

[设计史论]

篝火、都市与云端的三重隐喻——设计的空间介入史

陈确

山东工艺美术学院, 济南 250399

摘要: 相比于艺术介入,设计本身就具有改造现实和福祉普惠的价值底色,何来“介入”一说?但设计进入空间却是一部惊异和奇崛的旅程:伴随生产力和生产关系的演进,设计介入自然空间就是介入社会空间,这涵盖了所有的造物实践、商业模式和物理空间征服;设计要敢于介入精神空间,创造政治、观念、知识、逻辑、哲学、精神法则、价值观、抽象性规则、语义符号和认知概念,这是设计的终极使命;在去中心化的数字空间,设计表达蕴涵了极大的张力,具备反拨和改造社会空间的潜力。然而,基于自然、社会与精神空间的“三元一体”属性,设计的空间介入不是孤立介入,呈现多维而总体的态势。设计始终在寻觅空间,以一种确定性的能量塑形空间、治愈空间,并创造意义联结;空间的生产又丰富了设计的意涵、鼓励了设计的触角,启发了未来的设计创新实践。

关键词: 抽象;空间实践;主体性;城市设计;范式;列斐伏尔;三元空间理论

中图分类号:J0

文献标识码:A

文章编号:2096-6946(2022)06-0001-08

DOI: 10.19798/j.cnki.2096-6946.2022.06.001

The Triple Metaphor of Bonfire, City and Cloud: History of Design of Intervention Space

CHEN Que

Shandong University of Art & Design, Jinan 250399, China

Abstract: Compared with the intervention of art, the design itself has the value background of transforming reality and universal welfare. Why "intervention"? However, design's entry into space is an amazing and strange journey: along with the evolution of productivity and production relations, design's entry into natural space is also into social space, which covers all creation practices, business models and physical space conquest. Dare to let design intervene in the spiritual space to create politics, ideas, knowledge, logic, philosophy, spiritual laws, values, abstract rules, semantic symbols and cognitive concepts, which is the ultimate mission of design. In the decentralized digital space, design expression contains great tension and has the potential to reverse and transform the social space. However, based on the Trinity property of natural, social and spiritual space, the spatial intervention designed is not an isolated intervention, but a multidimensional and overall situation. Design always seeks space. It shapes and cures space with a certain energy, and creates the connection of meaning. The production of space enriches the meaning of the design, encourages the tentacles of design, and inspires the practice of design innovation in the future.

Key words: abstraction; spatial practice; subjectivity; urban design; paradigm; Lefebvre; Trialectics

收稿日期:2022-09-28

基金项目:2017年教育部人文社会科学研究青年基金项目(17YJC760006);2021年国家社科基金艺术学重大项目(21ZD25)

作者简介:陈确(1984—),男,设计学博士,副教授,主要从事设计批评、文化研究、公共艺术与城市研究。

16世纪的日本,丰臣秀吉^①与千利休^②产生了关于茶道的争执,千利休执着于简洁、平等和朴素的茶道文化,丰臣秀吉却想通过茶道彰显奢美、权威和身份等级。这种对立难以调和,最终,千利休被赐死。

这与设计有什么关系呢?从赫伯特·西蒙(Herbert Simon)到维克多·帕帕奈克(Victor Papanek),从亨利·佩特罗斯基(Henry Petroski)到帕尔松(Glenn Parson),抒发了诸多对设计的精辟见解;今天,设计愈发凸显为一种形塑世界的、确定性的能量,格局已经膨胀。“设计是人类技能最为纯粹的演练。在设计宝库中添加一种新的器具或程序,无异于推进自然的演化过程。每一项新的设计都是一次崭新的发现,向人们传达着关于人与自然、人与人之间某种特定的真理”^[1]。因此,围绕设计,特别容易氤氲出文化碰撞、差异、同化与征服的气场。千利休的茶器、物件、仪式、空间和价值,可能迥异于丰臣秀吉理解的茶器、物件、仪式、空间和价值,两人处于相同时空中的平行世界。认知差异是最本质的差异。这段故事,体现出了人造之物、人造之事、人造之意义中的对抗性,涉及了设计,涉及了空间的丰富性。

诚然,梳理设计介入空间,就必须梳理空间本身。

一、设计无界:“空间”的迷思与显形

在哲学面前,只讨论物理空间自然是浅薄的。单一化的空间认知也会失去捕捉真实的机遇。

那么,到底什么是“空间”?

