

成为



新时代的 设计师

PARTICIPATE
DESIGNING WITH
USER-GENERATED
CONTENT

宋爽

等译

飞思数字创意出版中心 监制

给设计以民主 人人能参与设计

新时代的设计
应该转换角色
不只是设计师
普通人也可以参与其中



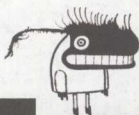
HELEN ARMSTRONG
ZVEZDANA STOJMIROVIC

[美] 海伦·阿姆斯特朗/文丹娜·斯托米诺维 著

014033319

J06-49
06

成为



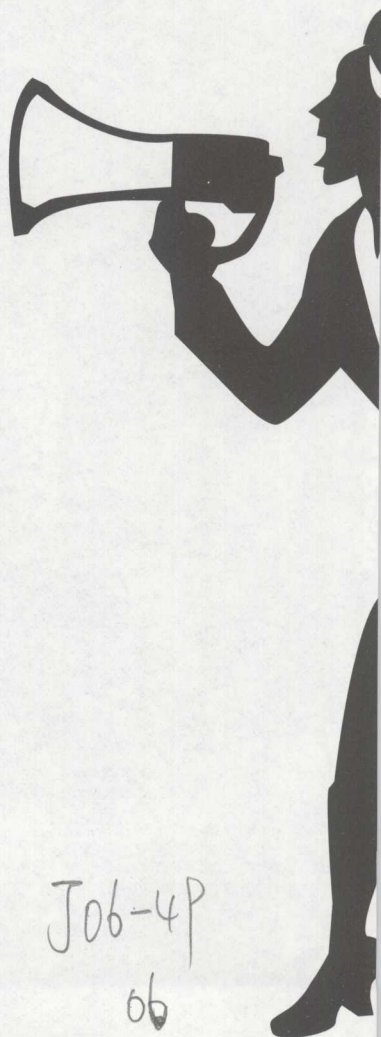
新时代的 设计师

PARTICIPATE
DESIGNING WITH
USER-GENERATED
CONTENT

宋 爽 等译
飞思数字创意出版中心 监制

HELEN ARMSTRONG
ZVEZDANA STOJMIROVIC

[美] 海伦·阿姆斯特朗/文丹娜·斯托米诺维 著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



北航

C1721444

J06-4P
06

Copyright © 2011 Princeton Architectural Press.
This translation is published by arrangement with Princeton Architectural Press.
All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without permission of the copyright holder.

Simplified Chinese Copyright © 2014 by Publishing House of Electronics Industry.

本书简体中文版由Princeton Architectural Press通过中华版权代理授予电子工业出版社。
未经出版者预先书面许可，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：01-2012-1110

图书在版编目（CIP）数据

成为新时代的设计师 / (美) 阿姆斯特朗(Armstrong, H.), (美) 斯托米诺维
(Stojmirovic, Z.) 著; 宋爽等译. -- 北京: 电子工业出版社, 2014.3

书名原文: Participate: designing with user-generated content

ISBN 978-7-121-20643-6

I. ①成… II. ①阿… ②斯… ③宋… III. ①设计 - 通俗读物 IV. ①J06-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第122919号

责任编辑: 田 蕾

特约编辑: 李新承

印刷: 中国电影出版社印刷厂

装订: 三河市皇庄路通装订厂

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: 10 字数: 192千字

印次: 2014年3月第1次印刷

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zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

