

New  
Riders

# 顿悟 时刻

## 设计大师访谈录

【美】David Calvin Laufer 著 杨煜泳 朱红云 译

TED创始人  
信息构架之父

Richard Saul Wurman 作序

中央美术学院  
设计学院院长

王敏等资深创意人 **隆重推荐**



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

# 顿悟 时刻

## 设计大师访谈录

【美】David Calvin Laufer 著 杨煜泳 朱红云 译

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目(CIP)数据

顿悟时刻：设计大师访谈录 / (美) 劳弗  
(Laufer, D.C.) 著；杨煜泳，朱红云译. — 北京：人  
民邮电出版社，2015.3

ISBN 978-7-115-34416-8

I. ①顿… II. ①劳… ②杨… ③朱… III. ①设计师  
—访问记—世界 IV. ①K815.72

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第020027号

### 版权声明

Dialogues with Creative Legends

Aha Moments in a Designer's Career

ISBN: 9780321885647

Copyright © 2013

Authorized translation from the English language edition published by New Riders.

All rights reserved.

本书中文简体字版由美国 New Riders 出版公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可，对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有，侵权必究。

---

◆ 著 [美] David Calvin Laufer

译 杨煜泳 朱红云

责任编辑 赵 轩

责任印制 张佳莹 焦志炜

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

固安县铭成印刷有限公司印刷

◆ 开本：720×960 1/16

印张：15.25

字数：291千字

印数：1—4000册

2015年3月第1版

2015年3月河北第1次印刷

著作权合同登记号 图字：01-2012-8617号

---

定价：45.00元

读者服务热线：(010)81055410 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

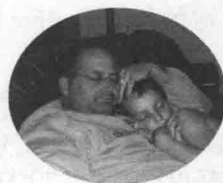


## 内容提要

David Laufer 是一位资深设计师，在其二十余年的职业生涯中，曾与众多创意领袖共事，与他们面对面地深入交流，并从他们那里获得了极具价值的观点与见解。

在本书中，我们将站在这些创意传奇人物的肩膀上，来审视许多问题的根源，比如，“当代设计实践者以及商业同行身上有哪些东西值得学习？”“是什么因素维系着前辈设计师与年轻设计师？”“怎样才能获得师从创意大师的机会？”“卓越设计的本质是什么？”“设计和艺术之间的关系是什么？”等等。

中国的设计学生以及不同经验的设计师都可以在本书中得到启发，对职业生涯会有新的理解和认识。



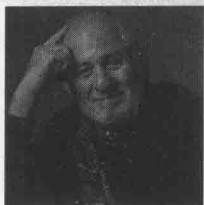
献给 Craig Brian

Eric Dieter

Scott Calvin Dieter

# Richard Saul Wurman

## 序：设计你的生活



Richard Saul Wurman (1935–), 著名的平面设计师，他的职业生涯充满了传奇和影响力。Wurman 出生在费城，后来就读于宾夕法尼亚大学。他提出了术语“信息架构”(Information Architecture)，并是这个领域的先驱实践者。Wurman 还是 TED 演讲的发起者，并撰写了 83 本著作(数量仍在增加)。他最著名的著作包括具有开创性意义的《Information Anxiety》(1988, 第 1 版, 2000 年修订);

《Understanding Healthcare》(2004)，以及他的半个人自传《Understanding Change & the Change in Understanding》(2009)。Wurman 是美国建筑师协会(1976)会员；入选了纽约艺术指导俱乐部名人堂(2003)，并且是 AIGA 奖章获得者(2004)。他是未来设计学会的高级会员，并且在 2012 年获得了库珀-休伊博物馆设计终生成就奖。Wurman 被授予了三个名誉博士称号，两个格拉汉姆奖学金，以及许多美国艺术基金会的奖项。

假如我将 14 万个单词扔到地上，并将这些单词与一两个句子联系起来，我们不会把它称为字典。在一本字典或者百科全书中，你可以找到世界中的各种信息，而这与它的组织方式息息相关。

这种将信息进行结构化处理的能力是平面设计师、信息架构师以及信息设计师所必备的。

进入信息时代已经超过 20 年了，然而，这个时代是否真的产生信息了？

这并不是设计师们所定义的年代，因为设计师和其他人一样，也使用计算机，也会做出漂亮的饼图——以数以百万计的颜色，3D 形式，爆炸和浮动效果，以及酷炫的背景——但这些表面形式使得信息更难以让人理解。显然，这种华丽的效果会受到其他平面设计师和只在意外观的客户们的称赞。设计师们知道，让东西更漂亮才是未来的潮流。