列斐伏尔提出了空间本体论,辩证分析了物质、精神和社会的三元统一,被称之为“空间的转向”,成为空间研究的重大开拓^[2]。在此之前的哲学研究中,相比于时间,空间略受歧视。福柯认为,空间就是一种僵化的、静止的、非辩证的,而时间恰好相反,是丰富的、富有活力的、辩证的。马克思的叙述方式本质上是一种时间逻辑,将剩余时间与剩余价值和剩余劳动相连接,将空间逻辑容纳入时间逻辑之中。然而在列斐伏尔的表达,空间植根于生产方式当中,植根于生产关系的再生产当中,正是空间的节奏、结构、组织延缓了时间的推进。

列斐伏尔的空间理论是一种辩证法,也就是著名的“空间生产的辩证法”或“三元空间辩证法”(Triialectics)。这套理论涉及到现象学、语言与符号学和马克思主义哲学,引起过不同的解读,其学术魅力日

久弥新。

著名列斐伏尔研究专家、瑞士的德语学者施米德(Christian Schmid)在其著作《城市、空间与社会:列斐伏尔与空间生产理论》(Stadt, Raum und Gesellschaft: Henri Lefebvre und die Theorie der Produktion des Raumes)中对“三元空间辩证法”提出三个理解“维度”:

A. 空间实践——物质生产、可感知空间——置身于物质基础和建筑环境之上的社会活动

B. 空间表象——知识生产、构想空间——组织化格式、交流框架、规定方向

C. 表征性空间——体验性的/亲历的/活生生的/直观的空间——体现出的物质性秩序本身、传媒工具、象征物

广义上的社会空间是ABC的总和,狭义上的社会空间更倾向于与狭义的精神空间和自然空间相对立的空间。施米德认为爱德华·索亚的后现代地理学就是狭义地运用了列斐伏尔的理论。列斐伏尔名著《空间的生产》的核心就是廓清社会空间。社会空间就是空间生产的总和。

施米德认为:“感知的(the perceived)、构想的(the conceived)与亲历的/活生生的(the lived)三位一体。这个三位一体既是个体的也是社会的,它不仅是为了人的自我生产,而且是为了社会的自我生产而构成的”^[4]。张笑夷老师认为:“三位一体的自然的、精神的和社会的一元空间。如同马克思社会地理解某种事实或现象一般,列斐伏尔不是抽象地考察空间一般,而是具体地考察空间包含的社会内容,将空间放置在生产方式、生产关系、社会形态、社会实践、历史主体、社会革命等诸多范畴内加以审视。通过这种关联,空间的真实意义才显现自身”^[5]。

这种总体性、层层辩证、动态发展和抽象与具体的融合是三元空间理论的真正魅力所在。

这也导致了,设计对辩证性“三元空间”的介入研究是困难的,设计对狭义“三元空间”的介入又有机械之嫌。但也之于此,挑战辩证性的“三元空间”,设计表达才具备穿透力,才能看到超越范式的希望和张力。

但是为了便于描述设计实践的空间发挥,我们依然沿用“社会-精神-自然”的空间表述方式。

既然空间的本质是“一体”的,设计对空间的介入是多元“维度”的、总体的介入。设计也必然与“生产方式、生产关系、社会形态、社会实践、历史主体、社会革

① 日本战国时代政治家、军事家,继室町幕府之后,首次以“天下人”的称号统一日本的战国三杰之一。

② 日本茶道家,确立了“和、敬、清、寂”的日本茶道思想。

命等诸多范畴”发生作用,形成多维分析的局面。如“日用品-构筑物-城市”是体量的维度;“皇家园林-城市针灸-比特币”是政治经济学和社会分层的维度,同时体现了生产关系的演变;“iPhone-货轮-iOS系统”是数字时代对人文地理学的开拓;“服务-挑拨-引领”与“形式-思维-精神”的路径体现了设计的政治价值和社会创新能力;“计划废止制-丰裕社会-绿色设计”是从可持续维度对设计介入进行批判的断代史;“产品与服务设计-社会创新与城市设计-设计战略”貌似是学科领地和研究对象的问题,实际上是对三元空间理论的践行。

