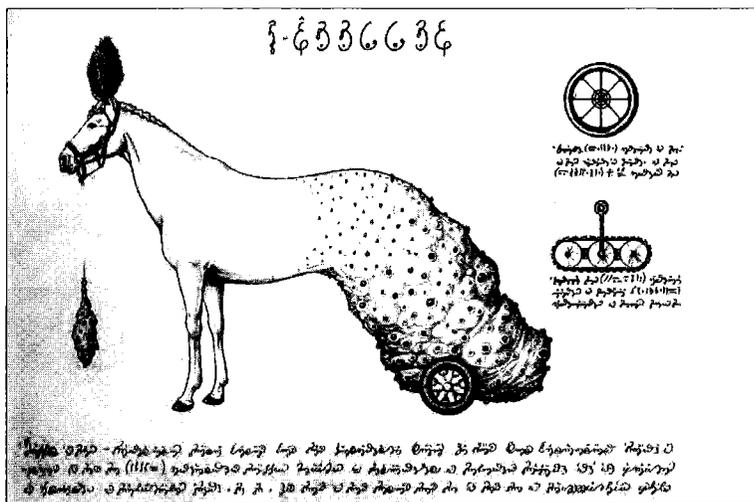
艺术家马塞尔·扎玛(Marcel Dzama)的作品重点不再是地点与建筑,而是人文活动。他使用钢笔插画创造出类似秘密社会和社团正在进行神秘仪式的场景。这些作品的画面看上去都依稀有点古老,充满了童话般色彩。每张图都由人物、装置、制服和动作构成,比如“人们仇恨的可怜牺牲品”(Poor Sacrifices of our Enmity, 2007)、“我的想法是黏土做的”(My Ideas Were Clay, 2007)、“隐蔽”(The Hidden, 2007)、“不可知”(The Unknowable, 2007)、“难以置信”(The Unthinkable, 2007)等作品,唤起了另外一种组织日常生活交往与确定重要性的差异化逻辑与方式。横山裕一(Yuichi Yokoyama)的系列漫画作品,如“新工程”(New Engineering, 2004)、“旅行”(Travel, 2006)、“花园”(The Garden, 2007)等,通过描述机器在环境中运行的交互声音,观众得以有



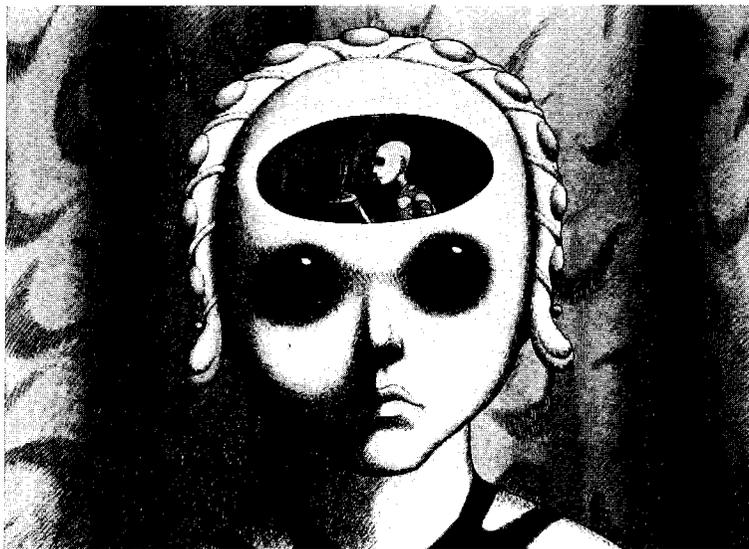
横山裕一,漫画作品“新工程”,纽约:图像盒子(Picture Box),2007年

机会想象这一高度抽象的世界。其中没有任何对话,也几乎省略了叙事。这些也许可算作该漫画的文学维度——为建构主义型读者提供的另一种图像解读?

运用这种方法更极端的作品是路易吉·塞拉菲尼(Luigi Serafini)创作的“塞拉菲尼抄本”(Codex Seraphinianus,1981)。这是一本以铅笔画与写字为主的小书,全书充满了神秘的故事,详细描绘了一个充满想象力的世界。以富有想象力的语言进行书写,甚至读者都不知道正在看的文字到底在说些什么。它疯狂的思辨令人费解,但这也正是其魅力所在。有的章节描述了一些奇怪的植物、生物、装置、景观和技术。其中只有非常少的对象能用现有的科学进行解释,它纯粹是一场视觉想象力的盛宴。走同样风格路线的是赫内·拉鲁(René Laloux)创造的动画片《奇幻星球》(Fantastic Planet,1973),这个作品描绘了生活在一个以生物科技而非电力机械系统为主要科技形式的世界的故事。



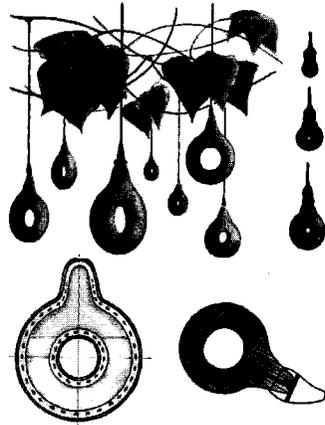
路易吉·塞拉菲尼,“塞拉菲尼抄本”,米兰;弗兰克·玛利亚·里奇(Franco Maria Ricci),1981年



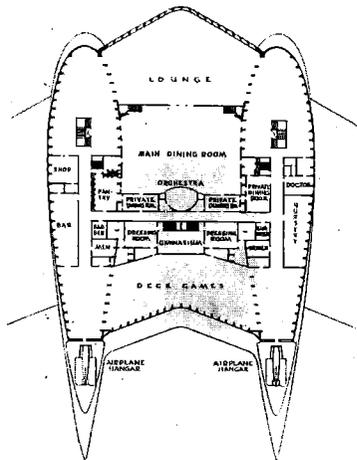
赫内·拉鲁,《奇幻星球》,1973年,阿莫里亚尔-阿尔戈斯电影(Les Films Armorial—Argos Films)

112 虽然我们期望这些素描是思辨的,画中的很多细节可能会让观众十分困惑,当然,除非它们是高度虚构的产物。日本惠文社一乘寺店在1972年出版的有关电影怪物的书籍,详细描述了日本动画怪兽加美拉(Gamera)及其天敌的身体结构解剖细节。书中清晰描绘了隐藏在每个角色身体当中的特殊技能,并简要解释了这些技能如何发挥作用。当然这些特殊技能并不可能存在,但是漫画极富技巧地驾驭了这些貌似的不可能,

113 与读者们玩起了游戏。在名为“生长组装”(Growth Assembly, 2009)的作品中,设计师戴西·金斯伯格(Daisy Ginsberg)和萨沙·奥弗里皮(Sascha Pohflepp)设计了一种自然史的插画风格,由锡安·厄普·托马斯(Sion Ap Tomas)绘制,呈现了产品零件在生物工程植物当中生长的奇思妙想。结合铅笔画、剖面图以及模棱两可的变异植物局部,比如刺、壳、藤等,暗示了机器部件与植物的结合刚好达到了似是而非的状态。另一方面,基于一种非常差异化的不可行经济,贝尔·格迪斯(Bel Geddes)“4号航班”(Airliner No. 4, 1929)的设计方案细节图纸体现出了强烈的思辨性。

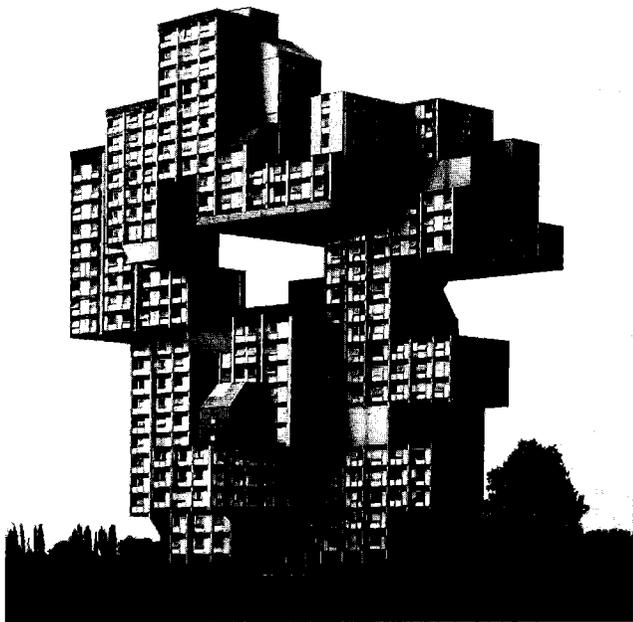


戴西·金斯伯格和萨沙·奥弗里皮,“生长组装”
 绘制:锡安·厄普·托马斯(Sion Ap Tomas)

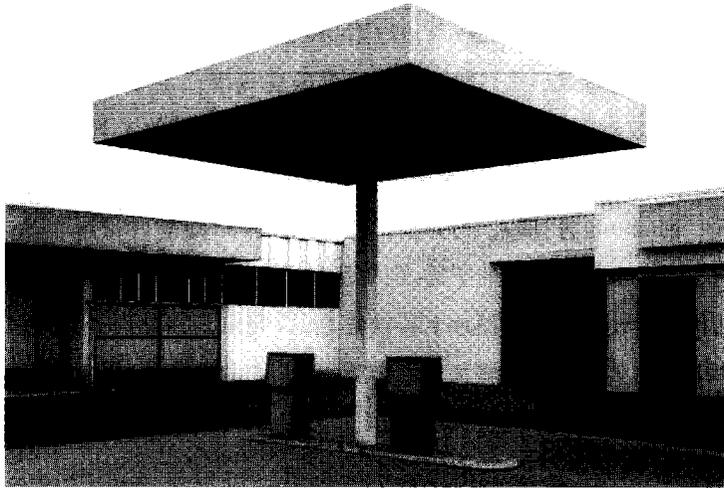


贝尔·格迪斯,“4号航班,5号甲板”
 图片来源:伊迪斯·鲁琴与贝尔·格迪斯基金会(Edith Lutyens and Norman Bel Geddes Foundation)

虽然并没有确切地说明,一些艺术家经常会使用非常精妙的后期制作技术来增强现实意象,例如,菲利普·杜雅尔丹(Filip Dujardin)的“虚构”(Fictions, 2007)系列,通过重叠已有建筑的照片重构出虚构的建筑形式,这些新的、怪异的建筑形式足够吸引眼球,但又不会过于荒谬或完全不可能。杜雅尔丹用今天的工具延续了想象建筑的传统,同时也克服了CGI的审美局限。约瑟夫·舒尔茨(Josef Schulz)名为“形式”(Formen, 2001~2008)的系列摄影作品,采用了与杜雅尔丹相似的手法,但更为抽象。他在现有的工业和商业结构基础设施的原始照片上稍微修改,以突出其抽象性。这两位摄影师都在尝试着逻辑和真实的实验,在现实世界中将可能性推演到极致,同时保留让观众生疑的空间。杜雅尔丹与舒尔茨的作品独一无二,其意义则完全自明。



菲利普·杜雅尔丹,“无题”,来自“虚构”系列,2007年



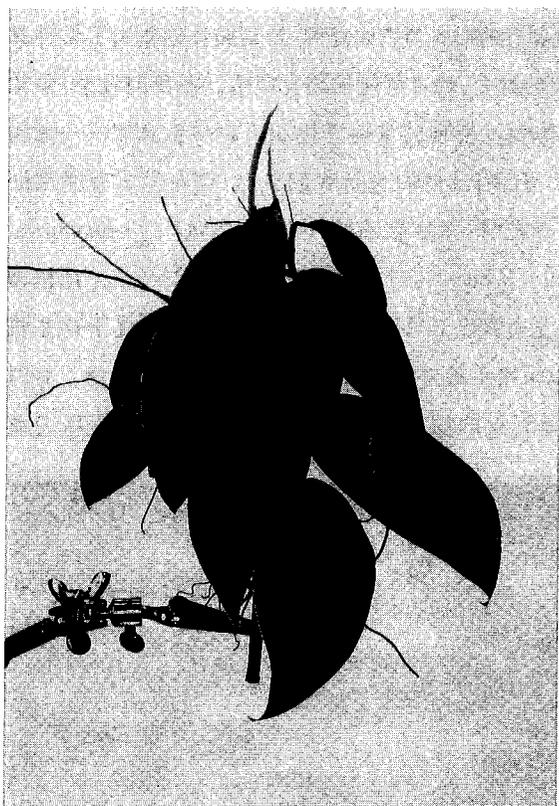
约瑟夫·舒尔茨,“形式,14号”,2001~2008年,来自“形式”系列

基于文本被读者完整理解的前提,由批判动物学家研究所(Institute of Critical Zoologists)所生成的图像也经过了巧妙的修改。“千王:从2009年第26届叶竹节虫科大会上的日本叶竹节虫科简介”(The Great Pretenders: Description of Some Japanese Phylliidae from the 26th Phylliidae Convention 2009, 2009)记录了一个虚构的年度盛会,大会上所有叶竹节虫科爱好者相聚一堂。这些爱好者都饲养了伪装成昆虫的寄主植物,以及与植物相似的昆虫。该项目的成果输出是一组摄影照片,记录了动物如何被饲养的伪科学过程,例如,在“2009年赢家:叶竹节虫科大会”(Winner 2009 Phylliidae Convention, 2009)里,阿部宽(Hiroshi Abe)写道:

随着食品工厂对 Celebicum 基因的精妙修改,将 crurifolium 基因和 morosus 基因组合是另一个相当大胆的组合,它为理解相似性、审美情感及模仿提供了一种动态解释方法。该方式既显出了

115

神圣感,也体现出邪恶性,其呈现达到了很好的效果。它也突出了科学家作为魔术师的概念,同时也实现了对外表的模拟。[浅见敦夫(Atsuo Asami),2009年赢家的颁奖词]



批判动物学家研究所,2009年叶竹节虫科大赢家,来自“千王”(The Great Pretenders)系列

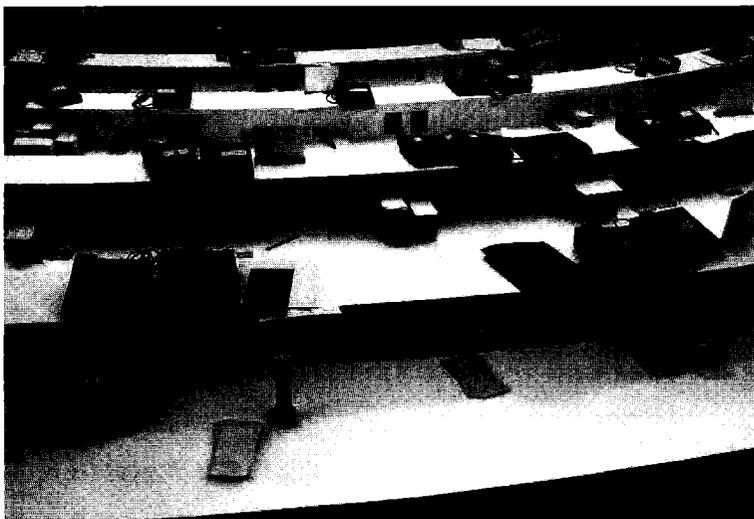
117

在这个项目中,批判动物学家研究所将非现实美学发挥到极致,甚至我们都看不到他们思辨之后的成品。在如此纯粹的非现实当中,我们唯有尽情享受当中的本身观念。所有上述项目以不同的方式进行思辨,但他们都利用了虚构绘图、计算机模型和文本书写当中常用的典型媒介。当这种方法被应用到实物时,又会发生什么呢?

· 模型美学

艺术家托马斯·狄玛德(Thomas Demand)的作品是一组整齐的纸板布景与道具,通过剥离的形式与表面处理,为其照片创造出了某种真实感,但又并不确定的真实,或者可能是超真实感。在我们看来,照片中的物体质感集中体现了模型的审美潜能和跨越多重真实——虚构与现实——的能力。有些设计师,包括我们自己,也在尝试着使用缺乏细节的实物语言。在“技术梦想系列,1号:机器人”(Technological Dreams Series, No. 1: Robots, 2007)中,我们表达了对与传统家用机器人差异化情感交互方式的若干思考。我们不希望人们困扰于这些机器人的功能性,所以采用了最少细节的抽象形式去提示其功能。有时候,这些实物只达到玩具的质感即可,不过玩具化也是我们努力避

118

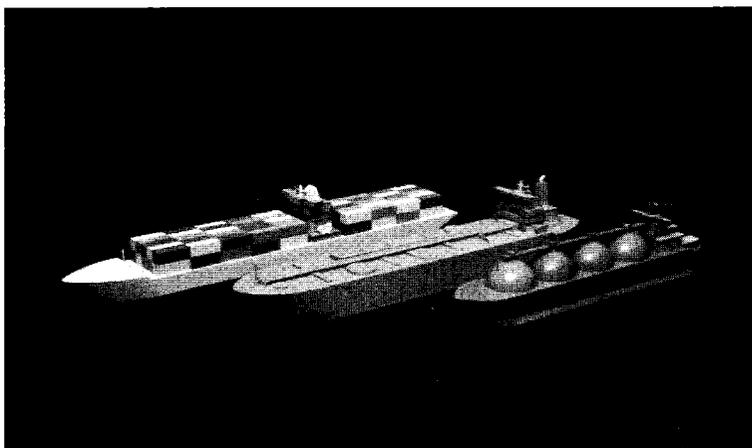


托马斯·狄玛德,“民意测试”(Poll, 2001)
摄影:司普鲁斯·梅格思(Sprueth Magers)



邓恩 & 雷比,“贫困机器人”(Needy Robot, 2007),来自“技术梦想系列,1号:机器人”
摄影:皮尔·缇勒夫(Per Tingleff)

119 免的事情。但在波斯特勒·弗格森(Postler Ferguson)工作的设计师们却很喜欢以玩具状态表达其设计观念,他们似乎采取了一种不正当的乐趣,巧妙地提炼工程对象和基础设施的核心硬件,如卫星和油轮,直到他们成功实现了玩具和模型之间的完美平衡。他们的目标是让“正常”显得宏伟,以稚气的乐观来颂扬技术。



波斯特勒·弗格森,“木头巨人”(Wooden Giants, 2010)

在“麦高芬图书馆”(The MacGuffin Library, 2008)⁵中,设计师诺穆·托兰(Noam Toran)、昂卡·库拉(Onkar Kular)和基思·琼斯(Keith R. Jones)等人从创作系列电影着手,形成一系列实物(目前已有18件),并从兴趣与灵感当中突出其主题,比如重演博尔赫斯和卡佛(Borges and Carver)的故事、伪造都市神话、高雅与低俗电影的分类、另类史以及媒体与记忆的关系等。这些实物全部由同一种黑色聚合物树脂材料快速成型制成。设计师在这里探索了概念物的审美属性,并通过附加媒介勾勒出复杂的故事。许多概念物将不同的对象类型、流派与原型整合起来。这种与实物虚构审美相结合的思辨实验,其效果在抽象程度、细节层次、材料、形式、规模以及类型等方面并不亚于小说本身。在某些方面,它可能涉及更多的艺术与文学思辨。它们试图通过将非现实引入日常生活的方式,与虚构的现实形成对话关系,从而不再是单纯的场景。更有趣的是,他们还认为,分布式的概念物并不是替换产品组件,可能是使用3D打印技术更为合理的方式,但后者通常被认为是使用这一技术最为理想的做法。

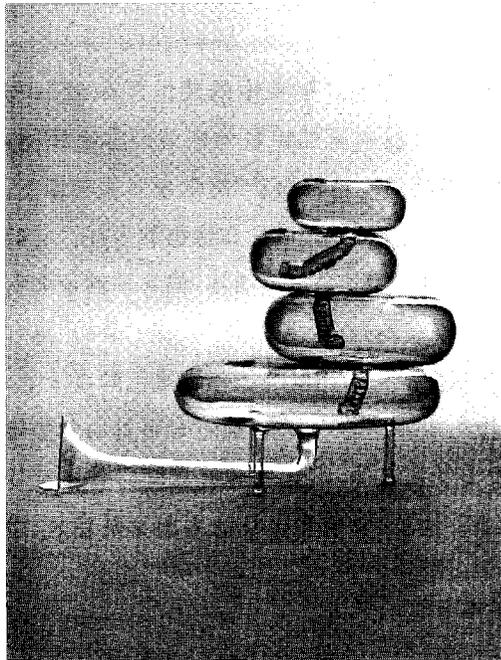
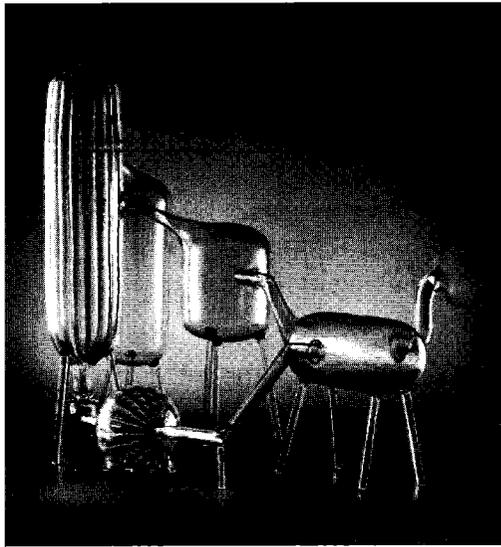
120

最能体现这一美学模式的新近案例是埃尔·乌尔蒂莫·格瑞多



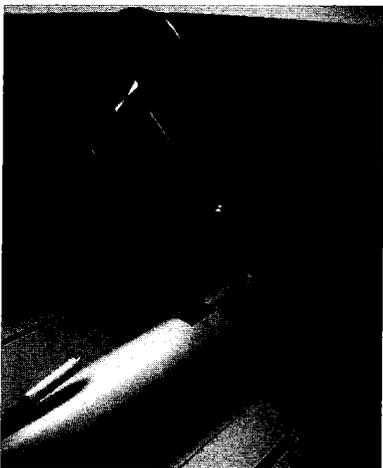
诺穆·托兰、昂卡·库拉和基恩·琼斯,戈培尔茶壶(*Goebbels's Teapot*),来自“麦高芬图书馆”系列,2008年至今
摄影:西尔万·德鲁(Sylvain Deleu)
图片版权:诺穆·托兰(Noam Toran)

(EL Ultimo Grito)设计工作室推出的“想象中的建筑”(Imaginary Architectures, 2011)。该项目以玻璃制成想象中建筑的方案模型,呈现出“城市的社会命题以及物质与精神要素”的半成形物理形态。这些玻璃模型展示出房子、车站、电影院、机场和情侣酒店等。它们就像约翰·海杜克(John Hejduk)图纸的物理版本,回答了城市如何富有诗意的问题,它应该是模糊的、令人回味的、形而上学的、感官体验丰富的。这些玻璃模型摆在两个光滑的红色和黑色的桌子上,桌面本身也是观念与实物的基础。这一项目,通过对道具的公然示爱,精准地捕获了非现实美学的潜能,而且这些道具同时存在于物理空间与观众的想象当中。这里,非现实美学的主题又是建筑,是否是巧合呢?

