

# 设计艺术史

周锐 范圣玺 吴端 编著



高等教育出版社  
HIGHER EDUCATION PRESS

# 设计艺术史

周锐 范圣玺 吴端 编著



高等教育出版社  
HIGHER EDUCATION PRESS

### 图书在版编目(CIP)数据

设计艺术史/周锐,范圣玺,吴瑞编著. —北京:高等教育出版社,2008.11

ISBN 978-7-04-025357-3

I. 设… II. ①周…②范…③吴… III. 设计-工艺美术史-世界-高等学校-教材 IV. J509.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 156714 号

策划编辑 梁存收

责任编辑 王海燕

封面设计 盛楠 张申申

版式设计 盛楠 范晓红

责任校对 胡晓琪

责任印制 韩刚

---

|      |                |      |                                                                       |
|------|----------------|------|-----------------------------------------------------------------------|
| 出版发行 | 高等教育出版社        | 购书热线 | 010-58581118                                                          |
| 社 址  | 北京市西城区德外大街 4 号 | 免费咨询 | 800-810-0598                                                          |
| 邮政编码 | 100120         | 网 址  | <a href="http://www.hep.edu.cn">http://www.hep.edu.cn</a>             |
| 总 机  | 010-58581000   |      | <a href="http://www.hep.com.cn">http://www.hep.com.cn</a>             |
|      |                | 网上订购 | <a href="http://www.landracom.com">http://www.landracom.com</a>       |
| 经 销  | 蓝色畅想图书发行有限公司   |      | <a href="http://www.landracom.com.cn">http://www.landracom.com.cn</a> |
| 印 刷  | 北京中科印刷有限公司     | 畅想教育 | <a href="http://www.widedu.com">http://www.widedu.com</a>             |
| 开 本  | 787×1092 1/16  | 版 次  | 2008 年 11 月第 1 版                                                      |
| 印 张  | 21.75          | 印 次  | 2008 年 11 月第 1 次印刷                                                    |
| 字 数  | 500 000        | 定 价  | 46.00 元                                                               |

---

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 25357-00

# 前言

我们大家都很清楚，现代的设计教育中，设计艺术史的研究和设计理论的推进具有难以估量的影响力，对这个领域的研究缺失，会直接导致设计思想的贫乏和文化底蕴的浅薄，所以，无论从哪个角度来阐述，设计艺术史的研究都是设计思想研究的起点，也是现代设计教育的重要环节之一。

当今设计界高度重视设计艺术史领域的研究成果，21 世纪之初就举办了一系列国际性的设计史研讨会，如 1999 年在巴塞罗那，2001 年在古巴哈瓦那，2002 年在伊斯坦布尔，2004 年在墨西哥瓜达拉哈拉。值得提到的是 2004 年设计史国际研讨会，已经从人类学、社会学、物质文化的角度关注着一个民族和一种文化的发展问题。设计艺术史的研究不仅仅是历史物质文化的研究，也是历史非物质文化的研究，是我们对历史文化遗产的保护和尊重。中国对于设计艺术史的研究一直非常弱，主要的原因是近现代设计的强势在西方，我们至今没有一个有影响力的设计艺术史的学术研究机构 and 学术团体，没有一本有影响力的设计艺术史的学术研究杂志。在我们的高等院校设计专业中，设计艺术史的课程也应该引起足够的重视，这将直接影响到学生的视野。

在设计艺术史的研究中，并存着三条不同的线索，第一条是设计通史研究，第二条是分类设计史的研究，第三条是设计批评史或设计思想发展史的研究，这三类线索是互相关联、互为映衬的。从现状来看，我们往往比较重视的是前两类研究，而对第三类的研究比较弱，而正是对设计思想发展的研究才是把握东西方社会设计现象的钥匙，也是我们研究人类物质文化发展的基础，是我们以史为鉴推动当代设计发展的动因之一。

