第一图书网, tushu007.com

<<34位頂尖設計大師的思考術>>

图书基本信息

书名：<<34位頂尖設計大師的思考術>>

13位ISBN编号：9789867247902

10位ISBN编号：9867247906

出版时间：2009/04/30

出版时间：馬可孛羅文化事業股份有限公司

作者：Heller, Steven

页数：336

译者：郭寶蓮

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

內容精華　　◆您是怎麼開發新業主？
業主或案子千百種，您如何直指他們問題的核心？
　　我們會事先充分了解客戶和他的公司。
一開始先召集工作人員來和業主開會，傾聽業者的需求，討論可能的解決方向，這時就是在分析業主所面臨的問題。
通常會議結束客戶離開前，我們就已經釐清方向。
透過這種作法我們才不需要做一堆研究或市調。
有誰會比老闆或總裁更了解自己企業的問題呢？
我們傾向直接與高階主管或老闆溝通，不喜歡和中階經理層級的人共事。
若和他們共事，就得透過他們向企業老闆解釋我們的工作內容和想法，這種傳達過程經常會出錯。
若直接與業主溝通，就能當面建議其他作法或不同方案，當場把問題解決，而不會有人開始揣摩某某人會喜歡哪種作法。
　　◆我有一種順人意的傾向，知道賈伯斯喜歡可愛造型，那我就投其所好。
我心想，應該找找這類物品，例如像骰子般立方體的東西。
這個方向很有道理，因為賈伯斯親口說過他的電腦工作站要裝在立方盒子裡。
他沒點明要我用立方體的東西，不過他的確提了很多形容詞來描述這個機器。
我心想，有什麼能和可愛的小蘋果匹敵呢？
就是小骰子吧，可以用來玩的小東西。
我讓骰子歪歪斜斜地放在信封正面，像一枚蓋在信封上的聖誕郵戳。
　　提案會議上有人告訴我，他之所以喜歡這個歪斜版的商標正是因為看起來很有趣。
　　◆最棒的書籍設計師是那些深刻了解書頁所能展現之獨特表情的人，至於他們是否做過很多書籍設計並不重要。
雖然說好設計就是好設計，不過我們還是經常設法誘使從事其他媒介設計的設計師來加入我們，希望他們能提供書籍設計的嶄新觀點。
很多設計師都想做書，即使酬勞不優渥，而且做到好書的機會並不多。
所以我們手邊有許多設計人才，不過還需要更多！
　　◆您現在任教於馬里蘭藝術學院的平面設計科系，您打算改變設計教育的核心課程嗎？
　　我們希望平面設計師都能更了解文化，也就是說更意識到自己在社會中的位置，更了解歷史以及自己這領域的可能性。
字型排印一直都是平面設計的核心，也是透過字型排印才讓平面媒體、多媒體和其他媒體有所聯繫。
我們希望能讓字型排印成為一種知識體系，一種富表達性的溝通工具。
　　◆您作為設計公司的經營者、作家、編輯和策展人的角色是否會影響到您的教學？
如果有，是哪方面的影響？
　　我年輕時總覺得設計科系的學生應該學習平面設計史，因為這「對他們來說是好的」，歷史可以讓他們更有批判力和社會意識，讓他們成為更好的公民。
現在我也這麼相信，甚至認為懂歷史可以讓他們成為更好的設計師。
不了解過去與當下的學生就無法以具才華、創意、和文化修養的方式來做設計。
　　◆您能容忍這點嗎？
　　他們可以依自己想要的方式來工作，只要他們頭腦清楚。
就我個人來說，我覺得很可惜的是現在大家一旦手邊沒有電腦，就連處理簡單問題的技能都沒有。
到了現在這階段已經不可能阻止大家用電腦，因為他們連最基本的繪圖能力似乎都消失了。
擁有繪圖技能的目的不是為了當插畫師，而是因為了解視覺世界的最基本方式就是透過繪畫的行為。
　　◆您認為設計師有被駑鈍化或聰明化的狀況嗎？
　　有被聰明化的狀況。
只要回去看看一九七〇年代的《數碼藝術》（CA）雜誌，就會發現平面設計彷彿是地球上最他媽的愚

