

多维视角下的 民间造型艺术研究

郭晨园 著

国家一级出版社



中国纺织出版社

全国百佳图书出版单位

多维视角下的民间造型 艺术研究

郭晨园 著

 中国纺织出版社

内 容 简 介

本书主要从多个视角对民间造型艺术进行具体探讨。内容包括:造型艺术的基本原理(造型艺术的起源、形成、类型、语言媒介),北方游牧民族的造型艺术(北方游牧民族造型艺术产生的渊源,北方游牧民族造型艺术的分类、传承与交流),陕北造型艺术——以民俗小石狮为例,土陶造型艺术(土陶造型艺术的种类、特点、传承,土陶造型艺术与民俗装饰设计的融合),磁州窑造型艺术(磁州窑审美文化的形成、发展,磁州窑造型艺术的装饰工艺表现形态)。本书的适用人群为工艺美术方向的教师及学生。

图书在版编目(CIP)数据

多维视角下的民间造型艺术研究 / 郭晨园著. -- 北京:中国纺织出版社, 2019.4
ISBN 978-7-5180-4638-6

I. ①多… II. ①郭… III. ①民间工艺—研究—中国
IV. ①J528

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 014716 号

责任编辑:武洋洋

责任印制:储志伟

中国纺织出版社出版发行

地址:北京市朝阳区百子湾东里 A407 号楼 邮政编码:100124

销售电话:010-67004422 传真:010-87155801

http: //www. c-textilep. com

E-mail: faxing@c-textilep.com

中国纺织出版社天猫旗舰店

官方微博 http: //www. weibo. com/2119887771

北京虎彩文化传播有限公司印制 各地新华书店经销

2019 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

开本: 710×1000 1/16 印张: 13.25

字数: 200 千字 定价: 60.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社图书营销中心调换

前言

从文化史的角度看，民间造型艺术类似一种“活化石”，是一脉相承原始艺术的精髓、不断发展原始文化而成的艺术。其经过长期发展也形成了特定体系和表现形态。

本着把握实质、与时俱进的思想，本书从多维角度研究民间造型艺术，把民间造型艺术放在历史、文化、经济、艺术等多维空间里，图文结合，对民间造型艺术的多维魅力予以展示，让读者可以更加全面地了解民间造型艺术。在倡导文化遗产的今天，具有相应的理论意义和现实价值。

内容安排上，本书第一章为造型艺术的基本原理，从造型艺术的起源与形成入手，探讨了造型艺术的类型和造型艺术的语言媒介；第二章为北方游牧民族的造型艺术，首先介绍了北方游牧民族造型艺术产生的渊源进行，其次对北方游牧民族造型艺术的分类予以说明，最后论述北方游牧民族造型艺术的传承与交流；第三章是陕北造型艺术——以民俗小石狮为例，分别就陕北民俗小石狮的内涵、陕北民俗小石狮的造型特征、陕北民俗小石狮的雕刻技艺予以说明；第四章为土陶造型艺术，分别介绍了土陶造型艺术的种类与特点、土陶造型艺术的传承与发展、土陶造型艺术与民俗装饰设计的融合；第五章为磁州窑造型艺术，分别就磁州窑造型艺术的价值与意义、磁州窑审美文化的形成与发展、磁州窑造型艺术的装饰工艺表现形态展开论述。

本书在参考大量文献的基础上，结合笔者多年的教学与研究经验撰写而成，希望可以为广大读者提供一定帮助。

本书撰写过程中得到了许多专家学者的帮助，同时参考了许多相关文献，在这里表示真诚的感谢。同时，限于笔者水平，虽经多次细心修改，书中仍然不免会有疏漏与不足，恳请广大读者批评指正。

作者
2018年4月

目 录

第一章 造型艺术的基本原理.....	001
第一节 造型艺术的起源与形成	001
第二节 造型艺术的类型	007
第三节 造型艺术的语言媒介	009
第二章 北方游牧民族的造型艺术.....	018
第一节 北方游牧民族造型艺术产生的渊源.....	018
第二节 北方游牧民族造型艺术分类	035
第三节 北方游牧民族造型艺术的传承与交流.....	063
第三章 陕北造型艺术——以民俗小石狮为例	077
第一节 陕北民俗小石狮的内涵	077
第二节 陕北民俗小石狮的造型特征	086
第三节 陕北民俗小石狮的雕刻技艺	092
第四章 土陶造型艺术.....	095
第一节 土陶造型艺术的种类与特点	095
第二节 土陶造型艺术的传承与发展	129
第三节 土陶造型艺术与民俗装饰设计的融合	146
第五章 磁州窑造型艺术.....	155
第一节 磁州窑造型艺术的价值与意义	155
第二节 磁州窑审美文化的形成与发展	159
第三节 磁州窑造型艺术的装饰工艺表现形态.....	179
参考文献	202

