

艺术设计

高立武 张 贺 主编



电子科技大学出版社



图书在版编目(CIP)数据

艺术设计 / 高立武, 张贺主编. —成都: 电子科技大学出版社, 2015.2

ISBN 978-7-5647-2841-0

I. ①艺… II. ①高… ②张… III. ①艺术—设计 IV. ①J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 033340 号

艺术设计

高立武 张 贺 主编

出版: 电子科技大学出版社 (成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦 邮编: 610051)

策划编辑: 张 鹏

责任编辑: 张 鹏

主 页: www.uestcp.con.cn

电子邮箱: uestcp@uestcp.com.cn

发 行: 新华书店经销

印 刷: 成都童画印务有限公司

成品尺寸: 185mm×260mm 印张 15 字数 366 千字

版 次: 2015 年 2 月第 1 版

印 次: 2015 年 2 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5647-2841-0

定 价: 32.00 元

■ 版权所有 侵权必究 ■

◆ 本社发行部电话: 028-83202463; 本社邮购电话: 028-83208003。

◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

前 言

设计,从本质上讲是一种具有功能性的、创作思维活动的过程。它可以使人从不同的侧面去认识和理解事物;它是一种创新,不断突破先前的惯性思维定式,而创造出一种新颖的、高人一筹的设计方式。设计扎根在现实的土壤中,社会生活源源不断地触发人们的设计灵感,这些灵感经由设计师运用相关的图形、图像、文字等信息语言表达出来。因而,人们眼中一切美妙的事物,都可以借助设计将意念转变成有形的现实空间。

艺术设计满足了人们审美的多种需求,为人们带来了多样化的选择和多样化的艺术形式,诸如环境、服装、产品、家具、广告、招贴、网页、书籍装帧、三维动画……艺术设计对于设计师来说,首先是要让大众欣赏继而接受并认同,因为归根到底设计作品是要给别人看、给别人用的,要有审美和使用价值才有意义,因而故弄玄虚的创意设计是无意义的。设计这门艺术,与生俱来地负载着特有的美学规律,与世界上所有具有规律的事物一样,美学的规律深奥博大,并与各门学科相互渗透,不是单一的个体行为。

艺术设计作为以艺术学与工程技术学结合为基础的体系,不同于技术设计(机械和电气设计),技术设计旨在解决物与物之间的关系,主要涵盖内部功能、结构、原理、组装等技术因素;艺术设计在解决物与物关系的同时,还侧重解决物与人的关系,涉及设计品的外观造型、形体布局、操纵安排、饰面效果、色彩调配等艺术因素,同时还要考虑到设计对人的心理、生理的作用,从而提高产品的市场竞争力。本书共分为12章,分别对艺术设计的概念、艺术设计的历史与发展、艺术设计的要素、艺术设计与文化、艺术设计与心理、艺术设计与美学、艺术设计的类型、艺术设计的思维、艺术设计的教育、艺术设计的未来、艺术设计的流程与表现、艺术设计课程体系的主题内容,深入浅出地进行了理论分析。

我们已经进入了一个知识经济、信息化的时代,随着我国经济的高速发展,社会结构和人们的生活全面改观,社会对艺术设计人才的需求内涵也发生了变化,对人才的素质也提出了更高的要求,此书正是为了应对这样的变化而编写的,希望能帮助广大学子更好地掌握艺术设计的精髓,设计出符合时代需要的作品。

由于时间紧迫,加之作者水平所限,书中疏漏和不足之处在所难免,恳请专家和广大读者给予批评指正。

编 者

目 录

第一章 艺术设计的概念	1
第一节 艺术设计的概念与定义	1
第二节 艺术设计的基本特征	7
第三节 设计的本质	12
第二章 艺术设计的历史与发展	17
第一节 设计与历史	17
第二节 现代派艺术对现代艺术设计的影响	18
第三节 包豪斯发展的三个阶段	22
第四节 后现代艺术对后现代艺术设计的影响	28
第三章 艺术设计的要素	31
第一节 设计的功能要素	31
第二节 设计的形式要素	34
第三节 设计的技术要素	39
第四节 设计的经济要素	41
第四章 艺术设计与文化	44
第一节 设计文化	44
第二节 生活方式与设计	52
第三节 设计文化与设计	58
第四节 文化与传统	64
第五章 艺术设计与心理	71
第一节 视觉心理	71
第二节 形式心理	83
第三节 设计与心理	93
第六章 艺术设计与美学	95
第一节 技术美学	95
第二节 形态美学	104
第三节 设计的材料美学与工艺美学	114
第七章 艺术设计的类型	122
第一节 视觉传达设计	122
第二节 工业产品设计	127
第三节 数字媒体艺术设计	132

