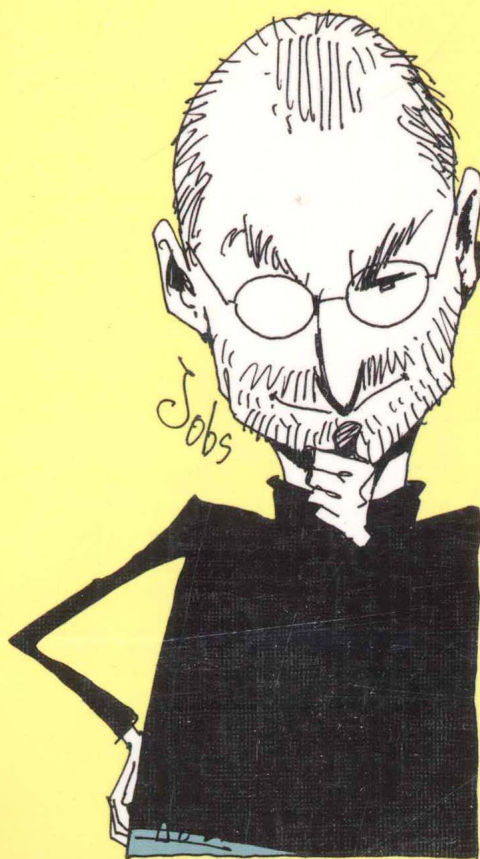


设计 不得不知的设计趣事 那些事儿 design caricature

2

[韩]金载勋 著



汪洁译 飞思数字创意出版中心 监制



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

设计 不得不知 那些事儿

design caricature

2

[韩]金载勋 著



電子工業出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内容简介

本书是《设计那些事儿！没人告诉你的设计趣事》后续的一本。该书题材新颖，也是用漫画的形式继续讲述20世纪以来著名的设计师以及设计故事，画面有趣，文字活泼。每一节通过漫画人物之间的对话讲解一个设计故事。全书有60个左右的设计故事，内容包括后现代主义者、可口可乐设计、照明艺术家、用想象力创造世界、米奇老鼠的长寿秘诀、一种差别化、幸福的设计、爱创造的孩子、面向世界的设计等。

对于设计专业学生、大众、设计师、设计爱好者来说，本书是一个极好的资源和参考工具，为读者提供了关于知名设计的创意构思。

디자인 캐리커처 1,2 DESIGN CARICATURE 1,2 by 김재훈(Kim, Jay Hoon, 金载勋).

Copyright © 2011 by 김재훈(Kim, Jay Hoon, 金载勋).

All rights reserved.

Simplified Chinese Copyright © 2013 by PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY.

Simplified Chinese language edition arranged with DESIGN HOUSE, CO., LTD through Eric Yang Agency Inc.

本书简体中文版专有版权由DESIGN HOUSE, CO., LTD 授予电子工业出版社，未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号图字：01-2013-2681

图书在版编目(CIP)数据

设计那些事儿. 2 / (韩) 金载勋著; 汪洁译. --北京: 电子工业出版社, 2013.6

书名原文: Design caricature

ISBN 978-7-121-20418-0

I. ①设… II. ①金… ②汪… III. ①设计-艺术史-世界-现代-通俗读物

IV. ①J110.95-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第099608号

责任编辑: 侯琦婧

文字编辑: 许恬江琴

印刷: 中国电影出版社印刷厂

装订: 三河市皇庄路通装订厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开本: 880×1230 1/32 印张: 7.625 字数: 195.2千字

印次: 2013年6月第1次印刷

定价: 55.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。

目录

7	感性恢复战略	55	光的设计
11	后现代主义者Ettore Sottsass	59	照明艺术家Ingo Maurer
15	成为产业的实验	63	用想象力创造世界
19	从一名冲浪的教师到一名设计师	67	地标的材料
23	从一名拳击运动员到一名设计师	71	战略性的设计
27	从一名吉他演奏者到设计界的灰姑娘	75	虽然简约, 但很优雅
31	为宇宙而设计	79	斯堪的纳维亚人的心
35	可口可乐设计1	83	分享劳动的设计
39	可口可乐设计2	87	苹果
43	可口可乐设计3	91	谦虚的设计
47	像样的足球	95	被咬了一口的苹果
51	功能与人性并存	99	形象的力量
		103	米奇老鼠的长寿秘诀
		107	鲁莽些也很好
		111	蕴含着希望的形象
		115	悲伤的阿童木
		119	法国风格
		123	一种差别化

