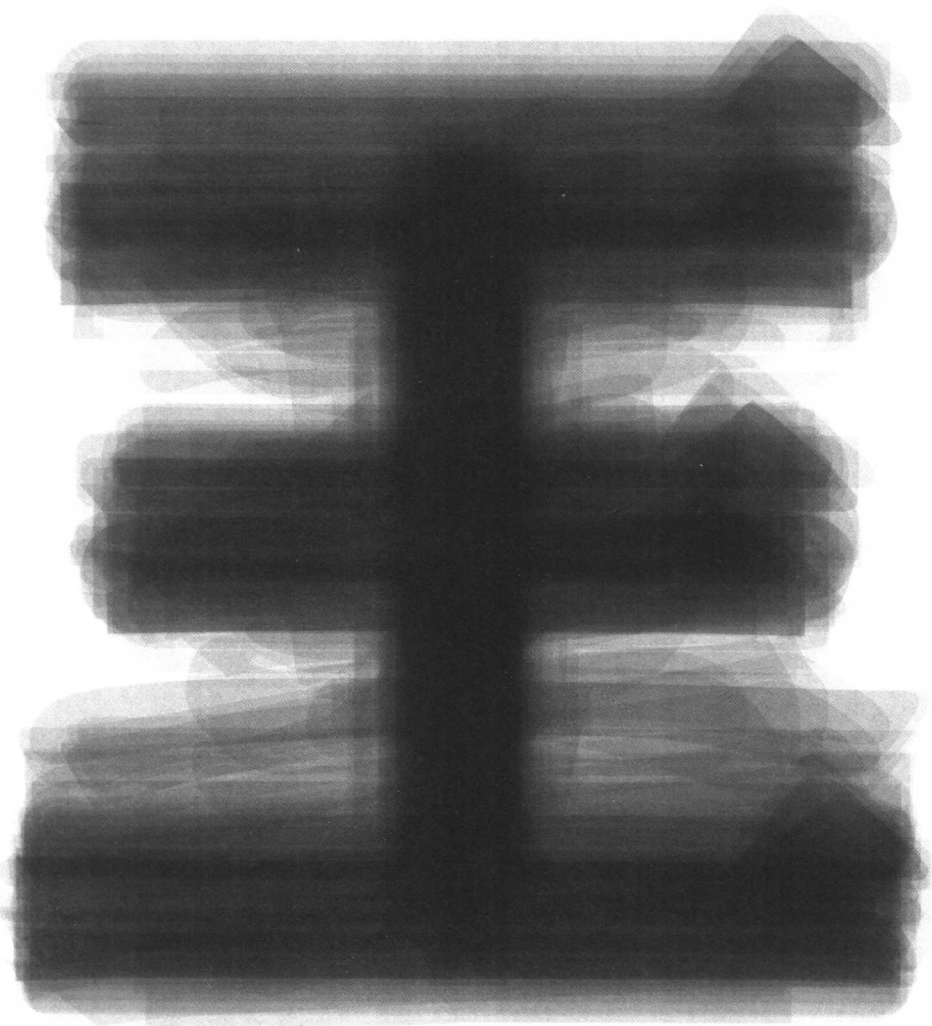


设计+生活·国际平面设计师丛书

Henning Wagenbreth

王翰尼



岭南美术出版社
LINGNAN ART PUBLISHING HOUSE

图书在版编目(CIP)数据

王翰尼 / 何见平主编. - 广州: 岭南美术出版社.

2004.2

(设计+生活: 国际平面设计师丛书)

ISBN 7-5362-2857-0

I.王... II.何... III.平面设计-作品集-德国

-现代 IV. J534

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第119230号

版权所有, 未经许可不得以任何形式使用

设计+生活·国际平面设计师丛书

书名: 王翰尼·Henning Wagenbreth

主编、设计: 何见平

选题策划: 中艺鲤鱼出版工作室

策划编辑: 后来居、章英

责任编辑: 杨石友

责任技编: 谢芸

翻译: 叶尔(纽约) Manuel Höhne(柏林) 郭咏美(柏林)

制作: Hesign Studio Berlin(柏林)

