

免费提供
精品教学资料包
服务热线: 400-615-1233
www.huatengedu.com.cn



艺术导论

ART

YISHU DAOLUN

艺术导论

主编 刘廷娥 刘新文

安徽美術出版社
全国百佳图书出版单位

ISBN 978-7-5398-9000-5



9 787539 890005 >

定价: 49.80元

策划编辑: 朱小林 刘海涛
责任编辑: 史春霖
装帧设计: 刘文东

高等院校公共艺术课程系列教材

“互联网+”创新引领型教材·智慧学习平台



艺术导论

ART

YISHU DAOLUN

• 主编 刘廷娥 刘新文



安徽美術出版社
全国百佳图书出版单位

高等院校公共艺术课程系列教材
“互联网+”创新引领型教材·智慧学习平台

艺术导论

主 编 刘廷娥 刘新文
副主编 袁昊雷 殷 媛
参 编 郭晓冬 司培培
魏月雯 刘静媛
李 腾 刘高雅

安徽美术出版社
全国百佳图书出版单位

图书在版编目(CIP)数据

艺术导论 / 刘廷娥, 刘新文主编. —合肥: 安徽
美术出版社, 2019.8(2022.8重印)
ISBN 978-7-5398-9000-5

I. ①艺… II. ①刘… ②刘… III. ①艺术理论—高
等职业教育—教材 IV. ①J0

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第174333号

艺术导论

YISHU DAOLUN

刘廷娥 刘新文 主编

出版人: 唐元明 策划编辑: 朱小林 刘海涛
责任编辑: 史春霖 装帧设计: 刘文东
责任印制: 缪振光
出版发行: 安徽美术出版社(<http://www.ahmscbs.com/>)
地 址: 合肥市政务文化新区翡翠路1118号
出版传媒广场14F
邮 编: 230071
销售热线: 0551-63533622
印 制: 三河市金元印装有限公司
开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16
印 张: 15
字 数: 365千字
版 次: 2019年8月第1版
印 次: 2022年8月第2次印刷
书 号: ISBN 978-7-5398-9000-5
定 价: 49.80元

发现印装质量问题影响阅读, 请与我社销售热线联系调换。
服务电话: 400-615-1233

前 言

PREFACE

《全国普通高等学校公共艺术课程指导方案》中明确指出：“公共艺术课程是为培养社会主义现代化建设所需要的高素质人才而设立的限定性选修课程，对于提高审美素养，培养创新精神和实践能力，塑造健全人格具有不可替代的作用。公共艺术课程与高等学校其他公共课程同样是我国高等教育课程体系的重要组成部分，是高等学校实施美育的主要途径。公共艺术课程教学是高等学校艺术教育工作的中心环节。”因此，作为《全国普通高等学校公共艺术课程指导方案》选列的艺术限定性选修课程之一，“艺术导论”课程的重要性不言而喻。

“艺术导论”课程是一门系统地研究艺术的一般规律和提高学生审美能力的重要课程，其目的是培养全面型的人才，引导学生去探索和发现艺术的魅力，培养审美意识，提高个人修养。

为全面贯彻党的教育方针，落实《学校艺术教育工作规程》（教育部令第13号），全面提高学生的艺术修养，也为了更好地实施公共艺术教育，我们特编写了此书。本书在尊重传统理论的基础上，拓展了传统《艺术导论》教材的涵盖范围，以大量优秀的艺术作品为例，配以丰富的图片，详细地介绍了从古至今优秀的中外艺术成果。具体来说，本书分为上、下两篇：上篇为艺术理论知识，主要包括艺术的起源与本质、艺术的特征与功能、艺术的风格与流派、艺术创作与艺术作品、艺术鉴赏与艺术批评；下篇为艺术门类介绍，主要涵盖文学艺术、视觉艺术、影视艺术、表演艺术、实用艺术。除此之外，

本书设置了“艺术人物”“艺术赏析”等栏目,并配备了优质的教学资源,以二维码的形式加以呈现,在丰富内容的同时,还可提高学生的学习兴趣,实现立体化教学。

本书由刘廷娥、刘新文任主编,袁昊雷、殷媛任副主编,郭晓冬、司培培、魏月雯、刘静媛、李腾、刘高雅参与了编写。






在编写过程中,编者参考、借鉴了大量优秀的资料,在此对相关作者表示衷心的感谢。由于编者水平有限,书中难免存在不足之处,敬请广大读者批评指正。

编者

目 录

CONTENTS

上篇 艺术理论知识

 第一章 艺术的起源与本质	3
第一节 艺术的起源	3
第二节 艺术的本质	11
 第二章 艺术的特征与功能	16
第一节 艺术的特征	16
第二节 艺术的功能	25
 第三章 艺术的风格与流派	33
第一节 艺术的风格	33
第二节 艺术的流派	36
 第四章 艺术创作与艺术作品	41
第一节 艺术创作	41
第二节 艺术作品	53
 第五章 艺术鉴赏与艺术批评	66
第一节 艺术鉴赏	66
第二节 艺术批评	77

