

ZHONGGUO GUDAI TUXING YISHU JIANSHI

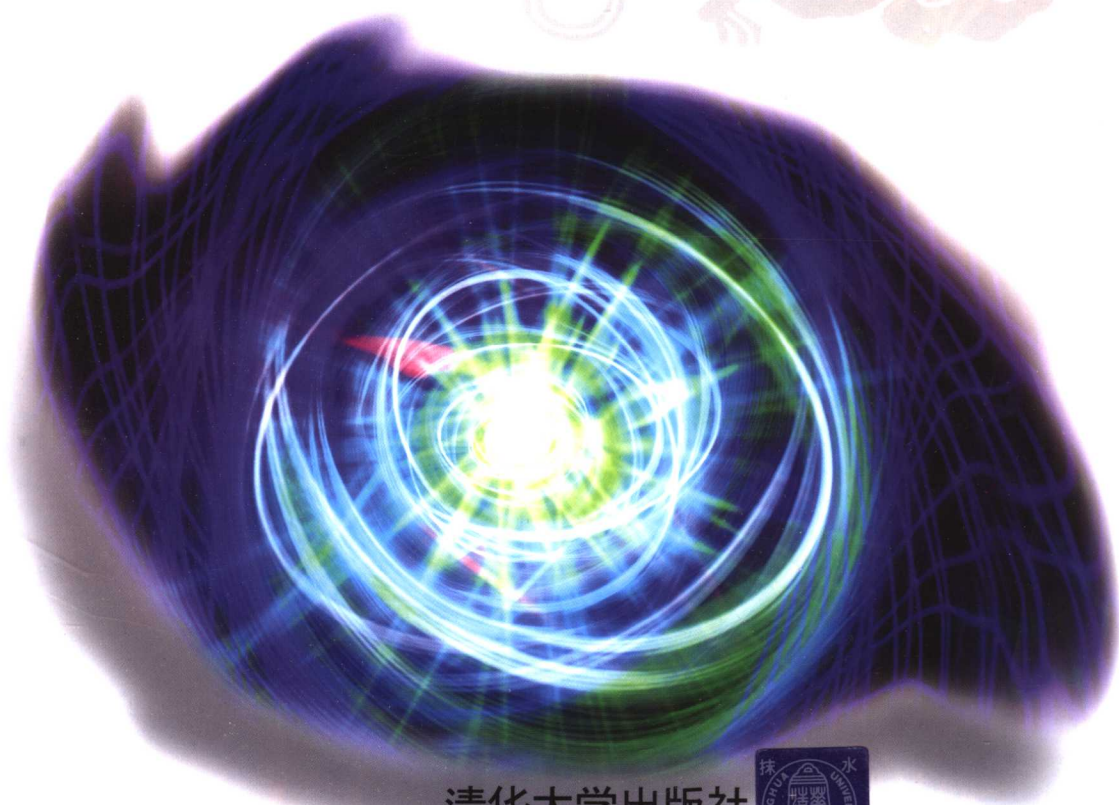
清华大学计算机图形艺术设计专业（本科）系列教材

主编 林 华

中国

古代图形艺术简史

陈瑞林 编著



清华大学出版社



ZHONGGUO GUDAI TUXING YISHU JIANSHI

清华大学计算机图形艺术设计专业
(本科) 系列教材

主编 林华

中国古代图形艺术简史

陈瑞林 编著

清华大学出版社·北京

内 容 简 介

本书是作者讲授“中国古代图形艺术简史”课程讲稿的集结,力求通过对于中国古代图形艺术的简要介绍,使读者了解中国古代图形艺术发展历史的概况,掌握中国古代图形艺术的基本知识,从中华民族博大精深的艺术传统中获取养料、得到启示,为计算机图形艺术设计的学习、为今后从事计算机图形艺术设计的发展打下较为坚实的基础。本书适合作为计算机图形艺术设计专业选修课程的教材。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

中国古代图形艺术简史/陈瑞林编著. —北京:清华大学出版社,2006.3

(清华大学计算机图形艺术设计专业(本科)系列教材/林华主编)

ISBN 7-302-10875-7

I. 中… II. 陈… III. 图形—艺术史—中国—古代—高等学校—教材 IV. J06-092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 037991 号

出 版 者: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦
http://www.tup.com.cn 邮 编: 100084
社 总 机: 010-62770175 客 户 服 务: 010-62776969

责任编辑: 冯志强

封面设计: 林 华

印 装 者: 北京嘉实印刷有限公司

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 175×260 印 张: 13.5 字 数: 327 千字

版 次: 2006 年 3 月第 1 版 2006 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-10875-7/J·64

印 数: 1~3000

定 价: 58.00 元



系列教材编委会

主编 林 华

编委 (按姓氏笔划为序)

