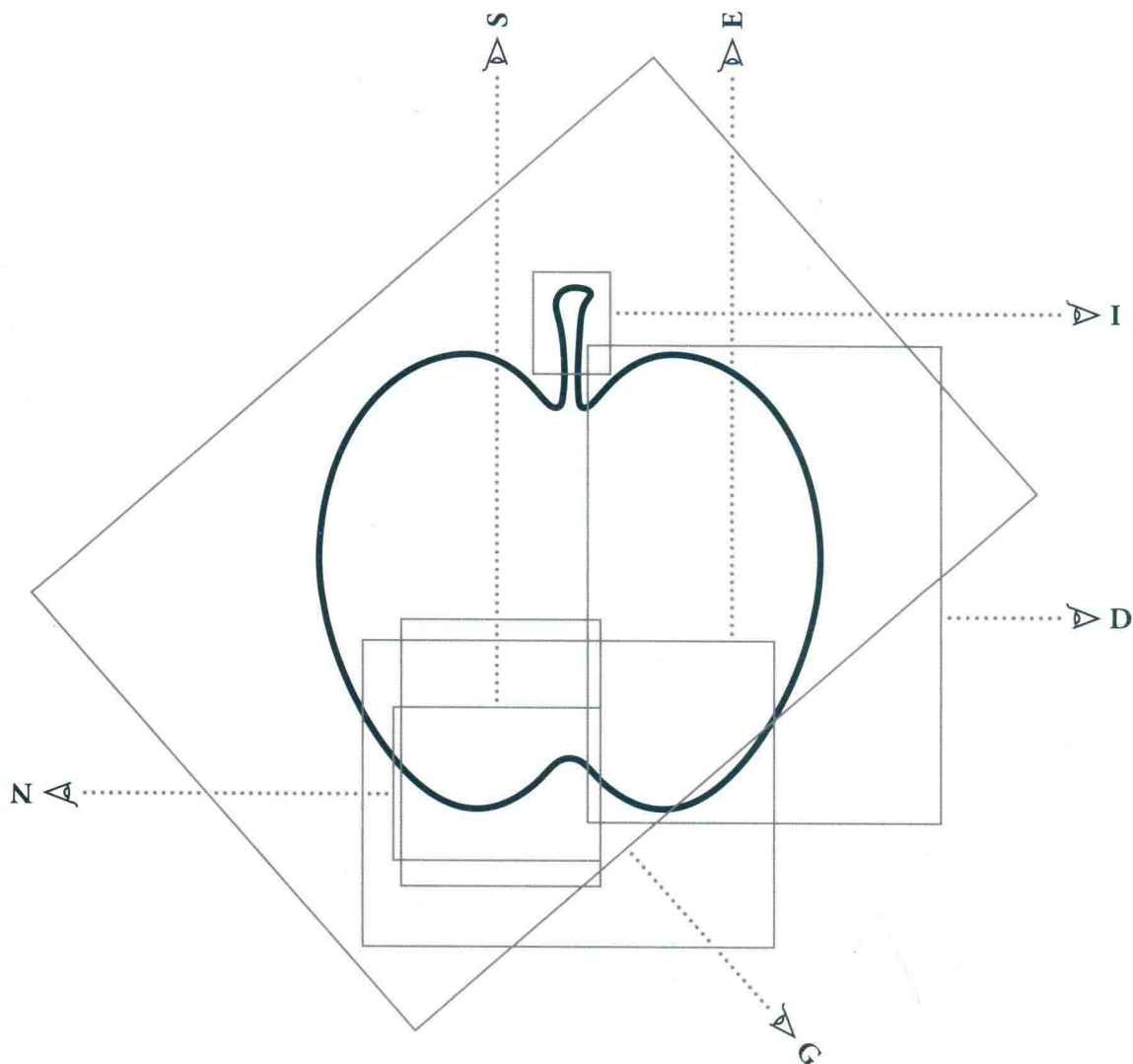


# APPLE

*Learning to Design, Designing to Learn*

学习方式的设计,设计的学习方式 | 三木健 著

Ken Miki

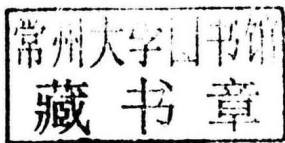


# APPLE

*Learning to Design, Designing to Learn*

学习方式的设计,设计的学习方式 | 三木健 著

Ken Miki



上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

苹果：学习方式的设计，设计的学习方式 / (日)三木健著

—上海：上海人民美术出版社，2017.11

ISBN 978-7-5586-0542-0

I. ①苹… II. ①三… III. ①平面设计 IV. ①J511

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第242048号

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有，侵权必究。

# APPLE

*Learning to Design, Designing to Learn*

Ken Miki

## 苹果：学习方式的设计，设计的学习方式

出品人：王海利

监制：钟敏

策划：李应

推广：Ron Chaang

著者：(日)三木健

译者：吴艺华、俞未

艺术指导：三木健

责任编辑：姚宏翔

统筹：丁雯

设计：三木健、沼田朋久、梅泽万贵子、犬山蓉子

摄影：村上登志彦

美编：阮宙俊

校对：黄若谷、张馨艺、颜颖颖

技术编辑：季卫

出版发行：上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号 邮政编码200040)

印刷：上海利丰雅高印刷有限公司

开本：787×1092 1/16 印张13.75

版次：2017年11月第一版

印次：2017年11月第一次

书号：ISBN 978-7-5586-0542-0

定价：148.00元

# APPLE

*Learning to Design, Designing to Learn*

学习方式的设计,设计的学习方式 | 三木健 著

Ken Miki

006 | 邂逅偶然的幸运  
李应

卷首语

012 | 献给初次学习设计的你 献给对设计毫无兴趣的你  
献给长期从事设计工作的你 同时献给从事设计教育工作的你

## 01 Apple: Observation—Breakdown

苹果: 观察—分解

028 | 生活中熟悉的那只苹果  
030 | 看着同样的东西, 看出不同的感觉  
033 | 委托者、制作者、消费者, 以及监督者

## 02 Apple: Observation—Length

苹果: 观察—长度

