

Inspirability

灵感的法则:

40位国际著名设计师
独家创意秘方



[美] 帕什
罗雅萱
飞思数字创意出版中心

著
译
监制



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

Inspirability

灵感的法则：

40位国际著名设计师
独家创意秘方



[美] 帕什
罗雅萱
飞思数字创意出版中心

著
译
监制



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



内容简介

本书共访问了 40 位国际顶尖设计师，大胆分析他们的灵感创意来源。挑选受访者的标准很简单，一定是有影响力、有趣、有启发性的设计师。作者通过各种各样有趣的问题，除了获得幽默、辛辣、玩世不恭，甚至是有狗屁不通的白痴答案外，还有设计师们毫不矫揉造作的率真个性，以及充满哲学思维的回应，对于爱好设计的你我而言，这是角度另类但又极具启发性的一本好书。

本书作者以一位资深平面设计学者身份，试图替读者抽丝剥茧，通过各种方法找出这 40 位享誉国际的设计师们的创意思考源头，带你随着他们的思考脉络，抓住那稍纵即逝的灵感轨迹。

本书适合专业设计人员阅读，对设计人员的灵感发现大有帮助。

Copyright © 2005 by Pash (Matt Pashkow).

Originally published under the title INSPIRABILITY by Pash, published by HOW Design Books, an imprint of F+W Publications, Inc., 4700 East Galbraith Road, Cincinnati, Ohio 45236.

本书简体中文版专有出版权由 HOW Design Books 授予电子工业出版社，未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字：01-2010-4543

图书在版编目 (CIP) 数据

灵感的法则：40 位国际著名设计师独家创意秘方 / (美) 帕什著；罗雅萱译。

北京：电子工业出版社，2010.12

ISBN 978-7-121-11962-0

I. ①灵… II. ①帕… ②罗… III. ①艺术—设计—艺术家—访谈录—世界 IV. ① K815.72

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 194977 号

责任编辑：何郑燕

文字编辑：侯琦婧 田 蕾

印 刷：

装 订：中国电影出版社印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

开 本：720×1000 1/16 印张：14.75 字数：433.2 千字

印 次：2010 年 12 月第 1 次印刷

印 数：4 000 册 定价：59.80 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。



前言

2001年秋，我认识的很多人都和我一样碰到瓶颈，工作效率不佳，缺乏创作的动力。当时美国国内民族自尊高涨，国旗到处飘扬，令人振奋（当时正值911事件发生后），却无法压抑长久以来我对自己、对平面设计在这个世界上扮演的角色的质疑。十月的某一天，有人拿一张报纸上的照片给我看，是米尔顿·葛雷瑟（Milton Glaser，美国知名平面设计师）的设计，重申他对纽约市的热爱，相信许多人对纽约也有同样的感受。

这个时候我刚好正在烦恼《How》设计大会的演讲大纲要怎么写。主办单位邀请我参加当年度即将在奥兰多召开的大会，希望我能以“启发灵感”为演讲主题。这让我很烦恼，因为当时我最缺乏的就是灵感，不过我还是绞尽脑汁努力思考。

看到米尔顿美丽的作品之后，他看似轻而易举，随手拈来的创作让我叹为观止，对我有非常大的启发。我越想越觉得设计师就是能够“启发他人灵感”的人。没错，就是这样。这句话的意思不是我们经常听到的那些老生常谈，说什么设计其实就是在推销和魅惑人心。根据字典的定义，灵感可以激发想法和行动。简单地说，我们的工作就是这样，我们的工作就是通过创作，影响他人的思维和行为。

我突然觉得很奇怪，为什么设计师不太会想到我们启发他人灵感的能力。灵感占我们生活中很大一部分，可是大部分的设计师都只关心如何得到灵感。

所以我就想到，既然所有的创意人都有启发他人灵感的能力，却甚少开发这样的技巧，有没有可能学习如何提升自己启发他人灵感的能力？我问了几位设计师朋友，想要找问题的答案，结果每个人的答案都一样：这种事情不能“努力”，因为一努力就会失去启发他人灵感的能力。讨论的结果最后都转向探讨设计师的灵感来源。

