

青少年人文科普丛书

A Child's History of Art

说给好孩子听的 艺术故事

如同拥有神笔马良的奇妙画笔，体验艺术的神奇魔力

V.M.Hillyer

[美] 希利尔 著 谢凯 译



影响美国几代青少年的
经典读本
“天生好老师”
希利尔的倾心力作

风靡欧美的杰出教育家、全球著名的“天生好老师”希利尔
开启最好玩、最富有想象力的艺术之旅
亲爱的孩子们，你想体验艺术殿堂里的神奇魔力吗？

青少年人文科普丛书

A Child's History of Art

说给好孩子听的 艺术故事

如同拥有神笔马良的奇妙画笔，体验艺术的神奇魔力

V.M.Hillyer

[美] 希利尔 著 谢凯 译



 江苏文艺出版社
JIANGSU LITERATURE AND ART
PUBLISHING HOUSE

图书在版编目 (C I P) 数据

说给好孩子听的艺术故事 / (美) 希利尔
(Hillyer, V.M.) 著; 谢凯译. — 南京: 江苏文艺出版
社, 2014
ISBN 978-7-5399-7376-0

I. ①说… II. ①希… ②谢… III. ①艺术—少儿读
物 IV. ①J-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 088361 号

书 名	说给好孩子听的艺术故事
著 者	(美) 希利尔
译 者	谢 凯
责 任 编 辑	黄孝阳 汪 旭
特 约 编 辑	邹晓燕
文 字 编 辑	聂 斌
出 版 发 行	凤凰出版传媒股份有限公司 江苏文艺出版社
出版社地址	南京市中央路 165 号, 邮编: 210009
出版社网址	http://www.jswenyi.com
经 销	凤凰出版传媒股份有限公司
印 刷	南京新华泰实业有限公司印刷厂
开 本	652×960 毫米 1/16
印 张	18
字 数	285 千字
版 次	2014 年 8 月第 1 版 2014 年 8 月第 1 次印刷
标 准 书 号	ISBN 978-7-5399-7376-0
定 价	32.00 元

(江苏文艺版图书凡印刷、装订错误可随时向承印厂调换)

目录

第一部分 绘画

第 1 章 世界上最古老的画	001
第 2 章 这幅画有问题吗	005
第 3 章 拼图谜题	009
第 4 章 愚弄人的画	012
第 5 章 瓶罐上的画	015
第 6 章 基督画像和基督徒的画	017
第 7 章 牧童画家	019
第 8 章 天使般的兄弟	022
第 9 章 再生的画家	024
第 10 章 罪恶和布道	027
第 11 章 伟大的老师和最伟大的学生	030
第 12 章 画画的雕刻家	033
第 13 章 列奥纳多·达·芬奇	036
第 14 章 六个威尼斯画家	039
第 15 章 裁缝的儿子和光影大师	043
第 16 章 佛兰德斯画家	046



第 17 章	两个荷兰画家	050
第 18 章	丢勒和小荷尔拜因	053
第 19 章	遗忘和发现	056
第 20 章	西班牙画家	058
第 21 章	风景画和广告牌	062
第 22 章	动荡时期	065
第 23 章	后来居上	069
第 24 章	三个英国画家	073
第 25 章	穷画家科洛和米勒	077
第 26 章	最重要的角色	080
第 27 章	后印象派	083
第 28 章	美国早期画家	086
第 29 章	更多美国画家	089
第 30 章	两位生活在欧洲的美国画家	092
第 31 章	非写实画和超现实画	094
第 32 章	更多现代画家	097

第二部分 雕刻

第 1 章	最古老的雕像	103
第 2 章	最大和最小的雕像	106
第 3 章	基路伯和国王	109
第 4 章	古希腊雕像	112
第 5 章	站立的雕像	115
第 6 章	最伟大的古希腊雕刻家	118
第 7 章	残缺的雕像	122
第 8 章	会讲故事的雕像	125
第 9 章	宝石小浮雕	128

第 10 章 陶土雕像	131
第 11 章 罗马人的半身像和浮雕	133
第 12 章 教堂里的雕像	135
第 13 章 天堂之门	137
第 14 章 一个寻宝人和一个秘密	139
第 15 章 第二好和最好	143
第 16 章 全能型艺术家	146
第 17 章 切利尼铸造珀尔修斯雕像	149
第 18 章 飞翔的雕像	152
第 19 章 一个意大利人与一个丹麦人	154
第 20 章 邮票上的雕像	156
第 21 章 狮子、圣人和国王	159
第 22 章 自由女神像	161
第 23 章 在“思考”的雕像	163
第 24 章 美国雕刻	165
第 25 章 美国最出色的雕刻家	169
第 26 章 丹尼尔·切斯特·佛兰奇	172
第 27 章 女雕刻家	174
第 28 章 路的尽头	177
第 29 章 现代雕刻	180

