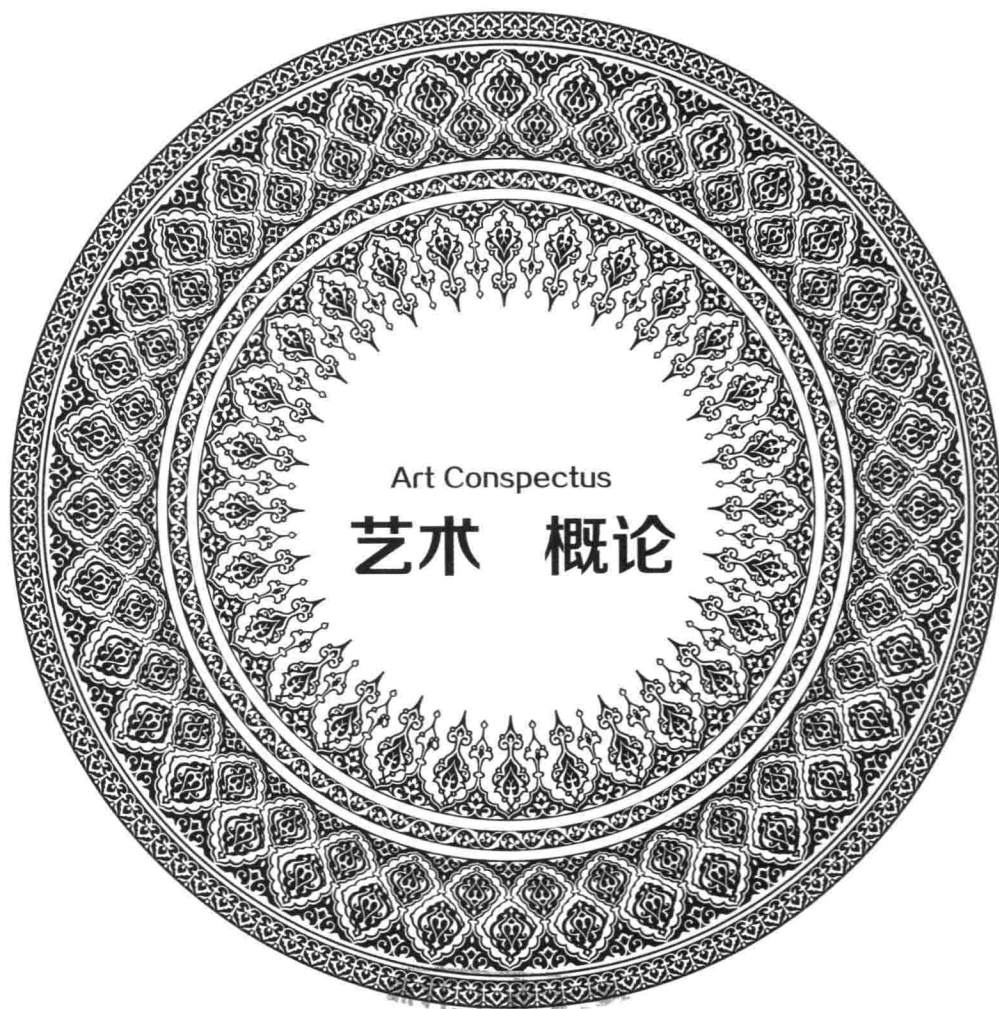






Art Conspectus

艺术 概论

主 编 侯 也 李恩田 齐 柠

副主编 李 斌 曹夕玉 于 滢 王宏伟



科学技术文献出版社
SCIENTIFIC AND TECHNICAL DOCUMENTATION PRESS

· 北 京 ·

图书在版编目(CIP)数据

艺术概论 / 侯也, 李恩田, 齐柠主编. —北京: 科学技术文献出版社, 2013.8

ISBN 978-7-5023-7836-3

I. ①艺… II. ①侯… ②李… ③齐… III. ①艺术理论—高等学校—教材 IV. ①J0

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第073861号

艺术概论

策划编辑: 霍志敏 责任编辑: 李卫东 责任校对: 唐炜 责任出版: 张志平

出 版 者 科学技术文献出版社

地 址 北京市复兴路15号 邮编 100038

编 务 部 (010) 58882938, 58882087 (传真)

发 行 部 (010) 58882868, 58882874 (传真)

邮 购 部 (010) 58882873

官方网址 <http://www.stdp.com.cn>

发 行 者 科学技术文献出版社发行 全国各地新华书店经销

印 刷 者 北京盛兰兄弟印刷装订有限公司

版 次 2013年8月第1版 2013年8月第1次印刷

开 本 889×1194 1/16

字 数 260千

印 张 8

书 号 ISBN 978-7-5023-7836-3

定 价 48.00元



版权所有 违法必究

购买本社图书, 凡字迹不清、缺页、倒页、脱页者, 本社发行部负责调换

前言

与艺术创作紧密结合的艺术理论才是有生命的。本书的作者都是中青年学者和高等艺术院校教师，长期进行艺术理论教学和艺术创作，有着丰富的艺术理论知识和艺术创作经验。本书较为系统地阐述了艺术理论的基本问题，包含美学、心理学等学科的一些重要理论，通过研究各门艺术形式的特点及发展过程，系统的总结艺术现象，探索艺术发展的基本规律。

历史上有不少卓有成就的艺术理论家从不同角度触及到了艺术的本质，对艺术的发展产生了深远影响，但也有明显的片面之处，既不能一味的批判，也不能盲目接受。马克思主义全面地揭示了艺术的本质，从创作主体到客体都进行了全面的研究。在实际创作中创作主体应该本着马克思主义的基本原则，掌握各派对艺术本质阐述的观点，来启发创作灵感。换言之，就是要切实重视人的创造意识，不能教条地理解马克思主义中关于艺术理论的观点。

民族、民间艺术理论是本书的一大特色，旨在通过归纳民族、民间艺术的基本特点，分析它们的优势和存在的问题，从而促进其创新和发展。

本书兼具知识性和论说性的特点，具有一定的学术研究价值，可以作为高等艺术院校教材，供学生学习和参考。由于时间仓促和学术水平所限，书中难免有不妥甚至谬误之处，请诸位读者批评指正。在编写的过程中，参考了很多的相关书目，在此表示深深的感谢。

