



21世纪全国高等院校**艺术设计**系列应用型规划教材

设计学 概论

SHEJIXUE
GAI LUN

主 编 张 鑫

- 力求建立设计学概论新的理论系统
- 将理论融入案例，通过案例延续经典
- 通过综合设计训练，重点培养学生的应用能力



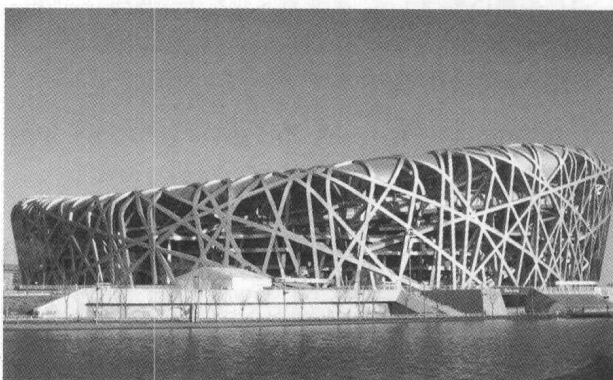
北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

21世纪全国高等院校艺术设计系列应用型规划教材

设计学概论

主 编 张 鑫

副主编 涂 芳 郭媛媛 童宜洁



北京大学出版社
PEKING UNIVERSITY PRESS

内 容 简 介

本书根据应用型学生能力培养的实际要求进行编写，内容包括：认识设计、中国古代设计艺术、世界现代设计的发展、设计的多重特征、设计的类型、设计师、设计批评共7部分内容。编者将理论融入大量的案例中，通过案例延续经典。本书目的是使学生了解设计的源流以及一些相关的理论知识，从生活需求、技术条件、艺术风格和市场规律等多方面因素进行综合设计训练，重点培养学生的设计应用能力，为今后的实际设计工作打下坚实的理论基础。

本书可作为高等院校艺术设计、工业设计、环境设计等相关专业本科、专科生教材或教学参考书，也可以作为各类艺术设计工作者的自学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

设计学概论/张鑫主编. —北京：北京大学出版社，2013.7

(21世纪全国高等院校艺术设计系列应用型规划教材)

ISBN 978-7-301-22677-3

I. ①设… II. ①张… III. ①设计学—高等学校—教材 IV. ①TB21

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第136835号

书 名：设计学概论

著作责任者：张 鑫 主编

策 划 编 辑：孙 明

责 任 编 辑：李瑞芳

标 准 书 号：ISBN 978-7-301-22677-3/J · 0517

出 版 发 行：北京大学出版社

地 址：北京市海淀区成府路 205 号 100871

网 址：<http://www.pup.cn> 新浪官方微博：@北京大学出版社

电 子 信 箱：pup_6@163.com

电 话：邮购部 62752015 发行部 62750672 编辑部 62750667 出版部 62754962

印 刷 者：北京大学印刷厂

经 销 者：新华书店

787 mm × 1092 mm 16 开本 13 印张 彩插2 300 千字

2013 年 7 月第1版 2013 年 7 月第1次印刷

定 价：34.00 元

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究

举报电话：010-62752024 电子信箱：fd@pup.pku.edu.cn

前 言

现代设计是一种世界语言，是人类交流的艺术信息符号。设计作为一种审美创造活动，她向人们奉献的设计作品除了具有实用的经济价值之外，还具有不可忽略的精神价值和审美价值。从广度上说，设计的痕迹几乎遍及人类一切有目的的活动。从深度上看，设计领域的任何活动都离不开人类的设计思维创造。纵观古今，我们发现，一门学科要想真正做到持续、健康地发展，必须要有先进的理论作为支撑和引导，艺术设计自然也不例外。近些年来，随着艺术设计的不断发展，加强对设计学的理论研讨是十分必要的。

本书主要阐述设计的本质与特性、设计的发展、设计的类型、设计师的知识、素质要求和社会责任等方面的内容。同时，建立设计学概论的新理论系统。本书希望引起中国设计界对理论知识和设计教育的关注，并使设计学成为一门真正在教育与实践两方面都得到落实的学科。

本书共7章，第一章从古代器物设计的特点出发，阐述了设计的概念、过程和意义，并对当代主流设计思潮进行了简单的介绍。第二章对中国古代设计艺术源流进行了详细的介绍。第三章对世界现代设计史的源流、发展进行了阐述，展现世界现代设计史的基本轮廓、构建基本框架。第四章从设计与艺术、科技、经济的关系出发，建立了界定狭义设计的基本框架。第五章主要从设计类型的角度，分析了不同设计类型的概念及其艺术特征。第六章则通过对设计师的沿革、知识素养、职责、能力等基本知识的介绍，使设计师热爱本专业，逐步形成个人的设计价值观、世界观和人生观。第七章主要介绍了设计批评的理论、方式、标准和原则，使读者对其有一个比较深入的了解。

