

普通高等教育『十三五』省级规划教材
高等院校『十三五』创新型应用人才培养规划教材

中国设计史

合肥工业大学出版社

高兴 周瞳 王磊 著

普通高等教育“十三五”省级规划教材
高等院校“十三五”创新型应用人才培养规划教材

中国设计史

高兴 周瞳 王磊 著



合肥工业大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

中国设计史/高兴,周瞳,王磊著. —合肥:合肥工业大学出版社,2018.5

ISBN 978-7-5650-3944-7

I. ①中… II. ①高…②周…③王… III. ①设计—工艺美术史—中国 IV. ①J509.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 096358 号

中国设计史

高兴 周瞳 王磊 著

责任编辑 李娇娇

出版 合肥工业大学出版社
地址 合肥市屯溪路 193 号
邮编 230009
电话 艺术编辑部:0551-62903120
市场营销部:0551-62903198
网址 www.hfutpress.com.cn
E-mail hfutpress@163.com

版次 2018 年 5 月第 1 版
印次 2018 年 8 月第 1 次印刷
开本 889 毫米×1194 毫米 1/16
印张 15.25
字数 430 千字
印刷 合肥现代印务有限公司
发行 全国新华书店

ISBN 978-7-5650-3944-7

定价:48.00 元

如果有影响阅读的印装质量问题,请与出版社市场营销部联系调换。

前言



“中国”既是一个确指，也是一个泛指。在“中国”这个范畴之内的设计，同样也具有这样一种特质，它既具有现实的描述性，又具有历史的表述性。这种属性也意味着设计的实践理应呈现一种系统化的面目，作为一种具体化的体现，这种系统化的面目又由历史语境中的“过去”与“现在”之间的关联加以呈现，由此，有关现实设计的思考与实践就应然且必然地同过去产生了不可回避的对应。在系统性日益得到强化的当代性社会中，无论是直面现实，还是展望未来，设计实践都已经被实践主体自觉地纳入一种系统化的范畴中加以认知和考量，与之对应的理论支撑也在良性化地显示出系统化的研究趋势并获得了较令人满意的成效。需要强调的是，这种“系统化”的内涵并非仅仅限于当代社会范畴中的政治、经济、文化、艺术、技术等方面的交叉与渗透，且更具穿越性地向过往回溯，由是，遑论过往各个时代表象化的设计风尚与格调能够为我们所知悉。即使政治、经济、文化、艺术、技术之类被视为设计实践背景、基础性的内容也会通过设计的产物而为我们所不同程度地感知，正是这一点，从本质上串联起了当下与过去，同时对于未来构成了无法替代的价值，所谓的“历史场域”由此而得以极其现实的展现。基于良性的设计实践不断得以持久延续的考虑，对于以往的设计实践及产物进行更具系统性的深入解读越来越显现出必要和紧迫，《中国设计史》一书正是在此背景之下产生的。作为相关内容的阶段性思考，本书忝列“中国设计史研究”的范畴，试图通过对史前至清代乾、嘉时期所体现出的设计实践总体面目和具体特点加以总结、整理，并通过不同朝代设计之间的纵向对比，使“中国古代设计”这一颇显笼统和零散的概念变得明晰和系统，为当代中国设计的发展提供来自“传统”范畴的依据和路径。

在本书的写作过程中，各位作者分别承担了如下工作：

兰州财经大学高兴：承担本书第一章、第二章、第四章、第五章、第六章、第七章、第八章（明代部分）的撰写；无锡太湖学院周瞳：承担本书第三章、第八章（清代部分）的撰写及部分文、图资料的搜集、汇总工作。合肥工业大学出版社王磊参与了部分文、图资料的搜集、整理和负责了全书的编校工作。高兴对于全书进行了最后的统稿。

目 录

第1章 绪 论	(001)
1.1 中国设计史的划分依据	(001)
1.2 中国设计史演进的路径	(003)
1.3 中国设计史的现实意义	(005)
第2章 史前的设计	(007)
2.1 “史前设计”概说	(007)
2.2 旧石器时代的设计萌芽	(011)
2.3 新石器时代的设计发展	(012)
第3章 夏、商、周	(020)
3.1 开启设计新纪元的夏	(020)
3.2 雄奇诡谲的商	(023)
3.3 以“礼”为核心的西周设计	(040)
第4章 东周（春秋、战国）与秦	(049)
4.1 走向理性的春秋	(049)
4.2 突出“自我”的战国	(050)
4.3 确立“标准”的秦	(055)
第5章 汉与魏晋南北朝	(059)
5.1 展现雄浑民族风的汉	(059)

5.2 风雅与风骨兼具的魏晋南北朝	(071)
第6章 隋、唐	(084)
6.1 短暂却无法回避的隋	(084)
6.2 呈现设计多元价值的唐	(093)
第7章 宋(辽、金、西夏)、元	(127)
7.1 清丽脱俗的宋	(127)
7.2 大漠风情的元	(156)
第8章 明、清	(169)
8.1 展现系统设计思想的明	(169)
8.2 表征设计极端性的清	(211)
结 语	(235)
参考文献	(236)

