

马立新 著

数字艺术哲学

PHILOSOPHY OF DIGITAL ART

中国社会科学出版社

013027415

J0-02
15



数字艺术哲学

PHILOSOPHY OF DIGITAL ART



北航

C1635308

中国社会科学出版社

J0-02
15

图书在版编目(CIP)数据

数字艺术哲学 / 马立新著. —北京: 中国社会科学出版社, 2012.12

ISBN 978-7-5161-2151-1

I. ①数… II. ①马… III. ①数字技术—应用—艺术—艺术哲学
IV. ①J0-02

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 010238 号

出版人 赵剑英
责任编辑 门小微
特约编辑 盖克
责任校对 徐楠
责任印制 戴宽

出版 中国社会科学出版社
社址 北京鼓楼西大街甲 158 号(邮编 100720)
网址 <http://www.csspw.cn>
中文域名: 中国社科网 010-64070619
发行部 010-84083685
门市部 010-84029450
经销 新华书店及其他书店

印刷装订 三河君旺印装厂
版次 2012 年 12 月第 1 版
印次 2012 年 12 月第 1 次印刷

开本 710 × 1000 1/16
印张 29
字数 428 千字
定价 66.00 元

凡购买中国社会科学出版社图书, 如有质量问题请与本社联系调换

电话: 010-64009791

版权所有 侵权必究

绪 论

20世纪90年代以来，一种新的艺术形式在人们还缺乏足够的心理准备的时候悄然出现在了人类的社会生活中，这就是今天的人们已经愈来愈熟悉、愈来愈热烈地争论不休的数字艺术。从Win95（视窗95）所开创的个人计算机人性化互动界面的问世到今天基于最新视窗版本的各种视频、音频和平面图像处理软件的广泛应用；从基于互联网的网页艺术到人气旺盛的网络游戏；从数字电影、数字电视所引发的新视觉运动到所谓的动漫艺术的大行其道；从风起云涌的网络文学到正在流行的手机彩铃……以上所提及的这些新的视、听觉形式以及尚没有包括在内的其他一些具有相似性质的艺术表现形式已经占据了当今艺术领域的半壁江山，并正在以惊人的速度抢占更多的传统艺术领域，呈现出难以估量的生命力。跟传统的电影、电视、音乐、小说相比，以上这些艺术形式有一个共同的特征，即都是基于数字技术的产物，它们的创作、符号文本和欣赏都必须依靠数字技术的支撑，所以，我们将这种新兴的艺术称为数字艺术。

当下，数字技术正在以一日千里的速度迅猛发展，我们的家用计算机、移动电话、数码相机更新换代的时间愈来愈短，除了电视电影设备，从日常生活中的冰箱、洗衣机到第一产业和第二产业中的各种生产设备也都在实现所谓的“机电一体化”。“机电一体化”只不过是数字化的另一种说法。其他的高科技产业就更不必说了。技术与艺术从来都是一对孪生兄弟。历史上每一次科学技术的革命都同时创造了新的艺术生命力。当然，这种同步性并

非是一个绝对的概念。在实际的科技发展史上，技术的进步也不见得每一次都为艺术的发展注入同样巨大的活力。正是从这个意义上，当代科学哲学家库恩把科学、艺术的发展规律看作非渐进式的跨越前进。在他的眼里，印刷术的发明、电子技术的发明、透视法的发现等都是些“库恩范型”式的革命。在同样的意义上，我们也完全可以把由数字技术所带来的科学和艺术领域的革命称为一次“库恩范型”式的革命。数字技术的应用虽然早在19世纪就开始了，但其产生的巨大影响力却是在最近的短短十余年内随着超大规模集成电路的发明和互联网技术的成熟而表现出来的。数字艺术就是它所直接创造出来的一个显赫成果。