本书由张鑫总体策划并担任主编工作，由涂芳、郭媛媛、童宜洁担任副主编。本书经过反复修改，最后由张鑫、涂芳统稿而成。

本书充分考虑了艺术设计各专业的需要，作为艺术设计基础课程教材，适用于普通高等院校包括平面、包装、产品、室内、环境等艺术设计专业的本、专科学生使用，也适用于各类电大、夜大、网络学校及职业技术类学校艺术设计类专业。本书还可以作为普通中小学、幼儿美术教师的教学参考书及其他各类设计人员、相关研究人员的研究用书。

本书在编写过程中，吸取了国内外许多专家、学者在设计学、设计史、艺术设计、设计美学等方面的研究成果，在此对他们一并致以谢意！由于编写人员水平有限，不妥之处在所难免，敬请批评、指正！

编者

2013年3月

目 录

第一章 认识设计 1

1.1 设计概述 2

1.1.1 设计的概念、过程 2

1.1.2 设计的研究对象及范围 4

1.2 设计的意义 7

1.2.1 设计的经济意义 7

1.2.2 设计的文化意义 10

1.2.3 设计的社会意义 11

1.3 当代设计思潮概述 13

1.3.1 绿色设计 13

1.3.2 人性化设计 15

1.3.3 模块化设计 19

习题 22

第二章 中国古代设计艺术 23

2.1 中国古代器物设计 24

2.1.1 中国古代石器设计 24

2.1.2 中国古代陶器设计 25

2.1.3 中国古代瓷器设计 28

2.2 至高无上的青铜艺术 31

2.2.1 中国古代青铜艺术的发展 31

2.2.2 青铜艺术珍品 34

2.3 中国古代服饰艺术 37

2.3.1 中国古代服饰的演变 37

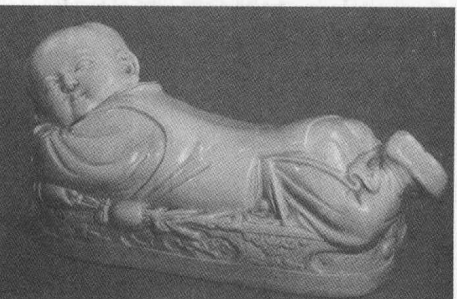
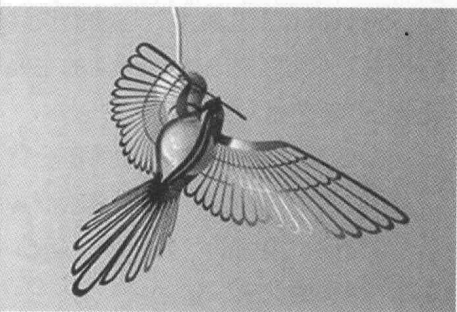
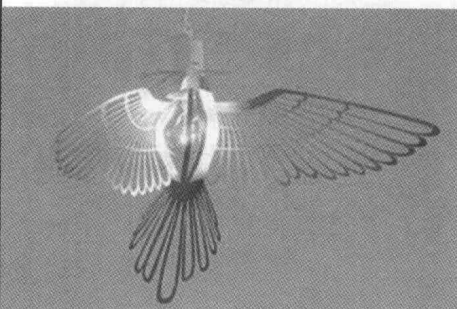
2.3.2 中国古代服饰的阶级性 39

2.4 历史悠久的家具设计 43

2.4.1 中国古代家具设计的发展 43

2.4.2 明式家具的特点 45

2.5 源远流长的建筑设计 46



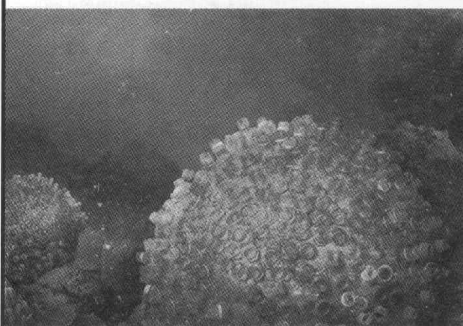
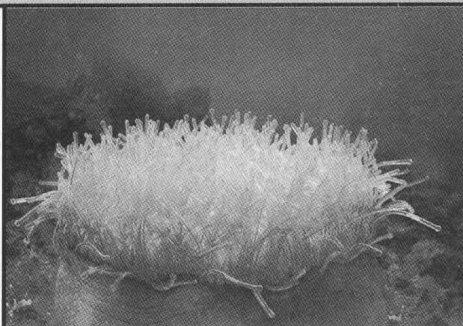
CONTENTS

