

设计与革新

关于未来设计的
50种思考

[日] 太刀川 瑛弼 著
赵昕 译

DESIGN AND INNOVATION

Written By
Eisuke Tachikawa



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

设计与革新
DESIGN
AND INNOVATION

关于未来设计的50种思考

50 WAYS TO CREATE THE FUTURE

太刀川 瑛弼

EISUKE TACHIKAWA

[NOSIGNER]



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目 (CIP) 数据

设计与革新：关于未来设计的50种思考 / [日] 太刀川瑛弼 著；赵昕 译。
—武汉：华中科技大学出版社，2017.8
(时间塔)
ISBN 978-7-5680-2766-3

I. ① 设… II. ① 太… ② 赵… III. ① 产品设计 - 研究 - 日本 IV. ① TB472

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第086689号

DEZAIN TO KAKUSHIN

BY EISUKE TACHIKAWA

Copyright © 2016 EISUKE TACHIKAWA

Originally published in Japanese by PIE International Inc. in 2016.

All rights reserved.

Chinese (in Simplified character only) translation copyright © 2017 by Huazhong University of Science and Technology Press.

本书简体中文版由太刀川瑛辅授权华中科技大学出版社在中华人民共和国境内 (但不含香港、澳门、台湾地区) 独家出版、发行。

湖北省版权局著作权合同登记 图字：17-2017-103号

设计与革新：关于未来设计的50种思考

[日] 太刀川 瑛弼 著
赵昕 译

SHEJI YU GEXIN: GUANYU WEILAI SHEJI DE 50 ZHONG SIKAO

出版发行：华中科技大学出版社 (中国·武汉)
武汉市东湖新技术开发区华工科技园

电话：(027) 81321913
邮编：430223

责任编辑：贺 晴
责任校对：赵 萌

美术编辑：赵 娜
责任监印：秦 英

印 刷：天津市光明印务有限公司
开 本：710 mm × 1000 mm 1/16
印 张：14
字 数：202千字
版 次：2017年8月 第1版 第1次印刷
定 价：78.00 元



投稿邮箱：heq@hustp.com

本书若有印装质量问题，请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线：400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

For those designers who wish to create what they wish to create,
to become a person they wish to be, and to realize the future they wish to see.

目 录

第一章 设计的起点

- 01 勇于开始，不要在意经验
- 02 直面失败，接纳雅言
- 03 一开始就学习最高水平的作品，然后超越它
- 04 将项目变成兴趣
- 05 分解有益于理解
- 06 正确认识做不到的事情才能进步
- 07 首先集中突破一点，而后慢慢拓展
- 08 看到了就要做，迅速着手尝试
- 09 从概率来思考胜负
- 10 把偶像当作对手
- 11 坚持寻找榜样

第二章 创造好的设计

- 12 思考美好的理由
- 13 形体不是被创造出来的，而是被发掘出来的
- 14 好的品位不是一种才能，而是一种准则
- 15 做出让人一目了然的设计
- 16 将概念浓缩为简单的词语
- 17 交流才能理解
- 18 重视对违和感的敏感度
- 19 丰富的经验将引领你创造
- 20 环境告诉我们应该怎么做
- 21 当你树立目标时，描绘出具体的情景
- 22 从理想开始反推
- 23 做自己想做的

第三章 引发创新

- 24 原点处有最有力的答案
- 25 不要只看，要去观察
- 26 同时满足创新性与普遍性
- 27 超越自己的领域去学习
- 28 理解共通的法则后再重新思索
- 29 简洁就是让你的概念浅显易懂
- 30 减少基本元素，增加意外元素
- 31 撕掉标签，获得好的构思
- 32 活用相似的特性
- 33 整理并反复优化
- 34 想象极端状态，打破固有观念
- 35 改变关联性而非形式

