

宁波科普 | 宁波市科协重点科普项目专项资助

DESIGN

设计的故事

WHAT IS DESIGN

设计通识教育

王萍 / 著



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

宁波科普 | 宁波市科协重点科普项目专项资助

DESIGN

设计的故事

WHAT IS DESIGN

设计通识教育

王萍 / 著



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

内容提要

本书从大设计的概念出发,向大学生讲述设计思维、设计原理,解读优良设计作品。编撰的思路不按设计门类细分,只是将大众所看到的设计现象或物件按照二维、三维和四维的方式来划分。对海报、标志、产品、服饰、建筑、广场、动画等国内外大师的 200 多个成功案例进行图文解说,从中总结设计大师们惯用的表现手法、创新思路和设计观点。

图书在版编目(CIP)数据

设计的故事 / 王萍著. —上海:上海交通大学出版社,2016

ISBN 978-7-313-14952-7

I. ①设… II. ①王… III. ①设计—青少年读物

IV. ①J06-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016) 第 103041 号

设计的故事——设计通识教育

著 者:王 萍

出版发行:上海交通大学出版社

邮政编码:200030

出 版 人:韩建民

印 刷:昆山市亭林印刷责任有限公司

开 本:710mm×1000mm 1/16

字 数:245 千字

版 次:2016 年 6 月第 1 版

书 号:ISBN 978-7-313-14952-7/J

定 价:39.00 元

地 址:上海市番禺路 951 号

电 话:021-64071208

经 销:全国新华书店

印 张:16.25

印 次:2016 年 6 月第 1 次印刷

版权所有 侵权必究

告 读 者:如发现本书有印装质量问题请与印刷厂质量科联系

联系电话:0512-57751097

前 言



“设计即万物，万物皆设计。”(Design is everything, everything is design.)

设计是一个极为普遍的现象，与我们的生活息息相关。设计是一种天性，它是每个人都拥有的一种能力或者说欲望。设计的故事发生在一个综合的大背景下，包括经济、政治、技术、文化、社会、心理、伦理及全球生态系统等在内的各种力量，它们与设计一起塑造了现代生活。设计在不同时期的贡献有目共睹，尤其对发达国家而言，民众对设计表现出的极大热情推动了创意产业的发展。也许正是因为他们拥有基本的设计认知和设计常识才能让创新事业进行得如此顺利，而对设计人才的培养不少国家是始于儿童时期的通识教育。

本书从大设计的概念出发，试图通过讲述有关设计师的设计手法、思想、生平、经历、价值观这些影响他们创造物品和生活方式的东西，向大众普及设计思维。本书思路不按设计门类细分，只是将大众所看到的设计现象或物件按照二维、三维(产品+空间)和四维的方式划分。如果说二维世界里的设计侧重对视觉三要素(字、图、色)的应用，那么三维世界里多了的那一维主要是指(立体)空间参数，四维世界里则



增加了时间参数,多维世界增加了交互参数。本书从国内外 200 多个大师的经典案例中总结了其惯用的表现手法和设计思路。用通俗易懂、深入浅出、图文并茂的方式追溯设计界的各路英雄,用他们的故事说设计,用他们的设计讲故事,以此激励设计爱好者们不畏艰难勇于创新,引导大众从社会和经济的层面看到设计的价值。

我们在本书中可以看到有些设计师接受过良好的设计教育,有些压根没有;有些接受了建筑设计教育,结果在产品设计领域发挥光芒,有些是平面设计师,但是在产品、室内、品牌、媒体等领域里也能创造出惊人的成绩。所以设计能力其实是人们日积月累的一种品格修养,一种兼具洞察、辨析、表达的综合能力。如果你心存梦想,就能触及人的内心深处,就能创造出让大众感动的作品,从而成为受人尊重的人。

