

设计艺术学丛书
SERIES OF
DESIGN ARTS
陈汗青 主编

杨先艺 编著

设计艺术历程

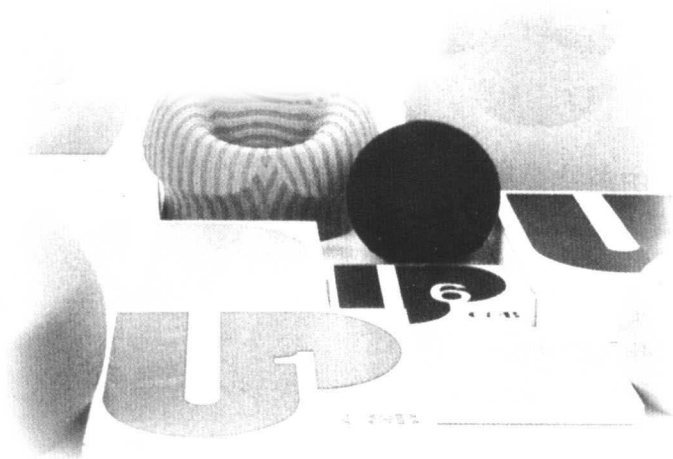
DESIGN ART
COURSE

人民美术出版社

设计艺术学丛书
SERIES OF DESIGNARTS
陈汗青 主编

设计艺术历程

杨先艺 编著



人民美術出版社

图书在编目 (CIP) 数据

设计艺术历程 / 杨先艺编著. - 北京: 人民美术出版社, 2004. 5

(设计艺术学丛书 / 陈汗青主编)

ISBN 7-102-01826-6

I. 设... II. 杨... III. 设计 - 工艺美术史 - 世界
IV. J509.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 105454 号

设计艺术历程

(设计艺术学丛书)

杨先艺 编著

出版发行: 人民美术出版社

(北京东城区北总布胡同 32 号 邮编: 100735)

丛书主编: 陈汗青

责任编辑: 王石之

装帧设计: 王石之 陈汗青

责任印制: 丁宝秀

经 销: 新华书店总店北京发行所

制 版: 北京恒艺彩色印刷有限公司

印 刷: 北京市彩桥印刷厂

版次: 2004 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

开本: 889 毫米 × 1194 毫米 1/16 印张 15.5

《设计艺术学丛书》编辑委员会

主 任：陈汗青（主编）

副主任：王石之（责编）

委 员（以姓氏笔画为序）：

王石之（中国美术出版总社人民美术出版社副编审）

李乐山（西安交通大学工业设计系主任、教授）

关 阳（沈阳工业学院工业设计系主任、教授）

许 平（中央美术学院设计学院副院长、教授）

许喜华（浙江大学工业设计专业主任、教授）

刘普生（中国美术出版总社人民美术出版社编辑室主任）

何人可（湖南大学工业设计系主任、教授）

张乃仁（北京理工大学设计艺术学院院长、教授）

张成忠（重庆大学人文艺术学院副院长、教授）

张福昌（江南大学研究生部主任、教授）

陈 放（武汉理工大学艺术与设计学院教授）

陈汗青（武汉理工大学艺术与设计学院院长、教授）

肖狄虎（湖南大学工业设计系副主任、教授）

林衍堂（香港理工大学设计研究所所长、教授）

赵英新（山东大学工业设计系主任、教授）

徐人平（云南工业大学工业设计系主任、教授）

殷正声（上海同济大学工业设计系主任、教授）

鲁晓波（清华大学美术学院副院长、教授）

潘鲁生（山东工艺美术学院院长、教授）



生产与消费之间的亮点

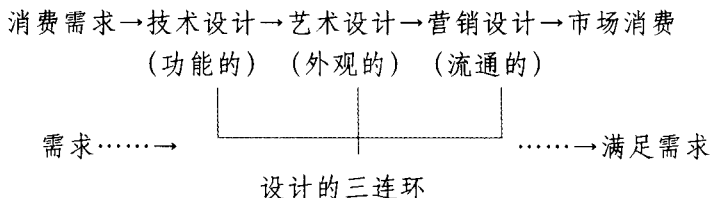
——《设计艺术学丛书》序

张道一

对于一个古老的民族来说，“现代化”是一个梦，一个很美的梦，只是在今天才梦已成真，实现了民族的复兴。在人民富裕、生活提高、社会繁荣的背后，科学技术和工业生产的能力大大发展了，人们的观念和价值取向也改变了。继往开来、与时俱进成了全民的共识。有人说20世纪是中国走向振兴的世纪，这话正在成为现实。