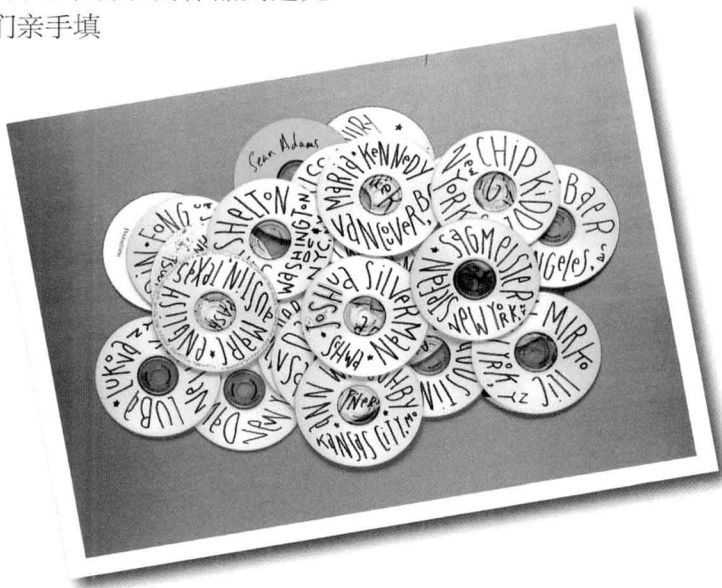
当然，这些讨论都很有趣，也很有启发性。没多久我就已经问了20位设计师同样的问题，结果远比我预期的更有趣。虽然每个人的答案都不一样，

但是每个人的回答却又都有一些地方引起我的共鸣，让我开始思考自己的行为模式。我花了很多时间思考受访的设计师们提到能够启发他们灵感的人、事物和地方。每一次都不断地让我想到，其实生活中有太多的小事情可以（1）提升创造力（2）做一个好人。最后，我发现，这刚好也是我一开始想做的事情。



这本书共访问了40位优秀的设计师，其中有20位是一开始就被我问这个问题，有20位是后来才采访的。我挑选受访者的标准很简单，一定是我认为有影响力、有趣、有启发性的设计师。每个人的个性都不一样。有的访谈比较短，有的比较长，有的很轻松有趣，有的很严肃，很有哲理。所有的访谈都是从同一个问题开始：“你的灵感从哪里来？”

每次访问结束后，我都会寄一份一套工具组，里面有一台抛弃式相机，请他们拍自己的工作空间，也请他们拍自己，随便怎么拍都可以，还有一张光盘，请他们把几件自己最喜欢的作品刻进光盘，还有一张问卷，请他们亲手填写。这些东西全列在书里。



我走过的这一段历程很有启发性。希望各位看完本书之后，更能了解灵感的各层涵义。我也希望各位可以列出自己寻找灵感的方式，不只包含设计工作上的灵感，也包含生活上的灵感，或许还能因此激发他人的灵感。祝大家阅读愉快。



目录

PART 1 如何找到灵感?

- 001 Q: 生活中哪些素材可以用来创作? —— 热情洋溢的简单插画风格
01 ANN FIELD 安·菲尔德
- 006 Q: 设计师要怎么创造最美的作品? —— 设计师也可以当个喜剧演员
- 008 Q: 菜鸟设计师要注意些什么? —— 从真人实境节目中得到灵感来源
02-03 NOREEN MORIOKA & SEAN ADAMS 诺琳·莫瑞欧卡&史恩·亚当斯
- 014 Q: 通过学习可以获得灵感? —— 灵感=想法: 用不同的方式去看世界
04 PETRULA VRONTIKIS 佩楚拉·维荣提基斯
- 020 Q: 如何不被弱智媒体操控? —— 挖出潜藏在纯粹知识下的设计
05 KIM BAER 金·贝尔
- 026 Q: 所有设计师的作品一定要具备什么? —— 创意灵魂至上的英伦设计团队
- 027 Q: 设计除了好看还有什么?
06-07 MICHAEL HODGSON & CLIVE PIERCY —— 麦可·霍森&克立夫·皮尔希
- 036 Q: 努力真的能够获得灵感? —— 平面设计界的指标性人物
08 STEFAN SAGMEISTER 施德明
- 042 Q: 如何迈向成功设计师之路? —— 从搜集人生故事中获得创意
09 ANN WILLOUGHBY 安·威勒比
- 048 Q: 平面设计师可以从建筑学到什么? —— 一位坚持信念的平面设计师
10 MARGO CHASE 玛歌·查斯
- 054 Q: 如何出门找灵感? —— 设计就是对周围世界深刻观察
11 DEBORAH SUSSMAN 黛伯拉·苏斯曼
- 060 Q: 设计师要如何与自己对话? —— 从放空当中开启创意灵感
12 MARIA KENNEDY 玛丽亚·甘乃迪
- 066 Q: 好的作品通常具备什么特质? —— 捕捉我们的想象力
13 DANA ARNETT 丹纳·亚内特
- 072 Q: 如何扮演好一名设计师的角色? —— 设计界的心灵导师
14 PRIMO ANGELI 普来莫·安吉利
- 078 Q: 什么是灵感? —— 处于灵感可以发生的状态
15 MILTON GLASER 米尔顿·葛雷瑟