038 | 信息的减法, 信息的加法  
042 | 功能美和情绪美的融合  
046 | 无常、悲悯、干净  
048 | 用身体来理解

## 03 Apple: Observation—Area

苹果: 观察—面积

052 | 制作自己的尺度  
056 | 阅读地图的能力 编辑地图的能力 涂改地图的能力  
061 | 消除名字  
063 | 赋予名字

## 04 Apple: Observation—Color

苹果: 观察—颜色

068 | 学习自然的颜色和法则  
070 | 颜色的情感  
074 | 彩虹是7色的吗?

## 05 Apple: Doodling

苹果: 涂鸦

078 | 人总爱探索形状的意义  
079 | 让在无意识中活动的意识觉醒  
080 | 考验选择的人

## 06 | Apple: Points

苹果：点

- 086 大处着眼，小处着手
- 089 感受“不便”
- 091 静物画成为“生物画”的过程
- 094 C·M·Y的点画法

## 07 | Apple: Line

苹果：线

- 098 用手来思考
- 100 具有意义的形状
- 104 满地打滚的毅力

## 08 | Apple: Word-association Game

苹果：联想游戏

- 108 借脑
- 110 “苹果”导图

## 09 | Apple: Party

苹果：派对

- 118 传递快乐
- 122 苹果与我

## 10 | Apple: One Line

苹果：一笔画

- 126 连接·扩展·发现
- 131 简单的构造组成
- 133 考虑把海报做成邮票的大小

## 11 | Apple: Onomatopoeia

苹果：拟声词

- 136 感觉的语言
- 139 学习即模仿
- 140 设计中的宾主关系

## 12 | Apple: Thought-Object

苹果：思考的素材

- 146 思考回路的立体化
- 149 邂逅偶然幸运的能力

## 13 | Apple: Flip Book

苹果：啪啦啪啦漫画

- 154 创作故事
- 155 意识到时间和空间
- 158 给画注入生命
- 163 格栅动画

## 14 | Apple: Textbook

苹果：教科书

- 166 美学和美的学习
- 168 制作教科书
- 172 回顾过程
- 173 共享过程

## 15 | Apple: Conclusion

苹果：总结

- 182 888画廊第343回企画画展  
APPLE+ Learning to Design, Designing to Learn  
Ken Miki 学习方式的设计“苹果”与日常的工作
- 194 The 18th Yusaku Kamekura Design Award Exhibition  
Ken Miki 2016 APPLE DESIGN INSTITUTE  
第18届龟仓雄策奖纪念展 三木健“苹果设计研究所”
- 206 什么是学习
- 210 后记

