

“十三五”普通高等教育规划教材

设计概论

聂世忠 编著



扩展了解更多
设计知识



中国电力出版社
CHINA ELECTRIC POWER PRESS

本著作作为 2015 年湖南省普通高校教学改革研究项目（湘教通 291 号）
《研讨式教学在艺术设计理论课程的应用》主要成果

“十三五”普通高等教育规划教材

设计概论

聂世忠 编著



内 容 提 要

本书为“十三五”普通高等教育规划教材。

本书着重从设计实践出发对设计的本质、类型、源流、功能特征、创意与程序、设计师素质、设计市场、设计教育与批评等方面进行了阐述，是高校设计类入门基础理论读物。书中吸取了最新专业成果，结合设计案例简约概括、图文并茂提出了一系列新观点，是设计师通晓设计理论、把握设计市场的理想读物。

本书主要作为高等院校艺术设计、工业设计、产品设计、环境设计、视觉传达设计、公共艺术设计、服装与服饰设计等专业教材，也可供设计爱好者学习参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

设计概论 / 聂世忠编著. —北京: 中国电力出版社, 2016.8
“十三五”普通高等教育规划教材
ISBN 978-7-5123-9442-1

I. ①设… II. ①聂… III. ①艺术—设计—高等学校—教材 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第 192540 号

中国电力出版社出版、发行
(北京市东城区北京站西街 19 号 100005 <http://www.cepp.sgcc.com.cn>)
北京博图彩色印刷有限公司印刷
各地新华书店经售

*

2016 年 8 月第一版 2016 年 8 月北京第一次印刷
889 毫米 × 1194 毫米 16 开本 12.5 印张 363 千字
定价 50.00 元

敬告读者

本书封底贴有防伪标签，刮开涂层可查询真伪
本书如有印装质量问题，我社发行部负责退换

版权专有 翻印必究

设计概论课程自主研究性教学谈（代序）

聂世忠

一、目前国内设计概论教学的状况

设计概论是我国高校设计类专业的一门基础理论课程，一般都为必修课程。设计概论也是一门设计专业的入门指导课程，主要学习了解设计的基本概念、内涵及设计的意义，设计对于社会和人类的价值，设计师的责任、工作性质与特点等。通过学习明确理解设计与文化、环境、科学技术的关系，了解各个设计门类的基本知识。使学生具备基本的理论研究能力，反思设计教育、设计行为，反思设计师的社会定位与社会职责。在宏观的视野里深入地进行设计理论与实践研究，以理论指导实践，树立正确的价值观和设计观。

目前国内设计概论教学遇到很多问题，如：

1. 生源整体素质有所下降

在当前艺考高考指挥棒下，生源整体素质差，进了大学对“经营位置”、“黄金分割率”等名词都很陌生，教师还得跟大学生补中学的美术鉴赏课。

2. 教材五花八门，无统一教学规范模式

目前国内设计概论的教材早出的有王受之、尹定邦、李砚祖、杨先艺、何人可等的设计概论著作。这些先辈们的教材与精品课程一出来便是全国一大片的模仿，亚里士多德说过“艺术起源于模仿”，模仿有它的优势，资源共享，然而致命点是没有创新。每所高等院校都有各自特征，重点本科和一般本科生源差异就很大，要想结合学生素质特征必须选择适合学生特征的教材。

3. “双师型”教师还停留在“纸上谈兵”

一般高校设计理论课程基本都由设计史论教师（或美术史论甚或文学老师）担任，不同设计方向的理论课程也由同一位教师担任，而社会上一些有一技之长的设计师则无教师资格，在我国设计史论硕博考试教育体制中培养出能结合实际“双师型”教师太少。

4. 对理论课程认识不够，课时太少

早在包豪斯时代的现代设计教育构架中就包括设计史、艺术史、哲学、工程学、美学等其他相关的理论课程。美国洛杉矶艺术中心设计学院的学生需修完 136 学分才可毕业，其中理论课占 45 学分。而国内设计概论在课时上则犹如江西南昌工程学院汪洪洋所说“即便开设了该课程也只是蜻蜓点水，没有得到足够的重视。课程学时数普遍不足！在部分高校该课程只有 24 学时或 36 学时。如此少的学时

