

藝術的故事

THE STORY OF ART BY E.H. GOMBRICH

E. H. Gombrich 原著 永續社編譯

導言-關於藝術和藝術家

第一章 原始藝術

第二章 西方古文明藝術

第三章 希臘與愛琴海文明

第四章 古希臘美學

第五章 古羅馬藝術

第六章 羅馬帝國的衰退

第七章 同時期的東方文明

第八章 中世紀歐洲

第九章 仿羅馬式風格

第十章 哥特式建築

第十一章 中世紀後期

第十二章 文藝復興即將萌芽

第十三章 文藝復興興起

第十四章 北方文藝復興

第十五章 義大利的文藝復興

第十六章 文藝復興的威尼斯學派

第十七章 北方文藝復興盛期

第十八章 文藝復興晚期矯飾主義

第十九章 巴洛克風格

第二十章 荷蘭巴洛克

第二十一章 義大利巴洛克

第二十二章 巴洛克至洛可可

第二十三章 理性主義時代

第二十四章 理性主義與浪漫主義

第二十五章 十九世紀印象派

第二十六章 工業化與後印象派

第二十七章 二十世紀現代潮流



第一章 原始藝術

我們不知道藝術是如何開始的，就像我們不知道語言的起源是什麼一樣。如果我們將藝術一詞理解為建造寺廟和房屋、製作繪畫和雕塑或繪製圖表等活動，那麼世界上沒有哪個城鎮缺乏藝術。另一方面，如果我們將藝術理解為一種奢華的美感，可以在博物館和展覽中欣賞到的東西，或者在最顯眼的房間裡作為珍貴裝飾的某種特殊的東西，那麼我們就必須注意到這個詞的這種用法對應於最近的一種演變，也是過去許多最偉大的建築師、畫家和雕塑家從未想過的一種演變。如果我們看看架構，我們可以更好地理解這種差異。我們都知道世界上有美麗的建築，其中有些是真正的藝術品；但世界上很少有建築不是為了某種特定目的而建造的。那些將這些建築用作禮拜場所、娛樂場所或住房的人首先根據實用性標準來評判它們。但除此之外，他們可能喜歡也可能不喜歡設計、結構比例，並欣賞優秀建築師為建造它們所做的努力，不僅實用，而且正確。過去，人們對繪畫和雕像的態度常常是相似的。



圖 19 位於法國的原始人類洞穴畫

它們並不是簡單的藝術品，而是具有明確功能的物品。如果他不了解建築所遵循的要求，他就沒有能力去評斷建築。同樣，如果我們完全不了解另一個時代的藝術的目的，我們就無法理解它的目的。

歷史越悠久，藝術本應服務的目標就越明確，但也越奇怪。今天，如果我們離開城鎮去鄉村，或者更好的是，如果我們離開我們的文明國家去旅行到那些生活方式仍然與我們遙遠的祖先相似的國家，同樣的事情也會發生。住過。我們稱這些人為原始人，並不是因為他們比我們簡單——他們的思考過程往往更複雜——而是因為他們更接近人類有一天出現的狀態。就必要性而言，在這些基元中，有用的構造和圖像創造之間沒有區別。他們的小屋可以保護他們免受雨、風、陽光以及產生他

們的神靈的傷害。這些圖像旨在保護您免受其他力量的侵害，這些力量在其概念中與自然力量一樣真實。換句話說，繪畫和雕像被用於魔法目的。

除非我們嘗試進入原始人的精神並發現是什麼樣的體驗使他們將繪畫想像為具有強大用途的物體，而不是令人愉悅的東西，否則我們無法希望理解藝術的這些奇怪的起源。我不認為吸收這種感覺有那麼困難。唯一需要的就是願意對自己絕對誠實，同時問自己，我們的存在是否仍保留著一些原始的東西。與其從冰河時期開始，不如從我們自己開始。假設我們為我們最喜歡的足球員或電影明星拍了一張肖像，並發表在當天的報紙上。我們會喜歡用針戳他們的眼睛嗎？我們會像在紙上的其他地方打洞一樣感到無動於衷嗎？我不這麼認為。

