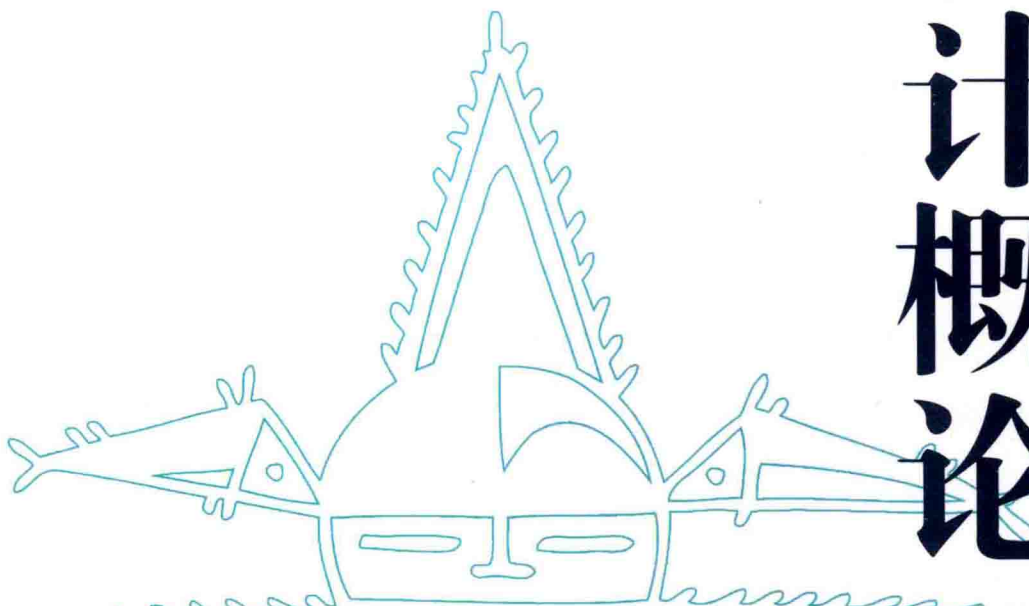


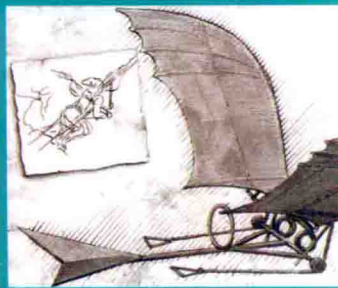
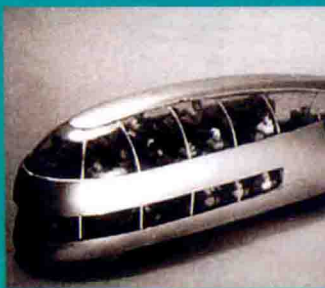
刘 涵 编著

21 世纪高等院校设计专业教材

设计概论



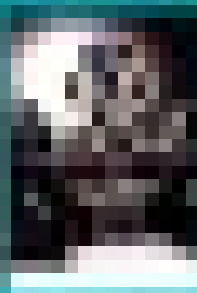
Introduction to design



设计概论

设计概论

Introduction to Design



设计概论

二十一世纪高等院校设计专业教材

设计概论

刘 涵 编著

Introduction to design

主 编：包礼祥 罗时武

副主编：李 民

编 委：黄松涛 彭建斌 况宇翔 陈 敏

韩吉安 刘 卷 张相森

图书在版编目 (C I P) 数据

设计概论 / 刘涵编著. — 南昌 : 江西美术出版社, 2014.8
21世纪高等院校设计专业教材
ISBN 978-7-5480-2793-5

I. ① 设… II. ① 刘… III. ① 艺术—设计—概论 IV. ① J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第093878号

责任编辑：陈 军 李 佳 蒋 博 许越敏

责任印制：张维波

装帧设计：齐锋设计 + 郭 阳

书 名：设计概论

编 著：刘 涵

出 版：江西美术出版社

社 址：南昌市子安路66号 邮编：330025

电 话：0791-86566241 0791-86566097

网 址：www.jxfinearts.com

经 销：新华书店

印 刷：江西千叶彩印有限公司

版 次：2014年8月第1版

印 次：2014年8月第1次印刷

开 本：787×1092 1/16

印 张：8.5

ISBN：978-7-5480-2793-5

定价：46.00元

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可，
不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