量，对于提高学生的设计思维和创作能力是远远不够的。”（汪洪洋《艺术设计概论》课程教学改革探讨《现代商贸工业》2011.11 P185）

5. 传统填鸭讲授式授课，满堂灌，教学无创新

因灌注式讲授导致不少学生对理论学习无兴趣，课堂上教师在台上费劲地讲，学生在台下玩手机，毫无学习的积极性与主动性。

二、改变传统的接受性学习，倡导自主研究性学习

自主研究性学习是指在教师指导下从课程学习中选择确定研究专题，主动地获取知识的过程。这种学习扬弃满堂灌弊端，采用开发式、探究式教学，走发现问题—提出问题—解决问题之路，调动学生的求知欲，培养追求卓越的精神。学生通过自己动手找资料、亲历知识的产生发展形成，养成勤动脑的思维方式，培养自主创新能力。

在设计概论的自主研究性教学中教师要把握好如下方针：要以学生为主体，教师只是引导者；重在驾驭学生的学习过程，不能只盯着结果，引导学习思维方式的优化；培养学生的动手实践与解决问题的能力；以全体为教学对象，激发全体学生的学习兴趣与热情。例如我在班上开课之初就让学生自己组成学习自主研究小组，每一组自己确定研究课题，每人写出自己研究的小论文，以组为单位合成一篇大论文，做好PPT，派代表到讲台上演讲。这样把讲台交给学生，教师对学生的自主研究过程与成果进行评估。激励制度体现在组织教学中，激发了学生的积极性，使其自我价值得到实现，潜能得到发挥，既促进了学生自身的成长和发展，又使学科得到了建设。

启发激励是教师要把握的关键之处，例如我在分小组时有一小组同学专门研究“设计的形态（类型）”，在学生代表自己讲解设计的种类中教师便把握好设计形态的核心，向学生提问为什么要这样分，有的说是根据设计师所做工作方向的不同而分，有的说是根据二维三维空间不同而分，最后大家讨论出设计形态的分类是根据“人——自然——社会”的三则关系而分。大家顺水推舟通过研讨梳理出了设计形态的各种类型与分类的核心思想，这样学生的思想火花在燃烧，独立见解与集体讨论、教师引导相结合，培养了学生的个性与共性相融、独立思考与讨论合作互补，这种协作参与讨论提高了学生动手动脑能力。

三、让“双师型”教师把当代设计界的新思想和新理念带进课堂

2014年教育部工作要点提出：地方本科院校要向应用技术类型高校转型。艺术设计专业的转型主要体现在专业设置须与产业需求、课程内容与职业标准、教学过程与生产过程“三对接”。根据设计概论课程需要我们建设了“双师型”教师制度与团队，例如我校内设置聘请工艺美术大师讲授濒临失传的滩头年画、宝庆竹刻、隆回花瑶挑花、邵阳布袋戏、蓝印花布、南方木偶、宝庆羽毛画等，在设计概论教学中把艺术设计类的课题立项与研究并入课堂，通过课程的并入与专题讲座，使得设计概论课程不是空洞教学，而是将大量的设计案例并入课堂，让理论与实践相结合，教学与地方经济互动，也使企业乐于挑选艺术设计类的优秀毕业人才，课程设置为服务地方经济服务，拓展出了应用型人才和应用研究的并重。

设计概论的教学不仅仅是把设计的基本理论教给学生，重要的是通过理论教学培养学生设计思想与市场经济挂钩，培养具有社会职责的优秀设计师，实现“为

人类的利益设计”目标，设计师的设计意义在于实现自己的价值，设计师的个人行为，也是社会行为，必须注重社会伦理道德与高度的社会责任感。我们要引导学生充分运用个人对设计的诠释能力，创造了新的生活方式，改变或支持用户行为，进行搜索、调用、分析，提高解决问题能力和效率。

设计概论课程的灵活教学就体现在灵活运用各种教学形式，像包豪斯先辈设计教育专家一样把课堂变成工厂、实验室，灵活融入各种教学内容，注重学生的动脑动手能力，为培养“三对接”型人才而努力。

