



应用型本科艺术与设计专业“十二五”规划精品教材
湖北省高校美术与设计教学指导委员会规划教材

设计概论

主编 张钰



华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

应用型本科艺术与设计专业“十二五”规划精品教材
湖北省高校美术与设计教学指导委员会规划教材

设计概论

主 编 张 钰
副主编 韩文利 姜 丹 李 娜
杨珊珊 芦明明 刘 婷 韩 梅

华中科技大学出版社
中国·武汉

图书在版编目(CIP)数据

设计概论/张 钰 主编. —武汉: 华中科技大学出版社, 2013. 9
ISBN 978-7-5609-8873-3

I. 设… II. 张… III. ①艺术-设计-高等学校-教材 IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 081481 号

设计概论

张 钰 主编

策划编辑: 袁 冲
责任编辑: 华竞芳
封面设计: 龙文装帧
责任校对: 封力煊
责任监印: 张正林
出版发行: 华中科技大学出版社(中国·武汉)
武昌喻家山 邮编: 430074 电话: (027)81321915
录 排: 华中科技大学惠友文印中心
印 刷: 华中理工大学印刷厂
开 本: 880 mm×1230 mm 1/16
印 张: 7
字 数: 227 千字
版 次: 2013 年 9 月第 1 版第 1 次印刷
定 价: 21.00 元



本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

应用型本科艺术与设计专业“十二五”规划精品教材
湖北省高校美术与设计教学指导委员会规划教材

编委会

丛书总顾问:徐勇民 湖北美术学院

丛书主编:杜沛然 华中科技大学武昌分校
章翔 武汉工业学院工商学院

编委:(排名不分先后)

况敏	华中农业大学楚天学院
王晨林	华中农业大学楚天学院
李艺	武汉科技大学城市学院
李兆铨	中南财经政法大学武汉学院
祁焱华	中国地质大学江城学院
江丽	长江大学文理学院
吕金龙	华中师范大学武汉传媒学院
伊德元	武汉工程大学邮电与信息工程学院
张之明	华中科技大学武昌分校
张鑫	武汉东湖学院
陈义	湖北经济学院法商学院
徐永成	湖北工业大学工程技术学院
杜筱玉	武昌理工学院
吴博	武汉工业学院工商学院
罗维安	华中科技大学文华学院
罗永生	湖北工业大学商贸学院
范汉忠	武汉长江工商学院
杨进珉	湖北大学知行学院
郑红艳	孝感学院新技术学院
周雅铭	汉口学院
夏晓鸣	武汉理工大学华夏学院
蒲军	华中农业大学楚天学院

应用型本科艺术与设计专业“十二五”规划精品教材
湖北省高校美术与设计教学指导委员会规划教材

学术委员会

主 任:张 昕 湖北省高校美术与设计教学指导委员会秘书长、湖北美术学院教授

副主任:方 湘 侠 武昌理工学院教授

委 员:(排名不分先后)

王 心 耀 江汉大学艺术学院院长、教授

许 开 强 湖北工业大学艺术设计学院院长、教授

肖 丰 华中师范大学美术学院院长、教授

李 中 扬 首都师范大学美术学院教授

罗 世 平 中央美术学院教授

陈 池 瑜 清华大学美术学院教授

罗 彬 中南民族大学美术学院院长、教授

欧阳巨波 武汉纺织大学艺术与设计学院院长、教授

涂 伟 武汉科技大学艺术与设计学院院长、教授

潘 长 学 武汉理工大学艺术与设计学院院长、教授

独立学院已成为我国高等教育不可或缺的重要组成部分。全国目前已有独立学院300多所,并陆续有一些独立学院脱离母体学校,转设为民办院校,它们在拓展高等教育资源、扩大高校办学规模,尤其是在培养应用型人才等方面发挥了积极作用。

编写适宜独立学院和民办院校使用的应用型本科教材,应充分借鉴普通本科与高职高专类教材建设的经验,以促进就业为导向,做到理论方面高于高职高专类教材、实践方面高于普通本科教材。在湖北省高校美术与设计教学指导委员会的指导下,湖北省独立学院和民办院校艺术设计院系的负责同志经过多次专题研讨,确立了应用型本科艺术类教材编写的基本模式,以湖北省独立学院教师为主,广泛吸纳各地二类本科院校尤其是民办院校参与,组织编写一套应用型本科艺术类精品教材,并定为湖北省高校美术与设计教学指导委员会规划教材。这套教材遵循应用型本科艺术类人才培养模式,与时俱进,不断创新,特色鲜明。