目录

前言 / 5

什么是参与性设计 / 11

创意社区：参与互动的平台 / 17

史蒂夫·彼特曼：人人都可以成为艺术家 / 28

丹尼尔·伊托克：设计是参与式的开放空间 / 30

亚当·迈克：设计师就是一名译者 / 32

艾里克·赫斯本德：让参与设计简单化 / 36

体验一下 / 39

设计模块化：人人都能参与设计 / 49

亚伦·科布林：让人们参与到设计中来 / 64

乔纳森·普基：创作参与性的设计环境 / 68

米娅·卡琳：模块化令人着迷 / 74

塔玛拉·马莉迪和丹·迈克尔森：设计中的模块化 / 75

体验一下 / 77

灵活性：乐享其中 / 87

伊杰·恩沃克里：灵活性增加了品牌的价值 / 96

安德鲁·布拉维特：灵活标识设计运动领头人 / 100

布鲁斯·威伦和诺伦·斯特斯：自己动手、丰衣足食 / 104

体验一下 / 107

科技：让参与设计成为可能 / 117

科托拉·迪恩·迪克逊：放弃传统设计的决策权 / 128

卢娜·毛瑞尔：条件设计 / 134

卡斯滕·施密特：开源式设计 / 140

体验一下 / 145

参考文献 / 156

鸣谢 / 158

014033319

J06-49
06

成为



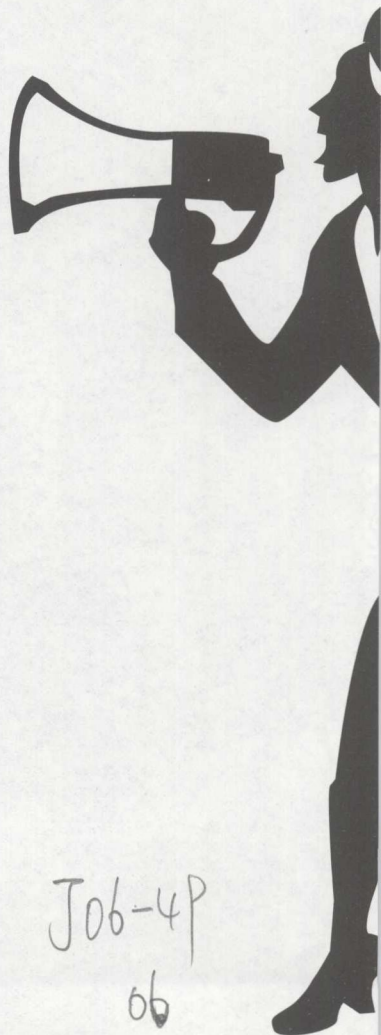
新时代的 设计师

PARTICIPATE
DESIGNING WITH
USER-GENERATED
CONTENT

宋 爽 等译
飞思数字创意出版中心 监制

HELEN ARMSTRONG
ZVEZDANA STOJMIROVIC

[美] 海伦·阿姆斯特朗/文丹娜·斯托米诺维 著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

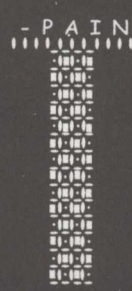
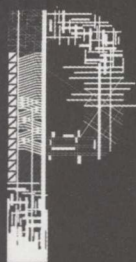


北航

C1721444

J06-4P
06

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com



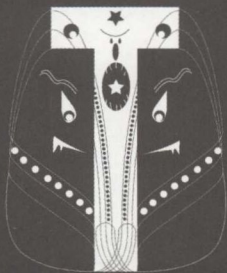


图1 集体发言，2010

www.vimeo.com/16454389

在这个跨机构的任务中，马里兰大学艺术学院（MICA）及迈阿密大学的大二学生们采用装配线的方式共同创作了字体。更多有关本项目的信息，请参见本书第42页。

Copyright © 2011 Princeton Architectural Press.
This translation is published by arrangement with Princeton Architectural Press.
All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without permission of the copyright holder.

Simplified Chinese Copyright © 2014 by Publishing House of Electronics Industry.

