

全国普通高等院校艺术设计专业教材

# 设计概论

——现代艺术设计的观察与剖析

屠曙光 著

## 课题一 艺术设计的概念

艺术设计的基本特性  
艺术设计的基本概念

## 课题二 艺术设计的历史

恢弘的器物文明  
艺术设计的现代发展

## 课题三 艺术设计的本体

艺术设计的文化本质  
艺术设计的文化价值

## 课题四 艺术设计的心理

视知觉心理  
形式心理

## 课题五 艺术设计的美学

技术美学  
形态美学

## 课题六 艺术设计的形态

设计的基本样式  
视觉传达设计  
工业产品设计  
空间艺术设计  
多媒体艺术设计

## 课题七 艺术设计的方法

艺术设计的思维方法  
艺术设计形式构成的方法  
艺术设计的评价方法



DESIGN

全国普通高等院校艺术设计专业教材

# DESIGN 设计概论

· 现代艺术设计的观察与剖析

屠曙光 著

 南京师范大学出版社  
NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

设计概论——现代艺术设计的观察与剖析/屠曙光著.  
—南京:南京师范大学出版社,2009.2  
全国普通高等院校艺术设计专业教材  
ISBN 978-7-81101-825-7/J·84

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 021718 号

---

书 名 设计概论——现代艺术设计的观察与剖析  
作 者 屠曙光  
责任编辑 徐 蕾 何黎娟  
出版发行 南京师范大学出版社  
地 址 江苏省南京市宁海路 122 号(邮编 210097)  
电 话 (025)83598078 83598412 83598312 83598059(传真)  
网 址 <http://press.njnu.edu.cn>  
E - mail [nspzbb@njnu.edu.cn](mailto:nspzbb@njnu.edu.cn)  
印 刷 扬州鑫华印刷有限公司  
开 本 850×1168 1/16  
印 张 11  
字 数 272 千  
版 次 2009 年 3 月第 1 版 2009 年 3 月第 1 次印刷  
印 数 1-3 600 册  
书 号 ISBN 978-7-81101-825-7/J·84  
定 价 39.00 元

出 版 人 闻玉银

南京师大版图书若有印装问题请与销售商调换

版权所有 侵犯必究

艺术设计作为具有“创造性”特质的应用性艺术学科,创新、创造是最根本的学科目标,尤其是作为培养未来设计师的高等设计教育,“创造性”是作为学科教育应对社会发展的创新要求和面向未来全球化设计市场的一个最基本的价值尺度。

所谓设计教育的“创造”不是一个抽象的概念,而是一种以原创性思维的物化过程为标志的客观存在,它既具体表现为一个设计物化成品的状态、价值在社会现实中的意义,也表现为学生对创造的认知和对创造方法的系统把握。它反映在艺术设计的基础课程体系中,就是以人为本理念的现实化过程和培养机制的课程化发展。所谓以人为本理念的现实化过程就是在教学中尊重学生的个体特质,激发创新的热情;所谓培养机制的课程化发展就是着力营造创新人才的成长环境,包括课程内容、教学方法、实践手段和资源效用的系统集成。

艺术设计基础课程的改革,需要在三个方面进行优化与创新:一是增强设计基础课程的开放性,将那些过去封闭的单一课程既向学科的前沿、社会的发展和企业的生产延伸,也向设计的创新实践和课题研究拓展。二是丰富课程的内涵与外延,改变过去课程的线性知识结构和单一的教学方法,有效推进基础课程模块化和课程群建设,强化课程学习的实践性、操作性和自主性。三是加强设计基础课程的选择性,有侧重性地选择个体的知识结构和技能特色,促进学生的个性化发展,提高设计教育的职业规划意识。

基于上述理念,本套教材改变了传统艺术设计教材的结构,按照模块理论和多层推进结构,将设计基础的课程群组合成有联结关系的不同模块,并按照课题的形式逐一展开,它体现了如下方面的基本性质:

1.课程的开放与迁移。强调课程内容的背景与关联事物是学习理解的重要基础,教材贯穿三条基本线索:第一条是顺沿课题文本,扼要叙述学科知识、背景叙事,以论述设计之“物”与“事”发生、存在的环境;第二条是辅助相关图像、图形,以直观的视觉形式图解课题的具体内容;第三条是附录诸如“小知识”、“小贴士”、“相关连接”等便笺式的拓展性知识。读者可以根据这三条基本的线索来展开丛书的阅读和学习。

2.课程的研究与探索。教材的“课题”形式给予了教学更多的探索性话题空间,它以“知识模块”和“实践模块”的形式构成了课题的基本框架,并按“节”分层递进。每一课题研究的主题话语非常集中,探索性强,能够有效地促进学生的研究性学习和自主性学习。

3.课程的实践与操作。对许多课题内容,特别是技法或技术性内容,教材都以实验室为工作背景来展开,必须依托实验室操作和一定的社会实践,以增强动手能力和实践能力,从而强化设计教育的实验室课程和提高社会实践的权重。

4.课程的案例与范本。教材中的大量案例论述和范本解析,构成了课题研究的要件。案例的叙事性,范本的存在性是学习基础课程的一种最为直观的、可参照的方法和手段,因为案例中的物证、事例对课程内容的深度认知提供了有效资讯与佐证。