以这样的视角回望,“房屋”“幕府”“茶室”就指代了三种空间,显然,当千利休携带象征着“侘茶”这种低调、克制美学的竹制长柄勺,进入丰臣秀吉的宫殿,坐在茶席之上时,设计介入就三箭齐发了。事实上,设计对空间的介入从来都是凌厉、肆意、狡黠,如水之流淌。设计与空间,成为互相廓形的容器。

二、设计介入:自然空间就是社会空间

从直立行走到“钻木取火”,人类吃到了熟食、制作出了简易的工具,从衣不蔽体到固定住所,人类尝到了圈养动物的好处,再也不用追逐野兽和随季节迁徙,有了遮风避雨的场所和稳定的食物来源,于是农耕文明上演,历史上人类第一次与土地有了深度捆绑;同时,物质文化诞生了,愈发锋利、好用的工具,愈发精致、复杂的器皿,有了装饰和审美,有了仪式、节庆和文化,有了语言、文字和诗歌,按照尤瓦尔·赫拉利(Yuval Noah Harari)的观点,“讲故事”的能力让人类拥有了社会网络、凝聚力和侵略的力量;随着生产力的发展,人类永远不满足既有的生活方式,城市出现了……接着,汽车,远洋邮轮,喷气式飞机,SpaceX的龙货运飞船,火星探测器……。

这是一种典型“线性思维”的设计介入空间的论调,其中提到了自然空间,也提到了社会空间和生产关系(隐约透出一种进步主义的意味)。然而缺乏一句恳切的话:对设计而言,自然空间就是社会空间。

“设计-空间”的链接研究,事实上一直缺乏一种抽象地厘清和哲学上的梳理。人们突然发现了迷人的研究主题,宏阔又充满趣味,务实又阳春白雪。

为什么说设计介入自然空间就是介入社会空间呢?首先,一切设计实践其实都是空间实践(Spatial Practice),“按照列斐伏尔的观点,空间这个概念是根据人的活动而产生的。空间,首先意味着主体“我”的空间,不是一种“我”所建构的文本性的语境;相反,它

首先是“我”的身体,然后是“我”的身体的对应物或者“他者”,它的镜像或者阴影。一方面它是触及、渗透威胁或有利于“我”的身体;另一方面所有其他身体之间的转换交集”^[6]。这就与设计的自我出发相勾连了,空间实践具备了与设计实践相同的主体性。其次,总体性的社会空间也囊括了自然空间,“社会空间是人化的自然空间”^[7],或者说,自然空间只是社会空间的“背景板”。

从这个角度,设计的空间介入,貌似是能力延长和技术的探索,是体量的庞大和空间的延伸,是对自然世界的征服,实际上依然是“社会空间”的生长。

根据列斐伏尔,社会空间有这几层内涵:在生产力中起着重要作用;是一种产品,比如旅游、城市等;是一种政治工具,比如城市规划,区域设置,国家管理等;承担生产关系的再生产和财产关系的再生产;从实践的角度来讲,等价于一系列工具和意识形态等的超级结构;是一种艺术作品。^[8]

基于此,所有的设计造物、设计管理、社会创新实践和商业模式,都属于对社会空间的介入。因此,关注体量、远近和成本,是肤浅的。伦理、平衡、克制与整体性成为一种正面的设计哲学被褒扬。

2015年,设计评论人迪耶·萨迪奇(Deyan Sudjic)出版了《设计的语言》,作者从“语言”“原型”“奢侈”“时尚”“艺术”五个维度,援引设计史上的经典个案,包括万向灯、尼康相机、Lucky Strike烟盒、雪铁龙汽车、转盘式电话等,企图阐释出一些更深刻的意涵。貌似五个维度,实际上主题只有一个,从欲望的角度抨击消费主义下的物质文化,传递出了深刻的忧思。他在前言《被物品淹没的世界》中,用带有讥讽意味的笔锋说道,“我们的物质文化非但没有压抑我们的原始欲望,反而还纵容它们。……有史以来,再没有人拥有比我们现在更多的物品,但我们使用它们的机会却越来越少。我们逗留在家的时间十分短暂,家里却塞满了各式各样的物品。每一个房间都有等离子电视,取代了五年前最新潮的显像管电视机。我们的橱柜里堆满了床单,最近还突然开始对床单的‘编织密度’讲究了起来……这些物品都是我们的玩具:它是一种慰藉,用来解除我们努力赚钱好购买它们的持续压力,而在追求它们的过程当中,我们全都变得像幼儿一样。”这段话信息很丰富,折射出计划废止制的商界阴谋,折射出消费心理学的作祟。他笔锋辛辣,讥讽现代人都是拜物狂、恋物癖,他说“就像被强迫灌食、直到肝脏肿大爆裂,用来制作鹅肝酱的鹅一样,我们成了天生消费的一代。鹅一看到饲主拿着金属漏斗,准备塞进它们的喉