1

第1章 绪论

统称的“历史”概念应该是一个极为抽象的概念，因此，在历史的视域中就必然会产生更进一步的分解，以方便我们对于宽泛的“历史”的认知。由此，“历史”被极为自然地限定在与人类当下的实践紧密关联的范围内，“历史”成为对人类实践的发展演进过程所进行的描述。随着“历史”与“人类实践”之间对应性的不断加强，总称的“实践史”被逐渐分解为具体的“专业史”“学科史”，我们无法改变历史的发展顺序，但借助考古学等学科的新发现，却可以获得前所未有的新认识，同时来自其他学科的启发也总能促使人们以不同于以往的解读方式来不断获得有关历史的新的认知。

就“中国设计史”而言，从更为深层和宏观的视点来不断审视中国设计史所呈现出的发展与完善，既是专业发展的需要，也是从“设计”这一视点展开对于人及人类社会本质性认知与思考的必然。

1.1 中国设计史的划分依据

人类的设计历史大体上可以成为考量与认知人类整体设计实践的一个标尺和依据。其大体上分为如下几个部分：

1.1.1 “拿来主义”与“创造性”的对应

对于先民来讲，设计萌芽就是在对自然之物的直接“拿来”行为产生之后才逐渐培植起来的，“拿来主义”催生了其自身有关设计最为本质的认识。通过对出土的物品（如石珠、贝壳、动物的齿类饰品）的观察，可以大胆地认为：原始的设计行为已经在人类的进化过程中出现并渐趋成熟。（图1-1）



图1-1 山顶洞人的装饰品及用具设计

人类设计行为的产生实质上是遵循了“就地取材”的方法，它不仅提高了创造“设计产物”的效能，而且更为直接地为观察、感悟客观世界提供了极为重要的前提。在设计实践的发展过程中，这种方法还被总结为一种重要的设计造形之法——仿生，直到今天，这种方法依然是设计实践惯常使用的方法。可以认为：人类的设计行为因纯粹的“拿来主义”而萌生，又在实践的过程中对于纯粹的“拿来主义”进行扬弃。设计就是在这样看似对立实则统一的实践过程中逐渐走向成熟和完善。(图 1-2)

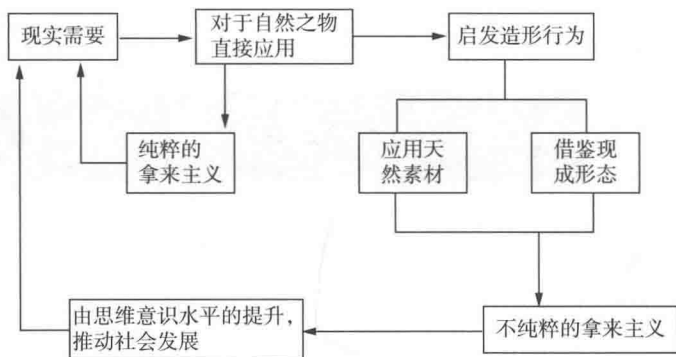


图 1-2 围绕“需要”形成连锁设计行为

1.1.2 “使用性”与“适用性”的对应

绝大多数设计在构想阶段都是以“使用性”作为核心考虑的，遑论以往，即使在今天，这种“使用性”还是有关设计评价的重要指标。它揭示了设计行为产生的根本性原因，也反映了人类的设计行为所包含的功利主义的色彩，同时也体现出人类思维意识中所具有的理想主义成分。例如，比对某品牌手机的设计预想图和最终的实物产品，就不难发现两者之间的一些差异，它们既有视觉层面的，也有产品性能方面的（图 1-3）。与之对应的是设计产物的现实“适用性”。“使用性”与“适用性”，都是人类针对自身的现实状态和生存状况所使用的改善之举，“使用性”是以针对“个体样态”的考虑为先导，是设计者（工匠）自我考虑、自我意愿的体现；而“适用性”虽然也是以个体对于产物的使用为前提，但由于产物的使用功能具有广泛公众性，所以其自然会与包含设计者自身在内的越来越多的“个人”发生关联。如果没有“使用性”，就不会产生有关“适用性”的认知，从某种意义上讲，设计实践的持续展开就是由于人类要不断弥补“使用性”与“适用性”之间的差异使然。



图 1-3 某品牌手机的设计图和真实产品

1.1.3 “物质性”与“非物质性”的对应

以往它们被解读为“功能与形态”“物质功能与精神功能”等多组对应关系。随着人类认识水平的不断提高，“物质性”与“非物质性”理所当然地成为“功能”“形态”“审美”“应用”等一系列概念的总称。

“物质性”是设计实践及产物最本质的属性，它与“使用”和“实用”紧密相连，确保了设计产物创造

所遵循的客观路径全过程贯穿着“物质”，相应的“物质性”成为创制最终产物的一种导向，并由产物而使“审美”的概念逐渐出现在人类的思维意识中，对于“美”的思考和创造因而成为人类思维日常活动的一个重要内容以及实践过程中的一个重要组成，其具体体现就是设计产物中非物质性成分的逐渐增多。例如，对比半坡文化范型中不同时期的器皿，其中器物表面的纹样变化就能够佐证这一点。(图1-4)