编 者

二〇一三年四月

目录

CONTENTS

第一章 艺术的起源	1	第四节 文学	72
第一节 摹仿说	1	第五节 其他艺术门类	74
第二节 游戏说	7	第六章 艺术创作	77
第三节 巫术说	10	第一节 艺术创作的基本过程	77
第四节 形式说	12	第二节 艺术创作的思维方式	80
第五节 劳动说	15	第三节 艺术创作的表现方式	85
第二章 艺术的特征	17	第七章 艺术家	87
第一节 艺术的形象性	17	第一节 艺术家的主体性	87
第二节 艺术的情感性	20	第二节 艺术家的社会性	90
第三节 艺术的审美性	22	第三节 艺术家的艺术修养	91
第四节 艺术的创造性	29	第八章 艺术的风格、流派、思潮	95
第三章 艺术的社会功能	31	第一节 艺术风格	95
第一节 艺术的审美功能	32	第二节 艺术流派	100
第二节 艺术的教育功能	33	第三节 艺术思潮	102
第三节 艺术的认识功能	36	第九章 艺术作品	103
第四章 艺术与人类文化	39	第一节 艺术语言	103
第一节 艺术与人文学科的关系	39	第二节 艺术形象	109
第二节 艺术与宗教的关系	43	第三节 艺术意蕴	112
第三节 艺术与道德的关系	48	第十章 艺术的民族性、民间性与世界性	117
第四节 艺术与科学的关系	52	第一节 艺术的民族性与艺术的世界性的含义	118
第五章 艺术的主要门类	55	第二节 艺术的民族性与世界性之间的关系及发展	122
第一节 美术	55		
第二节 音乐、舞蹈	62		
第三节 戏剧、摄影、电影与电视艺术	63		

第一章 艺术的起源

艺术是什么时候产生的，怎么产生的，这是一个耐人寻味又难有定论的问题。众多的学术前辈都曾深深地追问过这个问题，专家学者可谓各持己见，也是他们带领一代人去不断地探索，遐想……。艺术起源的时间，我们遥不可及，不可能到那个时代探个究竟，所以现在所有有关艺术起源问题的理论都是合理性推测得出的假说，并且很难得到印证。

尽管如此，我们但凡要探讨艺术，就不可能绕开艺术起源的问题。它不仅是艺术的开端，而且还与艺术的本质相通。历史上很多学者提出了诸多学说，如：摹仿说、游戏说、巫术说、表现说、劳动说等，这些说法是在当时的社会条件下，站在当时的立场看待问题独有的角度产生的，是综合的。任何一种学说，都不足以成为对艺术起源问题的唯一解释。不同门类的艺术起源有不同的因素，我们应当把它还原到当时的社会条件下去探讨，如自然环境、居住条件、

生产方式、生活方式以及当时人的思维方式、心理特点等，这些因素相互关联、相互影响、共同作用，相互依存在同一件艺术品中（图 1-1）。

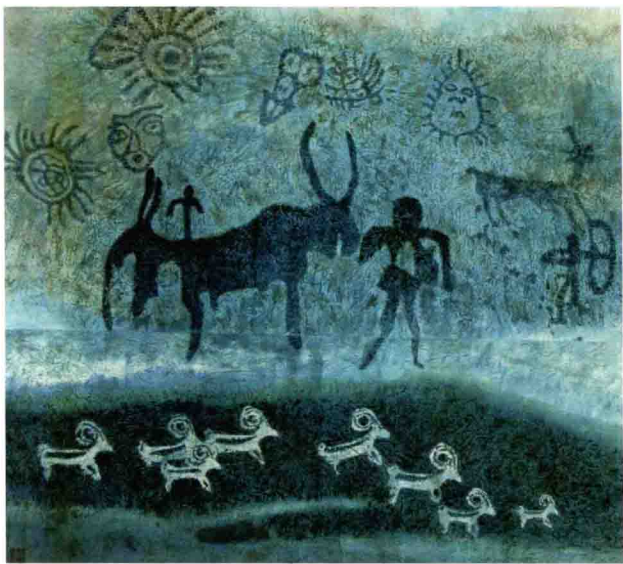


图1-1 侯也《远古幽思》

第一节 摹仿说

摹仿说在古希腊时期就已形成，大概是最古老的一种关于艺术起源的理论。近些年来，这一理论的拥护者渐少，并受到一些学者的否定。似乎摹仿说对于艺术起源来说是比较肤浅的说法，但事实上也许并非如此简单，应该说它是现实主义反映论的蓝本，也称“再现说”。它认为美术在本质上是对现实的摹仿，实际上也就是承认艺术是对现实的反映（图 1-2）。中国古代画论中的“师造化”说与西方摹仿说相似，认为现实是绘画的根源。我国古代的典籍中，也有关于艺术出于对自然摹仿的说法，如《吕氏春秋·古乐》云：“听凤凰之鸣以别十二律”，“效八风之音”等。