数字技术创造了数字文化。数字艺术则是数字文化的一个重要组成部分。与当下数字文化和数字艺术方兴未艾的强劲发展态势相比，人们对于这种新奇的文化和艺术形式似乎还更多地沉浸在直接的感官体验上，而对于其独特的美学特性和审美体验还没有来得及加以理性的、系统的思辨。当然，面对这个崭新的文化艺术图景，并不是所有的人都乐在其中，流连忘返，一些睿智的、富有远见的学者开始基于不同的学科背景来关注和研究数字文化现象。在他们中间，美国数字文化学家尼葛洛庞帝的声音振聋发聩。尼葛洛庞帝是一个对数字文化持强烈的乐观主义态度的学者。他提出的“比特世界”超越“原子世界”的新奇观点^①至今还在被人们津津乐道；而他所谓的“数字化生存”观则为人们描述了一个有点乌托邦意味的新型生活方式，这其中就包括了数字文化的某些方面。在中国，一些学者紧随在尼葛洛庞帝等人的身后，新千年以来开始表达自己对于数字化生存的理解。董焱从信息论的角度比较系统地探讨了信息文化可能面对的各种各样的问题以及信息文化影响下人们的信息行为。^②虽然他坚持他所谓的信息文化某种意义上所指涉的就是数字化文化，可是在在我看来，两者实在具有天壤之别，即使从数字文化的角度来看，他的研究尚没有触及其本质性的东西。陈幼松的《数字化浪

① [美]尼葛洛庞帝：《数字化生存》，胡泳、范海燕译，海南出版社1996年版。

② 董焱：《信息文化论：数字化生存状态冷思考》，北京图书馆出版社2003年版。

潮》一书的很多观点几乎是尼葛洛庞帝的《数字化生存》翻版，而且他是从科普的层面上来描述数字化现象的，其中对文化和艺术虽有涉及，但仅仅是对现象的初步解释。^① 陈志良等人同年出版的《数字化潮——数字化与人类未来》^②也是面向大众的基础读物，它着眼的是数字化对于人类未来的潜在影响，对数字文化基本没有涉及。

综上所述，迄今国内外学者对于数字技术所引发的社会生活问题已经关注起来，其中国外的一些学者已经比较深入地探讨了数字文化的某些本质问题，但对于数字艺术方面的专门研究尚十分罕见。这种现状显然同数字艺术日新月异的发展情势是非常不适应的。科学发展的历史已经反复地证明了一个基本的真理：科学无论是依靠人类的理性还是依靠人类的经验，每一次重大的发现都会极大地推动社会实践的变革。数字技术发展的历史正在证明着这条真理。同样，我们不可忽视的是，科学的应用本身就是创造的过程，科学来自于对现存世界的观察和认识，可是科学的应用绝不仅仅是对现存世界的还原过程，它所创造出的是一个崭新的世界，因此科学的脚步永无止境。新的世界的出现又赋予了它新的历史使命，它对于新的世界的认识又构成了新的科学进程，这就是科学和实践的辩证关系。从这一关系上来看待数字艺术，我们的基本理解是：数字技术创造了数字艺术这一新奇的景观世界，对这种新奇的景观世界的认识就是艺术科学的使命；而我们由此所获得的对于这一景观世界的认识又会指导和创造出更加新奇的数字艺术形式。故而，我们当下的使命就是承担起历史赋予我们的认识责任，透过历史呈现给我们的数字艺术表象，去竭力发掘深埋于其下的美学内蕴。

科学的使命固然在于发现，然而，通往发现的道路并非是唯一的选择。那么，针对一个新奇的数字艺术世界，究竟我们应该选择一条什么样的认识道路呢？这是在开始我们的认识旅程之前必须首先解决的问题。众所周知，从哲学上讲，人类认识的基本途径包括经验的和理性的两条路向。不同的认