回顾上一个世纪，国家的动荡和民族的灾难揪着每个中国人的心。许多有志之士都从不同的角度提出了救国的口号。然而“相关律”这个哲学的命题并非不是所有人都能理解的。那些主张“实业救国”的人在政治面前显得软弱无力，提倡设计艺术的人在落后的工业生产面前几乎一筹莫展。从艺术领域来说，我国的设计艺术起步很早，水平也不低，老一辈的设计家在上世纪的30年代就做出了很好的成绩，只是当时的客观条件不具备，特别是在实业家中缺乏新的观念，致使事业无成。从30年代所建立的“图案学”起，以后改称“工艺美术”，现在又使用了“设计艺术”（艺术设计），名称的改变并没有改变造物艺术的实质，而是通过不同角度的转换更贴近了文化，显示出它的特点，当然在具体内容上也有所扩展。所以，当它的外部条件一旦成熟时，便会蓬勃地发展起来。据不完全统计，我国高等学校所设的艺术设计专业目前已达四百多家，每年有数以万计的大学生选择了这一专业。很明显，学科建立了，事业发展了，由过去的“冷门”变成了今天的“热门”，教学的压力也加大了。当前的任务是应该在设计艺术的教学上加倍努力，提高教学质量，以适应新的需要。

所谓“外部条件”，是指与设计艺术相关的某些制约因素。尽管我们在解释这个词组时，强调了“设计”和“艺术”互换的灵动性，但是，不论在艺术领域中称作“设计艺术”，还是在设计领域中称作“艺术设计”，严格地说，都不是物品的最后完成。它只是造物活动的一半过程，即为物品塑造理想的形态，另一半过程则是物品的制造，没有制造，仅仅是纸上谈兵。这是事物发展到今天的一种合理的社会分工。正因为有了这样的分工，才会有这种专业的设立。分工与协作是社会运作的有效机制。在生产与消费之间，由社会（消费）需要到满足这种需要，必然经过一个有序的过程。因此便出现了这样一个公式：



这是一种科学的分工，又是必然的联系；没有这种分工便不会出现社会运作的高效率，没有这种联系与协作也不可能进行有效的运转。所以说设计艺术不同于一般的艺术，特别是不同于一般的意识形态。从设计艺术的角度看，它的性质与定位是很清楚的。正因为如此，当科学技术和经济生产发展到一定的高度时，人民的生活水平和文化素质也相应升高，对于设计的要求无疑会更高、更大、更广，而在设计的三连环中，艺术设计成为最耀眼的亮点。

作为艺术设计教育，当前所面临的是如何抓住机遇、巩固提高，既要明确本学科的定位，又要充实和提高



教学的内容。我以为教学应遵守自身的规律和方法，绝不能等同于社会上的某些活动。社会上的“炒、哄、吹、捧”太多了，做人不能靠虚假过日子，做学问更不能搞客里空。学校应该是实实在在的“授业、传道、解惑”的场所，使学生打下坚实的专业基础。通常所说的“抓两头”是很有道理的，也就是基本训练和理论修养。所谓基本训练，是为艺术设计所磨练的基本技能和功夫，避免华而不实的花架子。理论修养不仅须认识设计的本质和掌握有关的知识，更重要的是建立起设计的观念，最后形成一种对于设计艺术的综合能力。这种综合的能力既包括艺术的、创意的、技巧的，也包括生产的和经济的。就像一个战士，不但要熟练地掌握武器和运用武器，也应该懂得战争的规律和作战的方法。

理论的重要只有在实践中才能真正地显现出来，它不仅能起到点拨迷津的作用，更有助于加深对于艺术的思考。在2002年至今两年之中，我注意到有几套设计艺术丛书的出版，并且有的作为教材。本丛书也是其中的一套，从书的质量上看已达到了较高的水平。这说明，许多学校和有识之士已经重视于此，是值得高兴的。它反映了有关的组织者和编写人对于教书育人的事业心和责任心。一个为人师表的教师，不但应该技巧熟练、知识渊博，尤其应该掌握教学的方法与传授的能力。著书立说与编写教材是由职业所决定的份内事。只有一代一代地做下去才能形成积累、形成自己的特色，建立起体系。体系的建立虽然很难，也绝非豪言壮语所能奏效，必须在踏踏实实的实践中积淀，然而，只要有了现在的这种热情和氛围，潜心地做下去，一定会有好收成。我祝愿那些“只管耕耘，莫问收获”的人，他们的辛勤劳作绝不会白干；不论对自己、对学生、对后代，都是功德无量的。



关于《设计艺术学丛书》

陈汗青

古今人类的文明史，无不是一部光辉灿烂的创造史、设计史。文明世界的累累硕果，无不是各个民族设计智慧的结晶，无不体现人类“按照美的规律创造事物”的特征。正是在人类这种漫长的历程中，设计艺术以绚丽多彩的形式发展起来了，日益显示出其强大的生命力和创造力。

一

创造力是人类独有的特质。设计艺术是人类有目的地改变原有事物，改变现状，使其更新、宜人、完美、悦目、增值、发展的创造性活动。亦是在限定性条件下，整合与应用艺术、科学、经济等要素，构想解决问题方案的创造性过程；是以满足人的物质需求和精神需求为目的，实现其价值的作业活动。