第四章 创造集体智慧

- 36 与其给出好的答案，不如提出好的问题
- 37 面对提问，积极扩展
- 38 锻炼与他人共鸣的能力
- 39 演示陈述时认真倾听
- 40 与他人一起尝试一个人无法完成的事情
- 41 教授他人也是一种学习
- 42 弱化等级关系，建立独立自主的团队
- 43 在一个团队中相互学习、相互尊重
- 44 建立多样化的小分队
- 45 支持志同道合的人，并与他们合作

第五章 创造未来的价值

- 46 好运源于你的人际关系
- 47 思考形体中所蕴含的因缘
- 48 为未来创造价值
- 49 扩大你的目标，直到无欲无求为止
- 50 从文脉中学习，创造新历史

第一章

设计的起点

STARTING WORK

- 01 勇于开始，不要在意经验
- 02 直面失败，察纳雅言
- 03 一开始就学习最高水平的作品，然后超越它
- 04 将项目变成兴趣
- 05 分解有益于理解
- 06 正确认识做不到的事情才能进步
- 07 首先集中突破一点，而后慢慢拓展
- 08 看到了就要做，迅速着手尝试
- 09 从概率来思考胜负
- 10 把偶像当作对手
- 11 坚持寻找榜样

**勇于开始，
不要在意经验**

It's not about experience. It's about trying.

如果你要从事一份毫无经验的工作，你会怎么做呢？

我首先想告诉你的，就是如何开始一份工作。无论是自由职业者、公司员工还是兼职人员，谁都会有第一次面对的时候，哪怕是奥运会选手，超一流的厨师，当然也包括设计师在内，最开始的时候大家都是毫无经验的新手。有些人总是断言自己无法完成没有经验的工作，但也有些人能够克服不安，敢于接受。我所推崇的是“尽力去做，就没有什么做不到”。**不要畏惧初学者的身份，要勇于直面挑战。**这样对方至少会邀请你共同参与。直接出击，也许就能赢得对方的信任，从而获得委托业务；就算没能成功，至少也没什么坏处。

我在读研究生的时候，认识了德岛县的木匠师傅们，在与他们合作的过程中，我逐渐成长为一名产品设计师。最初，我尝试着画了一些家具的设计图，结果不出所料，被抱怨道：“你这画的什么啊？完全看不懂家具到底是什么样子的。”在被说得这么过分后，我便开始全力学习绘图。终于慢慢得到了他们的信任，第二年我便被选中成为德岛县的专业木匠。大概也是同一时期，我的一个研究员朋友遇到了麻烦，他忘记制作四天后将要在东京大学尖端科学技术研究所集会上所用的宣传册了。于是，这便成了我接手的第一个平面设计类的业务委托。为了能赶上发行时间，这个项目只花了我两天的时间进行设计，之后便被匆忙送去打印店打印，最终勉强赶上了。因那时结下的缘分，我了解了尖端科学研究所不同的设计方向，但那时的我还不知道，它将会在未来成为我人生的某种契机。