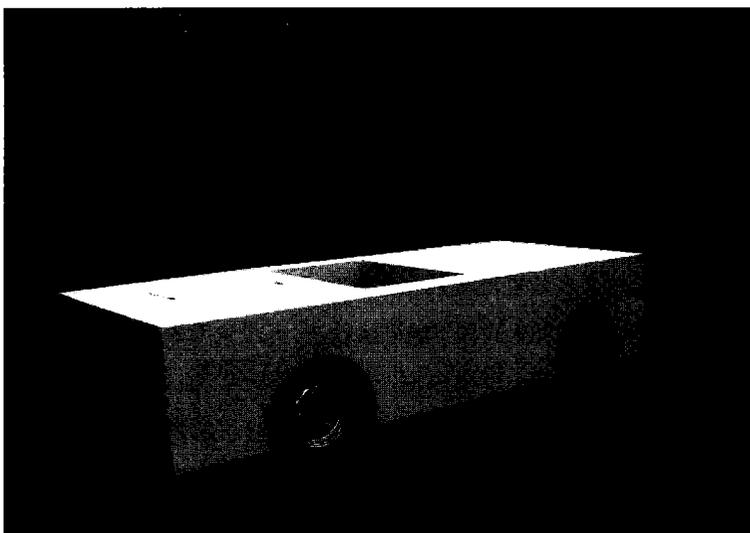


埃尔·乌尔蒂莫·格瑞多设计工作室，“住宅”(House, 2011)，来自“想象中的建筑”系列
摄影：安德鲁·阿特金森(Andrew Atkinson)

这些实物看起来都像是道具,于是当我们了解到它们并无实际用途时也不会感到惊讶。事实上,我们很享受实物作为道具的状态,以及它对于非现实的颂扬。乍一看,接下来的两个例子看上去也像是道具或模型一样,但它们功能齐全。荷兰工业设计师玛金·范·德·波尔(Marjin Van Der Poll)用泡沫立方体做的“模块汽车”(Modular Car, 2002)是一款定制化设计。它的纯粹状态体现在它是一块汽车模样的方形泡沫砖,但又具备着汽车的基本功能。虽然这一造型的灵感来自于客户的需求,但这种未经加工的原始状态,无意之中展现出与现在所有汽车相反的模样,令人印象深刻。乔伊·鲁伊特(Joey Ruiter)的“未完成的摩托车”(Moto Undone, 2011)是一款比波尔的设计更加激进的电动机车,设计师故意抹除了有关摩托车的所有历史线索,并将摩托车的表面处理为高度反射的不锈钢材质,成为一款“纯粹的交通工具”,当它无声地穿越城市高反射幕墙之间时,完全地隐匿其中。通过这两款设计,道具美学得以充分地展现,作为一种新鲜的反美学进入日常生活,也突出了当今的汽车设计语汇已经变得多么地狭隘,只能是呼应以效用为核心的市场诉求,这也是今日的设计必须服从的状态。



玛金·范·德·波尔,汽车操作台,“模块汽车”



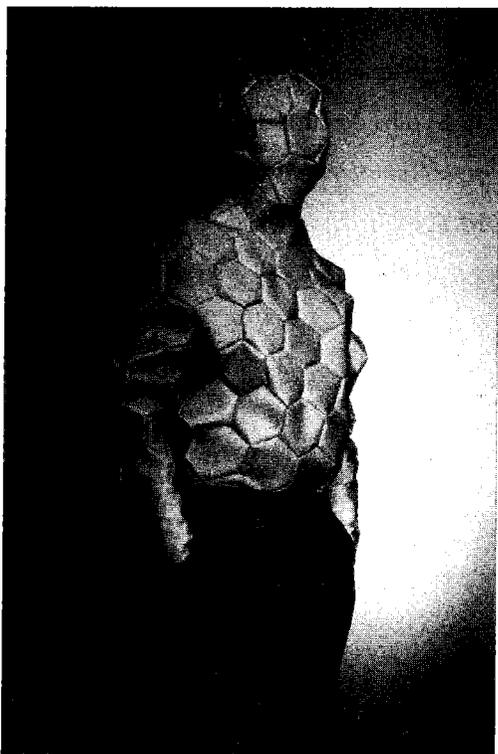
玛金·范·德·波尔,“模块汽车”



乔伊·鲁伊特,“未完成的摩托车”
摄影:迪恩·范·迪斯(Dean Van Dis)

物理道具是非现实美学的唯一要素。对我们来说,物理道具绝对是思辨设计最重要的要素,但我们也需要考虑,比如角色、地点和氛围等其他方面。

在典型的设计场景中,通常只有理想化的用户说明技术的使用方法。再次,一旦我们离开现实主义不去模仿这个世界本来的面貌,而去构建一个全新的现实,各种新的可能性便会浮现。可能,最好的案例便



乔治·卢因(George Lewin)和蒂姆·布朗(Tim Brown),“胶囊粉丝”(Encapsulated Fan, 2011),来自瓦西利斯·基迪那吉斯的书,《不是玩具:时装的时尚激进角色》(纽约: Pictoplasma 出版社, 2011 年)

是瓦西利斯·基迪那吉斯(Vassilis Zidianakis)的《不是玩具:时装的时尚激进角色》(*Not a Toy: Fashioning Radical Characters in Fashion and Costume*)⁶一书,书中包括了从时尚到艺术等领域以服装与角色设计为主题的各种神妙实验。

125

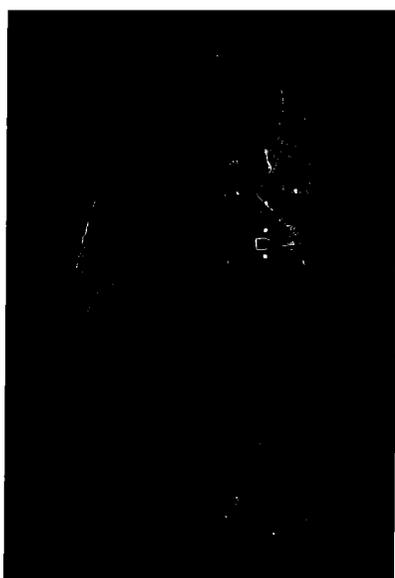
对人物角色富有想象力的运用也可以非常有效地传达观念、价值观和核心诉求,因为我们天生就能够读懂别人的面部表情、神态、手势、姿势等基本概貌。通过在特殊的场景设计当中运用角色,我们可以邀请观众成为“偷窥狂”,概览人物角色的世界,并且与自己的生活相比较。以这种方式在艺术作品中使用人类并不寻常:柳美和(Miwa Yanagai)和她的“电梯女孩”(Elevator Girls)、森万里子(Mariko Mori)的科幻场景、辛迪·舍曼(Cindy Sherman)对自己的修饰以及很少被人所知的茱哈·阿维德·赫林恩(Juha Arvid Helinen)引人注目的“影子人/隐形帝国”(Shadow People/Invisible Empire)等作品,全都呈现出差异化的世界观、价值观与动机。



森万里子,“巫女的祷告”(Miko No Inori,1996)视频截图



莱哈·阿维德·赫林恩,“母亲”(Mother,2008),来自“隐形帝国”系列



莱哈·阿维德·赫林恩,“黑色婚礼”(Black Wedding,2008),来自“隐形帝国”系列

通常来说,设计师设定的角色都更加直接,不过这种情况也正在发生着变化。“月经机器:隆之选择”(Menstruation Machine: Takashi's Take, 2010)中设计师博美尾崎便虚构了一个名为隆的男性角色,隆喜欢打扮成女人。除此之外,隆还建立了月经机器以更加近距离地体验女性的身体感觉,用生物学实验的方式超越了单纯在视觉外观方面的相似。该机器使用血液分配器和下腹部刺激电极,模拟女性月经周期的感觉。博美尾崎还是一位歌手,写了一首关于隆先生的歌曲并拍摄了音乐视频,意在吸引十几岁的女孩子,这些女孩也是她关于消费者技术批判性反思的目标受众。一切顺利的话,人物角色不仅能为自己代言,还能对世界本身的价值观和伦理观进行主动宣传。



博美尾崎,“月经机器:隆之选择”

最近最有效的案例是在雷德利·斯科特(Ridley Scott)的电影《普罗米修斯》(Prometheus, 2012)制作过程中发布的一个病毒视频。视频的主角是大卫8号(David 8)——由维兰德(Weyland)电影公司设计的机器人。画面是他面对着镜头回答如何与人类相处等尖锐问题,他一边说话,镜头一边回放着他在解决谜题、接受心理测试以及其他人类从事的活动等画面。这种对于可能出现麻烦的暗示方式很新颖,比如,缺乏人类情感的他却完成了人类不能或不愿从事的工作,以及如何能够模拟出人类的情感,使它更容易与人类相处。他的回答触及了意想不到的伦理与道德问题。在这个特殊产品的案例中,通过大卫8号“无情感地”反思自身的能力这一故事,提醒人类超智能的技术将会多么可怕,就像机器人本身,一旦它有进行自我更新,便有可能反过来在

情感上操控人类。

129

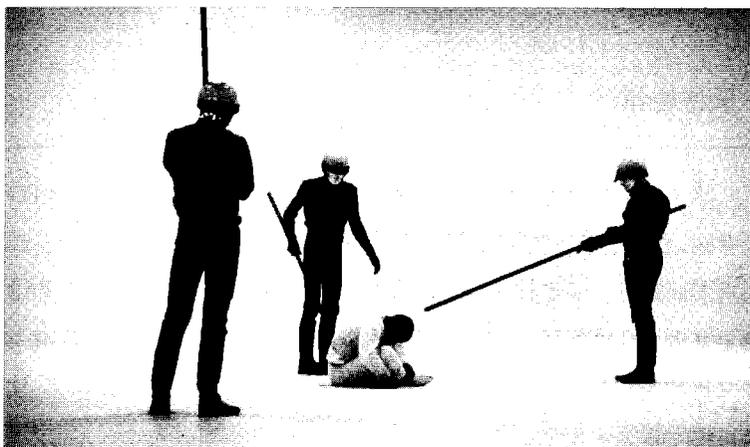
· 陌生感氛围

除了道具和角色之外,还有一种空间形式,即无论发生什么事情都会存在,包括从可在任何地方设置的抽象虚构空间(nonplaces)到自然与现实的场景。要找到令人信服的案例,则需要超越以现实主义和自然主义占主导地位的原则——设计的实在性(concreteness),去从事一种文化的实践形式,比如专门负责氛围的创建,包括时尚、艺术摄影、实验电影与概念艺术等。

· 非场所(nonplaces)

这里有一种关于思辨作品的猜想,虽然它面向未来,但它也可以是某个地方,比如于我们自身而言的平行世界,而不是一种可能的未来。一旦放弃了思辨的未来维度,就会立刻拓展审美实验的边界以及更富创造性的可替代现实。其中一个最著名的非场所电影是乔治·卢卡斯(George Lucas)的巨大的白色空间《五百年后》(*THX 1138*, 1971)。这是未来空间或非场所的原型。但是白色并不总是表示着未来,它也可以是一种提醒,提醒着我们正在观看的东西可能是某类实验,甚至可能是思想实验。乔根·莱斯(Jorgen Leth)的实验电影《完美的人类》(*The Perfect Human*, 1967)中只有一个男人和一个女人,有时两者的互动是利用基本的道具,从事基础的人类活动,比如吃饭、睡觉、亲吻和跳舞等。电影里的空白背景便是简化的非场所空间,并不是未来的表征。在上述案例中,两位导演都无意于创建一个真实的世界,而是呈现出一种空白的画布背景,于是观众可以将自己的想法自由地投射于这个白盒子之上或之内。

130



三个镀铬警察机器人拿着武器,围绕在罗伯特·杜瓦尔(Robert Duvall)身边的全景画面,来自电影《五百年后》,华纳兄弟公司



乔根·莱斯,《完美的人类》视频截图
摄影:汉宁·卡莫瑞(Henning Camre)
图片来源:丹尼斯电影学院(Danish FilmInstitute)/剧照及海报档案馆(The Stills & Posters Archive)

许多企业在其畅想未来的视频语境都是一类源于当代西方生活方式的未来技术世界,包括整洁的办公室、阁楼公寓、咖啡馆、繁忙的购物中心等等。这样的想法似乎让未来显得更为可信,却已沦为一种陈腐的世界观。如果未来被设置在日常世界,那么设计师则需要试验各种新的方式来调整未来与日常生活的关系,并参与到观众的想象力当中。

电影设计擅长于混合平凡与非凡。在尼尔·布洛姆坎普(Neil Blomkamp)导演的电影《第9区》(*District 9*, 2009)中,当看到外星人要么以超现实的方式出现,要么乔装于日常场景当中,观众会觉得很反感。电影里的外星人看上去并不荒谬,但他们显得可悲且备受压迫。他们与周围的环境相融合,就像他们到达地球时乘坐的太空船,视觉上毫无违和感。阿方索·卡隆(Alfonso Cuarón)主导的《人类之子》(*Children of Men*, 2006)采用了一种细腻的方式处理场景。各种新的元素融入到现有的伦敦城,例如,巴特西桥(Battersea Bridge)成为通往艺术部门(Ministry of Art)的“艺术方舟”(Ark of Arts)之门,杂糅了泰特现代美术馆和巴特西发电站的两种空间。这种处理手法创造了一种强大的氛围,却也少了一点视觉上的乐趣,也是《人类之子》设计团队公开承认的作品缺憾,因为本片的目的是为现在提供对未来的参考,而不是创新与发明。因此,观众可期待在本片中看到熟悉的警察制服、武器和其他政府机构等。然而,由马克·罗曼尼克(Mark Romanek)执导的《别让我走》(*Never Let Me Go*, 2010)则是一部忧郁的警世故事,探讨了饲养克隆人作为人类器官库这种做法的伦理与心理结果。故事大约发生在人迹稀少的20世纪70或80年代的英国,光秃秃的混凝土公共建筑和住宅小区,显示着影片中讲述的是一种温和的、现代主义的、忧郁的英国,而不是英国的未来版本。一些不合时宜的细节,如克隆人必须在插入ID卡进行识别之后才能获得授权、顺利进入某些区域,这也提

131

醒着我们,故事并非只发生在过去,尽管电影在视觉上的处理较为怀旧,但到处都是当代人所熟悉的交互方式与闪烁的LED。

与我们在物理虚构中提出的观点不同,这些电影体现出了另一面。它们让我们相信,即使我们知道它们不是真实的也没关系,因为它们都是电影,我们在看它们之前便完全了解规则。这一层次的现实主义应用于思辨设计的道具或他们所属的环境,以低效率的方式混淆了现实和虚构。但是,与电影相比,观众对设计抱有不同的期望。正因如此,我们相信为思辨对象探索新的审美可能性将更为有趣,因为这些思辨对象更为模糊,它们既是真实的,同时也是虚幻的。

高度审美化的时尚摄影也是氛围创建的优质灵感来源。时尚摄影塑造出极端风格化与情欲化的平行世界以达到最高的视觉水准。斯蒂芬·梅塞尔(Steven Meisel)以漏油事件为灵感的“修复”(Rehab)刊登在Vogue杂志意大利版2007年7月刊与2010年8月刊,以审美的方式呈现了漏油事件产生的心理与环境灾难。20世纪70年代的盖·伯丁(Guy Bourdin)为Vogue与其他刊物创作的图像也在精简的场景中(如酒店客房)暗示出一种危险的叙事感。它们引导我们去想象那些富有情欲感的暗黑故事。

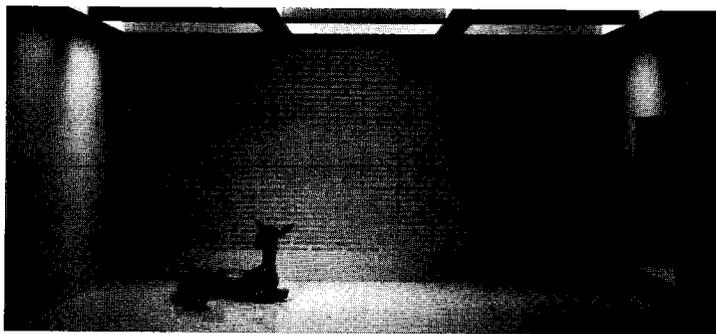
· 构造出的非现实

影视作品,尤其是极富幻想的儿童科幻小说类型的电影,发明了大量新的世界与环境,比如《查理与巧克力工厂》(*Charlie and the Chocolate Factory*, 2005)、《阿凡达》(*Avatar*, 2009)、史蒂芬·利斯伯吉尔(Steven Lisberger)的《创》(*Tron*, 1982)以及约瑟夫·科辛斯基(Joseph Kosinski)2010年重新创作的《创:战纪》(*Tron: Legacy*)。你会发现,在这些流派之外,却很少有其他电影尝试着在时空之外构造出独属自身的空间类型。当然也有例外,文森佐·纳塔利(Vincenzo Natali)的《心慌方》(*Cube*, 1997)便是其中的佼佼者。电影讲述了一群人被困

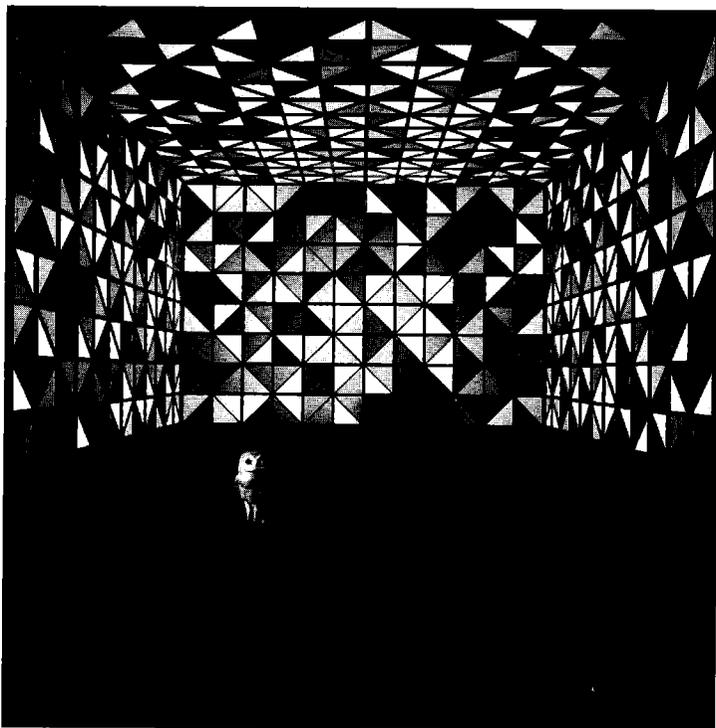
于极小的、抽象的迷宫当中,并努力逃脱的故事。构造出一个这样的空间能让设计师有机会去展开对于隔阂的理解,渐渐地说服观众去自主地解释他们所看到的内容,而不是简单识别或解读线索。电影创作的重点也从表征(representation)转移到呈现(presentation),已不再是纯粹的影视娱乐。它们非常适合于观念的探索,也因此弱化了作品的娱乐性。

拉斯·冯·提尔(Lars von Trier)的《狗镇》(*Dogville*, 2003)也很好利用了构造的和抽象的场景。电影的故事发生在一个空旷的地方,在这里,建筑以平面手绘图的方式表现,附上直白的标签说明其用途。各种奇怪的道具稀疏地分布在整个场景当中。视觉效果非常惊人,虽然有些人称电影很难看懂,但它创造出一种强大的氛围。电影几乎是贝托尔特·布莱希特(Bertolt Brecht)异化原则的直接应用,极端的场景设计故意让人很难沉浸于电影中,因为人物及其行动与言语本身比故事情节还要突出。

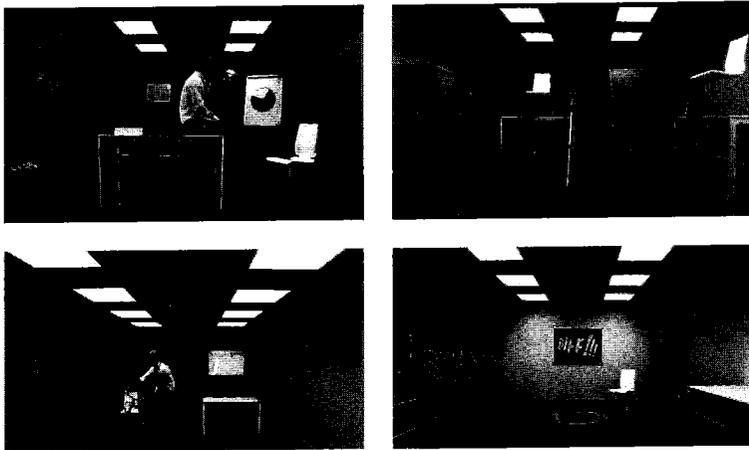
艺术领域已有更多实验性的案例。亚斯米娜·茨比克(Jasmina Cibic)的作品“展示的意识形态”(*Ideologies of Display*, 2008)便显出了一种令人回味的空间感,每一个空间都有一只不同的动物,比如谷仓猫头鹰、北极狐狸、蟒蛇、梅花鹿等。它们的存在既不是完全中立的,又没有表明任何明确的意义。约翰·伍德(John Wood)与保罗·哈里森(Paul Harrison)的作品几乎总是设定在一种构出的、简化的抽象空间当中。在“10×10”(2011年)的作品中,摄像机从房间的顶部移动到底部,一个接着一个,提醒着我们是在摩天大楼当中观看办公室里的场景。在每个房间里,都有一个人在做一些莫名其妙的事情,角色的服装、道具和图案等看上去也很奇怪。好像每个员工的思想已经被翻译成了他或她所在的办公室空间——普通的灰色已经被扭转成了想象力施展的舞台,而不是抹杀心灵和抑制想象力的地方。



亚斯米娜·茨比克，“小鹿”，来自“展示的意识形态”作品系列



亚斯米娜·茨比克，“猫头鹰”，来自“展示的意识形态”作品系列



约翰·伍德与保罗·哈里森
图片来自艺术家本人与卡罗尔/弗莱切(Carroll/Fletcher)画廊

通过远离极端的未来主义和自然主义,具有审美与沟通可能性的新世界可为思辨设计而用。但要利用这种自由,设计师便不要去试图说服观众接受其观念是“真实的”,而是要接受设计思辨的虚构本质,并学会享受思辨的非现实和它所创造的审美机会。

· 隐藏的现实

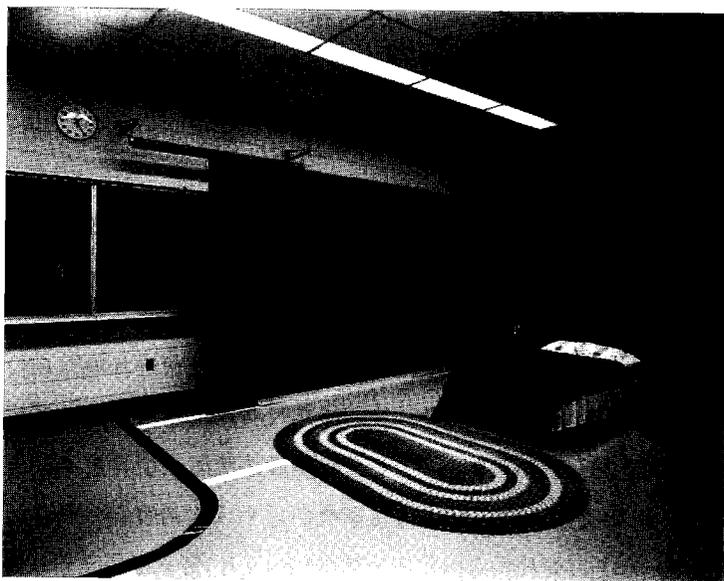
也许思辨设计最丰富的灵感来源是一种比小说化的现实呈现还离奇的摄影类型。它们通常在那些习以为常或高度功能化的环境中进行拍摄,着力捕捉平常环境当中隐秘着的怪异气质以及非同寻常的逻辑感。它们传达出一种别处的意义,即与我们通常所属社会具有不同价值观的地方,即使这个地方可能就属于我们这个现实的社会。早期的例子是 20 世纪 60 年代拍摄的关于计算机房的照片,计算机房坐着一群身着 20 世纪 60 年代经典服装、互相交流的秘书和员工,周围还有抽象雕塑造型的窗户,映衬着荧光灯灯管与瓷砖地板。这些空间几乎完全

135

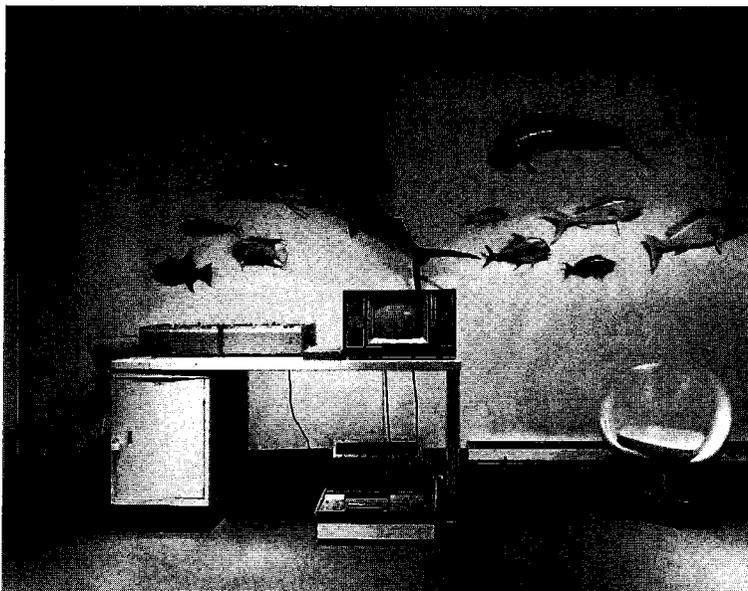
围绕着计算机的需求而设计,当然在脆弱的机器建筑形式之上也还有一些美丽的东西,即那些精致的模糊人形。

21世纪初,几个摄影师发展出一种基于实用但怪异环境的美学形式及其作品。比如拉斯·唐博乔克(Lars Tunbjörk)的冷面摄影作品“办公室的外星人”(Alien at the Office, 2004)⁷,描绘了看似平凡的世俗空间。然而,这些异化的空间仍然是很多人长期工作的地方。琳恩·科恩(Lynne Cohen)的《被占领土》(Occupied Territory, 1987)⁸、泰伦·西蒙(Taryn Simon)的《现代而又陌生的美国指数》(An American Index of the Modern and Unfamiliar, 2007)⁹以及理查德·罗斯(Richard Ross)的《权力建筑》(Architecture of Authority, 2007)¹⁰揭示出那些我们知道它们必须存在,但不知道其应有之貌的空间类型。这些冷面摄影以严厉的、剥除人类感性的方式,只保留绝对的必需品,突出其目的。卢辛达·得芙林(Lucinda Devlin)的“欧米茄套房”(The Omega

136



琳恩·科恩,“警察学校教室”(Classroom in a Police School, 1985),来自《被占领土》

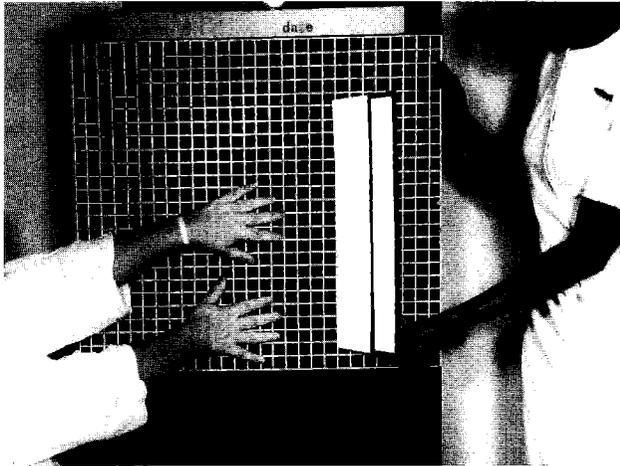


琳恩·科恩,“录音工作室”(Recording Studio, 1985),来自《被占领土》

Suites, 1991~1998)¹¹展示了极端又残忍的死刑处决室,在这里,国家以人民的名义剥夺生命。这类空间看上去十分冷静、易于维护且残忍,其设计目的也只有一个,对人类实施人道杀戮。它们包括安全措施、最后时刻挽回措施以及见证现场的需求等。迈克·曼德尔(Mike Mandel)和拉里·苏丹(Larry Sultan)的《证据》(*Evidence*, 1977)¹²是观念摄影的早期尝试,从研究中心的档案室、实验室、测试网站、工业设施等处收集图像,以无文字或其他信息的方式呈现意义。这些摄影作品会迫使观众自己去解释到底发生了什么,把自己的故事和意义投射到作品之上,这也说明,即使是客观的记录,也很少能做到完全中立。



卢辛达·得芙林,“电椅”(Electric Chair),格林斯韦尔惩戒中心(Greenville Correctional Facility),贾勒特,弗吉尼亚州,1991年,来自“欧米茄套房”系列



迈克·曼德尔和拉里·苏丹,“无题”(Untitled,1977),来自《证据》(第二版),纽约:分布式艺术出版社(Distributed Arts Publishers),2003年

但问题是,思辨美学为什么会对这些隐藏的现实感兴趣呢?我们认为这是因为思辨美学本身也处于非现实的边界,并且人们很难相信这些思辨美学所蕴含的真实性。每一个地方或设备都是独一无二的,或者存在数量也非常有限,很多人可能一辈子也无法看到其中一个。它们体现了在这个世界上不存在的极致价值观。它们似乎只属于平行世界,在那里,其整个环境都成为我们所处的已知世界在某些方面极致化的隐喻。在某些情况下,我们诧异地觉察到,平行世界实际上也来自我们已知的世界。对于我们来说,这些世界为思辨美学提供了原始的图像。它们也提出了一种技术诗意的景观,存在于“我们是什么”与“我们有潜力成为什么”的两种状态之间。

第八章 现实与不可能之间

思辨设计依赖于公众或专家的传播与参与,它们的目的通常也是传播与沟通。通常的渠道主要有展览、出版物、报刊和互联网。每个渠道或媒介都有各自差异化的问题,比如易用性精英主义倾向、民粹主义态度、内容与形式的复杂程度以及受众范围等。传播的需求,也意味着思辨设计必须要引人注目,但有风险的是,思辨设计最终要能比那些视觉化的图标在吸引人注意的一瞬间能更有效地传达观念。最好的思辨设计不仅仅是沟通,它们能提示的还有哪些可能的使用方式、交互可能、行为模式等,然而这些方面却很难在瞬间被受众理解。

· 概念化的橱窗购物者

到目前为止,展览一直是我们的主要平台。在不同语境当中,项目可能出现变化,作为一种报告形式的展览,它能够清楚地呈现出研究与实验的结果。

设计展览通常只展示已有的产品,纵览相关的历史运动,或表彰历史上的英雄和超级明星,但其实它们还可以有其他用途,比如作为批判反思的空间。诸如惠康信托基金会(Wellcome Trust)、皮特河博物馆(Pitt Rivers Museum)或伦敦博物馆(London Museum)的收藏,从遥远的社会形式里,可能是地理上的疏远,也可能是时间上的久远,收集各种日常生活的实物。当在展览上看到一只奇怪的鞋或宗教仪式的信物时,我们会好奇,到底什么样的社会创造了它们,它们又是如何被结构化的,怎样的价值观、信念和梦想导致了它们的出现,它们曾经属于富人还是穷人等问题。我们制定了一种橱窗购物的形式,试图有助于大脑解读出事物的意义。它需要有想象力,但也为观众提供了个人释读

的余地。如果我们为观众呈现从当前社会或其可能的未来形式中提取出替代性的虚构人造物,而不是通过回顾历史,人们是否能以以下方式将自己与它们联系起来,比如作为一种思辨性的物质文化、虚构的考古学或想象的人类学?

