

# 《设计不是闹着玩》

## 图书基本信息

书名：《设计不是闹着玩》

13位ISBN编号：9787562482233

出版时间：2014-8

作者：[美]大卫·巴林杰

页数：312

译者：杨晓斌

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《设计不是闹着玩》

## 内容概要

大卫·巴林杰像构思小说一样，创作了这本有趣的设计随笔。书中探讨了隐藏在生活和设计背后的一些问题。问题虽小，对设计师却影响巨大，他们的设计灵感和方案，以及最后的作品呈现，都与之息息相关。为什么很多设计师与天才的创意擦肩而过？大卫·巴林杰从生活中为人熟知的问题和具体故事入手，深入浅出地探讨了这个问题，有利于激发设计师的灵感，使其对生活中的细节更加关注，并能从一些全新的角度审视这些细节，从而找到改进设计的灵感与方法。

# 《设计不是闹着玩》

## 作者简介

大卫·巴林杰 David Barringer (1969 - )，美国设计师、批评家、小说家，当代欧美最受关注的十大平面设计师之一。他曾为《设计杂志》(Designing Magazines)、《美国平面设计协会之声》(AIGA Voice)、《鸦片》(Opium Magazine)等多家权威设计报刊撰稿，已出版长篇小说《美国家庭生活》(American Home Life, 2007)、《约翰尼·瑞德》(Johnny Red, 2005)，小说集《我们丑所以我们创造美》(We Were Ugly So We Made Beautiful Things, 2003)，设计论文集《在院里吠叫的美国土狗》(American Mutt Barks in the Yard)等。他的作品多次提名手推车奖和南方故事百万作家奖，还曾入选2005年美国最好的非必读书目，并荣获2007年美国最佳随笔奖。2008年，他获得“Winterhouse”设计与批评奖，2009年作为演讲嘉宾受邀参加北京世界设计大会。

# 《设计不是闹着玩》

## 书籍目录

导言 眼观生活

I

设计是远方的拥抱

伪天堂

对孩子的大屠杀

进化标志

人和WIHF

设计师迂回前行

永远的骷髅头

欲望的设计

原研哉

图书带来的困惑

平装书捍卫者

奇普·基德

关于什么都是或什么都不是的X

欢迎汉字

公鸡来了

红色与黄色，致人死命

留下的希望

时尚的“U”杂志？

说明：支持还是刺激？

爱德华·塔夫特

对危险的冥思

自学成才设计师的神话

箱中之名

II

成就未来！

警示：一个全新的你领先了！

“过好现在！”原始人类创造性自我认识的进化史

个性身份卡

你的个性属于哪种类型？

正式的自我验收证明书

优雅脱身卡

适合各种场合的演讲者

适合你的项目

时髦工作

过渡

III

商业设计

设计·职业·教育·培训·品格·气质·笔迹·忠告·禁令·定义·材料·目标·测试·规则·大师·合作·客户·任务·谎言·责任·竞争·资本·恐惧·失败·易燃性·灾难·英雄·认可·伟大·

变形·孤独·问题·陋习

IV

尾声

该书的阅读指南·在职设计师的九种性情，按时间排列·面试“胜经”·忠告的集合·致谢·引用语录·目标的必要性·书籍和人类共同的生命周期·专业词汇·版权声明·嫌疑人档案

# 《设计不是闹着玩》

# 《设计不是闹着玩》

## 精彩短评

- 1、 一个很有才气的设计师，想象力这种东西确实不是随随便便能有的，视角很重要
- 2、 很有趣的家伙
- 3、 设计师大多是自学成材的。
- 4、 挺有意思，可是第一遍没看懂，以后再说吧。
- 5、 讲了作者生活工作的编辑的事，有点琐碎
- 6、 大概读了最精彩的篇目：被忽略的X先生
- 7、 设计随笔，里面很多点到设计精髓，很有意思。
- 8、 有时候看看不是自己熟悉的领域也挺有趣

