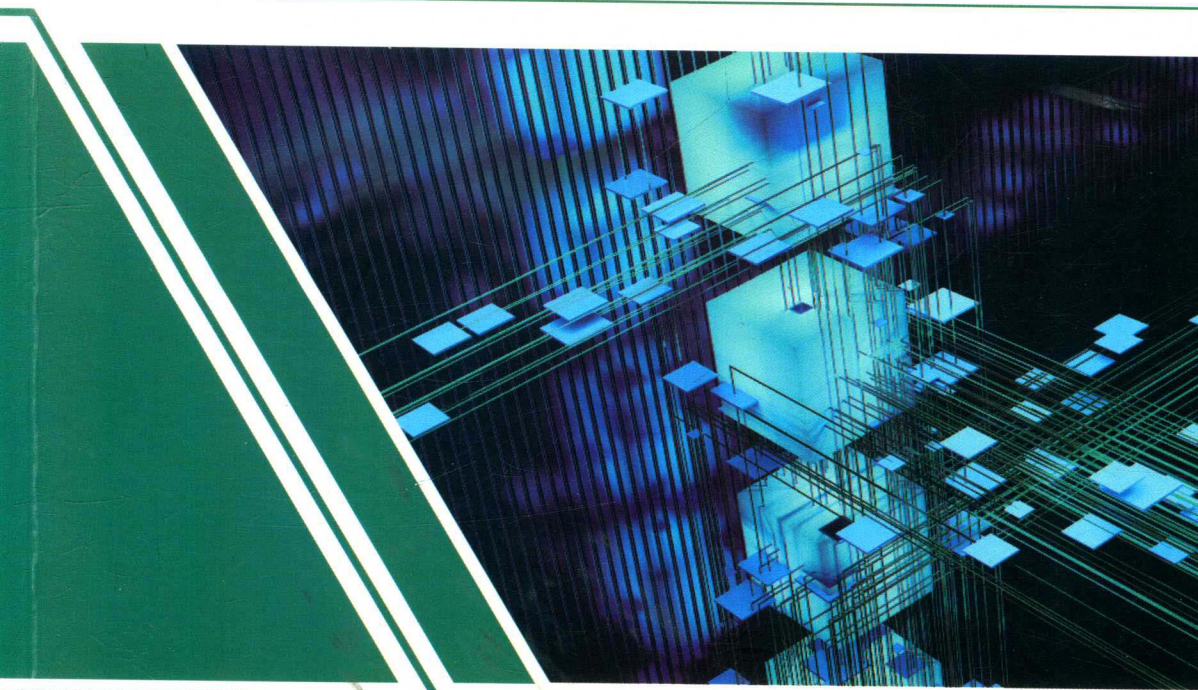


数字虚拟与艺术真实的美学悖论

林平 著



 吉林大学出版社

数字虚拟与艺术真实的美学悖论

■ 林 平 著

图书在版编目(CIP)数据

数字虚拟与艺术真实的美学悖论 / 林平著. —长春:
吉林大学出版社, 2018.9
ISBN 978-7-5692-3487-9

I. ①数… II. ①林… III. ①数字技术—应用—艺术—
设计—艺术美学—研究 IV. ①J06-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第230026号

书 名: 数字虚拟与艺术真实的美学悖论

SHUZI XUNI YU YISHU ZHENSHI DE MEIXUE BEILUN

作 者: 林 平 著

策划编辑: 邵宇彤

责任编辑: 邵宇彤

责任校对: 韩蓉晖

装帧设计: 优盛文化

出版发行: 吉林大学出版社

社 址: 长春市人民大街4059号

邮政编码: 130021

发行电话: 0431-89580028/29/21

网 址: <http://www.jlup.com.cn>

电子邮箱: jdcbs@jlu.edu.cn

印 刷: 定州启航印刷有限公司

开 本: 710mm × 1000mm 1/16

印 张: 13.5

字 数: 228千字

版 次: 2019年1月第1版

印 次: 2019年1月第1次

书 号: ISBN 978-7-5692-3487-9

定 价: 52.00元

前言



当代艺术在数字信息时代的一个重要特征，就是艺术媒介的数字化带来了艺术创作和实验的多样性。以网络、信息、传播等数字技术为创作媒介和展示手段，艺术家以明确的思想观念和实验性的表达方式创作的“数字媒体艺术”（Digital Media Art）在国际和中国当代艺术的发展中迅猛异常。数字艺术从装置艺术、影像艺术、数字动画和实验影像等，到网络互动、感应互动和虚拟现实等以数字交互技术和网络媒介传播的各种当代艺术类型，在国内和国际各种当代艺术大展中成为主流样式。

