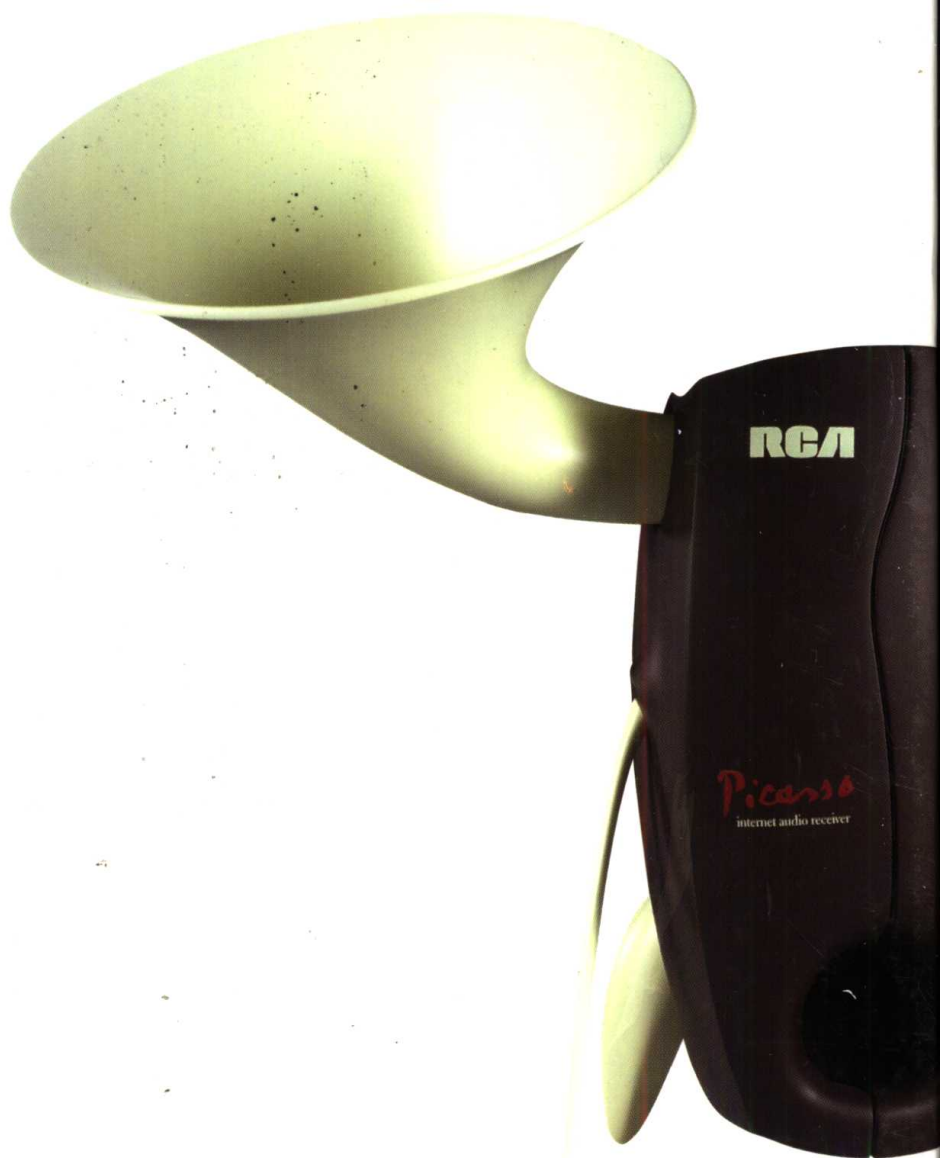


速 成 读 本
A CRASH COURSE

设计 Design



Paul Clark / Julian Freeman

保罗·克拉克 / 朱利安·弗里曼 著

周绚隆 译

速 成 读 本
A CRASH COURSE

设计

Design



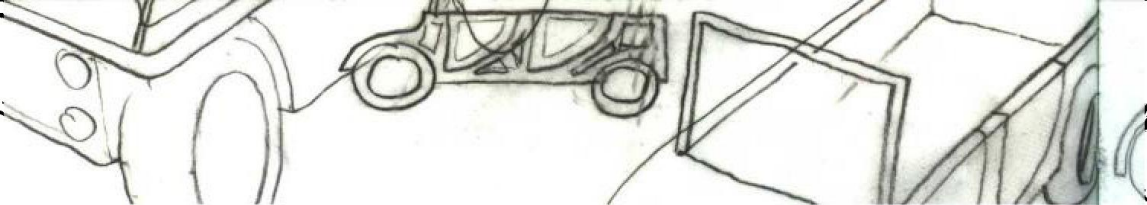
速 成 读 本
A CRASH COURSE

设计 Design

Paul Clark / Julian Freeman

保罗·克拉克 / 朱利安·弗里曼 著 周绚隆 译

生活·讀書·新知 三联书店



图书在版编目(CIP)数据

设计/克拉克·弗里曼著;周绚降译.
北京:生活·读书·新知三联书店,2002
(速成读本)

ISBN 7-108-01666-4

I. 设... II. ①克... ②弗... ③周... III. 设计学
—普及读物 IV. TB47-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第084581号

Design

A CRASH COURSE

by Paul Clark / Julian Freeman

Original English edition Copyright ©The Ivy Press Limited 2000

Simplified Chinese Edition Copyright
© SDX Joint Publishing Company 2002

This book is copyright under Berne Convention
No reproduction without permission

All rights reserved. No part of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior permission in writing from the Publishers.



书 名 速成读本:设计
作 者 保罗·克拉克 朱利安·弗里曼
译 者 周绚降
责任编辑 张琳
封面设计 陆智昌
出版发行 生活·读书·新知三联书店
(北京市东城区美术馆东街22号 邮编100010)
经 销 新华书店
排 版 三联书店(香港)有限公司
印 刷 德清金盾印刷有限公司
版 次 2002年2月北京第1版
2002年2月第1次印刷
开 本 787×1092毫米 1/32 印张4.5
图 字 01-2001-4935
印 数 00,001-15,000册
定 价 38.00元

