

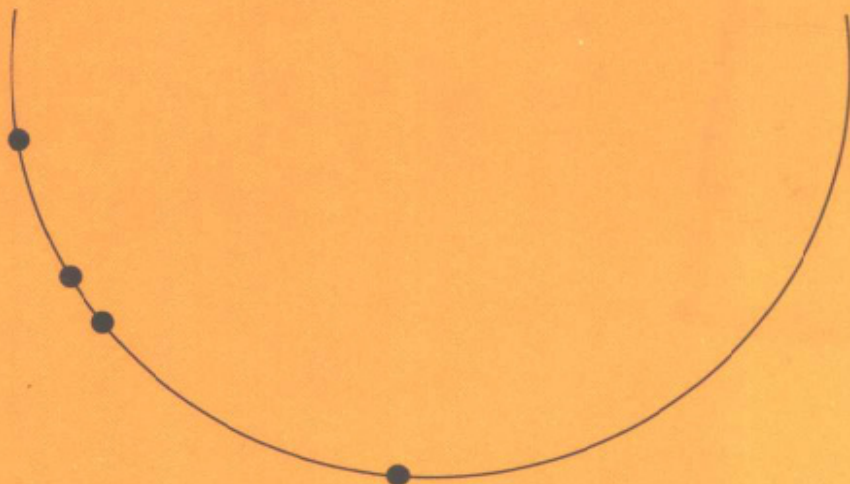
A E S T H E T I C S

D E S I G N

A R T E D U C A T I O N

# 艺术与视知觉

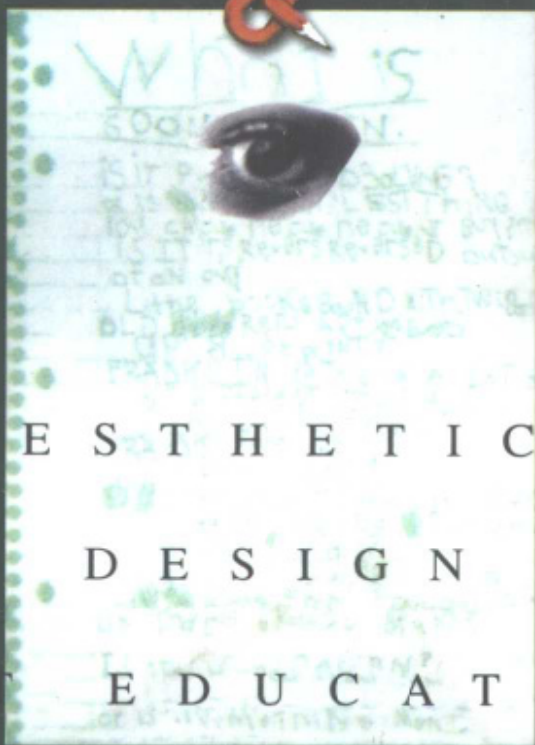
[美] 鲁道夫·阿恩海姆 著  
滕守尧 朱疆源 译



四川人民出版社

美学设计艺术教育丛书

美学设计艺术教育丛书



A E S T H E T I C S

D E S I G N

A R T E D U C A T I O N

美

学

设

计

艺

术

教

育

丛

书

美学设计艺术教育丛书

ISBN 7-220-03958-1



9 787220 039584 >

ISBN7-220-03958-1/B · 159

定价：29.00元

J0-05

7

# 艺术与视知觉

[美] 鲁道夫·阿恩海姆 著  
滕守尧 朱疆源 译

北方工业大学图书馆



00497002



四川人民出版社

(川)新登字 001 号

责任编辑:黄成军

封面设计:邹小工

技术设计:戴雨虹

责任校对:伍登富

## 艺术与视知觉

(美)鲁道夫·阿恩海姆 著 滕守尧 朱 疆源 译

出 版:四川人民出版社

地 址:成都市盐道街3号 邮 编:610012

经 销:四川人民出版社发行部

照 排:四川人民出版社华川电脑印务中心

印 刷:四川省印刷技术协会印刷厂

四川人民出版社发行部电话:(028)6660527 6666009

开 本:850mm×1168mm 1/32 印 张:20.625 插 图:2

字 数:550千

版 次:1998年3月第1版 印 次:2001年3月第2次

ISBN7-220-03958-1/B·159

定价:29.00元



鲁道夫·阿恩海姆(Rudolf Arnheim, 1904-1994), 原籍德国, 1946年定居美国。曾先后就任于纽约社会研究院和劳伦斯学院, 1968年后担任哈佛大学艺术心理学教授, 1974年退休后担任密西根大学艺术史系访问教授, 1976年获“全美艺术教育协会突出贡献奖”。主要著作有《艺术与视知觉》、《视觉思维—审美直觉心理学》、《电影作为艺术》、《艺术心理学新论》、《熵与艺术》等。

滕守尧, 1945年生, 山东人, 曾先后就读北京大学西方语言文学系和中国社会科学院研究生院哲学系美学专业, 现任中国社会科学院哲学所研究员, 博士生导师; 北京大学艺术学系兼职教授, 中华美学学会副会长, 常务理事。主要著作有《审美心理描述》、《艺术社会学描述》、《中国怀疑论传统》、《文化的边缘》、《艺术化生存——中西审美文化比较》、《道与中国文化》等14部, 美学译著有《艺术与视知觉》、《视觉思维》等7部, 文学译著8部。

美学·设计·艺术教育丛书

主 编

滕守尧

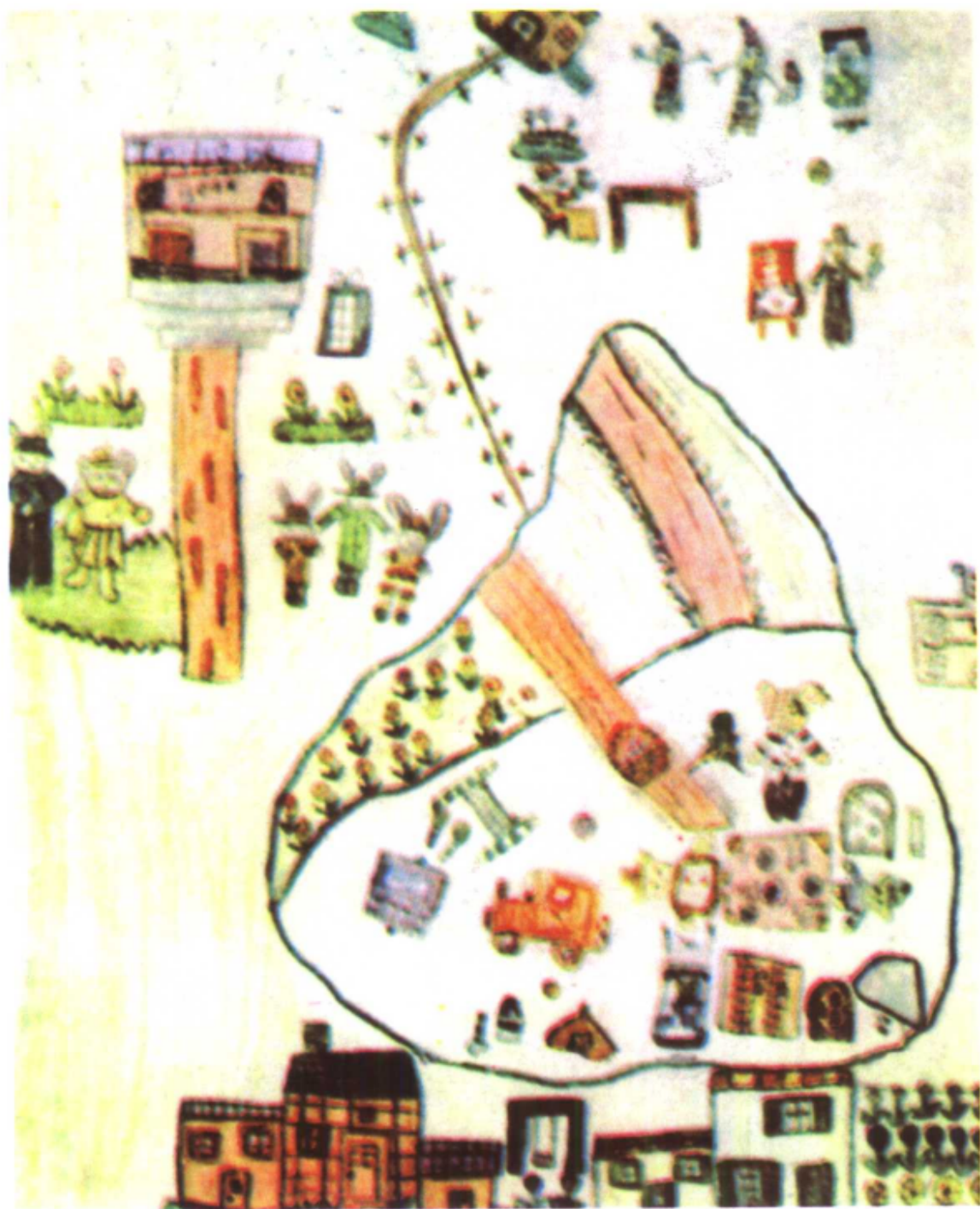
编 委 会

王柯平 邢煦寰 林 华  
张 法 杨 力 彭吉象





彩图1 毕加索《坐着的女人》(1918年)

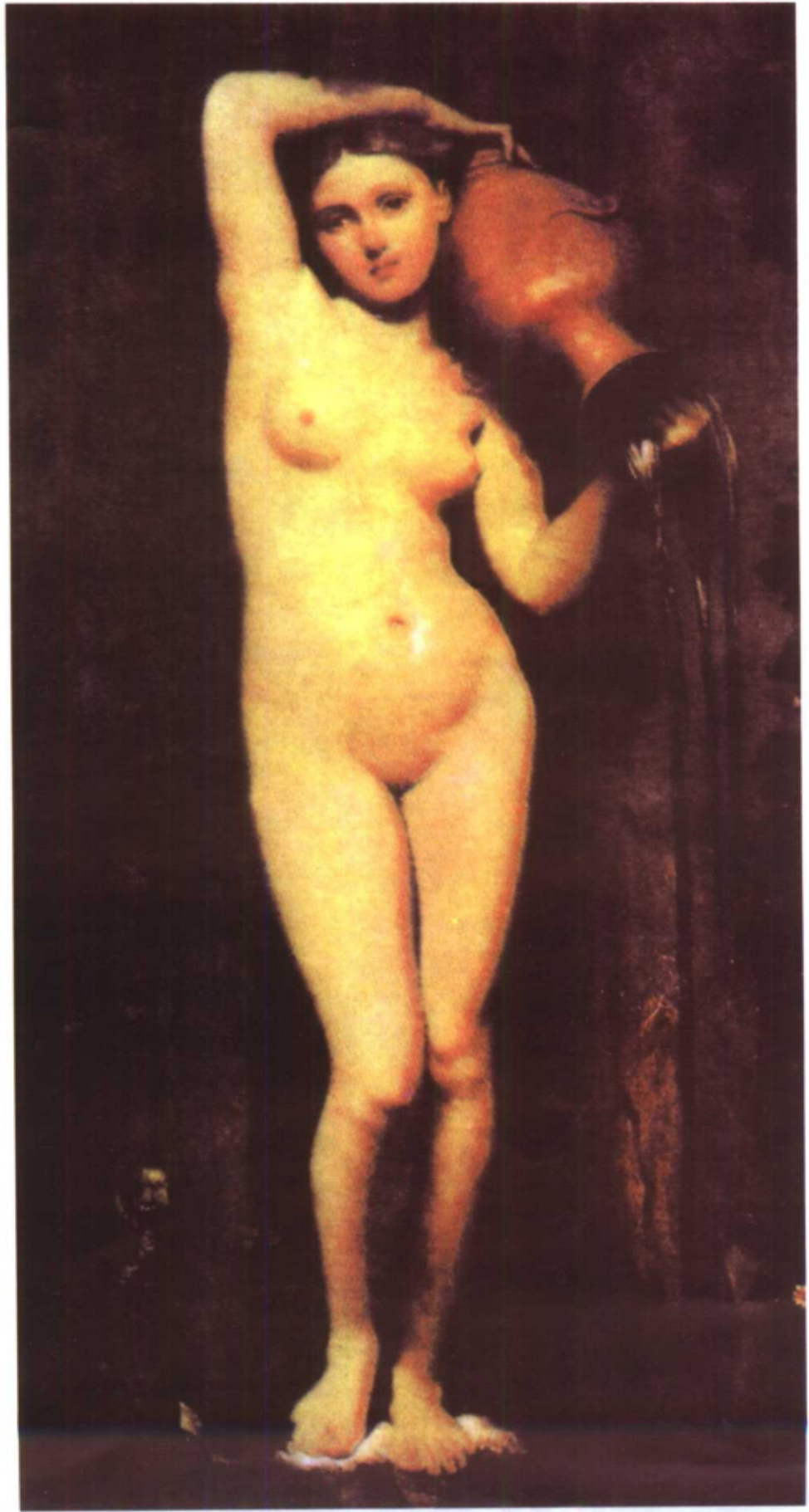


彩图2





彩图 3



安格尔《泉》

# 总 序

随着我国现代化进程的加快和教育改革的深化，艺术教育日益受到人们的重视，艺术作为学校教育之“副科”的时代即将结束了。现代人普遍意识到，艺术世界是奥妙无穷的世界，艺术经验对丰富人生是不可或缺的要害，艺术与人性中最深层的东西息息相通。在人类历史长河的每一关键时刻，艺术都给人以希望和勇气，使人类的天才和智慧得到充分的发挥和施展，并保证了人与人之间心灵的交流。一个没有艺术的民族和社会是不可思议的，正如没有艺术的教育是不健全的教育一样。艺术对青少年的成长具有决定性意义。艺术不仅能表达感情，使人的创造性冲动得以最大施展，而且能提高学生的洞察力、理解力、表现力、交流能力和解决实际问题的能力。在艺术世界，学生可以学到在其他学科领域学不到的东西。因此，艺术教育是学校教育所不可缺少的。

但是，艺术又是一个开放的领域，艺术的内涵是不断丰富和扩展的，艺术的发展潜力是无限的。这就决定了，艺术教育不仅仅是传统认为的艺术技法的教育，而且是一个开发智慧的复杂系统工程。这就决定了，人们不可能仅凭掌握一点技法就能提高自己的艺术素养，除了掌握技法外，还必须熟悉艺术发展的历史，具有欣赏艺术的趣味和评价艺术的洞察力。而这些能力的获得又都离不开美学、艺术社会学、艺术心理学等方面的知识和素养。因此，美学、艺术制作（设计）、艺术欣赏、艺术批评等，理所当然地成为当今艺术教育的四大关键要素。

一个没有美学指导的艺术教育，是盲目的和不成熟的艺术教育，正如不联系艺术实际的美学是空洞的美学一样。

正是出于上述考虑，我们才决定编辑和出版这套丛书。值得一提的是，正当我们策划本丛书的时候，北京大学艺术学系成立，这是一个波及全国、影响深远和含义深刻的“事件”。众所周知，自从已故宗白华先生在东南大学开设艺术学课程至今，我国艺术教育已经走过了大半个世纪的历程，但始终没有突破性进展，多数学校的艺术教育仍然以艺术技法教育为主。北大成立艺术学系（而不是艺术系），其动机之一就是要改变上述单一局面。其注重的艺术教育，着眼点并不仅仅在于艺术，而是整个教育领域。众所周知，由于受市场机制影响，目前我国教育出现了理工科压倒人文学科的趋势，这种失衡对学生的素质发展极其不利。同自然生态一样，失衡会使各种物种急剧退化和丧失，多元之间的相互支持以及由此造就的大千世界就会走向死寂。教育何尝不是如此。北大推行的艺术教育，是一种作为人文教育之中坚的艺术教育，它处于教育神经中枢中的最敏感部位，意在贯通理智和情感，辐射各门学科，自然举足轻重。

很明显，这种作为人文教育之中坚的艺术教育，注定是一种面向全体学生的艺术教育。因此，它既不同于一般艺术院校的纯技法教学，又不同于抽象的美学理论训练。用中国传统的话说，一般艺术院校追求的是由技入道，最理想的状态就像庄子说的那个游刃有余的屠夫。但这条路充满陷阱，弄不好就会成为匠人。所谓匠人，就是只有技法，而无思想，更谈不上创造性。这种人注定永远沿着别人的路走（本国的或外国的），或永远在某种外力的牵引下行动。美学理论训练则是由理入道，即从弄通道理入道。但自相矛盾的是，美学自身又是一门专门研究感性的科学，其自身的性质规定了，学习美学的人必须通过对感性的理性认识，方能入道。可以设想，这条道比由技入道还要难。美、艺术等，本是感性的和精神的東西，不像

物理学、化学研究得那么具体，却要用理智去认识它，弄不好就是从教条到教条，把一种丰富多彩、富有生命力的东西变成干巴巴的东西。作为北大艺术学系兼职教授，我主编的这套丛书，追求的是一种适合北大人文倾向的艺术教育，它所张扬的，是将“由技入道”和“由理入道”两种方式结合起来的综合性和全新的艺术教育，是一种张扬“艺术化生存”的教育。这种生存方式，是一种全面的和整体的生存方式，不仅需要知识和技术，还需要更成熟的人类情感。按照这种生存方式，从事艺术的一个重要目的，就是要通过创造和欣赏艺术，更好地掌握自己和认识自己，而不是让无感情的技术和机器掌握自己。人类必须通过这种艺术，在技术发展遭遇的暗礁中踏出一条回归自己的路。因此，这种艺术教育，不仅能帮助学生艺术地感觉，还能帮助他们科学地思考。艺术以其生动的表现形式陶冶学生的感情，科学以其严密的逻辑和知识丰富他们的才智。经过这种艺术学熏陶的学生，必将具有更高的精神境界，更开阔的胸怀和眼界，更丰富多彩的生活经验和人文修养，更富有活力和魅力的人格，更富有进取精神。我衷心希望，这套丛书能对深化我们的艺术教育，起到应有的推动作用。

在本丛书包括的书目中，还有现代设计方面的内容。这是因为，在当今世界，设计已经成为接合艺术世界和技术世界的“边缘领域”。在以往的工业社会（或现代社会）中，当人与机器发生关系时，总是“工具理性”或“计算理性”占主导，为克服这种片面性，一向作为“工具理性”之典型表现的设计领域，一反常态，越来越追求“一种无目的性的、不可预料的和无法准确测定的抒情价值”（Marco Diani 语），大量设计的是“种种能引起诗意反应的物品”（Alessandro Mendini 语）。这意味着，在当今社会中，设计产品正在迅速地与艺术产品靠拢，设计过程正在与艺术创造接近。人们正在证明或已经证明，“设计应该被认为是一个技术的或艺术的活动，而不是一个科学的活动。”（Marco Diani 语）“设计……似乎可以变成过去各

自单方面发展的科学技术和人文文化之间一个基本的和必要的链条或第三要素。”(Marco Diani 语) 总之, 设计与艺术之间的界限正在消失, 一个二者之间对话的“边缘地带”迅速形成。正如拙著《文化的边缘》所说, “边缘”与“边界”是截然不同的两个概念。“边界”是将对立双方截然分开的东西, “边缘”是对立双方融合、对话、拼贴、交融的场所。很明显, 这样的设计理应成为艺术教育的重要组成部分。

考虑到以上因素, 本丛书在选目时, 特别注意选取美学、艺术学、艺术教育、美育、设计美学领域的最新著作, 以及编者认为艺术学系学生必读的一些经典名著。特别值得一提的是, 本丛书还包括了美国 J. Paul Getty Trust 和 University of Illinois Press 赠送的系列丛书。这套丛书的作者都是美国当代艺术学和美学领域的名人, 此书自 1990 年陆续出版以来, 对美国艺术教育以及整个教育的影响和渗透, 起了巨大推动作用。

我还要借此机会, 感谢美国著名美学家 H. G. Blocker 先生, 是他将自己几本著作的版权无偿赠送给我们。我还要感谢美国《美育杂志》主编 Ralph A. Smith 先生, 他不仅赠送了自己著作的版权, 还为沟通我们同美国 J. Paul Getty Trust 的联系方面做了大量工作。本丛书还得到美国 J. Paul Getty Trust, 尤其是其出版部经理 Kathy Tally-Jone 的大力支持, 使我们顺利得到他们的版权, 在此表示衷心感谢。我还要感谢 Susan Verner, University of Illinois Press 对本丛书的大力支持。感谢“Getty Education Institute for the Arts”及其所长 Lailani Lattin Duke 对本丛书出版给予的帮助。感谢北京市侯令先生为我们同美国 Getty Education Institute for the Arts 之间的联系做出的贡献。感谢本丛书编委、尤其是北京第二外国语学院的王柯平教授为丛书出版付出的心血。我衷心希望, 本丛书的出版, 能为艺术学和设计美学的宏伟大业添砖加瓦。

滕守尧

1997. 11. 12, 于北京

---

# 引 言

---

看起来，艺术似乎正面临着被大肆泛滥的空头理论扼杀的危險，近年来，真正堪称为艺术的作品已不多见了。它们似乎在大量书籍、文章、学术演讲、报告会、发言和指导等——这一切都是想要帮助我们弄清楚什么是艺术，什么不是艺术；什么人在什么情况下创造了什么作品，他为什么或为了谁才创造了这些作品等等——组成的洪流中淹没了。在我们眼前出现的是一具被大批急于求成的外科医生和外行的化验员们合力解剖开的小小的尸体。由于这批人总是喜欢用思考和推理的方式去谈论艺术，就不可避免地给人造成这样一种印象：艺术是一种使人无法捉摸的东西。

上述分析或许是很随便的，但人们对艺术现状的不满，却是无可否认的事实。如果我们认真追查原因的话，就会发现，这主要是因为，我们继承下来的文化现状不仅特别不适宜于艺术生产，而且还反过来促使那些错误的艺术理论滋生和蔓延。我们的经验和概念往往显得通俗而不深刻，当它们深刻的时候，又显得不通俗。这主要是因为，我们忽视了通过感觉到的经验去理解事物的天赋。我们的概念脱离了知觉，我们的思维只是在抽象的世界中运动，我们的眼睛正在退化为纯粹是度量和辨别的工具。结果，可以用形象来表达的观念就大大减少了，从所见的事物外观中发现意义的能力也丧失了。这样一来，在那些一眼便能看出其意义的事物面前，我们倒显得迟钝了，而不得不去求助于我们更加熟悉的另一种媒介——语言。

由于不能凭借自己的视觉去理解大师们的杰作，就使得许多人尽管经常进出于画廊之间，并收集了大量有关绘画艺术的资料，到头来还是不能欣赏艺术。他们天生具有的通过眼睛来理解艺术的能力沉睡了，因此很有必要设法唤醒它。而唤醒这种潜在的能力的最好办法，就是拿起铅笔、画笔和凿刀。然而即使这样去做，却仍然避免不了长期养成的坏习惯和错觉的干扰，除非能从别的地方求到保护和帮助，否则这些坏习惯和错觉是不太容易消除的。人们能从中寻求到保护和帮助的唯一的东西，势必是语言媒介，这是因为，眼睛与眼睛之间所能交流的意义，已经变得非常有限。但恰恰就在语言交流的能力问题上，我们又遇到了某些十分强有力的偏见。

在这种种的偏见中，有一种声称说，视觉事物是决然不能通过语言描述出来的。这一警言，当然包含着一定的真理内核。一幅伦勃朗绘画所产生出来的那种特殊的经验，用描述性和解释性的语言只能将它部分地表达出来，而这种局限性在我们欣赏艺术时也并非是一种个别的事例。事实上，这一见解同样也适合其它任何一种经验对象，没有一种描述或解释——即使是最熟悉老板的秘书对老板的特征的描述，或是外科医生对他熟悉的病人的腺体组织的描述——能够把自己对于对象的经验完全表达出来。这种描述或解释充其量也不过是运用几个一般的范畴，把这些经验的大体轮廓呈现出来。科学家们可以建立起概括性很强的模型，如果他幸运的话，这种模型还能够为他提供理解某些特定现象的本质所必需的东西。然而，所有的科学家都很清楚，对于某一个别事物来说，无论如何也找不到另外一个可能把它完完全全地再现出来的个别事物，而且也没有必要去对这个现存的个别事物进行全面的复制。

同科学家一样，艺术家也运用类似于形和彩等要素，在个别事物之中猎取那些具有普遍意义的东西。他既不打算去猎获这些个别事物的全部，即使想这样做，也不可能做到。因此，理解或解释一件艺术品的一个重要前提，就是提出和制造某些



指导性的原则。对艺术的理解和解释，并不比理解和解释其他复杂的事物（如生物的身心构造）更困难多少，艺术是由有机体创造出来的，因此它不可能比有机体本身更为复杂，当然也不一定比有机体本身简单。

如果我们看到了或感到了艺术品的某些特性，然而又不能把它们描写或表述出来，其失败的原因又在哪里呢？可以肯定，这种失败不是因为我们运用了语言，而是因为我们的眼睛和思维机器不能成功地发现那些能够描写或表达这些特征的概念。当然，语言并不是我们的感觉同现实接触的通路——它仅仅是给那些看到、听到或想到的事物赋以名称。但对于描述和解释视觉对象来说，语言却并不是一个生疏的或不合适的媒介。我们的失败，往往是发生在我们的视觉分析器遭到破坏的时候。所幸的是，我们的视觉分析系统还能够进一步地得到发展，并且还可以唤起能够“透视”事物的那些潜在能力。而这些潜在能力的发挥，又能帮助我们弄清那些不能够分析的事物的本质。

持第二种偏见的人声称：语言分析会麻痹人们的直觉创造能力和悟解能力。这种见解同样包含着某些真理的内核。以往的历史和现在的经验都向我们表明，仅仅依赖固定的公式和处方，会给人们造成多大的危害。但我们能不能就由此得出结论说，在艺术这一领域里，当心灵的一种能力发挥作用的时候，另一种能力就必定要失去效用呢？事实不是已经证明，乱子恰恰就发生在心灵的一种能力发挥作用而心灵的其他功能都受到抑制的时候吗？不仅理智干扰直觉时会破坏各种心理的平衡（只有这种平衡才能使我们的生活和工作愉快），当情感压倒理智时也会破坏这种平衡。过份地沉溺于自我表现并不比盲目地服从规矩好多少。对自我进行毫不节制的分析固然是有害的，但拒绝认识自己为什么要创作以及怎样创作的原始主义行为同样也是有害的。现代的人能够而且必须在崭新的自我意识状态下生活，生活的任务或许是更困难了，然而却没有任何捷径可

循。

这本书所要达到的目的之一，就是对视觉的效能进行系统的分析，以便指导人们的视觉，并使它的机能得到恢复。就我的记忆所及，我的一生从未间断过对艺术的关注——研究它的本质和它的历史，欣赏它甚至亲手创造它，与艺术家、艺术理论家和艺术教育家接触和讨论等。我对艺术的兴趣随着我对心理学的深入研究而变得更加浓厚了（我所说的心理学当然并不局限于“情绪”范畴，而是指研究所有心理表现的科学）。某些艺术理论家承认，自己从心理学著作中大受启发，而另外一批艺术理论家则没有意识到或者不愿意承认，他们正在从心理学中受益。但不管承认不承认，实际上他们自始至终都在运用心理学，——不是家传的，便是其他人留传下来的，只不过大部分都低于我们目前所掌握的知识水平罢了。正是出于这样一个原因，我才试图把现代心理学的新发现和新成就运用到艺术研究之中。

我所引用的心理学试验和心理学原则，绝大部分都是取自于格式塔心理学理论。这种偏爱看起来是不无道理的，即使那些对格式塔心理学理论持有这样或那样不同看法的人，也愿意承认：真正为我们目前对视知觉的认识奠定基础的，是格式塔学派在试验室里所进行的那些大量的工作。当然，格式塔心理学的贡献还并不仅仅如此。从这一理论的首次开创到本世纪上半叶的整个发展过程中，它都与艺术息息相关。格式塔心理学的奠基人——韦太默、柯勒和卡夫卡的著作，也大都涉及了艺术问题。但还有另一个需要提及的重要事实：这些理论所遵循的最重要的指导原则，一向都使广大艺术工作者听起来十分顺耳。事实上，那种类似于艺术家对现实观看的视觉过程，越来越使科学家们认识到，对自然界的大多数现象的描述，仅仅通过对其局部进行个别分析的方法是无法完成的。对于大多数艺术家来说，“整体不能通过各部分相加的和来达到”的思想，并不算什么新奇的东西了。多少世纪以来，科学家们就能通过

那些无须复杂的组织活动和相互作用活动的简单推理，对现实作出极其有价值的分析。然而，无论在什么情况下，假如不能把握事物的整体或统一结构，就永远也不能创造和欣赏艺术品。

冯·艾伦费尔斯在他那篇首次提到格式塔这个名字的论文中指出，如果让12名听众同时倾听一首由12个乐音组成的曲子，每一个人规定只听取其中的一个乐音，这12个人的经验相加的和就决不会等同于同一个人听了整首曲子之后的经验。后期格式塔学派所作的一系列试验都是旨在证明，在一个整体式样中，各个不同要素的表象看上去究竟是个什么样子，主要是取决于这一要素在整体中所处的位置和起的作用。在阅读这些试验报告的时候，任何一个有头脑的人，都会对眼睛在观看一幅简单的线条画之类的简单行为中所表现出来的那种追求统一和秩序的积极倾向赞叹不已。所有这些试验都证明了，视觉形象永远不是对于感性材料的机械复制，而是对现实的一种创造性把握，它把握到的形象是含有丰富的想象性、创造性、敏锐性的美的形象。一个不可否认的事实是：那些赋予思想家和艺术家的行为以高贵性的东西只能是心灵。心理学家们已经发现，这一事实实际上并不是一种偶然的和个别的现象，它不仅存在于视觉中，在其它的心理能力中同样存在着。在人的各种心理能力中，差不多都有心灵的作用，因为人的诸心理能力在任何时候都是作为一个整体活动着，一切知觉中都包含着思维，一切推理中都包含着直觉，一切观测中都包含着创造。

用这种观点去解释艺术中的理论问题和实践问题，是再恰当不过的了。我们再也不能把艺术活动看作是一种超然的、受到上苍神灵秘密资助的活动，更不能把它看作是一种与人们在其他生活领域中的所作所为毫不相关的活动。那些导致了伟大的艺术品的崇高的观看活动，看起来只不过是从那些最普通和最谦卑的日常观看活动中生发出来的。正如那些毫无诗意的寻取信息的活动也应该算作是艺术的活动一样（因为这种活动中

同样也涉及着赋予现实以形状和意义的成分), 艺术家的想象和表现, 反过来也应该被看作是一种生活的工具, 这就是说, 是用来理解自己究竟是什么样的人和住在什么地方的一种高雅的方式。

人们发现, 当原始经验材料被看作是一团无规则排列的刺激物时, 观看者就能够按照自己的喜好随意地对它进行排列和处理, 这说明, 观看完全是一种强行给现实赋予形状和意义的主观性行为。事实上, 没有一个从事艺术的人能够否认, 个人和文化是按照它们自己的“图式”来塑造世界的。然而格式塔学派的研究却向人们宣称, 人们面对着的世界和情景是有着自身的特征的, 而且只有以正确的方式去感知, 才能够把握这些特征, 观看世界的活动被证明是外部客观事物本身的性质与观看主体的本性之间的相互作用。既然经验中存在着这样一种客观因素, 在形成关于现实的概念时, 究竟包括没包括这一客观因素, 就成了区别完整的现实概念和非完整的现实概念的关键所在。进一步说来, 一切完整的概念都应该包含着某种共同的(或普遍的)真理内核。这一内核使得一切不同时代和地区的艺术能够对一切的人发生作用——这也是对于那种毫无节制的主观主义和相对主义弊端的一副十分必要和十分急需的解毒剂。

最后, 我们从“视觉不是对元素的机械复制, 而是对有意义的整体结构式样的把握”这一发现中, 同样也吸取了有益于健康的营养。如果这一发现适合于知觉一件事物的简单行为的话, 那它就更应该适合于艺术家对现实的把握。很明显, 无论是艺术家的视觉组织, 还是艺术家的整个心灵, 都不是某种机械复制现实的装置, 更不能把艺术家对客观事物的再现, 看作是对这些客观事物偶然性表象所进行的照相式录制(或抄写); 换言之, 这些科学发现使人们愈加坚信, 虽然艺术形象远远不是“酷似现实的形象”, 它们仍然能使人感到是真实的。

由于艺术教育领域也在自己独立的研究中得出了与上述结

论相同的见解，我的观点和信念就更加牢固了。其中最值得一提的，是沙夫尔—西莫恩在古斯塔夫·布雷提什理论的鼓舞下对艺术问题所作的那些脚踏实地的研究。这些研究进一步地证明了，在心灵为获取一个有秩序的现实概念的斗争中，总是以一种法定的和合乎逻辑的方式，从把握最简单的知觉式样开始，逐渐过渡到把握最复杂的式样。各种迹象都向我们说明，在格式塔心理学试验中所揭示出来的各种知觉法则，同样也适合于对发生学的研究。在本书的第四章中，我已经对这种理论的某些基本方面，从心理学角度作了论述。这些论述，还即将在沙夫尔—西莫恩先生编着的另一本书中以更详细的形式出现。西莫恩先生还在他已经出版的那本《论艺术活动》中阐述了他那令人十分信服的观点。他的基本观点就是：用艺术的方式把握生活的能力，并不是少数几个天才的艺术专家特有的，而是属于每一个心智健全的人的，因为大自然给每一个健全的人都赋予了一双眼睛。对于心理学家们来说，这就意味着，对艺术的研究，是对人本身研究的一个必不可少的部分。

由于我在探讨和阐述自己信奉的真理时有着一股不顾一切的片面性，这就必然会使得我的某些同行感到不快或不满。当然，这种不满，部分还来自于我在自己的结构中为保险起见所设置的那些类似烟气排放装置、旁门出口、太平间、等待室等附加设备的东西。这些东西使得整个结构过于庞大，从而使人眼花缭乱，判不准方向。但导致这种片面性的最主要原因却在于，我总是觉得，在某些情况下，采用一种先是粗略地提出某种观点、然后让后来的信奉者和反对者在争辩中去补充它的方式，是十分有用的。此外，我还必须向那些在本书中引用过他们的材料的艺术专家们道歉，因为我本应该而且可以作到，更加充分地对这些材料加以利用的。在目前阶段，要想凭一个人的力量，全面地和令人满意地把视觉艺术理论和视觉艺术之间的关系描述出来，是不太可能的。因为要想把两种事物作一番比较，就必须预先对它们作出许多的矫正、安置，甚至还要对

它们之间的裂缝进行弥补。最重要的是，我必须做到心中有数，知道哪些是我无力证明的，哪些应该由我自己亲眼观察而不是靠别人提供证据；我还必须勇于承认，哪些还有待于后来的人进一步进行系统地证明和探索。当这一切该说的都说了，该做的都做了之后，我仍然体验到了某种类似海尔曼·麦克维莱曾经表达过的那种心情，“我完成的这本书仅仅不过是一幅粗略的草图而已，——不！它最多不过是为制作草图而画的草图。啊！我多么需要时间、力量、现金和耐力啊！”

出现在这本书中的大部分插图和艺术品，是任何一个普通人都能见到的东西，但它所参照的许多读物却是只有我自己和我的学生们感到容易理解的东西。当然，我们在阅读这许多书的时候，不可避免地也会出现一些遗漏，使许多有益的东西不能为我们服务。

我写这本书的另外一个理由是：我相信，现在很多人都已经厌倦了那些似是而非的、令人眼花缭乱和附庸风雅的讲演，还有那些纯属玩弄字眼和干瘪的美学概念的文章，那些冒充科学的“橱窗展览”，那些对于临床征兆所作的不得要领的诊断，那些对于琐细小节所作的煞费苦心的测定以及那些徒有迷人的外表的警句。艺术是世界上最为具体的事物，我们没有权利也不应该，把那些希望懂得更多一些艺术原理的人的头脑搅乱。

即使是具体的，有时也是极其复杂难懂的。正因为如此，我才一直试图以尽可能简单的方式去进行阐述。所谓简单的方式，并不是说我使用的都是简单的字眼和简单的句子，仅仅做到这一点并不能使论述简单。因为一当形式比形式所要表达的内容简单的时候，内容就不可能完美地表达出来，而且世界上也没有任何人有权把我们使用的语言简化到最低限度的“贫乏线”之下。所谓简单，就是要一针见血地提出自己的见解，然后还要不时地用具体的事例去说明这种见解。对于某些读者来说，这种方式似乎有点显得过于拘谨和单调。对此，我们可以借用歌德写给他的朋友、哥廷根大学的修辞学教授克里斯琴·

戈特劳布·海涅的一封信加以回答，歌德在这封信中写道：

“正如你所看到的，我是从位于最底层的土地上开始作起的。这在有些人看来，我似乎是在用一种人间化的方式来谈论属于上天神灵的事情。但是，我必须提醒这些人，人们看到的希腊诸神，并不是居住在第七层或第十层天上，而是居住在奥林匹斯山上；他们走路时跨出的巨大的步伐，不是从这个太阳迈到那个太阳，而是从这座山头迈到那个山头。”

我最初打算写这本书是在1941—1943年。我的计划，当时就得到了约翰·西蒙·古根海姆基金会的允准。但是，当我真正着手去写书的时候，我才深切地感到，当时的知觉心理学所达到的水平，还不足以解答艺术中所遇到的那些重要的视觉问题。这样一来，我只得停止对这本书的写作，而改为对个别专题的研究。这些专题研究包括对于艺术的空间性、表现性和运动性的研究。我这样作的另外一个目的，就是要填补某些科学上的空白。我在这些研究中获得的材料和结论，后来又进一步得到充实和验证。这些充实和验证工作主要是在萨拉姆·劳伦斯学院和纽约的新校讲授艺术心理学的时候完成的。这样，当我在1951年夏季得到洛克菲勒基金会的资助，使我得以离职一年进行休假时，就产生了重新把这一研究课题系统有序地加以完成的打算。不管这本书是否取得了成就，我都应该十分感谢人文学部官员们的资助和支持，没有他们，我就不可能把我的发现写成书出版。此外，还必须声明，在写这本书时，基金会本身并没对这本书涉及的题目进行干预，因此，这本书所产生的任何后果都不应由其负责。

在此，我还要特别对我的三个朋友提出感谢，他们分别是：艺术教育学家亨利·沙夫尔—西莫恩，艺术史家麦耶·沙皮罗，心理学家汉斯·瓦拉赫。他们分别阅读了我手稿中的有关章节，并给我提出了许多宝贵的建议和修改意见。此外，我还应该感谢我的学生们在这些年来就此书所进行的那些活跃的评论。这些评论就像新鲜的泉水一样，滋养和浇灌着这朵将要开

放的花蕾。我还要在此对那些允许我在本书中对他们收入的作品进行复制的个人和组织致以感谢，这些个人和组织的名单均列在本书的注释之中。特别值得感谢的是本书中所使用的那些儿童绘画的小作者们。有很多小作者我都不认识，其中最值得一提的是阿尔莫什·拉鲍特小朋友，他13岁时就被疾病夺去了美丽聪慧的小生命。

在本书开始印第二版时，我在第276页之后加上了一段声明，还对本书的20余处作了修改。这些修改是在一个热心的读者布莱德雷·谢尔登·阿丽丝女士的建议下作出的。

**鲁道夫·阿恩海姆**

于纽约



# 目 录

总 序		1
引 言		1
第 1 章	平衡	1
1	在一个正方形中隐藏的结构	1
2	“知觉力”剖析	9
3	当同一个正方形中有两个圆面出现的时候	12
4	心理平衡与物理平衡	13
5	为什么需要平衡	17
6	重力	20
7	方向	24
8	各种类型的平衡图式	28
9	顶与底	29
10	左与右	32
11	平衡与人类心理	36
12	平衡必须传达意义	39
13	坐在椅子上的塞尚夫人	41
第 2 章	形状	47

1	作为一种积极的探索工具的视觉	48
2	捕捉事物的本质	50
3	知觉概念	52
4	什么是形状	56
5	“以往经验”的作用	58
6	对形状的观看	61
7	简化	64
8	造成简化的条件	73
9	物理简化	76
10	有关简化的试验	79
11	“整平”与“尖锐”	84
12	一种生理学理论	87
13	为什么眼睛能看清真相?	91
14	艺术中的分离	93
15	什么是“部分”	95
16	组合原则	97
17	艺术中的实例	104
18	结构骨架	111
<b>第3章</b>	<b>形式</b>	<b>115</b>
1	定向的改变	116
2	倒立的物体	121
3	投影	124
4	立体的视觉概念	127
5	如何选取最佳方面	129
6	埃及人采用的方法	133
7	透视缩短	137
8	重叠	142
9	重叠法的好处何在	144
10	平面与深度的相互作用	151

11	由倾斜产生的动感	154
12	现实主义	156
13	现代派艺术取得的新自由	158
14	什么样的艺术形象才是逼真的?	160
15	透明性	168
16	互相对抗的诸方面	170
17	简化的式样	174
18	原始艺术与儿童艺术	176
19	与现实的脱离	179
20	现代派艺术对几何式样的应用	182
21	装饰艺术	186
22	现实和形象	194
23	想象	195
24	对《泉》的分析	200
25	视觉信息	205
<b>第4章</b>	<b>发展</b>	<b>212</b>
1	儿童们为什么要这样画	214
2	唯理智说	216
3	儿童们画的就是他们看见的	220
4	媒介	222
5	再现概念	226
6	绘画作为活动	230
7	原始圆圈形象	232
8	区别律	237
9	直线性和成角度性	243
10	倾斜	247
11	部分与部分的融合	250
12	大小	253
13	所谓蝌蚪纹	258

14	向两度形式的转化	260
15	如何在一个平面中表现出物体的各个方面	265
16	如何把一立方体画成三度的	267
17	教育的影响	272
18	雕塑形式的诞生	278
19	棒状形式和厚板片形式	280
20	立方体与圆柱体	287
<b>第5章</b>	<b>空间</b>	<b>292</b>
1	平面的分裂	293
2	公共轮廓	298
3	“图—底”关系	302
4	纵深度上的各个层次	308
5	深度层次的区分在绘画中的作用	311
6	框架与窗口	316
7	凹进部分在雕塑中的作用	318
8	通过重叠获得深度	326
9	如何利用变形产生空间效果	335
10	一个设想的大脑模型	339
11	是简化的而不是真实的	347
12	不完整的三度性	352
13	以往的经验 and 肌肉感觉的作用	354
14	由事物本身创造空间	362
15	金字塔形的空间	367
16	基本原理	372
17	正立和倾斜	378
18	空间开始走向统一	383
19	中心透视	387
20	焦点区域的象征性	391
21	摄影透视	396

22	“无限”在绘画中的表现	398
23	乔治·迟雷柯与立体主义	400
<b>第 6 章</b>	<b>光线</b>	<b>406</b>
1	光线经验	406
2	相对亮度	410
3	照明度	414
4	由光线产生的空间效果	419
5	阴影	426
6	从中觉察不到光线作用的画	432
7	光线的象征性	436
8	光线在现代艺术中的作用	446
<b>第 7 章</b>	<b>色彩</b>	<b>451</b>
1	形状和色彩	452
2	对色彩的反应	457
3	冷与暖	459
4	色彩的表现性	465
5	对色彩的喜好	470
6	对和谐的追求	472
7	构成等级的诸要素	478
8	色彩混合的“句法”	484
9	互补色	490
10	相互完结	495
11	马蒂斯与阿尔·格雷柯	501
<b>第 8 章</b>	<b>运动</b>	<b>508</b>
1	时间与顺序	510
2	舞蹈与戏剧的构图	514
3	如何才能看见运动?	518
4	方向	523

5	速度的展现	526
6	频闪运动	531
7	影片剪辑中的诸问题	537
8	运动力的展示	540
9	复杂度的等级	547
10	将躯体作为表现媒介	554
11	能动的身体形象	558
12	机械性的动作和复制性的动作	560
<b>第9章</b>	<b>张力</b>	<b>562</b>
1	不动之动	563
2	具有倾向性的张力	567
3	能够创造“运动”的式样	572
4	由倾斜造成的动感	578
5	由变形造成的动感	583
6	由频闪产生的运动效果	586
7	将物理力转化为视觉力	590
8	对某些富有运动感的作品的分析	593
9	张力与简化	601
<b>第10章</b>	<b>表现</b>	<b>604</b>
1	把“内在的”东西与“外在的”东西 联系起来	605
2	表现性就存在于结构之中	609
3	表现性的优先地位	614
4	自然事物的外部表现性	618
5	艺术中的象征	623
6	心理分析法	626
7	所有的艺术都是象征的	631
<b>回 顾</b>		<b>635</b>

---

# 第 1 章

---

## 平 衡

---

### 1. 在一个正方形中隐藏的结构

取一块黑色纸卡片，把它剪成一个圆面，并依图 1 所示的样子把它粘贴在一个白色的正方形中心。

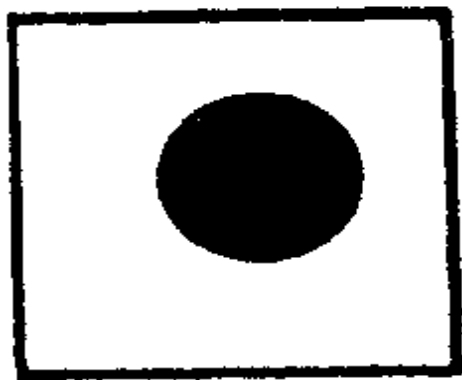


图 1

这时，我们不仅可以把黑色圆面的位置测定出来，还可以继而运用度量把它描述出来。在用尺码度量一番之后，我们就知道，圆面离正方形边线是多少英寸。通过这些数字，我们就能判定：黑色圆面并不位于正方形的中心。

但通过这样一种方式判断出来的结果，是不会使我们感到惊奇的。原因很简单：这样一种结果是不需要测量就能知道的。也就是说，无须测量，我们的眼睛就能看出，这个黑色的圆面偏离了正方形的中心。那么，我们眼睛的“观看”是怎样进行的呢？换言之，这样一些信息究竟是由心灵的哪一种能力获得的呢？可以肯定，这些信息不是由理智能力得到的，因为上述判断并不是大脑运用抽象思维能力作出的。同样，这些信息也不是由情感能力获得的。这是因为，虽然这个偏离了正方形中心的黑色圆面可以使得某些观看者感到不舒服，也可以使另外一些观看者感到愉悦，但这样一些感受毕竟是在判断出黑色圆面的位置之后才产生出来的。这意味着，感受只能是“观看”或“发现”的结果，而不是“观看”或“发现”赖以进行的工具（或能力）。

通常，在我们对某些事物进行陈述的时候，总是通过描写该事物与周围背景之间的关系，而把这种事物的形态传达出来。如“我的右手比我的左手大”，“这一根旗杆与地面不垂直”，“那一架钢琴不入调”（与其它乐器不融洽），“这种牌子的可可比我们以前吃的那一种甜一些”，等等。同理，当一件事物出现在我们眼前时，我们马上就可以判定这件事物的大小。所谓大小，无非是说它与一粒盐或与一座山相比较而言。在判断亮度值时，我们也是把上图中看到的正方形与黑色圆面相比较之后而作出的。也就是说，只有在比较之后，我们才能判断出：正方形的亮度值高一些，圆面的亮度值低一些。另外，每一件事物，看上去都位于一个特定的位置上。比如说，你正在读的这本书，就有一个特定的位置。这个位置是通过与你所在的房间中拥有的诸物件相比较而确定的，——这些物件当中当然也包括你自己。例如，你看到的正方形是位于你所读的书的边页的某位置上，黑色的圆面位于离正方形中心稍偏的位置上，等等。总之，没有一个事物是孤立存在或单独存在的。看到一件事物，就意味着给这件事物在整体中分配一个位



置，包括它在空间的位置，它在那些用来度量大小、亮度、距离的仪器的刻度盘上的位置，如此等等。

换句话说，每一次观看活动就是一次“视觉判断”。“判断”有时候被人们误以为是只有理智才有的活动，然而“视觉判断”却完全不是如此。这种判断并不是在眼睛观看完毕之后由理智能力作出来的，它是与“观看”同时发生的，而且是观看活动本身之不可分割的一部分。这就是说，看出黑色圆面偏离了正方形中心，这种判断是这一观看活动的一个固有的组成部分。

但是，眼睛的观察，并不仅仅局限于地理位置一个方面。也就是说，在观看上述黑色圆面时，我们看到的并不仅仅是它的位置，还看到了它具有一种不安定性。这种不安定性表现在，黑圆面好像具有一种要离开原来所处的位置的趋势。更具体地说来，这是一种好似要离开原定位置向着某一特定方向运动的趋势——举例说，向正方形中心运动的趋势。虽然黑色圆面永远被限定在原定位置上，不能真正向某一方向运动，然而，它也可以显示出一种相对于周围正方形的内在张力。这一张力，也与上述所说的位置一样，并不是理智判断出来的，也不是想象出来的，而是眼睛感知到的。这种感知就像感知到事物的大小、位置、亮度值一样，也是视知觉活动不可缺少的内容之一。既然这一张力具有一定的方向和量度，我们就可以把它称之为一种心理“力”。

既然我们看到了黑色圆面正在向正方形中心运动，就意味着我们已经看到了它正在受到某种实际上不存在于图中的事物的吸引。因为在图 1 中，眼睛看不到任何一个标志这个中心点的事物，就像地球北极或赤道是见不到的一样。然而，这一事物并不仅仅是一种幻觉或观念，而是很明显地被感知为眼前式样的一个组成部分，是这种看不见的力的中心点，并且好像是在离正方形边界线一定距离的某个位置上。因此我们不妨把这个中心点看作是“感应”出来的（就像感应生电一样）。

这说明，在视野之内所存在的事物，并不仅仅是那些落到视网膜上的事物。类似这种“感应生成图样”的事例是不胜枚举的。举例说，在一幅以中心透视法作出来的绘画中，由集聚的各线条形成的透视中心点是看不见的，然而这个中心点的位置是可以被感知到的，即使在各条集聚线相交的地方不存在任何可见事物的情况下也是如此。同理，在一部乐曲中，我们也可以单凭“感应”而“听”到某一音节偏离了规则的节拍，就像我们看见黑色圆面偏离了正方形中心一样。必须再次强调指出，这种感应现象决不是理智的活动，所得到的结果也不是基于预先积累的知识推断出来的，而是直接感知到的整体事物中的一个不可分割的部分。

我们所看到的上述正方形，其内部是空白的，但同时又不是空白。因为它的中心点是隐藏在这个正方形之中的那个复杂的式样的一个组成部分。我们可以通过在其中粘帖上一个黑色圆面的方式，将这个隐藏的中心点探测出来，就像用铁屑把一个磁场的磁力线显示出来一样。如果我们把这一黑色圆面分别放置在正方形的不同位置上，就会看到，它在某些位置上是静止不动的，在另一些位置上似乎要向某个固定的方向运动，而在那些更特殊的位置上，又似乎在左右摇摆，举棋不定。

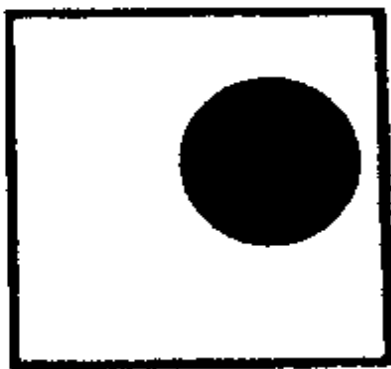


图 2

当黑色圆面的中心与正方形的中心重合时，它就显得最为稳定。而在图 2 中，它看上去就好像被正方形的右边线吸引过去一样。

随着黑色圆面向右边线的靠近，这一效果（吸引作用）就逐渐变得不太明显，但在黑色圆面移动到一定的位置时，它又好像被正方形左边的边线所吸引。举例说，当黑色圆面移动到离正方形边线极近的位置时，就产生出一股要从边线退却的力，因为这时黑色圆面与边线之间的空白处好像被压缩起来似的，它似

乎挣扎着去获取更多的“喘息”空间。

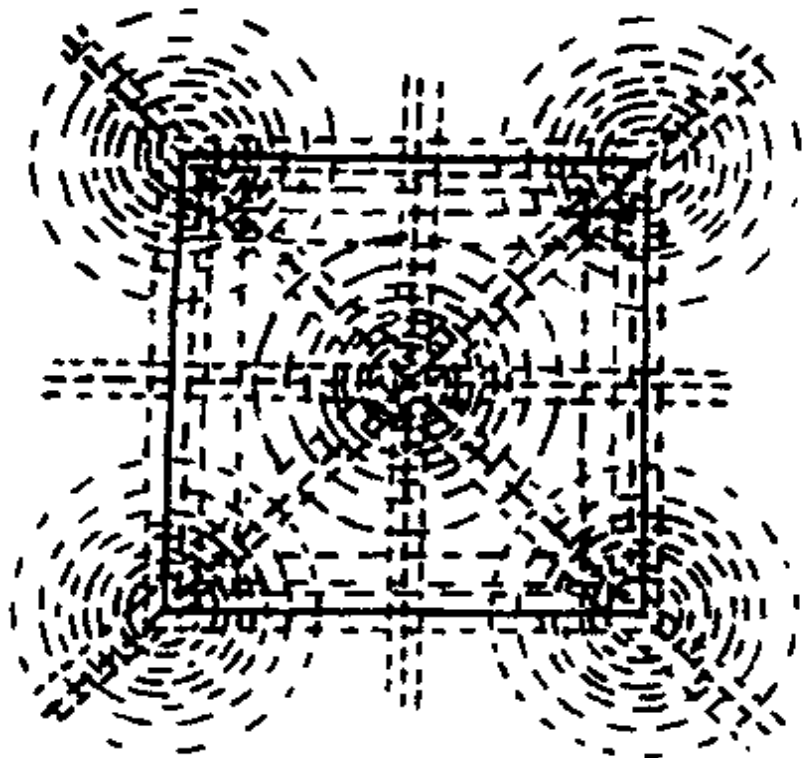


图 3

进一步的研究还可以揭示出，黑色圆面还要受到正方形的两条对角线以及由垂直中心轴和水平中心轴相交而成的十字的影响（见图 3）。这一图形的中心点，是由上述四条主要轴线相交而得到的。这些轴线上，其它点的力量都不如这个中心点的力量大，然而它们同样也能产生吸引作用。

不管黑色圆面处于哪个位置上，那些构成这个隐蔽结构的所有要素所具有的力，都会同时作用于它。每一要素的相对力量和这一要素与圆面的距离，双双决定了它在整个力的式样中所起的作用。在中心点，所有的力都是相互平衡的，因此，在中心位置上就比较稳定。另一个比较稳定的位置，可以通过把黑圆面沿着其中的一条对角线移动而找到。实验表明，这个平衡（或稳定）点，位于正方形中心点与正方形顶角之间的那一部分对角线之间，然而它离角的距离要比离正方形中心的距离

近一些。这说明，正方形中心点的吸引力要比角的顶点的吸引力大一些。中心点所具有的这一力量优势，只能通过增加它与平衡点之间的距离而削弱，就像使两块磁力不相等的磁铁吸引力达到平衡时采用的办法一样（关于磁力作用的试验，是由我的一名学生托内·库森作的）。总之，凡是与图3中所示的“力的结构图”中任何一个稳定点重合的位置，都具有一种稳定的因素。当然，这种因素也有可能受到其他一些因素的反作用。

如果从某一个特定方向来的吸引力占绝对优势，向这个方向上的运动感就产生了。举例说，如果把黑色圆面置于正方形中心与正方形某一角的顶点之间的联线的中心点上，大部分观察者都会看到，这个黑色圆面具有一股向正方形中心运动的趋势。

如果黑色圆面所处的位置上各个方向上的拉力摇摆不定，模糊不清，从而使眼睛看不出它是在向某一个特定的方向运动，不愉快的感觉便产生了。这种踌躇不定，使得视觉信息极不清楚，这就干扰了观看时的知觉判断。在这种模糊的情势下，外部视觉式样对观看者的视觉便不再起作用了，起作用的是观看者的主观因素，包括他注意的焦点、他对某一特定方向的偏爱等。

当眼睛不能确定黑色圆面的真实位置时，我们所说的上述各个方向上的吸引力就有可能产生出真正的位移，而不再仅仅是一种具有矢量的张力。如果使图1中所示的图形在眼前一闪而过，图中的黑色圆面是否会比当同一图形在眼前放置较长时间的情况下看上去离正方形中心点更近一些呢？按照韦太默的试验（韦太默：《知觉形式的组织原则》，载维利斯·艾里斯编《格式塔心理学探源》，第79页，纽约版，1939年），当把一个稍微大于或稍小于80度的角放在眼前暴露极短的时间时，它看上去就是一个直角。与此相似的一个现象，是观看钟表指针时发生的事情，当钟表的指针离开一个较为突出的位置时（例如12点时），指针正常的匀速运行似乎被打断了，指针先

是附在 12 点的位置不动，继而突然离开了 12 点的位置，跳到了另一个位置上去了。所有这些现象都证实了，视觉有一种保持或达到结构上简化的趋势，这一课题，我们将在以后的章节中讨论。

那么，黑色圆面的运动趋势究竟是主动的还是被动的呢？换言之，黑色圆面的运动趋势是由它自身驱动的呢，还是仅仅是由正方形边线产生的吸引力的作用而产生的呢？主动与被动之间的差别，对于图形所传达的情感表现来说是相当关键的。只有通过准确的试验，才能判定哪一些特定情势总是产生主动运动趋势，哪一些特定情势总是产生被动运动趋势。对另外一个问题，回答起来就比较有把握了。这就是：在这一图形中，看上去总是黑色圆面受到正方形的影响，而不是正方形受到黑色圆面的影响。这使我们想起了由顿克所作的一个试验<sup>①</sup>。在试验中，顿克让一个由发光线条构成的式样在一间暗室里作缓慢的相对运动，尽管两种图形都作着物理运动，然而看上去只有那个被封闭在正方形之内的小圆在运动着，而那个对小圆进行封闭的大正方形却看上去完全处于静止状态。当观看者的眼睛盯住小圆形而不注意大正方形时，这一效果就更加明显。在我们讨论的上述图形中，周围的正方形提供了一个稳定的基底，视知觉活动便是参照这一构架进行的。然而，假如我们在白天观看上述图形时，周围的正方形便不像顿克暗室试验中的正方形了。顿克暗室中的正方形外围完全是一片黑暗，从而失去了其他的参照物。而我们在白天看到的上述正方形就不再是孤立的了，它周围还有别的参照物，因而可以从别的背景之中突出出来。这就是说，这一正方形还可以从它周围的纸面上获取更多的稳定因素，正方形边线构成了一个围栏，围栏之内的空间比围栏之外的空间有着更大的自由性。同理，一个画框也

<sup>①</sup> 卡克·顿克：《诱导出来的运动》，载维利斯·艾里斯：《格式塔心理学探源》，第 161—172 页。

会产生出这样一种围栏，它在某种程度上保护了绘画之中的力的自由作用不受周围背景的干扰和束缚。

通过对这一“游动”的黑圆面的分析，我们看到，一个视觉式样所包含的东西并不仅仅是落到视网膜上的那些成分。对于视网膜来说，仅仅是黑白亮度上的差别就完全可以造成一种具有特定大小、形状、距离和方向的式样。进一步的研究还揭示出：除了这一可见的式样之外，还存在着一个看不见的构造图式。这个构造图式的主要特征已由图3所示的图式标明。

这一图式代表了一个参照构架。这一构架有助于确定任何一个绘画成分的平衡值，正如音乐的音阶可以帮助确定某一首乐曲中的每一乐音的音高值一样。

我们必须以另外一种更为重要的方式，去探索由视网膜录制的这一“刺激式样”之内的那个隐藏的式样。很明显，一个图形加上在图形中隐藏的式样，并不等于是一个由线条组成的结构，正如图3所示，视觉式样实际上是一个力场。在这个力的“风景图”中，线条就好像是真正的山脊，能量顺着山脊向两个方向依次减弱。这些山脊实际上成了吸引力和排斥力的中心，它们所产生的影响遍布山脊周围的各个角落。这个被我们称之为正方形的“内在结构”的东西（在偶然的情况下，图形外部也可能有一个外部结构），是由我们观看的正方形的边线发射出来的各个力的相遇顺便造成的。

在上述图形中，没有一个地方不受到这个力场的影响。但事实上，我们在正方形内部，还是可以找到一些静止的地方的。当然，这种“静止”并不表明在这些地方不存在着积极的力。所谓“死点”并不真正是死的，而是说在这一点上感受不到任何一个方向上的拉力，因为在这一点上，来自各个方向上的力都达到了平衡。对于那些敏锐的眼睛来说，这个平衡的中心点上充满着活的张力。这种静止，就像是拔河比赛中由于双方的力量势均力敌而使绳子产生的静止一样，它虽然静止不动，但却负载着能量。

在读这本书的时候，我们要求人们首先要记住：每一个视觉式样都是一个力的式样。正如对一个活的有机体不可以用描述一个死的解剖体的方法去描述一样，视觉经验的本质也不能仅仅通过距离、大小、角度、尺寸、色彩的波长等去描述。这样一些静止的尺度，只能对外部“刺激物”（即外部物理世界送到眼睛中的信息）加以界定，至于知觉对象的生命——它的情感表现和意义——却完全是通过我们所描述过的这种力的活动来确定的。在视觉感受中，任何一条划在纸上的线条，抑或是用一块泥巴捏成的一种最简单的形式，都像是抛入池塘中的石头，它打乱了平静，使空间运动起来。因此，所谓观看，多数是对于活动的知觉。

## 2. “知觉力”剖析

读者们或许对上文提到的“力”产生疑问：这种“力”究竟是真正的力，还是仅仅是一种比喻的说法呢？如果是真正的力，它又存在于何处呢？

我们假定，这些“力”是真正的力，而且存在于两个领域里——即存在于心理领域里和物理领域里。从心理上来说，黑色圆面上的作用力存在于任何一个观看者的经验里。既然这种作用力有着自己的作用点、方向和强度，它们就合乎物理学家们对“力”所下的定义。基于上述理由，心理学家们才给它冠以“力”的名称。

那么，在何种情形下，我们才可以说这些力不仅存在于观察者的经验领域里，而且存在于物理领域里呢？很明显，这种力并没有包含在我们观看的对象之中，也就是说，并不存在于正方形所在的白纸上，也不存在于黑色圆面上。我们不否认，上述对象中的分子力和重力是十分活跃的，它们使这些事物的微粒子团聚在一起不致分裂。然而并不存在一种可以把这个偏

离了正方形中心的圆面拉向中心的拉力，任何一条用蓝墨水划出的线条的周围也不存在什么磁力。那么，这种力究竟存在于什么地方呢？

首先我们应该记住，观察者是如何获取有关以上的正方形和黑色圆面的信息的。从太阳或别的光源发出的光线照射到上述对象上，一部分被这些对象吸收了，另一部分被这些对象反射回去。在这部分被反射的光线中，又有一部分透过观察者的眼球投射在眼睛的最敏感的区域——视网膜上。那么，这种力是不是由光线在视网膜上的千百万个微小的接受器上所引起的刺激产生的呢？这种可能性是不能完全排斥的。然而从本性上说，这些视网膜接受器，尤其是负责感受视觉式样的锥体细胞，都是一些自我完备的组织，在锥体与锥体之间几乎没有什么联系，许多锥体细胞还有着一条与视觉神经联系的单独通道。

位于人脑后半部的大脑视觉中心，似乎有着产生这种过程的良好条件。按照格式塔心理学家们的试验，大脑视皮层本身就是一个电化学力场，电化学力在这儿自由地相互作用，不像它们在那些互相隔离的视网膜接受器中那样，要受到种种限制。也就是说，这个视皮层区域中的任意一个点，只要受到刺激，就会立即将这种刺激扩展到临近的区域中。证实这种力的相互作用现象的一个例子，是由韦太默所作的有关运动幻觉的下述试验<sup>①</sup>：在一个暗室里，让两个不同位置的光点在极短的时间内相继放光，这时，观察者报告自己不是看见了两个互相分离的光点，而是同一个光点从一个位置向另一个位置移动着。这种运动幻觉，是如此真实可信，以致于很难把它与同一个光点的真实运动区别开来。韦太默由此得出结论说，这一“运动幻觉”是由大脑视皮层中发生的“某种生理性短路”引

---

<sup>①</sup> 韦太默：《对运动事物的观看》，载德国《心理学杂志》1912年第61期，第161—265页。



起的，通过这种生理短路，能量从第一个刺激点移向第二个刺激点。换言之，韦太默认为，在大脑视皮层中，局部刺激点与局部刺激点之间的相互作用是一种力的相互作用。后来的一些试验，不仅证实了韦太默这一假设的有效性，而且进一步提供了有关这种皮质力的更多信息。虽然这些信息都是通过间接的途径得到的（这就是说，是从心理学试验中推断出来的有关生理力活动的情况）。然而，最近由柯勒所作的一系列探索确实打开了通向直接研究大脑本身的活动情况的通道。<sup>①</sup>

至此，我们可以把观察者观看到的这种“力”，看作是活跃在大脑视中心的那些生理力的心理对应物，或者就是这些生理力本身。虽然这些力的作用是发生在大脑皮质中的生理现象，但它在心理上却仍然被体验为是被观察事物本身的性质。事实上，视觉观察到的这些力的作用，与发生在真实的物理对象中的作用，是没有什么区别的，就像睡梦或白日梦中发生的事件与真实的事件没有什么区别一样。只有通过对各类经验进行仔细地比较之后，人们才能区分出哪些是由大脑神经系统中的活动引起的“事件”，哪些是真实发生于外部物理世界中的事件。

但是，由此而称这些力为“幻觉力”是没有什么道理的。这是因为，它们的幻觉性质并不比我们所见到的色彩的幻觉性质更强一些。众所周知，虽然色彩事实上是神经系统对具有特殊波长的光线所作出的反应，它仍然被归结为外部事物本身的性质。同理，这种视觉力从心理上来说，也是与我们所知觉、感受或思考到的任何事物一样，都是真实的。幻觉则不同。只有当心理经验和生理作用之间的等同，使得我们错误地看待一个物理对象时（例如：向一面镜子中“走进”去，或是把镜子中的一堵倾斜的墙壁看成是真的），我们才用“幻觉”这个字

---

<sup>①</sup> 见柯勒与雷查德·海尔德合写《与视觉式样相对应的大脑皮层联系活动》，载美国《科学》杂志1949年第110期，第414—419页。

眼。然而对于艺术家来说，犯这种错误的危险是不存在的。因为在艺术品中，如果一事物“看上去”是正确的，就是正确的。艺术家并不是为了掌握色彩的比例才使用他的眼睛，相反，他涂抹色彩的目的恰恰就是为了给眼睛制造一个视觉幻象，也只有这个幻象（而不是色彩），才是艺术品。举例说，在一幅绘画中的一截墙壁，如果看上去是垂直的，它就是垂直

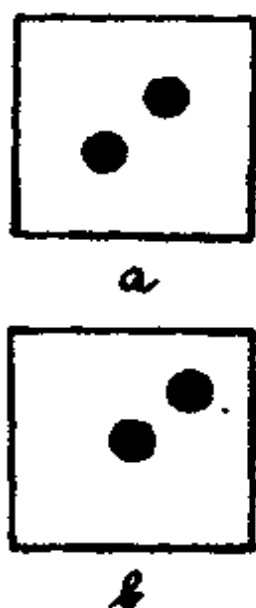


图 4

当同时观看这两个圆面时，它们便组成了极其稳定的一对（在位置上也是很对称的一对）。然而，当我们按图 4（b）所示，把这两个圆面移到另一个位置时，它们看上去就极其不平衡了。我们在第一节中对一个式样中隐藏着力的结构图的分析，可以帮助我们解释这种非平衡的产生。这两个圆面之所以形成了一对，是因为它们大小相等、形状相同和距离较近，另外还因为它们是在正方形内唯一的内容。在这一对子中，每一个成员都倾向于与对方对称——这就是说，每一个在整体中都起着相同的作用和具有相同的价值。

然而，这一判断与另一种知觉判断——即按照这一对子在正方形中所处的位置而作出的判断——是矛盾的。我们看到，图 4（b）中处于下方的那个圆，处在一个较为突出的位置上，即处在一个稳定的中心位置上，而处于上方的那一圆，则处于一个不太稳定的位置上。由于它们位置上的不同，在这两个圆面之间便产生了一种差别。这一差别显然与这两个圆面之间的对称性发生了冲突。这种冲突是无法解决的。观看者在观看图 4（b）时，发现自己徘徊于两种互相冲突的概念之间。这一事例说明，一个视觉式样，是不能在不考虑到它所处的空间环境的结构的情况下，孤立地被观看的。形式结构与位置结构之间的矛盾，只能造成我们判断上的模糊。

#### 4. 心理平衡与物理平衡

在讨论由位置产生的知觉效果时，我们总会不由自主地注意到造成平衡或均衡的因素。尤其是在一件艺术品中，组成它的所有要素的分布必须达到一种平衡状态。那么，什么是平

衡？为什么平衡对艺术品来说是不可缺少的？

对于一个物理学家来说，如果作用于一个物体上的各种力达到可以互相抵消的程度，这个物体便是处于平衡状态了。产生这种物理平衡的最简单的例子，就是当两个大小相等、方向相反的力作用于同一事物时发生的情形。这一定义同样也适合于视觉力的平衡。正如一个物理事物一样，任何一件有一定边界的视觉式样，也都具有一个支撑点或重心。对于一个物理事物来说，即使一个具有最不规则形状的扁平事物，也可以通过把它放在手指尖上看其是否达到平衡而找到它的支撑点。同理，一个视觉式样的中心点，也可以通过反复验，看其成功和失败而找到。按照顿曼·露丝的试验<sup>①</sup>，找到视觉式样之支撑点的最简单的办法，就是移动式样周围的框架，直到式样与框架二者达到平衡为止。在二者达到平衡的时候，框架的中心便恰好与式样中心重合了。然而在寻找式样的中心时，除了那些具有最规则形状的式样之外，几乎找不到任何可利用的理性计算方式去代替眼睛的直觉观察。按照我们上面几节中提出的力场理论，只有当外物的刺激使大脑视皮层中的生理力的分布达到可以相互抵消的状态时，眼睛才能经验到平衡。

因此，一件油画的重心，大体上是与画框的中心相重合的（油画的重心有时候会稍微偏离画框的中心。之所以会发生这种情形，主要有两个原因：1 一件视觉对象之顶部与底部之间在“重量”上的不同，这种不同往往会使得知觉中心上移。2. 绘画式样本身与绘画所在平面之间结构图式的相互作用，会使得框架之内的空间的中心移位）。

在一件无框架的艺术品中——举例说，在一件雕塑艺术品中——其支撑中心是由塑像本身确定的（条件是塑像周围的壁龛或塑像的基底对它不发生任何影响）。

在一个天平的两个称盘达到平衡的过程中，首先看到的是

---

<sup>①</sup> 顿曼·露丝：《有关抽象花样的理论》第23页，纽约版，1933年。

两个盘子上下交替升降，最后才在平衡位置上稳定下来。在达到稳定时，眼睛就再也看不到物理力的作用了。然而我们对正方形之内的那个黑色圆面的观察和分析却表明，上述过程并不适合它的知觉平衡。在一件艺术品中，那些已经达到平衡状态的力，是可以看得见的。这就是为什么可以用那些无生命的媒介（如绘画和雕塑）再现那些运动着的生命的原因所在。

在物理平衡与知觉平衡之间，还存在着另外一些区别。举例说，为一个舞蹈演员拍的演出照片，可能就看上去极不平衡，即使这个舞蹈演员在拍照的时刻，身体处于一个平衡的位置上，情况也是如此。一个模特儿也会发现，自己作出的姿势是平衡的，但画到画布上之后就不一定平衡。同样，一件雕塑品，纵然眼睛看上去是完全平衡的，然而要想使它直立起来，就必须在雕塑内部装上填料才行；而一只鸭子却只要用一只脚支撑在地上就可以安静地睡觉了。在物理平衡与知觉平衡之间为什么有如此大的区别？原因在于：诸如大小、色彩、方向等因素造成的视觉平衡值，往往与相对应的物理因素不一致。举例说，一个穿着左半部为蓝色右半部为红色外套的舞台小丑，纵然其外套的两个半部，包括小丑本人身体的两个半部，在物理重量方面达到了完全的平衡，然而在色彩方面，其左半部与右半部却是不平衡的。同理，在同一幅绘画中，即使一件在物理上与前景中的人物形象无关的事物（例如背景中出现的幕布），也会使这个十分不对称的人物形象达到平衡。

15世纪的一幅再现圣·米查尔称量灵魂的绘画，就是说明这种现象的一个极有趣的例子。<sup>①</sup> 这幅画所要表现的是：仅仅凭借着祈祷的力量，一个瘦小的裸体雕像的重量就超过了四个精灵加上两个碾盘的重重。

要想把这一事件在绘画中表现出来是极其困难的。原因在于，这个祈祷者掌握的仅仅是精神的力量，并不能为视觉提供

<sup>①</sup> 该作品绘于1490年左右，现藏奥地利。



图5 “米恰尔称量灵魂” Austrian, C1470

任何可见的作用力。为了对此作出补救，画家在离称盘不远的下方的天使的外衣上，画上了一大块黑色的口袋，作为装盛圣人灵魂的地方（见图5）。结果，这一口袋产生出足够的视觉引力（这种力在物理上是不存在的），从而十分恰当地表现出作品想要传达的意义。

## 5. 为什么需要平衡

平衡为什么是绘画所不可缺少的因素？我们必须记住，不管是视觉平衡，还是物理平衡，都意味着同样的道理：其中包含的每一件事物，都达到了其停顿状态时所特有的一种分布状态。也就是说，对于一件平衡的构图来说，其形状、方向、位置诸要素之间的关系，都达到了如此确定的程度，以致于不允许这些要素有任何些微的改变。在这种情形下，整体具有的那种必然性特征，也就可以在它的每一个组成成份中呈现出来。然而一件不平衡的构图就不同了，它看上去往往是偶然的和短暂的，因而也是病弱的；它的所有组成成份都显示出一种极力想改变自己所处的位置或形状、以便达到一种更加适合于整体结构状态的趋势。很显然，如果这种不平衡的构图为艺术品所有，这件艺术品所要传达的含义就变得十分不可理解了。原因很简单，由于式样结构本身是模糊的，所以就会给人一种不知所云的感觉。此时我们从中得到的是这样一种印象：这幅画看上去没有完成，好像是一幅在创作过程中突然中断了的作品，因而须要进行进一步修改和加工。在这种情况下，这件艺术品本身的静止性，就变成了变化的障碍；它的所谓永恒性，也就必然让位于由突然停止所造成的那种挫折感。

这种现象与我过去曾经得出的一种结论有关<sup>①</sup>，这个结论是：每一知觉活动都是一种知觉判断。在知觉判断中，一艘在空旷的宇宙空间中飞行的宇宙飞船，就无所谓大小、高低和快慢，也无所谓静止还是向某一方向运动。这是因为，视觉判断出来的任何一种视觉特征，都是由事物在时间和空间中所处的

---

<sup>①</sup> 阿恩海姆：《运动反应的知觉和审美成份》，载《个性心理学》杂志，1951年19期，第267页。

环境和位置界定的，一件达到平衡的式样也是如此。

一般情况下，艺术家总是想表现某种不平等现象。举例说，在艾尔·格雷柯所画的那幅“圣母领报”图中，天使看上去就比圣母大得多。这种带有象征意义的不平等之所以能够感人，仍然是由于它得到了那些互相平衡的因素的肯定的缘故，不然的话，这两个人物之间在大小上的不等就得不到认可，从而也就失去了意义。这就是说，绘画中的不平衡只能通过平衡去体现。这种说法表面上看好像是矛盾的，正如说混乱只能通过和谐去体现、分离只能通过团圆去表现是自相矛盾一样。

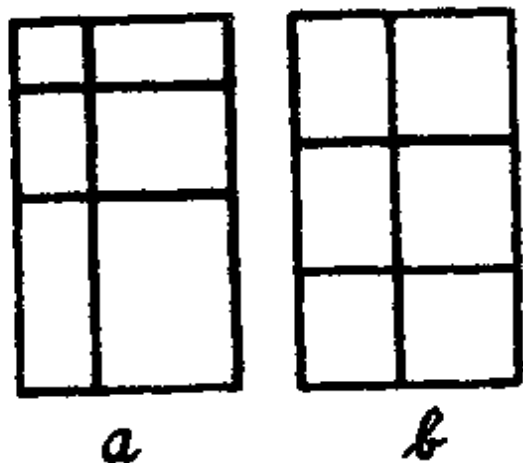


图 6

下面所举的一个试验，是由麦特兰德·格雷富斯设计出来测验学生的艺术敏感力的。试将图 6 中的 (a) 和 (b) 加以比较，我们就会看到，(a) 所示的是一种平衡的式样。这是一幅由大小、比例、方向各不相同的正方形和长方形所结合起来的式样，看上去充满着无限的生命力。它的部分与部分之间结合得如此稳定和合理，以致所有的组成部分

都显得各得其所、不可缺少和不可改动。然而，当我们观看 (b) 时，情况就大不一样了。(a) 内部的那条垂直线看上去坚强有力，而 (b) 内部的那条垂线却显得摇晃不定；图 (a) 中各个小格子之间的比例显得层次分明、富有差别性；而图 (b) 中的各个小格子看上去似乎不相同，却又看不出什么差别，因此在比例上就显得模糊不定。这样一来，当人们观看图 (b) 时，眼睛就无法判定这些小格子在大小上究竟是相等还是不相等，在形状上究竟是正方形还是长方形。一句话，人们根本就无法判定，这个式样究竟想要表现什么。

现有我们再来比较图 7 中的 (a) 和 (b)。我们看到，图



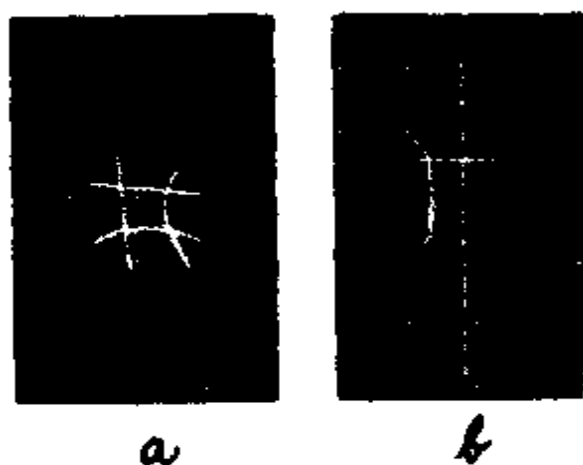


图 7

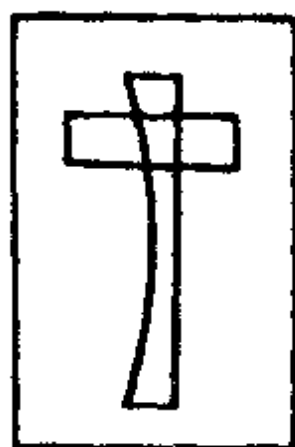


图 8

(a) 看上去较为复杂，然而在模糊不定方面并不逊于图 6 中的图 (b)。

我们看到，这幅由四条线相交之后组成的图形，看上去似乎不像是一个长方形，但各线条达到的倾斜程度又不足以否定它是一个长方形。也就是说，这四条线在长度上虽然有差别，但这种差别又不足以使人们相信它们在长度上不等。这就使得这式样看上去在空中漂泊不定，无一定的归宿。当我们注意由垂直线和水平线组成的十字状部分时，这一式样看上去又似乎是趋向于达到一种对称的十字状。然而，当我们看它那倾斜的对称轴时，它似乎又趋向于形成一个鸢形的风筝状。总之，不管对这一图形作出何种解释，这种解释都不准确。它与图 7 (b) 比较起来，在清晰性和确定性方面就差得太远了。

必须指出，不平衡并非总是使得整个图形看上去具有运动感。从图 8 中我们可以看出，由于拉丁十字架那坚固而稳定的对称性，就使得其中那条蹩脚的曲线显得异常有害。在这幅图中，由于十字架中的平衡性已达到了如此鲜明的程度，以致它完全可以把那些侵扰性的成份排斥出去。在这样的情况下，不平衡只能给整体的统一造成局部的干扰。

## 6. 重 力

现在，我们开始较为系统地讨论确定平衡的两个因素：重力和方向。

重力是由构图的位置决定的。在一幅绘画中，当其各个组成成份位于整个构图的中心部位，或位于中心的垂直轴线上时，它们所具有的结构重力就小于当它们远离主轴线（即图3的结构图中所示的那些主要轴线）时所具有的重力。按照这一原理，我们必须把位于构图中心部位的耶稣像或圣母像画得大一些（也可以通过改变色彩或其他一些成份），才能增加其重力。只有这样作，才不至于破坏整个构图的平衡。凡·皮尔特曾经指出，如果要以三个拱门组成一组对称的排列，中间的拱门就应该高大一些，如果使它与两边的门大小相等，它就显得弱小了（不要把构图重力与“重要性”混淆，一个位于中心部位的事物总是比那些位于两侧的事物重要一些）<sup>①</sup>。

同样，一个位于构图上方的事物，其重力要比位于构图下方的事物大一些；一个位于构图右方的事物，其重力要比位于构图左方的事物大一些。另外，我们还可以用物理学中的杠杆原理来解释绘画构图中的重力现象。按照杠杆原理，同一个绘画成份，越是远离平衡中心，其重力就越大。虽然这种杠杆原理适合于绘画构图，但我们必须记住，绘画中的重力也与物理重力一样，在真空中是不存在的。我们还要记住，在通常情况下，杠杆原理所产生的效果，还要受到其他一些强有力的位置因素的干扰和影响。

在绘画的深度效果方面，似乎也要受这种杠杆原理的制约

---

<sup>①</sup> 约翰·布雷顿与波格·皮尔特：《构图基础在艺术中的应用》，第144页，纽约版，1913年。

(有关杠杆原理和其它一些影响平衡的因素, 参见赫尔伯特·西德尼·朗费尔德: 《审美态度》, 第九章和第十章, 纽约版, 1920年)。这就是说, 在绘画空间中, 事物离观察者越远, 它们的重力就越大。波伏尔曾经说过, 那些引导眼睛向纵深空间中观看的“远景”, 具有巨大的平衡抵消能力。这也许是那些更为一般的距离效果中的较为特殊的例子。对这种因素所起的作用, 一般是难以估计的。一个大小不变的物体, 如果把它放在离观察者远一些的位置上, 就会因为透视的原理而显得相对大一些。由于这种增大, 它的重力也就相应地比把它放置在较近的位置上时增大。在莫奈的《野餐》中, 那个在远处摘花的姑娘的形象所具有的重力就比位于前景中的那三个人物形象的重力大得多。重力的这种增大, 究竟是不是应该归功于“距离愈远, 其形象在透视上就显得比周围的空间愈大”的原理呢?①

重力还要取决于大小, 在其他的因素都差不多的情况下, 物体愈大, 其重力就愈大。对色彩来说, 红色就比蓝色重一些, 明亮的色彩就比灰暗的色彩重一些。如果想让一块白颜色与一块黑颜色达到平衡, 黑颜色的面积就应该大一些。这一效果部分应该归因于辐射效应, 由于这种效应, 明亮一些的表面, 其面积看上去就比灰暗的表面大一些。

波伏尔还发现, “内在的兴趣”也是影响构图重力的一个因素。例如: 绘画的某一部分可以因它的题材(如在礼拜时, 圣子周围的那些位置)以及它的结构的复杂性、错综性和其他一些奇特的性质, 而把观看者的注意力吸引过去。(如莫奈的《奥林匹亚》一画中那些五光十色的花束就是如此)仅仅由于一个物体的小巧玲珑性, 也可以引起观看者的某种偏爱, 这种偏爱甚至足以弥补由于它的“小巧”而造成的重力上的不足。

---

① 参见艾萨尔·波费尔《论对称》一文中对深景效果的论述, 载《心理学专刊》1903年第4期第467—539页。

另外，最近的一些试验还证明，人的知觉还要受到观看者的愿望和惧怕心理的影响。如果我们能够发现，绘画平衡果真因其中的某些事物是观看者所希望的和惧怕的而发生变化，那将是一件非常有意思的事情。

“孤立独处”也能够影响重力，太阳和月亮就因为孤立地挂在空旷的天空中而使自己的重力比那些与它们同样大小但周围又环绕着其他一些成份的物体显得大一些。众所周知，在舞台表演中，孤立独处被当作是突出某个人物的手段之一。在那些重要的场合中，明星演员总是注意不使自己与其他的人离得过于近。<sup>①</sup>



图9

形状和方向似乎也能影响重力。凡是较为规则的形状（例如那些简单的几何图形），其重力就比那些相对不规则形状的重力大一些。另外，“集中性”——即物体向中心集聚的程度——也能产生重力。从图9中（图9也是取自于格雷富斯用于测验学生艺术敏感力的图形）我们可以看到，一个相对来说比较小的圆形，其重力就可以与一个较为大一些的长方形和一个较大的三角形相加之后的重力相平衡。另外，垂直走向的形式，其重力看上去也比那些倾斜走向的形式的重力大一些。当然，在以上所列举的诸“规律”中，绝大部分还有待于人们用更为严格的试验去证实。

那么，知识是否会对重力产生影响呢？我们说，在观看一幅绘画时，观看者所具有的知识决不会使他把一捆棉花看得比一捆样子与之相同的铜块更重一些。这个问题在建筑艺术中表现得最为突出。玛克和雷查兹曾经说过：“我们曾经从多次的

<sup>①</sup> 参见亚历山大·迪恩《戏剧导演基础》第146页，纽约版，1946年。

经验中得知，木头和石头相比，它们分别结实到什么程度。因为我们曾在别的一些场合中与它们多次接触过，当我们观看一块木板或观看一堵石砌建筑时，立即就能判断出，它们是否能够承担它们应该承担的重量。然而，钢筋水泥建筑和现代的玻璃钢筋建筑就不同了。当我们观看那些钢筋水泥建筑时，我们看不到那些隐藏在水泥内部的钢筋，因此不能立即判断出它是否能够安全地承担几倍于石头楣梁所承担的重量。举例说，当我们观看那些由玻璃和钢筋组成的建筑物时，我们根本就看不到隐藏在悬臂式暗窗中的那些钢柱，因此，这种坐落在玻璃上方的建筑看上去就显得十分不安全。但我们必须意识到，不管怎样，人们已经具备了这样的能力：一眼就能看出为什么这样一些高大的建筑要比那些早在威廉·莫雷斯时代就已绝迹的手工建筑物坚固耐用。”<sup>①</sup>

到今天，我上面所说的那种能力和见解可以说是屡见不鲜的，尽管看起来大可怀疑。我认为，重要的是要须把下面两件互不相干的事情区别开来。第一，是技术工人对建筑所特有的那种技术性的理解。这种理解的对象是诸如建筑的方法、材料的坚固性等知识。类似这样的知识，是不能够仅凭对建筑的表面观看就能掌握的，而且在技术上也不可能作到这一点。第二，是对建筑物进行的视觉领悟。这种理解力是完全不同的另外一种能力。观赏者所要领悟的，是诸如视觉重力的分布以及承担者和被承担者的关系之类的事情。技术性的理解与否，对这种视觉估计的影响是极小的。真正对这种领悟起重要作用的，倒是某些传统风格（如建筑物的跨距的长短方面的传统风格），后者对艺术领域各个方面的改革都起着阻挡作用。举例说，对于现代建筑所表现出来的那种视觉平衡方式抱的敌视态度，就是由这种保守性造成的。然而产生这种敌视性态度的一

---

<sup>①</sup> 伊莉莎白·玛克与J.M·雷查兹：《现代建筑艺术导言》，第43页，纽约版，1947年。

个更重要的原因，却在于其巨大的体积和“细弱”的支持物之间的不一致性，造成了视觉方面的一致性。这种不一致性并不能因为观看者认识到这样的建筑物在物理上的坚固耐用而有所减少。任何地方的建筑，只有在抛弃那些以旧的建筑方法建成的砖石建筑式样的同时，又把那些较为优雅的骨架结构暴露在外，其风格也就算是赶上了技术的进步。也只有在这时，人们在观看这样的建筑时，才感到不那么刺眼。

## 7. 方 向

方向同重力一样，也是影响平衡的重要因素，因为方向同重力一样，同样深受位置的影响。任何一种构图成份，不管它是一件可见物体，还是隐蔽结构中的一个组成成份，其拥有的重力都要吸引它周围的物体，并对周围物体的方向产生影响。



图 10



图 11

我们在前面指出过：一个正方形的中心，能够对它内部的黑色圆面发出一股向心力。从图 10 中可以看出，由于乘坐在马背上的骑手的形象所产生的吸引力，就使得战马向后倾斜。而在图 11 中，这一同样的战马形象，却因为受到前面一匹小马的吸引，而有了向前运动的趋势。我们知道，上面两幅草图来自

托洛斯—劳特累斯的原画<sup>①</sup>。在他的原画中，前面的小马与骑手之间在吸引力上是相互抵消的。

由吸引而产生重力的例子，我们在前面所示的图 5 中已经分析过了。一个被拉长了的式样，只要它的空间位置离开垂直轴或水平轴一个极小的角度，就会显示出一种向垂直轴或水平轴方向回归的拉力，在某些情况下，也会显示出一种向对角线回归的拉力。



图 12

由此可以看出，绘画中所包含的任何一种特定形态的事物，都具有自己的轴线。这些轴线都能产生一股具有方向的力。这种现象，不仅发生在那些容易辨认的人物形象之中（人体如果直立时，就会显示出一股向上的力），而且发生在任何一个细节部分。举例说，再现嘴唇的线条、由一组事物或一组人构成的大长方形等，都会显示出一股沿

主轴方向运动的力。在一个呈三角形的构图形式中，这种构图还会迫使其中的一组人物形象形成一个向上运动的锥形形状。例如，艾尔·格雷柯画的《虔诚》一面就是如此（见图 12）。

由某一特定形状中的轴线所造成的运动，大都具有两个相

<sup>①</sup> 托洛斯—劳特累斯：《在马戏场上——一前一后的两匹马》，画于 1899 年，现藏纽约库娜德拉博物馆。

反的方向。<sup>①</sup>

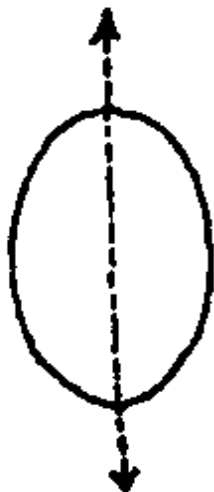


图 13

举例说，图 13 所示的椭圆形，就同时具有一个向上的运动力和一个向下的运动力。某些人所以偏爱或选择其中的一种，而不喜欢另一种，那是因为受其他一些因素的影响。

一个形状或许被看作是方向向右而不是向左，这是因为人们在读书时总是从左向右读的缘故。如果形状的中心部位恰好与这个形状的支撑点相重合，它的力量看上去就好像是从这一点发射出来的；如果一个式样的一条边被固定在框架上，而另外的边线处于自由的空间中（如图 12 中所示的三角形），力就会向自由的那一端运动。

同样，在胳膊的形态中，力是向手的方向移动的，而在树枝的形状中，力是向树枝的枝头方向移动的。

甚至题材也能产生具有方向的力，因为题材本身会表明一个人是向前进的还是向后退。在芝加哥艺术学院收藏的伦勃朗的那幅画《一个年轻姑娘的画像》中，这位姑娘的眼睛的视线是向左方的。这样，就给一个十分对称的正面像造成了一股向左侧运动的强大的力。众所周知，在舞台演出中，由演员的眼神和观看方向创造的空间方向通常被称之为“视线”。

实际上，在任何一个具体的艺术品中，都是通过上面所列举的各种力的相互支持和相互抵消而构成整体的平衡的。由色彩形成的重力，也许会被位置所产生的重力抵消；由某一特定形状的轴线的方向产生的力，有时又会被一种趋向于中心的拉力抵消。由这些力的关系所造成的复杂性，对于造成一件艺术品的生命力来说是至关重要的。

<sup>①</sup> 艾尔·劳伦在分析塞尚的构图时，曾用了双箭头来表示由形状创造的两个方向。参见他著的《塞尚的构图》第 41 页，图解 2，贝克莱和洛斯·安格莱斯大学出版社，1943 年。



在诸如舞蹈、戏剧和电影等需要真正动作的艺术中，方向是由运动暗示出来的。这些艺术中的平衡，可以从那些在同一时刻发生的事件之间获取（如，当两个舞蹈者以同样的动作向对方走过来），还可以通过同一事物在不同时间的连续出现而取得。电影剪辑员往往剪取了一个向右运动的动作之后，紧接着再剪取一个向左运动的动作，为了取得平衡而作的这样一些方向上的变化，对艺术是十分重要的。人们所做的一些重要的试验表明：当一个钝角的顶点暴露在眼前一段时间之后，在同一位置和同一个方向上的那些直线都会自动地向相反的方向弯曲过去；当观察者观看了一条从垂直轴位置（或水平轴位置）稍稍偏离的直线一段时间之后，那条原来的垂直轴（或水平轴）看上去就向相反的方向弯曲过去。<sup>①</sup>

在舞台上的对话，往往也能为讲话者所处的位置增加视觉重力。举例说，在一个双人节目中，如果其中一个舞蹈者正在朗诵诗句，另一个人保持沉默，那么，保持沉默的演员就必须通过加强自己的动作来弥补这种非平衡。

---

<sup>①</sup> 关于知觉后效的试验是由 J. J. 吉布森和其他人做的，参见柯勒和拉赫编的《图形的后效——有关视觉活动的研究》，载《美国哲学协会会刊》，1944年，第88期，第269页。

## 8. 各种类型的平衡图式<sup>①</sup>

平衡往往集中于那些具有重力优势的一个或多个集结点上(或焦点上)。举例说,一对人体形象很有可能会为同一件作品提供两个中心,而每一个人体形象本身又会在自身之内围绕着一个次级的平衡中心组织起来,这个次级平衡中心有时会位于面部,有时又会位于膝盖上或手上,这主要取决于构图的需要。同样的情形,也发生于绘画的其他一些较为次要的部位。通过这种方式,一个最重要的中心便建立起来了。这个中心代表着一个等级序列的最高等级。从这两个人物形象和这两个人物形象拥有的平衡中心开始,观赏者的眼睛逐降落到了那些组织水平较低的小单位上。那些属于整个等级序列最低一级的单位,在风格上与整个作品就有了差异。在某些作品中,在它的强有力的平衡中心周围是一些辅助性的“背景”;而在另外一些风格的作品中——如在克立、马蒂斯、布洛克、立体派或印象派风格的作品中——整体的平衡是由大量微小的中心之间的平衡构成的。这些微小的中心,都拥有同样大小的重力。在这样一些风格的构图中,物体在画面上的分布都是均匀的,因而最适合于表现那种以平均主义为宗旨的存在方式,而不适合于表现和解释那种依存于强有力的权力中心或事件中心的生活方式

---

<sup>①</sup> 洛西恩·鲁德洛夫曾经对构图结构问题作过较为系统的研究(见美国《艺术批评和美学杂志》1949年第7期第325—354页)。鲁德洛夫对两种构图作了严格的区分:一种是扩散性的构图,在这种构图中,各个成份较为均匀地和同质性地分布着,没有扩散或集聚的中心(如巴赫的画、布鲁盖尔的画和波斯的袖珍画等)。另一种是集聚性的构图,这种构图具有一定的空间节奏排列和按照大小和离中心位置的等级排列。他把这种构图又进而分为三种:1.轴心结构:构图成份均围绕着其中的主要人物或主要的一组人物的中心点组合。2.中心结构:构图成份均从一个重力中心向四方放射。3.两极结构:由两个对立的形式或两组对立的形式构成,这种对立的关系是一种力的相互作用关系。

式。在这一类的绘画中，上一章中所说的隐蔽的力的结构图式所产生的影响是极微小的，最终产生的结果是某种“均一性”。我们可以称这种均一性为“抵偿”或“抵消”。这就是说，整体的各个组成成份与基本结构“中心”的关系已经被完全放弃了，取代它的是在相互平衡的构图成份之间所形成的关系网络。

## 9. 顶 与 底

通常说来，一个视觉式样的底部应“重”一些。这种说法实际上包含着两种不同的意思：一是说，要在底部加上足够的重力，以便使整个构图达到平衡。二是说，使底部达到“超重”的程度，以便使底部看上去比顶部更重要一些。朗费尔德说过：“如果让一个人在不用尺子的情况下把一条垂直线截为对等的两半，他总是将切割的地方标得太高，当他切割完毕之后，仍然会觉得上半部好像比下半部长一些。”<sup>①</sup>

因此，在这样的情况下，人们总是要增加下半部的长度，作为对这种不平衡的补偿。只有这时，上半部和下半部看上去才显得对等。然而，霍瑞蒂俄·格林诺夫对此却持有相反的见解。他说道：“建筑物那刚刚露出地面的部分，即建筑物的底层，其构造是简单的和宽大的，随着建筑物的逐层上升，它就变得越来越轻盈精巧。这不仅在事实上是如此，在人们的心目中也觉得理应如此。这已经变成一条确定的规则了。这一规则能够成立的基础是重力的作用规律。螺旋是按照这一规则造成的，方尖塔的造型同样也是这一规则的体现。”<sup>②</sup>

很明显，按照这一见解，是人们有意把底部造得重一些。

① 朗费尔德：《论审美态度》，第223页，纽约版，1920年。

② 霍瑞蒂俄·格林诺夫：《形式和机能》，贝克莱大学版，1947年。

在垂直方向上，上半部和下半部之间的这种不对等，可能是由重力作用引起的，然而对于这种作用究竟怎样影响了人们的视觉，其过程还无法知道。在与物质的东西打交道的过程中所积累起来的经验告诉我们，如果一个结构的底部重一些，它就稳固一些。当观看者用眼睛判断一个构图是否平衡时，上述经验就可能会对这种判断产生影响。或许，视觉感到的这种非对称性根本就没有受到生活经验的影响，而是大脑中生理力的作用造成的。当然，在大多数情况下，很可能是生活经验和大脑中的生理力一起，对这种判断发生了影响。当人们看到1939年在纽约世界贸易中心建起的那座球形建筑物时，觉得它好像要从地面上升起来，但是又好像被一根无形的锁链系在地面上升不起来。相反，一座具有稳固基础和平衡结构的建筑物，看上去却是在自由地上升着。在上面所说的那座球体建筑中，由于对称的球体和不对称的空间之间的矛盾，就使得建筑物的上升感受到了挫折。可见，在一种要求非对称性结构的场合中使用一种完全对称的形式，是一种非常棘手的事情。在解

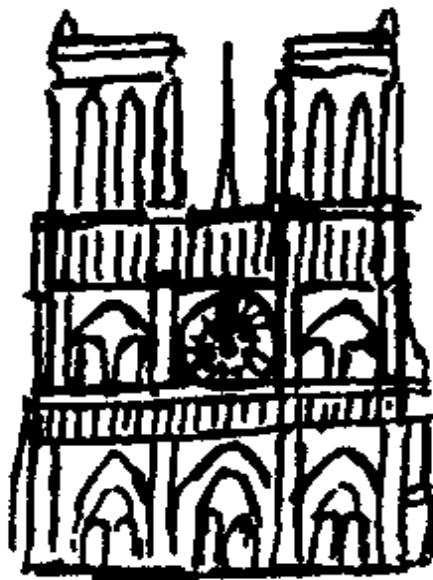


图 14

决这类难题时，巴黎圣母院正面的玫瑰花形窗口，就是在位置处理方面的一个较为成功的例子。从图 14 中可以看出，由于这一窗口建造得比其他窗口相对地要小一些，就不致于引起一种飘动感。这样一来，它就把围绕在自己周围的那些垂直的和水平的结构成份所达到的平衡，集中在一起了。由于垂直方向上的力量较为大一些，窗口便在那个代表主要部位的正方形表面的中心稍上的地方找到了自己的平衡位置。

为了使一个式样的底部看上去不至于太轻或太小，在任何时候都要对底部进行补足。然而，对

于那些角度不能有些微更改的规则形状来说，基底部决不能有任何增加。举例说，一幅画的框架，就可以是一个极其规则的长方形。因为任何长方形都有助于保持其形状的规则性。但是，在那些不太规则的形状中，是允许对其底部进行补足的。

然而这并不等于说，在一般的艺术实践中，都要设法使一个式样的底部看上去重一些——也就是说，都要使重心降低一些。当然，在一幅风景画中，人物、地面上的动物以及它们周围的事物——建筑、田野、树木和发生的事件，大都集中在画的下半部，而上半部却往往是空旷的天空。在艺术中，每当需要现实主义地再现坚实的物体时，画家和雕塑家都是采用以上所说的构图方式：通过把重心降低，达到使作品的物理空间的非对称性一致起来。但这种把重心降低的作法并不是普遍适用的，它只能适用于某些特定的风格。举例说，现代艺术就由于它向抽象化发展的趋势而很少采用这种物体分布极不均匀的构图。在现代绘画中，物体看上去似乎都悬浮在半空之中，不与任何中心部位发生联系。通过这种构图，就削弱了人世生活的重要性，说明作者们已经从物质现实的桎梏中解放了出来。这种削弱倾向，甚至还可以在现代雕塑和现代建筑艺术中表现出来。

乘坐飞机在天空中飞行时所得到的经验，以及在飞机上所拍的那些与传统的视觉景物不一致的照片，都促进了艺术向现代风格的发展。活动照像机拒绝使自己的视线与地面平行，这样一来，在所拍出的景物中，与地心引力一致的主轴线就可以自由地变位，照片下半部中的物体也不再比上半部的多了。而现代舞蹈在强调人体重力的同时（在古典芭蕾舞中，是不强调人体的重力的），又追随着一般的现代潮流，从现实主义的哑剧走向抽象，这样一来，就不可避免地使自己陷入一种十分有意思的自我矛盾的状态之中。

某些现代抽象派艺术家常常声称说，他们的作品可以随意地翻转过来而不影响其表现力，因为他们的作品在任何一个空

间走向上都是平衡的。既然在这种绘画中已经无需对空间的不对称进行补救，上述声称就是大可怀疑的。在最近所作的一次心理学试验中，要求二十名被试者判断出某些抽象绘画处于什么位置才是正确的位置，他们的判断大都是正确的。对非艺术专业的学生和艺术专业的学生测验的结果，都是如此。<sup>①</sup>

## 10. 左与右

左半部与右半部之间的不对称问题，是一个十分难以解释的问题，我们在本节中仅仅是联系视觉平衡对它进行讨论。

艺术史家乌尔富林曾经提醒人们注意这样一个事实：如果将一幅画变成它在镜子中照出来的样子，那么这幅画从外表到

---

<sup>①</sup> 我的学生查劳特·哈那福德用了三个画家的五幅作品对 20 名观赏者作了测验。这三个画家分别是鲁道尔夫·鲍尔（三幅）、蒙德雷（一幅）、康定斯基（一幅）。测验结果表明，被试者的反应基本上可以分为 A、B、C、D 四种类型（A 是艺术家所希望达到的类型）。对这些类型，我们可以列表如下：

	A	B	C	D
鲍尔一	15	3	1	1
鲍尔二	4	3	3	10
鲍尔三	10	5	3	2
蒙德雷	11	1	4	4
康定斯基	10	2	8	0
	50	14	19	17

从上表中可以看出，被试者的判断，其正确性只能达到 50%（20 个人观看 5 幅画共 100 人次，而其中只有 50 人次是正确的）。从结果来看，绝大多数人对鲍尔的第二幅画都持否定反应，对康定斯基的作品反应极微弱，对其余的三幅画的反应都是肯定的。被试者的议论都是极其中肯和明智的，因此很值得重视。

意义就全然改变了。<sup>①</sup>

乌尔富林意识到：之所以会发生这种改变，乃是因为人们在观赏一幅画的时候总是习惯于从左向右依次扫描过去，当把画的左半部与右半部互换时，也就等于是把观赏画的习惯顺序颠倒了。乌尔富林指出，那条联结一幅画的左底部到右顶部的对角线，其方向是由左底部向右顶部上升的；而联结右底部与左顶部的对角线，其方向则是由左顶部向右底部下降的。这就是说，在一幅画中，位于右半部的那些物体看起来总是比左半部的“重”一些。举例说，当我们把拉斐尔的《西斯廷圣母像》左半部的那个人物，通过翻转的方式移到右半部时，他看上去就显得太重了，他所拥有的重量甚至好像要把整个构图压翻似的。（见图 15）

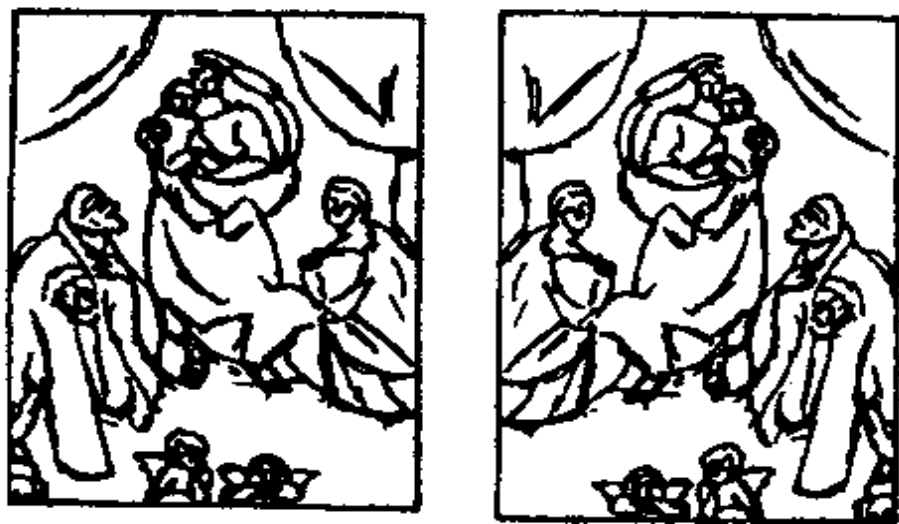


图 15

格芙伦对这个问题作了更为深入的研究。在她所著的那本论伦勃朗蚀刻画的书<sup>②</sup>，通过详尽的分析之后证明：只有

<sup>①</sup> 有关左右不对称问题，乌尔富林写过两篇文章。即《论绘画的左右不对称问题》和《将拉斐尔的画翻转过来之后产生的问题》，都收集在他著的《艺术思想史》中，巴塞尔出版社，1941年。

<sup>②</sup> 《论伦勃朗蚀刻画》，梅兹版，1950年。

依照伦勃朗在底版上绘制的顺序去观赏而不是依照翻转了左右顺序的印刷品的顺序去观赏（即人们不习惯的顺序），才能真正体会到作品的意味。按照格芙伦的说法，观赏者在按照习惯的方式观赏印制出的蚀刻画时，就只能仅仅面对着作品的左半部，他往往沉溺在左半部，凡是在左半部出现的事物，在他看来都显得十分重要。格芙伦的见解，与迪恩对所谓的“戏剧的舞台区域”的分析所持的见解是一致的。<sup>①</sup>

他指出，当幕布从舞台刚刚升起时，观众的眼睛总是首先盯住舞台的左半部。这说明，舞台的左半部在观众的心目中是占据着何等重要的位置。事实也是如此，我们知道，在一组由两个演员或三个演员组成的组合中，位于左边的演员必定是主要的角色。

很明显，当观赏者意识到自己是面对着画的左半部时，也就意味着在左半部已经产生出了整幅画的第二个中心。这个中心像整个画框的中心一样，是观赏者主观经验中的中心。它在观赏者心目中显得更加重要，因而就不可避免地影响了整个构图。

正如围绕着画框中心部分的区域能承担更多的重力一样，在画的左半部这个主观的中心也同样能承担更大的重力。这就是为什么拉斐尔把西克斯托斯的形象放置在画的左方而不致于把这幅画“压翻”的原因。然而一旦将它移到画的右方时，它就在“杠杆原理”的作用下（同时处于两个支撑点的杠杆臂上），而变得更“重”了，即更突出更显要了。因此，当这个人物处于左半部时，他就有了“重要性”和“中心性”；而当他处于右半部时，就显得“重”一些和“明显”一些。在“重要性”和“明显性”之间，其实是有着极微妙的区别的。在格伦瓦尔德为伊森海姆教堂祭坛绘的耶稣受难图中，处于图左半部的玛丽和福音传教士，看上去是除了占据中心位置的耶稣之

<sup>①</sup> 亚历山大·迪恩：《论舞台演出的方向性原则》，纽约版，1946年。



外的最重要的人物，而位于右半部的施礼者约翰，看上去却是一个显赫的使者，他的出现立即引起了人们对他所指点的景物的注意。在舞台演出中，如果一个演员是从舞台的右方上台，人们就会立即注意到他；然而如果他上台之后没有继续去占据中心位置的话，人们的注意力就会立即转向左方的活动中心。在传统的英国童话剧中，观众容易辨认的女妖王，总是从舞台的左方上台；而妖王却总是从容易引起注意的右方上台。

乌尔富林在论述“左—右不对称现象”的那篇文章的结尾，提醒读者们说，他只是描述了这种现象，而没有对它进行解释。他说道：“很明显，这种现象的发生具有很深的根源。这一根源处于我们审美感觉天性的最深层。”到目前为止，对这一现象的最通常的解释，还是经验主义的。按照这种解释，人观赏画的顺序，是来自于读书时养成的从左向右读的习惯。神经生理学家柯布·斯坦雷，曾经对于用手的习惯作出过解释。他说：“许多较为有趣的观点，都是来自下面一种较为正确的理论。这就是大脑左半球比大脑右半球有着更为良好的血液供应的理论。这一理论，是与那种荒谬的太阳轨道说相违抗的。按照太阳轨道说，人的右手之所以灵活，乃是大部分人类都发源于赤道北部的缘故。当原始人类观看太阳运行时，见它总是从左向右运行，久而久之，他们就认为，凡是伟大的事物，总是向着右方！这样一来，右方就成了公正、吉祥和灵巧的象征，而左方则成了罪恶和不吉祥的象征。然而，人们却曾有过这样一个有意义的发现，即百分之七十的出生胎儿，在母体子宫内都是面向右部蜷伏着（即枕部靠左，面向右）。然而还没有人发现，这样出生的孩子是不是一定就是右手优势。或许，右手优势应归因于遗传中的偶然性。”<sup>①</sup>

格芙伦则把这种现象归因于大脑左半球的优势。她认为，凡是右手占优势的人，其大脑左半球中都包含着负责语言、书

<sup>①</sup> 柯布·斯坦雷：《精神病学的边缘地带》，剑桥版，1944年。

写、阅读等活动的高级神经中枢。如果他的左部的视觉中枢也具有这种优势，这就意味着，“在人们感知外部视觉材料时，对不同位置上的材料的感知是有区别的，那些处在视域右方的物体，总是更容易被感知一些。”<sup>①</sup>

这就是说，位于右侧的视像比左部的视像要清楚一些。因此，出现在右侧的那些物体总是显得鲜明而又突出。这样一来，如果人们首先将注意力集中于左方出现的物体时，就会造成一种不对称的感觉，这时眼睛就会自动地从首先注意的地方移到最为清晰的地方。以上的解释，便是到目前为止出现的最新假说中的解释。

## 11. 平衡与人类心理

至此为止，我们一直是把平衡作为一个消除模糊性和不对称性的手段，（即作为艺术家为了使自己表现的意义清晰明了而采用的不可缺少的手段）去描述的。其实，对平衡作的这种解释，并不是大多数人所持的普遍看法。按照这种普遍的看法和解释，艺术家之所以追求平衡，是因为平衡本身是人所需要的东西。那么，人究竟为什么需要平衡呢？回答是：“因为它能使人称心和愉快。”对平衡所作的这种解释，实则依据的是“快乐说”。按照“快乐说”，人类的动机就是追求快乐和避免不快乐。到目前为止，人们已经认识到，这种高超而优雅的理论虽然貌似正确，却毫无用处。它企图解释一切，但最后什么也没有解释清楚。因为人们最终想要知道的是：为什么一种活动或情势能够令人感到愉快。

---

<sup>①</sup> 格美伦：《绘画的左半部和右半部》，载《艺术》季刊，1950年，第13册，第312—331页。注意：由于交叉神经联系的作用，右视域总是归大脑左半球负责。

有人曾经声称说，艺术家之所以要在艺术中追求平衡，是因为维持人身体的平衡是人类最基本的需要之一。据这些人说，每当人们看到一种不平衡的构图时，就会通过一种自动的类比，在自己身体之内经验到一种不平衡。正是由于这个原因，人们才需要平衡的构图。

以上这种解释，是基于理论上的推导，而不是基于观察和试验作出来的。持这种理论的人，列举不出什么可靠的证据来证明伴随着视觉经验而产生的这种肌肉反射是经常的，强烈的，或是起关键作用的。这种运用动觉经验去解释视觉反应或听觉反应的不良倾向，并不仅仅局限于平衡心理学领域之中。对这种不良倾向的批判，我们将在后面的章节中进行。对于平衡的作用，我自己则持有一种不同的见解。这就是：一个观赏者视觉方面的反应，应该被看作是大脑皮层中的生理力追求平衡状态时所造成的一种心理上的对应性经验。

然而，在上面提出的有关平衡的这两种理论中，没有哪一种可以说是完善的。它们分别只注意到了身体的某一种特殊的倾向，因此，都不能真正说明由艺术所引起的那种深刻的精神作用。在解释人类对平衡的需要的时候，必须把这种需要与那些更广泛的范围中的人类普遍经验一致起来，必须放在一个更为广泛的范围中去看待这种平衡现象。

最近，动机心理学由于得益于某种曾促使各个研究领域的工作者都得到一个相同结论的思考方式，而提出了一种较为新颖的解释。按照物理学中熵的原理（即热力学第二定律），在任何一个孤立的系统中（即不与外界发生交换的系统），其任何一种状态，都是其中运动能量的一种不可逆转的减少趋势所最终达到的状态。依次而论，整个宇宙都在向一种平衡状态发展，在这种最终的平衡状态中，一切不对称的分布状态都将消失。由此推论，世间一切物理活动都可以被看作是趋向平衡的活动。与此同时，在心理学领域中，格式塔心理学家们也得出了一个相似的结论：每一个心理活动领域都趋向于一种最简

单、最平衡和最规则的组织状态。弗洛伊德在解释他自己提出的“愉快原则”时也曾说过，他坚信，一个心理事件的发动是由一种不愉快的张力刺激起来的。这个心理事件一旦开始之后，便向着能够减少这种不愉快的张力的方向发展<sup>①</sup>。另外，还有物理学家 L. L. 怀特作出的解释。怀特对熵的原理的普遍适用性深信不疑。在这个原理的基础上，他又提出了一种作为一切自然活动基础的“统一性原理”。按照这个原理，“在一种孤立系统中，不对称趋向于逐渐减少”。<sup>②</sup>

按照上述思考线索，动机心理学家们就把人类的“动机”解释为“由有机体内的不平衡所引起的恢复稳定状态的活动”。<sup>③</sup>毫无疑问，这一动机原理的建立，向前迈出了关键的一步。可惜许多人对这一原理作了片面理解和不适当的运用，因而不可避免地得出一个极其片面的和静止的动机概念。依照这个概念，有机体看上去有点像是死水一潭，只有将一块石头扔到它的“水面”上时，才能刺激起它，使它作出一定限度的活动：即重新恢复其原来的稳定状态的活动。弗洛伊德所得出的有关结论，十分接近于这一概念。弗洛伊德把人的基本本能描写为生物的一种保守天性的表现。这种保守天性，就是那种回归到原始状态的内在倾向。在另外的场合，弗洛伊德还强调了“死本能”（即回归到无机状态的本能倾向）的根本重要性。按照弗洛伊德的经济（节省）原理，人总是设法使自己消耗的能量尽可能少一些，人从本性上便是懒惰的。

但是，事实恰好与上述结论相反。我们看到，一个在肉体上和精神上没有受到疾病损害的人，决不会在一种不活动的静止状态中实现自我，而是在劳动、运动、变化、成长、向往、生产、创造、探索等活动中达到自我实现。那种认为“生命是

① 弗洛伊德：《在愉快的原则之外》，第1页，伦敦版，1922年。

② 朗瑟洛特·劳·怀特：《形式的方位》，第20页，伦敦版，1951年。

③ 这一定义引自弗雷曼《普通心理学原理》，第239页，纽约版，1939年。

由那些想尽快结束自己的动机所组成”的观点，是毫无道理的。事实上，生命的最为突出的特征，有可能正好与此相反。实际上表现为一种反常态的特性，因为它总是通过不断地从周围环境中汲取新的能量，与趋向死寂的热力学第二定律对抗<sup>①</sup>。

这种观点，其实并没有否认平衡的重要性。平衡仍然是任何自我实现者所要达到的最终目标，也是他所要完成的一切任务和想要解决的一切问题的最终归宿。但是，这一场“比赛”却不是专为得胜者的利益而组织的。在人类的生活中，平衡只能部分地或暂时地获得。即使如此，一个不断地从事于追求和运动的人，总是要设法把构成他生命状态的那些相互冲突的力量组织起来，尽可能使它们达到一种最佳的平衡状态。在生活中，需要和义务，总是各持一端，互不相让，这就有必要将二者协调起来。因此，他必须不断地在与他一起生活的人之间进行周旋和调解，以便使对立和磨擦减少到最小的程度。

## 12. 平衡必须传达意义

上面的讨论和分析，在两个方面与艺术有关。第一，所有平衡的艺术构图，都反映了宇宙中一切活动所具有的平衡趋势。但是，艺术品所达到的平衡，是构成人类生活的那些反复出现和重复产生的动机所永远无法达到的。然而艺术中的平衡，又远不仅仅是一种平衡的幻觉。第二，如果我们把艺术定义为某种追求和获取平衡、和谐、秩序和统一的活动，那么我们的定义也就同动机心理学家们为人类动机找到的那个静止的概念一样，其实是一个歪曲事实真相的片面结论。正如人的生

---

<sup>①</sup> 见柯勒《在由事实组成的世界中价值的地位》，第314页，纽约版，1938年。

活并不是追求空洞无物的安静，而是一种有目的的活动一样，艺术品也不是仅仅追求平衡、和谐、统一，而是为了得到一种由方向性的力所构成的式样。平衡的艺术式样是由种种具有方向的力所达到的平衡、秩序和统一。

也就是说，一件艺术品，是对现实之本质的说明。它从无限多个可能性的力的作用模式中选择出一种，对之加以描绘。但在任何一种这样的力的模式中，都是由整体决定着每一个方向上的力的位置、特征和强度。反过来，任何一个有机统一的结构体，都是它包含的各种作用力的合成。这意味着，任何一种存在的模式，都是通过它所能具有的最有效的形式呈现出来的。因此，一件艺术品，实际上就是对某一特定现实式样作出一番组织，使它达到一种必然的和终极的形态。

假如一个不懂艺术的人被告知说，艺术就是为了造成平衡或和谐，他就应该十分诧异地得出这样的结论：原来这些极负盛名的艺术家们所从事的活动，并不比一个家庭主妇在壁炉上把她的那些小玩意十分对称地排列在一起时所从事的活动高雅一些，因为艺术品给人造成的感受，充其量也就是类似家庭主妇看到自己对称排列的小玩意时的感受。一个大学讲堂上的讲师，如果通过详细地分析色彩、体积和方向是如何达到平衡这样一种途径，去解释一幅画的目的，不管演讲者如何卖力，下边的听众仍然只会得出这样的结论：所谓艺术，只不过是艺术家为了达到某种目的，把家庭主妇摆设家具的那一套本领加以发挥，使之变成一种骗人的职业罢了。

在现阶段，绝大多数有关艺术的理论，都只能使渴望懂得艺术的人处于这样一种状态：就好像有人向他解释了一架新式机器的作用原理，但是对于这架机器到底有什么用途，他一无所知。因此，只有当他被告知说，艺术品本身有一个内容，而且其中涉及的所有对色彩和形状进行组织活动的唯一目的，都是为了传达这个内容，只有这时，他才能真正理解，为什么这样一种平衡的形式能够感染他。

那种认为艺术所要达到的目的就是为了达到一种平衡、和谐的完美形式关系的观点，只能把公众引入歧途，或者使公众远离艺术，甚至还会给艺术实践带来灾难性的后果。如果一个艺术家创造一件艺术品的主要意图，就是获取平衡或和谐的形式关系，而不顾及究竟这种平衡要传达什么意义，他就会陷入无目的的形式游戏之中。这种盲目的游戏，在过去几十年中，已经浪费了许多天才人物的精力。不管一件艺术品是再现的还是抽象的，只有当它传达某种内容时，才能最终决定，应该去组织和构造什么样的式样。因此，只有当平衡帮助显示某种意义时，它的功能才能真正地发挥出来。按照达·芬奇的观点，在一幅出色的绘画中，“人物的分布和排列，应该与你希望这些行动所要代表的意义相一致。”<sup>①</sup> 注意内容，并不意味着运用理性能力有意识地去组织构图，这是一个属于态度方面的问题。这种态度，也许是艺术家本人完全意识不到的。

### 13. 坐在椅子上的塞尚夫人

在作了如此多的理论上的说明之后，现在我们转而是用具体的实例来说明我们的观点。经过我精心选择的这幅画，乍看上去，好像十分简单——显得很美，但没有艺术性。很明显，这是那种大多数观赏者都不愿花费时间去着意欣赏的作品。因此，我在分析这幅画的时候，就不得不尽量分析得详尽一些，以期把这幅名画的丰富性尽量发掘出来。

这是塞尚为他坐在一张黄色椅子上的妻子画的像，完成时间是1888年至1890年（见图16）。在观赏这幅画的时候，首先引起我们惊叹不止的，是它的那种表面的恬静与隐藏于内部的强烈活动之间的奇妙结合。这个安静的人物形象，看上去

<sup>①</sup> 达·芬奇：《艺术笔记》，第二卷，第284页，纽约版。



图 16 塞尚：“坐在黄色椅子上的塞尚夫人”（1888-1889）

充满着力量，其力量的作用方向，就是这位夫人的眼光所注视的方向。我们注意到，她的形态一方面是平稳的和安静的，但同时又是像悬浮在空中一样轻盈。她好像是在升起来，但又停留在那里不动。这种安详与活力、稳定与轻巧自由之间的奇妙结合，的确算得上是在表现这一作品想要表达主题时，所能达到的一种理想的力的结构图式。那么，这种图式所产生的特殊效果，是如何取得的呢？

很明显，这幅画采用的是竖直的版式，其高度与宽度的比



例大约是五比四。这就导致了整个画面向着垂直方向伸展，从而大大加强了其中人物的身影、椅子和头部的竖直性特征。如果将这三种事物加以比较，就会看到：椅子比画框窄一些，而人物又比椅子瘦长一些。这就形成了一个在瘦长性方面逐渐增加的序列。这一序列的次序是，从背景开始，经过椅子，最后到达前景中的人物。与此同时，人物的肩和臂又环绕着整幅画的中心形成了一个蛋圆形。这个蛋圆形形成一个稳定的核心。它所达到的稳定性程度，和那个与它同形的圆形头部所达到的稳定性程度加在一起，恰好与三个长方形造成的运动性程度相抵消。

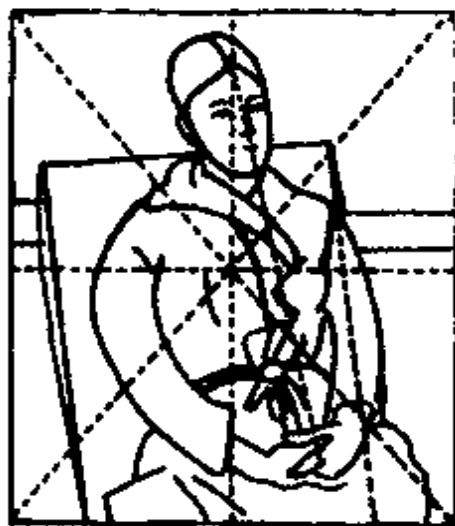


图 17

从图 17 中可以看出，横过背景的那条黑色的条带，把整幅画分成了两个长方形。这两个长方形看上去都比整幅画的画框修长一些。位于下方的那个长方形的比例，大概是三比二；而位于上方的那个长方形的比例，则是二比一。这两个长方形的用意，在于使构图中水平方向的力，比画框造成的垂直方向的力，更为强烈一些。虽然这两个长方形提供了某种与垂直走向的力相对立的力，但它们到头来还是加

强了整体的向上运动的趋势。这是因为，在垂直的走向上，下方的长方形要比上方的那个长方形高一些。按照顿曼·露丝的说法，在观看这幅画的时候，眼睛是顺着事物之间的间隔距离递减的方向移动的，这就是说，眼睛是沿着向上的方向运动的<sup>①</sup>。

我们开始时指出过的那个序列——即长方形的瘦长性从背

<sup>①</sup> 顿曼·露丝：《一个关于纯形式的理论》，第 27 页，纽约版，1933 年。

景向观看者的位置依次递增的渐强序列——的渐强效果，在这儿其实还受到了一系列别的特征的加强。我们看到，这幅画中的三个主要组成要素，是在空间中重叠出现的。这就是从背景开始，经过椅子，最后到达前景的三个平面的重叠序列。这个三度序列，同时又得到了一个二度序列（一系列二度的阶梯）的进一步支持。这个二度的阶梯，从画中的黑色条带的左端那一断片开始，中间经过椅子的一个角，最后到达人的头部。另外，在画中还存在着一个亮度值逐渐增加的序列。这个序列从黑色的条带开始，最后到达脸和手。这就是分别代表着整个构图的两个中心的那两个部位。此外，人物所穿的浅红色的外衣，也是使人物向外部突出的一个重要因素。所有这样一些因素结合起来，就造成一种强大的阶梯式的前向运动。

上面说的三个重叠的平面，其方向是从最远的左端朝向最近的右端。这种侧向的右向运动，又受到了椅子所在位置的抵消。这张椅子的大部分，位于绘画的左半部，由此便建立起一种朝向左方的阻碍性的次级运动。然而，向右方进行的那个主要运动，却受到了人物和椅子在位置上的非对称排列的加强。（因为人物的大部分，都位于椅子的右半部）此外，向右方运动的这一趋势，还进一步受到了由人物形象的两个半边不相等所造成的不对称性的加强。我们看到，人物形象的绝大部分都位于左边。鼻子把面部划分为五比二的比例，眼睛也是向着间隔距离递减的方向移动着（即从左到右），就是那个楔形的领子，也是从左方向右方伸展过去的。

再者，我们还注意到，人物与椅子相对于画框的倾斜角，差不多是一样大。必须记住，对人物和椅子本身来说，所有的方向都是模糊的。因此，这种倾斜既可以朝向左上方，也可以朝向右下方，或者是同时朝向左上方和右下方。然而，构图作为一个整体，最好是始终能够说明运动的方向。不管是人物的顶部，还是椅子底部的中心，都落在整幅画的中心垂直线上，这就为椅子找到了一个支撑点。围绕着这个支撑点，椅子就向

左方倾斜过去。由于女人的头部同时位于中心垂直线上和位于背景上半部的长方形中心点上，就得到了双倍的稳定。这样一来，她的头部就成了整个身体向右前方的倾斜活动所赖以进行的基础。结果，整个构图的两个中心——头和手，就被置于互相对立的地位上。头——精神居留的场所，稳固而安静；手——劳动的器官，以一种潜在的活动姿势微微前伸着。然而，这种巧妙的对立，却使得整个情势变得复杂起来。我们看到，虽然她的头部是静止的，但她那双警惕的眼睛，还有那由四分之一的侧面所造成的“力”的不对称，却暗示出运动。反过来，虽然她的手是前移的，但是在那种交叉的姿势中，却包含着稳定和对称。

此外，虽然人物的整个身体是前倾的，但由于她坐的椅子的基部稳定地座落在画的下部，她的上端又位于自由空间中，就使得人物的这种前倾被抵消了。人物头部的自由上升不但受到它所处的中心位置的限制，而且也因它靠近画框的上沿而受到限制：它升到了如此高的高度，最后终于进入了一个新的基底。正如一个从某种音调的基音沿着音阶上升的乐音一样，当它到这第八度音的时候，又进入了一个新的音调的基音。同理，这个人物形象也是在画框之内从底部开始上升的，当它到达画框的顶部边线时，就在这个顶部基地上找到了新的基点。这个位于最高处的头部，还具有音乐中的“先导音”的特征。我们看到，它不仅离开起点的位置尽可能的远，同时还被那个它将要接近的新的顶部基地所“捕获”（这样，在音乐的音阶结构和具有一定框架的构图之间，就有了某种相似性。因为二者同是下述两种结构原则的结合体。这两种原则就是：1. 通过从底部向顶部的上升，使强度逐渐增加；2. 顶部与底部是相互对称的。通过这种对称，从底部上升的运动最终又转变为一个头朝下，脚向着新基地的“向上的”着陆。这样一来，这种从静止状态开始的运动就转变为一种向着静止状态回归的运动）。

如果上述分析是正确的，它就可以证实：在一件艺术品中，不仅包含着极其丰富多采的力的相互作用（或关系），而且这样一些关系还能够在静止和运动之间建立起一种特殊的平衡。这种特殊的平衡，早先曾被人们作为一幅画的内容或主题看待，而我却认为，只有意识到如何运用这样一些关系去解释内容，才能真正理解和领悟这些关系的艺术性。

最后，我们必须附加两个一般的说明。第一，我们将会看到，这幅画的题材，是作为绘画所要传达的概念的一个不可分割的部分出现的。只有让人们能够看出画中的某些形状是头部、身体、手和椅子的时候，这些题材才能起到特定的构图作用。这就是说，当一个头部出现时，就要让人看出它是精神居留的场所。这事实，最起码也同色彩和位置一样的重要。如果这是一种抽象的式样，这幅画中的形式要素在传达同类的意义时，将会变得大不一样。观赏者所具有的有关这个坐在椅子中的中年妇女能够传达什么样的意义的知识，对于深化作品的意义将有着极大的帮助。

我们现在要说明的第二点就是，整体结构图式是基于某种对立而形成的，这就是说，是由许多互相对等或平衡的要素构成的。然而这种力的对立，并不等同于冲突或矛盾，不是为了创造模糊。模糊只能使艺术陈述陷入混乱，只能使观赏者在与整体无关的两个或更多的含义之间徘徊。作为一个规律，画中的对立永远是以等级排列的。这就是说，必须使一个占主导地位的力与一个次级的力相对立。任何一种关系，本身都是不平衡的，然而，当把它们放在作品整体结构中的时候，它们便互相平衡了。

---

# 第 2 章

---

## 形 状

“我看见了一件东西”，“我看见了周围的世界”。这样一些叙述所提到的“看见”，究竟具有什么样的含义呢？我们知道，对于日常生活中的实用目的来说，观看是为实践活动指引方向的基本手段。在这个意义上说来，“观看”就是通过一个人的眼睛来确定某一事物在某一特定位置上的一种最初级的认识活动。当一个丈夫在夜间走进他妻子的卧室时，只要他察觉到白色枕头上有一片黑色的阴影，就意味着他已经“看见”他妻子正睡在她习惯睡的位置上，在较好的照明条件下，他或许会看到更多的东西。然而，仅就活动的方向来说，只要有较小量的暗示线索也就足够了。当一个人的大脑受伤之后，他的眼睛也许再也不能看清外部事物的形状，甚至连一个圆圈也分辨不清。然而，在这种情况下，他仍然能够生活下去，甚至能做

一些力所能及的工作。例如，他可以把一个瘦长的人形与一辆较为宽大一些的汽车区别开来。这种最基本的信息，就是他在街上行走时所需要的全部东西。即使那些视力良好的人，其日常生活中对自己视力的运用率，也并不比这些视力损坏的人高一些。<sup>①</sup>

## 1. 作为一种积极的探索工具的视觉

很明显，“观看”的内容并不仅仅如此。那么，“观看”中究竟还包含着哪些东西呢？由物理学家们所描述的那种人人皆知的视觉过程是这样的：当光线照射到周围物体上之后，就由这些物体把一部分光线反射或散发出来。这些散发或反射出来的光线，就通过晶状体把这些事物的形象投射在视网膜上，最后又由视网膜神经把这些信息传送到大脑。

那么，与这种生理活动相对应的心理经验又是怎样的呢？某些科学家一直倾向于将视觉经验与上述物理过程加以类比。按照这种类比，与观看活动一起发生的大脑活动，就类似于一架照相机在照相时发生的活动。然而，如果不是仅仅通过假定和推测，而是在不带任何偏见的情况下，去观察和发现事实的真相，科学家们就会认识到，人的视觉决不是同一种类似机械复制外物的照相机一样的装置，因为它不像照相机那样，仅仅是一种被动的接受活动，外部世界的形象也不是像照相那样，简单地印在忠实接受一切的感受器上。相反，对于人来说，他总是在想要获取某件事物时，才真正地去观看这件事物。这种类似无形的“手指”一样的视觉，在周围的空间中移动着，哪

---

<sup>①</sup> 对于视力损坏的人的情况的描述，可参见盖尔布和古尔德斯丁《对一百人病例的分析》，载艾里斯·维里斯编《格式塔心理学探源》，第315—325页，纽约版，1939年。

儿有事物存在，它就进入哪里，一旦发现事物之后，它就触动它们、捕捉它们、扫描它们的表面、寻找它们的边界、探究它们的质地。因此，视觉完完全全是一种积极的活动。

基于对视觉活动的上述认识，早在古代，许多思想家就已经把视觉过程中的物理活动描述为一种积极的活动了。举例说，柏拉图在《蒂迈欧》一文中就说过，当那种使人的身体保持温暖的柔和火焰，变为一种均匀而又细密的光流，从眼睛里流出来的时候，就在观看者和被观看的事物之间形成了一座可触知的桥梁，从外部物体发出的光线刺激，便顺着这条桥梁到达人的眼睛，最后又从眼睛到达心灵。<sup>①</sup>我们并不否认，这种原始的光学已经过时了。但我们必须看到，它所阐明的那种经验，却没有过时。不仅没有过时，而且还在某些现代诗人的诗句中反复出现。举例说，在 T·S·艾略特的作品中就有这样的句子：

“从眼睛中发出的无形的光芒，  
与她相遇了，那是因为  
她的脸蛋像玫瑰花一样的红润。”<sup>②</sup>

总之，视觉与照相是绝然不同的。它的活动决不是一种像照相那样的消极接受活动。视觉是一种积极的探索，它是有高度选择性的，不仅对那些能够吸引它的事物进行选择，而且对看到的任何一种事物进行选择。照相机只是忠实地记录下事物的一切细节，视觉却不是这样。就物理作用来说，视觉受到的唯一限制，便是视网膜的分辨能力。而当我们有意地细察某物时，眼睛总是有足够的能力看见这件事物的每一个细节。但一般情况下，观看并不等于细细审查。那么，当我们观看的时候，我们究竟看见了什么呢？

① 见柏拉图《蒂迈欧》，第45节。

② T·S·艾略特：《四重奏》，纽约版，1943年，第4页。

## 2. 捕捉事物的本质

所谓“观看”，就意味着捕捉眼前事物的某几个最突出的特征。例如，观看天空主要捕捉的是天空的蔚蓝色，观看天鹅最注意的是它那弯曲的长颈，观看书本注意的是其长方形形状，观看金属主要捕捉的是它的光泽，观看香烟注意的是其挺直性，如此等等。在观看中，仅仅是一个由几条简略的线条和点组成的图样，就可以被看作是一张“脸”。不仅文明的西方人能够作到这一点（对这些“符号语言”，他们可能持怀疑态度），就是儿童、野蛮人，甚至动物，也都能作到这一点。

例如，柯勒在试验中就证实，通过向类人猿显示“以黑色的扣子当眼睛，以最粗糙的材料做外套的玩偶”，<sup>①</sup>就能使类人猿感到恐惧。

一个敏捷的漫画家，仅仅通过精心选择出的几笔，便能把一个人的形象画得活灵活现。我们从老远的地方，就能认出，从对面走来的那个人是自己所熟悉的人。很明显，这种认识不是通过细节，而是通过这个人所具有的那些最基本的动作特征和身体的胖瘦特征，而得以完成的。一张印刷得十分粗糙的照片，尽管脸上充满了黑白相间的斑点，人们照样一眼便能认出这是谁的照片。

从一件复杂的事物身上选择出的几个突出的标记或特征，还能够唤起人们对这一复杂事物的回忆。事实上，这些突出的标志不仅足以使人把事物识别出来，而且能够传达一种生动的印象，使人觉得这就是那个真实事物的完整形象。这种透过少数几个突出的知觉特征见出事物全貌的能力，在动物的原始遗传反应中表现得尤为突出。例如，劳伦斯就在自己的试验报告

---

<sup>①</sup> 柯勒：《类人猿的智力》，第320页，纽约版，1931年。



中证实，当我们在一只雄知更鸟眼前放上另一只雄知更鸟胸前的一撮（大约一立方寸）黄褐色羽毛时，这只知更鸟便摆出一副决斗的姿势。同样，一个仅仅选择或复制了某种动物的一个或几个突出的基本特征（如大小、形状、颜色或动作）的傀儡，就可以使得鱼或鸟作出害怕的反应，看上去就像是真的动物来到了它们的眼前一样。劳伦斯指出：形式和动作中的那些规则的几何形状，以及那些单纯的声音（如某种鸟的叫声），还有那种未经混合的光谱色彩，都是能够引起上述知觉反应的一些典型的特征。<sup>①</sup>

