

# 艺术概论

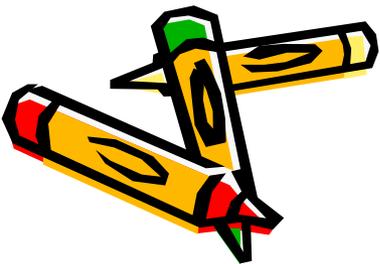
## 002：艺术的起源与发展

# 教学的目的和要求

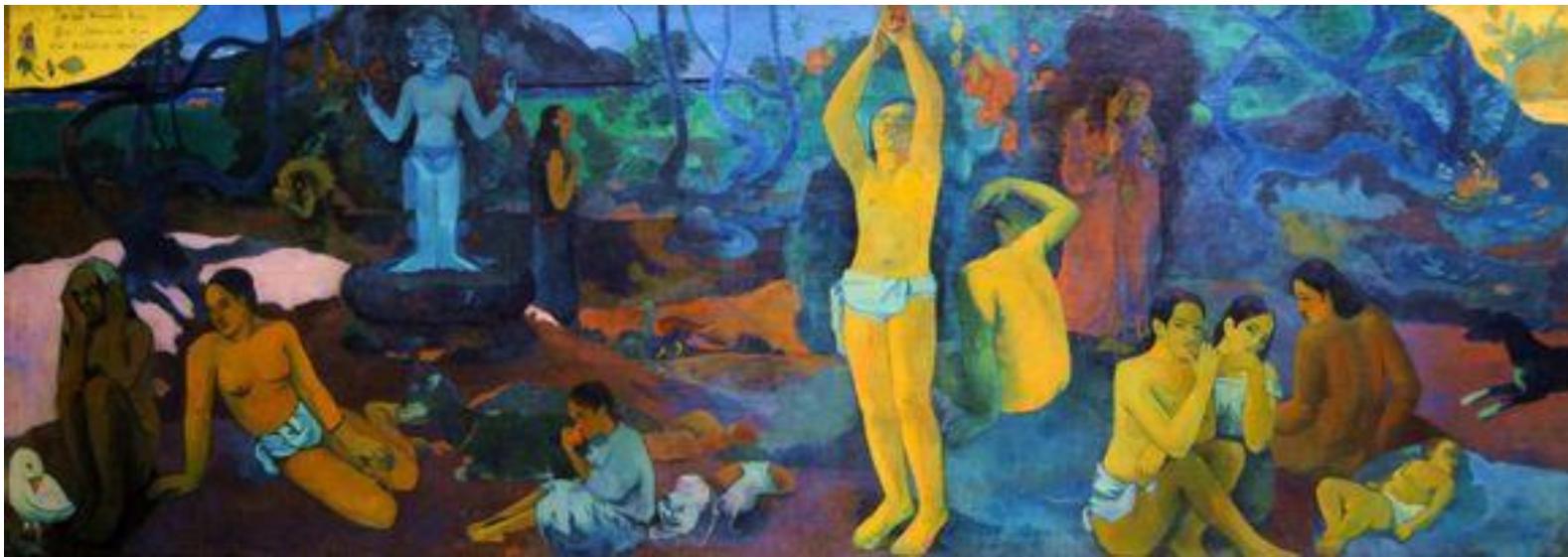
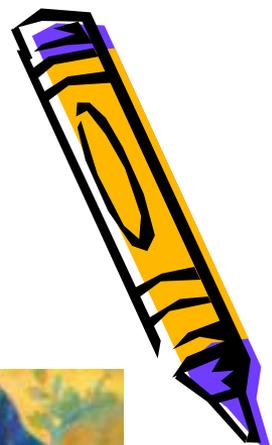
理解并掌握艺术的起源、历史发展、审美本质。

重点和难点：

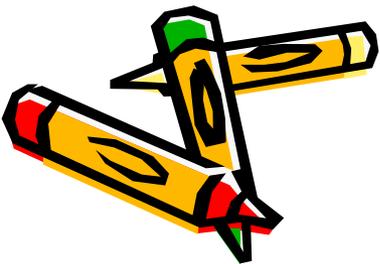
艺术起源的学说、艺术的形象性、情感在艺术中的作用和地位。



# 一：引言

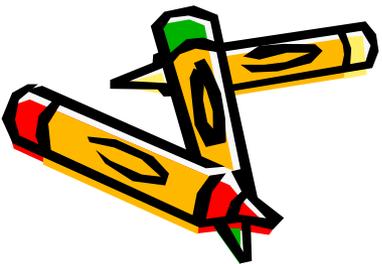


《我们从哪里来？我们是谁？我们到哪里去？》

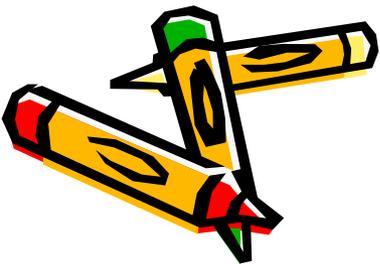
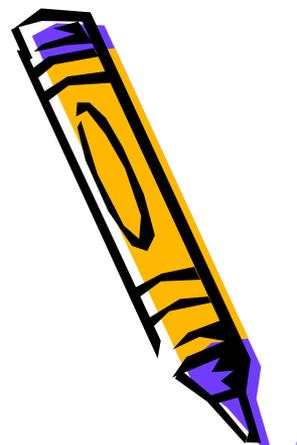




