

【选题策划——从语境到对象：研究对象的哲学转向】

设计中的“身体-意识”

唐林涛

(清华大学, 北京 100084)

摘要: **目的** 在视觉的、身体的、意识的三个维度上, 理解人工物、生活世界与主体意识之间的关系, 启发设计师跳出视觉性的窠臼, 在更为广阔、深远的哲学和社会科学的语境下, 理解设计中的“身体-意识”。**方法** 以现象学哲学、具身认知科学与意会知识论为基础, 通过案例分析, 系统阐述设计学中的“身体-意识”概念及其在体验设计中的具体应用。**结论** 从尺寸的、工程学的、我思的、无身认知的身体进化, 到现象的、社会学的、我能的、具身认知的身体是一种认识论的转向, 即从笛卡尔的主客二分转向现象学的“身体-意识”与“生活世界”的水乳交融。这样的认识论, 也将成为诸多当代设计主题的方法论基础。设计是联结身体与意识、日常生活与物质世界的一个过程, 所探索的是人类体验的“可能性”, 而不是“必然性”。

关键词: 身体-意识; 生活世界; 具身认知; 默会知识; 体验

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2019)20-0001-08

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2019.20.001

Body-Consciousness in the Design

TANG Lin-tao

(Tsinghua University, Beijing 100084, China)

ABSTRACT: The work aims to understand the relationship between artifacts, life world and subject consciousness in the three dimensions of vision, body and consciousness, and inspire designers to jump out from visual set pattern into a broader and more profound context of philosophy and social science, so as to understand the "body-consciousness" in the design. Based on phenomenological philosophy, embodied cognition and tacit knowledge, through case study, the concept of "body-consciousness" in design science and its specific application in experience design were systematically elucidated. The evolution from a dimensional, engineering, jepenseque, cognitive body to a phenomenal, sociological, jepeux, and embodied cognitive body is an epistemological turn: from subject-object dichotomy of Descartes to the phenomenology of the "body-consciousness" and the "life world". Such epistemology will also become the methodology basis of many contemporary design themes. Design is a process that connects the body and consciousness, daily life and the material world. What is explored is the "possibility" of our human experience, not the "certainty."

KEY WORDS: body-consciousness; life world; embodied cognition; tacit knowledge; experience

当一个设计师在博物馆里“凝视”一把明式圈儿椅, 他可能看到的是月牙扶手、指接榫、券口牙子、步步高赶枨; 四腿八挖, 天圆地方。设计师首先在“视觉”上建立起了对它的认识。王世襄曾以十六个关于视觉感受的形容词为中国家具“定品”^[1]。这些等级品评也都是建立在“特定的视点”与“静止的观察”基础之上的。然而, 当“落座”于这把圈儿椅之上, 以手足、

腰臀、肩背来感知它, 一炷香的正襟危坐之后, 通过身体的肌肉疲劳就会意识到, 中国古人的日常生活是仪式化的, 不在乎舒适, 讲究“礼”的体用。“修身”是君子的基本功课。圈儿椅的形制限定了人的坐姿, 使之呈现君子之仪, 同时塑造了可见的身体和不可见的意识形态。时间、空间、器物、文化、意识、权力都注入到了人的身体。于是, 在“身体-意识”^[2]

收稿日期: 2019-09-10

作者简介: 唐林涛 (1973—), 男, 河北人, 博士, 清华大学副教授, 主要研究方向为设计方法论。

上建立起对圈儿椅的认识,这种认识超越了凝视与品评。

设计学可以在三个维度上理解这把圈儿椅:一是作为文化学者与工艺美术专家审美对象的人工物;二是作为规训身体、控制行为的一种容器;三是作为“礼”的意识形态呈现于日常生活的道具。“视觉的”、“身体的”、“意识的”是人与物的三重关系,由表及里,由浅至深,由可见的到不可见的。以视觉获取知识,或将强健的“看”等同于智慧,这在古希腊艺术女神雅典娜的猫头鹰隐喻中已被确立。这种观念在柏拉图那里被加强,同时也就贬损了身体的其他感官经验。“看”与“被看”的关系被笛卡尔发展为主客二分的认识论。“被看”就是被客体化^[3]。博物馆聚光灯下的圈儿椅也是设计师们的“被看”对象,而且他们以为,通过“看”就能够获得关于圈儿椅的全部知识。如果设计师们的认识论只是建立在“看”的基础之上,那么圈儿椅就会像美杜莎一样令他们一望成石。

以身体去获取知识,通过“行动”去理解人工物、情境与主体之间的真实关系,这是基于现象学的认识论,也为设计师打开了“看”之外的知识之门:“身体-意识”与“生活世界”的关系不是水在杯中,而是水乳交融。本文旨在启发设计师跳出视觉性的窠臼,在更为广阔、深远的哲学和社会科学的语境下去理解设计。

