



人造世界的策略

(美) 维克多·马格林 著
金晓雯、熊嫒 译

设计与设计研究论文集

设计史与物质文化译丛

主编：袁熙旸 顾华明

the

POLITICS

of the

人造世界的策略

设计与设计研究论文集

(美)维克多·马格林 著

金晓雯 熊 嫒 译

凤凰出版传媒集团
江苏美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

人造世界的策略：设计与设计研究论文集/(美)马格林著；
金晓雯，熊嫣译. —南京：江苏美术出版社，2009. 10
(设计史与物质文化译丛/袁熙旸，顾华明主编)
ISBN 978-7-5344-2902-6

I. 人… II. ①马…②金…③熊… III. 设计学—文集
IV. TB21-53

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 181921 号

Licensed by The University of Chicago Press, Chicago, Illinois,
USA, ©2002 by Victor Margolin. All rights reserved.
由美国伊利诺伊州芝加哥大学出版社授权江苏美术出版社
独家出版本作品中文版
登记号：图字：10-2009-072

责任编辑 张 韞
装帧设计 冯忆南
责任校对 吕猛进
责任监印 贲 炜

书 名	人造世界的策略：设计与设计研究论文集
出版发行	凤凰出版传媒集团 江苏美术出版社(南京中央路 165 号 邮编 210009)
集团网址	凤凰出版传媒网 http://www.ppm.cn
经 销	江苏省新华发行集团有限公司
照 排	南京展望文化发展有限公司
印 刷	南京市漂水秦源印刷有限公司
开 本	889×1194 1/32
印 张	11
版 次	2009 年 10 月第 1 版 2009 年 10 月第 1 次印刷
标准书号	ISBN 978-7-5344-2902-6
定 价	36.00 元

营销部电话 025-83248515 83245159 营销部地址 南京市中央路 165 号 13 楼
江苏美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

总序

我们生活在物的时代：我是说，我们根据它们的节奏和不断替代的现实而生活着，在以往所有的文明中，能够在一代一代人之后存在下来的是物，是经久不衰的工具或建筑物，而今天，看到物的生产、完善和消亡的却是我们自己。¹

法国社会学家、哲学家让·鲍德里亚(Jean Baudrillard)在其名著《消费社会》中，对我们所生活的五光十色、琳琅满目的“物的世界”、“物的时代”作了如此精彩的概括与分析。按照西方的传统思维与学术传统，物是人的对立面，而这里的“物”主要又是指的“人工之物”。正是对于这种“人工之物”的研究，构成了本译丛所立足、所关注、所探讨的两个既相互区别、又紧密联系的学科研究领域——“设计史”与“物质文化”。无论是设计史还是物质文化，它们都立足于人类自蒙昧时代一直延续至今的造物行为与造物活动、重点研究“天工开物”的创造过程与奥秘、深入剖析物与人之间剪不断理还乱的复杂联系。

设计史，可以说是博大精深的历史学的一个年轻的分支。设计作为

一种人工物、人造环境、人为世界的创造行为、创造计划、创造过程,甚至于创造的哲学、创造的美学、创造的文化,它可以说是人类本质力量的集中体现。因此,研究这样一种创造活动的历史学科,便具有了其他学科无可比拟、难以取代的价值与地位。

无论是在东方还是西方,设计史作为一门性质特殊、内涵明确、边界清晰的独立的人文学科,其发展历史尚不足百年。事实上,它长期从属于美术史、建筑史、技术史等传统学科的范畴,未能引起学术界的广泛关注与充分研究。直到20世纪二三十年代之后,随着现代设计艺术的突飞猛进,独立于美术史、建筑史之外,关注设计艺术自身发展历史与规律的研究,方才初现端倪。沃尔夫林(Heinrich Wölfflin)、里格尔(Alois Riegl)等早期艺术史家对于装饰史与风格问题的研究,可以说为设计史在西方的萌蘖作了最初的铺垫;但真正使得设计史研究具备独立学科雏形的,却是德裔英国艺术史家尼古拉斯·佩夫斯纳(Nikolaus Pevsner)。在融合德国艺术史研究之悠久传统与英国建筑史研究之鲜明特色的基础上,1936年,他完成了西方设计史研究的开山之作——《现代设计的先驱:从威廉·莫里斯到沃尔特·格罗皮乌斯》。此书的出版,堪称西方设计史学科发轫的重要标志。此后,由于他及其弟子的不懈努力,设计史的研究开始由英国向美国、德国、意大利、西班牙等其他西方国家渐次扩散,设计史作为学科初步成型。