2.5.1 中国古代建筑设计的发展	46
2.5.2 中国古代建筑设计的特点	47
2.6 天人合一的园林设计	52
2.6.1 中国古代园林的起源和发展	52
2.6.2 园林的概念和分类	52
2.6.3 中国古代园林设计的特点	53
2.7 其他设计门类	56
2.7.1 精雕细琢的玉器设计	56
2.7.2 绚丽斑斓的漆器设计	58
习题	59
第三章 世界现代设计的发展	61
3.1 “工艺美术”运动	62
3.1.1 “工艺美术”运动产生的背景	62
3.1.2 “工艺美术”运动的代表 人物——威廉·莫里斯	63
3.1.3 “工艺美术”运动的设计组织	64
3.1.4 “工艺美术”运动的主要成就	65
3.2 “新艺术”运动	69
3.2.1 “新艺术”运动的历史背景	69
3.2.2 “新艺术”运动在欧洲各国的表现	70
3.2.3 美国的“新艺术”运动	78
3.3 “装饰艺术”运动	81
3.3.1 装饰艺术的历史渊源与风格特征	81
3.3.2 法国“装饰艺术”的发展	84
3.3.3 美国的“装饰艺术”运动	94
3.3.4 英国的“装饰艺术”运动	99
3.4 现代主义设计的萌起	102
3.4.1 现代主义设计产生的背景	102
3.4.2 现代主义的含义	103
3.4.3 现代主义设计的形式及其特征	104



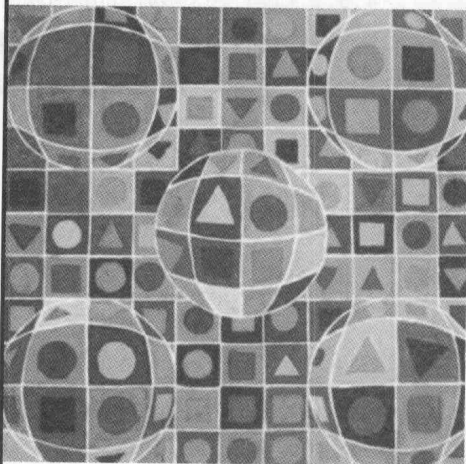
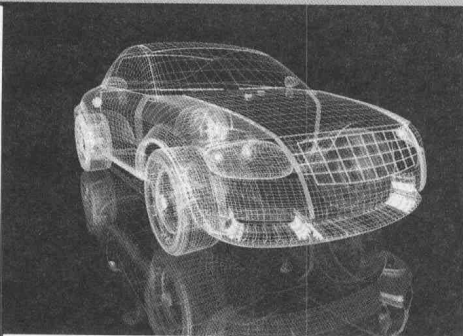
CONTENTS

3.4.4 欧洲的现代主义设计运动	105
习题	113
第四章 设计的多重特征	115
4.1 设计的艺术特征	116
4.2 设计的科技特征	122
4.2.1 科学技术与设计	122
4.2.2 科学理论与设计	125
4.3 设计的经济特征	126
4.3.1 设计在经济发展中的战略地位	126
4.3.2 设计可作为产品的附加值	127
4.3.3 设计可作为经济体的管理手段	127
4.3.4 设计与生产和消费的关系	129
习题	133
第五章 设计的类型	135
5.1 视觉传达设计	136
5.1.1 视觉传达设计的概念	136
5.1.2 视觉传达设计涵盖的领域	137
5.1.3 视觉传达设计的表现形式	139
5.2 产品设计	143
5.2.1 产品设计的概念	143
5.2.2 产品设计的分类	143
5.2.3 产品设计的表现形式	145
5.3 环境艺术设计	151
5.3.1 环境艺术设计的概念	151
5.3.2 当代环境艺术设计的理念	152
5.4 动画设计	155
5.4.1 动画设计的概念	155
5.4.2 动画设计的艺术特征	156
习题	161



CONTENTS

第六章 设计师	163
6.1 设计师的沿革	164
6.1.1 工艺时代设计师的前身	164
6.1.2 设计师的职业化	165
6.1.3 现代设计师	166
6.2 设计师的素养	168
6.2.1 设计师的自然与社会学科 知识素养	169
6.2.2 设计师的专业知识素养	170
6.2.3 设计师的专业技能素养	172
6.3 设计师的职责	173
6.3.1 设计师的社会责任	174
6.3.2 设计师的职业操守	180
6.4 设计师的能力	183
6.4.1 设计师的知识和技能	184
6.4.2 设计师的创造能力	184
6.4.3 如何培养设计师的创造能力	185
习题	187
第七章 设计批评	189
7.1 设计批评理论	190
7.1.1 设计批评的概念	190
7.1.2 设计批评的作用	191
7.1.3 设计批评体系的构建	193
7.2 设计批评的方式	195
7.3 设计批评的标准	196
7.4 设计批评的原则	198
习题	199
参考文献	200