与此同时，近十年以来，中国很多综合性大学和专业性艺术院校都在建立相关学科，开设与之相关的专业院系和课程，“数字媒体艺术”“新媒体艺术”“跨媒体艺术”等名称的专业在中国高等艺术院校应运而生，纷纷开始对数字媒体艺术进行教学、创作和研究，致力于培养新一代数字媒体艺术与设计的专业人才。

“虚拟”是数字艺术媒介和技术的基本特性，它通过计算机技术和网络终端把我们带到一个崭新的虚幻世界和宇宙空间之中。而“构象”正是利用和模拟了数字媒体计算机中的“剪切”“复制”“重复”“粘贴”“插入”“转换”“保存”“放大”和“缩小”等基本功能，将生活中不被重视的现实物像重新组合与置换为一种崭新的“重构物像”。因而，“构象”成为当代艺术在数字媒介中表达方式的基本特征。“虚拟”的媒介特性和“构象”的表现方式，是数字媒体艺术科学与艺术、理性与智慧、现实与感悟、个性与共性相融合的艺术形式。

信息时代数字技术的革命，不但是体现在技术上和手段上的革命，同时也带来了思维意识上的革命，也就是思想观念的革命。尽管有的数字艺术样式不一定是新观念的当代艺术作品，但我们应该从数字技术和媒介特

性的角度，而不是依然从传统艺术思维观念上来认识、理解和欣赏数字虚拟艺术。

采用什么样的教育理念和教学方法，就会给学生带来什么样的思维方式。中国当下普遍存在的应试教育，实际上仍然是一种传统社会教育制度的延续，教育的目的仍然是追求标准答案的唯一性。而信息时代的数字革命，在思想观念和表达方式上给人类带来的是更加多元化的可能性。因此，我们须从观念的更新上理解、认识和欣赏数字虚拟艺术，而不是把数字虚拟艺术看作一种新的技术和媒介而已。

总的来说，数字虚拟艺术是艺术家基于数字技术和信息传播媒介创作和展示的，富有观念性、实验性和互动性的当代艺术。



第一章 数字虚拟艺术概述 / 001

第一节 数字虚拟艺术的定义 / 001

第二节 数字虚拟艺术的界定 / 003

第三节 数字虚拟艺术的特征 / 017

第四节 数字虚拟艺术的运用领域 / 027

第二章 数字虚拟与艺术的超真实 / 030

第一节 后现代社会的拟像时代 / 030

第二节 拟像世界的超真实本质 / 031

第三节 虚拟的事实 / 033

第四节 真实之上的真实 / 045

第三章 数字虚拟视觉特效的真实审美 / 063

第一节 再现与真实感 / 063

第二节 现实与复制 / 079

第三节 逼真与模拟 / 092

第四章 数字虚拟艺术中的超真实形态 / 109

第一节 数字影视艺术引领真实表现的潮流 / 109

第二节 数字动画艺术完美构造真实世界 / 112

第三节 电子游戏艺术体验真实世界 / 128

第四节 广告艺术中的真实表现 / 150

第五章 数字虚拟视觉特效审美的双重性 / 158

第一节 数字视觉特效与影像的真实本体 / 158

第二节 真实感与假定性 / 167

第三节 过度逼真引起的间离 / 174

第四节 与摄影真实的融合 / 178

第五节 双重审美的现实意义 / 180

第六章 数字虚拟与艺术真实的发展趋势 / 193

第一节 数字 3D 影视的繁荣与 4D 影视的崛起 / 193

第二节 虚拟现实及增强现实的艺术性 / 201

参考文献 / 208

后记 / 210

第一章 数字虚拟艺术概述

第一节 数字虚拟艺术的定义

数字虚拟艺术的概念是由数字艺术的概念扩展来的。一方面，虚拟渗透于人类文化和艺术生活的各方面，是人的活动的普遍特性，所以，艺术都带有虚拟性，不管是数字的还是非数字的；另一方面，数字艺术作为一种艺术形式，与虚拟这种活动结合最直接、表现虚拟结果最直观。从这两个方面来讲，本文数字虚拟艺术的说法，更能准确切合数字艺术的表现特征，从而准确理解和把握这种艺术形式的原理和创作规律。所以，要想了解什么是数字虚拟艺术，就要先了解什么叫虚拟。