儘管我們非常清楚並充分意識到我們在這些肖像中所做的事情不會以任何方式傷害那些所代表的人，但我們對傷害他們的形象感到模糊的疑慮。不知何故，我心中仍然存在著一種荒唐的感覺，即肖像中所做的事情也是針對它所代表的人所做的。現在，如果我沒有弄錯的話，如果這種奇怪而不合理的想法真的發生在我們中間，在原子時代，那麼類似的觀念存在於幾乎所有所謂的原始民族中就不足為奇了。在世界各地，醫生或巫師都試圖以類似的方式施行魔法。他們製作了令人憎惡的生物的小圖像，並刺穿了可憐的娃娃的心臟，或者燒毀了它，希望讓敵人受苦。甚至蓋伊福克斯日被燒死的那個人也是這種迷信的殘餘。有時，原始人仍然懷疑什麼是真實的，什麼是繪畫。有一次，當一位歐洲藝術家畫他的動物時，當地人驚慌失措：“如果你把它們帶走，我們將如何生活？”

所有這些奇怪的想法都很重要，因為它們可以幫助我們理解流傳下來最古老的繪畫。這些畫作和其他人類作品一樣古老。然而，當 19 世紀在西班牙（圖 19）和法國南部（圖 20）的洞穴壁和岩石上發現它們時，考古學家起初無法相信這些動物的表現如此生動和自然可能是冰河時期的人類製造的。漸漸地，在這些地區發現的粗糙的石器和骨器表明，那些關於野牛、猛獁象和馴鹿的畫確實是由狩獵這些動物的人畫的，這就是為什麼他們對它們如此了解。下到這些洞穴是一種奇怪的體驗，有時要穿過低矮狹窄的通道，需要進入山中的黑暗，突然看到導遊的電筒照亮了一頭公牛的畫。有一點很清楚，沒有人會為了裝飾這樣一個人跡罕至的地方而爬到可怕的大山深處。此外，除了一些來自拉斯科洞穴的繪畫（圖 21）外，這些繪畫很少清楚地分佈在洞穴的天花板或牆壁上。相反，它們被放置在那裡，令人困惑，一個疊在另一個之上，沒有任何明顯的順序或設計。它們很可能是人們普遍相信圖像創造力量的殘餘。換句話說，這些原始獵人相信，只要簡單地為獵物上色——也許是用石矛或石斧——真正的動物也會屈服於它們的力量。

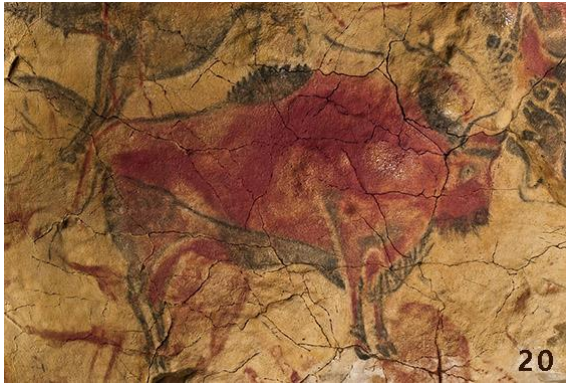


圖 20 野牛與野鹿，約西元前 15000-10000 年 洞穴壁畫；西班牙與法國。

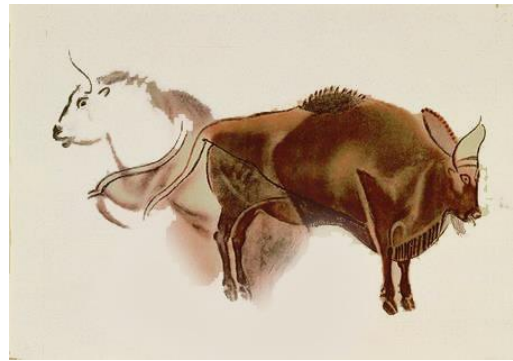
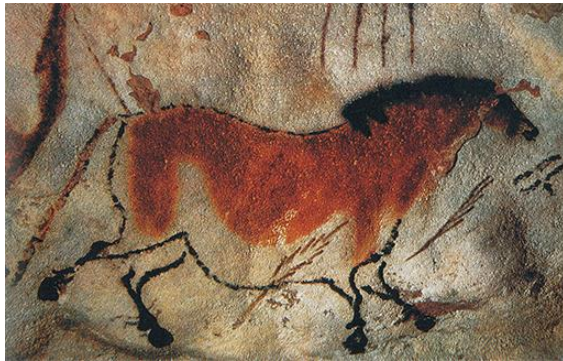


