

<<设计·人生>>

图书基本信息

书名：<<设计·人生>>

13位ISBN编号：9787115249425

10位ISBN编号：7115249423

出版时间：2011-5

出版时间：人民邮电

作者：崔京远

页数：187

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

伟大设计师们的人生与灵魂 对设计的无限热情 比起艺术，设计更加趋向于大众化吗？  
这个年代，很少有不用“设计”这一词的地方，比如室内装饰设计、聚会设计和网络设计等领域都要用到。

这也没有什么不好的，但是如果这样下去“设计”这一词将不再是普通名词，而会以词缀列入词典。

也就是说，随着设计领域的多样化，设计渐渐一般化，在生活的各个角落里都渗透着“设计”。

不出所料，设计重要到了政府出面认证的程度，且与设计毫无关系的人们也开始在自己使用的东西中关注起了设计。

韩国每年培养出的设计师数量相当于整个欧洲培养出的设计师数量，这一事实再次印证了设计比任何领域都更加大众化。

在韩国大约培育出3万多名设计师，从数字上看可以说是世界最高水准。

如果加上没有专门学过设计的设计师的话，那就更不用多说了。

从这种程度上看，把设计比喻成与我们的生活息息相关的空气或水也不过分。

但碰巧的是，有这么多设计师和社会的关注，居然没有对设计本身的讨论。

虽然大众媒体像幽灵一般传播着关于设计的事情，却没有哪位设计师做出了什么样的设计，没有谁界定什么样的设计是好的，没有谁说出为什么好等具体的事情。

这与梵高、高更等画家，巴赫、莫扎特等音乐家，朴赞郁、金基德等导演在社会中脍炙人口，他们的名字或作品被接受为普遍教育的现实大不相同，与有关电影或美术、音乐的说明和批评是通过书或电视节目传播于大众的这一现实形成鲜明的对比。

