

肯·加兰 / 埃里克·凯塞尔斯 / 艾玛·托马斯 / 米哈·布罗达里克 / 莫拉格·达尔斯克夫 /
DESIGN GENIUS

特鲁 / 伯里克利·毕都 / 约翰·前田 / 西蒙·赫顿 / 布雷特·菲利普斯 / 布赖恩·埃德蒙森
/ 安·比 / 杰 / 拉韦涅 / 法比 / 加拉托 / 博艾 / 斯蒂安斯 / 艾
普瑞尔 / 格里 / 山大·辛 / 韦伯 / 威斯纳 / 帕西克 / 油 / 皮奇 / 马里
昂 / 凯文 / 培 / 克里斯 / 舒尔特海斯 / 法夫尔 /
吉姆 / 兰 / 欣 / 菲尔 / 莫里森 / 里斯平 / 芬 / 让 / 安东尼·
博乐 / 约翰·P·德 / 伦 / 戴 / 安 / 斯·基特
尔 / 马克·利兹 / 瑞秋 / 阿什 / 克里斯·比格 / 帕蒂卡 / 村上梓和亚历山大 / 罗杰 / 恩
丽卡·科尔扎尼 / 丹尼尔·迈耶斯和崔西 / 文 / 德斯特 / 苏南 / 伯斯 / 索
菲 / 林 / 纳 / 德 / 詹姆
斯·布朗 / 伊拉 / 西亚诺·桑洛斯 / 肯 / 尼 / 斯 / 尔 / 杰夫·加
鼎和尼 / 特利 / 马特·亚 / 特库 / 肯 / 伊 / 斯特 / 哈
里斯 / 迈克尔·萨尔蒙德 / 亚

创 意 思 想 是 如 何 炼 成 的
THE WAYS AND WORKINGS OF CREATIVE THINKERS

[英] 加文·安布罗斯 著 李淳 高爽 译
保罗·哈里斯

中国建筑工业出版社

设计天赋

——创意思想是如何炼成的

Design Genius

—The Ways and Workings of Creative Thinkers

[英] 加文·安布罗斯 著

[英] 保罗·哈里斯

李淳 高爽 译



中国建筑工业出版社
CHINA ARCHITECTURE & BUILDING PRESS

著作权合同登记图字：01—2014—3139号

图书在版编目（CIP）数据

设计天赋——创意思想是如何炼成的 / （英）安布罗斯，哈里斯著；李淳，高爽译. —北京：中国建筑工业出版社，2015.7
ISBN 978-7-112-18307-4

I. ①设… II. ①安… ②哈… ③李… ④高… III. ①设计学
IV. ①TB21

中国版本图书馆CIP数据核字（2015）第172946号

Design Genius: The Ways and Workings of Creative Thinkers by Gavin Ambrose and Paul Harris.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or any information storage or retrieval system, without prior permission in writing from the publishers.

© Bloomsbury Publishing Plc, 2015

Translation copyright © 2015 China Architecture & Building Press

本书由英国Bloomsbury Publishing Plc授权我社翻译出版

责任编辑：李成成 段 宁

责任校对：陈晶晶 刘 钰

设计天赋——创意思想是如何炼成的

Design Genius — The Ways and Workings of Creative Thinkers

[英] 加文·安布罗斯 保罗·哈里斯 著

李淳 高爽 译

*

中国建筑工业出版社出版、发行（北京西郊百万庄）

各地新华书店、建筑书店经销

北京锋尚制版有限公司制版

北京顺诚彩色印刷有限公司印刷

*

开本：889×1194毫米 1/24 印张：14³/₈ 字数：562千字

2016年1月第一版 2016年1月第一次印刷

定价：98.00元

ISBN 978 - 7 - 112 - 18307 - 4

（27468）

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题，可寄本社退换

（邮政编码 100037）

目录

推荐 5

绪论	9
我们从这里出发去向何方?	10

1 允许创新思维 14

创作的环境	16
徘徊, 错误与好奇	18
创新思维	26
我们为什么停止思考?	32
学习观察	44
潜意识	52

2 创新的经营 54

创新的经营	56
简单、简洁、复合与复杂	64
设计在品牌树立中的角色	74
等级制度的问题	82
研究与目标人群问题	86
严苛的任务书涌现创新思维	94

3 形象思维 106

记录	114
报告文学	115
草图本	122
影像的力量	128
平凡	132
记录与收集	134
低端与高端文化	141
民间风格与业余性	144
认知进程	147