1 尺寸的身体

设计学中关于人体的研究,滥觞于美国工业设计师亨利·德雷福斯的人体测量学(Anthropometric)研究。直到今天,他的《为人而设计》(Design for People, 1955年)与《人体测量》(The Measure of Man, 1960年),还是许多设计师的案头必备工具书。人性化设计首先关注的是人的身体尺寸。当使用S、M、L、XL、XXL等来描述一件衬衣的时候,就暗示了服装背后不同尺寸的人体。据此来处理身体是将人“客体化”,寻求的是服装与身体之间的物理性对应关系。日本的优衣库就以“Made for All”作为品牌口号,旨在满足所有身体尺寸的同时,提供一种无差别的风格。与优衣库不同,三宅一生的“一块布”系列,则在服装之内寻求“容纳行为的空间”^[4]。西泽立卫的“森山邸”,表达的是“自己身体的周遭从住居渗透了出来”^[5]的感觉。三宅将衣服理解为“意识居住其中的建筑”,西泽将建筑看作“包裹意识的衣服”,他们的共同之处是在“身体-意识”的连续体中,思考人、物、环境三者之间的相互渗透关系。在日本拥挤的公共空间里,每一个人都会收缩自己的身体,不愿带给别人“迷惑”,但是他们可以在“一块布”的内部舒展自我的身体,也可以在森山邸的玻璃窗之内将自我的意识延伸到城市。日本人的“身体-意识”也表现在和服、茶室的“in-between”^[6]的空间里。这就像儒家的“礼”既是意

识的也是身体的,同时也显现于君子的坐卧器具或者帝王的都城宫殿。同样的,美式沙发与牛仔裤、Raphael Lauren的polo衬衫,是“自由”、“舒适”等“身体-意识”的物化。

优衣库的服装或符合国家建筑标准的两室一厅,关注的是尺寸的身体,而三宅与西泽关注的是意识的身体。尺寸的身体是一个在长、宽、高维度上可以量化的广延实体,是物质化、对象化的科学产物,是建基于笛卡尔式的、主客对立的认识论之上的。这样的身体是作为“物体”存在的。然而,身体是超越主客二元对立的一个存在,它既是人们获得客体经验的中介,也是人们知觉发生的主体本身,是“意识”的存在,是“现象的身体”。

2 现象的身体

从柏拉图的理念世界、基督教的神学思想,再到笛卡尔的认识论,西方哲学对身体是忽视的,甚至是鄙薄的。大脑被认为是意识、精神、理性的居所,而身体则被认为是物质性的客体。然而,自18世纪以来,从康德的先验主体性,到胡塞尔的意向性、主体间性,再到海德格尔的存在论,最后到梅洛庞蒂的身体现象学,这种教条才被彻底打破。

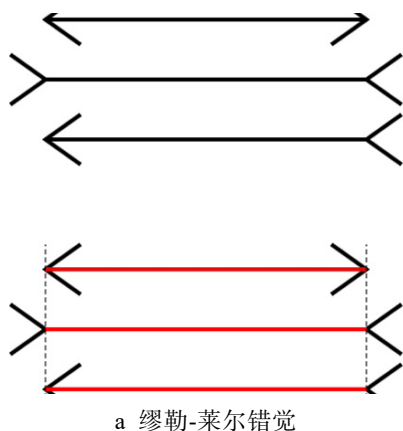
作为现象学哲学的开创者,胡塞尔区分了“物理的身体(Körper)”与“活的身体(Leib)”,前者从自然科学的视角,将身体看作“可被经验”的客体;后者则从人文主义的视角,将身体视作“意向性”^[7]的主体。当人们观看自己的左手,左手就成为了笛卡尔式的我思对象,是通过视觉构建起来的客体,但是,当人们用右手触摸自己的左手(如罗丹的雕塑),则左手也能够感觉到来自于右手的质感、温度。手既是客体的,也是主体的。胡塞尔将身体界定为每个知觉经验都必须在场的、全部对象物都朝向的零点。世界也是以身体为中心的前后、左右、上下。身体是一个双重实在,如古希腊的双面神,一面朝向自然世界,一面朝向意识世界。

海德格尔的存在论虽然没有明确地谈论身体性,但是他通过“此在(Dasein)”与“生活世界(Umwelt)”这样一组概念,来阐释“在世(In-der-welt-sein)论”^[8]思想所勾画着一个忙碌的、操持的、烦难的身体。只有“此在”才有世界。“此在”通过生存活动与“在者”打交道,“在者”的存在才得以显现。正是通过这种生存活动,“此在”才将诸多“在者”勾连成一个因缘整体——生活世界。当海德格尔描述用具的“上手状态(Zuhandenheit)”与“在手状态(Vorhandenheit)”,或者使用“环视(Umsicht)”这样的术语时,总能隐约发现“此在”的身体性。

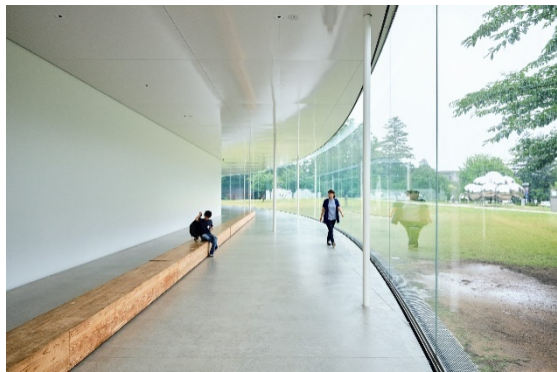
在梅洛庞蒂看来,现象世界是人通过“身体图式(Body Schema)”的方式向他人、向世界开放,并与

