

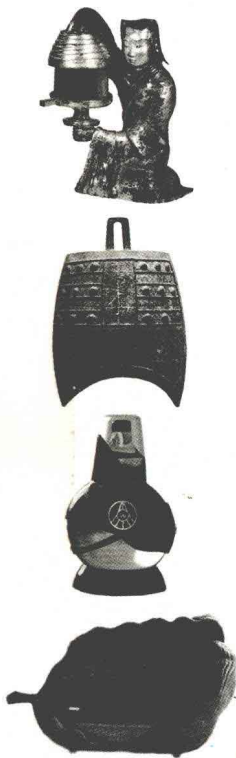
图证设计与设计学

刘道广 / 主编

图证设计方法论

丁月华 陈 昊 戚 序 · 著

东南大学出版社
SOUTHEAST UNIVERSITY PRESS



设计不单单是设计出物品，不仅要考虑材料、原理、功能、实用性，更重要的是设计情感、设计生活。设计为人类的生存服务，设计为人类生活质量的提高服务，设计是将设计物与设计物的使用环境一同考虑然后实施设计行为的过程，这一过程不仅是想象的过程，重要的是提出问题、分析和解决问题。

艺术设计方法
一些具体方法；三
面是设计哲学。

验的汇总；二是各门设计学科的一些
设计门类共同适用的方法；最高层
三个层次的方法论写作。一方面以

设计的一般流程为线索，强调设计流程中对设计受众及受众的感受与体验需高度重视的重要性，跨越不同设计门类，强调针对受众的质性研究和心理量化研究的重要性，分析了设计中质性研究和量化研究方法层面的哲学思想，借鉴科学研究方法，借用案例分析设计中的质性方法和量化方法是如何运用的。

一个设计者的设计方法建立于该设计者对自然观察的方法的选择，对传统文化、人生、社会、精神、环境、科学技术等方面的科学的、系统的、丰富的认识基础上，设计方法是设计理念和设计价值观的具体显现。本书的设计艺术方法论体现了我们对设计的根本看法，是关于设计艺术的一般研究方法的理论，注重方法的思想根源分析，阐述方法的发展趋势和方向以及各种方法的相互关系问题。设计艺术方法有广义、狭义之分。狭义的方法仅指设计艺术的创意及表现方法；广义的设计艺术方法论，涵盖了设计前、设计中、设计后整个过程，需要借助观察法、实验法、调查法、数学方法等科学的普遍的方法。本书既强调设计艺术中的科学思维和创意逻辑，也强调设计艺术的创意及表现方法。

“图证设计与设计学”系列丛书 / 刘道广主编

图证设计方法论

丁月华
陈 昊 著
戚 序

东南大学出版社
· 南京 ·

图书在版编目(CIP)数据

图证设计方法论/丁月华等著. —南京:东南大学出版社, 2012

ISBN 978-7-5641-3335-1

I. ①图… II. ①丁… III. ①艺术-设计-方法论
IV. ①J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 023003 号

图证设计方法论

出版发行: 东南大学出版社

社 址: 南京市四牌楼 2 号 邮编 210096

出 版 人: 江建中

电子邮箱: press@seupress.com

经 销: 全国各地新华书店

印 刷: 南京玉河印刷厂

开 本: 787 mm×1092 mm 1/16

印 张: 15.50

字 数: 386 千字

版 次: 2012 年 12 月第 1 版

印 次: 2012 年 12 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5641-3335-1

定 价: 42.00 元

本社图书若有印装质量问题, 请直接与营销部联系。电话(传真): 025-83791830

“图证设计与设计学”丛书

总 序

设计是人类社会活动之一,伴随着人类第一件“造物”的诞生,设计从此就与人类技术史、科学史、文化史结下了不解之缘。一般说,人类历史的进程由不断发展的生产力推动,生产力的两大要素是:一是作为劳动力本身的人,二是作为劳动方式或媒介的工具。而工具正是设计的产物。所以,设计也是推动人类历史发展的生产力要素。