四、作业与考试改变传统的闭卷模式，采用灵活实用的应用型考试

在设计概论课程开课第一节课堂上就向学生宣布考试方法，使得学生端正了学习态度，在平时学习中朝自主研究型学习发展。教学效果的考察考核主要通过考试来检查，科学的考试考核方法是对学习效果检测的客观评价并推动教学质量的提高，设计概论课程传统的闭卷考试以“一考定成绩”的评价方法制约了教学水平的发挥，也制约了教学质量的提高，我们要改变传统的闭卷考试那种僵化的模式、狭隘的目标、单一的命题。为提高学生的艺术设计应用能力，我们改变了考试目的的功利化与单一性，重点考查学生运用知识解决问题的能力，在认识与创造中升华知识，在掌握系统知识的基础上发挥主观能动性，与设计实例结合不局限于书本，学以致用、鼓励创新，改变传统的“考知识”为“考能力”。例如在考试试题中布置了勾画设计名作草图，阐述艺术设计特色之类的题型，把手绘带进理论课堂的教学考试中，边画边写训练大脑，宽口径拓展了学生的运用能力，使学生从死记硬背中解放出来，采用“课堂成绩”、“课外成绩”、“考试成绩”相结合综合评价。考试方法的改革促进了教风学风建设，调动了学习的自主研究性。

总之，设计概论的教改要在大学四大功能（即人才培养、科学研究、服务社会、文化传承与创新）做文章，改变陈旧的教学方式，使理论教学与设计实践相结合，发挥学生的设计思维与创造能力，提倡“双师型”教学，开放课堂，改接受型教学为自主研究型教学，培养艺术设计的原创能力。

本书配套二维码资源总计 60M，后期还将进一步充实完善。为节约您的数据流量，请在 Wi-Fi 环境下扫描阅览。



本书总码约 60M

目录

设计概论课程自主研究性教学谈（代序）

第一章 设计本质论 / 1

学习目标 / 1

技能要点 / 1

案例导入 / 1

第一节 设计的定义 / 2

第二节 设计的本质——创新 / 6

第三节 设计的意义 / 11

第四节 关于艺术与设计起源的几种看法 / 13

本章总结 / 14

课后思考与练习 / 14

第二章 设计形态论（设计的类型） / 15

学习目标 / 15

技能要点 / 15

案例导入 / 15

第一节 划分类型的依据 / 15

第二节 视觉传达设计 / 18

第三节 产品设计 / 28

第四节 环境艺术设计 / 30

第五节 公共艺术设计 / 32

第六节 服装设计与染织设计 / 36

第七节 数字媒体设计 / 38

第八节 工艺美术设计 / 41

本章总结 / 42

课后思考与练习 / 43

第一章 设计本质论

学习目标:

- (1) 通过对本章的学习,掌握设计的定义、设计的本质及意义。
- (2) 了解中外设计艺术发展过程中对设计的各种解释。
- (3) 了解设计学学科发展的基本过程与设计学研究的范围及现状。

技能要点:

- (1) 中外设计艺术发展过程中设计概念的各种变化。
- (2) 对设计本质、意义的理解。
- (3) 了解什么叫主动设计。

案例导入:

设计是一项不断提供满足人们物质和精神需求的创造性活动,设计是阳春白雪、下里巴人等人群享受的东西,设计是一个国家经济的核心竞争力,是文化产业的核心,设计和技术是解决一个国家经济发展问题的两只翅膀,缺一不可,设计具有跨学科、跨行业、跨领域的特性,需要物理、机械、心理、人文、经济等各方面知识,所以设计教育不能光是上课听课,学生必须亲自从事设计,在实习课题中训练自己,通过4年时间学会扩展知识的能力。设计须不断反复实践、融会贯通。设计不是回避矛盾,而是寻找矛盾、针对矛盾、解决矛盾。设计是能力型训练,而不是单纯依靠知识的灌输。

设计可分为技术设计、艺术设计、营销设计等。

艺术设计这门实用艺术就是计划、规划、设想、运筹,它是人类为实现某种特定目的而进行的创造性活动。(图1-1)

艺术设计具有物质和非物质两个层面。在物质层面,它是人造物的艺术方式,它创建了艺术质的人造物系统;在非物质层面上,它同样采用艺术设计方式,对事物进行筹划、安排,设计就是为了让物更适合于人。



