



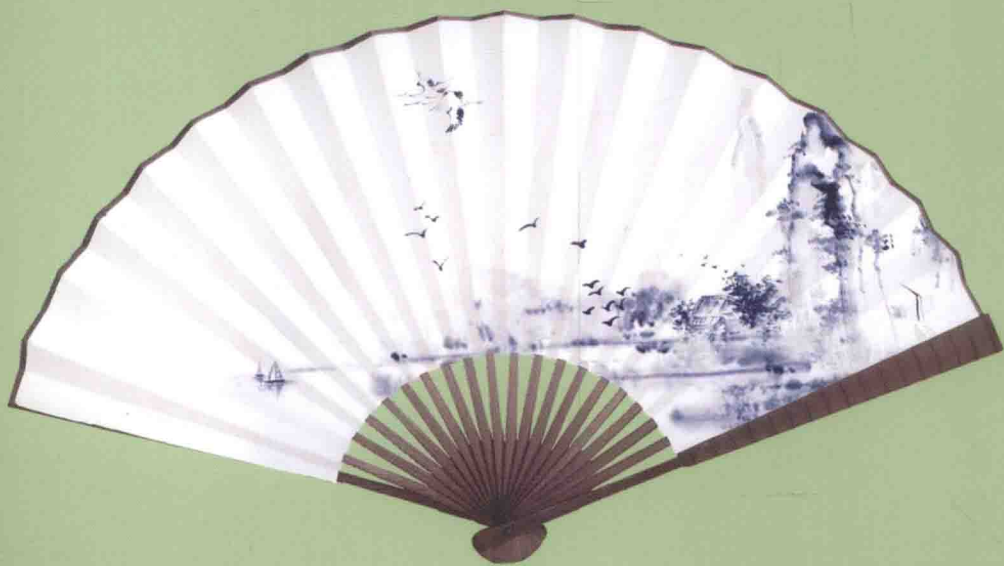
高等院校艺术通识课系列教材

丛书总主编：袁智忠 张友刚

中国美术欣赏

ZHONGGUO MEISHU XINSHANG

主编◎袁智忠



西南师范大学出版社
国家一级出版社 全国百佳图书出版单位

学校艺术通识课系列教材

主编：袁智忠 张友刚

中国美术欣赏

ZHONGGUO MEISHU XINSHANG

主 编◎袁智忠

副主编◎梁清月 陈 敬 高明月 徐庆兰



西南师范大学出版社

国家一级出版社 全国百佳图书出版单位

图书在版编目(CIP)数据

中国美术欣赏 / 袁智忠主编. -- 重庆: 西南师范大学出版社, 2016.5

ISBN 978-7-5621-7836-1

I. ①中… II. ①袁… III. ①美术-鉴赏-中国-教材 IV. ①J052

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第056651号

中国美术欣赏

主 编◎袁智忠

副主编◎梁清月 陈 敬 高明月 徐庆兰

责任编辑:鲁 艺

封面设计:畅想设计

排 版:重庆大雅数码印刷有限公司·李燕

出版发行:西南师范大学出版社

地址:重庆市北碚区天生路1号

邮编:400715 市场营销部电话:023-68868624

<http://www.xscbs.com>

经 销:新华书店

印 刷:重庆市蜀之星包装彩印有限责任公司

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:17.25

字 数:310千字

版 次:2016年7月 第1版

印 次:2016年7月 第1次

书 号:ISBN 978-7-5621-7836-1

定 价:35.00元

绪论	1
第一节 美术概说	3
第二节 美术的价值	13
第三节 美术欣赏的方法	19
第一章 唐五代以前的美术	33
第一节 概述	35
第二节 史前至先秦美术	39
第三节 秦汉魏晋南北朝美术	53
第四节 隋唐五代美术	66
第二章 宋元明清美术	77
第一节 概述	79
第二节 宋代美术	84
第三节 元代美术	93
第四节 明清美术	107

