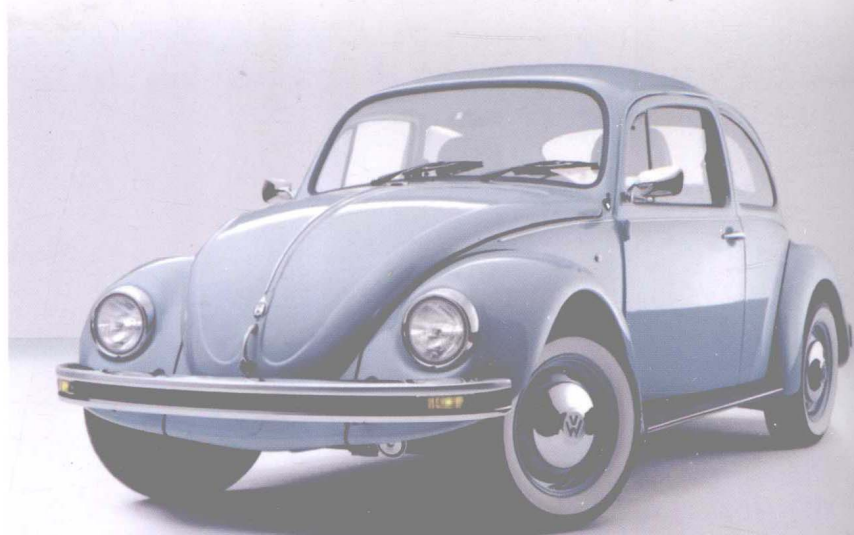
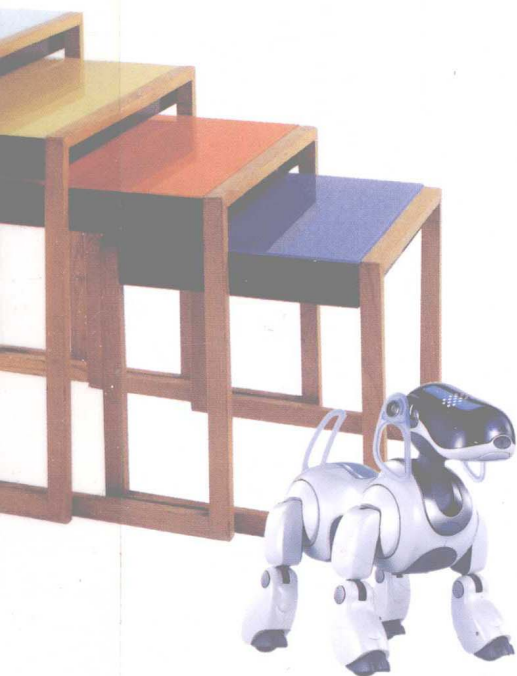
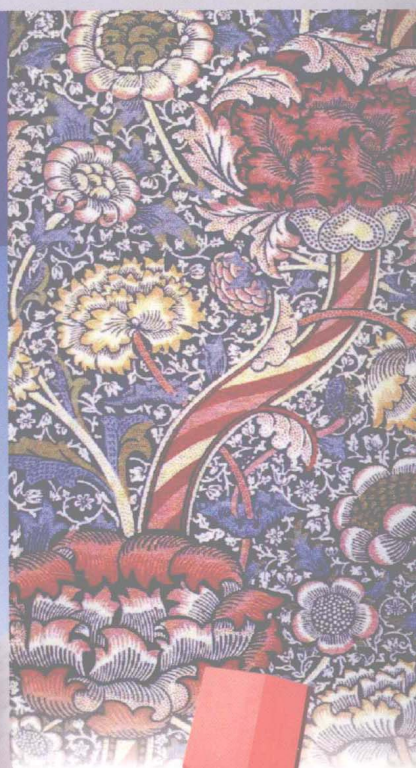
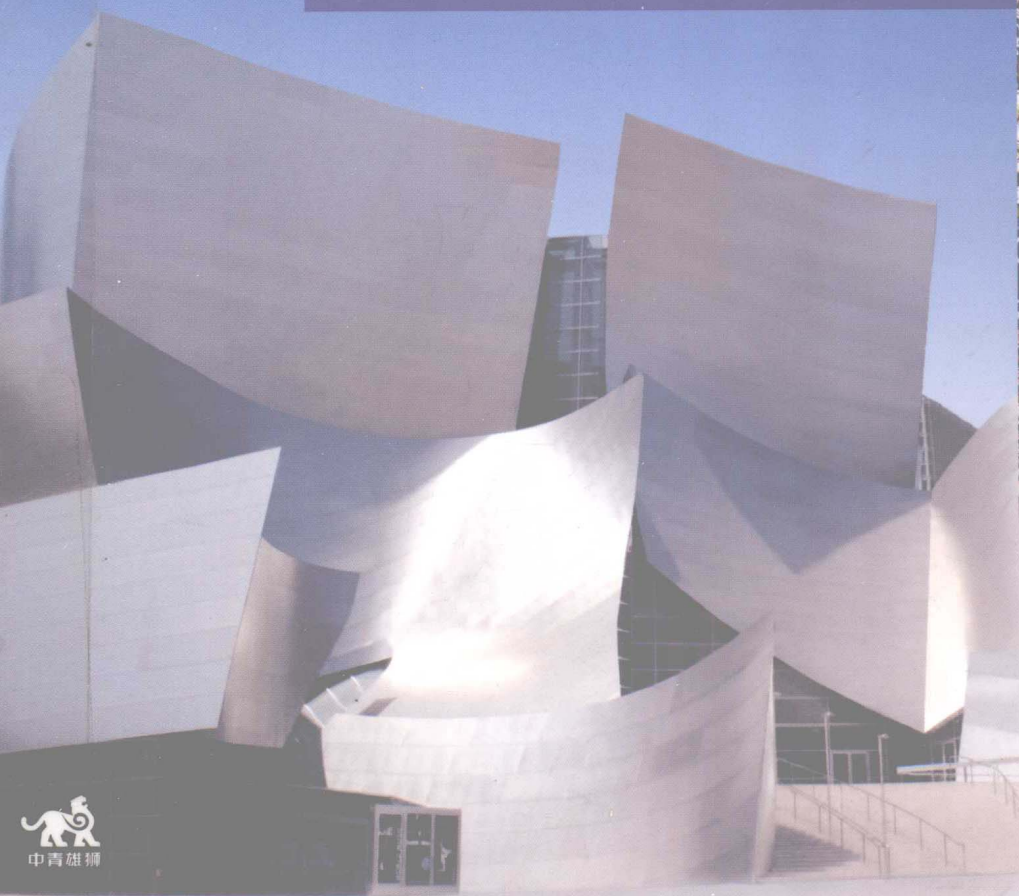


