

Digital
Media

21世纪普通高等学校数字媒体技术专业规划教材精选

数字媒体美术基础

郭早早 主编

刘 韬 张文鹏 刘 东 房庆丽 编著

张洪定 主审

Digital
Media

application

stereoscopic image
video
Media

computer

online
technology
audio



清华大学出版社

igital
Media

21世纪普通高等学校数字媒体技术专业规划教材精选

数字媒体美术基础

郭早早 主编

刘 韬 张文鹏 刘 东 房庆丽 编著



清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书概述了艺术的基本概念及其与数字媒体技术的基本关系,介绍了世界艺术的发展和流派,重点讲解了素描基础、速写基础、色彩基础和构图基础,为学生提供了扎实的美术基础体系结构,同时,本书还给出了部分艺术和技术结合的应用实例,是对学生艺术学习和媒体技术学习的启示和引导。教材中的内容作者在教学中已经使用多年,书中的图例、范图、示例具有教学针对性和实用性。本书的每章提供了习题练习,保证了学生基础知识的巩固和实际应用能力的提高。本书注意理论和实践的结合,重视学生实际应用能力的培养。内容的讲解在注重由浅入深、细腻铺展的同时特别注意了文字描述和图例的有机结合,形成了图文并茂的特色,这些特点无论对有一定美术基础,还是缺少美术基础的学生都是有益的。

本书可以作为艺术院校或其他院校相关专业的本科生、专科生教材和教学参考书,也可以作为研究数字媒体艺术及从事美术、广告、动画制作等各类从业人员的学习用书。

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。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

数字媒体美术基础/郭早早主编.--北京:清华大学出版社,2013

21 世纪普通高等学校数字媒体技术专业规划教材精选

ISBN 978-7-302-32724-0

I. ①数… II. ①郭… III. ①美术—多媒体技术—高等学校—教材 IV. ①J06-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 130827 号

责任编辑:索 梅 赵晓宁

封面设计:文 静

责任校对:时翠兰

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 刷 者:北京富博印刷有限公司

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:18.5 字 数:449 千字

版 次:2013 年 9 月第 1 版 印 次:2013 年 9 月第 1 次印刷

印 数:1~2000

定 价:32.00 元

产品编号:051836-01

“国家中长期教育改革和规划纲要(2010—2020)”中指出:“中国未来发展、中华民族伟大复兴、关键靠人才,基础在教育。”^①

以数字媒体、网络技术与文化产业相融合而产生的数字媒体产业,被称为 21 世纪知识经济的核心产业,在世界各地高速成长。新媒体及其技术的迅猛发展,给教育带来了新的挑战。目前我国数字媒体产业人才存在很大缺口,特别是具有专业知识和实践能力的“创新型、实用型、复合型人才紧缺”。^①

2004 年浙江大学(全国首家)和南开大学滨海学院(全国第二家)率先开设了数字媒体技术专业。迄今,已经有近 200 所院校相继开设了数字媒体类专业。2012 年教育部颁发的最新版高等教育专业目录中,新增了数字媒体技术(含原试办和目录外专业:数字媒体技术和影视艺术技术)和数字媒体艺术(含原试办和目录外专业:数字媒体艺术和数字游戏设计)专业。

面对前所未有的机遇和挑战,建设适应人才需求和新技术发展的学科教学资源(包括纸质、电子教材)的任务迫在眉睫。“21 世纪普通高等学校数字媒体技术专业规划教材精选”编委会在清华大学出版社的大力支持下,面向数字媒体专业技术和数字媒体艺术专业的教学需要,拟建设一套突出数字媒体技术和专业实践能力培养的系列化、立体化教材。这套教材包括数字媒体基础、数字视频、数字图像、数字声音和动画等数字媒体的基本原理和实用技术。

该套教材遵循“能力为重,优化知识结构,强化能力培养”^①的宗旨,吸纳多所院校资深教师和行业技术人员丰富的教学和项目实践经验,精选理论内容,跟进新技术发展,细化技能训练,力求突出实践性、先进性、立体化的特色。

