

第壹篇

藝術的誕生



第 1 章

小心與藝術碰個正著！

第一節

什麼是藝術？什麼不是藝術？

在日常生活中，我們似乎不難分辨何者為藝術，何者不是藝術。我們到畫廊參觀畫展，展出的作品自然就是藝術品。我們到演奏廳欣賞音樂會，毫無疑問地，我們在進行一次較精緻的藝術享受。於是，所謂的「藝術」，就是一種精緻文化的藝術或「純藝術」。

假設一件藝術創作加入了實用功能，那麼它還保有藝術的身份嗎？如奶奶親手縫製的精緻繡花鞋、廟宇建築裡匠師製作的花窗或一座供人們通行的橋樑？就繡花鞋而言，我們或許可以使用「民俗藝術」或「民間藝術」一詞把它從精緻藝術之中區別開來；而建築與橋樑則保留在八大藝術中的「建築藝術」裡。但是陵墓及陪葬品算是藝術品嗎？如果不是，埃及的金字塔及秦始皇的兵馬俑雕塑又如何能夠納入美術史課本中呢？

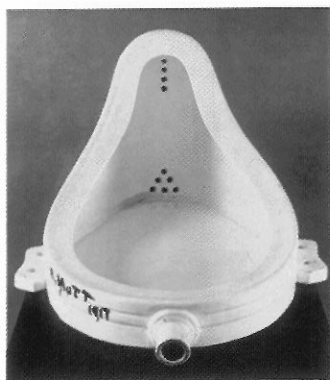


圖 1-1 泉 杜象 1917 現成物
自從杜象把尿斗帶到美術館，簽上大名並標題《泉》，我們已經找不到藝術有所謂的「本質」或一些構成藝術品的必然條件。

論述至此，什麼是藝術什麼不是藝術，已變得難以區別。自從 1917 年法國藝術家杜象 (Marcel Duchamp, 1887-1968) 把尿斗帶到美術館，簽上大名並標題《泉》 (Fountain) (圖 1-1)，我們已經找不到藝術有所謂的「本質」或構成藝術品的必然條件。

20 世紀以後，創作媒材的複合運用，已從傳統的油畫工具延伸到諸如日常用品、廢棄物，甚至人類排泄物等等，其他具有表演性質的身體藝術、偶發藝術，也都大力挑戰我們對「藝術」原有的期待。於是，理論家們紛紛為「藝術的定義」尋找答案。

第二節

理論家們重新為藝術下定義

為了回答上述問題，歷代西方理論家都提出反映該時代藝術觀的不同看法，如藝術是對自然的模仿、藝術是情感的表現、藝術是對形式自身的探索等等。這些答案固然解釋了部份藝術，卻無法涵蓋歷史上全部的藝術內容。

1956 年美國美學家摩里斯·懷茲(Morris Weitz)首先把問題討論的焦點，從「什麼是構成藝術品的必要形式或內容」轉而成為「誰來決定一件物品為藝術品」。也就是說，我們先不必理會這是不是一件好的藝術品，而是關心「藝術品是什麼」。

懷茲認為我們一般所認識的藝術品中（如繪畫、雕刻、建築、音樂、戲劇、舞蹈、文學等），沒有任何共同特質可作為它們的定義。即使我們為各種繪畫找到類同性，但是隨著作畫手法的不斷更新，繪畫的定義也會受到挑戰，或甚至於瓦解。例如，「雕塑」是佔有三度空間的立體物，但是當美國畫家羅遜伯格(Robert Rauschenberg)創作了結合平面繪畫與立體物品的「組合繪畫」(combined painting) (圖 1-2) 時，它究竟是繪畫還是雕塑？自從 1950 年代以後，西方的藝術創作手法不斷地分化與融合，人們要為「藝術」下定義



圖 1-2 交織字母(Monogram)

羅遜伯格 1955-9

結合繪畫與雕塑特質的「組合繪畫」究竟是繪畫還是雕塑？

，更是難上加難。

因此懷茲認為，「藝術」應該是個「開放的概念」(open concept)，隨時讓人們有不同的解釋。所以，當我們運用「藝術」一詞時，事實上我們是在使用一個約定俗成的認定方式，而不是嚴格的、權威的、不可動搖的定義。

但是，「藝術」之為「藝術」，總有不同於「醫學」或「物理」等概念的地方，使其可以獨立出來為人們所討論。就比如一個家族而言，成員的外表雖然各有其貌，但卻仍有某種內在基因維繫著他們。

1964年美國美學家丹托(Arthur Danto)針對上述問題，提出更具說服力的說法。他認為一個物體之所以為藝術品，不是因為它的外表具備哪些特質，而是它周圍的「氛圍」(atmosphere)使它成為藝術品。「氛圍」一詞是指環繞在這藝術品四周的「藝術理論」(art theory)。也就是說，是藝術理論決定一件物體為藝術品。但是，這個藝術理論必須為「藝術世界」(art world)所接受。

所謂的「藝術世界」，以美術為例，是指包括藝術家、藝評家、美術史家、美術館館長、畫廊負責人、觀眾及其他藝術相關從業人員所組成的世界。只要這些成員接納了某種藝術理論，在此種藝術理論的維護下，特定的物品便能夠成為藝術品。因此，當我們問道：「杜象的《泉》也能當藝術品嗎？」毫無疑問，那就是藝術品！因為藝術世界接納了「現成物」(ready-made)這套理論，它並在1950年代以後大為流行。

上述的觀點看來週全，但是尚未能細膩地解決現代藝術現象中的其他問題。如當一件物品被看作是藝術品後，它就永遠是藝術品嗎？這個答案似是而非。因為自1960年代盛行的「裝置藝術」作品，往往在展出結束後，就被拆解了。因此，20世紀以後的現代藝術創作，除了要維持傳統藝術形式中的「審美」特質，更藉由藝術創作提出一些觀念性的問題。於是「藝術品」變成一種手段而不是目的，甚至只有「藝術創作行為」，而沒有實質的「藝術品」。而審美的目的也就變得其次，甚至完全不存在。

為了解決藝術的觀念性問題，美國美學家賓克利(Timothy Binkley)提出：
(1)「審美」不是藝術的必然條件，藝術可以是為了提出某種「觀念」而作；
(2)藝術品不管是由藝術家本人或他人完成，只要藝術家指定某種物品或自然物為藝術時，該物品便成為藝術品。

第三節

藝術是社會定義下的產物

顯然，有關藝術的定義問題，到了賓克利可說大致完成。關於「什麼是藝術品」，我們可歸納為三點原則：

1. 藝術品是人工製品或自然物體，經藝術家製作或選定做為審美或傳達某種觀念之用。
2. 藝術家的身分由藝術世界所賦予。
3. 在藝術世界中，已存在的理論決定何者為藝術，何者為非藝術。

簡單的說，就是「物體」、「藝術世界」及「藝術理論」三者構成一件藝術品的必要條件。

物體

所謂的「物體」，是指可視、可聽及可觸的對象；而一個人的思考、想像、觀念若未呈現在媒體上（即無法被感知），則為非物體。

藝術世界

所謂「藝術世界」則是指藝術家、藝評家、美術史家、美術館館長、畫廊負責人、觀眾及其他藝術相關從業人員的總集合。其中又以藝術家（製作者）及觀眾（消費者）為核心成員；其餘者為次要成員。次要成員如藝評家、美術史家等雖不直接從事創作，卻因為提出特定的「藝術理論」，左右了當代藝術的發展。