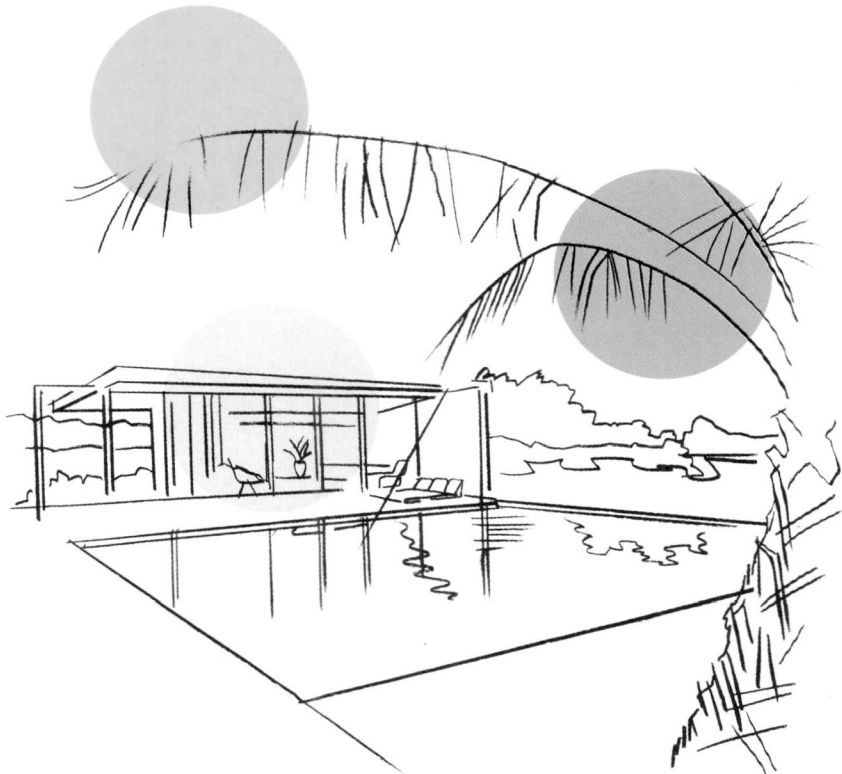
PART 2 灵感抛锚了怎么办?

- 084 Q: 压力大的时候该怎么办? —— 抗压性极高的字体设计法则
16 ERIK SPIEKERMANN 艾瑞克·史皮克曼
- 090 Q: 如何才能跳脱窠臼找到新的方向? —— 是设计师, 是工作狂, 也是一位冲浪大师

- 17 MIKE SALISBURY 麦可·沙兹伯里
- 096 Q: 从冒险的生活中获得启发? —— 像磁铁一样的设计特质
18 STEVE HARTMAN 史提夫·哈特曼
- 102 Q: 如何塑造原创的设计风格? —— 最伟大的当代字体设计师
19 DOYALD YOUNG 唐亚德·杨格
- 108 Q: 好看只是设计的一部分? —— 回归设计的本质
20 JOHN CLARK 约翰·克拉克
- 114 Q: 如何和客户进行深度沟通? —— 敞开心胸的真诚设计
21 AGUSTIN GARZA 奥古斯丁·盖萨
- 120 Q: 设计师为什么要创作? —— 充满探险、惊奇和创意的灵魂
22 MARC ENGLISH 马克·英格利席
- 126 Q: 去书店看设计书的下场为何? —— 玩世不恭的曼哈顿设计团队
- 127 Q: 做设计一定到国际大城市吗?
23-24 HJALTI KARLSSON & JAN WILKER 赫察帝·卡尔森&扬·威尔克
- 134 Q: 没有灵感要吸收哪些东西? —— 简单、清楚、有效的脑力冲击沟通
25 BRUCE TURKEL 布鲁斯·特克尔
- 140 Q: 如何对工作保持新鲜感? —— 想办法把东西变得更“好玩”!
- 141 Q: 如何做出自成一格的设计?
26-27 MIKE STRASSBURGER & ROBYNNE RAYE 麦克·史特拉斯伯格&罗宾·瑞
- 148 Q: 设计上会面临哪些痛苦的过程? —— 只要做得够久你就会变有名
28 PAULA SCHER 宝拉·雪儿
- 154 Q: 如何从画画中找到新的想法? —— 就这样走来走去找寻生命的轨迹
29 SAM SHELTON 山姆·雪尔顿
- 162 Q: 如何从工作中找到热情? —— 充满童趣的惊奇设计法则
30 KARIN FONG 凯琳·冯

