



A E S T H E T I C S

D E S I G N

A R T E D U C A T I O N

非物质社会

——后工业世界的设计、文化与技术

[美] 马克·第亚尼 编著

滕守尧 译



四川人民出版社

美
学
设
计
艺
术
教
育
从
书

美
学
设
计
艺
术
教
育
从
书

非 物 质 社 会

——后工业世界的设计、文化与技术

[法] 马克·第亚尼 编著
滕守尧 译



四川人民出版社



The Immaterial Society

Marco Diani

Prentice Hall Inc. 1992.

(川)新登字 001 号

责任编辑:李洪烈

封面设计:邹小工

技术设计:戴雨虹

责任校对:伍登富

非物质社会——后工业世界的设计、文化与技术

(法)马克·第亚尼 编著 滕守尧 译

出 版:四川人民出版社

地 址:成都市盐道街3号 邮 编:610012

经 销:四川人民出版社发行部

照 排:四川人民出版社华川电脑印务中心

印 刷:四川省印协印刷厂

四川人民出版社发行部电话:(028)6660527 6666009

开 本:850×1168mm 1/32 印 张:9.625

字 数:200 千 印 数:5000 册

版 次:1998年3月第1版 印 次:1998年3月第1次

ISBN7-220-03961-1/B·162

定价:18.00 元

美学·设计·艺术教育丛书

主 编

滕守尧

编 委 会

王柯平 邢煦寰 林 华

张 法 杨 力 彭吉象



总 序

随着我国现代化进程的加快和教育改革的深化，艺术教育日益受到人们的重视，艺术作为学校教育之“副科”的时代即将结束了。现代人普遍意识到，艺术世界是奥妙无穷的世界，艺术经验对丰富人生是不可或缺的要素，艺术与人性中最深层的东西息息相通。在人类历史长河的每一关键时刻，艺术都给人以希望和勇气，使人类的天才和智慧得到充分的发挥和施展，并保证了人与人之间心灵的交流。一个没有艺术的民族和社会是不可思议的，正如没有艺术的教育是不健全的教育一样。艺术对青少年的成长具有决定性意义。艺术不仅能表达感情，使人的创造性冲动得以最大施展，而且能提高学生的洞察力、理解力、表现力、交流能力和解决实际问题的能力。在艺术世界，学生可以学到在其他学科领域学不到的东西。因此，艺术教育是学校教育所不可缺少的。

但是，艺术又是一个开放的领域，艺术的内涵是不断丰富和扩展的，艺术的发展潜力是无限的。这就决定了，艺术教育不仅仅是传统认为的艺术技法的教育，而且是一个开发智慧的复杂系统工程。这就决定了，人们不可能仅凭掌握一点技法就能提高自己的艺术素养，除了掌握技法外，还必须熟悉艺术发展的历史，具有欣赏艺术的趣味和评价艺术的洞察力。而这些能力的获得又都离不开美学、艺术社会学、艺术心理学等方面的知识和素养。因此，美学、艺术制作（设计）、艺术欣赏、艺术批评等，理所当然地成为当今艺术教育的四大关键要素。

一个没有美学指导的艺术教育，是盲目的和不成熟的艺术教育，正如不联系艺术实际的美学是空洞的美学一样。

正是出于上述考虑，我们才决定编辑和出版这套丛书。值得一提的是，正当我们策划本丛书的时候，北京大学艺术学系成立，这是一个波及全国、影响深远和含义深刻的“事件”。众所周知，自从已故宗白华先生在东南大学开设艺术学课程至今，我国艺术教育已经走过了大半个世纪的历程，但始终没有突破性进展，多数学校的艺术教育仍然以艺术技法教育为主。北大成立艺术学系（而不是艺术系），其动机之一就是要改变上述单一局面。其注重的艺术教育，着眼点并不仅仅在于艺术，而是整个教育领域。众所周知，由于受市场机制影响，目前我国教育出现了理工科压倒人文学科的趋势，这种失衡对学生的素质发展极其不利。同自然生态一样，失衡会使各种物种急剧退化和丧失，多元之间的相互支持以及由此造就的大千世界就会走向死寂。教育何尝不是如此。北大推行的艺术教育，是一种作为人文教育之中坚的艺术教育，它处于教育神经中枢中的最敏感部位，意在贯通理智和情感，辐射各门学科，自然举足轻重。