卞祖善 君彤云 史习平 孙嘉英

刘吉昆 安保辉 苏 华 李晓彬

陈瑞林 林 华 梁 梅 黄 勇

黄 艳 程 远



序 言

人类历史的脚步已经迈入 21 世纪,21 世纪被人们称为信息时代、后信息时代、E 时代或者数码时代,但是无论是哪一种时代,都是建立在以电子计算机为平台的基础之上的。

从近现代历史时代划分的名称中,我们不难发现,几乎每一个时代都包含有关的技术名词或者是直接以技术名词命名,如工业社会、后工业社会、电子时代、信息时代,由此可以看出科学技术对于社会进步和发展的影响,在艺术领域亦如此。在近代历史上,技术对艺术的冲击已经发生过多次,每一次都产生一些新的艺术门类,并在此基础之上产生新的艺术教育学科和专业。其中比较显著的影响可以归纳为三次:

第一次是摄影技术的诞生。摄影技术的诞生,对于写实绘画艺术实践产生了致命的冲击,使以再现现实和虚拟现实见长的绘画艺术相形见绌,进而催生了新的现代绘画艺术及流派,诞生了抽象绘画艺术,以及以抽象形态为造型基础的构成教学体系和现代艺术设计专业和学校。

第二次是电子媒体的诞生。电视影像技术、微波通信技术,特别是卫星通信技术的诞生,对电影艺术的冲击使全世界众多著名的电影厂纷纷倒闭,同时也对现代绘画艺术产生了致命的打击,使曾经是艺术圣殿中不可一世的纯美术在国外“大量下岗”。电子媒体的主要代表形式为广播、电影和电视。这些技术和媒体的诞生产生了动态的视觉形式,丰富了人们的视觉感受,进而催生了广播剧、电影、电视剧、电子音乐、影视广告和 MTV 等许多新的视觉艺术形式,以及在此基础上产生的广播学院、电影学院和影视广告等学院、系及其教学体系。

第三次是电子计算机的诞生。自人类诞生以来,曾发明了千万种工具,其中电子计算机是最伟大的发明之一。以往的发明,是人类各种器官能力的扩大与延长。例如:电铲、挖掘机和起重机,是人的胳膊和手的能力的扩大;汽车、火车、轮船和飞机,是人腿的能力的延长;显微镜、X 光机、CT 机和望远镜,是人眼的延伸;麦克风、扩音机、扬声器、电话、电报、收音机和录音机,是人的嘴巴和耳朵的能力拓展。而电子计算机的发明,是人类大脑智能的扩大和延伸,它使人类更聪明,更富于智慧,它是最高级的智能工具。如今已经是计算机时代了,计算机技术对艺术、艺术设计和艺术设计教育的冲击和影响已经初见端倪,而且势不可挡。

20 世纪 80 年代初,电子计算机图形艺术设计,作为最尖端的视觉表现手段在我国大张旗鼓地出现于电视、电影、平面艺术设计、工业设计、展示艺术设计、建筑环境艺术设计和服装设计等大众传播媒介和视觉艺术设计领域之中。计算机图形艺术设计给我们展示了一个新颖的视觉天地,以



XU YAN

往人们用手工很难实现的视觉效果,被电子计算机轻而易举地完成,甚至完成得比预想的还好。电子计算机所提供的各种迅捷的设计手段和方式,将设计师的双手从繁重、缓慢和重复性的劳动中解放出来,从而深化和丰富了人脑的艺术创造力和最终的视觉艺术效果。

电子计算机的诞生催生了被称为第四次信息革命的产物——因特网媒体。电子计算机辅助图形艺术、因特网媒体的普及和与因特网媒体的结合,又催生了一批相应的、新的艺术设计形式,如网页设计、多媒体艺术设计、CD-ROM 光盘设计、视频艺术设计、二维和三维电脑动画艺术设计、电脑美术作品、MIDI 音乐创作、电脑游戏以及各种与计算机图形艺术设计有关的数字艺术作品等。然而,时至今日,在国际上特别是在我国,与上述新生艺术形式相适应的教育体系和教学模式的建立却相对滞后,至今仍未有形成或建立起相对科学的计算机图形艺术设计的教学体系。教育是面向未来的事业,而我国艺术设计教育的现状不仅没有面向未来,而且在某些领域还落后于时代和现实社会。

计算机图形艺术设计 (Computer Graphics Design, CGD), 是计算机图形学 (Computer Graphics, CG) 的一个分支,是介于艺术设计学与计算机图形学之间的边缘学科。计算机图形学是运用计算机对图形数据和图形显示进行相互转换的方法和技术。计算机图形学就是研究图形的输入、图形对象的构造和表示、图形数据库管理、图形数据通信、图形的操作、图形数据的分析以及如何以图形信息为媒介实现人机交互作用的方法、技术和应用的一门学科。它包括图形系统硬件研究、图形软件研究和软件应用研究等几个方面。而计算机图形艺术设计属于计算机图形学的软件应用研究范畴。