当然，上述一些试验仅仅证明了，那些被隔离或被挑选出来的少数突出特征，会在动物或人身上激起与它们所在的整个事物出现在眼前时的反应相同的反应，而不是证明这两种刺激物（少数几个特征和整个事物）看上去完全一样。事实上，劳伦斯还证实过另外一种与此完全不同的反应。举例说，一条鱼，可以很灵敏地分辨出，眼前来的另一条鱼究竟是它的配偶还是外来者，尽管这个外来者与它的配偶属于同类，且同样具备着激发交配的色彩。当然，人类在这方面的能力就更强了，只要他所熟悉的那些事物有了略微的改变，就能立即被觉察到。例如，无论是我们所熟悉的人脸部肌肉稍稍收缩，还是其面部肤色稍稍改变，都能立即使我们感到，这个人已经很劳累了。在一幅画像中，只要在眼睫毛附近的地方微微加上几笔铅笔线条，或者是一个人的体重稍稍增加了几磅，都会立即引起人们的注意，虽然人们并不能准确地知道，究竟是哪些地方的改变，引起了这种总体印象的改变。

总之，仅仅是少数几个突出的特征，就能够确定对一个知觉对象的认识，并能够创造出一个完整的式样。当然，这个式样同时还要受到一系列次级特征的影响。在观赏一幅画的时候

---

<sup>①</sup> K.Z.劳伦斯：《完形知觉在动物和人类行为中的作用》，载怀特著《形式的诸方面》一书的第157—178页，伦敦版，1951年。

候，受过特殊训练的人能够看出来，眼前这幅画虽然包含着被再现事物的大量细节，却没有把这件事物的那些最基本的特征鲜明地突出出来。容恩曾经讲过下面一件趣闻：当他把一本杂志上的像片拿给一群非洲土人观看的时候，他们竟然对杂志上的像片识认不出来，直到有一个土人对照着这些像片，用手指把这像片的轮廓线在地面上描下来之后，他才惊呼：“天哪，原来这是一些白人！”<sup>①</sup>

### 3. 知觉概念

大量事实证明，有机体的知觉能力，是随着能够逐渐把握外部事物的突出结构特征，而发展起来的。举例说，人们曾经做过这样一个试验：把两个盒子摆在一个两岁的孩子或一个类人猿的眼前，其中一个盒子上面画一个有着固定大小和形状的三角形标记，并在这个有三角形标记的盒子内装上他们爱吃的食品，经过多次这样的显示之后，他们便知道，凡是画有三角形标记的盒子中总是装有好吃的东西。在达到这一程度时，我们就开始改变盒子上面的三角形：或是使它变小，或是将它变大，或是把它倒置，或是把一个白底子上面的黑色三角形画成一个黑底子上面的白色三角形，或是将原来用线条画成的三角形改变为实心的三角形。然而不管我们怎样改变，只要不改变三角形的形状，都不会给幼儿和类人猿的识别造成障碍。同样的结果还可以通过用老鼠作试验而得到。拉斯瑞由此曾作出这样的断言：“从昆虫到灵长目动物，这类简单的转换都不会造成识记上的困难。”<sup>②</sup>

遗憾的是，由这一试验所揭示出来的知觉活动，仍然被某

<sup>①</sup> 容恩：《现代人对灵魂的探寻》，第147页，伦敦版，1947年。

<sup>②</sup> 转引于阿勒《知觉的物理背景》，第85页，牛津版，1947年。

些心理学家标之为一种“概括”能力。“概括”是“构造心理学理论”的一个专门术语，虽然这种理论早已被用来证实这种理论的种种试验结果所推翻。持这种理论的心理学家们假定说，知觉是从记录个别事物开始的，至于这些事物的共同性质，只有那些能够通过理智能力形成一定概念的人类才能认识到。按照这种说法，对于那些在大小、方向、色彩等方面都不相同的三角形的共性，只有那些大脑成熟到能够从各种不同的个别观察中概括出有关三角形“概念”的生物，才能够发现。

然而试验结果却表明，那些未受过任何逻辑思维训练的动物和儿童，也能够毫不困难地进行“概括”，这不能不使这些理论家们感到吃惊。

根据这一试验的结果，我们必须对传统的知觉理论作出根本的改造。看起来，视知觉不可能是一种从个别到一般的活动过程，相反，视知觉从一开始把握的材料，就是事物的粗略结构特征。因此，对三角形形状的把握，并不是由高级的抽象思维能力完成的，而是由一种比负责简单地记录个别细节的能力更低级和更为直接的能力完成的。一个幼儿还在他能够把这只狗同另一只狗区别开来之前，就已经能够把握狗的完形特征了。后面我还要进一步说明，心理学试验所发现的这一知觉能力，对于理解艺术形式，如何起着一种决定性作用。

这一新的知觉理论，提出了一个极为奇特的命题：这种被认为包含在知觉对象中的粗略结构特征，明显不是直接由某一特殊刺激式样提供的。举例说，如果看到一个人头部的形状是圆的（或一连看到几个人的头部都是圆的），这种圆就不能被看作是这个刺激物的一个组成部分。要知道，每一个人的头部，都有自己特殊的复杂轮廓线，这些轮廓线大体上都趋向于圆形。但是，如果这一圆形并不是由理性思维升华出来的，而是实际看到的，那么这一圆形性又是怎样成为知觉把握的对象的呢？

我要作出的回答是，只有在下述意义上，才能够说刺激物

轮廓进入了知觉过程中。这就是：这一刺激物的大体轮廓，在大脑里唤起一种属于一般感觉范畴的特定图式。这时，这个一般性的图式就代替了整个刺激物，就像科学陈述中，总是用一系列概念组成的网络，去代替真实的现象一样。或者说，就像科学概念的真正本质并不需要包括现象“本身”一样，这一知觉对象也不能包含刺激物“本身”（不管是部分地包括，还是全部地包括）。科学家所得到的那种最接近于苹果本质的概念，是通过准确地概括出苹果的重量、大小、形状、质量、味道而把握到的。而要使知觉对象（即一般性的图式）最接近于那个作为刺激物的“苹果”，就要以那种由诸如圆形性、轻重性、味性、绿色性等一般的感性特征组成的特殊式样，去代表那个作为具体刺激物的“苹果”。

当我们初看到一个人的面部时，是不是有一个对这张脸的全部细节或部分细节（轮廓、大小、颜色的层次）的录制过程呢？不是的。我们看到一张脸，不就是意味着产生出一个由诸如修长的轮廓、笔直的眉毛、上翘的鼻子、蓝色的眼睛等一般性质构成的式样吗？这种过程，实际上是一种把知觉特征与刺激材料所暗示出的结构相对照的过程，而不是一种接受原刺激材料本身的过程。所有这样一些由形状、大小、比例、色彩构成的整体式样或范畴，不就是当我们观看、识认、记忆时，所能得到和利用的全部东西吗！所有这样一些范畴，不就是我们知觉中的理解活动所赖以进行的不可缺少的前提条件吗！

然而，每当我们观看那些简单的和规则的形状（如正方形）时，这种现象就不那么明显了：一个正方形形状，看上去好像真实地存在于刺激物之中。但是，当我们离开这些规则的人造形状，转而去观看周围的风光时，我们看到的是什么呢？那密集的树林和灌木丛，看上去是一种相当混乱的景物，其中可能会有某些树干和树枝，会显示出一种确定的方向，类似这样的景物就容易吸引眼睛去注意它。一棵树或一团灌木丛的整体轮廓，往往会为眼睛提供一种易于理解的球形或圆锥形，也

可以粗略地提供树叶的质纹和绿色的色彩。然而，在这片风景中还有许多东西是眼睛不能立即把握的。也就是说，这混乱的全景，只有被看作是一种由清晰的方向、一定的大小及各种几何形状和色彩等要素组成的结构图式时，才能被真正地知觉到。

形成这种清晰的结构图式的大脑过程是不可知的。我们可以推定，在对那些由作为刺激物的原材料所暗示出的知觉性质作出反应时，大脑视皮层区域中可能生成了一个与这些性质相对应的简略的结构图式。但是就目前来说，这还只能算是根据经验和观察所作出的一种推测。

如果上述假说是正确的，我们就不能不得出这样的结论：知觉过程就是形成“知觉概念”的过程。对于那些按通常思维方式考虑问题的人来说，这样一个字眼是有点刺耳的。因为按照这些通常的思维方式，感觉只能局限于具体物，而不能形成概念，概念的形成是由高级的抽象思维能力完成的。然而，我们以上所描述的视觉过程，却又是一种形成概念的过程。因此，所谓视觉，实际上就是一种通过创造一种与刺激材料的性质相对应的一般形式结构，来感知眼前的原始材料的活动。这个一般的形式结构不仅能代表眼前的个别事物，而且能代表与这一个别事物相类似的无限多个其他的个别事物。

不能说因为我们运用了“概念”这个字眼，就表明我们已经把知觉看成是一种理性活动了。我们所描写的这一知觉过程，必须被看成是在视觉器官之内发生的。但是，这一字眼又意味着，在初级的感觉活动和高级的思维或推理活动之间，的确有着某些惊人的类似之处。这种相似是如此之大，以至能使许多心理学家误把感官单独所取得的成就，看作是在理性思维能力的“秘密”帮助下取得的。他们还把这种秘密帮助称之为“无意识推理”或“无意识计算”，因为在他们看来，知觉本身除了机械地录制外部世界在感官上打下的印记之外，不会干出更多的事情。现在看来，人体的某些机制，不仅在理性思维水

平上进行着，而且还在知觉水平上进行着。因此，类似概念、判断、逻辑、抽象、推理、计算等字眼，同样也应该适用于对感官的描述。

这一最近刚刚出现的心理学理论启发和鼓励我们，应该把视觉活动视为一种人类精神的创造性活动。即使在感觉水平上，知觉也能取得理性思维领域中称为“理解”的东西。任何一个人的眼力，都能以一种朴素的方式，展示出艺术家所具有的那种令人羡慕的能力，这就是那种通过组织的方式创造出能够有效解释经验的图式的能力。这说明，眼力也是一种悟解能力。

#### 4. 什么是形状？

形状，是被眼睛把握到的物体的基本特征之一，它涉及的是除了物体之空间的位置和方向等性质之外的外表形象。换言之，形状不涉及物体处于什么地方，也不涉及对象是侧立还是倒立，而主要涉及物体的边界线。我们看到，立体物的边界是由两度的面围绕而成的，而二度的面又是由一度的边线围绕而成。对于物体的这些外部边界，感官可以毫不费劲地把握到。然而对于诸如房间、洞穴、口腔这样的事物来说，眼睛对它们的把握就比较困难了，因为它们的形状都是由内部边界所组成的。对于另外一些事物，如杯子、帽子、手套等类事物，由于其形状是在内部边界线和外部边界线的相互结合或相互对立中形成的，对它们的把握就容易一些。

此外，一个物体的形状，从来就不是单独由这个物体落在眼睛上的形象决定的。一个球体的背面是眼睛看不见的，然而在实际知觉中，这个隐藏在背部的球半面，即理应与看得见的前半部圆形形状同属于一个整体的那部分，往往也能变成眼前知觉对象的一个有机组成部分。在实际生活中，我们看到的往

往不是半个球，而是一个完整的球。在观看的时候，人所具备的关于眼前对象的知识，总是紧密地与“观看活动”楔合在一起，以致于当我们看见一个人的面部时，连他背后的头发也成了我们所接受到的整个图像的一部分。同理，一个物体的内部形状也是经常能被视知觉把握到的。例如，观看者可以把一只表看成是一种内部装有复杂的时钟机构的物体，还可以把穿在人身上的衣服看成是身体的包装物，把身体看作是内含血管、器官、肌肉和腔洞的物体。

这种以各种各样的概念与眼前物体的可见部分相结合而造成物体完形的能力，同样也可以在艺术实践中反映出来。例如，文艺复兴时期所创立的西方绘画风格，其再现的事物的形状，就总是选取从一个固定点所看到的局部。而埃及人、美洲土人以及西方现代的立体派画家们，则完全不顾及这种限制（即从一个固定点只能看到事物的局部）。儿童们在画一个孕妇的时候，往往把她肚子上的胎儿也画出来。丛林中的土人在画袋鼠时，连它肚子上的器官和肠子也会都画上了。雕塑家亨利·莫尔塑造人头像时，总是把它塑得像像一个内空的钢盔，因为他总是把人头的内部形状看得像头的外部形状一样重要。在现代艺术中，诸如此类的现象就更多了。



图 18

根据以上的讨论，我们完全可以得出这样的结论：在视知觉中，人们把握的物体的形状并不一定与该物体的实际边界线等同。例如，当一个人被问及一个盘旋式楼梯是个什么样子时，他只是用手指比划出一个上升的螺旋的形状。这就是说，他没有把楼梯的轮廓线描绘出来，而只是描绘出能代表这个楼梯之主要特征的主轴线。这个轴线在实际对象中并不存在。图 18 所示的，是幅描绘一张脸的式样，虽然没有画上脸的外部轮廓线，但看上去却仍然是一张脸的形状。正因为如此，我们才说，一件物体的真实形状是由它的基本空间特征所构成的。

## 5. “以往经验”的作用

形状不仅是由当时刺激眼睛的东西决定的，眼前的经验从来都不是凭空出现的，它是从一个人毕生所获取的无数经验中发展出来的最新经验。因此，新的经验图式，总是与过去曾知觉到的各种形状的记忆痕迹相联系。这样一些记忆痕迹，总是在互相类似的基础上互相干扰。这一新的经验图式同样也不能



图 19



图 20

逃脱这种干扰。那些具有清晰形状的经验图式，往往能够强大到足以抵抗记忆痕迹的干扰。但有时候，由于这些图式中也包含着一些模糊的特征，所以在适当的影响下也会发生改变。在图 19 中，图 (d) 单独看上去明显是由一条垂直线和一个三角形的结合体，然而当我们把图 (d) 放到上面四个图形组成的系列中去观看的时候，就会把其中的三角形看成是一个正消失在一堵墙后面的正方形的角。同理，当我们在观看图 20 时，如果突然被告知说，它画的是一只正在从窗口前面经过的长颈鹿，其形状马上就会改变。因为语言的描述激起了一种与眼前的图形相联系的记忆痕迹。在这种联想的作用下，这一空间形状较为模糊的略图，就呈现出一种十分类似长颈鹿的表象。



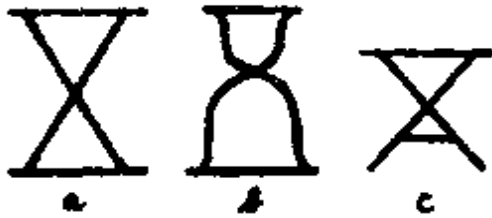


图 21

在一个为多数心理学专业的学生所熟悉的试验中，特别证实了这样一个事实：对那些模糊形状的知觉和复制，确实会受到语言提示的影响。<sup>①</sup>举例说，在图 21 中，如果先将图 (a) 在屏幕上作短时间显示，然后告诉被试者这是一个计时的沙漏，被试者所

复制出来的图形便是图 (b) 所示的样子。

如果被试者被告知，这是一张桌子，他们复制出的图形就是图 (c) 所示的样子。这一试验结果，曾经使得某些人得出这样一个结论：人们看到的形状，仅仅取决于他们过去的经验。实际上，这些试验所说明的仅是这样一个事实：我们得到的最新形象，是储藏于我们记忆仓库里的大量形象中的一个不可分割的部分。这种与过去的联系可以产生明显的影响，也可以不发生明显的影响，究竟如何，主要取决于被动员起来的记忆痕迹是否强大到可以利用眼前图形模糊性的程度，换言之，主要取决于刺激物的结构所拥有的力量与它唤起的有关记忆痕迹的力量，相互较量的结果。

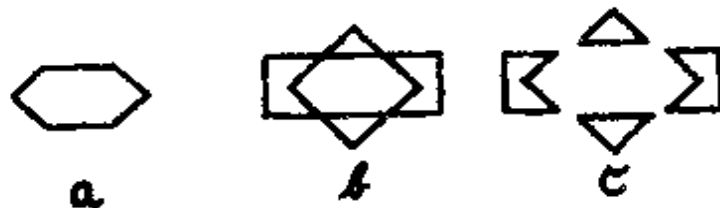


图 22

另外一些试验还证明：即使将某种图形在被试者面前显示了几百次，以便使这个形象的记忆痕迹变得十分牢固，而当这个熟悉的图形出现在与原来不同的场合时，它原来的形象也

<sup>①</sup> 该试验取自葛尔米查尔《语言提示在复制视觉形式时的影响》一文，见《实验心理学杂志》，1932 年第 15 期，第 73—86 页。

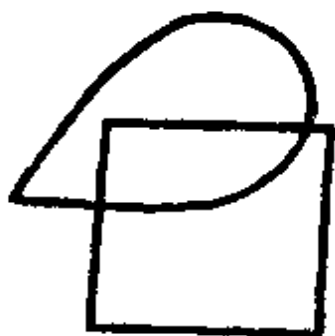


图 23

会消失。举例说，当通过多次显示，使被试者对图 22 (a) 变得十分熟悉之后，再让他观看图 (b)，他就会自动地把图 (b) 看作是一个正方形和一个长方形的结合体，而不是看作由图 (c) 围绕着的的那个熟悉的六边形 (a)①。

同理，当让被试者观看图 23 时，他根本不会自动地从中看到自己十分熟悉的数字“4”。

这样一些关于伪装现象的事例证明：当一个刺激式样的内在结构与一个先前熟悉的图式的结构发生尖锐矛盾时，即使先前认识的这个图形在记忆中痕迹很深，也不能对眼前的认知产生影响。

然而，当一种强烈的个人需要促使一个观看者极其希望看到那种具有某些知觉性质的物体时，记忆痕迹就会对知觉产生强烈的影响。冈姆布雷奇曾经说过：“一个对象与我们的生存需要联系得愈紧密，我们就愈易于对它认知——这样，我们所持的形式上的对应标准也就越不严格。”②举例说，一个在街头焦急地等待他的女朋友的小伙子，一眼便能从对面来的成百的女性中，认出自己所要等待的女朋友，而且他等待的时间越长久，女朋友在他记忆中的痕迹就越是活跃和清晰。同理，一个心理分析派学者从每一个艺术品中所看到的，差不多都是子宫和生殖器。人的“需要”对知觉产生强烈影响的事实，还被心理学家们用于“鲁奥沙赫墨迹试验”中。在这个试验中，由墨迹所构成的模糊结构的模糊程度，可以造成各种不同的解释。

① 韦太默：《心理学研究》，转引自歌特沙尔德特《完形因素及其重复》，载艾里斯编《格式塔心理学探源》，第109—122页，纽约版，1939年。

② 冈姆布雷奇：《艺术形式的起源》，载于杯特著《形式的诸方面》，第209—222页，伦敦版，1951年。

也就是说，每一个观看者，都可以自动地选取一种最适合于自己心理状态的解释。

## 6. 对形状的看着

如何去描绘构成形状的那些空间特征呢？看起来，最准确的描绘方法，就是把造成这些特征的所有点的空间位置确定下来。

这种方法，就是文艺复兴时期的建筑家列昂尼·波提斯达·阿尔波提在他的论文《论雕塑》中极力向雕塑家们推荐的方法。



图 24

法。我们在图 24 中所看到的画片，便是选自阿尔波提论文中的插图。按照这种方法，只要用尺子、量角器或铅垂线，测出一尊雕塑的某些角度值和距离，就可以把雕塑上的任何一个点描绘出来；而在获得足够的测量数据之后，甚至就可以把整个塑像复制出来。正如阿尔波提所说的，即使我们把塑像的一半放在帕洛斯岛上塑造，另一半放在卡拉拉山上塑造，这两个部分还是能够合适地装配在一起，形成一个完整的塑像。这种方法的特点就是：它可以将一个个别事物复制出来，然而得到的结果却只能使人摇头。我们知道，这一塑像的形状特征，是不可能通过测量而探明的。因为对这些数据的运用，必须是在知道最终的结果之前进行的。这种先后顺序与解析几何中的那些步骤十分类似。众所周知，在解析几何中，为了确定一个图形的形状，必须把这个图形中包含的点，通过它们与垂直轴（y）和水平轴（x）组成的笛卡儿坐标之间的距离来加以界定（在空间中的边界）。这意味着，要想以这种方式构成一个图形，需要足够的测量数据。然而，一有机会，这些几何学家便会脱离这种纯粹是对无关材料相加的笨方法，而极力地去发现一个能够把图形中的任何一个点或所有的点都标示出来的公式。这就是说，他极力想要寻找的，是一种普遍适用的构造规律。举例说，他们发现，圆与半径  $r$  之间的方程式是： $(x - a)^2 + (y - b)^2 = r^2$ （ $a$  是指圆的圆心与  $y$  轴的距离， $b$  是指与  $x$  轴的距离）。然而即使得到了这样的公式，它所能做到的也只不过是把无限多个点的位置合在一起，形成一个圆形。至于这个圆形的特征，则没有告诉我们多少。

那么，在知觉中究竟发生了一些什么事情呢？为了看见形状，眼睛或许仅仅是把构成这个形状的大部分点都录制下来，并把它们加在一起，最后组成这个形状。与这种方法最为接近的，就是那些由于大脑受伤而失去了看到形状的能力的人所使用的方法——通过头部和手的活动，摸清某一些特定图形的轮廓，然后由此判定整个图形一定是个三角形。但是他们并没有

看见这个形状。他们采用的方式，就像是某个故事中那个探索迷宫路线的人采用的方式——这个人为了弄清一个城市的迷宫路线，就亲自走完了这条路线，最后根据自己走过的弯曲道路判断出，这原来是一个圆圈。



图 25

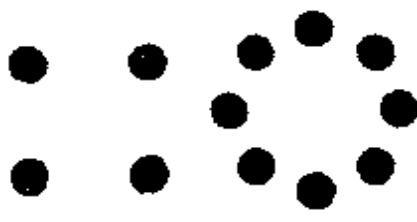


图 26

图 27

但是，正常人的眼睛在观看外物时却不是这样，他往往是一眼就看到了它的形状，这就是说，一眼就抓住了眼前物体的粗略的结构本质。那么，眼睛究竟看到了什么样的形状呢？很明显，它看到的是一种十分简单的和规则的图形。这些图形以一种清晰、鲜明的轮廓线呈现在眼前。如果眼前是一个正方形，眼睛看到的将是一个正方形。但如果眼前出现的是类似图 26 所示的图形时，将会发生什么情形呢？试验证明，大部分人会自动地把这个图形看成是一个正方形〔见图 25 (a)〕，而不会看成像图 25 (b) 和 (c) 中所示的那类图形。

如果在图 26 所示的图形中再加上四个点，原来看到的正方形就消失了，而代之以一个八边形，甚至是一个圆形（见图 27）。



图 28

当人们观看图 28 中所示的十字架的中心部位时,<sup>①</sup> 有些被试者看到的是白色的圆形, 而另一些被试者看到的则是白色的正方形, 虽然十字架的中心部位并没有出现任何圆形或正方形轮廓线。那么, 为什么人们看到的是类似圆形或正方形一样的规则形状而不是那些不规则的形状呢?

这类现象, 可以运用格式塔心理学家们所提出的视知觉的基本规律去解释。按照这些规律, 人的眼睛倾向于把任何一个刺激式样看成现有条件下最简单的形状。

## 7. 简 化

什么是简化? 首先, 我们可以根据某些现象对观看者施加的影响和作用, 对它作出解释。其次, 我们还可以把简化的含义限制在主体对现象的主观反应的范围内。举例说, 斯宾诺莎对秩序下的定义就适用于简化。斯宾诺莎指出, 人们应坚定不移地相信, “秩序”就存在于事物本身, 虽然我们对这些事物本身及其本质一无所知。“因为事物本身就是按秩序排列的, 当感官把这种排列呈现给我们时, 我们就能够极容易地把它们想象出来, 而一旦想象出来之后, 就很容易把它们记住。在这种情况下, 我们就说这些事物中有着良好的秩序; 在相反的情

---

<sup>①</sup> 这个图形转引于波林诺《视觉心理学讲座》第 24 页, 芝加哥大学出版社, 1948 年。

况下，我们就称这些事物有着不好的秩序或混乱的秩序。”<sup>①</sup>

按照另一种思考方式，我们还可以通过某种现象在一个观察者心理中造成的经验，以及与这一经验有关的大脑生理活动的紧张程度，对简化作出解释。这样一些解释，其实都是不够完善的。引起这种不完善的原因很多，首先，一个观察者对眼前客观现象的反应，很有可能并不是十分充分的。由于观察者本人每一时刻的精神状态都不相同，同一种现象，他有时或许把它看得过于复杂和模糊，因而不能把握这个现象的简化性；而在另外一个场合，他或许又把它看得太简单，因为他对其中的复杂性盲目无知。

为了弄清简化的本质，就要求我们不仅要联系简化对个人的影响，而且还要联系造成一个图形之简化性的准确结构状态。换言之，要正确地解释简化，不仅要顾及到主体的经验图式，还必须顾及到唤起这一经验图式的刺激物。事实上，只有把简化看作是物理式样本本身的客观性质，而不顾及个人的主观经验时，才能真正理解简化的本质。

---

<sup>①</sup>（原作者注释）简化与秩序并不等同，然而对于秩序本质所作的某些分析，有时也适合于简化。斯宾诺莎对于秩序的主观性的评论，原出于他著的《伦理学》第二部分。本文中所引的这一段话转引于哈特曼和西克莱斯专论秩序的著作《秩序》（见《心理学杂志》1942年第49期第403—121页）。按照这两位作者的观点，秩序似乎主要是（或绝对是）大脑组织活动的特征。这就是说，是互相分离的事物之间的一种关系。他们断言说：“秩序是用来表示任何主观经验之性质或感觉的字眼。这些主观性质，是由感觉区域中两个或两个以上的中心之间的直线联结而产生的。它会根据这样一些直线之间的平行或交叉关系而发生变化。”这样一个定义，同样也适合于简化。这是在解决“秩序”等问题时所首次提出的一种有价值的定义。它正确地指出了空间参照系和平行关系的重要性，然而它只是从要素相加的角度去描述平行现象产生秩序性的事实，从而使这一观点陷入片面。其实，决定秩序的因素不只是平行。举例说，圆就不包含平行线；然而它仍然具有高度的秩序性。在另外一篇文章中，西克莱斯指出，在物体的圆形排列中也能见出秩序，但他仍然坚持认为，圆形排列从来是知觉不到的，“除非曲线是客观地呈现着，否则眼睛是看不到什么曲线的，因为所有主观的间隔距离都是直线的。”这样一种结论是基于片面的观察作出来的，而且也与他们自己对秩序下的定义相矛盾。因为按照他们的定义，秩序仅仅是一种主观性质或主观感觉。

在实际运用中，“简化”有两种意思。第一种，就是我们通常所说的“简单”。我们常常说一支民歌比一支交响乐简单、一幅儿童画比一幅提奥波罗的画简单。这里所说的简单，主要是从量的角度去考虑的。也就是说，此处的简单是指某一个式样中只包含着很少几个成分，而且成分与成分之间的关系很简单。因此，这里所说的“简化”，其反义词便是“复杂”。但是在艺术领域里，“简化”往往具有某种对立与“简单”的另一种意思，被看作是艺术品的一个极重要的特征。典型的儿童画和真正的原始艺术一样，大都因为运用了极为简单的技巧，而使它们的结构整体看上去很简单。然而，那些风格上比较成熟的艺术便不是这样了，即使它们表面上看去很“简单”，其实却是很复杂的。如果我们仔细地观看一尊优秀的埃及雕塑，或一座包含各种形状的希腊庙宇，亦或是一件完好的非洲雕刻品，我们就会发现，它们决不是那么简单。同样的情况也适合史前洞穴壁画中的野牛图、拜占庭天使画和亨利·卢梭的油画。当我们不愿意承认一般的儿童画、埃及金字塔或某些实用建筑为艺术品时，我们所持的理由恰恰就是，对于一件艺术品来说，最低限度的复杂性和丰富性应该是不可缺少的。建筑学家皮特·波雷克最近指出，“再过一年或一年多的时间，整个美国可能就会只剩下一一种类型的工业产品了，这就是那种光滑圆润的锭丸。最小的锭丸是维他命丸，较大一些的锭丸是电视接收机或打字机，最大的锭丸是汽车、飞机或火车。”<sup>①</sup>

很明显，波雷克的这番话，不是在赞扬我们的时代正在向文化艺术的高峰攀登。

当某件艺术品被誉为具有简化性时，人们总是指这件作品把丰富的意义和多样化的形式组织在一个统一结构中。在这个结构中，所有细节不仅各得其所，而且各有分工。当库尔特·

---

<sup>①</sup> 见皮特·波雷克在《纽约时报》对由 R.M·克莱弗兰德和 S.T·威廉姆逊合著的《道路是属于你自己的》所作的评论，1951年。



贝德特称鲁本斯是一个最简单的艺术家时，他的话听起来似乎十分荒谬。然而，在我们听到他对此作出的解释后，就必须能够理解那个由各种积极的力所组成的世界的秩序。”<sup>①</sup> 贝德特把艺术简化解释为“在洞察本质的基础上所掌握的最聪明的组织手段。这个本质，就是其余一切事物都从属于它的那个本质。”<sup>②</sup>在对简化下了上面的定义之后，他继续以提香用粗短的毛刷所做的画为例，来说明这一定义：“在这种画中，外部表面和边界线全都被抛弃了，从而使简化性达到了更高的程度，整幅画只用一道工序就完成了。在这以前的那些画中，线条总要受到所要再现的物体的限制，或是被用来描绘物体的边界线或影子，或是被用来描绘强光部分。而现在，线条开始被用来描绘亮度、空间和空气。这样一来，它就满足了更高程度的简化性要求，即永久性的固定形式与永不停止的生命过程达到同一的要求。”<sup>③</sup>同样，当伦勃朗的艺术造诣达到一定深度时，为了使自己的作品简化，就开始拒绝使用蓝色。因为蓝色与他用红褐色、红色、赭色和茶青色组成的混合色不相配。贝德特还以丢勒以及和丢勒同时代的那些艺术家们所运用的雕刻技术为例，来说明这种简化。丢勒在再现阴影和体积时所利用的那些弯曲的笔划，同时还被用来再现人体的轮廓线，这样，就通过媒介的一致而达到了更高程度的简化。

在一件成熟的艺术品中，所有的东西看上去都彼此相像，天空、海洋、大地、树木、人物，看上去都是用同一种物质材料构成的。这种相似性并没有掩盖这些事物的本质，而是在服从伟大艺术家所掌握的那种统一力量的同时，把每一件事物再现出来。每一个伟大的艺术家所创造的，都是一个全新的世界。在这个世界里，一切原来为人们所熟悉的事物，都具有某

① 见库尔特·贝德特《论简化》（未发表）。

② 同上。

③ 同上。

种人们从未见过的外表。这个新奇的外表，并没有歪曲或背叛这些事物的本质，而是以一种扣人心弦的新奇性和具有启发作用的方式，重新解释了那些古老的真理。因此，由艺术概念的统一所导致的简化性，决不是与复杂性相对立的性质，只有当它掌握了世界的无限丰富性，而不是逃向贫乏和孤立时，才能显示出简化性的真正优点。

按照科学研究方法中所遵循的节省律（或经济原则），当几个假定都符合实际时，就应该选择那个最为简单的假定。按照柯恩和纳盖尔的说法：“说一个假设比另一个假设简化，主要是指在第一个假设中所包含的那些独立成分的数目，比第二个假设中少一些”。<sup>①</sup>

因此，一个关于简化的假设，就是要以尽可能少的假定去包括所研究的现象的所有方面。在可能的条件下，还要求它不仅能够解释那些具有多样性的特殊事物和事件，而且要能解释进入这个范畴之内的全部现象。

在艺术领域内的节省律，则要求艺术家使用的东西不能超出达到一个特定目的所应该需要的东西，只有这个意义上的节省律，才能创造出审美的效果。艺术家要掌握节省律，就必须去效法自然。正如伊萨克·牛顿所说的：“自然决不作徒劳的事情，它每多作一件徒劳的事情，就意味着少供应一些东西。因此，自然满意简化，不喜欢奢侈和浮华。”<sup>②</sup>

至此，我们已经明白，所谓简化，并不是指一个式样中包含着很少数目的成分。当然，成分的多少对于整体的简化是有影响的。然而图 29 和图 30 所示的图形却证明，那些包含着较多结构成分的图形，其结构仍然有可能比那些成分较少的图形更简单些。图 29 (a) 所示的那个全音阶中，由七个音结合

<sup>①</sup> 莫里斯·柯恩和艾恩斯坦·纳盖尔：《逻辑方法与科学方法导言》，第 212 页，纽约版，1934 年。

<sup>②</sup> 牛顿：《数学原理》，第三卷，第 398 页，贝克莱版，1934 年。

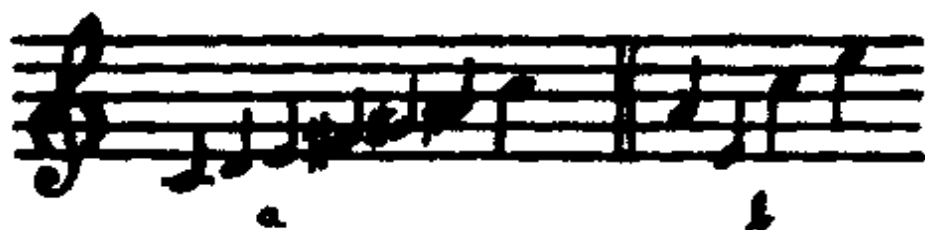


图 29



图 30

起来，形成一个以相等的阶梯连续上升的图式。而在图 29 (b) 所示的图式中，虽然仅仅包含着四个音，但看上去就不如上面的那个图式简单，因为它包含着一个向下的四度音、一个向上的五度音和一个向上的三度音，这样它就具有了两种不同的方向和三种不等的间隔。因此，即使它包含的成份较少，但式样的结构却仍然显得复杂。同样，一个具有四条边和四个角的规则的正方形，就比一个不规则的三角形简单一些（见图 30）。在正方形中，所包括的四条边不仅长度上都相等，而且离中心的距离也都相等。

这样，它就只有两个方向，即垂直方向和水平方面。它所有角也都大小相等，整个图式看上去高度对称（围绕着四条轴成对称）。然而，当我们转向上图中的那个三角形时，就会看到，它的成分虽然比正方形的成分少一些，但这些成分的大小都不相等，方向也不相同，而且互不对称。

一条直线可以说是简单的，因为它只具有一个始终不变的方向。互相平行的线条，就比以一定的角度相交的线条简单些，因为相互平行关系是通过一个不变的距离间隔来解释的。一个直角比其他种类的角简单，因为它通过同一个角的重复，达到对空间进行分割（见图 31）。将图 32 (a) 与图 32

（此处原文未完整显示）

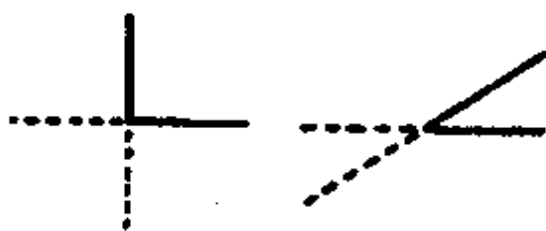


图 31

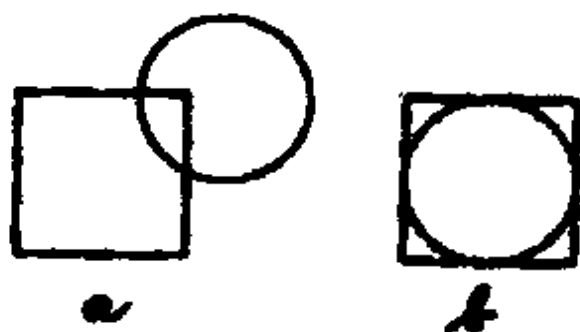


图 32

(b) 相比较，除了图 32 (b) 中的组成成分位置上作了改变之外，这两个图的其余方面都相同，但因为图 (b) 中圆形位置的改变，就使得它的两个组成成分有了一个共同的中心。这样一来，图 (b) 看上去就比图 (a) 简单得多了。

即便个别组成成分的形状是简单的，但当我们把这样的成分排列在一起时，也能形成一个复杂的整体。某些现代抽象派画家，如约瑟夫·阿尔波斯、皮亚特·蒙德里安和波恩·尼库尔孙，都曾经运用上述方法，给那些以简单的几何图形构成的作品增加了无限的丰富性。图 33 所示的，是由波恩·尼库尔孙所创作的一幅浮雕的构图骨架。<sup>①</sup>它的组成成分是简单的。类似这样简单的成分，在现代艺术作品中是随处可见的。在这一构图中，包含着一个规则而又完整的圆，在这个圆的周围，又是一系列的长方形。这些长方形之间有着相互平行的关系。（与整

<sup>①</sup> 波恩·尼库尔孙：《圆形》（插图六），载《国际结构主义艺术评论》，伦敦版，1937年。

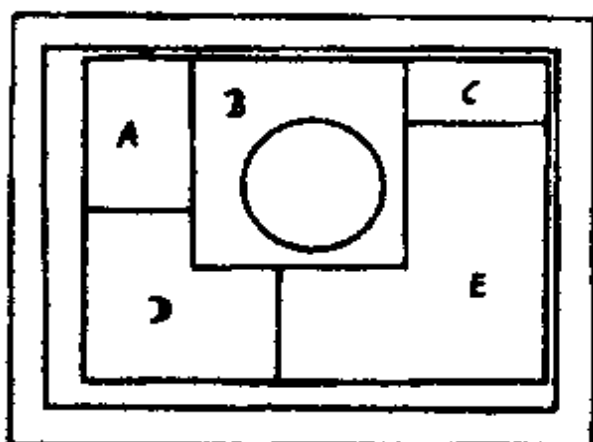


图 33

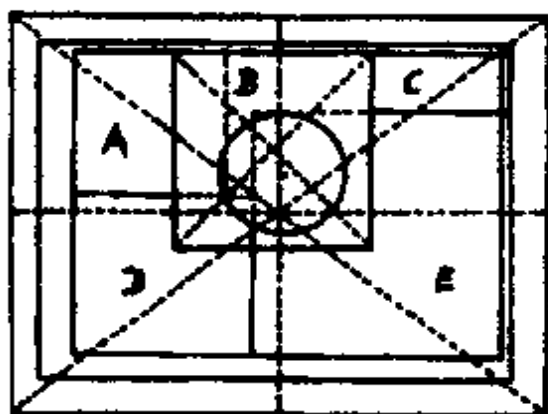


图 34

个框架也平行)。但是，即使各个成分之间在深度上没有什么区别（在原作中，各个长方形面都是在同一个平面上排列着），其总体效果却并不简单。在结构整体中，不同形式的单位之间不仅没有互相抵触，而且长方形 B 也好像是覆盖在长方形 D 和 E 的上面（图 34）。

另外，由于长方形 B 顶部的那条边正好附着于代表画框的那个大的长方形之上，而 B 的其他三条边都离这个大长方形比较远，这样便产生出一种复杂的 inconsistency。最外围的三个长方形比例大体相同，但又不完全相同。它们的中心离得很近，但又不完全重合。这种在比例和位置上的极端接近，

就产生出一种相当大的张力。因为这种接近，迫使观看者不得不仔细地辨认这三个长方形的微妙区别。这种情形也适合整幅构图，位于构图内部两个单位——A 和 C，其长方形特征是很明显的。而单位 D，当把它被掩盖的部分用虚线连起来之后，便是一个正方形。（实际上它的宽度大于它的高度，这样就对垂直高度的习惯性夸大进行了补足。）单位 B 和单位 E（如果用虚线把 E 那被掩盖的部分连起来的话），看上去都是长方形。然而由于它们的高度比宽度只高出了一丁点儿，就使得这种长方形显得很微弱，因而看上去就接近于正方形。这样，就产生出一种要求对它进行仔细分辨的张力。整个构图中

心，并不与图中的任何一个点重合，整个构图的中心水平线也不与图中任何一个长方形的角相接触。中心垂直线与长方形 B 的中心离得很远，这样就足以使这个长方形与整个构图之间的关系显得简单一些。同样的情形，也适合于构图内的圆形。然而，由于 B 和圆形的中心都偏离了中心垂直轴，所以这两个图形看上去就极不对称。圆形既不位于 B 的中心，又不位于整个构图的中心。另外，长方形 B 中那个伸进 D 和 E 中的角，与这两个长方形的关系也并不简单。

尽管如此，整个构图从整体上看却是有机统一的。这究竟又是为什么呢？除了我们已经谈到的某些简化因素的作用之外，还有另外一些重要的简化因素的作用。我们看到，如果把长方形 C 的底边延长，它就会与中间的圆相切；如果把 A 扩大为一个正方形，它的一个角也会与这个圆相接触；这样的一些接触就有助于使圆看上去很稳定。当然，除此之外，当我们粗略地观看整个构图时，它的比例、距离、方向都是平衡的，这就必然使得整个构图具有简化性。即使如此，我们在上面对于“简单的成分可以结合成为一个复杂结构”的证明，仍然还是有效的。

至此，我们就可以用构成一个式样之结构特征数目的多少，来解释简化了。在一种绝对意义上说来，当一个物体仅包含很少几个结构特征时，它便是简化的；在一种相对意义上说来，如果一个物体用尽可能少的结构特征把复杂的材料组织成有秩序的整体时，我们就说这个物体是简化的。

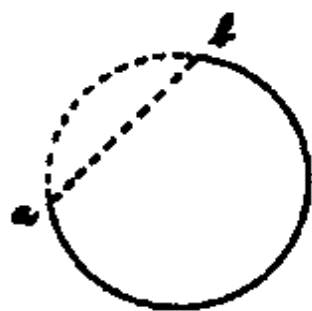


图 35

这里所说的特征，并不是指组成成分，而是指事物的结构性质。例如，就形状而言，是指其中的角度和距离，因为我们在描述形状时，总是用角度和距离去界定它。当我把一个圆的半径（或辐条）的数目从 10 增加到 20 时，其结构成分是增加了，然

而其结构特征的数目却没有增加，因为不管半径的数目如何改变，仍然只用一个角度和一个距离就可以把这个圆的整体结构描述出来。结构特征是为了总体式样而确定的，局部成分的特征越少，其总体结构的特征的数目反而会越多；换言之，局部越是简单，整体反而越复杂。在图 35 中，用直线把 a 和 b 连结起来之后，这条连结线本身当然是很简单的。然而当我们这样作时，却没有想到，当我们用曲线把 a 和 b 连结起来时，会使整个构图变得更加简化。

## 8. 造成简化的条件

上面我曾说过，大脑领域中所存在的那种向最简单的结构发展的趋势，能使知觉对象看上去尽可能简单。除此之外，造成知觉经验简化的条件还有：(1) 唤起知觉经验之刺激物的简化；(2) 由知觉对象所传达的意义；(3) 知觉对象与其传达的意义之间关系；(4) 个别观察者的精神状态。

刺激物是指投射到视网膜上的几何图形，它不是一种心理经验，而是一种物理事物，具有自身的客观性，因而可以独立地去描述。也就是说，对于其客观性质，我们完全可以脱离产生它的主观经验的性质，独立地加以描述。举例说，当我们观看图 26 的图形时，这个图形投射到视网膜上的刺激式样就是四个大小和性质都相同的点，而且点与点之间的距离都相等。在可能出现的四种状态的每一种状态中，我们看到的总是由其中的三个点组成一个直角星座。从心理经验来说，这样一些几何性质会迫使我们看到，这些点与点之间好像有直线连接着，这些直线相交时组成的又是直角。但是，这样连接这四个点之后，所生成的最为简化的图形，却不是正方形，而应当是一个圆。这就是说，如果知觉对象本身的简单是造成简化的唯一因素，我们看到的就应该是一个圆。但事实上，知觉经验是刺激

物的结构与大脑区域向简化结构发展的趋势之间相互作用的结果。换言之，人们从中看到的正方形，是作为客观条件的视网膜刺激式样与大脑中向最简单的结构发展的趋势的相互作用中形成的。在图 26 中，如果刺激物所潜藏的正方形性质被大脑中那种向着圆形生成的趋势压倒的话，就会产生更大的张力，使人觉得倒不如去符合那个更适宜于刺激物本身性质的正方形更舒服些（这也是一种简化的经验）。然而在图 27 中情形就不同了。在这个图形形成的刺激式样中，单位与单位之间的正方形关系，不再像原先那样突出了，这八个点之间的位置关系更接近于一个圆形。在这样的条件下，将它看作是一个圆形的趋势就占了上风；也只有把它看成一个圆形，才能使得知觉经验最简化。有关刺激式样对知觉经验的影响，我们暂时谈到这里。

第二是知觉对象所传达的意义对知觉经验的影响。一切艺术形式的本质，都在于它们能传达某种意义。任何形式都要传达出一种远远超出形式自身的意义。一团粘土或是一组线条，可以再现一个人形，一幅抽象画可以被称为用一组低音连奏的爵士音乐演奏出的“胜利进行曲”。<sup>①</sup>这种意义或内容可以相对地简单（如《斜躺着的裸体女人》）<sup>②</sup>，也可相对地复杂（如《被聪明的政府镇压下去的起义》）<sup>③</sup>。

第三、这种意义的简单性和复杂性与呈现这种意义的知觉对象之形式间的关系，对决定整个作品的简化程度，同样起着重要的作用。如果一个知觉对象本身十分简单，但又要用它来表达相当复杂的意义，其结果就不会具有简化性。举例说，一个聋哑人发出的声音的结构足够简单了，然而当我们让这个聋

---

① 是皮惹特·蒙德雷画的一幅画的名字，见《造型艺术和纯造型艺术》第 214 页，纽约版，1945 年。

② 鲁本斯于 1631 年所绘的画的名字。

③ 鲁本斯于 1631 年所绘的画的名字。



哑人讲故事时，产生的结果反而复杂起来。听故事的人会感到，在他发出的声音和这种声音传达的意义之间存在着一种紧张力，就像人们穿上一件绷紧的胸衣时感到的那种紧张力一样。由几个发音短促的词所构成的短句，同样不能使叙述简化。这种在简单的形式和复杂的意义之间的不一致，只能产生出复杂的结果。当然，如果用简单的形式传达一种简单的意义，肯定会产生出一种简单的结果。然而在艺术中，这只能导致某种厌倦感和单调感。

假如一个画家在再现该隐和阿拜尔<sup>①</sup>的故事时，所画出的是一对看上去样子十分相似，并且以一种相同的姿态和对称的排列，面对面站在一起的人物，这幅画产生的效果就不能达到简化。因为这幅画所要传达的意义是恶和善、凶杀者和被害者、背叛者和忠诚者之间的对立和差别，而我们在这幅画中实际看到的却又是这二者的相似和等同。

以上的例子证明，简化要求意义的结构与呈现这个意义的式样的结构之间达到一致。这种一致性，被格式塔心理学家称为“同形性”。

第四、简化还与观看者本人的精神状态或态度有关。在心理学试验中，可以通过逐渐增加放映机投射光线之强度的方式，把一个正方形显示在银幕上，如果被试者在这之间期望看到的是一个正方形，就会比他期望看到一个圆形时更快地认出银幕上的图形。在识认第二种图形中所遇到的困难，是由被知觉物与知觉主体期望看到的图形之间的不一致造成的。对于一个熟悉全音阶音乐的听众来说，如果让他去听阿尔波安·波尔格的曲子，他听到的曲子就显得比原曲子复杂一些，因为在这种情况下，这个听曲者联系到的是一种错误的结构式样。另外，那些深深地隐藏在一个人个性中的因素，也会成为使知觉

---

<sup>①</sup> 该隐，基督教《圣经》中亚当的长子，曾杀害他的弟弟阿拜尔。——译者注

经验变得复杂的因素。艾尔·格雷柯绘画中的那些细长和摇摆不定的形象，对于那些不理解和厌恶禁欲狂的人来说，就显得十分复杂。而曲线就不适合皮惹特·蒙德雷的性格，适合其性格的，只有那些由垂直线与水平线构成的稳定整齐的结构。

## 9. 物理简化

向平衡结局发展的趋势（见第一节），也可以被看作是向简化发展的趋势。因为平衡能够消除构图的模糊性和不一致性，从而也就顺便增加了构图的简化性。我们说过，平衡不仅存在于心理状态中，而且还存在于事物的物理状态中。对平衡所持的这一见解，是否也同样适合于简化呢？简化究竟是物质材料的客观性质，还是仅仅是观察者的主观经验或主观判断呢？

我认为，我早先给简化下的定义，同样也适合于物理结构。一个海星鱼所具有的结构特征，比人体所具有的结构特征少一些。这样一个事实，是不以观察者的主观反应为转移的。一棵雏菊，在客观上就是一棵比兰花简单一些的植物，同样也不以人的意志为转移。罗芙诺的西奥多墓碑，是一座比米兰大教堂简单的石砌建筑。这一客观事实，并不因为来自不同文化环境中的人对它的反应不同而有任何改变。

在物理简化的范围内，自然事物的物理简化又与艺术品的物理简化有着巨大的差别。

在艺术品中，简化只涉及它的外表。一个泥塑所具有的简化性，并不是由粘土的内在结构决定的，而是由人从外部强加到粘土上的形式结构决定的。也就是说，在视觉艺术中，对简化性发生关键作用的，不是它们的内在因素，即不是媒介物本身的性质，如石头的重量、材料的质地、颜料的稀稠等。相反，在视觉艺术实践中，艺术家往往有意地避免使用那些质地

精密的材料，如晶体和植物。当然，插花艺术是个例外，因为插花艺术本身就是通过巧妙地利用植物之一般形状的简化性，对它略加整理而获得。人们往往倾向于把舞蹈和舞台艺术看作是“从属性艺术”。这是因为，这类艺术不得不依赖于已有的人体形式和人体机能。库伦考瑟曾经指出，在摄影艺术中，那些经过精心选择和编排之后得到的构图形式，是通过媒介物的剪裁而获得的。因此，这种构图形式应被看作是具有组织能力的心灵与物理现实相结合而获得的结果。

总之，艺术形状是人造的，而有机体的形状是自然长成的。鲍尔·弗莱瑞曾经说过：“虽然我们的身体是由我们自己觉察不到的‘生长活动’造成的，我们自己却不能用这种方式去创造任何别的事物。”<sup>①</sup>按照弗莱瑞的观点，一颗贝壳或是一片树叶的形状，是产生这些客观事物的那些内力的外在表现。当一棵树的形状呈现在我们的面前时，也就把生长这棵树的全部生长活动呈现在我们面前了。大海的波浪、星球的球形轮廓、人体的复杂轮廓线，都反映了那些创造和支配这些事物的力的活动。如果毕达哥拉斯所形容的那个和谐的天体确实存在的话，那将是证明“艺术是自然力活动的直接表现”的一个具体的例子。然而，这些诸如大理石、木材、颜料等类东西，其形式充其量也只能算是人类所能设想到的所有形式中最混乱和最低级的形式。

某些自然事物之形式，具有明显的简化性质，这种简化性是由创造这些事物的那种力的简单分布状态造成的。<sup>②</sup>这些形式向我们揭示出，在自然中也具有一种向简化的分布状态运动的趋势。但是，如果说这个趋势在自然中是无所不在的，那为什么在自然中规则对称的形状却相对地不多见呢？答案就是，

① 转译于鲍尔·弗莱瑞《多样性》，第5册，第12页，巴黎版，1945年。

② 转引自柯勒《格式塔心理学》第132页，纽约版，1947年。

简化的趋势只有在那些不受外来干扰的“孤立系统”<sup>①</sup>（借用 I.I·怀特的用语）中才存在着。这就是说，只有在那些任何实用的目的对它都无意义或是任何环境的影响对它都不起作用的封闭（或孤立）状态中才存在。但实际上，任何一个有机体都是一个开放的系统，它总是不断地吸收和放出能量。能量的消耗，又产生出新的活动。这些活动，就是我们所说的有机体的内在机能。一种植物的茎或树木的树干，是向上生长的。这个方向性的生长力，会尽可能使植物获得最简单的形状。这就是为什么茎和树干总是顺着比较垂直向上的方向生长、树干的截面总是圆形的最终原因。人体大体上也是沿着中心垂直轴而对称的。在人体的细节部分，其结构形状也大都是一些简单的和规则的形状——接近于球体、圆柱体、抛物线形或规则的平面等。

在自然中，对简化的干扰还表现为另一些复杂方式。例如，那种使气体或液体的分子陷入混乱的热运动，就是这样一种干扰。这种干扰的更普遍的表现，是我们随时能够见到的事物与事物之间的相互干扰。例如，树木所具有的那种潜在的对称，不仅要受到与它相邻近的同类的干扰，而且还要受到风吹、日晒和雨打的干扰。意大利诗人奇亚柯莫·莱奥柏尔底曾经说过：“当孩子们被迫去啃那些晦涩难懂的书本时，他们的骨头就开始变形，脊椎也弯曲到无法挽救的程度，连视力也遭到严重的摧残。”<sup>②</sup>

在某种程度上，我们还可以把事物和人体看作是一种“活动”，这种“活动”是在一个永恒的“舞台”上展示出来的。这一舞台向我们清楚地展示了向简化的结局发展的轨迹——不仅向我们显示出促使它们成长和促使它们的机能日渐成熟的力量，而且还向我们展示出干扰它们成长活动的力量（方向和轨

<sup>①</sup> I.I·怀特：《物理学和生物学中的统一性原则》，纽约版，1949年。

<sup>②</sup> 转引自蔡昂诺夫·拉蒂斯斯拉夫《恶的本质》第217页，纽约版，1931年。

迹)。正是由于这个原因，人们才喜欢观看那些对称、规则和完美恬静的形象。然而，这些简化性形状的价值，恰恰又是因为它们显示了那些在对抗自然的种种干扰和破坏的斗争中占优势的力量。我们在海滩上散步时，每看到一件规则的东西，就想把它捡起来，但当我们发现它原是一件类似梳子或罐头盒一样的工业品时，就会大失所望，赶紧把它扔掉。我们之所以会这样做，是因为工业产品的简化性是通过低廉的代价而得到的，也就是说，不是在与自然力的搏斗中生成的，而是由外部强加的。

## 10. 有关简化的试验

依照视知觉的基本规律，在一定的条件下，视知觉倾向于把任何刺激式样以一种尽可能简单的结构组织起来。然而，当被感知的式样本身的刺激力十分强烈时，知觉的这种倾向就会被削弱。在这种情况下，感受器官的作用过程就仅仅是去组合和接受已有的材料，使知觉到的形状尽可能简单。反之，刺激力量越微弱，向简化生成的知觉趋势就越强烈。达·芬奇曾经说过，当我们从原处观看时，“一个人看上去仅仅是一个微小的圆点，之所以如此，是因为在远距离之外，我们除了看到巨大的一团外，人体的各个细小部分都看不清。”<sup>①</sup>为什么这种模糊不清会使人只看到一个圆形物呢？答案就是，远距离把刺激削弱到如此微弱的程度，致使知觉的作用过程摆脱了外在刺激物的限制，仅仅按照自己的简化趋势自由地展开，从而把最简单的形状强加在刺激物上面，而这个最简单的式样当然就是圆形。

除此之外，还有其他的削弱刺激的条件，例如，如果我们

<sup>①</sup> 达·芬奇：《艺术笔记》，第2册，第238页，纽约版。

把被知觉的式样放在昏暗的灯光下，其刺激就会被削弱。同样，我们还可以把它在眼睛前显示较短的时间。另外，时间的“远距离”也与空间的“远距离”一样，同样也能削弱刺激。举例说，当真实的刺激消失时，在记忆中的痕迹也就微弱了。

心理学家通过大量试验和研究证明，以上各种条件的确会对知觉产生各种影响。在这些试验中，用来使刺激发生变化的方式是形形色色的。在试验的初期阶段，所得到的各种结果似乎很不清楚，有时甚至相互矛盾。发生这种情况的原因不难解释。首先，知觉经验和记忆痕迹不是试验者能够直接掌握和控制，不得不由被试者通过间接的方式传达给试验者。在传达时，被试者有时是通过语言来形容自己的知觉经验，有时是用草图把它们画出来，有时是通过把自己经验到的图式与一系列的其他图式相比较，最后把那个与自己经验到的图式相同的图式选择出来。很明显，以上提到的这一系列试验方式，几乎没有一种是令人十分满意的。这是因为，试验者无法判断，试验结果中究竟有多少是属于被试者的真实经验，有多少是属于他用来传达这种经验的媒介。幸运的是，这种障碍，对于我们所要达到的目的来说，无关大局。

但是，我们在分析被试者画的那些代表他们自己经验的草图时，必须把他们每个人的技术能力和每个人所持的对准确程度的独特衡量标准考虑进去。一个被试者也许会把一个相当不规则的笔划看作是最能准确地再现他想要再现的形式的理想形状。因此，我们不能对这些草图看得太认真。我们必须在被试者画下的草图和他们打算用这草图代表的经验图式之间留下一定的余地（不要把草图看成就是这个经验图式），否则对这些结构的解释就会引起混乱。

此外，对任何式样的知觉过程和记忆过程，都不是一些孤立的过程，也就是说，还要受到无数活跃在观看者大脑中的记忆痕迹的影响。在这样的情况下，我们就不能期望基本的知觉倾向在一切试验中都能显示出来。有鉴于此，我们最好是根据

那些得出清晰效果的试验，去作出说明和解释。在本文中，我并不打算分别去分析那些以不同的技术和不同的试验者得到的不同结果，我所要作的，仅仅只是对总的试验结构进行一番扼要的概述。

传统的心理学理论曾经声称说，随着时间的推移，记忆痕迹也会慢慢消失。这些痕迹先是解体，接着就变得模糊不清，并且失去了自己独特的个性特征，随后是变得模糊一片，最后终于完全消失。这一过程有可能是一种通过牺牲结构的清晰性而逐渐获得简单性的过程。近代的一些研究者提出这样的问题：这样一个过程是不是还要涉及更多的变化阶段（即从一种结构形式向另一种结构形式转变的阶段）呢？他们的回答是肯定的，而且还证明了，这些出现在各个阶段上的结构形式，是可以具体地描绘出来的。

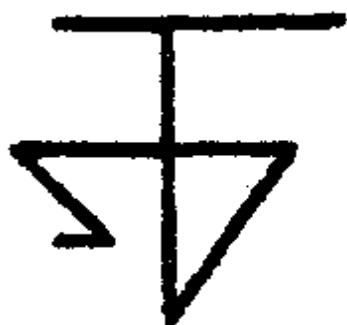


图 36

为了对这些不同的变化的阶段作一简单的说明，我们利用图 36 所示的简单图形作一个试验。先将图 36 在一组被试者面前显示极短的时间，然后要求他们在预先准备好的纸上不加思索地用铅笔尽量准确地画出自己看到的图形。图 37 所示的七排图形，就是从被试者所画的大量图形中挑选出来的几种典型的图例。

强调对称的类型：



图 37A

将那些不适合自己的细节孤立出来的类型：



图 37B

整体结构被简单化了的类型：

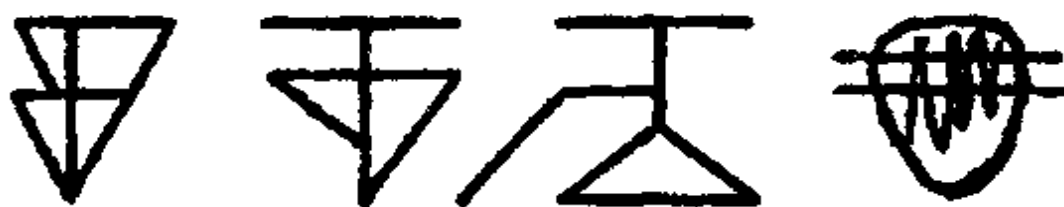


图 37C

轮廓线封闭的类型：



图 37D

将简单的形状多次重复的类型：



图 37E



强调分离的类型：

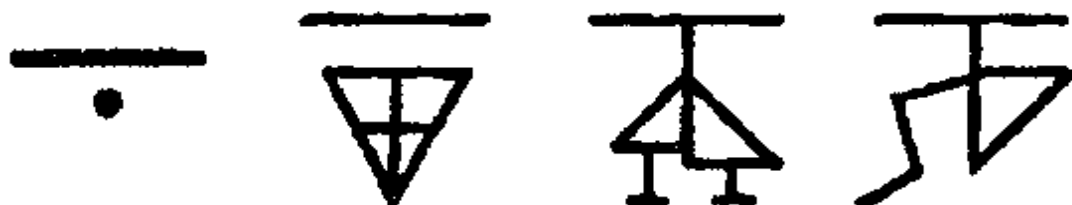


图 37F

把斜线改为垂直线的类型：



图 37G

从图 37 列出的各类图形中可以看出，被试者的反映是各式各样的。这种多样性部分应归因于被试者的个性差异，部分应归因于被试者离测试图样的距离，部分归因于测试图样在他们面前显示时间的长短。但除此之外，所有这些草图都具有一个共同的特征：都能再现出原刺激图形的简化性。对于被试者画出的这样一些独创的形式以及他们高超的视觉的想象能力，我是叹服的。即使这些草图是匆忙地和自动地画出的，并且除了忠实地再现自己所看到的的东西之外，不掺杂任何别的虚假成分，我们仍然可以从这些草图中看到视觉所具备的这些能力。总之，上述试验以可靠而又足够的证据证明：视觉活动中已包含着解决问题的活动，也就是说，已包含着创造富有秩序的整

体的活动。<sup>①</sup>

## 11. “整平”与“尖锐”

从上节所列举的试验结果中（即从被试者所画的那些图形中），我们可以看到一种减少图形之结构特征数目的简化倾向。但如果由此就断言说，这一试验结果中所看到的这一简化倾向，是存在物和人类生存活动的唯一倾向，那是不正确的。

图 38 中所示的是一些具有模糊性的图形，在用这些图形作试验时，我们可以得到一种十分有意思的结果。我们看到，图（a）和图（d）看上去都稍微有点儿不对称。但是，当我们通过调节放置距离、灯光或暴露时间，把这两个图形对视觉的刺激削弱，直到使知觉倾向能自由地表现自己的程度，这时就会产生两种不同的反应。第一种反应就是看到了类似（b）和（e）一样的图形；另一种反应，就是看到了类似 c 和 f 一样的图形。

很明显，第一种反应纠正了（a）和（d）图的不对称；第二种反应则夸张了（a）和（d）中的不对称。然而不管是第一

---

<sup>①</sup> 有关对于模糊的刺激图形反应的试验的论述，请参阅罗伯特·毕德华兹《试验心理学》第四章“对形式的记忆”，纽约版，1950年。还可参阅卡夫卡《格式塔心理学原理》第493—505页，纽约版，1935年。那些基于记忆作用而得到的试验结果，曾一度引起了激烈的争论。首先对这些试验结果进行研究的人，是费里德里希·乌尔芙（见乌尔芙著的《图形变化的各种倾向》，载艾里斯《格式塔心理学探源》第136—160页，纽约版，1939年）。他的研究是在卡夫卡的指导下进行的。对这个课题涉及最多的最近著作，是艾里希·古尔德麦耶著的《记忆痕迹的逐渐变化》（载《美国心理学杂志》1941年第54册，第490—503页）。另外，D. O. 海布和艾思米·福尔德在《视觉认识的错误以及记忆痕迹的本质》（载《试验心理学杂志》1945年第35册，第335—348页）中还得出了一些相反的结果。这一结果，是从对两个圆形——箭头形和带缺口的圆形——的记忆试验中得到的。此外，有关对图 36 中所示的图形激起的各种反应的材料，都是我自己教学实践中用过的。

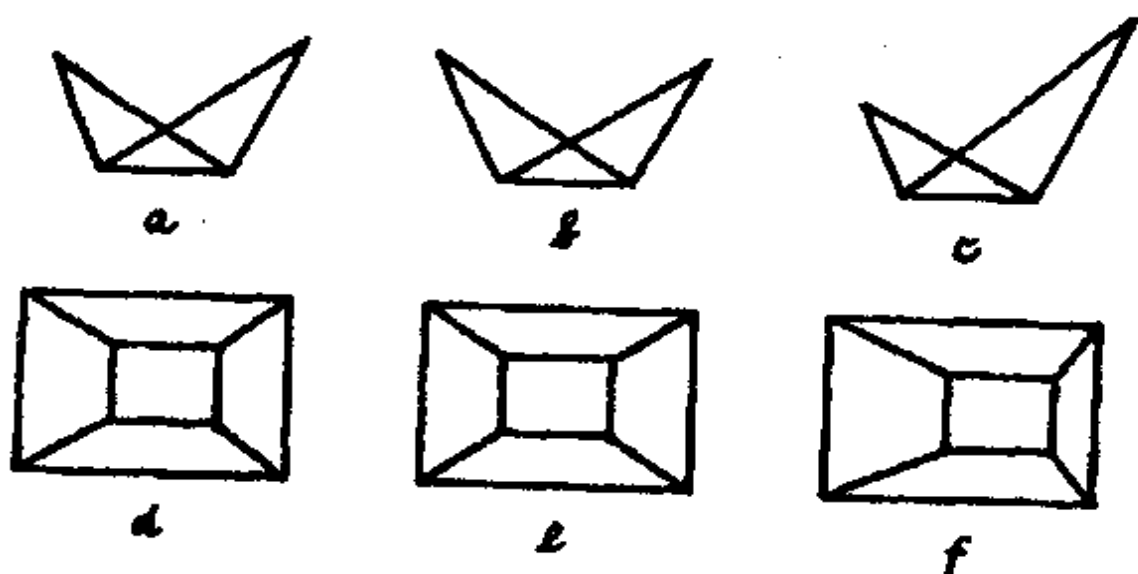


图 38

种反应图形 (b、e)，还是第二种反应图形 (c、f)，都应该说是一些简化性的图形。在图 c 和图 f 中，两种结构特征互相争夺，最后以其中的一种结构特征占绝对优势而告终。这样就消除了原来图形 (a、d) 中的模糊性，使自己有了简化性。我们看到，虽然 c 和 f 比 (a) 和 (d) 简化一些，然而仍然不如 (b) 和 (e) 简化。(c) 和 f 的简化，是通过加强原来的图形 (a) 和 (d) 内部的复杂因素而得到的。乌尔芙曾把这种倾向的强化称之为“尖锐化”，而把 (b) 和 (e) 显示出来的对原形的不对称性加以削弱的倾向称为“整平化”。<sup>①</sup>

“整平化”所起的作用，是使构图统一，使对称加强和重复，使不适宜的细节消失，将倾斜纠正等。“尖锐化”则相反，

<sup>①</sup> 乌尔芙认为“整平化”和“尖锐化”都是“简化律”的具体表现。这些字眼取自韦太默。韦太默用这些字眼表示那种向清晰结构发展的趋势。德语中的“Pragnant”（简化）的意思就是指此而言。从我的这本书中，读者们将会看到，我说的“简化律”除了指图形向简单形式结构发展的倾向之外，还包括另外一些不向简单形式发展的倾向。这就是在本节中我们不用“简化”这个字眼的原因之一。

它主要是产生分离，加强差异，强调倾斜等。当这种“尖锐化”的倾向有助于消除原图形的模糊性时，便成为一种简化的倾向；但是假如原来的图形并不模糊，这种“尖锐化”的倾向便不再是一种简化的倾向，反而成了一种对抗简化的倾向。当然，这是一般规律中的一种重要的例外。对这种例外，我们以后还要讨论。

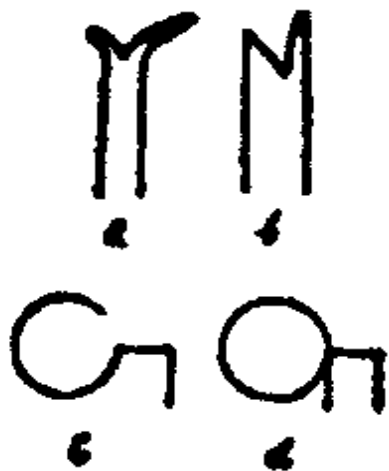


图 39



图 40

在同一幅画中，“整平化”与“尖锐化”往往是同时发生。在图 39 中，<sup>①</sup>刺激图形 (a) 的潜在简化性，是通过垂直方向的直线的整平和通过加强其中两个角之间的差异（尖锐化）而得到的。这就是我们在 (b) 图中所看到的那种简化性。而 (d) 图相对于 (c) 图的简化性，则是通过把 (c) 图一分为二（尖锐化），然后又把分成的两个图形整平为两个比较规则的图形（一个圆形和一个一边开放的正方形）而取得的。

在上面的分析中，我们仅仅涉及到了通过个别图形中内在动力方向的改变而发生的变化。而在另外一些例子中，这种变化则只能通过观看者和孤立的图形之间的相互作用而得到解

<sup>①</sup> 图 39 中的 (a) 图和图 40 都是取自哈那瓦尔特《作用于回忆和再认活动的记忆痕迹》，载 1937 年《心理学案卷》第 216 页。

释。在试验中，被试者把与另外一系列刺激图样放在一起，然后将其中某一个刺激图样选择出来，这时，我们就能从这个图样中看出这一系列的图样之间的相互影响和相互作用。因为我们从这个图样可以看到，它与自己所在的系列图样的类似的地方。此外，刺激式样有时还可以使观看者联想到先前看到过的某些物体的形状。从图 40 中我们可以看出，原来的刺激式样，即图 39 (a)，被观看者的联想活动改造成为一个树枝的形状。这样一种联想活动，既可以把原图形改造得简单些，也可以把原图形改造得复杂些。然而更为重要的是，观看者在大多数情况下，总是通过使最新的知觉经验适合于先前得到的经验的记忆痕迹，而使自己记忆痕迹的结构获得简化性。因此，接受过去的经验的影响，并不是总的简化趋势中的一个例外。<sup>①</sup>

## 12. 一种生理学理论

这种向简化发展的趋势究竟是如何造成的？这是一个曾使得心理学家们不知如何回答的问题。很显然，如果我们仅仅把这种趋势归因于心理作用，那么除了能对这种现象进行描述和运用实例对它加以证实之外，研究就再也不能向前深入一步了。心理学家们觉得，要想找到简化的原因，就必须去探测与简单化经验相应的大脑生理活动。但是，目前关于大脑生理活动的生理学研究，还达不到这个水平。因此，生理学家们目前还只能通过研究那些与大脑生理活动处于类似状态的一般物理活动，去提出能解释简化的大脑生理活动假说。

---

<sup>①</sup> 本节中的图 38 (a) 是取自乌尔美的试验。图 38 (d) 取自歌顿·阿尔伯特《视觉记忆形象的变化和解体》(载《英国心理学杂志》1930 年第 21 册第 133—148 页)。图 39 (c) 则取自海姆斯坦《对视觉形式的知觉》(载《美国心理学杂志》，1900 年第 12 期第 185—192 页)。

物理学家们告诉我们，在任何一个已知的“场”中，力的分布最终会达到一种最规则、最对称和最简化的结构。这个场越是孤立，场中包含的力的活动就越是自由；而力的活动越是自由，最后得到的力的分布图式也就越是简化。

在前面的章节中我曾经指出过，这种力的简化分布图，往往是以规则、对称的形状显示出来。假如人的大脑视皮层区域就是这样一个“力场”，这个区域中向简化布局发展的趋势就应该十分积极。当一个刺激式样投射到这个作为力场的大脑视觉区域时，就会打乱这个“场”中的平衡分布状态。一经被打乱后，场力又会去极力恢复这种平衡状态。这种恢复平衡的努力，是否会获得成功，还要取决于刺激物本身力量的强弱。正如一滴油或一滴水要比一块坚硬的木板更容易呈现一种简单的形状一样，如果视觉刺激物本身的力量很强大，或者说眼睛从被观看的物体中接受到的刺激很清晰时，它就不容易被改造成简单的形状。反之，每当刺激力量很微弱时，简化的趋势就会极其鲜明地表现出来。这种现象我们已在前面所举的试验中涉及过了。

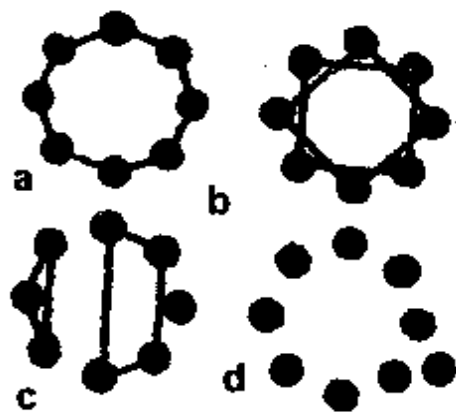


图 41

既然刺激强烈的事物之形状不容易被改造，我们就应该在那些较一般的刺激物中，去观察这种简化趋势的明显效果。例如，我们可以通过使式样发生分离的方式使简化趋势清楚地显示出来。我们知道，当我们观看许多彼此分离的单位，这些单位（或部分单位）就会以一种最简单的组织网络联结在一起。例如，图 41 (a) 中所示的八个点，

将会被看成是一个圆（或一个八边形），而不是被看成两个正方形的重叠图（b）或是被看成像图（c）中所示的三个单位的结合。图（d）则会被看成相互分离的两个单位——一个是圆

圈，另一个是位于圆圈之外的“旁观者”。这证明，由分离的单位组成的整体，均有效地受到我们熟悉的简化律的控制。除



图 42



图 43



图 44

这种分离的整体之外，那些真正是整一的图形是否也受到简化律的控制呢？事实证明，当观看图 42 时，任何人都会把它看作是一个未分离的、整一的圆面。而当观看图 43 时，任何人都会把它看作是一个整体分离为若干个尖锋的五角星形。而在图 44 中<sup>①</sup>，周围轮廓线的连续性就消失了，看上去发生了分裂。在我们观看这个图形时，其整体立即分裂成为一个三角形和一个正方形。（对于另外一些观看者来说，在看到两个分裂的图形之前，先要有一段不舒服的来回扫描阶段，以便看清两个图形的具体位置）。这两个图形，看上去是如此清楚，以致于当观看者看清在整个图形的黑块之内实际上并没有什么分界线时，会感到有点惊奇。

那么，线条面的情况又是怎样的呢？当我们回头去看图 22 所示的图形时，就会发现，在这类图形中，分离也是依照简化律进行的，但不同的是，这种分离并不会阻止我们把这个式样看作是一个整体。图 22 (b) 是一个整一的星状体，看起来由两个主要的部分组成，这两个部分又进一步被看作是由四条线组成。这就是说，在观看这个图形时，会发生两个水平上的分离。但是，在不同的图形中，部分与整体的力量对比也都不同。如果我们从左向右依次观看图 45 中所示的各个式样，

<sup>①</sup> 选自于作者本人著《格式塔心理学艺术形式》，载怀特《形式的诸方面》，第 202 页。



图 45

就会发现，它们的整体性变得越来越差，也就是说，越来越像是其各个独立部分的相加。当然，在这些图形中，部分与整体自始至终都是分离的。

支配这种分离活动的原则是很清楚的。也就是说，其分离的效果，主要取决于整体的简化程度与各个组成部分之简化程度的对比。整体的简化程度愈是比各个组成部分的简化程度高，就会显得愈统一。反过来，各个组成部分的简化程度愈是比整体的简化程度高，它们就愈加倾向于从整体中独立出来。

这样一些用来解释个别图形的规律，同样适合于解释整个视域。在漆黑的夜晚看到的（或是当我们观看万里无云的天空时），是一个没有任何分离的统一体。但在大多数情况下，视域都是由一些多少有点独立的单位组成的。一个特定的区域，究竟在多大程度上能被看成是一个独立的单位，主要取决于这个

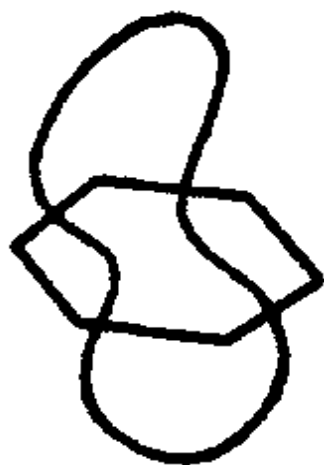


图 46

区域与周围背景的关系是否简单。我们之所以能够把一片区域看作是一个独立的单位，是因为它本身有着简化的式样，或是因为背景的结构特征没有与它交混为一个更大一些的整体。相反，如果某一个特定区域很难与周围的背景分离出来，那是因为它本身的形状不对称、不规则，或部分地或全部地与周围背景交织在一起。这就是为什么图 22 (a) 消失在背景 (b) 中，但又可以在图 46 中清楚地分离出来的原因。



### 13. 为什么眼睛能看清真相?

分离具有巨大的生物学意义，这是因为，生物如果要想看到物体，就必须把这个物体从周围背景中分离出来。歌德曾说过：“显现与分离是同义语”，意思是说，“只要物体想把自己显现出来，就必须有分离”。我们也许很想弄清楚，为什么主观视域的分



图 47

观视域的分

一般总是与物理世界中客观事物的分布一致？为什么我们能够幸运地把眼前的汽车看成一个独立的事物、又把汽车中的人看成另一种事物，而不是可笑地把汽车的某一部分与人体的某一部分结合成一个统一的怪物？但是，我们的眼睛有时候也会欺骗我们的。韦太默

曾经引用过一座桥与它在水中的倒影结合在一起，从而使人难以分辨的例子（见图 47）。<sup>①</sup>

我们在天空中看到的星座，其实也是眼睛对我们的欺骗，因为在物理空间中星星的实际位置，不是像我们看到的。在军事伪装中，人们往往破坏一件事物的内在统一，把它分离为若干部分，以便与背景混在一起。（这也是大自然用来保护动物的一种“技术”）许多现代派艺术家，也致力于重新组织物体，以便使它们的面貌与日常生活经验不一致。格特鲁德·斯坦恩曾经说过，“当毕加索在第一次世界大战期间看到涂在大炮上的伪装性色彩时，竟然吃惊地喊了起来：‘我们就是要这样画

<sup>①</sup> 韦太默所举的这个例子，载于他著的《格式塔心理学探索》第 336 页，本书中的图是我自己绘的。

——这就是立体派的画法’。”<sup>①</sup>

然而，为什么在大部分场合我们的眼睛都能看清外部事物的真相呢？实际上，这并不是是一种幸运的巧合。首先，被人们创造的那一部分世界，都是为了满足人类的需要而产生的。只有古堡中的那些秘密入口，才着意与墙壁混淆在一起。伦敦大街上的邮政信箱之所以被全部涂成鲜红的色彩，乃是因为这样一来，它们便能十分鲜明地从周围的其他事物中分离出来。再者，不仅人的心理活动服从简化律，就是外部物理世界也服从简化律。这就是说，自然事物的外部形状，也是在条件允许的范围内，尽力达到高度的简化，而这些简单的形状又加强了它们与周围背景的分隔。独特的物理活动，总是倾向于产生与这种过程相对应的独特的视觉单位。苹果的红色和圆形性之所以会与树叶的颜色和形状不同，不是上帝为了方便收获者而有意创造的，而是因为生成苹果的生物过程与生成树枝或树叶的生物过程有所区别或完全不同。最后，我们还注意到，凡是简化的形状（即极其对称的形状），都有助于产生物理平衡。这种平衡又反过来使得房屋、树木、墙壁不容易倒塌，因而能给大自然的“建筑事业”和人类的建筑活动带来很大的好处。归根结底，视觉感知外物的方式与外部事物的存在方式，是一致的。造成这种极其有意义的一致的原因是：那反映着大脑视觉区域中所进行的生理活动的视觉经验，与自然界的物体一样，都服从着同一个基本的组织规律。<sup>②</sup>

<sup>①</sup> 格特鲁德·斯坦恩：《毕加索》第11页，伦敦出版社，1930年。

<sup>②</sup> 可对照柯勒《格式塔心理学》第156—160页，纽约版，1947年，韦太默认为，知觉结构与物理结构之间的一致，是由进化过程中神经系统对周围环境的适应造成的。见韦太默《格式塔心理学探索》第336页。

## 14. 艺术中的分离

在视觉艺术中，分离是构图的基本手段。它把每一件艺术品都分离成不同的层次，这些层次又形成一个等级排列。最基层的分离，是把整个作品的那些基本部分确定下来。这些被分离出的较大的单位，自身又进一步分离为较小的单位。艺术家的任务，是使这些“分离”和“联系”，以一定的方式和程度来表现特定的意义。我们暂以莫奈特的油画《吉他手》（图48）为例，去说明这一道理。在这幅画中，最基本的分离，是

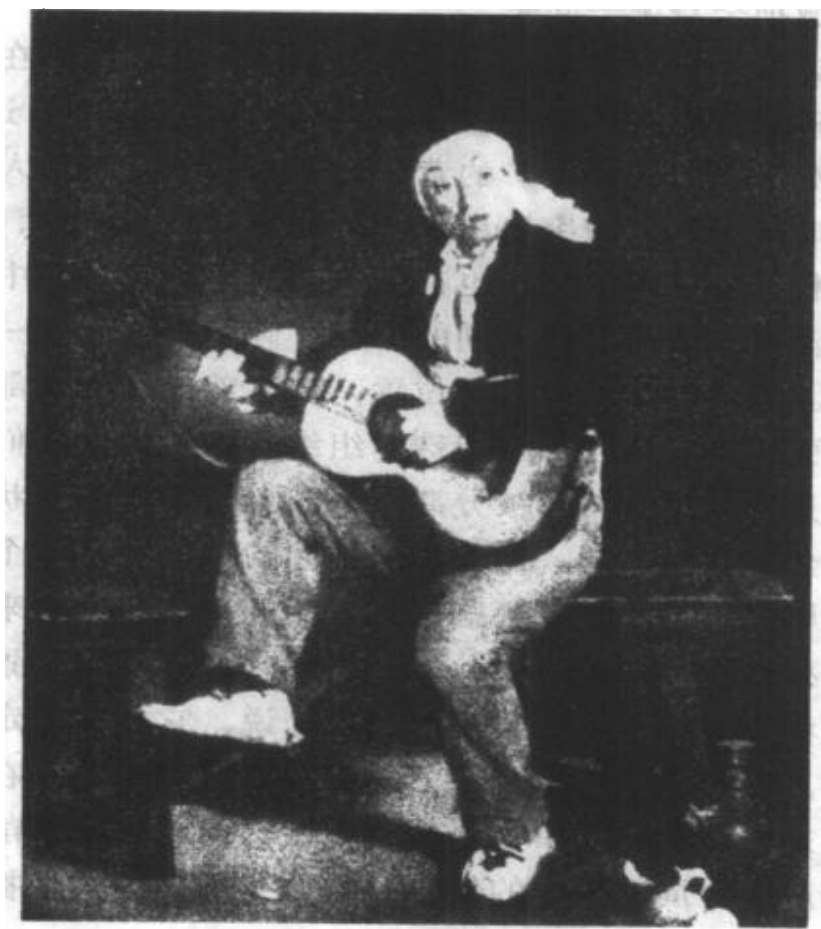


图 48 E·莫奈：“吉他手”（1960）

把整个前景从那个灰色的背景中突出出来。而在被分离出来的前景中，又进一步对吉他手、凳子以及那个由罐子等小物件组成的小静物画作出第二层次的分离。在这第二层次的分离中，首先是人物与凳子之间的分离。这种分离，进而又导致了以凳子以及与凳子颜色相同的裤子为一组，以人物黑色的上半身为另一组的分离。这种通过颜色和明亮度的不同而对人体的上下部分的分离，就顺便把位于这两个分离部分之间的吉他突出出来。很明显，这种分离造成了人体形象的不统一。为了对此进行补救，画家又借助了另外一些巧妙的技巧：让白色的区域遍布于身体的各处，甚至分散于鞋子、袖口、头巾、衬衫上（在左肘下面，只露出了微小的但又十分重要的一点），通过这种白色区域把全身统一起来。

上述各个重要的部分，自身进一步分离，从而在各个不同层次上形成一个或几个严整形式构成的局部核心。这些核心，多数又处于一个相对空旷的背景之中。结果，不仅人体形象在一个空旷的基底上被突出出来了，人的脸部和衬衫、手、吉他的手压板、鞋子等静物，也都变成了整个等级排列中第二个层次上的活动中心。这些不同的中心，倾向于被看成一种星座式的排列。它们占据着重要的位置，传达着作品的大部分含义。

下面我们将论述那些特殊的组织原则。正如我们在前面所说的，只有当那些将要被分离出来的单位本身的形状具有简化性时，分离才能成功。但在某些偶然的情况下，整个构图分离分明的层次，是围绕着某些自我封闭的单位建立起来的。这些单位的独立性是如此之强，以致使得它们与周围背景的关系变成了一种单方面的支配关系，这就是说，它们能决定作品的其他部分，自己则不受其他部分的影响。有鉴于此，在多数情况下，必须对这些独立单位之简化程度，予以限制或削弱，以便使它们产生对周围单位的依赖，从而与周围的其他物体结合成一体。

这种情况，同样也可以在有机体的形状中看到。遗传学家

瓦丁顿说过，虽然整个骨架具有“完美性质”——不能再增加，也不能再减少——但组成这个骨架的个别骨头，却只能具有“有限的完善性”。也就是说，这些个别骨头只有依附在其他的骨头上，才有意义。如果把它们孤立出来，它们就会“像一个在中间被打断的独立音节一样”，失去了任何意义。<sup>①</sup>

## 15. 什么是“部分”

什么是“部分”？它的严格含义是什么？单纯从量的角度来说，整体中的任何一个段落都可以称为“部分”，然而只有当我们面前的整体是一种均匀同质的物体时，上述定义才能成立。例如，蓝色天空中的任何一个段落，都和其他的段落一样的蓝，因而可以称为蓝天的一个“部分”。然而均匀同质的结构毕竟是很少的。在多数结构中，部分与部分之间都是分离着的。这就是说，整个结构中包含着转折、缝隙、接头等等。由此看来，“部分”的定义必须通过结构自身去解释。即使是一段香肠或是一段具有一定长度的直线，它们所有的段落之间也不是均匀同质的。把一根香肠从中间一切为二，就会得到在形状上与整体的形状相同的独立的一段。因此，“部分”与“段落”的含义是有区别的。一尊雕塑，我们可以随意把它分成若干“段落”，以便于装船托运。但它的“部分”却不是任意划分的，因为其“部分”是由雕塑本身的结构决定的，而不是任意从外部强加的。

当一条直线显示出某种明显的弯曲或转折时，这些由转折角或曲线的顶点所分离开的段落，就是整个线条的“部分”。例如，一个角或一条抛物线的一个边，就是它们的组成“部分”。

---

<sup>①</sup> C.H·瓦丁顿：《生物形式的特征》，载怀特《形式的诸方面》第43—52页。

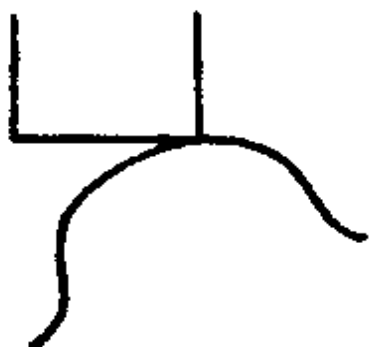


图 49

因此，所谓“部分”，就是整体的一个特殊的“段落”，其特殊性就在于，它在特定条件下，能显示出与周围背景的一定程度的分离。反过来，周围背景的性质和排列，也能确定这个“段落”能不能成为一个“部分”，或者说，也能确定其“部分性”的程度。韦太默曾用图 49<sup>①</sup>去证明，在只看这个图形的某些局部的部分时，盒子的水平底边就会与曲线的右翼连为一体。但是，当我们观看这个图形的整体时，这一条连为一体的线条就分离为两段，分别成为盒子和曲线的一个部分。现在让我们再看图 50。我们是否能从中看出，图 (a) 中所示的万字饰 (卐) 是图 (b) 中的一个“部分”？

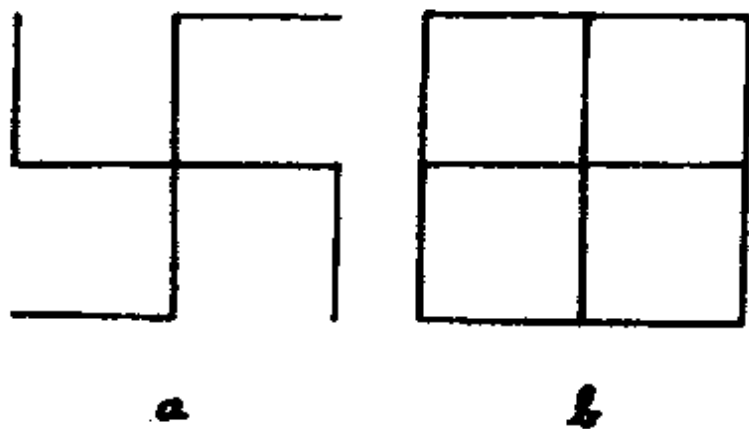


图 50

显然不能！因为在图 (b) 中，万字饰并没有从整体的其他部分中分离出来。（也就是说，万字饰所具有的局部的联系和分离在正方形之内便消失了）因此，对于那些“真正的部分”与那些“非真正的部分”加以区别，是很有必要的。所谓“真正的部分”，就是指那些在一个整体内与整体的其他部分分

<sup>①</sup> 韦太默：《格式塔心理学探索》第 323 页。

离的小整体。而所谓的“非真正的部分”，就是把那些仅仅与某一局部区域相分离，但与整体又没有分离的段落。

当我们讲到整体与它的各“部分”的关系时，这里的“部分”总是指“真正的部分”。“整体大于各部分之和”这一陈述，就是表示这种关系的。然而这一陈述，已经被人们否定了。因为它使人听上去好像是，整体果真是由各部分相加之和、然后再附加上一个神秘的性质。现在看来，人们拒绝再使用这种陈述是有道理的。但是，如果用“整体不同于它的各部分相加之和”去代替上面的陈述，同样也不能令人满意，因为后面这一句话的可能含义就是：属于各个部分本身的特征轻而易举地在整体中消失了。这样一种含义是不符合事实的，只有让“部分”保持某种程度的自我独立，才展示出“部分”的真正特征。一个“部分”越是自我完善，它的某些特征就越易于参与到“整体”之中。当然，各个“部分”能够与“整体”结合为一体的程度是各不相同的，没有这样一种多样性，任何有机的“整体”（尤其是艺术品）都会成为令人乏味的东西。把完形<sup>①</sup>看作是由熬烂了的米粒组成的粥——在这锅粥里，米粒再也不成米粒——是十分错误的，正如把和谐看作是在儿童卧室的色调中所见到的（或是在餐馆的“靡靡之音”中听到的）那种完美的混合也是十分错误的一样。

## 16. 组合原则

我们一旦明确了“部分”与“部分”之间的关系还取决于

---

<sup>①</sup> 在一个“完形”中，整体的结构取决于各个部分的结构，而部分的结构又依赖于整体的结构。有关“完形”的定义，见达维德·卡兹：《格式塔心理学》第91页，纽约版，1950年。有关“完形”的介绍，请参阅韦太默：《格式塔学说》（载1944年《社会学杂志》第11页、第78—99页）、卡夫卡：《格式塔心理学原理》（纽约版，1935年）、柯勒：《格式塔心理学》（纽约版，1947年）。

整体的结构这一道理，再对“部分”与“部分”之间的某些个别关系分离出来进行描述，就不至于走入斜路，从而达到正确的结论。在实地考证这些“纯粹”的关系时，既可以利用那些相对混乱的式样（即除了所要调查的特征和方面之外，整个结构都混乱不清），也可以选择那些整体并不干扰我们想要调查的那些特殊关系的式样。在这样一些条件下，调查得到的结果就可以运用来解释艺术品了。

由韦太默首先提出的组合原则<sup>①</sup>，主要是指那些使得某些“部分”之间的关系看上去比另外一些“部分”之间的关系更加密切的因素。这些原则实际是那个更为基本的原理——“相似性原理”的实际应用。按照这个基本的“相似性原理”，在一个式样中，各个“部分”在某些知觉性质方面的相似性的程



图 51



图 52

度，有助于使我们确定这些“部分”之间的亲密程度。图 51 是由六个单位构成的一个组合。这六个单位，在形状和空间定向两个方面都是相似的，然而它们却在空间中不规则地分布着。从这一分布中我们将会看到，各个单位在大小方面的差别

<sup>①</sup> 有关组合原则，见韦太默：《知觉形式中的组织规律》（载艾里斯编《格式塔心理学探源》，纽约版，1939年）。我的描述之所以和韦太默的不同，主要原因是：我在此描述的一切规则都是总的“相似性原则”的特殊表现，因此理应把它改为“相似性原则”。



对于单位与单位之间的组合起着决定性作用。在这儿，大一些的正方形组成一组，而小一些的正方形又形成与此相对的另一组。这一事实证明，单位与单位之间是可以依“大小相似”进行组合的。图 52 中所示的图形，以同样的方式显示了依“形状相似”进行组合的原理。它组合成了两个小组——三角形组和圆形组，图 53 所示的，则是依“亮度或色彩相似”所分成的两组——由黑色的圆组成的一组 and 由白色的圆组成另一组。

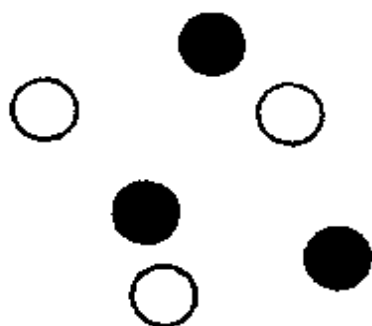


图 53

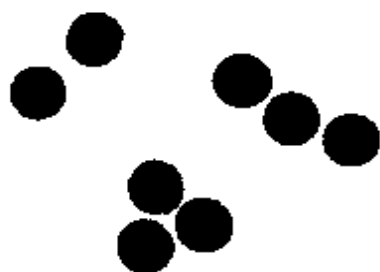


图 54

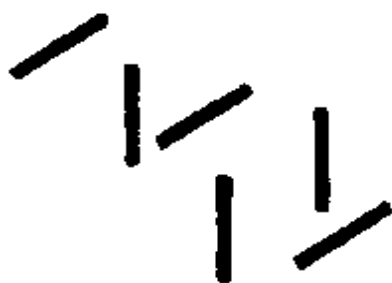


图 55

图 54 所示的，是由“位置的相似”（韦太默把这种相似称为“接近性或相近性规则”）产生的各种不同的集合系列（或串）。图 55 中的线段，是按照“空间定向的相似”组织起来的。<sup>①</sup>

由相似性联系在一起各个“部分”，还倾向于被看成是位于同一个平面中。某些画家，如马蒂斯，就经常用这种方法，产生出一种特殊效果，去减少自己绘画的立体性。例如，他经常用同一种色彩（如强烈的黄色）同时涂在位于前景的一件物体上和处于远景中的一个物体上。这样就保证了绘画在平面上的统一性。

<sup>①</sup> 图 51—图 55 选自阿恩海姆《格式塔心理学与艺术形式》（载怀特《形式的诸方面》第 196—208 页）。

当物体处于运动状态时，影响组合的因素就更多了。一组舞蹈者运动的方向，如果都像图 56 中所示的样子，他们就会按照“方向相似”<sup>①</sup>的原理组合。



图 56



图 57

除此之外，影响运动物体分组的因素，还有“运动速度的相似”（图 57），速度的相似还能影响视觉对深度的知觉。当我们从前进的列车上观看车窗外部的景物时，或是用活动照像机拍照时，由于离观看者距离相同的物体看上去运动速度都相同，因而可以运用物体的速度来界定物体离观看者的距离。这就是说，速度越快的物体，看上去离观看者越近。

实际上，“相似性”所起的作用，并不仅仅局限于使物体看上去“属于一组”。相似的单位，还能进一步构成某种式样。举例说，在图 53 中，那些黑色的圆组合在一起，就形成了一个三角形的式样；而那些白色的圆，又组成了另一个三角形式样。图 58，是用于测试色盲的图形。在这类图形中，那些规则的图形（如图中的三角形），就是按照“色彩相似”的道理显示出来的。以这种方式形成的式样愈是简化，单位与单位之间的组合就愈加紧密和可信。

在这一点上，我们决不能通过相互类似的单位之间的相加来解释组合作用。这种“自下而上”的探讨，不能最终解释，为什么相似单位的组合会形成某种整体式样。有鉴于此，我们

<sup>①</sup> “方向相似”被韦太默称为“共同命运因素”。

必须采取“自上而下”（即从整体的结构开始）的探讨方式。<sup>①</sup>

换言之，我们必须再回过头来运用“分离”的概念去对它们进行解释。按照“分离”的概念，图 58 是依据“简化原理”

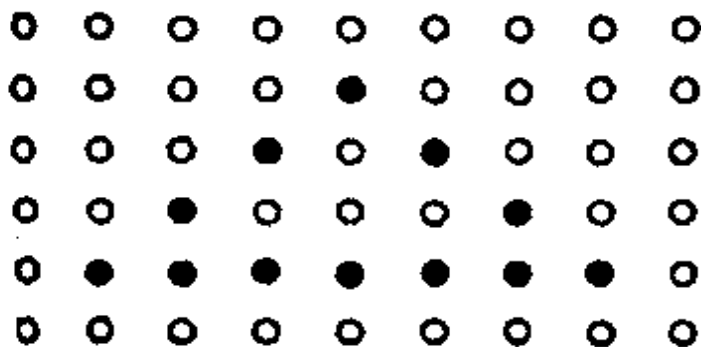


图 58

而分裂为三角形和背景两个部分的。“分离”和“组合”是一对相互对应但又相反的概念，也就是说，前者“自上而下”所做的事情，恰恰就是后者“自下而上”所做的事情。这两个不同顺序之间的重要区别就在于：当我们以“自下而上”的方式进行探讨时，仅仅是运用“简化原理”去解释单位与单位之间的相似性。而当我们“自上而下”进行探讨时，同样的“简化原理”就可以用来解释总体的组织状态了。通过对各个部分的相加，我们能得到某种东西，然而我们再也不会由此前进一步。这有点类似印度寓言中所说的那些盲人摸象的故事。<sup>②</sup>

在这个故事中，几个瞎子聚在象的周围，分别用手触摸大

<sup>①</sup> “组合原则”所具有的这种零散性的特征往往被人忽视，韦太默自己就强烈地意识到这一点。他在介绍完这个规则之后，宣称自己的这种介绍是“拙劣的抽象”。此后，他自己对这个原则的看法就发生了戏剧性的改变，但把开始时提出的“相似性原理”看作是“好的完形中的一个特例”，并断言视觉式样不能通过“部分与部分之间的距离和关系”来界定。

<sup>②</sup> 在拉玛克雷什对这个寓言的说明中（见《拉玛克雷什主义》第 191 页，纽约版，1942 年），一个盲人说道：“大象像是一个柱子”（因为他只摸到了大象的腿），另一个瞎子说：“大象像是一个扬谷机”（因为他只摸到了大象的耳朵）。这个寓言的含义就是：“一个人如果只看到了上帝的一个方面，就把这个方面当成了上帝。”

象身体的各个部分，并企图用这种方式知道大象究竟是个什么样子。我们可以设想，当这些瞎子把各自得到的信息汇集在一起时，他们很有可能会了解到大象各个部位的大小、质地以及形状方面的同异。但是，这种汇集充其量也只是一种关系的相加，而不是对大象的总体视觉形象的感知。



图 59

“组合原则”超出“相似性原理”的一个地方，是它造成的“形状的连贯性”，即某个视觉对象的内在连贯性。依照图 59<sup>①</sup>所示，当让我们在一个由不同的“组合”形成的连续系列中选择其中的某种“组合”时，我们会自动地选择那个内在结构比较连贯（或一致）的一组。也就是说，图 59（a）将会被看作是由图 59（b）所示的那两个部分结合而成的，而不会被看作是由图 59（c）中的那两个部分组合而成的。因为图 59（b）提供的是一种更为简化的结构。



图 60

一个构图单位的形状愈是连贯，它就愈易于从它所处的背景中独立出来。例如，图 60 中的那条直线就比那些不规则的线条更为突出一些，因而更容易被辨认出来。当一群演员或一群舞蹈演员在舞台上旋转时，如果其中一名演员始终沿着一条比较连贯的线路旋转，观众的眼睛就会紧紧追随这个演员

的运动轨道。

这个原理，可以十分有趣地运用到人们所说的音乐的和谐

<sup>①</sup> 图 59 引自韦太默的著作。他把这种特征称为“好的连续性”（即连贯的形状）。麦耶·沙度罗曾说过，韦太默的这个“好的连续”原理，可以被看作是“相似性原理”的一个特例。

进程中。在这种进程中，关键是要使在“水平”位置上行进的曲调与垂直方向上进行的和谐音始终保持垂直关系，而要作到这一点，就要在音乐任务所允许的范围内，尽可能使乐谱线简单和稳定。在乐音的和谐进程中，这种由连续性和简单性造成的

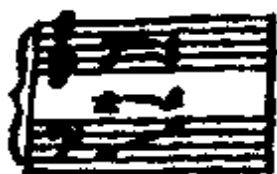


图 61

的垂直关系的作用，就像是各个单位位置上的相似，而使这些单位组合在一起一样。正如瓦尔特·皮斯坦所说的：“如果两组三和弦之间有一个或更多的音符相同，这些相同的音符就会在乐音之中反复出现，而其余的音，都会向着离它尽可能近的位置移动。”<sup>①</sup>（见图 61）



图 62

62)



图 63

通过强调整体结构的作用，我们就可以对以上列举的某些组合规则的应用范围加以扩大。例如，“位置相似原理”不仅可以运用到各个单位紧紧地靠在一起的时候，还可以运用到这些单位在整体中占据着相似位置的情况下（如对称的位置）。（见图

同理，方向相似原理和定向相似原理的应用范围，也完全可以超出平行（造成相似性）的范围。举例说，当舞蹈者沿着对称的线路前进的时候，也能造成分离。（如图 63）

在位置相似的现象中，有一种较为特殊的现象，这就是“接触”现象。当单位与单位之间没有间隔时，就会产生一个紧凑坚实的视觉对象。如果我们把一条直线或一个面说成是一种由无数个单位组成的集合体时，这种说法听上去好似是人为地去制造麻烦。这正如我们没有必要去解释，绿叶上面的红樱桃为什么会是看到的样子一样。但

<sup>①</sup> 瓦尔特·皮斯坦：《和谐》第 20 页，纽约版，1941 年。其他一些视觉组织活动规则也可以运用到音乐中。

是，我们必须记住，由晶状体投射在视网膜上的形象，是被视网膜接受器中亿万个互不相连的接受器一点一点地捕捉到的。这就是说，大脑是那些由无数点点拼凑起来的图案刺激的最终接受站。例如，在我们观看上面所说的“绿叶红果”时，它所形成的刺激图式中就包含着亿万个红色的刺激点和另外几百万个绿色刺激点。所有这些点，当然都是依照一定的原则或规律组织成视觉形象的。这种组织，就是简化性原理的具体运用。在那些符合简化原理的组合规则中，就包括着相似性原则。一个视觉对象的各个组成成分，越是在色彩、明亮度、运动速度、空间方向方面相似，它看上去就越是统一。一幅油画就不如一堵不着色彩的墙壁统一，而一缕云烟就不如一个气球统一。

## 17. 艺术中的实例

在视觉艺术中，位置的相似会使那些离得较近的事物成为一个独立的部分。举例说：挤在一起的一团人就会被看作是独立于位于一段距离之外的那些人的一个独立单位。但是，在相距遥远的事物之间，同样也可以得到一个令人可信的组织单位。这种组合，是通过另外一些相似性原则取得的。在毕加索《坐着的女人》一画中<sup>①</sup>（见彩图1），我们到处可以看到事物在几何形状方面的相似。这种相似加强了整个画面的统一，并微微暗示了女人与幕布形背景之间的差别。这种差别又进一步通过另外一些手段而变得更加明显起来。这些手段，就是在使人体向着左方倾斜的同时，又使幕布状的背景向右方倾斜。通过这种定向上的类似，就把整个画面分离成人体和背景两大部分。在形状方面，我们看到，圆形都是散布在女人形象之内

<sup>①</sup> 毕加索的树胶水彩画，画于1918年。

的。这种分布方式，恰当地显示出了这个女人金字塔似的形状。位于女人身外的那个曲线形的形式，是绿色椅子的扶手，它是作为连结棱角分明的房间和有机性的身体的中介（区域）出现的。色彩在这幅画中所起的作用，是在加强由定向性和形状相似造成的分离效果的同时，对这些结构倾向作出一定程度的抵消，从而把多样性加入到构图之中。我们看到，除了在人体内外都存在的那种暗褐色之外，其余的色彩都是既属于身体又属于背景。在垂直方向上的一连串黄色区域，既能使女人的身体看上去统一，又能把它从背景中分离出来。而人体左侧，那由头部——肩部——身体组成的阶梯序列，又是通过浅褐色统一在一起的。桔黄色在把右半部统一在一起的同时，又把这个统一体与底部蛋圆形桔黄色块联系在一起。被人体遮断的背景的连续性，也是通过色彩的相似性而被重新恢复起来的——绿色把那张被人体遮掩了的椅子统一了起来，暗褐色又把被女人伸出的手臂遮断的右侧背景联系在一起。总之，在这幅画中，由相似性和与相似性对应的非相似性的相互作用而产生的这种关系网络，是经得起仔细的分析和推敲的。

组合的规则，不仅加强了构图的纯形式效果，而且加强了构图的象征意义。这方面的一个最典型的例子，是格林瓦尔德为伊森海姆祭坛绘制的耶稣受难图。在这幅图中，分立两边的施礼者约翰和福音传布者约翰都身着大红袍子，而圣母的衣服、羔羊、圣经、耶稣的缠腰布以及十字架顶部的题字，都是白色的。通过这种方式，整个庭室之内象征各种不同精神价值（童贞、献身、启示、纯洁、王权）的事物，不仅在结构上被统一在一起，而且向我们眼睛揭示出它们的一般意义。此外，那些相反的精神价值，是由另外一些事物象征的——情欲的象征是玛丽·玛格黛尔娜那粉红色的衣服，犯罪者的象征是男人的裸露的四肢。冈姆布雷奇曾经指出过，在这幅画中，另外还存在着一个非现实、但又具有象征意义的大小等级。这个等级

从最大的耶稣开始，到最小的玛丽·玛格黛尔娜为止。<sup>①</sup>

通过色彩、形状、大小或定向的相似性，把互相分离的单位组合在一起的手段，对于那些“散漫性构图”<sup>②</sup>具有十分重要的意义。这种“散漫性的构图”的构图成分大都是独立的，它们有节奏地但又很不规则地分布在整幅画中。这种独特的构图可以在波斯袖珍画中看到，也可以在希鲁盖尔的绘画作品中看到，还可以在某些现代画家的作品中看到。例如，在修拉的《大碗岛的星期日》<sup>③</sup>这幅现代作品中，城市居民所特有的那种孤独，是通过展示许多没有任何社会联系的人在同一树荫中散步和休息，而清晰地表现出来的。而作为人类——即作为正在使同样的需要得到满足的人类——的相似性，又是通过运用各种不同的相似性组合原则而表现出来的。

以上所讨论的，都是有关相似性原则如何在不规则分布的单位中创造出统一性的问题。另外，还有“形状的连续性”因素。这种因素，对于那些球形式样永远是适合的。这种式样一般用于传达对立中的统一，而不是通过视觉组织原则去联结那些相互分离的成分。在一幅表现圣母玛丽亚拥抱着基督尸体哀声痛哭的画中，人与人之间密切的精神联系，是通过那个把人物围绕起来的简单的几何形式揭示出来的（见图 12）。文艺复兴时期极负盛名的三角形构图，实际上也就是通过将各种不同的单位揉合在一起，而形成的某种永恒性的形状。在这方面，表现最突出的是布伦库西的那件雕塑品<sup>④</sup>（见图 64）。在这件作品中，两个拥抱着的情侣，是通过它那对称的长方形轮廓线联系在一起的。这个轮廓线的两边，是如此对称，以致于使它们看上去几乎成了同一件事物。

① 冈姆布雷奇：《艺术的故事》第 259 页，纽约版，1950 年。

② 见本书第一章第六节中的注释。

③ 收藏于芝加哥艺术研究院。

④ 这件作品收藏在“菲拉德尔菲亚”艺术博物馆。



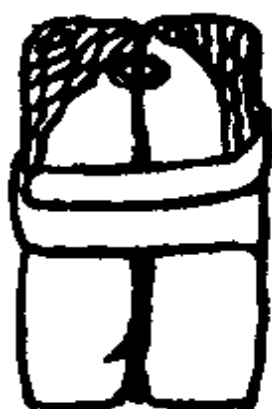


图 64



图 65



图 66

这种稳定形式所具有的统一力量，在塞尚的作品《多米尼加大叔》中（见图 65），是作为一种象征性的力量出现的。我们看到，人物那交叉的手臂具有一种强制性的力量。它们紧紧地交叉在一起，似乎永远不能把它们分开似的。这种效果，部分地又是通过把袖口的边缘与整个构图中心的垂直线重合在一起而实现的。中心垂直线是由对称的面部和对称的胸前十字架确定的。这样，就在代表他的精神的头部和代表他虔诚的信仰的符号（十字架）之间

建立起了强有力的联系。这种联系钳制了他身体的活动趋势。从而创造出一种集聚着巨大力量的静止姿势。

形状的稳定因素，还有助于在那些相距很远的单位之间建立联系，如果这些特定的单位能够鲜明地展示出一种常见的式样的话。在图 66 中，<sup>①</sup> 观看者倾向于在其中看到一个圆和一个大的十字架，而不是看到四个独立的小十字架。那些弯曲的部分，也同那些直线一样，能够在空白之间搭起联系各个分离单位的“桥梁”。

在一个特定的构图中，各种造成相似性的因素，既可以互相支持，也可以互相对立。例如，在彩图 1 所示的毕加索的画中，那些圆形或蛋圆形的区域，就是在形状上互相类似的同时，又在大小和色彩方面存在着差异。这就是说，它们在相互联系的同时，又是互相

<sup>①</sup> 取自于阿恩海姆：《格式塔心理学和艺术形式》（载怀特《形式的诸方面》第 196—208 页）。

分离的。通过这种方式，便产生出一种视觉对偶。这种对偶，就在那由吸引力和排斥力组成的丰富多彩的网络中，建立起了整体的统一。事实上，要想在一个包含着分离因素的整体中建立起统一，就必须以联系因素来抵消这种分离。举例说，在一幅画像中，如果所有的知觉因素全都是为了配合起来使画像达到统一，并把这个画像从背景中分离出来，整幅画就会陷入分裂。

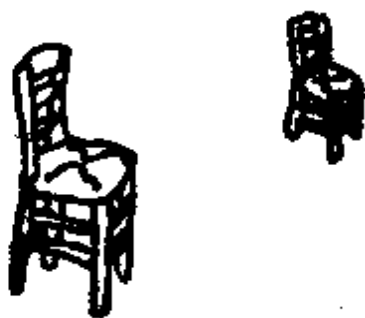


图 67

在其他因素都不变的情况下，某种不相似因素就会特别鲜明地被突出出来。在凡高画的那幅表现他的卧室的画中，那两把椅子除了大小不同之外，形状、色彩、空间、定向等都相同。（图 67）在这种情况下，这两把椅子在大小方面的差别（这种差别被用来产生深度效果），就比这两把椅子在形状、色彩、空

间、定向等方面的不同明显得多。但是，正因为这两把椅子有诸多相似性因素，才诱使眼睛去对这两把椅子进行联系和比较，从而发现它们之间的差别。

相似性与非相似性，永远是相对的。如果不考虑事物所处的场合的情况下提出“两个事物相似不相似”的问题，这个问题就毫无意义。一个三角形和一个正方形，通常情况下看上去极其不同，然而，当我们从一套儿童玩的积木中挑选出一块三角形木块和一块正方形木块，并把它们放在草坪上时，它们看上去就十分相似。两个在大街上一起行走的修女，在街上的人看来十分相似，然而对于那些熟悉她们的人看来，她们就完全不同。照相师们都懂得，位置的相似都是相对的，观看一张在一般距离之内拍摄出的照片，其中两个人之间的距离肯定看上去比这两个人真实的距离远得多，因为相对于照片的狭小的空间来说，这两个人之间的距离实则是增加了。

在一件艺术品中，不论基于何种特殊的知觉因素建立起来

的关系，从来都不是仅仅局限于两个由相同成员组成的部分之间，举例说，很难局限于由五个大的图形组成的部分，和由五个比刚才小一些的同样的图形组成的另一个部分之间。在一般情况下，相似性因素，都被运用于一个广泛的值的范围中，举例说，被运用于从最小的尺码到最大的尺码序列中的所有尺码中（见图 68）。即使在这些尺码的相似性程度会改变的情况下（图 69），或者当这样一些依照一定的顺序排列的值被不规则



图 68

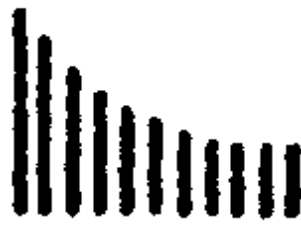


图 69

地散布于同一个构图时，眼睛也会依照它们在上述等级系列中的位置顺序，把它们联系起来，从而使眼睛沿着一条与构图相适合的路线去扫描它们。在修拉的《大碗岛的星期日》中，眼睛将会从那个最大的人物形象开始，然后沿着一条从前景到达背景的之字形路线，逐渐地向那些越来越小的人物移动。

在上面所举的例子中，我们证实了眼睛的扫描是由相似性因素引导着的。在艺术实践中，这种扫描路线对于艺术的构图是十分重要的，它们往往能使艺术品的艺术效果发生巨大的影响。在艾尔·格雷柯所绘的《从圣殿中被驱逐》这幅作品中（图 70），总体色调是黄褐色，只有耶稣和那个在画的左下角曲身下伏的货币交换者的衣服是鲜红色。当观看者的注意力被吸引到中心位置的耶稣身上时，色彩的相似性就会继而引导眼睛转向位于左下方的第二个红色的点。这就使眼睛的扫描路线准确地重现了鞭子的抽打路线。这种抽打的路线又进一步得到了位于耶稣和被鞭打者之间的那两个人物为躲避皮鞭而举起的手臂的加强。结果，眼睛所进行的活动，就真实地再现了画中



图 70



图 71

的主要人物的活动。<sup>①</sup>

证实这种现象的另一个例子，是皮惹特·布鲁盖尔《有关盲人的传说》<sup>②</sup>这幅画。在这幅画中，我们看到盲人们一个跟着一个地走进了一个深沟中。在形状的不断性因素的作用下，这六个盲人的身体形成了一个人体系列。这个系列逐渐向下倾倒，最后终于迅速地倒了下去。在这幅画中，我们只能看到同一种活动所形成的一系列不同阶段。在这些阶段中，我们见不到走路、踌躇、吃惊、摇晃、跌倒等动作。人物形象的相似性，并不是由严格的重复得到的，而是通过把逐渐

的变化过程展示出来而得到的（图 71）。这样就引导观看者的眼睛跟随着力中所要再现的运动路线而运动。在这幅画中，活动绘画原理被用来表现那个在空间中同时展开的阶段序列。在以后的章节中，我们还要证明，电影中的运动幻觉是如何通过把相似性原理运用到时间维度中而得到的。

① 关于这幅画，有五种解释，我只取了其中的一种。

② 这幅画收藏在那不勒斯国立博物馆。

## 18. 结构骨架

至此，我们已经明确，一个视觉对象的形状并不仅仅是由它的轮廓线决定的。为了使这个道理更加明确，我们再举下面的例子：一个在大街上行走的人，被要求按照图 72 (a) 所示的路线行走：“穿过两条街，然后向右拐，再穿过两条街，然

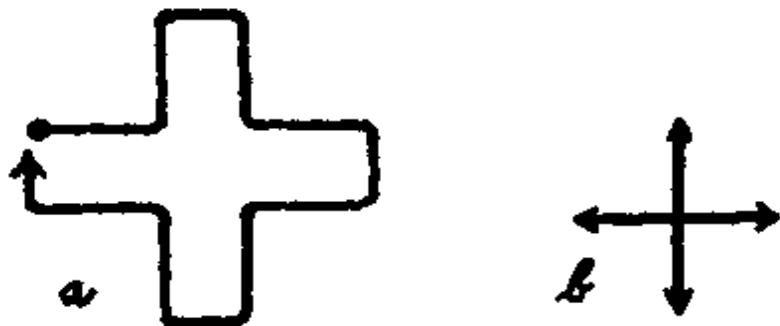


图 72

后再向右拐，再穿过一条街，然后再向右拐……”。当这个人按照这个指示走完全程后，发现自己又回到了原来出发的地方。这或许使他感到很惊奇。因为，虽然他已经走完了图中所示的全部轮廓线，但他的经验中未必就会包含着我们在图 72 (b) 中所见到的那个十字形图案的本质。因为这个图案的最典型的特征，就在于它是由两个互相交叉的线条组成的。或者说，是由从一个共同的中心发出的四条线组成的。

德拉克罗克瓦曾经说过，要想把一个物体画出来，首先应该把握这个物体之主线条的对比。“在动笔之前，画家必须清醒地认识到眼前物体之主要线条的对比”。<sup>①</sup>在很多时候，主线条并不是物体的实际轮廓线，而是构成视觉物体之“结构骨

<sup>①</sup> 德拉克罗克瓦：《文学作品》第 69 页，巴黎版，1923 年。



图 73

架”的线条。举例说，不同的三角形就有不同的结构骨架。图73所示的五个三角形，就是在三角形的两个顶点不动的情况下，使另一个角的顶点在垂直方向上向下移动中取得的。韦太默曾经注意到，虽然这个角的顶点的向下滑动是持续的，但三角形本身发生的变化却不是持续的。在这种滑动中，三角形的变化分成了几个不同的序列。这些变化序列的最终结果，就是图73<sup>①</sup>中所示的五个三角形。这就是说，虽然这些三角形结构上的差别是由外部轮廓线的改变引起的，但这些差别却不能

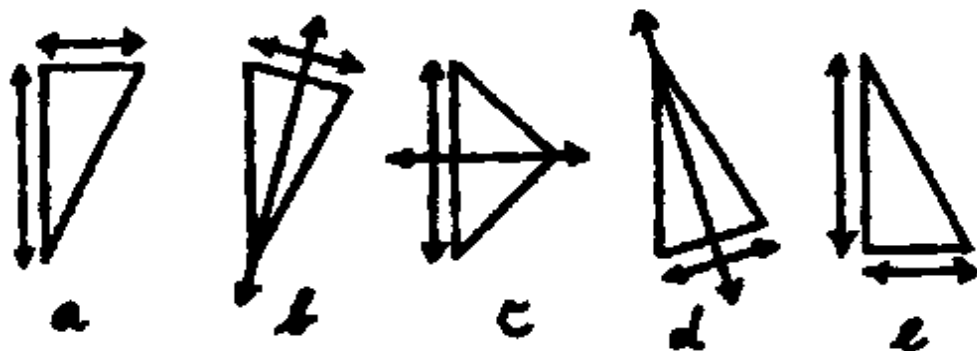


图 74

通过轮廓线来说明。以图74中的三角形(a)为例，它的主要轴线是那条垂直的边，它的次要轴线是那条水平的边。这两条轴线相交形成一个直角。而三角形(b)的主要轴线是向右方倾斜的，并把整个三角形分成了对称的两半。这时，虽然这条主轴线左边的那条边线在客观上仍然是垂直的，但看上去根本

<sup>①</sup> 这个程序是由韦太默提出的，见韦太默《格式塔心理学探索》第318页。也可见《心理学研究》杂志（德国）1923年第四册，第310—350页。

不垂直了，变成了与整个式样的主轴线偏离的倾斜边线。在图(c)中，整体的倾斜已经不见了，但那条短一些的水平轴线却变成了整个构图的主轴线，因为它已经变成了一对新的对称分离体的中心。当变化过程进入到三角形(d)时，主轴线又恢复了倾斜……我们看到，这样一些三角形的自动组织活动，都是遵循着简化律进行的，所以我们绝对不会把这些三角形看成不对称的结构。例如，我们不可能把三角形(c)看成是一个

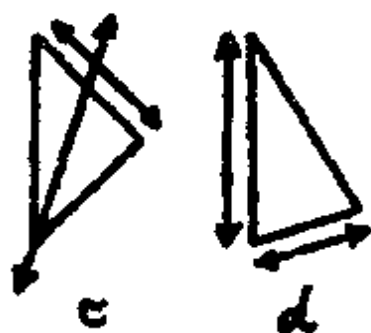


图 75

不规则的倾斜三角形，也不可能把三角形(d)看作是偏离了直角三角形(e)的偏离体(见图75)。在这些三角形中，一切可能运用对称的地方，都尽可能地运用了(b、c、d)。在(a)和(c)中，最简化的式样则是直角三角形。

每一个三角形的特征(即它的特征或本质)，都取决于它的结构骨架。结构骨架主要是指主要轴线的构架，其次还包括由它的主要轴线确定的“部分”与“部分”之间的独特对应关系。在图73所示的那些等腰三角形中，其中的两条相等的边是互相对应的，变成了两条“腿”，而第三条边则变成了基底。在另外两个三角形(a和e)中，直角使得斜边对面的那两条边线互相对应。

由结构骨架来确定一个式样之特征的事实，具有很大的意义，因为它指明了，如果要使一个已知的式样与另一个式样相似，或是要用这个已知式样去再现另一个式样，需要具备什么样的条件。当我们想要使某个艺术品之内的某几个形式互相类似的时候，只要使得它们的结构骨架达到足够的相似就行了，它们之间在别的方面的一些差异，都不会造成很大的障碍。一个人的形象，可以被约简到只剩很少的几个成分，它的某些细节部分的姿态，也尽可以同这个人惯有的姿态大大偏离，然而，只要这个形象的结构骨架与观看者所掌握的这个人的视觉概念的结构骨架相类似，这个形象就仍然可以被这个观看者毫

不费力地识认出来。至于视觉形象与这个视觉形象想要传达的内容之间的关系，我们还要在下一章里进一步讨论。

在近来出现的种种影响艺术理论的思潮中，有一种对艺术家产生了极大的反作用。这就是那种把对艺术品的理解完全看作是一种主观作用的思潮。我们常常被告知说，一个人看到什么，完全要取决于他是一种什么样的人，他对什么感兴趣，他过去的经验以及他怎样选取自己的注意角度。如果这种看法是正确的，那么艺术家就必须承认，他个人在自己创造的画或雕塑中看到的东两，是由于他自己正在观看才存在于这些作品之中的，当别人观看同样的作品时，就看不到他所看到的东两。这样一来，类似巴尔扎克说的《未知的杰作》一类的作品，就成了优秀艺术的光辉代表了（只有它的创作者才能从这幅杰作中看到—个美貌的女人的形象，而当他的朋友们观看时，它就成了一堆乱糟糟的东西）。当然，我们也承认，没有两个人会在同一件艺术品中看到相同的东两，但这并不等于说，—幅画或—座雕塑就等于—片空白无物的幕布，—个观赏者都可以把自己大脑所想反映和投射到这片幕布上。在以上的章节中，我们已经讨论了那些基本上不受人的个性差异影响的视觉现象。例如，简化现象就是由客观条件来决定的，分离和组合同样如此。如果观看者的大脑神经系统是健全的，存在于刺激物中的那些客观条件就会产生预期的反应。我们当然承认，这些现象还是一些相当低级的现象。但在艺术中，这些低级的形式式样却负载着核心意义。如果这些式样自身都具有—种客观的结构，它们就必定会给艺术家的创作提供—个坚实的基础。



---

# 第 3 章

---

## 形 式

---

在具体应用中，“形状”和“形式”这两个词往往被人们用来标示同一事物。即使在本书中，为了使语言活泼多变，在标示同一个事物时，也交替使用这两个词。实际上，区别这两个词的不同意义是十分有价值的。

在上一章中，我们探讨了形状（即表象）的空间样相，但是，没有一个视觉式样是只为它自身而存在的，它总是要再现某种超出它自身的存在之外的某种东西。这就是说，所有的形状都应该是某种内容的形式。

当然，内容也不等同于题材，因为在艺术中，题材只能作为形式为内容服务。但是，多数艺术家所遇到的有关形式的大量问题之一，便是如何通过视觉式样对某些事物进行再现的问题。再现涉及的是素材和再现形象之间的比较。既然形式决不

是机械地、原封不动地对素材的复制，那么就又产生了另一个问题，即：假若要使一个形式被清楚地看出，究竟要表现什么，应该具备哪些条件呢？艺术家应该运用什么样的视觉概念，来再现事物呢？又如何去解释视觉概念的多样性呢？

## 1. 定向的改变

假如将某一幅画中的平面图形倒转过来，这个图形会发生什么样的变化呢？

如果它的几何形状没有丝毫改变，仍然保持原状，而仅仅改变了空间中的定向，它的样相看上去会改变吗？

我们知道，如果是一个具有相当清晰的轴线骨架的图形，当我们把它向一边倾斜时，倾斜之后的图形与原来的图形相比，一般是不会改变的。从图 76 中可以看到，当其中的三角



图 76

形和长方形倾斜之后，除方位发生了变化之外，其余都保持不变。换言之，它们并没有因为倾斜而变成为别的图形，而是原来的图形改变了方向。这一事实，已由格勒曼的试验作出了有力的证明。在这个试验中，被试者是儿童和猿猴，

当我们把位于它（他）们面前的三角形，在定向方面加以改变后，不管是儿童还是猿猴，都会随着图形定向的改变而使自己头部的定向改变。他们之所以这样做，明显是为了使自己重新获取在原来位置上所看到的图形<sup>①</sup>。

物体具有一定的定向，这是一个相对的而不是一个绝对现象。举例说，在一个空旷的空间中，一个物体就无所谓倒立和

<sup>①</sup> 格勒曼：《类人猿和二岁儿童的识别能力》，载《教学研究与发生心理学杂志》1933年，第42期，第2—27页。

倾斜，因为在这种情况下，我们无从拿其他物体的定向与它本身的定向作比较，也就不可能意识到，投射到视网膜上的形象相对于真实的物理世界来说是相反的。之所以如此，并不是如某些教科书上写的，“形象在大脑里是翻转过来的”，也不是“儿童们通过学习之后把它翻转过来的”，而是因为，视觉所看到的客观世界的形象，本身并没有倒立和倾斜，空间和时间中不存在任何可用来与这个形象进行比较的东西。<sup>①</sup>

因此说，这一个方向与那一个方向是没有什么区别的。只有在这个形象所及的范围之内，才存在着上下的区别。只有在这个范围之内，我们才可以说，这个猴子相对于它周围的世界是倒立的。

这就是说，定向是相对于框架而存在的，实际上，视觉接受的不仅仅是一个框架的影响，而是三个类似的因素的影响，这三个因素分别是：1. 物体周围的视觉世界的结构骨架。2. 物体在大脑区域投射的形象。3. 由肌肉感觉以及内耳的平衡器官通过动觉所感知的观察者本人的身体结构。

整个视域的定向是由主轴确定的。举例说，在一个房间中，墙、地板、天花板确定了垂直和水平的定向。在仆人把房间打扫完毕之后，挂在墙上的画片被弄歪了，这个歪斜是相对于整个房间的构架来说的。如果这时我是垂直站立的，那么这个歪斜了的画片在我的大脑视觉区的投影也应该是歪斜的。但如果我这时把头倾斜一下，画片相对于我来说就变成直立的了，但相对于周围事物来说，它仍然是倾斜的。只要一幅画的垂直轴与视域本身的垂直轴重合（视域的垂直轴是由大脑视区域的投影决定的），这幅画看上去就是垂直的，不管是挂在墙

---

<sup>①</sup> 一旦正常的定向确立之后，再用透镜或电影方式将这个定向倒转过来，外部世界看上去就是倒立的。关于这种现象，可参见斯特拉登《在视网膜形象未倒立的情况下的视觉》，载美国《心理学周报》1896年，第3期，第611—612页。1897年第4期，第432—351页，第466—471页。还可参见贝克莱《新视觉论》第88—102节。

上，还是平放在桌面上，或是放置在任何一个别的地方，情况都是如此。我的动觉通过对重力的感知，使我感受到我身体的位置。在日常生活中，动觉的感受与视觉对周围环境的框架的感受是成和谐状态的。当我抬起头来仰望一座高大的建筑物时，我的视觉对那倾斜的视域的感受，与动觉对我自己倾斜的头部的感受，就经过相互作用，使我感受到这座建筑物是垂直矗立着的。但是，当这座建筑物出现在银幕上时，由于我个人在观看时身体处于直立状态，又加之画面的框架也是直立的，这两个因素就决定了我看到的建筑物必定是倾斜的。如果我们想知道，视觉感觉和动觉感受相比，究竟哪一个对定向的影响更大些，就必须通过特殊的试验，将这两种感受加以比较。下面让我们介绍维特金作的一个试验。在这个试验中，被试者坐在一个完全漆黑的房间里，并观看由一个发光的线条组成的正方形框架，这个框架是稍微倾斜的。在这个框架之内装着一个发光的标尺，它可以绕着自己的中心轴转动，因而可以随意改变定向。在满足了以上两个条件之后，主管平衡的动觉器官所感受到的构架，相对于观察者自己的身体构架来说，就是倾斜的。这时，如果我们要求他将标尺转到垂直位置，如此调整出来的位置就不能同时垂直于两个参照构架。试验的结果，大部分被试者都在不同程度上将标尺矫正到与正方形的主轴相一致的位置上。这说明，大部分人，只受视觉感受的影响，而不理睬自己动觉的变化。其余的那部分人则在自己动觉的支配下，将标尺矫正到与物理垂直定向相近的位置上——这就是说，他们的动觉感受压倒了他的视觉感受。不同性别的人也会得到极其不同的结果。在多数场合下，妇女的判断往往服从于视觉感受，男人则多服从于内部的动觉经验。<sup>①</sup>

<sup>①</sup> 这儿是对维特金所作的试验的简述，详情见维特金《人与人之间在知觉方面的差别——原因和重要性》，载耶洛姆·S·布鲁诺与大卫·凯莱什著《知觉与个性》第145—170页，杜尔哈姆版，1950年。

在一个艺术品中，任何一个小单位的定向，基本上都是由整幅作品的主轴确定的。例如，我们上面提到的正方形框架的垂直轴和水平轴就是它的主轴。在这个框架之内，往往还要有一些倾斜、自成一体，并有着自己局部框架的小单位。比如说，如果脸是向一旁歪的，即使鼻子相对于脸来说是垂直的，但它对于整个构图来说，就又是倾斜的了。图 77 选自空间知觉试验中使用的图形<sup>①</sup>。从图中可以看到，长方形框架之内的那个正方形，由于受到外周框架的影响，看上去就像是一个倾

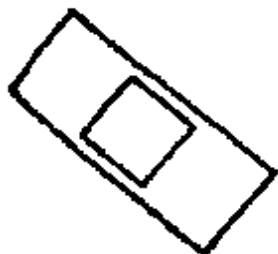


图 77



图 78

斜的正方形。很明显，假若这个正方形外周没有这个倾斜的长方形，它看上去就是一个直立的棱形。从图 78 中，我们看到的是毕加索静物画中的一块桌布的边饰。<sup>②</sup> 我们看到，虽然画框内部的各个棱形的定向都不一致，但看上去都是相似的。众所周知，在儿童画中，虽然儿童画出来的烟筒大多都与倾斜的屋顶垂直，这种垂直又仅仅局限在一个个别的小框架内，致使烟筒看上去倾斜的，但这种处理方式又一般不会妨碍全局。这究竟是因为什么呢？一般说来，在同一件作品中，各个小单位的定向都是由许多不同的外在影响决定的。艺术家为了达到预想的效果，必须让这些不同的影响分布得平衡得当，或是使某种

<sup>①</sup> 图 77 转引自卡普费曼：《对于二度形状的立体效果的心理学研究》，载《心理研究》杂志，1930 年第 13 期，第 353 页。

<sup>②</sup> 毕加索的静物画：《红色桌布》，作于 1924 年，为巴尔复制，见阿夫雷行·H·巴尔：《毕加索——40 年的艺术生涯》一书中的插图 187，纽约版，1939 年。

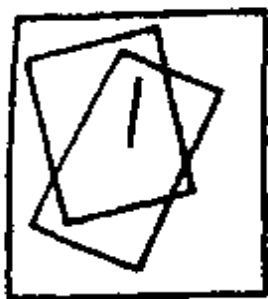


图 79

影响胜过另一种影响，或是使几种影响互相补偿，而不是使所有的影响的分布变成一堆乱七八糟的交叉网。例如，在图 79 所示的图形中，最中间的那条直线就是因为遭受着混乱不一的干扰和影响，才变得飘忽不定。仔细观察这个图形，我们就会对以上的道理体会得更加深刻些。

倾斜的位置还会产生一种强烈的运动感。照相师为了加强相片的生命活力，使之看上去令人兴奋，往往使人物影像与框架成一倾斜的关系。立体派和表现派画家为了使描绘的景物具有强烈的动感，往往使建筑物、山和树木之间成倾斜的关系。

如果一个式样的轴线不够稳定，它在特定条件下就要变成另一种式样，而最能造成这种改变的特定条件，便是使它倾斜。

一条直线，无论放置在任何位置，都不变形。但当我们把一个正方形旋转 45 度时，<sup>①</sup> 它就会成为一个棱形。因为在这种情况下，它的对角线就变成了一个中心轴线，使左右两个部分以它为对称。

之所以会发生这种根本性的变化，其源盖出于简化律的作用。简化律不仅制约着一个式样的内部，还制约着式样和空间参照构架之间的关系。当几个构造骨架都成为可选择的对象时，其中与式样的框架之间的关系最为简化的那个构造骨架就会占绝对的优势。在正方形的边与框架的轴线相重合的情况下，它的边就决定了图形的形状。而在一个棱形中，与框架的轴线相重合的是对角线。

正方形与棱形之间的区别是很明显的。正方形有着清晰的

<sup>①</sup> 定向对正方形形状的影响，首先是由马赫在 1896 年提出来的，见马赫《对感觉的分析》第 106 页，芝加哥与伦敦版，1914 年。

垂直线和水平线，它看上去是静止、稳定和简化的。而菱形却是基于一个点所达到的平衡，而不像一个正方形那样，是基于一条坚实的边达到平衡，因而不具有一个正方形具有的那种静感。相反，由于它的边是倾斜的，看上去富有动感，而且显得不太简化。如果一个 90 度的角处在倾斜的位置上，多半就失去了其直角的特性，因为它的边看上去偏离了中心轴线。一个很明显的证据就是，儿童们总是感到，画一个正方形要比画一个菱形容容易得多，这说明，菱形与正方形在简化性方面是存在着差异的。斯坦福·比纳特所作的智力试验表明，平均五周岁的儿童，就能画出正方形，平均年龄七周岁的儿童，才能画出菱形。

## 2. 倒立的物体

当一个式样的轴线稳定和强大到不可能用另外的轴线去代替的情况下，我们把这个式样来一个 180 度的大旋转，这时会发生什么事情呢？我们发现，虽然它的几何形状没有改变，但整个式样的样子却完全变了。经过倒转之后的图形，看上去不像是偏离了垂直的方向，而变成了一个本身有着稳定结构的全新图形。在某些超现实主义的动画片中，人的脸有时被倒立着显示出来，这时人们看到的会是一个相当可怕的怪物。虽然人们对人的脸面相当熟悉，但此时眼睛看到的却是一个与人的脸大不相同的奇怪的形象，在这个形象中，嘴长在眼睛的上方，眼睫毛从下往上长着，而头发却是从上往下长的。为什么会这样，原来，这个新的脸的样子，是由它本身的对称性决定的，这种对称性使它看上去就像是一个自我完善的存在物。这样的例子不胜枚举。在图 80 所示的两个等腰三角形中，它们看上去已经变成两个完全不同的图形了。图 (a) 的走向是从一个稳定的底渐渐过渡到顶点，而图 (b) 却是将一个宽大的顶部



图 80

支承在一个顶点之上，从而形成了一种极其危险的平衡<sup>①</sup>。

为什么倒立会使图形完全改变呢？看起来，很可能是因为大脑的视皮质区域有一个占优势的定向，这个定向与我们所说的垂直的定向是一致的。这个占优势的定向又会产生出一个占优势的方向，这就是上下方向。这样，在视觉中，垂直的定向便成了产生其他一些定向的基础。例如，在一个式样中，只有它的轴线接近于垂直时，它的对称才会完全成立。一个小提琴，只有当它位于垂直的定向上时，才能见出其对称。除此之外，在一个正立的提琴和一个倒立的提琴之间还存在着形状的差异<sup>②</sup>。

在解释这种现象的生理基础时，柯勒指出：“我们有必要做出这样的假定：由于视觉中心组织长期地遭受到一个具有固定方向的因素的刺激，这个因素对于视觉中心之内进行的特殊活动的本质起着决定性的作用。这与那些特定的刺激物对视网膜本身性质的形成所起的作用是一样的。”<sup>③</sup>

我们决不能忽视这样一个事实：在物理空间中，垂直的定向显得特别重要，因为这个定向与重力的定向是恰好重合的。地心引力在这个定向中也能造成不同的方向，与地心引力相反的方向，是向上的方向；与地心引力一致的方向，则是向下的方向。很明显，这种现象不是由视觉机制的内在性质造成的，

① 对倒立的等腰三角形的评论，参见卡普弗曼《对二度形状的立体效果的心理学研究》，载《心理学研究》杂志，1930年第13期第352页。

② 参见智力测验中对形状复制的测试，可以查台尔曼和麦雷尔著《智力测验》一书中的第92、98、219、230页。波士顿版，1937年。

③ 柯勒：《心理动力》第29页，纽约版，1942年。还可以参见卡夫卡《格式塔心理学原理》第212—219页，纽约版，1935年。还可参见卡普弗曼《对二度形状的立体效果的心理学研究》，载《心理学研究》1930年第13期，第349—353页。