设计艺术从本质上讲是创新求适致美。人们通过它将理想或意志具体化，它往往表现为一个物化或形象化、成果化的过程。它是人类立足现实、传承文明、走向未来的手段与工具，是对理想与追求的适应性“变革”，是对现实生活和未来的一种超越。设计艺术以生活为源泉。其发展的原动力就在于人类对理想、对创造美好生活的不懈追求。正是这种追求，促进了造物文化的发展，促进了社会经济文化的发展。设计是持续发展中的一环，是人类不断创新、持续发展的工具和手段。致力于人类与环境的协调和可持续发展，是设计艺术学的根本和出发点。

而任何学科为了获得真实可靠与系统的发展，都须以辩证的科学的态度，不断思考和把握其研究方向与目的，由此确定学科的范围、对象和课题，探寻可否认知这些对象及其规律与如何研究的方法。设计艺术学科是融合科学与艺术、技术与美学的边缘性学科，有着与艺术、科技、经济多学科交叉融合的完整体系。因此设计艺术学要求以科学的思考和艺术的陶冶为基础，从推进物质文明与精神文明的高度，对设计教育、设计实践以及设计产业等现象做出评析。自觉、主动地把握知识经济社会的特点，使设计思想、设计理论、设计观念、设计方法、设计手段、设计传播等方面与知识经济融为一体，与时俱进。

新的观念与思维方式的导入为重新审视传统艺术观念提供了更多的思考维度，在物质需求越来越容易满足的时候，设计艺术的重心无疑会加强对人的精神关怀，并且将其引向深入。随着以计算机网络为代表的高科技的发展和人民生活水平的提高，设计艺术学科已经展现出新的综合。这种综合不但表现了人类追求的目的性，也可看出其中所蕴含的哲学思想，以及它已纳入的系统性、战略性、智能性、管理性和持续发展的内容，更可看出计算机已渗入传统设计艺术所涉足的一切领域。伴随其综合性特征的到来，社会经济活动逐渐转向信息生产、信息加工、信息处理、信息传播等形式，设计艺术对社会经济文化的能动作用也体现得越来越明显、越充分；并正通过对设计艺术载体的历史性变革，使设计艺术的内涵得到升华，设计艺术的形式得到拓展，不断满足人类的需求，推动人类生活方式的变革和设计艺术理论的发展。

当然计算机在与人合作时应该采取以人为中心的态度，能够灵活适应人的特性，适应人的合作期待，适应人的认知，与人的思维方式一致，以实现“物宜我思”、“物我合一”这个目标。

实际上，新的艺术理论已悄然渗透到传统的理论中。声音、图像、文字等诸多艺术因素的数字化，都导致艺术研究中加入了许许多数字技术，如数码音像、计算机辅助艺术设计、多媒体制作等等。这使艺术的表达、传播甚至存在的途径都起了重大的变化。设计艺术学领域已经出现了研究对象和研究界面的非物质化的趋势。这些均已在本书《数码设计艺术》、《网络虚拟艺术》等中论及。

中国“入世”后，我们更清楚地看到超国界的、全球性的力量在行动，全球性的问题在蔓延。全球化作为



一种力量,对人类社会行为、思想、价值判断起着塑造作用。全球化作用机制使不同国家从经济、技术、产品、广告、影视等方面进行文化的碰撞与交流,成为各民族对话交流的新视角。

因此研究设计艺术学科须从不同的角度探索其未来发展的基本思路和途径;宏观地、辩证地分析世界各国设计艺术的建设、管理的经验、教训和成果,以为我所用。同时重视和加强基础研究,重视和加强设计艺术工作者服务意识及其立足点的动态研究,针对设计实践与发展过程中产生的艺术规律、方法、表达等进行理性思考,梳理、把握我国设计艺术历史发展的脉络与规律,加强对中华传统设计艺术的发掘、保护、整理和开发利用,加强对新兴边缘交叉学科和跨学科的综合研究,不断处理好弘扬民族优秀传统文化、充满时代精神和有较高学术水准、推广应用价值、代表先进文化前进方向的关系,处理好总结历史、研究现实与把握未来之间的关系,处理好理论与实践统一的关系,将基础研究、综合研究、分类研究和设计教育研究结合起来,进行分析、凝炼,作出科学论证,使研究尽量体现出创新性、时代性和前瞻性。进而实现从材料积累、观点创新,到构建具有时代特点和中国特色的设计艺术学科体系的转变。

笔者很赞同张道一先生多次在交谈中所强调的:设计艺术学作为人文科学的重要内容之一,并非指艺术的实践和具体活动,而是艺术科学,也就是原理性的理论。它强调设计创作分析和设计价值评判。而设计艺术理论有三个层次:即技法性理论、设计创作的方法性理论、原理性理论。三个层次逐渐升高,又不可硬性分开。技法性的理论又必须上升到创作方法、总体的规律或原理性的理论。

值得注意的是,高度信息化的现代社会对设计艺术研究带来了巨大的冲击,同时也给设计艺术的创新带来了新的发展契机。创新是人类文明进步的关键,一切创新成果都是人类智慧的物化。创新是推动现代设计活动不断向前发展的不竭的动力,是设计始终不渝的追求。