PART 3 怎样灵感才能源源不绝?

- 168 Q: 如何成为一个杰出的设计师? —— 美国最具说服力的一位设计师
31 MICHEAL BIERUT 麦可·贝鲁特
- 174 Q: 设计的真谛是什么? —— 拥有变态创作灵感的艺术总监
32 MIRKO ILIC 米尔科·伊利奇
- 180 Q: 设计师的阅读逻辑? —— 享受美食品味生活的设计风格
33 DAVID SCHIMMEL 大卫·史密尔
- 186 Q: 专业设计师的一天该怎么过? —— 百分之百投入的设计女伶
34 LAURIE MAKELA 萝莉·马齐拉
- 190 Q: 幸福的感觉会激发灵感? —— 他的世界充满了机智趣味和审慎思虑
35 STEFAN G. BUCHER 史蒂芬·布赫
- 196 Q: 该如何对工作真诚并带给人感动? —— 传染热情活力的灵感设计
36 LUBA LUKOVA 卢芭·卢克瓦
- 202 Q: 所谓平面设计的法则? —— 美国书籍封面设计界的重要角色
37 CHIP KIDD 奇普·基德
- 208 Q: 要如何保持灵感源源不绝? —— 工作的时候音乐要开很大声
38 PELEG TOP 佩雷格·汤普
- 214 Q: 如何精准找到客户的需求? —— 精通设计上的各种方言
39 JOSH SILVERMAN 乔许·斯福曼
- 220 Q: 如何成为一个快乐的设计人? —— 我的运气很好, 非常非常好!
40 TERRY MARKS 泰瑞·马克斯
- 226 结语



作品名称：后现代棕榈泉（Palm Springs Postmodern）

艺术指导：菲尔德 设计公司：Clive Piercy/Ph.D

绘图者：菲尔德 客户：Douglas Keeve

案件类型：电影制作公司的识别形象

Interview with Ann Field

1982年，安·菲尔德（Ann Field）从英国移居美国，做了一段时间的作家和艺术指导后，将重心转向插画，现在是知名度极高的插画家，客户包括Nike、Levis、Chronicle Books出版社和法国沛绿雅矿泉水（Perrier）。她对设计的热情远胜于我遇过的其他插画家，我一开始就把她列入受访名单。从对话中可看出她绝佳的品味，对她周围的世界和美好的事物有深刻的体会。

P 我问你灵感从哪里来，也给你 24 小时左右的时间思考这个问题，请问你想到些什么？

AF 我列了一份清单，法式糕饼店、流行时尚、大自然、爱好自然的人，还有美术、音乐，还有室内设计，尤其是 1930 和 1950 年代的设计风格。

P 很棒的答案！我们可以一个个看你清单上的项目，请你简单说明，好吗？

AF 当然可以。不过，我可能今天会用某种方式形容一个东西，下次又会看同一个东西的其他部分，用截然不同的方式说明我为什么喜欢这个东西，每次说的都不一样。

P 没关系，这听起来很合理。我只是很好奇，想知道你对这些不同的项目有什么看法！你第一个就举法式糕饼店，对不对？这对你有什么特别的影响？

AF 我喜欢法式糕饼精美的装饰，好像迷你自然造景一样，里面还有迷你的建筑，有种后现代的感觉，不是刻意的，不过我想这种说法有点过时了。

P 顺便问一下，你在美国有找到很棒的法式糕饼店吗？还是你在讲法国的糕饼店？

AF 没有，这里只有一些模仿的，我觉得日式甜点大概是美国这里和法国甜点最类似的

东西，处理食材的手法非常精致，像是独立的物品，自成一个世界。漩涡状的巧克力卷，夹樱桃肉馅，淋上果酱，再洒上一点糖粉，上面粉红色的装饰不知道是什么，可是就让你很想吃。看起来很像假的，可是你很清楚要做出这样的东西需要耗费多少时间和心神。

