

閱讀設計的13個關鍵課題



[閱讀設計的13個關鍵課題_下载链接1](#)

著者:艾莉絲・羅斯隆

出版者:遠流

出版时间:2015-2

装帧:平装

isbn:9789573275824

設計是我們生活中最強大的能量之一。當它巧妙地施展時，可以帶給我們愉悅、選擇、力量、面子以及更多。然設計的力量如果被濫用，其結果將是可惜、困擾、丟臉、甚至

是危險的。

這本書旨在探究設計對我們生活的影響。從十八世紀海盜用來恐嚇其受害者受降的骷髏頭符號、一個追求完美義肢的女人，甚至世界盃足球賽的演進，都描繪了歷史上軍閥、科學家、農夫、駭客、行動主義者和專業設計師如何為了不同目的，使用複雜、甚至難解的設計過程。

每當我們面對巨大變化，其速度、規模、強度都是史無前例的時候，如環境危機的加劇、科學與技術的大躍進，設計能夠幫助我們將之合理化並且轉化為我們的優勢，使我們的生活更具效能和愉悅。在微型時代，大不再是最佳的；外形不再追隨功能；而新的不一定優於舊的。

不管我們的意願如何，沒有人可以逃避設計的影響。它是如此普遍地存在，並在我們不知不覺中，左右我們的感知與行為。

名人推薦

本書藉由過去成功和失敗的設計案例，探討其潛力，並經過國際設計權威機構認可，是設計師和對這一議題有興趣的人必不可少的讀物。《閱讀設計的13個關鍵課題》以敏銳的觀察、熱情與清晰的觀點描繪當代設計，巧妙地連結其最先進的科技「突變」表現與過去幾世紀來的案例與傳統。我們過去都見不到這樣的讀物。艾莉絲·羅斯隆成功地完成不可能的任務：她為設計寫出一本引人入勝的佳作。

本書藉由過去成功和失敗的設計案例，探討其潛力，並經過國際設計權威機構認可，是設計師和對這一議題有興趣的人必不可少的讀物。《閱讀設計的13個關鍵課題》以敏銳的觀察、熱情與清晰的觀點描繪當代設計，巧妙地連結其最先進的科技「突變」表現與過去幾世紀來的案例與傳統。我們過去都見不到這樣的讀物。艾莉絲·羅斯隆成功地完成不可能的任務：她為設計寫出一本引人入勝的佳作。——安特那利（Paola Antonelli），紐約當代美術館建築與設計部門資深策展人

全面的視野、熱情的論點讓人無法自拔地讀下去，《閱讀設計的13個關鍵課題》是不可或缺的設計導讀指南。毫無接縫地連結當代與歷史上的案例實踐，艾莉絲·羅斯隆的書將會是下個十年必備的參考文獻，是二十一世紀珍貴的工具書。——歐布李斯特（Hans Ulrich Obrist），倫敦蛇形藝廊協同總監

從Apple產品到哈利·貝克——倫敦地鐵圖繪製者——的成就，羅斯隆將現代生活紋理和設計如何改善生活巧妙地編織在一起。聰明，但又不過分賣弄。——《觀察家報》（Observer）

作者介绍:

作者簡介

艾莉絲·羅斯隆 Alice Rawsthorn

國際知名的設計評論家，她在《國際紐約時報》（International New York Times）的專欄同步發表於世界各地。並於每年在瑞士達沃斯所舉辦的世界經濟論壇這類的重要活動中為設計發聲。現居於倫敦，受邀擔任該城市白教堂畫廊（Whitechapel Gallery）以及麥可·克拉克舞團（Michael Clark Company）的董事。她同時也是時尚設計師聖羅蘭知名傳記的作者。

譯者簡介

姚孟吟

法國第八大學社會學系博士候選人。1998年自法國返台後一直在文化藝術圈裡活動，先後參與國內外藝術村、閒置空間文化再造、藝術介入空間等研究與概念推動，也是《藝術創作與交流的磁場—全球藝術村實例》（文建會，1999）、《文化空間創意再造—國外案例彙編》（文建會，2002）、《從邊緣建構另類美學—竹圍工作室12年》（竹圍工作室，2008）的聯合作者。翻譯對她來說是一項傳遞知識的天職，譯有《藝術介入空間》（遠流，2002）、《創意臺北，勢在必行》（臺北市都市更新處，2012）以及《創意平台：臺北，邁向城市3.0》（臺北市都市更新處，2013）等書。

目录: 前言 世界你好

Chapter 1 什麼是設計？
Chapter 2 什麼是設計師？
Chapter 3 什麼是好設計？
Chapter 4 好設計為什麼重要
Chapter 5 為什麼有這麼多不良的設計？
Chapter 6 為什麼每個人都想「做Apple」
Chapter 7 為什麼設計不是藝術，也不應該跟藝術混淆
Chapter 8 時代的印記
Chapter 9 當一張圖片勝過千言萬語
Chapter 10 環保並沒有那麼容易
Chapter 11 為什麼形狀不再跟著功能
Chapter 12 我和我自己
Chapter 13 「其他90%」該如何呢？

結語：重新設計設計

作者後記

謝誌

註釋

索引

• • • • • ([收起](#))

[閱讀設計的13個關鍵課題](#) [下载链接1](#)

标签

设计

设计理论

评论

设计在生活里，从最早十八世纪海盗设计的骷髅符号，以及截肢的姑娘，军阀，骇客，科学家都会用到，各种设计物品间的差异，只存在它们的损耗和重生的韵律之间，与命运无关。

[閱讀設計的13個關鍵課題 下载链接1](#)

书评

[閱讀設計的13個關鍵課題 下载链接1](#)