他把这幅画作为生命结束前的遗嘱。这幅画仅用了一个月的时间完成，他自己记述当时的想法说：“在我死前，我要把我的全部精力灌注到这幅画中，要画出人生的多灾多难……”正如他这幅画的标题标明的思考与彷徨一样，画面展示了艺术家内心世界的焦虑。画中是一块神秘的土地，一位青年妇女伸长手臂摘水果，旁边是年轻的妇女与婴儿，左边是一位老妇人蹲坐在地上，等待死亡的降临。这是人生的旅程，从幼年到老年，从生到死的旅程，背景处有一尊石雕神像，以示命运的严正。鲜明的原色、平实的形象，使画面获得震慑心扉的表现力。

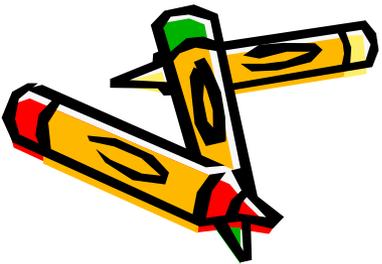


## 二. 艺术起源的五种学说



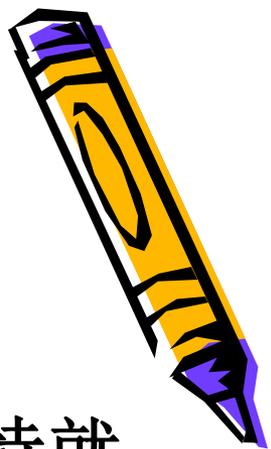


- 一、模仿说：德谟克利特、亚里士多德
- 二、游戏说：席勒、斯宾塞、谷鲁斯
- 三、巫术说：英国爱德华·泰勒、弗雷泽
- 四、表现说：克罗齐、柯林伍德
- 五、劳动说：俄国普列汉诺夫



## 一、模仿说

- 远在两千多年前，古希腊哲学家德谟克利特就认为艺术是对于自然或现实生活的“模仿”。这是一种有关艺术起源的最古老的理论。
- 他说：“在许多重要事情上，我们是模仿禽兽，做禽兽的小学生的。从蜘蛛我们学会了织布和缝补，从燕子学会了造房子，从天鹅和黄莺等歌唱的鸟学会了唱歌。”