本书中文版权为三联书店(香港)有限公司享有。现经该公司授权生活·读书·新知三联书店在中国大陆地区出版中文简体字本。



目录

概述

8

我思，故我设计
最初制造的东西

12

定居下来
社会形成并发展

14



灿烂的前景
古典文物

16

光阴流逝
钟表

18

富丽堂皇的哥特式！
中世纪的开创性发展

20



活动的活字，固定的星星
文艺复兴时期的发展

22

从木头到煤
工业时代的基础

24

制作盘子
Wedgwood陶瓷

26

社会的栋梁
亚当兄弟

28



坐得漂亮
椅子

30

请微笑
照相机的发明

32

进入实践
欧洲设计

34

温室效应
大博览会

36

不断地写
从自来水笔到纤维笔

38



关于通讯
打字机和电话机

40

附庸风雅与极度心灵手巧
莫里斯

42

我们都这么说
工艺美术运动

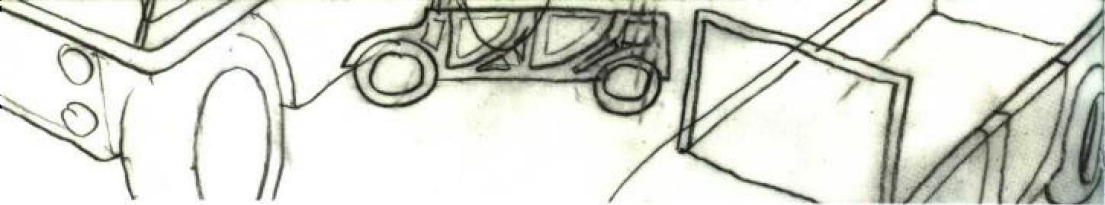
44

从踏板到汽油
马路上的林林总总

46

笑一笑
照相机

48



音乐与声音：抓得住的！

录音

弯弯曲曲，轻盈流畅

新艺术

印好，贴上

招贴画

走哪条路？

新世纪，新思想

惊世的发展

电

用于毁灭的设计

武器



原始的宗旨

风格主义

理想主义，霸权主义，共产主义

革命性的俄罗斯

新角度

装饰派艺术

对准了拍照

35毫米的摄影术

魔鬼的诅咒

小汽车

任何形状也好，只要是几何形

包豪斯建筑学院

电动铁轨

伦敦的地铁

74

家庭事务

现代事物入侵家庭

76

制造居住的机器

勒科布西耶及其他人

78

从橡胶手套到塑料雨衣

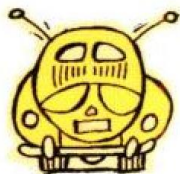
合成物

80

股市暴跌之后

1930年代的发展

82



简单是简单的明证

甲虫车与吉普车：战时经典

84

爬起来，拍去身上的尘土

战后复苏

86

像一只空中飞鸟

空中旅行

88



先设计道路

高速公路与战后汽车

90

为消化而设计

快餐

92

放心好了，它只不过是木头