一、何谓虚拟

虚拟这个词由拉丁语的“virtus”“virtualis”而来，邓斯·司各特从哲学角度给这个词的解释是“具有可产生某种效果的内在力量或者能力”。司各特认为概念是虚拟的现实的事物，是已经形成的具有统一形式的现实，现实的形成是事物通过内在力量或能力产生的效果，并且符合或包含它的经验性质，而拉朗德在《哲学词典》中对“虚拟”的定义是：虚拟与可能性或潜在性相关联，与现实性相对立。

法国虚拟哲学学者莱维（Pierre Levy）认为：虚拟不是同真实的存在比较而是与实际的存在相比较的。他认为虚拟对结果具有创造性。我们说的虚拟不是针对真实的存在而是针对实际存在来界定的。还有一种虚拟就相对复杂了，这种虚拟已经固定，并且形式上已经被确定为可行、可能不相同。莱维认为结论的东西是一种创造发明。假如，从一般意义上说，可能存在与实际存在之间是一种先后的逻辑关系的话，那么可以理解为虚拟存在可以创造实际存在。虚拟的事物成为可能的事物前提是创造性的结果与逻辑的结果必须达到一致。一件“必将成为事实”的而不是现实的东西经常会有许多疑问，内容存在

着很多虚拟，但它“必将成为事实”实现的过程反映了创造性。所以，虚拟逐步成为实际的过程包含了创造性行为。

虚拟作为哲学概念，目前仍然充满争议，不断发展变化，被理论界不断充实内涵。中外理论界对虚拟的界定大概有以下几种：

（一）虚拟同“真实”相对，是“假设”“虚构”甚至“虚假”“虚幻”。

（二）虚拟是人创造意义生存的活动，即虚拟是符号化。

（三）虚拟不具有如现实生活世界中那样外在可感知的客观实在性。虚拟是对现实实在性的超越，是通过理性具体建构成的。

（四）虚拟是数字化表达方式和构成方式的总称。特指用0，1的数字方式表达和构成事物及其关系，虚拟构成了人类中介系统的生存活动。

（五）虚拟主要是指一种思维活动，这种思维活动具有创造性，并且超越现实。

结合中外各种观点，本文认为：“虚拟”是一个哲学问题，涉及人的创造性、超越性和自由度。虚拟的特点是超越而不是实在或真实的。从哲学方面讲，虚拟是指建构“非现实的真实世界”的能力、活动、过程和结果。通过使用各种符号化的中介系统、非现实的概念或实践来实现。通常，当代文化和艺术中提到的“虚拟”，是指当代数字化的表现、发展和创作方式。虚拟使人类的创造性、超越性得到进一步发展，它普遍存在于人类文化艺术领域内。因此，从哲学的广度和社会的一般性的角度来讲，“虚拟”可以理解为“对现实的超越性”。在当前数字化大背景下，虚拟所借助的符号化中介系统中，数字化中介系统已经成为这种符号的象征和典型。因此，本文对虚拟概念界定为：建构“非现实的真实世界”的能力、活动、过程和结果。这种能力、活动、过程和结果通过使用数字化的中介系统和符号，超越现实观念或实践来实现。这种界定也正说明了虚拟与数字艺术之间的关系。

二、数字艺术

数字艺术是一种新兴的艺术门类，是现代计算机科学技术发展到一定阶段的产物，通常我们将数字艺术称作数字化的艺术，这种艺术形式以数字为主要媒介。

数字艺术是数字化时代中最前沿最现代的艺术形式。

它是基于计算机硬件和软件平台创作的一种视听图形和图像艺术。这种图形和图像表现为静态、动态或动静态交互、再现现实或虚拟未来等种类，数

字艺术是按一定的艺术创作规律和构成法则,借助二维、三维、四维的图形、图像、文字及音频等设计而成,数字艺术是一种独立的艺术形式,也是一种独特的审美价值的过程,是关于艺术和科学、艺术设计与计算机图形设计之间的边缘学科。