那么,究竟什么是“设计史”?要弄清楚这一点,我们首先必须对“设计史”与“设计的历史”这样两个概念作适当的区分。英国学者约翰·沃克(John A. Walker)在其出版于1989年的《设计史与设计的历史》一书中对此有鞭辟入里的分析。他认为,“设计史”(Design History)并不等同于“设计的历史”(History of Design)。前者,是一种人文科学领域的新兴学科,是从历史学、社会学、人类学等人文角度研究设计历史及其发展规律的一门科学;而后者,是对不同时期、不同民族、不同领域具体设计现象的归纳与总结,它构成前者研究的对象。两者的分野类似于“艺术史”(Art History)和“艺术的历史”(History of Art)之间的关系。

目前,关于“设计史”学科的定义,西方尚未达成统一的、权威的认识。网络“维基百科全书”的解释是:“设计史是在历史与风格的语境中对设计对象的研究。广义而言,设计史的语境包括社会的、文化的、经济的、政治的、技术的、审美的方面。设计史研究的对象是所有的经设计之物品,包括诸如时装、手工艺、室内、纺织品、平面设计、工业设计以及产品设计。设计史必须吸纳该学科‘英雄式’批评结构,对物质文化的确立有所回应,就如同艺术史对视觉文化的回应一般。由此,设计史的焦点便转向了生产与消费的行为。”²

关于“设计史”学科的外延与畛域,还可参见权威的学术组织——英国设计史学会(Design History Society)的界定,即:“从前工业化、工业化阶段直到今天的人工制品的功能、形态与材料,包括人工制品的生产、流通、消费以及其文化的、经济的、社会的意义,还包括设计史研究的方法、途径和资源。”³

战后的消费革命、设计的制度化、设计教育的扩展,还有青年文化和波普文化的爆发,所有这一切都不同程度地改变了设计的发展方向,也影响着人们对设计的认识。20世纪60年代,随着西方设计由现代向后现代转型的开始,第二代的设计史家正式崛起,他们将设计史的研究推进到专业教育的层面,在英、美等国的大学中率先建立了一批设计史专业,并组织起以“设计史学会”为代表的专业研究组织,从而将设计史学科推进到一个崭新的阶段。

齐格弗里德·吉迪翁(Siegfried Gideon)所著《机械化掌控:献给无名历史》(1948年)、雷纳·班纳姆(Reyner Banham)所著《第一机械时代的理论与设计》(1960年)等经典名著的问世,为奠定设计史学科的理论基础发挥了重要的作用。当然,一个学科要想真正获得独立的地位,仅仅划出与相关学科的边界,这是远远不够的,更重要的是树立其特有的理论框架与研究方法。为此,从20世纪70年代中叶开始,越来越多的学者回过头来重新审视佩夫斯纳以来设计史所走过的道路,从不同角度反思佩夫斯纳的遗产,深入剖析其内在缺陷以及时代局限性,其中,佩夫斯纳的英雄史

观、历史决定论以及风格分析法,成为了批判的焦点。这些锐意改革的年轻学者构成为“第二代”设计史家。这其中的佼佼者有英国的彭妮·斯帕克(Penny Sparke)、约翰·赫斯科特(John Heskett)、阿德里安·福蒂(Adrian Forty)、乔纳森·伍德海姆(Jonathan Woodham)、帕特·柯克汉姆(Pat Kirkham)、朱迪·阿特菲尔德(Judy Attfield),以及美国学者安·费雷比(Ann Ferebee)、菲力普·梅格斯(Philip Meggs)、维克多·马格林(Victor Margolin)、杰弗里·梅克尔(Jeffrey L. Meikle)、亚瑟·普洛斯(Arthur Jon Pulos)等等。

