

新

编服装院校系列教材

服饰图案

徐雯 著

紧紧围绕服装设计专业特点
阐述服饰图案基本原理 /
特殊规律 / 训练要求 / 设计方法 /
应用要领 / 工艺表现
图文并茂 / 内容丰富实用

 新编服装院校系列教材

服饰图案

徐 雯 著



中国纺织出版社

内 容 提 要

作为“新编服装院校系列教材”中的一个分册,本书紧紧围绕服装设计专业的特点和相应的训练要求,系统地阐述了服饰图案的基本原理、特殊规律和设计方法。具体内容包括服饰图案概述、形式美要素及法则、基础训练、形象塑造、构成方式、工艺表现及应用设计等。

本书条理清晰,图文并茂,涵盖面广。作者积多年的教学实践经验和探索研究,总结出一套循序渐进、适合服装设计专业特点的图案教学方法,提出了一些新的思路和独到的见解。

本书既可作为高等院校服装专业的教材,也可作为专科、成人教育的教学参考书,同时可供服装设计人员及爱好者阅读。

图书在版编目(CIP)数据

服饰图案/徐雯著. —北京:中国纺织出版社,2000.6

新编服装院校系列教材

ISBN 7-5064-1671-9/ TS·1329

I. 服… II. 徐… III. 服饰—图案—设计—高等学校—教材 IV. TS941.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 18005 号

责任编辑:姜娜琳 特约编辑:陈之善 责任校对:余静雯
责任设计:何 建 责任印制:初全贵

中国纺织出版社出版发行
地址:北京东直门南大街6号
邮政编码:100027 电话:010—64168226
<http://www.c-textilep.com/>
E-mail: faxing @ c-textilep.com
中国纺织出版社印刷厂印刷 各地新华书店经销
2000年6月第一版第一次印刷
开本:787×1092 1/16 印张:10.75 插页:8
字数:255千字 印数:1—5000 定价:24.00元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

引 言

在各类图案中,服饰图案可以说是与人的关系最直接、最密切的一种。人的复杂性和人的需求多样性,使得服饰图案呈现丰富多变的面貌,尤其当代服饰图案更是异彩纷呈、气象万千。所以学习服饰图案的一个重要特点就是具有较广泛的涉猎性,它不仅要深入地学习图案自身的各种结构形式、组织方法、表现手段,而且要尽可能全面地了解古今中外各种类型、各种风格的图案艺术。另外,作为一名服装设计师,不但要会设计图案,更重要的是还要会选择图案,利用现成的图案为自己的设计服务,因而培养一种分析、判断、选择的能力尤为重要。相对而言,服装专业的图案学习也许不像染织专业或其他专业那样专、精、细,但它更需要往广、博、深的方向努力,更注重对图案的文化背景、特征、蕴涵方面的探索与表现,注重对以人为中心的服饰规律特征的学习与研究。

作为与服装设计专业相适应的服饰图案学习,其根本目的是为掌握专业技能打下坚实的基础。因此要解决两个问题:一是作为基础训练,培养学生的设计意识和审美能力,训练学生的造型技能,使其逐渐进入专业状态;一是作为专业训练,培养学生针对服装的装饰意识,训练学生适应服饰广泛需求的装饰技能。显然,这就不仅仅是让学生学会画几幅漂亮的图案,更重要的是使学生深刻理解图案与服饰的关系、掌握服饰图案特有的内在规律和形式特征,开阔眼界、熟练技巧,练就广泛适应、灵活运用、独立创造的能力。

第一章 服饰图案概述

第一节 服饰图案的概念、特性与分类

一、图案

服饰图案是“图案”这一实用美术学专门学科中重要的一个分支。因此,在学习服饰图案之前,首先应弄清什么是图案。

图案,无论其发生、发展的历史过程,还是其表现广泛的现实形态,都与人类生活的切实需要息息相关,可以说,生活的每个角落都存在着图案的表现形式。因此,图案不仅是美术学的一个专门学科,也是一项具有极大普遍性、实用意义很强的美术工程实践。作为从事艺术设计的专业人员充分把握图案的内涵是非常必要的。

1. 图案的概念 “图案”一词是本世纪初从日本传入的,其含义主要是指有关装饰、造型的“设计方案”。从汉语的字义上讲,“图”有“形象”、“谋划”之意,“案”有“文件”、“方案”之意,所谓图案即可理解为“谋划或形象”的“方案”。具体到实用美术领域,图案可从广义和狭义两方面理解。从广义上讲,图案是从美学的角度对物质产品的造型、结构、色彩、肌理及装饰纹样所进行的营构或方案设计,其包括的内容很多,涉及的范围很广。从狭义上讲,图案是指某种纹饰,即按形式美规律构成的某种或拟形或变形、或对称或均衡、或单独或组合的具有一定程式和秩序感的图形纹样或表面装饰。它可以是器物表层的装饰纹样,也可以是具有针对性的纹样构成练习(如教学中的设计练习)。

在手工业时代,图案是广义的,是涵盖艺术设计的。到了工业时代,为适应广泛的社会分工,艺术与技术、脑力与体力、谋划与制作等范畴开始从统一状态中分离开来。相应地,图案与设计也被人们在观念上作出不同的解释。就一般看法而言,图案多被从狭义上理解为针对产品表面的装饰或装饰纹样;设计则被看作是对产品包括结构、形制和装饰在内的整体谋划。随着现代工业在中国的发展,人们观念中的“图案”逐渐由广义转向狭义。但应该指出的是,这一切并不意味着图案本质意义的改变,在根本意义上,图案与设计是统一的。

2. 图案的特性 掌握了图案的概念之后,对图案的特性就容易理解了。图案特性主要表现在以下两个方面:

(1)装饰性:装饰即修饰、打扮。图案的一个重要作用就是修饰、打扮物质产品,使本来具有实用功能的对象更具审美功能。图案的这一特点体现于使用与审美的结合中,它美化着人们的物质生活和精神世界,潜移默化地陶冶人们的性情。其作用决定了它必须具有生动、健康、优雅、美丽的艺术品格,要突出理想化的审美效果,如和谐的关系、适度的比例、精巧的布局、美妙的构形、漂亮的色彩、亲和的质感等,而一般不去表现悲剧的主题、冲突的情景、丑陋的