藝術理論

「藝術理論」則可分為「主流理論」與「非主流理論」兩種。非主流的藝術理論是指已定型並已成為傳統的藝術理論。它在藝術世界中仍保有其重要地位，使其定義下的藝術品仍保有「藝術品」的身份。人們亦可以沿用這個定義來從事藝術創作。而主流的藝術理論則是指正在被討論、流行於媒體上的藝術理論。它們或者為當道的言說(discourse in dominance)或者是反對的言說(discourse in dissidence)。

以台灣 1950-70 年代的繪畫為例，非主流的藝術理論（即傳統的藝術理論）認為藝術是對自然的模仿，因此藝術家所描繪的物體必須是可辨識的。而當道言說「抽象表現主義」則認為藝術貴在創造，抽象繪畫因為不求形似，因此最能表達內在真實，也最富創造意義。反對言說如「鄉土寫實主義」則認為，藝術應該表現在地情感與事物，而非玄之又玄的抽象繪畫。反對言說如果獲得相當群眾的支持，則它可由反對言說晉升為當道言說。

顯然，所謂「藝術品」，不是因為它擁有任何外在形式上的特質，而僅是由社會所定義。「物體」、「藝術理論」及「藝術世界」則為藝術品的三個必然且充份的條件。

第 四 節

發現我們身邊的藝術作品與藝術行為

明白了藝術是由社會所定義，那麼作為觀賞藝術品的群眾，我們固然可以沿用傳統的藝術理論來觀看一件山水畫作、風景素描或人像雕塑，但是，如果我們對當代藝術理論毫無認識，便不容易發現藝術品就在我們身邊。

對於週遭的藝術品，我們至少可以使用下列三種藝術理論來解讀：

藝術是對自然的模仿

在 19 世紀以前，西方藝術家或哲學家們都相信藝術是對自然的模仿，不論此「自然」是指「外在的自然」或藝術家「內心的自然」。

較嚴格的模仿論可能發生在西方 17、18 世紀新古典主義戲劇中。當時主張戲劇必須「擬真」(verisimilitude)，劇情的發展要合於「三一律」(three unities)，即時間、地點及情節的統一。也就是說：(1)表演的事件必須是在一天內所發生的事；(2)事件的地點也要限制在同一個地方；(3)整個事件的發展必須要循著單一主線進行。

19 世紀的寫實主義及自然主義則是藝術模仿自然的另一高峰。斯湯達爾(Henri Stendhal, 1783-1842)曾說過：「小說是一面會在路上行走的鏡子。」因此，寫實主義小說家關注的是鮮活的「人生切片」(slice of life)，要求文學必須模仿現實人生，與時代社會脈動息息相關。提出自然主義理念的左拉(Emile Zola, 1840-1912) (圖 1-3) 則認為人受到環境和遺傳的影響，他要以「科學的方法」，絕對客觀地剖析人性「自然」的真實。

從廣義的角度來說，藝術的模仿論(Imitationalism)在現今的藝術世界中仍舊可行而且非常好用。因為許多的藝術創作，常從人世的變幻莫測中取材，透過寫實或抽象的藝術表達形式，使觀者能有所領受。只是表現的形式從過去的簡單具體進而變得抽象繁雜，許多藝術特有的語彙若不經由解說，往往使人丈二金剛摸不著頭腦。

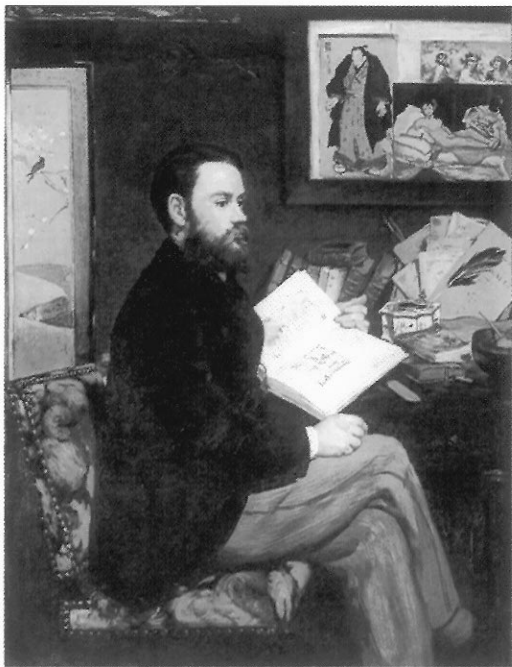


圖 1-3 左拉(Emile Zola)

馬內(Edouard Manet, 1832-83) 1868

左拉在《娜娜》等小說中，以外科醫師解剖活體般的客觀冷靜，剖析其角色的墮落與沉淪。

藝術是情感的表現

藝術是情感的表現也是多數人都能接受的信條，藝術作為情感的表達恰是藝術得以擄獲人心的重要原因。如我們常用「感人肺腑」來描述某部電影的成功、「發思古之幽情」來說明一首詩詞的美好。可見「情感」不僅是藝術表達的內容，也是藝術欣賞過程中的重要酵素。

藝術創作中所表現的「情感」大致可分為個人的情感、民族的情感及人類共同的情感。個人的情感以西方 20 世紀初的表現主義繪畫最為激進（圖 1-4），此時的藝術家較關心個人情感上的宣泄，因此他們不追求造型的完美，也不關心描寫對象是否寫實，他們更排斥藝術為政治、宗教等服務這些觀念。對他們而言，藝術所要表現的是藝術家個人的情感。

在古代中國的藝術世界裡，尤其是文人畫與詩詞，多以抒發個人胸中逸氣為目的。但是以古代文人憂國憂民的氣質，所謂的個人情感也往往建立在民族情感上。即使到了台灣 1950-60 年代的水墨抽象繪畫，亦希望藉由抽象與水墨的結合，表現具有民族情感的現代抽象繪畫（圖 1-5）。



圖 1-4 受難
(Crucifixion)
柯克西卡
(Oskar Kokoschka,
1886-1980) 1911

圖 1-5 秋之記憶

劉國松 1965

台灣 1950-60 年代水墨抽象繪畫希望藉由水墨與抽象的結合，創造具中國民族情感的現代繪畫。



至於「人類的共同情感」，它是指人類對生與死、情慾與生命、真實與虛偽的共同情感。例如 19 世紀俄國文豪托爾斯泰(Leo Tolstoy, 1828-1910)在其《藝術論》中即稱：好的藝術不是上層社會那種形式上艱澀難懂或表現「優美」的藝術，而是一般大眾乃至兒童所能感受的藝術，如歌謠、舞蹈、謎語、笑譚等，他因此認為：「將來的藝術家一定能明白製造故事，動人的歌謠，奇譚，逗趣的謎語和笑人的笑譚，總比製造什麼小說，歌譜等重要些，豐饒些¹。」