从设计角度审视,物的创新主要包含着四个层面的内容:功能创新、形式创新、界面创新和文化创新。功能创新是最基本的层次。技术创新与发明只有通过设计这个中介转换成满足人需求的功能创新,才能使科技创新与满足人对合理生活方式的追求密切相连。

形式创新则是强化物的外观特征和审美特征的设计,使物的形、态、意、色、质所产生的生理刺激和心理反应与审美及社会的需求相协调。

界面创新是指人与物之间信息交换方式更科学、更高效、更宜人,使得人与物、人与人之间的信息传递更可靠、更为人性化,更能减轻人的生理与心理负担。

文化创新集中反映出设计艺术在造物文化视野下的多层次、全向度的创造,反映出物与“非物质”设计的文化因素和特征,是功能创新、形式创新、界面创新三者在精神与物质层面同人类行为方式的融合。

但信息社会中设计艺术的研究与融和是多元化的、多种手段并存的:“图像→文字→三维环境→虚拟展示”令使用者可以操纵系统中的每一个对象,同时又使系统具备听觉、触觉、嗅觉的多媒体功能,犹如身临其境,使虚拟展示的方式更为多元化、交互性和主动性。

二

改革开放以来,我国设计教育发展迅猛。在全国1080所大学中,仅开设设计艺术(艺术设计)类专业的院校已逾600所,其所占比例远远超过其他艺术类专业;预计在近几年还将会出现令人吃惊的增长。设计艺术类专业已被列为社会发展急需的专业;设计正成为衡量一个城市、一个地区、一个国家经济文化竞争力强弱的标志之一。

1998年国务院学位委员会决定在高校工艺美术各专业的研究生教育中增设“设计艺术学”,本科用“艺术设计”取代“工艺美术”。学科名称的变化,反映了现实的需要和未来的发展方向,反映了设计艺术学科的延伸、强化和丰富发展。无论是传统的“工艺美术”,还是现在的“设计艺术”,都必须与生产实践和生活应用相结合,要做到真正意义的结合,必须把设计艺术教育的改革放到合理的位置。“设计是科学与艺术的结晶”,设计艺术教育要建立一种与“设计艺术学”这一边缘性交叉学科相适应的课程体系。设计艺术教育不是简单的艺术教育



问题,从事设计艺术职业的人仅具备感性的艺术素质是远远不够的,而应对管理学、市场学、传播学、心理学、方法学等人文科学、社会科学,以及相关的技术学科知识有充分的把握或了解。

“一种倾向可能掩盖另一种倾向”。中国近现代设计艺术教育虽然有近一个世纪的历史,但其发展基础薄弱,且多是“师徒传授”,高水准的设计人才匮乏。尽管设计是所有工程领域中都具有的一种决策活动,但至今日不少企业的设计水准仍囿于工程技术人员的能力。

目前也有必要关注有的单位出现了“上马”仓促、膨胀过度、师资匮乏、质量下降等问题,甚至“削足适履”……因此狠抓设计艺术学的学科建设、管理和理论研究,建立与之相适应的、完整的、科学的教育体系,实属当务之急。

时代的变革,经济形态的变化,为设计艺术的发展提供了更为广阔的空间。作为社会经济文化发展的推动因素,设计艺术学必将以更为完善的运作体系,更好地为社会经济服务,从而提升人类的生活质量,促进世界文明的发展。



目 录

1. 中国设计艺术的源流·····	1	5. 欧洲巴洛克和洛可可艺术·····	120
1.1 原始社会设计·····	1	5.1 巴洛克设计艺术·····	120
1.2 奴隶社会青铜器设计·····	3	5.2 古典主义·····	124
		5.3 洛可可艺术·····	125
2. 中国封建社会的设计艺术·····	9	6. 新古典主义和浪漫主义·····	130
2.1 陶瓷设计·····	9	6.1 新古典主义·····	130
2.2 家具设计·····	14	6.2 浪漫主义·····	134
2.3 建筑设计·····	18	7. 19世纪末——20世纪西方各国设计发展历程	
2.4 园林设计·····	31	·····	137
2.5 纺织品设计·····	40	7.1 西方各国设计流派概况·····	137
2.6 服装设计·····	44	7.2 设计史概况简述·····	156
2.7 工具设计·····	51	8. 意大利的设计·····	160
2.8 漆器设计·····	58	8.1 意大利设计概况·····	160
2.9 汉代雕刻设计·····	60	8.2 现代主义和反现代主义的论战·····	163
2.10 瓦当设计·····	61	8.3 各年代概况·····	164
2.11 装饰纹样设计·····	64	8.4 主要的现代主义设计师和主要的反现代主义设计师·····	171
2.12 铜镜设计·····	64	9. 英国的设计·····	177
2.13 金属工艺设计·····	67	9.1 工艺美术运动与威廉·莫里斯·····	177
2.14 印刷广告设计·····	69	9.2 招贴画和插图·····	179
2.15 中国古代设计思想·····	70	9.3 建筑和室内设计·····	181
3. 西方设计艺术发展历程·····	72	9.4 金属制品·····	183
3.1 原始社会的设计艺术·····	72	9.5 英国设计师及英国设计教育简介·····	184
3.2 旧石器时代的艺术·····	72	10. 法国的设计·····	187
3.3 新石器时代的艺术·····	73	10.1 招贴画和插图·····	187
3.4 两河流域的艺术·····	75	10.2 工艺品及家具设计·····	188
3.5 古代埃及艺术与设计·····	80	10.3 建筑和室内设计·····	189
3.6 爱琴文明及爱琴艺术·····	83	11. 德国的设计·····	192
3.7 古代希腊艺术·····	85	11.1 “青骑士”艺术年鉴·····	192
3.8 古罗马艺术·····	94	11.2 格罗佩斯与德意志工作联盟·····	192
4. 中世纪的艺术·····	102	11.3 包豪斯 (BauHaus, 1919—1933) ·····	193
4.1 早期的基督教艺术与拜占庭艺术·····	102	11.4 德国设计师及作品简介·····	194
4.2 罗马式艺术·····	105		
4.3 哥特式建筑·····	108		
4.4 意大利文艺复兴时期艺术的萌芽·····	111		
4.5 意大利早期文艺复兴时期艺术·····	112		
4.6 意大利盛期文艺复兴时期艺术·····	116		
4.7 风格主义·····	118		