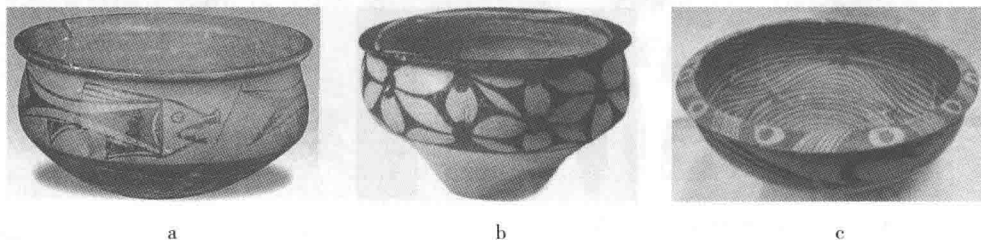


图1-4 半坡文化范型中的陶器

a: 半坡鱼纹盆 b: 庙底沟彩陶盆 c: 马家窑彩陶盆

1.2 中国设计史演进的路径

以往对于“中国设计史”的认知是与“中国工艺美术史”“中国美术史”这类艺术专门史相重合的。客观来讲，因以“美感”“审美”等内容为硬核，对于“工艺美术史”和“美术史”的认知，可以集中在“非物质性”的部分（美术和工艺美术实践也往往是以“美感”的创造和“审美意识”的培植作为实践的旨趣）。而“设计史”是以“使用”为核心，其中虽然也有“美感”和“审美”的考虑，但由对自然环境中的一些目标物模仿，以及在使用过程中因为“物”的“适用”与“好用”而形成，体现出较纯粹的功利主义的价值认知，并不能等同于美术及工艺美术实践中的相关内容；所谓的“审美”则体现出对于设计产物的认知越来越综合、评价越来越多元的发展趋势，它既反映了人类思维水平不断提高的事实，也连带反映出设计实践程度的不断加深。

可以认为，“用”是设计的灵魂，对于“用”的理解反映出对于“设计”的相应理解。在人类设计不断演进的过程中，对于“用”的认知，在人类的主观上使具体产物实现了与“当下”人类的紧密对应；在客观上则形成了设计发展历史的具体阶段，凭借与之相关联的产物，不难辨识设计历史的演进阶段。

1.2.1 初识“用”的面目

从整体的设计发展来看，寻找到设计实践得以不断延续的本原性因素是最具价值的，因为它的存在，设计获得了日益广泛的关注，赢得了全员性的积极参与。“设计”既包含名词性的“计划”“方案”，又包含动词性的“探究”“摸索”，两者合一，即“在材料中摸索形态”。在传统的器物制造中，由于工匠是以“单件订制”的方式进行加工，这种情况无疑是非常明显的。

客观来看，原始时代的设计产物并没有什么具体的样式，所谓的“设计实践行为”从最初就是为了“用”的目的而不断在创造着“好用”的产物，其所含的功利主义色彩是非常浓厚的，在设计不断的发展中它逐渐被确立为现实的“物质功能”。

由于与“具体材料”的紧密接触和对“具体需要”的充分思考，它们逐渐催生先民头脑中对于“设计”与“用”之间对应性的形成。

首先，充满偶然性的加工制造行为启发了有关“产物”与“形态”之间的对应。例如，旧石器时代制作石器最原始的办法，是用一块石头对于另一块石头，使用“敲”或“碰”的方法，利用瞬间形成的撞击力使石头形成刃口，成为可供“砍”“剥”之用的石器。在用石块相互敲击以获得尖锐效果的过程中，一些本属于废弃物的下脚料难免会因为形态与现实生活中一些需求的对应而显现出现实使用的价值，像一些刮削器，

其最初的产生背景似乎就包含着这种成分,只是在随后的阶段由于“压制法”的使用而使之变得更为精细和适用,从而消除了它产生于“偶然”“意外”的这种痕迹。(图1-5)

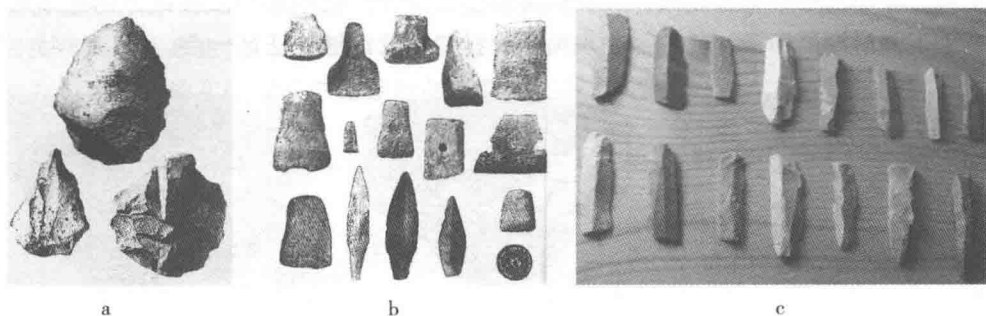


图1-5 原始人的设计产物

a: 旧石器时代的砍砸器 b、c: 新石器时代的砍砸器、刮削器

这些产物,不仅现实地满足了日常生活的需要,而且对于随后不断进行的实践构成了直观的启发,像制作带有薄刃的石器时,就不是将整块的石头打成合用的形态,而是在对于石块进行敲击的过程中从掉落的“边角料”中寻找可供进一步加工的石片,由“对整石进行敲击→获得石片→进一步细加工”的过程所体现出的设计方法和步骤的萌芽,既体现了设计渐趋形成的客观样态,也揭示了设计产物的形态形成所需的一个重要源头。(图1-6)

