

<<设计灾难>>

图书基本信息

## &lt;&lt;设计灾难&gt;&gt;

## 前言

维基百科为失败下了一条简明的定义，身为一个失败鉴定家，我认为这个定义非常失败。

（这既是件好事，又是件坏事）。

然而，问题在于，维基百科所用的核心定义令人相当不满。

总的来讲，失败指未能达成预期目标的一种状态，它被看做成功的反面。

对我而言，失败却是座经验的宝矿，一个人应该从中体会更深的涵义，而不仅仅归咎于“商业失败”或“军事灾难”的一部分。

尽管与墨菲定律“只要有机会，事情在任何特定的情况下都会变坏”，惨败就是“一次完全或可耻的失败”现象有关，从没有人把失败称作设计构想，（或就此而言，一种设计的策略）。

你应该把设计和失败看作一个问题的两个方面，看看失败的设计是如何从正反两方面影响世界的吧。

但还不是全部，令人惊讶的是，“从错误中学习”或“从错误中获利”的子词条无从寻找，当然，除非是因为维基百科的界面设计太不充分了，所以我找不到。

以上两种情况都是失败，对吗？

这本书主要论述设计和失败（设计的失败、失败的设计以及由设计师造成的设计失败）。

如果我是个爱开玩笑的人，从现在起就会树立一个不值一读的典型，以此作为设计失败的例子。

说实话，我肯定这个玩笑会失败，因为定义失败的设计远比任何可见的双关语和技术上的小失误复杂得多。

而且，我仍然希望读者阅读此书，跟着这种典型胡闹并不能提供长期的功效。

相反，我会尝试（尽管可能悲惨地失败）阐释为什么一本论述失败的书是有益和必要的，这样做会触及到失败成为创造性工作必不可少一部分的原因，尤其是对各种各样的设计而言。

首先，我不得不说，不言而喻大量的成功设计实际上植根于或建筑在失败之上。

最好的情况下，失败是一种触媒，但这不同于试错法。

凭借试错法，一名设计师把玩各种模型，直到找到完美的（或接近完美）的方案，并达到某种结果，就像维基所定义的“达成预期目标”。

但很多时候，一名设计师的构想很完美，呈现给世界的却是败笔。

幸运的话，即使这样的失败都会教人吸取教训，避免下次的失误。

失败以各种各样的形式和程度出现，有大有小，尽管大多数时候介于两者之间。

有时候失败代价昂贵，有时则不然。

通常情况下，它们无人知晓，但偶尔也会众所周知。

Edsel福特汽车是设计失败的经典案例之一。

维基百科是这样描述的：“Edsel车是由福特汽车公司在1958、1959、1960新产品年度生产的。

Edsel车(E指实验车)由美国汽车工业制造。

”很快，公众就对这款车型保守的设计反响不佳。

部分原因是福特公司早先有所传言，让消费者期待一种全新的车型，然而实际上这款车体却与其他福特车型相同。

然而，不仅仅是错误的宣传使公众失望，Edsel独特的格架设计似乎越来越趋于保守。

有人觉得，这款车是把零件拼凑起来而不是具有独创性的作品。

尽管Edsel的式样（即设计）受到批评，大多数的专家还是无法肯定这款车失败的原因。

这样，我们能吸取到什么教训呢？

绝不再生产一辆Edsel——尽管它如今已是收藏家的藏品——或者至少一直试验下去直到不再有任何疑问。

设计失败往往是误解公众需要和品味的结果（这就是为什么许多企业为试验项目投资，努力避免失败的原因）。

然而，有时候失败因为这样那样奇特的原因而发生，这些原因被人们完全忽视了。

通常，我们称之为傲慢，有时称为超前意识。

有些失败简直就是超越时代的好点子，有时失败也是事物进化性质的一部分。

## &lt;&lt;设计灾难&gt;&gt;

有人会说，从设计的角度看史前人类，诸如东非猿人、多马尼亚猿人是不完美的（可能是种失败），因此他进化为直立人，然后进化为同类的“我们”，（尽管很可能我们也不是进化的最后一个阶段），伟大的造物主还有其他教训需要吸取，因此史前的失败只是一个试验。