计算机图形艺术设计是以计算机为平台,由二维、三维和四维(时间—维)图形、图像以及与音频等要素组成的,按照一定的视觉艺术设计规律形成静态的、动态的、或动态交互的现实或虚拟现实的视听图形和图像艺术设计。它分为两大类和五个子项。两大类是计算机静画和计算机动画,五个子项是两维静画、两维动画、三维静画、三维动画和视频艺术。计算机图形艺术设计所涉及的领域很广,目前看来它较多地表现在视觉艺术领域,但是从科学与艺术相结合的边缘学科的角度来看,从文化到艺术、从科学到教育、从工程到军事等等,可以说,所有在计算机屏幕上显现的图形或者图像,都是计算机图形,都存在一个美与不美的问题,都需要经过视觉设计,都是计算机图形艺术设计的内涵和外延。

计算机图形艺术设计专业是科学与艺术以及计算机专业与艺术设计



XU YAN

专业相结合的边缘学科。艺术与科学的结合曾经是很多科学家和艺术家的夙愿。在人类社会的早期,科学与艺术同时产生,在当时二者是统一为一体,许多艺术家同时也是科学家。这种统一在文艺复兴时期达到了顶峰。此后,随着科学和艺术的发展日趋复杂化,导致艺术与科学逐渐分化。这种分化使得各自的学科畸形发展,使得艺术与科学之间的鸿沟愈来愈大。20世纪以来,由于科学的迅速发展,在科学的理论之中,积累了许多有关科学中美的问题,而在艺术之中也积累了许多科学问题的素材,同时科学的视觉化和艺术的科学化也日趋重要,于是许多科学家呼吁科学与艺术重新综合。然而,艺术与科学结合之路似乎十分遥远,而且步履艰难,其中一个很重要的原因是表现手段的问题。以视觉艺术为例,其中的绘画表现能力难倒了科学家——科学家多半不会画画,而艺术家又很难理解科学和科学家大脑之中的科学形象,无法使之视觉化。然而,计算机的诞生,特别是微型计算机及其视觉艺术设计应用软件的普及和大量使用——即计算机图形艺术设计这门新兴学科的诞生,其展示世界、再现实物的能力,已让技法高超的艺术家和设计师们相形见绌。同时也给许多对于绘画造型表现能力望而却步的科学家、科技工作者赋予了神来之笔,为科学与艺术的结合架起了可以逾越的桥梁。目前,计算机图形艺术设计看似更多地是在艺术设计领域实践,但是,面向21世纪,计算机图形艺术设计的能力,应该是每一个从事科学技术工作的人的基本素质。

计算机图形艺术设计专业与传统的艺术设计学科或专业的关系是:它们之间是一种姊妹艺术。作为视觉艺术,计算机图形艺术在视觉艺术创造规律、形势法则和审美方法与传统艺术设计专业相似或者相同。起初,计算机图形艺术设计还只是作为一种辅助艺术设计的技术和手段出现,许多人认为它只是一种工具。但是,随着计算机图形艺术设计硬件和软件水平的提高,如今,在艺术设计领域中,几乎没有人再用手工进行设计了,都改用计算机进行设计。现在,计算机图形艺术设计已经不仅是一种辅助艺术设计的工具,在某种情况下,它已经成为一种“独立”完成艺术设计的主体。随着计算机图形艺术设计的不断发展和提高,它在艺术设计领域中的应用程度和范围愈来愈大。同时已经波及几乎所有的、以计算机为平台的可视的学科应用领域之中。在这些形式的作品中,应用传统艺术设计的艺术规律为计算机图形艺术设计专业设计效果服务。在这里传统的四个艺术设计专业(装潢艺术设计、环境艺术设计、服装设计、工业设计)变成了这一新兴的计算机图形艺术设计专业的基础课。在计算机图形艺术设计专业设计中,其最终结果——作品或者产品、商品,不仅仅是一个平面设计、一个工业设



XU YAN

计或者环境设计、服装设计,而是它们的综合。大家知道,在美国著名的阿波罗登月计划和实践中,没有一项技术是专门为这个计划发明的,它只是综合利用了当时已经发明的科学技术,结果产生了人类划时代的科学实践。计算机图形艺术设计专业亦如此,综合出新——科学与艺术的综合、艺术设计与计算机图形学的综合,就是计算机图形艺术设计专业的基础和起点。