它们互属、共有一个世界。身体首先居于其中，在反思之前已有所体验。身体与世界的基本关系不是“身体在世界中”，而是身体与世界“相互归属”。人们的知觉与意识以身体为中介，才能“在世界中”或“朝向世界”。盲人通过手杖敲打路面来延伸他的身体边界，他的意识焦点会集中于手杖的端点而非他的手指。当人们驾驶汽车达到车人合一的境界时，身体边界就会聚集于车身四周。于是，车身的刚蹭带来的是皮肤的痛感。意识与车在一种“共有”中拥有人们的整个身体。它们的关系不是水在杯中，而是水乳交融。现象的身体就是世界、身体、意识三者有机联结的一个整体。人们通过身体，才能感知外部世界、获取意义、成为自我。身体是一切感知的纽结，是意识发生的本源，是人在世的锚地。

身体性不但先于意识，而且也先于视觉性。缪勒-莱尔错觉的身体图式在金泽 21 世纪美术馆中的应用见图 1。广泛应用于平面设计的“缪勒-莱尔错觉（Müller-Lyer illusion）”，被设计学归结为视觉性问题，见图 1a。然而，在梅洛庞蒂看来这却是“身体性”的。从日常体验中来理解他的观点：当人们行走于间距 2 m 的水泥高墙之内时，身体与意识一起被封闭在高墙之中（箭头向外，线段短）；当人们行走于同样



a 缪勒-莱尔错觉



b 金泽 21 世纪美术馆

图 1 缪勒-莱尔错觉的身体图式在金泽 21 世纪美术馆中的应用

Fig.1 Müller-Lyer illusion's body schema in the 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa

间距的玻璃墙体之内时，知觉会穿透玻璃向外延伸，与外部的景观融为一体（箭头向内，线段长），见图 1b。因此，这种“既相等又不相等”的知觉现象不是视觉性的，而是身体性的，是建立在不同的“身体图式”之上的，并由此形成了不同的世界。感知不是某一器官单独完成的，而是整个身体透过其底层结构（身体图式）来完成的。在《塞尚的疑惑》一文里，梅洛庞蒂描述了画家是如何带着他的身体去绘画的。塞尚所画的不是他“看”到的“新雪”一样的白色，而是要呈现知觉的整体结构。他想要努力地表达那个原初的世界——童年时体验过的第一场雪的明暗相间的光感，以及被手触摸时的冰凉等细微而整体的知觉。因此“看”不是单纯的眼睛在看，同时伴随着整个身体在感知。人们“看”到的不仅仅是事物的外形，还一同感知到它的重量、质感甚至气味。贯穿视觉场并将视觉场各个部分联系在一起的就是人们的日常体验。

3 工程学的身体

美国办公家具制造商 Herman Miller 于 2008 年发布的 Embody 椅，堪称人机工程学应用于设计的典范。这是一个“看上去”如有机生物一般的人工物：背部的中心支柱似动物的脊椎、黑色的骨骼框架、吸盘一般的神秘支点等。设计师 Bill Stumpf 和 Jeff Weber 曾说过：“设计是联结人与世界之间的生物组织^[9]。”这样的视觉语言告诉用户（消费者）一个传奇：Herman Miller 将来自于医学、生物力学与人体工程学等关于“人体”的知识，转化为压力分散、自然调节、同步倾仰、运动支撑等设计目标，再通过结构化的金属支架、塑胶部件、尼龙网面等质料，创建了“舒适”的身体感受，也许诺了“健康工作五十年”之类的美好愿景。无疑，这是一项针对身体的技术性产物，是肉身之外的另一层“生物组织”。

人体工程学（Human Factors/Ergonomics）是以生理学、认知科学与组织行为学为基础的应用性工程学科。从学科发展史来看，人与现代性技术系统之间的矛盾冲突，是该学科诞生与发展的根源。摩登时代的流水线、航空器上闪烁不定的各种指示灯、手机屏幕上不断弹出的信息，技术系统的生产效率与迭代速度，远远超越了人类的身体极限。于是，人体工程学对人体展开了“科学”的研究，随后是针对技术系统的优化，其首要目的是为了避开危险，其次是消除疲劳，最后创造舒适体验。

最初的人体工程学研究将人体等同于“肉身化的躯体”，是生物学与解剖学意义上的各种组织。疲劳与舒适对应的都是肌肉感知，而不是“身体-意识”。随后，人体工程学加入了认知主义与行为主义心理学，通过“使用”这一概念，架构起人与外部世界的关系。User、Useful、User-friendly、User-centered、Usability、User Experience，这些术语都是基于“使用”

概念之上的设计学关键词。这样的视角将人与外部世界之间的互动关系描述为：感知是信息输入，随后调用长时记忆中的模式进行识别、运算，接下来输出行为以改变外部世界，达到目的。然而，将人脑看作信息加工处理器的认知心理学，与将人脑看作黑箱的行为主义心理学，都是对人的简化，前者将人简化为计算机系统，后者则简化为动物。在信息社会与虚拟世界，人类似乎只需要指尖的 touch、视网膜上的信息滚动与大脑的高速运算，就可以安全而舒适地“使用”物品，驾驭生活了。人似乎不再需要身体了，意识也将被算法替代，但是无论什么时候，人们与外部世界的关系绝不是“缸中之脑（Brain in a Jar）”^[10]与外在对象物之间的运算关系，也不是动物性的本能应对技术系统的刺激-反应。