本书法律顾问：江西豫章律师事务所 晏辉律师

赣版权登字-06-2014-156

版权所有，侵权必究

目 录

第一章 导论 / 4

第一节 设计的定义 / 5

第二节 设计学研究对象与范围 / 7

- 一、研究设计史 / 7
- 二、研究设计理论 / 8
- 三、现代设计学学科的设置 / 8
- 四、人文社会科学是艺术设计学的研究对象 / 9

第二章 设计源流的追溯 / 10

第一节 艺术设计的源流追溯 / 11

- 一、原始时代设计的萌芽 / 11
- 二、上古时代的手工艺设计 / 13

第二节 中国古代的艺术设计 / 16

- 一、中国古代的环境设计 / 16
- 二、中国古代的产品设计 / 23
- 三、中国古代视觉传达设计 / 29

第三节 西方古代的艺术设计 / 31

- 一、古典时期的设计经典 / 31
- 二、封建中世纪的宗教艺术 / 33
- 三、文艺复兴为轴心的设计 / 35

第三章 现代主义设计的两大体系 / 40

第一节 功能主义 / 41

- 一、功能主义在艺术设计中的展开 / 42
- 二、德国理性设计 / 47

第二节 式样主义 / 48

- 一、艺术设计成为一种商业流派 / 48
- 二、艺术设计作为一种职业 / 52

第四章 后现代艺术设计的崛起 / 56

第一节 后现代的发生 / 57

第二节 后现代艺术对后现代设计的影响 / 59

第三节 后现代设计的多元发展 / 62

- 一、后现代主义运动的特征 / 62
- 二、后现代设计的多元发展 / 63

第五章 设计的类型 / 70

第一节 视觉传达设计 / 71

- 一、视觉传达的概念 / 71

二、视觉传达设计的领域 / 72

第二节 产品设计 / 82

- 一、产品设计的概念 / 82
- 二、产品设计的基本要素 / 82
- 三、产品设计的基本要求 / 83

第三节 环境设计 / 89

- 一、环境和环境设计 / 89
- 二、环境艺术设计 / 89
- 三、环境设计的类型 / 90

第六章 设计师与设计 / 98

第一节 设计师的职责 / 99

第二节 设计师能力的培养 / 102

- 一、创造性能力的培养 / 102
- 二、创造性思维方法 / 104
- 三、综合性能力的培养 / 106

第七章 设计方法、程序与管理 / 108

第一节 设计方法论 / 109

- 一、功能论方法 / 109
- 二、艺术论方法 / 112
- 三、人体工程学方法 / 113
- 四、市场学方法 / 115

第二节 设计程序 / 117

- 一、设计程序的概念 / 117
- 二、设计的准备阶段 / 117
- 三、设计的展开阶段 / 118
- 四、设计的深入阶段 / 120
- 五、设计的制作阶段 / 121
- 六、设计程序与行业学科的关系 / 121

第三节 设计管理 / 122

- 一、设计管理的概念 / 122
- 二、设计管理的发展 / 122
- 三、设计管理的作用 / 124

第八章 面向未来的设计 / 126

第一节 未来的社会与设计的未来性 / 127

第二节 生态设计 / 128

参考文献 / 131

后记 / 132

当我们清晨独坐在城市的高处，凝视着日出第一缕阳光照进城市，这个城市的边缘在光线的映射下不断地变化与跳动，是什么改变着我们城市的边际线？又是什么使得我们的生活如此的不同？我们不得不回望历史发展的进程，不得不惊叹人类文明的巨大的力量，它使得这眼前的一切那样地有生命力。翻滚的都市，她离不开设计。

“中国设计”是我国艺术设计领域多年来的愿望，随着我国改革步伐的不断迈进，经济的繁荣、科技的革新，随之一系列的转型是设计师们面临的大环境。国民生活水平不断攀升，人们对设计的认知与渴求已迫使当代的设计师们必须去具备更有竞争力的设计素养。