圖 21 野馬與野牛，約西元前 15000-10000 年 洞穴壁畫

當然，這只是一個猜想，但它在當今仍然保留著古老習俗的原始民族的藝術運用中得到了最好的支持。確實，我們現在還沒有找到任何嘗試完全按照這種魔法運作的東西——至少在我看來是這樣。但他的大部分藝術都與關於圖像力量的類似想法密切相關。仍然有一些原始民族只使用石器，並在岩石上雕刻動物圖案以達到魔法目的。還有其他部落定期慶祝節日，其成員裝扮成動物並模仿動物的動作跳莊嚴的舞蹈。他們也相信，這一定會以某種方式賦予他們控制獵物的力量。有時他們會想像某些動物與他們有類似童話故事中的關係，整個部落是狼、烏鴉或青蛙的部落。

這似乎很奇怪，但我們絕不能忘記，即使這些想法也沒有像人們想像的那樣從我們這個時代消失。羅馬人相信羅慕盧斯兄弟(羅馬傳說的祖先)是由母狼哺乳的，並且在羅馬國會大廈有代表她的青銅雕像。即使在今天，在墨索里尼的統治下，他們仍然在國會大廈台階附近的籠子裡關著一隻活狼。特拉法加廣場沒有保存活體獅子，但英國獅子在《潘趣》的書頁中仍然充滿活力。自然地，這類紋章和漫畫符號與野蠻人觀察他們與圖騰（他們稱之為熟悉的動物）的關係的深刻嚴肅性之間存在很大差異，因為有時他們似乎生活在一種在這個想像的世界裡，他們既可以是人，又可以是野獸。許多部落都會慶祝特殊的儀式，在儀式上他們會戴上帶有這些動物特徵的面具，一旦戴上面具，他們就會感覺自己已經變了，變成了烏鴉或熊。這就像孩子們扮演海盜或偵探一樣，有時他們不知道遊戲何時結束，現實何時開始。

但在孩子旁邊總是有成年人的世界，有人說：「我們不應該發出這麼多噪音」或「該睡覺了」。對於野蠻人來說，沒有其他世界可以消除這種幻想，因為部落的

所有成員都會參加儀式並與他們奇妙的虛構遊戲一起跳舞。他們從非常古老的世代那裡學到了它們的含義，並且被它們深深吸引，以至於他們幾乎沒有機會站在外面批判性地思考它們的行為。我們都有我們預設的信念，就像原始人有他們的信念一樣，以至於我們直到遇到質疑這些信念的人時才注意到它。

這一切看似與藝術無關，但事實是它在幾個方面製約著藝術。許多藝術作品都提出要介入這些奇怪的習俗；那麼，問題不在於繪畫或雕塑是否以我們的標準美麗，而在於它是否有效，即它是否能夠發揮所需的魔力。此外，藝術家為他自己部落的人們工作，他們確切地知道每種形狀和每種顏色的含義。他們不需要發明或改變環境的元素，而只是將他們所有的技能和知識應用到他們的工作中。

另一方面，我們不必走那麼遠來進行比較。國旗的目的不是成為一塊色彩美麗的布，任何製造商都可以根據自己的喜好進行改變。結婚戒指的目的不是構成一種可以根據我們的想法使用或製作的裝飾品。但是，即使在我們所處的儀式和習俗所規定的範圍內，仍然存在著一定的選擇因素和個人品味和技能的自由範圍。讓我們想想聖誕樹。其主要配件均按定製成型。事實上，每個家庭都有自己的傳統和偏好，沒有這些，這棵樹就沒有任何意義。然而，當裝飾它的重要時刻到來時，還有很多事情需要決定。這個分支可以收到蠟燭嗎？頂部有足夠的金屬絲嗎？是這顆星太重了，還是這邊超載了？對於外人來說，整個裝飾可能看起來有點奇怪。您可能認為沒有金屬絲的樹木更漂亮。但對我們來說，知道它的意義，按照我們的計畫裝飾這棵樹就變得非常重要。