第三章 晚清到五四时期美术121

第一节 概述123

第二节 传统绘画的继承与演变128

第三节 西画东渐144

第四章 五四时期到新中国成立的美术157

第一节 概述159

第二节 中西美术的融合164

第三节 国画的复兴176

第四节 油画新发展184

第五节 新兴美术运动192

第五章 新中国成立后的美术(1949—1978)201

第一节 概述203

第二节 社会主义建设时期美术(1949—1965)210

第三节 “文革”至改革开放前的美术(1966—1978)220

第六章 新时代的中国美术(1979年至今)231

第一节 概述233

第二节 反思精神的萌芽(1979—1989)241

第三节 美术的多元化(1990—1999)256

第四节 新世纪的美术(2000年至今)262

后 记 269



绪 论



第一节 美术概说

美术欣赏是一种特殊且复杂的精神活动,是观者运用自己的视觉感知和文化知识对美术作品进行感受、体验、联想和分析,从而获得审美享受,并理解美术作品与美术现象的活动。它对于提高人的艺术素养,陶冶人的思想情操,开阔视野,扩大知识领域,具有重要的作用。欣赏与鉴赏不同,鉴赏是在视觉感知以及其他器官的综合作用下,运用生活经验和文化知识对美术作品在欣赏的基础上,进行分析和判断,从而获得审美享受,并理解美术作品与美术现象,是一种理性认识。而欣赏则更偏重于感知、想象、情感体验等感性认识方面,它可以调动观者的情绪和知识,通过观看作品,解读创作者的思想、感情,是一种情感的交流与共鸣,作品就是欣赏者与创作者之间沟通的桥梁。

要更好地去欣赏美术作品,首先要具备一定的美术理论知识,了解中外美术的特点和发展概况。中国美术与西方美术在形成之初,就具有不同的审美表现倾向,这两种审美表现倾向经历了长期的发展与演进,各自形成了迥然不同的、稳定的审美传统,即以倾向写意为特征的中国美术传统与以倾向写实为特征的西方美术传统。

那么,什么是美术呢?美术对我们生活的影响有哪些?美术存在的意义与价值是什么?

“美术”一词始见于17世纪的欧洲,也有人认为它正式出现于18世纪中叶,源于拉丁文“art”,本义是指相对于“自然造化”的“人工技艺”,泛指各种手工制作出来的艺术品以及戏剧、音乐、文学等;广义来说,还包括魔术、医学、拳术等。五四新文化运动前后传入中国后,“美术”一词在中国文艺家和教育家中开始作为一个专业名词而存在,并得到普遍应用。现在美术的含义,一般是指占据一定平面或空间、具有可视形象以供欣赏的艺术,也称为造型艺术或视觉艺术。

一、美术的起源

美术的发生问题一直是学术界争论的焦点,由于人们对人类早期的历史和早期美术方面的资料知之甚少,所以美术的发生问题一直被学术界称为“斯芬克斯之

谜”。尽管如此,历史上的许多学者仍在这一学术领域进行了辛勤的探索,提出了各种不同的美术发生理论,为我们今天研究这一问题奠定了坚实的理论基础。关于美术的起源,大概有模仿说、游戏说、巫术说、劳动说、符号说、图腾说、潜意识说、宗教说、性本能说、装饰说等。而其中最重要的、有代表性的学说是模仿说、游戏说、巫术说和劳动说四种。

(一)模仿说

模仿说是关于美术起源的最古老的理论。模仿说认为美术起源于人类对自然或人生的模仿,这是人类的一种本能,主要理论家有柏拉图、亚里士多德等。他们都认为艺术是对现实世界的模仿,文艺作品是人类对自然界或社会的“镜照”和摹写。首先,它揭示了一种人类比较原始的心理倾向,这种倾向与艺术创造的冲动是相通的。对客观事物的准确描绘也是对事物的一种把握,它使人从中看到自己的智慧和能力,从而引起心理上的快感和满足。其次,模仿是大部分原始艺术创作的基本方法,也是人类最早采用的艺术方法。这一点从所发现的原始艺术作品,无论是洞穴壁画还是雕刻中,都可以看出。

