

# 走近艺术

创意设计学院 王德聚

# 引言

- 美国哈佛大学的《零点项目》？
- 大家可能知道，前苏联第一颗原子弹是1949年试验成功的，整整落后美国4年。50年代在空间技术的竞争中，为了抢先把世界第一颗人造地球卫星送上太空，双方展开了激烈的竞争。前苏联于1957年首次发射人造卫星成功后，引起了美国朝野的震动。



- 美国上下一直认为自己是20世纪科学技术的超级大国，这下子大伤面子，举国感到耻辱。各部门首先指责教育界，认为是教育部门出了问题。
- 大家可能知道，20世纪40年代科学的中心从欧洲移向美国，一系列的现代发明创造都是在美国完成的。因此，教育部门也觉得对不起国家，开始认真反省自己的工作失误。

# 引言

- 经过10年认真比较研究，一些教育家提出这样的观点：美国尽管科学教育比苏联先进，但艺术教育却落后于前苏联，所培养的科技人员缺乏必要的文化素质与艺术修养，影响到了科学水平的提高，从而导致了空间技术在竞争中的失败。
- 1967年，哈佛大学教育研究生院开始立项研究艺术教育在科技竞争中的作用，并探讨艺术教育的模式。

# 引言

零点项目发起人奈尔森认为，艺术知识和实践应作为一种重要的认识能力和手段来学习，艺术教育在人才培养和人类智力开发方面具有科学教育无法替代的作用。

他认为，美国以前在科学教育方面投入了大量的资金，但对于艺术教育的地位和作用认识很不全面，而且也不系统，在这个领域的研究接近于零，所以他便把这一研究项目取名为零点项目，意思是说要从零开始，加大艺术教育的投入，全面提高国民的艺术素质，以此推动美国科技的发展。

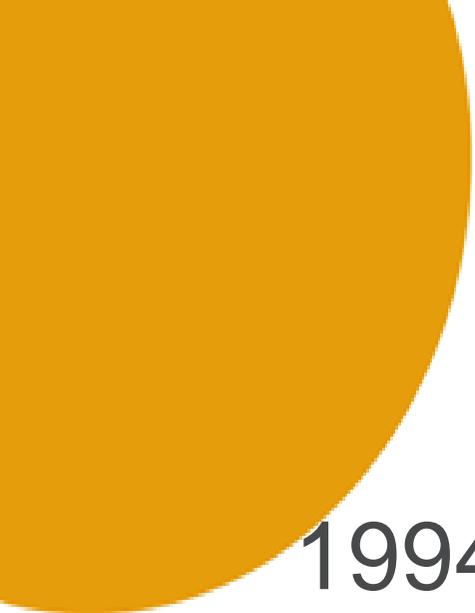
# 引言

现在，该项研究已经有上百名科学家参与，接受了上百亿美元的社会赞助，进行了上百次的实验，其成功大大地影响了美国的基础教育及至高等教育。在《零点项目》的影响下，1994年美国参众两院通过了《2000年目标---美国教育法》，把艺术教育（包括音乐、视觉艺术、舞蹈和戏剧艺术），增列为基础教育“核心学科”，这在美国和世界都是首次以法律的形式将艺术教育提到了空前重要的地位。

# 引言

美国将艺术教育作为人文学科来让学生进行学习，并且是不可缺少的一门人文学科，引导学生学会鉴赏艺术和文化。从教学内容方面，视觉艺术更加受到重视。

美国的艺术教育主要分为小学、初中、高中、大学四个阶段。通过四个阶段对艺术的学习，来确立一种综合的艺术感觉，从而使人们认识到艺术的价值。



我们学校自办学之初就非常重视公共艺术教育。1994年开始举办校园文化艺术节，吸引众多学生参与。2000年，我院被教育部评选为全国高等学校艺术教育先进单位。

为进一步加强人文素质教育，2006年，我们学校编著出版了系列人文素质教育教材，《艺林漫步》是其中系列教材之一。同年我院被山东省教育厅确定为山东省人文素质教育研究基地。



