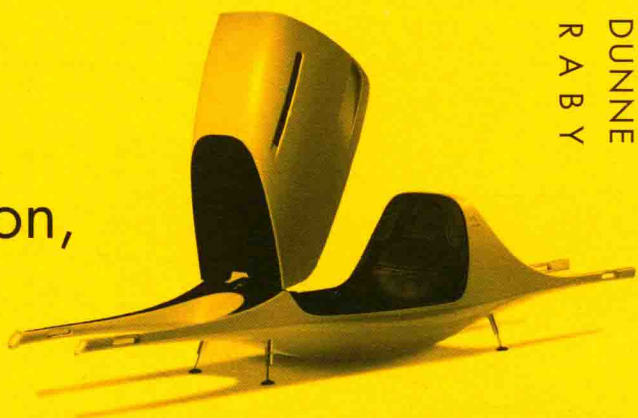




凤凰文库·设计理论研究系列  
李砚祖 主编 张黎 执行主编

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



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

## 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

(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 陆鸿雁  
装帧设计 周伟伟  
责任监印 殷 莉

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 2017 年 11 月第 1 次印刷  
标准书号 ISBN 978-7-5580-3252-3  
定 价 75.00 元

营销部电话 025-68155790 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，并促进优秀传统文化的现代转型。

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。

### 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表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论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,也非常接近我们在低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,还是故意而为之的美学策略呢?

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