事实上，能导致好结果的失败是有益的。

作为一个充满希望的完美主义者，我从不害怕失败的想法。

无论在学校里还是《时尚》杂志举办的“你与同伴协调性”测试中获得失败的成绩都是一个不良记录，而不是一个有希望的记号。

学习向失败学习并不是人的天性。

一个人需要坚毅的心肠才能不被失败摧毁，进行真挚的自我反省，找到传说中的一线希望。

然而，我总是告诉学生先失败后成功比较好，因为前者会形成一个比较详细的评论，对学生而言，失败应该是块踏脚石。

然而，从失败而得的最有价值的教训是简单的启示：是时候改变行动了，停止挖掘无底深渊，转向别的事情更有用。

失败可以成为行动的红绿灯，让你继续走或停下来。

好了，自说自话、莫名其妙的话已说的够多了。

言归正传，是什么让失败对设计师如此重要，尤其是对这本书的作者们起决定性作用？

失败通常是更丰富经验的源泉。

我讲一个亲身经历的切题的例子：很多年前，我和西摩·克瓦斯特合作包装一本儿童书（他负责设计，我帮助构思和编辑）。

那是查尔斯·狄更斯《圣诞颂歌》的三维版本。

这本书被设计成舞台效果，打开的时候外表能竖起来，人物印在穿孔的纸上，其中附有解说以便孩子们掌握操作方法。

尽管制作过程很复杂，但这样做是可行的，最后印刷的样本也很引人注目。

但是，当一箱成品从印刷商那里运来后，我们发现书脊被压扁了。

由于这不是传统意义上砖头般的书，而是书本状的盒子，书脊的支持力较小，所以在其他书本的挤压下变形，书商以物品损坏为由拒绝接受。

我们不得不重新印刷，并加入一张硬板纸支撑书脊，从而增加了书本的售价（我们自己吃进），使利润降得微乎其微。

这次尝试没有成功，演变为某种程度上的失败，但确实让人有所收获。

只能期待能够预期实现的目标。

我们集中精力于创造性的工作，诸如设计、写作、插图，而忽视了基础的制作环节。

当然，制作方应该提醒我们，所以从这次失败中我们得到的教训是：永远不要完全依赖别人。

设计工作是个整体，一个环节影响另一个环节，设计师必须控制整个流程，不然会被流程所牵制，所以缺乏全面考虑就会失败。

也许这本书的读者有过和上述例子相近的经历（也许没有）。

但是，我肯定每个人都经历过（并且我相信大部分人都愿意承认）某种类型的失败。

这本书所写的各种失败经历会在许多人心中引起共鸣，也许你会问为什么有些表面看来成功的例子却被认作失败？

不管反馈如何——不管你怎样阅读这本书——最重要的是你要把失败当做设计过程特有的一个现象，从失败中学习，甚至喜欢上失败。

## <<设计灾难>>

### 内容概要

施德明、黛比·米尔曼等著名设计师在本书中讲述了自己创作、创业过程中遭遇的种种失败经历，作者从自身实际出发，援引失败实例，以幽默诙谐的笔调、启人心智的语言引发人们对于失败意义与作用的反思，强调失败不仅不是避之唯恐不及的耻辱与灾难，而是让人汲取经验教训的丰富宝藏。作者以开放的心态、积极的姿态面对失败，为人们提供了一种重新评价和看待失败的崭新视野，颠覆了以失败为耻的传统思维。

## <<设计灾难>>

### 作者简介

史蒂文·海勒是视觉艺术学院MFA/设计创造系的联合主席，33年来，他一直担任《纽约时报》艺术总监。海勒曾担任过100多本设计类书籍的作者或编辑，现居住在纽约。

<<设计灾难>>

书籍目录

前言

非个人化字体，我们的现在与未来

爱德华德·霍夫曼的日志

Helvetica——对新字体的思考

金属活字版的Helvetica字族

字体比对

被淘汰了？

后记（一）

后记（二）

<<设计灾难>>

章节摘录

## <<设计灾难>>

### 编辑推荐

《设计灾难:设计大师,难以置信的失败与教训》编辑推荐：27位顶级设计师的失败教训。



<<设计灾难>>

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>