P 没错。这一点很有趣，很多受访者都提到艺术性的“活动”，可是不是所有的活动都有艺术性。我觉得设计师之所以喜欢从事这些活动，因为这让他们有机会发挥创意，从事和日常工作截然不同的艺术形态。总之我听到好几个人提到做菜。

AF 对，我觉得我喜欢吃，不喜欢煮。我觉得我的工作很像在做菜，要很专注，虽然最后的成果好像没费什么力就做出来了。

P 我也是。我喜欢煮，但是我更爱吃（两人大笑）。好，继续往清单上的下一个项目——我记得是时装设计？

AF 没错，我一直都很喜欢时装设计。有的人在我的作品中看到这些元素，说“你画很多女人”或者“你画很多人像和时装。”我觉得时尚是一种艺术形式，同时又没什么价值，很奇怪的自相矛盾。大家都知道时装设计没什么意义，可是同时它还是有它的意义在，它会影响你对人，对事物的看法。我把这一点带进设计和插画，因为你所做的每一件事都有可能影响别人，要看你怎么调整而已。我所谓的时尚是最极端的设计形式，巴黎、纽约、伦敦的时装设计，用最精致的布料，把一个概念充分发挥到极致，我非常喜欢这些作品中蕴含的理念。从设计工作的角度来看，只要是牵涉到人的东西都有很深层的意涵，听起来很陈腔滥调，我很想换个方式来形容，可是我真的觉得精髓就在这里。我喜欢从时装设计来讨论人体，认为人体是灵感的来源，好像带着你在绕圈圈。

P 没关系，我喜欢！这就是我要你阐述的意思。接下来请解释什么是“大自然和玩自然的人”。

AF 就是像室内设计师汤尼·杜克特（Tony Duquette）一样，设计那些堆满旧货的加州热带花园，或像荒野艺术家安迪·高兹沃斯（Andy Goldsworthy）一样，在大自然中利用石头和树叶创作的人。

P 对，我好喜欢那部有关高兹沃斯的纪录片，片名是不是叫《河流与潮汐》（Rivers and Tides）？

AF 对，很棒对不对？

P 非常棒，当初在电影院上映时，我还带全班学生去看。你刚才第一个提到杜克特？

AF 没错，他设计的室内空间和大自然完全融合为一体，他混合运用各种有趣的质地，营造户外空间或“房间”，譬如竹子，或大块的珊瑚、仙人掌或石头，或者把石头漆成蓝绿色，他认为大自然本身是很大胆的，所以他也很敢把大胆的创作放在自然环境里。

P 很好。如果你不介意的话，继续谈下一个项目……美术？

AF 嗯，这个很简单。美术很重要，我对美术和摄影都很有兴趣，也都很热衷。美术对我有直接的影响，影响我对自己作品的观感。

P 音乐呢，你喜欢听什么样的音乐？

AF 我的品味比较传统，我现在正在听伯特·巴克瑞克（Burt Bacharach，美国音乐大师）全集，手上另外一张 CD 是艾尔加（Elgar，英国作曲家），这是英国古典音乐，然后我还有地底世界乐团（Underworld，英国电子音乐乐团）的唱片，很棒的当代舞曲音乐，然后还有歌剧和爵士，不过我也喜欢听摇滚乐。我发现我喜欢表面层次和底层涵义一致的音乐，可以对此抱持开放的心态，也可以单纯地欣赏，这就是音乐很棒的原因。我把音乐形容得好像某种工具，我在工作时的确把音乐当成工具，可是我跟大家一样，也有喜欢单纯享受音乐的时候。

