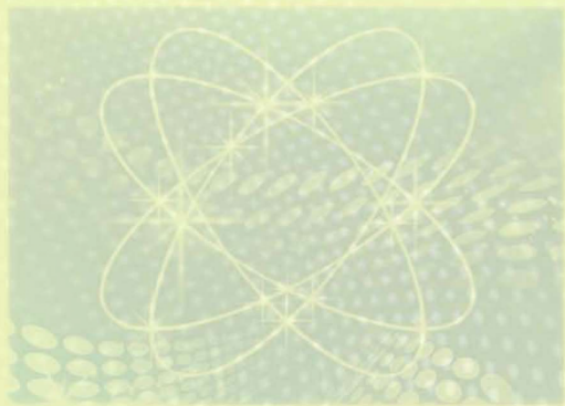


艺术概论

硕士研究生考试要点精编

冯 满 编著



辽宁科学技术出版社

Introduction to Art

Key Points of Postgraduate Examination

辽宁美术出版社
Liaoning Fine Arts Press

冯 满 编著

艺术概论

硕士研究生考试要点精编

图书在版编目 (C I P) 数据

艺术概论: 硕士研究生考试要点精编 / 冯满编著. --
沈阳: 辽宁美术出版社, 2015. 6
ISBN 978-7-5314-6885-1

I. ①艺… II. ①冯… III. ①艺术理论-研究生-入
学考试-自学参考资料 IV. ①J0

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第136339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: 沈阳华夏印刷有限公司
开 本: 880mm × 1230mm 1/32
印 张: 5.5
字 数: 200千字
出版时间: 2016年2月第1版
印刷时间: 2016年2月第1次印刷
责任编辑: 童迎强
责任校对: 吕 雪 靖 佳 吕佳元
ISBN 978-7-5314-6885-1

定 价: 55.00元

邮购部电话: 024-83833008
E-mail: lnmscbs@163.com
<http://www.lnmscbs.com>
图书如有印装质量问题请与出版部联系调换
出版部电话: 024-23835227

目录

上编 艺术概论

第一部分 艺术的本质	003
一、无意识说	003
二、有意味的形式说	004
三、游戏说（也被称为“席勒——斯宾塞理论”）	006
四、巫术说 （20 世纪以来西方世界艺术发生学说中影响最大的理论）	008
五、自娱说	009
六、理念说	010
七、模仿论	011
八、情感说与表现说	012
九、美术与社会生活的关系	012
十、美术在社会中的位置	013
十一、美术与经济的关系	014
十二、美术与道德的关系	015
十三、美术与宗教的关系	016
十四、美术与哲学的关系	016
十五、美术与科学的关系	017
十六、美术作为一种社会生产	018
十七、美术的视觉形象性	018
十八、美术的真实性	019
十九、艺术典型	020
二十、美术与美	021
第二部分 艺术的创作	022
一、美术家的主体性	022
二、为什么说艺术家的生命在于创造	023

三、美术家的基本修养	024
四、美术的创作过程	025
五、构思与传达的辩证关系	026
六、美术创作过程中的心理要素	027
七、美术创作过程中的情感活动	028
八、无意识现象与美术创作	029
九、灵感现象	030
十、形象思维	030
十一、形象思维与抽象思维	031
十二、创作方法的主流与多样性	032
十三、现实主义创作方法	033
十四、艺术地掌握世界	033
十五、内容与形式	034
十六、意境	035
十七、风格	036
十八、格调与品味	037
十九、艺术作品的层次	037
二十、艺术流派与艺术思潮的区别	038
第三部分 艺术的接受	039
一、美术接受的性质与特点	039
二、为什么说美术接受是一个无限创造的过程	040
三、美术世界的构成与特点	040
四、美术批评的概念及作用	041
五、美术的社会功能	042
六、美术的审美教育	043
第四部分 艺术的发生	044
一、劳动论	044
二、美术产生的根本动力	045
第五部分 艺术的发展	046

