

设计的修养

殷智贤
主编 / 访谈

吕敬人
张永和
王澐
韩家英
滕菲
俞孔坚
万宏
梁子
吕永中
杨明洁
刘斐
上官喆

中信出版集团

设计的 修养

殷智贤
主编 / 访谈

中信出版集团 | 北京

图书在版编目(CIP)数据

设计的修养 / 股智贤主编. -- 北京: 中信出版社,
2019.4
ISBN 978-7-5217-0140-1

I. ①设… II. ①股… III. ①设计学 IV. ①TB21

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第037369号

设计的修养

主 编: 股智贤

出版发行: 中信出版集团股份有限公司

(北京市朝阳区惠新东街甲4号富盛大厦2座 邮编 100029)

承 印 者: 北京永诚印刷有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印 张: 19.25 字 数: 210千字

版 次: 2019年4月第1版 印 次: 2019年4月第1次印刷

广告经营许可证: 京朝工商广字第8087号

书 号: ISBN 978-7-5217-0140-1

定 价: 98.00元

版权所有·侵权必究

如有印刷、装订问题, 本公司负责调换。

服务热线: 400-600-8099

投稿邮箱: author@citicpub.com

换一个高度生活	1
---------------	---

日常生活篇

为了好生活，选择好设计 张永和	6
用设计拓展生活的维度 吕永中	30
好设计能在秩序中展开自由 吕敬人	60
设计是与无言对象的有情互动 万宏	86

公共生活篇

设计是用来成全生活的 王澍	118
不是真善美的景观没有再生能力 俞孔坚	148
伟大的品牌和好设计是共生的关系 韩家英	168
好设计的DNA是有标准的 杨明洁	192

个人形象篇

穿衣方式的背后是文化在用功 梁子	224
未来的时装是一种个人观念的表达 上官喆	240
先了解自己，再选择设计 刘斐	258
禁得住细品的设计更有生命力 滕菲	278

后记	297
受访嘉宾简介	300

换一个高度生活

如果信仰、自然、政治、经济、文化、民俗、时尚……这些对设计有着深刻影响的力量没有被深入了解，设计所潜藏的蓬勃的创造力就无法充分发挥。在完成了物质上的算术级的积累后，实现由审美、创意、观念等维度生成的价值，正是当下产业升级和生活品质升级的空间。

今日的中国，在其他地方奏效的逻辑、规律，在这里似乎都不适用，我们面对的是有着无限可能性的存在——我们敢做别人不敢做的尝试，用尽能够想到的方法，快速地建立了一个崭新的世界。然而，一路狂飙后，我们是否会如菲茨杰拉德所慨叹的那样：“我们继续奋力向前，逆水行舟，被不断地向后推，直至回到往昔岁月？”

不能不看到今日的中国在爆发了惊人的创造力的同时也存在着一些令人担忧的破坏力——当发展变得不惜代价时，对环境的破坏和对人心的扭曲就变成了必要的手段而不会受到节制，传承和诗意都是可以被忽视的价值，积累了物质的、直观的、可测量的东西成了衡量发展的至上准则，那些为心灵、爱、审美等良性的互动和抽象的价值投入时间和金钱的方式遇到了诸多反向的挑战。那么，我们所寻求的发展怎样才能走出过度物化的陷阱？怎样开拓通往更宽广境界的途径？在被以工业文明为

代表的西方文化冲击后，我们能否在弥漫于亚洲的“西方文化斯德哥尔摩综合征”中找回文化自信？能否在食古不化的陈旧观念中保持清醒，勇敢地拥抱未来，从而找到一条真正适合中国同时又能给全世界带来福祉的道路？

在这场探索中，中国不仅需要解决自身生存和发展的问题，以中国目前在世界上的影响力，也需要看到中国模式对人类的生存和发展意义重大。肩负着这样的大国使命，我们呈现出的价值观、行为方式、审美标准和器物产品能够给人类带来什么有益的、可持续的启发？