形象。这是图案艺术与纯欣赏艺术的重要区别之一。

另外,由于物质产品都要以一定的材料经过一定的工艺制作而完成,所以图案的表现形式必须适应各种材料、工艺的特殊要求。而且物质产品是为一定对象服务的,绝不纯粹是设计者个人的意志体现。因而,图案的装饰性往往通过“程式化”、“表面化”、“一般化”等具体特点表现出来。

所谓“程式化”,是指图案的组织结构通常以对称、平衡、连续、反复的格式,呈现出规范一律、秩序井然、逻辑鲜明、式样稳定的形态;所谓“表面化”,是指图案的表现形式并不特别强调原型的现实结构、丰富情节和细节、空间光影等深度性的特征,也不特别强调唤起跌宕起伏的审美情绪或心理反应,而往往以单纯、浅平、柔缓的平面式构形适合装饰对象,并在外观上造成平和的美感;所谓“一般化”,是指图案的审美内涵主要侧重于体现普遍审美经验的一般形式美,而不特别地要求审美个性的表现,即通常而言的追求“大众化”的表现。

(2)从属性:图案无论从广义还是狭义的角度理解,它都不是最终的、完整的产品本身。图案只有通过物化或附丽于物质产品后才能真正实现其价值,因而图案具有很强的从属性。它必然受到物质材料、生产工艺、使用功能、使用对象、经济条件、市场消费乃至时代风尚的约束,所以有人说图案艺术是一种受制约的艺术。设计者必须考虑一系列的前提因素,这是图案与纯欣赏艺术(如绘画)的又一重要区别。图案的从属性又决定了图案的丰富性,不同的材质、不同的工艺制作会产生出差异很大的视觉效果。图案对产品而言虽然是从属的,但绝不是可有可无的。一种图案采用什么材料、什么工艺手段,针对哪些使用对象,从审美意义上讲对产品是至关重要的。

3. 图案的分类 图案所涉及的领域非常广泛,衣、食、住、行、用无所不包。由于其服务对象不同、应用领域各异,所以我们不可能仅从一个角度来概括它。图案的分类应该是多角度、多层次的。就一般情况而言,图案可有以下分类:

(1)从应用角度分类:可将图案分为纺织品图案、建筑图案、服饰图案、家具图案、漆器图案、装潢图案、广告图案等。

(2)从构成形式分类:可将图案分为单独式图案、连续式图案和群合式图案。

单独式图案:指能够独立存在而且具有完整感的图案,它是独立用于装饰、与四周没有连续的装饰主体。单独图案可分为自由式和适合式两种。

连续式图案:指运用一个单位纹样(由一个或几个装饰元素组成)按照一定的规律进行循环反复地排列所构成的图案形式。它可分为二方连续和四方连续两种。

群合式图案:指由许多相同或相近或不同的形象无规律地组成的带状或面状图案,可以任意延展,也可按需要随时停止。

(3)从存在形式分类:可将图案分为平面图案、立体图案、平面用于立体的图案。

平面图案:相对立体而言,指一切应用于平面对象的美术设计或模拟练习,它的表现形式是二维的,纺织、刺绣、印染、印刷、广告招贴、商标、壁画等的图案都可称作平面图案。平面图案侧重于构图、形象、色彩及材料、工艺的研究和设计。

立体图案:指针对一切立体形态的美化造型设计,其表现形式是三维的,如陶瓷造型设计、家具灯具设计、日用器皿设计、室内外环境设计等。由于立体图案表现对象的三维性,所以它还往往包括结构图、三视图等内容。立体图案侧重于立体造型及结构的研究和设计。

平面用于立体的图案:一般指立体造型的表面装饰,如服饰图案、建筑图案、家具图案、各类器皿装饰等。这类图案范围相当广泛,它是平面与立体的结合,是平面图案的立体表现,主要侧重于解决纹样与立体造型之间的适应与谐调问题。

(4)从造型意匠分类:可将图案分为具象图案和抽象图案。

具象图案:即具有较完整的具体形象(摹拟自然形或人造形)的图案。它分为写实和写意两类,写实类图案形象的塑造偏重于原有形态特征的如实描绘;写意类图案则偏重于表现形象的神韵和设计者的意趣,在形象的塑造上对原来形态有较大改变,但不失其主要特点。

抽象图案:即由非具象形象组成的图案。它可分为几何形与随意形两类,几何形图案即运用规矩的点、线、面以及各类几何形组合成的图案,其构成形式呈明显的规律性或具有严格的几何骨架;随意形图案即以不规则的点、线、面或自然形象的分解重构,或以一些偶然形随意组合而成的具有审美价值的图案。

(5)从教学进程分类:可将图案分为基础图案和专业图案。

基础图案:主要研究图案的共性问题,如图案的造型、结构、色彩、形式美法则、一般规律、制作技法等。它一般只作构思、构图、造型等一般能力的训练,不要求结合工艺、用途等具体实用目的。作为图案教学的重要环节,无论何种专业,都必须从基础图案开始。

专业图案:指结合应用产品设计的图案,如服饰、染织、金工、陶瓷等。它要受材料性能、生产工艺、使用目的、经济条件等因素的严格限制。专业图案设计必须考虑适应实际的生产方式、生产能力和消费要求等方面的问题。

除以上五大分类外,图案还可以从地域、民族、历史、宗教、阶层等角度进行分类,这里就不一一赘述了。从不同的层次、不同的角度去研究、探讨图案的分类,主要是为了帮助初学者更加全面、清晰地认识、理解图案的概念、含义及范围。

二、服饰图案

图案与服饰图案之间的关系是共性与个性的关系。如果说前面所述图案的内容带有普遍意义的话,那么服饰图案则是针对服饰这一实践对象解决具体问题的。服饰图案有着自己特定的装饰对象、用途范围和特殊的工艺制作手段及表现方法。学习服饰图案应以了解图案的一般法则和基本知识为起点,逐步进入对服饰图案特殊规律、专业知识和技能的掌握。

