

互動設計中的實用主義詩學

Pragmatist Poetics in Interaction Design

梁容輝/教授
台灣科技大學商業設計系

報告組員：林宛錚、潘虹均、王秋雯

2014/01/05 @ 北藝新媒所

報告大綱

- *Keyword*
- *Background* / 潘虹均
- *Summary* / 林宛錚
- *Connection* / 王秋雯
- *Q&A*

Keyword

- 實用主義
- 互動設計
- 美學
- 詩意
- 派典

Background

About 梁容輝

- 梁容輝目前任教於台灣科技大學工商業設計系
- 主持空間媒體研究小組
- 關注互動設計，虛擬實境，美學運算及科技藝術等領域
- 畢業於台灣大學資訊工程研究所多媒體實驗室
- 梁博士熱衷於跨領域整合
- 業餘的興趣包括爵士樂演奏、中國武術、中醫針灸、繪畫與攝影



互動美學

- 姚斯(Hans Robert Jauss)提出『期待視界』理論，強調觀賞作品是連續不斷建構、修正、再建構之期待視界的過程，點出參與過程的經驗建構才是形成作品意義的全部。這個觀點對八十年代後急起發展的科技互動藝術，在本質上產生了重要的理論影響。
- 羅伊·阿斯科特(Roy Ascott)在其〈藝術與轉化的科技〉一文曾提到：
「應用數位科技的“出現”美學取代了舊式的『外形』美學—後者只關心物體的外觀和某些具體的絕對價值。然而新的『出現』或『形成』美學則試圖透過科技文化的轉化、演變技術，與世界中看不見的力量形成互動。」



實用主義美學



- 實用主義哲學家把客觀世界，歸於“經驗”，起源於十九世紀末期，發展於二十世紀初期，代表人物杜威曾對自然下過定義，認為是“人與環境互動的整體”，人與環境產生的任何經驗都有可能成為美感經驗。
- 實用主義反對把主體經驗與客觀自然截然而分，因為唯心主義的錯誤，就是主體經驗取代了客體經驗，但是真實的世界，人仍需靠基礎的經驗來適應環境。二十世紀中葉與邏輯實證主義合流，發展出操作主義及邏輯經驗主義。

約翰·杜威 John Dewey(1859-1952)

- 20世紀實用主義哲學家
- 主要領域：教育哲學、認識論、倫理學
- 著名思想：進步主義的教育方法
- 著名著作：民主與教育
- 美國保守派的《人事》雜誌，將杜威的《民主與教育》列入「19和20世紀最有害的10本書」第五名，僅次於《共產黨宣言》、《我的奮鬥》、《毛澤東語錄》、《金賽性學報告》



《詩學》中的藝術與人生

- 在《詩學》中，亞里士多德認為，藝術的本質是摹仿，摹仿是把藝術和技藝制作區別開來的基礎，也是學術分類和界定個別藝術的本質的基礎。藝術與人生有密切的聯繫，藝術模仿的對象主要不是自然而而是人生。

Summary

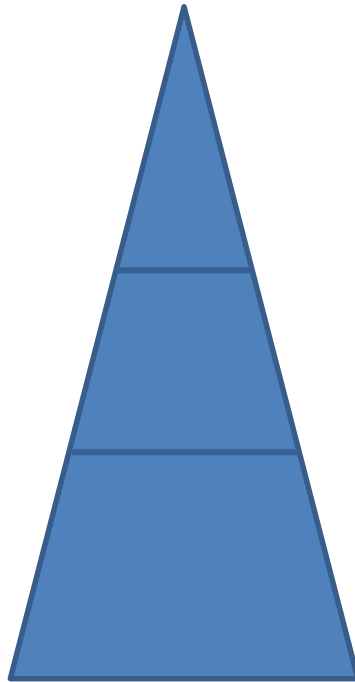
Summary

1. 互動設計中的實用主義詩學
2. 詩意互動設計如何建立成一個派典

使用者需求 VS. 派典

Jordan's hierarchy

- 愉悅 pleasure
- 易用性 easible
- 功能性 work ?



Harrison's paradigms

- 現象學派典
- 認知心理學派典
- 工程派典

人機互動設計中的更高需求

美感 VS. 詩意

- 表達邏輯
 - 互動完形 & 美學特徵
 - 關注「系統外觀, 互動與潛在角色的豐富性」
 - 優美互動
- 模糊的術語
 - 難以捉摸的概念
 - 如果將詩意互動設計視為派典會如何?