“设计概论”是设计专业的核心基础课程，通过本课程的学习使学生全面了解与设计相关的基础知识。了解设计学科与设计行业的特性，使学生对艺术设计的概貌有所了解，并为今后的各专业课程的学习与操作提供理论基础与知识储备。

本书从理论形态和操作形态两条主线进行阐述，一条是按照艺术设计的历史顺序去考察设计的理论形态，分别阐述导论设计的定义与范畴并探讨了设计研究的对象（第一章），设计的源流（第二章），现代主义设计的两大体系（第三章），设计师与设计（第四章），设计的类型（第五章），后现代艺术设计的崛起（第六章）等。本书另一条主线则是从操作形态按照“设计的类型——设计创作方法与程序管理——设计欣赏与批评”作为一个系统，讲解了设计美学，以及设计师必备素养以及对未来设计的展望等理论体系。这些理论知识对于任何时代的设计都是适用的。对于学生正确理解设计学科知识结构，提高学习兴趣，塑造设计意识，启发设计思维与设计创意能力有着非常重要的作用。

但愿本书能为中国设计教育的本专科生或研究生，以及设计理论工作者等提供教学与研究参考。

目 录

第一章 导论 / 4

第一节 设计的定义 / 5

第二节 设计学研究对象与范围 / 7

- 一、研究设计史 / 7
- 二、研究设计理论 / 8
- 三、现代设计学学科的设置 / 8
- 四、人文社会科学是艺术设计学的研究对象 / 9

第二章 设计源流的追溯 / 10

第一节 艺术设计的源流追溯 / 11

- 一、原始时代设计的萌芽 / 11
- 二、上古时代的手工艺设计 / 13

第二节 中国古代的艺术设计 / 16

- 一、中国古代的环境设计 / 16
- 二、中国古代的产品设计 / 23
- 三、中国古代视觉传达设计 / 29

第三节 西方古代的艺术设计 / 31

- 一、古典时期的设计经典 / 31
- 二、封建中世纪的宗教艺术 / 33
- 三、文艺复兴为轴心的设计 / 35

第三章 现代主义设计的两大体系 / 40

第一节 功能主义 / 41

- 一、功能主义在艺术设计中的展开 / 42
- 二、德国理性设计 / 47

第二节 式样主义 / 48

- 一、艺术设计成为一种商业流派 / 48
- 二、艺术设计作为一种职业 / 52

第四章 后现代艺术设计的崛起 / 56

第一节 后现代的发生 / 57

第二节 后现代艺术对后现代设计的影响 / 59

第三节 后现代设计的多元发展 / 62

- 一、后现代主义运动的特征 / 62
- 二、后现代设计的多元发展 / 63

第五章 设计的类型 / 70

第一节 视觉传达设计 / 71

- 一、视觉传达的概念 / 71

二、视觉传达设计的领域 / 72

第二节 产品设计 / 82

- 一、产品设计的概念 / 82
- 二、产品设计的基本要素 / 82
- 三、产品设计的基本要求 / 83

第三节 环境设计 / 89

- 一、环境和环境设计 / 89
- 二、环境艺术设计 / 89
- 三、环境设计的类型 / 90

第六章 设计师与设计 / 98

第一节 设计师的职责 / 99

第二节 设计师能力的培养 / 102

- 一、创造性能力的培养 / 102
- 二、创造性思维方法 / 104
- 三、综合性能力的培养 / 106

第七章 设计方法、程序与管理 / 108

第一节 设计方法论 / 109

- 一、功能论方法 / 109
- 二、艺术论方法 / 112
- 三、人体工程学方法 / 113
- 四、市场学方法 / 115

第二节 设计程序 / 117

- 一、设计程序的概念 / 117
- 二、设计的准备阶段 / 117
- 三、设计的展开阶段 / 118
- 四、设计的深入阶段 / 120
- 五、设计的制作阶段 / 121
- 六、设计程序与行业学科的关系 / 121