# APPLE

*Learning to Design, Designing to Learn*

学习方式的设计,设计的学习方式 | 三木健 著

Ken Miki

上海人民美術出版社



思考、制作、传达, 以及学习是什么



# APPLE

*Learning to Design, Designing to Learn*

学习方式的设计,设计的学习方式 | 三木健 著

Ken Miki

006 | 邂逅偶然的幸运  
李应

卷首语

012 | 献给初次学习设计的你 献给对设计毫无兴趣的你  
献给长期从事设计工作的你 同时献给从事设计教育工作的你

## 01 Apple: Observation—Breakdown

苹果: 观察—分解

028 | 生活中熟悉的那只苹果  
030 | 看着同样的东西, 看出不同的感觉  
033 | 委托者、制作者、消费者, 以及监督者

## 02 Apple: Observation—Length

苹果: 观察—长度

038 | 信息的减法, 信息的加法  
042 | 功能美和情绪美的融合  
046 | 无常、悲悯、干净  
048 | 用身体来理解

## 03 Apple: Observation—Area

苹果: 观察—面积

052 | 制作自己的尺度  
056 | 阅读地图的能力 编辑地图的能力 涂改地图的能力  
061 | 消除名字  
063 | 赋予名字

## 04 Apple: Observation—Color

苹果: 观察—颜色

068 | 学习自然的颜色和法则  
070 | 颜色的情感  
074 | 彩虹是7色的吗?

## 05 Apple: Doodling

苹果: 涂鸦

078 | 人总爱探索形状的意义  
079 | 让在无意识中活动的意识觉醒  
080 | 考验选择的人

## 06 | Apple: Points

苹果：点

- 086 大处着眼，小处着手
- 089 感受“不便”
- 091 静物画成为“生物画”的过程
- 094 C·M·Y的点画法

## 07 | Apple: Line

苹果：线

- 098 用手来思考
- 100 具有意义的形状
- 104 满地打滚的毅力

## 08 | Apple: Word-association Game

苹果：联想游戏

- 108 借脑
- 110 “苹果”导图

## 09 | Apple: Party

苹果：派对

- 118 传递快乐
- 122 苹果与我

## 10 | Apple: One Line

苹果：一笔画

- 126 连接·扩展·发现
- 131 简单的构造组成
- 133 考虑把海报做成邮票的大小

## 11 | Apple: Onomatopoeia

苹果：拟声词

- 136 感觉的语言
- 139 学习即模仿
- 140 设计中的宾主关系

## 12 | Apple: Thought-Object

苹果：思考的素材

- 146 思考回路的立体化
- 149 邂逅偶然幸运的能力

## 13 | Apple: Flip Book

苹果：啪啦啪啦漫画

- 154 创作故事
- 155 意识到时间和空间
- 158 给画注入生命
- 163 格栅动画

## 14 | Apple: Textbook

苹果：教科书

- 166 美学和美的学习
- 168 制作教科书
- 172 回顾过程
- 173 共享过程

## 15 | Apple: Conclusion

苹果：总结

- 182 888画廊第343回企画画展  
APPLE+ Learning to Design, Designing to Learn  
Ken Miki 学习方式的设计“苹果”与日常的工作
- 194 The 18th Yusaku Kamekura Design Award Exhibition  
Ken Miki 2016 APPLE DESIGN INSTITUTE  
第18届龟仓雄策奖纪念展 三木健“苹果设计研究所”
- 206 什么是学习
- 210 后记

