好设计，怎样把不同事物连起来

20 件作品 / 从任天堂角色扩展到世界产品设计

一个部件可以拥有两种身份，一种材料可以进入新的行业，一个日常动作可以变成新的体验。研究的焦点是：不同来源之间，究竟建立了什么关系？



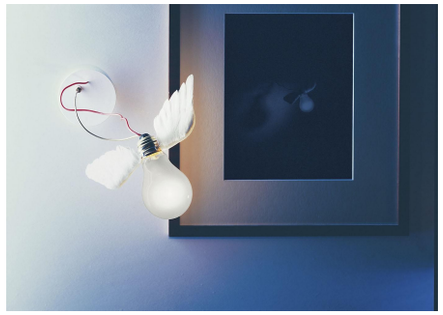
鸟鸣 / 烧水提示



汽车前灯 / 室内照明



陀螺 / 座椅



灯泡 / 飞翼



分趾足袋 / 高跟靴



两种传统 / 同一只碗



置物 / 室内雕塑



青蛙零件 / 花簇

怎么选：优先纳入有馆藏、设计奖或长期产品记录的案例，并加入少量机制鲜明的补充案例。三种证据说明的事情不同，不等于每件作品都适合所有人，也不构成“最好看”的排名。

怎么读：先看图，再看“接在哪里”。设计师意图与历史事实由可点击资料支持；视觉联想会明确限定。各页提供资料、馆藏或版本依据与图源，后续版本不冒充最初原作。

01 把工具变成有性格的角色

人的动作与物的动作重合，情绪表达就不只停在表面。

01 Anna G. 开瓶器

Alessandro Mendini / Alessi · 原设计 1994

女性人形 × 双臂杠杆机构



图：Alessi；Fulvia Mendini 设计的粉色树叶裙装版本。

接在哪里

头、躯干和双臂分别进入开瓶机构；旋转、抬臂、压臂，让人形随着开瓶动作活动。

为什么巧

人的身体与工具的结构共用部位。表情提供亲近感，动作又不断确认这个角色，而非只在工具上贴一张脸。

迁移与边界

先找工具的关节，再决定角色的关节。拟人最好能参与操作。

选样依据：Alessi 持续产品线；品牌记述其长期畅销。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

02 9093 鸟鸣水壶

Michael Graves / Alessi · 原设计 1985

烧水提示音 × 鸟的鸣叫



图：Alessi；2025 年四十周年 9093-BB 黑壶橙鸟版本。

接在哪里

鸟位于壶嘴的哨鸣部位。水开的声音与鸟的叫声共享一个出口，抽象的提醒因此获得了生命感。

为什么巧

视觉形象和使用事件互相解释：壶先烧水，鸟再报信。大面积规整的壶身，衬托一个很小但有效的叙事焦点。

迁移与边界

把提醒、开关、排气口设计成角色行为；让细节在正确的时刻发生。

选样依据：自 1985 年延续的产品设计；图为后续版本。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

02 借零件，也借走它原来的本领

来源保持可辨认，功能却被重新安排；连接关系比零件数量更关键。

03 Sella 坐凳

Achille & Pier Giacomo Castiglioni · 1957

自行车鞍座 × 站坐之间的家具



图：Zanotta；1957 年设计，1983 年进入该品牌生产。

接在哪里

自行车鞍座架在细杆和半球底座上。作者想在打电话时，既能坐一下，又保留走动和活动身体的感觉。

为什么巧

窄鞍让人保持半坐姿势，半球底座允许身体随重心移动而摆动。它借用了一个动作状态，而不只是自行车的外观。

迁移与边界

先说明适用姿态。它适合短暂倚坐，不能据此推断适合长时间办公。

选样依据：Met 馆藏；MoMA 设计师专题记录。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

04 Toio 落地灯

Achille & Pier Giacomo Castiglioni / Flos · 1962

汽车前灯 × 鱼竿导环 × 室内照明



图：Flos 产品照；原始构想使用汽车前灯与现成工业部件。

接在哪里

汽车前灯向上照射；鱼竿导环整理外露电线；底部变压器同时贡献配重。不同来源的部件各自继续发挥能力。

为什么巧

整合规则很清楚：发光、导线、稳定。它没有抹掉工业零件的身份，却靠纤细竖杆和集中的底座建立秩序。

迁移与边界

选部件时同时问：它像什么、会做什么、放在这里为什么合理。

选样依据：Met 馆藏；Castiglioni 基金会原始说明。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