一、艺术发展的自律性	046
二、艺术发展的他律性(社会制约性)	047
三、继承性与发展性	048
四、民族性与世界性	049
五、中国三大美学思想	050
六、西方两大美学思想	051
七、外师造化 中得心源	052
八、解衣盘礴	053
九、形与神	054
十、再现与表现	055
十一、中国美术形态流变之中国原始美术	055
十二、中国美术形态流变之先秦美术	059
十三、中国美术形态流变之秦汉美术	063
十四、中国美术形态流变之魏晋南北朝美术	066
十五、中国美术形态流变之隋唐五代美术	070
十六、中国美术形态流变之宋元美术	079
十七、中国美术形态流变之明清美术	088
十八、中国美术形态流变之民国新中国美术	095
十九、西方美术形态流变之西方原始美术	098
二十、西方美术形态流变之古希腊美术	099
二十一、西方美术形态流变之古罗马美术	102
二十二、西方美术形态流变之中世纪美术	103
二十三、西方美术形态流变之文艺复兴美术	105
二十四、西方美术形态流变之古典主义美术	107
二十五、西方美术形态流变之巴洛克美术	108
二十六、西方美术形态流变之洛可可美术	111
二十七、西方美术形态流变之新古典主义美术	112
二十八、西方美术形态流变之浪漫主义美术	114
二十九、西方美术形态流变之复古思潮建筑	115

三十、西方美术形态流变之工艺美术运动	116
三十一、西方美术形态流变之新艺术运动	118
三十二、西方美术形态流变之现实主义美术	119
三十三、西方美术形态流变之印象主义美术	120
三十四、西方美术形态流变之表现主义美术	121
三十五、西方美术形态流变之构成主义美术	123
三十六、西方美术形态流变之德国包豪斯	124
三十七、西方美术形态流变之斯堪的纳维亚设计	130
三十八、西方美术形态流变之粗野主义与典雅主义建筑	132
三十九、西方美术形态流变之后现代主义	133
四十、西方美术形态流变之解构主义建筑	134
第六部分 艺术的门类	136
一、美术的基本特征	136
二、艺术门类的划分	137
三、绘画与雕塑的区别	138
四、书法艺术的特征	139
五、雕塑艺术的特征	140
六、工艺美术的双重属性	140
七、中国传统绘画的主要门类及基本特征	141
八、传统美术与现代美术比较	142

下编 设计概论

第一部分 设计的概念	145
一、设计的概念和本质	145
二、设计艺术的含义和内容	145
三、设计艺术学的研究对象和范围	146
四、设计与艺术的关系	146

五、现代设计的特点（传统设计与现代设计的区别）	147
第二部分 设计的类型	148
一、环境设计的概念、含义、范畴	148
二、未来环境设计发展的重点	149
三、概念设计	149
第三部分 设计的原则	150
一、设计艺术的基本原则	150
二、设计管理	150
三、系统设计	151
四、马斯洛需求理论	152
第四部分 设计与文化	153
一、设计哲学与设计美学	153
二、设计美学	154
三、设计与文化的关系	155
四、设计风格	156
第五部分 设计师职业	157
一、职业设计师的出现	157
二、设计师的社会意识与人本意识	157
三、设计师的基本素质与专业知识结构	158
四、设计师的社会责任	159
五、设计思维	160
第六部分 设计与批评	161
一、设计批评的概念	161
二、设计批评的对象和标准	162
三、设计批评的任务和作用	162
四、设计批评的方式和类型	163

