第一图书网, tushu007.com

<<设计中的设计 | 全本>>

图书基本信息

书名：<<设计中的设计 | 全本>>

13位ISBN编号：9787563394180

10位ISBN编号：7563394184

出版时间：2010-09

出版时间：广西师范大学出版社

作者：[日] 原研哉

页数：473

译者：纪江红,朱锷

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

用语言表达设计是另·种设计行为。
我在撰写本书时明白了这一点。
理解一个东两不足能够定义它或是描述它，而是把这个我们认为自己已经知道的东西拿过来，让它变得未知，并激起我们对其真实性的新鲜感，从而深化我们对它的理解。
比如说，这里有个杯子。
你大概知道杯子是什么，但要是让你设计一个呢？
在杯子被当成一个要去设计的东西的那一刻，你就开始想你要设计哪种杯子，你就失去了一些你对“杯子”的理解。
这时，在你面前有几十种杯子依次排开，深浅不同，从“杯子”到“碟子”全有。
如果需要让你说清一个和另一个之间的明确区别呢？
面对这些东西，你困惑了，你对自己关于杯子的知识又少了一些确信。
然而，这并不意味着你的知识都被推翻了。
恰恰相反，你对杯了的意识已经比你之前只停留在无意识层面将它们统称为“杯子”时的理解更强烈了。
现在，实际上你更真实地理解了杯子。
仅仅是把脸埋人手中思考，整个世界就会显得不同。
思考和感知有着无限多样的方式。
以我的理解，做设计的实质就是将这无限多样的思考和感知方式，有意识地运用在普通的物体、现象和传播上。
因此，即便阅读本书令你对设计的理解失去了一点把握，也不意味着你对设计比以前知道的更少了，这只能证明在设计的世界里你又前进了一步。

内容概要

特别呈现　　中文简体版独家特别收录：北京前门再造计划视觉系统提案　　新增内容：RE—DESIGN[建筑师的通心粉展]、HAPTIC——五感的觉醒、SENSEWARE[长崎县美术馆视觉识别系统、斯沃琪集团尼古拉斯G．哈耶克中心的标识系统]、白、燕印良品【历年视觉推广方案]、从亚洲的顶端看世界[北京奥林匹克运动会标志设计竞赛]、EXFORMATION[四万十川、度假地]、设计到底是什么?[人类史起源的考察】……　　权威版本　　年度最重量级设计著作。
立足日本设计观念集成，以设计作为入口向世界发问。
　　作者亲自重新精心汇编多篇内容，大幅延伸、修订、扩增更丰富的图文，以最权威的面貌结集成册。
　　专文推荐　　Li Edelkoort[埃因霍温设计学院主席，此校多名校友为荷兰前卫设计团队Droog Design、家具制造商MoooiIkea设计部门的中坚]　　前田约翰[麻省理工学院副教授，设计畅销书《简单法则》作者]　　Jasper Morrison[英国产品设计师]　　深泽直人[日本产品设计师]

作者简介

作者：（日本）原研哉原研哉（1958—）日本中生代国际级平面设计大师，日本设计中心的代表，武藏野美术大学教授，无印良品（MUJI）艺术总监。
曾设计长野冬季奥运会开、闭幕式的节目纪念册和2005年爱知县万国博览会的文宣推广材料，展现了深植日本文化的设计理念。
在银座松屋百货更新设计中，实践了横跨空间和平面的整体设计观念。
在梅田医院CI设计中，尝试表现了触觉在视觉传达中的可能性。

书籍目录

一种设计的方言：辨析原研哉隐形的美学收到的信息前言 原研哉1　RE—DESIGN Daily Products of the 21st Century再设计——一十一世纪的日常用品2　HAPTIC Awakening the Senses HAPTIC——五感的觉醒3 SENSEWARE Medium That Intrigues Man SENSEWARE——引人兴趣的媒介4　WHITE白5　MUJI Nothing，Yet Everything无印良品——无，亦所有6　vIEwING THE WoRLD FROM THE TIP OF ASIA从亚洲的顶端看世界7　ZONE QIANMEN Special contents for Lnlna前门再造计划的视觉系统提案8　EXFORMATION A New Information Format EXFoRMATION——一种新的信息形式9　WHATIS DESIGN设计到底足什么?关于原研哉深泽直人中文版后记原研哉作品一览展览／获奖／著作・共著／简历