修养是物质之上的维度，是我们发挥精神价值的一种能力。

有什么样修养的国民，就会有什么样品质的社会。时下，无论个人还是国家，如果视野和思维停留在制造业阶段，只着意积累有形价值，其实已经举步维艰了。

突破只能产生在无形价值的创造上！

需要正视的现实是，我们的现代生活经验还处在初级阶段，由于消费经验和生活体验存在着明显的城乡差异、阶层差异乃至时代差异，对一个产品的设计价值达成共识的社会机制尚在逐步形成的过程中，而这种无法达成共识的现状会使“设计要为谁服务”“什么才叫圆满地完成设计任务”“动用多少资源、采用什么手段才是合理的”这些问题的答案变得飘忽不定，这不仅不利于催生品质优良的设计，反而给劣质的设计提供了大行其道的机会。

提高设计修养，具备对更高阶价值的认知与信心，这不仅是为了使我们个体具备超越一般物质的眼界和高度，更是为了整个社会能够做出更符合长远利益和公众利益的判断。从这个意义上说，提高设计的修养不是一场风花雪月，而是整个社会发展方式和生活方式升级的一个突破口，是我们在什么高度上去生活的一种选择。

除了产品的功能升级，设计如何创造新的技术，如何更新使用方式，

如何塑造能带来审美愉悦的视觉形象，如何保障人们的安全和健康，如何生发人与人、人与物、人与环境的友善关系，如何提供更丰富的生命体验，等等，都是设计可以实现的高阶价值，也是我们品评设计水准的诸多维度。

三年多前，当我辞职后，曾下决心让自己什么都不做，好好享受一个长假。在一次旅行中，我的朋友艾伯特·帕拉维问我：“以后你有什么打算？”我说：“还没想好，也不想马上做决定。这个世界正处在又一轮的转型期，很多东西都不明朗，需要看清方向才知道什么是未来。”艾伯特说：“现在全世界都高度关注中国，中国有那么深厚的历史积累，那么丰富的文化，你是中国人，应该有很多机会做事。中国人现在有钱了，但还不够美，我们没有办法从很多中国人身上看到，他们来自一个有着深厚文化传承的国家。”

那时正值黄昏，山冈苍翠，夕阳悠然地与我们告别，不做盘桓。我忽然觉得，每一个文明的光辉亦如这夕阳，有璀璨，也会有黯淡。没有哪个民族能幸运到一直都被历史垂青，如果在下一个清晨到来前，我们还没有醒来，便会错过又一次日出。

人类虽然一直要为生存而战，但不能仅仅为了生存而战，有别于动物层面的生存是：人活着还需要精神。

设计作为一种兼顾物质与精神双重价值的人类活动，有其独特的存世使命。设计的修养是由价值观、见识、专业知识和生活经验共同完成的。对于今日的中国，这是一项亟待开启也需要各方人士积极推动的事业。

书中所有受访嘉宾在听到我的选题后，都怀着诚挚的善意参与到这个项目中——他们拿出各自积累的精华和大家分享。这里面有反思，有启发，有批判，有展望。希望凝结了这么多人心血的著作，可以带给大家有益的启发。

日常生活篇

为了好生活，选择好设计

人性的本质没有什么根本性的变化，在这种稳定性的基础上，设计怎么解决时代性的问题？今天中国解决问题的很多思维方式、手段，都透露出一种价值观不是很清晰的状态，标准不是很稳定，成果也良莠不齐。今天流行板材家具，学学北欧，明天新中式流行了，又改追新中式，包豪斯、巴洛克风格都被作为理想生活范本追求过，这种选择的逻辑显然是因为没想清楚自己要什么，也不知道今天中国的问题是什么，自然也不能从深层次解决我们当下的问题。

设计的本质是为了更有效地解决人类生活中的各种问题，将什么视为问题、用什么方式解决、解决得如何，都是设计要回答的问题。

但大众对一个问题的认识常常需要一个启发的过程，正如iPhone手机诞生前，没有人认为自己需要这样一台手机。所谓公众的设计修养，大多数时候并不在于设计诞生前的预期能力，而在于诞生后的理解力和接受力。

提高全社会的设计修养的意义正在于减少某种偏执或短视带来的物质及精神上的损失。提高设计修养的过程中，人们通过多方交流，使各自的判断方式和标准日趋成熟，这有助于我们对多样化的设计有更深入更