突出实践性 丛书编写以能力培养为导向,突出专业实践教学内容,为专业实习、课程设计、毕业实践和毕业设计教学提供具体、翔实的实验设计,提供可操作性强的实验指导,适合“探究式”、“任务驱动”等教学模式。

技术先进性 涉及计算机技术、通信技术和信息处理技术的数字媒体技术正在以惊人的速度发展。为适应技术发展趋势,本套丛书密切跟踪新技术,通过传统和网络双重媒介,

^① 国家中长期教育改革和规划纲要(2010—2020),教育部,2010.7。

及时更新教学内容,完成传播新技术、培养学生新技能的使命。

教材立体化 丛书提供配套的纸质教材、电子教案、习题、实验指导和案例,并且在清华大学出版社网站(<http://www.tup.com.cn>)提供及时更新的数字化教学资源,供师生学习与参考。

本丛书将为高等院校培养兼具计算机技术、信息传播理论、数字媒体技术和设计管理能力的复合型人才提供教材,为出版、新闻、影视等文化媒体及其他数字媒体软件开发、多媒体信息处理、音视频制作、数字视听等从业人员提供学习参考。

希望本丛书的出版能够为提高我国应用型本科人才培养质量,为文化产业输送优秀人才做出贡献。

丛书编委会

2013.5

前言

FOREWORD

《数字媒体美术基础》虽然是为数字媒体技术、计算机应用等非艺术类专业编写的教材,从教材内容看,艺术类相关专业,如美术、广告、动画等专业也同样可以使用。本书适合相关院校培养应用型人才的需要。作者多年从事本门课程的教学,作者的创作意图是想将艺术与技术结合,为读者提供艺术与技术结合下的美术基础知识结构及其教学思路和学习技巧。艺术和技术的结合是当今时代发展中艺术、技术进步的一种创新模式,也是当今艺术环境渲染和技术表现的一种追求,这是学校相关专业教学改革应该注意的环节,因为这是培养新型艺术和技术人才的重要途径。当然本教材只是基础教程,提供的知识范畴也是基础的,适合相关专业的基础教学。

教材分为7章。第1章概述了艺术的起源,也概括叙述了艺术和技术的关系。第2章到第5章详细介绍了知识体系,分别介绍了素描基础、速写基础、色彩基础和构图基础,为学生建立了扎实的美术基础体系结构。第6章是知识的扩展,介绍了世界艺术的发展和流派,这是学生应该了解的知识。第7章给出了部分艺术和技术结合的应用实例,是对学生学习的启示和引导。教材中的内容作者在教学中已经使用多年,书中的图例、范图、示例具有教学针对性和实用性,体现了作者多年教学和实践经验的积累。每章后的习题为学生基础知识的巩固和实际应用能力的提高提供了保证。

本书编写过程中在注意艺术和技术结合的同时,注意理论和实践的结合,尤其重视学生实际应用能力的培养。内容的讲解在注重由浅入深、细腻铺展的同时特别注意了文字描述和图例的有机结合,形成了本书图文并茂的特色。相信这些特点对教师的教学是方便的,对学生尽快掌握课程内容、有效提高技能是有益的。教材无论对有一定美术基础,还是缺少美术基础的学生都是良好的教科书。希望本书的出版对国内应用型技术大学和院校的教材建设添砖加瓦。

另外,为了教学需要,本书还选用了国内外一些优秀的作品作为示范学习,除此以外编者不会利用这些作品做其他商业活动,由于这些作品的作者的联系方式不详,无法取得联系,借本书出版机会向各位作者表示由衷的感谢,不妥之处还请包涵、谅解。

感谢清华大学出版社的广大员工为本书的出版给予的大力支持,感谢他们为教材出版付出的辛劳,同时感谢教材编写委员会老师们的热心指导和帮助。

本书编写过程中,很多同学为本书提供了良好的素材,南开大学滨海学院 05 级影视动画专业的孙维同学、10 级影视动画专业的刘蒙、闫芝卉、段坤炎同学,11 级影视动画专业的姚月楠同学、12 级影视动画专业的张明泽同学以及北京防灾科技学院、天津现代职业技术学院、天津职业技术师范大学相关专业的众多同学们,由于不能一一列出姓名,在此一并表示感谢。