人类的设计是从手工艺设计开始的，虽然东西方手工艺设计的特征有着明显的地域文化的印痕，但其思维的角度和设计的方法有着惊人的相似性，只是西方在工业革命的同时，技术发展的速度是非常惊

人的，这在一定程度上导致了设计艺术史中以西方为主线的框架，这也反映在现在已经出版的设计艺术史教材中。但我们应该看到，物的发明和改进是一个历史延续的过程，物在技术方面和艺术设计方面发生变故，本质上是社会生活方式发展的必然结果。社会经济的现状和思想现状的差异，直接导致近现代中国设计运动的弱化，这是一个不争的事实，但这并不意味着中国没有现代设计，没有设计思想。因此，对于现代设计与社会思想、设计与生活方式联系的研究，应该成为我们学习设计艺术史的侧重点，设计艺术史研究的目光不能仅仅停留在对设计物的认识上，而应该将设计物所处的时间、地点、历史背景、经济和文化联系起来进行观察和思考。

从另一个角度来看设计的历史，物的设计历史是设计史中的主体部分，工业化生产的物虽然反映着现代社会设计的本质，但也只是物的设计的一个部分，设计研究还存在着另外一条重要的线索，就是装饰手法的发展历史，手工艺品设计、平面设计、包装设计、服装设计、室内装饰设计、家具设计等，都在设计思想上和设计方法上，具有独特的、与工业化设计不同的视野，对于不同设计领域的了解有助于把握人类设计文化的一些共性问题。

就目前的全球文化现状来说，西方文化是一种强势文化，大多数设计艺术史的教学也基本上以欧洲和美国为范本，但这无疑是一种偏见。我们需要正确认识强势文化，但这不应该成为丢弃民族文化的理由，在现代的设计艺术史教学中也应该如此。所以，设计艺术史的教学应该同时关注世界各民族、各地区所发生的变化，并重点关注各地区文化交流对设计发展的影响，我们的视野需要更为广阔一点。中国影响着世界，过去是，现在依然是；我们的物质文化与非物质文化对于世界设计文化的贡献是巨大的。世界影响着中国，尤其在现代的设计运动中，我们正在享受着世界设计文化带来的新的生活方式。在国内的设计艺术史教学中，我们应该客观地对中国的设计发展现状和影响力作出分析与研究，这对今天和明天的设计艺术发展是至关重要的。

设计艺术史的研究就像我们今天的艺术设计学科研究一样，是一个需要花心思探讨的领域，我们目前依然面临着两大方面的问题，一方面是关于设计艺术的学科地位问题，因为在知识科学体系中依然没

有“设计学”的合理位置，它与其他学科之间的关系仍然需要通过实践和研究的过程才能得以确定；二是设计艺术的学科范围依然没有权威的厘定，我们一直没有很明确的学科研究范围和结构框架，而这是一个学科研究的前提。由于这样的原因，史论的研究就难免是无系统的。国内的设计艺术史教材目前还很少，这本教材只是一种尝试，希望为我国设计艺术学的研究和发展做一点事。

编者

2008年9月于沪上

# 目录

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| 前言 .....                       | I   |
| 第一章 西方手工艺时代的艺术设计 .....         | 001 |
| 第一节 西方早期艺术设计概况 .....           | 002 |
| 第二节 西方古典主义时期的艺术设计 .....        | 014 |
| 第三节 欧洲工业革命前后的艺术设计 .....        | 029 |
| 思考题 .....                      | 049 |
| 第二章 东方手工艺时代艺术设计的概况 .....       | 051 |
| 第一节 中国传统手工艺中的艺术设计 .....        | 052 |
| 第二节 中国明清时代艺术设计的概况 .....        | 070 |
| 第三节 近现代西方的设计文化对中国艺术设计的影响 ..... | 085 |
| 第四节 日本及其他东方国家的艺术设计 .....       | 097 |
| 思考题 .....                      | 107 |
| 第三章 现代艺术设计的前奏 .....            | 109 |
| 第一节 现代哲学思潮与艺术设计 .....          | 110 |
| 第二节 工艺美术运动 .....               | 124 |
| 第三节 新艺术运动 .....                | 130 |
| 思考题 .....                      | 152 |
| 第四章 现代主义设计的发展 .....            | 153 |
| 第一节 德意志制造联盟 .....              | 154 |
| 第二节 装饰艺术运动 .....               | 161 |
| 第三节 荷兰风格派 .....                | 166 |
| 第四节 俄国构成主义 .....               | 170 |
| 第五节 包豪斯与设计教育 .....             | 175 |
| 第六节 国际主义风格的设计运动 .....          | 196 |
| 思考题 .....                      | 200 |
| 第五章 现代主义时期的各国设计 .....          | 201 |
| 第一节 第二次世界大战后的德国设计 .....        | 202 |

