

# 设计人类学发轫的初探

## INITIAL RESEARCH FOR THE ORIGIN OF DESIGN ANTHROPOLOGY

中央美术学院设计学院 王馨月

北京服装学院服饰艺术与工程学院 张弛\*

**摘要:** 说明设计人类学作为一个新的学科领域如何在人类学和设计学这两个学科转向的驱动下,逐步成型并探索其的创新路径对于未来设计研究的价值。本文将就这一现象形成的学科背景,设计与人类学之间的复杂关系,基于历史实践的线索进行简要梳理,分别结合设计人类学在知识论、方法论和本体论层次的研究状况展开讨论。“设计人类学”是近十年来设计师和人类学家积极探索作为批判性地审视历史和面向未来的途径。人类学为设计提供批判性的整体视角与微观方法,设计的发展则为人类学视域的拓展带来创新思维,二者的融合将对未来设计的研究产生新的启示。

**关键词:** 民族志 行为研究 物质文化 设计介入 知识生产 本体论

中图分类号: J

文献标识码: A

文章编号: 1003-0069 (2021) 06-0104-03

**Abstract:** To illustrate how design anthropology, a new disciplinary field, has gradually taken shape and explored the value of its innovative paths for future design research, driven by the disciplinary turn of both anthropology and design. Briefly review the disciplinary background of the formation of this phenomenon, the complex relationship between design and anthropology, the clues based on historical practice, and discuss the state of design anthropology research at the intellectual, methodological and ontological levels, respectively. "Design Anthropology" has been actively explored by designers and anthropologists in the last decade as a way of critically examining history and looking towards the future. While anthropology provides a critical and holistic perspective and microscopic approach to design, the development of design brings innovative thinking to the expansion of anthropology's vision.

**Keywords:** Ethnography Behavioral study Material culture Design intervention Knowledge production Ontology

### 引言

设计学与人类学的相遇有着深厚的历史渊源,具体表现为二者展开物质文化研究的对象有所重叠,并且都对于人类造物行为的本质进行探索。目前,围绕“设计人类学”这一领域展开的讨论有赖于这一学科交融的背景,但更多是在当代人类学转型和不断扩张的设计学科从应用方法层面扮演转型补给的角色:一方面,由于人类学和设计学的研究领域庞杂,要形成确切的“设计人类学”理论范式相对困难;另一方面,这也说明了“设计人类学”研究视角的迫切程度与重要性。

人类学家基斯·M·墨菲(Keith M. Murphy)曾从三个角度对设计与人类学的关系进行了总结:一是“设计的人类学”(Anthropology of Design),主要探讨设计作为人类学的研究对象,二是“为设计的人类学”(Anthropology for Design)主要研究人类学如何作为创新方法介入设计,三是“为人类学的设计”(Design for Anthropology),探讨设计思维的融入给人类学带来的创新价值。

<sup>[1]</sup> 这三个维度大致说明了设计与人类学在概念和研究方法上互为补

充,构成了两个领域的进一步交融的基础。鉴于当下以“设计人类学”之名展开的各类实践探索不断涌现,本文将从这三个研究维度出发,进一步探讨设计与人类学究竟如何相互交织、相互关联。

### 一、关于设计的人类学

#### (一) 从形式到行为

人类学与设计相遇源于人类学对于人类造物文明的考察,人类学家借助民族志的方法关注匿名的设计物品,研究原始时期人造物的材质、使用方式、用途和装饰,以及物品在部落群体中的身份表征。人类学家深入异族部落进行关于民俗工艺的田野考察之后留下的民族志,也为设计学者研究早期工艺美术提供了方法和素材。对于物品的材质、工艺、形制的研究反映了设计本体的问题。比如美国菲尔德自然史博物馆人类学部主任的伯特霍尔德·劳费尔(Berthold Laufer)曾编纂“人类学的设计”(Anthropology Design Series)系列丛书,呈现了他在十年间对田野考察的民族志书写,这是在“人类学”学科范畴之下对于人造物“设计”的物品文化研究。这一系列中的《中国篮子》(Chinese Baskets)<sup>[2]</sup>以图谱的方式记录了中国中部和南部地区各种民间篮子的样式,并以文字说明其装饰、材质、工艺、功能和使用场合。序言中指明该书主要针对“设计人士、工匠和艺术生”,希望能从工艺美学的角度为他们提供参考,可见物品的工艺美学问题长久以来都是人类学者的研究焦点之一。