(1)突出特色 根据独立学院艺术专业人才培养计划,科学地策划和编写教材,强化“三个突出、一个结合”的原则,即突出应用性、技能性和实践性,与全面素质教育相结合。

(2)体现创新 教材组织形式、编写体例、素材选用与组织视角新颖。同时能引导教师充分理解和把握学科标准、特点、教学目标,能让教师领会教材编写意图并结合学生的特点,以教材为载体,灵活有效地组织教学,拓展教学空间,以实现教师有效引导与学生自主创新的统一。

(3)注重实用 在教材编写中,突出开放形态的实践教学,体现适用、够用和创新精神,完善教材体系。

从本套教材编委会提交的教材编写工作方案来看,这套教材学科覆盖面比较广泛,包括了美术学基础和设计学基础两大二级学科。编写工作方案整体上突出了三大要素,即重基础、宽口径和理论联系实际,并且强调了内容新、信息全和重实践的特色编著理念。这套教材在体例的编排上,突出了结构体系的科学性、内容体系的完整性和格式体系的合理性,达到了高等教育学术规范的要求。好的教材不仅要突出创新性,立足于实际,同时也要以高校的发展需求为契机。本套教材突出了科学性、实用性、针对性、通俗性和普及性,具有先进的策划和设计理念,并有准确的定位和完善的体例相配合,装帧设计与教材内容相契合,是一套值得推荐的教材。

过去这类教材出版很多,但多数不大适合应用型人才的需求。我认为,教师好用、学生好学、能指导实践的教材才是好教材。好的教材就会有较强的生命力,能经受住实践的考验,具有大范围的推广性。

设计概论

教材编写是一个系统工程,承载了各院校的学术诉求和课程改革愿望。湖北省高校美术与设计教学指导委员会对整套教材的编写工作高度重视,并将在后续的编写和审读编辑工作中提供全方位的支持。

愿我们这套教材的顺利出版能为独立学院和民办院校的教学发展和课程体系建设,以及应用型人才的培养添砖加瓦!

湖北省高校美术与设计教学指导委员会秘书长

中国美术家协会常务理事

中国美术家协会视觉艺术研究会副会长

中国美术与设计文献研究中心主任

湖北美术学院学术委员会委员

张 昕 教授

2011年5月20日

前言

“设计概论”作为设计的一门专业基础课程,通过对设计的内涵、形态、界面、文化、创新、表达等基本问题及其发展态势的研究,结合鉴赏中外优秀设计艺术作品,讲授设计概论的系统理论。现代设计是一种世界语言,是人类交流的艺术信息符号。作为一种创造性的智力活动,现代设计是一种文化的展现。设计乃是人的一种天性,是人人皆有的一种内在潜力。在这个社会中,每一个人,只要其行动是意在改变现状,使之变得完美,其行动就是设计性的。在这个新的时代,传统正在不断地消失,所谓的后工业社会、跨国资本主义、消费社会、信息社会,等等,正在逐渐改变人们的消费模式:有计划的人为的商品废弃、服装时尚日益加快变换节奏、广告在生活中的大量渗透、电视和传播媒体在社会中前所未有的普及……设计正面临着新时代的挑战,面临着自身的革命,社会结构和技术领域的重大变革使人们的思维方式和实践方式发生了变化,设计将是科学与美学、技术与艺术、产业与文化在后工业文明背景下的高度融合。作为优秀的设计者,必须努力把握所处时代的美学特征、文化倾向,并努力理解整个人类和社会,才能熟练驾驭蕴含着丰富文化内容的艺术化处理方法。

人都是生活在一种特定的社会文化环境中,个人的成长过程是社会文化对人的潜移默化的教化过程,它表现为客观现实向人的意识的转化,即内化。此外,人又在某种特定社会文化的制约下,从事新的文化创造,把人的观念理想化于造物对象之中,成为人的本质力量的对象化,即外化。外化和内化的反馈机制促成了新的文化需求和生活方式的不断发展。可以说设计活动是人类通过文化对自然物的人工组合,而且总是以一定的文化形态为中介的,因此,设计必定表现为某种文化创造形态,而这是由有特定文化背景和进行设计活动的具有特殊文化素质的人所决定的。如果说,文化的本质在于创造,文化发展的机制在于价值的选择,而艺术设计活动作为一种智能文化创造形态则充分地显示了这一重要的本质特征。