03 把原型变成一种空间体验

结构、重心和人的动作，都可以成为混搭的材料。

05 Arco 弧形落地灯

Achille & Pier Giacomo Castiglioni / Flos · 1962

街灯的伸出结构 × 室内桌面照明



图：Flos；重石座、伸出的弧形杆与悬置灯罩。

接在哪里

受日常街灯启发，以大理石配重和长弧杆把落地光源送到桌子上方，获得接近吊灯的位置，同时不必固定在天花板。

为什么巧

视觉上的悬浮由实际的重量实现。石座、细杆和灯罩分别负责稳定、跨越、照明，三者的尺度差形成张力。

迁移与边界

迁移位置与使用方式也能创新；代价是地面占用和沉重底座。

选样依据：MoMA 与蓬皮杜中心馆藏记录。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

06 Spun 旋转椅

Heatherwick Studio / Magis · 2010

陀螺的旋转体 × 人体座椅



图：Heatherwick Studio；人在倾斜的旋转体中坐、摇与转。

接在哪里

旋转对称的轮廓，同时形成座位、靠背和落地接触面。人坐进去后，陀螺不再只是视觉比喻。

为什么巧

形状直接决定互动方式，单一几何规则覆盖了复杂体验。观看时像雕塑，使用时会让人重新理解如何坐。

迁移与边界

让动作验证形态。它面向玩耍与休闲，评价目标不同于工作椅。

选样依据：2014 金圆规奖；Cooper Hewitt 馆藏（点击）。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

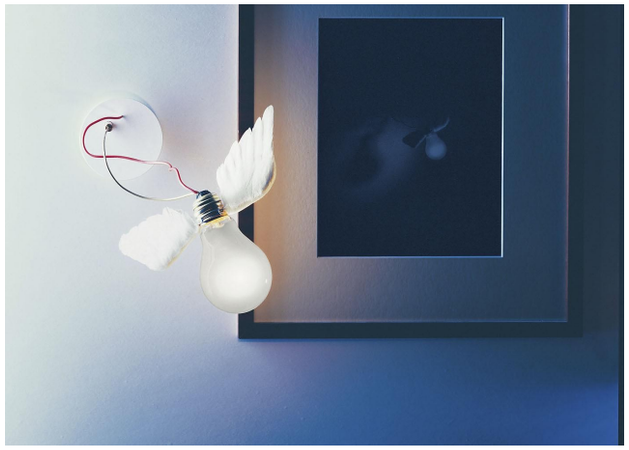
04 自然形象，可以承担诗意或工程

同样借自然，有的改变情绪，有的改变组织结构；两种目标都成立。

07 Lucellino 飞翼灯

Ingo Maurer · 1992

裸灯泡 × 羽翼



图：Ingo Maurer；Lucellino Wall 壁灯版本。

接在哪里

羽翼直接贴近灯泡，使灯泡像一具发光的身体。灯座和电线依然可见，日常器件与飞行联想并存。

为什么巧

新增元素很少，却改写了整件物体的气质。柔软羽毛与硬质灯泡互相衬托，光成为这个小生命的状态。

迁移与边界

表达情绪本身可以是目的；不必把翅膀解释成提高照明效率。

选样依据：MoMA 馆藏；设计品牌产品记录。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

08 Heracleum 枝形灯

Bertjan Pot / Moooi · 2010

分枝结构 × 多点 LED 供电



图：Bertjan Pot / Moooi；枝端为 LED 与叶形透镜。

接在哪里

设计师先把电线束组织成枝条，后借助 Marcel Wanders 的 Electrosandwich 技术：枝条既支撑光点，又经绝缘层上的导电层供电。

为什么巧

植物般的分枝成为分配光点的方式；技术负责兑现轻盈外观。美感不是在工程完成后另加的一层装饰。

迁移与边界

当原型需要细、轻或柔软时，要寻找能真正实现它的材料与工艺。

选样依据：设计师一手过程；其页面记载 Stedelijk 收藏。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