實用主義者的美學轉向

- 以實用主義者美學作為互動系統設計的堅強理論基礎(Peterson et al.)
- 可與fine art做個分野

實用主義詩學

- “詩意互動能做什麼” → 來理解 詩意互動的本質
- **實體詩**

理論基礎

- 詩性智慧 (Vico, 1744) 本能、反思、想像
- 詩意現象學 (<空間詩學> Bachelard, 1994)
存而不論、未完成含蓄性、非透過實證
- 譬喻與詩意 (Lakoff & Johnson, 1980)
詩意譬喻 VS 散文譬喻

詩意互動設計 (Kolko)

- 一種 反思(reflective) 與 情感的(emotional) 設計
 - 反思? 關於詩意的理性活動(reasoning activity *about* poetics)
- >>> 老師主張: 詩意本身的感受經驗 (felt experience *of* poetics itself)

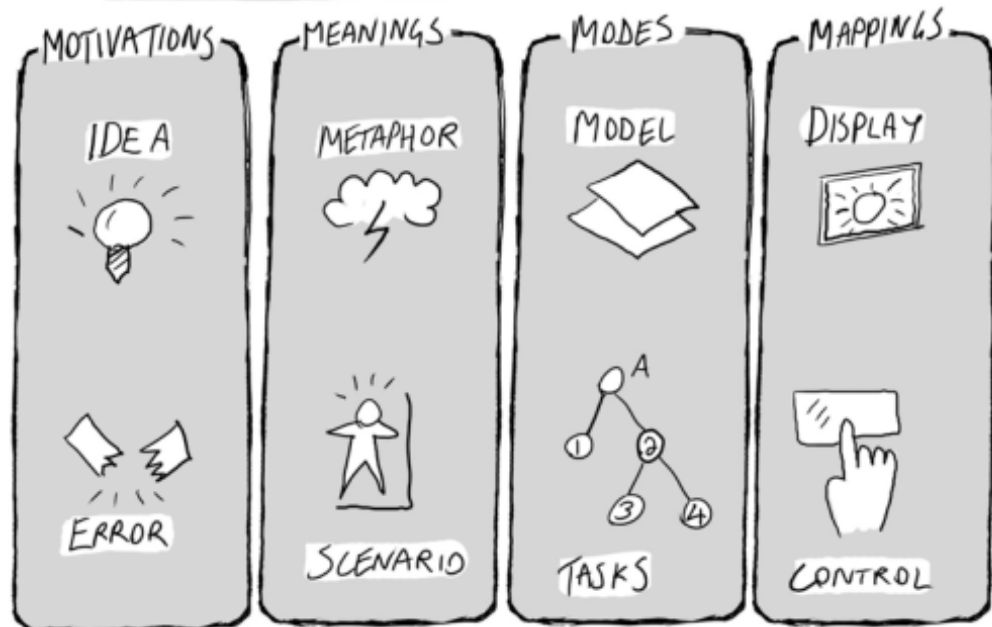
學派建構

- 認識論 (獲取知識)
- 方法論 (裝置or論壇...)
- 本體論 (itself)

詩意互動設計派典的建構

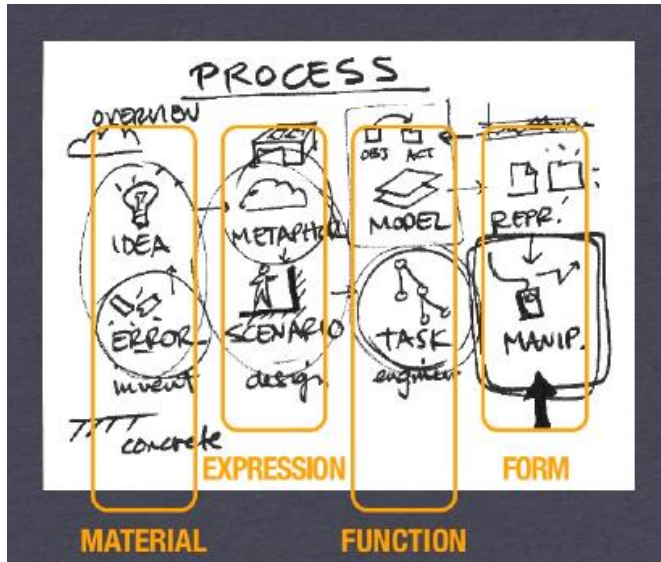
- 認識論:實用主義者與建構主義者(工程師)
- 方法論:延伸 Verplank 之互動設計框架