出版、总发行: 岭南美术出版社 广州市水荫路11号; 邮编: 510075

印制: 深圳雅昌彩色印刷有限公司

经销: 全国新华书店

版次: 2004年2月第1版

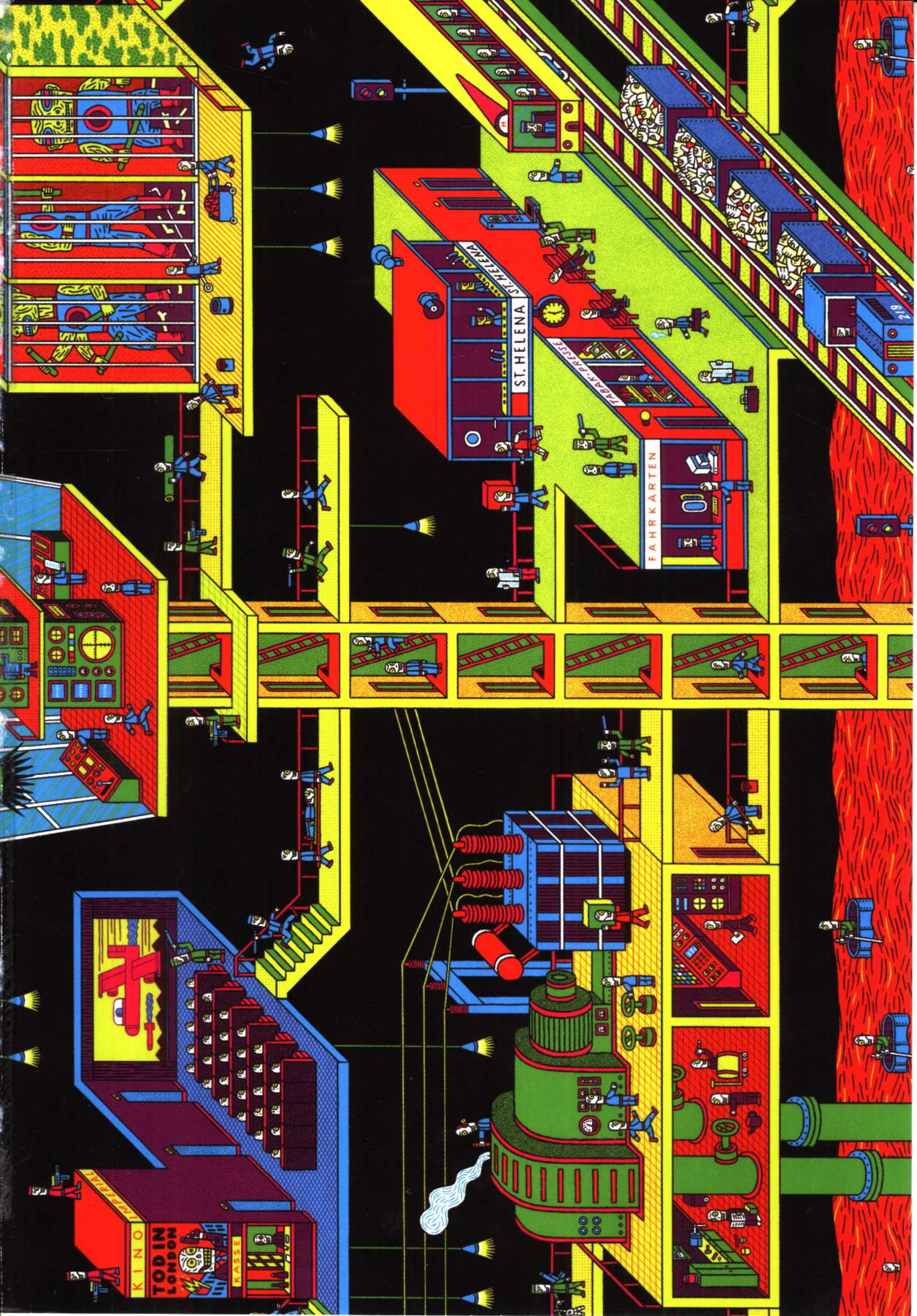