现代设计教育在我国虽然起步较晚,但从 20 世纪 80 年代后半期开始,发展极为迅猛。其中最突出的表现莫过于各类院校纷纷开办设计专业,不断扩大招生规模。原因何在?一方面,设计艺术与社会经济、生活密切相关,能创造生产、生活之美。我国经济快速发展,自然对设计人才有巨大的需求量。另一方面,我国设计艺术起步晚,且长期处于一种模仿和经验型状态,人才积淀薄弱。目前,我国设计艺术教育的发展是跳跃式的、超常规的。从科学的发展观来说,这多少带有些盲目性和急功近利的色彩。我们如果不及时采取一些行之有效的措施的话,其所导致的弊端乃至恶果,在不久的将来会显露出来。如何采取积极措施,固然取决于国家高等教育的发展战略和宏观调控的政策与力度,但对于高等教育自身来说,当务之急是调整和把握设计艺术人才培养的目标、培养的方式和途径,努力使培养出来的人才符合社会的实际需要。要做到这一点,关键是在注重对学生个性张扬和创造性思维能力提升的宗旨之下,努力提高其艺术修养。

众所周知,艺术修养包括进步的世界观和审美理想、深厚的文化素养、丰富的生活积累、超常的艺术思维活动能力、精湛的艺术技巧和表现才能。这五个方面的知识能力和素养,对于高等艺术教育来说,在很大程度上取决于学生所接受的课程体系和课程教学内容。而与时下设计艺术教育发展近乎无序、师资队伍鱼目混珠的状况一样,设计艺术教育的课程体系

和教材建设令人担忧,全国设计艺术院校的教学内容与教学计划十分混乱。同样一门课程,在某一院校被当作必修课开设,但在另一院校,即便是选修课程中也往往见不到。即使是在开设了这门课程的院校,其内容也大相径庭,讲授内容基本上由任课教师个人而定。具体而言,如“设计概论”,在一些院校中被作为专业基础课在大二时开设,而在相当多院校的设计专业中没有这门课程。又如“史论”课程,虽然基本上各院校都开设,但有的是必修课,有的是选修课,有的称之为“中外工艺美术史”,有的称之为“中外美术史”,有的则叫“中外艺术史”,甚至还有叫“中外绘画史”的。单纯从其名称来看,就有如此大的分歧,其内容和开设的目的性也就难免有差异了。课程设置的的目的性不明确,其结果,一方面,使学生对其知识重要性的认识不明确,造成学习时的不重视,甚至厌学现象发生;另一方面,也使得设计艺术专门人才的理论基础由前些年的欠缺到目前的贫乏愈益加剧,使相当多的毕业生虽然有一定的动手能力,但知其然而不知其所以然,缺少创新意识,只能停留在模仿阶段。

在包括设计艺术教育课程体系的改革尚未自上而下、自下而上进行的情况下,在高等教育尚未采取超前的大刀阔斧式的改革举措之下,通过教材的建设去使课程内容与社会实际需要相结合,做到与时俱进,去对课程体系中的问题进行调适,我们有理由认为这是行之有效的好方法。特别是在当前各种教材、教科书,甚至所谓的专著泛滥的情况下,这样做尤其必要,且具有承前启后的意义。正是鉴于此,华中科技大学武昌分校倡议,武汉大学出版社、华中科技大学出版社组织,武汉市多所院校设计艺术专业的专家、学者多次参与了关于湖北省独立学院教材编撰工作会议。

本教材的编撰汇集了众多一线教师的教学经验及智慧,这里特别感谢韩文利和芦明明老师(河南省黄淮学院动画学院,分别负责第四章设计批评、第一章设计理论的撰写工作),姜丹和杨珊珊老师(武汉东湖学院传媒与艺术设计学院,分别负责第五章设计产业、第三章设计师的撰写工作),李娜老师(湖北工业大学商贸学院艺术与传媒学院,负责导论 设计学研究范围及其现状的撰写工作),张钰老师(华中科技大学武昌分校艺术设计学院,负责第二章设计史的撰写工作),刘婷老师(武汉工程大学邮电与信息工程学院,负责协助主编统稿),以及韩梅老师(武汉工程大学艺术设计学院,负责资料收集、协调进度、协助主编统稿)的支持。结合武汉市独立学院的办学宗旨及特点,本教材在内容上力图突出三个特色:①鲜明的设计观——体现设计的现代特点和国际化趋势;②强烈的时代感——最新的理念、最新的内容、最新的资料和实例;③突出的实用性——体现设计专业的实用性特点,注重教学需要。编撰教材并不是一件容易的事,特别是在今天这样一个知识、技术更新神速的时代,要把本学科范围内最优秀的成果教给学生,并且要讲究科学性,更是困难重重。因此,本教材是否达到了预期的目标,我们自不敢说。我们真诚地希望本教材问世以后,能够给高等学校的设计艺术教育带来一丝清风,同时也热诚欢迎广大同仁和学生批评指正。