相对于传统艺术,数字艺术具有更丰富的表现方式以及更快、更广的传播速度。数字艺术存在的形态是数字化,不再局限于纸张、舞台等传统媒介的限制。数字艺术利用声、像、文相结合的形式使作品有了更多的可能,艺术设计者根据需求以计算机为平台,进行有目的的创造性构思与计划,并按照艺术创作的规律,通过数字化的手段呈现视觉化的过程和结果。

第二节 数字虚拟艺术的界定

一、数字虚拟艺术的界定

由虚拟和数字艺术的概念可以看出两者既有相同点又有相通的地方。也就是说:虚拟要通过数字艺术来表达和实现,而数字艺术的客体、表现、存在形式及最终的表现结果具有虚拟性。即虚拟的过程或结果需要借助当下后现代社会数字化符号这种主要表达方式或符号来表达、实现和完成;作为数字艺术的客体、表现、存在形式及最终的表现结果通常是非现实的、创造性的以及超越现实的。所以,在艺术方面虚拟的、借助数字符号表达的诉求就形成了数字虚拟艺术。

由此,数字虚拟艺术可以简单理解为:艺术创作的过程或结果只要使用了数字化手法介入的,都可以称之为“数字虚拟艺术”。严格意义上来讲,数字虚拟艺术是使用计算机或其他数字设备和技术,按照艺术创作的规律,有创造性地构建“非现实的真实世界”的能力、活动、过程和结果。数字虚拟艺术的虚拟性和艺术性中的超越特性是指“构建非现实的真实世界”,数字虚拟艺术的数字性是指对计算机等数字化技术和设备的使用,而数字化的表现方式则是其表达性。

数字虚拟艺术不但广泛应用于传统艺术领域,而且产生了新的艺术种类。由于它的数字特性和时代特性,在与传统艺术形式(如电影、电视、动画、平面艺术设计等)结合过程中又产生了具有时代特征的扩展,涉及生活中的各种

门类，包含覆盖了当前数字时代下各种新的艺术形式，如互动装置、游戏、虚拟现实、增强现实等。数字虚拟艺术所包含的具体形态已经遍布当前的艺术和生活。

数字虚拟艺术最重要的两个基本性为：数字化和虚拟性，数字化是说它的作品形式、创作过程或者实践过程中至少在某一个方面使用了数字科技手段；虚拟性是说它有创造性地构建“非现实的真实世界”，也就是构建虚拟的真实世界，体现了它在艺术方面的超越性和创造性。

二、数字虚拟艺术的分类

通常所说的数字虚拟艺术是一种艺术形式，它在电脑数字技术的基础上，巧妙融合新的数字媒体工具，通过数字的形式或方式把人类对事物的客观认识与艺术的生活感受表达或传达出来。

从概念上来看，目前，就其表现特点暂时可以将数字虚拟艺术划分成两大种类和七个项目。

两大种类分为静态和动态。静态有：数字绘画、CG、平面设计等；动态有：数字电影、动画、互动装置、新媒体艺术等。

七个项目分别是：二维静态及动态艺术（分别指平面设计及二维动画）、三维静态及动态艺术（分别指CG绘画、三维动画、游戏）、新媒体、虚拟现实及数字表演艺术。

伴随着数字虚拟艺术的不断发展，在新的艺术时代中，数字虚拟艺术所涉及的门类持续增多，已经扩展到信息设计及数字音乐等领域。目前只是基于当下艺术新特征的形式对数字虚拟艺术进行了分类，这些分类还会不断更新。

三、数字虚拟与艺术真实的悖论

“艺术真实”本身是一个很复杂的问题。传统艺术对此至今仍然未能给予真正的解答。有关这个问题的讨论从未中断，然而人们心中巨大的问号从未解除。答案既不统一，又不圆满，如镜中花、水中月，可望而不可即。任何片面或者孤立的研究都没有办法揭开它的全部秘密，可能接近问题内核的唯一途径只能是多向、多方法的综合研究。圈内人士认为，我们在研究艺术真实性时，也要改变一下单纯从客观方面考虑问题的思维方向，更多地从主体方面、主体心理角度进行思考，或许能为我们的研究开拓出一个意想不到的前景。