二十一世纪艺术设计精品课程规划教材



设计概论

丁松丽_编著



中青雄狮

中国青年出版社



设计概论



二十一世纪艺术设计精品课程规划教材

设计概论

丁松丽_编著



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cyclaw@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

设计概论 / 丁松丽编著. — 北京：中国青年出版社，2011.10

二十一世纪艺术设计精品课程规划教材

ISBN 978-7-5153-0228-7

I. ①设… II. ①丁… 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(2011)第191317号

二十一世纪艺术设计精品课程规划教材——设计概论

丁松丽 编著

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电话：(010) 59521188 / 59521189

传真：(010) 59521111

企划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：郭光 张军 刘洋 杨轩

封面设计：唐棣 冯璐

印刷：中国农业出版社印刷厂

开本：787×1092 1/16

印张：10.5

版次：2011年10月北京第1版

印次：2011年10月第1次印刷

书号：ISBN 978-7-5153-0228-7

定价：46.90元

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.lion-media.com.cn>

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列、方正博雅宋。

前言

Preface

设计概论是设计师的入门指南,它主要阐述设计的本质与特性、设计的发生与发展、设计的类型、设计的创作;归纳设计的原则、方法和程序;剖析设计创意的方法;总结设计师的技能、知识、素质要求和社会责任;研讨设计批评的作用、意义、特点、原则等内容。

本书在借鉴前人对设计的研究成果,对设计的基本原理作系统全面论述的同时,还对设计做了一些新的理论概括和说明。例如在设计作品的类型中增加了新媒体艺术设计的内容,丰富了设计学科领域。在设计创作论中增加了设计思维与创意的内容,通过对在产品、建筑、室内等设计专业中具有重要影响的设计创作思维和设计创作知识的分析,使学生掌握多元化的设计思维和设计表达方式,从而培养学生的创造性思维和优秀的设计创作能力。本书的另一个特点就是认真精选了大量优秀的设计案例,通过对经典设计案例进行评析,使学生设计观念、设计理论和设计美学方面打下扎实的基础。另外在每一章节的结尾设置了思考题,以利于学生更好地把握本章的教学重点。

“概论”强调以简明扼要的评论与阐述,使人了解事物的基本面貌。设计涉及的内容广泛,本书力求理论框架完整,知识点准确,语言凝练,突出实用性,在形式上力求文本的可读性与图片的高度可参考性。本书对高等艺术设计院校设计专业师生来讲,可以丰富设计知识、启发设计思考、展望设计未来;对于非专业人士,可以开阔视野、启迪心灵,提高审美境界。

本书从写作到出版,得到了中国青年出版社的大力支持和关怀,在此,谨向所有关心、支持该书出版的同志们致以衷心的感谢。也感谢为本书付出辛劳的李廷亮、曹洁、刘恋等几位同学,本书的完成离不开他们的辛勤工作。

在《设计概论》一书的编写过程中,参阅了前人对设计理论相关的研究成果,所参阅的部分书目已列于参考文献之中,还有部分资料特别是图片由于来源于互联网,原作者无从考证,因而未能注明,在此对相关作品、作者谨致歉意,并表示感谢。

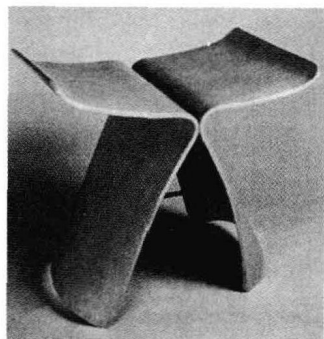
由于编者水平和编写时间有限,尽管在写作中精心立纲谋篇,认真校对核实,但错误疏漏之处仍在所难免,敬请各位读者、同仁批评指正。

编者

2011年6月

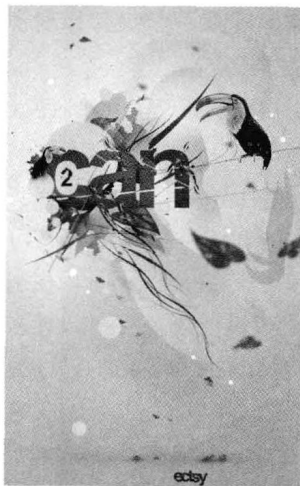
第一章 绪论

第一节 设计与设计学	7
1 设计	7
2 设计学	16
第二节 学习设计概论的意义	20
1 设计创新的基础	20
2 设计师的入门指南	21
第三节 学习设计概论的方法	21
1 研究设计史	21
2 研究设计理论	21
3 坚持理论与实践相结合的原则	22
思考题	22



第二章 设计的目的与本质

第一节 设计的目的	23
1 提供实用性的产品	23
2 提供精神性的产品	23
3 关注人的生存	23
第二节 设计的本质	24
1 功能性	24
2 美的特性	25
3 经济性	26
4 文化性	28
5 创造性	29
思考题	30

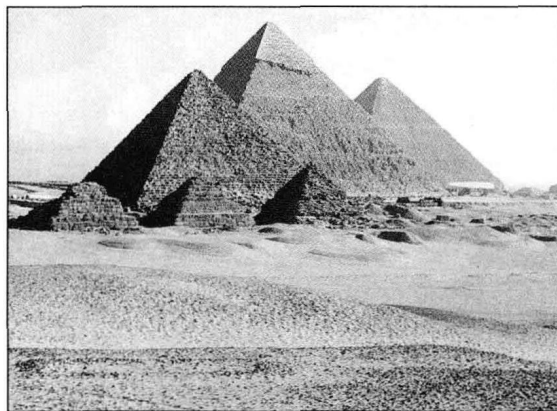
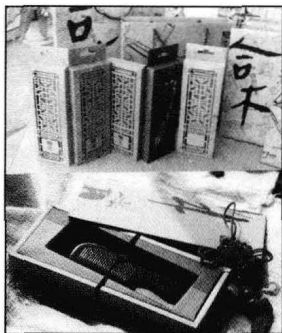


