

[美] 大卫·巴林杰 著

DAVID Barringer

杨晓斌 译

不是

设

Design

自学成才的顶级设计师告诉你：
有一颗好玩的心才能做好设计

原研哉为什么在欧美受到推崇？

“X”这个字母在设计中到底有几百种含义？

“新汉字”为设计带来了哪些灵感？

为什么红色与黄色致人死命？

.....

“要在设计中用到公鸡，你必须先了解公鸡”：
理解生活才能玩转设计

闹着玩

There's Nothing Funny
about Design

计

设计不是 闹着玩

**There's Nothing Funny
about Design**

[美] 大卫·巴林杰 (David Barringer) 著

杨晓斌 译



重庆大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

设计不是闹着玩 / (美) 巴林杰 (Barringer, D.) 著;
杨晓斌译. —重庆: 重庆大学出版社, 2014.7

书名原文: There's nothing funny about design
ISBN 978-7-5624-8223-9

I. ①设… II. ①巴… ②杨… III. ①平面设计
IV. ①J506

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第155389号



官方微博: 楚尘文化

公众微信: ccbooks

设计不是闹着玩 sheji bushi naozhewan

[美] 大卫·巴林杰 著

杨晓斌 译

特约策划 张 维

责任编辑 郝志坚 李建波

内文设计 大卫·巴林杰

重庆大学出版社出版发行

出版人 邓晓益

社址 (401331) 重庆市沙坪坝区大学城西路21号

网址 <http://www.cqup.com.cn>

印刷 北京国彩印刷有限公司

开本: 700×1000 1/16 印张: 19.5 字数: 124千

2014年8月第1版 2014年8月第1次印刷

ISBN 978-7-5624-8223-9 定价: 38.00元

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换

版权所有, 请勿擅自翻印和用本书制作各类出版物及配套用书, 违者必究

生命只有一次——多么单调乏味啊！

我希望你们有许许多多好的开始，如梦一样……

目录

导言 眼观生活	001
---------	-----

I

设计是远方的拥抱	013
----------	-----

伪天堂	015
-----	-----

对孩子的大屠杀	019
---------	-----

进化标志	023
------	-----

人和WIHF	033
--------	-----

设计师迂回前行	039
---------	-----

永远的骷髅头	045
--------	-----

欲望的设计	051
-------	-----

原研哉	059
-----	-----

图书带来的困惑	063
---------	-----

平装书捍卫者	067
--------	-----

奇普·基德	075
-------	-----

关于什么都是或什么都不是的X	083
----------------	-----

欢迎汉字	095
------	-----

103	公鸡来了
115	红色与黄色，致人死命
123	留下的希望
133	时尚的“U”杂志？
139	说明：支持还是刺激？
147	爱德华·塔夫特
151	对危险的冥思
157	自学成才设计师的神话
175	箱中之名

II

185	成就未来！
187	警示：一个全新的你领先了！
189	“过好现在！”原始人类创造性自我认识的进化史
192	个性身份卡
193	你的个性属于哪种类型？
196	正式的自我验收证明书
197	优雅脱身卡
200	适合各种场合的演讲者
201	适合你的项目
205	时髦工作
215	过渡