其次,设计程序和方法的逐渐明晰,使设计行为摆脱盲目性。由初期的设计行为所体现出的设计程序和方法的萌芽,随着设计实践纵向的持续和横向的扩展,越来越得到完善。从具体的例子来看,就是从最初用石锤敲击修整的边缘不太齐整的石器,逐渐过渡到使用棒或骨棒修整,创造出“压制法”以促使边缘比较平整的中期,再到修整技术进一步提高,应用砂石打磨,以实现石器表面光滑这样一个成熟的时期。通过不同阶段产物的比较,不难看到设计行为体现在形态和视觉效果方面的差异。

最后,设计方法渐趋多样和成熟,成为设计不断推进的基础。在设计整体发展演进的过程中,不仅思维水平会不断提高,生产实践的能力也会相应提升,这种极富良性化的因果关系在人类社会的形成和发展中,一方面担当着社会“形成”和“发展”所需的基础,另一方面则以螺旋上升的形式展现着“社会进步”的样态。

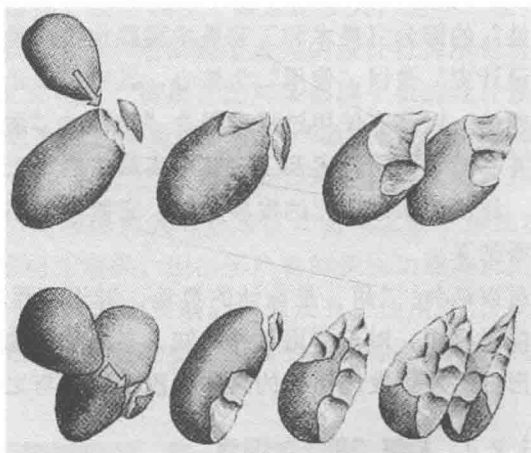


图1-6 原始社会石器制造方法

1.2.2 对于“用”的逐渐领悟

即使在大力倡导“人体工学”与设计实践紧密结合的当代社会中,设计产物与个人之间并不见得会形成理想化的对应的情况也并非绝无仅有。它在人类设计实践不断进行的过程中始终都是存在的,既反映出设计实践的一种特质和属性,同时也成为设计实践不断推进和延续的一种理由,很自然地对于这种情况的修正也因而贯穿于人类的设计实践过程中。例如,通过介入“人体工学”这类研究人体标准化的学科,来提升设计实践水平、改善具体产物质量的做法在近现代设计实践中越来越多地被设计人员所采纳。在远古时代则主要体现在工具的加工精细度等较为表层的部分,从本质的层面来看,其更近乎“技术的改良”。(图1-7)

虽然早期的“加工精良”与“用”之间的对应并非是出于人体工学的考虑,但在不断发展的背景下,无论是设计行为、人类思维,还是具体的各类实践,都必然地会在主观和客观两个方面使设计产物的精良化加

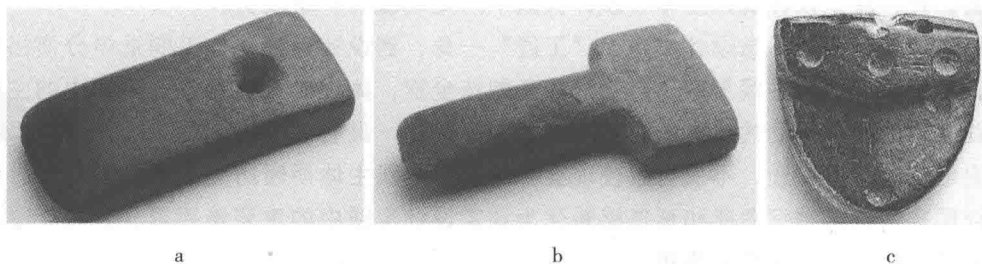


图 1-7 红山文化石器比较

a: 石斧 b: 石凿 c: 石人面

工、精美化外观与人类现实的生活和实践相对应,从这个意义上讲,设计产物中的“人体工学”内涵的产生和逐渐明朗化又必然是以此作为基点的。

“用”的标准明晰,是指两个部分:一是评价的标准,它以产物使用者使用过程中的舒适度、安全性以及使用的效能为评判标准;二是实践的标准,它是集材料、加工、废弃等一系列内容于一体的综合评判。在这两个方面的作用下,对于“用”的标准明晰化成为连接历史、现实和未来的纽带,它反映了这种真实状态:先民们因使用产物而不断获得启发,形成对于产物加以改进的构想和行动。在此过程中,设计行为获得了另一层面的持续进行,有关设计的思维能力获得提升。例如,人类早期的重要工具之一的石质切割器不过就是将鹅卵石打制成一个一两寸长的薄片而已,然而,就是这样一个外表粗陋的石片却是很好用的切割工具,可用它将一头大象全部分解开来。在设计逐渐形成的过程中,这种以“用”为表征和评判的功利主义特质是设计不断获得快速推进的重要因素。