BILL VERPLANK - INTERACTION DESIGN FRAMEWORK



- 本體論的暗示

Verplank



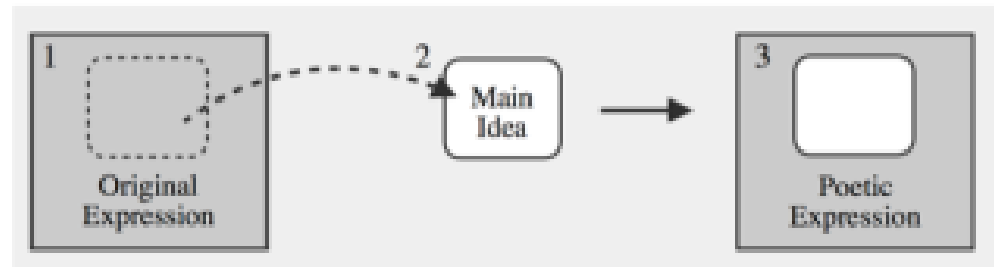
jazzliang

metaphor scenario	FUNCTION	model task
EXPRESSION	TANGIBLE INTERACTION DESIGN	FORM
idea error	MATERIAL	movement representation manipulation

VS

四選一，其餘精準

- 素材想像 (Material imagination)
- 表達想像 (Expression imagination)
- 功能想像 (Function imagination)
- 造型想像 (Form imagination)



結論

- 建構詩意互動設計為一設計派典
- 實用的框架(不定義，實體為主)
- 將詩意互動設計視為互動設計的本體

本身即目的，不需為其他功能服務

Connection

一首詩的完成-

我對藝術創造工程的一個思考脈絡

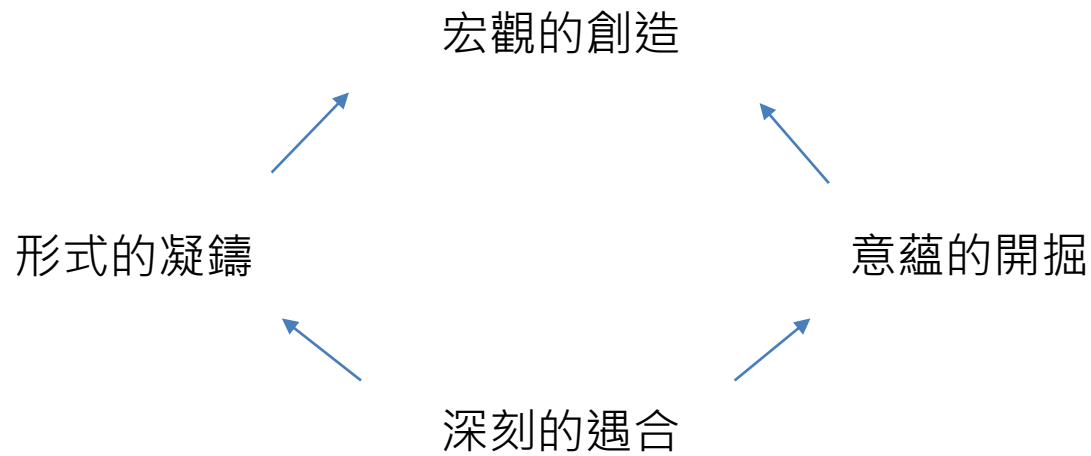
思考方法

- 「派典」(paradigm) 通俗的意義：「類型」(pattern)、「模式」(model)、
「範例」(example)、「形式」、「圖表」。
→ 一種 思考方式 (ways of thinking) 或研究的型態 (patterns for research)
- 我的思考：

→ 藝術創造的思考方式與歷程...