凡是被冠以“人体工学设计”的事物，都意味着“人性化的”设计。事实上，人体工程学的底层支配逻辑是效率。效率是现代世界的总体性，它隐藏于生产生活的各个角落。泰勒主义装配线在法兰克福厨房中的应用见图2。法兰克福厨房（Frankfurt Kitchen）是现代厨房的原型，完美体现了人体工程学的“fit”原则，见图2a。在不改变立足点的情况下，做饭所需



a 法兰克福厨房



b 泰勒主义的装配线

图2 泰勒主义装配线在法兰克福厨房中的应用
Fig.2 Taylorism assembly line in Frankfurt Kitchen

的各种工具、材料、设备都在上肢的活动范围之内。受到泰勒的流水线作业行为管理的启发，见图2b，奥地利女性建筑师 Margarete Schütte-Lihotzk 将时间与空间浓缩在人的行动中，高效率地制造食物。生活也变成了生产。政治经济学语境下的做饭、吃饭、睡眠等日常生活，被称作劳动力的再生产。那么，凝结在烹饪过程中的身体技艺与生活乐趣呢？人体工程学从来不关注这些内容。白天坐在舒适的 Embody 椅上高效率地工作，晚上站在机械化、标准化与理性化的厨房设备前，高效率地制作食物，这就是人体工程学的调节作用——它为效率披上了人性化的外衣。

此外，在人体工程学领域，“舒适”似乎是人性化的最高境界。舒适的座椅、舒适的鼠标、舒适的计算机界面等，我们对舒适的执着背后是对效率的忠诚，无非是使得身体可以承担更高的负荷，以及不断更新的技术支配下的工作与生活。是先有了计算机，才有了符合人体工程学的鼠标与键盘；先有了触摸屏，才有了无休无止的 Touch；先有了以“坐”为中心的工作方式，才有了 embody 椅。孰因孰果？技术“侵入”了身体，于是身体也就是鼠标，是工具，是机器的一部分。人已经“舒适”地融入到技术系统里了。人体工程学承诺了根据人的生理特征来修订技术系统，这看似延伸了、解放了我们沉重的肉身，克服了身体的极限，实则实现了技术系统对身体的殖民。

人体工程学是血肉之身与冰冷的机器之间的润滑剂，是将生物-化学的有机体，整合到机械-电子系统中的一种努力。然而，人不是机器，身体也不等于工程学意义上的身体。将人的肉身嵌入到技术化的世界，最终留下的是机器，消失的是人。

4 身体与认知

唐纳德·诺曼的设计心理学研究对我国的设计教育产生了深远的影响。他的《日常用品的设计》（The Design of Everyday Things, 1988年），聚焦于产品在用户日常应用中的认知错误；《情感化设计》（Emotional Design, 2005年）关注人与物在本能、行为、反思^[11]三个层面上的互动关系。但是，他的研究属于早期的“无身”认知，这样的认知心理学将人与外部世界的关系描述为“感官外壳的信息输入、大脑内部的符号操作、肌肉系统的命令执行”这一封闭的循环交互过程。这也是人体工程学所应用的认知理论。

自20世纪80年代中叶以后，具身认知（Embodiment Cognition）成为了认知科学的主要范式，它表明了传统认知科学的“计算-表征主义”转向了身心整合的“认知-行动”系统。这一范式转化起源于美国的现象学家德雷福斯（Hubert L. Dreyfus）与人工智能科学家之间的论战。随后，生物学家瓦雷拉（Francisco J. Varela）、哲学家汤普森（Evan Thompson）和认知科学家罗施（Eleanor Rosch）的《具身心智》（The

Embodiment Mind: Cognitive Science and Human Experience),被认为是这一领域的原典。他们认为是身体,而不是大脑,限制、制约了有机体将外部世界概念化(Conceptualization)的方式与过程。使用具身这个词,意在突出两点:第一,认知依赖于体验的种类,这些体验来自具有各种感知运动的主体;第二,这些个体的感知运动能力自身内含在一个更广泛的生物、心理和文化情境中^[12]。人们是如何形成“椅子”的概念?这依赖于“己身”与生活中各种各样的“坐具”之间的互动经验(体验)。人们也能够在一个更为广泛的生物、心理和文化的情境中,区分沙发、板凳、交椅、老板椅等。椅子不是一个语言学上的能指,不是视觉性的图像,更不是柏拉图理念论中的那把“完美的椅子”,而是由空间环境与身体感知共同构成的意识对象。因此,设计师也就不能以“概念化”的方式去设计一把椅子,而是要将这个“支撑身体的平面”,放在一个生物、心理和文化的具身情境中去思考。

美国儿童发展心理学家艾丝特·西伦(Esther Thelen)则用一个与环境进行交互作用的主体,取代(Replacement)了传统认知科学的表征过程。“说认知是具身的,这意味着它产生于主体与世界的交互作用。从这一观点出发,认知依赖于各种各样的体验,这些体验源于具有特定知觉和运动能力的主体,其中知觉和运动能力是不可分离的,并且它们一起形成了推理、记忆、情绪、语言以及心智生命等所有其他方面被编织在其中的一个母体^[12]。”西伦的研究直接导致了北美立法禁止儿童学步车的生产,是因为学步车限制了儿童的跌倒,也就限制了大脑的发展。传统的认知科学一直强调大脑,殊不知身体才是本源。健身可以治疗抑郁症——身体管理情绪。优秀的演员通过将具体的动作与特定的台词相对应,来实现快速记忆——记忆根植于身体。没有了肢体的节奏和韵律,嘻哈歌手是唱不出来 free style 的——语言能力来自于身体。康德的哲学思考一定是在每日散步的过程中产生的——思维也需要身体的参与。伊顿的课前身体伸展与 IDEO 的“身体风暴”是通过激活身体来改进大脑。谷歌公司理解身体对于思考和创造力的重要性,于是在办公空间里设置了树屋和滑梯。当钻进 1.5 m 见方的纸盒子里,运算简单数学题的速度也会明显下降。倒背双手是小学生的标准坐姿,于是思维也被“标准化”了。被封闭在格子间里、久坐于“人体工学座椅”上的白领们,也是不可能有什么创新能力的。身体、环境(世界)与大脑(意识)是一个关联整体。