第四节 环境艺术设计	142
第八章 艺术设计的思维	152
第一节 设计思维的属性	152
第二节 艺术设计与创意	158
第三节 设计思维的方法	166
第九章 艺术设计的教育	168
第一节 现代设计教育的历史流变	168
第二节 中国的设计教育	175
第三节 艺术设计教育的思想与方法	176
第十章 艺术设计的未来	179
第一节 未来的社会与设计的未来性	179
第二节 可持续性设计	185
第三节 非物质设计与信息设计	188
第四节 艺术化的生活与设计的艺术化	192
第十一章 艺术的设计流程与表现	202
第一节 项目确定	202
第二节 市场调查与资料收集	203
第三节 创意的形成	206
第四节 整合构思与定位实施	209
第十二章 艺术设计课程体系	211
第一节 环境艺术设计的课程体系	211
第二节 视觉传达设计的课程体系	219
参考文献	233

第一章 艺术设计的概念

第一节 艺术设计的概念与定义

一、“设计”的概念

设计（Design），在汉语中最基本的词义是设想与计划。《新华字典》将设计解释为“在做某项工作之前预先制订方案、图样等”。“设”在汉语中作为动词，有安排、建立、构筑、陈列、假使等含义，由此复合为设置、设想、设法、陈设、设施、设计等词；“计”在汉语中动词名词兼用，名词有如计谋、诡计，动词如计算、计议、计划等等，计议、计划诸词又有名词的词性，因此，“计”作为动词有计划、策划、筹划、计算、审核等意，“设计”一词几乎综合和包容了“设”与“计”的所有含义，从而具有较为宽泛的内涵。

作为与英语“Design”对译的词，设计主要指设想与规划。外语教学与研究出版社的《实用英汉辞典》对“Design”的解释是：作为动词有设计、立意、计划的含义；作为名词有计划、草图、风格、图案、心中的计划（设想）等义。“Design”为复合词，由词根“sign”和前缀“de”组成，在英语中“sign”含义广泛，具有方案、计划、标记、构想等语义，着重标识已成的状态；前缀“de”则含有实施、制作等的动态语义，强调组合、重复、肯定、否定等动作行为。因此“Design”一词的根本语义是“通过行为而达到某种状态、形成某种计划”，是一种思维过程和一定形式、图式的创造过程。

从语源上看，“Design”来源于拉丁语“Designara”，其演变路径是：“Designara”（拉丁语）——“Designara”（意大利语）——“Disegno”（意大利语）——“Dessein”（法语）——“Design”（英语）。在数百年中，“Design”一词的词义内涵和重点不断发生变化，基本上可以分为古典、近代、现代三个阶段。15世纪前后，意大利语的“Disegno”标示为“艺术家心中的创作意念”，这种意念以草图的方式表现出来，因而，其定义是：“以线条的手段来具体说明那些早先在人的心中有所构思、后经想象力使其成形，并可借助熟练的技巧使其现身的事物”，即将艺术家在心中构思的作品现实化。18世纪，“Design”的词义仍限定在艺术范畴之内，1786年初版的《大不列颠百科全书》对“Design”的解释是：“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、结构、轮廓的构成等诸方面加以思考，当这些因素融为一体时，就产生了比预想更好的效果。”18世纪以后，大机器工业的发展导致设计观念的变革，真正现代意义上的设计的观念由此而确立起

来, “Design” 的概念及其语义开始突破美术或纯艺术的范畴而趋于宽泛, 其概念犹如英国《韦伯斯特大辞典》对 “Design” 的解释。《韦伯斯特大辞典》对 “Design” 的解释有动词、名词两部分。作为动词的涵义有: ①在头脑中想象和计划; ②谋划; ③创造独特的功能; ④为达到预期目标而创造、规划、计算; ⑤用商标、符号等表示; ⑥对物体和景物的描绘、素描; ⑦设计及计划零件的形状和配置。作为名词则表示: ①针对某一目的在头脑中形成的计划; ②对将要进行的工作预先根据其特征制作的模型; ③文学、戏剧构成要素所组成的概略轮廓; ④音乐作品的构成和基本骨架; ⑤音乐作品、机械及其他人造物各要素的有机组合; ⑥艺术创作中的线、局部、外形、细部等在视觉上的相互关系; ⑦样式、纹饰, 等等。《牛津大辞典》同样将 “Design” 的词义分为动词和名词两部分, 作为名词的语义一是心理计划的意思, 指思维中形成意图并准备实现的计划乃至设计; 二是意味着艺术中的计划, 尤其指绘画制作准备中的草图之类。从词源上看, “Design” 的名词词义是综合了法语 Dessein (图案) 和表示素描的 Dessin 两词的结果。作为动词的 “Design”, 来源于拉丁语的 “Designara”, 第一是意味着指示; 第二是建立计划、进行构想、规划; 第三是指画草图、制作效果图等。(图 1-1)