雖然托爾斯泰的觀點就今天看來稍嫌偏狹，但是人們確實希望把藝術看作是情感的溝通工具。就比如我們藉助古代藝術了解過去的生活方式；藉助歌舞藝術了解他族精神生活的富饒。因此，今天我們使用「藝術」一詞，固然多指向以西方藝術為源頭的精緻藝術如音樂、歌劇、舞蹈、繪畫、雕刻、建築等等，事實上，我們也以同樣的心情來欣賞不同民族的各類藝術形式。

藝術是觀念的表達

在過去，人們多認為藝術與審美有絕對的關係，也就是說，不能提供人們美感經驗者不能算是藝術。有趣的是，20 世紀的藝術創作常常挑戰人們對藝術的傳統認知。例如，1913 年，由尼金斯基(Nijinsky)編舞，史特拉汶斯基

(Igor Stravinsky, 1882-1971)配樂的舞作《春之祭禮》在巴黎香榭麗舍劇院首演，史特拉汶斯基以重覆一個互相衝突的調性組成的和弦挑戰傳統的旋律及和聲，造成一種焦慮不安的氛圍，結果許多觀眾因無法接受其噪音般突兀的樂曲而大打出手，觀眾席的喧鬧聲幾乎淹蓋了樂曲的聲音。而美國實驗作曲家約翰卡吉(John Cage, 1912-92)的《四分三十三秒》則是讓觀眾在臺下足足等了4分33秒，提出了「無聲」本身所具有的音樂性。雖然人們對藝術的傳統認知受到很大的挑戰，這些藝術作品仍享有藝術史上的重要地位，並創造了自身的價值。

杜象的《泉》則是藝術上否定傳統美學價值的重要一例。我們固然可以一廂情願地把《泉》當作是一件表現曲線美的藝術形式，但從該作品的價值而言，那是「現成物」觀念的提出。之後的新達達主義藝術家紛紛跟進，以工業革命後的現成物品從事藝術創作，並發現現成物的美感價值（圖1-6）。

當一幅畫與一個水瓶放在我們前面，讓我們指出何者為藝術品與非藝術品時，我們會理所當然的認為「畫」是藝術品，而「水瓶」只是生活中的實用物品。但是，當水瓶放在美術館的展出會場並標以題目，同時美術館館員又煞有其事地告訴我們藝術家想要傳達的理念，那麼，我們將滿腹狐疑：「這真的是藝術品嗎？如果這是真的，藝術品與生活用品不是都沒有界線了嗎

？既然如此，『藝術』一詞又有何作用呢？」

作為藝術世界的小市民，我們的反對是無效的，因為主要領導藝術走向的藝評家及美術史家已肯定了它作為藝術品的存在。也就是說，「一件物品是不是藝術品」的首要關鍵是：(1)它必然是可感知的「物體」，並且由藝術家指定它是藝術品；(2)藝術世界中有相對應的藝術理論，以特定的說法認為它確實

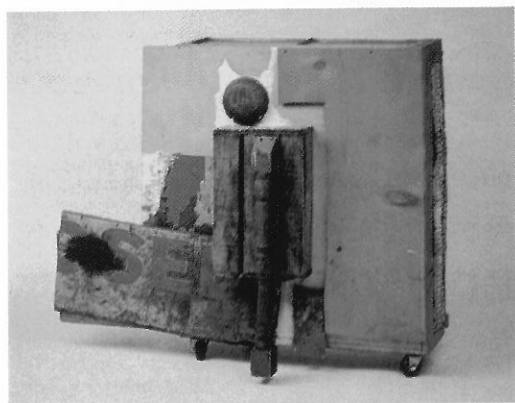


圖 1-6 圖像(Icon) 羅遜伯格 1962

杜象以「現成物」顛覆傳統美學價值，新達達主義藝術家卻發現了其中的美。

是藝術品，並具有藝術價值；(3)由藝術家、藝評家、美術史家、美術館館長、畫廊負責人、觀眾及其他藝術相關從業人員所組成的「藝術世界」，都認可了這樣的藝術理論，因此依附在此理論下的藝術品永久地保有藝術品的身份。

當然，藝術世界固然認可了一件物品為藝術品，但這並不說明它必然為好的藝術品，因此觀者仍有批判的空間與權利。

從上述的角度看來，陵墓與陪葬品如埃及金字塔和秦始皇的兵馬俑（圖 1-7）出現在美術史課本上，乃是因為「藝術世界」認可了它除了準確地反映了統治者對死後世界的想像與期待，更以傳神的雕塑技藝提供我們審美的滿足。



圖 1-7 兵馬俑
中國秦皇陵多達七千餘件的兵馬俑造就了視覺上的磅礴氣勢。

總結來說，一件藝術品之成為藝術品，不是因為它具備了何種外在特質，而是因為藝術世界認可了它。而歷來累積的藝術理論，使藝術的條件不斷變得寬鬆、詭異又有趣，強調藝術與生活結合的藝術理論，更令我們對身邊的藝術品或藝術行為防不勝防。有趣的是，這種藝術現象並不妨礙傳統藝術形式保有其為藝術品的地位，我們仍可沿用過去的藝術定義欣賞眼前大部份的藝術形式，而以新穎的觀點來發現新奇藝術的誕生。

第 2 章

藝術如何改變你和我？

「藝術的功能」是指透過藝術所能達到的目的，如裝飾功能、教化功能、審美功能等等。

如第 1 章所述，藝術是社會定義下的產物，當社會認同某物品或行為表現為藝術品時，即使是廟宇殿堂、神像雕刻、宗教壁畫、烹調食具乃至各類身體表現或行為動作，或因其造型動人、或反映人類精神文明、或提出某種思想觀念，都一併看作是「藝術品」或「藝術」。在這種情境下，藝術的功能可說是隨著藝術的定義而不斷增加。

綜觀中西方藝術發展，我們可以暫且總結以下幾項藝術的功能：(1)表現自我、抒發情感；(2)潛意識之轉移；(3)審美愉悅；(4)器物與環境裝飾；(5)表彰權力、統治民心；(6)批判現況、伸張正義；(7)意識形態的表徵；(8)宗教儀式性功能；(9)精神文明之象徵與歷史見證。

在上述的諸功能裡，有些是明顯可見可指認的，有的則是隱匿的，必須透過意識形態的分析或經過歷史的長河始能得知。我們不妨把上述的功能簡化為下面的三大要項：「個人的」、「社會的」及「人類總體文化的」。

第一節

藝術的功能：就個人而言

在 19 世紀以前，藝術不是那麼個人化的東西。它可能是教宗委託下製作的天頂壁畫及雕像；它也可能是皇宮貴族物質生活慾望的一環，如巴洛克時期的宮廷藝術、洛可可時期描繪貴族嬉戲的繪畫等等。但是，當我們研究

這些功能性極強的藝術形式時，我們仍然是透過作者的研究，進而了解藝術品的風格與內涵。也就是說，我們相信好的藝術品能傳達藝術家獨具的藝術心靈。

18世紀末以後浪漫主義興起，藝術創作之於藝術家變得越來越重要，藝術創作儼然成為藝術家表現內在自我的重要工具：「渴望做藝術家成了一種反抗之舉、一種逃避、一種非常獨特的自我實現的方法¹。」

