



# NAOTO FUKASAWA

## 深泽直人

[日] 深泽直人 (Naoto Fukasawa) ◎ 著

路意 ◎ 译

NAOTO  
FUKASAWA

深泽直人



图书在版编目 ( CIP ) 数据

深泽直人 / (日) 深泽直人著; 路意译. —杭州: 浙江人民出版社, 2016.10  
ISBN 978-7-213-07589-6

浙江省版权局  
著作权合同登记章  
图字: 11-2016-348 号

I. ①深… II. ①深… ②路 III. ①产品设计 IV. ①TB472

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 203014 号

上架指导: 设计

版权所有, 侵权必究

本书法律顾问 北京市盈科律师事务所 崔爽律师  
张雅琴律师

NAOTO FUKASAWA

Copyright© 2014 by Phaidon Press Limited

This edition published by Cheers Publishing Company under licence from Phaidon Press Limited,  
Regent's Wharf, All Saints Street, London, N1 9PA, UK, © 2015 Phaidon Press Limited.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted, in any form or  
by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission  
of Phaidon Press.

All rights reserved.

本书中文简体字版由 Phaidon Press Limited 授权在中华人民共和国境内独家出版发行。未经出  
版者书面许可, 不得以任何方式抄袭、复制或节录本书中的任何部分。

版权所有, 侵权必究。

## 深泽直人

[日] 深泽直人 著

路意译

---

出版发行: 浙江人民出版社 (杭州体育场路 347 号 邮编 310006)

市场部电话: (0571) 85061682 85176516

集团网址: 浙江出版联合集团 <http://www.zjcb.com>

责任编辑: 王放鸣 方 程

责任校对: 张谷年

印 刷: 北京雅昌艺术印刷有限公司

开 本: 250 mm × 290 mm 1/12 印 张: 20<sup>1</sup>/<sub>12</sub>

字 数: 75 千字

版 次: 2016 年 10 月第 1 版 印 次: 2016 年 10 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 978-7-213-07589-6

定 价: 199.00 元

---

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与市场部联系调换。

# NAOTO FUKASAWA

## 目录

### 6 Without Thought

#### 无意识设计 **深泽直人**

- 16 不完美的完美 打印机
- 18 包含了操作的外观 CD播放器
- 22 抹除实体的存在 瓷片灯
- 24 所有面都朝向用户 收据打印机
- 26 消除边框 LED手表
- 28 桌子般大小的“天空” 个性化天空
- 31 在场的设计 灵魂留在了背后的椅子
- 32 不平衡: 存在的迹象 动能自动续电
- 34 行为中的不连续 电饭煲

### 36 Noticing the Unnoticeable

#### 察觉到不可察觉的 **贾斯珀·莫里森**

- 40 意识的中心 茶包+指环
- 42 为事物匹配不同的行为 木偶
- 43 被忽略的颜色 茶包+染色的茶
- 44 触摸起来感觉很好的外形 INFOBAR手机
- 48 舒适的形式 ISHICORO手机
- 50 机器的容貌 洗衣烘干一体机, 真空吸尘器
- 54 似乎有一个连接, 但其实并没有 EKI手表
- 56 不像它的设计 按摩椅
- 58 呈现现象 空气净化器
- 60 我们不能先抹除外形吗? 碎纸机