而是由我们对物理世界的观察造成的。我的说法是有事实做根据的。例如，我们在认识外物时，假如这时物体的空间定向发生改变，那些经常处于不同空间定向的物体就比那些经常处于一种单一的空间定向的物体更好识认一些（多空间定向的物体有雨伞、骨头、喇叭、钥匙等。仅有一个空间定向的物体有坐着的猫、兔子、玩具、手枪等）。而且我们还发现了这样一个事实：在日常生活中，如果对某种定向的反应是靠学习得来的，它就不会像我们预期的那样迅速。<sup>①</sup>

幼儿就很少去注意各种定向的差异，我们没有理由假定，他们根本没有看见这些差异，而是应该认为，他们对这些差异不发生反应。例如，当把一幅倒立的画放在他们眼前时，他们也显得无动于衷。直到儿童长到六岁时，定向才开始对他起作用。试验证明，在阅读时如果把书的方向作90度的改变，这种改变对于一个十一岁儿童的阅读速度产生的影响就比对一个成年人的阅读速度所产生的影响小得多。在幼儿绘画中，除了各个单位的分布所表现出的那种节奏感和平衡感之外，没有任何迹象表明，其中含有统一的空间概念。那些独立的小单位的定向是游离不定的，在个别时候，儿童甚至会将一个人体的各个部分画得横七竖八，有时会情不自禁地将画上下颠倒，有时还把画纸左转右转而丝毫意识不到其定向的改变。这说明，一个统一的空间构架概念是逐渐形成的<sup>②</sup>。

这个领域里的某些事实是很难解释的，我们上面所谈的空间概念或许是由“成熟”造成的——也就是说，是由于神经系统随着年龄的增长而逐渐发展造成的，而不是学习的结果。然

<sup>①</sup> 有关过去的经验对空间定向的影响，见吉布森与罗宾逊著《视知觉中的定向》，载《心理学论文集》1935年，第45期第39—47页。

<sup>②</sup> 有关儿童对定向的反应，见威廉·斯特恩《论空间定向》，载《发展心理学杂志》1909年，第2期，第498—526页。还可参见查劳特·鲁艾丝《在儿童对平面图知觉时定向因素的作用》，载《儿童发展杂志》1930年，第1期，第111—143页。

而，对定向的改变显得无动于衷，这一现象在原始部族的成年人中也发现了。卡夫卡曾记录过这样一个事实：班图部落的黑人，对于那些他们熟悉的事物的形象，即使是倒立的或倾斜的，都会很容易地识认出来。这个部落中有几个识字的人，在他们读书时，不管将课本正着放还是倒立着放，仍然能流利地读出来<sup>①</sup>。

在某种条件下，主观定向也会发生改变。斯特拉登曾经做过这样一个有名的试验：让被试者戴上一副奇特的眼镜，使他看到的外部一切物体都是倒立的。当戴眼镜的时间超过一个星期之后，就把眼镜取下来，这时如果再让他看外界事物时，一切都变成倒立着的了。这说明，一般情况下，人们观看到的物体的定向，很难不受一个和它的定向完全不同的环境的影响。斯特拉登的试验，就证明了这一道理<sup>②</sup>。但是，如果人们观看时将注意力仅仅集中在一个相对来说比较自我独立的物体时，主观定向发生改变的现象也会发生。勒温就曾经举过这样一个例子：有些印刷工人甚至会把在印刷机中倒着运行的图画看成是正的。对此，勒温继续进行试验，最后发现，将颠倒过来的字母或单词向被试者作多次短促的显示之后，这些字母也都被受试者看成了正的<sup>③</sup>。

### 3. 投 影

仅仅是空间定向的改变，就会干扰和改变一个视觉对象的性质。这一事实，在常人看来简直是不可思议的。因为它本身

<sup>①</sup> 卡夫卡：《意识的发展》第314页，纽约版，1924年。

<sup>②</sup> 斯特拉登的试验报告见他《在视网膜形象未倒立的情况下的视觉》（出处见第一节）。

<sup>③</sup> 勒温：《论空间定向的改变》，载《心理学研究》1903年第3期第210—261页。

的几何形状并没有因定向的改变而改变。但是，我们的确又发现，在一定的条件下，物体定向的改变会造成这一个全新的结构骨架，并使这个视觉对象的特征发生根本性的改变。

在本节中，我们将转向对“变形”问题的研究。所谓变形，就是指几何形状本身的改变。这样一种变化被有些人称之为“柔”性的变化，就是说，它有可能会引起视觉对象发生性质上的变化，但在某些时候，又不能引起这种变化。究竟如何，这要看它是否能够改变视觉对象的结构骨架。

让我们剪取一块特定大小的正方形纸卡片，并观察这一卡片在烛光或其他弱光源照耀下的投影。随着照射位置的逐渐改变，我们会看到形形色色的不同投影，其中



图 81

有一些投影与图 81 所示的三个图形类似。此时我们会发现，虽然这些不同的投影都是由同一张卡片造成的，但它们看上去却有着根本的差异。图 81 的 (a) 图很明显由长方形的变形而生成的，而从 (b) 和 (c) 图中，就很难看出它们与长方形的任何关系。(a) 图保留了一个长方形结构骨架的基本特征——即两组相对的边线基本上相等。而 (b) 图和 (c) 图则不然，它们失去了长方形的基本特征，分别有着自己独特的构架。

我们知道，对于一个长方形卡片的知觉，要基于这个卡片在视网膜上的投影，而视网膜投影则像这个长方形投射在墙壁上的影子——随着视觉对象与观察者之间的位置的改变，投影也会发生改变。依照同样的道理，视网膜既可以收到一个完好的长方形投影，也可以收到一个或多或少失去了原来的特征的投影——一个与投射物的结构完全不同的投影。但事实上，一个特定长方形的视觉形象，可以由不只一个式样把它较为真实地再现出来。而这些式样又不一定都是长方形，而是看上去好

像是长方形在空间中进行了倒转或倾斜之后造成的影子。<sup>①</sup>

由于我们想要加以再现的是一个二度的长方形卡片，而这种卡片在视网膜上投射出一个合乎长方形视觉概念的投影是较容易的。这个投影就是那个与长方形的视觉概念完全等同的投影。很明显，要取得这个投影，就必须让视线垂直于长方形卡片的平面，只有这样，物体本身的形状才大体上等同于它在视网膜上的投影的形状。

但当我们面对着一个真正的三度立体时，情况就大大地复杂起来。因为一个立体的形状是不能通过一个二度投影复制出来的。视网膜上的投影是光线从物体上沿直线反射到眼睛上产生出来的。因此，这个投影就只能再现物体上的那些与眼睛直接相交、不受任何阻碍的点。图 82 中所示的图形，就是从立方体 (b、c、d) 上选出来的这样一些点以及它们在视网膜上的相对位置。这些点和位置随着观察者观看角度的不同而变化着 (见 b'、c'、d')。这三个图形是与三个不同的观察位置相对应的三个投影。随着投影的改变 (这是通过改换眼睛的位置而引起的)，就一定会看到一系列不同的形状。换言之，一个立方体在人的眼中会经历一系列的变形，比如它有时会变为一个正方形，有时又可以变为一个六边形。如果这种情况果真发生的话，就会使人陷入困难。因为这个客观上形状一直保持不变的物体，在观察者的眼睛中就会永无休止地改变着形象。这些形象的结构一忽儿与物体原来的结构相像，一忽儿又完全相异。

---

<sup>①</sup> 观察位置的改变，并不能引起物体的变化，即使是由于距离较远而引起大小发生变化，也不会引起变形。乌尔富林在论述关于对艺术品的复制和解释问题时，曾经抱怨过摄影造成的变形效果。(见乌尔富林《艺术思想史》第 66—67 页，巴斯莱版，1941 年) 他特别指出，当人从一个不合适的位置对雕塑的某一个方面进行拍摄时，就会产生这种变形效果。拍摄之所以会比在视觉中更容易变形，主要是它只能拍摄到一个三度立体的一个孤立的方面。当一个雕塑的形状相当复杂时，如果从一个倾斜的角度去拍摄它，就会为它拍下一个“变了形的正面”，这就是人的眼睛从雕塑的正面所看到的那种形象。

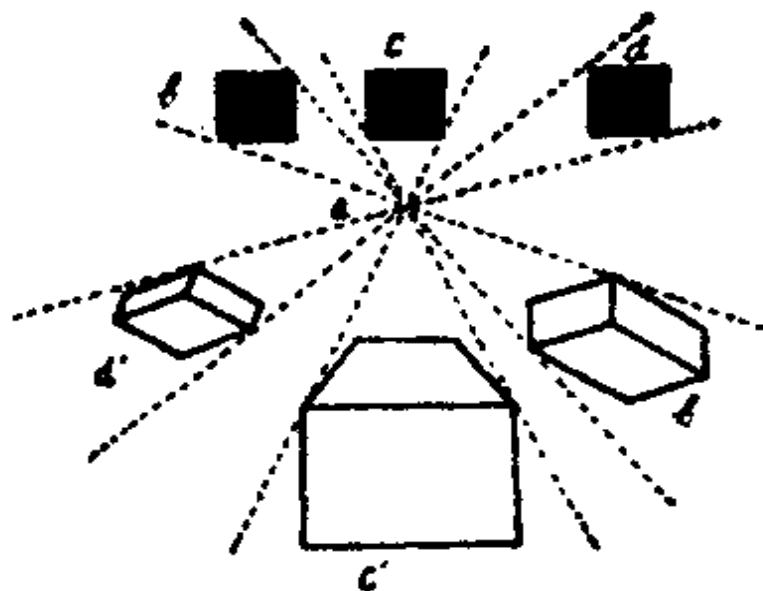


图 82

这样一来，由哈哈镜产生的那种令人讨厌的经验就将永远地成为我们对周围所有物体的正常的视觉反应。

幸运的是（但也是令人惊奇的），这种情形却没有发生。在正常的情况下，这种时刻都在变化着的视网膜投影，反而产生出了一个恒常不变的三度视觉概念，这种现象被心理学家们称之为“形状的恒常性”。<sup>①</sup>

#### 4. 立体的视觉概念

按照上节所阐述的道理，从知觉经验中产生的物体的视觉概念，应该具有下面三个重要的特征：

1. 物体被看成是三度的。
2. 物体的形状具有恒常性。

<sup>①</sup> 平面几何形状中也可以见到“结构恒常”的问题，参见雷查特·库伦特和赫尔伯特·罗宾斯《什么是数学？》第165页，纽约版，1951年。

3. 物体的视知觉形象（概念）不等同于从某个特殊的投影方位所见到的该物体的形象。

有关这三个特征，我们可以从弗朗西斯·格尔登对视觉意象的研究中找到一些证据。格尔登断言：“少部分人可运用人们经常提及的那种‘接触视力’，能够在同一时刻见到一个立体的不同方面的形象。大部分人可以近似地做到这一点。但所有的人都不能在同一时刻看到一个地球仪的全部形象。有一个著名的矿物学家曾向我保证说，他能够同时见到一种他所熟悉的晶体的各个晶体面的样相。”<sup>①</sup>

事实上，格尔登试验所涉及的是一种“意象”，而不是一种“视觉概念”，这二者并不是一回事。要想构想出某一物体的形象结构，只具有一种看到未呈现在眼前的物体的能力，还是不够的。但即使如此，格尔登的例子至少说明了，什么是三度视觉概念。所谓三度视觉概念，就是不等同于物体的一个特定方面的概念。如果一个人想获得一个圆球或一个晶体的整体概念，就不能仅依靠从一个角度所得到的印象。因为一个物体的视觉概念，是从多个角度进行观察之后得到的总印象。这种总体印象虽然是一种印象，仍然属于视觉概念，而不是运用抽象思维得来的语义解释。理性知识有时有助于形成一个视觉概念，但只有在这些知识可以转换成视觉的属性的时候才能起到作用。

严格说来，任何一个立体物的视觉概念都只能以三度媒介加以再现。比如，雕塑和建筑就是这种情形。如果我们想在平面上把一个立体物的视觉概念再现出来，我所能作到的一切便是将这个视觉概念翻译出来——也就是说，以二度媒介把这个视觉概念的某些结构本质描绘出来。用这种办法所得到的画，看上去可以像一幅儿童画那样简单，也可以像是文艺复兴

---

<sup>①</sup> 弗朗西斯·格尔登：《对人的官能及其发展的探索》第68页，纽约版，1908年。

时期的画那样富有深度感。但无论哪一种画，都不能把一个完整的视觉概念在一个平面上复制出来。

## 5. 如何选取最佳方面

在人们使用的各种转换方法中，最佳的一种是：首先选择物体的一个或几个方面的投影，然后再运用这些投影去再现出这个物体的完整的视觉概念。

对于某些物体来说，其各个方面的样相都是相同的，因而每一个方面都是可取的，例如，一个圆球，或是一块参差不齐的岩石，就是如此。但是，对于大多数物体来说，其各个方面的样相都有着极明显的区别。在一个立方体中，它六个面中的任何一个面的垂直投影，都可以作为一个典型选择出来。事实上，任何倾斜的表面，也会被看成是正方形的面在视网膜投影上的变形。任何典型面的选取，都是建立在简化律的基础上，因为这些被选为典型的投影，都是由那些最简化的式样投射的。

这些最简化的、被知觉选中的典型的方面，是否能够完善地把视觉概念转换成我们所希望的平面画呢？其中有些是能够作到这一点的。多数物体的视觉概念，具有结构的对称性。这种对称可以通过物体的某些方面最为直接地表现出来。譬如，一个人正面像，就能展现出这种特征。但是，图 83 所示的例子就不是这样了。这一图形，肯定是在表现一个戴阔边帽的墨西哥人时可以选取的所有图形中的一个最为简化的图形。<sup>①</sup>然而，如果我们果真用这样一个图形去再现这种帽子的话，就显得太可笑了。这种可笑性恰恰又是由这个图形的准确性和不足

---

<sup>①</sup> 我们在芝加哥美术馆见到的由索洛特绘《大碗岛的星期天》一幅画中的那个坐着的保姆的背影，就是类似这个墨西哥阳帽的图形。

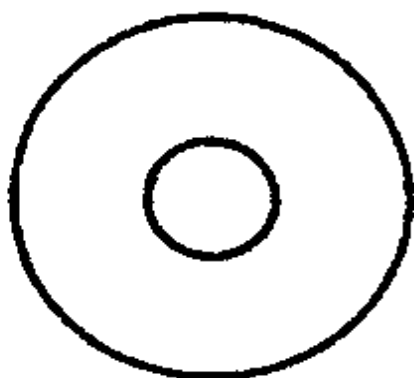


图 83

性之间的矛盾造成的。——这个图形无可否认是忠实于原物的，如果从一个二层楼的窗子上往下拍摄，就能拍出一张与这一图形相似的照片。但是，这一个图形对于我们的目的来说，又是不适当的，因为它没有把一个戴阔边帽的墨西哥人同一块里程碑或一个汽车轮胎区别开来。也就是说，这个图形的结构骨架，与它要表现的视觉概念的结构骨架

之间，没有明显的关系，但容易使观看人产生出许多错误的联想。

当然，大部分艺术品的目的并不是去真实地再现物体的基本结构。然而，对物体的任何一种再现，如果不能使人一眼就能看出它是由该物体的视觉概念变形而来，就不能算作是一件成功的艺术品。图 83 所示图形，不能使眼睛立即看出是一个戴阔边帽的墨西哥人，只有借助于理性的推理才能识认出来。

要想在一个平面上把一个物体的主要结构特征描绘出来，可以说是一件很困难的事情。比如说，一个人的肖像究竟应该再现脸的正面还是应该再现脸的侧面呢？捷斯特登说过：“有些人在想到女人时，总是想到她的侧面形象，正如人想到武器时只想到它的毕露的锋芒一样。”<sup>①</sup>

在侦探者和人类学家对人的脸相的研究中，脸的正面和侧面被认为具有同样的重要性。因为一个人的主要特征有的是在他的正面显示出来的，有的则只能在他的侧面才能显示出来。同样，一个物体也是如此——某些特征可以在其正面显示出来，另外一些特征则只能从侧面的某一个角度上才能显示出来。这一事实又带来了新的复杂性。比如说，一头公牛的典型

<sup>①</sup> G·K·捷斯特登：《绘画能力的发展》第 229—230 页，慕尼黑版，1905 年。



特征，是可以运用它的侧面表现出来的，但这样一来就掩盖了公牛用来显示性欲的牛角的特征。同理，一只正在飞行的野鸭的那两只展开的翅膀，也不能从侧面显示出来。从某一角度获得的形象，可以把一只酒杯同一只高脚杯区别开来，可是从这个形象中却看不到酒杯底的圆形性。在表现由几个物体组成的复合体性时，这个问题就显得更为突出。一个池塘，只有对它作鸟瞰时，才能见出它的真实的轮廓，可这个鸟瞰形象却不能典型地再现出池塘边生长着的树木的形象。如果要想典型地再现出树木的形象，就非取它们的侧面形象不可。那么这两种特征如何才能在同一幅画里全都得到表现呢？

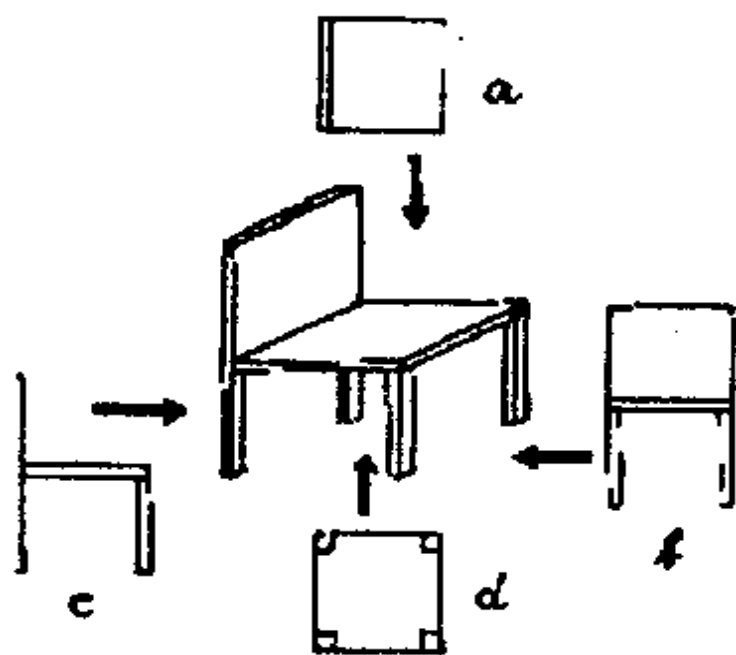


图 84

拿一个表面看去很简单的物体（图 84）——椅子——做例子，就能说明问题的复杂性。从上往下观看时，所看到的椅子形象只能合理地再现出椅子的座子（a）；从正面得到的视觉形象则只能再现出椅子的靠背和两条对称的前腿（b）；从侧面得到的视觉

形象则把椅子的一切典型特征全漏掉了，它只能再现出靠背、底座、椅腿的长方形形象（c）；从底下往上去，所得到的视觉形象是唯一能够揭示出位于正方形的底座的四个角上的四条腿的对称排列（d）；以上所列举的视觉形象，都是获取一个物体的完整的视觉概念时不可缺少的信息。那么，我们如何在一幅画里把这些信息全都传达出来呢？要想说明完成这个任务

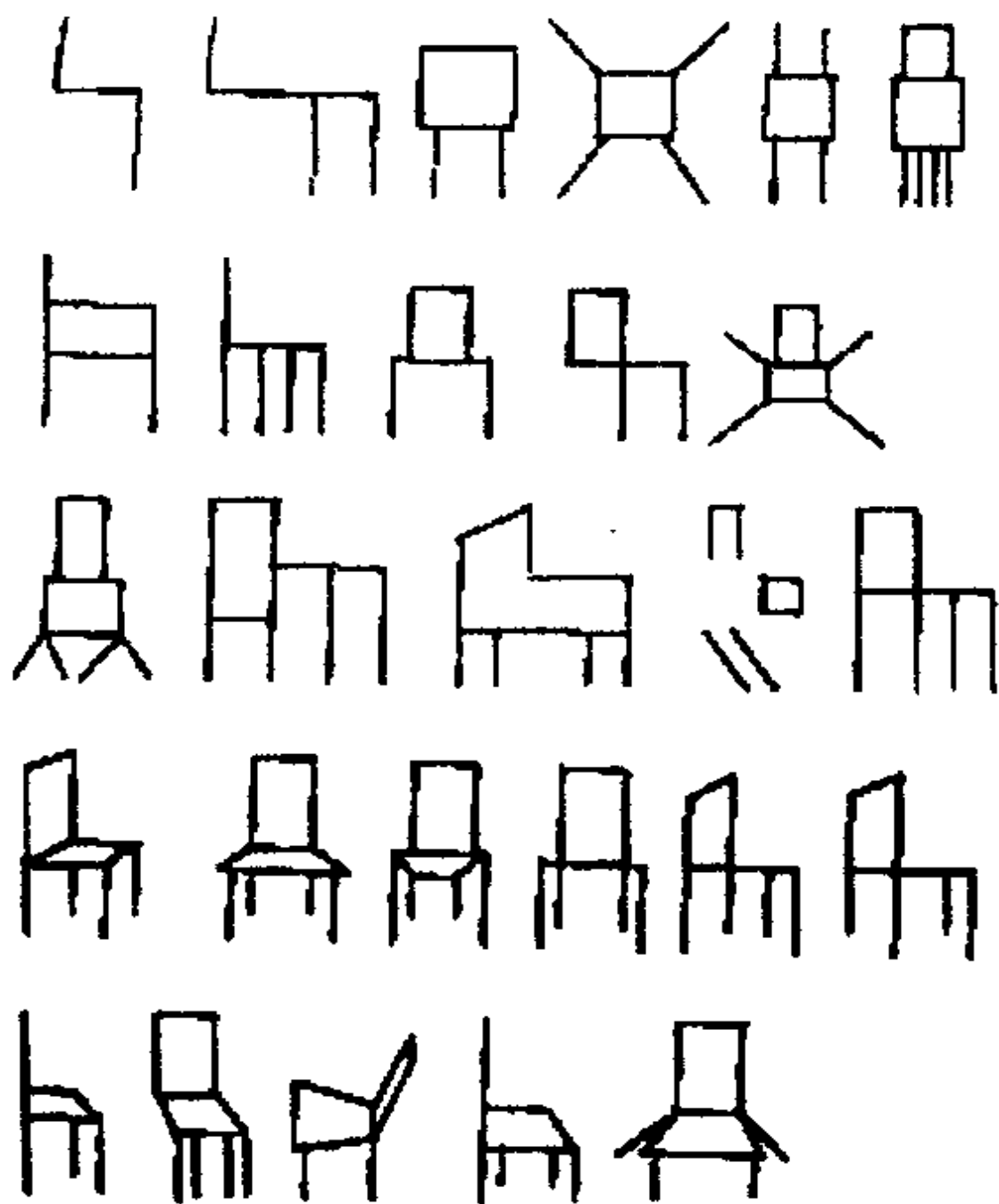


图 85

时所遇到的困难，任何语言也抵不上图 85 所示的图形来得更为直接和生动。这些图形是克森斯坦在一个试验中得到的。在这个试验中，他要求学生根据记忆把一张椅子的三度形象用

正确的透视法再现出来。这些图形就是儿童们在再现这把椅子时所画出的图。

## 6. 埃及人采用的方法

为了解决这一困难的问题（如何把三度视觉概念转化成两度的形式），人们曾想出许多种解决办法。最早是埃及壁画和浮雕中所使用的办法。这种办法与儿童绘画时使用的方法很相似。具体说来，就是在组成一个物体的各个成分中，或者在一个由几个物体组成的复合体的构成成分中，选取那些典型的成分，来表现整体。利用这种方法绘出的画，过去一直受到人们的贬低和责难，最多只能得到人们的宽恕。但不管怎样，人们还是倾向于把它看作是不懂艺术者创造的拙劣艺术品。当代一些成熟的艺术家也开始采用这种方法来作画时，它产生的独特的艺术效果，才渐渐被人们所认识。然而，对这种方法所作的心理学解释却远远不足。

埃及人、巴比伦人、古希腊人以及伊特拉斯坎人的艺术表现风格都是相似的。一般人都认为，他们之所以避免采用透视缩短法，是因为这种方法对他们来说是太难了。这种看法首先由沙夫尔提出。他发现，直到六世纪时，能够表现出人肩侧



图 86

面的式样还很少看到，甚至在埃及绘画的整个发展史中，使用这种方法的作品也一直是个例外。他举了两处浮雕来证明自己的观点。这些浮雕表现的是手工艺人在雕刻和搬运雕像的场面，那些正在进行雕琢工作的工人的肩膀，都是运用传统的正面像来表现的，而被雕琢的雕像的肩膀却都是运用准确的侧面透视角来表现的（图 86）。这就是说，在表

现那些僵硬的、无生命的石头雕像时，埃及人反而运用了被19世纪的艺术教师们奉之为最能表现生命力的方法。

沙夫尔指出，早在公元前1500年人们雕刻狮身人面像时，就把正面像画在了长方形石块的侧面上了。很明显，这样作是需要掌握透视画法的。<sup>①</sup>

这说明，埃及人之所以运用垂直投影法，并不是因为他们不晓得别的方法，而是因为他们最喜欢运用垂直投影法。运用这种方法不仅可以成功地表现出胸部和双肩的对称性，还可以在脸的侧部展示出眼睛的正面形象。

在估价这种方法的时候，我们必须记住，绘画表现是建立在有关物体的完整的三度视觉概念的基础上。这种从一个固定的观察点描摹或构造一个物体的形象的方法（近似于照相），在真实地再现视觉概念方面，远不如埃及人的方法有效。直接面对模特儿进行素描或绘画创作的方法，在艺术发展的早期是少见的。即使在文艺复兴初期，直接再现模特儿的作品，也大都还是正式创作之前所进行的练习中画的素描。即使这些素描，也没有正式地使用照相透视法。对于一个现代鉴赏家来说，埃及画中的那些人像，可能看上去是不自然的，其原因并不在于埃及人没有能够把人体原原本本地复制出来，而是因为这些鉴赏家评这些作品时，参照的是适合另一种方法的标准。一旦鉴赏者从这些偏见中解放出来，他们就再也不会轻率地宣布，埃及绘画方法是错误的了。

也许人们要问：既然这个连古代人费了很大气力都没有解决的问题，已经在透视法中得到满意的解决，现在再回顾这些又有多大意思呢？图84中所画的椅是很真实地再现出原物的一切特征了吗？

对这个问题，我现在只能站在埃及人的立场上，来指出

---

<sup>①</sup> 沙夫尔：《论埃及艺术》第202、207、253、254页，莱比锡版，1922年。



事实上，面对着一个用透视法画出来的变了形的正方形，不仅西方的成年人能够看出是一个正方形，就是埃及人和儿童也能把它看成一个正方形的变形，只要他们在观看一幅由透视法画出来的画时，不是把它当成一幅画来看，而是当成实物来看，就可以作到这一点。沙夫尔曾经描述过一个艺术家的亲身经验。当这个画家为一个德国农民的住宅作一幅素描时，这个农民正好站在一旁观看，当他画到倾斜的透视线条时，这个农民便提出抗议说：“你为什么把我的房子弄得这么倾斜？我的房子是直的呀！”过了一会，画完成了，这个农民看后大吃一惊（因为这幅画看上去与他的房子一模一样），不由得惊叫道：“绘画真是一件不可思议的事情。这会儿它看上去与我的房子一模一样了。”<sup>①</sup>

要想对透视法作出心理学解释是十分困难的，因为它是通过某种错误的绘图正确地再现了物体。这也正是透视法与埃及画法的重要区别。埃及人和儿童用正方形去再现具有正方形形状的现实物体，就大大加强了对形状的知觉效果，换句话说，他对物体的实际样子进行了忠实的摹仿。纵然视觉的恒常性能把真正的池塘看成是一个正方形的池塘，但在这种经验中毕竟含有虚假的成分，因为产生这种经验的刺激式样仍然是被歪曲了的。这种歪曲是我们意识不到的，而且也根本不可能意识到，因而也就无法将它记录下来。但是，这种被歪曲了的式样仍然对知觉起着作用。对绘画来说，就更是如此了（即使那种逼真的绘画也是如此）。因为在绘画中立体感被大大减弱了。这样，在观画时，知觉的恒常性就得不到完全的发挥。所有视觉艺术的力量，都是由媒介物的固有性质直接产生的；那些间接地从这些性质中展示出的力量，只能是辅助性的。因此，艺术上最为真实的，而且也是最为有影响的表现方法，便是以正方形去再现正方形。毫无疑问，用透视法画出来的画，因为失

<sup>①</sup> 沙夫尔：《论埃及艺术》第74—75页。

去了这种直接性，而遭受到巨大的损失。它之所以要放弃这种直接表现法，原因就在于它热衷于另一种新的表现能力。这种能力，对于那些致力于透视艺术的艺术家的来说，就比对那些不得不放弃这种方法的艺术家的显得更为重要。

## 7. 透视缩短

无论是埃及画法，还是透视画法，都是力图运用物体的特殊方面或投影去再现整体。要这样做，必须首先具备两个条件：第一，必须让人一眼看出来，这是物体的特殊方面，或者说，它并非是完整的物体，而是完整物体的一个方面。第二，这个特殊的方面或投影必须准确地暗示出整体的结构特征。例如，我们从正面观看一个立体时，只能看到一个正方形，从这个正方形本身我们无法看出它是某个立体的一部分。因此，用这样一个投影去再现一个立体的三度视觉概念，是不适宜的。

按照知觉法则（仍然是简化律的具体体现）知觉到的投影，能自动地体现出整个物体的结构。例如，如果绘画向我们显示一个正方形的平面，我们就会把它看成是一个平面物体的一个面；如果向我们显示一个圆面，我们就会把它看成是一个圆形物体的一部分；如果通过明暗阴影看出这一圆面有一定的曲率，我们就会把它看成是一个球体的一部分。这种知觉，当然有可能会产生错误的结论，因为这个有曲率的圆面也许会像是一个电视显像管的底。但是，人的知觉是按照简化律去完成对这一特殊面（或投影）的知觉的。这种知觉倾向，一般会产生出十分满意的效果。一个球体，事实上是按照它的某一特殊方面所提供的信息呈现出来的。在一定程度上说来，这个道理也适用于对人的知觉。人体的整个结构特征，大致上可由从正面看到的样相暗示出来。这样，即使人体侧过身时，也不会令观察者感到吃惊，因为所有本质的东西都预先由正面形象揭示

出来了。所以说某一特殊方面的样相，是能够大体上把整体的结构体现出来的。



图 89

但这一情况并不适于图 83 中所示的那个戴阔边帽的墨西哥人的图像。按照简单化律，这个图像只能暗示出一个圆形的物体。同理，它也不适于图 89<sup>①</sup> 中所示的希腊花瓶上所画的那匹马的正面形象。

因为即使我们借助于经验和知识，判定它表现的是一匹马，知觉所得到的经验也会否定这种判断。（在艺术中，知觉经验可能总是会否决由知识进行的判断。）也就是说，我们所知觉到的形象，是一个类似企鹅一样的怪物，或是一个似人似马的精灵，这种非典型的形象在艺术中是禁忌的。

“缩短”这个词，可以表达出三种意思。第一，它意味着，物体的形象不是从垂直的位置上得到的投影。也就是说，这个投影并没有将物体的可见表面全部显示出来，而仅仅是一个收缩了的面。从这个意义上来说，人体的正面像就不能称作是“缩短”了的形象。第二，纵然一个投影能把物体的全部可见部分显示出来，但只要它没有提供全部的典型特征，仍然可以称之为缩短。在这种意义上看来，那个对戴阔边帽的墨西哥人所作的鸟瞰图以及希腊人在花瓶上画的马，都可以说是被“缩短”了，但这种缩短并不是真正的知觉和绘画意义上的缩短。我们对于原型所具有的知识使我们认识到，这些垂直投影，是一个与之完全不同的另一种物体的变形的投影，但实际上眼睛并没有真正从中看到原型物的形状。第三，任何一个投影，从几何意义

---

<sup>①</sup> 图 89 是根据公元六世纪初的一件雅典酒器复制的，这件酒器现藏于纽约中心美术馆。



来说，都包含了缩短。因为人体中所有那些与投影面不平行部分的面积都被改变了，有些甚至被部分或全部地取消了。德拉克罗克瓦在他的日志上指出，“缩短”是普遍存在的，即使是一个胳膊下垂的垂立人体形象，也包含着缩短。他说：“缩短法与透视法其实是一回事。有某些流派的画家，十分忌讳他们的画被说成是有缩短法画出来的，之所以如此，是因为他们真正相信，他们使用的不是变形法。其实，即使在一个侧面的头像中，眼睛、前额等都被缩短了，其余各个部分同样也被缩短了。”<sup>①</sup>

投影的收缩总是要涉及物体位置在空间中的偏斜。为韦太默所习惯称呼的物体的“正面”，实际看上去是偏斜的。也就是说，这种投影显得好像是“正面”经过偏斜之后得到的。偏斜的一个主要后果，就是向视觉暗示，该物体是一个立体。也就是说，该物体的不同部分分别位于离观察者不同距离的位置上。同时它还使视觉直接地感知到，这个被偏离的原物体的结构。脸部的缩短是通过脸部偏向一个倾斜的位置上得到的，但是，这个缩短了的脸部并不是作为偏斜了的形象被知觉到的，而是作为对称的正面形状的变形被知觉到的。但在一个侧面像中，这个对称的正面形状就无法暗示出来，这是因为，侧面像通常被认为包含缩短，因为它总是有着自己独特的结构。

一个式样要想成为一个缩短了的样子，就应该由一个结构上比它更为简单的式样偏离而来，也就是说，就应该由一个更为简化的式样在深度上发生方向上的变化而得到。

但是，并不是在所有的情况下，人们都能够成功地知觉到缩短的投影所偏离的那个较简化的式样，因为这里要牵扯到知觉本身的一些问题。对于这些问题，我只想举出少数几个例证，予以说明。第一个例证是，如果投影式样本身有着极其简

---

<sup>①</sup> 德拉克罗克瓦：《日志》，第三卷，第13页（1857年1月13日日志），巴黎版，1950年。

化的形状，这种简化性就要对式样本身的效能产生消极的影响。因为，一个式样的形状越简化，它就越不容易被看成是一个立体图形。简化的图形往往容易被看成是二度的。这意味着，要想把一个圆看成是椭圆的缩短，或是把一个正方形看成是一个缩短了



图 90

的长方形，都是极为困难的。图 90 所示的，是从上往下观看时见到的一个成蹲坐姿势的人的视觉形象，它已经被缩短成了一个正方形投影。这个正方形投影所再现的人像，在画面中展示出极大的稳定性。这种稳定性，就使得把它偏离成一个比之稍微简化的三度形象，变得

极其困难。因为对于平面图形进行偏离所需要的条件，也同样适用于三度图形。

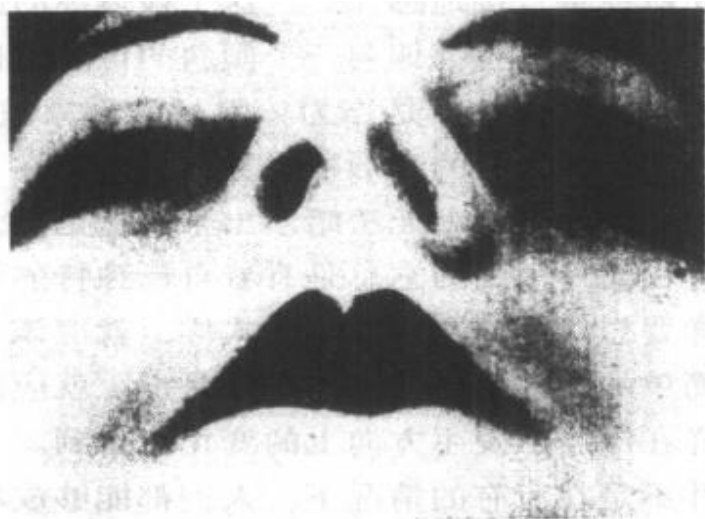


图 91

沿着对称轴进行的缩短，也应该小心进行。从上面往下面观看一张脸，或从下面往上面看（图 91）<sup>①</sup>，所产生的效果要

<sup>①</sup> 图 91 取自弗尔南德·莱盖尔的电影《机器芭蕾舞》，拍于 1924 年。

比从侧面看它时所产生的效果强烈得多。因为在这种情况下，它的形状和各个部分的相对位置，都要与基本视觉概念发生根本的偏离。除了这一原因之外，另一个原因就是，一个对称的形象，看上去更加“坚固”和“稳定”。而一个非对称的侧面脸谱，就能清晰地揭示出它所偏离的那个标准的正面脸谱。相反，一个正面脸谱却有容易被看成是一个被压扁了的怪胎的危险。特别值得指出的是，像这样一些畸形的图形，在艺术中应该尽量避免。一个最典型的事例，便是曼特格拉画耶稣受难像。在这幅画中，由对称而产生的僵化性，通过使头和脚和侧面倾斜而得到补救。<sup>①</sup>

当我们试图对那些有曲度的形象进行缩短时，往往会产生

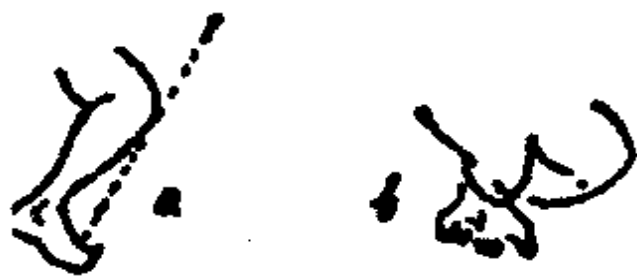


图 92

这样一个问题——在投影中，物体的连续性消失了，代之出现的是一些非连续性的、重叠的单位（图 92<sup>②</sup>）。这种投影根本暗示不出那些隐藏着的部分，而且不会使物体的连续性

转变为非连续性，从而使它的基本视觉概念受到强烈的干扰。除此之外，还有另外一些例子。比如，在描绘一个向观察者的方向伸出的拳头时，这个拳头看上去往往与胳膊分了家。在再现一个从马的后面向前看时所得到的马的投影时，马的臀部往往会把马的颈部遮断。在所有这些例子中，对视觉形象的收缩都达到了极限。

艾恩斯特·巴拉赫（德国雕刻家）说过：“我再现的不是个人看到的形象，也不是我不断改换观察位置之后看到的形象，

① 曼特格拉的耶稣受难像藏于米兰的布莱拉。

② 图 92 (b) 复制于马蒂斯的一幅线条画，这幅画曾于 1948 年在费城的马蒂斯画展中展出过，该画是这个画展中的第 225 幅作品。

我再现的是事物本来的样子，也就是事物的现实的、真正的样子。这种本来的面目是从我们见到的事物中提炼出来的。我所喜欢的也正是这样的艺术（指雕塑——译者）。因为这样的艺术抛弃了一切矫揉造作，因此我认为，雕塑是一种健康的和自由的艺术，它不受透视、缩短、扩张和别的一些人为的弊病的折磨。”<sup>①</sup>

## 8. 重 叠

重叠是造成基本视觉概念偏离的主要手法。当一个单位部分地掩盖了它后面的另一个单位时，就造成了重叠。重叠既可以发生在一个物体之内，又可以发生在多个物体的排列之中。要想知觉到重叠产生的效果，就要求投射于同一个平面之内的各个相互接触的单位看上去：1. 互相分离，2. 属于不同的面。



图 93

图 93 所示的例子表明：每个单位本身的形状越是连贯，单位与单位的差别越是明显，知觉到的重叠效果就越是清楚。在第五章中，我们还要讨论另一种更特殊的重叠方式，即“图形—基底”重叠。

当所有的重叠单位共同组成某种特定的简化图形时，这些

单位往往被看成是属于同一事物。例如，图 94<sup>②</sup>中所见到的那个女人的臂和肩，就往往被人们看成是那个男人的臂和肩。这种错觉，往往因为下述情况而得到了更进一步的巩固和加

<sup>①</sup> 译自艾恩斯特·巴拉赫《书信集》第 17 页，慕尼黑版，1949 年。

<sup>②</sup> 图 94 选自洛春维尔·肯特的《爱侣》。



图 94

强。这个情况就是：由简化而造成的对称，正好附合人体的基本视觉概念。

在重叠中，虽然后面的单位部分地被前面一个单位遮断了，但后面的单位非但不应该显得残缺不全，而且应该显得极力在争取自己的完整。但是，如果四肢是被从关节处遮断的（肩部、肘部或膝部），所产生的视觉形象就不是重叠了，它看上去像是一个被截了肢的肢体形象。这是因为，当遮断发生在关节处时，那剩下的未被遮断的部分看上去就是完整的。同理，如果发生遮断的方向与视觉对象的结构骨架以简单的角度关系相交时（例如有人脸被遮断的方向与中轴线垂直或平行时），剩下那未被遮断的部分也会展示出一种令人不快的完整。相反，如果遮断的方向是倾斜的，就会避免这种令人不快的结果。这些原则，不仅适于—幅画的内部，而且适于画框与画面的重叠方式。（参照照相剪裁、放大选择、区域选择时所遵循的规则）

当一只胳膊从手腕处被盖时，我们所看到的就不再是一只手了，而成了一截树桩。按照恒常律，遮挡后所可见的部分，应该被看成好像是继续延伸着出去，直到与被遮断的那一部分肢体连接起来，但每当被遮断的部分发生形状或方向的变化时，恒常律就不灵了。例如，如果—幅画中所示的是一个用双臂互相拥抱的一对男女，那么在形成的双人正面像中，男人的胳膊看上去就完全消失在女人的背后了，只有那搭在肩上的手指还在。在此情况下，视觉形象的连续性就建立不起来。其原因不单纯是由于被遮断的部分过大，而是由于在胳膊肘处发生了方向的变化，还因为从上臂到手指的形状变化，预先没有向视觉作出任何交待。

最后，我们还要论述在重叠的投影中各个组成单位的重新

组成问题。在某些投影中，我们会看到：手从脑后面长了出来，耳朵附着在脸颊上，膝与胸部相联，等等。有关这方面的错误，即使那些最大胆的现代派艺术家所进行的改组，也很难与那些意在准确地摹仿自然的画家们在再现人的肢体时的矛盾百出的改组相匹敌。说到底，身体的有机统一要通过丰富的知识才能被完善地组合起来。对重新组合强调到什么程度，要取决于各个时期的不同风格。如果我们对艺术大师们的作品加以细细地品尝，便可发现：他们为了使投影的基本视觉概念被识认出来，曾付出了巨大的精力，表现出真正的功夫。即使巴洛克风格也不例外，这派艺术家曾一度把缩短法推进到了登峰造极的程度。（例如艾尔·格罗柯和鲁本斯的作品就是如此。）虽然有些小艺术家因受到艺术批评的引导，有时还偶尔受活的模特儿的形象的影响而误入歧途，但埃及人所使用的压缩法终于由米开朗基罗真正继承下来了。<sup>①</sup>

## 9. 重叠法的好处何在

一旦我们意识到，以投影法进行再现时，涉及的技术非常复杂，这种方法还会对视觉形象的清晰性造成威胁和冲击，我们就会提出这样一个问题：为什么各个时代的艺术家们都甘愿去找这种麻烦呢？多少世纪以来，我们西方人都一致认为，唯有采用投影法，才能真实地再现现实，这种看法显然是不正确的。然而我们现在又改变了自己的看法，认为在再现现实时，投影法不如埃及人的方法有效。很多人甚至认为，这种“现实主义”手法，或许是整个西方艺术史上最偏离现实的手法。因此，所谓“现实主义风格”，是一个相当模糊的风格。也就是

---

<sup>①</sup> 布雷提什在他著的《论绘画艺术》中（第82页，慕尼黑版，1926年）曾经谈到此，在达·芬奇和米开朗基罗的作品中可见到埃及艺术的痕迹。

说，只有按照西方人的观念去解释时，这种风格才是现实的。<sup>①</sup> 要想证明这种方法的有效性，需要拿出更为令人信服的证据。



图 95

如果我们把迄今发现的那些最简单的视觉艺术品（儿童画、史前洞穴画、中国的表意文字“人”）（图 95）作为研究的出发点，就可断定，投影法造成了从“主旋律”

的双重分离。这就是：第一，当再现那种处于运动中的人体时（例如人在走路、做工、作手势、攀登、降落时），其结构骨架便会发生弯曲、倾斜等等变形。每当艺术家想要描绘物体永恒静止状态之外的其他种种状态时，便不可避免地作出这种变形。第二，身体的变形，还要继续受到投影所在的平面的变形的制约。我们需要加以特别详细说明的，也正是这种变形。在进一步往下讨论之前，首先让我们回答这样一个问题，即：重叠法对艺术创造究竟有些什么好处？



图 96

在图 96 (b) 中，我们看到的是前后鱼贯而行的两只鸭子，二者显然没有重叠。而在图 96 (a) 中，两只鸭子在同一平面内重叠在一起。对比之下就会感到，在表现两只鸭子的亲近状态时，援用图 96 (a) 比运用 96 (b) 更为适合，更为真

<sup>①</sup> 这里说的西方现实主义风格，是以文艺复兴艺术为代表的再现风格。

实可信。



图 97

图 97 (a) 展示出垂直身体和倾斜胳膊之间的区别。从中可以看出，当方向不同的两个单位在空间中相遇时，如果这种相遇发生在同一个平面之内，就比让它们在一个侧面中以松散的先后顺序出现时，展示出更强烈的区别。

这种情况也可以在音乐中见到。如果把几个音乐放在同一个和音中，就比这些乐音以先后顺序排列时，展示出更为强烈的和谐与非和谐对照。重叠法的好处是，它可以通过使各种形式关系在一个更加统一的式样之内集中，而使这些关系得到控制和加强。也就是说，通过重叠法所得到的紧密的结构，具有明显的独特性，至少是削弱了每一个单位的完整性，最后产生的，不仅仅是一种“关系”（也就是说不仅仅是那些各自独立的、静止不动的存在物之间进行的能量的交换），而是由各存在物之间的相互牵制而产生的集聚和分散。艺术家扩充了能够获取清晰性的并列法，而运用了一种更加深奥和更富戏剧性的方法，对事物之间的联系作出了解释。通过这种解释，他就把社会交往中断时和相互冲突时所具有的张力，清晰地展示出来，从而加强了个体维护自己主权的要求。

严格说来，重叠不会同时干扰两个单位的完整性。也就是说，其中一个单位总是位于另一个单位的前面，其自身的完整性不受任何损害，却妨害了另一个单位的完整。





图 98



图 99

从图 98 中<sup>①</sup> 可以看到，其中一个单位对另一个单位占着绝对的优势。国王赛萨斯位于前面，他的形象的完整性未受任何损害，而以自己的神灵支持国王的伊西斯的形象 遭受了极大的干扰。通过这种重叠，就在统治单位与服从单位之间建立了等级差别。这个按照各自的重要性而排列的等级序列，是按照从前到后的次序排列起来的。

然而，这种一方压倒另一方的关系，只是在某些特定的重叠中才表现出来。在一个复杂的整体中，某一个位置上出现的这种统治与服从的关系，也可能被另一个位置上所出现的相反的关系抵消。因此，不管哪一部分，都会在显示出某种主动性的同时又显出一种被动性。我们只要以图 98 与图 99 作一比较，（图 99<sup>②</sup> 是鲁本斯的一幅绘画的大体轮廓），就能说明这一点，无须作更多的分析。

至于内部与外部的关系，不用重叠法就能极为清楚地表现出来。比如，儿童画中的头发，看上去就好像是从头的轮廓线上长出来的。儿童画中的人物，看上去好像是蹲在长方形的房子之内。运用这种方法，不能描绘出掩盖与被掩盖关系所具有的那种特有的表现性质。但是，

① 图 98 是埃及阿拜多斯地方的一座浮雕，创作于公元前 1300 年，其中的两个人物是国王赛萨斯和王后伊西斯。

② 鲁本斯：《牧羊人与年轻姑娘》，作于 1636——1638 年，现藏于慕尼黑的皮那可赛克博物馆。

当内部与外部的区别由重叠法来表现时，这种特有的表现性质就可以很清晰地传达出来了。重叠还能显示出衣服对身体的遮挡和暴露的关系。当电影镜头对准一个立在铁栏后面的囚犯拍照时，在客观的人间环境没有改变的情况下，从内部向外拍出的照片和从外部向内部拍出的照片就有着明显不同的意义。如果照片是从牢狱内部向外部拍的，我们就能看到牢狱内好像有着充裕的自由。但是，如果照片是从外部向内部拍的，那横在囚犯身上的铁栏就标志着他已失去了自由。阿尔舒勒与哈特尼克曾经列举过这样的证据：有些幼儿在画“抽象”的画架画时，经常把一种颜色迭加在另一块颜色上，这与那些喜欢把颜色分别画在不同的位置上的儿童所持的意图显然不同。他们的意图，在于表现一种“压抑”和“被动”的特征。例如，把冷色迭加在暖色上面。这样一些发现说明：即使是儿童，对重叠法所产生的掩盖效果也是很敏感的。只要这种掩盖效果适于自己的心境，他们就设法去运用它。但我们必须看到，儿童的这种反应主要不是源自图画中取得的视觉效果，而是来自对某一件事已做的事加以掩盖的动机行为。

既然重叠法在掩盖了物体的某些部分的同时又保持了它的完整性，就为任何一个不愿对事物的物理完整性进行干扰的艺术家，提供了一个深受欢迎的选择手段。当一个现代派艺术家在绘画中省略人体的臂和眼睛时，他事实上是剥夺了这些部分的视觉式样。而重叠法却截然不同，在运用重叠法绘出的画中，虽然我们看不见那些被掩盖了的视觉式样，这些视觉式样却被暗示出来了，它们似乎仍然留在它们应该在的位置上。这种情况正如一个画框，它选取了那无限延续的世界的一个部门，却没有对这个无限性的视觉概念造成任何干扰（只要这个画框看上去是掩盖了而不是切掉了其余的部分）。在一幅画内，通过人物与人物，人物与物体之间的互相重叠，就使得那些必要的部分显露了出来，而那些不必要的因素，却被遮挡起来。

重叠除了具有选择作用之外，还能把所有的成分以某种感

人的新颖式样，加以重新排列。这些新式样通过新发现的关系，揭示出物体的那些被掩盖了的特征。

乌尔富林对米开朗基罗创作的西斯庭教堂天顶画的“奴隶”作过如下评论：“对正常人体结构作的这些改变，大大逊色于米开朗基罗处置身体结构时采用的方式。米开朗基罗的处理方式发现了一种更为有效的新关系：他时而把一只胳膊和两条腿平行排列，进而又让下垂的胳膊横过大腿，构成一个直角。在另一个地方，他一笔就勾划出了一个人从头到脚的全部轮廓，而这显然不是他为练习而使用的数学变量，即使他采取的那些最反常的画法，也产生出令人信服的艺术效果。”<sup>①</sup>

重叠也为如何在一幅画内表现出一组物体的对称，提供了极为可行的解决方法。假如有某一个画家，想表现“帕里斯的裁判”这个题材，就必须设法显示出，三个女神都具有同样的被选择的机会，换句话说，在整个视觉形象中，她们站立的位置必须与裁判者对称。在观赏这幅画的人看来，描绘这种对称似乎是很容易的（见图 100a），因为观赏者的视线与画面是垂直的。但担任裁判的帕里斯就不同了，他与三个女神处于同一个画面之内（图 100b）。在这种情况下，再用原来的方法就不适合了。三个站在裁判者对面的女神并不与裁判者对称，其中第一个离他最远，第二个离他较远，最后一个离他最近。很明显，这种排列与表现作品主题的视觉概念是互相矛盾的。在这种情况下，画家必须考虑利用画面中的第二度（图 100c），因为只有这样才能恢复对称。但由此而得到的三个女神的排列，却显得有点像头尾相接的图腾柱式样那样笨拙。要想展示出地平面来，则须要通过倾斜的排列把画中的空间扩张到第三度。

这样就须要运用重叠法（图 100d），当然，我们还可以通过裁判者在垂直方向上的偏离而达到这个目的（图 100e）。

在表现“车夫与马”这个题材时，会遇到同样的问题。在

<sup>①</sup> 见乌尔富林《古典艺术》第 63 页，伦敦版，1952 年。

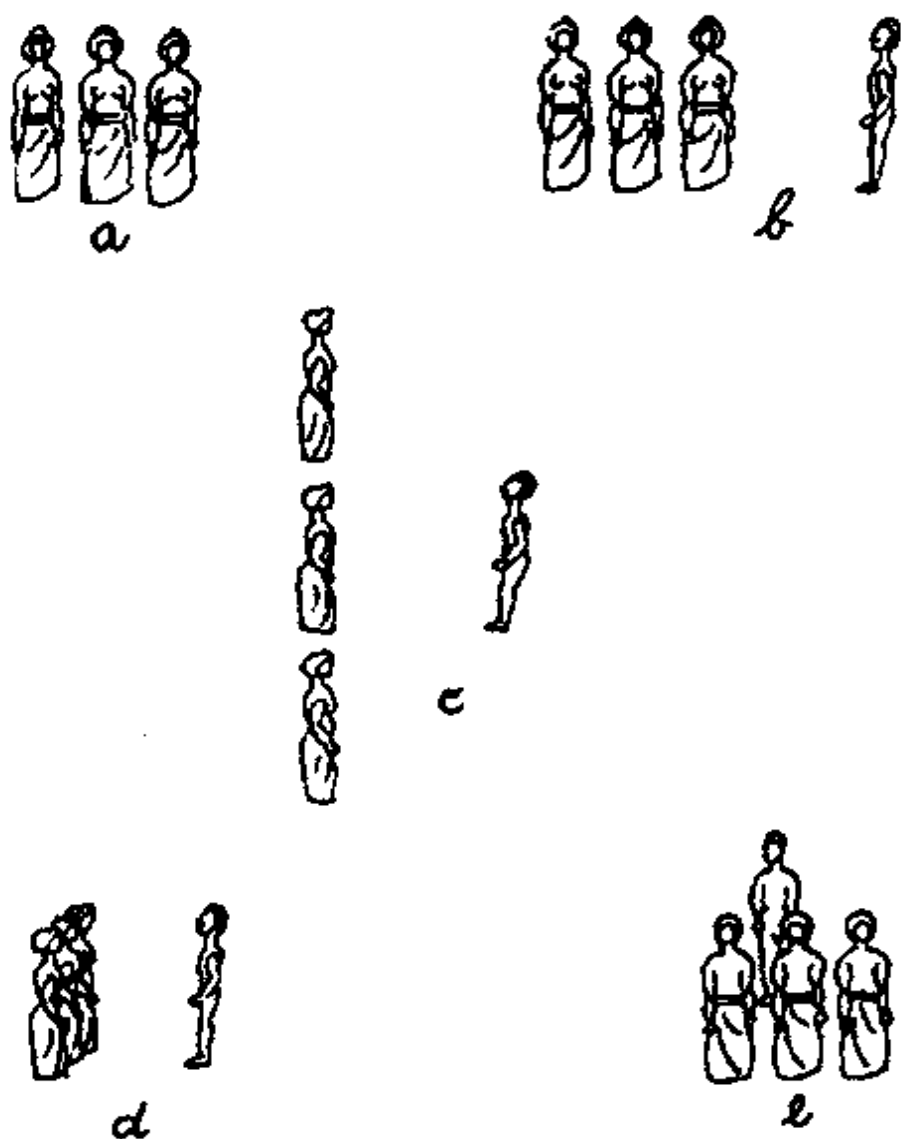


图 100

这幅绘图中，必须使哈罗提与克罗提的视觉概念在两组三位一体之间保持对称。但是，要想在表现其中的一组三位一体与第三者发生对称关系的同时，又要使自身各个单位成曲线排列而不是成直线排列，就显得相当困难了。图 101<sup>①</sup> 展示的是 12 世纪的一幅历法图的结构模式。在这幅图中，由侍女簇拥的圣

<sup>①</sup> 见冈姆布雷奇《艺术的故事》一书的第 129 页，纽约版，1950 年。



图 101

乌尔苏拉受到一个射手的攻击。对于观赏者来说，圣乌尔苏拉与侍女们是成对称排列的，而对于射手来说，就并非如此了。

在表现单个物体时，也会遇到同样的困难。早在中世纪，画家们就对如何表现出福音书作者在他的书本上写字的形象，感到很棘手。视觉概念要求书本与写字者的位置相对称，但

要想做到这一点，不诉诸缩短法或重叠法是不行的。

最后，我们重新回头探讨埃及人在绘画中所遇到的问题。在埃及人的绘画中，对各个组成部分的形状表现都很出色，但是正是由于每一件事物都要被安置在同一平面中，就造成了角度关系的歪曲。我曾经说过，一个物体的视觉概念的基础，是一个三度的轴线结构。既然如此，我们就没有理由坚持说，表现角度关系不如表现形状重要了。要想在三度空间中清楚地表现出空间定向，唯一可行的方法，便是所谓的“等角”透视法。然而，虽然这种方法能够准确地把三度空间关系重新建立起来，它仍然具有歪曲角度和形状的弊端。因此，在一个平面之内再现立体空间的问题，可以说基本上没有得到解决。当然，当艺术家们选择等角透视法时，他们想得更多的是它的优点而不是它的缺点。

## 10. 平面与深度的相互作用

一当绘画开始使用第三度时，便获得了极大的丰富性。这种变化堪与和弦给音乐带来的变化相媲美。这两种艺术在发展中有着类似的经历。在音乐中，一开始先是增加了“噪音”，然后才由纯粹是同步的独立旋律逐渐发展成一个具有垂直度的

新的结构。在发展到这一阶段之后，每一乐音就同时处于两种不同的关联之中，它不仅在以先后次序排列的旋律中占有一个位置，而且在同时性的音调形成的和音中，占有一个位置。这两种结构度的结合，便产生出复杂的现代复调音乐。绘画的发展与音乐的发展有共同之处。开始时，画面中水平位置上的各个排列或条带是互相分离的，后来，这些排列或条带便逐渐熔合成一个结合起来的三度整体。当这种结合完成时，其中的每一个成分也都同时处于两种不同的关联之中。第一，每一成分都是位于平面之中，第二，它又同时位于图画再现的三度空间之中，与此同时，每个单位都具有两种形式，一是三度物体的形式，另一个是平面投影的形式。整幅图画作为一个整体，又同时包含两种完全不同的构图方式，一种是向深度延伸的“舞台”式的排列，另一种是在平面之内的排列。只有通过这两种构图方式的结合，才能完成一个整体性构图。

为了说明这个问题，我们试对中国古代的绘画“捣练图”加以分析（图 102）。<sup>①</sup>

在这幅图中，四个捣练女子是成三度排列的，她们围着台桌排列成一个长方形。这个长方形，是台桌本身的形状进行倾斜变化之后形成的形状。在这四个女子中，其中的三个女子以对称排列的方式面对着面站立着，第一个女子正准备开始操作，她是成正面站立着的。结果，这第一个女子便从四个组合中分离了出去，从而使整体变成了一个三角形和另外一个点的排列。这时候，第四个女子便成了两个正在操作的女子和那个正准备着操作的女子之间的联系链条。两个穿浅色衣服的女子与另外两个穿深色衣服的女子之间的联系，正好与这四个人组成的长方形对角线相重合。两个穿深色衣服的女子确立了长方形的侧面的边界线，两位穿浅色衣服的女子则确定了深度上的

---

<sup>①</sup> 该图为中国宋徽宗复制（1082—1135年），原作是唐朝的，复制图现藏美国波士顿美术馆。



图 102 徽宗：“捣练图”，细部，c.1100，现藏波士顿美术馆

边界线。这样，第二位女子便位于前景，第三位女子则移到了最远的距离上。

但是，该画的平面投影式样的构图就不同了，在这个平面中，四个女子不是围绕捣练台站成一圈，而是其中两位女子站在捣练台的两侧，另外两位女子则与捣练台成重叠关系。这样一来，这四个女子便明显地分成了两对。每一对都通过重叠交织在一起，同时又与另外一对以空白相隔离。在这种排列之中，由第二、第三和第四个女子组成的三角形对称消失了，第一个女子也不再是孤立的了。相反，这四个女子的脸相却有着一个类似月亮从圆到缺的变化程序——从第一个女子的全型的脸过渡到第三个女子的倾斜形脸。然后又过渡到第二个女子的侧着脸，而在到达第四个女子时，她的脸就完全看不见了，这

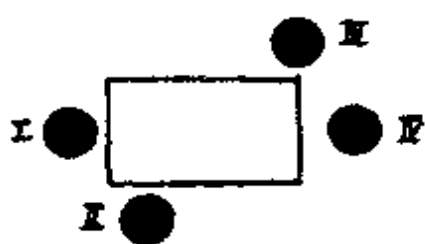


图 103

样就在四个女子之间建立了一种之字形的线条联系。这种联系方式在一个三度构图中是不存在的。其结果，便是四个女子围绕着由两个竖直的桩杆组成的中心轴线，分成了相互对称的两组，四个女子的头则构成了一个平等四边形平面的四人顶点，其中的第

一和第三个女子的头部位置，大大高于第二和第四个女子的头部位置。但从整体来看，她们又受到第二和第四个女子的遮盖（见图 103）。

由于这两种构图模式的相互作用，便产生出了更为复杂的形式和更为深刻的含义。我们看到，这两种模式在某些时候互相支持，在另外一些时候则相互排斥。因此，对这两种构图模式之间的相互作用进行深入和全面的研究，是很有必要的。

很明显，三度的构图总是去描写那种真实的或“地理”的情景（例如耶稣被他的弟子围绕的情景）。它的表现性或象征性，比起那种更为直接的视觉投影式所起的作用可能会弱一些。既然每一幅绘画构图的相对力量，取决于深度使用所产生的力量，对它们所起的作用的评价，也会随着各种研究方式的不同，得出不同的结论。

## 11. 由倾斜产生的动感

倾斜势必会产生渐强或渐弱的改变。这是因为，它使倾斜的部分，看上去逐渐偏离或接近了水平轴线或垂直轴线的稳定位置。在深度距离上发生的倾斜，是以逐渐脱离或逐渐接近这两种不同的方式展开的。按照第一种方式，被倾斜放置的物体，会显示出一种内在的张力，其方向是朝向正面，或与正面相违背（或者与垂直于正面的面相违背）（见图 104a）。一个



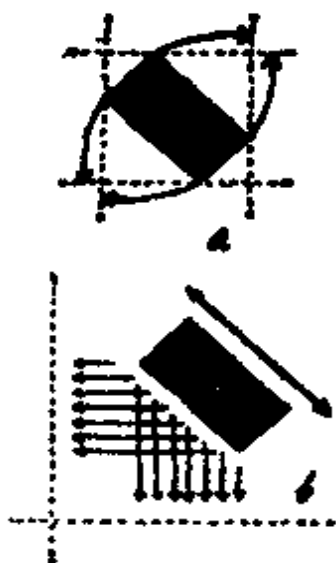


图 104

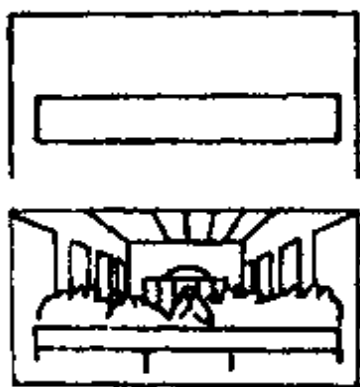


图 105

处于倾斜方向的物体，与一个平行于正面的静止的物体不同，它总是充满着潜在的力量。对此，我们只要比较一下达·芬奇《最后的晚餐》中桌子与墙壁的关系，就明确了。在建筑师的蓝图中，桌子与墙壁无疑是平行的，而在达·芬奇的透视画中，桌子与后墙之间的平行关系，则象征着耶稣的崇高与坚定；而那向外分开的侧面墙壁，又像是在作启示一样（见图 105）。这样一来，就使得它们更加适合画面所要表现的意义。这幅画还能作为第二种产生能动作用的方式提供证据。

这种方式可以由图 104 (b) 得到简要的说明。在图 104 (b) 中，我们看到，桌子与后墙的所有部分，离观察者的距离都相等。但当视线从画的中心位置移向一侧墙壁并沿着它移动时，就看见它离观察者的距离迅速地由大变小，并产生一种强烈的骤然接近和变大的感觉，这种感觉伴随着距离的增加会愈加强烈。这个过程，也可以被知觉为从垂直轴开始的逐渐后退。在《最后的晚餐》中，这个过程使得它的梯形空间大幅度地扩张或收缩。发生这种现象的原因，仅仅在于“恒常性”的不彻底，结果使得房间保留了某些倾斜的投影，而不再显示出它的客观存在的长方形性。这个不彻底的“恒常性”，也是透视缩短能产生极大的能动作用的原因。如果“恒常性”能完全补偿缩短了的部分，一个脚朝外躺着的人看上去就该具有正常的长度。相反，当投影的总长度的缩短只是被部分地观察到的时候，人体看上去就缩小了。

由于绘画中的这一运动作用的模糊性，（先前我们已经讨论过）<sup>①</sup> 就使得这种收缩以各种不同的方式知觉到。身体可以看上去像是正在被收缩，或者是已经被收缩了（像是被玻璃板压扁一样）。这时，能动作用可以产生于压缩本身，也可以产生于对压缩的反作用（即弹跳作用）。与之对应，人的身体就有可能看起来正在增大，或者正在从小向大扩张开来。对这种能动作用的知觉方式不同，其相应的表现意义也就不同。这就是说，缩短既可以传达出死亡所具有的破灭力量，也可以传达出生命的成长活动。缩短所具有的这些多样性的象征意义，已经由拉瑟描述过。<sup>②</sup>

然而，这种不同的表现性究竟是由绘画题材决定的，还是靠观赏者的主观态度决定的，<sup>③</sup> 或者是由绘画式样本身的性质决定的呢？对这些问题进行深入的探讨，是十分有意思的。

## 12. 现实主义

绘画有了再现深度和体积的本领后，就更有可能再现出所经验到的物理现实。例如，有一定曲度的形状就比平面的形状，看上去更加酷似实物。取得这种酷似性的最佳手段，是动用舞台背影所产生的幻觉。即使观赏者预先知道，他观看的是

---

① 有关运动效果的模糊性，还可以参看第8章的频闪运动一节。

② 拉瑟在他写的《极度的透视缩短所造成的表现效果》中（伦敦版，1938年），虽然谈到了透视缩短造成的动感，但没有指出产生动感的知觉基础。在曼格泰那画的耶稣受难图中，耶稣的头部是通过垫上枕头而抬高的，这样一来，耶稣的脚便成了“自由端”，使他看上去似乎在向前伸展。我们还看到，假若耶稣的脚向左倾斜，就比使他的垂直的脚向右倾斜造成的运动效果更强烈，这都是知觉因素的作用。

③ 关于观察者个人态度对运动效果的影响，是由鲁奥沙赫和他的同事们研究出来的。这一问题还可以参见沙赫泰尔《个人态度与投影的关系，以及对动感的创造》，载《精神病学杂志》1950年第13期，第69—100页。

一幅平面画，这画所显示出的酷似性照样会使观赏者油然而生一种如临其境的感觉。但是，假如艺术被认为是解释现实而不是再现现实，它造成的这种真实感还不能称做是艺术反应。然而，借用事物的形象来表达意义的手法，毕竟是很重要的，其作用也相当广泛。虽然那些认为艺术在于解释现实的人并不注重形象的再现，这种再现仍然能够大大有利于对现实的解释。

在卡落瓦格的某些画中，或是在某些荷兰静物画中，描绘的人和物十分相似于真实的人和物，因此很难从中看出某种普遍性的意味。而某些艺术大师（如伦勃朗等），却能够成功地将这两种目的有机地结合起来。相反，愈是蹩脚的艺术家的艺术家，就愈容易让这种酷似实物性把视觉能够理解的意义从绘画中完全排除出去。即使经由现代派艺术家作了几十年艰苦开创之后的今天，普通人仍然感到难以理解下述现象：一幅画，尽管它酷似真人或真实事物，但视觉对其还是不能完全理解，因此，也就显得内容匮乏。视觉所遇到的这种困难，由于运用了科学方法对原形事物进行复制以及电影技术中运用偷拍法，而大大增加了。观照态度已经扩展到那些被视觉稍加扫描就可以理解的形象。因为创造这些形象时所使用的东西，都是现实生活中的素材，结果使人们的视觉机能退化到只能记录眼前题材的地步。而这样一种视觉反应，只能适合这样一种文明，在这种文明里，概念与概念代表的具体存在形式相脱离，对物质对象的欣赏，变成了对这些对象的实用价值的欣赏，换言之，变成了对物质对象的社会、经济以及满足本能的次要方面的价值的欣赏。按照库恩的观点，艺术幻想主义是产生于剥削和消费的文明中，也只有在这种普遍的社会风气中，才能真正说艺术是产生于对功名、权利、名誉、财富、恋爱的种种追求中<sup>①</sup>

<sup>①</sup> 见赫尔伯特·库恩《原始艺术》，慕尼黑版，1923年。

(这也就是弗洛伊德在他的心理分析论文中所表达的观点)<sup>①</sup>。

### 13. 现代派艺术取得的新自由

现实主义艺术通过忠实记录事物和事件的特殊形象和特殊活动，通过运用投影（样相）手段把三度世界转化成平面形象，使创造形象与基本视觉概念发生了根本分离。然而，在艺术家所使用的所有再现现实的方法中，并不是只有现实主义方法遇到了这种困难，从某些方面看来，现代派艺术也是如此。在实际生活中，一般的人都认为，现代派艺术与现实主义艺术是对立的两个极端。据说，前者被人们认为远远脱离了现实，而后者被认为最真实地再现了现实。就我现在所要达到的目的而言，很有必要澄清下述事实：现代派艺术目前所拥有的这种自由，如果没有其先辈（即现实主义艺术家）的开创，是不可能取得的。事实上，这些现实主义艺术家们早已把艺术形象与基本视觉概念之间的联系纽带绷紧到最大限度了。

现实主义艺术家，由于得到透视缩短这个“校正员”的保护，就可以对物体的轴线进行任意扭曲，这样就破坏了部分与部分所应用的对称，改变了比例，从而也重新更动了物体的相对位置。在一幅现实主义的画中，人的形象可以比高耸的大树高出一截，一个人的脚可以与另一个人的头相毗邻，人体的轮廓也可以呈现出各种奇怪的形态。

现代派艺术家们承继了现实主义艺术家的这个特权，但又抛弃了对它所作出的传统解释。具体说来，现代派艺术家抛弃

---

<sup>①</sup> 弗洛伊德关于艺术家的论述，见他的《对心理分析的一般介绍》中的第23讲（第327—328页，花园城版，1943年），还可参考他《诗与梦的关系》的文章，载《弗洛伊德选集》第四卷（伦敦版，1949年），以及《文明人和文明人的不满》（纽约版，1930年）。

了现实主义艺术家们使用的两个参考系。在现实主义艺术中，由于使用了两个参考系，对画面中所含有的各个成分进行歪曲就是被允许的。因为这种歪曲被看成是处于三度空间的物体进行了正确的投影的结果。事实上，由于现代派艺术不依赖于对空间形象进行的组织校正，所以在大胆地使用“变形”这一点上，即使那些最激进的现代派艺术家，也很少能与那些在投影现实主义顶峰时代的最普通的现实主义艺术家们相比。

对有机统一性的破坏也是从现实主义艺术开始的。它往往插入一些外来物体，把原物体的各部分进行隔离。现代派艺术家不用重叠也达到了同一个目的。“倾斜法”曾一度被现实主义艺术家用来表现深度，现代派艺术家则变本加厉，连轴线的定向也加以歪曲。但是，他们这样作的目的，却并不是为了表现深度。

对传统上使用的着彩法的破坏，曾由印象主义者推向极端。印象主义者运用反射作用，把草地的绿色涂到了在草地上吃草的牛身上，或是把天空的蓝色涂到了教堂的石墙上，结果，就使得现代派艺术家不仅在把一红颜色的物体涂成蓝色时是自由的，而且在用不同色彩的结合去代替一种单色方面也是自由的。

过去，现实主义艺术家们曾一度运用一些自相矛盾的结果，去重新组织有机体的各个组成部分，有时候，他们把几个人的形体熔合成一个三角形，或者是把一个人变成新的连续性的整体。现代派艺术家们则将这种办法加以发展。例如，当他们去表现一个人物的脸相时，往往把一个脸加以分裂，使一部分脸面与背景熔合在一起。另一些现代派艺术家，则通过选择一个特殊的方向照射物体，而把阴影投射到这个物体上面，这样就以一种荒唐的组合手段把这物体分离开来了。布洛克曾把这一方法加以改进。他在画中把一个女人的身体形象一分为二，即把她分成一个侧体的黑暗女人形象和一个正面的明亮女人形象。

## 14. 什么样的艺术形象才是逼真的?<sup>①</sup>

现在我们所面临的是一种极其反常现象，这就是：现代派艺术被认为远离了现实，而投影幻觉却被认为充分表现了现实。事实果真如此吗？通过上节的分析，我们已经看到，要想判定这两种方法中究竟哪一种更大胆地背离了基本视觉概念，那是很困难的。然而人们为什么会两种方法有着截然相反的评价呢？是什么因素使得我们极其容易地识别出画中那些熟悉的事物，同时又使得许多生活在另一种文明中的人对这些事物感到难以认识呢？为什么他们认为的那些极其逼真的雕塑和画，我们看上去就极其不像呢？

判断一个艺术形象逼真与否的基础是什么呢？人们有可能把它想得很简单，认为只要拿这一形象与“现实生活”中所看到的事物直接对比，就可以判定这一形象是否逼真了。但事实却与此恰恰相反。

就我所接触到的古代有关记载得知，从古代起，人们就把艺术品看成是现实事物的真实复制品。在评判一幅画时，如果这幅画被认为与实物极其相似，甚至酷似到可以乱真的程度，就是对这幅作品的最高赞扬了。这种理论经过进一步提炼和发展之后，艺术品就被说成是艺术家从现实事物中选取出来的最美、最有意义的形象。但是，即使这种形象十分理想，它最多也不过是对应该如何或能够如此存在的事物进行的真实模仿。

那些经常被希腊人和中国人赞扬的、由艺术大师们创造的所谓现实形象的艺术风格，恰恰就是现代人所说的幻觉主义风

---

<sup>①</sup> 有关艺术形象的逼真性的问题，见潘诺夫斯基《在瓦尔堡图书馆对“观念”的研究》，莱比锡和柏林版，1924年。还可以参见布兰沙德《逼真性在绘画理论中的失宠》，纽约版，1945年。

格。对这种风格，我们可以从近代艺术中找到一些例子。我们都曾记得薄伽丘在他的《十日谈》中对画家吉托作过的下述评论：“画家吉托是这样一个天才，凡是自然中所拥有的事物，他都能用铅笔、钢笔、毛笔描绘出来。与原物相比，这些由他描绘出来的形象，不仅仅是十分相似，而且其本身看上去似乎就是原物。由于如此逼真，很多人的眼睛都被这些形象欺骗了，全都错把画中的形象当成了起初的东西。”<sup>①</sup>

然而，假若这些吉托时代的人把吉托的这些所谓逼真的形象，直接与现实事物比较，而不是与他们看惯的画相比较，这种十分流行的风格画就很难欺骗他们了。当然，我们必须承认，吉托对那些富有表情的动作、深度、体积及风景的处理，的确称为现实主义的。与他同时代画家们所使用的手法相比，他的不同之处也就在这里。这就是他的画能够产生出如此惊人效果的真正原因所在。

直到不太久之前，还出现了能够说明绘画在逼真性方面继续向前发展的大量例子。这样进步终于导致了再现生命之全部活动的电影的出现。第一部电影是1890年问世的，它的技术确实是很低劣的。但是，当银幕上显示出一列火车从对面开过来的情景时，在场的观众们竟然吓得惊跳起来。最近，同样的现象又在那些观看“立体电影”的观众中出现了。

真正能再现现实的幻象，是极其罕见的，但这幻象却产生强烈的艺术效果。这一事实揭示了这样一种道理：在特定的文化环境中，人们对那些自己熟悉的特定绘画表现风格往往显得无动于衷。在他们看来，所谓幻象，就是对事物本身进行的忠实再现。在我们的文明中，“现实主义”艺术就遇到了这样的命运。对于那些不了解这一风格之高度复杂性的人来说，这种艺术就是“与自然酷似”，如此而已。然而，这种“艺术的真实性水准”却是时时改变的。举例说，今天我们就难以想象，

<sup>①</sup> 薄伽丘：《十日谈》第六个夜晚讲的第五个故事。

仅仅在几十年之前，塞尚和雷诺阿的画还被人们指责为不真实。

看来，只有在“艺术真实性水准”不断变化的情况下，毕加索、布莱克和柯立的画才能被看作是与现实物酷似。任何一个从事现代艺术的人都能体会到，继续与那种能够给一切新手留下极其深刻印象的现实主义表现方式分离下去，将会变得愈来愈困难。虽然在我们的日常生活中大量地充斥着设计家们设计出来的现代派艺术品，甚至把这些现代派玩意儿放置在墙报、橱窗、封面、标语和包装中，但普通人所持的真实性水准仍然没有超过 1850 年左右的水平（绘画和雕塑艺术）。必须声明，我们这里指的不是鉴赏力，而是最基本的知觉经验。在欣赏凡高的同一幅静物画时，一个现代派批评家所看到的東西，肯定与凡高在 1890 年的同事们看到的東西十分不同。就艺术家本身而言，他们在自己的作品中所看到的東西，毫无疑问与客观事物十分酷似。从艺术家所发表的一些见解中，我们可以清楚地看出，艺术家所指的“风格”，实则就是达到与现实酷似的手段，他们所讲的“独创”，就是那些天才艺术家们为获取真实性和诚实性作了不断探索之后，所进行的那些自发的或无意识的创造。相反，故意追求个人风格，必然会大大影响作品的质量，因为这种有意识的追求，会在一种由必然性所支配的创作活动中，掺杂进主观任意的成分。

有一次，雕塑家亚克奎斯·立普奇斯偶尔见到了画家于安·格勒斯的一幅尚未完工的油画，在仔细看过之后，竟对之赞不绝口。实际上，他看到的是某种类似立体派绘画的东西，普通人从中很难分辨出什么东西，只不过是一堆构图材料的任意拼凑物而已。然而，立普奇斯却惊叹道：“这幅画真是美极了，再也不要动它了，它已经完成了。”听了这句话之后，格勒斯大发脾气。他愤愤地回答说：“什么叫完成了？难道你没有看见我连胡须也没画吗？”当然，对于格勒斯本人来说，画中那些模模糊糊的东西代表的是一个人体形象，这个形象在他看来



是如此明显，因此，他同样期望别人也能一眼就看到它的细节部分。<sup>①</sup>

要想运用知觉心理学对这种现象作出解释，是很困难的。按照知觉心理学，所谓两种事物的等同或相似，指的是这两种事物中那些可数的成分和那些可度量的数值（如大小、形状、方向、颜色等）的等同。然而，我以上所列举的形象与客观物体之间那些自相矛盾的等同，却很有可能是由那种只对具有表现性的突出结构特征进行反应的知觉能力所把握的，而不是被那种精密性和全面性的知觉能力所把握的。我在前面曾经提到过这样一个例子，当人们把一英寸见方的黄褐色知更鸟胸毛，放到一只知更鸟的眼前时，它会立即摆出一副决斗的姿势。这当然是一个十分特殊的事例。但是，这个例子所包含的道理，与我们把平面画中那些轮廓很小的图形看成巨大的物理对象的原理，又有什么根本不同呢？当我们评论米开朗基罗的一幅画时，我们总是说：“这是一个人。”而不是说：“这幅画再现了一个人。”我们这样说，决不仅仅是为了简化语言，而是因为画面上的线条确实是被看成了一个人。一旦认识到，客观事物和再现这个事物的艺术形象之间的差别，不能妨碍对这一形象的知觉，我们就没有理由认为，从这幅立体派的画中，就识别不出它所再现的事物。（在讨论“同一”和“区别”时我们可以看出，西方逻辑已经使我们养成了这样一种考虑问题的习惯，即在评价一件事物时，我们不是把它说得一无是处，就是把它说得白璧无瑕。按照这种方式去评价艺术形象，一个艺术形象不是创造了完美的幻象，就是仅仅呈现出一种传统的含义，非此即彼。

事实上，我们经验中的任何形象，都代表了所再现的那个客观事物。那种把一个儿童将一根木棒当成一件玩具的现象，视为幻觉作用的想法，是极其愚蠢的。我们应该看到，当一个

<sup>①</sup> 见亚克奎斯·立普奇斯在萨拉赫·劳伦斯大学的演讲。

儿童把一根木棒当成了一个木偶时，这样的做法并不是什么反常行为。有一次，当印第安人遭遇到一场饥荒时，一个白人探险者仅仅因为把馐犂（可食用）画在速写簿上，就受到了当地印第安人的责备。他们抱怨道，由于这个白人把这么多馐犂都收藏到自己的本子里去了，所以才搞得他们再也找不到馐犂来吃。印第安人把艺术形象看作客观事物本身的作法，是建立在形象与客观事物之间知觉相似的基础上。我们看到，他们既不用刀子把速写簿上的馐犂切下来吃，也不把这些画当成魔术的符号。对他们来说，画上的馐犂既是真的，又是假的。这种把艺术形象部分地看成是真实事物的行为，决不是一种例外，而是一个普遍存在的现象；不仅儿童和原始人如此，所有的人对模仿形象的反应都是如此。不管这种形象是在梦中见到，还是在教室、电影院、照相簿、美术馆看到，人们对它的反应都是如此。<sup>①</sup>

表现风格似乎还要服从这样一个心理规律：事物中那些经久不变的特征往往不容易被敏锐地知觉到。举例说，我们刚刚迈进屋子里，闻到了一股刺激性很强的气味，但当我们在屋子里呆上一会之后，这种气味就再也闻不到了。几百万美国人的冬天是在烧得过热的房间里度过的，但他们并没有意识到自己是在受罪。不管是讨厌的噪音，还是挂在墙上的画片，或者是我们同伴的某种习惯，只要时间一久，它们全都从我们的知觉中消失了。这样一种经济的知觉（节省）原则，似乎是想把我们的知觉反应仅仅集中在那些变化性特征上（即对那些变化的东西神经过敏，因而不习惯）。

正是由于上述原理，如果一幅画是来自观赏者本人长期所处的文化环境中，这幅画在这个观赏者看来便是“无风格”的。这就是说，这幅画是以一种唯一自然和正确的方法画出来

---

<sup>①</sup> 这段话中涉及到的几个故事见列维-布留尔：《原始思维》，第47页，伦敦版，1926年。

的。正因为如此，现代派艺术家们就被经常指责没有反映出事物的“本来面目”。还应该附带指出的是，对某种新风格的接受，最容易发生在这一新风格的特征十分适合观赏者的性格和需要的时候。现代派艺术之所以引起了哗然和骚动，并不只是因为它的新奇，而是因为它所显示出的扭曲和张力。但是，如果它所显示出的扭曲适合某个人或某一部分人的精神状态，这种扭曲就不至于使这个人或这部分人感到不习惯了。

迈耶·沙宾在评论凡高的画时说过，在凡高本人看来，他创作的那幅再现自己在阿勒斯卧室的画，表现的是一种“绝对的恬静”，“其实，在这幅画中充满了许多高速的汇聚、令人头晕目眩的棱角、激烈的色彩对比，以及一组组歪七扭八的斑点。”<sup>①</sup>对以上的评论，我们现在可以用一句话总结出来，这就是：作者最不了解自己作品的风格，因为风格是作者个性的直接反映。

下面的说法有可能是正确的，即每一成功的作品，不管其风格是什么样子，也不管它离那种机械的精确相距多远，都能充分传达出所要再现的事物的自然风味。在毕加索的一幅表现女学生的画中<sup>②</sup>，我们看到的是一些随意重叠起来，颜色浓重的几何图形。乍一看去，很难分辨出这幅画的题材。然而这幅画的确很成功地把儿童的旺盛生命力、女性的恬静和羞涩的表情、直直的头发、巨大的书本所造成的严酷等，表现出来了。为什么画家要使用这种精明伪装，把现实主义绘画所能揭示的小学生的形象掩盖起来呢？原因就在于，在毕加索看来，他所使用的方法比任何别的方法更能表现出小学生的生命力，要达到这样一个目的，现实主义方法画出的详细形体和相貌，就远

<sup>①</sup> 迈耶·沙宾：《对凡高的一幅画的欣赏》，载《观察家》杂志，1946年秋季版，第11页。

<sup>②</sup> 毕加索的《小女学生》画于1919年，载斯奇拉：《从毕加索到超现实主义——现代绘画史》第165页，日内瓦版，1950年。

不如他自己所用的那些几何形状和浓重色彩有效。

对于毕加索试图运用简洁的几何形状和鲜明的色彩对比达到对主题的突出的手法，我们只有运用历史的观点去分析，才能得到深刻的体会。也只有这样，我们才能更深入地领会和理解现代艺术对简单的和色彩鲜明的形象所进行的疯狂追求。我在上面曾经说过，对原形进行机械复制，只能妨碍眼睛对艺术形象的理解，用这样的方法去创造艺术品，无异于艺术生命的自杀。当塞尚听到公众赞扬罗萨·波荷尔的某一幅酷似原型的画时，他曾经说过这样一句深刻的话：“这是一种多么可怕的相似啊！”<sup>①</sup>

与此同时，印象主义派却致力于把人类视觉认识能力减小到最低限度。印象主义派要求，画家们所作的一切，就是真实地记录下那些于特定时刻和特定地点知觉到的最小色彩单位。在再现现实方面，这种方法与别的方法是同样有效的，但它却有可能使艺术家面临着既失去客观事物又失去绘画形象的危险。按照这种方法画出来的画全都变成了相同单位的连续体：其中所有的单位既相同，又不相同：整幅画画的，既是一种东西，又是这种东西的无限连续。如果把这种方法发展到极端的话，“生命的机体组织”就有可能不复存在，形状和物体也会随之消失。因此，当绘画发展到印象主义时，可说已经达到它的关键阶段。某些印象派艺术家甚至声称，他们发现了绘画原子——彩点。他们认为，这种彩点既没有形状，又是一种最简单的形状，因此可以利用这种可感知的残迹，重新建立起色彩和形状的字母表。在他们看来，只有这样，才能使形象彻底摆脱客观物体，从而只服从视觉理解力。

在印象主义盛行的同时，还存在着一种致力于挽回失去的客观世界的另一种艺术思潮，其代表人物就是鲍尔·克立。1902年，克立正好23岁，当时他在自己的日记里写道：“我

<sup>①</sup> 见瓦德拉《塞尚》第180页，巴黎版，1924年。

的创作必须从那些最微小的东西开始，我应该像一个刚出生的婴儿，对欧洲一无所知，什么也不懂，既不了解诗，也不懂得韵律，完全处于一种原始状态。在这种情况下，我所要做的一切，都应该是一些卑微的小事情；我思考的东西，也应该完全是一些极其微小的形象。我将用铅笔把这些极微小的形象画下来，一点也不需要技巧。我所需要的唯一东西，便是一个吉祥的时机。这样一些简单的东西是很容易画的，也用不了多少时间。这是一种微小的，然而又是真实的行为。由于这种行为的反复发生，终于产生出一件作品，这就是我所盼望的东西，裸体是一个十分适合的绘画对象，在学院时，我曾经从不同的角度对它进行了详尽的研究，但现在我所突出的，已经不再是裸体的特征，而是画裸体运用的方法。在运用这种方法时，即使那些本质的东西被视觉透视掩盖掉，也能出现在面上，过不了很长时间，一个微小的但又是无可否认的存在物便出现了，一种风格也逐步被创造出来了。”<sup>①</sup>

由于这种现代绘画对客观对象和平面形象的双重要求，所产生的作品就应该是一种类似儿童画一样的既简单又具体的东西。在某些时候，这样的艺术品也当真出现了。在这种艺术品中，事物的形象被简化为最基本的结构骨架，现实主义的装饰和曲折变化都被抛弃了，代之出现的是简单的几何图形；缩短法也不见了，代之出现的是直接画出的正面和侧面形象。实际上，绝大部分这样的作品决不是简单的，它们所反映的，决不是艺术家对一个平衡的世界所持的天真观点，而是他们为从自身周围世界的错综复杂性中逃避出来，而达到的必然结果。

另外一批艺术家，则通过回到抽象的“修道院”中，来取得这种简化。在这些艺术家创造的作品中，物体的基本概念看上去相当简单，绘画式样也不太复杂。然而在这些作品中，客观事物的结构与再现它们的形象之间，不再是相互支持，而是

<sup>①</sup> 克立的这段话译自卡恩维勒《克立》第25页，巴黎版，1950年。

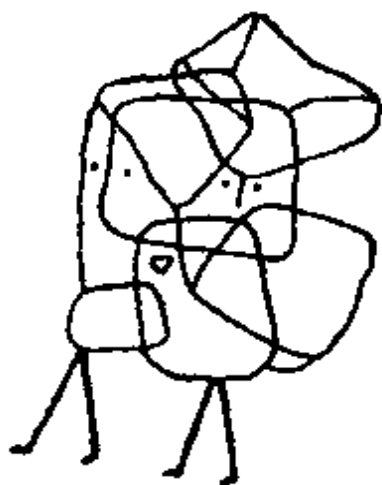


图 106

相互矛盾。这种矛盾甚至达到了荒谬的程度。图（106）所示的是鲍尔·克立创作的“哥哥和妹妹”。<sup>①</sup>在这幅画中，两个头的有机分离，被一个长方形所否定。这个长方形在融合这两个头的同时，又把哥哥的脸一分为二。右边的两条腿所支撑的身体，既可与哥哥的头部连起来，又可与妹妹的头连起来。因此，这幅画表现的是这样一个世界：在这里，事物的自然状态，通过两极的对立，变得更加稳定和可靠。

## 15. 透 明 性

投影现实主义的自由，总是局限在投影规律所能允许的范围之内，对这个投影的面积和长短，只能作一些轻微的改变。只有漫画和幻觉画是例外。在现实主义的绘画中，有两个原理是尤其不能违抗的，这就是重叠原理和选取典型投影面的原理。

早先我已经指出过，重叠法为绘画增加了一个新的空间度。这就是说，在一幅绘画中，同一个位置上可以画出一个以上的物体。在一幅投影画中（平面画），当几个物体在同一个位置上相遇时，就借助于它们在深度方面的严格分离而得到了补救。这时，一个物体看上去必须是明显地位于另一个物体的前方，这就是说，从绘画技术的角度上来看，重叠必须是单方面的，只有在表现透明性的时候才可以说是双方面的。

<sup>①</sup> 鲍尔·克立：《哥哥和妹妹》画于1930年。见斯奇拉《从毕加索到超现实主义——现代绘画史》第165页，日内瓦版，1950年。

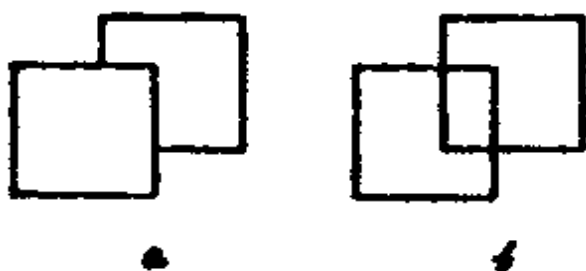


图 107

从图（107）中可以看出，如果同一个区域看上去既属于甲又属于乙，就显得自相矛盾了。这样一来，就失去了具有珍贵价值的明确性，从而使事物处于一种模糊不清的状态，甚至于传统

上极其重要的“统治—服从”等级排列，也被摧毁了。我们知道，在传统的等级排列中，总是有一个完整无缺的单位处于前面，另一个残缺不全的单位处于后面。而在现代派艺术中，情况就不同了，这两个重叠的单位，看上去全都是完整的，又似乎全是残缺的：都好像是位于前面，又好像都位于后面。这样一来，我们就很难得出究竟是哪一个为主和哪一个为副的印象。进一步说，在一个单位与另一个单位发生关系时，究竟要付出多大的代价，也就搞不清楚了。现代派艺术家虽然在追求完整性方面作出了一些努力，但不可否认，他们所得到的完整性是一种受到了侵犯的完整性。但究竟是谁侵犯谁，却显得不够明确。这种相互贯穿和相互渗透的现象大大破坏了物体的立体感。正如图（107）所示，在重叠中包含着一组对立的矛盾：非完整性的重叠维持了事物的立体感（图 107a），完整性的重叠破坏了事物的立体感（图 107b）。

很明显，这种完整性的重叠，会赋予画中事物一种透明的形象。这种透明的形象会使人产生一种怀疑：怀疑这个形象是人的精神产生出来的，而不是物体本身固有的。或者干脆说，这种形象不过是一种虚幻。这种怀疑又有可能发展为一种全然的肯定：肯定一切形象都是主观的。与这种对立体之透明性的看法一样，当我们对于笔划、笔的运动、表面的颜色、画布或纸张的质地等，稍作一番留心观察之后，就会得出这样一个大胆的结论：一切所谓的现实只不过是眼睛、手以及思维的作用而已。

说到底，这种对主观性或者心理领域的探究，也同对现代文明的其他领域的探索一样，既是一种进步的表现，也造成了一定的恶果。

## 16. 互相对抗的诸方面

对于传统的现实主义绘画来说，还有第二个不能违犯的原则，这就是选取典型的投影面的原则。

我曾经指出过，要想将一个三度物体的视觉概念在平面上再现出来，就必须选取该事物的一个特定的方面去加以再现。在多数文明中，人们都认为，在绘画中，要想把一个固定的面，同整个物体或物体的整体结构等同起来，是不应该的。因为物体的基本视觉概念，不应该局限在一个特定的方位上，而应该概括物体的总体。既然人们的意图是把事物尽可能清楚而准确地再现出来，在投影时就必须将投影的诸方面互相结合起来。这就是说，在选择出那些最为典型的方面之后，还必须再以一种精确的方式，把它们组织起来。例如，头和颈的位置必须与双肩对称，人体的诸方面的差异必须符合机体或知觉的分离原则。这也就是说，可以把一个位于正面的眼睛放在一个侧面的头上，因为眼睛是一个比较独立的实体。但一个正面的鼻子和嘴，就不可以安置在一个侧面的脸上。进一步说来，整个身体或身体的某一部分，只能一次表现出来，同一个物体，要么是侧面的，要么是正面的，而不能使正面和侧面同时出现。同理，从左面看到的物体侧面，也不能与从右边看到的侧面结合在一起。但是，在现实主义的绘画中，偶尔也会见到侵犯这些规则的事例，只不过这种侵犯是在原始的水平上发生的。举例说，我们在儿童画中，就可以见到这种侵犯。儿童在掌握了一种绘画形式再继续向另一种绘画形式过渡的时候，常常会把正面的鼻子和侧面的鼻子结合在一起。在某些局部的领域里，



这种结合也不乏见到。例如，在某些用于演出和装饰的画中，



图 108

就经常见到这种结合。美洲的印第安人就成功地解决了在一幅画中同时表现一个动物的两个侧面形象的问题。从他们的画中(图 108)<sup>①</sup> 可以看到，动物的身体分裂成两个侧面形象。这两个侧面形象互相对称地结合成一个整体，同时又保持着一种不稳定的联系。这种不稳定性，不仅表现在每一侧面形象都包含着背部和头部的中轴线这种现象上，而且表现在鼻尖和尾巴尖那

不稳定的粘合上。

莫瑞·吉恩曾经分析过与此类似的形式。他把这种形象称之为“具有双身一头的怪物”。<sup>②</sup>

这种形象不仅可以在东方装饰艺术中见到，也可以在希腊古瓶和古钱币中见到，还可以在罗马式的建筑柱头中见到。所有这一些都是违背一般原则的怪诞的例子。

现代艺术与这些原始表现形式有着一定的相似之处，因为现代艺术也是致力于把从各个不同的角度看到的形象结合在一起，只不过它是以一种独特的方式加以结合的。众所周知，现

<sup>①</sup> 该图取自弗朗斯·包豪斯《原始艺术》第 224—225 页，剑桥版，1927 年。

<sup>②</sup> 莫瑞·吉恩：《希腊陶器和钱币上的双身一头动物》，第 86、87、139、152 页，巴黎版，1911 年。

代派艺术是在经历了一个特殊的过渡时期之后，才最后产生出来的。在这一过渡时期中，人们往往把一个物体的形象与它的投影等同起来，认为一幅精妙的画就在于它能保证其形象的准确性。直到 19 世纪，人们才发现这种方法的片面性、主观性和偶然性。开始时，这种艺术风格是很受欢迎的，只是到了后期，它才引起了人们的担忧。人们看到，虽然从这种浅陋的形象中一眼就能看出它代表的那种短暂的和表面的经验（这种经验在西方已变得很有代表性了），但这种形象所表现的世界却是十分不现实的。后来，艺术家们便开始去揭露和批判这样一种观点：人在与现实发生联系时，只能把握住那短暂的一瞥，除此之外，就什么也抓不住了。然而，这样的一瞥根本不能代表事物的整体，即使将多个一瞥加到一起，也最多不过得到一个由各个相互矛盾的形象组成的集合体。这种集合体只能给人一种十分不舒服的感觉。现代派艺术家们为重新发现那些天真无邪的眼睛所见到的稳定世界，进行了不懈的奋斗。这时，他们大体上又恢复了儿童和埃及人所使用的方法。那么，这种新发现的方法与儿童和埃及人所运用的方法之间又有些什么不同呢？



图 109

例如，图 109 (a) 所示的儿童画，就把一杯水的侧面形象和从顶部看到的正面形象结合在一起，而形成了一个对称的式样。这一牢固而又完整的式样所表现的现实，是令人十分信服的。但图 109 (b) 所示的由毕加索所画的

深平底锅这个式样，就很不同了。在这个式样中，正面形象和侧面形象、曲线线条与直线线条、左倾斜与右倾斜等等所构

成的对立和矛盾冲突，完全集中在一起了。<sup>①</sup>

此外，现代派艺术还通过使一个头部的正面形象和侧面形象统一起来，塑造出一个更为完整和更为可靠的形象。但是，当它把整个面部的稳定性和脸的侧部所具有的方向很强的能动作用强行结合在一起时，并没有暗示出这两部分的有机统一性。因此，我们可以判定，他所表现的主要东西，就是通过使不相协调的诸方面相融合，而造成一种内在紧张。

对于下面一种流行的理论，是我不能同意的。按照这种理论，只要把从多个角度摄取的形象结合起来，就能产生出具有能动效果的形象。如果果真如此的话，在欣赏这种形象时，就要求观看者的视觉从一个透视形象飞速地跳到另一个透视形象，或者要求他在同一时刻觉察到自己位于许多不同的位置上。从心理学的角度来衡量，这种理论是不正确的，因为它依据的仅仅是这样一种假说：一幅好的画就应该使观赏者觉得自己好像是处于一种幻境之中。或者说，好像自己就置身于这幅画所再现的空间中的某个位置上。事实上，这种情况是很少发生的。在观看一个埃及浮雕的时候，当观察者的眼睛从头像的侧部转向胸的正部时，他本人并不需要转过90度，埃及艺术家也没有想到过，会同时出现多个观察点，相反，他们的作品所表现的视觉概念，都是从某一个固定观察点得到的。当艺术发展到透视阶段时，如果我们再去观察一幅巴洛克风格的天顶画，就会感到很不自在。然而，不管我们感到如何不舒服，也不会躺在地上，仰面朝天地观看，这种道理也适合于那些一般的绘画。严格说来，一幅透视画，只有从绘画作者作画时所在的位置上去观赏，看上去才是正确的。但是，当我们随便从某个方向或某个距离上去观看这幅画时，面前也决不会出现什么反常形象，因为透视并不会随着观察者位置的改变而改变。这

<sup>①</sup> 图 109 (a) 是一个五岁半的儿童作的画。图 109 (b) 是毕加索的一幅静物画，画于 1945 年。藏巴黎现代美术馆。

主要是因为，观察者并没有设想到，他本人是处于画的空间中。相反，他认为自己仍然是站在原来的位置上在观赏着绘画空间。在这种情况下，一个正面形象和侧面形象的结合，肯定产生不出能动作用和张力。只要各个单位形象之间的区别十分清晰，它们看上去就会是处于不同的定向上。当然，它们有可能都是属于同一物理事物，但是即使这样，也不会造成妨碍。这就是说，只有通过视觉中介，才能真正创造出能动作用和张力。当几个不同形象熔合成一个绘画单位时，只有当这个绘画单位产生出看上去既是这个事物，又是另一个事物的矛盾性幻



图 110

象时，才能产生张力。当这几种事物的形象熔合得最为紧密时，这个张力也就显得最为强烈。<sup>①</sup>例如，图 110 的毕加索所作的牛头画，就属于这种情况<sup>②</sup>。在这幅画中，正面牛头和侧面牛头出现在同一个轮廓线之内，并熔合成了一个不可分割的知觉整体。

由此可以看出，能动作用既不是观赏者对画进行想象的结果，也不是被画的事物与观赏者之间相互作用的结果，而是来自绘画式样本身所产生的视觉矛盾及其造成的紧张力。

## 17. 简化的式样

在上节中，我们列举了两种例子（即投影现实主义和现代派艺术的某些特点）来证明，为什么艺术形象能偏离基本视觉

<sup>①</sup> 这段话参见了拉包特《毕加索作品中的时空概念》，载《艺术杂志》1948年1月，第26—32页。

<sup>②</sup> 毕加索的牛头画取自于他的《置于死地》，1943年作。

概念，如何才能偏离。

在本节中，我们将探讨第三种现象。这是一种我们在早先曾经涉及过的现象，但直到现在才有机会对它作一番更加详细的论述。这第三种现象，就是将一个物体的艺术形象的结构特征的数目尽量减少的倾向。<sup>①</sup>

这种倾向，最明显地表现在儿童画中。当然，这种减少必须有利于“揭示本质”，必须有利于更容易识别形象，而不是给这种识别造成困难。但是，这样一来，便带来了另一个问题：当形象的结构特征减少到最少的数目时，虽则为构图的简化和丰富提供了更多的余地，却给任何一个对这种表现风格不熟悉的人，在识别上造成困难。这种表现风格，有着各式各样的名称——几何的，装饰的，形式主义的，风格化的，图解的，符号的等等。我们可以在艺术发展的幼年阶段或原始阶段找到这种风格（例如在儿童作品，非洲和澳洲土著人的作品，美洲印第安人的作品中找到），也可以在拜占庭风格的基督教艺术中找到，还可以在所谓“乱涂乱画”的作品、装饰艺术品和装璜艺术品中见到。乍一看去，我们很难从这些以不同表现方法创造的大量作品中，识别出哪些成分可以作为与客观事物的结构等同物或与之相似的心理刺激物。因为当艺术形象的结构特征数目减少到最少时，产生的往往是一些简单的、规则的和对称的式样。表面上看来，这似乎并不是产生简单和对称式样的主要原因。一般人总是认为，由于省略，形象可能会变得更加复杂。但事实却正好与此相反，当再现过程不再拘泥于事物本身的形状时，向简单形象生成的趋势就获得了自由作用的机会。在人们还不能对这种现象作出心理学解释之前，这种向

---

<sup>①</sup> 这一部分是根据作者的《知觉抽象与艺术》写成的，载《心理学周报》1947年第54期第68—82页。最透彻的分析见瓦林格《抽象与移情》（德文），慕尼黑版，1911年。还可参见布兰沙德《逼真性在绘画理论中的失宠》，纽约版，1945年。

简单形象生成的趋势尤其会使有关理论变得模糊起来。在上世纪，人们曾经对这种趋势作出过如下解释：由于自然界中存在着大量规则形状，如圆形的太阳，具有对称构造的植物体、动物体和人体等，人们就很容易对它们进行模仿。瓦林格曾经举出这样一个极端的例子：一位人类学家曾试图用快拍像片去证明，十字式样是来自飞行着的白鹤。<sup>①</sup>很明显，这种研究方法是不会提供满意的答案的，因为它不能解释，为什么人类会在大量非规则式样存在的情况下，偏偏选中了那些规则的式样。在偶然的情况下，一个形象的简单形式也可以部分地从制作这一形象使用的媒介物中得到（例如编织艺术就是如此），但这并不是一个普遍有效的答案。为了与前面所论述的心理发现相一致，我在这儿提出下面一种假说：当生成的简化形象远远脱离了多样性的自然时，这种形象便获了自由，因而也就产生出规则、对称的几何式样。由于脱离多样性自然的原因是多种多样的，由此产生出来的相应式样也是多种多样的。

## 18. 原始艺术与儿童艺术

为什么儿童画都是由简单形状组成的？在本书第四章中，我要对这个问题作出较充分的探讨。在那一章中，我将指出：一个艺术形象不仅仅是知觉活动的产物，同时又是再现活动的产物。所谓再现，也就是在某种刺激物中重新发现形象的过程；而所谓知觉一个物体，不过是把投射在视网膜上的未加工的刺激材料加以组织的过程。而要对知觉的结果加以再现，就必须运用某种特定的媒介物去创造出某种与知觉结果相对应的形象。也只有把这个再现过程考虑在内时，才能解释儿童画中的简化现象。虽然知觉开始于那些简化的、完整的特征，但是

<sup>①</sup> 见瓦林格《抽象和移情》第68页。

不可否认，在某一年龄阶段上的儿童，只能注意事物的某些个别细节，所以画出的画也就只能突出某些比较鲜明的特征。当然，这一发育阶段上的儿童对周围事物的相貌特征还不太感兴趣。在这种意义上说来，这还不是上节中所说的那种与现实的“脱离”。当儿童们掌握了一定的绘画形式时，便滋生出利用这种形式去表现物体相貌特征的兴趣。随着年龄的增长，儿童对这种绘画形式的掌握也就变得熟练了。他们最先获得的成果，便是那些最为简单的形状，而利用这种形状所完成的，又必然是一些简单的构图。在这之后，儿童的视觉理解力就渐渐地适应那些更为复杂些的形式。随着更多不同媒介物的出现，他们便能够表现更为复杂和深奥的现实。

儿童作品中展现的某些形式，与原始艺术和某些技术不太熟练的成年人的作品形式，有着相似的地方。从心理学的角度来看，艺术形式在某一文化中的发展过程，很有可能是从某些一般普遍性的简单形状开始，然后又逐渐向复杂的形状进行过渡的过程。原始艺术中所出现的某些风格，是不能用缺乏技术或尚欠成熟的概括能力来加以解释的。这些风格往往是由那些具有悠久传统的手工艺经过长期锤炼的结果，是由这些手工艺所锻炼出来的敏锐的视觉观察力和手的熟练技巧创造的。这些作品充分显示了对那些对称的、具有简单几何式样的图形的偏爱。但是，这样一些图形实际上仅仅是一些最为基本的图形。这种现象清楚地证明了，即使儿童的形象概念达到了高度复杂的水平，他们在创作时却仍然只运用事物的少数几个基本特征。

当然，我们还可以作出如下的假定：原始艺术中所见到的这种与自然事物的脱离，是由于原始人对周围事物缺乏兴趣。但事实上并非如此，原始人观察事物时的敏锐性和他们那准确的记忆能力，都大大超过了某些更为先进的文明人。因此，一定还会存在着某些别的原因，要找出这些原因，我们只能去研究原始社会中艺术的职能以及原始人对自然现象所持的基本概

念。

如果不相信西方现实主义是一切艺术的最终目的，而要进一步追问，现实主义形象本身要达到的目的是什么，就有可能大大妨碍了，而不是有助于对原始艺术形象之职能的理解。事实上，原始艺术既不是产生于单纯的好奇心，也不是产生于创造性的冲动本身。原始艺术的目的，并不在于去产生愉快的形象，而是把它作为日常生活中的重要实践工具或一种超凡的力量，有时甚至还把这它当成了性交中的真正配偶。<sup>①</sup>

在各式各样的盛大典礼中，它甚至完全取代了人、动物和事物的作用。这就是说，它既可以记录和传递信息，又可以对那些不在眼前的事物和精灵施加魔法。而在现代的所有这一类活动中，真正起作用的不再是事物的物质存在，而是事物本身的有用性。现代自然科学使我们习惯于认为，物质的这些作用，是与这些物质的运动和构造密切联系的。这种现代观点，与原始人的那种原始科学的简单概念，是大大不同的。<sup>②</sup>例如，现代人认为，食物是日常生活的必需品，因为它含有一切为我们身体所能吸收或剥取的养料，而对原始人来说，食物却有着一种非物质的精神的力量，它能够将一种活力传输到吃饭人的身上。再例如疾病现象，原始人并不知道，疾病是由细菌、病毒所引起的身体发热现象，而认为是由某些敌对的精灵所发射出来的一种破坏性的流体引起的。因此，对于原始人来说，自然物具有的特殊表象和行为（我们从这些特殊表象和行为中能

---

① 在这儿并不是专指反映旧石器时代和原始部族艺术的现实主义。虽然阿尔塔米拉洞穴的动物画已经具有晚期成熟艺术的特征，但我们仍然不能断定，在原始发展水平上是不是曾经产生过高度现实主义的画，这就是说，我们并不能肯定，原始人有关事物的视觉印象已被特殊的知觉形象所取代。

② 有关原始思维，可参见列维-布留尔《原始思维》。还可参见玛克思·罗丁《原始人的音乐和治疗》，载舒里安和舒恩《音乐和治疗》第3—24页，纽约版，1948年。



够判断出它们的物理作用)，是与它们的实际用处无关的，正如一本书的形状和颜色与它的内容无关一样。例如，原始人在再现一个动物时，仅仅是将动物的肢体或某些器官的数目表现出来，或者是仅仅用一些轮廓线鲜明的几何图形准确地表示出这些器官的种类、作用、重要性以及它们之间的相互关系。有时候，他们也运用绘画形式去表达“情感”特征，例如动物的凶猛或驯服等等。

相反，现实主义艺术所表现的细节，将会“模糊”而不是“澄清”这样一些情感性质。（在现代自然科学产生之前，与原始艺术相同的表现方法也可以在我们的文明中找到，例如医生治疗病时所开处方中的某些图解，就是用的这种方法。）

## 19. 与现实的脱离

人类在原始阶段创造的艺术，大多是由简单的几何图形构成的。然而，如果把这句话的意思理解为，原始阶段的艺术品，就是一些简单的几何图形，这样的理解是不正确的。

人类创造出了抽象的形式，但这并不说明它迄今为止一直在进步，有时还标志着它的退步。举例说，拜占庭艺术就是一个很好的例子。这种艺术其实是当时全世界最优秀的现实主义表现风格向后倒退的结果。<sup>①</sup>

我们可以这样理解，如果现实主义是艺术家们经过一番奋斗和探求，自然达到的艺术高峰，早期基督教禁欲主义艺术就只能算作是一个可悲的衰落。因为早在罗马晚期，艺术大师们就已经创造出了体积感和深度很强的形象，就已经显示出了颜色的无穷变化，以及亮度和质地的层次变化，就已经掌握了透

---

<sup>①</sup> 有关现代人对拜占庭艺术的重新估价，见玛尔拉克斯《艺术心理学》第二卷，《创造性的活动》，纽约版，1949—1950年。

视缩短技术，就已经能牢牢抓住那些瞬时即逝的面部表情和动作姿态。早在公元1世纪，镶嵌画就已经蓬勃发展起来。它的发展史生动地证明了，人们是如何逐渐抛弃了那些令人愉快的感性形象的。在这个时期，艺术变成了人的思维的奴仆。当这种倾向发展到极端的时候，一切对艺术形象的强调和运用都受到了谴责。人世间的生活，被人们看成是升天堂之前的预备阶段，人的肉体被看成是容纳苦难和罪恶的容器。与之相对应，视觉艺术不再赞扬人的肉体美和重要性，而成为一种精神的象征。这时，它尽量减少体积感和深度感，尽量减少颜色的层次和变化，对人体的姿态、手势及表情的描写也更简化了。最后，这种艺术终于把人和世界变成了非物质的东西。它还通过一些对称的构图，表现了宗教中的各种等级森严的级别以及这些等级的不可动摇性。结果，这种宗教艺术就剔除了一切偶然的、暂时的以及那些低级的姿态和姿势，大大突出了那些恒久有效的因素。这种呆板而又简单的形状，表达了禁欲主义所提倡的严格的纪律。

如果说早期基督教艺术这种喜欢运用简单形状的倾向被看作是表现了人对物质以及自身情感的疏远化倾向的话，这些简化的形状却和一个与它完全不同的领域（即人的心理领域）的关系变得更为密切了。形式主义的绘画，一直被认为是那些患有精神分裂症的病人的杰作。在这类画中，那些装饰性的几何图形被精确而又耐心地制作出来。这方面的一个最明显的例子，便是舞蹈家尼金斯基在住精神病院的日子里所画的那些抽象画。如果我们仔细地研究一下与这些抽象画相对应的精神状态的话，就会发现，处于这种精神状态的病人，一定燃烧着一种想要脱离现实的欲望和情感。他感到，四周似乎笼罩着一层玻璃壳，一切事物对他来说都是生疏的，有时甚至类似舞台上出现的那种骇人的景象。这种景象只可以观看，但不允许拿取和馈赠。病人的那种隐蔽起来的理智，生发出大量奇形怪状的幻想、观念和梦幻，甚至还包括宏伟的传教计划。在这些病人

中，自然的形式和意义所提供的感觉源泉已经被阻塞了，生动的情感也枯竭了，只有这些自然物体的组织形态仍然保持原状，因此，那种向简化生成的趋势，便在思想真空中毫无阻碍地展现了出来。这种自由展现的最终结果，便是将秩序全然抛弃，对于观念和经验痕迹的处理，也不再按照它们在现实世界中那种有意味的相互联系加以组织了。最后创造出的唯一东西，便是单纯形式上的相似和对称，以及在外表表象相似的基础



图 111

上的那种“视象双关”<sup>①</sup>（即那些互相之间内容不相同，而只有外表相同的事物组成的混合物）。同样的特征，也可以在普通人乱涂乱画出来的图样中见出。这并不是偶然的现象。要知道，当人们乱涂乱画的时候，思想往往集中在某些思想线索上，而眼睛和手却被知觉形象引导，作出一种不受理念和经验所制约的动作。又加之几何形状的相互生殖性，几经重叠和累积之后便形成了一个组织得很奇妙的整体。但是，在绝大多数情况下，这种整体仅仅是各种成分偶

<sup>①</sup> 有关精神失常的人的艺术问题，参见阿那斯塔西和弗雷《关于精神失常者的艺术行为》，载《普通心理学杂志》1941年第25期第111—142页。有关这个论题的近作，见弗朗西斯·雷特曼《精神病人的艺术》，纽约版，1951年。上面提到的尼金斯基的线条画，见《瓦斯拉夫·尼金斯基的日记》，纽约版，1936年。关于精神分裂病人的气质问题，见克雷特莫《体格与性格》，纽约版，1936年。

然遭遇的结果。(图 111)

## 20. 现代派艺术对几何式样的应用

在最近的几十年中，现代派艺术在表现物理世界时，逐渐显示出一种减少其相貌特征的数目的趋势。当这种趋势发展到顶点的时候，艺术便变成了“抽象”的艺术（或“无标题”艺术）。正如我们列举的其他一些例证一样，由于艺术中这种与客观对象的形象相脱离的倾向，就产生出那些类似几何形状的风格化艺术形象。这种倾向在立体派艺术中表现得最为明显。另外一些抽象派艺术家，如玛莱维奇、蒙得雷、尼古拉索、阿尔波斯等，甚至发展到干脆用尺子作画的程度。鲍尔·克立的作品，则完全是按照欧几里德几何学原理推导出来的图形。另外一些艺术家（莫尔、立普奇兹等），则喜欢运用复杂的曲线形几何形状，即使如此，他们画出来的画仍然保留着强烈的风格化特征。

现代派艺术中所发生的这种情况，有点类似于曾经在拜占庭艺术中所发生的情况。这种情况的特点，就在于完全抛弃了前人所熟练运用的艺术形式。发生这种倒退的原因，可以在现代艺术家的基本心理因素中寻找。对这种复杂的心理因素，在此只能作一些肤浅的分析。

有些心理因素是由艺术家本人所处的地位决定的，另外一些心理因素则与我们整个文化的状况有关。众所周知，文艺复兴运动曾赋予艺术家们一种令人难以置信的高贵的天赋。他们作为手艺人，曾及时满足了政府和教堂事务中的某些特定需要。而现在的情况则全然改变了，这些曾经是十分有用的公民（即艺术家），这些曾经运用艺术形式来赞美和解释整个社会之观念 and 价值的公民，现在统统变成了社会的局外人，变成了创造文化剩余物的人。这些文化剩余物的唯一用处，就是放在博

物馆里进行展览，或者被作为那些过着奢侈腐化生活的人们炫耀自己的财富和高雅趣味的象征物。由于艺术品被排除在体现供求关系的整架经济机器之外，艺术家本人也就变成了一个以我为中心的旁观者。为了更好地体会这些遭受孤立的人们所具有的心情，我们不妨回忆一下当我们出席一个自己不感兴趣的公共集会或社会集会时所具有的感受。在这种精神状态下，我们根本就感受不到参加这一集会的各社会集团对某种特殊事务的特别关注，而仅仅感受到一些声响和富有感染力的手势。——一句话，我们仅仅感受到所发生的事件的形式和结构。

从另一方面讲，当人们处于这种孤独的精神状态时，他们作出的一切观察，都会促进一种敏锐的洞察力的形成，因为从现实的后退和与现实生活的脱离，并不一定意味着就是退步或与世隔绝。一个有经验的观察者，为了得到更全面和更本质的观察效果，往往是先后退几步再去观察，因为在后退了一定的距离之后，他们观察到的往往是事物的更为本质和更为明显的特征，而那些偶然性很强的细节成分都被省略了。说到底，所谓科学方法，就是从个别的和表面的现象后退，从而更直接地把握事物之本质的方法。这种对纯粹本质的直接把握（叔本华就因此而高度地评价了音乐，认为音乐是最高级的艺术），是那些优秀的现代绘画和雕塑企图通过抽象而要达到的目的。现代派艺术家运用精确的几何图形的目的，就是要更直接地去表现那些隐藏着自然结构的本质。而现实主义的艺术，则是再现这种自然结构在物质对象，以及发生在物质世界的各种事件中的表现形式，它的本质以往是间接地揭示出来的。而这些抽象的艺术形象，却能够直接地揭示事物的本质。不管它多么抽象，只要它保留了那种与科学公式不同的艺术感染力，就是有效的表现形式。但是，在现代派艺术中所存在的脱离客观现实的倾向，也暴露了我们整个西方文明所具有的某些应予否定的特质。

我们发现，与那些高度统一的文化相比较（如与欧洲中世纪的文化相比较），我们时代里那些曾经被整个社会集体所接受的哲学思想和社会理想，已经分裂成为无数个别小的“派别”。结果，这些哲学思想的基本原理，已经失去了直接的影响力，完全与“实践生活”脱离，变成了专家、哲学家和牧师们所考虑的事。这实在是一个严重的威胁，因为一个真正的文化所具备的主要优点，就在于它有能力把那些实践事件体验为基本理念的感性显现。例如，在喝了一口水之后，只要能自觉或不自觉地意识到这是从大自然或上帝那儿得到的营养，这种文化就是可靠的。因为只要人类把劳动产品看成是他自己的威严和命运的象征，这种文化就应当是可靠的。但是，当存在物的价值仅仅是局限于它的特有的物质价值时，就失去了自己的象征意义，失去了它所具有的透明性。这种透明性是一切艺术的基础。艺术的本质，就在于它是理念及理念的物质显现的统一。早先我们曾经指出过，在现实主义的艺术中，物质的显现占了绝对的优势，这就使艺术的暗喻意义变得模糊了。而在现代派艺术中，形象的物质性显然已经不存在了。但是，那些代表物质的符号，还在通过理念与理念的具体存在物之间的彻底分裂，仍然发生作用。特别值得警惕的是，某些“抽象”派艺术家口口声声地说，他们最感兴趣的仅仅是那些能够产生愉快的形式关系。这就大大地削弱和贬低了他们作品的价值。我们看到，在一个汽车制造商的眼中，汽车不是别的，而是一种可以出卖的运输工具。这种看法与这些抽象派艺术家对艺术的看法性质是一样的。因为对于这些抽象派艺术家来说，不管是立方体还是球体，统统不过是对眼睛的一种愉快的刺激。这意味着，这些抽象派艺术家的后退是双重的，他们不仅从客观对象后退了，而且也从对象的意义后退了。

这方面所存在的问题，并不是取决于艺术家是否有意地对某种理念给予象征性的表现，而在于某些艺术家仅仅把注意力集中于理念，因而忽视或干脆砍掉了活生生的物质材料。这是

一种危险的倾向，因为物质材料是艺术家通过艺术手段实现这个理念时不可缺少的东西。一个艺术家应该是这样一种人，对他来说，所谓存在，就是他所见到过的东西或他做过的事情，或者干脆就是在自己身上所看到的東西，例如生与死、爱情与暴力、和谐与非和谐、秩序与混乱等等。如果一个艺术家不能通过形状和色彩把这样一些具有支配力量的活动表现出来，就不能说他掌握了形状和色彩的视觉力量。

所谓选择也就是游戏。游戏，就是对一种生活情景中那些愉快的方面的借用。例如，从搏斗的场面中，只借用它的紧张、激动和胜利的喜悦，而不借用它的因果、危害和痛苦的方面；只借用那些由接触而产生的快感或爱情所释放出来的温暖和甜蜜的方面，而不必顾及相爱的双方的真正关系；只接受某一景物所造成的刺激以及某一式样的静谧与和谐的方面，而不必承担与这些意义有关的任何责任。在艺术中（和其他领域一样），当游戏（这种高级动物所特有的愉快的活动）变为真实的事件时，便成为不道德的行为。

最后，我们再谈一谈“形式主义”。一种艺术风格，如果仅仅因为它缺乏表现性或运用了抽象的几何形式，是不能把它斥之为“形式主义”的。优秀的现代派艺术不是别的，而是一种形式主义的游戏。例如，某些现代派艺术家致力于把对象简化为它的直接本质。另一些现代派艺术家则致力于直接从对象中获取基本主题，然后再进一步将这个主题加以完善和深化，同时，又为它进行一些特意的按排，甚至用一些反面的主题去丰富它，但并不背离它。真正的形式主义，则是使媒介与媒介服务的内容完完全全脱离开来，进而运用一些美的形式去代替作品中包含的一些戏剧性场面。例如奥伯雷·伯尔德斯雷就仅仅用一些装饰性的花边图案，去描述沙乐美和圣约翰的故事。另外，还有某些形式主义的追随者和模仿者，在接受和运用某种风格时，既不是出于需要，也不是由于这种风格与他们自己的经验有着一致性。当然，我们不能指责一切形式主义者不成

熟、肤浅或不负责任。创作者本人所固有的那种根深蒂固的片面的世界观，他自己的某些特定的需要，也可以使他们把一种式样强加于客观对象，从而大大束缚和歪曲了客观对象。在凡高晚年所创作的一些作品中，由于他本人那种病态的心理，就把世界改造成一片光芒四射的燃烧物体，其中的树木都失去了原来的样子，连房屋和农夫也都变成了纯粹的线条和墨迹。我们从这些作品中看到，它们的形式已不再与内容相一致，而是迈了出来，使形式与形式表现的主题脱离。另外一些艺术，则走进了另一个极端。由于害怕投降，便极力把丰富的生活塞进了由几何图形织成的紧身衣内。因此，这里的所谓形式主义，只不过是人类某些狭隘意识的可悲表现；而患精神分裂症的人创造的艺术作品，则是一种极端病态的形式主义作品。

## 21. 装饰艺术

何谓装饰艺术？

是否可以吧装饰艺术解释为一种不再再现任何对象的视觉式样呢？我们说，这样一种解释肯定是行不通的，因为很多装饰艺术品并不是由纯粹的形式构成的，其中还包含着动物、人体、缎带、结节等具体的事物形象。

事实上，凡是世界上见到的事物，都无不出现在装饰艺术中。相反，我们在现代艺术中看到的大量非再现性的式样，却不能算作是装饰艺术。这就是说，康定斯基的一幅抽象画与一幅一尺见方的装饰壁画相比，有着本质的不同。

因此，只有从这二者服务的目的和职能上，对其进行区分，才可望找到它们之间的根本性区别。

我们是否可以用下面的标准去作出这种区分呢？按照这个标准，真正的艺术品，在于能表现或解释一个内容；而一件装饰艺术品，却无论如何不能表现或解释一个内容，装饰艺术的



唯一的作用，就是使物体看上去更加丰富多彩。

对于上述标准，有几种反对意见。第一种反对意见是，世界上不存在任何不表现内容的式样。也就是说，任何一种形状或色彩，都具有表现性，都能传达某种心境，都可表现出一种有效的力量。因而也就能够通过个别表象的描写，表现一般普遍性的内容。这就等于是说，每一件装饰艺术品都能表达一定的内容，只不过这个内容还要受到它所履行的职能的制约。换言之，每一件装饰艺术品，都是某一个比之更大的物体的一部分。每一件装饰艺术品，都是一种标志，其作用是向我们的眼睛解释某一对象、某一情境或某一事件的特征。它还能够产生出一种心境，向我们解释一种工具、一套家具、一个房间、一个人或一种典礼的等级和存在的理由。

事实上，装饰艺术所起的作用，并不仅仅在于使物体看起来令人愉快，这只不过是它所起的许多种作用中的一种（现代文明社会的人认为装饰品只能起到这么一种作用）。<sup>①</sup>

当装饰艺术品被用来布置起居室时，它所选取的题材和式样就必须能体现和谐、安静、富足和完善。当它被用来装饰舞厅时，就要选择那些色彩强烈和运动感与夸张性较强的形状，因为只有这样的色彩和形状，才能与爵士音乐、酒精及节奏感很强的舞蹈等产生的强刺激效果协调起来。只要装饰艺术品的特征适合人在特定情景下的需要，它就能使人感到愉快。但是，某些特殊的装饰艺术品，还常常被用来向人的眼睛解释一

---

<sup>①</sup> 阿南德·库玛拉斯瓦米在他著的《语言形象或思想形象》中（第85—99页，伦敦版，1946年）指出，传统总是把装饰看作是艺术品的不可分割的一部分，现代人则认为它对艺术品来说是可有可无的。从词源学上来说，拉丁语中的“ornate”是指“配备装备，必要的供应”。即使在16世纪，我们也还可以读到类似“装饰就是一只船的用具或装备”的句子。库玛拉斯瓦米指出，“decor”的原意是“有礼貌的”，或“正派的和体面的”，是指“适合于某一个时代、某一个地方或某一种情景的特征”，或者说，是指一种“得体的和体面的特征”，一种“必备的和方便生活的特征”。

座教堂、一座宫殿、一个审判室或一座公墓的性质。它可以帮助人们识别眼前的对象是一个年轻人还是一个老年人，是一个足球队员还是一个学究，是一个鸡尾酒会还是一次委员会会议。因此，作为某个被识别对象之一部分的装饰艺术品，具有一种特殊的性质——其内容一定会受到被装饰物所具有的特定特征的制约。

然而，真正的艺术品是不能接受这种约束的。如果说装饰艺术品是我们所生活的世界的一部分，艺术品就是这个世界的形象。正因为如此，一件作品要成为一件名副其实的艺术品，就必须满足下述两个条件：第一，它必须严格与现实世界分离；第二，它必须有效地把握住现实事物的整体特征。这就是说，一件艺术品必须完全独立于它周围的事物。例如，当我们在一个展览馆的非彩色背景中观看一件艺术品时，就完全不顾及它周围的一切事物。一场舞台表演，就是周围一切事物和事件的中心和高潮，它那精心的设计和表演，会迫使观赏的人去接受这件作品所表达的世界观。因此，作为对现实进行解释或再现的艺术品，就容不得片面性，只要有了片面性，它就无法取得良好的效果。它所提供的具有特定倾向性的世界观，只能丰富和深化人们的全部概念，而不是限制这些概念。

从艺术品和装饰艺术在职能方面的差别，还可以推论出它们在其他方面的一些差别。一件艺术品的组织系统，是由它所陈述的内容从内部决定的。而装饰艺术品的组织系统，却是由它装饰的事物从外部决定的。因此，在装饰艺术中就允许同一个式样的重复出现。艺术品就不同了，即使是部分与部分之间的完全等同，也会使艺术品产生出新的效果。因此，在一件艺术品中，同一个式样是不能出现两次的。装饰艺术品则不受这种限制，在一个任意大小的表面上，可以让一些具有相同特征的装饰式样重复出现。

装饰艺术品在内容上的片面性，决定了其形状的规则性和简化性。一件装饰品的内容越狭窄，表现这个内容所需要的结

构特征的数目就越少。我们在以上的章节中曾经指出，组成一种式样的结构特征的数目，决定了这个式样的简化程度。而在一件艺术品中，规则的形状是很少被运用的，因为艺术品所要解释的自然特征就表现在多种力之间的复杂的作用上。如果艺术品不能体现这种复杂性，就会导致僵化。如果艺术品过分强调秩序，其排列又缺乏足够活力，就必然导致一种僵死的结果。而在装饰艺术中，这种单调性不仅是允许的，而且也是不可缺少的。

由于多个结构特征的相互作用，就破坏了形状的简化性和排列的规则性。因此，严格的对称在艺术品中是少见的，而在装饰艺术中却是频繁出现的。

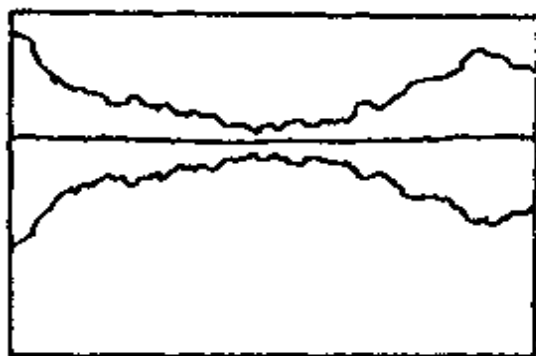


图 112

图 112<sup>①</sup> 所示的，是弗尔希南德·豪德勒所绘的一幅风景画的大致轮廓。这幅画表现了一座有着山峦倒影的湖泊形象。从图中可以看出，这幅画的构图，以横向的轴线为主要对称轴，以垂直的轴线为次要的对称轴。它通过把大自然转变成一件装饰艺术品，使秩序性取得了一种危险的优势。

威廉姆·霍葛斯曾意识到过这种危险性。他写道：“人们也许会相信，绝大部分美的效果是由对象各部分的对称的排列产生出来的（这个对象是美的对象），但我确信，这个曾经占优势的观点，不久就会失去它的基础。”霍葛斯认为，绘画构图的一个永恒的原则，就是避免使用规则性很强的式样。但事实上，即使在艺术品中，所有的对称也都是与主题相一致的，它的呆板性也可以通过偏离产生的活跃性予以弥补。

<sup>①</sup> 图 112 取自霍葛斯《美的分析》第 3 章和第 7 章，匹兹堡版，1909 年。

事实上，艺术中也有违背上述严格原则的例子，那些通过严格的对称和重复来达到喜剧性效果的艺术，就是例子。在舞台演出的喜剧中，对称的排列动作是司空见惯的。在本文中我仅想举一个文学作品的例子。在福楼拜写的《包法利夫人》中，曾经有一段滑稽的会见场面的描写：两个职业相同的人，在同—个时刻从相反的方向来到一个公园的同—条长凳跟前。他们落座之后，都发现对方也具有—种把自己的名字印在帽子上的习惯。由此看出，对应、重复和让某种习性连续出现，都是喜剧特有的装饰性手法。运用这种手法所揭示出来的，是生活中的一种呆板的秩序。正如亨利·柏格森曾经说过的，一切幽默都是出自对于这个呆板秩序的揭示。<sup>①</sup>

如果我们把—件装饰艺术品当成—件艺术品，它那片面性很强的内容和形式，就必然使它显得空洞和愚笨。反之，如果我们把—件艺术品当成—件装饰艺术品，就超出了其自身的职能，干扰了它所要装饰的物体的统一性。有些想象力丰富的手工艺人，从其制作的作品是很难挑出什么毛病的，但又总是使人感到美中不足，其原因就在于，虽然这些作品看起来与真正的雕塑和绘画相似，但其服务或装饰的对象，却与—张糊墙纸或喷泉人物雕像所服务的对象没有什么两样。当把—件优秀的雕塑品放在起居室的角落里作为点缀品时，就会变成—个具有强烈吸引力的注意中心，相形之下，其他的东—西都变得黯然失色，这样就打乱了整个房间的布景。同样，如果那些所谓的音乐爱好者敢于用贝多芬的交响乐当作他们与朋友们交谈时的背景，它的吵闹声就会扰乱了这些客气的朋友们之间的气氛，从而遭受到报复。

对这种倾向作出矫正是很有必要的。迄今为止，为了有利于较详细地阐明我的观点，我采用对比论述的办法，比较了艺术品与装饰艺术品的不同。当然，我在这里使用“艺术品”这

<sup>①</sup> 柏格森：《笑》，纽约版，1911年。

一字眼是很不得已的，因为目前还找不到一个更好的名词来代替它。这个词有可能会给读者造成一种错误的印象，认为装饰艺术品仅仅是有点类似艺术品，或者它根本就不是什么艺术品。事实上，不管是一把银匙，还是一座巴洛克式建筑的正面，或者是由瓦都于1700年左右所绘的一幅表现生命哲学的画，它们之间的艺术性只存在着程度上的差别。从最简单的装饰品，到成熟的艺术品，是一个连续上升的等级。在这个等级中，其特征一般会发生如下三个方面的变化：

- 1 构成整体的部分变成一个自我完善的小整体。
- 2 单调的内容过渡为越来越复杂的内容。
- 3 简单的和规则的式样逐渐过渡为越加复杂的式样。

装饰艺术品所具有的内容的种类和数量，还要受到它所装饰的物体的功能的制约。一个具有简单形式的冰箱，只不过是一件使食物保持新鲜的工具。它那简单的形式除了表现清洁之外，就什么也不表现了，其功能也只不过是安全地保存和保护食物。一只匙子、一只碗，也都与它所盛的食物一样，具有某种社会的、哲学的以及宗教的含义，并与食物一样给人一种享受。因此，即使是一只匙子或一只碗，它的形象也应当起到有助于使它的含义表现得更为清晰的作用。同样，一座教堂或银行建筑物的装饰，也应该照顾到该建筑物的功用。然而在我们的文明中，人们对装饰物的态度背离了价值观念，甚至使这种观念处于一片混乱之中。某些物体往往被赋予它们所不应具有的价值，另一些物体应有的内在价值却被夸大到无法使人接受的程度。一座保险公司的本楼，被修成了一座寺庙或一座宫殿，一个浴盆也失去了类似皮拉特的浴盆所具有的那种高度的象征作用，因为我们为浴盆装上了只有宝座上才有的狮子的脚。在这同时，“机会主义”（强调实用，强调形式服从用途）则以它那令人难以置信的诚实，揭示了现代人的价值观念。对于一个现代人来说，一所房子不是别的，而是一个住人的地方，一把椅子也只不过是人体的一个支持物，如此而已。

在艺术中，具有独立性的绘画作品和雕塑作品的出现，是一场逐渐展开的解放运动（从实用功能中解放出来）的后果（也许不是最后的结果）。我所提出的“一个艺术品必须为世界提供一个整体性的形象”的论断，同样也适合于这些个别的艺术品。但是，一幅画和一件雕塑品，也可以程度不同地作为一个更大环境的组成部分，而它们在这个总的环境中的位置，便可以决定它们所必须具备的内容的种类和数量。如果我们使一个14世纪建造的祭坛中的一件装饰品或一座埃及石雕脱离它们原先所处的环境，转而把它们放置在博物馆里，当作独立的艺术品看待，就会立即暴露出它们在形式和内容方面的局限性，或者说，暴露出它们曾经是某一大的整体的一个部分。早在文艺复兴时期，艺术的这个解放运动就开始了。它动摇了一般人关于一个艺术品的特征及其机能之间关系的固有观念。活动画架画的出现对那些壁画画家来说，就像一个鼓舞人心的艺术独立宣言。因为壁画大力强调完整性和体积感，这样人们就很难分辨出究竟是壁画来支持墙壁，还是这座装有壁画的房屋是专门为这壁画而设置的。另一方面，即使在那些艺术大师的作品中，也能看到某些类似“内部装饰品”的成分，这样一些成分大大地冲淡了作品的物质性。直到十九世纪末，艺术才重新获得了与它的地位相一致的独立性。有关这一点，我们可以从建筑艺术中得到启发。一座建筑是一件艺术品，同时它又是一个对我们的生活起作用的实用物。正因为如此，它的形象就与一件抽象派艺术家创作的雕塑品的形象不同。也就是说，它表达了某种世界观，但同时又偏重于严格的对称和其他一些简单的形式。它的形状的规则性，反映了它作为一个坚固耐用的保护工具的特殊功用，同时又反映了它作为一个人造的、非有机的物体与大自然和人之间的根本区别。换言之，这种规则性反映了它与组成整个自然界的其他一些因素之间的根本区别。因此，装饰品的特有形象是所有构成艺术形象的诸部分中的一个特殊部分。在任何一个综合形象中，要想把原物体的形象与

