

<<创意@东京>>

图书基本信息

书名：<<创意@东京>>

13位ISBN编号：9787108031365

10位ISBN编号：7108031361

出版时间：2009-6

出版时间：生活·读书·新知三联书店

作者：苍井夏树,栗原淳实摄影

页数：242

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

小时候，每次家族聚会时，我总是黏着长年旅居日本的舅舅。

不爱念书的我，却总爱拿表哥从东京带来的日文杂志随便乱翻，东问西问一堆怪问题。

在练马的江古田，表哥的牙医诊所，我开始和日文的第一次甜蜜接触。

长大后，着迷于尾濑朗的漫画——《夏子的酒》。

主角夏子是佐伯酒造的女儿，原本在东京撰写酒商的广告文案，在哥哥康男患癌症死后，毅然决定回到乡下，完成哥哥未完成的梦想——和酿良酒，寻找传说中的龙锦米，使其在有机栽培中复活。

她用坚毅的信心和热爱大地的执著感动了镇上的人，酿造出日本第一的大吟酿。

这种“一生悬命”专注坚持的态度，正是值得学习的日本精神。工作多年后，因缘际会，开始在大学及各大企业担任“创意思考”课程讲师。

我喜欢使用多媒体素材取代枯燥的传播理论，也许是欣赏一首松尾芭蕉的俳句，也许是朗读一篇深刻精致的广告文案，也许是分享一部NHK安藤忠雄的纪录片，往往都能让学生们眼睛一亮，新鲜灵感就有机会跳跃，彼此激荡分享。

这些课堂中片刻的感动，让我觉得学习的过程可以有许多美好的可能。

为了能够看懂动人心扉的日本广告作品，我开始学习日文。

庆幸多年前这个正确决定，从此不仅为自己打开一扇窗，可以更深入观察日本文化，也收藏了无数次和东京美好相遇的回忆。

<<创意@东京>>

内容概要

苍井夏树的《创意@东京》读起来轻松愉快，同时又给人以启示——身边处处有创意的机会，不要让它溜走，抓住它。

本书从建筑师安藤忠雄的上野国际儿童图书馆与东京大学情报中心到任天堂的感性工学，让我们看到日本设计师对于感性工学的深入研究，其人性化的设计与专注明细的工匠精神，美的竞争力，让作品及产品在潮流中，具有举足轻重的地位。

东京的感性、创意、美，已是从事设计、营销、研发等企划工作人不可不知的主流趋势！

世界各地的人们对任天堂的游戏机都很了解，很多人也是高手，但你知道吗，它还开发了很多不为我们所知的衍生产品，作者在第一章趋势观察的“任天堂感性工学”中，告诉我们：“DS Lite掌上游戏软件有趣又多元，最近又新推出了‘大人的DS脸部训练’，人们通过锻炼脸部肌肉的游戏，预防脸部肌肉下垂、避免表情僵硬、让笑容更加灿烂自然。

这个新奇的软件，必须外接一个迷你摄影机，让DS的双荧屏一个显示肌肉练习的脸部图解，另一个在传送迷你摄影镜头中显示使用者本人的脸部画面。

通过即时左右画面对照，可以详细观察使用者是否跟着指示步骤正确练习。

这款新产品的设计背后，其实预告着任天堂企图跳脱旧游戏的框架，借由外挂配件延伸新奇游戏的无限可能。

”这项开发给女士带来了福音。

学外语是很头疼的事，作者说“超市，是一个学习生活日语的好去处。

”“另外，参加当地义工活动或是教育训练，也可以认识一些热心的家庭主妇或退休老人，增加和日本人聊天互动的机会，有助于学习日语。

”“在东京电车上”，“带着任天堂的DS，目的不在游乐，而是学习日语，让零碎时间也可以累积学习效果。

学日文，可以和生活中有趣的各种情境连结，让日语在潜移默化中进步。

”在介绍安藤忠雄建筑时，作者说：“我因为对安藤忠雄建筑深深着迷，特地一一参访安藤忠雄的建筑作品，亲身体验他的坚持与细腻，那种内敛的爆发力，让每一个作品都独树一帜。

在东京，除了观光客去的表参道同润会公寓之外，还有一处较少人知的安藤建筑作品，就是位于东京上野公园、北侧接近东京艺术大学的东京国际儿童图书馆。

”“国际儿童图书馆原来是日本国立国会图书馆上野分馆，历经明治、大正、昭和时期，是日本珍贵的城市遗产。

……一个图书馆，三个世代的日本建筑师，一百年的漫长历史，安藤的挑战是：一方面需要维护原始建筑的样貌；另一方面，对于建筑的危楼部分又必须修复改建。

于是，向来非常重视自然环境的安藤忠雄，在旧有建筑物外，加上两个玻璃建物，创造出新的方向和空间。

一个和原有建筑呈15度角安置，当作通往图书馆的通道；另一个放置在三层附加在原有建筑物上，作为对应的动线。

关于原有建筑，安藤尽量忠实呈现竣工时的状态，但在空间使用上，则以新的思考对待。

特别是过去的阅览室，安藤也考虑到媒体的多样丰富性，让图书馆不只是收藏图书而已。

图书馆的三楼是一个儿童图书博物馆，定期展示世界儿童读物，如法国、北欧、南美等地的儿童读物？这个别出心裁的博物馆内设计有绘本舞台，以3D立体动画展示，让小朋友可以快乐地在这里阅读学习。

