

视觉艺术设计丛书
邬烈炎 曹方 主编

Visual Mode

孙晶 编著 视觉范式



J06/187

:2

2008

Visual Mode

视觉范式

孙 晶 编著

凤凰出版传媒集团
江苏美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

视觉范式 / 孙晶编著. —南京: 江苏美术出版社,
2007.1

(视觉艺术设计丛书)

ISBN 978-7-5344-2224-9

I. 视… II. 孙… III. 视觉形象—艺术—研究
IV. J06

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 007672 号

责任编辑 冯忆南

张 韞

责任校对 刁海裕

审 读 王春南

责任监印 贲 炜

书 名 视觉范式

编 著 孙 晶

出版发行 凤凰出版传媒集团

江苏美术出版社 (南京中央路 165 号 邮编 210009)

集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>

制 版 南京新华丰制版有限公司

印 刷 南京新世纪联盟印务有限公司

开 本 720 × 1000 1/16

印 张 8

版 次 2008 年 1 月第 1 版 2008 年 1 月第 1 次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5344-2224-9

定 价 40.00 元

营销部电话 025-83248515 83245159 营销部地址 南京市中央路 165 号 13 楼
江苏美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

1

“我们的时代是一个视觉时代，我们从早到晚都受到图片的侵袭。”英国艺术史家贡布里希在30年前曾描绘了如此的视觉情景。然而，当代中国也已经进入了这样一个“视觉时代”，步入了“图像将取代文字的统治地位”的视觉情境之中，一个“读图”时代迅速来到。同时，视觉中已远不止是“图片”，印刷品、图形符号、广告、卡通、插图、网页、多媒体、电视、影像等形式多样化、全方位地充斥着人们的眼睛。于是，它让我们看到：

“图像”“图形”“图案”“图画”等词汇之间，为语义的纷争作出各自的诠释，使得同一张“图”往往有好几种身份：

“装潢设计”“商业美术设计”“图形设计”“平面设计”“视觉传达设计”“多媒体设计”“印刷设计”等专业词汇比肩接踵，学院中的同一个专业有许多学名或常常一个学科在几年之内几易其名；

“视觉传达”“视觉语言”“视觉思维”“视觉形式”“视觉艺术”“视觉效果”“视觉设计”“视觉冲击”“视觉文化”等等演绎出一个词组的谱系，“视觉”作为一个前缀有着很强的组词能力，它可以解释并形容艺术与设计的无数行为、特质、作品、意义；

广告人、图形设计师、电视制作人、媒体制作人、形象设计师、形象顾问、漫画家、平面设计师、摄影师等等，从事视觉图形、图像设计与生产的职业迅速增长，人数众多；

《平面设计》、《图形设计》、《现代平面设计史》、《视觉传达设计》、《视觉文化读本》、《视觉品味——如何用你的眼睛》、《视像与人——视像人类学论纲》、《图像时代》等，这样的出版物摆满了书店的展台，大有令人目不暇接之势。

于是，我们有必要对“视觉”的一系列现象、行为、活动进行具有深度的全方位的扫描，进行多维度的比较分析，为其排列系谱，构建秩序，并探究其内部结构与学理根基，使人们清晰地阅读其景观。

2

视觉是人的一种基本与重要的生理与心理现象。作为生理现象，是人的视觉器官——眼睛的作用的体现，形成视觉感觉；作为心理现象，是由于视觉具有知觉、思维、记忆、情感等作用，形成视觉认知。视觉思维学说主张感觉与知觉的同时作用，认为视觉也

是一种特殊的思维方式，具有选择与判断、整合与组织的能力。因此，“眼睛所产生的感觉包括认识 and 解释两个方面”，不能简单地在视觉与眼睛及功能之间画上等号。

研究表明，眼睛是人的最为活跃的感觉器官，人所获全部信息的绝大多数是通过视觉所获得，同时人的视觉活动的范围十分广阔，功能价值非常多样，形式呈示丰富多彩。人们通过视觉辨识物象，分析多种视觉现象与独特的要素，是衣、食、住、行等日常生活与进行生产劳动、文化生活的重要生理功能条件。人与人之间利用关于“看”的形式进行交流，不同地域、肤色、年龄、性别、信仰及说不同语言的人们，通过视觉及媒介进行信息传达、情感沟通、文化交流，视觉的观察、体验、发现可以跨越彼此语言不通的障碍，可以消除文字不通的阻隔，凭借对“图”——图像、图形、图案、图画、图法、图式的视觉共识获得理解与互动。在此基础上，形成了视觉艺术与视觉文化形成的基本条件。如创作与欣赏绘画、雕塑与各种装饰艺术品，它们以视觉语言构成视觉形式，或再现历史景观与现代情节，或表现意象情感与抽象构成；如舞蹈以可视的动作传达形体美感，戏剧、电影、电视以语言与情节作为一种可视的表演艺术被人们观赏。

3

艺术设计方式中的视觉传达，是以视觉方式的特定作用实现人与人之间的交流，是以人的眼睛的功能进行信息传递。具体而言，视觉传达的信息载体是图形、影像、文字、色彩及它们之间的编排关系，是视觉传达设计师以视觉媒体与视觉语言表达自身与受众的意图，从而引起人与人之间信息交流的具体姿态；视觉传达是人与人之间的行为方式，主要通过视觉通道实现人与人之间的信息传递；视觉传达是一种双向性质的信息传播方式，设计的实现不是终极性的，它常常期待着接受者的多样回答，期待互动实现。

因此，视觉传达设计是对特定的信息传达进行视觉化形式表达的设想、策划、处理、过程、实现；或者说，视觉传达设计是以“看”作为设计与接受方式，实现设计价值，完成设计功能的设计类型。它以“看”作为人的视觉生活的基础之一，是人们对视觉信息的共享行为及其展开方式；“视觉”已经表明它作为一种独立的传达手段而存在，并且在与其他设计形态的比较中成为一种表现力更为充分的设计方式。

100年以来的科学技术、社会经济、文化艺术的迅速发展，使人们真正认识到视觉语言的功能及其所潜在的巨大价值，印刷媒介、感光材料媒介、光效媒介等传达手段极大地拓展了人们的视觉空间，计算机技术和传播方式的整合的影响将产生更大的视觉能量。实际上，视觉传达设计作为一个极具西方文化色彩和