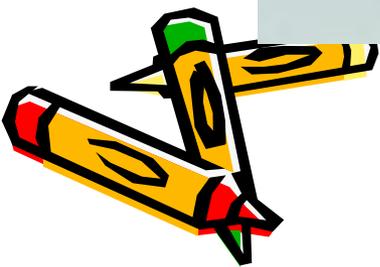




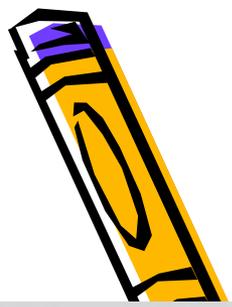
庙底沟陶鹰尊



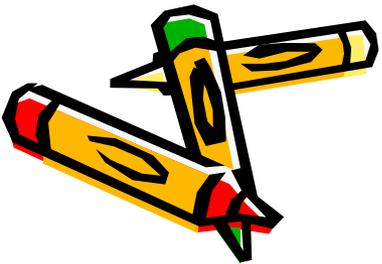
庙底沟彩陶人头器口瓶





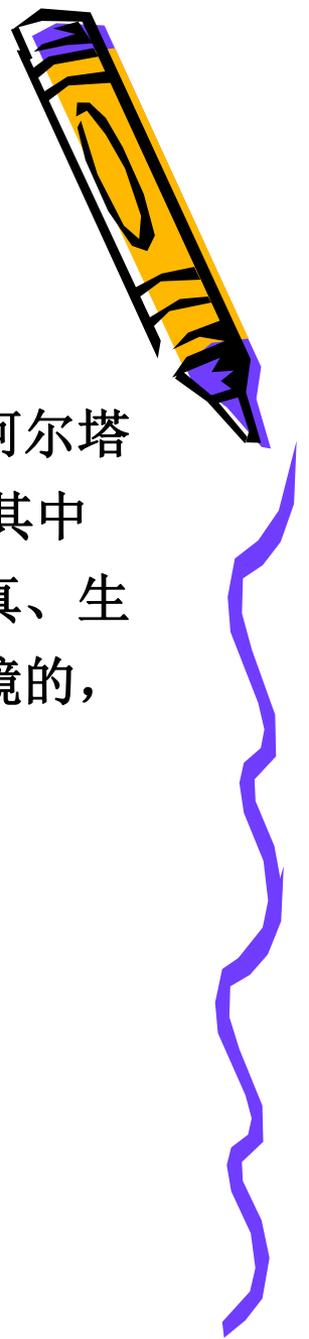


ebycc

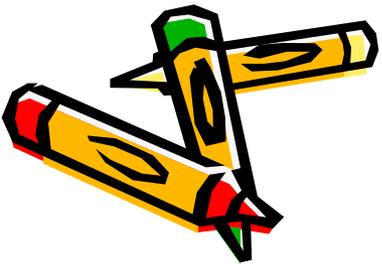




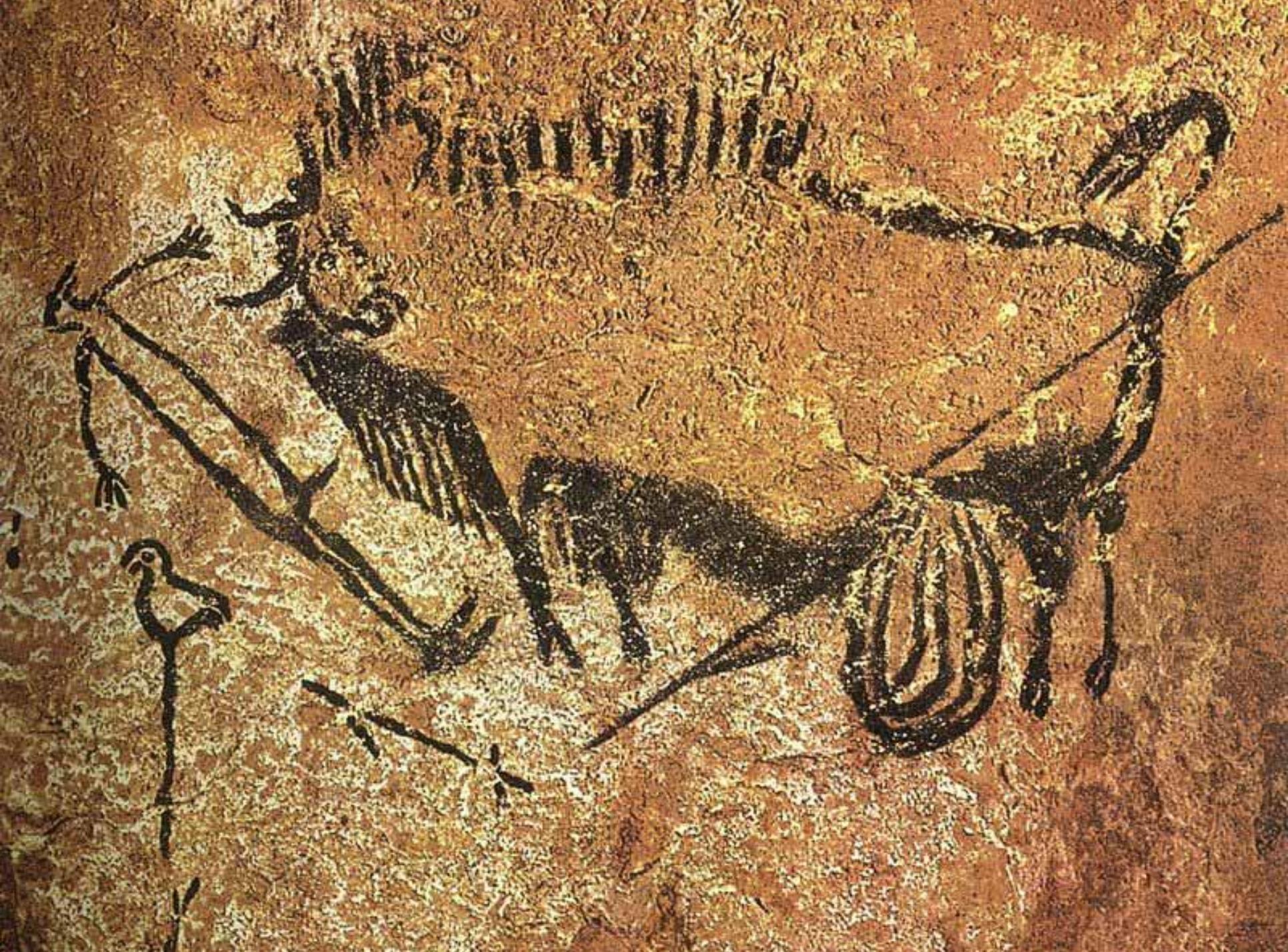
福特Chia Focus的前进气口像大猩猩的鼻子

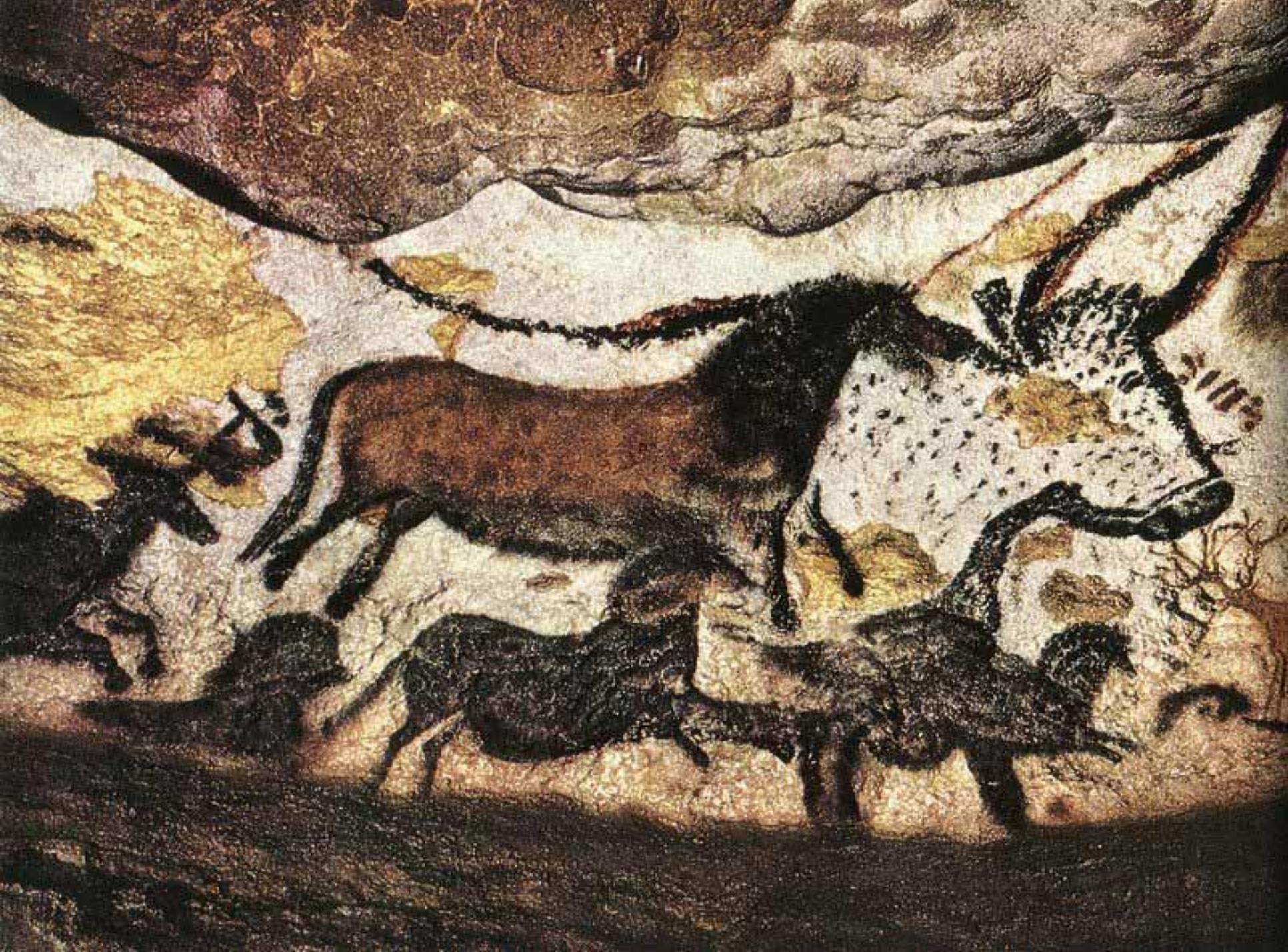


