

商周出版

「创意市集」潮创人、伦敦Noodoll品牌设计师 王怡颖

21世纪的设计, 请为地球善尽一份心力

Rubbish!

无用设计

32 Useless Ideas of Sustainable Design
32位国际顶尖设计师创意访谈录(修订版)
Jackson Tan 著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

无用设计 : 32位国际顶尖设计师创意访谈录 / 陈俊达著. — 2版 (修订本). — 北京 : 人民邮电出版社, 2012.5

ISBN 978-7-115-27731-2

I. ①无… II. ①陈… III. ①艺术—设计—作品集—世界 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第043352号

版权声明

本文中文简体字版©2010由人民邮电出版社经城邦文化事业股份有限公司商周出版事业部授权, 由人民邮电出版社发行本版本。未经出版者书面许可, 不得以任何形式任意复制、转载。

内 容 提 要

“无用设计”是一种新的设计理念。它提倡为消费者、社会或世界创造更直接的价值, 提倡设计的可持续性。可持续性 (Sustainability) 可谓当前全球重要的议题之一, 设计界也不例外, 开始有越来越多人认识到过度设计 (overdesign) 的状况, 用完即丢的消费习性也受到挑战, 提倡可持续设计, 成了设计界当前重要的趋势。为了地球的可持续未来, 这也是消费者应该认识的 21 世纪重要议题。本书邀集 32 位国际顶尖设计师的构想与作品, 涵盖了艺术、时尚、平面设计、产品设计、建筑、出版、广告、摄影、网站等不同方面, 以“可持续设计” (Sustainable Design) 为主题, 强调设计要能创造出价值; 让读者认识到了创造一个可持续的未来, 设计所扮演的角色与发展方向。

本书适合时尚、平面、产品、网页、广告等相关领域的设计师阅读。

无用设计: 32 位国际顶尖设计师创意访谈录 (修订版)

- ◆ 著 Jackson Tan
- 责任编辑 杨 璐
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 690×970 1/16
印张: 13
字数: 341 千字 2012 年 5 月第 2 版
印数: 4 001—8 000 册 2012 年 5 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2010-3995 号
ISBN 978-7-115-27731-2

定价: 45.00 元

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

Utter Rubbish!

无用设计

32 Useless Ideas of Sustainable Design
32位国际顶尖设计师创意访谈录(修订版)

Jackson Tan 著

人民邮电出版社

北京

无用设计：一群无用构想的集合

Utterubbish : A Collection of UseLess Ideas

“无用设计”（Utterubbish）是一个独特的组合，汇集各种创作领域30多位国际顶尖的设计师与创作人许多独到的构想、作品与展览，整合了他们对于设计创造价值的探索，不论是为个人、为社会，还是为全世界，设计都能创造出社会性、文化性、感性、功能性、经济性、商业性或是知识性方面的价值，让读者更能感受到为了创造一个可持续的未来，设计所扮演的角色与发展方向。

“无用设计”主张设计要能创造价值，无论是社会、经济、商业、文化、功能、感性或智性上的价值。

它提升了读者对于设计过程中自己所扮演角色的认知。

它探讨的是设计如何为个人、社会或世界创造价值。

它强调那些看似无用的构想，能够转化成有趣的、计划过的、富含想象力的设计或者产品。

它对于设计过程中所涉及的回收（recycling）、挽回（redemption），以及得救（recourse），做出有智慧的总结。

它持反对讽刺的观点，认为某人的垃圾可能是另一人的宝藏。

它成为一种研究、探讨现代消费者对于价值的认知，以及设计如何影响这些认知。

无用对话

with Jackson Tan

什么是“无用设计”（Utterbush）？

无用设计的中心概念是什么？

“无用设计”基于“无用”（Useless）的构想这个主题，展现了许多从世界各国邀集到的设计师、设计作品和构想。它所探索的，是设计如何能为你自己、社会或世界创造价值，无论它是社会的、文化的、感情的、功能的、经济的、商业的或知识性的价值。它检讨了设计师在现代全球化社会中扮演的角色，他们如何凭借设计，做出正面的贡献与改变，同时还能维持平衡持久的环境。它强调那些看似无用的想法，可以转化成有趣的、计划过的、富含想象力的设计或者产品，而设计本身也可以变成一个有趣且有意义的过程。如果一整天下来，设计都无法创造出任何价值，那么它就绝对是无用的了！