P 很多设计师都喜欢听音乐，也喜欢在工作时听音乐，很多受访者都提到这一点，倒是很少人提到你名单上的最后一项：室内设计。

AF 我觉得室内设计和音乐刚好相反，它是精心筛选后的结果，非常精确，是严格控制的结果。室内设计的目的是要营造气氛，通过这个气氛蕴含的感觉来感动人。可是同时它也很紧密，必须要整个完成才算完整，做到一半不算完整，感觉不对，我喜欢这种绝对的严谨。我喜欢那种所有东西都放好，所有颜色都对了，一走进去就很感动的那种感觉。我喜欢那种精确。它的目的不是为了追求完美，完美不代表没有缺点。精确是一种完整、对的感觉，只有艺术家才懂得判断。我们的工作就是做其他人无法做的判断。这是一种天赋。



作品名称：剪影2和剪影3

艺术指导 / 设计公司：Carol Kincaid/The Limited Stores

设计师 / 设计公司：菲尔德 绘图者：菲尔德

客户：The Limited

附注：这个“新女郎”的设计不只用在打折促销活动中，也用在该品牌的识别产品上



作品名称：茶女郎（Tea Girl）

艺术指导 / 设计公司：Clive Piercy/Ph.D

设计师：Barbara Barry

绘图者：菲尔德

客户：Barbara Barry Inc.

客户产品：Wedgewood 瓷器Barbara Barry系列

Name:

ANN FIELD

Hometown:

BRIGHTON. SEASIDE REGENCY TOWN ON
ENGLANDS' SOUTH COAST.

Turn ons:

HAPPINESS. SUNSHINE. MUSIC.
CLEVER IDEAS. THE OCEAN.

Turn offs:

NEGATIVITY

Favorite toy as a child:

A VINTAGE TEDDY BEAR.

Favorite toy now:

MY FOX TERRIERS.

Languages you speak:

LONDON ENGLISH X UNIVERSAL INTUITION



3 of your favorite movies:

A STAR IS BORN - THE ORIGINAL WITH JUDY GARLAND + JAMES MASON
AN AMERICAN IN PARIS - WITH GENE KELLY + LESLEY CARON
BLACK ORPHEUS - THE ORIGINAL

3 of your favorite books:

MATIGÉ - (SCHNEIDER) - RIZZOLI
MAPPLETHORPE - "PISTIUS" - RANDOM HOUSE
THE BEST OF FLAIR - (FLEUR COWLES) - RIZZOLI

If you could have any super power what would it be:

COMPLETE UNDERSTANDING + COMPASSION FOR PEOPLE.

If not working in design, what would you be doing:

ARRANGING FLOWERS.

Most inspired statement, heard or said:

AND GOD SAW ALL THAT HE HAD MADE, AND IT WAS VERY GOOD.

GENESIS - CHAPTER 1 (V.31) - KING JAMES VERSION. THE HOLY BIBLE
CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS.

姓名: 安·菲尔德 家乡: 英国南方沿海度假小镇布莱顿 喜欢: 快乐、阳光、音乐、好点子、大海

不喜欢: 负面的态度 小时候最喜欢的玩具: 一只旧的泰迪熊 现在最喜欢的玩具: 我的猎狐梗犬!

你会讲哪几种语言: 伦敦式英文 + 通用直觉 请举出三部你最喜欢的电影: 朱蒂嘉兰和詹姆斯梅森合演的《一个明星的诞生》、金凯利和李丝丽卡依合演的《花都舞影》、《黑色奥菲斯》 请举出三本你最喜欢的书: 史奈德的《马蒂斯》、美国摄影师梅波梭普同名摄影集、芙洛儿考尔斯《Flair杂志精选》(《Flair》为五〇年代短暂发行的时尚杂志) 如果可以, 你希望拥有什么样的超能力: 充分了解他人 + 同情心 如果不做设计, 你想做什么: 插花 你听过或说过最有启发性的一段话: 神看着一切所造的都甚好——圣经创世记第一章31节(英王詹姆斯钦定版), 剑桥大学出版社发行

Q 设计师要怎么创造最美的作品?

每个人最美的作品，就是他最有信心的作品。知道自己喜欢什么，不喜欢什么，你的设计功力就会提升。

02 设计师也可以当个喜剧演员

NOREEN MORIOKA

诺琳·莫瑞欧卡

My Inspirability 我的灵感配方

材料：毕加索的画、生活、爬山、玩滑板、划独木舟

调味料：真诚

做法：

1. 所有的设计师都想呈现美，想做出美丽的事物，而这件事情的基础就是要真实，不管是对客户真实或对自己真实都一样。

2. 人在极端的时候会想起一些事情，印象特别深刻，你想想看，你在极端的情况下看到的景象，听到的声音，闻到的味道，永远也不会忘记。



Interview with Noreen Morioka

诺琳·莫瑞欧卡（Noreen Morioka）是亚当斯莫瑞欧卡设计公司（Adams Morioka）合伙人。1993年，她和另一位受访者史恩·亚当斯（Sean Adams）共同创办这家设计公司。莫瑞欧卡有我所谓的“明星特质”：才华过人、风趣机智、充满活力的人格特质，具备神奇的要素，仿佛轻易便能完成出色的设计作品。她是良师、是益友、是典范，更是绝佳的喜剧演员。