第一章 造型艺术的基本原理

研究多维视角下的民间造型艺术需要对造型艺术基本原理有所认识。本章首先介绍造型艺术的起源与形成，其次简述造型艺术的类型，最后论述造型艺术的语言媒介。

第一节 造型艺术的起源与形成

造型艺术和其他艺术一样，它的起源与形成基本与人类同步。西方的艺术起源理论中有各种说法，如模仿说^①、游戏说^②。

一、模仿与造型

（一）模仿

模仿说是最古老的一种关于艺术起源的理论。亚里士多德在他的《诗学》中谈到艺术的起源有两个原因，一是出于模仿天性，人从小就具有模仿的本能。二是人对于模仿的作品总感到愉快。人们对于模仿的含义有不同的理解，大多数人认为模仿就是对实际对象模拟和复制，与“再现”意义相似。这样模仿仅只作为一种艺术造型过程中的手段和方法，在艺术发生学上便只有局部和浅层的意义。但是模仿的起源意义并不局限在表现手段、形式方法上，还有更深刻更近本质的意义——模仿是人类比较原始的一种心理倾向和心理机能。这可以上溯到史前艺术发生之前的艺术萌发时期，即在三万年前的冰河期，已出现图画与雕刻，主要是以粗略的轮廓表

-
- ① 始于古希腊哲学家，亚里士多德认为人与禽兽的区别之一就是最善于模仿，他们最初的知识都是模仿得来的，艺术都是模仿的产物。
- ② 早在18世纪由席勒提出，他认为模仿并非就是艺术产生的真正动机，在模仿冲动的背后还有更原始的动力，这就是游戏，他认为只有当摆脱了动物状态的奴役作用，精力过剩时才表现出对装饰和游戏的爱好，艺术才得以产生。

现的动物以及男女生殖器，再往后，图像发展成彩画，如巨大的野牛、马、鹿等，出现了纹饰工具制品和女性雕像。

（二）造型

模仿对于原始先民来说，不管是人的“内心形象”的对象化的模仿本能的实现，还是成功地再现事物形象的手的灵巧，或者是模仿事物带来的实际功利效果和实用作用，都是对人的本质力量的肯定，都无疑会为人们带来乐趣。模仿造型更是为人类提供了客观可视的审美形象。模仿造型在实用中发展到一定阶段，其带来的乐趣会受到实用功利作用的一定的局限和干扰，于是便逐渐发展成脱离实用专供审美的装饰造型。无论再现性的模仿造型还是表现性的抽象造型，只有在挣脱实用的羁绊，注入更多的审美情感之后，人工造物才能更“艺术化”，如河姆渡出土的双头鸟纹骨匕，明显表明装饰艺术渐渐从工具制造中独立出来的迹象，到稍后的佩玉，就完全没有实用价值了，模仿造型中艺术品就由此诞生了。尽管如此，这些艺术品还残留着实用的痕迹。如玉器都因袭了生产工具的形制，圭的原型是石斧，璜的原型是石刀，璧、环、瑗中间都有一孔，据说都来自对原始纺轮和环形石斧的模仿。

二、游戏与造型

（1）艺术起源于游戏娱乐的观点的代表最早是席勒和斯宾塞，席勒认为美是“两种冲动（即感情冲动和形式的冲动）的共同对象，那也就是游戏的冲动”。^①斯宾塞在他的《心理学原理》里也发挥了席勒的观点，也认为美感起源于游戏冲动。认为游戏与艺术都是精力过剩的发泄。在下等动物那里机体的一切力量都消耗在维持生命所必需的活动上，但在动物发展到较高阶段，就不是一切力量都被功利活动所吞没，由于有较好的营养，精力过剩，要求发泄，游戏正好一方面能消耗过剩精力，一方面又解除了实现功利目的所带来的精神负担。他认为凶猛动物的游戏所表明的无非是追逐猎物的戏剧性表演，也就是侵害的本能发泄得不到现实的满足之下的想象的满足。因此，像儿童的游戏，如玩打仗、扮演客人等等都是成年人活动的戏剧性表演，游戏是真实活动的模仿，艺术也是如此，审美活动实质上也是种游戏。“我们称之为游戏的那些活动是由于这样的一种特征而和审美活动联系起来的，那就是它们都不以任何直接的方法来推动有利于