第三部分 建筑

第 1 章 最古老的房子	185
第 2 章 神庙	190
第 3 章 泥砖砌的宫殿	192
第 4 章 完美的建筑	196
第 5 章 女性风格建筑	200



第6章 新的建筑风格	202
第7章 罗马非一日建成	206
第8章 建筑装饰物	209
第9章 早期的基督教建筑	215
第10章 早期东方基督教建筑	217
第11章 黑暗中的亮光	220
第12章 圆拱和拱廊	223
第13章 城堡	226
第14章 哥特式建筑	228
第15章 赞美圣母玛丽亚的建筑	231
第16章 乡村大教堂	234
第17章 欧洲各地的建筑	237
第18章 伊斯兰建筑	240
第19章 关于圆顶的故事	243
第20章 早期文艺复兴式建筑师	246
第21章 英国式住宅	249
第22章 法国城堡和宫殿	252
第23章 巴洛克式建筑	256
第24章 因火灾成名的建筑师	259
第25章 美国早期的建筑	262
第26章 首都和国会大厦	266
第27章 有关桥的故事	269
第28章 摩天大楼	273
第29章 建筑新思想	276



第1章 世界上最古老的画

我正在听老师讲课，但我手里摆弄着铅笔。在课桌的桌面上，有两个相距约一英寸的小圆点。我拿笔心不在焉地在一个小圆点上戳了一下，又在另一个小圆点上戳了一下，两个小圆点马上就变成了两只小眼睛。我在每只眼睛外面画了一个圆圈，再用一条弧线把这两个圆圈连起来，一副眼镜就画好了。

第二天，我在画好的眼睛和眼镜下面，又画了鼻子和嘴巴。

第三天，我画好了脸，并添上了耳朵和头发。

第四天，我又画了一顶帽子。

第五天，我画上了身体部分：胳膊、腿和脚。

第六天，我拿笔用力地描着这些线，直到它们在课桌上留下深深的印痕。

第七天，就在我全部完成我的这幅杰作时，被老师发现了。

第八天，我爸爸得到了一张购买新课桌的账单，我得到了——算了，我不想再提了。

“他以后可以当画家。”妈妈说。

“上帝保佑！”爸爸说，“最好不要，不然我花的钱可要比一张新课桌多很多。”

我知道，有一所学校的大厅里立着一块很大的木板，专供学生上面涂鸦。在木板的顶部写着：



如果你特别想画画，不要画在你的课桌上，就画在这块木板上。

如果你把铅笔交到某人手里，他一定想随手画点什么，不管是在上课还是正在接电话，只要他面前有个便笺本，他准会在上面画圆圈，或是画人脸，或是画三角形，又或是画正方形。要不然，他就会在桌面上或墙上去画，因为他必须得画点什么。你见过没有被画得乱七八糟的电话本吗？我们认为爱画画是人的天性，它表明你是一个真正的人。

如今，经过训练的动物能够做很多人做的事，但有一件事动物学不会，那就是画画。狗能学会用两条腿走路，甚至帮人取报纸；黑熊能学会跳舞；马能学会数数；猴子能学会用杯子喝水；鹦鹉能学说人话。但是，只有人才能学会画画。

每一个男孩或女孩都在童年时期画过一些东西。难道你没有吗？你可能画过马或者房子，轮船或者汽车，小猫或者小狗。虽然你画的小狗可能看起来像小猫，或像一条毛毛虫，但你仍比任何动物都要厉害。

甚至那些生活在远古时代的穴居人也会画画。穴居人身上长着浓密的毛发，由于没有房屋，他们就像野兽一样住在洞穴里。那时候没有纸和笔，他们就在居住的洞穴的石壁上画画。他们不像现代人那样把画装裱起来挂在墙上，而是直接画在洞壁和洞顶上。