19世紀，藝術家醉心於藝術的傳奇故事更是不勝枚舉。原為銀行雇員的高更(Paul Gauguin, 1848-1903)在法國證券市場崩潰後毅然以繪畫為生。他一度曾為畫布製造商的業務代表，心中交纏著痛苦與自信，在寫給畫家畢沙羅(Pissaro)的信中說道：「喔，親愛的畢沙羅，我的生活簡直是一團亂！」「我每天都想，是不是該去閣樓吊死自己。唯一讓我活下去的是繪畫²。」於是，高更於1891年自我放逐於南太平洋的大溪地島(Tahiti)，在此追尋他想要的「狂野」與「原始」的氣息(圖2-1)，終其一生幾乎未再回到法國。同時期的後期印象派畫家梵谷(Vincent van Gogh, 1853-90)(圖2-2)對繪畫藝術的熾烈追求，在美術史上更是耳熟能詳。足見藝術創作之於藝術家個人，有無可替代的重要性。

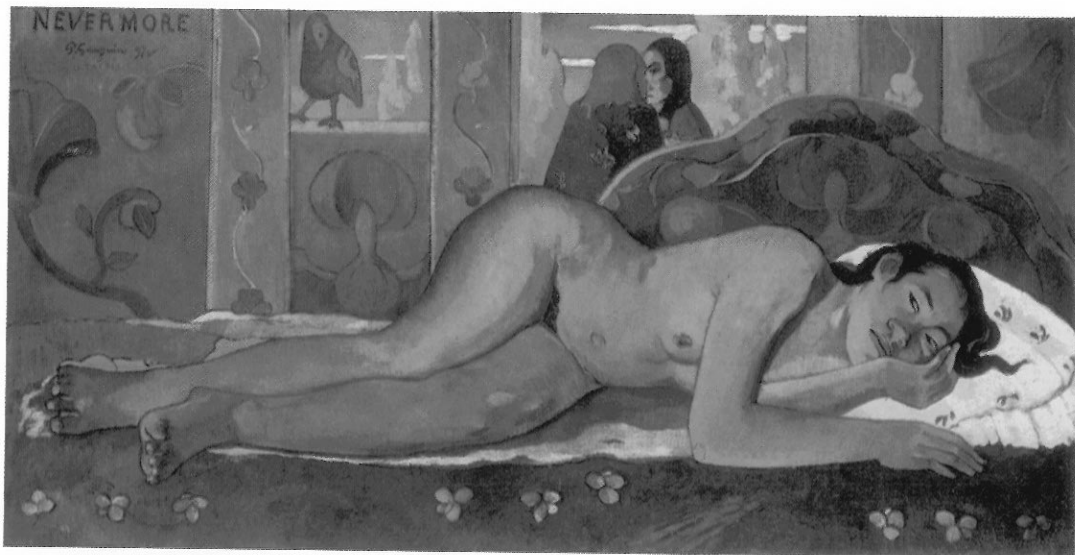


圖 2-1 永遠不再(Nevermore) 高更 1897

高更遠離法國到太平洋大溪地島尋找生命的「狂野」與「原始」。



圖 2-2 耳朵包著繃帶的自畫像(Self-Portrait with Bandaged Ear) 梵谷 1889

梵谷在短短十年的創作期間，以他狂放、扭曲、躁鬱的筆觸燃燒著對藝術創作的熱情和執著。



圖 2-3 聖母、聖子與聖安妮
達文西 約 1506

心理學研究發現，藝術創作過程中的肢體運動及藉由畫面伸張的自由意志，確實有助於創作者紓解壓抑的情感或情緒，甚至把不能實現的潛在慾望，昇華為高貴的藝術形式。在佛洛伊德(Sigmund Freud, 1865-1939)的潛意識理論裡，便認為達文西(Leonardo da Vinci, 1452-1519)的《聖母、聖子與聖安妮》(The Madonna and Child with St. Anne) (圖 2-3) 反映作者的戀母情結。在現實生活中，我們確實透過舞蹈與歌唱，適當地放鬆心情、紓解一天的情緒與壓力。我們也透過胡亂的塗鴉，發洩不能表現在現實生活中的破壞慾望。因此在兒童繪畫教學中，老師固然透過題材激發孩子的想像與創造力，但也保留相當的空間讓孩童自由發揮或宣洩情感。因此，藝術作為精神治療的工具也變得日益普遍。

另一方面，藝術在藝術家的自我實現方面，也扮演了非常重要的角色。因為在藝術的世界裡，我們可以不必受到外在因素的干擾而依照自己的意思進行創作。藉著抽象的藝術語彙，創作者可以毫無顧慮地揮灑心中言語，而

藝術中所謂的「想像空間」也使人們得以暫駐其中，作為逃避現實的工具。

在藝術欣賞的過程中，藝術亦大力作用於人心。如欣賞一幅風景畫作，我們得以神遊其中獲得精神上的愉悅，這是所謂的怡情養神。藝術的裝飾功能更能美化日常生活器物及住屋環境。

藝術創作的主題也可能激勵人們的情意志，進而產生信念上或行為上的改變。如觀賞一部刻劃暴政下生靈塗炭的影片，因為憤慨而久久不能自己。藝術對人在情意志上的激勵作用，使藝術常常被當成統治者的工具或批判社會的利器。

第二節

藝術的功能：就社會而言

藝術作為人類文化的一環，一直保有強大的社會功能。在過去，統治者利用藝術表彰個人的豐功偉業，例如公元前 500 年波斯王國統治者大流士一世(Darius I)即建造了「大得驚人的建築」，其中的「貴賓廳」(Audience Hall)即有 250 平方英尺，並以 36 根高 40 英尺的大柱子支撐木造的天花板。在通往「貴賓廳」的兩道階梯牆上，雕有嚴肅行列的浮雕。另有大流士與澤克西斯(Xerxes)皇帝接見貴賓的浮雕也極具歷史意義。

在中國方面則以秦始皇的兵馬俑教人嘆為觀止。據研究，所挖掘的 3 個隨葬俑坑，面積達 20,000 多平方公尺，兵馬俑數量則多達 7,000 餘件。所雕的兵俑與真人等身高，不論在相貌或服飾上都極為考究寫實。在排列方面，1 號坑以步兵為主，戰車步兵相間；2 號坑為戰車、步兵、弩兵及騎兵之混合；3 號坑則是統帥 1 及 2 號坑軍陣的指揮隊。如此雄壯威武的軍陣編列，論者稱：「透過它，我們彷彿見到當年的秦軍『橫掃六合』、叱吒風雲的情景³」（參見圖 1-7）。

古代的統治者喜歡使用堅固的藝術形式表現國威，近代的統治者則好用藝術原有的感染力，來建築一個更為牢靠的意識形態圍牆，使其民眾隔絕於外在影響。

第二次世界大戰前夕，德國獨裁者希特勒即宣佈 19 世紀後葉印象派以降的大部份藝術品為「頹廢藝術」。它們包括塞尚(Paul Cézanne, 1839-1906)、