2004年2月第1次印刷

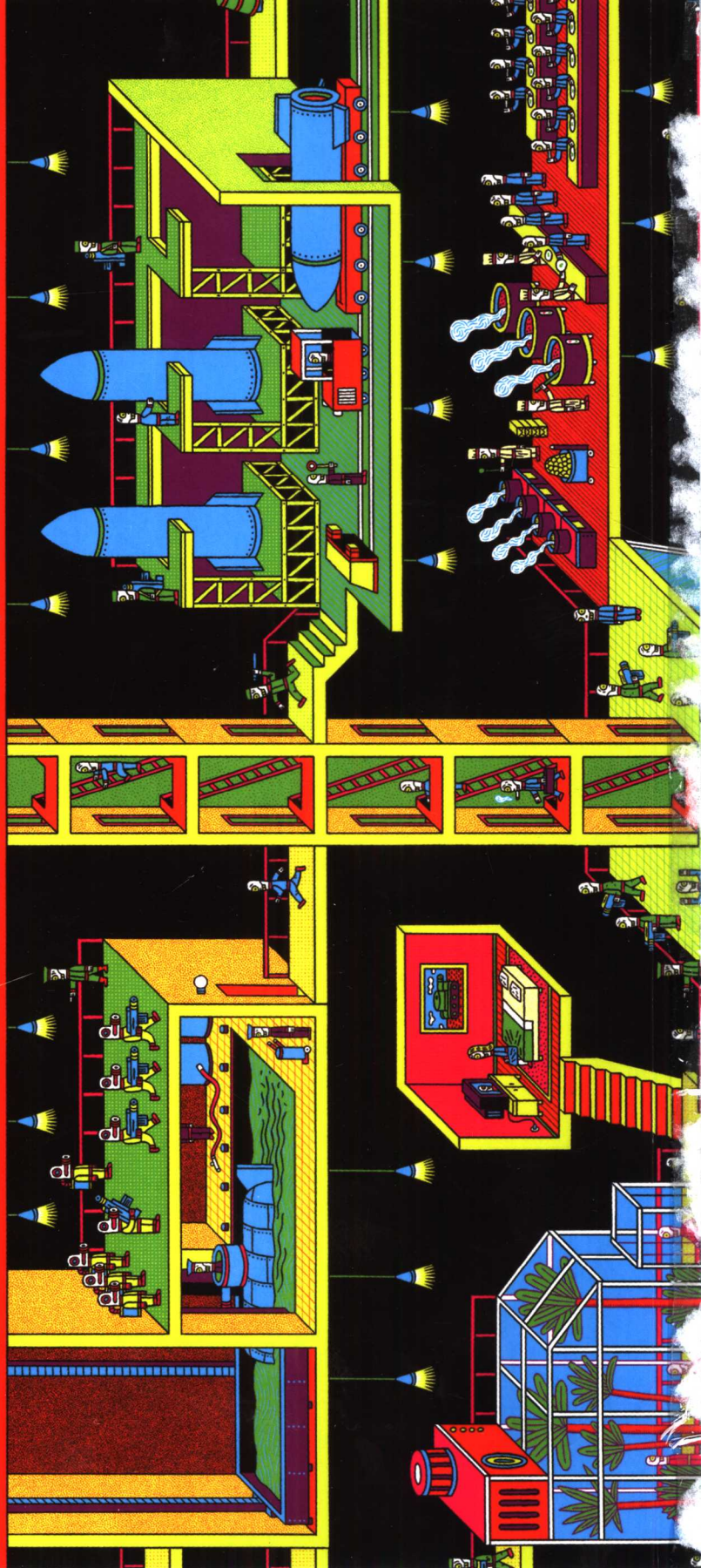
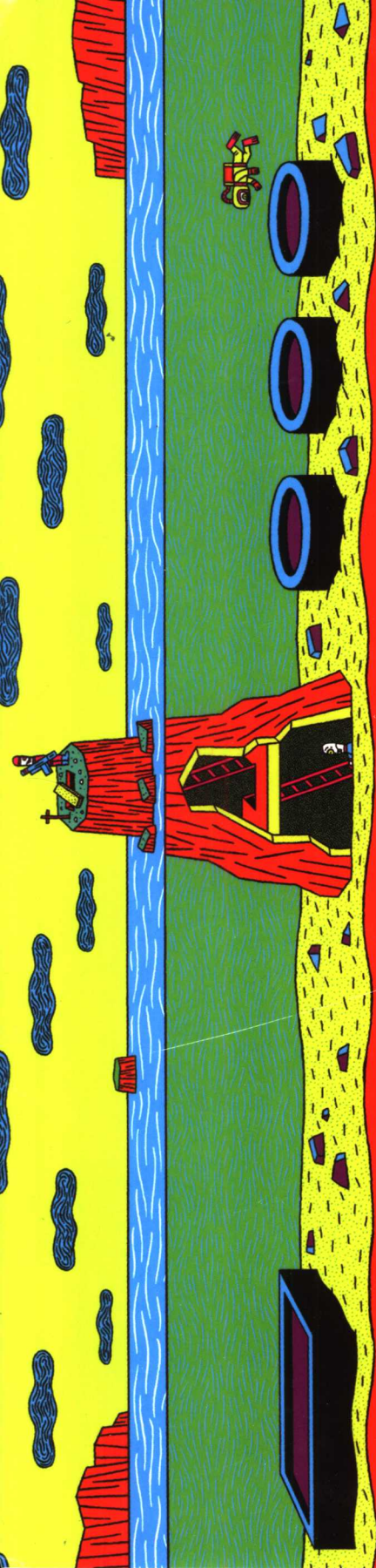
开本: 787 x 1092 mm 1/16

