



指南针系列教材

中国高等院校美术·设计教材

THE CHINESE UNIVERSITY ARTS & DESIGN TEACHING MATERIAL

外国美术欣赏

刘伟冬 王惠彬 王辛 编著

● ● ● ● ● ● ● ● T E A C H I N G M A T E R I A L

辽宁美术出版社
LIAONING FINE ARTS PRESS

J051/23

2007

中国高等院校

THE CHINESE UNIVERSITY

美术·设计教材

ART & DESIGN TEACHING MATERIAL

辽宁美术出版社

外国美术欣赏

编著 ■ 刘伟冬 王惠彬 王 辛

中国高等院校美术·设计教材

总 主 编 范文南
总 策 划 范文南
副总主编 李兴威 张东明 洪小冬 王易霓

总编审 李兴威 张秀时 王 申
邓 濯 靳福堂 吕嘉惠

整体设计统筹 张东明
封面总体设计 杜 江
版式总体设计 苍晓东
印制总监 洪小冬 田德宏 王 东

编辑工作委员会

主 任	王易霓				
副 主 任	申虹霓	王 嵘	李 彤	刘志刚	彭伟哲
委 员	张广茂	光 辉	姚 蔚	金 明	孙 扬
	侯维佳	罗 楠	苍晓东	肖建忠	童迎强
	郭 丹	杨玉燕	宋柳楠	林 枫	李 赫
	邵悍孝	肇 齐	关克荣	严 赫	刘巍巍
	刘新泉	刘 时	张亚迪	方 伟	孙 红
	鲁 浪	徐 杰	薛 丽	侯俊华	张佳讯
	关 立	冯少瑜	张 明		

图书在版编目(CIP)数据

外国美术欣赏/刘伟冬等编著. —沈阳: 辽宁美术出版社,
2007.6

中国高等院校美术·设计教材

ISBN 978-7-5314-3810-6

I. 外… II. 刘… III. 美术—鉴赏—外国—高等学校—
教材 IV. J051

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第059692号

出 版 者: 辽宁美术出版社
地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001
发 行 者: 辽宁美术出版社
印 刷 者: 辽宁泰阳广告彩色印刷有限公司
开 本: 889mm × 1194mm 1/16
印 张: 10
字 数: 200千字
印 数: 1—2000册
出版时间: 2007年7月第1版
印刷时间: 2007年7月第1次印刷
责任编辑: 邓 濯 严 赫
版式设计: 严 赫
技术编辑: 鲁 浪 徐 杰 霍 磊
责任校对: 张亚迪

ISBN 978-7-5314-3810-6

定 价: 39.00元

邮购部电话: 024-23419474

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnpgc.com.cn

前言

PREFACE

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非有“约束”和“开放”并行不可。所谓约束，指的是从“经典”出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。这里，我们所说的美术教育其实包含了两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们需要做的，一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面，需要将艺术思维、设计理念等等这些由“虚”而“实”，却属于艺术教育的精髓融入到我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。而且有意思的是，在由同一个教师所上的同一门专业的同一个班型中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，因而教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。正是在这个背景下，我们根据国家对于美术教育的精神，在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《中国高等院校美术·设计教材》。教材是无度当中的“度”，是规范，也是由各位专家长年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。在这个意义上说，这套教研大系在国内具有填补空白的作用，是空前的。

《中国高等院校美术·设计教材》编委会



指南针系列教材

中国高等院校美术·设计教材

学术审定委员会

主任：何 洁 清华大学美术学院 副院长 教授

副主任：吕品晶 中央美术学院 教授

苏 丹 清华大学美术学院 教授

黄 俊 中国美术学院 教授

孙 明 鲁迅美术学院 教授

委 员：(排名不分先后)

王来阳	刘 孟	刘 峰	刘文清	李 梅	陈 浩
陈 琦	陈民新	陈凌广	吴学峰	吴越滨	张道森
张建春	张玉新	张新江	周小瓯	周绍斌	周 旭
林 刚	洪复旦	徐 迅	郭建南	秦大虎	龚 刚
曾维华	鲁恒心	马 也	王 雷	王 磊	王 琦
文增著	仇永波	石自东	李 宏	刘 明	闫启文
闫英林	任 戡	谷惠敏	张 旺	张 辉	杨晓光
杨 君	杜海滨	吴雅君	林曰惠	周永红	周景雷
姜 桦	赵国志	徐 文	顾韵芬	唐 建	董喜春
曾爱君	韩高路	廉 毅	雷 光	廖 刚	马振庆
王同兴	王玉新	王宝成	王郁新	王宪玲	王英海
付颜平	曲 哲	刘福臣	刘文华	孙权富	朱进成
伊小雷	吴 迪	杨子勋	杨俊峰	杨浩峰	张建设
张作斌	张 力	宗明明	林学伟	金 凯	周伟国
恩 刚	戚 峰	程显峰	高贵平	徐景福	缪肖俊
王玉峰	王俊德	关 卓	朱 方	张宏雁	张 博
陈文国	林 森	尹 文	王 平	王志明	王雨中
王晓岗	王继安	孔六庆	尤天虹	尤景林	仇高驰
叶 苹	田晓东	刘 佳	刘 赦	刘灿铭	吕凤显
吕美利	庄 磊	何 莉	吴可仁	吴建华	吴晓兵
吴耀华	张友宪	张连生	张新权	李 华	李 波
李超德	束新水	杨建生	杨振廷	沈行工	陆庆龙
陆霄虹	陈见东	陈世和	陈维新	单德林	周燕弟
季嘉龙	范 扬	范友芳	姜竹松	胡国英	贺万里
钟建明	唐 军	徐 卫	徐 雷	徐文光	徐海鸥
钱志扬	顾 平	高柏年	康卫东	曹先龙	盛梅冰
黄 海	曾维鑫	程亚明	署曙光	穆 静	