传播学内涵的术语,其本身的出现就是视觉效能丰富化的一种结果。如果说,工业革命极大地扩展了人的体能,那么,信息革命正在使我们的感觉器官和接受方式、能力迅速地延伸。

4

对于“视觉”的系统认识与全面研究,应该体现多学科知识的综合与交叉,反映多元理论与诸多学派观点的并列与融会,并需要艺术、设计、文化及更为广泛的人文领域、社会生活领域内容的整合,从而使“视觉”的容积大大加强,内涵深刻而丰富,结构合理而清晰。社会发展的多元性、生活形态的多样性、人的文化艺术活动的丰富性,对视觉艺术设计的功能性质提出了要求。视觉心理学的发展,以及现象学、图像学的加入,出现了以意象表现为主要形式的设计方法;传播学的发展与导入,使视觉艺术设计更为注重传达方式的选择与对传媒效果的控制;在视觉化形式处理方面,更为讲究各种要素构成秩序的方法与技巧,如视觉美学的展开就有格式塔、结构主义、生态学、符号学等多种理论与方法,如视觉思维理论被人们所普遍接受,并以其场论、同型论作为形式要素分析的展开方法,在此基础上明确视知觉与形式生成之间的联系,将视知觉的组织性与选择性生成为一种形式的眼光与自觉行为,人们对如何从生理性的“眼睛”演化为艺术性及形式化的“视觉”的方式,进行了多种讨论,如从摄影的特有方式,基础教育中的“视觉教育”课题设计,达·芬奇那样微妙的解剖式的观察方式中总结“看”的方法;如根据现代主义的形式分析理论去进行纯粹形式的抽象,并以此作为视觉表达的出发点;如根据“维度”层面排列不同的空间与时间体验状态;如从盲视的超验层面、从音响的层面、从纯粹文字的层面去进行视觉的变象与比较;如从图像学、现象学、后结构主义、电影学的理论与方法、社会文化学等层面,对视觉文化的各个范畴及属性进行综合研究。

5

“视觉艺术设计丛书”的重点,在于以“视觉”为基点,以如何“看”为核心,以具有本体意义的要素、语言、方法、形式为讨论线索,内容包括了视觉观察与体验方式研究、视觉表达形式研究、视觉意义研究、视觉传达设计研究等方面。丛书共分为十二分册。

《视觉体验》分册主要讨论如何进行视觉观察与体验的方式、方法,试图解释生理性的“眼睛”如何“进化”成为能够进行选择、抽象、演绎及形式化的“视觉”。它以各种视觉现象的心理机制,及心理作用下的进一步的视觉行为发展为基础,重点讨论了人对物象进行观察、感受、分析、认知的方法,分析人如何以

视觉思维方式的不同角度与层次进行“看”的体验,以大量的现象分析具有说服力地揭示了视觉形式生成的本体原因,如“看”的观察感受之维,侧重于从视象中获得多层面的认知;如“看”的形式分析之维,讨论如何进行视觉选择,如何在平常的物象与景观中辨识形式要素,如何归纳构成语法,如何寻找视觉趣味,如何改变习惯性的对象、距离、角度、状态的观察方式,及对运动的体验方式等,正是这些因素引起了正形与负形、具象与抽象、微观与宏观的演绎,如现代艺术是如何具备形式视觉表现方式;如视觉体验的维度变化,对二维、三维、四维的不同构成要素的不同观察方法。同时视觉体验还包括了从“盲视”“音响”“文字”等层面进行比较与超感体验,从哲理的层面所进行的深层分析等。

《视觉形态》阐释了视觉特有的内在的构成方式,或是描述了视觉多层面的表达样式与状态。各个学科门类与各种艺术及设计门类都有各自的形态表达方式,如文学的形态包括语音、文法、修辞等层面,舞蹈的形态包括结构、动作、时空等层面,音乐的形态包括旋律、节奏、和声、音色等层面。同时,形态也是具有特定价值的表达技巧与交流手段。我们可以将点、线、面、体、空间、光影、色彩、肌理等,视为分析视觉形态的基本要素;可以将散点与线性、平面与纵深、线描与图绘、共时与历时、黑白与彩色、静态与动态等对偶范畴,视为进一步分析视觉形态的阐释方式;可以将比例与尺度、对称与均衡、疏密与虚实、重复与渐变、节奏与韵律、对比与统一等形式关系视为视觉形态的构成法则。对视觉形态的把握是进行多方面研究的基本文本与话语基础。

《视觉图式》的研究是从“语言”或“语法”的角度,对视觉表现的“图”的不同样式进行考察与分析。在一般的视觉分析与图式运用中,对单一概念的诠释总是被无限扩大,以某种样式去包容几乎全部的样式。而“视觉图式”是对视觉表达方式进行全面解读,避免单项阐释时的模糊性与不确定性,试图对“图”的类型进行系谱的辨识、归纳与比较,从而认识“图像”“图画”“图案”“图形”及“图法”“图式”的不同的功能侧重与性质定位,对其广义与狭义概念进行辨析,对其意义的逻辑进行排列。

《视觉范式》是从范式的层面对视觉形式进行考察。如果说视觉体验是一种个体的视觉行为与研究方式,那么与此相对应的,则是对作为集体方式的具有历史色彩与文化痕迹的视觉范式进行归纳。视觉形式的历史贯穿于人类视觉文化的长河之中,认识其发展与演化的形态与特征,无疑对从根本上探索当代视觉艺术设计方式与语言具有重要的意义与参照价值。这种对历史文化形态的考察,可以以人类文明与文化大的发展阶段为背景,根据视觉形式发展的总体特征作

出概括。从大多数人所认同的文化分期原则和视觉与图像的关系,可以将视觉范式划分为四个类型:原始范式——朴素的眼光与图腾,古典范式——理性的眼光与仿像,现代范式——形式眼光与纯视觉,后现代范式——体验的眼光与拟像。这种分类与特征在很大程度上规定了不同时期的人们的总体视觉形式认知,并各自有着不同的形式规律与视觉审美理念。

《视觉镜像》描述了通过各种作为工具或仪器的“镜”的作用,人们获得了凭肉眼所不能得到的无比丰富的图像世界的视觉现象。由于在视觉体验的方式中,通过个体的眼睛所亲历的时间与空间是有限的,人的更多的视觉认识来自于通过多种器具与视镜而得到的图像与影像,正是这些镜像工具大大拓展了视觉的广度与深度,实现了对物的宏观、微观、内视、运动等状态的体验。因此,了解作为工具的视镜,描述因此而产生的奇异现象,分析其独特的经验,可以在某种程度上实现视觉范围的延伸与超越,从而产生视觉的新的意象、形式与趣味。

《视觉媒体》是对媒体的类别与各分支门类进行排列,它将视觉媒体分为三大类别,即以印刷为主要方式的媒体,如图形、编排、表格、标志、广告、招贴、卡通等;以影像为主要方式的媒体,如摄影、电影、电视等;以数字化为主要方式的媒体,如互联网、多媒体、新媒体等。它们的发展历程、视觉表达特征、技术与表现形式的手法等,又从某种程度上决定了视觉语言的表达特征与信息表达效应。

《视觉游戏》是从错视、幻觉及某些悖论与矛盾现象中,寻找视觉的戏剧性景观,将视觉的趣味性处理手法进行整理与秩序化,使其成为有目的的效果与形式。它包括动画、矛盾空间图像、环境中的超级平面图形、镜像变形、彩色印刷术等,是视觉形式中最为“视觉化”的部分,对它们的研究将有助于获得某种变异的视觉表现力及获得更为强烈的张力。