印张: 10.25

ISBN 7-5362-2857-0

定价: 68.00 元

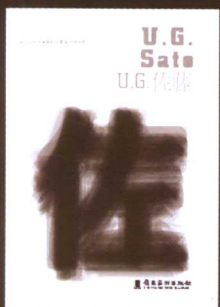






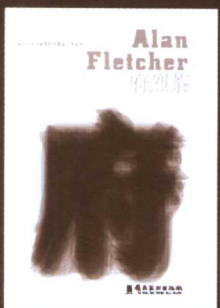
Bruno Monguzzi 蒙古齐

- 1961 在米兰的 Antonio Boggeri 工作室开始了他的个人设计生涯，在瑞士和美国的很多艺术院校讲过学，自1979年至今一直是国际平面设计联盟成员
- 1971 “博多尼奖”
- 1990 “纽约艺术指导俱乐部金奖”
- 1991 巴黎“PRIX JANUS”以及“日本富山海报3年展”的银奖和铜奖
- 1994 被誉为年度瑞士最佳字体设计家
- 2000 获“日本富山海报3年展”金奖和“龟昌雄策奖”
- 2003 在伦敦被评为皇家荣誉工业设计师



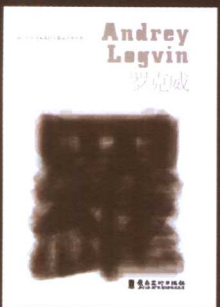
U.G. Sato 佐藤

- 1975 建立了“设计农场”
- 国际平面设计师联盟、日本设计师协会以及TIS的成员
- 1978 “布尔诺国际平面设计双年展”金奖
- 1979 “拉赫蒂海报双年展”金奖
- 1989 “保加利亚艺术家联合会雕塑奖”
- 1996 “华沙国际海报双年展金奖”，莫斯科国际平面设计双年展“金蜂”奖
- 1997/2000 “富山国际海报三年展铜奖”
- 1997/2001 “赫尔辛基海报双年展特别奖”



Alan Fletcher 府烈茶

- 1972 与友人合作成立了五星设计联盟公司。
- 1977 与五星设计联盟设计公司的合伙人柯林·福布斯共同获得“D&AD”总裁奖
- 1982 以在设计上的出众成就荣获工业设计家协会的年度奖章
- 1982-1985 成为国际平面设计师联盟的主席，册封的皇家工业设计师，英国特许设计协会会员，皇家艺术学院和伦敦学院的资深教员以及金斯敦大学的荣誉教授
- 1992 荣获大英设计师暨艺术指导协会“D&AD”和纽约“One Show”的金奖和银奖
- 1993 被授予菲利浦王子奖年度设计师称号
- 1994 被载入于美国艺术指导俱乐部名人纪念网



Andrey Logvin 罗克威

- 1992 第一届俄罗斯国际海报双年展全场大奖
- 1995 第五届莫斯科广告节全场大奖和二等奖
- 1996 波兰华沙十五届国际海报双年展商业类金奖
- 1997 第七届莫斯科广告节一等奖、二等奖和评委特别奖
- 1997 成立罗克威设计公司
- 1998 担任莫斯科实用艺术学院助教至今
- 1999 莫斯科平面设计学术委员会成员，国际平面设计师联盟成员
- 1998 第八届莫斯科广告节一等奖和二等奖
- 2001 俄罗斯国家艺术奖



Ronald Curchod 孔乔

- 1989 成为图形制作自由职业者，开始自由作画。成为了图形画家，举办了第一次个展
- 1996 “第三届 Osnabruck 国际剧院海报竞赛”全场大奖
- 1998 “法国文化海报展”全场大奖和二等奖
- 1998 “第七届 Rzeszow 国际双年展”三等奖
- 2000 “第六届富山国际海报三年展”铜奖
- 2001 “第十三届肖蒙国际海报节”，全场大奖

設計+生活

國際平面設計師叢書

发行:

岭南美术出版社发行科

热线:

020-83798000/83798939

推广策划:

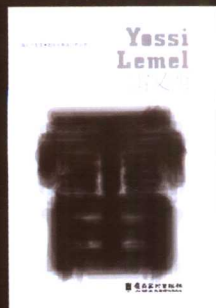
正域集团·广州市汉域文化事业有限公司

精装本销售热线:

020-87361315/87382465

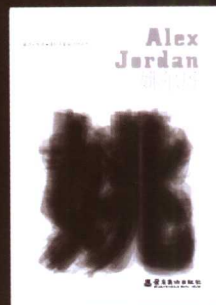
Yossi Lemel 雷又西

- 1994 第十六届捷克布尔诺平面设计双年展银奖
- 1998 第十八届布尔诺平面设计双年展布尔诺市长奖
- 1996-2002 平面设计协会金奖, 黄金分割奖
- 1999 以色列年度广告设计竞赛金奖
- 2001-03 Lemel Cohen广告创作社合伙人兼创作主任
- 2002 首届韩国国际海报双年展大奖
- 2002 第七届墨西哥国际海报双年展金奖
- 2002 第20届布尔诺平面设计双年展评判奖
- 2003 以色列特拉维夫 ASCOLA MEIMAD艺术和设计学院 视觉传达系主任