第三章 设计的类型

第一节 视觉传达设计	31
1 视觉传达设计的概念	31
2 视觉传达设计的历史	32
3 视觉传达设计的范畴	33
第二节 环境艺术设计	46
1 环境艺术设计的概念	46
2 环境艺术设计的历史	47
3 环境艺术设计的范畴	47
第三节 产品设计	53
1 产品设计的概念	53
2 产品设计的范畴	54
第四节 数字新媒体艺术设计	58
1 数字新媒体艺术设计的含义	58
2 数字新媒体艺术设计的特点	58
3 数字新媒体艺术设计的历史	60
4 数字新媒体艺术设计的范畴	60
思考题	67

第四章 设计的发生、发展论

第一节 造物的原始动力	68
1 马斯洛的需要学说	68
2 设计发生的原始动力	70
第二节 设计的发生	71
1 旧石器时代的设计	71
2 新石器时代的设计	71
第三节 设计的发展——手工艺设计阶段	72
1 中国古代的手工艺设计	72
2 西方古代的手工艺设计	89
3 设计的发展——工业时期的设计	100
4 后工业时代的设计	116
思考题	123

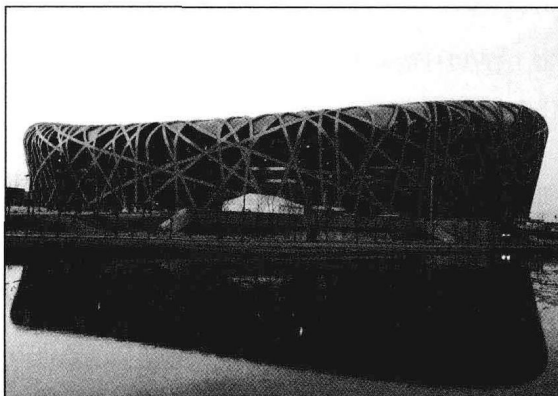
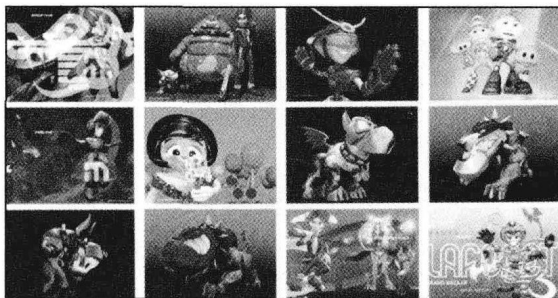
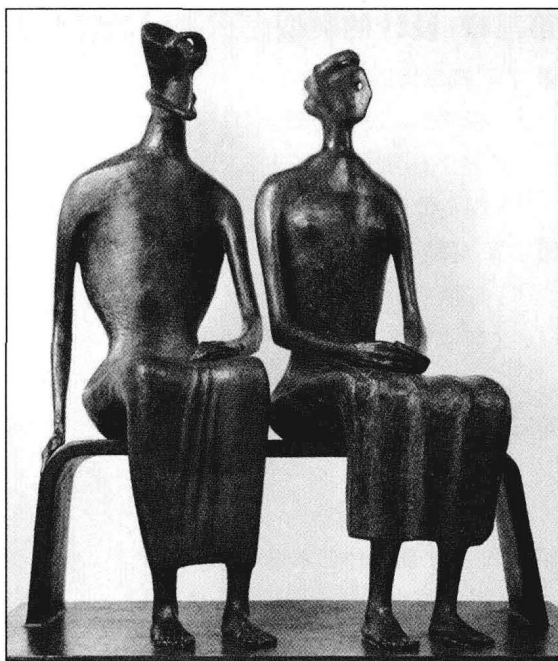


第五章 设计创作论

第一节 设计创作的主体——设计师	124
1 设计师的历史演变	124
2 设计师的基本素养	128
第二节 设计思维与方法	139
1 设计思维的含义	139
2 设计思维的类型	143
3 设计思维培养的主要方法	148
第三节 设计的程序与方法	152
1 设计的程序	152
2 设计的方法	154
思考题	156

第六章 设计批评论

第一节 设计批评的含义和作用	157
1 设计批评的含义	157
2 设计批评的作用	159
第二节 设计批评的历史	161
第三节 设计批评的方式	163
1 国际博览会	163
2 集团批评	164
3 个体批评	165
第四节 设计批评的标准	166
1 设计批评标准的相对性	166
2 设计批评标准的时代性	167
第五节 设计批评的角度	167
1 设计的适用性	167
2 设计的科学性	167
3 设计的艺术性	167
4 设计的整体性	167
思考题	167
参考书目	168



/ 第一章 绪论 /

《设计概论》是高等院校设计专业学生必修的基础理论课程之一。在学习这门课程之前,我们必须了解设计与设计学的含义以及学习这门学科的意义和方法是什么。

第一节 设计与设计学

设计,是一种造物行为,人类不仅通过设计为日常生活服务,也借助设计物传达和交流情感、体现自我价值。设计学则是对人类这一造物行为的理性思考,是关于设计这一创造性活动的理论研究。

1/ 设计

对设计进行界定,这是学习这门课程首先要解决的问题,也是最根本的问题。设计是什么?有相当一部分人会觉得自己已经很清楚:不就是画画的、做广告的嘛!但是,如果我们仔细思考,就会感到这是个复杂的问题。