^① 席勒：《美育书简》，第25封信，77页。

生命的过程。”^①

席勒、斯宾塞的理论认为游戏和艺术的共同特征是都不直接谋求实际功利。它们的目的是不是功利性，而是娱乐性，这一点是站得住脚的。但是他们的“游戏是精力过剩的发泄”的观点（当然认为艺术也是这样）就解释不通了，如小狗互相嬉戏直到筋疲力尽，但稍事休息后便又游戏起来，这么短的时间不可能又精力过剩。再如距今约十万年前的中国许家窑人的石球，人们发现一千五百多个，重量以吨计，滚圆度惊人。如为实用，有棱角的石块更便于捆扎，且杀伤力大，如果是减少空气阻力，鹅卵石同样浑圆。为什么要耗费如此巨大的精力去制造这些石球呢？显然一定还有非实用性方面的目的，如巫术崇拜目的。是否还有精力过剩要发泄的目的？石球的制造比使用现成的砾石不知要多费工多少倍，这么艰巨的任务不可能由剩余精力所为，紧张的求生斗争生活也不可能剩余这么多的精力供发泄。除非有另外一种巨大的精神力量来支撑，这精神力量就是石球表面的浑圆、光洁、小巧、规整等形式韵律美和人的本质力量对象化的意蕴美相结合的审美动力。

虽然游戏对于维持生存所必需的功利活动无直接帮助，但在游戏中各种器官能得到训练，这对帮助生存活动实现功利目标都是有用的。就像小猫追逐滚动的毛线团那样，它们的游戏也就是一种捕食搏斗的演习，无意中获得了生物学上的锻炼价值。卡尔·格罗斯认为小动物和儿童的游戏都是未来生活所需要的实践活动的一种准备，因而仍然具有实践的价值，换句话说，归根结底游戏在艺术发生学上仍具有实用的意义。

（2）冯特在《伦理学》中的确说过：“游戏是劳动的产儿。没有一种形式的游戏不是以某种严肃的工作做原型的，不用说，这个工作在时间上是先于游戏的。因为生活的需要迫使人去劳动，而人在劳动中逐渐地把自己力量的实际使用看作一种快乐。”普列汉诺夫认为游戏是由于要把力量的实际使用引起的快乐再度体验一番的冲动所产生的。力量的储蓄越大，游戏的冲动也就越大。野蛮人的舞蹈再现动物的动作，原始先民的岩壁画、文身再现动物形象，这些动物动作、形象都是狩猎活动中体验过见到过的，再度模仿其形象、动作，有一种回忆实践活动、重新体验力量实用的快乐。所以模仿后面的动力是游戏，游戏后面的动力仍是实用。虽然实用功能不是游戏的直接的、唯一的动因，而是一种本能的、无意识的、生理性的间接联系。如果是有意识的、直接联系功利的，游戏就变成了真训练、准劳动，就无快乐可言了。

^① 斯宾塞：《心理学原理》，第2卷，627页。

游戏形式虽与劳动形式相似,但它没有现实的功利目的和具体的实用要求,所以毫无奴役之感,没有负担,轻松愉快,这就是游戏的艺术性之所在。一般说来与游戏关系紧密的艺术当数歌舞、戏剧、说唱等时间艺术,因游戏活动本身也是动态的时间性的。但作为游戏的空间性物质性造型,如道具、服装设计、化装、场景布置等舞台美术则均与造型艺术相联系。由此可推断,原始先民们游戏时的发式、头饰、衣饰、胸饰、文身、面部黥纹、住所、舟车、用具(如面具、武器、乐器、护身符、指挥杖等等)装饰和一切图腾符号都与绘画、雕刻、建筑及工艺美术密切相关。

若细心考察史前狩猎民族的图画、雕刻,将发现许多原始时代图腾民族的原始艺术造型、图腾符号不约而同,如北美印第安人的图腾舞蹈是装扮模仿动物,跳舞使用的假面具纹样多为鬼怪。达科人的野牛舞者,所戴假面多作野牛写实形。