《视觉图像》是将视觉文化最具普遍的类型之一——图像进行专门的讨论,它反映了最为典型的视觉语言、视觉表现与视觉理念等问题。视觉图像的讨论可以借助于图像学的理论,研究图像的再现意义问题;可以借助于修辞学理论,研究镜像与话语问题;可以借助于人类文化学理论,研究身体、性别、暴力、仪式、时尚等问题;可以借助于米歇尔的图像理论,研究文本问题等。视觉图像还涉及了摄影、电影、电视等方面的文化问题等,成为视觉文化中最具有信息量的探讨课题。

《视觉意义》是讨论视觉行为、视觉形式、视觉艺术、视觉传达、视觉文化等各个层面对“意义”的表达式,这种意义具体包括了某种观念、象征、主题、文脉、隐喻、符号与构成方式所形成内在的联系,而图像成为视觉意义的信息最为丰富的层面。意义的

讨论一般以符号学理论为基础,研究符号的信源、编码、信道、解码等,研究语义的表达方式如图像性、指示性、象征性等,研究图形意义表达的手法如同质同构、异质同构等,最后阐释意义的来源、意义的范围与层次、意义的变化与传达的限度等。

《视觉理念》试图论证“看”不仅仅停留于形式、艺术、设计及一般文化层面,它还涉及了深层的具有哲学色彩的观念层面。从不同的角度研究人类关于“看”的各种价值所指,构成了人类视觉理念的多元性,美学家、哲学家、符号学家、心理学家都从各自学科的角度与个人的独立思考出发,赋予“看”新的内涵与可能性,正是这些不同的切入点共同构成了视觉理念的形成线索。于是我们可以选择具有理念性与思辨性的视觉理论进行解读与分析,如权力视觉之“看”、欲望视觉之“看”、沃尔夫林视觉“形态学”之看、立普斯的“情感体验”的视觉“移情论”之“看”、沃林格尔的视觉“抽象冲动论”之“看”等。

《视觉文化》是讨论以视觉为主要载体的文化现象的方方面面,研究当代文化所出现的“图像转向”后的种种视觉景观。贝尔、利奥塔、拉什等学者将视觉文化视为后现代文化的特征,文化研究范式的图像化向语言学模式与方法及地位提出了挑战。因此,研究“读图时代”的到来与媒体的视觉化倾向,研究视线的文化意义,研究视觉人类学,研究影视文化与图像文化,研究视觉形象的方方面面具有重要意义。

《视觉传达》是从艺术设计的层面讨论信息的视觉传达及传播问题。它包括各种基本关系的构成问题,包括信息的视觉化处理方法问题,包括视觉秩序的建构方法问题等。具体而言,视觉传达中包括了各种基本关系的构成,如传达者与接受者,两者形成传达的产生与目的;如媒介是传达与接受之间的桥梁,包括诸如通道与链接、介质与载体等,即体现了设计的本体功能;又如发生环境,包括了传达的语境、地域、文脉及时间等因素,它们对传达的效应产生直接的影响。总的说来,它侧重于视觉对话与视觉交流的内部关系阐释。从传达的性质与意义看,设计的过程即是信息视觉化的过程,因此,应讨论视觉识别、交流媒介与各种感觉情报的视觉表达的原理与规则,如如何设计作为媒介的图像与符号、色彩与光影、图表与标志、量化与数字等;如如何将各种感觉情报进行视觉化的表达,如数量、单位关系、情绪、其他感官感觉的视觉形式处理等。视觉传达的终极实现,在某种意义上还应研究秩序建构的原理与方法,正是这种构成关系将图表、图像与文字、色彩进行有机的符合人的视觉习惯的组织,形成一定的“看”的空间与时间秩序。具体而言,它包括视域与视线的分化与组合、视觉焦点与最佳视域、视觉导向与视觉流程等,同时这些方式又集中体现在多种编排方式、方法之上。

目录

引言	7	3.2 范式转型与形式主义理论	57
1. 原始范式：朴素的视觉与稚拙的符号	8	3.3 仿像的解构与形式的本体化	66
1.1 艺术起源与视觉图像	8	4. 后现代范式：体验的视觉与拟像的意象	85
1.1.1 模仿与图像	9	4.1 后现代主义的文化特征	85
1.1.2 游戏与图像	10	4.2 体类混杂与视觉狂欢	95
1.1.3 表现与图像	11	4.3 后现代图像与拟像的特征	105
1.1.4 巫术与图像	12	4.3.1 虚拟性	105
1.1.5 劳动与图像	13	4.3.2 时空性	107
1.2 原始艺术的视觉延伸	14	4.3.3 复制性	109
1.3 原始范式的视觉形式特征	18	4.3.4 速度性	111
1.3.1 平面性	18	4.4 视觉范式中的图像转变	114
1.3.2 抽象性	18		
1.3.3 象征性	21		
2. 古典范式：理性的视觉与仿像的再现	23		
2.1 模仿理念与再现学说	24		
2.2 视觉仿像与相似性图式	32		
2.3 古典范式与理性法则建构	39		
3. 现代范式：形式的视觉与纯粹的表现	49		
3.1 现代主义与审美的视觉	49		

引言

对视觉范式的研究,是从范式的层面对视觉形式^[1]进行考察及归纳、分析。所谓范式,即指某种规范、范型及样式、格式。所谓视觉范式,是指在特定的社会与文化发展阶段,具有某种规范样式的视觉集体性特征与表达方式。本书展开的即是对视觉范式在人类不同社会文化形态背景中的整体图式特征及演化分析的考察与讨论。

对于视觉范式的研究,可以侧重于从不同社会文化形态的视觉表达样式的总体特征的归纳、分析入手,并根据其形式语言及语法的结构方式,对对象的处理方式与视觉态度做出概括与定位。视觉形式的历史贯穿于人类视觉文化的长河之中,认识其发展与演化的形态与特征,无疑对从根本上探索当代视觉艺术设计的方式与语言,具有重要的意义与参照价值。这种对历史文化形态的考察,对艺术的范式及其范式的突破演化的概括与比较分析,一般认为可以以人类文明与社会文化形态大的发展阶段为背景,并根据视觉形式发展的总体特征做出概括。

视觉范式包含两层涵义:第一,视觉范式的特质不同于一般而言形式语言与风格手法。如果说“视觉观察”或“视觉体验”是一种个体的视觉行为与研究方式,是倾向于纯粹形式意义的较为具体的方法,那么与此相对应的“视觉范式”,则是一种作为集体方式的具有历史色彩与文化痕迹的范型与规定。《视觉范式》正是试图阐述的是处于特定文化形态演化中的视觉语法规则,是作为文化载体的视觉图式的认知方式。第二,视觉范式所讨论的不同于个体的、具体的视觉行为与经验,不是直接的、局部的行为语言系统或是方法建构,也不可能停留于特殊的、微观的图式层面,相反,它是一种集体的、整合的、时代的、宏观的视觉图式及其认知方式,是将视觉形式的认知方法放在特定的时代意义与文化演进烙印中来进行探讨。