附加在这个物体上面的装饰形象完全分开来，是不可能的。正如树叶是树的有机组成部分，而不是树的附属品一样。磁工涂在一个花瓶上的图案也是花瓶的一个组成部分。只有在物体的机能和物体的形象含义相互分裂的时候，才能把装饰品与它所装饰的物体区别开来。但这种区别又是一个不妙的征兆。它预示着，艺术已变成了生活的装饰品，而不是充满生气的形象。这种区别还体现在人们对实用艺术与美术所作的那种有害的区别上。实用艺术的设计师们没有认识到，赋予物体以美的形象，不仅仅是为了使这个物体看上去美一些或功能更大一些，还有另一个不能忽略的责任：以一种与艺术家相类似的方法创造一种有意味的形式。

与此同时，另外一些画家和雕塑家又走上了另一个极端，他们逼迫自己去从事一项远为高级的任务——为世界创造一个准确的形象。（这是多么可怕的约束啊！这种约束足以使得许多艺术家感到焦虑。）

人的本性并不允许他一个劲儿处于高度紧张状态之中。熟练的技术、灵活的动作以及丰富的想象力，是创作一件具有深刻含义的艺术品的必要的条件。而这些条件，却只有当一个人处于一种毫无压力的轻松状态中，才能获得。众所周知，即使文艺复兴时期的艺术家们，也并不反对从事珠宝装饰、衣服、喷泉和露天雕像的设计工作，因为这样就训练了他们创造有意味的形式的的能力。但是，对于自己得到的那些深刻的体验，他们又决不轻易地在这些地方使用。他们总是把它们节省下来，集中用于那些为数不多的创作高潮中。这种作法，在今天仍然能够见到，但主要发生在那些艺术家的健康本能不受侵害的地方。但是，当马蒂斯为酒吧间设计广告或毕加索为菜盘涂油彩的时候，他们却是冒着被那些愚蠢的鉴赏家们郑重地宣布这些小玩意儿是艺术品的危险。当然，这些愚蠢的鉴赏家们在作出一些肉麻地吹捧的同时，还会顺便抱怨一番这些大画家们的怠慢和轻浮。

## 22. 现实和形象

我们在装饰艺术领域所见到的式样，多数都是一些简单的几何图形。早先我曾提出过这样一个假说：当人类被一种创造简单式样的冲动所驱使，创造出远远脱离多样性自然的式样时，也就等于是创造了简化的式样。与现实的脱离，是通过把艺术形象所表现的现实局限在现实的少数几个相貌特征而得到的。这样一种限制，对装饰艺术来说是很必要的，因为装饰艺术的作用，就是为了加强个别物体的某些特征。这样一来，在多样性的现实和简化的形象之间就产生了一种两极对立。这种两极对立，就表现在当我们离开一个极端时，就开始走向另一个极端。但我们决不可以把这种对立看成是客观世界与人（或者主观与客观）之间的对立。决不是理性的精神向非理性的物质的接近。无论是在精神世界，还是在物质世界，这种对立都存在着。例如，不管是在精神世界还是在物质世界中，我们都能见到恒常性和变化性的对立、重复出现的普遍性事物和多样性的个别事物之间对立、必然事件的秩序性和偶然事件的混乱性的对立，以及构造图式的规划性和图式实现过程中的不规则性对立。

人所具备的认识能力（其中也包含艺术创造能力）寻求的是秩序，科学的使命是在多样化的现象中提炼出有规则的秩序，艺术的使命则是运用形象去显示出这种多样化的现象中所存在的秩序。因此，只有人的理性中那种把握秩序的能力得到发展时，他才能发现自然中的秩序。这种发展过程的初始阶段的情况，我们可以从儿童艺术中略见一斑。而原始艺术中所表现出来的自然秩序的复杂性程度，却只能达到原始人自己所能够理解到的程度。当人的这种寻求秩序的心理暴露在复杂的现实面前时，便开始了一种冒险活动。在寻求秩序的时候，人的



心灵总是在两个极端之间徘徊。一个极端是在多样性之中寻求秩序。对于这种极端，只要具有丰富的经验就可以得到克服，艺术上出现的幻觉主义便是克服这个极端的一个例子。另一个极端便是完全服从自然的多样性的倾向。对于这个极端，只要有了大量的秩序，就可以得到克服。在艺术中，患精神分裂症者所画的那些空洞的式样，便是克服这个极端的一例子。但事实上，所有的艺术风格看起来都似乎介于这两个极端之间。由对秩序的较强烈要求，而产生了简单形象占优势的古典艺术风格，其中拜占庭艺术便是一个例子；由那种对大自然中的无穷变化的喜爱，便产生了复杂形象占优势的浪漫主义艺术风格，投影现实主义艺术便是这方面的一个例子。总之，不管一种艺术品介于这两个极端之间的什么位置上，它必须从一个极端中吸取营养，从另一个极端中吸取智慧。

### 23. 想 象

当形状和色彩组成的式样被看成是“形象”（即看成是表现某种内容的形象）的时候，便又产生了“艺术创造”或“艺术想象”的问题，正是凭借着这种天赋，艺术家才创造出了形象。人们有时把想象力错误地解释为创造一种新颖的题材的能力。按照这一观点，艺术家的想象力仅仅表现在创造一种他人连想都想不到的新鲜情景的能力上。而他创造的这种情景，又必须是一种过去从未存在过或根本不能存在的情景。

准确说来，艺术想象就是为一个旧的内容发现一种新的形式。

除了用形式和内容这两个惯用的字眼去说明它之外，有人还把艺术想象定义为“从一个旧的主题发掘出新的概念的行为”。按照这一定义，只有当被创造出来的新事物或新情景有助于解释一个旧的（即普通的）主题时，它才是有价值的。实

际上，正是在处理那些最普通的对象和最为老生常谈的故事时，艺术想象力才能最为明显地表现出来。大画家提香再现一只普通的手时显示的艺术想象力，要比以呆板的传统方式创造几百幅表现梦吃的超现实主义的画所表现出的想象力丰富得多。

丰富的想象力，不是产生于总想提供一点新鲜玩意的欲望，而是来自一种使旧的内容重新复活的需要。它产生于一种新颖的见解，即认为一个人或一种文化能够本能地包罗整个内部世界和外部世界的见解。富有想象力的形象，不是歪曲真理，而是对真理的肯定，是人们试图尽可能准确地再现某种经验时，不经刻意寻求而得到的结果。

想象力是不可缺少的，因为艺术题材本身，不能提供一个表现自身的形象。形象是由人创造的。一个艺术家不能随便运用别人创造出来的现成的形象，去表现自己的特殊经验，他必须亲自为自己的经验创造形象。在这方面，最能说明问题的例子是儿童画，当儿童开始运用色彩和形状去创造形象时，他所要做的第一件事，便是创造某种方法，以利用已有的媒介，去再现他所经验到的对象。儿童们偶尔也会从别的儿童画中得到启示，但多数情况下，他们都是依靠自己的创造性的想象力。儿童所显示出的创造性想象力是十分惊人的，因为他们所表现的都是最简单的题材。

图 113 中所示的人物像，是从早期儿童画中随意挑选出来的。这些儿童画的作者们，并没有成心去炫耀自己的独创力，而是把自己所看到的人的形象直接地画在纸上。结果，每一个儿童都为这个人画出了一个独具特色的形象。这里选取的每一幅画（想要找的话，可以找到一百幅），都严格符合人体的基本视觉概念（观看者一看便知画的是人），同时又各自提供了一种与众不同的新的解释。

很明显，对象本身只能提供极少数的结构特征，因此就要求“想象”。所谓想象，就是为事物创造某种形象的活动。如



图 113

果我们更仔细地研究这些儿童画，就会发现，组成这些形象的各种因素，是千差万别的（大小方面的差别没有在图 113 中显示出来），各个部分之间的比例（例如头的大小与身躯的大小相比较），都是相当不一致的。在处理身体各部分的排列时，也使用了各种极不相同的办法，不仅组成这些形象的各个部分的数目不一样，各个部分的轮廓线所处的位置也不一样。在某些画中，可以看出各部分在细节上的微小变化。而在另外一些

画中，就看不出细节变化。在表现相同的部分时，有的儿童运用了圆形和棱形，有的儿童则运用了条形或椭圆形，还有些儿童使用了并置法和重迭法。但是，仅仅指出儿童使用的几何形状的不同，还不能充分说明这些画的独特性。这些画的个性特点，突出表现在整个外形之中。例如，某些图样看上去显得既稳定又合理，另外一些图形则因为粗心大意而画走了样；有些图形显得精密，有的则显得粗糙；有的简单，有的复杂；有的胖大，有的苗条。总之，每一幅画都显示出一种独特的姿势。发生这种差别的原因，部分是由于各个儿童所处的发育阶段不同，部分是由于各个儿童个性方面的差异，还有一部分原因是他们所抱的目的不同。但所有这些画都证明了，一般来说，儿童身上都潜藏着丰富的想象力。当儿童发展到更高级的发育阶段时，这种潜在的能力便逐渐消失了。发生这种变化的原因，部分是由于他们自身缺乏信心，部分是由于对他们的教育不得法，部分是由于他们的成才环境不适宜。当儿童发展到成年时，只有少数人能把这种潜在想象力保持下来。

如果说儿童们在创造人物形象时能展示出如此丰富的想象力，成年艺术家在再现自然时就需要更丰富的想象力。艺术家构成某一事物的概念的活动，决不同于一种照相的活动，而是一种类似创作乐曲的活动。当然，他形成的这种概念，是一种视觉式样；而这一视觉式样，又是一系列具体化过程的最终结果。举例说，米开朗基罗《创造亚当》<sup>①</sup>这幅画，表现的是一种积极的原则和一种被动原则之间的相互作用，而这种作用又是通过一种能够体现巨大的生命力量的形象体现出来的。在这个形象化过程（即具体化过程）的另一个阶段上，要把创世纪里所记录的这一故事描写出来，并把这个故事改变成为视觉形象，换句话说，在这一阶段上，必须创造出上帝、亚当、环境及行为的种种形象。例如，必须将圣经中所描述的“上帝用吹

<sup>①</sup> 米开朗基罗在梵蒂冈的西斯庭大教堂的天顶画，画于1508—1512年。

气的方式赋予亚当生命”的题材，转换成一个更加具体的视觉形象。这就是让亚当抬起胳膊，与上帝伸出的胳膊相遇，使生命的活力从上帝那里传入亚当身上。最后，便是将全部形象画在一个特定大小的画面上。总之，在整个具体化过程的每一个阶段上，为了有利于向下一个阶段的发展，都必须有想象力在起作用。但必须指出，我在这里描述的，不是米开朗基罗头脑里进行的想象活动的程序。一个创造过程，决不能只用一种简单的程序去说明，尤其不能用那种从普遍到特殊，或者从特殊到普遍的程序去说明。同样，创作活动的痕迹也不能从完成的作品中看出来。然而，不管这个创造过程的程序如何，它一定要解决上面所提出的艺术想象的任务。

艺术家所选取的解决办法，还要取决于下面一些因素：他是一个什么类型的人，他想表达什么思想，他喜欢运用什么媒介，等等。举例说，那田野中向远方集聚的犁沟，向凡高展示的是一种强烈的张力，而对于一个喜欢静谧的艺术家来说，它又是一种较为安静的形象。色彩学家格林瓦尔德为耶稣复活这一题材设计的形象，是一个在夜空中放射着橙色光辉的巨大光圈，耶稣的形象是由这个光圈里流动的红的和黄的色彩构成的。

一个成功的艺术形象是这样感人，以至于使人感到要表现这个题材就非使用这样的形象不可。只有对一个题材的各种不同的形象进行比较时，我们才能体会出想象力的作用。但是，对于表现同一个题材的各种形象进行系统比较的文章毕竟是太少了。最近，鲁道尔夫在题为《一个造型艺术主题的变化》<sup>①</sup>的文章里，对《圣母领报》这幅画进行了全面地分析。他说明了对这一有名事件进行表现的各种形象之间的不同。他认为，产生这种差异的主要原因，在于艺术家们选取的是这一事件的各个不同时刻。其次是由于各个艺术家的想象力不同，因而对

<sup>①</sup> 见美国《美学与艺术批评杂志》1949年第7期，第325—354页。

于主动性和被动性、支配力和服从力的强调程度也就不同。我们还看到，对于同一个主题的各种表现形式，那些按照年代的顺序所进行的历史性研究比较多见。在这些文章中，除了论证一些别的问题之外，还着重证明了一个艺术家如何发现一个形象，这个形象又如何体现基本主题，其效果又怎样迷人等等。同样的一个故事，同样的一个作品或同样的姿态，能一个世纪一个世纪地传下来，为人们创造客观世界的视觉形象作出不可磨灭的贡献。

## 24. 对《泉》<sup>①</sup> 的分析

在名画中所包涵的丰富想象力，可以通过详细分析一幅艺术大师的作品，而得到深刻的揭示。本节中我们将分析名画《泉》（图 114）。这幅画很容易给人们造成一种印象，似乎它只不过是以一种鲜明的形象表现基本主题的一个例子而已。

《泉》是安格尔于 1856 年创作出来的。这一年，安格尔正好是 76 岁。这幅画所表现的，是一个手持水罐，成正面姿势站立的姑娘形象。对这幅画稍加注意，就可以觉察出它那栩栩如生、简单明快、美妙无比的特征。雷查特·穆瑟在评论这幅画时曾说过，安格尔所画的姑娘，会使人忘记了自己是在观赏一件艺术品，感到“这个艺术家就是创造这裸体处女的上帝”。<sup>②</sup>

在观赏这幅画时，我们可能与穆瑟有同感，但同时又可能提出这样一个问题：画中的处女形象与真人有多少相符之处呢？（例如人体的姿态）如果我们把这个姑娘想象成一个有血有肉的真人，就会觉察出，她执掌水罐的姿势显得多么费力和

① 藏巴黎卢浮宫。

② 穆瑟：《艺术史》第 3 卷，柏林版，1912 年。



图 114 安格尔：“泉”（1856）

就需要大胆想象力。而水罐的位置、形式和功用也会唤起大量有意义的联想。很明显，水罐的形状与姑娘的头部的倒立形象是相似的。更有意思的是，这两个相邻近的部分不仅有相似的形状，而且有着相似的侧面，而且两种侧面形象（姑娘脸的侧面和水罐的侧面）都显得自由、舒展和不受任何遮掩。从这

多么不自然。这种感觉也许是很突然地出现的，因为她那美丽的姿态在我们的眼中显得十分自然和鲜明。在这个二度的画面之内，这种美的姿态体现了一种清晰而又得体的解决方式。通过这种解决方式，姑娘、水罐以及倒水的行为都被完全地展示出来了。它们是在同一个画面中被一个一个地合理排列开来的，其排列方式完全合乎埃及人的绘画方法。这种方法既突出了埃及绘画的清晰性，又消除了现实主义绘画对姿态的过分强调，使人体形象的基本结构看上去相当合理。

很明显，“既要让她

的右臂绕过头顶，又不要显得太勉强”，这

两个侧面中都只能看到一个耳朵（水罐的耳朵是一个把手），她们的另一侧都是被稍稍掩盖着的。另外，这两个相邻近的部分都是稍稍向左偏离的，那飘动的长发和水罐里流出来的水的方向也都是一致的。这种形象上的类似，一方面说明了人体形状与一个完美无缺的几何形状之间的类似，另一方面又通过这种类比展示了人体形状与这几何形状之间的差异。例如，通过把姑娘的面容和水罐那空无一物的“脸”部放在一起加以比较，就更增加了姑娘面容的吸引力。另外一种差异表现在：水罐盛的水是自由地向外流出的，而姑娘的嘴却是闭着的。

实际上，这种对照不仅仅局限在它们的面部，水罐的内涵也与人体的内涵有着一致之处（人体具有子宫内涵）。两者在这方面的相似之处，进一步突出了以上所说的两者之间的差异，即：盛水的罐子开着口让内部的水自由地流出，而人体的会阴部却是紧紧地闭合的。

总体上看，这幅画的主旋律就是处女所特有的那种拘谨而又开放的特征。这个主旋律包含的这两个似乎相互矛盾的方面，又通过对形象的更进一步创造，获得了发展：那紧紧地夹在一起的双膝，那与头部紧紧贴在一起的右臂，以及那紧紧握住的双手，都表现了处女的羞怯和拘谨。但有趣的是，这种羞怯又被整个身体的裸露抵消了。

这种奇特的对照也可以在人体的姿态中显示出来。人体的整个形状展示出一种以垂直轴为中心的对称，但这个对称无论在什么地方都没有得到严格的实现（除了脸部这一完美无缺的典型之外），不论是她的胳膊和乳房，还是她的臀部、膝部和双脚，都是某一潜在完美对称来回摆动的结果。观看者会发现，整幅画中，无论在哪儿一部分也找不到真正的垂直线。也就是说，只有把每个局部的轴线稍稍纠正之后，才能得到真正的垂直线。但是，各个局部的倾斜轴线又是互为补偿的。头部、胸部、骨盆、腿部和脚部的轴线，分别具有五个不同的方向，而全身的直立轴线又是由各个局部轴线稍加摆正之后造成的。





图 115

很明显，这种构造表现了生者的平衡，而不是死者的寂灭（图 115）。

在身体展示的这种曲线运动中，还可以见出一种类似水波的曲线。这曲线使得那从水罐里流出来的直线形的水柱相形见绌。通过这种类似和对比，就使得这个恬静的姑娘显得比那股流出来的水柱更具有活力，使潜在的生命力比实际的力显得更加强大。

现在让我们分析一下那条决定整个身体形状的倾斜的中心轴线。我们看到，在画中，身体两端（头和脚）的轴线较短，中心部分的轴线较长。从头部到胸部再到腹部和大腿的这几段轴线，则是由短到长逐渐增加的，从脚到小腿再到身体的中心部位的这几段轴线，也是从短到长逐渐递增的。这种上下两半的对称，又因为绘画中的“活动半径”从两个顶端部分到中心部分的递减而得到了加强。在两个顶端部分里，各个单位都比较微小，角度转折也比较频繁，都充斥着大量细小单位，在深度方向上发生的前向运动也随着各个单位的长度的增加而逐渐减弱下来，在越过胸部和膝部之后，所有的微小运动都停止了。在那静止的中心部分，我们见到的是紧闭着的阴户。

人体左部自肩以下的轮廓线是由许多细小的曲线构成的。这些曲线到达臀部时就形成了一个大的弧形曲线，越过臀部之后，就从小腿到脚踝最后到左脚依次由大变小地发展下去。人体右部的轮廓线与左部轮廓线形成了鲜明对照，它看上去几乎是一条垂直线。这条垂直线又因那举起的右臂而得到进一步的延伸和加强。这种画法似乎是作者对形象进行的一个创造性改造，因为这种由躯干和胳膊的轮廓线相结合而产生的直线，的确是一种新的发明，它在基本视觉概念中是根本见不到的。右部的轮廓线，明确地规定了纵向中心轴线的位置，并使它在各段轴线形成的之字形的运动中隐隐地显示出来，这就有助于加

强整体那静态的和优美的几何形性。它这一功能颇有点类似脸部的功能。整个身体的姿态是由两种单纯的姿态——即右部轮廓线的完全静止的姿态，左部轮廓线的波浪起伏的运动状态——相结合之后而形成的中间姿态。因此，身体的自然对称就被静止和运动这两种极端状态构成的两极融合代替了。同时，那精心创造出来的与有机体的自然状态相矛盾的上下两个半部的对称，也受到了整个躯体的轮廓线的制约，因为整个身体的轮廓是一个苗条而又有点倾斜的三角形。这个三角形是由抬起的肘部、左手和双脚形成的三个顶点的相联。由这个三角形建立了一条新的倾斜中心轴线。这条轴线是相当模糊的。但它的出现却缓和了身体右边的垂直轮廓线所造成的呆板性。这种缓和是通过垂直轮廓线与三角形轴线的偏离造成的。然而，这个高高的三角形是立在它的一个顶点上的，这样造成的平衡是不稳定的。但也正是这种微妙的不稳定性，才增加了人体的活力，但在增加其活力的同时，又不至于干扰整个人体的垂直性。

我们还注意到，她的两条胳膊肘是以一条倾斜的轴线为对称的。这种对称并没有与刚才所说的三角形相重合，但它又属于这个三角形。这样形成的倾斜度是很重要的，因为它为整个构图增加了具有刺激性的“辣味”。不然的话，这个构图就有可能因为只有一些淡味的曲线而显得单调了。这种稍带点箭形或楔形特点的构图，有助于挽救力的式样，不使它陷入装饰艺术所具有的那种片面性。

我们以上所描述的几个结构，都是与客观人体形状的构造相符合的。但是，如果我们拿《泉》与提香手下的维纳斯或者米开朗基罗的大卫相比较，就可以发现，在这些艺术家所创造的人体形象之间，是很少有共同之处的。有机体所具有的形状和姿态是稍纵即逝的。它们的躯体轴线和结构骨架是不能改变的，但是个别部分的轮廓线和色彩却很少能预先规定。要为这种身体结构创造一个形象，就必须为它设计一个大概性的构

图，这个构图既要反映出艺术家的“意图”，又不能侵犯原型的基本视觉概念。在欣赏像《泉》这样的名画时，会不可避免地出现这样一个引人注目的问题：我们可能会被这个创造出来的形象所感染，因为它全面地再现了生活。但又很可能对这些形象所展示出来的创造性全然意识不到。因为创造主体是如此有条理地将形象创造出来，以至于使我们看到的似乎就是那个简化的自然。我们这时的反应，只能是对它传递出的深刻而又丰富的经验无比惊奇。

## 25. 视觉信息

将物理现实原原本本地复制出来，简直是不可能的。就人体来说，自然并没有赋予它一种专供人们对它进行复制的特殊式样。在漫长的艺术发展史中，雕塑家们曾经运用了千百种不同的设计方式，去再现人的头部。在这千百种不同的设计方式中，我们决不能断言，甲种设计就比乙种设计更正确一些。每一个雕塑家都会从自身的经验中体会到这个道理。如果真正有哪个读者不相信这一点的话，他不妨去弄点泥土，找一个耐心的朋友作模特儿，亲自尝试一番。这时他就会发现，自然中的物体都有一个确定的结构骨架，这个结构骨架在平时总是被物体特有的表面形状掩盖着，因而很不容易显示出来。除此之外，它们的色彩也遇到了同样的命运。

如果说石膏模型、墙上的影子以及拍下的人体照片具有形状的话，那也是一种很粗略模糊的形状。它们的形状之所以显得不太鲜明，主要有下述两个原因：1. 构成该物体的各个单位的轮廓线和色彩往往是模糊的；2. 由这些单位合成的整体的形状，往往不能简化到为眼睛所理解的程度。石膏模型的表面形象，往往是模糊的海绵状。而你想要在一张人体照片上认真地找出一幅画或一座雕塑所表现出的那种确定而又清晰的关

系，可以说简直是不可能的，因为相片上的人体形象看上去就象变幻不定的幻影一样，无法捕捉。一般人或许认为，照相机所作的工作已经代替了艺人的工作，因为两者都强调对原物的准确复制。但这种取代只是在有限的领域里才是事实。照相机在复制城市街景、自然风光、某材料的结构或是刹那间的表情时，的确是更加可靠的。在进行这种复制时，只要抓住对象那片刻的表情和姿势，只要把握对象整体的特征和全部细节，也就大致成功了。但是，在技术领域里（一种机器的说明书，对生物组织的显微，外科手术等），更受欢迎的却是那种绘制的图片，或是那种临时加以修改过的照片。因为照片只能说明事物的某些特征——一种鸟的特殊轮廓、一种化学物质的色彩、地层的数目等，而医学上所用的说明图就不同了，它们主要是用来说明组织是光滑的而不是粗糙的，各器官的相对大小和位置如何，血管网络和关节的机制等等。一种技术上所用的照片，必须能够提供准确的比例和角度，必须能提供某一部位是突起的还是凹进的信息，必须说明前部和后部的差别，必须标明单位与单位之间的距离，等等。这就是说，一幅好的照片，不仅要删除那些不必要的细节，而且还要作到能选取那些足以说明问题的特征，也就是说，它必须能够把那些最重要的信息及时而又清楚地传给眼睛。这些任务，应该是由知觉因素去完成的。本书的前几部分已对这样的知觉因素进行了部分分析，例如，简化的形状、有秩序的组合、清晰的重迭、图形和背景区别很鲜明的构图、由光线和距离表现的空间感等等，都是这样的知觉因素。总之，要想把一物体的主要视觉特征传递出来，就必须使形象准确。

一个手工艺人，如果想要制造出一台酷似真物的电子钟表装置，或一个青蛙的人造心脏，他就必须创造一个适合青蛙心脏的式样，——这同样也是一个艺术家必须作到的事情。既然复制一个物体无异于清晰地显示出该物体的特征，那么，一个手工艺人作到对所复制的物体的特征了若指掌，就是很正常的

了。如果想要将一个物体成功地复制下来，就需要具备一定的生物学知识和医学知识，同时还要经过一定的技术训练。这样一些知识和能力将启发艺术家为一个物体发现一个完善的知觉式样，并把这个式样用绘画的形式再现出来。说穿了，一切复制都是一种视觉翻译（将视觉式样翻译成形象），那些知识浅薄的手工艺人所作的翻译，则是仅仅依据他们一时见到的东西。这样创作出来的作品，往往是错误的或模糊的。达·芬奇之所以能够创作出绝妙的作品，是因为他不仅能够透彻地理解被再现对象的结构和机能，而且又深知，怎样才能极其有条理地组织复杂的知觉式样（图 116）。科学知识 with 视觉再现之间的关系，往往被一般人作出错误的解译。某些理论家认为，一个抽象的概念似乎可以在一幅画中直接表现出来。另一些理论家的看法则与此相反，认为在艺术领域中，科学知识只能干扰

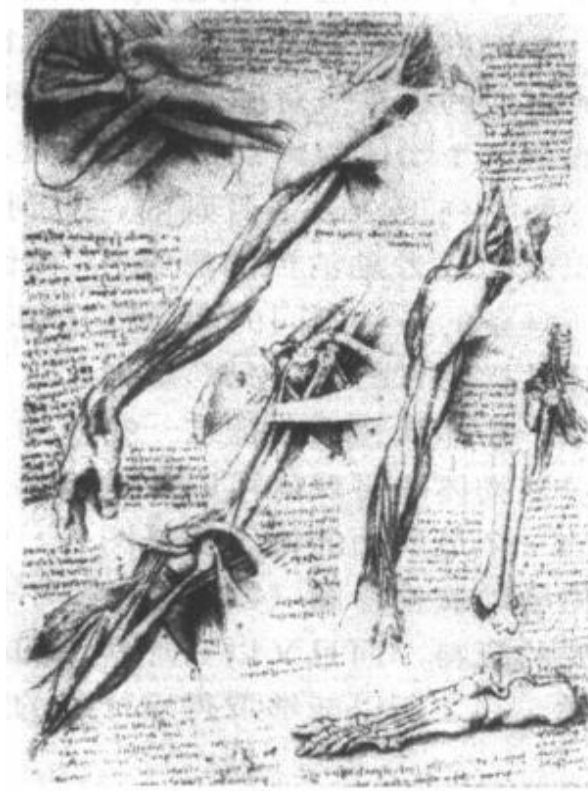


图 116

形象概念的形成。

事实上，某些抽象的命题是能够被翻译成视觉形象的，因而完全可以转变为一个形象概念。达·芬奇曾说过：“人的颈可以作出四种运动：抬头、低头、左右转动、向左右摆动。”<sup>①</sup>当然，这种知识本身是不能造成一个形象的，但是人们可以利用这种知识，很快掌握这四种活动的具体情况，从而更准确地创造出颈部的视觉概念。钻研解剖学对艺术家的创作是有一定意义的，因为这种研究有助于艺术家获取物体的视觉概念。这个视觉概念当然不能等同于眼睛直接看到的形象，但它至少可以帮助人的眼睛给所看到的物体赋予形状。我们还可以把人的身体比作是圣诞节用的长统袜，当我们给这只长统袜装上东西之后，它就显得鼓鼓囊囊，但从外面又看不出里边都装了些什么东西，因为袜子把这些东西的轮廓完全掩盖了，所有内在的东西都被隐藏起来了，除非你已经预先获得了这些东西的视觉概念，否则袜子的外部形态对你是一无意义的。因此，只有当你获得里面盛装的东西的视觉概念的时候，所创造出的这些物体的外部形象才能与这个物体的内部情况相一致。一个人在某一时刻的观察，总要受到他在过去看到的、想到的，或学习到的东西的影响（积极的或者是消极的影响）。在创作一幅画的时候，人的大脑所具备的各种不同的能力都是相互协作的，不管这幅画服务于什么样的目的，情况都是如此。

既然再现某一物体就意味着把这一物体的某些主要特征显示出来，多数对该物体的再现就可以大大偏离这个物体的照相影像。这方面的一个最成功的例子便是图表。例如，由伦敦运输公司发行的伦敦地铁袖珍图（图 117），<sup>②</sup> 不仅极其清楚地为人们提供了必要的资料，而且又以它那和谐的构图给人的眼睛一种愉快的感觉。它之所以能够取得这样好的效果，其原因就

① 达·芬奇：《笔记》第 105 页，纽约版。

② 原书中此图有详细的站名，此处已省去——译者注。

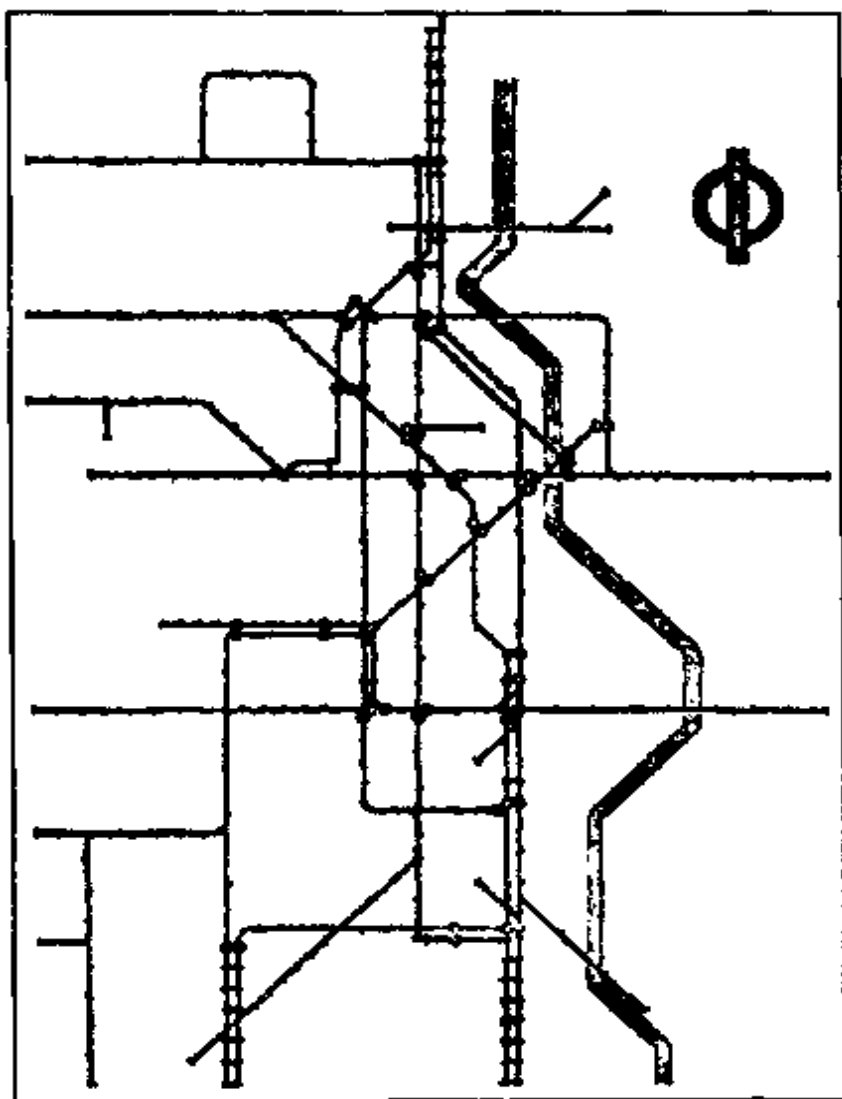


图 117

在于它在删掉了一切地理细节的同时，又保留了各个部分的地理特征（例如停车站的先后顺序及站与站之间的联接）。在这一地图中，所有的铁路都被还原成了直线，所有的转变处都被简化为两个最简单的角度——45度角和90度角。由于这种地图进行了大胆的删除和歪曲，所以就一跃成为所有这类地图中最好的一种。达·芬奇曾经为说明这个道理列举过另外一种例子。他说：“如果你已经给出了手的骨架，进而又想画出覆盖在骨头上面的肌肉，你最好是在肌肉的部位上再画上许多线条

(我所说的线条并不是指轮廓线)，因为只有用线条表现时，才能区别出它是上层的肌肉不是下层的肌肉，在这种情况下用轮廓线是无济于事的。”<sup>①</sup>

为什么这样说呢，因为在这种情况下，绘画所要表现的是类似战争场面中的火力攻击点和各种火力在空间中的交叉点。如果此时再去描绘肌肉的大小和形状，就会使形象变得模糊，或者会妨碍对形象的观察。

上面列举的所有情况，都与艺术领域中发生的事情相似。艺术家同样不想把一物体原原本本地复制下来，他想要作的，就是去再现该物体的某些重要的特征。如果一个艺术家刚刚走到另一个人或一棵树的跟前，就着急要把这个人或这棵树原原本本地模仿下来（19世纪之前，虽然每个艺术家都声称他是在模仿自然事物，但是否做到了这一点是很值得怀疑的），他最后画出来的人或树木的形状和色彩就必然是那些只有一孔之见的人才画出的偶然性很强的东西。这样的东西只能说是现实事物的一个丑陋的幻影，这个幻影既不像科学研究中用的图表，又不是艺术形象。科学研究和技术工作中所用的图表，至少能够传递出它所代表的事物的知觉特征，这些知觉特征所提供的是有关这些事物的物理性的信息。然而当艺术家也来运用这些知觉特征的时候，他的目的却不同于科学研究。艺术家的目的，就是让观赏者经验到各种“力”的作用式样的表现性质。绘制地图时，我们可以用蓝色表示水，用红色表示陆地，而当画家运用这些色彩时，就可以创造出冷和暖之间的那种张力。除此之外，还有另外一个值得注意的原则：由一个视觉形象所传达的情感，必须像这个视觉式样本身的特征一样清晰。一条清晰的的曲线，所传递出的运动感和温柔感必然也是清晰的。当某种线条的总体结构异常模糊时，它所传达的意义也必然是模糊的。如果我们从某个画家所画的线条和色彩中看出，

<sup>①</sup> 达·芬奇《笔记》第1卷第107页。



他画的是一只老虎，但从这些线条和色彩中又感受不到一种凶猛的神态，这只虎就只能算作是一个动物标本，而不是艺术



图 118

品。画家要想使人们在色彩和线条中感受到凶猛，就必须准确地描绘出那些与凶猛有关的知觉性质。图 118 所示的，是缪勒的一幅木刻画。这幅木刻画表现的是耶稣的脸。我们看到，这张脸上满布着皱纹，其中每一成分以及每一成分与整体的关系（如方向、曲度、亮度、空间位置等），都具有鲜明的知觉特征。这些知觉特征向我们的眼睛传递了一种愤怒的表情，而决定这种表情的主要是这样一种知觉特征：沉重的眼皮悬垂在一双向前凝视的眼球上。当然，并不是所有那些由简单的成分所构成的简洁的式样，都能成为一种艺术形象。但是，不管色彩、团块和轮廓线组成何种复杂的式样，它们本身必须具备缪勒的木刻画中的线条具有的那种准确性，只有这样，它们才能传递出那些必要的信息。

---

# 第 4 章

---

## 发 展

知觉心理学研究在近期取得的进展，终于使人们有可能较全面地描绘和解释艺术创造活动了。过去人们之所以把这个活动看得过于简单，是由于过分地信任和运用了哲学上所称的“朴素现实主义”。按照这种“朴素现实主义”的观点，在物理对象和心灵感知到的这个物理对象的形象之间，是没有什么区别的。也就是说，心灵把握到的形象，就是这个物理对象本身。当人们运用这套理论去解释艺术创造时，画家或雕塑家所创造的作品，也就成了知觉对象的简单复制品，正如眼睛所看到的桌子就是那个作为物理对象的桌子一样，画布上所见到的那个桌子的形象，也只不过是艺术家所看到的那个桌子的简单复制。艺术家所能做的，充其量是通过删除或增加细节、通过选择适当的事例、通过重新安排事物的排列秩序等手段，去

获取一个虚幻的形象，并用这个形象去改进现实或丰富现实。<sup>①</sup>

为了说明以上见解，我们不妨重提一下文艺复兴时期某些文论中反复引用过的有名的普林尼逸事。据说，希腊画家左克西斯因找不到一个足够美丽的女子，作为给特洛伊的海伦画像的模特儿，“就访察了全城中所有的裸体女子，从中选出了他感到满意的五名，并打算把这五名女子中每一个人特有的美貌特征，都收集到他的画像之中”。<sup>②</sup>

对于这种创造方法，我们不妨称之为一种“整容术”。因为从原则上说来，这种制作等于是在对象本身上面进行的。从中可以看出，在这个时期，人们对于现实世界与反映这个现实世界的绘画形象或雕塑形象之间的根本区别，还没有足够的认识。

对艺术创作活动的探索，并没有因为光学和生理学使人们对视觉活动有了更深入的了解，而发生实质的变化。虽然人们已开始认识到，物理对象并不等于眼睛感受到的视觉形象，但由于他们又转而把眼睛所接受到的形象与物理对象投射到视网膜上的影象等同起来，就不自觉地用一种新的错误代替了旧的错误。按照这种新的错误观点，视觉经验的一切性质都与视网膜投影相同。一个桌子能够把它的一切细节完整地投射在视网膜上，只是由于透视的作用，才使桌子映像的大小和形状发生了改变。与此相对应，桌子的主观映像本来也应该是完整的，

---

<sup>①</sup> 有关艺术的本质，可参见康拉德·费德勒《论艺术的本质》第151页，慕尼黑版，1942年。在这本书中，他说道：“在争论艺术的本质时出现的这两大派——认为艺术是模仿现实的一派和认为艺术是改造现实的一派——看来还会继续无休止地争论下去。解决这种争论的最理想的结局，就是出现一个第三派别，即主张艺术是创造现实的派别。其实，艺术不是别的，而是一种获取现实的基本手段。”

<sup>②</sup> 有关左克西斯的故事，见布兰沙特《绘画形似理论的退却》第17页，纽约版，1945年。

只是由于透视的关系，才导致了它的变形。

这个理论，在解释艺术的时候，只能是陷入不能自拔的矛盾。我们看到，如果人的知觉经验与视网膜投影一致的话，那就有理由认为，人们在发育的早期阶段画的那些模仿性的天真绘画，是一些具有完整性和透视变形的作品，而且只要人的大脑没有成熟到能够自由地对这些未经加工的知觉经验进行精心加工的阶段，它们就不会发生改变（即总是具有完整性和透视变形性）。但事实却正好相反，绘画还在刚刚起源的阶段，就已经充满了高度简化的几何式样，而那些具有透视变形的精致完美的现实主义作品，却是在希腊和文艺复兴这样一些成熟的文化期中，才迟迟产生出来的。

### 1. 儿童们为什么要这样画<sup>①</sup>

从儿童早期绘画中，我们既看不到细节，又看不到透视变形。究竟如何解释这种现象？既然人们承认，这些早期绘画形象与儿童实际看到的東西不一致，就有必要找出这种不一致的理由。有人认为，儿童们之所以不能把他们看到的東西复制出来，纯属是技术上的原因。正如他们用枪打不中靶子，是由于他们不具备成年射手所具备的那种锋利的眼睛和稳健的手臂一样，他们的眼睛和双手同样也没有达到能熟练地运用铅笔和毛笔正确地画出线条的程度。从儿童绘画中确实能够看出，儿童的运动控制系统还不成熟。他们画出的线条，有时会呈现为一种飘忽不定的锯齿形，因而不能准确地到达应有的位置。然而在大多数情况下，这些线条所达到的那种准确程度，还足以暗示出想要表现的那些物体的样子。如果我们把儿童画同那些再

---

<sup>①</sup> 这一节的主要观点，就是我在《知觉抽象和艺术》一文中所阐述的观点。载《心理学周报》1947年第54册，第66—82页。

现同种物体的其他绘画作一个比较，事情就会更清楚了。再者，在儿童发育的早期阶段，那种不准确的笔划所达到的初级准确程度，对于儿童所要达到的目的来说，是完全能够胜任的。毫无疑问，这些画并不是要以一种不成熟的技巧，去达到投影现实主义绘画所要达到忠实再现原物的目的，它们明显是要达到另外一种不同的目的。如果不信的话，读者们不妨试着把一支铜笔咬到嘴上（或夹到自己脚趾之间），然后对照着人的耳朵，尽量画出一幅真实再现耳朵的现实主义绘画，你画出来的东西也许因为线条过于变形而使人无法识认，但是即使你画的比较成功，这幅画仍然与儿童们通常所画的那种代表耳朵的同心圆式样大不相同。因此，用运动觉不成熟的理由，是不能解释这种现象的。

另有一种意见认为，儿童画中之所以充满了直线、圆或椭圆形状，是因为这样一些简单的形状，画起来比较容易。这样说当然完全符合事实，但这些人并没有解释：究竟是什么样的心理活动，诱使儿童把那些复杂的现实事物与这种完全不同的几何式样等同起来。

我们既不能把这种现象归因为儿童缺乏兴趣，也不能说儿童观察事物时粗心大意。早先我曾经赞扬过儿童的敏锐观察力。任何一个人，只要曾经见过儿童眼睛中那种全神贯注的迷恋表情和他们作画时高度集中的神态，都会觉得上述解释不恰当。一般人都能注意到这样一事实；当儿童处在某一年龄段时，如果要求他画一个人，他往往很少去观看站在他面前的那个充当模特儿的人。这一事实并不能说明儿童缺乏观察周围环境的能力，也不能说明儿童对自己周围的环境不感兴趣。儿童的这种行为只能说明这样一个事实；在儿童看来，这些新鲜的信息对再现一个人的形象来说是不必要的，也是无用的。

除此之外，还有另外一种虽然振振有词，实则是一种文字游戏的解释。按照这种解释，儿童画看起来之所以是这个样子，是因为这些画的目的不是复制现实，而是为了象征现实。

因此，儿童画仅仅是一种符号。“符号”这个字眼，在现今世界已被用得如此广泛，以致凡是能够代表另一些事物的东西，都被不加区别地和笼统地冠以“符号”的名称。正是由于这个原因，用“符号说”解释这个问题已没有什么意义。我们没有办法去判断，这种学说究竟是正确的还是错误的，也不能证明，它根本就不是一种能够解释这个问题的学说。

## 2. 唯理智说<sup>①</sup>

在对儿童画所作的各种解释中，最陈旧的（然而直至现在仍然最为流行的）一种就是：既然儿童们画出来的东西不同于他们看到的東西，那么造成这种不同的原因就只能从某些理智活动中去找，而不能从知觉中去找。

这种解释提出的根据是，多数儿童画，都限于再现事物的某些粗略的特征，例如：腿的直立性，头的圆形性，身体的对称性等等。而这样一些性质，却又只有理性概括能力才能认识到。根据这一理由，人们便提出了这样一种理论：“儿童所画的，是他认识到的东西，而不是他看到的東西。”在鼓吹用理性知识来代替感性知觉这一点上，这一唯理智论与19世纪60年代赫尔姆霍兹散布的理论如出一辙。在赫尔姆霍兹看来，知觉的“恒常性”（即眼睛看到的形象与客观对象在大小、形状、色彩诸方面都是一致的），来自一种无意识的判断活动。按照这个观点，人所获得的那个有关客观对象之实际性质的“正确

---

<sup>①</sup> 对于本节论述的内容，可参见赫尔伯特·里德《通过艺术进行教育》第134页，纽约版，1945年。里德在这本书中对这方面的论述和文章作了极为重要的评述。此外，还可参见卢奎特（乔治·亨利·卢奎特）《论儿童绘画形式》（纽约版，1913年）一书中对儿童绘画三个阶段的区分——综合阶段、理性认识现实阶段、视觉认识现实阶段。还可参见古德诺夫《通过绘画形式对智力的测量》，永克斯版，1926年。

概念”，是在大量经验的基础上得到的。人出于实用目的，被事物的这些客观性质所吸引，就开始忽视自己的视觉经验，并逐渐以自己对客观事实的认识，取代了这些视觉经验。

正是按照这一唯理智论，以后的成百个研究者，才把儿童画描写为“抽象概念”的再现。

这实在是一种奇谈怪论。众所周知，在儿童发育的初级阶段上，其心灵的主要特征，就是对感性经验的全面依赖。对于那些幼小的心灵来说，事物就是他们看到的、听到的、接触到的或闻到的那个样子。当然，儿童也进行思维和解决问题，有时也进行概括，因为他们也和其他生物一样，往往出于生物学上的需要，对“一般”的东西比对“个别”的东西更感兴趣一些。但是，这些思维、问题解决和概念形成活动，绝大部分又都是在知觉水平上，而不是在抽象思维水平上进行的。<sup>①</sup>

举例说，儿童们学会了如何使自己直立的身体保持平衡，却没有就此概括出任何抽象的规律；儿童学会了如何去分辨一个男人和一个女人，却没有归纳出男人和女人的不同特征是什么。至于那种反过来把抽象概念与具体事物相联系的能力，在儿童中就更少见了。事实上，即使是生活在西方文化中的成年人，此种能力也不多见。

我们所说的“抽象概念”，就是类似“一只手有五个手指”这一陈述中的“五”这个概念，而关于一只手的“视觉概念”，则是那个不涉及任何数目字，并成辐射状展开的手指形象。很明显，要想在一幅画中准确地再现出手指的数目，必须首先去数一数才行。这样一种视觉事实主要地，或绝对地是靠理智得到的。诉诸理智能力主要是为了对手指作出准确的再现。

关于这种绘画方式（诉诸理智绘画），我们还可以举出这

---

<sup>①</sup> 对于知觉与思维在原始思维中的统一问题，以及“具体抽象”问题，请参见海恩兹·维恩纳《对智力发展的比较心理学研究》第4章《概念》，芝加哥版，1948年。

样一个例子：在我记忆起来的约翰叔叔的形象中，可能找不到约翰叔叔的头发是向哪边分开的信息，但我可能会记得，在某次谈话中有人说过的这样一句话：“约翰叔叔的头发总是向右分的。”因此，当我们凭记忆形象为约翰叔叔画像的时候，必然要运用概念知识去补足视觉概念中缺少的东西。

以上的例子主要是要说明，在绘画活动中，诉诸理智的场合是不多见的。在少数这样的场合中，绘画所要再现的事实都是视知觉无法识别的事实——诸如超过了“3”或“4”的数目，左与右之间的差别等等。然而在绝大多数场合中，成年人、儿童以及动物都是依赖视觉概念。例如，“父母比孩子高一些”、“男人穿裤子”、“嘴巴上方有两只眼睛的位置，就是面部”、“人体从正面看是对称的”等等事实，都是在视觉水平上认识到的。（虽然诉诸语言也可以把这些事实表达出来）。我们在这儿找不到任何迹象，去证实这样一种断言：“儿童是运用高级复杂的抽象思维能力，去获得有关对称、比例、长方形等概念的。”按照唯理智论，儿童在画一个人的头像时，由于运用了“一个头是圆的”这样的知识，就在纸上画上一个圆形去代表人的头。然而即便我们承认儿童已经具有圆形的抽象概念，这一个理论仍然不能进而回答这样一个问题：“儿童究竟从什么地方得到足以再现这个抽象概念的圆形式样的呢？”

更糟糕的是，这一理论不仅被人们用来解释儿童画，还被人们用来解释任何高度“几何风格化”的艺术，尤其是被用来解释原始艺术。由于这一理论不承认一切艺术形式都是诉诸视觉概念的事实，就导致了“存在着两种相互绝然不同的艺术创造程序”的见解。按照这种见解，儿童、新石器时代的画家、美洲印地安人、非洲部落民族等，都是运用抽象思维创作；而旧石器时代的洞穴人、庞贝时代的壁画家，以及文艺复兴时期和文艺复兴以后的欧洲各民族，其艺术中再现的都是他们眼睛看到的東西。这种荒唐的划分，是这一理论在论战中作出的重大退却。它试图用这一划分模糊这样一个基本事实：许多原始



艺术中所见到的那些十分确切鲜明的形式，与那些堪称为艺术品的现实主义艺术形式一样，同样都是艺术的形式。一个在儿童画中出现的图形，也同鲁本斯画中的那些图形一样，已不再是概念的图解——只不过与鲁本斯的画有程度上的差异罢了。

更重要的是，这一理论还忽视了这样一个事实：在那些高度风格化的艺术中，知觉观察力同样起着重要的作用。南海群岛的居民在再现风卷海浪的情景时，仅仅是在画框之内画上了一些倾斜的平行条纹，就把海浪视象的结构本质用一种简化的形式（但完全不是一种符号的形式）表现出来了。正如我早先说过的，我们之所以把阿尔布雷希特·丢勒对人的手、脸以及鸟的双翼所进行的那种高度自然主义的再现称为艺术品，完全是因为，这些图形中以无数笔划和形状组成的高度有机性的复杂形式，能有效地解释题材。

很明显，那种“儿童画的是他们认识到的，而不是看到的”的公式是不能成立的。即使“认识”这一字眼的含义，与鼓吹这个理论的那些人的理解不同（即这一认识是指视觉认识而不是理性认识），这个公式仍然不能成立。换言之，即使这种认识是一种视觉认识，这种理论仍然会导向一种错误的结论。因为这样一来，仍然要把知觉和认识截然分开。这种截然区分是不符合知觉过程和艺术活动的实际情况的，因为这些活动的本质恰恰就表现在：每次具体的观看，都包含着对物体的粗略特征的把握——也就是说，都包含着概括活动。相反，任何视觉认识都是远远不同于个别知觉，因为它必须涉及对一切结构特征进行具体认识的活动。因此，视知觉活动与视觉认识之间这种不可分割的统一，又是我们所讨论的这种活动的基础。我们的结论是，不管是哪种理论或学说，只要它把产生几何表现风格的历史程序，看作是一种不同于产生现实主义风格的历史程序，就是错误的。

### 3. 儿童们画的就是他们看见的

如果人们早些时候能找到一种更合适的理论去解释以上问题的话，唯理智论是绝对不会统治这么长时间的。但要找到一种比唯理智论更为令人满意的解释，首先必须推翻传统的知觉心理学理论，其次还要阐明艺术再现时所使用的媒介对艺术形式的影响。

在说明第一点的时候，只要对我在第二章中所阐述的道理作一番扼要重复就可以了。我在第二章中曾经说过，视觉经验与视网膜照相投影之间，有两个重要的不同。第一，在视觉经验中不包含视网膜投影所包含的那些有关物体的全部细节。试验证明，知觉并不是从感知特殊物体开始，然后又由理性对这些感觉经验进行加工，最后得到抽象概念。知觉是一种从普遍性出发的活动。举例说，物体的“三角形”性，是知觉一开始就立即把握到的一般结构特征，而不是一种经过加工之后的概念。个别三角形与个别三角形之间的区分，是晚些时候才进行的，而不是知觉一开始就把握到的。在知觉一只狗时，知觉总是首先从把握狗的总体形状开始，然后才去顾及某一只狗的具体特征。如果这是事实的话，那么那些基于天真的观察所创造出来的儿童艺术作品，就应该是一种再现事物之一般特征的作品，或者说，是再现简化的结构特征的作品。实际发生的情况也恰恰如此。第二，视觉经验与视网膜形象的区别还表现在透视方面。由眼睛的晶状体投射在视网膜上的图像，总是像照相摄影一样，要经历变形（即图像大小和形状随着距离、方向、光源等条件的变化而变化），而在视觉经验中，距离对形状和大小就没有多大影响。大部分为眼睛知觉到的形状和大小，都与客观物体的实际形状和大小近似。举例说，一个长方形的皮箱，看上去就是长方形的；在同一个房间之内，那些远离观看

者的人，看上去并不比那些靠近观看者的人更小一些。<sup>①</sup>至于透视作用，大部分人在视知觉中是很难感受到的，即使用尺子量出数据，向他们证实透视作用的存在，也无济于事。（最近，我曾试图让一个聪明敏感的大学生看出放在桌面上的一个成倾斜形状盒子的倾斜性。他反复观看，最后还是失败了，他因此而感到害羞起来。最后，他用双手捂着脸吃惊地说道：“这真的是一个倾斜的形状，多可怕啊！”）

既然距离等因素对于视觉经验的影响是如此之小，那么我们就有理由认为，它们对早期艺术作品产生的影响同样也很小，事实也正是如此。

儿童画和原始部族人的画之所以充满了一般性的特征和未经变形的形状，恰恰是因为，他们画的是自己看到的東西。然而这还不是问题的全部答案。毫无疑问，儿童们看到的東西肯定不是他画在纸上的東西。当儿童发育到一定年龄时，就能不费力地区别出这个人于那个人之间的不同，并能注意到熟悉事物发生的微小变化，然而他们画出的画却仍然是一些没有具体细节区别的一般性的東西。对于其中的原因，我们必须到再现（或绘制）过程中去寻找。

事实上，我们一开始运用这个与传统知觉理论不同的新理论时，便遇到了一个特殊的困难。我曾说过，知觉就是形成知觉概念的过程，或者说，知觉就是对物体的一般结构特征的把握。这就意味着，当我们看见了一个人头部的形状时，就等于是看见了这个头的圆形性。很明显，圆形性并不是一种可以触摸的知觉对象，无论是在观看个别人的头部时，还是在观看许多人的头部时，它都没有真正得到物化。真正可以完美地再现这个圆形性的形状是存在的（例如圆圈形状或球体形状）。

---

<sup>①</sup> 关于知觉经验的这种恒常特征，当然也有例外的情况，例如从第16层楼上看到的太阳、月亮或大街上走的人，它们的大小就变了。有关知觉恒常性问题，请参见本书第五章。

然而即使这样一些形状，也仅仅是去再现它，而不是与它等同，就像一个头部的形状不等于一个圆形或一个球形一样。具体说来，如果我想要再现一件物体（例如头部）的圆形性，我就不能真的去运用眼前这个头的形状，而是重新发现一个或创造一个形状。通过这个创造出来的形状，我就可以成功地把那个在可触摸的物体中发现的圆形性体现出来。如果一个儿童用一个圆圈去再现一个人的头部，这个圆圈就不是从某一个具体的人头中得到的，而是一个真正的创造物，是他经过反复观察和辛勤“试验”之后才取得的一项了不起的成就。

这种情况同样也适用于色彩。在空间和时间中存在的各种物体的色彩，决不都是一致的。同一物体的各个具体部分之间的颜色，也都不很一致。儿童们在画一棵树时所具体使用的那种色彩，决不是从存在于客观世界中的那些树木的形形色色的色彩中选出来的一种。因此，就色彩来说，人们在艺术创造时，同样也不是模仿原物，而是一种真正的创造。

#### 4. 媒 介

一个圆圈或一个球体，以其弯曲的轮廓和围绕其中心形成的对称，最集中地体现了圆形性所特有的结构特征。同一种结构特征，可以用各种不同的式样去加以体现。有些式样能比较成功地完成这个任务，另一些式样就差一些。究竟应该选取什么样的式样，还要受到媒介物的制约。举例说，当我们运用铅笔去创造一个再现圆形性的式样时，就是在纸上划一个圆圈；而当我们用毛笔去创造时，就是用毛笔点成圆形的色斑；当我们用粘土或大理石作媒介时，就是一种球状物；当让一个舞蹈演员用舞蹈动作作媒介去再现这种圆形性时，就是这个舞蹈演员在舞台上绕场一圈，或就地旋转一圈。（或者由几个舞蹈演员转成圆圈。）



图 119

有时候，当某种媒介不能产生弯曲的形状时，还可以改用直线去再现。图 119 所示的，是一条蛇正在追捕一只青蛙的情景。由于所使用的媒介是编织物，所以它就把弯

曲的蛇改变为直线组成的式样。

（这幅编织物是英属圭亚那地区的印第安人编织的）<sup>①</sup>

就某一种特定形状来说，如果用这一种媒介物去描绘它，或许能十分恰切地把它的圆形性体现出来，而当用另一种媒介物去描绘它时，就不能体现出来。比如一个圆圈或一个圆面，如果出现在平面画中，它们就是表现圆形性的最完美的形状，然而如果把它们放到一件立体雕塑品时，就变成了圆形性和扁平性的结合，因而便不再是再现圆形性的最佳形状了。同理，如果把一个黑白颜色的苹果形象从一幅单色的平面版画中移到一幅油画中，这个苹果马上就变成了“无色的”。在第葛斯的画中，仅仅用一个一动也不动的舞蹈家的形象，就能够把一个正在跳舞的舞蹈家的运动恰当地再现出来。然而如果在舞台上或电影中出现一个摆开姿势一动也不动的舞蹈者时，它所体现的就再也不是运动，而是麻木状态了。

进一步说来，“媒介”这个词的含义，还不仅仅是指材料的物理性质，还指某种文化或某个个别艺术家所特有的表现风格。

一块平面状的彩色斑块，如果放在马蒂斯作品中的那种二维世界中，它看上去或许是一个人头的形状；而当同一彩色斑块出现在卡拉拉杰俄画中的那明显的三度世界中时，它看上去就不再是球状的，而变成扁平状的了。在立体派雕塑家李卜奇

<sup>①</sup> 图 119 所示的编织式样取自于弗朗兹·鲍斯《原始艺术》第 90 页，剑桥版，1927 年。严格说来，编织艺术不能直接显示直线，在编织艺术中，直线是通过把倾斜的小单位排列在一起而构成的。

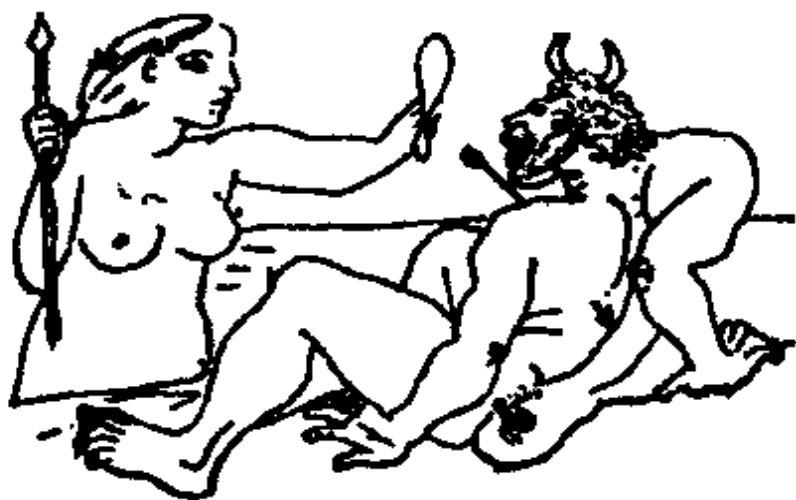


图 120

兹的雕塑中，一个立体可以代表人的头；然而当同一立体在罗丹的作品中出现的时候，它就变成了一块无机物。图 120 所示的，是毕加索《魔鬼的末日》<sup>①</sup> 一画的大体轮廓。

我们看到，当这幅画中所出现过的魔鬼的头部式样，又在毕加索的另一幅作品中出现的时候，（见图 110 中的牛头）它看上去就不再是一种扭曲和怪异的形状了。这一事例并不是自相矛盾的。这是因为，当这个式样出现在一幅现实主义风格画中的时候，它代表的是魔鬼的形状，而当把它放在另外一幅处处有着扭曲和变形特征的怪诞画中的时候，这一式样就只能代表“直接的”解剖了。

再现永远不能实现对一件物体的复制，而只能运用一定的媒介，复制出与这个物体的结构相同的结构等同物。撇开别的理由不谈，如果真的想要得到一件物体的复制品，最起码也应该使这件复制品所使用的材料与被复制物的材料相同。实际上，物体与它的艺术再现形象之间的差别，是处处可见的。这些差别是这样普遍，以致于如果我们不特别去留意，就不容易注意到。首先，大多数艺术形象都小于或大于这些形象所再现

<sup>①</sup> 毕加索于 1937 年创作的铅笔画，收藏者是伦敦的罗兰德·波恩娄斯。

的物体。对于这种大小上的差别，我们并没有什么不舒服的感觉。我们总是毫不迟疑地把一平面图看成是一个球体，或是把一束线条组成的图案看成一件坚实的物体。取得这种效果的上述方法，并不是艺术家想出来的秘方，而是日常生活中常用的手段。举例说，我们通常使用的比例图、在黑板上画的线条画，以及在路上竖起的路标，都远远偏离了它们所代表的现实事物。当一个儿童看到纸上的视觉形象时，会立即发现并声称，这个视觉形象代表的是某件与它大不相同的现实自然物。这就是说，只要使某种媒介物产生出一种与自然物在结构上相同的式样，就已经足够了。在本文中，我所要证明的，仅仅是儿童们在运用媒介物再现某种事物时所表现出来的那种逻辑性和一致性。

如果用心理学去对这种引人注目的现象作出解释，那就是：第一，人知觉和抽象出来的某两件物体之间的相似性，并不是建立在这两件物体的细小部分的等同上，而是建立在它们本质结构特征之间的一致上。第二，一个未受损伤的健全心灵，能够根据一个特定事物的前后联系的规律，在一瞬间自动地把握这个事物。

然而，如果我们反过来错把再现看成不仅是对客观事物的模仿，而且还要用构成客观事物的材料对其进行复制时，艺术活动就会受到极大地危害。因为在这样的情况下，我们就会要求在画中看到真实的物理空间，要求一尊大理石塑成的雕像变成有血有肉的活人。对“再现”所持的这种看法肯定是不明智的，也是人们的本性所不能接受的。然而，它却是某个特殊文明达到后期时所发展出来的一种理论，而我们偏巧又在这个文明时期生活了一阵子。

## 5. 再现概念

早先我曾经提到过“知觉概念”这个词，它指的是视觉把握到的一般结构性质。在本节中，我将进一步对“再现概念”进行解释。“再现概念”指的是某种形式概念。通过这种形式概念，知觉对象的结构就可以在具有某种特定性质的媒介中被再现出来。再现概念的外部表现形式就是用铅笔、毛笔和凿刀创造的式样。

能否形成再现概念，是区别艺术家与非艺术家的标志。但是，艺术家对世界和生活的经验方式，是否就与普通人不同呢？很明显，持这种看法是没有足够的理由的。当然，作为一个艺术家，必须极其关心自己的经验和记住这些经验，必须具有在个别事物和个别事件中发现意义，并把这些事物和事件看作是象征普遍真理的符号的能力。这样一些特质，是一个艺术家不可缺少的，又不是只有艺术家才独有的。艺术家相对于普通人的真正的优越之处是，他不仅能够得到丰富的经验，而且有能力通过某种特定的媒介，去捕捉和体现这些经验的本质和意义，最后把它们变成一种可触知的东西。普通人则不然，他们在自己敏锐的智慧结出的果实面前不知所措，不能把它们凝结在一个完美的形式之中。也就是说，他们虽然能够清晰或模糊地表达自己的思想，却不能把自己的经验表达出来。一个人，其真正成为艺术家的那个时刻，也就是他能够为他亲身体验到的无形体的结构找到形状的时候。正如一首诗中所说的：“韵脚为韵律提供了衣衫。”<sup>①</sup>

为什么某些风景、轶事和姿势能够“勾起人对往事的回

---

<sup>①</sup> 引自 W.B·耶茨《看绵羊的人与看山羊的人》，载于《W.B·耶茨诗集》第140页，纽约版，1951年。



想”呢？其中主要原因，是它们能以某种特殊的媒介，呈现出一种包含着某种真理的有意义的形式。在寻找这样一些有说服力的经验时，艺术家总是以一个画家、雕塑家、舞蹈家或诗人的眼睛，四处观察着，每当发现适合于自己擅长的表现形式的经验时，就立即作出反应。正如一个摄影家，当他在野外散步的时候，总是以照相机的眼光观看他周围的世界，每当遇到适合拍摄的景致时，便立即把它摄入自己的镜头。一个艺术家，并不是在生活中的所有时刻都是艺术家。有人曾向马蒂斯提过这样一个问题：一个西红柿，在你吃它的时候与在你画它的时候，看上去是不是一样呢？马蒂斯的回答是：“不一样。”他进一步解释说：“当我吃一个西红柿的时候，它看上去就是普通人看到的那个样子。”<sup>①</sup> 因此，只有这种用绘画形式来捕捉西红柿之本质或意义的能力，才能把一个画家与一个普通人区分开来。在一种同样的经验面前，艺术家的反应与非艺术家的那种啧啧称赞、但又无可奈何的反应，是绝然不同的。

这就是说，只有当一个人形成完美的再现概念的时候，他才能成为一个艺术家。按照这个标准，我们就可以对那个古老的问题——假若拉斐尔生来就没有双手，他能否成为一个艺术家？——作出肯定的回答。然而我们却不能因此而认为，再现概念总是先于艺术品的实际创造过程。媒介本身实际上也是灵感的一种丰富源泉，常常提供许多形式因素。到头来，这些形式因素都会成为表现经验的极有用的东西。如果有人说，一个韵脚本身也能暗示某种内容，这种说法并没有不对的地方。据说，某些伟大的艺术家（如鲍尔·克立），其灵感就主要是来自媒介。然而真正重要的东西，并不在于创作过程中各个步骤的先后顺序，而是能否为一个健康的内容找到一个适当的形式。只有这才是最终的目的。

---

<sup>①</sup> 马蒂斯的这段轶事出自于斯坦恩·格特鲁特《毕加索》第17页，伦敦版，1939年。

也许有必要再次指出：虽然我运用了“概念”这一字眼，但这并不意味着，我就赞同那种用来解释艺术创作过程的唯理智论。我认为，不管是知觉还是以特定媒介进行的再现，都不能依靠理智抽象出的概念进行。只有那些极端片面的传统观点，才把概念说成是唯有抽象思维才能得到的产物。实际上，心灵作为一种认识工具，其所进行的一切活动，就是把握事物的一般特征，或是运用一种媒介的形式式样去把握某一类事物的特征。这种媒介既可以由一类事物的“知觉范畴”组成，也可以包括某种再现手段的形状式样，还可以包括由理智得到的抽象概念。（“概念”在这儿指的是可以发生在任何一类认识活动中的一种活动，并不专指发生在理性思维活动之中的那种认识。）

再现的本质，在儿童画中可以得到最简单和最清晰地说明。正是由于这个理由，我们才要在本章中去详细分析儿童画的发展过程。<sup>①</sup>然而，我们的分析实质上还是对一般艺术形式的发展过程的探讨。（即我们在本章内不可能清楚地解释那些更大的课题。）尤其是在儿童作品与人类原始阶段上所创造的艺术作品之间的类似已经得到了充分证实的情况下，就更是如此。对儿童艺术与原始艺术进行类比的作法，在今天已经不是那么流行了。<sup>②</sup>因为现代人的思维方式，已经发生了改变。在现代人看来，谈论差异要比谈论类似更为科学一些。当然，在儿童艺术与成年人的作品之间，存在着各式各样的巨大差别，这是一个不可否认的事实。但仅由于这种差异就拒绝去寻找它

① 至于儿童画是否可以称为艺术，这个问题只能留给哲学家去讨论。

② 有关将儿童艺术与原始艺术加以对比的文献，见阿娜斯达茜和弗雷《对于论述变态艺术行为的文献的综述》第二节，见《纽约科学院年刊》1941年第42册，第1—112页。尤其应参阅西格弗雷德·列文斯坦《十四世纪以前绘画艺术》，莱比锡版，1905年。还应参阅恩格·海尔格《儿童绘画心理学》，纽约版，1931年。布雷提什·古斯塔夫《造型艺术理论》，慕尼黑版，1926年。维克托·罗文弗尔德《创造性活动的本质》，纽约版，1947年。

们的共同之处，那就永远也不能真正理解它们之间的差异。事实上，我在这儿是不能够涉及艺术和艺术创造中的那些本质因素的，因为这些本质因素在儿童艺术中不容易识认。而且在以后的研究中，我还要专门对某些这样的因素进行分析。

儿童画中所涉及到的事例，还使我们特别清楚地认识到，对绘画作品的理解和描述，不能仅基于这些作品与所它们再现的事实之间的差别，相反，只有联系这些作品反映的经验的同时，又联系这些作品使用的媒介，才能对艺术品做出全面的描述和理解。艺术所要做到的，就是为艺术家的经验提供某种与它的结构相同的结构等同物。但显示这种结构的具体形象，却又不能仅仅来自于客观事物，它同时还要受到艺术再现时所使用的媒介物的制约。

在这个课题上，荣誉应归于古斯塔夫·布雷提什。正是布雷提什第一次系统地提出，绘画形式像有机体一样，总是按照它自己的固有规律，从最简单的向最复杂的发展。这就证明了现实主义方法的种种不妥之处。<sup>①</sup>

这种不妥，在儿童画中完全是通过它那可爱的不完整性显示出来的。他指出，这种形式要想向前发展，只有通过增加它们的正确性才行。作为一个艺术教育者，布雷提什没有利用知觉心理学知识，但他的发现却支持了知觉心理学领域中的新潮流。我们看到，在他以自己的名义发表的那些著作中，他所作的分析很少涉及到知觉对象对绘画形式的影响。在他看来，形式的发展是一个自我圆满的心理展示过程，是一种类似植物生长的过程。布雷提什的这一观点，显然是十分片面的。在本章

---

<sup>①</sup> 布雷提什本人的原作已经散失，署名为布雷提什的《绘画艺术理论》(1926年)实际上是在布雷提什死后由他的学生艾背·库尔曼写的。这本书所依据的材料是布雷提什的谈话记录、笔记、日记，在书的最后部分，很多部分是照笔记抄下来的。布雷提什的主要论点，可以参见他的学生沙弗—西蒙为自己的书《论艺术活动》写的导言。在这篇导言中，西蒙运用和发展了他老师的观点。我自己与西蒙的经常交谈，对写这一章带来很大好处。

中，我打算把形式发展的某些阶段描述为知觉概念与再现概念之间的相互作用。然而我必须承认，我提出的这种见解，是在布雷提什论述的基础上发展出来的。

## 6. 绘画作为活动

如果说眼睛是艺术活动的父亲，手就是艺术活动的母亲。有关眼睛对艺术活动的影响，我在上面的章节中已作了较为充分的说明，然而有关手的影响，至今我还少有提及。素描、涂彩、造型，都属于人类运动行为的组成部分，而这些部分又有可能是从两种更为古老和更为一般的同类运动行为——表情运动和描划运动——演化而来。

表情运动是身体活动的重要组成部分，是特定个性本质的自发性反映，也是某一时刻所具有的特殊经验的自发性反映。一个人惯有的坚定性和软弱性，自信心和怯弱都可以在他的身体的表情运动中表现出来。这种表情性运动行为还可以揭示人在某一特殊时刻的心情——是兴趣盎然的，还是厌倦的；是幸福的，还是悲哀的。

描划运动则是人为了表现知觉对象的性质而有意地做出的某些姿态。这种运动既可以用手臂进行，也可以用整个身体进行；既可以用它表示眼前某个物体是大的还是小的、一个行动是快的还是慢的、一个物体的形状是方的还是圆的、一种事物离自己是远的还是近的，还可以表示某些事物目前的各种形态、它们在过去某个时刻的样子、它们在一般情况下的习惯姿态；既可以涉及各种具体的事物或事件（例如一座大山、一只老鼠、或是某两个人之间的意外相遇），又可以涉及种种抽象的意义（例如一项任务的重大性、一种希望的渺茫性、几种意见的冲突等等）。我们不妨作出这样一种假定：那些有目的的艺术表现活动中的运动行为，很可能是源于上述描述性动作。

在交谈过程中，手部自动地在空气中比划出一个动物的形状的运动行为，与在沙子或墙壁上描出这种形状的运动行为，已经相距不远了。

正是由于人经常通过用手势比划出一个事物的轮廓线来描述该事物的形状，才使得用手创造的艺术形象大部分是以轮廓线的形式出现；也正是上述原因，才使得用轮廓线表现事物，成了适合人类心理状态的最简单的和最习惯的表现技术。当然，在画面上涂满色彩、为一事物制造模型，或塑造一座雕像，这些运动也可能产生所希望的形状，但它们自身却不是对这一事物的客观形状的模仿。因此，它们在视觉艺术中所起的作用，比起轮廓线所起的作用，就更为间接一些。<sup>①</sup>而描划轮廓线的活动，在它的开始阶段，与模仿性的手势是相差无几的。

事实上，儿童绘画活动从一开始就是上述描划线条的活动。线条在儿童画中的重要程度，当然还要取决于绘画时使用的媒介。例如，用铅笔划出的笔划就像线条，而毛笔划出的笔划就不太像线条。但是，即使在开始作画时不小心把一瓶墨水洒在了洗刷间的墙壁上，所得到的结果也不能说不是线条，因为它们是由长条形的一些笔划构成的。

儿童发育初期所涂画出的东西，目的并不是为了表现，而是要作出某种展示。这种展示活动所涉及的，仅仅是一种要把一件过去从未见过的东西展示出来的激动经验。这种把兴趣仅仅集中于把事物展示出来的倾向（表示这种兴趣的最早迹象，是黑猩猩用一块白色粘土把笼子涂成白色的活动）<sup>②</sup>，至今仍然可以在各种不同的艺术活动中见到。

---

<sup>①</sup> 雕塑家赫尔德·布朗德在他写的《形式问题》一书（纽约版，1907年）中写道：“雕塑毫无疑问是由线条画发展而来。”（第125页）有关线条画在早期雕塑中的痕迹的论述，见该书第174页。

<sup>②</sup> 见柯勒《类人猿的智力》，第96页，纽约版，1937年。

儿童是好动的，这就使儿童在开始绘画时的动作看起来像是在纸上嬉戏一般。因此，在这些画中见到的形状、范围和定向等，一方面要取决于儿童手臂的构造机制，另一方面又要取决于儿童的性格和情绪。一旦儿童发现自己涂划活动造成一定的形状和图案时，他的注意力马上就会被吸过去，对这些图案和形状加以识认。而在他能识认出的所有事物中，最感兴趣的莫过于那些由许多线条组成的块块——因为他发现，这些二度的块块是由一度的线条产生的。这种基本技巧，在专门强调轮廓线的艺术品大量盛行的时候，曾一度被搁置，后来终于又在作为一种绘画方法的涂料技术中恢复了。而在那些使用蜡笔和毛笔的艺术中，这种技巧就愈发显得重要了。

## 7. 原始圆圈形象

当我们面对着儿童画中呈现出来的那些整齐的形式时，就感到自己好像在观看自然界中的某种奇观。这时候，我们会情不自禁地想起另外一种创造活动——那种从宇宙中混乱无形的物质中生成大漩涡和星体的活动，也就是那种从混乱无形的烟云运动中，逐渐形成圆形形状的活动。圆形产生于旋转运动，就像胳膊围绕着肩部旋转而形成圆形轨迹一样。动作愈是熟练，轨迹就愈加圆滑，正如漂亮的体操运动能造成流畅而又简单的轨迹一样。其实，任何一种体力活动，经过一定时间的练习后，都会呈现出这种具有简单形状的和流畅的运动轨迹。一匹马在绕过它所熟悉的马厩的拐角时，其运动轨迹必定是一条流畅的曲线。<sup>①</sup>一只老鼠在穿越方形的迷宫时走的是弯曲路线，一群鸽子在空中飞行时会呈现一种螺旋形状，这些形状和路线都是熟练的运动活动所特有的轨迹。书法的发展也会呈现

<sup>①</sup> 这个例子，韦太默经常在他的讲演稿中引用。

出一个由直线发展到曲线、由断笔发展为连笔、由缓慢的书写发展为快速的草书的过程，这一过程也证明了熟练的技巧能产生圆滑的图形轨迹的事实。人体各部的那些符合杠杆原理的构造，也都特别适合于身体的曲线运动。例如，人的手臂可以绕着肩关节旋转，更精密的旋转活动还可以用肘部、手腕和手指完成。所有这些事实都表明，运动行为是按照简化的原则组织起来的。

视觉对圆形形状的优先把握，依照的是同一个原则，即简化原则。一个以中心为对称的圆形，决不突出任何一个方向，可说是一种最简单的视觉式样。我们知道，当刺激物比较模糊时，视觉总是自动地把它看成是一个圆形。此外，圆形的完美性往往特别引人注目。例如，各种动物（包括人）的圆形的眼珠，几乎是自然界中最为引人注目的对象；蝴蝶翅膀上由于有了假眼睛（为吓唬它的天敌而设），而使它看上去就像是魔鬼撒旦。而那些爬行动物（如鱼）和鸟类，又往往为了防止过多地引起敌人的注意，而把它们的眼晴巧妙地伪装起来<sup>①</sup>。查拉特·罗艾斯所作的试验还证明：<sup>②</sup> 儿童总是从一堆形状不同的物体中挑出圆形形状的物体。即使预先向他们提出要求说，必须从中挑出棱形的物体，他们仍然会不由自主地把圆形挑出来。这说明，知觉对简单的圆形是多么偏爱！这恰恰就是儿童早期绘画中大量充斥圆形的主要原因。

当视觉开始对身体的运动冲动进行调节时，那些不太守规矩的旋转就开始变成一种方向比较确定的单一的轮廓线，而这样的轮廓线反过来又能为视觉更好地把握。当儿童能够完全靠自己的力量画出一个清晰的、有秩序的和完善的图形的时候，

---

<sup>①</sup> 见考特《与动物外表有关的形式》，载怀特《形式的诸方面》第121—156页。

<sup>②</sup> 查拉特·罗艾斯：《平面画的定向对儿童知觉的影响》第133页，载《儿童发展》杂志1930年第一册，第111—143页。

他们就会觉得做了一件极不平凡的事情！这时候，他们专心致志、兴致勃勃地画着，一次又一次地修改着，但画得最多的，仍然是被成年人认为重复出现的图形——圆形。<sup>①</sup>为什么会这样？这是因为，圆形的结构比较简单，所以能为儿童提供更愉快的试验机会。圆形对儿童的价值，就好像女子的形象对马蒂斯的价值一样。

线条是儿童画中最基本的成分。这在那些现实主义者看来，这种线条必定又是抽象的结果，因为这些现实主义者总是认为，“在自然中没有什么线条”。当然，如果我们把素描画中的线条与那些照相式的现实主义绘画相比，这些线条的确应该算作高度抽象的。然而，当我们理解了，艺术创造的是一种与现实事物在结构上等同的事物，而不是对它进行复制时，当我们记住，线条是由运动行为通过一定的媒介产生出来的事实时，我们就会发现，这种一度的轨迹（线条）本身，实际上是对于人们所知觉到的形状的最直接和最具体的再现。<sup>②</sup>



图 121

实际上，这种对线条的把握和运用的活动，是一种“冒险”的活动，因为线条不久就暴露了它那双重性质。一条线，

① 我们习惯于认为，儿童总是不断地重复自己创造出来的那些具有立体感的图式。实际上，成年人同样也会对那些不断在画中重复出现的基本式样，给予较多的注意。（对那些由基本式样变形后得到的图式，人们就不再注意。）当儿童发现了一种形式时，他就会用这个形式反复地去表现各种事物，直到这种形式的优点被完全掌握到，或是又发现了新的形式为止。很明显，这是一种很有价值的实践活动，而且不局限于儿童。

② 有关线条的本质，请参见哈特·斯坦雷《线条传统》，载《艺术杂志》1945年第38册，第92—95页，另见库尔特·巴德特《论奥格尼·德拉克罗瓦的绘画》第46页，牛津版，1946年。



当它独立存在的时候，其视觉形象就像我们在图 121 (a) 中所看到的那样，位于一个基底的上方。然而一旦一条线或是几条线结合起来，包围了某一区域的时候，它的性质就发生了根本的改变！这时候，它就不再是一个独立的视觉对象，而变成了一个两度平面的边界线。这个两度的平面，就是位于那个通体整一的基底的上方的平面。在这种情况下，线条与相邻的两个面的关系，就不再是相互对等的关系了。它与自己围绕起来的那个面的关系，是从属的关系，而与边线之外的那个面的关系，又是相互独立的关系。<sup>①</sup>（图 121b）

位于边界线内部的这个区域的最显著的特征，是其巨大的密集度。它看上去显得坚实集中，而下面的基底则显得放松分散，并且不像上面那个面一样被限制在一个特定的稳固区域之内。这两个面给人的不同印象，有可能是由于受到我们平时对物理对象的经验的影响。（这就是当我们观看一个周围背景是空旷无际的空间的物体时的经验。）然而，另外一些试验却证明，上述印象更有可能是由知觉过程本身所涉及的那些生理因素引起的，而不是由以往得到的经验造成的。人们在这些试验中发现，位于轮廓线之内的这片区域，对于投射到这片区域内的任何一种图像，都进行着顽强的抵抗（这当然是指与投射到轮廓线之外的区域时发生的情形相比较而言）。具体说来，如果要使一种物体的形象在轮廓线之内的区域中鲜明地显示出来，投射到这个区域内的光线就一定要比投射在这个区域之外的光线更加强烈一些。另外一些试验还证明，当一个视觉对象投射到这个区域之内时，这个对象马上就会缩小。<sup>②</sup> 这说明，一个由轮廓线围绕着的区域，其密集性和坚固性，并不是像经

<sup>①</sup> 有关轮廓线的性质问题，最先是由鲁宾提出的，见鲁宾《视觉真实图像》，哥本哈根版，1921年。

<sup>②</sup> 见柯勒和瓦拉赫论线条画对大小因素的后效，详见《图像后效——对视觉活动的探索》，载《美国哲学会刊》，1944年第88期，第269—357页。

验论者们说的那样，是基于以往经验作出来的猜测。

对于一个成年艺术家来说，作画时的运动行为纯粹是达到目的的一种手段。而在儿童的绘画动作中，我们却可以清晰地

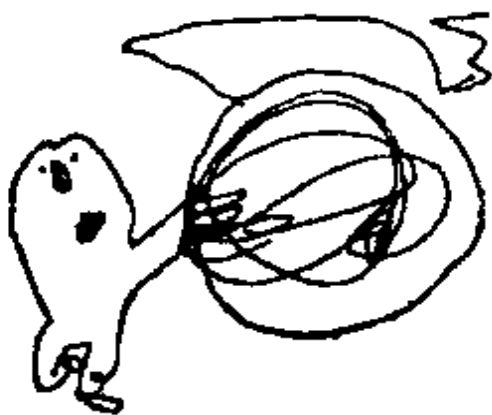


图 122

看到手势动作的痕迹。因为儿童在很长时期内，一直把作画时的手势动作看作是艺术品的一个组成部分。图 122 所示的儿童画，描写的是一个男人在花园中劳动的情景。这幅画是由一个 4 岁的小女孩创作的。画面右部的漩涡状式样代表的是一个割草机。其中所画的线条，不仅再现了机器的转动，而且也显示了儿童在绘

画时胳膊和手的动作的特征。

在儿童作画时，对于物体各个部分进行描绘的先后顺序，也是相当重要的（虽然在画面中的式样中见不到这种顺序）。例如，在儿童画人物像时，总是先画身体，然后再画衣服和裤子。这种特点，在那些意志比较薄弱的儿童和患近视的儿童中，表现得就更明显。他们总是把那些本来在一起的事物分成若干部分，然后依着一定的先后次序，一部分一部分地画下去。但他们并不关心，这些顺序是否能真正地在自己的式样中表现出来。因为在他们的画中，眼睛、耳朵、嘴总是分开的，而且混乱地分布在整个画面上。<sup>①</sup>

我们没有理由断定，儿童们对圆形的发现是由对圆形物体的模仿造成的。实际上，对这一发现起决定作用的，仍然是视觉活动和绘画运动中的那种简化趋向。但即使如此，所有不同

<sup>①</sup> 有关近视儿童绘画的例子，见罗文费尔德《创造能力和智力的发展》第 155 页，插图 3（纽约版，1947 年）。在偶然的情况下，正常的儿童也能画出类似的图形，但这些现象并不典型，也不经常。

的知觉经验，还是能够相互起作用的。当一个圆形在图画里出现的时候，它就与周围某些与它形状相同的物体建立了联系。对我们来说，最重要的事实就是：一切绘画都不是为了复制事物，也不是说圆的物体只能用圆圈表现。



图 123

在儿童对新的媒介所作的探索过程中，一旦发现可以用自己描划的圆形式样来代表别的事物，就开始用他掌握的圆圈式样来描绘一切事物——不管是人物，还是一所房子；不管是一辆汽车，还是一本书，甚至是锯齿（见图 123 所示的那幅儿童画）。

断言儿童们忽视了或错误地表现了这些事物的形状，是不公平的。因为只有从成人的眼睛中，这些画出的事物才是用圆形式样组成的。事实上，儿童们看中了圆形，并不是因为他们对圆形的发现比对方形和直线形的发现更早一些。当儿童尚处于圆形式样为主的阶段时，他还根本不能分辨形状。因此对于这些儿童来说，圆圈并不代表圆形性，而是代表事物的更为普遍的性质——“事物性”。所谓事物性，就是固体物所具有的那种致密性或集中性，也就是使这些事物与难以确定边界的基底区别开来的特性。

## 8. 区别律

我们首先来分析用来说明我称之为区别律的第一个例子。

按照区别律，在人们不能把某一知觉特征区别开来时，就会以最简单的式样描绘它们，而在描绘时人们能找到的最简单的形状，便是圆形。在儿童发育的整个过程中，开始是一个不

能区别各种形状的阶段。这时，圆对他们来说并不代表圆形性，而可能代表一切形状的总体。或者说，圆形根本就不代表个别物的形状。在成年人的思维和艺术表现活动中，也有与此相类似的地方。举例说，当他不了解某一事物的真实形状，或是某一形状与他的目的关系不大的时候，他就干脆用斑点、圆圈或球形来代替这些事物。这种情况，同样也符合原子物理学关于微粒子形状的概念，以及古希腊原子学派关于原子的概念。在古人所作的那些有关地球和宇宙的论述中，也总是把地球和宇宙描写成球形、圆面形或环形。这些描写其实不是基于观察，而是由于人们在描绘那些不可知的形状或空间关系的时候，总是尽量以一种最简单的形状和关系去描写它们。

在人类智力发展的任何一个阶段上，简化律总是促使人把所能设想到的一切形状尽量趋于无差别性（只在这个形状所代表的事物允许的限度之内）。在心理学的另一个领域——语言发展心理学中，也可以发现类似的现象。人类在发育的早期，其语言的组成成分是十分简单的，除了惊叹句之外，大部分语言成分都是名词。如果我们从这一事实中推论说，儿童对“事物”的兴趣大于对“事件”的兴趣，那就大错特错了。其实，在语言陈述还没有区分为不同词性的阶段上，这些名词其实不是我们心目中的“名词”，而是一些“一词句”（由一个词组成的句子），也就是说，仅仅用一个词，就可以包含疑问、要求、报告等各种成分。<sup>①</sup>

或者说，人、事物及它们的活动，都是作为一个不分开的一体，由一个词表达出来的。

正是由于上述原因，在绘画形式的发展过程中，圆形才早于特殊事物的形状，而最先出现。

---

<sup>①</sup> 见卡夫卡《心理的发展》，第357页（纽约版，1924年），论儿童语言部分。还可参见艾恩尼斯特·费朗西斯库·劳努拉索：《作为诗歌媒介的中国书面文学》（伦敦版，1930年）一书中论中国语文部分。



图 124

在从简单向复杂发展的总过程中的第二个简单的式样，便是由多个圆初步结合而成的同心圆式样。在图 124 所示的图形中，我们可以看到，儿童究竟是怎样把多个圆转变为同心圆的。<sup>①</sup>或者说，他们是如何把许多小圆变成大圆的。在绘画单位之间的各种空间关系中，“包含”关系可能是儿童们学会掌握的一种最为简单的关系。在最初级的阶段上，把两个大小不同的圆套在一起，就代表了一只内有孔眼的耳朵，或一个正面头像。在更高一级的阶段上，这种用心设计出来的“包含关系”式样，就会被用来向人们显示一个人住在一间房子或一节车厢里的情景，或是食物装在盘子里、身体装裹在衣服里的情

<sup>①</sup> 在试验中，当三岁到四岁的儿童被要求再现一个圆圈内画有一个三角形的图形时，他们就画出一个同心圆式样。波恩德·劳莱塔《一个格式塔视觉运动试验及其医学用途》第二章、第四章，纽约版，1939年。

景。

我们看到，由于同心圆式样并不能标示出两件事物的形状和方向上的差异，所以在更高级的发展阶段上，又出现了阳光放射式样。这种式样，是通过在一个同心圆或几个同心圆的结合体上放射出直线线条或长方形的线条而得到的。在儿童画中，这种阳光放射式样可以用来代表各种不同的事物。例如，它可以用来代表一个抽象的图案（图 125a）、一朵花（图 125b）（这种代表作用，在各个发展阶段上的儿童绘画中均可

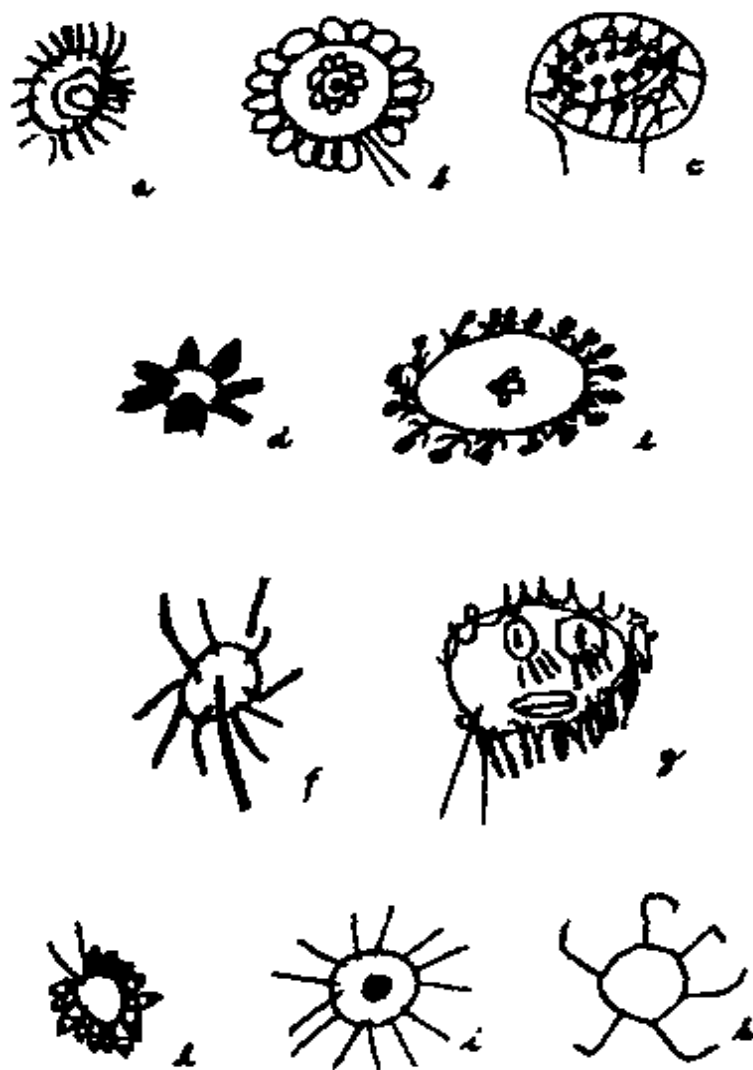


图 125

见到)、一棵长着树叶的树(图 125c)、一个戴着头巾的印度人的头部(图 125d)、一个周围长满树的池塘(图 125e)、一棵分出树丫的树(图 125f)、一个长满头发的人头(图 125g)、一个手指向外伸开的巴掌(图 125h)、一个光芒四射的太阳(或一个灯泡位于中心的吊灯)图(125i)、一个正在跑步的人(图 125k),等等。

从以上的例子中可以看出,儿童们一旦学会了某一种式样,这个式样就被他们用来代表现实世界中各种不同的事物(这些事物当然种类不同,但粗略的结构却大体一致)。

举例说,图(125i)所示的是一个内部是红色的圆、外部是黄色的圆的同心圆式样,这个式样,有时候被这个孩子用来表现一只吊灯,有时候又被用来表现太阳。从图 125g、h、k 中所示的三个式样中我们还可以看出,儿童为了保持式样结构上的简单性和对称性,往往会牺牲它们的逼真性。类似这种现象(即用学到的一种式样去表现各种不同的事物,有时甚至还要牺牲掉逼真性的现象),在人类智力发展的高级水平上仍然可以见到(例如在科学推理中就可以见到)。尽管这种以某种具有良好结构的式样去代表现实中的某些事物和现象的作法,有着一定的缺陷(不管是在儿童画中,还是在一些哲学理论中,或是在心理分析中)。但是,它毕竟是人类智慧所作出的一种创造性发明,与那种机械模仿或机械描述几乎没有什么共同之处。<sup>①</sup>

对于“形式”自身的这一发展过程,如果不是出于系统地阐述一种理论的特殊需要,我们就没有必要把它描述成一个由各个不同的阶段组成的有秩序的序列。把各个阶段独立出来并把它们排列成一个由简单到复杂的序列是容易做到的,也是有用的。然而,即使是一个极其理想的序列,也只能做到大体上与某一特殊的现实事例的发展过程相一致,而不能做到完全一

<sup>①</sup> 图 125k 引自威尔那《对智力发展的比较心理学研究》第 122 页。

致。不同的儿童在不同的发育时期只能与特定的形式发展阶段相一致。在个别的情况下，他们也可能跳过某一些阶段而进入另一阶段。儿童的个性和环境对儿童的影响，对这些变化起着相当重要的作用。在智力发展的总进程中，知觉结构的发展仅仅是其中的一个方面，而且还要经常受到别的因素的干扰和修改。此外，当人发展到高级阶段时，原始阶段的痕迹仍然会保留着。例如，当一个儿童在选择解决某种困难的解决方式时，有时候就有可能退回到原始的解决方式。图 124 所示的图形，虽然是专门对同心圆式样的试验，却可以从中看到高级发展阶段的一些痕迹，这就是在那个内含一排小型圆圈的椭圆式样中展示出来的那个水平方向（“垂直—水平”关系比圆形复杂）。反之，图 125 所示的那些简单的放射式样，也往往会出现在那些表现人体、树木、房屋等事物的复杂关系的高级阶段的图画中。

此外，我们还必须指出，儿童年龄段与儿童画的各个发展阶段之间，没有一种一一对应的关系。正如同龄儿童的智力年龄或智力商数也都不同一样，他们在相同的年龄所达到的形式水平也各不相同。这就是说，他们创造的式样的成熟性只能通过他们的画去衡量，而不是能通过他们的年龄去衡量。把儿童的智力与他的绘画表现能力联系起来的尝试已由古德诺夫进行过。<sup>①</sup> 他依据的基础，是现实主义流派所确定的那一套相当机械的标准和细节的完整性标准。在古德诺夫试验的基础上，我们可望按照另一种标准（即结构的标准）和另一种与 IQ 测试法不同的更有效的方法，去对一般的成熟性程度进行确定。

<sup>①</sup> 见弗伦斯·古德诺夫《通过绘画对智力的测量》，永克斯版，1926年。



## 9. 直线性和成角度性

阳光放射式样发出的光线，多数都是直线，任何一条放射线的方向都不能突出出来，因为从中心发出的射向所有不同方向的直线，看上去都相同。

在这个意义上说来，放射式样并不比圆形阶段上的式样更复杂多少。此外我们还注意到，单独的直线很少被用来再现固体物，而往往是被用来作为一个由轮廓线构成的图形的附肢。例如，太阳照射式样周围的直线，都附属于中间的同心圆，人体形象中的胳膊和腿，都附属于躯干等等。克森斯坦纳在观察了大量儿童画之后，<sup>①</sup>曾断言说，他在这些画中从未发现过那种由直线组成躯干的“条状人”式样。他认为，所谓“条状人”式样，都是由成年人发明出来的。很明显，一幅画，只有当它至少包含着一个两度单位时，才能传递出一种使儿童感到“放心”的坚固性。在儿童画中，我们经常看到兼有坚固性和方向性的蛋圆形式样，例如，在表现人或动物的躯干时，就是用的这种式样。

直线式样实际上是由成年人创造出来的，这主要是因为，这种式样在建筑中有着力学上的优越性和视觉上的简化性。德拉克罗克瓦在他的日记中写道，直线、规则的螺旋形、互相平行的直线或曲线等式样，“在自然中永远也看不到，它们只存在于人的大脑中，如果它们真的被人采用，也会被周围的自然环境吞蚀掉”<sup>②</sup>。

<sup>①</sup> 见克森斯坦纳《论绘画能力的发展》第17页，慕尼黑版，1905年。他的论述基本上是正确的，但也不完全正确。例如：他描下来的前两个式样实际上是代表躯干，但他错把它们说成是“一只腿，腿下面是脚”。

<sup>②</sup> 德拉克罗克瓦1843年的日记，见《我的日记》第8页，柏林版，1918年。

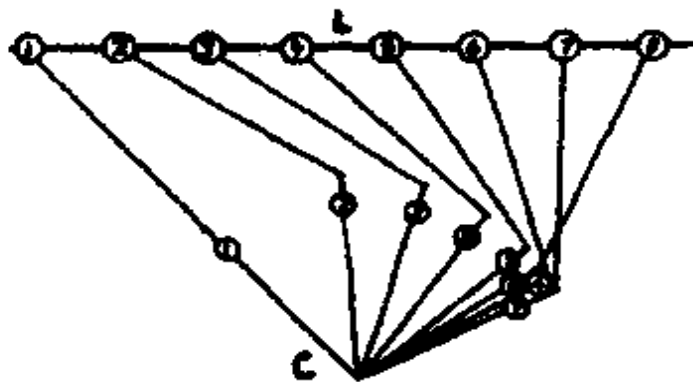


图 126

人的身体中确实是不含任何直线，而要在绘画中画出一条直线，就必定要经历一种复杂的运动过程。图 126 所示的图形，大体上能够说明，当一个绕着某一固定点 C 转动的折合式杠杆以均匀的速度画出一条直线 (L) 时，它本身所经历的速度上、角度上和方向上的

复杂变化。由此可以看出，对于一个儿童来说，让他画出一条像样的直线是十分困难的。然而，在实际绘画中，儿童却经常运用直线，这说明，他们是多么重视直线的简化性质。

与曲线相比，直线就显得比较呆板和僵硬，正是这个原因，当人们看到儿童画中出现了直线形的胳膊、手指和腿时，就错误地把这种式样解释为是个性比较呆板的表现，或一时被“惊呆”（例如因恐惧而产生的惊呆）的表现。这种解释或诊断，实际上应该用于儿童已经掌握了曲线的阶段，如果在这后一阶段上，儿童画出来的式样仍然以直线为主，上述诊断就是正确的。由于曲线在视觉上没有直线简单（我在这里不是指圆形或椭圆形轮廓线），因此只要绘画式样仍处在尚未区别出“方向性”的阶段上，直线式样就是表现这种事物的最简单的结构式样。因此，当成年人从自己的世界踏入儿童表现的世界时，就必须记住儿童还没有掌握非直线性式样这一事实。换言之，只有儿童发展到能掌握非直线式样时，他画中的直线式样才具有了某种特殊的含义。

在艺术史的编写中，以晚期阶段的观点去解释早期作品的错误屡见不鲜。乌尔富林曾警告说，在解释古代艺术品的“呆板性”时，决不能以现代的眼光去判断，决不能觉得，在这个早期阶段上，人们就已经具备了“掌握各种形式”的能力。

“一切效果都是相对的。同样的形式，在不同的历史时期，并不表示相同的意义。例如垂直线条，它在古典艺术中表示的意义，就与在原始艺术中表示的意义不同。在原始艺术中，垂直线条是原始艺术家们所掌握的唯一表现形式。而在古典艺术中，它只是许多种形式中的一种形式，因此，也只能被用来表示某一种特殊的含义。”<sup>①</sup>

同样的解释，也适合于那种用于表达方向性差异的最低级的形式。成年人，尤其是那些作为儿童心理学家的中年人，容易把图 129 中所示的那直直地向外伸开的胳膊，解释为一种表现绝望的姿势，或是某种宣告破产的姿态。事实上，这一伸开



图 127

的手臂并不具有这种意义，它仅仅是向人们显示胳膊与身体之间方向上的差异。在不能很好地辨别方向性的发展阶段上，方向与方向之间的各种差异都是以这种垂直关系去表示的。（不管两个物体间成多少度角相交，都以 90 度的角来表示。）图 127 所示的儿童画，是由一个 4 岁的孩子画出来的。从中我们可以看到，一个只能掌握垂直关系的儿童，是如何运用自己刚刚掌握的这种关系，把一个

圆形与一个长方形结合在一起的。



图 128

运用水平—垂直关系作的画，远远不能使儿童绘制的那些再现人物、动物和树木的式样，达到优雅的程度。图 128 中所画的那个表现狗的简单式

样，就是基于这种简单的空间关系画出的。从图 129 所示的母亲与女儿的形象中，我们还可以看出，不管一个题材多么复杂，它也必须服从于某一特定的形式规则。两个人体的大体轮廓都只具有两个主要方向——水平方向与垂直方

<sup>①</sup> 乌尔富林：《论绘画形式及意义》，第 79 页，收于《对艺术史的沉思》，第 96—105 页，巴赛尔版，1941 年。



图 129



图 130

向。而代表服装、袜子、鞋子、牙齿和区分母亲与女儿的额头上的皱纹的各个式样，也都严格服从着同样的形式规则。这幅儿童画表现出来的那种解释某一相关事物时的明晰性，以及使现实事物的形象服从形式规则的严格性，都无不使某些成年画家叹服。这幅画还证明，当儿童绘画能力发展到高级阶段时，早期阶段的影响还仍然徐徐不散。

在表现头发时，这个儿童又重新返回到了涂鸦阶段，有节制地运用了锯齿状形式和旋转形式，而在表现人物的脸颊、眼睛以及母亲的右手时，又使用了放射式样。从表现母亲右臂的式样中，我们似乎看到了某种从

垂直的长方形形状向更高阶段所具有的那种弯曲形状的过渡（尚未到达这一阶段）。图 130 所示的，是一幅更加复杂的蜡笔画。

从这幅画中我们可以看出，同一种形式式样——成垂直水平关系的丁字形式样，是如何被儿童用来表现互不相同的事物的（女孩的躯干、脖子、交通灯灯柱）。只有从大量的事例中，我们才能得出下述结论：儿童们能按照简单的“垂直—水平”关系，发展出大量形形色色的图样。每一个这样的图样，都显示出惊人的新颖性，同时又忠实于被表现事物的视觉概念。

垂直—水平关系式样，也像其它一切绘画式样一样，一开始是从大量互相分离的单位中剔取出来的，之后又被应用于整个绘画空间之中。在早期阶段的儿童画中，一个自身内部结构十分严格的式样，在整体中看上去却像是悬浮在空中，似乎是与别的部分或与整个画面毫不相联。然而在图 130 所示的这幅

画中，情况就大大改进了。我们看到，整幅画，包括画面所在的长方形基底的边线，都在空间中结合为一个整体。其中的人物、树木、灯柱，全都与地面成垂直关系，整幅画变成了一个视觉统一体，在这个视觉统一体中，每一个细节都在整体中占据着它应有的位置。

## 10. 倾 斜

儿童一旦能够在视觉上把握最简单的垂直—水平关系，他们便继而试图去解决那些更为复杂的倾斜方向关系。在刚开始时，是在垂直—水平相交而成的角之间增加一条对角线来表示倾斜，在更高一级的阶段上，又逐渐利用了那些更加复杂的角度关系。在这个时候，直角就变成了一种具有个别意义的个别关系（不像开始时，用它表示一切关系和普遍意义）。在发展过程中出现的这种变化，可以解释一个更有普遍意义的问题，这就是：为什么儿童绘画能力会如此严格地从一个阶段发展到另一个阶段？正如我们前面所提到过的，布雷提什在回答这个问题时，忽视了艺术再现过程中诸因素之间的相互影响，从而把各个阶段上绘画式样结构的差异和发展，仅仅看作是一种类似植物生长过程一样的自发的和内在的能动过程。在解答上述问题时，还出现过另一种极端的看法，这就是为普通人所熟悉的那种看法：随着儿童绘画技术的逐步成熟和观察能力的逐渐敏锐，他的作品也就自然逐步变得成熟和可靠。对于第一种极端的理论，我们称为“内向性”的理论；对于另一种极端的理论，我们称之为“外向性”理论，而要想得到一个片面性较小的理论，就有必要把这两种理论结合起来。我们看到，绘画活动本身，确实含有一种足以导致“区别”（即各个阶段绘画式样结构上的区别）的动力。因此，我们作出下面一个假定，看起来是不会荒唐的：假如有一人，除了自己画的画之外，就

没有看见过外部世界的任何事物，然而即使如此，他画出的画的内在结构仍然还要经历一个由简单向复杂的发展过程。促使这种发展的能动力，主要来自他从自己所作的许多绘画尝试中得到的成果和发现。这就是说，当一个儿童还没有充分掌握垂直—水平这一较简单的关系时，他的绘画是不会向表现倾斜关系的较为高级的结构发展的，除非艺术教师或别的什么专家把这种早熟的复杂式样强加于他。此外，我们还能极其容易地观察到下述一种现象：对儿童来说，向一个更高级的发展阶段的探索，主要是出于他们对初级阶段上的构图式样的不满意。刚开始时，他们并没有对一个按照垂直—水平关系画的人体再现式样不满。这个式样不能把一个正在奔跑的人和一个人静止站立的人区别开来的事实，也没有使他们感到烦恼。但是愈到后来，他就愈是对自己作品中的那种无区别性和模棱两可性感到不满，希望在自己作品中看到的事物呈现出现实中的那个事物的样子。运动，对儿童有着极大的诱惑力。假若他们能够用自己的画表现出事物正在运动或人物正在奔跑的姿态，他便感到极其快乐。儿童这种极力想克服模棱两可性的要求，成为促进他的作品向更高阶段发展的动力之一。随着儿童视觉理解力的增长，他就会在自己原来的作品中发现更多的模棱两可性。这种现象，在艺术发展历史上实不少见。

当倾斜关系逐渐被儿童运用到他画的一切事物上的时候，他的作品就变得更加丰富、更加富有活力、更加逼真和更加富有个性。只要我们对图 131 和图 132 作一番比较，就能说明这一点。这两幅画是同一个女孩画的，但第一幅画（图 131）比第二幅画（图 132）早一年画出。我们看到，图 131 中包含着两个独立的细节部分，而图 132 只包含了一个部分。在第一幅画中，树与花是用较为简单的垂直—水平关系表现的，这种关系在整幅画中表现得相当清晰和一致，而在第二幅画中，树木看上去就有意思多了。因为它看上去更传达出了树的神态。那式样中处处可见的倾斜角度关系，使人得到了一种具有活力

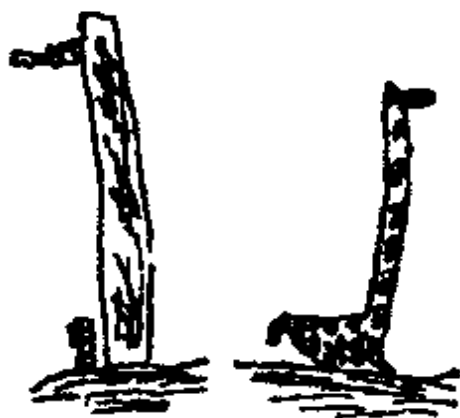


图 131

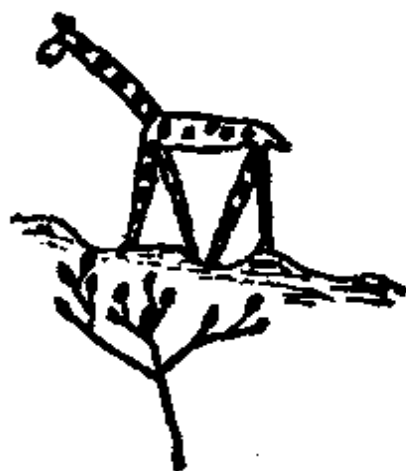


图 132

的，正在生长着的事物的印象。在第一幅画中，长颈鹿的躯体和颈部的关系是“垂直—水平”关系，虽然腿部已有了些微倾斜，但并不是出自于小女孩对于长颈鹿所作的观察，而是因为缺少空间不得已而作。正如我们在许多儿童画中所看到的一样，这个小女孩对绘画空间的使用是无计划的。在刚开始画鹿的长腿的时候，他就发现空间已经不够用了，所以不得不把腿的长度加以压缩。为了不使鹿腿穿越基底的边线，就把腿部尽量在底线以内倾斜。一年之后，她再画出的长颈鹿，就在以长颈鹿特有的姿态悠闲漫步了。在这幅画中，不仅各部分之间的方向关系有了变化，而且长颈鹿的形状也显得更加复杂了。就连那代表地面的线条，也从原来的直线变成了起伏的曲线。在我们观看了第二幅画之后，再回过头去看第一幅画，就感到第一幅画是那样僵化。然而我们必须认识到，在早期阶段的绘画式样中，是见不到代表僵化的关系的成份的（“垂直—水平”关系并不代表僵化性）。如果没有早期阶段对“垂直—水平”关系的掌握，就不可能有对高级水平上的那些更为复杂的倾斜关系的掌握。

## 11. 部分与部分的融合

在整个早期发展阶段，式样的区别（或发展）主要是借助于增加一些独立的成分（或单位）完成的。举例说，儿童画中的人体式样，最初只是一个圆圈，后来又在圆圈的基础上渐渐增加了直线、椭圆及其他一些成分，而增加的每一个成份，自身又都是简单的几何形状。至于成分与成分之间的关系，都是较简单的方向性关系，开始是垂直—水平关系，以后又变成以倾斜角度相交的关系。而那些复杂一些的整体，也只不过是几个简单的式样的结合。当然，这并不是说，儿童在早期阶段就对整个事物没有一个完整的概念，儿童画中的对称性，整体的统一性，以及比例的合理性，都证明了，儿童在一定程度上是按照各个部分在整体中应有的位置，对各部分进行排列的。但由于使用的是分解法，就使得他们在某一特定的时刻，只集中于某一种简单的形状和方向。

还有少部分儿童，竟然能把这个发展进程导向一个较复杂的结合体——一个由不同的细节组成的等级序列整体。这种作法证明了他们观察的仔细和敏锐，然而所得到的结果却是可怜的。

经过一个时期之后，儿童便开始通过一个区别性更强的共同轮廓，把几个部分融合在一起。这种融合，是眼睛与手配合起来进行的。眼睛本身逐渐熟悉了由多种成分结合而产生的各种复杂形式，最后达到能够把一个复杂的整体形式看成是一个单位的程度。在具有了这种本领之后，眼睛便很有把握地掌握了轮廓线，从而引导着画笔沿着人体形象的整个轮廓（包括胳膊和腿）不停地运动。事实上，对整体结构的把握能力愈强，就愈需要有熟练的技术，去完成自己眼睛把握到的这个结构。最高水平的画家（如像毕加索这样的“线条大师”），就能让画



笔准确无误地沿着一条能够准确地捕捉肌肉和骨骼内微小区别的轮廓线运动了。至于儿童，由于他们绘画的基本功比较差，即使把这种方法运用于那些最高级的式样，也需要一定的勇气、欣赏力以及能够区别形状的敏感感受力。

支配轮廓线进行融合的规律，同样也适合于儿童绘画时的运动动作。在涂鸦阶段，儿童的手往往在一段时间内有节奏地来回摇摆，而不是把铅笔从纸上抬起来。随着视觉形式的发展，他就逐渐能够区别相互清楚分离开的单位。对于视觉经验来说，整体分离为部分只能导致一种容易把握的简单式样，然而对于手臂的运动来说，任何停顿都会导致复杂的结局。在书法发展史上，曾经经历了从分离的大写字母组成的碑文文字到流畅的连笔文字的变化过程。在书写连笔文字时，手的速度可以随着眼睛的扫视而变化，眼睛看到哪里，手就写到哪里。同样的道理，儿童们也是随着自己技艺的熟练，而愈来愈喜欢运



图 133

用连续不断的流畅线条。图 133 所示的图样，是一个 5 岁儿童画的一匹马。其中就已经出现了像商人的签字那样流畅的笔划。在实践中，每个艺术家允许手的运动对形状影响的程度，还要视他的理性控制力对他的本能气质的控制程度而

定。这在书法分析中已得到了确凿的证明。



图 134



图 135

图 134 和图 135 图示的三条鱼，选自同一个儿童在不同时期画的两幅画。在早期画的那条鱼中，只是在那个锯齿状的鳍上，才稍微看到一点融合的痕迹。而其余那些以简单几何形状出现的部分，则是成垂直—水平关系联系在一起。而在后期画的那一幅画中，整个鱼的轮廓，从头到尾，都是一气呵成的。从这幅画中可以看出这样一种步骤产生的效果：加强了整体的运动感，增加了方向的倾斜性，使夹角部分更加平缓（例如尾部就是这样）。当然，这样一种步骤同时也引起一种副作用。例如，它造成的形状过于复杂，超过了这一阶段上的儿童所能理解的程度。因此，这两条鱼比较起来，虽然早期那条鱼看上去没有晚期的那条鱼活泼有趣，但它在表现鱼的结构式样方面却显得更成功一些。



图 136

图 136 描绘的，是儿童们打雪仗的场景。这幅画也是上面那个儿童的作品。从这幅画中可以看出，在对更加有区别性的绘画作了一个时期的练习之后，这位儿童就改变了作品中那些基本上呈静止状态的单位的形状。

不仅仅那些标示出各个不同部分之间空间方向差别的线条有了运动感，连躯干本身也变曲了。在个别地方，甚至还可以看到透视缩短法所造成的形状变形。（这种方法是如此复杂，因而不可能是这个儿童自发地完成的，只有那些诸如圆形、正方形或长方形的变形才有可能他自动完成的。）

这种先是由具有封闭的轮廓线的单位相加而形成一整体，然后逐步向一个具有内在有机统一结构的整体转变的过程，也可以在心灵的其他活动中见到。举例说，在语言中，就有从英语的词尾变化法（即给不变的名词变换介词），向拉丁语中那种通过使名词在本体之内进行膨胀的变化法的转变。这

种转变还表现在人们对精神与肉体的关系的看法上。在原始人的心目中，灵魂、情感或疾病是作为一些独立的实体加入（或脱离开）到那个由肉体和精神结合在一起的单位之中的。而当人具有了更高的理性思维时，就开始把灵魂、情感、疾病与肉体和精神融合在一起了（即认为这些成分是身体的固有机能）。在我们生活的这个时代，我们又亲自目睹了，由通过互相独立的成分之间的相互联系来解释自然现象的“原子思维”，向那种主张整体的内在统一的格式塔概念的转变。音乐家们也许会记得音乐领域中所发生的那种同样的转变，即从那个延续时间和音高均不相同的连续乐音构成的音乐序列，向那个由各成分在垂直方向上结合而成的、只在内部进行变化的合音系统的转变。

## 12. 大 小

“大小”（尺寸）因素，也同我们讨论过的其他因素一样，是儿童在发育的早期阶段上所不能区别的。按照区别律，我们可以设想，在发育的初期，大小关系都是以最简单的结构方式——相等——来代替的。事实上，在儿童发育到能够区别大小之前，绘画内的各个单位一直都被当作是大小相等的。记住这一点，我们就不会再提出“为什么在某些作品中，各单位之间的大小关系与现实事物之间的大小关系不一致”的老问题了。这时我们应该提出的问题是：“究竟是什么原因，才促使儿童把作品中的事物画得大小不一的？”

知觉对象之间的相等，相对说来并不取决于大小的相等。一事物的形状和性质，并不因事物本身变大或变小而发生改变。用一个音乐术语来表示，事物本身变大或变小，仅仅是一种“换调”。正如一乐曲用什么音调演奏对听众来说关系并不大一样，一个视觉式样在大小方面发生的变化，常常也是觉察

不到的。音乐家所说的“主题延长”或“主题缩短”，与以上的情况更加相似。一个主题之演奏速度——时间的长度——的改变，并不影响对它的识别。同理，视觉事物大小的改变，也同样不会影响对它的识别——在通常情况下，我们很少注意到自己周围各种事物因透视作用而不断发生的大小方面的改变。单就形象来说，没有人会因相片中的影像只有一寸高而提出抗议，也没有人会因为塑像比人高大一些而感到不舒服。一个电视屏幕与住的房间比较起来小得多，但只要我们集中注意力看它一会之后，它就变成了“真”的人物和建筑物的框架了。

因此，在儿童画中，对大小的准确性程度要求很低，是不足为奇的。即使在中世纪的图书插图这种比较成熟的艺术中，人和城堡也往往被画得大小相等。在一幅描绘“人正在走向一所房子”这一情景的画中，只要没有特殊的理由要对这两个事物作大小上的区别，这两个事物就占有同等的份量。当然，如果所描写的是一个人坐在门廊之内，或一个人正从窗子向外观看，就应该把人画得比建筑物小一些。但这种“小一些”并不意味着，它一定要像现实中人物与建筑物之间的大小比例。在一般情况下，只要人与建筑物的大小对比能使视觉达到清晰接受的程度，也就可以了。图 137 是取自安格尔斯大教堂中的一幅挂毯图案，<sup>①</sup> 其题材是圣约翰的启示。我们从中看到的，是在地震发生的时刻发生的景象。在这幅作品中，人物画得反而比周围的建筑物要大得多。按照正常的比例，即使那些几乎被倒塌的建筑物掩埋掉的人物的头部的尺寸，相对于建筑物来说也是相当大的。他们为什么要这样做呢？我们知道，艺术家为了保持画面的统一和集中，往往使大小方面发生关系的几个单位，在间隔上缩短。绘画单位之间大小越是相同，就愈会在大小相似原理的作用下，被看成相同的一组。如果把人物的形象与一座高耸的建筑物按照比例画出来，视觉就不可能直接发现

<sup>①</sup> 这幅挂毯画作于 1380 年，描述的是《启示录》第十一章中的情景。



图 137

两件事物之间的适当关系，不但人物变成了建筑的小小附属物，从而使它在两件事物的关系中不再发挥同等的作用，就是整体本身也失去了视觉上的统一性。即使在需要突出两个单位之间在大小方面的巨大差异时，艺术家一般也是运用另外一件中等大小的事物插在大一些和小一些的事物之间，以此来弥合这种鸿沟。在心理反应

和艺术中，大小因素并不能影响绘画对原物的准确复制。我们得出如下的结论，看来是不会错误的：如果仅仅是为了真实地进行模仿，就不需要考虑大小方面与现实物的等同。在艺术欣赏中，当空间的、情绪的或象征性的关系需要以大小差别再现时，它自然就出现了。这一事实，可以说是从心理学角度说明皮亚杰命题的极好的例子。<sup>①</sup> 按照这一命题，“在欧几里德几何产生以前，空间都是拓扑的”。之所以如此，是因为早期的空间概念，涉及的都是事物与事物之间“质”的关系，而不是涉及它们之间的“量”的关系。

儿童的发展是从“无区别”阶段开始的。在这一阶段上，所有的事物都被看作是相等的，甚至同一事物各个组成成分之间大小上也是相等的，虽然对大小的区分，首先是在这些在机能方面关系十分密切的各个部分之间开始的。

图 138 所示的例子，就是专门说明以上的道理的。

我们看到，这个儿童画中的人物，头、躯干和四肢等各个

<sup>①</sup> 见皮亚杰《儿童绘画中的空间》，巴黎版，1948年。



图 138

部分，大小都差不多相等。这说明，这个儿童正处于不能区分大小的阶段。在通常情况下，这种现象是不太惹人注目的，但却受到朗费尔德的特别重视。朗费尔德举出许多说明这种现象的例子。<sup>①</sup>例如，在很多儿童作品中，人的面部与小汽车一般大，一所房子与一个儿童一般高，手几乎与头大小相等，一朵花也大到足以与人的臀部对等的程度，如此等等。朗费尔德运用传统观点对这些现象进行了分析。他指出，如果不是受到了其他一些因素的干扰，儿童是有能力做到，使事物之间在大小比例上正确的。他所说的所谓其他因素，主要是指儿童赋予某些事物的主观价值。正是这种主观价值，才促使儿童把这些事物画得过大。他举出《一匹被苍蝇纠缠的马》<sup>②</sup>这幅画来说明这种现象。在这幅画中，苍蝇显得与马一样地有能耐。如果让一个成年人去构思这幅画，肯定会把苍蝇画得比马小，而且对成年人来说，只有这样画，才是唯一可行的画法。从艺术史上，我们同样可以看到用加大某些事物来强调它们之重要性的例子。举例说，在埃及浮雕中，某些权威人物，如皇帝、国王、父母等，往往比他们的臣属或子女在个头上大一倍。

然而当我们运用这种观点去说明儿童画时，就应该慎重一些。举例说，在儿童绘的人物像中，往往都是头比身子大得多，如果按照传统的观点去解释，是因为儿童把人的头部看得比躯干部更重要。举例说，当观看一个人时，人们总是先观看他的面部；当人们想到“自我”时，也往往把头部，尤其是位于两个眼睛之间的那块地方，看作是“自我”的位置。此外，

<sup>①</sup> 朗费尔德·维克多：《创造力和智力的发展》第25—31页，纽约版，1947年。

<sup>②</sup> 选自《创造活动的本质》第167页中的图26，纽约版，1939年。

脸部还分布着大多数重要的器官，而能盛得下这么多器官的地方，必然是极其重要的地方。但是，当我们从另外一个角度去看待这种现象的时候，首先应该记住，头部不过是原始圆圈的结构等同物。人们在描绘人体形状时，一开始总是先画出一个圆圈，然后才画出完整的人形。这样一种绘制顺序，在儿童画的发展过程中，要经历相当长的一段时间。当儿童刚刚开始画人物时，往往一开头就在纸的中心部分画出一个大的圆圈，而置后面所要画的部分全然不顾。当果真轮到画其他部分时，他就不客气地把它们硬塞到剩下的空间中。这说明，只要儿童还没有把各种形状区别开来，他对形状的处置就比较随便。在这个不能区分形状的阶段上，圆是他唯一可使用的形状。因此，他在这个阶段上画出的圆，就比在他能够区别各种形状的阶段上，画出的圆随意得多。根据同样的道理，当儿童还不能区别大小时，由于事物的大小对他显得还不那么重要。所以才把所有事物画得差不多一般大小。因此，断定某一幅画中某一件事物被画得大一些，是由这件事物在儿童心目中占着重要位置，似乎是不妥的。

在儿童绘画中，大小因素还与被描写的诸事物之间的距离有关。儿童为了画出一幅简单而又清晰的画，往往喜欢把各个视觉对象互相分离开来，因为一旦这些视觉对象混在一起，它们的结构就大大复杂起来。即使儿童们被要求把一些互相重叠或互相接触的几何图形摹拟下来的时候，他们也要把图形中单位与单位互相接触的那部分删掉，从而在单位与单位之间留下了空隙。这就是说，凡是处于不能区别的发展阶段上的儿童，其绘画中单位与单位之间总是留有一定的距离。从现实主义的观点看来，这些距离与所表现的事物相比，不是显得过大，就是显得过小。而在一般情况下，儿童为了使得画面清晰，总是使单位与单位之间的距离大一些，即使在表现两个互相联系紧密的单位时也不例外。这样，在画人物画时，往往出于一种想

要沟通身体各部分之间的距离的需要，而把胳膊画得过长<sup>①</sup>。

实际上，把部分与部分之间联系起来的能力，儿童在较早的阶段上就已经取得了（例如把四肢附在躯干上）。然而，当让他们将不同的部分的亲密关系或重叠关系表现出来时，他们画出的式样总是看上去很不舒服，而这样的阶段一般要持续较长的时间。

### 13. 所谓蝌蚪纹

在那些持片面现实主义观点的人作出的众多错误解释中，最典型的大概是对所谓的“蝌蚪纹”的解释了。法国人把这种式样称为“Hommes Teands”，德国人把它称为“Kopflüsser”。按照流行观点，这种经常出现在儿童绘画中的蝌蚪式样，是出于儿童作画时的粗心。由于粗心，他们往往会把躯干部分完全漏掉，而错误地把胳膊附在头部或腿部。



图 139



图 140

图 139 和图 140，是一个 4 岁儿童的作品。图中所示的两个怪物，就是前面所说的蝌蚪纹。

对这种式样，人们曾作出了各式各样的解释。有人认为，是由于儿童在绘画时忘记了或忽略了躯干部分。另外的人则认

<sup>①</sup> 见朗费尔德《创造能力和智力的发展》第 41、47、77、127 页。



为，儿童是为图省事而有意地把躯干省略了。<sup>①</sup>但如果我们实地考察一下其真实的创作过程，就会觉得，上述解释是十分不妥的，因为正如我们看到的那样，这种式样中并没有把躯干漏掉。

我们记得，在发育的早期阶段，儿童不仅用圆圈代表整个人体，同时还用它来代表各种各样别的事物的整体。当发展达到更高阶段之后，儿童便开始通过在圆圈上



图 141

增加某些其他的成分，以便将各种形状区别开来。例如，在图 141 所示的那个 8 岁儿童的教堂画中，早期阶段的那个原始圆圈仍然清晰可辨。<sup>②</sup>在人体式样中，随着从低级阶段向高级阶段的发展，原始圆圈的代表性必定会越来越狭窄。大体说来，这种原始圆圈所代表的，不外有两种类型的意义。第一种是图 139 中圆圈代表的含义。实际上，对于那些尚处于不能区别阶段上的儿童来说，这些圆圈是用来代表头和躯干的。明白了这一点之后，看到儿童把胳膊和腿安在这个圆圈上，就不会感到奇怪了。只有在成人的眼睛里，这幅画才好像是漏掉了什么。在某些这样的儿童画中，这种原始圆圈还可以转变为一个鸡蛋似的椭圆。这个椭圆的上半部分代表脸部，下半部分则代表衣服。

第二种含义是图 140 中圆圈所代表的含义。这幅画的中心部分的式样，代表着内盛两条鱼的一所房子，房子左边的式样代表一头牛，右边的式样代表一个放牛娃。牛有两个胃，而放牛娃只有一个胃。这些胃的出现，对于我们分析这幅画的意义

第二含义是图 140 中圆圈所代表的含义。这幅画的中心部分的式样，代表着内盛两条鱼的一所房子，房子左边的式样代表一头牛，右边的式样代表一个放牛娃。牛有两个胃，而放牛娃只有一个胃。这些胃的出现，对于我们分析这幅画的意义

① 鲁奎特·乔治·亨利：《儿童绘画中的蝌蚪纹》，载《心理学杂志》1920年，第27册第684页。在这篇文章里，他认为是因为儿童觉得躯干部分不重要才把它省略掉了。

② 图 141 引自克森斯坦纳《论绘画能力的发展》中的插图 82。

极有帮助。因为这表明，在这个无区别的式样中，两条平行的竖直线代表躯干和两腿，而上面的圆则代表头部。与垂直方向的直线垂直相交的水平线，则代表两条胳膊。直线线条在这儿有着两重作用：一是作为一个独立单位，二是作为整体的轮廓线。但在此画中，这两种作用没有区别。也就是说，它既是一个独立的单位，又是躯干的轮廓线。此外，在那些表现身体其他部分的式样中，同样也看不出各个部分的区别。例如，面部的五个器官仅用一个圆圈代表着，而这个圆圈又进一步由那个代表面部轮廓的更大的圆圈包围着（在儿童还没有把眼、耳、鼻、口分开的阶段上）。在图 138 中，我们还看到，四肢并没有清楚地区别开来。这在成年人看来，其手指好像是直接附在胳膊上的，而脚趾又好像是直接附在腿上的。

#### 14. 向两度形式的转化

儿童是如何表现体积和深度的呢？或者说，儿童是如何表现第三度的呢？在开始讨论这个问题之前，重申一下我在早先提出的几个观点，还是很有必要的。在正常情况下，对某一特定事物的再现，并不是建基于对该事物在某一特定时刻和从某一固定点的观察，而是建基于从各个不同的角度对其观察之后，最后把握到的这个事物的三度视觉概念。知觉经验，原则上不因为视网膜投影的形状和大小在透视作用的影响下所发生的变化而变化。进一步说来，绘画作品并不是上述知觉对象的机械复制品，而是通过某种特定的媒介，对知觉对象之整体结构特征的再现。儿童的心理，能够本能地意识到或自动地服从于，那种与特定媒介相适应的形式。当创作被迫在两度平面上进行时，对某一事物或事物某一部分的再现，就只能通过选取它们那最简化和最典型的方面进行。

在早期儿童画中，空间是通过两度的画面暗示出来的。在

这个两度的画面中，大小、远近、左右都没有被区别开来，事物的第三度也看不出来。总之，在这样的画面上，我们分不清事物是平面的还是立体的，是具有深度的还是不具有深度的。一个菜盘看上去与一个球并没有什么区别，所有物体的位置离观看者的距离似乎都相等。也就是说，在这一不能区别的阶段上，空间是由最简单的方式表现出来的，或者说，是用两度的平面表现出来的。然而对于儿童本人看来，这并不是一个两度的平面，因为扁平性和立体性的差异还不是他的画所要表现的课题。只有在他能识别出三度空间的情况下，才存在着对扁平性和立体性的区别。

事实上，在早期阶段上，儿童甚至连自己所要再现的事物的各个“方面”都区分不开。在再现一个三度的物体时，他画的决不是一个固定位置上看到的样子。儿童开始画的那些圆圈，既不是事物的正面投影，也不是它们的侧面投影，而是圆形物体的结构等同物。它的轮廓线，并不代表一个透视图景的一度的水平线，而是代表着一个事物的表层面的全部。

要想理解儿童们所用的那种表现空间的方法，最好是先去读一读 E. A. 阿波特的幻想小说《扁平国》<sup>①</sup>。这本小说描写的扁平国，是一个两度世界。与我们所生活的世界相比，这个世界中的任何事物都缺少一度。一座房子的墙壁，仅仅是一个平面图形的轮廓线。这个轮廓线能起到一种特定的作用，因为在这样一个扁平的世界里，是没有办法穿透一个四周封闭的外周线的。居民们的形体都是一些平面的几何形状，只用一条连续的线条就能成功地圈起来的。如果一个从三度空间来的人告诉这些两度世界的居民说，他们的房子是敞开的，肯定会受到这些居民的责骂。但是这个人又的确在同一个时刻，既看到了这些居民们位于房子外边，又看到他们位于房子之内。他还可以证明，自己能够接触到任何一个扁平国居民的内脏，从而导致

<sup>①</sup> E. A. 阿波特：《扁平国》，纽约版，1952年。

他们强烈的肚子疼。但这个扁平国的居民们，看法就不同了。他们从上方看到的自己的房子，既不是关闭着的，又不是敞开的，因为他们根本就没有这样一个度。他们的内脏对他们来说是看不见、摸不着的，因为在它的周围有一圈边界线包围着。

很多人嘲笑儿童们画的房子是敞开的，甚至责难儿童画出的肚子像是用X光拍出的片子。这种人的行为有点儿像是那个从三度空间来到扁平国的人。他们没有意识到，儿童们是为了使自己的画适于两度媒介，而遵守一种严密的逻辑。因此，仅仅把儿童连内脏也画出来的现象归因于兴趣的促使。这种解释是不符合事实的。儿童们无论具有怎样的兴趣，在一幅表现真的开膛景象的画面前，也会感到恐惧。在这里，关键就是要认识到：在一种用两度媒介画出的平面图形中，图形的内部代表的是一立体的内部。而这一立体的四周则由两度平面的轮廓线代表着。因此，对于那些堆集在胃里的食物来说，即使胃部不是敞开的，也不是透明的，从外面还是能看得见，因为外部观察者可以对这种媒介所缺少的那一度进行利用。在儿童画中，代表一所房子的式样既不是透明的正面图，也不是透明的侧面图，而仅仅是一所房子的二度等同物。长方形代表着其中的立体空间，外周线代表着房子的六个面，在轮廓线内部的人，则表示人正站在房子的内部，周围的轮廓线代表的是房子四周的墙壁。只有在轮廓线上面有一个缺口时，才可以使房子与外部相通。如果儿童对这些意义很清楚的话，就会对责难他们的人提出抗议，就像我们这些三度空间的人，对来自四度空间的访问者责难我们房子和身体都是敞开的，提出抗议一样。封闭并不是一个绝对的事实，但只有几个维度上的单位合起来才能对封闭的事实作出说明。这是儿童画为解决艺术中一个不可解决的问题（如何把封闭的事物的内部显示出来的问题）提供的一个最可靠的解决办法。儿童的这个发明，多少世纪以来一直被沿用着，即使在像阿尔布雷希特·丢勒所创作的那样高度现实主义的艺术作品中，“神圣家族”们的住所也成了正面

无墙的房子。这样的房子，如果不进行一番有说服力的暗示，看上去就无异于一些断墙残壁。至于对现代戏剧舞台上的设计（房子也是缺少正面的墙壁），即使那些把儿童画说成是 X 照相的人，现在也能毫不犹豫地接受了。

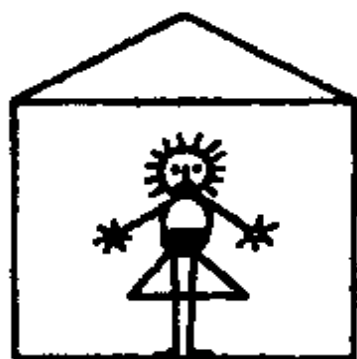


图 142

正如图 142 所示，在描绘人的头发时，儿童是用一排与头的轮廓线接触的直线线条表现的，这样的画法对儿童画来说，是完全正确的。因为在儿童画中，圆形的轮廓线代表的是头部的整个表面，使这一排代表头发的直线线条与轮廓线接触，就表示整个头的表面都被头发覆盖着。然而这种方法又不可避免地造成了一种模糊性，因为这一式样不得不同时达到两个互不相容的目的。很明显，人的脸并不是位于头的内部，而是位于头的外部表面上，而脸部下方的那两条倾斜线，并不可能代表一顶吊在肩头并绕过全身的敞开的帽子，而只能代表两条胳膊。这样一来，同一幅画中的两度单位，既可以代表立体物（三度的），又可以代表立体物的外部表面（两度的）。这就可能使人按照自己的不同的需要，随意地对它作出解释。再者，由于其中平面与深度的关系相当模糊，所以单靠视觉就没有办法判断，一个圆究竟是代表一个圆环，还是代表一个圆面，亦或是代表一个球体。正是由于这种模棱两可的效果，这种式样就只能在非常原始的创作阶段上使用着（如在澳大利亚的土著居民的艺术中），而且很快地就被西方儿童所抛弃了。

这一方法的产生过程，可以通过克拉克的试验结果来加以说明<sup>①</sup>。这个试验要求一组年龄不同的儿童，在同一时间各自

<sup>①</sup> 阿瑟·克拉克：《儿童对透视问题的态度》，载《教育研究》1897年第1期。

画出一个苹果，这个苹果看上去由一个竹签从水平方向上穿过去，穿过的签子要与观看者成一定的角度。

图 143 (d) 所示的苹果的位置，就是儿童们作画时看到的模特儿的样子。图 143 (a) 是最早发展阶段上的儿童采取的解决方式。在这一式样中，竹签在圆圈内不顾任何阻挡，直接地穿了过去。这一处理方式显然是要表示，竹签从苹果内部穿过的事实，但在说明直线是代表一度的竹签而不代表一个表面这一点上，这一处理方式显然又十分模糊。

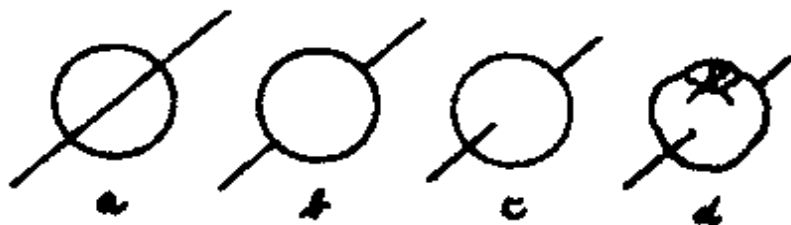


图 143

图 143 (b) 是更高一级发展阶段上的儿童画出的。在这一阶段上，儿童通过表现竹签的中间部分被苹果掩盖着这一事实，向现实主义的表现风格前进了一步（对于早期阶段的儿童来说，这样一幅画表现的是两支竹签与苹果的外部接触的事实）。然而，在这一式样中，圆的轮廓线仍然是用来代表苹果的整个表面，因为代表竹签的线条还没有越过轮廓线，进入内部。在图 143 (c) 中，圆圈就已经变成了代表苹果之正面样相的轮廓线。也就是说，圆圈内的区域，不再代表苹果的整个表面，而仅仅代表眼睛看到的苹果的正面。把图 143 (c) 经过少许改进之后，它便变成了图 143 (d)，完全成了一幅现实主义风格的画。图 143 (d) 显然已经把苹果的立体性表现出来了，然而这种效果却是通过牺牲早期绘画所具有的视觉明晰性而获得的。如在图 143 (a) 中，三度概念是通过具有明晰性的两度形式表现出来的。也就是说，这幅画虽然体现了三度形式与两度形式之间的区别，却采取了在平面构图中造成三度空间幻象这一大可怀疑的花招。（读者可对照前面关于如何画

一幅表现周围长满树的池塘的画的讨论)