作为科学研究可以分为基础科学研究和应用科学研究。而计算机图形艺术设计专业横跨基础研究和应用研究,作为基础研究可以是科学的极佳助手;作为应用研究,它目前已经广泛应用于诸如科学、工业、军事、国防、教育、文化、娱乐和商业等几乎所有的领域。然而,由于计算机图形艺术设计的实践发展十分迅速,导致实践超前而理论和教学滞后。尽管在前面我们描绘了一个科学和艺术相结合的美丽景致,但是,即使有了计算机硬件和图形艺术设计软件,并不等于人们就自动地变成了科学与艺术相结合的实践高手。因此需要一套基于这个学科领域的新的教学体系和系统的教学方法,来指导和教授正在从事和即将从事艺术设计专业或者其他专业实践的学者或者工作者。清华大学计算机图形艺术设计专业(本科)系列教材,就是在这样一个特殊的时代、特殊的背景下产生的,就我们目前在网检索的结果显示,国内至今没有这个专业体系一套完整的教材,所以我们这套教材是目前国内填补计算机图形艺术设计专业空白的系列教材。

本系列教材共 34 册,含 34 门课程,其中必修课 21 门,640 学时,78 学分,选修课 13 门,320 学时,24 学分(选修不得少于 12 学分),毕业设计和毕业论文 14 学分,224 学时。总学时为 1184 学时,总学分为 102 学分(教材设置为专业课程,不包含外语、政治经济学原理、毛泽东思想概论、马克思主义哲学、邓小平理论概论等共同课的课时和学分)。课程体系按照计算机图形艺术设计的定义和学科分类,在综合本学科所涉及的专业技能和艺术设计以及姊妹艺术知识基础的同时,参考国外本专业教学的有关课程而综合研究设置。课程的设置既考虑到计算机图形艺术设计学科发展的总体目标,同时也考虑到我国的现实国情和有关艺术设计部门近期对于就业技能的需求。

今天,对于从事视觉艺术设计的人们来说,是从未有过的创造新的视觉形象的困难时代。技术的发展对于社会和艺术创造产生了重大的推动作用,摄影技术、摄像技术、计算机图形艺术设计等技术的发展,审美的进步,导致人类求新、求异的视觉口味变得越来越高,也越来越快,这一切使得视



XU YAN

觉艺术设计师的想像力、创造力,特别是表现能力,都处于一种危机状态,视觉艺术设计和艺术设计教育也不例外,我们必须迅速调整目前艺术设计的教学体系,跟上社会发展的脚步。

站在 21 世纪的门槛上,人们对新世纪的展望有许多,在不远的将来,以计算机为平台的图形、图像技术和艺术的结合将成为 21 世纪视觉艺术的主流。

林 华



前言

人类通过图形创作认知客观世界,展现内心主观世界。从数十万年前先民制作的洞窟壁画到如今随处可见的儿童涂鸦,图形以巨大的视觉冲击力,超越时间空间的限制,传递丰富生动的信息,成为联系人群、促进社会发展的重要方式。文字的发明使人类的图形创作进入新的阶段,无论东方民族还是西方民族,都曾经有过“从图到文”的历史发展过程。进入现代社会,人们的生活节奏加快,生活压力加大,随着科学技术的飞速进步,印刷出版物、电子出版物等图形制品越来越成为人们最重要的消费对象,图形的重要性再次凸现,“读图时代”再次来临。据2004年底美国《国家地理》(National Geographic)杂志报道,美国科学家通过进行分析研究得出结论,与无线电波相比,图形可能是地球人与可能存在的外星人进行信息沟通的最佳方式。在先锋10号航天器侧壁便绘有象征地球人的图形。

图形创作是艺术创作活动,在人类社会漫长的历史过程中,包括二维(平面)图形和三维(立体)图形乃至增加时间维度的多维图形经历了种种的发展和变化。通过图形创作,以美为终极追求的人类艺术展现出绚丽多姿的面貌。图形艺术开拓出艺术创作的无限空间,某种意义上艺术家在建筑、工艺、绘画、雕塑、书法等艺术领域的创作活动都可以归结为图形艺术的创作活动,艺术家的创作成果往往以图形艺术的形式呈现出来。

图形是一种形式符号,图形艺术与数学、物理等科学符号不同,图形艺术是一种“有意味的形式”。在美的形式当中图形艺术有着丰富的文化内涵。通过图形艺术研究不仅可以了解人类社会从原始到现代美的历程,探索艺术形式和艺术风格的发展规律,还可以破译图形蕴含的密码,获取人类社会不同历史阶段的文化信息。由于图形艺术研究在艺术史研究、社会文化史研究中的不可替代的重要作用,正在越来越引起人们的重视。国外的图形艺术研究取得了许多重要的成果,在艺术史研究领域。在社会文化史领域都产生了巨大的影响。近年来著名艺术史学者、社会文化史学者贡布里希(Ernst H. Gombrich, 1909—2001)关于图形艺术研究的著作翻译介绍到中国,极大地推动了刚刚起步的中国图形艺术研究。