如果从历史的视角来考察视觉形式或历史演进中的视觉形态,包括绘画、雕塑、建筑、摄影、数码图形、电影、艺术设计、装饰设计等在内的一切艺术样式都可称之为图像,我们也是通过这些静止或动态的图像来把握视觉艺术形式。根据图像产生的技术方式的不同,我们可以把“图像”分为实像与虚像。实像包括所有我们的视觉能够直接感知的客观存在,如动物、植物、人物、山水、风景、绘画、雕塑、建筑物、照片等等。虚像指我们的视觉能够感知、然而并非客观存在的图像,也就是人类进入电子时代后包括电影、电视,以及数码技术所产生的虚拟图像,如动画、游戏等,以及新媒体所产生的图像及影像。在《视觉传达设计原理》的“视觉生理”一节中提到:视觉

经验在很大程度上源于三维的物质世界,有深度、宽度、高度之感,而人眼睛的视觉感受区域即视网膜是二维的。因此,可以说人类对于三维客观世界的感知在同一时空中是二维的,或者说是图像的^[2],在不同的历史阶段,图像概念的内涵与外延也有所不同。早期的图像指的是各类图形的传统喻意,即“谱像”;后来是贡布里希(E.H. Gombrich)为图像增加了新的观念,他认为对图像内容的研究也应包括图像作者的实际意图。“现代图像学”将图像研究推上了一个新的高峰,“图像”渐渐由“艺术”转型为“文化”,这种变化在很大程度上取决于现代科技的推动与发展。同时,由于记录对象或现象的演化及制作者身份的多样化,现代图像学已不再像传统图像学那样去简单地批判艺术的形式主义了^[3]。

视觉范式,既包含了视觉主体的观察与体验,又包含了视觉对象的图像类型。它旨在从文化形态的角度说明,不同的视觉的集体图式是由不同的图像类型或视觉语法构成的。因此,这些图像类型也是探讨不同的视觉文化形态的基础。与此相应的是,人的眼光从来不是被动的、机械的和单纯的,而是在时间、空间等先验范畴的前提下主动发现和选择的过程。艺术史家贡布里希曾说道:“绘画是一种活动,所以艺术家的倾向是看到他想要画的东西,而不是画他所看到的东西。”这和康德所提出的“图式”概念以及当代解释学的看法如出一辙,即任何理解都取决于一种“前理解结构”。因此不同的视觉观念和眼光又造成了不同的图像类型,造成了图像与眼光之间的复杂互动关系。这也正是我们寻找的主客体一致的视觉范式。可以说,历史遗存的图像反映出各个历史时期人们观察与体验世界的眼光与方式,也是这种方式物化的结果。

当然,对视觉形态的历史范式划分也有多种方法:

如艺术史研究方法,美国艺术史家夏皮罗(Meyer Schapiro)把艺术史分为政治朝代型、文化型、美学型^[4];奥地利艺术史家李格尔(Alois Rigel)则把风格作为划分艺术形态的基础。

如哲学研究方法,这一方法虽然并非只针对视觉文化研究所提出,但对视觉历史形态的划分能够起到一定的借鉴作用^[5]。

又如文化研究方法,它将文化的历史形态分为古典文化、现代文化和后现代文化三个阶段。法国学者维希利奥(Paul Virilio)根据技术发展带来的速度变化对当代社会和文化的影响,把近代以来的视觉文化分为三个阶段:第一个阶段为“形象的形式逻辑时期”^[6];第二阶段为“形象的辩证逻辑时期”^[7];第三阶段为“悖论逻辑时期”^[8]。

欧洲建筑史研究也把建筑按其历史顺序划分为古

典建筑、现代建筑与后现代建筑；在音乐、戏剧、文学的研究上分别也有古典、现代与后现代的划分方式。可见，古典、现代与后现代已经成为人类精神领域典型的三个阶段。

综上所述，我们可以试将视觉范式划分为四个类型：原始范式一朴素的眼光与图腾，古典范式一理性的眼光与仿像，现代范式一形式眼光与纯视觉，后现代范式一体验的眼光与拟像。这种分类与特征在很大程度上体现了不同时期的人们的总体视觉形式认知与视觉审美理念。

注释：

[1]形式（form）究其字面意思有——“种类”“事物表面存在的方式”“形状，尤其指非清晰可见的形状”“艺术或文学作品的结构，而非其表达的思想或描述的事件”等。

形式在哲学中指事物的基本性质，与使其具体化的物质相区别。已知的古希腊有关形式的概念有毕达哥拉斯的数理形式、柏拉图的理式、亚里士多德的质料与形式等观念。

形式在逻辑学中被认为是主题的概念，逻辑是对论证规则的研究，它不受包含在论证中的特殊题材的支配。论证的正确性依赖于形式的性质和命题之间的关系，因为逻辑在这个意义上是形式的，所以从亚里士多德时代起逻辑学的研究倾向于使用符号标志，用以展示不受题材支配的命题形式和论证形式；用这样的方法使逻辑等同于数学。

形式主义（formalism）指的是拘泥于艺术、宗教或科学中现有规则的作风或方式。（《朗文当代英语词典》，外语教学与研究出版社，1995年版，第555页）

[2]见《现代图像学引论》，付爱民撰，引自中国艺术新闻网。

[3]政治朝代型：如：加洛林王朝的、奥托王朝的、都铎王朝的；文化型，如中世纪、哥特式、文艺复兴；美学型，如罗马式、古典主义、风格主义、巴洛克。

[4]由相关的历史唯物主义研究方法我们可以得出，对视觉文化的研究不能只停留于某种视觉文化表现形式本身，还应关注与其相联系的更加广泛、深刻的其他社会历史条件、人类心理的深层发展等方面。文学家巴赫金曾经指出，文学史的研究应从根源性的文学环境中文学作品的具体生命扩展到根源性的意识形态环境中的文学环境，再到无处不在的根源性的社会经济背景中的意识形态环境，从而建立起从文学作品——文学环境——意识形态环境——社会经济环境这一环环相扣并逐层扩大的方法论模式。由此可见，研究视觉艺术作品也不能脱离其作者及其产生的社会环境而孤立地进行。

[5]形象的形式逻辑时期：以绘画和建筑为代表的古典文化时代，再现原则为其主要原则，其基本特征是通过各种形式法则构造世界及其对世界的看法，其代表的视觉文化形式为绘画。

[6]形象的辩证逻辑时期：体现为公共领域中广告、摄影和电影等视觉文化形式的“公共表征”特性以及过去与现在、观众与符号之间的交流，其代表为摄影和电影。

[7]由于新技术的发明以及图像传输优于文字阅读，图像的交流 and 传递越来越容易私人化，其代表为摄像、全息摄影、数码图像。虚拟形象的广泛传播带来了日常生活中的视觉过剩以及意义含混，从而导致了信息危机。

1. 原始范式：朴素的视觉与稚拙的符号

视觉艺术发展至今，除欧洲绘画追寻写实形式的探索，最终于印象派达到模仿——再现的极致外，各地区、民族在漫长的艺术史发展中则是以另一种方式成就了各自的形式特征，即平面性与装饰性。这一形式涵盖了不同地域环境中的人们与他们所代表的不同的历史、习俗、经济与生产以及语言、哲学、文化等