## 15. 如何在一个平面中表现出物体的各个方面

在儿童画中，能显示出三度空间的艺术构图，是在儿童发展的比较晚的阶段上出现的，而且绝大部分都不是由儿童自发完成的（如：用阴影来显示一球体的形状，或利用透视缩短来表现一张侧向的脸等）。只有在那些描绘具有简单几何形状的事物，如房间、盒子、桌子的式样中，才会看到儿童自动发展的痕迹。因为在这些事物的式样中，空间定向各不相同的部分，都是不同的长方形侧面。至于对事物在各个空间方向上的样相的“再现”，我们在前面早已有过分析，在本节中只需作一番简单的说明。

儿童在绘画中必然要遇到的一个困难，就是在表现三度物体时，在画面上只能呈现两度的式样。为了克服这一困难，他可以用与画面垂直的那一度去表示物体的上部和下部，用水平方向的那一度来表示物体的左部和右部，这样就取得了所谓的

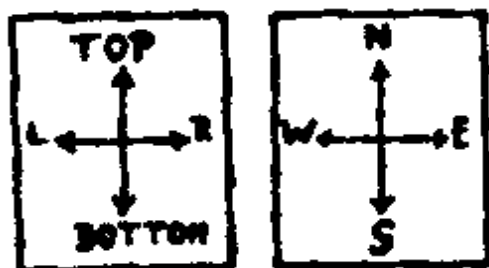


图 144

“垂直的空间”（正视图）。或者，他也可以运用这两个度去显示一个类似平底盘上的罗盘的方向，从而产生出“平面空间”（见图 144）。竖直的事物，如站立的人体、树木、墙壁、桌腿等，看上去明显（或很典型）处在一个垂直

的空间中，而花园、街道、桌面、菜盘、地毯等，很明显又是处于平面空间中。由于下述一些事实，还可能会进一步出现更多的困难。在垂直空间里的无数个垂直面中，由于只有一个面能够得到直接的表现，所以在画一座房子时，如果只照顾了

房子的正面，就不能同时照顾它的侧面（除非运用某些间接的手段）。

在早期儿童绘画中，各个面的空间定向还未能区别开来。按照区别律，在这些早期的画中，那个用以代表所有的面的面，必定是处于最简单的定向上的那个面，也就是与画面重合的面。在判定这个面的含义时，那些已经具备定向区别能力的成年人，又会犯通常易犯的错误——对儿童画进行指责。我们常常听到人们议论说，儿童往往由于把属于不同定向上的事物（在垂直空间上和水平空间上的事物）不适当地混淆或“重叠”，而使事物的形状变成畸形。他们认为，儿童这样做的原因，是出于粗心，或出于他们对事物的某些方面的特殊的兴趣。他们不知道，只有在三度世界中，才可能产生“重叠”，而儿童是没有什么“重叠”概念的。

我在前面曾经指出过，如果人们不是站在投影现实主义的观点去评判儿童作品，就会发现，儿童所使用的方法与他们所使用的二度媒介是一致的，因而是一种极其合乎逻辑的方法。附带可以指出，在以往出现的那些表现运动的画中，使用了高度复杂和高度现实主义的技巧，这些技巧就是为了重新获得这些最低级的艺术构图所得到的那种特定效果而设计的。电影艺术通过把视觉世界分解成独立镜头的连续排列，就重新获得了使视觉景物中的所有单位在大小方面看上去相等的效果。在新电影中，当展示某个人正在观看一个蝴蝶的镜头的时候，近距离拍出的镜头就会使蝴蝶看上去和人一般大。同样，通过拍摄角度的改变，也可以使银幕显示出的画面立即从垂直定向的空间，变成水平走向的空间。这样，观看者在一秒钟之前从侧面看到的一个正在就餐的人的情景，一秒钟之后又变成了从顶部看到的樣子。这一步骤在现实中是通过使观看者在不同的时刻改变观看距离和观看角度而获得的。然而，在一个电影观众的知觉经验中，就感觉不到这种观看距离和观看角度的改变。因此，从本质上说来，当一个事物以最适当的大小和角度出现的



时候，人就能自然地感受它，而不必担心这种视觉方向和大小的改变是否“合乎自然”。在现代艺术中，一切现实主义的虚饰都被毫不客气地抛弃了，视觉事物的大小和角度可以按照视觉的目的而随意改变。

在运用早期儿童的空间概念所绘出的许多图例中，最美的一幅大概是彩图（2）所示的那幅由一个6岁多的女孩画的《熊村》<sup>①</sup>。

## 16. 如何把一立方体画成三度的

从某种意义上说来，如果能够把事物的所有主要方面都容纳在画面上，这是再令人满意不过的了。然而，在这样作的同时，却又往往容易使各个方面不能相互区别，从而使画变得模棱两可。举例说，使用这样的方式，就很难显示出一个桌子的腿和桌面分别位于两个不同的空间定向的事实。当儿童发育到一定的阶段时，便要求再现事物在深度方面的样相。例如：在为一个天使画像的时候，儿童就常常因为把天使头顶上的光圈画成了垂直的，而不是像现实中的水平位置，而感到烦恼。要作到这一点，关键是如何将不同的定向区别开来。在试验中，当要求一个5岁的儿童把一条向观察者方向倾斜的棍棒画出来时，他会说：“没办法画！”随后他还会向你解释，如果要处于这样一个位置的东西画出来，铅笔非要把纸穿透不可。某些儿童还会进一步想出这样一个聪明的办法：先把这个事物在通常情况下看到的样子画出来，然后再把画好的画倾斜到一定的角度去看。这就是儿童们不久以后自己发现的方法：用方向的倾斜来表现深度的方法。<sup>②</sup>

<sup>①</sup> 是海拉尔德·塞克顿·赫尔德葛尔行于6岁时所画。

<sup>②</sup> 皮亚杰《儿童绘画中的空间》第6章，巴黎版，1948年。



图 145

在儿童的早期发展阶段，往往用一个四边形（图 145a）代表一个立方体。必须记住，在儿童的心目中，这些长方形和正方形，并不代表立方体的

正面，而是代表一个三度的立方体，也就是说，它们不过是立方体事物的二度等同物。以后，儿童会渐渐希望把自己的画画得更完善一些，如要求显示出一个房子的两个侧面。这时候，他就会把原来的正方形作为房子的正面，然后又在这个正方形的旁边，附加上一个或两个规则的长方形，作为房子的侧面<sup>①</sup>（图 145b）。

这些侧面之所以被画成是长方形的，是因为在这一发展阶段上，儿童还不能自发地掌握透视缩短法。即使我们有意用某些手法让儿童掌握这种方法，他们也会觉得这种方法没有多大用处，而总觉得自己的画法最好。皮亚杰在试验报告中指出，当他给一个 7 岁的儿童显示出一倾斜的圆，但并不要求他一定要画一个圆时，这个儿童画出来的便是一个椭圆，画完之后还加了一句：“它就是这个样子，人们也许说它不是圆的，但不管怎样它还是一个圆的”<sup>②</sup>。

这种式样表现出来的空间模糊性，会使儿童越来越不满意。过了这一阶段之后，他们便开始对倾斜造成的效果感兴趣了。（参见图 145c）

通过倾斜造成深度效果的方式，并不是从一个随便的传统习惯中演变出来的，而是因为倾斜的确能产生对深度的知觉。（后面还要加以说明）

当然，倾斜法仍然是一种间接的方法，因为在这种方法

<sup>①</sup> 关于儿童如何画房子的问题，见马德林·凯尔《儿童绘画中的房屋》，见《英国医学杂志》1936年第16期，第206页。

<sup>②</sup> 皮亚杰《儿童绘画中的空间》第219页，巴黎版，1948年。



图 146

中，对第三度的知觉是通过把画面上的两度式样加以变形而取得的。在绘画发展的早期阶段，我们偶尔还能发现这样的情况：虽然一个物体整个都被画成了倾斜的，但却没有变形。图 146 所示的式样是取自于一幅波斯袖珍画。<sup>①</sup>

这幅画描写的是一个王子端坐在宝座上的情景，宝座的下方有一块地毯，宝座的上方是一顶由杆子支撑着的伞盖。地毯的位置正好与“垂直—水平”定向的地板重合起来，然而座落在地毯上面的宝座，却是成倾斜方向放置的。位于上方的伞盖虽然是长方形的，但却向另一个方向倾斜着。很明显，这种画法主要是要区别出地毯、宝座、伞盖三者位置上的不同，也就是说，要显示出宝座与伞盖不是平躺在地板上，而是分别位于离地面不同高度的地方。在早期儿童画中，我们可以不时地看到与此相类似的处置方法，物体本身基本上没有变形，只是它的放置方向整个地倾斜了。<sup>②</sup>

然而，当人们想使整个物体中只有一个部分被显示出在深度上的倾斜时，上述方法就很不合适了。在这种情况下，就不可避免地要使形状发生变化（图 145c）。从上述事例中，我们可以看出，在这个发展阶段上发生的变形，并不是对自然作了细微观察的结果，而是为了摆脱在绘画过程中遇到的困境而采取的一种临时性措施。<sup>③</sup>

① 图 146 取自 1525 年的一幅波斯画真迹，现藏纽约中心博物馆。参见《波斯袖珍画》第十三图，纽约版，1944 年。

② 皮亚杰在《儿童绘画中的空间》第 206 页说：“位置的不同是由图形的方向的改变标示出来的，但图形本身并没有变。”

③ 参见朗费尔德《对视觉和触觉的自然倾向的测验》第 103—105 页，载《美国心理学杂志》1945 年第 58 期第 100—111 页。



图 147

在某些情况下，为了显示物体的立体性，画家们只在正方形旁边再加上一个侧面。在到达更高的发展阶段时，这种方法会导致像图 147 (b) 所示的图形。由于这种在正面旁边附加两个侧面的方法能够保留整体的对称特征，所以更能使基本的视觉思维得到满足。将两者比较之后就会看到，那种只显示出一个侧面而把另一个侧面删去的作法，是相当不合理的。在儿童发展到能够区别空间定向的阶段时，图 145 (b) 就会发展成图 145 (c) 和图 147 (b) 的样子。

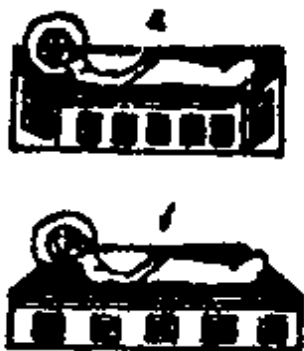


图 148

后面这两种图式，在儿童画和西方中世纪的画中，也不少见〔见图 148 (a)]<sup>①</sup>。(这是从一幅 14 世纪西班牙的画中取出来的一个细节部分。) 持有现实主义观点的艺术史家，对于上述图形中运用的“颠倒透视”感到百思不得其解，为什么人们要把这些隐藏不见的线条画成放射性的，而不像自然中那样是集聚性的？很显然，我们在这儿见到的式样，并不是在自然中所观察到的那种“透视的颠倒”，<sup>②</sup>而是从图 145 (b) 所示的图式的基础上作出的合乎逻辑的发展。这类图式，事实上对视觉是有着多方面的有利之处的。它不仅有助于整体的对称（把两个侧面展示在观看者面前），而且还产生了一个内含两个钝角的顶部的面。在这种形式中，假如顶部的面宽一些，就能把放置在顶部上面的人物全部包容在一个半圆形的轮廓线之内。如果我们把这一式样与按照正确的透视法画出的图 148 (b) 相比较，

① 取自西班牙的一幅圣坛画，画于 1396 年，藏芝加哥艺术博物馆。

② 参见奥斯格·乌尔夫《颠倒透视与视力低下》，载 1907 年第 1 期《艺术科学杂志》。

就会发现，图 148 (b) 的三度性和完整性就显得差一些。因为图 148 (b) 不仅把两个侧面掩盖了起来，而且把躺在上面的人物硬是塞到一个集聚性的式样中去了。图 149 选自毕加索



图 149

的一幅画，它证明了这种透视“颠倒”会给构图带来多大的好处。<sup>①</sup>

图 150 所示的式样就是我们在建筑艺术中经常见到的那种式样。

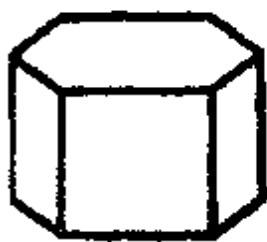


图 150

(这种式样在波斯和中国画中就常见到。)在通常情况下，这个式样很可能(或确实)就是一个六角形事物的再现。但从心理角度来说，把它看成是由图 147 (b) 发展而来的也是非常合乎逻辑的。如果把图 147 (b) 略加改进，它就具有一个对称的顶面。换言之，图 150 所示的式样，很有可能是用于描绘一个立方体的。不管真实情况是不是如此，这种六角形和半六角形式样在某些风格的建筑艺术中被大量使用这一事实本身，也是相当有意思的。在这种式样中，那倾斜了的面从正面看上去，展示出一种十分清晰的三度特征，这是一个立方体形式所望尘莫及的。

正如上面所说，我们无论如何也不能把图 147 (b) 解释成是对一中心透视式样的颠倒。即使图 147 (a) 也是比中心透视出现得早的一种形式。这几种形式，全都不涉及依距离的远近造成大小差别的问题，因为近处的那条边并不比远处的边更长一些。随距离的远近而使大小有所区别的画法，在年龄大一些的儿童画中是可以见到的。在这些画中，人物、房屋、树木，都随着离观看者距离的增加而变小。实际上，这种画法是相对简单容易的，因为它只需要对大小作出变动就可以了，而

① 毕加索：《窗子》，树胶水彩画，画于 1919 年，现存墨西哥阿丽丝宫。

不需要对形状作出改变。然而当人们把这一原则（近大远小）用来表现同一件事物的各个部分的远近差别时，就必然会使原来的平行线集聚，使原来的长方形和正方形变形。这是对物体本身形状所作出的一种根本性的改变。因此，在儿童画中，这种画法是不可能自发地产生的。它只能是教育和训练的结果，因而只能局限在特定的文化环境中。

另外一些区别远近的方式也是儿童力所不及的。在艺术史上可以找到许多这样的例子。我们在这儿仅举出下面两个例子也就足够了。

在所谓的“涂彩”风格中<sup>①</sup>，线条失去了它原有的双重作用，不再被用来当作轮廓线使用，而是被局限于去表现其他的线性物体。温托利曾经描写过文艺复兴时期人们逐渐对瓦萨雷所称的“坚硬的和锋利的”轮廓线不感兴趣的情形。这个时期的人们认为，对固体物来说，重要的是它们的体积，而不是它们的轮廓线。因此，那种“干巴巴的，只有轮廓线的形式”，就被那种由团块并列起来的形式代替了。第二个例子，就是完全透视法，这就是随着距离的不同而使色彩、细节和棱角方面各不相同的方法。

## 17. 教育的影响

在以上的各节中，我们对绘画形式的发展过程作了较为详尽的分析。对于这种分析来说，只有当它的深广含义显示出来的时候，才算真正达到了目的。我们进行这种详尽的分析，主要基于下述两个理由：

第一：在以往，还没有人提出过确凿的证据，去证明这样一个事实：仅仅通过现实主义风格设想出来的“典型”，是不

---

<sup>①</sup> 该字眼是由乌尔富林在《艺术史原理》（纽约版，1950年）中首次用的。

能理解绘画作品的。在上面的分析中，我证明了，形式是如何在一种媒介的范围内发展的，又是怎样随着媒介的改变而发生改变的。如果认为绘画作品就是对原物进行的不同程度的复制，或在原物的基础上衍生出来的，而不是通过一定的媒介创造出来、并与原物结构相同的创造物，就不可避免地要得出荒谬的结论。不仅在解释儿童画时是如此，在解释一切画（包括现实主义风格的画）时也都是如此。

第二，对于绘画形式如何按照一定的规律，从最简单的发展到最复杂的全过程，作出描述，是大有好处的。因为这样一来，它就为一般普遍性简化趋势的存在，提供了进一步的证据。在本书的开始章节，我们通过分析视知觉的组织活动规律，证明了这种简化趋势。从上节提供的材料中，我们证明了，随着人的心理的逐渐成熟，其欣赏和创造活动就要求越来越复杂的形式式样。但要发展到更高级的阶段，就必须经历较为低级的阶段，只有掌握了较为低一阶段上的形式，才可能产生出更高的新要求。这种掌握实则是进入下一阶段的准备。心理发展的速率，一般是能否把握某一阶段上使用的媒介而决定的。换言之，是以在向前发展的任意一个阶段上，能否自动地理解这个阶段上所使用的媒介而决定的。对这样一个发展顺序所作的任何一种故意的干扰，都只能产生混乱。不管是那些运用老式教学法向学生们拼命灌输高级专业技巧的教学方法，还是现代原始主义者对儿童的告诫：“这是一幅好画，但在第二阶段我们不要画鼻子！”都会给儿童的发展造成危害。由于学生们一味地模仿受他们敬重的老师们的方法，就有丧失自己的直觉能力的危险，因为这时他们总是把自己的精力，放在对某种表现形式的模仿上，而不是放在对这种形式的使用上（用这种形式去创造），他们就会渐渐地对自己创造的作品丧失自信和满足感，甚至不知所措，最终丧失了一个儿童所特有的诚实。这种诚实，同样也是每一个成功的艺术家所应永远保持的。因为正是这种诚实，才赋予任何一种艺术表现尽可能简单

的形式，尽管最后得到的结果可能是复杂的。以阿纳尔德·舒恩堡为例，尽管他自己曾经谱写过十分复杂的乐曲，然而他对自己的学生的谆谆教诲，却正好相反。在他看来，一个艺术家谱写出来的曲子，应该像自己手脚的活动那样，自然流畅，自己愈是感到这些曲子简单，就意味着愈是成功。“如果自己感到自己写出的曲子十分复杂，就应该毫不犹豫地断定，这不是真正的作品。”<sup>①</sup>

必须指出，我们上面所说的种种形式特征，是由大脑的认识活动所把握的：先是感官对外部世界的感觉，继而是视觉和大脑理性思维活动对经验的加工，随后又有经验和思想在记忆中的储存。从这一角度来看问题，绘画作品就是对事物进行识别、理解和解释的工具，也是调查研究事物之间的关系和创造愈来愈复杂的秩序的工具。此外，那些比较普通的心理学家，还一直把艺术品用于另外一种目的——在那些心理失常或有精神疾病的人身上作试验，以证明艺术是一个人的社会态度、情绪和气质的外在表现形式，是人的动力平衡或非平衡的表现，是说明一个人害怕什么和希望什么的标志。这些研究开辟了一个大有希望的领域，不管是对理解艺术还是对理解人的个性，都有着极高的价值。<sup>②</sup>迄今为止，在这两个研究领域之间，还缺乏合作和互相之间的谅解。某些研究者在考察绘画形式时，往往把这些绘画形式看成是与人类谋取生活的手段无关的超然物。另外一些研究者则把艺术当成了纯粹的诊断工具，而根本不关心它们的知觉因素和表现因素。由于这项事业尚处于年轻的阶段，这种片面性也许是必要的和有用的（那些由这种片面性导致的错误解释除外）。很明显，对于一个复杂的整体的理解，必须通过对这一整体的各组成要素进行分析之后才能完

<sup>①</sup> 见维莱丝兹·艾《阿纳尔行·舒恩堡》第49页，莱比锡版，1921年。

<sup>②</sup> 有关知觉与个性之间的相互关系的专题论文，见布鲁纳·耶洛米和达维德·克莱希《知觉和个性》，杜尔哈姆版，1940年。



成。然而，如果在分析时没有一个整体的概念作指导，对这个复杂整体的认识，就一步也不能深入下去。普通心理学已经为这种研究铺平了道路。因为人们从普通心理学的研究中得知：对于诸如理解力、学习能力和记忆能力等认识机能的研究，是不能脱离愿望、需要和态度诸因素组成的总体结构。即使是对个性的研究，也必须首先研究个人观察世界的总的方式。此外，在掌握一个人对外部世界的经验范围和他的智力水平时，也必定是通过考察这些经验和智力对于他的或她的整个态度所发生的影响来进行的。

对于这两个方面（综合与分析）结合起来的必要性，我们可以从有关这个题目的大量文献提供的大量事例中，随意地选取其中的一个，加以证实。在赫尔伯特·里德所写的那本论艺术教育的书中，曾对一个不到5岁的小女孩的画进行了分析。这个小女孩画的是一幅十分简单的老虎像，其中横的一划代表老虎的身子，竖的几个笔划代表老虎的腿，而在这几个笔划之间的那几条交叉条纹，则代表老虎的皮。里德认为，这幅画具有一种“内向的和无机的特征”。<sup>①</sup>因为这个儿童并不在乎她画出的式样像不像她在实际生活中见到的老虎，她创造的实际上是一种“表达符号”。这种符号并不与她对老虎的知觉意识或者知觉概念相一致……实际上，这幅画是一个尚处于“垂直—水平”关系阶段上的儿童所画出的一个典型的式样。在这一阶段上，几乎所有的儿童都会用这种形式来表现一个动物。因为这一阶段上的儿童还不能区别一个有机体的形状和一个无机体的形状，其中的直线线条，必定是既可代表有机物，又可代表无机物的。再者，这类画在内容上也是极其贫乏的。这并不是因为这一阶段上的儿童不愿意观察或不善于运用他的观察能力，而是因为他们掌握的媒介不允许他去再现自己所观察到的

<sup>①</sup> 赫尔伯特·里德：《通过艺术进行的教育》插图 18 (b)，纽约版，1945年。

东西。因此，判定这个女孩是否具有孤僻的内向性格，是不能单纯根据她的画和年龄来判定的。内向性格可能会阻碍儿童对形式的区别，然而这种无区别的形式本身却不能说明其性格的内向性。一个性格外向、喜爱吵闹、观看事物的方式和行为就像动物那样活泼的儿童，也会画出同样的画来。

真正具有普遍意义的东西，是我们在上文中所提出的知觉特征和再现特征。与“个性”所起的作用相比，它们的作用更为关键。我们看到，绘画形式的发展要取决于神经系统的基本性质，而这些基本性质一般都不容易随着文化和个性的改变而发生变化。正是这个原因，才使得全世界各个地区的儿童画看上去都差不多。也正是这个原因，从各个不同的文明中出土的早期艺术作品才有着类似之处。证明这种相似性的一个典型的例子，是从世界各地出土的早期艺术品中见到的那种圆形的或同心圆式样。对这种式样，容恩运用了梵语中的字眼“曼荼罗”去称呼它。无论是在东方出土的艺术品中，还是在西方出土的艺术品中；不论是在埃及艺术中，还是在儿童画中，或在美洲印第安人的画中，都能看到这种“曼荼罗”式样。容恩称这种处处可见的式样，是一种原始形象或集体形象，也是集体无意识的一部分。所谓集体无意识，就是“不因种族的不同而发生变化的那部分大脑结构的心理表现”。<sup>①</sup>

读者们可能记得，所谓“曼荼罗”式样，实则就是阳光照射式样中的一种。它是儿童早期发展阶段上所创造出来的典型式样之一。为什么这一式样会在儿童画中普遍存在？是因为儿童在低级的发展阶段上，对视觉事物的秩序，有一种特殊的需

---

<sup>①</sup> 见理查德·维尔海姆《金花的秘密》第96页，这是一本有关中国人论生命的书，其中有容恩的评论。（纽约版，1939年。）在这本书中，容恩对理查德翻译的这本中国书进行了评论，而且还复制了西方神经病人的十幅画，以证明东方与本文画中象征意义的相同。赫尔伯德·里德在《通过艺术进行教育》一书中，联系容恩对儿童画中的某些发现，用格式塔知觉心理学观点提出了自己的一套理论（见上书第183—195页）。

要。当这种式样被无意识和无意识的心灵知觉和创造出来的时候，就象征着它们对宇宙的本质所作的最最深刻的洞察。

这就证明了人类精神的统一，因为不管是处于精神之最外层的感性知觉，还是处于精神的最隐蔽的核心的无意识，都需要同样的形式和创造着同样的形式（梦和幻觉都是从这个隐蔽的核心产生出来的）。

假如不联系知觉因素和再现因素，对视觉符号所作的任何研究，都不能算是全面的研究。心理分析学派断言，在儿童早期发展阶段的绘画中普遍存在的圆圈式样，是来自儿童对于他母亲乳房的回忆，因为母亲的乳房是儿童出生以来所接受的第一件重要的事物。这种解释完全忽视了儿童偏爱圆形式样的视觉条件和运动条件。人类历史中最早的符号，如太阳光轮和十字架，同样也是通过一些基本的绘画形式来反映基本的人类经验。热衷于争论究竟是内容在先还是形式在先的作法，是没有意义的。

现代艺术教育，由于有了心理学方法的指导和在心理学领域的重大发现，而大大受益。但迄今为止，艺术教育仍然片面地强调艺术是情感、冲突以及需要的表现。正因为如此，一种类似垄断性技术工具的东西便出现了。它不仅鼓励了那些由所谓的自发笔划和因一时冲动偶尔创造的形象的大量充斥，和由混乱不整的色彩所组成的粗糙艺术品的大量涌现，而且干扰了受视觉控制的形式准确性。粗糙的画笔以及滴色的油笔，仅使儿童们创造出某种片面地表现他的心理状态的画。同时我们还不能排除下面一种可能性。即：当儿童们被迫画出这类画的时候，这类画也反过来影响着他当时的心理状态。现代派绘画方法，确实是给儿童造成了一种表现其心理活动的机会。在这一方面，过去是受到了传统方法的束缚的，因为传统的方法就是让儿童用一支削尖了的铅笔一味地把一个模特儿描摹下来。当然，我们也应承认，那种阻止儿童运用艺术品去再现他所观察到的现实，或阻止他去进行创造统一秩序的作法，同样也是

很危险的。没有形状的情绪，并不是教育所要达到的最终艺术品，同样也不能作为艺术教育的手段。不管是一个艺术工作室的设备，还是艺术教师的思想，同样都应该是全面的和善于变化的。只有这样，才能在任何时候都能让儿童的活动表现出其完整的人格。

## 18. 雕塑形式的诞生

我提出的这一形式发展理论，建立在对最基本的心理因素分析的基础上，不仅适合于解释素描和油画，而且还适合于解释其他种类的艺术。例如，如果用它来指导和研究形式概念的发展，将会对舞台设计工作和舞台指导工作十分有利。在风格演化的历史过程中，在个别舞台指导者和舞蹈设计者的成长过程中，能否找到一些早期发展阶段的构图形式的痕迹呢？具体说来，能否找到那种对称排列的和偏重于正面的或长方形定向的，或用简单的几何图形组成的构图形式呢？能否从中看出构图形式从简单向复杂一步步发展的迹象呢？以建筑艺术为例，能否从中看出从简单的图形和长方形的构图向更复杂的构图形式的发展？能否看到砌块和墙壁从统一逐渐走向分裂的过程？能否看到建筑物的正面从对称逐渐走向不对称的过程？能否看到把倾斜定向和愈来愈高级的曲线引入到建筑艺术的过程？

在这一节中，我所能作的，仅仅是对雕塑艺术中空间概念的发展，作一简略的概述。对这类课题的研究，理应从分析儿童的雕塑作品开始，但目前我们还很难找到足够的材料。用照相机拍下来的雕塑照片，对研究雕塑来说，向来都是一种最为低级的材料，而那些用粘土制成的具有粗糙表面的儿童雕塑来说，就更不会使人满意。此外，由于这些三度媒介给操作带来的困难，就使得儿童更难于把他们构思出来的形式制作出来。因此，下面将要介绍的，只能是一些带有强烈的试验色彩的东

西，还只能算是某种猜测和不成熟的看法。

人们也许认为，通过雕塑再现人物要比用纸和画布容易得多，因为雕塑家是面对着某种有形体的材料，不必把三度的事物转换成两度的东西。事实上，这种看法是片面的。一块粘土或是一块石头，仅仅能为雕塑家提供某种三度的材料而已。至于那个三度的结构概念，仍然必是一种逐步才能获得的东西。此外，在雕塑艺术中，对空间的掌握要比在绘画艺术中更为困难，因为雕塑又增加了一个维度。当儿童在绘画中划出第一个圆圈的时候，还不算是真正把握了二度的空间，充其量不过是在纸面上兼并了一块小小的领土而已。只有预先经历了一个能区分各种角度关系的缓慢过程后，一个人才真正掌握了运用这种媒介创造各种可能的形式的力量。同理，当一个儿童首次制作出一个用粘土做成的圆球时，这也并不意味着他已掌握了三度物体的组织结构。这种球体只能反映出那种最最初级的概念形式，一种既不能区别形状、也不能区别方向的低级形式。如果我们将它与绘画形式发展过程中的最初级阶段上的形式作一对照，就会发现，对于儿童来说，这种初次诞生的球体形式，代表着一切固体事物——即包括人、动物或房屋在内的一切事物。

我现在还不知道，我们是否可以在儿童雕塑作品看到这种初级阶段的迹象，也没有在艺术史中发现任何例证。一个最为接近这个阶段上的形式式样的作品，似乎是旧石器时代创作的那个小小的肥胖女人的塑像。这个塑像的头部、腹部、胸部、大腿等，看上去都是圆的，确实好像是由多个稍加雕琢的球体拼凑起来的。我们并不知道如何对这种肥胖作出恰切的解释，究竟是用它表现的内容去解释它好呢，（是母亲和生殖的符号吗？史前人类多喜欢用肥胖去表现母性和生殖力），还是把它看作是人类在初级发展阶段上所特有的球体形式概念的表现呢？

## 19. 棒状形式和厚板片形式

在雕塑中，首次用于区别方向的形式，便是与绘画中的直线形式相对应的棒状形式。从物理上来说，一条棍棒当然应该算是一件三度的物体，但正如铅笔或毛笔笔划的宽度在早期绘画中没有多大含义一样，早期雕塑中的棒状形式充其量也只不过是一度概念的产物，它的意义仅仅局限于表示事物的定向和



图 151

长度。从塞浦路斯和迈锡尼发掘出的公元前 2000 年以前制作的赤陶中（图 151）<sup>①</sup>，我们看到的是一种十分类似这种棒状形式的作品。在这些赤陶作品中，人和动物的腿、胳膊、鼻子、

---

<sup>①</sup> 是一件迈锡尼公牛赤陶，造于公元前 1400—前 1100 年，藏纽约中心博物馆。

尾巴、犄角等，都是由一些直径大体相等的棒状物制成的。这种棒状形式还可以在公元前 8 世纪希腊“几何学”时期制作的小型青铜器中找到。儿童们在制造粘土塑像（或代粘土）时，也常常造出类似香肠似的棒状物。这说明，这种棒状物形式有可能是普遍存在于刚刚开始制造模型物的那个初级阶段中。

由球体向一度的棒状形式的后退，说明了人在更早的阶段上用球体来代表体积仅仅是一种表面现象。因为这一更早阶段上的球状体，并不能证明这一阶段上的人具有了分辨方向的能力，而是表明它根本还没有涉及到任何方向的概念；而棒状形式的出现，却证明了雕塑家已经学会了掌握一个方向。

为了描述更高一级阶段上的形式式样，我们还需要引入两个描述性的字眼。正如我们看到的，任何一个处于空间中的事物，都可能涉及两个方面的性质，一个是表示它的形状特征的“客观事物度”，另一个是表示它在空间中的结构式样的“空间度”。比如一个环圈（如戒指、手镯），作为一个客观事物来说，它是棒状的或一度的，而作为一个空间的结构式样来说，它就是二度的。

一个由棒状体组成的最简单的结合体，只能是一个两度的空间式样，这就是说，只能在一个平面之内结合〔见图 152 (a)〕。再往后，又在此基础上增加了第三度。这样一来，形成的式样就不只是在一个平面之内排列，在最简单的阶段上，也必须是两个平面以平行关系或垂直关系联系在一起〔图 152 (b)〕。

在掌握了区分定向的能力后，就逐渐创造出了一系列从弯的到曲折的，最后是最复杂的盘旋形的棒状形式〔图 152 (c)〕。再往后就出现了通过使以上各种棒状物成倾斜角度相交而成的三度式样〔图 152 (d)〕。在刚开始的时候，上述棒状物的长度还可能区分不开，这同我们在线条画中发现的情形是一样的（比较图 138）。这说明，对长度的区别能力也是渐渐地获得的。

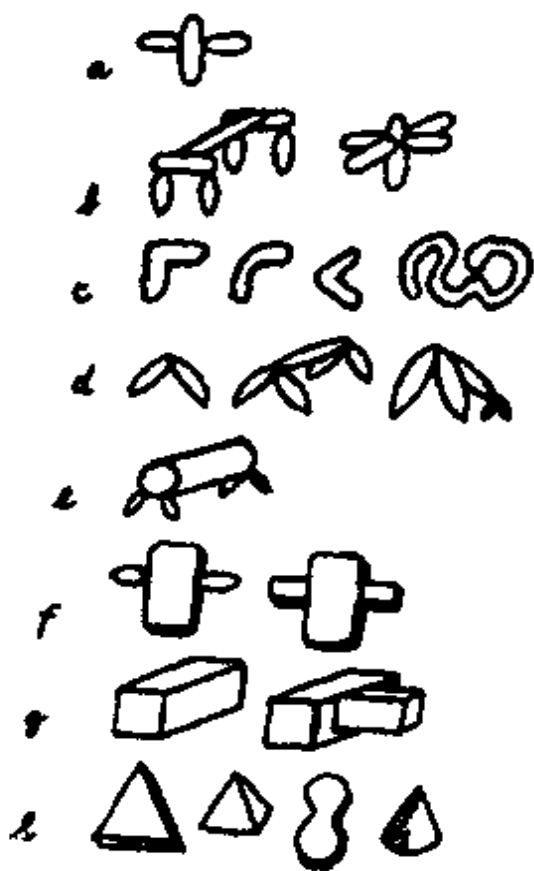


图 152

但是，组成上述几种空间式样的诸组成部分，都只有一个“客观事物度”，而在图 152 (e) 所示的式样中，就发展成了由不同直径的单位组成的空间式样。我们从中可以看出，它们的躯干就比腿粗得多。这就是说，虽然在同一个单位之内只有一个客观度（半径）。然而，通过不同半径的单位之间的比较，又增加了第二个客观度。在图 152 (f) 中，那个厚板状的单位就有了两个客观度。在图 152 (g) 所示的那个立方体单位中，就有了第三个客观度。这个第三客观度已经变成了视觉概念的一个真正组成部分，而不再仅仅是物理现象。

在最后的图 152 (h) 中，在两度单位和三度单位之间就有了形状的区别。我们必须懂得，在图 (a) 到图 (e) 的那些一度物体中所看到的定向和大小的变化，同样也适用于后面那些具有两个或三个客观度的物体。

即使是对各个发展阶段所作的上面一种简单的概括，读起来也是相当混乱的。这表明，形式在发展过程中由于增加了第三度就会比以前复杂得多。

对上面所提到的某些阶段，我还要作出更加详细地说明。一个球体，从各方面看上去都是一样的，因为它的各方面都是以中心为对称。而对于棒状体、圆柱体或圆锥体来说，其各个方面都是以它们的中心轴为对称。因此，当它们只围绕着中心轴线旋转时，其相貌看上去不会发生变化。但是，这样一些简



单的形式不久就不够用了，特别是在表现人体时。表现人体的式样，至少要在两个维度上对称。只有这样，才可以在一个平面上使人体得到最简单的表现。以人的脸部为例，如果人的头部用球状体来表现，那么脸部的器官就可以在球的表面上画出来。这样的作品肯定看上去十分不舒服。首先，在球的表面上选出的，仅仅是一个方面，而这个方面的形状并不具有比任何别的方面更突出的特色。此外，脸部的两度对称是在一个弯曲的表面上、而不是在一个所要求的平面上表现出来的。同样的情况也适用于人的整个身体。究竟应该怎样才能弥补这个缺陷



图 153

呢？在解决脸部的问题时，最简单的措施就是把脸部全部省略掉。这种省掉脸部的例子可以在旧石器时代的“维纳斯”塑像中找到。例如，在维伦多尔夫出土的妇女塑像就是如此。这个妇女雕像的头部，整个都由排列对称的辫子围绕着，然而从中却看不到脸部各器官。可以推测，这种省略，部分地或全部地应归因于对形式方面的因素的考虑。<sup>①</sup>

除此之外，还有另外一些解决措施。例如，我们可以在球体上切出一个平面，这样所造成的圆形平面就可以作为人的脸部。这种平面看上去就像是一个假面具。

<sup>①</sup> 现藏芝加哥东方博物馆。

这种形式的雕塑在非洲雕塑中并不少见。在我们西方，当那些艺术专业的学生第一次着手为人画肖像的时候，创作出的也是这一类的形式。<sup>①</sup> 在为解决这个问题而采取的解决方式中，还有一种可以克服上述缺陷的极端方式，这就是把人的整个头部或全身都还原成平面，图 153 所示的那个印度小雕像就是如此。在这个小雕像中，整个对称的身体正面都变成了最简单的两度形式。此外，在特洛伊和塞克拉底克岛发现的那一大批各

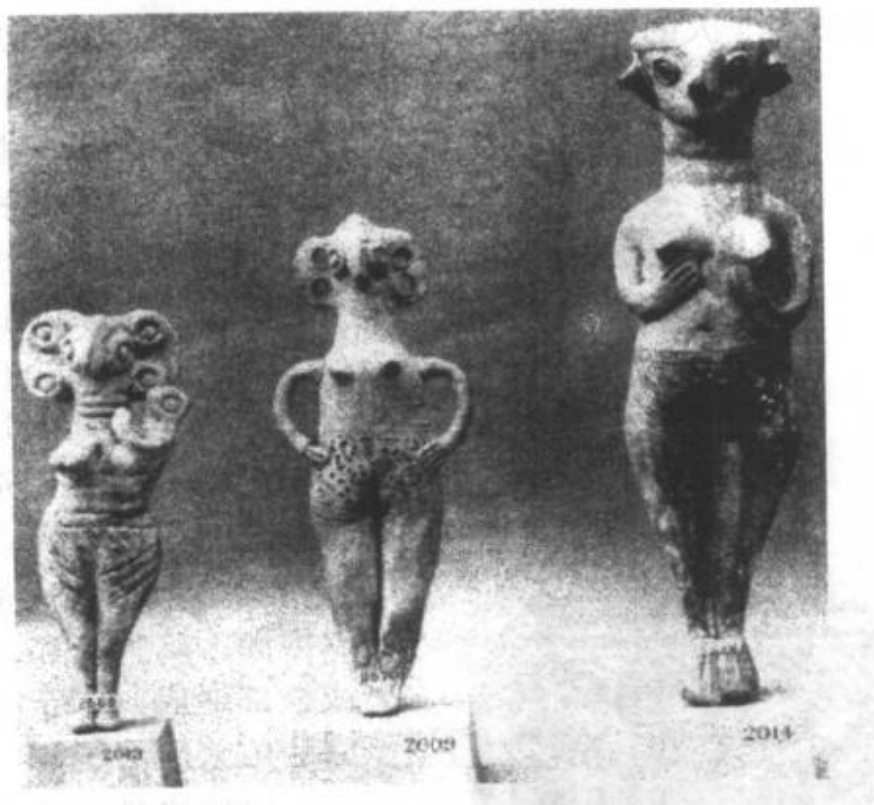


图 154

式各样的极原始的石头偶像，就是由长方形的石板制成的。它们看上去都有点像是小提琴的样子，即使在那些背面和正面都能辨别出相当清晰的雕刻痕迹的雕像中，也没有见到任何表现

<sup>①</sup> 见沙夫尔·西蒙恩《对艺术活动的研究》第 98—99 页，贝克莱大学版，1948 年。

侧面形象的痕迹。在这一文化环境中，我们所能见到的都是一些由两度形式和三度形式结合起来之后而形成的雕像——其身体的躯干部分看上去都像是一个平面盾牌的正面，

而头部和腿部却是由一些像花瓶似的棒状物或类似于儿童处于无区别阶段上创造的那种棒状物形式构成的。

此外，身体的某些部分，如鼻子、乳房、阴茎、脚等，都不能归并到正面平面中去。为了解决这种难题，人们提出了各种解决方式。其中一种方式我们可以从图 154 所示的三个雕像中最左边那个抱着小孩的雕像中看到。这一雕像的头部，被塑成了类似斧头的刃部一样的楔子形，除了这一与鼻子合并在一起的楔子之外，脸部再也没有什么东西，眼睛是放在这个楔子侧面上的。

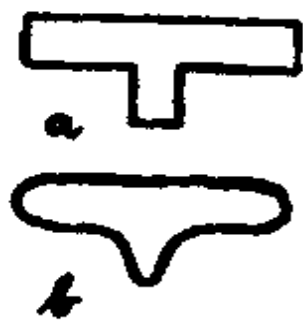


图 155

在形式式样发展到垂直—水平关系阶段时，鼻子和乳房是与正面成垂直方向突出出来的。当区别能力发展到更高的水平时，这种式样就会被进一步加工成为有机性更强的式样（图 155 (b)），最后必然会发展成图 154 中所示的那种式样。

我还不能判定，是否在所有早期的雕塑中，都经历了这样一种逐渐演变的过程，但是我们从这些塞浦路斯小雕像中看到的情况，与我们从心理学角度作出的估计，确实是一致的。

原始雕塑中的这种严格的正面对称，以后逐渐地被人们抛弃了。然而在以后的埃及艺术和古希腊艺术中，这种对称还是相当明显的，无怪乎朱利斯·朗格称这种对称在古代雕塑的基本构图原则。<sup>①</sup>

正如在绘画中发生的情况一样，雕塑中的种种区别，不仅

<sup>①</sup> 关于朱利斯·朗格提出的下面原则，见他《古希腊艺术中的塑造》，斯特劳斯版，1899年。

是通过在主干上增加若干小的单位而获得，而且还要通过内在的分离而获得。在图 153 和图 154 中，衣服是通过刮擦线条表现出来的。从这些早期的塑像中，我们还能看到由刮擦式的分离方式向一种更具有雕塑味道的三度式样过渡的发展过程。我们看到，这种刮擦线条只不过是线条画技术在雕塑艺术中的残存，当雕塑向前发展的时候，它们就逐渐被凸起的造型线脚取代了。为了把眼睛描绘出来，甚至还使用了条型的造型式样。例如，在古希腊（公元前 6 世纪）的一些表现年轻人的雕塑中，就使用了这种条带式样，作为区分大腿与腹部的界线。在区别突出的乳房和腹部时，也不再仅仅是用分界线把它们分开，而是运用了带有棱角的阶梯状式样。随着雕塑艺术的发展，这些凸起的造型越来越光滑流畅、最后终于与基底面融为一体。在这同时，那些刮擦线条则发展成为腔窝状，用来代表诸如眼窝、口腔等类的低凹部分。这样，雕塑就从互相分离的各部分之间的结合体，逐渐演化成了有机统一的浮雕式样。<sup>①</sup>



对于这种演化，我们可以从图 156 所示的两个图形中得到说明。



图 156

基底面的发展趋势最终导致了构图在这个基底面的材料消失无形，然而即使在最高级的发展阶段上，也由于统一的需要，仍然使塑像与一个普通的视觉平面

相符合。雕塑家希尔德布朗德曾经建议说<sup>②</sup>，我们是否可以设想，把一个塑像造成像是把它放置在两面平等的镜子中间看到的那种样子呢？因为在这种情况下，我们看到的塑像就好像

<sup>①</sup> 对于这种融合可以与绘画中的融合作对比（本书第 151 页）。

<sup>②</sup> 阿尔多夫·希尔德布朗德：《形式问题》，第 80—82 页，纽约版，1907 年。

是由一连串与镜子平等的层面组成的。希尔德布朗德还特别指出，在这种情况下，最外层的那些点就应该能够把想象中的正面平面确定为一个基底，看到这个基底之后，整个塑像也就能够理解了。我们也许会觉得，这样一个原理只适合于浮雕而不适合于普通的雕塑。对于普通的雕塑，我们或许更为愿意听信米开朗基罗的话：“一个成功的雕塑，即使从山顶上滚下来，也不会摔坏。”<sup>①</sup>

然而，如何进一步使一尊雕塑的结构状态达到让人们一眼就能够看到它统一的边界线的程度，仍然是有待解决的一个问题。

雕塑处于垂直—水平空间关系这一发展阶段的情况，已由埃及学者沙费尔在他提出的直角律中进行了描写。按照沙费尔的意见，这个直角律适用于“任何民族乃至任何个人创造的艺术，只要这种艺术没有受到第5世纪的希腊艺术的影响就行。”<sup>②</sup>

按照沙费尔提出的这一规律，基底面与观看者的视线必须成垂直关系，而其余所有的面要么是与基底面平行，要么与它垂直，只有那些倾斜的胳膊和腿是例外。

## 20. 立方体与圆柱体

平面雕像（以塞克拉底克岛上的大理石偶像作为这种雕像的范例），是由两个客观度构成的。由于区别能力逐渐发展，又随之在这两个客观度的基础上增加了第三个客观度，最后把身体塑成了立方体的形式。这时候，就在塑像的正面和反面两

<sup>①</sup> 引自 A.E·葛洛坦《论艺术》，纽约版，1945年，没有注明出处。

<sup>②</sup> 海尔瑞希·沙费尔：《埃及圆雕的基础及其与平面雕的关系》第23页，莱比锡版，1923年。

个平面之外又增加了两个侧面。这样一种由四个互相垂直的主要方面构成的塑像的视觉结构，被罗威称为古希腊雕塑的构造“法则”。<sup>①</sup> 这一法则其实是一种更适合于早期发展阶段的雕塑的法则。对于这样一种方法的出现，我们可以从心理学角度作出如下解释：第一，意在把圆柱体的复杂性简化为立方体的简单的垂直性；第二，意在把复杂的连续的整体转化成为由相对独立的单位结合成的整体；第三，意在把众多不同的方面削减到仅剩四个易于为知觉把握的简单的方面——互相对称的前后面和左右侧面；第四，运用这样的方法，雕塑家就可以在任意一个特定的时刻，集中创作某些相对来说较为封闭的构图单位，对这一个单位进行观察时，他就不用改变自己的观察点。例如，他可先塑正面，然后再塑侧面，依次顺延，至于如何把这几个独立的方面结合起来，这就是第二个创作阶段的任务了。

这样完成的塑像，它的四个方面都能各自保持自己的独立性。

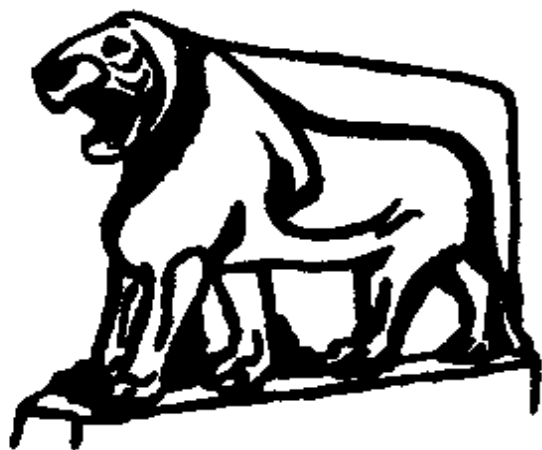


图 157

关于这一点，我们可以从亚述宫殿的正门两侧的护门狮子和公牛塑像中得到证实（见图 157）<sup>②</sup>。

如果从正面望过去，我们便可以看到，这个动物的两条前腿呈对称姿势静止地站立着。然而当我们从侧面看时，所看到的的就是四条正在行走的腿。这就意味着，如果我们从倾斜

<sup>①</sup> 埃曼塔·罗威：《古希腊艺术中的自然法则》，罗马版，1900年。

<sup>②</sup> 本图见乔治·帕洛特：《艺术史—迦勒底和亚述人》第二卷第130页插图8，伦敦版，1884年。

的角度上观看这个动物时，就能看见它的五条腿。也就是说，当我们把从各个不同角度看到的这些互相独立的方面加在一起时，就与狮子的概念相矛盾了（狮子应有四条腿，如果是静静站立的，就不能是行走的，等等）。然而对于这些亚述人来说，只要使得每一个独立的方面看上去完整，也就达到目的了。

每一个打算献身于雕塑艺术的初学者，都能体验到开始时如何把这种立方体的构图概念强加于自己作品的情形。因此，每当他为了使用文艺复兴时期的圆柱体概念而抛弃这种立方体构图概念的时候，就首先必须费力清除埃及艺术对自己的影响。这与其说是一种影响，倒不如说是一种惯性——总是想首先完成某种作品的一个方面（这个方面就是从固定的观察点看到的那个方面）的惯性。然而，每当完成了一个方面又转过去进行另一个方面的雕刻时，就会发现，他先前看到的边线再也不是边界线了。按照这种方法，他最终只能在整个塑像中造成许多意想不到的断裂和隆起。这使他完成的许多不完整的方面看上去好像是向外部空间延伸着，而不是按照一定的弧度绕了过去。因此，只有具备了能把整个雕像块体看成是一个连续的整体能力，才标志着一个人真正具有了掌握三度空间的能力。那种认为在能够塑造原始的球状体雕塑的阶段上，就已经掌握了三度空间的说法，是完全错误的。对三度空间的把握能力，就是通过先把球体还原为一度的棒状物，然后又通过塑造平面形式和立方体形式的雕塑而逐渐获得的。只有经过这样一个转变过程，最后才有可能真正达到米开朗基罗或波尼雕塑所达到的那种高度。

这种把连续的整体分割为互不相同的几个方面的方法，早在巴罗克式雕塑中就已经被抛弃了。在某些时候，从巴罗克雕塑中似乎还可以隐约地分辨出某个主要的方面。然而，即使这样的方面，也是整个连续不断的整体的一个不可分割的部分。由于这种雕塑强调由倾斜造成缩短，就使得眼睛对它的扫描不能在一个固定的位置上停留下来，从每一个观察点看到的东

都会超出与这个观察点相对的方面。因此就吸引着眼睛不断地转动自己的观察点。在这种风格的雕塑中，螺旋状式样是它的基本结构式样之一。这种式样可以从特罗伊或马库斯·奥洛梳期的罗马大立柱上盘绕着的绘画或浮雕饰中看到。运用这种式样的最典型的事例，是米开朗基罗在罗马“圣玛丽亚和智慧女神”大教堂里创造的耶稣雕像。在这个雕像中，它的每一个部分与它相邻的那一部分相比较，都是倾斜的。因此，在每一个特定的方面，任何一个部分的直立，都由于相邻的那一部分的倾斜而被抵销。因此，当各个部分结合在一起的时候，整个塑像就变成了一个螺旋式的转动姿态。根据拉玛佐的说法，米开朗基罗曾一再规劝他的学生，应该把塑像雕成蛇形盘旋式样。<sup>①</sup>

不言而喻，这种风格的塑像，并不比埃及人或美洲人塑造的那些简单的立方体形塑像艺术性更强。与后者比较起来，它只是更加复杂一些而已。纵然从这种雕塑中感受到的那种“交响乐曲”能使那些有教养的人陶醉，但这种风格并不是没有危险。因为这种方法完全有可能使艺术家失去控制，从而使创作出来的作品超出了视觉所能理解的程度，或是流入对自然的盲目模仿。但是，当艺术家按照特定的步骤，沿着一定的路线，通过各个发展阶段而到达复杂的形式式样阶段时，当他创作出的式样从来不出眼睛所能组织和把握的程度时，当他养成一种从不去使用那些他自己不熟悉的形式的习惯时，这种危险性就不多了。反之，当把一个高度多样性和复杂性的风格（不管它是现实主义的还是立体主义的）突然提供给一个毫无准备的学生，并让他接受时，这种危险性就会增大。总之，在通往代表着先进文化水平的现代艺术的道路上，我们是没有捷径可走的。

<sup>①</sup> 这段引言见伊丽莎白·吉尔莫·霍尔特《文学作品中的艺术史料》第260页，普林斯顿版，1947年。



对于另外一些复杂的晚期发展阶段，我在这里只想提出一种。我们知道，在整个雕塑艺术发展史上，每一种风格的雕塑，都是要使固体的体块从周围空旷的空间中突出出来。整个塑像的周围都分布着平整的或凸起的面，而那些位于胳膊和身体之间、或位于腿与腿之间的空间，也不能损害整个雕像的严密性和坚固性。但在下一章中，我们将要提到另一种风格的雕塑。在这种特殊的雕塑形式中，由于在雕塑的表面上出现了凹面，就把空间吸收到属于雕塑范围之内的领域中去了。这样，块状整体就开始解体了。到本世纪为止，人们看到的雕塑就由原来那种在空间中凸出来的雕塑，变成了好像是被空间围绕着的雕塑。

# 第 5 章

## 空 间

在纸面上划一条直线，这条直线看上去就不像是位于纸面以内，而像是悬浮在这个纸面上方的空间中。由于这条直线并没有把四周那些空旷的背景分裂开来，就像砖地上砖与砖之间的缝隙把地分开一样，位于它下面的平面看上去仍然是一个未被分割的连续整体。对这种现象，我们早在图 121 中就已经作过说明。在观察上述现象的时候，我们还能注意到，在纸上划的这条直线越粗，它看上去就越像是悬浮在纸面上方的空间之中。当我们把这条直线加粗到一定程度时，它就成了一片具有特定色彩的斑迹。从这个意义上说来，一条直线只不过是一块特殊的彩斑而已。当一块彩斑的宽度接近于零的时候，它就是一条直线。因此，涂在纸面上的任一块彩斑，也都像直线一样，看上去是位于纸张所在的基底面上方的空间中，而不是位



图 158

于这个基底面内。图 158 所示的图形，取自于鲍尔·克立的油画《手稿》<sup>①</sup>。从这个图形中，我们可以清楚地观察到上述现象。

## 1. 平面的分裂

很明显，上述现象不是由物理对象本身造成的，而是来自于观察者的心理反应。那么，这种心理经验又是如何产生的呢？我们可以设想，如果这条直线果真看上去位于纸面之内，纸面就不可避免地陷入分裂；假若这条直线看上去像是位于纸面上方的空间之中，纸面就会保持原来的完整。除了这两种可能性之外，还可能出现第三种情况，这就是类似从克立的绘画中看到的情况。当我们观看图 158 所示的图形时，看到它就好像是在一张白纸上用剪刀剪出的花样，透过这些花样，我们就看到了白纸下方的黑洞洞的空间。在这种情况下，白纸所在的平面同样也陷入了分裂。

在可能出现的这三种情况中，只有第二种情况能够产生出最简单的结构。因为此时我们看到的是一个连续而又完整的底面。而一个连续完整的底面当然就比一个被分裂了的底面更简单些。这就是说，在这种情况下，人的视觉之所以把这条直线看成是悬浮在底面上方的空间中，乃是因为此时看到的式样达

<sup>①</sup> 这幅画藏纽约的库尔特·瓦林顿画廊，作于 1940 年。

到了最大程度的简化。一片不着色的表面，总具有一种保持其自身完整的趋势。如果在这片表面上仅仅涂上一个小小的斑点，这个小斑点就很容易被眼睛忽略。但这仅仅是可能发生的许多情况中的一种，而且只有在刺激物的刺激很微弱的情况下（如刺激物仅仅是一个小小的斑点），才能发生这种情况。而在大部分情况下，对出现在这片无色的表面上的一条直线或一片色彩，眼睛是不可能看不见的。在这种情况下，眼睛要知觉到简化的式样，就只有一条自由的出路，这就是使闯入这片无色区域中的直线和色彩进入第三度。我们看到，不管划在纸面上的这条直线是位于平面之内，还是位于平面上方的某个地方，它们的视网膜形象都是一样的。但在第二种情况下，知觉中的简化趋势就按照自身的规律，把闯入纸面的直线向外推出，直到纸面恢复完整状态为止。这样一来，眼前的整个式样就在第三度（深度）上被分离了，式样的一个组织部分——直线或色彩斑块——出现在纸面上方的空间中，纸面（或基底）本身则仍然保持着自己的空旷性和连续性（或整一性），只不过它看上去离观看者的位置比线条或色彩斑块远一些罢了。

从以上例子中，我们可以得出一个带假设性的结论，这就是：如果一个平面图被看成三度式样时，比被看成平面式样时更简单一些，它就会被看成三度式样。既然可以通过向第三度的分离而获得简化的式样，我们就应该承认，这种在深度上的分离，就是我们上一章中所描写的那些一般性分离活动中的一种。我早先曾经说过，如果一个平面式样被知觉为简化的式样，就意味着它已经平面内分离为几个单位。现在看来，这个规律同样也适用于深度上的分离。

实际发生的情况远比以上描述的复杂。因为分离本身就制造了一种新的复杂性，这就是通过丧失原来未分离的整体的简化性，而造成的另一种复杂性。换言之，这种深度上的分离避免了一种复杂性，然而又制造了另一种复杂性。但不管怎样，这种为了避免表面分裂，而把整个式样看作是在深度上分离为

几个层次的感受经验，还是形成了。至于产生这种知觉经验的真实原理和机制，现在还不得而知。因此，我们现在只能作这样一种假设：之所以会产生这种分离性的知觉经验，是由于这种在第三度上的分离，能够比表面本身的分裂产生出更为简单的知觉式样。

使线条和彩色斑块从周围背景中突出出来的因素，还有线条与背景之间在亮度和色彩上的差别。这种差别首先确定的，是线条（或彩色斑块）与周围背景之间的边界线。当我们注意那种只由轮廓线组成的线条画时，它们看上去也像纯粹的线条或彩色斑块一样，似乎是悬浮在基底面上方的空间中。图 121 (b) 中所示的图形，就是一个只由轮廓线组成的图形。当我们对它注视的时候，它看上去就好像是位于一个没有边缘的基底面上方。

对下面的一种现象，我们也许会感到有点儿奇怪。这就是：一个圆形轮廓线，看上去总像是悬浮在基底面的上方的圆面，而不像是悬浮在基底面上方的中空的圆圈。为什么会出现这种知觉？看来只有一个解释：知觉为了解除圆形轮廓线对基底面的整一性的干扰，对这一平面图进行了少许改造。实际上，这种解决方式也是一种最为简化的知觉方式，但它的发生必须有一个前提，这就是：图形（圆）内部和外部必须被看成是属于一个同质的平面。这样一种同质性，在物理刺激物中确实是存在的，因为圆圈内部的白纸和圆圈外部的白纸，无疑是同质的，但看上去仍然大不一样。内部的区域看上去比较紧密或坚实一些，圆圈外部的区域看上去则比较松散一些（似乎像一片随便穿透的虚空）。这样，内部区域对闯入此区域的外来者的反抗就强烈多了。如果外来者闯入图形内的位置，恰好落到了一个由轮廓线圈定的区域之内，这个外来的图形马上就会变小。因此，从心理上来说，轮廓线之内的区域与轮廓线之外的区域是相当不同的。这种不同性，也就是不能使人把基底面上部的圆形轮廓线看作是一个悬浮在空间中的项圈的原因。此

外，这种现象还会产生另一个效果，这就是：表面质地愈是紧密的图形，看上去离观看者就愈近一些。对此，我们将在下面加以说明。

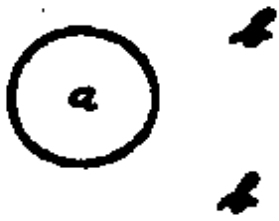


图 159

在图 159 所示的图形中，(a) 图看上去就像是位于连续的基底面 (b) 上部空间中的一个面，这是一种特殊的心理经验。我们看到，(a) 之内的任意一个点，看上去都比 (b) 之内的点离我们近一些。这种深度上的距离差异，并不是由那些刺激物的本身决定的，而是由于圆形轮廓线的遥控作用或感应作用造成的。不仅这种距离差异是感应出来的，轮廓线之内的区域与基底面分离出来的经验也是感应出来的。仅从理论上推导，轮廓线之内的这个面是可以以无限多样的形状中的任意一个形状呈现出来。正如一个绷紧的鼓面，可以以它自己可能具有的许多种形状中的一种，呈现出来一样（如果我们用一块桌布蒙在鼓上时，它



图 160

就会呈现另一种形状)。然而，我们在上面那个圆形轮廓线之内看到的平面，将永远是平直的（见图 160a），而决不会像图 160 (b) 或图 160 (c) 那样，成为曲线形的。因为只有这个平直的平面，才是圆形轮廓线所能圈起来的最简单的平面。下面我还要证明，随着轮廓线的改变，轮廓线之内的面的形状也会改变，但无论怎样改变，也必定是以一种尽可能简单的形状呈现出来。

最简单的面也往往是最小的一个面（但并不总是如此），这种向最小的面生成的趋势不仅在视知觉活动中存在，在物理世界中也能见到。举例说，那些用于解决普莱提奥难题而设计

出来的试验，就证明了这种趋势在物理世界中的存在。普莱提奥提出的难题是：如何才能找到一个封闭的轮廓线在空间中所围绕起来的最小的面？解决这个难题的最好的办法就是：把一条由电线绕起来的封闭轮廓线放在肥皂液里浸一会，然后把它拿出水面。这时，我们看到的那个肥皂薄膜，便是想要找的这个最小的面。<sup>①</sup>

既然轮廓线内部的面是轮廓线感应出来的，那么，这个面上的任意一点受到的感应力的大小，就要取决于这一点离轮廓线距离的远近。我们眼前的式样愈大，这个式样的边界线对边界线之内的面的影响力就越小；而离中心点最近的点，也就是离边界线最远的点，因此也就是最不易受到边界线影响的点。此外，某个式样与位于这个式样周围的式样在大小上的差别，也是一个相当重要的因素。当我们拿伦勃朗的线条画与毕加索或马蒂斯的线条画作一对比时，就会发现，伦勃朗画中的各个单位之所以看上去更富有固体性，恰恰是因为这些单位的轮廓线比较小的缘故。除了采用小型化的形式之外，伦勃朗还采用了在轮廓线之内增加图案的方式（例如通过增加衣服的折皱等方式），这样就大大地加强了被封闭起来的面的紧凑性。然而，当我们转而去观看马蒂斯或毕加索的现代画时，这些画内部的单位就显得大得多，这样一来，轮廓线本身对内部面的影响就几乎丧失殆尽。在这方面尤为突出的是马蒂斯的画。在马蒂斯的线条画中，轮廓线对内部面的影响已变得微乎其微，在某种程度上，轮廓线已变成独立的线条。这样一来，整个结构看上去就显得极其松散，甚至好像是由一片片空白的纸面构成。从总体上看起来，这样的画就像一张平铺在地面上的蜘蛛网络，它

---

<sup>①</sup> 肥皂试验出自雷查特·库伦特和罗宾塞·赫尔伯特《什么是数学？》，第386页，纽约版，1951年。如果认为在物理世界中最简单的形状和最近的连线总是—起出现，就大错了。对于以上的道理，可参见《什么是数学？》第355页和第361页的图277。

的三度空间性已经被减少到了不能再减少的程度。当然，这种结果并不是由于现代艺术家的无能或粗心。我们知道，古代的艺术大师们所希望的，是把主体对物质的坚固性和清晰可辨性感受突出出来，而现代派艺术家却希望尽量减小事物的物质性和尽量把事物的立体性减小到最小限度。我们从现代艺术中见到的形象，并不是再现物理现实的形象，而是人的想象力臆造出来的形象。这种由人创造出来的非物质的轻飘飘的形象，不是为了突出自身，而是为了突出它们所处的那个平面。

上述有关线条画的道理，同样也适用于解释同质的色彩斑块（虽然对它的适用程度要差一些）。因为色彩斑块内部的面同样也是由边界线的形状决定的。边界线之内的色彩与周围的基底面的色彩之间的差别，使得它更不易与周围的基底统一起来。但是，就同一块同质的色彩斑块来说，它看上去却是松散的、空旷的，在深度层次上也往往容易与相邻的平面重合起来。在古代绘画中，这种作用往往被用来再现空寂的空间——如拜占庭镶嵌图案画中的金色基底，霍尔贝肖像画中的蓝色基底，风景画中的天空等。在现代绘画中，这种手法甚至还常常被用来再现立体物。

## 2. 公共轮廓

在图 159 中，图 (a) 和图 (b) 具有一条共同的边界线，而两个式样共同使用一条边界线总是不太方便的。例如，在我们观看图 161 时，那两个共用一条边界线的六边形之间，似乎有一股使这两个六边形向两边分开的力量。而在另外一些图形中，我们甚至还能看到，使它们真正分离的力量。举例说，当刺激式样的刺激作用对大脑皮层之组织活动的影响，削弱到一定程度（例如，将一模糊的式样在被试者面前暴露短暂的一瞬）时，类似图 162 (a) 这样的式样，就会被被试者描绘成



图 162 (b) 的样子。<sup>①</sup>



图 161



图 162

从这种知觉活动中，我们会觉察到，在绘画的每一个单位中，都存在一种要求自我独立的倾向。

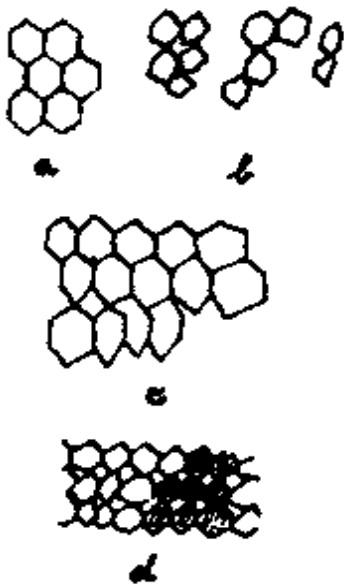


图 163

例如，在皮亚杰试验中，当要求被试儿童把一个由互相接触的三角形或圆形组成的式样复制出来时，这些复制式样中的三角形或圆形，就总是呈分离状态。在另一个由鲁普设计的才能测量试验中，当要求被试者画出一个类似图 163 (a) 的蜂窝式样时，他们画出的蜂窝式样中包含的六角形也总是呈分离状态，有些被试者还在这些六角形之间留下间隙，如图 163 (b)；有的被试者采用了把这些六角形染黑的方式，来衬托这些空隙，如图 163 (d)。在另一些复制图中，

竟然使用了牺牲一个六角形的完整性来保证邻近的另一个六角形的完整性的重叠手法，如图 163 (c)。<sup>②</sup>

① 此图引自赫姆帕尔·艾伯哈德《弗朗塞斯库·波洛米尼》，维也纳版，1924年。

② 有关这一复制几何图形的试验，可参见皮亚杰《儿童绘画中的空间》第72页，巴黎版，1948年。有关蜂窝图形的试验，参见汉斯·鲁普《视觉分析》，载《心理学研究》1923年，第4期，第262—300页。

在我们上面所列举的例子中，那些使用共同轮廓线的单位，在各方面都是对称的，其中任何一个单位都不能要求突出。然而这种情况对图 159 所示的式样就十分不适用了。从图 159 中可以看出，图 (a) 是一个具有简单形状的、致密而又紧凑的圆形，在它边界之内的那片区域的稠密度是相当高的。但是在图 (a) 之外的那片区域 (b) 就不同了，它看上去显得松散稀薄，而且没有边际。在这种情况下，位于两个单位 (a 和 b) 之间的那条边界线的公共机能便消失了。由于圆形强大到足以把这条边界线从 (b) 那儿夺过来据为己有的程度，这条边界线也就变成了为 (a) 所独有的边线。这就是它看上去完全属于 (a) 而不属于 (b) 的原因。这样一来，平面 (b) 就处于一种十分尴尬的状态，因为它的最远边界线就是 (a) 的始端边界线，所以它看上去又好像没有边界线，这就造成了一种自相矛盾的视觉经验。为了解决这种矛盾的局面，一个最好的办法就是把 (b) 看作是位于 (a) 的下方的一个未被遮断的连续区域，从而使它看上去不再需要什么边界线。这样一种使整个式样在第三度上分离为两个层次的方式，实际上可以起到一箭双雕的作用——一方面避免了 (b) 面的分裂，另一方面又解除了一个实际上没有边界线的面看上去似乎又具有边界线的自相矛盾的困境。

公共轮廓线的模棱两可性，有时会因为下述原因而得不到加强，这就是：虽然公共轮廓线本身并没有发生什么物理变化，但在不同的时刻，它会呈现出不同的形状。这是因为，作为一条公共轮廓线，它必然要在不同的时刻属于两个不同的式样，此一刻它看上去属于甲，另一刻它看上去又属于乙。随着归属的改变，这一公共轮廓线本身的形状也就不断地变化。以图 159 为例，当我们将这一轮廓线与 a 联系起来时，它就是凸起的，而当我们将它与 b 联系在一起时，它又变成了凹陷的。这两种解释显然互相矛盾。这意味着，在某一特定的时刻，只能对它作一种解释，因为它不可能同时既是凸起的，又是凹进



图 164

的。当我们观看那个有点像史前时期“维纳斯”形象的图 164 (a) 时，就会感到，这一式样的最显著的特征，就是在它的轮廓线上有许多隆起部分。位于它旁边的图 164 (b)，是从毕加索的油画《道路》<sup>①</sup> 中选出的一个细节部分。当我们仔细对照这两个图形的时候，就会发现，图 164 (a) 所示的式样实际上是图 164 (b) 中的

某个组成部分。我们还看到，当图 164 (a) 处于图 164 (b) 中的时候，它的轮廓线的原有特征就完全消失了。图 164 (a) 左部凹进部分的轮廓线，现在成了组成女人的胳膊、乳房和腹部等凸起部分的轮廓线。而男人的身体，看上去就似乎变成了这些凸起部分的基底。然而，当我们把图 164 (a) 左边那凸起的轮廓线看成是男人的胸部未被女人的身体遮挡的部分时，它们看上去就不再像是一些向外凸起的楔子（就像把它们看成是女人的胳膊和乳房时那样），而变成了向内凹进的轮廓线。

图 165 所示的式样或许比上面的图样更具有指导性。这个式样是布洛克的一幅油画作品。当我们观看这个式样时，式样中那两张脸的公共轮廓线就会随着我们把它归属于不同的脸而发生巨大的变化。当我们把它归属于左边的脸时，它就是凸起的（或丰满的）和积极的；当我们把它归属于右边的脸时，它就变成了凹进的和被动的。实际上，类似这样的例子是不胜枚举的。某些超现实的艺术家的，如达立或柴里柴夫，就经常利用

<sup>①</sup> 毕加索的《道路》，绘于 1903 年，现藏在克莱夫兰德美术馆。有关这一现象的一个最有名的图，是为心理学家们所熟悉的高脚酒杯图，从这一高脚杯的轮廓线中可以看到两个侧面的人脸。这一图形首先是由鲁宾介绍的，现在在每一本心理学教科书中都可见到。



图 165

这种手法创作出“谜语”式的式样，去包括两种互相排斥的事物。他们设计这样一种构图的最终目的，就是要使观看者对现实所具有的那种盲目信任感完全解体。以这种方式画出的绘画作品，能使我们感受到某事物的物质存在，然而在你稍一恍惚的情况下，它又变成了形状完全不同的另一件事物，而且同样也是一件实实在

在的事物。

### 3. “图—底”关系<sup>①</sup>

第一个对于“图—底”之间的转换关系进行系统研究的人是鲁宾。鲁宾在自己的研究中揭示出，在一特定的式样中，究竟是哪些因素促使某些单位被看作是处于基底面的上方的“图形”。在鲁宾发现的所有因素中，有一个是我们在上面讨论过的。这个因素就是：凡是被封闭的面，都容易被看成“图”，而封闭这个面的另一个面总是被看成“基底”。这一因素中其实还包括着另外一个因素，这就是：在特定的条件下，面积较小的面总是被看作“图”，而面积较大的面总是被看成“底”。举例说，当我们观看图 166 时，图中那些较窄一些的条纹（或单位），看上去总是位于宽条纹的上部。如果我们硬是要得到某种相反的经验，即把窄条纹看作是位于下部，就会感受到某种来自式样本身的强烈抵抗。但这种经验的产生毕竟是有条件

<sup>①</sup> 有关“图—底”现象的详尽分析，参阅卡夫卡：《格式塔心理学原理》第五章，纽约版，1935年。

的，这个条件就是：那个面积大一些的单位看上去一定要像是一个连续的没有边界的基底，或是一个轮廓线十分简单的基底。只有在这样的条件下，以上的原则才能有效。



图 166



图 167

然而，当我们观看图 167 时，情况就完全变了。在这个图中，那些面积小一些的单位，看上去反倒形成了一个连续的基底，而那些面积较大一些的单位，则上升到了这些小单位的上方。按照一般的透视规律，凡是大一些物体看上去总是离观看者近一些。在图 166 中，由于轮廓线起的双重职能，“位置相似规律”就在这儿发挥了作用。按照这个规律，位置相近的线条将被组成同一个图形。

过去我曾指出过，当表面空无一物时，轮廓线就会使轮廓线以内的面的密集度，以及这个面在第三度上的位置发生改变。内部面的质地的改变，反过来又会加强轮廓线的影响。在图 168 (a) 所示的图中，我们可以看出，由于圆形轮廓线内部区域质地的密集，就大大加强了这个圆面的“图形”特征。而在图 168 (b) 中，处于封闭的轮廓线四周的区域，则由于其质地的密集性，看上去反而成了离观看者较近的区域，因而有了“图形”的特征。结果，轮廓线内部的区域变成一个圆形的洞口。



图 168

图 169 是马蒂斯的一幅木刻画。<sup>①</sup>

<sup>①</sup> 马蒂斯的《躺着的裸体女人》，选自乔治·丢特惠特：《野兽派画家》，纽约版，1950年。



图 169



图 170 把这一图形上下倒置时，黑色部分就变成了“图”，白色部分反而变成了“底”。这一结果证实了我们早先的一个观测：正面之表面的空间，是“各向异性”的。<sup>①</sup>

这就是说，其上半部与下半部的重量是不相同的。这种现象虽然通过观察得到了证实，但至今却没有人提出过较为令人信服的理论解释。当然，过去也曾有人以经验主义的理论对它作出过解释。按照这种解释，在观看类似图 170 这样的图形时，观看者只能凭借他日常的生活经验加以判断。这些经验告诉他，位于底部的固体物，总是比它背后那空旷的天空离观看者近一些。生活经验还告诉他，那些质地比较坚实的图形，也

它中间的那一相对来说较为中空的女人身体形象，看上去活像是在一块木板的中间部分挖出来的一个洞。上述事例证明，组成一个面的材料的致密性或坚固性程度，可以帮助确定这个面在第三度中处于什么层次。

材料的质地，仅仅是影响“图—底”现象的诸因素之一。在目前阶段，我们只能对它起的作用加以描述，而不能用以以前我们总结的那些普遍原理对它进行解释。这种情况，也适

<sup>①</sup> 参见卡夫卡《格式塔心理学原理》第 275 页论“各向异性”部分。还可参见本书第 28 页对顶和底的对比。

总是作为“图”而不是作为“底”出现的。这样一种解释，听起来似乎满有道理，而且与我们继续下来的上一代的心理学理论和哲学理论也很吻合。然而，如果我们对它细细推敲一番，就会感到，这种归结到过去的经验的老生常谈的解释，只不过是为了图省事而已。当我们进一步从知觉活动本身的机制和过程中去对这种现象进行考察时，上述经验主义的解释就显得肤浅和可笑了。只要我们治学的态度略微严谨一些，就会认识到，我们日常经验到的各种现象——不管是过去的，还是现在的（其中当然也包括上述“图—底”现象），本身就需要人们去作出解释，因而不能运用这些自身都未得到解释的经验，去说明另一种未被解释的现象。

当我们进一步把色彩和光线的作用考虑进去时，上面所说的那种理论解释就显得更可怜了。然而下述现象看起来却是可以肯定的，这就是：在光谱上，光波较短的那些色彩（主要是蓝色），会使得它在表面看上去离观察者远一些，而那些光波较长的色彩（主要是红色），就会使它所在的表面看上去离观察者近一些。另外一些迹象还表明，凡是看上去离观察者近一些的色彩（即“凸出”的色彩），其质地就显得更致密和更结实。<sup>①</sup>

可见，上面提到的那种致密的质地使得空间距离更近一些 的倾向是与这一规律有关的。还有一些试验者曾经提出，凡是亮度较大的表面，都容易成为基底面。但这样一种看法并没有得到更进一步的证明。

除此之外，还有另外一些能使我们深入认识和熟悉这种现

---

<sup>①</sup> 参见阿格兰德·安那里斯《色彩感知中的视觉因素》第106—109页，耶那版，1927年。还可参见H·古尔德海姆《区域、位置和亮度等因素对可逆图形的知觉的影响》中对“图—底”关系所作的试验。载《美国心理学杂志》1934年第46册，第189—206页。在这篇文章中，作者认为，亮度大一些的区域容易被看作是“底”，任何时候，只要一个明亮的式样和一个较暗淡的式样发生冲突的时候，总是明亮的式样被看成底，因为明亮的色彩具有更强大的视觉力量。

象的试验和观察。这些试验都证实，对某些式样的“图—底”



图 171

现象作出的解释，往往因这些式样的简化性程度不同而不同。在图 171 所示的那些带有魔术色彩的栏杆图样中，由于左部与右部之间的矛盾，就不可能使人得到一个

稳定的形象。但在这种变动不停之中，我们却能够经验到由各种知觉因素所产生的活跃作用。对大多数人来说，它们总是把中间那向外凸起的栏杆看作是“图”。因为按照鲁宾提出的那些原则，凸起往往能够胜过凹进。例如，当我们观看图 171 (b) 时，那些凸起的单位就明显地占了上风。这是因为，凡是凸起的单位，其对称性就更强一些。按照一般的简化原则，只有那些具有简单结构的式样，在“图—底”关系中才容易被看成“图”。举例说，在某一幅画中，假若作为“图形”的各单位之间的间隙的形状比图形更简化一些，它就容易反过来看成位于前面的“图”，而不再被看成无边界线的底。<sup>①</sup>



图 172



图 173

简化不仅仅在一个式样之内起作用，而且也对式样的空间定向发生影响。图 172 所示的是两个马耳他十字。从中可以看出，这二者除了相对于视觉区域的框架的定向不同之外，其他一切均相同。在这种情况下，那个在结构上与视觉区域的垂直——水平坐标相重合的十字，就倾向于被看成“图”，而另一

<sup>①</sup> 有关对称的作用，参见普尔·巴勃《对于视觉对称与非对称现实的研究》，载《德国心理学杂志》1928年第108册，第29—154页。这一现象卡夫卡在他的《格式塔心理学原理》第195页中也讨论过。



个与它不重合的十字，就消失在无一定形状的基底之中。



图 174

艺术家在创作中最感兴趣的是这样一个事实：凸起容易使式样成为“图”，凹进则容易使式样成为“底”。在图 173 中，（a）和（b）同样都是封闭的区域，因而都容易成为“图”，然而图 173（a）看上去却成了在平面上挖出的一个“洞口”。这种经验还可以随着观看者注意焦点的不同而有所改变。如果观看者的注意力被吸引到图 173 中的鼓胀部分，图（a）看上去就更像是一个洞口，图（b）看上去就更像是位于基底上方的一个质地坚固的“图形”。但如果观看者的注意力

被吸引到图 173 中那各鼓胀部分的尖尖的夹角时，视觉经验就全然改变了〔图（a）看上去成了“图”，图（b）看上去成了洞口〕。在亚克奎斯·立卜奇兹的《普罗米修斯扼死秃鹫》中（图 174），由于白色区域的轮廓线是凹进的部分，<sup>①</sup> 就必然使人把这片白色区域看成是松散的和缺乏质感的，从而与被表现事物本身（肌肉）应具有的坚韧性矛盾起来，这样就大大加强了这幅画要传达的本意——冲突性。

#### 4. 纵深度上的各个层次

“图形”与“基底”之间的关系，实际上就是指一个封闭的式样与另一个和它同质的非封闭的背景之间的关系。然而在现实中，真正合乎以上条件的情况是很少的，即使我们所列举的那些基本例证，也都包括着两个层次以上的更加复杂的关系。举例说，在图 172 所示的图形中，那十字“图形”下方的“基底”，就不是一个没有边界的背景，而是一个圆形。而在这个作为“基底”的圆面下方，又会进一步看到另一个空旷的平面。这就是说，圆形面虽然是十字图形的“基底”，但同时又是它下边的那个没有边界的面的“图形”。因此，仅用“图—底”这两个字眼去表示这种多层次的复杂关系，就显得很不够了。因此，我们最好是把图形和基底这两个字眼去掉，把它们改称为分布在不同深度层次上的式样，即把我们通常所说的那种所谓图形和基底仅仅当作深度上的两个特定层次。

既然深度上的各层次，总是多于两层，我们对上面提出的原则就必须作出修正。举例说，当我们观看图 175 所示的图形时，假如我们仍然按照上面提出的原则去判断，就必然会把那个封闭的圆圈看作是位于正方形上方的“图”，而把下边的

<sup>①</sup> 此画作于 1936 年，现由纽约的库尔特·瓦伦丁收藏。



图 175

正方形看作是位于另一个基底上方的“图”。但我们的实际视觉经验却正好与此相反，因为我们看到的仅仅是一个中间有一圆孔的正方形。这一经验的产生，看来应归因于一个经济原理。按照这个经济原理，在一个特定的式样中，其深度层次的数目，总是尽量减少到最低限度。如果图 175 中的圆圈被看作是一个位于正方形上方空间中的一个圆面，我们知觉到的这个式样在深度上就必然会具有三个层次。而当我们把图 175 看成是一个中间穿有一个圆孔的正方形时，眼前的式样就只有两个深度层次。这样一来，我们所感受到的平面的数目就少了一个，因此，这个式样看上去就比较简单了。我认为，当人们把中间有孔的正方形与那个具有三个深度层次的式样作一对比时，任何人都会偏爱前一种，而不会偏爱后一种。但人们究竟为什么会对这种简单的解决方式偏爱，至今还没有人进行过研究。



图 176

下面我们再例举一个更为复杂的图形，来说明以上观点。图 176 是汉斯·阿尔卜的一幅木刻画<sup>①</sup>。在这幅木刻画中，诸知觉因素之间，已经达到了如此平衡的程度，以至于使人们可以从这一式样中，同时得到几种合理的空间概念。首先，我们有可能从中看见一个由四个层次上的面排列而成的式样，即图 177 (a)。这样一个式样有点类似金字塔形式，最上面的一层是一片小小的黑块，再往下是一片大一些的白块，这白块本身又位于另一片黑块的上方。图 177 (b) 所示的图样，标示着从这一式样中可能得到的第二种空间概念。在这一空间式样中，共有三个层次，即白色的圆环、黑色的色

<sup>①</sup> 选自汉斯·阿尔卜的《十一种构图》。

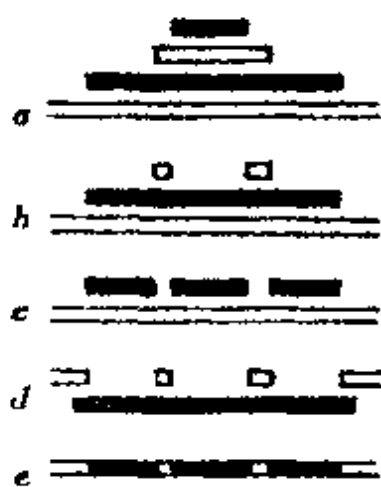


图 177

块、白色的基底。图 177 (c) 和图 177 (d) 所示的图样，分别标示着可能从这一式样中得到的两种二个层次的空间概念。图 (c) 中的二个层次，一层是中心有一小片独立黑色色块的大黑块，另一层是白色的基底。图 (d) 中的二个层次，上层是一大片白色的面，下层是透过切掉的中心部分而看到的黑色的基底。当然，按照经济原理，我们应该倾向于看到一种最简单的式样（图 177e）。但是，由于这种式样要牵扯到一系列的中断，而这种中断又是三度概念中应极力避免的，所以看到这种式样是不可能的。在所有这些式样中，唯一一种能够避免中断的式样，是图 177 (a) 所示的金字塔形的式样。这种式样同样也是符合封闭原理的。然而，由于这种金字塔式样中包括着数目最多的层次面，这就使它不够简化。假如亮度是标志基底面的一个因素的话，最好的一种解决方式就是图 177 (c)。但由于在这一式样的环状白色区域中有两处极其狭窄的部分，就使得白色环状区域很明显具有了“图形”的性质。这样一来，最终只能按照色彩的相似性把所有的白色区域组成一组，而把所有的黑色区域组成与它相抗衡的另一组（图 177e、或图 177d）。

从以上事例中我们可以看到，不同的知觉因素既可以互相配合，也可以互相对抗。在阿尔卜的木刻画中，由于这些知觉因素的力量达到了相互平衡的程度，就使式样本身显得模棱两可和动摇不定。而这种动摇不定恰恰又是现代派艺术家们十分欢迎的效果（如毕加索和布洛克的立体画中就使用了这种方法）。它们受到欢迎的主要原因，是由于它们摧毁了视觉世界中物质事物的立体性。相反，那些希望加强物质事物的立体性的古代艺术大师，却偏爱与上述构图相反的另一组构图。在那

些构图中，虽然仍然能见到各对抗因素之间的对立，但所有的因素合在一起，又能形成一种清晰可辨的优势系统（不是互相抵消，而是重点突出）。在这个系统中，每一个单位都在各个深度层次上占有一个特定的位置，我们看到，假如我们能用图177所示的图示法，将各个不同时期和各种不同风格的绘画、浮雕、雕塑以及建筑物的空间结构标志出来，并加以比较，那将是十分有意思的。因为通过这样一种比较，我们不仅能发现各种不同的艺术风格所运用的深度层次数目的不同，以及各个层次的排列特征，而且还能进一步去审查每一个层次上所分配的事物的数目，以及这些事物在正面的分布状态。这样，我们也许就会一目了然地看到各种不同风格的浮雕在深度层次上的排列特征的不同。如果一个浮雕从整体上来看是凹进的，那么它所要表现的对象（图形）就一定是位于离观看者最远的浮雕中心部分。如果一个浮雕是凸起的，所表现的对象就一定会位于离观看者最近的浮雕中心。至于对遮断性因素（标志“图形”性质的因素）和连贯性因素互相作用的研究，我们可以同时在正面平面之内和在第三度的各个层次上进行。在某些作品中，从最前面的层次到最底层的层次是一个连续成半音阶排列的层次序列；而在另外一些作品中，从前景到背景之间的距离就显得特别大。虽然这样一种分析忽略了物体的体积和面的倾斜等因素，但仍然能够产生有益的作用。当然，对于空间所作的任何一种较为全面的分析，都必须涉及物体的体积和面的倾斜因素。

## 5. 深度层次的区分在绘画中的作用

在画中看到的各事物在深度层次上的位置，被证明是由一系列的知觉因素决定的。艺术家在自己的艺术创作中，直观地或不自觉地运用了这样一些知觉因素，以便使画中各事物在深

度上的位置关系更加明确和清晰。画家在表现空间的时候，除了凭借自己的眼睛去直接感受这种空间关系之外，是没有别的好办法的。当然，观察者掌握的有关表现对象的知识，往往能使他运用推断力推算出事物在画中的相对空间位置，但绘画本身对知觉产生的作用是不受知识干扰的，而且也正是绘画对知觉产生的这些直接作用，才能传达出作品本身的表现意义。后面我还要证明，只有当那些作用于知觉的诸绘画因素消失或模糊的时候，观察者本人的知识才能对作品的空间效果起决定作用（如图 165 所示的轮廓线）。但是，当绘画中的知觉因素果真消失或模糊的时候，这样的绘画也就不能称其为艺术品了。因为一旦这些知觉因素消失，视域之内的空间结构就会完全被非知觉因素具有的力量所控制。因此，如果一个画家想把一个人物的形象安置在背景的前面，那么这个人物的形象就必须安置在整个式样的突出的正面位置上，而不管它传达的意义是什么。否则的话，眼睛所看到的景物不是与原来的意图相矛盾，就是根本不能支持这个意图，其效果也必然是模糊的或无力的。

实际上，用这一绘画手段来获得令人信服的深度效果是不太困难的。这种技艺在门外汉看来是十分了不起的，但对专攻艺术的学生来说，则是一件轻而易举的事情。艺术家所面临的一个真正较为困难的问题，是如何在保留正面的平面的同时，又取得所希望的深度。从极力强调景深效果的巴洛克画，到极力消除景深效果的蒙德里安的抽象画，经历了一个漫长的发展过程。在这个过程中，不同时期的艺术家们创造的绘画的立体性程度，总是在不断地变化着的。然而，不管人们想要取得景深效果的愿望多么强烈，也不管他们的技艺多么纯熟，却从来没有真正取得过完全理想的景深效果。（除非把画绘在教堂的高高的天顶上，或是与舞台技巧配合起来。）自此以后，再也没有哪个画家愿意徒劳地获取那种受人责备的不完美的立体幻象了。他们着力取得的目标就是：如何在使得正面的平面性特征

呈现出来的同时，又取得我们先前提到过的那种丰富性的双重构图（类似缂丝图）。在涉及获取这种双重构图的各种手段的时候，我们着重分析的是那些与“图—底”现象有关的手段。如果一个画家运用他所能使用的一切手段使前景具有“图形”的性质，使背景具有“基底”的性质，就必定会轻而易举地取得强烈的深度效果。然而这样一来，他画出的画就要分离了。因此，画家们一般总是喜欢选择一个更困难的任务：如何使各种因素的影响达到一种巧妙的平衡，从而使整个平面的统一得以保持下来。从图 169 和图 174 中可以看出，为了取得这种统一，马蒂斯是如何赋予基底部分以强烈的质感的，而立普奇兹又是如何使轮廓线充满了凹进特征的。在使得各种因素达到平衡方面，凡高的名画《拉雷西娜》，<sup>①</sup> 就是一个富有指导意义的例证。在凡高的这幅画中，那坐着的女人看上去充满了质感，但她周围的背景却又几乎是一片虚无的空白。在这种情况下，为了免于使画陷入分裂，就要诉诸某些强有力的补救性措施。凡高采取了使组成形状的轮廓线成凹进的形式。这种凹进形式产生的作用是十分强大的。如果我们把视线只集中于这个妇女的右臂上，从而把它与周围的其他部分分离开来，这只凹进的胳膊看上去就几乎成了一个在画布上切开的黑洞。然而，当我们观看这幅画的整体时，它又是完全统一的。女人的形象看上去是处于前景之中，但同时又与后面的基底保持足够紧密的联系。在如何确定整幅画中那些使得“图—底”对比变得模糊起来的因素这一点上，奥比雷·贝尔德斯雷的线条画《雷亚奈夫人》（图 178）便是一个很好的榜样。但真正为解决这个问题提供一种成功的解决方式的，却是图 179。<sup>②</sup>

<sup>①</sup> 在这儿所说的是凡高于 1888 年为吉娜克斯夫人画的像，而不是收集在巴克温的那幅于 1890 年临摹高更的画。

<sup>②</sup> 取自公元前 470 年的一只红底的雅典式陶杯，现收藏在纽约中心艺术博物馆。



图 178

在图 179 中，两个妇女形象的主导地位，是通过使她们的形状变得较为细长和使她们的轮廓线成为凸起的而肯定下来的。而两个妇女手中捧着的两卷衣服的“图形”特征，则又通过在衣服轮廓线之内，添加了许多褶皱而造成的质感效果来得到加强的。

然而当我们转向代表基底部分的那些图形与图形之间的黑色间



图 179



隙时，它们看上去又是那样的狭窄和细长，以至于它们自身似乎也快要成了坚实的图形了。但是，这种趋向却又没有强烈到足以使它们变成“图形”的地步。这种被抑制了的“图—底”对比效果，虽然使得每一个细节的空间位置都准确地呈现出来，但又在黑暗的形状与明亮的形状之间（即在有意义的形状和无意义的形状之间），进行了调制和交替。这样做不仅达到了装饰艺术所要达到的目的，而且还保持了茶杯那光滑一致的表面。

作为一个画家，他总是要通过迫使自己的眼睛去抵消那些自动的“图—底”效果，小心翼翼地把图形与图形之间间隙的形状确定下来。而要作到这一点，不通过一定的训练是不行的，因为未经训练的观察者，总是把这些间隙所在区域，看成是一个无一定形状的基底的组成部分，因而一般情况下对这些间隙的形状根本不去注意。如果我们真要求他们说出这些间隙

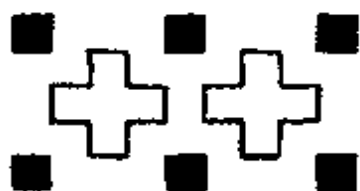


图 180

的形状，他们甚至会感到反常。例如，当我们在试验中要求被试者将图 180<sup>①</sup> 尽量准确地复制出来时，虽然绝大部分被试者复制出来的十字和黑色正方形都很正确，但他们全都忽略了正方形的内边线与十字形的外边线是处于同一条直

线上的这一事实。这说明，这样一些关系并没有被多数人看作是构图的一部分。即使在“图—底”的转换作用得到构图的模糊性加强的鲁奥沙赫的涂彩画中，<sup>②</sup> 这种对间隙部分的形状的积极利用，也被说成是否定主义、顽固症、猜疑症、妄想狂等

① 取自汉斯·鲁普《视觉分析》第 277 页，德国《心理学研究》1923 年第 4 期第 262—300 页。

② 关于鲁奥沙赫试验，见阿恩海姆与阿布拉哈姆·克兰因合著的《对鲁奥沙赫的一幅试验卡片的知觉分析》，载《个性心理学杂志》1953 年第 22 册第 60—70 页。还可参见达维德·罗帕鲍特和沙夫尔《诊断心理学试验指南》第 2 册第 39 页，纽约版，1946 年。

典型神经病的症状。实际上，艺术家控制这些区域（间隙所在的区域）的目的不是别的，而是在于确立作品正面平面的统一，以及加强积极的“图形”与半隐半现的消极“图形”之间巧妙的平衡作用。只有这样，才能使所有的“图形”都最大限度地为整个构图的表现作出贡献。

## 6. 框架与窗口

绘画作品之框架的作用，与“图—底”关系中涉及到的心理活动，是息息相关的。我们今天所说的框架，实际上是指文艺复兴时期祭坛周围的楣梁和壁柱构成的那种正面结构。在那个时期，为了使绘画空间从墙壁上独立出来，并创造一定的景深，人们就要求在房间的物理空间和绘画空间之间确定一条明显的边界线。由于这种绘画空间被想象成是无限的（不仅在深度上，而且在横的方向上），所以其边界线就仅仅象征着构图的边界线，而不象征着所要表现的空间的边界线。正是在这个意义上，一幅画的框架才被称之为一个窗口。只有透过这个窗口，观赏者才能看到另一个世界。虽然观看受到了这个瞭望孔的限制，但人们实际看到的，却不局限于从这个瞭望孔中看到的那一片世界。如果将这一窗口与我们上节中讨论的“图—底”现象加以对照的话，框架就是“图”，而绘画空间就是这个“图”下方的无边无沿的基底。这种对于绘画空间和框架之间的关系解释，是十九世纪最为流行的解释。在这个时期的绘画（如霍葛斯的画）中，画框甚至被夸张到可以从画面上的人或物体上横切过去的程度。这样一来，就大大突出了边界线的偶然性作用，从而也就强调了框架的“图形”性质。然而，也正是在这个时候，画家们就已经开始减少绘画空间的深度，转而强调它的平板性。与此相对应，这个时期的绘画也就开始从框架上

“攫取”边界线。所谓从框架上攫取边界线，就是使画框成为绘画本身的外部边界线，而不是框架的内部边界线。在这种情况下，假使仍然再使沉重的框架保留“图形”的性质，从而使框架与它后面的绘画空间保留一段空间距离，就显得十分不合适了。从此以后，框架本身为了适应它将要起的另一种作用，就逐渐发生了改变——或是变成一条狭窄的条纹（纯粹成了一条边界线）；或是向背面倾斜。最后的结果，是绘画变成了一条具有边界线的平面——一幅位于墙壁上面的“图画”。<sup>①</sup>

在建筑艺术领域中，窗口所具有的知觉式样也经历了同样的变化过程。最早的窗口，也就是在墙壁上开的洞口：即位于一大片墙面上的具有简单的边界线的小洞口。这种窗口给视觉造成的是某种自相矛盾的经验——一个位于大片基底面上方的小小的封闭区域应该被看成“图形”，但它实际看上去又是一个小小的洞口。这也许就是现代建筑艺术通过故意在一大片墙壁上切下一小片洞口，而使人的知觉感到困扰的道理吧。在这种窗子周围的那个由墙壁组成的光秃秃的边，看上去并不像它的框架。如果我们记住轮廓线只属于图形而不属于基底的道理，上述情形的出现就不会使我们感到奇怪。如果采用一个能使得基底在下面连续伸展而不被遮断的平板式样的话，似乎就能解决上面的矛盾。但这样一种解决方式还是行不通，因为这样一来，那个作为图形的窗口，看上去像是个深深的洞穴，显然阻碍了基底的连续性，结果就使墙壁陷入了一方面具有终点、另一方面又没有边界线的窘境。摆脱这种窘境的办法实际上是很多的。其中一个办法便是给窗子上楣檐。楣檐不仅是一种装饰品，同时也是给窗口安装框架的方式。它一方面肯定了窗口的“图形”特征，另一方面又提供了一个隆起部分，从而使它下面的墙壁（作为基底面）在这里找到了它的终点。另一种解决办

<sup>①</sup> 有关现代绘画框架的作用问题，参见卡恩维勒《于安·格雷斯的生平和著作》第86页，纽约版，1947年。

法是扩大窗子的面积。这样一来，就使得墙壁的面积大大减小了。而减小了的墙壁看上去就像是一条条狭窄的条带——有横的条带，也有竖的条带。在哥特式建筑中，还要在这种面积变得很小的墙壁上饰以浮雕，以便对其加以伪装。这种方法产生的最典型的效果，就是使某些封闭的单位和开放的单位交替出现，使人分不清究竟哪是图形，哪是基底。在现代建筑艺术中，我们还可以看到一项根本性的改革措施，这就是通过使墙壁变成由横竖条带构成的格子，而使知觉到的情势发生颠倒。



图 181

透过这些格子观看建筑物内部时，建筑物内部看上去就是一个内空的立方体。而由互相交叉的条带组成的网络，看上去则像是由钢铁组成的骨架。这些骨架显然已具备“图形”的主要特征——有了自己的轮廓线。这样一来，窗子本身反而变成位于下面的连续而又空旷的基底。图 181 所示的图形，能够大致说明以上列举的三种解决方式所依据的道理。用这种图示法，能对建筑艺术中开放部分和封闭部分之间的各类不同关系产生的知觉效果进行系统分析（包括对门、柱廊、装饰物的分析），不管

是对建筑家还是对心理学家，都具有一定启发作用。

## 7. 凹进部分在雕塑中的作用<sup>①</sup>

“图—底”理论可以被进一步运用到立体物中，最突出的

<sup>①</sup> 本节是依据阿海姆《亨利·莫尔作品中的“洞”——论空间在雕塑中的作用》（载美国《美学和艺术杂志》1948年第七期第29—38页）写成的，此外，在莫赫雷·纳吉的《新视觉》（纽约版，1947年）这本书中，还有证实雕塑的五个阶段的照片。这五个阶段就是：①块状阶段，②造型阶段，③穿孔阶段，④悬吊阶段，⑤活动（或迁移）阶段。

是它在雕塑艺术中的运用。在本节中，我们仅仅把这一理论运用于对凸起作用和凹进作用原理的解释。

即使是在油画和线条画中，凸起和凹进也不仅仅是出现在平面的轮廓线上，在表现立体的二度轮廓线上，也能见到它们。举例说，人体就主要是通过向外凸出的形状，而得到再现的。而建筑物中的壁龛，却又必须通过凹进被显示出来。至于说到整个构图的形状，我们曾经提到过的深度浮雕画的构图就是如此。这种构图，有时以凹进形式出现（如荷兰内景画中那中空的盒状空间就是如此），有时又以凸起形式出现。（如立体派绘画中那由边线部分逐渐向中心部分升高的空间结构就是如此）

很明显，立体物与立体物之间的“图—底”关系，只有当前面的立体物是透明的或中空的情况下，才能被眼睛知觉到。例如，我们不能用眼睛看到一颗樱桃内部那凸起的果核与凹进的果肉之间的关系。但是，一座雕像与这座雕像周围空间的关系，就可以被我们看成是“图—底”关系（如果我们真正愿意把它周围的空间看成是具有一定体积的物体，而不是把它看成无形的空气的话），因为雕像看上去具备了“图形”所应具有的一切性质——它不仅是一件封闭的小型立体物，而且具有一定的质感、密度和硬度。除此之外，几乎所有的雕塑的外廓都是凸起的。（整个雕塑发展史上都是如此）<sup>①</sup>

一般说来，一座雕塑总是被人们设想成一件由向外凸出的球状体和圆柱体等立体物结合而成的立体物，任何向雕塑内部侵入的部分或中间的穿孔，都被看作是立体各个部分之间的间隙（或“图形”之间的间隙），换言之，都被看作是雕塑外廓部分各个立体物之间的空隙。这些间隙恰恰就构成了雕塑的无形的基底。事实上，雕塑家和画家一样，总是对这些间隙给予

---

<sup>①</sup> 一个立方体的表面，不管是凸起的，还是凹进的，都会界定一块空间，它的较坚实的密度，使它具有“图形”的特征。

密切的注意。但从习惯上说来，这些间隙在雕塑中起的作用总要比在绘画中起的作用小一些，因为在绘画中，凡是基底，都被看作是整个画的不可缺少的部分。<sup>①</sup>

在雕塑艺术中，我们还能不时地看到带有凹进式样的结构。尤其是在希腊、中世纪、巴洛克以及美洲黑人的雕塑艺术中，这种带有凹进外廓的结构就更是普遍。例如，在波尼尼的路易十四骑在马背上的雕像中，就能看到那成弯曲状的衣服和被风吹得飘了起来的褶带。当然，在这一时期的雕塑品中，凹进只是从属于更重要的凸起，因此充其量也不过是为雕塑增加的一些装饰。只是到了1910年之后，才出现了像阿奇奔库、立普奇兹和晚一些的亨利·莫尔这样一些把凹进的轮廓线和凹



图 182

进的立体块运用到雕塑艺术中，以便与传统的凸起风格相对抗的雕塑家。对于使用凹进结构之后产生的效果，

我们可以从图182(a)所示的式样中可以看出，那些腔窝和孔洞呈现出某种只有凸起体、圆柱体和圆锥体才具备的积极特征。它们的内部空间看上去是那样富有质感，以至于这些空间看上去像是已获得了半固体性质，乍一看去，这些中空的容器中好像充满着某种“汽浆”。这样一种视觉经验与下述原则是符合的，这就是：凡是呈现“图形”特征的区域，其密度（或质感）必然会相应地增加。

这样一来，这种具有凹进结构的雕塑品，就完全超出了它的立体状躯体的界限，其周围空间也不像传统的雕塑那样，能被塑像本身随意地代替或侵占。不仅如此，它甚至还反过来以

<sup>①</sup> 吉布森曾在《对视域的知觉》第183页（波士顿版，1950年）中指出过这一现象。

一种积极的姿态去侵犯塑像，并由此获得一凹进的立体物所应有的外部表面。

现在我们有必要开始分析“图—底”关系中的其他方面。我在上面提到空间位置、轮廓线、密度等现象时，都把它们当作静止的现象来看待。然而，本书一开始就坚持认为，所有的知觉对象都是能动的。这就是说，一切知觉对象都应被看作是一种力的结构。这样一个原则，同样适合于我们目前讨论的知觉对象。依照这一原则，一个“图形”，决不仅仅是位于基底上方空间中的一个静止的、具有特定轮廓线的区域，实际上，它总在积极不断地向外扩展着，有时闯入基底，有时越过基底。还有某些迹象表明，图形间隙（基底）的大小总是被人低估，似乎是由于“图形”中诸单位的放射才使得这些间隙变得比原来更小一些。正是由于凸起单位的侵略性，以及由此而造成的基底的收缩，才导致了图 182 (b) 中箭头所示的那种效果。图 182 (c) 大体上代表了一件现代派雕塑品中的某一特定部分所发生的情景。从中可以看到，雕塑品的凸起部分如何向外推进，这种推进又如何引起周围空间对凹进部分的入侵。

这种情景不仅使人想到，我们这个时代的一种勇敢的扩张行为：在空间中的飞行。空中飞行时的某些生动的动觉经验使我们认识到，空气是一种真正的物质实体，它与泥土、木料和石头没有本质上的区别。空气这种媒介不仅可以侵入沉重的物体之内，而且可以推动它们，撞击它们，甚至像一块坚硬的岩石一样，把它们撞得粉身碎骨。

我们还记得，传统的雕塑品实际上是以一种独立的实体形象出现的，它总是在一个非存在的背景中孤立出来，并且把一切活动都集中在自己身上。如果我们把传统雕塑所具有的上述特征与现代雕塑作一比较，对现代人设计的那些新型雕塑艺术的表现意义和价值，就比较容易理解了。麦劳尔和莫尔曾经就同一个题材（躺着的女人）创造出了两种不同风格的雕塑品

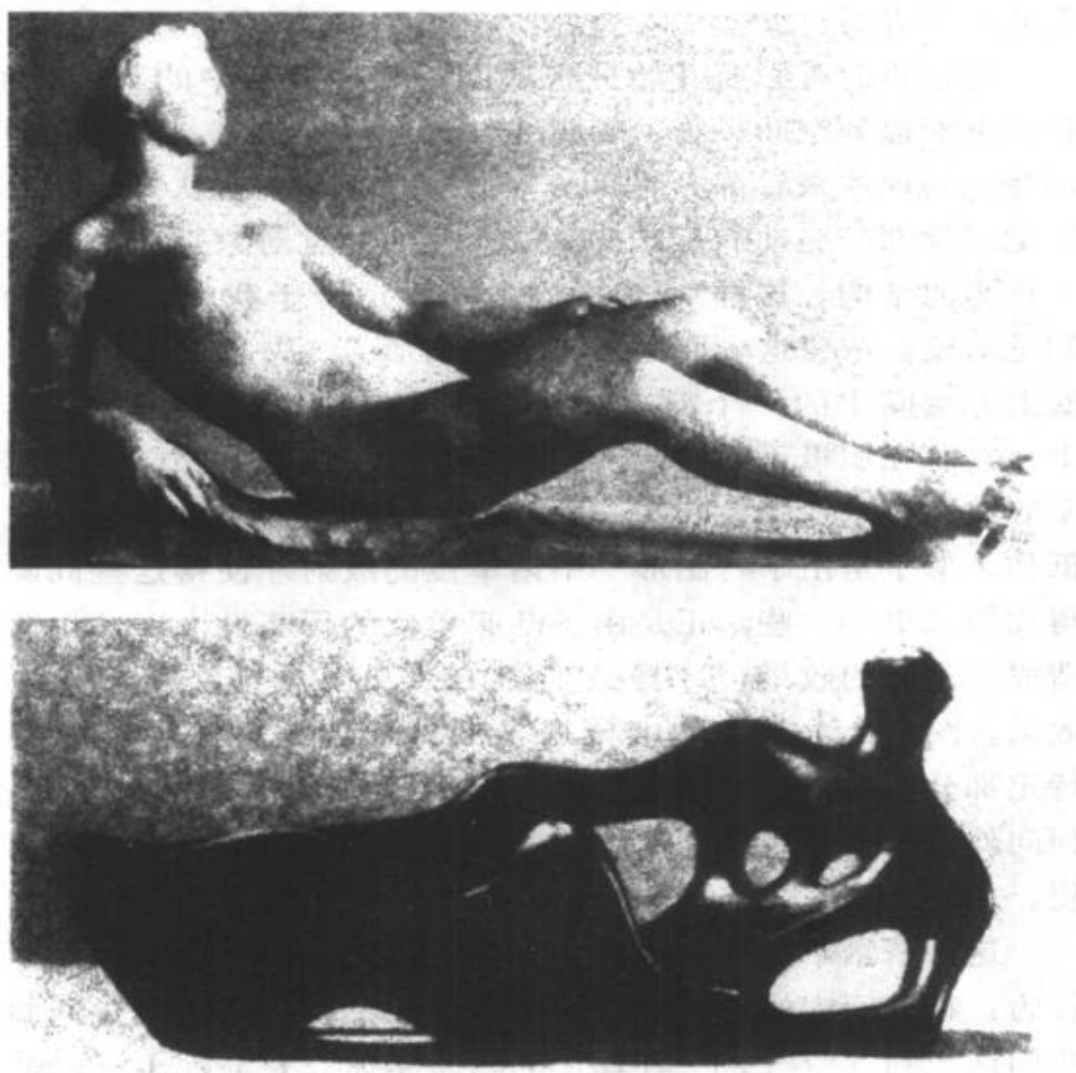


图 183

(图 183)。①

对这两种雕塑品作一番实地比较，我们就能看出：在麦劳尔的雕塑中，尽管所表现的题材从本质上说是一件被动的事物，但雕塑中所有的凸起形式，都呈现出一种积极的姿态，从

① 麦劳尔：《躺着的裸体女人》（1912年）和莫尔的《斜躺着的裸女》都收藏在纽约的库尔特·瓦伦丁画廊。



而使整个雕像呈现出一种起立和伸展的样子。当我们转向莫尔的雕塑时，看到的却是一座呈现着被动和接受姿态的雕像。这一效果，不仅能从这位女人的姿态中看出来，更重要的是通过那中空的形状强烈地表现出来。通过这种凹进的构造形式，就体现出了外廓空间力的强大作用。它们不仅侵入了物质实体，而且对这一物质实体进行了压缩。我们不妨把这件雕塑品看成是女性要素与男性气息的混合体。因为这一作品不仅仅是暗示男性和女性之间的相互作用，而且体现了一种更加深刻和广泛的主题：主动性和被动性相互作用的主题。从这一角度看问题，两性的作用只不过是这上述广泛主题的特例罢了。<sup>①</sup>

有人曾经指出，凸起的雕塑品基本上是独立的和自制的，这就涉及到雕塑品与雕塑品，或是雕塑品与建筑物相结合的问题。如果有人断言说，这是一个从来也没有得到成功地解决的问题，就未免太夸张了。但是，如果反过来断言说，在建筑与人体形状的互相结合这一课题中，除了能把它们融合为一体之外，从来就未能超出把各种独立单位有秩序地排列在一起的水平，或是从来就未能超出由舞蹈演员和戏剧演员在舞台上排列时达到的那种水平，又未免有点过于大胆了。如果要使建筑与雕塑之间的关系密切起来，而且其密切的程度要超出把雕塑放在建筑物中某一中空的位置上，或放在某一面墙壁前的位置上所表现出来的关系，就必须把它放在一个中空的壁龛之中。这样做的结果，的确使得雕塑与建筑物之间的关系变得密切了，这是一件不可否认的事实。

在现代雕塑中，由于对凹进形式的运用，就使得单位与单位之间的配合关系变得更加密切和完善起来。在亨利·莫尔塑

---

<sup>①</sup> 可参见心理分析学派对同一幅画的分析，见弗雷德雷克·维特亨利·莫尔的《“斜躺着的裸体女人”》，载美国《美学与艺术批评杂志》1947年第6册第95—105页。

造的那座包含着一个家庭所有的成员的雕塑中,<sup>①</sup> 一个男人与一个女人紧挨着坐在一起, 女人的怀中还抱着一个婴儿。由于雕塑腹部是中空的, 就把这两个坐着的人包容到了一个类似衣兜或口袋状的容器中去了。在这个昏暗的腹腔里, 空间看上去似乎是凝固的或停滞的, 而且似乎还因为受到体温的加热而变得温暖了。在腹腔的中心悬吊着的那个熟睡的婴儿, 就像被包在软绵绵的棉花被里熟睡着一样。通过这种构图, 凸起和凹进就互相结合起来了。

如果承认这种中空的形式为雕塑的合法成分, 就有可能产生这样一种作品, 在这些作品中, 人体被约简为一个中心充满空气的外壳。到现在为止, 还没有一个雕塑家能够创造出从一个房间内部看到的那种中空的内部景象的雕塑品。莫尔塑的《头盔》, 看上去似乎像是这样一个中空的脑壳, 但它只可能为一个老鼠般大小的参观者提供这种怪诞的经验。把外壳塑造成凹进形式的现代雕塑, 提供的也是这种经验。

一旦雕塑的物质躯体被约简成一片空间的边界线, 它就有可能被继续约简, 直到变为透明为止。立普奇兹曾试图运用金属片, 去创造这种新型的雕塑品。莫尔偶尔还运用几层叠起的条带, 来取代固体的表面。这种条带不仅能创造出边界线, 而且能通过条带本身的方向, 把形状固定下来, 这与木雕中木纹所起的作用是一样的。令人非常惊奇的是, 莫尔在自己的创造中, 竟无意中运用了另一个英国艺术家威廉姆·霍葛斯提出的理论处方。霍葛斯在他的《美的分析》一文中, 建议用相似的线条组成的系统来解释客体。霍葛斯说过: “用这样的线条所构成的中空的形式, 看上去是极美的, 它能够给眼睛造成一种愉快的经验。在多数情况下, 这种形式看上去要比那些由固体

---

<sup>①</sup> 同一题材的雕塑品有二件, 一件是小型的, 作于 1946 年; 另一件是与真人一样大的, 作于 1949 年, 同时藏于纽约现代艺术展览馆。

物构成的躯体美得多。”<sup>①</sup>

莫赫莱·纳吉也曾指出过同样的形式，即某些用于科技试验的建筑物的骨架所采用的形式。<sup>②</sup>

例如，无线电放射塔和齐伯林发射塔（由德国人齐伯林发明的飞船），就是采用的这种骨架。

在建筑艺术中，凹进的形式之所以会更易于被人们接受，部分原因在于建筑艺术并不局限于对有机体的模仿（如人体等），部分原因在于这门艺术一直就在寻求一种能造成中空的内部结构的材料。任何一座建筑的内部，不管它的形状如何，当然都是一种凹进的形式。在那些更为特殊的场合，即使是球状的大厅（如万神殿的圆屋顶）、拱形的屋顶、神龛、走廊等，也都采用了凹进的表面。在中世纪大教堂的隧道入口处，为了传达出这一入口的接待机能，建筑师们往往把入口的框架向内部稍稍凹进。从图 184 中<sup>③</sup> 我们可以看出，由于十七世纪的巴洛克建筑师布洛米尼在设计这座建筑时，运用了对立的凸起形式和凹进形式，就使得这座建筑物充满了生气。在这一建筑中，凡是院墙向内凹进的部分，其顶端都放置着向外凸起的小圆屋顶；而小圆屋顶那向外伸出的突出部分，又由于灯笼形壁龛面的稍稍向内收缩而被抵消。从整体上看去，这座建筑物的外部空间似乎是在对建筑物那充满活力的扩张进行反抗，这种反抗又是通过那些致密坚固的固体物到处对无拘无束的自由空间进行阻挠而体现出来的。

① 维廉姆·霍葛斯：《美的分析》第 106 页，匹兹堡版，1906 年。

② 莫赫莱·纳吉：《新视觉》第 213 页，纽约版，1947 年。

③ 罗马的圣·伊瓦教堂，1650 年为布洛米尼所建，这幅照片是艾恩斯特·纳什拍摄的。

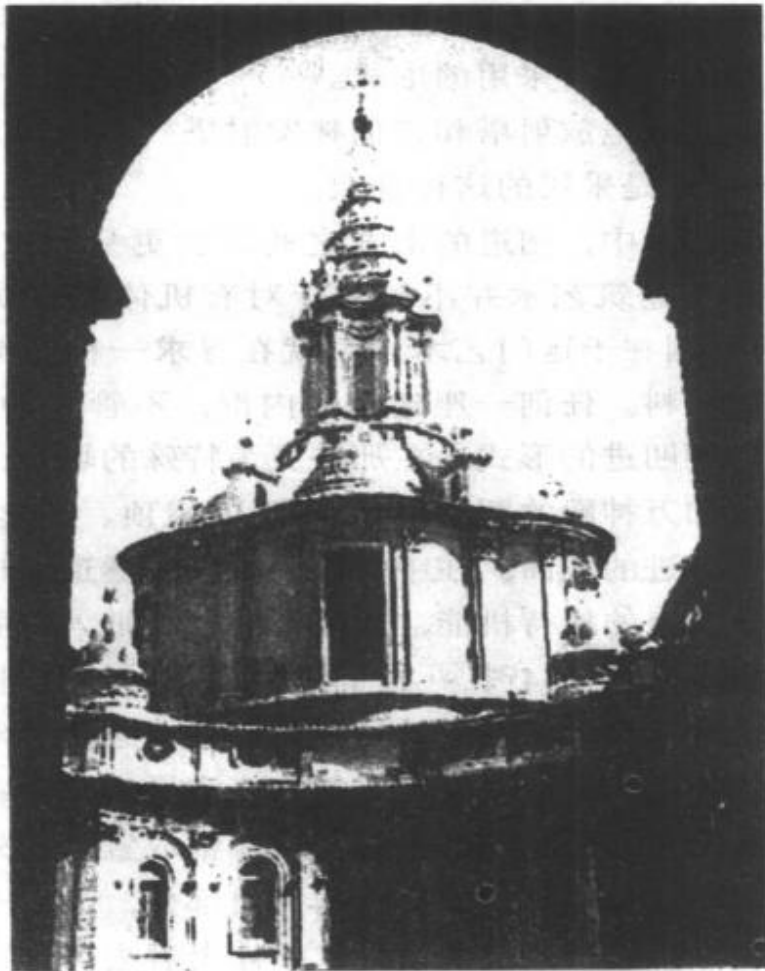


图 184

## 8. 通过重叠获得深度

以上讲的“图—底”理论，仅仅涉及到艺术品正面之内各个层次面之间的空间关系，因而还有必要在更大范围内，对这种关系做出进一步探索，当我们观看图 185 所示的那几个图形时，首先看到的是在一个二度平面内所发生的各式各样的分离现象。在图（a）中，由于正方形和圆形那简单的排列方式，



图 185

就使它成为一种高度统一的整体式样。其高度统一性就表现在，正方形的中心与圆心重合在一起，圆形的直径与正方形的边长相等。然而，当我们转向图（c）的时候，却从中看到了某种强烈的分离倾向，图（a）中所见到的那种完美的对称全然不见了，代之出现的，是两个单位之间的松散的结合。这两个单位不仅互不接触，而且各自保持自身之内的对称。在 b、c、d 中，我们看到的是三个呈重叠状态的图形。这三个图形看上去都是倾向于把整体分裂成两个小的单位，从而破坏了整体的统一。三个图形相比较，只有图（c）中分裂倾向显得最弱。这是因为，其圆形的圆心不仅位于正方形的对角线上，而且正好与正方形的一个角的顶点重合，这样一来，就以正方形的对角线为中心，形成了一种新的对称关系，从而增强了它的整体的统一。

这种通过整体和部分之间的关系相对简化而达到分离，我们在前面已经讨论过了。现在我们有必要转而研究这些关系中的能动力方面的问题。从图 185 中我们可以看出，不管是在图（a）中，还是在图（e）中，组成这些式样的两个部分（圆形和正方形）之间都存在着很小的张力。就图（a）来说，由于这两个组成单位在位置、大小、形状诸方面都配合得恰如其分，它们之间就看不到任何冲突。就图（e）来说，由于它的两个组成单位完全脱离了接触，当然也就不存在进行冲突的任何机会。但是，在位于图（a）和图（e）之间的那三个图形 b、c、d 中，尤其是在 b 和 d 中，就可以看到组成整体的两个单位之间的强大张力。由于其中的圆形和正方形都具有一种改变自身现有位置的倾向，就促使它们各自向着两个极端的位置

——重合的位置和分离的位置——发展。

在这些两度的平面中，不管是使两个单位的结合程度加强，还是使这两个单位分离，都不能消除这两个单位之间存在的张力。当然，使这种张力消除的其他一些手段还是存在的，这就是我们在前面几节中所介绍的方式：使这两个单位在第三度上进行分离。正如我们看到的，这两个单位在同一个平面之内，是永远不能改变自己的位置的，但它们在视网膜上的投影却并不妨碍它们在第三度上进行分离。当我们观看图（e）时，其中正方形和圆形之间的关系并不十分清晰。但是在 b、c、d 这三个图中，这两个单位看上去就都保持着一种一前一后的重叠关系。因此，只有采取在第三度上分离的办法，才能使这两个互不对称和互不配合的单位分离开来，从而使整个式样具有简化的性质。我们在本书图 45 中所观察到的效果，就完全可以证实上述方法的正确性。

假如一个式样中几个单位的轮廓线在相互接触或相互交叉的时候，没有互相遮断，所产生的空间效果就不太理想。在图 186 中，虽然其中只有一个单位的轮廓线在两个交叉点上受到了阻断，这个单位就已经看上去位于另一个单位后面，并且呈现出一种连续不断的状态了（已经有了相当强的空间效果）。赫尔姆霍兹曾于 1866 年说过，整个式样的空间效果往往是由交叉点上发生的事情所决定的。当一个起覆盖作用的物体的轮廓线与一个被覆盖的物体的轮廓线相交的时候，它的轮廓线决不会改变方向。仅仅这样一个明显的事实就足以使我们立即判定，究竟哪个是覆盖者，哪个是被覆盖者。<sup>①</sup>

最近，拉图什还将这种规律用数学公理总结出来，并声称说，他总结的这个公理适合一切情形。按照这一公理，“只

<sup>①</sup> 赫尔姆霍兹·海尔曼·冯：《视觉心理学》第 283—284 页（纽约版，1925 年），转引自拉图什《论重叠作为距离知觉的线索》，载《全国科学协会会刊》，1949 年第 35 期第 257—259 页，拉图什总结的数学公理出自此文。

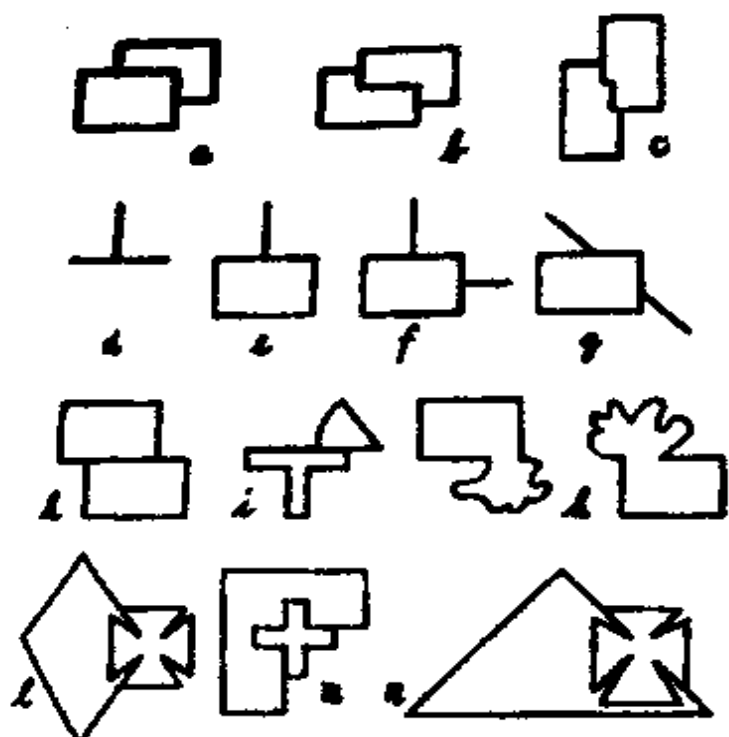


图 186

有在两个物体的轮廓线的交点处，重叠才能被暗示出来。”而那个在相交之后轮廓线仍然保存着连续状态的物体，又总是被看成位于另一个物体的前面。拉图什还说过：“在某一个交点上见到的重叠，与另一个交点暗示出来的重叠互不相关。”按照这个原理，图 186 (a) 中那个轮廓线被遮断的单位，就应该位于另一个单位的后面。而在图 186 (b) 中，人们从中见到的那种互相矛盾的状态，便相应地产生出一种使人感到茫然不知所措的经验。因为在其中一个交点上，甲单位将乙单位遮住了，而在另一个交点上，乙单位又把甲单位遮断了（这就使人弄清究竟哪个在前，哪个在后）。图 186 (c) 所示的式样是由吉布森发明的。<sup>①</sup>这是一个富有指导意义的式样。在这一式样中，不管对它的空间状态作出哪一种解释（不管哪个单位

① 詹姆斯·J·吉布森：《对视域的知觉》第 142 页，波士顿版，1950 年。

在前面), 都会把后面的单位看作是一个完整的长方形, 而把前面的单位看作是一个不完整的长方形。但不管发生怎样的情况, 也总是那个在交点处未被遮断的连续单位被看成位于前面的“图形”。

以上的例子说明, 在大多数情况下, 起决定作用的因素还是“连续性因素”。但如果我们由此断定说, 只有在两个互不相关的单位的交点上发生的事情, 才是决定整个式样之空间状态的唯一因素, 就不太合适了。

从图 186 (d) 到 186 (g) 的一连串图形之间, 有着一定的前后联系, 从这些图形中我们可以看出, 在交点上发生的事情 (即通过交点得到的空间概念), 还要取决于与这个交点有关的前后联系。从图 (d) 和图 (e) 中可以看到, 从那些被遮断的线条本身, 并看不到它们有一种在遮挡物后面连续伸展的趋向。而在图 (f) 中, 就可以略微看到它具有一种向立体形式转化的趋向。分析起来, 这种趋向主要来自这样一个事实: 在图 (f) 中, 那两条被遮断的线条其实并不是互相无关, 因为它们看上去刚好是同一个角的两个不同的部分。在图 (g) 中, 被遮断的那条线条, 其两端之间的联系, 由于借助于连续性原理, 而得到大大加强。也就是说, 它们明显地被融合成一条直线, 而且还从四边形的下面过渡过去。

从图 186 (d) 到 186 (g) 的一系列图形表现出的空间概念, 明显地与拉图什提出的那些条件不相符合。只有图 h 和图 i 是两个完全符合拉图什条件的图形。按照拉图什提出的原理, 在满足他提出的条件的情况下, 这两个图形的交点处就应该产生出象在图 (b) 中所见到的那种空间模糊性, 但实际发生的情况, 却正好与他按照自己的原理推导出来的结果相反, 因为从这两个图中, 我们根本见不到任何向第三度分离的趋向。如果有人断言, 由于在上面的几个图形中见不到重叠, 所以这些例子并不能为我们眼下讨论的重叠问题, 提供证明, 这个结论未免下得过早了。我们眼下所要解决的最基本的问题, 就是要



设法找到产生重叠的条件。而上面的图形，例如图 186 (h)，就完全可以由图 (k) 中所示的两个剪纸中的互相重叠的方式产生出来。这说明，上面的图形还是与重叠有关的。

当赫尔姆霍兹—拉图什提出，当导致重叠经验的两条相交的轮廓线的作用方向相同时，通过这两个相交点判断出来的两种空间概念，就不能互相对立到产生相反空间概念的程度。但是，从图 186 (l) 到图 186 (n) 所展示的图形证明，上述可能性确实是存在的。因为在上述式样中，那个轮廓线被遮断的单位反而倾向于在另一个单位的上方。应该承认，能够产生这种特殊效果的轮廓线并不是那种普通的轮廓线。然而，即使如此，我们仍然看不到，这些图形的任何立体感。这就是说，这些结果与拉图什原理预示的结果是相反的。发生这种情况的原因就在于，那个被遮断的式样，是一个完整的和具有简化形状的式样，它既不需要，也不接受另外的成分。从以上的事实中，我们应该清醒地认识到，形状连续性原理或许能够成为决定重叠现象的一个强有力的因素，但如果要这一简化原理取得一个普遍有效的判断，就必须用它来解释整体式样，而不是用它解释某一式样的某个局部。图 187 选自鲍尔·克立的一幅线条画《惊醒的天使》。<sup>①</sup>



图 187

在这幅画中，除了 b 所处的区域外，其他各个面的空间位置，很明显都是由在交点处所发生的情况决定的。对于某些欣赏者来说，b 也许并不位于 a 和 c 的上方，而是在 d 的下方，继续向左方延伸。这种特殊的经验，大概是由这幅画迫使欣赏者运用理性对它进行分

<sup>①</sup> 是克立的一幅树脂水彩画，作于 1939 年。由道格拉斯·库帕尔收藏。转引于道格拉斯·库帕尔《鲍尔·克立》一书中的插图 26，哈蒙德鄂斯版，1949 年。

析之后才得到的。

每当一幅画的空间概念是依靠轮廓线进行确定，而不是依靠体积和光线来确定的时候，重叠在决定各物体在第三度中的顺序方面，就有着特殊的价值。对于某些画家来说，创造空间的最好的方法，就是通过互相重叠着的事物组成连续性系列。这个系列，就像一层层台阶一样，引导着眼睛从最前面看到最后面。<sup>①</sup>



图 188

图 188 展示出玛丽·卡赛特的绘画《划船者》<sup>②</sup> 的大体轮廓线。在这幅画中，所有的事物都被安排到一个按等级排列的序列中。最前面的事物是一个男人，再往后依次是男人的胳膊、船桨、母亲、船头、水、湖岸线。即使那个本来应处于这个序列之外的白帆，也在这个序列中被安排了一个位置

(这当然是通过船上的绳索来暗示的)。

运用重叠来建立空间，早就是中国风景画所特有的一种手法。在中国画中，即使山峰与山峰之间和山峰与白云之间在纵深中的相对位置，也都是通过重叠的方式建立起来的。那山峰的形体往往被描写成犬牙交错的峭壁或阶梯组成的构架。这样就通过使正面的各个不同深度的平面的重叠构成一个整体，这个整体看上去是一个具有复杂的弯曲度的固体物。

<sup>①</sup> 电影摄影家约瑟夫·冯·斯坦堡有一次对我说，对他来说，只有画面内堆集着大量事物的时候，空间才能明显地显示出来，而对于另外一些艺术家来说，只有空间无物时，空间才能有效地显示出来。这说明这是个风格问题。

<sup>②</sup> 此画作于 1893 年，现由纽约柴斯特·德莱收藏。

应该指出，仅仅像上面那样，简要地介绍一番如何安排式样（不管是在交点处还是在别的什么地方）才能产生重叠的效果，就只不过是产生重叠的诸种条件的描写，而不是对产生这种效果的原因的分析。

对于这一问题所作的传统的解释是这样的：我们之所以能够在—幅平板画上看到深度层次，是因为我们在观看这种画时，无意识地联想到了我们平时观看物理空间时的经验。当我们在画中看到重叠的式样的时候，就根据自己以往的经验，认识到这两件互相重叠的物体之间的空间关系。实际上，上述解释并不像有些人所说的那样令人满意，因为即使那个被用来解释重叠效果的“物理空间经验”本身，也需要解释，而且我们不久就会发现，这种解释决不像想象的那样简单。我自己最推崇的还是用简化原理作的解释。正如我们从上面列举的基本的“图—底”状态中所看到的一样，要想运用重叠产生立体效果，只有运用这种重叠，使整体式样变得更加简化时才有可能。如果其中的一个单位阻碍了与它重叠在一起的另一个单位，使之不能呈现出它自身应有的简化的形状，这个被遮断了的不完整形状就要恢复自己的完整性。这种恢复非通过把整个式样在正面中分离成两个平面不可。这时候，这两个被分离了的平面，就看上去分别处于离观看者不同的距离上。总之，一个被遮断了轮廓线，总是要争取自身的完整性和连续性。而这种连续性的获得，也只有当那被遮断的图形被看成是在另一个图形的下方的时候才有可能。

由重叠产生的立体效果，往往比真正的物理距离产生的立体效果还要强烈。为了证明这一点，我们可以进行这样一个试验：先把组成一个式样的各个单位画在不同的玻璃片上，然后把这些玻璃片按照前后顺序排列起来。这样安排好之后，观察者就可以透过一个小孔看到整个的式样了。科普特曼曾在这个



图 189

试验<sup>①</sup>中证明过，如果把图 189 中所示的玻璃片放置在离观察者 80 英寸的地方，把玻璃片 b 放在 a 的前面 1 英寸处，观察者的视觉经验就与物理事实正好相反，也就是说，不再是 b 位于 a 的前面，而是玻璃片 a 上面的大三角形掩盖了玻璃片 b 上面的那个小一点的图形。科普特曼还在这个试验中进一步证明，即使旁观者预先作好思想准备，要发现这二者之间的真实空间关系，他实际看到的情形仍然与真实的空间关系相反。而当我们真的把玻璃片 a 放置在玻璃片 b 的前面一英寸的位置上时，观察者的经验就会得到更进一步的加强。这种情况有点类似舞台上发生的情形。在戏剧舞台上，每当把两座互相重叠的建筑物放置于舞台两侧的时候，这两个建筑物之间的空间关系看上去就更加可信。再者，如果在舞台前景中显示出真正的深度区别时，就更会大大加强舞台背后彩幕画中重叠式样的空间效果。当这种重叠出现在彩幕上时，远比出现在纸上或画布上时，效果更好，因为在水彩画或线条画中，那依稀可见的基底面的平板性，总是要对式样的立体性有所影响。

尽管观察者能够十分强烈地感受到那个被遮断的图形的连续性，但这种遮断毕竟还是存在着，而且总是出现在眼前。因此，在这两个单位之间总是存在着一种张力——显示出一种互相分离和互不相干的强烈要求。对这种张力，我们可以通过一个间接的方式表现出来。例如，当我们在一个试验中要求观察者把他在瞬间看到的图画形象复制出来的时候，在这个复制式

<sup>①</sup> 海尔塔·科普特曼：《对两度绘画作品的心理学研究》，载德国《心理学杂志》第 13 册第 292—364 页。

样中就再也见不到图画中原来的重叠了。这就是说，当知觉经验不受刺激物的直接控制的时候，这幅图画中互相重叠的各个单位之间互相分离的趋势就占了上风。至于在艺术中如何利用对张力的干扰去产生特定的艺术效果，我们在前面的章节中已经讨论过了。

## 9. 如何利用变形产生空间效果

眼睛对深度距离的知觉，不仅仅是通过图形的重叠进行的。

凡是具有深度层次的视觉对象，看上去往往还是变形的和具有一定的体积感的。但究竟为什么会发生这种现象呢？它们又是在什么样的情况下发生的呢？

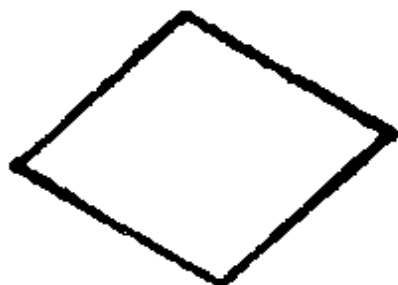


图 190

图 190 所示的图形，看上去好像是在向第三度（纵深度）上倾斜着。这种倾斜感，在纸面的线条画中表现得比较微弱，但在银幕上，或是以发光的线条出现在暗室里时，这种向第三度上倾斜的倾向就强烈得多。究竟是什么原因使这个图形与它所处的物体平面发生偏

离的呢？普通人在观看这一式样时，或许总是把这一图形看成是位于纸的平面之内，而且看上去总好像不是它原来的样子，而是另一个式样（正方形）经过变形之后的样子。从几何学的角度来衡量，它看上去就是一个变了形的正方形。

这种扭曲和变形究竟是怎样发生的呢？我们看到，一种图形，不是作任意的变动或偏斜，就算是变形了。如果我们从一个正方形上剪掉一个角，然后又把这个角安放到正方形轮廓线的另外一侧，此时虽然它的整个形状改变了，却算不上是变形。同样，如果我们设法使正方形的面积变大，也不能使它变

形。但是，当我们在哈哈镜中观看这个正方形（或观看自己的身体时），就得到了变形的形状。因此，变形总是给人这样一个印象：好像总是有某种机械拉力或推力作用到这个物体上，使它变得好像被伸展、压缩、扭曲、弄弯了似的。这就是说，变形就是指一个物体的总的形状（或部分）中的全部空间关系都发生了变化之后而得到的结果。

变形总要涉及到某种比较，即拿它现在的形状与它本来的形状进行比较。这就是说，一个变了形的物体，一看就知道是另外一件物体经过了偏离等变化之后得到的。那么从一个变了形的形状中，原来的形状又是怎样被暗示出来的呢？有时候，它仅仅是通过观看者对这件物体所具备的知识推断出来的。举例说，阿丽丝的长脖子，一看就知道是一种变形；而一种花草的长茎秆，一看就知道不是一种变形。当一个农民第一次来到动物园看长颈鹿的时候，他也许会说：“嘿！世界上就不存在这样的动物。”他这样说，实际上是拿长颈鹿的形状与他所具有的一般动物的模糊概念作了比较的结果。此外，蒙古人的眼睛，在高加索人看来是斜的；高加索人的眼睛，在蒙古人看来也是斜的。类似这样的变形经验，实际上都不是凭借某一形状本身的式样看出来的，而是用目前看到的形状与某一种过去见过的形状的记忆痕迹作比较之后看出来的。这样的变形，对艺术没有实际的作用，因为它纯粹是来自一种未直接出现在眼前的事物，其表现力就相应地显得极其微弱。一个真正的艺术家，很少去依靠这样的知识判断。但人们不禁要问，艺术家在知觉一个事物的“变形”时，究竟凭借什么样的能力呢？在观看图 190 所示的图形时，我们的眼睛会直接从中看到一个变了形的正方形。这种视觉判断其实并不是得益于过去屡次见到正方形后积累起来的经验，而是从这个类似菱形的变形图形中直接看出来的。那么，这种知觉又是怎样发生的？又是什么时候发生的？

我们说，产生这种知觉经验的第一个条件，就是从变了形

的图中看出来那个“标准”的和未变形的形状，一定要比眼前这个变形的形状更简化一些。

举例说，一个正方形具有四个直角，并以四根轴为对称。但眼前看到的它的斜方形变形，却没有直角，从它现在的状态中也看不到任何对称，因此它肯定不如正方形简化。

但仅有这一个条件还不够。如果使这一斜方形继续旋转，直到它变成一个具备两根对称轴的菱形为止。这时候，虽然它看上去仍然没有一个正方形简化，但它的变形特征却大大减弱了或完全消失了，人们很难看出它是一个正方形的变形。