丰富的理解和更大的包容，也会使我们对那些还在成长中的设计探索更有耐心。

与此同时，只有好设计的标准达成符合公共利益的共识，才有可能摒除劣质的设计，从而为真正的好设计留出足够大的存在空间。

有些人觉得好生活只属于有钱人，但很多人有了钱也仍然过着低品质的生活，因为真要去享受，需要意愿、见识和功夫。

选择什么样的器物陪伴在侧，如同选择什么样的伴侣共度此生，这其中个人的价值观、心性的修养、学识的积累及生活经验的沉淀，桩桩都比钱来得重要。

如何真正了解自己的需要，如何真正认出好设计，在浏览过大量信息后，最终还是要自己勤加修炼，独立思考。多一些维度审视某个对象，会使我们和这个器物之间的关系不那么表面、肤浅和单调，看待这些器物的眼光可以更长远，这些器物适用的情境也可以更多元。

从这个意义上，我们说设计的修养，是人对生活品质整体的理解和想象。张永和对设计之于生活的解读撇去了各种浮泛的泡沫，直接切入本质。从他的阐释中我们会看到设计如何塑造我们自身和我们的生活，我们若对这种关联有充分的了解，就知道要邀请什么样的设计进入我们的日常生活，才会让我们实现生活的理想。

殷智贤：您作为享誉世界的著名设计师，而且是全系列的设计师——不仅仅做建筑设计，您的设计作品涉及各个领域，我很想请教您怎么看待设计的修养？当我们说这个人有设计修养的时候，意味着他至少具备什么样的素质？

张永和：我一层一层解释吧。先说设计到底是干什么的。我发现消费者常常不清楚自己真正想要什么，或者是上了市场营销的当了，这也正常。本来设计是解决很实际的使用问题，而现在普遍是把解决问题跟创意性的思维结合在一起，认为“你不但要给我解决问题而且要富有创意地解决”才算设计。我想说这也不错，但是设计的根本是解决问题。所以常常出现一件产品原来是设计成这样，后来又被设计成另一个样子的现象，这个新的设计可能把原产品的其中一个问题解决得比原来好。比如你原来主要关注温饱问题，其他都凑合，现在你不想凑合了，就会产生新的要求。

举个例子，有中国筷子、日本筷子、韩国筷子。这三种筷子其实对应三种不同的饮食习惯。中国筷子偏粗大，日本的筷子头是尖的，韩国的筷子横切面是扁平的，因为各个国家的饮食习惯不一样。粗的、细的、尖的，竹的、木的、钢的筷子，都是针对不同的饮食需要而设计的。

从设计的本质来讲，设计需要去解决问题。但这个逻辑在今天的消费语境里常常不被认同。比如你买一双匡威球鞋，恐怕不只是因为它舒服。我现在有七八双匡威球鞋，其实我根本不需要那么多双，而是被推销了，不同颜色、不同图案各来一双。这种能不能算设计呢？我想也算，但这种换换花样的设计和设计的本质其实是不一样的。

所以，了解设计解决问题的本质是一个热爱设计的人的基本修养。你对设计的本质有了了解，就会关心设计是如何解决问题的。今天有的

设计不但不解决问题，还制造问题。例如宝马汽车，你就想不明白它为什么这么设计，因为它也没有一篇解说给你讲为什么如此设计，有时令人怀疑可能是为了不同而不同。那样的设计和设计的初衷是矛盾的。

一个优秀的设计师其实是要有定力的，不需要时就不设计，该设计的时候才设计。有一个人也这么认为，而且他做到了，他是深泽直人。所以你看深泽设计的产品会觉得他没设计，等到你用上时就会发现其实他是有设计的，因为用得特别顺。我有一次送给他一本书，他让我给他签字，当时他随身带的那支笔一看就是从旅馆里随便拿的，完全不是特殊的、设计过的或设计师作品什么的。所以我一下子就意识到其实设计对他来说不是一个风格的问题，他没有设计强迫症。

殷智贤：不是所有的东西都要有引人注目的设计，尤其是这个产品只需要满足基本使用需要时，附加更多的设计就是过度了。

张永和：对。还是刚才那个说法，现在人们要求设计同时有创意。创意其实牵扯到一件很有意思的事情，有的时候也容易走偏。比如有些设计师把自己标榜成艺术家，但艺术家创作之前是不是要服一点儿五石散，让自己进入“嗨”的状态？其实设计师不能这么干。