方面的极大差异，这在其艺术的形态上有着突出的反映，如原始艺术、土著艺术、儿童艺术、宗教艺术、民间艺术等都表现出具有共同特点的形式语言。这一形式也涵盖了无数历史中的经典之作，如埃及壁画、印度壁画、敦煌壁画、波斯细密画、宗教手抄本、中国民间木版年画、日本浮世绘、希腊瓶画、大洋洲土著树皮画等。在视觉样式上呈现出一种平行发展的状态，并无类似极端写实那样的所谓终极目标。视觉方式是一个分化的整体，在观念表达、创造冲动、文脉象征、情感抒写、形式选择等方面相互交织为一体，视觉的本真形态仍是表现结果的主要动因。

原始范式由朴素的视觉行为及自发的方式造就。虽然，许多原始艺术的物质形态随着时间的流逝而早已踪迹难觅，无法考证，但是，原始范式并不仅仅局限于原始艺术中：现存的土著部落或生活环境与劳动方式仍处于原始状态的人群，所创作的图形和图像几乎与原始人类如出一辙；而那些现代文明中未经过专门视觉形式训练的现代人所创作的图形和图像也与原始范式有着异曲同工之处，如稚拙艺术、智障者艺术、原生艺术、儿童艺术、民间艺术中的图形和图像创作等。另外，艺术家们对这些样式的借鉴及刻意追求的涂鸦艺术也具有某种原始趣味。从作品形式本身来看，原始范式也呈现出平面性、抽象性、象征性等特征。

1.1 艺术起源与视觉图像

研究原始图像产生的缘由，不得不涉及艺术的起源问题，因为艺术形式的发生与创作者心理及所处环境密切相关。然而由于人们对人类早期历史资料的把握有限，艺术的起源一直是众说纷纭、悬而未决。一般而言，原始艺术反映了原始人类的神灵信仰、传统观念以及禁忌和社会习俗等，并与某些原始宗教有着深刻的渊源，而这一切都是由于原始时期生产力的低下所造成的。可以说，是原始人单纯朴素的眼光造就了原始的自发的图式。

历史学家与人类学家尝试从不同的角度提出了各种关于艺术起源的猜想，包括模仿论、游戏论、表现论、巫术论和劳动技术论等，这些猜想从不同的侧面揭示了人类艺术发生的某些条件和根据，也让我们对原始范式有一个较为清晰的认识和了解。

1.1.1 模仿与图像

古希腊人把诗歌、绘画、雕塑、音乐等称为“模仿的艺术”，哲学家德漠克利特（Democritus）认为，艺术起源于人类对自然的模仿，模仿是人类的天性。他说道：“我们是模仿禽兽，做禽兽的小学生的。从蜘蛛那里我们学会了织布和缝补；从燕子那里学会了造



法国拉斯科洞穴壁画,约公元前1.6~1.4 万年,石灰石着色《一匹马与三头牛》



15 世纪的《圣经》手抄本



希腊陶瓶《阿卡琉死和埃阿斯玩骰子》,公元前 540 年左右



公元前 1000 年左右,埃及皇家陵墓壁画《婚姻与家庭》



在金合欢灌木上停栖的鸟儿,古埃及壁画

房子;从天鹅和黄莺等歌唱的鸟学会了唱歌^[1]。”

事实上,我们从已发现的原始艺术作品中不难看出,模仿是大部分原始艺术创作和制作的主要取向,例如“在史前艺术中,我们看到驯鹿的千姿百态:有的休憩或者徐行,有的低头吃草,有的扬蹄飞奔,有的迎风嗅味,有的鹿角垂肩,还有的被猎人追逐。有时候,猎人也被刻画成赤身露体,遍体长毛,手握猎叉,匍匐前进。某些雕刻的内容从来没有超越直观表现的范围。鹿角上的线条一气呵成,划痕颇深。艺术家对于创作对象了然于胸,根本无需连接线条,只须画出线条的主要走向,描摹出形象的神态,突出其特点就行了,他们画马头,只画马的鼻孔和嘴部;画鹿,则突出纤细的鹿腿和尖尖的鹿蹄,鹿角像舒展的海藻或飞舞的大蝴蝶,鹿胸如刀劈般方正,而臀部则较为瘦削;画猛犸则注重巨大的腿部和多毛的身躯,又圆又阔的脊梁,长长的牙,狭小的头颅,细小的眼睛;画野牛,则渲染高低不平的背部,有力的颈部,坚硬的膝弯。他们笔下的牛是斗牛,是冲锋陷阵的猛兽,是势不可挡的庞然大物,也是在猎人棍棒驱赶下拼命逃窜的猎物。这些笔力雄健的形象,再现了猎人们的全部生活”^[2]。

此外,“在阿尔太米拉壁画中,看得出某些作品只能出自大艺术家手笔。它们构图沉稳、简练执著,形象优美,飘逸起伏,如同云纹锦缎,主题过渡隐蔽自然,作品的生命力充沛激烈,具有不可思议的创作个性^[3]。”还有在西班牙的阿尔塔米拉洞顶的“野牛”、法国拉斯科洞窟中的“中箭的马”、“牛、马与鹿”、法国佩希梅尔洞窟中的“带斑点的马与手印”、“猛犸象与牛”等,都是以极为写实的手法描绘的,其写实的技巧和艺术家的激情都使人难以相信,这些竟然是出自旧石器时代的原始人之手。虽然人类史前洞穴壁画很难单纯地用模仿的冲动去解释,然而正由于其中动植物与人的图形都是以模仿为主要创作手法,我们才能清晰地辨识出这些形象的原型,也为现在研究原始艺术乃至原始社会发展的脉络提供有力的依据。而同时另外一种观点认为,所有的几何图形都是由具象的写实形态简化而来,而表现和象征的方法也都是从最初的模仿中发展而来。

主张写实形式先于抽象几何形式出现的理论认为,原始艺术中的几何图形不过是对客观事物的简化或模写,比如原始人所画的圆圈所指代的就是太阳的形状,“有人甚至认为编织也起源于对太阳光的崇拜,因为圆形或圆锥形的编织在开始时总是呈现为放射状,它象征着太阳的光芒”^[4]。

1.1.2 游戏与图像

不难表明,某种贯穿文化历程的游戏因素是极其活跃的。它产生了社会生活的许多基本形式。“作为一种社会动力,游戏式的竞争精神比文化本身更为古老并且像货真价实的发酵剂一样渗透在整个生活中。宗教仪式从神圣的游戏中发展而来,诗歌诞生于游戏并得到游戏的滋养,音乐和舞蹈是纯粹的游戏。智慧和哲学在从宗教争执中派生出来的词语和形式中找到了自己的表达方式,战争规则、贵族生活的习俗也建立在游戏类型之上。因此,我们必须归结起来,文明在其最初的阶段是一场游戏。但是它并不像婴儿脱离母胎一样从游戏中分离,它作为游戏在游戏中升起,并永远不离开游戏的母胎^[5]。”