澳大利亚华拉孟加人在“伏龙魁”蛇节中,有一种直接描写图腾于地面的画地游戏:“华拉孟加各图腾部族,各据地面一块,描写自己部族之图腾,地面先用手抹擦平滑,再洒水扫之,干后用红黄色泥土或描同圆心的圈子,或作弯曲的线条。其余全部,填以白点。其一中作黑色的三个同圆心的圈子,代表仪式场所‘呼能登漠拉’,圈子最外一边作一半圆,末端广阔而伸出一黑色波状曲线,长约5.5m。圈外复作曲线二根。有一列用人足踝踏成的黑色脚印,沿着长曲线而走。尚有二足印,印于小半圆线的旁边。此外空隙的地方,全敷白点,其长曲线与足印,即记述大蛇的传说。其他,多作圆圈于中间,四周伸以半圆线,或以少数之波状线条连结于一方,均描写其大蛇所居之洞穴。”^①这种游戏性质的图画的动机是巫术,但与现代绘画艺术不无相似。

对于出自生物本能欲望摆脱功利奴役所需要的游戏是动物和人类共有的行为,而艺术只有人类才独有,当然人还处在动物阶段时游戏也就有了,显然游戏先于艺术产生,艺术起源之一是游戏。

(3) 艺术和游戏都具有娱乐的功能,都有愉悦作用,但在这种共同性中二者具有截然不同的性质。游戏中不管是本质力量得到演练的愉快,还是对实用活动进行模仿的愉快,抑或是所谓过剩精力得到发泄的快乐,游戏都完全为了自身的娱乐目的,出于一种生物本能的需求。在游戏里,情感得到释放,但不去干预实际生活,不影响别人,也不要别人干扰自己,如儿童在玩涂鸦或者捏泥巴的游戏时,最讨厌别人去干扰他们。总之,游戏产生的娱乐只为自己不为别人,只为自己消遣享受,不能直接实用。游

^① 岑家梧:《图腾艺术史》,79页,1986。

戏中激发的情感同时又在游戏的过程中释放、消耗掉了，游戏完毕，娱乐享受也完毕，激发的情绪感受也随之消失。游戏的目的在于娱乐享受，它具有自私性、本能性、短暂性，是生物生理需要的快感满足。

艺术激发的情感作用并不限于即兴的满足，它能长久地存留在人们的心理记忆中，游戏缺乏的正是艺术那种使人流连忘返的魅力。游戏是自娱，而艺术追求一种情感交流希望能感染别人，能获得社会和他人的理解、共鸣和赏识，儿童如果不只是为了自娱而画画、作泥人，作为艺术创作，他就希望有观众，哪怕只有一个观众也好。艺术的主要目的是审美欣赏，娱乐功能是次要的。艺术的情感具有社会性、理智性、永久性，是高尚审美情感的精神升华。

既然艺术与游戏存在着性质不同的差异，证明艺术和游戏不是一回事，感性的游戏与理性的艺术之间存在着一段客观距离，从游戏中剥落、成长起来的艺术蕴含着一个长期形成的发展过程就毋庸置疑了。

当人们的本质力量的自我快感享受变成无私的时候，即不只供自我享受，而作为一种对人的本质力量的观照，供人们共享的时候，它的性质就变了，变成审美欣赏了，游戏也就演变成了艺术。但是这一演变形成过程无疑是漫长的。

三、艺术起源于实用

生存需要是史前人类最基本的功利需要，萌发期的巫术、游戏、模仿等胚胎艺术无不起源于实用功利这一原动力。“什么原因才使原始人在生产和生活水平如此低下的状况下去制造像山顶洞人那样的骨质项链呢？艺术要在原始社会这种生存条件下开始萌芽，它必须要首先依附人类最根本的活动，即物质资料的生产活动，然后才有可能逐渐分化和独立出来。原始人耐心地磨光他的石斧，主要目的决非出于对什么形式美的追求，而是想使它更加实用。同样，原始人用指甲去弄粗糙陶器的表面，在开始时也绝非出于装饰的目的，而是为了使它便于移动。”^①所以艺术最终起源于实用。实用比劳动涵盖面宽，实用既包括劳动活动与劳动过程，又包括劳动的成果以及成果的应用实践活动。其实艺术的起源考古学上所依据的只是劳动物态化的制成品，劳动过程及实用活动均是推测的，加上造型艺术是以物质性作为基础，造型艺术起源于实用这一理论是比较确切的。

^① 朱狄：《艺术的起源》，2页。

对于审美萌发期的史前艺术,功利的需求促使美的功利性内涵不断积聚,同时也促进了形式韵律美的不断加强。在实用型的史前艺术中,功利性需求越来越明确专一,审美价值相对减弱,逐渐发展成为一般实用品。在审美型的史前艺术中,美的功利性内涵越来越隐晦,发展到后来,完全以审美为价值取向,终于发展成了艺术品,介于实用品与艺术品二者之间的就发展成为实用工艺品或工艺美术品。