### 62 Affordance and Design

#### 可供性与设计 **佐佐木正人**

- 66 运动中的信息 紧急出口灯
- 68 感觉的记忆 W11K手机

70 似乎已经存在但其实并没有的东西 ±0

72 随着发展而失去的东西 8寸LCD电视

74 不用银色的金属漆 22V LCD电视

76 人们所喜爱的无意义的形状 加湿器

78 切换模式的开关 带有圆盘的灯

80 夹在物品之间的灯 A4灯

82 快乐的形状 烤面包机

84 融入环境 咖啡机

86 无绳话筒 家用&办公电话

88 2.5R 便携CD/MD播放器

90 灰色 DVD/MD立体声组合

94 共同的怀旧 鞋底包

96 每个人都忽视的却是有价值的 网篷布手提袋

98 正常的形状 CD收音机

100 温暖的外形 加热器

102 庄重的 无绳话筒

104 中立的立场 热水饮水机

106 想象的形状 香水瓶

108 亲和力 床和椅子

110 激活记忆 哆啦A梦紧急出口灯

112 唤醒五感 触觉

113 果汁皮肤 果汁皮肤

### 116 Thinking about Naoto Fukasawa

#### 关于深泽直人 **安东尼·格姆雷**

124 正是你所寻找的 BINCAN系统

126 那边的某个地方…… 碗灯

128 中庸特质 台灯

130 沟通不用语言, 而用设计 B&B 意大利

无意中使用的东西 X书架

134 设计出意料之外的 B&B配饰

像花束一样的花瓶 花瓶

- 136 蹦出来的应用 容器外面
- 138 既是外部也是内部 容器里面
- 140 不错的杂乱 笔筒
- 142 失准的镜头 镇纸
- 144 徒劳的功能 烛台
- 146 微妙的张力 沙发
- 148 一片塑料 灯
- 150 张力 电脑包
- 152 一个可以坐着的地方 沙发
- 154 工艺品般的工业化产品 MUKU家具
- 158 超常规 Déjà-vu凳子、椅子和桌子
- 162 在我们想象中的像椅子的椅子 木质椅子和桌子

166 The Meiji Shrine  
明治神宫 比尔·莫格里奇

- 168 显而易见的想法 手表
- 170 形状消失 NEON手机
- 172 角和边 模块化浴室
- 176 最小工作 滚珠笔
- 178 无边界的光 灯
- 180 两个圆 台灯
- 182 凹坑 浴盆
- 184 像一个产品的椅子 椅子
- 186 光的残影 水晶吊灯
- 188 可供性 圆木椅子
- 190 切除的场景 手表
- 192 物品中的草率就是设计中的草率 水龙头
- 196 似乎无处不在的椅子 办公椅
- 198 精确的习俗适合精确的装置 冲水马桶
- 200 风的形状 吹风机
- 202 通过感觉识别品牌 印章
- 204 尽可能多地保留传统元素 朱砂印台

- 206 正如你所想的形状 带有名字印章的滚珠笔
- 208 模仿 儿童椅
- 210 不匹配 儿童餐具
- 212 使人感觉很方便的大小和形状 2.5R
- 216 空气净化 空气净化器
- 218 适度的外形 咖啡机和茶壶
- 220 不太方便的好处 烤面包机
- 222 融化着的形状 INFOBAR2手机
- 224 WORKSHOPS  
工作坊

226 From Object to Relationship  
从物到关系 蒂姆·布朗

228 Naoto Fukasawa was Napping Mid-Pacific  
深泽直人在太平洋中央小憩 原研哉

- 230 ACKNOWLEDGMENTS  
致谢
- 232 NAOTO FUKASAWA Exhibitions/Design Awards/Biography  
深泽直人
- 234 LIST OF WORKS  
作品列表
- 240 TRANSLATOR AFTERWARD  
译者后记

艺术、创造力和幻想的世界一直非常的神秘，  
从未有人揭示过（能够让人众所周知）一个创意是如何产生的，  
一件艺术作品是如何被创作出来的……然而，我认为人们希望了解，  
因此我应该试图去解释。

**布鲁诺·穆纳里** 《幻想》拉泰尔扎 1977年

设计师们通常并不喜欢告诉人们他们是如何获取灵感的，  
我猜想他们只是愿意向大众分享那些创意之中隐含的意义。  
不过，我们必须接受那个意义感知中的细微差别。在写这本书时，  
布鲁诺·穆纳里的话鼓励我，如实地阐明在设计每个作品时是如何思考的，  
以及这些作品是在什么情况下产生的。

**深泽直人**



NAOTO  
FUKASAWA

深泽直人





# NAOTO FUKASAWA

## 目录

### 6 Without Thought

#### 无意识设计 **深泽直人**

- 16 不完美的完美 打印机
- 18 包含了操作的外观 CD播放器
- 22 抹除实体的存在 瓷片灯
- 24 所有面都朝向用户 收据打印机
- 26 消除边框 LED手表
- 28 桌子般大小的“天空” 个性化天空
- 31 在场的设计 灵魂留在了背后的椅子
- 32 不平衡: 存在的迹象 动能自动续电
- 34 行为中的不连续 电饭煲