我们继续追捧着华丽物件的创造者，并邀请他们在大型设计论坛中发言。世界

各地的学生都成了这些设计师的粉丝，而设计师成名的主要原因是，他们让设计难以理解，他们做出了独特的，而不是好的设计。

然而，在设计领域的出现了一群人，虽然人数不多，但充满激情，他们被称为信息架构师。他们专注于信息，将其化繁为简，并在纸张、电子媒介以及一些非同寻常的展览中创作他们的作品。这些人把握现在，并且主导未来。

前些天，我前往旧金山一个关于大数据的经济学家会议做专题演讲。当我驾车进入这个城市时，我看到三个不同的标志中都包括了“创新”（innovation）这个单词。其中一个“创新城市”。突然间我意识到，这个已经变得卑微、滥用的单词已失去了它的意义。

二十多年前，我遇到了一个头疼的问题，即人们可以用多少种方式来组织信息。在纠结了所有能够想到的选项后，我最终只想到了五个。现在，我努力尝试想出一个方法，让人们可以进行创新，并让这个已经滥用、公然泛化以及用于一个营销策略而变得毫无意义的词语恢复其含义。这五个方法是：加法（addition）、需求（need）、反义（opposites）、减法（subtraction）以及顿悟（epiphany），合起来就是，一个鼻子（A NOSE），我觉得这很有趣，因为我在思考问题时总爱挠我的鼻子。

由于我只是应邀写一个序言，因此我不会对所有事情逐一解释。我敢肯定，这本书的读者很快就会找到每一类例子。减法，在设计和建筑领域的包豪斯运动就深深聚焦于减法、简约主义以及清晰的传达，其中的实例就是 Paul Klee 的设计课程以及他的著作《The Thinking Eye》和《The Nature of Nature》。

当我在 20 世纪 80 年代发起 TED 演讲的时候，我就提出了减法的概念：减少同一个主题的演讲者，减少讲台，减少座椅，减少台上的陈词滥调，减少长篇大论，我删减了所有难以令我感兴趣的東西。相反，TED 演讲以晚餐派对的简单形式，实现了对技术、娱乐以及设计的聚焦。

最近，我创办了 WWW 会议，并减少了我能够减少的最后两样东西：时间和展示。这样的会议其实是一个巨大的倒退，因为在 2500 年前雅典的一个没有扩音器或者电力的小型竞技场中，这种会议形式就出现了。亚里士多德、苏格拉底或柏拉图或其他别的什么人在观众面前聊天。这就是“对话”。

类似的，David Laufer 所著的这本书也是一个令人愉快的退步，这是一本与过去四十年间的平面设计师们的访谈集。他们中有些人非常知名，有些内敛低调，有些人充满魅力，有些人尖酸刻薄，但他们全部都有自己的观点和故事，并且他们都谈论到了对于设计的激情。

我认为，这本书将 Victor Papanek 作为第一个访谈对象很有意思。当我 25 岁在北卡罗莱纳州大学开始第一份教师工作时我就见过他，没过多久，他就因为其尖酸刻薄的性格而被解雇了。虽然如此，但那些面对着人生交叉路口的设计师永远欣赏他。在路口左边有一个标志写着“看上去不错”，其下面的标志写着“此路通向回报和奖项”；路口右边的一个标志写着“做得好”，其下面有一个标志写着“做好设计”。左边岔路的诱惑每天都伴随着平面设计师、工业设计师以及建筑师，它是我们的天敌。

这本书的中心思想是强调为你指明方向的导师以及启导 (mentoring) 的重要性。我的妻子曾经被许多睿智的人所深刻地影响——那些能够化繁为简的人；那些通过创作而唤醒我好奇心和兴趣的人。事实上，启导是学习基石，无论它是明确的还是暗示的。不是模仿风格，不是训诫，也不是重复别人的作品，仅仅站在好作品面前就已经足够了。

——Richard Saul Wurman



## 前言

能够与中国的读者们来分享一些“顿悟时刻”——这些推动设计事业向前发展的特殊的灵感和洞察——让我感到十分荣幸和激动。由于这些对话最早是以英文出版的，从纽约到雅加达的设计师和读者们已经开始讲述他们自己的顿悟时刻。在他们的故事中出现了两种基本的模式：首先，设计要跨越不同的语言、文化和传统，世界各地的创意设计师们面临的这些挑战是一样的；第二，设计是关于揭示事物本质的，因此它不需要任何翻译。它是一种通用的语言，而同时依然能表达其原创者或原创团体的文化根源。设计是一种包容性语言，这个观点被广泛认同：它具备触动、感动和团结具有不同背景的人群的潜力。

