



高等教育“十三五”应用型规划教材



艺术概论

主编 李雁 马丽



电子科技大学出版社

高等教育“十三五”应用型规划教材

艺术概论

主 编 李 雁 马 丽
副主编 费晓玉 周 琪 江 源
刘 薇 杨小晖



电子科技大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

艺术概论/李雁, 马丽主编. —成都: 电子科技大学出版社, 2017.4
ISBN 978-7-5647-4284-3

I. ①艺… II. ①李…②马… III. ①艺术理论
IV. ①J0

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 068113 号

内 容 简 介

本教材是高等教育“十三五”应用型规划教材。全书分为艺术的本体和艺术的呈现上下两编, 包括艺术的起源与发展、艺术的本质、艺术的特征、艺术的功用与艺术教育、文化系统中的艺术、艺术创作、艺术的种类、艺术作品的接受与传播、世界艺术的民族性和融合性, 共九个章节。每一章节的案例经过精心挑选, 注意理论与实际问题相结合, 并配有案例分析; 每一章节均安排引课案例、课堂讨论、艺术名人简介、拓展阅读和推荐阅读、配套习题。

本教材从艺术素质教育出发, 注重基本系统艺术理论的讲述以及相关艺术实例分析。本教材的内容选取, 在满足教材基本要求的基础上, 通过扩展阅读与推荐阅读以及大量案例的引用分析, 为有潜力的学生留有深入学习的余地。

本教材可作为普通高等院校和成人高等教育美术、设计、音乐、舞蹈、工艺美术等艺术类专业的理论教材, 也可作为各类自考人员和艺术设计人员的参考书。

艺 术 概 论

YI SHU GAI LUN

主 编 李 雁 马 丽

出 版: 电子科技大学出版社 (成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦 邮编: 610051)

策划编辑: 刘 愚

责任编辑: 刘 愚

主 页: www.uestcp.com.cn

电子邮箱: uestcp@uestcp.com.cn

发 行: 全国新华书店经销

印 刷: 北京市华审彩色印刷厂

成品尺寸: 185 mm×260 mm 印张: 17.75 字数: 443 千字

版 次: 2017 年 4 月第一版

印 次: 2017 年 4 月第一次印刷

书 号: ISBN 978-7-5647-4284-3

定 价: 38.00 元

■ 版权所有 侵权必究 ■

- ◆ 本社发行部电话: 028-83202463; 本社邮购电话: 028-83201495。
- ◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

前 言

艺术概论作为艺术科学的先导和基础,可以为艺术设计领域提供概念和理论,为越来越复杂的艺术与设计提供有效的方法。艺术概论是高等院校众多艺术专业开设的一门专业基础理论课程,对于培养学生的艺术设计能力和艺术创新能力,以及学生分析和解决艺术和设计学习中问题的能力,均有不可替代的作用。通过本课程的学习可以初步掌握艺术发展的基本理论,对培养高等院校专业技术人才的艺术素养具有重要的作用。根据我国高等教育对素质教育和创新精神培养的要求以及培养艺术应用型人才的办学定位,并结合近年来的教学改革研究和实践,我们组织编写了本教材。

本书从艺术素质教育的要求出发,注重基本理论和最新实例的阐述,以及艺术概论理论体系的建立。针对不同学生的学习能力,将教学内容分为基本内容和扩展内容。

本书分为艺术的本体和艺术的呈现上下两编,包括艺术的起源与发展、艺术的本质、艺术的特征、艺术的功用与艺术教育、文化系统中的艺术、艺术创作、艺术的种类、艺术作品的接受与传播、世界艺术的民族性和融合性,共九个章节,本教材依据国内大多数院校教学内容,结合目前新的教材内容编排发展趋势设定。