### 36 Noticing the Unnoticeable

#### 察觉到不可察觉的 **贾斯珀·莫里森**

- 40 意识的中心 茶包+指环
- 42 为事物匹配不同的行为 木偶
- 43 被忽略的颜色 茶包+染色的茶
- 44 触摸起来感觉很好的外形 INFOBAR手机
- 48 舒适的形式 ISHICORO手机
- 50 机器的容貌 洗衣烘干一体机, 真空吸尘器
- 54 似乎有一个连接, 但其实并没有 EKI手表
- 56 不像它的设计 按摩椅
- 58 呈现现象 空气净化器
- 60 我们不能先抹除外形吗? 碎纸机

### 62 Affordance and Design

#### 可供性与设计 **佐佐木正人**

- 66 运动中的信息 紧急出口灯
- 68 感觉的记忆 W11K手机

- 70 似乎已经存在但其实并没有的东西 ±0
- 72 随着发展而失去的东西 8寸LCD电视
- 74 不用银色的金属漆 22V LCD电视
- 76 人们所喜爱的无意义的形状 加湿器
- 78 切换模式的开关 带有圆盘的灯
- 80 夹在物品之间的灯 A4灯
- 82 快乐的形状 烤面包机
- 84 融入环境 咖啡机
- 86 无绳话筒 家用&办公电话
- 88 2.5R 便携CD/MD播放器
- 90 灰色 DVD/MD立体声组合
- 94 共同的怀旧 鞋底包
- 96 每个人都忽视的却是有价值的 网篷布手提袋
- 98 正常的形状 CD收音机
- 100 温暖的外形 加热器
- 102 庄重的 无绳话筒
- 104 中立的立场 热水饮水机
- 106 想象的形状 香水瓶
- 108 亲和力 床和椅子
- 110 激活记忆 哆啦A梦紧急出口灯
- 112 唤醒五感 触觉
- 113 果汁皮肤 果汁皮肤

### 116 Thinking about Naoto Fukasawa

#### 关于深泽直人 **安东尼·格姆雷**

- 124 正是你所寻找的 BINCAN系统
- 126 那边的某个地方…… 碗灯
- 128 中庸特质 台灯
- 130 沟通不用语言, 而用设计 B&B 意大利  
无意中使用的东西 X书架
- 134 设计出意料之外的 B&B配饰  
像花束一样的花瓶 花瓶

- 136 蹦出来的应用 容器外面
- 138 既是外部也是内部 容器里面
- 140 不错的杂乱 笔筒
- 142 失准的镜头 镇纸
- 144 徒劳的功能 烛台
- 146 微妙的张力 沙发
- 148 一片塑料 灯
- 150 张力 电脑包
- 152 一个可以坐着的地方 沙发
- 154 工艺品般的工业化产品 MUKU家具
- 158 超常规 Déjà-vu凳子、椅子和桌子
- 162 在我们想象中的像椅子的椅子 木质椅子和桌子

166 The Meiji Shrine  
明治神宫 比尔·莫格里奇

- 168 显而易见的想法 手表
- 170 形状消失 NEON手机
- 172 角和边 模块化浴室
- 176 最小工作 滚珠笔
- 178 无边界的光 灯
- 180 两个圆 台灯
- 182 凹坑 浴盆
- 184 像一个产品的椅子 椅子
- 186 光的残影 水晶吊灯
- 188 可供性 圆木椅子
- 190 切除的场景 手表
- 192 物品中的草率就是设计中的草率 水龙头
- 196 似乎无处不在的椅子 办公椅
- 198 精确的习俗适合精确的装置 冲水马桶
- 200 风的形状 吹风机
- 202 通过感觉识别品牌 印章
- 204 尽可能多地保留传统元素 朱砂印台