4 文字与叙事 178

文字来自哪里, 去向何方	180
文字的力量	182

语言的技巧	184
字母形式	192
讲故事	206
腔调	206
叙事	212

5 形式与造型 220

手工艺	222
印刷工艺	228
自然中造型	232
创造及再造	240

6 现时主题 244

现实与超现实	246
物质性	250
体验	257
可持续	266
短暂与永久	276
政治与设计	284
游击礼仪	288
风格, 品味与美	290
丑陋的膜拜	295
地方化与全球化	298
数据与统计	306
生活记录器	306
绘图	314

7 技术 318

技术	320
未来?	324
“我在这儿”文化	326
技术的政治学以及如何能够为社会良性利用	332
数字全球化	338
在现实中转变	342

索引 350

致谢 & 图片来源 352

采访目录

肯·加兰	12	让·朱利安	186
埃里克·凯塞尔斯 凯塞尔克莱默设计工作室	20	安东尼·博乐	188
艾玛·托马斯 “日常生活的实践”工作室	29	布赖恩·雷阿	193
米哈·布罗达里克 Multipraktik 工作室	35	加伯·帕洛太	199
莫拉格·米耶斯库格	38	约翰·P·德赛瑞典	201
米哈·阿特那克 ZEK 工作室	45	艾伦·戴 NB 工作室	208
坦纳·克里斯滕森	48	安德烈亚斯·基特尔 “快乐 F 和 B” 工作室	214
林赛·J·海恩斯	52	马克·利兹 Xyandz 工作室	216
约书亚·雷波维兹 Mouse graphics	58	瑞秋·阿什	224
迈克尔·雷波维兹 Big Spaceship	60	克里斯·比格	230
伯尼克拉斯·贝多	65	帕西菲卡	235
约翰·前田	66	阿祖·木拉卡米和亚历山大·格莱福斯 思维音工作室	242
西蒙·赫顿 To The Point 工作室	72	恩丽卡·科尔扎尼 托马斯·曼斯工作室	251
布雷特·菲利普斯 3-Deep	75	鲍勃·奥夫迪施	254
布赖恩·埃德蒙森 SEA 工作室	78	丹尼尔·迈耶斯和崔西·西姆 第二故事	262
安·威洛比	84	文斯·福斯特	267
杰玛·贝灵格 Output 工作室	87	若奥·努涅斯 Atelier Numese Pn 工作室	270
纳乔·拉韦涅 拉韦涅与西恩福格斯设计公司	90	索菲·托马斯和阿莱克西·索默 托马斯·马修工作室	272
法比奥·翁加拉托	96	理查德·波林 波林·莫里斯工作室	277
博·巴斯蒂安斯	102	罗比·科纳尔	286
阿普丽尔·格雷曼	111	大卫·克莱德尼克 “媚俗培养基” 事务所	294
亚历山大·辛格	116	詹姆斯·布朗	296
布赖恩·韦伯 韦伯的韦伯（工作室）	123	伊塔洛·巴奇和卢西亚诺·桑托斯 Triciclo 设计工作室	298
威斯纳·帕西克	125	罗布·邓肯 Mucho 国际事务所	302
蒂伦·舍皮奇	132	尼古拉斯·费尔顿 茨尔顿	307
马里昂·高帝	136	杰夫·德斯加鼎和尼克·劳特利 视觉资本主义（工作室）	312
凯文·梅雷迪思	138	马特·亚当斯 爆炸理论工作室	321
詹姆斯·康培	143	乌特库·肯	327
克里斯塔尔·舒尔特海斯	146	伊恩·博格斯特	330
玛莉卡·法夫尔	150	尼克·琼斯 麦金尼（工作室）	333
吉姆·萨瑟兰 帽子戏法设计	156	乔纳森·哈里斯	334
轩	160	迈克尔·萨尔蒙德	339
沃特·弗林格尔	164	亚历克斯·波尔森 Appshaker 工作室	343
菲尔·莫里森 Vast 工作室	171	朱利安·奥利弗	344
克里斯平·芬	174		