胶合板家具

94

50

52

54

56

58

60

62

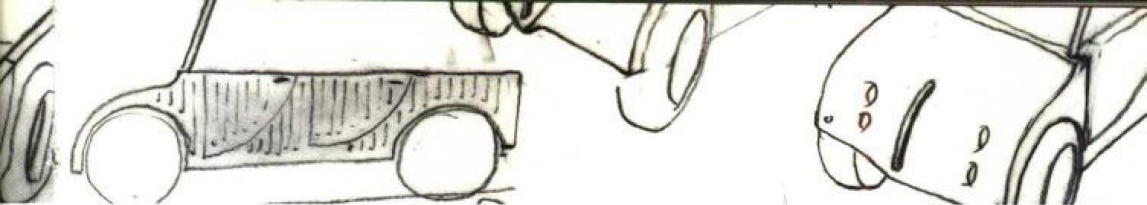
64

66

68

70

72



你的形象就代表着你

平面设计

按钮，接收

收音机

电影的魅力

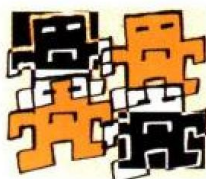
摄制字幕与电影海报

请让我满意

60年代文化

上升的太阳

日本成功了



你坐着舒服吗？

椅子

嘎吱作响

生物体的启发和对应物

无处不在

塑料的泛滥

玩具的故事

玩具



Mac机的魔力

电脑化字体

并非第二次

重新流行

覆盖料

绿色设计

溜冰刀

运动装



还不抓住你！

设计师之间的战争

男人的玩具

小玩意

网上，奇特而精彩的

电脑游戏

又Hi又Fi

音响设备

包罗万象

设想中的未来



设计经典

设计界英雄榜

术语表

索引

照片来源

114

116

118

120

122

124

126

128

130

132

136

140

142

144



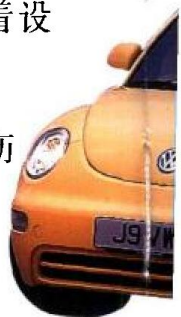
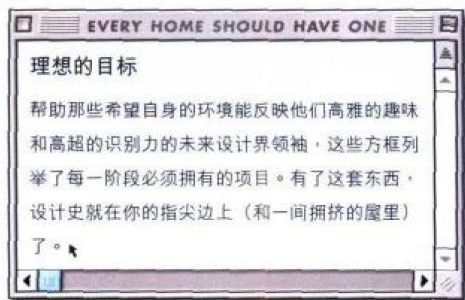
概述

这本书基本上是关于用品及其历史的。我们人类在制造用品方面已经变得非常在行了——只要环顾四周吧——每一件用品在制造的过程中都包含着设计的因素。

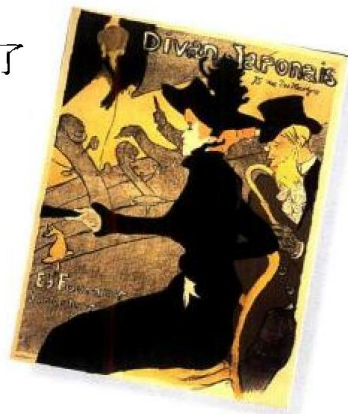
我们用不着为“设计”这个词的确切涵意太伤脑筋。它也许包含着发明，或者工艺。它也许还包含着一种最初的想法。设计往往在不同的时期和所有这些因素互搭，我们所划的任何界线都会有一点不自然。德国人格斯纳（Konrad Gesner）在1565年是设计还是发明了铅笔？19岁的法国数学天才帕斯卡（Blaise Pascal）在1642年是发明还是设计了第一台高效的计算器？劳特累克（Toulouse Lautrec）是一名艺术家还是（有时是）海报设计师？