- 206 正如你所想的形状 带有名字印章的滚珠笔
- 208 模仿 儿童椅
- 210 不匹配 儿童餐具
- 212 使人感觉很方便的大小和形状 2.5R
- 216 空气净化 空气净化器
- 218 适度的外形 咖啡机和茶壶
- 220 不太方便的好处 烤面包机
- 222 融化着的形状 INFOBAR2手机
- 224 WORKSHOPS  
工作坊

226 From Object to Relationship  
从物到关系 蒂姆·布朗

228 Naoto Fukasawa was Napping Mid-Pacific  
深泽直人在太平洋中央小憩 原研哉

- 230 ACKNOWLEDGMENTS  
致谢
- 232 NAOTO FUKASAWA Exhibitions/Design Awards/Biography  
深泽直人
- 234 LIST OF WORKS  
作品列表
- 240 TRANSLATOR AFTERWARD  
译者后记

# Without Thought

## 无意识设计

NAOTO FUKASAWA

深泽直人

### 恰如其分的设计 (Appropriate solutions)

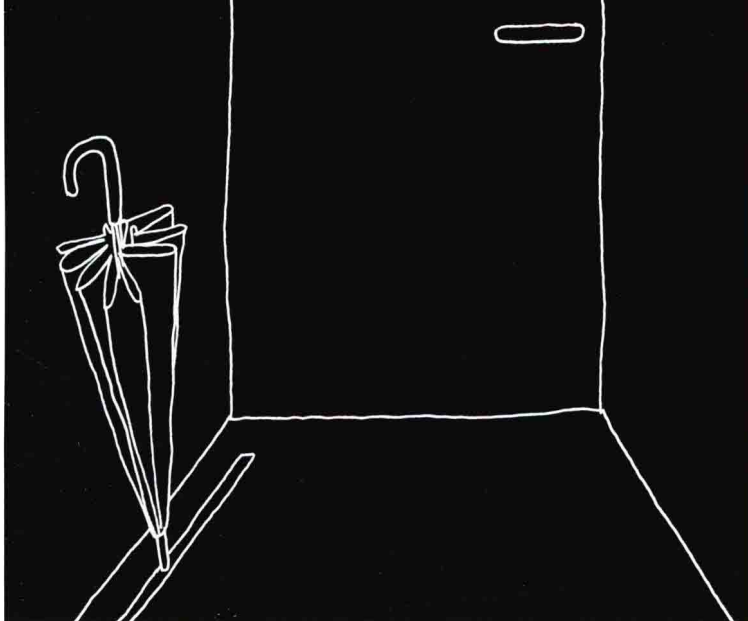
在编排这本书时，我才意识到自己的灵感是如此多样。我知道，读者们希望获得一些行之有效的设计经验。比如，与设计师有着密切联系的特殊形式，设计中倾向于使用的某种材质，源自于创新流程的某种特殊技艺，以及揭示某种隐含的机制或者新现象，可能有的人还希望得到许多诸如此类问题的答案。但是，我的设计其实并没有这些统一的原则或者显而易见的延续性。

有一段时期，我曾要求自己能够遵循“单一的设计思路”进行创作。直到有一天，我意识到其实这种设计思路非常令人窒息。不同于以往在每一次设计中都引入“我自己的感觉”的做法，我开始倾向于追求清晰的想法。可能那是我第一次真正开始努力让设计恰如其分地适合于情景，即摒除自己所刻意强调的“我建议如此”的个人特征，根据实际情况来让设计契合各方面的约束条件，从而使设计看上去非常自然。实际上，当我站在公众的立场，客观地确信最终用户有“希望拥有这样的东西”的愿望时，恰如其分的设计就会自然而然地产生。我的感受是：设计并不是我所创造的，它原本就在那里，我所做的一切，只是将它呈现出来。

最终用户其实是知道恰如其分的设计应该具备哪些不同参数的，但他们并不能准确地描述出来。这就是为什么类似于“希望拥有这样的东西”的模糊概念，并不能产生一个具体的形象，这也是为什么当用户发现一个好设计的时候，他们通常会说“我一直都希望拥有这样的东西”。