目录

CONTENTS

概 述

第一章 史前美术

第一节 旧石器时代美术	009
第二节 新石器时代美术	011
第三节 关于艺术的起源	011

第二章 古代美术

第一节 古代两河流域美术	013
一、苏美尔——阿卡德美术	013
二、古巴比伦美术	014
三、亚述美术	014
四、新巴比伦美术	015
五、波斯美术	015
第二节 古代埃及美术	016
一、古王国时期美术	016
二、中王国时期美术	017
三、新王国时期美术	018
第三节 古代印度美术	018
一、佛教美术	019
二、印度教美术	021
第四节 古代希腊美术	023
一、荷马时期	025
二、古风时期	026
三、古典时期	027
四、希腊化时期	030
第五节 古代罗马美术	032
一、古罗马建筑艺术	032
二、古罗马雕刻艺术	033
三、古罗马绘画	035

第三章 欧洲中世纪美术

第一节 早期基督教美术	037
第二节 拜占庭美术	038
第三节 早期中世纪美术	040
第四节 罗马式美术	043
第五节 哥特式美术	044

第四章 欧洲文艺复兴时期美术

第一节 意大利早期文艺复兴美术	050
第二节 意大利盛期文艺复兴美术	054

第三节	尼德兰文艺复兴美术	061
第四节	德国文艺复兴美术	066
第五节	法国文艺复兴美术	069
第五章	17世纪欧洲美术	
第一节	17世纪意大利美术	073
第二节	17世纪佛兰德斯美术	078
第三节	17世纪荷兰美术	081
第四节	17世纪西班牙美术	085
第五节	17世纪法国美术	089
第六章	18世纪欧洲美术	
第一节	18世纪法国美术	093
第二节	18世纪英国美术	098
第三节	18世纪西班牙美术	100
第四节	18世纪俄罗斯美术	102
第七章	19世纪欧洲及美国美术	
第一节	新古典主义美术	104
第二节	浪漫主义美术	108
第三节	现实主义美术	111
一、	现实主义绘画	112
二、	现实主义雕刻	117
第四节	印象主义美术	120
一、	印象主义	120
二、	新印象主义	123
第五节	后印象主义美术	124
第六节	19世纪英国美术	128
一、	英国风景画	128
二、	拉斐尔前派	129
第七节	19世纪俄罗斯美术	130
一、	19世纪上半叶俄罗斯美术	131
二、	19世纪下半叶俄罗斯美术	133
第八节	19世纪美国美术	138
一、	19世纪上半叶美国美术	138
二、	19世纪下半叶美国美术	140
第八章	20世纪美术	
第一节	20世纪上半叶西方现代美术	142
第二节	20世纪下半叶西方现代美术	152
第三节	前苏联美术	157

概述

OUTLINE

美术鉴赏是一种审美活动。美术鉴赏对于美术专业的学生来说,属于艺术创作教育范畴,目的在于培养提高学生的审美素质和艺术创造能力;对于非美术专业的学生来说,则属于美育范畴,着重于情操教育,其目的是提高学生的审美能力和艺术欣赏水平,益智怡情,使学生得到健康、全面的成长。

美术鉴赏涉及画家、作品、鉴赏者。具有审美价值的美术作品必然要求鉴赏者具有与之相适的审美能力。也就是说,作品是画家与鉴赏者共同创造的,作品存在于鉴赏之中。本书的编写目的就是通过提供学识背景、介绍画家、分析作品,让学生能够完整、清晰地看到中外美术发展的脉络,领略绘画大师笔下的千姿百媚,做一个真正的鉴赏者。

本书可以使学生以开阔的视野,迅速地理解西方艺术的特质,欣赏到叙事诗一样的西方美术作品。因为是在有限的篇幅里,想要把西方美术创造的浩瀚的旷世杰作呈现出来是困难的,因此,本书只能选择最负盛名的画家、最伟大的作品进行介绍、分析、导引。大量的名家、杰作只能略而不论,忍痛割爱。

在本书编写体例上,以历史年代为线索,从史前美术到现代美术,它既可作为美术鉴赏图集,又可作为简明扼要的中外美术史教材。深切期待学生进入灿烂迷人的艺术殿堂,徜徉在各个历史时期,了解绘画流派,分析画家风格,欣赏艺术作品。更希望学生用自己的眼光去欣赏,这是任何别人的观感所无法代替的。

在本书编写过程中,参考了诸多当代美术史家的著作,但由于本书内容属一般美术鉴赏常识,为行文方便和便于学生阅读,在涉及有关专家的观点时,多概而述之,在此谨向各位著作者深致歉意。

受编者水平所限,加之时间仓促,本书疏漏和不足之处在所难免,恳请使用本教材的师生和其他读者提出批评和意见。

编者



第 7 章

史前美术

本章要点

- 旧石器时代美术
- 新石器时代美术
- 关于艺术的起源

所谓史前是指人类文字出现以前的年代，它前后持续有数百万年之久。根据人类生产力的发展水平，我们将象征着人类黎明的史前时代分为旧石器时代和新石器时代。旧石器时代是人类狩猎和采集的时代，根据其不同的文化形态，它又被分为早、中、晚三个时期。而新石器时代则是人类农耕和畜牧的时代。大量的考古成果和碳十四的科学测定表明了迄今被发现的人类最早的艺术遗迹产生于旧石器时代晚期，即在距今30000~10000年之间。