他们的研究成果蔚为壮观,既有博古通今式的通史研究,也有特定民族、特定时期的地方史与断代史研究;既有包罗万象的综合性设计史著述,也有分门别类的门类史、专项史著作。近年来还出现了很多借鉴人类学、社会学、经济学、文化学研究视角与研究方法的新设计史品类,例如从物质文化、视觉文化、女性主义、消费研究、技术史、经济史、思想史、传播学、神话学甚至于解构主义、后殖民理论等不同角度所撰写的林林总总、异彩纷呈的设计史著作。例如约翰·赫斯科特、杰弗里·梅克尔、亚瑟·普洛斯等人在构建工业设计史框架方面的辛勤耕耘;菲力普·梅格斯、维克多·马格林等对平面设计史的卓有成效的挖掘与拓展;彭妮·斯帕克、朱迪·阿特菲尔德、帕特·柯克汉姆等人就女性设计、女性主义设计、设计中的性别分工、消费与趣味领域的性别差异等问题展开了不同角度、不同层次的深入探究;阿德里安·福蒂所著的《欲望之物:1750年以来的设计与社会》、乔纳森·伍德汉姆所著《20世纪的设计》对第一代设计史观进行了全面反思与重点批判,显示出设计史学科正在逐步摆脱创立之初的青涩与混沌,在学科范畴、思想基础、方法论体系等方面形成了基本的框架。1989年,美国学者克利夫·迪尔诺特(Clive Dilnot)撰写了著名的论文《设计史的状况》,对英美等国从佩夫斯纳到七八十年代设计史研究的状况作了全面、深入的回顾与总结,也对存在的问题、发展的误区、改革的方向作了系统而深刻的分析。

20世纪70年代以来,随着结构主义理论的兴起与大众文化影响的深

入人心,在设计史领域精英主义的叙述方式与价值判断也遭到越来越多的质疑。作为一门学科,设计史的研究重点从强调艺术家个人的前瞻性与创造力,转向设计所关联的更为广阔的社会、经济、政治和科学技术的背景。以理查德·霍加特(Richard Hoggart)、雷蒙德·威廉姆斯(Raymond Williams)、斯图亚特·霍尔(Stuart Hall)、迪克·赫布迪奇(Dick Hebdige)等为代表的“伯明翰文化研究学派”,大胆地将文化研究的理论与方法引入设计史的研究与教学,从而开辟出一片崭新的天地。受文化研究学派影响的新一代设计史学者更加重视政治权力与消费文化,关注视觉文化与物质文化,提倡女权主义与后殖民理论的运用。这种将文化研究与设计史合二为一的研究方法,其理论基础来自于法国的结构主义、后结构主义与解构主义,其中特别是对法国哲学家、社会学家让·鲍德里亚和罗兰·巴特(Roland Barthes)理论体系的借鉴。鲍德里亚的《消费社会:其神话与结构》、《物的符号体系》以及巴特的《神话:大众文化诠释》、《时尚体系:符号学与服饰符码》等著名作品,对于他们而言,不啻为指路的明灯。鲍德里亚和巴特的思想加上阿尔都塞(Louis Althusser)的意识形态理论、葛兰西(Antonio Gramsci)的文化霸权理论、布尔迪厄(Pierre Bourdieu)的社会学思想、福柯(Michel Foucault)的后结构主义,为从物质文化、视觉文化、流行文化等角度解释设计现象、设计问题提供了武器。

20世纪六七十年代之后设计史学科在西方的蓬勃发展,与专业学术组织的壮大、专业教育的快速发展密切相关。1977年,在英国布赖顿召开的第三届设计史研讨会上,世界上首个设计史学术团体——“设计史学会”宣告成立;此后,1983年成立的“美国设计论坛”、“北欧设计史论坛”;1998年、2002年成立的“日本设计史论坛”、“日本设计史学研究会”;2004年组建的“土耳其设计史协会”、“拉丁美洲设计网络”;2006年、2008年新建的“西班牙设计史基金会”、“德国设计史学会”,加上成立于1999年的“设计历史与设计研究国际委员会”,一个世界性的设计史学术网络应运而生。这些组织所举办的学术会议、出版的专业书刊、资助的科研课题、

策划的专题展览对设计史学科的全面成熟起到了积极的推进作用。其中,英国设计史学会的机关刊物《设计史学刊》(*The Journal of Design History*)、北欧设计史论坛的机关刊物《斯堪的纳维亚设计史学刊》(*Scandinavian Journal of Design History*)以及美国设计理论界的同人刊物《设计论丛》(*Design Issues*),也相应地发展为该学科领域的重要理论阵地。1992—1995年,由《设计史学刊》、《设计论丛》、《设计研究》(*Design Studies*)等刊物发起了关于“设计史还是设计研究”的一场声势浩大的大论战。围绕设计史学科的性质、地位、对象、特征与方法,大批学者展开了针锋相对的辩论,甚至对于设计史是否是一个独立的学科,以及该学科是否已经真正确立、是否拥有自己独特的研究范畴与方法,很多专家还心有疑虑。虽然论辩难以达成双方可接受的共识,但论战激起的思想火花,还是大大加深了同行与公众对设计史学科性质、范畴、边界以及方法、类型、模式的更具体、更系统、更辩证、更深刻的认识。