本书记载了平面设计、工业产品设计、动画、建筑园林、室内设计等领域里 36 位设计师的故事。在收录过程中对该放哪些设计师纠结了许久,相信读者们并非无异议,而我的主观意愿在这里起到了决定性的作用。虽然选入的这 36 位设计师并不能代表所有的设计师,没有选入的设计师中也不乏才华出众的,比如年轻的新锐设计师贾伟、彦风、戴帆等人,他们的设计故事同样动人,但我还是任性地选择了这 36 位。也许他们的人生和作品经历了更长久时间考验,又或许在我成长的过程中他们曾经更深刻地触动过我。总之,对这 36 位设计师,我是从他们的人生故事出发,阐述他们在设计领域内的贡献,剖析他们的作品在历史上的评价。希望在以后的日子里能继续收录更多耐人寻味的设计师的故事,让设计的故事不断扩充,使那些喜爱设计的人们能从中获得读懂设计的乐趣,或者说形成欣赏设计的能力。

本书强调的是对设计的基本认知,这种认知不仅仅针对学设计的学生,也针对其他学科的大学生,因为民众对设计通识的缺失是阻碍创新事业发展的重要原因。除了对设计作品和设计师的介绍和评论之外,该书还带有对各种设计运动、设计术语或设计原理等内容的阐述,并从主观视角表达了对设计现象与历史运动的看法,总结地域文化对设计的影响。在内容体系上力图突破设计作品鉴赏与设计概论研究的理论阐述单一性,试图结合两者的优势,还原设计师所处年代的人文环境,将设计原理和历史贯穿其中,

深入浅出地改变以往人们对设计门类的割裂化认识。设计不等于装饰,设计不是艺术,设计是区别于人文和科学的第三个认知领域,有其不同的思维表达方式,长久以来对设计的重要性和价值并未达成广泛共识,设计虽然无处不在,但大众却缺乏统一的认知。所以在“中国制造”向“中国设计”迈进的路上,设计通识教育刻不容缓,这不仅是设计师培养的责任问题,更是中国创新事业的土壤培养问题。希望大众在国家创新事业的奋斗中能“do right things”,我们的设计师们亦能“do things right”,也希望本书能对中国设计通识教育的普及事业贡献一份力量。

王 萍

2016年4月

目 录



第一章 设计的基本认知

什么是设计	1
设计师式认知	4
艺术与设计	7
关于品味	9
优良设计的标准	11
跨界整合设计	14

第二章 二维世界里的设计

艾瑞克·吉尔:Gill Sans 与雕刻艺术	19
冈特·兰堡:摄影图形和土豆文化	26
保罗·兰德:纽约平面设计派	33
米尔顿·格拉瑟:Pushpin 工作室和 I ♥ NY	40
福田繁雄:异质同构和视错觉	46
杉浦康平:书籍的立体化和意识的形象化	55
靳埭强:水墨情趣和“靳式”风格	62
陈幼坚:东情西韵和品牌文化	69
原研哉:无印良品,设计哲学	76



第三章 三维世界里的设计

埃托·索特萨斯:Memphis,意大利设计教父	84
迈克尔·格雷夫斯:形式追随功能	88
菲利普·斯塔克:法国设计鬼才	93
马克·纽森:柔和极简主义	99
深泽直人:无意识设计	103
可可·香奈尔:时间流逝,风格永存	109
克里斯汀·迪奥:New Look	114
三宅一生:三宅褶皱	118
亚历山大·麦肯:英国时尚叛逆分子	121
弗兰克·劳埃德·赖特:有机建筑	128
勒·柯布西耶:现在主义先驱	133
贝聿铭:最后的现代主义大师	143
弗兰克·盖里:解构主义	149
安藤忠雄:空间建筑大师	154
高文安:香港室内设计之父	160
凯莉·赫本:英国顶尖室内设计师	165
彼得·沃克:极简主义	167
玛莎·施瓦茨:现代景观艺术大师	174

第四章 四维世界里的设计

华特·迪士尼:开创动画王国	180
手冢治虫:日本动画界的开山鼻祖	188
宫崎骏:动画界的传奇	195
大友克洋:童梦和阿基拉	200
特伟:水墨动画	204
索尔·巴斯:动态图形设计鼻祖	209
米歇尔·冈瑞:梦幻与现实的光影交错	216
克里斯·康宁汉:黑色荒诞的MV怪才	226