图形艺术与设计有着密切的联系,随着计算机技术的发展,新兴的计算机图形艺术设计正在深刻地改变传统的设计。这种改变不仅仅是技术手段的更新,更重要的是艺术观念、设计观念的更新,是文化思维方式的更新。作为智能工具,计算机使人类的智慧得到更加充分的展现,但是他永远不可能取代人的大脑。人类发明了工具(包括像计算机这样的高级智能工具),也一定能够成为工具的主宰。机器人战胜人类只有在科学幻想小说和电影中才可能实现。年轻一代的中国设计家在致力于新的设计手段探索的



QIAN YAN

同时,努力吸收古今中外的文化艺术营养,不断充实自己,完善自身的知识结构,成为正在兴起的计算机图形艺术设计学习热潮中十分可喜的现象。

中华民族有着悠久的图形艺术历史,历代留下姓名和没有留下姓名的艺术家创作的艺术作品极大地丰富了人类的艺术宝库,为人类社会文明进步做出了巨大的贡献。新石器时代彩陶和玉器上的神秘难测的神人图形,商周时代青铜器狞厉可怖的饕餮图形,战国秦汉时代漆器和丝织品流动活泼的云气图形,隋唐时代金银器华丽多姿的花鸟图形,宋元明清时代陶瓷器典雅秀美的山水图形;战国的帛画,汉代的画像石、画像砖,唐代的人物画,宋代的花鸟画,宋元明清时代文人的水墨山水画和花鸟画;秦代的兵马俑,汉代的石刻,魏晋南北朝和隋唐时代的佛教雕刻和陵墓雕刻,以及建筑艺术图形、书法艺术图形、民间艺术图形等,构成了中国古代图形艺术的绚丽景观。《中国古代图形艺术简史》作为计算机图形艺术设计专业的选修课程,力求通过对中国古代图形艺术的简要介绍,使读者了解中国古代图形艺术发展历史的概况,掌握中国古代图形艺术的基本知识,从中华民族伟大的艺术传统中获取养料,得到启示,为计算机图形艺术设计的学习,为今后从事计算机图形艺术设计的发展打下较为坚实的基础。

中国的图形艺术设计目前尚处于初始阶段,图形艺术设计的教学和研究(包括图形艺术设计历史的教学研究)还是有待开拓的新的领域。作为计算机图形艺术设计专业选修课程的教材,本书是“中国古代图形艺术简史”课程讲稿的集结,限于目前的研究水平,加上作为教材篇幅的限制,本书没有能够超出《中国美术史》的基本框架和基本内容,未能建立具有个性的《中国古代图形艺术史》的学术面貌,有待今后通过不断的深入研究,在不断丰富的图形艺术设计研究成果的基础上逐步从《中国美术史》脱离出来,编写出一本具有一定学术水平的《中国古代图形艺术史》专著。本书在编写过程中参阅和引用了中央美术学院美术史系中国美术史教研室编著、中国青年出版社2002年出版的《中国美术简史》和薄松年教授主编,薄松年教授、陈少丰教授、张同霞教授编著,陕西人民美术出版社2001年出版的《中国美术史教程》两书的部分史料,在此致以深切的谢意。

编者

2004年10月15日



目 录

第一章 原始时代至夏商周时代图形

艺术 1

第一节 关于中国图形艺术起源的

探索 1

第二节 巫术、宗教、神话、政治与

图形艺术的关系 3

第三节 原始时代图形艺术 9

第四节 夏商周时代图形艺术 13

第二章 战国秦汉时代图形艺术 22

第一节 战国时代图形艺术 22

第二节 秦代图形艺术 32

第三节 汉代图形艺术 37

第三章 魏晋南北朝时代图形艺术 57

第一节 绘画艺术 58

第二节 石窟艺术 66

第三节 工艺美术 77

第四节 书法艺术 81

第四章 隋唐五代图形艺术 85

第一节 绘画艺术 87

第二节 雕塑艺术 104

第三节 工艺美术 108

第四节 书法艺术 112

第五章 宋元时代的图形艺术 116

第一节 绘画艺术 118

第二节 书法艺术 147

第三节 雕塑艺术 150

第四节 工艺美术 155

第六章 明清时代图形艺术 164

第一节 绘画艺术 166

第二节 工艺美术 190

第三节 书法篆刻艺术 196

第四节 建筑艺术 200



第一节 关于中国图形艺术起源的探索

第一章 原始时代至夏商周时代图形艺术

视觉是人类重要的生理感觉，人类通过视觉观察世界、认识世界，从而掌握改造世界的能力。在众多的视觉对象中，图形是最重要的视觉对象。图形艺术是一种视觉艺术。人类通过视觉观察世界、认识世界，以图形表达对于世界的认识，反映出人类的整体思维。图形源于人类认识和改造世界的需要。人依靠视觉与思维，借助形象与概念认识自然和社会而改造自然和社会还需要创造形象与概念。所谓图形，即因图而成形，是人为创造出来的形象。图形是人的视知觉感受的反映。图形由客观对象经过光的运动形式和视觉感受多样反复、加工概括而成。图形作为符号是传达信息的工具，它引人注意，便于记忆，具有直观和感性的特点。从数十万年以前的原始艺术到今天的儿童艺术和民间艺术，历代造型艺术（绘画、雕塑、工艺美术和建筑艺术）和书法艺术多以图形的样式出现。