图1-1 辽宁号航母

第一节 设计的定义

20世纪八九十年代“设计”的含义在我国基本界定在“大美术”内，中国的艺术设计在“85美术新潮”影响下揭开了新的篇章，伴随着经济改革的步伐艺术设计积极投入社会文化中，汲取西方现代主义文化艺术思想，同时中国经济改革背景给艺术设计提供了大舞台，不少艺术设计家尽情地追求艺术设计新风格，在一些新建筑、时装展示、包装广告等的设计中体现新潮、时尚，甚至前卫。艺术设计通过不断的演变繁衍在我国已形成广泛的文化基础，且形成了一门重要学科，1998年艺术设计学科在教育部的《普通高等学校本科专业目录》中由“工艺美术”置换为“艺术设计”，2011年艺术学被国务院学位委员会提升学科门类，设计学成为艺术学中的一门独立学科与美术学正式并列了。

与此同时如王受之、尹定邦、张道一、李砚祖、李立新、夏燕靖、杭间、张夫也、赵农、赵江洪、荆雷、陈正俊、吴廷玉、董占军、杨先艺、李江、何人可、朱和平、聂世忠等编写的设计艺术理论诸多书籍建树了艺术设计学科理论。但有关设计本质的研究著作没有统一的目标体系。因为设计学是一门边缘学科，还没形成立体的研究。目前我国设计史研究材料大部分为美术史与科技史的史料，众多的科技学、心理学、机械工程学、电子经济学、数理化学等众多学科成果仍然没有更好地进入设计理论研究者的视野。

设计学本身横跨文、理二科，属于边缘综合学科，以至于目前学者们对设计本质的理解主要为以下认识：

- (1) 设计是设想与计划。^①
 - (2) 所谓设计指的是把一种计划、规划、设想、问题解决的办法，通过视觉的方式传达出来的视觉过程。^②
 - (3) 设计是围绕目标的问题求解活动。^③
 - (4) 诺贝尔奖获得管理学家西蒙认为“设计以人为本”。^④
 - (5) 乔尼斯认为：设计是表达一种精粹信念的活动。^⑤
 - (6) 路甬祥在《再论现代工程教育》一文中认为“设计是在一定约束条件下，最合理地满足社会的需求。”^⑥
 - (7) 设计是从客观现实向未来可能富有想象力的跨越。^⑦
 - (8) 迪尔若特认为“设计是一种社会文化活动”。^⑧
- 《现代汉语词典》中“设计”的词语解释为：根据一定要求，对某项工作预先制定图样、方法。在辞典里“设计”有以下三方面含义：①构思；绘制。②打算将……用作。③计划；谋划。“设计”一词兼做名词与动词。

① 李砚祖. 艺术设计概论 [M]. 武汉: 湖北美术出版社, 2002.

② 王受之. 世界现代设计史 [M]. 北京: 中国青年出版社, 2002.

③ 荆雷. 设计概论 [M]. 石家庄: 河北美术出版社, 2007.

④ 荆雷. 设计概论 [M]. 石家庄: 河北美术出版社, 2007.

⑤ 荆雷. 设计概论 [M]. 石家庄: 河北美术出版社, 2007.

⑥ 荆雷. 设计概论 [M]. 石家庄: 河北美术出版社, 2007.

⑦ 荆雷. 设计概论 [M]. 石家庄: 河北美术出版社, 2007.

⑧ 荆雷. 设计概论 [M]. 石家庄: 河北美术出版社, 2007.

在古代中国，“设计”一词虽然是西方语言“Design”在现代汉语中的反映，但其西方语源学上的含义，在古代中国的文献中早已有了，与古代西方“设计”相似的概念是“经营”。

追溯中国古代有关设计的词源，有春秋末年《周礼·考工记》：“设色之工，画、绩、锺、筐、幌。”此处“设”字的词义应为“制图、计划”。“天有时，地有气，材有美，工有巧，合此四者，然后可以为良……匠人营国，方九里，旁三门，国中九经九纬，经涂九轨，左祖右社，面朝后市。”（都城九里见方，每边辟三门，纵横各九条道路，南北道路宽九条车轨，东面为祖庙，西面为社稷坛，前面是朝廷宫室，后面是市场与居民区）。《考工记》首次提出了朴素的工艺观与都城设计制度。这部手工业专著是早期人类有关设计的经验性总结，也可视作设计学作为一门理论的最初萌芽和起点，总结了我国古代各种工艺制作的科学经验，最可贵的是，这不仅在当时是一个较为系统的理论总结，即使在今天也仍然可以作为工艺制作的基本法则。（图 1-2）