真正提出艺术起源于游戏这一观点的是18世纪德国诗人和剧作家席勒(Friedrich von Schiller),在其著作《美育书简》中首先用“游戏本能”(Spieltrieb)解释造型艺术的起源。他认为艺术是一种以创造形式外观为目的的审美自由的游戏,人只有在一种精神游戏中才能彻底摆脱实用和功利的束缚,从而获得真正的自由。

而在其之后的19世纪英国哲学家斯宾塞(Herbert Spencer)在1873年出版的《心理学原理》中发挥了席勒的观点,他认为虽然游戏并不以直接追求功利为目的,但游戏者在游戏中锻炼了各种器官,这对于游戏者个人乃至整个民族都是有用的。

的确,我们不能否认人类有对事物进行图饰的这种自发或本能的需要,或者说,我们可以称其为“游戏的功能”。例如,我们有时会随意地在纸上乱画一些线条、方块,并在乱涂乱画中发现了一些奇怪的图案。人类的这种无意识“冲动”,可以认为是游戏功能的低级形式,与小孩在其生命初期所表现出来的游戏天性相类似,但有组织的、更高级的游戏结构并未形成。用心理学的实验性研究来解释艺术起源于游戏,可能会令人大吃一惊。因为,试图通过手的漫无目的图画就能够产生出诸如风格这样的东西是不现实的。如果我们仍然坚持认为艺术完全是从某种假定的“游戏冲动”中派生出来,那么,造型的冲动也不会仅仅满足于作一些表面的图饰,设想原始社会的建筑和绘画也是出于游戏本能而得以实现的话就很难理解了。比如,将阿尔塔米拉壁画归之于乱涂乱抹,似乎就很荒唐,因为绘画中所涉及的构图、表现等诸多因素决不是通过随性的涂抹就能够解决的,必然有着理性的分析与斟酌,而游戏冲动或许存在于绘画之初或绘画者的部分状态下。同样,对于建筑而言更显荒谬,因为在构造的过程中也决不是仅仅依赖于审美的冲动。尽管作为一个文化因素的游戏所具有的重要性是显而易见的,但我们仍然相信,艺术的起源不可能仅仅根据某种



西汉金银错铜车饰图案



非洲原始部落面部文饰



尼姆罗德阿舒尔国王的宫殿浮雕，《亚述国王狩猎图》



公元前8世纪亚述王国的“拉玛苏”雕像



玛雅庙木雕门，《玛雅国王与象形文字》



澳大利亚土著人的树皮画，《葬礼》

“游戏本能”而得到解释，不管这种本能是多么内在、多么与生俱来。虽然，当我们从造型艺术的丰富宝库中选取一些例子进行思考时，我们发现确实很难抵制用“游戏”去对其进行解释的欲望。原始人跳舞时所戴的奇怪的面具，图腾柱上奇异的、相互缠绕的物体，对人形或动物形漫画式的扭曲，这些装饰性但迷宫般的魅力——似乎都暗示着游戏是艺术的生长点。但它们仅能暗示出这一点，而无法进一步展开^[6]。

但是我们相信，游戏说的价值在于它强调了游戏冲动、审美自由与人性完善间的重要联系，从生物学和心理学方面揭示了艺术发生的必要条件，认为精神上的自由是艺术创造的核心。

1.1.3 表现与图像

英国诗人雪莱（Shelley）、俄国文学家托尔斯泰（Tolstoy）及欧美的一些现当代美学家认为：艺术起源于人类表现和交流情感的需要，直接、集中地表现和交流情感是艺术的一个重要特征，因此表现情感也是推动艺术发生和发展的重要心理动力。如托尔斯泰认为：“艺术起源于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感情，并用某种外在的标志表达出来。”这些外在标志就是用动作、线条、色彩、声音以及言词所表达的艺术形象，通过这些艺术形象的传达，使别人也能体验到同样的感情。

通过视觉的表达方式，表现出自然界中并不存在的东西，或者是只抓住对象的主要特征而舍去细节的真实性，在原始艺术中主要有两种表现形式。一种是出于某种观念性的目的而人为地创造出来的形象，其创造一般与现实的形象关系密切，但大多是几种现实形象的组合，可以认为是对现实世界的一种理想的重构，以表述某种理念，在表现的形式上有着自己的独特性。例如欧洲新石器时代巴尔干地区的“神人同体彩陶瓶”、中国仰韶文化彩陶盆上的人面鱼纹等。另一种形式是由具象的形象转化而来，但却并非完全地按照对象本来应有的样子进行表现，不拘泥于被表现对象的原型，而是在抓住被表现对象的主要特征之后，在形式上加以简化、规则化和几何化，给观者留出了联想和想像的空间。所创造的艺术形象既能联想到具体的现实中的事物，又不完全是现实形象的模拟和再现，如苏撒文化陶器上的大角羊纹，就是夸大了羊角的特征，羊的身体也被处理成两个相对立的圆弧形；两河流域的哈苏纳文化彩陶中的人物纹、北美印第安人编织物上的人物、动物和植物纹，澳洲土著的树皮画和我国马家窑文化彩陶中的人形纹、蛙纹等。

原始艺术开始由具象写实的形象逐渐地向抽象的

几何形转化与表现,体现了原始人类试图透过物体的表象寻求其内在的属于规律性的元素。作为一种远远早于文字的视觉表意形态,图绘最重要的目的是要表现出对象的基本特征,当简化的需求与原始人的认知达到某种统一时,他们就能很便捷地创造出被那个集体所认同的象形形式。这种象征并不是通过形象本身的联想获得的,而是群体内部的一种默契和认同。

为了创造出他们心中的图腾、祖先,或者出于巫术的目的与需要,激发了原始人类思维中的想像和创造力,往往采取现实形象重构的方式进行创造表现,如人首兽身、人面兽角等。像连云港将军崖石刻人面植物纹岩画、北美洲海达人的海妖雕刻纹样以及非洲和澳洲土著用于巫术宗教活动的各式面具形象等,这类装饰形象会令人联想到现实中的形象,但又不是具体的现实中存在的事物。正如张道一先生所说,想像力和幻想的能力“对于造型艺术来说,不是客观世界的反映,也不是对现实事物的如实描写,而是在现实基础上所发挥的想像,或者说是一种演绎”^[7]。这与神话、诗歌等文化现象的发生是出于人类的同一种思维。

表现往往是一种介于具象与抽象之间的手段,既兼具了具象形式的形象性特征,又体现了抽象形式的适应性特征。从某种意义上说,表现的形成与适应原始人类审美的欲求有着极为密切的关联,而不仅仅出于原始社会的艺术家纯粹个体的刻意创造。

1.1.4 巫术与图像

巫术说是西方关于艺术起源的理论中最有影响的一种观点,它用实用性来解释艺术的起源。英国著名人类学家泰勒在他的《原始文化》一书中最早提出了这一观点,认为原始艺术的发生是出于一种与审美无关的动机,即巫术的动机和需要。而原始巫术的行为是“建立在简单的类比或象征的联系之上的”^[8]一种文化形态,这种文化形态在原始时代的确具有一定的普遍性。