为什么会开始想到这个主意？

“无用设计”一开始是我们参加世界各地不同的设计节活动时想到的。我们发现原来有很多与我们想法相同的个人、设计师和创作者，他们超越了仅仅是要满足人类需求与想得到东西的层次。这些设计师在设计时添加

或创造出的价值，让作品更加受到社会的瞩目与渴求。他们本着自己的性情与人生观，针对这样的主旨，致力于他们的构想和设计。这类行动正在迅速成长，造成的影响也越发显著。

现在全世界都注意到我们这些个人的行动会对全球造成冲击，并影响我们周围的环境。真高兴见到设计师们如此热情接受他们在社会上新的定位，担当改变社会的有力推手，并认知到他们的作品很有潜力去正面地影响人们对自己、对社会、对生活、对世界的看法。打从我们一开始与这项行动产生了联系，就感受到一股创造性的能量，于是想到真该把这些不同的冲动都结合到一块儿。

大部分设计师收录在这个“无用设计”主题的作品，都曾经在一些大型设计周的活动首次展出。我们觉得若能把所有这些个展收集起来，也会很不错。这本书提供了一个机会，让这些作品能结合在一起呈现。

“无用”（Utterubbish）的构想是什么？
为什么说是“无用”？

这本书的基本概念是一系列关于“无用”的构想。这些“无用”构想包括：

少就是多……或多或少……

少一点合理（Sane），多一点意义（Sense）……（疯狂的想法有时候更有意义。）

少一点金钱（Money），多一点价值（Value）……（如何在设计时花较少的钱，创造出更大的价值。）

少一点机械（Machine），多一点人性（Human）……（回归到更手工艺、更人为的设计过程。）

少一点资源（Resource），多一点创意（Creativity）……（如何在有限资源内发挥更大的创意。）

这些“核心”的构想探究了“价值”这个概念，关于什么是有用的而什么是无用的，现代社会如何看待价值，而设计又能如何影响这些认知。被视为“无用”的对象或者想

法，常常被丢弃或忽略，因为它们被认为没有价值。相反地，若是某个东西被视为极具价值，就会被看做是非常重要的，也因此价格通常就会非常高。

不过，价值的问题见仁见智，因为对于某人、某时代、某族群或某个文化来说宝贵的东西，对于他人可能不然。有位设计师说得好：“某人的垃圾可能是另一人的宝藏。

“所以，我们想表达的是，有些本来无用、没价值的主意，经由个人正面积极的设计，可以成为有用而且具有价值的资产。

请再介绍一下“无用设计”的作品？

我们将这些作品集成“无用设计”这本书，基本上相当单纯。我们首先从全球三十几个设计师的构想与设计中，选出适合我们主题的作品。这些设计师是从不同文化、背景、创作领域中选出来的，包括艺术、摄影、网页、互动设计（interactive）、时尚、平面设计、产品设计、出版、工业设计、广告、建筑和科技。在这本书中，他们运用了各式各样的构想、技术和媒体，来创造

并展示出无用构想中，对于许多基本问题的回答，例如“设计能让你快乐吗？”“设计能改善你的生活吗？”“设计能帮助你吗？”

所以我们有Martí Guixé这位设计师，他对于人类基本的饮食活动所做的打破传统的奇思异想，导出了未来式食物设计。

还有Jonathan Harris，具有部分信息背景、部分人类学背景，还有部分的视觉艺术家、画家与小说家背景，他试图从人们留在网上的那些似乎没什么用的东西，探索并了解分类世界。

Stefan Sagmeister，最著名的作品是他为滚石合唱团（Rolling Stones）和朋克乐团Talking Heads做的CD封面设计，他把设计和人类快乐之间这样单纯的连结，做了尽情的发挥。

FuriFuri团队的设计师，在他们的慈善活动“玩具拯救儿童”（Toy Saves Children）中，刻画出自然灾害下人类的悲剧。这个慈善义卖活动，拍卖特别设计过的玩具，为受