很明显，这种作为人文教育之中坚的艺术教育，注定是一种面向全体学生的艺术教育。因此，它既不同于一般艺术院校的纯技法教学，又不同于抽象的美学理论训练。用中国传统的话说，一般艺术院校追求的是由技入道，最理想的状态就像庄子说的那个游刃有余的屠夫。但这条路充满陷阱，弄不好就会成为匠人。所谓匠人，就是只有技法，而无思想，更谈不上创造性。这种人注定永远沿着别人的路走（本国的或外国的），或永远在某种外力的牵引下行动。美学理论训练则是由理入道，即从弄通道理入道。但自相矛盾的是，美学自身又是一门专门研究感性的科学，其自身的性质规定了，学习美学的人必须通过对感性的理性认识，方能入道。可以设想，这条道比由技入道还要难。美、艺术等，本是感性的和精神的東西，不像

物理学、化学研究得那么具体，却要用理智去认识它，弄不好就是从教条到教条，把一种丰富多彩、富有生命力的东西变成干巴巴的东西。作为北大艺术学系兼职教授，我主编的这套丛书，追求的是一种适合北大人文倾向的艺术教育，它所张扬的，是将“由技入道”和“由理入道”两种方式结合起来的综合性和全新的艺术教育，是一种张扬“艺术化生存”的教育。这种生存方式，是一种全面的和整体的生存方式，不仅需要知识和技术，还需要更成熟的人类情感。按照这种生存方式，从事艺术的一个重要目的，就是要通过创造和欣赏艺术，更好地掌握自己和认识自己，而不是让无感情的技术和机器掌握自己。人类必须通过这种艺术，在技术发展遭遇的暗礁中踏出一条回归自己的路。因此，这种艺术教育，不仅能帮助学生艺术地感觉，还能帮助他们科学地思考。艺术以其生动的表现形式陶冶学生的感情，科学以其严密的逻辑和知识丰富他们的才智。经过这种艺术学熏陶的学生，必将具有更高的精神境界，更开阔的胸怀和眼界，更丰富多彩的生活经验和人文修养，更富有活力和魅力的人格，更富有进取精神。我衷心希望，这套丛书能对深化我们的艺术教育，起到应有的推动作用。

在本丛书包括的书目中，还有现代设计方面的内容。这是因为，在当今世界，设计已经成为接合艺术世界和技术世界的“边缘领域”。在以往的工业社会（或现代社会）中，当人与机器发生关系时，总是“工具理性”或“计算理性”占主导，为克服这种片面性，一向作为“工具理性”之典型表现的设计领域，一反常态，越来越追求“一种无目的性的、不可预料的和无法准确测定的抒情价值”（Marco Diani 语），大量设计的是“种种能引起诗意反应的物品”（Alessandro Mendini 语）。这意味着，在当今社会中，设计产品正在迅速地与艺术产品靠拢，设计过程正在与艺术创造接近。人们正在证明或已经证明，“设计应该被认为是一个技术的或艺术的活动，而不是一个科学的活动。”（Marco Diani 语）“设计……似乎可以变成过去各

自单方面发展的科学技术和人文文化之间一个基本的和必要的链条或第三要素。”(Marco Diani 语)总之,设计与艺术之间的界限正在消失,一个二者之间对话的“边缘地带”迅速形成。正如拙著《文化的边缘》所说,“边缘”与“边界”是截然不同的两个概念。“边界”是将对立双方截然分开的东西,“边缘”是对立双方融合、对话、拼贴、交融的场所。很明显,这样的设计理应成为艺术教育的重要组成部分。

考虑到以上因素,本丛书在选目时,特别注意选取美学、艺术学、艺术教育、美育、设计美学领域的最新著作,以及编者认为艺术学系学生必读的一些经典名著。特别值得一提的是,本丛书还包括了美国 J. Paul Getty Trust 和 University of Illinois Press 赠送的系列丛书。这套丛书的作者都是美国当代艺术学和美学领域的名人,此书自 1990 年陆续出版以来,对美国艺术教育以及整个教育的影响和渗透,起了巨大推动作用。