本书由玉林师范学院李雁、马丽担任主编,由青岛职业技术学院费晓玉、宜春学院音乐舞蹈学院周琪、四川理工学院江源、内蒙古科技大学刘薇、杨小晖担任副主编。全书由李雁、马丽统编定稿,具体编写分工如下:绪论、第七章由李雁编写;第六章、第九章、附录由马丽编写;第三章、第五章第三节由费晓玉编写;第八章由周琪编写;第一章、第五章第四节由江源编写;第二章、第五章第一节由刘薇编写;第四章、第五章第二节由杨小晖编写。本教材可作为普通高等院校和成人高等教育美术、设计、音乐、舞蹈、工艺美术等艺术类专业理论教材,也可作为各类自考人员和艺术设计人员的参考书。

由于作者水平有限,书中难免有疏漏和不足之处,恳请广大教师和读者批评指正。读者如有意订书、购书,请致电 0313-7157345。

编 者

2017 年 2 月

目 录

绪论	1
----------	---

上编 艺术的本体

第一章 艺术的起源与发展	7
第一节 艺术起源的几种观点	8
第二节 艺术的演变	17
第三节 艺术的发展规律	20
第二章 艺术的本质	28
第一节 艺术的社会本质	29
第二节 艺术的认识本质	36
第三节 艺术的审美本质	43
第三章 艺术的特征	52
第一节 艺术的虚构性	53
第二节 艺术的形象性	59
第三节 艺术的审美性	65
第四节 艺术的情感性	70
第四章 艺术的功用与艺术教育	78
第一节 艺术的主要功用	80
第二节 艺术的功用特点	89
第三节 艺术与审美教育	95
第五章 文化系统中的艺术	103
第一节 艺术与哲学	106
第二节 艺术与宗教	113
第三节 艺术与道德	123
第四节 艺术与科学	129

下编 艺术的呈现

第六章 艺术创作	141
第一节 艺术家	142
第二节 创作过程	145
第三节 创作心理	149
第四节 艺术创作方法与创作流派	152
第七章 艺术的种类	158
第一节 艺术的分类	159

第二节	实用艺术	164
第三节	造型艺术	172
第四节	表情艺术	183
第五节	语言艺术	189
第六节	综合艺术	196
第七节	各门类艺术之间的关系	204
第八章	艺术作品的接受与传播	213
第一节	艺术作品的存在方式	214
第二节	中国传统艺术精神和西欧古典艺术的美学观念	221
第三节	艺术作品鉴赏与艺术美	228
第四节	艺术批评	237
第九章	世界艺术的民族性和融合性	246
第一节	世界艺术的多元化	248
第二节	世界艺术的民族性	253
第三节	世界艺术相互影响与融合	257
附录		263
	艺术流派及艺术活动列表	263
参考文献		277

绪 论

艺术概论是研究艺术及艺术活动的基本性质与基本规律的一门学科。其基本内容包括什么是艺术？艺术从哪儿来？艺术最终到哪里去？

就艺术的整体性来看，无论哪一门类的艺术，都拥有区别于其他社会学科的显著特点，自然就形成了关于艺术的相关范畴和体系。

艺术是人类文化的重要组成部分，也是人对现实的审美认识的最高形式。艺术的历史源远流长可追溯到远古时代，甚至可以说，艺术是伴随着人类文明的产生而产生的，是自身民族意识形态的表现。所以从根本上讲，借用蒋孔阳在《中西艺术与中西美学》中的话来说，艺术“是一个民族精神的长相”。换句话说，越具有世界性的艺术和作品，越具备民族特性。

一、艺术概论的学科性质

艺术的产生和形成虽然很早，但专门研究艺术，将它作为一门独立的学科，却是近代的事情。

（一）艺术理论的学科建设

1. 美学从哲学中分离

美学从哲学中分离是由德国理性主义者鲍姆加通实现的。鲍姆加通是普鲁士哈列大学的哲学教授、著名学者，主要兴趣是哲学和美学，哲学立场上支持启蒙主义学派，并在此基础上进一步系统化，被称为“美学之父”。

18世纪以后，随着欧洲工业革命的发展，自然科学、哲学、伦理学、心理学和文艺学等近代学科进入了逐步形成和发展时期，尤其是与美学密切相关的哲学，自近代以来发生了认识论的转向，为美学学科的建立提供了必要的历史条件。正是在这样的历史条件下，鲍姆加通在自己的哲学体系中，第一次把美学和逻辑学区分开来。在严格规定了逻辑学的研究对象是形成概念和进行推理的抽象的同时，也给美学规定了自己独特的研究对象，并写出了美学专著，初步形成了美学学科的基本框架以及探讨了美学的一些基本问题。