创于地震或海啸的儿童们筹募基金，希望帮助他们恢复到一定程度的正常生活。

Design&Disasters这个计划，其中8个方案的设计重心，是要为自然的或人为的灾难，提供慰藉或者帮助其复原。

Artecnica以及thomas.matthews这两组设计，全力投入在可持续设计的理念上，他们的产品及空间创作，都只使用可再生的资源。

Trent Jansen试着透过真诚且具诗意的可持续性设计，在对象与它的使用者之间建立起联系，也因此作为作品灌注了大量的情感价值。

Treasured Trash以及[re]design这两组设计，强调重新使用（reuse），以好玩逗趣的风格做出再生设计（re-design），他们坚信设计可以激发社会及环境的正面改变。

Maison Martin Margiela他们包括了服装和配件的Artisanal手工缝制系列，把解构和再生设计提升到尖端时尚的层次，找回了昔日手工匠人在设计上的荣耀。

摄影师Bruno Mouron和Pascal Rostain, 15年来运用狗仔队偷拍的技术, 翻遍名人和一般民众的垃圾桶, 然后拍摄下来, 试图表达从一个人消费和丢弃的东西上, 可以看出他的身份与自我。不太合理吗? 会比你想象得还要有意义喔。

媒体的工作, 就是通过每一次的视觉图像来抓住你的视线, 并且改变这个世界的想法。KesselsKramer机智讽刺的DO系列作品, 和2x4在广告招牌、杂志、海报、银幕广告上醒目的图像, 都是在尽情绽放想象力, 意图创造一个想象中的新世界。COLORS也是传达新的想法, 希望帮助下一代发展出新的文化。

“无用设计”里的设计师是从哪里选出来的?

选择的标准是什么?

我们找的是设计精神与设计过程符合“无用设计”主旨的设计师。一开始的确很辛苦, 后来我们幸运地从设计活动中、刊物里, 以及我们在全世界的旅游中, 发现并认识了很多这样的设计师, 而且其中许多人还介绍

我们认识更多相同想法的人。就这样串连下去, 我们终于聚集在一起做出“无用设计”, 真是太好了。

你真正想表达的信息是什么?

你希望达成什么目标?

我们活在一个微平衡的生态体系中, 而我们所做的决定又会影响这个精细的平衡状态。这种脆弱的平衡状态, 在社会上、政治上、文化上来说也是一样。

所以“无用设计”其实是在探讨我们共有的未来。从我们如何消费与消费什么来看, 从头到尾, 所有人都在设计过程中扮演着极重要的角色。每个人都在用他选择的消费形态, “设计”着我们居住的世界, 我们把这世界实实在在地塑造成我们想要的样子。每一个人都能积极参与设计, 创造出正面的价值, 不需要过于夸张的改变, 小小的、贴心的活动也能是好玩、有意义、又积极正面的。

我们希望在阅读了这本“无用”的书籍, 同时和这些“无用”的作品进行互动后, 人们会更深刻地感受到自己在设计过程中的重要

性，并且会受到设计师们创作活力的感染，更有能力融入设计活动之中。我们希望到最后能创造出一个声音，一个让更多设计师展现他们无用构想的平台，并且让读者更能把我们的构想结合于日常生活当中。