在韩国，围绕着设计展开的讨论都是关于买卖的。

关于感动的问题 是因为设计不是艺术的原因吗？

在这个世界上以艺术家自居的人很多，看似是艺术作品的东西也很多，但是像贝多芬的《命运交响曲》一样被称誉为伟大艺术的作品并不多，它超越时空去感动了每一个人。

艺术被人们广泛认可的最大原因并不是因为它是艺术，而是它可以给人们带来“感动”。

如果没有感动，人们不会去对与自己没关系的艺术感兴趣。

关键问题是融化在艺术中的价值与价值接受者经历的亲身感动，在价值和感动处在中心的情况下，关于艺术与否的问题就会被抛到九霄云外。

从赋予值得感动的价值的角度上看，很难找到区分设计与艺术的理由，因为设计所带来的感动也并不亚于艺术。

很多人把设计看作为资本主义的附庸，把它们的创造性误解为与荣华富贵的交换物，但是为了感动人心的价值，设计师们付出了自己的整个人生。

在这一点上，设计师们的纯真和献身并不亚于其他艺术家。

除非他们不是这样的设计师。

设计的历史或者发展史是以设计师的人生和他们创造的设计所构成的。

就如同不能把好莱坞电影或者韩国电影归类为柯达胶卷公司的产品一样，把设计看成产业产物的看法也是不对的。

事实上产业没有领导过设计。

设计历史中隐藏着的是设计师们的努力与以人生为代价的牺牲，但是如果设计师或者是他们的作品有妥协于产业或者商业的嫌疑，则几乎没有他们的贡献与作品中隐含的价值。

很多人强调设计的大众性，讨论简单的设计、亲切的设计，但事实上，水准越高的作品，它所蕴含的价值越不会那么容易去读懂。

尽管模样很简单，但是在那深处堆积下来的价值不会那么容易被揭开。

就像电影、音乐和美术需要内涵丰富的作者和读者一样，设计也需要如此的设计师和参观者。

就像目前一样，在只能讨论商业价值和作品表面价值的水平上，用确保了大众能够欣赏来作为安

## &lt;&lt;设计·人生&gt;&gt;

慰，确实是有点遗憾。

对于设计和设计师，我们有必要确保设计的真实性。

通过这些，设计师要努力去实现更深一层的价值，而大众要懂得用更高一层的视角去欣赏设计。

也就是说设计不是设计师和大众之间的商业游戏，而是价值游戏。

当价值成为重心的时候，设计能在更高的层次上被社会化，同时大众能得到的快乐也会更多。

为此，需要的是对设计师个人生活和作品的解说。

设计师的人生和设计的价值 本书记载的是为设计献出崇高热情的设计师们的人生。

像笑星一样搞笑的同时对人生做出严肃反省的“菲利普·斯塔克”，不顾90岁高龄展示

出新鲜活泼的设计的“路易吉·克拉尼”，用自己不幸的人生换来20世纪服装

的“香奈儿”，为世界留下了20世纪最出色建筑却因与周围激烈地斗争而留下自杀疑问

的“勒·柯布西耶”，本为拳击手却突然周游世界学建筑的“安藤忠雄”，

60岁以后才成为世界级设计师的“埃托·索特萨斯”和“亚历山德

罗·门迪尼”。

观察他们的人生，就会知道，设计并不只是产业的副产品，还是设计师将整个人生投注于创作而成的作品。

正因为如此，他们的设计才没有停留在商业成功上，而是感动了很多。

如果通过他们的人生和作品能感受到他们纯粹的热情，那么设计就不再是商品，而是亲切的朋友。

本书主要记叙了世界级设计师们从未被提及的人生故事，剖析了他们的设计中所隐含的价值。

比起客观地去记录哪个设计师什么时候出生，都做过什么事情或者哪个作品什么时候做成，本书讲述更多的是通过对设计师的诠释去理解他们的人生和作品中的价值，并且在那一过程中形成欣赏设计的眼光。

即使这可能会受到主观的质疑，也希望大家像跟着导游旅游一样去看这本书。

在选择本书中的10位设计师时，我的主观判断确实起了强烈的作用。

不能说这10位设计师代表所有的设计师。

没有被选入的设计师之中也有很多出众的设计师，这10位只不过是其中的一部分。

只不过他们是在我的设计生涯中产生过深刻影响的人物。

他们引导了我的设计之路，当我陷入困境的时候给过我希望，沉浸在懒惰与自满的时候给过我忠告。

从未谋面，但是对我来说他们都无比亲切可人。

这10位设计师并不是出自于我个人主观爱好来选择的。

对于他们，我可以很有信心地说：在与他们的人生和作品接触的过程中我所感受的喜悦感、挫败感和尊敬感实在是太强烈了，所以也或多或少萌生了把那种感动与大家一起分享的想法。

无论如何，从这10位设计师那里得到的感动和灵感成为了我的精神支柱，也使我有总有一天得将它们公布于众的责任。

现在才能给大家看，心里不免产生紧张、微妙的感觉。

但愿别人也可以感受到我数十年来的这些感动，那么一定程度上可以减轻对他们言未尽意的歉意。

对在这几个月里操尽心思、默默工作的郑旭熙编辑长表示诚挚的谢意。

继第一本书对郑恩美表示加倍的感谢。

对设计给予细心厚爱的李根孔副部长、服装网的黄尚润社长以及一直以来给予鼓励的金珠灿、吕云鸿表示衷心的感谢。

2006年5月 崔京远

## <<设计·人生>>

### 内容概要

《设计·人生——10位世界顶尖设计大师的创意启思录》记叙了10位20世纪伟大的设计师们从未被人提及的人生故事，探寻他们其独特风格的根源，并且通过对设计师的诠释去理解他们的作品的价值。

这里记载的10位伟大的设计师包括流动曲面设计师路易吉·克拉尼和菲利普·斯塔克，服饰设计大师可可·香奈儿和乔治·阿玛尼，后现代设计主义先驱埃托·索特萨斯、亚历山德罗·门迪尼和迈克尔·格雷夫斯，以及勒·柯布西耶、安藤忠雄和三宅一生。