设计天赋

——创意思想是如何炼成的

Design Genius

—The Ways and Workings of Creative Thinkers

[英] 加文·安布罗斯 著
[英] 保罗·哈里斯
李淳 高爽 译



中国建筑工业出版社
CHINA ARCHITECTURE & BUILDING PRESS

著作权合同登记图字：01—2014—3139号

图书在版编目（CIP）数据

设计天赋——创意思想是如何炼成的 / （英）安布罗斯，哈里斯著；李淳，高爽译. —北京：中国建筑工业出版社，2015.7
ISBN 978-7-112-18307-4

I. ①设… II. ①安… ②哈… ③李… ④高… III. ①设计学
IV. ①TB21

中国版本图书馆CIP数据核字（2015）第172946号

Design Genius: The Ways and Workings of Creative Thinkers by Gavin Ambrose and Paul Harris.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or any information storage or retrieval system, without prior permission in writing from the publishers.

© Bloomsbury Publishing Plc, 2015

Translation copyright © 2015 China Architecture & Building Press

本书由英国Bloomsbury Publishing Plc授权我社翻译出版

责任编辑：李成成 段 宁

责任校对：陈晶晶 刘 钰

设计天赋——创意思想是如何炼成的

Design Genius — The Ways and Workings of Creative Thinkers

[英] 加文·安布罗斯 保罗·哈里斯 著

李淳 高爽 译

*

中国建筑工业出版社出版、发行（北京西郊百万庄）

各地新华书店、建筑书店经销

北京锋尚制版有限公司制版

北京顺诚彩色印刷有限公司印刷

*

开本：889×1194毫米 1/24 印张：14 $\frac{3}{4}$ 字数：562千字

2016年1月第一版 2016年1月第一次印刷

定价：98.00元

ISBN 978-7-112-18307-4

（27468）

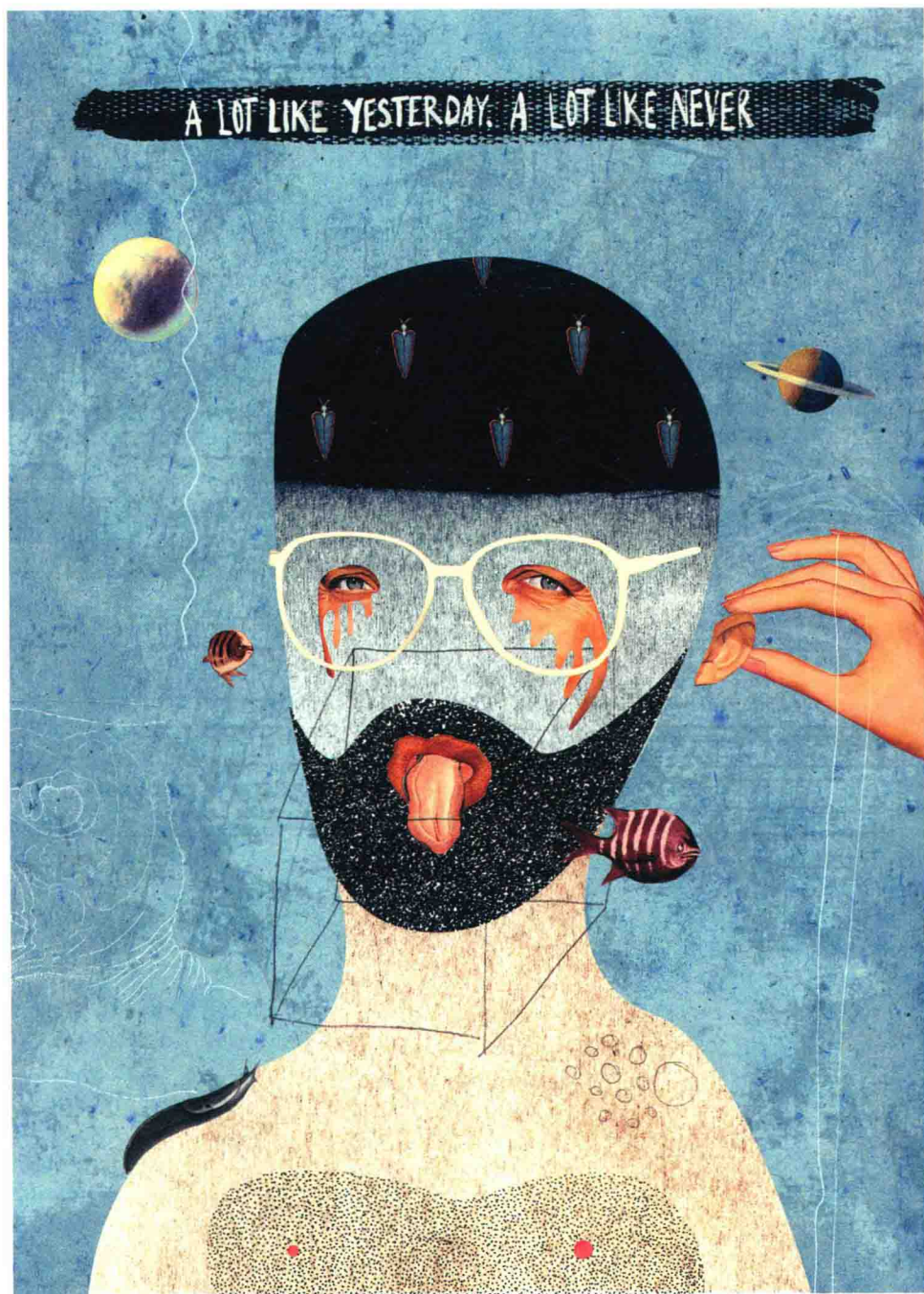