12. 斯堪的纳维亚的设计.....	197	14.1 日本的设计发展概况.....	216
12.1 斯堪的纳维亚的设计概况.....	197	14.2 日本的插图.....	218
12.2 斯堪的纳维亚设计师及作品简介.....	199	14.3 日本设计师及作品简介.....	219
13. 美国的设计.....	205	15. 现代设计趋势.....	222
13.1 美国的设计流派.....	205	15.1 设计发展的趋势.....	222
13.2 美国设计师及作品简介.....	206	15.2 数字化趋势.....	224
14. 日本的设计.....	216	15.3 绿色设计趋势.....	225

1. 中国设计艺术的源流

1.1 原始社会设计

石器设计

随着历史的发展,石器设计的道路是非常漫长的。我们的祖先在劳动中不断改进石器的制作。使用石器工具的时代,历史学家称之为“石器时代”(图1-1)。石器时代又分为“旧石器时代”和“新石器时代”。我们的祖先掌握了征服自然的武器是石器,他们最初只会用天然的石块做工具或武器,以后渐渐学会了选拣石块、打制石器,作为敲、砸、刮、割的工具(图1-2)。



图1-1 原始石器设计



图1-2 石器设计

人们经过长期探索,开始较普遍地采用石器的磨制技术,即把经过选择的石块打制成石斧、石刀、石锛、石铲和石凿等各种工具的粗坯后,再用研磨的方

法进一步加工,使器形更加规整,尖端与刃口更加锋利,表面更加光洁,更加符合使用的要求。

人们的设计创造能力在无数次的实践中得到了提高,从而能够不断设计创造出各种合乎实用功能的石器工具。在石材的选择上,已十分注意石材的硬度、形状和纹理的选择。石斧选用长形的石块,以便稍加打磨。石刀是呈片状的,所以多选用片页岩,以便于剥离。例如制作石斧、石锛的石材硬度很大,器形必须设计成扁平刃利;石锛的硬度较小,锛头必须犀利尖锐。经过不断地观察、揣摩和实践,人们的审美意识也得到了初步的启萌和发展,发现并掌握了诸如对称、节律、均匀、光滑等多种形式美的规律,并自觉地应用于设计活动中。原始社会的人们,在石器的设计上,是经过艺术思考的。他们具有朴素的审美观念和艺术手法。

石器的制作,先是采用打击的方法,把经过选择的石头打成了石斧、石刀、石锛、石铲、石凿等各种工具,琢制是为了平整,或其他实用的需要。而磨制加工,不只是为了使石器光滑美观,且能使之工整、锋利。最后有的还进行钻孔,以便于装柄或便于携带,以提高实用价值。

因此,石器的造型设计从实践使用的要求出发,实用性在这一时期的设计中得到了特别的关注。在追求实用功能的同时,兼具有明显的形式美意义,所有这些不同品种的器物,在造型设计上都有一个共同的特点:即在最大限度内为适应生活中的不同需要而设计制作。新石器的设计,体现了“人也按照美的规律来塑造物体”这一客观真理。

原始“彩陶”设计

所谓原始“彩陶”,是指一种绘有黑色、红色装饰花纹的红褐色或棕黄色的陶器。这个时期的文化,称之为“彩陶文化”(图1-3)。因为彩陶最早在河南渑池仰韶村发现,所以也称“仰韶文化”。原始“彩陶”设计有下列几种:

(1) 半坡型

半坡型彩陶的鱼形花纹,由早期的写实手法,逐渐演变为鱼体的分割和重新组合。例如,“人面鱼身”