工程結構

- 藝術創造工程



東西方角度

- 中國哲學與西方哲學

認識論 方法論 本體論

Form



Meaning

Object

Subject

現象與物自身

藝術與哲學

- 文明，不論個體或整體，從藝術開始。
- 哲學成功在文字之後。

共通點：由某原創性動機或內容 → 呈現為一種外在(客觀性)的形式(形式表達)

共通下的不同特性：

藝術：以其想像力或情感的原創性 → 更近於一種**存在性**內容的表達

哲學：以其文字性客觀理論的塑造 → 趨向於**形式性**的理論表達

藝術的動力基礎

- 藝術：以其想像力或情感的原創性 → 更近於一種存在性內容的表達

表達需要方法，方法有其結構、組織、順序或形式。

而「**生命**」是方法在表現上的動力基礎。

而此「生命」即為「生命力」「生命情感」

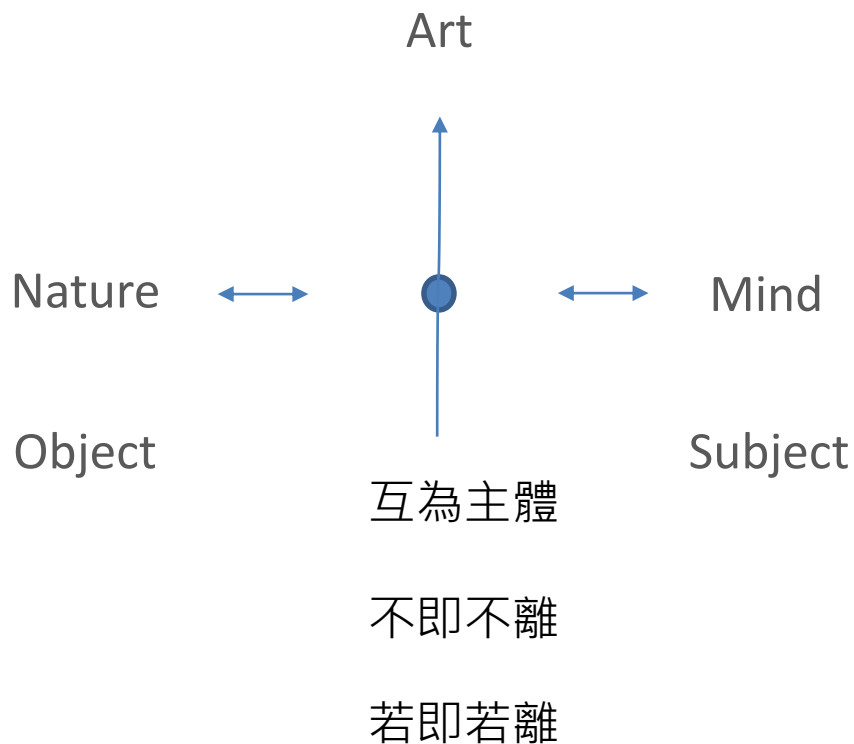
藝術世界有兩個基本質素： 一為 **結構**
一為 **情感** → 互為主體

藝術的表現

- 藝術的想像力道

藝術的完成，時常界於「有限」與「無限」之間，甚至它更會形成各式各樣的衝突、對比，乃至於含混與矛盾。

但惟其如此，才能對人形成莫大的沖擊力與普遍性。但最高的藝術，卻是傾向於惟一、肯定、崇仰與神聖之情的作品。



$$1+1 \neq 2$$

生命的存在 → 不確定性、完整性

詩的存在 → 範疇的錯誤

ex. 我聞到了妳的髮香