① 陈幼松：《数字化浪潮》，中国青年出版社1999年版。

② 陈志良等：《数字化潮——数字化与人类未来》，科学普及出版社1999年版。

识论对应于不同的认识领域。经验的方法主要适用于对于客观的物理世界的认识，如物理学、化学、生命科学等；理性的方法则主要运用于客观的意识世界的认识，如数学、逻辑学等。胡塞尔的现象学却为人类的认识活动提供了第三种可能。按照胡塞尔的看法，存在三类不同的存有者（广义上的事物）。它们是：（1）实在的存有者，它的基本的规定性是存在于时间和空间中；（2）理念的存有者，它的基本的规定性是超越时间和空间；（3）实有的存有者，它的基本的规定性是只存在于时间中，不存在于空间中，或者说，它存在于内在的时间中。与以上三种存有者相对应，存在三种研究本质以及本质间的联系规律的科学。它们是：经验的科学，理念的科学，现象学。经验科学研究实在的存有者的本质及其规律。认识它们的基础是感性经验，例如我们能够看到一棵树、一座山等。对于那些不能直接凭感官感知的东西，例如微生物，则可以通过仪器，例如显微镜来观察，归根到底也是经由感性知觉的。我们可以观察到实在的存有者的各种各样的形态及其相互联系的规律，但我们在任何有限的时间内都不能穷尽对它们的观察，因而我们对它们的认识只具有相对的确定性，尽管我们对它们的认识将随着经验观察的深入而不断修正提高，但永远不可能获得绝对的确定性。理念的科学与经验科学不同，理念的科学在把握本质的时候所依据的不是实在的对象，而是现象的对象。几何学中所说的点、线、面、圆、三角，不是实在的点、线、面、圆、三角，而是想象的点、线、面、圆、三角。在实在的世界上找不到没有线的点和没有面的线，也没有绝对的圆和绝对的三角形。几何学所研究的形状是想象中的形状。理念的本质是建立在想象中的例子的基础上的。举例来说，圆的本质（圆的一般）的例子是任意想象中的具体的圆。由于理念的本质的形成不依赖于对实在的事物的经验的观察，它们也就不会被经验推翻。举例来说，如果我们对某一实在的圆进行测量，发现其圆周长与直径的比例不是3.14，而是3.16，我们不会因此而否定有关圆的几何定理，而只会怀疑这个实在的圆不够标准，或我们的测量有问题。理念的本质是精确的本质，可以被清楚地定义，它们在相关的理论系统中形成可以被清楚地推导

的必然联系。如果我们承认了该理论系统的公理和定义，我们也就必须承认从那些公理中推导出来的它们间的相关联系。胡塞尔强调，理念的本质的形成依赖于对想象的对象的基本的规定性的直观。尽管在数学、逻辑学等形式科学中，定义和逻辑推导起重要作用，但是它们的基础仍然是对理念的对象的本质直观。按照胡塞尔的观点，现象学是现象描述的科学，现象学研究内在的意识现象中的本质。我们常把意识称为意识流，因为意识现象是不断流变着的。意识现象具有时间的维度，没有空间的维度，因而是“实有的存有者”。在这些不断流变的现象中，也存在着某些共同的规定性，它们把一类意识现象与另一类意识现象区分开来。现象学研究的目的是要把握这些基本的规定性。在对意识现象的分析方面，胡塞尔十分重视本质直觉的方法。如胡塞尔用这一方法确定意识的基本结构：通过自由想象的变更，我们产生出一系列意识现象的例子，如看一本书，听一支歌曲，思考一个问题等等，这些不同的意识现象之间的共同之处是，意识行为是与意识内容相关联的。看总是与所看相关联，听总是与所听相关联，思总是与所思相关联，我们找不到没有所看的看等等。物理现象则没有这种相关联系。于是我们就确认意识现象的本质是这种意向性的相关联系。胡塞尔主张，理念科学是经验科学的基础，为经验科学提供论证的根据，而现象学又是理念科学的基础，为理念科学提供论证的根据。为什么现象学能够成为一切科学的基础呢？胡塞尔认为除了以上所提到的意识的构成作用外，还因为意识有一种返观自照的自明性。当我们在看的时候，我们知道自己在看；当我们在想的时候，我们知道自己在想。我们知道自己的意识，这不是外求的，不是以对象化的认识方式得知的，而是在反省中自知的。由于意识的这种返观自照的自明性，以此为研究对象的现象学就成为知识探究的源头的科学。他还坚持认为：人类除了经验意识之外，还有先验意识；先验意识是绝对自明的意识，在先验意识中所构成的范畴是先验的范畴，是适用于一切可能的世界的普遍有效的范畴。纯数学和纯逻辑之所以具有普遍的有效性和绝对的真理性的，因为它们是在先验的意识中被构成的。而现象学的还原（亦称先验的还原）就是从经验的意