说到研究，人们认为，从历史回顾入手可以使我们少走弯路，更迅速地

进入主题。西方和中国美学史上对艺术真实问题的思考已经有很长时间，答案也各不相同，其中包含着许多值得我们借鉴的有价值的思想资料。下面我们将粗略考察“艺术真实”观念的历史演变。

（一）西方艺术真实观的演进

有的学者将西方艺术真实观的历史发展概括为三个阶段，即“模仿说”真实论、“镜子说”真实论、“再现说”真实论，对应的历史时期分别为：古希腊罗马时代、文艺复兴到18世纪、十八九世纪。我们认为这样的概括不够准确、不太完备。客观上，西方的艺术真实观经历了古代真实论、经典真实论、当代真实论这样一个螺旋上升的过程，从朴素的、辩证的到客观的、精确的，再到主观的、心理的。

首先说以亚里士多德为代表的古希腊罗马朴素的、辩证的艺术真实论。亚氏的真实论就是“模仿说”，现在一般都这么认为，事实上这是一个不大不小的历史误会。首先提出“模仿说”的还有更早的柏拉图。诚如钱钟书先生所说，主张师法造化，以摹写自然为主的一派，“其说在西方，创于柏拉图，发扬于亚里士多德”。然而，一开始“模仿说”就同艺术真实无关。因为柏拉图认为，艺术家与镜子一样，不过是自然界事物的“摹本”和影子，是事物的“外形制造者”。但是，只有理式才是真实的，客观现实世界只是理式的模仿和影子，而艺术又是现实事物的模仿和影子，因而与真实“隔了三层”，是“影子的影子”，所以，“从荷马起，一切诗人都只是模仿者，无论是模仿德行，或是模仿他们所写的一切题材，都只得到影像，并不曾抓住真理”。可见，柏拉图的“模仿说”根本否定了艺术真实性的存在。

其次，亚里士多德的“模仿说”虽然不同于柏拉图，但也未强调艺术的真实来自“模仿”。之所以会在“模仿说”与真实论之间画等号，是因为今天我们从现实主义美学的角度来看待和总结亚氏美学思想。如果我们客观一点，不是企图把亚氏的观点硬纳入所谓早期现实主义美学的框子，那么我们就不能不承认“模仿说”仅仅是亚氏的艺术本体论，并不是艺术真实论。亚氏认为对自然的“模仿”是艺术的本质，并按“模仿”对象和媒介的不同来进行艺术分类。但是，亚氏的艺术起源论是“天性说”而不是“模仿说”。他说，“诗的起源仿佛有两个原因，都是出于人的天性”，一是“模仿的本能（人和禽兽的分别之一，就在于人最善于模仿）”；二是“音调和节奏感”。这样，他将“模仿”降低为一种主体的本能、一种天性和需要，而不包含认识论范围对客观世界正确“反映”的含义，所以也无所谓“真”“伪”问题。可见，亚氏的“模

仿说”并不包含我们今天常说的艺术认识的“真实性”内涵，更不包含把艺术与生活相比，按其符合、一致程度来确定作品的真实度，进而评判作品价值的意义。亚氏谈及“模仿”天性时还说：“人对于模仿的作品总是感到快感。”这就是说，艺术创造的快感来源于人的模仿天性的实现，来源于人的这种本质力量的显现，从自己模仿的作品中人发现了“自我”，看到了自己的天性和本领。这也从侧面证明亚氏“模仿说”的重点是在创作主体心理功能的实现上，而不太关注作品与客观实际事物像不像、真不真的比较。这是值得我们思索的。

古希腊的艺术真实论能在素朴的形式下达到这样的深度，与其特定的思想文化背景分不开。一方面，古希腊奴隶制民主政治促进了经济与贸易的繁荣，推动了思想的解放和科学、哲学乃至整个文化的大发展，也使人们的思维方式发生了某种飞跃。他们在对各种事物、各门学科的认识加以深化、精细化的同时，仍保持着朴素的辩证意识，注意在事物的复杂联系中全面地审视、把握它，因而能比较科学地揭示对象的独特本质，对艺术真实的深刻思考只是一个小例子。另一方面，艺术在古希腊得到长足的发展，并在整个社会生活中占有崇高的地位，特别是在《荷马史诗》基础上发展起来的悲剧与喜剧达到空前繁荣（埃斯库罗斯、索福克勒斯、欧里庇得斯三大悲剧家和“喜剧之父”阿里斯托芬的出现是重要标志），在人类艺术史上写下了辉煌灿烂的一页，积累了丰富的艺术创作经验，古希腊人开始比较自觉地认识和运用艺术的特殊规律。亚里士多德的艺术真实论正是在对丰富的创作实践经验的总结中提炼出来的，标志着人类审美意识达到了一个新的高度。当然，毋庸讳言，亚氏的艺术真实论更多的还是经验性、感受性、描述性的，是以一种直观方式表述出来的，并不系统，也缺少理论深度和哲学高度。这种理论上的朴素性显示了人类早期文明的特点，丝毫不值得奇怪。