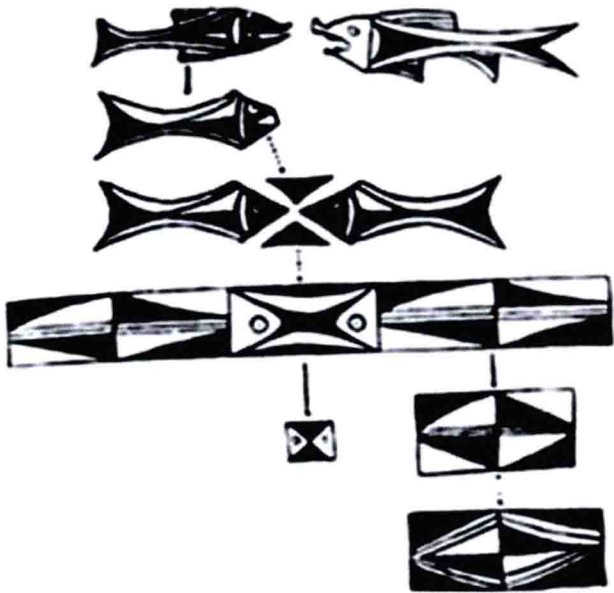


图1-2 古希腊摹仿说

但是，把艺术的起源完全归结于对自然的摹仿，自然难以博得人们的一致赞同。首先，人们对于“摹仿”的含义有着不同的理解。在多数人看来，“摹仿”就是对实际对象的模拟、复制，因此是与“再现”相似的意义，它只是被当作艺术创作过程中的手段、手法而已。在这种情况下，“摹仿”在艺术发生学中也就显得只有局部的和浅层的意义。在艺术表现因素不断加强的今天，摹仿说也就更加不为人们所重视了。其次，即使作为一种手段，考古遗存也并不都是这一理论的有力佐证。虽然我们能够找到许多史前艺术品或史前艺术活动摹仿现实的痕迹，但毕竟还有另外一些艺术品，使我们难以找到所摹仿的根据。例如，刻划了当时常见动物和狩猎场面的史前岩画，描绘着鸟兽鱼蛙的彩陶纹饰，关于人和动物的雕刻、塑像以及模拟狩猎、战争的史前舞蹈等，属于前类；而一系列精美的石制器具，一些完全抽象化的几何形图案等等属于后类。第三，还有些史前艺术，出于对主体感情的发泄，既不以物质的媒介表述，也不模拟现实的任何现象和过程，例如原始的抒情诗和某些歌舞等。假若诚如亚里士多德所说，人类摹仿的本性是同动物毫不相干的，那么也就无法说清楚人类这一能力的由来，而使这一理论走向神秘。这样，等到人类出现以后再去寻找艺术的渊源，也已经晚了。上面所述，有些方面是摹仿说本身在说明艺术起源问题时难以克服的缺点，但有些方面则是由于后人先把“摹仿”限制于一定的内涵以后，再去加以诘难，也就使之陷于被动的境地了。实际上，摹仿在艺术起源以及艺术创作中，具有更深层的意义。这一对艺术特别是西方艺术影响深远的理论，还有待于我们进一步研讨。摹仿，不能仅仅看成是创作过程中单纯的方式、方法、手段，从根本上说，它是人类比较原始的一种心理倾向和心理机能。只有就此而言，摹仿对于艺术的起源才有更加深刻、更近本质的内在意义。作为人类心理特质的摹仿能力并不是与所有转变的动物毫不相干的。“既然人被看作是通过不断变化和发展的进化过程而从动物来的，可能断定人和动物的一切方面，包括心理和身体的方面，都有一种连续性。”

摹仿说从最初出现到成熟阶段，含义发生了很大

变化。这一文学原则含义上的变动，固然是文学创作精神变化在文学理论层次上的反映，更为深层的原因则是古希腊理性原则的变化所致。从摹仿说含义的演变中，我们可以寻绎出古希腊理性精神的嬗变轨迹。

比较系统的提出来摹仿说的理论是古希腊哲学家亚里士多德，另外赫拉克利特、德谟克里特和苏格拉底等人都有关于艺术摹仿自然的说法。

艺术摹仿的对象就是真实的现实世界，因此艺术也是真实的。亚里士多德还认为，人从孩提的时候起就有摹仿的本能，画家和雕塑家用颜色和姿态来摹仿（图1-3、图1-4），诗人和歌唱家用声音来摹仿，舞蹈是借姿态的节奏来摹仿，史诗用语言来摹仿，悲剧用行动来摹仿等等。亚里士多德从主体与客体的关系、艺术与现实的关系解释艺术本质问题，对后世的启发和影响是非常巨大的。



图1-3 古希腊牛头

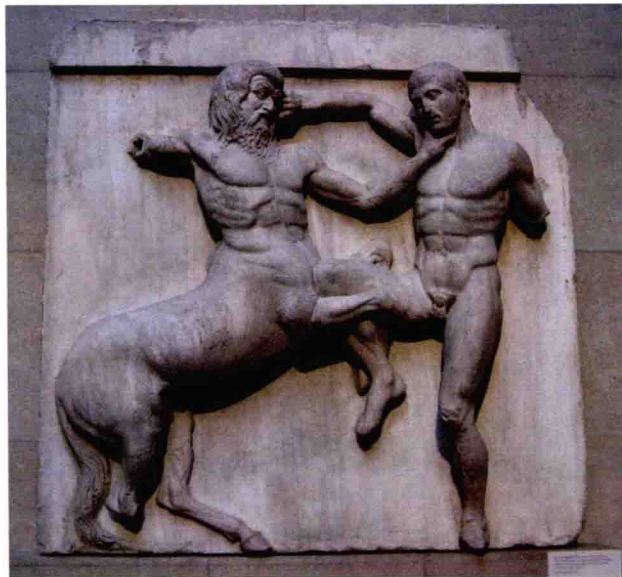


图1-4 古希腊墙体雕塑

苏格拉底理论的出现标志着西方思想史的转折。苏格拉底反对一切不关心人的本质和生存的实证科学，宣称自己和物理学的探索毫无缘分，他拒绝讨论诸如宇宙的性质、宇宙秩序和天体产生的原因，却热衷于讨论各种人文问题。自此以后，古希腊思想的重心由自然本体转向人类本体。苏格拉底把他对人的哲学思考运用于文艺领域，引起了文艺创作原则与批评标准的根本变化。

苏格拉底的文学思想大体保持在文艺伦理学的范围内。

首先，就文学创作来说，人自身一旦成为世界的中心，自然对象作为摹仿的根基就发生了动摇，摹仿的方向不得不发生偏离和移动。苏格拉底认为，人应当成为文艺摹仿的对象，不仅人的外部形体动作可以摹仿，就连人的精神方面的特质也可以摹仿，无论这种特质是善的还是恶的，例如人的性格，美的善的可爱的如高尚、慷慨、谦虚、聪慧等可以摹仿，恶的丑的可憎的如下贱、卑吝、骄傲、愚蠢等同样可以摹仿。苏格拉底指出，从摹仿的效果来看，如果能“把人在各种活动中的情感也描绘出来”，尤其是把那些美和善的情感描绘出来，更能引起“观众的快感”，因此，他认为文艺摹仿的目标应该是“通过形式表现心理活动”。赫格索墓碑是公元前5世纪末到4世纪初许多墓碑中最杰出的一块。希腊贵族和平民死后都

有建墓碑的习俗，碑上雕刻的大多是向死者告别的场面。这块碑上雕刻的是死者的形象。死者赫格索是普勒库赛斯的女儿，科罗依博斯的妻子。她坐在椅子上，仆人打开首饰箱让她挑选手饰。这件浮雕并没有使人想到死亡，已故女子似乎尚在人间，和人们一起生活，只不过显得柔弱一些，好像支持不住，只好坐着。在主仆之间表现了一种若即若离、委婉动人的表情，令人感动。它体现了希腊人对待死亡的态度是很理智和冷静的（图1-5）。这样，文艺美的研究就从形式领域转到了人的精神领域，人的精神领域成了文艺表现的最高目标。