人类的生理、心理与创造物品行为之间本质关系的初期思考,是人类学与设计相遇的源头。这些透过装饰工艺展现出的人类文明反映了人类的精神需求,而劳动是决定人类的本质活动,装饰行为与劳动是一种相辅相成的关系。手工艺集中体现了人的创造力,并铸造了文化,可以说,艺术性和精神性的需求是决定人类文明发展的重要条件,而不应当被视为经济发展后期的附属之物。人类学家阿尔弗雷德·盖尔(Alfred Gell)描述新几内亚人家庭中的物品通过独特的装饰,作为一种最为亲密的方式与人的身体相结合,成为一种通过制造和交换形成的“身体器官”。人类学家将器物的装饰连同器物本身均作为人类身体的延伸,体现了对于人与物品本质关系问题的讨论。这也是设计学领域的重要议题。<sup>[3]</sup>设计史学家杭间认为“最早技艺的产生、工具的制造,不仅仅是纯粹意义上的文化现象,而是人类为了谋求与适应生存的结果……这个因素就是文化活动中人类的生物性”。从“生理机制”、“心理机制”和“社会机制”来对“工艺机制”进行分层探讨,讨论工艺作为人类文化活动是如何产生的。<sup>[4]</sup>这一观点与法国人类学家马塞尔·莫斯(Marcel Mauss)1934年出版的《身体技术》(body technique)一文中对于技艺受到社会、个体生理和心理的三种要素共同影响的“整体性”(totality)特点的阐释相类似。设计史学家许平则从生物人类学的角度思考人类造物行为的本源,认为人类对于技术追寻是出于一种“本能的贫乏”,因为人类缺乏专门化的器官和本能,在无法适应环境的情况下,只好将自身能力投向改进预先构成的自然条件。<sup>[5]</sup>由此,人的学习能力才外化、客体化为独特的生存技术,并预设了技术与“制度”文明的形成之间存在一种逻辑性联结。这也说明了物何以成为人类身体的延伸,是从本质上阐明设计行为出现过程的一种尝试。



图1 霍尔德·劳费尔著,《中国篮子》1



图2 霍尔德·劳费尔著,《中国篮子》2

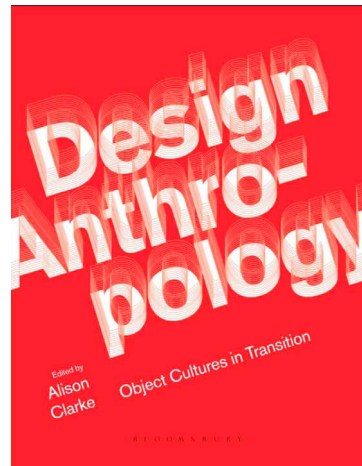


图3 艾莉森·J·克拉克编,《设计人类学:转型中的物品文化》

## (二) 聚焦消费社会

自20世纪80年代以来,文化人类学领域出现了“物质文化转向”

(material culture turn) 的整体趋势,围绕工业社会的消费品展开大众消费文化的批判研究,包括消费美学、符号学在内,被视为现代物质文化研究的主要内容,与设计史、设计文化领域有着紧密联系。比如,人类学家玛丽·道格拉斯(Mary Douglas)和巴伦·伊舍伍德(Baron Isherwood)认为消费是争夺和塑造文化的舞台。他们曾试图基于对前现代背景连续性的假设,建立“消费的人类学”

(Anthropology of Consumption)。<sup>[6]</sup>英国社会人类学家丹尼尔·米勒(Daniel Miller)早期研究从消费文化的角度展开,到了20世纪80年代后,他看到消费与人之间积极的互动关系,便试图确立一种脱离左派人文主义的新消费理论,开始以家庭为基本单位,探讨发生在室内空间的人与物之间的关系(包括建筑的内部装饰)。这类物质文化研究也逐步被纳入设计史的研究范畴。家庭空间被视为私有物品的展示场所,体现了人们对于拥有物品的看法以及与之的内在关系,丹尼尔·米勒以民族志的方式记述并探讨家庭内部空间中人与物的协商。另一方面,随着数字时代到来,实体空间内的材料物品承载的属性和文化意涵也在悄然改变,软件与人的关系变得越发紧密,物品和空间作为研究对象也由实体专为虚拟的线上空间,如电子邮箱或社交媒体平台。<sup>[7]</sup>