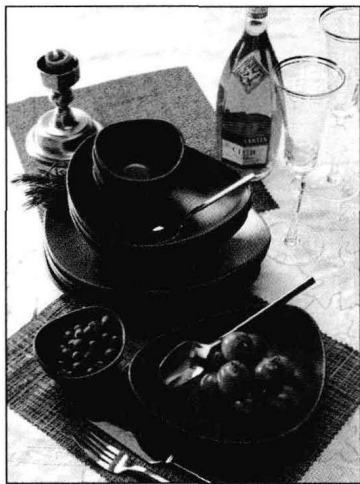
1.1 设计的界定

对于设计的概念的界定,有着多种理解,主要表现在以下几个方面。

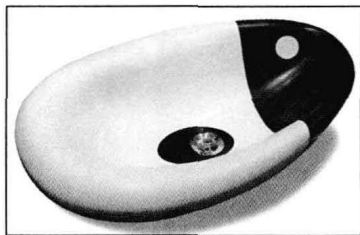
1.1.1 现实中的设计界定

在现实生活中,设计并不是深奥的东西。人们经常提到“设计”二字,如服装设计、建筑设计、产品设计、园林设计、家具设计、店面设计、发型设计、形象设计、名片设计、珠宝首饰设计等,从衣食住行到吃喝玩乐到处都弥漫着设计的因素,可以说,我们所处的时代是一个设计的时代,我们呼吸着的空气,是由氮气、氧气和设计组成的。设计成为人们生活的必需,不论你是老是少、不论你是黑人还是白人、不论你是残疾人还是健全人、不论你贫穷还是富有,只要有需要就有设计出现。人活着的每一天都在设计,设计着他自己的生活,家庭主妇布置和整理房间是设计,市场营销人员策划方案是设计,我们出门梳什么样的发型、穿什么样的衣服、乘何种

交通工具、走哪条路线等都需要设计并都可以称为设计。每个人都是设计师,在设计着自己的世界。我们可以说一切都需要设计,一切人造事物都是设计的产物。我们平时所坐的座椅、洗脸用的脸盆等都成了设计师设计的对象。



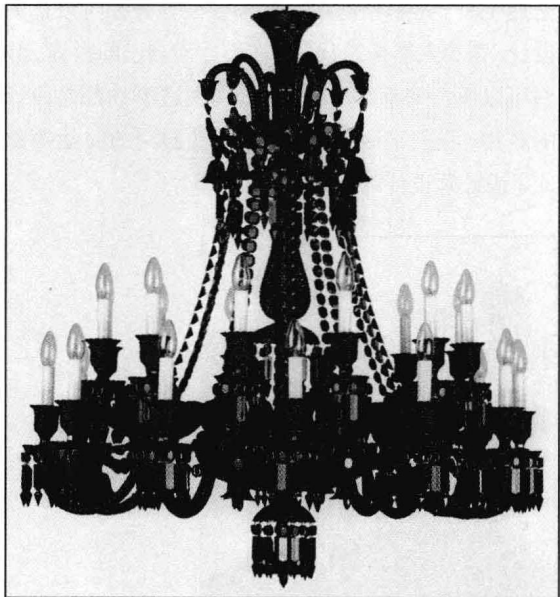
餐具设计 弗兰克林·赖特



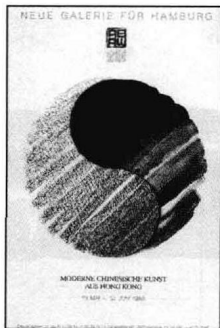
“怪兽”脸盆 托马斯·山德尔

但是,假如人们所创造的一切都是设计作品,人人都是设计师的话,那么,现实生活中的“设计”与我们所学的“设计”的区别在哪里?

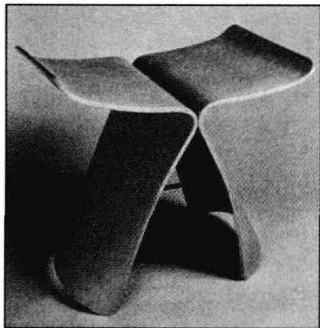
谁也不否认,菲利普·斯达克是法国当代著名的设计师,他所设计的黑色系列装饰灯是设计作品;靳埭强是中国香港著名的平面设计大师,他所设计的招贴是设计作品;日本著名的设计大师柳宗理所设计的蝴蝶座椅是设计作品;美国当代著名的建筑设计大师弗兰克林·赖特所设计的流水别墅是设计作品……这些设计师的设计过程被称为设计活动。能不能把他们称为艺术家或科学家呢?能不能把他们的作品称为艺术作品呢?能不能把他们的设计过程称为艺术活动呢?若不能,那么它们之间的区别在哪里?



“黑色系列”装饰灯 菲利普·斯达克



招贴设计 靳埭强



蝴蝶椅 柳宗理

究竟服装与服装设计,建筑与建筑设计,设计师与工程师,设计师与艺术家,他们之间的本质区别在何处呢?

“设计”一词使用范围很广,它们之间的区别可以从设计的含义和本质中来进一步理解。

1.1.2 理论中的设计界定

对于设计的理解若从中文的字义上来解释是设想与计划,《新华字典》将设计解释为“在做某项工作之前预先制定的方案、图样等。”在英语中“Design”可做动词和名词,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、图案或心中的计划(设想)等含义。《牛津大辞典》中对设计有两个不同层面的解释,一个层面指心理计划,另一层面指艺术计划。对于设计的含义,不同的设计师亦会有不同角度的解释,其中包括哲学、技术、经济、管理、心理等角度,现罗列如下。

设计是“面临不确定性情形,其失误代价极高的决策”。

设计是“在我们对最终结果感到自信之前,对我们要做的东西所进行的模拟”。

设计是“一种针对目标的问题求解的活动”。

设计是“从现存事实转向未来可能的一种想象跃迁”。

设计是“在特定情形下,向真正的总体需要提供的最佳解答”。

设计是“从现存事实转向未来可能的一种想象跃迁”。

设计是“使人造物产生变化的活动”。

设计是“一种文化活动,一方面设计是创造性的、类似于艺术活动,另一方面,它是理性的、类似于逻辑性科学的活动”。

设计是“一种有目的的创造性活动”。

1.1.3 历史上对设计的界定

(1) 混沌状态的艺术与设计

人类早期的设计活动与艺术、技术是融为一体的。在18世纪以前,设计的存在形态是一种含混状

态,即设计与艺术、技术这二者是混而不分的。艺术(Art)一词,古拉丁文称之为“*Ars*”,原意为技能、技巧。在古希腊、罗马时期,人们把一切技术如木匠、种植、医疗、战争等都称为艺术。一个修鞋匠和一个雕刻家是没有区别的。在古希腊的神话传说中,艺术的守护神缪斯共有九个,他们分管着史诗、历史、抒情诗和情诗、音乐或长笛、悲剧、圣诗或摹拟艺术、舞蹈和合唱、喜剧、天文。