《管子·权修》：“一年之计，莫如树谷，十年之计，莫如树木，终身之计，莫如树人。”此“计”字也当与用以解释“Design”的“Plan”一致。《三国志·魏

志》：“赂遗吾左右人，令囚吾服药，密因鸩毒，重相设计。”此“设计”就是设下计谋，南齐谢赫的“经营，位置是也”（《古画品录》），北宋郭熙、郭思所谓“凡经营下笔，必合天地”（《林泉高致·画诀》），清代邹一桂的“愚谓即以六法言，亦当以经营位置为第一”（《小山画谱·六法前后》），唐代张彦远的《历代名画记》中就说到“至于经营位置，则画之总要。”（《历代名画记·论画六法》）张彦远通过对谢赫“六法”中最技术性的“经营”一法的再阐述显示了中国艺术中有关设计的含义。“经营”在古代文论、书论和画论中与“布局”、“结体”和“构图”形成互指关系，其所指在含义上与现代汉语中的“设计”类似。元代尚仲贤《乞英布》第一折“运筹设计，让之张良，点将出师，属之韩信”中的“设计”也即计谋之意，唐代杜甫《丹青引赠曹将军霸》“凌烟功臣少颜色，将军下笔开生面，诏谓将军拂绢素，意匠惨淡经营中”中的“意匠”指（曹霸）绘画开始时的设计构思。意匠与设计、建造同义的还有如清代赵翼游苏州网师园后赋诗赠园主“想当意匠经营时，多少黄金付一掷”中的“意匠”。

“Design”这个外来词传入中国是 20 世纪初被当作“图案”“工艺美术”解释。自从 20 世纪以来，汉语的“设计”的名称发生了至少三次变化：即图案—工艺美术—设计艺术。三个名称的变化说明了不同时期对“设计”的理解的不同，俞剑华《最新图案法》（中国第一本设计技法专著）“图案（design）一语，近始萌芽于吾国，然十分了解其意义及画法者，尚不多见。国人既欲发展工业，改良制品，以与东西洋相抗衡，则图案之讲究，刻不容缓！上至美术工艺，下迨日用杂器，如制一物，必先有一物之图案，工艺与图案实不可须臾离。”这里的“图案”一词明显侧重于指平面的纹饰、立体的设计图

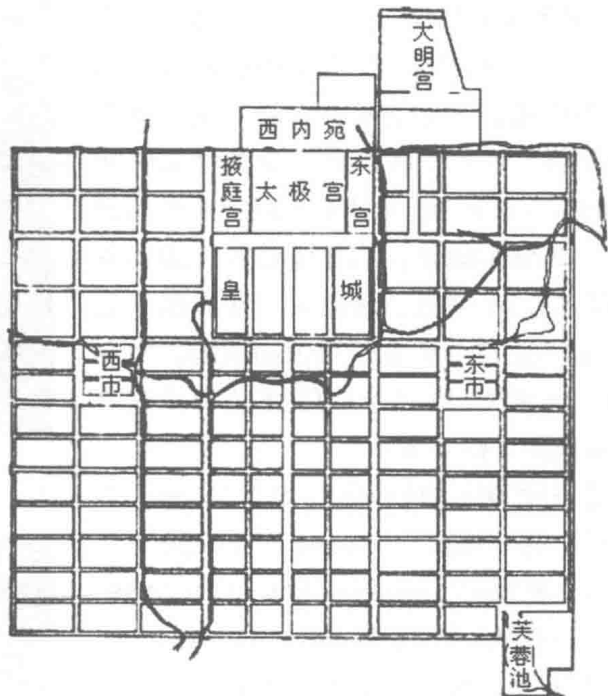


图 1-2 唐长安城复原示意图

样、模型方案。(图 1-3)

我国最早倡导“美育”的人物蔡元培也是最早提出“工艺美术”一词的人物。他在《美术的起源》中指出：“美术有狭义的，广义的；狭义的，是专指建筑、造像（雕刻）、图画与工艺美术等。”这里的“工艺美术”一词反映了时代思想，又直接体现社会的生活方式，它侧重于研究人类生活用品的审美演变和生产发展的历史，工艺美术重在研究生产制造的过程，强调材料、技术、制作的重要作用。在 20 世纪 30 年代柳林就呼吁“欧美日本等国工业产品大量倾销我国，主要原因就是他们注重设计，即注重产品的形式与质量，价格低、效用大，而我国产品则形式丑陋。这明显完全是由于我国制造家、实业家忽视工艺美术之重要，不以工艺美术为商品竞争之必要工具的结果。”(图 1-4)