第一节 旧石器时代美术

旧石器时代的美术主要包括洞穴壁画和小型的雕塑。现已被发现的洞穴壁画较为集中地分布在法国南部和西班牙北部的山区，这一地区也是欧洲大陆史前美术最重要的发源地，其中以西班牙的阿尔塔米拉洞和法国的拉斯科洞最为著名。而小型雕塑则分布较广，在欧洲大陆的许多地方均有发现。

阿尔塔米拉洞发现于1879年，洞深约300米，在主洞顶部的一块长约14米，宽约9米的壁面上，绘有二十多只史前动物的形象，其中包括十五只野牛、三头野猪、三只母鹿、两匹马和一只狼等。这些动物形象的外形轮廓准确，姿态生动，或呈奔跑状、或呈静立状、或呈受伤倒地状，各种形态栩栩如生(图1-1)。15000千年以前的原始人类所表现出的如此高超的艺术表现力曾使现代人惊讶不已，以至这些壁画在被发现之时，人们不得不对它们的真实性表示了极



图1-1 阿尔塔米拉洞穴壁画 西班牙



图1-2 受伤的野牛 西班牙

大的怀疑。在阿尔塔米拉洞穴壁画中,有一只“受伤的野牛”的形象可谓是经典之作(图1-2),它先是用富有变化的线条勾勒出受伤野牛的轮廓,再用红褐色作渲染使之具有明暗效果,同时还巧妙地利用岩壁自然的起伏凹凸来强调野牛厚重的体积感,这种表现也使得那只受伤倒地后仍在作挣扎的野牛获得了一种野性的张力。

拉斯科洞是在1940年被几个少年偶然发现的,它由一个宏大的主洞厅和几条曲折幽深的洞道组成,著名的史前壁画就涂绘在洞顶和洞道两侧的岩石壁上(图1-3)。它们创作的年代略早于阿尔塔米拉洞,距今约有30000~14000年。壁画的题材也是各类动物形象,其中包括公牛、野马和驯鹿等,尤其值得一提的是在壁画中还第一次出现了人类自己的形象(图1-4),这在史前壁画中是极为罕见的。拉斯科洞壁画中的人物戴着一个鸟形的面具,他可能是一位猎手或巫师,看上去像是因受伤而倒地,双手张开着,旁边还丢着一把武器和一根鸟形的拄杖。在他的周围画有一些受伤的动物,其中有一头巨大的野牛被一枝长矛斜刺过背部,后腹部流出了一串肠子。这幅作品表现的可能是一种神秘的巫术仪式或是一个悲剧性的狩猎故事,它的意义不仅在于史前人类通过绘画表现出了他们赖以生存的各种动物,同时也在于表现出了人类与动物和自然之间的一种神秘关系。

在欧洲,除了阿尔塔米拉和拉斯科以外,还发现了其他一些重要的洞穴壁画,如三兄弟洞、梵德高姆洞、康巴奈洞、尼奥洞等,它们都以精彩的动物壁画闻名遐迩。

在迄今为止发现的史前小型雕塑中,最为著名的是出土于奥地利维也纳附近维伦道夫的女性裸体雕像,史书上称之为“维伦道夫的维纳斯”(图1-5)。它由石灰石雕刻而成,高11厘米,宽5厘米。一般这类雕塑的尺寸都较小,目的是便于人们携带。在维伦道夫发现的这尊雕像以极度夸张的手法强调了女性的生理特征:肥大的臀部和丰隆的乳房,它是一种多产的象征,体现了史前人类对母性生殖的崇拜。类似这样的雕塑在欧洲许多国家均有发现,如在法国出土的莱斯皮格女性裸体像等。另一件著名的史前小型雕塑是出土于法国劳塞尔的裸女浮雕(图1-6)。它在造型上与维伦道夫裸女像有异曲同工之妙,对女性的生理特征也作了夸张的表现。她右手持一只牛角,左手平放在腹部,头侧向牛角,长发垂肩。从人物呈现的姿态来看,她似乎正在举行一种巫术仪式,也许是祈祷猎物的丰盛,也许是赞美生命的美丽。