苏格拉底的道德哲学观帮助他实现了摹仿从自然向精神领域的过渡，使文艺创作的原则发生了更新，这一新的创作原则经由柏拉图的中介，在亚里士多德的诗学体系中得到完善，成为西方历史上牢不可破的文艺本质观念，直到19世纪才被动摇。

其次，摹仿说的变化必然引起文学批评标准的转移。既然人是世界的中心和文艺摹仿的目标，那么，在评价文艺作品的效果时，人们就不应当再着眼于事物的形式关系，而应当着眼于事物与人之间的效用或目的关系，这也就是苏格拉底所谓“每一件东西对于它的目的服务得很好，就是善的和美的，服务得不好，则是恶的和丑的”。苏格拉底以前，在文艺欣赏领域，事物因其真而美；到苏格拉底时期，事物因其善而美。换言之，苏格拉底时期，文艺批评的标准已经由真置换为善。由此，我们才能理解雕塑师的儿子苏格拉底何以在论述艺术时，这样说道：“即使修克西斯给我看他亲手画的漂亮女人的肖像，它所给我的快乐，也抵不上我默想眼前一个女人的美德时所得到的快乐的一半”。

苏格拉底对文艺创作具体问题的论述只不过是他的摹仿原则的引伸。他曾提出文艺创造理想性的特征：“当你们描绘美的人物形象的时候，由于在一个人身上不容易在各方面都很完善，你们就从许多人物形象中把那些最美的部分提炼出来，从而使所创造的整个形象显得极其美丽”。图1-6是希腊雕刻艺术史上第一件以全裸体形态来表现女神的惊世骇俗之作，再现女神入浴的瞬间，她那多情而温柔

的性格，健康、丰润而优美的体态，微启的双唇泛起迷人的微笑，双眸凝视，温情脉脉地闪烁着晶莹而欢乐的秋波，令人神不守舍。这尊裸体维纳斯是普拉克西特列斯依照希腊美人、他自己钟爱的情人伊留娜的形象雕刻而成的，尽管雕像蕴含着不可征服的魅力，但并不损害女神的尊严。这尊维纳斯的造型风格体现了普拉克西特列斯独创的“优美的S形样式”。女神亭亭玉立，左手轻拎衣饰，右手向前随意地垂下；左腿弯曲，重心落在右腿上，自然转动的腰肢成S形姿态；形象轮廓线起伏流畅而富有韵律感，肉体于圆浑平滑中见出微妙凹凸的变化。就整体艺术效果而言，丰满圣洁的肉体与脱下的衣饰褶皱形成单纯与复杂的对比。在这尊雕像中，人性美与人体美得到完美和谐的统一。雕刻家塑造了一位强健的大力士形象，巨人做休息沉思状，全身肌肉坚实有力，人体轮廓鲜明，是一尊占有三度空间的圆雕像（图1-7）。苏格拉底在这里谈论的正是智者所说的使人“愉悦”的艺术与普通技术制作如工艺制作不同的地方：工艺制作在形式上并不刻意追求超出原物，“描绘美的人物形象”的艺术却必须如此。换言之，塑造形象的艺术对自然的摹仿不是照描，而是选择中的变化与超越，这样一来，艺术创作的界限就突破了前苏格拉底时期自然摹仿说的局限。



图1-5 赫格索墓碑



图1-6 克尼多斯维纳斯



图1-7 休息的赫拉克勒斯

在亚里士多德看来，只是由于摹仿的对象、媒介和方式不同，才形成不同门类的艺术，所以，这里谈诗的起源，其实也是谈艺术的起源。他确立了文艺摹仿的本体地位，并使摹仿说的性质发生了转变。关于“摹仿”的定义却融合了如下两重含义：其一，文学作品是现存现实的呈现；其二，作品本身就是实体，并非仅仅是对事物的反应。前一种意义的摹仿说竟主宰了西方近两千年。“诗的起源……出于人的天性”，亚里士多德这一认识是对柏拉图文艺观念的发展，它把文学创作活动归结为人类先天具有的禀赋，从发生学的角度肯定了艺术创造是每个人类个体都具有的能力，这就给“人人都是艺术家”提供了明确的理论支持。

第三，亚里士多德指出了艺术摹仿的审美心理效果，认为摹仿是人产生快感的源泉。所谓“快感”，亚里士多德认为“快感可以假定为灵魂的一种运动——使灵魂迅速地、可以感觉到地恢复到它的自然状态的运动……凡是能造成上述状态的事物，

都是使人愉快的；凡是能破坏上述状态的或造成相反状态的事物，都是使人苦恼的。所以，一般说来，恢复自然状态，必然是使人愉快的”。摹仿之所以能使人获得快感，是基于亚里士多德的知识观。亚里士多德认为，对周围事物的茫然无知会让人感到困惑和不安，从而导致灵魂失去自然状态，对事物的认识则能解除这种不安的心理，使灵魂恢复自然状态，从而使人感到心理的满足和愉快。艺术摹仿之所以会让人产生愉快感，是因为人们在欣赏艺术品的过程中，从艺术品本身产生一种认知感，“即使所摹仿的对象并不使人愉快……欣赏者经过推论，认出‘这就是那个事物’，从而有所认识”，从而使人产生愉快感，亚里士多德据此推论，“绘画、雕像、诗以及一切摹仿得很好的作品，也必然是使人愉快的。”据此，我们不难理解，亚里士多德为什么会提出这种认识：某些对象本身（例如最可鄙的动物形象）看上去虽然令人感到讨厌，产生不舒服的感觉，但是它们在艺术中得到的惟妙惟肖的摹仿却会引起人们的快感。

第四，亚里士多德揭示了艺术摹仿的创造特质。亚里士多德认为，艺术创造就是把事物的存在从一种形式转换为另一种形式，例如诗人把事物的实体存在转换为语言符号的存在。因此，艺术摹仿不只是对实在世界进行复制和抄录，而是在自然事物基础上的自由创造，它可以在一定程度上偏离自然。

亚里士多德的“摹仿说”在西方文学史上影响深远，文艺复兴时期的文艺家在同神学文艺观作斗争时，就是以亚里士多德的摹仿说为武器的；18世纪，启蒙思想家在与新古典主义文艺观作斗争时，同样利用了亚里士多德的摹仿说。

柏拉图全部思想奠基于“理念”这一核心概念之上，他认为文艺在本质上是对理念的摹仿。柏拉图继承了苏格拉底摹仿说的精神，但他又从理念论的角度对苏格拉底的摹仿理论进行了改造。他认为“理念”是世界的最终根源，自然万物的存在是摹仿理念的结果，文艺又是摹仿自然世界的结果，因此，文艺就像影子的影子，和理念的“真实隔着两层”。柏拉图排斥文艺的认识论方面的原因，就是文艺在本体上离理念太远，在实存上是对自然物的复制和抄录，是比自