下篇 艺术门类介绍

 第六章 文学艺术	85
第一节 小说	85
第二节 散文	91
第三节 诗歌	98
 第七章 视觉艺术	113
第一节 书法	113
第二节 绘画	126
第三节 雕塑	137
第四节 摄影	149
 第八章 影视艺术	154
第一节 电影艺术	154
第二节 电视艺术	165
 第九章 表演艺术	168
第一节 音乐	168
第二节 舞蹈	178
第三节 戏剧	185
第四节 戏曲	195
 第十章 实用艺术	205
第一节 建筑艺术	205
第二节 园林艺术	216
第三节 工艺美术	224
 参考文献	233

上篇

艺术理论知识

第一章 艺术的起源与本质

第二章 艺术的特征与功能

第三章 艺术的风格与流派

第四章 艺术创作与艺术作品

第五章 艺术鉴赏与艺术批评

第一章 艺术的起源与本质



第一节 艺术的起源

在对艺术起源问题的研究上,不同的学者有不同的观点,正像人们讨论“先有鸡还是先有蛋”这个问题一样,各家有各家的观点。可以肯定的是,艺术从远古走来,它的美吸引着人类不断进行探索,从而创造了一个又一个让人叹为观止的瑰宝。有代表性的如西班牙阿尔塔米拉洞窟壁画(图 1-1)和法国拉斯科洞窟壁画(图 1-2),这些壁画利用岩壁的起伏,用红、黄、黑等浓重色彩绘出大量的野马、野猪、赤鹿、山羊、野牛和猛犸象等动物形象,气势雄壮,富有动感,充满着粗犷的原始气息和野性的生命力。

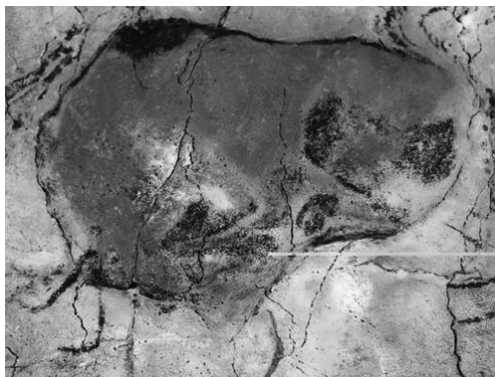


图 1-1 西班牙阿尔塔米拉洞窟壁画

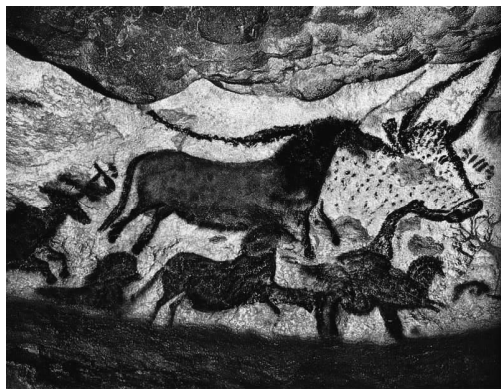


图 1-2 法国拉斯科洞窟壁画

古今中外的学者从各个角度发表了自己关于艺术起源的观点,这为艺术起源的研究提供了多种研究方向,其中常见的观点有以下几种。

一、巫术说

巫术说最早由英国人类学家泰勒(图 1-3)在他的《原始文化》一书中提出。这种观点用实用性来解释艺术的起源,探寻残存的一些原始艺术。如旧石器时代晚期的洞穴壁画与雕刻往往处在洞穴最黑暗和难以接近的地方,它们显然不是为了审美而制作的,而是史前人类为祈求狩猎成功而使用的巫术手段。



图 1-3 泰勒

为什么会有巫术这种文化形态?简单来说,若人类对自然充满了恐惧和无知,一种想象中的强大能量就慢慢生发出来,为了使想象更有根基,于是巫术的执行者就成为这种力量的物化对象,该对象同时也是人与神之间的信息联络者。显然,原始人试图借助巫术去完成自身能力所不及的事情。

那么,巫术形象主要通过哪些元素来塑造呢?

1. 巫术祭祀与艺术

巫术祭祀属于原始宗教礼仪,是人们向神明表达愿望的一种形式。巫术祭祀在原始人心目中是令人无比崇敬和神秘的事情。英国人类学家弗雷泽在著名的《金枝》一书中认为,原始部落的一切风俗、仪式和信仰都起源于人类的巫术活动。巫术赖以建立的思想原则大致有两种:一种是相似律,即同类相生,有果必有因,这种可称为模仿巫术;另一种是接触律,即物体一经互相接触,在中断实体接触后还会继续远距离地互相作用,这种可称为交感巫术。

无论是模仿巫术还是交感巫术,施行者都会借助木偶、假面、手工雕刻或模仿性舞蹈等手段,其目的实用而神秘。例如,求雨时用符咒、假面等装饰身体,原始人相信这必然能驱走妖魔,从而使谷物获得丰收。又如,人死后族人会用车马、器皿之类陪葬,这样死者就

可以在阴间继续享用。再如,在祭祀时人们要用猪、牛、羊等供神,有的甚至残忍地用少女来祭祀河神等。在祭祀仪式中,总得有实物送给神明,可见,原始人认为神明也是食人间烟火的。