## 作者简介

崔京远 毕业于韩国首尔美术大学，之后曾在各大学授课。他对儿童书籍的插画颇感兴趣，为《庆熙大学自然博物馆》、《好学易懂的科学教科书》等书画过插画。

书籍目录

Prologue 伟大设计师们的人生?灵魂对设计的无限热情

Part 1 流动曲面设计师

01 造型魔术师——路易吉·克拉尼

Great Designer & Good Design

02 充满魅力的设计多面手——菲利普·斯塔克

Great Designer & Good Design

设计师眼中的设计师——路易吉·克拉尼&菲利普·斯塔克

路易吉·克拉尼

菲利普·斯塔克

Part 2 法国与意大利两大服饰设计大师

03 20世纪时尚界的设计先锋——可可·香奈儿

Great Designer & Good Design

04 文艺复兴时期的设计师?—乔治·阿玛尼

Great Designer & Good Design

设计师眼中的设计师——可可·香奈儿&乔治·阿玛尼

可可·香奈儿

乔治·阿玛尼

Part 3 后现代设计主义先驱

05 意大利设计之教父——埃托·索特萨斯

Great Designer & Good Design

06 永远持有童心的设计师——亚历山德罗·门迪尼

Great Designer & Good Design 107

07 设计界的华特·迪斯尼——迈克尔·格雷夫斯

Great Designer & Good Design

设计师眼中的设计师——埃托·索特萨斯、亚历山德罗·门迪尼&迈克尔·格雷夫斯

埃托·索特萨斯

亚历山德罗·门迪尼

迈克尔·格雷夫斯

Part 4 西洋现代主义与日本传统风格

08 20世纪建筑的修道士——勒·柯布西耶

Great Designer & Good Design

09 空间建筑师——安藤忠雄

Good Designer & Good design

10 以褶皱闯荡天下的三宅一生

Great Designer & Good Design

设计师眼中的设计师——勒·柯布西耶、安藤忠雄与三宅一生

勒·柯布西耶

安藤忠雄

三宅一生

Epilogue 商业性与艺术性的选择探讨

## 章节摘录

把点组合起来，拼出某种图案，不是什么很特别的创意，这跟印刷的原理相似，并且电视机、电脑的显示器的外壳也利用了这个原理，菲利普·斯塔克只不过是把这个原理放大再应用罢了。