1735年鲍姆加通在《关于诗的哲学沉思录》中首次使用了“美学”这个概念。鲍姆加通不仅仅是美学学科的创名人，而且也在美学史上提出了一系列值得关注的美学问题，他关于美学的观点主要集中在两个方面：一是把美学规定为研究人感性认识的学科；二是认为，美学对象就是感性认识的完善。鲍姆加通的美学思想对当代实践美学的建构有一定的启示作用。

其后，康德和黑格尔在他们的理论研究中继续沿用了这一术语，并加以系统化，赋予美学进一步的理论形态和完整的体系，从而使美学成为一门独立的科学。至此美学得以从笼统的大哲学体系中分离出来。

2. 艺术学从美学中分离

中外历史上关于艺术的理论早已有之,并且形成了大量的理论成果。如同许多其他学问一样,艺术学形成一门系统的学科体系,却也不是很久。19世纪后期,康拉德·费德勒发现绘画、雕塑语言的纯可视性意义,强调视觉语言的独立性地位。费德勒区分了两种不同的经验方式:感觉的认识和概念的认识。他认为,真正艺术品的创作,独立于概念的活动,基于一种感觉经验,特别是视觉经验而独立自由发展。他批判黑格尔基于基督教的一元论的思想。费德勒开创性地发现并指出,建立在视觉经验基础上的认知方式,与建立在概念基础上的认知方式是完全不同的,前者并非属于后者的低级阶段,而是有其独立意义的,是艺术家创作的基础。

康拉德·费德勒主张美学与艺术学分开,认为它们是两门彼此相互交叉相互独立的学科。艺术学具有特定的研究对象,因而该自成体系,建立自己独立的学科。他也因此被冠名“艺术学之父”。此后德国的德索大力倡导艺术学研究,1906年出版专著《美学与一般艺术学》中系统地提出艺术科学理论思想,认为应该有门独立于美学的研究艺术的学科,即一般艺术学。当美学研究美的时候,艺术科学便审查艺术的一般规律。该著作标志着从理论上完成了美学与艺术学的分离,也成为艺术学学科确立的标志。在确立了一般艺术学的学科性质、范围和任务后,德索还设计了一般艺术学的理论框架。

随着艺术学这一概念被广泛认可,学术界相继展开了对艺术学的广泛研究。艺术概论是艺术学理论的概述,是属于其中的一门学问。

(二) 艺术概论课程性质

艺术概论是一门研究艺术活动基本规律的学科,是以人类的哲学与美学思想成果为基础,以洞察和揭示艺术的基本性质、艺术活动系统以及艺术种类特点为宗旨的学科体系。

我国系统地对艺术学进行研究起步较晚。20世纪30年代,日本、苏联等国陆续开展艺术学研究,客观上对我国起到了先导作用,一批一批译作和著作在这个时期出现。我国的艺术学研究在几十年间有了飞速的进步,成果显著。但总体还存在着诸多不足。

我国社会的现实迫切要求我们关注艺术的发展。艺术学的发展在中国人的生活中扮演着越来越重要的角色。艺术能够满足精神生活的需要,从思想上引导和教育人民,培养民族精神、树立民族形象。

总体上说,艺术概论是各艺术学科共同的理论基础,能给艺术史、艺术批评及文学、美术、音乐等基础理论以指导。同时,艺术史、艺术批评和各艺术学科基础理论的成果为艺术概论提供了坚实的基础,成为研究艺术概论的重要理论依据和材料。艺术概论以及各艺术学科基础理论,都从属于艺术学的研究范畴,但又有着鲜明的学科特性:艺术概论是一门研究艺术活动基本规律的课程,是以人类的哲学与美学思想成果为基础,以洞察和揭示艺术的基本性质、艺术活动系统以及艺术门类特点为宗旨的科学体系。