事实正如此:人类有了设计活动,人类才有了一系列的物质文化的实际内容。

中国自上世纪 80 年代开始改革开放以来,加快了对世界的认识,明确了向现代化国家的进程方向,作为在此之前大学的“工艺美术”、“装饰”、“图案”设计系科,也快速转向“工业设计”的现代学术性质的学科方向。几十年来,“设计”学科的实践发展都因社会转型的需要而不断普及和深入,造就了今天“制造大国”的形象。

但“设计”更重要的在“原创”,而“原创”在很大程度上和技术、材料的革新有关;这一切又都和大学教育、人才培养有关。

但是,人的意识往往落后于存在。纵观现状,由于长期“工艺美术”、“图案”式的教学形成一种“画图”的设计模式,从手工业者历史眼光出发,把“设计艺术”仅仅看作是个人“美术”——图案创作才能的表达,也妨碍了真正具有现代文化意识下的“设计”事业的发展。只要看看现在有的相关论者论述中,有的称“设计艺术”,有的则说“艺术设计”,就可见学术概念的混乱。

如前述,设计是与人类社会共生共存的社会活动,因此,我们认为人类设计的历史自然包含手工业时期的“工艺美术”,也包含机器生产时期的“工业设计”,还包括未来历史发展的一系列设计活动。而设计艺术成为“设计学”,指明了它的“设计科学”性质。和历史上工艺美术的“图案设计”不同

的是,设计学的“设计”是一项系统的工程,每一项设计的图形表达都是建立在调查分析,并经统计学验证,以具有统计学意义数据为依据的基础之上的。所以,设计学科具有跨学科的性质,有“艺术学”、“工学”的学位区别,却没有“艺术学”、“工学”内容的绝对分割。换句话说,设计专业的特点,是具有“艺术”与“技术”并重的学术性质,在生产实践中,设计是把“艺术”与“技术(含材料)”融会贯通于一物,而以“艺术”外在形式存在的“艺术创作”活动。这也就要求设计专业的人才培养应该以完整的人类设计历史为背景,以作品图形(而不是“美学家”的“审美”概念的剖析证明)阐述设计艺术的上述专业特点。

由此出发,本丛书名“图证设计与设计学”才有别于一般偏于理论辩说的专著,发出我国设计界“和而不同”的声音。

刘道广

南京百家湖畔春风徐来日

2011年3月12日

前言

设计是人类为了实现某种特定的目的而进行的一项创造性活动,一切人造物品的形成都是设计制作而成的。而如何设计制作,就涉及方法论的问题。设计方法为设计理论的重要组成部分之一,制作方法是能工巧匠技巧、经验的归纳和汇总。长期以来,本科院校的设计教学重技艺的传授和训练,对设计方法论层面的讲授及对方法具体运用的教学较为忽略,原因之一是国家设计类本科学生多为艺术类考生,所以人才培养目标偏重造型技能的培养,文化录取分数较低决定了相当部分学生在文化方面的学习较为吃力,尤其是方法论方面的学习较为吃力,提出问题、分析问题、解决问题的能力较弱,但是动手能力和实际操作能力较强。而这动手能力和实际操作能力较强也是相对有限的制作材料而言的。当前中国的设计教育现状是开设艺术设计专业的院校成百上千,而设计教育观念相对落后,与设计教育的扩招和规模不太协调,原因是有大量的学校由于设计专业为新开设专业,学科建设投入不够,学生上课仅停留在讲授和利用纸、纸板、木头等材料进行制作的层面,制作课只讲如何制作,学生对当今的设计理念及设计方法缺乏了解;学生上制作课时只寻找常见的材料,对新型材料 and 设计实验从不接触,方法论上的知识欠缺导致的直接结果就是设计创意缺乏逻辑,奇思妙想仅停留在想象层面而得不到技术支持,这是我国当前设计创新人才不能辈出的直接原因。