5.创新与创造。这是贯穿于整套教材最基本的性质,它所重视的是在基础课程的课题实践操作中所感受到的创造经验和因这些经验而产生的思维方法。除此之外,教材的文本语境宽松,调性活泼,附图精美,学习者当以愉快的心情加以面对,这也是艺术设计基础课程学习的要义,因为“快乐”是激发创新热情的基础。

艺术设计的基础教学是由不同课程内容构成的课程平台系统,具有复杂的交叉关系和层级关系,任何一门具体的课程都不是一个独立的存在,而是这个系统中的一个环节,它只是为了便于教学而形成的技术性分层,所以决不能孤立地对待。尽管不同的课程所涉及的教学内容不同,但是它们的目标具有高度的一致性,这个目标就是艺术设计的创造性指向。然而通向这个目标的原动力不是课程本身,而是人,是人通过学习这些课程所认知、理解和思维起来的文化自觉,这才是艺术设计创造的第一推动。

屠曙光

2009年2月1日

艺术设计是基于人与自然、人与社会的一种造物活动,是人类在自然进化过程中不仅能够按照人类自身的物种尺度,同时也能够按照所有的物种尺度进行有目的地改造自然,包括改造人类自身的一种创造性行为。它集中体现了人类的主观能动性所蕴含的无限创造力,显现着人的本质力量。艺术设计的终极目的,是构建以人为目标的物质体系,改善人类的生存环境和生活方式,最终实现人的自然价值和社会价值。

作为高等院校艺术设计教育专业基础理论的一门必修课程,“设计概论”在我国绝大多数高校的相关设计专业中开设,其历史也有近二十年之久。由于学科教学内容的相对稳定性,教学内容与方法固守陈仓、缺乏新意;特别是在艺术设计经历了信息革命、后现代思潮和产业化发展之后,设计概论的课程内容与教学方法却没能与时俱进、紧紧跟上时代的步伐,在很多地方这一课程变成了一门缺乏吸引力的“传统课程”,学生的学习兴趣普遍偏低,也因此造成了很多人对艺术设计的学科概念不清。所以,改革其课程教学内容与方法已经成为现代设计教育基础课程改革与创新的重要课题和亟待解决的问题之一。

设计概论,是从艺术设计自身的角度来描述艺术设计的整体状态,分析其作为一种应用型艺术门类的内涵构成和形态样式,给学习者提供一种认知艺术设计的路径与方法。作为概论,本书最重要的目的之一,就是把一个具有整体性的学科概念,比较完整地阐述出来,提供给学习者;把构成“艺术设计”的学科内涵与外延、要素与形式、结构与表象等之间的内在联系明确地呈现给读者,最终使本书的读者能够正确、完整地认知什么是“艺术设计”。

艺术设计是技术现象和人文精神的一个组成部分。本书紧紧围绕人类的技术进步和科学、文化的发展线索来谈设计,以课题研究的形式展开,主要讲述艺术设计的基本概念、分类、历史、设计观念、设计文化、价值、方法、市场和设计教育等。

需要指出的是,关于“设计的历史发展”,本书从人类学的角度阐述最初造物观念的形成,对古代中西方不同的造物观念进行比较分析;关于“艺术设计的哲学”问题,本书从设计艺术的本体角度阐述了艺术设计的文化本质、原则、内涵及形态,继而又从设计美学的角度,论述了技术产品的美学成因、美学观念和美学法则;作为视觉形式的艺术设计,本书还从实验心理学的角度,阐述了视知觉心理对艺术设计的视觉机理与心理表现的重大

影响和意义;关于艺术设计的样式形态,概述了艺术设计的基本分类、形式与内容;本书还从方法论的角度阐述了涉及艺术设计的各种方法,如设计思维、创意、形式、构成和表达等,并将艺术设计的管理、评价及相关的法规、制度等也作为设计方法的研究对象;本书对文化创意产业也给予了重视,侧重分析其对社会经济、文化的意义与作用;本书在最后还是阐述了设计教育的历史发展、学科特质、教学内容与方法等。

需要特别强调的是,本书在内容的策划、安排上特别注意到对当代艺术设计发展的新内容、新观念的广泛研究,包括现代实验心理学(格式塔心理学)研究成果对艺术设计的影响,当代文化创意产业发展和社会时尚文化发展与艺术设计的互动作用,也包括当下我国设计教育快速发展中存在的诸多问题等。

设计造物之舟在人类的历史长河中,已经漂流了上万年,它见证了人类文明的全部过程;现代设计亦历经了一百多年的风风雨雨,它造就了人类文明最辉煌的时代。今天,我们既需要历史地去看待它既成的历史内容,又需要发展地去认知它对当下时代的现实意义。或许我们更能够用现代的眼光去发掘它未被认知的诸多领域,去预见它对于人类社会未来发展的价值与意义。