西班牙阿尔塔米拉洞穴中发现的史前壁画上,有野牛、野猪、鹿等20多个旧石器时代动物的形象,这些动物形象逼真、生动,有的正在跑动,有的受了伤,有的被追赶,显然都是对现实生活中动物形象的模仿和记录。

中国古代虽然没有明确的、成体系的模仿说理论,但是,“伏羲氏”的传说(伏羲氏观天象、地法、人身、鸟兽之文、物形而画八卦)论证了绘画、文字是从模仿自然而来的。

(二)游戏说

游戏说是美术起源中较有影响的一种理论,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,因此被称为“席勒—斯宾塞理论”。这一理论在19世纪末和20世纪初曾经被许多人所信奉,该理论主张所有美术活动或审美活动均起源于人类所具有的游戏本能,它表现在两个方面:一方面是由于人类具有过剩的精力;另一方面是人类将这种过剩的精力运用到没有实际效用、没有功利目的的活动中,体现为一种自由的“游戏”。

席勒在《美育书简》中提出,艺术发生的真正动力是以外观为目的的游戏冲动,

它既是人的感性冲动与理性冲动的辩证统一,也是人类脱离动物界的标志。他说:“野蛮人以什么现象来宣布他达到的人性呢?不论我们深入多么远,这种现象在摆脱了动物状态的奴役作用的一切民族中间总是一样的:对外观的喜悦,对装饰和游戏的爱好。”席勒的游戏说强调了游戏冲动、审美自由与人性完善之间的重要联系,对于我们理解原始美术的审美发生具有重要价值。同时,他在游戏说中关于动物过剩精力的发泄与游戏之间关系的论述,对于我们从生物学的角度探讨人的本能冲动和需要对美术发生的作用也具有启发性。

发挥了席勒游戏说的是英国学者斯宾塞。他像席勒一样,也认为游戏是过剩精力的发泄,这种发泄虽然没有什么直接的实用价值,但因有助于游戏者的器官练习而具有生物学上的意义。所以,游戏冲动也有益于个体和整个民族的生存。斯宾塞认为游戏在这一点上与艺术有同样的价值。他说:“我们称之为游戏的那些活动是由于这样的一种特征而和审美活动联系起来的,那就是它们都不以任何直接的方法来推动有利于生命的过程。”

在席勒和斯宾塞之后,仍有一些学者从游戏角度研究美术的发生。但研究的问题已集中到游戏的根源方面。如德国美学家卡尔·格罗斯就否认游戏是过剩精力的发泄的观点。他从个体发生学的立场出发,认为幼小动物和儿童的游戏活动并不是以过剩精力为根本条件的,因为他们在精疲力竭之后只要稍加休息又可游戏起来。所以,他认为游戏的真正根源是儿童为了未来的生活需要而做的准备活动,它先于儿童未来的生活,从这种意义上说,人类的实践劳动可以说是游戏的产物。

(三)巫术说

与游戏说不同,巫术说是在直接研究原始美术作品与原始宗教巫术活动之间关系的基础上提出来的,所以,可以说巫术说具有准艺术发生学的性质。也正因为这一点,巫术说成了美术发生理论中最有影响的一种观点。巫术说的代表人物有泰勒、弗雷泽、雷纳克等。

英国著名人类学家爱德华·泰勒在他的《原始文化》一书中,最早提出了艺术源于“巫术”的理论主张。他认为:“野蛮人的世界观就是给一切现象加上无所不在的人格化的神灵的任性作用。……古代的野蛮人让这些幻想来塞满自己的住宅,周围的环境,广大的地面和天空。”人类学家弗雷泽则在《金枝》一书中详尽探讨了巫

术的基本思想。他认为：“巫术所依据的思想原则基本上可分解为两种。一是所谓同类相生，或谓结果可以影响原因。第二是凡接触过的物体，在脱离接触以后，仍然可以继续互相发生作用。前者称之为相似律；后者称之为接触律或感染律。根据相似律，通过模仿，就可以产生巫术施行者所希望达到的任何效果。而根据接触律，巫术施行者可利用与某人接触过的任何一种东西来对他施加影响。……前一种巫术称之为模仿巫术，后一种巫术称之为交感巫术。”法国史前艺术史家雷纳克首先用巫术的基本思想原则阐释了旧石器时代晚期洞穴壁画和雕刻的含义，从而认为这些壁画所处的位置之所以在洞穴最黑暗和难以接近的地方，是因为这些壁画不是为了欣赏而制作的，而是史前人类企图以巫术为手段来促使动物繁殖或保证狩猎丰收而制作的。许多学者认为，现存于澳洲等地的岩画也能证明这种巫术目的的存在。