本书简体中文版由Princeton Architectural Press通过中华版权代理授予电子工业出版社。
未经出版者预先书面许可,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: 01-2012-1110

图书在版编目(CIP)数据

成为新时代的设计师 / (美) 阿姆斯特朗(Armstrong, H.), (美) 斯托米诺维
(Stojmirovic, Z.) 著; 宋爽等译. -- 北京: 电子工业出版社, 2014.3

书名原文: Participate: designing with user-generated content

ISBN 978-7-121-20643-6

I. ①成… II. ①阿… ②斯… ③宋… III. ①设计 - 通俗读物 IV. ①J06-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第122919号

责任编辑: 田 蕾

特约编辑: 李新承

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

装 订: 三河市皇庄路通装订厂

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: 10 字数: 192千字

印 次: 2014年3月第1次印刷

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zlts@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

埃伦·勒普顿

Q: 平面设计师为什么要“横穿马路”？

平面设计，这个历史短暂而前途未卜的学科，已经走到了繁忙的十字路口。越来越多的人开始了解设计师究竟是做什么的。今天，许多普通公民了解和认识了各种商标、品牌和字体（事实上，如果一个公司想要改变人们耳熟能详的品牌形象或是包装设计，需要冒很大风险，因为这也许会使消费者突然而无情地产生反感）。然而设计曾经埋藏在公众意识的边缘，其熟悉的形式为大众所知晓，带来了更多的意气相投，而非蔑视。

设计工具及其最终成果一起成为了主流。软件是通往制作和共享媒介迷幻世界的必经之路。一个小的Photoshop软件可以是一个危险品。选择、转换、过滤、撤销……对于现在的很多设计师来说，这些令人陶醉的行为就是人们对媒体的第一感觉，这些媒体很快就将引领人们的生活。与此同时，临时用户和社会爱好者现在能够利用与专业人员相同的基本工具和软件。从那些数字剪贴簿到令人鼓舞的CEO们，今天的设计观众不但以主动的方式参与到视觉交流中，也以被动的方式参与其中，他们上传或下载媒体，编辑内容，同时也使用这些资讯。对于那些不愿意开通博客或是不经常使用Flicker群组的人来说，无数关于所谓“设计思维”的指南诱使公众接受了专业设计者的心态——而非他们的技能。

A. 去看人群正在往哪儿移动。

于是，启蒙的刺眼光线穿过了设计实践稍纵即逝的外形。数字化工具和社交媒体使许多创意行业暴露在公众互动之中，导致艺术产业评估和贬值同时开始。作为设计师、摄影师、动画师、插画家、音乐家及作家的顾客和终端用户获得了一次更深入了解

隐藏创意的方法；同时，他们正在寻找更便宜、更快捷的方法以得到他们想要的东西，更多的是在寻找更多的控制权，而不是如何得到这些东西。

在完成作品的同时，当代设计师们也在创造工具。一种字体、一个网站、一个杂志模板、一个博客程序主题……这些工具在用户如客户、公众、给予者、接受者、屠夫、面包师或烛台制作者等的手中焕发了生机。今天新时代成功的设计师不仅仅创作用于安全盖密封的商品包装，他们也提供开放式的服务，服务既包括心理疗法，也包括技术转移——附带一些算命和按摩治疗，以使这些法术得以继续留存。

B. 因为未来正在追赶着她。

交通在快速流动着。DIY文化和自我教育在城市记者、业余机器人专家和平面设计师当中愈演愈烈。在资源逐渐减少，安全网正在萎缩的文化中，DIY就是人们的座右铭。设计师们学会了编辑视频、编写代码，还有制作咖啡。人们已经成为自己的客户经理、排字工人或免费的暑期实习生。技能和思维过程曾经是所有独立工作的职责——例如动画和文案——它们在不知不觉中与用户体验和信息架构等其他新领域的技术一起，成为设计师的职责。

无论你是学生还是设计师，需要寻找新的问题来解决，或者是教师，需要用新的方法来激励自己的学生，本书都会帮你组织自己的智力工具箱。也展示了当前设计创新的新价值。通过对全球领导者的深度访问，从社区参与和模块化结构，到并行生产和生产系统，所有这些概念都变得生动起来。本书以丰富的描述性作品为例，从病毒式营销竞争到实验性字体和互动装置，再到学生练习——以真实的发生在课堂上的案例进行具体说明——将使所有读者领会理论，练习参与性设计。