编者
2012年8月28日

目录

导论 设计学研究范围及其现状 1

- 第一节 设计学研究的现状 3
- 第二节 设计学的研究范围 4
- 第三节 当代设计思潮概述 6

第一章 设计理论 17

- 第一节 设计的定义 18
- 第二节 设计的类型 19
- 第三节 设计的本质与特征 25
- 第四节 设计的功能与价值 26
- 第五节 设计的流程 28

第二章 设计史 33

- 第一节 中国设计史 34
- 第二节 外国设计史 42

第三章 设计师 53

- 第一节 设计师的素养 54
- 第二节 设计师的职责 58
- 第三节 设计师的能力 64

第四章 设计批评 67

- 第一节 设计批评的定义与类型 68
- 第二节 设计批评的主体与客体 70
- 第三节 设计批评的标准与方法 72
- 第四节 设计批评的功能与价值 76
- 第五节 设计批评的性质与作用 78

第五章 设计产业 81

- 第一节 设计产业的基本问题 82
- 第二节 设计产业的运作模式 84
- 第三节 设计教育与人才培养 86
- 第四节 设计产业的困境与抉择 89

《设计概论》参考套题 93

参考文献 99



导论

设计学研究范围及其现状

第一节 设计学研究的现状

第二节 设计学的研究范围

第三节 当代设计思潮概述

内容提要

设计是一个大的概念。如果我们一定要追溯它的起源,那么,那些生活在远古的先人们,当他们或者他们当中的某一个人,用一块石头砸向另一块石头以便打造出具有某种功能的工具时,设计便诞生了。设计从工艺美术到现代设计经历了一系列的演变,各种设计理论也应运而生,如符号学理论、结构主义理论、解构主义理论、混沌理论等,这些理论从不同角度诠释了设计的意义和价值。

在学习时,应明确设计学研究的范围包括了设计理论、设计史、设计师、设计批评、设计产业这几个方面的内容。当代设计思潮旨在努力营造一个情感化设计与个性化设计环境。直接的表现形式便是绿色设计循环再利用及零污染的设计理念。

知识点

- (1) 设计学研究的现状表现为符号学理论、结构主义理论、解构主义理论、混沌理论、信息技术这几个方面的内容。
- (2) 设计学的研究范围包括设计理论、设计史、设计师、设计批评、设计产业这几个方面的内容。
- (3) 绿色设计也称为生态设计、环境设计等,是20世纪80年代末出现的一股国际设计潮流。而人性化设计表现为一种商品设计由以人的共性为本向以人的个性为本的转化。

“设计”这个词在人们的日常生活中出现的频率很高,几乎已渗透到社会生活的方方面面,人们的衣、食、住、行无不充满设计的印痕。如包装设计、服装设计、美术设计、封面设计、平面设计(见图0-1、图0-2)、广告设计、机械设计、室内设计等。对于一个文明、健康的社会而言,设计日益成为社会生活中不可或缺的一部分,扮演着越来越重要的角色,可以说一切都离不开设计。随着人类文明的进步、文化的增长,设计已成为人类文明和文化的一部分,它是文明和文化的产物,在发展的过程中又创造着新文明和新文化。