（四）劳动说

新中国成立以来，在我国文艺理论界占据主导地位的美术发生理论，是认为美术起源于生产劳动的理论。在众多的美术发生理论中，劳动说为探索、研究美术发生中的诸问题做出了独特贡献，从而成为一种拥有众多支持者的学说。代表人物有美学家沃拉斯切克、毕歇尔、希尔恩和普列汉诺夫等。当然，支持劳动说的各位学者对这一问题的研究角度并不完全相同，他们所关心的问题与材料的联系也各异。如沃拉斯切克、毕歇尔和希尔恩等主要关心的是人类的劳动节奏与舞蹈、音乐节奏之间的紧密联系，从而认为劳动中的协调合作是音乐、舞蹈起源的直接动力。毕歇尔说：“在其发展的最初阶段上，劳动、音乐和诗歌是极其紧密地互相联系着的，然而这三位一体的基本组成部分是劳动，其余的组成部分只具有从属的意义。”

劳动创造了人，也为艺术的发生提供了前提。在生产劳动实践中，人类各种感觉器官与感觉能力不断发达，开始进行日益复杂的活动，完成了一个异常漫长的自然身心的“人化”过程，形成了人类的文化心理结构，其中包括人的审美心理结构。

普列汉诺夫在《论艺术》中是从劳动的角度考察、研究艺术发生问题的。他说：“原始狩猎者的艺术活动的性质十分明确地证明了，有用物品的生产和一般的经济活动，在他们那里是先于艺术的产生，并且给艺术打下了最鲜明的印记……原始人在劳动时总是伴着歌唱，音调和歌词完全是次要的，主要的是节奏。歌的节奏恰恰再现着工作的节奏——音乐起源于劳动。”

可见，美术的发生不是偶然的，它是为了满足人类的某种精神需要并由人自己

创造的,正因为劳动在人类生活中占有头等重要的地位,所以劳动生产活动本身与劳动活动密切相关的其他事物便自然地成为人类最初的也是最重要的审美对象,因而也就构成了原始美术最基本的题材。

二、美术的形态

美术作为人类艺术的一部分,经历了数千年的发展,是一种十分古老的艺术形式,也是人类艺术中最主要的种类之一。古今中外的美术,品类繁多,形态各异,千变万化。

美术在广义上一般包括建筑、工艺美术、雕塑、绘画、设计、园林、书法、篆刻等几大门类,每个门类又都可以细分为许多品种(如绘画又可分为油画、版画、水彩画等),这是按照它们所使用的物质材料及制作方法的的不同来划分的。根据功能的不同,美术可以分为纯美术和实用美术两大类。所谓纯美术,主要指满足欣赏和娱乐等精神需求,以审美为目的的美术,主要包括雕塑、绘画、书法、篆刻;所谓实用美术,主要是指以实用为目的,实用与审美相结合的美术,主要包括建筑、园林、工艺美术和工业设计等。应该说,这种划分是相对的,纯美术并不排斥功利目的,实用美术也追求审美,只不过各有侧重而已。此外,由于受到物质材料媒介以及不同功能要求的影响,各门类艺术在创作中在对待主客观的关系上也有所不同。绘画、雕塑可以较为随心所欲地模拟和再现自然界中的各种具体物象,侧重于反映现实生活的客观面貌;而建筑、工艺美术、书法等只能通过与其物质功能相适应的抽象物态和形式组合来概括地反映现实生活,从而偏重于表现从现实生活中得来的主观感受和情感。所以有些美学理论家也将绘画和雕塑称为“再现的美术”,而将建筑、工艺美术和书法称为“表现的美术”。美术在形态上还有具象美术与抽象美术之分,具象美术模拟自然中原有的形象,而抽象美术创造非模拟的、高度提炼的形象。