雅各布·尼尔森:Web 易用性大师	234
附录 新媒体设计	241
参考文献	243
后记	247

第一章 设计的基本认知



什么是设计

设计有无数个定义,对设计下定义就如同头脑风暴后启动的发散性创意思维,结果必定是五花八门且生动有趣。有人认为“设计与创造和革新相关联。它是将有创意的想法转化为对用户或消费者既有实际作用又能够吸引他们的东西。”也有人认为,设计不仅是一种靠设计师制定方案的行为,它还应该在持续发展的基础上,反映了社会认可的生活质量。相信多数人赞同设计是人们特有的一种能力,有了这种能力,可以让人类在区分其他物种上呈现出绝对优势。设计亦是人类的基本特征之一,由此可以界定自然世界与人造世界的不同。而事实上,大多数的人仅看到设计的装饰性,能美化事物,设计师们能创造一些有趣、好玩、好看的东西,但却无法看到设计的更高价值,以及在社会、经济、人文体系中的作用。

John Heskett 曾用一句话来解说设计,即“Design is to design a design to produce a design.”可见设计这个词被广泛地

运用在各个方面,第一个 design 是名词,指的是广义的设计领域范畴,可以解说为设计学科;第二个 design 是动词,理解为动作或行为;第三个 design 也是名词,可以理解为设计概念或策划方案;第四个 design 还是名词,意为设计成果。大多数的设计结果是可以看得见,感知得到的,所以“设计就在你身边,每一件人造物都是经过有意识或无意识设计。”设计最明显的特点就是它能够将想法变成现实,能激发抽象的想法和灵感并使其具体化。

这里我们把设计定义为将计划、规划、设想通过某种形式传达出来的活动过程。人们通过劳动改造世界、创造物质财富和精神财富,其中最基础、最主要的创造活动便是造物。设计可以理解为为造物活动的有序进行事先做好的计划,造物活动过程中涉及的技术和执行的经过都可以理解为设计的一部分。而设计师是在某个特定领域创造或提供创意工作的人,总体说来是从事结合商业的艺术工作者,通常用绘画或其他视觉传达的方式来表现他们的工作方案或思想,亦即所谓的“设计的执行者”。

从设计活动的流程看设计由几个阶段组成(见图 1.1.1),第一个阶段是命题求解,要求设计师通过观察用户行为习惯及环境,用访谈、对话和体验的方式来获取一手信息。对收集的信息进行分析,深入理解用户目标、行为、动机、价值观等。设计以人为本,越是成功的设计师越是关注使用该产品、服务、建筑或者体验的人。这个阶段极其重要,关系到整个设计流程进行得顺利与否,也是对设计师综合素质的考验,没有一定的分析、谈判、沟通、调研、洞察能力是无法完成的。第二个阶段是创意设计,要求设计师们通过头脑风暴、情景模拟等方法策划多种创意方案,并运用草图、效果图、信息结构图、故事版、产品模型等方式将方案可视化。这个阶段要求设计师掌握一些技术或者工艺,以及发散性思维的创意生产能力,没有一段时间的磨练积累恐怕是无法做到的。第三个阶段是设计反馈,要求设计师展示设计方案,让委托方或项目测评小组从技术、商业、文化等各个角度对设计效果进行可行性评估,或引入目标用户进行测试,最终筛选出最佳方案。第四个阶段是设计或再设计,根据反馈到的信息继续深入或调整设计或重新设计。被肯定的方案做到实物化,可以是不同形式的原型设计,产品类项目会涉及低保真或高保真原型制作,传达类项目涉及完稿制作和打样。不管是哪一

类,这个阶段做的样品需要得到更加具体的使用体验反馈,便于微调和更进。第五个阶段是进入市场阶段,一般情况下设计师的工作到第四个阶段就到此为止了,但是我们说大部分的设计项目是需要得到商业认可才能看到价值,设计师比谁都需要了解设计成果在市场上的反响,从而获取更多的用户意见和需求,为下一阶段的优化或更新设计做准备。