屠曙光

2008年12月9日

# 目 录

序/001

前 言/001

课题一 艺术设计的概念/001

第一节 艺术设计的基本特性 /001

第二节 现代艺术设计的基本概念 /003



课题二 艺术设计的历史/006

第一节 人类早期的造物活动 /006

第二节 恢弘的器物文明 /010

第三节 艺术设计的近现代发展 /017

第四节 艺术设计的现代发展 /021

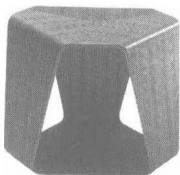


课题三 艺术设计的本体/027

第一节 艺术设计的文化本质 /027

第二节 艺术设计的文化价值 /039

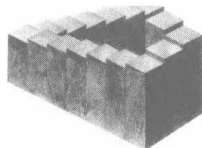
第三节 艺术设计的文化形态 /044



课题四 艺术设计的心理/048

第一节 视知觉心理 /048

第二节 形式心理 /057

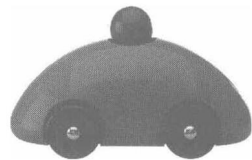


课题五 艺术设计的美学/066

第一节 技术美学 /066

第二节 形态美学 /074

第三节 形式审美 /081



课题六 艺术设计的形态/084

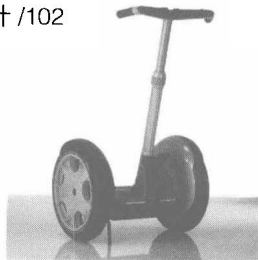
第一节 设计的基本样式 /084

第二节 视觉传达设计 /089

第三节 工业产品设计 /093

第四节 空间艺术设计 /099

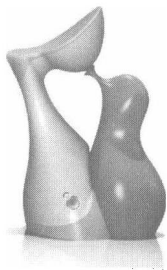
第五节 多媒体艺术设计 /102





**课题七 艺术设计的方法/106**

- 第一节 艺术设计的思维方法 /106
- 第二节 艺术设计形式构成的方法 /112
- 第三节 艺术设计的表达方式 /120
- 第四节 艺术设计的评价方法 /122
- 第五节 艺术设计的管理方法 /124
- 第六节 设计法规与制度管理 /132

**课题九 艺术设计的教育/142**

- 第一节 现代设计教育的历史流变 /142
- 第二节 大学的设计教育学科 /148

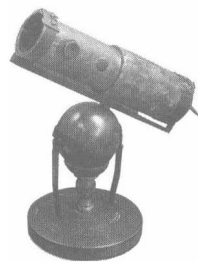
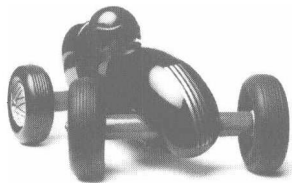


参考文献/164

后 记/166

**课题八 艺术设计的产业/133**

- 第一节 创意经济中的设计产业 /133
- 第二节 设计产业发展的社会机理 /139



## 课题一 艺术设计的概念

关于艺术设计的概念从来就没有一个权威性的定义,因为它的内涵与外延总是伴随社会的历史发展而不断地发生着变化。艺术设计的概念尽管存在许多的不确定性,然而对一个事物的概念认知是进入这个事物内部的蓝图,因此,它仍然是学习艺术设计的基本内容,而且它可以指示我们如何循着一个正确的路线去探寻、了解艺术设计。本课题简述了艺术设计的基本特性和基本概念,以期在本书的开始就让读者了解艺术设计的基本特性是“为人造物”,并且这个“物”又是随着人和社会的变化而变化的。人类的造物活动涵盖了不同历史时期人类社会生活的各个方面,造物的过程和结果,直接影响了人类的文明与发展。

### 第一节 艺术设计的基本特性

#### 一、设计造物的缘起

从某种角度上讲,设计是一门古老的技艺,自从人类进化到创造器物以增强生存能力、改善自身的生活方式的时候起,就产生了人类最初的“设计”。

至少在100万年前,甚至更早,人类就设计制造了一种称为“手斧”的火石工具,这个工具促进了人类的生产,而劳动又进化了人类自身,使其成为万物之灵,最终,使人类得以摆脱蒙昧和野蛮的状态而走向光明灿烂的文明世界。人类社会的发展历史是一部人与物、人与环境关系的“物本的历史”,因为人类的生存繁衍必须依靠一定的物质环境。最初的物,其全部的主题都与“吃”有关,食物是人类存在、进化和发展最重要的物质条件,因为食物是人类获取身体能量的唯一方式。

当早期的人类从采集生活发展到狩猎生产的时候,人类的可吃物质发生了深刻的变化,“吃肉会使被吃的东西的体积以及饮食的时间削减三分之二<sup>1</sup>”。由于狩猎和肉食,人类的进化发生了巨大的突变,人类开始了以动物活动为导向的生活,学会了有组织的分工合作和理性分析动物的运动规律。尤其是工具的发明、使用,人类可以对大型动物进行围猎攻击,这个过程拓展了人类的活动空间,进化了人类的智慧,启动了人类的文明进程。肉食的热量,大大满足了身体的需要,人类不必整天进食,也不会因吃得太多,身体太笨重而无法快速行动。肉食大大促成了人脑进化的速度,身体也日益强健,人类渐渐可以快速地奔跑和长距离地运动。由于狩猎和肉食,人类也有了更多的闲暇时间,学会了在闲暇中观看、默想,开始了人类最原始的精神活动,人类学会了把注意力慢慢转向自己,开始产生自我意识,这就是文明的萌芽和开端。(如图1-1-1)



图 1-1-1 盛食物器皿,罗维沙·瓦特曼,1996年

当人类从狩猎生产进入到农耕生产的时候,人类的“设计”才真正进入到与造物有关的活动之中。因为,农耕生活使人类定居下来。农耕生产、栽培植物和驯化动物,对器具的依赖大大高于狩猎活动。人类定居的群落形成了村落,也形成了最初的城市,更多的工具被发明出来,人类还发明了编织和制陶术,人类恢弘的器物文化就此开始。