版权所有 翻印必究

如有印装质量问题，可寄本社退换

（邮政编码 100037）

献给维多利亚 (Victoria) , 奥托 (Otto) , 阿尼斯 (Anais)
和朱尼珀 (Juniper)

A LOT LIKE YESTERDAY. A LOT LIKE NEVER



推荐

我不是特别推崇“天才是可以被教会的”这种说法。我相信天才是可以通过鼓励、培养而产生，甚至是在困境中被挤压出来，但是这样的人需要具备天才的基因。我反对这样的说法：只要收集了足够的想法并放到一起，我们就能成为天才。正如我父亲一句关于智商的调侃：“精神在物质之上，但如果你没有精神也没有关系。”

可能每个人都有天才的基因，只是这些基因一直沉睡着，等待恰逢其时的唤醒，也或者永远都不会被唤醒。所以我们需要一定的创造力，去呼唤沉睡中的大脑。为了使头脑能保持健康，我们需要定期做一些新鲜的事情，即一些我们从未做过的事或是之前想做但还一直没做的事。对我来说，这样的事情太多了，关键在于挑战，挑战会让我们的的大脑避免处于沉睡甚至更糟的状态。

设计是一项富有挑战性的艺术和工艺。一个人可以简单地学习一个软件，每天在电脑键盘上敲击同样的按键或者修改事物的外形和感觉，从而改变我们对于普通与非凡的感知方式。赢得挑战要求每个个体明智的思考和辛勤的工作。设计者们以解决问题者的身份，使大脑细胞不停地运转。

设计师是创新思考者。创意是通过内在和外在的刺激形成的。《设计天赋》一书作为一个外在的火花来刺激内在发动机的加速。反过来，发动机又刺激了“整个机器”，从而创作出令人兴奋的、独特的和纯粹的作品。让安布罗斯和哈里斯的巧妙尝试将我们都塑造成设计天才吧！

史蒂文·海勒（Steven Heller）

对页上的插画是
韦斯娜·帕西克
(Vesna Pesic) 的
一件民间艺术作品。
韦斯娜是本书中众
多受访的艺术家之
一，其采访内容在
本书第 125 页。

目录

推荐 5

绪论	9
我们从这里出发去向何方?	10

1 允许创新思维 14

创作的环境	16
徘徊, 错误与好奇	18
创新思维	26
我们为什么停止思考?	32
学习观察	44
潜意识	52

2 创新的经营 54

创新的经营	56
简单、简洁、复合与复杂	64
设计在品牌树立中的角色	74
等级制度的问题	82
研究与目标人群问题	86
严苛的任务书涌现创新思维	94

3 形象思维 106

记录	114
报告文学	115
草图本	122
影像的力量	128
平凡	132
记录与收集	134
低端与高端文化	141
民间风格与业余性	144
认知进程	147