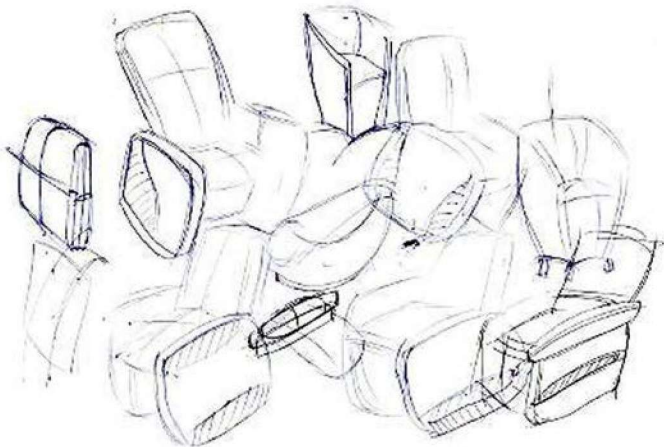


图 1-1 意大利设计师为座椅所作的设计草图

1974 年第 15 版的《大不列颠百科全书》对 “Design” 又有了更明确全面的解释: “美术方面, 设计常指拟定计划的过程, 又特指记在心中或者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、整体上各部件的紧密结合、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, 而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, 艺术性和工艺性有融合为一的趋势, 这也就是说, 建筑设计师、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, 又不能如同画家、诗人或音乐家那样自由设计。在各种艺术特别是艺术教育方面, 设计一词含义广泛, 尤指构图、风格和装潢而言。用作构图解时, 设计是指物件所具有的各种内在关系的体系(人们以分析的眼光, 认为这种体系是脱离物件的部分或整体而孤立存在的)。拉斐尔所作《圣母立像》的设计, 就是取的这个意义。新古典派的设计就是指新古典主义风格的设计。满地花纹设计图案, 就是布满一定面

积而规律性地反复出现的装饰花样。”（图 1-2）这里，“Design”语义的核心即所强调的是为实现一定的目的而进行的设想、计划和方案之义。不仅设计的范畴扩展到一切创造性的、为相关目的而进行的物质生产如人造物的领域，也包括文学、艺术等的精神生产领域，甚至包括经济规划、科学技术发展的前景、国家大政方针等诸方面的决策和方案等。只要是为了一定目的而从事设想、规划、计划、安排、布置、筹划、策划的都可以说是“设计”，即如赫伯特·西蒙所说：“凡是以现存情形改变成想望情形，为目标而构想行动方案的人都在搞设计。”

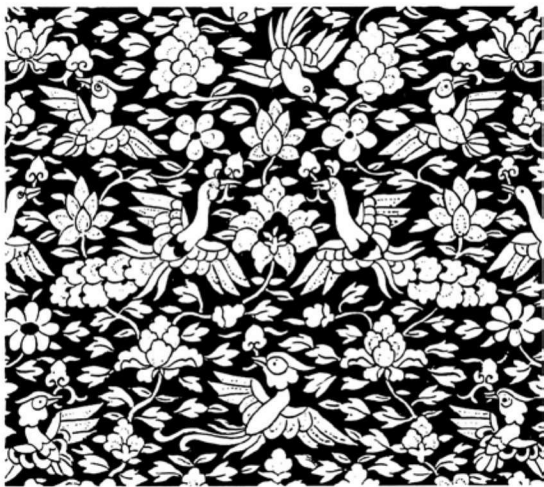


图 1-2 鸾鹊穿花缙丝纹样（宋代）

由此可见，作为名词的“Design”，最本质的意义是计划乃至设计，即预设一定的目标并为此而建立方案。若对此作进一步的限定，则专指与艺术设计相关的计划与设计。日本学者利功光指出：“艺术在狭义上意味着美术的观念，Design 又特别意味着在绘画、雕刻、建筑、工艺中视觉造型诸构成因素的配置，大约与绘画中的构图（Composition）同义。假若只特别强调这些配置的抽象形式关系，则又意味着意匠或图案。而这些都可以作为本来的古典意义，而新的限定是以美和有用性为目标的工业计划乃至设计是以大工业机械生产为前提的工业设计。”

汉语中的“设计”，最早是“计谋”的意思。《三国志·魏志》高贵乡公髦传中有“赂遗吾左右人，令因吾服药，密行鸩毒，重相设计”的记载，元代尚仲贤《乞英布》第一折有“运筹设计，让之张良，点将出师，属之韩信”之语，其“设计”是设下计谋。明末清初小说《两交婚》第七回写不满 20 岁的黎青机巧横生，智计百出，时黎青对甘颐说：“我能为辛小姐设计耳。”此“设计”为谋划事情，出主意，因此同篇中有策画、画策、计策等同类词。在近现代设下计谋、算计等层面的含义已日益淡化，主要指设想与规划。