二、研究对象与主要内容

艺术概论,就是概括地论述艺术的基本理论。它是一门对艺术的基本原理和基础知识进行专门性研究的学科。作为学科的艺术理论或作为课程的艺术概论,它有特定的研究对象,主要包括以下几方面的研究内容。

（一）研究对象

艺术概论的研究对象，是指人类的艺术活动，以及与之相关的概念、原理、范畴和方法等。即要综合地研究、考察人类社会的一切艺术现象，探索和揭示各种艺术现象的普遍规律，即共性问题。

艺术活动是指人类从事的一切艺术行为，包括各个艺术领域的艺术创造、艺术传播、艺术接受等活动，有其特殊的原理、原则和方法。艺术内部还可以区分为不同的范畴，艺术外部有与艺术活动相关的文化因素和其他社会因素等。总之，人类的一切艺术活动都是艺术概论的研究对象。

（二）《艺术概论》的主要内容

明确了艺术理论的研究对象之后，它的研究范围也就清楚了，主要包括以下几个方面：艺术的本质特征、艺术的门类划分、艺术的发生发展、艺术的创作主体与创作活动、艺术作品、艺术的接受与艺术的功能，等等。而这几个方面，也应是这本《艺术概论》的主要内容。

三、学习目的与研究方法

（一）学习目的

艺术概论是一门基础理论课程，通过教学，主要达到以下目的。

1. 学习艺术概论，有助于全面地掌握艺术活动的基本规律，确立进步的、科学的艺术观。

艺术观是对艺术总的看法和基本观点，它指导人们认识、分析和判断纷纭复杂的艺术现象，理解和掌握艺术的本质、艺术的一般规律及相关的原理与基本知识等。艺术观是世界观不可或缺的组成部分，而正确的艺术观是建立在先进的、科学的世界观的基础之上的，总结、概括艺术规律，树立进步的、科学的艺术观是艺术概论这门课程的基本任务之一，也是我们首要的学习目的。

2. 学习艺术概论，有助于开拓艺术视野和增强艺术修养。

真正的艺术创作，都是美的创造。艺术概论所提供的艺术理论和知识能使人从艺术中汲取更多营养，并且把艺术欣赏得到的感性经验上升为理性，充分发挥艺术的审美功能和现实作用。学习艺术概论，可以提高艺术修养和审美能力，使人们在艺术活动、艺术欣赏活动中真正地享受艺术的魅力。

3. 学习艺术概论，有助于提高艺术鉴赏能力和艺术表现力。

在艺术创作过程中，有许多规律性的东西，如艺术与现实的审美规律、主观与客观的关系及其规律、借鉴与创新的规律等。艺术概论揭示了艺术活动各个环节之间的本质联系，即从客体世界到艺术创作主体，再到艺术作品、艺术传播与艺术接受等各个环节之间的本质联系透过各种外在的现象，科学地辨析了其内在规律和特点。学习艺术概论、有助于我们从整体到局部，用科学的理论进行辨析，把握艺术发展的规律与特点，不断地提高艺术鉴赏能力和艺术表现能力，更好地进行艺术创作、艺术鉴赏与艺术批评。

（二）研究方法

艺术概论有科学的研究方法，研究者用科学的方式获得正确的结论。艺术学作为特殊的人文学科，研究方法结合我国的实际情况如下：

1. 坚持马克思主义，坚持辩证唯物主义和历史唯物主义的基本原理和原则，坚持理论联系实际；
2. 运用科学的研究方法，如逻辑方法、系统论等方法研究艺术活动的实践与发展；
3. 借鉴其他具体的现代科学研究方法，如心理学研究、比较研究、人类学研究等方法，在艺术实践与理论研究上取得成果。

上编

艺术的本体

艺术中带有根本性的问题日益突出，而关于艺术的一切论争的深层，都在本体领域展开。仿佛命中注定的艺术与存在之间那种不解之缘，使得对艺术本体的探索成为人类的追求。对艺术本体的探讨，意味着艺术是人类生命实践活动以审美感性方式所呈现出的本源性存在意蕴。这种本体追问引导我们去探寻艺术本源性的内涵，试图去解开“艺术为何成为艺术”或“艺术究竟是什么”等谜题。