说到创造性，隋建国（当代著名雕塑家、装置艺术家）讲他在山东美术学院的一个老师，在上课之前，那位老师总要喝点儿，好像在不太清醒的状态下才会激发出想象力。可是设计的想象力实际上是在理性思维基础上的想象力，所以一个建筑师在工作的时候喝醉了，很难做好设计，因为你的设计得符合规范，建筑结构本身更强调逻辑性。

殷智贤：而且它有它的局限性或者规律，这个不是你可以随意否定的。

张永和：对，不是突发奇想的。所以这时候想象力可能得分两类。为什么说艺术家跟设计师不一样呢？艺术家创作，包括写诗、画画都可以借助一些外界事物让自己进入艺术创作的状态，例如喝点儿小酒什么的，当然也不是每个艺术家都这样。而设计师则需要一种冷静的想象力。



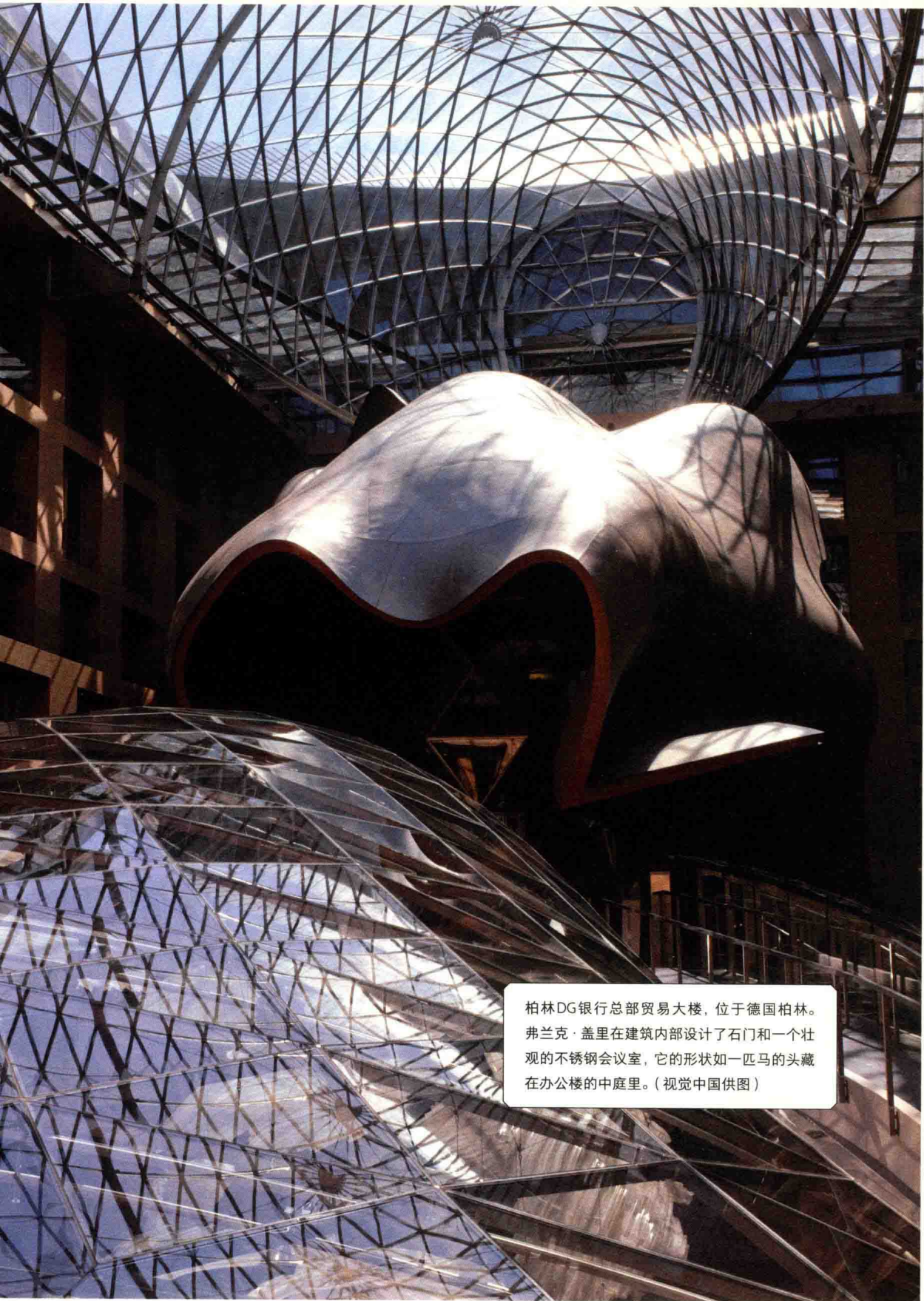
Alessi 品牌的托盘。张永和采用的是 Alessi 经典的不锈钢材质，但却用荷叶的柔软突破钢材的坚硬，以制造一种有趣的反差。荷叶的形象是经典的东方文化符号，别具象征意义，出现在 Alessi 的产品系列中，也是对西方的“托盘”概念的一种拓展。