正因为认识上的不够统一,为从不同角度、以不同方式来开展的设计历史研究提供了相应的条件与可能。这方面,近20多年最显著的趋势与最重要的成果就是设计史与物质文化研究的相互渗透与融合。1987年,伦敦大学学院人类学系的物质文化研究专家丹尼尔·米勒(Daniel Miller)出版了轰动一时的理论名作《物质文化与大众消费》,从而在设计史与物质文化研究之间搭建起沟通的桥梁。米勒的理论创新使彷徨不前的设计史学家茅塞顿开、大受启发,促使他们突破原先的专业樊篱与方法定势,将研究的重心由设计的创造过程下移到设计被消费的环节,强调更多开展对设计现象、设计物品的观察、描述、分析与解释,而不是太过武断的价值判断。这样的转变有助于拓宽设计史学科过于狭窄的专业视野,不再将视线紧紧盯住设计史上的名人名作、风格与流派,而是通过跨学科的交叉与融合,实现与社会史、人类学、考古学、社会学、大众文化、消费研究、心理分析理论、性别文化研究的对接,从而将设计史的研究推进到更广阔的学科背景、历史文脉、文化语境之中。关于物质文化、消费研究与设计史相结合的可能与途径,朱迪·阿特菲尔德作过很深入的思考,其成

果集中反映在 2000 年出版、并曾荣获设计史学会年度著作奖的《狂野之物：日常生活中的物质文化》一书中。

那么什么是“物质文化”？物质文化研究与设计史的关联性何在？美国耶鲁大学艺术史系的朱利思·大卫·普朗(Jules David Prown)将物质文化界定为：“物质文化是在特定时间的特定社区与社会，通过人工制品研究其信念、价值、观念、态度和推测的研究……物质文化这一术语也用来指称人工制品本身。”⁴关于物质文化研究的解释还可参考丹尼尔·米勒任教的伦敦大学学院人类学系网站：“物质文化相信：我们生活在、穿行于一个物质材料的世界，从独木舟到水稻田，从城市到牛仔裤。我们认为人们的习惯、饮食与会面的方式以及他们的价值观念，部分来自于他们所生长的物质环境，来自于房屋空间中所存在的日常规律，或者来自于他们所期望的着装方式。这与他们发展对于世界和政治的价值观、道德信仰同样的重要。因此，我们关注物质文化塑造人的方式，关注人们的造物，包括人们创造性地为自己所创造的不同世界，就像关注技术与实践对人们的塑造方式一样。物质文化对社会人类学的补充作用在于：更多强调创造与使用物品的日常世界中所发生的各种斗争，而较少关注人的社会关系，诸如亲属关系。这种研究也导向对于由视觉人类学、大众消费货物，以及大众媒体与艺术所构成的表达性的文化媒体的关注。”⁵

如果把设计定位为具有艺术与技术含量的人工制品，那么设计史与物质文化研究这样两种学科领域便找到了结合点，它们都关注人工制品及其在历史语境中的历史关系与文化意义，并由此导向对于无名历史、民间历史、日常史、私人生活史等范畴的关注。事实上，经过近 20 年的探索与实践，设计史与物质文化研究早已不是泾渭分明的两种学科，它们之间呈现出水乳交融、变化万千的紧密联系。仅以物质文化研究领域最权威的两本刊物——英国的《物质文化学刊》(*Journal of Material Culture*)与美国的《温特图尔文献：美国物质文化学刊》(*Winterthur Portfolio: A Journal of American Material Culture*)为例，其刊载的论文已经很难分辨究竟应该属于物质文化研究，还是归属设计史研究。与此同时，英、美等国越来越多