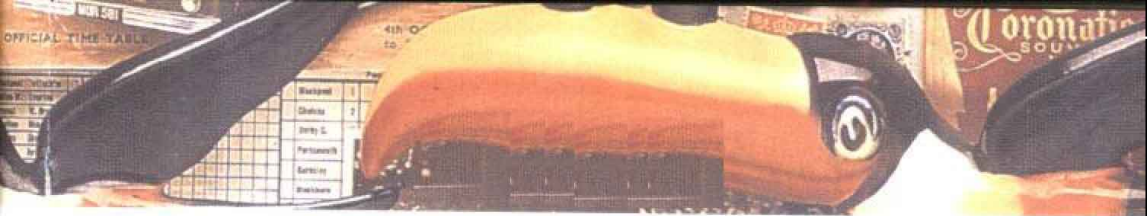
甚至铅笔的设计也得从某人的绘图板上产生。

“设计”可以意



小能手劳特累克（Toulouse Lautrec）19世纪制作的海报设计。





指或者暗示许多不同的东西。它当然与产品的外观有关，但是也关心它怎么操作。如果强调的是前者，我们可以把它理解成“装饰设计”，后者我们就叫它

“实用设计”。从古希腊花瓶到可作为身份象征的最新款小汽车，几乎

每一种设计都包含着外观和功能之间的

某些平衡。

就材料和规模

而言，对设计的需要涵盖着人类活动的所有范围：包括从集

成电路到大型工程和建筑布局的所有事项。

所以这是个广大的领

域，一个“设计师”可能只在做许多不同工作中的一种。

设计史上一道重要的分水线出现在18世纪晚期的工业革命时期。在它之前，当用品是手工制作的时候，它们不断地在变化：有时候这些变化是有意而为的，

《速成读本》 怎么读

从头到尾，再停下。当然设计是一个连续不断且历久不衰的过程，但是这本书概括了所有重要的人物和事件，并有一些固定的主题在其中。



新型VW甲虫汽车，一种经历了时代考验的简洁设计。



约公元前550年绘有耕作场面的希腊基里克斯(Kylix)陶杯。



DESIGNER NAMES

设计师名字的范围被扩大，吸纳了与主题相连的有关设计师。设计常常是一种合作的活动，有时很难证实谁干了什么（还有更重要的是，谁第一个去专利所）。这个方框保证了没有人从这个网上溜掉。

DESIGNER NAMES

林木修剪术，园林设计的一个特别分支。



但多数时候则是意外造成的。一旦到用品被机器制造的时候，对它们的设计就需要更为精心地计划和安排。工艺图在1790年代首次被使用并不是偶然的事。

最近几十年“设计”这个词在被各种各样的人采

用：美发师变成了“发型设计师”；室内装饰工变成了“室内设计师”；当然园丁也就变成了“园林设计师”。设计已经无法摆脱地和街上的时尚、人的上向流动倾向及奢侈的消费混合在一起。有时候“被设计了”或“设计师”似乎被想当然地意味着“被很好地设计了”或是“好的设计师”。正如有人所说的，它未





必如此。

不过，设计影响着我们生活的每一个方面。不论我们是在休闲、旅行还是工作，我们都被设计的东西包围着。人类的世界是一个设计出来的世界。所有这些用品是怎么产生的？是在什么时候，又是为什么而产生的？它们是用什么制作的，而且运转得怎么样？哪些人是有功之人？