一个时代人类的造物活动往往跟这个时代的科学技术紧密联系,科学是特别强调方法的。以我国古代的手工艺设计为例,像倒装壶,巧妙地运用物理学中的液面等高原理让水从壶底部装入却不会漏出;长信宫灯,不仅仅外观美观,而且具有环保的功能,使得宫灯点燃的时候,屋子里没有烟雾;再看编钟的设计,编钟口不是圆形,而是呈近似椭圆的形状,设计的目的是当任何人敲击钟口的一点时,声音便会立即借助该形状传递到另外两个点,使得人所听见的声音为三和弦的声音。我们在感叹古人设计精巧的同时,也应该明白设计不仅仅是外观造型的问题。

编钟口的形状设计给我们的启迪是设计物呈现什么形状跟物本身的结构与该人造物的功能必须紧密联系。设计不单单是设计出物品,不仅要考虑材料、原理、功能、实用性,更重要的是设计沟通情感,设计服务生活。设计为人类的生存服务,设计为人类生活质量的提高服务,设计是将设计物与设计物的使用环境一同考虑然后实施设计行为的过程,这一过程不仅是想象的过程,重要的是提出问题、分析和解决问题的过程。

设计方法论大体分为四个层次:一是经验的汇总;二是各门设计学科的一些具体方法;三是设计的一般方法,即不同设计门类共同适用的方法;最高层面是设计哲学。本书的方法论写作主要是基于第三个层次的方法论写作。一方面以设计的一般流程为线索,强调设计流程中对设计受众及受众的感受与体验需高度重视的重要性,跨越不同设计门类,强调设计过程中的质性研究和受众心理量化研究的重要性,分析了设计中质性研究和量化研究方法层面的哲学思想,借鉴科学研究方法,使用案例分析了设计中的质性方法和量化方法是如何运用的。

一个设计者的设计方法建立于该设计者对自然观察的方法的选择,对传统文化、人生、社会、精神、环境、科学技术等方面的科学的、系统的、丰富的认识基础上,设计方法是设计理念和设计价值观的具体显现。本书的设计方法论体现了我们对设计的根本看法,是关于设计的一般研究方法的理论,注重方法的思想根源分析,阐述方法的发展趋势和方向以及各种方法的相互关系问题。设计方法有广义、狭义之分,狭义的方法仅指设计的创意及表现方法,广义的设计方法论,涵盖了设计前、设计中、设计后整个过程,需要借助观察法、实验法、调查法、数学方法等科学的普遍的方法,本书既强调设计中的科学思维和创意逻辑,也强调设计的创意及表现方法。

之所以要图证设计方法论,其目的是让方法论更具象,清晰可见,有可借鉴的案例。笔者目前对设计方法论的研究方面也只是浅尝辄止,还望学界同仁和广大读者批评指正。

丁月华

2012年6月3日

目 录

前 言	I
第一章 设计的哲学基础	1
第一节 设计的哲学基础	1
一、哲学与设计	1
二、哲学对设计的影响	4
第二节 设计内涵及与科学技术的关系	14
一、设计诸定义	14
二、设计内涵	18
三、科技进步、设计与生活	22
第三节 设计方法论	35
一、科学思维与设计	36
二、设计科学方法举隅	39
第二章 设计系统论	49
第一节 系统概述	49
一、系统的定义	49
二、系统的特点	50
三、系统的种类	51
四、系统综合分析设计	52
第二节 设计系统及运行	54
一、系统运行内涵	54
二、系统运行原则	55
三、设计系统前期运行	55

四、设计系统中期运行·····	57
五、设计系统后期运行·····	62
第三节 设计系统工程及其特点 ·····	73
一、系统工程涵义的界定与系统思想的五个原则 ·····	73
二、系统工程的方法·····	74
三、系统分析的原则和设计系统工程原则·····	74
四、设计系统工程案例——中国园林·····	76
 第三章 设计中的质性研究 ·····	82
第一节 质性研究的内容、特点及哲学思想·····	82
一、质性研究的定义·····	82
二、质性研究的特征·····	84
三、质性研究的哲学思想·····	95
第二节 案例研究及田野考察 ·····	96
一、案例研究·····	96
二、田野考察与设计 ·····	100
第三节 叙事研究与设计·····	106
一、叙事研究与设计 ·····	106
二、互动设计(Interaction Design)中的叙事研究 ···	112
三、内容分析法与叙事 ·····	115
 第四章 设计中的量化研究·····	117
第一节 量化研究定义、方法及其哲学思想 ·····	117
一、量化研究定义 ·····	117
二、量化研究特点及心理物理法 ·····	118
三、量化研究的哲学思想 ·····	120
第二节 调查法·····	122
一、调查法的定义、特点·····	122
二、调查法的基本要求 ·····	123
三、调查法有效性评估 ·····	124
四、调查法具体案例 ·····	126
第三节 设计中的实验研究·····	142
一、实验研究定义及特点 ·····	142