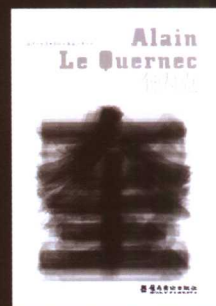
N.T.E. & Alex Jordan 姚尔丹

- 1976 在Grapus工作, 直到他赢得国家级荣誉
- 1991 进入NTE
- 1993 成为德国柏林白湖艺术学院教授、视觉艺术系主任



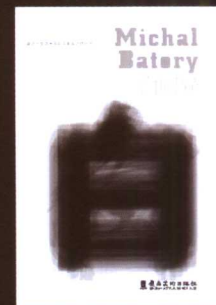
Alain Le Querrec 奎内克

- 1961 为了成为艺术教授而到巴黎学习艺术
- 1972 以教授身份回到布列塔尼, 在这个偏远的省份用简单的技术发展了他的海报创作
- 1990 成为国际平面设计师联盟AGI成员
- 2003 作品保持政治, 社会和文化内容、并越来越远离广告



Michal Batory 白同异

- 1987 开始在法国生活
- 1979-1985 波兰Lodz市国立视觉传达学院, 海报专业, 后获平面设计硕士学位
- 1986-1987 获波兰艺术文化部颁发的青年艺术家奖学金
- 1994-1999 作为独立平面设计师为巴黎众多高等学院及文化展览馆设计形象与活动推广



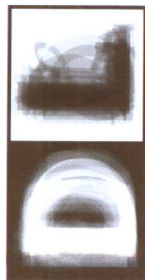
Henning Wagenbreth 王翰尼

- 1982-1987 就读于东柏林艺术学院图形设计专业, 毕业后从事自由平面设计职业
- 1992 Regio, 巴黎歌德学院40位德国和法国插图师展
- 1994 受聘为柏林艺术大学视觉传达专业教授
- 1991/1994 100件最佳德国海报荣誉奖
- 1995 波兰Rzezow 戏剧海报双年展二等奖
- 1996 法国肖蒙海报节一等奖



HWANG
ENGINEERING
王翰尼

嶺南美術出版社



DESIGN + LIFE

设计+生活·国际平面设计师丛书

嘘嘘嘘序 I

“Global”这个词给我们这一时代带来了深刻的影响，它也早通过经济渗入文化的每个角落。世界设计的地域性在快速消失，各民族国家的设计界限已无法区分，这种理论也在许多场合被多数的设计师所谈论和接纳。在这趋势下，公众的聚焦会直接集中到有明显风格符号的设计师身上，成功的设计师总是在他的创作中融入个人性格、生活环境、对社会影响的反饋等因素，设计作品也成为其设计意念、生活哲学、审美情趣和时代感受的表达。<

房龙在《人类的艺术》一书中阐述“生活是人类最伟大的艺术”。我相信，生活也是设计师的创意源泉。于是尝试从“设计+生活”的理念关联来介绍一些优秀的设计师。这套丛书第一辑的十位设计师也是我熟悉的朋友。<

来自伦敦的府烈茶是英国现代设计的骄傲，世界设计团体五星设计联盟的创始人，这次我延用了田中一光先生为他取的汉名“阿兰·府烈茶”，但你就算不熟悉他的名字，也应该熟悉他的作品；瑞典丹教授是来自巴黎的德国设计师，我原本不信文质彬彬的他会是激进的左派设计团体“Grapus”的核心成员；王翰尼是我柏林艺术大学的同事，生活在同一个城市，却难得见到一面；UG·佐藤先生生活在东京，我们却在东欧相识；雷又西来自以色列的特拉维夫，他是我多年的好友，我们的友谊是Internet的受益者；孔乔是生活在法国图卢兹的瑞士移民，我难忘和他初次在肖蒙海报节的见面，他手指着我，惊讶地问我如沐春风；白同昇是生活在巴黎的波兰设计师，他最了解异地创作的甘苦，却一直不理解我为何愿意留在柏林生活；也是最前辈风范的设计师，他的友谊但他的热情好动老令我疑惑，他如何创作出那么理性的作品——是构成主义的遗传？来自法国布列塔尼的奎内克是设计圈内的周伯通，但在工作中他却是一丝不苟，我希望他能重新回忆起他的中文。<

感谢章英，我的美院同学，是你促成了这套丛书的出版。何见平2003年6月Berlin



十问十答

1. 设计在您的生活中占多大比例?