在文学艺术方面，与设计同义的还有“意匠”一词，从字面来理解，意匠即意图与匠心，指创作中的构思与设想。如杜甫赠画家曹霸将军《丹青引》中有“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”等句，曹霸为唐代画家，天宝末年诏写御马及功臣，笔墨深厚，神采生动（图 1-3）。这里的意匠指绘画开始时的设计、构思、推敲。唐代杨炯《〈王勃集〉序》谓：“六合殊才，并推心于意匠；八方好事，成受气于文枢。”宋代陆游在《题严州王秀才山水枕屏》一诗中以“壮君落笔写岷峨，意匠自到非身过”之句，称赞王秀才所画的岷峨山水，意匠自

然非刻意所求已趋达一种境界。意匠与设计同义，如清代赵翼游苏州网师园后赋诗赠园主谓：“想当意匠经营时，多少黄金付一掷。”这里的意匠即指网师园的设计与建造。



图 1-3 唐·韩干：《牧马图》

韩干为曹霸弟子，从韩干作品中可以想见曹霸的画风。

在 20 世纪初，中国的有识之士为发展民族工业、参与国际经济与市场竞争，开始注重产品的装饰与设计，“Design”的概念已开始引入中国，按照当时的认识与习惯，特别是受日本的影响，“Design”被译为“图案”“美术工艺”或“工艺美术”等词。俞剑华在其编著的可以说是中国第一本设计技法专著《最新图案法》总论中写到：“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，则图案之讲求，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。”俞剑华将 Design 译成了“图案”，这在当时是容易被社会所理解和接受的，当时的所谓“图案”，包括平面的纹饰和立体的设计图样、模型在内。与图案一样，“工艺美术”一词也是标示“Design”的，据现有资料最早提出“工艺美术”这个词的是蔡元培，1920 年蔡元培在《美术的起源》一文中写道：“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。”他还注意到当时西方设计的发展以及与经济的关系，提出“近如 Morris（即威廉·莫里斯，英国艺术手工艺运动创始人，现代设计之父）痛恨美术与工艺的隔离，提倡艺术化的劳动，倒是与初民美术的境象有点相近。这是很可以研究的问题”。20 世纪 30 年代，人们对发展工业设计有了更迫切的认识，柳林在《提倡工艺美术与提倡国货》一文中指出：“工艺美术即日常生活用品而经美术设计制造之技术，此种技术的结果世人称为工艺美术品或美术工艺品以与寻常有简易粗笨的工艺制品相对立。”他在文章中认为当时欧美、日本等国工业产品大量倾销我国城乡，主要原因就是他们注重设计，即注重产品的形式和质量，价格低效用大，而我国的产品则形式丑陋，“这很明显的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。

当时的专家、学者对设计重要性的认识还是清醒和深刻的。张德容在 1935 年创刊的《美术生活》上撰文指出：“工艺美术在中国是一个新名词，其实并非一种新事业，已有数千年的历史”，“所谓工艺美术，即实用美术。换言之：凡于日常生活器具之制造上加以美术之设计者，即得谓之工艺美术。所以工艺美术与人类日常生活，是有密切的关系”。

从名词上看,设计似乎是一个新名词,但早在人类造物的初期,设计就本质性地存在了。换言之,一切人造物都是设计的产物,都有一个设计的过程。“Design”与汉语原有词汇“设计”在本质上是一致的,与汉语中的策画、策划、意匠、图案等词意相近。中国汉语“设计”一词的多义使用与“Design”在英语世界中的多义使用的事实几乎遥相呼应,两者都随着时代和环境的变化而增添新的含义。

二、设计的意义

设计是人类改变原有事物,使其变化、增益、更新、发展的创造性活动。设计是构想和解决问题的过程,它涉及人类一切有目的的价值创造活动。诚如每个人都能作出一定的设计一样,几乎每个人都能给出一个关于设计的定义。如设计是“一种针对目标的问题求解活动”(阿切尔《设计者运用的系统方法》1965);“是在特定情形下,向真正的总体需要提供的最佳解答”(玛切特《创造性工作中的思维控制》1968);是“从现存事实转向未来可能的一种想象跃迁”(佩齐《给人用的建筑》1966);设计是“一种创造性活动——创造前所未有的,新颖而有益的东西”(李斯威克《工程设计中心简介》1965);“一种复杂的、半科学性的、有功能作用的实践模式”(罗杰·斯克鲁登《建筑美学》);“作为一种专业活动,反映了委托人和用户所期望的东西;它是这样一个过程,通过它便决定了某种有限而称心的状态变化,以及把这些变化置于控制之中的手段”(雅克斯《设计·科学·方法》1981)。阿克在《设计研究的本质述评》中认为,“设计像科学那样,与其说是一门学科,不如说是以共同的学术途径、共同的语言体系和共同的程序,予以统一的一类学科。设计像科学那样,是观察世界和使世界结构化的一种方法。因此,设计可以扩展应用到我们希望给予设计者身份去注意的一切现象,正像科学可以应用到我们希望给以科学研究的一切现象那样”。“设计”就其动词性的本意而言,其结构是开放性的,它既可以用作动词,又可以用作名词,因此,人们就有可能根据其词义去进行定义和概念分析。当然,这种定义和分析,必然带有时代的色彩和局限性。