这就是设计的故事，是制造用品的故事。

毕加索（Picasso）牌互联网音频接收器，不管你在哪里都能让你听到互联网上的音乐。这才是进步……

惊人的事实

那些简短的、即席的评论能一举揭示出谁是真正的时尚斗士。你知道真有个伯塞（Birdseye）先生吗？

保罗·克拉克

P.B. Clark

一道由iMac组成的彩虹——
你可以在上班一周五天的时间里各拥有一款。

11/11/03

公元前175万年
刮削器在非洲坦桑尼亚
的奥尔德瓦（Olduvai
Gorge）峡谷附近，被
用于劈碎动物的尸体和
刮削植物。



公元前75000年
尼安德特
（Neanderthal）
人可以用谈话互相
交流，这使他们与其
他动物区别开来。



公元前42000年
未来的大洋洲被地球上最
早的航海者所占据。移民
来自亚洲大陆。

远古~公元前5000年

我思，故我设计 最初制造的东西

你会觉得那怎么样？没有衣服，没有厨房，没有刀叉，
没有冰箱，没有中央供暖。没有火，冰川期又正在来
临。你要变成剑齿虎的一顿美餐呢，还是要通过设计
来解决问题呢？



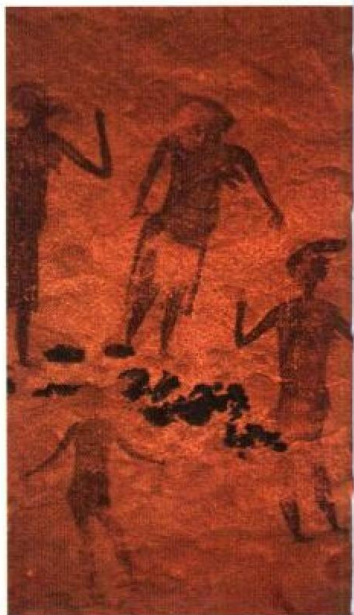
我们的祖先必须设计和制造赖以生存
的全部必需品。他们所能用的全部
东西只有石头、皮革、骨头、枝条、叶子
和茎秆——还有更多的石头（博物馆里之
所以有这么多石器是因为石头不腐烂）。
通过使用周围的原始材料，先民开始在通
向我们当代的成功（和失败）道路上迈步
了。设计思想的最初闪现，帮助他们提供
了食物和住所，以及能与强大的食肉动物
和山顶部落对抗的武器。从前，设计和制
造实质上就是同一活动。

动物能设计东西吗？

动物当然也建造东西，比如巢和网，但却不是有
意识地做的。动物按照几百万年不断演化所形成
的先天性指示工作。

在奥地利威伦道尔
夫发现的旧石器时
的角质矛头。

阿尔及利亚的简拔
伦洞穴壁画显示了
早期男人与女人的
服装样式。



如果你同意进化论的话，工具制作的初
步阶段给予我们祖先的那点生存优势，渐
渐地促进了人类朝着进化的道路发展。随
后我们同“自然”拉开了距离，在物质世
界努力地改善我们的机遇。

燧石请随便拿：不收费的

现存已知的最早的设计品是石器（从250
万年前开始）：刀子、刮削器和斧子。很
多容易腐烂的材料——叶子、枝条、藤条
和皮革——也可能使用过。天然的东西如
贝壳和葫芦充当过基本的器皿和容器。只
要想想：第一个在溪流中涮贝壳的人就发
明了洗涤餐具。

公元前25000年

欧洲多尔多涅（Dordogne）峡谷的渔民研制出了最早的钓鱼线，是用植物纤维造成的。



公元前13600年

由于西半球北部大陆上冰川期的冰层融化，一场大洪水淹没了地球上大部分地方，并使海平面上升了40米。

公元前6000年

人类研制出了最初的真正的陶器，允许了新的烹饪形式的出现。



保持外观

我们的祖先在通向流动电话的道路上起步的时候，已显示了另外一种非常人性化的特征——一种对事物，包括他们自己的外观的兴趣。已知的最早的衣服，是在俄罗斯发现的33000年前的毛皮裤子和一件有装饰的衬衣。

从大约25000年前起，大致在创作出色的洞穴壁画的同时，人类的创造力似乎有过一次突破，而且手艺人的声誉也日益提高。这一点反映在当时最早的“有身份的人”的墓葬中，存有比如项链的装饰性财物，这显然对前人来说是重要的。