编 者

2013 年 3 月

目录

CONTENTS

第1章 概述	1
1.1 艺术的含义	1
1.2 艺术的起源	1
1.2.1 艺术起源于“模仿”	1
1.2.2 艺术起源于“游戏”	2
1.2.3 艺术起源于“表现”	3
1.2.4 艺术起源于“巫术”	3
1.2.5 艺术起源于“劳动”	4
1.3 数字媒体的含义	5
1.4 数字媒体与艺术的关系	6
1.5 思考与练习	7
第2章 素描基础	8
2.1 素描概述	8
2.1.1 素描定义与素描目的	8
2.1.2 素描的发展简史	9
2.1.3 素描的分类	14
2.1.4 素描的使用工具	15
2.2 形体与结构	17
2.2.1 形与体的概念	17
2.2.2 结构的概念	17
2.3 比例	18
2.4 透视	19
2.4.1 透视的三个构成因素	20
2.4.2 透视的角度	21
2.4.3 透视的原理	21

2.4.4	透视的类别	23
2.4.5	正方形的透视与圆的透视	26
2.5	素描的明暗概念	28
2.5.1	明暗规律	28
2.5.2	素描的“三大面、五大调子”的概念	29
2.6	点线面的基本绘画方法	31
2.6.1	点	31
2.6.2	线	31
2.6.3	面	32
2.7	画素描的动作与姿态	33
2.8	素描的观察方法	34
2.8.1	整体观察法	34
2.8.2	概括观察法	35
2.8.3	比较观察法	35
2.8.4	审美观察法	36
2.9	几何形体的训练	37
2.9.1	正方体的绘画练习	37
2.9.2	圆形与球体的练习	41
2.9.3	圆柱体的练习	46
2.9.4	三角形多面体的练习	50
2.9.5	十字穿插体的练习	53
2.9.6	几何形体组合练习	59
2.10	静物的训练	66
2.10.1	苹果的练习	67
2.10.2	静物组合练习	69
2.11	思考与练习	73
第3章	速写基础	74
3.1	速写基础知识	74
3.1.1	速写的特点	74
3.1.2	速写训练的目的	74
3.1.3	速写与素描的关系	75
3.1.4	速写的常用工具与材料	75
3.1.5	速写的观察方法	78
3.2	速写的表现手法	78
3.2.1	以线表现为为主的速写	78
3.2.2	以明暗表现为为主的速写	79
3.2.3	以线面结合表现为为主的速写	79
3.3	静物速写	80

3.4	动物速写·····	80
3.5	风景速写·····	82
3.6	人物速写·····	82
3.6.1	人体比例与人的动态规律·····	82
3.6.2	人物局部速写·····	84
3.7	优秀作品欣赏·····	85
3.8	思考与练习·····	87
第4章	色彩基础·····	88
4.1	色彩基础知识·····	88
4.1.1	色彩的物理原理·····	88
4.1.2	色彩的生理原理·····	91
4.2	色彩体系与色彩三要素·····	92
4.2.1	色彩体系·····	92
4.2.2	色彩的三要素·····	92
4.2.3	色彩的混合原理·····	94
4.3	色彩的生理与情感·····	94
4.3.1	色彩的生理知觉·····	94
4.3.2	色彩的情感效应·····	97
4.3.3	色彩的象征性·····	98
4.4	色彩的推移·····	99
4.4.1	色相推移·····	100
4.4.2	明度推移·····	100
4.4.3	纯度推移·····	101
4.4.4	补色推移·····	102
4.4.5	综合推移·····	102
4.5	色彩对比与调和·····	103
4.5.1	色彩的对比·····	103
4.5.2	冷暖关系·····	106
4.5.3	色彩的调和·····	106
4.6	色彩的使用规律与技巧·····	106
4.6.1	色彩构成·····	106
4.6.2	色彩形式法则·····	107
4.6.3	色调的概念·····	110
4.6.4	色彩配色的原则·····	110
4.7	色彩在计算机中的表现模式·····	112
4.7.1	RGB 颜色模式·····	112