蠢領域。
當時即使做出了很棒的作品，也不過只是在客製化汽車。
多數人物專欄寫的根本是沒大腦的東西。
事實上，杜格德．史特門（Dugald Stermer）和拜倫．費瑞斯（Byron Ferris）寫的那些發人深省的東西是在評論專欄而非人物專欄。
他們隨性寫出的見解讓當時身為設計師的我大開眼界。
不過從他們的文章中看不出他們支持什麼、反對什麼、思考什麼或擔憂什麼。
他們那種東西可以說是一種最難理解的學術性設計批判理論，不過卻代表了一種努力，透過這種努力建立起具有涓滴效應的東西。
而下一步是讓大家學習如何帶著樂趣來看這些東西，學習以博學聰明的方式來提出異議。

◆身為平面設計師，最讓您雀躍的是什麼？

有機會在業主所要傳達的訊息之外，把我想對社會大眾說的話表達出來，這點最讓我雀躍。
或許有人認為平面設計師不該這麼做，不過其實這也與設計師的正統職責有關，這職責就是解決問題，而這也是好設計師該做到的最基本工作。

◆我們以這問題來做結尾吧：對您來說，平面設計是什麼？

我最喜歡的電影場景是黑人導演史派克．李（Spike Lee）的《為所應為》（Do the Right Thing）當中的一幕。
那幕沒什麼意義，也沒讓劇情高潮迭起，與情節沒什麼關係，但我就是知道為何會出現那一幕。
在那幕中，組成希臘歌舞隊的DJ「愛情老爹先生」似乎要發表一場演說。
就在電影中間，搖晃的鏡頭掃過鄰居，然後鏡頭帶到他身上，在背景音樂或背景歌曲之中，他開始唸出饒舌歌，而那些歌詞全都是黑人藝術家或黑人音樂家的名字。
這一幕很令人震撼，因為他所唸的那些人名絕對沒有美學或意識形態上的一致性。
他唸的歌詞內容包括：「Run-DMC、John Coltrane、Parliament-Funkadelic、Ella Fitzgerald、Prince、Sam Cooke、Steel Pulse……」等，這些是饒舌歌手或爵士藝人的名字，還包括過去與未來的黑人藝術家，他把這些人名一個一個唸出來。
他沒有在開頭先這麼說：「有些非裔美國人做出很了不起的貢獻」，也沒說過：「現在你知道我們黑人文化有多豐富了吧。
」他做的不過就是把名字一一唸出來。
複誦這些名字、這些名字之間的差異、擁抱這些名字、甚至光是種族這概念就是有意義的。
我覺得這一幕真的令人很激動。
所以這領域之所以令人興奮，之所以隨時充滿各種可能性，不僅在於我明天會做出什麼，而在於別人明天會做出什麼。

内容概要

20年實戰經驗，20個專業領域，頂尖大師給下一代設計者的秘訣思考術！
當工作了一段時間後，設計大師重新檢驗自己原來的初衷：失敗總是在前方帶路，犯過的錯誤帶來成長，也有值得驕傲的成果讓人亢奮的持續前進。
當被迫在不同工作領域轉換之際，正面迎向挑戰是最好的方法。
本書是來自設計領域的業界對話，知名的標竿人物暢所欲言，真情流露，他們蘊釀二十年以上的經歷，解決眉眉角角的秘訣，這是傳承給下一代設計者的獨門思考術。

作者简介

史蒂芬·赫勒 (Steven Heller)　美國平面設計協會出版之《AIGA平面設計期刊》編輯，亦是紐約「視覺藝術學院」平面設計藝術碩士科系的系主任。
其所撰寫或編輯的平面設計著作超過七十冊，包括《平面設計師之養成教育》（The Education of a Graphic Designer）、《設計解讀》（Design Literacy）、《設計文化》（Design Culture）、《仔細觀看2》（Looking Closer 2）、以及《仔細觀看》（Looking Closer）等（歐沃斯出版社Allworth Press）。
現定居紐約。
譯者簡介　郭寶蓮　台大社會學碩士，輔大翻譯研究所肄。
專職譯者，譯作包括《魔鬼的名字》、《心願清單》、《不用讀完一本書》等。