第一章 艺术的起源与发展

艺术的伟大意义，基本上在于它能显示人的真正感情、内心生活的奥秘和热情的世界。

——罗曼·罗兰



学习要点

- ◆ 了解艺术起源的五种观点
- ◆ 理解艺术多元决定论
- ◆ 掌握艺术发展、演变规律
- ◆ 领会艺术起源诸多观点的利弊
- ◆ 掌握艺术发展的特点及演变过程中的特点把握



关键词

艺术起源 模仿 游戏说 巫术说 表现说 艺术演变 艺术发展规律



引课案例

“一只洁白的孔雀飞来了，它迎着晨曦，踏着露珠，轻梳羽翅，随风起舞。它展开缀着金色羽毛的雀尾，用舞蹈表现企盼吉祥、和平、幸福和欢乐的心声。……”这是对1986年我国舞蹈艺术家杨丽萍的作品《雀之灵》的描述。杨丽萍充分运用了手臂、肩胸和头部



杨丽萍作品《雀之灵》

的闪烁性的动作,造成了神奇、幽深的意境,突出了孔雀的生命活力。舞蹈的深邃的诗情画意,具有极为强烈的艺术魅力。

孔雀舞是我国傣族民间舞中最负盛名的传统表演性舞蹈。在傣族人民心目中,“圣鸟”孔雀是幸福吉祥的象征。人们不但在家园中饲养孔雀,而且把孔雀视为善良、智慧、美丽和吉祥、幸福的象征。傣族民间传统的孔雀舞有着很长历史,并被纳入了宗教的礼仪之中。相传一千多年前傣族领袖召麻栗杰数模仿孔雀的优美姿态而学舞,后经历代民间艺人加工成型,流传下来,形成孔雀舞。

传统的孔雀舞,过去都由男子头戴金盔、假面,身穿有支撑架子外罩孔雀羽翼的表演装束,在象脚鼓、铓、镗等乐器伴奏下进行舞蹈。舞蹈有严格的程式,其中有丰富多样、带有寓意的手形与各种跳跃、转动等舞姿,伴随着优美的“三道弯”躯体造型,塑造孔雀“林中窥看”“漫步森林”“饮泉戏水”和“追逐嬉戏”等神态和自然情景。

孔雀舞分类很多,如阿里孔雀舞,是当地群众逢年过节时跳的一种民间舞蹈,表达人们对美好未来的向往和追求;林芝孔雀舞,无乐器伴奏,常常是自唱自跳的一种娱乐;藏戏中的孔雀舞,其中有孔雀舞的舞蹈片段,利用孔雀的装束模拟孔雀舞姿;羌姆中的孔雀舞,一种宗教舞蹈艺术。

孔雀舞现代形式以杨丽萍创作并表演的《雀之灵》《雀之恋》为代表,现今舞蹈界流行的“孔雀舞”跳法,是吸纳了传统孔雀舞特色的现代舞蹈,与传统孔雀舞在服装、表演方式上差别较大。

从传统孔雀舞到艺术家杨丽萍的《雀之灵》,我们可以看出,孔雀舞源于人们对于孔雀的“神鸟”信仰;来源于人类对孔雀的动作的模仿,如“林中窥看”“漫步森林”“饮泉戏水”和“追逐嬉戏”等神态和动态;来源于人们空闲时光的娱乐和欢聚。从原始的模仿动作到神态相似,再到现代“孔雀舞”艺术的辉煌,期间经历了一次又一次的继承和演变。无论是孔雀舞还是其他艺术,都有相似的起源和发展轨迹,使得艺术不断地发展、流传。

艺术作为人类文化的重要组成部分,作为人类意识形态,极大地反映了人类从原始的蒙昧时代逐步走向文明社会的印记。艺术一直以来作为人类精神文明不可或缺的意识形态特征,深深地影响着人类社会的发展。当我们在研究艺术本身的发展规律时,不得不对艺术的起源、艺术的原始形态、艺术在历史上发展的进程等问题进行探讨和研究。