英国哲学家安迪·克拉克认为,认知过程是由身体(媒介系统)、技术-工具(非生物要素)与生活世界(环境条件)三者共同构成(Constitution)的,并进一步认为身体是沟通“知识”与“行动”这两个基本系统的中介关联要素。深泽直人所定义的 Affordance^[13]、Active Memory、Found Object 等术语,

都来自于这样的观点,即每个人有许多知识是藏在身体里的,而具体的行动是“环境赋使”的。放置了许多书的椅子、作为梯子的椅子与挂外套的椅子,都是椅子的“可供性”,但是,它们出现在不同的“生活世界”与不同的“身体-意识”下,就被认知为“搁物的平面”、“可站上去的台子”、“衣服架子”了。所谓的 Affordance,就是环境、身体与工具三者共同构成的一种可能性,其背后是己身与世界的秘密联结。深泽认为,设计就是将“知道”化暗为明的过程,也就是发现身体已经知道、却尚未意识的事。

5 身体里的知识

在英美分析哲学的脉络上,晚期维特根斯坦哲学开启了以“行动(Action)”为表达的默会(Tacit Knowledge)知识论(认识论),将以身体为核心的实践看作是知识之本源,并且,知识的主要表达形式不是命题(语言的)而是行动(实践的)。这是认识论的“实践转向”(Pragmatic Turn)^[14]。从柏拉图到笛卡尔以来的传统认识论,将知识看作一种可以用语言来清晰表达的思维产品,却忽视了知识是嵌入并隐藏在人类的各种活动过程中的。一个美食家可以用华丽的语言来描述麻婆豆腐的历史及制作工艺,但却未必能够炒出一盘色香味俱佳的麻婆豆腐,而一个普通的川菜厨子则正好相反。同样的,不可能说清楚“如何驾驶汽车”这种被认知心理学称为“过程性知识”的技能。驾驶必须是以身体、行动、实践为基础的一种能力。大提琴手、牙医、木匠、足球运动员,他们知道的多于他们所能言说的。远远地认出一个熟人、鉴别一幅古画的真伪、对乐队指挥的专业水平作出判断等,大多依赖于之前的经验。迈克尔·波兰尼所定义的“经验”即“个体性知识”。他还讲述了一种“from-to”的结构,区分了辅助知觉(Subsidiary Awareness)与焦点知觉(Focal Awareness),阐述了人类知识的身体本源,表现出与梅洛庞蒂的惊人相似性^[15]。吉尔伯特·赖尔在杜威与海德格尔的基础上,明确区分了 knowing that 与 knowing how,并进一步将知识的拥有方式,区分为“博物馆式的(Museum Possession)”与“工坊式的(Workshop Possession)”^[16]。

身体性的实践才是知识的本源。人也将很大一部分知识存储在身体、肌肉里,并通过身体性的活动来表达其所知。默会知识是身体之知。如梅洛庞蒂所言,人们与世界的关系不是笛卡尔式的、对象性的“我思(Jepenseque)”,而是意向性的“我能(Jepeux)”。世界不是人们所思的一切,而是所经历的一切。身体通过行动才能指向世界,在世存在。爱尔兰诗人叶芝曾说过:“Man can embody the truth, but he cannot know it.”

设计是一种“能力之知——knowing how”,更多的是一种工坊式的拥有,需要以身体性的行动去获

取,也需要以身体性的实践去表达。深泽直人在访谈中不断提及寿司厨师切鱼的“洗炼”、棒球运动员击球的“爆发”与设计活动的内在一致性。无论是用户研究中的移情、设计思维中的身体风暴(IDEO)、还是概念表达中的动手操作(画草图、做模型),设计活动更多地表现为实践智慧(亚里士多德)、默会知识(波兰尼)与能力之知(赖尔)。设计师可以是“美食家式的”,也应该是“厨师式的”。

6 身体与意识形态

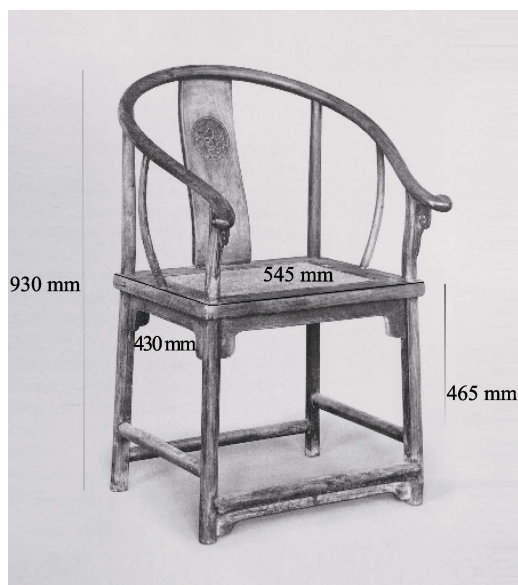
在社会学的视角下,身体是一个“场所”,在那里,文化规范、经济制度与政治权利得以展现。福柯将话语(意识形态)与身体的关系,揭示为一种权力结构。比如,叔孙通制礼,以三拜九叩的方式规训儒生们的身体,跪下去的就不仅仅是身体。日本天皇会见客人的椅子座面是向前倾斜一定角度的,参见天皇的人必须以手撑膝,身体前倾,垂首“蹲坐”。规训的是身体,驯服的是意识。