关于物质文化研究与设计人类学的领域是否重叠的问题,在人类学研究领域存在不同观点。比如,社会人类学家哈维·莫洛奇(Harvey Molotch)从社会学转向“设计人类学”,就是在研究中延续了传统的民族志工作方法,针对“从生产到消费”这一特定研究范畴中,设计所产生的影响是如何超出设计的预想,他通过研究生产过程中的其他环节,介入商业文化中的品牌、设计物品的形式、材料、使用状况等调查中,解剖物品在不同文化层面如何被塑造和改进,整个社会语境如何塑造了真正的设计,透过社会关系结构去看待设计的生产消费反映出的文化表征,转变消费者对消费社会的批判视角。<sup>[8]</sup>同样是反对割裂地看待生产和消费、设计和使用的环节,人类学家蒂姆·英戈尔德(Tim Ingold)则不认为设计人类学等同于物质文化研究,他强调设计人类学的批判性参与,重视在设计行动过程中的体验与知识生产的新型领域。他指出以往将设计的创造力归因于作为一种既定解决方案的创新值得质疑和反思的,我们需要关注那些应对不断变化的条件而做出灵活精准反应的即兴创作。<sup>[9]</sup>

## 二、作为方法的设计人类学

如何借助其他学科领域完成人类学研究,而非对这些学科进行人

类学研究,也成为人类学家思考的问题。以英美为主的西方人类学家为学科转向所做的选择(即将目光从部落转向城市,从手工艺品转向工业产品)受到了跨国公司的关注。随着20世纪90年代设计的影响从产品生产逐渐拓展到服务领域,民族志与设计用户调研结合的模式逐步在全球化趋势下被商界广泛应用,许多设计策略与咨询公司或组织平台,如IDEO、工业民族志实践行业会议(EPIC),开始运用人类学的研究方法提供综合型的设计服务,目的是了解分析地方文化和指定市场的用户需求。

随着设计的不断发展,企业内部的研究者们展现了对未来技术的预判和对人类能力的重新思索与探讨。虽然设计人类学家的话语仍只是在小范围内流通,但这一跨学科趋势,在美国日趋显著并逐渐向欧洲辐射。目前,研究者和实践者对“设计人类学”的高涨热情主要集中在方法论层面的应用。设计史学家艾莉森·J·克拉克(Alison J. Clarke)指出,自1970年代以设计师维克多·帕帕奈克的著作《为真实的世界设计》为代表的批判性的设计推动了设计和人类学携起手来。她编纂的《设计人类学:转型中的物品文化》(Design Anthropology: Object Culture in Transition)文集集合了人类学家、设计师、艺术家等不同身份的研究者关于带有社会学视角的设计问题、设计现象的探讨。同时,她指出,自“设计人类学”概念出现以来,研究者和实践者对“设计人类学”日渐高涨热情并不等同于这一领域已经正式成形。<sup>[10]</sup>

鉴于设计学和人类学两个学科自身的广度,在商业领域基于应用而自然形成的“设计人类学”主要表现为以经济创新为导向的“用户中心”的研究方法,设计师与企业意识到民族志方法对于理解用户的需求,特别是在文化禁忌方面,对于产品开发与服务优化所产生的价值。从另一角度看,以经济驱动为主导的“设计人类学”创新策略,注重对民族志的实践进行改良,其目的更加偏向应用人类学。由此可见,设计人类学领域被视为一个通过协作完成的独特研究领域和知识生产领域,是从方法论的角度展开的设计人类学研究。

人类学转向“刻意地介入和转型”,意味着改变以往人类学“参与式观察”以“客位”身份去观察“他者”,具体方法包括窥探式观察或随行观察法,采用刻意介入的“参与式设计”或者“参与式行动研究”(PAR, participatory action research)进一步拓展人类学者研究过程的可能性,赋予更多能动性。<sup>[11]</sup>这种方式始于1960和1970年代西方的社会、政治和公民权利运动,当时许多人要求在与他们生活相关的决策中有更多话语权。在设计领域,这具体体现在建筑城市规划、人机交互的信息设计等方面。托尼·罗伯森(Toni Robertson)和贾斯帕·西蒙森(Jesper Simonsen)将参与式设计定义为“一种调查、理解、反思、建立和发展的过程。在集体反思中支持多个参与者之间的相互学习。参与者通常承担用户和设计师的两个主要角色,设



计师努力了解用户的实际情况，而用户则努力阐明他们的期望目标，并学习恰当的技术手段。”<sup>[12]</sup>

在设计人类学实践的工作过程中，设计师和人类学家的核心区别在于：人类学家通过总结过去来强调现在，借助描述为感受存照，尽可能不去打破研究情境的原貌；而设计师倾向于预测未来，并且需要介入和干预物质生产生活。当两个工种间出现融合，也就是所谓的“设计人类学”的应用，意味着要根据具体情况对两者工作进行平衡。从这一角度来说，设计人类学作为方法的应用，与文化人类学从文化整体的角度了解人类行为分属不同的研究层次融合了起来。