对许多设计师来说有一种自然的倾向,负面地认定博物馆和画廊不能展示设计,或者并不是展示设计的完美空间。但在今天,已经有许多不同种类的博物馆和画廊,每个都有不同的主题迎合不同的观众,比如专门的设计博物馆、科学博物馆、国家博物馆、区域化的艺术中心、私人画廊等,均为设计师和公众提供了与众不同的机会。

在早期阶段,我们尽一切可能避免在一个白色立方体或类似的枯燥空间里展示我们的作品。而倾向于选择在商店橱窗、住宅、购物中心、咖啡馆,甚至在花园里展示我们的设计。但一直以来,作品的意义更多只是关于空间本身,或是集中在其语境,而不是我们希望探索的观念。慢慢地,我们开始把博物馆和画廊作为实验空间与测试站点,作为与设计师或与更广泛的受众,汇报我们的实验结果并共享成果的地方。它们也可以作为其他媒体渠道的补充,从而提供更具审美的、亲密的、直接的、沉思的方式来思考问题并交流观念。

自 21 世纪以来,设计传播渠道的数量与方式不断激增:从展览和杂志评论,到 YouTube 和 Vimeo 频道、Twitter、个人网站、博客等。2010 年博美尾崎的“月经机器:隆之选择”(Menstruation Machine: Takashi's Take, 2010)在英国皇家艺术学院首次展出,大概有两万观众观看了该作品。之后被《连线》(Wired)杂志的网站关注后,不断被各种专门的技术与媒体艺术博客转载,并进行深入地讨论和评论。在 Twitter 上不断被转发,受到更大规模但也更为浅层的讨论,通常是对作品意义过于简单化或感官化的解读。在东京美术馆(Tokyo Museum of Art)作为艺术品展出后,得到了报纸、艺术杂志、书籍和艺术目录的大量宣传。2011 年又在纽约现代艺术博物馆(MOMA)名为“与我交谈”(Talk to Me)的展览上作为设计作品展出。这些事件,挑战了设计师、专业人士

141

以及大众对其意义的各种解读方式。一直以来,它在 Youtube 上只能吸引到青少年观众¹。一开始,它只是英国皇家艺术学院的学生项目,但分别在艺术的、设计的和技术的不同语境下,从流行现象到商业项目,不断地游走于阳春白雪和下里巴人的文化类型之间。在整个项目的全过程中,设计师充分利用社交媒介,比如在 Twitter 和 Facebook 进行网络互动,不仅推动了项目被社会认知的程度,还招募到志愿者、合作者和其他资助。现在很难认定这个项目到底立足于何处,是作为艺术品、设计方案、高端文化、流行现象,还是青少年的荷尔蒙?只能说,要综合作品面对的不同受众及其呈现的平台与方式,才能回答上述问题。

· 思辨的多宝盒

定位思辨设计总是一个棘手的问题。很多人都困惑于他们所看的东西,以及他们应该如何与这些影视道具、科幻小说、产品设计、艺术作品形成联系。这也是在 2009 年我们与迈克·约翰·戈尔曼(Michael John Gorman)为都柏林的科学画廊(Science Gallery)共同策划的展览上希望讨论的问题。我们用了“假如这样……”(What If…)的标题将展览处理为一个提问的框架,作为尽情沉浸其中的载体,作为思辨每一个具体话题的道具。展览邀请观众走出日常的现实,通过具体的设计提案,参与到各种各样“假如”问题的思考当中。

展览共包括 29 个项目,探讨了不同科学领域的社会、文化与伦理内涵。大多数项目都来自于英国皇家艺术学院交互设计专业本科毕业生的作品,这些作品也得到了相关领域科学家的辅导。提出的问题主要包括:如果人体组织能被用来造物呢。如果日常用品中含有人工合成的生物成分呢。如果我们能评价恋人的遗传潜力呢。如果我们能用气味来找到完美的伴侣呢。如果机器能够读取我们的情感呢。虽然展览的话题主要针对成年观众,也几乎无任何互动形式,但展览却出人意料地成功,尤其对学生与老师来说,他们有机会借助展览,辩论那些在学

142

校学到的科学知识。

展品之一,是凯瑟琳·克雷默(Catherine Kramer)与佐伊·帕帕多波罗(Zoe Papadopoulou)创作的“云朵计划”(The Cloud Project, 2009),为讨论纳米技术提供了平台。设计师们感兴趣的问题是,纳米技术产品的废弃处理方式以及纳米颗粒是否会威胁到人类健康等。在研究过程早期,他们发现厨师有时会用液态氮来制造冰淇淋,因此可以改变冰淇淋的分子构成,从而影响其口感。对于设计师来说,这个项目便是纳米冰淇淋。从这一立场出发,他们用一辆冰淇淋货车作为移动平台,供社会活动家、科学家和其他人来进行讲话和演讲。他们在项目过程中咨询了许多科学家,包括对地质工程感兴趣的纳米科学家理查德·琼斯(Richard Jones)。他们共同意识到,至少在理论上,基于改进的云播种技术,可以播种云朵来制造有味道雪花。出于这一想法,“云朵项目”得以诞生,一辆冰淇淋货车以播种云朵的方式产生有味道雪花。不过,这项技术目前不论是技术本身还是经济支持方面,还无法在硕士生项目中实现,所以,云播发射器无法真正地发挥出预设的功能。



凯瑟琳·克雷默与佐伊·帕帕多波罗,“云朵计划”

冰淇淋货车经常在全球范围内的科学节上出现,每次邀请客人来做演讲时,现场观众都会品尝到经过不同技术形式改良过的冰淇淋,包括二氧化碳气泡味冰淇淋、液氮冰淇淋、通过鼻子吸入而不是舌头品尝的冰淇淋等。观众在体验美味的、技术改良型食物的同时,也参与到有关纳米技术可能对健康影响的讨论中。

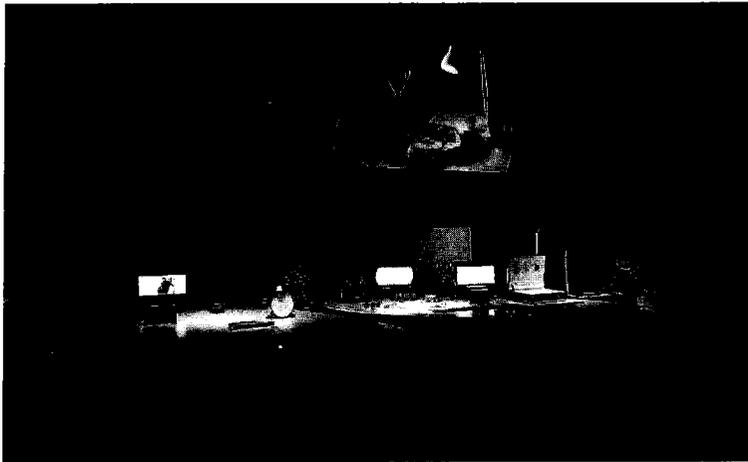


邓恩与雷比,“假如”(What If..., 2010~2011),惠康信托基金会橱窗,伦敦
摄影:邓恩与雷比

“假如”问题作为方法在2010~2011年“惠康信托基金会橱窗”(Wellcome Trust Windows)的项目中得到了进一步展开。其中的展品都具有强烈的视觉冲击,且都能够刻意地引起过路行人的好奇心,比如走在步行道上的、坐在过往公交车上的,或在附近公共汽车站候车的人。在2011年首届北京国际设计三年展上,我们增加了第三个维度,大型图片和视频以及展示在桌面上的小巧实物展品并置呈现。上述三个展览都作为思辨的多宝盒,像是在房间里陈列了好奇心,呈现出作为想象人类学的、而非艺术或产品设计的展品。

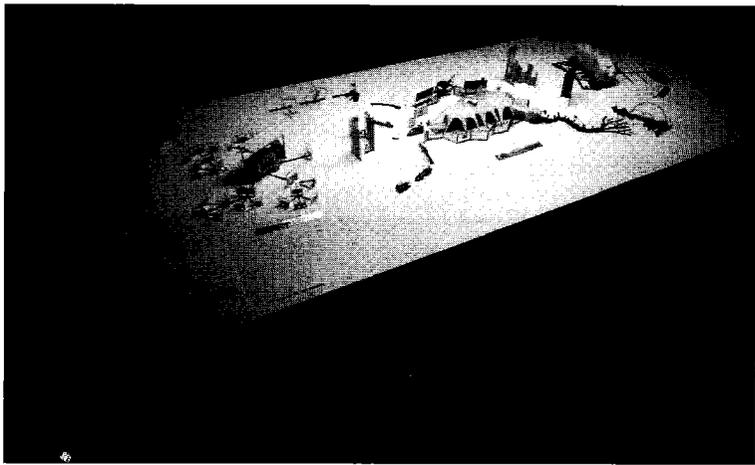


邓恩与雷比，“假如”，惠康信托基金会橱窗，伦敦
摄影：凯伦伯格-怀特(Kellenberger-White)



邓恩与雷比，“假如”，北京国际设计三年展，2011年

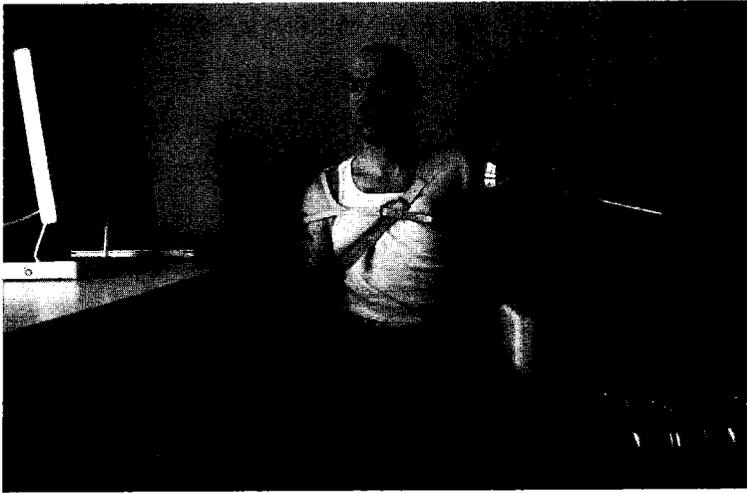
2010年我们在与工程与物理科学研究委员会(Engineering and Physical Sciences Research Council,简称 EPSRC)合作的项目“EPSRC 影响力!”(EPSRC Impact!)中成功地为十六个设计师匹配到十六个获得资助的研究项目。²展览的项目范围从可再生能源设备和安全技术,到新兴领域的合成生物学与量子计算。与简单地关注科学研究的应用领域不同,设计师实际参与到了探讨关于社会、道德与政治影响的研究当中。



英国皇家艺术学院设计交互系,“EPSRC 影响力!”项目与展览,2010年
摄影:希尔维安·德鲁(Sylvian Deleu)

由于身处画廊,展览淡化了“白色立方体”的氛围,并渲染为画廊开放日的主题风格。在摊开的桌子上,观众得以在较大的范围内尽情感受陌生的跨学科研究成果。使用桌子而不是底座陈列展品,安装着较低的吊顶灯而不是远处的聚光射灯,地面上铺着柔软的地毯,房间四周墙壁下围被涂上了颜色,这样的展览环境设计让画廊看上去更像

一个假想研究所。这些项目为新的科学理念带来了创新的解读方式，从而也为研究带来了新的视角。由雷特勒·科恩(Revital Cohen)创作的“幻觉记录器”(Phantom Recorder, 2010),是与剑桥脑修复中心合作的医学研究,旨在提高神经系统与假肢的匹配关系,也被视为医学技术诗意应用的第一次尝试。当患者失去其肢体时,通常也会产生心智的问题,如常会产生一种独特的幻觉。患者可能会为失去的肢体幻觉出新的延伸物、补充物,或只是替换物。从理论上说,由剑桥团队正在研究的技术,在理论上能够将幻觉记录下来并进行回放,并能够保留这种虽然是想象的但对患者非常重要的感觉。当患者装上假肢后,被记录下来的幻觉感数据被发送到假肢里,从而使患者的神经系统能够重建出各种感觉,比如伸缩幻影手、第三只脚或被分离的手臂等。该项目将科学研究应用到这个严肃且困难的实际问题当中,以更诗意的方式满足患者的需求。它的关注点不再是使用医疗技术去治愈我们的身体,而是创造出全新的感觉及其可能性。



雷特勒·科恩,“幻觉记录器”



大卫·本克,“神奇新工厂”
摄影:EPSRC

大卫·本克(David Benqué)的“神奇新工厂”(Fabulous Fabbers, 2010)与一群科学家共同研究极端小型化和类似于快速原型但内置电子电路的集成制造技术,大卫·本克认为,这种技术有是否会改变工厂存在的意义。一旦工厂不再需要大规模机械,就不用固定在城镇郊区的某地,形成可移动的状态,这几乎像是制造业的节日,从一个城镇轻松地迁移到另一个城镇,几天便能装置好一个工厂,之后继续到下一个城镇安装新的工厂。逐渐地,那里会形成各大公司的帐篷、现代的单人商铺,当然还有灵活的货车停在高速公路旁或停车场来适应市场需求。

147

如果说“神奇新工厂”是不可能的乌托邦,那么阿耐普·杰恩(Anab Jain)与乔恩·奥登(Jon Arden)的“第五维相机”(The 5th Dimensional Camera, 2010)则根本不可能。通过与研究量子力学的科学家们合作,他们开发出一款虚构相机,可以拍摄到量子物理学中描述的平行宇宙。他们研究了人们如何面对平行世界中可能存在的生命物。尽管对展览

148



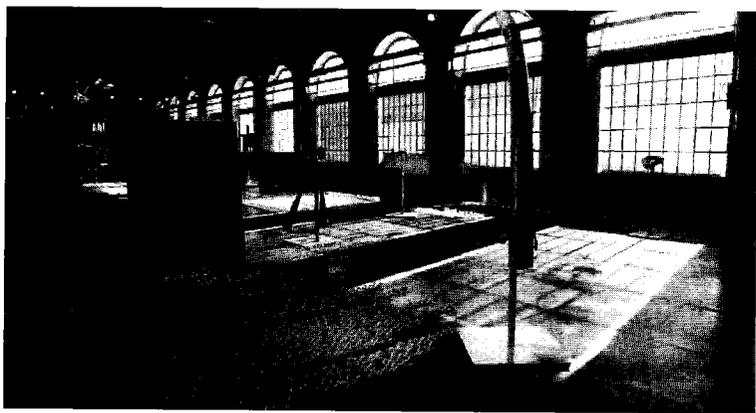
阿耐普·杰恩与乔恩·奥登，“溢出”(Superflux)，“第五维相机”

来说,所有设计都很牵强,但是展览中使用的道具在已发表的科学刊物中得到了严谨论证,为后续论证多元宇宙论奠定了基础。

虽然“EPSRC 影响力!”项目的重点是展览,但它强调了设计与科学相互作用的多种方式:为科学而设计(design for science),设计只是用来对研究进行传播或说明;用科学来设计(design with science),设计师和科学家之间能形成真正的合作关系;通过科学来设计(design through science),设计师也能从事一些科学研究;有关科学的设计(design about science),则是说我们用设计来探讨研究中出现的问题及其意义,这也是我们觉得最有趣的方法。有时候,设计师能识别出科学家研究的负面影响,但基于共同的信任,对科学研究中可能存在的负面问题锱铢必争的话,也会显得过于小题大做了。对我们来说,最有效的合作模式是,就某一话题与不同的科学家同时展开咨询与探讨,并始终保持一定的距离,从而维持独立批判的自由。

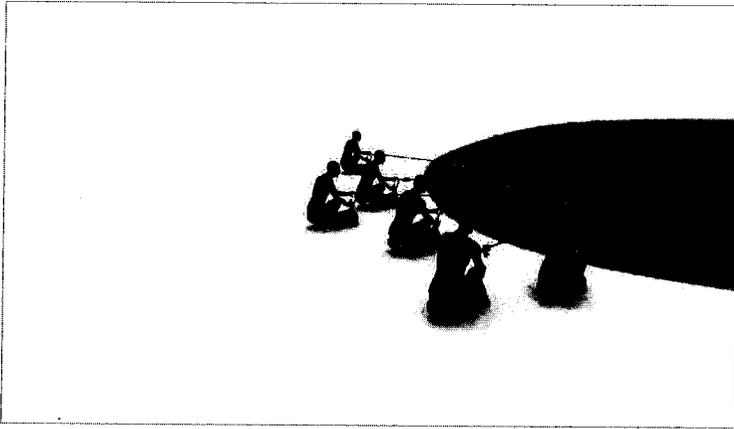
· 连锁反应

此时此地的现实和虚构世界之间如何通过道具、氛围、辅助材料、表演等相互关联,以及如何管理两者之间的关系,这是我们感兴趣的几个问题。2010年我们在圣艾蒂安国际设计双年展(Saint Etienne International Design Biennale)名为“在现实与不可能之间”(Between Reality and the Impossible)的展览,为我们深入探讨上述问题提供了平台,因为我们亲手设计了所有展品和展览空间。我们将最初的想法直接翻译为设计,之后与作家亚历克斯·伯内特(Alex Burrett)和摄影师詹森·埃文斯(Jason Evans)合作,通过书籍插图和摄影作品来建构情节。展览中的所有要素都同等重要,照片和文本以三维方式与其他设计并排展示。这样做的目的是创建出连锁反应,从我们最初的想法与观念开始,直到实物的展出,另外,埃文斯的摄影作品、伯内特的文本则要在观众的想象力与其他媒体报道中得到进一步的发展。它主要包括四个项目:“为人口过剩地球而设计,1号:觅食者”(Designs for an Overpopulated Planet, No. 1: Foragers)、“停止与扫描”(Stop and



邓恩与雷比,“在现实与不可能之间”展览,圣艾蒂安国际设计双年展,2010年

Scan)、“EM 倾听者”(EM Listeners)、“来世”(After Life)。我们将重点介绍“觅食者”项目。³



邓恩与雷比，“为人口过剩地球而设计，1号：觅食者”(2009)，视频截图

· 觅食者

该项目源于一次设计会议的简报，该会议讨论了未来人类如何解决食物短缺的问题。根据联合国的报告，未来 40 年内人类需要多生

产70%的食物。另一方面,我们的地球还将持续面临着人口过剩、资源滥用等问题,人类却持续罔顾所有的警告。目前人类的生存境况完全不可持续。据联合国预测,到2050年,世界人口将达到90亿。基于这样的假设,政府和企业即使合作也无法解决问题,有部分人群需要利用知识自下而上地找到解决方案,我们考虑人类进化过程与分子技术的可能⁴,去探讨我们可以如何控制现状或控制人类自身的进化。

如果人类能够用基于其他哺乳动物、鸟类、鱼类、昆虫的消化系统的合成生物学⁵和新消化器官,食用从非人类食物当中提取的营养呢?“觅食者”的故事围绕着工作在社会边缘的现有人群,有游击园丁、车库生物学家、业余园艺家和觅食者。受这些群体的启发,我们想象出一组人,他们的命运掌握在自己手中,并开始建立作为外部消化系统的功能设备。他们使用合成生物学创生出微生物的胃内细菌和机械设备,以最大限度地提高城市环境的营养价值,弥补了商业食物配给日益紧缺的不足。这些人便是新的城市觅食者。

在开发这些对象时,我们为不同的角色进入故事情节探讨了一系列的接入点:比如在不远的将来,将发酵容器围在脖子上的极端假肢装置,象征了其中可能蕴含着的超人类价值。我们避免在实物设计与摄影中出现超现实主义的状态。保持并突出非现实感这一点非常重要,因为这种不切实际让观众时刻意识到他们观看的是观念,而不是产品本身。按照摄影师的建议,觅食者并没有穿着特别丑或刻意明显的衣服,而是选择了户外运动装,以挑战观众对于其与可能有机物相关且具有反技术特点的刻板期望。按照亚历克斯的短篇小说,觅食者是一群远离理想主义、拥抱实用主义,和主流社会存在复杂关系的人,而不仅仅是被孤立的狂热组织。展览对项目的不同方面进行了空间布局,实物、照片、文本等都被赋予了同等的重要性,观众可以漫步其间,自主拼凑出自己关于觅食者的想法。

THE WAY YOU MOVE

I never judge someone by their appearance. I look at the way they move – it runs far deeper. A junkie in a fine suit and Italian leather shoes still fidgets like they're itching for a fix.

One of the first things that struck me about The Foragers was the way they move. Every social group has its idiosyncratic way of moving, with common postures and locomotion styles subconsciously copied by those wanting to belong.

For those who live close to the land, aping is unnecessary. Their physicality is forged by their environments. Arabic farmers stride as if permanently crossing freshly ploughed fields. Goat herders display balletic balance gained from negotiating steep mountainsides. Surfers adopt athletic poses: living statues infused with Neptune's might.

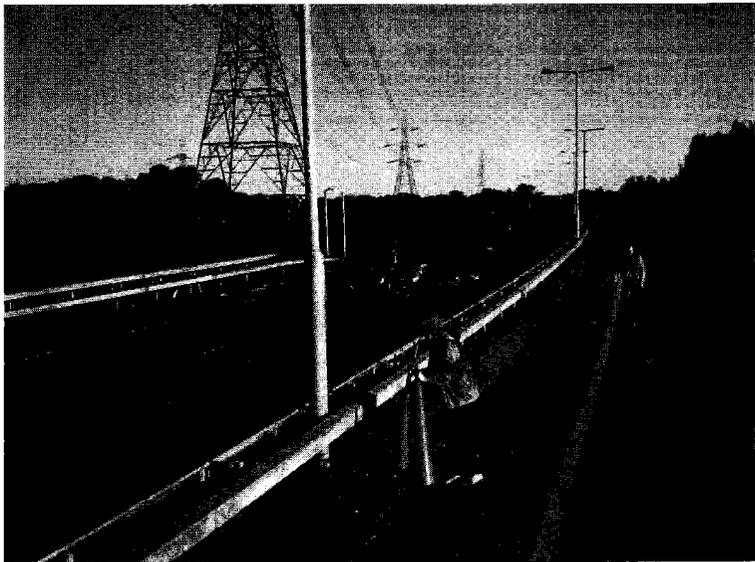
Foragers, because they live closer to the land than any group, are the most physically in tune with their surroundings. Although human, if you blur your eyes they are beasts patrolling the Serengeti or wild creatures waltzing through a jungle. I'd previously found our kind clumsy, as if unsteadily making our way on two legs is penance for mastery of the planet. Let me tell you, these committed hobbyists have recaptured the natural grace of the animal kingdom.

小说页面, 亚历克斯·伯内特, 来自“在现实与不可能之间”(Between Reality and the Impossible) 展览, 圣艾蒂安国际设计双年展(2010)



邓恩与雷比, “为人口过剩地球而设计, 1号: 觅食者”(2010)
摄影: 詹森·埃文斯

我们相信,设计展览与科学研究的结合具有巨大的价值和发展潜力,设计不仅是一种传播的媒介,还具有激活关于可能的技术未来的讨论与争辩。正如约翰·格雷(John Gray)在《残局》(Endgames)⁶中写道:“只有当我们社会的自我认识丰富与深入到能够包容对科技与技术的理解,且有时还能约束科学与技术时,科学与技术才会满足人类的需要。然而,晚期现代社会是这样的吗?”