### 无意识设计 (Without thought)

1998年，我组织了一场名为“无意识设计”的工作坊，这也是我对人们在无意识状态下会如何处理事情的一次探索。从传统观点来看，设计通常都是有意识的活动。因此，“无意识设计”的概念对于设计师和外行来说都很难理解。在思考工作坊采用什么名字时，我曾询问过两位正好在日本访问的朋友，一位是比尔·莫格里奇 (Bill Moggridge)，他是我曾经工作过的美国设计公司 IDEO 的创始人；另一位是比尔·维普兰克 (Bill Verplank)，他是新兴交互设计领域的先驱。我问他们：“当一个人进入房间后，发现



地面上铺了瓷砖，但是没有伞架，他就把伞靠在墙边，把伞尖插在瓷砖之间7毫米的接缝里，这是一个很常见的无意识行为。你会使用怎样的词来形容这种无意识行为的感觉？”他们都立刻回答：

“无需思考”。“可以使用‘没怎么思考’吗？”我又问。“不”他们说，“没怎么思考的意思是不替别人着想，是一种不友善的态度。”的确，“无意识设计”就是这样。与此同时，我想象在一个大厅的入口处，距墙10厘米的地面上，有个相似的7毫米的凹槽，它可以成为一个很好的伞架。当访客进来时，他们自然就会把伞往墙上一靠，而雨伞的另一头就插在瓷砖与瓷砖之间的凹槽中。这样就设计出不同于传统圆柱形的伞架了。设计和目的都达成了，而物理的实体却消失了。这触发我举办下一场叫做“设计消解在行为之中”的工作坊。

在这种去物质化的设计思考中，凹槽可以成为一个伞架，伞架也在字面上从人们的行为过程中消解了。这些行为所具有的功能性，可能并不会立刻显现出来，但是当人们无意识地做出这些行为时，它们的功能性就会立刻明了。再比如，当许多人在同一个地方攀爬一条陡峭的山路时，人们都会不自觉地抓住一些树枝和石头。这些树枝和石头因此也被磨得越来越光滑，它们对每个人来说都是可以提供帮助的，所以自然而然地成了我们意识中的焦点，成了行为过程中的节点。我相信，设计就在于找出那些共同点，它们存在于美丽的流动、无需思考的行为和意识集中的交汇之处，设计师就是要去找到它们最佳的形状，摆放在那里。

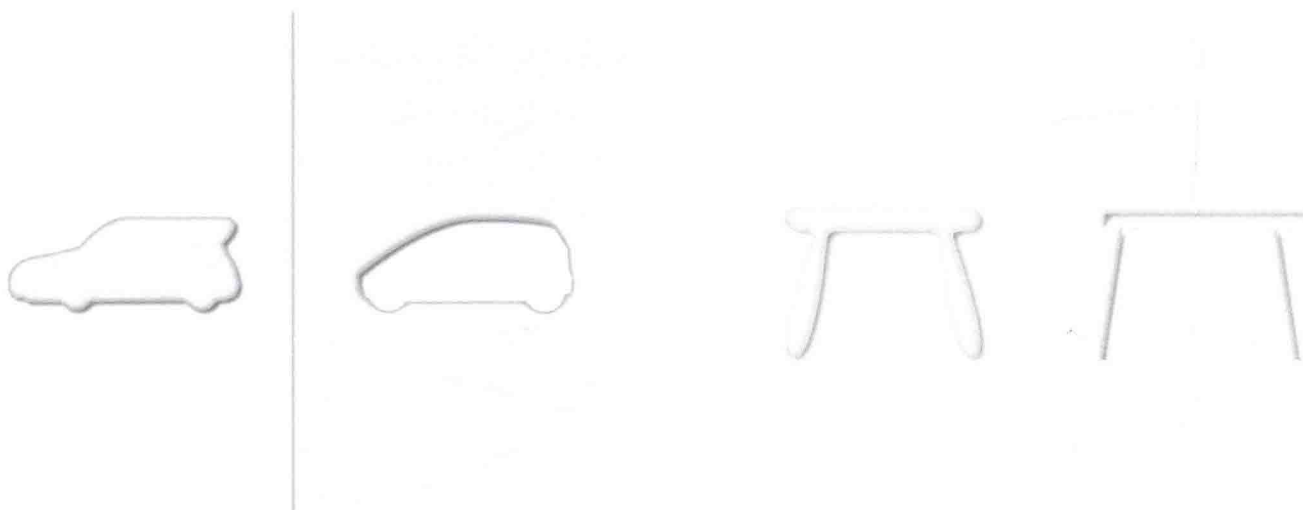
虽然今天许多人都向往有刺激的设计，但是太多的刺激对于人们的生活而言并不是一件好事。刺激，不可避免地会引发有意识的关注，从而打断无意识的行为。在我看来，人与物之间无意识的、和谐的关系，才是“无意识设计”的最好表达。