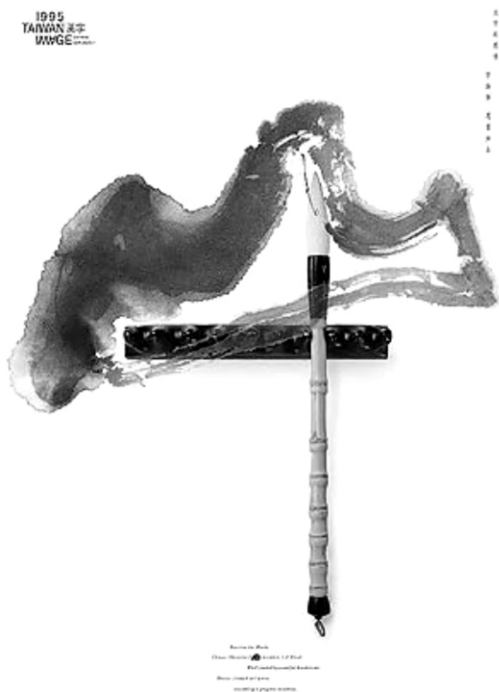


图 0-1 靳埭强平面设计

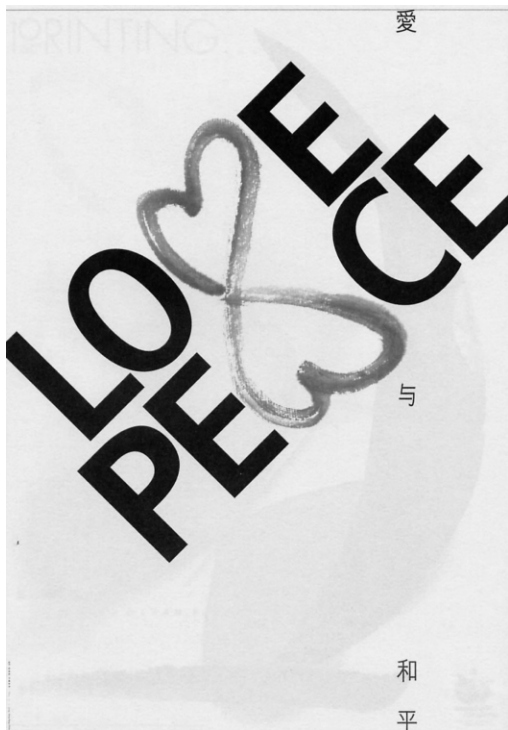


图 0-2 靳埭强平面设计

第一节 设计学研究的现状

一、从工艺美术到设计艺术

广义的设计,是指人类有目的的创造性活动。在工业革命之前,即设计的手工艺时期,并不存在设计师这一社会角色,技术与艺术是紧密联系的,二者都由工匠来承担。当时的设计活动是融合在各行各业中的,因而手工艺活动本身就成为沟通技术与艺术、实用与审美的媒介,所谓的设计方法不过是经验、技艺、个人直觉与幻觉的综合。16世纪的欧洲,商业化和科学技术的发展,使设计与制造分离,出现了设计师行会。到了20世纪初,工业革命催生了一批新兴学科与职业,工业设计才开始从手工艺、艺术中独立出来,开始职业化、系统化、理论化地进行有目的的创造活动,并发展成为一门专门的学科,从而脱离了工艺美术的理论和职业范围,形成了适应现代科学技术发展的设计职业特征。设计在方法上也不再依靠经验与直觉,而开始与科学“联姻”。由于设计与制造业、科学技术融为一体,使设计成为现代社会的标志。

二、设计学的研究现状

1. 符号学

设计与符号关系密切。符号学是研究符号系统的学问,最早是20世纪初由瑞士语言学家索绪尔(Saussure)和美国哲学家、实用主义的创始人皮尔士(Pierce)提出的。前者着重于符号在社会生活中的意义以及和心理学的联系;后者着重于符号的逻辑意义以及与逻辑学的联系。大约从20世纪60年代开始,符号学才作为一门学问正式得以研究。现在符号学已经成为一门学科,其研究成果也已经渗透到其他诸多学科之中。

2. 结构主义理论

结构主义理论是一种社会学方法,其目的在于给人们提供理解人类思维活动的手段。最著名的结构主义倡导者是法国人类学家莱维·施特劳斯。对当代设计学产生重大影响的两位法国结构主义哲学家是米歇尔·福柯和罗兰·巴特。

罗兰·巴特的著作对设计师有着巨大的影响,他的《神话》一书享有近似传奇式的地位。该书收集了一系列关于大众物品的论文,这些论文涉及玩具、广告、汽车等,其中最著名的一篇是讨论雪铁龙DS型汽车(见图0-3)。罗兰·巴特认为,不应当从视觉设计的观点来看待大众文化,而应该认识到大众文化揭示了当代社会潜在的框架结构。



图 0-3 雪铁龙 DS5

3. 解构主义理论

解构主义理论于20世纪由法国哲学家雅克·德里达(Jacques Derrida)在关于语言学的研究中产生,是一种反对与超越西方传统形而上文化的思想理论。“解构”,即反结构,其特点是反中心性、反二元对立与反权威性。解构主义的形式实质是对于结构主义的破坏和分解,作为一种设计风格其形成于20世纪80年代,始于建筑领域。从字义来看,解构主义所反对的是正统原则和正统标准,即现代主义、国际主义原则与标准。解构主义代表人物有弗兰克·盖里(Frank O. Gehry)和伯纳德·屈米(Bernard Tschumi)。弗兰克·盖里是美国著名的建筑大师。1991年设计的古根海姆博物馆(见图0-4)是典型的解构主义建筑的典型代表。弗兰克·盖里的设计把完整的现代主义、结构主义建筑整体破碎处理,然后重新组合,形成破碎的空间和形态。他的作品采用了解构主义哲学的基本原理,具有鲜明的个人特征。