图 1-3 马家窑彩陶瓶

盆纹是人面与鱼形合体的花纹，在一个人头形的轮廓里面，画出一个鱼花纹，具有“寓人于鱼”的特殊意义（图1-4），是最具有代表性的装饰纹样。鱼纹又可分为单体鱼纹和复体鱼纹。所谓复体鱼纹，是由两条或两条以上的鱼纹抽象化、几何化、样式化，形成横式边三角形组成的装饰图案特点。我们的祖先从纯功能性设计到对美的设计的自觉追求，将设计文明向前推进了一大步。例如仰韶文化半坡类型的尖底瓶汲水器（图1-5），其基本形状为小口、尖底，腹部置有双耳。双耳除了系绳之用，还具有平衡重心的作用，使注满水后的容器能自动在水中直立，底尖便于下垂入水，也易于注满，造型设计可谓轻巧实用。

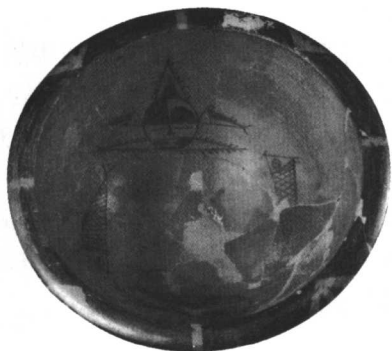


图 1-4 人面鱼身盆

(2) 庙底沟型

其装饰多用直线和曲线结合，构成曲边三角形，也有带状纹、垂弧纹、平行条纹、圆点纹、回旋钩连纹、网格纹、羽状叶纹等。鸟纹的应用更多，而纹饰的黑白双关是它的特色。

(3) 马家窑型

马家窑型彩陶（图1-6）的艺术特点，可归纳为

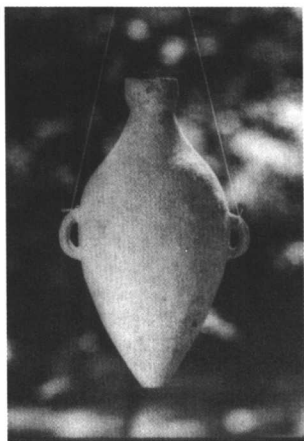


图 1-5 尖底瓶

以下特点：点和螺旋纹。点的运用，成为这个时期装饰的特点。在点的外面装饰螺旋纹，有动的感觉。因此，马家窑型彩陶的艺术风格可用旋动、流畅来形容。

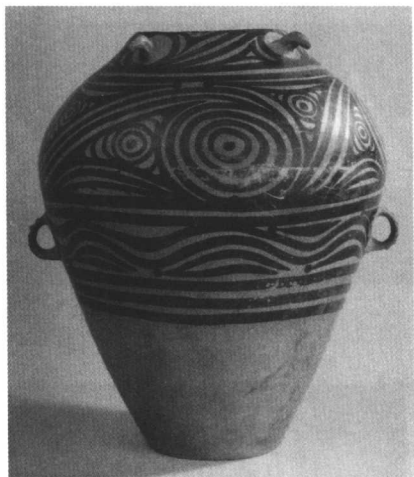


图 1-6 马家窑彩陶

(4) 半山型

半山型彩陶的装饰，其图案组织大体可以分为两种：一是用旋涡纹（或称螺旋纹）组成装饰；二是用葫芦形纹作面的分割，使装饰面区分为数个单位，并流行运用锯齿纹。彩绘的线条红、黑相间，产生一种富有变化的节奏美。

(5) 马厂型

彩陶的装饰纹样，大体是从繁逐渐演变为简。常见的有折线纹、回纹，而以人形纹（或称蛙纹）最有特色。有人认为这是作播种状的“人格化的神灵”，是马厂型彩陶的特点（图1-7）。

原始“彩陶”还有典型的龙山文化（图1-8），它是以山东为中心，薄而光的蛋壳黑陶大量出现，是



图 1-7 马厂型彩陶

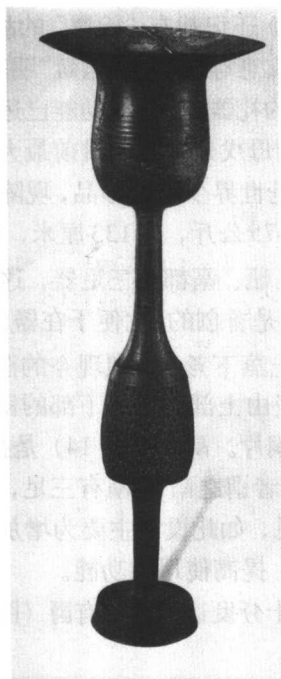


图 1-8 龙山文化高足杯

这类设计的突出特征。以作为炊煮器的造型为例(图1-9),扩大了用火加温时受热的面积。器颈部高拔,口前部有冲天鸟状,宛如一只昂首挺胸的大鸟,形态别致,体现了陶匠师实用与美观有机结合的造型设计思想。

彩陶的装饰设计,基本上是以几何纹的形式出现的。这种装饰图案的产生,主要是由于以下几个方面的:

古代陶器表面往往有编织纹的遗留,由于编织纹的有规则而又富于变化的纹样组织,启发人们进行模拟,有意识地运用在陶器装饰中;几何纹和劳动节奏感有内在的联系,产生着影响;图腾崇拜使各个部落为



图 1-9 龙山文化陶鬲

了共同的利益,形成表号化,简化为图腾,从而也创造了几何形的图案形式;从水、山、鱼、鸟等图案,进行抽象化,从写实到高度概括,从而构成各种几何纹,特别是和生活有直接联系并具有深刻影响的事物。

彩陶图案设计中形式法则有:

对比法:它采用了大小、黑白、虚实、曲直、横竖、长短、动静等等,产生丰富多彩的装饰变化。对比法是彩陶工艺在装饰上运用最多、最普遍的一种艺术手法。旋涡纹的流动曲线和网格纹的直线,用线、面、空间以及形式感等各方面的对比,取得了曲与直、动与静的对比美。

分割法:它以达到装饰上的节奏和韵律的美为目的。

多效装饰法:它为了设计出适用的设计意象和多面结合的艺术构思。采用使器皿装饰具有正视、俯视等多角度的欣赏效果的方法。

双关法:是彩陶工艺的一种卓越的装饰手法。双关可分形体双关和色彩双关两种。从黑色花纹看,是以白色为地色;从白色花纹看,是以黑色为地色。

1.2 奴隶社会青铜器设计

商周时期的设计艺术,最有代表性和具有突出艺术成就的是青铜工艺。三千多年前出现的中国青铜工艺,是中国工艺设计史中的明珠,是我们的祖先继彩陶和黑陶以后,在设计领域的又一伟大创造。也是人类文化宝藏中的珍品,在世界艺术设计史中占有极为重要的地位。它的突出成就表明了中国奴隶社会手工业发展的最高水平。



青铜器的设计都是为奴隶主阶级服务的。由于商代的统治者尊神重鬼、崇拜祖先，青铜礼器的设计充满了神秘的色彩。奴隶主阶级的统治需要、生活方式与审美情趣，对青铜器的设计施加着决定性的影响。殷商时期，超出实用功能之上的审美追求表现得非常强烈，在同样表现威严的基础上，青铜器如“司母戊鼎”、“四羊方尊”（图1-10）、“龙虎尊”等作品给人以凝重、浑厚之感，如“虎食人卣”（图1-11）、“人面纹铜钺”等作品造型和装饰给人以神秘、恐怖之感。

青铜是红铜和锡的合金，有时根据特殊需要也掺

工具。另外熔铸时减少汽孔，使装饰花纹清晰，增加光泽度。

青铜器的名称，根据生活用途的不同，大体可分烹饪器、食器、酒器、水器、杂器、兵器、乐器、工具等8类。

烹饪器，即蒸煮器，有鼎、鬲、甗等。鼎是煮肉食的，一般为圆体三足，也有方体的鼎（图1-12）。本来是饮食器，在奴隶社会却演变为权力的象征。另一方面，青铜器中的礼器、乐器、兵器本身就是奴隶主阶级权力的象征。传说夏禹时铸九鼎，象征九州，夏、商、周奉为国宝，传为重器。秦攻西周，取九鼎，其一沉入泗水；故派人“泗水捞鼎”成为古代常用的历史题材。《左传》还记载有“问鼎”的故事，后来以问鼎一词比喻阴谋篡夺政权。被当做“明尊卑、别上下”，体现等级差别的礼器，其象征功能已远远超越了原来的实用功能。司母戊鼎是我国目前最大的一件青铜器（图1-13），也是世界少见的珍品，现陈列于中国历史博物馆。鼎重875公斤，高133厘米，横长110厘米，宽78厘米。鼎、鬲、甗都是三足器，这是我国特有的造型，在世界上是首创的，它便于在器体下用火加温。鬲是两用的，上蒸下煮，类似现今的蒸锅，有方、圆两种，实际上是由上部的甗和下部的鬲结合而成，中间隔以穿孔的铜片。甗（图1-14）是指煮食器，《尔雅》“（鼎）款足者谓之甗”。甗有三足，足上部肥大内空，下部为锥足，如此设计主要为增加受热面积，缩短煮食的时间，提高使用的功能。

商代酒器十分发达，酒器有爵（图1-15）、斚（图

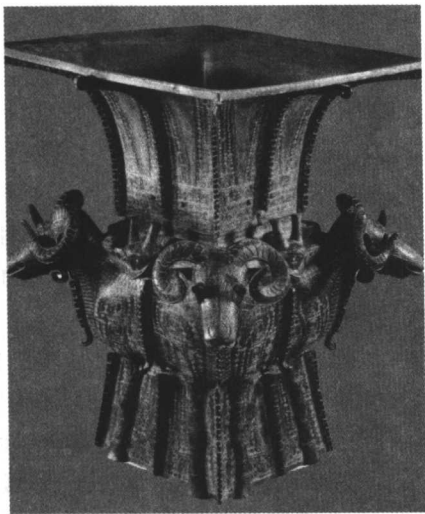


图1-10 四羊方尊



图1-11 虎食人卣

一点铅，加入锡铅以后，熔点降低，硬度增高，容易掌握铸造过程，可以铸造需要坚硬的制品，如武器或



图1-12 人面方鼎（商）



图 1-13 司母戊大方鼎



图 1-14 鬲 (青铜器)