在中国古汉语中,艺术的“艺”写作“藝”,在甲骨文中,像人持植物种植于土上之形,即一个人手持禾苗状。在中国先秦时代把礼(礼仪)、乐(音乐)、射(射箭)、御(驾车)、书(识字)、数(计算)统称为“六艺”。在这六种科目中,有相当一部分是技术性的东西。孔子所倡导的“游于艺”是要求人们掌握这些基本的技能,做一个有全面修养的人,这样才能成为君子贤人。在日本也把香道、茶道、歌舞、乐曲统称为“游艺”。文艺复兴时期的艺术家依然像古代的艺术师一样把自己看作是工匠,艺术家和工匠是同一词。被誉为文艺复兴三杰之一的米开朗基罗不仅是绘画、雕塑大师,而且也热衷于建筑设计,他所设计的圣彼得大教堂就是一个杰出的艺术作品;达·芬奇是绘画界的天才大师,他并没有为自己的绘画天才而激动,却对自己设计的飞行器、绘制的机械草图兴奋不已。艺术家既是工匠又是设计师,从事着建筑、绘画、工艺制作等一系列的艺术设计工作,它们为能够竭尽所能地创造而自豪。

(2) 艺术与设计的分离

设计等同于艺术的观点一直持续到纯艺术体系的确立。1747年,法国学者夏尔·巴托在他的论著《简化成一个单一原则的美的艺术》中明确提出了“美的艺术”的概念,并把它系统化为实用艺术、美的艺术以及结合了美与功利的艺术,在这个“美的艺术”中包括音乐、诗歌、绘画、雕塑和舞蹈,从而使艺术与实用艺术(设计)的界限大大明确了。

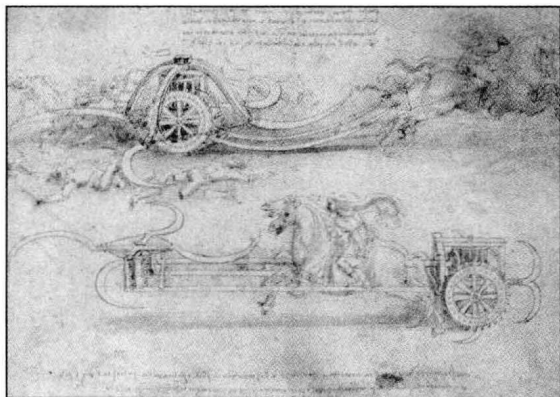
18世纪后期,随着社会分工的越来越细化,各行业的专业性越来越强,技术与自然科学的结合以及美学学科的建立,使得纯艺术、技术与设计逐渐分离。这时,艺术家的观念也发生了变化,他们不再愿意把自己的艺术追求混同于实用艺术,艺术的概



圣彼得大教堂 米开朗基罗



意大利文艺复兴时期杰出的艺术家达·芬奇



达·芬奇的设计草图

念更多地被限定在纯艺术的范畴;设计从实际的技术中分离出来,设计师与工程师也开始有了分工。

从上面的分析来看,历史上对设计的界定是一直处于变动状态的。

(3) 中国对设计的界定

在20世纪初期,中国一些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,从日本引进了“design”的概念,当时受到日本的影响,被翻译为图案、美术工艺或工艺美术等词。在设计学科发展过程中,设计一词,今天仍有不同的理解。1998年教育部颁布的普通高校本科专业目录把这门学科定名为“艺术设计学”。同年,国务院学位委员会颁布的研究生专业目录则把这门学科定名为“设计艺术学”。

1.2 设计的含义

设计随着科学技术的进步而进步,随着社会的变更而不断更新。人们依据社会的需要从事设计,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,使任何定义都是相对的,它只能从一些主要方面而不是所有方面来揭示出设计的本质内涵。

设计是人类社会实践的产物,人类不仅通过设计为日常生活服务,也借助设计来表达情感、交流信息。设计的含义分为广义的和狭义两种。

1.2.1 广义的设计

设计是根据人的需求,进行有目的的构思与计划,并通过创造性地运用一定的手段将构思与计划付诸实施的过程,以及其物化的结果。如德克·奥利兹设计的可移动的座椅,便是依据人们的不同需求创造出来的。

由于设计反映人的需求,所以从它身上折射出人类发展过程中改造周围世界的艰辛历程与伟大成就。从这个意义上说,设计就是人类文明的发展史,任何一件人造物都可以称之为设计。设计的范畴可以扩展到一切创造性的,为相关目的而进行的物质生产领域(史前人类磨制石器、钻木取火、构木为巢、结绳记事;制作并运用石器、铜器、玉器、漆

器),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。

小到一根别针的发明,大到航空飞船的制造;具体到个人人生道路的规划,宏观到地球可持续发展计划的实施;现实到生活中触手可及的商品,抽象到未来世界里光怪陆离的虚拟幻想,都是设计。

1.2.2 狭义的设计

我们所要研究的设计是一种狭义的设计。也就是说,设计是一种艺术计划,是一种强调视觉审美要求的现代设计行为或设计活动,其活动范围限定在人类艺术性的设计方面。它包含了以下几个方面的内容。

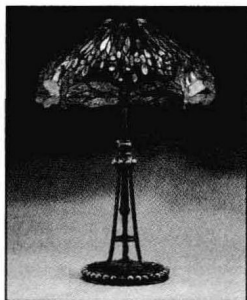
① 设计是基于人类生活的一种创造性活动。它一方面要反映科学技术新成果或者在设计中运用科技成果和表现手段。另一方面它也必定要反映人对于生活的时尚需求,这是对于设计的时代性要求。