1. 服饰图案的概念 服饰之意为衣着、穿戴和衣服的装饰。服饰图案,顾名思义即针对或应用于服装及配饰、附件的装饰设计和装饰纹样。从具体的意义上讲,服饰图案与服装设计是有区别的。前者侧重于服装的装饰、美化,要求从属于既定的服装。后者虽也离不开审美,但其面对的是人,更侧重于围绕“人体”这一中心对服装的总体进行规划,其中包括结构、式样、用途的构想及实现的途径等。当然,从广泛的意义上讲,两者是相通的、密不可分的。服装设计包括服饰图案,广义上的服饰图案也就是服装设计。

2. 服饰图案的类别 服饰图案所涉及的范围相当广泛,如各种纺织面料、件料的装饰设计,各种皮革、皮毛及棉、毛、丝、麻等织物面料的拼接设计,各种编织、抽纱、镂花服装的花样结构设计以及各类附件、配件(如鞋帽、手套、围巾、腰带、手提包、钮扣、首饰、佩饰、挂件等)的装饰处理,凡是服装和与服装相联系的各种装饰均属服饰图案之列。由于服饰图案的范围很广,包括的内容甚为丰富,所以在分类上比较复杂,角度不同分类形式也各有所异。下面介绍最常见的几种。

(1)按空间形态分类:可分为平面图案和立体图案。平面图案包括面料、件料的图案设计,服装及附件、配件的平面装饰;立体图案主要包括立体花、蝴蝶结,各种有浮雕、立体效果的装饰及缀挂式装饰。

(2)按构成形式分类:可分为点状服饰图案、线状服饰图案、面状服饰图案及综合式的服饰图案(详见第五章服饰图案的构成)。

(3)按工艺制作分类:可分为印染服饰图案、编织服饰图案、拼贴服饰图案、刺绣服饰图案、手绘服饰图案等。

(4)按装饰部位分类:可分为领部图案、背部图案、袖口图案、前襟图案、下摆图案、裙边图案等。

(5)按装饰对象分类:可按衣物的类型分为羊毛衫图案、T恤衫图案、旗袍图案等,或按着装者的类型分为男装图案、女装图案、童装图案等。

(6)按题材分类:可分为现代题材、传统题材或西洋题材等,也可以分成抽象或具象服饰图案。

3. 服饰图案的特性 图案的特性在于它的实用功能与审美功能的统一。它既有物质的作用,又有精神的作用,它属于造型艺术,又包含着科学、经济、环境等因素。服饰图案作为图案艺术整体的一个部分,自然具有图案所具有的前述一般特性,即审美性、功能性、附属性、工艺性、装饰性等。

但服饰图案作为相对独立的一个门类,有着自己特定的装饰对象、工艺材料、制作手段和表现方法,当然也具有它自己的特殊属性。下面从材料、载体、展示状态、内涵价值和创作方式等方面阐述服饰图案的特性。

(1)纤维性:是服饰图案适应材料而呈现的一种特性。

服装的面料(也包括一部分配件、附件)一般主要用两类材料制成:纺织纤维和非纺织纤维。纺织纤维包括棉、毛、丝、麻和化学纤维等;非纺织纤维包括天然皮毛、皮革和人造革等。由于服饰图案大多都是附着在面料上的,所以这两类材料所具有的性状就成为服饰图案的重要质感特征。无论服饰图案所采用的装饰手段是钩、挑、织、编、绣,还是印、染、画、补、贴,都会自然而然地将纤维所特有的线条、经纬、凹凸、疏透、参差、渗延、柔软等材料特性传移、转化为相应的质感和视觉效果。这使得服饰图案往往呈现出一种温厚、柔细、亲和的美感,无论是平面装饰还是立体装饰都具有可触性和可亲性。显然,服饰图案的这种视觉感受与别的物质表面的装饰图案诸如陶瓷、金属图案等是大不相同的(彩图1)。

(2)饰体性:是服饰图案契合着装者的体态而呈现的特性。

服装的一个最基本的功能就是包裹人体,作为其装饰形式的图案,当然毫不例外地与人体有着紧密的关系。人体的结构、形态、部位和活动特点等对服饰图案的设计与表现形式有着至关重要的影响。就通常情况而言,较为宽阔、平坦的背部,宜用自由式或适合式的大面积图案,这可以加强人体背面主要视角的装饰效果。而隆起的胸部和环形的领部,则是仅次于头脸的视线关注部位,所以图案往往要求醒目而精巧。再则,人体几个大关节转折部位的折凹处一般都不装饰图案,这是由人体的活动特点和视觉心理所决定的。此外,人体起伏变化的三维性和可能存在的体态缺陷,还向服饰图案提出了复杂而又妙趣无穷的视差矫正要求。服饰图案与人体往往是相互作用的,图案可提醒、夸张或掩盖人体的部位结构特点,表现人的气质、个性;

而人体的结构、部位特点又可使图案更加醒目、生动、富有趣味和魅力。因此,服饰图案不能停止于平面的完美,还应充分估计到它穿戴在人体上的实际效果。脱离了人体的特点,服饰图案就成了无本之木。在此意义上讲,与其说服饰图案是饰服的,不如更确切地说它是饰体的(图1-1)。