柯斯文说:“各种原始艺术所有观念形态之共同的根源是劳动,是人们的劳动实践。随着人类和人类社会的发展,随着观念形态的复杂化,艺术的这一最早从与自然斗争的直接劳动起源的观念形态愈来愈间接地以人类活动和关系的新生形式表现了出来。但无论自其本质或自其内容看过去,各种手法表现的原始艺术总不外是表现人从劳动实践中得出的认识、情感、情绪和思想的一种形式。”^①上述所论之巫术、游戏、模仿等便是这种从劳动实践中形成的认识、情感和情绪、思想的形式。

艺术的生产是以人的手由于劳动而达到的高度完善为前提的,但是艺术起源在更多的情况下是指社会学意义和心理学意义上的推动力。原始人最初的创作动机究竟是什么?从原动力“实用”分化出来的诸如巫术、模仿、游戏等萌芽型艺术可以解释原始人最初的创作动机——各种动机的功利性,如巫术的实用功利性、模仿的再现本能、游戏的娱乐快感等。这些原始艺术的创作动机也是后来艺术的社会实用功能,由此可得出结论:艺术起源于实用,成长于不同的技艺功能与用途。

科林伍德关于艺术曾下过如下的定义:“艺术一词的一般意义有三种用法:首先,它意味着艺术家对一些对象的创造,或一些被我们称之为艺术作品的创造活动的追求,这种作品和其他对象和活动的区别不只是作为人工的产品,而且也是作为一种美的产品而被生产的;第二,这种被称之为人工的对象的创造或创造性活动的追求是作为以自然物相对立的东西而言的,也就是说,这些对象的创造或活动的追求是通过人类意识能自由地控制他的本能的冲动,从而把它们的生活组织到一种有计划的状态之中;第三,它意味着我们称之为艺术的那种思想结构,只有在这种思想结构中,我们才能知觉到美。”^②艺术作品,尤其是造型艺术,它首先是一种人工制品,它和其他实用品的制作一样,它的创作、艺术品及功能作用与实用品之制作、制成品及实用效果相对应,其区别仅在于前者增加、贯穿了一个“美”字,后者只贯穿了一个“用”字。因此作为艺术就要以审美为

① 柯斯文:《原始文化史纲》,中译本,181—192页。

② 科林伍德:《艺术哲学论文集》,47页。

目的来进行创作。创作出人工的美的产品（艺术品）。这种创作必须是主观能动性很强的有强烈自我意识的创造活动。这种创造，其创造活动、制成品、功能作用三环节是否以实用为目的，还是以审美为目的，就成了艺术是否已形成的标志。

第二节 造型艺术的类型

最早从艺术起源的意义上提出艺术类型发展理论的是黑格尔，他认为“艺术类型之所以产生，是由于把理念作为艺术内容来掌握的方式不同，因而理念所借以显现的形象也就有分别”。^①理念和形象外观的不同关系构成了象征艺术^②、古典艺术^③和浪漫艺术^④这三种基本类型。象征艺术的主要类型是建筑，古典艺术的主要类型是雕塑，而绘画属于浪漫艺术。

霍尼斯提出为了视觉的需要在空间中展现的艺术如雕塑、绘画、工艺器物装饰等造型艺术，它是以无生命的物质为媒介材料的，在艺术中表现为对具体事物的模仿。各种艺术之间并不存在着一种发生学意义上的联系，艺术一开始就彼此存在着不同的原始类别，也像视觉艺术和听觉艺术的对象即人的眼睛和耳朵一样，一开始就是独立存在的。

过去一些欧洲的考古学家曾把欧洲旧石器时代的艺术分成两类，一是应用艺术，即动的艺术；二是洞穴艺术，即不动的艺术。动的艺术就是指可以随身携带的雕塑和装饰品，不动的艺术就是指无法移动的洞穴壁画和大型浮雕，也可以说建筑、大型雕塑、壁画由不动的艺术发展而来，工艺美术、小型雕塑、绘画是从动的艺术发展而来。

到底是哪种造型艺术类型最先出现呢？有人认为是建筑和工艺美术。因为建筑是居所，是和衣、食同等重要的人类基本生活需求，劳动工具是求生基本物质手段。类人猿生活在树上的时候就有了极简易的窝棚，来到地面后，为了避免兽害，又住进洞穴，使用的劳动工具最先不外是石器和木棒，这恐怕是最早的建筑和工艺的萌芽了，而最先的艺术类型最具有对于物质的依赖性的观点也支持了这一看法。