#### 二、为人造物的设计

肇始于人类劳动的设计,决定了它根本的目的就是“为人造物”,它所建立的第一个关系,就是人与

1 [美]雅·布伦诺斯基著,《科学进化史》,海南出版社2006年5月版,第28页。

物的关系。由于构成这个关系的人与物都具有共同的自然属性,因此,它又建立了第二个关系,就是人与自然的关系。设计中的物并不是一个孤立的存在,其必然与他物发生这样或那样的联系,一种物的存在往往是基于另一种物的存在,就像“盾”是基于“矛”的存在一样,所以,它又建立了第三个关系,即物与物的关系。因此,设计的逻辑起点是人与自然,它把人性与物性通过上述的三种关系统一起来,形成了人类的第二个自然,即人造的自然。

通过设计造物,将自然物质进行人工构建、组合、重塑和改造,重新创造出能够满足人类社会需要的功能。当功能满足需要的时候,设计所反映的便是人与物之间的价值关系。因而,设计在创造价值的同时也影响着人类的价值观念的参照标准。继而,这种价值观念标准也直接影响着人类的生活观念和道德观念。这种影响使设计既能够成为一种创造和提高物质效能的途径,又能够成为一种生活的艺术和提高生活品质的基本手段,成为人类选择与创造的生活方式。

作为人类的基本造型活动之一的艺术设计,在造物的同时也创造了能够为人所感知的形态。设计的形态,是由物的空间构造而形成的物体表象和形态式样,并通过人的知觉和思维活动构建起来的一种特殊的形象体系。这种形象体系能够直接作用于

人的情感、意念和精神,以形成一定的审美经验,最终构成特定的审美价值。通过设计的形象体系所体现的功能美、形式美、材质美和技术美,既综合构成了设计的审美形态,也构成了设计的审美功能。(如图 1-1-2)

现代艺术设计是以大工业化生产为社会背景,以现代信息技术为传播手段,以全球市场贸易为产品通路的人类造物;是作为人类物质生产的前提和以人类物质消费为目标定位的。设计既是生产目的的意志表现,也是消费目标的预先设定。现代设计所依赖的是高度发达的后工业化生产系统和全球化的市场系统。因此,现代设计既是生产系统中的重要一环,是生产力的具体表现;也是市场经济系统的重要一环,是社会经济力的重要指数。现代设计作为一种市场行为,直接反映着现代产品市场的变化,尤其是在目前市场消费文化的变化直接制约着艺术设计的发展的时代背景下;反过来,设计也能够引导市场的消费,尤其是那些具有创意性和时尚性的产品,常常能够起到引领潮流的作用。因此,设计与消费始终是一对互动的关系。(如图 1-1-3)



图 1-1-2 装饰盘,若尔瑙伊陶器,佩奇,1889年,若尔瑙伊博物馆藏



图 1-1-3 椅子,阿瑟·马克默多,1883年,维多利亚和艾伯特博物馆藏,英国伦敦



图 1-1-4 扶手椅,埃罗·沙里宁,1957年,纽约现代艺术博物馆藏

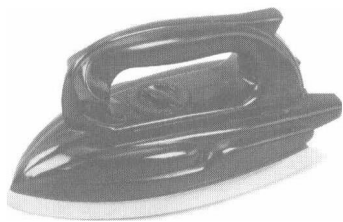


图 1-1-5 流线型熨斗,1945年,法国

产品作为艺术设计的载体和物化成果,是将设计转化为产品的功能,包括产品的实用功能、认知功能和审美功能。这些功能的达成,满足了人类物质和精神双重层面的需求。因为,现代设计常常把人类社会四种基本的文化形态交连在一起,既相互制约,又相互依存:设计产品是受一定时代、一定社会的观念文化和制度文化的规范性制约,并通过智能文化创造出来的物质形态;同时,社会物质文化的发展又能够影响和促进观念文化和制度文化进步和创新,并促使智能文化不断发展提高,这是现代设计所承担的文化使命。所以,设计是一种物质文化的创造。(如图 1-1-4,图 1-1-5)

## 第二节 现代艺术设计的基本概念

### 一、设计的基本定义

“设计”一词,按照汉语的原意就是设定一个“计划”,筹划一个“计策”的“规谋设法”。远古时期的狩猎活动就属于设计的范畴,因为成功的狩猎活动必

须事先有一个成功的“设计”,如在石斧上加木棍、织网捕鱼、使用陷阱诱捕动物,等等,都是人类一次次伟大而成功的设计,这些设计活动既充满智慧,又富有创造(可以说,现在最热门的“策划”就是从狩猎活动开始的)。

本书所讲授的“设计”,是现代设计。它是以共同物质生产活动为基础的人类社会,依赖工业制成品而生存的基本历史背景为出发点的,是现代科学技术与艺术结合的直接产物。

“设计”一词,来自英文 Design,最早起源于盎格鲁撒克逊语(维斯巴登),原意为“目标、方向、预兆”等,是指通过某种有意识的活动达成某种特定的目标,是把创造性意图表现为符号的过程。

中文“设计”一词的语义是指“设想”与“计划”,是一种达成行为目标前的某种谋划过程,是“根据一定的目的要求,预先制定方案、图样等”(《辞海》)。古代汉语中很少有“设计”这个词出现,现代汉语中的“设计”一词是从日语中借用过来的。