第一章

认识设计

教学目标：

了解设计的研究对象和研究范围；

理解设计的概念、过程；

掌握设计的意义；

初步了解当代设计的主流思潮，绿色设计的基本思想，人性化设计内涵，模块化设计的技术经济意义。

本章引言：

放眼四望，不难发现，我们生活在一个设计无处不在的世界，我们不断适应、感受和体验设计带来的新生活。从“茹毛饮血”的古代到“敢上九天揽月”的高科技时代，人类的衣食住行、空间环境、视觉环境、生活方式和生活观念都发生了翻天覆地的变化。这一切都得益于设计的引导和改进，设计点亮了人类的生活，用令人感动的形式构筑着人类的美好生活。

1.1 设计概述

1.1.1 设计的概念、过程

追溯历史，设计很早就出现了。自从人类诞生和造物活动的出现，人就有了设计的意识，并且伴随着人类社会的发展而不断发展。在古代，设计活动主要出于两个目的：一是使设计具有使用功能，另一个就是赋予设计一定的含义。例如，中国人素来讲究美食美器，中国的传统饮酒文化更是要讲究酒器的精美与适宜。我国古代的酒器种类繁多，按用途分为煮酒器、盛酒器、饮酒器、储酒器，此外还有礼器。从酒器的名字上就可以看出第一个设计目的的体现，它们是为了满足不同使用功能设计的不同的酒具。其中，盛酒器顾名思义，是一种盛酒备饮的容器。这样的器具种类就有很多：尊、壶、卮、皿、鉴、斛、觥、瓮、甗。四羊方尊(图1.1)是中国现存商代青铜器中最大的方尊，现收藏于中国国家博物馆。它造型雄奇，肩部、腹部与足部作为一体被巧妙地设计成四只卷角羊，各据一隅，在庄静中突出动感，匠心独运。

不同的酒器又有着不同的含义，不同身份地位的人所用的酒器也大不相同，这也是酒器类别繁多的原因之一。爵，这种中国最早出现的青铜礼器，以酒器身份出现的话，用途极为不拘，既可煮酒、温酒，又可作为斟酒用的饮器。但根据某些学者的研究推断，爵的象征意义远大于其在实际生活中功能，因为爵的容量非常有限，若光以煮酒、温酒来说，不切实际；另外，爵的造型制作也不是从实用方向着眼，其口沿上的立柱非常妨碍饮酒。但是，爵在酒器中的地位极其特殊，一个非常重要的原因是它的象征意义。“爵”字在商代已使用为“以爵位加于人”的意义。因此，爵是作为贵族必备的器具，在商代的墓葬中，稍微丰盛者都有铜爵或陶爵随葬。鸟纹爵(图1.2)是西周中期的饮酒器，现藏于故宫博物院。它的造型像一只雀鸟，前面有流，好像雀喙，后面有尾，腹下有细长的足。《礼记》云：“宗庙之祭，尊者举觥，卑者举角。”就是第二个设计目的的体现。这就是人类早期的造物设计。



图1.1 四羊方尊



图1.2 鸟纹爵

随着社会的逐渐进步,设计慢慢被赋予了新的含义,而且也在不断地演化出新的内涵,设计的侧重点也在不断地进化和发展。法国著名设计师菲利普·斯塔克设计的椅子(图1.3)采用拟人的设计手法,表现了植物向上生长的形象。这样的设计被称为“让人惊惶的设计”,体现了非常强烈的现代感。这样新颖的设计还是吸引了不少的欣赏者和购买者。可见,现代设计关注的不仅仅是使用价值,更多的是能带给人精神上的快感和愉悦。

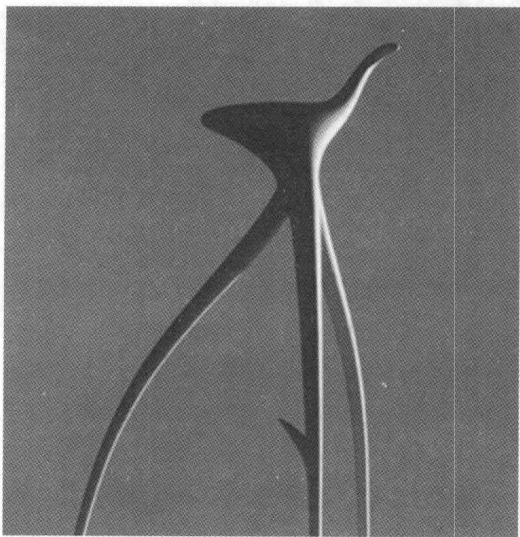


图1.3 菲利普·斯塔克设计的椅子

设计是从英文“Design”翻译过来的,其基本意思是设想和计划,设计学上所说的设计一般是现代设计,设计对现代文明进程起到了重要的作用。设计就是设想、运筹、计划与预算,它是人类为实现某种特定目的而进行的创造性活动。不同的设计有着不同的目的,有的为了使用,有的为了审美,有的二者兼具。