这个性感的“威伦道尔夫的维纳斯”是个沙石雕像，大约成于公元前20000年。

为那个时代命名

为了方便起见，我们按照每个时期所使用的主要材料给史前阶段取了个名。每一种都标志着人类已经掌握了一种新技术，并为新的改进了的事物的出现提供了可能。欧洲的石器时代大约从30000年前开始，10000年前进入了青铜时代，然后在3000年前进入了铁器时代。

在冰川期晚期结束的时候（10000年前），欧洲人对外观的兴趣明显地超过了功能。一些物体宁可没有实用性也要有象征性的特点——没有再比这许多“维纳斯”（Venus）小雕像更突出的了，它们也许是生殖竞争中象征着好运的护身符，或是生殖崇拜的信仰标志。



乐队起奏！音乐可能在人被创造不久后就被创造了。



EVERY HOME SHOULD HAVE ONE

击那面鼓

所有的人种和文化都喜爱音乐并且都有一种韵律感，仪式性的音乐创作肯定给文化提供了一种生机勃勃的黏合力。鼓和波浪鼓可能是最早的乐器，但究竟是竖琴先出现还是弓先出现则尚有疑问。二者实际上是非常的相似：它们都能供人弹拨，但只有一个能发射箭。古代的管乐器也被发现了，是用空骨管刻成的，上面的指孔表明音符和音节都有着古老的历史。

公元前5000年
由于尼罗河沿岸的土地开始变干，埃及人修筑了堤堰和运河来灌溉。

公元前3600年
西南亚发现了最早的硬度达到能切割东西的金属：青铜。



公元前3200年
苏美尔人发明了最早的书写形式，他们同时还最早使用轮子和阴历。



公元前5000年~公元前1600年

定居下来 社会形成并发展



犁是一项彻底改变了社会的发明，人们因此开始播种和种植庄稼。随着早期农业经济的进一步建立，新石器时代的社会也变得更加稳定和更少流动性了。

能使所有的东西转动的发明，照字面意思来说是：轮子。

这一切似乎都约在公元前9000年在中东开始的，在接下来的3000年里农业传遍了亚洲，并在公元前1000年左右从巴尔干半岛各国传到北欧。新石器时代的男男女女都喜欢家庭生活，家庭文化发展了。新石器时代的农民似乎在公元前6500年前后就首次定居下来，但是犁的出现却需要更长的时间：可能在公元前3500年左右才开始使用。

这都只是些木片，但确实是场革命。谁需要一台绿色大型的德尔牌（John Deere）拖拉机来实现突破呢？中东地区的新石器时代人耕垦了更多的土地，种植了更多的庄稼，改良了更多的土壤，减少了饥饿并且（如果这种计时正确的话）还

得出了Joseph的故事。留点同情之泪给那些气候阴湿的欧洲新石器时代的人吧：在那个天赐的无名氏发明了耕种潮湿土壤的铁叶犁之前，他们不得不再等上1000年。但是他们最终也走到了这一步。

不要只站在那儿：造一把椅子

新石器时代的设计有很多长处，但是如果社会要为“女人的地位”这一概念而指摘谁的话，就得指摘它们。新石器时代的工具赋予了家庭手工业以独立性！没有新石器时代的人就不会有茶会：他们有功于陶轮，公元前3500年前后在美索不达米亚，