关于设计的定义,有多种描述。美国当代设计

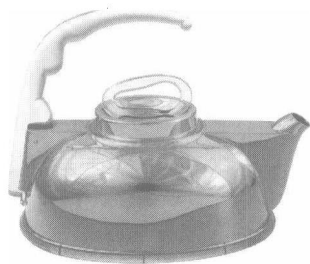


图 1-2-1 镀银把手茶壶,阿恩·科瑞斯、格瑞特·皮芮兹,1947—1948年,挪威

师约翰·赫斯科特说:“设计从本质上来说,可以定义为是人类的基本能力,人类制造以前生活中不存在的东西,来满足人们的需要,赋予生活意义。”<sup>1</sup>王受之先生称:“所谓设计指的是将一种计划、规划、设想、问题的解决方法通过视觉的方式传达出来的活动过程。”沈祝华先生称:“设计当为拟订和实现整体

<sup>1</sup> [美] 丹尼尔·平克著:《全新思维》,北京师范大学出版社 2006 年 6 月版,第 53 页。

计划之意,即指为实现一定需求的明确的目标而拟订计划与方案。”(图 1-2-1)

要想比较完整地定义设计的概念,必须从几个方面加以描述:

(1)设计是人类有目的的创造性活动,是为达成某种目的、目标而进行的一种思维的过程和思维的成品。

(2)设计是一种创造活动的预先计划和创意性构思,并通过一定的视觉形式语言、符号方式予以表达的过程。

(3)设计是一种经济现象,是通过设计去创造某种实用功能,以满足社会的物质需求。

(4)设计是一种文化现象,是通过设计把人的审美意识、文化追求注入于设计对象的文化过程和文化手段。

(5)设计是一门综合科学、艺术、经济等诸多方面的边缘学科,同时也是一门相对独立的艺术学科。

关于艺术设计的定义,不可能存在一种权威性的、固定不变的表述方式。因为艺术设计的本身是发展的、成长的,它始终会伴随人类社会的发展而变化,会不断地为自身注入新的内涵和扩展其外延。就今天的艺术设计来说,在人类的物质需求获得极大满足的时候,它就更多地会成为一种文化现象,更多地会介入非物质的精神层面,这是艺术设计发展的必然结果。(如图 1-2-2)

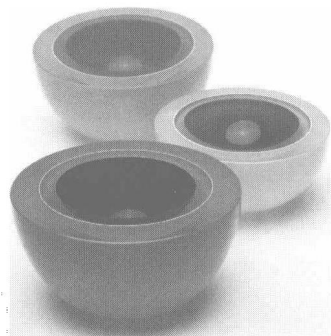


图 1-2-2 fons 2 & fons3 碗,皮特·拉斯拉姆,2000 年

## 二、现代艺术设计的基本范畴

现代艺术设计的学科范畴极为广泛,它的内涵和外延几乎涵盖了人类社会全部的物质文化,成为物质文化活动中物质和文化创造的一个极其重要的环节和手段。随着技术的进步,它还越来越多地涉及非物质文化的层面,成为现代社会发展的动力,也成为现代人类生活不可缺少的消费内容。

### (一)现代艺术设计的范畴

从总体上说,现代艺术设计可以包括四大范畴。

(1)以社会生产和生活资料为主体的产品设计。包括:工业产品设计、家用电器设计、生活器具设计、交通工具设计、通信工具设计、服装设计、纺织设计、玩具设计、运动及旅游用品设计等。

(2)以城市空间为主体的建筑与环境设计。包括:建筑设计、城市规划设计、景观设计、街具设计、环境标志设计、景观艺术品设计、室内设计、家具设计、灯具设计、室内纺织品设计、装饰陈设品设计等。

(3)以信息交流为主体的传达性设计。包括:平面广告设计、影视广告设计、标志设计、网络设计、展示设计、包装设计、书装设计、品牌设计、CIS 设计等。

(4)以社会文化产品生产为主体的多媒体综合艺术设计。包括:多媒体设计、动漫设计、影视特效设计、虚拟现实技术等。

艺术设计的学科范畴从来就不是固定的,它总是处在一种动态的变化之中。历史的经验告诉我们,社会物质水平的不断提高、科学技术的不断进步、社会观念的不断变革,总是会催生出新的事物,艺术设计的领域就会不断地扩展。如计算机信息技术的进步、数字多媒体技术的出现、国际互联网的全球化发展和卫星通信平台的建立等,都会创造出新的物化和非物化的产品出来,而这些都需要艺术设计的参与,以提高其技术效能、文化内涵和审美的感受性。现代艺术设计可以说已经渗入到人类社

会生活与生产的方方面面。

现代社会是一个趋向多元、复杂的有机体,艺术设计作为文化生态的园丁,可以把不同领域的文化形态、样式统一在特定的技术产品的范围之内,以视觉为主体、以功能为导向,形成具有审美特性的物质或非物质的文化形式,通过视觉艺术的方式把文化的多样性生动、具体地表现出来。今天,艺术设计作为一种富有创造性的生产力,它还发展为创意型产业的主体,作为一种新的现代经济增长方式,成为振兴国家和区域经济的重要手段,被全世界普遍地接受和广泛地重视。(如图 1-2-3)