原始藝術不限於史前人類創造的作品，世界還有許多地區的文明因為地理環境的隔離，長期未被外來文明入侵或未與其他文明交流，形成原生本土的藝術創造。這些原生本土文明甚至未發展出文字，能將跨時間的創作傳承保存下來。比如阿拉斯加、北美、中美、南美、紐西蘭、新幾內亞、台灣、非洲內陸等原住民族的創造。包含居室、祭祀信仰、圖騰、器物、服飾、墓葬等等。

原始藝術正是按照這些預先設定的線條來製作的，但卻給藝術家留下了發揮其創造力的空間。一些本土工匠的技術水平確實令人驚訝。我們絕不能忘記，當談到原始藝術時，這個術語並不意味著藝術家只擁有其藝術的原始知識。相反，許多部落在雕刻、編織籃子、皮革製備、甚至金屬鍛造方面發展了真正令人驚嘆的技能。如果我們看到製作這些作品的器皿的簡單性，我們會情不自禁地驚嘆於這些原始工匠在幾個世紀的專業化過程中所獲得的耐心และความปลอดภัย。例如，紐西蘭毛利人已經學會在木雕中創造真正的奇蹟（圖 22）。



圖 22 毛利酋長房屋的門楣，19 世紀初。木雕，32 x 82 公分；人類博物館，倫敦。

當然，某件事很難做到，並不一定證明它是一件藝術品。如果是這樣的話，那些在玻璃瓶中建造帆船模型的人就必須躋身最偉大的藝術家之列。但這種本土技能的證明應該警告我們不要相信他們的作品看起來非凡，因為他們不可能做得更好。與我們不同的不是他的藝術執行標準，而是他的思想總和。從一開始就注意到這一點很重要，因為整個藝術史不是一部技術進步的歷史，而是一部思想和需求變化的歷史。越來越多的證據表明，在某些條件下，原始藝術家可以創作出與西方大師的作品一樣正確地詮釋自然的作品。直到本世紀中葉，尼日利亞還沒有發現一些青銅頭像，這是可以想像到的最有說服力的表現形式（圖 23）。它們的歷史似乎可以追溯到幾個世紀前，沒有理由相信原住民藝術家是從陌生人那裡學到了他們的藝術。



圖 23 黑人頭像：可能代表 12 至 14 世紀尼日利亞伊費的統治者（oni）。青銅，高 36 公分；人類博物館，倫敦。

圖 24 黃金戰神，大溪地，十八世紀。木頭上覆蓋著網子或網，高 66 公分；人類博物館，倫敦。

圖 25 來自新幾內亞海灣地區的巴布亞儀式面具，c. 1880 年。木材、樹皮織物和植物纖維，高度 152.4 公分；人類博物館，倫敦。

那麼，到底是什麼原因導致這麼多的原始藝術看起來完全陌生呢？也許我們應該轉向內心並嘗試我們都可以進行的實驗。讓我們拿一張紙或吸墨紙，在上面寫下一張臉。只需一個圓圈作為頭部，一根棍子作為鼻子，另一根棍子作為嘴巴。完成後，讓我們看看盲人木偶。這不顯得可憐得令人難以忍受嗎？這個可憐的生物看不見。我們覺得我們必須給他眼睛，當我們放上冒號時，我們終於鬆了一口氣，他終於可以看著我們了！對我們來說這是一個遊戲，但對原始人來說它不是。一塊木頭，具有這幾種基本形狀，對他來說構成了新的、不同的東西。以他所做的手勢作為他神奇力量的體現。只要圖像有眼睛可以看，您就不需要讓任何東西變得更加真實。