显然,对美术种类的划分往往都带有一定的相对性,但它有助于我们认识美术中各个门类自身的特长和局限以及对艺术性的不同要求。

下面,我们将美术中比较重要的几大分类做一一介绍。

(一) 绘画

绘画是指运用线条、色彩和形体等艺术语言,通过造型、设色和构图等艺术手段,在二维空间(即平面)里塑造出静态的视觉形象,以表达作者审美感受的艺术形

式。由于绘画使用的物质材料和工具的不同,又可分为中国画、油画、版画、漆画、连环画、水彩画、水粉画、素描、速写、漫画等画种。

1. 中国画

中国传统的绘画形式是用毛笔蘸水、墨、颜料,在绢或宣纸上作画。这种画种被称为“中国画”,简称“国画”,是东方绘画的主要形式。按题材可将中国画分为人物画、花鸟画、山水画等,按技法可分为工笔画、写意画、兼工带写画等。

中国画历史悠久,先是有原始岩画和彩陶画,然后在两千多年前的战国时期就出现了画在丝织品上的帛画。这些早期绘画奠定了中国画以线为主要造型手段的基础。在三国两晋南北朝时期,随着社会由稳定统一到分裂的急剧变化,加之域外输入的文化与本土文化所产生的撞击与融合,使这一时期的绘画形成以宗教绘画为主的局面,描绘本土历史人物、取材文学的作品亦占一定比例,山水画、花鸟画亦在此时萌芽。同时,谢赫著作《画品》的出现,提出了对绘画的品评标准,其“六法”论,对后世影响深远。

隋唐时期社会经济、文化高度繁荣,绘画也随之呈现出全面繁荣的局面。山水画、花鸟画已发展成熟,宗教画达到顶峰,并显现出世俗化倾向,人物画以表现贵族生活为主,并出现了具有时代特征的人物造型。五代两宋绘画又进一步成熟和繁荣,人物画已转入描绘世俗生活,宗教画渐趋衰退,山水画、花鸟画跃居画坛主流。文人画的出现及其在后世的发展,极大地丰富了中国画的创作观念和表现方法。

元、明、清三代,水墨山水画和写意花鸟画得到突出发展,文人画成为中国画的主流,但其后来则走向因袭模仿,距离时代和生活愈来愈远。19世纪末以后,由于与西方美术的不断交流,中国画在集成民族绘画传统的基础上出现异彩纷呈、名家辈出的局面。

在现代中国画画家们中,许多画家继承传统的同时又有所创新,抒发自己的情感,形成了自己的独特风格。

2. 油画

油画是用快干性的植物性颜料和松节油等调和颜料,在画布、亚麻布或木板上绘画的画种。它色彩丰富,画面所附着的颜料有较强的硬度,当画面干燥后,能长期保持光泽。

15世纪以前,欧洲绘画中的蛋彩画是油画的前身,后经尼德兰画派扬·凡·艾

克兄弟对绘画材料等加以改良后发扬光大。后人因扬·凡·艾克对油画艺术技巧的发展做出的独特贡献,誉其为“油画之父”。

乳剂材料是一种具有悠久历史的优秀传统材料,在现代得到了新的发展。乳剂材料是兼含有水性和油性成分的混合型材料,两者的优点也兼而有之。各种坦培拉绘画材料如蛋彩、酪彩以及蜡质材料都是属于乳剂系列。乳剂材料可用水稀释,干燥速度快,类似水性材料;可以作不透明厚涂,干后不溶于水,因而又具有油性材料的优点。