图形创作是人类最重要的艺术创作活动，“读图”成为历久不衰的艺术欣赏活动。即使在文字出现以后，图形仍然具有不可替代的重要地位。图形是艺术与技术、艺术与科学结合的产物。文字和印刷技术的发明和进步造成了以语言文字为中心的时代，随着科学技术的迅速发展，影视和多媒体的普及使图像成为传递信息的重要手段，数字化时代的到来意味着人类社会的真正革命。人类再次进入“读图时代”。图形艺术的发展空间如今远较前代广阔，手段更加多样，影响更为深远。计算机图形艺术成为现代图形艺术的重要组成部分，促使传统图形艺术发生革命性的变化。这种革命性变化的意义现在尚难予以确切的估量。随着时间的推移和数字化的实现，图形艺术将放射出越来越夺目的光彩。



远古时代，原始人制造工具从事生产劳动，开始脱离动物的状态。在长期的劳动实践中，人类不断改变自然环境，不断改进劳动工具，也不断改进人类自身。原始人类逐渐产生，发展了自己的思维能力、审美能力和艺术创造才能，从而为图形艺术的产生和发展奠定了基础。原始人类经历了语言出现之前、语言出现和文字出现的历史，在文字出现以前应当存在使用图形的漫长阶段。原始人类通过图形表达自身对于客观世界的认识，表达自己改造客观世界的愿望。原始图形艺术具有强烈的客观写实性，又具有强烈的主观象征意义。图形艺术是一种“有意味的形式”，外在的形式蕴含着丰富的内在文化意义。这种客观写实与主观象征的结合，为我们今天探索图形艺术的起源，了解原始图形艺术信息提供了最基本的认识，同时提醒我们不能将图形艺术简单地看成形式美的展现，要重视了解图形的象征意义和文化内涵。

石器是原始人类最早制造的劳动工具。在

漫长的旧石器时代，散布在世界各地的原始人类打制石器从事采集和狩猎活动，留下大量图形艺术的遗迹。距今约 200 万年以前，中华大地上已经有原始人类活动。距今约 60 万年以前生活在现今北京周口店一带的北京猿人石器制作技术有了很大提高。北京猿人打制出各种形状的石器，以适应砍砸、刮削等不同用途的需要。在打制石器的过程中北京猿人逐渐掌握了造型技能，萌发出原始的审美观念。考古工作者发现过众多的中国旧石器时代图形艺术品（图 1-1-1）。在距今约 3 万年的山西朔县峙峪原始遗址，曾经发现一件石墨制物。制物形状扁平椭圆，中央穿孔，似用来系绳佩挂；在宁夏灵武水洞沟原始遗址曾经发现用鸵鸟蛋壳磨制而成的穿孔串珠；在河北阳原虎头梁原始遗址曾经发现用贝壳、鸵鸟蛋壳和鸟骨管制成的可供佩戴的物品；在河南安阳小南海原始遗址曾经发现一颗钻孔石珠；在河北兴隆曾经发现一件距今约 1 万 3 千年的赤鹿角枝残段，上面有刻划的图形，刻划的图形被染成红色。

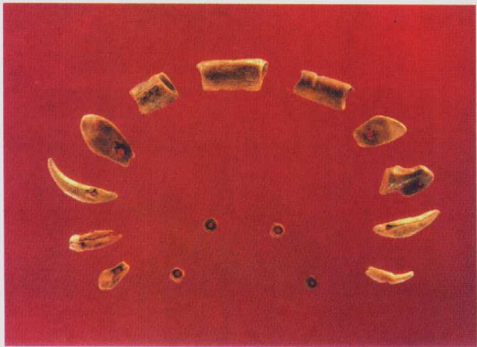
图 1-1-1 北京人石器





从距今约1万8千年前的山顶洞人遗址发现的石器和其他遗物,可以推知旧石器时代晚期的原始图形艺术已经有了较大的发展。山顶洞人的石器制作技术达到了新的水平,能够制作出精细的骨角器,特别是磨制得很精致的骨针,表明此时原始人类已经掌握了缝纫的技术,出现了原始的服饰。在山顶洞人的遗物中发现百余件原始“装饰品”,有截成小段的鸟骨管,磨光之后,复刻上一些线纹;有从海滨拣来的海蚶壳,在蚶壳的顶部磨出小孔;有在根部挖出孔眼的兽类牙齿,还有一些小石珠和钻孔的砾石。在山顶洞原始人墓穴,这些物品穿连成串挂在死者胸前或腕部,遗骨上还撒有红色赤铁矿粉末。这些原始时代遗留下来的物品反映出当时制作技术的进步,反映出原始人类对于造型和色彩有了更加明确的认识能力和表现能力。被今天的我们看成“装饰品”的原始图形艺术品往往是原始巫术仪式上使用的特殊物品,具有某种巫术礼仪的性质。研究这些原始图形艺术品有助于我们了解图形艺术的起源,了解原始巫术、宗教、神话、政治与图形艺术的关系(图1-1-2)。