我们经常说的设计,其实就是现代意义上的设计,它包含3个非常重要的过程。

构思过程——创造事物的意识,以及由这种意识发展、延伸的构思和想法。构思过程远不是我们平常所说的一个简单随意突然的想法和念头,构思通常要经过一段时间的思想酝酿而逐渐形成,是系统的科学的思维方式;也可能由某一方面的触发激起灵感而突然产生。设计的构思是一种十分活跃的思维活动,自然界的花草虫鱼、高山流水、历史古迹,文艺领域的绘画雕塑、舞蹈音乐以及民族风情等社会生活中的一切都可以作为设计者无穷的灵感来源。大千世界为设计构思提供了无限宽广的素材,设计师可以从过去、现在到将来的各个方面挖掘题材。在构思过程中,设计者可以通过勾勒草图借以表达思维过程,通过修改补充完善构思。构思过程是设计过程中最富有挑战性的环节,设计者可以努力发掘自己的设计潜力,从原理、结构等方面考虑改进和突破。

行为过程——使构思和想法成为现实,并得以最终形成客观实体的过程。从本质上说,设计是一个问题求解的过程,行为过程就是从问题出发,围绕问题展开各项活动。设计必须从调查需求、分析信息、发现和明确需要解决和值得解决的问题开始,明确设计要求;然后通过对信息的收集、检索和分析,挖掘影响设计的主要因素,运用不同的技术、材料、工艺进行设计。

实现过程——以最合目的性、实用性、经济性为目标贯穿于整个设计活动,并将完成的设计实现所有的综合价值。实现过程体现的就是要实现某种特定的目的,在这个过程中设计者应该明确设计的侧重点,从而更好地实现设计。美国著名的心理学家马斯洛把人的需求分成5个层次,从低级到高级依次是生理需求、安全需求、归属和爱的需求、尊重需求和自我实现需求。根据他的理论,人的需求是从低级到高级、从物质到精神逐渐发展的。在高层次的需求充分出现之前,低层次的需求必须得到适当的满足。低层次的需求基本得到满足以后,它对人的激励作用就会降低,其优势地位将不再保持下去,



图1.4 时尚手表广告设计

高层次的需求会取代它成为推动行为的主要原因。这5种需求不可能完全满足,越到上层,满足的百分比越少。所以,高层次的需求比低层次的需求具有更大的价值。人的热情是由高层次的需求激发出来的,因此,设计就应该使高层次的需求得到实现。时尚手表广告设计如图1.4所示,手表原本只是计时的工具,是用来满足人的基本的社会需求的,但是这个手表广告把诉求重点定位在豪华和地位,实现的就是人被尊重的需求。

1.1.2 设计的研究对象及范围

作为一门新兴的学科,设计学的产生是20世纪以后的事件,设计学作为一门专门的学科,有着自己的研究对象。

首先,必须强调设计有两个非常显著的特点,一方面,设计具有自然科学的客观性特征。一个社会的设计,与这个社会的物质生产与自然科学技术是有着紧密联系的,随着科学技术的不断进步,出现了越来越多的新的材料和新的工艺,由此才出现了许多新的设计、新的功能。设计史上塑料的出现,就对设计产生了非常大的影响。塑料有很多的优点:①可塑性很强,容易做出各种各样的造型;②模仿性强,可以模仿各种各样的材质,例如玻璃、木材和大理石;③价格非常低廉,经济实用。所以,塑料从出现到现在都对设计有着很深的影响。这就是设计的自然科学特征。冰块灯(图1.5)是芬兰设计大