② 设计作为人类文明的一种记录形式,反映着现在与过去的联系以及未来的发展趋向。

③ 美的创造是设计的主要切入点,寻找此时此地的审美表达形式成为设计过程中的一项重要任务。



可移动的座椅设计 德克·奥利兹



创意灯具设计



奥运福娃设计

在2008年北京奥运会的设计中,从申奥理念、口号、标徽、吉祥物、比赛场馆、整体形象设计,以及宣传册、电视片的总体方案到圣火传递日程、各项比赛时间安排、开幕式的筹办,到处闪现着设计的智慧。人们不仅能观看到精彩的体育节目,欣赏到的更是一场视觉饕餮大宴。

本书在论述的过程中,基本上是围绕“艺术设计”而展开的。

1.3 设计的意义

人类从有意识地制造工具和最初的生活用品时便具备了设计的意识和能力,这是一种有意识的创造活动。我们可以说劳动创造了人类,那么也可以说设计造福了人类。设计让我们的生活更丰富,更舒适,更精彩。

不同的生活追求产生不同的期待,设计的意义就在于使设计师不断地研究生活的期待。

1.3.1 设计改变生活

枯燥乏味的生活希望诗意浪漫、舒适快捷、自由快乐,乐趣源于生活中那些起眼的小件物品上。细节上小的变化也许会给你的生活带来不一样的感觉,这也许就是艺术设计所能带给人们最直接的感受吧!所以生存也许不需要设计,但是生活不能没有设计。因为设计的存在,你的手表不会只有一个样子。设计可以让生活更加美妙。感恩节的南瓜,通过同学们的手,就变成了趣味十足的装饰物。2004年杜邦公司设计了一个简单的鸡蛋架,就解决了我们可能每天都会遇到的问题——煮熟的鸡蛋如何取拿并安稳地摆到桌面上,鸡蛋架多种色彩的设计,迎合了人们现代生活的心理需求,显示出一种简约的美。

需求让人类从愚昧走向文明,生活从简单走向多样。回顾历史,我们来看设计的变化。

(1) 衣——穿的精彩

① 古代的服饰。对于服饰,人们称它为流动的历史,穿在身上的文化。的确,服装是人类独有的,源于生活所需,并随着社会的前进而发展。它在不同阶段记录下了人类的不同认识、个性、精神和面貌。

纵观人类服饰的演变,可以看到它从最早的御寒、抗潮、遮羞等功能起步,逐渐发展成为炫耀身份,甚至确定等级的招牌。

盛行于春秋战国并延伸至汉代的深衣,风格简约呈直通式,剪裁时有意加长的斜三角形的衣襟,穿时缠绕到背后,把上衣、下裳缝在一起包住身体,再用腰带系扎牢固,突出了形体之美。

唐代服饰在露与藏中可谓匠心独特,在掩胸长裙外用轻薄如蝉翼的纱罗做成长罩衫,隐隐露出肌肤。服饰的设计与剪裁不刻意体现人体的曲线美,而是追求自然协调、灵动飘逸的美感。



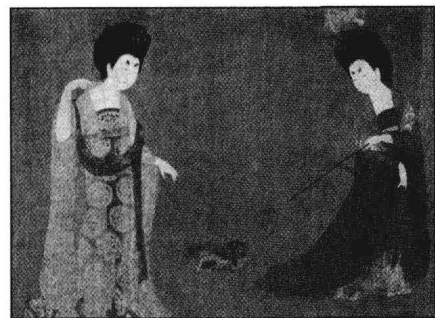
创意手表



南瓜灯设计



汉代深衣



唐代《簪花仕女图》中的服饰

中国的服饰文化从夏商之初开始,一直持续了二千多年。上至天子下至诸侯百官、黎民百姓,着装都有着严格的要求。地位越高的人可以穿的种类越多,使用的颜色也越多。换句话说,古时的中国服饰除了具有实用功能外,还是一种身份地位的象征、一种符号。穿衣打扮不再仅仅是人的爱好,它代表了一个人的政治地位和社会地位,如明清时期文武官员穿的官服上前后各缝有一块方形绣着动物图案的布——补子。不同的动物图案识别不同的等级、区别不同的官阶,一般文官用飞禽图案,武官用走兽图案。帝王的为政之道与服饰紧密结合成为政治的一部分,它的重要性超出服饰在我们现代生活中的功能。

② 现代的服饰。人类的服饰,在历史长河中蕴藏着人类对美的不懈探索,对生活的向往。今天的服装似乎已经找不到古人服饰的那种繁琐华丽、庄严辉煌。特别是20世纪以来,世界服装发展百花齐放,众多的设计大师在创作中出奇制胜,影响并主宰着世界的时装潮流。如著名的服装设计师可可·香奈尔善于突破传统,提倡女性独立自主,把过去烦躁、杂乱“五花大绑”式的女装推向简洁、舒适。欧美上流社会就流传着“当你找不到合适的服装时,就穿香奈尔套装”的说法。

今天的服装更重要的是讲究轻便适体,突出个性,更注重心理、精神需求,使人们穿出自己的精彩。

(2) 住——住的惬意

“安居才能乐业”虽是一句俗语,但却道出了住的重要性。居住环境的设计是综合求美的过程。东晋田园诗人陶渊明在《桃花源记》中为我们描绘了一个人间仙境,《创世纪》中的伊甸园则是西方世界梦寐生活的象征。古今中外的人们不断通过设计改变着自己的居住环境。

① 古代居住环境。远古时期,当人类居于巢穴洞窟之时,与自然的抗争力还极其微弱,于是就在洞窟的壁面上绘满了用来想像可以获得某种神秘力量的野兽,而这些壁画却在不经意间起到装饰洞窟内部空间的作用,成为人类装饰美化空间的源头。