## 艺林漫步共分为7个部分

- 1、走近艺术（2课时）
- 2、中国传统绘画（4课时）
- 3、汉字的艺术（2课时）
- 4、西方绘画（4课时）
- 5、设计与生活（10课时）
- 6、建筑艺术（6课时）
- 7、民间艺术（2课时）



本门课程采用问题引导法教学，每节课上课之前我都会列出几个课中问题，要求同学们带着问题听课，听完课后再进行互相讨论，然后回答问题。

课程考核（缺课超过三分之一没有成绩）

- 1、简要描述艺术与社会生活的关系。
  - 2、艺术的起源学说有哪几种？你倾向于哪种学说？说说理由
- 

# 一、艺术与社会生活

艺术源于生活，是为了满足人们生活中对美的需要而产生的。

在旧石器时代，北京的山顶洞人就懂得将猎杀的虎、獾、狐、鹿、野狸等动物的牙齿保留下来，然后在牙根部位两面对挖成孔，做成项链等饰物佩戴在身上，形成了最原始的艺术。



# 一、艺术与社会生活

到了新石器时代，陕西的半坡人开始用不同的原料来烧制不同的器皿不仅满足于原始的使用功能，而且使用彩陶，用鱼纹和人面纹进行装饰。



# 一、艺术与社会生活

## “史前的艺术家”

用尽可能完整的表现形式来固定住动物的形象，以此希望他们更容易捕获到猎物，所以按照他们的需要表现动物的全侧面，便于画上四肢；而对蹄子和犄角则又变为正面处理。

拉斯科洞窟壁画



这种表现手法直接影响了古埃及的创作惯例：人物的双肩为全正面，头为全侧面，但眼为全正面，骨盆为3/4侧面，下肢为全侧。



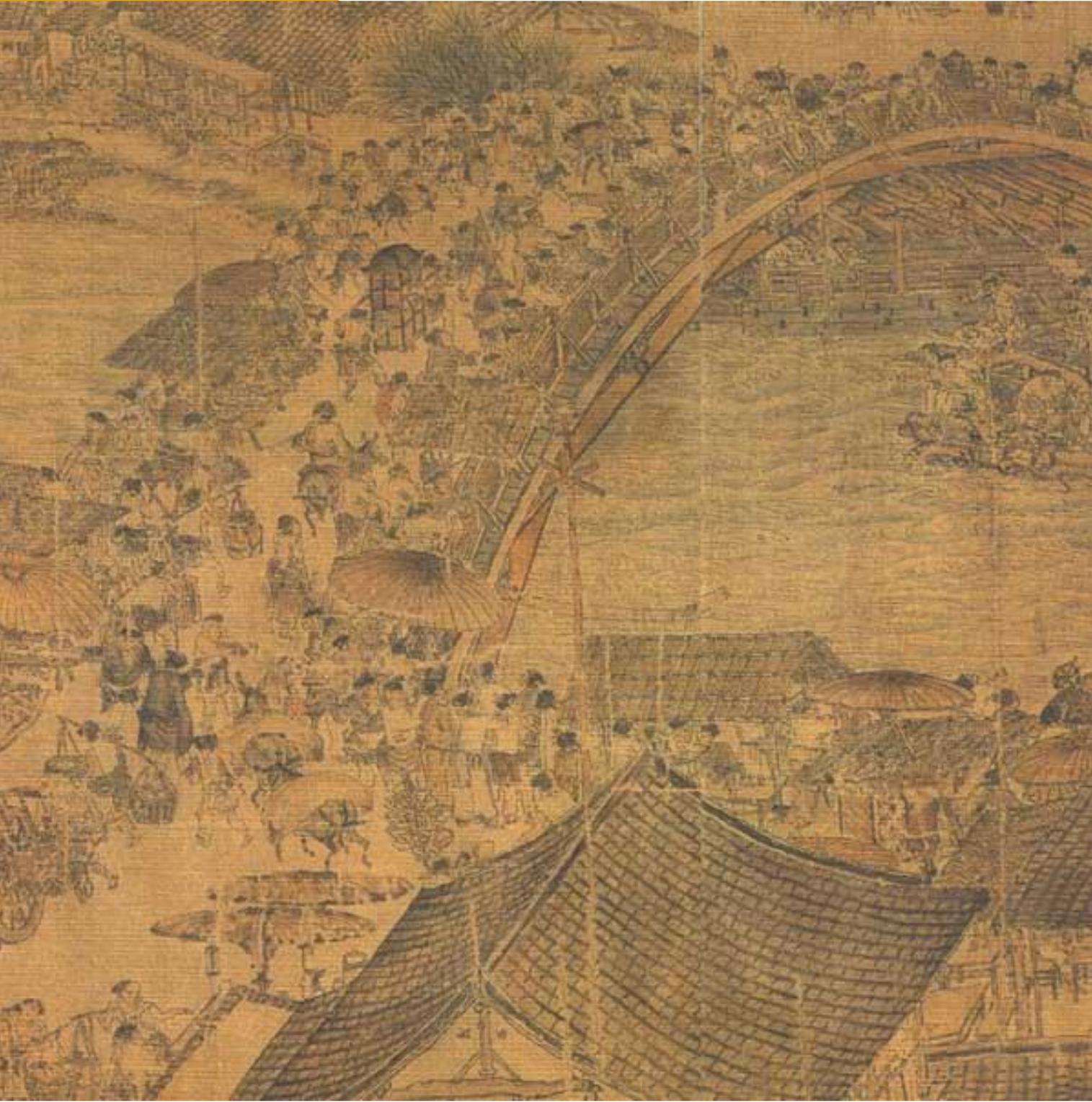
# 一、艺术与社会生活

社会生活是艺术创作的源泉，艺术的创作对象是客体自然世界，是人的活动及各个方面。

艺术源于生活，但并不是说艺术是生活的翻版，而是两者之间的完美融合，是生活典型的艺术化处理。