- 迄今为止，世界上考古发现的最早的艺术作品要算西班牙阿尔塔米拉洞穴中的壁画了，有**20**多个旧石器时代动物的形象，其中包括野牛、野猪、母鹿等，这些洞与形象被描绘得非常逼真、生动，有正在跑的，有已经受了伤的，也有被追赶而陷于绝境的，显然都是对现实生活中动物各种神情姿态的模仿和记录。



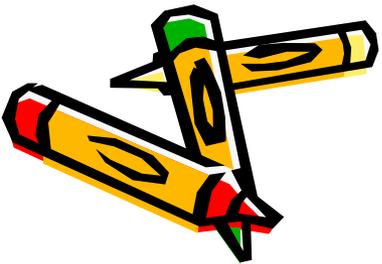


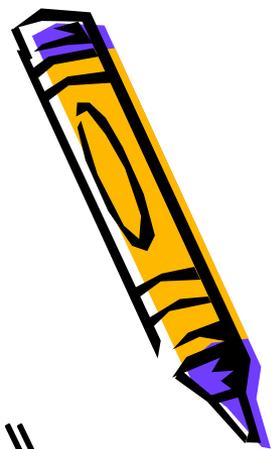




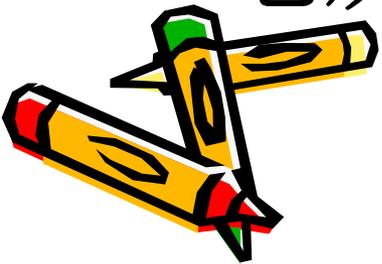
## 二、游戏说

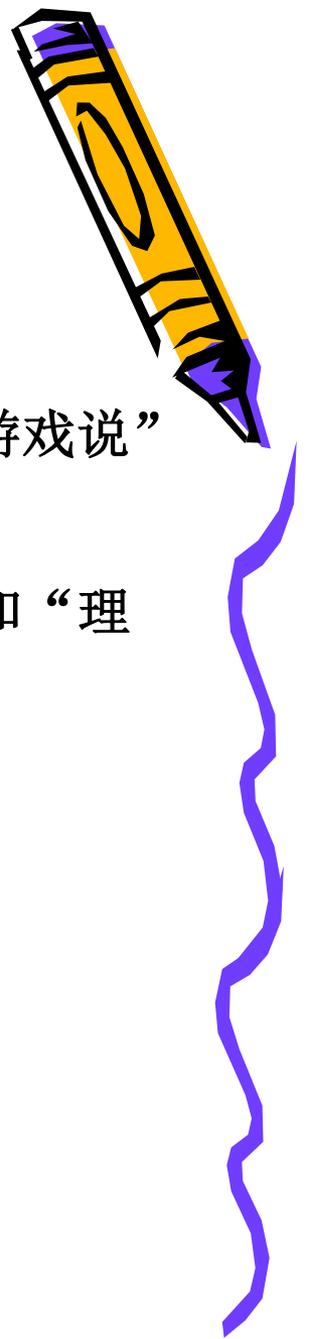
- 这种说法认为，艺术活动或审美活动起源于人类所具有的游戏本能，它表现在两个方面，一方面是由于人类具有过剩的精力，另一方面是人将这种过剩的精力运用到没有实际效用、没有功利目的的活动中，体现为一种自由的“游戏”。