图1-1 服饰图案的饰体性

(3)动态性:是服饰图案随同装束展示状态的变动而呈现的特性。

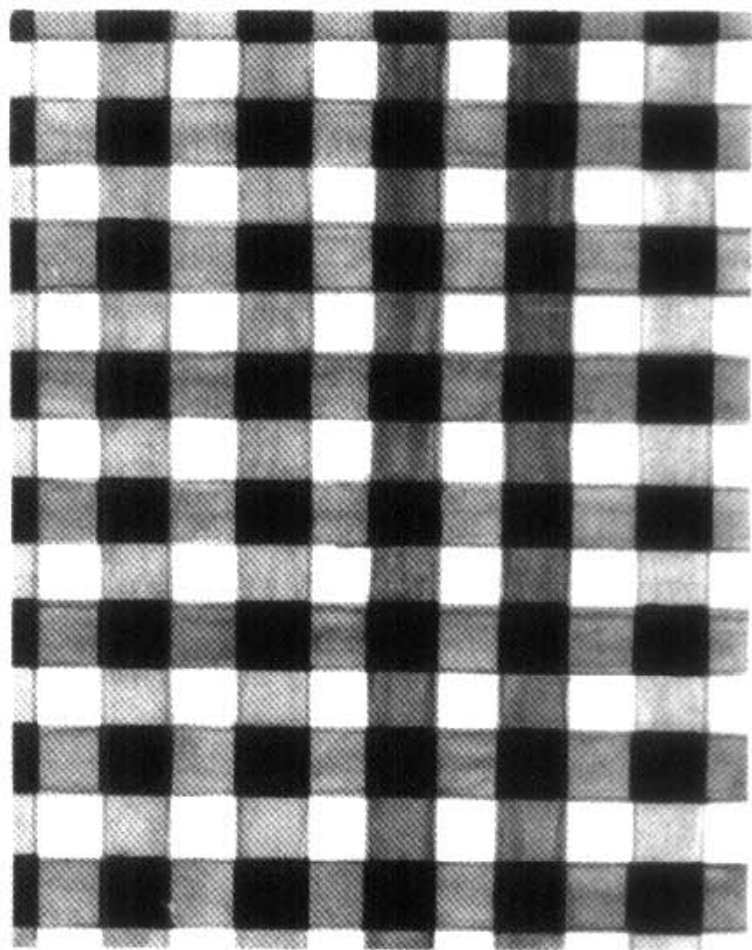
着装者是在不断地运动的,作为随服装而依附于人身上的服饰图案随着装者的运动也相应地呈运动状态。它向观者展示了一种不断变化的动态美。对服饰图案来说,这种变化的动态美,充分体现出服饰本质的审美效果。它融时间与空间于一体,总是处在一种确定又不确定、完整又不完整的辩证状态中。如一件黑白条纹的衬衫,平铺着观赏难免乏味,但穿着起来,便会显出无穷的魅力,那些平行均等的条纹立刻因皱褶的出现、运动方向的不同而发生丰富的变化。再如,两块同样的花布,分别被做成床单和连衣裙,我们会发现铺在床上和穿在身上其视觉效果大不相同。这种变化,说明了服饰图案与一般装饰图案的区别。显然,床单是以平面的、静止的状态展示效果的,而连衣裙则是以立体的、运动多变的形式呈现于人们眼前。完整、确定的花布图案由于裙子穿着于人体时而随机出现的起伏、皱褶和折叠变化,就显得不那么完整、确定,每每给人以时变时异的视幻效果。穿戴在运动着的人体上的服饰,其装饰图案常处于一种变动的状态,这是它有别于一般静态装饰图案的一个突出而重要的特性(图1-2)。

(4)多义性:是服饰图案配合服饰的多重价值及服饰自身结构形式的要求而呈现的特性。

一般地说,服饰除具有基本的蔽体和美化价值外,还综合体现着穿着者追逐时尚、表现个性、隐喻人格、标示地位等多样价值要求。因此,服饰图案不仅是服饰的纯美化形式,而且也是蕴含多重价值的重要手段。



a. 成衣(三宅一生作品)



b. 面料

图 1-2 服饰图案的动态性

作为装饰载体的人的复杂性,决定了服饰及服饰图案要以内涵的多义性来赢得穿着者的认可。通常,服饰图案的设计多是把着装者分成不同的类型来考虑类型化的多义性内涵的。例如,同样是职业女性,则有趋时与自持、文静与豪爽、文化素养高低等差异,因此某一服饰图案就有可能是针对其中某一类型的女性来进行定义设计。时下流行的那种幽默、大方、明快的漫画式服饰图案,显然包含了都市青年意识、乐观豁达的性格、自信洒脱的态度、快餐式的消费兴趣和比较宽裕的经济条件……这样一些含义。通过一定的服饰图案形式,我们能人体揣测到穿着者的情趣、爱好、修养和所处层次;也能领悟到一定时期的流行趋势和社会风尚;还能感受到宏观的服饰文化和民族精神。

服饰图案的多义性还体现在审美的主客体关系上。从观者的角度上讲,服饰图案与穿着者合为一体,具有被观赏性,成为审美的对象;从着装者的角度上讲,服饰图案又具有自我欣赏、自我表现的意义。这里审美的主体与客体是一体的。服饰图案的这一特性是其他被观赏图案所不具备的。

服饰图案还可以从服饰自身的结构需要去认识,即不仅作为装饰,而且具有一定的实用功能,如盘花扣、花形插袋、各种系带等。另外,服饰图案还有标示服饰档次和品格的作用。总之,服饰图案的多义性,不仅表现在图案与人的关系上,也表现在图案与物即服饰本身的关系上。

(5)再创性:是服饰图案于面料图案基础上得以创造性转换的一种特性。

服饰图案的设计包括专门性设计和利用性设计两大类。专门性设计是针对某一特定服装所进行的图案装饰设计;利用性设计即利用面料原有图案进行有目的的、有针对性的装饰设计。所谓“再创性”是针对后者而言的。

许多服饰都是用带有纹样的面料做成的。但面料图案并非服饰图案,两者之间有一个转化、再创造的过程。正如画家用色彩作画、音乐家用音符作曲一样,设计师选择、利用面料图案,就是在进行设计和再创造。例如,有的设计师用乡土气息浓郁的民间大花被面布做成十分高雅、浪漫的时装长裙,使浓艳粗朴的被面图案转化为既有民族气息,又新颖别致的长裙图案,这不能不说是独具匠心的再创造。带有同样图案的面料,经设计师的不同构思运用在不同的对象和装饰部位,就会产生不同的审美效果。甚至同一款式的服装用同一图案的面料,由于剪裁、拼接方式的不同,其图案效果也会有很大差异。服饰图案的这种再创性,使得原来单一的面料图案具体化、个性化、多样化,呈现出丰富多彩的视觉效果。如果说一般图案设计都有明确目的性的话,那么,服饰图案的再创造则是体现了设计师对现成图案的一种有目的的假借、利用和再设计(图1-3,彩图2)。