第三节 设计管理 / 122

- 一、设计管理的概念 / 122
- 二、设计管理的发展 / 122
- 三、设计管理的作用 / 124

第八章 面向未来的设计 / 126

第一节 未来的社会与设计的未来性 / 127

第二节 生态设计 / 128

参考文献 / 131

后记 / 132

第一章 导论

本章教学目标:

1.本章教学内容着力于对“设计”的定义,其概念随着历史的进程不断地演进,围绕它的观念也在不断地更新。

2.作为艺术学的一个独立的学科,设计学有着自己独特的研究对象和范畴,同学们如何进行有效的了解,既要研究设计史,把握设计的发展脉络,总体认识设计,又要从设计与其他具体学科的研究视角来理解设计。

“设计”是个含义相当广泛的词，它可能来源于拉丁语的“designare”，该词词义为“制图、计划”，与《周礼·考工记》中“设色之工，画、绩、锺、筐、幌”的“设”字一致，而用以解释“design”的“plan”，也相当于《管子·权修》中“一年之计，莫如树谷，十年之计，莫如树木，终生之计，莫如树人”的“计”，用现代汉语中的“设计”这一双音节词对译“design”，从各自的语源背景以及文化背景来看，毫无歧义。《现代汉语词典》将其定义为：“在正式做某件工作之前，根据一定目的的要求，预先制定方法、图样等。”总之，“设计”（design）就是设想、运筹、计划与运算，它是人类为实现某种目的而进行的创造性的活动。它作为人类生物性与社会性的生存方式，其渊源是伴随着“制造工具的人”的产生而产生的。

因此，“设计”包含着发明，或者工艺，或者制造，又或者是策划谋略……可以说原始人设计或发明了打凿石器和磨制石器，可以说他们设计了陶器上的装饰纹样。米开朗基罗是艺术家同时也是设计师，还可以说柏拉图设计了他的理想国，邓小平同志设计了有中国特色社会主义的伟大蓝图，等等。在艺术领域，“设计”通常被认为是一个创造的过程（creative process），即在掌握材料和使用对象特性的基础上进行创造。人们一般认为“设计”与纯艺术的根本不同之处在于，前者是具有有用性，必须是“合目的性”的，而后者则只具有欣赏的价值，因此，设计师比艺术家（如画家、诗人、音乐家等）受到更多的限制，设计师正是在科学、材料与使用者所构成的框框中进行创造的。

5

这种一般看法固然有失偏颇，所谓的纯艺术家其实也应该是设计师——题材的选择安排、写作绘画的谋篇布局等无一不是设计，而文艺复兴时期的美术史家瓦萨里将当时的艺术家称为设计师，把艺术创作称为“设计”（disegno）。但是既然那种一般用法已经约定俗成，在这里就沿用这种说法，只专注于“有用的”、“有目的性”的设计。

“有用”当然也是相对的，失去了使用价值的设计在今天被视为纯艺术。原始人的石器在原始时期是必不可少的工具，现在则成了博物馆的展览品；古希腊的雕像、陶器在当时或作为宗教祭祀之用，或作为生活用品，如今已被视为不可企及的艺术典范。但是，这些曾经“有用”的设计在当时必然是功能性与审美性的结合，甚至在更多时候，功能性占了领先地位。正因为功能性相当重要，“理性”常常左右着设计。同样是椅子，设计师把帝王的宝座设计得精美绝伦、宽大厚重，其最重要的原因不是坐在这种椅子上面特别舒服，而是因为宝座的功能并不是坐，而是炫耀王权，它是象征着尊贵王权的符号，而设计师对这个符号的设计正是在严格的理性的左右之下的。

而就“有用”这一点来说，“设计”从一开始就与技术密不可分，技术的发展就像叠方块，总是越搭越高，每一次的技术进步总是刺激着设计的变化。但是，正由于设计不等同于技术，它还具有审美性，因此，又不可以用达尔文式的进化论来探讨设计。不同时代有着不同的趣味与时尚，对设计也有着不同的要求，正如苏格拉底所说：“因为一切事物，对它们所适合的东西来说，都是既美而又好的，而对于它们所不适合的东西，则是既丑而又不好。”勒·柯