现代的丙烯、乙烯等各类合成颜料既保留了传统乳剂材料的特点,又具备油性材料的长处,并且还有其他材料无法替代的效果,是有着很大发展前途的新型材料。

3. 版画

版画是以“版”作为媒介来制作的一种绘画艺术,是在各种不同材料的版面上通过手工制版印刷而成的一种绘画(木版、石版、铜版、锌版、麻胶版等品种)。

版画艺术在技术上一直伴随着印刷术的发明与发展。古代版画主要是指木刻,也有少数铜版刻和套色漏印。独特的刀工与木味使它在中国文化艺术史上具有独立的艺术价值与地位。

4. 漆画

漆画是以天然大漆为主要材料的绘画(有时漆画也放在工艺美术类中),除漆之外,还有金、银、铅、锡以及蛋壳、贝壳、石片、木片等。入漆颜料除银朱之外,还有石黄、钛白、钛青蓝、钛青绿等。漆画的技法丰富多彩,依据其技法不同,漆画又可分成刻漆、堆漆、雕漆、嵌漆、彩绘、磨漆等不同品种。漆画具有绘画和工艺双重属性。

5. 连环画

连环画是绘画的一种,是指用多幅画面连续叙述一个故事或事件的发展过程,实际上应称“连续画”。它兴起于20世纪初的上海,根据文学作品故事或取材于现实生活编成简明的文字脚本,据此绘制多页生动的画幅而成。

连环画是一个独立的画种,一般以线描为主,也可用不同的绘画手法表现,如水墨、水粉、水彩、木刻、素描、漫画、摄影等,甚至油彩、丙烯也可加以运用。

6. 水彩画

水彩画是用水调和透明颜料作画的一种绘画方法。由于色彩透明,一层颜色覆盖另一层可以产生特殊的效果,但调和颜色过多或覆盖过多会使色彩肮脏,水干燥得快,所以水彩画不适宜制作大幅作品,适合制作风景等清新明快的小幅画作。由于水彩画的颜料携带方便,水彩画也可以作为速写、搜集素材使用。

7. 水粉画

水粉画是用水调和粉质颜料描绘而成的一种图画。其特点表现为:处在不透明和半透明之间,有较强的覆盖能力,可进行深入细致的刻画。色彩可以在画面上产生艳丽、柔润、明亮、浑厚等艺术效果,但含粉对水色流畅的活动性会产生一定限制。

水粉画在湿的时候,颜色的饱和度很高,干后由于粉的作用颜色失去光泽,饱和度大幅降低,当然,如果运用得当也能够兼具油画的浑厚和水彩画明快的艺术效果。

8. 素描

素描是单纯用线条描写、不加彩色的画。它是造型艺术的基础。

素描是对物体进行简单的刻画,用黑、白、灰三色将物体的亮面、阴影、投影画出来。在平面的纸上,勾勒出一个多面的物体。

9. 速写

速写是一种快速写生办法,同素描一样,既是造型艺术的基础,也是一种独立的艺术形式。在18世纪以前的欧洲,速写只是画家创作的准备阶段和记录手段。

10. 漫画

漫画是艺术表现形式之一,它是一种用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的绘画。一般运用变形、夸张、比喻、象征、暗示、影射的方法,构成幽默诙谐的画面或画面组,以取得讽刺或幽默的效果,具有较强的社会性。也有纯为娱乐的作品,娱乐性质的作品往往有搞笑型和人物创造型两种。

(二) 雕塑

雕塑是用各种物质材料,在三维空间中创造出可见、可触的艺术形象,是一种

造型艺术,也是人类艺术史上最古老的艺术种类之一,简称“雕刻”,是雕、塑、刻三种造型手法的总称。艺术家借助它来反映社会生活,表达自身的审美感受、审美理想以及审美情感。

雕与刻是在硬质材料如骨、木、玉、石等上面削凿、去除不必要的部分,留下艺术家满意的的艺术造型,是一种减少性艺术;而塑恰恰与之相反,是一种增加性艺术,它是用软性材料如黄泥、陶瓷泥等,通过堆、积、捏、粘等方式创造艺术形象的手法。

雕塑有圆雕、浮雕和透雕等多种形式,所用材料有石头、木材、黏土、石膏、金属、玉石等。按使用材料不同,可分为木雕、石雕、骨雕、贝雕、冰雕、漆雕、沙雕、根雕、泥塑、面塑、陶瓷雕塑、石膏像等;按其功能的不同,可分为纪念雕塑、宗教雕塑、城市园林雕塑、装饰雕塑、架上雕塑、陵墓雕塑等;按表现角度不同,可分为具象雕塑和抽象雕塑。