|            |                      |     |
|------------|----------------------|-----|
| 第二节        | 斯堪的纳维亚的艺术设计 .....    | 213 |
| 第三节        | 美国现代设计 .....         | 218 |
| 第四节        | 意大利的艺术设计 .....       | 236 |
| 第五节        | 荷兰与西班牙的现代设计 .....    | 239 |
| 第六节        | 法国现代设计 .....         | 251 |
| 第七节        | 英国现代设计 .....         | 259 |
| 第八节        | 日本的艺术设计 .....        | 266 |
| 思考题 .....  |                      | 269 |
| 第六章        | 现代主义之后的艺术设计 .....    | 271 |
| 第一节        | 关于后现代主义意识的哲学基础 ..... | 272 |
| 第二节        | 波普艺术与设计 .....        | 279 |
| 第三节        | 后现代主义风格 .....        | 288 |
| 第四节        | 新现代主义风格 .....        | 304 |
| 第五节        | 高科技风格和过渡高科技风格 .....  | 312 |
| 第六节        | 解构主义 .....           | 316 |
| 第七节        | 数码技术与艺术设计 .....      | 321 |
| 思考题 .....  |                      | 331 |
| 参考书目 ..... |                      | 332 |
| 后记 .....   |                      | 336 |

# 设计艺术史

## 第一章 西方手工艺时代的艺术设计

## 第一节 西方早期艺术设计概况

人类的艺术设计活动是从旧石器时代开始的，出于各种不同的原因，人类认真探索着如何将一些认识和观念巧妙地表达出来，这种表达不仅是为了人们的情感沟通，更是为了通过创造这些可以被观照的形象对其他人产生影响。

在欧洲，考古发现的洞穴壁画被认为是人类早期一种令人匪夷所思的创举，西班牙的阿尔塔米拉洞穴（图 1-1-1）和法国的拉斯科洞穴中的壁画（图 1-1-2）都出现在几万年前，这是研究艺术设计起源的一个极有价值的案例。这些画常常是画在洞穴的起伏不平的石壁上，甚至画在很窄小的空间里，许多作品会相互交叠，但也有画了一半就放弃的。虽然我们现在还不能全然清楚当时人类画这些动物的动机，但这些动物的形象绝非仅仅是现实生活的描摹，因为那里有着太多精心设计的痕迹。我们在法国的派契迈尔洞中见到的“马与手印图”（图 1-1-3）就是一个很有说服力的艺术设计作品，手印与马几乎是格格不入的，但将它们组合在一起就是为了暗示什么，比如，可能为了体现人类对于环境的控制愿望。为了让有限的形态产生更加有魔力的作用，他们不断地探索表达的方法，让那些经过人类加工的形态与装饰能为环境氛围与意识传递提供更加有效的帮助。当时的那些创作人并非今天意义上的设计师，但却肩负着极其专业并十分艰巨的任务，他们也在不断地研究形象的创造，研究怎样的形象更有利于表述大家的意象，或者怎样的图形构成才能够正确地传达他们内心的无法言状的情感。在研究过程中，我们发现有的壁画处在很高的顶部，有的在直