如此常见的创意，只有菲利普·斯塔克敢于尝试，并且运用得如此巧妙，大师功力可见一斑。

从设计中，我们可以看出他想宣泄某种情绪的尝试，此部分的处理，使得菲利普·斯塔克的设计摆脱了苍蝇拍的传统设计思路，一下子突显出来。

原理就是这样，它能将苍蝇身体拍碎的作用也同时得到证明，可添加了人脸这个创意，就会看起来很奇怪。

在你考虑为什么会有个人脸，或是它能不能拍死苍蝇这个基本功能之前，你已经笑出来了。

看到这个苍蝇拍，大家都会哈哈大笑，它是不是个苍蝇拍，是不是好看等问题就显得不重要了。

就像一个富有幽默感的朋友，一下子闯进了我们的心里。

图1-23中的设计也非同一般。

这个又是什么呢？

一下子看不出来，只是有一点，它与人脸非常相似。

再仔细一看，好像是一个人在大喊。

其实这是一台收音机。

下面像话筒一样的东西是天线，像嘴一样的那个部位是喇叭，看上去跟眼睛相似的那部分是调频按钮。

其余的部分都设计在背面，还可以挂在墙上。

当将其挂在墙上时，收音机、人脸形状、挂钩，三者搭配在一起，给人一种绝妙的感受。

一般来说，造型设计通常以功能为导向，而菲利普·斯塔克设计的形态则是以象征性为中心的。

这种造型形态设计方式在他的其他作品中也经常看到。

像这些同时具有功能性又具备象征意义的设计，能让人一眼看懂，即使你不曾研究过那些令人头痛的符号意义，也能从中体会到欢愉。

菲利普·斯塔克设计作品的特征可不止这几个，在众多特征中，最突出的特征是其设计具有的“幽默感”，可以说幽默感是支撑菲利普·斯塔克设计的支柱。

正如前面所了解的，单是看菲利普·斯塔克作品的外观，就能让人笑出声来，就像他自己的外形给人的感觉一样。

在他的设计中，不仅没有那种冷漠的感觉，而且也没有对流行时尚的迷恋，并且也不像是老练的、言语锐利的人那样给人紧张感。

因此他的作品，不论什么人欣赏起来都会感觉非常舒服，并能从中得到愉悦。

菲利普·斯塔克的设计不仅仅停留在幽默这一层面上，它还有更深的寓意，欣赏时应该注意挖掘其内在的东西，而不是一笑了之。

触摸内心深处 人类只有通过感觉才能与外部世界进行沟通，即外部事物若想进入我们的内心深处，必须通过感觉这条通路。

感觉是连接人的内心和外界的一条重要的绳索、一座沟通的桥梁。

有时感觉这条通道在连接内心与外部世界时会出现一些问题。

首先，眼睛和鼻子等感官所感知到的，只是外部世界的一部分，它们只能传递部分外界信息，有时候还会歪曲事实。

因此，音乐、美术和设计等外界事物，通过人的眼睛、耳朵，很难如实地反映到人的内心中，感觉往往容易出现扭曲或偏差。

人类的感覺很容易通过外部来调整，只要给其充分的刺激，感觉很容易发生改变。

对于一个没有受过专业美学训练的人，很难把“感觉刺激”与“内心的感动”区分开来。

## &lt;&lt;设计·人生&gt;&gt;

大部分人常常会把感觉上的刺激误认为是感动。

因此相当多的艺术家或设计师在设计作品时只注重设计给人带来的感官刺激，而不在于设计是否能够真正地打动人的内心。

如果只追求商业上的价值，这种感官刺激足够了，没有必要费尽心思地去设计打动人内心的作品。

菲利普·斯塔克的设计不会只让人简单地一笑，他的设计并不仅仅停留在感官刺激这一肤浅层面上，如何打动观赏者的内心才是他始终坚持的方向，他走的这条艺术创作之路比其他设计师走的道路更加坎坷，更艰辛。

作品幽默不单是指设计出的外观给人的感觉，而是更深层地去打动人的内心。

这个事实只要你稍微用心去思考一下，变了然于心。

那就看看菲利普·斯塔克的作品给了我们怎样的刺激吧。

他的设计并非是通过眼一视觉刺激来完成的。

眼是一条不完全的通道。

它没有任何摩擦，很光滑，可以轻而易举地安抚我们的心灵。

因此他选用幽默来刺激我们这颗喜怒哀乐的心。

这可不是偶然取得的成果。

仔细观察一下他的设计，从这些就可以看出，他的设计为了不影响人们的视觉欣赏，是怎么自然地去表达外部形态。

似有似无的颜色、似曲非曲的线条，这双驾驭色彩与形态的双手是何其的谨慎又理性。

他的设计中，哪个部分都不会刺激视觉。

外观上虽然看似朴素，可又不是真的朴素，不会枯燥，并能使我们会心一笑。

朴素的造型可以被眼睛这一感官彻底、轻易地感知，不能为了打动人的内心，就一味的光塑造形态了。

他的幽默设计就如同这样，是精确思量后的成果。

那他为什么不像别的设计师那样选择一条平坦的路走呢？

他的作品中，即使是设计华丽的作品也会让人眼前一亮。

可他为什么要选择去打通人类这条不完全的通路——安抚人的内心这条艰难之路呢？

华丽的作品可以毫不困难地俘获人的眼球，可它也存在一个决定性的问题，那就是它不能永久流传。

人的感觉可以被轻易改变，因此也会轻易地出现视觉疲劳。

只瞄准于视觉的设计或是艺术，都不能逃脱短时间内被淘汰的命运。

即使它的设计是更侧重于性能的，也是同样的情况。

性能越出色的设计，它的弊端也就越明显，以产品性能为中心的产品，大多都会走上这样的路。

这种弊端是流行趋势影响所导致的，但因为有永不停歇的生产加工，这一点也就表现得不是很明显了。

可就算是同样一件商品，菲利普·斯塔克的设计却完全不会受到时间的影响。

他的设计少说数年，多则数十年之内都会占据最畅销商品的宝座。

比如他1990年设计的柠檬榨汁机Juicy Salif，到现在为止还是在一片好评声中热卖。

他的影响已经波及全世界，这也是他为什么选择这条艰难之路的原因所在。

·&hellip;&hellip;

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>