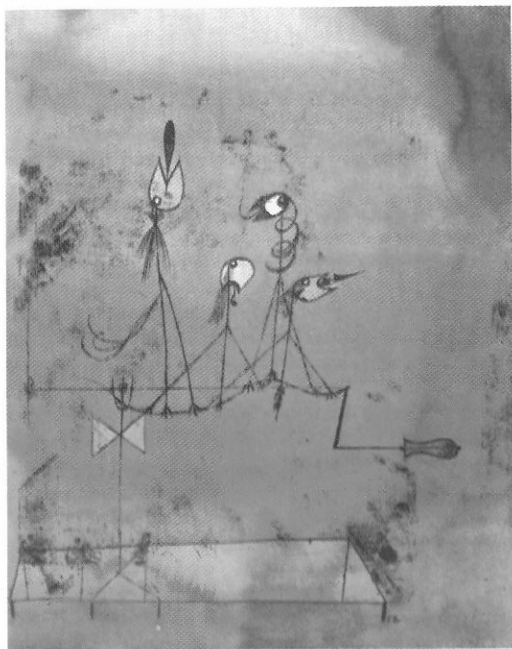


圖 2-4 鳴轉機器(Twittering Machine)
克利 1922

希特勒把 19 世紀後葉印象派以降的大部份藝術品，包括塞尚、克利等人的作品，列為「頹廢藝術」。

梵谷、克利(Paul Klee, 1874-1940)、畢卡索(Pablo Picasso, 1881-1973)、柯克西卡等人的作品(圖 2-4)。同時，希特勒也利用美術來教育他的國民，復興德國藝術，並於 1937 年舉辦「德意志美術展」，展出作品皆以勤勞動者、健康肉體、純樸農民、勇武軍士等為題材，一度為德國藝術的典範。

政治家利用藝術統治人民，藝術家也依需要利用藝術伸張社會正義。畢卡索接受西班牙政府委託製作的《格爾尼卡》(Guernica)畫作即為一例(圖 2-5)。這幅畫首展於 1937 年 6 月的巴黎博覽會，佔據了西班牙展覽館的整面牆。畢卡索看



圖 2-5 格爾尼卡 畢卡索 1937

了晚報《今夜》(Ce Soir)報導平民集中區格爾尼卡遭受到德國納粹飛機有計劃地摧毀後，製作此畫。這是藝術家藉由藝術對戰爭的控訴。

依馬克思主義理論的說法，人類的一切活動都是意識形態的表徵，即使表面上與政治無多大關係的藝術也不例外。以台灣為例，台灣意識方興未艾，藝術創作活動無不充滿台灣本土文化意識的強烈訴求，透過藝術作品，觀者毫不知情地吸收意識形態的價值。在台灣電影《童年往事》片中，一家三代在不同情境使用不同的語言，便反映了「語言」的階級意識及所象徵的文化處境：「老一輩的人只說客家話，最年輕的阿孝咕則可以說多種語言，他在家說客家話，在學校說國語，與朋友在一起時說台語。三種語言當中，國語被用來宣告一些正式的事情，……台灣話只有阿孝咕與他的死黨在一起時才使用，片中罵人的髒話也都是台語，但是當阿孝咕心情煩悶想唱歌時，他還是唱台語歌。相對的，客家話變成一種象徵，代表即將消逝的老一代⁴。」此處，語言的使用方式與其代表的意義，正是台灣 1960 年代政治意識形態的表徵。

另外，對某種藝術形式的維護，也可以看成是國家權力運作的一環。例如台灣 1950 年代在國民政府的「反共抗俄」的文化政策下，其所推展的民族舞蹈創作與表演，作為觀賞者的我們無不在曼妙、優雅的舞姿中，接受了中華文化或「中原文化」才是台灣主要並且是正宗的文化母體。但是，今天人們多以「台灣本土文化」的觀點取代「中原文化」的宗主地位。

藝術在宗教上亦扮演重要作用，尤其大部份的宗教必須藉助具體可見的「形象」來說明神的概念，以此達到與民溝通的作用。因此，宗教雕刻或宗教繪畫大量出現於寺廟或教堂。如中國佛教以中國形象之雕塑來說明不同階層與格性的諸神菩薩；又如基督教以宗教故事為題材，製作雕像、壁畫與玻璃彩繪等等，一方面使信眾透過圖像了解宗教意涵，另一方面亦可使教堂更顯莊嚴，使人民嚮往神聖宗教的特殊境界，具有明顯的儀式性功能。

第三節

藝術的功能：就人類總體文化而言

就「人類總體文化」方面，藝術所扮演的角色遠超出我們的想像。例如，翻開歷史課本，所謂的「文化遺址」，指的幾乎就是古文明的建築藝術、壁畫藝術、雕刻藝術等。因為惟有建築與雕刻所使用的石材可以長久保存，使它們得以在數千年乃至數萬年後重現在人們的眼前。壁畫方面則要依賴深邃的洞穴或火山熔岩的保護才得以流傳。如西班牙北部阿爾塔米拉(Altamira)洞穴中「受傷的鼈牛」壁畫及法國拉斯科(Lascaux)洞穴壁上鼈牛、鹿及馬等活潑奔跑的形象(圖2-6)。

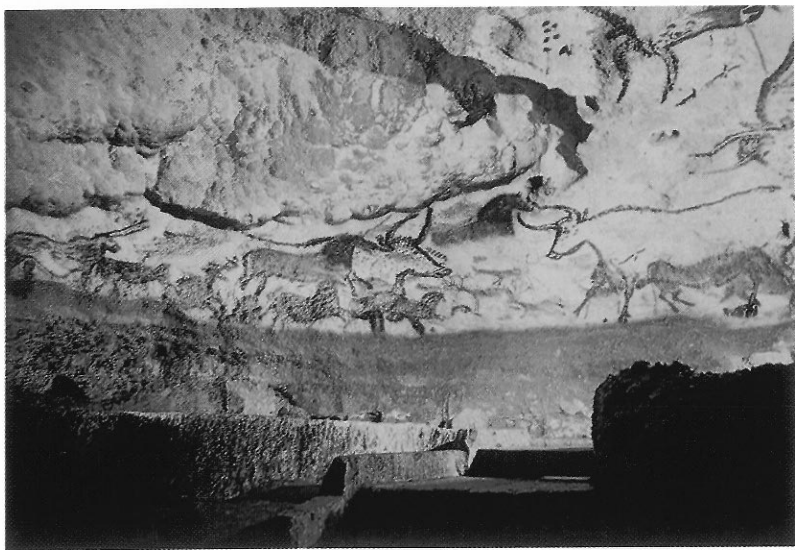


圖 2-6 法國拉斯科洞穴壁畫
約 16000-14000 B.C.