图1-3 拉斯科洞穴壁画 法国

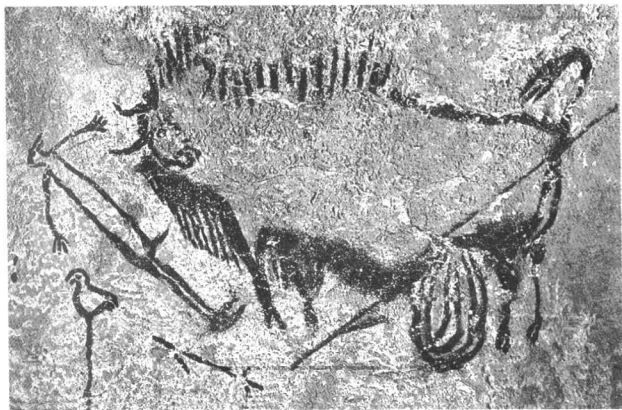


图1-4 拉斯科洞穴中的人物形象 法国



图1-5 维伦道夫的维纳斯
奥地利

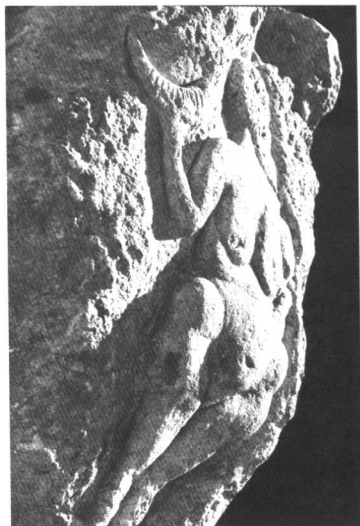


图1-6 持角杯的女巫 法国



图1-7 斯通亨治 英国

第二节 新石器时代美术

大约在10000年前，人类开始进入新石器时代，这是人类历史上的一次重要转折，其标志是人类的生存形态已从四处狩猎和采集的动荡生活逐步过渡到相对稳定的以农耕和畜牧为主的定居生活。新石器时代的人类虽然仍以石头为主要工具和武器，但是，新的经济形式导致了他们的生活方式和思维方式的深刻变化，因此，这一时期的美术也以一种新的形式——巨石建筑作为主要代表，取代了旧石器时代的洞穴壁画和小型雕塑。所谓巨石建筑是指史前人类用重达数吨的巨石垒成的一种具有宗教性质的纪念物，其形式包括石柱、石门、石栏和石台等，它们在欧洲各地均有发现。英国南部的圆形巨石栏“斯通亨治”是新石器时代巨石文化中最具代表性的作品(图1-7)。“斯通亨治”意为悬浮的石头，它由一些巨大沉重的石柱等距离围成两个石圈，石柱之间横架着石梁，圆圈的中央放着一块祭祀用的石板。这些石头的排列非常讲究，都经过精确的计算，这在当时的技术条件下是非常不容易的。由此推断，史前人类如此艰辛费力建造起来的巨石建筑一定与他们的生活有着密切的关系，有学者认为这种巨石建筑是为了举行神圣的宗教仪式而建的。它们所具有的沉重而又巨大的体量感给人的视觉和精神造成一种压抑和震撼，从而也具有了一种庄重壮美的审美效果。

第三节 关于艺术的起源

在人类社会发 展史中，艺术最初究竟是怎样产生的？它的目的和动机是什么？它又经历了什么样的一个发生发展过程？多少年来，人们一直试图回答这些问题。大量旧石器时代洞穴壁画的发现，为进一步解答这些问题提供了许多新的资料。但艺术的起源是一个非常复杂的问题，它一定是一个漫长的过程，而不是一个突变的契机。它的产生还必须以人类的起源为根本前提，因为，只有有了人类，才有了艺术，探讨艺术的起源，实质上是探索早期人类为什么创造艺术和他们怎样创造了艺术的问题。另外，艺术的产生与人们的劳动生产是密不可分的。德国著名艺术史家格罗塞认为原始艺术的产生以及所具有的特征与原始民族的生活方式特别是生产活动密切相关。他指出：生产事业是一切文化形式的命题。不仅艺术的表现形式受生产水平的影响，而且取材也常是与生存关系最密切的东西，如原始绘画的画题由动物装饰变迁到植物装饰就是从狩猎生活变迁到农耕生活的象征。总之，从古希腊至今，许多哲学家、美学家和艺术史家对这个问题进行了种种探索，形成了诸多学说，他们从不同的角度对这个问题作出了不同的解释，其中影响较大的有模仿说、游戏说和巫术说等。

模仿说是由古希腊哲学家德谟克利特最早提出的，他认为艺术是对自然的模仿，他说：“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。”后来，亚里士多德进一步指出所有的艺术都是起源于对自然界和社会现实的模仿。他还认为，之所以会有不同种类艺术的产生是因为“模仿所用的媒介的不同”，如雕塑家和画家是用颜色和线条来模仿；戏剧演员和歌唱家是用声音来模仿。这种关于艺术起源于“模仿”的理论，在某种程度上是有一定的道理的。在早期的人类艺术，尤其是史前艺术中，“模仿”的确占有相当大的成分，那些史前洞穴壁画对各类动物的形象所作的生动、逼真的描绘实际上都是对现实生活中的动物各种神情姿态的模仿和记录。但是这种观点只是触及了事物的表面，而没有揭示事物的本质，显现出它的不足之处。在生活环境如此恶劣、生产力如此低下的情况下，原始人花费如此多的精力甚至冒着生命危险去绘制各种动物，决不会是单纯地为了模仿而模仿。对史前艺术来说，“模仿”只能是一种手段，而不是目的，在手段之后一定隐藏着某种深刻的动机。正如鲁迅所说：“画在西班牙的阿尔塔米拉洞里的野牛，是有名的原始人的遗迹，许多艺术史家说，这正是‘为艺术而艺术’，原始人画着玩玩的。这种解释未免过于‘摩登’，因为原始人没有19世纪的文艺家那么有闲，他画的一只牛，是有缘故的，为的是关于野牛，或者是猎取野牛，禁咒野牛的事。”

游戏说主要是由18世纪德国哲学家席勒和19世纪英国哲学家斯宾塞提出来的。席勒认为审美活动实际上是一种游戏冲动，他在《美育书简》中指出，人在现实生活中是不自由的，因为他既要受自然力量和物质需要的强迫，又要受理性法则的种种约束和强迫。人只有在“游戏”时，才能摆脱自然和理性的双重强迫，获得真正的自由。也就是说，只有通过“游戏”，人才能实现物质和精神、感性和理性的和谐统一。他还以动物为例来说明“游戏”是一种与生俱来的本能，他说：“当狮子不为饥饿所迫，无须和其他野兽搏斗时，它的剩余精力就为本身开辟了一个对象，它使雄壮的吼声响彻荒野，它的旺盛的精力就在这无目的的使用中得到了享受。”席勒认为人也是一样，一旦他们无饥饿之虞时，也会在一种无功利、无目的的自由活动中，宣泄自己的剩余精力，从而获得快乐。人的这种“游戏”本能或冲动，就是艺术创造的动机。因此，他断言，艺术或审美起源于游戏活动。