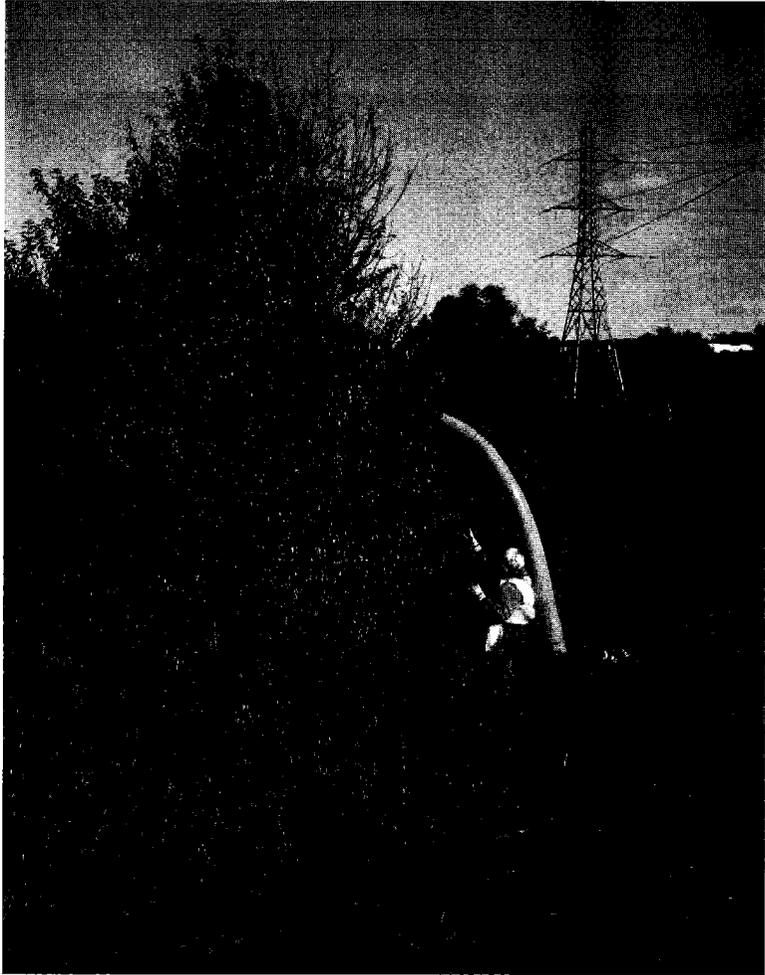
邓恩与雷比,“为人口过剩地球而设计,1号:觅食者”(2010)
摄影:詹森·埃文斯

对于我们来说,展览,尤其是博物馆展览,是探索和丰富我们“自我理解”的理想场所。我们可以在现有展览是什么以及在它们如何工作的概念之上开发出新的方法与呈现方式。现在,展览到处都是。按照 Z33 的艺术总监简·伯伦(Jan Boelen)的观点,我们需要去建构观众而不是面向观众⁷。展览能将人们聚集到一起,并对设计如何与观念、与各学科结合到一起进行探索,不仅仅与科学有关,还包括政治学、法律、经济学等领域,从而塑造人们的生活。保拉·安特内利(Paola

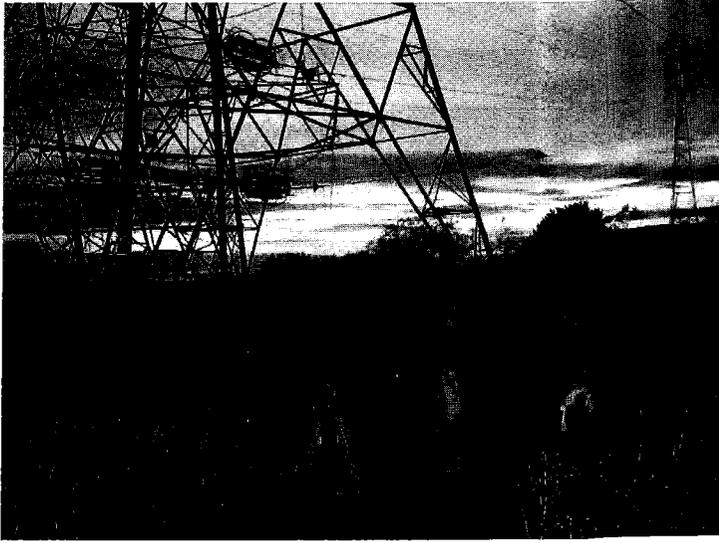
Antonelli)是纽约现代艺术博物馆的资深策展人,她认为,博物馆可以成为重新思考社会的实验室,作为展示的场所,不仅要呈现那些已知的,更为重要的是展现那些还会存在的可能,对此,我们表示完全赞同。



邓恩与雷比,“在现实与不可能之间”展览,圣艾蒂安国际设计双年展(2010)



邓恩与雷比,“为人口过剩地球而设计,1号:觅食者”(2010)
摄影:詹森·埃文斯



邓恩与雷比,“为人口过剩地球而设计,1号:觅食者”(2010)
摄影:詹森·埃文斯

Vertical line of text on the left side of the page.

Horizontal line of text on the right side of the page.

Vertical line of text on the right side of the page.

第九章。思辨一切

在史蒂芬·邓科比(Stephen Duncombe)的《梦想:幻想时代进步政治的重新成像》(*Dream: Re-imagining Progressive Politics in an Age of Fantasy*)中,作者提出,激进的“左派”过分依赖于理性,忽视了幻想和混装的现实在我们生活中的作用。从主题公园到肥皂剧到各种名牌,无论我们喜欢与否,我们确实生活在如此多重的现实之中。邓科比认为,激进派需要接受这些现实,并需致力于发挥出这些现实的批判效应,颠覆公益和进步政治的单一景观。这一点对设计师来说也尤其具有挑战性,因为我们通常站在上述景观的反面,不仅构建出它虚假的面向,并鼓励人们更多地消费。思辨设计是否能承担起社会和可能的政治角色,通过在严肃的、宏观问题领域运用足够的想象思维,具备起诗意、批判与进步的属性?

尽管宏观的思辨思维(speculative thinking)在系统层面上运作,但它与设计思维、社会设计并不相同。设计思维关注解决问题,而社会设计虽然已经从纯粹的商业议程移到处理更复杂的人类问题,但它还是过于专注于解决问题。宏观的思辨思维质疑“官方的现实”,它主要通过可替代的设计方案表达异见。它努力以极富说服力的方式鼓舞人心,成为促进变革的催化剂,以微观或大局的方式突出价值观和道德问题。它致力于消解日常生活中隔离了梦想和想象力的无形壁垒,模糊“真实的”现实与“非真实”现实之间的区别。前者存在于此时此地,后者则存在于电子屏幕背后、藏于书本之内、局限于人们的想象力当中。设计思辨可以为现存世界可能实现的多元宇宙状态赋予形式。一方面我们都接受的现实是,现在是由过去构成的;另一方面我们也可以接受的可能是,现在既可以由未来赋形,也可以由人们的希望以及对明天的梦想而确定。

· 自由代理人

变革可以发生在各个方面¹:宣传、符号和潜意识沟通、说服与争论、艺术、恐怖主义、社会工程、内疚感、社会压力、改变生活方式、立法、惩罚、税收和个体行动等。设计可以与以上任意方面相结合,但是我们最看重的是个体行动。我们相信变化是从个人开始的,个人需要在众多选项中进行选择才能形成某种观点。

当我们在变革之中讨论设计,“助推”(nudge)²的概念便常常浮现。设计可以通过迫使我们做出选择从而改变个人行为,个人或者团体客户,都希望我们能够帮助他们做出改变。例如,为了鼓励学生吃得更健康,垃圾食品可能会被放在商店货架的较低位置,而健康的食物则会被放置在与视线平齐的位置上。自20世纪90年代以来,斯坦福大学的心理学家B·J·弗格(B. J. Fogg)便开始了这个领域的研究,并称为“计算机劝导技术”(captology,即Computers As Persuasive Technology的组合新词)³。他的重点是关注劝导(persuasion)和计算机的交叉领域,通常适用于小规模互动,并不在社会变革领域。一旦超越了技术互动,介入社会或群体规模,它就更像是一种社会工程。这也是服务型设计师(service designers)在公共服务领域运用设计思维时常会遭遇到的难题之一。它适用于以“神不知鬼不觉的”方式修正我们的个人行为。例如,英国政府内阁办公室网站上写着:“2010年7月,行为洞察小组(The Behavioural Insights Team)成立,其职权范围是找到鼓励、扶持和支持人们为自己做出更好选择的创新方法。”⁴

我们相信我们的行为确实需要改变,但应该是由个人来改变他们的行为(如饮食健康和积极运动)或政府禁止某些行为(如吸烟,吸烟有害于所有人的健康,不只是对吸烟者本人)。在上述两个极端领域,改变的逻辑依据十分明确。设计能够突显出如果不改变行为会发生什么,如果行为改变了又可以收获什么,或者简单说明什么需要改变以及

如何改变等问题。当然,这是对人性观察的理想化视角,不考虑教育差异或其他因素的影响,但我们更倾向于依据此理想状态运用我们的设计方法,而不是假设人们很难或无法自主选择。我们视个体为自由代理人,不一定是完全理性,但他们对自己的想法拥有充分的话语权。作为消费者,如果我们选择不去消费那些由我们并不认同的公司或国家制造的产品,作为公民,我们可以投票、示威、抗议,甚至在极端的情况下,以暴乱形式促发变革。

正如埃里克·奥林·赖特(Erik Olin Wright)在《展望真实的乌托邦》(*Envisioning Real Utopias*)中指出:“可以实现什么的实际限制,取决于人们愿意相信的部分,即他们认同哪些可替代的选择。”⁵对于我们来说,这也是思辨设计得以介入的地方。它可以确定所有可行性与不可行性的整个范围,并重点考虑那些切实可行的可能性。赖特继续说道:“关于可能性的社会局限性的主张,可能不同于它们的物理和生物局限性,因为在社会情境下,人们对局限性的信念,会系统化地影响他们关于什么是可能的这一问题的态度。通过对替代选项的社会限制进行自我变革,为现存的社会结构和特权机构开发关于替代选项的系统的、有说服力的观点,也是社会进程的组成部分之一。”⁶

我们相信,即使是那些并无可行性的替代选项,只要它们富有想象力,便有其价值,它能作为灵感去启发我们想象自己的选择。思辨设计可以作为催化剂,激发想象力以及关于什么是可能的感觉,而不是任何具体的事物。思辨设计不仅有助于对现实本身的想象,也有助于重新想象我们与现实的关系。但要做到这一点,我们需要超越思辨设计,去思辨一切,产出多重的世界观、意识形态和可能性。世界遵循于我们如何思考的方式,我们头脑中的观念塑造着头脑外部的世界。如果我们的价值观、心智模式、道德观念改变了,那么基于全新世界观的世界也将不同,我们畅想一个更好的世界。

在《那个叫梦想的东西》(*Such Stuff as Dreams*)的书中谈及文学的价值,基思·奥特利(Keith Oatley)说道:“在艺术中,我们体验到了情感,但也有可能是其他的什么东西。我们可以改变观看世界的方式,我们也能改变自己。艺术不是简单的成见或偏见,艺术也不会套用惯常的模式。艺术使我们能够经历一些我们通常并不会遭遇的特殊情感,并以一种并不常用的方式思考自己。”⁷

如果脱离狭隘的商业议程,设计是否可以实现上述目标?我们认为设计可以做到。通过在思辨的方案中体现观念、理想与伦理,设计可以极为有效地拓展我们关于什么是可能的这一问题的认识。

· 一百万个小的乌托邦

也许每个人都生活在一个独特的世界、一个私人的世界、一个不同于所有人居住和体验到的差异化世界。这让我怀疑,如果不同的人面临着不同的现实,我们还能以单数形式使用现实(reality)一词吗?难道我们谈论的不应该是复数的现实(realities)吗?如果确实存在多个现实,其中一些要比其他的一些更真实(更现实)吗?⁸

面对大众传媒影响着现实、模糊了内外世界界限的当代现状,菲利普·迪克(Philip K. Dick)在1974年写下了上面那段话。我们相信,如菲利普·迪克所言,世界不再是一个现实,而是七十多亿个差异化的现实。我们面临的挑战则是为这么多现实赋予形式。虽然与右翼自由主义相关,个人主义的做法仍是对现实高度个人化微修正的动力,通常情况是去满足主流文化无法回应的个人心愿,如非传统的政治观点或特殊的性幻想和恋物癖等。蒂莫西·阿奇柏德(Timothy Archibald)的《性机器:照片和访谈》(*Sex Machines: Photographs and Interviews*, 2005)⁹一书便很好地讲述了人们如何修补周围的世界从

而适应自我欲望的故事。虽然该机器外露着的生殖器官和器械化外观让人觉得羞愧,但它的技术独创性确实十分迷人。由都筑恭一(Tsuzuki Kyoichi)创作的《图像俱乐部》(*Image Club*, 2003)是一部摄影集,其主题包括那些能够促进性幻想的环境、道具和服务等。这些比阿奇柏德设计的设备更具概念性,因为它们在观众的头脑中而不是在其身体维度上发挥功能。比如搭建一次性的空间去促进性幻想,尤其是构建出一个异于传统的平行世界,在这里,人类交往的常用规则暂时失效。不管具体语境如何,比如地铁车厢、教室、森林、工作场所,总有一张床在那里。与性机器不同,这些环境并不逼真,但也提供了足够的细节触发客户的想象力。



蒂莫西·阿奇柏德,“德韦恩与他人的探戈舞机器”(Dwayne with the Two to Tango Machine, 2004),来自《性机器:照片和访谈》

如何围绕着个人或小型团体的愿望建构一种一次性的内置型微型乌托邦,也是值得艺术家们探讨的主题。¹⁰凡·利斯豪特工作室(Atelier Van Lieshout)在艺术语境中试验过制造幻想情境,虽然不清楚其中有多大部分是为了满足自己的幻想,又有哪些是为了迎合外界的评论。他的早期作品主要关于适合举行性狂欢活动、并使之更为舒适的室内环境。2011年他接手了鹿特丹海港地区一块尚未使用的地皮,并称之为AVL小镇,试图将它打造为一片自由之地。由于在一次讲座中的不当言论,AVL小镇的存在引起当地监察机构与警察的非必要关注,以及各种官僚主义麻烦。凡·利斯豪特最终决定关闭AVL小镇,从而继续专注于生产艺术作品,而不是费心与政府官员打交道。

也许最成功的微观乌托邦形式是意图明确的社团,或者更为极端的形式,即某些异教团体。我们最喜欢的社团是帕那波(Panawave),总部设在日本,他们的核心信念之一是极力去避免电磁辐射对人体的危害。他们相信白色可以保护人类免受有害射线的伤害,因此他们的车辆、营地和个人物品都使用白色质地。他们的车队去日本各地旅行,并致力于寻求低水平的电磁污染区。在进入“千禧年”之后,他们在寻找安全之所的旅途中与警方对峙,造成了严重的交通堵塞,第一次引起了公众的注意。他们在临时营地使用白色织布、白色胶带、白色制服来保护自己及其领袖免受电磁辐射的照片,视觉感极强,在各媒体被广泛传播。

无论你视他们为迷人的怪人还是躁动不安的理想主义者,这些设备和环境的创造者和使用者都十分藐视由西方社会罔顾现实差异、强置其中的严格规则。他们也激励我们去质疑,为什么那些真实的才是“真实的”,那些不真实的就一定是“不真实的”。这些判断标准是由谁来决定的,是市场力量、邪恶的天才、机遇、技术,还是隐匿着的精英阶层?

这些项目肯定了人们以富有想象力的方式重塑其世界观的能力。以设计师梦想为所有人梦想代言的日子已经一去不返了,但是设计师仍然可以促进梦想实现的过程并解锁人们的想象力。以上项目的微

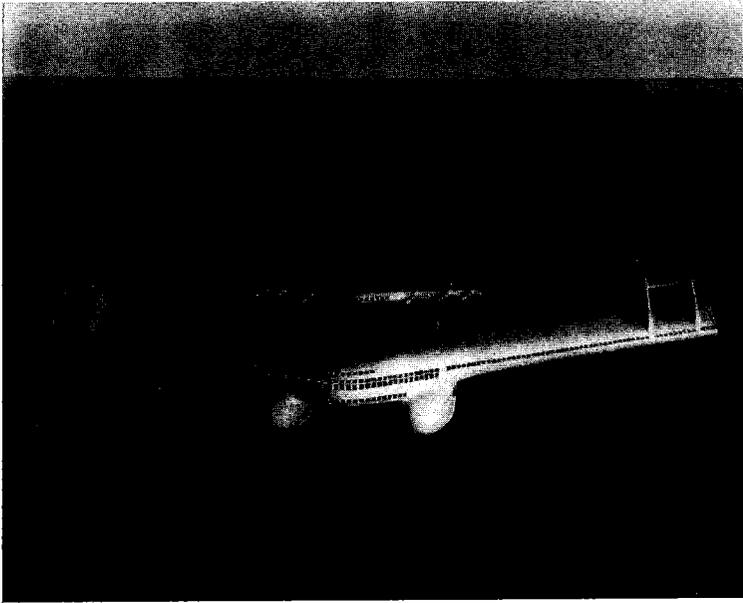
型乌托邦作为灵感,鼓励自下而上的 70 亿种小型乌托邦,而非自上而下的巨型超大乌托邦,然而,在这个过程中,设计只能发挥催化剂的作用,而不是决定性的影响。

· 大设计：明知不可想而想

这些外在的梦想和幻想虽然极富启发性,但在规模上仍然相当有限,尤其不利于在官方系统之外、半地下的或家里或个人工作室等领域的工作开展。当然也有工作在行业系统内部梦想家,比如供职于基金组织、大学与市场等,他们也试图为所有人想象更美好的世界,即使有时难免会为自己的欲望代言。

巴克明斯特·富勒(Buckminster Fuller)的经历经常被作为案例,但他的想法对我们来说有点过于科技化与理性化。与之相比,诺尔曼·贝尔·格迪斯(Norman Bel Geddes)将现代的、日常的技术与梦想混合,集中体现了幻想和非理性的美感,对我们而言,更有启发性。他超越了设计解决问题的局限,利用设计为梦想赋予形式。在他名为“公路与视野”(Highways & Horizons)的展览中,“飞出个未来”(Futurama)为更多人所熟知。1939 年纽约世界博览会的通用汽车馆,贝尔·格迪斯设计了高速公路全国网络环境的大型模型,演示未来 20 年汽车发展的意义和可能性。例如,通过加快交通流量和减少旅途耗费的时间,通勤者可以居住在远离城市中心的近郊,反过来又影响到城市的实用规模。当时,“飞出个未来”被视为是对近期未来美国的预言,一个可实现的梦想,而不是遥遥无期的幻想。但他的其他项目则更接近幻想。比如,“航班 4 号”(Airliner Number 4, 1929)是一架内有九层的水陆两用飞机,大小是一架波音 747 客机的两倍大。内设有甲板游戏室、管弦乐队室、健身房、日光浴房间、飞机机库等,可以为 606 位乘客提供住宿。贝尔·格迪斯想在其建好之后,执行芝加哥飞往伦敦的航班,但遗憾的是,该项目由于缺乏资金最终未能实现。

165



诺尔曼·贝尔·格迪斯，“航班4号”(1929)

图片来源：伊迪丝·鲁琴(Edith Lutyensand)和诺尔曼·贝尔·格迪斯(Norman Bel Geddes)基金会

166

一直处于大思考(big thinking)幻影境界之中的是兰德公司(RAND Corporation)和赫尔曼·卡恩(Herman Kahn)。兰德公司开发的许多技术,都用于如今的场景设计。¹¹卡恩则创造了“明知不可想而想”(thinking the unthinkable)的说法,重要的是,他不仅这样说了,而且做到了。他以理性思考方式重新定义了核战争的实际问题:一场核战争耗费了美国多少资金以及战后如何重建。这使许多人感到震惊,因为它将一场核战争的可能性从完全不可想象的领域转移到日常生活,不论对人类本身还是对地球来说,核战争的成本都超乎想象。

从战后到20世纪70年代,技术不只用来解决问题,也被用来点燃关于生活可以如何地大胆想象与冒险梦想,不仅仅用来启发地球上的生活,也产生了许多关于外太空的创建(比如建立太空殖民地)的想法



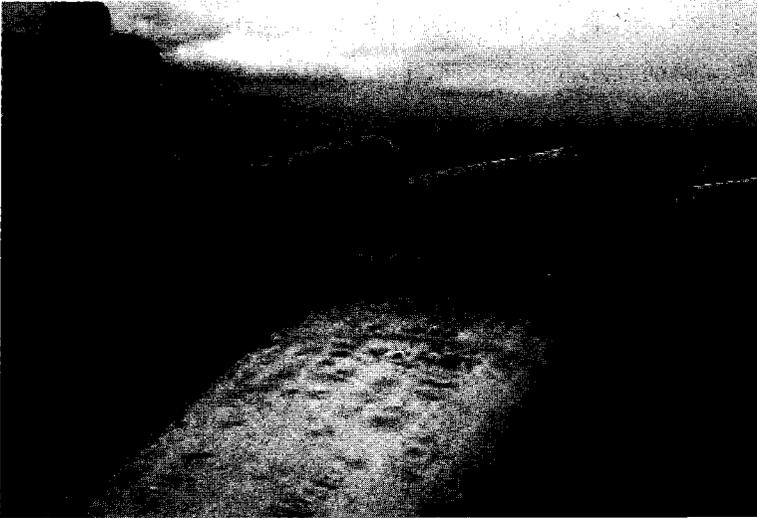
赫尔曼·卡恩访谈,1965年5月11日
摄影:汤姆斯·奥哈洛伦(Thomas J. O'Halloran)
图片来源:美国国会印刷品和照片图书馆(Library of Congress Prints and Photographs Division),
华盛顿,20540

等。这些技术思辨并不局限于欧洲和美国等发达地区或国家。同一时期,苏联也发展出了许多技术,表现了关于共产主义平行世界的梦想、价值观与理想。名为“里海怪物”(Ekranoplan)的地效飞行器便是一种体现英雄气概的尝试,这是一种采用高速低空飞行方式掠过水面的新型飞机。利用地面效应高速地将大量的海军陆战队传送到被湖泊分割开来的各战斗区域。在西方式的理想和语境之外,苏联技术获得了较为独立的发展,它们的成果也验证了技术确实可以被视为思想、政治以及文化的化身。人们不禁会想,意识形态¹²是否是真正创新的来源,因为新的观念和思考确实来自于观看世界的新方式。

166

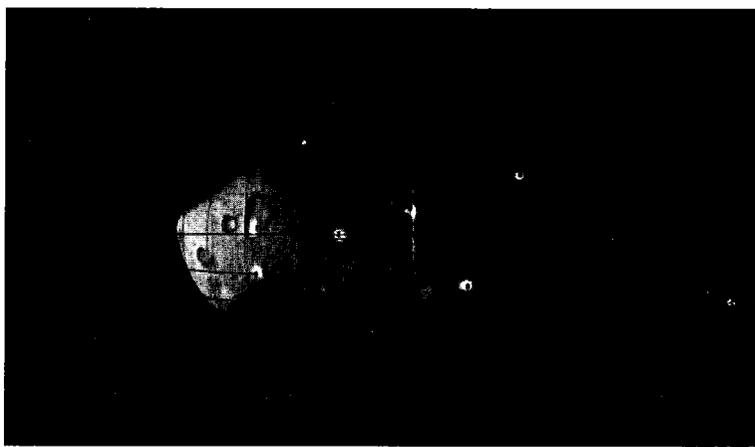
除了美国国防部高级研究计划局(Defense Advanced Research Projects Agency, DARPA)等少数例外的政府项目,如隐形斗篷和时间黑洞等一些最具想象力、最大胆的和令人钦佩的滑稽想法有待被解密。也除了目前正在研究太空电梯和小行星采矿技术的谷歌公司的 X 实

168

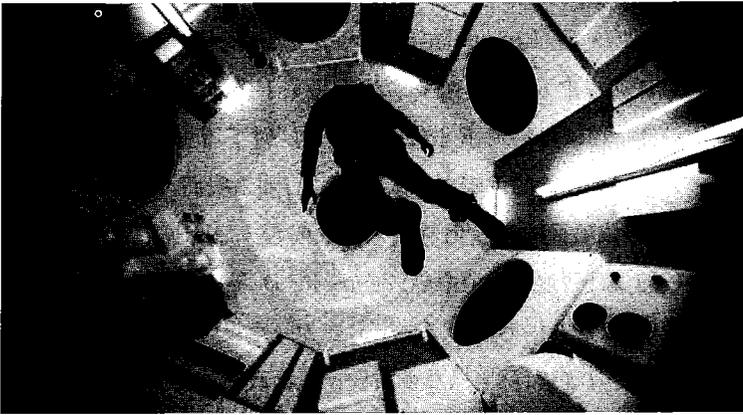


卡斯皮斯克(Kaspiysk),“里海怪物”地效飞行器(2009)
摄影:伊戈尔·科洛科洛夫(Igor Kolokolov)

验室(X Lab)等少数商业项目。今天看来,似乎那个大观念与美妙梦想的时代已经过去了。当今诸多围绕技术的梦想,要么是以军事目的优先的相关项目,要么是基于消费者的梦想和愿望,一种短期的、以市场为导向形成的世界观。比雅克·英格斯集团(Bjarke Ingels Group),又名BIG工作室(Terreform ONE and BIG),提出的大胆愿景,便不包括世界观的潜在的替代选项,也并没有体现早期大思想家的意识形态。甚至太空旅行的梦想都已经被过度商品化,成为又一个商业利润的新来源,一些艺术家,如约瑟夫·波普尔(Joseph Popper)在他名为“单程票”(One-Way Ticket, 2012)的作品中提出一种只派一个人航行到永远不能返程的太空深处的计划。他拍摄了一部表现太空船在发射关键时刻的短片,体现出一种可能发生在深度单程太空旅行中的独特心理现象。但这个宇航员会是谁呢?患有绝症的志愿者,还是选择为科学献身而不是孤老于监狱的无期徒刑犯人?虽然在这个项目中,太空旅行再次被提及,但一点也不浪漫。凌乱的人性细节,包括伦理的、心理的和物理的种种疑问,扑面而来且毫无隐藏。



行星资源公司(Planetary Resources Inc.),“小行星采矿”(Asteroid Mining, 2012)。低成本机器人航天器将实现对近地小行星的资源开采



约瑟夫·波普尔，“单程票”短片截图

大思考的社会语境已经消失，取而代之的是科学、技术与逻辑。新的世界观在其中得以建构，这些科学的、技术的、逻辑的大思考怎样才能被用来产生日常生活的新愿景呢？智库应该思考这些问题，但是正如柯蒂斯·亚当写道：

问题在于，大多数智库是否真的会阻止人们思考如何组织社会的新愿景，还是让类似问题得到更公平、更自由的讨论。在现实中，他们已经成为被围上了所有政治的装甲外壳，通过其公关行动不断地设置议程，然后反馈给新闻界，并阻止真正的新观点突围而出。¹³

其他组织，如海上家园学会(The Seasteading Institute)尝试在现有的系统内，通过在新建立的经济特区里寻找法律漏洞，从而发展新的可能性。他们的方案之一便是在加利福尼亚海岸沿线停靠船舶，为那些想进入硅谷工作却无法获得工作签证的高技术人员提供方便。¹⁴虽然我

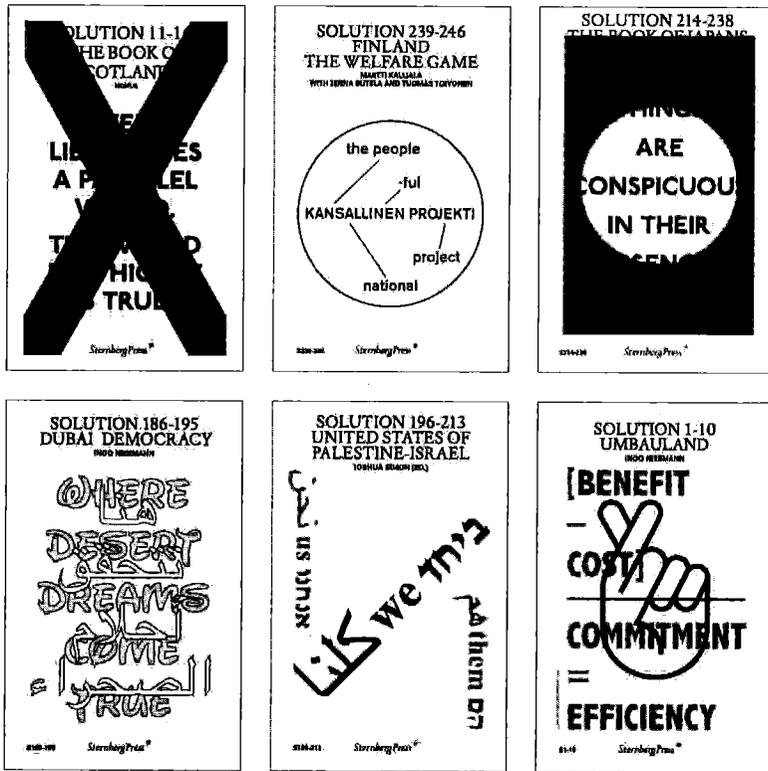
们欣赏这个方案中灵活的法律态度,但我们并不相信它最终能实现其目的。布鲁斯·毛(Bruce Mau)的“大型变革项目”(Massive Change Project, 2006)提出了如下座右铭:“这不是关于设计的世界。这是关于世界的设计。”该项目的灵感非常有趣,它“探讨了历史及其潜力,这些是改善人类福利设计的承诺和力量”。¹⁵但是,如果我们再次以现实的重要性来衡量,该项目的重点仍然在于解决问题。加利福尼亚大学圣地亚哥分校的设计和地缘政治中心(Centre for Design and Geopolitics)网站上写着,它将加利福尼亚(California)视为一个设计问题,这样一来便能准确地捕捉其规模、夙愿以及重新设计地缘政治的使命精神,而不是在现有的政治结构下试图解决问题。¹⁶这种思路更加符合我们的兴趣,它提供了新的视角,激活新鲜的思维方式,从而扩大关于这一领域思考的想象空间。