然实体还要等而下之的东西。柏拉图以精神实体理念作为艺术的最终根源，并把文艺贬低为比现实世界低一等的东西，颠倒了物质和意识之间的因果关系，这是其理论错误性的一面，但在这一“错误”的理论中却又蕴含着两个方面的“正确”的认识。第一，柏拉图强调文艺是对实在之物的摹仿时，他没有意识到他在从发生学的角度论证社会生活是文学艺术产生的直接根源；第二，当他坚持理念中心论，坚持文艺理念创造文艺现实时，实际上是在强调理想性高于现实性，艺术世界是人类在物质世界以外创造的第二自然，这又从价值论的角度抬高了文艺活动的意义。

亚里士多德之所以把人的摹仿能力说成是出于天性，其实是关于人对动物“心理特质”继承性的模糊表述。因此，我们从这里着眼，也就可以追溯到史前艺术发生之前的艺术萌发时期。作为一种心理特质的摹仿要求，并非一种纯然的机械的复制本能。它总是与心理中表现的倾向交织在一起，甚至结成一体。当我们说到摹仿的时候，实际是指这个综合体的一个方面而已。德国艺术史家威林格正是从否认这二者的同一性，否定了摹仿说，他的理由是不充分的。有谁能找得出并能够断定，原始艺术的产生仅仅归因于某一种孤立而纯粹的心理动机呢？我们推测，更大的可能，这是一种混合的心理动机。它包含着摹仿的本能，游戏的冲动，功利性的需求，好奇心的驱使以及性的吸引等等。也正因为如此，对于艺术起源的问题，单靠某种一元说是解决不了的。混沌心理动机的各个方面对于不同种类的艺术所发生的作用也不会是相同的。如果说游戏的冲动、性的吸引方面对于原始歌舞和抒情诗具有更重要的意义，那么可以说，摹仿的本能对于造型艺术所发生的作用就更大一些。总之，时下多数人对于艺术发生学中摹仿说的态度也许不够客观。摹仿在艺术起源中的意义实际上比一些人所理解的要内在深刻。尤其对造型艺术，其意义和作用更大。甚至可以说，这种意义已经决定了某些造型艺术表现特性的一个方面（图1-8、图1-9）。



图1-8 古希腊艺术



图1-9 古希腊艺术

文艺复兴时期意大利画家达·芬奇非常支持摹仿说，认为自然是艺术的源泉（图1-10）。他说：

“绘画是自然界一切可见事物的唯一摹仿者……是自然的合法的女儿，因为它从自然产生的”、“画家的心应像镜子一样，将自身转化为对象的颜色，并如数摄进摆在面前的一切物体的形象，应当清楚，假如你不是一个能够用艺术再现自然一切形态的多才多艺的能手，也就不是一位高明的画家”。欧洲启蒙运动时期的思想家们也主张美术是对自然的摹仿或再现，狄德罗说：“凡是自然所造出来的东西没有不正确的”，画家应该“按照它们本来面貌表现出来。摹仿愈周全，愈符合因果关系，也就愈能使人满意”。

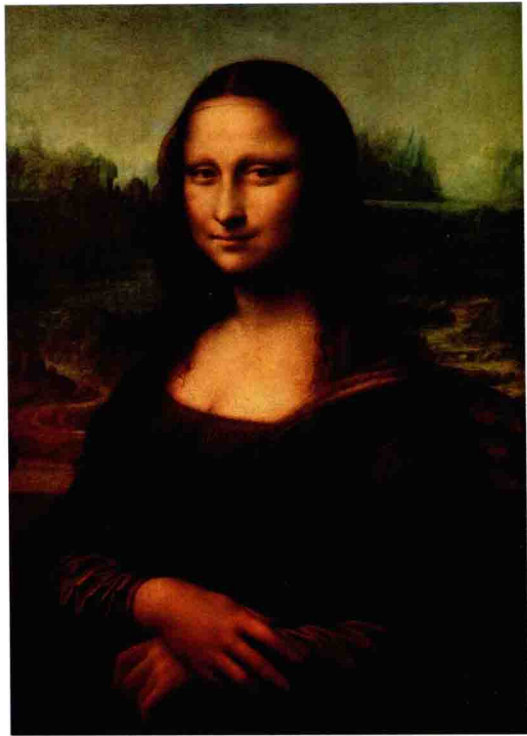


图1-10 蒙娜丽莎 达·芬奇

第二节 游戏说

最早从理论上阐述游戏说的是18世纪德国哲学家康德，在《判断力批判》一书中，提到“自由游戏”的概念，他认为艺术是“自由的游戏”，其本质特征就是无目的合目的性或自由的合目的性。席勒、斯宾塞以及后来的很多学者进一步发展了这一学说，比较系统地提出游戏理论并对后世产生了深远影响的则是18世纪德国作家、美学家席勒（图1-11）。该学说认为，艺术活动是无功利无目的的自由的游戏活动，是人与生俱来的本能，艺术就起源于人的游戏本能或冲动。斯宾塞在这个领域的研究也取得了很大成果，故游戏说又称之为“席勒-斯宾塞理论”。



图1-11 弗里德里希·席勒

席勒的美学研究是从人性论出发的。同康德一样,他将统一的、具体的人性分为抽象的感性与理性两个方面,并认为现代科学技术的严密分工以及国家等级制度导致了这两方面的分裂,只有试图通过审美或游戏使二者重新统一,来重建人性的完善和和谐,使人性复归,进而达到改造社会的目的。他认为,通过高度的抽象概括,可以分辨出人身上具有两种对立因素,即人格和状态。二者是绝对的存在,即理想中的人是统一的,但在有限的存在,即经验的人中却是分立的。人终究不是作为一般的、理想的人存在,相反,而是作为具体实在的人存在的,因此,理性和感性相互依存的本性促使产生两种相反的要求,即实在性和形式性。与这两种要求相适应,人具有三种冲动:感性冲动、形式冲动和游戏冲动。