你认为设计 / 设计师能主动地为自己或社会或世界创造价值吗？

如何做？

可以，但是只有当设计师在设计过程中，做到对于消费者及观众的深思熟虑，传递信息给他们，并且让他们也能参与其中。

你觉得可持续设计是个可持续发展的活动吗？

设计能改变世界吗？

是的。但追根究底……是每一个人在共同塑造这个世界，并非只有设计师。设计师在全人类的人口比例上，还占不到0.01%。

你对未来有何展望？

更多的无用构想成为有用，并且被采用。

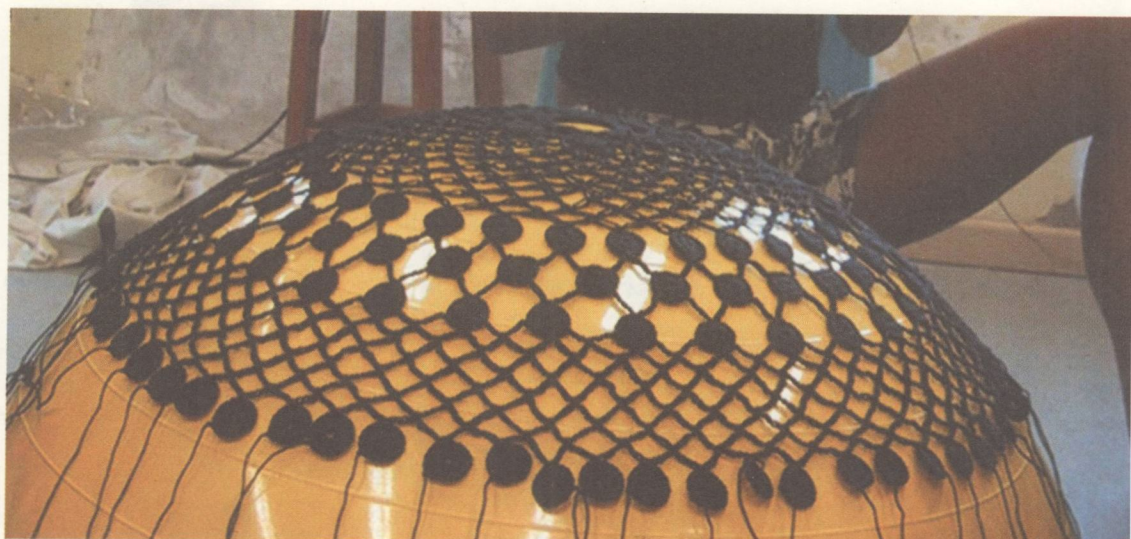
目 录

Product Design		01	Artecnic	传统工艺与前卫设计的融合	010
		02	[re]design	再生设计的设计愿景	018
		03	Martí Guixé	食物的设计学	026
		04	Trent Jansen	兼具诚实与诗意的可持续设计	032
		05	Air Design Group	坚持真诚的设计	038
		06	Orcad design	设计, 传达产品的价值	044
		07	Outofstock	跨文化的全球设计团队	050
		08	FLOW market	从消费中学习过生活	056
		09	Little Red Dots	生态艺术与环保设计	062
Graphic Design		10	Stefan Sagmeister	设计界的顶尖摇滚客	070
		11	2X4	穿透设计的本质	076
		12	thomas.matthews	为沟通而设计	082
		13	Kinetic	将创意转化为引人驻足的创作	088
		14	H55	品牌化妆师	094
		15	Asylum	创意庇护所	100
		16	Kessels Kramer	全球最佳创意广告公司	106

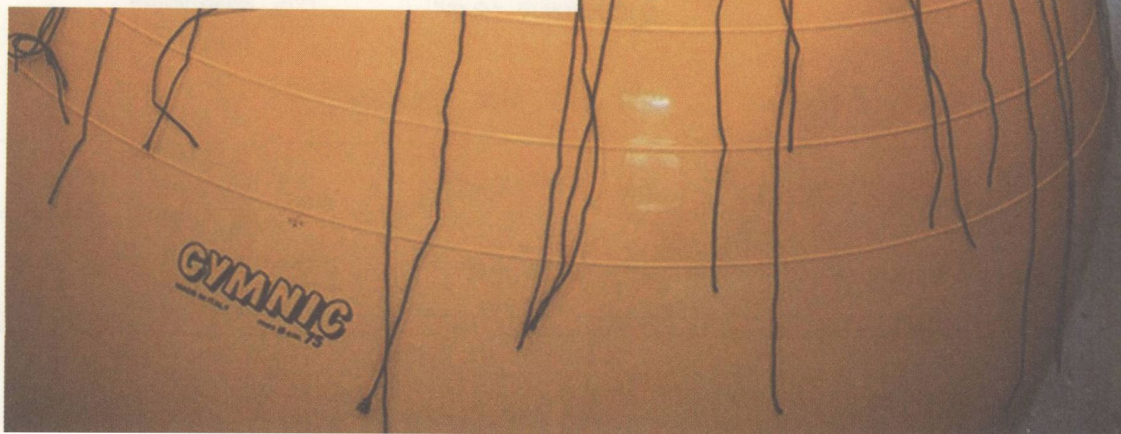
112	Maison Martin Margiela	全手工缝制的解构时尚	17		Fashion Design
120	Hansel	现代复古风	18		
126	Kwodrent	直觉、触感与手感	19		
132	Woods & Woods	自然而然的优雅	20		
138	Argentum	超越装饰、进入心灵境界	21		Jewellery Design
144	Maki Squarepatch	用手工艺实现公平交易愿景	22		Accessory Design
150	Toy Saves Children	用玩具创造儿童美好未来	23		Puppet Design
156	Jonathan Harris	捕捉现代网络神话	24		Web Design
162	COLORS	流行文化的可持续发展	25		Publication
168	Trash	消费社会的垃圾文化	26		Photography
174	Treasured Trash	珍视“垃圾”、回收“价值”	27		Installation
180	Above and Below	启发设计的材料	28		
186	GOMI	在垃圾中发现“金矿”	29		
192	Design & Disasters	应变、回应、解救、恢复、重建	30		
196	Ministry of Design	质疑、干扰与重新定义	31		Architecture
202	WOHA	创造更美好的世界	32		