4.7.2	CMY 颜色模式	113
4.7.3	Lab 色彩模式	114
4.7.4	HSB 模式	114
4.7.5	其他颜色模式	115
4.7.6	颜色模式的转换	116
4.8	思考与练习	117
第 5 章	构图基础	118
5.1	构图概述	118
5.1.1	构图的定义	118
5.1.2	构思与构图	119
5.1.3	构图的发展简史	121
5.1.4	画幅的形状与大小	125
5.2	构图的形式心理	129
5.2.1	物体的位置与形状	129
5.2.2	画面的组合力感	130
5.2.3	画面的分割作用	132
5.2.4	画面的形式主线的作用	133
5.2.5	画面基础形状的形式感	139
5.3	构图形式美的规律	146
5.3.1	对称、均衡、多样、统一	146
5.3.2	联系、呼应	149
5.3.3	对比、调和	150
5.3.4	节奏、韵律	155
5.4	构图技法	157
5.4.1	骨架与中心的建立	157
5.4.2	黑白灰的布局与色彩的协调	159
5.4.3	画面视角的选择	160
5.5	思考与练习	162
第 6 章	世界艺术纵览	163
6.1	中国绘画艺术	163
6.1.1	原始社会	163
6.1.2	先秦及秦汉时期	164
6.1.3	魏晋南北朝时期	167
6.1.4	隋唐时期	168
6.1.5	五代宋元时期	172
6.1.6	明清时期	179
6.1.7	近现代	181

6.2	中国书法艺术	184
6.2.1	先秦及秦汉时期	184
6.2.2	魏晋南北朝时期	186
6.2.3	隋唐时期	188
6.2.4	五代宋元时期	191
6.2.5	明清时期	193
6.2.6	近现代	196
6.3	中国雕塑艺术	197
6.3.1	先秦及秦汉时期	197
6.3.2	魏晋南北朝时期	198
6.3.3	隋唐时期	199
6.3.4	五代宋元时期	201
6.3.5	明清时期	201
6.3.6	近现代	203
6.4	中国建筑艺术	204
6.4.1	秦汉时期	204
6.4.2	魏晋南北朝时期	206
6.4.3	隋唐时期	207
6.4.4	宋元时期	209
6.4.5	明清时期	212
6.4.6	近现代	214
6.5	西方绘画艺术	215
6.5.1	文艺复兴	215
6.5.2	巴洛克艺术与洛可可艺术	218
6.5.3	新古典主义与浪漫主义	219
6.5.4	印象派与后印象派	219
6.5.5	野兽派与立体派	221
6.5.6	表现主义	221
6.5.7	超现实主义	222
6.6	西方雕塑艺术	222
6.6.1	古希腊与古罗马时期	222
6.6.2	文艺复兴时期	223
6.6.3	19 世纪法国	225
6.6.4	近现代	226
6.7	西方建筑艺术	227
6.7.1	古埃及样式	227
6.7.2	古希腊与古罗马样式	227
6.7.3	罗曼式	228

6.7.4 哥特式	228
6.7.5 巴洛克与洛可可样式	230
6.7.6 现代主义	231
6.7.7 后现代主义	231
6.8 思考与练习	232
第7章 艺术在数字媒体设计中的实际应用	233
7.1 在 Photoshop 中的应用	233
7.1.1 卡通少女绘制	233
7.1.2 《Beyonce》绘制	237
7.2 在 Painter 中的应用	240
7.2.1 《海洋少女》绘制	240
7.2.2 卡通少年绘制	244
7.3 在 Flash 中的应用	256
7.4 在 3ds Max 中的应用	266
7.5 外国优秀作品欣赏	277
7.6 思考与练习	279
参考文献	280