二、设计中的实验研究案例	143
三、实验设计	147
第五章 设计的创意方法	155
第一节 创意的原则	155
第二节 设计隐喻	165
一、作为一种认知方式的隐喻	165
二、隐喻研究中存在的问题	166
三、设计隐喻	170
第三节 设计隐喻思维训练	176
一、模仿设计	176
二、移植设计	180
三、替代设计	181
四、设计修辞训练	182
第六章 设计的表现方法	201
第一节 从文字到图形的转换	201
一、从文字到图形的转换过程	201
二、从文字到图形的转换案例	204
第二节 从情感到设计表达	213
一、情感与造型表达	214
二、情感与色彩表达	218
三、情感与肌理表现	221
四、情感与空间表现	224
第三节 科学、技术、艺术的结合	227
一、技术功能性的艺术体现	228
二、结构技术的艺术体现	229
三、材料及工艺技术的艺术体现	231
四、技术舒适性的艺术体现	232
后 记	235

第一章 设计的哲学基础

第一节 设计的哲学基础

一、哲学与设计

(一) 哲学的涵义

从人类心灵起源的角度来看,心灵被特别强调是因为人类进化到一定程度后自我意识的觉醒。自我意识觉醒后,人将自身与周围的人、事于自然中区分开来,从此,关于心灵与世界的关系就成为了哲学永远讨论的问题,系统的哲学知识体系就构成了意识形态。

意识形态影响设计,因为设计是一种生活态度。设计也是一个民族特性的诠释,包括了对整个民族的性格特征、生活方式、地理环境的诠释等。

哲学关注存在的意义问题,设计物为存在。哲学关注真理,“理”是秩序和规律,真理就是可循的规律和秩序,设计首要依托的就是可循的规律和秩序。哲学关注人的自我理解问题,设计者想知道人是如何理解事物以及事物和自我关系的,所以设计依赖哲学为其指导思想。

何为“哲学”?“哲学”是难以被定义的。皮尔金《哲学辞典》中定义“哲学”为有关思想、行为与实在中最基本的与普遍的概念。皮尔金百科中提到“哲学”与“科学”的差别在于哲学问题的答案不能仅由经验证据来得到。20世纪晚期,偏向于将哲学思考视为对于任何一种知识探索的最好实践。“哲学”较不正式的用法是指一种特别的方法或是信念。追溯哲学的历史,古希腊时期的自然派哲学家被认为是西方最早的哲学家,不管他们认识世界的方式是否正确,但是他们的想法之所以有别于迷信的原因在于,