识通向先验的意识的道路。他的基本思路是通过现象学的中止判断（悬置法）把一切有疑义的观点悬置起来，既不做肯定的判断也不做否定的判断，只从有绝对把握的地方着手，设法找到绝对自明的开端。“笛卡尔途径”就是他提出的多种先验意识还原方法中的一条。笛卡尔途径亦称经由普遍怀疑的途径。它的目的不是怀疑一切，而是通过怀疑找到自明的开端。我们可以对迄今为止的一切信念提出疑问，不对它们作出判断，不对它们的有效性或无效性表态，即采取存而不论的态度。我们可以怀疑科学知识的有效性，也可以怀疑前科学的和科学以外的生活世界的经验的有效性，我们甚至可以怀疑我们的感觉是否在欺骗我们，我们是否在做梦，是否被魔鬼操纵着进行思维。但是每当我怀疑任何东西的时候，我在如此这般地怀疑，是无疑的，是绝对确定的。这同样适用于其他的各种意识活动。每当我知觉、判断、想象、推论的时候，无论这些行为具有对象还是不具有对象，无论它们是否与事实相符，此时此刻我在知觉着、判断着是无可怀疑的，这也就是说，意识行为以及作为这些意识行为的承担者的我在那时是存在的。笛卡尔通过这种普遍怀疑得出“我思故我在”的结论。胡塞尔强调，笛卡尔在此所说的“我”不应被理解为心灵实体的“我”，即“灵魂”，因为这样的“我”并没在返观自照的直观中给予我们，我们没有看到那样的一个实体，我们所看到的仅仅是作为思者（思的执行者或承担者）的我，我们不能把它当作精神的实体或物质的实体，而只能就其所清楚地呈现出来的那样描述它。笛卡尔途径的要点在于，经笛卡尔的普遍怀疑，达到一个自明的开端，这个自明的开端是：我——思——所思。但是在这里“我”、“思”和“所思”不能被当作经验的东西来理解，所以要执行普遍的中止判断，即把它们是否实在地存在的问题悬置起来。通过这样的方式我们所把握的我——思——所思就是先验的主体的意识结构。胡塞尔现象学能否真的成为所有科学的根基始终存在着很大的争议，这也不是我们所关心的事情，我们所真正感兴趣的是他提出的通过悬置经验意识还原先验意识获得对本质的绝对认识的途径。这条途径不仅适用于对意识现象的本质认识，我以为对于一切存在事物特别是对于我们认

识极为复杂的数字艺术现象的本质也具有很高的借鉴价值。因此，胡塞尔的现象哲学就成为我们考察数字艺术现象的认识论。

要获得对于数字艺术现象的真知灼见，不仅需要科学的认识论的宏观指导，而且需要具体可行的研究方法。一般地讲，对于文学艺术现象的研究方法除了分析和综合的外，还有思辨的、批判的。在我看来，这些方法对于传统艺术的研究无疑显现出不同的认识价值，但在考察数字艺术现象这一特殊问题上，则存在着天然的缺陷。数字艺术的诞生绝不是一个传统意义上的艺术创新事件，而是植根于当代最先进的数字技术土壤中盛开的花朵。这种艺术符号兼具复杂性和简单性双重属性。复杂性来源于密不可分的数字技术，简单性体现在对于数字技术精深的掌握之中。对此，用什么样的方法来研究更为有效，也就是比较能够获得关于数字艺术现象的正确认识呢？我们认为能够与数字艺术的双重属性相对应的灵丹妙药是系统的方法。因为数字艺术本身即是一个复杂的有机系统。数字艺术作为社会文化系统的子系统也只有用系统的思维、系统的眼光和系统的方法才能比较顺利地实现对自身的关照。系统论的方法就是本书考察数字艺术现象的基本方法。需要说明的是系统的方法与常规的分析与综合的方法并不矛盾。系统论主要是作为一种世界观和一种思维方式的方法论，而分析和综合则是在实际科学研究中具体运用的思维方法，前者对后者起着指导和统御的作用。具体到数字艺术现象的研究，我们在对构成该系统的各个要素展开分析的时候，不仅要把目光盯着数字艺术创作者、数字艺术符号、社会文化环境和数字艺术鉴赏者各个要素，更要把各个要素放在整个系统中来综合。既要注意各个要素之间的联系，也要注意要素与整体系统之间的关系，还要注意到这个系统与周围其他社会系统之间的联系。我们对于数字艺术机制的解释和表述就是基于这样一种思维路线和思维方式的。



目 录

第一章 数字艺术谱系论

- 第一节 原始艺术与技术 / 2
- 第二节 技术进步与艺术发展 / 14
- 第三节 数字技术和数字艺术异军突起 / 49
- 第四节 数字艺术生态部落 / 62
- 第五节 技术、艺术互作机制及艺术发展一般规律 / 87

第二章 数字艺术本质论

- 第一节 美在自由情感——一种新的美学观的构建 / 98
- 第二节 从一般主体到审美主体 / 122
- 第三节 从一般客体到审美客体 / 132
- 第四节 第三推论：善为必然情感 / 137
- 第五节 美学三定律 / 141
- 第六节 第五推论：艺术品作为审美客体时更容易激发审美主体的自由情感 / 153
- 第七节 第六推论：数字艺术比原子艺术引起更强烈的自由情感 / 162