NM 有人最近跟我说，美是最真实的考验。当时我的反应是这句话好老套，一点也不重要。可是经过他解释之后……后来我看到一本介绍毕加索的书才想到，天啊，这些作品真是美，他的作品好美。这时我才体会到，毕加索的画之所以美丽，是因为它很真实，真诚地反应他的情绪，他的情感，他的所有思维，他认为对的事情。对我来说，我认为所有的设计师都想呈现美，想做出美丽的事物，而这件事情的基础就是要真实，不管是对客户真实或对自己真实都一样，这是我的灵感来源。每天努力把作品变得更美好，更真实。每个人最美的作品，就是他最有信心的作品。我觉得等你真的知道自己喜欢什么，不喜欢什么，哪些事情会让你快乐，哪些会让你难过时，你的设计功力就会提升，因为这是事实。

P 好酷。

NM 灵感来自于生活。就是这样，没什么好说的。你不可能在家里看书就说自己是在过生活，一定要出去爬山，玩滑板，从滑板上摔下来，去划17公里的独木舟。对，17公里，无风无浪，全都要靠自己划。

P 我没听你说过这段。

NM 我去夏威夷纳帕里（Na Pali）海岸划独木舟，周围都是海豚、海龟，好美，虽然手酸的不得了，可是这才是生活。

P 这倒是真的——有很多人喜欢坐在家通过计算机屏幕体验人生……根本不可能，有太多东西无法通过媒体感受。

NM 对，就像911恐怖攻击事件，感觉……很不真实，可是对我来说，那天好不容易离开纽约市区后……我记得自己坐在这张长椅上，坐在这片草地中间，在那边想……神的味道真好闻。听起来是不是很疯狂？如果有一天有机会替某家天然洗发精做包装设计，我会记得那一刻，利用那天逃出纽约市后，坐在公园椅子上闻到的香味。

P 是不是因为这段经验太特别，所以你的印象特别深刻？

NM 没错，就是这样。人在极端的时候会想起一些事情，印象特别深刻，你想想看，你在极端的情况下看到的景象，听到的声音，闻到的味道，永远也不会忘记。

Q 菜鸟设计师要注意些什么?

一定要突破传统,这很难,没错,可是拜托你不要听别人乱讲,自己去尝试你认为对的事情,不要管他们。

03 从真人实境节目中得到灵感来源

SEAN ADAMS

史恩·亚当斯



My Inspirability 我的灵感配方

材料: 警察办案真人实境节目、超现实主义

调味料: 悲伤、不快乐、绝望、孤寂

做法:

1. 细节可以让观众产生“我懂了,这我知道,我也曾经有相同的感受。”这才能引起我的共鸣。这就是真实性对我们的设计的影响。

2. 他们只有看到完美的成品,没有看到背后经历的那些琐碎的过程,有人生气的样子……有的项目很棒,有的工作要经过很多波折。



The Gay Teen Years

Gay teenage males are seven times more likely to attempt suicide than their heterosexual peers.

Isolation, intolerance and hate are the causes.