“我自己既是设计的生产商也是被设计的对象。我也享受一张没有设计概念的行验图带来的喜悦，就像我对一本印刷糟糕、内容可疑的低级小说的喜悦一样。设计和人的决定有关：就像着衣和打扮，是要表现真实还是隐藏自我，这也是一个灌输还是澄清的问题。我的同情取决于真相在制造之后。”

2. 您设计的灵感来源于生活吗？您如何获取灵感？

“‘为什么当我嘴自己痒，总是不会感到痒呢？’几天前我儿子问我。这种痒的感觉来自其他人，来自大街、来自新旧书籍、来自电视、来自电影、来自报纸、来自互联网和来自我的想像力。”

3. 从生活的的角度、谁对您的影响最大？

“我的银行帐户平衡。”

从设计的专业角度，谁对您的影响最大？

“求知欲、对探索的喜悦，喜欢铅笔所画每根线条的逻辑、计算机应用功能和印刷过程。”

4. 您的生活哲学是什么？

“总是这样，如果我想：我有一种固定的生活，我的生活就开始改变，我需要一种新的生活。”

您的设计哲学又是什么？

“美就是聪慧的创意、易读、理解力和简约。方法就是变形和革新；装饰和重建。最有趣的是，在阐释准则的意义时会有不同的理解，这种不同会产生新的表现方法。”

5. 您最大的生活乐趣是什么？

“我但愿它能朝一日来临。”

6. 促使您一直从事设计的动力是什么？

“去问一只苍蝇，它为何愿意停留在粘蝇纸上！”

7. 您如何理解您最大的个人成就？

“一个愿望，能总是掌握创造，清醒着和一天能36小时运行。”

8. 您如何处理您的空闲时间?

“在我的工作中，我不想再有自由的时间。因为对我而言，在工作中我得到的自由比任何环境下要多。我曾经读到，生命由工作、游戏和运动组成。我的工作很多和游戏有关。当然许多人认为，无为才是真谛。”

9. 您的业余爱好是什么?

“我没有业余爱好。业余爱好的结果是生活的疏远。”

10. 您准备何时退休? 退休后您如何选择生活方式?

“我还没有订购棺材。”

10 answers for 10 questions

1. How is design present in your life?

"I am not only a producer but also a target of design. I enjoy a good arranged timetable as I also enjoy booklets with questionable contents, which are cheap and badly printed. Design relates to appearances: people getting dressed themselves or disguised; whether you want to show your real objective or to hide it. It's a question of enlightenment or indoctrination. My affection to design depends on the truth behind the surface."

2. Does your design inspiration come from your life-experience? Where does your inspiration come from?

"Why doesn't it tickle me when I give a tickle myself? my son asked me a few days ago. I think the tickle comes from other people, from the streets, from new or used books, from TV, movies, newspapers, Internet and from my imagination."

3. Who is the main influence in your life?

"The balance of my bank account."

Who is the main influence in your design?

"My curiosity, the joy of experiments, and the logic of tools likes a line drawn by pencil, computer applications and printing processes."

4. What is your life-philosophy?

"Every time when I think of a new life philosophy that could change my life, I need the new one."

And what is your design-philosophy?

"Intelligent human ideas, legibility, comprehensibility and economy mean beauty. Methods are deformation and reformation, destruction and

reconstruction. It's the most interesting thing, to explore the meanings between differences of norms. These differences enable new forms of expression."

5. Which was the happiest moment in your life?

"I hope it still will come."

6. What is your motivation to stick to the design-job?

"Ask a fly why it got stuck on a flypaper!"

7. What are your top personal achievements?

"My desire to discover myself over and over again, to keep awake and to extend time to 36 hours a day."

8. How do you manage your free time?

"I don't know if I want to get free from my work. While working, I always have much more freedom than while doing other things.

Once, I've read that life should exist on work, play and leisure. My work related to play very much. But to do nothing might be more important."

9. What are your hobbies?

"I don't have any hobbies. Hobbies are the result of an alienated life."

10. When do you plan to retire and how do you plan after your retirement?

"I didn't buy a coffin yet."

对话王翰尼

作为自由职业者，或者运作自己的工作室的益处是什么？您为什么会决定做自由职业者？或者说，为什么不选择在大公司做设计师，而选择做独立的设计师？益处就是可以自由选择工作项目、时间和较为艺术化的定案。我成长在东柏林，那里的生活十分严谨，尤其是在言论自由、选择工作和政治承诺方面。你总是被迫忏悔你对那体制的同情心。但是艺术家和设计师们还是会有一些可自由选择的独立空间。这也是我在20岁时决心学习平面设计的原因之一。在开始学设计之前，我曾在柏林一家小型平板胶印海报印刷所工作，我的老板展示给我每一件工作的做法。机器和整个的印刷过程令我着迷。40年代，做印刷工的祖父仍然还在使用石版技术。在他的房子里，有着许多有趣的古老的印刷机器。当我完成了在柏林的学习后，我就想要照自己的理念来表达主题。我很幸运地找到一家剧院，在那里，我可以发展我自己的视觉语言。当他们排演一出剧目的时候，我便自己读剧本并且发展自己的观点。他们从被迫使用演员的照片或是其他物质。他们明白放手让我工作将使剧院有一个非常独特的视觉形象。最后，我越来越倾向于创作出自己的方案然后出售了。如何描述您的工作？除了“设计师”这个头衔之外，是否还有其他的词可以用来描述你的职业？

当我刚开始学习的时候，从未考虑要当一名艺术家。我觉得艺术家是那种只关心自己的思想感受，然后通过对自己思想的表达来带动公众的人，

Interview with Wagenbreth

What are the advantages of being a freelancer, or operating your own studio? Why did you decide to be a freelancer?