图1-1-2 山顶洞人骨针及装饰品



第二节 巫术、宗教、神话、政治与图形艺术的关系

远古时代原始人类生产力低下,而大自然力量神秘莫测,难以控制,原始人匍匐在大自然的威力之下,他们试图采用某种方式来使外界力量服从自己的意愿,从而达到趋吉避凶的目的。原始的巫术和宗教活动反映了原始人类的这种意愿。远古时代原始人类人人可以为巫,随着社会的发展,这种特殊的力量为少数人所掌握。掌握了巫术权力和宗教权力也就掌握了政治权力。原始部落的首领往往便是地位最高的巫师。巫术和宗教活动往往是政治活动。在巫术和宗教活动中出现了大量的图形艺术品。不少作品表现巫术、宗教和神话的内容。

图形艺术起源于劳动,包括物质劳动和精神劳动。原始人类制造工具是物质劳动,原始巫术活动是精神劳动。通过巫术活动,原始人类创造出具有精神产品特质的艺术品。原始人类留下大量的活动遗迹,欧洲、非洲、美洲和南太平洋不少地区发现的旧石器时代洞穴壁画和原始雕塑是目前可见最早的图形艺术作品。这些洞穴壁画和原始雕塑往往与原始巫术和宗教活动有关。从古代中国图形艺术可以看到巫术的影响,有的美术品如岩画、地画反映出原始巫术和宗教活动的场景,有的美术品如彩陶、青铜器、玉器,本身便是巫术活动中巫师使用的器物。

在中国目前尚未发现旧石器时代图形艺术作品。距今约一万年,中国一些地区进入以使用磨制石器、农业和畜牧业出现为主要标志的新石器时代。中国有大量新石器时代的岩画遗存。在内蒙古、甘肃、宁夏、新疆、江苏、云南、广西等地都有岩画发现。岩画创作年代绵延久远,最早的岩画当为1万年以前新石器时代的作品。北方内蒙古阴山山脉岩画遗存数



量众多,岩画图绘狩猎、牧放、战争、祭祀、舞蹈及天体神灵等内容,图形多用坚石敲击而成。南方广西花山岩画为用彩色颜料绘制的岩壁画,不少壁画场景与原始宗教和巫术活动有关。

南北各地发现众多的新石器时代文化遗存,其中有新石器时代晚期、黄河中游分布广泛的最早在河南浞池仰韶村发现的仰韶文化、黄河上游最早在甘肃临洮发现的马家窑文化、黄河下游最早在山东泰安发现的大汶口文化和山东章丘发现的龙山文化,长江下游在浙江余姚发现的河姆渡文化和浙江余杭发现的良渚文化,以及辽宁赤峰地区发现的红山文化等。从散布南北各地的新石器时代图形艺术品可以了解原始图形艺术与巫术、宗教、神话、政治有着密切的关系。

甘肃秦安大地湾新石器时代房基遗址地面发现用木炭绘出的人物和动物图形,地面炭画纵 110 厘米,横 120 厘米,表现原始宗教和巫术活动场景,为研究原始宗教、巫术和原始图形艺术的关系提供了重要的实物资料。遗址距今约 5000 年左右,是迄今中国发现最早的建筑绘画作品(图 1-2-1)。

甘肃秦安大地湾出土的仰韶文化彩陶瓶,高 31.8 厘米,瓶口外部堆塑成少年女性头像,眼嘴挖刻而成,面颊、下颌、鼻子塑造较为认真,头颅四周下垂的短发用细密而平行的阴刻线纹来表现,两个鼻孔细心地刻出,彩绘的瓶身巧妙地成了塑像的身体或台座,造型较为完整。这件彩陶瓶当非一般生活用品,而是巫术和宗教活动中使用的特殊器物(图 1-2-2)。

甘肃临洮的马家窑文化遗址曾经发现 3 件彩陶器盖状物人头像,面部有彩绘装饰。头像绘塑结合,耳鼻捏塑,眼嘴接刻,胡须画出,面部还装饰有直线和锯齿纹。其中一个头上有微微突起的双角,头后有浮雕的蛇状物,是具有特殊身份的人物形象,可能便是当时巫师的形象(图 1-2-3)。