### 三、设计人类学的未来价值：新的知识生产与本体论回归

从设计知识生产模式的角度而言，人类学和设计在探讨如何创造的行为方式有着更悠久的历史关联。列维-斯特劳斯在《野性的思维》中，提出“修补术”（bricolage）<sup>[13]</sup>的概念来形容人类本能、自发地运用手边环境中的现有之物作为工具和材料进行创造，并比较手工工匠与工程师专业、抽象的工作方式如何不同，从而进一步说明修补术符号系统及其语义的形成过程，从思想层面上解释了对于采用原生工作方法的修补匠而言，偶发性因素和直接采用现有素材的重要性。设计学者潘纳格迪斯·罗瑞德也从“修补术”这一隐喻的符号系统中看到了人类思想与设计的共通点，利用修补术的思想进一步阐释自发设计和自觉设计如何体现了设计与艺术、设计与科学的关系。<sup>[14]</sup>正如人类学家温迪·冈恩（Wendy Gunn）和杰瑞德·多诺万（Jared Donovan）所指出的那样<sup>[15]</sup>，设计能够通过材料将人们聚集在一起，并且存在科学实践与非专业实践的并置，而人类学的记录和思考则使得这些混沌的知识能够重新发生关联，产出新的框架系统。

设计人类学家在设计知识生产方面扮演的角色具有自反性（reflexivity），即设计者由于带有人类学家的他者视角，能够让设计更加的具有原生自发的色彩，而由于设计者对于设计行为的反思，使得设计结果又将持续地影响和干涉之后的改良。设计师更多的是以“促进者”而不是“专家”的身份来联结不同的工作角色，调和知识平台构建过程中的沟通与资源分配问题。比如湖南大学设计艺术学院发起的“新通道”项目为激活少数民族地域的传统自然文化资源，推动传统社区复兴，借助数字技术去记录和保存非遗资源及设计项目的进行过程，并利用设计呈现对民族志方法的转译，发展出基于社区和网络的设计与社会创新策略。<sup>[16-17]</sup>参与式的策略使得设计人类学一定程度打通了专业与非专业设计之间的壁垒，所有设计的利益相关者都参与到知识共享的社群网络中来，自下而上地提供创新策略。设计师在协同设计的过程中更加强调进行需求和资源整合的协商角色，反映出设计的干涉主义倾向推动了面向未来自主的知识生产。

基于近年来人类学领域出现的新一轮本体论转向，阿图罗·埃斯科巴尔（Arturo Escobar）首先肯定了人类学家对于批判性设计研究做贡献，然后提出本体论设计（ontological design）是基于转型社会对调整设计关注维度的需求，从功能主义和理性主义的维度转向与生活关系相协调的一整套实践；它建立在反对二元论的多元价值基础之上的，以推动文化和生态的革新。<sup>[18]</sup>虽然埃斯科巴尔并未直接阐明何为本体论设计，但他说明这意味着重新定义福祉、生命计划、领地、地方经济和社区中的人，本体论设计的转向是去殖民化、非人类中心主义的。本体论设计在开放的设计项目系统中，也涉及到对于大众与专家身份关系的反思，说明虽然本体论转向反映出新的设计对于生存和文化一系列人类本质问题的回归，但并不意味着就失去在知识论层面讨论设计人类学知识生产过程的必要性。

### 结语

综上，设计人类学的出现反映了在时代转向之中人类对于现实微观变化的敏感性。一方面是由于人类学在学理上的不断反思，在研究

对象上的不断拓展，另一方面是设计研究的应用创新和对文化价值的思辨。通过参与设计实践，人类学家逐渐认识到，在物品之外，设计过程中的行为和关系，对于研究人本身的重要价值，因此设计人类学不断地处于人类学学科转向的动荡之中。而设计实践者为这一新兴领域贡献了诸多新的策略和案例，推动着这个领域的深入发展。对于年轻的设计学科而言，人类学不仅意味着基于民族志样本采集的定性研究，更关键的是它提供了整体观和他者视角，带来了拓展设计学领域的边界所需要的多元价值、理论依据和恰如其分的表达方式。