书籍目录

Part 1 為什麼要這麼做1做設計，要能從湯匙設計到城市馬西莫．維格納利（Massimo Vignelli）X理性設計專長：建築設計、平面設計2設計可以不需有遊戲涉入，不過這樣的設計一定沒創意。
保羅．蘭德（Paul Rand）X UPS、IBM、NxXT商標設計專長：平面設計3我們就是把幽默當成能吸住客群的磁鐵。
史蒂芬．道爾（Stephen Doyle）X Esquire、滾石雜誌、瑪莎史都華專長：品牌識別、包裝設計4生活才是字型排印這領域真正的關注點。
強納森．巴恩布魯克（Jonathan Barnbrook）X Manson、Exocet字型專長：字型設計5我多半是從錯誤中學習強納森．胡福勒（Jonathan Hoefler）X Happer’s Bazzar、紐約時報雜誌原創字型、MAC「胡福勒字型群」（Hoefler Text Family）專長：字型設計6要讓一本書看起來很重要，就不需要屈服於業界的老把戲麥可．伊恩．凱伊（Michael Ian Kaye）X HarperCollins、藍燈書屋、Knopf專長：書封設計7我之所以能有成功的表現是因為我不恥下問，不管聰明問題或蠢問題都敢開口問。
達納．阿內特（Dana Arnett）X 可口可樂、Kodak、華納唱片專長：視覺影像8如果你有興趣影響很多人，那麼電視就是你可以馳騁的遊戲領域。
克里斯．普爾門（Chris Pullman）X波士頓公共電視視覺設計專長：電視視覺設計9我從傳統日本和中國書法獲得許多靈感，書法所呈現的美感讓我很震懾。
荷西．坎得（Jose Conde）X日本的設計專長：書封設計、平面陳列10最棒的圖書設計師是那些深刻了解書頁所能展現之獨特表情的人尼可拉斯．?凱勒維（Nicholas Callaway）X歐姬芙、瑪丹娜圖書專長：圖書製作11要發想出改變世界的「大創意」，首要原則就是戲劇化喬治．路易斯（George Lois）X MTV音樂頻道廣告、全錄廣告、哥倫比亞廣播電視公司官方字型專長：平面設計、字型設計、廣告Part 2 我們從哪裡來，要往哪裡去12了解設計史可以幫助設計師超越風格與表象，更深入地了解自己的作品。
菲力浦．麥格斯（Philip Meggs）X 第一本設計史教科書專長：設計教育13懷舊是一種有力的工具，讓人們想起歷史瑞克．普雷林爵（Rick Prelinger）X歷史性影片再製利用專長：影片檔案管理收藏14字型排印師不管機器，只在乎美感丹恩．索羅（Dan Solo）X仿古字專長：復古字型設計15設計的作品完美無瑕，仍不能代表新思維瑞克．波伊諾（Rick Poynor）X Eye雜誌專長：實驗性設計作品的批判與記錄16平面設計師要能意識到自己在社會中的位置艾琳．路佩登（Ellen Lupton）談策展設計專長：設計策展17我拒絕接受設計應該要這樣或那樣的說法凱薩琳．邁考伊（Katherine McCoy）X設計教育專長：設計理論、設計評論18我不認為設計需要理論，但我認為設計師需要理論約翰娜．朱遶克（Johanna Drucker）X設計理論專長：設計藝術理論19設計中的現代主義思想就是要解決問題的思考伊凡．克麥耶夫（Ivan Chermayeff）X現代主義的過去與現在專長：平面設計、設計展覽20設計是商業過程中很重要的部分，重要到不能沒有設計師的手米爾頓．格拉瑟（Milton Glaser）X批判主義、星巴克標誌設計專長：平面設計、企業識別、插畫21設計領域之所以令人興奮，不僅在於我明天會做出什麼，而在於別人明天會做出什麼。
麥可．畢拉特（Michael Bierut）X維格納利設計室、五芒星設計公司專長：平面設計、設計理論Part 3 打通脈絡，融會訊息22生活優先於藝術，與創作主題若有距離就會造成普遍化與諷刺蘇．柯依（Sue Coe）X《死肉》光碟專長：批判性插畫23只讓擁有財產的人具有投票權，那麼社會就可以不需要公關了史都華．悠恩（Stuart Ewen）X公共關係與形象扭轉專長：大眾傳播、媒體公關24雜誌訂閱者就是同意編輯觀點的人，他們願意在出版之前簽署支付雜誌費用雷夫．金滋柏格（Ralph Ginzburg）X《愛神》（Eros）、《前衛》（Avant Garde）雜誌專長：雜誌出版、專業攝影25電腦技術會讓人把創意浪費在營利取向之類的垃圾上提柏．卡爾曼（Tibor Kalman）X班尼頓《色彩》（Colors）雜誌、設計人的社會責任專長：平面設計、雜誌編輯26資訊架構是一種使複雜變清晰的能力，強調的是理解而非追求時髦理查．伍爾曼（Richard Saul Wurman）X 技術、娛樂、設計（TED）會議專長：資訊架構27許多黑人刻板印象已被黑人和白人所內化，讓人變成該形象所塑造的模樣麥可．雷．查爾斯（Michael Ray Charles）X黑人刻板印象畫作專長：諷刺漫畫28我做的第一面招牌是「猶太人與狗不准進入」莫瑞斯．威佐葛拉德（Morris Wyszogrod）X在納粹集中營的生死掙扎專長：平面設計Part 4 風起雲湧的互動