III

商业设计

217

设计 · 职业 · 教育 · 培训 · 品格 · 气质 · 笔迹 · 忠告

禁令 · 定义 · 材料 · 目标 · 测试 · 规则 · 大师 · 合作

客户 · 任务 · 谎言 · 责任 · 竞争 · 资本 · 恐惧

失败 · 易燃性 · 灾难 · 英雄 · 认可 · 伟大

变形 · 孤独 · 问题 · 陋习

IV

尾声

281

该书的阅读指南 · 在职设计师的九种性情，按时间排列

面试“胜经” · 忠告的集合 · 致谢 · 引用语录

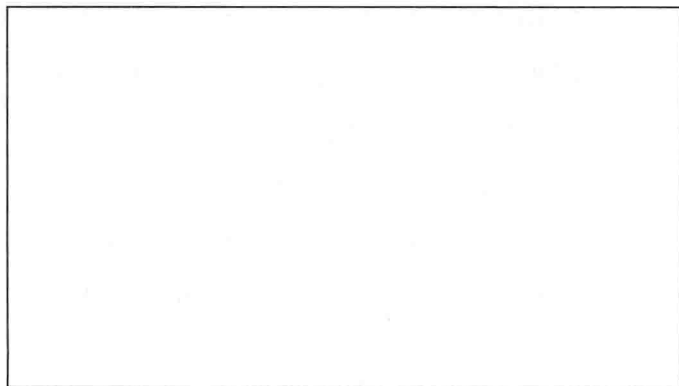
目标的必要性 · 书籍和人类共同的生命周期

专业词汇 · 版权声明 · 嫌疑人档案

“最坏能怎么样呢？”那年，我和我的两个兄弟乘坐高架火车去曼哈顿。当火车飞驰经过银杯工作室（Slivercup Studios）时，我问了这个问题。那时我三十七岁，最为年长。丹比我小三岁，是个工程师，住在旧金山。迈克二十出头，是个制片专业的学生兼演员，我们三个中只有他住在纽约。迈克当时正在申请银杯工作室的一份工作，为此他十分紧张。在春天的时候，银杯工作室招聘电视和电影工作人员。那时正是4月，我鼓励他去申请。我说：“你应该这样看待这件事，最坏也就是他们说‘不’。”

丹说：“除非他们讲一个胖妈妈的笑话。他们可以说‘我们不能聘用你，而且你妈妈太胖了……’”

这是一个画框：



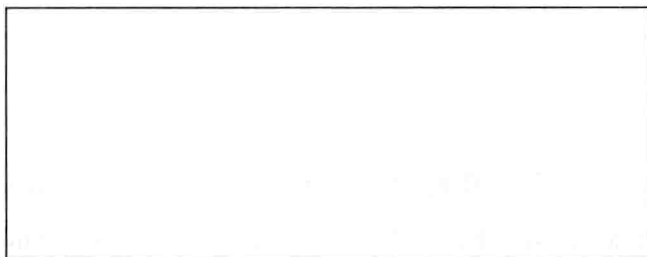
假使这个画框是你读了上面一段文字后，脑海里想象出的画面。画框中是正乘火车去曼哈顿的三兄弟。我特别强调我们乘坐的是高架火车，但我没有提到的是，从车厢里面我们可以俯视银杯工作室的屋顶。你想象的画面可能是火车在下面，而那个建筑物则在上方。如果你在车厢里的话，你可能会仰视银杯工作室的外墙。

即使到今天，我还是会从我当时的视角想象这个画面。我在那儿，自己看到了那景色。我看着窗外，俯视着银杯的屋顶，看着“Slivercup”那几个巨大的金属字母。我不但用我的记忆，还用我的想象力将画面填满。我对那个场景的描述破坏了整个画面。以前曾乘坐高架火车去曼哈顿并看到过银杯工作室的读者对这个画面一定很熟悉。但是现在，在看了我的描述后，他们也不用他们自己的记忆和想象去填充这个画面。他们可能是独自坐在车厢里，突然三个兄弟出现在座位上。一个兄弟说：“我们不能聘用你，而且你妈妈太胖了……”

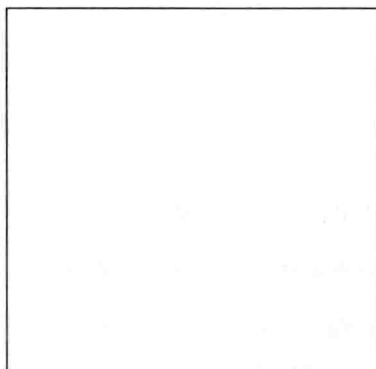
*

下页上图是一个画框，它的形状就像一张电影幕布。现在你正在脑海里看电影。你曾经在大型电影院里、DVD播放机和电视机里，或者计算机屏幕上看过很多电影。现在，你用某部电影填充脑海中的屏幕。我已经构思好了一部故事片，以我弟弟迈克为原型，讲述年轻人的经历。我和兄弟们乘坐高架火车去曼哈顿的场景便是电影的序幕。这个年轻人在纽约开始了他的新生活。他