4 文字与叙事 178

文字来自哪里, 去向何方	180
文字的力量	182

语言的技巧	184
字母形式	192
讲故事	206
腔调	206
叙事	212

5 形式与造型 220

手工艺	222
印刷工艺	228
自然中造型	232
创造及再造	240

6 现时主题 244

现实与超现实	246
物质性	250
体验	257
可持续	266
短暂与永久	276
政治与设计	284
游击礼仪	288
风格, 品味与美	290
丑陋的膜拜	295
地方化与全球化	298
数据与统计	306
生活记录器	306
绘图	314

7 技术 318

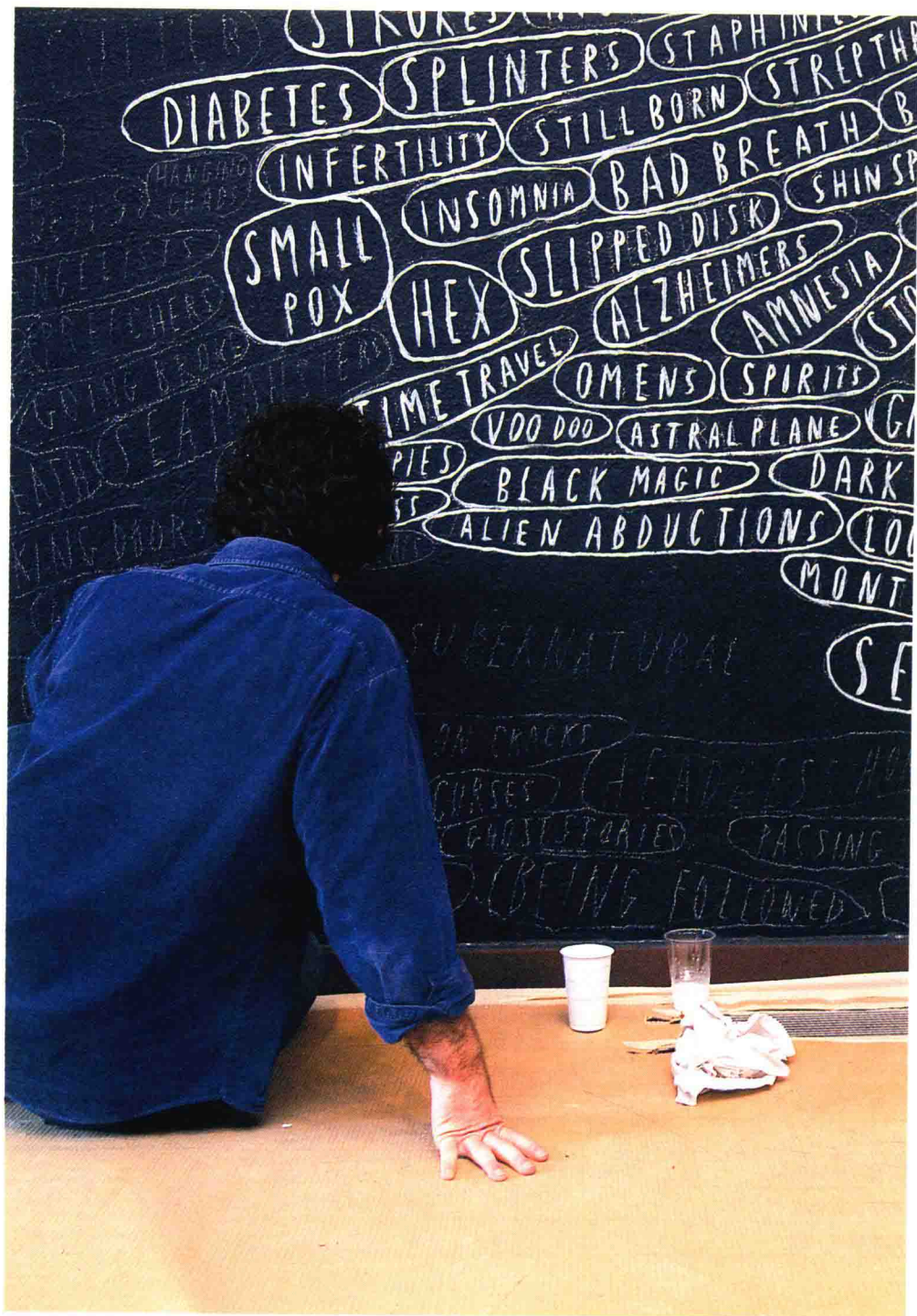
技术	320
未来?	324
“我在这儿”文化	326
技术的政治学以及如何能够为社会良性利用	332
数字全球化	338
在现实中转变	342