布西耶的朗香圣母教堂虽然在当代人看来是美好的，但中世纪的基督教徒却绝不会喜欢这种设计，甚至可能会认为这是对主的亵渎。

虽然可以把“设计”上溯到人类打制的第一件石器，但它作为一门现代意义上的学科，直到20世纪才开始确立。现代意义上的“设计”，是一个工业革命后的概念。工业革命成就了机器大批量生产和大批量消费，从而为设计的职业化提供了契机，工业化大生产所带来的劳动分工精细化和生产过程的复杂化造就了设计师这个职业。设计的职业化使设计脱离了工艺美术的范畴，走上现代设计的道路。

关于设计的定义有很多，它们体现了对设计的各种看法，现选择有代表性的列举如下：1964年国际设计讲习班给设计下的定义是：“是一种创造性的活动，其目的是确定工业产品的形式性质。这些形式既包括产品的外部特征，也包括产品作为一个消费品的结构与功能的关系。”

撒切尔夫人任英国首相时期，也为设计下了定义，她说：“说到‘设计’我的意思不只是说‘外观’，我说的是全部工程和工业设计，它从构思到生产的每个阶段都在研究一件产品，它对保证产品生产是那么重要，以至于它就是保障，就是价值。简单地讲，正是好的设计使人们愿意购买产品，并给予产品良好的声誉。”撒切尔夫人对设计非常重视，甚至将设计视为英国工业的根本前途。

著名理论家、绿色设计的倡导者维克多·巴巴纳克在他的著作《为真实世界的设计》中对设计下的定义重点在于设计的观念上，他认为设计就是把一个观念、一个思想、一个计划，通过某种视觉方式表现出来，他写道：“设计是为赋予有意义的次序所作的有意识和有动机的努力。”此外，设计还是“有机智的努力”，在这里，他强调了人在设计过程中的灵感作用。

另一位设计理论专家奥拉维·林登则认为，设计是一门将消费者需求与工业生产可能性结合起来的艺术。这个定义强调了消费与生产的关系，以及对于设计来说，消费者的重要性。另一个定义更直接地提出了这一点，即葛雷佳利说的“设计是拿出使人满意的产品”，在他看来，设计的最高准则就是使人满意，反映了以人为核心、以人为本的设计理念。

大致说来，现代意义上的“设计”活动，其内涵应作为设计主体的人通过改造材料的形态，使之具备一定的文化形态，成为特定的设计品，而这些设计品将面向特定的消费人群。

进入21世纪以来，随着社会与科技的发展，设计的观念仍然在不断地更新，人们对设计的外延与内涵的认识都在不断地深化。设计艺术学的研究已经不再停留于对设计品的功能和形式进行阐释的初级阶段，而是发展为跨学科综合系统的分析。从系统化的思维来认识设计，是现代社会对设计的要求。时至今日，人们对设计解决问题的范围，对设计的功能以及意义的理解，比以往远为复杂和深刻。设计被视为不仅是创造适合于功能的外形、满足日常生活需要的过程，而且更是创造市场、影响社会，甚至改变人类行为方式的手段。艺术设计不再是单纯解决一般意义上的“设计”本体范畴的设计工作，而已成为参与构建公共社会生活的过程和提高人类生活品质的综合手段。

作为艺术学的一个独立的学科,如同其他学科一样,艺术设计学有着自己独特的研究对象和范畴。我国拥有宝贵的文化资源,值得我们很好地学习与开发,特别是传统的工艺美术理论,如图案学理论、中国古代的建筑理论等。我们把这些理论与现代西方的设计理论结合起来,建构具有我国民族特点的中国现代艺术设计学,是很有发展前途的。目前,我国设计艺术学界对设计艺术学的研究对象、范畴、范围的认识理解,主要有两种,一是从设计理论、设计史和设计理念来认识艺术设计,如张道一、柳冠中等,还有一些学者是从设计与其相关学科的联系理解认识设计艺术。不同的学者对艺术设计的理解,应该说各有千秋。我们认为,研究艺术设计学的范围和对象,应从两个方面入手,既要研究设计史,把握设计的发展脉络,总体认识设计,又要从设计与其他具体学科的研究视角来理解设计,获得丰富的直观经验,从而清楚地理解设计学学科内涵。