上编

艺术概论

第一部分 艺术的本质

一、无意识说

(一) 代表人物 奥地利精神分析心理学家弗洛伊德、瑞士精神病学家荣格

(二) 观点内容 认为美术是无意识的表现

(三) 观点解释

1. 认为艺术也是一种表现，但不是情感和直觉的表现，而是无意识的表现。

2. 弗洛伊德将“无意识”解释为人的“本能欲望”，并且特指性的欲望。

他将人的一切无意识行为都归结为性本能，因此被称为“泛性论”。

他将无意识与有意识对立起来，

认为无意识是由性本能欲望所控制的潜在冲动。

3. 弗洛伊德认为：

艺术家借助艺术创作将被压抑的性本能欲望表现出来并且转移到作品中去。

因此艺术创作就是艺术家将性本能欲望转化到全新的方向上去的升华过程。

因此艺术家都是被性本能需要所驱使的人，而这种本能就是艺术的驱动力。

4. 荣格与弗洛伊德的观点基本相近，并发展了弗洛伊德的思想观点。

荣格也认为无意识的表现是艺术的本质，

但他以“集体无意识”代替了“个人无意识”。

也就是说，弗洛伊德论及无意识的时候，是就个体的人而言，

而荣格在论及无意识的时候，是从群体的人的角度来论述的。

（四）影响意义

1. 积极意义：

影响是巨大的：对整个西方世界的影响是巨大的。

第一次将艺术带入心理学研究层面。

影响是直接的：对研究 20 世纪现代派美术有参考价值。

2. 消极意义：

首先，作为泛性论思想，从根本上说是一种非理性和反理性的学说。

所以说在解释分析美术本质的时候经常是武断和牵强附会的。

其次，此观点只从创作主体角度解释美术本质，既没有考虑到客体，也没有考虑到美术本体，甚至是忽略了现实因素和历史因素。

因此无意识说最终不能正确解释美术的本质。

二、有意味的形式说

（一）代表人物 英国美术批评家克莱夫·贝尔和罗杰·弗莱

（二）观点提出 1913 年贝尔在其著作《艺术》中提出：美术是意味的形式

（三）观点解释

贝尔从经验主义出发：

1. 提出：一切审美都是对某种情感的感受，

能唤起情感的物品便是艺术作品，

而艺术作品之所以能够唤起情感，

就是因为艺术品具备一种性质：意味的形式。

此特性是艺术品之所以成为艺术品的先决条件。

2. 内容：按照某种特殊的规律组合而形成的形式会在审美上感动我们，

艺术家的工作就是按照这种规律去组合出能感动我们的形式。

如果线条色彩以特殊的方式组合成某种形式并激起审美情感，

这线条色彩的组合形式就是在审美上感动人的意味的形式。

意味是指审美上感动人并激起人的审美经验和审美体验。

意味的形式指在审美上能够感动人的线条和色彩的组合。

3. 评价：贝尔强调形式是美术的第一重要性，美术最重要的就是形式。

贝尔把形式看作是艺术创作的目的，排除了形式的传达功能。

形式没有了和现实发生冲突的利害关系，

形式脱离了和现实发生联系的对应关系。

因此该观点忽视否定了再现性艺术以及艺术的社会因素。

形式既是艺术的目的，也是艺术的存在。

形式即意味，意味即形式。

因此该观点表露出目的即存在的无限循环性及其矛盾性。

弗莱从生理感受出发：

1. 提出：艺术作为想象生活的表现，其重点就是满足人们的感官要求。

想要满足人们的感官要求，就必须实现视觉上感官的清晰化。

而形式正是唯一能使感官清晰化的重要因素，

因此形式是视觉艺术的根本性质和本质特征。

2. 内容：①生活分为：现实生活（物质的、功利的、行动的）

想象生活（精神的、非功利的、无行动的）

想象生活是用来摆脱现实生活的压力安慰情感。

艺术恰恰就是想象生活的表现手段和功能目的。

②艺术的重点是满足人们生理上的感官欣赏需求，

要想满足这种感官需求就必须实现感官清晰化，

感官清晰化要求：

有秩序——清洗感觉的混乱，明晰观照。无秩序感觉会混乱。

有变化——激发感觉的活力，引发观照。无变化感觉会呆板。

③形式是唯一能使感官清晰化的因素，

形式可营造出有秩序有变化的艺术。

④弗莱进而将形式分为五种：

线条节奏、体积、空间、光和形、色彩。

3. 评价：把形式因素与人的生理感受相联系虽然有点肤浅，

但毕竟克服了克莱夫·贝尔形式主义循环论的弊病。

（四）影响意义

1. 积极意义（贡献影响）：

- ①开启了视觉艺术领域中的形式主义先河。
- ②纠正了以往理论中忽略艺术形式的弊端。
- ③对 20 世纪现代派艺术的理论和实践的发展有重大影响。
- ④富有理论价值和启发性，引发人们对于形式的全新看法。
- ⑤形式主义使得模仿的艺术开始重新审视再现性画面的表现性因素，
使得表现的艺术开始重新关注表现性画面的经验性因素，
其实就是强调媒介，所以说媒介理论是形式主义带来的必然结果。

2. 消极意义（局限不足）：

- ①其理论的起点和终点都建立在形式之上，
前提中包含结论，成为无法克服的悖论。
- ②建立在对现代艺术阐释和颂扬的基础上，
因此不惜以偏概全，偏见极多。仅仅对现代美术有一定意义。
- ③只注重美术本体，忽略了主客体因素、现实因素。
因此最终也无法正确完整客观地解释美术的本质。

三、游戏说（也被称为“席勒——斯宾塞理论”）

（一）代表人物 18 世纪德国思想家席勒、19 世纪英国哲学家斯宾塞

（二）观点内容

1. 席勒提出：“艺术发生于以外观为目的的游戏冲动。”

因此，此观点的两个最基本的概念与范畴就是：外观、游戏。

- ①外观：人们在现实中，以生存、物质、理性、功利的目的来观察世界，
是体会不到以外观、精神、感性、非功利为目的来观察世界的快乐。
所以，当人们感受到了没有物质利害关系的纯粹外观的时候，
自由产生了，审美产生了，人性产生了，艺术产生了。