我希望这本书中的理念会加速各地年青一代设计师的成长。人类从来没有像现在这样需要好的设计、创新的思维和敏锐的文化感知力。设计师也从来没有像现在这样能获得如此多的声誉、影响力与机会。

对于很多从事创作的人来说，天赋首先是通过体验大师们的杰作，以及提出“谁创作了这些作品？我怎样学习这种语言”的问题来唤醒的。

随着天赋不断发展，一系列更深刻的问题被提出来：

- 我的天赋的本质是什么，它是否够格？
- 我怎样找到并联系上那些需要我的能力的人？
- 我如何获得别人的关注，获取经验，以及与外界取得联系？
- 我的天赋能否让世界变得更好？
- 当我尝试解决这些问题时我应如何支持我自己？

这本书中的对话和人物具有特定的地点和时间，但这些疑惑和顿悟——可能在人类文明的开端便一直伴随着我们。这些问题和答案会多种多样，因为每一种天赋都是独特的，它们必定会被每一代新的思想家和实践家提出并解决。

当我开始问下述这些额外的问题时，我的研究开始出现成果：

- 我需要从当代的设计实践者以及他们的商业同行身上学习什么？
- 是什么不变的元素将新一代的视觉设计师与他们之前的大师相联系？
- 我怎样才能获得师从那些创作了激动人心的作品的大师的机会？
- 设计——这个包含着语言但是超越了语言；这个既传递信息又同时能够满足我们对美好、幽默、秩序以及愉悦的渴望的东西——它的本质是什么？
- 设计和艺术之间的关系是什么？

这些关于创造力、指导、自我发现，以及相互依赖的问题驱动着这本书中的采访。我在毫无先见之明的情况下着手提问——并且常常提出了错误的问题。有一些被采访者是设计界和商业界的传奇人物；其他一些相对没那么出名，但教会了我许多额外的事情。我保留了许多采访，只聚焦于那些帮助我通过我自己绝对不可能发现的方式，增强了对这些问题的理解的受访者，不论他们的专业地位或知名度如何。

## 环境

20 世纪的后半段，伴随着商业、教育和科技方面的快速发展，在音乐和视觉文化方面出现了大爆炸式的变革与革新。

这个时期也是平面设计走向成熟的时期。在设计行业的大家庭中，出现了女性领袖人物。令人吃惊的是，虽然我在大学平面设计课上看到有一半的同学都是女性，但大学中著名设计师的系列讲座仍被称为“Men with Ideas”。在 1950~2000 年，快速发展的传播媒介为设计师提供了许多新工具，好几代非凡的创意人才将这些工具运用得炉火纯青，他们带来了铺天盖地的、大胆的、令人眼花缭乱的、暴风雨般的视觉环境。随着千禧年的结束，数字革命改变了人类活动的各个领域，包括设计行业。

## 技术与历史背景

从本书访谈开始以来的这段时期，很多关于平面设计的实践都发生了变化。我尽可能避免谈及历史或者技术，因为对于职业发展来说，更重要的是与时效性

无关的心理和社会因素。然而，对于技术和历史背景的快速回顾会使你对访谈的内容更容易理解。

在 20 世纪 60 年代末，大部分平面设计是由艺术家用媒体工具创作出来的：蜡笔、水粉、纸、还有模拟摄影。设计师很大程度上依赖于相片底片复制出来的影像，如果你着急赶作品，则可以直接用纸来“复印照片”（photostats），这在设计中被大量使用。墨水笔作为一种基本的素描工具流行了一二十年。同样被广泛使用的还有拼贴画，这是一项对技巧要求很高并且需要收藏大量旧杂志的技术。作品完成后，就可以拍照、付印，或者拍成影片在电视台播放。很多现在通过因特网进行的交易，当时是通过专人或者专业的信使来传递的。当复印机进入到人们的日常工作中后，改变了许多设计和绘制插画的技术。而彩色复印当时还处在起步阶段，随着它越来越可靠，也迅速被人们所接受。

平面设计师的作品集在那时（现在也一样）对于创作生涯的早期发展起着决定性作用。一个专业的作品集通常包含打样、杂志的撕样，以及设计品的照片，等等。在那之前，早期的作品集包括手绘、学习资料，以及大部分以手工制作的设计原型。大多数学生和年轻的专业人士通过 35mm 幻灯片来记录他们的作品集，但主要作为备份，作品集才是第一手资料。