# 邂逅偶然的幸运

李 应 | 上海美术设计有限公司策展总监、“dna”总策展人

和三木健先生的相识如果套用他本人的一句话就是：“邂逅偶然的幸运”，中文叫缘分，日语是縁（えん）。

2016年5月，为了观摩东京艺博会（Art Tokyo），我和同事俞未（本书的译者之一）来到日本。5月10日，也就是艺博会开幕的前一天，我们拜访了老朋友，“日本平面设计协会”（JAGDA）的事务局长大迫修三先生并相约共进晚餐。由于晚餐预约的时间较晚，所以大迫提议顺路去他曾担任过馆长的G8美术馆看一个名为“APPLE+”的展览。这个展是2016年获得日本平面设计大奖“龟仓雄策奖”的三木健个展。未曾想，原本只是为了“消磨”时间的这一看，引发一段有关设计的跨国之“缘”。

进入展厅，呈现在眼前的“苹果”既熟悉又陌生。没想到在设计师眼中，苹果可以被如此解读，并用各种意想不到的方式加以呈现、展示。在这里，苹果皮、苹果籽像设计作品一样展现出从未有过的视觉表现。而这一切都是三木健先生在教学中带领学生们逐渐发展而来的，这种解读既不像农科院对水果的研究，又不是美食家对食材的雕琢，而是用一种我们常人都知道，但却想不到，或者说不会去想的角度对苹果这一极其平常的水果进行剖析。正当我们对这些出人意料的“苹果”倍感惊讶时，大迫先生很高兴地告诉我们，这个展的主人三木健先生刚好在展览现场（三木健先生因在大阪有自己的设计事务所，同时又担任大阪艺术大学的教授，绝大多数时间都在大阪），初见面的三木先生给我的感觉是一位严谨而不苟言笑的典型日本 style 的学者。他听说我们来自中国，很友好地和我们交换了名片并很爽快地在我们购买的他所编著的《APPLE》的扉页上签了名。初次见面就这样意料之外，又情理之中地结束了。

“APPLE+”留给我的印象实在太深刻了，于是回到国内我便迫不及待地拜读了《APPLE》，这本书是著名的 Lars Müller Publishers 出版的英文版，字里行间所透露的思维模式和观察事物的独特视角让我大开眼界。三木健先生不仅以设计师的思维模式让其设计作品独树一帜，也以一位充满激情和创意的教育工作者给予了学生们学习的热情和兴趣。看着看着一个想法闪现在我的脑海：这么好的书应该引进中国，让更多的中国读者分享