- | | |
|------------------|-------------------------|
| 127 废品活用设计 | 199 P.S设计 |
| 131 设计的伦理 | 200 类似于非活性机体的设计 |
| 135 设计界内部的举报者 | 202 《PHILODESIGN》，是一本好书 |
| 139 Vernacular设计 | 205 无偿提供饮食是一种UI设计 |
| 143 韩国的设计文化1 | 208 资本主义与设计的起源 |
| 147 韩国的设计文化2 | 214 波普艺术和设计的对决 |
| 151 韩国的设计文化3 | 219 日本文化的耽美主义 |
| 155 幸福的设计 | 223 先锋派和设计的伦理 |
| 159 两只兔子 | 227 先锋派，活下来 |
| 163 肌肉跑车 | 232 电视系列剧 |
| 167 高速公路的主人公 | 235 关于设计的话题 |
| 171 邦德汽车——阿斯顿·马丁 | 238 土气的设计 |
| 175 长着翅膀的跑车 | 241 我要感谢的三位朋友 |
| 179 有棱角的跑车 | |
| 183 孩子们的世界 | |
| 187 为了孩子们的未来 | |
| 191 爱创造的孩子门 | |
| 195 面向世界的设计 | |

设计 不得不知 那些事儿

design caricature

2

[韩] 金载勋 著



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

序言

写给我亲爱的侄儿盛源和慧源：

老婆有一部新款的iPhone手机，每当我闲来无聊时总喜欢好好端详一番，每次都能发掘出好多新的问题和想法。

这也是一种设计吗？

老婆的这部iPhone手机在关机的状态下只不过是一个四四方方，只有一个圆形按键的四方形物体而已。我想如果是在20年前，有的人肯定不知道它的用途是什么。

有人说当你按下iPhone手机那唯一的圆形按键时，你将进入苹果公司的设计核心，即画面的全方位体验。但如果一定要拿iPhone手机的用户界面来说事儿的话，我会有这样的一个疑问：“iPhone的手机用户界面真的有那么直观吗？”

到底都有些什么？

iPhone手机的设计到底从哪一方面、哪一瞬间开始影响人们的感官，并让全世界的人对其钟爱无比呢？史蒂夫·乔布斯即使再有先见之明，他下属的设计师和技术研发设计师即使才华再怎么出众，作为一个生产数字产品的公司，居然能让语言、文化都截然不同的世界各地的人都喜欢上他们的产品，理由到底是什么呢？

是啊。这就是叙事的问题。

世界上所有物体在与人类产生关系的同时都要经历一个叙事的过程。iPhone手机和智能机的叙事是一种产业设计的叙事，这已经超越了普通的非线性绘图设计界面的叙事，而与其他更高级别的设计叙事联系起来。

总的来说，智能机的叙事已经跨越了数字时代和社会网络时代所共有的虚拟和现实的空间体验，它是一种尖端运送方式。当然这包括了所有设计的叙事手段，例如：印刷、编辑、图片、媒

体等。当今的人们喜欢用它正是因为其高度浓缩了这些人类的文明。

所以我们说，智能机所具有的这种普遍性和直观性等特性，在技术的设计与研发上不仅要感谢史蒂夫·乔布斯和苹果设计中心的精英们，更要感谢的是生存在地球上的人类。因为如果没有他们最初对设计的创造与追求，就不会有感叹、失望、惊奇、不平、享受、坚持、发展等诸多人类的感受和文明。

但是！

说实话在写这篇文章时，其实一直到现在我都简单地认为手机只要能够跟对方正常清楚地通话即可，所以至今我仍旧使用的是一部旧式的手机。家里未满3岁的儿子都比我会玩iPhone，看着他玩iPhone时那娴熟的手法，我沉思了许久。慢慢地对“智能时代”的设计产生了某种怀疑与不安，总觉得什么地方还需要好好推理论证一番，我想我的这种想法也许会受到许多人的冷嘲热讽吧。

即使是这样我也仍旧会坚持最初的想法，也就是说比起对设计的敏感程度和灵感发挥，我更觉得地球上人类所经历的文明是设计的叙事和根源。

这本书沿用了第一册书的书名“那些知名的设计”，是因为它的内容仍然记叙了许多第一册书还没有完成的知名的设计故事。希望读者朋友们会喜欢，也十分感谢您一直以来对本书的关注，谢谢！