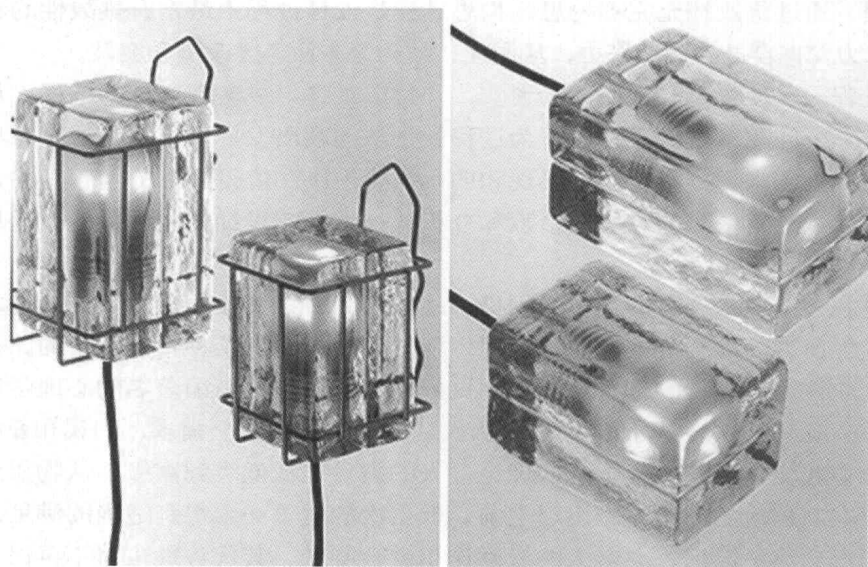


图1.5 冰块灯

师哈里·寇斯金纳的作品，整个设计充分展现了玻璃工艺、光线变化以及创意的完美融合，在冰块中呈现灯泡的温暖，冰块灯的创意即结合冰与火的矛盾概念，将材质的矛盾转化成独特的设计，强烈的对比，让人一眼难忘。为了制作出这个作品，设计者也花了难以想象的工夫。整个制作是人工浇铸，并且经过长时间的冷却过程，如此才能确保它在面对温度急速变化时，不会产生龟裂的现象。厚实的玻璃既要剔透，还要有冰块纹裂的感觉，同时还要能够承受灯泡的温度不烫手，只能从玻璃中透出微微的温暖。这些要求都是对材料和工艺极大的挑战。

另一方面，设计又与特定社会的政治、文化、艺术之间存在显而易见的关系。这又使得设计有着特殊的意识形态色彩，所以，不同的时代，设计也是明显不同的。已经远去时代的香烟广告如图1.6所示。在最初的香烟广告中，广告商还不敢显示女性抽烟的形象，只是塑造了一个很享受二手烟的女性。后来，很多的香烟品牌开始打破禁忌，在后来的平面广告中，女性获得了抽烟的权利。在没有相关的法律出台之前，很多烟草公司都公开宣称它们的香烟对身体很有好处，早期还有一句著名的广告词：“与其吃颗糖，不如抽根LUCKY烟。”再后来，法律规定不能宣扬香烟对身体有益的谎言，于是，在20世纪60~70年代，很多烟草公司都在广告中宣扬抽烟是一种“反叛”，广告中的人物都是一种不随大流、充满个性的形象。直到现在，香烟的平面广告再也不能在公开媒体上出现了，香烟的广告史深刻地体现了设计特殊的意识形态色彩，设计是受很多的意识、文化、社会规范制约的。这两个方面的特点正构成了设计学作为一门专门学科的独特性质，因此设计应该被视作一种物质文化行为，而设计学则是既有自然科学特征又有人文学科色彩的综合性的专门学科。



图1.6 香烟广告设计

设计学是关于设计这一人类创造性行为的理论研究。由于设计的终极目标永远是功能性与审美性，因此，设计学的研究对象便与设计的功能性与审美性有着不可割裂的关系。就艺术学科领域而言，设计学又称为设计艺术学；就设计的功能性而言，设计学要对相关的数学、物理学、材料学、工程学、机械学、建筑学、电子学、经济学进行理论研究；就设计的审美性而言，设计学要对相关的艺术学、考古学、美学、色彩学、构成学、心理学、民俗学、传播学、社会学、伦理学等进行研究。如此广阔的研究天地，正是设计学这门新兴学科的莽莽草原，任凭研究者们纵横驰骋，硕果累累。

从学科规范的角度来看，由于设计学在西方是近些年从美术学、建筑学中分离出来的独立学科，所以笔者在此依据西方对美术学的划分方法来对设计学作研究方向的划分，一般将设计学划分为设计史、设计理论与设计批评3个分支。

1. 设计史

虽然设计的历史同人类的文明一样久远,可是对于设计史的研究只是近几十年的事情。设计史是研究设计发生、发展规律的学科,揭示设计发生、发展变化的历史的、内在的逻辑关系,设计史与文化史、科技史、美术史具有交叉关系。

1977年英国成立了设计史协会——这是学科独立标志,这个时候,设计史正式从美术史中独立出来成为一门新的学科。

设计史与美术史之间有非常紧密的联系,学术界一直把美术史研究的基础作为设计史研究的基础。美术史上19世纪的两位巨人——德国的森珀和奥地利的里格尔,正是这两位大师通过在美术史领域作出的卓有成就的研究,而给20世纪的学者最终将设计史从美术史中分离出来奠定了坚实的设计史研究基础。森珀写了《工艺美术与建筑的风格》,里格尔写了《风格问题》,虽然同是为设计史做出了贡献,两本书的观点却完全不同。森珀着重探讨的是装饰与功能之间的适当联系,他认为设计风格的定型和变化是由地域、气候、时代、习俗,更重要的是由材料和工具等各种因素所决定的,也就是说,设计是对技术手段的被动的反应,只有物质生产和技术手段发展了,设计才能进步。他的这种美学上的唯物主义影响了欧洲许多美术史学家和建筑家,他是现代美术运动的先驱。里格尔则完全相反,他一直是奥地利博物馆的纺织品部主任,所以他有机会接触到很多的工艺珍品,他对艺术有很多的感性认识。他的《风格问题》更相信艺术是完全独立于外界条件和人类活动的,即“艺术意志”的概念,坚持设计创造的自主性,开创了形式主义研究的道路。