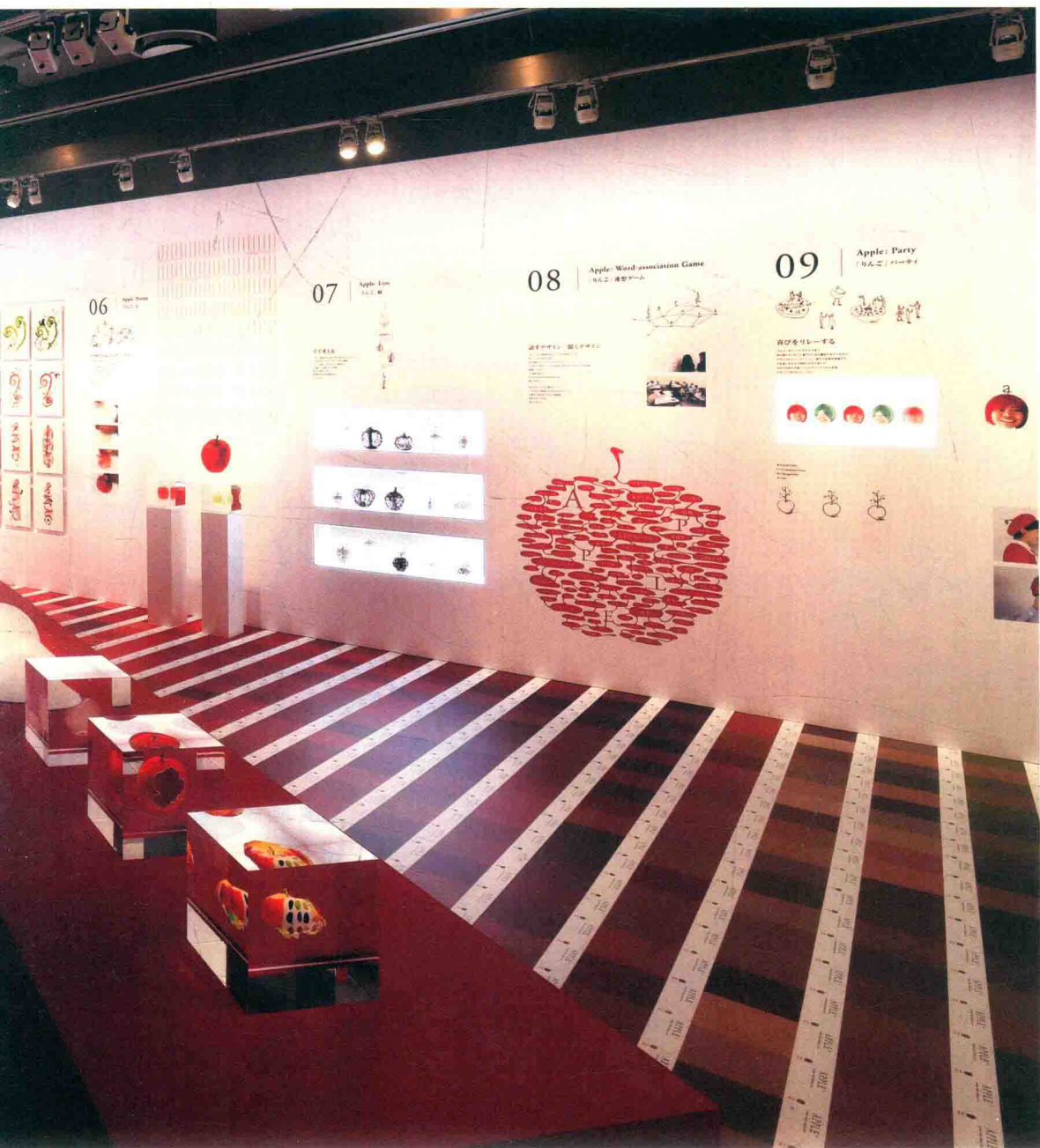
如此独特的思维模式和学习方式。我们立刻写邮件给三木健先生，希望能够去大阪拜访他，他很快就答应了我们的请求，但由于他在设计和教学这两线的工作排得很满，只能给到我们8月22日下午1个小时的见面时间（可见日本人的计划性极强）。为了这1小时的会面，我们再次启程日本，这次会面开启了我们和三木健先生的友谊之门，同时也达成了在中国的全面合作意向。8月22日这个见面的日子我很难忘记，因为那天刚好是我的生日！分别时我们邀请三木健先生来中国访问并参观我们的公司，共同探讨进一步合作的内容和细节。

和三木健先生的第三次见面是在我们公司——上海美术设计有限公司，短短三天的访问，给三木健先生留下了深刻的印象，尤其在参观了上海电影博物馆后，三木健先生更加坚定了和上海美术设计有限公司合作的意愿，双方达成了未来五年的合作计划，《APPLE》中文版的出版计划也应运而生。这次访问中国期间三木健先生还在衡山·和集作了“什么是设计？”的讲座，现场座无虚席，很多没有座位的听众都是站着听完整场讲座的，讲座现场甚至还出现了三木健先生20年前的粉丝，讲座的成功举办受到了衡山·和集创意总监令狐磊先生的全力相助，在此表示由衷的感谢。

如果你是学设计的，《APPLE》是一本打开设计思维的辅导书；如果你是做创意的，《APPLE》是一本启发如何获取灵感的参考书；如果你是做教育的，《APPLE》是一本提升学习热情的教科书；如果你正在创业，《APPLE》是一本指导你从提升观察方法着手揭示事物本质的指导手册；《APPLE》揭示的是我们观察世界、了解世界、思考人和世界关系的常规方法之外的进阶方法，“苹果”在这里充当了我们身处的这个世界、我们从事的事业、正在执行的一个项目、正在做的一个设计、正在进行的一个创意的替代品，我们通过《APPLE》学会了观察“苹果”、理解“苹果”，从而掌握如何观察世界、了解世界的方法。《APPLE》循序渐进地告诉我们如何通过充分调动人的五感来感知我们的世界，减少我们“无知之知”当中“无知”的部分，避免因为以为自知实则无知而犯下可怕的错误；通过增加“无知之知”当中“知”的部分，从而更好地认识我们身处的世界并与之更加和谐地相处。