图 1.1.1 设计流程图

学者们对该问题也有不同的表述,Nigel Cross 教授认为设计是一种能力,是一种以解决未明确定义问题为目的的综合能力。设计思维(Design Thinking)也翻译成设计思考,最早来自斯坦福大学,其将设计看作是一种能积极改变世界的思维方式,或是一套创新探索的方法论体系。这种思维方式曾被广泛地应用商业领域,强调了多维度的思考模式,以及以人为本的思想。Tim Brown 认为是指利用设计师的思维或创作方法,在满足技术可实现和商业可行的前提下来满足人的需求。这也恰巧是荷兰代尔夫特大学设计教育的“三大核心”理念,即强调用户渴望与需求(Desirability),技术可行性(Feasibility)和商业可行性(Viability)。以产品设计起家的洛可可设计机构认为设计是一种有目的的创作行为,强调行为过程。从字面上理解,“设”是思考计策和方法的过程,亦或是有了计策和方法后去实施和执行的过程。“计”是解决问题的计策和方法。辛向阳教授认为设计边界不受行业划分,设计不该限制于某一个专长,应该被看作一个哲学概念。黑川雅之也把设计提到哲学的高度,他在亚洲设计论坛上的讲座中(见图 1.1.2)向我

们表达了他对设计哲学的理解,他认为设计是人类特有的创造力,创作的灵感来自大自然,大自然里有我们探索客观事物的固有秩序,设计能引领产业发展,因为产业需要大量创造物,以此构成我们赖以生存的经济和社会环境,构筑我们美好的生活。创造的两翼是艺术和技术,技术研究的是方法,艺术探索的是人的欲望。无论是艺术还是技术,它们都强调了术,前者探索的是人类本身的内在秩序,后者探索的是构成社会体系的外在秩序。最终构成思维创新体系和物理创新体系,这才是设计的内涵。

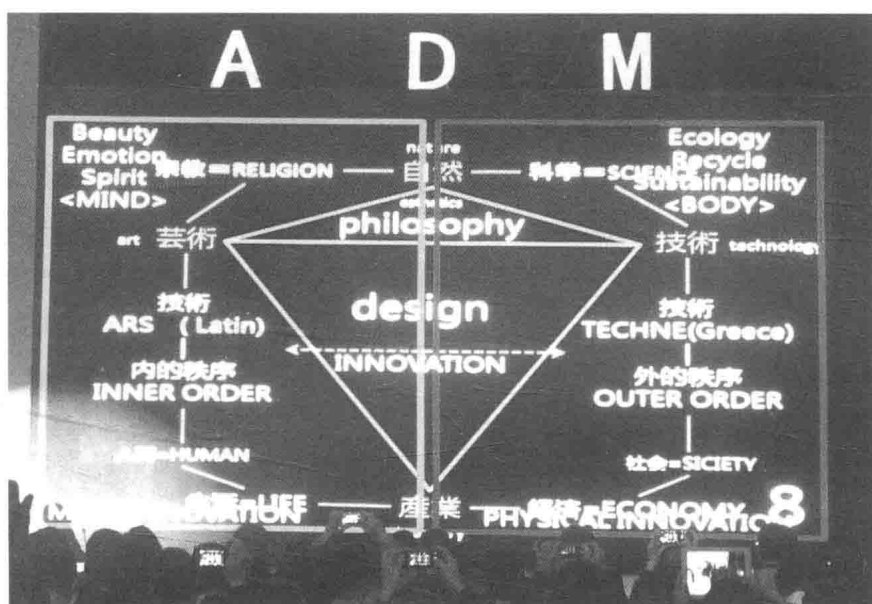


图 1.1.2 黑川雅之在亚洲设计论坛上的讲座现场

设计师式认知

设计师式认知(Designerly Ways of Knowing)是设计研究领域的知名教授 Nigel Cross 提出的,他是 20 世纪 70 年代以来,设计研究领域里出现的一位思想引路人,是英国开放大学的设计研究教授,2005 年被英国设计研究学会授予终身成就奖。他通过对设计专家设计能力的研究,提出“设计师式认知”和“设计思维”是设计能力的核心内容。他认为设计能力并非专

业人士独有,每个人或多或少都拥有这种能力,或者说具备这种“天赋”。设计能力作为一种自然的认知能力可以通过训练获得。设计思维是一种与科学思维和艺术思维完全不一样的思维方式。