由于设计工作以人为核心的本质，一个年轻专业人士的作品集会强调手工技巧。绘图、书法、对水颜料的熟练运用，以及仅仅通过一支铅笔来实现对排版空间和姿态的呈现能力，是一个设计师的压箱底儿。我认识的一位教授，Ed Fisher, Jr, 经常跟我重复他四十多年对学生设计师的告诫：“快速表达是设计师的救赎”。另一位教授，Herbert Olds 说：“我之所以画画，是因为这是了解我自己想法的最快办法”。我相信，无论工具和技巧怎样变化，他们两个人的话永远都不会错。

从 20 世纪 60 年代开始，排字印刷经历了一系列的技术革命。字体定位机（Typesetter）的短暂露面（一个奇异的、一半是工作站、一半是暗房的装置）使得排版人员得到解放，给予了平面设计极大的自由。它同样降低了引入新字体的成本，从花费几万美元来铸造字体，变为花费几千美元就可以完成 Typesetter 字体。一个疯狂的排版变革——以及剽窃——随之而来。Herb Lubalin 的 Avant Garde 字体（有许多连字和紧密的字距）是一个在早期唤醒设计师们充分利用自由的例子。一波又一波新技术（机电、摄影、光学以及数字技术）的出现，引

起了变革的浪潮，最终，每个电脑用户都可以轻松地完成排版工作。

在我开始本书中的访谈之后的 20 年，传真机和自动柜员机才出现。电话是固定的——不能移动——尽管大部分城市中电话亭已经不少了。那时候没有全球定位系统 GPS——人们要么去问路，要么自己看地图。在 20 世纪 70 年代早期，机械应答机器开始取代了人工应答服务。我在 1977 年购买了我的第一台自动应答机，它花费了我几个星期的工资，而且有 15 磅重！

因特网所带来的巨大变化使得新人的作品更易被发现。然而，交互和社会媒体同样使得与创意领袖进行交流的机会变得越来越少。雇主可以查看所有面试者的资料，并只留下很少一部分人继续面试。由于这个原因，我希望这本书帮助年轻设计师们运用创造力，接触到他们的偶像，并寻求指导。我希望这种面对面的指导能够继续保持下去，这对于雇用设计师是很有必要的。按照 Ruedi Rüegg 的话说：“我雇的是人，而不是作品集”。

## 关于这些访谈

这本书的写作跨越了大约 40 年。我一开始并没有写书的意图，所以很多访谈是以笔记的方式记录的，并在后来进行了整理。尽管我在书中将这些内容以现在式时态的对话形式来呈现，但真的不能逐字逐句地对它们进行再现。其中一部分，例如与老板、导师和客户交流的部分，是以几个星期甚至几个月中的所有对话为基础总结而来的。其他的，例如在匹兹堡的讲座以及对著名设计师的访谈，则来自于事后不久所作的笔记。

我有幸见到或服务于许多一流的创意和商业领袖，但他们没有出现在本书中。这并不是因为他们的建议不好，也不是因为他们的创造力或者领导力不够强，而我要为你来提供最简洁和最有启迪作用的访谈精粹，而不是一本大全。

我一直以来都真实地传达实际沟通的内容，并在提供情景及连续性的叙述中给予读者们直接的第一手经验。首先，本书要传递的是由这些导师们的见解所带来的累积效应及联系——顿悟时刻。在可能的情况下，我已经把我所写的内容发给这些受访者以获得他们的同意。有许多人在叙述中并不是受访者，但他们是形成某个观点的必要角色。有个别起到了支撑角色作用的人我没能联系到他们，或者我遗忘了他们的真实姓名，为此，我为他们取了虚构的名字。他们是：Dan Small、

Jonathan Green、Walter Papillion、John Wright、Squire 和 Jimmy Saronson。

## 路径与目标

平面设计的最基本目标仍然是与精度、力量和技巧的沟通。展现一个作品集的目标同样也是亘古不变的。对于面试官而言，这个目标是去评估这些年轻人才的创造性技能、经验以及品格。对于应聘者而言，目标是给人留下印象、提问与学习，并找到一个获得工作的机会。从更大的意义上讲，面试官的角色是去洞察该年轻人才，并帮助他们茁壮成长。

对于那些必须通过展现自身艺术水准来谋生的年轻人才而言，我所提供的这些故事并不是一个用于效仿的模板，而更像是一种鼓励。展现创意成果对于某些人来说也许很可怕或极难逾越。求职者的面试常常包含着错误、语塞，以及令人尴尬的失礼，并且不得不面对一些粗鲁、麻木、不真诚、专横或者给人误导的面试官。我希望本书中的内容能帮助求职者保持他们的风度，对意外的好运气保持警惕，并摆脱那些不可避免的事情。假如这本书不能够传授其他内容，那么至少让读者明白，大多数面试官都有过相同的经历，即使他们不能为你提供就业机会，他们也会对你有所帮助。