图 1-1-1 西班牙阿尔塔米拉洞穴壁画

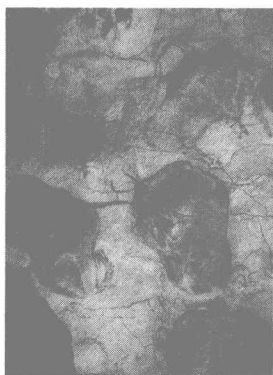


图 1-1-2 法国拉斯科洞穴壁画



不起腰的窄小空间,考古学家们对这些艺术创造的动机有过很多的猜测,虽然并没有统一的解释,但从视觉艺术的创作原理来分析,在物质条件几乎为零的状态下,只有那种强烈的创作心理冲动和巨大的精神需求的推动,才会使人肩负起这样的责任,去探索艺术设计成功的方法,无论是来自类似于巫术的动机,还是为了满足共同需要的原始意识中的一种欲望,它们最终使艺术设计的形式成为人们生活中不可缺少的一部分,一直跟着社会的发展,延续到今天。

在奥地利维伦道夫发现的母神小雕像(图1-1-4),同样证实了这样的观点。这个缺乏五官细节的11厘米高的小雕像,与其说是雕塑艺术品,不如认同为观念性的象征物,具有内心视像的作用。在那些原始的雕塑物上,设计人首先需要一种群落共同持有的清晰的内心视像,然后才能通过内心视像的表现去追求与意识上的一致性和可观照性,古朴原始的形象中体现的就是这种设计的结果。国外发现的类似的小雕像很多,在美索不达米亚平原、玛雅文化地区和古代希腊,通过对人物形象的再创造,通过夸大和变形的处理手法,希望能够给自己和别人带来一种精神上的满足,这种夸张和变形的结果是人们通过艺术设计的手段实现的。游牧民族有着他们的设计思维方式,所以雕像一般都不大,便于携带。但到了农业时代,人们逐渐定居下来,雕像也突然巨大起来,埃及的雕像就选择了巨大的形体,这可能是因为有着精神上的信仰,他们才能够通过不懈的努力去实现自己内心的梦,才会在艺术设计上投以大量的精力。

古埃及的人们建成了巨大的金字塔和神庙(图1-1-5、图1-1-6)。金字塔体现了人类早期的建造艺术(图1-1-7),从原始的玛斯塔巴墓到阶梯金字塔,从胡夫金字塔到哈夫拉金字塔,埃及人在寻找着最合适的建筑样式。为什么埃及人选择了四方锥的形式?令人奇怪的是对于这一形式的偏好不仅仅在埃及,而且在美

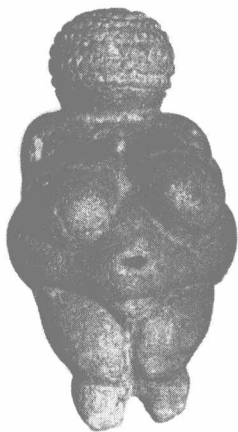


图 1-1-3 法国派契迈尔洞的“马与手印图”