感性冲动和形式冲动这两种冲动在人的身上同时起作用、或者说两者达到了统一时,便出现了一种新的冲动——游戏冲动。为什么游戏冲动能统一于两者呢?席勒是这样解释的:游戏冲动亦即审美冲动,以自由为其精髓。游戏冲动的对象是“活的形象”。所谓活的形象必须经由主体的感性和理性同时运作,既把握了对象的生命,又把握了对象的形象时,才能产生作为审美对象的“活的形象”。简而言之,作为游戏的审美活动就是要创造出形式与内容、感性与理性、客观与主观相统一的美的形象。席勒毕生对其自身理论的追求和探讨都没有离开自由二字。可以说,之所以将“审美”命名为“游戏”,与其取意游戏的自由有关。他说:“当我们怀着情欲去拥抱一个理应被鄙视的人,我们痛苦地感到自然的强制;当我们敌视一个我们不得不尊敬的人,我们痛苦地感到自然的强制。但是如果一个人既赢得我们的爱慕,又博得我们的尊敬,感觉的强迫以及理性的强迫就消失了,我们就开始爱他,就是说,既同我们的爱慕也同我们的尊敬一起游戏。”

由于感性冲动通过“自然法则”、形式冲动通过“精神法则”对人心予以强制,而游戏冲动中这两方面的同时作用,“因而也就扬弃了强制,使人在精神方面和物质方面都得到自由”。感性冲动的对象是“生活”;形式冲动的对象是“形象”;游戏冲动的

对象则是“活的形象”,即最广义的美,它是二者的统一。也就是说游戏可以调和人身上自然与理性的矛盾,使人处于自由状态,从而达到人性的完满实现。席勒认为,游戏的根本特征在于自由。而人只有在审美活动中才是自由的。基于以上观点,他认为审美与游戏是相通的。这也正是在审美摆脱任何外在目的,而以自身为目的,心灵各种内力达到和谐因而是自由的这意义上使用游戏这一概念的原因。“游戏这个名词通常说明凡是在主观和客观方面都是偶然而同时不受外在和内在压迫的事物。”“美是一种在感性冲动和形式冲动之间展开其自身自由的潜在的游戏冲动。”只有在游戏冲动中,人才能克服来自内部和外部的强制,在精神和物质方面都达到自由,都达到和谐完善的发展,这就是审美的境界。

席勒明确提出人类审美观念的产生是人类脱离动物界的标志,认为“过剩精力”是文艺与游戏产生的共同生理基础。他说:“野蛮人以什么现象来宣布他达到的人性呢?不论我们深入多么远,这种现象在摆脱了动物状态的奴役作用的一切民族中间总是一样的:对外观的喜悦,对装饰和游戏的爱好。”当他用诗一般的语言来表述这一思想:“呵,人类,只有你才有艺术。”他认为引起美感、引起艺术发生的就是那种最初由狮吼、鸟鸣、昆虫飞跃等所展现出来的生命力过剩。“这些现象中都显然有自由的表现,所谓自由的表现,虽非脱净一切束缚却是脱净固定的外来束缚。动物在工作时是迫于实际生活的需要,在游戏时是过剩精力的流露——是洋溢的生命在驱使它活动。”当这种过剩的精力表现在人身上时,感觉的冲动和形式的冲动就融合为游戏的冲动,从而产生一种摆脱实用目的束缚的享受和快乐。

席勒所说的游戏,不同于我们一般所说的玩耍嬉戏之类,也不是想入非非的懒散的幻想活动,而是指人在摆脱了物质欲望的束缚和道德必然性的强制之后所从事的一种真正自由的活动。这种自由活动的显著特征就在于,它只是对事物的纯粹外观产生兴趣,也就是只对事物的形象本身无所为而为地进行观赏和玩味。因此,所谓游戏,其实也就是一种审美活动。人之所以会产生游戏的冲动,是因为生命力的盈余。这

种冲动，甚至可以追溯到动物那种无目的的本能活动中。席勒提出，“当缺乏是动物活动的推动力时，动物是在工作。当精力充沛是它活动的推动力，盈余的生命在刺激它活动时，动物就是在游戏。”不过，动物的游戏与人的游戏毕竟有着本质的不同。审美的游戏，是对动物性游戏的提升，它根本上是一种想象力的游戏。

席勒之后斯宾塞进一步发展了这个观点，认为游戏和艺术都是过剩精力的发泄，美感起源于游戏的冲动。美感活动和游戏“都不以任何直接的方法来推动有利于生命的过程”。

游戏说的这些观点对研究艺术的起源有着重要意义。

第一，它把人的游戏冲动追溯到狮吼鸟鸣的那种动物本能的“自由”展现时期，也就是说，艺术从产生那天起，就是人的自由的展现，并且是自由地关照自己和周围的一切，这样的学说明确地反驳了巫术说的理论。

第二，席勒的观点强调了艺术和人的密切关系，强调把艺术作为人脱离开动物界的标志，席勒说的“必须把美显示为人类的必要条件”，其中所包含的合理部分与后来马克思主义经典作家的论述是相吻合的。

第三，游戏说的倡导者还努力从多种对立统一的关系中去确定美和艺术的发生和存在。“在形式冲动与物质（感性）冲动之间有共同性，即游戏冲动。因为只有现实与形式的统一，偶然性与必然性的统一，受动状态与自由的统一，才能完成人性的概念……因此只要理性表明人类应该存在，那么它同时就提出了这一规律：“应该有美存在”。这里显然不只是局限在对美和艺术的求索上，但仍能清楚地表明，所谓“游戏说”从深刻的哲学意义上对艺术的探索。尽管这里所指的关系还相当抽象，但已经“不像康德那样停留于设法在人与自然之间的鸿沟上架设一座桥梁，而是更为积极地从二者的辩证联系和相互转化中去寻求矛盾的解决”，这是富有启发性的。

第四，这一理论从心理学角度提出人的本能和理性都同属于内部关系对外部关系的适应，从而也就把意识规定为内部关系对外部关系适应的一种形式。这

从又一个角度对艺术的发生做了颇有见地的说明。它预见到意识是对人和外在世界关系的反映，这在一定程度上包含着不同意识对人和世界不同关系反映的正确思想，这些都关涉到艺术的根本问题。

席勒以游戏说对审美发生所作的阐释，既包含深刻的洞见也具有明显的不足。

首先，突出表现为偏重于从生物学和生理学的意义来看待游戏（艺术），把审美同实用的功利目的划分开来，而忽视了其社会意义。他试图从人的生命活动的独特性质中去探寻审美发生的直接精神动力，并敏锐地揭示出审美活动与人的自由本质之间内在的必然关系，这种思路及其所得出的结论都是值得肯定的。