1.3 中国设计史的现实意义

总的来讲,史学研究可以大体上划分为:对于过去的总结和界定以及对于现实的意义和价值这样两个部分,它们既相互联系又相对独立。这种密切的联系关系使得我们在中国设计史的研究中必然会密切关注其与现实社会、现实社会中的设计及现实社会中的设计实践主体之间的关系。

1.3.1 中国设计史与现实社会及设计

“现代人”实质上活在历史之中,这一表述反映了人们对于历史的关注,并非仅仅是具有了解历史、缅怀历史的意义,而且更具有本质地理解当代、更清晰地看清社会发展脉络和未来走向的价值。本质上讲,设计产物是最具有“历史载体”意味的,从民间的各种技艺到各种器物用具的现实使用,都非常充分地证实了这一点。从这个意义上讲,真正的设计历史恰恰是由这些与现实紧密联系的产物所书就的,现实社会无疑是其产生和获得广泛认知的重要保障。

如果说中国设计史与现实社会之间是一种泛指性和笼统的连接关系,那么中国设计史与现实社会中的设计就是一种确指和具体的对应关系,构成“日常生活”主体的各类器物用具无疑表征着现实与以往的紧密关联。作为中国传统设计的集合,中国设计史所包含的设计思想、设计理念、设计方法、设计技艺等成分,成为设计实践中“今”与“古”相联系的必要条件,所谓的“民族设计传统”往往是由这个部分获得体现的。在国际化与民族化、全球化与本土化等日益形成显性的博弈之局的当下,如何使中国自己的设计实践成功解困并获得长足的发展,仅仅依靠对于外部先进设计理念和设计技术的引进是无法从根本上达成目的的,只有更深入系统地挖掘本民族的优秀设计传统才能真正实现这个宏大的目标。

1.3.2 中国设计史与现实社会中的设计实践主体

在设计的发展演进中,除了各种理念的不断产生,各类设计方法不断产生并同步创制出越来越多形态和

功能各异的产物之外，就是设计实践主体在设计实践中所处地位的不断改变。

从最初的器物加工制造与形态设计集中于“工匠”一身，到设计逐渐从加工制造中分离出来成为一个较为独立的部分，再到设计作为主线贯穿于产物的加工制造全程，体现着人类在设计实践中的主体性不断强化，设计实践主体的主观能动性也不断获得增强。在中国这一具有悠久设计历史的国家，系统化地梳理设计实践主体历史地位的不断变迁，不仅可以使现实中的设计实践主体明晰历史维度中的使命感和相应的社会责任，而且可以现实地将这种使命感和责任感转化为现实设计实践中的重要参照系，为设计参与“构建现代和谐社会”这一历史使命发挥重要的作用。

2

第2章 史前的设计

由于缺少文字的记载，史前的人类状况难以为后世所知悉，但是通过“设计”这个途径，我们还是可以对史前人类的情况有一定程度的认知。

2.1 “史前设计”概说

有学者提出，所谓人类的“文化”，实质上就是“纹化”，即在器物的表面以或刻或绘或印的方式留下痕迹，对于这种痕迹的属性虽然尚缺定论，但其“信息视觉化符号”的属性是不容置疑的——使人类清晰地认识到自身在客观环境中应当秉持的生存和交往之道——让同类了解到我的所作所为及产物，同时我也了解到同类的所作所为及产物，这种被后世界定为“交流”的方式，正是人类不断得以进化、社会不断向前发展的重要保障。因此，从某种意义上讲，人类的“纹化”产物反映了人类非常主观的自我完善和自我提升。

2.1.1 “史前设计”概念界定

“史前”是一种人类难以准确标示纪年的时代，虽然缺少明确的时间界定，但并不意味着绝对无据可考，越来越多的设计产物被挖掘出土在客观展现着这个时代的确实存在，吸引我们投入关注的目光。

首先，从广义的角度来看，任何在公元纪年范畴之外的时段所产生的设计产物都属于“史前设计”的范畴；从狭义的角度来看，史前设计就是原始时代的设计，作为人类思维和体能双向进化到一定程度才会产生的产物，设计行为并不是纯粹的原始人所能够胜任的，通过“碳-14”测定来排定的史前不同阶段出现的设计产物，不难看到设计产物之间所具有的巨大差异，这并不是用“精良”与“粗糙”、“简单”与“复杂”之类的概念就可以准确概括的。既然是“设计”，就意味着有关的标准会具有跨越时代和地域的相同性。例如，比对史前的石斧与后来的斧子，就很能说明问题：史前石斧通过磨制，器具的头部明显地具备了一种刃部尖锐的特征，不论单面刃，还是双面刃实质上都符合这一特点，这种特点让这类器物现实地在日常生活中发挥出了应有的作用；在其后的商代石斧中类似的特点依然存在，只是做工更为精良、选材更为考究，而用途也大致与以往相当。这种“刃”与“有效砍断”之间的对应，使斧这种器物逐渐成为战争的专属，并基于“更有效地砍杀”这个目的的达成而扩大了刃部的尺寸，成为宽口径的大斧并被重新命名为“钺”。(图2-1)