当然,作家这一群体很早就开始从事这方面的工作了,许多乌托邦(和反乌托邦)的观念便是政治小说的成果。其中第一个便是设计师威廉·莫里斯(William Morris)1890年的《乌有乡消息》(*News from Nowhere*),描述出他对另一个英格兰的乌托邦式未来的愿景。¹⁷2000年以来,出现了大量讨论日常生活替代模型观点的设计书籍,从经济学到语言领域,几乎无所不包。比如建筑师本·尼科尔森(Ben Nicolson)在其《谁想要这个世界》(*The World: Who Wants It*, 2004)书中,建立了一个由美国资助的新的世界秩序,运用富有想象力又不切实际的方法强调了一些更为复杂的世界问题。最近,斯滕伯格出版社(Sternberg Press)的“解决方案系列”(Solution Series)邀请众作者重新构想现有国家。在《解决方案 239~246:芬兰:福利游戏》(*Solution 239~246: Finland: The Welfare Game*, 2011)中,马尔蒂·卡尼亚拉(Martti Kalliala)、詹娜·苏特拉(Jenna Sutela)与图马斯·特伊沃(Tuomas Toivonen)三位作者,为了建设一个全新的芬兰,提出了八个半想法,包括收集全世界的核废料,并向全世界派遣作为芬兰神话的“间隙年”青年大使,以促进旅游业。在《方案 11~167:苏格兰之书(每一个谎言创

建一个平行世界。世界处于真实之中)》[*Solution 11 ~ 167: The Book of Scotlands (Every Lie Creates a Parallel World. The World in Which It Is True)*]当中,作者摩墨斯(Momus)描述了成百上千个虚构的苏格兰,有些苏格兰与其他的相比更为离奇。该系列将想象力运用到思考各种问题,从国家身份和神话到当代社会和经济问题等,激发读者的思辨与想象。虽然他们并未提供具体的设计方案,但却提供了非常有吸引力的基本思路。

设计能以这种方式运作吗,向文学与艺术借法,并将它们作为思想实验运用到现实世界中?设计工作室“元避风港”(Metahaven)通过为一系列虚构公司从平面设计的角度颠覆品牌和企业形象战略,从而发展出一种新自由主义的可持续批评方法。¹⁸他们为“平面设计:现在在进行”(Graphic Design: Now in Production)展览装置的“脸国”(Face State, 2011),在步行者艺术中心(Walker Art Center)展出,探索社交软件和国家之间的相似之处:“这体现了政客向马克·扎克伯格创业精神的致敬,描述了实现最小政府干预的新自由主义梦想,展现了社交网络的治理方式,讨论了人脸识别技术、债务问题、未来货币及其在社交网络的流通,以及关于全面参与的梦想实现等。”¹⁹“元避风港”设计工作室,以设计为手段,进行了关于虚构企业与政府职能混合的广泛研究。

然而,“元避风港”设计工作室以公司品牌和身份为载体,直接触及了系统生产政治小说的核心所在,我们感兴趣的是探索不同的政治制度及其后果会如何影响诸如粮食生产、交通运输、能源和工作等社会议题,最好能产生惊喜的和出人意料的结果,又或比如不同的政治制度如何创建不同的日常生活经验。雷姆·库哈斯(Rem Koolhaas)的智库AMO建筑事务所的“新欧洲”(Eneropa, 2010)项目,便是为欧洲气候基金会(European Climate Foundation)而设计的,也是“2050路线图”(Roadmap 2050)的欧洲能源战略的一部分。该项目的主要想法是,在一个可再生能源的共享网络中发展欧洲。



斯滕伯格出版社，柏林，“解决方案”封面，2008年，持续出版中。由ZAK集团设计，伦敦

虽然该项目包括一个实质性的报告，但更吸引我们注意的是另外一张图，这是一张对新欧洲各地区进行重新命名的虚构地图，命名依据是它们各自拥有的可再生能源种类，比如风能岛、潮汐岛、太阳能岛、地热能岛、生物能岛等。这里，简单的图像以有效的方式呈现出复杂的想法，且由于共享能源为公众、政策制定者以及能源行业共同拥有，因此这张图也很容易促进以变化中的欧洲身份为主题展开争辩与讨论。



雷姆·库哈斯, AMO 建筑事务所, “新欧洲”(2010)

受这些大思考的启发,我们也决定尝试一项设计实验,借鉴了“斯滕伯格解决方案”(Sternberg Solution)系列和《谁想要这个世界》背后的文学想象,与更具体的设计思辨结合起来。

兰德公司于 2007 年出版的《如何建造国家:新手指南》(*The Beginner's Guide to Nation-Building*)这本书堪称完美,我们开始想象如果国家可以被设计,那么又该如何建造一个国家呢。²¹建筑师便具有为城市与地区制定总体规划的经验。我们能用小玩意讨论大观念吗?伦敦的设计博物馆(The Design Museum)邀请我们尝试一番。

在做技术产品设计与服务设计等时,一般都是基于已知的现实,从现有的人物角色出发,随后设定场景。在这里,我们想要从更小的细节

切入,从新的现实开始(比如通过可替代的信仰、价值观、重要事项、意识形态等,从而改变日常生活的组织方式),随后再进行场景开发与人物角色设定,并将其复原到生活语境当中,布鲁斯·斯特灵(Bruce Sterling)曾经恰当地指出,“给人们一个世界,而不是一个故事”²²。向观众展示实物型的设计方案,他们是否能想象出与这些设计相符的世界,并能从具体的世界出发,推而广之到更为普遍的世界吗?这与其他制造世界(world-making)的活动非常不一样,比如电影和游戏设计显示了世界本身,甚至建筑设计通常都为观众提供了整体的概览,让观众自己去想象其中的具体细节。

· 所以,你想设计一个国家吗?²³

我们探索了不同的方式去构建出新的意识形态系统,并偶然发现一种用来说明不同政治立场的图表。此类图表一般有很多变量,但通常在两个坐标轴上设定了四个点,分别代表了左派、右派、专制主义与自由主义等。左—右派定义了经济自由的维度,而自由主义—专制主义轴则描述了个人自由的程度。²⁴基于上述变量,我们开始探索用全新的方法将英国分为四个不同的意识形态地区。我们使用联合王国的概念,因为一个完全出于想象的地方应该与我们目前所在的世界没有任何联系。²⁵我们希望称之为微型王国(micro-kingdoms),而不是微型国家(micro-states)或微型民族(micro-nations),以表明它们更像是基于想象的寓言或故事,而不是基于分析和理性推理的硬件场景,更准确的说法可能是,微型王国介于科幻小说与远见卓识之间。

我们不想用电影或类似旗帜、文档和其他日常生活片断作为证据,而是通过在不同的微型王国使用同一种实物进行比较的方式,对这个世界进行视觉化表征。因此,我们需要找到一种适合的载体。最终选择了交通(transport)这一领域。因为交通不仅涵盖了技术和产品,而且还涉及基础设施;我们可以一边宏观地大胆思考,一边运用更微观的载

174

体展示我们的想法。每个载体都会体现不同的意识形态、价值观、重要事项以及信仰体系等，即本质上全新的世界观。

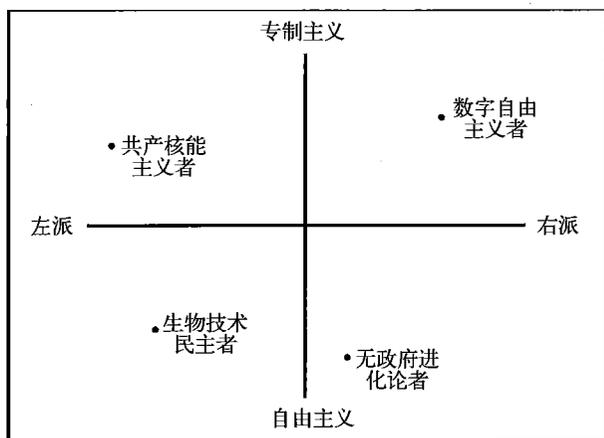
许多人想当然地认为，一旦化石燃料耗尽，西方政治仍将持续发展，并直接应用任何一种全新形式的能源取代化石燃料。但实际上，并不一定会是这样。西方政治体系之间因化石燃料的资源形成了错综复杂的关系。正如蒂莫西·米切尔(Timothy Mitchell)在《油气乌托邦》(*Hydrocarbon Utopia*)中所写的那样：“主要的工业化国家同时也是石油国家。一旦他们无法从石油中获取能量，其目前的政治和经济生活形式也将不复存在。他们的公民在包括饮食、旅行、住房、消费、服务等各个方面已经形成了稳定的生活方式，而这些全部需要来自石油和其他化石燃料提供的大量能源才能得以维系。”²⁶

通过各种不同的载体，我们可以在后化石燃料时代、被划分为四个超级郡的英格兰范围内，以非常有趣的方式探索政治体系与能源来源的新组合，每一个实验都会分别使用不同形式的能源、经济、政治和意识形态。每一种实验也在对化石燃料高度依赖的世界之外提供了一种替代选项，并旨在揭露各种权衡与折衷：方便与控制、个人自由与艰难、无限能量与有限人口等。载体也充满了自由和个性的象征，这将使我们探索新的梦想如何进化为每一个微型的王国。每种载体也将代表比本身更多的意义，准确地说，它不只是一个比喻，而是一种提喻。

下一步我们草拟了四个区域与四种技术—意识形态的组合：共产主义与核能、社会民主与生物技术、新自由主义与数字技术、无政府状态和自我实验。

该项目的叙事如下：为了在 21 世纪实现自身改造，英格兰被分解为四个超级郡，分别由数字自由主义者(digitarians)、生物技术民主者(bioliberals)、无政府进化论者(anarcho-evolutionists)以及共产核能主义者(communo-nuclearists)四类居民居住。每个郡也是一个实验区，它们以各自的管理方式、经济模式和生活方式独立发展。

自此，英格兰成为一个无管辖实验室，各自的社会形势、意识形态与经济模式互相竞争。其目的是通过实验发现最好的社会—政治—经济结构，以确保能够为新的后危机世界秩序发挥作用，类似旨在避免事情本身发展的末日实验，然而有些事情会变得越来越严重，乃至不可避免。



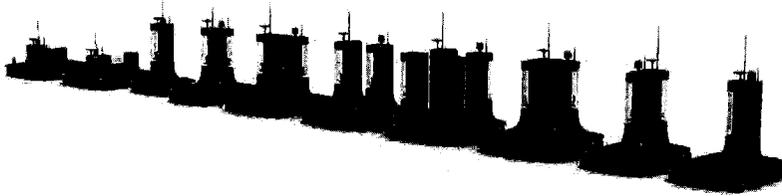
政治图表 (Political Chart)，由克伦贝格尔-赖特 (Kellenberger-White) 绘制

· 数字自由主义者

175

数字自由主义者 (digitarians)，顾名思义，依靠数字技术及其所隐含的极权主义意涵，包括标记追踪 (tagging)、量度标准、全体监视、跟踪、数据记录以及 100% 的透明度。其社会完全由市场力量组织而成，公民即消费者。对他们来说，自然只是有用使用的对象。数字自由主义者被技术官僚者或算法所支配，当然也没有人完全了解或关心，只要一切顺利、人们还有选择的自由即可，即使这种顺利或自由只是错觉也无所谓。它是目前所有微型王国中最可怕、却又最熟悉的反乌托邦类型。

他们主要的交通工具是数字车(digicar),如当今由谷歌公司率先开发完成的无人驾驶汽车。²⁷这种数字车已经由一种单纯的交通工具,进化为可以导航时空的神器,同时也成为可以操纵价格与市场的载体。在任何时刻,每平方米的路面信息和每一毫秒的访问都被货币化处理,并进行实时优化。今天,无人驾驶车是实现轻松通勤的社交空间,但这里的数字车则更接近廉价航空业,提供最基本的人道体验。它本质上是一个设备或计算机,不断计算出最佳且最经济的路线。仪表盘上没有速度或转速显示,只有金钱和时间的读数表。提供随收随付的即付合约关系,而不是那些预付费方式的实时计算,“转换到蓝色路线需耗时 34 分钟,比当前行程将会为你节省 15.48 英镑”,这种现象无疑是一项壮举。



邓恩与雷比,“数字车”,来自“联合微型王国”(United Micro Kingdoms, 2013)
电脑建模:格雷姆·芬德利(Graeme Findlay)

这些具有高度反馈性、量身定制的定价系统,表面上是为了满足个人需求并优化道路资源,实际上都是为了追求利润的最大化。道路仍属国有资产,但由各公司批量购买后,以类似今日电信公司管理无线电频谱的方式,再供给给客户。

尽管数字车确实能够显示状态,但驾驶轨迹与其他隐私替代了原有的功率与速度数据也将会被公开,比如占用了多少空间以及是否共享了这些空间。不同的消费选项对应不同的价目,消费者还可以选择共享旅程信息的同时确保隐私信息不被公开。价目根据 P5 指数来计算,分别是价格(price)、速度(pace)、距离(proxemics)、优先权(priority)

和隐私(privacy)。此外,还配有卧铺选项,旅客可以在驾驶过程中睡觉,将他或她送到目的地,并能实现对所有重要功能进行远程监控,确保安全。

数字车由电脑实现管理与控制,因此很少发生车祸或其他撞击事故,因此它们的设计也相当简单且实用。就像家电一样,可爱、迷人、基本。这样的数字车也说明了所有今天的汽车服务存在哪些错误。即使面对如道路空间等不断减少的资源,它仍不啻为一种理想的社会解决方案,有助于促进选择的自由,并保证选择权高于一切。



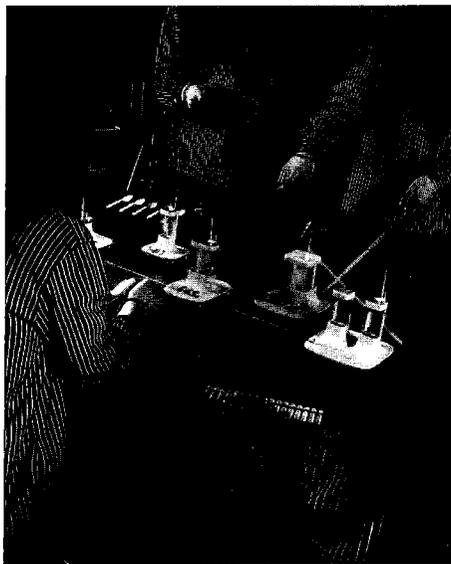
邓恩与雷比,“与岩石一起的数字车”(Digicars with Rock),来自“联合微型王国”,2013年
电脑图像生成;托马索·兰扎(Tommaso Lanza)

正如有人所预料的那样,数字地坪(Digiland)是一片巨大的、永无边际的停机坪,综合了机场跑道、运动场、停车场的功能,布满了没有人可以解码的密集标记,一片机器独享的绝美风景。清洁能源电动车意味着汽车内外之别几乎可以忽略,道路连接着城市的住宅、商店和工厂。

179

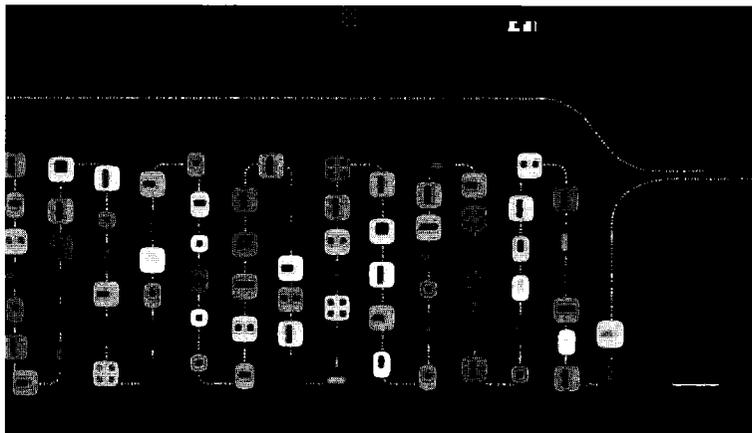


邓恩与雷比,“数字车”,来自“联合微型王国”,2013年
电脑图像生成:托马斯·兰扎



邓恩与雷比,“数字车”,来自“联合微型王国”,2013年
电脑图像生成:贾森·埃文斯(Jason Evans)

数字自由主义者(digitarians)其实已经在我们之间出现了,他们的心智状态正在塑造我们周围的世界。问题是,我们能够接受它在多大程度上改变这个世界?



邓恩与雷比,“数字地坪”,来自“联合微型王国”,2013年
动画制作:尼古拉斯·梅尔斯(Nicolas Myers)

· 生物技术民主者

180

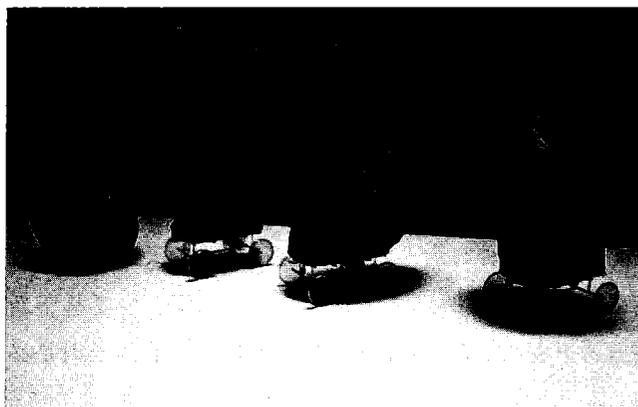
数字自由主义者运用数字技术来管理供应、满足资源递减的需求,造成一种能够无限制获取所有的假象,而生物技术民主者(bioliberals)则是追求纯粹生物技术的社会民主主义者,并具备全新的价值观。²⁸他们也想拥有自由选择所有的权力,但他们更希望生命能永续发展。生物技术民主者生活在合成生物学的神话已经被真正实现的世界。得到大规模政府投资的生物技术已经导致了社会与自然世界的共生。生物学是其世界观的中心,与我们的技术景观相比,生物技术民主者的技术景观完全不同。为满足人类日益增长的需求,自然被人为增强,人们也需要调整自己的需求才能匹配现有的资源。每个人根据自己的需要生产自己的能量。生物技术民主者本质上是农民、厨师和园丁。他们不

181

仅能生产植物和食物,而且还能生产产品。花园、厨房和农场取代了原来的工厂和车间。



邓恩与雷比,“生物车”(Biocar),来自“联合微型王国”,2013年
摄影:贾森·埃文斯



邓恩与雷比,“生物车”,来自“联合微型王国”,2013年

生物技术民主者认为使用大量的能量去克服重力和对抗风阻其实只能适得其反,而且是非常原始落后的方法。“更快”不再是人们追求的价值。人们开着由极轻有机植物供能的生物能源车辆旅行,每辆车按照各自主人的差异化需求定制而成。

化石燃料和内燃发动机是一种影响深远且相当主流的组合,塑造了今天西方世界的样貌。所有的自由梦想在上述组合当中得以发展。但这种能源组合方式在许多方面都不可持续。如果我们用生物技术近距离考虑交通方式问题:真正的生物汽车会是什么样。目前,还未见到足够新颖的方案。目前对生物燃料的研究还未出现质的变化,比如以取代汽油为目的的海藻能源。

如果我们完全接受另一种新的技术,比如生物技术,那么整个社会与基础设施也必须相应地大幅改变。不然,考虑重新设计一辆生物汽车还有意义吗?基于当前的价值观,这样做似乎毫无意义,但也许这才是重点。

生物技术民主者的汽车结合了两种技术:产生气体的厌氧消化器与使用天然气发电的燃料电池。未压缩的气体袋当然无法与化石燃料的能效相媲美,因为后者在自然中储备了数百万年,而前者却只需要准备几小时或几天即可。由此而产生的汽车必然是缓慢的、笨重的、混乱的、发臭的,因为它们由皮肤、骨骼和肌肉组成,虽不是真正意义上的生物组织,但采用了其抽象的形式。例如,这些生物汽车的轮子便是采用独立的果冻状人造肌肉供电。²⁹

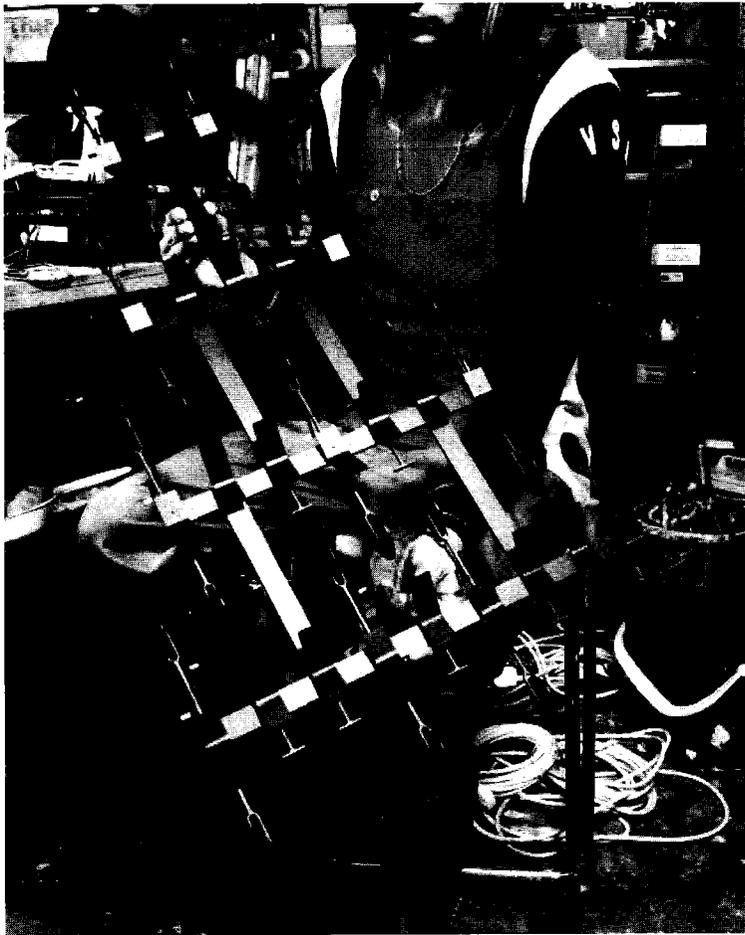
我们希望这样的车辆是非空气动力学样子的、又大又笨重的,因为这样才能体现出一种与众不同的设计逻辑,从今天的视角来看显得非常荒谬。但这正是我们设计的重点。如果我们想要基于新的价值发展出若干新的存在方式的话,改变视觉表达的方式则是必需的。

· 无政府进化论者

无政府进化论者几乎放弃使用绝大多数技术,或者至少叫停技术发展,只关注以科学为手段进行培训(比如生物黑客 DIY 技术和自我实验),最大化地提高自身的能力。他们认为人类应该进行自我修正以适应这个星球的限制,而不是修改星球来满足自己不断增长的需求。在无政府进化论者当中还有大量跨人类主义者(transhumanist)和后人类主义者(posthumanist)。他们基本上能自主地完成进化过程。他们几乎很少受到监管,换言之,只要不伤害别人,公民可以为所欲为。

无政府进化论者基本不信任政府,而是倾向于自我组织与管理。公民权利基于个人和团体之间的信任与契约。他们与数字自由主义者完全相反,人类才是世界的中心,只做自己所想,享有充分的自由。

183 无政府进化论者的世界没有传统的汽车。他们的交通方式及其工具要么靠人力,要么靠风能等自然能量或转基因的动物能量。去等级的组织原则是其车辆的设计原则,体现了他们的社会秩序与价值观。对他们而言,社会性和合作性比速度和竞争力更为重要。有一种误解认为,无政府状态肯定会很混乱,但事实上,无政府主义的结果取决于高度自治的组织形式。只要它具有灵活、多变、无等级等特点即可。无政府进化论者以团队方式出行,每个团队都有他们最擅长的领域,比如各自负责维护交通工具的某一部分。交通工具反映了他们的社会秩序与价值观。自行车可能出乎大多数人的意料,他们使用的一类相对特别的自行车,是一种非常大型的自行车(Very Large Bike,简称 VLB),专门适用于群体的长途旅行。他们在废弃的高速公路上骑行,只需略微倾斜身体便能轻松操控,每个人都有自己的实践经验,清楚地知道到底多少程度的倾斜刚刚好。老年人、小朋友和身体虚弱者由其他人陪同,所以在旅途中他们负责唱歌和讲故事,为骑行者解乏与助力。

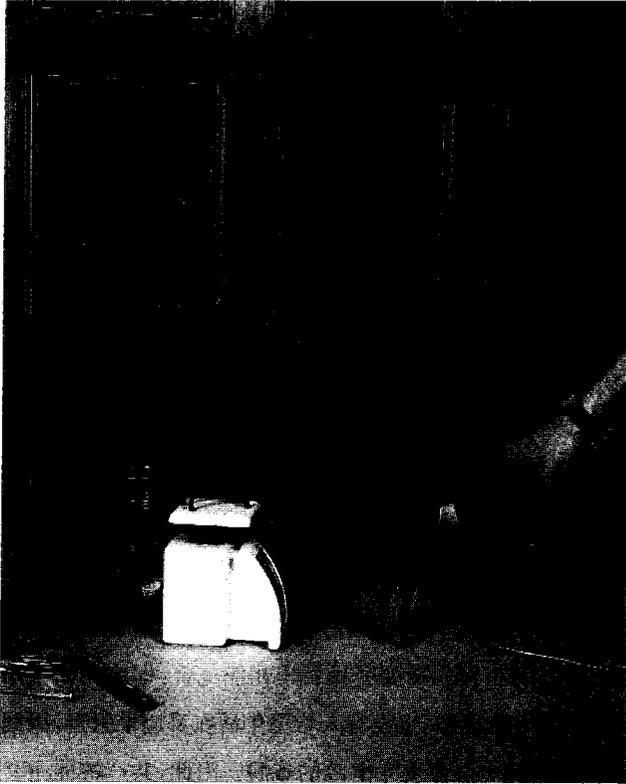


邓恩与雷比，“大型自行车”，来自“联合微型王国”，2013年
电脑图像：贾森·埃文斯

家庭或家族是最重要的社会单位。通过采用基因修正、训练、世代相传的知识传递和技能的组合方式，家庭围绕着特殊的交通方式实现进化。每个家族都有各自独特的体格，差异化的体格也关系到他们的骄傲。常骑自行车的家族成员都有发达的大腿、身材高挑苗条等。除了自我修正之外，无政府进化论者还开发出了新的动物形式以满足其需求，比如“霍克斯”(Hox)便是由马(house)和牛(ox)混合而成的新型