索引 350

致谢 & 图片来源 352

采访目录

肯·加兰	12	让·朱利安	186
埃里克·凯塞尔斯 凯塞尔克塞默设计工作室	20	安东尼·博乐	188
艾玛·托马斯 “日常生活的实践”工作室	29	布赖恩·雷阿	193
米哈·布罗达里克 Multipraktik 工作室	35	加伯·帕洛太	199
莫拉格·米耶斯库格	38	约翰·P·德赛瑞奥	201
米哈·阿特那克 ZEK 工作室	45	艾伦·戴 NB 工作室	208
坦纳·克里斯滕森	48	安德烈亚斯·基特尔 “快乐 F 和 B”工作室	214
林赛·J·海恩斯	52	马克·利兹 Xyanda 工作室	216
约书亚·雷波维兹 Mouse graphics	58	瑞秋·阿什	224
迈克尔·雷波维兹 Big Spaceship	60	克里斯·比格	230
伯尼克拉斯·贝多	65	帕西菲卡	235
约翰·前田	66	阿祖·木拉卡米和亚历山大·格莱福斯 思维音工作室	242
西蒙·赫顿 To The Point 工作室	72	恩丽卡·科尔扎尼 托马斯·曼斯工作室	251
布雷特·菲利普斯 3-Deep	75	鲍勃·奥夫迪施	254
布赖恩·埃德蒙森 SEA 工作室	78	丹尼尔·迈耶斯和崔西·西姆 第二故事	262
安·威洛比	84	文斯·福斯特	267
杰玛·贝灵格 Output 工作室	87	若奥·努涅斯 Atelier Numese Pó 工作室	270
纳乔·拉韦涅 拉韦涅与西恩福格斯设计公司	90	索菲·托马斯和阿莱克西·索默 托马斯·马修工作室	272
法比奥·翁加拉托	96	理查德·波林 波林·莫里斯工作室	277
博·巴斯蒂安斯	102	罗比·科纳尔	286
阿普丽尔·格雷曼	111	大卫·克莱德尼克 “媚俗培养基”事务所	294
亚历山大·辛格	116	詹姆斯·布朗	296
布赖恩·韦伯 韦伯的韦伯（工作室）	123	伊塔洛·巴奇和卢西亚诺·桑托斯 Triciclo 设计工作室	298
威斯纳·帕西克	125	罗布·邓肯 Mucho 国际事务所	302
蒂伦·舍皮奇	132	尼古拉斯·费尔顿 茨尔顿	307
马里昂·高帝	136	杰夫·德斯加鼎和尼克·劳特利 视觉资本主义（工作室）	312
凯文·梅雷迪思	138	马特·亚当斯 爆炸理论工作室	321
詹姆斯·康培	143	乌特库·肯	327
克里斯塔尔·舒尔特海斯	146	伊恩·博格斯特	330
玛莉卡·法夫尔	150	尼克·琼斯 麦金尼（工作室）	333
吉姆·萨瑟兰 帽子戏法设计	156	乔纳森·哈里斯	334
轩	160	迈克尔·萨尔蒙德	339
沃特·弗林格尔	164	亚历克斯·波尔森 Appshaker 工作室	343
菲尔·莫里森 Vast 工作室	171	朱利安·奥利弗	344
克里斯平·芬	174		



绪论

“创意纯粹是灵感的结果，设计师和其他创新思考者获得创意是可遇而不可求的”——这是一个关于创意的神话。在这本书里，我们试图辩驳这个观点，并提出如下的理念：设计中的创意思想，是一个贯穿整个设计进程的特定步骤、阶段和工具的实际过程，它产生了想法，对其进行探索，并把这些想法发展成为具有创意和灵感的工作。