2. 巫术服饰与艺术

人类在施行巫术活动的时候,巫术施行者要穿戴特殊的服饰。巫术服饰是巫术祭祀礼仪的重要元素之一。巫术服饰的图案和衣裙代表天地、自然、阴阳、神明等,巫术施行者通过具有象征意义的服饰向天地神明发出关于人类愿望的信息,人们在巫术施行者的祭祀过程中虔诚地等待神明的指示。巫术是原始人类唯一的精神支柱。

中国作家迟子建在《额尔古纳河右岸》一书中描写了萨满巫术活动。关于萨满服饰(图1-4)的描写有这样一段话:“雨季一到,森林中常常电闪雷鸣的。尼都萨满说雷神共有两个,它们一公一母,掌管着人间的阴晴。在他的神衣上,既有圆环铁片的太阳神和月牙形的月亮神,也有像树杈一样的雷神。他跳神的时候,那些形形色色的铁片碰撞到一起,发出嚓嚓的响声,我想那一定是雷神在说话,因为太阳和月亮是不发音的。”从中,我们能够窥见人们对客观存在事物的认识和态度。



图 1-4 萨满服饰

巫术施行者只有穿上仪式服饰才能与神明对话。在人类的发展进化过程中,巫术服饰从敬神的意义逐渐向人类的审美领域过渡。所以,无论从艺术设计中还是从现实生活中,至今都能找到它的痕迹。

3. 巫术歌舞与艺术

人类实施巫术的途径是举行仪式,而巫术仪式中歌舞是最核心的内容。现在,我们还可以从诗人屈原创作的《九歌》里领悟到他所描绘的祭神仪式中载歌载舞的盛况。《九歌》中有的段落是以各种神的口吻写的,在祭祀时需要由男巫和女巫分别扮演,以被扮演的某个神的身份唱出。这种歌舞使巫术向艺术迈进了一步。

巫术施行者很重要的一点是能歌善舞。纵观世界上各个民族的巫术史,巫术虽然五花八门,但是永远离不开仪式,不存在没有仪式的巫术。在原始巫术的仪式中,歌舞是先民节日庆典祈求、祝祷中的内容,它再现氏族采集、渔猎、驯养、农耕、战争生活和男女爱情,并表达出对天地、神灵、图腾的敬畏,以及对生殖的崇拜。歌舞产生之始,由群体进行,动作粗犷僵硬,但那已经是原始戏剧的雏形。后来,群体里能歌善舞者专门向上天表达人的求雨抗旱、祈求丰收等愿望。祭祀娱神的仪式性和审美娱人的观赏性兼而有之。

在那些如醉似狂的状态中,在那些象征性、拟态性的动作中,都含有戏剧的因子,它们是原始的表演艺术。从艺术产生的角度看,原始巫术歌舞的发展过程是一个从娱神到娱人的过程。这个过程是艺术的种子,也是后来艺术形态的萌芽。

我国四川出土的三星堆青铜器等器件具有极高的艺术价值,其图形和外观造型都与祭祀及巫术相关,如太阳轮、神杖等。三星堆文化甚至具有类似印第安文化与玛雅文化的特征,不能不使人感叹巫术的巨大影响力。巫术说是在直接研究原始艺术的起因与原始宗教巫术活动之间的关系的基础上提出的,对理解原始艺术的创作动力有着积极的意义。

二、劳动说

劳动说在众多的艺术起源学说里是较为重要的一个分支。劳动是人类生存的前提,人类的生产活动是一切基本活动的前提,马克思主义学者认为在劳动的过程与结果中产生了艺术。劳动说认为,劳动创造了人类、创造了世界、创造了一切,所以劳动也创造了艺术,劳动是原始艺术最主要的表现对象。普列汉诺夫说:“劳动先于艺术,总之,人最初是从功利的观点来观察事物和现象,只是后来才站到审美的观点来看待它们。”史前艺术在内容与形式方面都留下了劳动生产活动的印记,原始艺术中反映出的形象也多半与劳动有关。

鲁迅说过,“我们的祖先的原始人,原是连话也不会说的,为了共同劳作,必须发表意见,才渐渐的练出复杂的声音来,假如那时大家抬木头,都觉得吃力了,却想不到发表,其中有一个叫道‘杭育杭育’,那么,这就是创作;大家也要佩服,应用的,这就等于出版;倘若用什么记号留存了下来,这就是文学。”人类在劳动中为了需要而创造出具有丰富表意功能的艺术语言系统,如在采摘过程中,学会了设计花样,而在劳动过程中,技艺水平得到不断提高。新石器时代我国有不少彩陶器,它们除了造型古拙、多样化外,最使人着迷的是,其四周或内壁的彩绘或黑彩,构图匀称优美,富有原始韵味,线条流畅,细致中显得豪迈,具有较强的艺术感。例如,新石器时代的舞蹈纹彩陶钵(图 1-5),陶器的外壁仅在上方盘绕三线,但内壁的纹饰富丽柔和,十分生活化。