在建築方面，則有英國威特夏(Wiltshire)省沙利斯柏立(Salisbury)平原上建於約公元前 2,000 年的巨大石塊建築、埃及的金字塔、中東地區的蘇美文化、亞述帝國、巴比倫王朝、古希臘的神殿建築等。這些都是人們重塑過去文明的重要依據。

除了文化遺址，各種或大或小的藝術品如繪畫、雕塑、建築、音樂、戲

劇等，其作為人類精神文明的象徵外，亦記載了人類歷史的發展軌跡，提供了超越物質層面的訊息，深深反映各時代的精神面貌。

以西方文化發展進程為例，古希臘的雕刻藝術反映了西方文化追求理性與完美的典型；古羅馬帝國側重實用的建築與雕刻藝術，反映了西方文化的務實與經驗傾向；哥德藝術則是西方基督教文化的重要表徵；義大利文藝復興的人本主義思潮是西方追求人本思想的另一高峰；巴洛克及洛可可藝術則代表了皇室貴族追求華美炫麗的感官享受；19世紀以後多變的藝術潮流，則反映了西方工業文明焦躁不安的精神趨向。因此研究人類的精神文明，藝術是必然的切入點。

在過去，人們都認為藝術是關乎「美」的創造。而「美」在一般人眼中又與個人利益無關，於是藝術看來就是「真」、就是「善」。那麼本文對藝術功能的描繪便有醜化藝術之嫌了。然而，古今中外的史實告訴我們藝術確實負載了各式各樣的教化功能。如在牆壁上畫聖哲畫像以供後人景仰，進而仿效其作為。或者，許多古代公共建築，都是統治者們藉以誇示國威或個人強權的手段。但是，這林林總總的藝術品，當我們以純粹審美的眼光去視察它的造型美、線條美、色彩美時，它又立刻回到中立的意義為我們所欣賞。

顯然，藝術品正因為它的豐富、多義及非直敘特性，使其可以為任何人、任何事所用。藝術家藉著藝術創作抒發個人情感、表達個人觀念甚至批判社會，統治者亦利用藝術統治民心。藝術所承載的豈只是「美」字了得？這也正是藝術吸引人的地方。

總括來說，藝術的功能可約略分為以下三方面：

1. 就個人而言，我們常常在創作及欣賞的過程中，受到身心乃至意志的影響。如純粹形式審美所導致的身心愉悅、動人主題使情意志受到激勵等，進而產生信念上或行為上的改變。
2. 就社會而言，藝術作為意識形態的一種，常常用以統治民心，或藉以批判社會、激發社會關懷。
3. 就人類總體文化而言，藝術作為人類精神文明的象徵，是人們了解過去歷史的重要依據。

第 3 章

你在「原始藝術」中 發現了藝術的起源嗎？

在人類歷史中，藝術最初究竟是怎樣產生的？自古以來，人們就試圖回答這個問題。圖像符號的製作確實有著極其漫長的發展歷史，考古發現，人類最初的圖像符號活動始於上萬年前的冰河期。早在人類社會發展的初期，人類就開始試圖用神話傳說來解釋文藝的起源。例如，西方出現了文藝女神九繆斯的神話，中國出現了夏禹的兒子啓偷記天帝的音樂帶回人間的傳說。但是古代神話所描述的這些故事真的就是藝術的起源嗎？今日我們所說的藝術，真的自遠古就存在了嗎？

第一節

藝術起源論的歷史回顧

歷來研究藝術起源的學說大致上可分為兩個方向：一種是由人類生理或心理的功能來考察藝術的起源，包括模仿論、遊戲論、表現論等；另一種是由人類的具體活動來探討藝術的起源，包括符號論、巫術論等。我們先來看看其中比較流行的幾種說法，再來檢討它們有哪些不夠周延之處，最後提出一個也許是最接近事實的推論。

模仿論

關於藝術起源問題的理論探索中，最古老的一種說法是藝術起源於「模仿」。早在兩千多年前，希臘哲學家德謨克利特(Democritus, c. 460-370 B.C.)就認為藝術是對於自然的「模仿」，他說：「從蜘蛛我們學會了織布和縫補；從燕子學會了造房子；從天鵝和黃鶯等歌唱的鳥學會了唱歌。」隨後，亞里斯多德(Aristotle, 384-22 B.C.) (圖 3-1) 更進一步認為模仿是人的本能。他指出所有的文藝都是「模仿」，而且不管是何種樣式和種類的藝術，實際上都是模仿，只是有三點差別，即模仿所用的「媒介」不同，所取的「對象」不同，所採的「方式」不同。由於模仿「所用的媒介不同」，而有不同種類的藝術，如畫家和雕刻家是用顏色和線條來模仿，戲劇演員和歌唱家則是用聲音來模仿。由於模仿「所取的對象不同」，因而形成了悲劇和喜劇；由於模仿「所採的方式不同」，而有了史詩、抒情詩和戲劇的差別。因此，亞里斯多德強調，所有的藝術都起源於對自然和現實生活的模仿。這種關於藝術起源的說法，一般稱為「模仿論」。

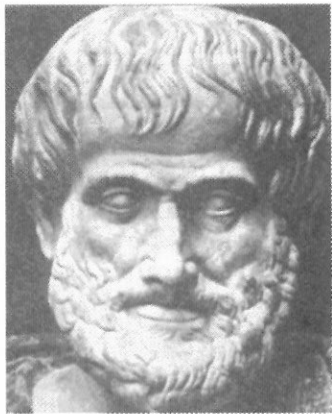


圖 3-1 亞里斯多德

亞里斯多德認為所有的藝術源於對自然和現實生活的模仿。

遊戲論

遊戲論的主旨是，藝術活動或審美活動起源於人類所具有的遊戲本能。由於人類具有過剩的精力，人類將此精力運用到沒有實際效用與功利目的的活動中，體現為一種自由的「遊戲」。這種「遊戲」本能或衝動，就是藝術創作的動機。在這種無功利、無目的的自由活動中，人的過剩精力得到了發洩，從而獲得快樂，亦即美的愉快的享受。

藝術起源於「遊戲」的說法，最早是由 18 世紀德國哲學家席勒(Friedrich



圖 3-2 席勒
席勒認為藝術源於「遊戲」。

von Schiller, 1759-1805) (圖 3-2) 所提出。席勒在他的《美育書簡》(Letters on Esthetic Education)中指出，人在現實生活中是不自由的，他既要受自然力量和物質需要的強迫，又要受理性法則的種種束縛。只有在遊戲時，才能擺脫這些強迫和束縛，獲得真正的自由；只有藉由「遊戲」，人才能實現物質和精神、感性與理性的和諧統一。人總是想利用自己過剩的精力來創造一個自由的天地。

19 世紀英國哲學家斯賓塞(Herbert Spencer, 1820-1903)進一步發揮並補充了席勒這種說法。他認為，相較於低等動物，人類有更多的過剩精力，藝術和遊戲就是這種過剩精力的發洩。「遊戲」沒有實際的功利目的，也不是維持生活所必需的活動，它只是為了消耗體內的過剩精力，並在自由的發洩過程中獲得快感和美感。而人的藝術活動，從實質上來說是另一種「遊戲」，人也從審美感興過程中，獲得與「遊戲」一般的愉悅結果。

表現論

認為藝術起源於「表現」的說法，中西都有。例如，在古代中國的《毛詩序》中就講到：「情動於中而形於言，言之不足故嗟歎之，嗟歎之不足故詠歌之，詠歌之不足，不知手之舞之，足之蹈之也。」在西方，19 世紀後期以來，藝術起源於「表現」的說法，流行於現代各種美學思潮，並在文藝界產生深遠的影響。

首先具體提出表現論的是義大利美學家克羅齊(Benedetto Croce, 1866-1952)。克羅齊認為藝術的本質是直覺，直覺的來源是情感，而人的直覺就是一種情感表現，因此，藝術歸根究底是情感的表現，尤其是抒情的表現。