我们并不是在宣称灵感不存在；灵感是存在的，但它只是一个工具。灵感需要完整的设计环节中其余部分的完善和支撑，灵感不是用以产生设计结果的唯一因素。

通过对设计专业人士与创新思考者的一系列采访，我们看到了设计师用于促进创意过程，以及迸发想象力的各种创新思维工具。设计领域吸收了用于提供解决设计问题的框架体系和过程。本书旨在将这些体系和过程汇总，以提供一幅蓝图，向设计师展示如何学习创造性地思考。

在展示这些用于设计过程中的各种创意思维工具和方法的过程中，我们会考察来自不同设计门类的作品，并揭示它们背后的思考过程。这些门类包括包装设计、平面设计、标牌和广告设计。在这个过程中，我们将发现设计是一个务实的和动态的过程，也是一个创新的过程。本书结合了包括视觉的和文本的两种方式的创意思想理论和工具，并证明了它们是如何促进想象力的设计，讨论了这些设计工具从何而来，以及它们在什么程度上可应用于当代设计。

设计不是一个人与生俱来的天赋。它是一项需要通过经验来学习和提高的技术；设计就像任何活动一样，是需要你为了提高和发展而训练的技能。开发一个创新思想的关键元素，是把你自己暴露在新的思维方式和新的刺激中……

琼·米罗基金会 (Joan Miro Foundation) (对页)

来自洛杉矶的艺术家布赖恩·雷阿 (Bria Rea) 在西班牙巴塞罗纳的琼·米罗基金会创作的一幅壁画装置。我们对他进行了一个主题为“艺术和设计的联系”的采访，采访内容在本书第 193 页。

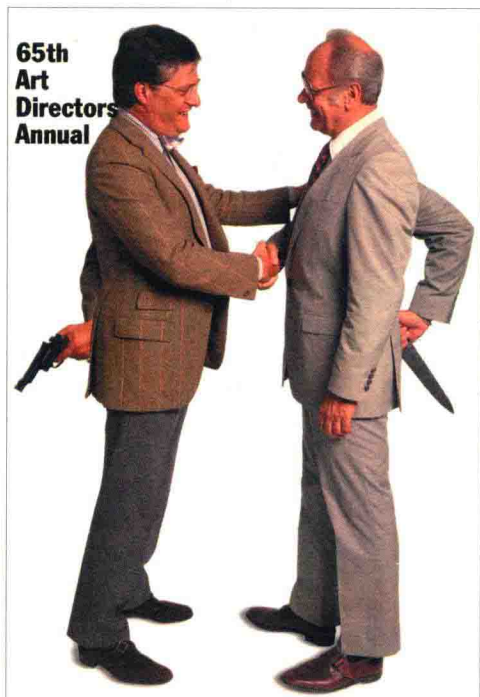
我们从这里出发去向何方？

“在计算机出现以前，印刷品出自设计师的手和印刷机。大部分客户对如何产生印刷品只有一个模糊的想法，他们准备为他们的商标、通讯、年度报告、商务手册和其他商业刊物支付一笔满意的费用，但是现在不同了。如今，只要花很少的钱，任何人都可以购买一份计算机程序，这使任何人只要会打字，都可以用计算机、打印机和扫描仪生产出大部分平均水平的商业材料。”

——鲍伯·吉尔（Bob Gill）

设计师和作家鲍伯·吉尔的话，尖锐地指出了技术是如何改变了设计领域这一问题。同时，技术也扩大了设计的领域，使得它不再是一块只属于少数几个接受过设计训练的人的飞地。曾经的印刷贸易的领地，现在成了大众的市场，例如字体、字号和排版这样的术语，如今也已经成为普遍人的常用语。

人们现在甚至还没来得及意识到，就已经开始使用这些设计工具了。例如现代数码相机设置了在屏幕上按照“三分法则”的显示方式，以方便人们可以更好地取景构图。在某种程度上，技术的变化造成了对设计技能要求的降低，从而使人们可以更加关注自身的设计需求。值得一提的是，设计的大众化，通过设计工具和概念的非专业运用降低了设计门槛。在这一背景下，设计思想比以往任何时候都更为重要。





左边的海报是鲍勃·比尔的作品，意在阐释设计界的伪善与不诚实。海报中的两个艺术导演外表看上去非常友善，但事实上早就想干掉对方。

本页是一个插画师与设计师让·朱利安(Jean Jullien)的作品。他的采访记录在本书第186页中。平面设计的世界在改变，但它是否如我们想象的那样，变化如此之大？