概述

1.1 艺术的含义

艺术是一种文化现象,大多为满足主观与情感的需求,亦是日常生活进行娱乐的特殊方式。其根本在于不断创造新兴之美,借此宣泄内心的欲望与情绪,属浓缩化和夸张化的生活。文字、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈、戏剧、电影等任何可以表达美的行为或事物,皆属艺术。艺术是具有价值的,且是很重要的精神价值,其客观作用在于调节、改善、丰富和发展人的精神生活,提高人的精神素质,包括认知能力、情感能力和意志。艺术的欣赏就是人对艺术品的价值进行发现和寻找,是欣赏者、创作者及表演者之间的情感交流与情感共鸣。在艺术欣赏过程中,作者或表演者用动作、色彩、声音以及言词把自己所曾经体验过的感情表达出来,以感染观众或听众,使别人体验到同样的感情。艺术欣赏所产生的情感从表面上看具有超功利性,但它不是对功利性的否定,而是对功利性一种更为广泛、更为深刻的肯定。

1.2 艺术的起源

艺术有着漫长的发展历程,人类最初的艺术活动开始于上千万年前的冰河时期。由于时代久远,艺术的起源便成了艺术工作者争论不休的问题。随着考古发现的不断涌现,人类最早的美术作品已经由距今2万年前的西班牙阿尔塔米拉洞穴野牛画(图1-1)变成了距今7万年的澳大利岩画(图1-2),人类的美术史一下子被推进了数万年。随着物质生产和精神生产的不断进步,尤其是艺术的日益繁荣,大批的哲学家、美学家和文艺理论家对艺术的起源形成了各种不同的观点,最有影响的是以下五种。

1.2.1 艺术起源于“模仿”

这是关于艺术起源最古老的一种说法,并具有一定的合理之处,因为早期的人类艺术很大程度都是在模仿,比如西班牙阿尔塔米拉洞穴壁画上的动物形象被描绘得栩栩如生,显然



图 1-1



图 1-2

都是远古人类在现实生活中观察和记录得来的。我们从古希腊哲学家德谟克利特的言语“从蜘蛛我们学会了织布和缝补,从燕子学会了造房子,从天鹅和黄莺等会唱歌的鸟学会了唱歌。”中就可以看出他是赞同此观点的。在他之后,世界古代史上最伟大的哲学家、科学家和教育家亚里士多德(图 1-3)更是进一步强调,所有的艺术都起源于对自然界和社会现实的模仿,并且他就是以模仿论为基础建立了自己的诗学体系。继古希腊哲学家之后,文艺复兴时期的达·芬奇、法国启蒙思想家狄德罗、俄国作家车尔尼雪夫斯基等人都不同程度地继承和发展了这一学说。这种理论直到 19 世纪末仍然具有极大的影响。此观点肯定了艺术源于客观的自然界和现实社会,包含了朴素唯物主义的观点,具有一定的进步性。

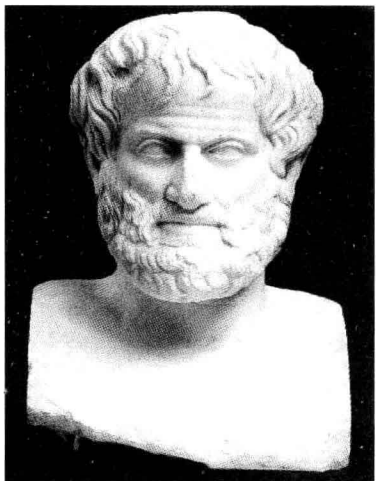


图 1-3

但很多学者认为这种说法有一定的局限性,它只是触及事物的表面而没有究其本质。在生产力极其低下的原始社会,温饱尚不能达到的人类不可能只是为了艺术而艺术,模仿只是手段而不是目的,他画一只牛应该是有目的的,也许是为了猎取或诅咒。