目录

7	感性恢复战略	55	光的设计
11	后现代主义者Ettore Sottsass	59	照明艺术家Ingo Maurer
15	成为产业的实验	63	用想象力创造世界
19	从一名冲浪的教师到一名设计师	67	地标的材料
23	从一名拳击运动员到一名设计师	71	战略性的设计
27	从一名吉他演奏者到设计界的灰姑娘	75	虽然简约，但很优雅
31	为宇宙而设计	79	斯堪的纳维亚人的心
35	可口可乐设计1	83	分享劳动的设计
39	可口可乐设计2	87	苹果
43	可口可乐设计3	91	谦虚的设计
47	像样的足球	95	被咬了一口的苹果
51	功能与人性并存	99	形象的力量
		103	米奇老鼠的长寿秘诀
		107	鲁莽些也很好
		111	蕴含着希望的形象
		115	悲伤的阿童木
		119	法国风格
		123	一种差别化

- | | |
|------------------|-------------------------|
| 127 废品活用设计 | 199 P.S设计 |
| 131 设计的伦理 | 200 类似于非活性机体的设计 |
| 135 设计界内部的举报者 | 202 《PHILODESIGN》，是一本好书 |
| 139 Vernacular设计 | 205 无偿提供饮食是一种UI设计 |
| 143 韩国的设计文化1 | 208 资本主义与设计的起源 |
| 147 韩国的设计文化2 | 214 波普艺术和设计的对决 |
| 151 韩国的设计文化3 | 219 日本文化的耽美主义 |
| 155 幸福的设计 | 223 先锋派和设计的伦理 |
| 159 两只兔子 | 227 先锋派，活下来 |
| 163 肌肉跑车 | 232 电视系列剧 |
| 167 高速公路的主人公 | 235 关于设计的话题 |
| 171 邦德汽车——阿斯顿·马丁 | 238 土气的设计 |
| 175 长着翅膀的跑车 | 241 我要感谢的三位朋友 |
| 179 有棱角的跑车 | |
| 183 孩子们的世界 | |
| 187 为了孩子们的未来 | |
| 191 爱创造的孩子 | |
| 195 面向世界的设计 | |

感性恢复战略

20世纪70年代后期，在意大利的米兰聚集了许多设计师。他们正在构想一个划时代的计划，即改变现代设计文化市场的版图。他们建立了一个叫做STUDIO ALCHEMIA的团体，主张复兴在现代设计版图之下的机能主义艺术性和装饰性。

Alessandro
Mendini (1931-)

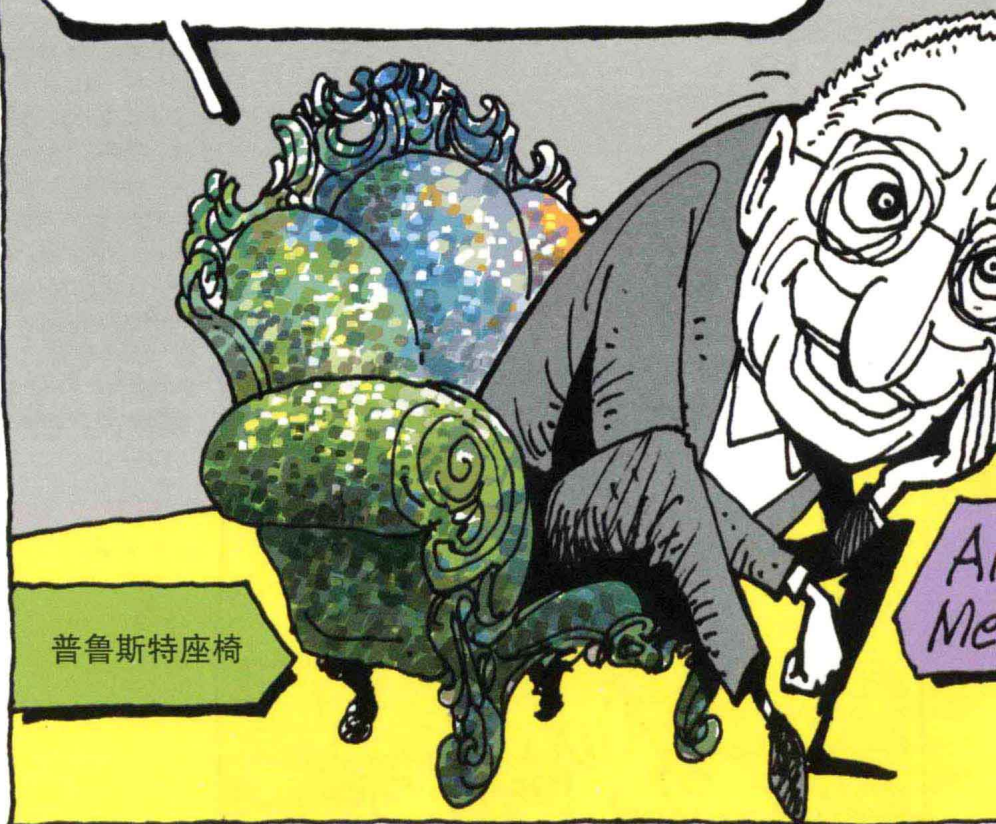
Alessandro Mendini出生在米兰，是意大利重要的建筑师和设计师。他的代表作品有“普鲁斯特座椅”和“Anna G系列开瓶器”。Alessandro Mendini是少数兼有理论与实践的建筑师，除了建筑、图像、家具、室内设计外，他也写书、任设计杂志总编辑与教学。20世纪70年代后现代主义反叛思维由意大利开始发动，Mendini是其中的灵魂人物。现在Alessandro Mendini和他的兄弟一起在米兰开设了一个曼蒂尼工作室，在这里他完成了许多建筑和设计作品，包括著名的Anna蜡烛台。