法国人类学家马塞尔·莫斯在1935年提出的“身体技术(The technique of body)”^[17]概念,是将人的身体看作第一个、也是最自然的一个技术对象,是先于工具的一整套技术手段。从走路、游泳的姿势,到狩猎、吃饭的礼仪,融入身体的技术无处不在,而这一整套身体技术是生存于特定文化下所必备的。莫斯使用“惯习(habitus)”这一术语,来强调身体技术的后天习得特性,即“外部条件的内在化”。莫斯理解的身体是由外及内、从社会到心理再到生理的一整套控制系统。此外,身体技术还是“境遇性(Situated)”的,而非认知性的。梅洛庞蒂在《知觉现象学》里,讲述了病人施耐德由于大脑受到损伤,不能按照“行

一个军礼”的指令去行动,却可以在一个军队序列里,在军官、其他士兵的“场域”内顺利完成。行军礼的身体技术被施耐德记忆在身体里、肌肉里,而不是大脑的褶皱里。“礼”的身体技术也是在厅堂之内、圈儿椅之上、君子之间才能被召唤出来的。意识、身体与世界是个整体。

Embody椅也是一种控制装置。虽然人体工程学测试可以证明,现代白领在Embody椅所提供的身体支撑下“舒适”地工作几个小时是人性化的,而君子端坐于圈儿椅之上以自我意志去克服肌肉疲劳是非人性的,但这是一个似是而非的结论。无论久坐于圈儿椅还是Embody椅,最终都会达到身体与座椅的水乳交融,都会实现德雷福斯所说的“工具的透明性”,即座椅消失了,君子关注着社交活动中的自我与他者,而白领凝视着电脑屏幕。不舒适的圈儿椅使得君子时时刻刻“意识到”身体的姿态,指引着“礼”的实践;而舒适的人体工学椅则使得身体“无意识”,导向的是高效率的工作。通过椅子,不同的社会系统无差别地实现了对“身体-意识”的隐秘控制。具有不同“身体-意识”的椅子见图3。

舒适也是一种意识形态^[18],是现代性的组成部分,是一整套社会控制的阴谋。对于一个家庭来说,晚饭后躺在松软的沙发上观看电视节目的男主人,无疑是“休息的战士”,他在为明日清晨的满血复活而积蓄力量。舒适的家是人们的私人护理中心。栖居意味着肌肉与知觉的双重放松。“舒适”是现代人的“身体-意识”,包裹着的是“效率”这一现代性生产生活的支点;“礼”是君子的“身体-意识”,是儒教社会下日常生活实践的支点。这也就是莫斯所说的“外部条件的内在化”,是世界的总体性加之于人的总体性。



a 明式圈儿椅



b Embody椅

图3 具有不同“身体-意识”的椅子
Fig.3 Frame of ideology in chair

7 身体-意识与体验设计

自20世纪90年代以来,“体验(Experience)”开始成为设计学内部的关键词^[19]。从用户体验到体验设计,从By Experience到For Experience,从情境到对象,设计学正在从“研究”体验转变为“创造(制造)”体验^[20]。现象学运动以来,胡塞尔致力于在人们纯粹而缄默的日常体验中去发现纯粹的意识结构,海德格尔努力地打开“生活世界”,梅洛庞蒂则发现了“身体”的。在笔者看来,所谓体验就是“己身(Le Corps Propre)”与“生活世界(Umwelt)”之间的具身性(Embodiment)认知,是身体、意识与世界的一次当下相遇。

星巴克咖啡是体验设计的经典案例,源于其创始人霍华德·舒尔茨在意大利某个街角咖啡馆里的一次早餐。明媚的阳光、大声聊天的人群、咖啡机发出的滋滋声、弥漫在空气中的香气与水雾,这些“杂多表象”使得他的身体感官完全开放。他突然“意识到”这里的咖啡与西雅图潮湿、阴冷、安静的咖啡文化是多么的不同。对于意大利人来讲,这是最为普通的日常生活,而霍华德·舒尔茨却“体验”到了一个完全不同的“生活世界”。在电影、照片、绘画中,他可能曾经“看”到过意大利的咖啡馆,但却不曾成为“意识”。当他在某个清晨置“身”其间,一切汇聚于身,意识刹那间“涌现”。“成为一个意识,更确切地说,成为一种体验,就是内在地与世界、身体和他人建立联系,与它们在一起,而不是在它们旁边^[2]。”于是,舒尔茨拥有的“一个体验(An Experience)”经过商业的包装与复制,便成为了世界各地许多人的体验。尽管这种体验是“被设计过的”和“标准化的”,但是体验永远地与主体(此在、己身)、他者、境遇(世界)相联结,并且只有通过自己之“体”,得到自己之“验”。因此,一个中国小城镇的青年人坐火车去大都市里喝上一杯星巴克,就已经是另外的一种体验了。这是现象学角度所理解的体验:个体性的,主观性的,属己的一种“身体-意识”。