### 设计的轮廓 (Design outlines)

设计的轮廓, 准确地说, 它是实际物体的轮廓, 也是其周围空间的轮廓, 是移除了物体之后留在空间所形成的孔洞的轮廓。设计就蕴含在发现那个轮廓的过程之中。通常, 辨别出孔洞轮廓所要做的事比仅仅看清物体轮廓要做的事多得多。轮廓是由构成环境的方方面面的因素所决定的, 包括人的情绪、行为、时间、光线和空气。轮廓是在变化之中的。

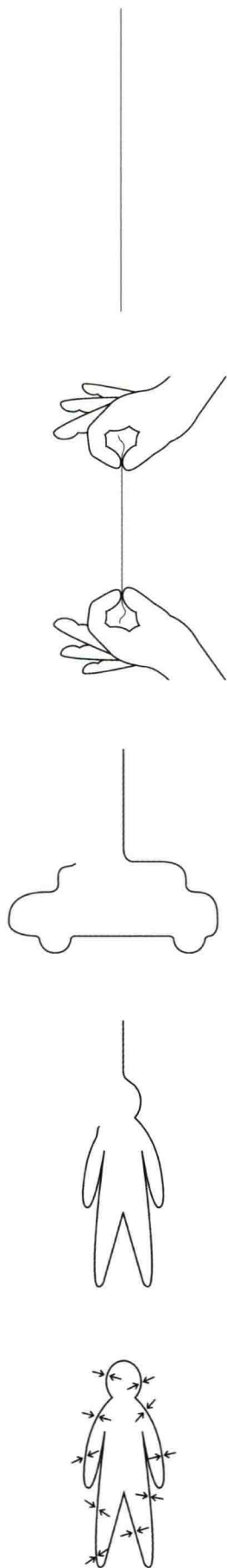
有两种方式可以解释轮廓: 我们可以把物体看作拼图中的一个小块儿, 然后观察它的外边缘; 或者我们可以看整个拼图, 寻找能够被这个小块儿恰好填充的孔洞, 然后沿着它的内边缘完成拼图。它们的形状是相同的, 但它们的解释却截然不同。已经拼好的各种各样的拼图块, 就是构成设计的要素。它们不仅与当下的时间和文化、客户和技术有关, 还与生活方式和使用情境有关。当然, 也与所有牵涉其中的人以及所处的环境有关, 他们的心智和情感构成、环境周边的客户化思维和品牌哲学、趋势和时尚以及竞争产品, 还有无数像我们呼吸的空气一般环绕着我们却被忽视了的事物, 而那些孔洞就是由所有这些元素所构成的形状。



如果孔洞的轮廓显而易见, 我们需要做的就是用剪刀把那个形状剪下来, 但设计师们通常对那样的形状不会很满意。他们往往会尝试创造一些期望具有“个性设计”或者是带有“设计师style”的设计, 这些设计却并不契合孔洞尺寸及其内在要素, 如此得到的小块儿可能并不合适。无论我们如何喜欢, 都不应该制作与周围环境不相符的形状。话说回来, 人们通常都知道孔洞在哪里, 这也是为什么当一个新设计“恰如其分”的时候, 人们总能表达出来。



产生物体轮廓的夹具



即使孔洞是显而易见的，我们也需要具备很好的剪切技巧。如果不能正确地剪切，就不可能创造出完美的契合。最好的方法就是修剪、纠正、再修剪，这是很耗费时间的地方，也是在设计中实际发生并最终完成设计轮廓必经的过程。