这种说法认为艺术和审美活动起源于人类所具有的游戏本能,艺术起源于“游戏”的说法主要是由 18 世纪德国哲学家佛里德里希·席勒(图 1-4)和 19 世纪英国哲学家斯宾塞提出的,并形成了“席勒-斯宾塞理论”。席勒在《美育书简》中,通过对游戏和审美自由之间关系的比较研究,首先提出了艺术起源于游戏的观点,认为艺术是一种以创造形式外观为目的的审美自由的游戏。“自由”是艺术活动的精髓,它不受任何功利目的的限制,人们只有在一种精神游戏中才能彻底摆脱实用和功利的束缚,从而获得真正的自由。游戏说还认为,人的审美活动和游戏一样,是一种过剩精力的使用,剩余精力是人们进行艺术这种精神游戏的动力。人是高等动物,他不需要以全部精力去从事维持和延续生命的物质活动,因此有过剩的

1.2.2 艺术起源于“游戏”

这种说法认为艺术和审美活动起源于人类所具有的游戏本能,艺术起源于“游戏”的说法主要是由 18 世纪德国哲学家佛里德里希·席勒(图 1-4)和 19 世纪英国哲学家斯宾塞提出的,并形成了“席勒-斯宾塞理论”。席勒在《美育书简》中,通过对游戏和审美自由之间关系的比较研究,首先提出了艺术起源于游戏的观点,认为艺术是一种以创造形式外观为目的的审美自由的游戏。“自由”是艺术活动的精髓,它不受任何功利目的的限制,人们只有在一种精神游戏中才能彻底摆脱实用和功利的束缚,从而获得真正的自由。游戏说还认为,人的审美活动和游戏一样,是一种过剩精力的使用,剩余精力是人们进行艺术这种精神游戏的动力。人是高等动物,他不需要以全部精力去从事维持和延续生命的物质活动,因此有过剩的

精力,这些过剩精力体现在自由的模仿活动中就有了游戏与艺术活动。斯宾塞和席勒一样,也认为游戏是过剩精力的发泄,它虽然没有什么直接的实用价值,却有助于游戏者的器官练习,因而它具有生物学意义,有益于个体和整个民族的生存。游戏说强调了游戏冲动、审美自由与人性完善间的重要联系,对于理解艺术在审美方面的发生具有重要价值。它揭示了艺术发生的生物学和心理学方面的某些必要条件,如剩余精力是艺术活动的重要条件,艺术的娱乐性和审美性等,揭示了精神上的自由是艺术创造的核心,对我们理解艺术的本质是富于启发的。



图 1-4

但是,游戏说忽略了更为重要的社会原因,把艺术活动仅仅归结为本能冲动或者天性,并且不能解释这种本能冲动或天性来自何处,这样就难以从根本上揭示艺术起源的真正原因。另外,游戏说过分强调艺术与劳动的对立,艺术与功利的对立,也有一定的片面性。

1.2.3 艺术起源于“表现”

表现说无疑是关于艺术起源问题的最重要的理论之一。情感在推动艺术的发生和发展上有着不可忽视的动力作用,它从本质的角度体现出艺术一个方面的基本特征,因此,今天仍然有许多学者坚持从情感表现的意义上分析和认识艺术。代表人物有意大利哲学家克



图 1-5

罗齐(图 1-5)、英国美学家科林伍德等,其影响波及西方近现代造型艺术以至 20 世纪世界造型艺术的发展。系统地以理论的方式提出这种说法的当首推克罗齐,他的美学思想核心是“直觉即表现”。除此之外,雪莱、列夫托尔斯泰、维隆、苏珊朗格也都是表现说的支持者。托尔斯泰更多地是从造型艺术实践经验出发界定造型艺术,而克罗齐等人对造型艺术的解释则完全是出自其主观唯心主义哲学思想体系。克罗齐在哲学上强调精神是唯一的实在,认为历史只是精神发展的过程,直觉是认识的唯一源泉,否认人能凭借

感觉、理性和实践活动去认识世界。可以看出,他的非理性主义造型艺术直觉说,其实是从他的主观唯心主义哲学思想派生出来的。

此学说的不足之处在于,首先,仅仅局限于“表现说”,很难将再现性艺术、创造性艺术的起源解释得十分清楚。其次,人类表现情感的方式是多样的,艺术之外的许多语言动作和表情都可以表现情感,仅仅强调感情的冲动和宣泄还不能完全说明艺术产生的真谛。