体验必须是一种身体性的“亲知”,就像橙子的味道必须是知觉性的“亲知”一样。他者的体验只能属于他者,是他者的“身体-意识”。这是设计方法论或人类学研究中经典的“对称性无知”——设计师无法知道用户的痛点。设计师不能体验用户的生活之痛,就像医生不能体验病人的身体之痛一样。为了研究他者,设计学纳入了许多用户研究的方法,有基于观察的,有基于访谈的,也有基于测试的。这样的方法都是一种“站在外面”的参与,还是将用户视作客体,视作实验室中的研究对象。事实上,当用户研究的方法越来越“科学”的时候,人们离真实的体验也就越来越远。被研究的体验从属于人的日常体验,而且只有通过后者才能深入地理解前者。此外,移情(Empathic Design)或者“角色扮演(Role-playing)”的研究方法,

似乎使得设计师更接近于用户的真实体验。比如,为老年人设计产品的设计师,将自己的身体束缚上沙袋生活些日子,以便体验老年人的生理困难。这就如同演员、作家的体验生活一样。即使这样,设计师与用户也还是隔着一层的。因为年老的体验里还包含着一层对“老”的承受与承担。对老年人生活的移情或角色扮演只是生理学的身体体验;对年老生活的“承受”则是现象学的“身体-意识”。这是Design by Experience的问题——他者之验与己身之验的遥远距离。

每次体验都是一次性的。体验是主体意识与生活世界的一次“当下”相遇,而这种相遇包含着记忆与期盼、经验与想象。体验是过去与未来的当下涌现。孩提时第一次的迪斯尼体验,与作为家长陪同孩子的迪斯尼体验,一定是非常不同的。刚到大都市的青年人所体验的星巴克,与他走遍世界之后所体验的星巴克,也是完全不同的了。不过,家长的迪斯尼与走遍世界的青年人的星巴克,已经不再是“被设计”的、标准化的体验了,而是属于他们自己的、另外的体验了。这是胡塞尔的意向性结构,也是海德格尔的主体性时间。这是Design for Experience的问题——当下的“这次”体验与主体性时间中的“多次”体验的差异。

面对上述两个方面的问题,作为认识论与方法论的现象学提供了另外的思路。在此,笔者提出“共通的体验”与“置换的体验”两种方法。

7.1 共通的体验

美国建筑师斯蒂文·霍尔所设计的赫尔辛基当代艺术馆(Kiasma),其入口即“岔路口”。与一般的博物馆不同,所有的参观者一进门就会面对两条路的选择:一条是平坦的,通向一个明亮的未知空间;另一条是逐渐抬升起来的弧形坡道,通向天空。两者在视觉感知上是均等的,并不暗示哪一条是正道,哪一条是歧途。岔路是一个现象,曾经发生于每一个个体的日常生活体验中。霍尔将人们对岔路的共通体验挪移到美术馆空间中。岔路是具有源初性的一个境遇,一种意义,是在遇见霍尔的岔路之前就已经体验过也“承受”过的了。霍尔的岔路通过象征与抽象,深化了日常体验中的意义——那饱含不确定性的焦虑、选择与承担,对历史的告别与朝向未知。岔路是人们共通的体验,建基于“主体间性(Inter-subjectivity)”,也呼唤着成为人们的下一次体验,成为被设计的体验。

7.2 置换的体验

每个人都经历过“排队”或“等待”,却有不同的体验,那是因为人们的“身体-意识”有着不同的焦点。麦当劳采用多窗口、纵向方式排队。快节奏的、忙碌的店员,身后焦急的人群,看板上复杂的套餐与折扣信息等,共同构成了身体境遇。压力来自于环境与他者,使得意识聚焦于到达柜台点餐的那一时刻——作出快速而准确的选择。麦当劳得到了效率,而人们得到了肌肉放松与焦虑释放。麦当劳将焦虑与压力所释

放的两种体验同时压缩在排队点餐的过程中,这种体验就是波兰尼所说的由“辅助觉知(境遇)”生成的“焦点觉知(行为)”,是一种“from-to”的结构。

星巴克的点餐台则是一个“舞台”,横向排队等待中的顾客被给予了更广阔的视野和身体空间,使得他们将意识转向了声音、气味、光线、制作咖啡的店员,或者在与他者的目光交织中将意识重新聚焦于自己。与麦当劳截然相反,星巴克是将辅助性的觉知转化为意识的焦点,也就是将排队的无聊与焦虑转化为展示性的、观赏性的等待。

在火车站的售票窗口或者在网红奶茶店,排队可能是无奈的也可能是时尚的。在医院门诊室或者在海底捞门前,等待可以是无聊的也可以是有意义的。体验设计就是通过改变“生活世界”去塑造“身体-意识”。设计师需要不断发掘人们日常生活中体验的深度与广度,然后通过设计将其置换到另外一个生活世界。

8 结语

本文从视觉的、身体的、意识的三个维度上去理解人工物,目的是将设计学的研究视野,从传统的视觉中心发展到“身体-意识”中心。从尺寸的、工程学的、我思的、无身认知的身体,进化到现象的、社会学的、我能的、具身认知的身体是一种认识论的转向,即从笛卡尔的主客二分转向现象学的“身体-意识”与“生活世界”的水乳交融。这样的认识论也将成为诸多当代设计主题的方法论基础。设计是联结身体与意识、日常生活与物质世界的一个过程,所探索的是人类体验的“可能性”,而不是“必然性”。