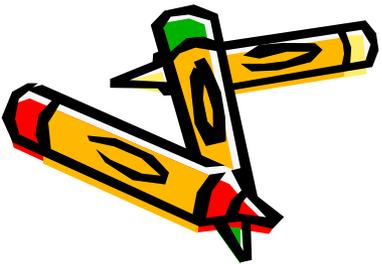


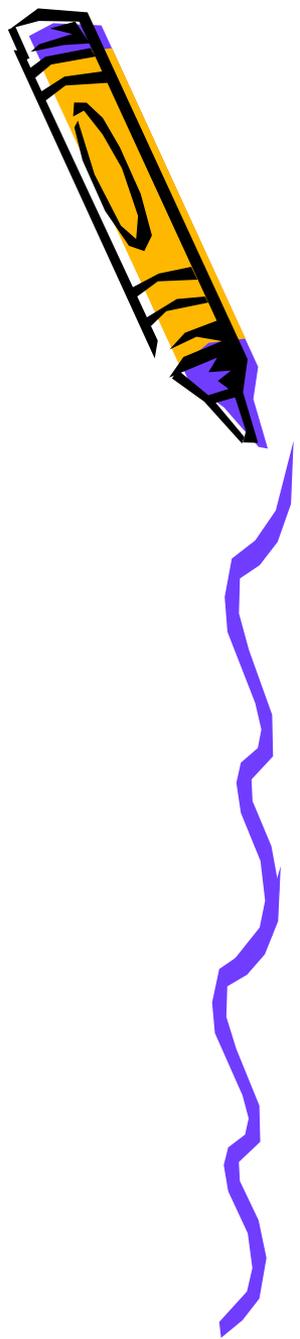
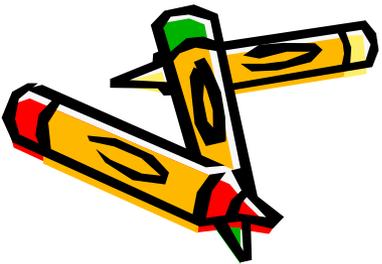
- 康德的《三大批判》之《判断力批判》在论及艺术的本质的时候，认为，艺术的本质是自由的，它具有游戏的特色，所以，“促进自由艺术最好的途径就是把它从一切的强制中解放出来，并且把它从劳动转化为单纯的游戏。”

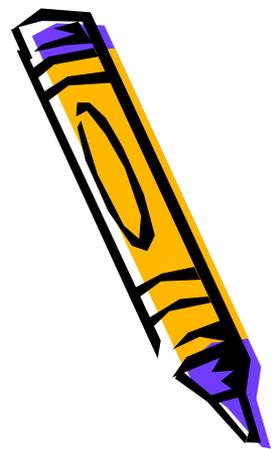




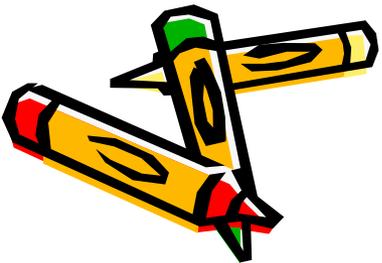
- 继康德之后，席勒建立了相对完整的“游戏说”，成为“游戏说”的代表和核心人物。
- 席勒在他著名的《美育书简》中指出，人的“感性冲动”和“理性冲动”，必须通过“游戏冲动”才能有机地协调起来。





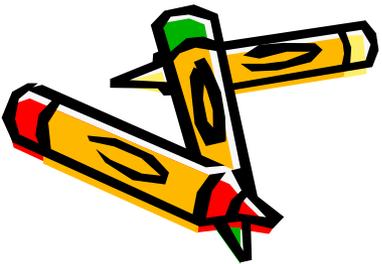


- 斯宾塞又进一步发挥和补充了“游戏说”。
- 他认为，人作为高等动物，比起低等动物来有更多的过剩精力。艺术和游戏，就是人的这种过剩精力的发泄。
- 斯宾塞强调，“游戏”的主要特征是没有实际的功利目的，它并不是维持生活所必需的活动过程，而是为了消耗肌体中积聚的过剩精力，并在自由地发泄这种过剩精力时获得快感和美感。