“Design”作为外来词源于拉丁文“designave”、法语“dessein”、意大利语“disegno”等，其词义较复杂。古罗马老普林尼(Plini the Elder)的《博物志》可视作设计学作为一门理论的最初萌芽和起点。1786 年版的《大不列颠版的百科全书》把“design”解释为：“艺术作品的线条、形状，在比例、动态和审美方面的协调。在此意义上，‘design’与构成同义，可以从平面、立体、色彩、结构、轮廓的构成等诸方面加以思考……”在此意义上“设计”被赋予了美学意义，并与带有非常强烈装饰意味的“图案”相提并论，这个时期设计的含义还是被限定在相对狭窄的“艺术作品”的范围之类。后来随着大机器工业化的到来，“design”的概念及语义才从“艺术作品”纯艺术范围走出来，而趋于广泛。“Design”一词主要指进行某种创造时计划、方案的展开过程，即脑子里的构思，用图形、模型表现的实体，但最终完成的实体并非“design”，仅指计划和方案。“Design”的一般意义指为产生有效的整体而对局部的调整，对有关结构和细部的确定，这就是指广义的设计概念。

《牛津辞典》将“design”分为动词与名词，作为名词主要指心里计划，指思维中形成意图并准备实现的计划乃至设计；另外也指艺术中的计划，尤指绘画制作准备中的草图。1974 年第十五版的《大不列颠百科全书》(《简明不列颠百科全书》，中国大百科全书出版社，1986 年版)对“design”这样解释：美术方面设计常指拟定计划的过程又特指记在心里或制成草图或模式的具体计划。产品的设计首先指准备制成成品的部件之间的相互关系，这种设计通常要受到四种因素的限制：材料的性能、材料加工方法所起的作用、整体各部件的紧密配合、整体对于观赏者与使用者或受其影响者所产生的效果。产品设计图案就是应用艺术作品。在美术中设计本身就是一种创作过程，在建筑过程中设计则仅是体现适当观念与经验的简明记录。在建筑工程和产品设计中，艺术性与工艺性有融合为一的趋势，这也就是说，建筑设计



图 1-3 俞剑华画像 俞成辉画



图 1-4 蔡元培画像 周峻画

师、工艺工人、制图员或工艺美术设计师既不能仅仅根据公式进行设计，又不能如画家、诗人或音乐家那样自由发挥。在各种艺术以及艺术教学方面，“设计”一词含义广泛，常是相对于构图、风格和装潢而言。用作构图时，设计指物件所具有的各种内在关系的体系。

在此，《大不列颠百科全书》对“design”解释更加明确，更加具有现代性，更加强调为实现一定的目的而进行的设想、计划和方案。以产品设计为例，对“设计”的理解更多界定为对产品外观设计的要求、内部结构安排等，在此强调了产品的色彩、肌理、形态等形式因素，注重对产品材料的开发、研究，追求产品的观赏性和审美价值。由此“Design”逐渐与艺术（美术）分家，发展了内涵，不仅指艺术上的物的美化和装饰，而且还包含凡是以前存情形改变成想象情形为目标而构思行动方案的人都是在搞设计。

1563年，西方美术史之父意大利佛罗伦萨画家瓦萨里（Vasari，1511—1574年）在柯西莫（Cosimo）大公的赞许和支持下为培养画家、雕塑家和建筑师创建了一个专门的教育机构：Accademia del Disegno，这是举世公认的现代美术（艺术）学院的滥觞。人们通常称其为第一所“美术学院”或“艺术学院”。然而，实际上在16世纪下半叶这所学院成立的时候，“美术”这一概念尚未形成，至于现代意义上的“艺术”概念的出现则是更晚的事。西方艺术史论中，在“美术”和“艺术”概念出现之前，“Disegno”是西方视觉艺术理论发展过程中的一个关键概念，对于瓦萨里来说，“Disegno”是内在观念的某种视觉表现和陈述，是那种在观念中被赋形之物的外在表达，当“Disegno”通过判断而得出任何事物的一个内在图像时，它所要求的，便是人的双手通过多年学习与实践，而可以自由灵巧地准确表达自然的任何造化。“Disegno”，作为理念、普遍判断或创意从外在的表达的这层含义上是指“素描”。“Disegno”的出现一方面标志着古代“艺术”观的解体，另一方面也为后来“美术”（fineart）或“美的艺术”观念的形成奠定了了的基础。瓦萨里创建 Disegno 学院从某种角度来说是体现了这一全新的艺术观和实践这一全新的艺术理论，而学院的名称本身也揭示出这个学院是建立在“Disegno”的原则基础之上的。（图1-5）