研究选样，非世界排名。图片归相应品牌、设计师或馆方；“为什么巧 / 迁移”是本次分析。

05 让材料和制作方式产生造型

形式可以由规则生长出来，不一定先画一个外形再寻找做法。

09 BAO BAO 几何包

BAO BAO ISSEY MIYAKE · 独立品牌始于 2010

刚性几何片 × 柔性连接面



图：ISSEY MIYAKE；FOSSETTE 后续款式，非 2010 原款。

接在哪里

三角片之间保留可折动的连接区域。放入物品、拎起包身时，同一套平面单元能够形成不同体积。

为什么巧

视觉、构造和使用状态服从同一几何规则。折纸般的观感可以观察到，但不据此断言折纸是唯一创作来源。

迁移与边界

先规定单元和连接方式，再允许整体变化；丰富来自组合，不来自堆饰。

选样依据：长期品牌体系及官方现行产品；非获奖断言。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

10 Cabbage Chair 卷心菜椅

nendo · 2008

服装压褶废纸 × 剥开的座椅



图：nendo；摄影 Masayuki Hayashi。九格展示逐层展开过程。

接在哪里

从制衣过程的褶纸卷出发，切开并逐层剥出座位。原有褶皱提供弹性，造纸时加入的树脂提供强度与定形。

为什么巧

形态、制作动作与材料性格相互解释。卷心菜是成品及剥开动作的联想，不能倒推成作者先模仿蔬菜。

迁移与边界

先观察材料已经具备的能力。展览作品的实验价值不等于量产耐久验证。

选样依据：M+ 等博物馆馆藏；nendo 一手项目记录。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

06 换一个位置，意义就发生变化

不一定改变物的基本轮廓；改变身体位置、场合或身份同样有力量。

11 Maison Margiela Tabi 靴

Martin Margiela · 1988 首秀

日式分趾足袋 × 时装高跟靴



图：MoMA；馆藏靴约 1990 年制作，非首秀实物的断言。

接在哪里

保留足袋最关键的分趾结构，把它放入皮革靴身与高跟鞋语境。传统脚部结构变成强烈的品牌识别。

为什么巧

只改变一个极敏感的局部，整只鞋的身体感就改变了。首秀留下的分趾脚印，又把这个局部扩展成传播符号。

迁移与边界

选能改变整体身份的局部；“像蹄子”是观者联想，不是已证实的来源。

选样依据：MoMA 馆藏；品牌历史与馆方叙述。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

12 Schiaparelli Shoe Hat

Elsa Schiaparelli × Salvador Dalí · 1937–38

高跟鞋形态 × 头饰



图：Met；羊毛鞋形帽，并非直接把一只皮鞋固定在头上。

接在哪里

鞋的轮廓移到头部，鞋跟成为向上的突出结构。馆方将其联系到达利把鞋放在头上的照片。

为什么巧

物体本身很熟悉，位置却违反预期。头与脚的身份错位产生荒诞感，轮廓仍然足够简单、清楚。

迁移与边界

错位能表达观点；其成功不必以日常舒适度为唯一标准。

选样依据：Met 馆藏及服装史说明。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

07 保留冲突，也可以形成美感

接缝不一定要隐藏；关键是让差异有明确的承载面和阅读秩序。

13 Schiaparelli 龙虾裙

Elsa Schiaparelli × Salvador Dalí · 1937

优雅晚装 × 超现实龙虾图像



图：Schiaparelli 历史资料；Cecil Beaton 摄 Wallis Simpson。

接在哪里

巨大的龙虾图案进入轻盈晚礼服的正面。日常饮食对象与优雅身体发生接触，带来超现实的文化张力。

为什么巧

礼服仍然保持优雅，异物因此更加显眼。它没有用更多装饰消解矛盾，而是让一个主意占据视觉中心。

迁移与边界

强冲突要有稳定背景；文化意味取决于语境，不能保证所有人都觉得美。

选样依据：品牌档案；V&A; 展览记录列明费城艺术博物馆藏。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