咙强迫灌食,就惊惧不已;我们却拼命争抢满满的饲料槽,它们提供源源不绝的物品,建构我们的世界……,中世纪教会曾经采用、后来却摒弃的赎罪券,如今以碳补偿的形式还魂,但依旧不能阻止我们每隔六个月就更换手机的欲望。”^[7]

5年后,萨迪奇出版了新书《B代表包豪斯:现代设计私人词典》,书的结构非常有意思,按照每一个事物的首字母排序^[8],见表1。

表1 《B代表包豪斯:现代设计私人词典》排序结构

A	真实性
B	包豪斯
B	蓝图
C	汽车
C	椅子
C	查理奥
C	收藏
C	批判性设计
D	设计
D	设计的艺术性
E	博览会
F	时尚
F	电影
F	功能
G	侠盗猎车手
H	爱必居
I	不完美
J	吉姆·自然
J	珍宝客机
K	卡普利茨基
K	厨房
K	克里尔
L	标志
M	宣言
M	博物馆
N	国家认同
O	装饰
P	后现代主义
Q	QWERTY 键盘
R	拉姆斯
S	贫民窟
S	索特萨斯
T	品位
U	乌松
V	维也纳
X	施乐公司
Y	油管
Z	拉链

椅子、汽车、博览会、电影、风衣、时尚、品味、拉链、Netflix……萨迪奇继续娓娓道来,讲述它们的来龙去脉,讲述它们的周遭,讲述环绕它们形成的意义之网。这本书有了新的拓展,逐渐进入了政治经济学、社会文化心理学的讨论范畴,但实际上并没有本质突破,其基础立意依然是设计造物的边际影响。

人们惊异于设计领域的写作范式的稳固性。迪耶·萨迪奇——已经是最强的设计写作者,堪称“设计领域的阿兰·德波顿”。事实上,在设计领域,“领地”和“学科”味儿太重了,确实很少看到《黑客与画家》这般格局宏阔的书写。更不消说任何以“史”命名的设计书籍。大卫·瑞兹曼的《现代设计史》^[9]纵向阐述了流派、风格和作品,横向讨论了设计与生产、消费、科技、商业之间的复杂关系。《设计通史》^[10]沾沾自喜于讲述“耐克的钩子商标竟然只花了35美元设计费”“塑料是在二战之后才被广泛应用的”之类的故事……这种以小搏大、亲和温沁的描述似乎很迷人,属于经典的“小切口、大文章”和“正确”的研究方法,然而其本质立意依然是“玩意儿”。这样的娓娓道来,已经失去了吸引力,因为依然停留在“常识”层面,并具有太强的狭隘的设计主体性。另一个重要的原因是,都没有勇气触及政治哲学,不敢创造“抽象之物”,这是对设计的极大辜负和遮蔽。

不妨对一些主流的设计写作做一个粗略的分类:历史研究;技术、产业革命与生产关系研究;社会关系与消费主义研究;文化研究设计思维与创作方法论研究。

再进一步总结,无非三个向度:物质文化研究;设计能力研究;设计历史研究。

迪耶·萨迪奇、阿德里安·福蒂、埃佐·曼奇尼、夏洛特与彼得·菲尔夫夫妇,这些著名的设计学者综合运用了历史、社会、文化研究和微观方法论等研究视角,但都没有逃脱“设计-狭义社会空间”的框架囹圄,鲜有输出设计介入政治、抽象、概念、哲学、认知、逻辑和精神空间的写作。这样的研究范式显然已经不能满足“胃口”。