原始人类认为世界是神秘的,特别是人类有了灵魂意识以后,由灵魂崇拜而产生巫术礼仪,最初艺术也许由此应运而生。许多旧石器时代晚期的洞穴壁画和雕刻往往存在于洞穴最黑暗和难以接近之处,它们显然不是为了给人欣赏而制作的,因为“原始人认为死去的兽会复活,被杀死的野兽会嘲弄猎人。被部落常年捕食的野兽,其骨头经过加工,最终被部落视为保护神。于是,应该把这些兽类的形象藏之于洞穴最隐蔽、最黑暗的角落里。在洞穴的最深处,保护神的威力因神秘和黑暗而倍增。壁画终于产生了,这些是综合性的宽大绘画作品,用琥珀色、硫磺色和黑色描绘着无限久远的形象,在黑暗中,鹿、野牛、马和猛犸,还有人身兽面拼合的怪物,看起来使人恐惧……”^[9]。

从巫术的角度来看,原始人认为任何事物的形象与现实中存在的该事物都有一种实在的联系,对此事物的形象施加影响即是对其本身施加影响,因此在动物身上刻以伤痕也就意味着他们在实际的狩猎中可以顺利地打到猎物。

原始宗教是人和世界接触,人感觉世界的产物。洞窟壁画也许是宗教留下来的最初的明证。通过被加工、提炼的形象,宗教成为人想要知道的一切现象的代表。人们把自己的意愿和要求寄托于意象的形象和力量之中。此时的艺术形象向人们展现出了一个新的非现实的世界。艺术用这种方法成功地使宗教扎根于人的感官知觉之中。托马斯·芒罗在其《艺术的发展及其他文化史理论》一书中说到:“在早期村落定居生活的阶段,巫术和宗教得到了发展并系统化了,我们现在称之为艺术的形式被作为一种巫术的工具用之于视觉或听觉的动物形象,人的形象以及自然现象(下雨或天晴)的再现,经常是用图画,偶像,假面和模仿性舞蹈来加以表现,这些都称之为交感巫术。祈求下雨就泼水,祈求打雷就击鼓,而符咒则经常被用之于雕刻和装饰,被认为能带来好运气和驱逐魔鬼,巫师有一整套的工具,包括假面、化装、棍棒和符咒、巫术油膏(magic ointment)、响板等^[10]。”就是在现代原始部族艺术中,也能够看出“原始宗教的巨大影响”,包括歌唱、文身、哑剧、舞蹈等在内的所有艺术的形式都是出于宗教的目的而产生的。

原始人类出于巫术的目的而采用艺术的手段,不仅是可能的,而且是必然的,就如同文明时代的宗教宣传也离不开艺术的手段一样。黑格尔也曾说过,宗教“往往利用艺术,来使我们更好地感到宗教的真理,或用图像说明宗教真理以便于想像;在这种情形下,艺术确是在为和它不同的一个部分服务”^[11]。

巫术也是人类企图以自己的力量来控制自然的有意识的行为,为了达到这一目的,就采用包括原始舞蹈、音乐和绘画艺术在内的艺术手段,所以,一方面,我们不能否定巫术或原始宗教在原始艺术的发展过程



盛衰,公元150年

中所起到的促进作用；但是，试图将原始艺术的起源都归结为巫术或宗教也是缺乏足够证据的。

1.1.5 劳动与图像

远古旧石器时代人类的精神活动往往是体现在其功利性的生产活动之中，人类最早的审美意识的萌发也正是起始于物质创造活动。人类制造最初的石器、骨器、角器的目的是使之具有砍、砸、切、割、刮等功能和用途，也就是在此过程中人类对光洁、对称、均衡、节奏等形式感的认识和体验上升到了一个精神活动的层面，并由此开始制造出完全脱离了工具形态的艺术品，如骨质或石质的项链、耳环等人体装饰品。可以说艺术起源是人类在功利产品的制造上从“非艺术”阶段向“艺术化”阶段的过渡中完成的。

将技术的因素看做是原始艺术发生的最重要的外在原因的是美国人类学家博厄斯，因此博厄斯也就成了诸艺术起源理论中“技术论”的代表。他认为，在漫长的历史进程中，技术对艺术形式的形成起着决定性的作用，或许原始人类在加工工具的过程中获得了对形式美感的朦胧认识，从纺织和编织的技术中感悟到简单的几何形式等。在其所著的《原始艺术》中，列举了原始民族在打制石器、编织或缝纫器物以及制陶过程中自然形成的规则有序的视觉效果，例如土著居民在编筐时都要先编织一条辫绳，如果能够娴熟匀称地编好这根绳条，就能使最后的编织产品“表面光滑、浑圆，编织的结扣即成为有规则的图案”^[12]；石器工具



非洲部落文身像



澳大利亚土著部落的树皮画



阿努比斯神在测量亡灵心脏的重量，来自古埃及《亡灵书》，公元前1285年



西藏宗教面具



的加工也因为打制者用力均匀和打制的方向一致而形成排列“颇为规则化”的纹理效果；他对对称形式的来源还更多地归结为人体的生理结构，如人的手臂是以对称的方式运动的，因而会影响到人类对对称现象和节奏感的认知。

重复也是艺术形式中的一个重要因素，博厄斯也将这一形式规律的被认识归咎为生产技术的过程，因为制作者在从事制作时的有些动作是呈规律性的重复运动，而这种动作体现在他们所制造的产品上就是“排列重复的痕迹”，“动作时间上的节奏成为产品空间的规律性。石匠的雕凿、削砍、锤击，陶匠的旋转和挤压，以及纺织工有规律的重复动作，这一切与他们产品形状的规范是分不开的”^[13]。博厄斯认为：“可以看到，多数艺术品的形式因素与制造工序密切相关；有时同工匠的生理现象也有联系；还有的体现了制造者的某种感情色彩，而这些形式因素即是原始艺术的基础。由此可以做出结论：人们对于形式美的兴趣是最基本的，也是最主要的。因此，简单的艺术并不一定表达某种目的，而在人们精通了某种制造技术以后，自然产生了对某种形式的追求，这就是艺术的基础。……人类对形式的兴趣来自形状本身给予人的印象，它并不是为了表达某种具体的思想或对美的追求，而是具有表达情感的作用”^[14]。

里格尔也持“形式是艺术的基础”的观点，但却不赞同艺术形式源自技术或材料方面的因素。里格尔在《风格问题》的第一章“几何风格”中，就对以森柏和孔塞为代表的装饰起源于技术和材料方面的因素的理论进行了批驳，那种理论认为，几何风格的装饰起源于织柳和纺织。而考古学等领域的事实表明，技术的因素对几何风格装饰的作用并不是在艺术活动的一开始，而是要到艺术发展到一个较高阶段时才出现^[15]。

综上所述，关于原始社会视觉图像范式的形成原因是多方面的，但无论是何种艺术起源的学说，他们都不可能以偏概全，就如同人的意识的形成也不可能仅仅是某一个元素所能够决定的那样，原始艺术终究是原始人类观察及认知客观世界之眼光的反映。