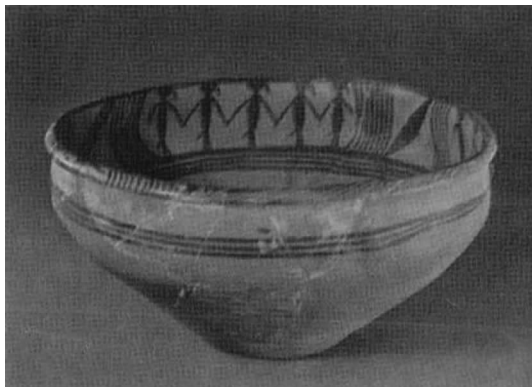


图 1-5 舞蹈纹彩陶钵

原始人将劳动动作和被狩猎的动物的动作衍化为舞蹈,将劳动时的号子与呼喊发展为诗歌,而劳动时发出的各种声音和体现的节奏则为原始人提供了音乐的灵感。诗、乐、舞三位一体实则是劳动过程中这几种艺术形式的萌芽因素统一在一起的反映。我国的《吕氏春秋·古乐》记载,“昔葛天氏之乐,三人操牛尾,投足以歌八阕:一曰载民,二曰玄鸟,三曰遂草木,四曰奋五谷,五曰敬天常,六曰达帝功,七曰依地德,八曰总禽兽之极。”葛天氏的音乐在演奏时,三个人手持牛尾巴,边跳舞边唱歌,歌词有八段,内容已佚,仅留下每段的名称。依其名称推测,与劳动有直接关系,反映的是劳动人民对风调雨顺的期盼,说明了原始艺术和劳动的密切关系。

艺术起源于劳动的思想观点,在研究人类起源及艺术起源等问题上占有极其重要的位置。这里面的劳动的含义是多层面的,是思想、行为方面的综合概括。

三、模仿说

模仿说是艺术起源理论中最古老的一种说法,这种说法体现了人类对自身深刻的思考。古希腊哲学家亚里士多德(公元前 384—公元前 322)认为:“艺术模仿的对象是实实在在的现实世界。艺术不仅反映事物的外观形态,而且反映事物的内在规律和本质。艺术创作靠模仿能力,而模仿能力是人从孩提时就有的天性和本能。”这种理论直到 19 世纪末仍然具有极大的影响。人类的模仿能力是本能,也是人类得以发展的重要能力,它主要从以下两个方面来反映人的模仿内容。

1. 人对自然的模仿

人类接触的最直接的环境首先是自然,然后才是社会。古希腊哲学家德谟克利特说:“从蜘蛛我们学会了织布和缝补,从燕子学会了造房子,从天鹅和黄莺等歌唱的鸟学会了唱歌。”由此可以说,正是模仿造就了掌握多种技能的人本身。

首先,关于文字,就有仓颉造字的传说:“古者包牺氏之王天下也,仰则观象于天,俯则观法于地,观鸟兽之文与地之宜,近取诸身,远取诸物……黄帝史官仓颉,见鸟兽蹄远之迹,知分理之可相别异也,初造书契。”这是人类模仿自然界的较早的文字记载。

自然为人之师,人对自然界的模仿多种多样。如从乌鸦反哺,人类学会了孝敬;从植物的五颜六色、花儿的千姿百态,人类学会了装饰自己的艺术,也学会了如何装饰自己的生活。

鱼形纹陶器既有实用价值,其上面的鱼形图案又符合人类的审美需求。这既体现了人的模仿本能,又体现了人内心的某种愿望。

模仿是人的本能,艺术的形成固然会受到模仿因素的影响,它是艺术形成的直观途径;同时,在模仿的过程中也逐渐融入人的精神和思想,在千万年的反复与进步过程中,艺术与模仿之间形成了密切的关系。如今,模仿仍是人类很重要的生活内容,有些模仿甚至达到了极致。例如,著名舞蹈家杨丽萍的舞蹈《雀之灵》,既是模仿,也是创造。正如杨丽萍所说:“那是灵魂之舞,自己完全理解孔雀的舞姿,但孔雀不能了解自己的心灵。因为舞蹈是自己的仪式,舞蹈是自己的语言。”

2. 人对想象的模仿

因为人类有丰富的想象力,所以人类具有创造力。当人们把想象的事物构造、物化为某一对象时,这个对象就是人模仿自身想象的结果。人类的这种模仿能力是从模仿自然、模仿社会、模仿自身发展而来的。例如,“神”的形象是人脑对“万物有灵”的形象的整合,所以神也有五官,肢体健全,形体似人,区别在于服饰、面具等。更重要的是,人类认为神能做到人本身不能做到的事情,于是人类根据自己的想象创造了巫术、巫术执行者、巫术礼仪。可见,巫术祭祀是人的行为神化的外衣。

原始人类对生命有无比的敬畏,他们崇拜生命,希望拥有不死之躯,希望种族壮大,于是他们为自己创造了生育之神(图 1-6),以保佑生命的延续,人们的内心也得到了安慰。正因为人需要某种信仰,所以人创造了信仰。



图 1-6 原始人创作的生育之神的形象

尽管如此,但是模仿并不是艺术起源的全部。因为人的各种技术能力的发展是一个极其复杂的过程,人掌握各种技术的过程也是复杂多变的,诸多因素促使人类发展进步,也推动了艺术的形成与发展。