这些画有些仅仅是简单的线条或在洞壁上刻出的图案，有些是后来才加上颜色。画那些画所用的颜料是用一种有色黏土和油脂混合成的，通常都是单一的黄色或红色。他们也可能直接用兽血做颜料，它的颜色最初是鲜红的，后来变得几乎和黑色差不多。有些画看起来就像是用一根烧过的木棍画的，就像我们用烧过的火柴梗画一个圆圈一样。此外，还有一些画是刻在动物骨头上的，比如鹿角或象牙。

现在，我们来猜一猜这些穴居人都画了些什么？如果让你随便画一幅画——你可以画任何东西，试试看，我猜你会画这五种东西中的一种。首先是猫，其次是帆船或汽车，其次是房子，其次是树木或花朵，最后是人。你画的会其他东西吗？

穴居人只画一种东西，不是男人也不是女人，不是树木，不是花朵，更不是风景，他们只画动物。你认为他们画的是什么动物呢？狗？不，不是狗。马？不，不是马。狮子？不，不是狮子。他们画的都是大型的、外形奇特的动物。

这些画画得很逼真，我们可以看出这些动物长什么样子。这里有一幅几千年前的穴居人画的画。



你能够看出这是一种动物的画像，它不是猫，也不是毛毛虫，而是那个时代特有的某种动物。它看起来像是一头大象，而它的确是象的一种——巨象，它的耳朵没有如今的大象那么大，还长着长长的毛。现在的大象虽然长着厚实的皮，但几乎没有毛。这种动物被我们称为猛犸象，它之所以长着长毛，是因为当时它生活的环境非常寒冷，长毛有助于保暖。它的确要比现在的大象大很多。

如今已经没有猛犸象了，但是我们找到了它们留下的骨头，并把这些骨头拼成了一副完整的骨架。如今，我们仍把那些庞然大物称为“猛犸”。你可能听过美国肯塔基州的猛犸洞，它之所以叫这个名字并不是因为洞里面真有猛犸象，而是因为它非常大。

除了猛犸象，穴居人还画过其他动物，其中之一就是野牛，它是水牛的一种。你可能在五美分的硬币上看到过，它的样子有些像公牛。在西班牙，曾有一个小女孩跟着寻找箭簇的父亲走进一个洞穴。当父亲正聚精会神地在地面上搜寻时，小女孩正盯着洞顶，她发现洞顶画着一些她认为是公牛的动物。她叫了起来：“看，公牛！”她的父亲以为她看见了真的公牛，赶紧问：“在哪里？哪里？”

穴居人画的有些动物和我们今天看到的动物差不多——驯鹿、长颈鹿，还有熊和狼。

穴居人画画的洞穴里光线十分昏暗，因为洞里没有采光的窗户。他们依



靠某种壁灯发出昏暗的灯光来照明。这些穴居人为什么要画画呢？这些画不可能只是用来装饰洞壁，就像我们在墙壁上挂上画一样，因为洞里实在是太暗了。我们认为穴居人画画是为了祈求好运气，就像如今人们把马蹄铁挂在门上一样。或者，他们是想通过画画来讲述一个故事，或者记下被他们杀死的动物。或者，他们必须画这些东西，就像现在的男孩子或女孩子总是忍不住要在木墙上，或者在自家房子的墙壁上，或者干脆在课桌上画点什么。

这些由原始人——长着长毛发的穴居人——画的画是世界上最古老的画，但这些艺术家在几千年以前就去世了。你认为你制作出来的东西有可能像这些画一样保存那么久吗？



第2章 这幅画有问题吗

穴居人在居住的洞穴的洞壁和洞顶上画画。古埃及人不是住在洞穴里，他们住在房子里，不过他们并没有在墙壁和天花板上画画。他们住的通常是小土屋，并不比穴居人住的洞穴好到哪儿去。不过，古埃及人对活着时的住所并不在意，他们关注的是死后的住所（我们称之为坟墓）或者他们为神建造的住所（我们称之为神庙）。

如今，大多数死去的人都被埋在地下，但是古埃及人认为，人死后不能被埋在地下。此外，埃及大部分地方每年几乎有一半时间都被水淹没了，因为每年夏季尼罗河都会爆发洪水，埋在地下的土墓容易被水冲毁。

古埃及人相信，死者的躯体在几千年之后会获得重生。因此，国王和那些有钱有势的富人非常在意自己死后安葬遗体的坟墓。为了让自己的坟墓能长久保存，他们不用容易腐烂的木头或类似的材料建造坟墓，而是用砖和坚硬的石头建造坟墓。他们希望在死后自己的遗体能放在一个安全的地方，类似于一个地下保险柜那样的地方。在他们死后，尸体会通过防腐处理，以防止尸体腐烂。