它最先被用于“制作”陶器。

他们还用弓形的车床制作了坐具。车床早在公



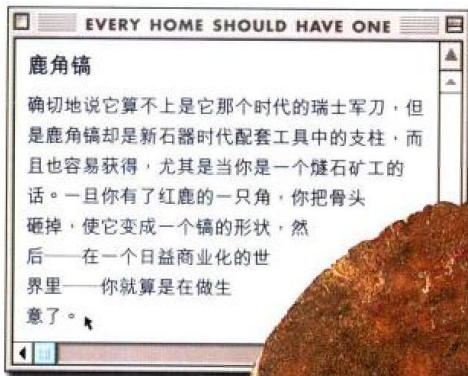
这个泥质的容器成于公元前2000年，是已知最早的马车的象征。

公元前2640年
中国黄帝开始采用
丝织品。



约公元前2575~公
元前2465年
埃及法老的巨型纪念碑
金字塔在尼罗河旁边的
吉萨建成。

公元前1700年
一份写于Re-Ser-Ka统
治时期的文书表明埃及
人遭受过蛀牙和眼科疾
病的折磨。



青铜是一种容易铸塑的材
料，它适合被铸成各种工
具。

公元前3000年前就
在中东投入使用
了，而且很快便流
行了起来。它制造
了那些让埃及人大吃
一惊的（只要看看他
们仿造的家具就行）精
美、细长的模型，而且稍后希腊
人也照着做了。

当我们在思考这一阶段的时候，你
得放弃任何事先可能形成的皮夹克的概
念：是的，新石器时代的人首先走到了这
一步。当然，1960年代骑摩托车的那些有
自尊心的人，没有哪个会去碰新石器时代
的皮革（至少得有正确的徽章和精致的哥
特体文字），但它们既结实又保暖。并且
还可能有很大的味道。

青铜时代

即使新石器时代的人没有发明货币，他们
肯定也属于最先交换铜货币的文化之列，
虽然我们不能知道它的价值有多大，或者
它是被用于代替实物交易的
还是用于补充实物交易。

不过，还是忘掉铜，挖掘
青铜这种新材料吧，约公元前
3500年当有人把铜矿和锡矿放到一起
熔炼时，它就被古人发现了。这种新
金属把钁头变成了剑状并又变了回去，而
雕塑家们从Donatello到Henry Moore则再
没回过头。青铜比铜制作起来更容易也更
耐用，早在公元前2000年以前，那个已
知的世界就在欢快地鼓风冶炼和浇铸
了。

通过数字生活

有些最初的数字系统早在《圣经》时代
以前就被设计出来了。苏美尔人和埃
及人都推演出了用个位制计数的过
程，但是聪明的中国人则最早发明
了我们在小学用过的十进制制和个
位制。从1到10每一个数字都有一个
特定的符号，然后百和千也各有符号。后
来，希伯来人和希腊人作了精细的改进，
然后是罗马人（那些令人迷惑的C、X和
V），直到公元1000年前我们最终满足于阿
拉伯和印度的符号为止。这用的时间可真
够长的，对吧？



公元前1520年
希腊铁拉（桑特里尼）
岛上的火山爆发
毁灭了该岛上所有的
生命。



公元前1470年
克里特被毁的米诺斯文明
的幸存者把迈锡尼建成了
一个新的文化中心。

约公元前750年
荷马（Homer）
写了《伊利亚特》
（Iliad）和《奥德
赛》（Odyssey）。



公元前1600年~公元前400年

灿烂的前景

古典文物

六千年前文明之根正在开始伸展。地中海周围定居的农业文化开始孕育出了繁荣的贸易模式。贸易需要货物而货物则需要设计。商业社会的其他附骥也应运而生：运输、账目登记、书写工具。贸易和宗教分别变成了社会变革的动力和黏合剂。



一个公元前7世纪
左右的绘有精美图
画的赤陶罐。

大约5000年前，埃及人创立了历史上最稳定和最持久的文化之一。甚至连罗马人都认为埃及的历史是古代历史，这真是让人吃惊不已。图坦卡蒙

（Tutankhamun）王墓（公元前1350年）中的藏宝室使人吃惊地了解到成熟的埃及文化那不可思议的设计能力。珠宝、家具、玻璃、橱柜、箱子、陶器、武器、王冠和点火器：换句话说就是包括你在今生和来世所需要的每样东西。

到了公元前1500年，随着强大的小帝国在克里特和塞浦路斯的建立，东地中海成了发展的温床。有关食品、酒、油、陶

一个镀金的图坦
卡蒙国王的小
木雕像。

器、珠宝、家具、乐器等的大型海上贸易发展了起来。由于受风格和时尚变化的影响，这些东西的设计也在逐渐地改变，但是远比今天要缓慢。

与周围人比阔的现象可能得追溯到远古时代，但随着城市的建立而变得厉害