对于设计史来说,佩夫斯纳的研究有突出的贡献,他从美术史的研究出发,把设计史独立出来而作专项研究。尤其,他在1936年出版的《现代运动的先锋》开创了设计史研究的先河,更重要的是他通过这部著作在公众的心目中创造了有关设计史的概念,进而影响了公众对于设计的趣味和观念。

吉迪恩在佩夫斯纳所取得的成绩的基础上又做了一些贡献。他力图把对设计史的研究引到更广阔的文化研究方法。吉迪恩和佩夫斯纳一道被称为20世纪最有影响的西方设计史学家。

2. 设计理论

设计理论是设计实践的总结,是对设计活动进行理论归纳和研究的一门分支。设计理论的研究对象包括:设计(设计创作、设计欣赏、设计思潮、设计流派、设计师)、设计同社会存在和其他社会意识之间的关系以及设计理论本身。

《考工记》是中国目前所见年代最早的手工业技术文献,该书在中国科技史、工艺美术史和文化史上都占有重要地位。全书共7100余字,记述了木工、金工、皮革、染色、刮磨、陶瓷等6大类30个工种的内容,反映出当时中国所达到的科技及工艺水平。此外《考工记》还有数学、地理学、力学、声学、建筑学等多方面的知识和经验总结。

西方设计理论研究从古罗马时代就已经开始。著名建筑师维特鲁威的《建筑十书》总结了罗马人的建筑技术,这是西方设计实务的第一部系统完善的著作。全书分为10卷,是现存最古老且最有影响的建筑学专著。其内容涉及城市规划、建筑设计基本原理、建筑构图原理和西方古典建筑形制等。

现代意义上的设计著作是从19世纪开始出现的,分为两类。一类是1837年成立的

以设计学校为中心的设计教育理论研究,代表人物是琼斯和德雷瑟。琼斯在其著作《装饰的基本原理》里强调:任何适用于目的的形式都是美的,而勉强的形式既不适合也不美。德雷瑟是琼斯的学生,他强调研究过去的(包括伊斯兰的)古典的装饰形式,将几何方式引入自然形式形态装饰的研究。

另一类是针对工业革命的影响作出反响,代表人是普金、拉斯金和莫里斯。普金深切感受到工业革命造成的问题及其对欧洲图案的设计所造成的可悲的影响,他在《尖顶建筑或基督教建筑原理》中提倡复兴哥特风格,而且反对在墙壁和地板装饰中使用三度空间表现法,推崇平面图案,要求装饰与功能一致。

对于工业革命,拉斯金的批评更为激烈。他明晰地将手工制作的、无拘无束的、生机盎然的作品与及机器生产的无生气的精密物品对立起来:手工制作象征生命,而机器生产象征着死亡。

拉斯金的信徒莫里斯企图通过工艺美术运动提高工艺的地位,用手工制作反对机器和工业化。这场运动的第一条原则是恢复材料的真实性。其次就是强调设计家关心社会,通过设计来改造社会。

设计理论从设计实践中来,并远远晚于后者。设计理论不仅是设计实践的科学总结,其最终的目的更是指导设计实践。它对设计实践的指导作用是否积极取决于其自身的发展是否符合历史发展规律;反过来,丰富的设计实践也推动着设计理论的发展。

3. 设计批评

从理论上讲,设计批评与设计史是不可分割的,设计史学家的工作建立在批评判断之上,设计批评家工作的基础是设计史教育和经验。然而在实际学习中,往往把设计史与设计批评区别开来讨论,这是由于设计史学家的关注点是设计的历史,关注的是设计是怎么一步一步走到今天的,经历了哪些主要的设计风格;而设计批评家的关注点却是当代的设计作品,关注的是这个作品的好与坏,对设计的影响究竟是促进还是滞后。