图1-3 服饰图案的再创性(徐小平作品)

第二节 服饰图案的产生与渊源

一、关于图案产生的诸学说

图案的历史源远流长。在人类文明的初始,从人们开始知道保护自己、装点自己,开始试图记录、描画某些事物时,图案就诞生了。对于那些最原始的人工印迹,无论称之为“纹饰”也好,“符号”也罢,我们都可以把它看作是图案的雏形。

从整个人类文明史来看,图案的产生与发展是具有共性的现象。而且从最基本的几个图案类型来看,各地也具有共同性。如石器、陶器、青铜器上的螺旋纹、绳结纹及一些符号形式等,在几个大陆和几大文明发祥地均有出现。

那么这些纹饰是怎样产生的?出于何种契机?源于何种目的?专家学者各持己见,各有论说,较有影响的理论有以下几种:

1. 摹仿说 这种理论认为装饰纹样的出现是人类摹仿自然形态的结果,这对于那些具有写实特征的具象图案的出现或许是一个很好的解释。但对于一些抽象形、几何形态的图案就很难解释了,因为这些形态在自然界中并不存在,人们无法证明所有的抽象形图案都是由自然形图案演变而来的,或者说自然形图案一定早于抽象形图案的出现。所以用摹仿自然来解释图案的产生,只解释了问题的一部分。

2. 技术说 这种理论认为那些抽象纹饰产生于对“人造自然”的摹仿,即对人们制造器物时所产生的纹理、印迹或线形的摹仿,如编结所形成的网纹、席纹、人字纹;制陶所形成的盘条纹、旋切纹;削切所形成的直角、斜角等等。这种理论把抽象形图案的起源归结为生产技术的结果,从一定意义上解答了问题,但现在大量考古事实证明,早在编结、制陶等技术生产之前的旧石器时代,就已经出现了形象丰富的抽象纹样。

3. 抽象与移情说 这种理论将原始的造型活动归结为抽象冲动和移情冲动,进而将造型艺术归为两种艺术形式——几何抽象艺术和自然写实艺术。并解释说:“移情冲动是以人同自然外界紧密而又神奇的具有泛神色彩的关联为条件,而抽象冲动则是人对自然外界各种不能理解的现象产生恐慌和不安的产物。这种异常的精神状态,我们称之为对空间的恐怖。”(沃林格语)又有人进一步解释道,所谓“空间恐怖”即一种希望添补空白的情感,装饰纹样就是人们企图填充虚无空白的一种本能的表现。于是因“空间恐怖”而本能地填补纹样,成了图案产生的原因。这种理论从人的心理活动的角度分析问题有独到的见解,从一定角度上解释了问题。但从大多数原始器物的装饰来看,其存在形式往往与人们的生活实践紧密联系,有着一定的实际功利目的,而决非无目的的、纯形式的填充空间,也很难说完全是出于摆脱空间恐怖的本能表现。

4. 巫术说 这种理论认为图案产生于远古时期的巫术活动。巫术所使用的符号、化妆、道具、服饰都是图案形成的重要源泉。巫术有摹仿巫术和交感巫术,两者在一定程度上都要与形象发生关系,或是自然形或是抽象形。因而某些图案形象直接产生于巫术是肯定的。但若说图案就产生于巫术,显然没有太强的说服力,因为迄今为止还没有资料能充分证明巫术的发生是先于图案产生的。

5. 游戏说 这种理论认为装饰纹样的产生是游戏的结果,是“生命力过剩”的产物。人们工作是迫于生计的需要,而游戏则是精力过剩的流露。游戏的冲动产生摆脱实用束缚的享受与快乐,并导致舞蹈、装饰等艺术形式的产生。但事实上,初始的装饰纹样远不只是单纯的娱乐,它们中有许多是含有严肃意义的,功能性、功利性都很强。

6. 劳动说 这种理论认为人类的一切艺术活动(当然包括图案)的产生都源于劳动。人们在劳动中认识世界、改造世界,劳动的艰辛,获得劳动成果的快乐以及劳动所产生的节奏感、形式感都加深了人们对周围事物的感悟,而这种感悟又必然会以各种形式表现出来,图案也就伴随着这个过程而产生。

关于图案产生的理论学说还有很多,诸如“启示说”、“人之本能说”等等,在此不一一赘述。总之,各种理论都从各自的角度阐述了图案的起源,虽然它们各有不够完善、周全之处,但都有一定的根据,是专家学者调查、研究、思考的结晶,是他们毕生劳动的成果,并在一定范围内、一定程度上解决了问题。这些理论的相互补充或许能够使我们获得较为全面正确的结论。同时我们也可以看出,图案的产生包含着复杂的因素,它决不是生活现象的简单重复和再现。这一切对我们理解图案的丰富内涵,无疑具有启迪意义。

二、几种典型纹样的发展

图案的形象千变万化,包罗万象。各地区、各民族都有其独特的、具有代表性的图案纹饰。但正如前文所述,在漫长的发展、演变过程中,图案形象的形成也存在着一些共同的特点,有些纹饰甚至如出一辙。解释、了解这些现象有助于我们更加深入地认识图案这一艺术形式与历史、文化的关系及其自身的一些发展规律。下面阐述几种主要纹样。