进入中世纪后，神学统治了一切，文艺成为基督教会仇视和攻击的对象。其主要理由之一便是文艺是虚构、说谎、骗人的，给人的不是真理，而是挑拨情欲，伤风败俗。早期的基督教神父特尔屠良认为文艺是虚伪、不真实或伪造的，他说：“真理的主宰痛恨一切虚伪，把一切不真实的或伪造的东西都看作邪淫。”

这套理论与亚里士多德的理论恰成鲜明对照。从表面上看，两者都认为文艺是虚构，是“说谎”，似乎有相似的一面；实质上则是针锋相对的。亚氏认为艺术要把谎说得圆，能使人相信就有了真实性，而神学家则认为艺术是彻头彻尾的伪造和不真实；亚氏认为艺术虚构同样能揭示事物的可能性与必然性，即接近真理，而神学家却认为艺术与真理水火不相容。后来这种“艺术无

真实论”发展演变为“基督教艺术真实论”，就是认为只有全智全能的上帝才是绝对真实的；只有神界才是真实的世界，而整个尘世间都是虚假的，人不生活在真实世界中，真实世界是不可接近的。所谓真实就是“共相”“一般”“普遍性”“真理”。因此，艺术只有描写宗教题材，只有把全部内容“集中到绝对及其永恒的赎罪史这唯一的光的焦点上去”，才能有真实性，才能使人们接近“共相”与真理。所以，中世纪如果说还承认“艺术真实”的话，那就是只承认那些纯粹的基督教艺术，那些描绘基督的生、死、赎罪、复活，圣父圣母之爱，以及教徒们的殉道、忏悔之类的作品，才是通向“真实”的。这样一种伪“艺术真实”观，否定了古希腊朴素、辩证的真实观。

中世纪的伪真实观从文艺复兴到十八、十九世纪遭到了全面的否定，伪真实观的特点是从理想返回现实，从普遍回归个别。只有这样，艺术才有真实性。法国当代著名作家、批评家阿兰·罗伯-格里耶认为文艺作品不应表现普遍现象，只能表现个别现象和个别事实。他说：“人们觉悟到真实就在‘当下’，拒绝承认事实只在一个臆想的过去的世界里，断定真实就在‘这里和现在’”。艺术真实观的这种巨大变革是同文艺复兴所带来的思想文化背景的巨大变化紧密相关的。首先，对人自身的发现和肯定，人的价值和地位的提高，神的价值和地位的降低，这样一种价值观念的根本转变使艺术家把目光从天堂转到尘世，相信现世的人的生活是唯一真实的，因而艺术逐步世俗化了，即使宗教题材的创作也注入了人间的精神与世俗气氛。只有这样，人们才感到亲切、真实。其次，个性的解放，对个人自由意志的肯定，对人性全面发展的追求，使艺术家一方面开始重视艺术个性与独创性，另一方面把目光紧紧盯着生活中那些充满特殊性、偶然性的个别的人与事，艺术创造由服从抽象普遍的“共相”转为执着于具体个别的“殊相”，认为真实就在客观实存的个别人、事中间，这对促使人们的艺术真实观念向实在化方向转变，关系十分重大。再次，人文主义—古典主义—现实主义—自然主义，是这一时期这种艺术真实观的四个主要历史发展阶段。人的思维方式伴随着自然科学的发展及相继而来的观察、实验方法和手段的建立而再次发生重大变革，艺术家思维方向的选择很大程度上被人们更加开阔的思维视野以及对周围世界观察、认识、分析得越来越精密细致所影响。真实观及一整套写实手法的逐步建立和完善是通过忠实再现、精确描绘揭示客观对象的内外特征而实现的。最后，随着艺术创作的繁荣与发展，艺术经验越来越丰富，人们对艺术审美特征的认识逐渐深化与完备，这也导致艺术真实论的成熟与分化。