三、设计设计:精神空间与设计的使命

此处的精神空间对位列斐伏尔的“空间表象”(Representations of Space)。它的重要特征是概念化的,象征性的,可以重现的,均质、抽象、符号的,可复制的,蕴含暴力与控制力的。“是那些被构想出来、理想型的,并且占据支配地位的符号或象征”“是科学家、规划师、城市学家、社会工程师、政策制定者的空间术语,它是由确定不移的数字、条例、规范、理想等符号理念系

统构成的图纸、政策条款、计量数据、货币、广告等,是具有很强支配性的符号语义空间。”^[11]

这给设计的启示是,设计也具备均质、概念、抽象和语义的能力,很适合去支配、影响和创建精神空间,迈向精神法则的制定和知识生产,输出价值观、抽象性规则、语义符号和认知概念,将设计思维转化为控制性力量。

这对设计当然是极大的挑战。

设计能否介入?如何介入?设计的真正使命是什么?

2011年俄勒冈大学教师罗伯特·格鲁丁(Robert Grudin)出版了《设计与真理》。这本书的写作非常松弛,“豆瓣评分”也不是很高。但在笔者看来,它的价值在于突破了一切设计类书籍的书写范式,浮现出一股只有走出舒适区才可弥漫生成的迷人魅力。

这本书分为两大部分,第一部分以千利休为引子,谈论了真相、力量、政治经济学、政治家、人性黑暗面;在第二部分以瓦萨里为引子,“挑逗对象”换成了知识、制度、自我、自由、艺术、诗学、领导力、尊严、企业模式、道德、心理、时间、无意识、记忆、主体性、秩序和连接等。“本书将‘设计’从狭义的专业概念中解放出来,放置到现代人类生活的诸种行为中去考察,分析了在人类的精神层面设计活动如何发挥作用,并试图在最后提出,整个社会的自由创造与人精神的自由创造如何通过设计思维达成,是一种对跨学科人文研究热潮的回应”^[12]。尤其第二部分进入高潮,设计在宏阔的架构中纵横捭阖、激荡碰撞,与塑造人类文明的精神世界进行了深度链接。

这本书令笔者想起了《为真实的世界设计》^[13],也是分为两个部分,格局同样宏大,行文遍布犀利而深邃的洞见。第一部分是“设计处于什么状态”,第二部分是“设计能成为什么样”,尤其第二部分的几个主题,如“有根据的造反”“知识之树”“五个迷思和六个方向”“环境的设计”“霓虹黑板”“为生存而设计并通过设计生存”,令读者有脑洞被拉起垂悬的感觉。更令人惊异的是,《为真实的世界设计》初版时间是1971年。

这两本书,超越了“设计”作为主语的格局,而将“设计”作为了谓语句和宾语,超越了设计领域中普遍的写作范式。它们的研究对象其实就是“精神空间”。从哲学层面思考一切,不再有不可舍弃的“救命稻草”。设计真正开始了“鸟瞰”,也就是“设计设计”和“设计构想”。

无独有偶,北京大学教授彭锋有篇文章与此异曲同工,他认为“人工智能所取代的艺术和设计,只是‘一

阶’的艺术和设计;而‘二阶’的艺术和设计将被突显出来。如同‘二阶’思想是思想一样,‘二阶’设计将是设计设计。设计设计也可以说是观念设计。人工智能时代的艺术是观念艺术,设计是观念设计,它们都具有一定程度的哲学性质”^[13]。

这种“鸟瞰”“无我”“跳脱”的写作方式具备很强的“嚼劲”,文字也具备耐品性。这样的研究惯习,在理查德·桑内特那里也有体现。“精神空间”的生产应该会令其钟爱。他用一种“不谈设计”的口吻去研究城市设计。在他提出“开放城市”理念之前,出版过一本《肉体与石头》,这本书充满了“套娃”式写作,尤其是不断嵌套的隐喻式表达,把读者抛进螺旋的知性虫洞,而“空间表象”的重要特征就是隐喻的修辞手法。就本书来说,第一层很明显是肉体与石头,这是一个宏观的隐喻,指向了城市与肉身。第二层是具体的身体生命体征与城市文化的对仗,例如古希腊和古罗马用“声音和眼睛的力量”参与城市生活,反映民主天性与秩序驯化;还有“动脉与静脉”,现代都市的通畅、高速、舒适成为双刃剑,个人主义得到强化,排斥了身体对城市的参与和在公共空间的停留,人们的感官感受能力越来越弱。第三层是更细微具体的知识颗粒层面的“象征”,帮人们弥补曾经的历史常识;例如,中古时期巴黎人认为花园设计必须有三要素:凉亭、迷宫和池塘,凉亭是有顶的空间,意味着在公共空间里面避免他人侵扰的边界,迷宫象征着灵魂努力地想在它自己的中心找到上帝,池塘则是可以反射的表面,是人们可以照的镜子。