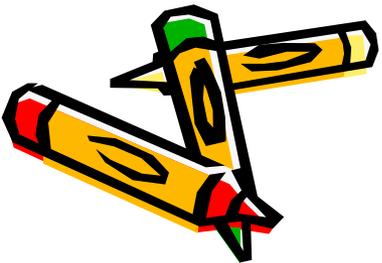
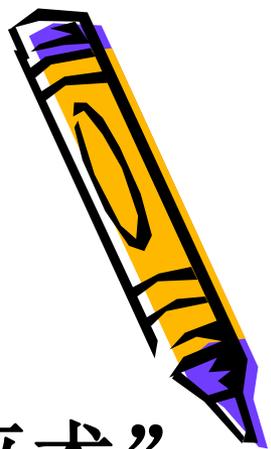


- 游戏说主要从生理学、生物学角度来讨论，忽略了艺术与人类物质生产、社会实践的联系。
- 游戏发生说的贡献在于突出了艺术的无功利性，但是把艺术的起源归于游戏又过于简单化。



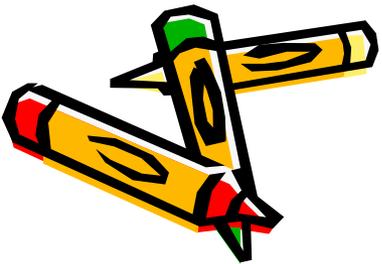
### 三、巫术说

- 在**19**世纪末**20**世纪初艺术起源于“巫术”的理论逐渐兴起，影响越来越大，在西方学术界越来越受到欢迎。

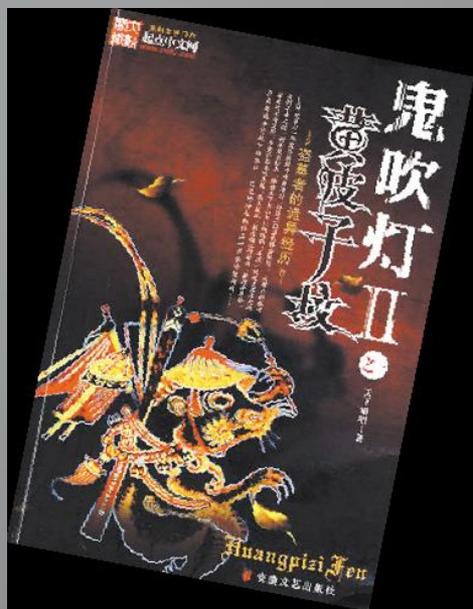


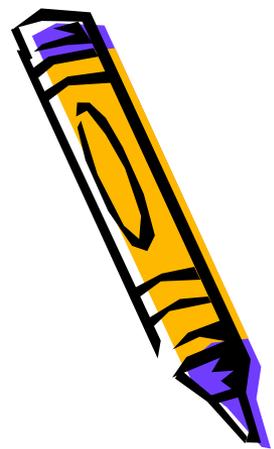


- 弗雷泽指出，巫术所依据的思想基本两种：
- 一是相似律，即同类相生；
- 再一种是接触律，即凡接触过的物体在脱离接触以后，仍然可以继续相互发生作用。







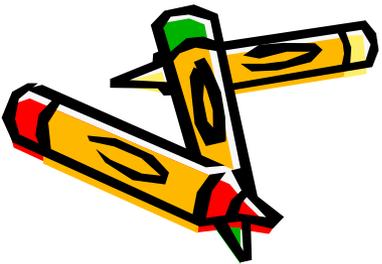
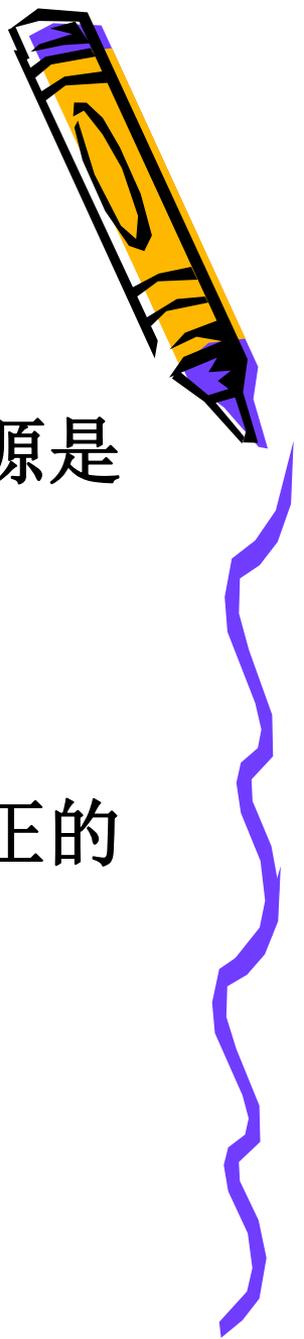


- 巫术活动所创造的艺术具有双重的意义，它既能够增加巫术效果的气氛、情绪与形象的逼真，又能够使这种摹仿的外观创造及情绪渲染将人们带入一种幻觉真实，从而导引出一一种愉快的感觉，最终又使之转化为审美愉快，这种活动的形象与情绪就脱离了实用的、功利性的目的，获得了独立的意义，不再是巫术，而是艺术了。



## 四、表现说

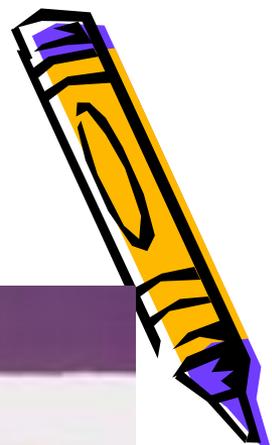
- 克罗齐认为艺术的本质是直觉，直觉的来源是情感，艺术归根结底是情感的表现。
- 表现作为心灵过程是在心灵中完成的，真正的艺术活动只能在艺术家的心灵中完成。