我还要借此机会,感谢美国著名美学家 H. G. Blocker 先生,是他将自己几本著作的版权无偿赠送给我们。我还要感谢美国《美育杂志》主编 Ralph A. Smith 先生,他不仅赠送了自己著作的版权,还为沟通我们同美国 J. Paul Getty Trust 的联系方面做了大量工作。本丛书还得到美国 J. Paul Getty Trust,尤其是其出版部经理 Kathy Tally-Jone 的大力支持,使我们顺利得到他们的版权,在此表示衷心感谢。我还要感谢 Susan Verner, University of Illinois Press 对本丛书的大力支持。感谢“Getty Education Institute for the Arts”及其所长 Lailani Lattin Duke 对本丛书出版给予的帮助。感谢北京市侯令先生为我们同美国 Getty Education Institute for the Arts 之间的联系做出的贡献。感谢本丛书编委、尤其是北京第二外国语学院的王柯平教授为丛书出版付出的心血。我衷心希望,本丛书的出版,能为艺术学和设计美学的宏伟大业添砖加瓦。

滕守尧

1997.11.12, 于北京

译者前言

本书是一部内容广泛、见解深刻的极有分量的论文集，其作者是一批活跃在当代西方文坛上的文化名人、著名设计学家和科学家，有些还曾经获得过诺贝尔奖，他们的观点对当代社会的发展产生了深刻的影响。虽然这些论文题目各不相同，论述的角度也不同，但都对“后现代社会”及其“非物质性”进行了深刻的反思。有的回答了什么是“非物质社会”的问题；有的论述了“设计”在这个非物质社会中发生了什么样的本质变化、如何影响当代的科学技术和文化，并逐渐取得压倒一切的重要地位问题；有的论述了设计如何向艺术靠拢并逐渐成为科学和艺术之间的桥梁的问题；有的阐述了这一非物质时代的科学家和发明家应该如何“自我设计”的问题；有的论述了“数字化社会”可能的利弊。但轴心问题还是“设计”。正如 Marco Diani 开篇伊始指出的：“以电脑为中心的生活开辟了一条新的地平线。在关于技术的本质和后果的大辩论后，设计的作用将会在以后的若干年中戏剧化地增加。随着其重要性的扩大，设计的本质也要改变。”为使读者更容易地读懂这本书，本前言将就几个关键问题，进行一番简要阐述。

1. 非物质社会的设计： 走向艺术与科学之间的“边缘地带”

“设计”在“非物质社会”发生了何种变化？

首先我们要问，究竟什么是“非物质社会”？虽然本书作者们对此各有不同的理解，但其基本观点还是一致的。在他们看来，所谓非物质社会，就是人们常说的数字化社会、信息社会或服务型社会。在这个社会中，信息工人比率大大增加。与原始社会和工业社会不同，后者的产品价值包含原材料的价值和体力劳动的价值，而非物质社会的经济价值和社会的价值，主要以先进知识在消费产品和新型服务中体现的比例衡量。在这个社会中，大众媒介、远程通讯和电子技术服务和其他消费者信息的普及，标志着这个社会已经从一种“硬件形式”转变为一种“软件形式”。

很明显，整个社会正经历着一场深刻的技术变革，其影响所及，并不仅仅局限于科学技术领域，还波及到哲学和认识领域。随着电子通讯和声像媒体的发展，信息科学正在改变着认知心理学和哲学。一方面，信息技术对世界的“再现”，尤其是对人类姿势、生物行为的样相的复制和生产，变得非常逼真；另一方面，信息技术又展示出一种纯粹抽象的用途，人与世界的关系正逐步受到由数字化处理的信号的控制，声音和视像、思想和行动，全都可以加以数字化处理，随时加以储藏输送、复制、再造，人自身的秘密正越来越多地被揭示出来，与此同时，人的个性和自身的尊严也正经受着技术的前所未有