这样的写作不同于综述性历史写作,也不是质量分析的社会学研究,而是“才气”写作,是超越范式的写作,因而也很“危险”。

桑内特甚至以“疼痛”作为解决方案,主张“超越愉悦”的设计实践,“能够接受疼痛的身体才能算是市民的身体,才能感受到他人的痛苦。让疼痛在街道上展现出来,疼痛才会变得可以忍受——即便如此,在一个多样化的世界里,没有人可以解释他或她对他人的感觉是什么”^[14]。没有比这更深入“精神空间”的设计了。

诚然,“社会空间与精神空间是具体与抽象的关系。精神形式在社会形式上达到他的具体真理”^[15],设计介入精神空间,不是要脱离社会空间(也无法脱离),而是设计要超越形而下,多多构建、批判和愿景想象,从善意出发,勇于跳入制度、理念、认知、逻辑、游戏规则的舞池,创造具备影响力的支配性话语。窃以为,这才是设计的真正使命。

四、设计未来:数字空间中的设计蕴意

当前的人类能够彻底超越肉身和碳基空间吗?可以肯定的是,数字空间离不开社会关系,离不开人的运作和驱动。因此,数字空间本质上是社会空间的数字化转型,或者说是总体性社会空间的一部分。那么,数字空间是不是就是元宇宙(Metaverse)?

元宇宙(Metaverse)商业教父马修·鲍尔(Matthew Bauer)对元宇宙的定义是:元宇宙是一个大规模且可交互操作的实时、渲染、3D虚拟世界网络,可以由无限数量的用户同步和持续地体验,每个用户都有个人的存在感;它拥有技术、能力和标准来支持本质上是跨越所有虚拟世界和物理世界的平行存在空间;从人类的发展方向来看,元宇宙的出现意味着人们的时间、劳动、休闲、财富、幸福等越来越多地将存在于虚拟空间中^[15]。

这段定义包含了多个要素:3D、实时渲染、交互操作、大规模、持续性、同步性、体验、无限用户和个体存在。它们的实现依靠强大的技术支持。在马修·鲍尔看来,实现元宇宙最大的限制是技术层面,最大的挑战是“算力”和硬件基础,“解决混合现实硬件需要考虑电池寿命、光学、5G网络或计算机处理器等多个领域的技术进步”。马修认为个人生活的投入,大企业的驱动和现实布局,以及政府的支持,才能创作真正的元宇宙繁荣(注意,“繁荣”这个词已经交代了马修所关注的元宇宙底色——经济)。他认为“当前世界经济有20%是数字化的,剩下的80%经济里,大部分也是由数字驱动的。为了构建元宇宙,我们正在讨论从根本升级和改造支撑现代世界的大多数数字技术。因此,元宇宙将会导致现有工业和文化产生普遍性的变化。^[16]”他认为“3D实时仿真”将给人类生活带来全方位变革,能够创造巨大财富和新经济。但他忽略了或者刻意不谈经济之外的问题。

尽管设计可以在基础硬件上发挥威力,区块链、加密技术、NFT和Web3中也充满了设计哲学,它们共同成为元宇宙的一部分。但数字空间的真正“威力”是权力的重构。设计应该为赋权大众和创造崭新的未来人类生存状态而服务。基于经济思维的元宇宙大大矮化了数字空间,或者说,这不是人们想要的数字空间。

因此,笔者对以太坊联合创始人维塔利克·布特林(Vitalik Buterin)、呼吁建立The Network State的巴拉吉·斯里尼瓦桑(Balaji Srinivasan)、NFT艺术家帕克(Pak)等人更感兴趣。