第三章 数字艺术生产论

- 第一节 数字艺术生产者 / 190
- 第二节 数字艺术生产工具 / 199
- 第三节 数字艺术生产机制 / 206
- 第四节 数字艺术生产中的主导美学诉求 / 227
- 第五节 创意产业与数字艺术生产 / 236
- 第六节 个案研究: (一) 数字电影生产论 / 243
- 第七节 个案研究: (二) 数字电视生产论 / 265

第四章 数字艺术传播论

- 第一节 数字艺术的市场传播 / 274
- 第二节 数字艺术的网络传播 / 275
- 第三节 数字艺术的原子传播 / 277
- 第四节 原子艺术与数字艺术的双向传播 / 282
- 第五节 数字艺术传播模式 / 290
- 第六节 数字艺术的受众研究 / 304
- 第七节 数字艺术符号 / 317

第五章 数字艺术消费论

- 第一节 数字艺术消费者 / 324
- 第二节 数字消费动机 / 338
- 第三节 数字艺术消费特点 / 342
- 第四节 数字艺术消费的原则、模式及方法 / 354
- 第五节 数字艺术消费效应 / 366
- 第六节 数字消费策略探究 / 376
- 第七节 数字艺术消费与文化创意产业 / 380



第六章 数字艺术与人类社会现实建构

第一节 感知、认识与社会现实建构 / 386

第二节 媒介与人类社会现实建构 / 391

第三节 艺术与人类社会现实建构 / 395

第四节 手机艺术与人类社会现实建构 / 401

第五节 微博与人类社会现实建构 / 408

第六节 网络游戏与人类社会现实建构 / 413

第七节 数字艺术批判 / 433

后 记 / 447



第一章 数字艺术谱系论

研究数字艺术的谱系，也就是研究数字艺术产生和发展的历史规律。正如研究语言艺术（文学）的历史不能不研究语言的历史，研究电影艺术的历史不能不研究照相技术的历史，研究电视艺术的历史不能不研究电子技术的历史一样，我们研究数字艺术的历史也不能不首先研究技术和艺术的历史。

第一节 原始艺术与技术

由美籍华裔三维动画艺术家谭力勤教授独创的“数字原始艺术”（Digital-Primitive Art）（有译作“数码原始艺术”，为避免理解上的分歧，凡涉及“Digital”处本书一律使用“数字”作为中文译意）形式在当今数字艺术界已广有影响，赢得了美国及其他多国艺术界的一致好评，并多次获得国际数字艺术展大奖，其本人被美国主流媒体誉称为数字艺术界中具有“革命性的艺术家”和前卫三维动画的开拓者，是第一位把数字三维动画印制于兽皮、原木、岩石及金属的人。数字原始艺术实质上是对数字艺术一种多元多向的主体探索和创新。它可通过掌握原始兽皮技术而创作出现代数字艺术，反之，应用现有的数字科技可制作出更新款的原始艺术。其探索研究的目的就是融数字技术和原始观念于一体，开凿远古精神和自然崇拜与当今数字社会的沟通。在谈到数字艺术与原始技术关联方面，谭力勤教授提到其表达方式可阐述为“Digital < and Primitive”，从发展的眼光来看，也就是说数字是短期有限的，而原始是永恒无限的。任何现代数字技术都是可被取代的，而原始观念则永久地保留其自身含义，今天的现代科技也许就是明天的原始技能。