拼图小块儿之间通过轮廓来施加作用力，有些甚至无需直接接触。设计不仅仅只关注轮廓的形状，还要注意相对正确的作用力。我们可以通过一根线来说明这一点。如果可能，我们应避免设计内部有太多力量，避免使用总是把轮廓向外推的形状；我们真正需要的是可以均衡内部和外部的形状，它不产生过于强烈的作用力，这样可以形成一个优良的、富有弹性的、不会将它的作用力过于凸显出来的设计。

有的设计轮廓只有在我们努力观察的时候才会渐渐进入焦点，而另外一些则会突然出现在日常熟悉的场景中。无论哪种方式，它们原本都是不可见的。正如隐约闪现在无数星星之中的星座，它们的形状是在人们记忆里的，是由非常真实存在于宇宙之中的实体构成的，这些轮廓源于人们在日常生活中所共有的记忆。把这些点连接起来的线，看上去无章可循。你会说“看不见，但是你告诉我之后就很容易看见了”。这种在我们日常无意识的经验中所产生的认知形象，就是设计的本质。

设计师的工作就是提取能够绘制出轮廓的参数，把每一个在漆黑夜空中闪烁的小星星都纳入其中。人们并不会注意到那些非常微小的光点，除非它们构成了轮廓的一部分；而一旦人们看到了整体布局，就会深深地领悟到。有时，单独一颗星星的短暂微光，就能诠释一个前所未有的轮廓。由于参数可以通过时间来散布，也能穿越文化的广度，所以轮廓并不是扁平的，而是典型的、有体积的，它会随着观看者的移动和感觉而发生变化。所以，我们就能在变化的形象中，辨别出嵌于其中不变的元素轮廓，就像我们辨认桌子时，每个人从不同的角度看，都会认为这就是一张桌子。

当元素很明显地适合日常生活中所有可能的参数时，轮廓就会即刻形成。通常，最好的方式是从外部观看轮廓。放在墙上的手会立刻告诉我们，我们正在触摸墙，但是我们通常并不会注意到墙是如何感知手的。找到正确的轮廓并不容易，因为没有什么是清晰的。就像比目鱼隐藏在沙质的海底，只有在它运动的时候才会暴露；一个轮廓也只有事物运动的时候才能够在“此时”和“此地”显现出来。

我们可以掌控看不见的肌理，也可以触及周围可见物的空间，我们通过难以觉察的线索弄清连接着的网络。设计既不能旨在展示看不见的东西，也不能灌输任何过于热衷的意识。设计师所要做的全部，就是在给定的条件下找出正确的轮廓。

通过探查周围的空间环境，应该存在于那里的东西就会自动进入我们的视野。在稀薄的空气中绘制出一个与周围空间没有任何联系的轮廓，就像在仰望一片没有星星的夜空，需要描绘出想象中繁星点点的形象一样。然而构成设计轮廓的参数应该都是非常实际的，并与人们平常所感知的、经历的一致，这也是为什么我们已经知道轮廓，但却很难实现它的原因。

## 环境决定行为 (Environment determines behaviour)

这张照片展示的是一个空的纸质的牛奶盒被放在路边的栏杆上。牛奶盒方形的底部和栏杆扶手的方形形状正好匹配。是巧合么? 仿佛丢弃奶盒的人在丢的那一瞬间, 他的手被磁铁吸引到了这个地方一样。人们喜欢思考他们自己决定要做的每件事情。但这张照片却证明, 环境 (在这个例子中是指方形的栏杆扶手) 也会影响我们的手和身体。







在下面这张照片里,有人把火车站楼梯扶手上的盲文板,当做烟灰缸来使用。在日本,这种盲文板通常被贴在公共场所,以方便视力有障碍的人使用;因此,使用它来熄灭香烟,其实是一种非常糟糕的、轻率的、无礼的行为。不过,从这个盲文板的形态来看,凹凸有致而且呈长方形,好像在提示这是可以临时熄灭香烟的最佳之处。