在英国皇家艺术学院的“设计通识教育”艺术研究项目中,强调了第三类教育的缺失,即设计教育。Nigel Cross 教授认为:“设计教育需从技术性的传统职业教育转变为面向大众的通识教育,这才是设计教育的真正价值。”设计可以理解为是区别于科学和人文的第三个领域(见图 1.2.1),三大领域所对应的认知对象、认知方式和研究价值各有不同。(表 1.2.1)理想的状态下应该均等划分,相互交错,这也符合“大科学”时代学科的交叉与融合,然而现实状态下的三大领域并不均等,人文领域缩减,设计领域更加狭小,这种现状在发展中国家表现得尤为明显。而事实上,随着全球化、工业化以及城市化的发展,设计在经济、文化中所起的作用是很多国家迫切需要面对的问题。Nigel Cross 教授充分认识到设计通识教育的重要性,他建议应该从小就纳入全民通识教育体系,于是在他和其他设计研究教授的努力下,1982年,英国首相撒切尔夫人在主持内阁会议时决定将“设计”作为一门必修的通识课程在中小学开始推行。当然这样的建议能被政府采纳也跟欧洲的“重商主义”经济政策相关,重商主义相信发展技术与设计,能提升国家竞争力,是取得经济利益的手段。法国是最早的重商主义政策实践者,在十八世纪时规划的政策中就有一条:发展有利于设计教育的环境,可见欧洲对设计教育的重视由来已久。英国是最早推行设计政策的国家之一,工业革命也使英国在技术和经济上取得了巨大的领先,1835年,英国议会提议成立设计与制造特选委员会,1944年成立了工业设计委员会,这些实体机构都由政府出资。

表 1.2.1 三大认知领域的对比情况

	认知对象	认知方式	研究价值
科学	自然世界	可控的实验、归类、分析	客观、理性、中立、追求真理
人文	人类经验	类比、比喻、批判、评价	主观、想象、承诺、追求正义
设计	人造世界	建模、图式化、综合法	实用、独创、移情、关注适用

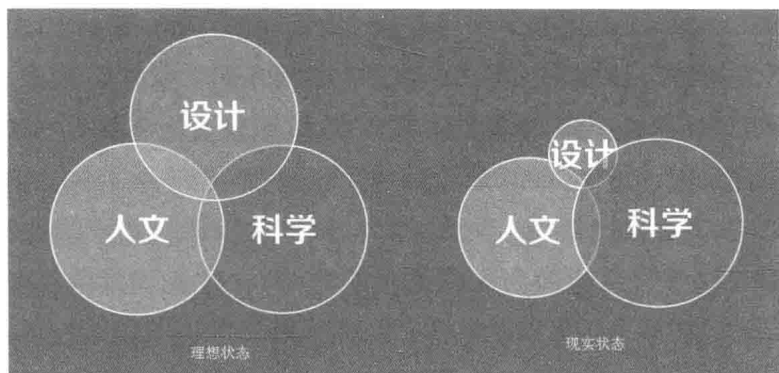


图 1.2.1 三大认知领域

Nigel Cross 教授也表达了自己对“what is design?”的看法,他认为设计是一种以解决未明确定义问题为目的的综合能力,这种综合能力包括以下三点具体的能力表现:能采用解决方案聚焦的认知策略(solution-focused cognitive strategy),能利用溯因或同位的思维(abductive or appositional thinking),以及能使用非口语的建模媒介(non-verbal modelling media)。

设计师式认知原理的主要观点有:

(1) 设计有不确定性,体现在问题的未明确界定,很多设计问题无法明确规范,就如同设计师们提供的解决方案一样五花八门,多元而不确定,解决这些问题也没有一个明确的标准,它往往会随着环境、地点和对象的变化而发生改变,然而设计能带给我们更美好的生活之一宏观目标不会改变。

(2) 创造性思维,即溯因推理能力,是创造未知事物的行为模式,不同于分析性思维,因为分析是问题求解的行为模式,是一种科学方法不是设计方法;溯因推理或同位是创造行为,是一种设计思维,它更注重独创性,以及人们在情感或价值观上的移情认同。

(3) 从设计行为分析追求令人满意的解决方案是设计的最终目的,然而设计师关注的是解决方案聚焦(评价),并非问题聚焦(分析),所以设计师需要具备设计反思与设计评价的能力,也包括设计检验的行为能力。

(4) 从设计过程来看,设计师运用的媒介具有非语言性,包括绘制图表和建模等,设计文化并不过多地依赖于语言、计算、文学的思维和沟通模式,

而是非语言模式以及脑图思维方式等,它们包括平面图形能力(graphicacy)、造物语言(object languages)、行为语言(action languages)、认知映射(cognitive mapping)等广泛的组成元素。