符號論

美國當代美學家蘇珊·蘭格(Susanne K. Langer)認為藝術品是人類情感的符號，也是人類情感的表現形式。藝術創作的過程即在製造這種符號。蘭格所說的符號是指任何我們能藉之造成一種「抽象」作用的設計。藝術家運用想像力與技巧將描繪對象從實際環境中抽離出來，這種過程稱為抽象作用。只有人類才會製造和使用符號，從原始民族的儀式到文明社會的藝術，都是人所製造和使用的符號。但是藝術符號不同於其他符號，藝術作品是人類情感的符號。

巫術論

最早提出藝術起源於「巫術」的是人類學家泰勒(E.B. Tylor, 1832-1917)。泰勒在他的《原始文化》(Primitive Culture)一書中指出，原始人思維方式不同於現代人。原始人認為萬物有靈，山川草木、鳥獸蟲魚，在他們看來都是有靈魂的，並且都可以與人交感。對原始人來說，周圍的世界既陌生又神秘，令人敬畏。從現在殘存的原始部落中，可以找到大量人與動物交感的現象。例如，在許多史前洞穴中，動物的遺骨都被堆放得整齊有序，「這樣的精心堆放，意味著原始人對自己獵食的動物懷有敬畏之情，透過這樣的禮儀，在食完獸肉後，對野獸之靈表示惋惜和敬意¹。」

另一位英國人類學家弗雷澤(James George Frazer, 1854-1941)在《金枝》(The Golden Bough)一書中，指出原始部落的一切風俗、儀式和信仰，都起源於交感巫術，因此，他推論藝術的起源在原始時代最初是與巫術有密切關聯的。原始時代的巫術活動直接和當時原始人類的生產勞動密切聯繫在一起的，而圖像符號的製作和儀式一樣，在原始社會中是巫術活動的一部份。藝術因此可說是起源及蛻變於遠古的部落巫術活動。

綜觀各家所論，「模仿」論指出藝術出於人對自然的模仿，但是，對原

始人來說，在生產力有限的情況下，花費如此多的精力去繪製野牛、野豬，絕不是單純地為模仿而模仿。對於原始圖像符號來說，「模仿」是一種手段，而不是目的。以「模仿」論來解釋藝術的起源，顯然仍不夠周延。

藝術起源於「遊戲」的說法，認為遊戲推動了模仿，產生了藝術，這僅僅從生物學或心理學的角度出發，仍然未能揭示出藝術產生的最終原因。在原始社會中，圖像符號並非遊戲的結果，事實上這種活動都有其功能及目的的存在。

至於表現論的說法，也值得商榷。毫無疑問，藝術確實要表現，藝術家確實是通過自己的作品向他人、向社會表現自己的思想和情感。但是，把藝術的起源歸結為原始人類的「表現」需求，仍然脫離社會事實、脫離原始社會生產力低下的實際情況。原始社會的圖像並不是個人為求表現而製作的。

「巫術」論呢？藝術的產生最初是與巫術有密切聯繫的，但藝術起源於「巫術」的理論並不準確，因為原始時代的巫術活動是直接和當時原始人類的生產勞動密切聯繫在一起的，這種看法並不適用於後來的發展。就拿歐洲史前洞穴壁畫的例子來講，它出現於洞穴內300公尺的隱秘地方，顯示的確是為舉行神秘儀式而製作，體現出原始人的狩獵生活的樣態，具有濃厚的巫術實用功能，但是我們如何解釋後來出現的，不具巫術功能的藝術品，如中世紀的月曆畫、17世紀的風景畫？人類後來為何會突然生產大量與巫術無關的藝術品？這些在巫術論裡都無法獲得合理解釋。

然而，圖像符號、歌詠、舞蹈、神話、傳說等等的製作確實在遠古時代就已經存在了，在當今殘存的少數原始社會裡也可以發現到，同時也多半與部落民族的宗教信仰息息相關。那麼，我們是否可以推論，藝術的起源確實從巫術活動的需要開始的，而後來經歷了由巫術實用到審美需要的漫長歷史發展過程？

現在，我們需要了解的是，到底藝術的產生是否經歷了由巫術實用到審美需要的過程？如果是的話，這個過程是如何演變的？

第二節

原始圖像符號與藝術的起源

首先我們必須指出的事實是，「藝術」這個概念並非自有人類生存即存在的。在西方文明史上，藝術的起源是相當晚近的事情。今日我們所習見的「西方藝術」其實是開始於 15 世紀最後的那幾十年；或者更精確地說，從波提且利(Sandro Botticelli, c. 1445-1510)完成他的《維納斯的誕生》(The Birth of Venus) (圖 3-3) 到吉奧喬尼(Giorgione, 1478-1510)畫下他的《暴風雨》(The Tempest) (圖 3-4) 這段時間，西方才出現純為審美而非為宗教訓誨而作的繪畫。這種「西方藝術」一路發展下來已有 500 年的歷史。

接著，我們必須澄清一個積非成是的錯誤概念。在藝術起源的探討中，許多學者都把原始人的一些類似圖像（如面具）或類似藝術的活動（如祭儀



圖 3-3 維納斯的誕生 波提且利 1482 蛋彩·畫布



圖 3-4 暴風雨 吉奧喬尼 約 1505

舞蹈) 稱為「原始藝術」，這是不準確的說法。因為，把原始人的這種圖像視為藝術品，或把原始人的這種符號活動視為藝術創作活動，實際上是把現代人的思維框架不自覺地強加於古代原始人。「原始藝術」是 19 世紀末，西方人一廂情願的說法，因為原始圖像不是現代意義上的藝術品，儘管它們在外觀上類似。我們只要問一下台灣原住民，他們的面具或豐年舞是不是藝

術，是不是純粹為審美而製作的就可以得到答案。

不過話說回來，「正是這些符號和符號活動直接影響和導致了以後審美活動的發生²」，也就是說，這些原始圖像訓練了人們的審美感受力和創造力，它們自身也成為審美客體的「前形象」。

第三節

符號轉化論

歷來研究審美起源的理論，已如前面提到，有的根源於人類生理或心理功能，有的則根源於人類具體活動。當代研究審美起源的理論以「符號轉化論」較為周延。此派主張的大意是「原始圖像活動本身即包含著潛在的審美因素。原始思維解體後，促成了審美個人的形成，而原始圖像則轉化為審美符號，審美活動於焉產生³。」換句話說，類似今日的審美活動早在原始時代即已存在，但是在那個時代，人類並不把那些活動視為審美而是看成巫術活動；等到人們不再相信神靈時，審美活動就開始了。

這一派的探討重點是試圖從邏輯和歷史兩個方面，了解人如何從「非藝術鑑賞者」轉化為「藝術鑑賞者」的歷史過程。這種研究的大前提是把審美對象看成一種價值現象，它只存在於人的心理，而非先於人而存在。

原始思維

「符號轉化論」的理論中心思想是「原始思維」(primitive mentality)，首創者是法國人類學家列維布留(Lucien Lévy-Brühl, 1857-1939)。從表象的內涵看，原始思維是神秘的思維。從表象的關聯看，原始思維是「原邏輯」的思維，基本原則是互滲律。

互滲律指的是客體或現象可以是它們自身，又同時是其他某種東西（例如，一尊神像是木雕，又同時是神的分身）。對原始民族（或有原始思維的人）而言，一件寫實塑像就等同於塑像本人，塑像本人變化，塑像也會跟著