Or, why did you choose to be an independent designer, instead of a designer of a large corporation?

The advantage is the free choice of jobs you take, working time and artistic decisions. I grew up in East Germany where the daily life was quite restricted in terms of the freedom of speech, choice of work and political engagement. You were always forced to confess your sympathies to the system. But artists and designers could develop some independent space with alternative ideas. That was one reason to study graphic design when I was 20 years old. Before my studies I went to work in a little offset poster printery in Berlin and my boss showed me how to do almost everything. I was fascinated by this machine and the whole printing process. The grandfather of the printer used still lithography in the forties. He had many old interesting machines in his building. Since I finished my studies in Berlin I preferred to follow my own ideas how to express themes. I was lucky to find a theatre where I could develop my own visual language. When they rehearsed a theatre play I read the play by myself and developed my own point of view. They didn't forced me to use photographs of the actors or other material. They understood that in this way the theatre gets a very unique visual identity. The last time I prefer more and more to create my own projects and to sell them afterwards.

How would you describe your job? Is there a name that you call your profession, besides the title 'designer'?

他们是不会在乎公众的兴趣的。而相反地，我认为，设计师则必须面对与公众的冲突。基本上，他们必须为他人解决问题。如果你像大多数顾客所认为的那样在做设计师的工作，你就不得不去寻找一种使产品看上去更好或更好卖的形式。你马上就深陷到有关内容的一切问题之中。如果不了解顾客的想法，便无法说服任何人。现在我认为，好的艺术和好的设计之间是没有任何矛盾的。这两者都迫使我们去斗争这个基本问题上，都必须寻找令人惊奇、不同寻常的表达方式。艺术有很多主观标准，设计也有很多客观标准。“图形师”是一个可以用来称作我的职业的一个词。但是我基本上不同意这个词在出版和广告行业内的用法。图形并非意味着去装饰事物，使之看上去漂亮。在深层次的感觉中，图形应该是在描述图像与语言之间的关系，也是在描述图画在公众媒体中的运用。图形形容着一种特殊图画。它是一种可读的图画，是运用模式化作为交流方式的可被理解的图画。当我教课时，我只教授与媒体和整个视觉交流进程相关联的图形。

我以为设计进程很难由个人完成。建立人际关系或公共关系是否如同在其他的职业中一样，也对完成您的作品有着特殊的含义？

我的第一份工作是为东柏林儿童电视台设计一个5分钟长的卡通片。我拿到本子后作了些形象和分镜头草图，然后很快就与导演为这小小的电影展开了巨大的争论，因为我觉得他低估了儿童对我绘画中的嘲讽意义的理解能力。我当然是想设计一个与当时电视上所能见的东西不同的视觉世界。

然而，到头来，我还是不得不调整自己既去适应整个项目的大目标，又要表达出我自己的某些理念。这之后，最好的体验是与在摄影机下移动或设计的形象

When I started my studies I never wanted to be an artist. I thought, an artist is someone who just thinks of himself and then confronts the public with the expression of his thinking, no matter if the result interests any public. In contrast, I thought, designers have to deal with public conflicts. But mostly they have to solve other people's problems. If you work as a designer, most of the clients think, the designer has just to find a good form, the product has to look good or sellable. But immediately you are deeply involved in all the questions of the content. I cannot convince anybody, when I don't believe in my clients' ideas. Today I think, there is no contradiction between good art and good design. Both have to go to the roots of the conflicts of the human existence. Both have to search for surprising, unused forms of expression. There are many objective criteria for the arts and subjective criteria for design. There is the word which calls my profession illustrator. But I mostly disagree how the term is used in the world of editing or advertising. Illustration does not mean to decorate something, to make it look good. Illustration in the deeper sense describes the relationship between an image and words. It also describes the use of drawings in mass medias. Illustration describes a special kind of a drawing. Illustrations are readable drawings, understandable drawings which use stereotypes of communication. When I teach, I teach illustration only in the context with the media and the whole process of visual communication.

I believe that the process of design is difficult to accomplish by a single person. Like other professions, is there a special means of forming relationships with other persons or enterprises in order to carry out your work?