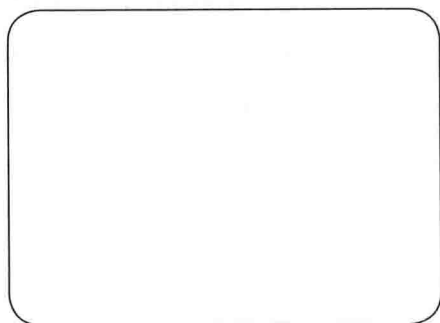
申请了那份工作并忍受了哥哥们的嘲笑。很快这个年轻人必须开始走自己的路。我可以将整部电影制作成适合在长方形银幕上放映的形式。



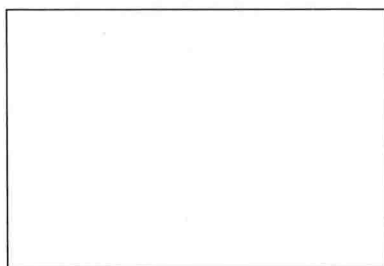
我也可以将它制作成一个简短的数字视频上传到网络上。它还可以被制作成另一种播放形式，更小更方，但包含的内容依然是三兄弟在乘坐高架火车去曼哈顿的途中，从银杯工作室上方经过。



我也能够将这个画面转化为一则电视广告的一部分，比如说网络招聘公司的广告。广告的画面要由电视机的样式决定。它可能是长方形的，也可能有圆形的角。

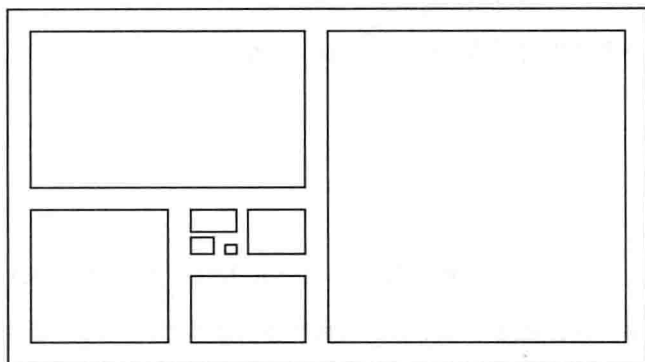


我照了一张我们仨在火车上的照片。我可以用数码照相机照相。我们仨的头靠在一起，我伸出胳膊调整相机，他们两个做着恶俗的手势，我按动快门。我们很快就可以在照相机上的小屏幕上看到我们自己，画面只有 5 厘米宽，3.8 厘米高。



这张照片可以在许多屏幕上重新制作，变成各种尺寸的画面。20 厘米宽、25 厘米长的照片在计算机屏幕上和打印出来后的尺寸完全不同。如果我已经有了这张照片，我就可以将其放大，将它粘贴在告示栏上。即使我没有照片，我也可以在火车站的墙上画一幅壁画。我可以用那张照片制作一张海报、明信片、传单或节日贺片。我可以写一部小说，请一位艺术家将那张照片制作成小说封面。这个世界上有许多框（frame）。我可以将那张照

片放入任何一个框里，制作成三兄弟乘坐高架火车去曼哈顿的不同版本。



我们的眼睛限制了我们的视野。我们只能看到正对眼睛的东西，视野范围的边缘则模糊不清。我们主要依靠活动脖子的肌肉来转动头部，从而移动自己的眼睛来改变我们的视野范围。

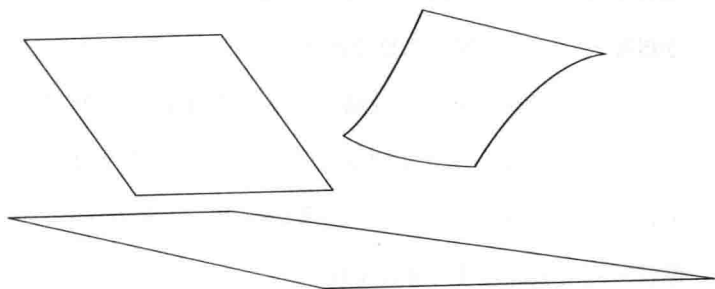
我戴着眼镜，它构建了世界并折射了我所看到东西的光线，但我还可以看到镜框以外的东西。我可以将手指放在下巴前，左右手顺着我的视野所及画弧线。我曾做过这个练习，觉得我好像在自己头部周围描出一个锥形的伊丽莎白圈一样。这是个挺有意思的研究，我的视野范围就拥有了一个锥形一样的外部形状。这个锥形实际上是两个重叠的锥形，顶点在我的两只眼上，尾部变得极大，向外延伸进入整个世界。