”“日本的教育，很重视‘读书指导’，对朗读训练要求很高，积极培养儿童阅读的能力以及工具书查询、图书馆的使用、资讯情报搜寻的能力，希望养成读书的兴趣与习惯，并注重读书效率的提升，对感想写作的指导可说是非常用心。

因此，在东京四楼，特别规划为‘儿童之家’，安排专人说故事及阅读指导等各种有趣活动，让孩子们在文字的森林散步，在思想的天空飞翔。

”本书还有一些很开心的小插曲，如：出版《现代用语基础知识》的自由国民社编辑部，每年6

月份开始，会通过网络进行“新语·流行语大奖”选拔，反映当代社会现象。

2005年得到最佳大奖的流行语是“小泉剧场”。

“小泉剧场”的小泉指的是日本前首相小泉纯一郎，剧场则是“政治剧场”的意思。

本书的亮点在于：正文外，增加了“延伸阅读”和“动脑练习”两个版块，使读者了解作者的视野，同时对感兴趣的问题加深理解。

作者简介

多摩川，静静生活；古根千，晃游散步。

便衣、球鞋，好心情；阅读、纳凉，看星星。

喜欢想，喜欢生活，喜欢观察人，喜欢在人多的地方看别人，人少的地方看自己。

玩广告、写企画、拍短片、搞出版、策艺展。

每年定期赴日本研修玩耍、充电呼吸，长期研究日本消费趋势与设计美学，目前于早稻田大学院情报生产系统研究科博士后期课程进修中，专攻“感性工学”。

<<创意@东京>>

书籍目录

Chapter 1 趋势观察 1.任天堂感性工学 2.天然生活风潮 3.一个人的商机 4.熟年黄金世代 5.五感的苏醒 6.文化系女子 7.老东西·新灵魂 8.创·游·美·人
Chapter 2 情报活用 1.种下你的创意树 2.学日文,打开另一扇窗 3.东京过生活 4.广告蒙太奇 5.电视知惠袋 6.书架浏览法
7.杂志活用术 8.城市学行销 9.街道阅读法
Chapter 3 设计现场 1.设计现场: Good Design Award 50周年现场直击 2.里山之美: 越后妻有·大地艺术祭·三年展 3.城市美学: 东京深呼吸, 中城风尚慢游 4.创意市集: 村上隆第十届艺祭 5.跨界完艺: 东京牛大游行
Chapter 4 创意散步
1.美的学习 2.安藤忠雄的建筑诗 3.伊东丰雄的软建筑 4.莱特的有机建筑 5.伊右卫门绿茶大战
6.花园里的疗愈力量 7.Wow!
超乎期待的服务 8.市民社会的品格力

章节摘录

插图：Chapter 1 趋势观察 1.任天堂感性工学 在一般人的印象中，说到电玩总是会联想到宅男。打电玩的感觉是：看别人玩很好玩，手会痒；但亲自上手，左右拇指各自在十字方向键和四颗圆键快速穿梭反应时，电玩的主角总是不久于人世，快速阵亡。挫折感的驱使，再加上引领电玩发展走向的一直都是专业玩家，导致游戏机很少在女性的生活中占有一席之地，直到……没错，就是Wii，才让许多人，尤其是从来不玩电玩游戏的人们投注新的目光。任天堂(Nintendo)正在重新定义电玩的价值。

“好好玩！

”是许多人拿起Wii的遥控手把(Remote)后不断发出的惊叹。

起手式的游戏，不是用两根手指按八个键，复杂到经常按错的方式。

而是以直感操作的运动系列，打网球就是用挥拍的方式操作，打拳就有挥拳的动作，钓鱼就有收竿的动作。

wii以遥控手把上下振动，使用者指向哪里就可瞄准到哪里，符合人们真实生活中行为的经验模式。

结合无线蓝牙技术的设计，感测遥控器移动与旋转的角度。

除了操作非常简单之外，更扩大了身体的运动范围，人们可以用更多样化、更容易人手的肢体动作，来达到前所未有的娱乐经验。

任天堂创造一种独特的感性价值，来吸引新的消费族群。

它的产品策略，正符合哈佛大学商学院克里斯坦森教授提出的“破坏性创新”(Disruptive Innovations)，让消费者操作起来更容易，更没有入门的障碍。

<<创意@东京>>

编辑推荐

《创意@东京》：俯拾即是的风光，不期而遇的风景。

没有咖啡因，不含胆固醇。

从东京这座超大美术馆、学习如何看，如何听、如何感受、如何触摸、如何呼吸！

五感苏醒，探索日本“和、敬、清、寂”的设计美学。

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>