我收到了很多来自于设计师们的宝贵评论，有一些批评，但更多的是鼓励。最后，我非常庆幸能有这个机会，传递这些来自于创意人士及商业领袖的见解。

——David Calvin Laufer

2014年5月于美国亚特兰大

# 目录

## Richard saul Wurman 序：设计你的生活

### 前言

第一章 创意导师	0
Victor Papanek 作品集与职业生涯	2
Buckminster Fuller World Game	9
Charles 和 Ray Eames 联系	15
Saul Bass 改变的音符	20
James Burke Jr 生活就像一列火车	27
Walter Herdeg 和 Jack Kuntz 瑞士之行	31
Josef Müller-Brockmann 和 Ruedi Rüegg 人，而不是作品集	38
Heinz Edelmann 每过十年，烧掉你的作品集	43
第二章 世界顶级设计师	52
伟大的中西部旅行箱	53
宾州车站的 6 号电话亭	54
旅行箱不翼而飞	56
Ed Gottschall 一次不普通的面试	58
求职电话入门课	61
Herb Stern 一周后的测验	62
Seymour Chwast 祸福相依	65
Ian Ballantine 关于出版风格短暂的一堂课	72
打动接线员	77
试跑	80

James McMullan 水彩画奇才	82
Barbara Bertoli 强大但是容易受伤	85
Max Miedinger 让 Helvetica 字体精益求精	91
Arthur Tress 梦想收藏者	95
顿悟时刻: Bertoli 开关	100
Peter Mayer 如何开展销售会议	102
勇敢面对机遇	105
重游宾州车站 6 号电话亭	106
Frederick Schneider 保持恰到好处	107
解读“恰到好处”	111
George Nelson 设计的哲学	115
作品集大转变,或者说决不错过一个危机	124
Massimo Vignelli 导演讲话	127
James Craig 谨慎地把握机会	134
火车上的奔波	139
Hermann Zapf 来自灵魂的旋律	141
Paul Rand 设计师自身就是品牌	149
Ivan Chermayeff 探寻本质	155
Lou Dorfsman 我只是尽量追求精益求精	161
Herb Lubalin 最优质的和最低劣的	168
对 Arthur 的简单印象	175
.....	
第三章 商界创意领袖	178
从门外汉到专家	179
Don Trousdell 不要拘泥于已形成的风格	180
Dave Condrey 和 Bill Duncan 欢迎来到世界上最棒的营销公司	186
Robert Woodruff 剔除一切,保留快乐	193
Lawrence Gellerstedt, Jr. 领导就是培养人才	199
Caroline Warner Hightower 把设计当魔法	203
Saul Bass 虚心求教便处处都有收获	207
Sidney Topol 及时的好提议	209

Roberto Goizueta 创意伙伴.....	213
回顾总结.....	218
职业最优化的 ROI 模型.....	218
人际关系.....	219
外界环境（沟通交流）.....	220
内在因素（专业能力的培养）.....	221
再谈几点.....	223
致谢.....	225



在童年时，我的家乡俄亥俄州克利夫兰有一位 A. Reynolds Morse 先生，他是一位成功的企业家，也是 Salvador Pali（萨瓦尔多·达利，西班牙画家，后文简称为“达利”）的忠实赞助者之一。他的家和工厂都被不断增加的达利绘画作品挤满了，而 Morse 先生将这些作品向公众开放。我的母亲对达利并不热衷，但是一些偶然的机会有时却培养了我对艺术方面的兴趣（后来，Morse 将收藏捐献出来，并在佛罗里达建立了达利博物馆）。

17 岁时，我看到了第一期《Avant Garde》杂志的广告，其中包含了一段对达利的采访，我便花了几周派送报纸所挣来的钱买下了这本杂志。

杂志里面对达利采访的内容也还算有趣，但更让人兴奋的是这本书引人入胜的页面布局！尽管我并没有意识到这正是 Herb Lubalin 的作品。与这个人见面的那一刻便引导我开启了一段奇妙之旅。此刻，我知道，我看到了一种创意型的工作——平面设计——这是一种全新的，纯美术无法实现的设计方式，令人兴奋不已。

《Avant Garde》杂志中既有著名艺术家的作品，也有著名平面设计师的作品，它们形成了意想不到的对比，并令我对这两种创造性工作之间的关系产生了兴趣。达利作品的意象纯粹来源于自己的想象力，具有启发性，传达了没有文字或者解释的想法。更确切地说，它给予观众对一个新想法的起点，而让他或她从那