因此,一旦人形成系统的经验和创造的能力,人的技术与能力就会在脱离模仿对象的前

前提下进行,艺术就可以是独立的形态,但它不是模仿的唯一结果。

坚持艺术起源于模仿说的有一大批学者,包括苏格拉底(公元前 469—公元前 399)、柏拉图(公元前 427—公元前 347)、黑格尔(1770—1831,图 1-7)、狄德罗(1713—1784)、车尔尼雪夫斯基(1828—1889)等。模仿说认为,模仿是人类固有的天性和本能,模仿产生快感,所以艺术起源于人类对自然的模仿。而模仿是艺术的一个手段还是艺术的目的,是模仿事物的外表还是模仿事物的发展规律和事物的本质,在持艺术起源于模仿论的人中也有泾渭分明的观点。例如,柏拉图认为艺术只能模仿现实世界的外表,达·芬奇(1452—1519,图 1-8)认为“绘画要像镜子一样还原现实世界”,亚里士多德、黑格尔主张艺术要模仿事物的内在本质、艺术美高于自然美等。



图 1-7 黑格尔



图 1-8 达·芬奇

四、游戏说

游戏说认为艺术起源于游戏,其代表人物是德国著名美学家席勒(1759—1805,图 1-9)和英国学者斯宾塞(1820—1903,图 1-10),人们也因此把游戏说称为“席勒-斯宾塞理论”。席勒在他的代表作《审美教育书简》中,通过对游戏和审美自由之间关系的比较研究,首先提出了艺术起源于游戏的观点,认为艺术是人精力过剩的一种游戏,并且认为游戏是人的本能——“只有当一个人充分是人的时候,他才游戏;只有当人游戏的时候,他才完全是人”。而这种游戏是以创造形式外观为目的、自由自在且无任何功利性的。游戏说强调了艺术活动具有娱乐性的一面,是人茶余饭后的消遣,是人过剩精力的使用。德国学者谷鲁斯也认可艺术起源于游戏,认为艺术和游戏在本质上相同,艺术和游戏都满足于“显现”或形象,把虚构的形象看成真实的,是一种“有意识的自欺或有意识的幻觉”,游戏是自由的活动,艺术也是自由的活动,游戏和艺术是相通的。斯宾塞和席勒一样,认为游戏是过剩精力的发泄,它虽然没有什么直接的实用价值,却有助于游戏者的器官练习,因而它具有生物学意义,有益于个体和整个民族的生存。人在游戏中是愉快的、放松的,会使用一些简单的道具来模仿生活中的场景,如孩子们的“过家家”;在中国的古典戏剧中我们也会看到游戏的影子,如拿一根马鞭当马骑等。游戏本身既涉及模仿,也涉及感情的转移(表现),正如模仿过程也会有表

现的因素,所以游戏说将艺术的起源仅仅归结于游戏一个因素的观点是不全面的。但游戏说揭示了艺术产生的生物学和心理学方面的某些必要条件,揭示了精神上的自由是艺术创造的动力,对我们理解艺术的本质是有启示作用的。



图 1-9 席勒

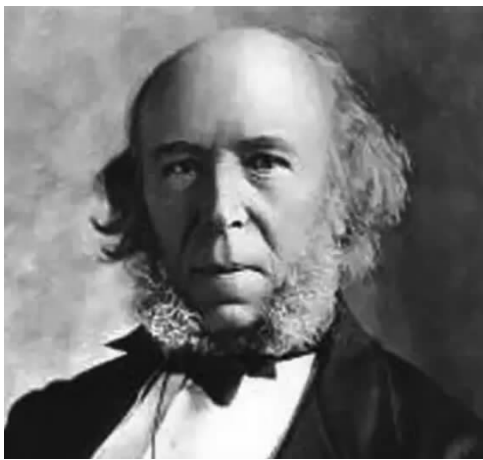


图 1-10 斯宾塞

五、表现说

表现说认为艺术是艺术家的主观情感、心灵活动和本能欲望的表现,故又称情感表现说或心灵表现说。例如,舞蹈肢体语言或激烈或舒缓,歌曲音调或高昂或低沉,都表现了不同的情感。人人都有表现的欲望,艺术是情感表现的最佳途径与方式,所以表现说认为人类的情感表现需求是艺术发生的主要动因。

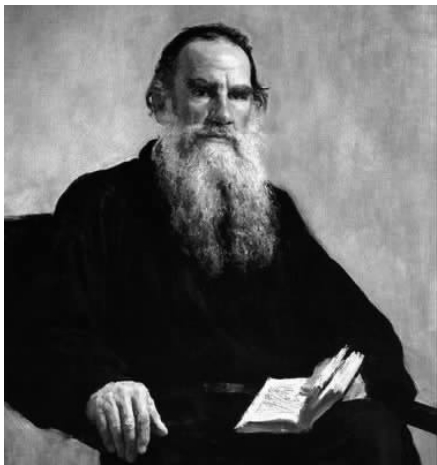


图 1-11 列夫·托尔斯泰

这种说法曾受到西方许多艺术家和心理学家们的支持。列夫·托尔斯泰(1828—1910,图 1-11)主张艺术起源于一个人要把自己体验过的感情传达给别人的欲望,他说:“艺术是这样的一项人类活动,一个人用某种外在的标志有意识地把自已体验过的感情传达给别人,而别人为这些感情所感染,也体验到这些感情。”托尔斯泰说的“外在的标志”就是用舞蹈的动作、绘画的色彩、音乐的声音及文学作品的言辞所表现的艺术形象,这些艺术形式语言的传达,使别人也能体验到同样的感情,这样,作者所体验到的感情感染了观众或听众,这就是艺术活动。表现说在近代欧美地区有很大的影响,一些现当代美学家如克罗齐(1866—1952)、贝尔(1881—1964)是表现说的积极倡导者。