设计师是怎么工作的呢？实际上设计师在设计前得先把条件弄得特清楚，明确需要解决的问题是什么，都有哪些限制，例如造价的限制、材料的限制等。像我们给 Alessi 品牌设计的托盘，人家看家的工艺是冲压不锈钢，所以我们的设计一定得跟不锈钢有关系，一定得以冲压为制造方式，要不然这个东西就不是给 Alessi 做的了。这些一定都得先摸清楚了，再分析什么是更核心的点。

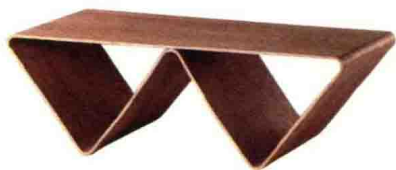
殷智贤：它有重要性排序。

张永和：对，它有排序。现在设计一个房子都追求出奇制胜的造型。但建筑并不一定总需要特别的外观。外观规矩的建筑，也可能里面特别有意思。

有一个案例，在柏林，美国建筑师弗兰克·盖里（Frank Gehry）



柏林DG银行总部贸易大楼，位于德国柏林。弗兰克·盖里在建筑内部设计了石门和一个壮观的不锈钢会议室，它的形状如一匹马的头藏在办公楼的中庭里。（视觉中国供图）



曲美“我爱瑜伽”家具系列。
这是一套完全不按常规家具
结构设计的作品。张永和的
用意是给使用者更多的想象
空间，让每个人找到自己使
用家具的方式。“瑜伽”在梵
文中有连接、结合的意思，
寓意为人终归要找到自己内
在与外在的连接点，并且无
障碍地协调好身心。这套家
具中，张永和试图弯曲胶合
板，给使用者提供弹性体验。
2016年作品。



给柏林DG银行设计了一幢房子，当时的市政规划有很详细的设计准则，要求房子就在勃兰登堡门附近，因为周边房子的平面全都是矩形的，所以盖里也得做一个矩形的。但他在建筑内部做了一个很有雕塑感的空间，让这个建筑的设计并没有因为外观而受到限制。

又例如，我们给某品牌做的家具就是理性的产物：第一，这个品牌是做木制家具的，我也以木头为材料；第二，我是建筑师，不会做家具节点，于是我们设计的家具都是一块木板弯成的，没有节点；第三，我发现胶合板这种材料能有点弹性，我就把它的这个特性利用起来了，让所有的椅子、凳子坐上去都有些弹性。这三个设计点都是经过理性分析的。灵感对我来说是不存在的。

可是有另外一个东西，对我的工作是很有帮助的，那就是广泛的文化修养。看各式各样的设计、阅读文学作品或非文学类书籍、看戏剧、听音乐，还有旅行……如果非要说有灵感的话，那是慢慢积累的。所以我设计的东西会跟我的经历有点儿关系，比如有时候我在设计一个建筑时也会想到一部电影。这些积累不是为了激发灵感，而更多的是提供一个参考系，那个参考系里有各式各样的东西，当然建筑可能在这里面也变成参考系的一部分。

如果真有灵感要来，还挺好的，但如果没有，你也不能就不设计了。而且设计不是画画，画一张不行再画，画一大堆可能出一张。设计是一个有逻辑的、理性的、渐进的思维过程。

殷智贤：对，它不能是碎片的或者是随机的。但灵感有时有很大的随机成分。

张永和：解决问题需要理性。这种理性包括了在一个大的文化参考系里做设计，如果我们意识到这个参考系，对设计的认识也会不一样。就像穿衣服，咱们一般说，皮肤黑点儿不适合某个颜色，或皮肤白点儿适合某个颜色。这是一种特别朴素直接的认识及设计反应。实际上有