（二）中国艺术真实观的演变

中国艺术真实观的内涵及发展路线同西方截然不同，有着重要的区别。在中国这块土地上，世代繁衍、生息着炎黄子孙。在漫长的历史风尘中与西方国家完全不同的社会制度及所走过的历史道路，积淀形成了独特的民族文化、独特的心理结构、思维方式、行为规范、风俗人情和审美理想，构筑了独特的民族文化系统。这样一个特殊的文化背景孕育、萌生和发展了中国的文学艺术。

同西方一样，中国的原始艺术萌生于劳动生产实践及低水平的征服自然的斗争，大致经历了一个从求真到求幻、从写实到非写实的演变过程，这一点从大量出土文物与历史资料可以看出。例如原始诗歌，最初在生产劳动中产生的劳动号子，就是作为劳动组成部分的呼喊节奏。此事《吕氏春秋》中对“邪许”之声有所记载。《吕氏春秋》认为这种“邪许”之声，既是劳动中的“劝力”，又具有“歌”的节奏和声调，“（劝力”，正如鲁迅所说的“吭唷”派）。此时的“歌”还不具备抒情的特点，如《淮南子》中认为扛木头时只能唱“邪许”之歌才能“劝力”，不适合唱类似“郑卫之音”的美妙曲调。由此推断，最早由于生产活动的需要产生了诗歌的节奏，所以纯粹是实用功利性的，从这个方面说，原始诗歌是“写实”的，本身是现实劳动的一部分；后来，诗歌从劳动中分离出来。比如，保存到现在最古老的、相传是黄帝和尧时的诗歌《弹歌》与《蜡辞》，《弹歌》对从弓箭的选材、制作到射中猎物的全过程有所描述；《蜡辞》唱的是劳动中水土保持、除草防虫的方法与经验。这两首古诗仍然是写实的，内容是对生产过程的描述与总结，但已开始对押韵、整齐等的形式美自觉追求而不再是单纯对具体劳动活动的描述。在写实内容中开始含蓄地表现掌握劳动技能、规律并获得劳动成果的喜悦与自豪，透露出某些表情的因素。再往后，原始诗歌的表情特点逐渐上升到主导地位，超过了写实因素。

原始诗歌一开始必然与写实分不开，虽然产生于生产实践的需要，但原始诗歌的完成是以超越写实走向抒情为标志的。在原始社会晚期，中国各地诗歌已从写实转为表情。虽然都是有现实背景和事件的，如涂山氏之女对大禹的爱慕思念之情就只用“侯人兮猗”四个字相当缠绵地进行了抒发，但是，第一，描摹或再现客观事实已不再是重点；第二，人们对客观事件的心理感受与主观反应成为重点表现；第三，是抒写当事人的主观感情，而不是表现集体的感受与反应，第四，有地域和氏族特色，东西南北音调各不相同。虽是写个人之情，却又与各地氏族部落的情感思想相联系。

再如,原始舞蹈也开始表达情感意志,不再是单纯再现狩猎活动。原始舞蹈成熟与完成的标志也是从写实走向超越现实(抒情幻想)。

原始舞蹈分干、羽、旄等类型。干舞主要是模拟战斗、操练与预演的动作,是武舞,所以实际上是战争行动的一个组成部分,或起战前动员、练兵作用,或起战后庆贺、重温作用。所谓“先君之是舞也,习戒备也”,就反映了这种情况。古代武舞通用的情况从字源学上也提供了舞蹈与战争实践紧密联系的证据。但到周初,武舞动作大部分开始程式化,内容也开始变为对统治者的歌功颂德,成为人们的一种特殊感情的表达,写实性开始慢慢削弱。