综上，造型艺术的类型主要包括建筑、雕塑、绘画以及工艺美术等。因建筑和工艺美术起源较早，我们再分别对其予以进一步说明。

① 黑格尔：《美学》，第1卷，中译本，91页。

② 理念和形象外观相分离是象征艺术。

③ 理念与形象外观完全协调一致是古典艺术。

④ 理念冲破形象外观之束缚，重新破坏两者的协调一致，这就是浪漫艺术。

一、建筑艺术

建筑是造型艺术类型之一，其自身也有很多类型，每种建筑类型的实用功能与审美功能都不同。

(1) 因地理环境、材料、技术条件的不同，建筑艺术形式各异：炎热地区的建筑通透轻盈，如东南亚的吊脚楼；寒冷地带的建筑壮实敦厚；多雨地区的建筑屋顶陡峭，底层空敞；干旱地区的建筑常用平屋顶和半地下屋；木结构者常用坡屋顶或翘角飞檐的曲线量项；砖石结构的屋顶常做成平顶或半圆拱、尖拱和半球形拱屋顶。

(2) 就建筑艺术风格类型而言，现已发展成五大建筑体系：以爱琴海建筑为发源的希腊罗马式的欧洲型；古埃及、古波斯建筑发展成的拜占庭、伊斯兰型；印度型；中国型；中、南美洲的玛雅印加型。

二、工艺美术

工艺美术是造型艺术类型之一，这个类型范畴涵盖面非常广泛，在造型艺术中凡是有实际实用价值或者在作品的创造加工中其物质性的技艺、制作劳动量大大超过精神性情感创造劳动量的，都可以叫工艺美术。同时，其自身也有四种不同种类，具体如下。

(1) 陈设工艺。专为审美欣赏服务的空间装饰艺术，主要体现在强调各种物质材料的技艺性造型表现。利用各种特殊的物质材料，在创作中经过独特的技术制作和精心的艺术加工，如牙雕、玉器、金器、陶塑、瓷塑、木雕、贝雕、石刻、磨漆画、镶嵌画、羽毛画、铁画、树皮贴、麦秆贴、壁挂等。

(2) 日用工艺。它是与人们日常生活关系密切的实用美术，主要体现在对各种日常生活消费用品的造型设计和装饰美化。日用工艺品有的是工业机械化生产，有的是单纯手工制作，如陶瓷、搪瓷、刺绣、服装、金工、染织、家具、玩具、塑料制品、乐器与竹、藤、柳、草、棕、葵等各类编织品的造型设计。

(3) 工业设计。它是与人们的物质生产工业关系密切的实用美术。主要体现为对各种非消费工业大型产品的美化加工和造型设计，比如劳动生产工具、机械设备、仪器、交通工具、武器以及运用现代科学技术生产的电脑、空调机、VCD等的工业美化设计。工业设计是随着现代科技工业的发展和生活的现代化产生的，还只有二百多年的历史，在我国更年轻。

1957年在英国伦敦成立国际工业设计学会（简称ICSID），1980年第十一次年会给工业设计的定义是：就批量生产的工业产品而言，凭借训练、技术、知识、经验及视觉感受而赋予材料、结构、构造、形态、色彩、表面加工以及装饰以新的品质和资格，叫作工业设计。工业设计应在上述工业产品全部侧面或其中几个方面进行工作；而且，需要工业设计师对包装、宣传、展示、市场开发等问题的解决付出自己的技术知识和经验以及视觉评价能力时，也属于工业设计的范畴。^①

（4）装潢美术。“装潢”在我国古代系指书籍和字画的装裱，现代逐渐演化成为一种商品流通中的媒介性：艺术和空间环境布置艺术。它的从属性很强，服务对象广泛多样，在生产与消费领域中，起着联系沟通、充实美化、丰富提高生活质量的重要作用。根据服务对象的不同特点，一般它都带有严格的形式规定性和内容的说明性。它是人和产品之间的联系桥梁与中间媒介，通过美化装饰的艺术手段来加强人和产品以及环境的物质联系和精神联系、宣传介绍产品的内容、结构和性能，装饰美化环境的外观，刺激引导人们实用和消费。比如，专为一切商品（包括实用工艺品和陈设工艺品在内）的交换流通服务的商品广告设计、产品包装装潢设计、商标与标志设计、书刊装帧设计等等。环境艺术如室内设计、环境美化、展览布置、陈列展示设计、橱窗设计、门面装饰设计等等。现已发展到专门为树立某一企业或机构整体形象而策划的系统装潢CI设计。