184

杂交动物,主要用来搬运重物、拉车,而“比特基摩”(Pitsky)则是斗牛犬(pit bull terrier)和爱斯基摩犬(husky)的组合,专门进行较小载荷的搬运以及防护个人安全等工作。



邓恩与雷比,“气球人”(Balloonist)、“骑行者”(Cyclist)、“霍克斯”“比特基摩”,来自“联合微型王国”,2013年
摄影:贾森·埃文斯

· 共产核能主义者

共产核能主义者的社会实施的是一种停止增长、有限人口实验。他们住在一个三千米长、以核能驱动、横跨在两套三米宽轨道上的车载

景观带上,从国家的一端蔓延到另一端。每节车厢宽 20 米、长 40 米,一共有 75 节。³⁰轨道周围的环境,就像一个完全自然化的非军事区,与安全的火车环境一起,为热爱自然的共产核能主义者提供了可供沉浸其中的自然天堂。

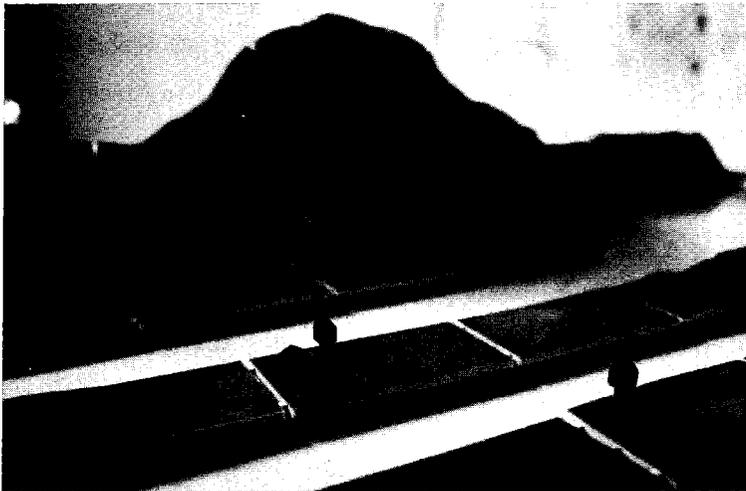


邓恩与雷比,“火车”,来自“联合微型王国”,2013 年
电脑图像:托马索·兰扎(Tommaso Lanza)

这个国家为其公民提供一切所需。共产核能主义者依靠核能维持生存,虽然国家能源丰富,但也需要公民付出相应代价,即使他们使用相对安全的钷反应堆作为能源,也没有人希望生活在反应堆附近,因此公民需要面临不断受到攻击或发生事故的威胁。因此,共产核能主义者以纪律高度严明的移动微型王国的方式组织在一起。这种组织方式采用全面的中央化机制,一切都遵照统一规划与系统管理。共产核能主义者自愿成为快乐的囚徒,使他们能够逃离日常生存的压力,共产主义者分享的是丰腴而不是贫穷。就像人气爆棚的夜总会设置有“一出一进”的政策,但对生活来说并没有这样的选项。

居民就住在群山之间,那里有实验室、工厂、水培花园、健身房、宿舍、厨房、夜总会,以及其他所需的一切。在隔离时期,甚至还有游泳池、养鱼场和可预订的临时营房。

186



邓恩与雷比,“火车”,来自“联合微型王国”,2013年

虽然这一灵感来自 20 世纪 50 年代、60 年代以及 70 年代的太空殖民地梦想,联合微型王国的老年居民在火车上会看到 21 世纪早期的迪拜景观。火车的存在方式为集体心理的两个不同方面提供了完整的发展。有时它就像一个快乐主义者玩耍的操场,一开始像一艘带着缓慢的撞击声、漂流在泰晤士河的游船,接着又变成一个响声巨大、体量庞大的移动娱乐天堂。但大多数情况下,它像 20 世纪 30 年代的加州开荒者一样,成为在文明的边缘寻求孤立的共同体,从而远离人类世界的负面影响。类似非军事区的生态荒原沿线,人迹罕至则意味着有大量野生动物出没,珍稀物种也能够茁壮成长。任何过于靠近生态荒原边界线的人都会被噪音炮警告。他们的生存也必须遵守极其严苛的纪律,但要在这一如此封闭的环境中保持精神健康,应尽可能多地接纳多样性。

187

火车在这里是一种辅助手段,为无增长系统中想象日常生活的替代性组织方式提供了便利。设计火车的目的便是为人们提供建议,为了让人们好奇或疑惑,群山之间还有什么,火车如何运作,以及以火车

为生存方式时,生活将会变成什么样。这类受到政策、社会科学以及周围世界启发的设计类型潜能,只有通过富有想象力的思辨设计才能得到完美地表达,正如惠康信托基金会的肯·阿诺德(Ken Arnold)谈到,设计能为其他学科,比如科学,提供什么呢:

(设计可以)成为一个稳定的平台,在这个平台上可以满足非同寻常的同盟者。设计也可以作为不同事物之间的黏结剂,虽然是人造的黏性。这种润滑剂为无法协调的差异化观点及其碰撞提供了可能。通过设计这一媒介,我们可以促成那些原本并不协调的联系与比较,处理棘手的对话并促成理解。³¹

188



邓恩与雷比,“火车”,来自“联合微型王国”,2013年
摄影:贾森·埃文斯



邓恩与雷比,“火车”,来自“联合微型王国”,2013年
摄影:贾森·埃文斯

当我们迅速地走向单一选择,即使是想象真正的多元化也成为奢念,我们则需要开发新的、独特的世界观,这种世界观能够接纳来自今日世界的差异化信仰、价值观、理想甚至包括恐惧。如果我们的信仰系统和观念不再变化,那么现实也不会改变。通过设计的思辨,我们将会开发出多种多样的社会想象,从而打开我们所要面对挑战的新视角,这正是我们所希望的。

“倡议”(proposal)是思辨设计方法的核心所在,去提议、谏言、提供实物。这也是设计的擅长之处。设计能够草拟出较多的可能性。尽管这些倡议源自于严格的分析与深入的研究,但关键是它们并没有失去想象力、任何不可能以及接受质询的特质。相对于社会科学,这种设计方法更接近于文学;相对于实用,它们更在意的是想象;相对于解决方案,它们更致力于提出问题。思辨设计的价值并不在于它是否获得了什么或者做了什么,而在于它是什么以及它使人们如何感受,尤其难的是,它会鼓励人们以一种富有想象力的、喋喋不休且极富思想的方式去发问。为了保证有效性,这些工作必须包含矛盾之处与认知故障。它强调的是如何在并不完美的替代选项之间做出取舍与权衡,而不仅仅是提供一种简单直接的答案。既没有一种解决方案,也没有“更好”的方法,只有另一种方式。观众需要自己做出决定。

这些便是我们认为思辨设计能够茁壮成长的原因,它能提供复杂的乐趣,丰富我们的精神生活,并通过与其他媒介与学科的合作扩充我们的视野。它涉及意义和文化,关乎生活可以如何的重大问题,始终挑战人们关于这是何等的理解,并提供替代选项,从而为附着于我们梦想能力之上的现实绳索松绑。最后一点,我们想说,思辨设计是实现社会梦想的催化剂。

注 释

译者序

1. Dunne, Anthony, and Fiona Raby. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. MIT Press, 2013, p. 34.
2. Dunne, Anthony, and Fiona Raby. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. MIT Press, 2013, p. 35.
3. 参见 Koskinen, Ilpo, et al. *Design research through practice: From the lab, field, and showroom*. Elsevier, 2011, p. 90.
4. Parsons, Tim. *Thinking: Objects: Contemporary approaches to product design*. AVA publishing, 2009, p. 45.
5. 参见刘贵杰,“思辨”,载于国立编译馆(主编),《教育大辞书》第五卷,台北市:文景,2000年,182~183页。
6. Dunne, Anthony, and Fiona Raby. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. MIT Press, 2013, p. 102.
7. 托利·博施(Torie Bosch),“科幻作家布鲁斯·斯特林对设计虚构的有趣新概念之解读”(Sci-Fi Writer Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction),板岩博客(Slate blog),2012年3月2日。转引自 *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, p. 100.
8. 参见 Follett, Jonathan. *Designing for Emerging Technologies: UX for Genomics, Robotics, and the Internet of Things*. O'Reilly Media, Inc., 2014. p. 2.
9. 参见 Dunne, Anthony, and Fiona Raby. *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. MIT Press, 2013, p. 12.
10. Dunne, Anthony, “Frequently Asked Questions,” in *Design Interactions Yearbook 2007*, London: Royal College of Art. 2007, p. 8.
11. 参见 Ihde, Don. “Why Not Science Critics?” *International Studies in Philosophy*, 1997, 29(1).
12. “前瞻性批评”(prefigurative criticism)的提法来自于 Tony Fry 和 Anne-Marie Willis 在 20 世纪 90 年代初期未正式发表的论文,转引自 Tonkinwise, Cameron. “How We Intend to Future: Review of Anthony Dunne and Fiona Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*”, *Design Philosophy Papers*, 2014; 12:2, 169 - 187, p. 185.
13. 参见项目官方网址;<http://www.studiopsk.com/quantumparallelograph.html>
14. 转引自 *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, p. 12.
15. Dunne, Anthony, and Fiona Raby. *Speculative everything: design, fiction,*

- and social dreaming. MIT Press, 2013, p. 151.
16. 项目详细信息可参见 <https://www.dezeen.com/2010/03/10/imaginary-architectures-by-el-ultimo-grito/>
 17. 参见 Simon, Herbert A. "Theories of bounded rationality." *Decision and organization* 1. 1(1972):161-176.
 18. (美)卡尔·迪赛欧,张黎译,《对抗性设计》,南京:江苏凤凰美术出版社,2016年,第130页。
 19. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, p. 160.
 20. 米兰·昆德拉(Milan Kundera),《小说的艺术》(*The Art of the Novel*). New York: Grove Press, 1988)。转引自 *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, p. 88.
 21. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, p. 160.

第1章

1. 史蒂芬·邓科比(Stephen Duncombe),《梦想:幻想时代进步政治的重新成像》(*Dream: Re-imagining Progressive Politics in an Age of Fantasy*. New York: The New Press, 2007),第182页。
2. 例如,请参见芭芭拉·亚当(Barbara Adam),“迈向一种全新的未来社会学”(草案)。详情请见: <http://www.cf.ac.uk/socsi/futures/newsociologyofthefuture.pdf>(2012年12月24日访问)。
3. 欲了解更多,请参考“未来研究导论,远见和使用场景”(A Primer on Futures Studies, Foresight and the Use of Scenarios),刊于《展望与前瞻简报》(*Prospect, the Foresight Bulletin*), 2001年12月,第6期。 http://thinkingfutures.net/wp-content/uploads/2010/10/A_Primer_on_Futures_Studies1.pdf(2012年12月21日访问)。
4. 加来道雄(Michio Kaku),《不可能的物理学》(*Physics of the Impossible*. London: Penguin Books, 2008)。
5. 大卫·科尔比(David Kirby),《好莱坞中的实验室大褂:科学、科学家与电影》(*Lab Coats in Hollywood: Science, Scientists, and Cinema*. Cambridge, MA: MIT Press, 2011),第145~168页。
6. 理查德·巴布鲁克(Richard Barbrook),《可想象的未来:从思维的机器到地球村》(*Imaginary Futures: From Thinking Machines to the Global Village*. London: Pluto Press, 2007)。
7. 这段历史有据可查;例如,参见尼尔·斯皮勒(Neil Spiller),《空想的建筑:现代想象的蓝图》(*Visionary Architecture: Blueprints of the Modern Imagination*. London: Thames & Hudson, 2006); 费利西蒂·斯科特(Felicity D. Scott),《建筑或技术乌托邦:现代主义之后的政治学》(*Architecture or Techno-utopia: Politics after Modernism*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007); 罗伯特·科兰滕等人编, (Robert Klanten et al.),《超越建筑:想象的建筑与虚构城市》(*Beyond Architecture: Imaginative Buildings and Fictional Cities*. Berlin: Die gestalten

- Verlag, 2009); 杰夫·马纳夫(Geoff Manaugh), 《建筑博客书》(*The BLDG BLOG Book*. San Francisco: Chronicle Books, 2009); <http://bldgblog.blogspot.co.uk> (2012年12月24日访问)。
8. 齐格蒙特·鲍曼(Zygmunt Bauman), 《流动的现代性》(*Liquid Modernity*. Cambridge, UK: Polity Press 2000)。

第2章

1. 对于思辨设计的深度讨论, 可参见詹姆斯·奥格(James Auger), “为什么是机器人? 思辨设计, 驯化技术与谨慎的未来”(Why Robot? *Speculative Design, Domestication of Technology and the Considered Future*), 博士论文(伦敦: 皇家艺术学院, 2012年), 第153~164页。
2. 关于批判性设计欲了解更多, 请参考已出版图书, 安东尼·邓恩(Anthony Dunne), 《赫兹神话》(*Hertzian Tales*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005), 以及安东尼·邓恩(Anthony Dunne)和非奥娜·雷比(Fiona Raby), 《黑设计》(*Design Noir*. Basel: Birkhäuser, 2001)。
3. 请参见朱利安·布利克(Julian Bleecker), 《设计虚构: 关于设计、科学、事实与虚构上的短文》(*Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*, 2009)。 <http://nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-andfiction/> (于2012年12月23日访问)。例如, 也可参见布鲁斯·斯特林(Bruce Sterling)的网络博客文章《超越之上》(*Beyond the Beyond*), http://www.wired.com/beyond_the_beyond (于2012年12月24日访问)。
4. 斯图亚特·坎迪(Stuart Candy)的博客“怀疑的未来者”(The Sceptical Futuryst)是一个关于设计与未来等奇思妙想的储藏室。 <http://futuryst.blogspot.co.uk> (于2012年12月20日访问)。
5. 克尔基斯多夫·沃蒂兹科(Krzysztof Wodiczko)的“质询设计集团”(Interrogative Design Group)的目的是, “以艺术和技术相结合为设计注入了新兴的文化问题, 这些问题在我们的社会中非常重要, 但却未得到应有的关注”。 <http://www.interrogative.org/about> (于2012年12月24日访问)。
6. 卡尔·迪赛欧(Carl DiSalvo), 《对抗性设计》(*Adversarial Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010)探讨设计参与政治的多重方法。
7. 更多详细内容请见布鲁斯·M. 撒普(Bruce M. Tharp)和斯蒂芬妮·M. 撒普(Stephanie M. Tharp), “工业设计的4个方面: 不、不是家具、反式、消费电子产品和玩具”(The 4 Fields of Industrial Design: No, Not Furniture, Trans, Consumer Electronics & Toys, Core77 博客, 2009年1月5日)。请见: http://www.core77.com/blog/featured_items/the_4_fields_of_industrial_design_no_not_furniture_trans_consumer_electronics_toys_by_bruce_m_tharp_and_stephanie_m_tharp_12232.asp (于2012年12月23日访问)。
8. 参见阿耐普·杰恩(Anab Jain)等人“设计的未来展望”(Design Futurescaping), 刊于由米歇尔·卡帕扎克(Michelle Kaprzak)编辑的《爆炸: 物的时代》(*Blowup*:

- The Era of Objects*. Amsterdam: V2, 2011), 第 6~14 页。http://www.v2.nl/files/2011/events/blowup-readers/the-era-of-objectspdf(于 2012 年 12 月 23 号访问)。
9. 蒂姆·布莱克(Tim Black), 采访苏珊·尼曼(Susan Neiman), “犀利在线”(Spiked Online)。http://www.spiked-online.com/index.php/site/reviewofbooks_article/7214(于 2012 年 12 月 24 日访问)。
 10. 汉斯·费英格(Hans Vaihinger), 《仿佛哲学》(*The Philosophy of As If*). Eastford, CT: Martino Publishing, 2009 [1925], 第 48 页。
 11. 在《仿佛哲学》(*The Philosophy of As If*) 第 268 页, 汉斯·费英格(Hans Vaihinger)对假设和虚构之间的区别做出了有用的区分:“每一个假设都试图充分表达一些未知现实,并能正确地反映这一客观现实,而虚构具有先进意识,这种意识是一种不充分的、主观的、图画方式的概念,它与现实的巧合是,从一开始就被排除在外而且随后并不能进行验证,因此,正如我们所希望的,我们可以验证假设,而无法证实虚构。”
 12. 索尔·勒维特(Sol LeWitt), “关于观念艺术的句子”(Sentences on Conceptual Art), 刊于《艺术—语言:概念艺术杂志》[*Art-Language: The Journal of Conceptual Art*, 1(1) (May 1969)], 第 11~13 页, 载于彼得·奥斯本(Peter Osborne), 《概念艺术》(*Conceptual Art*. London: Phaidon, 2005 [2002]), 第 222 页。
 13. 同上。
 14. 这是在 2011 年我们第一次与德杨·苏迪克(Deyan Sudjic)谈话时他提出的建议。
 15. 威尔·布拉德利(Will Bradley)和查理斯·埃舍(Charles Esche)编,《艺术与社会变革:批评读本》(*Art and Social Change: A Critical Reader*. London: Tate Publishing, 2007), 第 13 页。
 16. 例如,请参见罗伯特·科兰滕(Robert Klanten)等人编著的《陈设:第 21 世纪的家具和室内设计》(*Furnish: Furniture and Interior Design for the 21st Century*. Berlin: Die Gestalten Verlag, 2007); 加里斯·威廉姆斯(Gareth Williams), 《讲故事:当代设计的幻想和恐惧》(*Telling Tales: Fantasy and Fear in Contemporary Design*. London: V&A Publishing, 2009)。
 17. 参见苏珊娜·弗兰克(Suzanne Frank), 《彼得·艾森曼的六号住宅:客户的反馈》(*Peter Eisenman's House VI: The Client's Response*. New York: Watson-Guption Publications, 1994)。
 18. 关于装置艺术的详细讨论可参见草原真知子(Machiko Kusahara)的“装置艺术:一种了解日本当代媒体艺术的新方法”(*Device Art: A New Approach in Understanding Japanese Contemporary Media Art*), 载于奥利弗·格劳(Oliver Grau)编,《媒体艺术史》(*Media Art Histories*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007), 第 277~307 页。
 19. 欲了解更多类似的案例与讨论可参见科尼·弗雷尔(Conny Freyer)等人编,《数字化设计》(*Digital by Design*. London: Thames and Hudson, 2008)。

第3章

1. 蒂姆·布莱克(Tim Black),采访苏珊·奈曼(Susan Neiman),“犀利在线”(Spiked Online)。http://www.spiked-online.com/index.php/site/reviewofbooks_article/7214(于2012年12月24日访问)。
2. 安德鲁·芬伯格(Andrew Feenberg),《技术改造:批判理论再思》[*Transforming Technology, A Critical Theory Revisited*. Oxford: Oxford University Press, 2002 (1991)],第19页。
3. 例如,拉米亚·马兹(Ramia Mazé)和约翰娜·雷德斯摩(Johan Redström),“困难的形式:设计和研究的批判实践”(Difficult Forms: Critical Practices of Design and Research),刊于《研究设计期刊》(Research Design Journal),第28~39页。
4. 例如可参见,2011年现代艺术博物馆的展览“与我对话”的介绍。参考http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/talktome/home(于2014年12月24日访问)。
5. 例如可参见艾德温·希斯科特(Edwin Heathcote),“关键点”(Critical Points),刊于《金融时报》(Financial Times. April 1, 2010)。http://www.ft.com/cms/s/2/24150a88-3c4e-11df-b316-00144feabdc0.html#axzz2Fu1AF35b(于2012年12月24日访问)。
6. 对我们来说,最有趣的是,它已经卷入了一些相关的概念,诸如“对抗性设计”“商讨式设计”“概念化设计”“思辨设计”以及“设计虚构”等,上述所有的一切将设计牢牢地置于文化、社会和政治等复杂背景中,而不是一个纯粹的商业语境中。
7. 由“英国反削减”(UK Uncut)组织的、针对跨国公司企业以企业避税的方式实现利润的抗议与抵制活动,这是一个很好的例子。
8. 埃里克·奥林·赖特(Erik Olin Wright),《展望真实的乌托邦》(Envisioning Real Utopias. London: Verso, 2010),第67~68页。
9. 同上,第68页。
10. 对于观察喜剧和思辨设计的详细讨论,可参见詹姆斯·奥格(James Auger),“为什么是机器人? 思辨设计,驯化技术与谨慎的未来”(Why Robot? Speculative Design, Domestication of Technology and the Considered Future),博士论文(伦敦:皇家艺术学院,2012年),第164~168页。
11. 赖特,《展望真实的乌托邦》,第25~26页。

第4章

1. 安德鲁·芬伯格(Andrew Feenberg),《技术改造:批判理论再思》[*Transforming Technology, A Critical Theory Revisited*. Oxford: Oxford University Press, 2002 (1991)],第vi页。
2. 对于这个怪异与奇妙世界的深度探索,请参见凯尼特·范·曼斯伍特(Koert Van Mensvoort),《下一个自然:与我们一起变化的自然》(Next Nature: Nature Changes Along with Us. Barcelona: Actar, 2011)。
3. 2002公司, Nexia 生物技术公司生产的转基因山羊,其奶水中含有超强的蜘蛛丝

蛋白。

4. 与合成生物学一起,我们可能已经达到某种新的程度,即可以设计出全新的可编辑为工程秩序的生命形式。2010年,克雷格·文特(Craig Venter)与其团队创造了“辛西娅”(Synthia),它被认为是第一个人工的生命形式,或更准确地说,是一种合成有机体。使用现有细胞和DNA合成仪(类似一种包含4瓶ATCG物质的“打印机”,它们是四种构成人类DNA链条的化学物质),他们创建了一个基因组,投入到另一个已被去除DNA信息的细胞当中,最后复制成合成的DNA。在新闻发布会上,文特声称“辛西娅”的“父母是一台计算机”,而不是有机生物体。
5. 要了解更多,可参见斯蒂芬·威尔逊(Stephen Wilson),《艺术+科技:科学研究与技术创新如何成为21世纪美学的关键》(*Art + Science: How Scientific Research and Technological Innovation Are Becoming Key to 21st-century Aesthetics*. London: Thames & Hudson, 2010);以及英格博格·雷赫尔(Ingeborg Reichle),《在技术科学年代的艺术:基因工程,机器人,与现代生活的人造生活》(*Art in the Age of Technoscience: Genetic Engineering, Robotics, Artificial Life in Contemporary Life*. Vienna: Springer-Verlag, 2009)。
6. 例如,詹姆斯·威尔逊(James Wilsdon)和丽贝卡·威利斯(Rebecca Willis),《通过科学观看》(*See-through Science*. London: Demos Pamphlet, 2004)。网址:<http://www.demos.co.uk/publications/paddlingupstream>。
7. 设计师意识到,这不太可能成为真正的头发。

第5章

1. 卢博米尔·多勒泽尔(Lubomír Doležel),《异质世界:小说虚构和可能世界》(*Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1998),第ix页。
2. 基思·奥特利(Keith Oatley),《那个叫梦想的东西:小说心理学》(*Such Stuff as Dreams: The Psychology of Fiction*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011),第30页。
3. 多勒泽尔,《异质世界》,第13页。
4. 可参见毛里西奥·苏亚雷斯(Mauricio Suárez)编,《科学中的虚构:建模与理想化的哲学随笔》(*Fictions in Science: Philosophical Essays on Modeling and Idealization*. London: Routledge, 2009)。
5. 欲了解更多可参见理查德·马克·塞恩斯伯里(Richard Mark Sainsbury),《虚构和虚构主义》(*Fiction and Fictionalism*. London: Routledge, 2009)(Kindle版)。
6. 可参见南希·斯佩克特(Nancy Spector)与马修·巴尼(Matthew Barney)的“悬丝”(The Cremaster Cycle)(纽约古根海姆博物馆,2002年)。
7. 更多细节,请参见玛丽·弗拉纳根(Mary Flanagan),《批判地玩耍:激进的游戏设计》(*Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009)。
8. 莱曼·托尔·萨金特(Lyman Tower Sargent),《乌托邦主义:简要导论》(*Utopianism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2010),第5页。
9. 赖特,《展望真实的乌托邦》,第5页。

10. 萨金特,《乌托邦主义:简要导论》,第114页。
11. 例如,可参见拉夫艾拉·巴科利尼(Raffaella Baccolini)和汤姆·莫兰(Tom Moylan),《黑暗地平线:科幻小说和反乌托邦想象》(*Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York: Routledge, 2003);卡尔·弗雷德曼(Carl Freedman),《批判理论和科幻小说》(*Critical Theory and Science Fiction*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2000)。
12. 弗朗西斯·斯巴福德(Francis Spufford),《红色的富裕》(*Red Plenty*. London: Faber and Faber, 2010),第3页(Kindle版)。
13. 可参见相关网址:<http://www.justinmcguirk.com/home/the-post-spectaculareconomy.html>。
14. 访谈可参见网址:<http://bldgblog.blogspot.co.uk/2011/03/unsolving-city-interview-with-china.html>(于2012年12月20日访问)。
15. 更详细的经典思想实验列表,包括哲学、生物学、经济学等学科等,可参考http://en.wikipedia.org/wiki/Thought_experiment(于2012年12月20日访问)。
16. 关于不同种类思想实验的深入讨论,可参见朱利安·巴基尼(Julian Baggini),《想被吃掉的猪:以及其他99项思想实验》(*The Pig That Wants to Be Eaten: And Ninety-Nine Other Thought Experiments*. London: Granta, 2005)。
17. 史蒂芬·R. 克拉克(Stephen R. L. Clark),《哲学的未来》(*Frankfurt am Main: Peter Lang*, 2011),第17页。
18. “2036年的世界:由设计主导一切,安特内利访谈”(The World in 2036: Design Takes Over, Says Paola Antonelli),《经济学家在线》(*Economist Online*), 2010年11月22日。网址:<http://www.economist.com/node/17509367>(于2012年12月24日访问)。
19. 米兰·昆德拉(Milan Kundera),《小说的艺术》(*The Art of the Novel*. New York: Grove Press, 1988)。