②游戏：游戏源于人的精力过剩，游戏就是人的过剩精力的一种发泄。

所以，当必然发生的游戏冲动与以外观为目的的审美自由联系在一起时，艺术就产生了。

2. 斯宾塞进一步发展了席勒的理论。

席勒的游戏说强调的是游戏冲动与审美自由之间的重要联系。

斯宾塞则进一步指出了游戏与美术的相似性。

相似性：①自由性——都具有一种无拘无束、自由自在的自由精神。

②精神性——都在物质世界之外营造精神世界来安慰情感。

③假定性——都是在虚拟情境中的一种郑重其事的态度。

④非功利性——都不能用以维持物质生命的存在、发展与延续。

（三）总结评价

1. 积极意义（贡献）：

①人确实是在满足了基本的物质生存需要之后，才开始以过剩的多余的精力来从事艺术活动。

②游戏与美术之间确实存在着某些相似的地方。

③大量的原始艺术确实与游戏有着一定的关联。

2. 消极意义（局限）：但游戏与美术又有着本质的区别，如：

①从目的来看，游戏发泄过剩的精力，美术则具有广泛性和深刻性。

②从时限来看，游戏是短暂的，美术则是永久的。

③从接受来看，游戏无须观众，美术需要接受者。

④从手段来看，游戏无须技艺，美术是技艺性的。

⑤从影响来看，游戏是非社会性的，无须认同，

美术则是社会性的，需要认同。

总之儿童喜欢游戏未必喜欢艺术，艺术家喜欢艺术却未必喜欢游戏。

因此游戏说并不能正确解释艺术的发生问题。

四、巫术说(20 世纪以来西方世界艺术发生学说中影响最大的理论)

(一) 代表人物 英国人类学家泰勒和弗雷泽、法国史前艺术史学家雷纳克

(二) 观点内容

1. 泰勒最早在他的《原始文化》一书中提出:

“原始艺术起源于原始巫术。”

他认为:巫术源于原始人万物有灵的世界观。

即原始人认为世界上一切现象都是神灵作用的结果。

本质上讲,这种观念说明原始人用幻想的方式来认识世界、反映世界。

这与艺术创作过程极为相似,因此泰勒认为艺术起源于原始巫术。

2. 弗雷泽随后在他的《金枝》一书中:深入分析原始人万物有灵的世界观。

他将万物有灵的世界观及其巫术行为,归纳为两个类别:

①万物有灵的世界观分为两类:

A. 相似律:果必同因,同类相生。

B. 接触律:实体相互接触之后会保持相互作用。

②巫术行为也因此被分为两类:

A. 模拟巫术:通过模仿就可以实现想要的目的。

B. 接触巫术:通过被人接触过的物体作用于人。

例证:旧石器“维兰多夫的维纳斯”属由相似律引申出的模拟巫术。

弗雷泽赞同并继承泰勒的看法,而且将该理论进一步细化分析和系统化论述。

3. 雷纳克最终以泰勒的理论去阐释旧石器时代洞窟壁画。

他对原始洞窟壁画不是供人欣赏而是源于巫术信仰,提供出三个例证:

①壁画都位于洞窟深处的十分黑暗的位置。

②壁画上的动物形象有反复描画过的痕迹。

③壁画上的动物形象有被戳刺击打的痕迹。

例证:西班牙的阿尔塔米拉洞和法国的拉斯科洞。

雷纳克运用泰勒的理论去分析原始洞窟壁画,并解释了原始艺术产生的原因。

（三）总结评价

1. 积极意义（贡献）：艺术的发生确实受到巫术的影响，
而且确实与巫术存在着密切联系，这是客观事实。
2. 消极意义（局限）：但又不能把艺术的发生完全归于巫术。
因为并非所有原始艺术中都有巫术的成分。
3. 总之，巫术观念影响了原始艺术的发生，但是影响并不等于根源。
巫术说忽略了巫术背后的真正动因：那就是物质生产劳动。
因此说，巫术说最终不能客观正确地解释原始艺术的发生。

五、自娱说

（一）代表人物 宋代文人画家倪瓒

（二）观点内容

1. “仆之所谓画者，不过逸笔草草，不求形似，聊以自娱耳。”
意为：我所认为的文人画，只不过是抒发胸中逸气的潦潦草草的笔迹，
不追求外观形态上的相似，只是一种自娱自乐罢了。
2. 认为美术的本质是自我娱乐。
在自由和精神愉悦的层面与西方的游戏说有相似之处，
但具有更为丰富的中国哲学意味，即对品格、个性、笔墨趣味的重视。

（三）影响意义

只关注主体在美术中的地位而忽略了客体和艺术本体的作用。