www.artecnicainc.com

Artecnica



传统工艺与前卫设计的融合



荷兰设计师Tord Boontje
设计的Come Rain Come
Shine吊灯



01

PRODUCT DESIGN

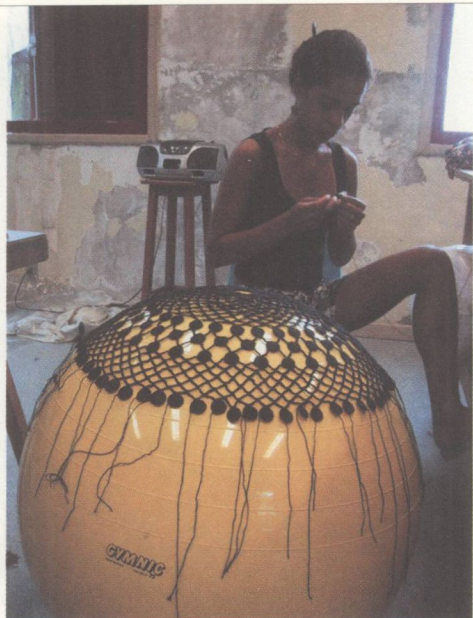
Artecnic是来自美国洛杉矶的设计品牌，其名称Artecnic是由Arte加上Tecnica组成的，代表Art（艺术）和Technology（技术）的融合，通过设计带来鼓舞及改善，提升日常生活用品的目的及价值。屡获大奖的“良知设计”（Design with Conscience）系列将传统工艺带进前卫的设计潮流中。该系列由Artecnic担任艺术指导，结合国际知名设计师的创意和来自世界各地的工艺团体的手工技术，每一件作品都是集体努力的结果。

Artecnic是知名设计师与手艺精巧的工匠之间的媒介，他们将生产地点从工厂移回工艺师傅的工作坊。每一件物品都是跨文化的结晶，制作过程仰赖师傅的手艺，与工厂生产出来的设计作品相比，成果更自然、更有机。从产品制作到包装的过程中，“良知设计”以强烈的设计愿景为起点，通过反复描摹，具体表达其概念。

每一件手工打造的“良知设计”作品都是一个设计故事的呈现。Artecnic希望在作品中融入具有民族风格的图案、材料和技术，让工匠的手艺成为作品成功的关键。

右

Come Rain Come Shine吊
灯的手制作过程



这一系列实现可持续设计的作品包含Hella Jongerious的Beads & Pieces串珠与陶艺作品、Tord Boontje的Come Rain Come Shine吊灯、Tord Boontje和Emma Woffenden合作的TranSglass花瓶、Humberto和Fernando Campana兄弟档的TransNeomatic藤编容器、Stephen Burks的TaTu铁网家具，全都使用环保的材料，给工艺师傅们提供了另外一种谋生的方式。

Artecnic规划“良知设计”系列作品的目的是希望超越产品本身，同时扩大设计的焦点，它涵盖了整个设计的过程，包括从概念的形成到最后的成品。

“良知设计”使用环保的材料和生产方式，鼓励手工艺作品的使用，希望借此唤起我们对自己浪费成性的消费习惯的注意。因此，“良知设计”不仅提出了独特而能激发想法的作品，同时也认可人类技术与可持续发展的价值。