1950年美国学者麦德华·考夫曼·琼尼在论述现代设计的著作中曾提出关于设计的12项定义,其具体内容是:①现代设计应满足现代生活的实际需要;②现代设计应体现时代精神;③现代设计应从不断发展的纯美术与纯科学中吸取营养;④现代设计应灵活运用新材料、新技术,并使其得到发展;⑤现代设计应通过运用适当的材料和技术手段,不断丰富产品的造型、肌理、色彩等效果;⑥现代设计应明确表达对象的意图,绝不能模棱两可;⑦现代设计应体现使用材料所具备的区别于他种材料的特性及美感;⑧现代设计须明确表达产品的制作方法,不能使用表面可行、实际却不能适应大量生产的欺骗手段;⑨现代设计在实用、材料、工艺的表现手法上,应给人以视觉的满足,特别应强调整体效果的满足;⑩现代设计应给人以单纯洁净的美感,避免繁琐的处理;⑪现代设计必须熟悉和掌握机械设备的功能;⑫现代设计在追求豪华情调的同时,必须顾及消费者节制的欲求及价格问题。

这12项定义,准确地说是现代设计应注意的事项,这也许表明了20世纪50年代西方设计的基本倾向,如注重产品的功能和产品的形式美感、价格等,而对于产品与人与环境的关系的关注较少。

成立于1957年6月的国际工业设计学会联合会(ICSID),以专业组织的身份先后对工业设计作了几次定义。1964年它受联合国教科文组织委托在比利时布鲁塞尔举

办的工业设计教育讨论会上，对工业设计作了如下定义：

“工业设计是一种创造性活动，它的目的是决定工业产品的造型质量，这些造型质量不但是外部特征，而且主要是结构和功能的关系，它从生产者和使用者的观点把一个系统转变为连贯的统一。工业设计扩大到包括人类环境的一切方面，仅受工业生产可能性的限制。”

1980 年联合会在巴黎举行的第十一次年会上把这一定义修改为：“就批量生产的工业产品而言，凭借训练、经验及视觉感受而赋予材料、结构、形态、色彩、表面加工以及装饰以新的品质和资格，叫做工业设计。根据当时的具体情况，工业设计师应在上述工业产品全部侧面或其中几个侧面进行工作，而且，当需要工业设计师对包装、宣传、展示、市场开发等问题付出自己的技术知识和经验以及视觉评价能力时，这也属于工业设计的范畴。”

这是一个被广泛接受的定义，从内容来看，它首先表明了设计的创造性质和意义；其次，注重产品的内部结构、功能与外观形态的统一；最后，从人的需要出发，即从“实用、经济、美观”的基本原则出发，以造物的实用功能或实用价值的实现为基点，运用科学技术和大工业生产的条件，达到为人所用的目的。从根本意义上说，设计本身不是目的，它是人为实现自身目的而使用的手段和方式，往往表现为一个过程，设计的目的是人而不是物，人是设计的根本和出发点。因此，设计师的工作首先与社会价值相联系，与人的需求相联系，而不是与物质相联系。

与人的需求相联系，人的需求是多方面的，在基本的生活需求满足以后，更高一级的精神需求往往成为主要的需求，这种精神需求又往往是与物质需求相统一相融合的东西，是更需要设计师关注的人性需求（图 1-4）。设计从物向人的转变，是设计在 20 世纪最深刻的转变之一。英国工业设计委员会顾问彼得·汤姆逊认为，正是这种在设计中对人的真正关注、对实现人性需求的关心和努力，导致了英国目前的一场第一次工业革命以来的第二次革命，这场设计革命安静、平稳但深刻激烈。20 世纪 80 年代末期他在中国讲学时曾提出现代设计的五个基本原则，这些基本原则反映了西方现代设计在当代的一些本质内涵和发展趋向，其内容是：①完整性原则，一件产品不仅局部好看，好用，而且必须具有完整性；②变化原则，所有的东西都是在不断变化之中的，人的需求、欲望也在不断地改变，设计要了解人的需求的改变，并通过设计来不断地满足；③设计的资源，包括两方面，一方面是工业方面的材料、能源、工具运输等，另一方面是设计师本身作为一种资源，是整个设计活动中的资源，要量力而行，不断补充自己；④综合原则，即充分了解市场、消费、人的需求、工业技术诸多因素，综合考虑，在设计中加以体现，以满足人的需求；⑤服务原则，工业设计师的工作是起协调和衔接作用的，它把生产与消费联系在一起，为人设计，为人服务。

20 世纪 90 年代，由于全球自然环境的恶化，导致了设计界对环境的进一步关注，使设计从关注人与物的关系转向关注人与环境及环境自身的存在，出现了关注生态环境的设计思想和设计潮流：电脑及网络的发展使设计在物质和非物质两个层面上存在，出现了“非物质设计”的概念；这些发展使设计的定义也处于扩展和变动之中。当然，设计本质上是一种创造性的实践活动，人们依据社会需要从事设计，而不是依据定义而作。另一方面，设计实践的丰富性和设计理论的包容性，使任何定义也总显得是相对的，只能从一些主要方面而不是所有方面揭示出设计的本质内涵。