14 Seletti Hybrid • Saylac

CTRLZAK / Seletti · Hybrid 系列

东西方瓷器传统 × 同一只碗



图：Seletti；Saylac 同时展示两侧不同纹饰和口沿。

接在哪里

两种陶瓷装饰语言沿一条明显的分界线相接；纹样、配色和口沿差别保留在同一器形之中。

为什么巧

统一来自共同的碗和清楚的分区，变化来自两侧的差异。接缝让文化碰撞可见，而不是被磨成平均风格。

迁移与边界

先规定冲突在哪里发生；这是混搭机制补充案例，不强称其获博物馆认可。

选样依据：品牌明确的东西方混合主题与系列产品。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

08 让产品获得另一种社会身份

书架可以成为室内雕塑，音响也可以使用家具的语言。

15 Carlton 房间隔断

Ettore Sottsass / Memphis · 1981

书架与抽屉 × 图腾般的雕塑



图：MoMA；中央轴与两侧构件形成明显的整体秩序。

接在哪里

隔断、置物和抽屉整合进人形或图腾般的轮廓。高彩度层压表面配合斜向构件，主动成为室内焦点。

为什么巧

表面看似叛逆，结构却受对称、重复与三角几何约束。多样并不等于随机，视觉关系可以驾驭鲜艳和复杂。

迁移与边界

大胆配色也能精致；代价是空间与视觉存在感，不能仅按收纳效率评判。

选样依据：Met、MoMA、NGV 等馆藏与研究。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

16 Bang & Olufsen A9

Øivind Alexander Slaatto / B&O;

音响 × 木脚、织物与室内陈设



图：B&O;；现代 Beosound A9，非早期获奖版本实物。

接在哪里

圆形声学主体配合木脚与织物面罩，进入家具的视觉体系。设计师以水波扩散的联想解释圆形。

为什么巧

保留声音设备的功能，改变它在家中的身份：可以公开摆放、协调材质和陈设，而不必把它藏起来。

迁移与边界

借别的品类的材料与姿态，也能改变接受方式；不能由外观推导音质高低。

选样依据：早期 BeoPlay A9 的 iF 记录；设计师访谈。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

09 同一零件，在新关系中变成另一物

近看仍是原来的零件，远看已组成新形象，产生两次发现。

17 LEGO Flower Bouquet

LEGO Botanical Collection · 10280 / 2021

汽车等既有零件 × 花艺与居家陈设



图：LEGO 官方植物系列资料；花束 10280。

接在哪里

官方说明书解释了零件的新用途，例如汽车部件成为玫瑰外层花瓣。积木连接方式继续存在，颜色与排列改变其身份。

为什么巧

工业零件与柔软花朵的距离很远，但弧面和分层关系提供了桥梁。拼装、送礼与插花也在同一产品里相遇。

迁移与边界

借几何相似处完成转义；新主题可以沿用成熟的零件系统。

选样依据：2022 Grown-Up Toy of the Year；奖项属于本款。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

18 LEGO Bonsai Tree

LEGO Botanical Collection · 10281 / 2021

粉色青蛙零件 × 盆景花簇



图：LEGO；上方粉色花冠含青蛙件，下方为可换绿叶树冠。

接在哪里

熟悉的青蛙零件改成粉色并集中排列，构成樱花般的花簇。观者先读到树冠，再在近处发现青蛙。

为什么巧

改的是颜色、数量与上下文，原来的形状仍能被辨认。隐藏的第二层身份带来幽默，也提供重复观看的理由。

迁移与边界

整体识别与局部彩蛋分层；不要让所有细节同时抢占第一眼。

选样依据：LEGO 一手发布记录；不移用花束的单品奖项。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

10 边界：优秀设计不必都写成 A + B

材料、人体尺度和使用关系本身，就能带来重要创新。

19 Apple iMac G3

Apple 工业设计团队 · 1998

一体电脑 × 半透明材料与家庭语境

图：Museums Victoria；Benjamin Healley，CC BY 4.0。首发蓝款。

接在哪里

把电脑组织成一体的圆润体量，以半透明外壳、颜色和提手改变人接近它的方式。Apple 也强调了颜色带来的个性化。

为什么巧

“糖果感”可以是观感，却不是已经证实的糖果原型。这例更适合解释材料与情绪的转换，而非具体物种的拼接。

迁移与边界

不要为了套方法而编造来源；好设计也可能只是重写了一个品类的表达。

选样依据：MoMA、Museums Victoria 等馆藏。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