假若我们将一个正方形沿着它的一根轴线延伸，它就会变成一个长方形。在一般情况下，这个长方形也不会被人看成是正方形的变形。

一个式样的视觉特征，主要是由它的结构骨架来决定的。而一个正方形的结构骨架就是两根相等的轴成直角相交之后而形成的构架。如果将这个正方形沿着一根轴线延伸，其骨架本身必然要发生变化。引起这种变化的东西，是某种无法在新形成的长方形中看到的增加部分，因为它有着自己独立的结构特征。然而，在斜方形中发生的情形就不同了。如果我们把一个正方形想象成是一个安装在铰角上的能转动的折叶窗格，那么这一正方形窗格的变形，就可以通过对它连续进行两次不同方向的转动而获得（图 191）。<sup>①</sup>



图 191

第一次是使它沿着一条固定边向上转动（a），第二次是使第一次转动而得到的图形继续沿着它的一条固定边向左转动（b）。经过这两次转动之后，我们便得到了这

<sup>①</sup> 在图 191 中，把一个正方形变为斜方形的过程是这样的，先沿着正方形左轴向上转动，然后再沿着底轴向左转动。不同的空间构架与不同的变形方向相对应。至于转化的数学原理，可参见库伦特和罗宾塞著《什么是数学？》第四章。

个正方形窗格的变形。这个变形后的图形，在空间中是向深度方向倾斜的，因此它的轴线就不再与原来的正方形窗格重合了。但这个变形在结构上仍然是比较简单的，因此，它可以被看作是任何一个正方形的变形。这样一来，我们就可以把这样一个斜方形看作是由两个比较简单的结构——正方形和转动过的正方形——合成的。在这样的状况下，把这一变形整体分离为两个次结构就成为可能的了（正如我在前面讨论过的）。事实上，当这样一个式样被设想是平躺在正面的平面之上的时候，它看上去就像是“一个转动了的正方形”。

至此，我们就可以把发生变形的条件总结出来了，这就是：如果视觉式样 A 是由一个比它简化的式样 B 转动后得到的，而 B 又是经由式样 C（同样比 A 简化）沿着与 B 不重合的轴线转动之后生成的（但并不消灭 B 的轴线）。那么，我们就说视觉式样 A 是 C 的变形式样。

如果我们把一斜方形看成是平躺在正面平面之中，它显示出来的张力就好像是一条拉紧了的橡皮筋，表现出一种随时都要“反弹”回原来的正方形的强大趋势。这时，如果想要在这样一个正面的平面之内解除它的张力，说什么也是不可能的，只有把它想象为是处在第三度中才有可能。我们暂时把这一斜方形约简为它的四个顶点，并且把它们想象为在漆黑的夜空中闪烁的四个星斗。很明显，每一个星斗都可以位于连结观看者的眼睛和这个星斗的直线上的任何一个距离上（图 192 中的虚线）。这样一来，这四个星斗就可以在无限多个不同定向的平面中的任意一个平面上，组成一个四边形。假如我们看到它们正好是位于一个正面的平面之中，就像我们仰望天空中任何一个星座一样，我们就应该看到那个为我们熟悉的斜方形〔图 192 (a)〕。然而除此之外，其中还有两个特殊的平面，这就是它们的定向恰好能使得这四个星斗在它的平面之内形成一个完美的正方形的平面（图 192b）。

因此，只要使这四个点所在的平面向第三度上倾斜，这



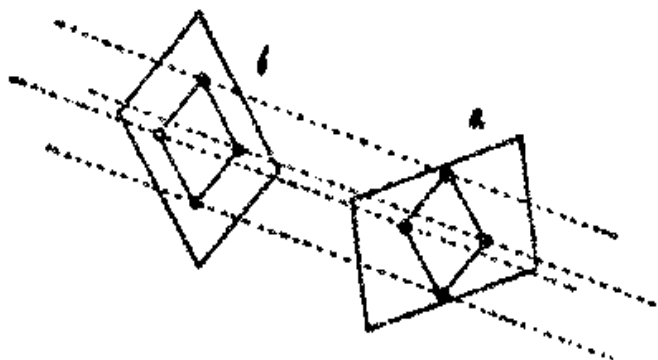


图 192

个斜方形中的张力马上就能消除。这样形成的式样，其简化性肯定会显著地增加，同时又不会使投射到视网膜上的刺激式样的结构发生改变。这样就使我们自然而然地得到了这样一个结论：立体效果是通过消除变形图形的张力而产生的，它不需要改变投射式样，就能使得这个变形图形变成一个比原来简化的图形。

但是我们必须记住，这样改革是要付出一定的代价的。因为只有把斜方形的正面走向放弃之后，才换来了一个处于倾斜位置的正方形，而一个倾斜的图形说什么也不如一个正立的图形简化。因此，上述的改革，说到底仍然是在获得新的简化的同时又失去了旧的简化。所以，当立体感产生的时候，我们必须假定，从整体状态进行比较时，倾斜位置上的未变形的式样，要比一个处于正立位置上的变形的式样简化一些。

## 10. 一个设想的大脑模型

在阐述上面的观点时，我是基于一个二度的正面式样进行的。通过对这样一个式样的分析，我已初步回答了，要想使这样一个式样展示出向第三度空间倾斜的倾向，应具备什么条件。这样一种探索，对于确定何种线条画和油画式样能产生立

体效果的问题，无疑是大有帮助的。但如果我们由此认为，视觉在把握立体的视觉心理—生理过程中，也要产生这样一种二度的式样，那就大错了。然而，基于下述的原因，这种错误还是要经常出现的。这个原因就是：不管一个物理对象是平板的还是立体的，是倾斜的还是正面的，对它的知觉，总是通过这个物理对象透过眼睛晶状体投射到视网膜上的图像进行的。而这个视网膜形象也是一个二度的面。这个二度的面并不是水平的，而是眼球内表面的一部分，因此，它只能像是一个弯曲的球表面，而不是一个平面。但即使如此，它仍然是一个二度的面。因此，所有投射到它上面的形象，也都是二度的。这些投射在它上面的形象的实际状况，就像我们在碗底下看到的那种图案一样。<sup>①</sup>

这样一来，就给人造成了一种错误的概念，即认为所有的视知觉形象都源出于这个二度的投影。实际上，只有在视网膜表面上产生的各种刺激相互沟通和相互作用的情况下，这个视网膜形象才能产生决定性的影响。

但是，视网膜上发生的真实情形，又根本不是如此。设想有一排（六个）电话间，每一个电话间里都有人在打电话，如果这些电话间与电话间之间互相干扰和互相沟通的话，那么每一个接电话的人都会同时收到六个电话间的声音。如果真的发生了这种情况，这些电话间在空间排列上一定存在着问题，然而这种相互干扰的情形，在现实中是绝对不会存在的。不管这些电话间是成直线排列在一起也好；还是成曲线排列在一起也好；不管它们之间相距一公里也好；还是紧靠在一起也好；只要不存在干扰，都是无关紧要的。我们所说的视网膜各接受器

---

<sup>①</sup> 事实上，视网膜表面的形状对于投影式样是有影响的，一块平板的投射幕布（例如照相机中的感光板），所形成的式样就与凸起的不同，但是平与凸的差别仅仅在视网膜边缘区域才能看出，在视网膜的中心部分就看不出，因此，视网膜表面的形状对投影式样产生的影响是可以忽略不计的。

(锥体细胞与杆状细胞)之间的关系,就如同上面所说的电话间之间的关系一样,实际上也是处于一种互不干扰和互不作用的状态。<sup>①</sup>

在这无数个小小的接受器官(还有这些器官组成的组合体)中,每一个都独立地接受来自物理对象上的某一点的刺激。在接受了这一独立的信息之后,视网膜接受器官并没有就地加工,而是像一个转换站一样,把光线刺激转化为神经冲动。因此,最后产生出的知觉形象,既不会因为所有的“转换站”都散布在同一表面上而受到影响,也不会随着这个表面本身的形状而转移。

那么,使来自各个接受器的信息发生相互作用的区域究竟是在什么地方呢?我们认为,它应该是位于大脑皮层的某一个区域,这就是把视传导神经携带的视网膜刺激信息最终接受下来的大脑视皮层区域。这个区域就是对应于人的视觉经验的物理区域。我们所见到的每一件事物以及它们的特征,都可望在这个区域中找到它的对应者。既然视觉事物都具有三个度,那么在大脑视皮层中也一定具有三个度。大脑视皮层中的这些度,在本质上并不一定是空间的,知觉对象中的一切空间关系也不一定在大脑视皮层中找到准确的副本。然而对于我们目前想要达到的目的来说,把大脑区域想象成三度的就方便得多了。柯勒和艾莫雷曾经说过:“很少有人会同意下述观点:离观看者不同距离的物体,都能分别在大脑皮层中的不同层次上找到自己相应的位置,这些位置有的是在接近皮层表面的地方,有的是在离表面更深一些的地方。然而从实用的观点出发,把这样一个心理图画描绘出来是没有什么坏处的。因为运用这个图画,我们就可以把大脑视觉区域中的这个第三度上的

---

<sup>①</sup> 从视网膜发出的神经束是由所谓的突触结合在一起的,但这并不能改变它们的分离状态。

拓朴再现式样准确地描绘出来。”<sup>①</sup>

正是由上述理由，我们才把大脑视皮层描写成一个三度的区域。当视网膜接受器官接受到的刺激被输送到这个区域时，便从原来的束缚状态中被解放了出来。当这些刺激到达这个区域时，它们是各自孤立的，而且从原则上说来，它们可以在这个区域里自由地呈现出任何一种空间轮廓——平板的或立体的，直立的或倾斜的。每一种轮廓都没有什么优先权。但这种自由呈现终归还是要受到一个重要条件的限制，这个条件就是：无论如何，它们也不能偏离在视网膜上确定下来的投影式样。为了说明这种情况，我将求助于中国人进行数字运算时所使用的精巧工具——算盘。这种工具是由一排排装满珠子的平行线构成的。从现在起，我宁愿冒着被某些可尊敬的生理学家视为异端的风险，把视觉皮层区域设想成为一个三度的算盘。在这个三度的算盘中，每一个算盘珠都代表着来自视网膜不同点的刺激。图 193 所示的，是一个由四个算盘珠构成的刺激图

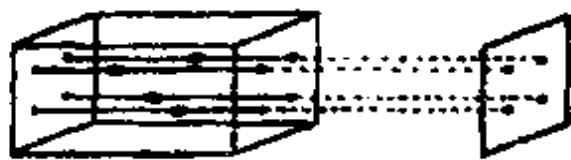


图 193

式的模型。如果这些算盘珠的排列式样与视网膜上所确定的投影式样一致的话，它就应该是一个直立平面中的正方形。然而，从原则上说

来，它们并不应该受到这样的限制，因为这四个算盘珠都可以在自己的轨道上自由滑动。这样一来，由这四个算盘珠就可以组成无数个不同的四边形，而且这些四边形都是位于无数种不同定向的平面之内。这就是说，它们事实上并不一定只能位于图 193 所示的那一种平面之内。但是，如果它们事实上仅仅只是选择了其中的某一种排列方式的话，我们就必须运用某种组合原则去对这种特殊的选择进行解释。

<sup>①</sup> 柯勒和艾莫雷合著的《在视觉空间的第三度上的图形后效问题》，载《美国心理学杂志》1947年第60期第159—201页。

对于组合原则，我们已经十分熟悉。按照这些组合原则，这些算盘珠所处的位置应该有助于使这四个算盘珠组成一个最简化的式样。这就是说，除非得到特殊条件的允许，它们一定会处于一个共同的平面之内，而且是位于像图 193 所示的那种直立着的平面之内。

某些心理学家总是认为，当纸上的某个图形被垂直地观看的时候，如果它看上去似乎是向后倾斜着，就需要对这种现象作出心理学的解释。但他们没有进一步认识到，当一个图形成直立的姿势直接出现在眼前的时候，所发生的现象同样也需要作出解释。当然，在物理世界中，这些图形一般是位于一个成直立状态的平面之中的。但我们决不能由此认为，这种情况就必定会对视觉活动产生很大的影响。如果这个图形在算盘珠所形成的无数个合适的平面中仅仅选择了一个直立着的正面，这种现象可能与图形的状态有关，也可能无关。如果与它的物理状态有关，我们就必须去解释这一影响是如何产生的。对于这个问题，我们将在后面讨论。

以上关于平面图形的理论，也可以用来解释立方体。图 194 (a) 是由三个平行四边形构成的。假若每个平行四边形都以正方形的变形出现，它们就会被看成是正方形。依次推论，由这三个平行四边形组成的整体式样，看上去就是一个三度的立方体，而不会被看成是一个位于正面平面内的、简化程度很差的、平板的和不规则的六角形。虽然像图 194 (a) 这样的图形可以被我们看成是一个立方体的投影，但并不是所有这样

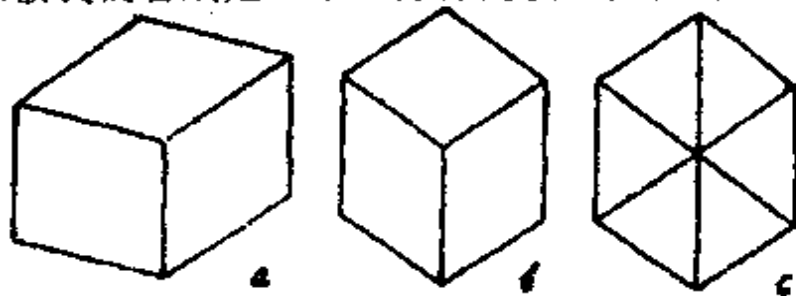


图 194

的投影都会使我们从中看到一个立方体，举例说，图 194 (b) 的立体效果就差多了。这是因为，这个直立的平面图形具有很明显的对称性，这种对称性使得它看上去很像一个稳定的二度图形。出于同样的原因，在观看图 194 (c) 的时候，大部分观看者也都很困难把它看成是一个透明的立方体 (b)。这些例子，都充分说明了卡夫卡首次研究这个课题时所总结出来的规律的正确性。按照卡夫卡总结的规律，“如果一个图形被看成是二度的，同时又取得了简单的对称，我们就必然会把它看成是一个平面的图形；如果它要求三度的解释时，我们将会把它看成是一个立体图形”。<sup>①</sup>

假如把上面的话作稍许修改，这一规律就变成：要判定一个式样究竟被看成是二度的还是三度的，主要取决于哪一种看法能产生出较简单的式样。

在这儿我们还必须对上面的图形作两点矫正。我们看到，无论是图 190 所示的斜方形，还是图 194 (a) 所示的立方体，其立体效果都不太令人满意。图 190 中的斜方形看上去似乎太高了。如果我们把它改得稍微矮一些，就会收到一箭双雕的效果。首先，经过改矮之后的图形，三度效果大大增强了。第二，矫正之后的变形式样看上去更像一个正方形了（图 195a）。

如果我们以同样的方法将图 194 (a) 加以矫正的话，就会大大加强它的立体效果，使它看上去更像是一个立方体。如果我们以上面所说的算盘珠模型对此加以解释，就会觉得由上述矫正所产生的立体效果其实是很自然的。我们看到，如果一个式样稍稍偏离了直立的平面，它的倾斜的边就会被拉长。究竟拉长了多少，还要视倾斜角度的大小而定。如果在倾斜之前的那个直立的式样中，各条边是相等的（如上面所说的图 190

---

<sup>①</sup> 卡夫卡：《空间知觉中的有关问题》，载卡尔·莫奇桑《1930年的心理学》第 166 页，瓦尔塞斯特版，1930 年。

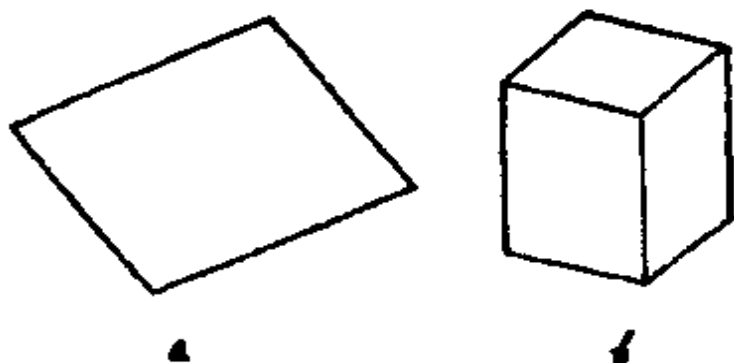


图 195

和图 194a), 那么当它倾斜的时候, 各条边便不再相等了。如果倾斜之后产生的式样是一个等边的斜方形, 那么倾斜之前的式样一定是一个长方形而不是一个正方形。因此

为了从这个斜方形中看到一个正方形, 我们就必须对这个斜方形的边长加以矫正 (即随着倾斜角的大小, 按比例对其矫正), 使其中两条倾斜的边比另外两条边长一些, 这样它看上去才是由一个正方形变形而来。这就解释了, 为什么我们对图 190 和图 194 (a) 作了上述矫正之后, 它们的立体效果就变得更加明显。如果我们从这个斜方形中看到的是一个长方形, 这个图形当然也就不如一个正方形简单。这就是说, 通过消除斜方形的变形而增加的简化性, 也就会随之小一些。相应地说, 斜方形本身的张力以及那种通过把它看作是一个三度事物, 来消除它的紧张力的推动力, 也就相对小一些。

现在我们来介绍第二点矫正。第二点矫正, 是我们所研究的式样的另一个缺陷, 诱使我们想起来的。我们看到, 虽然每一个斜方形都是由纸上画出来的两对互相平行的边构成, 但以三度的标准对它们加以衡量时, 它们似乎又有点不太正确。因为这些互相平行的边看上去好像是越往后越分离。这样一来, 从这一斜方形中看到的正方形形状就不那么正规了。这种反面效果是很令人伤脑筋的。按照我们曾经作的那个基本的假定——每一种视觉经验的特征, 都在大脑视皮层区域中找到它的对应物——我们就会断定, 图 193 中的算盘珠模型的画法是错误的。这就是说, 那些将算盘珠串在一起的直线不应该是平行的, 而应该是越靠后越分离一些。这就是说, 随着算盘珠的

向后滑动，珠与珠的距离也应该增加。依此推断，在直立的正面中平行的线条，当它们出现在任何一个倾斜的平面之内时，

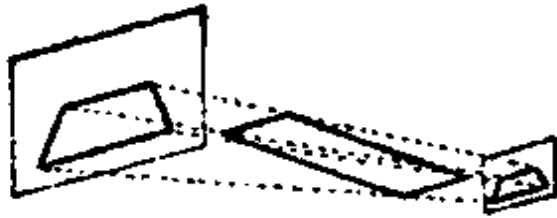


图 196

都将向两边分离，分离的程度取决于倾斜度的大小。反之，如果想要使那些在直立的平面中的线条放到倾斜面中变成平行的，它们在直立的平面之内就必须成集聚状态。这就是我们在图 196 中所看到的情形。图 196 证明了，一个在直立的平面中的梯形，是如何通过使这个直立的平面倾斜，而转化为一个长方形的。

那么，在大脑视皮层的模型中所出现的这种奇特的不对称，究竟是什么引起的呢？一个进化论者肯定会这样回答：这种模型设计出来，就是为了使有机体能更好地适应环境和更好地继续生存下去。因为在大脑中发生的这种变形倾向，有助于抵消由眼睛的晶状体投射到视网膜上的形象在大小和形状方面的变形。因为在视网膜投影中，每一个物体都随着它离观察者距离的增加而变小，而大脑模型中的效果却正好与此相反（距离愈远，就愈大）。这样一来，凡是由视网膜产生的变形，都由大脑给予了矫正。正是这种矫正，才使得物理事物的形状和大小与心理经验到的形状和大小保持一致。

不管对上述现象作出什么样的解释，它产生的积极效果是不容否认的。图 197 所示的图形证明，如果我们使斜方形中的两组对边在离观看者较远的一端稍稍会聚一点，就会大大加

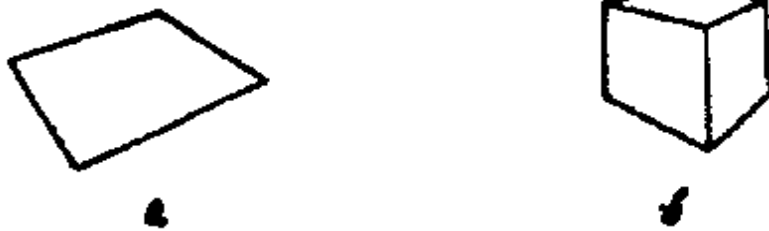


图 197



强它的空间效果，从而使我们看到一个规则的正方形或一个规则的立方体。

从以上例证中我们可以看出，由会聚的边构成的斜方形（图 197），确实比一种由平行的边构成的斜方形，产生出更为令人信服的立体感。这是因为，会聚性在直立的平面中引进了更多的变形成分，从而使得由三度知觉所取得的简化性，以及趋向这种简化性的力量，大大增加。

## 11. 是简化的而不是真实的

图 197 所示的式样，可以用照相机在一倾斜的角度上对一个正方形或一个立方体拍摄而得。在上节中我已说过，如果把这些式样看成是三度的“变形”式样，就可以从这些式样直接看出它们所表现的物理对象的形状。这一现象曾经导致心理学家们作出下述结论：尽管视网膜上的投影变形了，但被看到的式样在大小和形状方面却仍然与原物理对象接近（恒常原理）。在我看来，上述结论虽然与实践大体相符，但仍然是错误的，因为这一结论是基于一个偶然的标准作出来的。所以，当我们用这样的理论来解释发生这些现象的原因时，它就显得不能胜任了。

假如我们把一个发光的梯形平放在一个暗室的地板上，观察者站在离这个梯形一定距离的地方观看，经过一定的调节之后，这个梯形就在观看者的眼里呈现为一个正方形形象（图 198）。如果观看者在观看时是透过一个小小的窥视孔进行的，他看到的将会是一个直立的正方形形象。之所以如此，是因为在这种情况下，投射在眼睛里的式样是一个最简单化的式样，而不是真实的式样。当我们把自己看到的图形与地板上的物理对象的式样相对照时，它们明显不一致。这就是说，在这种情况下，恒常性原理不适用了。

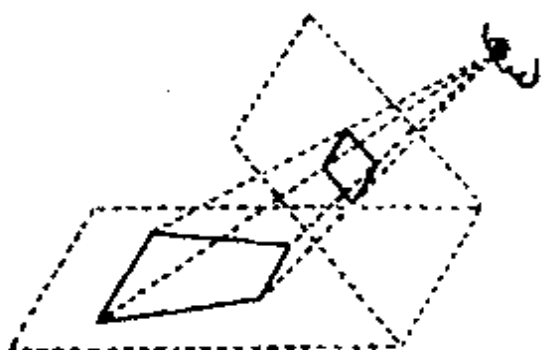


图 198

根据上述现象，我们可以作出这样的推断：只有当缩短了（透视造成的缩短）的物理对象的形状恰巧是一最简化的形状时，它的投射式样才是一个变形的式样。只有在这种情况下，眼睛看到的式样才能与物理空间中的事物的真实形状相一致。幸运的是，在物理空

间中具有简化形状的事物比比皆是。举例说，在人造的事物中，有着大量长方形的、正方形的、立方体形的、圆形的和平行的物体；在大自然中，各种生物也有着一种向简化的形状发展的趋势。

然而，当物理对象的形状不规则（不简化）的时候（例如山峰等），它们的投射式样看上去就不像是由简化的式样变形而来。在这种情况下，所谓的恒常性原理就完全不起作用了。要想知觉到这些事物的立体特征，就要靠别的因素。

由图 198 所揭示的原理，经常被用到实践中，尤其是被用到舞台布景和建筑艺术中。因为在这些领域，人们总想创造出某种比实际的物理空间更强烈的立体效果。如果在一个舞台设计者设计出来的房间中，地板是水平的，墙壁与墙壁之间也以直角相交 [见图 199 (a) 中所示的房子的平面图]，观众将会接收到一个投影式样 (b)，这就是说：观众看到的房间与物理空间中的房间没有什么差别 (见图 c)。然而，如果在设计者设计出来的房间中，地板从前往后逐渐向上倾斜，天花板从前往后逐渐向下倾斜，两面的梯形墙壁从前往后集聚 (图 d)，这种倾斜的物理式样就会与倾斜的投影结合成式样 (e)。由于开阔的前景与狭小的后景之间的差异，就使我们看到了一个具有很深深度的立方体房间 (f)。

很显然，这种结果与恒常性原理就更矛盾了，但却与我们

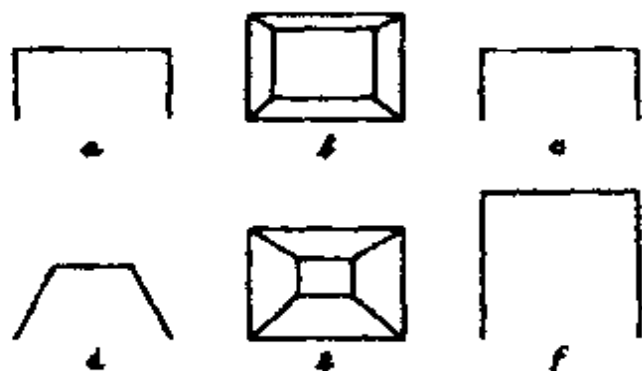


图 199

根据简化原理所作出的预测相一致。在这方面，一个最有说服力的例子是罗马的斯巴达宫。在弗朗西斯库·布洛米尼于 1633 年重建这座宫殿的时候，<sup>①</sup> 他计划把它修成一座具有深景的建筑物。这种深景是用由外向内逐渐变窄的拱顶柱廊表现出来的。当一个观赏者站在建筑物面前向这一拱顶柱廊望去的时候，他看到的是一个两侧排列着柱廊的隧道，这个隧道一直通到一个矗立着巨大的武士塑像的开放的空间。然而，当他真正迈上这个柱廊的时候，马上就会有一种类似晕船的感觉，这种感觉是由于他失去了空间定向而引起的。事实上，可供布洛米尼使用的空间是极有限的。这个柱廊实际上很短，从前门到后门总共也只不过 28 尺。它的前门有 19 尺高，10 尺宽，而后门却突然缩短到 8 尺高，3 尺宽。侧面的墙壁是集聚的，地板也从外向内逐渐向上升高，天花板则由外向内逐渐向下倾斜，柱廊与柱廊之间的距离也从外向里越来越短。直到观赏者来到这个武士塑像跟前的时候，他才突然省悟到，这个塑像原来是这么小。

说明这种原理的另一个例子，是威尼斯的圣·马克广场。这个广场的东端宽 90 码，西端的宽度却只有 61 码。侧面的建筑（市政大厅）愈靠近东端的教堂也就愈宽。当观看者站在这

<sup>①</sup> 见海姆帕尔《弗朗西斯库·布洛米尼》，维也纳版，1924 年。

个广场东端的教堂前，向这个长 192 码的广场观看时，就比站在西端向东观看时看到的景深效果强烈得多。此外，中世纪的建筑学家们，在实践中也是通过使教堂侧壁向教士席位集聚，以及逐渐缩短柱廊之间的间隔距离，来加强其深度效果的。

那些与此相反的建筑设计，目的都是为了保持建筑物形状的规则性和为了对抗透视变形的影响，有些则是为了缩短外景的距离。由波尼尼设计的罗马圣·彼得广场上的成正方形排列的柱廊，由米开朗基罗设计的美国国会大厦前的广场，都是向观看者站立的方向集聚的图式。按照维初维欧斯的说法，希腊建筑中的廊柱之所以高处粗底部细，“是因为眼睛总是在寻求美，如果我们不通过使尺寸逐渐加大而弥补视觉对人的欺骗，那就不能满足人追求愉悦的愿望，因为上细下粗的廊柱是一种笨拙而又粗陋的形象”。<sup>①</sup>

有关雕刻艺术和绘画艺术的实践，柏拉图也发表过类似的见解。他说：“如果艺术家以真实的比例来塑造雕像，塑像的上半部就会因为比下半部离观看者远一些而看上去相对变小。因此，我们在创造艺术形象时总是放弃真实的比例，只以那种给人以美感的比例进行。”<sup>②</sup>

文艺复兴时期的瓦萨雷也曾经说过：“如果一座塑像是放置在较高的位置上，而且在它的下面又没有足够的空间，可以使观赏者从较远的地方观看它，观赏者就只好站在它的脚下向上仰视。在这样的情况下，就要使这个塑像在原来的基础上再加高一个头到两个头的高度。”“增加的高度会由于透视缩短的作用被抵销。这样，我们看到的比例就显得恰到好处：既不显得太高，也不显得太矮，而且更加优美了。”<sup>③</sup>

① 帕里奥·维初维欧斯：《有关建筑学的十本书》第三部第三章，剑桥版。

② 柏拉图：《诡辩论》第 236 节。

③ 瓦萨雷：《瓦萨雷论技巧》中的论雕塑部分，第 1 章第 36 节，伦敦版，1907 年。

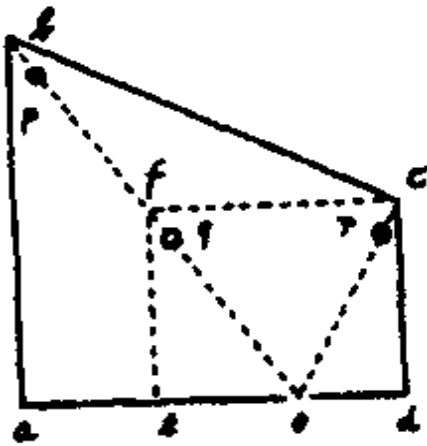


图 200

阿迈斯在最近也证明了这种物理空间和心理空间不一致的现象。在他所作的全部试验中，最有名者是这样的（参见图 200）：让被试者透过一个小的瞭望孔，向一个房间之内观看，他就会看到一个具有标准的长方形形状的房间（见图 200 中的 efcd）。但实际上这个房间并不是长方形的，而是像平面图 abcd 所标示的样子。那么设计者又是通过什么方式产生这

种不一致的结果的呢？他首先应做到的一点，就是要设法使观赏者得到的视网膜形象呈长方形。要达到这个目的，就要将房间的墙壁、地板、天花板等加以适当的倾斜和变形。以这种方式建成的房子就会产生下述不可思议的效果——一个站在位置 p 的人将被看作是站在位置 q。这样一来，如果他与另一个站在 r 点的人相比较，就会变为一个矮小的侏儒。即使是一个身高六尺的大汉，当让他站到 p 点的位置的时候，看上去也会比他年幼的儿子矮得多，假若在这个房间的后墙上开两个窗子，分别让两个人面对着向内观看，这时候，出现在左边窗子上的那个人的脸，就比出现在右边窗子上的那个人的脸显得小得多。<sup>①</sup>

看起来，这种现象似乎是不可思议的，但当我们记住下面的道理时，事情就一目了然了。这个道理就是：对于一个仅用一只眼睛透过瞭望孔向内观看的人来说，他的视觉经验主要依靠这一只眼睛上的视网膜投射式样，无论这一投射式样是来自一个变形的房间，还是来自一个长方形的房间，亦或是来自这两种房间的相片，都没有多大改变。如果一个变形的房间仍然

<sup>①</sup> 艾米的证明引自劳伦斯《人类行为研究》，普林斯顿版，1949年，或罗伯特·R·布瑞克：《知觉，对个性的探索》第99—103页，纽约版，1951年。

被看成一个长方形的房间，其道理就像一个真正的长方形房间仍然要被看成一个长方形是一样的（因为变形的房间投射到视网膜上的式样也是一个长方形）。正如我在上面所说的，在变形的情况下和在不变形的情况下，对它们所作的解释都是依据同一视网膜式样进行的。这样一个视网膜式样代表的是一个中空的立方体的变形，而在对这一变形进行的三度知觉中，也只能得到一个最为简化的三度形状，也就是长方体的形状。

## 12. 不完整的三度性

在上面的分析中，我们仅仅涉及了两类空间状态：在直立平面中的两度投影；视觉对象以最简单的形式呈现出来的三度形象。很明显，这些状态都是标准的状态。在实践中，变形是在所难免的，如果观看者的眼睛能够完全地对这种透视变形给予矫正的话，那种给塑像或廊柱增加高度的措施就没有必要了。心理学家们已经发现，<sup>①</sup> 当人们观看一个倾斜物体时，他看到的是两种极端形象之间的中间现象。这两种极端形象，一个是“真正的形状”，另一个是这个物体在一个直立的正面上的投影。举例说，当我们向一座教堂的内部观看时，或站在一条笔直的铁路线看过去时，我们看见的是一排排向神坛方向集聚的廊柱或两条不平行的铁轨。从现实事物中所见到的这种集聚性程度，并不比从直立的平面图中看到的集聚程度强烈。例如，我们在相片中看到的倾斜角（造成集聚的倾斜角），就显得比现实中的倾斜角大得多。但是不管在哪种情况下，眼睛总不能对这些变形给予完全的补偿（矫正）。比较而言，眼睛所能看到的物体各部分在深度上的差异，要比实际的差异小一

<sup>①</sup> 罗伯特·H·苏莱斯：《向真实事物作现象上的回归》论恒常性部分，载《英国心理学杂志》1931年第21册第339—359页。

些。

眼睛究竟能对变形补偿多少，要取决于下面几个因素：第一，深度知觉可以因双眼的合作和其他条件的作用，使得立体性效果大大加强。（对于其他一些条件，我在下面还要介绍。）愈是能够准确地知觉到的深度，其形状的变形就愈能得到近乎完全的补偿。举例说，如果我们用两只眼睛观看物理空间或透过立体镜观看空间，深度效果就会大大加强，而当观看一个用透视法画出来的空间时，深度效果就弱一些。第二，观看者的态度也能影响补偿的程度。当一个普通人因看到大街上的一排排高层建筑好像倾斜着而感到不安时，眼睛就不能自动地对变形补偿，一个受过艺术训练的学生就更是如此。还有迹象表明，某一文化环境中创造出来的那些表现空间的作品，也能对观看产生影响。苏莱斯发现，<sup>①</sup> 那些不太熟悉用透视法创作的作品印度学生，在观看倾斜的事物时，就比英国学生更容易看到这些物体的“真实”形状。第三个因素，也是最重要的因素，是由投影式样本身提供的。我们发现，对空间知觉，还要取决于那些两度的或三度的式样的相对简化性。其中有一个经常导致平板性的因素，便是这些式样的直立的空间定向。三度的物体，往往是以相对于观看者来说倾斜的空间定向出现的，而以倾斜定向出现时，看上去又总是不如以直立定向出现时简化。因此，直立的空间定向总是对消除透视变形起阻抗作用。<sup>②</sup>

换言之，由于直立的投影往往具有如此简化的形状，所以总是要顽强地发挥自己的影响。举例说，当我们从一座教堂的正门向中央的神坛观看的时候，看到的总是一个对称的投影式

---

① 罗伯特·苏莱斯：《各个民族知觉上的差别》，载《社会心理学杂志》1933年第4册第330—339页。他声称，只有各民族的固有特质，才能解释各民族知觉和艺术的差别，他忘记了，中心透视是西方近代才取得的一种方法。

② 吉布森在他著的《对视域的知觉》第175—177页中的实验报告中，证明了二度的正面对深度知觉的破坏作用（波士顿版，1950年）。

样，而这种对称性又必然会减小知觉到的深度。正如图 194 所示，由于图 194 (b) 是一对称的式样，就不容易像图 194 (a) 那样被看成是一个三度的式样。然而，当我们从一倾斜的位置

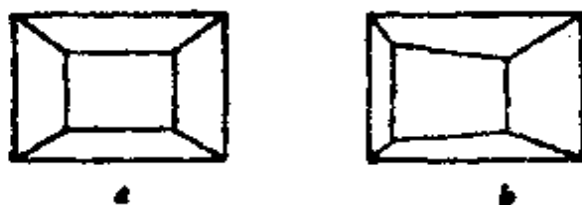


图 201

观看这一教堂的内部的时候，它的立体感就大大加强了。再如，一个具有对称式样的舞台布景 (图 201a)，其立体效果就不如一个不对称的舞台布景强烈 (图 201b)。此

外，在观看线条画和油画时，眼睛对变形的补偿从来就不是那么彻底，因为眼睛往往很容易看到画的底面的平板性，而这种平板性必然要对画本身的立体性倾向进行阻抗。艺术家究竟应该对呈正面定向的式样的对称性加以扩大还是加以避免，还要取决于他自己的风格，取决于他究竟是偏重于强调立体效果还是回避这种立体效果。最后，我们还必须指出，当我们涉及到雕塑的时候，应该记住，一件雕塑品的客观物理形状总是很复杂的，因此，不能期望雕塑本身提供足以消除透视变形的刺激。(例如，不像在一个倾斜的位置上观看到的规则的立方体那样强烈。)

### 13. 以往的经验 and 肌肉感觉的作用

一个桌面，即使它在视网膜上投射的式样是各种不规则的梯形，我们仍然会把它看成是长方形的，这究竟是因为什么呢？

一种最普遍的答案是：我们之所以把它看成是长方形的，是以往的经验告诉我们，它是长方形的。这样一种答案究竟有多大的价值呢？

要知道，任何关于物体之形状的经验，不管是过去得到的还是现在得到的，归根结底还是来自于人的感官。但问题在



于，感官并不能直接看到这些物体的“真实”形状。眼睛在知觉时所依赖的一切，就是物体投射到视网膜上的式样。随着观看者离眼前的物体的距离和角度的改变，同一件物体投射在视网膜上的式样也各不相同。那么，我们的视觉又是怎样成功地从这大量不同的式样中选择出合乎物体真实形状的“正确”图形呢？当然我们不能说，我能比别人更为经常地看到它的长方形形状。因为如果我要真正地看到它的长方形形状，就必须使我的视线与桌面垂直。

既然人们认识到，单凭多次经验不能感受到物体的真正形状，他们便找到了另一种新的解释。按照这一新的解释，“正确的”形状是将该物体所能显示出的一切式样加以平均之后得到的。这就是说，如果我们将这个桌子投射到视网膜上的所有不规则的梯形加到一起，然后加以平均，就会得到一个相当于所有这些梯形的平均值的长方形。这个理论并不要求我们能经常地看到长方形，或者说，即使我们从来就没有直接看到过它的长方形形状，也没有多大妨碍。然而这个新的解释并没有提出这样一个必要的先决条件：所有这些不规则的梯形，都应以一种严格对称的方式，分布在那个正确的形状——长方形——的周围，以互相补偿自己的不规则性。由此看来，这一解释只不过是一种猜测而已，因为依照这种解释，人们得到的某一物体或某一类物体的正确经验，不是依靠大量观察。

对于上述解释，还有另一种强有力的反对意见，这种意见使我们没有必要再去过多地考虑刚才的争论。

按照上述解释，我们最初看到的投射式样，都是一些成正面直立着的二度的平面，而我们最后得到的正确的形状，就是从这样一些直立着的二度式样中选择出来的。很明显，这种说法纯粹出于一种虚构，因为无论是从人身上还是从动物身上，无论是从老年人身上还是从年轻人身上，都找不到充分的证据，来说明视觉是从这样的投影开始的。据说，即使对于那些生来是瞎子、后经医治又重见光明的人，虽然在辨别形状时十

分困难，也没有证据说明他们初次看到的形状都是平板的投影。<sup>①</sup>因此，上述解释，只能是基于对视觉的某种错误的理解而得出的。按照这种错误的理解，一切知觉形象都是依靠视网膜上的平板的形象而得来的。然而事实却正好与此相反，当一个人观看一件物体的时候（例如一张桌子），他看到的从来都不是一个直立在他面前的二度的梯形，而是一个在空间中稍微有些倾斜的长方形，观看者愈是没有经验，情况就愈是这样。

特殊的训练或许能影响人们视觉，使它倾向于把眼前的事物看成是一个二度的式样。但即使如此，变形（即在空间中的倾斜）也只能得到有限程度的矫正。正是这个原因，文艺复兴时期的画家们才不得不有意地去创造某些特殊的式样，以便去获得纯正的投影式样。

现在看来，真正需要我们作出解释的，倒是下面的问题：我们似乎能到处直接感受到具有三度空间的形状，这种对空间的知觉究竟是由什么东西引起的呢？一般人总是把对空间的知觉归因于会聚、双目视差、调节等因素。我们说，这都是不完全的。会聚涉及的，仅仅是两眼视线相交的角度取决于物体离观看者距离的远近这一事实。心理学家们认为，会聚中发生的眼球的转动，是通过那使眼睛固定在眼窝中的肌肉的松紧程度而被经验到的。至于双目视差，则是指两只眼睛从同一个物体接受到的投影形象之间的差别。因为两只眼睛是从不同的位置上对这个物体进行观看的，物体离观察者愈近，这两只眼睛得到的投影形象的差别就愈大。这种差距就成了判定物体离观察者的空间距离之大小的指示器。至于调节，主要涉及晶状体的曲率。这个曲率总是随着物体离观看者距离的变化而经常调

---

<sup>①</sup> 有关盲人的视觉经验的报告大都来自 M·冯·苏顿《经手术复明之后的盲人对空间和形状的知觉》，莱比锡版，1932年。还有一些材料是来自 D·O·海布《对行为的组织》第2章，纽约版，1949年。还可以参见韦太默对这个问题的评论，见《海布和苏顿关于学习知觉中的作用的看法》，载《美国心理学杂志》1951年第64期第133—137页。

节，以便在视网膜上得到一个清晰的形象。这样一来，肌肉对晶状体的平伸或凸起的感觉，以及视觉形象的清晰或模糊，都变成了空间距离的指示器。<sup>①</sup>

类似上面的因素，我们还可以找出许多。实际上，这样一些指示器的作用是被夸大了。我们并不否认，在一个普通大小的房间内，由于距离较近，双目视差会大大加强对深度的知觉。但只要将我们观看一幅照片或一幅现实主义风格的画的感觉与我们看到物理空间中的物体或透过立体镜看到物体的感觉，作一比较，就会理解，说这些指示器的作用被夸大了，的确不假。但是，我要在这里指出的关键一点是：仅仅证明人本身具有量度距离远近的器官是不够的。我们应该回答的问题是：使我们能够经验到空间的最基本的因素是什么？一个温度计虽然能通过水银柱的上升和下降向我指出温度的高低，但是它并没有向我们提供冷暖的真实经验。

对于这一点，哲学家梅洛-庞蒂曾正确地指出，当心理学家讲到被知觉事物的深度时，似乎指的是从“侧面看到的该事物的宽度”。其意思是说，立体性是客观存在的，因为观看者只是偶而从一个不利的位置上观看，才没有感知到它。有鉴于此，对这个问题不必要进行过多的解释。剩下的问题，是观看者如何设法正确地感知到这个空间距离（尽管他站在不利的位置上）。然而，事实却正好与此相反，因为真正需要我们加以解释的，恰恰就是这个存在着的三度空间本身。

既然经验为我们提供的仅仅是它已经完成的事实，我们就必须到相应的大脑过程中去寻找解释。正是这个原因，我才介绍了那个假设出来的大脑模型。根据这个大脑模型，我们就能够把平面性和立体性归因于知觉向最简单的形状生成的趋势。

---

<sup>①</sup> 吉布森曾在他的《对视域的知觉》第111页上，激烈地反驳过有关肌肉指示器的理论，无论在什么样的教科书中，都在散布这种理论，特别是罗伯特·S·德华兹的《试验心理学》第26章。

关于这种趋势，我们早就在别的地方发现了大量的证据。明确了这种趋势，我们就能够对特定的投影式样的空间效果作出预言。但我们能否用这种趋势解释诸如集聚、双目视差等造成的效果呢？对这种问题，我将在以后加以分析。

除了我们刚才提到的那些空间指示器的作用之外，有的理论还经常提到触觉器官对空间知觉的作用。按照这些理论，人并不是单凭视觉来感知深度和体积。不管是我们在空间中的活动时，还是我们用手指操纵物体，都能成为得到有关空间信息的途径。按照这一理论，由此得到的信息要比视觉得到的信息可靠得多。因为眼睛得到的是从一定距离之外的物体投射过来的变形的影象，而身体却能接触到物体本身，并且与这种物体在三度空间中互相作用。因此，由触觉得到的是确实确实的“第一手材料”。这样一来，这种触觉经验就被看作是能够真实地记录物体的深度和体积的经验，也是帮助眼睛修正自己的错误概念的经验。

根据上述分析，很多人便试图把视觉现象和听觉现象解释成是触觉的衍生物。然而在我看来，这一分析同样也是站不住脚的。事实上，在把心理与物体空间联系起来这一点上，触觉的作用并不比视觉直接。视觉能够看出一个香烟盒子与眼睛之间的距离，也能直接感触到这段距离，这都是事实。但归根结底，大脑并不直接得益于这些外部情况，而是主要依靠感官的感觉。当我的手触到香烟盒子的时候，所谓的“触点”就要受到刺激。这些散布在皮肤上的“触点”是各自独立的，因此，某个形状，例如一个面或一个角度的触觉形象，必须最终由大脑加以组织才能得到，正如一个视觉形象是经由大脑把无数个来自视网膜的刺激组织而成一样。这就是说，不管是一件物理事物的大小，还是一段物理距离的长短，都不能直接由触觉直接确定。当我们把手伸出去或是使它沿着一个拐角触摸的时候，大脑接受到的信息只不过是有关肌肉的伸展或收缩状态的信息；当我穿过一个房间的时候，大脑所得到的只不过是——连

串在时间中前后相继的腿部活动的信息；因此，在所有这些感觉中，根本不包含有关空间的信息。这样一来，动觉要想经验到空间，就必须由大脑利用那些非空间的感觉信息去创造空间。因此，动觉所面临的任务与视觉面临的任务是没有什么原则区别的，只是动觉完成这个任务的机制看起来更难于弄懂罢了。

要想弄清这种机制，是相当不容易的。就我所知，目前还没有一个心理学家试图去找出这个问题的答案。然而有一个事实是不能否认的，这就是：来自触觉器官、肌肉、关节、腿的感觉信息，的确对空间知觉作出了相当大的贡献。但是，任何一个企图用动觉的作用来代替视觉作用的人，肯定会陷入不能自拔的境地。

曾经有人作过这样的试验：如果让一个观看者事先知道一个物体的大小，他所拥有的这点知识就会对他看见的这个物体的大小和远近起决定作用。这一试验虽然说明了一个事实，但这一事实的产生是有条件的，这就是：只有在那些与此相关的知觉因素被小心地排除时，知识才有可能起决定性的作用。举例说，在一个暗室里向被试者展示一个发光的圆球，假若被试者事先认为那是一个乒乓球，这个发光的圆球就显得较近一些和较大一些；而当被试者预先认为那是一个台球时，他看到的球就会变得较远一些和较小一些。<sup>①</sup>

这就是说，同一种投影式样，可以有两种不同的解释。然而，如果一个物体的大小和距离是由知觉因素决定的，任何对这一物体的知识都不会对这种知觉发生根本性的影响和干扰。图 200 所示的那个特制的房间，曾被用来证明这样一事实：不管一个房间的实际形状如何，我们从中看到的都是自己看惯了的那种房间。但是，如果不是习惯的图式在起作用，而是事

---

<sup>①</sup> 哈斯托夫的试验，见他的《“暗示性”对事物的大小与知觉距离之间关系的影响》，载《心理学杂志》1950年第29期第195—217页。

先就认定这个房间是一个长方形，这种事先的认识无论如何也不会起到这么大的作用。<sup>①</sup>

除非是把房间加以适当的设计，使它投射到视网膜上的式样是一个代表规则的长方体的变形式样，才有可能产生这样的效果。上述试验同时还证明了一个极其有名的、而且具有重要的生物学意义的事实，这就是：视觉所见的人体的大小，直接受到知觉的简化原则的控制。之所以如此，乃是因为在类似人体这样的视觉形象中，没有任何东西要求它必须以特定的尺寸出现，人的形象本身对于尺寸的计算不产生任何抵抗力。

在这许多意在证明对深度的知觉取决于知识和经验的失败试验中，其中有一个是由卡洛尔和朱利安·豪赫伯雷作的（图202）。<sup>②</sup>

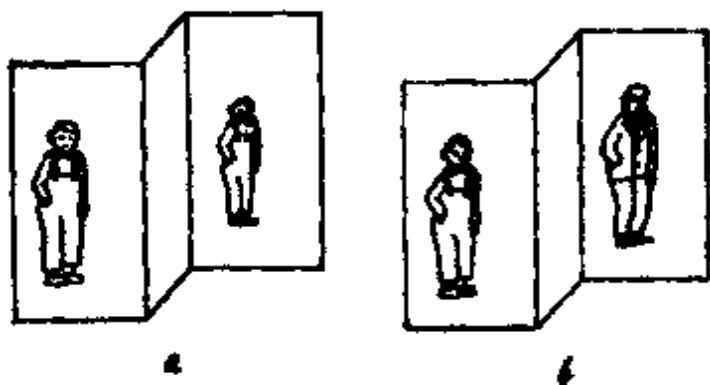


图 202

在这个试验中，所用的屏风是可逆的——无论是它的左扇或是右扇，都可以被看成是在靠前面一些的位置上，也就是说，在我们观看这样一个式样时，屏风的左扇和右扇会交替地出现在靠前面一些的位置上。在试验的时候，试验者可以把每

<sup>①</sup> 参照卡洛尔·C·普拉特《以往的经验对视知觉的作用》一文中对经验主义理论的批判。载《心理学杂志》1950年第30期第85—107页。

<sup>②</sup> 图202运用的是卡洛尔·巴那斯·霍赫伯格在《熟悉的尺度与深度知觉》（载《心理学杂志》1952年第34期第107—114页）一文中的原理，而不是对这本书所使用的那些插图的完全复制。

一扇屏风出现在靠前位置的总次数加起来。但是，当我们把人体的形像画到屏风上之后再去做这一试验时，会发生什么样的情况呢？在观看图 202 (a) 时，“以往经验决定论”者会预言，左扇出现在前面的次数多一些。因为我们预先就知道：凡是大一些的图像总是离观看者近一些。对于这个预言，“知觉因素决定论”者会加以赞成。因为在知觉因素决定论者看来，凡是大一些的事物，不管它是一个孩子，还是一个长方形，总是倾向于靠前面出现。试验结果证明，依照这两种理论所作出的预言，都是与事实相符的。但是，既然这两种理论作出了同样的预言，这个试验就无法决定哪个理论更正确些。然而，当我们用图 202 (b) 作试验时，事情便发生了根本性的变化。在观看图 202 (b) 展示的式样时，“以往经验决定论”者会预言，画着孩子的那一扇位于前面的次数多一些，因为当儿子和父亲以同样的大小出现时，父亲必然是离观看者远一些。但当我们站在“知觉因素决定论”者的立场上去作出预言时，我们的预料就是：这两扇屏风被看作位于前面的次数应该是一样的，因为这两个人物形象的大小是一样的。试验结果表明，由“知觉因素决定论”者作出的这一预言是正确的。

那么，艺术家又是怎样去利用心理学上的这两个争论呢？实践证明，艺术家从“经验决定论”中所获得的益处，要比从“知觉因素决定论”中获得的好处小一些。因为艺术家在创造艺术品的时候，很少注意普通人对某些题材具备的知识，他的职业要求他必须把所有的知识转化成视觉形象。他能够取得多大的空间效果或取得什么样的空间效果，主要取决于他运用了什么样的形状、大小、色彩、定向等知觉因素。我们在下面一节中所要涉及的，也正是这样一个问题。

## 14. 由事物本身创造空间

在此之前，我们所分析的都是有关式样本身的形状和定向的问题。但是，空间并不仅仅是在一个狭小的式样中创造出来的，任何一个视觉形状所产生的影响，也都会越出它自身所在的范围，在某种程度上说来，还会在它周围产生出一定的空间模式。



图 203

图 203 所示的不规则四边形，是通过边线的集聚使自己以一个确定的角度与直立的平面偏离的。这种偏离，实际上是一种双层偏离。第一层是使图形本身像一座吊桥一样向后面转过去，第二层是使式样像转动的门扇一样，向旁边转了过去。这两层

偏离所造成的结果，就是在纸面上产生了一个空间环境。这个环境不仅有垂直度和水平度，而且有一个明显的第三度。这个由轮廓线式样和一个直立的平面组成的总体式样与空间环境的联系，会自动地被看作是以下述两种方式中的一种进行着：

第一种方式：这个不规则四边形看上去是一个平躺在水平地面上的平板的长方形，也就是观看者从它的上方以一个倾斜的角度观看到的图形。例如，一个飞行员从飞机上向下瞭望一个飞机场时，所看到就是这样的图形。

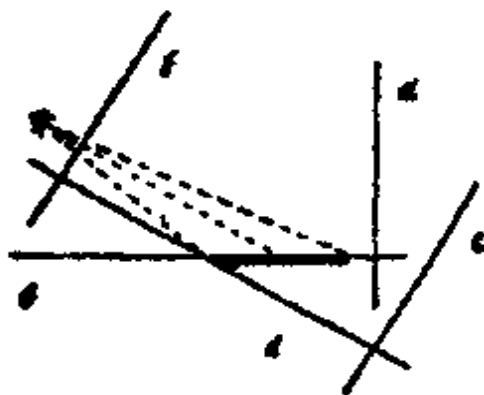


图 204

在这种方式中，这一不规则的四边形的定向，与处于 ab 空间框架中的水平面 b 相重合（图 204）；而观看者所看到的这个不规则的图形的正面平面 f，则与这个空间框架相偏离，这就是说，观看者自己与这个空间构架相偏离。



第二种方式：把图 204 加以转动，直至处于垂直位置上的  $f$  为止。这时，空间构架  $cd$  就与不规则图形的正面平面以及观看者所在的平面一致；构架  $cd$  中的水平面  $d$  就与观看者的视线相平行。在这种情况下，这一不规则的四边形看上去就不再位于水平面上了，而是一端从水平面上升了起来，并落到了与水平面成一定的倾斜角度的地方，最下面的那个未升起的边则与地平面接触。于是，它便不再呈长方形形状了，而像是矗立在沙漠上的一个截头金字塔的一个侧面。

以简化的原则相对照，上述两种方式都各有利弊。在第一种方式中，该式样的位置是与空间构架相一致的，但绘画式样中的空间却是与观看者所在的直立面成一定倾斜角度相交（即  $f$  和  $b$  相交）。在第二种方式中，观看者所处的直立面与空间构架相一致，然而这时式样本身却相对于水平面成一定的倾斜角升了起来。而且还在第三度中呈现出了不规则的四边形形状。在早先我曾说过，在视知觉中，这两种方式都是有可能自动产生的。举例说，有时候从相片上看到的建筑物，就呈现出一种倾斜的形象，或像金字塔一样集聚的形象，而不是使观察者感到，他自己是在一个倾斜的位置上观看某些垂直的长方形的墙壁。

当我们从图 203 中看到一种水平的基底面的时候，实际上这是一种极为特殊的例外。只有当这个图形中那两对集聚的边



图 205

线相交的点是位于同一条地平线上的时候，才能出现上述情况。但是，当这一图形不具备这一条件时，又会出现什么样的情况呢？（图 205）在第一种方式中，如果我们按照透视原理去衡量，这一图形要么被看作是一个位于水平面上的梯形，要么被看作是一个适当倾斜面上的长方形（像从一个不平衡的飞机上看到的那样）。

在第二种方式中，这个式样看上去就是一个从地平面上倾斜升起的长方形，像一个在暴风雨吹打下向后倾倒的

长方形弹子台。我们发现，用第二种方式解释图 205 时所产生的式样，要比同一种方式解释图 203 时产生的式样，显得简化一些（前者是一个梯形，后者是一个长方形）。因此，我们完全可以期望这种式样产生的机会更多一些。（如果不放心，读者可以自己检验。）

在这儿，还有一点是必须引起我们高度重视的，这就是，在围绕着这个式样建立起来的无数空间构架中，只有少数几个能在知觉中自动地产生出来。它们是那些能为观看者和式样本身提供最简化的条件的空间构架。

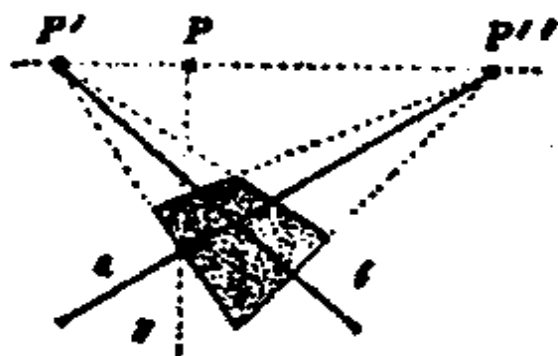


图 206

这些式样所发挥的作用，并不仅仅在于它们可以确立空间构架的主要方向，依照透视原则，它们还能明确地显示出观看者观看时的位置。举例说，在图 203 的第一种方式中，只有当观看者站在过 P 点的垂直轴线 v 上（图 206）、而且当他的眼睛与 P 点的高度相等的时候，才能把图 203 看作是一个长方形。P 点是通过透视图法得到的。这个原则究竟能否使人心服，还可以通过试验去证明。这个试验就是，让观看者站在式样前面，亲自检验一下当他看到长方形时，眼睛是否落在 P 点的位置上。

第二，这样一种式样还能够确定图画空间中的主轴线 (ab)。在我们所分析的这一式样中（图 203），它的绘画空间的主轴线，看上去应该与观看者所在的直立平面成倾斜角度相交。第三，这样一个式样还能确定空间的范围。这就是说，它还能确立地平线的位置。这个式样的两对边线的集聚性愈强，从这个式样中看到一个长方形时眼睛的位置就愈低；眼睛的位置愈低，地平线的位置也就愈低。换句话说，这个四边形的四对边线的集聚性愈强，它的基底面的范围就越窄。对于图 206

来说，它的地平线是由  $P$ 、 $P'$ 、 $P''$  来确定的。在这里，还有另外一个应该引起我们特别注意的事实，这就是在那些照理应产生出来的若干不同的深度范围中，这个式样总是自发地产生出一个能使得这一式样呈现出最简单的形状的深度范围。

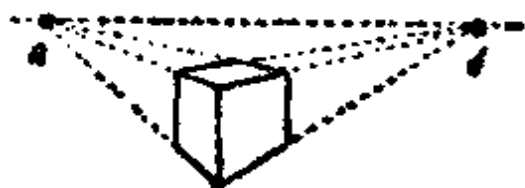


图 207

我们用平面图形证明的这一道理，同样也适用于三度图形。图 207 中所示的立方体，是参照投影点  $a$  和  $b$  建立起来的，连结这两个投影点的直线就是地

平线。在一个空旷的周围背景中，这个立方体将会在自己的周围创造出一个空间构架。这个空间构架的范围，同样也是由上述两个投影点  $ab$  确立的。如果我们真想把这一周围背景的透视关系画出来，只要这两个空间构架重合，那是不太困难的。但是，如果这个基底在的地平线与这个立方体的地平线不相重合，就会出现下述三种情况中的一种。

1. 周围背景（或基底面）将确立整个图画的空间构架。这时，立方体就只好通过呈现出变形的形状和倾斜的定向去俯就这个构架。

2. 由立方体自己确定空间。当发生这个情况时，立方体必将呈现出一规则的立方体形状。这时，周围背景（即基底面）就只能通过自身的变形去俯就立方体创造的空间构架。

3. 整体分裂为两个独立的系统。这时，无论是立方体还是基底，都会呈现出一种规则的形状，但并不处于同一个空间构架之中。

最常发生的情况，总是由基底面来确定整个图画的空间构架，因而发生第一种可能性的机会为最多。但是，通过改变知觉因素的方式，其余两种情况也有可能发生。

在此我们应该再次强调指出，在一般的情况下，像图 207 这样的透视图形，总是被人们看作是一个放置在水平基底上的立方体式样。虽然从理论上说，这一个图形应该代表无限多个

变形的和方向倾斜的物体，但实际上，眼睛总是自动地把这样一个式样看作是一个最简化的物体的投影（在此图中，是一立方体的投影）。这是因为，这样一个式样总可以在这个能够伸延的空间中，围绕自己确立一个适合于它本身构架的基底。

因此，视觉对象的形状和位置，主要是取决于它们周围背景（基底）的空间性质。这一点，我们已经在图 198 所示的试验中得到证明。一个在暗室的地板上平放的发光的梯形，如果它的视网膜投影是一矩形，观察者所看到的必定是一个直立的矩形，但是，如果观看者能够清晰地看到这个梯形所在的地板，观看者看到的就是一个梯形。因为在这种情况下，这个小小的封闭的图形就要俯就于这一较大的倾斜面。<sup>①</sup>

至于另一种情况，即放在这个地板上的图形是一个长方形或是一个三角形的时候，观看者究竟会从中看到什么样的图形，读者们可以自己推断出来。

当然，并不是在所有的情况下，背景或基底都要以自己的空间构架去支配位于这个空间构架之内的封闭式样。任何一个看过电影或电视的人都会注意到，当他从一个偏座上观看的时候，基底所形成的空间构架就不会对式样发生影响。

韦太默曾经利用幻灯片把一图画投射到一个不规则的基底上进行试验<sup>②</sup>。在试验中，这一不规则的基底是通过把一堆箱子放在一张转桌上不停地转动得到的（或是用一波浪形的地毯作基底）。这时，这张画为了使自己去适应这个基底，就应该分裂成无数个起伏不平的部分和定向。然而在实验中，这种结果却没有发生，相反，这张画反而从这一不规则的基底上分离了出来，处于半空中的—个直立的平面之中。因为通过把整体分裂为两个独立的空间系统，就有利于图画保留其完整的形状

---

<sup>①</sup> 这些试验可见吉布森《活动绘画测验和研究》试验报告七，载《美国空军航空心理学教程》，华盛顿版，1947年。

<sup>②</sup> 韦太默这一试验未曾发表过，但在讲演中常提到。

和定向。

## 15. 金字塔形的空间

在前一节中，我提到过这样的陈述：“这一梯形看起来像是一个长方形。”但是，当读者看到这样一个梯形时，也许会改变一种说法：“这个嘛，看上去有点像是一个长方形，但似乎又不太像。”在这种似是而非的判断中，隐伏着一个极为关键的问题。

实际上，所有知觉到的空间，都是以一种位于两个极端状态之间的中间状态出现的。

第一种极端状态，就是与这个空间在一个二度的平面上的投影相等的状态。在这种情况下，这个空间是平板的，并位于一个直立的平面之内。在这样一个平面内，那些处于不同物理距离上的物体，看上去就像它们在视网膜投影中的距离一样；那些以倾斜的定向出现的物体，看上去则与它们在视网膜投影上的变形相差无几。这样一来，人所知觉到的各种物体的大小、形状、倾斜角度，就与这些物体在平板画上的大小、形状和倾斜角度一般无二。

第二种极端情况就是，空间看上去无限地深远，一切在物理上平行的直线，在这儿也都是平行的，一切物理对象都显示出它们真实的形状和相对的大小。在这幅图画中，原来那些集聚的线条都以平行的形式出现了，地平线也位于无限远的地方，形状和大小的变形也都得到了完全的补偿。

实际上，上述两种极端状态，无论哪一种都不会成为现实。由于我们曾经列举的那些理由，我们眼见的空间，永远是处于这两种极端状态之间的中间状态。至于每一种具体的中间状态在这两个极端之间的准确位置，还要取决于知觉的条件和观看者的态度。

心理学家们曾一度认为，如果要想准确地看到物体的形状和大小，只有当知觉到的空间是物理空间的准确复制品时，才有可能。这就是说，只有当知觉到的空间与上述两种极端状态的第二种极端状态相符合的情况下，才有可能，除此之外，在其他一切条件下所得到的知觉对象，都是错误的。按照吉林茨基最近提出的见解，这种错误的程度还要取决于所知觉到的整个空间的深度。<sup>①</sup>

这就是说，如果有某一观测者提供了有关物理空间的正确的报告，他要么是看到了这个未变形的无限的空间（完全恒常的），要么是通过某种猜想纠正了他所得到的错误的印象。这种猜想，被认为有可能是基于理性能力推断出来的。例如，虽然我看到的是一个平行四边形，但根据理性的推断，它一定是一个正方形。

知觉中发生的情况，实际上并非如此简单。现在让我们再次步入一个教堂，并透过中间的走廊，观看中央的神坛。这时候，我们看到的是教堂内部空间的深度，这个深度或许比它们实际深度要小一些。这几排柱廊看上去是平行的吗？所有的廊柱看上去高低一致吗？是，又不是。因为我们既看到了那些向着以神坛为标志的投影点集聚的线条，又同时看到了所有的廊柱之间高低的相等和位置的平行。所有这一切，都是直接看到的，而不是通过计算推导出来的。从理论角度来看，这种矛盾的视觉经验是不可能的，然而我们实际看到的，却又的确是如此。当我们观赏一幅文艺复兴传统的画时，会看到处于前景中的图形与处于背景中的图形之间，既相同又不同。这些图形之间的大小差别是很明显的，但相对于它们共同建立起来的总空间来说，它们看上去又很自然地相等。如果这种相等是由理性

---

<sup>①</sup> 参见阿尔拜提·S·吉林茨基《对视觉空间中的大小和距离的感知》，载《心理学周报》1951年第58期第464页。还可参见吉布森《对视域的知觉》第183—186页。

揣测出来的，那它的艺术价值就全然丧失了。那么究竟如何解释这种自相矛盾的结果呢？

我们首先来分析一下，使得一个物体与另一个物体大小相等的因素。事实上，当我们说这一个物体与另一个物体大小相

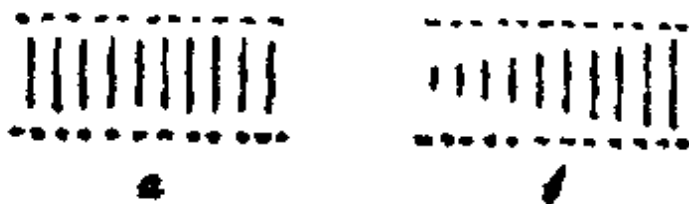


图 208

等时，实则是指说这两个物体与空间构架有着相同的关系。图 208 (a) 中所示的条纹，之所以看上去长短一样，是因为它们在以虚线所示的构架中占据了相等的空间。而在图 208 (b) 中，这些条纹看上去就不相等。之所以如此，是因为它们在构架中占据的空间不相等。但是，这种观察只适合于欧几里德几何空间，因为平行线定理只能在欧氏空间中适用。（通过一条直线之外的任意一点，能画出一条而且只能画出一条与这条直线平行的直线。）然而并不是所有的空间都是欧氏空间。<sup>①</sup>

我们总习惯于把宇宙想象成一个无限大的立方体，而且把它的空间看作是同质的，因为在这样一个想象的空间中，即使物体的位置改变了，物体本身以及物体与物体之间的关系也不会改变。但是，假如我们把这个大立方体的一个面想象成一个点那么大，从这个点代表的无限到有限的距离之间的立体，就

<sup>①</sup> 关于欧氏空间和非欧氏空间，参见库伦特和罗宾塞合著的《什么是数学？》第 214 页，纽约版，1951 年。

变成一个无限大的金字塔。<sup>①</sup>

必须指出，这儿不是指包含在普通的立方体空间之内的金字塔形的内部空间，而是指整个世界本身就是一个金字塔形。

很明显，这样一个空间就不再是欧氏空间了。虽然在这个空间中，所有的几何尺度仍然是有效的，但却会导致惊人的结果。从那个收缩为一个点的面上发出的平行线，都变成了向各个方向放射的射线。所有的物体，只要它们离这个塔尖的距离与它们自身的大小的比例相等，它们看上去就相等。一个向塔顶移动的物体将会收缩，但不会变小。它向塔顶的移动会慢下来，但速度仍然保持不变。如果一个物体改变了自己的空间定向，它的形状将会改变，但同时又保留了形状的常性。

我们的视觉世界就是这样——一个金字塔形的空间。因为在视觉世界中，变形从来就没有得到完全矫正（或补偿）。它的结构虽然不如一个立方体空间简单，但也没有复杂到眼睛不能把握的程度。而且，控制这个整体的，永远是那么几个简单的原则。即使一个数学家，如果他要了解非欧氏空间，也没有必要一定要把它转变成为一个欧氏几何空间。因为视知觉本身就会自动地和准确地适应这种金字塔形的空间，而不需要理智去把所见到的一切东西，都转换成它们在一个同质的宇宙中的意义。上面我曾经说过，只要各个物体与空间构架的关系相同，它们看上去就是相等的。我们没有理由认定，只有在物体处于最简单的状态时（如当它们是垂直的时候），我们的眼睛才能确定

---

<sup>①</sup> 把视觉空间称为金字塔形的空间，可能是为了简化。依照这个理论所进行的试验和数学计算都证明，在视觉空间中的直线就是物理空间中的曲线，而视觉空间中的曲线又与物理空间中的直线对应（见鲁道尔夫·K·伦恩堡《对双目视觉的数学分析》，普林斯顿版，1947年）。这一证明当然并不能完全代替艺术领域的证明，但是艺术中以曲线代替直线的想象，早就引起了人们的重视。例如，在阿米斯著的《视觉和艺术技巧》一书（载美国《艺术与科学协会会刊》1923年第58册）的第29页中就指出过，达·芬奇在其《最后的晚餐》中，就曾以曲线表现直线。此外，在伦勃朗、胡夫、查瓦奈斯·普维斯、米勒·吐尔纳等人的作品中，也都出现过类似的情况。



它们与空间构架的关系。吉布森曾经说过这样一句十分恰切的话：“在知觉中，真正恒定的东西不是大小，而是比例。”<sup>①</sup>

在知觉空间中，还有一些可以称为“牛顿绿洲”的欧氏空间。例如，在一个直立的正面平面之内，其空间就接近于欧氏空间，在离观看者几码的距离之内，形状和大小事实上都保持不变。而且正是根据这样一些区域，我们的理性才具有了一个简化的视觉空间概念。然而，即使在这个金字塔空间的其余地方，形状和大小与空间构架的关系也都能被直接地知觉到。而对于那些天真的观察者来说，就几乎觉察不到透视的作用，因为依照透视关系去观察，就意味着把一个不均匀的空间看成一个均匀空间的变形。这个空间中产生的深度效果，就像是当我们在一个直立的平面之内观看一个变形的物体时所知觉到的那种深度效果。

事实上，人体或物体在离观看者极远的距离之内看上去不是小了一些，而是小得几乎看不见了。在这种情况下，关键并不在于过大的距离本身，而是因为空间构架本身已经不能再延伸下去了。如果我们沿着一条轨道望去，轨道上的铁轨看上去是集聚的，然而实际情况是，直至到达地平线时，这两条铁轨仍然还是平行的。同样的道理，也适合于在一条连续不断的人流中所看到的人的大小（或在一森林中看到的某一棵树的大小）。但是，当我们从飞机上向下望的时候，由于飞机与地面之间的空间几乎不受任何阻碍，所以这段距离看上去就短一些，从而使地面上的物体看上去就小一些。同理，一个窗子的框架一般总是被看作是与远处的景致毗连在一起的，因为窗子与远景之间没有一个可见物来确定它们之间的距离。在这样的情况下，三度知觉就被削弱了。

空间构架只能由我们所看到的事物所构成。特别是当一堵墙壁或一条道路的拐弯，对这个构架的构成起着极重大作用的

<sup>①</sup> 吉布森：《对视域的知觉》第181页，波士顿版，1950年。

时候。物体表面上那些愈远愈小的纹理单位，也起着同样的作用。但是，正如我们在上面所举的例子中所说，它们的空间构架往往不是连成一体的。在地平线和月亮间的空间中，由于没有障碍物相隔，月亮看上去就不比我们所看到的地球上一个远距离的物体更远一些。在瞭望科罗拉多大峡谷的时候，我们或许高兴地或许苦恼地发现，自己竟没有办法估量这个全景的距离。

## 16. 基本原理

能够用来增加深度或增加平板性的因素是无穷无尽的和各式各样的。但在所有这些因素之间，是否有一种共同的东西呢？吉布森曾经说过，凡是三度空间，都是由知觉到的“梯度”创造的。<sup>①</sup>

但究竟什么是梯度呢？梯度又为什么能够创造空间？

我们在这里所说的梯度，主要是指某种知觉对象的“质”在时空中的逐渐增加或逐渐减少。举例说，一个倾斜的平行四边形，就包含着一个位置上的梯度。因为这种倾斜的图形在脱离正常的水平轴和垂直轴的位置时，都是以一种均匀变化的距离，逐渐进行的。因此，就上面所说的倾斜来说，只有当我们把它看作是位置或距离的梯度时，才能真正理解它在深度知觉中的根本重要性。在图 209 中，我们就看到了许多种知觉梯度，其中位置倾斜梯度是由一条与水平线偏离的虚线表示出来的。除了位置梯度之外，这个图形中还包含着一个大小梯度。从图中可以看到，其中的正方形是逐渐由大变小的，正方形与正方形之间的距离同样也是由大变小的。正是由于这些梯度的存在，才产生了一种强烈的深度效果。

<sup>①</sup> 吉布森：《对视域的知觉》，波士顿版，1950年。

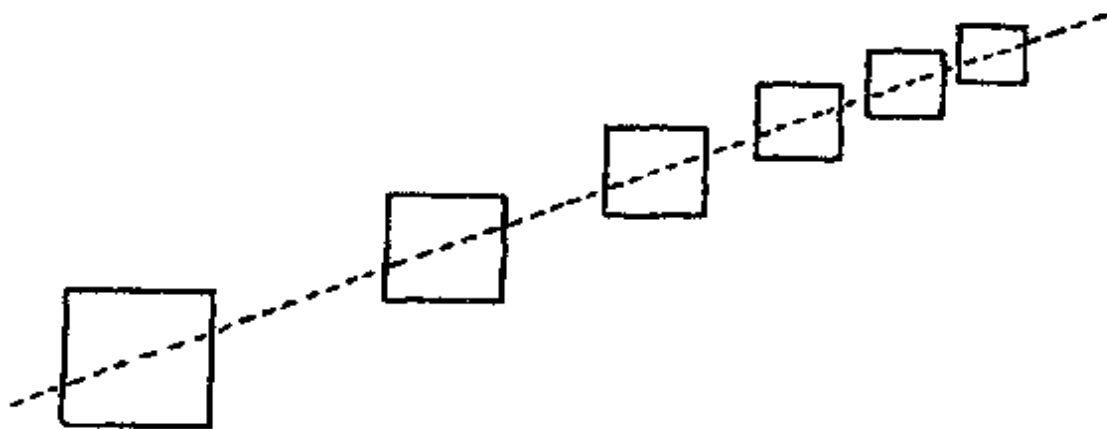


图 209

上图中的一连串正方形，其本身的规则性，对产生深度效果同样也起着很大的作用。假如这些单位不是正方形，而是各种不规则的形状——再加上它们的分布不太规则、单位与单位之间距离的逐渐递减也不太均匀——其三度性就很不那么明显了。举例说，当我们给那些在荒野中散布的七零八落的石头拍出的照片，立体感就会显得非常差。当然，在这样的照片中还是可以看到梯度的。因为其中各个单位，仍然是从相片的底部到相片的顶部依次由大变小的，单位与单位之间的间隔大体上也是递减的，除此之外，还可以分辨出与之相对应的位置的倾斜。但是，由于各个单位本身形状的不规则，其深度效果就差一些。

当梯度被看成是式样的变形时，就能加强深度效果。如果一个式样是从一个比它简化的式样偏离而来，而且能够从偏离中清晰地看到未偏离时的简化式样，这一式样就是一个变形式样。例如，从图 209 所示的式样中，我们就可以看出，它是由一排成竖直方向排列、大小相等的正方形变形而来。如果这个式样的倾斜度不大明显，单位与单位之间距离的递减不太均匀，就不容易清楚地看出，它是由一个比它较简化的式样偏离而来。换言之，从整体中看到的变形特征就不那么简化。

我们分析的上述式样，还具有另外一些能够加强这个式样

的深度感的梯度，其中之一是由基底面的纹理所形成的。<sup>①</sup>

就纹理来说，纹理最大的是这幅画的基底面下部，愈往上就愈小。这样一来，就增加了另一种大小梯度。从原则上说来，使用质地高度均匀和整齐的质料（四方格图案式的地板、用平顶镶板装饰的天花板或拱顶、带图案的糊墙纸等等，在绘画和建筑中用来加强深度效果的设计），与使用一些表面结构不太均匀的质料（如田野、岩石、流水构成的表面结构）是没有多大区别的，后面一种质料的深度效果之所以比较差一些，关键不在于它使用的质料是“自然物”，而在于它展示出的大小梯度不太明显。事实上，人造梯度之所以比自然梯度效果更佳，根本原因就是人造梯度中那些规则的式样能将大小的均匀变化显示得更加清晰。现实主义风格本身对产生深度感其实并没有作出多大的贡献。

在色彩、亮度和轮廓的鲜明度等因素形成的梯度中，上述道理表现得最为明显。由达·芬奇首次提出的所谓空气透视，就是通过使画中的各种事物的色彩随着与观看者的距离的增加而逐渐变淡的手法，产生出一种色彩梯度。在自然界中，这种现象是由于空气稠密度随着距离的增加而增加。空气透视之所以有效，并不是因为它是自然中所存在的，而是在于它产生了一种知觉梯度。正因为如此，将这种空气透视法运用到空气影响很小的短距离之内，也能产生一定的深度效果。例如，当把这种梯度运用到抽象艺术中时，就能产生很好的深度效果，而抽象艺术本身并不再现物理空间。

---

<sup>①</sup> 吉布森是第一个指出纹理梯度之重要性的人，他认为，这种梯度之所以会产生出深度效果，是因为它可以使形象看上去更加真实。在他看来，线条画就“像幽灵那样抽象”，但在知觉中，线条画比相片与真实的物理空间比起来，深度效果就强烈得多。之所以如此，是因为它们各自包含的“梯度”的数目和种类不同。但更重要的是它们各自的表象所具有的视觉力量的不同。一幅线条画所包含的“梯度”的数目，当然不如一幅照片多，但由于它包含着较为准确的结构，所以它的深度效果仍然比照片强得多。

同样的道理也适用于轮廓的清晰度。在物理空间中，物体离我们愈近，其轮廓线也就愈鲜明。在绘画中，人们也多利用这种现象来加强深度——这并不是因为它是一种自然现象，而是因为其中包含着一种梯度。在摄影艺术中，假若我们把焦距对准，就能拍出一个清晰的区域，离这一区域愈远的事物，看上去就愈模糊。焦距和透镜的孔径愈大，照像机与处于焦点上的物体距离就愈近，具有清晰轮廓线的物体所占的范围也就愈小。在同一个人的相片的各部分，鼻子部分就比耳朵部分显得更清晰。正是这种梯度上的陡缓，才决定了深度效果的强弱。

在绘画中，最清晰的区域一般是位于前景的。这样一来，就把前景确立为距离的最近点或基点，所有其他的距离都被看作是从这一基点的偏离。然而，在摄影中就没有这种习惯。因为在摄影中可以按照需要，随意地调整这一清晰区域的位置。在电影镜头中，随着最重要的物体与我们距离的改变，焦点也可以灵活地改变。这样，就可以在第三度范围之内中的任意一个距离上，确立空间距离的基点，而这样产生出的双重的清晰度梯度，就可以使别的深度距离上的物体，以这个基点为核心向前或向后偏离。于是，就在这个透视圆锥体之内的某一位置上，创造了一个从属的构图中心。

对于光线所具有的共同作用，我们将在下一章中进行描述。利用光线来产生深度，实际上也是利用亮度形成的梯度产生的。亮度最大的区域，就是距离光源最近的区域（或是与光源重合的区域）。因此，亮度同样也能为空间距离确立一个基点，然而这个基点却不一定位于前景中。伦勃朗作画时，就把这个基点安排在绘画空间中任意一个适合自己目的的地方。从这一基点出发，就在空间中形成了一个亮度逐渐减弱的梯度。这一梯度的方向不仅是向前的和向后的，而且还是向两侧放射的。因此，由亮度创造的梯度，是一个以空间中某一点为中心，向四面八方放射的球形梯度。

电影艺术的前驱者们很快地发现了，“行进中”的摄影，

能取得更强的深度效果。在我们从一辆行进的汽车或火车上观看风景时，也能观看到这种效果。在行进的车辆中所看到的物体的运动速度，往往随着物体离观看者远近的不同而不同，离车辆最近的物体，运动的速度最快；而地平线上的物体，看上去几乎是不动的。但那些超过地平线的更远的地方的物体，运动速度又增加了，只不过是向着相反的方向。凡是位于地平线上的物体，例如山顶上的建筑、云朵、太阳等，都随着观看者一起前进；凡是位于地平线和前景之间的物体，都是向后运动。这样一来，“运动”就把一种连续的和相对的位置变形，赋予到整个视觉区域之中。对于形状进行的这种强烈的变形，就在知觉中转变为一个由规则形状组成的简化的空间形象。这个空间形象整体地进行着旋转式的运动。瓦拉赫最近就利用一个单个的物体，对这种现象进行了研究。<sup>①</sup>

他在试验中让被试者观看的，是一个在银幕后面转动着的物体投射在银幕上的影子。观看者在观看时会出现两种可能性：第一种是，他根本就看不到物体本身的转动，而只看到这个物体的形状以一种特定的节奏变化着；第二种是，他只能看到一个具有规则形状的物体，在绕着自己的轴心旋转。试验结果还表明，人们究竟能看到什么景象，主要是取决于哪一种景象能够产生出较为简化的整体结构。

以上仅仅是用归纳的方式进行的论述，因此，我们至此还不能得出这样的结论：只有当我们知觉到梯度的时候，视觉区域才能是一个三度的空间。这样的陈述可以说是不正确的。举例说，在一个三角形中，其中的任何两条边都是集聚的（或相交的），这就是说，任何一个三角形都能产生一个距离梯度或大小梯度，但它仍然不具有深度效果。要想使它具有立体感，那就只有再加上别的知觉因素进行诱发。从另一方面说来，在

---

<sup>①</sup> 汉斯·瓦拉赫和 D.N·康乃尔：《运动产生的深度效果》，载《试验心理学杂志》1953年第45期第205—217页。

某些情况下，即使知觉不到梯度，也能有深度知觉。例如，形状的重叠和双目视差也能单独产生强烈的深度效果。我们看到，三角形本身所包含的梯度之所以产生不出深度效果，其原因就在于，在正常情况下，一个三角形并不能被看成是另一个比它更为简化的图形的变形。重叠和双目视差之所以能够产生深度，真正的原因在于由它们产生的三度式样比它们产生的二度式样更为简化。因此，正确结论应该是：只有当知觉到的梯度是某一种更简单的式样的变形时，才能产生深度。而变形之所以能够表现出深度，是因为在第三度范围内对它进行一些补偿之后，就能产生出最简化的式样。



图 210

至于双目视差为什么能产生深度，图 210 为我们提供了很好的说明。

从上图中可以看出，如果两只眼睛同样观看 c、d 两个黑点，它们将会接收到不同的映像。这是因为，两只眼睛观看这两个黑点的角度不同。对于这两个不同的映像，我们可以用 e 和 f 这两个不同的图像来表示。这两个映像中的任何一个，都趋向于在一个直立的正面中显现出来（除非别的知觉因素产生干扰）。然而当这两个映像一起被看到的时候，二者才能融合成一个映像。这就是说，两只眼睛所得到的

映像是以一种尽可能简单的方式结合在一起的。

当两只眼睛观看一幅油画的时候，它们各自接受到的映像是一样的，这样就容易在一个直立的平面中看到一个两度的知觉形象。假如艺术家故意要造成一种深度的印象的话，他就必须运用另外一些知觉因素，去抵消画中的平板性倾向。例如，运用一只眼睛观察时，虽然会减少物理空间的深度，但又会增加绘画空间的深度。

## 17. 正立和倾斜

从儿童画中可以清楚地看出，把绘画作品中的空间再现理解为对物理空间的复制，是完全错误的。绘画空间最初是在绘画平面上发现的，是由二度媒介提供的条件逐渐演化而成。换言之，是艺术家运用自己所掌握的线条、形状和色彩等媒介物，进行了多次试验的结果。

读者还可能记得我在论述儿童画时使用的图 145。这是一幅带有儿童早期绘画特征的式样，其正方形式样，被早期发展阶段上的儿童看作是一个立方体的二度等同物。高一阶段上的儿童，又在这个正方形的两侧加上了两个侧面，从而使这个式样更加完整。但与此同时又使这个正方形在第一阶段上所具有的那种广泛代表性变小了（最初是代表整个立方体），因为这个高级阶段上，此正方形只能代表这个立方体的正面。对进入更晚一些发展阶段的儿童来说，那长方形的侧面就开始变得不顺眼了，因为它们不能代表立方体中那个绕过一个角向深度方向伸展的侧面。为什么这种长方形的侧面看上去不像是侧面呢？要知道，图 145 中的长方形，之所以看上去是平板的，并不是因为它画得不合乎自然，而是因为我们从这样一个长方形式样中根本就看不出，它是由一个比它更为简化的式样变形而来的信息。也就是说，在这个长方形式样中，不存在一种要求运用立体概念去解除它的内在张力的趋势，整个式样位于一个直立的正面之内，显得极其稳定和自如。

当绘画者突然悟出使侧面变倾斜这一办法之后，事情便发生了根本的变化。这些倾斜的平行四边形，看上去都是由长方形变形而来，因而可以通过三度知觉，从这些变形式样中看到那比它更简化的形体（立方体）。至此，再现立方体的这一重要方法便诞生了。



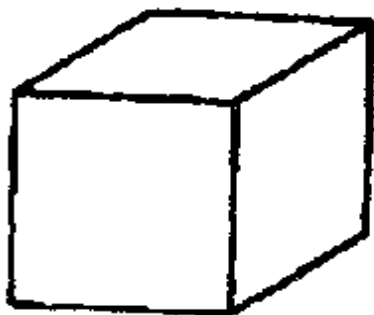


图 211

图 211 所示的式样，集中地体现了儿童在早期发展阶段上普遍使用的手法，以及用这种手法再现出来的空间式样。儿童们一经发现了这种手法之后，便一直用它来再现空间。而且假如得不到成年人的指点和帮助，就一直不会改变。这种方法还可以在原始时期业余画家的作品、欧洲中世纪艺术品、印度艺术

艺术品和中国艺术品中见到。但是，任何一个认为绘画形象愈是与物理对象相似就愈加可信（真实）的人，都会极其惊奇地发现，这样一个与物理对象十分不相似的形象，竟可以使得每个看到它的人都立即相信它就是一个立体的形象。他之所以会感到惊奇，是因为他发现，这样一个形象是如此强烈地偏离了一个物理立体的投影。

如果一个人要看到一个物理立体的侧面，就必须从一个倾斜的观察点上去看它。这样，观察者所看到的这个物理立体的所有的面，包括正面在内，都必定是变形的形象。当然，能够看到一个正立的正方形的机会也是有的，这就是当观察者的视线与这个面正好垂直的时候。在这样的情况下，观察者既看不到它的侧面，又看不到它的顶部。在另外的情况下，观察者也可以看到那个向深度伸展的侧面。但是在这样的时刻，观察者却再也看不到那个正面的正方形了。因此，从理论上讲，像图 211 这样一个图形，只能是一个高度不规则和不对称的六面体的投影。这个六面体中既不包含直角，又不包含任何互相平行的面。

我们之所以说它是一个不规则的六面体，其中还有另外一个原因。这就是，如果它是一个物理立方体的投影，它那向深度渐渐伸展的侧面就应该随着距离的增加而逐渐集聚。然而，在图 211 所示的图形中，它的侧面的两条边线却仍然互相平行。而能够投射成这样的平行侧面的物理对象，组成它的每个

面必定是随着距离的增加而变得愈来愈宽的。因此，如果用现实主义观点去衡量图 211 中的这个图形，它就只能是一个怪胎。然而也正是这个怪胎，却又被世代的人看作是一个代表立方体的形象。

那么，究竟如何解释这样一个难解的谜呢？

其实，这个式样并不是对物理立方体的复制，而是从表现媒介中自然生发出来的。换言之，它并不是一个物理立方体的投影，而是这个物理对象在三度绘画空间中的最简单的结构等同物。它根本就不是从侧面看到的形象，而是从正面看到的形象。它保留了原形中规则的正方形，然后又在这个正方形的基础上添加了倾斜的面。这些倾斜的面，就在第三度中生发出了形状规则的正方形侧面形象。再者，一个立方体的结构，是通过立方体的基本特征表现出来的，而在这样一个图形中，立方体的每一个基本特征都被尽量地保留下来了。我们从这个图形中不仅看到了一个直立的正面，而且看到了同样长短和互相平行的边线。这样，它就以最小限度的变形，表现出了三度的效果。

对这样一种适合于再现任何一种形状规则的立体和任何一种形状规则的环境结构整体的方法，我们称为“正面透视法”。<sup>①</sup>

在这种正面透视中，立体的一个面处于一个直立的正面之中，所有与这个直立的正面垂直的第三度的边线都与这个正面成一定的倾斜角度相交，这些倾斜角在整幅画中自始至终都保持不变，这就使得所有第三度上的边线始终保持平行。具有这种特征的方法，也被某些人称为“等角法”。因此，我们可以说，这样一个立方体形象是运用“正面—等角透视法”画出来的。

---

<sup>①</sup> 我在这里说的“正面透视法”，通常被人们称为“平行透视法”，但后一个字眼往往引起人们的误解，即误把它当成“等角透视法”，所以我才舍弃不用。

这种方法具有很大的优越性。由于运用了最简单的知觉结构和定向，它不仅容易画，而且也最容易理解。此外，用这种方法画出的绘画空间与观看者所在的空间的框架结构是一致的。因为被表现物体的一个面与绘画平面是平行的，所以其余的面虽然被画成了倾斜的，但仍然意味着它们与视线是平行的。正因为如此，观看者从这一式样中经验到的绘画空间，才似乎是他自己所处的空间的直接延续。既然观看者所在的空间与绘画中的空间是统一的，绘画空间看上去就似乎是一个稳定的和相对静止的背景。最后，由于“正面一等角透视”能把形状的变形限制在最低的程度，就使所有处于正面定向上的面，始终保留着它们客观上的大小关系，不管离观看者多远的面都是如此（也就是说，这个立方体的正面并不会比反面大一些）。此外，那些渐渐向第三度伸展的边线，同样也能保留客观的长度。或者说，其全部边线都能以一种统一的比例进行缩短，如全部的边线都缩短到原来的三分之一。正因为这种方法能保留原物的这么多客观特征，所以才特别使人喜爱——不仅为那些天真的手艺人喜爱，而且为建筑学家、数学家、工程师们喜爱。因为这些人需要的，正是这样一种能够十分准确地将立方体、建筑物或机器的三度尺寸和形状复制出来的绘图。

最后，我们还应指出，“正面一等角透视”之所以能加强深度效果，是因为当正立面的构架清楚地式样中显现出来而不是通过直角的画面暗示出来的时候，它的变形就更加可信。这一正方形的直立面，实际上是作为立方体倾斜的边线向第三度上放射的强有力的基点（或基底面）而出现的。

由“正面一等角透视”划定的任何背景，都倾向于给那些在这一背景之内发生的活动规定一个相应的构架。其中的图形既可以用正立面的方式一字儿摆开，也可以沿着观看者的视线垂直地摆开。这样的构架，最适合于表现类似庆典或某种仪式中的行列等平板而又安静的形象，而不适合于表现戏剧性的事件。

出于这样或那样的原因，画家们可能总希望创造出一种其主轴倾斜地穿过绘画空间的构架。要取得这样的构架，其实并

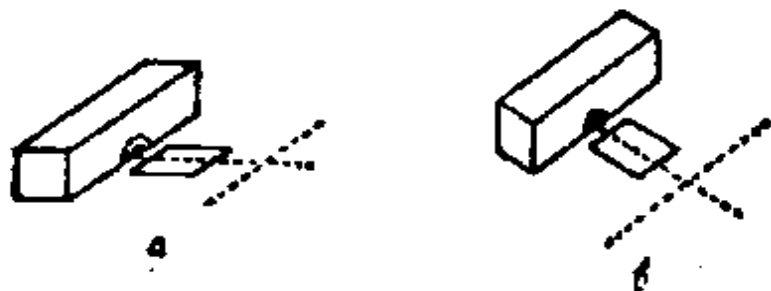


图 212

不需要改变透视方法，只需要将式样的重心从正面转移到那个向第三度伸展的侧面上就可以了（图 212a）。这样，虽然整个式样的结构并没有改变，但从心理角度看，它的结构却不如原来的式样简化。因为通过这种重心的转移，原来式样中的正面就转变成了第三度上的单位，原来的正面形象就变成了侧面形象。

当式样处于上述状态的时候，那已经转变为次要面的正面，看上去就成了与整个构架不相协调的局外单位。换言之，这样一个继续保留着正面姿势的面，与一个占据着整个构架的主要位置的倾斜排列，再也协调不起来了。因此，最好使它不要继续直接地与整个画面平行，而是使它转而与画面倾斜相交。当这样做的时候，我们就得到了在图（212b）中所示的透视系统。在这一系统中，式样的两根主轴都变成了与正面倾斜的轴线，直角以及水平方向的直线再也不见了，只有那仍然垂直的轴线，才使得绘画空间继续固定在观看者所在的空间构架之内。

上述透视系统被称为“斜面—等角透视”。这样的透视，可以在 18 世纪日本木刻画中大量看到。在观看这样的图画时，观看者不再直接与绘画空间发生关系，而是站在这个空间之外向这个空间之内斜视。假若这个式样中那个垂直而立的正面不再保留自己全部的正面性，这个物体就会完全与观看者脱离开

来。这种不一致性，最容易在那些表现人体形象的图画中清楚地表现出来。因为在这样的透视中，人体形象既得不到透视缩短，又不能像一个空间结构那样，可以从上往下观看，它只能尽量地与观看者的视线垂直相交。这样的透视系统又一次使我们想到，它像别的透视系统一样，并不是对自然的模仿，而是一种人为的式样，是从那些用二度媒介所创造的知觉状态中逐渐发展起来的。在这样的式样中，那些未经变形的垂直边线，有助于使绘画空间中那些变了形的立方体与正面的绘画平面联系起来。关于这一点，日本艺术家所采用的另外一种构图法，是很值得花一番功夫去研究的。运用这种方法之后，由那些与画面成倾斜角度相交的面构成的式样，看上去就不再像是偶然滑倒时显示出的那种蹩脚镜头了。相反，这种方法十分成功地使一个倾斜的式样获得了一种与它的构架的垂直轴和水平轴相平衡的投影。

## 18. 空间开始走向统一

由于用“斜面一等角透视”法创造的空间具有一定的倾斜度，其构图就有了极强烈的动感。由于它总是为了突出其中的一条倾斜轴而牺牲另一条倾斜轴，就使空间中的景物看上去像是一列从视野的左前方进入，又从视野的右后方离开的火车（或是从右后方向左前方开的火车）。从这种成倾斜角度展开的空间中，可以看到一种基本的不对称。但是，这种因突出倾斜而失去的对称是可以恢复的。这就是利用一种可以使得各种倾斜结合起来，而不是对倾斜进行补偿的透视方法，去得到一种更加复杂的对称式样。

在图 213 中，那个单面的“正面一等角”结构得到了它的几个镜像的补足。通过这样的方式，各种不同的倾斜都可以达到互相平衡，从而成功地取得了整体的对称和正面性。由于

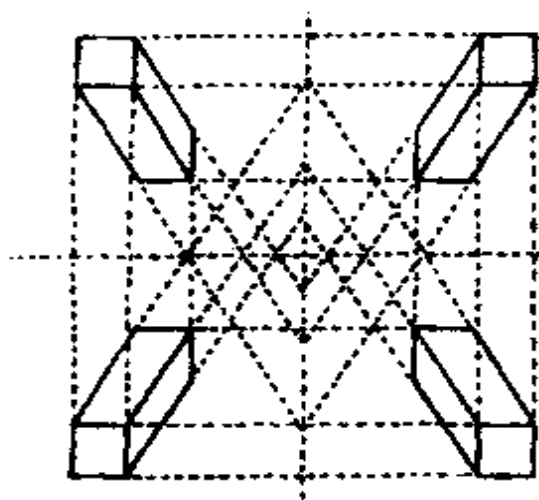


图 213

我们总是习惯于以中心透视原理去观看一切，所以很容易把图 213 这样一个较为原始的透视系统错误地解释为一种统一的空间系统。相反，我们必须意识到，这是一个由几个互不联系的独立空间结构结合起来的产物。当这些独立的空间结构像图 213 所示的那样，很对称地排列起来时，那些互相对应的向第三度伸延的边线，就

在同一条垂直线或水平线上相交（在图 213 中，这些垂直线或水平线是以虚线表示的）。这样一来，我们就很难看出整个式样是由几个互相独立的空间结构结合在一起的事实。

在某些文献中，这样一些垂直线或水平线还被称为“没影轴线”。这样一个字眼，往往给人造成一种错误的印象，使人感到，这样一些向第三度延伸的边线，是以中心透视法画出来的，而与这些延伸线相交的水平线（或垂直线）也就相应地被错当成了绘画空间的地平线。事实上，这些所谓的“没影轴线”，仅仅是对称排列的副产品。这种方法与后来出现的中心透视法之间的主要区别，并不表现在这种早期方法中运用了“没影轴线”，而后期的中心透视法运用了“没影点”。真正的原因是，这两种方法在概念上就有着根本的不同。中心透视法只能使那种因为互不相关的直线向着不只一个方向伸展而失去的空间统一性得到恢复，而在用图 213 所示的透视法画出的式样中，那些平行地向第三度伸展的边线和平面却具有四个不同的方向。正是由于这种原因，那些断定罗马的庞贝壁画是用中心透视法画出来的说法，才被认为是错误的。这种说法的错误性，不仅是由于这些壁画中的几何图形的构造不符合中心透视法，更重要的是它混淆了这两种不同的透视法的基本概念。

只要看到用这种方法创造出来的不对称的构图，我们刚刚提到的那种把其中的空间视为统一的空间的幻觉就会马上消失。在这种不对称的构图中，每一件事物，都具有自己独立的



图 214

空间系统。事实上，甚至同一件事物的不同的组成成份，也都具有自己的一套空间系统。图 214<sup>①</sup>是取自公元 1000 年左右的一枚德国银元上的浮雕。这一浮雕极其有力地证明了，由这种原子化构图所产生的效果。

图 213 表明，将那些具有不同定向的空间单位结合在一起，就能系统地利用那些集聚的边线。集聚，标志着形状的强烈变形。而这种变形式样，又远远脱离了那些天真的经验。种种对“集聚”原理的非正式运用，或许是对某种自然作用的模仿。但是，只有当“集聚”把各个不同定向的单位融合为一个整体的时候，它产生的效果才能使人信服。在图 213 中的那些虚线，显示出两个相邻单位是如何结合起来产生出梯形式样的。由于在中心透视法中使用了集聚的形状，那种主要的知觉障碍就转移到由这种方法创造出来的新的统一空间中去了。

14 世纪和 15 世纪期间的欧洲绘画，由于中心透视法于 1430 年左右的问世，达到了顶峰。这一段历史，<sup>②</sup> 为我们提供了一幅有关人类精神如何运用它的一切能力——它的感性直觉能力和理性推理能力——去探求一种解决视觉问题的新方法的迷人图画。这种新方法的产生过程，是按照一定的逻辑程序进

① 贝豪特曼《中世纪早期的绘画》第 342 页，载《雅典艺术史》第 6 卷，柏林版，1929 年。

② 向中心透视发展的这一段历史，可参见潘诺夫斯基《作为象征形式的透视》第 258—330 页，莱比锡版，1927 年。还可参见布尼姆《在中世纪绘画以及早期透视画中的空间》，纽约版，1940 年。

行的。在对视觉进行探索的这一过程中，每当一种新的原理被发现时，这一原理便被宣布为一种理性的准则。而这一理性准则又必将进一步被确定为新的视觉试验的基础。在艺术发展史上，任何其他事件都不像这一次探索这样，如此明确地证实了，把艺术直觉力与理性洞察力分离开来的危害性和虚假性。在我看来，只有当人们以形式主义的方法代替了视觉判断的时候，艺术直觉力和理性洞察力才能互相干扰。而当这两种能力为解决某一个艺术上的问题相互合作时（如解决中心透视法），理性原则就自然地经验中涌现出来了。一旦涌现出来，它就明显地对视觉判断占了优势。那些不了解运用理性洞察力来指导构图可以取得杰出结果的艺术教育者，只要认真地去研究一番艺术史上这一段为取得统一的空间效果而大力使用理性能力的探索过程，就会大受其益。他们不但能够从中发现从新的原理中汲取艺术灵感的事例，也会发现那种以现成的处方去取代视觉想象力的老一套陈规所产生的麻木的效果。

对于上面所说的“原子化”空间结构，我们可以引用下面的一段话加以清楚地说明。这段话摘自14世纪晚期森尼诺·森尼尼发表的一篇专论绘画技巧的论文。他在这篇论文中说道：“应该将整座建筑物置于这样一种统一的系统中：建筑物上半部分的装饰线条自房顶开始，逐渐向下倾斜；建筑物中部的线条，即建筑物正面的中心部分的线条，保持均匀和水平；建筑物下半部的线条向正好与上半部分的线条相反的方向倾斜”。<sup>①</sup>

上面的这段论述，或许适用于一幅用中心透视法作出来的画。但是，森尼尼描写的这一建筑物的形式特征，并不是指整体结构与某一共同的中心之间的联系，而是指构图中某一独立的区域的形式特征。在这些独立的区域中，向第三度作的倾斜其实是指向各个不同方向的（这就与中心透视大大不同了）。

---

<sup>①</sup> 见布尼姆《在中世纪绘画以及早期透视画中的空间》第138页，纽约版，1940年。



但是，在那些相互独立的空间结构相遇的地方，便出现了很大的麻烦。在一般的情况下，画家总是把这个地方隐藏起来，或者干脆在这个地方什么也不画。而当他必须在这样的地方画上东西时，所画出来的式样就必定充满着由各种不同定向的单位造成的冲突，以及这种冲突造成的笨拙的缝隙，看上去像是由各色破布片拼凑在一起的大杂烩。

上述结果往往发生（不仅是在绘画中）在理性打算解决下述一些问题的场合，这些问题是：虽然其各个部分（或单位）的结构已经达到完美，但整体仍然是破碎的。这时，理性实际上已经觉察到推动这个问题的最终得到解决的动力。这就是说，还在发现中心透视法之前，艺术家们就已经在绘画实践中部分地采用了这种中心透视法。在他们的画中，“集聚”已经不再纯粹是两个不同的方向的结合，而是被理解为无数条直线向一个共同点上的集中。无论是一种棋盘格式的地板，还是拱顶上的线条，都被表现成同类射线向一个共同点集聚的形式。但这一共同点在这个时期还不是整幅画的焦点。直到十五世纪中期，中心透视法才在意大利首次问世，也是这一方法在整个绘画史上的首次使用。这样一来，整个绘画构图就开始服从于同一个简单的原理，这就是使所有第三度上的线条或平面都指向一个共同的中心的原理。运用这样一个原理，空间的统一就重新恢复了。

## 19. 中心透视

中心透视法的问世，使艺术发生了戏剧性的变化。要想理解为什么会发生这样的变化，首先必须记住这样一个事实：中心透视法代表了两个完全不同的原则的汇合。

一方面，中心透视法是人们多少世纪以来为重新获得统一的绘画空间而作出的努力的最高成就。在这种意义上说来，它

只不过是那个被其他文化利用各种方式已经解决的问题提供了一种新的解决方法。中心透视法与埃及人所使用的二度空间相比，或是与日本人在一个倾斜的立体中所使用的一系列平行线相比，既不好一些，又不差一些。所有这些方法，都是完美的。它们之间的不同之处，仅仅在于它们表现了不同的空间概念。从这样一个角度来估价，中心透视法只不过是绘画技术发展过程中的一个突破，是视觉想象的产物，是在一定的媒介中对形状进行组织的一种方法。它反映了现实，但与其他文化中发现的方法相比较，它与现实概念的关系并不更直接些和更密切一些。对于这一点，我们无须将它与自然对照就能得到证实。但中心透视法确实为解决壁画或油画如何组织空间的问题，提供了一个新的解决办法。

从另一方面来看，中心透视法又是另外一个完全不同的进程发展的结果。在眼睛和物理世界之间垂直地竖立一块玻璃，然后将眼睛透过这块玻璃片看到的物体画在玻璃片上，就得到了用中心透视法画出来的那种式样。从这种意义上来估价中心透视法，它只不过是能够真实地对现实进行复制的一种技巧。从原则上说来，要想取得这种结果，并不需要具备有关几何公式的知识，也不需要费力地去进行组织。任何一个人，只要他忠实地在纸上描绘出他所看到的轮廓，也就等于掌握了中心透视法。

正如伊维斯曾经指出过的，中心透视法的问世，仅仅比欧洲第一幅木刻画的问世，稍晚几年。<sup>①</sup>

这决不是什么偶然的巧合，因为在中心透视法出现前，木刻画实际上已经在欧洲人的心目中确立了一个几乎全新的机械复制原则。在木刻画出现之前，机械复制完全是在创造性想象力的支配下完成的。而木刻画就不同了，它只不过是一件木制

---

<sup>①</sup> 见伊维斯《论视觉的理论性》第9页，载《中心艺术博物馆论文集》，纽约版，1938年。

模型的复制品罢了。那种在玻璃片上对自然景物进行的描绘，也恰好是一种与木刻画一样的机械复制，只不过它所参照的模特儿是自然本身罢了。中心透视法为正确地模仿自然提供了一套新的和合乎科学的标准，但同时却又排除了人的一切自由和任性。这就使那些以这种方法完成的图画变成对客观现实的准确复制。

这是西方思想发展史上的一个危险的时刻！这一新的发现无疑等于宣告，人类所进行的一切成功的创造，充其量也不过是对自然进行的准确的机械复制罢了。按照这一逻辑，只要把人的头脑变成一架机械录制机就能获得关于现实的客观真理。这样一来，人类在知觉活动和创造活动中的自由创造性，就等于被一新的原理完全摧毁了。让我们看一看由阿尔布雷希特·丢勒所设计的那一架绘画机吧！这台“机器”无疑是为了实现这一新的艺术创造理论而设计出来的（图 215）。在使用这一



图 215

架绘画机时，画家只要用一只眼睛透过瞭望孔观看，就能得到从一个固定的观察点上所能看到的全部景物。这样一来，某种

事物在某一特定时刻的表象，就代替了画家一生中探索、积累、判断和组织起来的全部经验的总和。（这一总和在过去被称为艺术家艺术创作的“原型”。）即使对这一特定时刻的表象，画家也不必去组织、判断和理解，他所要作的一切，无非是对这一表象一部分一部分地复制，就像把表象投射在一块玻璃片上那样。

从理论上说来，这是人类理性向准确的机械复制的投降。然而，幸运的是，艺术家在实践中既没有去使用这种机械，也没有真正赞成这种机械所要证实的创作理论。艺术家的艺术想象力仍然像过去任何一个时候那样强烈和活跃；艺术家创造的形象，仍然是他在与世隔离的画室里运用自己那双内在的眼睛独创出来的，不受艺术家曾在某一个特定的时间和地点所看到的某种特殊事物的形象的妨碍和干扰。即使在三百年之后的今天，当上面所说的那种复制机以更加完善的照相机的形式出现了，它仍然是受想象力制约的机械，而不是一种取代想象力的机器。同样的道理，也适合那种指导艺术创作的几何公式。虽然几何公式曾在某些年代里以它的新奇性和有效性使得艺术家们眼花缭乱过，但是它同样也不能代替艺术家所担负的特殊任务。它所表达的，充其量也不过是一种抽象的构图图式。每当眼睛看到的东西与这些用公式画出的抽象的图式发生矛盾的时候，它们就只好对眼睛让步。艺术家们对透视法所进行的抵制，普通人只能从塞尚的作品中发现，岂不知从这一原理问世的那一天起，艺术大师们就已经在悄悄地对它进行抵制了。

但是，对下面的事实，我们却不能视而不见。这就是：虽然艺术大师们在实践中尽量避免机械摹仿和使用几何构图公式，但在理论上仍然把它们作为评判一件作品好坏的标准。因此，艺术家们不但应该自己随时注意克服这种坏的倾向，而且还应该与艺术事业的资助者和评判者们的这种坏的倾向作斗争。在19世纪，这一不良倾向曾经使得公众艺术教育事业降低到了空前的低水平。即使在现代艺术运动中，它也不止一次

地挑起了十分有害的争论。挑起争论的目的，无非是想把创造能力转移到热衷于追求铺张的错误道路上去。

## 20. 焦点区域的象征性

由中心透视法所创造的那种“逼真”，在今天已经变得不那么重要了。相反，我们感兴趣的是它的表现方法和它所使用的表现媒介的种种特征。

如果拿中心透视法与等角透视法比较，它所产生的深度效果当然更加强烈一些。之所以如此，是因为它的集聚性增加了对事物形状的变形，从而增加了对它进行矫正的要求。从另一方面来看，由于中心透视法创造出来的形象更加脱离了事物的形状和大小等客观性质，它就不太可能成为一种可用来对某种物理对象进行复制的画像。当然，参照一种用中心透视法绘制的画像去建造一所房子或制造一台机器并非不可能，只不过是作起来太复杂罢了。在用中心透视法为事物画出来的画像中，即使是能够保留这个物理的正面（往往可以作到这一点），那些向第三度方向展开的线条却仍然要与这个正面发生偏离。它们究竟偏离多大的角度，一方面取决于被表现物体的形状，另一方面还要取决于该物体离集聚点的距离和相对位置。在这种情况下，要想分辨出这两个因素（即物体的形状和离集聚点的距离）各自起了多大的作用，那就相当困难了。同样的道理，也适合于向纵深方向伸展的边线和面的长度，因为物体离集聚点越近，它的纵深方向上的单位就越是被缩短得厉害。

如果我们从知觉和艺术的角度去看待这个问题，就必然会得出中心透视法比别的空间表现法更严重地损害了事物的基本视觉概念的结论。正因为如此，一幅用中心透视法画出来的作品的结构，就显得更为复杂。因此，只有当人类头脑经过一段漫长时间的改造之后，才能知应这种结构。

然而，当我们从另外一个角度去看待它时，它就具有一种积极的作用。正如我在第三章中说过的，正是由于变形所产生的那种真实感，才使中心透视法发挥了一种把艺术家从拘泥于表现客观形状和大小的方法中解脱出来的作用（看起来好像是前后矛盾的作用）。也正是这种作用，才为现代艺术的自由性打下了基础。

在绘画史上，中心透视法首次创造了一个具有统一中心的世界形象。当然，任何一幅具有对称构架的画，都具有一个中心；任何一种构图，都围绕着由某一种题材提供的中心主题进行组织。但是，在文艺复兴时期问世的中心透视法，创造出一种与以上两种中心大不相同的新的中心，因为在这种画中，向着一个中心集聚的东西不是别的，而是空间本身。由等角透视法所画出的空间是均匀的，它并不把某一特定位置突出出来；而中心透视法画出的空间就不同了，它确立了一个基点，一切活动都从这个基点开始向外展开，所有的存在物都与这个中心基点息息相关。

这方面的一个最简单的例子，就是达·芬奇的《最后的晚餐》（图 105）。在这幅画中，框架、景物和空间的中心（三个中心）都完全重合在一起了，无论是天花板还是墙壁，都向着耶稣所在的位置集聚。结果，我们就看到一个完全和谐、对称

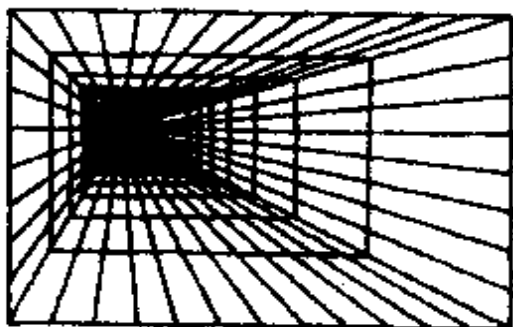


图 216

和稳定的画面，也是一个具有最低限度的深度的画面。如果我们拿这幅画与图 216 作一比较，就会发现，由于图 216 是由两种相互抵制的结构结合在一起的，就展示出一种相当强的紧张力。那个由长方形框架本身形成的中心，受到了空间系统中心的否定，

而空间射线本身的对称性又反过来受到了长方形框架的干扰，但是，在这幅画中，这种矛盾和冲突却被巧妙地解决了。

我们看到，由整体的不对称产生出来的，是存在于各个不同区域之间的那种不规则的紧张力，而这些张力又在不规则的作用下，相互得到了补偿（或矫正）——在一个面上得到一种强烈的压迫感，在另一个面上就得到了喘息的机会。这样一种构图，与那种按照整体的协调来确定一切事物（直到最小的细节）的构图，是大不相同的。因为在这样的构图中，那些具有自己特殊的需要、愿望和价值的生命力中心，全部站出来向整体的一律性提出了挑战，而且又反过来受到了整体的一律性的挑战。这种构图的主题，就是要探求一种更加复杂的规律。这就是那种允许相互矛盾和对立的存在方式共存于一体的规律。这样一来，和谐与统一的价值就大大提高了，戏剧性的冲突也被引进了现实的形象之中。很明显，这样一种概念不合乎道家哲学思想，也不合乎中世纪教会所遵循的教条，却十分适合西方思想史上的某个特殊的发展阶段，即那个以人来取代神和自然、个人无视一切权威并强烈要求自己的权利的阶段。我们在现代艺术中经常感觉到的那种强烈的不一致的主题，在这种构图中就已经初步显示出来了。

当景物的中心与空间的中心不相重合的时候，一个第二级



图 217

的中心也就随之出现了。例如，在狄因托莱托创作的《最后的晚餐》中（见图 217），这幅画比达·芬奇的《最后的晚餐》晚 60 年），<sup>①</sup> 房间的中心是由桌子、地板和天花板的线条确定的，它位于房间的右上角。然而这幅画所描述

<sup>①</sup> 此画作于 1560 年，现藏威尼斯的圣·吉奥吉奥·玛吉奥瑞教堂。

的故事的中心人物，却是耶稣（有光圈的人物）。这一新的中心的出现，表明了宇宙的中心已经失去了它的绝对有效性。在这样的情况下，它只能作为具有同等重要性的多种存在方式中的一种出现。虽然我们的眼睛能够看到各种事物向它集聚，但在这个构架之内所发生的每一件事情，都具有自己的中心和标准，不受整体的牵连和制约。这样一来，个别的行为和事件就上升到了与那个处于支配地位的权威同等的地位，与它有了同等的权利。事实上，就地平线以下的范围来看，耶稣的形象仍然占据着整个构架的中心。这样，就通过人物中心对宇宙空间中心的取代，使人在这个空间中获得了一个绝对有效的位置——一个极其典型地反映了新的时代精神的位置。

单纯就形式来说，中心透视法有助于产生一个更加丰富的构图式样。埃及人所特有的那种两度空间概念，已经基本上把水平轴和垂直轴当成了构图的主要轴线。而“正面—等角透视”法又在此基础上增加了一组倾斜平行线，当等角透视法出现的时候，它那具有一定倾斜度的式样，就用另一组倾斜的平行线代替了正面中的水平线。由垂直轴和水平轴构成的稳定的式样与那些横切过整个构图而又处于第三度之内的倾斜线之间的复杂关系，使我们眼睛看到的是一种更加复杂的整体结构。最后出现的中心透视法，又在这种复杂的结构中增添了新的复杂性。它通过垂直轴和水平轴的重叠而组织起一个具有无限多个角度和无数种间隔的阳光辐射式样，从而使这种结构达到了最简化和最完善的顶峰。在中心透视法诞生之后 60 年出现的“倾斜—中心透视”法，又继续增添了第二个阳光辐射式样，这个式样与第一种阳光辐射式样处于平等的地位，从而使构图变得更加丰富多样（见图 217）。

必须指出，在上面的论述中，为了简单起见，我尽量列举由物理空间中与正面平面相垂直或平行的直线和面组成的式样。它使我们看到，任何一个与这个基本位置相偏离的事物，都可以通过等角透视法在自己的周围创造出—个独立的平行线



系统，也可以通过中心透视法在自己的周围创造出一个向自身之内的某一焦点集聚的射线系统。除此之外，还有由人体、树木、山岭所组成的那些不太规则的形状。这一切加起来，我们才算真正开始步入真正的艺术品所具有的那种复杂的系统中。

集聚能够产生出强烈的生命感，因为形状在纵深感方向的变形只能部分地得到补偿。因此，所有处于第三度中的事物实际上都被缩短了。在观看这样的作品时，我们能够明显地感受到这种压缩感。我们看到的这种压缩并不是一种完成状态，而是一种正在进行的状态。正如图 216 所示，在这幅画的外围，线条与线条之间的间隔距离是较大的。这些间隔之间的距离递减的速度较慢，步子也较小。随着视线向中心的靠拢，线条之间的间隔递减的速度也就愈快，最后竟达到了似乎不能再压缩的程度。这种压缩作用，在那些喜欢高度兴奋的时代的艺术家的作品中，是经常见到的。在巴洛克风格的建筑艺术中，甚至在表现建筑物的景深时，也使用了这种戏剧性的方法。而在皮罗耐西的蚀刻画中，甚至罗马大街那宽阔的正面形象，也被吸入到一个具有惊人的递减速度的集聚系统中去了。在现代派艺术中，最喜欢运用集聚手法的是凡高。

图 218 是亨利·莫尔的一幅画。<sup>①</sup> 这幅画描写的，是防空地道中两排入睡者的静止景象，但由于使用了透视压缩手法，便获得了一种适合于表现一个防空地道中的戏剧性场面的效果。此外，还有一部分现代派艺术家，尽量避免使用在纵深度中进行压缩的手法。例如，塞尚就很少使用它。<sup>②</sup> 当这样的压缩线条非出现不可时，他往往把它们的方向改成垂直的或水平的，以此来冲淡这种线条的作用。

① 亨利·莫尔的水彩画《防空地道透视》，作于 1941 年。藏伦敦塔提画廊。

② 见弗雷兹·纳乌耐《塞尚与科学透视法的结束》，维也纳版，1938 年。



图 218

## 21. 摄影透视

由透视集聚手法所得到的视觉经验，其力量主要取决于下列三个因素：集聚的角度、变形物体的可见范围、观赏者离画的距离。这样一些因素的作用，应该引起从事摄影艺术的人的重视。集聚的角度取决于照相机离物体的距离，物体离照相机愈近，由距离引起的大小差别也就愈明显。例如，在极近的距离之内用快镜头拍下的手和脚，就显得特别巨大，拍下的楼房也具有极陡的轮廓线。

至于第二个因素，我们可以举一个例子来说明。假如我们

拍摄的是铁轨，而且照片显示出来的是铁轨的全部而不是它的一小段，这种集聚给人留下的印象，就会深刻得多。在摄影中，一个物体显露出来的范围的大小，部分地取决于摄影机离这个物体的距离。摄影机离物体愈远，物体在镜头中显露的部分就愈多。除此之外，还要取决于透镜本身的角度。而它的角度又是随着焦距的改变而改变的，如果焦距很长，又把镜头放得离物体较远，就只能摄入有限的视觉区域。由于这两种因素的双重作用，拍出的照片的透视效果就大大减小。相反，一个焦距极短的镜头，能在很短的距离内摄入很宽的视觉区域，结果就能产生最大的集聚。某些电影导演，如奥尔逊·韦尔斯就利用宽角度的透视（焦距短），去取得巴洛克绘画那样的戏剧性效果。用这种镜头摄出的照片，其中的墙壁会急剧地集聚，近距离的景物要比远距离的景物大得多，一个学员，只要向摄影机迈近几步，就会猛然间变成一个铁塔般的巨人。

集聚还取决于物体被拍摄的角度。当照相机的取景线与物体表面垂直相交时，拍出的照片就见不出变形；但当这一交角大于或小于90度时，透视缩短和集聚程度就增加了。俄国的电影导演们早在20年代就已经证明了，在为一个人拍照时，如果从他的下方以一个很尖锐的角度向上拍摄，就会赋予他金字塔纪念碑般的力量。

当拍照时所取的投影角度与观看这张照片时所取的角度相等时，透视变形的深度效果就能够全部表现出来。除了很小的像差之外，没有一个透镜会产生出“错误”的透视，不管离物体的距离有多远。但是，如果一幅照片是在近距离之内拍摄的，观看照片的人为了取得最佳的深度效果，就不得不离得过近，这样就会使得视觉很不舒服。只有从一个正常的距离上观看这幅照片，照片的强烈集聚才能显示出来。相反，这幅照片就会显得平板。正如某些论述透视的小册子反复强调的，观看者离照片的距离，应该与主要没影点和画内倾斜线在绘画水平

线上的没影点之间的距离相等。<sup>①</sup>

必须懂得，只有打算对日常所看到的物理空间进行复制的时候，才有可能真正取得“正确的”透视效果。而在画家、摄影家和电影导演的艺术实践中，集聚的准确性却完全取决于他们打算用它表现的意义。但我们必须指出，变形是我们达到一定的艺术目的的一个必要的和有用的工具。

## 22. “无限”在绘画中的表现

在本节中，我想论述的是中心透视给空间概念带来的另一种深刻变化。对于一幅儿童画、一幅埃及壁画或是一幅希腊古瓶上的画来说，空间不是别的，而是事物与事物之间的距离、方向和大小关系。斯奔格勒曾经指出，<sup>②</sup> 在希腊语言中并没有空间一词，希腊人心目中的空间，实际上就是事物的位置、距离、范围和体积。在中世纪的画中，事物的排列往往被山岭和墙壁所遮断。这些山岭和墙壁虽然是三度的，但并没有脱离画面之内诸事物之间的空间关系。而后来出现的等角透视法，就与上述方法有了根本的不同。因为它所表现的空间，是一个自成一体的系统，这个系统又是通过一系列成倾斜定向的平行线组成的。在这个系统之中，任何事物的定向都必须与这些平行线的定向相一致。但是，这种自我完善的空间媒介，并没有仅仅停留在绘画框架之内，而是以平行线的形式继续向框架之外延伸。于是，那些与这些平行线一致的事物，也都随之冲破它们的框架，向着外部继续延伸。结果，一种无限的空间就由等角透视法表现出来了。然而，这样一种无限空间并不能引起人

<sup>①</sup> 有关摄影透视，可参见雷蒙德·斯鲍提斯伍德《电影和摄影技巧》第40—43页，贝克莱与罗斯·安格莱斯版，1951年。

<sup>②</sup> 斯奔格勒·奥斯瓦尔德：《西方的没落》，第175页，纽约版，1932年。

们的特别关注，因为它所涉及的区域已经超出了绘画所要表现的区域。这个问题可以说从来没有得到解决。

在中国风景画中，这个无限的空间是在画面之内表现出来的，它是视线瞄准的目标，但眼睛却看不到它。而在中心透视中，这个无限的空间却是在一个有限的空间的某一个精确的位置上自我矛盾地呈现出来的。这个精确的位置就是它的集聚点，也就是它那金字塔形空间的顶点。它位于一个特定的距离上，但仍然能代表无限；它是可及的，同时又是不可及的，就像数学运算中的极限一样。从画中的任何一个物体中，都可以看出一种向着这个极限运动的倾向，而这个极限看上去也就好像正处在这个可见的有限空间的中心。将“无限”在有效的范围内显现出来的手法，曾被斯奔格勒称为欧洲现代思潮的主要特征。

然而大多数画家都是通过使集聚的线条在事实上不能相交，而达到直接掩盖没影点所代表的意义的模糊性。他们或是以某一个物体把地平线掩盖住，或是干脆把这一关键的区域画成空白，再不然就是将这一点置于绘画的边界线之外（这个处于边界线之外的位置是由透视结构的整体暗示出来的，但它仍然是不可及的）。当我们在某些画中看到集聚线条所造成的真正冲突或自相矛盾的景像时，上述方法的明智性就充分地显示出来了。

最后，我们还必须指出，由于中心透视把无限点放置在一个特殊的方向上，就使空间看上去像是一个带尖的潮流。它从近处的一面进入画面，向着远处的出口集聚。这样一来，一个同时性的空间就被转变成不同时间中发生的一连串事件——一个不可逆转的事件次序。<sup>①</sup>

通过把传统的宇宙存在重新解释为事件发展的过程，中心透视法就为西方自然观预示和开创了一个全新的发展阶段。

<sup>①</sup> 见怀特《形式的诸方面》，伦敦版，1951年。

## 23. 乔治·迟雷柯与立体主义

当透视法不是被用于刻板地再现现实空间，而是被用于表

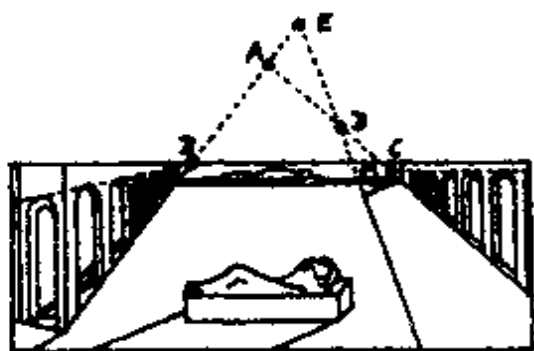


图 219

现某种特殊的意义的时候，就可以对这种手法进行自由的改变。在这种情况下，这种手法的性质就会特别强烈地表现出来。由乔治·迟雷柯绘制的那些超现实主义的建筑风景画，就是说明这种现象的一个典型的例子。图 219 选自迟雷柯《无

限的厌倦》。<sup>①</sup>

初看上去，这幅画有点像真正的现实主义构图。但细看起来，却又由于从根本上背离了透视原则，而获得了一种神秘的、梦幻般的特征。它的整个背景是用中心透视法画出来的，但中间的塑像却躺在一个用等角透视法画出来的立体上。由于这两种互不协调的空间系统之间的冲突，就使得这塑像看上去像是一个幽灵。因为它看上去十分像投射在地面上的一片阴影，而不像是一具躺在地上的有血有肉的人体。同时，又由于那个形状十分简化和十分可信的基座的出现，就使得那些集聚的线条看上去不再像向纵深方向展开的平行线条的投影，而像是真正的变形。这样，这个软弱无力的背景就无法抗拒来自基底座“进攻”，因为它自身之内处处充满着矛盾和冲突。由广场的两条边线相交而成的 A 点，位于地平线以上极高的地方，这就使得画中的世界看上去好像突然中止了，而一个无关的虚空却从那条小小的铁路线和高塔顶端所处的地方开始

<sup>①</sup> 这幅画作于 1912 年，为纽约的皮惹雷·马蒂斯收藏。

了。另一方面，如果我们把整个背景都当成地平线，广场就应该在地平线上集聚。但事实上广场没有在地平线上集聚，因此就显得似乎是在向两边大大伸展开来——这是一种魔术般的伸展。这种伸展在现实中是根本不可能存在的，因而更加显得平淡无力。于是，画面上的两道柱廊看上去就像是被一座平面上的深渊分隔开来，处于一种可望而不可及的状态。或者，眼睛也可能把两道柱廊之间的空白看成是广场的形状。在这种情况下，这两道柱廊就应该在画框的上部边缘线的 B、C 两点上集聚。这样，两道廊柱便呈现出一种自相矛盾的收缩状态。然而当我们把廊柱与背景中的其他景物分离开来孤立看待时，它又显得很正常（只有左前方的那一座正面拱门例外，因为它很奇特地与那一排向纵深方向延伸的拱门一致起来了）。最后，右边廊柱的阴影部分还产生出另外两个没影点 D、E，这两个没影点与其他的没影点显然互不相容。结果，一个清晰可辨、却又很不真实的世界，就在这许多自相矛盾的状态中诞生了。它既可以随着观赏者所在的世界的改变而改变，又可以随着观赏者选择哪些成分作为判断其余成分的基础而改变。

在迟雷柯的另一幅画《一条忧郁和神秘的大街》中（图 220），<sup>①</sup> 也可以处处见到这种梦幻般的非现实主义的东西。乍一看去，这幅画中的各种景物，似乎都是坚实可靠的，但又使人隐隐觉得，那个正在无忧无虑地滚铁环的小女孩，似乎正在走向危险的深渊。因为她所处的世界，看上去好像随时都可以断裂成无数支离破碎的小碎块。在这幅画上，我们还可以看到有一辆用等角透视法画出的马车，在它那简化的和令人可信的结构反衬下，周围那些向焦点集聚的建筑物，看上去便好像真的变了形。此外，图中那两排柱廊的透视，看上去也是互相否定的。单独从左边那一排廊柱来判断，这幅画的地平线肯定是位于整个框架的上半部；然而当我们果真把这一排廊柱看作

<sup>①</sup> 作于 1914 年，为斯坦雷·K·雷瑟夫妇收藏。

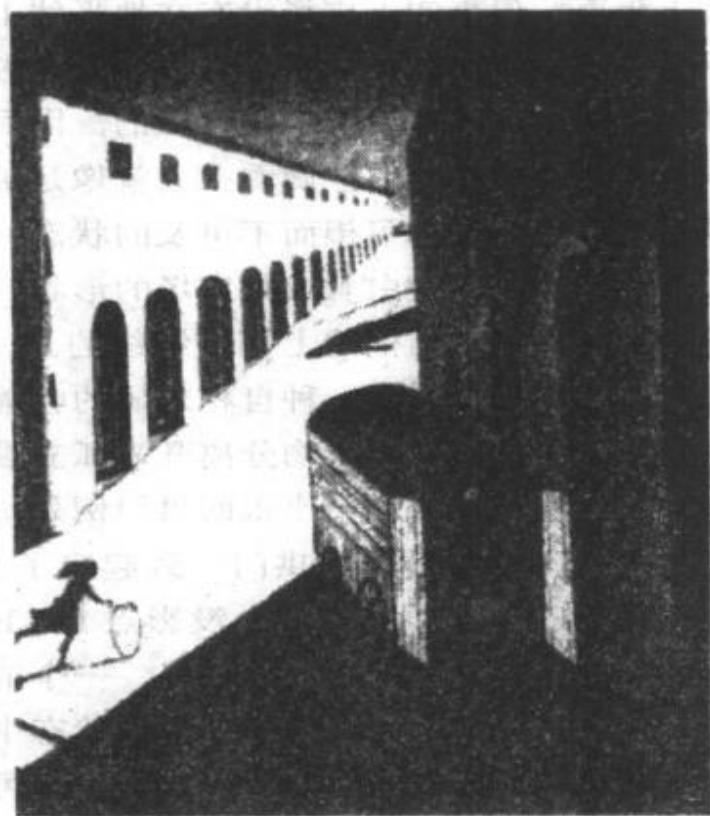


图 220

是整幅画的空间结构的基础时，那右边的廊柱看上去就像是正在向地下钻去。反过来，当我们把右边的这一排廊柱当作整幅画的空间基础时，这幅画的地平线又下降到位于整幅画中线以下某个看不见的位置。这样，那条具有一排明亮的廊柱的大街就变成了充满危险的海市蜃楼，而那个顺着这条大街向前滚铁环的小姑娘最终只能陷进虚无缥缈的虚空中。

在迟雷柯的这些绘画作品中，由互不相容的空间结构体相结合而形成的空间区域，很少是一种能代表整体结构的较大的区域。透视原则在这些立体派画家的作品中，往往被运用到无数较小单位之中。这样一来，每一个小的单位都具有自己简化的几何形状，也具有自己特定的定向和方向，它的空间构架也往往与那些相邻的单位的空间构架互相矛盾和对立。如果说等



角透视和中心透视是运用一个至高无上的法则来统摄全局的话，立体主义的空间概念就是使各个倾斜的、各自具有独特特征的小单位之间，达到互相平衡。除此之外，它再也不遵循任何别的秩序了。

在正面透视中，我们也能遇到一些互不相容的单位。但是，这些单位却被巧妙地搭配在一起，形成了物理立方体的形象。这种巧妙的搭配，是用二度媒介造成的视觉幻象进行的。这样，代表立方体正面的那个未变形的正方形（图 211），就不会与那些属于不同空间构架的侧面发生冲突。迟雷柯在他的作品中也创造过这种代表完整的和坚实的物理对象的形象，但他的目的却是在于用一种令人无法察觉的手法，去摧毁观看者对现实的信任感。因为他总是把实际上残缺不全的形象描写成物理空间中的真实存在。这不禁使人想起了超现实主义的公式：利用每一种能够引起错觉的艺术手法，使作品具有极端丑陋的梦中恶魔般的形象。

在艺术创作中，曾有过下述两种手法：一种是把现实事物转换成具有某种艺术风格的形式，另一种是把非现实的事物转变为现实事物。对这两种手法进行严格的区分和辨别是很必要的。这种必要性在我们观看图 120 时已经得到证明。我们在图 120 中看到的那种类似牛头的形象，如果处于一个现代怪诞派艺术风格造成的背景中，它就是一个正常的动物形象，而在现实主义风格的作品中，它就变成妖魔的形象。因此，一种事物究竟是以一种为人们所熟悉的现实形象出现，还是以一种幻相出现；是以一种正立的正面形象出现，还是以一种变形的形象出现，并不取决于以这个形象与物理世界所作的比较，而是取决于创作这件艺术品的背景或风格。由毕加索或亨利·莫尔创造的某些线条画或油画证实了（或意在证实），在现实世界中是存在着抽象的幻相的。我们在他们的作品中看到的妇女形象，不是一般绘画风格中所再现的那种真实的妇女形象，而是站立在真实空间中的一件真正的现代派雕塑品。这种种互不一

致的再现原则，不是破坏了作品的统一，就是使得那些极力想与作品的主要风格标准保持一致的因素显得荒诞不经。<sup>①</sup>在索洛特创作的《大碗岛的星期日》中，既有以印象主义风格画出的各色斑点，又有以现实主义风格安排起来的各种事物的不规则的分布，还有以简化的几何风格画出的人物形象，它们之间是那样地不一致，但又必须互相屈就。这样一来，就造成了我们从画中看到的那些僵化的巴黎市民形象。他们神秘地散布在郊区的树林之中，看上去就像是复活岛上的石像。

玛瑞安·莫尔说过，在诗人虚构出来的花园中，应该有真正的蟾蜍。<sup>②</sup>

立体主义者竭力想达到的，就是在自己的作品中塑造出真实的蟾蜍，而不是在真实的空间中显示出不真实的生物。虽然真实的事物在他们的作品中出现了，但到头来却是一些被肢解了的真实事物。由于这些事物的各个组成成分必须分别去服从那些互相杂乱地交织在一起的不同空间系统的法则，所以只有把空间本身进行分解，才能达到这样的目的。如果立体派画中的人物、吉他、桌子，看上去不像现实主义画中的那些互相融合的立体块，那是因为，在这样的画中，各个单位的空间独立性是依照有效的视觉手段确定的。而立体主义所使用的有效手法之一，就是重合法。通过重合法描绘出来的事物，互相之间都是透明可见的，而当每一件事物到达画的中间地带时，就消失得无影无踪了。如果我们联系电影是如何使用这种手法去表现不连续的空间时，它产生的心理效果就十分清楚了。我们看到，当电影镜头从公寓的起居室移到门厅时，起居室将会渐渐消失——而这种绘画空间在转瞬之间就被银幕的物理表面所代

<sup>①</sup> 在胡恩格兰德《一致性作为艺术批评的标准》第99页和第102页，（载美国《美学与艺术杂志》1948年第七册，第93—112页。）作者指出，以伦勃朗绘画中的“图”与马蒂斯绘画的“底”相结合之后，产生出一种不一致效果。

<sup>②</sup> 玛瑞安·莫尔：《诗集》第40页，纽约版，1952年。

替，以后又通过相反的过程把新的门厅空间显示出来。或者，我们也可以运用“重叠—溶解法”使两个镜头在瞬间同时出现，互相重叠，从而向眼睛显示出它们各自的空间独立性。但是，在传统的电影情节中，渐隐和溶解法只能表现同一个均匀的有秩序的空间之内的飞跃，而在试验电影和现代派画中，则是利用这两种手法使几种互不一致的空间结构结合在一起。

---

# 第 章

---

## 光 线

在多次经历某些事件或频繁接触某些事物之后，我们就学会对这些事物和事件做出敏捷的和自动的反应。在到达一定的程度时，我们的理性和感官对这些事物或事件的注意力就不再那么集中和活跃了。然而，存在的本质却正是由这样一些对事物和事件的最普通和最基本的反应直接揭示出来的。

### 1. 光线经验

光线，是揭示生活的因素之一，是人和一切昼行动物大部分生命活动赖以进行的条件，又是推动生命活动的另一种力量——热量——的视觉对应物。除此之外，光线还能向眼睛解释

时间和季节的循环。光线几乎是人的感官所能得到的一种最辉煌和最壮观的经验，正因为如此，它才会在原始的宗教仪式中受到人们的顶礼膜拜。随着它对人类生活和生产活动的巨大作用日益为人们所熟悉，人们就越来越耽心着它的消失和泯灭。只有艺术家和诗兴偶发的普通人，才能在对它进行审美观照和审美观赏时，洞见它的美的光辉。

艺术家的光线概念，大体从下述两个方面受到人类总的态度和普通反应方式的影响。第一，实际的兴趣把人对光线现象的反应变成了有选择的注意。它使人的意识对那些普通的光线现象不再注意和反应，而对一次大爆炸或日蚀造成的黑暗，却能立即注意到，甚至还能使自己的情绪久久不能平静下来。然而，要想使眼睛在那些与他们的实用目的毫无关系的事物和事件中发现意义，它就必须能够洞见火红的枫叶和阳光之间的因果关系，就必须能够一眼看出，使苹果呈现出柔和的圆球状的光影层次。