图1-5 2012年7月25日，德国超模米凯拉·舍费尔（Micaela Schaefer）手持火炬化身奥运女神在伦敦桥
概念范围指一切创造性的、为相关目的而进行的物质生产，所有人造物质生产领域，不仅包含文学艺术等精神生产，而且包括经济规划、科技发展，甚至包括国家重大方针等方面的决

策与方案。只要是为了一定目的而从事设想、计划、规划、策划、安排、布置、筹划的都可划入“设计”范畴。真正现代设计意义的设计观念由此产生了，这就赋予了“设计”新的含义。

第二节 设计的本质——创新

一、设计具有时代性

设计的创新贯穿于设计时空中，设计具有不同时代、不同社会、不同时间与不同空间的烙印，设计作为人的创造性活动，是由特定社会环境下人的生活方式决定的，设计的目的、内容、手段以及整体的设计思想都离不开特定的社会生产力状况和与之对应的人的生活方式。农业社会以手工劳动为主的生产方式和缓慢、低效的生活方式，设计以多样化、个性化、小批量的生产方式孕育了传统的手工艺设计；工业社会以机器化为主的生产方式和快速、高效、开放的生活方式，形成了以机器批量化生产为基础的现代设计。信息社会的社会生产和运作方式决定了人的生活方式，而人的生活方式又决定了我们需要的设计。尽管信息社会设计的对象、手段、形式以及设计思维都发生了巨大的变化，但是“设计为人服务”这一设计的终极目的依然不会改变。信息社会中人的需要不但有物质层面的，而且更多的是精神和文化层面的，此外人的需要多样化、人的生活方式和意识形态多元化促使我们需要的设计也是多元化，促使设计必须创新，以适应社会发展。



图 1-6 《欧洲野牛、马和犀牛》，肖韦洞壁画，法国南部阿尔克桥的瓦隆地区，约公元前 28000 年

图 1-6 这些岩画是距今 3 万年前远古欧洲人的作品，如今这个洞穴被命名为肖韦洞，里面的岩画是目前已知人类最早的洞穴岩画作品之一。我们的古人类祖先在 4 万年前到 3 万年前，曾经经历了一个“创造性爆发”的时期。进行抽象的思考，创造岩画艺术这些符号显然不是日常记录的随笔，很可能是有精神层面的含义。如这些壁画可能是古人类希望与超自然力联系的一种方式，也可能是古人类向自己崇拜的神灵要讲的话。这就是人类最早的艺术设计意识，也即贝尔（Bell，1881—1964 年）在《艺术》（Art，London：Chatto & Windus，1914）里所说的“有意味的形式”，这种形式是与个人视觉经验及情感经验相联系程式化的一个最为重要的概念。贝尔用这一概念来描述艺术品的色彩、线条和形体，并暗示“有意味

的形式”才是作品的内在价值。(图 1-7 ~ 图 1-10)



图 1-7 俄罗斯业余画家维多利亚·罗曼诺娃用胸部作画



图 1-8 俄新网 2013 年 4 月 8 日报道，普京在德国汉诺威与默克尔一起参观汉诺威工业博览会时，遭遇乌克兰女权主义者裸上身抗议



图 1-9 针对乌克兰政府在欧洲杯期间将卖淫“合法化”，以及乌克兰政府关于在欧洲杯期间禁止居民穿睡衣或内衣出现在阳台上的禁令，“Femen”进行了长达一年多的“裸抗”



图 1-10 2012 年 8 月 26 日，美国，作为美国全国女权运动的一部分，“无上装组织”（Go Topless）又在洛杉矶威尼斯海滩发起了第五届“裸胸日”游行活动，示威者要求女人应和男人享有同等的权利，都可以在公共场所半裸逛街