章节摘录

插图：一切塑造我们生活环境的物品，地板、浴缸、牙刷等，都是由颜色、形状和材质等基本元素构成的。
现代主义的基础理念是：这些东西的造型应交给理性和明确的意识，目标在于对这些元素进行组织。
因此设计的想法，从广义上来讲，就是通过理性、综合性的创造追求一种人类思维的普遍平衡与和谐。
设计，就是通过做东西的过程对人类的生活与存在的意义进行阐释的行为；而艺术，则是发现一种新的人类精神的行为。
设计和艺术都是对客体的某一操纵方式，它们采用塑造或表现等手段为我们的感觉器官所感知。
我老是被问到艺术与设计有何区别。
鉴于我对把艺术与设计结合起来，或是把艺术与设计隔离开来的意义都不太感冒，我不会在此界定它们。
然而，为了帮助读者理解设计的概念并对再设计项目的范围有个理性把握，我就来谈谈它们的区别。
艺术说到底是个人意愿对社会的一种表达，其起源带有非常个人化的性质。
所以只有艺术家自己才知道其作品的来源。
这种玄虚性使得艺术“很酷”。
当然，解读艺术家生成的表达有多种方式。
非艺术家通过对艺术的有趣阐释与艺术互动，欣赏之，评论之，在展览中对艺术进行再创作，或把艺术当作一种智识资源使用。
而设计，则基本上不是一种自我表达，它源于社会。
设计的实质在于发现一个很多人都遇到的问题然后试着去解决的过程。
由于问题的根源在社会内部，除了能从设计师的视角看问题外，每个人都能理解解决问题的方案和过程。
设计就是感染，因为其过程所创造的启发，是基于人类在普遍价值和精神上的共鸣。
“再设计”所包含的主题，乃是全社会普遍共享与认同的事物。
把日常用品堆起来作为项目的主题不是什么新花样，而“再设计”是对设计理念进行再审视的最自然、最适当的方法，因为设计面对的就是我们普遍的、共享的价值。

后记

设计就像体育比赛中的球。
球必须得是圆的。
如果不是圆的，也就没有比赛和进展了。
现代科学据说是和球类运动一起发展起来的。
一个圆球就是一种揭示宇宙本质和法则的媒介。
球类运动使人类能够通过体育运动体验到这些东西。
重要之处在于一个圆球培养的是熟练。
一个不规则形状的球反应是不稳定的，很难让运动者获得任何技巧。
而一个基本是圆形的球则总是有规律地反应，帮我们逐步改进对它的处理。
如果球是圆的，比如网球，我们就能快速地把球发到角上。
我们甚至可以骑在一个大球上。
这不是个人能力问题，这有关和世界以及宇宙法则的沟通。
设计就是这个圆球。
人们通过不断与设计相联系，能够体验宇宙的本质和法则，因而从这一指向环境创造与传播的指示物中受益良多。
我所参与的项目就好像各种球类运动。
如果我把它们比作网球，那就好像一连串顶尖高手正将我发到角上的每个妙球有力地回过来。
我也回球，然后产生的是又一次精妙的回合。
这就是触觉【HAPTIC】展、再设计[Re-Design】展以及其他项目产生的方式。
当我做这些项目的时候，我感到就像给世界发球。
本书则是下一个发球。
我期望球是圆的，这样大家就都能玩了。
这里我想向诸多创作者表达我的敬意，他们对每个项目的意图有着深刻的理解，他们的全心投入参与，使得我们能够通过这些展览分享一份迷人的智慧资源。
而由于这些方案是如此高质量，在回顾时，我们又能学到在项目运作过程中没注意到的其他新发现。

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