一、研究设计史

人类的文明史实际上就是人类自我设计的历史。我们只有学习历史,才能把握未来的设计,才能实现真正的设计创造。尽管现代设计仅有百余年的历史,但这百余年的设计史是人类几千年设计历史的延续。传统的文化资源是十分珍贵的,理应得到重视与传承。国内外对设计史的研究主要集中在对近代设计史的研究上,而对传统的设计史研究不够,其中对科技设计史关注更少。古今中外的设计史著作很多,值得我们认真学习。我们既要适应现代的生活节奏,又要学习经典史学,其并非是一件容易的事。大家学习中国古籍,要克服古文的障碍,这就要求我们有学习的耐心和意志;学习西方的文化又面临外文的障碍,这也要求我们去积极应对,克服困难。我们应该分别设立短期和长期的计划,进行阶段性的攻关。此外,还应该针对一些重点的名著反复研究阅读。这样,学有根基,厚积薄发,必有创新。就搞设计的人来说,我们应该学习《考工记》、《天工开物》(图1-1)、《园冶》。其中,《园冶》是我国园林设计的经典之作。

此外,还有先秦的诸子著作,这些诸子思想潜在地影响着中国设计的艺术表现。国外的著作如卢克鲁威的《建筑十书》(图1-2)是西方的建筑理论经典。里格尔的《风格问题》是装饰艺术的经典。在这本著作里,里格尔提出推动设计最早发展的动因不是材料与科学,而是装饰艺术。促使装饰发展的动因是人们对人体和动物雕塑的研究,是对动物形式的抽象,其次是对植物



图1-1 《天工开物》内页

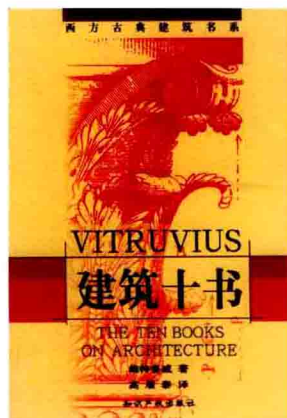


图1-2 卢克鲁威的《建筑十书》封面

纹的抽象,这是有关西方艺术史学革命性的理论观点。此外,还有古代西方的哲学和美学。多阅读这类著作必有收获。

二、研究设计理论

从目前的史料看来,设计理论主要存在于美术史中,其中最多的还是在工艺美术理论和建筑理论中,但总的渊源还是在传统的哲学、理学中。这些理论深深地影响着中国与世界设计的创造与发展,是世界设计理论的核心。此外,还有世界的民俗文化制约着世界设计的审美表现,这些因素,影响着世界设计文化的创造与发展。这些著作都是经典,如格罗塞的《艺术的起源》,柯林伍德的《艺术原理》,伊腾的《色彩》,康定斯基的《论艺术中的精神》,梅格斯的《二十世纪视觉传达设计史》。尤其梅格斯的这本书,简明而准确地论述了现代设计的起源演变和特征,而且这本书的翻译量也很高,值得一读。

三、现代设计学学科的设置

一般说来,设计是解决人与物之间关系的学科,如汽车的安全、稳定、美观等问题。没有设计,就不能满足人的需要,人就不能日行如飞,人就不能享受社会的文明,人就不能享受安全的、舒服的、美好的、快速的生活方式。因此设计与人的生活休戚相关。由于现代设计与市场活动连为一体,因此,市场也往往决定着设计。特别是20世纪90年代以来,设计中来自市场的、企业的因素更为突出,设计被企业视为提供产品、包装、建筑形式的活动。现代设计大体涵盖以下几个范畴:

现代设计史,现代室内和环境设计;

现代产品设计,即工业设计;

现代平面设计,包括包装设计、一般平面设计、企业形象设计等;