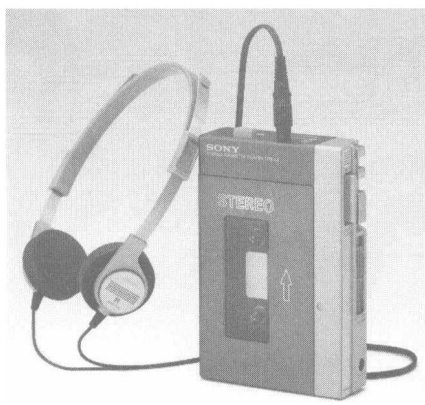


图 1-2-3 漫步者便携式卡带收录机,索尼公司制造,,1978年,日本

## (二)现代艺术设计的学科

现代艺术设计除了上述的分类范畴之外,作为一个特定的学科概念,它还应该包括学科的历史研究、理论研究、管理研究和教育研究,这些研究范围具体包括如下主要方面:

- (1) 中外工艺美术发展历史及其理论;
- (2) 现代设计发展历史及其理论;
- (3) 设计文化学;
- (4) 设计美学;
- (5) 设计批评;
- (6) 设计管理;
- (7) 设计产业与市场;
- (8) 设计教育。

作为一个特殊的艺术门类,艺术设计是一个相对独立的,由知识系统、文化系统、产业系统、技术系统和教育系统综合构成的概念。在其独立性之外,艺术设计又表现出强烈的系统开放性,它与人类社会在不同历史时期所形成的科学技术、文化观念、社会制度等都有着密不可分的联系,甚至成为它们的重要组成部分。所以,我们不能孤立地去看艺术设计的存在。尤其是作为一种文化现象,艺术设计总是一个特定历史时期先进文化的代表,它是把观念文化、智能文化和制度文化转化为物质文化的有效工具;它总是通过造物的方式来践行,来让社会消费这些文化。比如艺术设计常常把社会最先进的科学技术成果转化为设计的技术产品,再转化为可流通的商品,最后成为社会流行的消费时尚,满足社会不断变化的消费需求。(如图 1-2-4,图 1-2-5)

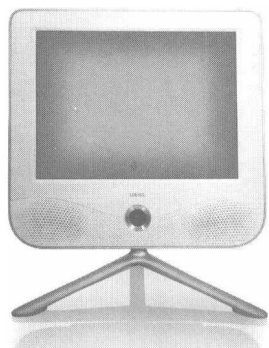


图 1-2-4 “Mimo 15”电视机,Phoenix 设计,Loewe 公司制造,2004年,德国



图 1-2-5 碳钢赛车,Storck 自行车公司设计,2004年,德国

## 课题二

# 艺术设计的历史

了解艺术设计的历史,是学习设计概论的一个重要内容,同其他事物一样,艺术设计也有一个从历史长河中流淌过来的时间根源和独有的发展历程。现代设计也不是突然创生于某个时刻,它仍然是属于那颗数万年前就开始萌生的种子,即人类造物活动的开始。本课题循着这个时间的维度,力求给出一个比较清晰的历史轮廓。

### 第一节 人类早期的造物活动

#### 一、史前人类及其造物

##### (一) 人类的进化

“人类取得成就之前,必须先进化成人。”<sup>1</sup>

英国博物学家查尔斯·达尔文(1809—1882)在其《物种起源》(1859)<sup>2</sup>一书中科学地解释了包括人类在内的一切物种的起源、发生与发展,特别是人类

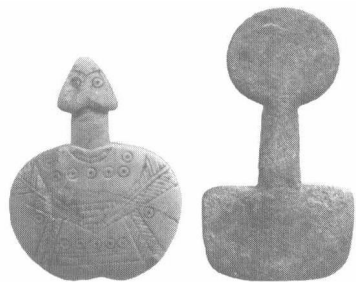


图 2-1-1 人形,新石器时代,纽约大都会艺术博物馆藏

起源学说,它否定了以往有关人类起源的种种传说与宗教,客观地描述了我们远祖的故事。

古人类学

家在大量调查研究的基础上,为人类的起源给出了一个清晰的图谱:大约 300 万年前,一种“类人”的直立动物出现在非洲大陆,他们在东部非洲的大草原繁衍生活,这些直立行走的动物,是由灵长类动物猿的一个分支进化而来的。直立类人猿的最大特征是四肢已经分化为手和脚,靠双脚直立行走,双手被解放出来,手的解剖构造不断进化,特别是拇指分开形成的虎口,能够牢固地抓取食物。所以,在人

类进化的过程中,直立行走是第一个具有决定性意义的“分裂”,即从类人猿中分化为后来的“能人”,这是现知直立类人猿向现代人进化的最早种属。由于脑容量的增大,人类进化完成了第二次遗传学“分裂”,他们能够制造和使用一些简单的工具,靠采集或狩猎获取生存资料,并随着被追逐动物的迁徙分布到了地球的整个东半球。170 万年前,我国云南元谋人已经开始使用粗糙的刮削石器。至少在 45 万年前,迁徙到亚洲的北京猿人第一次学会了火的使用方法。这是一个具有划时代意义的事件,因为它是人类第一次学会利用自然的力量为自己服务。由于集体狩猎,必须进行信息的交换,他们还具备了语言的能力。随后出现了“尼安德特人”。再后大约距今 4