设计的物质文化研究的探讨主要依托于后现代主义的语境和理论工具，生产消费体系、社群关系的设计研究虽然都被人类学家纳入“设计人类学”的范畴，但未能脱离从生产到消费的固有理论框架。目前，设计学界尤其需要基于本体论和知识论层面的思考，包括设计行为的认识主体与知识生产之间本质关系的研究<sup>[19]</sup>，对于设计主客体基本行为的感知、创造动因以及精神文化内涵等方面展开系统研究。文化人类学视角下运用批判理论探讨人类设计行为背后的文化动机和文化价值应当是设计人类学的主体内容。如果仅仅单向地将人类学方法应用于设计过程，或对于设计现象展开社会学、人类学式的研究，都不足以定义“设计人类学”。如设计学者唐瑞宜（Elizabeth Dori Tunstall）所说，“设计人类学作为一种‘去殖民化’的方法论”、“并不仅仅是将人类学的理论和方法应用于产品、服务和系统的优化与设计之上，还包括对人性进行更深层理解的陈述”。<sup>[20]</sup>正是面向未来人类可能性的探索，我们才更加需要回归基于整体性对于“人”与“设计”恒常的内在关系的理解，从而在未知中探索人类恰当的位置。 ■

（基金项目：本文系北京服装学院内涵发展定额专项——新进青年教师课题《中国丝绸与英国近代时尚文化构建》成果之一，项目编号BIFTXJ201914）。

### 参考文献

- [1] Keith M. Murph. Design and Anthropology [J]. Annual Review of Anthropology, 2016 (45) : 433-49.
- [2] Berthold Laufer. Chinese Baskets [M]. Chicago: Field Museum of Natural History, 1925: 4.
- [3] Harvey Molotch. Where Stuff Comes From: How Toasters, Toilets, Cars, Computers, and Many Other Things Come to Be As They Are [M]. New York: Routledge, 2005: 13.
- [4] 杭间. 手工艺的思想 [M]. 济南: 山东画报出版社, 2001: 204.
- [5] 许平. 反观人类制度文明与造物的意义——重读阿诺德·盖伦《技术时代的人类心灵》 [J]. 南京艺术学院学报 (美术与设计), 2010 (05) : 99-104.
- [6] Harvey Molotch Where Stuff Comes From: How Toasters, Toilets, Cars, Computers, and Many Other Things Come to Be As They Are [M]. New York: Routledge, 2005: 7.
- [7] Danial Miller (edited). The Comfort of Things [M]. Cambridge: Polity, 2008.
- [8] [美] 维克多·帕帕奈克. 周博译. 为真实的世界设计 [M]. 北京: 中信出版社, 2012.
- [9] Tim Ingold, Wendy Gunn. PhD Course in Design Anthropology [Z]. Sonderborg Participatory Innovation Research Center, 2010 [https://www.academia.edu/18165627/PhD\\_course\\_in\\_Design\\_Anthropology](https://www.academia.edu/18165627/PhD_course_in_Design_Anthropology)
- [10] Alison J. Clarke (edited). Design Anthropology: Object Culture in Transition [C]. New York: Bloomsbury Academic, 2018: 50.
- [11] Christine Miller (edited). Design+Anthropology: Converging Pathways in Anthropology and Design [C]. New York: Routledge, 2018: 3.
- [12] Jesper Simonsen, Toni Robertson (edited). Participatory Design: An introduction. Routledge International Handbook of Participatory Design [C]. New York: Routledge, 2012: 2.
- [13] [美] 列维-斯特劳斯. 李幼蒸译. 野性的思维 [M]. 北京: 商务印书馆, 1997: 22.
- [14] [英] 潘纳格迪斯·罗瑞德. 陈红玉译. 设计作为“修补术”: 设计思想遭遇人类学 [J]. 艺术与科学 (卷四). 北京: 清华大学出版社, 2006 (09) : 76-85.
- [15] Wendy Gunn, Jared Donovan (edited). Design and Anthropology [C]. London: Routledge, 2016.
- [16] 张朵朵. 季铁协同设计“触动”传统社区复兴——以“新通道花瑶花”项目的非遗研究与创新实践为例 [J]. 装饰, 2016 (12) : 26-29.
- [17] 张朵朵. 风险中的具身知识: 设计师介入地方传统手工艺的人类学反思 [J]. 南京艺术学院学报 (美术与设计), 2016 (02) : 36-40+187.
- [18] Arturo Escobar. Design for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds [M]. Duke University Press, 2018.
- [19] Kristina Niedderer, Stephen Clune, Geke Ludden (edited). Design for Behaviour Change. London: Routledge, 2017.
- [20] 唐瑞宜 (Elizabeth Dori Tunstall). 去殖民化的设计与人类学: 设计人类学的用途 [J]. 周博, 张霞译. 世界美术, 2012 (04) : 102-112.
- [21] 王翰. 探析中外民族动画中配角的设计与作用 [J]. 设计, 2016, 29 (2) : 110-111.
- [22] 袁浩然. 台湾兰屿雅美 (达悟) 族传统手工艺发展现状研究 [J]. 设计, 2016, 29 (21) : 76-77.