其次，史前设计并不等同于“粗制滥造”或“简陋不堪”。对于“史前设计”这样一个并非确指的概念来讲，其所具有的对不同时空的包容应该是与生俱来的，这意味着在有准确纪年之前的不同时代、不同地域的设计都能够进入该范畴，这一范畴也必然包含着不同材料素材、不同加工工艺、不同加工精度、不同形态的具有相近甚至是相同用途的器物。基于上述认知，我们不难从这个时段的设计中发现为数不少的精品，例

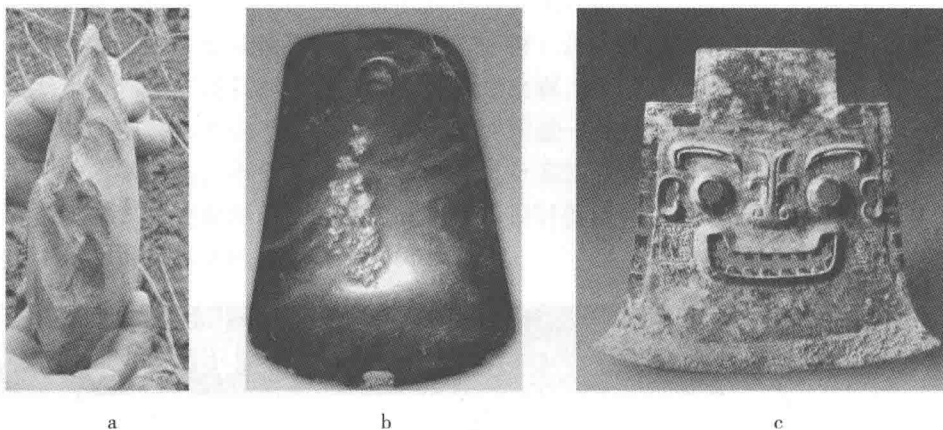


图 2-1 斧子的比较

a: 旧石器时代的石斧 b: 商代玉斧 c: 商代铜钺

如一些加工精致的石斧、石研磨器、木碗之类生活器具，面具之类的祭祀用具，项链之类的装饰用具，这些都会在吸引我们驻足观看的同时，使赞叹由衷地发自我们内心。尤其是石研磨器，其不止一具的出土量不仅一定程度地反映出当时先民们的生活样态，而且体现出设计水平已整体性地超越以往。(图 2-2)

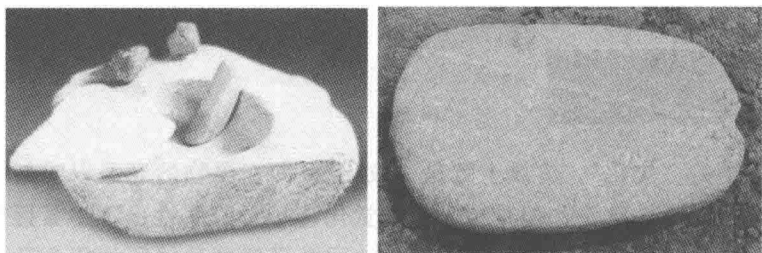


图 2-2 史前设计中的研磨器

2.1.2 史前设计与文化阶段

在“文化”的背景下对史前设计进行进一步的解读，无疑是设计史研究和学习的重要内容。而作为其中行之有效的方法，就是针对不同的文化类别进行设计的再梳理。

所谓的“文化阶段”是指由人类在自身的发展演进中由思维水平、生存能力、同类之间交往原则等方面的差异所形成的整个群体的阶段性差异以及由此体现出的不同时段的社会面貌。整个人类社会的史前时期可以大致地被划分为三个阶段，即蒙昧时期、母系氏族时期、父系氏族时期。

首先，蒙昧时期。

从某种意义上讲，这个阶段是真正的史前时代。

这个时代从根本上启发并造就了人类的设计行为：先民们对自然现象的产生及发生规律的认知、自身具体实践行为的方法及要则的确立和明晰等，都是在这个过程中逐渐形成的。在民间广为流传的上古时代的神话故事可以给我们认知那个时期的设计以一定的启发。例如，夸父逐日的传说体现了对于包括日升日落、阴晴圆缺之类客观规律的不懈探索；燧人氏钻木取火的传说表明了人类对于“火”这种自然物质的主观化控制和应用，而与之相配套的就是相应工具和材料的发现和实用，这些类似于近现代火柴和打火机的产物对于整个人类社会来讲意义都是深远的；神农氏发明农具并教导百姓种植作物以自给的传说，反映了用于有目的的生产实践的用具被创制的事实。这些广泛流传于民间的上古传说往往都能够对应于不断出现的考古成果。例如北京周口店人 50 万年前就以群居的方式生活与有巢氏造屋的传说相对应；30 万年前的丁村人钻木取火的发明与燧人氏的传说相对应。由此，人类早期的设计产物以越来越清晰的面目呈现在后世人的眼前，使我们能够依据这些产物形成有关当时人类生活样态的追忆。(图 2-3)