图 1-15 爵 (青铜器)



图 1-16 尊

1-16)、角、觚、觶、壶、卣 (图 1-17)、觥、尊、彝等, 其中有的是饮酒器, 有的是温酒器, 有的是盛酒器, 有的兼有几种功能。酒器中彝通常做成如牛、羊、鸟等象生形, 是用于祭祀不饮而浇酒于地的一种礼器, 此类器物造型优美。角, 是饮酒器的一种, 也可作温酒用。角的形制与爵相似, 无柱无流, 口沿前后有对称的两尾, 几乎具备了各种酒器用途的造型。商代往往有隆重的仪式, 祭祀时也用礼器, 例如壶, 形态美观, 多用莲瓣作为壶的装饰。河南新郑出土的莲鹤方壶 (图 1-18) 可视为代表。壶高 122 厘米, 宽 54 厘米, 以龙为耳, 以兽为足, 盖上有两层向外开张的莲瓣, 莲瓣中有一只鹤振翅欲飞。这种设计意匠, 开创了时代的新风格, 使人感到清新瑰丽。

青铜铸造工艺的成熟, 为青铜器生产提供了物质



图 1-17 卣

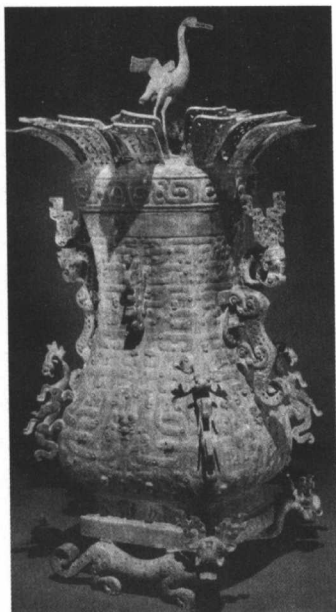


图 1-18 莲鹤方壶

和技术基础,最初只用于礼仪和祭祀的青铜铸件,很快普及到兵器用具上来。兵器有剑、戟、矛、匕首、镞、铤、铁甲、铁杖等。这些铁制器物的外形设计,不仅具有实用性,而且艺术效果也大为增强。就其特点而言,可以按照设计者的需要,生产出既具有石器的坚硬,又具有陶器特征的兵器,自由地创造实用而美观的器形,为设计提供了广阔天地和较大自由。

例如水器,有鉴、盘(图1-19)等。此类器物用途甚多,可容水、盛水、沐浴、照面等。古人在宴饮或祭祀时即用水洗手,并以盘盛水之用。周代著名的“虢季子白盘”(图1-20)就属这一类。它是一件重器,长方形,长130.2厘米,宽82.7厘米,高41.3厘米,是周代典型的青铜装饰花纹,这也是目前所见最大的铜盘。

例如食器,有簋(图1-21)、豆、盥等,以簋的数量最多,类似现今的饭碗,用以盛粮食等食物的。盥的



图 1-19 盘(青铜器)

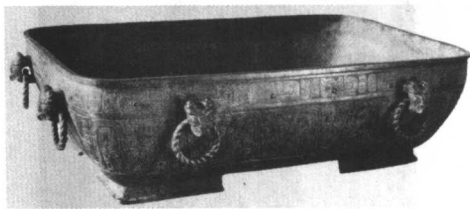


图 1-20 虢季子白盘



图 1-21 簋

造型呈方形而圆角。

例如杂器,有禁、俎、灯、炉、镜、钩、洗、壶等,流行在商周以后。禁是铜台,用以盛放酒器或食器;俎如小凳,俎于用切肉,面有小孔,以漏汤汁。

乐器,有钲、铙、钟、鼓等,例如湖北随县曾侯乙墓出土的大型编钟(图1-22),至今犹能演奏,是古代乐器中的代表作品。的形体特大,作单个敲击。铙,也是打击乐器,类似钲、铙。铃,器小而薄,发音清脆。鼓,器大而瓮,发音宏浑。此外还有铜、钩等青铜乐器,组成我国古代乐队的完整结构。春秋时秦国出现青铜建筑构件,表明青铜器已突破礼器的桎梏进入工程应用领域。

商代主要采用饕餮纹,即兽面纹,其他还有夔纹、

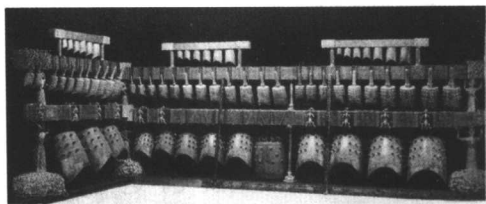


图 1-22 编钟随县曾侯乙墓