本书的作者海伦·阿姆斯特朗和兹维兹丹纳·斯托伊米罗维奇都是才华横溢的年轻教师，他们是设计师、作家和教师，与普

林斯顿建筑出版社通力合作，创作了一系列颇具影响力的关于设计进程的书。我很自豪自己曾作为学生和同事，与阿姆斯特朗和斯托伊米罗维奇密切合作；现在，我很高兴看到他们开始为此而雄心勃勃地独立前行。他们的跨国合作已经为新近发展起来的设计思维提供了及时而具有启发性的指导。

C. 因为她把自己的iphone手机忘在了星巴克。

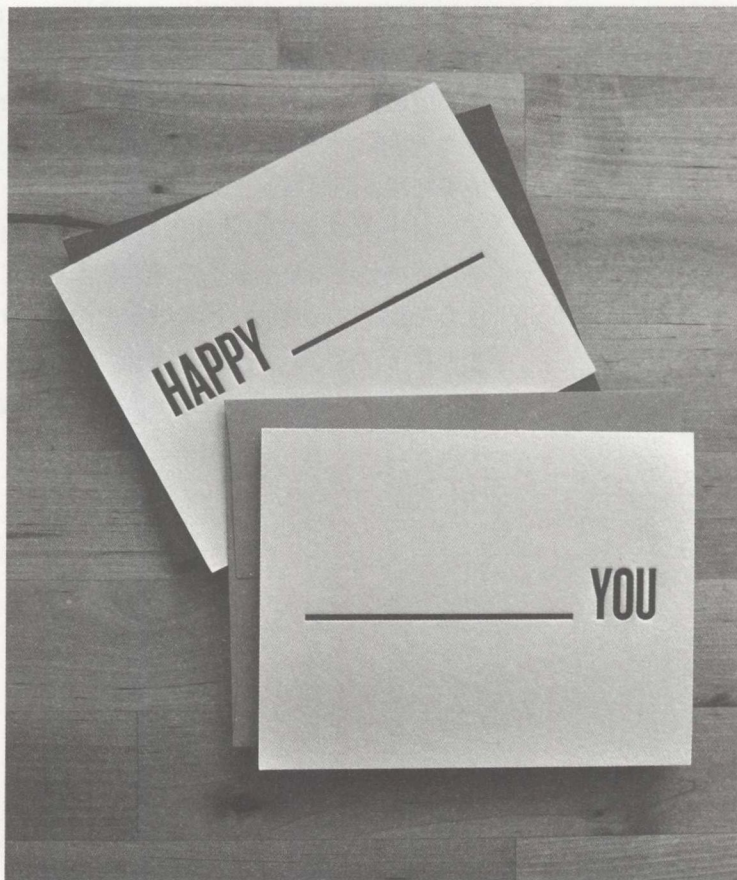
新时代的平面设计师必须做好终生教育和再教育的准备。大多数这类培训都是在忙碌中实时进行的。10年前用户所期待的体验，从此演变成新的形式和协议。媒体和分布模式总是在不断变化。精通一门技术，或是效忠于一个特定的硬件或软件，在如今瞬息万变的世界中意义不大。设计者必须身兼思想家和决策者、能够利用不同领域的工具和方法。

对于本领域当前的状态，读者有什么看法？取决于你的立场，你也许会看到专业人员受到业余者和自动化的威胁，或者你也会看到一个封闭的演讲绽放成一个开放的对话。本书是为了改变而接受的邀请。交通非常繁忙，闪烁的标志牌上写着“跑步，请勿慢行。”你是否能在这车流中找到一处空隙并拍照。

图2 快乐的空白，快乐的你，
2010

www.ellenculpepper.com

这些由埃伦·卡尔佩珀设计并制作的凸版印刷记事卡片为用户内容提供了模板。他们并不发布命令，而是提供一个极具吸引力的视觉框架。卡尔佩珀的卡片说明参与性设计并非仅限在数字世界中。