1. 螺旋纹 螺旋纹是最早的几何纹样之一,几乎在世界各地的原始文化遗存中都有螺旋纹存在。爱尔兰的巨石文化中有布满螺旋纹的刻石,据专家分析,这些螺旋纹象征着生与死、世间与阴间相互连接的神秘路线。埃及的螺旋纹已被公认为是回旋宇宙的象征,或代表着太阳、月亮、流水、蛇等。在中国,著名的仰韶文化马家窑彩陶上,螺旋纹或称“旋涡纹”随处可见,它们像旋转的水涡,又像虫蛇或藤蔓类植物的盘绕,更像物体盘旋运动的轨迹,但究竟在表现什么,意味着什么,仍然是个谜。此外,在爱琴文化、希腊文化、玛雅文化、印加文化的遗物中都有着数量可观的螺旋纹。这些不同地区、不同文化的螺旋纹何以产生?指征着什么?也许永无定论。但有一点可以肯定,螺旋纹很适合表达人们的某些观念和感受,诸如对流动反转、周而复始的自然运动规律的认识及旋转感、变幻感、运动感、兴奋感、神秘感等等,其形式也颇受人们的喜爱,所以它不仅广泛存在,而且流传至今。许多纹饰如回纹、S形纹、迷路纹等,都是由它发展演变而来的(图1-4)。

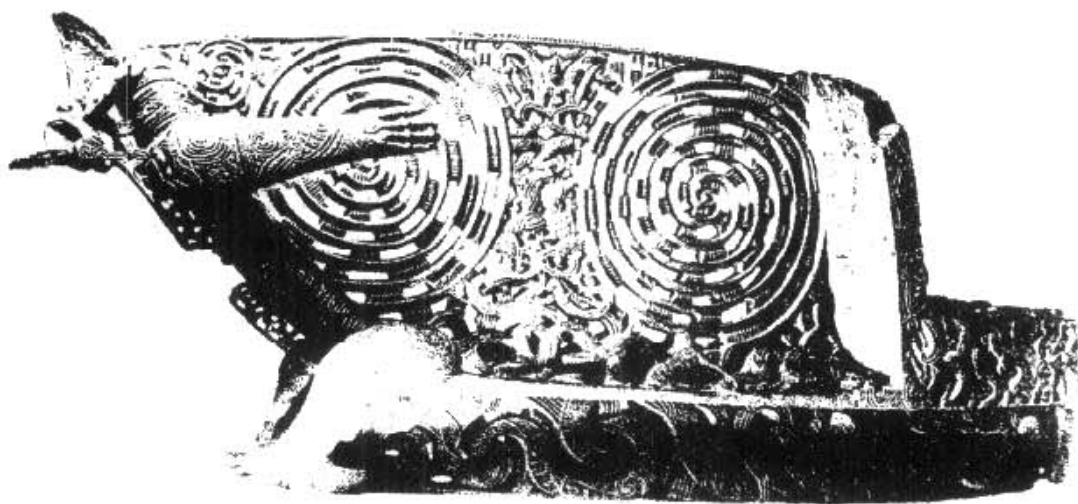
2. “卍”纹 “卍”纹被誉为世界上最古老的纹饰之一,其梵文的拉丁语转写形式为“Swastika”。在中国“卍”被读作“万”。“卍”纹在印度出现较早,而且含义清晰,运用很广。它在佛教中被作为“吉祥”、“幸运”的符号而广为流传,以致人们容易误解为印度是“卍”纹的发源地。实际上,在佛教诞生以前,在许多古老文明发源地的遗物上,“卍”纹已大量存在。例如,我国4000年前的马厂彩陶上,就有许多“卍”纹饰。在后来的青铜器上,那些被称作“囙”字纹或“光明纹”的图案形象,其结构也就是“卍”形。在其他地方,如美索不达米亚的钱币、高加索地区的古代青铜壶、特洛依遗址中的铅质女神像、法国出土的石祭坛基座以及希腊陶瓶等等,纹饰中都有各种形式的“卍”纹。这些“卍”纹有左旋的,也有右旋的。其装饰对象各异,含义也相



a. 中国新石器时期马家窑型彩陶



c. 古希腊地米尼型陶器



b. 新西兰毛利人独木舟装饰

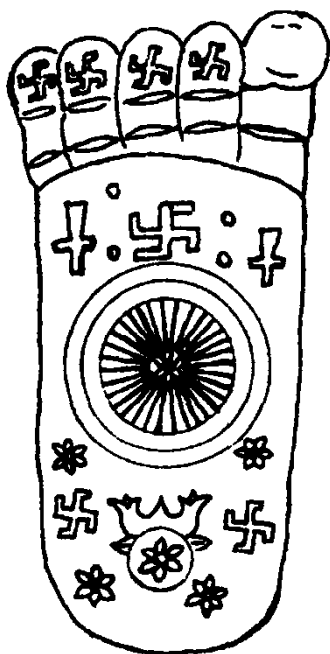
图 1-4 螺旋纹

当丰富。

就起源而言,“卍”纹很可能是各地独立产生的。因为人们在进行横竖线造型时,很容易在交叉中构成此形象,正像划个“十”字形那样简单。甚至有人认为“卍”就是“十”字纹的变体。因而,它也有“曲柄十形”之称。

总的来说,世界各地的“卍”纹,似乎大多带有某种宗教色彩或崇拜意义,如象征太阳、光明、火、雷电、生殖、吉祥等等。这大概与“卍”纹的形状有关,它那旋转、放射的视觉感受很容易让人联想到耀目的光芒、燃烧的火焰、交尾的生命,从而产生一种神秘而又神圣之感。因此,“卍”纹是一种纹饰,更是一个带有特殊意义的符号。