图 1-1-4 奥地利维伦道夫发现的母神小雕像

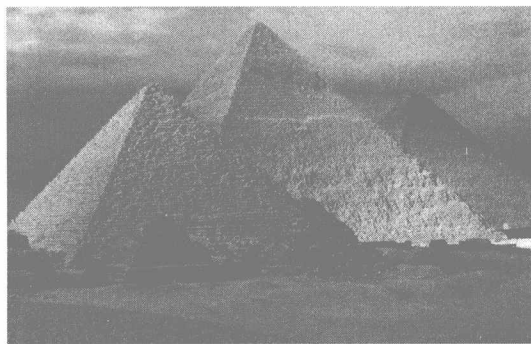


图 1-1-5 埃及吉萨地区的巨大金字塔群

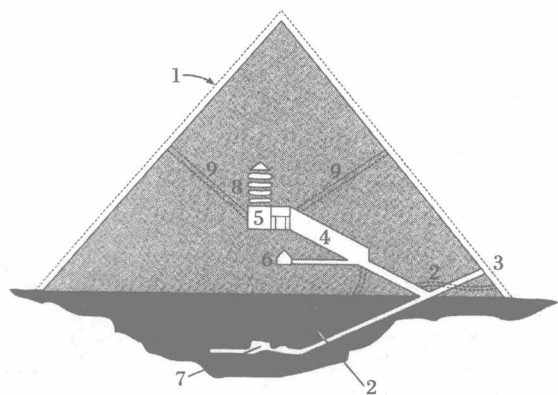
图 1-1-6 埃及中王国时建成的阿蒙神庙



图 1-1-7 金字塔体现了复杂的建筑结构

图 1-1-8 公元前 2100 年古代两河流域的雕像

洲和亚洲，都存在着这种建筑形式。今天看来，这种四方锥的稳定性是无与伦比的，这种观念来自于人们对山的认识。人们对于金字塔的艺术设计的过程是极其艰难的，比如其确定坡度的方法就是在失败的经验中成熟起来的。材料的选择也同样经历了实验的过程，巨大的岩石必须从遥远的尼罗河上游运过来，在缺乏工程设备的当时，搬运每一块石头都是艰难的，但最艰难的还是形式结构，设计怎样的结构能够支撑起这么多的巨石？又如何让金字塔成为真正能够诠释概念的、神奇的精神力量、让形式真正地体现出它神奇的美学影响力？我们知道金字塔是奢华的，它只能是人类奴隶制时代的产物，但它的形式语言是经典和不朽的，埃及人对于金字塔形式语言的把握是成功的，它不仅体现了严谨的结构，同样具备形式上的感染力。



- 1. 外轮廓
- 2. 盗墓洞
- 3. 入口
- 4. 大走廊
- 5. 法老宾室

- 6. 王后宾室
- 7. 假墓室
- 8. 重力缓解室
- 9. 通风道



在远古时代, 艺术与设计这两个方面是无法完全分开的, 艺术设计就是人们平常生活的一部分, 同样, 设计者就是操作者。但有证据表明, 埃及金字塔和巨大的庙宇的建造并不是任何人都能胜任的, 一定已经出现了一些专门从事工程设计的人, 独立承担设计的工作, 设计者在施工前呈现图纸的现象已经出现。图 1-1-8 是一座两河流域的雕像, 我们看到当时的统治者正在审阅设计图纸的情景, 也就是说, 设计者已经需要将统治者的意图首先在设计图纸上表现出来, 直至达到他们想象中的那个样子。

艺术设计的想象力在远古时代很难完全与环境分开, 比较一致的看法是, 在如此恶劣的生活环境中, 艺术创作的动机中必定有着与生命直接相关的内容。人们对于自我的认识有着漫长的深入过程, 艺术设计的过程和所产生的作品, 都应该是他们自我认识和追求自身力量的一部分, 也是思维进化的一部分。

在新石器时代, 陶器是一个艺术设计更为充分的载体, 陶器的造型、纹饰, 无不留下人类精心设计的痕迹(图 1-1-9、图 1-1-10)。陶器的本质意义是与使用目的分不开的, 但从形态的丰富性来看, 设计者对于器形的塑造、纹饰的选择都体现了他们对陶器在使用功能与视觉形象塑造之间完美配合的追求。统治者需要大量的礼器, 用于精神上的活动, 正由于如此, 他们对于礼器的设计要求必然很高, 寓意更为丰富, 在器形的设计上要比生活用具的要求多得多, 所花费的制作时间远比功能性器具的制作时间要多。最为明显的就是古代希腊的陶器, 无论是几何风格的还是红绘、黑绘风格的, 器形之完美、图绘之精良, 堪称世界上陶器之代表, 这样的陶器不仅仅体现了生活的需要, 更为了实现精神上的满足。