第6章

1. “图像思想:托尼·邓恩、菲奥娜·雷比、与布鲁斯·斯特林的设计虚构”(Icon Minds: Tony Dunne/Fiona Raby/Bruce Sterling on Design Fiction),由《图像》(Icon)杂志2009年10月14日在伦敦组织的一次公开会谈。该会谈的记录可参考以下网址:<http://magicalnihilism.com/2009/10/14/icon-minds-tony-dunne-fiona-raby-bruce-sterling-ondesign-fiction>(于2012年12月24日访问)。
2. 皮尔斯·布里顿(Piers D. Britton),“为科幻电影而设计”,载于马克·鲍尔德(Mark Bould)等人编辑,《劳特利奇科幻小说系列》(*The Routledge Companion to Science Fiction*. London: Routledge, 2009),第341~349页。
3. 斯图亚特·坎迪(Stuart Candy),“赞美人类的孩子”,“怀疑的未来者”(The Sceptical Futuryst)博客,2008年4月12日,网址如下:<http://futuryst.blogspot.com/2008/04/in-praise-of-children-of-men.html>(于2012年12月23日访问)。

4. 琳达·迈克尔(Linda Michael)和帕特丽夏·皮西里尼(Patricia Piccinini),《我们是一家人》(*We Are Family*). Surry Hills; Australia Council, 2003)。
5. 肯德尔·沃尔顿(Kendall L. Walton),《作为假定性的模仿:具象艺术的基础》(*Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*). Cambridge, MA; Harvard University Press, 1990)。
6. “简单地说,一个虚构的事实在于它包含了一个解决方案或授权在一些情况下去想象。一个虚构的命题是要去被想象的命题,而无论它是事实的还是被想象的。”参见沃尔顿(Kendall L. Walton),《作为假定性的模仿:具象艺术的基础》,第39页。
7. 基思·奥特利(Keith Oatley),《那个叫梦想的东西:小说心理学》(*Such Stuff as Dreams: The Psychology of Fiction*). Oxford; Wiley-Blackwell, 2011), 第130页。
8. 查尔斯·埃弗里(Charles Avery),《岛上的居民:导论》(*London: Parasol Unit/Koenig Books*, 2010)。
9. 例如,参见斯图亚特·坎迪(Stuart Candy),乔恩·达托(Jon Dator)与杰克·邓纳甘(Jake Dunagan)三人作品,“夏威夷 2050”(Hawaii 2050)。相关介绍可参见 http://www.futures.hawaii.edu/publications/hawaii/FourFuturesHawaii_2050-2006.pdf(于2012年12月24日访问)。斯图亚特·坎迪(Stuart Candy)撰写的本项目实验计划,参见 <http://futuryst.blogspot.co.uk/2006/08/hawaii-2050-kicks-off.html>(于2012年12月24日访问)。
10. 关于这个问题的更多讨论,可参见:<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WillingSuspensionOfDisbelief>(于2012年12月24日访问)。
11. 詹姆斯·伍德(James Wood),《小说机杼》(*How Fiction Works*. London: Jonathan Cape, 2008), 第179页。
12. 詹姆斯·伍德(James Wood),《小说机杼》,第28~29页。
13. 大卫·科尔比(David Kirby)写作了该故事原型:“他们’向观众展示大量的技术实用性、无害属性和生存能力。故事原型的主要修辞优势甚至超过了真正的原型:在虚构的世界——电影学者称之为叙事的事物——这些技术存在的‘真实’的对象功能正常,而且,人们真正在使用。”大卫·科尔比(David Kirby),《好莱坞中的实验室大褂:科学、科学家与电影》(*Lab Coats in Hollywood: Science, Scientists, and Cinema*. Cambridge, MA; MIT Press, 2011), 第195页。
14. 托利·博施(Torie Bosch),“科幻作家布鲁斯·斯特林对设计虚构的有趣新概念之解读”(Sci-Fi Writer Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction), 板岩博客(Slate blog), 2012年3月2日。 http://www.slate.com/blogs/future_tense/2012/03/02/bruce_sterling_on_design_fictions_.html (于2012年12月24日访问)。
15. 参见布莱恩·戴维·约翰逊(Brian David Johnson),《原型的科幻小说:科幻小说的未来设计》(*Science Fiction for Prototyping: Designing the Future with Science Fiction*. San Francisco; Morgan & Claypool Publishers, 2011)。

第7章

1. 基思·奥特利(Keith Oatley),《那个叫梦想的东西:小说心理学》(*Such Stuff as Dreams: The Psychology of Fiction*). Oxford: Wiley-Blackwell, 2011), 第37页。
2. 欲了解更多,可参考兰登·温纳(Langdon Winner),《鲸鱼与反应堆:探索高技术时代的限制》(*The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*). Chicago: University of Chicago Press, 1986)。
3. 布兰科·鲁基克(Branko Lukic),《无对象》(*Nonobject*). Cambridge, MA: MIT Press, 2011)。
4. 特伦斯·莱利(Terence Riley)等人,“先锋派的变化:空想建筑图纸,霍华德·吉尔曼收藏”(*The Changing of the Avant-Garde: Visionary Architectural Drawings from the Howard Gilman Collection*),纽约:现代艺术博物馆,2002。详情参见网址:http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=922(于2013年4月4日访问)。
5. 该概念来自于希区柯克(Hitchcock)的一个术语,麦格芬(MacGuffin)是一种电影机关设备,通常是一个实物,尽管本身没什么重要性,主要是用来建立和保持故事的运动。著名的例子包括《马耳他之鹰》(*The Maltese Falcon*)中的雕塑,《死吻》(*Kiss Me Deadly*)中的发光旅行箱,《美人计》(*Notorious*)中的轴瓶,《卡萨布兰卡》(*Casablanca*)中的传递书信,详情可访问网址:<http://noamtoran.com/NT2009/projects/the-macguffin-library>(于2012年12月20日访问)。
6. 瓦西利斯·基迪那吉斯(Vassilis Zidianakis)与 ATOPOS cvc,《不是玩具:时装的时尚激进角色》(*Not a Toy: Fashioning Radical Characters in Fashion and Costume*). Berlin: Pictoplasma Publishing, 2011)。
7. 拉斯·唐博乔克(Lars Tunbjörk),《办公室》(Stockholm: Journal, 2001)。
8. 参见安·托马斯(Ann Thomas),《琳恩·科恩的摄影》(*The Photography of Lynne Cohen*). London: Thames & Hudson, 2001)。
9. 参见泰伦·西蒙(Taryn Simon),《现代而又陌生的美国指数》(*An American Index of the Modern and Unfamiliar*). Göttingen: Steidl, 2007)。
10. 参见理查德·罗斯(Richard Ross),《权力建筑》(*Architecture of Authority*, 2007)。
11. Lucinda Devlin,“欧米茄套房”(Gö哥廷根; Steidl, 2000)。
12. 迈克·曼德尔(Mike Mandel)与拉里·苏丹(Larry Sultan),《证据》(*Evidence*, New York: D. A. P./Distributed Art Publishers, 1977)。

第8章

1. 视频文件可在以下网址进行访问:<http://www.youtube.com/watch?v=gnbrdGbm6s&-feature=relmfu>(于2012年12月20日访问)。
2. 该结果曾于2010年3月15~21日在英国皇家艺术学院展出。该项目受到EPSRC委托,部分受到Nesta支持。
3. 该项目的创意阶段受到设计会议(Design Indaba)委托,曾作为“实验农业”(Protofarm2050)的一部分参加2009年新加坡世界设计大会(ICSID)。

4. 贾尔斯·奥尔德罗伊德(Giles Oldroyd),是约翰·英纳斯研究中心(John Innes Research Centre)的植物学家,利用转基因植物来代替油基肥料。豌豆植物有氮的生产能力,它们的根节点是氮工厂。如果豌豆与小麦一起种植就不需要氮肥,氮肥能实现50%的增产。然而,氮肥是油性的,如果土壤吸收了油性的氮肥,可能会毒害其他植物和动物,以及进入水里的鱼。他认为,根据生物学原理利用转基因植物是一个更“自然”的过程。科学家们越了解生物,就越能在生物原理中设计更多的生物。更多详情可访问:<http://www.foodsecurity.ac.uk/blog/index.php/2010/03/getting-to-the-root-of-food-security>。
5. 在2008年4月4日纽约现代艺术博物馆/种子合作的“设计与弹性思维研讨会”(Design and the Elastic Mind Symposium)上,斯坦福大学生物工程系德鲁·恩迪(Drew Endy)告诉观众,“世界上有250000种植物,只有一小部分可食用。合成生物学可以用来修饰植物,使植物更易消化,更有营养”。详情可访问以下网址:http://openwetware.org/wiki/Endy_Lab。
6. 约翰·格雷(John Gray),《残局:近代政治思想的问题》,(*Endgames: Questions in Late Modern Political Thought*. Cambridge, UK: Polity Press, 1997),第186页。
7. 与简·伯伦(Jan Boelen)的采访,详情可访问以下网址:http://www.artterritory.com/en/texts/interviews/538-between_art_and_design,_without_borders/2(于2012年12月24日访问)。

第9章

1. 来自尼科·麦克唐纳(Nico Macdonald)2016年1月25日为皇家艺术学院交互设计硕士生举办的研讨会,“设计师式思维及其超越”(Designerly Thinking and Beyond),可访问网址:http://www.spy.co.uk/Communication/Talks/Colleges/RCA_ID/2006(于2012年12月24日访问)。
2. 参见理查德·泰勒(Richard Thaler)和卡斯·桑斯坦(Cass Sunstein),《助推:如何做出健康、财富、与幸福的最佳选择》,(*Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness*. London: Penguin, 2009)。
3. 欲了解更多可参考B·J·弗格(B. J. Fogg),《劝导技术:计算机如何改变我们所思所为》(*Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann, 2003)。
4. 可访问以下网址:<http://www.cabinetoffice.gov.uk/behavioural-insights-team>(于2012年12月23日访问)。
5. 埃里克·奥林·赖特(Erik Olin Wright),《展望真实的乌托邦》,(*Envisioning Real Utopias*. London: Verso, 2010),第23页。
6. 同上。
7. 基思·奥特利(Keith Oatley),《那个叫梦想的东西:小说心理学》(*Such Stuff as Dreams: The Psychology of Fiction*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011),第118页。
8. 菲利普·K·迪克(Philip K. Dick),“如何建立一个两天后不会解体的宇宙”(How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later), (1978年演讲)。详情可访问以下网址:http://deoxy.org/pkd_how2build.htm(于2012年12月

24 日访问)。

9. 蒂莫西·阿奇柏德(Timothy Archibald),《性机器》(*Sex Machines*. Los Angeles: Process, 2005)。
10. 例如,可参见尼古拉斯·伯瑞奥德(Nicolas Bourriaud),《关系美学》(*Relational Aesthetics*. Paris: Les Presse Du Reel, 1998); 以及克里斯汀·格瑟(Christian Gether)等人编,《乌托邦和当代艺术》(*Utopia & Contemporary Art*. Ishøj: ARKEN Museum of Modern Art, 2012)。
11. 例如,20 世纪 50 年代的“德尔菲法”(Delphi)。要求一组专家对某一特定主题发表意见,并告诉其他人他们的想法,从而创造出一个最终产生共识或缩小的可能性的反馈回路。
12. “意识形态”(ideology)一词由法国思想家安东尼·德斯蒂·德·特拉西(Antoine Destutt de Tracy)在 18 世纪 90 年代首创。他本来致力于建立一门观念的科学,但并没有实现这一愿望,而这一概念确实还衍生出了其他意义。我们意识到,“意识形态”一词具有贬义。很多情况下,意识形态的作用是掩盖真实的现实,以保护统治阶级的利益,但该词的原始初衷只是为了检验政治思想和理论。对我们来说,意识形态是一种有关世界观的思考,同时也是一种叙事的黏结剂,将价值、信仰、重要事项、希望与恐惧等结合在一起。尽管它有贬义,我们仍然认为它是一个有用的概念。
13. 可访问以下网址:<http://www.instapaper.com/go/205770677/text>(于 2012 年 12 月 23 日访问)。
14. 欲了解更多,可参见以下网址:http://www.slate.com/articles/health_and_science/new_scientist/2012/09/floating_cities_seasteaders_want_to_build_their_own_islands_.html(于 2012 年 12 月 24 日访问)。
15. 欲了解更多,可参见以下网址:<http://www.massivechange.com>(于 2012 年 12 月 24 日访问)。
16. 欲了解更多,可参见以下网址:<http://www.designgeopolitics.org/about>(于 2012 年 12 月 24 日访问)。
17. 威廉·莫里斯(William Morris),《乌有乡消息》,(*News from Nowhere*. Oxford: Oxford University Press, 2009)。
18. 参见元安息所(Metahaven)和玛丽娜·维瑟密德(Marina Vishmidt)等人编,《非协同身份》,(*Uncorporate Identity*. Baden: Lars Müller Publishers, 2010)。
19. 安德烈·海德(Andrea Hyde),“元安息所访谈:元安息所的‘脸国’社交媒体与国家”(Metahaven's Facestate Social Media and the State: An Interview with Metahaven),详情可访问以下网址:<http://www.walkerart.org/magazine/2011/metahavens-facestate>(于 2012 年 12 月 23 日访问)。
20. 该项目由伦敦设计博物馆委托,在 2012 年 5 月 1 日和 8 月 25 日分别展出,“联合微型王国:设计虚构”。
21. 詹姆斯·多宾斯(James Dobbins)等人,《如何建造国家:新手指南》(*The Beginner's Guide to Nation-Building*. Santa Monica: RAND Corporation, 2007)。详情可访问以下网址:<http://www.rand.org/pubs/monographs/>

- MG557.html(于2012年12月24日访问)。
22. 托利·博施(Torie Bosch),“科幻作家布鲁斯·斯特林对设计虚构的有趣新概念之解读”(Sci-Fi Writer Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction),板岩博客(Slate blog),2012年3月2日。详情可访问以下网址:http://www.slate.com/blogs/future_tense/2012/03/02/bruce_sterling_on_design_fictions_.html(于2012年12月24日访问)。
 23. 这个名称来自于国际关系教授辛西娅·韦伯(Cynthia Weber)的文档,其学生项目正好与我们的主题相关。它使我们思考,我们是否要设计出一种国家:我们是谁?(人口问题)我们在哪里?(领土问题)谁统治我们?(权力问题)其他国家承认我们是一个国家?(确认问题)
 24. 可参见例如,“诺兰的图表和政治指南针”(The Nolan Chart and The Political Compass),详情可访问以下网址:<http://www.politicalcompass.org>(于2013年6月30日访问)。
 25. 对于其他虚构的英格兰,可参见鲁珀特汤姆森(Rupert Thomson),《分裂的王国》,(*Divided Kingdom*. London: Bloomsbury,2006);与朱利安·巴恩斯,《英格兰英格兰》(*England England*. London: Picador,2005 [1988])。
 26. 蒂莫西·米切尔(Timothy Mitchell),《油气乌托邦》(*Hydrocarbon Utopia*),载于迈克尔·戈丁(Michael D. Gordin)等人编,《乌托邦/反托邦:历史可能性的境况》,(*Utopia/Dystopia: Conditions of Historical Possibility*. Princeton, NJ: Princeton University Press,2010),第118页。
 27. 更多关于机器人汽车如何改变汽车设计,请参见布拉德·邓普顿(Brad Templeton),“机器人汽车的设计新因素”。<http://www.templetons.com/brad/robocars/design-change.html>(于2012年12月23日访问)。
 28. 每个微型王国代表一个技术和政治思想的不同组合。例如,如果生物技术是数字自由主义者世界的一部分,它将由市场机制形塑,并形成“生物自由”(biotarian)文化。同样,如果数字自由主义者接受数字技术,它也将导致“数字自由”(digi-liberal)文化。但到底是先有技术还是先有意识形态?
 29. 目前新西兰的奥克兰生物工程研究所(Auckland Bioengineering Institute)已经开发出了应用于机器人的汽车技术。了解更多详情,可访问以下网址:<http://www.popsi.com/technology/article/2011-03/videojelly-artificial-muscles-create-rotary-motion-could-make-robots-moreflexible>(于2012年12月24日访问)。
 30. 对于其他虚构的列车世界,可参考克里斯托弗·普里斯特(Christopher Priest),《倒置的世界》,(*Inverted World*. London: SF Gateway,2010 [1974])。Kindle版本;以及柴纳·米耶维(China Miéville),《铁轨海》,(*Railsea*. London: Macmillan,2012),Kindle版。
 31. 肯·阿诺德(Ken Arnold),“设计连接:医学、艺术与生命”(Designing Connections: Medicine, Life and Art),两百周年奖章讲座,伦敦英国皇家艺术协会,2011年11月2日。

参考文献

- Abbott, Edwin A. *Flatland: A Romance of Many Dimensions*. Oxford: Oxford University Press, 2008 [1867].
- Albero, Alexander, and Sabeth Buchmann, eds. *Art after Conceptual Art*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- Ambasz, Emilio, ed. *The New Domestic Landscape: Achievements and Problems of Italian Design*. New York: Museum of Modern Art, 1972.
- Antonelli, Paola. *Design and the Elastic Mind*. New York: Museum of Modern Art, 2008.
- Archibald, Timothy. *Sex Machines*. Los Angeles: Process, 2005. Ashley, Mike. *Out of This World: Science Fiction but Not as You Know It*. London: The British Library, 2011.
- AToPoS CVC and Vassilis Zidianakis. *Not a Toy: Fashioning Radical Characters*. Berlin: Pictoplasma Publishing, 2011.
- Atwood, Margaret. *Oryx and Crake*. London: Bloomsbury, 2003.
- Auger, James. *Why Robot? Speculative Design, Domestication of Technology and the Considered Future*, PhD diss. (London: Royal College of Art, 2012).
- Avery, Charles. *The Islanders: An Introduction*. London: Parasol Unit/Koenig Books, 2010.
- Azuma, Hiroki. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009 [2001].
- Baccolini, Raffaella, and Tom Moylan, eds. *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York: Routledge, 2003.
- Baggini, Julian. *The Pig That Wants to Be Eaten: And Ninety-Nine Other Thought Experiments*. London: granta, 2005.
- Ballard, J. g. *Super-Carnes*. London: Flamingo, 2000.
- Ballard, J. g. *Millennium People*. London: Flamingo, 2004.
- Barbrook, Richard. *Imaginary Futures: From Thinking Machines to the Global Village*. London: Pluto Press, 2007.
- Bateman, Chris. *Imaginary Games*. London: Zero Books, 2011.
- Bauman, Zygmunt. *Liquid Modernity*. Cambridge, UK: Polity Press, 2000.
- Beaver, Jacob, Tobie Kerridge, and Sarah Pennington, eds. *Material Beliefs*. London: goldsmiths, University of London, 2009.
- Bel geddes, Norman. *Magic Motorways*. Milton Keynes, UK: Lightning Sources, 2010. [c1940]

- Bell, Wendell. *Foundations of Futures Studies*. London: Transaction Publishers, 2007 [1997].
- Bingham, Neil, Clare Carolin, Rob Wilson, and Peter Cook, eds. *Fantasy Architecture, 1500—2036*. London: Hayward gallery, 2004.
- Bleecker, Julian. *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*. 2009. Available at <http://nearfuturelaboratory.com/2009/03/17/design-fiction-a-short-essay-on-design-science-fact-and-fiction>. Accessed December 23, 2012.
- Boese, Alex. *Elephants on Acid: And Other Bizarre Experiments*. London: Boxtree, 2008.
- Bould, Mark, Andrew M. Butler, Adam Roberts, and Sherryl Vint, eds. *The Routledge Companion to Science Fiction*. London: Routledge, 2009.
- Bourriaud, Nicolas. *Altermodern*. London: Tate Publishing, 2009.
- Bradley, Will, and Charles Esche, eds. *Art and Social Change: A Critical Reader*. London: Tate Publishing, 2007.
- Breitwieser, Sabine, ed. *Designs for the Real World*. Vienna: generali Foundation, 2002.
- Brockman, John, ed. *What Is Your Dangerous Idea?* London: Simon & Schuster, 2006.
- Burrett, Alex. *My Goat Ate Its Own Legs*. London: Burning House Books, 2008.
- Cardinal, Roger, Jon Thompson, Whitechapel Art gallery (London), Fundación “La Caixa” (Madrid), and Irish Museum of Modern Art (Dublin). *Inner Worlds Outside*. London: Whitechapel gallery, 2006.
- Carey, John, ed. *The Faber Book of Utopias*. London: Faber and Faber, 1999.
- Christopher, John. *The Death of Grass*. London: Penguin Books, 2009 [1956].
- Clark, Stephen R. L. *Philosophical Futures*. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2011.
- Coleman, Nathaniel. *Utopias and Architecture*. London: Routledge, 2005.
- Cooper, Richard N., and Richard Layard, eds. *What the Future Holds: Insights from Social Science*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- da Costa, Beatrice, and Philip Kavita, eds. *Tactical Biopolitics: Art, Activism, and Technoscience*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.
- Crowley, David, and Jane Pavitt, eds. *Cold War Modern: Design 1945—1970*. London: V&A Publishing, 2008.
- Devlin, Lucinda. *The Omega Suites*. göttingen: Steidl, 2000.
- Dickson, Paul. *Think Tanks*. New York: Atheneum, 1971.
- DiSalvo, Carl. *Adversarial Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.
- Dixon, Dougal. *After Man: A Zoology of the Future*. New York: St. Martin’s Press, 1981.
- Doležel, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore:

- Johns Hopkins University Press, 1998.
- Duncombe, Stephen. *Dream: Re-imagining Progressive Politics in an Age of Fantasy*. New York: The New Press, 2007.
- Elton, Ben. *Blind Faith*. 2008. London: Transworld Publishers.
- Ericson, Magnus, and Mazé Ramia, eds. *Design Act: Socially and Politically Engaged Design Today—Critical Roles and Emerging Tactics*. Berlin: Iaspis/Sternberg, 2011.
- Feenberg, Andrew. *Transforming Technology: A Critical Theory Revisited*. oxford: oxford University Press, 2002 [1991].
- Feenberg, Andrew. *Questioning Technology*. New York: Routledge, 1999.
- Fisher, Mark. *Capitalist Realism: Is There No Alternative*. Winchester: 0 Books, 2009.
- Flanagan, Mary. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
- Fogg, B. J. *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2003.
- Fortin, David T. *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of the Home*. Farnham, UK: Ashgate, 2011.
- Freeden, Michael. *Ideology: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- Freedman, Carl. *Critical Theory and Science Fiction*. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2000.
- Freyer, Conny, Sebastien Noel, and Eva Rucki, eds. *Digital by Design*. London: Thames and Hudson, 2008.
- Friesen, John W., and Virginia Lyons Friesen. *The Palgrave Companion to North American Utopias*. New York: Palgrave MacMillan, 2004.
- Fry, Tony. *Design as Politics*. oxford: Berg, 2011.
- Fuller, Steve. *The Intellectual*. Cambridge, UK: Icon Books, 2005.
- Geuss, Raymond. *The Idea of a Critical Theory: Habermas & the Frankfurt School*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1981.
- Ghamari-Tabrizi, Sharon. *The Worlds of Herman Kahn*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- Goodman, Nelson. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis: Hackett Publishing Company, 1978.
- Gray, John. *Endgames: Questions in Late Modern Political Thought*. Cambridge, UK: Polity Press, 1997.
- Gray, John. *False Dawn: The Delusions of Global Capitalism*. London: granta, 2002 [1998].
- Gray, John. *Straw Dogs: Thoughts on Human and Other Animals*. London: granta, 2003.

- Gray, John. *Heresies: Against Progress and Other Illusions*. London: granta, 2004.
- Gun, James, and Matthew Candelaria, eds. *Speculations on Speculation*. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2005.
- Halligan, Fionnuala. *Production Design*. Lewes, UK: ILEX, 2012. □ Hanson, Matt. *The Science behind the Fiction: Building Sci-Fi Moviescapes*. Sussex, UK: Rotovision, 2005.
- Hauser, Jens, ed. *Sk-interfaces: Exploding Borders—Creating Membranes in Art, Technology and Society*. Liverpool: Fact/Liverpool University Press, 2008.
- Hughes, Rian, and Imogene Foss. *Hardware: The Definitive Works of Chris Foss*. London: Titan Books, 2011.
- Ihde, Don. *Postphenomenology and Technoscience*. Albany: State University of New York, 2009.
- Iser, Wolfgang. *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*. Baltimore: John Hopkins University, 1993.
- Jacoby, Russell. *Picture Imperfect: Utopian Thought for an Anti-Utopian Age*. New York: Columbia University Press, 2005.
- Jameson, Frederic. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London: Verso, 2005.
- Joern, Julia, and Cameron Shaw, eds. *Marcel Dzama: Even the Ghost of the Past*. New York: Steidl and David Zwirner, 2008.
- Johnson, Brian David. *Science Fiction for Prototyping: Designing the Future with Science Fiction*. San Francisco: Morgan & Claypool Publishers, 2011.
- Jones, Caroline A., ed. *Sensorium: Embodied Experience Technology, and Contemporary Art*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- Kaku, Michio. *Physics of the Impossible*. London: Penguin Books, 2008.
- Kalliala, Martti, Jenna Sutela, and Tuomas Toivonen. *Solution 239—246: Finland: The Welfare Game*. Berlin: Sternberg Press, 2011.
- Keasler, Misty. *Love Hotels: The Hidden Fantasy Rooms of Japan*. San Francisco: Chronicle Books, 2006.
- Keiller, Patrick. *The Possibility of Life's Survival on the Planet*. London: Tate Publishing, 2012.
- Kelly, Marjorie. *The Divine Right of Capital: Dethroning the Corporate Aristocracy*. San Francisco: Berrett-Koehler, 2001.
- Kipnis, Jeffrey. *Perfect Acts of Architecture*. New York: Museum of Modern Art, 2001.
- Kirby, David A. *Lab Coats in Hollywood: Science, Scientists, and Cinema*. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.
- Kirkham, Pat. *Charles and Ray Eames: Designers of the Twentieth Century*. Cambridge, MA: MIT Press, 1995.
- Klanten, Robert and Lukas Feireiss, eds. *Beyond Architecture: Imaginative*

- Buildings and Fictional Cities*. Berlin: Die gestalten Verlag, 2009.
- Klanten, Robert, Sophie Lovell, and Birga Meyer, eds. *Furnish: Furniture and Interior Design for the 21st Century*. Berlin: Die gestalten Verlag, 2007.
- Kullmann, Isabella, and Liz Jobey, eds. *Hannah Starkey Photographs 1997—2007*. göttingen; Steidl, 2007.
- Lang, Peter, and William Menking. *Superstudio: Life without Objects*. Milan: Skira, 2003.
- Latour, Bruno, and Peter Weibel, eds. *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- Lehaneur, Mathieu, and David Edwards, eds. *Bet-air: News about a Second Atmosphere*. Paris: Édition Le Laboratoire, 2007.
- Lindemann Nelson, Hilde, ed. *Stories and Their Limits: Narrative Approaches to Bioethics*. New York: Routledge, 1997.
- Luckhurst, Roger. *Science Fiction*. Cambridge, UK: Polity Press, 2005.
- Lukic ? , Branko. *Nonobject*. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.
- MacMinn, Strother. *Steel Couture—Syd Mead—Futurist*. Henrik-Ido-Ambacht: Dragon's Dream, 1979.
- Manacorda, Francesco, and Ariella Yedgar, eds. *Radical Nature: Art and Architecture for a Changing Planet 1969—2009*. London: Koenig Books, 2009.
- Manaugh, geoff. *The BLDG Blog Book*. San Francisco: Chronicle Books, 2009.
- Mandel, Mike, and Larry Sultan. *Evidence*. New York: Distributed Art Publishers, 1977.
- Manguel, Alberto, and gianni guadalupe. *The Dictionary of Imaginary Places*. San Diego: Harcourt, 2000 [1980].
- Marcoci, Roxana. *Thomas Demand*. New York: Museum of Modern Art, 2005.
- Martin, James. *The Meaning of the 21st Century: A Vital Blueprint for Ensuring Our Future*. London: Transworld Publishers, 2006.
- Mass observation. *Britain*. London: Faber Finds, 2009 [1939].
- Mead, Syd. *Oblagon: Concepts of Syd Mead*. Pasadena: oblagon, 1996 [1985].
- Metahaven, and Marina Vishmidt, eds. *Uncorporate Identity*. Baden: Lars Müller Publishers, 2010.
- Miah, Andy, ed. *Human Future: Art in an Age of Uncertainty*. Liverpool: Fact/ Liverpool University Press, 2008.
- Michael, Linda, ed. *Patricia Piccinini; We Are Family*. Surry Hills, Australia: Australia Council, 2003.
- Midal, Alexandra. Design and Science Fiction: A Future without a Future. In *Space Oddity: Design/Fiction*, ed. Marie Pok, 17 - 21. Brussels: grand Hornu, 2012.
- Miéville, China. *Railsea*. London: Macmillan, 2012. Kindle edition. Miéville, China. *The City and the City*. London: Macmillan, 2009.