第二，艺术家关于光线的概念应该是由眼睛直接提供的，它与科学家对光线的物理解释有着本质的不同。即使那些人所共知的普通光学知识，也不能代替眼睛对它们的直接观察。我们看到，就是在哥白尼死后 400 多年的今天，人们所看到的太阳，仍然是那种在天空中运动着的太阳（这个视觉发现与哥白尼的科学发现仍然不同）。事实上，不仅这个由古代地心说所宣扬的“太阳不断绕地球运行”的理论，仍然为人的眼睛所接受，甚至那些比地心说还要可笑的说法——太阳从东方升起向西方落下、它的升起和降落、它的光芒的由弱变强和由强变弱、它走过的道路象征着英雄走过的道路等等，至今还仍然为现代人的眼睛所接受。当然，或许从现在开始，我们的眼睛会接受“世界的尽头不是位于苍穹与地平线交接的地方”的理论。我们同样也不排斥，将来总有一天，我们的眼睛会直接看到地球和我们自己绕着一个不动的太阳旋转的事实。

物理学家告诉我们，我们的生命是借助于太阳的光线来维

持的，那照亮天空的太阳光线是越过了 93000000 公里的黑暗路程之后，才到达我们这颗黑暗的星球的，如此等等。尽管这些都是科学事实，然而人们的知觉对它们却仍然难以直接接受。对眼睛来说，天空的光线是天空本身具有的，太阳不是别的，它是这个天空中的最亮的一个点，它附着在天空之上，也许是由天空创造出来的。正如《创世记》所说，光线是第一个被创造出来的，然后才是天空，而太阳、月亮和星辰只不过是老三。在皮亚杰接见一群来访的儿童时，一位 7 岁的儿童就曾声称说：“光线是由天空生成的，太阳与光线不同，光线能把一切东西都照亮，而太阳却只能照亮自己。”当他说完这句话的时候，在一旁的一个儿童还插了一句：“有时候，在太阳刚刚醒来的时候，它发现气候不好，就往气候好的地方去了。”<sup>①</sup>

既然太阳看上去仅仅是一个发光的物体，天空中的光线看上去必然是来自不同于太阳的另一个地方。德瑞俄尔在评论《创世记》时说过：“在希伯来人看来，光线看上去全然是天体上集合和集中的，但它们并不仅仅是停在天体上；白昼并不完全是由太阳创造的，而是光线从它所休息的地方跑了出来，然后又分布在大地上而造成的；一到晚上，当光线回到原来的住宅地休息的时候，黑暗就从自己住的地方跑了出来，而且每一次都是偷偷地跑出来的。”<sup>②</sup>

在上帝向约伯提出的那些问题中，上述看法表达得更为清楚。上帝问：“哪里是光明的住宅？黑暗又住在哪里？它们二者之间的界限又是在什么地方？如何从这个世界找到通往它们住宅的道路？”<sup>③</sup>

总之，在人的眼睛看来，光线并不是由一个物体传送给另一个物体的，而是一种独立的现象，或者说，它是某物体自身

① 皮亚杰：《儿童对世界的概念》第八章和第九章，纽约版，1929年。

② 德瑞俄尔：《创世记》第6页，伦敦版，1926年。

③ 《约伯》第38章，第19—20页。

所具有的一种性质，“白天”往往被看作是一件发亮的物体，是由白色的“云雾”集聚而成的。这些“白雾”，从彼岸某个地方出发，飞过遥远的苍穹，才到达我们这里。地球上所有的物体发出的光线，也都被看作是由这些物体自己发出来的，而不是反射的结果。在眼睛看来，一所房子、一棵树或桌面上的书籍等等物体所发出的光辉，并不是由遥远的光源送来的礼物。白天的光线，或是某一盏灯发出的光线，只能把物体本身的光线唤出来，就像火柴把一堆柴草的光线唤出来一样。这些物体发出的光线虽然比太阳和天空的光线弱一些，但在这两种光线之间并没有什么本质的区别，只不过这些物体是一种比较微弱的发光体罢了。

眼睛对黑暗的看法和对光线的看法是一致的。黑暗不是物体内在光线的消失，而是黑暗将发光的物体掩藏起来之后造成的。在眼睛看来，黑夜并不是由于光线的回归而引起的消极结果，而是那个黑色大斗篷的主动降临：是这个大斗篷将白天掩盖起来了。而在儿童的眼里，黑夜是由乌云构成的，这些黑色的乌云紧紧地靠在一起，任何白色的光线都别想透出来。<sup>①</sup>

在某些艺术家的作品中（如伦勃朗和戈雅），世界被描绘成一个黑暗的地方，光线不时地将它们的某些地方照亮。他们的这种看法碰巧与物理学家的看法相吻合。然而对于大部分人的眼睛来说（不管是过去的、还是现在的），光线虽然是从远古的混沌之中产生出来的，但仍然是天空、大地以及一切拥有光线的物体的固有特征。这些物体固有的光辉周期性地被黑暗吞没或掩盖。

有人认为，儿童和原始人对光线所持的这样一些错误的观念，早已经被现代科学淘汰了。持这种看法的人，实际上是闭眼不看现实。他们得出的结论，是一种不顾真正的视觉经验的瞎说。这种普遍的视觉经验，就是被艺术家大量地和频繁地反

<sup>①</sup> 皮亚杰：《儿童对世界的概念》第九章，纽约版，1929年。

映在他们自己作品中的那些经验。当然，现代科学知识使我们不再像儿童那样天真无知，也不会再去接受古代编年史的作者们或者玻利尼西亚群岛的居民们的看法。但是，我们自己眼睛中的世界形象却仍然没有改变，因为这种形象处处受到那些总是占着绝对优势的视觉条件的制约。但即使如此，我们仍然还是习惯于训练自己去依赖知识，而不是依赖自己的眼睛，有时甚至达到了必须借助于原始人和艺术家的解释，才能弄清自己究竟看到了些什么的可怜地步。

## 2. 相对亮度<sup>①</sup>

知觉现实与物理现实之间的另一个相同之处，是在解答“物体有多亮”这样一个简单的问题时表现出来的。曾经有人观察到，一条手帕，即使在漆黑的夜里，看上去也是白色的，虽然此时它比一块黑木炭中午时分向眼睛发射的光线还要少一些。正如我们在解释物体的形状和大小时遇到的情况一样，对上述现象的解答，也常常被某些心理学家们提出的传统心理学解释弄得一塌糊涂。某些心理学家往往以“亮度恒常”的原理来解释上述现象。而另外一些心理学家则认为我们看到的每都是物体的“本来亮度”。用“亮度恒常”来解释上述现象，只能将本来复杂的现象简单化。而“本来的亮度”这一字眼所包含的意义就更难于理解，因为经验为我们提供的并不是别的，而是不断变换的亮度。谁能在这样一些不断变换的亮度中指出，究竟哪一种是“物体本来的亮度”呢？

从物理学的观点来看，任何一个物理表面的亮度，都是由

---

<sup>①</sup> 可参见瓦拉赫《亮度恒常与黑白色的本质》，载《试验心理学杂志》1948年第3期，第310—324页。还可参见罗伯特·布洛底·麦克劳德《对亮度恒常性的试验》载《心理学资料集》第135页，1932年。



这个表面的反射能力和照射到这个表面上的光线的强弱，共同决定的。一块黑色的天鹅绒，虽然能够将照射到它上面的光线几乎全部吸收，但是当它放置在强光的照射之下的时候，其亮度也能抵得上一块能反射大部分光线、但又是处于弱光下的白色手帕的亮度。然而就心理学的范围来说，却又找不到一种能够直接把反射亮度与照射强度区分开来的方法。因为眼睛所感知到的总是它们两者结合起来之后形成的亮度，而不是这两种成分在这一亮度中所占的比例。如果我们把一个黑色的圆盘悬挂在一间暗室里，然后用一束光线去照射它时（照射时，要注意不要把周围的物体照亮），这块黑色的圆盘就显得色彩明亮或光芒四射。而它的亮度或照明度看上去就好像成了它本身的性质。因为在这样的条件下，观看者根本无法分清，这究竟是物体本身的亮度，还是外部光源的照明度。事实上，即使在他知道有一个光源，甚至亲眼看到了这个光源的情况下，他仍然不会把它看成是外部光源的照明度。然而，当我们设法使房间变得明亮一些时，这黑色圆盘的亮度就会相对减小。这就是说，我们看到的眼前事物的亮度，主要取决于整个视域之内亮度值的分配状态。一块手帕看上去是不是白的，并不在于它反射到眼睛中的光线的绝对数量，而是取决于它在某一特定时刻所形成的整个亮度梯度中所占的位置。列昂·巴提斯塔·阿尔波提曾经说过：“象牙和白银是白色的，但是当把它们放到天鹅面前时，就相形见绌了。按照这一道理，如果我们在绘画中使黑白比例搭配得就像是它们在自然之中那样，由最亮的部分到阴影部分均匀地分布着，明亮的物体看上去就十分明亮。因为对物体的认识从来都是通过比较进行的。”<sup>①</sup>

在某一特定的区域之内，如果所有的亮度值都以同样的比例改变，那么，这一区域之内的每一件物体的亮度值看上去都

---

<sup>①</sup> 这段话转引自伊莉沙白·吉尔莫·霍尔特《文学作品中的艺术发展史片断》第112页，普林斯顿版，1947年。

“不变”，然而一旦我们将各种物体的亮度值的分布状态改变时，其中所有物体的亮度值都会随之改变。在这种情况下，所谓的“恒常性”也就消失了。

亮度值的相对性，还可以通过“光线放射”现象去证明。对发光物体的亮度，可以控制在从最亮的光源（太阳、灯）所发出的强光线，到普通物体发出的微弱光线组成的连续的等级序列中的任意一个位置上。感觉到发光的条件之一（不是唯一的条件），就是这个物体的亮度值必须大大高于由周围区域确定的等级序列中任何一个等级上的亮度值，即使它们的绝对亮度很低也无所谓。例如，我们十分熟悉的伦勃朗画中发出的那种金黄色的光，即使蒙上了三百年积起的灰尘，看去仍然在闪闪发光。当我们在漆黑的夜晚走在大街上时，即使是地上的一片白色报纸，也好像在向外发光。这说明，假如发光现象不是刚才所说的相对效果，那些现实主义的画就永远不能逼真地把天空、烛光、火焰、闪电、太阳和月亮等发光的物体表现出来。

一个物体，可以通过两种不同的方式，近似地保留自己表面的亮度。第一种是在照明度发生变化的情况下使物体仍然保持原来的样子，这就是当音乐大厅中的光线忽明忽暗时各种物体呈现出来的样子。第二种是在整个区域的亮度等级发生改变的情况下，使物体的亮度仍然保持不变。这就是对眼前整个区域的亮度进行变换，直到使眼睛感到眼前的物体的亮度在这个新的亮度等级中占的位置与前一种亮度等级中占的位置大体相同。举例说，把一幕明亮的夏季光线照射下的景色复制成风景画，就是运用的这个道理。在第一种方式中，我们能够观察到整个区域的全面变化，但这种变化并不一定影响个别物体的亮度。在第二种方式中，不管是整个视域的亮度，还是这视域内某一个别物体的亮度，都仍然保持不变。

在整个区域中发生的这种亮度的转换，在某些场合下确实会发生。这种转换，部分受眼睛的适应能力或调节机制操纵。

当亮度减弱时，瞳孔就会自动地放大。这样，眼睛就能接收更多的光线。此外，视网膜感受器的感受程度，也能随时按刺激的强弱，作出适当的调节。开始时出现的那种对比作用一旦变弱，我们就再也觉察不到眼前这一区域在此刻的亮度与这个区域在另一个时刻的亮度上的差别。例如，当我们进入一间光线昏暗的房间之后，只要过一会儿，就会感到十分习惯了，而且再也不会感到它是昏暗的，这就像对某种气味闻久了之后再感觉不到它一样。众所周知，当我们沉浸在一幅古画当中的时候，就再也感觉不到这件古画的古旧，只有当我们拿这幅画与另一张新的白纸相比较时，才会大吃一惊地发现，原来这幅古画的纸张是如此之黑！这就是说，在这样的时刻，已经不知不觉地发生了转换作用。<sup>①</sup>

此外，我们在分析三度空间时曾经指出，必须十分强调自动识别中的比较现象（不仅仅是在观看条件相同的情况下有所比较，在条件不同的情况下也有比较）。正如在金字塔形的空间中发生的情形那样，虽然它们与周围空间构架有着相同的比例关系。对于两个物体在不同情况下亮度值看上去相同的现象，也可以依据这个道理进行解释。虽然两个物体的绝对亮度值不同，但由于它们在两种不同的情况下与周围区域亮度值的比例相同，所以看上去仍然相同。这种对关系的知觉，是在相当自动的情况下完成的。但是，这种知觉并不妨碍观察者通过有意识的手段，去弄清这两个物体在不同的状态下的绝对亮度值（例如，有意识地使它们离开自己的周围环境下对它们进行审查）。举例说，如果对一个放在窗台上的信封与另一个放在房间内部的同样的信封作比较，不需要求助于知识和理性的推断，就能直接地和自动地看出这两个信封具有相同的亮度。因为我直接看到的第一个信封的亮度值，与它同周围环境的亮度

---

<sup>①</sup> 比较亨利·赫尔森《适应性水平作为判断心理材料的参照构架》一文中对适应水平的论述，见美国《心理学杂志》1947年第60期第1—29页。

值的比例，与第二个信封的亮度值同它周围环境的亮度值的比例是相同的。然而，我在同一个时候还可以意识到第一个信封确实要比第二个信封亮一些。因为这时我可以迫使自己运用现实主义绘画所用的那种归纳法去推断。上面所说的两种不同的态度，往往使试验者和被试者都感到十分尴尬。因为当被试者被问及某两种物体在不同的光线条件下亮度是否相同时，他既可以把这些物体与它们自己所处的环境比较（无意识态度），又可以在力所能及的条件下将物体从其背景中抽象出来认识（一种较为客观的态度）。然而，不管他作出哪一种回答，总会对此种提问方式感到十分不舒服。人的眼睛，完全可以依靠自己的“智力”把布鲁盖尔风景画中的白雪看成是“白”的，但同时又意识到，这种白光与在真正的雪山上感到的那种令人眩晕的白光十分不同。

### 3. 照 明 度

对于上节中随处使用的“光线”或“照明”这一字眼，在本节中我们将加以详尽的分析。“照明”，是我们想要看清物体时所应具备的首要条件。如果没有光线照射到物体上面，我们就无法看见它们。然而，上述见解仅仅是物理学家的看法。当心理学家和艺术家讲到“照明”这一字眼时，则是指眼睛直接看到的那种现象。那么，究竟有没有这样一种现象呢？在什么样的条件下才能看到这种现象呢？

一个被光线均匀照射着的物体，我们从中根本就看不到任何表现它从另一个地方接收了光线的迹象，它的光线完全是作为它自身的客观性质显示出来的。同样的道理，也可用来说明一个光线均匀的房间。再如，当我们在一个黑暗的剧院内观看一个明亮的舞台时，不一定就能感到这个舞台是受到了一个外来光源的照射；而当舞台上的光线分布极其均匀时，它看上去

就像是一个自成一体的极其明亮的世界，或一个大的发光体。这种景象，与照射时发生的景象显然是两回事情。

当我向着那个盛香烟的小圆筒看去时，它那圆柱形的表面上就展示出一种极为丰富的明暗对比和色彩层次。紧靠左部轮廓线的那部分，是黑褐色的（甚至是黑色的）。随着视线从左向右移动，光线和色彩也逐渐地变得明亮起来，褐色也更加清晰。当褐色逐渐由深变浅，最后到达最高峰时，褐色似乎完全由白色取代了。越过这一高峰之后，褐色又逐渐恢复了。

但是，只有当我对木筒的表面逐段地加以审视时，才能看到上述现象，假如我在一张纸上挖一小孔，眼睛通过小孔对它扫描，效果就会更加显著。反之，当我们对这一木筒随便地看上一眼时，情况就大不一样了。此时看到的木筒，整个表面都是均匀的褐色，就好像覆盖着一层黑色的薄膜。这层薄膜愈来愈薄，最后便由一层更厚一些的白色薄膜代替了。这时候，我才发现，原来在大部分木筒表面上，有两个不同的亮度值和色彩值层次，一层是属于木筒本身的层次，另一层是覆盖在它表面上的层次。即使眼睛从这个物体表面接收到的刺激很均匀，这两个不同层次还是会显露出来。这种客观上的统一体，在心理上却被分裂为两个层次，这是一种新现象，因此需要给它们命名。对下面那一层，我们称为木筒的客观亮度和客观色彩；对上面的那一层，我们称为照明。

这样一来，在心理学和艺术中所说的照明，就没有必要去涉及一个真实的光源。这个光源或许是客观存在的，但是我们看不见它的照射，正如我们在一个亮度均匀的物体上看不出光源的照射一样。另一种情况是，虽然我们在物体上看到了照明的作用。但是看不到与之相对应的光源，正如我们在一幅照片上或在木筒上看到的那种“现实图画”一样。然而最能说明照明现象的，还是我们观察到的那种视觉分裂现象。

上面的一层，即被我们称为照明的那一层，是一层透明的薄膜，物体本身的色彩和亮度都是透过这层薄膜发射出来的。

在对这种现象作更深一步的分析之前，我们必须首先把“透明”的原理弄清。举例说，透过一层薄薄的纺织物，人的皮肤的光线和色彩就能放射出来。那么，这种透明的心理经验是由什么引起的呢？事实上，要想知觉到透明现象，并不需要把一种物体真正地覆盖在另一种物体上面，正如画家仅仅用皮肤和纺织物的混合色彩就能使我们看到透明现象一样。在任何情况下，眼睛只能从某一点上接收到一种色彩值和一种亮度值。假如我们透过纸上的小孔对物体的某一个点进行观察，根本就看不到透明现象，真正看到的仅仅是一种混合了的色彩。

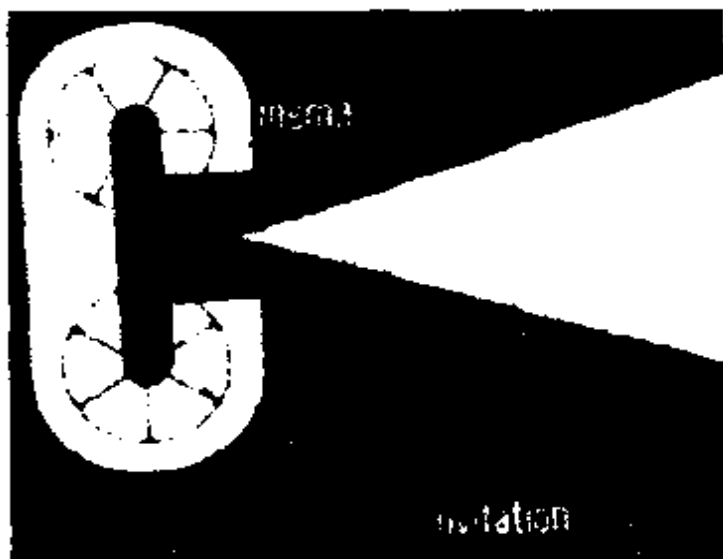


图 221

图 221 就是用来说明这种透明现象的一个图例。<sup>①</sup>

从图中我们可以看到，在那道扇形的白色光线底下，隐隐透出了黑色的数目字。但事实上，眼睛从白光遮住黑色数目字的部位接收到的，却是另一种均匀的灰色。假如我们的眼睛仅

<sup>①</sup> 图 221 取自于纽约第十六电影公司印发的一份宣传广告材料。有关透明现象的详细研究和试验，请参照维尔海尔姆·福赫斯《形式对色彩的影响》，载艾里斯：《格式塔心理学探源》第 89—103 页，纽约版，1939 年。

仅集中于这片区域，就能看到这种未曾分离的灰色。然而，当我们观看其整体时，原来这片均匀的灰色区域就分离成两层，上面是白色，下面是黑色。对这一现象，我们完全可以用简化原理去解释。这一平面之所以会分离成两个不同的空间层次，是因为分离之后所看到的式样要比不分离时简化得多。在未分离的时候，我们看到的式样是由四个奇形怪状的黑色单位、四个白色单位和两个灰色单位组成；而分离之后，我们看到的却是在同一个立体空间中的两个层次。第一层是一个均匀的白色三角形式样，第二层是一个比较简化的和通体连贯的黑色的数字式样。我们知道，要得到这种简化性，灰色区域就必须分裂为黑色层和白色层，而这两个层次在结合体中所占的比例又是由周围那些未分离的式样的亮度值决定的。

按照上述道理，假如一个画家要创造出透明的效果，他就必须使织物、人体的形状和色彩搭配得恰如其分，直到它们的色彩值分裂之后能形成一个更加简化的整体式样。

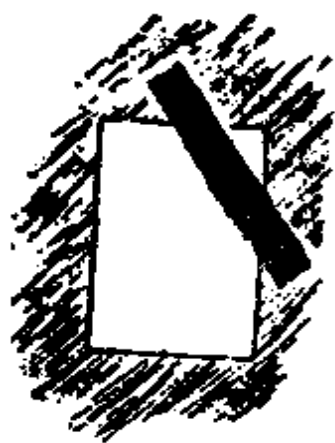


图 222

图 221 中所示的式样还是一个可逆的式样，假如将其中的上层和下层颠倒，就会看到图 222 中所示的式样。

在图 222 中，我们看到的是一种上层是黑色条带，下层是白色长方形的透明式样。这就是将一把尺子的黑色影子投射到一张白纸上之后，看到的那种透明式样。尺子的黑影，看上去像是位于白色长方形上方（或前方）的一层黑膜，它所具有的色彩值和亮度值看上去与长方形本身的色

彩值和亮度值大不相同。

必须指出，我们所说的物体本身的亮度值和色彩值，其实是一种心理上的东西。这种心理上的值，有可能是物体本身所呈现出来的各种不同的亮度值和色彩值的中间值或平均值。这

画，就是首先在物体上面涂上一层均匀的底色，使它具有均匀的亮度值，这种均匀的色彩值和亮度值，就是处于物体最黑的部分和最亮的部分之间的中间值。直到十九世纪印象派绘画发展起来之后，才彻底地抛弃了把客观值与照明值区别开来的技术。在印象派画中，仅仅是把画的表面变成了一个由各种稍微不同的色彩值和亮度值组成的等级序列。至于区别客观值和照明值的任务，只好留给眼睛去完成了。

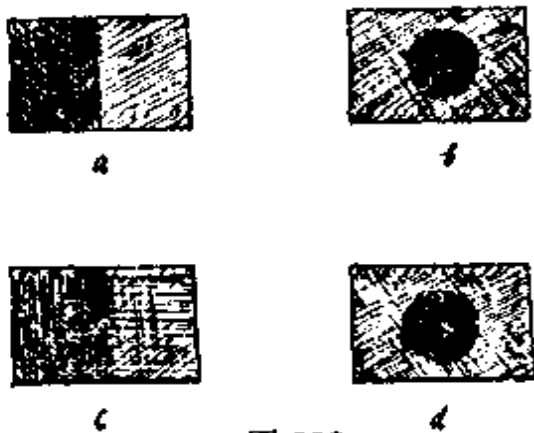


图 223

从图 223 中的 a 图和 b 图中，我们很难看到，甚至根本就看不到有什么照明作用。如果我们将这些照明式样的“图”与“底”分离开来，这两个单位都会被看成是整个物体的组成部分。而当我们观看下面那两个呈现出某种逐渐过渡特征的 c 和 d 时，情况就大不一样了。在这两个图中，不管是明亮的部分，还是黑暗的部分，看上去都好像是外加到同质的物体表面上的一层非物质的薄膜。这种现象首先是由海瑞因发现的。他曾写道：“当一小片阴影投射在你写字的白纸上时，它看上去就像是一片偶然而来的、模糊的灰色影子覆盖在这张白色纸上。在正常的情况下，还能透过这片阴影看到白纸，而且没有任何迹象表明这片灰色的影子就是纸面本身色彩的一个组成部分。如果我们继而用一道粗黑的线条沿着这片阴影的轮廓线将它描绘下来，就会产生惊人的变化。这时，它看上去不再是影子了，而变成一片位于纸面上的暗灰色的瘢痕；不再是偶尔投



射到纸面上的癭痕，而是变成了纸张本色的一个组成部分的癭痕。”<sup>①</sup>

#### 4. 由光线产生的空间效果<sup>②</sup>

当我们知觉到阴影时，就意味着我们已经把式样分离成了两层，下面的一层是有着均匀的亮度值和色彩值的基底，上面的一层就是含有一定的密度梯度的薄膜。既然在这里也出现了梯度现象，我们在第五章中所分析的那些规律就会诱使我们把这个式样感受为立体的。在观看图 223 中的 c 和 d 时，我们实际上已经感受到了这种立体性的倾向了。从其中的长方形中可以看出，它似乎具有一种向深度转变的倾向，或是向圆柱形的式样弯曲的倾向。这种弯曲可以被看成是凹进的，也可以被看成是向外突出的。而对于图（d）中的那个黑色的圆癭来说，既可被看成是向外突出的，又可以被看作是向内退缩的。这样一种立体感，当然是很微弱的。因为它那色彩均匀的基底与立体性是根本对立的，而且其中的“图形”的轮廓线既没有集聚，又没有弯曲，这就把它的三度性大大削弱了。但是，如果我们将这些阴影放置在稍微不同的环境中，它们就可以变成对立体和深度知觉的决定性因素。

在由格尔克和拉欧所设计的一个试验中，<sup>③</sup> 在离被试者十三码的地方，放置着一个外部刷成白色的木制圆锥体，这个圆

<sup>①</sup> 罗伯特·布洛底·麦克劳德：《对亮度恒常性的试验》第 11—12 页，他后来还系统地研究过“半影”现象。载《心理学材料集》第 135 页，1932 年。

<sup>②</sup> 对于光线的空间效果问题，参见图尔汉《光线产生的立体效果》，载《德国心理学杂志》1937 年第 21 期第 1—49 页，还可参见吉布芬《对视域的知觉》，第 94 页，波士顿版，1950 年。

<sup>③</sup> 格尔克与拉欧合著的《均匀的光线分布对视觉的影响》，载德国《感觉生理学杂志》1922 的第 53 期第 174—178 页。

锥体的基底的直径大约有五英寸。试验开始时，先把这个锥体躺倒，使它的垂直轴与被试者的视线一致，然后让这个圆锥体承受从各个方向射来的均匀光线，这时被试者看到就不再是一个圆锥体，而是一个白色的圆盘。然而当试验者让这个圆锥体承受从一个侧面来的光线时，它看上去就又是一个圆锥体了。道理其实很简单。在试验者用均匀的光线照射这个圆锥体的时候，如果把它看成是三度的，就不会使它的结构简化；而在这个圆锥体仅仅接受从侧面来的光线时，就会把它知觉为一个三度的圆锥体，因为它的结构将会以下面两种方式简化：第一，这样一个三度圆锥体，会呈现出与一个不均匀分布的阴影相分离的均匀、同质和白色的表面。第二，它将灰色的阴影转变，使它具有了向第三度伸展的特征。正如在线条透视中轮廓线的集聚看上去不是这件事物的形状特征，而是这件事物在深度上的倾斜所造成的后果一样。

在上述的两种方式中，每一种方式都是利用三度的解释去消除物体本身的变形性，从而把这种变形归结为由物体的空间位置引起的变化。对这一特征的知觉之所以会“创造”出空间，主要是因为观察者总是把这种变形看作是由物体的空间位置所引起的，从而不会把它看作是物体本身的性质。事实上，普通人对这些阴影往往是不注意的，他们总是觉得这些阴影无关紧要。在一般的场合下，即使要求人们对自己看到的某一物体的外表详加描述，他们也根本不会去提及它们。举例说，当我们观看一个光线照射不均匀的房间内部时，就往往会发生这种情况。然而在这处普通的房间里，确乎是存在着一个从光源开始一直向最黑暗的角落里伸展的亮度梯度。每个画家和舞台设计师都很清楚，这样一种不均匀的照明，对提高深度效果是多么有用，因为这样一种不均匀的照明决不会被知觉为光线本身的性质，而是被知觉为被照射事物的空间特征。

图 224 的阴影产生的深度效果显然要比图 223 强烈得多，因为它的圆形轮廓线使人们很自然地把它看作是一个三度的球

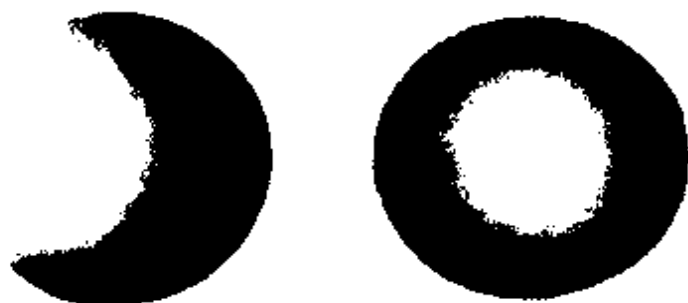


图 224

体。然而当我们在图 224a 与图 224b 之间作一对比时，就会感到，a 比 b 的立体感更强一些。这是因为，由于 a 中阴影的分布十分不均匀，便使得它那要求消除变形的倾向更加迫切一些。在 b 图中，由于阴影在一个二度的平面中分布得十分对称，就不容易产生立体感，每当我们把它看作是一个三度立体时，这个向第三度倾斜的变形体就必然要与原来的简化式样的主轴构架对立起来。

在图 223 的 c 和 d 中，虽然其式样可以被看成是三度的，但并不是很自然地看成是三度的，因为这种立体感完全是由



图 225

阴影诱发出来的。然而，图 225 就大不一样了。我们知道，由两个亮度分布均匀但又互相分离的单位结合起来的式样，既不能加强它的阴影效果（把它看成由影子和物体重叠在一起的二层），又不能加强它的三度效果（如图 223a 和 b）。事实上，如果我们强迫自己把图 225 看成一个平板的 V 形式样，它

就显示出不对称的色彩分布，左边呈淡灰色，右边呈深灰色。但是，由于它那变形的形状，就使得它的立体感大大加强了。

有了这样一个基础，这一色彩的不对称性就会更加有力地去加强它的立体感。这样一来，我们就会自动地把它看成某个立方体的一角。它的色彩本来是均匀的，但由于受到了某个方向来的光线照射，就使右边成了深灰色，而这一层深灰色，也只能是它的特殊空间位置导致。因此，我们运用阴影，在二度媒介中创造出空间深度，是毫不奇怪的，因为它所产生的空间效果完全取决于亮度值的分布（图 224）。图 224 所以会被看作一个球状体，除了轮廓线的影响以外，还受到那个从最亮点向四面八方辐射的亮度值梯度的影响。在这个梯度中，任何一个点上的黑暗程度，就决定了这一点与球体最亮点相切的面的偏离角的大小。而梯度的陡坡又决定了球体的曲率的大小，所有黑暗度相同的点，都呈现出与基底面相等的偏离角。

在一些大的物体上，或是在一个房间中，某一点的黑暗度还能确定这一点与最亮点之间的距离。为了制造出一种距离均匀增加的印象，投射在视网膜上的黑暗度的值，必须以一种特殊的速率上升。这种速率，就是金字塔形空间中的透视具有的速率。同我们在动画片里看到的那些活动一样，要想使一辆小汽车在动画片里看上去向着与观察者相反的方向匀速开去，就必须使它横穿画面时的速度均匀递减。亮度梯度的间断，往往还会导致空间定向的突然改变，或导致深度方向上的跳跃。当前景中一个黑暗物体看上去几乎要进入背景时，这两个面之间的距离就会因为两者在亮度上的巨大差别而显得更为明显；同样，如果把一个明亮的物体放到黑色的基底前面，也会产生同样的效果。<sup>①</sup>

当我们要把一个具有复杂形状的物体再现出来的时候，就要使它的轮廓线与它的亮度分布互相配合，以便产生出一个空间“浮雕”。在视知觉中，那些具有相同空间定向的区域，是通过它们相同的亮度值联系在一起的。这些区域愈接近于与投

<sup>①</sup> 参阅吉布森《对视域的知觉》，第 92—94 页。

射光线垂直，就愈显得明亮。根据组织律，凡是亮度相同的单位，在知觉中都要被组合在一起，因此，具有相同空间定向的物体的组合，在这儿是间接取得的。在这一空间“浮雕”中，两个处于任意位置上、但又互相平行的面，都会被眼睛看成一组。这种关系网络，是创造空间秩序和空间统一的有力手段。如果说一只苍蝇在走过一个物体表面时所感受到的，是一种令其迷惑的、不规则的和高低起伏的表面，一只俯瞰审视的眼睛就能够通过组合空间中所有相互一致的区域，来把握这一整体。

明亮度与空间定向之间的这种密切关系，有时会受到投射阴影的干扰，因为这些影子不仅有可能将本来明亮的区域遮黑，还可能通过反射把本来黑暗的区域照亮。此外，各个局部区域之间的亮度差别，也有可能影响亮度组合。例如，在雕塑中，就往往因为大理石上的污点或者木料纹理的突出，导致其形状的变形，因为这些东西往往会被误认为是由明暗度本身所起的作用。

在这儿，我们还会遇到因眼睛不能直接地区别反射光线和照射光线而造成的问题。17世纪的法国作家罗格·帕里斯，在论述所谓的“清晰与模糊”问题时，曾这样说过：“清晰不仅仅在于将一个物体直接暴露在照射光线下面，而在于该物体的色彩能否显露出自然的光辉。模糊也是如此，它并不是由于光线的显而复失引起，即使物体的表面全部由褐色组成，当它们直接暴露在光线照射之下时，也能产生模糊，甚至还能和那些与它亮度相同的其他物体混淆在一起。”<sup>①</sup>不管是画家，还是舞台设计者，都能用彩笔创造出照射效果，正如他们可以用线条的集聚创造出深度一样；反过来，照射也能创造“客观亮度”，正如深度可以使得铁轨显得集聚一样。一个圆面，如果将它单

---

<sup>①</sup> 罗格·帕里斯：《绘画原理》，载伊利莎白·吉尔莫·霍尔特《文学作品中的艺术史片断》第412—413页，普林斯顿版，1947年。

独照亮，看上去就似乎具有极明亮的色彩，而这样一种圆面又很容易在舞台上通过光线的照射复制出来。反过来，投射效果也可以运用适当的阴暗度加以抵消。举例说，经过适当的光线照射，就可以使一物体的圆球形状消失。这样一种原理可以运用到伪装术中，“那无数形状不同、色彩各异和属类不同的动物，如猫和毛虫、鲭鱼和老鼠、蜥蜴和云雀，都是由于它们毛皮各处阴暗度搭配不同，才造成了它们色彩上的差异。这些动物都是背部色彩最暗，腹部色彩最浅，侧部的色彩由暗变淡，形成一定的梯度……然而，当从高空往下观看这些动物的时候，它们便在均匀光线的照射下失去了立体感。”<sup>①</sup>

最近，建筑艺术中还流传着这样一个秘方——在安装窗子的那一面墙上（背光的墙壁），涂上比受光线直射的那几面墙壁更为明亮的色彩，这样一来，因投射而造成的明暗差别就会得到抵消。

看起来，要想使眼睛把照明亮度与客观亮度区别开来，至少应满足下述两个条件：第一，一切由照明造成的亮度值，加到一起之后必须能够给视觉造成一个简化的和统一的系统；与此同时，物体本身表面的黑暗色彩和明亮色彩，也必须搭配起来，形成一个比较简化的式样。第二，上述两个系统（照射光、客观色彩）造成的结构式样绝不能重合。如果第一个条件得不到满足，就将会造成混乱和模糊；如果第二个条件得不到满足，就会造成假象——这就是说，这两种系统在知觉中的分离就会与它们的物理分离不一致。

这种混乱的例子可以在摄影中见到，例如，假如摄影时光线配合不当，就会造成混乱。要想使整个区域的光线分布达到一种简化的效果，最简易的方法就是只利用一个光源。然而，人们在照相中却总是习惯于利用几个光源。这样做的意图，是

---

<sup>①</sup> 引自休·B·考特《动物的形式与其外貌的关系》，载怀特《形式的诸方面》第124页，伦敦版，1951年。

要避免过多的黑色阴影。因为利用几个光源照射可以产生出比较均匀的照明亮度。换言之，这几个光源中的每一个光源，都可以产生一个独立的和清晰的亮度值分布，当人们把几个这样的亮度值分布合并起来之后，就可以在视域中产生出某种秩序。但是，这几个光源也有可能互相干扰，因为每个光源都会部分地增加或推翻对方产生的效果，这样一来，各个物体的空间关系和形状就会令人难以理解。因此，要想使得几个光源互相配合，摄影者就必须首先设法分清这些光源的主次，选择其中一个光源担任“放射光源”这个主要角色，用其余的光源来产生微弱的、但又明显起抵消作用的光线。

早先我曾说过，黑白分明的光线分布往往能使一个复杂的形状变得整齐统一和层次分明。这种说法其实只适用于在绘画上或舞台上集结在一起的物体的总体状态，因为在同一个框架之内出现的東西，都必将是一个大的整体，而其中那些个别的小物体，只能是这个大的整体的组成部分。某些画家，例如卡洛维加，有时候就使用强烈的侧部光线使画的空间结构变得更加简化和协调。罗格·帕里斯曾经说过，“如果将画中的各个物体作出某种特定的安排——使所有的光线都集中照射它们的一个面，从而把另一面完全涂黑，就会把光明和黑暗集中于一个物体之上。这样一来，眼睛在观看它的时候，便不再会游移不定和眼花缭乱。提香把这种方法称为串葡萄法。我们知道，当葡萄处于分离状态时，每一个葡萄的光明部分和黑暗部分都是对半的，这样一来，就容易把人的视线分割成许多束，结果必然会引起混乱。然而，当我们把所有葡萄集合成一束的时候，它们就只有一片光明部分和一片黑暗部分，这时眼睛就会把它们知觉为一个统一的整体。”<sup>①</sup>

最明亮的斑点有时还会确定一个空间方向，就像光线能够

---

<sup>①</sup> 罗格·帕里斯的这一段引言，见霍尔特《文学作品中的艺术史片断》第413页，普林斯顿版，1947年。

确立空间方向一样。当整个空间只有一个照明梯度时，眼睛就会被引向一个中心光源，这一中心光源可能呈现出来，也可能不呈现出来。正如线条透视中的没影点可以由集聚线条暗示出来，而不必在画面上直接出现一样，一个光源的位置和照射强度，也可以通过它产生的间接作用，被暗示出来。投射阴影往往像一个尖尖的手指，当各个物体的影子投射到地平面上时，它们的主要轴线往往正好相交于光源正下方的地面上的一点。当把一物体的轮廓线上的某一点同它的影子上的那一相应点联结起来时，所形成的直线的方向就会直接指向光源。我们在图 229 中可以看到，立方体的三个角的顶点都在它们的影子中表现出来了，当我们将这些顶点与影子中的对应点联结起来的时候，这些连线看上去就向光源所在的位置集聚。

## 5. 阴 影

阴影分为投射阴影和附着在物体旁边的阴影。附着阴影可以通过它的形状、空间定向以及与光源的距离，直接把物体衬托出来。投射阴影就是指一个物体投射在另一个物体上面的影子，有时还包括同一物体中某个部分投射在另一个部分上的影子。一座房子的投射阴影，可以跨过大街，与街道对面的房子接触。一座大山，可以用它的投射阴影把坐落在山谷中的整座村庄遮盖住。因此，投射阴影的能力，往往被视为物体所具备的一种能够发射“黑暗”的神奇能力。然而，要想使阴影的象征意义在艺术中得到积极的应用，就必须使眼睛真正理解造成阴影的那些情势。

需要眼睛直接领悟的情势主要有下面两种：第一，阴影并不属于它所附着的那个物体本身；第二，它明显属于另一个未被阴影掩盖着的物体。但在大多数情况下，这种情势并不是由眼睛直接把握的，而是由理智推断出来的。图 226 所示的是伦





图 226

勃朗《夜巡》中的两个主要人物。<sup>①</sup>

从中可以看到，在副官的制服上，投射着一只手的影子。人们一看到这个影子，就能毫不费力地判断出，这是旁边走着的那位队长正在作手势的手的影子。然而对于我们的眼睛来说，它却无法感知到这种从属关系。因为这个影子与那个队长的手之间，并不存在着一种具有暗示意味的关系。结果，这一影子就看上去像是一个不知来自何处的幽灵，因为它不仅没有与队长的手直接联系在一起，而且还与它相距一段较远的距离。此外，这二者的形状还因为透视缩短的原因而变得大不相同。由于这一情况，就要求人们在看到这个影子的同时，保持自己清晰的理性分析能力，在纵观整体的时候，要弄清楚光源照射的方向。只有这样，才能从这只手的投影中判断出它的三度形状；也只有这样，眼睛才能真正把这片阴影与队长的那只手联系起来。当然，用图 226 代替伦勃朗的原作是十分不公平的，因为它只是从整幅画中抽取出来的两个主要人物，而且是在脱离了整个丰富的光线照射图式的情况下，把这个影子孤立地显示出来的。但是即便如此，我们还是有理理由认为，用这一类方法产生出来的阴影效果，几乎已经达到了眼睛不能领会的程度。

还有少数画家是由于固守于机械地模仿原型，因而常常使自己创造出来的阴影超出了眼睛所能理解的程度。在摄影艺术中，也经常看到那种令眼睛难于理解的充满斑点的表面。因此，在运用投射阴影时，必须格外小心。最简单的阴影，是那

还有少数画家是由于固守于机械地模仿原型，因而常常使自己创造出来的阴影超出了眼睛所能理解的程度。在摄影艺术中，也经常看到那种令眼睛难于理解的充满斑点的表面。因此，在运用投射阴影时，必须格外小心。最简单的阴影，是那

<sup>①</sup> 伦勃朗的《夜巡》画于 1642 年，藏于阿姆斯特塔姆的雷伊克斯美术馆。有关对这幅画的光线效果分析，见欧根尼·弗拉门于《过去的艺术大师》第 21、22 章，纽约版，1948 年。

种与投射物体直接连结在一起的阴影，如与人的脚在地面上相交的影子。当地面平整，太阳以 45 度角照射时，还会产生出一种非变形的人体形象。这种将有生命的物体和无生命的物体直接连结在一起的阴影，虽然能把这些生命体形状以及它们的一举一动都逼真地再现出来，但它们自身却是透明和非物质的。这种奇妙的现象不能不引起人们的注意。然而，即使在最理想的知觉状态下，也不能仅凭影子本身，自动地看出这是照射光线的作用。根据某些记载，在西非的某些原始部族中，人们往往不敢独自一人在中午时分走过一块平坦的草地或林中空地，因为他们害怕丢掉自己的影子。在这样的时刻，影子似乎消失了，找不到了。虽然他们能认识到中午时分影子比较短的事实，但这并不意味着他们理解了这种现象的物理原理。当他们被问及为什么不害怕在晚上丢掉影子时，他们回答说，在黑暗中并不存在失掉影子的危险，“因为在夜间，它们又重新获取了力量”。<sup>①</sup>

经过一夜的滋润之后，影子在第二天早晨果真变得又强壮又高大了，——这就是说，白昼的光线只能吞食影子，而不是创造影子。

人类的思维，不管是其知觉思维还是理性思维，在寻找某些事件发生的原因时，总是在发生这一事件的附近寻找。正是这个原因，全世界的人才一致认为，影子是由投射这个影子的物体创造出来的。在这儿我们又一次发现，黑暗在人的眼睛里并不是光明的缺席，而确实确实是一种独立存在的实体。人们总是把这个影子看作是第二个自我，甚至把它与自己的灵魂或生命力等同视之。踩上别人的影子，被认为是对别人的严重侵犯；如果用刀子将别人的影子砍上一刀，就意味着把那个人“杀死”。在埋葬死人时，总是千方百计地不让自己的影子被棺

---

<sup>①</sup> 列维—布留尔：《原始思维》第 54—56 页，伦敦版，1926 年，或《原始人的“灵魂”》第 136 页，伦敦版，1928 年。

材盖子罩住，否则自己也会与死人一样被埋葬掉。

必须再次重申，我们决不能把这些信仰一概斥之为迷信。它们正是人的眼睛本能地理解的现象。否则的话，那些在电影银幕上、舞台上或超现实主义绘画中出现的幽魂怪影，又怎么能够轻易地把那些在学校里学过光学的人的眼睛迷住呢！无怪乎荣格运用“影子”这个字眼，来称呼“一个人身上那些较为低级的和不太能够说出口的东西”。<sup>①</sup>

现在让我们开始论述，投射阴影发挥的那些比较严肃的作用。首先应该指出的是影子可以围绕着物体创造出三度空间的



图 227

事实。根据图 227 所示，其中的长方形 a 是一个平板的物体，它位于正面表面上，在它周围没有创造出任何清晰可辨的空间。而在图 (b) 中，我们就已经初步看出了这个长方形与基底面的分离。这种分离，部分是由于那条黑色的条带所造成的对比，部分是由这一黑色条带中的那条最短的边的倾斜造成的深度感。但总的看来，图 (b) 的立体感要比图 (c) 和图 (d) 差得多，其中主要原因，就是由这一方块和它的影子结合而成的式样，显得很稳定，因而很难用另一种解释来代替它。而在图 (c) 中，由于影子本身那倾斜的定向，就使它看上去像是在第三度上变了形，而且是由一个长方形变的形。

在图 (d) 中，这个变形的影子变成了集聚的。这样，它的变形程度就大大增加了，其三度性也就随之大大增加了。从这个例子中可以看出，物体和它的影子是作为一个整体起作用

<sup>①</sup> 荣格：《个性的一体化》，第 173 页，纽约版，1939 年。

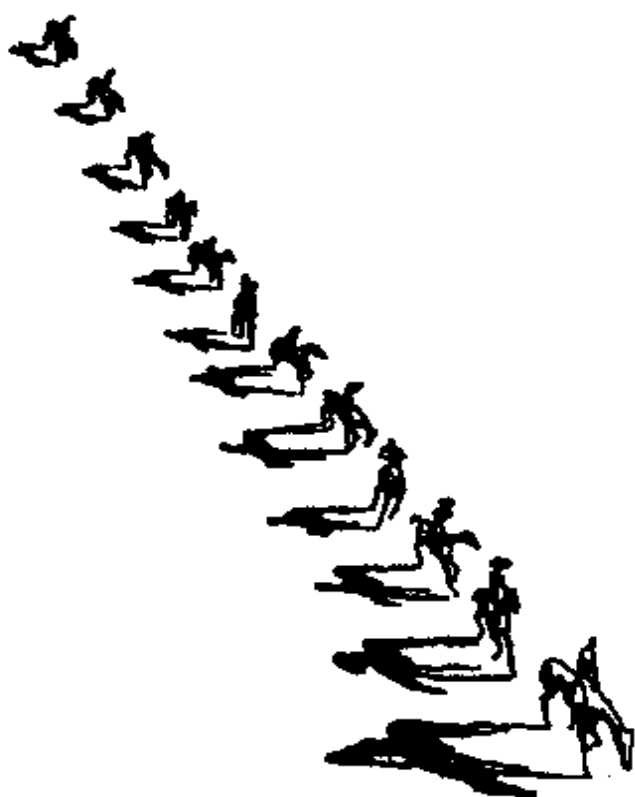


图 228

的，凡是适用于三度空间表象的一切规则，也都适用于这个整体。当我们观看图 228 时，<sup>①</sup> 影子在创造空间时所起的作用就更加明显了。

现在我们转而分析影子的集聚性。我们知道，太阳离我们是很远很远的，所以在—个狭窄的空间范围之内，它发射出的光线几乎都是平行的，这样的光线所产生出来的影子就是一种“等角—透视”阴影。这意味着，凡是在物体中互相平行的线条，在

影子中也互相平行。但是，一个影子总要服从透视变形原理（任何其他被知觉到的物体都是如此），因此，当影子在物体的背后出现的时候，它看上去就从它与物体相接触的地方，向远方集聚；而当影子在物体的前面出现的时候，它看上去就向外扩散。此外，假若光源离物体较近（诸如一个火把或—盏灯），它就会产生—束圆锥形的光线，这样—来就会给物体投射出—种真正放射状的影子。这样—种客观的放射状阴影，或是因透视原理而使自己的放射性加强，或是因透视而被抵消，究竟出现那—种结果，主要取决于影子与观察者的相对位置。

按图 229 所示，由于照射的作用，就在原来的集聚形状产生的圆锥形空间的基础上，增加了—个新的圆锥形空间系

<sup>①</sup> 取自于为小说《“十一”回来了》所作的广告，小说作者是玛拜尔·西雷，双日出版社，1943 年。

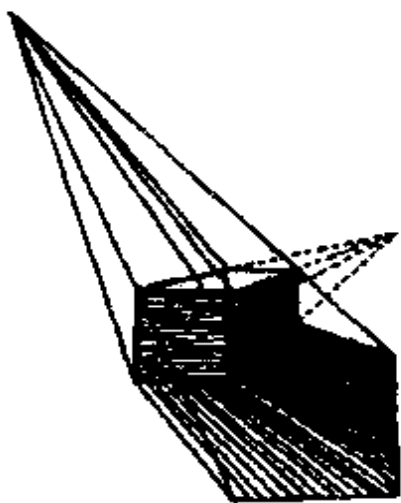


图 229

统。一个立方体，当把它画在纸上之后，其再现形象就是变形的，因为它那些互相平行的棱都要在没影点上相交。同样一个立方体，其投射的影子的形状也是变形的，只不过它必须与另一个聚焦点——光源所在的位置——保持一致罢了。照射光线还能使一个立体中那些均匀同质的部分变形。这种变形，是依附在这个立体旁边的影子把它的某些表面部分遮黑而达到的。在由透视作用和照射作用而产生的这两种变形系统中，其结构都

是简化的，因而都能够使眼睛根据物体的那些恒常的特征辨认出来，其结果是产生出一种两重的视觉分离。不管是物体的形状，还是这个物体的局部的亮度，眼睛都能根据这一物体在空间定向和照射作用的双重作用下的变形，把它们识别出来。必须强调指出，这种变形并不像某些心理学家认为的那样，是一种有害的东西。<sup>①</sup>

我们的视觉机制，也并不是因为它们的空间定向上的错误，才消除它们。相反，这些变形在确定物体的形状、空间定向和位置诸方面，都是有很高的价值的，没有这样一些变形，我们就很难具有空间知觉。这些变形之所以逃不出我们的意识，不仅在于它能够为我们提供一个稳定不变的世界形象，而且在很大程度上还被看作是某些空间特征的标志。此外，照射作用还为这方面的信息提供了另一个源泉，换言之，光线不仅能使我们看到周围物体的存在，而且能使我们看清他们的形

<sup>①</sup> 例如，艾冈·布伦斯维克就在他著的《客观关系心理学》一书中提到，变形是一种有害的东西。见麦尔文·H·玛克斯《心理学理论》第387页，纽约版，1951年。

状、运动方向以及它们离我们（或离其他物体）的距离。

在绘画艺术中，光线在视觉感知中担负着同样重要的任务。即使在画中所看到的是一些我们平时在物理空间中很少见的物体，情况也是如此。真正重要的并不在于熟悉不熟悉，而在于是否能够理解我们在前面提到的那些结构状态，如果理解了这些结构状态，即使画中的事物与我们日常生活中的经验大大对立，也能产生出逼真的视觉空间来。举例说，我们见到的摄影底片就是如此，从底片中，我们看到的是一种与现实事物矛盾的景象——现实中明亮的部分在底片中全部都变成了黑色的，但是即便如此，它仍然能够清晰地表示出物体的立体形状。（唯一一个例外的情况，就是当它的投射阴影破坏了而不是传递出空间信息的时候所产生的情况。）

## 6. 从中觉察不到光线作用的画

在日常生活经验中，光线是帮助我们知觉空间的最重要的标志物，但在通常情况下，我们并没有把它作为一个独立的视觉现象来对待，或者至少没有把它当作各种物体的一个不可缺少的性质。因此，在早期的视觉艺术中，光线得不到表现是毫不奇怪的。例如，在儿童画中，亮度值就仅仅用来标志一个物体内各个部分之间的差别。把头发染成黑色，仅仅是为了使它与白色的面庞形成鲜明的对照；对于灯和太阳这样的光源的描绘，也仅仅是为了显示它们正在发射光线的事实，而不是标明只有受到这些光线的照射，物体才能显示出来。同样的特征还可以在埃及早期的画中见到。在希腊古瓶上见到的那些画中，人物与背景是通过一种强烈的亮度对比分离开的，但这一对比看上去完全是客观亮度的作用，而不是照射光线的作用。我们从某些文献里得知，阴影的这种重要作用，是人类经过了几个世纪的漫长探索之后，才终于由希腊画家发现的。这一发现所

导致的直接后果，就是我们所能看到的那些公元前 1 世纪到公元前 2 世纪左右的希腊壁画和埃及木乃伊画像。对于明暗对照法的这种偏爱，直到希腊晚期才又逐渐走向高峰。

为了把一个物体的凸起的球状特征表现出来，人们先是在画面中加入阴影，后来又使用了明暗的对比。在物理空间中，这样的效果是由光线的照射作用产生的。然而，这种明暗对比法却不是在对自然的模仿中产生出来的，因此在使用这种方法的时候，也就不一定要服从光线的照射规律。我们认为，对简单的知觉媒介——线条轮廓和同质的色彩表面运用一段时间之后，画家们必然会发现空间中亮度分布不均匀的性质。层次在深度知觉中的作用也会很快被画家们发现。画家们在绘画实践中还将发现，黑色的阴影会使得表面看上去向轮廓线的位置退缩，而明亮的部分看上去好像是在向外凸出。这样一些变化规律，随即又会被画家们用来表现圆球的球体特征。这说明，这样一些变化并不是一定要有光源的照射作用。阴影的分布往往要服从不同的规律，在表现球体时，它就应该从式样周围的轮廓线发出，渐渐向中心部分靠拢，而且变得愈来愈明亮。在中世纪的画家们所设计的那些对称的构图中，位于画左半部的人物，其身体的最明亮部分往往是在身体的左部；而位于画面右半部的人物，其身体的明亮部分又在身体的右部；在经过了透视缩短的面部部分，较大的那一半总是画得明亮一些，较窄的那一半总是画得黑暗一些。这就是说，为了适应整个构图和形状的需要，亮度的分布可以是“错误”的，如果用照射作用的物理原理来衡量的话，这种“错误”就更明显。

当画家们运用亮度上的差别来分离那些互相重叠的物体时，也会遇到同样的情形。在希腊古瓶的图案中，“图—底”分离基本上是通过使同质的客观色彩相对比而完成的（图 179）。而当表现两个亮度几乎完全相同的物体在深度上的距离差别时，就要诉诸于阴影法。正如图 230 所示，由阴影法造成的亮度上的对比，是可以加强重叠效果的，但我们却没有必要



图 230

一定要把这种效果归因于照射的作用。正如沙艾弗尔—西莫恩所指出的，在绘画中，只有当阴影部分的形式特征被掌握之后，才会对照射的真正概念有所理解。<sup>①</sup>他还仿照布雷提什的方法，运用东方绘画和欧洲挂毯画作例子，来说明自己的观点。在这些绘画中，那种用来表现岩石、建筑和树木重叠的方法，就是图 230 所示的那种明暗对照法。然而，如

果把这种方法仅仅称为“阴影法”，就等于忽略了这种方法在绘画表现中所起的那种最重要的作用。

我们发现，某些画家，即使在掌握了再现光线照射作用的现实主义手法之后，其运用亮度值时所遵循的原则仍然不同于现实主义原则，甚至与现实主义原则根本对立。这就再次说明，对阴影和阴影造成的明暗对照作用原理作出的上述解释是何等正确。卡尔波恩特曾经说过，当塞尚把空间中的某些面进行分离时，是通过使两个相互重叠的面中较远处的那一个逐渐变亮或逐渐变暗而达到的。<sup>②</sup>

他还以图 231 中所示的那幅画证明，大画家提香也是使用了相同手法的事实。在他看来，这幅画中最有力的表现手法，莫过于使建筑物与天际相交的那一部分逐渐变黑和使那座城堡似的大建筑物的背部变亮的手法。通过这样的处理，这个大建筑物的背部就与屋顶分离了。卡尔波恩特还指出，塞尚在

<sup>①</sup> 沙艾弗尔—西莫恩：《艺术活动的发展》，第 22—25 页，贝克莱—洛斯—安格莱斯出版社。或参见布雷提什《绘画艺术论》第 34—35 页，慕尼黑版，1926 年。

<sup>②</sup> 卡尔波恩特：《塞尚和传统》，载《艺术简报》，1951 年第 33 期，第 174—186 页。图 231 取自提香《凤仙花》，该画藏于伦敦国家博物馆。



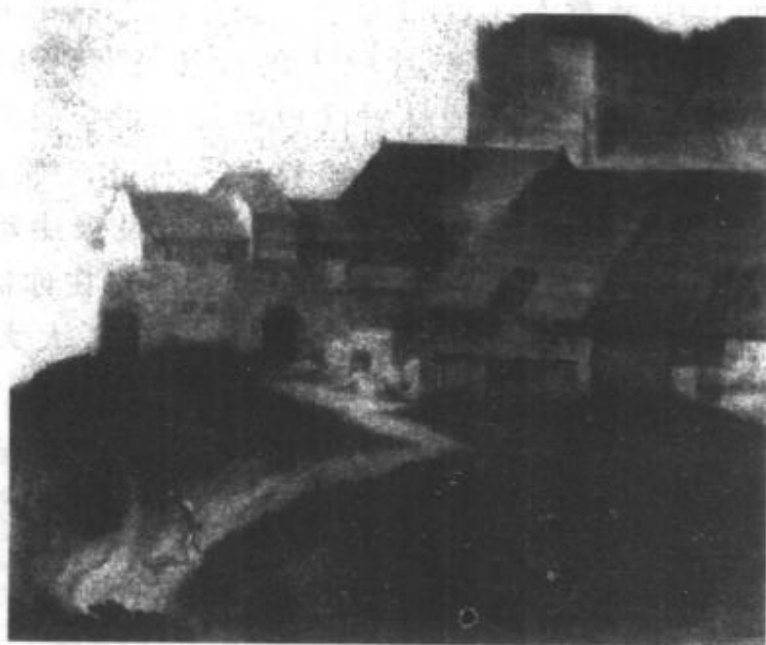


图 231

绘画中有时也将一个发亮的人物形象背后的基底变暗，或是使人物脸颊周围的区域显示出一个黑暗度逐渐变化的梯度。他认为，这实际是对本能知觉方式的“抽象”运用，而不是对光线照射作用的解释。他还举出菲利皮诺·利普和伦勃朗的一些绘画来证明，塞尚运用的其实也是传统方法。“在绘画中，在强调光线作用的倾向与强调形式作用的倾向之间，总是存在着对立和斗争。在欧洲绘画所经历的从吉托到印象主义的漫长发展过程的最后阶段，却出现了反其道而行之的塞尚。塞尚在看到未来的发展趋势的同时，总是时时兼顾过去遗留下来的坚实传统。”<sup>①</sup>

歌德有一次曾提醒文克尔曼，要注意鲁本斯的一幅作品中光线不一致现象。在这幅作品中，大部分物体看上去都是被来

---

<sup>①</sup> 卡尔波恩特：《塞尚和传统》，载《艺术简报》1951年第33期第174—186页。

自前方的一个光源照射着，因此它的最明亮的部分是朝向观看者的。然而其中最惹人注目的情景，便是照射到前景中一组劳动者身上的明亮的光线与一片巨大的黑影之间形成的明暗对比。这片巨大的黑影是从树林方向投射过来的。这样一来，它就与画面中光源发出的光线正好矛盾。对此，歌德评论说：“这种相反的光线作用，其造成的效果确实是极生动的，但是你们也许认为，它违背了自然规律。而我却要在你们大谈它违背自然规律的时候，插上一句，这就是：它还大大地高于自然。”<sup>①</sup>

## 7. 光线的象征性

文艺复兴初期，光线基本上被用来创造立体感。在这一时期的人们看来，世界是光明的，每一件物体的光辉都是它自己发出来的，而阴影的作用就是暗示物体的三度特征。直到达·芬奇创作《最后的晚餐》时，一个全新的概念——“明暗对照”才开始问世，这也就是艺术史家乌尔富林把达·芬奇称为“明暗对照法”之父的直接原因。<sup>②</sup>

在达·芬奇的画中，光线是作为一种主动的力量射入房间的，一旦进入房间之后，就把其中所有的人物、桌面和墙壁全部照亮了。而当光线进入卡洛瓦加的绘画时，这种主动性的作用便被发挥得更加完美和彻底。在他的画中，光线有点像是由20世纪的聚光灯发出。这种高度集中的光线，通过使空间具有方向性的运动，而赋予空间以强烈的生命感。有时候，它还因追踪黑暗的边界线，而横穿物体的表面，从而使统一的物体陷入分裂；有时候它又顽皮地毁坏了物体那熟悉的外形，从而

<sup>①</sup> 歌德与文克尔曼于1827年4月18日的谈话。

<sup>②</sup> 乌尔富林：《艺术史原理》，纽约版，1950年。

造成了某种使视觉大为吃惊的怪诞形式；有时它还会通过造成强烈的明暗对比，使感官大大地兴奋起来。把这种手法与好莱坞惯用的电影手法作一类比，也未尝不可，因为这两种方法都通过令人眩目的光线、跳跃的影子以及神秘莫测的黑暗所激起的冲动，给人的神经以强烈的刺激，而不是通过光线的象征性来滋补人的身心。

真正能把光线那感人的象征作用发挥出来的，还是伦勃朗的画。但是，光线的这种象征性作用，最早却应该追溯到人类刚刚出现的那段历史时期。我在上文中曾经说过，在人的视知觉中，黑暗看上去并不是光明的缺席，而是与光明直接对立的积极要素。对这两种对立要素之间对立活动的强调，可以在许多国家的神学教义和哲学准则中看到（例如中国和波斯）。在这些教条中，白天和黑夜变成了象征善和恶的两种对立的视觉形象。在圣经中，光明被用来象征上帝、基督、真理、美德和救世主，而黑暗却被用来象征邪恶和妖魔。只要看一看教堂建筑中对日光的象征性运用，以及宗教中对烛光的象征性运用，我们就能更好地理解，为什么这种手法会一代接一代地传下来，为什么这种传统会在伦勃朗的心中引起这么大的共鸣与反响。

光线在宗教中的象征作用，中世纪的画家们当然十分熟悉。对光线照射在绘画中的作用，自文艺复兴以来，也一直被人们从理论上和实践中不断研究和探索着。但是，在普通人眼里，黄金色的基底、光环以及由闪烁的星星组成的几何式样发出的象征神性的光芒，仅仅不过是一种普通的闪光属性。然而不管怎么说，这种被15世纪和16世纪的科学先驱们正确观察到的光线作用，却是人类好奇、探索和追求美食的产物。在伦勃朗手里，来自上述两个源泉的影响开始统一起来，神光不再仅仅是一种装饰品，而变成了人们从现实中经验到的真正的光能，而由最亮的部分和阴暗的部分组成的那种美的景致，也被转变成一种象征或启示。

伦勃朗绘画的一个最典型的特征，是由呈现于画面中的那种狭窄和黑暗的场景显示出来的。当一道明亮的光束射入这个狭窄黑暗的场景之中时，也就把它所携带的来自彼岸的生命信息带了进来，这种信息似乎带有一种神秘的和不可知的性质，它们不能从光线本身中觉察到，但可以从它那强烈的反射作用中被感觉到。由于光线是从上方来的，地球上的生命就不再是位于世界的中心，而是位于它的最黑暗的底层。在目睹了这种景象之后，眼睛便能懂得，人类居住的地方仅仅不过是一个由巨大的阴影遮盖住的峡谷，它只能卑躬屈膝地依赖于位于上苍中的那个真实的存在。

当光源直接位于画面之内时，其象征意义就全然改变了。这时，画面中所再现的这个狭窄的世界的中心和边界，是由创造生命的光源界定的，而在光线所及的范围之外，则什么也不存在。举例说，在伦勃朗的《神圣的家族》这幅画中，<sup>①</sup> 光线似乎是从玛丽正在读的那本光辉灿烂的书上发射出来的，因为我们在画面之中根本就见不到烛光。在圣经发出的光芒的照耀下，那个睡在摇篮中的孩子也被显示出来了；而正在一旁倾听圣母朗读圣经的约瑟，却在他自己投射在墙上的那个高大的影子的衬托下，显得十分矮小。在伦勃朗的另一幅作品中，正在从十字架上取下来的耶稣的尸体，也是由某个隐藏着的光源照亮的。这象征着，这个仪式是在一个黑暗的世界里偷偷摸摸地进行的。然而，由于光线是从下往上照的，就使得那具毫无生气的尸体显得十分高大。结果，生命的尊严便自然地传输到了死者的身上。在这幅画中，光线所起的作用实际上是象征了《新约全书》上所讲的那个故事——神光传播到了大地上，它的出现使大地变得崇高起来。

伦勃朗在画中还展示和运用了光线对它照射的物体所起的双重作用——一方面使被照射的物体看上去似乎是在被动地接

<sup>①</sup> 画于 1644 年，由苏格兰的伦诺克斯收藏。

受一个外在力量的影响，同时又使它本身变成了一个积极地发射能量的光源，换言之，在它自己被照亮之后，又向别的物体传递信息。这就是把烛光光源隐藏起来的手法。这种手法可以达到消除被照射物体的被动性的作用，因为这样一来，被照射物体就似乎变成了最初的光源。通过这种手法的运用，伦勃朗就在使一本书或一张脸发出光芒的同时，又维护了整幅作品的现实主义风格。通过这种特殊的手法，既十分恰当地体现了《福音》书中所记载的那些神话故事的神秘性，又保存了光线本身的物质特征。

那么，伦勃朗又是怎样使物体发出光线来的呢？我在上文中曾经列举过使物体发光的某些知觉条件。要想使一件物体发出光芒，不仅物体本身需要具备一定的绝对亮度，而且还要使它的亮度超出周围一切物体的亮度水平。这就是说，即使一件本身相当黑暗的物体，只要放置在一种比它更加黑暗的背景之中，也会向外发出微弱的光芒。此外，一个物体看上去是否在发光，还要使它本身的亮度看上去不像是由另外的光源对它照射的结果。要想消除这种印象，就必须把它的阴影除掉或者是把它的阴影消除到最小的限度，除此之外，还要使最明亮的光线出现在物体本身范围之内。在伦勃朗的作品中，这样的实例可以说俯拾皆是。这些例子，与那种用悬挂的圆盘作的心理学试验中的方法大体一致——总是把一个明亮的物体放置在一个黑暗的背景之中，不使它的影子出现，并使它部分地照亮周围的某些物体。在伦勃朗的《参孙的婚礼》中，<sup>①</sup>参孙的情妇德里亚拉坐在黑色窗帘前面的一个很高的位置上，看上去就像是一座明亮的金字塔，发出的光辉甚至照亮了她面前的桌子和周围的人。在伦勃朗的另一幅画《巴丝珊芭的沐浴》中，<sup>②</sup>女人的躯体是通过强烈的光线突出出来的，而周围的一切物体，包

① 该画藏于德累斯顿美术馆，画于1638年。

② 该画藏于纽约中心博物馆，画于1643年。

括那两个侍奉她的女仆，却都完全处在黑暗之中。在一般情况下，光线都是从光源发出来的，而在特殊的情况下，当某一位置上的亮度值大大超过整个区域所有的位置上的亮度值时，这个位置也会发射光线。在后一种情况下，那光明的部分的亮度就与整体式样的亮度要求不一致，这样一来，它自身就确立了一个独立的光线照射系统。

对光线放射现象的知觉，还可以与物体表面缺少纹理联系起来。如果一个物体看上去坚实、不透明，这主要是从它的外部表面的质地上看出来的。然而对于一个发射光线的物体来说，它的存在并没有被它的边界线范围内的这个表面限制住，而且它的外部表面的边界在眼睛看来也是十分不确定的。用卡兹的话来说，它只具有“烟雾状的色彩”，而不具有“表面色彩”。<sup>①</sup>

它的光线看上去似乎是从物体内部的一个不确定的地方发出来的。如果它发出的光线的明亮度比周围事物的明亮度强烈得多，其表面纹理就再也看不到了；而纹理的消失又会反过来加强放射效果，<sup>②</sup>这时候，它的光线看上去似乎是从物体内部的一个不确定的地方发出来的。如果它发出的光线的明亮度比周围事物的明亮度强烈得多，它的表面纹理就再也看不到了；而纹理的消失又会反过来加强放射效果<sup>③</sup>。

伦勃朗为了加强物体的放射效果，往往将最明亮区域的一切细节都删除掉，表面的这种不确定性，又进一步使它具有了变幻莫测性和非物质性。

在那些见不出光线照射的绘画风格中，黑暗与光明的象征作用和表现作用，是通过物体自身的种种内在特征体现出来

<sup>①</sup> 达维德·卡兹：《色彩世界》，第7页，伦敦，1935年。

<sup>②</sup> 见汉斯·瓦拉赫《亮度恒常性与黑白色的本质》，载《试验心理学杂志》1948年第38期第310—324页。

<sup>③</sup> 见汉斯·瓦拉赫《亮度恒常性与黑白色的本质》，载《试验心理学杂志》1948年第38期第310—324页。

的。例如，残废是通过让人穿上黑色的衣服表现出来的，纯洁是用百合花的洁白来象征的。一旦照射性手法被运用到绘画中时，象征和表现任务就由光线的照射和阴影的对比担负起来了。丢勒的雕刻画《患忧郁症的人》，是说明上述情况的一个富有指导性的例子。在使用传统手法描绘一个患忧郁症的人时，其脸色大都被涂成灰黑的，因为心情抑郁的人，其血液都是黑色的（忧郁一词，在词源学上的意思就是“黑色胆汁”）。而在丢勒描绘这样一个人物时，却让这个女人背部朝向光源，这样一来她的脸就自然地埋到影子里了。这样的处理方法至少在局部上是合情合理的，因为脸是背光的；当然也就发黑了。在现实主义画家们看来，这种处理方法好就好在，既合乎情理地赋予被表现物体一定的亮度，又不会损害这一物体的客观形象；既可以把一件白色的物体画成黑色的，又可以暗示出这个物体本身并不是黑色的。<sup>①</sup>

在戈雅的蚀刻画中，就经常见到对这种方法的运用。在电影艺术中，这种背部照射法还常常被用来表现一个人物的黑暗的罪恶心理<sup>②</sup>。

这种方法所取得的神秘感觉部分还应归功于这样一个事实，这就是：这黑色的形体并不是作为一个应该肯定的和有血有肉的躯体出现的（因为它根本就不具备显而易见的表面质地），而是作为一个阻碍光线照射的否定形象出现的。这样一来，它看上去既没有立体感，又似乎不可触知，恰如一个在空间中移动的貌似人形的幽灵。

光线照射法，还可以使绘画再现按照所要表现的意义的大小来安排主从次序。如果想使用这种手法把一个物体突出出来，使它变成人们注意的对象，既不一定要把它画得比别的物

<sup>①</sup> 见乌尔富林《对丢勒的“忧郁”一画的解释》，载乌尔富林《艺术史述评》第96—105页，巴塞尔版，1941年。

<sup>②</sup> 见阿恩海姆《电影》第76—83页，伦敦版，1933年。

体大一些或色彩鲜艳一些，也不需要把它放在画面的中心。对于绘画中的那些次要成分，也可以随意地加以抑制。我们看到，用这种方法作到上述一切时，并不需要大动“外科整形手术”（因为这种手术必然要改变式样的总的数目和排列次序），而只需操纵光线，使它照射到某些想要加以突出的物体上面，而不是照射那些次要的物体上面，因为光线的照射可以脱离开被表现的物体本身，自由地加以操纵。举例说，对于舞蹈演员们在舞台上形成的某种排列队形来说，就可以随着照射手段的改变（灯光明暗的配合），使台下的观众得到各种不同的印象。伦勃朗在自己的作品中频繁使用的，也正是这种手段，他根本就不去关心运用这种手段取得的效果是否合乎现实主义的法则。例如，在我们上面所提到的他那幅《从十字架上降落》中，伦勃朗就是让最强烈的光线落到昏倒的玛丽亚身上，而那些站在他身边的其他人，相对来说就暗淡得多。在《参孙的婚礼》中，参孙用手势向客人们解释谜语时所使用的那只手，就显得特别明亮，而他的脸却十分黑暗。因为在这样一个时刻，他的脸起的作用是次要的。伦勃朗在表现关于帕提法尔的故事时，也是通过把最强烈的光线照射到床上，而把那个女人的诅咒变成了视觉语言的（图 232）。<sup>①</sup>

正如我在早先指出过的，在下述两种绘画风格之间是有着本质的区别的。一种风格就是基本上用轮廓线来表现一个物体的方法（间或搭配明暗法来传达物体的凸起部分），另一种风格就是把照射作用作为表现物体形象的总原则。明暗是个别和独立的物体的一个属性，而光线照射却为一切物体的存在提供了一个共同的基础。有了这个基础，物体和物体的各个部分才能从黑暗的深渊中显现出来。在用第一种风格创作的作品中，事件和物体均都与黑暗的基底媒介紧紧地混杂在一起，它们之间往往没有清晰的界线，它们自己的形体也不是由轮廓线确定

<sup>①</sup> 作于 1655 年，藏柏林美术馆。





图 232

的。——也就是说，不是由它们本身界限之内离观看者最远的那一部分确定的。它们之所以能被看见，完全是光线照射所起的作用。光线首先占领了它们的突出点，然后以这个突出点为中心，向四面八方散播，凡是光线所到之处，物体也就一个一

个地被显示出来。乌尔富林在评述“线条”风格画和“油彩”风格画时，就曾经描述过这两种方法的区别。乌尔富林认为，在用油彩创作的美术作品中，物体的本质并不是仅仅由它们那个稳定的和不变的形状体现出来的，而是由一个外在的原则唤起来的。<sup>①</sup>

换言之，物体的最终形象，是由物体的形状和光线的相互作用生成的。这种最终产物，实际上是具有很大的偶然性的，因为在这两种因素（形状和光线）之间，并不存在着一种永恒不变的关系。光线按照自己特有的方式照射到物体上面，而物体在不同的条件下看上去又是相当不同的。结果，由于照射作用的出现，又在它的原有的偶然性和流动性的基础上增添了新的偶然性质，这就是由透视作用所产生的那些性质——使物体具有偶然性的方向 and 变化不定的变形形状。这种把生活表现为一个“短暂的镜头”的艺术手法，到19世纪时便进入了它的全盛时代。

当绘画中的阴影部分浓厚到一片漆黑时，这片阴影就会造成一种虚无的气氛。这种气氛会使观赏者强烈地感到，他们所看到的那些物体只不过是虚无当中浮现出来的，最终还会回到虚无之中。他们还感到，在艺术家笔下的这个世界，并不是一个稳定的和具有固定结构的地方，甚至连生命本身也变成了一种由显现和消失组成的短暂过程。在这个世界中，宇宙只能显现出一个角落，大部分物体也是如此。一个人的某些部分被显露出来了，而其余大部分却仍然隐藏在黑暗之中。正如在电影《第三个男人》中出现的那些镜头一样，<sup>②</sup>那个神秘的主人公站在门廊当中，但人们看不到他，只有他的脚尖才微微地反射出一丝光线，一只猫发现了这个“不速之客”，并朝他用力地嗅着，但他到底是个什么样子，观众根本就看不见。总之，

<sup>①</sup> 乌尔富林：《艺术史原理》第一章，纽约版，1950年。

<sup>②</sup> 一部英国电影，由卡洛·里德导演，拍于1949年。

凡是那些感官不能把握，然而又以它们的强大力量给人们造成强烈震动的可怕的事物，都是运用黑暗把它们表现出来的。

我们经常听到这样的说法：当物体的一个部分看不见的时候，“想象力会完成”它们。这样一种说法，在我们未加分析和比较以便弄清楚它的真正意思之前，听上去似乎十分有道理。然而，没有人敢于断言，他自己的想象力可以使他看到物体的整体，即使作出这种断言，也是做不到的。如果想象力果真有那么大的能力的话，艺术家经过苦心经营而得到的那些效果，就会完全失败。因为果真如此的话，所有的可见物体都会变成不完整的，因为每一个具体的事物都是属于一个比它更大更完美的事情，换言之，都是比它更大的事情的一个组成部分。实际上，我们对任何一个物体的形象所具备的知识，都不会导致这样的结果。只看到一个人的头部的形象，人的知识无论如何也使他想象不出这个人的完整形象。相反，如果从这个头部形象中能看到一个简化的结构式样，就会把这个头部形象看成一个完整的形象。如果这个看得见的部分能够暗示出一个比它本身更加简化的式样，只要把这个看得见的部分继续下去，并使它达到那个更为简化的式样，就能够自动地完成这个形象。正如一个中间有缺口的圆形，纵然它自己看上去不完整，却能暗示出它的完整形状。脸部的某个片断也是如此，如果将它遮断，它就会要求完成自己的对称性。但这种“完成”既不是自我完成，又不是观看者运用想象力完成。一个合乎目的性和具有简化形状的断片，虽然我们明知它是一个断片，却仍然把它看成一个完整的结构。例如，月亮的圆缺现象就是一个很好的例子，一弯新月看上去就是一个完整的“月牙”，而不是圆盘的一个部分。

由连续性原理所暗示出来的形状，往往是很不清晰的。我们看到，物体中有一股向着视域以外的地方延续的趋势，而不是一种到达边界线就结束的趋势，它在那黑暗的和虚无的基底中隐藏起来了，而不是彻底消失了。这种特征，决不是它的一

个缺陷。这种不确定性能够使我们看到物体从那虚无的世界中浮现出来，然后又重新消失在这虚无的世界之中，这与艺术家们想要传递的意义是一致的。

## 8. 光线在现代艺术中的作用

早先我曾说过，对照射现象的知觉经验，实则就是使某种知觉对象分离为不同层次的经验。通过这种分离，物体的表象就被看成是物体本身固有的亮度值或色彩值与外部光源加于该物体的亮度值和色彩值互相混合之后，形成的混合物。我还曾证明过，当这种分离能导致一种较为简单的整体式样时，它便在人的心理上产生出来了。然而，从视觉区域的任意一点为视网膜提供的刺激，都不包含这种分离，因为它只有一个单一的亮度值和色彩值。

在绘画中，用于表现光线照射的方式基本上有两种。第一种是艺术起源阶段所使用的那种较为天真的方式，这种方式实际是感性经验的分裂在绘画技术中的反映。正如我在早先指出的，在绘画发展过程中，开始是把物体描绘成一种具有二种同质的色彩和亮度的物体，以后又在此基础上分别增加了照射光线和阴影。在中世纪和早期文艺复兴的绘画作品中，我们仍然可以找到许多利用这种方式作画的例子，而且直到今天，这种方法还仍然被有些人继续使用着。然而从另一方面来讲，如果绘画能为眼睛提供一种它在物理空间中所接受到的那种单一的刺激，那将是更为理想的。如果想象能够使画面的每一个点都具有适合的亮度值和色彩值，各个层次的分离就会由观赏者自己的知觉产生出来。这时候，他在画面上所看到的照射作用，也就会与他在物理空间中看到的照射作用一般无二。这种方法，也就是19世纪印象派画家们所运用的方法。

但是，要想使得画家的眼睛起到照相底片所起的那种感光

作用，委实是不容易的。只有通过严格的训练之后，人的眼睛才会具有这种“还原性视觉”。通过这种视觉，物体的每一个点上的价值都会被单独确定，就像透过一层屏幕的一个孔眼对它进行观察一样。事实上，在那些比较具有代表性的印象派作品中，通过这种方式所得到的照射效果是极其微弱的，因为这些画所能显示出的亮度值的变化范围是极其狭窄的，它们只停留在较亮的色彩范围之内，而那些处于较暗的范围内的色彩，就被排除了。在这样的情况下，光线和阴影之间的对照作用，就没有多大的施展余地了。更进一步说来，即使在某一特殊的范围之内，色彩也很难达到一致，因为从一个个别的物体上能看到的各种不同色彩的排列。这种排列方式不仅在个别区域出现，而且还遍布于整个画面之上。这样一来，就再也看不到什么很突出的局部色彩了。同样，在光线照射部分和阴影部分也看不到什么特殊的色彩，当一个物体从面向光源的位置转变为背向光源时，它就变成了一种与原来不同的色彩组合。正因为每一个点上都具有大量的不同的值，就使得整个画面显得十分的清晰。类似这样的式样，当然不会造成像照射作用造成的那种知觉经验的分离。

在印象派的画中，世界往往显示出一种内在的明亮光辉，这种效果又往往因为物体的轮廓线显得很模糊，而得到进一步的加强。因为在这样的画中，你根本就看不到物体的清晰的轮廓线，它的表面也不是由表面的肌理或质地来确定的，那些出现在画面中的物体，也不是由什么特定的物质构成的。它的唯一的质料，就是涂在画布上的色彩和式样，结果，物体看上去就是不透明的，也不像是处于空间之内。光线似乎是从物体的内部向四面八方发射着。在用印象派风格创造出来的一种极端形式的画——点彩派的画中，上述效果就显得更加明显。在这种画中，组成画的各单位并不是被再现物体的形象，而是许多各自独立的笔划。整幅画都是由这种自成一体的色彩斑点组成的，每一个点都只具有一种亮度值或色彩值。这样一来，它

就更加激烈地排斥了“有一个从外部向内部照射的光源”的观念。相反，每一个点自身都是一个独立的光源，整幅画就像是一块布满了闪光灯泡的平板，每一个灯泡都发出了同等强度的光线，每一个灯泡都自成一体，不与其他灯泡发生联系。在这个高度民主化的集体中，最高原则就是平等与和谐。

在印象派之后出现的那些与印象主义对立的绘画风格中，清晰可辨的物体又重新在画面中出现了。在某些抽象的作品中，甚至开始恢复使用传统的照射法。在某些最典型的现代艺术品中，照射法既没有被排斥掉，也没有继续发展成一种更新式的方法。然而在马蒂斯或玛底格里尼的某些作品中，这种方法却似乎完全被遗弃了。在他们的作品中，各种物体都具有自己独特的色彩，而且看上去不具质感和光辉，即使在使用明暗对照时，也仅仅是为了表现这些物体的体积而不是为了表现光线。那种曾经被塞尚用来使互相重叠的单位互相分离的渐明法和渐暗法，在立体派的画中也仅仅是被用来组织空间而不是用来表现光线照射。



图 233

在布洛克的画中，照射法获得了一种新的含义。这种新的含义，可以在图 233 (a) 和图 233 (b) 中得到很好的说明。

在图 (a) 所示的作品中，黑暗部分和光明部分的分布状态，毫无疑问把作者所观测到的光线和阴影作用再现出来了。

任何一个看过这件作品的人，似乎都是这样认为的。然而，当我们仔细观看这幅画的时候，却很难说自己从这幅画中看到了光线的照射作用。我们实际看到的，是由两个或更多的同质部分构成的物体。在这个物体中，各个部分的亮度和色彩形成鲜明的对比，中间还有鲜明的轮廓线把它分成两个对比鲜明的部分。大体看去，这件物体显得极为平板，而且不具质感，它的形状也大大损害了，而不是加强了它的立体感，从中也看不到任何特殊的或局部的色彩，因为所有的特定色彩都被用来表现物体本身。当然，在画面中似乎还能看到一定的照射作用，但这种作用出现的目的，却是为了防止我们把看到的物体解释成是一个古怪的瓶子，即制造商为推销商品而涂成的黑白各半的瓶子的广告像。这个瓶子看上去是具有色彩的，然而这种色彩既不是画家在瓶子左部涂的色彩，又不是他在右部涂的色彩，而是这两种色彩造成的冲突——一种未完成的混合色。通过这种式样，存在的本质就被解释成尚未得到调合的矛盾对立。

另外一幅画是布洛克作品《画家的模特儿》的复制品。<sup>①</sup>

从这幅画的人体形象中可以看出，光明与黑暗之间的斗争，不再是由那种作用于物质世界但又不属于物质世界的力量（光线）展示的。光线和影子成为人体本身的强有力的组成部分。也就是说，它们不是从外部强加于物体，而是物体本身的构造成分。女人那黑暗的自我是微弱的，其周围的轮廓线上有许多凹进部分。这些凹进部分极其灵活地表现出女人的侧部面孔，并使她的胳膊伸了出去。女人那光明的自我则显得较大一些，周围轮廓线也大都是用凸起的部分组成的，而且处于一种安静和泰然自若的正面位置。其胳膊则是隐藏着的。在男人的形象中，黑暗的自我占了绝大部分，其光明的自我却仅仅是背部那块从属部分的微弱的反射。此外，这两个人形象看上去都是紧张的——不仅自身是紧张的，两个人之间的关系也是紧

<sup>①</sup> 画于1939年，为瓦尔特·P·克雷斯莱尔收藏。

张的。这充分显示出了两种不同力量之间的对立，这种对立恰如其分地反映和解释了现代社会中人与人之间的关系，以及人的不正常的心理状态。<sup>①</sup>

---

<sup>①</sup> 参照弗洛伊德自“我”与“伊”的对立。还可参照马克思主义的对立统一辩证过程。



---

# 第 7 章

---

## 色 彩

严格说来，一切视觉表象都是由色彩和亮度产生的。那界定形状的轮廓线，是眼睛区分几个在亮度和色彩方面都绝然不同的区域时推导出来的。组成三度形状的重要因素是光线和阴影，而光线和阴影与色彩和亮度又是同宗。即使在线条画中，也只有通过墨迹与纸张之间亮度和色彩的差别，才能把物体的形状显现出来。然而严格说起来，色彩与形状是两种互有区别的现象。例如，方形和圆形与那些使得它们显现出来的特定的色彩值，就是两种不同的现象；一个位于一片黄色的基底上的红色斑点，看上去同样也是圆形；同理，一个位于白色基底上的黑色三角形和一个位于黑色基底上的白色三角形，看上去都是同样的三角形。

## 1. 形状和色彩

既然形状和色彩互有区别，就可以把它们拿来作一番比较。首先，这两种现象都能够使视觉完成自己最重要的职能：它们都能传递表情；都能通过把各种物体和事件区别开来，使我们获得有关这些物体和事件的信息。例如，一棵挺拔高耸的白杨，其形状所传递出来的表情，就与一棵白桦树的形状所具有的表情不同；西昂蒂酒所具有的那种红颜色，所传递的情绪就与索泰尔那白酒的色彩传递的情绪不同。形状固然能帮助我们的一种物体与另一种物体区分开，色彩在这方面的本领也不小。例如，当我们观看一种没有色彩的黑白电影时，就不能把演员正在吃的那一盘形形色色的食物识别出来，在信号、图表和制服中，色彩都被用来作为通讯工具。

作为一种通讯工具来说，形状要比色彩有效得多，但是运用色彩得到的表情却又不能通过形状而得到。形状能够产生大量互不相同的式样，例如各种不同的面孔，各种树叶所具有的千差万别的形状，以及人人都不相同的手印等等。在书写时，我们主要利用的也是形状而不是色彩，因为形状所提供的符号不仅写起来可靠方便，而且即使它形体很小，也能够被我们立即识别出来。而当我们用色彩去执行同样的任务时，可以使我们放心依赖的色彩，充其量也不过半打。然而说到表情作用，色彩却又胜过形状一筹，那落日的余晖以及地中海的碧蓝色彩所传达的表情，恐怕是任何确定的形状也望尘莫及的。

人与人之间对色彩和形状的反应是有差别的，这在许多心理学试验中已得到证明。在那个令各种不同的研究者都信服的试验中，要求被试儿童从无数个红色三角形和绿色的圆形中，选出与测验他们的图形相似的图形。每一个被试儿童面前的测试式样，不是一个红色的圆，就是一个绿色的三角形。（注意，

在测试式样与被选式样之间，凡是形状相同的，色彩就不同；凡是色彩相同的，形状就不同。）试验结果表明，年龄不到3岁的孩子，都是根据二者形状上的相似进行挑选，而那些3岁到6岁的孩子，却都是根据二者色彩上的相似进行挑选。学龄前儿童在挑选时，一般都毫不犹豫；而那些大于6岁的儿童，对这种模棱两可的任务就开始感到为难。他们在犹豫了一会儿之后，最后仍然还是选择了在形状上（而不是在色彩上）与自己的测试式样相同的图形。维尔纳在评论儿童的这些表现时，曾提出这样的看法：最年幼的儿童所作出的反应，一般都是由运动行为决定的，所以他们的选择也都是根据自己的运动行为所能把握的那些物体的性质进行的；一旦物体的视觉特征占了主导地位，大部分学龄前儿童都会依据对视觉具有强烈感染力的色彩进行。但随着儿童逐渐受到教育的熏陶和实践的训练，形状又慢慢成了他们识别物体的基础。<sup>①</sup>

对形状和色彩的选择性，还可以通过墨迹试验进行研究。鲁奥沙赫在试验中，运用了一种特殊的卡片，被试者在看了这种卡片之后，假如能把它的色彩说对，就必然把它的形状说错；反过来，如果能把它的形状说对，肯定又会把它的色彩说错。举例说，一个人可以根据轮廓线从这些卡片中把某个式样识认出来，但这个式样的色彩又与这个式样代表的物体不符。而当另一个人根据色彩把两个对称放置的蓝色长方形称为“蓝天”或“勿忘侬花”时，虽然把色彩说对了，但形状又说错了。鲁奥沙赫和他的助手们由此断言，这种反应上的差别，与一个人的个性有关。这种试验开初是在神经病人身上进行的，经过试验之后，鲁奥沙赫发现，情绪欢快的人一般容易对色彩起反应，而心情抑郁的人容易对形状起反应，对色彩反应占优势的人，受到刺激时一般很敏感，因此很容易接受外来影响，

<sup>①</sup> 海恩斯·维尔纳：《关于心理发展的比较心理学研究》234—237页，芝加哥版，1948年。

表现得情绪不稳定，高低起伏，易于外露。而那些容易对形状起反应的人，则大都具有内向的性格，他们对冲动有着强烈的控制能力，学究味重，不会轻易动感情。<sup>①</sup>

鲁奥沙赫对于知觉行为与个性之间的关系没有作出解释，但沙赫泰尔却曾经指出过，人对色彩的经验和他对情感的体验之间，实际上有类似的地方。<sup>②</sup>

因为不管是在色彩经验发生的时候，还是在情感经验发生的时候，我们自身同样是外部刺激的被动接受者。一种情感的产生，并不是理性积极活动起来之后的产物，动感情的人一般都是开放型的，而一个抑郁的人就不容易动感情。色彩对我们的作用与感情对我们的作用在这方面是一样的。

但人们对形状的反应就绝然不同了。这是一种积极的反应，因为我们在感知形状时，首先必须积极地审视眼前的物体，然后又要确定它的结构构架，最后还要把它的各个部分与它的整体联系起来。同理，一个有抑制力的人能够对外来的感性刺激加以控制，并根据一定的原则去统一各式各样的经验，然后再作出行动的规划。总之，在对色彩的视觉反应中，人的行动是外在物体对人的刺激引起的；而为了看清形状，就要用自己的理智能力，去对外界物体作出判断。<sup>③</sup>

按照鲁奥沙赫提出的上述理论，我们就可以得出如下的结

---

① 鲁奥沙赫：《心理诊断学》，纽约版，1942年。

② 沙赫泰尔：《论色彩与情感》，载《精神病学杂志》，1943年第七期，393—409页。

③ 艾恩斯特·克雷蔡莫：《体格与性格》，第13章：“精神类型试验”，190—191页，柏林版，1936年。按照这些试验，患循环精神病的病人，对色彩反应比较敏感；而患分裂型精神病的人，则对形状的反应比较敏感。第一组被试者是病情严重的躁狂——压抑病人组成，他们显得热烈，易动感情，好交往。第二组病人则显得冷漠，好沉思，表现孤独。克雷蔡莫对循环型病人所作的描述与鲁奥沙赫的看法有矛盾。鲁奥沙赫认为，心情愉快时容易对色彩起反应；因此，同是循环病人，其躁狂期的反应与压抑期的反应是不同的。

论：色彩产生的是情感经验，而与形状<sup>①</sup>相对应的反应则是理智的控制。这样一个公式在我看来是过于狭窄了，尤其当用它来解释艺术时就更是如此。我们最好把上述公式改为：对色彩反应的典型特征，是观察者的被动性和经验的直接性；而对形状知觉时的最大特点，是积极的控制。然而，要想画出一幅画或是理解一幅画，没有对全部色彩值的积极组织，就不会成功；而从另一方面说来，在观赏一种富有表现性的形状时，我们也有可能处于一种极其被动的状态。因此，我们最好不再使用色彩反应和形状反应这两个词。真正要我们弄清的是，对刺激的被动接受态度和积极态度之间的区别。接受态度大都是由色彩引起的，但有时也适于对形状的反应；积极态度多半是对形状的知觉中所具有的，但有时也适合于对色彩结构的知觉。总的说来，凡是富有表现性的性质（色彩性质，有时也包括形状性质），都能自发地产生被动接受的心理经验；而一个式样的结构状态，却能激起一种积极组织的心理活动（主要指形状特征，但也包括色彩特征）。

相应地说来，人类的个性也不能仅仅局限于富于情感和富于理智这两种不同的类型，对于那些属于情感型的人来说，除了激情和灵感之外（虽然这种灵感看上去不知从何而来），还需要通过感官接受有关外界的知识；而对于那些属于理智型的人来说，不仅要有理智，还要有大脑的自动组织能力。这种能力能够指导他与人交往，洞察情势，完成任务。这一系列的动作，都是在低于意识的推理水平上进行的，也就是说在直觉水平上进行的。正如鲁奥沙赫指出的，这第二种个性类型的人，就是善于内省的人，这类人往往沉湎于思维和概念之中，喜欢将自己的先入之见强加于自己的经验。

在艺术领域内，对知觉行为与个性结构之间的关系进行探索，是大有可为的。第一种态度，即接受态度，可以称之为浪

<sup>①</sup> 英语中的“形状”，在词源学上是来自德语中的“创造”。

漫主义的态度；而第二种态度，即积极的态度，则可以称之为古典主义的态度。在绘画艺术中，我们可以拿德拉克罗克瓦与上述的二种态度相对照。德拉克罗克瓦在构图中大力强调色彩的配合，但并没有忘记形状的表现性质；大卫在绘画中强调以形状作为构图的基础，以便表达出物体的相对静止的性质，但在这同时却并没有忘记使色彩更加柔和和更加系统。

马蒂斯曾经说过：“如果线条是诉诸于心灵的，色彩是诉诸于感觉的，那你就应该先画线条，等到心灵得到磨炼之后，才能把色彩引向一条合乎理性的道路。”<sup>①</sup>

很明显，马蒂斯的观点代表的是一种传统的观点。普辛曾经说过：“在一幅画中，色彩从来只起着一种吸引眼睛注意的诱饵的作用，正如诗歌那美的节奏是耳朵的诱饵一样。”<sup>②</sup>至于德国人对这一问题的见解，我们可以在康德的著作中找到：“绘画、雕塑、甚至还包括建筑和园艺，只要是属于美术类的视觉艺术，最主要的一环就是图样的造型，因为造型能够以令人愉快的形状，去奠定趣味的基础（而不是通过在感觉上令人愉快的色彩的表现）。那种能使得轮廓线放射出光彩的色彩，起的是刺激作用。它们可以使物体增添诱人的色泽。但并不能使物体成为经得住观照审视的美的对象。相反，它们却常常因为人们对美的形状的需要而受到抑制，甚至在那些容许色彩刺激的场合，它们也往往因为有了美丽的形状才变得华贵起来。”<sup>③</sup>

领会了上述观点之后，我们就会觉得，人们传统上把形状比作富有气魄的男性，把色彩比作富有诱惑力的女性，实在并不奇怪。查理·勃朗克说过：形状和色彩的结合对于创造绘画

① 马蒂斯的这段话见《费城艺术博物馆编目》第15页，费城版，1948年。

② 普辛的这段话，载伊丽莎白·霍尔特《文学作品中的艺术史片断》第369页，普林斯顿版，1947年。

③ 康德：《判断力批判》第一部分，第一章，第14节。

是必需的，正如男人和女人的结合对于繁殖人类是必需的一样。但在结合中，形状必须保持对色彩的绝对优势，不然的话，一幅画很快就会解体。也就是说，绘画会因过多的色彩而毁灭，正如男人因过多地沉入女色而灭亡一样。”<sup>①</sup>

## 2. 对色彩的反应

色彩能够表现感情，这是一个无可辩驳的事实。但是，假如在致力于研究与各种不同色彩相对应的不同情调，和概括它们在各种不同的文化环境中的不同象征意义时，不注重探索发生这种现象的原因和根源，就会走入歧途。一个肯定的事实是，大部分人都认为色彩的情感表现是靠人的联想而得到的。根据这一联想说，红色之所以具有刺激性，那是因为它能使人联想到火焰、流血和革命；绿色的表现性则来自于它所唤起的对大自然的清新感觉；蓝色的表现性来自于它使人想到水的冰凉。这一联想说在解释色彩时举出的上述理由，并不比它在别的领域中所拿出的理由更有趣些，最后得到的结果也不会比它在解释其它现象时所得到的结果更完美一些。色彩的表现作用太直接、自发性太强，以致于不可能把它归结为认识的产物。但从另一方面说，人们对于色彩作用于有机体时的影响和产生这些影响的生理过程，至今仍然茫然无知，甚至连一个像样的假说都没有提出来。因此，讨论色彩时与讨论形状时的情况就大不相同了。在讨论形状时，我们有一个比较坚实的基础，因为我们至少可以把特定式样的表现性质与式样的一般性质——如空间定向、平衡轮廓的几何特征等等联系起来，甚至还能够把大脑中进行的某些活动设想出来，以便更深刻地解释某些形状的特殊作用（见第五章）。在讨论色彩时，我们就没有这种

<sup>①</sup> 查理·勃朗克：《艺术构图原理》第23页，巴黎版，1870年。

有利的条件了。众所周知，强烈的照射、高浓度和磁波波长很长的色彩，都能产生兴奋，例如，一种明亮的和比较纯粹的红色，就比一种暗淡和灰度较大的蓝色活跃得多。但是，作用于我们神经系统的究竟是一种什么样的特殊类型的光能？为什么色彩对波长也会产生影响？对这些问题，我们就一无所知了。

某些试验曾经证实了肉体对色彩的反应，例如弗艾雷就在试验中发现，在彩色灯光的照射下，肌肉的弹力能够加大，血液循环能够加快，其增加的程度，“以蓝色为最小，并依次按照绿色、黄色、桔黄色、红色的排列顺序逐渐增大。”<sup>①</sup>

这种顺序与心理学对这些色彩的效能所做的测验结果，是极其一致的。但是，从这种反应中我们仍然看不出，这究竟是知觉活动所附带产生的一种结果呢，还是光能对运动行为和血液循环产生的一种更为直接的和更为有力的影响。古尔德斯坦在观察中得到同样的看法，他在治疗神经病人的医疗实践中发现，一个因患大脑疾病而丧失了平衡感的病人，当让她穿上一件红色的衣服时，就会变得头晕目眩，甚至有跌倒的危险；而当给她换上绿色衣服时，这种症状就消失了。为了进一步观察这种现象，古尔德斯坦还在一个患同种疾病的病人身上作了观看彩色纸带的试验，在试验中，他要求病人在观看的时候，必须使胳膊保持向前伸直的姿势。为了作到这一点，病人的胳膊一般是用一块水平的木板挡住的，这样病人自己就看不见自己的胳膊。在试验中，当让病人观看一片黄纸的时候，他那只受有病的大脑中心控制的胳膊，就会偏离水平的位置 55 公分；当让他观看一片红纸时，胳膊就偏离水平位置 50 公分；当观看白纸时，胳膊就偏离水平位置 45 公分；当观看蓝纸时，胳膊偏离水平位置 42 公分；当观看绿纸时，胳膊偏离水平位置 40 公分；当让他闭上眼睛时，胳膊就偏离水平位置 70 公分。

<sup>①</sup> 弗艾雷：《论动觉》，第 43—47 页，巴黎版，1900 年。转引自沙赫泰尔《论色彩与感情》第 403 页（《精神病学杂志》，1943 年，第 6 期）。



古尔德斯坦由此得出结论说，凡是波长较长的色彩，都能引起扩张性的反应；而波长较短的色彩，则会引起收缩性的反应。在不同的色彩的刺激下，整个机体或是向外界扩张，或是向有机体的中心部位收缩。”<sup>①</sup>

以上式样中所发现的物理反应，与康定斯基对色彩表象所作的分析是一致的。康定斯基在分析这种现象时曾经说过，一个黄色的圆圈会显示出“一种从中心向外部的扩张运动，这种运动很明显地向着观看者的位置靠近。而一个蓝色的圆圈，则会造成一种向心运动（看上去像是躲在壳里的蜗牛），其运动方向是背离观看者的”。<sup>②</sup>

古尔德斯坦所作的这样一些尝试性的探索，是很值得继续进行下去的，但在作这些有关色彩作用的试验时，必须使亮度与色彩绝对一致。在由普莱塞所进行的一个更早期的试验中，<sup>③</sup> 被试者被要求作出一些单调的动作，例如，在不同的照明条件下用手指有节奏地进行敲击。他在这个试验中发现，当灯光变暗淡的时候，被试者敲击的动作就变慢了；当灯光变得明亮时，动作又会变快；而当灯光的色彩发生变化时，动作则丝毫不受影响。

### 3. 冷 与 暖

迄今为止，还很少有人对各种不同色彩的表现性，进行过系统的归类，虽然把色彩分成冷色和暖色的作法十分普遍。不

---

① 古尔德斯坦：《关于色彩对机体机能的影响的试验观察》，载《职业病治疗与恢复》杂志，1942年第21期，第147—151页。

② 康定斯基：《论艺术活动中的精神作用》，第61—62页，纽约版，1946年。

③ 普莱塞：《色彩对精神效率和运动效率的影响》，载《美国心理学杂志》，1921年，第32期，第326—356页。

仅艺术家们在运用这两个词汇，甚至某些专门论述色彩的理论书籍，也是按照冷和暖，去对色彩进行分类。当然，仅仅根据作者本人的主观印象而作出的粗浅论述，是不能为心理学理论提供有价值的材料的。阿莱什在研究这个课题时所作的那些试验观察，似乎也没有导致任何令人信服的结论。<sup>①</sup>

（仅根据他对这个课题所作的一些评述而推论）在这种情况下，我提出自己的一套见解，大概还是允许的。当然，我这套见解并没有经过试验证实，最后也许会被证实是错误的，但至少可以为研究者们提供一个攻击的靶子吧。

“冷”和“暖”这两个词与纯色是毫无关联的，如果硬要把它们与纯色联系起来的话，红色看上去似乎是暖色，蓝色看上去似乎是冷色，纯黄看上去似乎是冷的，但不能绝对肯定。但是，当这两个字眼指的是某一特定色彩向着另一种色彩的方向偏离的事实时，它们所包含的那种典型意义就比较明确了。蓝黄色或蓝红色看上去似乎是“冷”的，黄红色或黄蓝色看上去也是如此。相反，红黄色或红蓝色看上去就是“暖”的。我认为，确定这种效果的东西，并不是这些混合色中所包含的那种基本色彩，而是与基本色彩稍微偏离的那种色彩。这种偏离所导致的意想不到的效果，就是使略带红色的蓝色看上去是“暖”的，使略带蓝色的红色看上去是“冷”的。如果是两种色彩比例对等的混合色，就不能清楚地显示出这种效果。以绿色为例，它虽然是黄色和蓝色的混合色，但看上去几乎是接近最“冷”的颜色；而紫色和桔红色，虽然也是由两种色彩相混而成，但由于其中的两种色彩都是对等的（紫色——红与蓝相混，桔红——红色与黄色相混），所以看上去就显得不“冷”也不“暖”（或看上去模棱两可）。

但由两种色彩混合后达到的这种平衡，看上去相当不稳

---

<sup>①</sup> 阿莱什：《关于色彩的审美现象》，载《心理学研究》，1925年，第6期，第1—91页。

定，因为其中的一种色彩总是处于支配地位。这种结果甚至还可以由观察者的主观作用而达到。例如，在某些情况下，观察者可以把桔红色看成是略带黄色的红色，或者反过来把它看作是略带红色的黄色。可以肯定，在第一种情况下，他看到的色彩就是“冷”的；而在第二种情况下，他看到的色彩就是“暖”的；当它被看作是略带红色的蓝色时，看上去就是“暖”的。对于绿色来说，不管观察者如何看，它看上去总是“冷”的。在确定某种混和色中究竟哪一种色彩占支配地位时，还必须考虑到周围色彩的影响。例如，我们以后将要讨论的“同化”现象和“对比”现象，就是在强调其中一种色彩的同时牺牲另一种色彩的例子。经过同化之后，或者其差别增大之后，混合色的模糊性（或不稳定性）就会消除，它的“体温”也会随之上升。

如果上述理论站得住脚的话，就可以用它来解释色彩的一般表现性质。按照这一理论，某种混合色彩的表现性的大小，主要不是取决于其中占支配地位的主要色彩本身，而是取决于这种主要色彩受到“折磨”（afflictions）的程度。或许，这些基本的色彩完全是一些中性的关键值，它们的显现和突出，完全是由它们的独特性和它们之间的互相排斥性所决定，而不是由它们的特殊表现性决定。因此，只有通过某一种色彩向另一种色彩靠拢时展示出的紧张力，才能把其表现性揭示出来。纯黄、纯红和纯蓝，也许是色彩中张力活动的零点或起始点，由于它们的能力很小，所以表现力也较小。微红、微黄、微蓝等色彩则不同。由于它们都是从自己的基本色彩中减掉了某一种色彩，所以就产生出了张力。没有这种张力，就根本谈不上什么表现性。应该指出，我提出的这一理论还是比较粗糙的，它听上去之所以有点道理，是因为在这个研究领域里，人们提出的理论还很少，所以有一个未经证实的假说，总比没有好得多。然而，当我们遇到下述事实时，对它的解释就不那么容易了。这个事实就是：色彩的一般表现力及其特定的温度，不仅

是由色彩本身决定的，而且还要受到亮度和饱和度的影响。因此，要想比较各种色彩的表现性，只有在各种色彩的亮度和饱和度相同的情况下，才有可能。举例说，在太阳光的光谱中，所有的色彩都是相当饱和的，但它们的亮度值就大大不同。在整个光谱的所有色彩中，最亮的是黄色，以黄色为中心，越往两端，亮度就越小。这就是说，处于两个极端的红色与紫色，亮度为最小。有种种迹象表明，亮度越高的色彩，看上去也就越“冷”，低亮度则容易使色彩变“暖”。因此，要想判定纯红和纯黄之间，哪一种更暖一些，首先必须把它们置于相同的亮度下，才能进行比较。

饱和度涉及的是一种色彩的纯度，如果联系音乐中的音色去理解，我们对它的本质的认识就更清楚了。一种完全纯的乐音，是由具有特定波长的单一声音的能量产生出来的，这种单纯的声音与这种声音的简单的震动波形是一致的，对这种波形，可以通过一种无限延长的规则曲线再现出来。然而，在实际生活中，乐音往往是由许多波长不同的震波混合而成的，这种复杂的混合体又往往与一种复杂的波形相对应。这样一种乐音听起来就不那么纯粹了。同理，一种完全纯粹的颜色，也是由一种单一的光波波长产生出来的，由这种单一的波长产生出来的色彩，最接近于光谱上的那种饱和色。当波长不同的各种颜色混合在一起时，所产生出的波形也就相对复杂起来，而与这种复杂的波形相对应的色彩，就是一种看上去比较阴暗的颜色。最不饱和的色彩，就是完全无色的灰色，这种灰色是由几种不同的色彩混合到一起后形成的，而这几种不同的色彩，就是人们所说的互补色。组成某种混合色的几种成分愈接近于互补，这种混合色看上去也就愈接近于灰色。

某种色彩的饱和度，还因这种色彩亮度的不同而不同。当这种色彩达到最亮和最暗的时候，它看上去无异于纯白和纯黑；而当这一色彩的亮度值位于中等时，就能看到它在同样的亮度下，由最高饱和状态向灰色过渡的等级序列。但在这一处

于同等亮度的等级序列中，还会因为下述事实而产生一种更为复杂的情况，这件事就是：不管是在油画和版画中，各种色彩所能达到的饱和程度大大不同。例如，在目前正使用那些有代表性的染印法中，红色达到的饱和度，就比黄色或蓝色达到的饱和度高一些。因此，在判断色彩的表现力时，我们还必须考虑到它们的饱和水平。对于饱和度因素对色彩的“温度”起的作用，现在仍然不能确定。不饱和性很有可能会提高这种不纯的色彩的温度水平。也就是说，它能使暖色变得更暖，使冷色变得更冷。这说明，在这一领域之内，同样需要人们作出更多的心理学方面的探索。

对于色彩的表现性质，为什么我们偏偏要选择“冷”和“暖”这两个字眼表达呢？这看上去未免太有点奇怪了。很明显，在这两种不同的感觉领域之间（即视觉和触觉），势必有着某些明显的共同之处，我们的语言习惯也往往不自觉地把这两种感觉领域的相似之处揭示出来。但我们决不能根据这些字眼就得出结论说，人们之所以把某些色彩称为“冷”的和“暖”的，乃是因为把它们与温度领域中的某些感觉联系起来的缘故。事实上，当看到一朵赤红的玫瑰花时，我们很难联想到洗热水澡时的感觉，或想到立在夏天赤日之下的感觉。但是，由色彩刺激所激起的反应，反而能够通过冷热刺激产生出来。我们说，“热”和“冷”这两个字眼之所以被用来描述色彩，恰恰是因为“冷”和“热”这两个字眼所标示的性质。当然，身体的温度是有关生死的重要性质，而色彩的温度就不是这样。我们在这里所进行的研究，并不是真的要去探讨皮肤感觉是否能与视觉和听觉互换的问题，而是要找出这两种感觉的共同结构性质。

如果我们深入地分析它们的共同结构性质，并竭力去推测它的根源，就有可能得到某种理论，甚至还可以运用一种较为

局限的方式或某种一般的方式，把这一理论系统地阐述出来。<sup>①</sup>

当我们在各种不同的知觉领域中专门探索这一现象时，就有可能认识到，由热和光（还可能有声音）所产生的刺激，很可能在神经系统中产生出某些相似的或相同的感觉或效果，不管这些感觉或效果的本质是什么。虽然上述解释很可能是正确的，但当我们发现自己有时会不加思索地说出：“冷冰冰的人”、“热烈地欢迎”、“热烈地争论”等字眼时，就会感到，我们在上面得出的结论，在意思上似乎是过于狭窄了。既然在说这些话的时候，刺激并不是感性的，我们就必须假定，“冷”和“暖”并不仅仅是指感觉性质。

我们知道，一个“冷酷”的人，就是一个令人望而生畏的人。当我们感到有必要去保卫自己不受一种有害的力量侵害的时候，就将大门关闭，并牢牢地插上门栓；当我们能够自由地抒发自己的见解时，就感到十分惬意；当我们自己的思想和行为受到压抑时，就感到很不自在。人对物理上的“冷”和“暖”的反应同样如此，“暖”的色彩看上去似乎是在邀请我们，而冷的色彩却使我们望而生畏和远远躲避。但是，“冷”和“暖”的特征并不仅仅指观察者的反应，它还指事物本身的特征。一个“冷酷”的人，其行为看上去就好像在浑身发冷似的，他往往用衣服把自己紧紧裹住，甚至深居简出，处处提防，孤僻克制；而一个“热心”的人，其行为就正好与此相反，他似乎总是在放射着生命的活力，显得极其平易近人。在平易近人这一点上，一个热心的人与一种“温暖”的色彩之间是颇有相同之处的；我曾经在上面提到过，波长较长的色彩（如红色），看上去好像离观察者很近；而一种蓝色，看上去就

---

<sup>①</sup> 艾瑞希·M·冯·霍恩波斯泰尔：《感觉的统一》，载艾里斯《格式塔心理学探源》，纽约版，1939年。

似乎离我们远一些。<sup>①</sup>

阿莱什就曾经描述过色彩看上去似乎能向观看者移动或离去的例子，<sup>②</sup> 他的这个发现与康定斯基的发现——某些色彩看上去是向外扩张的，另一些色彩看上去是向内收缩的——是一致的。<sup>③</sup>

在分析这些效果的时候，我们必须随时记住，产生这样一些效果的因素，不仅仅是色彩本身，还有色彩的亮度。歌德曾经说过，一个黑色的物体，看上去总要比一个同样大小的白色物体小一些。他还断定，一个放置在白色基底上的黑色的圆，要比一个放置在黑色基底上的同样大小的白色的圆，看上去小五分之一。他还提到过一个人人熟悉的经验——穿黑色衣服的人显得比较苗条。<sup>④</sup>

因此，当黄色被描写成是一种扩张的或向前推进的色彩的时候，我们就应该想一想，它的这种性质很有可能要归因于它的亮度，而不是它的色彩。

#### 4. 色彩的表现性<sup>⑤</sup>

一般人都能觉察到各种色彩所具有的特定的表现性。但到

① 达维德·卡兹在《色彩世界》第69页（伦敦版，1935年）中就曾经报告过有关红色与蓝色的距离问题。还可参照阿格兰德《色彩报告和知觉中的综合因素》，第106—109页，耶拿版，1927年。

② 阿莱什，《关于色彩的审美现象》第53—56页。

③ 康定斯基：《论艺术的精神》第60—62页。

④ 歌德：《色彩论》，第45—46页，莱比锡版。

⑤ 有关色彩的表现性，请参见昌德勒在其著的《美和人的本质》，第六章（纽约版1934年）里收集的心理学材料。歌德对这个课题的经典性的论述，见他的《色彩论》第6节。还可参见康定斯基的《形式和色彩的语言》，载于他的《论艺术活动中的精神作用》第63—72页。还可参见哈瓦德·肯特查姆《色彩与设计工程师》，载《纽约》1952年3月份第8期，第39—53页。

今天为止，人们对这一课题的试验性研究，还为数很少，歌德对于基本色彩所作的那些生动的论述，仍然可以被当作研究这一课题的最好的材料。虽然这些材料都是来自于某一个人的印象，但却都是来自于一个善于表现自己所见到过的种种事物的诗人的印象。在某种程度上，对歌德所积累的这些材料的看法，同样也适合于康定斯基对这个课题所作的那些不太系统、而且似乎是有点夸张的描写。除此之外，我们还可以看到来自装饰家、设计者和治疗学家们关于色彩对人的作用的一些非正式的描述。按照歌德的说法，这些描述都具有“一个机敏的法国人”描述一事物时的夸张特色，“当他们（指法国人）看到夫人将接待室的蓝色的家具统统换成红色时，对夫人说话的声调也会改变的。”

由于以上所提到种种对色彩之表现性的描述，都是口头进行的，我们就不可能弄清这些描写所涉及的确切色彩是什么。要知道，人们所看到的色彩究竟以何种表象出现，不仅要取决于它在时间和空间中的位置和关系，而且还要取决于它的准确的色彩，以及它的亮度和饱和度。歌德指出，一切色彩都位于黄色与蓝色这两极之间。歌德还把色彩划分为积极的（或主动的）色彩（黄、红黄（橙）、黄红（铅丹、朱红））和消极的（或被动的）色彩（蓝、红蓝、蓝红）。主动的色彩能够产生出一种“积极的、有生命力的和努力进取的态度”，被动的色彩，则“适合表现那种不安的、温柔的和向往的情绪”。

证明这一观点的一个最有趣的例子，就是凯特查姆曾经提到过的那个足球教练的奇特行为。按照他的说法，这个教练“总是让人把足球队员中间休息时用的更衣室刷成蓝色，以便创造出一种放松的气息；但当他向队员们作最后的鼓动性讲话时，则让队员们走进涂着红色的接待室，以便创造出一种振奋人心的背景”。

在某些人眼里，各种非混合色的表现性也各不相同。红色往往被看成是一种充满刺激性和令人振奋的色彩；黄色是一种



安静和愉快的色彩；蓝色则被描写成一种抑郁的和悲哀的色彩。但也有人与我们的看法一致，认为与混合色比较，这些彩色产生出的能动作用，只能算是中等。这些具有中等表现力的色彩，其特点是淡漠、空虚、平衡、严肃、安静等。歌德还发现，纯粹的红色能够表现出某种崇高性、尊严性和严肃性。歌德解释说，它之所以具有这种表现效果，乃是因为其自身之内包含了所有其它的色彩的缘故。当我们透过一片红色的玻璃对外部的明亮景致观察时，就会得到一种“使人敬畏”的印象，因为这种景致往往会使人想起在最后审判的日子中那布满天地的红色。红色之所以被称为帝王的颜色，与它那和谐性和尊严性是分不开的。在谈到黄色时，歌德称它是一种愉快的、软绵绵的和迷人的颜色，而蓝色则被他称作是一种“一点也不迷人”的、空虚的和冷酷的颜色，总是传递出一种刺激性与安静性在互相争夺的感觉。

康定斯基指出：“世界上有冷的色彩，也有暖的色彩，但任何色彩中也不具有红色具有的强烈的热力。”但奇特的是，尽管红色具有强大的能量和照射强度，却“只在自身之内闪耀，并不向外放射很多能量。红色具有一个成年男子的成熟性，其激情总是冷静地燃烧着，在自身之内储集着坚实的能量”。黄色则不同，“它从来就不具有深奥的意义，无异于一种十足的废物。”当然，康定斯基还提到过黄色能表现出凶暴的和狂乱的疯狂，但他不是指一般的黄色，而是指那种非常明亮的黄色。他认为，明亮的黄色简直有点像“那刺耳的喇叭声”，令人难以忍受，暗蓝色则“沉入在包罗万象的无底的严肃之中”。淡蓝色则“具有一种安息的气氛”。

为大家熟知的那场有关绿色是否是一种基本色彩的争论，至今还没有什么结果。<sup>①</sup>

<sup>①</sup> 有关绿色性质的下述争论，请参见艾德温·G·鲍瑞英《试验心理学史上的感觉和知觉》第131页，纽约版，1942年。

有些人坚持认为，绿色是黄色与蓝色的混合色；另外一些人则认为，它与红、黄、蓝一样，同属于基本色彩的范围。但不管持哪一种看法，都不能否认，一种匀称的绿色，确实能展示出一种基本的单色所应具有的稳定性的。歌德一直坚持认为，绿色是混合色，但他并不否认，绿色能给人一种“真正的满足”。因为“当眼睛和心灵落到这片混合色彩上的时候，就能宁静下来，就像落到任何其它单纯的色彩上面一样。在这种宁静中，人们再也不想更多的东西，也不能再想更多的东西。”

与歌德一样，康定斯基也在绿色中找到了完全的“宁静与稳定”。在康定斯基看来，绿色具有一种“人间的、自我满足的宁静，这种宁静具有一种庄重的、超自然的无穷奥妙。”纯绿色“是大自然中最宁静的色彩，它不向四方扩张，也不具有扩张的色彩所具有的那种感染力，不会引起欢乐、悲哀和激情，不提出任何要求。”它的被动性使康定斯基想起了“所谓资产者的姿态”，还使他想到了“一个肥胖的、健壮的、一动也不动的母牛，它只是在那儿一个劲地反刍，用两只呆滞的眼睛毫无表情地直视着世界。”

那么，为什么将色彩混合之后就会产生出动态效果呢？这个问题可以在歌德对黄色的解释中找到答案。歌德认为，黄色不仅能够象征尊贵（例如它在中国是象征皇帝的颜色），而且在传统上还被用来表现羞耻和屈辱。这种色彩对掺假现象的反应最为敏感，当给它参上少许绿色时，它就变成了像硫磺一样的颜色，让人看上去十分不愉快。对此，康定斯基也有同样的看法，他认为，如果在黄色中加进少许的蓝色，“它就会变成一种令人作呕的颜色”。歌德还说过，当红色受到蓝色的影响时，它就显出一种“令人难以忍受的样子”。他认为，这种颜色之所以为牧师喜爱，这是因为，“它看上去总好像是在以一种不可抗拒的力量追求着，在一个不断上升的阶梯上攀登着，一步步地向着象征红衣主教的紫色靠近着。”

当黄色受到冲击的时候，会产生什么样的后果呢？歌德说

过，黄红色会产生出令人难以置信的震动，令人讨厌地冲击着视觉器官，使动物感到烦躁和暴怒。“据我了解，有教养的人除了阴天之外，在任何时候遇上一个人身着猩红色外套的人，都会感到难以忍受。”

但红黄色就不同，康定斯基认为，红黄色“能唤起富有力量、精神饱满、野心、决心、欢乐、胜利等情绪”。康定斯基的这一描述，与歌德的观察大体上接近。歌德发现，当黄色得到红色的加深时，就增加了活力，变得更加有力和壮观。他认为，这种红黄色能给眼睛带来一种“温暖和欢乐的感觉”，而不像红蓝色那样，只能使我们感到坐立不安，而不会使我们充满活力。红黄色能督促我们前进和参与更多的活动，而红蓝色则诱使我们走向一个安静的地方。

康定斯基认为：“紫色是一种冷红色。不管是从物理性质上看，还是造成的精神状态上看，紫色都包含着一种虚弱的和死亡的因素。因此，这种色彩适合老年人的衣服，适合表现悲哀。例如，中国人在死后就是穿的这种衣服”。

以上所提出的证据，虽然都是很脆弱的，但它们都清楚地指出了，非混合色和比例均匀的混合色，具有一种稳定性，但它们的表现性却较为虚弱。它们还向我们标明，由于混合色具有一种强烈的能动性质，它们的表现力就很强。对这样一种现象进行进一步分析，是很有价值的。我们有必要进一步探讨，当一种暖色受到另一种冷色的削弱时，或当一种冷色对另一种暖色产生影响时，为什么会产生一种特异效果？其作用原理是什么？假如我们将一种冷色与另一种冷色相加时，会出现一种什么样的不同结果？由于手头没有可靠的试验材料，要想总结出这样一些效果上的差异，简直是不可能的。

## 5. 对色彩的喜好

本领域涉及的，主要是人们对各种色彩的喜好。之所以会出现这样一个特殊的研究领域，部分原因是由于制造商们很想得到这个答案，另一部分原因是由于绝大部分试验美学著作，都是根据“艺术的主要职能是为人类提供愉快”的快乐论写出来的。<sup>①</sup>

我曾经说过，为了弄清艺术的本质，我们不妨同意这样一个观点，即：艺术也同其他任何别的事物一样，都是为了满足人们的需要，或为人们提供愉快。但除此之外，我们还需要继续弄清下述问题，即：人们的需要究竟是什么？怎样才能使这些需要得到满足？

要回答这样一些问题，我们应该具备下述知识，即：当人们观看色彩时，都看到了什么？他们从中得到的经验，又如何满足了自己的欲望和价值标准？

某些研究者曾得出结论说，人们喜爱的是饱和颜色而不是非饱和颜色。另外一些研究者则持相反的看法，认为人最喜欢的是非饱和色，而不是饱和色。我们还听到另外一些研究者说过，人们最喜欢的，是位于光谱两个极端的颜色——红色和蓝色，黄色受到的欢迎程度就小一些。还有一部分研究者声称说，男人比女人更喜欢蓝色。但是，要想对这些观察作出公正

---

<sup>①</sup> 昌德勒在其《美和人的本质》一书的第70页中说过，“色彩试验美学所要解决的第一个问题，是色彩给人造成的愉快和非愉快的问题”。他认为，只有艺术的快乐论得到承认时，这个课题才能进行探讨。阿莱什在《关于色彩的审美现象》第9—21页中说过，人与人之间对于色彩的喜好并不一致，因为观察者本人以及观察者与观察者之间，在不同场合，所得到的经验往往是矛盾的。然而这一发现并不能证明，人们对色彩的喜好无规律可言，而仅仅证明了，决定色彩喜好的因素，是非常复杂的。

的评价，除非认识到，人们从这样一些色彩中，究竟感受到了什么样的表现性质，而这样一些印象又是如何满足了他的需要的，否则就无法回答。

对颜色的喜好有可能与某些重要的社会因素和个性因素有关。在探讨这样一些问题时，我们可能遇到的第一个困难的问题是：某种色彩，往往会随着它对人的用处的不同而引起不同的反应。某一色彩或许适合于一个男人乘坐的小汽车的颜色，却不适合他使用的牙刷的颜色。而当某种色彩样品以抽象的形式放置在心理学家的试验桌上时，我们在一开始时又根本无法得知被试者是否会把这种色彩与它的实际用途联系起来。如果不同试验所得到的结果是互相矛盾的，这些互相矛盾的结果就应归因于被试者各自所作的不同联想。如果一个被试者有意地把这一色彩与一堵墙壁联系起来，而另一个被试者又喜欢把它与自己穿的夜礼服联系起来，他们得出的判断就无法拿来作比较。因此，为了控制这些干扰，我们最好不要拿抽象的色彩作试验，而是把它们与具体的事物联系起来，就像商业研究者所采用的办法一样。在使用了这种方法之后，我们就可以从喜爱某一特定的色彩的许多动机中选取出某几种研究。此外，在色彩选择中，还有可能把人们的社会习惯牵扯进去。例如，在一个“自由表现”总是遭到冷眼的文化环境中，人们总是把他们住的房间的墙壁和家具涂成灰淡的色彩。在这样的社会环境中，年轻人穿上色彩鲜艳的服装，被认为能表现出蓬勃的活力，而老年人就未必如此。如果一个夜总会是为了显示出人与人之间的吸引力，它所使用的色彩就要与那种展示尊严和克制力的色彩不同；在一个强调男女有别的社会中，人们喜欢的色调就与一个推崇男女无别和男女交混的社会中人们所喜欢的色调不同；某件服装的色彩是否适合于某个妇女，还要看这个女人究竟是被看作是男人的配偶，还是被看作是男人的玩物。因此，一旦对色彩表现性课题的研究踏踏实实地开展起来之后，它就会进一步去推动对色彩选择性的探索。在这种探索中，一

幅具有深刻意义的社会文化图画，也就被随之揭示出来。

对个性反映的研究也存在着同样的情况。鲁奥沙赫在自己的研究中发现，凡是那些能够控制自己感情的人，往往喜爱蓝色和绿色，而不喜欢红色。这一类反应有可能会在人们的穿着方式或房间布置方式上表现出来。同理，有关某个艺术家为什么会对其一套特定色彩特别喜爱的问题，也可以在考虑到作品题材的前提下，联系艺术家本人的个性特征去研究。<sup>①</sup>

例如，鲁欧奥尔特喜欢在绘画时使用红色，而凡高则喜欢用黄色，这种不同的喜好，就揭示出了两种不同的个性。毕加索在自己的绘画经历中，从喜欢“蓝色阶段”向喜欢“粉红色阶段”的转变，同样也反映他自己性情的改变。如果一个像列顿一样的画家，在一段相当长的时期内一直偏爱用黑白色，那么心理学家们就有必要把他的这种特异的表现，与鲁奥沙赫墨迹试验中所测定出来的某些人的“恐色症”联系起来。

## 6. 对和谐的追求

在视觉艺术中，色彩的表现性质是一个重要的——但不是唯一重要的——研究对象。对于色彩结构的文法，即结构组织原则，同样需要进行探索。虽然每一个绘画大师都在实践中以高度的独创性和灵活性，运用着这些原则，但他们的运用和把握不是一种理性的方式，而是靠自己的直觉。如果不信的话，只要看一看绘画大师们关于这个题目的著作和谈话记录，就足够了。他们对这一原则，很少进行阐述，这是谁也不能否认的。

理论家们更关心的是所谓的色彩和谐。他们试图确定的是，通过怎样的色彩搭配，才能产生出能够使各种色调看上去

---

<sup>①</sup> 见鲁奥沙赫《心理学诊断》，第35页。

自然而又融洽的混合色。很明显，只有当我们对各种色彩值按照一种标准化的客观分类法加以分类时，才有可能找到这样一些处方。<sup>①</sup>

最早出现的分类图式是两度的，这就是那种用一个圆或一个多边形表述各种颜色的排列次序和它们之间的相互关系的图式。后来，当人们认识到颜色应该从三个尺度——色调、亮度和饱和度——来加以测定时，便又引进了三度模型。兰姆贝特的颜色角锥体早在 1772 年就出现了，后来冯特建议把它改成圆锥体，20 世纪的奥斯瓦尔德，又把这个圆锥体加以改进，把它改造成一个双圆锥体<sup>②</sup>。

最后，孟塞尔又把它变成一个球体，<sup>③</sup>自此以后，这个球体就变成一个广为流传的色彩模型。我们看到，上面提到的各种模型，虽然形状各异，但都以同一种原则为根据。也就是说，其中心垂直轴，都代表着一个纯亮度值（无颜色）的等级序列。它的最上端，代表着亮度值最大的白色，下端代表亮度值最小的黑色。赤道线，或者相当于赤道线的多边轮廓线，代表着处于中间亮度的诸色调的标度。立体的每一个水平切面代表着处于一定亮度水平的所有色调，越接近切面的外周，颜色就越饱和；离中心轴线越近的色彩，其中掺和的同一亮度的灰色就越多。

这些双角锥形的、双圆锥形的和球形的色彩模型还有另一个共同特点：最粗的部分都位于正中间，最细的部分都位于两极。人们把这些模型造成这种型式的原因是，所有的颜色，都在其亮度值的中段展现出位于纯色和灰度之间的最大数目的饱

---

<sup>①</sup> 参照鲍瑞英《试验心理学史上的感觉和知觉》，第 145—154 页（纽约版，1942 年），还可参见奥斯瓦尔德《色彩学介绍》（莱比锡版，1919 年），还可见孟塞尔关于色彩标志法的著作《色彩标志法》（波士顿版，1919 年）。

<sup>②</sup> 奥斯瓦尔德：《色彩学介绍》第 137 页，第 146—148 页（莱比锡版，1919 年）。

<sup>③</sup> 孟塞尔：《色彩标志法》第 44 页，波士顿版，1919 年。

和等级，而最亮的或最暗的颜色则跟白和黑都差不多。以角锥和圆锥为一方，以球形为另一方，分别代表着饱和度的变化速率如何随着亮度的变化而变化的两种理论。此外，圆锥和球形的弧形、角锥体的角，也意味着它们各自代表的理论的不同。前者所代表的理论把色彩的序列看作是一种连续滑动的曲线，而后者代表的理论则认为整个色彩体系的柱石只有三种或四种基本色彩。最后，还有规则形状的色彩模型和不规则形状模型之间的区别。前一种模型给所有在理论上被认为是可能的色彩都提供了空间，而后者（例如孟塞尔色彩模型）却只为今天我们在实际应用的那些颜色提供了位置。

设置这些系统的目的不外有两个——一个目的是对每一种色彩作客观的鉴定，另一个是要指明究竟由哪些颜色混合在一起才可以达到和谐匹配。我们在这里最关心的，当然是第二个目的。奥斯瓦尔德从“两种或两种以上的色彩要想互相谐调，它们的基本要素必须相等”的基本假设开始，进而提出了一个更新的假设。但是，由于他不敢肯定，亮度是否可以被看作是基本要素之一，所以只能把色彩和谐的准则，建立在颜色相同或者饱和度相同的基础上。这就意味着，一切色彩，只要它们的饱和度相同，就可以达到互相和谐。即使是这样，奥斯瓦尔德却仍然相信，一定存在着某些互相配合得特别好的色彩，这就是那些在色环中互相面对并形成一对互补色的色调。那些能够在色环中互相连结起来形成一个规则的三角形的三种色彩，也是互补的。如果把这三种色彩以相等的数量混合在一起，也能形成灰色。

孟塞尔的和谐理论同样也是以这种共同要素原理为依据。他的色彩模型设计如下：在一个环绕着球形主轴的水平面中，包含着具有相同亮度和饱和度的所有色相，一条与水平圆圈垂直相交的直线，把亮度不同而色相相同的颜色连结起来。一个水平半径把属于一定色相和亮度的颜色的各种浓度组成一个等级系统，但是，孟塞尔系统还有另一个用途，这就是：“球体



的中心是一切色彩的自然平衡点”，因此，任何一条通过这个中心的直线都会把互相协调的色彩联系起来。这就是说，两种互补的色相可以用下面这样一种方式调配，即：一种色相的较高亮度可以由另一种色相的较低的亮度抵消。它还说明，位于球面上的各个不同的值，实质上是位于“一条直线上”。只不过要把这个球体看作是无限大才可能。

和谐在下面一种意义上说来是必不可少的，这就是，如果一幅构图的所有色彩要成为互相关联的，它们就必须在一个统一的整体中配合起来。当然，在一幅成功的画中，或一个高明的画家所使用的色彩中，也有可能局限在某种不包括某些色相、亮度和饱和度的有限范围之内。既然我们现在拥有了相当可靠的客观识别标准，就可以用它来测定特殊的艺术作品和某个画家所使用的颜色。但是，由于艺术家们所使用的色彩在任何情况下都同时符合各种色彩和谐系统提出的简单规则，在具体测定时就不那么肯定和容易了。

另一个要考虑的问题就是，色彩之间的相互配合，还会因为另外一些绘画因素的出现而明显地改变。孟塞尔和奥斯瓦尔德都承认大小因素所产生的影响。他们建议，在某些大一些的表面上，应该使用柔和的颜色。而对于那些饱和度较高的色彩来说，铺张的面积就不易过大。但是即使增加这样一些措施，他们提出的和谐法则也还会变得大大复杂化、甚至达到在实践上毫无用处的程度。因为我们所提出的大小因素，只不过是无数起干扰作用的因素之一。而且这许许多多的其它的干扰因素并不像大小因素一样，可以从数量上加以成功的控制。

我们仅举其中的一个因素，就可以说明问题：一种色彩的象征和表现性往往可以因题材的改变而改变。<sup>①</sup>

举例说，同一种红色，当我们用它分别表现鲜血、面孔、

---

<sup>①</sup> 有关题材对色彩的影响，见康定斯基《艺术活动中的精神作用》第82—85页，纽约版，1946年。

马匹、天空和树木时，它看上去就不再是同一种红了，因为在观看这一红色时，人们总是要把它与这些客体的常态颜色联系起来，甚至还要携带着这些色彩所要表现的情景的含意，来进行观察。举例说，某一种红色，如果把它作为表现鲜血的颜色时，可能显得太淡；而当用它来表现某一发红的面孔时，就显得太浓。

但是，对色彩和谐原则所依据的这些原理，似乎还有另外一些更重要的反对意见。按照这一原理，在色彩构图的整体中，所有的要素都是互相般配的，所有邻近的颜色之间的局部关系都显示出同样令人愉快的和谐一致。很明显，这里所说的和谐，是一种最初级的和谐。这样的和谐最多不过适合表现类似服装设计或房间色彩设计那样的场合。然而即使是一套服装或一间卧室，也不能只依靠色彩的匀称一致，而不去运用那些可以造成使人注目的重点的方式（或运用对比法把各种因素分离的方式）。一件仅仅以这样简单的和谐原理绘制出的艺术品，描绘的不过是一个缺少活力和绝对平静的世界，这样一种世界只能适合于那种僵化的、淡漠的心境。它所表现的将是一种极度的静止，用物理学家的话讲，是一种熵达到极限后的绝对静止。

稍微联系一下音乐的情况，上述论点就会更清楚易懂了。如果音乐中的和谐仅仅是指如何使声音变得更好听，就会使音乐处于某种审美成规的束缚之下。它不会告诉音乐家运用什么手段去表达什么，而只是教给他怎样按照成规行动。实践证明，这种音乐和谐并没有什么永恒的价值，因为它只取决于现代人的审美趣味。在过去被禁的东西，在今天又受到欢迎。这正是某些色彩和谐标准在短短数十年间就会发生改变的原因。例如，奥斯瓦尔德在1919年讨论关于饱和色只能以小面积出现的法则时，曾经断言，曾经出现在庞贝壁画上那样的大面积朱红色是拙劣的。“即使那种对古代艺术品之优越性的盲目迷信，也不能让这种拙劣的方式死灰复燃”。当我们今天读到这

段话的时候，我们马上就会想到马蒂斯那幅整个地涂满了饱和的红色的六千平方英寸的画，它看上去是那样令人满意。由此我们可以得出这样的结论：某一时期提出的标准，只不过是这一时期之一时风尚的表现。

但是（现在再回到音乐），理论上的法则就不太涉及这些事情。阿诺尔德·舒恩贝格在他的《和声论》中说：“作曲学的内容通常分为三个方面：和声、对位和形式的理论。和声是关于和音以及这些和音的构造、旋律以及节奏变化和相对轻重诸方面的可能联系的学说；对位是在主题联结方面声音运动的学说，……形式理论主要研究结构的组合和音乐思想的发展”。<sup>①</sup>

换言之，音乐理论并不研究如何使许多声音结合起来更为悦耳的问题，而是研究如何给一个特定的内容赋予一个合适的形式的问题。需要把一切事物合并成一个统一的整体作法，仅仅是这个问题的一个方面；而用那种通过使各式各样的因素混合成一个和谐的整体方式所作出的乐曲，是不能令人满意的。

仅仅指出一幅画中所包含的所有色彩都是来自一个色彩系统中的一个简单片断，这无异是把某一支乐曲的所有乐音的互相般配归因于它们都属于同一个音调。即使这个说法是正确的，它对于作品的结构，仍然是什么也没有说。因为我们仍然不知道它是由哪些部分构成的，这些部分又是以什么方式联系在一起。至于这些因素在空间和时间中的具体排列方式，我们更是一无所知。然而事实发生的事情有可能是这样的：同一组乐音，用某种序列排列起来，也许会组成一支易于理解的曲子；而当把它们随便搅混在一起时，却只能组成一片嘈杂的声音；正如同是一组颜色，按照一定的配置混合，就可以形成一个有机的整体；而按照另一种配方去配置，就只能成为一堆毫无意义的和杂乱无章的颜色。一种构图既需要各因素的互相联