陶瓶是古代希腊陶器中数量最多的, 早在公元前一千多年, 希腊人就学会了制作精美的陶器, 并习惯在陶器上绘制纹样。开始时比较多的是几何纹样, 用二方连续排列, 一种纹样一圈, 一圈又一圈, 装饰味很强, 很有节奏感, 对不同圆周长的连续纹样会设计得很适形, 对不同纹样的上下排列秩序也有精心的设计, 使空间疏密得当。在公

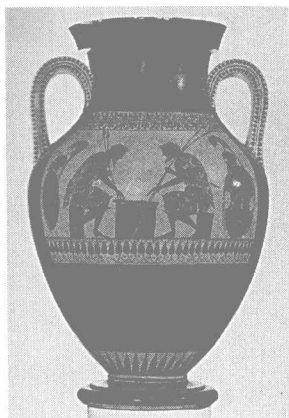


图 1-1-9 公元前 1200 年在迈锡尼发现的陶器

图 1-1-10 绘有希腊的英雄故事《阿喀琉斯和埃阿斯掷骰子》的陶器



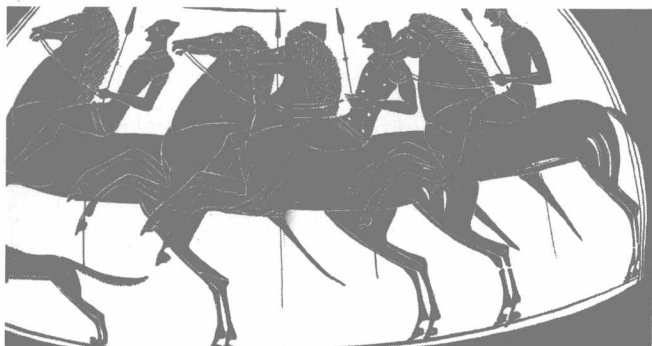
图 1-1-11 狄比隆  
陶瓶

元前 8 世纪，陶瓶的装饰中开始出现了人物和情节设计，在原有的几何风格基础上，变形的人物和情节穿插其中，被称为狄比隆（Dipylon）陶瓶（图 1-1-11），这被称为东方风格，有人推测，希腊人当时已经见到了来自于东方（估计为两河流域）的作品。公元前 6 世纪，陶瓶的装饰进入黑绘风格时期。

这种纹饰制作过程分为三步，先在陶器上勾出形象的轮廓，再将轮廓内的空间用黑色的漆涂满，等漆干了，就用尖的工具刻出具体的形象来。从现在保存在各类博物馆内的希腊陶瓶中看到，设计师的绘画技巧很高，人物形象类似埃及的风格，很多使用侧影，这样可以很生动地表现出人物的形象和性格。在构图中，作者取舍得当，黑白的空间关系都比较严谨，特别是在表现人物细部的时候，线条精练而流畅，使作品本身具有古朴的艺术气息，对陶瓶的设计起到了画龙点睛的作用。最出名的画家是埃克塞基阿斯，他的作品构图巧妙，形态生动，代表作有《阿喀琉斯和埃阿斯掷骰子》（图 1-1-12-1）、《狄奥尼索斯在船上》。另一位著名的黑绘画家是埃玛西斯，他的《狩猎图》在设计上别具匠心，四位狩猎者骑着骏马，马呈腾起状，除马鬃的细腻的刻画外，其他形象是极其简练的，构图上富有想象力（图 1-1-12-2）。希腊的早期装饰艺术最有成就的是红绘风格，开始于公元前 6 世纪，在与黑绘风格共存一段时间后，真正成为了一种能令希腊人感到骄傲的形式。当时的艺术家能够熟练地运用画笔，在陶器上描绘出生动的艺术形象，人物表现细腻，构图更为生动。著名的希腊红绘瓶画设计家有欧菲罗尼奥斯、布里戈斯、欧提米得斯等人，他们