这些哲学家是以理性辅佐证据的方式归纳出自自然界的道理。苏格拉底、柏拉图与亚里士多德确定了哲学的讨论范畴,他们提出了有关形而上学、知识论与伦理学的问题。某些现代哲学家认为,直到今日的哲学理论依旧只是在为他们三人做注脚而已,仍离不开他们所提出的问题。换言之,即使数千年后,我们依旧在试着回答他们所提出的问题,这也代表着我们依然为这些问题或是这些问题所延伸的更多问题而感到困惑。“哲”一词在中国起源很早,历史久远。“哲”或“哲人”,专指那些善于思辨、学问精深者。在西方,“哲学”一词通常用来说明一个人对生活的某种看法(例如某人的“人生哲学”)和基本原则(例如价值观、思想、行为)。而在学术上的“哲学”,则是对这些基本原则的理性根据的质疑、反思,并试图对这些基本原则进行理性的重建或重建。“哲学”的最早范围涵盖所有的知识层面,它一直是人类最抽象的知识研究。古希腊哲学家透过问题来进行哲学实践,他们提出的问题大概可以归为三类,分别是有关世界的本质与真理的问题、有关我们如何知道或认识真理的问题、有关生命意义与道德实践的问题,形成了哲学的基础学科——形而上学(Metaphysics)、知识论(Epistemology)以及伦理学(Ethics)。必须要注意的是,这三门主要学科并非壁垒分明,在许多方面他们互相覆盖到彼此的领域,一个具有说服力的形而上学主张不可能忽略知识论的理论基础,同样的,知识理论就是在架构主体与形而上学事实之间的关系,而道德的实践往往与道德真理的存在与否和我们怎么去了解它息息相关。哲学的困难在于,一个完整的理论通常必须在形而上学与知识论方面都有良好的说服力。哲学与科学的关系从西方学术史看,科学是哲学的衍生物。后来,科学独立为与哲学并行的学科。科学与哲学有互动关系。科学产生知识,哲学产生思想。马克思主义认为,哲学也是一种社会意识形态,现代西方哲学中有科学哲学,是专门研究有关科学的理论。这种理论研究了科学的历史,为科学总结了许多理论模型,但这也只是解释了科学,并不是可以指导科学。哲学是人类了解世界的一种特殊方式,是使人崇高起来的一门学问。哲学之应当学习并不在于它能对于所提出的问题提供任何确定的答案,而是在于这些问题可以扩充我们对于一切可能事物的概念,丰富我们心灵方面的想象力,并且减低教条式的自信。^[1]

谈论设计的哲学基础必然要涉及时代。但哲学思想并

非以时间为线索线性的发展,所以这里的“时代”主要是指关于自我、主体与周围世界的关系问题上的思想上认识的每一次飞跃。西方传统哲学为形而上的哲学,抽象出一个“理式世界”——规律和秩序的集合。物质世界依赖这个集合而存在。物质世界是现存的有形的世界,包含了自然环境、社会环境、人造物(即设计之物)。如果这样认识的话,也就是说有一个先验的形式与范畴。现象的秩序或自然,包括设计造物都依赖于这些先验的形式。但是传统哲学无法解释先验的形式与范畴,即规律和秩序的集合从何而来,如何判断人类实践活动是否遵循先验的形式是一个难题。

近代自然科学的发展使人们渐渐相信这个世界只有以物质的相互作用和机械的因果关系来解释才可信、合理。这使得近代西方哲学对认识论产生了极大的关注,但并没有抛弃对先验世界的执着追求。19世纪下半叶,费尔巴哈、鲍威尔、卢格、马克思、斯蒂纳等哲学家把视点转到了现实生活,哲学成了改变现实生活的手段。另一方面,以自然科学和实证主义为主的知识论抛开思辨和演绎推理,转向为所有知识都应建立在经验事实的基础上,想象、思辨、直观与信仰都不可靠。但科学的发展表明了科学的有限性,促使了现代西方哲学的发展。现代西方哲学从黑格尔去世算起,至今出现了尼采、海德格尔、胡塞尔、维特根斯坦、梅洛-庞蒂、列维纳、奥斯丁、奎因等一批有建树的哲学家,当今时代,西方哲学的特点是关注各学科交叉与互动,关注一些比较特殊的问题,而不是总体性的问题,有实践哲学的倾向。^[2]而分析哲学成了20世纪占主导地位的哲学运动,其中心灵哲学成为分析哲学非常热门的哲学论题之一。

(二) 心灵哲学与设计哲学

心灵哲学经历了从功能主义到心灵的表征理论。^[3]现代意义上的功能主义是哈佛大学的希拉里·普特南(Hilary Putnam)在《心与机器》(1960)一书中提出的。功能主义认为心理状态并不是大脑状态,它是一种处于因果关系中的状态,因果网络一定具有物质属性或者说是物理性的,凡物理的事件原则上是他人都可以经验到的。随着计算机科学和人工智能的不断发展,这种因果功能主义进一步发展成为“计算机功能主义”。这种观点认为,只要执行恰当的计算机程序,计算机就能够具有思想、感情和理解能力。表征理论的核心思想在于心灵是在思想的语言中不考虑心灵符号的意义情形下实现心理表征的。塞尔认为心