作品名称：刀片海报，以青少年同性恋自杀为主题

艺术指导：亚当斯、莫瑞欧卡

设计师：亚当斯

摄影师：Blake Little

客户：Adobe、World Studio Foundation

Interview with Sean Adams

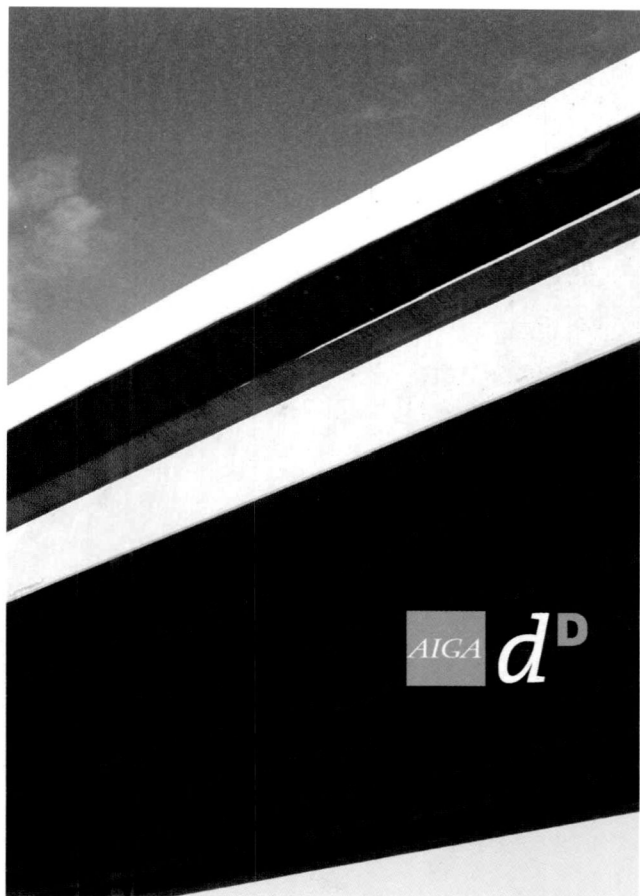
亚当斯是亚当斯莫瑞欧卡设计公司另一位合伙人。这家公司曾多次被誉为美国西岸最有创意、最重要、最新鲜有趣的设计公司。他是美国开国元老亚当斯总统的后代，但是千万不要被他看似保守的外表骗了。设计界早就发现他是个充满惊奇的人。从他的设计作品和言谈中即可看出他自有一套与众不同的独特见解。

SA 这个很有趣，每次我去演讲，第一个会被问到的都是这个问题，只要有人发问，第一个问题一定都是，“你的灵感从哪里来？”每次听到这种问题，我都会忍不住缩一下，心想，“怎么又要回答这种问题？”以前我总觉得这个问题应该要用政治正确的方式回答，这一直让我很困扰，因为我不能告诉他们我真正的灵感来源，只能……

P ……给他们想听的答案吗？

SA 没错。就是那种“其他设计师的杰作对我很有启发性！”之类的废话。几个星期前我去威斯康辛州演讲，有人问我这个问题，我照以前的方式回答说，“我们没有看很多设计杂志，灵感多半来自很棒的摄影或有人最近读到的一本好书之类的。”然后听众就会说，“这样喔，好棒。”演讲结束后，提问的小姐过来找我说，“你讲得很好。”我说，“坦白告诉你，我的灵感来自其他地方。我

作品名称：美国平面设计协会温哥华计划
 艺术指导：亚当斯
 设计师：Jennifer Hopkins、亚当斯
 摄影师：Getty One Images
 客户：美国平面设计协会



弟弟最近给我一卷《条子：电视违禁版》（COPS: Too Hot for TV，警察办案真人实境节目）录像带，很好看，给我很多灵感。”可是其实我不知道要用这些灵感做什么。答案就是这些理论上不应该承认，可是会让你惊叹连连的东西。看完那卷录像带之后，我的脑海不断浮现超现实主义的概念，出现很多的小东西。譬如我替今年美国平面设计协会在洛杉矶举行的募款拍卖活动设计的一款时钟，以悲伤的地方为主题，这个灵感就完全来自那卷录像带。我现在也在写这本以悲伤的地方为主题的书，至少还要写好几年。诺琳说，“你不可在演讲时讲悲伤的地方！大家不想听充满不快乐、绝望和孤寂的地方！”为什么？这些地方很棒啊！开着房车从比佛利山庄开往沙漠地区的棕榈谷市（Palmdale）或圣嘉昆山谷（San Joaquin Valley）之类的地方，看到沿路的小镇上荒凉废弃的房屋，的确会觉得很难过，觉得自己是在……

P……从别人痛苦的经历中获得感动。

SA 对，可是同时这又能够启发我！我很喜欢那种大家相互观察，相互批判的感觉。不亲身体验对方的情况，永远不知道自己会有什么感受。我总不能说，“我看到保罗·兰德（Paul Rand，美国平面设计大师）的某个作品，产生灵感，想做类似的东西。”我的灵感不是这样来的，是有点拐弯抹角，来自《条子：电视违禁版》