1.2 原始艺术的视觉延伸

除了真正意义上的原始艺术，当今仍然存在着另外一些自发的、朴素的、原生的艺术形式，如“稚拙艺术”（也称“素人艺术”或“朴素艺术”）“原生艺术”“民间艺术”“儿童艺术”“智障者艺术”等。其最大的共同点为创作者都未经过学院式训练的熏陶，图像表达具有自发性与原创性。从某种意义上讲，它们可以被看作原始艺术在现代社会的延伸与缩影。

所谓稚拙艺术，是指图像风格笨拙、幼稚而质朴的艺术，作者多为业余艺术爱好者，未经过艺术学院专门的训练，或不愿遵循一般艺术学院专业规范而进行自由创作，因此也称“素人艺术”或“朴素艺术”。“素人”一词源自日语，基本含义是“外行”“业余爱好者”^[16]，“素人艺术”指一般爱好者的业余创作作品。而“朴素”一词的中文字义，“朴”是指砍后未经加工的原木，“素”是指织成而未经染色的生绢。“朴素”艺术，即未加工、无巧饰、天生自然与原始纯真的艺术。因此“稚拙艺术”及“素人艺术”“朴素艺术”的图像并不遵循理性的固定形式，也不拘泥学院艺术的法则，图像稚拙，内容天真，反映出个人情感或社会民俗精神特质。卢梭（Rousseau Henri）的绘画风格作为稚拙艺术图像的经典对现代艺术产生了重要影响。身为税务员直至年逾四十后才辞职开始作画，他将热带雨林、动物与梦境世界融为一体，在平面而平实的形式中展现出纯真与质朴的装饰美感。

法国现代画家让·杜布菲（Jean Dubuffet）于1945年提出了“原生艺术”（Ugly Art or Art Brut）的概念。原生艺术作品所体现的主题、创作资源的选择、情感转化的方法、笔触的节奏、线条的流动等都是出自作者内心，作品创作的每一个过程完全来自作者内在力量的驱动，而不是来源于现存的古典或流行的艺术。原生艺术与稚拙艺术的作者都是没有受过学院式训练，稚拙艺术大多是叙述性的，偏向外部世界的描写，对现实生活场景或昔日经历回忆的描述；而原生艺术更多地在于挖掘作者的内心体验，且时常表现出荒诞离奇、超越现实的一面，创作成为心灵的寄托，更是情感的宣泄。原生艺术与原始艺术所体现出的共同点，主要在于因制作手法的相似而造就的纯朴气质。然而两者在精神层面上反映的却是截然不同的取向。原始艺术秉承部落的艺术传统，集体地、开放性地进行创作，作品兼具宗教、祭祀或实用功能。而原生艺术通常不遵循艺术传统而是作者自身在极其封闭、自足的状态下进行创作，无任何宗教或实用目的。杜布菲自学绘画，一度成为酒商，后深受《精神病人的绘画》（Bilderei des Geistes kranken）一书的影响，有意识地对儿童、精神病患者的幼稚单纯的艺术进行研究，创造出天真而随意的图式，在大幅的作品中表现出自发式的肆意、纵横的笔触和随性的涂鸦。

民间美术是具有集体性、地域性、传承性等特征的视觉艺术形式，在图像语言上呈现出民俗化、装饰化、娱乐化的特色，同时具有更为广泛与深刻的文化价值。它构成了各民族各地区的视觉图式传统，是视觉艺术形式的源泉之一，体现出艺术品质的纯真性、审美上的欢娱性、艺术造型的装饰性。民间美术极具民







剪纸《麒麟送子图》



中国民间水印套色木版年画



中国皮影戏是一种集光影、美术、剪纸、雕刻、舞蹈、音乐、说唱为一体的传统表演艺术，戏中人物及背景采用驴皮为片基，精雕细刻，染驻五彩，漆以桐油，造型各异，栩栩如生。

俗寓意，有着浓厚的象征意味，形式语言颇具视觉张力，艺术造型上装饰性强，不受任何规律的制约而随心所欲，在色彩上，喜用响亮鲜艳的对比色，大红大绿热烈隆重、喜气洋洋，这是劳动者审美愉悦的情感化色彩，带着吉祥如意的祝福，构图十分独特、夸张。

民间美术的作者大多都是民间匠师，未经过正统的美术专业训练，劳动之余进行创作，他们有着独特的观察事物的角度和思维方式、以及表现事物的方法，按照自己的直觉和趣味，自由想像，长期实践渐渐形成独特的审美意识、审美理想和审美趣味。在创作方式上具有自娱性、副业性、职业性或作坊性等特点，主要为自己使用和欣赏。民间美术涉及生产劳动、民俗民风、历史故事、民间传说、花鸟虫鱼等方方面面，有着庞大的谱系，包括剪纸、年画、皮影、刺绣、剪纸、花灯、玩具、服饰、建筑装饰、手工艺、实用器具等。

年画，用以祝福新年的寓意。早在汉代，春节期间民间就有在门上画勇士、贴门画的风俗，以后历代不衰。清代中叶更为盛行，全国各地均有年画，最著名的当数北方的杨柳青年画和南方的桃花坞年画。民间年画线条单纯，色彩鲜明。强调情节性、故事性，即“画中要有戏，百看才不腻”，完整匀称的构图，和吉祥如意的气氛，柔丽动人的悦目色彩，笑容可掬的人物表情，顺口动听的美好题词等。在色彩方面，民间总结出一套经验，如“红靠黄，亮晃晃”，“粉靠绿，人品细”等。民间剪纸也是我国民间喜闻乐见的艺术形式，用于春节装饰烘托气氛，早在汉唐时代，就有用金银箔剪成花鸟，贴在鬓角做装饰的风尚。后发展为节日中用色纸剪成各种花草、动物或人物故事，贴在窗户上、门楣上作为装饰之用，形象概括简练、线条规整流畅、色彩对比强烈。内容丰富，多以表达吉祥、美好的寓意。民间刺绣的纹样也隐喻了对生活的热爱，对爱情的追求，祈求子孙万世、幸福长寿之意。纹样大都是约定俗成的寓意符号，如鱼、蝶、鸟、鼠喻男子，花、莲等植物多喻女子；“鱼戏莲”、“蝶恋花”即隐喻男女的爱慕；用凤、牡丹、鱼、莲等组成的图案隐喻先民对繁衍崇拜的延续。

儿童画也具有原始范式的基本特征。有的研究者从人的生物性本能的角度给予解释，认为人类对抽象几何形有一种天然的爱好和一种天赋的感觉，正如儿童画的一些直线、平行线、圆形、四边形、三角形是出于儿童的天赋一样，原始人进行文身装饰或在原始工具上一些最简单的刻纹，就是原始人的这种天赋爱好的证明。

学龄前的低幼儿童绘画一般以涂鸦的形式呈现，表现为一种胡乱的、随意的、无规则的图式。其动机是他们从涂鸦动作中得到的动觉和视觉的满足，对1