1、说实话，当时买这本书的原因很大程度上是被他的名字所吸引。作为一枚设计爱好者，虽然自己作为一个在校大学生，并且所学专业与设计相差十万八千里，但自己也会是不是摆弄一下ps, ai什么的。就有一种文玩爱好者闲来没事就把玩一下自己精心收集的藏品一般的感觉。在这样的一个过程中，感觉自己是快乐的，这样的一个过程也算是一种享受吧。就像作者在书中所说的一般，设计是毁灭与创造并存的职业，首先你将你所需要的东西一口气毁灭殆尽，然后从一无所有的废墟之中创造出一种新生的事物。随着这个新生命一点点的形成，自己也与之一起成长起来，越来越明晰，越来越确定。对于这本书的名字，自己有所赞同的同时又有所保留。有所保留的地方在于，我一直觉得人要能做好一样东西首先需要的是一种兴趣。是一种首先能引起你注意的东西，然后随之慢慢的探索，慢慢的深入。至少对我来说是这样的。也许是因为自己还没有完全踏入社会，还没有完全领教过社会中如风般游走的一把把见血的利刃，没有体验过需要为了生存而打拼，而不得不作出妥协或者是让步的滋味吧。但是有些时候自己也会想，人的生命就只有一次，YOLO，要是不去做些自己真正正想做的事情的话与行尸走肉又有什么区别呢。所以时至今日自己也算一直任性不肯悔改的最好范例吧。所以当看到这样一个这样的标题的时候心里总觉得被什么东西硌着一下很不舒服。然而，自己平常由于兴趣的原因也去试着了解过一些相关的东西。的确，想要把设计做得出彩，能够为大家所接受并认同仅凭一腔热血是远不够的，设计师的阅历，品味，思想，观念，性格等等都会从他的作品之中好不带掩饰的显示出来。所以有时候自己对于设计师这一职业虽然说充满了向往，但是有时候也会带上一丝敬畏。所以当自己拿起这本书的时候，第一反应事项于这样的一位作者交流。不是说自己才华横溢，想要与专业的设计师一较高低，只是说他的这样一种思想深深地吸引了我，想要更加的去探个究竟。买了这本书以后，自己百度了一下作者。他的知名度并不高，小有名气这个词来形容他好像也不太适合。就这样一个设计师兼作家，写了这样一本内容在当下也显得较为小众的内容，估计也就更没有几个人会想来看看书本里的内容了吧。读完这本书以后，我觉得有些困惑，这是因为我在不知道该怎么去定义这样一本奇葩的书。从内容上来说，他大致分为三个部分，第一部分是作者的随笔，内容囊括了生活的各个角落。从自己的设计本职，到带孩子去音像店的时候吐槽恐怖片和儿童片不分开摆放。感觉就是想到什么就说什么，用毫无遮拦或者是用毫无逻辑来说也不是不可以。关于这部分我比较感兴趣的就耐心读一读，想什么带孩子之类的不太感冒的就一目十行的跳一跳。不过其中也还是有一些有意思的内容，有一篇叫做欲望的设计自己挺喜欢，当时读的时候第一感觉就是作者是不是精分了。第二个部分也是什么样的内容都有，甚至会感觉自己是不是买错了，买到了一本什么成功学的心灵鸡汤之类的书了。最后的一个部分又有一点回到了第一部分那种一篇一篇的随笔的感觉，是作者自己的各种观点。同样，自己觉得不错的就细读一读。在书的最后一个部分，作者竟然很反人类的加上了一篇本书的阅读指南，瞬间有种被坑了个底朝天的赶脚。不过，自己读的过程中也确实把输的一些地方做了折角，准备有时间的时候再翻翻闲书。昨天看完书以后，总是想写一些东西，虽然写到现在自己觉得也是写了一些不明所以的东西，但是就是想要写出来想要分享的这样一种冲动。在买这本书的时候，正巧遇上了自己的人生十字路口。因为自己对设计比较感兴趣，虽然说也只会随便摆弄一下，并没有什么过硬的技术。但总是有像脑残粉一样的那总莫名其妙的热情，当时的自己一直在纠结要不要通过跨专业考研的方式来选择以后自己喜欢的东西来作为自己的职业，正巧买了这本书，这本书自己最喜欢的一点就是作者说话，叙事的口吻十分的谦和，就像是在与自己的家人对话聊天一样。完全没有一种条条框框的教条的感觉，就像是在与你分享一件自己珍藏多年的宝贝一样。书中作者也有一部分关于科班出身的设计师与自学成才的设计师的辩论。看完之后自己也算是做出了最后的选择。这样的一本书，不适合当做一种至高真理一样被放在高高在上的位置瞻仰，更适合当做一种午饭过后与朋友悠悠的交流分享，在这样的一个过程中去对自己有所思考。这是自己读完以后的一些想要说出来的东西，也有很多不知所云的东西，写出来与大家分享，有不足的地方还希望批评指正：)

# 《设计不是闹着玩》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)