其次，游戏和艺术之间有着紧密的联系，在艺术发端时尤其如此。所以，一旦使“游戏”完全摆脱一切功利目的，完全脱离具体的社会内容，它本身也就只能是一种超历史的、形而上学的抽象观念。正因为如此，当“游戏说”在阐述从本能的感觉到自觉的理性即从动物到人的转化时，就不可避免地显露了破绽。它解释这种转化是通过审美自身来完成的。“从感觉的被动状态到思维和意志的主动状态的转移，只是通过审美自由的中间状态才能完成”，“想使感性的人成为理性的人，除了首先使他成为审美的人以外，再没有其他的途径”。

第三，他既看到了人的审美活动与动物游戏活动的根本不同，也发现二者之间存在某种深层的联系，说明审美的发生是有其动物性的生理基础，这符合生命进化的自然历史过程。但是，把游戏所作为一种审美发生理论来看，它显然存在着严重缺陷。这主要表现在它根本忽视了动物游戏向人的游戏转化的机制以及人的游戏得以发生和进行的社会历史条件的探讨。同时，在席勒那里，游戏与审美几乎可以看成是同义词，这样，说审美产生于游戏，无异于说审美发生的根据就在于它自身，这显然是难以成立的。

第三节 巫术说

艺术起源巫术的理论学说是建立在对原始巫术、原始宗教的研究上，倡导者主要有英国的人类学家爱德华·泰勒、弗雷泽、所罗门·雷纳克等。爱德华·泰勒在《原始文化》一书中提出“万物有灵论”，认为在野蛮民族中普遍存在对灵魂和精灵的信仰。“万物有灵论”构成了蒙昧人的哲学基础，同样也构成了文明人的哲学基础。他还讲到“巫术是建立在联想之上的而以人类的智慧为基础的一种能力，但是在相当大程度上，同样也是人类以愚蠢为基础的能力”。原始的蒙昧人不仅虚幻而歪曲地理解世界，而且在他们和世界之间设立了同样虚幻而歪曲的关系：一是所谓的同类相生，换句话说就是结果影响原因，即相似律；二是反接触过的物体脱离接触以后仍然可以继续互相发生作用，即接触律或感染律。基于这种认识世界的方法，原始先民就可以通过摹仿达到希望产生的任何效果，通过利用与某种物体接触过的任何一种东西进行影响和作用。这种东西可以是这个物体本身的某一部分，也可以是其他物体。弗雷泽也讲到这样的例子：在美拉尼西亚，某个人被射伤后，他的朋友如果能找到射伤他的那支箭，然后保存在潮湿的地方或凉爽的树丛中，伤口的炎症就会削减并迅速痊愈。在中国也有很多地方存在这样一个伤害或者消灭敌人的“方法”：以敌人原型，扎一个草人，把他的生辰八字，姓名写上去，一边念咒语，一边用针扎，就认为真实的敌人就会受到同样的攻击。

此后，有些学者试图用这种理论去解释旧石器时代的岩画，认为这些岩画制作的动机就是巫术，通过摹仿的手段反映了动物的外形。热尔曼·巴赞在《艺术史》中提出原始人在制作原始的自然主义作品的时候，深信他们是在真正的创造，在他们看来，形象不仅是摹仿，形象具有实物的同样活生生的技能，那是实物的雏形，实物的化身，因而那是巫术的作品，人类以此来维护对世界的征服（图1-12）。

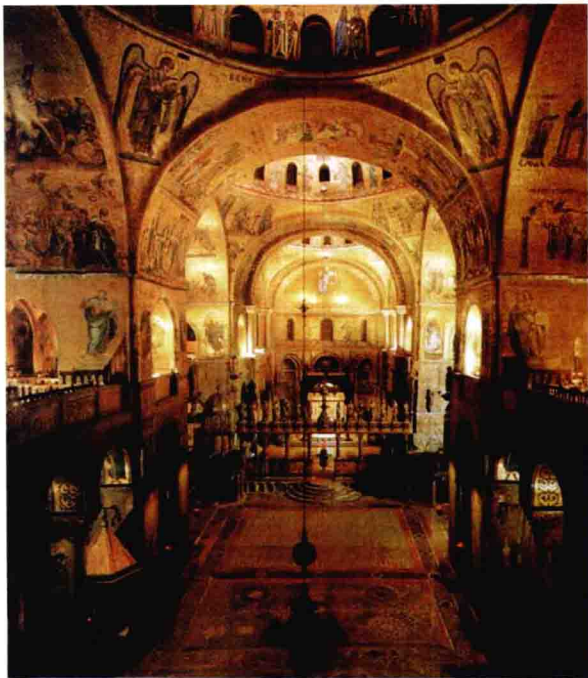


图1-12 艺术史 热尔曼·巴赞

不难想象，我们的祖先在描绘大自然任何物象的时候，并没有要创作艺术作品的想法，他们可能会认为所制作的“自然主义”的作品是为了猎杀到更多的食物，想通过一些巫术语言以及一些神奇诡异的舞蹈，向大自然来乞求护佑，或者诱惑某种所绘的动物能够进到事先所准备的陷阱中，或是通过扎刺所制作的猎物形象伤害乃至逮住真实的猎物，或是利用动物的力量得到某种目的。可见，原始先民中的“艺术家”更像是巫师，“艺术创作”的行为更像是一种妖术，在进行着创造世界的活动。他们之所以这么关心动物的长相，那是因为他们想尽可能逼真的描绘或者雕刻出动物的全部特征，使创造的形象尽可能的具有与现实世界中存在的动物同样的意义，希望那些栩栩如生的“自然主义”作品，可以等同于整个世界真实的物象。

在一些人迹罕至和不易被人发现的地方，发现了大量的原始岩画和雕刻作品。许多洞穴岩画在洞穴的深处，甚至在掩饰的缝隙里，人们只能平躺着才能看

到它的原貌。有的岩画在悬崖的略凹处，在这种地方制作作品、描绘形象要冒着极大的危险，制作者的脸需要紧贴着峭壁才能描绘物象。

在这些隐秘的不易被人发现的地方制作岩画，泥塑或者进行舞蹈活动，显然不是为了让人观赏，而是有移动的巫术目的。

从某种角度上说，艺术与原始巫术具有同源性。李泽厚先生在《美的历程》提出，对山顶洞人之与红色的“情有独钟”的分析阐释，原始人群之所以染红穿戴、撒抹红粉，已不是对鲜艳夺目的红色的动物性的、感官或生理的刺激反应，而开始有了其社会性的巫术仪式的符号意义之所在（图1-13）。也就是说，红色本身在原始人类的想象中被赋予了人类社会所独有的符号象征的观念意义。因而，对于诸如红色这样的自然形式而言，已储存了社会内容，而对人类主体而言，官能感受中已积淀了观念性的想象、情感、理解等。这样，“区别于工具制造和劳动过程，原始人类的意识形态活动，亦即包含着宗教、艺术、审美等等在内的原始巫术仪式就算真正开始了”。因此，原始艺术，只是巫术仪式的表现形态，是潜藏在这种原始的巫术礼仪和图腾活动之中的，必然也体现出宗教和巫术活动的一般特征。而且，伴随着原始巫术仪式而产生的原始艺术，其点、线、面、空间、色彩、肌理等所构成的图案、纹饰比较具体的反应真实物象，应当说原始先民在这时期创作的形象作品已经慢慢向艺术过渡。