目录

前言 / 5

什么是参与性设计 / 11

创意社区：参与互动的平台 / 17

史蒂夫·彼特曼：人人都可以成为艺术家 / 28

丹尼尔·伊托克：设计是参与式的开放空间 / 30

亚当·迈克：设计师就是一名译者 / 32

艾里克·赫斯本德：让参与设计简单化 / 36

体验一下 / 39

设计模块化：人人都能参与设计 / 49

亚伦·科布林：让人们参与到设计中来 / 64

乔纳森·普基：创作参与性的设计环境 / 68

米娅·卡琳：模块化令人着迷 / 74

塔玛拉·马莉迪和丹·迈克尔森：设计中的模块化 / 75

体验一下 / 77

灵活性：乐享其中 / 87

伊杰·恩沃克里：灵活性增加了品牌的价值 / 96

安德鲁·布拉维特：灵活标识设计运动领头人 / 100

布鲁斯·威伦和诺伦·斯特斯：自己动手、丰衣足食 / 104

体验一下 / 107

科技：让参与设计成为可能 / 117

科托拉·迪恩·迪克逊：放弃传统设计的决策权 / 128

卢娜·毛瑞尔：条件设计 / 134

卡斯滕·施密特：开源式设计 / 140

体验一下 / 145

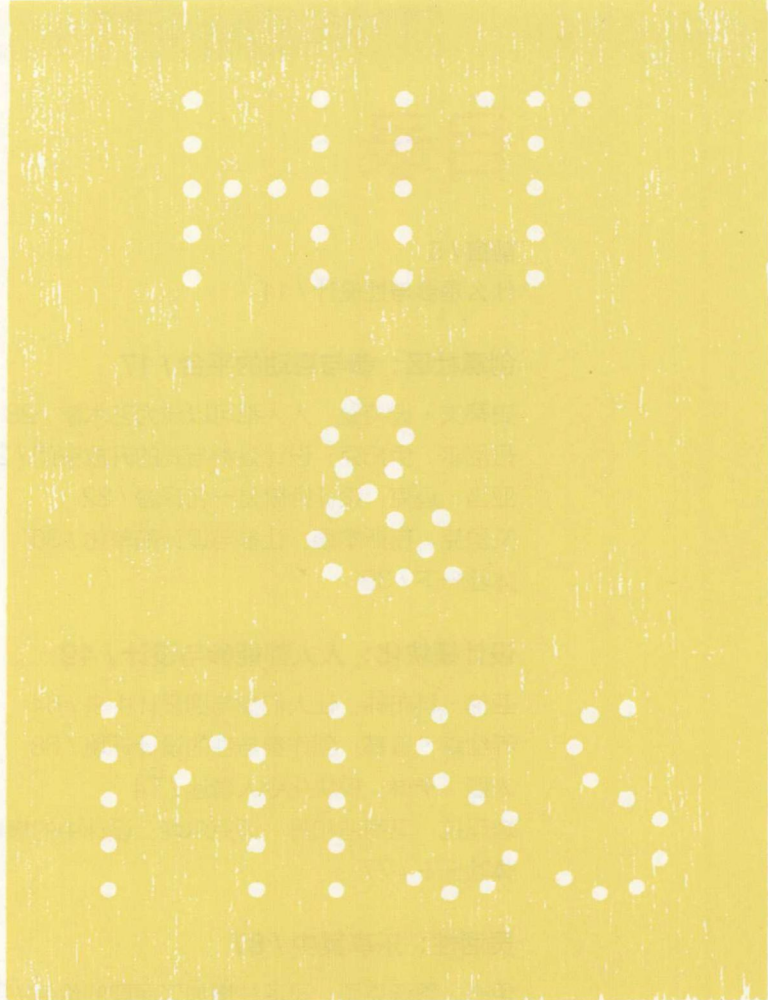
参考文献 / 156

鸣谢 / 158

图3 木工, 2009

www.new.thingstosay.org/work/

尤格·莱尼 (Jurg Lehnli) 与亚历克斯·里奇 (Alex Rich) 共同创作了这个装置, 用来生产基于文本并引用口语的作品。用户将词语送入工具接口, 开始钻孔和印刷的生产阶段。使用计算机数控绘图机、可旋转液晶显示屏和苹果电视, 木作品通过钻眼到木板中形成字体, 对用户指令进行反应。初期的文字作品是在当地学校管理的工厂中产生的, 目的在于研究语言的变化。里奇所说的虚词项目是之前的一个合作, 在该项目中, 字型被切割成单张的纸, 以用来创作木工项目。