图 0-4 古根海姆博物馆

巢”。

5. 信息技术

信息技术主要是指信息的获取、传递、处理等技术,它以微电子技术为基础,包括通信技术、自动化技术、微电子技术、光电子技术、光导技术、计算机技术和人工智能等。作为信息技术核心的微电子技术,它的发展首先引起了计算机技术的巨大变革。计算机技术和通信技术这两大领域的发展,已经改变了 20 世纪以来设计的过程和生产。如今,计算机广泛应用于设计领域,新的设计门类如计算机辅助设计、网页设计艺术、多媒体设计艺术,小的 flash 制作等不断涌现。



图 0-5 鸟巢多媒体制作效果

4. 混沌学

“混沌”译自英文“chaos”,原意是指无序和混乱的状态。这些表面上看起来无规律、不可预测的现象,实际上有它自己的规律,混沌学的任务就是寻求混沌现象中的规律,加以处理和应用。混沌学不是要把简单的事物弄得更复杂,而恰恰是为寻求复杂现象的简单根源,提出新的观点和方法。

20 世纪 80 年代,将混沌学运用到设计领域成了一种时髦,反对将设计看作是单一和有次序的观点,主张设计师应当努力探求混沌的文化潮流。但是,对于设计史研究者而言,创造性的混沌不是一场设计运动,而是后现代主义所提出的多元主义理论的一个方面。如图 0-5 所示,采用混沌学的基本原理设计的“鸟

第二节 设计学的研究范围

设计学是研究设计现象及其规律、设计历史的演变过程、设计理论及其批评的科学。依据西方对美术学的划分方法来对设计学作研究方向的划分,一般把设计学划分为设计史、设计理论及设计批评三方面。换句话说,设计艺术学不仅要研究设计创作、设计鉴赏、设计活动等,也要研究设计的原理性理论和创造性理论,同时还要吸收历史研究的成果,如观念、设计风格的演进、创新与历史的对比等。由于设计艺术与人及社会相适应的特点,其研究还可延伸至设计文化史和中外设计比较等方面。

一、设计理论

传统上讲,设计理论一直为美术和建筑理论这些学科所包容,这是因为“设计”这一概念本身就是从美术与建筑实践中引申出来的。设计是三项艺术——建筑、绘画、雕塑的“父亲”。

在古代中国,与古代西方“设计”相似的概念是“经营”。在西方,一般以威廉·荷加斯的著作《美的分析》为最早的设计理论专著。现代意义上的设计理论是在 19 世纪问世的,而且一般都归为两种类型。第一种类型是

以 1837 年成立的设计学校为中心的设计教育理论研究,其中最重要的人物是琼斯和德雷瑟。作为一个功能注意者,琼斯的著作《装饰的基本原理》强调:任何适用于目的的形式都是美的,而勉强的形式既不适合也不美。德雷瑟是琼斯的学生,他强调研究过去的(包括伊斯兰的)古典的装饰形式,将几何方式引入自然形式形态装饰的研究。

第二种类型的设计理论是针对工业革命的影响作出的反响,其中最有影响力的人物是普金、拉斯金和莫里斯。普金深刻地感受到工业革命造成的问题及其对欧洲图案设计所造成的可悲的影响,在他的《尖顶建筑或基督教建筑的真正原理》中提倡复兴哥特风格,反对在墙壁和地板装饰中使用三度空间表现法,推崇平面图案,要求装饰与功能一致。对于工业革命,拉斯金的批评更为激烈。他明晰地将手工制作的、无拘无束的、生机盎然的作品与机器生产的、无生气的精密物品对立起来,手工制作象征生命,而机器象征着死亡。拉斯金的信徒莫里斯企图通过工艺美术运动提高工艺的地位,用手工制作反对机器和工业化。这场运动的第一条原则是恢复材料的真实性。其次就是强调设计师关心社会,通过设计来改造社会。

20 世纪初,现代运动的实践者们主要关注于艺术和建筑。包豪斯(魏玛包豪斯大学的简称)校长格罗皮乌斯的设计理论的复杂性构成了包豪斯独特的教学方式,使这种特有的教学方式成为后来培养设计师、解决工业设计问题的理论基础。第二次世界大战之中及之后,设计理论与商业管理及科学方法论的新理论相结合,设计研究和设计理论不断地从其他新兴学科中获得新的进展。20 世纪 90 年代,设计理论多元发展,唯一共同的目标是将设计尽可能放在最为广阔的社会背景中去研究。

二、设计史

作为设计学研究方向之一的设计史是一个极为年轻的课题,尽管设计的历史同人类的历史一样久远,可是关于设计史的研究还是近几十年才开始的事情。直到目前为止,设计史仍被视为与美术史、建筑史有着最为密切的联系。这一方面是因为许多美术家和建筑师同时又充当设计师的角色,以及美术与建筑领域给设计史的研究提供了丰富的文字和图像材料;另一方面是因为目前的设计史家通常又是美术史家和建筑史家。1977 年,英国成立了设计史协会(Design History Society),这标志着设计史正式从装饰艺术史或应用美术史中独立出来而成为一门新的学科,大学里美术史系也将设计史作为单独的一门课程向学生们提供。