One of my first jobs was the design of a 5 minute cartoon film for the East German Children TV. I got the book and made up the scenes and the

的女士以及其后与影片的配音人员和影片的音效合成成员的协作过程。那是一个伟大的团队工作，我真是惊讶于行动与声音的加入对我创作的影像的影响和改变。当我现在独自设计自己的书时，我十分高兴能从字体、版面，到图形甚至文字，都由自己决定而不必有任何妥协。然而这种自由却也让人感到孤单。我怀念那种协作，那种争论，以及其他其他人其他想法所产生出的那种影响力。

您能否选5个词来代表您作品的特点？

简约，易懂，力量，抒情，困扰。

您选择以上关键词的原因是什么？（关键词并不一定是5个，可以多于或少于5个，但必须有效表达出您作品的特点。）

简约 / 当我做图形或海报时，我会试着把内容和形式方面的复杂的想法归结到最简单的意念。我必须做到以简单的方式表达出简单的想法来。

易懂 / 形式和意念必须清楚，以便每个人都能明白其代表的含义。尽管对作品的实际理解因人而异，但是主要的理念必须被传达出来。好的作品会产生出一种相互的交流协作。设计师提出一个想法然后观众来把这想法完成，得到结论。

力量，抒情 / 我的作品绝不能被视而不见。画面必须吸引人的视线。我乐于使我的画面对人产生催眠的作用。

困扰 / 为了获得关注，你必须让人对他们的习惯产生困扰。为了保持图画文化的发展和现代性，你不得不每天都证实你的工具都跟得上时代潮流。

characters and was soon in big discussion with the director of this little movie, because I thought, he underestimated the ability of the children to understand the irony of the world I have drawn. I of course wanted to design a visual world which was different from the one which was usually seen on TV those days. Finally I had to arrange myself with the aim of the whole project not without to achieve some of my ideas. The best experience afterwards was the collaboration with the woman who moved my characters under the camera and later the actors who gave their voice and the man who made the sound of the movie. That was a great team work and I was surprised how much the meaning of my characters was changed under the influence of movement and sound. When I design my books today alone, from typefaces design, typography to the illustration, or even writing I am happy to decide everything alone without any compromises. But this freedom makes one quite lonely too. I miss the collaboration, the debate and the influence of other people and ideas.

Can you select five key words that represent the characteristics of your work?

simplicity, clarity, comprehensibility, power, expression, disturbance

What are the reasons for selecting the above key words?

simplicity, clarity / If I do an illustration or poster I try to come down to the most simple idea in terms of content and form for complex thoughts. The thought should not be simple but how it has to be expressed.

comprehensibility / The form and the idea has to be so clear in the thought that everybody should be able to understand the meaning.

新形式和新思维都是令人困扰的，已然被忘却的旧形式的卷土重来便又成为新的。如果你能成功地让人感到困扰，那就对了。

你如何度过你的业余时间？

自从在柏林艺术学院任教以来，做自己的设计便是我的闲暇生活。对我来说，工作与闲暇之间并无很大分别。当我游泳、步行、阅读和旅行时，我都在思考着我的设计。去酒吧、音乐会，去看歌剧和电影让我与其他人保持接触，至少不令我在图形工作的孤独中迷失。当我和我的6岁的儿子玩耍或画图画时，我们彼此提升意念。我儿子有着极有趣的想象力，他给了我很多灵感。他是画妖怪、好人、坏人、太空船和大战的大师。

您做设计的原因和目的是什么？

是寻觅自我和找到一个绝佳的谋生职业。

你如何定义“设计”？设计在你生命中有什么样的意义？

我想我在第二部分有关设计与艺术的关系的问题中已经作了回答。

您从何处汲取设计灵感？是否在某些行为和习惯上找到作品的灵感？

出国旅行永远是获得灵感的最佳途径。陌生的社会里有着你所不熟悉的视觉讯号，例如街道上的各种不同的嵌板、包装、房屋、车辆以及不同相貌的人和

What exactly everybody understand will be always different, but the general message should be transmitted. The best work produce a kind of interactivity. The designer offers one thought and the audience finishes the thinking to a result.

power, expression / My work should been seen. Pictures have to suck you in. I would be happy if I could hypnotise somebody with my pictures.
disturbance / To get attention you have to disturb people in their habits. For the development of a culture of pictures, for modernity you have to proof daily, if your tools are still up to date. New forms and ideas are disturbing. The recycling of old forgotten forms can be new too.
If you succeed to disturb people you might have hit the nail on the head.

How do you usually spend your leisure time?

Since I teach at the University of Arts Berlin, working on my own projects is my leisure time. In my own work I do not make a big difference between work and leisure. When I swim, hike, read or travel I think about my projects. Going to bars, concerts, theatres or movies is important to put myself in context to the others, first of all not to get lost in the loneliness of the illustrator's job. When I play or draw with my six years old son, we develop ideas. My boy has a funny imagination and he gave me many ideas. He is a big master in drawing monsters and spaceships and battles, good and bad guys.

What are the reasons and purposes for your design?

It is the search for myself and a wonderful job to live on.