的挑战和损害。

在这一信息爆炸引发的社会面貌和人类观念大动荡和大改变的时代，人类有一种强烈“失去控制”的感觉，因而在思想上和生活中对“秩序”的需要更加急迫，使意在创造秩序的“设计”上升到举足轻重的地位，成为人们生活中一刻也不能缺少的东西。在人们的心目中，它似乎是一种能担保人们生活幸福、产品丰富（不仅是物质生活，更重要的是精神生活）的活动，也是一种能保证人类顺利走向未来的活动。

与此同时，设计自身也正经历着“质”的变化。设计，按照一般人的理解，本指一种周密的设想、计划和计算，目的是获得一种适合人们需要的固定、有形和美好的产品，所达到的功效也可以经过计算而精确地测定出来。但进入非物质社会后，这样的定义和想法动摇了。正如本书作者 Marco Diani 指出的，与过去相比，这一社会有许多改变，但最最根本的改变，还是思想观念和思维方式的改变，而思维方式的根本改变又表现在，“多数传统的‘两极对立’，如物质与非物质的对立、精神与身体的对立，天与地的对立，主观主义与个人主义的对立等等，眼看着一个个消失了。”

众所周知，在非物质社会到来之前，“两极对立”是人们理解世界的主要方式。人们不但严格区分出真假、善恶、美丑、主客等对立二元，一旦区分开来，就用自己认为“好”的一元作为自己认为“坏”的一元的敌对和克制力量，对之压服和消灭。这种思维方式在哲学、科学和艺术中都有所表现，例如，哲学把世界分成主体和客体，将意识分成主观和客观。不言而喻，主方总被视为主要的和主动的，客方总被视为次要的和被动的。科学则把人（或理性的人）和自然（或感性的

人)对立起来,把自然作为研究、认识和征服的对象。艺术中则有内容和形式、美和丑、崇高与卑下的对立。在这两元中,不是前者为主、后者为次,就是后者为主、前者为次。这种思维方式重视逻辑和理性,认为人的认识只要合乎社会和自然的内在逻辑,就能征服它,人自身也就达到了“自我实现”。这就是人们常常说的工具理性。然而在非物质社会,随着信息的侵入,物质与精神的对立似乎正在消失,随着这种对立的消失,工具理性以及这种理性依赖的逻辑原则也正在受冷落,“严密的逻辑原则的失落,是我们这个时代的特征之一。”(Marco Diani)

结果,以往那些被人们视为相互对立的和矛盾的现象,不再呈现一种一方压倒另一方的关系,而是同时呈现,甚至相互融合。一个最明显的例子是,在以往人们的日常生活和人与机器之间关系中,由于“工具理性”或“计算理性”占主导,人们总是追求一种明确的目标和价值,但在自动化程度日益增强的后现代,作为“工具理性”之典型表现的设计领域,却越来越追求“一种无目的性的、不可预料的和无法准确测定的抒情价值,”(Marco Diani 语)和种种“能引起诗意反应的物品”。(Alessandro Mendini 语)很明显,这种价值正是后现代艺术追求的东西。这意味着,在这一非物质社会中,设计产品正在迅速地与技术产品靠拢,设计过程正在与艺术创造接近。与此同时,人们也正在证明或已经证明,“设计应该被认为是一个技术的或艺术的活动,而不是一个科学的活动。”(Marco Diani 语)“设计在后工业社会中似乎可以变成过去各自单方面发展的科学技术和人文文化之间一个基本的和必要的链条或第三要素。”(Marco Diani 语)发展到最后,设计与艺术之间似

乎已经没有明显的边界，有的只是二者的“边缘”。正如拙著《文化的边缘》所说，“边缘”与“边界”是截然不同的两个概念。“边界”是将对立双方截然分开的东西，“边缘”是对立双方融合、对话、拼贴、交融的场所。