你面前的这张纸的尺寸恰好是 14.8 厘米宽、21 厘米高。我用纵向排列的几十排文字填满它。这些文字反过来又在你的脑海里形成了一个想象的画框。了解了这些，你就知道平面设计师的部分工作了。

是的，艺术家和眼科医生都知道视野的存在，作家和读者懂得欣赏想象的奇迹。但是，设计师必须了解视觉行为、视野的局限以及框架——视角（perspective）的框架和事物呈现（presentation）的框架。

*

当我考虑某种设计时，我会在大脑中做一件怪异的事：我会创造一个充满了人和物体的微型世界。我可能会需要建筑物或山脉、云朵或火焰。我会马上召唤我所需要的东西。我在银行家的手掌里安置一股飓风。我向水银浴缸里丢一个李子。我将建筑物压平，把它们当作铺着绿色桌布的赌桌上的扑克牌。我没有重量，不占空间，可以飞向任何地方，飞向窗外或进入某人的耳道。我只是一个视角，正在搜寻恰当的图景。它们整个有一个框架，我在这个微型世界里快速转动，为这个框架寻找恰当的视角。我用各种方式进行尝试：倾斜，弯曲，增大，缩小。在街上向上看，一朵飘过的云彩变成了一个鞋底。从悬崖上向下看，垂直下落的瀑布变成了花园里浇水软管中的流水。想象的力量使人兴奋。它不像孩子的游戏，它像神的游戏。



我在想，古代的国王和王后是否会为了实践自己的想象力，强迫臣民遵循各种礼仪，而他们则乐在其中。通过各种礼仪，我们可以指使他人行动，从而真正了解他们。谄媚者在我们面前下跪；女士行屈膝礼；将军鞠躬；小丑跳舞。国王和王后坐在高高的宝座上，俯视下方，等待下一个行礼场景出现。

任何时期的强权人物都一直在指挥他人行动。政治领导者派遣军队参战；公司总裁安排员工去新公司；电影导演让演员套上威亚，悬吊在空中，作为背景的绿色幕布代表战争中的坦克和沙漠，或者工厂里的齿轮和机器。这些掌握控制权的人还为此表演预想了某个特定的时空框架——他们尤其喜欢胜利、获利、神话这类结局的框架，或者三者兼而有之。

设计师对想象力的喜爱超过了对政治权力或经济权力的喜爱。设计师在脑子里可以做那种不可思议的事。他们可以创造微型世界。他们可以立刻召唤任何人、物和自然现象。他们可以在真实世界的框架范围内再造他们想象的景观。框架可以用纸或帆布制作。它可以是电影幕布，也可以是电脑屏幕。设计师可以设计曼哈顿静谧的天际线，或高架火车里的三兄弟。他们可以让我们看到一部分他们一直所想和所见的东西。

当我写到其他设计师的作品时，我脑子里一直在揣摩他们的视角。设计师观看、想象并创造。这听起来简单，但事实上并非如此。我们不得受制于我们的视角，以及我们框架的范围。我们不得不专心致志地观察，仔细构建视角，设计我们的造物，以让他人分享我们的

观点。我们处于最佳设计状态，不是因为我们像国王或神一样游戏，而是我们像其他生活在这个神奇星球的居民一样工作，这个星球充满了无尽的新景象。

*

在孩提时，我曾坐在医生的候诊室里，在《天才少年》（*Highlights*）杂志的插图集锦里寻找隐藏在图片中的各种形象。一只猫头鹰的轮廓隐藏在树叶里；一个水手的侧面出现在房子的砖墙里。看病回家后，我斜倚在一把红色的变形椅里，用蜡笔在纸板上描出其中隐藏的图像，有勇士和怪兽制造厂（*Mighty Men & Monster Maker*）（多美玩具 [Tomy] 1978 年出品）。今天，我从事平面设计和设计文化的写作，仍然在混合搭配各种东西，试图寻找其中隐含的意思。