→ 我看到了妳的髮香

→ 我摸到了妳的髮香

鄭板橋：難得糊塗

詩的存在

生命的存在 詩的存在 情感的存在



一首詩的完成

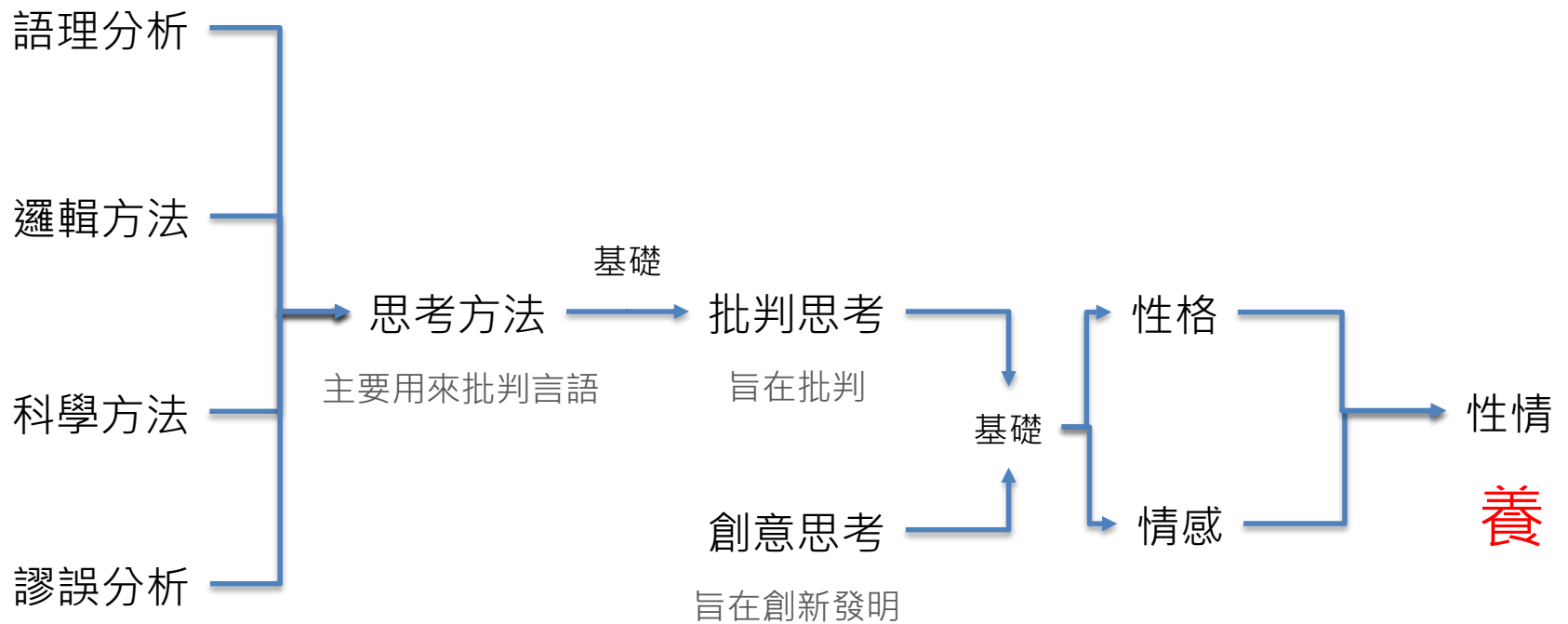
抱負→ 我依然在尋找 藝術之無完美 亦如生命仍為不完整

塞尚：我只是用我的畫筆**趨近**我心裡所想像的那個自然罷了

蘇格拉底：痛苦的人 vs 快樂的豬

Becoming

性情的看待



生命的學問

中國哲學 → 內容真理

西方哲學 → 外延真理

生命的學問 學問的生命

實踐的學問

實踐的美學

難得糊塗

信仰
騎著
懷疑
在
有限
與
無限
以及
祈禱
與
睡覺
之間

兜

圈子

子圈

兜

Q&A

Q 1 :

同學認為有詩意的互動作品？



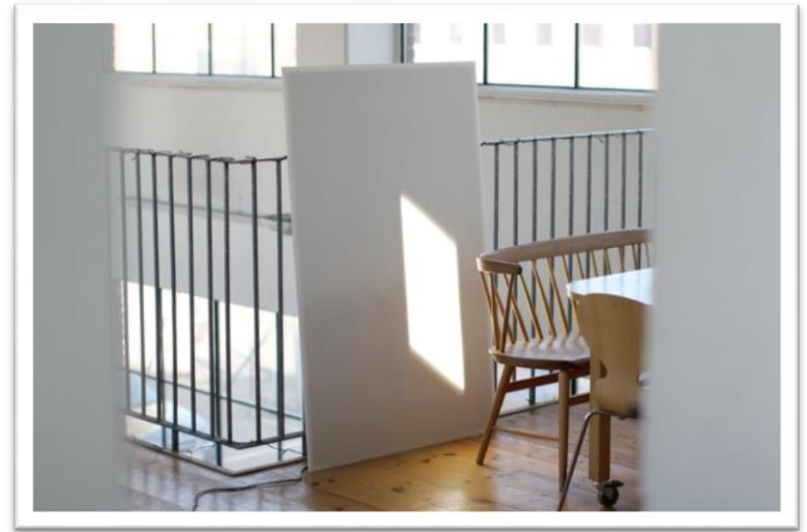
詩意功能 **LINK**



詩意素材 **LINK**



詩意造型 **LINK**



詩意造型 **LINK**

Q 2 :

同學們創作方法的習慣由什麼思考開始？

EX:

- 素材想像 (Material imagination)
- 表達想像 (Expression imagination)
- 功能想像 (Function imagination)
- 造型想像 (Form imagination)

Q 3 :

曾經有在實用性與美感間卡住

或執行上的困難嗎？

Thank You