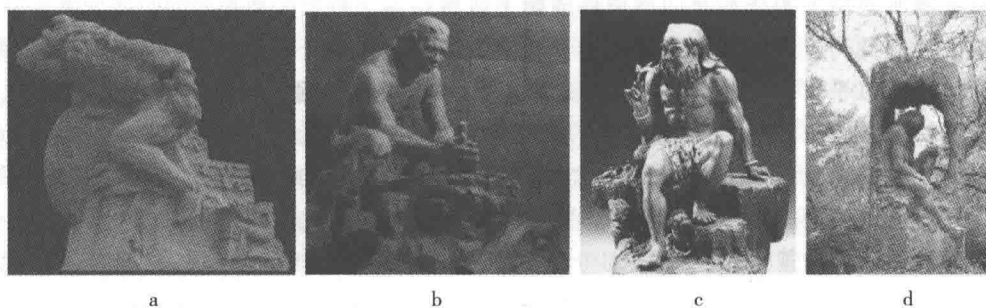


图 2-3 史前时代的传说

a: 夸父逐日 b: 燧人氏钻木取火 c: 神农尝百草 d: 有巢氏造屋

其次，母系氏族时期。

母系氏族时期的主要生存来源是由采摘获得的植物种子、果实以及渔猎获得的水生动植物，这样相对宽泛的实践行为一方面增加了人类的食物种类，扩大身体成长发育所需的营养的种类，使先民的思维意识水平的提高获得了必要的物质保障；另一方面，由多样化的实践所连带形成的工具器物的开发制造行为为不仅日趋频繁而且水平不断提高，耒耜这类用具就是在这个阶段被创制出来的。如《易经·系辞》提到，神农“斫木为耜，揉木为耒，耒耜之利，以教天下”。在《礼·含文嘉》中也谈到神农氏“始作耒耜，教民耕种”。这种最具原创性、实用性和适用性的用具书就了中国设计历史最为重要的开篇，奠定了中国设计应有的实用性和适用性兼顾的品质。(图 2-4)

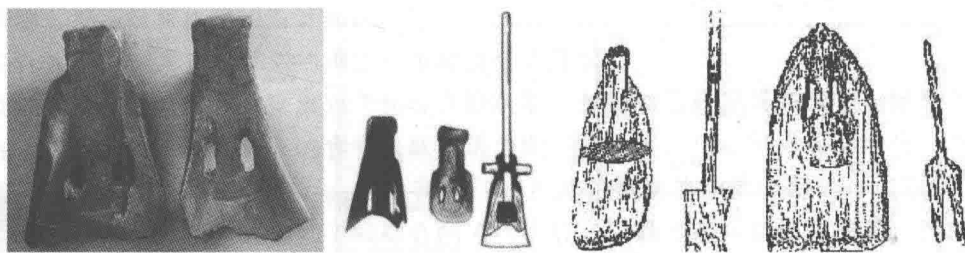


图 2-4 经典的史前设计产物——耒耜

母系氏族阶段的形成是建立在人类对于“婚姻”“血缘”等概念的认知基础之上的，有关“生殖崇拜”“母亲崇拜”的器物在这个阶段不断产生并渐趋于精美，此外，萌生于上一个阶段的对于自然的观察结果，在这个阶段逐渐被进一步地转化为人类主观的理解，这种对于客观自然的主观化解读被现实地物化为各类人造崇拜之物。由此阶段开始，人类的设计产物中开始出现为了较为纯粹的满足精神需要而创制的产物。

最后，父系氏族时期。

这个阶段是人类氏族内部依据血缘形成的关系因为生存方式的改变而发生改变的阶段。与上一个阶段不同，依照人类发展史的说法，由于饮食结构的改变，每一个氏族成员所承担的工作都相应地发生了改变，以往需要女性担负主要的生产实践工作（如采摘）的状况被以男性为主体进行的实践活动（如狩猎）所替代，男性的主体地位由于“食物—狩猎—体能”这一对应关系而快速凸显。作为一种根源性的动因，狩猎工具、分解动物尸体的工具被大量开发制造出来。

也是在这个时期，由“人口增加”与“可有效使用的资源”之间的矛盾所带来的食物等危机导致人类氏族之间的争斗出现，而不断获得改良和创造的生产用具被极为自然地转化为进攻的武器，极大地推动了父系氏族时期争斗的升级，“氏族联盟”作为新的人类群体性的存在方式而产生。

2.1.3 史前设计的特点及类别

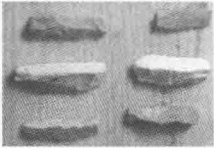
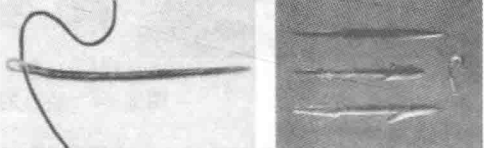
史前时代是设计的起源和萌芽时期，通过这个阶段我们可以看到设计由现实的生存为发端，以满足这一目的而萌生和不断延续的行为与相应产物为表征，伴随人类的产生而产生。石器可以说是这一时代的器物中