参考文献:

- [1] 王世襄. 明式家具珍赏[M]. 北京: 文物出版社, 2003.
- [2] 莫里斯·梅洛·庞蒂. 知觉现象学[M]. 姜志辉, 译. 北京: 商务印书馆, 2001.
- [3] 萨特. 存在与虚无[M]. 陈宣良, 译. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2012.
- [4] 鸢田清一. 衣的现象学[M]. 曹逸冰, 译. 北京: 新星出版社, 2018.
- [5] 西泽立卫. 没有束缚的舒适的建筑——西泽立卫访谈集[M]. 谢宗哲, 译. 重庆: 重庆大学出版社, 2014.
- [6] 黑川雅之. 日本的八个审美意识[M]. 王超鹰, 张迎星, 译. 北京: 中信出版社, 2018.
- [7] 丹·扎哈维. 胡塞尔现象学[M]. 李忠伟, 译. 上海: 上海译文出版社, 2007.
- [8] 马丁·海德格尔. 存在与时间[M]. 陈嘉应, 王庆节, 译. 北京: 三联书店, 2012.
- [9] HERMAN M. Design is the Connective Tissue between People and the World[EB/OL]. (2009-10-21) [2019-09-01]. <https://www.hermanmiller.com/products/seating/office-chairs/embody-chairs/design-story>.
- [10] 希拉里·普特南. 理性、真理与历史[M]. 童世骏, 李光程, 译. 上海: 上海译文出版社, 1997.
- [11] 诺曼·唐纳德·A. 情感化设计[M]. 何笑梅, 欧秋杏, 译. 北京: 中信出版社, 2015.
- [12] 劳伦斯·夏皮罗. 具身认知[M]. 李恒威, 董达, 译. 北京: 华夏出版社, 2014.
- [13] 后藤武, 佐佐木正人, 深泽直人. 设计的生态学[M]. 黄友玫, 译. 桂林: 广西师范大学出版社, 2016.
- [14] 郁振华. 人类知识的默会维度[M]. 北京: 北京大学出版社, 2012.
- [15] 迈克尔·波拉尼. 个人知识[M]. 徐陶, 译. 上海: 上海人民出版社, 2010.
- [16] 吉尔伯特·赖尔. 心的概念[M]. 徐大建, 译. 北京: 商务印书馆, 1992.
- [17] 马塞尔·莫斯, 爱弥尔·涂尔干, 亨利·于贝尔. 论技术、技艺与文明[M]. 北京: 世界图书出版公司, 2010.
- [18] MALDONADO T, CULLAS J. The Idea of Comfort[J]. Design Issues, 1991(8): 35-43.
- [19] 胡飞, 姜明宇. 体验设计研究: 问题情境、学科逻辑与理论动向[J]. 包装工程, 2018, 39(10): 60-75.
- [20] 辛向阳. 从用户体验到体验设计[J]. 包装工程, 2019, 40(8): 60-67.
- [21] YACHI K. Eight Aesthetic Consciousness in Japan[M]. WANG Chao-ying, ZHANG Ying-xing, Translate. Beijing: CITIC Press, 2018.
- [22] DAN Z. Husserl's Phenomenology[M]. LI Zhong-wei, Translate. Shanghai: Shanghai Translation Publishing House, 2007.
- [23] MARTIN H. Being and Time[M]. CHEN Jia-ying, WANG Qing-jie, Translate. Beijing: SDX Joint Publishing, 2012.
- [24] HERMAN M. Design is the Connective Tissue between People and the World[EB/OL]. (2009-10-21) [2019-09-01]. <https://www.hermanmiller.com/products/seating/office-chairs/embody-chairs/design-story>.
- [25] HILLARY P. Reason, Truth and History[M]. TONG Shi-jun, LI Guang-cheng, Translate. Shanghai: Shanghai Translation Publishing House, 1997.
- [26] NORMAN D A. Emotional Design[M]. HE Xiao-mei, OU Qiu-xing, Translate. Beijing: CITIC Press, 2015.
- [27] LAWRENCE S. Embodied Cognition[M]. LI Heng-wei, DONG Da, Translate. Beijing: Huaxia Publishing House, 2014.
- [28] GOTO W, SASAKI Z, SHINZAWA N. Design Ecology[M]. HUANG You-mei, Translate. Guilin: Guangxi Normal University Press, 2016.
- [29] YU Zhen-hua. The Tacit Dimension of Human Knowledge[M]. Beijing: Peking University Press, 2012.
- [30] MICHAEL P. Personal Knowledge[M]. XU Tao, Translate. Shanghai: Shanghai People's Publishing House, 2010.
- [31] GILBERT R. Concept of Mind[M]. XU Da-jian, Translate. Beijing: Commercial Press, 1992.
- [32] MARCEL M, EMIL D, HENRI H. Techniques, Technology, and Civilization[M]. Beijing: World Book Publishing Company, 2010.
- [33] HU Fei, JIANG Ming-yu. On Experience Design: Context of Problem, Logic of Discipline and Trend of Theories[J]. Packaging Engineering, 2018, 39(10): 60-75.
- [34] XIN Xiang-yang. From User Experience to Experience Design[J]. Packaging Engineering, 2019, 40(8): 60-67.