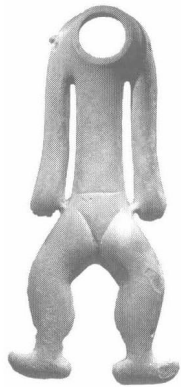


图 2-1-2 人形铜器,古蜀国,成都金沙遗址出土

万年前,现代智人出现,这是解剖学意义上的真正人类,是我们最早的初民祖先。他们开始向美洲和澳洲移居,整个地球的大部分地区都有了人类的活动,并延续至今。(如图 2-1-1,图 2-1-2)

##### (二) 早期器物与工具

距今 12.5 万年前到 4 万年前,生活在德国尼安德特河谷的尼安德特人已经具备了相当高超的制造工具技术。在此之前,“能人”只会使用几种简单的工具,如石斧、兽骨、树枝等。尼安德特人善于狩猎,他们根据狩猎的需要,发明了 60 多种不同的工具,如手斧、刀、

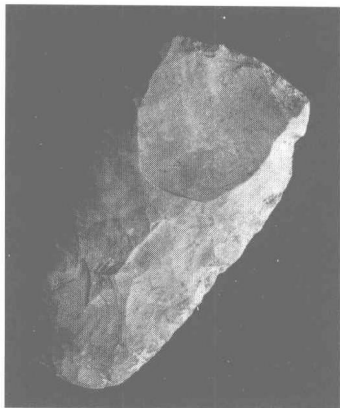


图 2-1-3 手斧,石器时代,玛雅文化遗址,墨西哥

1 [美]查尔斯·默里著,《文明的解析》,上海人民出版社 2008 年 1 月版,第 1 页。

2 [英]查尔斯·达尔文著,《物种起源》,全名为:《论通过自然选择的物种起源,或生存斗争中最适者生存》,新世界出版社 2007 年 1 月版。

凿、矛和钻孔器等,有的工具做工非常精致。(如图2-1-3)他们甚至开始营建栖身的场所,用树枝和兽骨搭建蔽身的空间、用石头修造火炉等等。

尼安德特人和智人是原始人类的两个分支,但是前者最后消亡了,只有智人生存了下来。在3万年前到1.2万年前之间迁徙到欧洲的现代人——智人,学会了绘画,这是非常伟大的历史时刻,因为人类第一次用一种描绘的方式再现和记录了自己以往的生活,表达了内心的思想。绘画的出现,是人类观念文化形成的开始,它超越了一般的生产性工具,而成为一种认知工具,形成只有人类才具有的认知能力(虽然其他动物也会使用一些简单的工具,如黑猩猩会用细的树枝捕食巢穴中的蚂蚁,海狸会用石头敲打贝壳等等。但除人类之外,没有任何一种动物具有绘画的能力,并通过这种能力去认知自己和外部环境)。<sup>1</sup>在法国南部和西班牙北部的著名洞穴的岩壁上,由智人描绘的动物极其生动;除了威猛的动物



图2-1-4 野牛,西班牙北部阿尔塔米拉洞窟壁画,3—1.2万年前,由智人绘制

之外,还有狩猎的场面。这些史前绘画大多与人类的狩猎活动有直接的关系,其中最著名的法国南部拉斯科岩画和西班牙北部的阿尔塔米拉岩画描绘了很多大型的动物,如公牛、马、牡鹿等。(如图2-1-4)

在此期间,人类的狩猎技巧有很大的提高,许多新奇的渔猎工具大量出现,这时史前猎人的身上又多了短矛、弓箭、鱼钩、渔叉等,甚至还掌握了陷阱技术,他们常常巧设各种陷阱以诱捕不同的动物。这一时期也正是地球所发生的最后一次冰河期,由于气候的变化,植物的减少,动物也随之迁移,人类依靠狩猎安然度过了这一时期,同时也学会了使用骨针缝制动物的皮毛作衣,以抵御严寒,这是服装设计的最初开端。

公元前10000年到公元前7000年左右,人类在历经了近200万年的食物采集经济后逐渐向食物生产经济过渡。公元前8000年是公认的人类新石器时代的起点,中东出现了最初的农业。最早是伊朗人驯化动物、收割野生的小麦和大麦,他们发明了燧石镰刀和石臼工具,以收获和加工这些谷物(如图2-1-5)。当他们渐渐发现这些植物的生长规律时,最初的农业便产生了。原始农业的出现,尽管是看天吃饭,但人类开始以土地为导向定居下来,不再到处随动物迁移。

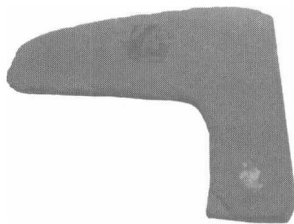


图2-1-5 石镰,新石器时代,南京博物馆藏

人类定居后,开始出现农业村落,贸易和战争也随之产生。由于农业生产和定居生活所依赖的生产工具和生活器具比采集和狩猎的方式多,加上贸易和战争的需要,村落社会中的手工艺开始发展起来。制陶业、编织业、工具制造业和武器制造业使人类的技术和生活质量都有了极大的发展和提高。这时人类已经进入了新石器时代的顶峰,出现了许多精美的磨制石器、陶器、骨器和编织物。新石器时代的磨制石器已经开始对于器物的审美有了要求,许多石器既有很好的使用功能,又具有很强的审美形式。新石器时代的晚期还出现了玉石工艺,中国的龙山文化、大汶口文化、良渚文化中,都发现过大量的玉石器,这些是观念器物大量出现的最初代表。