由于设计史与美术史的这种至为重要的关系,我们不可能不以美术史研究的基础作为设计史研究的基础。就美术史研究的基础而言,我们应当注意到 19 世纪的两位巨人——森珀和阿洛伊斯·里格尔,正是这两位大师在美术史领域卓有成就的研究,给 20 世纪的学者最终将设计史从美术史中分离出来奠定了坚实的基础。

20 世纪最有影响力的西方设计史家是佩夫斯纳和吉迪恩,他们同时又是极有贡献的美术史家和建筑史家。佩夫斯纳通过其 1936 年出版的《现代设计的先锋》开创了设计史研究的先河,更重要的是,他通过这部著作在公众心目中创造了有关设计史的概念,进而影响了公众对于设计的趣味和观念。吉迪恩关于“无名的技术史”的研究,将更为广阔的文化研究方法引入设计史的研究。

三、设计师

设计师,顾名思义是指从事设计事务之人,通常是在某个特定的专门领域从事创造或提供创意,将艺术与商业结合在一起的人。这些人通常是利用绘画或其他各种以视觉传达的方式来表现他们的工作或作品,涉及建筑设计、艺术设计、平面设计、展览设计、工业设计等领域。现代汉语中的“设计师”,是由英文的“designer”翻译而来。

设计以满足人们的物质和精神文化需求为目的,设计作品的各个层面对受众产生的影响和作用必然受到设计师和受众双方的重视,社会对于设计的评价最终决定了设计是否成功,同时也推动设计的进一步发展。因此,受众要运用设计来破译设计信息并指导消费和审美行为,设计师更要自觉地运用设计批评的标准、理论和语境来指导自己的设计创作。

四、设计批评

设计批评又称为设计评论,是设计学和设计美学的重要组成部分之一。从历史发展来看,可以说自从有设计就有设计批评。就单个设计活动来说,从创意到生产、消费的整个过程中,始终存在着设计批评。设计批评是设计活动中非常重要的组成部分,是现代设计活动和设计理论研究中的一个重要环节,是对具体的设计作品、设计思潮及设计运动等进行的判断和评价。

设计批评能帮助我们清晰地洞察日趋复杂和更具挑战性的设计现实,能使我们理解那些著名设计师的伟大作品的内涵。设计批评能够明辨任何一个时期内充斥市场的新的、尚未定论的任何一类设计作品,如建筑物、产品设计、平面设计等。设计批评能把我们带到设计世界的前沿,使我们探明:究竟是什么原因使当今重要的、富有进取型的艺术设计成为时尚。设计批评能赋予我们深刻的洞察力、分析力、判断力,提升中国人的生存质量和大众的审美趣味。设计批评能加速某种设计思想的衰退,也能促成某些萌芽状态的设计思想的形成与成熟。设计批评能促进设计行业的发展,也能促进人类生活方式的完善。设计批评可以丰富设计理论,可以完善设计教育。

五、设计产业

设计产业主要包括平面设计、环境艺术设计、工业设计、服装设计、广告设计、戏剧美术设计、建筑设计。这七类基本包括了主要的设计行业。

平面设计主要包括封面设计、包装设计、壁饰、插图设计、招贴海报、标志设计、文字设计、陶艺设计。只要是平面上的设计,都是平面设计。

环境艺术设计主要包括室内设计、公共场所设计、展示设计。只要是规划一个区域的具体样子的设计都是环境艺术设计,如公园设计、地铁站设计等。

工业设计主要包括产品造型设计、产品功能设计。如汽车造型设计。

戏剧美术设计主要包括舞台灯光设计、舞台设计、影视美术设计等。

服装设计主要包括服装设计、人物化妆、发型设计等。

广告设计主要包括图片广告设计、文字广告设计、表演广告设计、解说词广告设计、综合性广告设计等。

建筑设计主要包括建筑空间环境的组合设计、建筑空间环境的构造设计等。

第三节 当代设计思潮概述

一、绿色设计

绿色设计 (green design) 也称为生态设计 (ecological design)、环境设计 (design for environment) 等,是 20 世纪 80 年代末出现的一股国际设计潮流。绿色设计是指在产品及其寿命周期全过程的设计中,要充分考虑对资源和环境的影响,在充分考虑产品的功能、质量、开发周期和成本的同时,更要优化各种相关因素,使产品及其制造过程中对环境的总体负面影响减到最小,使产品的各项指标符合绿色环保的要求。其基本思想是:在设计阶段就将环境因素和预防污染的措施纳入产品设计之中,将环境性能作为产品的设计目标和出发点,力求使产品对环境的负面影响为最小。对工业设计而言,绿色设计的核心是“3R”,即 reduce、recycle、reuse。“3R”的宗旨是设计不仅要减少物质和能源的消耗,减少有害物质的排放,而且要使产品及零部件能够方便的分类回收并再生循环或重新利用。绿色设计反映了人们对于现代科技文化所引起的环境及生态破坏的反思,同时也体现了设计师的道德和社会责任心的回归。