什么是参与性设计

海伦·阿姆斯特朗

平面设计总与“控制”有着千丝万缕的联系——控制观众所看到的，控制排版，控制其体现的概念。有关设计的阐释来源于现代主义者对原作者的理解。一个已完成的作品封闭而完整，向目标观众传达了特定的信息。“参与性设计”完全改变了这一思想。

参与式设计师所创造的是开放式的生成系统，而不是向被动的观众传递完整的成品。今天的观众正在改变。观众逐渐成为用户，专业创意人员突然需要面对新的活跃公众。观众不再满足于简单的接受信息，而是越来越多地接近设计，填补空白，积极插入自己的内容。Vimeo、Flickr、Facebook和YouTube这些每天都要使用的网站都允许公众参与其中，而公众也的确为此做出了贡献。

业余创作的诞生

Threadless和Ponoko这样的网站鼓励用户使用网站提供的制作和分类知识，制作自己的作品。使用Lulu软件，人们写作、设计格式、打印并宣传各种出版物。通过Flickr，业余和专业摄影师与数以百万计的人免费分享他们的作品。再加上各种博客的，主流媒体像大众记者那样将免费的资讯散布在整个网络中。消费者参与其中，是因为它省钱、简单而且充满乐趣。

这种向免费在线生产和行销转变的趋势似乎不会很快结束。克里斯·安德森（Chris Anderson），在他颇具影响力的作品《免费：激进定价的未来》中指出了摩尔定律，计算机硬件的数据密度呈现长期持续上涨的趋势（并且成本相应下降）：“在价格不断上涨的当今世界，所有的成本都建立在‘计算机处理能力、数字存储和带宽’之上的事物，其成本必将不断下降。而且成本会继续下降，直到尽可能地接近于零。”¹ 技术成本的降低将会促使创新的

1 克里斯·安德森，《免费：激进定价的未来》（纽约：亥伯龙出版社，2009）第78页。

在线用户驱动通道的发展，并将进一步支持新兴生产方法，使得小型和一次性订制产品，以及按需打印刊物成为现实。² 数字打印机和快速制造使得大规模生产优势减少，从而彻底改变了印刷和生产。一个产品的生产不再需要庞大的前期启动投资和用来制造并储存大量库存。对于业余创作来说，20世纪的那些阻碍已不复存在了。

非设计师们忙于创作，设计师们也必须发挥创意，充分利用新的参与精神。本书揭示了用户参与的各种途径，对于职业艺术家和设计师来说，这既是挑战又是机会。

参与式设计如何发生作用？

最好的参与式设计会从用户那里征集内容——视觉形式、专题内容、物体运动和行为——然后将这些征集来的内容转化成大于初始投稿的东西。用这种方法，设计师提供给用户价值，用户的参与通常得到非金钱奖励。最初的贡献是由用户完成的，简单且易于完成：一张照片，一幅素描，一个涂鸦，一个字，一个动作，一个发音，一下轻抚。而当将其加入到规模更大的参与式项目之中时，用户内容会以意想不到的方式蓬勃发展起来。

例如，设计师乔纳森·普基在自己的项目“名人一瞥”中，将成千上万个小型用户拍下的快照组合在一起——每一幅快照都与普基的参数相对照——从而建立起全新的音乐录影带（图35）。Rarewords.org的创始人的马克·博瑞（Mark Burrier）解释，除了用于打印销售的之外，用户可以免费提交文字，并将文字发布到他的博客上。设计师卢娜·毛瑞尔的红菌项目为用户提供了简单的模块和工具，邀请他们加入到大型用户创建的展览之中（图81）。灵活的单位元素，例如沃尔夫·奥林斯为纽约市设计的标志（图55），埃迪·奥帕拉为布鲁克林博物馆设计的单位元素，以及安德鲁·布罗维特为沃克艺术中心设计的单位元素（图48和图59），甚至将品牌转移到了共享式的方向上，打破了传统的整体性标志，改为像海报印刷拼接的单位元素那样能够被其他设计师或用户自己重新组合的系统（图49）。