巫术说是目前西方学术界关于艺术起源问题最为盛行的一种理论，它是由英国著名人类学家爱德华·泰勒最早提出的。他指出，早期人类的思维方式与现代人有很大的不同，其主要特点是万物有灵，在他们

看来，自然界的一切事物——山川草木、鸟兽鱼虫都是有灵的，并且朴素地认为人与自然之间存在着某种神秘的联系。凭着这种信念他们幻想人可以通过某种手段来发挥对自然的影响力。他们还常常分辨不清图像与实物之间的区别，认为它们具有同样的意义，此类情形在许多现代原始部落中依然保存着。一位欧洲艺术家曾在非洲的一个乡村画了一些牛的素描，当地的村民难过地说：“如果你把它们随身带走，我们靠什么来过日子呢？”又如北美的曼达人也相信肖像与它的原型一样是具有生命力的，这种原始的思维方式便是巫术产生的基础。

事实上，大量的史前考古发现已经证明巫术在原始人的生活中占有极其重要的地位，是一种极为普遍的仪式活动。在那些被发现的洞穴壁画上已经找到了许多与巫术有关的直接证据，如在动物要害部位所画的箭头和画有动物的岩石表面留存的敲打痕迹，等等。考古学家还发现洞穴里的有些岩壁被原始人多次涂绘过，这可能是由于第一次作画后，狩猎者收获颇丰，于是又回到这个灵验的地方来再次作画。很显然，这些洞穴壁画具有明显的巫术动机。根据巫术施行的不同方式，一般又将巫术分为两种，即模仿巫术和交感巫术。前者是企图通过模仿或制造相类似的事物来达到占有或杀伤该物的目的，而后者则是用事物的局部替代整体的方式来施加对该物的影响。可以这样认为，迄今所发现的旧石器时代的洞穴壁画其主要功能是当时的原始人用于狩猎前的巫术仪式，从其存在的形态和施行的方式来看应属于模仿巫术的范畴。

复习思考题

1. 艺术起源与巫术的关系。
2. 史前绘画中动物图像的含义。
3. 史前艺术中的生殖崇拜与表现。

第2章

古代美术

本章要点

- 古代两河流域美术
- 古代埃及美术
- 古代印度美术
- 古代希腊美术
- 古代罗马美术

原始人类认为在物质世界和根据它们的外表而绘制出的图像之间存在着一种超自然的关系，而这些图像和物质世界一样对他们的精神产生着重要的影响。随着人类社会的发展，这种图像与精神之间的原始关系并未消失，而是在随后而至的人类文明——古代的两河流域、埃及和印度的文明中得到了进一步的发展。在这些古代王国中，美术为表达宗教和国王的神圣及威严而逐渐演变成了各具特点的复杂程式；而古希腊人则创造出了杰出的古典艺术风格，古罗马人对此趋之若鹜并又有所发展，以至整个西方近代艺术史无处不留有它们的标记。

第一节 古代两河流域美术

两河流域是指在亚洲西部今伊拉克境内的底格里斯河和幼发拉底河之间的地区，它是一片广袤的平原和沼泽，古希腊人称它为“美索不达米亚”(Mesopotamia)，意即两河之间的地带。根据这一地区先后出现的诸多奴隶制国家，其历史大致可以分为五个时期：苏美尔——阿卡德时期(公元前3500—前2000年)，古巴比伦时期(公元前1900—前1600年)，亚述时期(公元前1000—前612年)，新巴比伦时期(公元前612—前539年)，波斯时期(公元前538—前330年)。

一、苏美尔——阿卡德美术

最早在两河流域定居的民族是从波斯或更为遥远

的地方迁徙而来的苏美尔人，这些剃着光头，身着古罗马式羊毛紧身衣的先民们早在公元前3500年前后就已经创造了高度的文明，真正意义上的城市最早就是由苏美尔人建立起来的。作为两河流域古代文明的开拓者，苏美尔人对这一地区后来的美术发展一直产生着影响。宗教在苏美尔人的社会生活中占有极为重要的地位，他们的城市结构基本是以神庙为中心的，每一座城市都建有气势宏伟的神庙，供奉着这些城市各自的庇护神。神庙不仅是宗教的活动中心，同时也是政治和经济活动的重要场所。苏美尔最早的宗教建筑是建在乌鲁克城用以供奉天神阿努的神庙，它大约建成于公元前3500年。神庙的平面呈方形，由体积巨大的基座和基座上的神殿两部分组成。基座高出地面约12米，外围有阶梯，可直接登上基座平台。矗立在平台之上的神殿雄伟厚重，其外墙被涂成明亮的白色，故它又有“白庙”之称。由于两河流域缺少可供修筑建筑之用的木材和石料，因此，用黏土制成的砖坯成了当时这一地区的主要建筑材料。为了使泥砖结构的建筑具有防水性能，苏美尔人在墙面上镶嵌上陶瓷碎片，类似后来的马赛克，这种方法既有实用功能，又有装饰效果，对后来的建筑发展产生了深远的影响。

苏美尔人的雕塑作品与宗教活动有着密切的关系，绝大多数是作为宗教祭祀供品而创作的。最为典型的是泰尔·阿斯马尔的阿勃神庙里的《祭祀者群像》。作品的人物形体塑造得近似于圆筒形或圆锥形，表现出苏美尔人在造型上对弧线和圆形体的偏