灵并不是计算机程序,因为程序是以纯形式的方式或逻辑句法来定义的,而心灵有内在内容,程序本身并不构成心灵。

美国心灵哲学的另一理论渊源是对传统哲学心身问题的探讨。近代哲学家笛卡儿,提出了心身二元论。在他看来,有两种基本实体——心灵(精神)实体和物质实体。物质实体具有广延性,心灵实体具有思想,笛卡儿对心身相互作用的解说太过于神秘,到了现代,这种实体二元论已经没有什么支持者了,目前比较流行的是各种形式的属性二元论。属性二元论起源于斯宾诺莎,在他看来,只有一个实体但有无数的属性,其中有两个属性与人的智能有关,就是精神性和物质性,它是同一个实体(神或自然)的两个方面。戴维森继承了这一观点,去除了它的泛神论色彩,在《心理事件》(1970)中指出,同一实体既可以具有心智属性,也可以具有物质属性,还提出了一个心灵对物质的附随性命题。按照这一命题,物质上相似的对象一定在心智上相似;没有物质的变化就没有心灵的变化。另一些哲学家,其中最著名的是耶旺·金(Jaegwon Kim),把附随性命题表述为心理属性附随相伴于物质属性,心理属性依赖于它的物质属性的实现。

设计哲学与心灵哲学之间有关联,尤其是心理表征理论。潘恩荣指出,设计的本质是创造技术人工物,技术人工物的双重属性问题就是设计的双重实现问题。以自然主义的方式考察人工物的双重属性,可以发现人工物的双重属性问题与心灵哲学的心身问题是同一个问题的不同表达形式。明显地,仅仅从客观性或“实践哲学”角度阐述设计的哲学意义是不充分的。我们必须追问设计在什么问题(领域)、什么意义上是具有深刻的哲学原理和伦理价值,因而设计哲学得以成立并逐渐脱离学术边缘地带。^[4]中国古代哲学指出:“形而上者谓之道,形而下者谓之器。”说的就是思维与表达的问题,也可以看作哲学与设计的关系的极好阐释。

二、哲学对设计的影响

(一) 哲学思想影响设计

哲学不但在认识论和本体论上表达人对世界的理解方式,同时也通过这种表达暗示着人对他所身处的这个世界的理想与需求。^[5]哲学对设计的影响,首先表现在对设计

者的影响。“设计者”和“设计师”不是一个概念,“设计者”可以指人类早期工具制作者,也可以指“设计师”;“设计师”是作为职业的一个概念,是工业革命后现代设计发展到一定时期的产物。设计者在从事设计活动时,总会自觉或不自觉地受到特定哲学思想的影响,并通过自己的设计作品表现或流露出来。一般认为人类的历史始于180万年之前。从距今180万年到1万年之间的漫长时期,是旧石器时代。根据其发展状况,旧石器时代又可分作早、中、晚三期。距今180万年到20万年前,是旧石器时代早期。这一时期人类赖以生存的工具极为粗糙,甚至很难看出人为加工的痕迹,然而打造石器这种简单的行为中却包含了功能、形态、材料、符号方面的有意识选择,反映出“便利、实用、安全”等三方面的考虑,且一直影响至今。如图1-1古埃及壁画中的椅子和图1-2古埃及壁画中的战车造型,这本身就是一种设计观念的体现,也是物尽其用的哲学思想的体现,是旧石器时代早期“便利、实用、安全”思想的沿