肯·加兰 (Ken Garland) 关于“事物还未像我们设想的变化如此之大”的采访

加文·安布罗斯 (Gavin Ambrose) (以下简称“加文”)：你觉得人们能否被教会如何做设计？

肯·加兰 (以下简称“肯”)：我更愿意说，人们可以学习如何做设计。这是一种本能。还有另一种学习来自于我们遇到的困难。我们发现所有的这些东西我们都不了解，同时，我们也并不清楚我们自己不知道。这些技能，通常是不熟悉的技能，是需要后天学习获得的。

科技的进步能让一个外行从事平面设计，这一直是一个引发争论的问题。我最近在澳大利亚做了一个讲座，名叫《压力正在上演》，意思是大量的业余爱好者对于设计的参与，正在挤压专业的设计行业。那么，面临这样的挤压，我们往何处去？这是一个非常值得关注的问题。我学生的朋友们，并不是平面设计背景出身，目前正在从事平面设计工作。在我的学生看来，他们的朋友做得非常好。他们的作品可能是业余的，但却比想象的要专业。我是一个老年人了，如果在这个问题上需要一个答案的话，一定需要年轻一代来解答的。我现在只能提出问题，但却无法给出问题的答案。

人们只有在经历了这段时期，在回顾现在的时候，才能看清事情本身。如果让我问自己一个问题：关于现在的教育系统我们应该考虑什么？我们用同样的教育方式教授了五十年的时间，这样对吗？我们是否应该调整我们的教学方法？学生成为什么样的人是由他们自己决定的，但是，我们对教学的方法是有责任的。

我想说，是的，原则没有变。比如，字体是我选择的，排版是我选择的。虽然你或其他设计师会做得不同，但是这背后的原则却是相同的。这些原则是常量。当有人将此作为信仰而质疑：“你对此确定吗？”你需要思考并回答说：是的，我确定，因为它们基于这些原则。此刻，我一直在问一个问题，那就是当平面设计日益扩张，它的局限是什么。例如，对于活动图像，电影与网络给我们带来的重大影响。于是，我们需要扩

展我们对于如何使用字体的观念。但是这些原则——我们从我称之为“自由艺术”的实践中学到的原则——是否有效？因此，我们必须不断地回到那些形成原则的最初的、最基本的地方。我在这里谈论的是形式、颜色、色调、几何与结构的原则。用于建造一座建筑、创作一个家具、创作一件艺术品或一个图像设计的一切。这些原则支撑着所有的艺术形式。

我愿意相信，如果你能够教会人们如何学习思考，他们便能够处理平面的、电影的、工业的以及写作的等任何问题。这些原则远比我们要做的练习深刻得多。

的确，我还有另一个理由相信这些原则具有一定的普遍性，那就是我幸运地从事过各种领域的设计工作，特别是摄影，它一直是我工作的一部分。我认为设计的原则在某种程度上适用于我的摄影工作，适用于家具设计，同样也适用于游戏设计。我们最初认为只适用于平面设计领域的原则被扩展了，它使人们深刻地理解了原则的普适性。它也同样适用于写作。对于平面设计来说，我认为叙事的结构也是必备的知识。同样的原则适用于你如何组织文字的结构或者你对一个页面如何进行排版。

我不信任平面设计专业。你可以学习平面设计，但实际的平面设计专业，不论它是什么，我不确定这个专业的概念能否将我们区分开。我不确定这是否有效。我只是必须接受它。我相信我们学到了一些技术，其中有一些工艺技术。例如印刷术就是一个工艺技术，它与字体的处理紧密相关。最初，印刷工通常安排好雕版，为的是为上墨和印刷做好准备。当你掌握了这门手艺，你在外行眼中将变得非常神秘，你被戴上了一个神秘的光环。而如今，这些技艺随着时间的推移慢慢过时了。排字工的技术，印刷工的技术，等等，这些都被计算机的应用所取代，输入abc 或者123几乎成了自动化的。你可以说既然这些工艺已经过时，也就没有理由再去传授它们了，但是那些新的工艺呢？不要担心，新的工艺有一天同样