图2-1 金牛头竖琴 两河流域
苏美尔文化

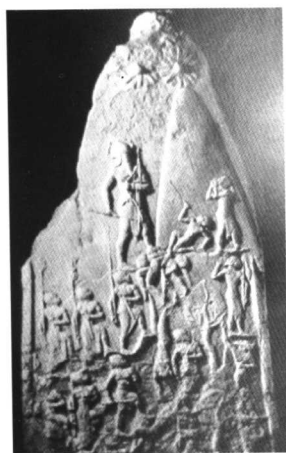


图2-2 纳拉姆辛石碑 两河流域
阿卡德文化

爱。群像中形体较大的据说是两位天神，其脚下的基座上明确地刻写着他们身份的标记。在天神四周站立着大小不一、衣着各异的祭司和供养人塑像。他们双目圆睁，正视前方；两手紧握，贴紧胸前，神情和姿态无不流露出对神的敬畏和虔诚之意。

苏美尔人在工艺美术方面也是成就斐然，从出土的许多工艺品来看，不仅品种多，如小铜像、金铜器具等，而且构思巧妙，工艺精湛。在乌尔王陵墓中出土的《金牛头竖琴》(图2-1)便是最好的例证。牛头竖琴是苏美尔人最古老的乐器，琴架的顶部用牛头作为装饰，用天青石和金箔等材料制成，形象生动写实。琴箱上还有用贝壳镶嵌而成的人物和动物的浅浮雕，由上而下共分四层，主要表现的是古代神话中的英雄吉尔伽美与双头公牛搏斗以及一些神化了的动物在弹琴跳舞的情景。这一作品的最大特点就是动物的拟人化表现，反映出苏美尔人丰富的想象力和幽默感。

阿卡德人是继苏美尔人之后移居到两河流域的一个新的民族。到了公元前2500年，逐渐强大起来的阿卡德人取代了苏美尔人成为两河流域南部的统治者。阿卡德人继承了苏美尔人业已高度发达的文明，并逐步与苏美尔人融为一体，所以在美术史上这两个民族的美术又被统称为苏美尔——阿卡德美术。阿卡德人留下的艺术品以《萨尔贡一世头像》和《纳拉姆辛石碑》(图2-2)最为著名。《萨尔贡一世头像》是一件青铜作品，出土于尼尼微，也是两河流域第一次发现的真正的帝王雕像。它形象逼真，制作工艺精湛，尤其是头发和胡须部分处理得极为细腻，表明了当时的青铜冶炼技术已经达到很高的水准。纳拉姆辛是萨尔贡一世的孙子，

石碑刻画的是这位帝王率军征服山地少数民族部落的历史场面。背景中高凸的山峰表明了事件发生的特定环境；纳拉姆辛王雄居在众人之上，表现了他至高无上的权威。在他的脚下是一队士兵正在沿着山坡向上行进或战斗的场面，而被征服的敌人则处于画面的最下层，他们有的已被处死，有的正在乞求饶命。作为一个纪功碑，它以写实的手法、简洁的画面明确地传达了征战胜利的含义。

二、古巴比伦美术

公元前2100年，经过了近100年的混乱和战争后，两河流域又得以重新统一并有了新的主人，它就是由伟大的帝王汉穆拉比创建的第一个巴比伦帝国，史称古巴比伦王国。

古巴比伦时期的艺术基本上继承了苏美尔——阿卡德的传统，但这一时期遗留下来的艺术作品非常稀少，最著名的是现藏于卢浮宫的《汉穆拉比法典碑》(图2-3)。它是一块闪绿石柱，上面用楔形文字镌刻着汉穆拉比国王制定的法典全文，共280条，对刑事、民事、贸易、婚姻、继承、审判制度等都作了详细的规定，它也是人类历史上最早的成文法。石碑的顶端还饰有浅浮雕，表现的是太阳神沙玛什向汉穆拉比授予法典的场面，太阳神正襟危坐，汉穆拉比则肃然而立，整个气氛神圣而又庄严，作品主题所传达的是一种君权神授的思想。

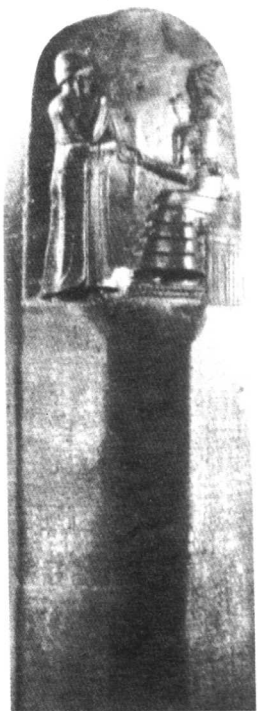


图2-3 汉穆拉比法典碑 两河流域
古巴比伦时期

三、亚述美术

亚述人是生活在美索不达米亚北部高原上的一支游牧民族，他们的相貌较为特殊，长鼻厚唇，喜欢蓄长髯，留长发。亚述人非常骁勇善战，凭借着他们的强人武力，自公元前13世纪起逐渐征服了两河流域及其周围的大片土地，成为这一地区新的霸主，亚述帝国最为强盛的时期是公元前1000年至公元前612年。

亚述帝国时期遗留下来的艺术遗迹较为丰富，其中以宫殿和雕塑最为著名。从建筑的形制和雕塑的风格来看，他们在很大程度上继承了苏美尔和古巴比伦的艺术传统。亚述的历代帝王在不断征战的戎马生涯中养成