图 1-1-12-1 《阿喀琉斯和埃阿斯掷骰子》  
埃克塞基阿斯

图 1-1-12-2 《狩猎图》  
埃玛西斯



的作品《艺伎图》、《与安泰俄斯角力的赫拉克勒斯》、《特洛伊战争》、《海伦被劫》(图 1-1-13)等都是瓶画设计的精品。希腊瓶画不仅内容丰富,而且形式上千变万化,设计师能够根据陶器不同的精致造型,选择适当的构图和表现手法,成为世界上早期的实用美术设计的重要成果之一。



图 1-1-13 《海伦被劫》 欧提米得斯

图 1-1-14 汉穆拉比法典碑

从人类的这些早期器物的形态和装饰设计上,我们看到了设计的意义,它不自觉地包含着人类早期的审美意识和工艺手段等明显的设计行为,包括选择合适的材料,熟悉材料的硬度、材料的可塑性和适用性;学会制造和使用肌理、色彩等视觉特性,如玛瑙的利用;打制器型,形状的设想来自长期的实践经验,打制的过程会因需要不断地改进;进一步研磨完成的器物,这显然属于精加工,既需要经验,又需要耐心,还要为研磨设计一些工具;等等。早期艺术设计中最有影响力的莫过于两河流域早期的汉穆拉比法典碑(图 1-1-14),它产生于公元前 2000 年的巴比伦国,将 280 条法典全文用严格精确的楔形文字雕刻在一块闪绿岩石上,在法典的上面雕刻着汉穆拉比王从太阳神沙玛什手中接过法典后宣誓的场面,同时可以看到太阳神正将象征权力的魔标和魔环交给汉穆拉比王。这真是一个政治的大骗局,统治者学会了由意念化的图像来实现意志的过程,艺术设计被充分利用,为加强奴隶主的统治服务。

另一个值得注意的案例是古波斯帝国的形象传播工作,大约在公元前 500 年前,国王大流士一世拥有了世界上最大的疆域,为了让众多的民族和更多的老百姓知道统治者全新的领导风格和理念,服从他的统治,他利用了设计的方法。一方面建造了阿帕达那王宫,这是当时全世界最宏大的建筑,这个宫殿建在 13 米高的岩石平台上,大殿的前面有独立的门房,并有公牛的守护神(图 1-1-15),给人一种威严的印象。在 13 米楼梯的两侧,是精致的浮雕,雕刻着不同装束的人献祭的场面(图 1-1-16),对来到宫殿的任何人都会产生威慑的力量。这些体现着众多

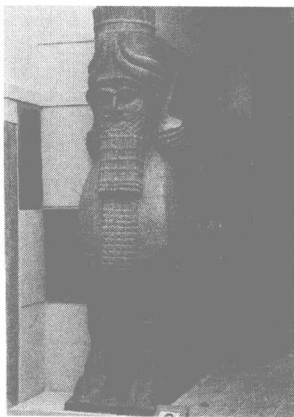


图 1-1-15 公牛守护神

图 1-1-16 阿帕达那王宫楼梯两侧的浮雕

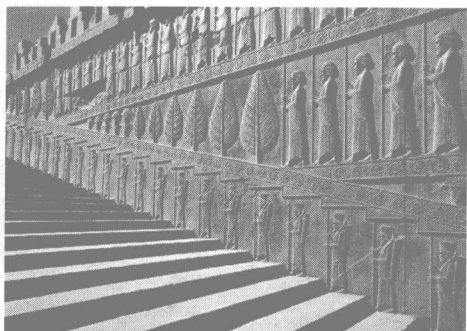
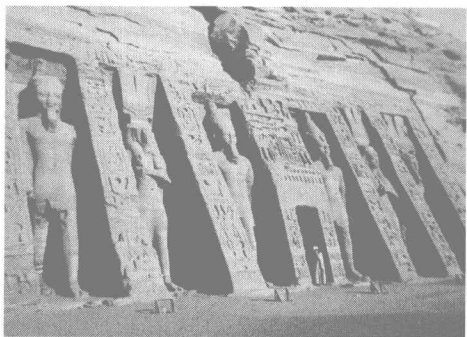