- Mitchell, Timothy. Hydrocarbon Utopia. In *Utopia/Dystopia: Conditions of Historical Possibility*, ed. Michael D. Gordin, Helen Tilley, and Gyan Prakash, 117 – 147. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2010.
- Momus. *Solution 11 – 167: The Book of Scotlands: Every Lie Creates a Parallel World. The World in Which It Is True*. Berlin: Sternberg Press, 2009.
- Momus. *Solution 214 – 238: The Book of Japans: Things Are Conspicuous in Their Absence*. Berlin: Sternberg Press, 2011.
- More, Thomas. *Utopia*. Trans. Paul Turner. London: Penguin Books, 2009 [1516].
- Morris, William. *News from Nowhere*. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- Morrow, James, and Kathryn Morrow, eds. *The SFWA European Hall of Fame*. New York: Tom Doherty Associates, 2007.
- Moylan, Tom. *Demand the Impossible: Science Fiction and the Utopian Imagination*. New York: Methuen, 1986.
- Museum Folkwang. *Atelier Van Lieshout: SlaveCity*. Köln: DuMont Buchverlag, 2008.
- Nicholson, Ben. *The World, Who Wants It?* London: Black Dog Publishing, 2004.
- Niermann, Ingo. *Solution 1 – 10: Umbauland*. Berlin: Sternberg Press, 2009.
- Noble, Richard. *Utopias*. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
- Noble, Richard. The Politics of Utopia in Contemporary Art. In *Utopia & Contemporary Art*, ed. Christian Gether, Stine Høholt, and Marie Laurberg, 49 – 57. Ishøj: ARKEN Museum of Modern Art, 2012.
- Oatley, Keith. *Such Stuff as Dreams: The Psychology of Fiction*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.
- Office Fédéral de la Culture, ed. *Philippe Rahm and Jean Gilles Décosterd: Physiological Architecture*. Basel: Birkhauser, 2002. .
- Ogden, C. K. *Bentham's Theory of Fictions*. Paterson, NJ: Littlefield, Adams & Co., 1959.
- Osborne, Peter. *Conceptual Art*. London: Phaidon, 2005 [2002]. □ Parsons, Tim. *Thinking: Objects—Contemporary Approaches to Product Design*. Lausanne: AVA Publishing, 2009.
- Pavel, Thomas G. *Fictional Worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1986.
- Philips Design. *Microbial Home: A Philips Design Probe*. Eindhoven: Philips Design, 2011.
- Pohl, Frederik, and Cyril Kornbluth. *The Space Merchants*. London: Gollancz, 2003 [1952].
- Priest, Christopher. *Inverted World*. London: SF Gateway, 2010 [1974]. Kindle edition.

- Rancière, Jacques. *The Emancipated Spectator*. London: Verso, 2009.
- Reichle, Ingeborg. *Art in the Age of Technoscience: Genetic Engineering, Robotics, Artificial Life in Contemporary Life*. Vienna: Springer-Verlag, 2009.
- Ross, Richard. *Architecture of Authority*. New York: Aperture Foundation, 2007.
- Sadler, Simon. *Archigram: Architecture without Architecture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- Sainsbury, Richard Mark. *Fiction and Fictionalism*. London: Routledge, 2009. Kindle edition.
- Sargent, Lyman Tower. *Utopianism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2010.
- Saunders, George. *Pastoralia*. London: Bloomsbury, 2000.
- Schwartzman, Madeline. *See Yourself Sensing: Redefining Human Perception*. London: Black Dog Publishing, 2011.
- Scott, Felicity D. *Architecture or Techno-utopia: Politics after Modernism*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007a.
- Scott, Felicity D. *Living Archive 7: Ant Farm: Allegorical Time Warp: The Media Fallout of July 21, 1969*. Barcelona: Actar, 2007b.
- Self, Will. *The Book of Dave*. London: Bloomsbury, 2006.
- Serafini, Luigi. *Codex Seraphinianus*. Milan: Rizzoli, 2008 [1983].
- Shteyngart, Gary. *Super Sad True Love Story*. London: Granta, 2010. Kindle edition.
- Sim, Stuart, and Borin Van Loon. *Introducing Critical Theory*. Royston, UK: Icon Books, 2004.
- Simon, Taryn. *An American Index of the Modern and Unfamiliar*. Göttingen: Steidl, 2007.
- Skinner, B. F. *Walden Two*. Indianapolis: Hackett Publishing, 1976 [1948].
- Spector, Nancy. *Mathew Barney: The Cremaster Cycle*. New York: Guggenheim Museum, 2002.
- Spiller, Neil. *Visionary Architecture: Blueprints of the Modern Imagination*. London: Thames & Hudson, 2006.
- Spufford, Francis. *Red Plenty*. London: Faber and Faber, 2010. Kindle edition.
- Strand, Clare. *Monograph*. Göttingen: Steidl, 2009. □ Suárez, Mauricio, ed. *Fictions in Science: Philosophical Essays on Modeling and Idealization*. London: Routledge, 2009.
- Talshir, Gayil, Mathew Humphrey, and Michael Freedman, eds. *Taking Ideology Seriously: 21st Century Reconfigurations*. London: Routledge, 2006.
- Thaler, Richard, and Cass Sunstein. *Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness*. London: Penguin, 2009.
- Thomas, Ann. *The Photography of Lynne Cohen*. London: Thames &

- Hudson, 2001.
- Thomson, Rupert. *Divided Kingdom*. London: Bloomsbury, 2006.
- Tsuzuki, Kyoichi. *Image Club*. Osaka: Amus Arts Press, 2003.
- Tunbjörk, Lars. *Office*. Stockholm: Journal, 2001.
- Turney, Jon. *The Rough Guide to the Future*. London: Rough guides, 2010.
- Utting, David, ed. *Contemporary Social Evils*. Bristol: The Policy Press/Joseph Rowntree Foundation, 2009.
- Vaihinger, Hans. *The Philosophy of "As if"*; Mansfield Centre. Eastford, CT: Martino Publishing, 2009 [1925].
- Van Mensvoort, Koert. *Next Nature: Nature Changes Along with Us*. Barcelona: Actar, 2011.
- Van Schaik, Martin, and Otakar Máel, eds. *Exit Utopia: Architectural Provocations 1956—76*. Munich: Prestel Verlag, 2005.
- Wallach, Wendell, and Colin Allen. *Moral Machines: Teaching Robots Right from Wrong*. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- Walton, Kendall L. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1990.
- Winner, Langdon. *The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology*. Chicago: University of Chicago Press, 1986.
- Williams, Gareth. *Telling Tales: Fantasy and Fear in Contemporary Design*. New York: Harry N. Abrams, 2009.
- Wilson, Stephen. *Art + Science: How Scientific Research and Technological Innovation Are Becoming Key to 21st-century Aesthetics*. London: Thames & Hudson, 2010.
- Wood, James. *How Fiction Works*. London: Jonathan Cape, 2008.
- Wright, Erik Olin. *Envisioning Real Utopias*. London: Verso, 2010.
- Wyndham, John. *The Chrysalids*. London: Penguin, 2008 [1955].
- Yokoyama, Yuichi. *New Engineering*. Tokyo: East Press, 2007.
- Yu, Charles. *How to Live Safely in a Science Fictional Universe*. London: Corvus, 2010.
- Žižek, Slavoj. *First as Tragedy, Then as Farce*. London: Verso, 2009.

索 引

下列页码是指原版页码,即本书边码。斜体页码表示插图页码。

- Abbott, Edwin, 80
Advertising, 37, 71, 74, 96, 104 - 105
Alienation, 132, 135, 138
Alternatives, 2, 6 - 9, 43 - 44, 161, 189
AMO think tank, 172, 172
Anastassiades, Michael, 35 - 36, 36, 40, 42, 42
Antonelli, Paula, 55, 88, 154
Archibald, Timothy, 162, 163
Architecture, 6, 23 - 24, 106 - 107, 114, 120 - 121
Ardern, Jon. *See* Superflux
Arnold, Ken, 187 - 188
Atelier Van Lieshout (AVL), 86 - 87, 87, 163
Atwood, Margaret, 78 - 79, 100
Auger-Loizeau (James Auger and Jimmy Loizeau), 49 - 50, 50
Augmented reality, 79, 104
Avery, Charles, 92, 93
- Bangle, Chris, 22, 23
Barbrook, Richard, 4, 6
Barhad, Koby, 66, 67
Barney, Matthew, 71, 72
Bauhaus, 17
Bauman, Zygmunt, 8, 73
BCL, 56 - 57
Beijing International Design Triennial, 143, 144
Bel Geddes, Norman, 164
Airliner No. 4, 113, 113, 164 - 165, 165
Highways & Horizons (also known as *Futurama*), 164 - 165
Benqué, David, 147, 147 - 148
Bey, Jurgen, 18, 18
Bioart. *See* Biotechnology; SciArt

Biotechnology, 48 - 67, 78, 90, 110, 131, 174, 180 - 182
 tissue engineering, 48, 55, 58, 61 - 64, 141
 transgenic engineering, 54, 57, 64, 66, 78, 90
 Blomkamp, Neil, 130
 Bourdin, guy, 131
 Bouroullec, Ronan and Erwan, 20, 21
 Brooker, Charlie, 75, 75
 Burrett, Alex, 149, 152

 Candy, Stuart, 3
 Capitalism, 2, 8, 9, 12, 17, 37, 73 - 74
 Cardin, Pierre, 16, 16
 Catts, oron, 55, 55, 58, 58, 61
 Centre for Design and geopolitics (University of California, San Diego), 170
 Chalayan, Hussein, 16, 16
 Chambers, James, 82 - 83, 83
 Cibic, Jasmina, 132, 132, 133
 Cohen, Lynne, 135, 135, 136, 136
 Cohen, Revital
 Phantom Recorder, 145 - 146, 146
 Respiratory Dog, 64, 64
 Colani, Luigi, 29, 29
 Computer-generated imagery (CgI), 102 - 104, 105
 Consumerism, 9, 51, 56, 61, 74, 107
 citizen-consumers, 6, 15, 36 - 38, 48 - 49, 88, 161
 critical shopping, 37
 Counterfactuals, 82 - 86. *See also* What-if thinking
 Critical design, 6 - 9, 11, 17, 34 - 36, 38, 40, 43 - 45
 Criticism, 34 - 37, 94, 140 - 141
 Cuarón, Alfonso, 90, 130
 Curtis, Adam, 169

 Dark design, 38 - 43
 Demand, Thomas, 117, 117
Design and the Elastic Mind (MoMA, 2008), 30, 55
 Device art, 14, 26
 Devlin, Lucinda, 136, 137, 138
 Dick, Philip K., 74, 162
 Dixon, Dougal, 76 - 78, 77
 Doležel, Lubomír, 69 - 70

- Drawing. *See* Illustration Droog design, 17
- Dujardin, Filip, 114, 114
- Duncombe, Stephen, 159
- Dunne & Raby
A/B, vi - vii
Between Reality and the Impossible, 149, 149, 152, 155
Designs for Fragile Personalities in Anxious Times, 40, 42, 42
Designs for an Overpopulated Planet, No. 1: Foragers, 149, 150, 151,
153 - 154, 156 - 157
Do You Want to Replace the Existing Normal?, 35 - 36, 36 (*see also*
Anastasiades, Michael)
- PPPP, 2 - 4, 5, 6
Technological Dreams No. 1: Robots, 97, 97, 118, 118 - 119
United Micro Kingdoms, 173 - 188
Balloonist, Cyclist, Hox, and Pitsky, 184, 184
Biocars, 180 - 181, 181 - 182
Digicars, 175 - 176, 176 - 178
Digiland, 179, 179
Train, 185 - 186, 185 - 188
Very Large Bike, 183, 183 - 184
What If?, 143, 143, 144
- Dystopia, 73 - 74, 170, 175
- Dzama, Marcel, 109, 109
- Economic crisis, 3, 9, 30, 37
- Edwards, David, 52, 53
- Eisenman, Peter, 23 - 24, 24
- Elton, Ben, 74
- El Ultimo grito, 120, 121
- Empathic design, 62 - 63, 82 - 83, 91 - 92, 118, 128
- EPSRC *Impact!* project, 145, 145
- Exhibiting design, 6, 18, 20, 26, 30, 51 - 52, 55 - 56, 94, 139 - 149, 157
- Fantasy, 4, 8, 30, 77, 86 - 88, 131, 159, 163 - 165
sexual, 162 - 163
- Fashion, 16, 25, 71, 88, 124, 129
- Fiction, 3 - 4, 70 - 71, 88 - 90. *See also* Make-believe; Science fiction
in fine art, 57, 63, 66, 70 - 72, 96, 98
as functional, 11 - 14, 49, 57 - 67, 80
in game design, 24, 71, 78

Fiction (cont.)
 in literature, 69, 70 – 71, 73 – 80, 87 – 88
 Fictional worlds, 70 – 79, 92, 97, 149
 Film. *See* Science fiction, film
 Foss, Chris, 102, 103
 Fukuhara, Shiho. *See* BCL

Galleries. *See* Exhibiting design
 Ginsberg, Alexandra Daisy, 112, 112
 Grcic, Konstantin, 20, 20
 Grennan, Kevin, 62 – 63, 63
 Guixé, Martí, 18
Food Facility, 19
MTKS – 3 / The Meta-territorial Kitchen System-3, 12, 13
The Solar Kitchen Restaurant for Lapin Kultra, 19, 19

Hamnett, Katherine, 16
 Harrison, Paul, 132, 134, 134
 Hasegawa, Ai, 65, 65
 Hayes, Emily, 60, 61
 Hayón, Jaime, 29, 71
 Hejduk, John, 106, 120
 Helminen, Juha Arvid, 126, 127
 Herman, Kahn. *See* RAND Corporation
 Hopfengaertner, Bernd, 38, 39
 Humor, 40, 74, 80

Ideology, 9, 35, 90, 167 – 168, 173, 189
 Illustration, 63, 77, 102, 106 – 113, 117, 120, 132
 Individualism, 8, 160 – 162
 Institute of Critical Zoologists, 115 – 117, 116
 Internet, 8, 19, 100, 139 – 141

Jain, Anab. *See* Superflux
 Johnson, Brian David, 100
 Jones, Keith R., 119, 120

Kac, Eduardo, 54, 54, 56
 Kaku, Michio, 4
 King, James, 58, 59

Kirby, David, 4
Koolhaas, Rem. *See* AMO think tank
Kornbluth, Cyril M., 74
Kramer, Catherine, 142, 142
Kular, onkar, 119, 120
Kundera, Milan, 88
Kuwakubo, Ryota, 26 - 27, 27
Kyoichi, Suzuki, 162

Laloux, René, 110, 111
Lanthimos, Yorgos, 86
Lanza, Tommaso, 97, 98, 177, 185
Lehanneur, Mathieu, 52, 53
Le Laboratoire (Paris), 52
Leth, Jørgen, 129 - 130, 130
LeWitt, Sol, 14 - 15
Lucas, George, 129
Lukic ?, Branko, 102 - 104, 103

Make-believe, 63, 70, 90 - 96
Mandel, Mike, 136, 138, 138
Mau, Bruce, 169 - 170
Mcguirk, Justin, 76
Meisel, Steven, 131
Metahaven, 15, 170 - 172
Miéville, China, 79
Mitchell, Timothy, 174
Morabito, Ito. *See* ora-ito
Morris, William, 17, 170
Museums. *See* Exhibiting design

Narrative, 31, 73 - 75, 78, 80, 86, 110, 131, 174
 characterization, 75, 91, 96 - 97, 124 - 128
 setting, 71, 79, 129 - 134
Natali, Vincenzo, 131 - 132
Neiman, Susan, 12
Newson, Mark
 Ford 021C, 22, 22
 Kelvin 40 Concept Jet, 29 - 30, 30
Nicholson, Ben, 76, 170
Noble, Paul, 108, 108

Nudge theory, 160

 Oatley, Keith, 70, 162
 Ora-ito, 22 - 23, 23
 Ozaki, Hiromi, 97, 99, 128, 128, 140 - 141

 Paik, Jaemin, 44 - 45, 45
 Panawave, 164 Papadopoulou, Zoe, 142, 142
 Papanek, Victor, 8
 Philips Design, 28, 28
 Piccinini, Patricia, 90, 91
 Pichler, Walter, 6, 7
 Piper, Adrian, 14 - 15
 Plausibility, 2 - 4, 71, 78, 94 - 96, 102 - 104, 113
 Pohflepp, Sascha
 Golden Institute, The, 84, 84, 85
 Growth Assembly (with Alexandra Daisy Ginsberg), 112 - 113, 112
 Pohl, Frederik, 49, 74
 Popper, Joseph, 168, 169
 PostlerFerguson, 119, 119

 RAND Corporation, 166, 173
 Ranner, Veronica, 59, 60, 61, 62
 Realism, 101 - 103, 106
 Robots, 49 - 50, 62 - 63, 97, 118, 129, 168
 Romanek, Mark, 131
 Ruitter, Joey, 122, 123

 Saint Etienne International Design Biennale, 30, 149, 149, 152, 155
 Saunders, George, 74
 Schulz, Josef, 114, 115
 SciArt, 51 - 55. *See also* Biotechnology
 Science fiction, 73 - 90, 86 - 87, 102. *See also* Fiction
 film, 74 - 75, 89 - 90, 129 - 132
 Science gallery (Dublin), 141
 Scott, Ridley, 128
 Seasteading Institute, The, 169
 Self, Will, 78 - 79
 Serafini, Luigi, 110, 111
 Social media, 8, 9, 48 - 49, 140 - 141
Solution Series (Sternberg Press), 170 - 171, 171, 173

Sottsass, Ettore, 17, 107, 107 - 108
Soviet technology, 166 - 167
Space travel, 130, 166 - 168, 186
Spufford, Francis, 76
Sputniko. *See* ozaki, Hiromi
Sterling, Bruce, 89, 100, 173
Stevenson-Keating, Patrick, 12, 13
Sultan, Larry, 136, 138, 138
Superflux, 104, 104, 148

Thought experiments, 80 - 87, 93, 129, 170, 173. *See also* What-if thinking
Thwaites, Thomas, 80 - 82, 81
Toran, Noam, 119, 120
Transport, 18, 22 - 23, 29 - 31, 35, 122 - 123, 172 - 188
Tremmel, georg. *See* BCL
Troika, 94 - 95
Tunbjörk, Lars, 135

Utopia, 8, 17, 38, 44, 61, 73 - 74, 107 - 108, 161 - 162, 170
 micro-utopia, 162 - 164

Vaihinger, Hans, 14
Van Der Poll, Marijn, 122, 122, 123
Von Trier, Lars, 132

Walton, Kendall L. , 90. *See also* Make-believe
Wanders, Marcel, 29 - 30, 31
Wellcome Trust, 187
 collection (London), 140
 window display (London), 143, 143, 144
Wood, James, 95 - 96
Wood, John, 132, 134, 134
Wright, Erik olin, 37, 44, 73, 161
Wyndham, John, 86 - 87

Yes Men, The, 40 - 41, 42
Yokoyama, Yuichi, 109 - 110, 110
Yu, Charles, 79 - 80, 87

Zidianakis, Vassilis, 124, 124
Zurr, Ionat, 55, 55, 58, 58, 61

凤凰文库 | 本社已出版书目

一、凤凰文库·艺术理论研究系列

1. 《弗莱艺术批评文选》 [英]罗杰·弗莱著 沈语冰译
2. 《另类准则:直面20世纪艺术》 [美]列奥·施坦伯格著 沈语冰 刘凡 谷光曙译
3. 《当代艺术的主题:1980年以后的视觉艺术》 [美]简·罗伯森 克雷格·迈克丹尼尔著 匡骁译
4. 《艺术与物性:论文与评论集》 [美]迈克尔·弗雷德著 张晓剑 沈语冰译
5. 《现代生活的画像:马奈及其追随者艺术中的巴黎》 [英]T. J. 克拉克著 沈语冰 诸葛沂译
6. 《自我与图像》 [英]艾美莉亚·琼斯著 刘凡 谷光曙译
7. 《博物馆怀疑论:公共美术馆中的艺术展览史》 [美]大卫·卡里尔著 丁宁译
8. 《艺术社会学》 [英]维多利亚·D. 亚历山大著 章浩 沈杨译
9. 《云的理论:为了建立一种新的绘画史》 [法]于贝尔·达米施著 董强译
10. 《杜尚之后的康德》 [比]蒂埃利·德·迪弗著 沈语冰 张晓剑 陶铮译
11. 《蒂耶波洛的图画智力》 [美]斯维特拉娜·阿尔珀斯 [英]迈克尔·巴克森德尔著 王玉冬译
12. 《伦勃朗的企业:工作室与艺术市场》 [美]斯维特拉娜·阿尔珀斯著 冯白帆译
13. 《新前卫与文化工业》 [美]本雅明·布赫洛著 何卫华 史岩林 桂宏军 钱纪芳译
14. 《现代艺术:19与20世纪》 [美]迈耶·夏皮罗著 沈语冰 何海译
15. 《前卫的原创性及其他现代主义神话》 [美]罗莎琳·克罗斯著 周文姬 路珏译
16. 《德国文艺复兴时期的椴木雕刻家》 [英]迈克尔·巴克森德尔著 殷树喜译
17. 《神经元艺术史》 [英]约翰·奥尼恩斯著 梅娜芳译
18. 《实在的回归:世纪末的前卫艺术》 [美]哈尔·福斯特著 杨娟娟译
19. 《大众文化中的现代艺术》 [美]托马斯·克洛著 吴毅强 陶铮译
20. 《重构抽象表现主义:20世纪40年代的主体性与绘画》 [美]迈克尔·莱杰著 毛秋月译
21. 《艺术的理论与哲学:风格、艺术家和社会》 [美]迈耶·夏皮罗著 沈语冰 王玉冬译
22. 《分殊正典:女性主义欲望与艺术史写作》 [英]格丽塞尔达·波洛克著 胡桥 金影村译
23. 《女性制作艺术:历史、主体、审美》 [英]玛莎·麦斯基蒙著 李苏杭译
24. 《知觉的悬置:注意力、景观与现代文化》 [美]乔纳森·克拉里著 沈语冰 贺玉高译
25. 《神龙:美学论文集》 [美]戴夫·希基著 诸葛沂译
26. 《告别观念:现代主义历史中的若干片段》 [英]T. J. 克拉克著 徐建等译
27. 《专注性与剧场性:狄德罗时代的绘画与观众》 [美]迈克尔·弗雷德著 张晓剑译
28. 《60年代的兴起》 [美]托马斯·克洛著 蒋苇 邓天媛译
29. 《在博物馆的废墟上》 [美]道格拉斯·克林普著 汤益明译

二、凤凰文库·设计理论研究系列

1. 《设计教育·教育设计》 [德]克劳斯·雷曼著 赵璐 杜海滨译 柳冠中 审校
2. 《对抗性设计》 [美]卡尔·迪赛欧著 张黎译
3. 《设计史:理解理论与方法》 [挪威]谢尔提·法兰著 张黎译
4. 《设计史与设计的历史》 [英]约翰·A. 沃克 朱迪·阿特菲尔德著 周丹丹 易菲译
5. 《思辨一切:设计、虚构与社会梦想》 [英]安东尼·邓恩 菲奥娜·雷比著 张黎译
6. 《公民设计师:论设计的责任》 [美]史蒂芬·海勒 薇若妮卡·魏纳编 滕晓铂 张明译
7. 《宜家设计:一部文化史》 [瑞典]莎拉·克里斯托弗森著 张黎 龚元译
8. 《设计的观念》 [美]维克多·马格林 [美]理查德·布坎南编 张黎译

- 9.《设计与价值创造》 [英] 约翰·赫斯科特 著 尹航 张黎 译
- 10.《约翰·赫斯科特读本》 [英] 克莱夫·迪诺特 编 吴中浩 译
- 11.《唯有粉红》 [英] 彭妮·斯帕克 著 滕晓铂 刘翕然 译
- 12.《设计研究》 [美] 布伦达·劳雷尔 编著 陈红玉 译
- 13.《批判性设计及其语境:历史、理论和实践》 [英] 马特·马尔帕斯 著 张黎 译
- 14.《设计与历史的质疑》 [澳] 托尼·弗赖 等著 赵泉泉 张黎 译

三、凤凰文库:视觉文化理论研究系列

- 1.《图像领域》 [美] 詹姆斯·埃尔金斯 著 [美] 蒋奇谷 译
- 2.《视觉文化:从艺术史到当代艺术的符号学研究》 [加] 段炼 著