传统上，艺术创造与设计的产品虽然都是人造物，但二者之间却有着天渊之别。首先，艺术创造与一般的设计和手工艺制造就很不相同，艺术的创造自始至终都是一种惊险事业：创造者往往直到产品出现，才知道自己创造了什么东西。正如藏猫咪游戏，追寻者在找到之前，都不不知道自己在找什么。这种不确定性和见机行事性，乃是艺术家工作的本质。换句话说，在艺术家的创造中，不是预先对自己生产的产品就有一个明确的概念，然后再去创造，而是“创造活动”与“概念形成”同时进行，二者总是相互依赖、密不可分，分不出彼此。相反，设计以及手工艺的制造，却是一种有计划的步骤。手工艺人制造出的产品，是他预先设计好的，在制造之前就知道它的形态和特性。换句话说，手工艺人制造的是他预先知道的东西和可能存在的东西。艺术家则相反，他追求的是一种他预先不知道的、不可能的和想象不到的东西。艺术家的工作永远是精神的探险，一个艺术家如果不对抗既定的规则，就无所成就。手工艺人的工作则永远必须按照预先设计的图样和规则进行，因而是标准化和规则化的。

然而在后现代社会，“设计”也努力向艺术靠拢，也要同艺术一样，随着不确定的情感，制造一种不确定的和时时变化的东西。因此，当今的设计，越来越变成下述两个对立领域之间的“边缘领域”：一是主要与“物质”打交道的科学领域，另一个是与“精神”打交道的“文学艺术”领域。设计作为一

个“边缘领域”，正在突破传统科学的框架，与“非物质”的东西打交道，向主要与精神领域打交道的“艺术领域”接近。

“非物质”的提法，主要受西方当代伟大历史学家汤因比的启示：

“汤因比——一个曾经提出了反叛性观点的无可争议的革命者——曾经写道，人类将无生命的和未加工的物质转化成工具，并给予它们以未加工的物质从未有的功能和样式。而这种功能和样式是非物质性的：正是通过物质，才创造出这些非物质的东西。”（Marco Diani 语）

顾名思义，这里所说的“非物质”，不是物质，但与“物质”又是一种相辅相成的关系，因为没有“物质”的质料，也就无所谓非物质的“功能和形式”。但是，进入后工业社会以来，不管是“功能”，还是“形式”，也都经历了一种从物质性到非物质性的过程。

本来，“功能”应该与质料形影不离，功能必须在质料形式中才能有所表现，就像一把宝剑的“尖”与“薄”等能表现其“锋利”一样。但在现代通讯交流社会，许多高技术工业产品或智能产品，其质料的表面形式已经与其功能脱离。也就是说，这种形式已经不能表现其功能，其功能本身也变成一种“超功能”。举例说，尽管电子通邮时使用的电脑、传真机等仍然有一个表面或形式，这种形式甚至仍然是可以充斥情感和符号的东西，但这种形式和符号与其功能之间已经不再是一种表现和被表现的关系，邮件的物质影子（如信封信纸）已经基本消失了，人们看到的只有功能（信息传递），因为使这种产品工作的机制是一种微观（不可见）的电子炉膛。也就是说，人们只能看到这种高技术产品的绩效或它对人的“服务”，而

看不到类似邮箱、信封、信纸、投递等为信息传递功能服务的形式。即使它们有形式的话，这种所谓的形式与其功能之间也是一种一而二、二而一的关系，形式自身也变成一种看不见、摸不着的非物质的东西，再也没有形状、色彩、线条、质地等标志物将它标志出来。结果，最终的产品再也不像传统产品那样，是一种明摆在我面前，任我们去解释的东西，转而成为一种纯粹的功能或“超功能”。“形式”的非物质化和“功能”的超级化，逐渐使设计脱离物质层面，向纯精神的东西接近。

更重要的是，许多后现代设计，重心已经不再是一种有形的物质产品，而越来越转移到一套抽象的“关系”，其中最基本的是人与机器的对话关系。在智能产品中，传统产品的“形式”和“功能”在“语言”中合并为一体，使产品的范围从一种可见的有形东西，延伸到无形的人与机器的语言对话中。语言是一种典型的精神活动符号，“语言活动”，尤其是诗意的语言活动，也同精神一样，多是一种捉摸不定、变化多端、随机应变、其中概念与制造相伴进行的东西。如上所言，这正是艺术创造和艺术作品特有的性质。设计一旦涉及到这样一种语言活动，其本身也就接近一种艺术活动：