的高校将其相关专业或系科更名为“设计史与物质文化专业”。

鉴于上述变化,维克多·马格林曾发出这样一个疑问:设计史究竟是一门新兴学科,还是一个跨学科研究的新的综合领域?答案只能是:设计史的叙述不应该只是线性方式的发展,而应该、也可能是多元化的形态,有不同的目标、不同的畛域、不同的标准与不同的方法。虽然,由于物质文化研究的介入,为设计史学科增添了巨大的活力,也结出了丰硕的成果;然而,我们也应该看到,设计史并不完全等同于物质文化研究,物质文化对于设计史而言更多意味着一种方法与途径。无论是设计史还是物质文化研究,都还是羽翼未丰的新兴领域,其未来发展还难以准确预测,因而其学科形态也并未完全定型。如何看待这些领域错综复杂的人的物化、物的人化,以及人、物相杂的现象,这一切都有待未来的探索与发现。

设计史在中国是一个远未成熟的学科与研究领域。无论是过去的工艺美术史,还是近一二十年的设计史,都还是从西方移植来的学科类型与学科范式。而要做好外来理论的本土转化、本土改造,首先必须做到知己知彼。因此,持续、深入、全面、及时地学习、借鉴西方的新成果,这还是一个必不可少的重要环节。早在一个多世纪前,梁启超就曾大声疾呼:“国家欲自强,以多译西书为本;学子欲自立,以多读西书为功。”基于这一认识,我们在林林总总的国外设计理论与相关学术著作中遴选出一批最有价值的作品翻译、介绍给国内的同行和所有有兴趣的读者。“他山之石,可以攻玉”,希望这样的尝试能对中国设计史及相关领域的研究有所裨益。

本译丛的翻译者均为国内的年轻学者,经验难免不足,疏漏、差错恐怕在所难免,希望能得到方家与热心读者的不吝赐教。

是为序。

袁熙旻

2009年10月12日

于南京艺术学院

注释

① [法] 让·鲍德里亚：《消费社会》，刘成富、全志钢译，南京大学出版社，2001年版，第2—3页。

② http://en.wikipedia.org/wiki/Design_history

③ <http://www.designhistorysociety.org/>

④ [美] 朱利思·大卫·普朗：《物之思——物质文化理论与方法综述》，《温特图尔文献》，第17卷，第1号，（1982年春），第1—19页。

⑤ <http://www.ucl.ac.uk/anthropology/subdisciplines/matcult.htm>

给我的妻子西尔维娅和女儿米拉
她们都帮助我拓宽和加深了我的设计思想

目录

引言 / 001

1. 设计 / 013

世纪末的设计思考 / 015

位于十字路口的设计 / 035

产品经验 / 047

肯·艾萨克:模块设计师 / 071

扩展或可持续的世界:发展的两种模式 / 093

为可持续发展的世界而设计 / 109

人造世界的策略 / 127

2. 设计研究 / 149

设计史在美国(1977—2000年) / 151

平面设计的历史叙事问题 / 225

米奇·沃尔夫森的神奇收藏 / 241

设计历史与设计研究 / 261

两个赫伯特 / 279

设计研究的多重使命 / 289

文献索引 / 306

图片来源 / 310

人名索引 / 315

引言

1. 设计

20岁刚出头,我便开始创建自己的宇宙哲学。我的本意是为了解释宇宙中从最高级到最低级的各级能量之间的关系。我不遗余力,沉浸于自我美好的愿望中。尽管当时只是一个刚刚完成大学本科学业的年轻人,我却设想自己将成为实现过往哲学家未竟事业的第一人。为此,我投身于广博的知识海洋,凭借直觉抓住一些看似无意义的“稻草”,它们承载着我揭开宇宙奥秘的决心。

通过阅读深奥的伊斯兰教苏菲派文献(Sufi Literature),我认识了伊山·卡米尔(Inshan kamil),这是一个“完美的人”。在宇宙秩序的七个等级中,伊山·卡米尔位于第五等。在他之上,有两个天使王国,其余四个等级则分别代表着原生质、植物、动物和人类。我想创造一种方法,用这个在小语境中产生的结构体系解读世界更深层的奥秘。在这样的世界中,这种方法可以用来阐释最本质的与知识的各种形态相关的原理和潜在规则,即使从表面看,这些知识是完全不同的。我广泛阅读大量的有关体系构建的文学著作和折中学派观点,无论是宇宙观还是现实社会,不少

学者都尝试着从一片混乱中找到秩序,他们是:约翰·班纳特(John Bennet)、赫伯特·斯宾塞(Herbert Spenser)、彼得·奥斯彭斯基(Peter Ouspensky)、乔治·佩鲁乔·康格(George Conger)和路德维希·凡·波特兰菲(Ludwig von Bertalanffy)。阅读这些文章之后,我觉得自己具备了构建自己的宇宙模型的底气。