性29你十一、十二歲讀的書會讓你知道自己是誰，要往哪裡去朱爾斯．菲佛（Jules Feiffer）X《天花板上的人》、《我把我的熊熊搞丟了》專長：連環漫畫、兒童繪本30我必須創造出舒適夢幻的「卡漫宇宙」，在所謂的現實上塗抹歡樂的花生醬羅德尼．艾倫．葛林布雷特（Rodney Alan Greenblat）X《動感小子》（Parappa The Rapper）專長：兒童繪本、遊戲光碟、電玩遊戲31兒童是最難取悅、最具挑戰性的觀眾群大衛?沃格勒（David Vogler）X迪士尼線上、Nickelodeon Online兒童網站設計32成功的介面是能讓人相互聯繫的無形工具艾德恩．史勞斯伯格（Edwin Schlossberg）X《互動的優異性》、多人互動體驗遊戲專長：互動環境設計33我們鼓勵藝術家多懂科技，鼓勵技術人員多了解藝術羅伯特．葛林柏格（Robert Greenberg）X傳統平面設計vs數位科技創意專長：資訊設計、廣告製作34電腦網路連線的本質就是打破各學科領域之間的差異約翰．普朗基特（John Plunkett）X《Wired》雜誌、《小心手榴彈》專長：雜誌創意、平面設計

章节摘录

您是怎麼開發新業主？
業主或案子千百種，您如何直指他們問題的核心？
我們會事先充分了解客戶和他的公司。
一開始先召集工作人員來和業主開會，傾聽業者的需求，討論可能的解決方向，這時就是在分析業主所面臨的問題。
通常會議結束客戶離開前，我們就已經釐清方向。
透過這種作法我們才不需要做一堆研究或市調。
有誰會比老闆或總裁更了解自己企業的問題呢？
我們傾向直接與高階主管或老闆溝通，不喜歡和中階經理層級的人共事。
若和他們共事，就得透過他們向企業老闆解釋我們的工作內容和想法，這種傳達過程經常會出錯。
若直接與業主溝通，就能當面建議其他作法或不同方案，當場把問題解決，而不會有人開始揣摩某某人會喜歡哪種作法。
我有一種順人意的傾向，知道賈伯斯喜歡可愛造型，那我就投其所好。
我心想，應該找找這類物品，例如像骰子般立方體的東西。
這個方向很有道理，因為賈伯斯親口說過他的電腦工作站要裝在立方盒子裡。
他沒點明要我用立方體的東西，不過他的確提了很多形容詞來描述這個機器。
我心想，有什麼能和可愛的小蘋果匹敵呢？
就是小骰子吧，可以用來玩的小東西。
我讓骰子歪歪斜斜地放在信封正面，像一枚蓋在信封上的聖誕郵戳。
提案會議上有人告訴我，他之所以喜歡這個歪斜版的商標正是因為看起來很有趣。
最棒的書籍設計師是那些深刻了解書頁所能展現之獨特表情的人，至於他們是否做過很多書籍設計並不重要。
雖然說好設計就是好設計，不過我們還是經常設法誘使從事其他媒介設計的設計師來加入我們，希望他們能提供書籍設計的嶄新觀點。
很多設計師都想做書，即使酬勞不優渥，而且做到好書的機會並不多。
所以我們手邊有許多設計人才，不過還需要更多！
您現在任教於馬里蘭藝術學院的平面設計科系，您打算改變設計教育的核心課程嗎？
我們希望平面設計師都能更了解文化，也就是說更意識到自己在社會中的位置，更了解歷史以及自己這領域的可能性。
字型排印一直都是平面設計的核心，也是透過字型排印才讓平面媒體、多媒體和其他媒體有所聯繫。
我們希望能讓字型排印成為一種知識體系，一種富表達性的溝通工具。
您作為設計公司的經營者、作家、編輯和策展人的角色是否會影響到您的教學？
如果有，是哪方面的影響？
我年輕時總覺得設計科系的學生應該學習平面設計史，因為這「對他們來說是好的」，歷史可以讓他們更有批判力和社會意識，讓他們成為更好的公民。
現在我也這麼相信，甚至認為懂歷史可以讓他們成為更好的設計師。
不了解過去與當下的學生就無法以具才華、創意、和文化修養的方式來做設計。
您能容忍這點嗎？
他們可以依自己想要的方式來工作，只要他們頭腦清楚。
就我個人來說，我覺得很可惜的是現在大家一旦手邊沒有電腦，就連處理簡單問題的技能都沒有。
到了現在這階段已經不可能阻止大家用電腦，因為他們連最基本的繪圖能力似乎都消失了。
擁有繪圖技能的目的不是為了當插畫師，而是因為了解視覺世界的最基本方式就是透過繪畫的行為。
您認為設計師有被駑鈍化或聰明化的狀況嗎？
有被聰明化的狀況。
只要回去看看一九七〇年代的《數碼藝術》（CA）雜誌，就會發現平面設計彷彿是地球上最他媽的愚