Come Rain Come Shine 吊灯

Interview with Designer

你们的设计精神是什么？

你们有设计宣言吗？

吸引、启发和改变，从眼到心到大脑。
Artecnicla的目的是创造包含美学、感性与理性各个层面的设计。

少即是多？

还是越多越好？

要可持续绝对要“少”，因此“多”就是设计师要挑战的课题。

你们的灵感来源有哪些？

大自然，五种感官同时并用。

你们认为设计、设计师可以为自我、社会和这个世界积极创造价值吗？

如果可以，又该怎么做？

当然可以。设计师必须扮演具有启发性、积极的角色。不过，这不能只靠设计师，还需要制造商、媒体和整个社会的配合。

你们认为可持续设计是个可持续发展的设计活动吗？

不管有没有我们的配合，可持续设计都一定会持续发展。自然界一直都是这样。重点在于我们能不能把人类的生活设计成符合可持续的模式。我认为我们绝对可以，问题只是愿意这么做的人够不够多，速度够不够快而已。这是我们每个人都应该要问自己的问题，每天投入一份心力，就这么简单。

你们如何在设计的过程中吸引观众的注意？

除了视觉上的吸引之外，我们希望赋予产品内涵，让产品自己说故事，刺激观众和作品产生



左页上

荷兰设计师Hella Jongerious设计的Beads and Pieces陶器

左页中

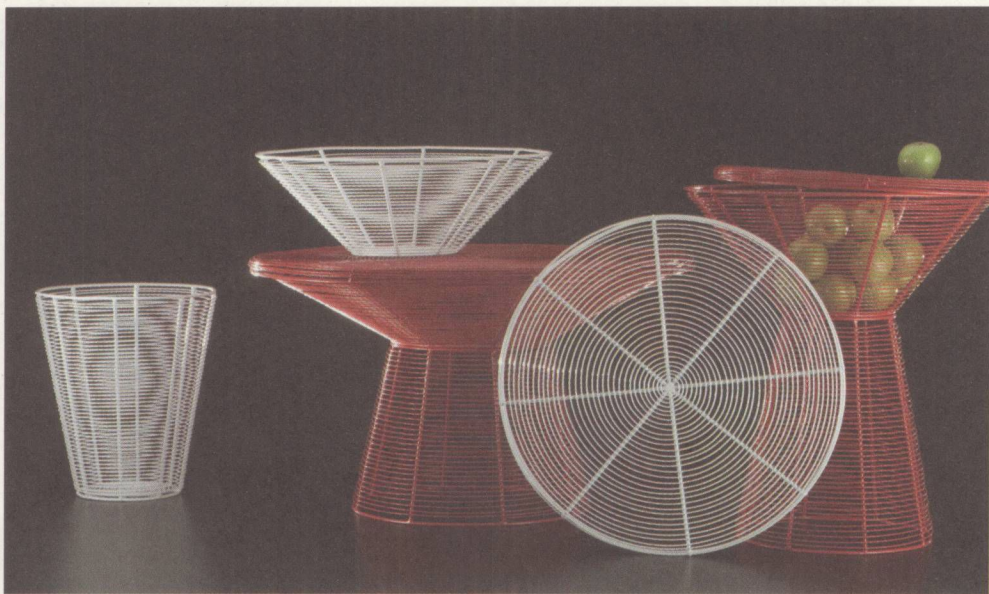
Tord Boontje和Emma Woffenden设计的TranSglass花瓶

左页下

TranSglass手工制作过程

右页

美国设计师Stephen Burks设计的TaTu铁网家具



对话，通过产品去传达某些信息，激发想法。

“良知设计”就是我们最近的设计宣言。

你们最喜欢的设计作品是哪一个？为什么？

身为设计师，我的本能反应是下一个案子，但是实际上应该是上一个案子，上一个在追求可持续的过程中还有缺点尚待改进的案子。

身为设计师，你们学到了什么？

人们犯了一些很严重的错误，例如，架设快速道路，直接将城市中心办公区连通到了住

宅区，造就了一个分离的城市，造成日常生活中精神上、身体上和知识上的分隔，没有办法寓乐于工作。我们应该学着发现自己的错误，解决这些问题。

你们对未来有何展望？

影响社会，促使社会重新调整人生的优先顺序，因为太过重视眼前的利益只会造成长期的损失。不知道为什么会有这种不合逻辑的做法，我想有可能是因为现在已经没有人把耐心当成优点。