羽舞主要为文舞,舞者或头戴、或腰系、或手执羽毛,一开始同再现狩猎过程有关,以后主要表现狩猎者的智慧和力量,或庆贺狩猎的成功,转向主体情感的表现。

旄舞是手执牛尾而舞蹈。这里自然渗入了后人的非原始观念,但亦可看出旄舞一开始与狩猎生活的实践性相联系。同时显示出,旄舞开始表达人们对情感意志的追求,已经不再是对狩猎生活的单纯再现或演习,从而把舞蹈从模拟写实转为抒情幻想。原始舞蹈中自然也有图腾崇拜的因素,即原始宗教的因素。但图腾崇拜即巫术因素并非舞蹈产生的始因。实际上,舞的产生先于巫。我们知道,巫术中也有舞蹈动作,舞蹈中的现实因素、实践因素是先于幻想因素、非现实因素(图腾崇拜)的。

又如,原始陶绘从写实纹到几何纹的演化过程更明显。由出土文物可以看出,我国的仰韶(后期)文化、马家窑文化、青莲岗文化、龙山文化等都有陶器的几何纹饰,而诸如大螺旋纹、棋盘纹等不但比较抽象,还给人以神秘感。如果追究其来源不外乎以下三种:

一是由编织纹转化而来。最初制作陶器使用编织容器当作模具,从而有了编织纹,逐渐地原始人开始有意识地模仿编织纹。这种模拟显示出陶纹与编织物、编织活动的承继关系。虽然不一定有模拟现实事物之意,但的确具有实践性倾向。

二是由写实图绘转化而来,这是主要来源。随着原始写实绘画的发展,先以一种半写实半抽象的图形做过渡演化为几何纹,抽象化趋势成为可能。动物、山川、植物成为最多的写实对象,在过渡阶段,与一定实际对象的形象相关的写实因素和写意趋向同时存在,从仰韶文化、马家窑文化中可以看出,鸟、鱼陶纹从写实演化到抽象几何纹很明显。

三是简化与抽象氏族图腾形象。与以上两种不同,图腾绘画本身并未直

接反映从写实到幻想、从模拟到超模拟过程的经历，这种图腾在陶纹上一开始就表现出某种非现实的幻想、荒诞因素。

从以上诗、舞、绘三方面原始艺术的发生演变过程来看，我们可以得出如下几点认识：

第一，中国原始艺术和审美意识的发生虽然同图腾崇拜、巫术有一定的关系，但是最初原始生产劳动和战争等实践活动的需要是中国原始艺术和审美意识发生的最根本原因，有着很强的现实性和实践（用）性。

第二，中国原始艺术经历了漫长的过程及许多过渡形态。写实—写意、模拟—幻想、现实—非现实、实象—抽象，中国原始时代审美观念的发展趋向从求真到超越真，再到求美，在这个过程中显示出来。

第三，原始艺术的现实性、实践性即中国早期原始艺术的写实因素，是原始生产或其他实践活动的有机组成部分，当然，也包括对现实事物逼真的模仿。中国的早期原始艺术有追求形貌吻合的一面，但从现有的发现看，这一面并非很突出；相反，超越模拟趋于表情写意、超越象形而指向象征的迹象倒比较多，出现得也比较早。所以，原始艺术的求真，与其说主要追求与对象形貌的吻合，不如说侧重于求其实际的功用和原始意识的实现（外化）。

第四，中国原始艺术对写实的超越、对表情达意的追求是其成熟与完成的标志，而非写实及模仿的逼真。

第五，这种情况使中国的文学艺术和审美意识站在了一个独特的起点上，自进入文明时代（殷周奴隶制）起，就把言志、表情看得高于模仿、逼真。由此，中国古代艺术真实观念沿着一条非常独特的道路而发展起来。

到了先秦时代，也就是春秋战国时期，抒情诗和歌、乐、舞统一的音乐是中国最为成熟与发达的艺术，建筑、绘画也有一定的发展。

首先，音乐在先秦社会中的地位非常高，如齐国首都临淄，“其民无不吹竽、鼓瑟、击筑、弹琴”，器乐相当普及。近年出土的战国初期的曾侯乙墓中的青铜编钟多达64件，其音域宽广，十二音律齐全，经演奏证明音色典雅庄重、丰富优美，为音乐史上所罕见。

其次是诗，传说由孔子删定的《诗经》三百篇，反映了春秋时期各诸侯国、各阶层的人们普遍吟诗以言志。

这两种艺术距离写实较远，基本上是抒情的艺术。由此可知，人们当时的审美意识，追求艺术写实及模仿逼真的观念似乎不占重要地位。

魏晋南北朝时期艺术真实观念有了新的更深刻的发展。在政治上这是一