如果一味在意自己没有经验，只会让自己裹足不前。**如果你的面前有你想要做的事，那么赶紧站在“击球员的位置上”吧**，击球的姿势只有在击打时才能学会。



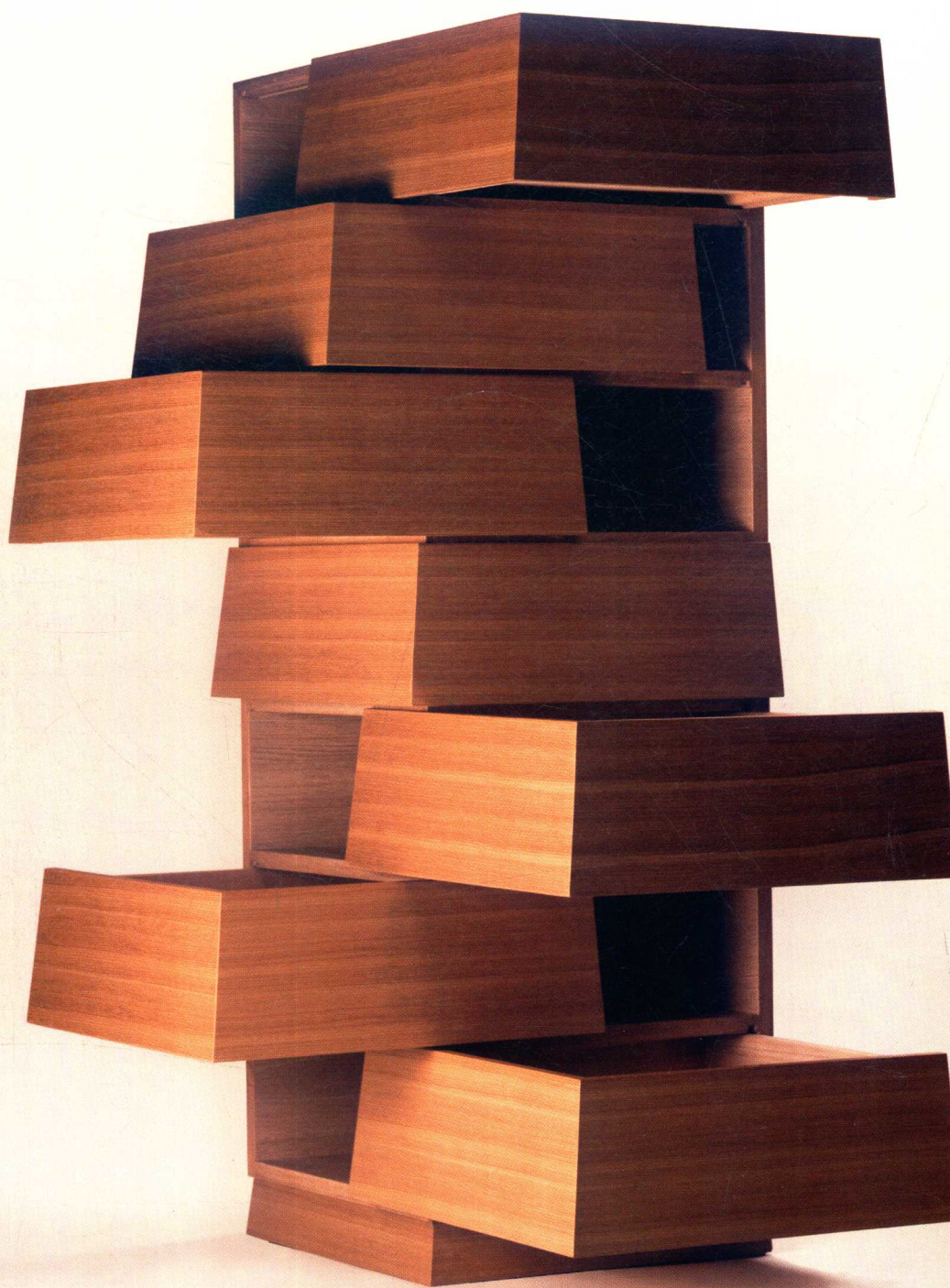
Cartesia

2007 年

这是我在德岛县期间跟随本林先生学习时制作的家具，即可以朝两个方向移动的魔法抽屉。

Wallpaper 杂志将其选入“世界最美抽屉集锦”中。

委托人：Motobayashi Furniture Co., Ltd.



直面失败，察纳雅言

Accept failure, and accept advice.