风靡20世纪的现代设计,已经背弃了它原本的理想和初衷,逐渐演变为一个巨大的文化权利化石, Alessandro Mendini对此担忧不已。为了改变现代设计那划一不二的构造, Alessandro Mendini提出了一种新的设计画法,这就是手工艺的美和装饰性的恢复。

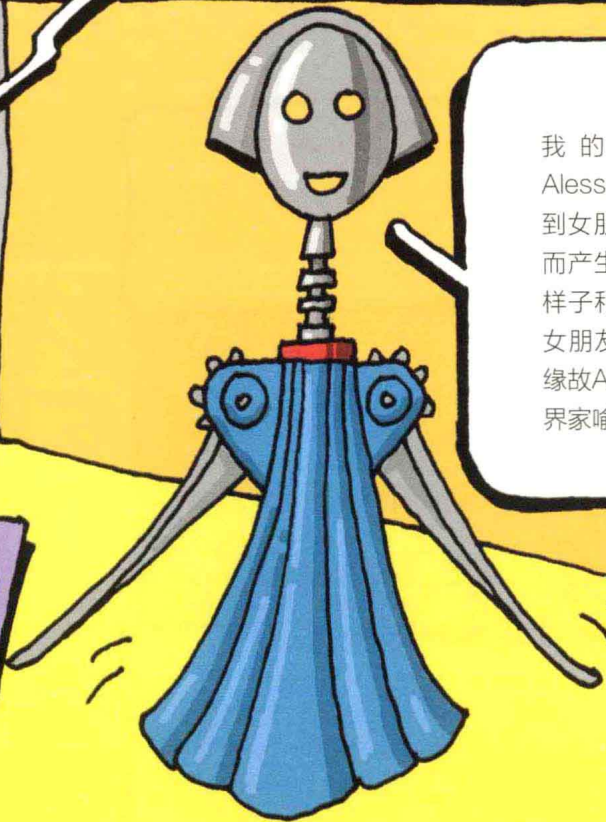
这张椅子上所套布料的花色是设计师一点一点装饰上去的,而且它还是限量生产的哦。应该非常昂贵吧?

普鲁斯特座椅



人们在提及Alessandro Mendini时，不得不提的就是“Anna G系列开瓶器”。他的这一作品是当时为了给一家名叫Alessi的家居用品公司做宣传而设计的产品。

设计要有感性的因素在内。好好想想吧，当你称赞一件作品多么漂亮、多么有灵性的时候，难道不像是在为它创作诗歌吗？



我的设计据说是Alessandro Mendini看到女朋友伸懒腰的模样而产生灵感，所以我的样子和名字都很像他的女朋友。正是因为这一缘故Anna G也成了世界家喻户晓的品牌。

andro
ini

Anna G

对于后现代主义虽然曾有许多赞同的评论，但自从 Alessandro Mendini 的战略方法在市场上取得成功后，以反对主流设计界为目的，恢复过去装饰性权利的声音就不曾中断过。