广告设计;

服装设计;

纺织品设计;

影视设计。

美国设计理论家巴巴纳克认为现代设计涉及六大因素:

方法:工具,材料,程序。

联系:家庭,早期环境,教育,文化。

美学:美学,格式塔,比例,头脑中的影像和生态社会的先入之见。

需求:生成,标记性,目标的形成。

遥感因素:自然,社会,技术趋势。

使用:作为工具的使用,作为沟通联系手段来使用,作为象征方式来使用。

巴巴纳克提出的这六大因素涉及社会、环境、人类,它突出的是设计的功能。

日本东京艺术大学的学科是这样设置的,它们的设计分工艺和设计两个学科,所设专业分别如下:

工艺科:雕金、锻金、铸金、漆金、陶金、染织、木工艺。

设计科:描画造型、传达造型、空间造型、机能造型。

建筑科:建筑设计、环境设计、构造计划、建筑理论。



先端艺术表现科。

日本的设计学与我国的设计学分类是不一样的，他们非常注重手工的操作性，把建筑学学科也放在美术部中。从这一点可看出他们对设计艺术的认识是有他们独到的见解的。

四、人文社会科学是艺术设计学的研究对象

人文社会科学作为艺术设计学的研究对象是现代设计研究的一个新领域，它的源头至少要从工艺美术运动时期算起，莫里斯和拉斯金提倡“技术与艺术的结合”，就是倡导设计要有人文性，设计要表现艺术美。在我们看来，这是提倡设计要与艺术和人文科学相结合。事实上，设计与工科及人文学科的有机结合，或者说设计以工科或以人文学科为主，一直是设计学争论的主要问题，它所涉及的问题十分复杂。由于设计涉及许多方面，可以说随着设计越来越现代化，设计学所涉及的问题将会愈加复杂。早期的设计是比较单一的，主要涉及设计师、市场、日常的经营与管理。随着社会的进步，市场变得越来越大，已由单一的市场演变为大规模市场。设计的主体不单是设计师个人，而是一个以设计师为主的企业主体所形成的集团。早期的个体经营研究现在已演变为管理学、社会学研究，早期的设计是为了满足功能需求，而今天的设计不仅仅是满足功能需求，更多的是要满足文化、心理、人文、美学等多方面的需求。早期的设计工具比较简单，多是自然材料，而今天的设计工具是电脑，材料是人工复合材料。所以，今天的设计学，无论从哪方面或从哪个角度讲，都远远越出了早期设计所涉及的范围，它是一个综合的多元学科的结合体。但是从设计艺术教育的发展角度来看，其学科范畴、范围的扩大，设计艺术教育学科的变化，都与包豪斯有着极为紧密的联系。20世纪的30年代，包豪斯开创设计与技术学科以及与艺术相结合的美术教学法，实现了设计教育的学院式教育。乌尔姆时期的包豪斯，开设了数学、心理学等课程，开创了设计学中人文社会学的研究新纪元。包豪斯的这两个发展阶段对世界设计的影响是巨大的，前期的影响主要表现在它奠定了20世纪设计学发展的基础，后期的影响表现为指明了21世纪设计学的发展方向。日本东京艺术大学工业设计系的尾登诚一教授说：“日本20世纪的设计主题是设计与经济，21世纪的设计主题是设计与文化。”这句话用来总结包豪斯对世界设计的影响也是十分贴切的。荆雷的《设计概论》引用了一个材料说美国学者赫伯特·亚历山大·西蒙（Herbert Alexander Simon）曾经在《关于人为事物的科研成果学》中提出“设计科学”这一概念。西蒙从人的创造思维和事物的合理结构之间的辩证关系和因果的关系出发，总结出设计学的基本框架，包括它的定义、研究的对象和实践意义。“设计科学”主要应用在社会科学和管理科学中，现已成为一门新兴的边缘学科。从这些材料可以看出，设计艺术是越来越边缘，它广泛地与多学科相结合，一是自然科学，包括技术学、物理学、数学和化学等的结合；二是社会科学，包括心理学、社会学、民俗学、美学、历史学和艺术学等的结合。