“数字原始艺术”创作形式主要体现在技术、文化内涵、艺术形式的

探讨和突破上。具体来说其系列作品主要分为六大类：1. 数字兽皮印制作品与三维动画：各种三维动画图像被数字喷墨印刷机印制于不同肌理半透明的兽皮上，然后重新湿润并利用特别的夹子和可伸展的棉绳扯拉在铝制的艺术框中或红雪松木框中。2. 数字兽皮三维动画投影：多种三维动画原片通过投影机从不同的角度（主要为前后）交叉重叠式投影于半透明的兽皮上，从而产生一种湿润、透明、赫黄又深沉的动画效果。观众可从不同的角度，近距离地欣赏其作品。3. 数字原木印制与三维动画：不同三维数字树瘤肌理图像被数字印刷机印制于胶合板上，“数字自然”为其探索主题，每一幅数字印制品相随LCD电视机展出水金火木土动画。4. 数字原木三维动画投影：三维动画从不同的角度交叉重叠式投影于稀薄又半透明的自然的原木上，给人一种浑厚而深沉的动画意境。5. 数字岩石印制作品与三维动画：多种三维数字发毛肌理图像被数字印刷机印制于薄岩石上，每一幅数字岩石印制品中有微型LCD电视机展出发毛游动于岩石间的动画。6. 数字——原始动画装置：中华祖先在公元180年创作的一种用手转动不同画面，并可从洞眼中看到动画效果的装置，西方在18世纪经改制后，命名为“Zoetrope”（西洋镜），“Phenakistoscope”（活动影像镜）。借用此原理，使用木材、金属材料 and 数字系列图像，制作出一系列动画装置，观众可利用自身力量转动动画装置，从而创作出不同速度的动画片。其材料应用、艺术形式和观念哲理在当代前卫艺术中属于首次。前卫的姿态下其三维动画主体造型设计、故事原创、理念创新的灵感却都来自于北美印第安人原始崇拜、非洲艺术造型及中国艺术哲学和原始传说。技术的深层探讨更是其系列作品制作的重要部分，Softimage XSI^①，DPS VelocityHD^②，

① Softimage XSI与Maya同为电影级的超强3D动画工具，在国际上享有盛名，以其Mental Ray超级渲染器和超强的动画能力在动画领域占有重要的一席之地。《侏罗纪公园》、《第五元素》、《虫虫危机》、《红磨坊》、《少林足球》……到最近的《魔蝎大帝》、《战栗空间》等电影里都可以找到它的身影。它是三维动画制作的主要电脑软件。其强大而全新的功能构成此系列作品制作的核心部分。

② VelocityHD完全可以做到无压缩，二、三维实时，是DPS公司推出的一款极高质量的高清非线性编产品。

Combustion^①和Premiere Professional是其后期制作所用软件，并作为探讨数字原始艺术的先锋探索者。这不能不让人将目光投向久远的原始艺术，从人类艺术发生的源头上一窥艺术与技术究竟怎样相携相伴，穿越杳渺的历史征程一路走到今天的数字艺术和数字技术。

应该说原始艺术是原始社会人类思维和精神领域中创造活动的结晶，指的是原始社会中发生和发展起来的原始人的艺术。当然我们从未停止过对原始艺术的关注。但从世界范围来说，对原始艺术的发现和真正意义上的研究，实际上开始于19世纪中叶以后。人类最早的艺术——旧石器时代艺术发现史的真正开端，可以追溯到1860年史前史研究者、律师爱德华·拉尔泰对冰河时期的艺术进行考察时在马萨发现的一只鹿角，上面刻有熊头。1861年，他和别人合作发掘了埃斯匹路盖洞；1862年，发掘了晚期旧石器文化的中心勒塞谢埃。1863年，莫斯特文化、马格德林文化这两个地点，经过发掘而被确定下来。1864年，加里贡考察了布劳涅凯尔岩凹洞穴壁画。1868年，西班牙人马尔斯里诺·德·绍图拉开始进行阿尔塔米拉洞穴壁画的发掘。1878年，契农发现了夏波洞的壁画。1883年，达伦发现了帕尔隆帕尔洞中的刻画线。1894年，摩兹洞穴被发现。1895年，皮埃特洞穴壁画被发现。1901年，康巴莱洞和冯德高姆洞被发现。以后，洞穴艺术被发现的陆续多了起来。旧石器时代的艺术，是19世纪中叶以来考古发现的巨大成果。旧石器时代艺术的遗址主要分布于欧洲的几个地区。在非洲，从撒哈拉大沙漠到津巴布韦，也发现了许多史前岩画。^②以田野调查发掘工作为基础的中国史前考古学发端于20世纪20年代。时至今日，在旧石器和新石器时代考古发掘中已取得了巨大成就，搜集和积累了一定数量的原始宗教、口头文学、造型艺术等方面的资料，为我国原始艺术的深入研究提供了坚实保障。

综合国内外考古学发现，就目前已知的事实来看，对于世界原始民族来

^① Discreet公司历史上最新的视觉效果制作系统，它是一个在NT和Mac平台上解决你所需要的工作效率和可视性的强劲的视觉特效合成软件。为视觉效果的创作提供了一个独特的绘画、动画和三维合成环境。

^② 朱伯雄主编：《世界美术史（第一卷）·原始艺术》，山东美术出版社1987年版，第23—28页。