#### 【小贴士】

人类最早的编织物是柳条编筐,然后才是利用驯化的绵羊毛进行编织。植物纤维织布在公元前3000年的埃及出现,埃及人种植亚麻后生产了亚麻布。不过,在早于埃及人之前的中国,浙江余姚的河姆渡文化就有了纺织技术,1972年出土了木制和陶制的纺织工具,表明6000年前已经有了纤维织物。在5000年前埃及人生产亚麻布的时候,中国人已经开始种桑养蚕,生产丝织物了。<sup>2</sup>

<sup>1</sup> 我们常常在媒体中听到或见到有些动物学会了所谓的“画画”,然而那只是人类驯化的结果,是一种动物的条件反射行为,这与人类通过大脑的形象思维和视觉认知的绘画行为有本质的区别。  
<sup>2</sup> 李济,《西阴村史前遗址》,1926年山西西阴村新石器时代遗址,发现半个切割过的蚕茧。



陶器的发明是具有划时代意义的,因为制陶技术的出现,人类第一次改变了自然材料的化学性质。而在此之前的造物,只是改变了材料的形状,如柳编、织物和石器。不过陶器的发明与编织有密切的关系,当编织容器出现时,人们很容易在上面涂抹黏土,遇火时就变硬,它启发了人类发现了黏土的烧结性特征。所以,在人类的史前文化历史上,制陶工艺是一个普遍的文化存在,遍及全世界人类存在的地方。中国在公元前 6000 年的仰韶文化时期,制陶工艺已经达到了很高的水平,不但器型丰富多样,还产生了纹饰,特别是彩绘装饰方法的广泛使用。大量几何、植物装饰纹样在器物上出现,表明了器物文化与观念文化的关系产生。(如图 2-1-6,图 2-1-7)

由于村落间贸易和战争的出现,加速了技术的进步。公元前 3800 年左右,西亚早期的村民在武器设计和制造上开始使用了青铜,中国的青铜器制造开始于公元前 1700 年的夏代。当青铜时代开始时,人类开始进入了使用金属材料进行造物的时代。

人类的早期器物及工具,与人类的生存繁衍息息相关。人类造物活动的一切目标都是直接功利关系下的能动行为。作为一种创造性劳动,它集中体

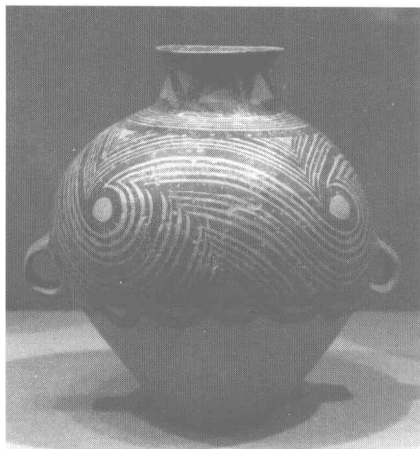


图 2-1-6 彩陶涡旋纹瓶,马家窑文化马厂型,新石器时代,纽约大都会艺术博物馆藏

现了人类的主观能动的创造力,把造物活动作为人本质力量对象化的过程与方式,显现出人的本质力量。人类的早期器物与工具的出现,构建了以人为目标的物质关系,是人类在进化过程中能动地改造自然,包括改造人类自身的一种创造性活动,它直接反映了人类早期的生存方式和生存状态,拉开了人类恢弘的器物文明的历史序幕。

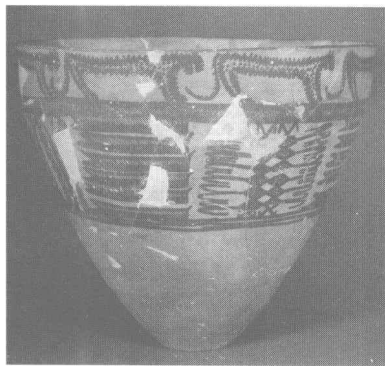


图 2-1-7 彩绘陶罐,伊朗泰贝西鲁库,美索不达米亚文化

## 二、设计文化的起源

### (一)设计的发端

“艺术的起源,就在文化起源的地方。”<sup>1</sup>

严格意义上说,史前的人类造物并不归属于广义概念的“设计”,它只是人类设计历史的一个萌芽期。广义的设计,发端于社会产生了剩余产品,继而贸易出现,社会有了明确分工之后,产生了手工艺作坊,有了专门从事某项技艺的工匠,手工艺作坊的产品作为商品在集市上进行交换和买卖之后,才形成了设计的要件。

然而,在人类文明的初期,人类的造物,也发生过无数次惊天动地的事件,其中轮子就是一个伟大的设计造物。公元前 3270 年,美索不达米亚的苏美尔人已经发明了车轮和车轮运输。有学者认为,车轮的发明是受到陶轮的启发,<sup>2</sup>因为早在公元前 4000 年的伊朗就发明了陶轮制胚的技术。苏美尔人的车轮用木板拼接成圆形,再用饰钮固定在一起

1 [德]格罗塞著:《艺术的起源》,商务印书馆 1984 年 10 月第 2 版,第 26 页。

2 菲利普·李·拉尔夫著:《世界文明史》(上卷),商务印书馆 1998 年 5 月第 1 版,第 46 页。