图 1-4 精神需求和人性需求，使设计的形式不断改变

第二节 艺术设计的基本特征

现代设计是生产力，是生活方式的创造，是科学技术的全面物化；是技术、材料、工艺和时代审美与伦理的统一。作为人类一项广泛的创造性活动，设计已渗透于现代社会的各个方面，为改善人类的生存环境和生活品质发挥着巨大的作用。现代设计作为满足一定需求而进行的创造性思维活动，具有以下几方面的基本特征：

一、艺术性特征

人类是“按照美的规律来建造”的。设计是满足人的需求的一种创造性活动，具有独特的美学规律性，这种规律性扩展了传统的艺术规律性的内涵，体现着人类文化的魅力。通过设计作品的外在形式唤起人们的审美感受，满足人们的审美需求，这种设计作品与人之间的互动关系，表达了设计的艺术性特征（图 1-5 至图 1-7）。艺术性是指设计物或设计环境不仅为人所用，具有功能的特性，还具有精神上的愉悦、舒适和美感。



图 1-5 别墅室外环境



图 1-6 别墅室内一角



图 1-7 别墅卫生间一角

设计从其概念产生起，就与艺术不可分割。“设计”（英文 Design）的概念源于意大利文艺复兴时期的绘画草图，其最初的含义是素描、绘图。随着艺术的发展，西方后来将艺术划分为自由的艺术和机械的艺术两类。自由的艺术即是我们今天所说的纯艺术或美术，机械的艺术即是演变为我们今天所说的实用艺术，或称为设计艺术。从设计的图纸表达到实物表达来看，设计不单是要解决功能问题，也要求有审美形式感的创造。公元前 1 世纪，古罗马建筑理论家维特鲁威在其著作《建筑十书》中就将“实用，坚固，美观”作为建筑创造的三要素，审美要素已被列入其中。艺术性是艺术设计的本质特征，只不过不同的设计类型或设计行业对艺术性所要求的程度不同而已。科技在很多人看来是与艺术相对立的，但在设计的层面上，科技有了美感，在艺术设计领域中，它被称为科技美或机械美。进入 21 世纪的人类社会已步入信息化时代，在日常生活中，人们面临着对各种信息和消费品的选择，在物质功能基础上，具有较强的艺术感与形式美的设计产品将更受人们青睐，人们对设计的艺术性即精神功能和心理功能的要求将愈来愈高。

设计必须强调整体性，综合形体、构成、肌理、色彩等手段表达创意，同时与环境相结合，给人以精神上的审美与愉悦。艺术设计是把人类与生俱来的对美的追求，以“物”这一载体来体现。从这个角度来说，设计物形式美的创造，不仅是为了物的美观，更是为了满足人的审美需求，满足人使用物品时获得的审美感受。

设计的艺术性的本质是以满足人的精神需求而存在的，是衡量设计物审美价值的重要标准，同时也是实现设计创造性的主要途径。设计师是“按照美的规律”来设计的，受众也势必“按照美的规律”对设计作品进行某种评价。但不能片面地看待设计作品的审美功能和审美价值，而应从设计作品的内在因素和外在表现的整体综合地作出评判，即深刻的内容与完美的形式的高度和谐统一（图 1-8）。

高度简洁而又功能化的设计典型地体现了当下的“新简洁主义”。



图 1-8 英国设计师贾斯伯·莫里斯为 Cappellin 设计的安乐躺椅

二、科技性特征

艺术设计需要运用科技手段,也反映科技的发展,具有科技特征。纵观人类文化史和科技发展史,不难发现,科技与艺术设计之间存在着不可分割的关系。设计艺术离不开科学,科学往往是设计艺术的载体。我国张衡发明设计的地动仪就是一个很好的例证。今天,设计的表现与科技的发展进步更是分不开。现代设计已发展为一种高科技的创作活动。所谓高科技设计是指设计时考虑现代材料的性能和加工方法,针对材料特点,运用高新技术,设计高质量的产品,并且适合大批量的流水线生产工艺,更多地满足消费者的需求。因此,现代设计体现出大众化、批量化和可操作性的特征。艺术设计,特别是在设计手段、工业成品、材料等方面,体现着现代技术的成就。艺术设计又有着与科学技术同步发展的趋势(图 1-9)。