参与式设计师并不会袖手旁观，他们启动着整个项目。他们

2 至于新的制造技术和定制化生产，参考克里斯·安德森，“下一次工业革命，原子将成为新的比特”有线。2010年1月25日。
http://www.wired.com/magazine/2010/01/ff_newrevolution/（于2010年七月14日访问）。

集合、转化并分发用户内容，通过自己的行动建立起用户社区。

为什么是现在？

虽然网络的新千年提供了肥沃的土壤，但参与式设计的概念并非诞生于21世纪。早期的先锋派艺术运动，如“达达主义”和前苏联的“建构主义”，在20世纪早期，利用社会参与进行试验，鼓励观众加入到整个表演中。³ 在20世纪60年代，后现代价值观中的开放性、多样性和破坏性使人们重新燃起了对参与式设计的兴趣。

读者反应理论的先驱，理论家和作家翁贝托·艾柯，于1962年写道，所有的艺术品都是开放的，因此在一定程度上也是参与性的：“人们对每一件艺术品的感应，既是对它的诠释，又是一种表演，因为在每一次参观感应时，同一件艺术品都会有自己的新鲜视角。”⁴ 换言之，每一次诠释的行为，都是重新完成作品的含义。在他的散文“开放式艺术品的诗情”中，艾柯用更加具体的方法，继续探索他认为不完整的部分。据艾柯说，这些“开放艺术品”都是“未完成”的，“作者似乎是把它们交给了表演者（用户），这多少有点像是构建工具的一个组件。”⁵ 在卡尔海因兹·施托克豪森和卢西亚诺·贝里奥的作品中，艾柯指出，是听众与作曲家通力协作创作了作品。正是这种超越了对作品的阐释，走向自觉并包含用户在内，创作作品本身的做法直接指向了现在的参与式项目。

事实上，20世纪60年代，参与式运动突然开始普遍流行：法国的情境主义、美国的偶发艺术和巴西的新具体主义。⁶ 当代参与式艺术家和设计师与20世纪60年代的激浪派艺术家有着明显的不同，该派别的艺术家们为他人提供创作艺术品的指导。⁷ 然而这些运动的开放作品充斥着实验性、有争议的文化舞台。现在，共享成为了主流，不再是艺术和设计的边缘，它不仅渗透在艺术中，也在普通文化中广为流传。⁸ 技术的进步让人们从后现代步入了共享时代。

技术不仅为投稿提供简单的通道从而使共享成为可能，也将人们的思想从个体通过网络连接转向共同创造的生产模式。而两

3 有关达达主义和前苏联大规模表演的讨论，见克萊爾·毕晓普，《共享，当代艺术档案》（剑桥，麻省理工学院出版社；伦敦：怀特查威尔，2006年）。

有关20世纪初共享策略的进一步探讨，见瓦尔特·本雅明。“作者如生产者”，在《瓦尔特·本雅明：文选》，卷2，第2部分，1931-34年版。迈克尔·W·詹宁斯，霍华德·艾兰德。加里·史密斯（剑桥，麻省理工学院出版社；哈佛大学出版社下属贝尔纳普出版社，2003年），第777页。

4 翁贝托·艾柯，“开放式艺术品的诗情”，毕晓普《共享》，22。

5 出处同上。

6 有关20世纪60年代，以及这3个运动和最近100年来最为盛行的参与式艺术见毕晓普，《共享》。

7 见亚伦·科布林关于激浪派的讨论，由本书作者进行的采访，本书第64页。

8 更多有关参与式艺术实质上进入主流，见尼古拉斯·波瑞奥德，《关系美学》，译本。西蒙·普利桑斯和法朗沙·伍兹与马蒂厄·科普兰共同参与（第戎：Les Presses du Reel，2002）。