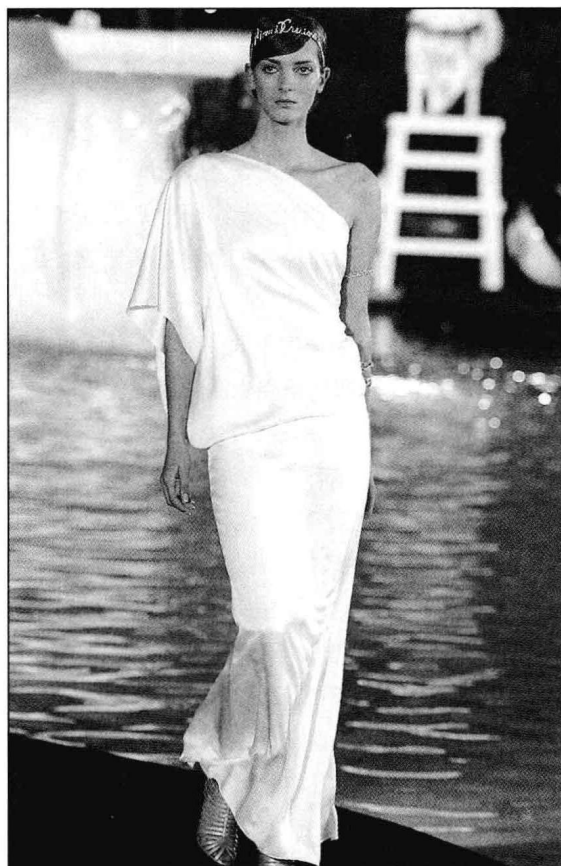
之后在相当漫长的一段历史中,因生产力的低下和技术等条件的限制,人们对自然界的许多现象



清代一品文官补服



清代一品武官补服



可可·香奈儿服装设计



阿尔塔米拉洞穴壁画

无法进行解释,于是就投入大量的精力建造宗教礼拜性的纪念性场所。阶级的出现,使人生享乐观念在社会财富占有者的脑海中滋生,这一时期诞生了与之相适应的各种室内陈设艺术和风格,也诞生了相应的包括园林庭院设计的环境艺术设计体系。虽然采用的是极为简单朴素的物质技术,但却在解决生活活动的基本要求上创造出了合理而舒适的居住环境。如江苏苏州网师园万卷堂内木质装修、梁柱门窗、家具字画呈对称摆设,整个空间的布局使人产生有条不紊、井然有序的感觉。万卷堂内景充满庄重、质朴的中国风格,使其成为清代江南文人园林室内装饰的典型代表。

② 现代的居住环境。随着人类文明的发展,工业革命的到来逐渐解放了人类的双手,为机器提供了用武之地,给科学技术带来发展与机遇。批量生产不仅让更多的人可以享受到过去只为帝王贵族独享的物品;物美价廉的产品使平民百姓有了更多自由选择的机会,也为生活的环境改造提供了相当丰富的物质与技术条件。新材料、新技术的应用为创造理想的居住环境提供了无数的选择和实现的可能。高耸入云的摩天大厦、快捷实用的商务会所、造型奇异的别墅住宅以及休闲舒适的花园、广场等出现在世界各地,人类从来没有像现在这样充分地享受智慧带来的愉快,从而使我们的生活与生产也发生了巨大的变化。

特别是20世纪90年代以后,随着世界多元化的发展,居住环境风格也多元并存,尤其是在现代主义的基础上融合地域文化、审美意识以及生活方式的差异又派生出许多新的观念:从现代简约主义到新巴洛克主义,从新古典主义到新浪漫主义,从高技派到新乡土风格,从前卫时尚到怀旧,如此等等给人们提供了极多的选择余地。

总之,工业革命后的环境艺术设计就是用科技将艺术、人文、自然进行整合,为人类建造一个更美、更舒适、更宜人的空间环境。

(3) 用——用的美妙

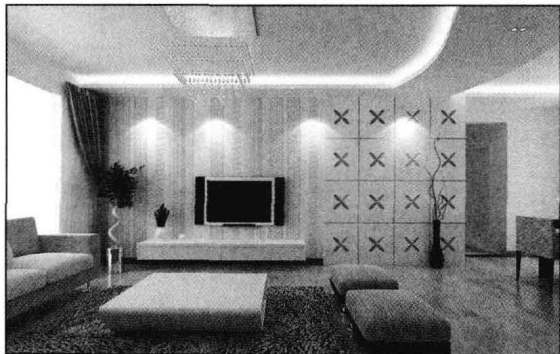
① 古代的物品。人类在远古时期为了抵御暴风、严寒等自然灾害和野兽的威胁,设计并发明了猎具、渔具、衣物等物品,以保护自己,求得生存,



江苏苏州网师园万卷堂内景



美国纽约国际大厦



现代室内设计

这些原始的物品现在看来异常简陋,但在当时却非常有效,这也是用品设计的萌芽。

随着生产力的提高,人类一些基本的生存需求得以满足之后,引发出更多更高标准的需求。在漫长的手工艺设计生产阶段,各国的能工巧匠创作出大量风格迥异的作品。这些用品具有鲜明的个性特征,重视装饰,并通过装饰体现设计风格,提高了用品的身价,涌现出不胜枚举的经典名品,如古埃及精巧的家具、古西亚精湛的金属制品,古希腊精美的彩陶制品、巴洛克和洛可可时期精美的家具及灯具的设计;中国商周时期精美的青铜器、汉代的漆器、宋代的瓷器、明清的家具……这些都让生活在那个年代、那个环境的人们需求得到了满足,在精神上和物质上体会到了双重享受。

② 现代的用品。在工业化的推动下,新材料、新技术、新功能有机会在设计中大显身手,各国的设计师立足工业生产,紧密地与机械化、标准化、批量化的实际结合,将自己天才的想法转化成现实,涌现出大量的设计精品,为人类的生活增添了无限的光彩。

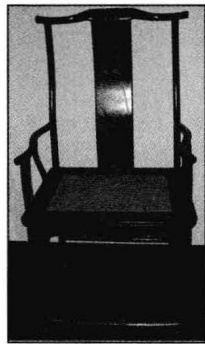
以灯具的设计为例。灯具的设计是随着照明技术的发展而发展的。1821年法拉第发现了电以后,爱迪生发明了灯,从此,照明技术发生了翻天覆地的变化。新型的灯具给人们的生活带了极大的变化。挪威设计师雅各布森在1937年设计了可以自由调整角度的台灯,功能完美,已经生产了上亿盏。丹麦的保尔·汉宁森设计的PH灯,在满足照明要求的同时体现了高度的人性化和美学价值。