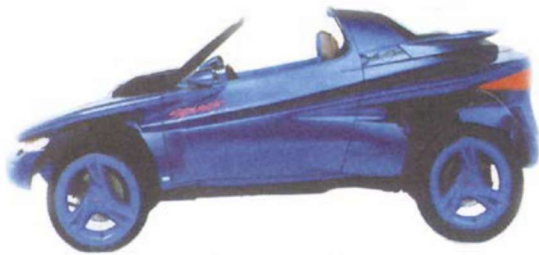


图 1-9 美国福特 SPLASH 概念车

艺术设计的科技特征反映在两个方面:第一个方面是设计主要涉及材料、工艺及技术;第二个方面是设计采用的科技手段。任何一项设计均涉及材料的运用问题,或采用传统材料或采用新型材料,对材料的合理选用是设计师的基本任务。现代艺术设计要求运用现代材料和加工方法,并适合批量生产的工艺要求,满足更多使用者的需求。对材料及工艺运用的不同方式可以形成不同的设计风格。如高科技派设计风格在运用现代技术方面可谓体现了设计的典型科技特征。设计的科技特征还反映在设计的手段更新方面。运用高科技手段从事设计是现代设计发展的趋势,它可以大大提高我们设计的速度和质量。如著名的结构主义设计大师弗兰克·盖里借助计算机辅助设计手段创造了复杂的自由曲线形体设计手段,使其设计作品具有梦幻般的设计效果(图 1-10)。

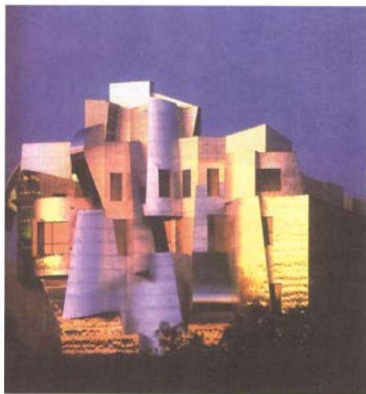


图 1-10 盖里设计的明尼苏迭大学魏斯曼博物馆

盖里运用交叉、扭曲、重叠、扭转、断裂等设计手法,使这座建筑富有动感和曲

线美。这座建筑的内部为钢架，外覆钛板，建筑外观随着天气、光线的变化而变化。

另外，随着计算机技术的推广，计算机辅助设计已成为现代设计师必须掌握的一项基本技能。利用高科技创作，还产生了一个重要的现象，那就是设计师的设计思维从静态的电脑程序转向动态的智能对话，实现了人机对话创作，将系统论、控制论和信息论有机地综合运用，从而改变了艺术创造语言的传达方式。

三、人文化特征

艺术设计需携带人文的信息，具有文化特征。设计是强调人与自然、人与人及人与社会关系的媒介。艺术设计对文化的创造是一种结合时代思潮，对历史吸收、扬弃、发展的创造，它体现着历史文化的的需求性和延伸性，它积淀在我们创造的形式当中。

艺术设计的文化特征表现在设计受文化的影响以及针对文化的创新两个方面。设计作为满足人类物质和精神需求的一种手段，它也反映特定的文化精神。设计中对文化与历史的表现是设计获得认可的一个重要因素。例如，中国香港著名的平面设计师靳埭强先生在他的设计中加入了許多很中国化的东西，如水墨文化、儒家文化等，其设计作品中不但透露出厚重的中华传统文化信息，而且又不失时代感（图 1-11）。正是由于民族文化的传递，促成靳埭强先生成为有世界影响的平面设计大师。



图 1-11 靳埭强先生带有浓厚中国色彩的平面设计作品——福多多

可以说，设计活动是人类通过文化对自然物的人工组合，而且总是以一定的文化形态为中介。因此，设计必定表现为某种文化创造形态，这是由特定的文化背景和进行设计活动的、具有特殊文化素质的人所决定的。

艺术设计不但受文化的影响，反过来，它也影响着社会文化的发展：一方面，艺术设计对未来生活的前瞻性想象，可以引导人们的文化生活与生活时尚；另一方面，艺术设计具有特定的文化教育功能。现代艺术设计不但满足一定的功能需求，更重要的是，艺术设计可以根据相关的设计理论以及人们的消费心理来引导甚至规范人们的消费行为，从而提高人类的生活文明水准。设计的文化教育功能表现为以设计为媒介手段营造的各类文化教育场所，艺术设计以艺术的表现手法强化了这些场所的文化教育氛围。

四、经济性特征

艺术设计具有的经济行为是设计与其他纯造型艺术的重要区别。它体现了设计的有目的性和合目的性。

现代设计与市场、生产等商业活动的联系更加密切，体现出明显的经济性。它不但已成为提高经济效益和市场竞争的根本战略和有效途径，也是一种广泛的社会化大

众消费活动。

经济的核心是物质资料的生产，而设计的价值又主要在于经济。经济和设计之间存在着天然的联系。设计的成果要能够投入生产，否则，只能算是一种设计师的游戏。生产是经济的核心，是把自然的人力和物力转化成社会所必需的物质资料的关键环节。设计则先于生产，是商品生产链条上的第一环。在竞争激烈的现今社会，越来越多的企业重视为企业的生产、产品的销售而设计，设计在生产中的意义表现得更加突出（图 1-12、图 1-13）。