變化。原始民族認為雕像本身就是自然形象的生命，兩者是一致的。物體之間的相互作用不需任何物理媒介傳導，也沒有任何時空條件限制。實體和現象的出現，都是由一種神秘力量促成的。原始人為了尋求神秘力量而從事原始圖像創造活動，並在此類活動中得到神秘的體驗。

原始社會裡普遍存在著一種有別於現代人思維方式的原始思維。這種思維的最大特點，就是把幾乎所有人工和非自然的物像都看作是包含有神秘因素的「靈物」。而神秘力量的傳導是無需物質媒介的，因此，神秘的作用力能超越時空限制：「過去可以隨意影響現在，遠隔千山萬水，也能及時相互作用⁴。」這種思維方式統御著原始人的認識模式，使他們在知覺層次上「感受」或尋找到神秘意義。今日所謂「原始藝術品」，常常就是當時為了得到神秘作用而創造出來的，是施行神秘影響力的一個中介和手段。但是原始人的感知並不具有審美所必須的自由，因為「恐懼與敬畏威懾著他們的心靈⁵。」

從原始圖像到審美客體

原始人在生產勞動的過程中，逐漸形成和發展了操作原始圖像的能力。這種能力是審美感興能力的前身。原始圖像即今日所習稱的「原始藝術品」的符號，包括身體裝飾類的畫身、穿鼻、穿脣、刺青、纓索、帶環、墜子；裝潢類的動物形象模仿、字形、徽章、工藝品；屬於繪畫類的壁畫。雕刻和建築類的是石室、紀念碑；舞蹈方面有狩獵舞、祭典舞。音樂和詩歌方面有節奏音樂、讖言、咒語；最後，屬於語言類的則是神話。然而這些圖像對原始人來說並不是藝術品，對藝術的起源而言，只是藝術品的「前形象」。

原始人以圖像，藉由某種神秘的觀念為引導，達到某種實用的目的，例如洞窟壁畫是為了解獵成功，紋身、巫術舞蹈、盾牌雕刻等是為了解得神秘力量的媒介物，這些對他們而言沒有審美愉悅的效用。所以原始圖像所具有的「巫術實用性」，對原始人來說，是不帶有審美功用的。它們不是藝術品。舉例來說，「從古埃及金字塔、希臘、羅馬的神殿，中世紀以及文藝復興以後的各式教堂以至今日的美術館建築，無一不是為了解在擁有純樸感覺的人

類面前，去製造各種氣氛及震懾效果而作，使得親臨現場的人不自覺地融入其中⁶。」這些營造氣氛的建築不是藝術品，而只是藝術品的「前形象」。

原始思維的消失與藝術鑑賞者的形成

當試圖改造自然的能力還很低時，人們敬畏自然，導致對自然神秘的猜測和解釋。人類歷史的發展漸以另一種「更客觀」的邏輯思維來取代原始思維，如 16 世紀開始的科學研究、哥白尼的發現。原始思維的消失，促使審美態度和審美感興力的出現，原始圖像活動的神秘性和巫術意義也因而喪失了，人們拋棄巫術的實用功利態度，而能從非實用角度看待圖像，這種審美態度才使原始圖像能轉化成審美符號。

原始圖像向審美符號的轉化

原始人在生產勞動上的進步，加上對自然規律的認識，逐漸使原始思維方式消失，人們開始體會到圖像不一定都帶有靈性，圖像的功能出現了分化，其中一支就是審美用的圖像。這種轉變的原因如下：

原始圖像與真實事物的分離

圖像符號原是人类認識、感受、理解現實事物的媒介，它標誌著現實，但又不直接等於現實，例如，八仙桌上的觀音神像是天上觀音的分身，但不是觀音本人。這個神像只是觀音的象徵，它並不是天上那個真實的觀音；一幅祖先的肖像代表著的是那個死去的祖先的模樣，但不是祖先本人。對一個現代人來說，圖像並不等於真實事物本身是極為明白的道理，但在原始社會中，這種想法是難以理解的。直到人類的智識發達後，知道圖像並不等於真實事物本身，模仿形象不等同於現實，原始圖像與現實才真正分離。

原始圖像與實用功能的分離

在原始社會，圖像與實用功能是緊密地聯繫在一起的。促成原始圖像與

實用功能分離的原因是圖像本身相對地過剩，或者用現代的流行術語來說，意符(signifier)的過剩，亦即，同一事物有過多的符號形式。這些過剩的符號便漸漸與原來的意指(signified)游離，從而淡化它們原來的巫術實用性。例如，如果有太多不同造型的媽祖，媽祖的神力——保護出海平安的超自然神秘力量，就會受到質疑，大家開始懷疑哪一個媽祖才是真的。接著，如果原來的意指（即媽祖保護出海平安的超自然神秘力量）消失或淡化，那麼意符（媽祖雕像）本身的另一些特點，如形狀、色彩、技巧就會突顯出來，成為新的意符，這樣的意符就成了雕刻藝術品，製作圖像符號只為了觀賞之用。

從巫術目的轉化為審美目的

原始圖像的製作屬於巫術活動之一。而原始圖像製作，從服務於巫術功能轉變為審美而製作，乃起自於人們的覺醒，即從不帶個性的集體表象轉向為強調個性的自我表現。圖像的製作從巫術目的轉化為審美目的，是人們不再相信萬物有靈的結果。

因此我們必須指出，在這些心理轉變過程中，最關鍵的是原始思維的消失。惟有在原始思維被拋棄，改以理性思維以後，圖像的審美功能才得以突顯，人類的審美活動才能夠真正展開。因此原始圖像活動向審美活動的演進，並不是圖像本身外觀的激烈改變，而是人們對圖像思考方式的改變。

符號轉化論認為藝術圖像早在原始時代即已存在，這些圖像包含著審美因素，但是要等到人們不再使用互滲律看這些圖像時，審美態度才產生，藝術創作活動才出現。總之，藝術的起源不是人「如何」製作圖像，或「為何」製作圖像而已，更重要的是人如何看待圖像。

例如，當一個虔誠的天主教徒對著聖母瑪麗亞雕像禱告時，他把雕像本身當成聖母的「分身」，是一個神聖不可褻玩的「靈物」，然而，有一天，當這個天主教徒不再相信神的存在時，他把雕像看成手工藝品，細細把玩起它的雕刻之美。同一座雕像，因為心態的轉變，而產生不同的意義，這就是「符號轉化論」所主張的藝術起源說法。

藝術起源的年代

一旦人能夠以審美態度看待世界，又有審美感興力，藝術創造者和審美的個人就出現了。人們終於認識到圖像所指稱的事物並無神秘功能。人們開始注意圖像的形式及其表現性，製作圖像是爲了觀賞之用。換句話說，物神崇拜並不被認爲是美的，「只有在當它失去了內在強烈的宗教性之後，它才變得美⁷。」在西洋歷史上，這樣的思維改變發生在主張以人爲宇宙中心的文藝復興中期，最早出現於世俗畫；在中國則可能最遲在南北朝時期即已開始。

就整體人類的文明發展而言，藝術創作與審美活動的歷史發生是一個複雜而漫長的漸變過程。今日，有的民族已從原始思維轉入審美鑑賞態度，有的則仍停留在原始思維；而多數民族仍然同時存有原始思維與審美思維。