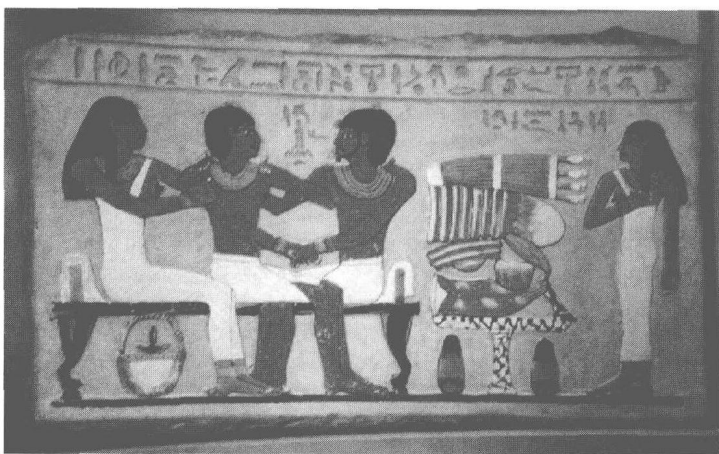


图 1-1 古埃及壁画中的椅子

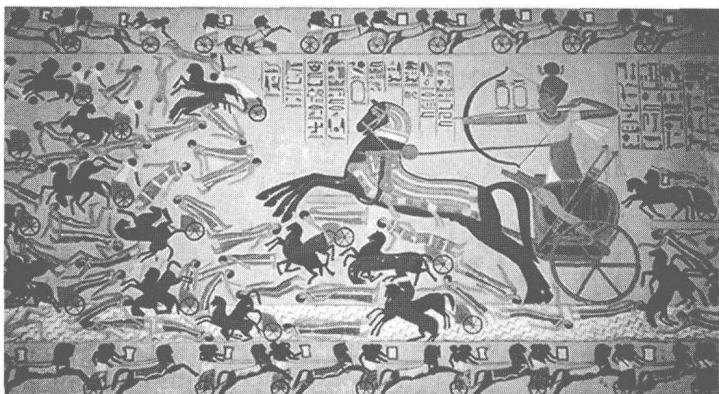


图 1-2 古埃及壁画中的战车造型

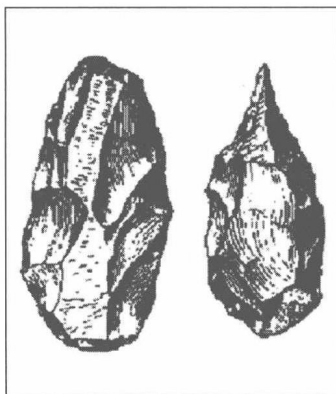


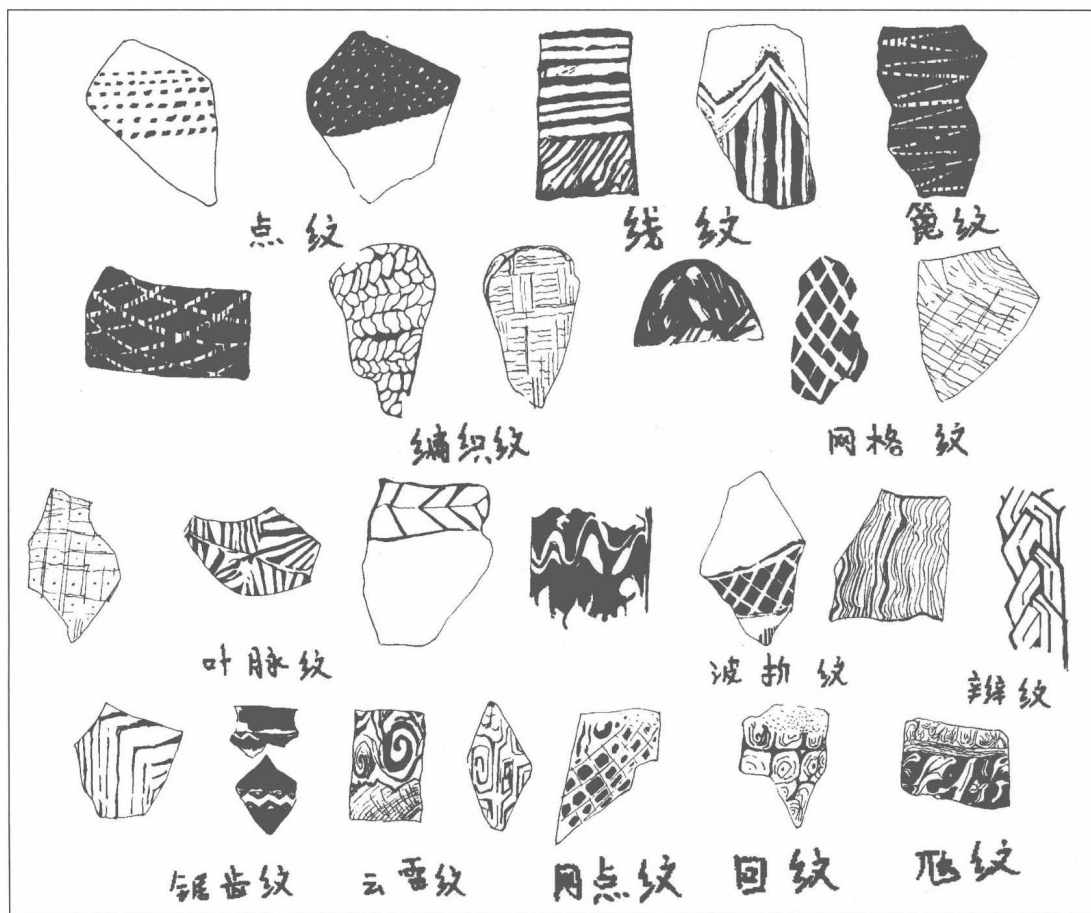
图 1-3 三棱尖状器

用。

距今约 20 万年到 5 万年前,是旧石器时代的中期。这一阶段石器的种类大大增加,除原有的砍砸器外,又出现了尖状器、刮削器等类型,石器形态出现了由简单到比较复杂、加工由粗陋到较为精细、选材由单一到较为多样、制作由一次加工到二次加工、使用功能由单一向专门化、多样化、复合化发展的趋势,人类根据用途来选择材料与造型,这无疑是造物活动的一大进步,它反映出原始人设计思维的发展。与此同时,此类石器中所包含的形式美感和装饰意向也更加显著。

图 1-3 为旧石器时代中期,1954 年山西省襄汾县丁村出土的三棱尖状器。图 1-4 为三星堆博物馆展示的中国陶器纹饰图录,向公众展示了中国陶器在发展过程中产生的各种艺术纹样。随着人类社会不断地向前发展,装饰意向越发在设计中体现。如浮雕艺术用它的叙事功能和平面立