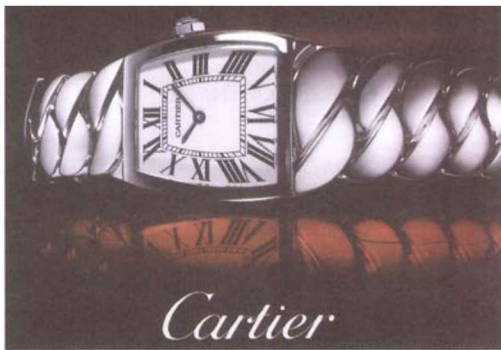


图 1-12 Cartier 手表的广告



图 1-13 英国设计师贾斯伯·莫里斯设计的 Air 椅，可以堆放，极其简约

成功的设计得到社会的认可，设计既成为人们消费对象的一个组成部分，也可以说消费者消费的是物化了的设计，人们消费行为的结果使得设计产生了经济效益。例如，当人们去购买一个产品或进行消费时，他所面对的价格除了包含材料成本及加工成本外，还包含有产品的开发设计、产品的包装设计、产品的广告设计及产品的展示设计等产品附加值。

另外，设计的经济性还表现在最佳资源配置上。设计要寻求功能与成本之间的最佳比例，以尽可能小的代价取得尽可能大的经济效益和社会效益。总之，设计不仅在生产中带来经济价值，而且，设计本身其过程也必不可少地要考虑成本与消费者的支付能力，以及提高实用审美价值等可能的经济因素，包括市场观念、消费者观念，以及如何正确引导消费等。

第三节 设计的本质

一、设计与词语

设计的本质是什么？设计有本质吗？本质论者认为设计并不是指具体的行为，也不是一般现象的描述，设计之所以是设计，有其内在的根据，有不同于其他事物的性质。而从认识论角度看，设计的本质在于人们所形成的设计意识，设计的本质是人们关于设计的思想和观点。从语言哲学的角度看，设计的本质只存在于我们所使用的语言本身，设计即词语。

任何设计的最终目标都将是对设计的重新解释。如果不能对设计有新的解释，那么我们会说这项设计是已经做过的设计，乃至我们说没有设计。优秀的设计是对设计的全新诠释，解释本身就是词语的运用。

对设计一词的阐释仍然存在二元论的语言范式。依据二元论的观点，设计存在技术和艺术，或物质和精神两个层面。图形、机械、建筑、服装、环境等设计，归结为物质范畴，属于技术性的；而把目的、意向、计划、图谋以及自我等设计，纳入精神范畴。这种二元论无视设计依存的经济关系和伦理价值，很难理解它与人和社会及其文明的关系。

设计的本质是什么已经不重要，重要的是对设计本质的追问本身，即对设计的言说方式，即我们发明了怎样的术语来描述它，即语言的游戏。过去设计没有定论，将来也不会有，因为设计是变动不拘的。给设计一个定义又是必要的，这并非是为了获得永恒的真理，而是为了发现新的可能。对设计追问的目的是去蔽的过程，即是将遮蔽设计的东西剥去，并将设计的各个方面揭开来，看到设计内部结构，发现设计还没有被认识到的秘密。比如人们对地球的认识，从平面观念到球体的认识，从中心到边缘的认识，从地表到内部结构的认识，从物理系统到生态系统的认识等等，因为有了这些认识，人类才会思考人与资源的再利用问题。

柯布西埃（Le Corbusier）针对都市与建筑的形态提出了许多构想与预言，其思想与方法为 20 世纪现代建筑建立了新的参照。阿兰·凯伊（Alan Kay）早在 1969 年对未来电脑的形态所作的惊人预言“未来的电脑必将或为从学者专家到小女孩都能够轻易使用的东西，其操作的指令也势必将会随着人类的自然语言而逐渐被同化”，成为一个时代的标记。

设计个性创造，依赖言说而被世界关注。设计师前瞻性的构想通过词语和术语得以构建，并成为设计展开的原点和原动力。创新其实就是人们描述未来远景的一种方式，设计师的任务就是借助本身的直觉能力去发掘与构筑世界的新价值，并且予以视觉化。这种新价值可以说是对未来所作的假设，也可以说是一种预言，所以设计师必须具备将种种信息在自己的脑海里进行瞬间加工整合的能力，这就是直觉预言能力的开始。但设计绝对不仅仅是个人的偏见和爱好，而是针对现有社会的要求提供具有前瞻性的解决方案。

20 世纪，人类的许多梦想都得到了实现并借助语言界定其新颖性。建筑家刘易斯·亨利·沙利文（Louis Henri Sullivan）曾经提出了“形态跟随功能”的价值主张，风行一时，并以功能主义的方法创造了历史的辉煌。人们不该忘记设计的力量来自人们的梦想，或许正如渡边英夫所说，“功能追随梦想”的时代已经来临。这里所谓的