我们做一些山寨版的普鲁斯特座椅，然后再以便宜的价格卖出去怎么样？

哦！这是一个真正的后现代主义的构想吗？

后现代主义者

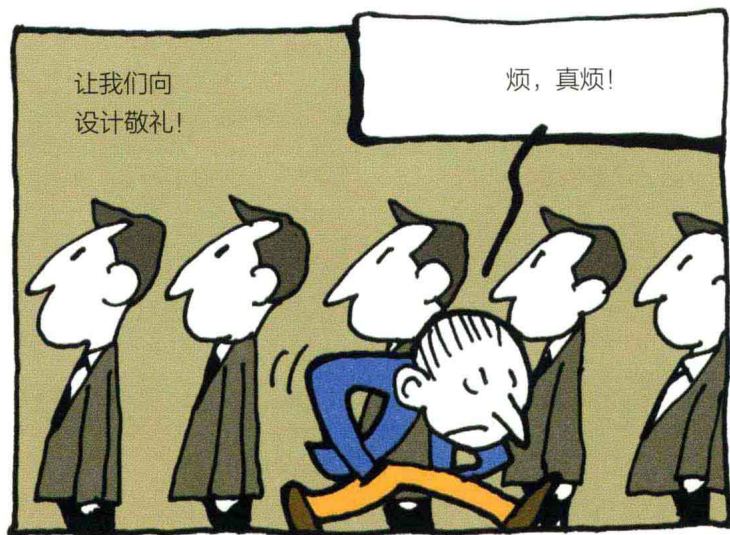
Ettore Sottsass

20世纪的主流设计是一个模范生的形象。以合理性、规范、人类工艺学、平衡、比例等概念武装起来的现代设计已经变质为越来越强调原则性的精英主义。

当时有一名设计师像一个不良少年似的极力反对着这种设计权威。

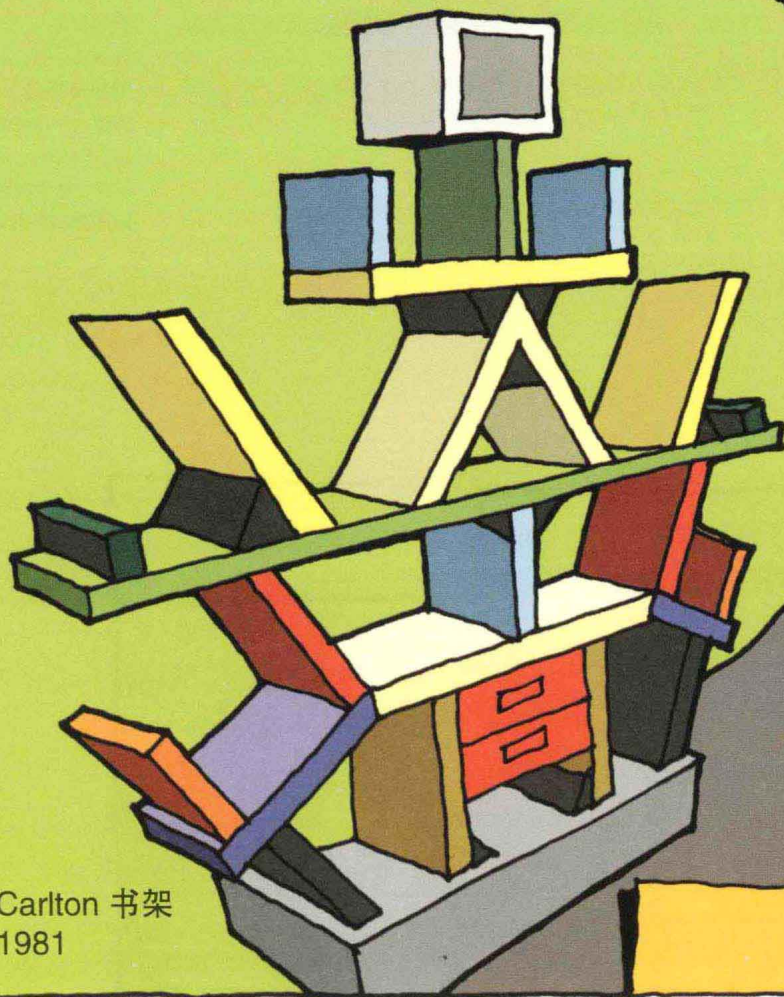
Ettore Sottsass
(1917-2007)

意大利著名的建筑师和设计师，也曾涉猎其他领域，例如出版、陶艺和工业。代表作品有：Valentine 便携打字机、Carlton 书架、Alessi的Ciclo手表、Emeco Nine -0 椅子等。被誉为后现代主义设计的开拓者。



1917年出生在奥地利的Ettore Sottsass作为一名产业设计师已经在米兰小有名气了。可是中年之后，他开始对设计产生了一种困扰的情绪。

他抛弃了以功能主义为主的现代教科书，认为设计还应该更加敏感和令人激动。



Carlton 书架
1981