中国古典美学史上的各家各派虽然都是从情感的表现出发去观察艺术的本质,但他们所倡导的表现的情感又各有不同。

从东西方对表现说的态度来看,二者都承认艺术表现情感,而无视社会的影响作用,所以都出现了唯心主义的倾向。

以上关于艺术起源的学说,可以帮助我们从不同方面了解艺术的起源及其原因。文化现象的产生有多种多样的复杂原因,而不是一个简单原因造成的。芬兰艺术学家希尔恩认为艺术本身就是一种综合性现象,因此只有采用社会学、人类学、心理学等多学科相结合的综合研究方法,才能真正揭示艺术起源的奥秘。

第二节 艺术的本质

艺术是什么?这是艺术研究者一直在追问的课题。对艺术本质问题的讨论会使我们将目标转移到艺术本身,包含对艺术性质、艺术目的等方面的研究。虽然艺术的表现形式多种多样,人们对艺术本质的看法也各不相同,但归纳起来主要有以下几类:

一、艺术的本质是模仿

“艺术的本质即模仿”是最古老的研究论点。在西方,模仿说认为艺术是对自然或现实的模仿、再现,所以模仿说也称作再现说。这种观点最早流行于古希腊。古希腊哲学家认为,所有艺术都是模仿的产物,艺术起源于人类对自然和现实的模仿,其代表人物主要有赫拉克利特、德谟克利特、苏格拉底、柏拉图、亚里士多德等。虽然他们都认为艺术是模仿的产物,但对模仿的方式、模仿的目的有不同的观点。在西方哲学史上有着巨大影响力的苏格拉底主张艺术模仿自然,但是他反对把模仿理解为抄袭,他主张画家画像、雕刻家雕像都不应只描绘外貌细节,而应“表现出生命,表现出心灵状态”,艺术不应该像奴隶似的临摹自然,而应该在自然形体中选择一些要素来构成一个极美的整体。19世纪现实主义文艺运动兴起之后,模仿说仍然被反复提倡,处于主导地位。俄国革命民主主义理论家别林斯基的许多文章也反复论述了“艺术是现实的再现”的观点。他认为艺术的显著特色在于对现实的忠实,它不改造生活,而是将生活复制、再现,像凸出的镜子一样,在一种观点之下把生活中丰富多彩的现象反映出来,从这些现象里汲取精华。俄国唯物主义哲学家车尔尼雪夫斯基(1828—1889,图 1-12)也认为自然美要高于艺术美,他说:“艺术再现现实,并不是为了消除它的瑕疵,并不是因为现实本身不够美,而正是因为它是美的。艺术作品的目的并不是修正现实、粉饰现实,而是再现它,充作它的代替物。”



图 1-12 车尔尼雪夫斯基

中国古典美学虽然向来推崇情感的表现,而且从未提出过纯粹的模仿说,但它非常强调

艺术家的情感表现归根结底离不开现实世界,其本质也就是对现实的临摹。例如,明代画家王履在《华山图序》中说“吾师心,心师目,目师华山”,将向自然学习视为艺术创作的前提条件。不过,中国古典美学中的“师法造化”主张,虽与西方古典美学中的模仿说有某种相似性,但又有很大的区别。这种区别突出地表现为中国古典美学中的“师法造化”不是被动的,而是能动的。王履对此还做了实践,为了画好《华山图》,他专门画了华山的各个角度的形象,常年与华山为伴。这种真挚的情感蕴含在《华山图》的每一个笔触中,画家在心里已经将华山拟人化。

二、艺术的本质是游戏

游戏说认为,人的审美活动和游戏一样,是一种过剩精力的使用,剩余精力是人们进行艺术这种精神游戏的动力。持这种观点的代表人物是德国著名美学家席勒和英国学者斯宾塞,人们也因此把游戏说称为“席勒-斯宾塞理论”。

游戏说强调了游戏冲动、审美自由与人性完善之间的重要联系。席勒在《审美教育书简》中,通过对游戏和审美自由之间关系的比较研究,首先提出了艺术起源于游戏的观点,认为艺术是一种以创造形式外观为目的的、审美自由的游戏。自由是艺术活动的精髓,它不受任何功利目的的限制,人们只有在一种精神游戏中才能彻底摆脱实用和功利的束缚,从而获得真正的自由。然而,游戏不是艺术产生的全部,也不是唯一。动物也有游戏的本能,甚至有的动物的游戏水平高于人类的游戏水平。动物也需要发泄过剩精力,而人却定义为自己游戏的结果产生了艺术。而且,过剩精力的发泄不仅表现在游戏和艺术中,还表现在其他事物中,如人的想象、人的普通行为、人的自由创造等,这些方面似乎对艺术的产生影响更大。

当我们谈到游戏和艺术之间的关系时,我们不能忘记艺术也是人的基本需要,是人类爱美的天性和本能。从这一点上来说,游戏促进了艺术的发展,艺术使游戏更具有审美价值,更符合人类社会文明进步的发展规律。其实,人们是在创新理论,也是在一次次否定自己的创新,所以艺术起源于游戏的理论学说也不断遭到人类自己的质疑,人类用大量的事实来证明自己的自相矛盾。因此,艺术的起源不能仅仅是人类游戏的结果。