图 1-1-17 雕刻有大流士一世远征和胜利情景的墙



图 1-1-18 拉美西斯墓前的巨大人体雕像



子民臣服的图像，让每年来到这里 的各部落的代表牢记在心。另一方面，为了使天下的民众臣服，又在一些公共的广场和宫廷的墙上建立了具有感染力的形象（图 1-1-17），这类似于今天的广告，在通往首都波斯波利斯的一些主要大道上建立了巨大的政治宣传碑，雕刻着大流士一世远征和胜利的情景，树立他的形象，宣传他的功绩，上面有着许多文字，让经过这里的人永远记住他并愿意接受他的领导。统治者还通过发行铸有自己头像的钱币，使每个人都以景仰的心态来接受他的领导，艺术设计成为实行统治的一种手段，这种方法在以后数千年的历史中为全世界的统治者所利用。

这种设计的方法最早出现在古代埃及，在拉美西斯的墓前我们可以看到大量的人体图像（图 1-1-18），那些设计在墓室顶部和墙面上的图像都在讲述着重要的思想，那里的人物虽然与真实的人体并没有什么两样，比例精准，结构上也保持了整体的关系，但是都毫无表情，头部是正侧面的，脚也是侧面的，单从这点看，人物似乎有一种向前运动行走的姿势。其实不然，因为人物的胸部是正面的，这不是一个正常行走的人的正常视像。拉美西斯在这里雕刻这些人物的意象，并不是为了写下什么真实的情景，因为我们可以 在埃及的任何地方看到同样的人物形象，这样的画法已经流传了一千年，画法完全没有变化，而且是千人一面。为什么埃及人要这样设计他们的人物？而且是千年不变？其原因是埃及人的

文化价值观。艺术设计也是埃及社会制度严格的等级化象征常用的一种手段，你可以在他们的建筑、雕像和其他的设计物中体验这种秩序感和巨大的建筑体量；而充满神秘感的图像在墙上、柱上到处都是（图 1-1-19），埃及社会绝对奉行这种思想。由此也可以让我们意识到，这些人物的意象是设计的需要，法老需要通过这些人物图像向所有的埃及人传递某种理念，并毫无条件地接受那些理念。

图 1-1-19 巨大的建筑体量和充满神秘感的图像

图 1-1-20 图拉真柱

我们常常说起古罗马的设计成就，无论在环境建设中还是在建筑的技术和规模上，他们的成果已经成为设计史中最为辉煌的记录。历史告诉我们，古罗马建筑的建设过程是十分艰巨的，通过战争而捕获的奴隶就是这些巨大的建筑与广场的建设者，那里的统治者与希腊的统治者在文化的观念上有着明显的差别，罗马人喜欢炫耀胜利，这使每一位执政者希望人们记住他们，于是建造起类似于图拉真柱（图 1-1-20）、凯旋门等样式的建筑，这也是一代又一代的统治者最热衷的事。仔细地观察图拉真柱，罗马人的设计理念具有强烈的现实主义，他们很少去颂扬神，从顶部的图拉真雕像到柱身上一圈又一圈的浮雕，都详细地描述着图拉真的赫赫战功，甚至运用了电影一般的叙事方式（图 1-1-21），像这样的壮阔而复杂的战争场面，对于众多人物的巧妙安排，如果缺乏艺术设计的过程和熟练的制作能力，都无法实现。图拉真柱的创作方法对中世纪德国贝恩瓦尔德圆柱有着直接的影响，后者在圆柱上装饰着螺旋状的浮雕，刻着新约上从耶稣的童年到被害的故事。

在人类的艺术设计成果中，教堂是一所艺术设计集大成的地方，也体现了欧洲近千年的艺术设计成果，从建筑形制的演进到教堂内部的装饰方法，两千年来体现了无数艺术家和设计师的智慧。众所周知，公元 313 年，君士坦丁颁布了“米兰敕令”，正式承