图 1-4 陶器纹饰(殷凯凯整理绘制,源自三星堆博物馆)



体的变化,成为建筑的装饰,古埃及众多神庙辉煌的柱雕、浮雕图案使古埃及人成为世界上最先具有某种明确装饰艺术理念的民族之一,如图 1-5 所示为埃及托勒密时代神庙墙上的浮雕,其内容是三位一体的太阳神形象。

距今约 5 万年到 1 万年前,是旧石器时代的晚期,这一时期除石器的类型越来越丰富、制作越来越精细外,骨针、鱼钩等工具相继出现,在该时期晚期还出现了早期的弓箭。早期人类试图通过不同材料的组合以实现功能优化的设想,无疑是设计创意上的大突破,标志着设计思维的一次飞跃。出于对美的追求,也出于巫术祈福的目的,在石器、骨器、牙角器、陶片上面出现了各种装饰性的雕刻。

距今约 1 万年前,人类社会进入了新石器时代,这个时代的主要标志是磨制石器的出现,另一重要标志是陶器的出现。首先,原始的陶器上的装饰或多或少地反应了一定的图腾观念与巫术信仰。其次,原始陶器的装饰多采用抽象几何形式。图腾、巫术表面上探讨的是原始人的超自然信仰或“原始宗教”问题,其实质反应的是原始人对自然与社会关系的哲学认识,是原始哲学思考在器物上的体现。

图 1-5 古埃及建筑装饰浮雕图案