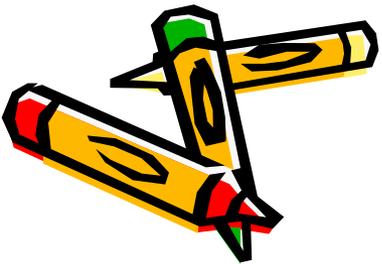
- 从**19**世纪后期以来，西方现代主义文艺思潮的主要理论基础就是强调艺术应当“表现自我”。
- 艺术是表现而不是再现。



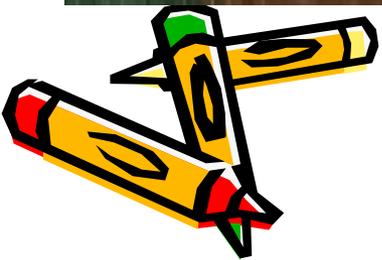
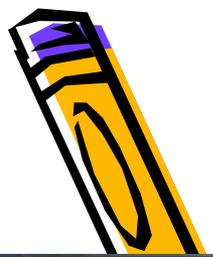




- 美国当代美学家苏珊·朗格从符号学美学出发，进一步认为艺术是人类情感的符号形式的创造，艺术品就是人类情感的表现性形式。
- 艺术符号不同于其他任何符号，因为艺术是人类情感的符号。她认为，艺术是情感的表现，艺术活动的实质就在于创造表现人类情感的符号形式。

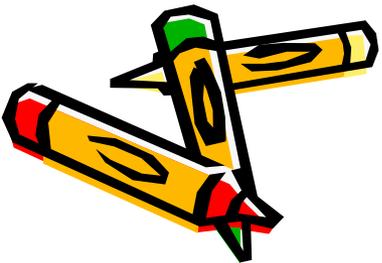
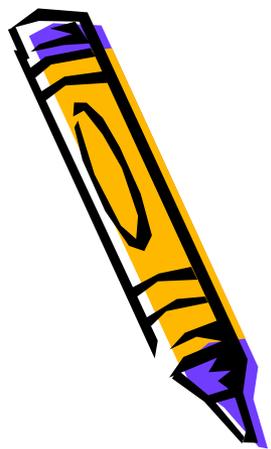






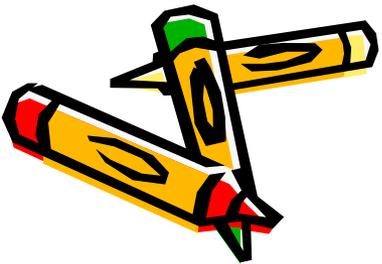
## 五、劳动说

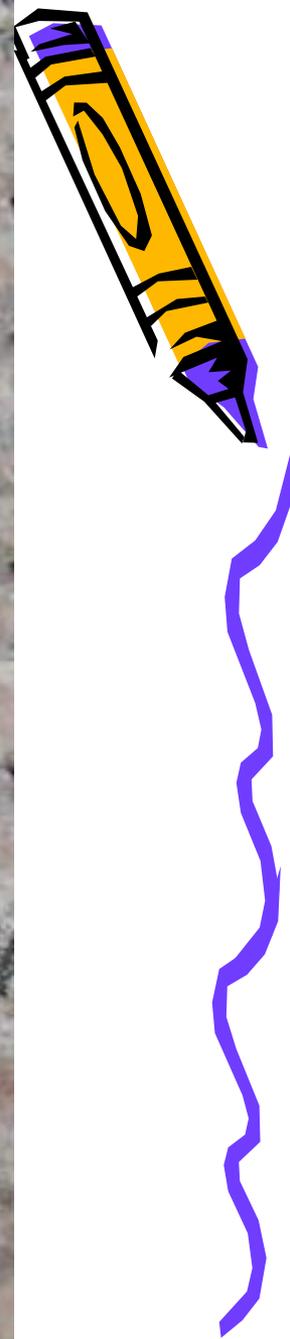
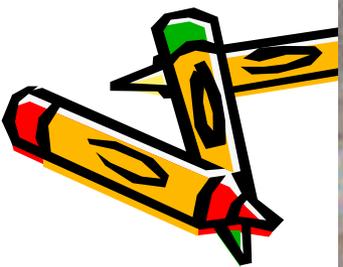
- 劳动说：认为艺术起源于劳动。
- 代表人物：毕歇尔、希尔恩、马克思德索、普列汉诺夫。
- 正确性：首先，劳动是原始艺术最主要的表现对象。其次，史前艺术在内容与形式方面都留下了大量的劳动生产活动的印记。
- 缺点：过分注意劳动与艺术发生的直接关系，有些简单化。劳动是人类社会生活最重要的组成部分，但却不是社会生活的全部。





- 普列汉诺夫：“劳动先于艺术，人最初是从功利观点来观察事物和现象，只是后来才站到审美的观点上来看待它们。”