第一节 艺术起源的几种观点

艺术的起源问题一直被学术界称为“斯芬克斯之谜”。尽管如此,历史上的许多学者还是在这一领域进行了不懈的探索和努力,提出了各种关于艺术起源的学说。这些学说从不同的角度揭示了人类艺术发生的某些条件和根据,对学习艺术和进行艺术教育有着重要的价值。虽然这些关于艺术起源的学说必然涉及人类艺术的方方面面,但其中关于艺术起源问题的论述通常都是这些学说的重要方面。

一、艺术的起源

艺术的起源有多种说法,其中影响较大的主要是“模仿说”“游戏说”“表现说”“巫

术说”“生产劳动说”等五种，每种说法都有一定的道理，但又都不够全面。

（一）艺术起源于模仿

艺术起源于人类对自然界的模仿，这也是关于艺术起源最古老的理论，这种学说主张艺术是人类对于自然界以及现实世界的模仿。

“假如牛、马和狮子有手，并且能够像人一样用手作画和雕像的话，它们就会按照自己的模样，马会画出和塑造马形的神像，狮子会画出狮子形的神像了。”这是古希腊爱利亚学派创始人克赛诺芬尼的观点，他认为人是根据自己的样子来造神的。艺术来源于模仿，是古希腊先哲中流行的主要观点。德谟克利特、苏格拉底、柏拉图、亚里士多德等人都支持这一观点。

哲学家德谟克利特认为人类的本能是模仿自然，从而所有的文艺都是“模仿”，德谟克利特将社会的“人”加入了“自然”这一模仿对象中，从而提出了著名的“模仿和谐的曲调、书写混合元音和辅音，从而形成整个这种艺术。”这应该是模仿在有记载的文献中较早的表述。

古希腊唯物主义哲学家赫拉克利特的关于模仿的理论对后世文艺理论影响最大，他认为“艺术模仿自然，显然是如此：绘画混合白色和黑色、黄色和红色的颜色，从而描绘出酷似原物的形象，音乐混合着不同音调的高音和低音、长音和短音，从而造成一个和谐的曲调。”关于艺术源于模仿这一观点，莫过于柏拉图的模仿说。柏拉图认为，相对于现实世界，存在一个真实的世界——理式世界。所谓理式，指的是独立于现实世界之外的万事万物的本真或原型。现实世界模仿理式世界而来，如工匠模仿床的理式制作出的床，是个别的床，是床的理式的某一具体表现形式。而艺术家的工作，就是模仿现实世界，比如画家模仿个别工具制作的床画出来。所以，理式是事物的源泉和根据，没有理式便没有事物。柏拉图认为，艺术作品由于模仿的对象就是模仿物，因而它只得到了事物的某一部分，并且比现实世界更远。柏拉图的模仿说涉及理式、现实世界、艺术，并且是一种递进的关系。因此在他看来，艺术无论在认知价值或是使用价值上，都不及理式以及感官世界的效用。柏拉图对艺术的看法建立在他所认为的艺术对现实的依附，以及他本人的道德原则上，他甚至认为平庸的模仿性文学、诗人都应该被逐出他的理想国。

亚里士多德所创立的诗学原则也是建立在“模仿说”基础上的，他认为一切文艺创作都源于自然。在他的艺术理论中，“模仿”已经成为背景，人具有模仿的本能，并且倾向于从模仿的作品中获得快感，从而获得情感的宣泄与提升。他在《诗学》中指出，“史诗和悲剧、喜剧和酒神颂以及大部分双管箫乐和竖琴——这一切实际上是模仿，只是有三点差别，即模仿所用的媒介不同，所取的对象不同，所采用的方式不同”。正是因为这些不同，才形成了如史诗、戏剧等不同艺术门类。弗莱曾认为，艺术提供了一种普遍的幻想，“不是关于诗人的个人伟大性，而是关于某种非个人化的和远为伟大的事情：关于精神的自由的决定行动的幻想，关于人的再创造的幻想”。