1. 圆雕

圆雕是最常见的雕塑形式,它没有任何背景作装饰,是可以多方位、多角度欣赏的三维立体雕塑。手法与形式多种多样,有写实性的与装饰性的,也有具体的与抽象的、户内的与户外的、架上的与大型的、着色的与非着色的等。雕塑内容与题材丰富多彩,可以是人物,也可以是动物,甚至是静物。材质上更是多姿多彩,有石质、木质、金属、黏土、沙土、纺织物、纸张、植物、橡胶等。

2. 浮雕

浮雕是雕塑与绘画结合的产物,它一般经过压缩,具有一个特定的背景,通常附着在一个平面上,靠透视等因素来表现三维空间,并只供一面或两面观看。浮雕所占空间较小,在内容、形式和材质上与圆雕一样丰富多彩。因凸起程度的不同,浮雕又可分为高浮雕、中浮雕和浅浮雕。

3. 透雕

透雕介于圆雕和浮雕之间,去掉底板的浮雕则称透雕(又称镂空雕),有的可供两面观赏。

浮雕是人民英雄纪念碑的重要组成部分,分别以“虎门销烟”“金田起义”“武昌起义”“五四运动”“五卅运动”“南昌起义”“抗日游击战争”“胜利渡长江”为主题。在“胜利渡长江”的浮雕两侧,另有两幅以“支援前线”“欢迎中国人民解放军”为题

的装饰浮雕。人民英雄纪念碑浮雕高2米,总长40.68米,雕刻着170多个人物形象,生动而概括地表现出我国100多年来人民革命的伟大史实。

(三) 工艺美术

工艺美术是在生活领域中以功能为前提,通过物质生产手段对材料进行审美加工的一种美的创造,是美化生活用品和生活环境的造型艺术。它的突出特点是物质生产与美的创造相结合,以实用为主要目的,并具有审美特性,工艺美术通常表现为以美术技巧制成的各种与实用相结合并有欣赏价值的工艺品,故通常具有双重性质,其既是物质产品,又具有不同程度的精神方面的审美性。它是一种集装饰、绘画、雕塑为一体的空间性的综合艺术。

作为物质产品,工艺美术反映着一定时代、一定社会的物质的和文化的生产水平;作为精神产品,它的视觉形象(造型、色彩、装饰)又体现了一定时代的审美观。

工艺美术的范围广泛,种类繁多,它随着人们的物质生活和精神生活的提高、科学技术的进步而不断发展、丰富和分化。以工艺材料的不同来划分,有陶瓷、金工、染织、漆器、木器等种类,随着现代材料的不断增加,又出现了塑料、化学纤维等品种。以功能目的的不同,将工艺美术划分为两大类,一类是生活日用品(或称日用工艺、实用工艺),主要以实用为目的,经过审美加工的实际生活用品,如服饰、器皿、编织等;另一类是装饰欣赏品(又称为陈设工艺品或特种工艺品),是指专供欣赏,没有什么实用价值的工艺美术品,如牙雕、玉雕、绢花等,这种类型的工艺品,性质上大体与绘画、雕塑相类似,审美价值具有突出的地位。相比之下,生活日用品与人们的关系更加直接和普遍,也更为集中地体现出工艺美术的审美特性。

(四) 建筑艺术

建筑艺术是一种实用艺术,是用物质材料堆砌而成的物质产品,是技术与艺术的结合,是人类为满足自身居住、交往和其他活动需要而创造的,也是人类日常生活最基本的空间环境。以其功能性特点为标准,建筑艺术可分纪念性建筑、宫殿陵墓建筑、宗教建筑、住宅建筑、园林建筑、生产建筑等类型。

中国古代建筑以木结构为主,西方的传统建筑以砖石结构为主,而现代的建筑则是以钢筋混凝土为主。中国古代建筑种类繁多,包括宫殿、陵园、寺院、宫观、园林、桥梁、塔刹等。