蠢領域。
當時即使做出了很棒的作品，也不過只是在客製化汽車。
多數人物專欄寫的根本是沒大腦的東西。
事實上，杜格德?史特門（Dugald Stermer）和拜倫?費瑞斯（Byron Ferris）寫的那些發人深省的東西是在評論專欄而非人物專欄。
他們隨性寫出的見解讓當時身為設計師的我大開眼界。
不過從他們的文章中看不出他們支持什麼、反對什麼、思考什麼或擔憂什麼。
他們那種東西可以說是一種最難理解的學術性設計批判理論，不過卻代表了一種努力，透過這種努力建立起具有涓滴效應的東西。
而下一步是讓大家學習如何帶著樂趣來看這些東西，學習以博學聰明的方式來提出異議。
身為平面設計師，最讓您雀躍的是什麼？
有機會在業主所要傳達的訊息之外，把我想對社會大眾說的話表達出來，這點最讓我雀躍。
或許有人認為平面設計師不該這麼做，不過其實這也與設計師的正統職責有關，這職責就是解決問題，而這也是好設計師該做到的最基本工作。
我們以這問題來做結尾吧：對您來說，平面設計是什麼？
我最喜歡的電影場景是黑人導演史派克?李（Spike Lee）的《為所應為》（Do the Right Thing）當中的一幕。
那幕沒什麼意義，也沒讓劇情高潮迭起，與情節沒什麼關係，但我就是知道為何會出現那一幕。
在那幕中，組成希臘歌舞隊的DJ「愛情老爹先生」似乎要發表一場演說。
就在電影中間，搖晃的鏡頭掃過鄰居，然後鏡頭帶到他身上，在背景音樂或背景歌曲之中，他開始唸出饒舌歌，而那些歌詞全都是黑人藝術家或黑人音樂家的名字。
這一幕很令人震撼，因為他所唸的那些人名絕對沒有美學或意識形態上的一致性。
他唸的歌詞內容包括：「Run-DMC、John Coltrane、Parliament-Funkadelic、Ella Fitzgerald、Prince、Sam Cooke、Steel Pulse……」等，這些是饒舌歌手或爵士藝人的名字，還包括過去與未來的黑人藝術家，他把這些人名一個一個唸出來。
他沒有在開頭先這麼說：「有些非裔美國人做出很了不起的貢獻」，也沒說過：「現在你知道我們黑人文化有多豐富了吧。
」他做的不過就是把名字一一唸出來。
複誦這些名字、這些名字之間的差異、擁抱這些名字、甚至光是種族這概念就是有意義的。
我覺得這一幕真的令人很激動。
所以這領域之所以令人興奮，之所以隨時充滿各種可能性，不僅在於我明天會做出什麼，而在於別人明天會做出什麼。

媒体关注与评论

「責任這個概念正是目前最常受到忽視的。
身為設計師，我們肩負著兩種責任：對業主，以及對社會的責任。
」--馬西莫．維格納利 (Massimo Vignelli)「若設計師只會玩弄形式就代表他缺乏創意。
我總是從創意開始，沒有創意，任何的設計都只是散漫空想，就像一趟沒有目的地的旅程。
”」--保羅·蘭德 (Paul Rand)

第一图书网, tushu007.com

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