这种经过防腐处理的尸体叫木乃伊，被放在人形棺材里。埃及人在这些棺材，或是装木乃伊的箱子上，以及在他们的坟墓或神殿的石墙上画满各种



各样的图画。有时，这些图画有上千幅之多，它们都是在坟墓主人还活着的时候画上去的。

这些画在棺材、坟墓和神庙的墙壁上的画，不同于穴居人画的画，它们画的不是各种野兽。虽然有些画也是画的动物，但不是穴居人画的那种动物。很多画都是以人为题材——男人和女人，国王和王后，男神和女神。

有一个不用问就可以知道男孩或女孩年龄的方法。给他们看三张人脸画，每张画上的人脸都缺少一点东西：第一张画没有眼睛，第二张画缺少嘴巴，第三张画少了鼻子。然后问他们每张画上都缺了什么。你可能认为谁能都指出每张画上少了什么，事实并非如此，只有年龄超过六岁的孩子才会看出每张画缺少什么。所以，如果他们指不出每张画的毛病，我们就知道他们还不满六岁。

这是一幅有一些问题的古埃及画，画的是一个长矛匠正坐在地上制长矛。我不知道你有多大，能否看出这幅画的毛病。



看看你是否能在我公布答案前找出问题所在。如果你看不出毛病，你可能已经六十岁了，因为许多老年人也看不出来。这是一个智力游戏。你能答对吗？

这幅画的毛病：眼睛是我们从正面看到的样子，而脸却是侧面。画这幅画的人把从正面看到的眼睛的样子画在了从侧面看到的脸上。

另一个让人感觉很奇怪的是，这个人的身体是扭曲的，它的双肩正对着我们，但是臀部、腿、脚侧向另一边。

在古埃及时期，所有的艺术家都用特定的方法来画特定的事物。因为他

们学习的就是这种方法，所以他们只能这样画，就像我前面说的——把正面的眼睛画在侧脸上，把双肩画成正面，双腿和双脚画成侧面。

你注意过杂志封面上的那些图画吗？有的只是美女和鲜花，但是有的却讲述了一个故事，或故事的一部分。在那些讲故事的图画里，图下附有文字说明图画的意思，有些不需要文字说明。我们把那些不需要任何文字却依然在讲故事的图画称为“插图”。

古埃及人画的画大多数都是插图。他们通过有文字或没有文字的图画来讲故事——有关死去的国王或者王后的故事：他们参加的某场战争，他们举行的狩猎活动，或他们参加的阅兵仪式。在画的上方、底部或侧边通常都附有埃及人写的文字，以对画图进行描述。这些文字本身看起来就像画一样，因为古埃及文字是一种图画文字，我们叫它象形文字。

当埃及画家在画一位国王和围在他周围的平民时，他会把国王画得大大的，而把其他人画得小小的，让国王看起来像是一个巨人——个头是平民的两到三倍——这是为了突显国王的确是一个伟人。

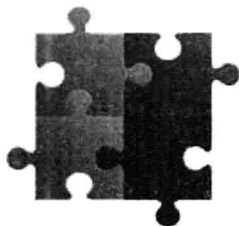
当埃及画家在画一群人时，他们不知道如何呈现画面后排的人——我们会把后排的人画小一点，画高一点。他们把后排的人画得和前排的人一样大小，为了表示这些人的前后位置，就把后排的人画在前排的人的头顶上。

如今，我们有几百种颜色和色调，但是古埃及人只有四种亮色——红色、黄色、蓝色和绿色，以及黑色、白色和褐色。这些颜色能长久保存。你知道如今要找到一种不退色的颜料非常困难，我们的窗帘、沙发罩，甚至我们的衣服都很容易褪色，除非不被太阳晒。但是，古埃及人的画直到今天颜色依然很鲜艳，就像刚画好时一样。这是因为他们用的颜料不退色，而且这些画一直保存在太阳无法直射的黑暗环境里。这些画在灰泥墙上的画，颜色非常明亮——不是自然的那种亮。埃及人根本不关心画的东西是否真的需要上色，或者应该用某种特别的颜色，他们只是按照自己认为好看的方式去画。他们会把人脸涂成红色，甚至是绿色。