圖 24 展示了玻里尼西亞戰神奧羅的形象。波利尼西亞人是出色的雕刻家，但他們顯然不認為最重要的是賦予這個人物正確的男人形象。我們所能看到的只是一塊覆蓋著交織纖維的木頭。只有眼睛和手臂用纖維線簡單地表示出來；但是，當我們再次審視它們時，我們意識到這足以賦予它神秘力量的一面。我們還沒有完全進入藝術領域，但我們的木偶實驗仍然可以教我們更多。讓我們改變我們已經潦草地寫下的所有可能性的臉的形狀。讓我們將眼睛的形狀從點改為十字，或任何其他與真實眼睛沒有絲毫相似之處的線條。讓我們把鼻子畫成圓形，把嘴巴畫成螺旋形。只要其相對位置大致保持不變，它幾乎不會改變。現在，對於本土藝術家來說，這一發現可能意義重大，因為它將教會他從他最喜歡的、最適合他特殊能力的形式中提取他的人物或面孔。結果可能不是很現實，但它將保留一定的設計統一性和和諧性，而這正是我們的木偶最有可能缺少的。圖 25 顯示了來自新幾內亞的面具。當然，這不是一件美麗的事情，但這並不是它的初衷。它是為一個儀式而設計的，在儀式上，鎮上的年輕人打扮成鬼魂，嚇唬婦女和兒童。但是，儘管它對我們來說看起來多麼奇妙甚至令人厭惡，但藝術家設法從幾何形狀中獲得這張臉的方式還是令人信服的。

在世界的某些地方，原始藝術家已經能夠開發出複雜的系統來裝飾性地表現神話中的各種人物和圖騰。例如，在北美印第安人中，藝術家將對自然形式的敏銳觀察與對我們所謂的事物真實外觀的蔑視結合起來。作為獵人，他們比我們任何人都更了解鷹嘴或海狸耳朵的真實形狀。但他們認為這些功能就夠了。帶有鷹嘴的面具正是一隻鷹。圖 26 是紅皮海達部落領袖房屋的模型，其正面有三根所謂的圖騰桅杆。我們只能看到一堆可怕的面具，但對當地人來說，中央桅杆說明了他部落的古老傳說。對我們來說，傳說本身幾乎和它的表現一樣奇怪和不連貫，但原始人的想法與我們的想法不同，我們不應該感到太驚訝。事情是這樣的：

從前，在格韋斯昆市有一個年輕人，他整天無所事事，躺在床上，直到他的婆婆責備他；他感到羞愧，離開時決心殺死一個生活在湖裡、以人類和鯨魚為食的怪物。在一隻超自然鳥的幫助下，他用樹幹搭建了一個陷阱，並將兩個孩子懸掛在上面作為誘餌。怪物被抓住了，年輕人用它的皮偽裝自己去抓魚，他經常把魚放在岳母家的門口台階上。這些意想不到的禮物讓她感到非常受寵若驚，以至於她開始相信自己是個女巫。當服務生最終讓她失望時，她感到羞愧難當，以至於死了。這場悲劇的所有參與者都在中央桅杆上有代表。入口下方的面具是怪物曾經吃過的鯨魚之一。門上方的大面具是怪物；在她上方，是不幸的婆婆的人形。後者的喙上的面具是幫助英雄的鳥；同樣的一個出現在上面，用怪物的皮膚和他捕獲的魚進行偽裝。人物是英雄用作誘餌的孩子。



圖 26 十九世紀西北海岸印地安人海達族領袖的房屋模型。

這樣的作品對我們來說似乎是一種奢侈幻想的產物，但對於創作它的人來說，它構成了一項莊嚴的事業。雕刻這些巨大的桅杆需要花費數年時間，使用的是當地人可以使用的原始工具，有時甚至是整個男性群體都在合作完成這項任務。這是為了紀念和紀念一位有權有勢的領導人的房子。如果沒有解釋，我們就不可能理解這些投入瞭如此多的愛和工作的創作的目的。這種情況經常發生在原始藝術作品中。像圖 28 中的面具對我們來說可能看起來很有趣，但它的意義一點也不有趣。