在过去的五年里，我写了不少平面设计的文章，这让我得以搜集到撰写这本书的资料。在此之前，我从未从事过平面设计写作。我读过法律学校，但从未从事过这方面的工作。事实上，我写过短篇故事、小说，并为杂志撰过稿。

我于 1996 年受雇于“7500 组”——一家底特律的小型公司，提供印刷材料、平面设计服务，以及单位和汽车公司的展览布置服务——为其撰写文案。作为兼职员工，为了提高效率，我承担了一些额外的工作。我旅游，照相，并为平面设计师画版面设计草图。我请求当时的设计师丹尼·哈德（Donny Harder）给我介绍专业排版软

件 PageMaker 的使用方法。在研读了几期《印刷》(Print)杂志后,我开始工作。这种工作方法不规范,但却让我兴奋不已。我一个人吹拉弹唱全包了。

2003 年,我首次阅读了《流亡者》(Emigre)杂志。在读了第六十五和六十六期后,我受到启发,开始撰写艺术、设计、贸易和消费主义方面的文章。在 2004 年的三个星期里,我撰写了一本我想象出来的自传。我将手稿投给了《流亡者》杂志。六个月后,编辑鲁迪·凡德兰斯(Rudy Vanderlans)和我联系,随后在《流亡者》杂志第六十八期上刊登了我的《在院里吠叫的美国土狗》(American Mutt Barks in the Yard)一文。

很难解释我为什么仍然喜欢从事平面设计写作。在上一部分关于框架的说明中我暗示了我的动机。我喜欢设计,我喜欢它的主要原因是因为我喜爱阅读和写作。平面设计可以讲述故事。

写作和设计一直吸引着我,只要有时间,我就会做这方面的工作。我是一位在家办公的父亲。我一直忙着照料孩子,当我最终有时间坐下来工作时,我觉得简直就是忙里偷闲。这种感觉让我又体验到了当年一个没什么经验的业余人员初学平面设计时的莫名兴奋。我尽量协调家庭生活和我的工作,但不会让家庭生活影响工作。这恰好正是我和妻子所保持的平衡。

我发现在心态平和时,我能保持多种平衡。赫尔曼·麦尔维尔在《白鲸》的第一页描述了这种状态。麦尔维尔借以实玛利的口说道:“只要我发现自己说话变得刻薄,灵魂变得阴暗……它需要强大的道德规范来阻止我故

意冲进大街，慢条斯理地把人们的帽子掀掉。”以实玛利渴望逃离社会，驾着小船，奔向辽阔的大海。

而我则写了一本书。

*

本书包含四部分。第一部分由随笔、散文、对话和采访构成。我经常把各种写作体裁弄混，就像小孩子画素描时，在超人的躯干上添加狼人的大腿。

搜集第二部分资料的目的是为了在最大程度上表现自助文化，尤其是我们试图什么也不做就重新定义自身的方式。这部分资料准备起来很好玩，单纯而简单。

第三部分很杂乱，包括了说明、虚构材料和格言。我用一个短小章节将第二部分和第三部分串联了起来。

第四部分则补充了一些额外的资料。

*

“创新”，这是诗人埃兹拉·庞德（Ezra Pound，1885—1972）为现代主义者创造的口号。他主张文学应以新的形式来赢得被收音机和电影所吸引的大众的注意。在这个充斥着网络摄像头、博客、网络视频、卫星电视的年代，作家、设计师以及艺术家承受了更大的压力，必须努力创新。设计存在于艺术和商业两个世界里。而它作为一门学科的生命力，会随着它作为实践的必要性的延续而延续，而艺术在繁荣、展望、轻率和勤奋中努

奥斯卡·王尔德在《道林·格雷的画像》的前言中最后几句话是这样的：“如果一个人制作了某个有用的东西，即使他不喜欢它，我们也能谅解他。如果一个人制作了一个没用的东西，唯一的理由是因为这个人十分喜爱它。所有的艺术都没什么用。”