设计批评是依据一定的标准对设计作品或者设计现象进行理论分析和价值判断。形式的完美性、功能的适用性、传统的继承性以及艺术性意义是设计批评判断的理想标准。

设计批评的方法多种多样,有基于科学技术体系的批评方法,有基于人类文化学的批评方法,也有基于心理学和美学的批评方法。

1.2 设计的意义

1.2.1 设计的经济意义

设计,是一种生产力。人类所有的物质创造活动与精神创造活动都始于设计。设计是企业与国家提高经济增长速度的重要推动力,设计所具有和产生的经济价值是不可小觑的,它是单个经济体——企业提高产品竞争力,实现经济利润最大化的秘密武器,更是国家提高整体经济实力的制胜法宝。

1. 设计对于企业生存发展的意义

经过60多年的发展,我国已基本实现工业化目标,生产技术水平大幅度提高,通过

发展加工制造业，扩大外贸出口额，实现了经济的迅速增长。国人曾经为“MADE IN CHINA”的标签周游世界而振奋、自豪，但是，随着西方经济体逐渐将加工工厂转移到印尼、非洲等劳动力更加廉价的地域，中国“世界工厂”的优势地位正在减弱。2008年开始的西方金融危机波及中国后，我国很多外贸出口企业面临严重的生存危机，大批企业倒闭、工厂关门，这次危机将中国企业长期以来过分依赖原材料出口和技术加工以获取微薄利润，重“MADE”轻“DESIGN”（重视生产能力而忽视自主研发和设计创新能力）的隐患彻底暴露出来。当今激烈的商业竞争中，只有依靠设计降低生产成本，提高产品附加值，提升产品形象，才能获取高额的经济回报。

首先，设计可以通过优化功能、美化造型、塑造品牌形象等途径满足消费者的现实物质需要、审美需要与情感需要，提高产品内涵，帮助企业占领市场。来自瑞典的“绝对伏特加”（图1.7）是享誉国际的顶级烈酒品牌，其口感圆润，质量无与伦比，但是因其特殊的颈长肩宽的酒瓶外形，最初并不被看好。于是，才有了一场持久的关于“绝对”的设计创意。绝对伏特加的广告设计没有大力渲染产品本身，而是致力于强化其个性形象。所有的广告设计都以酒瓶特写为中心，下方加一行表示品质的英文，来表现绝对伏特加独特的品牌个性，但是主题和表现方式不断变化，采用源源不断的创意来传达品牌个性，并开始渗入时装、音乐、雕塑和美术等视觉艺术领域。绝对伏特加的广告设计已经悄然跨越了设计与艺术的界限，定位于时尚、尊贵，广告的效果也被放大数倍，其酒瓶更被人们视为艺术珍品，而绝对伏特加代表的也不仅仅是伏特加酒，更是一种生活态度，是一种个性与品位。可见，富有创意、高雅、幽默的广告设计赋予了绝对伏特加蓬勃的生命力和鲜明的品牌个性。

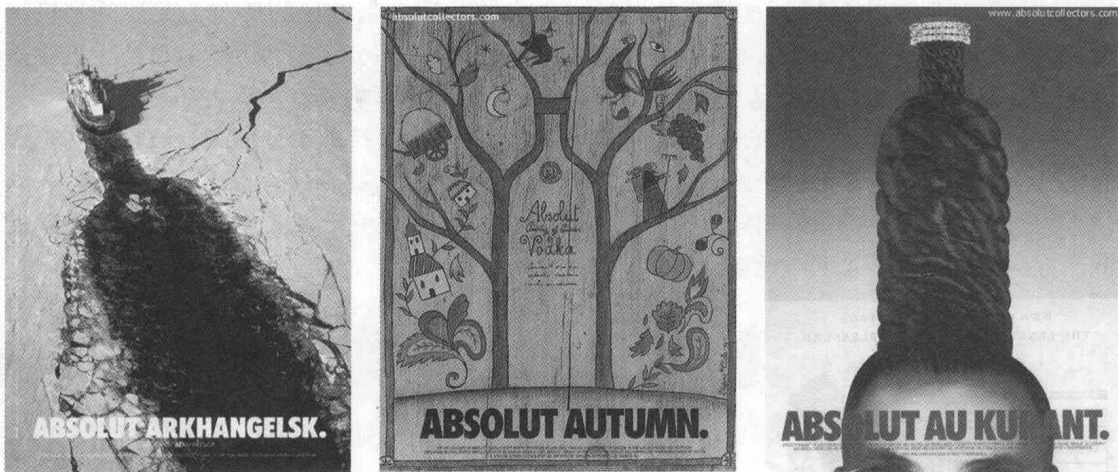


图1.7 绝对伏特加广告设计

2. 设计对于提升国家整体经济实力的意义

设计可以改变一个企业的命运，更可以改变一个国家的经济发展方向和经济实力。自20世纪以来，在面临巨大经济危机时，东西方发达国家与地区均是通过发展设计产业与设计教育水平来推动本国经济转型与发展的。

第二次世界大战后的日本百废待兴，经济萧条，直到20世纪50年代，日本一直依