帕克(Pak)是一名神秘的NFT艺术家,因实验性

的可编程NFT作品而闻名(见图1)。在加密艺术领域,他因创新和突破艺术极限而被认可,其作品具有深邃的指向和现实批判意义。以“Censored”项目为例,这个项目是帕克和维基解密创始人朱利安·阿桑奇的合作作品,它由两个生成的交互式区块链艺术品组成。第一个版本是“时钟”,这个“时钟”计算着阿桑奇在监狱里的总天数(见图2)。众所周知,阿桑奇还没有获得自由。由于NFT是动态的和生成性艺术,它被编程为不断计算直到阿桑奇自由的日子。帕克将“时钟”称为“缄默计时器”。这种动态的NFT以有节奏的心跳闪烁,寓意着与阿桑奇的心跳同步。

AssangeDAO是一个为解放朱利安·阿桑奇而战的加密朋克团体。它的使命是发起一场世界性的运动,利用NFT作为筹款工具,筹集资金。AssangeDAO在加密货币社区的鼎力支持下,已经筹集10000以太币的巨额资金,以竞拍“时钟”这个单一版本。这是一场历史性的运动,Web3社区和全世界阿桑奇的支持者齐聚一堂,为这场意味深长的战役而沉静的战斗。这是一场新的去中心化运动的开始,也是一个共同创造



图1 帕克的NFT作品《Merge》



图2 计算着阿桑奇在监狱里的总天数的“时钟”

未来的历史性时刻(见图3)。麦克卢汉说“媒介即信息”,帕克说“信息就是媒介”。



图3 帕克(Pak)与AssangeDAO社区合作

这个案例,蕴含着丰富的设计土壤,首先NFT作品需要设计:涉及图形与元素提取;DAO社区需要设计:涉及社会网络、社会创新设计和设计策略咨询。然而这些只是初级的设计动作,更重要的是,这样的设计实践是为了实现怎样的愿景和服务怎样的价值观。

The Network State、Web3.0、元宇宙……,貌似是技术维度的数字空间转向,理论上属于社会空间和空间实践,是“生产和再生产,以及特殊的局部与每一种社会形式的空间布局”,但由于数字化的特殊性,数字空间具备反噬和反拨现实的潜质,具备改造和修正社会空间的机会。很多极客迷恋DAO社群创业的原因是,基于区块链的底层技术,人类真正有可能建立起去中心化和公平正义的社会。

由此可以判断,数字空间中的设计表达蕴涵了极大的张力。在数字空间中,设计更加容易抵达精神世界。

笔者坚信数字空间是希望的隐喻,然而一币两面,数字技术的控制力和大数据化有可能使数字空间成为另一个规训化的社会空间。因此,做“数字囚徒”还是“数字游民”是一个重要的价值观抉择。

无论如何,正如格雷厄姆在《黑客与画家》^[17]中提倡的“反秩序、反投喂、反常规、非典型”,这种日常智慧实践与塔勒布的“反脆弱”建立了哲学上的通联,强调一种随时发起、自由斗争、建设性生产和超越性学习的生活策略,成为数字海洋中可供每一个蜉游的个体选择的桨楫和武器,帮助每一位有意识的素人去抵御风险、保证主体性和本真性,以及日益精进。

2019年,Reagle出版了《Hacking Life: System-

atized Living and Its Discontents》^[18]。书中提出生活黑客的四大特点:(1)个人主义,不随大流;(2)理性,理解原理,推崇技术,理性解决问题;(3)实验,不断试探系统的边缘界限,探索底层规则;(4)系统,把一切事物都看作系统,系统是可以理解、优化和破解的。笔者认为,这4个特征为今天的每一位数字时代公民提供了一个基础的参考框架,他们比以往任何时代都有条件和机会成为创作者、设计师和生活建筑师。凯文·凯利也认为“创作者经济”(Creator Economy)的春天来临,“现在的竞争更加少,现在的人行成本更加低。所以,现在是有史以来最好的时代,我们可以大干一场。”^[19]