三、艺术的本质是表现

对现实世界的再现是模仿其外在形式还是模仿其内在本质?是客观的模仿还是加入主体对客体的认识和感情的模仿?艺术的本质就是再现吗?随着哲学、心理学、美学等人文科学的发展及西方在自然科学领域的进步,自19世纪以后,模仿说逐渐衰微,表现说开始兴起并在西方占主导地位。

艺术品是人工制品,而人是有感情的,任何一件艺术品在创造过程中必然会融入人的感情因素。纯天然的艺术品概念是不成立的,如一块美的石头,将它确定为艺术品,是由人的情感来支配的。在模仿型的艺术中,艺术家的感情决定他的选择,无论是忠实地去描绘一处自然风景,还是在戏剧中完整地再现生活中的一个事件,或为什么选择甲而不选择乙,起决定作用的还是人的情感。这些说法虽然强调了人的主体意识、主观感情在文艺创作中的重要作用,但割断了艺术与社会生活的联系,同时也否定了理性因素在艺术中的地位和作用,显然也是片面的。

在表现说中一个值得注意的倾向是,艺术所表现的对象的外在形式似乎渐渐变得无关紧要了,取而代之的是艺术家的情感。移情说的提出者、理论家立普斯认为:“审美的快感可以说简直没有对象,审美的欣赏并非对于一个对象的欣赏,而是对于一个自我的欣赏。”对象存在的意义只是引发心理情感,不是眼睛对外在形象的模仿,而是心理对外在形式的模仿,即内模仿。谷鲁斯把内模仿看作审美活动的主要内容,如看一匹马在奔跑,我们也会在内心模仿马跑动的节奏,从而享受着内模仿的快感。移情说主要论及由我及物,而内模仿说的侧重点是由物及我。

艺术表现论的基础主要是移情说,认为艺术的本质就是情感的表现,此外还包括克罗齐的直觉说、弗洛伊德的潜意识说等理论。意大利美学家克罗齐在1902年出版的《美学原理》一书中提出了“直觉即表现”的表现主义美学命题,他认为直觉就是见到一个事物时,不假思索而直接领会该事物意象的一种认识活动,它可以赋予无形式的物质以形式。直觉活动能创造出人的主观感情的特别意象,直觉在本质上就是一种表现,表现也总是一种直觉,直觉所表达的是主观的情感,一切直觉都是抒情的表现。克罗齐在“直觉”这一核心概念的基础上,提出一系列基本美学观点,如直觉即表现、直觉即艺术、美就是成功的表现、语言就是艺术,并指出艺术不是物理的事实、艺术不是功利的活动、艺术不是道德的活动、艺术不具有概念知识的特性、艺术不可以分类等。克罗齐的观点对以后的科林伍德等美学家产生了巨大影响,对西方美学的发展起到了巨大的推动作用。

从东西方对表现说的态度来看,二者都承认艺术表现情感,而无视社会的影响作用,所以都出现了唯心主义的倾向。

四、艺术的本质是形式

形式说认为,艺术的价值仅仅在于艺术作品的形式构成、艺术语言和物质媒介,同现实的内容无关。这种理论的源头可追溯到古希腊的毕达哥拉斯学派。毕达哥拉斯学派注重数字与和谐的关系,不仅认为音乐节奏的和谐是由高低、长短、轻重各种不同的音调所组成的,而且怀着极大的兴趣去寻求造型艺术最理想的比例和形体。

但是,使形式说产生广泛而深刻影响的则是20世纪英国视觉艺术评论家克莱夫·贝尔和罗杰·弗莱。克莱夫·贝尔指出,在各个不同的作品中,线条、色彩以某种特殊的方式组成某种形式或形式间的关系,激起人们的审美感情。这些线条、色彩的关系和组合,以及审美的感人形式称为有意味的形式。他断言,再现往往是艺术家低能的标志;如果这位艺术家千方百计地想表达生活感情,这往往正是他缺乏灵感的症状;如果某位观众力图在形式以外寻求生活感情,这则是他缺乏艺术敏感性的症状。和克莱夫·贝尔一样,罗杰·弗莱也坚持认为,绘画的色彩和线条组合构成的形式,高于再现性内容,并规定了艺术的根本性质。

总之,克莱夫·贝尔和罗杰·弗莱都抬高抽象的形式构成,贬低具象的再现;强调一种超凡脱俗的意味,反对艺术成为模仿现实、传达知识或信息的手段。这实际上是对塞尚以来的后印象主义艺术在理论上的总结,是地道的现代艺术理论。

五、艺术的本质是观念

20世纪以来,西方逐渐兴起“生活本身即艺术”的观点,认为现实生活中的实物无须经

过艺术家的模仿或表现,艺术家的任务是选择或组合。毕加索(1881—1973,图 1-13)将自行车把与车座组合成牛头。杜尚(1887—1968,图 1-14)直接将小便器送去展览(只不过在上面签了个名),而这个名为《泉》的小便器在英国艺术界举行的一项评选中竟然成为 20 世纪最具影响力的艺术作品。