1. 绿色设计产生的原因

资源问题、环境问题、人口问题是当今人类社会面临的三大主要问题,特别是环境问题正对人类社会生存

与发展造成严重的威胁。随着全球环境的日益恶化,人们越来越重视对环境问题的研究。近年来的研究和实践使人们认识到:环境问题绝不是孤立存在的,它和资源问题、人口问题有着根本性的内在联系。其中,资源问题不仅涉及人类世界有限资源的合理利用,而且它又是环境问题的主要根源。

设计师 Matthew Malone 设计的风琴帐篷(见图 0-6),在原材料选择上采用了聚丙烯,这样帐篷内不会充斥着有害气体,并且,当不能再使用时可全部回收再利用。



图 0-6 Matthew Malone 设计的风琴帐篷

工业设计为人类创造了现代的生活方式和生活环境的同时,也加速了资源、能源的消耗,并对地球的生态平衡造成了极大的破坏。特别是工业设计的过度商业化,使设计成了鼓励人们无节制的消费的重要介质。第二次世界大战之后,美国商业性设计派所提出的“有计划的商品废止制”(即在设计中有意识地使产品在几年时间里老化而报废,从而推出新的式样)就是这种现象的极端

表现。其目的是促使消费者追随新的潮流,放弃老的式样,促进市场销售额上升。这是“设计样式追随销售”的一种体现,它的特征主要表现在三个方面:一是功能性废止;二是款式性废止;三是质量性废止。广告设计和工业设计进而成为鼓吹人们消费的罪魁祸首。正是在这种背景下,设计师们不得不重新思考工业设计师的职责和作用,绿色设计也就应运而生了。

到了 20 世纪 90 年代,为了寻求从根本上解决制造业环境污染的有效方法,随着全球性产业结构的调整和人类对客观世界认识的日益深化,在全球掀起了一股“绿色消费浪潮”。

对绿色设计产生直接影响的是 20 世纪 60 年代美国设计理论家维克多·巴巴纳克(Victor Papanek)。在他命名为《为真实世界而设计》(*Design for The Real World*)一书中,他号召设计师将目光从眼前“美学表现”和“顾客满意”等狭义的设计语言中转开,投向更为广阔的社会及伦理价值。他终其一生倡导的有限资源论为后来掀起的“绿色设计运动”提供了理论基础。在维克多的影响下,许多设计师开始重新思考工业设计的职责与作用,加之 20 世纪 70 年代能源危机爆发,最终在 20 世纪 80 年代末兴起了一股绿色设计的国际设计潮流,绿色设计得到了越来越多的人的关注和认同。设计产品的环境属性被史无前例地提高到了一个重要地位。维克多认为,设计的最大作用并不是创造商业价值,也不是在包装及风格方面的竞争,而是一种适当的社会变革过程中的元素。他强调,设计应认真考虑有限的地球资源的使用问题,并为保护地球环境服务。在这股绿色设计的国际设计浪潮中,设计师们更多地以冷静、理性的思辨态度来反省一个世纪以来工业设计的历史进程,展望新世纪的发展方向,而不只是追求形式上的创新。

2. 绿色设计主要内容

绿色设计的主要内容包括:产品设计的材料选择与管理、产品的可回收性设计、产品的可拆卸性设计。产品设计的材料选择与管理包括两个方面:一方面,不能把含有有害成分的材料与无害成分的材料混放在一起;另一方面,对于达到寿命周期的产品,有用部分要充分回收利用,不可用部分要用一定的工艺方法进行处理,使其对环境的影响降到最低。产品的可回收性设计是指设计师要综合考虑材料的回收可能性、回收价值的大小、回收的处理方法等。产品的可拆卸性设计是指设计师要使所设计的产品的结构易于拆卸,维护方便,并在产品报废后能够重新回收利用。

在绿色设计中要从产品材料的选择、产品生产和加工流程的确定、产品包装材料的选定,直到产品运输等都要考虑资源的消耗和对环境的影响,以寻找和采用尽可能合理和优化的结构和方案,使得资源消耗和对环境的负面影响降到最低。