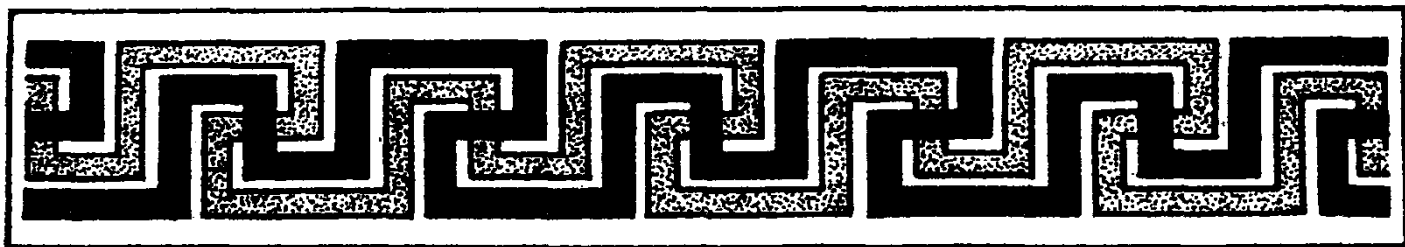
“卍”纹极为简洁、明朗,易画易记,具有强烈的动感和方向性,这大概是它广为流传、经久不衰的又一重要原因(图 1-5)。



a. 印度佛足印



b. 中国马家窑文化马厂型彩陶



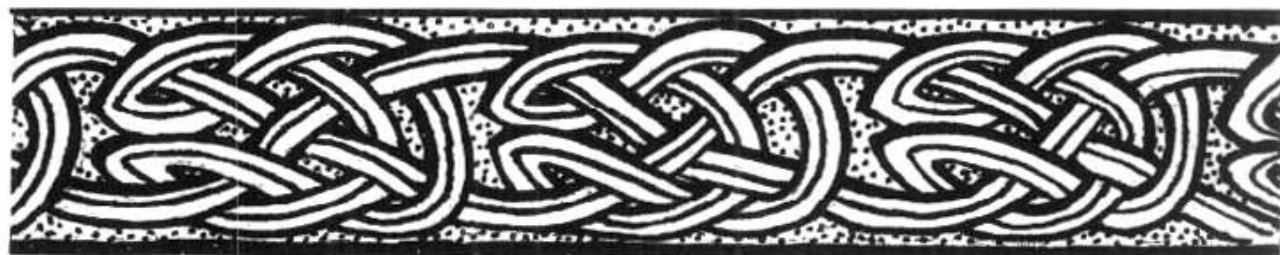
c. 古希腊黑绘陶

图 1-5 “卍”纹

3. 绳结纹 像螺旋纹、“卍”纹一样,绳结纹也是最早出现并广泛存在的一种纹饰。有的学者认为,它起源于藤葛类植物缠绕的启示和游牧民族 S 蛇形纹饰的演化和发展。在遍布世界各地的绳结纹中以凯尔特人^①和阿拉伯人的绳结纹较为完美、丰富并具有代表性。凯尔特绳结纹由曲线组成,是一种徒手描绘的不规则的自由线条,带有明显的动物形态特征,有一种极力拉长、自由弯曲、随意扭动的特点。阿拉伯绳结纹则严整工细,大多是由规尺绘制出来的,基本上以直线条为主。阿拉伯绳结纹包括几何、植物两种形态,较凯尔特纹单纯、简洁(参见海野弘《装饰与人类文化》)(图 1-6)。

特别值得一提的是中国绳结纹,中国人对线的理解和运用是相当独到的,在中国图案中由线条的穿插、缠绕所形成的绳结琳琅满目、不胜枚举。较之凯尔特和阿拉伯绳结纹,中国的绳结纹更具有编结手工艺所带给人的严谨而又亲切的美感。绳结纹在中国传统的建筑图案、家

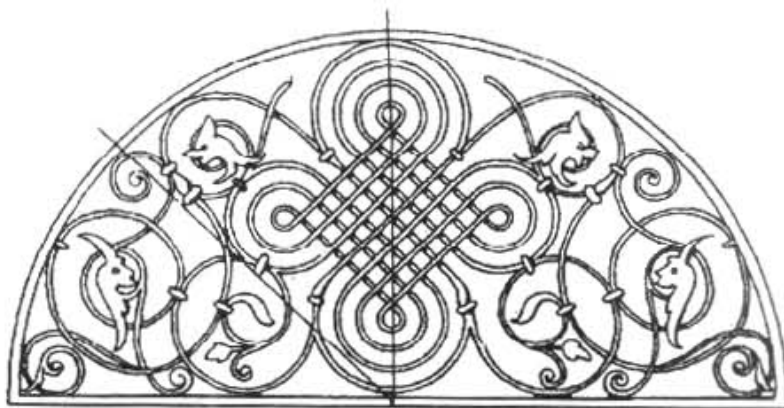
^① 凯尔特人:是爱尔兰地区新石器时期就存在的外来移民,约在公元前 5 世纪迁移到欧洲中部并创造了铁器文化——拉腾文化。



a. 凯尔特风格的绳结纹



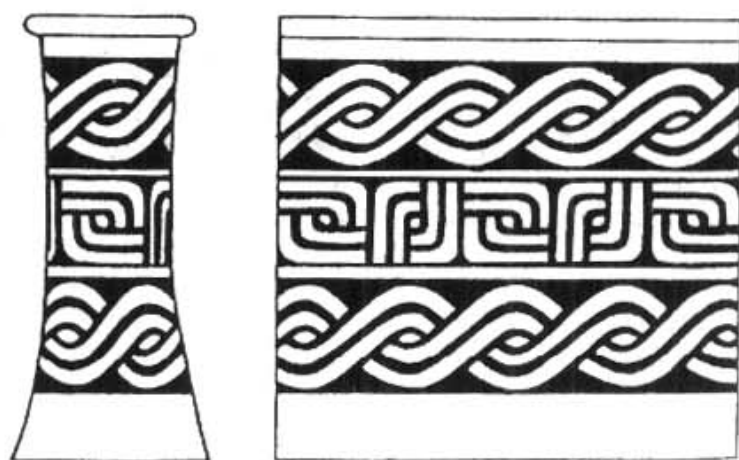
b. 阿拉伯绳结纹



c. 德国绳结纹

图 1-6 外国绳结纹

具图案、服饰图案中甚多,如我们所熟悉的百吉纹(又称盘长)、同心结、盘花扣等都是典型的例子(图 1-7)。



a. 红山文化陶器装饰



b. 清代石刻装饰

图 1-7 中国绳结纹

绳结纹那种延绵不断、循环往复、错综复杂的特点给人以运动、生命之感。线形之间的连续交叉、位置转换、方向变化,相互连接又相互隔开,使人们很难追寻其来龙去脉,显得神秘而