思考题

1. 什么是设计？
2. 艺术设计的研究的对象有哪些？

第二章 设计源流的追溯

本章教学目标:

1. 设计和其他学科一样,都拥有自己独特的起源和形成过程。我们是如何定义设计的?从原始社会的石器,到夏商时代的建筑,到壁画和陶器的出现,同学们需要了解这其中有着怎样的形式和功能上设计上的进化。在工艺上有哪些时代特色,分别体现了哪些时代文化和精神。

2. 中国历史博大精深,中国古代设计也是在建筑、园林、家具、陶瓷、织品、工具、兵器等各方面有令人叹为观止的成就,了解各朝各代的设计风格,各种工艺是如何从生疏走向成熟,有哪些世界闻名的代表作品。

3. 作为文明古国之一,古希腊设计绽放着它独有的异域光芒,了解它的建筑设计,雕塑设计的风格,与宗教和文化有着怎样的关系,有哪些代表设计师和代表作品。体会世界设计史的演变和美妙。

根据考古发掘的资料发现,我们的祖先在这块土地上生活了不少于300万年。在这漫长的岁月里,人们主要与石器为伴。人类不仅学会了挑选现成的东西做工具(石块、木棍等),而且还学会了按照自己的需要去改变现成东西的形状,打造不同的工具和器具来改造其生存环境、高防御能力。可见,制造工具是设计诞生的标志。恩格斯这样说明人和动物的区别:

“动物仅仅利用自然界,单纯地以自己的存在来使自然界改变;而人则通过他所作出的改变来使自然界为自己的目的服务,来支配自然界。”

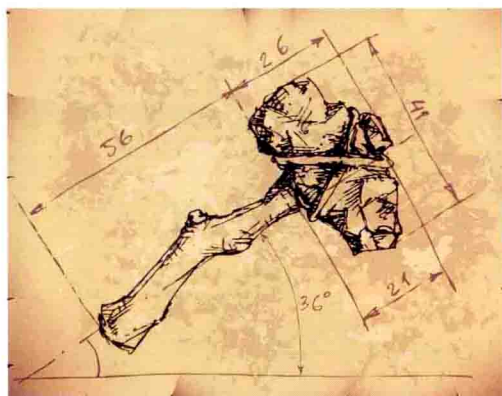


图2-1 原始石斧手绘图

一、原始时代设计的萌芽

最早期制作劳动工具如石斧(图2-1)、石刀、弓和箭的原始人,是人类的第一批“设计师”。在日常生活和生产劳动中,当远古的先民中的一个人,用一块石头敲打另一块石头,形成一件有用的工具或器具的时候,设计就在这瞬间产生了。当然在当时他们的构思、表现和制作是统一行为,设计不是独立的活动。不仅原始社会而且在手工艺高度发达的奴隶社会早期,都没有形成独立的设计活动。

1. 原始选择与磨石成器

原始人类最初的石器是打制而成的,作为敲击、砍砸、刮磨和切割工具。通过石器的加工制作,人们取得了对于形式变化的最初感知。轴向对称的矛头可以更平稳地投出,均衡的工具用起来更加得心应手。按照功能的需要,石器逐渐分化为斧、凿、镑、镞等,原始人通过石器加工进入了轴向对称的矛头制作。后来经过磨制加工,在造型上形成了规整、对称的形状。他们为了采摘野果而选择树枝,为了打击野兽而选择木棒,为了投掷而选择石块,为了劈开坚果而选择石片……他们的选择自然是对树枝和石块等被选择物从形状、重量、硬度方面有了充分的认识和比较之后才进行的。正是在这种“比较”和“选择”中,人们的自我意识产生了,从此人类开始按照自己头脑中已形成的“观念”,有目的地选择、改造和利用自然形态的物体进行创造。

2. 从巢居、穴居到构筑

我国古代先哲在《韩非子·五蠹》中有记载:“上古之世,人民少而禽兽众,人民不胜禽兽虫蛇,有圣人作,构木为巢,以避群害。”巢居的传说记载也见之于不少古文献中,