中国古代曾经也有《吕氏春秋·古乐》记载：“帝尧立，乃命质为乐。质乃效山林溪谷之音以歌，乃以麋鹿置缶而鼓之，乃拊击石，以象上帝玉磬之音，以致舞百兽。瞽叟乃拌五弦之瑟，作以为十五弦之瑟。命之曰大章，以祭上帝。”说的是，尧帝即世，就命令大臣质创作音乐。质就仿效山林溪谷的声音来作歌，就用麋鹿的皮革造鼓来敲击，就敲击石片，就模仿天帝玉石的声音，用来招引百兽舞蹈。瞽叟在五弦瑟的基础上制造了十五弦

瑟，用此演奏的乐曲命名为“大章”，以此祭祀天帝，创作音乐从自然中去效仿。

模仿现实的作品遍及史前艺术的各种类型，从人类在狩猎时模仿动物声音、动作等伪装行为，到真实地反映现实对象，模仿成为远古至今艺术创作的方法之一，尤其是在美术创作、舞蹈艺术创作中模仿是现实主义艺术的主要方法。模仿说肯定了艺术起源于现实，包含着合理和进步因素。不过模仿说有它明显不足的地方。在这里“模仿”一词的实际意义是模、复制，与“再现”意义相似。它只能被认为是艺术创作过程中的一种手段而已，很难将它作为艺术创作的动因。“模仿的冲动”为什么必然导致艺术创作而不是其他活动呢？这些都是模仿学说无法回答的问题。

（二）艺术起源于游戏

艺术起源于游戏，由康德首倡，他说“艺术也和手工艺区别着，前者唤作自由的，后者也能唤作雇佣的艺术。前者被人们看作好像只是游戏，这就是一种工作，它是对自身愉快的，够合目的地成功。后者作为劳动，即作为对于自己是困苦而不愉快的，只是由于它的结果（例如工资）吸引着，因而只能够是被逼迫负担的。”康德在这里着重指出了艺术与游戏的相似性：二者都是自由的活动，活动本身是令人愉快的。康德“游戏说”的提出不是偶然的，而是建立在他对审美本质认识的基础之上的。他所生活的18世纪的欧洲，在哲学领域中形而上学的机械论仍然占据着统治的地位，表现在美学与文学理论上就形成了相互对立的经验派与理性派。康德打破经验派和理性派的桎梏，独创地将审美的本质归结为情感判断，是一种情感愉悦，主体的解放。

席勒进一步发挥了康德的观点，他从人的本性着眼，将游戏说提升到理论形态。《美育书简》是他的代表作，书中认为资本主义现代文明是造成人性分裂的根源，它割断了人性内在的联系，由于“享受与劳动，手段与目的，努力与报酬都彼此脱节，人永远被束缚在整体的一个孤零零的碎片上”，必然造成人性的分裂。席勒认为：“暴力革命和国家政权解决不了人性分裂问题。完善的人性应该是感性冲动和形式冲动二者的和谐统一，只有通过“第三冲动”（即游戏冲动）为中介，才能实现之。席勒认为，人类要受到两种相反力量的推动去实现自己的目标。一种是“感性冲动”，出自人的感性本性，使人得以把握感性世界；另一种是“形式冲动”，产生于人的理性本性，使人追求真理和永恒。而形式冲动与感性冲动结合在一起，便形成一种新的冲动，即游戏冲动。他认为审美游戏到了高级阶段，美本身就成为人追求的对象，这时就会建立起审美外观的王国，但它“只能在少数卓越出众的人当中找到”。该书中关于人性的自我分裂，关于游戏冲动和审美游戏的观点对后来的艺术理论和美学影响深远。

之后，斯宾塞从进化论出发，继承了前者关于游戏是过剩精力的观点，认为这也和艺术一样，为人的剩余精力找到了出路，因而有益于“生命的进程”。人们一般将他们所提出的关于艺术起源的理论叫作“席勒-斯宾塞理论”。这样的理论可以诠释为人类的本能，即对于艺术活动及审美活动的创造。这一理论在19世纪末20世纪初尤其为人们所接受，这一理论主要体现在三个方面：