充满魅力,人们赋予它各种寓意,因此它也成为最常用、最重要的纹饰之一。

4. 动物纹、植物纹 如果说前面所述的螺旋纹、卍纹、绳结纹是带有普遍性的抽象图案,其产生、传播、寓意都带有某些神秘色彩的话,那么动物、植物纹则相对直观一些,它是人与自然环境发生关系的形象写照,带有明显的功利意义,也带有更具体的地域性。

普列汉诺夫曾指出:人的审美最初是带有明显的功利目的的。人们对动、植物的记录、描绘即是如此。人们总是带着赞美、企盼、崇拜的情感刻画那些最熟悉并能够给他们带来物质利益的对象,如狩猎民族常表现野兽,农耕民族常表现植物,渔猎民族常表现水族。形成鲜明对照的是,抽象图案往往呈现跨地域的普遍性、一致性,而具象的动、植物图案却呈现出明显的地域特点。埃及的鹰翅甲虫绝不会飞到希腊陶瓶上,而唐代织锦中的对羊、对鸟联珠纹一看就知道是外来的。在长期的发展、交流中,各式各样的图案都在不断丰富、变化着,但无论哪一地区、哪一民族都保留了自己最具特色的东西。这种特色不仅表现在构成形式和表现手法上,更表现在不同的动、植物形象的选择与塑造上(图1-8)。

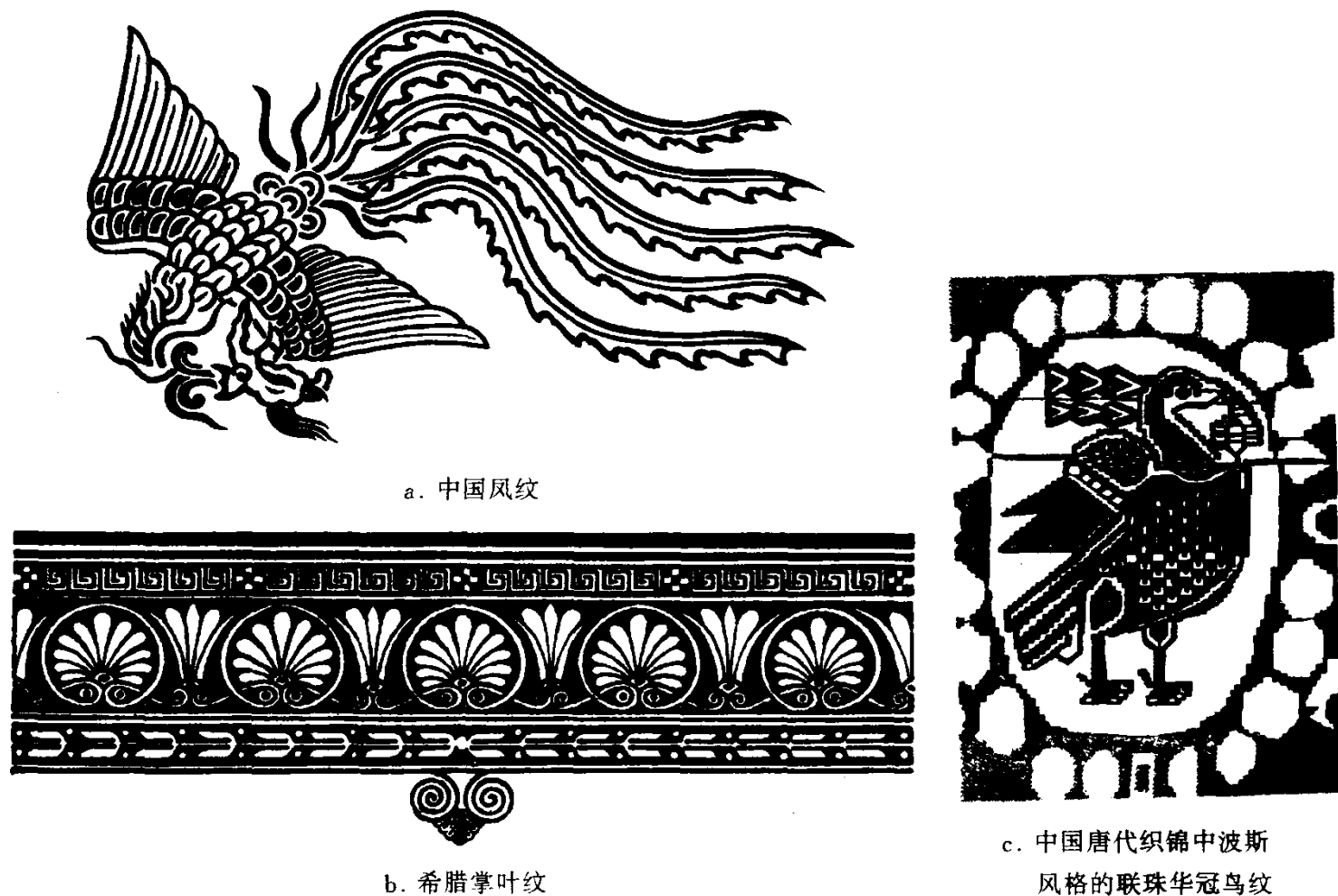


图 1-8 动、植物纹

在动、植物图案的发展过程中,各地似乎都呈现出同一趋势,即先以动物形象为主,后以逐渐丰富的植物形象代替了动物纹而成为主流。对于这种现象日本著名的工艺美术评论家海野弘在其《装饰与人类文化》一书中是这样解释的:“动物纹与植物纹的根本区别在于有无眼睛。有眼睛的动物纹样往往容易让人从它的眼神、动作推想猜测某种动因,并联想到一定的情节,这无疑会干扰被装饰的主体画面。而花草纹样只是一种无意识的连续存在,它不会干扰主体画面,因此更适于作装饰。于是,动物纹逐渐减少,花草纹逐渐增多,并构成理想的装饰空间。”