图 1-2-1 甘肃秦安大地湾 901 号大房子遗址地画

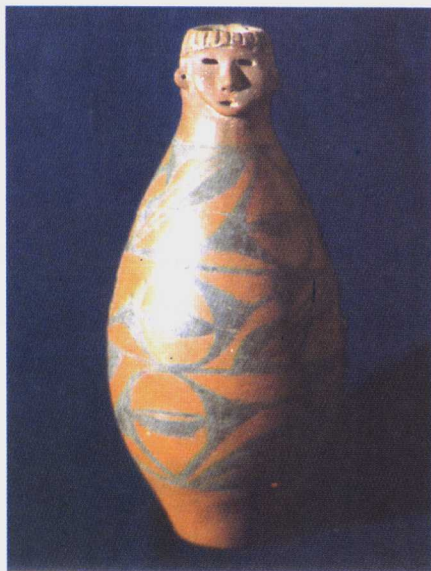


图 1-2-2 甘肃秦安大地湾出土人头像彩陶瓶



图 1-2-3 甘肃临洮出土彩陶盖人头像



青海省大通县上孙家寨出土的仰韶文化彩陶盆内壁画原始人群舞蹈图像,舞蹈纹彩陶盆高14厘米,口径28厘米,是了解研究原始宗教、巫术和原始艺术重要的形象资料,也是重要的原始图形艺术资料。青海省同德县巴沟乡出土了类似的舞蹈纹彩陶盆,表现原始巫术和宗教活动的场景(图1-2-4)。

河南临汝出土的仰韶文化庙底沟类型彩陶缸高47厘米,口径32.7厘米,腹部画有一只高脚长喙的鹤鸟口中衔鱼,一侧画着一个竖直的石斧。鹤鸟和鱼可能表现两个不同的氏族,带有徽记的石斧则寓示氏族首领的权威,类似后世统治者手持的权杖。鹤鸟石斧的图形记录当时氏族兼并斗争的重大事件,反映图形艺术服从原始宗教和巫术礼仪的需要。有研究者认为图形表现父母保佑缸中所埋子女灵魂的巫术信仰。古代中国人视“斧”为“父”或“阳性”的代表,象形字“父”字就是一只手持一只斧;而“鸟”一般被看成为“母亲”或“阴性”的代表(图1-2-5)。

黄河中游仰韶文化彩陶器物上的图形多为鸟、鱼、斧、网等图形的抽象化符号。陕西西安半坡仰韶文化遗址发现的一些彩陶器物上有这样的图形。半坡出土人面鱼纹彩陶盆高16.5厘米,口径39.5厘米,有研究者认为陶盆内壁所绘人面图形象征母性妇女,鱼网代表男性,为父亲的图形。这类陶器常盛放幼儿骨骼,器皿上的图形显然是部族的象征符号,也是家长权威的反映,具有驱邪避害、保护幼儿灵魂的巫术功能(图1-2-6)。

迄今中国发现时代最早的圆雕艺术品为内蒙古林西县白音汗新石器时代遗址出土的石刻女神像。河北武安新石器时代遗址曾采集一件距今约7000年的石雕人头。此外北京平谷出土的猴形石饰、辽宁东沟出土的数十件半身人像、人兽头像和虬龙等滑石雕刻,都是年代久远的雕刻图形艺术品。在辽宁省建平、凌源



图1-2-4 青海大通上孙家寨出土舞蹈纹彩陶盆

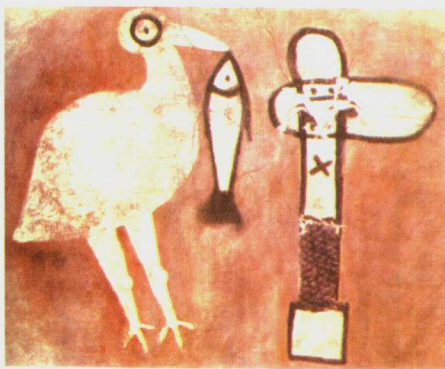


图1-2-5 河南临汝出土彩陶缸鹤鸟石斧纹图形

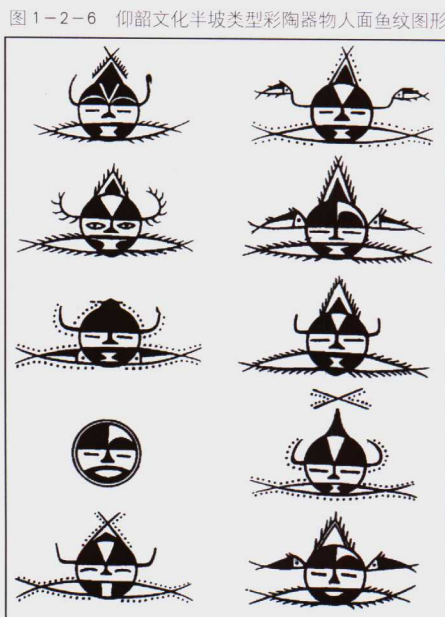


图1-2-6 仰韶文化半坡类型彩陶器物人面鱼纹图形