1.2.4 艺术起源于“巫术”

巫术说是西方关于艺术起源的理论中有影响、有势力的一种观点。在 19 世纪末、20 世



图 1-6

纪初逐渐兴起。这种理论是在直接研究原始艺术作品与原始宗教巫术活动之间的关系的基础上提出来的,最早由英国著名人类学家爱德华·泰勒(图 1-6)在他的《原始文化》一书中

提出。巫术说并不是认为艺术起源于巫术,而是认为巫术意义的生产过程对文学创作有着某种启发意义。这种观点用实用性来解释艺术的起源,认为在原始人心目中,最初的艺术有着极大的实用功利价值。按照这种理论,原始人所描绘的史前洞穴壁画中虽然有许多在我们今天看来是美丽的动物形象,但他们当时却是出于一种与审美无关的动机,即巫术的动机。如许多旧石器时代晚期的洞穴壁画和雕刻,往往是处在洞穴最黑暗和难以接近的地方,它们显然不是为了给人欣赏而制作的,而是史前人类企图以巫术为手段来保证狩猎的成功。还有些动物身上画有或刻有被长矛或棍棒刺中和打击过的痕迹,按照巫术说的观点,这是因为原始部落有一种交感巫术的存在,原始人认为任何事物的形象与实际的该事物都有一种实在的联系,如果对事物的形象施加影响

,实际上也就是对这个事物施加影响,在动物身上画上伤痕也就意味着他们在实际的狩猎当中可以顺利地打到猎物。原始壁画中这些身上有被刺中或击伤痕迹的动物形象,成为支持艺术产生于巫术学说的有力证据。巫术说对于我们理解原始艺术,特别是原始美术发生的动力,以及这些艺术在当时条件下非审美的性质具有重大意义。

用巫术说的确可以说明一部分原始艺术现象,尤其是在解释原始洞穴壁画和岩画时它具有更为可信的说服力。但是,一方面艺术与审美并不能完全等同,艺术只是审美活动的一种形式,因此,我们不能把艺术起源的理论无条件地看作就是审美发生的理论;另一方面,巫术活动虽然是促成艺术发生的一种因素,却绝不会是唯一的因素。比如,我们就很难断然否定“性本能”的因素对艺术发生的影响。德国艺术史家格罗塞在分析原始狩猎部族的舞蹈时指出:“这种舞蹈大部分无疑是想激发性的热情”,“一个精干而勇健的舞蹈者定然可以给异性观众一个深刻的印象;一个精干而勇健的舞蹈者也必是精干和勇猛的猎者和战士。在这一点上跳舞实有助于性的选择和人种的改良”。这说明,用巫术说来解释艺术和审美的发生,其有效性也是有一定限度的。

1.2.5 艺术起源于“劳动”

劳动说认为艺术起源于劳动。代表人物有毕歇尔、希尔恩、马克思德索、普列汉诺夫等。劳动是原始艺术最主要的表现对象,史前艺术在内容与形式方面都留下了大量的劳动生产活动的印记。此学说是关于文学起源的重要学说之一,首先劳动提供了文艺活动的前提条件;人类的生产活动是一切其他基本活动的前提。这一方面在于人要满足基本生存需要后才能从事其他活动,另一方面在于人就是在这种生产活动中生成的。在劳动中为了需要而创造出具有丰富表意功能的语言系统,恩格斯说劳动“是一切人类活动的第一个基本条件,而且达到这样的程度,以致我们在某种意义上不得不说:劳动创造了人本身。”其次,劳动产生了文艺活动的需要。人的活动都伴随一个自觉的目的,这一目的源于某种需要而设定。再次,劳动构成了文学描写的重要内容。最后,劳动制约了最早的文艺的形式,这种早期文艺的形式同劳动过程直接相关。比如原始人将劳动动作和被狩猎的动物的动作衍化为舞