(5) 原创设计往往建立在视觉信息和经验的大量积累。这里包括自己在生活或创作过程中的经验积累,也包括对他人的视觉信息和经验的共鸣。

(6) 设计是每个人都拥有的能力,设计教育并非只是少数人的职业教育,可以像其他学科领域的教育一样形成通用且开放的体系,只要做到四个关键点:易于理解、无处不在、连续和显性。

艺术与设计

有人可能想区分艺术和设计,其实这不是一个容易回答的问题,武断地认为设计是为他人而做,艺术是为自己而做,可能会冒断章取义的风险。一般情况下,艺术作品是没有实用价值的,也就没有功利目的考虑;而设计首先考虑的是产品的实用功能,所以设计批评必须包含对功能设计的批评,而不单是对审美欣赏的批评,故更具客观性。

而事实上艺术与设计从古至今都有着千丝万缕的关联,艺术中有设计,设计中有艺术。艺术被人们广泛认可的原因是它带给我们的“感动”,这种感动是融化在艺术作品中的价值认同,然而感动与否也不能构成区分设计与艺术的理由,因为设计所带来的感动并不亚于艺术。虽然设计的目的是达到智力的愉悦和满足,促进人类的创造智慧,最终更好地为现实生活服务,但是很多优良的设计作品还是隐藏着设计师的艰苦努力甚至于以人生为代价的牺牲。

艺术作品的思想意境具有相对独立性,很少考虑其他因素;而设计则更多地考虑人、工具与环境的关系。艺术审美较多停留在视觉或听觉感觉上,更多地需要用人们的全部感官和感觉来体验,甚至包括行为方式上的体验。艺术意蕴总是含蓄、象不尽意、境在画外、似与不似之间的状态;而设计有着明确的目的,强调使用功能或传达效果,历史上通常被认为是提升国家竞争



力的重要因素。所以设计批评必须理性化,甚至是科学化,要能够明确评判设计意图的合理性。

很多人强调设计的大众性,强调设计的市场需求,的确与艺术相比设计表现出更明显的商业倾向性,但如果我们只讨论商业价值和设计的表面价值的话,大众所能体会到的乐趣也是有限的,因为事实上有些设计也会让设计师像对待艺术品一样地表达内心思想,追求更高的美学意境,这其中的价值完全可以等同于艺术品,甚至更高。所以我们认为“设计不是设计师和大众之间的商业游戏,而是价值游戏。”只有这样,大众能得到的乐趣才会更多。“在古代的造物中,设计往往表现为一种渴望造物的艺术精神与装饰的倾向,它是工艺的灵魂;而当代乃至未来的技术行为或文化行为中,它更丰富地扩展为融多种因素于一体的创造行为系统协调关系之间更为高级、有序的结构形式。”

设计发展的下一个主要阶段与20世纪强烈的人文主义思潮有关。人文主义的设计观,是以人为本,尊重使用设计产品的人的生活方式以及在产品使用上的意向和行为。换言之,设计不仅仅局限于产品本身,而是把视野扩张到整个社会环境。设计探讨的中心问题是人与物之间的和谐,设计出发点是人,不是产品。设计以人为本表现在设计过程中必须充分考虑到人体工程学的要求。人体工程学产生在技术学科、心理学、生理学、卫生学等的交叉点上,综合运用解剖学、生理学、生物物理学等交叉学科的知识来研究和探讨人与产品、环境的适应性关系。与艺术不同的是,设计学以人为出发点,首先是人在生理上、物质上的满足,然后才能使人在精神上感到愉悦,这一点是设计学的基本特点。

作为设计师要了解国家形势、经济、政治、市场的变化,以及科学技术的发展。经济是设计的基础,当人们忙碌于衣食住行的温饱阶段时,根本就谈不到设计。当生活水平低下,物质匮乏的阶段时,也根本意识不到设计。技术的发展是设计的前提,设计是需要技术来支撑的,我们要了解新技术,要了解国内外新的设计动向,要知道别人在干什么,作为设计师还要知道自己能干什么,擅长什么。设计师要有很好的审美,要有好的艺术修养,只有这样才能设计出好的作品。设计师还要有一定的商业头脑,他的设计作品要