原始巫术的目的，是原始艺术形象以及形式创造活动的精神动力。

巫术本身并不是艺术，但是在巫术的作用下，艺术慢慢崭露头角……

首先，原始艺术可以看作是原始巫术的外在表现形式，以它所具有的最初的形象魅力，记载了原始巫术的精神内容，使巫术达到了认知自然的目的；其次，原始巫术又作为艺术的精神内涵，在认知自然的强烈愿望的驱使下，有力地促进了由非艺术向艺术的过渡，并不断向前发展。



图1-13

大量人类学和考古学的材料表明，史前人曾经历过一个所谓巫术统治的时代。巫术观念和巫术活动渗透到人类生产和生活的各个方面。如果这个时代早于艺术的发生，那么就不能排除艺术由此发源的可能性。

原始社会遗留下来的岩画、雕刻以及一些带有原始宗教色彩的舞蹈，甚至现在某些尚未开化的民族的歌舞大多包含着巫术的意义。从思维发展的历史来看，巫术观念和巫术活动的发生及存在只能处于这样一个特定的阶段：人有了主观的意识，他们会主动地观照自身，观照所处的自然环境，进而关注到人与自然的关系，以及各种事物之间的所谓因果关系。但是他们的认知能力毕竟还很低级、幼稚，因而充满了对自然的种种虚幻、荒唐的猜测。这种认知世界的能力与当时那种已经开始改造世界但又对世界充满无奈的状态下的生产能力相适应。

这时候，巫术活动产生了，原始艺术萌芽也就产生了。在今天看来，这显然并不是艺术产生的唯一源头。

第四节 形式说

从艺术的本体——形式解释艺术从20世纪初到50年代,对艺术(及其他艺术门类)作品的形式构成、艺术语言和物质媒介的研究,是西方美学的主要流向之一。现代形式主义诸流派各说不一,但有一点是共同的:都认为形式即本体,把美学的重心从传统的哲学思辨、审美心理分析转到了对艺术本体——形式的研究上,重点要解决现代的艺术本体论问题。哲学上的本体论,是研究世界的本原或本性问题的理论;艺术上的本体论,则是研究艺术的根本性质之论。现代形式主义美学的艺术本体论,就是要用诸如色彩、线条、媒介、符号等形式因素解释美术的本质(图1-14)。

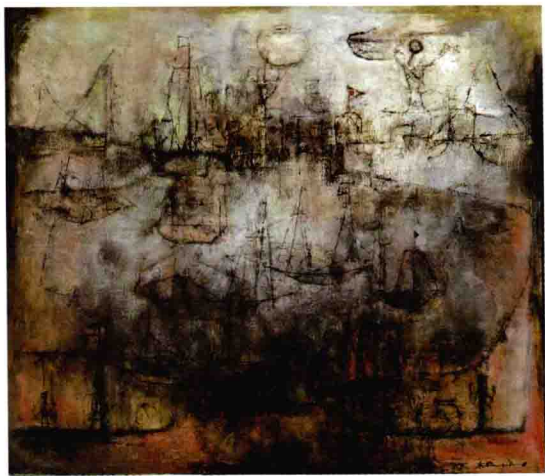


图1-14 Bateaux au clair de la lune 赵无极

在西方,形式主义美学是有着相当悠久的历史。早在公元前6世纪,古希腊的毕达哥拉斯学派就用数与节奏的和谐的原则解释美术,研究什么样的数量比例才会在建筑、雕刻等艺术中产生美的效果,发现了“黄金分割”的比例(最美的比例为长与宽之比成1:0.618),并认为圆球形是最美的图形。这种偏重形式的探讨是后来西方美学里形式主义的萌芽。意大利文艺复兴时期的美术家们也十分偏重对形式美和艺术技巧的探求,苦心研究色彩学、透视学、

解剖学,寻找“最美的线形”和“最美的比例”,并用数学公式将其表现出来。在18世纪英国,形式主义美学也是有相当影响的,如哈奇生说“在对象中的美,用数学的方式来说,仿佛在于一致与变化的复比例”;画家荷加斯在其著名的《美的分析》中提出了“会使任何绘画构图变得优雅和美”的一些基本规则:“适应、多样、统一、单纯、复杂和尺寸”,认为“直线和圆弧线及其各种不同的组合变化,可以规定和描绘出任何可视的物象,因此能够产生无限多样的形式”,并称波状线和蛇形线是最美的线条。在19世纪法国,就连强调再现自然与表现理想的新古典主义大师安格尔,也认为绘画的根本在于形式:“形式,形式——一切决定于形式。”被称为“现代绘画之父”的塞尚更是注重美术的形式,主张通过纯粹的形和色来表现画家的情感与观念,他说:“要用圆柱体、球体、圆锥体来处理自然”,“借素描和色彩的手段组成的绘画,则给画家的情感与观念以具体的形式。”塞尚的艺术实践与理论,是现代形式主义美学(特别是克莱夫·贝尔的“有意味的形式”说)的前导,与古典形式主义美学不同的是,现代形式主义诸说把摹仿自然与再现现实以及一切文学的、社会的因素排斥在美术本体之外,也拒绝目的与意图、技巧与方法,把美术本体建立在单纯的形式之上,建立在抽象的艺术语言之上。

应该说,艺术语言(绘画语言、雕塑语言等)的审美特性是美术的本质之一,对艺术语言审美特性的深入探索与研究是现代形式主义美学和现代主义美术的重要贡献。但是,如果把艺术语言绝对化,把形式看成是美术的唯一本质,理论上只能以偏概全,根本不符合美术历史发展的实际。

现代形式主义各说名目繁多,下面只介绍在美术解释上影响较大的几种。