我的方法在很大程度上是依靠直觉:它来自于想象,是通过突然闪过脑海的意象形成的,它并非来自逻辑推理。我设计了一个具有三种研究范畴的体系:宇宙圈、生物圈和社会圈。这三者恰好在一个三角形中相互协调。宇宙圈是一个尚不成熟的能量系统,需要我们发掘它的基本形态。这个系统不仅富有智慧,而且在尝试引导世界走向和谐。生物圈担当“转换器”的角色,它能够将宇宙能量转化为社会组织结构。它包含了整个世界生物发展的现实状况,就是在这种状况下,不同形式的生命得以出现。而社会圈是文化领域的概念,通过这个领域,人类将自己与地球上的资源联系在了一起。这三个范畴处于辩证的关系体系中,相互联系、相互影响、相互作用。在最理想的状态之下,生物圈中的人类可以将能量从物质层面转化为具有精神特质的社会文化产品¹。

我曾致力于符号系统的研究,它是隐喻的运行一种简略表达复杂观点的方法,这种方法帮助我清理思绪。我也曾在便笺簿上写满了符号,几年后,这些标记却连我自己都看不懂了。宇宙论占用了我大约两年的时间,从科学家的传记到有关网络法律的论文,我总试图从形形色色的源头中抽出关键词。有那么几天,我感觉到理解所有关系的钥匙就在手边,有时候,我又认为我的笔记和拉斯维加斯的赌博机上的三种不同的水果一样,毫无意义。数年后,我认识的一个人称这个阶段是我的“卡尔·马克思阶段”:他用马克思在大英博物馆研究《资本论》的那段时间和我的那一时期进行类比。我可没有创作出如此大量的卷册,只是留下一千页充满生涩术语的公式和等式,并且都以 cosmo-(表示秩序), bio-(表示生命) socio-(表示社会)开头。在后来的某一瞬间,作为一种解放自我的举动,我把它们全部抛弃,从而宣告自己的目标是难以实现的。

然而,鼓励我建立宇宙观的冲动一直潜伏于体内,当我开始教学生涯的时候,这股力量也开始苏醒。尽管我起初的身份是设计史论家,但一次偶然的机会,我参与编辑了《设计论丛》(*Design Issues*)杂志,这次经历把我带进一个更迷人的设计文化领域,这是一本有关设计史、设计理论和设计批评的定期刊物²。因为这种转型,我没有再回到前面提到的三个范畴,但是我确实开始认为设计是一种媒介,它可以展示人类创造世界的意图。这样,我开始把典型的经过设计的事物看做是它们的设计师“认为”的世界“以前是怎样”或者“可能是怎样”的依据。后来,我意识到这样的思维方式与圣·奥古斯丁(St. Augustine)产生共鸣,他的主张是“通过物质和暂时的手法,我们可以理解永恒的和精神的内涵”³。此后,我没有刻意考虑设计如何提供依据,以及这种依据如何反映世界上的生命会表现何种灵性和迹象,但是相关研究思路的确出现了,即使我很少把它放到我的讲稿和评论文章的显著位置,我仍然把这作为自己思考的主题。而且它也确实引导我关注设计的效果和影响,而不是设计的表面特征。例如,我对用户和对生态问题的兴趣就是这种倾向的反映。

1983年,我出席了国际工业设计协会米兰会议(ICSID),在演讲中,我系统地研究了“(有利于自我发现的)学习环境”(responsive environment)的概念。这是我第一次尝试去对“设计促进了人类精神世界的发展”这一问题进行解释。“学习环境”是一个图像概念而不是一种理论。它的核心思想表达了这样一种理念,那就是,所有被设计的产品均作为一种媒介参与和促进了人类的各种活动,与人的预期行为和便利行为发生关联。在一个理想的世界中,所有的元素都旨在提高生活品质,学习环境会支持成长性的人类活动,一个是交流的手段(图形设计),另一个是行为(物质的产品)。于是,这一环境涉及设计的特征,它能够使人类发展,而不只是展示形式的独特性。

19世纪早期,可持续发展一直是人类发展的核心问题,我却把它看做和设计相关的问题。《扩张或可持续的世界:发展的两种模式》是体现本书主题的两篇评论之一。它起初是在一次伦敦会议中提交的文件,现在