我在读大学的时候，有一天突然想到了一个可能改变了我人生轨迹的问题。那时我在房间里踱步，一边仰望着天花板，一边思考着关于失败的问题。

那个时候，我非常害怕失败，并且对自己的无知感到羞愧。虽然知道不能什么都不做，但是又非常害怕被人指出自己的失败，看出自己的无知。那个时候的我，总是处于一种心虚的状态。

人，失败了会如何呢？在付出了相应的努力之后，最终还是失败了，并且还给自己的同伴增添了麻烦，这种时候该怎么办呢？我的建议是，尽可能及时、真诚地向对方表达自己的歉意。只要及时去挽回，几乎没有什么事情是无法挽救的，因此问题其实在于状况可能会不断恶化到不可挽救的境地。要真诚、直接地道歉。如果能做到这些，对重大失误的恐惧就会减半，面对各种挑战时也会变得更轻松。事实上，失败并不是一件值得害怕的事情，反而是一种能让我们学到很多通向成功的要领的机会。**“失败 弥补 分析失败的原因 再次挑战”，越快完成这个过程的人将越早获得成功。**

那么该如何应对无知呢？我认为相对于无知本身，真正让人感到羞耻的，其实是自己的无知暴露出来的时候。向别人请教时说：“因为我不懂，所以教教我吧！”这难道真的是那么羞耻的事情吗？被请教的人一般会感到很开心，而且你自己也能够学到新的知识。对于自己不明白的问题，直截了当地向别人请教，肯定是最简单有效的方法。

“直面失败，察纳雅言不好吗？难道不是很容易吗？”我一边望着光亮的天花板，一边这么想着，这样一来，我顿时觉得“人生也不会有什么问题的”。当我打工遇到挫折的时候，当我被女朋友甩了的时候，这种想法一次又一次地帮助我渡过难关。从那时到现在，我幸运地获得了许多与活跃在世界一线的设计师们相识的机会。在与他们的交流中，我心中关于“直截了当会不会不太好”的疑虑切切实实地消失了。**直面一切是获得成功的最好方法。**



Fluoless

2008 年

将使用过的荧光灯联结起来，
形成巨大的构造体，这是
NOSIGNER 最初的装置艺术。
这是一个探索如何对不可分解
且有罪的荧光灯废弃物进行再
利用的项目。



**一开始就学习最高水平的作品，
然后超越它**

Learn the best first. Then exceed it.

建筑之外的设计我基本都是自学的。现在，我已经明白术业有专攻，但在10年前，在我创业之初的时候，那时我还非常不成熟。

所幸在那个时候，因为我的客户都是一些专业人士，所以作品的完成质量还能有所保证。我意识到自己必须迅速成长为能够创造价值的创造者，那个时候我发现了**快速成长的要诀，即一定要以最高水平的作品为目标去学习。**

试着去想象一下好吃到顾客排长队的拉面店和不好吃而空荡荡的拉面店，虽然状况完全不同，但如果仔细观察，面、叉烧、汤料等各项元素，好像也并没有多大的差异。明明原材料差不多，工序也大致相同，但是人们就是能够不可思议地感觉出巨大的差别。这样一想，不会觉得很不可思议吗？其实，原因就在于人们可以通过比较判断出品质的差异。人们不会根据事物相对于平均水平的差异来判断，而是会以最高水平为基准来判断。在高水平的评判中，即便细微的差异，也会引发巨大的不同。比如说，人们都知道当今世界上最优秀的短跑运动员是尤塞恩·博尔特，但肯定没听过世界上第十好吃的拉面是什么。这很残酷，但这是事实。如果你想做出高水平的作品，就必须从一开始就以最高水平的作品为目标。

这个方法用在设计领域也一样。事实上，无论是谁，只要能坚持每周研习一项高水平的设计作品，即便自己还不能设计出优秀的作品，至少也已具备评判一项设计好坏与否的能力。特别是对于经营者而言，一定要以最优秀的设计为基准去学习。如果越来越多的经营者能够了解什么是好的设计，日本一定会发生改变。对于设计师，首先要慢慢理解顶尖水平的设计作品，然后以超越它的决心来进行创作。这样一来，即便不能马上创作最优秀的作品，至少能做出超出周围人们期待的作品。一开始就以最高水平的作品为目标，然后以超越它的决心去挑战，这就是快速成长的法则。