“当前出现了大量“无脸面”（无表面形式）的产品、多功能性的异种杂交产品（如带有计算器的表，或带有表的计算器）、丢失产品身份的产品（失去了表达其功能的形式的产品），以及不再被归类于某种单一的东西（如表即表，钢笔即钢笔）的产品……正在以一种更加有机的而不是机械的方式出现的智能产品……电脑语言已经更接近于人的语言，正在形成一种与人的‘共生’关系，而且能以一种最自然的行动造成一种变化，或使某种新的东西出现……举例说，声音可以代替电

脑的键盘，感触器能够识认出横穿过它的手掌，而不必使用磁卡。人自身已经变成那个与自己早已失去联系的神。他自己就可以像神一样，运用某种神秘的和隐蔽的力量使某物动起来，或使某种事情发生……这种神秘的神，以及我们梦的投射，也许是设计活动的最初的一步（迹象）……第三千年的产品将是可见的还是不可见的？它们是否仍然远离身体，还是唾手可得，还是将变成身体的部分或零件？……未来只能靠超级产品和新的联结界面，去激发出身体的新用途。正如键盘有可能停止流传，被数字化的感受器代替，个人电脑装备的鼠标器也有可能以同样的方式消失：二者都有可能被一种能够录制下手在某一空间中的每一个动作的戒指代替。大众化和批量生产的产品传统的可重复性质，将会让位于一种完美的和高强度的手势性‘身体语言’：这种动机性手势可以透过历史长河回到其远古的、神秘的和诗意源泉的情感性手势。因此，一种手势性行动，也可以像音乐一样，是仪式性的。同样，那能够产生和谐的乐器既是远古的，又有可能是最新的。”（Maurizio Morgantini：《在进入第三千年的门槛上》）

口头语言和手势语言在电脑中的使用，使设计产品和使用产品的过程发生了质的变化。尤其是导致了作为工作主人的设计者的一系列程度不同的变化，其中最主要的变化是要求他充分发挥自己的批判能力，而这种能力本身又是通过功能上最佳化的原则（广义上的）控制。这样的设计者在后现代社会将扮演越来越重要角色。也就是说，他的设计必须遵循“初创形式加变换”的变换式创造原则，从那种设计一种一次成型的和基本不变的模型的方式，走向一个初创形式加“变换场”的设计模式。这种变换往往开始于一个早已存在的物品，不管这种物

品是传统的还是现代的，然后从这种已有的确定模型，发展出一整套的新的模型。

不仅是设计者，所有负责制造“形式”和“模型”的制造者们也面临着同样的情势。制造者们面临的是一种非物质的创造。这种创造包含着对各种可能性领域和方法的不断的和灵活的探索。这样的创造不可能有一种固定的判断标准，必须有一系列随时产生出来的变通性的辅助判断标准。

在许多复杂系统的设计中，定型性设计已经逐渐变得没有意义，因为整体在其建构的每一时刻都在变化着。某些部分随时要被另外的部分代替、修正和改变，这一情况不仅出现在整个制造过程中，还出现在产品被使用的过程中。因为不同条件下，其各个部件组成整体的方式也不一样。总之，以严格的尺度固定的模型已经失去了其意义，而仅仅成为设计者和制造者进行大体估量的参照物或向导。或者说，仅仅起到对所涉及的概念的一种具体的说明作用，因而已经没有必要存在了。在这样的场合，不管是设计者，还是工程师或建筑师，都不可能准确和详细地了解整个系统，在必要的时候，他们只能去求助电脑，从电脑中找到所建造的产品之功能的一条信息。产品的功能也随时在变化，不同的场合就有不同的表现。这一切都意味着，这种产品已经逐渐接近于艺术品，成为一种灵活多变的“感觉组合”。这种“组合”往往是由所把握的新的感觉参数和新的审美排列界定的。很明显，正是这样一个关键的步骤，才有可能将设计者改造成艺术家或准艺术家。因为此时的设计家也同艺术家一样，设计的产品不再是一种具有固定功能和性质的产品，而是一些不断生发出新的和无法预料的功能和性质的产品。