了好大喜功的秉性，他们修建的宫殿都有规模宏大、气势雄伟的特征。公元前800年，萨尔贡二世在霍尔萨巴德建造的宫殿在历史上可谓赫赫有名，它建在一个高18米，边长300米的平台上，整座宫殿由30多个庭院和200多个房间组成，其中还建有一座七层高约30米的宝塔。为了防御来犯之敌的侵扰，宫殿四周还砌筑了高墙。在宫殿大门的入口处还设有一对高1.8米带翼的人面兽身像，它们看上去威严而又神秘，既显示了皇家的气派又起到了驱邪的作用。有趣的是这对怪兽雕有五条腿，从正面看它们呈静立状，而从侧面看它们又呈行进状了，这种奇特的构思在当时类似的雕像中较为常见。

亚述人不仅善于建造气势宏大的宫殿，同时还善于用巨型的浮雕去装饰它们。从大量发掘的亚述宫殿遗址来看，几乎每一座皇宫的内墙上都设有2~3米长的浮雕板。这些浮雕不仅具有装饰性，同时还具有叙事性，它们以极为写实的手法表现了战争功绩、狩猎活动、宫廷宴会和祭祀仪式等历史性场面，是研究古代亚述历史极为珍贵的图像资料。《搏狮图》是尼尼微城阿苏尔巴尼帕宫殿的一块巨型浮雕，它描绘的是亚述国王巴尼拔只身用刀剑刺杀狮子的惊险情形：国王面对咆哮而至的狮子，镇静自若，毫无惧色，右手握着的利剑已经刺进狮子的胸膛；而那只受伤的狮子依然凶猛异常，它后足立地，前爪张开，全身跃起，一副进攻搏杀的姿势。作品通过国王的静态和狮子的动势，突现了巴尼拔临危不惧、威武勇猛的帝王气概。《受伤的狮子》(图2-4)是另一件同期发现的著名作品，它表现的是一只受伤的狮子在作垂死挣扎时的场面：狮子身中数剑，身体的后半部已无力地瘫痪在地，但它的前腿依然有力地支撑着，昂首怒吼，形象极为悲壮。亚述人在艺术中所表现出的这种特有的强悍和雄健之风在同期的埃及雕塑中是很少见的。

公元前612年，巴比伦人和迦勒底人联合攻占了尼尼微城，亚述帝国灭亡了，他们建造的那些雄伟的宫殿连同那些史诗般的巨型浮雕也销毁在后来连绵不断的战火之中。

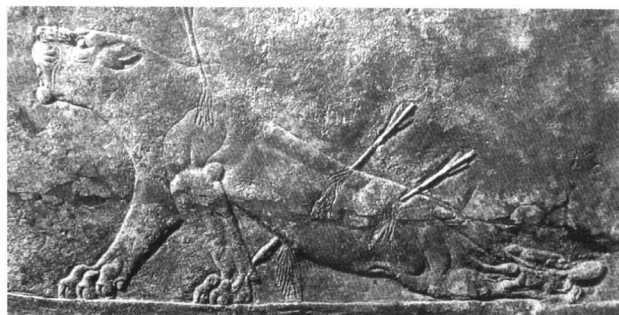


图2-4 受伤的狮子 两河流域 亚述时期

四、新巴比伦美术

巴比伦人灭亡亚述帝国以后，又建立起了一个由巴比伦人统治的国家，史称新巴比伦王国。它前后经历了十代国王，王国曾有过一段短暂的繁荣时期，当时的巴比伦城也是西亚地区最大的政治、文化、贸易和手工业中心。

新巴比伦王国的艺术成就主要体现在巴比伦城的建筑上，被誉为古代七大奇观的“空中花园”就是尼布甲尼撒二世在位期间建造的著名建筑。据说这位国王为了取悦于王后，特地在宫中建造一座高约25米的梯形高台，底边长120米，上下共分七层，每一层都种上了各种奇花异草。远远望去，姹紫嫣红的花草犹如悬浮在半空中，故有了“空中花园”的美称，可惜它最后毁于公元前3世纪的一场战争。巴比伦城的建筑中至今保存完好的是伊斯塔尔门，它是用新巴比伦的丰产和战争女神的名字来命名的，现藏于德国柏林国立博物馆。这座城门前有两道门，建有四座塔楼，城门的墙上全部贴着蓝色的琉璃砖，上面还饰有用黄色、褐色和黑色等釉砖镶嵌而成的狮子、公牛等动物的浮雕。整个建筑造型典雅，色彩艳丽，工艺精致，显得异常的富贵、华美，与亚述人艺术中所追求的那种强悍、雄健的风格形成了鲜明的对比。

五、波斯美术

波斯人很早以前就生活在伊朗高原，但直到公元前6世纪他们才逐渐强盛起来。在首领居鲁士的领导下于公元前550年建立了波斯王国，随后又攻占了新巴比伦，征服了整个西亚地区。他的儿子冈比西斯二世在公元前525年又征服了埃及，到大流士一世在位期间，波斯帝国国力强盛，成为人类历史上第一个横跨欧、亚、非三洲的大帝国。

波斯帝国的艺术成就以大流士一世时期的建筑和雕塑最具代表性，位于波斯波利斯的王宫建筑群经历了三代国王的修建，前后费时近半个世纪才告完工。参加宫殿建造的许多能工巧匠分别来自小亚细亚、巴比伦和埃及等地区，因此，这一建筑融合了许多不同文化的风格，呈现出一种多文化的面貌。其中最为著名的是大流士的接见大厅，它面积不大，但36根高耸的立柱却气势撼人。这种以密集的立柱为特征的建筑形制与埃及神庙中多立柱的厅堂结构非常地相似，而立柱本身造型的挺拔以及柱身上的装饰线槽似乎是受希腊爱奥尼柱式的影响；立柱顶端的牛形柱头装饰则显示出波斯本民族的建筑传统，这种装饰是在莲花形的柱头上饰有一对背靠背、两头一体的公牛，给人一种庄重、结实的感觉，追根寻源，其最