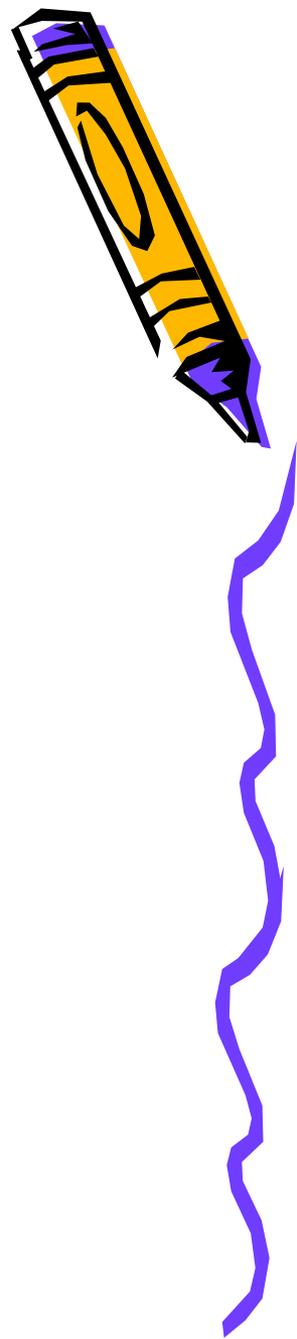
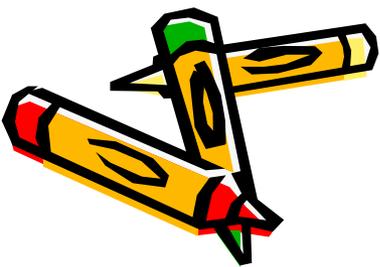




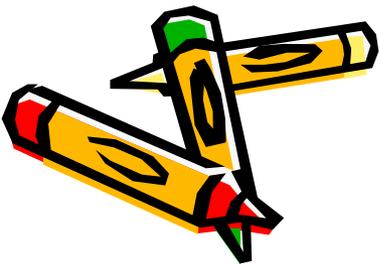
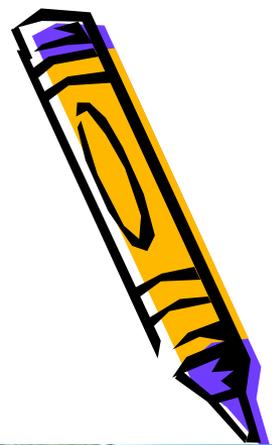
盛世收藏 <http://www.sssc.cn>

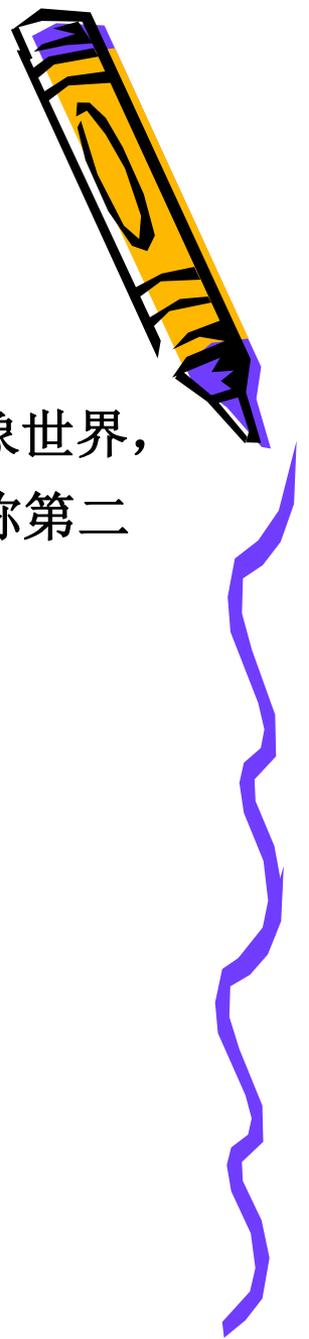


仰韶文化网格纹船形彩陶壶

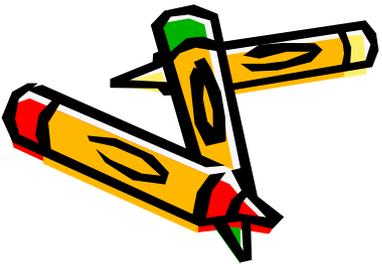


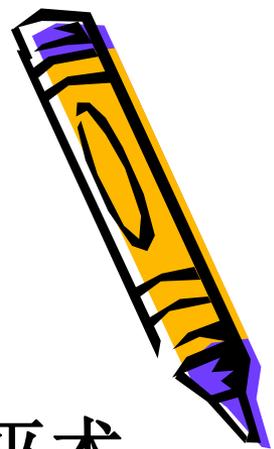
# 棕榈岛





- 劳动创造了一个人造的世界，劳动在知觉上规定了人的对象世界，劳动的产品则在人的对象世界中增加了一个人造世界，或称第二自然。





- 艺术的产生经历了一个由实用到审美、以巫术为中介、以劳动为前提的漫长历史发展过程。从根本上讲，艺术的起源最终应归结为人类的实践活动。事实上，巫术在原始社会中同样是人类的一种实践活动。归根结底，艺术的产生和发展来自人类的社会实践活动，艺术是人类文化发展历史进程中的必然产物。



- 再见