第三节 造型艺术的语言媒介

语言是表达和交流思想感情的手段。造型艺术语言是美术家用造型艺术方式表达思想感情的手段，它通过造型媒介和语言手法表现出来，而造型媒介（形状、色彩、空间等）是造型语言的基础，没有造型媒介就没有造型语言也就没有造型艺术。

下面主要介绍造型艺术语言媒介的相关原理。

一、形状——视知觉原理

造型艺术又叫视觉艺术，造型艺术是仅为眼睛而存在的，造型艺术的

^① 转引田自秉：《工艺美术概论》，4页，知识出版社，1991。

语言媒介——形状，主要通过视觉^①感知。

一方面，视知觉的原理从生理学角度讲是光线照到物体上之后，由物体将一部分光线反射散发出来，这些反射散发出来的光线，经过眼睛的晶状体，把形象投射到视网膜上，再由视网膜神经把这些信息传到大脑，从而获得视觉感知。

另一方面，一切视觉生理感觉活动无不与视觉心理的理性活动紧密相连。第一，视觉是一种主动积极性生理活动，包括转动头部，睁开眼睛，集中视觉注意力。它并非被动地完全屈从于外部物象的强烈的刺激力，如遇到强光、惨不忍睹的场面，一我们会扭过头去，闭上眼睛，或目光闪电似的疾扫而过。但人们心中喜欢或希望了解的东西，视觉就会积极主动起来，如美好的风景、姣好的容貌、漂亮的建筑，或者新来的客人、款式新颖的服装、寄信要投递的邮筒等等，前者视觉自然会积极主动，目光乐意停留，后者视觉自然会主动搜索捕捉。我们的目光在空间中总是不停地移动着，扫描相关的事物，捕捉它们，扫描它们的表面，寻找它们的边界，探究它们的质地；第二，视觉是一种高度选择性的心理判断活动，不仅对那些能够吸引它的事物进行选择，而且对看到的任何一种事物进行选择。视觉感知是一种视觉心理判断，它将见到的事物进行排列和比较处理而赋予其形状和意义，判断出视觉对象之大小、位置、亮度和张力等。

二、色彩——色彩原理

（一）色彩属性

数以百万计的千变万化的色彩，他们的特质各异，其不同性主要体现在三个主要属性上：即色相、光度、纯度。

（1）色相。色相是色彩所呈现出来的质的面貌，是色的表象特征，色以色相命名，如朱红色、墨绿色、天蓝色、橙黄色、紫红色等，一般以色的冷热倾向来区分。在光学意义上，色相是波长的别名，不同波长的光呈不同的色相。由于受光体物质的反射度不一，加上色彩的光亮度与纯净度

① 视觉就是通过人的视觉器官来感知某一客观事物在某一特定时空的一种最初级的认识活动，是伴随着有机的心理感受活动。视觉效果如何，除取决于外部物象的可感性和可视性，并同视知觉内部生理、心理方面的联系与配合关系极大。视知觉与对象物相互影响相互作用，达到某种统一才能形成视觉感知。视觉不是纯客观的，肉眼看到的形状仅是自然的部分客观，只是一定程度、一定角度、一定层面的客观。由于生理局限，客观的全部我们无法看到。

不同,还有环境变化和对比(补色现象)等多种因素的影响,形成了数量惊人的色相,有多少物体,就会有多少种色相,据不完全统计,颜色种数足有一百万种以上。

(2) 光度。光度即光亮度、明暗度。色彩本身因光照(即照在物体固有色上的光)强度不同,而产生明暗程度不同,光度可理解为接近白色或黑色的程度,俗称明暗深浅度。色相的光度变化主要受发光体光源照射光强弱以及受光体反射率的影响。光度指物体反射的各种色光的总量变化。我们无法分开反射率与照射强度,但知物体的固有色即物体本身的反射亮度主要取决于整个视域之内亮度值的分配状态。物体的亮度不在于它反射到眼中的光线的绝对数量,而是取决于它在某一特定时刻形成的整个亮度梯次中所占的位置,如伦勃朗的《戴金盔的男子》一画中发出的那种金黄色的光,即使蒙上几百年的历史灰尘,至今看上去还像在闪闪发光,因为它在周围物体的整个亮度梯次中比较是亮度最高的;如象牙、白银是白的,但是放在天鹅面前就显得不那么白了。故固有色的亮度是比较而相对存在的。它的改变必然是整个亮度梯次的整体改变。光照强度的特征是亮度值要大大高于反射亮度。一个物体亮度有超越固有色亮度的异乎寻常的高,必定有外加的照射光度。中国画与现代派作品讲究排除光照和明暗,只表现固有色或者装饰色。