20 OXO Good Grips 削皮器

Smart Design / OXO · 1989 设计，1990 推出

工业弹性材料 × 厨房握持问题

图：MoMA；粗软的手柄与两侧可变形的细槽。

接在哪里

将柔软、防滑的材料与较大的握柄结合，细槽让握持区域更易变形。品牌记述了工业密封材料的跨领域使用。

为什么巧

改变来自手与工具的关系：容易抓握比象征什么动物更关键。“像鱼鳃”可以描述细槽，却不证明生物是设计起点。

迁移与边界

功能适配、包容性和克制，同样能创造经典；不必给每件产品编一个混搭故事。

选样依据：MoMA 馆藏；品牌材料与设计过程说明。

设计与过程　馆藏 / 奖项 / 版本　图源与原图

混搭的材料，不只有“外形”

以下是本次案例归纳的工作分类，不是设计史的唯一分类。层次不同，不代表价值高低：情绪、功能、身份与文化表达，都可以成为作品的目标。

可识别的形象 灯泡 + 羽翼 → Lucellino	保留两个来源，让一个关键局部改变气质。	看：轮廓是否清楚？情绪是否集中？
会发生的动作 鸟叫 + 水开 → 9093	让角色行为与使用事件共享一个出口。	看：不用解释，动作能否证明形象？
零件原有的能力 汽车前灯 + 鱼竿导环 → Toio	迁移发光、整理线路等能力，再统一结构。	看：每个零件为什么必须在这里？
材料与制造规则 压褶纸 + 剥开 → Cabbage Chair	让既有性质与过程决定形态。	看：形态是否依赖这份材料的真实性？
场景与文化身份 足袋 + 高跟靴 → Tabi	保留识别性局部，改变它出现的语境。	看：新语境改变了什么感受或意义？
模块与组合关系 青蛙 + 粉色 + 群聚 → LEGO 花簇	用颜色、尺度、数量和邻接关系重新命名部件。	看：远看与近看能否分别读通？

阅读机制：熟悉的部分帮助人识别；意外的关系让人停留；能够被理解的连接带来“原来如此”。这是解释这些案例的分析框架，不是证明所有人的审美都相同的心理学定律。

美感来自关系的控制，混搭只是可用的方法

“高级”没有一个固定外观。鲜艳的 Carlton、克制的 A9、荒诞的鞋形帽，目标不同；判断时先说明作品想让人做什么、感到什么或重新理解什么。

01 先写一个动词

发声、旋转、包裹、展开、支撑。它帮助你筛选真正相关的来源，而不是罗列漂亮元素。

02 找一个可以共用的连接处

嘴与出口、关节与杠杆、枝条与线路、鳞片与折面。让两个来源在结构上发生关系。

03 规定整体的阅读顺序

第一眼认出整体，第二眼发现反常，第三眼获得细节。一个主记忆点可以容纳很多次要信息。

04 统一一项，保留另一项差异

可以统一几何、比例或材质，也可以只统一分区规则。无需把所有来源磨成同一种质感。

05 同时检验图与动作

小图看识别，近看连接，动态看逻辑；实体产品再检验重量、触感、耐用、维护和使用条件。

06 做减法，也允许不混搭

删掉附件后是否仍有核心？若比例、工艺和使用关系已经足够好，不必强加第二个原型。

回到你的 IP：让头顶的花，与身体发生关系

可以从三个互不依赖的方向各画一张：花口成为发声器官；花瓣开合表达情绪；花茎的弹性参与身体动作。先选一个动词，再决定比例、材质和招牌姿态。不要一次把三个主意都塞进同一个角色。

借鉴的是连接机制，不是复制具体角色或产品。下一步最有价值的验证，是把原创草图缩小、去色，再画一个动作，看它是否依然成立。