最大的亮点。由石器所呈现出的样态我们不难形成如下认识：

首先，史前设计的种类应当远不止石器一类。其中应该包含木质、纤维质、土质等材料的器物，而在较早的认识中，这类材料似乎仅仅限于石质器具的辅助而已，例如起到缠绕、连接等作用；其次，在史前材料的应用中除了石质材料之外，我们更应该关注土质材料。纵观整个中国设计的历史，可以对于众多的设计产物按照其加工使用的材料属性作如下的分类：硬性和软性。硬性材料的典型就是石器，其加工是一种“硬碰硬”的方式；软性材料的典型就是陶器和瓷器，它们是以“柔对柔”的方式进行加工。

史前的石器可以从使用功能上被总括地划分为以下几类：工具，如砍砸器、刮削器等；武器；装饰品。（表 2-1）

表 2-1 史前人类设计产物分类简表（旧石器时代）

时间	名称	用途	形制
旧石器时代	工具	砍砸器（石质）	
		刮削器（石质）	
		球状器（石质）	—
		舌形手斧（石质）	
		骨针鱼钩（骨质）	
	武器	三棱状器（石质）	
		箭镞（石、贝、骨质）	
		刀、斧、矛等（石、贝、骨质）	
	装饰物	钻孔石坠	
		钻孔兽牙	
		磨孔贝壳	—
		骨管	—

这种分类特点，实质上反映了人类先民的客观生存样态：一方面是为了达成这个目的而在物质层面寻找突

破,诸如为了获取食物而创制的各类进攻性工具以及为了食物的食用而创制的分割工具;另一方面则是为了达成这个目的而在非物质层面创造可能,例如一些崇拜物以及在后世人看来属于反映“审美情趣”的产物。

需要提及的是本属于“工具”范畴的一些器具,例如三棱状器,具有极为综合的属性,在最初是一种为获取食物而向动物发起攻击的武器,然而之后的“攻击”则不仅仅限于动物而更指向人类,因此对于这类工具的认知就必须考虑到这一点,而将其列为“武器”。应该说,人类最初的武器并不是为了对付人类而由人类创制的,它是基于其他用途所创制出的工具的功能延伸,例如石斧、石镰、石刀之类由“日常工具”转化为“械斗武器”的例子就很具有代表性。在史前设计中,武器就已经呈现出脱离“生产、生活用具”范畴,独立成为“人类设计产物”称谓下的一个无法忽视的重要类别。

2.2 旧石器时代的设计萌芽

对于史前设计而言,虽没有准确的纪年,却并不意味着完全没有时间的划定,可以依据考古科学的成果将史前设计分解为旧石器时代的设计和新石器时代的设计两个部分。

2.2.1 解读旧石器时代的设计萌芽

所谓的“设计萌芽”,就是设计开始萌生,其中不仅包含设计的理念、设计的目的,而且包含相应的行为及产物,是一个非常具有系统性的概念,如果仅仅是有一些所谓的想法或是粗浅的做法或是介于“似与不似”之间的产物,都不能算是“设计的萌芽”。

首先,设计体现出对于多种需要的满足和多种材料的开发。

人类最初的设计行为就已经体现出对于包含食物获取、食物加工处理等“食物—维持生命”这一对应关系的本质认知。以“狩猎”这种最初的食物获取方法为例:第一步,是创制出能够杀死猎物的相应工具,如石球之类;第二步,是在杀死猎物之后,需要有专门的工具将整块的尸体分割成小块以便于进食,如石镰、蚌镰之类;第三步,是将猎物的皮毛加工成适合的遮挡护具,以满足遮风挡雨的需要,这就需要有专门的缝制工具,如骨针之类;第四步,是基于纪念、炫耀之类的考虑将动物的骨头、牙齿之类通过工具加工成装饰品,如锥子之类。先民们的狩猎行为已经超出了“获取食物”本身而更多地具有了“自我保护(如兽皮被当作遮挡身体的护具)”“自我夸耀(如兽牙穿孔佩戴于脖颈)”等多元含义。

其次,设计体现出对多种加工技艺的应用。

前面谈到,先民们的设计材料并不是单一的石头,也包括大量的木质、植物纤维质、骨质、贝(蚌)壳,由于材质的不同,所应用的加工方式、体现出的加工技艺也都不尽相同。即使是在“石器加工”这个内容上,也绝非所谓的“盲目砸石头”这么低级。例如,旧石器时代晚期的先民们普遍在使用一种类似于“刨”的方法来加工石器,其大致方法如下:把石片放在作为石砧的另一块石头上,然后用木棒或骨头的尖端对准石片的加工部位,用手臂或胸部推压另一端,使之成为适宜使用的工具,这种方法能做出较为精细的器物。这种方法的出现标志着先民们对于包括石质材料在内的材料的认知达到了超出以往的程度。

2.2.2 旧石器时代的时间划分及设计特点

旧石器时代是一个跨度非常大的时间区间,从距今约250万年到距今约1万年都属于这个时代,这个时代以使用打制石器为主要标志,对于这个时期的划分一般采用三分法,即旧石器时代早期、旧石器时代中期和旧石器时代晚期,它们与人类体质进化的不同分期相对应,即能人和直立人阶段、早期智人阶段、晚期智人阶段。^[1]

[1] 百度百科。