正常柔和光线照耀下的色相光度为正色,比正色光度高的为明调,反之为暗调,同一色相的光度变化有六百种之多。而且物体固有色本身也有亮度差别,黑最暗,白最明亮,灰为中度亮,其余各色相接近光谱红端区的为明色,接近光谱紫端区的为暗色,当然这是按色相排列顺序比较而言。其实色相之亮度是相对而言,是对比比较而存在的,在暗色中的亮色在明色中可能是暗色。两明色相比,较暗的明色便成了暗色;两暗色相比,较亮的暗色却成了明色。色相的光度关系是素描明暗关系,将一幅彩色画拍成黑白照片,色相各自的光度与相互的明暗深浅关系便十分明了。

(3) 纯度。纯度又称饱和度、鲜艳度。它指颜色本身的纯净程度,指鲜灰、纯杂的色性变化。严格地讲是一色与其他色的混合比例,混入的其他色的种类和分量越少,纯度越高,色越饱和,色也就越鲜。反之,混入的其他色的种类和分量越多,则纯度越低,颜色也就越灰。自然界中绝对纯正的颜色是没有的,六种标准色仅是在光谱中比较而言是最饱和的色彩。在另一意义上,纯度是指物体反射色光总量中某种主要色光所占比例的大小,比例越大,色越纯。完全纯粹的颜色是由一种单一的光波波长产生出来的,这种光波产生的色彩纯度最高最饱和。色彩的纯度影响色彩的

光度，往往纯度越高越亮，纯度越低便越暗。

三原色品红、柠檬黄、鲜蓝（青）具有光度高、鲜艳饱和的特点。光度是光线的量，在颜料里是黑白的量，颜色混合越多，被吸收的光线越多，反射的光线越少，光度越弱，越近于黑这叫减色混合。三原色颜料相加为黑色或灰黑色。由于三原色的高度纯净，它们不能用别的色调和出来，但它们互相混合可调出绝大部分其他色彩。

色彩有亲疏关系，具有共同属性的色互相调和，反之互相对比。色相相同，只有光度差异即明暗深浅不同的为同种色。虽色相、光度、纯度不同，但冷暖色调相同的为同类色（如色相环中60度以内的色，或色阶表中横向距离不远的色，或色球中与赤道方向平行的各圆环中适当小距离内之各色都是同类色）。近红的为暖色调，近紫的为冷色调。同种色或同类色之间相互调和。不调和的为对比色，如色阶两端的色，处在色环上180度的两色为余色、互补色，也叫对比色。极色黑白色、中性色灰色、光泽色金银色均叫特性色，它们与任何色都调和。黑与白混合成灰色，所含黑白比例不同，其灰色光度不一。

（二）视觉色彩

物体的视觉色彩，由光源色、物体固有色、环境色组成。被视觉感知时，还包括错觉成分（即透视、情感因素）在内。

（1）光源色。它是光源本身的色彩，是构成物体基本色彩的决定性因素。日光为白色，日光是自然界一切光与色的本源。

（2）固有色。固有色是物体本身的色彩，它是以太阳白色为光源间接照射到物体上的反射光色。黑、白、灰为非彩色，它们差不多都是物体平均反射白光的色彩，只有光度变化，无色相变化，无冷暖变化，中性调。光源射出的带色光为色光。物质本身不发光，它们之所以有色是借助了外来光线。间接反射白光的色称物体固有色，此外，物体表面因反射外来直接的光照产生的色彩称表面色，表面色受质地、光源性质、强弱与环境等影响，极不稳定。固有色其实并非“固有”，只是相对直接光照来说，在间接、柔和的白光下的物体色彩相对稳定，故以此作固有色。固有色的观念是经验的、习惯性的、理智化的，不为短暂变化的表面色所影响。光源色是引起物体表面色变化的主要根源。固有色仅是指物体的基本的相对不变的色彩。各种物体的固有色的差异与物体本身的结构特点及表面状况有密切关系。质地松软而表面粗糙的物体因其对光线的漫反射，只有很小部分反射色光作用于视觉，这类物体受周围环境色影响小，明暗对比小，表面色稳定。质地坚硬表面光滑的物体，因其对光线的正反射，光源及环境