初也是脱胎于亚述的建筑传统。

波斯的建筑大多也以浮雕来装饰,其内容主要是表现一些礼拜、朝贡和典礼的历史和宗教场面。但它们与亚述浮雕的那种豪放粗犷的风格相去甚远,显得较为平和、典雅,大有希腊艺术的韵致。所刻人物及动物的形象几乎都是侧面像,与埃及浮雕中的人物头正身侧的表现形式相比,又呈现出自己独特的面貌。

第二节 古代埃及美术

著名的古希腊历史学家希罗多德曾经说过:“埃及是尼罗河的赐予”,这条伟大的河流孕育了她灿烂的古代文明。埃及有着悠久的历史,她可以说是古国中的古国。早在公元前3000年,一位雄才大略的埃及统治者——上埃及国王美尼斯就统一了上、下埃及,建立起了一个庞大的专制王朝。至此,埃及骤然开始发出灿烂的光芒,尔后又披着这古代世界中最为夺目的光辉,兴旺了将近27个世纪。当意大利半岛上的部落民族还在台伯河畔结草为庐的时候,埃及就已经是一个繁荣昌盛的大帝国了。2000年前的希腊人和罗马人看埃及就如同我们现代人凭吊希腊和罗马的废墟一样。

古代埃及的艺术成就主要集中表现在规模宏大的陵墓、神庙以及它们精美的装饰方面,这与埃及人所信仰的宗教有着密切的关系。埃及人都是虔诚的宗教徒,就连那些至高无上的法老们也要借助宗教的神秘力量来统治国家。在埃及,上至法老,下至奴隶,所有的人对人的生死有着同样的看法和信念,他们认为现世的生活仅仅是生命的一个阶段,是一个短暂的过渡,人死后将会到另一个永恒的世界中去生活从而获得永生。由于受这种生死观的影响,修建宏大、豪华的陵墓,设法精心保存好自己的尸体以便灵魂能够重新复归则成为每一位法老统治生涯中最为重要的事情,有许多法老在即位之初就开始为自己建造工程浩大的陵墓了。由此可见,古埃及的艺术主要是围绕着统治者的冥世生活而展开的,更确切地说是为死者服务的,也正因为如此,它又被称为“来世的艺术”。

在古埃及兴旺的27个世纪中,先后经历了三个统一的历史时期,它们是古王国时期(公元前3000—前2300年)、中王国时期(公元前2150—前1700年)、新王国时期(公元前1071—前332年)。

一、古王国时期美术

古王国时期是埃及历史上的第一个黄金时代,这

时,强大的中央集权已经形成并趋于稳定,在宗教和国家事务中日益显示出其至高无上的权威,而权威的核心就是法老,他不仅是世俗的国王,也是宗教的领袖。这一时期,大量的金字塔开始出现,这些陵墓建筑集中体现了当时埃及艺术的主要成就,其特点是体积巨大、气势雄伟而形式单纯。

金字塔的产生和发展是有一个过程的,法老最早的陵墓形制是一种用泥砖砌筑的梯形平台,被称为“马斯塔巴”。后来随着王权的不断增强和社会财富的不断积累,法老要求他们的陵墓应该造得更加高大、壮观,以显示出他们的神圣和威严,于是一种新的建筑形式——金字塔产生了,而原先的“马斯塔巴”则成为一般贵族的陵墓。最初的金字塔呈梯形台阶状,位于萨卡拉的佐塞尔金字塔(图2-5)是这类金字塔较为典型的代表。它建于公元前2750年,是埃及历史上第一座完全用石头建造的巨大建筑物。

到了古王国盛期,金字塔的建筑增多,形式也更加完美。开罗附近的吉萨金字塔群(图2-6)在古代埃及金字塔建筑中最为著名,其中胡夫金字塔是古埃及最大的金字塔,塔高146.6米,基座四边各长230米。它由230万块重2.5吨的巨石垒成,石缝间未用任何黏合物,却非常严密。四个面为等边三角形,其计算的精确程度令人叹为观止。

古埃及的国王希望他们的灵魂可以永生,他们认为巨大的金字塔可以让他们的灵魂经过塔尖而升入天堂。为了将他们的肉体能够永远保存下来,埃及人制造木乃伊,并在墓室中为死去的国王和贵族塑像。帝王贵族们相信,唯其如此,他们才可以得到永生。《拉荷切普王子与其妻坐像》(图2-7)线条柔和舒展,表现了王子敏感多疑的性格和其妻端庄美丽的容貌。这一组塑像时至今日还保持着原来逼真的色彩。

《米塞里努斯和妻子立像》也是古埃及一件很出色的双人雕塑。与《拉荷切普王子与其妻坐像》不同的是,这一件雕塑作品是为国王的神庙制作的雕像。埃及自古王国以后,雕塑就受制于一种约定俗成的僵硬程式。雕像上各种刻画都只是为了从正面观看,因此,姿势非常有限,不是左脚稍微向前站立,就是直挺挺地坐着,国王和王后会坐在王位上,书记官和医生则会双脚交叠。《书记官》(图2-8)和《村长像》是古王国时期两件著名的作品。从这两件作品中,可以窥见古埃及雕塑的固有程式。从佐塞尔国王的朝廷官员海西拉的一个精湛的浮雕上,可以看出,相似的传统也见于相关的艺术,如绘画和浅浮雕等。

墓穴画和浅浮雕是为了要以亘古不变的效果来