我国唐代张璪的“外师造化、中得心源”和郑板桥的“眼中之竹、胸中之竹、手中之竹”都道出了艺术源于生活又高于生活的真谛。





张择端：《清明上河图》

郑板桥：《墨竹》







## 二、艺术的起源

### 1、“摹仿说”

“摹仿说”把艺术起源看作是人类对自然和现实的摹仿。代表人物有古希腊哲学家德谟克利特和亚里士多德、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。

### 2、“游戏说”

“游戏说”把艺术活动或审美活动起源看作是人类所具有的游戏本能，一是由于人类具有过剩的精力，二是人将这种过剩的精力运用到没有功利目的和实际效用的活动中去，体现为一种自由的“游戏”。代表人物有18世纪德国哲学家席勒、19世纪英国哲学家斯宾塞。

## 二、艺术的起源

### 3、“表现说”

“表现说”把艺术起源看作情感表现和交流的需要，是艺术家主观想像和情感的表现。代表人物有意大利美学家克罗齐、英国史学家科林伍德、俄国作家列夫·托尔斯泰、美国当代美学家苏珊·朗格等。

### 4、“巫术说”

“巫术说”把艺术起源看作原始民族的巫术活动，对自然的敬畏和想用巫术控制自然的愿望。代表人物有英国人类学家爱德华·泰勒和弗雷泽。

## 二、艺术的起源

### 5、“劳动说”

“劳动说”认为艺术起源于劳动，劳动创造了人本身，为艺术的产生创造了前提。代表人物有芬兰艺术学家希尔恩、俄国的普列汉洛夫以及恩格斯。

### 6、“多元决定论”

“多元决定论”认为社会发展是多元决定的，任何文化现象的产生，都源于多种多样的复杂原因。代表人物有法国结构主义者阿尔都塞、芬兰艺术学家希尔恩等。

- 
- 1、简要描述艺术与社会生活的关系。
  - 2、艺术的起源学说有哪几种？你倾向于哪种学说？说说理由
- 