- ① 人类在社会生活中存在过剩的精力；
- ② 人们在产生过剩的精力后会寻求一种非功利性的消耗性活动；

③ 在精力消耗的过程中自由的游戏和艺术活动由此而产生，德国古典哲学家康德也认为，美是无功利的，艺术是美的承载。

在中国古代，并没有形成系统而成熟的“游戏”理论框架，有关“游戏”的理论多散见于先贤们的思想著作中。如《诗经》中，诸如“驾言出游，以写我忧”，“微我无酒，以敖以游”，这些诗句中的“游”明显已经有了游玩、嬉戏、游戏的意思。孔子是中国较早将“游”这一概念纳入古典美学范畴的思想家。孔子《论语·述而》中有“志于道，据于德，依于仁，游于艺”。虽然孔子这里的“艺”并不是指现代意义上的“艺术”，而是指礼、乐、射、御、书、数这六种技艺，但是其中却暗含着人对技能的掌握熟练到一定程度后达到一种无拘无束的自由感觉。

艺术起源于游戏，提出了艺术与游戏所具有的部分共同属性，即都是人的精神需要，而不是物质的需要。但我们在谈论艺术来源于“游戏”这一观点的时候，要思考的是，艺术起源于“游戏”的理论，仅仅从生物学或心理学的角度出发，不能完整地揭示艺术起源的根本原因，而必须将艺术这一文化形态植入于社会当中，不能简单地认为人或者动物只要是存在游戏行为便可形成艺术，因为人类才是艺术创造和审美活动的主体。动物在游戏中只是为了宣泄过多的精力，而人的“游戏”往往有了更高层次的意义，在游戏中寻求精神的慰藉，二者存在着很大的差别。人的“游戏”较之动物添加了想象、情感的因素，使得游戏在活动中有了社会性的意义。游戏说的价值就在于它阐述了“游戏”是人作为社会性动物的本质，肯定了人在社会生产中满足自我自然需求的情况下，产生了过剩的精力，然后用过多的精力进行艺术创作，并且这种“游戏”式的艺术创作活动是无功利目的的，是具有丰富的情感和使人精神愉悦的活动。

（三）艺术起源于表现

艺术起源于表现，最近可以追溯到上古，许多学者都认为艺术源于人的情感表现。《荀子》中有“夫乐者乐也，人情之所必不免也”。这就说明人的情感在内在的酝酿中逐渐通过外在的交流来进行表达，而这种表达被视作情感的宣泄，故这种对于人的情感的表达被认为是艺术起源的缘由之一。

19世纪后期以来，艺术起源于“表现”的说法，在西方文艺界产生巨大影响，流行于现代西方各种美学思潮。西方现代主义文艺思潮的主要理论基础，就是强调艺术应当“表现自我”，显示出这种说法的巨大影响力。俄国著名作家列夫·托尔斯泰曾说“一个人为了要把自己体验过的感情传达给别人，于是在自己心里重新唤起这种情感，并用某种外在的标志把它表达出来……这就是艺术的起源”。

将“表现”系统为理论学说的是意大利的美学家克罗齐。他的核心美学思想就是“直觉即表现”说。他认为艺术的直觉是艺术的本质，而直觉又来源于情感，直觉即是表现，因此艺术归根到底是情感的表现。与此同时他还认为：表现应该在内心中完成，正在创作的艺术家的只是在其心中进行艺术的创作。艺术既不是功利的表象，也不是道德的描摹，而只是人的情感表现而已。英国史学家科林伍德继承并发展了克罗齐的表现说，并对其做了进一步的详尽理解和阐述，认为艺术不仅仅是再现和模仿，更不是单纯的游戏，只有表现情感的艺术才是所谓“真正的艺术”，艺术就是艺术家的情感的创造性的表现。表现说作为西方当代美学和艺术学理论中对于艺术起源的理论之一，说明了人在艺术活动中情感的重要性，强调人本身的创造能力，但同时又过于夸大了人的情感，使得人的自我表现抽象化，甚至脱离了现实社会，脱离人类的社会实践，脱离原始社会生产力低下的实际情况，仍然是把现象当作本质，把结果当作原因，不能科学、客观地阐明艺术的起源问题。