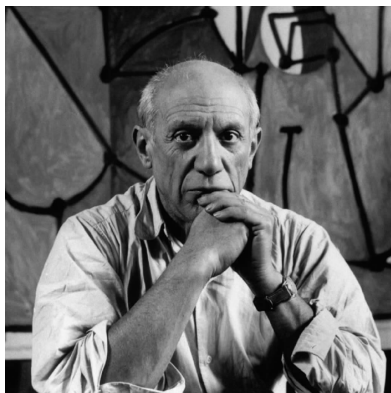


图 1-13 毕加索

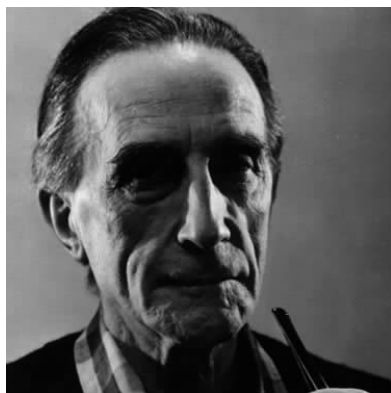


图 1-14 杜尚

一向神圣的美术馆、博物馆充斥着旧铁管、废轮胎和各式各样的电子垃圾,艺术品与非艺术品的界限日趋模糊。如果说毕加索的现成品雕塑还讲究美感或形式感,那么杜尚的作品则仅仅将某件物品从一个地方换到了另一个地方,环境空间的转换使一件垃圾变成艺术,其奥妙在哪里? 观念艺术论反映出西方艺术观念的巨大变化。



图 1-15 杜尚的作品《自行车轮》

观念艺术这个说法最早出现在 1961 年,是由一位名叫弗林特的美国音乐家首先提出的。他说:“观念相对于观念艺术,就像声音相对于音乐,它们都是基础材料。因为观念是和语言相联系的,所以观念艺术是一种用语言作为材料的艺术形式。”而事实上,观念艺术可追溯到 1913 年,时年 26 岁的杜尚在巴黎创作了一件史无前例的、离经叛道的作品,他将一个废弃的带轮子的自行车前叉倒置并固定在一个圆凳上面,取名为《自行车轮》(图 1-15),这件作品标志着现成品艺术的诞生。有人指责杜尚是剽窃现成的制品,他则辩解道,是否由作者创作无关紧要,重要的是选择了它,并“使人们从新的角度去看它,原来实用的意义已经消失殆尽,它却获得了一个新的内容”。杜尚的现成品艺术作品还有凉瓶架、雪铲、衣帽钩和打字机罩等各种日常物品。

美国艺术在第二次世界大战之后出现蓬勃兴旺的局面,而它的大部分探索都是对杜尚开创的这条观念主义新道路的开拓与发展。装置艺术进一步突破了架上艺术的局限,使现成品或实物的改装和组合变得更加自由灵活。装置艺术家甚至反对艺术的永久性和美术

馆、博物馆的展览与收藏模式,其作品仅供短暂展出,不为永久收藏。环境艺术走出室内空间,将大型雕塑作品与街道、广场、建筑结合起来,创造出开放的艺术景观。

在有形的艺术样式之外,杜尚的观念主义艺术还衍生出各种以人的身体及其行为作为表现形式的艺术,这些就是身体艺术、行为艺术、偶发艺术和表演艺术。它们将艺术与非艺术,以及生活与艺术的界限彻底抹掉了。

观念主义的艺术触角还延伸到其他艺术领域,音乐家约翰·凯奇(1912—1992,图 1-16)在 1952 年完成的作品《4 分 33 秒》在更大程度上试验和拓展了杜尚的现成品观念。该作品共三个乐章,总长度 4 分 33 秒,乐谱上没有任何音符,唯一标明的要求就是“沉默”。作品的含意是请观众聆听当时的寂静,体会在寂静之中由偶然所带来的一切声音。这也代表了凯奇一个重要的音乐哲学观点——音乐的最基本元素不是演奏,而是聆听。

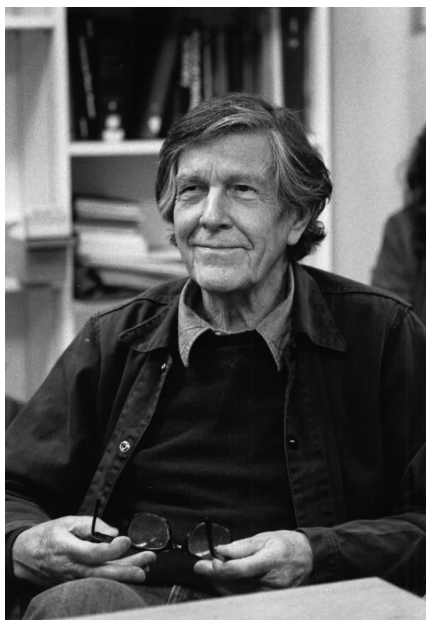


图 1-16 约翰·凯奇

关于艺术的本质,有待于更深入广泛的研究。以上观点只是众多研究观点中的一部分,其中对艺术的本质的研究产生深远影响的是生产实践说,这也是有重要地位的一种观点。

对于以上理论观点,我们要以包容和辩证的态度来理解与掌握。