圖 28 阿拉斯加因紐特人舞蹈面具，c. 1880 年。彩繪木，37 x 25.5 公分。

它代表的是一個臉上沾滿鮮血的食人山魔。但即使我們無法理解它，我們也可以欣賞自然形式被轉化為連貫構圖的保真度。有許多此類偉大的作品可以追溯到藝術的奇怪起源，其確切的解釋可能已經永遠消失，但我們仍然可以欣賞它們。古代美洲的偉大文明留給我們的只是他們的「藝術」。我把這個詞放在引號中，並不是因為這些神秘的結構和圖像缺乏美感——其中一些非常迷人——而是因為我們不應該認為它們是為了愉悅或裝飾目的而設計的。位於今洪都拉斯科潘廢墟的祭壇上有一尊可怕的死人頭顱雕刻（圖 27），讓我們想起這些民族的宗教所要求的可怕的活人祭祀。儘管人們對這些雕刻的確切含義知之甚少，但重新發現這些作品並試圖揭開其秘密的專家們付出的巨大努力已經教會了我們足夠的知識，可以將它們與來自其他文化的其他類似雕刻進行比較。原始的 當然，這些人並不是通常意義上的原始人。



圖 27 死神的頭像，來自於宏都拉斯科潘發現的瑪雅石壇，c. 500-600。

16 世紀西班牙和葡萄牙征服者到來時，墨西哥的阿茲特克人以及秘魯和玻利維亞的印加人統治著強大的帝國。我們也知道，在早期的幾個世紀裡，中美洲的瑪雅

人建造了大城市，並發展了一種絕非原始的書寫和日曆計算系統。與尼日利亞黑人一樣，前哥倫布時代的美國人完全有能力表現出自然的人臉。古代秘魯人喜歡將某些容器塑造成人頭形狀，具有驚人的真實感（圖 29）。如果這些文明的大部分作品對我們來說顯得奇異且不自然，原因可能在於它們想要傳達的想法。



圖 29 獨眼人形狀的容器，發現於秘魯 Chicanná 山谷，約 1000 年前。粘土，高 29 公分。

圖 30 Tlaloc，阿茲特克雨神，14-15 世紀。石頭，高 40 公分。

圖 30 再現了一座墨西哥雕像，據信該雕像可以追溯到阿茲特克時期，即征服之前的最後一個時期。研究人員認為它代表雨神，名字叫特拉洛克。在這些熱帶地區，雨水往往是生死攸關的問題，因為沒有雨水，農作物就會歉收，導致飢餓。那麼，雨和風暴之神在精神上呈現出具有可怕力量的惡魔的形態，這是可以理解的。天空中的閃電在人們的想像中表現為一條巨大的蛇，因此，許多美國人將響尾蛇視為神聖而強大的存在。如果我們更仔細地觀察特拉洛克的形象，我們會發現，事實上，他的嘴是由這種蛇的兩個頭組成的，彼此相對，巨大的毒牙從下巴中伸出，他的鼻子也同樣如此。似乎是被蛇扭曲的身軀俘獲了。也許連他的眼睛都可以看成兩條盤繞的蛇。

因此，我們看到，透過從給定的形狀中提取臉部來建構臉部的想法可以使我們偏離我們關於雕塑的標準有多遠。我們也可以看出一些有時會導致這種方法的原因。當然，以體現雷電之力的神蛇之身來塑造雨神形像是再合適不過了。如果我們考慮創造那些可怕偶像的奇怪心態，我們就可以理解，在那些原始文明中，圖像的製作不僅與魔法和宗教有關，而且也是最早的文字形式。古代墨西哥藝術中的聖蛇不僅是響尾蛇的複製品，也是響尾蛇的複製品。它會演變成表達閃電的符號，並以

這種方式創造出一個可以記錄或召喚風暴的字元。我們對這些神秘的起源知之甚少，但如果我們想了解藝術史，我們最好記住，即使是片刻，藝術和文學確實構成了同一個家族。



圖 31 澳洲原住民繪製圖騰輪廓