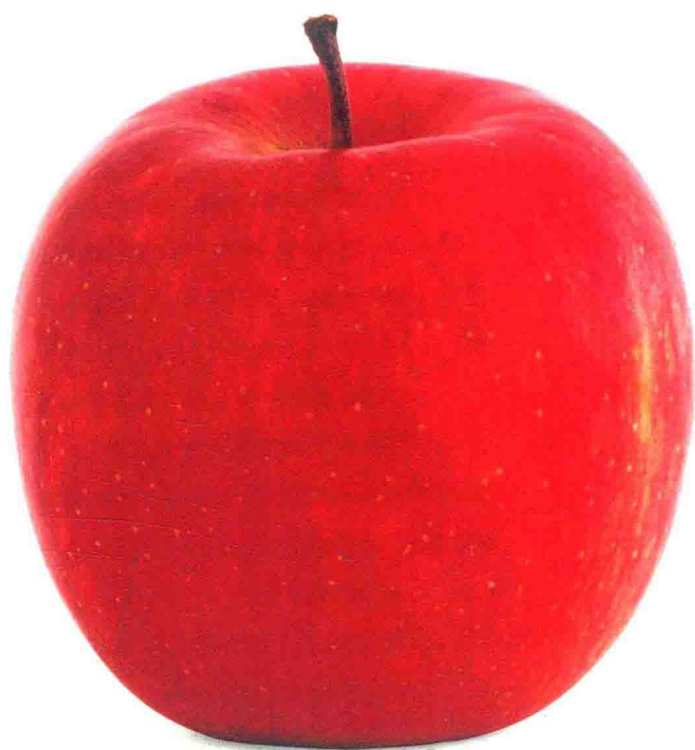






APPLE+ *Learning to Design, Designing to Learn* 学习方式的设计“苹果”与日常的工作 [ 888 ]

## 卷首语





献给初次学习设计的你

献给对设计毫无兴趣的你

献给长期从事设计工作的你

同时献给从事设计教育工作的你

三木健设计事务所于成立30周年之际和大阪艺术大学设计学院携手并肩，共同策划了培育设计新人的人才项目。如何去教育那些在设计大门口徘徊的学生，是我长久以来一直在思考的一个问题。我所担任的是一年级新生的设计基础实践，希望这些学生能够通过一年时间的学习，从各个角度对设计有所了解和掌握，为他们进入二年级后学习专业知识打好基础。当然，这些学生将来并不一定都想成为设计师，但我相信设计的基础实践一定会对他们今后的学习、工作，乃至生活都大有裨益。

虽说本书是针对设计初学者的基础实践开发的教学模式，但我执笔编写此书的初衷是希望不论是对设计没有兴趣的人，长期从事设计工作的人，还是从事设计教育的人都能够通过阅读此书有所收获。学生们在课程的进行过程中产生各种认知，学习兴趣愈加浓厚，学习态度也愈加端正，曾经发生过好几次全班齐心协力完成任务的情况。对了，这个班级就叫做“三木组”。

这种教学方式以“察觉认知”为主题，希望学员可以体验通过对事物的深入洞察找到自己的切入点，并以此为线索实现最终呈现的过程。本人就是怀着这样的期许成立了“三木组”。其中，最想让大家体会到的是通过“认知”让想象力膨胀的乐趣，以及在梦想可视化的实现过程中发现理念、哲学和思想的体验。

在日常生活和社会中，设计是必不可少的，也是具有清晰理念的。支撑这一理念的是哲学，作为活动尺度的则是思想。不单设计如此，各种社会活动都会有这方面的需求。因此，我特别希望那些对设计毫无兴趣的人，可以亲身体验一下这种教学方式的长处。特别是对于小学生和中学生，真心希望他们能通过感受日常生活中随处可见的设计来意识到洞察事物的本质是一件多么重要的事情。

不过，在对这种教学方式进行架构的时候，首先映入我脑海的是古希腊哲学家苏格拉底所说的“无知之知”这一名言，其含义是：“只有清晰地认识到自己