五、结语

篝火、都市与云端,三重隐喻貌似分阶,实际是交叉和媾和的。

它们影射了人们的直觉、生活和概念,影射了数学空间、运动空间和哲学空间,影射了背景、进程和愿景。

设计就像一个“变相怪杰”,无论面对怎样的对手(空间),都会油滑地融入并展现舞姿。梳理和研究设计的空间介入史,有助于反思“人类世”的空间生产与意义创建,反思资本、权力、理论和人性,也有益于作为“交叉学科”的设计研究,有益于设计在“不确定的时代”(Age of Uncertainty)^③的能量和潜力的挖掘,有益于围绕设计建立解决复杂问题和“抗解”难题的科学体系。

躺平、内卷、精神内耗……这些网络热词映射出今天的“不确定性”已经剧烈到无以复加,猜忌、浮躁与恐慌的交织,以及人们对希望、确定性、善良、公正、美、沉淀的渴求。设计是一种价值、能量场域、规范和体认型知识的一种模式。它所到之处,必然创造新的空间影响和意义联结。一方面它是服务、提振和治愈;另一方面,它以超越性感召的力量去缓和和弥补认知差异——不应再出现“丰臣秀吉VS千利休”式的对立。

设计,理应且适合在未来的类舞台上占据一个主角身份。

参考文献

- [1] 罗伯特·格鲁丁. 设计与真理[M]. 袁璟,译. 杭州:中国美术学院出版社,2018.
- [2] 包亚明. 现代性与空间的生产[M]. 上海:上海教育出版社,2003:47-88.

③ 美国经济学家加尔布雷思,曾用 Age of Uncertainty(不确定的时代),来形容世界的游移不定的转向。

- [3] 冉思伟. 列斐伏尔:空间及其生产——一位西方马克思主义者的理论探险[J]. 中共宁波市委党校学报, 2014, 36(1):16-23.
- [4] [法]亨利·列斐伏尔. 空间的生产[M]. 刘怀玉译. 北京: 商务印书馆, 2022.
- [5] 张笑夷. 列斐伏尔的“空间”概念[J]. 山东社会科学, 2018(9):38-43.
- [6] LEFEBRVE H. The Production of Space. New Jersey: Wiley-Blackwell, 1991: 181.
- [7] 苏吉奇, 庄靖. 设计的语言[M]. 桂林: 广西师范大学出版社, 2015.
- [8] 迪耶·萨迪奇. B代表包豪斯现代设计私人词典[M]. 齐梦涵, 译. 北京: 东方出版社, 2020.
- [9] 大卫·瑞兹曼. 现代设计史. 第2版[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2013.
- [10] 伊丽莎白·威海德. 设计通史[M]. 北京: 北京联合出版有限公司, 2022.
- [11] 张震. 休闲体育对城市空间异化的内在超越——基于列斐伏尔空间哲学的探赜[J]. 成都体育学院学报, 2018, 44(5):54-59.
- [12] [美]维克多·帕帕奈克. 为真实的世界设计[M]. 周博, 译. 北京: 中信出版社, 2013.
- [13] 彭锋. 从设计到设计设计——关于人工智能时代设计的哲学思考[J]. 艺术设计研究, 2021(1):46-50.
- [14] 理查德·桑内特. 肉体与石头: 西方文明中的身体与城市[M]. 黄煜文, 译. 上海: 上海译文出版社, 2016.
- [15] 启元. 社马修·鲍尔: 元宇宙不会在某一天开启[EB/OL]. (2022-08-08) [2022-08-20]. <https://mp.weixin.qq.com/s/Dsg5pAlqOqUYmgiOc9om1w>.
- [16] 贝壳财经. 对话“元宇宙商业之父”马修·鲍尔: 元宇宙怎样改变一切[EB/OL]. (2022-09-20) [2022-09-25]. <https://page.om.qq.com/page/O03Rs6Nfe4-Gw1mrwnCs-SakA0>.
- [17] GRAHAM P. 黑客与画家: 硅谷创业之父 PaulGraham 文集[M]. 阮一峰, 译. 北京: 人民邮电出版社, 2011.
- [18] REAGLE J M. Hacking Life: Systematized Living and Its Discontents[M]. Cambridge: MIT Press, 2019.
- [19] 投资人说. 凯文·凯利: 未来25年的科技十大趋势[EB/OL]. (2019-11-20) [2022-04-15]. https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=Mzg3MDUwODM2NA==&mid=2247493957&idx=1&sn=e4807ce2756bc1d3d98aadab160a2b10&source=41#wechat_redirect.

责任编辑: 陈作