所有这些古老的画并不是为了供人观赏，我们不禁要问：古埃及人为什么要画这些画？他们的想法是什么？今天，我们要建造一座大型建筑时，比如教堂、庙宇或者基督教圣殿，我们会在地基里放一块空心石——我们管它叫奠基石——把当天的报纸，当时人们的生活照片等东西放在里面。为什么



要这样做呢？人们希望这些建筑能够经历几个世纪，而奠基石也只有在这座建筑倒塌后才能被打开。这又是为什么呢？我们的想法可能和古埃及人的想法差不多吧。



第3章 拼图谜题

有一个国家在地图上距离埃及仅有一英寸，然而实际上的距离却超过一千英里，这个国家的名字叫——唉，那里有好几个名字都很难记的国家。埃及境内只有一条河流，而埃及东边千里之外的那些国家却都有两条河流，因此这些国家所在的地区被统称为“两河流域”。如果你真的想知道这些国家的名字，那我告诉你，它们是美索不达米亚、迦勒底、巴比伦和亚述。

人们认为，伊甸园就在两河流域。“一河之国”（指埃及）和两河流域的国家都是世界上最古老的国家，我们不知道哪个国家更古老。

在两河流域，曾经分布着古代最大且最重要的城市——这些城市有可能比今天的纽约或伦敦还要大——它们由强大而残暴的国王统治着。不过，这些古老的城市里的建筑物，没有一座保留了下来。这些建筑不像埃及的建筑是用石头建造的，因为两河流域的石头非常少，它们是用泥砖砌成的，两河流域可不缺泥土。但是，这些泥砖只是被太阳晒干，不像埃及的砖经过大火烧制。你知道，太阳晒干的泥砖很容易碎裂，后来，那些用泥砖砌成的房子都坍塌了，那些曾经宏伟壮丽的城市如今只剩下一座座土堆，看上去像是天然形成的小山丘一样。

你可能会疑惑，这些国家的人为什么不把泥砖放在火里烧（因为烧制



后的砖块比其他所有材料保存的时间都要长久），原因是他们没有足够的木头和其他燃料来生火。然而，他们在一些砖块上画一些图画或其他装饰性图案，再抹上一层玻璃质的东西（我们称之为釉），最后放在火里烧，直到烧成彩色瓷砖。这些瓷砖保存了下来，人们把它们从泥砖建造的城市废墟下面挖掘了出来。

古埃及人画画主要是给死人看的，然而，两河流域的画家并不关心死者，他们画画是为了让活人观赏。

国王们不修坟墓，他们对自己死后会怎么样漠不关心。相反，他们为自己建造庞大的宫殿，为信奉的神灵修建宏伟的神庙。由于这些宫殿和神庙都是用泥砖砌成的，看上去不够漂亮，所以艺术家们就在雪花石膏或瓷砖上画上图画，然后贴到宫殿和神庙的墙上。

雪花石膏是一种石头，通常是白色的，它很柔软，便于在上面雕刻出图案。艺术家们先在雪花石膏上雕刻出图案，再涂上颜料，他们涂色的方式和埃及人为图画上色的方式差不多。

每块瓷砖上都画着一幅画的一部分，把很多这样的砖块拼起来，就可以拼成一幅完整的图画，就像我们玩的拼图游戏一样。有一种图案你可能没有见过，它是由许多彩色小石头拼成的，这就是镶嵌画。那些生活在两河流域国家里的人最早使用镶嵌这一工艺创作图案。

古埃及人画在坟墓和神殿内墙壁上的画至今仍保留在原地，而那些上面画着画的木乃伊棺材已经被收藏到博物馆里。两河流域的人创作的雪花石膏画或瓷砖画已被人们从废墟里挖掘出来，也放到博物馆里供人们欣赏。

两河流域的人画在雪花石膏和砖块上的画主要表现了国王和大臣们的日常生活。有两件事是国王和大臣最喜欢做的，一是打猎，二是打仗，所以有很多画画的都是关于打猎场面和战争场面。

在两河流域发现的图画和在古埃及发现的图画有很多相同之处。比如，两河流域的人物画和古埃及的人物画都是把正面的眼睛画在侧脸上，又把双肩画成正面。又比如，为了区分人物的前后位置，两河流域的画家也是把后排的人画在前排人的上面，这点也和古埃及人的画相同。不过，也有一些两河流域的画家试着把后排的人画得高一点或画得小一点，或是让前面的人挡住后面的人的一部分身体来体现前后位置。这种在画面中表现远近距离的手