(4) 行——行的顺畅

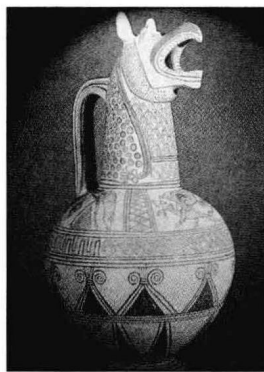
设计对生活的影响中,交通工具可谓是最突出的,据史料推测,在中国,夏代就已经发明了车,商代的车出现了车厢、车辕和两个轮子,其结构与后世的车基本相似。1886年,卡尔·本茨设计了世界上第一辆奔驰牌汽车,当时的造型是以内燃机为动力的三轮车样式,正是装上了发动机的马车改变了20世纪人类的历史。

从卡尔·本茨设计第一辆汽车的诞生到今日的汽车工业,从原始的计步器到现代的里程表,从畜力到蒸气机动力,再从蒸气动力到磁悬浮,我们对

科学与技术对现实生活的影响真是感叹不已,同时也为设计对生活方式的影响而感到欣慰。汽车工业的发展和汽车设计不仅仅改变我们出行的方式,拉近了地域之间的距离,也使我们的城市发生了变化,道路在变得更宽、交通变得更为复杂,生活变得更为便捷。



古西亚的银盘 明代黄花梨木四出头官帽椅



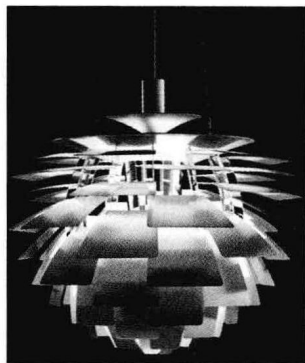
古希腊精美的彩陶



西汉铜鎏金长信宫灯



现代灯具设计



保尔·汉宁森PH灯

1.3.2 设计创造价值

设计是创造财富的标志,是创造商品高附加值的有利手段。所谓价值,是指客观事物本身所具有的某种实际用途和能够满足人们某种需求的属性。设计的价值体现在实用价值与附加价值两个方面。

附加价值是指对产品额外价值所进行的设计与创造。它包括企业形象价值、品牌价值、情感价值、服务价值、信誉价值、文化价值等一系列内容,是把设计产品与环境 and 人的多层次、多角度的需求融为一体的价值创造。同一商品,名牌的价格与非名牌相去甚远,如一块“上海”牌手表与瑞士劳力士表(ROLEX)的价格悬殊,国产的一些商品到了国外贴上名牌商标或换上包装后摇身一变便身价倍增,等等,这些现象都是附加值在起作用。

世界上大大小小的名牌,无论名称、标志,还是功能、包装以及名牌推广战略,都完全依赖于设计。那些享誉世界的知名品牌正是利用设计这种隐形的生产力,为它们所在的企业在市场竞争中提高了身价,聚集了无穷无尽的财富,以至于这些世界顶级品牌成为了巨大的无形资产和显赫的财富标志。

设计是创造商品高附加值的有效手段,已广泛引起世界著名设计机构和大企业的高度重视,不同的价值取向造就了超越设计产品实用价值以外的多重附加价值概念,使产品在满足功能性使用过程中,更全面地顾及和满足使用者的精神需求。奔驰汽车工业的发展正是建立在满足人们实用目的的同时,更多关注的是人们的精神需求之上的。

1.3.3 设计增强国力

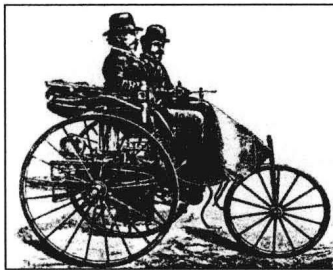
设计不但丰富了历史文化遗产,更创造了当代社会的物质文明,有力地推动了当代社会的进步与发展。一个时代的社会政治环境、经济状况、工业化程度、历史文化和人民的审美修养直接造就了一个时代的设计文化。

换句话说,一个国家的设计文化,也直接反映

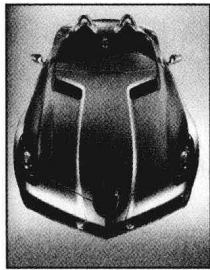
了该国的政治面貌、经济实力和传统文化。正因为设计有如此巨大的创造力和推动力,它日益成为现代社会生活中不可或缺的部分,扮演着越来越重要的角色,许多经济发达国家都把发展设计教育和设计产业作为一项基本国策,这对推动该国的经济与文化发展起到了良好的促进作用。

日本是世界发达国家中惟一的非西方国家,它的工业革命比西方各国晚了整整一个世纪,在二次世界大战之前,日本在设计上还是一个相对落后的国家。但日本从1953年开始发展自己的现代设计,经过30余年的努力,到了80年代便已成为世界上最重要的设计大国之一。日本由于高度重视设计在经济发展中的重要作用,从而使其设计的汽车、相机等产品在国际市场上异军突起,占据有利位置,从而推动了日本国力的迅速崛起,在国际舞台上扮演着越来越重要的角色。

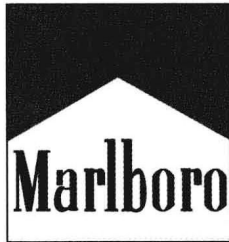
本世纪将是人类社会竞争更趋激烈而又令人憧憬的世纪,未来的时代,将是知识竞争、决策竞争、技术与人的素质竞争的时代,设计也将责无旁贷地肩负起这一历史使命。



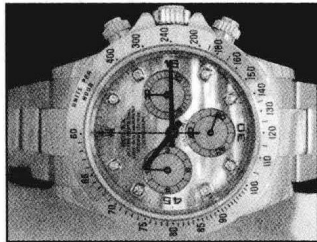
卡尔·本茨设计奔驰牌汽车



奔驰汽车



万宝路标志



瑞士劳力士手表