<sup>①</sup> 见阿诺尔德·舒恩贝格《和声论》第8页，纽约版，1948年。

结，也需要各因素的互相分离，这是不言而喻的。因为如果没有各部分之间的分离，就没有什么东西好去联系了，其结果不过是一种毫无区别的大杂烩而已。记住这一点是有帮助的，音乐的音阶之所以适合于充当作曲家的“调色板”，其原因恰恰在于它的声音并不能组成悦耳的谐合音，而是它在大多数时候还能产生出各种程度的不谐合音。传统的色彩和谐理论，只研究如何使各部分互相联系，而不研究它们之间的分离。因此，无论如何也是不完善的。

## 7. 构成等级的诸要素

对于色彩搭配的“句法”——色彩与色彩发生关系——的知觉性质，我们究竟了解多少？组成色彩构图的基本单位，都有哪些？它们共有多少？

我们知道，绘画使用的原材料，都是以一种连续不断的等级序列，参与到构图中来的，而以各种色彩组成的等级序列，就是我们在熟悉的太阳光谱上看到的那种序列。除此之外，还有亮度和饱和度从最低值向最高值过渡的等级序列。按照某些试验材料所提供的情况，一般人在黑色向白色过渡的序列等级中所能够分辨出来的灰色，最多可以达到 200 种；而在一个从紫色到紫红色的纯色色谱系列中，却最多只能分辨出 160 种，这显然比黑白序列中灰色的数目要少一些。昌德勒在引用了这样一些数字材料之后，评论说：“对于染料、彩纸和纺织品来说，至少包含着 150 种可辨认的色彩和 200 级不同的亮度值。此外，它们的饱和度的等级，也多达 20 种。其中每种色彩，都是处于最佳亮度值水平上。在较高亮度值和较底亮度值的层

次上，色彩级别的数目相应地要少一些。”<sup>①</sup>

〔很显然，在这段引言中，所谓的“值”，是指亮度值，艺术家们在说到值时，都是指亮度值而言。这种用法或许是来自于某些艺术家的非正式交谈之中，而这些交谈之中所使用的这个字眼，又有可能是从法语“valeur”（即价值）译过来的。但是，理论家们在运用类似字眼时，就应该特别加以注明，如果他表达的是一种特殊事物，就应该用专用的字眼；而在表达一般的现象时，才能用笼统的字眼。在本文中，“值”这个字眼从来就不是仅指狭义上的“亮度值”。〕

音乐中使用的乐音的数目，则大大低于人类的耳朵所能分辨出来的音高层次的数目，因此才有了下面一种人人熟知的说法：音乐媒介仅仅局限于为数不多的几个标准音素，而画家却可以自由地使用整个色彩序列中的任何一种色彩。

的确，对于绘画构图来说，仅仅使用少数几个典型的色素，是不会产生出令人满意的效果来的。各种绘画理论都提出，人们绘画时，哪些现成的用色处方是应该选择的，哪些是应该避免的，但到头来，这样一些处方却只适合某一种特殊的绘画风格或绘画流派。例如：皮瑞·坦古（一个专为印象派画家提供色彩颜料的小商店主人）每听到顾客提出要买一管黑色的颜料时，就露出嘲弄的脸色，因为他所崇拜的那些顾客告诉过他，在好的绘画中，是见不到这种“烟汁色”的。<sup>②</sup>

然而在绘画实践中还存在着一个与此相反的事实，那就是，一种色彩构图，也和其它的艺术构图一样，之所以会具有一种明晰的和易于理解的形式，恰恰因为它是基于少量的几个“知觉值”创作出来的。这种局限于少量的“知觉值”的构图，

<sup>①</sup> 昌德勒：《美和人的本质》第69—70页。昌德勒认为在灰色中可以分辨出214种层次，而弗雷曼·艾里斯在《普通心理学原理》第380页中，声称可以分辨出700种（纽约版，1939年）。

<sup>②</sup> 关于皮瑞·坦古的轶事，见瓦拉德·阿姆布罗艾斯《鲍尔·塞尚》第47页，纽约版，1937年。

多在那种由均匀的色彩涂成底色的画中见到，例如，波斯袖珍画和马蒂斯的某些画，就是如此。但是，即使像弗拉兹奎兹和塞尚所作的那种包含着大量层次的绘画构图，同样也可以基于少数几个色彩值完成。那些微妙的混合色彩，看上去就像是基本的色彩值组成的等级序列中派生出来的“变调”或“变体”。在这一变体中，那些基本的色彩要素仍然历历在目。正如一块以白色作为底色的桌布，虽然上面布满了由无数种其它色彩组成的变化的图案，但它那基本的白色并没有因此而消失。再如那种由绿色、紫色和黄色组成的三色图案，尽管这三种要素是以种种不同的比例搭配起来的，但它们的基调仍然能在画的任何一个部分中显示出来。

从构图的基调所进行的偏离和变换，在音乐中更是司空见惯。（假如我们不是仅仅考虑那些写在纸上的乐谱的话）。在歌手的演唱和管弦乐队的演奏中，在那自由的即席演奏或和谐的爵士乐曲声中，在那原始部族和民间音乐中，走调、滑音和变调简直是司空见惯。事实上，音乐家谱出的标准音阶和画家涂写出的自由的色彩构图之间的差异，并不在于这两种结构使用了不同的媒介，而在于在绘画领域里所能够行得通的实践手段，很难在音乐领域里行得通。一件视觉艺术品是独一无二的，它不仅是由同一个人创作的，而且还不会随着时间的改变而改变；而一件音乐作品就不同了，它不仅需要作曲家，还需要演奏者，除此之外，还要受到谱曲、转换、多人的合作、乐器质量等等条件的限制。因此，对音乐来说，没有一个统一的标准肯定是不行的。而只要有一个统一的标准，这些事情作起来并不太困难。假如在早期的舞蹈艺术中，那种要求把舞谱保存下来的趋势很强大，舞蹈同样也会出现曾经在音乐领域中出现的结果。一个具有意味的事实是，目前出现的那股要求色彩标准化的趋势，并不是来自艺术实践，而是来自染料制造商和大量生产带色产品的工业部门。

然而在色彩心理试验中确实证实了，某些基本的颜色值就

像音乐的和音音节一样，凡是在能够知觉到色彩的场合和运用色彩的场合，都会出现。在争论中，这些基本的颜色值曾经被不同的人分别称为基本色彩、主要色彩、原始色彩或初级色彩等。这样一些不同的称呼当然会引起某些混乱。其中被搞乱的问题主要有两个，一个是有关哪几种色彩可以被用来产生任何其它色彩的问题，另一个是哪些颜色看上去比较简单和不可约简的问题。实际上，这是两个根本不同的问题，然而这里却被搅混到一起了。第一个问题，是来自色彩视觉理论，是扬格和海尔姆霍兹在证明“仅仅通过对三种基本色彩的感觉，就可以解释对其它所有的色彩的感觉”这一假说时提出来的。另一个问题是来自于某些主观愿望，例如，画家们总希望能够得到一种可以用来指导色彩调配的准则。近代发展起来的色彩印刷技术和彩色照相技术，也希望能从众多的色彩中找到少数几个“原色”。但是，这样一个问题与人们对色彩的视知觉过程中发生的事情基本上无关。举例说，在光谱中，仅仅由一种波长的光波产生出的颜色，就可以被视觉经验为一种混合色，如那种略带红色的蓝色；而由一片黄色滤色镜和一片紫色滤色镜合并在一起产生出来的光线，却又可以被知觉为一种纯红色。白色或灰色（或黑色），则可以由两种、三种或所有色彩的混合产生出来，这一事实与这些色彩看上去的样子没有什么关系。正如绿色看上去纯或不纯的心理学问题与绿色是如何产生出来的问题，也是两个根本不同的问题一样。在下面的论述中，我准备只涉及有关色彩样相的心理学问题。

对于下述事实，人们看来是没有多大分歧的。这个事实就是：对于黑色、白色、黄色、蓝色和红色的感觉，是无法加以约简的。当然，对于是不是可以产生出这些色彩的纯色的问题，也曾有人提出过疑问。例如，歌德就曾指出过，只有黄色和蓝色，才是唯一能够完全纯化的颜色，而红色当中却总是要

带点黄色和蓝色。<sup>①</sup>

对于这样一些看法，我们并没有掌握任何可靠的证明材料。我们所掌握的，只是人们对这个问题的种种不同看法。正如绿色引起的争论一样，某些人看到的绿色是一种混合色，而另外一些人却把它看成是一种纯色。对于这些分歧，我们没有什么别的解决办法，只能设法证明，绿色与那些已被证明了的纯色，性质上是否有共同之处。举例说，如果把绿色放在黄色和蓝色之间，它的样相特征看上去就很有可能与红色处于这个位置时的样相特征不同。红色看上去几乎不具有它的邻色的任何特征，而绿色看上去就具有黄色和蓝色的特征，正如桔红色看上去总具有红色和黄色的特征一样。

对此，我们还可以从另一方面去证明，我们看到，从蓝色到黄色的这一段光谱序列，看上去明显不是一种“线性”的连续体，因为它在到达绿色的位置时，就发生了急转弯，而那个从桔红色到黄色的光谱序列，在到达红色时是极其流畅地通过的。在某些场合下，绿色也许能表现出“基色”的特征，但在另外一些场合下，它的“基色”特征就表现不出来。对此，我在分析时将会区别对待。

当观察者被要求指出某一纯色在光谱上的具体位置时，他们所指出的位置并不能准确地落在与其相对应的光波的位置上。黄色总是落在 575 毫微米的波长的附近；蓝色总是落在接近于 475 毫微米的地方；绿色的位置好像更不固定，它多落在位于 512 到 530 毫微米之间的某个地方；最不固定的是红色，某些被试者看到，红色位于 642 毫微米的地方，而另一些被试

<sup>①</sup> 歌德：《色彩论》第 305 页，莱比锡版。



者看到的红色位置，却落在了高达 700 毫微米的地方。<sup>①</sup> 阿莱什曾经指出过，即使将大量的纯蓝光加入到一定量的纯红光中之后，所生成的光线在某些被试者眼里仍然是一种纯红。而对于艺术家所要达到的目的来说，这样一些用染料或光线混合而成的颜色，不管是把它们单独放到一个地方看，还是把它们与某些混合色对照起来看，看上去都是十分纯的。

那么，这样一些基本色之间的关系（或“句法”）又有什么特征呢？基本说来，这样一些基本色彩互相间是不发生什么关系的，因为任何关系都需要有一个共同的维度（只有有了一个共同的维度，才能发生关系）。比如，两种物体可以因为大小或重量的相似，被联系起来，但是在基本色彩之间，除了它们都是纯色这一点相同之外，其他就没有任何共同的东西了。它们在表现性质上也许是不相同的，它们的亮度和黑白度就更不相同。因此，这样一些色彩是不会统一在由一个共同的单一色相所组成的等级序列中的。这些基本色分别代表着种种不同的基本性质，互相可以区别开来，但放在一起之后却不会产生张力：既不会相互吸引，又不会互相排斥，却可以在任意两个基本色之间组成一个色彩等级序列（如在红色和黄色之间）。在这个等级序列中，所有混合色之间也都可以按照它们所含的黄色和红色的比例，进行次序上的排列和比较。然而位于这个序列两极的两种纯色（黄与红），却无论如何也联系不起来。

---

<sup>①</sup> 关于色彩和光波波长对应的问题，请参见罗伯特·S·华德华兹《试验心理学》第 543 页（纽约版，1939 年）。还可参见阿莱什：《关于色彩的审美现象》第 23 页。鲍瑞英：《试验心理学史上的感觉和知觉》，第 129 页。希勒：《对色彩的联想》，载美国《艺术与美学杂志》，1946 年第 4 期第 203—217 页。

按照莫尔根在《知觉中的某些结构因素》（载布莱克和拉姆塞《知觉——对个性的探讨》第 25—55 页，纽约版）一书中的介绍，在用微电极刺激某些动物的视网膜时，某些神经细胞可以对 580 毫微米的光波反应，另一些只对 450 毫微米的光波起反应，还有的只对 530—600 毫微米的光波起反应。这些生理学上的发现，对于研究黄、绿、蓝、红色的知觉是大有帮助的。

因此，在绘画构图中，也就永远不能运用这些纯色作为过渡色。它们或是独立地出现在某一个位置上，或是位于一个色彩序列的始端或尾端，要不就是位于一个色彩序列向另一个方向转折的转折点上。在卡洛特（corot）的风格画中，红色的瘢点可以与它周围的其它色彩形成鲜明的对照，达到相互对称和平衡，但永远不会有什么桥梁把它们接通。在塞尚的画中，我们经常见他用一个纯红色的色瘢把一个凸面的顶点——脸颊或瞳孔——显示出来，或是用一个纯蓝色的色瘢把一个凹面的最低处——例如一只眼睛的眼角——显示出来。这些非混合的色相还可以在物体的边界线上——某种形状的开始或结束的位置上——看到。它们往往是作为一个构图中的静止点和基调出现的。在构图中，这些静止点和基调又为各种混合色的混合提供了一个坚实稳定的参照构架。而在那些避免使用非混合色相的塞尚晚期的水彩画中，那些非固定的紫色、绿色和微带红色的黄色，看上去似乎是处在一种永不停止的永恒的流动之中（当然，一幅画作为一个整体，还是处于平衡状态）。

## 8. 色彩混合的“句法”

诉诸于知觉的混合色可以分为三组：位于红色和蓝色之间的混合色；位于蓝色和黄色之间的混合色；位于黄色和红色之间的混合色。在每一组混合色中，又分为两种混合色，一种是两种基本色在其中达到平衡的混合色，另一种是一种基本色占主导地位的混合色。举例说，如果我们为了简便的关系而把那些黑白混合附加色——例如褐色——排除在外的话，就会得到九种主要的混合色，即：

蓝——紫	蓝红	紫红——红
红——黄红	桔红	红黄——黄
黄——绿黄	绿	绿蓝——蓝

这些混合色可被视为一种基本色向另一种基本色过渡过程中的各个不同的停留阶段。但是，位于最中间的那一纵列中的混合色——蓝红、桔红、绿——却都是两种基本色达到平衡的混合色，因此，也就显得具有较高的稳定性和独立性。换言之，这三种混合色在某种程度上都与基本色有着相同的特征，只不过不如基本色表现得明显罢了。其余六种混合色，都是一种基本色压倒另一种基本色的混合色，因此都具有与“引导乐音”相同的能动性。这就是说，它们看上去都似乎偏离了那个占主导地位的基本色，并展示出一种想要回复到这种基本色的纯化状态的张力。正如在C调中出现的B音总是想要回复到C一样，位于红色与黄色之间等级系列中的红黄色，也总是想要回复到黄色；其中的黄红色，也总是想要回复到红色。

在严格的意义上说来，凡是混合色，就应该是同质均匀的颜色，也就是基本色在其中达到完全融合的颜色。但是在实践中，却无法把这种混合色与那些在空间中仅呈并置状态的基本色区别开来。在纸上划出的那些色彩痕迹中，其中各种色彩看上去往往并不是均匀地混合在一起；因此，当我们划出一道紫红色的痕迹时，如果仔细观看，它看上去就似乎是一种纯红色；而当我们去观看一大片真正的混合色彩时，它看上去很可能是由各种基本色并置在一起之后形成的色彩。这样一来，用这种方式去结合那些混合在一起之后能变为灰色的色彩——如红绿色或蓝橙色——就比较容易了。我们知道，印象派画家就是通过把不同色彩痕迹并置的方式，把他们想要的混合色产生出来的。这种方法不仅避免了由真正的色彩混合而造成的浓度减低现象，而且再现出了空气特有的那种颤动效果，同时还向眼睛揭示出了各种色彩要素结合在一起后所形成的那种复杂的混合。总起来说，当我们粗略地观看任何一幅画时，它看上去都好像是（也应该被看作）由组成它的所有色彩值混合而构成的混合色。

由混合色组成的各种等级序列，可以引导眼睛从画中的一

个位置移动到另一个位置，从而造成一种向某个特定方向的运动。例如，由绿色组成的一条连续的线性轨迹，就可以在穿过一幅风景画的画面时，造成这样一种运动效果。在古伦瓦尔德的《耶稣复活》中，我们从中看到的那个从耶稣的头顶向四面八方发射着光束的巨大光圈，就呈现出生动的运动效果。这些光束像一道道长虹，由位于中心的黄色逐渐变为桔红色，然后又变为绿色。如果这个光圈是由均匀的色彩组成的圆面，就不会呈现出这种离心的运动。

各种色彩之间的共同成分越少，它们的分离就越明显。三种基本色彩——蓝、红和黄——之所以能够完完全全区别开来，也正是因为它们在它们之间没有丝毫共同之处的缘故。由其中的两种基本色混合而成的色彩，同样也可以与第三种基本色彩完全分离。例如桔红色可以与蓝色分离，紫红色可以与黄色分离，绿色可以与红色分离。由这种互相排斥所造成的分离，在绘画构图中可以把不同的区域作为边界线分离开来。

那些含有共同成分的色彩，举例说，同时都包含着黄色的绿色和桔红色中，相互分离的倾向就不是那么强烈。但它们却可以通过所谓的“不调合”或“互斥”方式，更加有效地分离开来。这种现象与它们之间所具有的“共同成分”有关，但在这种情况下，我们就应该考虑到，在同一种混合色中，各种构成成分起着不同作用。只要将红黄色和红蓝色并置而形成的混合色与红黄色和蓝红色并置之后形成的混合色作一比较，就可以看出，前一组混合色看上去柔和而融洽地混合在一起，后一组混合色中的两种成分却互相排斥。为什么这两组混合色会有如此区别呢？我们看到，在这两组混合色中，都含有一种共同的颜色：红色。但是，在第一组混合色中，红色在它的两种组成成分构成的结构中，只处于一种附属的地位；而在第二组混合色中，红色却是在其中的结构中处于一种主导地位。具体说来，它在第一种混合色——红黄色——中，处于附属地位；而在第二种混合色——蓝红色——中，则处于主导地位。我感

到，这种结构上的矛盾往往产生冲突或碰撞，从而造成它们之间的互斥的主要原因。在第一组混合色中，由于两种成分在结构上的一致，它们之间就会产生出相应的吸引力，从而造成了通常所说的和谐状态。

上面所说的两组不同的混合色，分别代表了两种不同的混合方式。对第一种混合方式（见图 234），我们可称之为“附属色的相似”，它涉及到的具体混合如下：

黄红色与黄蓝色的混合

红黄色与红蓝色的混合

蓝黄色与蓝红色的混合

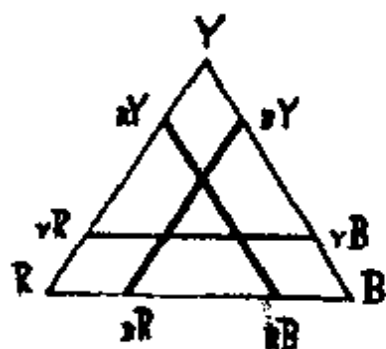


图 234

对第二种混合方式（见图 235），我们可称之为“由共同成分的矛盾位置造成的结构”。它涉及到的具体混合如下：

红黄与蓝红的混合

红蓝与黄红的混合

黄红与蓝黄的混合

蓝黄与红蓝的混合

蓝红与黄蓝的混合

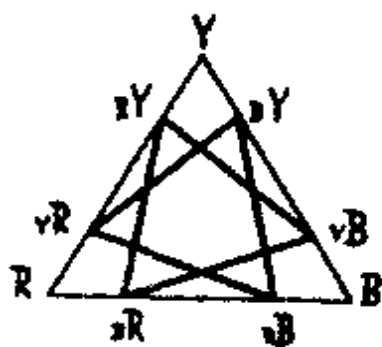


图 235

从图 234 中可以看到，在每一种序列中，每一组色彩中的两种混合色，都与那个支配附属色的基本色距离相等（或对称于它）。各个主导色离它们的基本色的距离也相等。而当我们看图 235 时，这种相似性就不见了。其中每一组混合色与三个极点的关系都不对称。各组混合色所共有的那一种色彩，在它占主导地位的那组混合色中，靠近极点。而在它占从属地位的那组混合色中，则远离极点。假如我们用试验来验证我上面提出的假说——第一种混合方式产生吸引力，第二种混合方式产生排斥力——就有可能得到理想的结果。在这种试验中所应该注意的问题，就是应该选用比较确定的或明显的“引导色”，

这就是说，在每种混合色中，主导色与次要色之间要有明显的区别。由于经验上的证据都已经丢失，所以我将仅仅按照自己的推理，对这一试验进行阐述。

那些可以被我们称为“主导色相似”的混合方式会导致什么样的混合色呢？

它们产生的具体的混合色如下：

黄红与蓝红的混合

红黄与蓝黄的混合

黄蓝与红蓝的混合

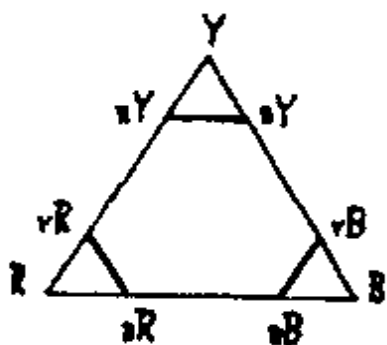


图 236

在这种混合方式中（图 236），每一组混合色与一个极点的关系都是对称的，但它们离这个极点的距离都十分相近，这就意味着，它们两个都占有主导地位。这种混合方式与图 234 中所标示的那种混合方式的不同在于：在图 234 所示的混合方式中，相似的两种次要色产生出两种基本上不同的混合色，而这两种不同的混合色又并置于同一种混合色中；而在图 236 所示的那种混合方式中，相似的两种主导色产生出的却是两种基本上相同的混合色，这两种相同的混合色都又分别被置于两种不同的混合色之中。这样一来，同一种彩色就被分裂到两个不同的序列当中。举例说，红色就被分裂到了红—黄序列和红—蓝序列中。这种分裂所导致的结果，是非常的不和谐，甚至还会导致它们之间的互相排斥。

另一种混合方式是“结构颠倒”式（图 237）。这种方式产生于两种组成成分的位置发生变换的时候，这就是说，在第一种混合色中占次要位置的色彩，在第二种混合色中却占据了主要地位（或相反）。这种方式产生的混合色是：

红黄和黄红的混合

红蓝和蓝红的混合

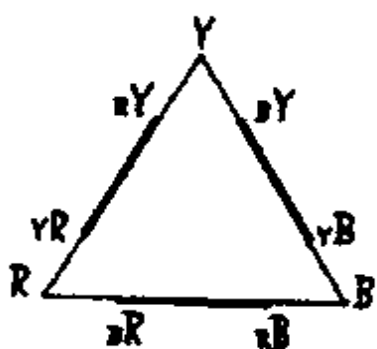


图 237

### 黄蓝和蓝黄的混合

乍一看去，我们可能会感到，这种双重的矛盾会导致双倍的斥力。但我们还应看到，在图 235 所示的那种由一种共同成分造成的矛盾结构中，两种混合色总是处于两种不同的序列中；而在目前的这种结构中，它们却是处于同一个序列中。这样一来，结构上的位置互换，就造成了某种对称因素。试验证明，这种混合方式最终导致的不是相互排斥，而是一种和谐关系。

那么，当我们把一种纯粹的基本色与一种其中含有“引导色”的基本色并置在一起时，又会出现什么样的结果呢？大体说来，会出现两种不同的结果。第一种就是图 238 中所示的那种结果，这就是基本色成为主导色之后形成的混合色，它们分别是：

- 蓝色和红蓝色的混合
- 蓝色和黄蓝色的混合
- 黄色和蓝黄色的混合
- 黄色和红黄色的混合
- 红色和黄红色的混合
- 红色和蓝红色的混合

第二种结果，也就是图 239 所示的那种结果：基本色看上去是次要色的混合色。它们分别是：

- 蓝色和蓝黄的混合
- 蓝色和蓝红的混合
- 红色和红蓝的混合
- 红色和红黄的混合
- 黄色和黄蓝的混合
- 黄色和黄红的混合

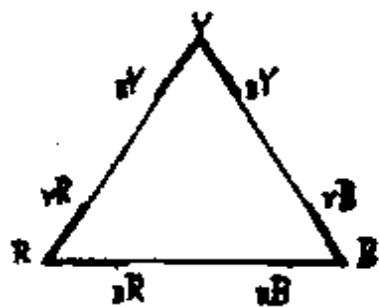


图 238

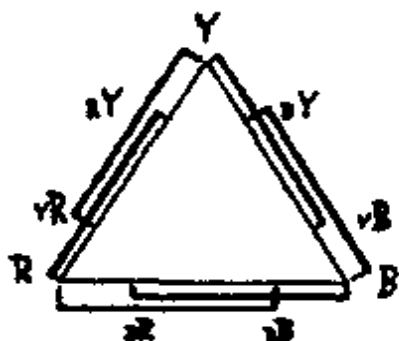


图 239

在可能出现的上述两种结果中，参与混合的两种色彩都位于同一种系列当中。在第一种结果中，是在两种色彩基本相似的情况下，又继而由基本色占主导地位，但由于其中的一种色彩是纯的基本色，而另一种是混合色，就不可避免地出现某些偏离，从而使它们之间不再对称。在第二种结果中，产生冲突的理由就更为充分了。由于占次要地位的那种纯粹基本色在两种色彩的混合色中又一次降入次要地位，就在原来不对称的基础上又增添了新的结构矛盾。当然，要证明这种冲突产生的典型效果，还需要用系统的试验去证实。同样的情况也适用于其它的混合方式，举例说，那些平衡的混合方式——桔红色、绿色和红蓝色——就是如此。

对于出现的冲突效果或互斥效果，是不应该被“粗暴”地排斥的，因为这种效果对于一个希望在艺术品中清晰地表达某种意义的艺术家来说，是一种珍贵的手段，不仅可以帮助他把前景与后景分离开来，还可以把树的叶子与树干和树枝分离开来。或者，他还可以利用这种效果阻止眼睛从那些他不希望描扫的路线上扫过。当然，这样一种排斥和冲突，必须适合于由其它一些知觉因素和题材共同参与而构成的整体结构，如果在某个需要强调联系的地方出现了排斥，或是两种色彩的并置看上去十分随意，就会不可避免地引起混乱。

## 9. 互补色<sup>①</sup>

某些色彩的混合，能产生非彩色的白、灰、黑等颜色。不仅经过适当选择的两种色彩混合之后可以产生这种非彩色，由

---

<sup>①</sup> 关于互补色的理论，请参见约翰·赫尔伯特·巴荪《色彩学导言》，第38页，剑桥版，1924年。还可参见罗伯特·S·华德华兹《试验心理学》第552—553页。鲍瑞英《试验心理学史上的感觉和知觉》第141—145页。



三种色彩相混合，有时也能产生同样的效果。甚至当我们把光谱上的所有色彩混合起来时，它们产生出来的色彩也是一种非彩色的混合色。产生非彩色混合色的混合方式基本有两种：叠加方式和递减方式。叠加式混合色是通过把各种彩色的光线投射在幕布的同—个位置上产生出来的（或是把不同颜色的彩点并置于画布上，使得这几种彩点在观察者眼中混淆之后而取得的）。在心理学试验中，叠加式混合色是通过把将要参与混合的色彩分别涂在一个圆盘的不同段落上，然后使圆盘转动起来而取得。如果产生出的色彩是白色或灰色，那些涂在圆盘上的色彩就是互补色。

递减式混合色是通过把几种彩色滤镜依次重叠起来之后取得的。在重叠的情况下，它们的彩色（或它们的光线）便不再互相融和，而是互相吸收或互相补充。由几种准确的互补色形成的递减混合色，就能够把所有的光吸进去。这就是说能够产生黑色或暗灰色。

换言之，所谓互补色，就是加在一起能够产生出全白色混合色的色彩，或是让它们互相削弱时能形成全黑色的色彩。有时候还能看到下面的现象：当—种色彩出现在眼睛前面时，眼睛就会自动地看到它的补色。这就是说，这种色彩会自动地呈现出它的完成状态。举例说，我们先盯住一片红色表面看上一会，然后再迅速地把眼睛转向另一片白色的表面，这时，我们看到的将会是蓝绿色而不是白色。蓝绿色就是红色的补色——这就是说，这种所谓的视觉后象，产生出了眼睛一直盯着的那种色彩的补色。同样的效果还可以通过对比的方式产生。如果把一小片灰色放在红底之上，它看上去就是蓝绿色。如果底色是绿黄色，这片灰色看上去就是紫色。歌德在描述这种现象时曾经说过，互补色总是“相依为命”。之所以如此，主要是眼睛需要看到完整的东西。

当我们提出究竟哪些色彩是互补色这个问题时，就会重新遇到我们在讨论色彩识别时曾经遇到过的那种困难。色彩趋向

于完整的现象是一个心理上的现象，而不是一种物理现象。虽然任意两种互补的色彩之间的光波波长之比大都是 1:25，但我们在确定互补色时依据的唯一有效标准，却仍然是被试者本人报告的经验，因为只有被试者才能告诉我们，某种混合色究竟是不是非彩色的、它什么时候看上去是非彩色的、什么样的色相是由视觉后效产生的、什么样的色相又是由对比产生的等等。迄今为止，人们已经能够准确地测出能使大多数被试者观察到互补现象的色彩的波长了。举例说，波长为 607.7 毫微米的色彩和波长为 489.7 毫微米的色彩，就是一对互补色。但是，对于实用目的来说，我们唯一想要知道的，就是与这样一些物理刺激相对应的色彩经验。由于目前的试验设备还不足，远不能把那些与某种物理刺激相对应的光谱色彩制造出来，我们就只能诉诸于被试者的报告或颜料试验。这就是说，这样一个环节，仍然是科学测试尚不能达到的环节，因此，也就成为引起“巴比伦迷乱”的最初环节。举例说，如果我们从希勒搜集绘编的那个图表上查对与 600 毫微米波长相对应的色彩，就会发现，与这一波长相对应的色彩被不同的作者分别称为桔黄色、金罌粟色、光谱上的橙色、苦甜橙色、东方红色、土星红色、带辐色的桔红色、红橙色。<sup>①</sup>

假如我们对照的颜色图表是印刷品，我们查到的颜色还会随着这些印刷品的版本的不同而不同。在这种情况下，对互补色彩作出的一切论证，必然是模糊的。因此，当我们发现，色彩环上同一条直径两端的两种互补色只能大体对应时，就不会感到吃惊。图 240 所示的，就是这样一个色彩环。从这个色彩环中，我们仅仅能够看到七种色彩的名子，而看不到一种实际的颜色，这就不仅仅是一个准确的问题了。在这个色彩环上，能够用直径联结起来的任意两个点，都标志着两种大体上可以

<sup>①</sup> 希勒：《对色彩的联想》，载美国《艺术与美学杂志》，1946 年第 4 期 211 页。

互补的颜色，那两个用虚线标出的三角形，则是从那些能够产生完成状态的多种三色混合中，随意选出来的两种。

那么，当画家把两种互补色并列放置在绘画构图之中的时候，又会产生什么样的结果呢？它将会进一步证明我在上面提到的那种不准确性。当然，能够准确地确定哪些色彩看上去是互补色的方法，还是存在的，因为我们至少可以通过将

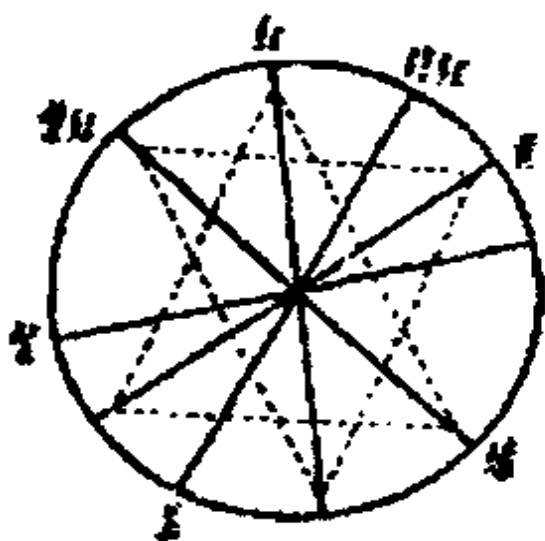


图 240

这些色彩合在一起产生出相对明确的非彩色效果的方式，把它们加以确定。但是，以并置状态出现的互补色给眼睛造成非彩色经验的原理，我们就不能十分肯定了。毫无疑问，这样一种结合方式本身在产生非彩色效果时，确是起了极其重要的作用，然而，由于这种效果是那样微妙玄深，所以就不容易通过试验对它进行掌握。

所有的互补对子之间都有着明显的区别，它们之间也永远不具有共同的要素。那么它们之间是不是像它们所包含的基本色那样，互相排斥呢？这主要取决于绿色是否被看作是一种基本色。如果绿色不被看作是一种基本色，我们就会发现，在色彩环上包括的所有色彩中（除了位于红色与黄色之间的那一小段之外）都包含着蓝色（图 241），而红色却几乎遍布了色彩环的一大半，黄色也是如此。这就意味着，每对互补色中的两种色彩永远不会是互斥的，只有当两种色彩中有一种是纯粹基本色的时候，才有可能出现下列三种例外的情况，它们分别是：

- 黄色与蓝紫色的混合
- 红色与蓝绿色的混合

### 蓝色与橙色的混合

所有其它的对子之间，则全都包含一种共同的基本色。举例说，在紫色和绿黄色对子中，其共同基本色是蓝色；在红蓝色和红黄色对子中，其共同的基本色是红色；在黄红色和绿蓝色对子中，其共同的基本色是黄色；而在剩余的那些普通的对子中，它们的共同的基本色都是蓝色（在图 241 中，标示蓝色的粗线代表的共同色均是蓝色的互补色。其余那些标示红色和黄色的粗线也都是这个意思）。①

此外我们还发现，每一对互补色中都包含着三种基本色。

当绿色被看成是基本色之一时，就会产生一种截然不同的结果（图 242）。这时，只有稍过色环一半的那些补色中，才包含着红色和蓝色，而包含着黄色绿色的

的补色却占不到色环的一半。这就意味着，只有一部分互补的对子中，共同基本色是蓝色，共同基本色是红色的互补对子就更少一些，而共同基本色既是黄色又是绿色的互补对子根本就不存在。这样一来，就出现下述两个互斥的区域：一个是黄红色及它的补色绿蓝色，另一个是绿色和黄色的混合色与它们的补色（在紫色和紫红色附近）。此外，还有某些色中包含着所

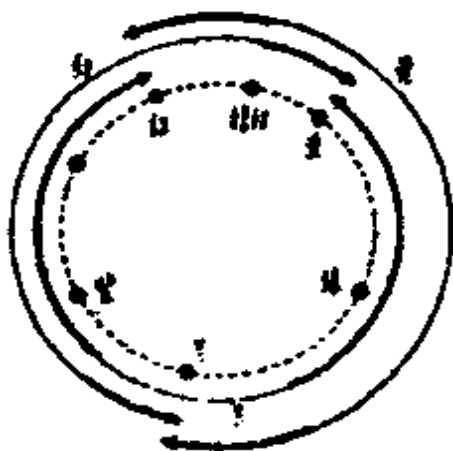


图 241

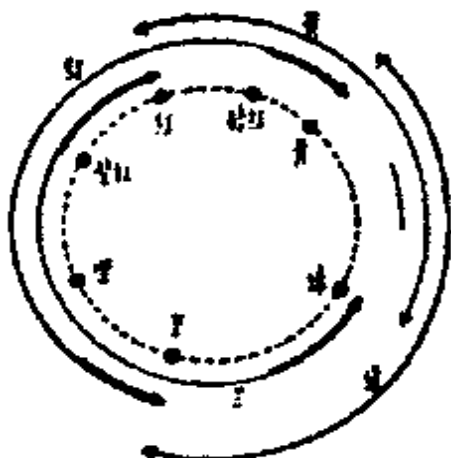


图 242

① 如果读者用铅笔把图 241 和图 242 所示的弧形勾画下来，就会发现正文中的分析不那么混乱了。

有四种基本色的互补对子。举例说，黄—绿对子和紫—紫红对子就是如此。某些对子只包含着三种基本色，如红黄色—红蓝色对子（不包含绿色）、蓝红色—蓝绿色对子（不包含黄色）。而其中包含的基本色少于三种的对子不存在。

最后，我们可以总结出下面四个一般结论：①在所有包含着一种纯基本色的互补对子中，其余的两种基本色是互斥的；②如果绿色被看作是基本色，那么就会出现两个互斥的区域；③在所有的互补色对子中，都见不到由同样的两种基本色混合成的补色；④如果我们认为只存在着三种基本色，那么所有的互补对子中就都包含着这三种基本色。如果绿色被看作是基本色之一，那么只有某些互补对子中包含着这四种基本色，其余的对子则包含着三种基本色，只包含着两种基本色的对子不存在（某些作者断言说，互补对子全是由基本色组成的，这些组成的互补对子是：红色与绿色，蓝色和黄色。我提出的色彩环完全可以证明，上述断言确实是错把复杂的事情简单化了）。

## 10. 相互完结

所有的互补对子的色彩的构成，既有大量相同的地方，但同时又都包含着所有的或绝大多数的基本色，这样就有助于形成无数既清晰明确、又丰富多样的色彩混合。然而到目前为止，我们的讨论还没有接触到互补色的最典型的特征。早先我曾说过，互补色混合之后，能够产生非彩色，眼睛能够在主观上把眼前色彩的补色唤出来，以便使这种色彩得到完结。经验证明，如果把互补色并列放置在一起，就会产生出一种平衡的或完结的经验。互补色与白色之间的那种潜在的血缘关系，可能与上述事实有关。然而白色本身却又有独特的两重性，一方面，它是一种最圆满状态，是丰富多彩、形态各异的各种色彩加在一起之后得到的统一体；但另一方面，它本身又缺乏彩

色，从而也是缺乏生活之多样性的表现。也就是说，它既具有一种尚未进入生活的天真无邪儿童所具有的纯洁性，又具有生命已经结束的死亡者的虚无性。在《玛伯·迪克》一书中，<sup>①</sup> 麦尔维莱曾问道：为什么“白色能以自己的优雅，使美的物体看上去更美？”为什么白色在代表至高无上和王位的同时，又“被那些有关这种颜色的最深奥和最玄妙的见解判定，它还具有一种神秘莫测的东西，一种比象征流血的红色更能给心灵带来恐惧的东西？”除此之外，他还谈到白化病患者的尸体、白色的山峰、白色的动物、白色的云和白色的风暴等事物特有的那种令人恐怖的苍白。拉伯雷也以同样的声调，描述过高康大所穿的衣服的色彩（法国作家拉伯雷所著《巨人传》里的主角）。在作了这样一番描述之后，他又继而问道，为什么“大吼一声就可以把群兽镇住的狮子，却偏偏害怕和敬畏那白色的雄鸡”？<sup>②</sup>

白色既是圆满状态又是虚无状态。如同圆形一样，白色既可以作为象征完整和统一的符号，但又不能给眼睛提供一种由它统一起来的丰富多彩的生命力活动。因此，它的圆满状态及虚无性和圆形是一样的。但互补色却不是如此，它们呈现的是两种对立的力量达到平衡之后造成的圆满状态，它们能在整体中具体而又鲜明地显示出种种特殊力量的作用过程，它们所呈现出的那种静止看上去无疑是各种对立趋向的统一体。一幅画，如果是运用互补的形式构成的，就必然会达到这种充满了生命力的平静。具体说来，如果它的构图是基于一对互相对立的力量或某种戏剧式的冲突创造出来的，那么在它的整体的平衡状态中，就一定会见出紧张力的作用。德拉克拉克在自己晚期的绘画活动中，就是运用绿色与红色之间的对立，把“生活就是强有力的因素之间的冲突”的观念表现出来。但是，画家

<sup>①</sup> 见《玛伯·迪克》第42章。

<sup>②</sup> 拉伯雷：《高康大》，第1部，第10章。

们也可以通过无数微细的光谱色彩的组合，来达到最终的圆满状态。在这种构图中，那丰富多样的生命力是通过无数玲珑剔透的细节展示出来的。它所产生的效果不是这些力量之间的冲突，而是它们的丰富性；它所使用的手段不是把色彩分为两个巨大的阵营，而是使色彩在每一个局部的位置上，都能揭示出整体的构造特征，从而使整体的每一个部分都具有圆满的特征。通过这种方式创作出来的画，整个画面看上去都是灰色，其中却蕴含着生命力，但画面看上去又是平静的。库尔特·巴德特说过：“在绘画大师们的晚期作品中，每一种特定的感情，都是通过一个把各种对立统一起来的统一体突出出来的。这种作品看上去既不优雅，又不显赫堂皇；它们呈现出一切细节，但又不受任何具体细节的限制。在这样一种晚期的作品中，一切细节都溶化消失，一切色调都消散无形，甚至那些构成生命的中心性质——明晰性、丰富性、色彩的鲜艳美丽性——也都完全消失了。所剩下的一切，就是由作用和反作用、精神和物质、内部空间和表现、形状和色彩等等对立造成的那种极端的简化状态，一切具体物体都面目全非了，没有任何具体物体能够清晰地显示出来。”<sup>①</sup>

眼睛能够本能地把互补的颜色识别并联系起来，这是我们得出的又一个组织原则。这个组织原则所涉及的结构，比相同色彩之间的组合所涉及的结构要复杂一些。正如在一幅画中，所有红色单位或所有的绿色单位都倾向于被看为一组一样，互补的两种色彩或三种色彩，看上去也总是组合在同一个式样之中。在探讨形状和运动现象的时候，我们曾说过，不仅互相类似的要素容易组合在一起，就是那些互相组合起来能形成一种简化的整体的要素，也倾向于组合在一起。这种现象同样也可以在互补的颜色之间看到。当整幅画的构图中都包含着互补色构成的式样时，这些式样就会使得整体看上去更加统一和紧

<sup>①</sup> 库尔特·巴德特：《论简化》第47页—48页（未发表的原稿）。

凑。当它们仅仅是在一幅画的某一局部区域出现时，就会显出某种独立自主性和自我满足性，从而造成某种构图上的缺陷。正如一个不容易使自己与整个构图融合或谐调一致起来的呈完整状态的圆形，往往被放置在一个中心位置或完全独立的位置上一样，如果想要使一种由互补色组成的式样从属于一个更大的色彩结构，也会遇到极大的困难。因此，最好是用它代表一种相对独立的第二整体，或把它放置在周围有其它的色调环绕的核心位置上。

与这种互补色组成的式样比较起来，那种由其它色彩组成的式样也就显得不足了。后一种虽然显得比较和谐和清晰，但毕竟呈现出一种不完整性或片面性，从而具有一种要求完结的趋势。正因为如此，一种完全由红色和黄色构成的式样，看上去就显得单薄，而且缺少蓝色，这种式样决不是人们所想的。因此，当艺术家运用这种式样时，就应该十分谨慎。某种仅仅包含着蓝色和黄色而不包含任何其它色彩的画，会呈现出某种对红色的要求，这样就会使画本身具有一种强大的张力。这种张力或许正是作者所希望得到的。有时，这种对补色的要求还会在另一个区域得到满足（例如在现代舞台背景的色彩构图中）。

由于互补色彩之间既能作到界限分明，又能融汇成一个统一的整体，因此就最适宜于通过阴影法表现体积。一种由绿色组成的物体，可以通过运用紫色作阴影，而变成球形；反过来，那略带红点的皮肤或水果的表面，又可以通过与它们相对应的蓝色衬托，而获得立体感。正如我们在早先讨论过的，一片阴影，应该被看作是覆盖在物体固有的发亮表面上的黑纱，而不应该被看作是这个物体发亮的表面的一个组成部分。当我们运用互补色去表现这样一种分离效果时，就比运用同一种颜色的内在分离有效得多。如果拿塞尚的静物画中的一只由黑暗度不同的同一种绿色绘出来的苹果，与另一只交杂着明亮的桔红色和深蓝色颜色的苹果相比，后一只苹果就比前一只苹果的



立体感强得多。进一步说来，由于蓝色和桔红色之间的分离受到了这种色彩之间那种互相结合为互补色整体的倾向的作用，就使得这只苹果的整体统一性显得更加明显。

当我在前面涉及到对比现象时，曾用它证明过，眼睛具有一种自动地把刺激色的补色唤出来，以便使这种刺激色呈现出完结状态的倾向。如果对比倾向能够在一片有色的基底上产生出一片灰色的表面，并且使这片表面的灰色与周围基底的色彩互补，就有可能自动地造成某种“正确的”色彩排列式样，使它们看上去更像是某种由互补的对子，或由互补的三种基本色构成的色彩式样。这样一来，就为证明一个有机的整体中各种色彩互相影响和互相作用的现象，提供了一个更有说服力的证据。在日常生活中，我们经常能够观察到，各种色彩看上去是那样飘忽不定和无法捉摸，是那样容易受到周围空间和时间中出现的其它色彩的影响而发生改变，即使不受其它色彩影响的同一种色彩，只要在眼睛的盯视下稍过一会儿，也会变成另一种完全不同的色彩。正如罗斯金说的：“在你的整幅作品中，每一种色彩都会因为你在另外一个地方多加了一笔而发生改变，举例说，某种局部的色彩，虽然在一分钟之前看上去还是暖的，当你又在另外一个地方涂上了一层更热一些的色彩时，它立即就会变冷。你刚把它涂下去的时候，它看上去或许是很和谐的，但当你再在它旁边涂上一种别的颜色时，它立即便显得不协调起来。”<sup>①</sup>

当我们认识到色彩的这种极端不稳定性和互相依赖性之后，就会对那些在被试者眼前随意排列在一起的单色或互补色引起的互不一致的混乱效果，感到不足为奇。由此看来，阿莱什曾经说过的那些话还是十分中肯的。阿莱什经过试验，发现了色彩的这种模糊性和不稳定性。他由此而指出，任何一种色

---

<sup>①</sup> 罗斯金：《初学者应该掌握的基本素描要素》，第13页，纽约版，1889年。

彩，当把它置于某种复杂的环境之中的时候，其丰富性和完美性就会大大减少。某一种绘画构图的良好秩序，也能够使其中每一种色彩的特征稳定下来。如果艺术陈述是稳定的话，它还能按照需要，使得其中每一种色彩的特征，都变得鲜明突出。<sup>①</sup>

对比仅仅是达到这样一个目的的许多基本手法中的一种，另一种手法是“适应”或“应变”。在哪种情况下各种色彩的差别看起来更加明显？在什么样的条件下各种色彩之间的相似性程度会得到提高？更进一步和更加充分地了解这些条件，看来是十分有意义的。阿莱什曾经以一种略带绿色的黄色和另一种略带红色的黄色作过这样的试验，当把这两种色彩分别观察时，两种色彩看上去都像是纯黄色；而当把它们拿在一起同时观察时，它们之间的区别便十分突出地呈现出来，一种看上去发绿，另一种看上去发红，显然发生了冲突。这种冲突大概就是由上面所说的“主导色的相似性”引起的那种效果。<sup>②</sup>

然而当他在这两种不同的黄色之间再放上第三种黄色时，原来的那两种黄色之间的差别便消失了，整个构图看上去都成了一片一致的黄色。这种现象被称为“适应”现象，由这种“适应”现象所带来的效果，还可以在另外一种场合中见到，例如，当我们把一片浓度很高的红色涂在画面的某个地方时，就会在它周围的各种色彩中产生出细微可辨的红色元素。

要想把各种色相之间的关系完整地描绘出来，不涉及这些色相的浓度和亮度是不可能的。试验证明，色彩与色彩之间的差别更多的是取决于它们的亮度，而不仅仅是取决于它们的色相。李卜曼发现，当把一种红色的式样放置在一个与它亮度相同的绿色基底上时，它们之间的边界就变得模糊、柔和，有时还会呈现出一种胶着状态。这时，“图—底”之间的差别便消

<sup>①</sup> 阿莱什：《关于色彩的审美现象》第46页。

<sup>②</sup> 阿莱什：《关于色彩的审美现象》第38页。

失了，其中的各种物体看上去都失去了形体，物体与物体之间的距离也变得很难判断，形状看上去也好似“溶化”了，星状物体的顶尖消失了，三角形看上去成了圆形，一排排各自分离的斑点也连成了一片。<sup>①</sup>

明白了这个道理之后，我们对画家们运用色彩与色彩之间亮度上的区别，来表现各种色相之间的区别的手法，就不会感到惊奇了。此外，当画家们通过几种色相之间的冲突或互斥来突出相邻区域之间色彩上的差别时，他们并不是出于无奈。举例说，在实际生活中，我们就可以看到那种以蓝绿色为基底，以另一种与它的浓度和亮度相等的红蓝色为花纹的服装。这就更加证实，认为把色相与色相区别开来的最有效方法是冲突手法，这种观点是正确的。

## 11. 马蒂斯与艾尔·格雷柯

对于种种用来指导颜色搭配的“句法”的分析，即将结束了。在结束之前，我们还想通过分析两位画家的画，来加深对这种“句法”的认识。第一幅画是马蒂斯的《奢侈》<sup>②</sup>。

从画中可以看到三个女人的形象。其中有两个女人位于靠近前景的地方，第三个女人则位于靠近后景的地方。一种微微的重叠，把前景中的两个人物联系在一起，并顺便把她们之间的空间距离确定下来。第三个人物看上去要小得多，但作者为了减少由这一大小因素造成的巨大距离差，就没有在这个人物身上使用重叠的手法。此外，由于三个人物都是用同一种色彩

① 苏珊·李卜曼：《不同色彩的亮度相等时的图—底关系》，载《德国心理学杂志》，1927年第9期，第300—353页。

② 马蒂斯的《奢侈》一画，作于1907年或1908年，藏于哥本哈根国家艺术馆。

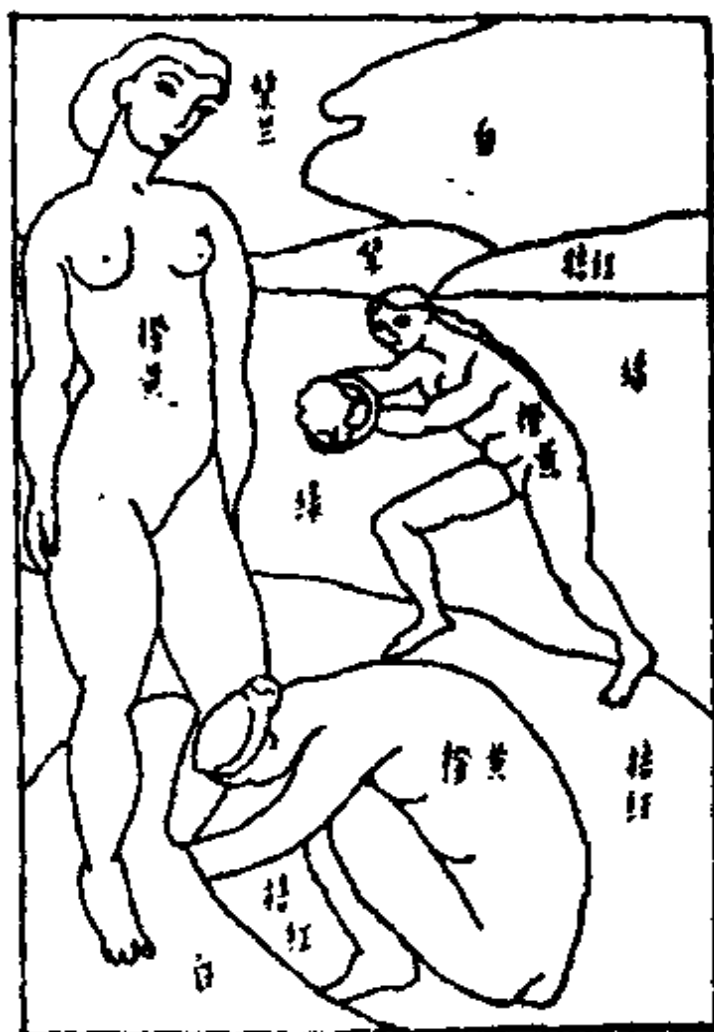


图 243

描绘出来的，就使得三个女人看上去更像是位于同一个平面之内。画的背景在水平面上被分成三个主要的区域：一是包含着一件白色外衣的桔红色前景；二是位于中心部分的绿色水域；三是由微紫色的天空、白云以及分别是紫红色和桔红色的两座山岭组成的背景。这样一来，整幅画的底部色彩与顶部的色彩看上去就对称起来了。处于最近的前景中的那件白色的外衣与背景中的白云大致对称，前景中的桔红色的地面与背景中的桔红色山峰对称，那裸露的黄色躯体同样也是上下对称。这几种互相对称的色彩的中心支点，是位于中心的那一束花。当我们

观看那个手拿花束的姑娘时，就会情不自禁地感到这位娇小的女人似乎正在费尽吃奶的力气去扳住这个作为绘画的“支点”的花束。这一束花虽然看上去很小，但却能引起人们的注意，因为它的形状不仅具有一种圆形的简化性，而且周围还是用整幅画中独一无二的纯蓝色勾划而成。这束花的位置与那个最高的女人的肚脐是平行的，这就使人更清楚地看到了，这个标志整个人体中心的肚脐在帮助确立整个构图的对称轴时所起的作用。

这种对称，有助于抵消由各种风景的形状重叠造成的深度效果。处于整个画面空间两个极端部分的那两片白色之间的对称，使它们看上去就好像位于同一个平面之内似的，这就使整个空间的第三度上伸延的倾向大大地受到了抑制。那两片对称的桔红色的区域也起着与此相类似的作用。那三个黄色的人物盖过了整个风景，因此看上去位于整个风景的前面；然而又由于亮度值上的特殊分布状态，这三个人物似乎又与整个空间中纵深度上的景物联系起来。我们看到，那两片白色区域是整幅画中最明亮的部分，因此看上去就显得最为凸出——这就是说，它们把那些相对来说比较暗黑的人物，统统置于自己的亮度级别系列之中了。通过这种方式，就把这些人物的“拉”了回来，随之又把它们放置在最亮的色调和最暗的色调之间的序列之中。

除了那两片白色区域和几小片黑色和蓝色的区域之外，整幅画都是用混合色构成的。那些由黄色染成的躯体，由于稍微加进了一点红色，就变得“暖”和起来了。这一被三个人物确立为整幅画的主导色的黄色，同样也是参与组成桔黄色和绿色的构成要素，但是在构成天空的紫蓝色和组成山峰的紫红色中就不包含黄色。这样一来，在整幅画的左上角部分的共同色便成了红色，这种共同的红色在天空部分只是微微地呈现出来，在人体色彩中显得更是微弱。然而大体看上去，这一局部区域之内的各种色彩却能互相区别开来，甚至可以达到互斥的程

度。

正如黄色被排斥在整个背景的顶部区域之外一样，蓝色虽然清晰地呈现于天空、蓝红色的山峰和绿色的水域部分，但在整幅画的下端部分却根本见不到它。换言之，黄色是向上运动的，蓝色则是向下运动的，它们在中心部分的绿色区域相遇，并以一种均匀的比例混合在一起（绿色）。整幅画的最吃紧的地方，看上去好像是表现在桔红色的山峰与它的邻近区域之间的关系上，整幅画的唯一冲突，也正是这一黄红色的山峰与它附近的蓝红色之间存在着（这两个区域的主导色是相似的）。读者们可以运用自己的判断力去判断，这种冲突究竟是为了整幅构图的表现性而设立的呢，还是这幅画构图中尚未来得及解决的一个缺陷。

人物与前景，是通过黄色和红色之间的结构转换而连结在一起的，天空和左面的山峰又是通过蓝色与红色之间的结构转换连结起来的。这种近似于达到互相排斥的关系，是在蓝色的天空、黄色的面部和黄色的肩头之间显示出来的，这样一来，就不可避免地造成了这几件事物在深度上的远距离。相反，在位于画的底部的人物与风景之间的关系却显得异常密切。因为这两种事物都是由共同的黄色和淡淡的红色联系起来的。由于那个跪在地上的妇女的头发是桔红色的，所以就更进一步地使得这几件事物的亲近关系达到了更完美的状态。在整个背景的中部，物体与物体之间便显得更分离一些了。我们看到，位于这个区域中的人体和湖水，都是以黄色作为基本色的，但是，由于黄色的皮肤上稍微掺进了红色，而绿色的湖水又包含着少量的蓝色，就在这两种色彩之间增添了互斥的因素。这种分离倾向，还进一步由于小个子女人那黑色的头发和花束的色彩之间的互斥而变得更加强烈起来。这种自下而上越来越明显的分离倾向，在到达整个画面的左上角时便到了顶峰。在这个位置上，虽然头部、肩膀和天空之间有着较大的距离，但是由于这几个部分的色彩是互补的，就使得这种较大的距离效果受到了

抵消。这样，就通过色彩之间的强烈的差别，产生了最大程度的分离，与此同时，却又通过它们之间的互相补足倾向，填平了这些鸿沟。

我们所要举的第二个例子是艾尔·格雷柯的《圣母同圣伊乃斯和圣泰克拉在一起》。<sup>①</sup>（见彩图3）

这幅画的构图骨架是对称的，由两侧的天使簇拥着的圣母位于整幅画的上中部的中心位置上，而另外两个圣徒却面对面地坐在画的下半部。虽然各部分达到了完美的对称，但这种对称却又因为某种分离而变得生机勃勃。这种分离又是如何显示出来的呢？我们看到，由圣母和圣子的姿势造成了一条倾斜的轴线，这条由右上方向左下方倾斜的轴线，就把云层中的圣母与左下方的那个圣徒直接地连系起来了。这种联系又因为圣母外衣与位于她左边的那个女人的极端靠近，而得到了进一步的加强。这个女人似乎正在向上观看着什么，还用自已的两只手作出了一种友好的手势。相反，右边的那个女人却远离了位于中心的圣母，她的视线是向下的，似乎正陷入了沉思，她的手的姿势也是指向自身的。

这幅画的色彩模式也与它的构图在动机上一致。圣母那自我完满的蛋圆形形状进一步被分为四个主要部分，这四个部分又进一步围绕着中心的圣子形成了一种中心对称。那件蓝色的外衣被分成了两个对立的部分，内部的红色衣衫也被分成了两个对立的部分。红色与蓝色之间的区别是十分明显的，但是却由于这两种色彩之间的结构转换而被联系在一起。这种转换是由红色之中稍含的蓝色以及蓝色之中稍含的红色造成的。由于圣母身上的各种色彩并没有超出红色和蓝色之间的色彩序列范围，因此就要求以蓝色和红色之外的那些主要色彩去进行补充。所缺少的黄色是由圣子的头发上的色彩提供的，圣子在这幅画中实际上是起了一种冠石的作用，这不仅是因为它所占据

<sup>①</sup> 该画大约作于1597年—1599年，藏于华盛顿国家艺术博物馆。

的中心位置，而且更重要的是因为在他身上包含着由三种补色组成的混合色所必需的黄色。

那两个虔诚的天使以及位于圣母脚底的四个带翅膀的头形成了外圈的“三重奏”，它们以一种淡淡的色调呈现出了一种由绿色、淡紫色和淡黄色组成的“三和弦”。其中那蓝色的成分则是由底部的云层提供的。换言之，构图的上部大体上是由呈圆满状态的两组色彩构成的：由于得到了起冠石作用的黄色的补充，而达到了呈圆满状态的红色和蓝色组合。由天使和云层组成的外部构架，形成了另一组呈圆满状态的色彩组合。这样一来，整个上部便形成一个自我圆满的色彩单位，它不需要别的色彩的补足，但又不拒绝来自画的下半部那附加主题的补充。

那四个小天使的黄色的头发是通过相似性原理与位于圣母左侧的女人那黄色外衣、黄色头发、棕榈枝和狮子联系在一起。圣母穿的外套上的蓝色则在另外一个圣徒的袖子上得到了重复。位于上部的那些人物中包含的蓝色与红色加到一起，就意味着紫红色，而位于下部的蓝色和黄色加到一起就意味着绿色，而紫红色与绿色恰好又是一对互补色。这样一来，就使得位于中心的人物与位于左边的女人更容易地结合在一起。这种密切的结合关系，同圣母的紫红色衣服与位于她右侧的女人穿的桔黄色的衣服之间的那种排斥关系，形成了鲜明的对比。当那个作为这两个区域的主导色的红色被分裂之后，便分别进入了互相排斥的红—蓝之间的色彩序列和红—黄色之间的序列之中，而由这种冲突造成的障碍又进一步阻止眼睛把位于这两个人物之间的距离弥合起来。

由于在位于左边的黄色外衣所形成的阴影中包含着足够量的黄金色，就不至于在这件外衣和位于右部的那呈桔红色的外衣之间造成冲突，从而使眼睛可以通过结构转换，把这两种颜色联系起来。正如那种呈正面姿势的手之间，也可以通过这种方式被联系起来一样。此外，另外两只手之间达到的平衡、那



两个女人形状上的对称、那狮子和羔羊之间的和平共处的主题思想，也全都成了加强这各种事物在同一个平面上发生关系的重要因素。总之，在格雷柯的这幅画中，由于形状与色彩之间的密切配合，就生动地再现了宗教态度的两面性：神灵的启示和默默沉思、被动的承受和主动的消化、对神的皈依和意志的自由。由于作品在整体看来是对称的，就使得这种两面性的人类态度，与那种在上帝和人、上天的主宰和下界的服从之间所达到的和谐状态，完全一致起来。

---

# 第 章

---

## 运 动

运动，是最容易引起视觉强烈注意的现象。一只猫或一只狗，对周围那些不动的形状或色彩，一般不会作出反应，也许是因为这些不动的事物不能给它们造成强烈的印象。但是，一旦这些事物动起来，它们的眼睛便会马上盯住它们动的地方，甚至会随着它们的动而动起来。愈是小动物，愈容易对动的事物注意，其注意的程度，就好像它们的眼睛粘在上面似的。人类的眼睛同样受到动的事物的吸引。只要回忆一下你自己观看活动广告时的情形，对这一现象也就清楚了。

人与动物对动的现象作出的这些强烈而自动的反应，是完全可以理解的。我们知道，动就意味着周围环境的变化；而有了变化，就应该适应这种变化。变化既可以预示着某种危险的逼近，也可以预示着朋友的出现或久已盼望的事情的发生。既

然眼睛是通过进化而生成的生存和延续工具，它就在人生活活动和生物的延续中起着举足轻重的作用。

与“事物”相比，“事件”更容易引起我们的本能反应，而一件“事件”的主要特征，也恰恰就在于它是动态的。我们称火车站为一件“事物”，而称一辆火车的到来为事件；那个正在演讲的人和他演讲时不时做出的手势，同样也被我们视为两种不同的东西；一幅画或一件雕塑品，被我们视为“事物”，而一场舞蹈表演，就被我们看作事件。当然，“事物”与“事件”之间的区别，不仅仅取决于动和不动，还要取决于其他的变化因素，例如，一条龙虾逐渐变红的变化，或马铃薯逐渐变甜的变化。我们从中看到的，其实不是“事件”本身，而是事物经历的变化。当然也有例外的情形，例如，当运动速度特别快的时候，我们就很难看清其中的变化。韦太默在频闪运动试验<sup>①</sup>中发现，在某些场合下，被试者看到的不是物体从某个位置向另一个位置的移动，而是一种“纯粹运动”，这种运动虽然在两个物体之间发生，但又与这两个物体无关。然而在绝大多数情况下，运动都被视为具体物体的运动，而整个世界又被看成是由变化的事物和不变的事物共同组成的。

但是，这种将世间种种事物区分为动的事物和不动的事物的作法，是不正确的，而且这种区分也无多大用处。物理学早就揭示出，一切物质都在运动，不管是一幢房子，还是天空中的飞鸟，都毫不例外。当然，一堵石头墙壁中的运动，是分子水平上的运动，这种运动总是局限于一定的范围之内。而一只飞鸟的运动就不同了，因为它涉及的是整个物体位置的更换。但归根结底，事物与事件之间，是没有什么根本性的区别的。我们知道，物质不是别的，而是能量的聚集。用这种简单的自然观去衡量，不管是事物还是事件，最终都只不过是力的式样

<sup>①</sup> 韦太默：《对运动和知觉的研究》，载《心理学研究》，1912年，第16期，第163页。

的各种不同表现而已。

这种具有高度启发性的自然观，受到了心理学家们的欢迎。因为心理学家们在自己的领域中同样发现，只有把物体看作是力的式样，才能最终对许多问题作出解释。过去我曾经说过，一个视觉对象，其实就是一种刺激——一种作用于有机体的动作，当这种动作作用于神经系统时，就会继续引起神经系统的动作。因此，一种视觉对象，其实就是一种动的事件。对于这一思想，下一章还要进行更详尽的阐述。任何一件不动的物体，并不意味着它并不具备力量，而是意味着各种力量所达到的暂时平衡。一种形状不变的画或雕塑与一个舞蹈演员那正在跳跃的身体之间，并没有什么根本的区别。

## 1. 时间与顺序

一旦认清了各种可见物体之间的基本相似之处之后，就有必要进一步去探讨它们之间的不同之处，一场舞蹈、一场戏剧或一场音乐演奏所激起的经验，与一幅画、一件雕塑或一座建筑物激起的经验相比，当然是极不相同的。正是由于这种经验的不同，它们各自传递的生活概念也就不同。正因为如此，我们总是习惯把舞蹈看作是一种时间艺术，而把绘画看成是独立于时间之外的空间艺术。

时间是衡量变化的尺子，因为它能够描述变化。如果没有变化，也就无所谓时间；如果宇宙中一切活动都停止了，也就不存在时间了。种种不动的物体，之所以会给我们造成一种似乎超然于时间之外的印象，其道理也就在这里。从理论上来说，我眼前的桌子同样也是在时间中持续着的，这种持续的方式与我的钢笔在纸面上的运动方式当然是不同的。对于桌子来说，它在各个不同时刻并没有发生状态上的变化，而钢笔却在那儿时时地运动着；我们在任何一个特定的时刻所看到的钢笔

姿势，都是它的整个运动过程中的某一个特定的阶段。但对于桌子来说，并不发生一会儿运动、一会儿又静止或保持不动等状态的变化。时间这把尺子对它似乎不起作用。同样，观看挂在墙壁上的那幅画，其表现的故事情节并没有发展和停止，因为它是超然于时间之外的。不久我们还要分析，要想使一件不动的物体显得好像在运动或是好像刚刚停止运动，它应该具备些什么样的条件。

但我们要问，将一幅画和一场舞蹈区别开来的因素，果真是对时间的感觉吗？（假如对时间的经验就是指我们对一段连续的时间之内各个不同阶段上发生的事实的意识的话。）想一想我们在观看舞蹈演员翩翩起舞时的情形吧！在我们的经验中是否包括着——暂不管我们全部经验中的那些更有意义的方面——演员起舞时的时间的流失呢？我们是否果真感到了这些动作是来自于未来、然后又从现在回到过去的变化呢？这些动作中究竟有哪些部分是现在发生的？哪些部分又是一秒之前发生的？哪些部分又是在最近的这一秒中之内发生的？假如所有的动作都是现在发生的，那么演员在起舞之前的哪一个时刻应该算作是与过去的分界线呢？

对这些问题，我们找不到任何答案，因为这些问题提得太荒唐了。时间范畴在这种场合下是无用的。很明显，在整段时间中，各个不同时刻的不同表演，并不是经验的组成部分。整个舞蹈，就我们自己所看到的程度来说，是一个超然于时间之外的整体，正如某一次个别的跳跃或运动也是超然于时间之外的一样。

对于这样一个出人意料的发现，其实用不着大惊小怪。当我们观察自己周围的一切时，同样也会发现，我们身边发生的许许多多个别的事件其实也是超然于时间之外的。一辆在高速公路上行驶的小汽车，它给我们造成的经验是在空间中运动，而不是在时间中运动；在一场激烈的辩论中，整个辩论是沿着一条既定的路线进行的，一种想法后面紧接着的是另一种想

法，整个过程都是按照它自己的内在程序，自然地发展着，其特征就在于整个过程或整个活动的逻辑性，而不是各种成分在时间上的延续。假如我们在结束这场辩论时看一看自己的表，就会吃惊地发现，时间已经不知不觉地过去了几个小时。经过一天紧张劳动或一个晚上的全神贯注的读书之后，我们也会得到相同的感受。我们不妨将上述事件与那些“时间”在其中确有重要意义的事件作一番比较。当你等待着一件事情发生时，就会强烈地意识到时间的缓慢进程，其中的每一分每一秒都会在你的意识中占据着重要的位置。在这样的场合，你实际上一直是在对两个不同的时刻进行比较：一个是这事件刚刚开始发生的时刻，另一个是现在的时刻。在这样的场合，这两个时刻之间的间隔是空虚的，即使充满着什么东西，那也是一些杂乱的、无意义的或乏味的东西。你所意识到的东西并不是眼前正在发生的事件，也不是正在发生的事件的属性，而是那个抽象的时间，因为你不愿意使自己的意识牵扯到这些事件中去。我们常常有这样的经验，在某些特定的时刻，当我们对自己所干的事情失去了兴趣的时候，就会强烈地意识到时间的存在。例如，当我们谈话进入了死胡同时，当我们的思考遇到了障碍时，或是当我们感到疲劳或饥饿时，都会突然记起时间。换言之，在我们的经验中，一件物体和一件事件之间的区别并不在于对时间有没有知觉，而是在于我们能不能亲眼看到一种条理清楚的次序——各个阶段是否按照一定的意义在一个一度的次序中先后相继。如果一个事件没有一定的条理和不容易把握，其中的次序就无异于一种纯粹的连接，因为它已经失去了时间这一重要特征。即使是这一纯粹的连接，也只有当它的成分被压缩到眼下这一瞬间时，才能见出它的存在；超出了这一时刻，它们就陷入了混乱的无秩序状态。由于时间不是创造它的秩序的因素，各种成分之间也就不是由时间纽带连结起来。在

这种情况下，只有秩序才能把时间创造出来（或体现出来）。<sup>①</sup>

如果我们回忆起某一事件在过去发生的整个事件序列中，不占据一个有意义的位置，这个事件就不会与时间发生关系，就像在暗室里的一件明亮的物体不与周围的空间发生关系一样。假如我们回忆起的这一事件确实在这个序列中占有一个关键的位置，我们所经验到的也不是该事件发生的时间（日期），而是它在一个有秩序的系列中所占的位置。

如果我们相信，“过去”本身永远是人的大脑不能达到的东西，就不会对事件的无时间性感到惊奇了。昨天的知觉对象和感觉已经是过去了，我们对这些过去的知觉对象和感觉的意识，仅仅是它们遗留在我们心中的痕迹。这些痕迹与原有的经验是不同的，因为它们一直要遭受到比它们早一些的和比它们晚一些的其它痕迹的干扰。我们前不久看的那幅画，其痕迹或许因为受到了几年前所看到的另一幅画的痕迹的干扰，而面目全非。节目开场时的某一种舞蹈动作给我们留下的印象，等我们看完整场演出之后，这种印象或许就已经不再是原来的样子了，因为在演出进行的整个过程中所发生的种种事情，并不像是向一串珠子上增添新的捻珠。也就是说，过去发生的任何一件事情，都毫无例外地会被后来发生的事件所改变。

为什么过去的经验会发生如此变化？为什么过去经历的事件序列会像我们眼前运动着的事物那样运动着？对这些问题，只能通过记忆到的空间特征去解释。<sup>②</sup>也就是说，我们回忆起

---

① 上述对时间的讨论，参见梅洛-庞蒂《知觉现象学》，第469页，巴黎版，1945年。

② 有关记忆的空间特征问题，参见卡夫卡《格式塔心理学原理》第446页，纽约版，1935年。有关“‘过去’的心理概念总是作为现在的一个部分”的学说，见勒温《对“某一特定时间场”的界定》，收集于勒温《社会科学中的“场”论》第43—59页，纽约版，1951年。此外还可参见弗洛伊德有关在睡梦中的时间关系被转化为空间关系的学说，见弗洛伊德《介绍一个新的理论》，第41页，纽约版，1933年。

的一切东西，都是位于我们记忆痕迹中的某个位置上。或者说，它们总是在大脑中的某个地方存在着。因此，它们所具有的，是一个地址或位置，而不是一个日期。有鉴于此，我们必须把一个事件（诸如一场舞蹈或一首乐曲）给我们造成的经验，理解为这一事件在我们大脑中留下的诸种痕迹的相互作用。

## 2. 舞蹈与戏剧的构图

在戏剧和舞蹈中，时间本身——这就是说，各种成分的前后相继——无非是指秩序的一种排列原则。而在绘画和建筑中，它又是指各部分在空间中的分布原则，因此，这两种艺术媒质之间的本质区别，并不在于一个是空间的，另一个是时间的。而是在于：在某一戏剧或某一舞蹈构图中，各部分之间的相互关系是由作品本身规定的，而绘画和雕塑就不是这样。当我们观赏一件雕塑或一幅绘画时，我们知觉的次序并不受这些作品本身次序的制约；而当我们观看一场舞蹈时，我们的知觉顺序却要受到舞蹈本身的排列原则的制约。

一幅画具有一个（或几个）主要题材，其余的题材都从属于这个主要的题材。然而，只有当这幅画中所涉及到的全部关系被知觉为同时存在的关系时，这种等级次序才是有效的。对于画的各个不同部分，眼睛是按照一定的顺序扫描的，因为不管是眼睛还是理智，都不可能在一个时刻感受其中的所有的事物。然而对于画本身来说，眼睛究竟按照什么样的先后次序去扫视，是无关紧要的；而构图中所暗示的某些特殊的方向，就更不能凭借眼睛的扫描路线去理解。即使构图的方向是从左到右，而我们的眼睛的扫描是从右向左，我们照样能够知觉到构图的这个特殊的方向；即使我们的眼睛的扫描路线是一个曲曲弯弯的“之”字形，也不会对正确地知觉画中的这一特殊方



向造成任何障碍，因为当这些干扰刚刚开始发生作用的时候，我们就已经注意到它们了。对此，波斯维尔曾经作过这样一个试验：当被试者聚精会神地观赏一幅画时，就把他们眼睛的扫描路线忠实地录制下来，试验结果表明，眼睛注视的方向和它扫描的路线，与作品本身的结构顺序无关。即使被试者是这幅画的作者，他的主观经验次序也与作品本身无关，正如一个蜘蛛作网时的先后次序与最后生成的蛛网的结构秩序毫无关系一样。<sup>①</sup>

一场舞蹈同样也具有一个或几个题材，但这些题材的表象却与这个舞蹈情节发展的全过程中的各个阶段密切相关，整个知觉次序中的不同位置都对应着不同的意义。一个题材或许在表演刚开始时就出现了，但只有随着情节的变化和发展，它的特征才能逐渐得到揭示和证明。这个题材或许是通过与别的题材发生种种冲突和斗争时被突出或呈现出来的，在这种情况下，它的特征就只能在最后产生的排斥和吸引、胜利和失败的结局中彻底揭示出来。当然，这个题材也许就是主要演员本身，他也许会在晚一些时候才登场。这就是那种预先经过一段缓慢的集聚过程，然而逐渐达到高潮的程序，这样一种次序又会造成一种完全不同的结构。

这样一种结构，是一步一步逐渐积累而成的。它包含着两种次序，一种是所要表现的事件本身所固有的先后次序，故事的开头也就是它的开端，故事的结尾也就是它的结束；另一种次序就是所谓的暴露次序或暴露线索，这就是观赏者观看和理解作品时所遵循的先后次序，也是由作品本身向他揭示出的路线。这两种次序不一定要重合起来。以《哈姆雷特》戏为例，其固有的次序是从原国王的被杀开始，中间经历了王后与原国王的兄弟的结婚，哈姆雷特对谋杀案的发现，最后到达故事的结局；它的暴露次序就不同了，它是从固有次序的中间阶段开

<sup>①</sup> 见波斯维尔《人是如何观赏画的》，芝加哥版，1933年。

始的，开始之后又向后推移（倒叙），最后才是正式向前发展。这就是说，这一暴露路线是从故事的枝节开始，然后才逐渐到达主干上。开始时先介绍了看守人，紧接着又出现了哈姆雷特的朋友，后来又出现了神秘的鬼怪。这样一来，它就在揭示戏剧冲突的同时，也涉及了人如何发现和探索生活的奥秘的方式——这是一个附属性的情节。对于这样一种情节，观众本身是它的积极参与者。正如旅行路线会影响向某个未知城市前进的旅行者对这个城市的印象一样，暴露路线同样也会以它自己的特殊形式，影响作品的主题。这种特殊的形式，就是在开头的枝节部分设置某些场次。这些场次着意在强调主题的某些特征，同时又抑制它的另一些特征。莎士比亚在以这种非直接的方式揭示《哈姆雷特》故事时，首先强调了罪恶尚未揭示出来之前，这一罪恶造成的恶果。这就是我们在故事开头看到的夜晚景象、和平生活遭受到的破坏、鬼怪的出现、人们的焦虑不安等枝节镜头。但我们必须认识到，虽然戏剧和舞蹈呈现的是一种不断变化的过程，但从这一变化过程的整体结构来看，它与绘画和雕塑一样，都是确定和解释了一个不变的式样。这个式样完全超然于构成它的那些特殊活动之外。《哈姆雷特》这一戏剧确立的，是一种由爱情和憎恨、忠诚和奸诈、守法和犯罪等等潜在的对立的力量构成的式样。对这一结构式样，我们甚至可以用一种勿须涉及整个故事次序的图表把它标示出来。如果我们运用戏剧中的各种关系对这一结构式样进行体现，并引入某些充满危机的情势对它验证，就可以将它按照一定的次序在戏剧中逐渐展示出来。一个人从生到死，一生中的经历和活动，必然会归向一个生或死的极端境界，这是一个永恒不变的境地。这就是我们在米开朗基罗的《哀痛》一画中看到的情

景。<sup>①</sup>

这幅画在显示了母亲抱着孩子的情景的同时，又展示了一个男子把他的母亲抛弃在后面而不顾的情景。不管是《福音》书中所讲的那些故事，还是那些伟大的叙事作品中所讲的故事，多半都是在故事开始时就已经暗示出了故事的结局，在故事结局当中又包含着故事的开始。

我们的结论是，所谓时间艺术与空间艺术，是没有什么本质的区别的。在一幅绘画或是一座雕塑中，物体的永恒的平衡，是由活动的力量建立起来的，这些力量或是互相排斥和吸引，或是向着某一特定的方向推进，但总是要在形状和色彩组成的空间次序中显示自身。在戏剧和舞蹈中，它们的全部活动是由物体确定下来的，这些物体又是由它们所作的事情确定的。这就是说，前一种媒质是用活动确立存在，后一种媒质则是通过存在确定活动。如果把这两种媒质合并在一起，就能以它们的双重样相——不变的样相和变化的样相——来解释存在。

只要举出一个例子，就能说明上述结论。一幅画所包含的力，基本上是通过空间显示出来的；而这些空间物体的方向、形状、大小和位置，就确定了这些力的作用点、方向及强度。空间本身的结构状态就成了这些力的特殊参照构架。一场戏剧或一场舞蹈的空间，是通过在舞台上展示出的活动力显示出来的；当演员们穿过舞台时，力的扩展就变成了真实的物理力的扩展。<sup>②</sup> 它们之间的空间深度距离也就由演员们的相互离去而展现出来。至于空间中的中心位置，则是通过各种不同的力向这个位置上的奋求倾向被揭示出来的。这些力一旦达到这个位

---

<sup>①</sup> 此画作于1498—1500年。根据G·费阿斯坦在《意大利文艺复兴时期绘画中的圣母和圣子》（载《玛尔斯亚斯》，第2期第43—62页）一文中的解释，文艺复兴时期的人把这一圣子在圣母怀中熟睡的情景，理解为耶稣受难的前兆。

<sup>②</sup> 莱辛在《拉奥孔》第16节中指出过，绘画和雕塑是通过事物来描写活动，而文学等时间艺术是通过活动来描写事物。

置时，就在这个位置上停止，或开始在这个位置上“发号施令”。总之，两种媒质都能表现出空间和力的作用，只不过它们的侧重点不同罢了。

### 3. 如何才能看见运动？

究竟在什么样的情况下我们才能看到运动呢？当一辆拖车驶过街道时，为什么我们看到的是拖车在运动，而街道本身却是静止的呢？为什么我们看到的不是与此相反的情景——整个景物，包括我自己，都在向相反的方向运动，而唯有拖车保持静止呢？

我们看到的一切运动，显然不是靠知识或推理能力推断出来的，不管是太阳在天空中的运动，还是月亮穿过了云层，都是我们亲眼看见的。但丁曾经说过，当一个人从波伦亚斜塔的下方，向这座塔的上方观看时，假使这时正好有一朵云彩向着与斜塔的倾斜方向相反的方向飘过去，他就会看到这座斜塔似乎正在向他站的地方倾塌下来。相反，当我们坐在一把摇椅当中摇动时，我们就会看到我们自己在运动，而周围的房间却是静止不动的。但是，如果我们在试验中让周围的房间像转轮那样转动起来，而让受试者坐的椅子保持静止，这时候，受试者就会感到自己的椅子在转动；如果在这时用一根绳子把他牢牢地拴在椅子上，他就会感到安全得多，即使被试者本身的平衡感觉和肌肉感觉为大脑提供的是正确的信息，他仍然感到是自己坐的椅子在转动。

眼睛能见到运动的先决条件是两种系统互相位移。拖车的运动是由于它相对于周围的楼房发生了位移，斜塔的倾倒是它相对于云朵发生了位移。如果这时得到的是相反的经验，肯定是因为我们得到的视网膜形象与周围的情景一致，或者这两个系统看上去似乎都在运动，因为在这种情况下，每一方都相对

于对方发生了位移。有关视觉对个别事件中发生的运动的感知规律，已由顿克作了系统的阐述。顿克指出，在视域中的一切物体，都被看成是处于一种相互依存的等级关系之中。一只蚊子看上去是依附于大象之上，而不是大象依附在蚊子之上；一个正在表演的舞蹈演员永远被看作是舞台布景的一个部分，而不会把舞台布景看成是舞蹈演员的一部分。<sup>①</sup>

换言之，视觉除了感知运动之外，还会自动地指令某一物体担任整个视域的框架，使别的物体都依附于它。整个视域中都充满了这种复杂的从属等级关系。例如，房间是桌子的框架，桌子是水果盘的框架等等。顿克原理还表明：在对位移的知觉中，框架总是倾向于静止，而从属于这个框架的物体则总是倾向于运动。如果物体与物体之间不是一种从属关系，这两个物体就会呈对称姿态运动起来，各自还会以同等的速度向对方推进或分离。<sup>②</sup>

顿克以及后来的俄普恩海默提出了能够产生“从属等级关系”的诸种规律，<sup>③</sup> 其中的一个规律就是“关闭性”规律。按照这一规律，“图形”总是倾向于移动，基底总是倾向于静止。另一个规律是“变化性”规律，如果一个物体的形状和大小发生了变化。而另一个物体保持不变（例如一条从正方形中伸出来的直线），那么，呈现出运动状态的必定是那个变化的物体。在观看上述图形时，观看者看到的是直线伸出于正方形之外，而不是正方形离开了一条不动的直线。在物体与物体相接触的情况下，“大小因素”就会发生作用，当两个物体挨得相当近时，不管它们成正面位置还是向纵深方向倾斜（一个物体紧紧

---

① 卡尔·顿克：《诱导运动》，载艾里斯《格式塔心理学探源》，第170页，纽约版，1939年。

② 见顿克《诱导运动》，德文版，《心理学研究》，第12期，第247—248页。

③ 见俄普恩海默《对于视学运动和静止的探索》，载《心理学研究》，1935年，第20期第1—46页。

位于另一个物体前面), 小一些的物体总是呈运动状态。另一个起作用的因素是“明暗度因素”。由于昏暗一些的物体总是被看成是从属于明亮一些的物体, 所以呈运动状态的总是昏暗一些的物体, 而明亮一些的物体总是倾向于静止。

然而, 我们不应该忘记, 观察者本人其实也应该算作是一个参照构架。举例说, 如果我们在一间暗室里放上两个明亮的物体, 并且在使其中的一个保持静止的同时, 又使另一个作快速运动, 这时观察者所看到的情景就会与它们的客观状态相符合。之所以如此, 是因为他是参照自己所在的位置去观察这种位移的。观察者本身的位置的参与也可以通过紧紧地盯住其中的一个物体而实现。这一被盯住的物体往往呈运动状态。例如, 当一个观察者站在一座桥上观看桥下的流水时, 他的知觉就会大体上“正确”, 然而如果他紧紧盯住的物体不是流水, 而是桥本身的时候, 他就会看到自己和桥似乎都在水上流动着。顿克在解释上述现象时指出, 被紧紧盯住的物体总是呈现出“图”的性质, 而在视域中未被盯住的物体总是呈现出“基底”性质。按照规律, 凡是被看作“图形”的物体总是呈现出运动状态, 而被看作基底的物体总是倾向于静止状态, 因此, 盯住一件物体就会造成这个物体的运动。

在任何一个具体的例子中, 我们在上面所列举的全部因素(与视域的状态有关的因素以及与观察者本人的视觉和动觉有关的因素), 都将参与到视知觉活动中, 它们或是相互配合, 或是相互抵制, 而最后究竟能否知觉到运动, 还要看各因素的相对力量。

舞台上的演员总是被看成相对于舞台布景运动。这主要是因为, 布景看上去比演员大, 而且总是将演员封闭在它的边界线之内; 此外, 舞台本身还会与一个更大的环境发生关系, 这就是舞台所在的大厅。这个更大的环境就成了演员的参照框架, 结果, 舞台就展现出一种生活的概念。按照这个概念, 一切物质的和精神的的活动都是在人身上进行的, 而由各种物体组

成的周围世界，则成了人的一切活动基地或目标。电影与舞台传达的概念就截然相反，一架沿着一条大街进行拍摄的摄影机，它拍出的镜头给我们造成的经验就与我们自己亲身沿着大街走动时的经验不同。当我们走在大街上的时候，周围的街道和房屋就成了我们自身活动的大背景，我们的肌肉经验提醒自己，运动者是我们自己。然而我们从银幕上看到的街道便不同了，它不再是背景，而是一个更大的背景中的一个较小的和局部的部分。这个更大的背景就是观众所在的地方，它被观众看作是静止的。这样一来，街道便成了运动的物体，它看上去与影片中的人物一样，很活跃地动来动去。这种运动就使它有了“演员”的特征，使它担任了其中的一个“角色”。其中的整个生活，看上去也完全翻了个儿，人与物质世界之间的力量优势，似乎发生了颠倒。因为相比之下，物体似乎是比人更活跃一些。发生这种现象的另一个原因，就是电影能极其容易地再演出自然界中的运动——例如车辆的高速运动、海洋的运动等等。这样一些运动在舞台上是实现不了的。在弗拉赫提拍摄的记录片《阿兰人》中，<sup>①</sup>海浪的运动由于拍摄镜头本身的运动作用而大大加强了，这就给物质世界本身造成了一个显现其内在力量的机会，从而间接地对人本身的力量进行了贬低。此外，电影还能使各种物体在银幕上任意地出现和消失。这种出现和消失现象实际上也是一种运动，它可以使得任何物体（不管是大一些的还是小一些的）像演员一样进入镜头或离开镜头。

以人的活动为主的舞台最适于戏剧演出。由于戏剧主要使用语言去表现，观众的注意力自然也就集中在说话人身上。语言与银幕上的“视觉语言”的结合摧毁了无声电影这一艺术手段，但并没有通过这两种不同媒介的结合产生出一种统一的形

<sup>①</sup> 这部记录影片是罗伯特·弗拉赫提于1933年至1934年拍的。

式（或许是不可能的）。<sup>①</sup>

不使用语言的舞蹈就不会遇到这样的困难。一旦我们把舞蹈搬到银幕上之后，它的潜在的威力便发挥出来了，这是普通的舞台手段所难以作到的。由玛亚·代伦所拍摄的某些试验电影，以及某些为音乐电影片所设计的舞蹈动作，为舞蹈者、物体和照像机三者之间在动作上的配合提供了有益的提示。在这样一种构图中，舞蹈者的作用并不比乐队演奏的音乐更独立和更突出一些，因为在这种构图中，艺术形象是银幕上的幻影，而舞蹈者本人的身体动作只不过是造成这一银幕形象的诸种原材料之一。

只要主要的框架保持不动，眼睛所看到的那些与这一主要框架处于同一种状态的物体，就会同这个框架一样“超然于时间之外”。但是，当主要框架也运动起来时，任何从属于它的“静止物体”，就要显出一种运动受到阻止的状态，或呈现出一种积极阻止框架位移的状态，就像一块位于激流中的巨石展现出的状态是对运动的顽强抗拒一样。一个处于正在走动的或正在奔跑的人流中的静止不动的人，看上去似乎是置身于运动之外；但如果我们在运动中观看这个人时，他就显得似乎是受到了阻止之后不得已站在那儿的，这样一来就在他身上看到了明显的抵抗力。

运动着的框架并不一定要包括整个视域。只要能够作到使得一个不动的物体置身于一个运动着的整体中，就足够了。在同一个房间中，如果在那些忙忙碌碌的人群中，只有一个人坐在那儿不动，这一群人的运动就足够使得这个安静地坐在那儿的人，呈现出一种在休息着的权威人物的姿态。如果那变成盐柱的劳特的妻子是孤独地站在某种静止的景物当中，她的命运

---

<sup>①</sup> 当不同的媒介成功地结合在一起时——如歌曲中音乐与语言的结合，舞蹈中运动和音乐的结合——它们并不能融合成一种统一的形式，而是以相互平行的式样呈现出来，每一种式样都是独立的。



就不会有效地向观赏者的眼睛揭示出来，因为在这样的情况下，她看上去与那些一动也不能动的树木和群山是没有什么两样的。然而当导演让一群逃亡者从她眼前经过时，她的身体的僵化性就会更有效地向观赏者的眼睛显示出来。

此外，我们还可以让运动框架从空间中移入到时间中，如果把一个静止的镜头插入到影片连续系列中，它就会呈现出一种呆板僵化的姿态，而不再是单纯的静止状态。同样，如果让一个舞蹈演员在跳跃过程中突然停止下来，他看上去就好像是受到了阻止，而不是一种单纯的静止。音乐家们对这一手段是非常熟悉的，由声音的突然中断所产生的那种死寂的静止与某种充满着生机的安静之间是有很大的区别的。一组交响乐中两个动作之间的停顿，并不暗示着运动，因为它已经超然于前后联系之外了。但是，如果一支曲子的结构因受到压制而发生中断时，就会使人得到脉搏突然停止了跳动似的那种感受。这是对本来应该运动的物体的制止，这种制止所产生的，必然是一种暂时的停顿感。

#### 4. 方 向

上述分析告诉我们，运动是否能被看见和在什么样的情况下才能看见，主要取决于被观看物体在空间和时间的总关系结构中的位置。同理，运动的某些比较具体的性质——方向和速度——也是由空间和时间的总的关系结构决定的。

在某些情况下，运动的客观方向与它的知觉方向是正好相反的。例如，云朵在客观上也许是向东方移动的，但是当它与月亮在一起时，就好像是在向西方运动；从坏蛋驾驶的那辆正在逃跑的汽车的后窗上向外拍摄，后面的那辆正在追赶的侦探汽车看上去就有可能是在后退的，但实际上它是在前进着，只不过它的速度没有这辆逃跑的汽车速度快罢了。俄普恩海默曾

作过下面一个试验：<sup>①</sup>

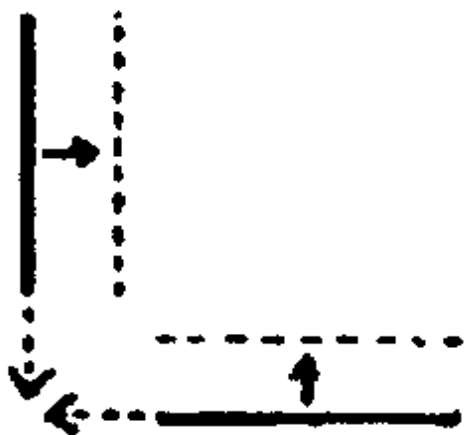


图 244

在一间暗室里向银幕上投射如图 244 所示的两条发光的线条，在客观上让竖直的线条向右运动和让水平的线条向上运动，过一会儿之后，这两条线条就落在了图中虚线所示的位置上。在整个线条运动的过程中，观察者所看到的运动方向与线条运动的客观方向大大不同。也就是说，他看到的竖直线条是向下运动的，水平的线条是向左运动的，

(虚线箭头表示的方向)。这就是说，他所观察到的运动，是沿着线条自身的方向进行的，而不是沿着与这一线条垂直的方向前进的。

物体本身的形状对运动方向的影响，与我们在第九章里所讨论的某些原理有关。关于运动方向与运动物体在整个背景中所处的位置之间的关系，还可以在车轮滚动试验中得到证明。<sup>②</sup>

我们知道，车轂的运动路线与整个车轮的运动路线应该是平行的，车轮上的任何一点都要同时进行着两个方向上的运动，一种是绕车轂进行的旋转运动，另一种是随整个车子向前推进的运动。如果把这两种运动结合起来，便会使这一点经历一种波浪形的运动路线（如图 245 所示）。对这一曲线，我们可以在暗室中将它显示出来。这就是在只让车轮上的这一点发光的情况下，让整个车轮运动起来时所看到的那一条发光的曲

<sup>①</sup> 见《对于视觉运动和静止的探讨》载《心理学研究》，1935年，第20期，第36页。

<sup>②</sup> 见鲁宾·E·维赛尔《运动中的真实现象》，载德国《心理学杂志》，1927年，103期第384—392页。还可见顿克《诱导运动》，载艾里斯《格式塔心理学研究》，第168—169页，纽约版，1939年。



图 245

线。如果在试验中车轂能够被清楚地辨别出来，这条运动路线就

与我们日常观察到的车轮运动路线一样了。我们在日常观察车轮运动时，是看不到在暗室中看到的那条曲线的，所看到的是整个车轮的运动分裂为向水平方向的位移运动和围绕着车轂的旋转运动。这就是说，在看到车轮绕着自己的中心运动的同时，还看见它沿着与地面平行的方向移动着。这一分裂现象仍然是按照我们在早先一再重复过的那个道理进行的。这个道理就是：把一个式样分离成部分之后所形成的结构，要比未分离前的那个结构简单。

假如不是这个简化原理起作用，观众在许多舞蹈运作中将会得到一种怪诞的经验——当舞蹈者翻筋斗时，他的身体看上去似乎是在穿越地板的同时又绕着自己的轴心旋转。但是，我们实际看到的动作却是被分离的，看上去似乎是几个分动作的结合体，这些分动作都在单独地起作用，而所有的作用合并起来又结合成一个整体。举例说，如果身体在向前跑的时候胳膊也在作上下运动，这两种动作（跑和上下运动）看上去就是分



图 246

离的。但是，这些分离开的运动动作并不是任何时候看上去都是独立的。图 246 大体再现了奔跑和弯腰两个动作结合起来之后所形成的运动曲线。但是，在实际的知觉中，这一曲线看上去就不像是我们看到的车轮那样分离开，而是紧密地融

合在一起。至于究竟在什么情况下各部分看上去是融合的，在什么情况下看上去是分离的，我们可以通过下述方法去发现：将我们在摄影镜头中看到的舞蹈动作，与我们在暗室中看到的（身上拴一个明亮的灯泡的）舞蹈演员的运动路线相比较。这

一方法首先是由法国生理学家尤莱斯—艾提耐·玛雷发明的。此外，身体上的某一个点在客观上所经历的路线，也可以通过静止的闪光照相，被大体上映描出来。

## 5. 速度的展现

运动的速度，也和其它类型的变化一样，只有当它的值局限在一定的范围之内时，才能被眼睛看到。我们之所以看不到太阳和月亮的行进速度，那是因为它们走得太慢了；我们之所以把握不到闪电的速度，那是因为它们的速度太快了。它们的全部过程像一个同时性的线条一样，突然出现，又突然消失。当我们向自己的手表扫上一眼时，就可以发现，眼睛所能看到的运动速度，是介于分针的运动速度和秒针的运动速度之间的。我们看不到分针的运动，但是却能看到秒针的运动。马克·吐温曾经提到过，他的手表在经过修表匠修理之后，一天就走过了一个季节的时间。如果这是真实的话，他的秒针一定会走的像电扇的扇片一样，看起来是模糊的一片。同理，我们看不到一个儿童正在成长，也看不到一个成年人的萎缩，但当我们遇到一个好久未见的朋友时，一眼便能看出，他是长高了还是变短了。这一结果，是记忆痕迹和眼前的知觉对象之间的“频闪”运动（比较）造成的。

很明显，在进化过程中，那些能够为我们的感觉器官感受到的运动速度，对我们的生存都是至关重要的。我们必须看见人和动物从一个地方移向另一个地方的速度，因为它们移动的速度对我们具有极为重要的生物学意义。但是，对于草木的生长速度，我们却没有必要一定要看到。正如人的眼睛对物体之大小的观测一样，眼球晶状体是负责主观放大速率的器官，它可以使许多重要的物体缩小到能够看清其所有的部位的程度，也可以使它们大到可以看清楚细节部分的程度。如果我们长着

一副类似于望远镜一样的眼睛，那就只能看到远处的星星，而看不到眼前的面包和茶水——当我们长上一副类似显微镜一样的眼睛时，同样也不适合。

一个生命进程极其缓慢的乌龟，所看到的物体的运动速度是否会比人看到的慢一些呢？对此我们还不得而知。但是，当我们自己离开大城市一段时间再回到都市的时候，我们看到的各种车辆的速度确实是比原来快得多了。音乐和舞蹈也能为自己确定最适合于人的感受性的速度。如果我们把一个运动动作置于一个缓慢运动的背景之中，听起来或看上去就要比原来快一些；反之，如果我们把它置于一个速度较快的背景之中，听起来或看上去就要比原来慢得多。某些试验表明，人体内化学反应的速度似乎也能影响人对速度的知觉，皮艾伦就作过类似的试验。<sup>①</sup>

他在试验中要求被试者按动摩尔斯闪光灯的开关，并要求他们按照自己的估计，每秒钟按动三次；但是，当他用透热法提高了被试者的体温时，他们每秒钟按动开关的次数就显著地增加了。这说明被试者的主观时间流速加快了。莱卡姆特·都·挪威在评述以上试验和另外一些试验时，曾经推断说，人的一生中，其“化学钟表”在逐渐减慢。这样一种理论也可以解释人到晚年时为什么会觉得日子过得快一些的现象。然而人的这种感觉究竟是受化学因素的影响，还是受心理因素的影响，仍然是一个未知数。下面我们还要专门提到心理因素的影响。

电影的出现，不仅扩展了我们的知识，而且丰富了我们的生活经验，因为它有可能帮助我们看到那些因运动速度过快或过慢而使肉眼无法看到的运动。电影之所以能够作到这一点，主要是因为摄影和放映是两个独立的过程，而这两个过程又可以运用不同的速度来进行。只要单位时间内拍摄镜头的数目与

<sup>①</sup> 见莱卡姆特·都·挪威《皮艾伦生平介绍》，第9章第145—177页，纽约版，1937年。

放映镜头的数目相等，我们在银幕上所见到的物体就会以正常的速度运动；如果拍摄的速率比放影的速率小一些（例如每小时拍摄一张），我们在银幕上看到的运动就大大加快了。此时看到的速度，在正常的情况下只能在想象中见到。反之，如果拍摄的速率大大超过放映的速率，我们就会看到一滴牛奶以一种类似美丽的皇冠的形状从表面上反弹回去的情景，或是一粒子弹慢慢穿透一块木板的情景。

通过电影对自然运动加速的方式，能使我们最大限度地看到有机世界的统一。对这种统一，我们原先充其量也只不过有一些理论上的认识。假如让我们在一分钟之内看到一棵植物从生长到死亡的全过程，这种效果并不是纯粹通过使整个过程收缩而达到的。单镜头的照像机向我们揭示出，有机体的一切行为，其共同特征是它都包含着富于表情和富有含意的姿态。这些姿态过去一直被人们认为只有人和动物才能作出来。举例说，当我们通过摄影变换，观看一棵攀援植物的生长活动时，就会发现，它的活动并不单单是一种在空间中的位移。它的枝蔓不断地向周围摸索着、探查着和伸展着，最后终于抓住了一个合适的支持物。而它的这些动作看上去却又是一些能够恰切地表达出焦虑、盼望和成功的喜悦等一连串表情的动作。一棵嫩芽，如果它的前进道路上有一块玻璃片挡住了去路，它就会搬开这一障碍物；而它所作出的一连串动作，又绝然不像那些呆板的机器所作出的机械动作。我们从这些动作中真正地看到了一场生存斗争——先是挣扎和摆脱的活动、继而是从压迫下解脱出来之后的那种自豪感和胜利感<sup>①</sup>。

即使那些只能用显微镜才能看见的有机过程，同样也能展示出这样一些“人类”特征。谢灵顿曾经引用过一个生理学家

---

<sup>①</sup> 在 T·H·怀特的《巨石中的宝剑》这本小说中，国王阿瑟的小儿子受到家庭教师奥尔·阿希麦德斯的指点，来到超然于人类时间以外的雅典娜女神那儿，女神让他看了树木的生命运动和地质的年代等。

对于一部专门显示细胞如何制造骨头的影片的解说词，这个解说词是这样说的：“这里显示出来的情景，是细胞体的集体配合行动。在银幕上看到的那个像白色的针刺似的东西，是正在被制造着的骨头。它看上去就好像是劳动者们正在竖起的脚手架。这一镜头显示出了单细胞那有目的的行为，也显示出了那些好似器官和组织一样排列起来的群体细胞的有目的的行为。”<sup>①</sup>

即便在那些看不到有机体的富有表情的运动行为的地方，我们最起码也能看到由缓慢的不可见的变化向着可见的运动转变的过程。这一突然的转变能够生动地展现出自然力的活跃，并能以它们的冲击力给人的心灵造成一种更加深刻的印象。我们知道，太阳总是在天空中不断地改换自己的位置，但是，当我们运用电影手段把一天缩短为一分钟时，建筑物投射在地面上的影子看上去就会以一种飞快的速度移动着。在这样的时候，我们会强烈地感到，光线是一种事件，它是我们日常见到的种种运动行为之一。

速度的改变不仅能够使人们看清物体的表现特征，而且还会使这些物体发生性质上的变化。我们大概还能记得，在摄影技术刚发展的初期人们用慢镜头拍摄的那些滑稽剧似的场面：小汽车在大街上以一种令人难以置信的速度飞驰着，大大超过了现实中任何汽车所能达到的最快速度，它四处碰撞，显得是那样滑稽可笑——这种表情在正常情况下是很难表现出来的。<sup>②</sup>

相反，当我们用高速摄影机去拍摄一个舞蹈演员或一个运动员的动作时，他们的动作又会变慢，而且还会变得柔软无力和模糊不定。

拍摄速度的加快，不仅能改变运动物体本身的表现性质，

<sup>①</sup> 见谢灵顿《人的自然本性》，第120页，纽约版，1941年。

<sup>②</sup> 阿恩海姆：《电影》第118—119页，伦敦版，1939年。

而且还会影响那些无形的媒介物。例如，那些动作变得十分缓慢的足球运动员，看上去就好像在水中跑步似的——这就是说，他们在其中活动的媒质看上去已经变得稠密了，这种稠密的媒质对运动员的运动设置了障碍和阻力，从而对他们的快速动作起了缓冲作用。举例说，当我们用肉眼观看一群在水中敏捷地游动的鱼时，顿时就会觉到它们周围的水像空气那样轻柔；而当我们看到那笨重的金鱼在水里懒洋洋地游动时，它周围的水看上去就似乎成了又浓又稠的油。这种现象是由视觉运动变模糊引起的，在眼睛看来，一种正在作高速运动的物体，它的运动似乎是由这物体本身之内的动力推动的，或是由媒质物那很小的阻力造成的；而一件缓慢运动的物件，看上去则好像是由这件物体本身的虚弱无力引起的，或是由媒质物那巨大的阻力造成的。对这一有趣的知觉问题，似乎还没有人作过试验。

视觉所看到的速度还取决于所见物体的大小。凡是大一些的物体，看上去就比小一些的物体慢得多。如果物体运动的场所变小，它的速度看上去就会显著增大。布朗曾经作过一个让一排人穿过一个长方形框架的试验。<sup>①</sup>

当框架和人的尺寸增加一倍时，这些人的速度看上去就减少了一倍；而为了使速度看上去与原来相等，就必须使他们穿越的速度增加一倍。由此可以想到，如果演员们是在一个狭窄的舞台上表演，他们的动作看上去肯定会快一些。电影也是如此，在客观速度不变的情况下，银幕中的人和物越大，其速度就显得愈小。

知觉速度与框架大小之间的密切关系，使我想起了我对时间知觉所作的那些评论。如果一个人随着年龄的增长而觉得时

---

<sup>①</sup> 布朗：《对速度的视知觉》，德国《心理学研究》，1928年第10期第84—101页。还可参见卡夫卡在《格式塔心理学原理》第288页的评论（纽约版1935年）。



间越来越快，我们就可以作出这样的解释：在人的经验中，一个时间单位与这个单位所从属的全部时间有关。在一个 10 岁儿童看来，一年的时间是他生命的  $1/10$ ；而对于一个 40 岁的父亲来说，却仅仅是他生命的  $1/40$ 。虽然这一解释是令人信服的，但是莱卡姆特·都·挪威却仍然倾向于用生理学上的理论去解释。这就是，把人的这种经验看作是由人体内的化学反应变慢引起的。<sup>①</sup>

他把肌体愈合一个特定尺寸的伤口的时间，作为他所说的“化学钟表”的标准刻度，并列了一个图表来标示，一个人一生中伤疤愈合速度的变化速率。当他用这个速率与一个人的年龄的倒数相比较时，竟吃惊地发现，这两组曲线的形状实际上完全相同。这说明，如果不对这一问题作出更加深入的探讨，是不会有有什么肯定的答案的。

## 6. 频闪运动

在那种以频闪式样制造的广告版上，灯泡、字母、花边、小丑等等，看上去似乎都在动着。但实际上，广告牌上并没有发生任何物理运动。真正发生的事情，仅仅是灯光的时亮时灭，但它们并没有移动。举例说，为了使牌子内一个圆盘状的物体看上去在移动，构成圆盘式样的那一组灯泡就应快速地改变着闪亮次序。从图 247 中，我们可以清楚地看到整个次序中的两个阶段。既然广告牌上实际上没有发生任何运动，为什么我们还会看到运动呢？为什么我们看到的是同一个圆盘在运动，而不是由光线和阴影组成的一系列圆盘，静止地并置在一起呢？

---

<sup>①</sup> 见莱卡姆特·都·挪威《皮艾伦生平介绍》第 165—168 页，纽约版，1937 年。

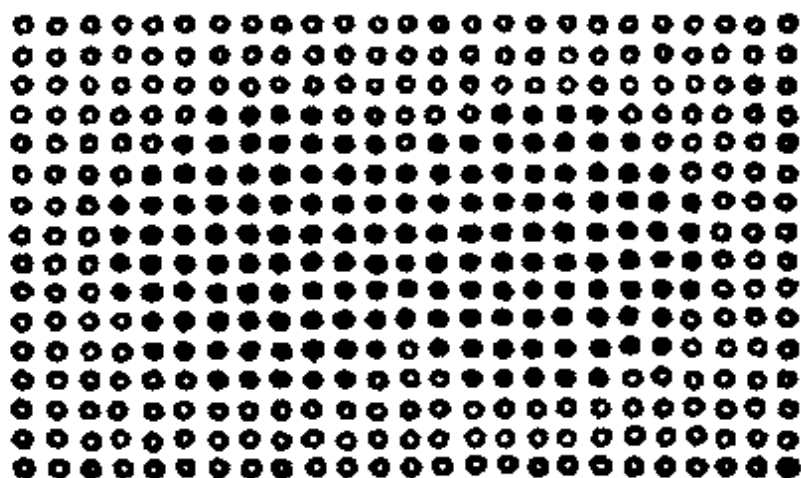


图 247

这个问题是很值得探讨的。因为在观看运动现象时，在眼睛之内发生的情形与广告牌上发生的事情是极为相似的。当一辆正在运动着的汽车的形象投射在视网膜上时，这个

影子同样也是在视网膜表面上移动着的，这样一来它就刺激了若干组接受器。很明显，这种刺激本身并不涉及运动，作为刺激物的“小汽车”是通过各种不同的神经纤维在一个个时间片断中显示出来的，然而我们都从中看到的，却是同一辆小汽车在运动。

在对这一问题进行的许多研究中，韦太默的研究成果可以说是最成功的。<sup>①</sup>

在试验中，韦太默让暗室中两个相距一定距离的光点，每隔一定的时间相继闪烁，观察者看到了这些光点在空间中的运动，韦太默对这一运动现象进行了仔细的分析和研究。他还注意到，这种运动现象还可以在飞机信号灯和灯塔发出的光中清楚地看到，韦太默认为，当这两个灯先后闪亮时，视网膜上的某两个点也就先后受到了刺激。如果这两个光点在空间中相距很远，或者它们闪光的先后时间间隔很长，人看到的情景就是：先是一个光点出现，然后熄灭。过一会儿之后，又有另一

<sup>①</sup> 韦太默：《对运动视觉的心理学试验》，德国《心理学杂志》，1912年，第61期，第161—265页。关于频闪运动，参见鲍瑞英《试验心理学史上的感觉和知觉》，第588—602页。

个光点出现和熄灭；如果这两个光点在空间中相隔很近或先后闪动的时间间隔很短，我们就会看到两个光点同时闪耀；如果这两个光点在空间中相距不太远也不太近（或时间间隔不长也不短时），我们就会看到同一个光点从一个位置移向另一位置。

既然我们看到了这一运动，这种运动经验就必然是由大脑某个相应的区域的运动引起的。韦太默认为，这两个相距不太远和不太近的刺激点，很可能是投射在同一个生理区域之内的，这个区域也就是大脑视皮层。<sup>①</sup>

在皮层的这一区域中，这两个被刺激点很可能并不是分离的，当这两个点很迅速地相继在两个相距不太远的位置上出现时，就会产生某种生理短路，结果，神经兴奋就从第一个点迅速地传向另一个点。而与这样一个生理过程相对应的心理经验，就是我们看到的同一个光点的位移。如果我们运用这一原理去解释那些更为复杂的过程，就能回答为什么会看到汽车的运动的问题。

韦太默的这一试验，实际上受到豪耐尔（Honer）于1834年发明的一个儿童玩具的启发。<sup>②</sup>

这一玩具的大体构造如下：先把某个物体运动的各个阶段（例如马的跳跃）分别画在不同的图片上，然后把这些图片依次用图钉钉在一圆柱形的鼓的周围，当鼓依一定的速度转动起来之后，我们就可以透过一个窄缝看到图片上的马在跳跃。这一玩具的发明者将这一玩具命名为代达罗斯迷宫。后来又相继出现了另外一些类似的玩具，最后终于导致了电影的问世。

不管是这些早期的玩具，还是现代摄影技术，其运动经验都是通过不包含运动的图片的连续快速出现而产生出来的。这

① 韦太默：《对运动视觉的心理学试验》，第21节。

② 豪耐尔：《“代达罗斯”的性质——证明视觉幻想的一个新工具》，载伦敦和爱丁堡《哲学与科学杂志》，1834年，第4期36—41页。有关电影技术发展史请参见李赛冈《拍摄和放映技术的历史》，柏林版，1926年。有关“代达罗斯装置”的说明，参见鲍瑞英《试验心理学史上的感觉和知觉》，第591页。

些客观上分离的图片，之所以会在经验中融合起来，传统上往往被归结为下述事实：每一种视网膜图像都倾向于在产生之后略微停留一会，这样一来，就容易与后来产生的图像融合成一个连贯的序列。任何一个影片剪辑员都懂得，在某些情况下，仅仅从片子中间切去四帧长的片断（约6分之1秒），前后的镜头就再也衔接不起来。此外，这种保留性原理还不能解释，人们在韦太默试验和某些同样的电影中见到的现象：相隔一定距离的刺激点之间的位移现象。在我看来，要想对这些现象作出深刻的解释，就必须考虑到其中的组织因素。

那么，在黑暗中见到的两个光点，在什么样的情况下才能融合成一个连贯的兴奋流呢？第一，只有当这两个刺激点离得相当近的时候，才能发生这种现象。因为只有位置相近，才能够在相邻的两个物体之间产生视觉联系；第二，在一个空旷的视域中，只能有两个孤立的刺激点，这两个刺激点必须看上去样子相同。既然相似性能确保空间中把各个物体联系起来，它在时间中也能起相同的作用。

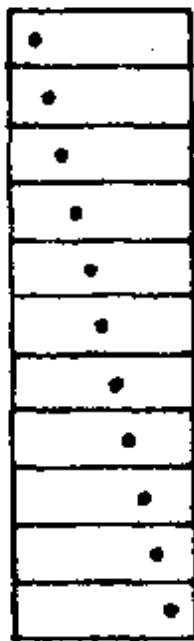


图 248

我们暂以一个在空中运动着的皮球为例。这个飞动的皮球在视域中所呈现出来的连续位置，可以在图 248 中看到。这些位置看上去与电影镜头中的样子差不多。如果我们在这里把时间这一度暂时取消，就会看到由同一物体的运动路线所勾画出的那种简单的式样。根据这一点，我们不妨作出这样的结论：那个将一个不运动式样的各个部分组合起来的连续性原理，同样也能解释运动物体在时间中的连续性。

在此，我们还可以继续运用为我们熟悉的另一个组织原理，这就是：一个运动着的物体，如果它在运动过程中，大小、形状、亮度、色彩或速度都保持不变，就能在各个不同的时刻保持自己的一致性。如果改变了自己的前进方向，它的

一致性就会受到威胁。例如，假如图 248 中的球突然回转，它的一致性就会受到破坏。在每一个具体事例中，这些因素不是互相配合就是互相对抗，最后的结果要取决于它们之间的力量对比。如果一个被追赶的兔子在逃跑时作了一个急转弯，这种方向上的改变是不会妨碍我们把它看作是同一个兔子的：如果在急转弯的时候它变成了一个乌龟，它的一致性就消失了，因为这时我们在第一个动物所在的地方看到的是另一个完全不同的动物。但是，如果在这个过程中它改变的是自己的形状和色彩，而不是它的运动路线和速度，这一运动路线和速度方面的连续性，就足以使我们把这种改变看成是同一个动物在逃跑的过程中把自己伪装了起来。

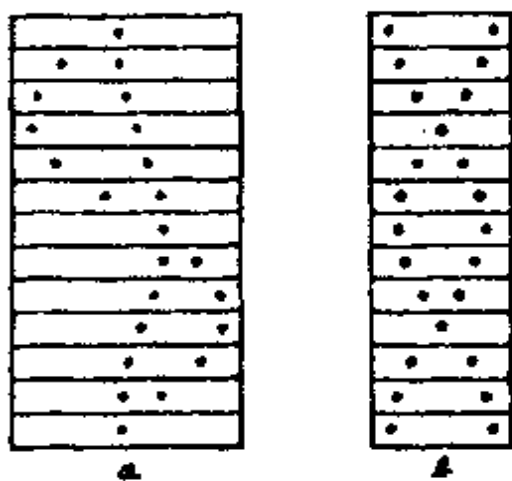


图 249

组织原则中的相似性原则还被麦兹格尔运用来解释运动现象。麦兹格尔希望能够发现，当两个或更多一些的运动物体的运动路线互相交叉时，会发生什么情况（图 249a）。<sup>①</sup>

在这些物体的共同交叉点上，每一个物体既可以突然改变自己的运动方向或突然折转回去，又可以超过这个交点继续沿着原定的路线前进。他发现

发现，大部分人总是把它们看作是继续沿着原路线前进——这一结果与形状的连续性原则是一致的。这一试验还证明，当几种物体以某种严格对称的方式运动的时候（图 294b），所得到的结果就显得十分模糊。在大部分观察者看来，这些物体在到达中心交点的时候，并没有越过交点继续前进，而是扭转方向，

<sup>①</sup> 选自麦兹格尔《对识别现象的观察》，载德国《心理学研究》，1934年，第19期第12页。

在自己的一翼前进。这说明，在运动物体的路线式样中所发生的情形，与在那些不运动的式样中发生的情形，是一样的，因为在这两种情形下，互相对称的部分都会沿着对称轴线进行分离。即使在那些因运动路线的连续性对形式交叉式路线有利的局部地方，分离也会阻止交叉的发生。

韦太默的试验还证明，一个视觉对象，即使它在空间延续过程中所造成的各个不同的位置相距较远，仍然会被看成是同一个物体。由于韦太默的试验中只运用了两个物体，因此还存在着这样一个疑问，即：如果我们涉及的是多于两个物体的更加复杂的式样，那将会出现什么样的结果呢？图 250—图 252 是泰尔纳斯在研究这个问题时所列举的三个例子。<sup>①</sup>

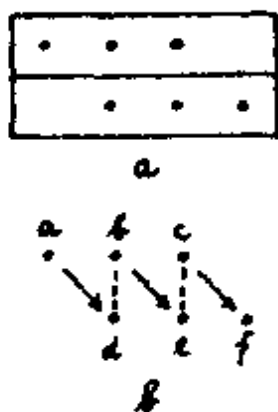


图 250

图 250a 所示的是由两个平台组成的式样，每一个平台上都有三个黑点。如果在试验中，用第二个平台上的三个黑点来取代第一个平台上的三个黑点，那么，在取代过程中，第二张平台上的三个黑点，与第一个平台上的三个黑点之间，会发生什么样的关系呢？既然其中有两个黑点的位置恰好重合，在这期间就有可能发生如下情况：bc 与 dc 将会保持原地不动，与此同时，a 将会被 f 取代，或跃向 f 的位置；但是实际

看到的情形却完全不是这样：三个黑点各自都按照斜箭头指的方向移动起来——a 变成 d，b 变成 c，c 变成 b。这就是说，三个黑点整个地向右移动了。换句话说，第一个平台上的式样，干脆移到了第二个平台中与它的结构相对应的位置上，而且每一个点都落到了与它相对应的另一个点的位置上。这是视觉对视域的组织活动所能取得的最简单的变化式样。按照同样

<sup>①</sup> 泰尔纳斯：《对现象的识别》，载艾里斯《格式塔心理学探源》，第 150—159 页。

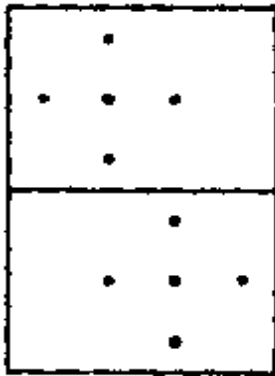


图 251

的道理，在图 251 中，第一阶段上的整个十字式样也发生了位移，移到了第二个阶段所在的位置上，虽然其中有两个点仍然停留在原来位置上没有移动（这种不动是在不受整体式样的影响下才看到的）。

图 252 为这种位移提供了最有力的证据。图 252a 中的六个黑点形成了一种很有意思的弓形，当我们把它与它在最终位置上形成的式样放在一起时，就会看到，整个弓形沿着

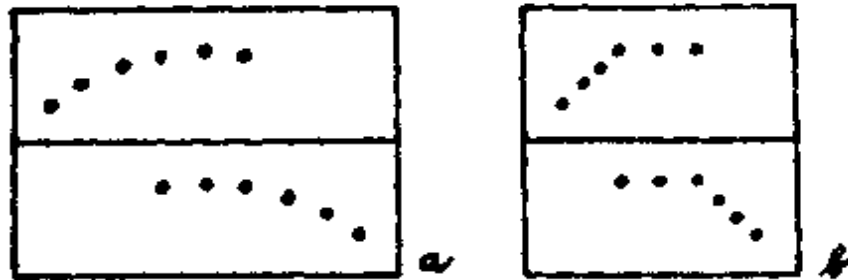


图 252

一条弯曲的轨道向右移动着。在图 b 中，由于转折是以一个比较大的角进行的，就使整个式样发生了分裂，从而使一个统一分裂成两个互相独立的小组。在这种情况下，处于水平位置上的那一组自然地被看成是保留在原地未动，而倾斜的那一组却被看成是跃到了与原位置相对的右边的位置上去了。

## 7. 影片剪辑中的诸问题

上述发现必须对电影影片剪辑工作具有指导性。在同一段片子之内，由一种框架结构向另一个框架结构的过渡，一般不会给知觉造成困难，因为其中各种物体要么是保持原地不动，要么是均匀地沿着图 248 所示的那种简单的路线运动。如果一部影片的各个镜头是在不同时间和不同的地点拍摄的，但又要

使它们前后相继，困难就大多了。我们知道，在任何情况下，观众都只能凭借他在银幕上看到的情景去进行认识和判断，然而，由于快速的连续能够使各种事物紧紧地连在一起，就不会使中断显示出来。如果要把中断表现出来，就必须采用某种强有力的手段。那么，究竟应该使用怎样的手段呢？我们肯定不能通过频闪运动的手段。假如我们在银幕的左边显示出一个位于警察局中的警察，紧接着又在稍右一点的地方显示出一个正回到自己家中的同样的高矮、同样的位置和同样的亮度的女人，人们就有可能把这一情景看成是一个警察跳向右边，并变成了女人。这样一种技巧只能运用于魔术表演片中。例如：本世纪初的乔治·莫里斯就曾经这样做过。知觉因素的连续性还会弥合时空上的鸿沟。在玛亚·代议拍摄的一个试验电影中，<sup>①</sup>人们可以看到这样的情景：一个演员从一个背景中开始起跳，落下时却站在了另一个背景中，整个跳跃过程中的这两个阶段是如此完善地结合在一起，以至尽管背景发生了变化，但人们看到的仍然是一个统一的动作。在通常的情况下，人们并不希望看到这两个镜头之间的交叉关系。这就是说，那些按本意并不应该相同的物体、人物和背景，必须设法使它们不被知觉为相同的東西，这就是说，一个警察决不能被知觉为一个女人，一个女人住的房间也不能被知觉为警察局。

在影片剪辑中，还存在着另外一个与此相反、然而同样也是一个很严重的问题。假如一个镜头是从不同的角度拍摄下来的，同一物体、同一个人物和同一个背景就会变得极不相同。在这种情况下，就要设法能使观众把从左侧拍摄到的人物的正面形象，与从右边拍摄的同一个人物的背面形象，看成是同一个人的形象。同理，如果在拍摄同一个房间时，开始时拍的是有一架钢琴和一个窗子的一角，下一步拍摄的又是有一张桌子和一个门的另一个角，就要设法使这两次拍摄的镜头，被看作

<sup>①</sup> 电影《电影中的芭蕾舞动作设计》，拍于1945年。



是同一个房间的不同部分。换言之，我们必须在各个镜头之间，确定一种适度的知觉联系，这种联系又不能过于紧密，否则就会产生频闪跳跃效果。<sup>①</sup>

我们现在讨论的这一领域，也和其它的领域一样，必须把那些从艺术家的实践活动中总结出来的经验，服从于心理学家通过系统的试验所证明的原理。这样一些试验结果对双方都是有利的。对此，我们可以举出几个例子。按照心理学试验的原理，在抑制那些不合需要的频闪运动时，只要使物体在银幕上间隔距离稍远一些，就不容易产生短路；如果物体之间的位置相近或相似，只要适当地改变一下形象，就可以阻止混淆现象的发生。为了消除混淆现象，仅仅通过调整摄影机的距离来使物体的大小发生改变是不够的，通过这类调整，物体看上去只能像是变戏法一样地忽小忽大。通过把镜头转过30度的方式，固然能够很容易地产生出所希望的运动，但是，如果我们能把正面形象换成侧面形象，就会使它的整个结构骨架发生极大的变化，从而产生更加可行的转换。

电影中最强大的知觉因素是运动的方向，如果让一个人从银幕的左边走到银幕的右边，紧接着又让他从右边走到左边，这两个运动过程之间就没有连续性。这样一来，就有可能产生出两个不同的人物形象。除此之外，通过亮度和位置上的差别也能产生出迷惑性的镜头。当我们在强烈的阳光照射下为一个演员摄影时，他的影像看上去就特别明亮；但是当我们从相反的方向拍摄时，他的影像就会变成漆黑一团。如果我们能够在摄取这种镜头的同时，又找到另外一些有效的手段去统一它，眼睛也许会把这两个亮度极其不同的影像联系起来，然而由这

---

<sup>①</sup> 关于影片剪辑技术，参见雷那托·麦《电影语言》第78—133页，米兰版，1947年。还可参见布雷兹《影片剪辑技术》，伦敦和纽约版，1953年。布雷兹：《电视片剪辑技术》，见《电影技术协会会刊》，1950年，第54期，第247—267页。

种突变激起的情绪变化，却依然存在。

至于位置的重要性，我们可以通过下面一个例子去加以证明。这就是布雷兹在一篇文章中所涉及到的那个例子。如果用两架摄影机从运动场的两端同时为运动会拍摄电视镜头，然后将其中一架摄影机拍下的片子剪下一段放到另一架摄影机上放映，就会很自然地把其中的形象颠倒过来，左边的拳击运动员会突然出现在右边；右边的拳击运动员又会出现在左边。克服这种障碍的最好的办法，就是把切换放在某种明确的行为发生的片断上，因为在这种情况下，两个选手所担任的角色都很明确，即使出现自相矛盾的位置和动作，也不会影响对他们的识别。

## 8. 运动力的展示

当物体发生位移时，我们所看到的就不仅仅是位移，还有推动这种位移的动力。事实上，只有知觉到这种力，我们才能知觉到物体的运动。在通常的状态下，汽车或飞机的运动都会表现出某种“呆滞”的性质，因为汽车和飞机的运动同飞鸟和奔马的运动性质不同。也就是说，在这种运动中显示不出物体在运动中那种内在的力量，它们看上去似乎是以一种不可思议和无法理解的方式行驶着，在这种行驶中所展现出的是一种纯粹的未被赋予灵感的运动力。当然，这种印象并不合适于汽车比赛、战斗机之间的混战和电影镜头中的滑稽场面。但是，我们从大多数机器的运动中所能看到的，确实是一种极其呆板的位移。

舞蹈动作之所以适合于作为一艺术媒介，主要是因为它能传递表情，而要作到这一点，动作就必须充满着力量。一般说来，这也是一个舞蹈演员能够作到的。既然舞蹈为人类提供充满表情的动作，这种表情又是怎样引起的呢？我们的习惯使我

们认为，舞台上的动作之所以具有表情，是因为我们早就知道这些动作所表达的意思。按照这一理论，观念之所以能够理解俄耳浦斯握紧双手时所表达的意思，是因为他们早就认识到，这种动作是人在绝望的情况下才能作出的一种姿势。促使观众理解这种手势的另一个原因，是由于观众早就知道了这个故事的情节。按照故事情节的发展，俄耳浦斯在这一时刻正失去了自己的妻子欧律狄克。在本书中，我对这种联想主义的理解一直是持反对态度。我认为，对于艺术家所要达到的目的来说，那种纯粹由学问和知识所把握到的意义，充其量也不过是第二流的东西。作为一个艺术家，他必须依靠那些直接的和不言而喻的知觉力，来影响和打动人们的心灵。十分幸运的是，我上面所引用的那些有关运动对知觉的作用的试验，大多都是通过一些与日常生活没有多大联系的事例进行的。这样一来，人们就能从中真正发现，当运动呈现时，究竟会得到什么样的经验；能够通过这种试验看出，究竟在什么样的具体条件下，才能产生出富有表情的形象。由于这些研究至今还没有引起人们多大注意，所以我想在此对它们进行一番较为详细的说明。为了与我想要达到的特殊目的和运用的特殊方法一致，我还要对某些道理重新措词，对某些材料重新排列。而我所要引用的最主要的试验，就是米考特于1946年发表过的试验。<sup>①</sup>

我曾经说过，当一个物体在空间中延续的各个位置加在一起，能构成一条形状简单的连续轨迹时，就能从中知觉到一种前后一致的运动。一种简单的运动所具有的那种自成一体的力量，能使运动物体在它的整个运动轨道上始终保持着自己的一致性，甚至在它的形状突然改变的情况下，也是如此。为了检验我所举的“兔一龟”一例的正确性，我们首先来介绍由米考特所作的那个最基本的试验。在试验中，米考特让一个黑色小方块A在一块白色的区域左边出现，并沿着水平方向向中心

<sup>①</sup> A·米考特《对因果性的知觉》，卢浮版，1946年。

区域移动，在某一特定的时刻，黑方块 A 便消失了，但紧接着又出现了另一个与黑方块 A 大小相等的红方块 B，它一出现，便立即沿着黑方块 A 运动的方向，以相同的速度继续向前移动。在这种情况下，观察者就会把 A 和 B 看成同一件物体，这个物体自始至终动作一致，只是在进行的途中改换了自己的颜色。

如果再继续作下面的试验，就会产生与此不同的结果。让黑色方块 A 重新出现在左方，同样还是沿着水平方向向前移动，然而当它到达预先已经等待在那儿的红方块 B 时，就在 B

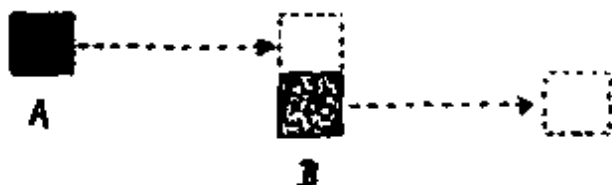


图 253

的上方或下方停止下来。正当 A 停止下来之时，本来是一动也不动的 B 便沿着 A 运动的方向继续前进。在这种情况下，观察者就会把 A 和 B 看作是完全不同的物体，它们所作的动作看上去也完全不同（见图 253）。

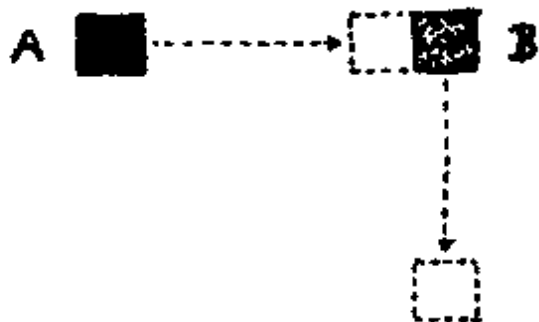


图 254

同样的结果也可以用图 254 所示的试验程序得到。在这个试验中，当 A 到达 B 的位置时，B 继续移动，但方向不是继续向前，而是沿着与 A 运动的路线垂直的另一条路线运动（图 254）。

从以上的几个试验中，我们看到了两种不同的运动。一种是在整个运动过程中未曾分离的和始终一致的运动，另一种是在运动过程中分离为几种互不相同的或完全不同的运动动作

的运动。对这两种不同的运动进行一番比较，可以发现大量富有启发性的现象。在作这一富有意义的比较工作时，米考特曾经作过如下的基本试验：让红色方块 B 停留在整个区域的中心位置上，再让黑色方块 A 停留在 B 的左方一定距离的地方。在某一特定的时刻，让 A 沿着水平方向向 B 运动，在这两个方块接触的时刻，A 突然停止，B 开始运动。这时候，观察者得到的印象是 A 给了 B 一个推力，并使它运动起来，换言之，在这一事件中包含了因和果两个因素。

当然，因与果之间在这个事件中的关系并不是物理上的，因为这两个方块是画在纸上或投射在映幕上的。那么为什么观察者会把这种因果关系看成是物理的呢？按照休谟提出的一个有名的理论，知觉对象本身并不包含着任何别的东西，而是一个中性事件的连续。如果人在日常生活中总是看到这两种事件相继出现，理性就会假定，在这两个事件之间存在着必然的联系，并且每一次都能预先料想到这种联系。这就是说，因和果之间的关系，是人通过一生中累积的经验的联想，强加到知觉对象之中的。

米考特的试验结果，正好与休谟的理论相反。按照米考特的试验，因果性就像是对象的形状、色彩、运动等性质一样，同样是知觉对象本身的一个不可缺少的组成部分。知觉对象的因果性能否被看见，以及在多大程度上和以多大的清晰度被看见，要取决于知觉活动的条件。实验证明，在某些实际经验认为非常荒唐的条件下——举例说，用一个木头制的球去推动另一个木头制的球投射在幕布上的圆盘形的影子——反而能使人十分强烈地知觉到知觉对象的因果性。当一种我们熟悉的状态被转化到它的反面状态时，也能够从中观察到因果性。对此，我们可以作下述试验：让红方块 B 用相当高的速度向右运动，然后又让黑方块 A 用更快的速度追赶 B，在 A 撞上 B 的那一刻，B 就突然慢下来，并以这个减缓了的速度继续前进。在这样一种自相矛盾的状态下，我们观察到的因果关系就特别可

信。

我们可以把因果性出现的条件大体陈述如下：在两个物体之间造成明显的区别从而使它们看上去极不一致；与此同时，还要使它们的运动次序显得极为一致并且看上去好像是一个统一的过程；当这样一些先决条件得到满足的时候，我们就能知觉到第一个物体的力量传给了第二个物体。

假如这两个物体在互相接触的那一时刻稍微停顿一会，运动的连续性就会受到破坏，经验到的因果性也就随之消失。因为在这种情况下，B的行为看上去与A毫不相干。此外，当两个物体的运动轨道没有内在的连续性和共同的方向时，也看不到它们之间的因果性（见图254）。

为什么A会被我们看成是推动者而B却被我们看成是被推动者呢？最直接的答案就是：因为A是第一个开始运动的。这一条件是必要的，但并不是唯一的条件。假如在A赶上B的那一时刻，B开始以一个比A更高的速度向前运动起来，B的动能看上去就不是来自A，而是出自于B本身。在这样的情况下，我们仍然能看到因果性，但这种因果性应该归结为：“当A给了B以开动运动的信号之后，B才开始以更高的速度运动起来。”某些观察米考特试验的人，曾经用各式各样的经验来描述这种释放作用。我们在这儿不妨从中选出以下几种：（1）“A的到达，是B离开的原因。”（2）“A撞开了电闸，从而使B运动起来。”（3）“B因为A的到达而受惊，从而逃跑起来。”最后这种说法，是对这种释放效果所作的一种幽默的描述，而不是对推动效果的描述。米考特把它称之为小前提与大推论之间的不相称。

另一方面，当A的运动速度大大高于B的运动速度的时候，这种推动力量看上去就最大，因为在这种情况下，二者的级差不仅是由A在运动时间上的占先而得到了确定，而且还进一步因为A在速度上的优势而得到了加强，从而使B看上去似乎是得到了A的一部分能量。相反在纯粹的释放性的运

动中，B的能量看上去并不是来自于A的馈赠，虽然A的到达仍然能够被看作是B离开的原因。因此，假如一种运动是由两个或三个以上的物体相继完成，要想知道到它们之间的统一性，应不仅仅是需要一个连续性的轨道和方向，而且还需要一个恒定的水准或是一种能量递减的梯度。只要缺少一个条件，因果性看上去就会大大减弱。

很明显，动能本身是看不见的，它并不是真实地存在于我们眼前那方形的映幕上。事实上，即使我们观看一个真实地在大街上行走的人时，同样看不到推动他的身体前进的物理力。眼睛看到的不是别的，而是它的明显的位移。我们这里涉及到的（或看到的）全部东西，只不过是这一可见的位移刺激了观察者的神经系统之后，所产生出的生理活动的心理对应物。因此，我们所观察到的这些力，最终还是要取决于那种准确而又巧妙的刺激条件。

举例说，当一个物体以匀速运动进入视域时，它当然会具有能量，但在这种情况下，我们就完全不能判断它的运动究竟是由它自己内部的能量推动的，还是由外部的力量推动的。我们从该物体得到的经验是一种中性和非表现性的位移。这就是我们从一架在天空中飞行的飞机身上看到的那种位移。在米考特所作的那些基本试验中，A在向B移动之前是静止的，这时我们看不到有别的什么能源的存在，因此，A看上去就好像是在“起飞”似的，换言之，它产生了自己的动能。结果，A就向我们传递出一种内在的活力。当然，我们还可能把A的移动看作是B的磁力的吸引作用，但这样的经验却始终没有出现。米考特说过，我们无论在什么样的条件下也不会看到吸引作用，因为它无论如何也不能使一个物体所处的姿态看上去具有一种能吸引别的物体的特征。

在这些试验中，最关键的一点，就是要使这些视觉对象以一种具有含蓄规定性的物体出现，它所应揭示出的性质，并不能多于它自身的表象和行为所具有的那些性质。一块静止的方

块并不会激起观察者的联想，从而把它想象成一个具有吸引力的中心。在比较复杂的水平上，吸引作用可以通过各种复杂的方式体现。比如说在一部电影中，一颗闪闪发亮的苹果或一个美貌诱人的姑娘，就可以通过观众的经验联想，被赋予一种吸引饥渴的欣赏者的力量，而那个被这种力量吸引着的男演员，也可以展示出一种被动承受的牵拉力。在这种情况下，越是能够在艺术上或知觉性质上激发人的兴趣的作用力，就越能够直接地为眼睛注意到。

一个物体推动另一个物体的力量，必须能够清晰地显示出来。如果一个类似 B 那样的物体想显示出自己是一个被动承受的角色，也必须证明它自身并不具有足够的能量才行。米考特将他的基本试验作了如下修改：在不使 B 预先出现的情况下，让 A 向右移动，并在原先 B 所停留过的位置上停止，在 A 停止的时刻，让 B 在 A 旁边出现，并立即向右移动，在这种情况下，只有少数观察者看见 A 推动 B 的力量，绝大多数观察者都把这种力量看作是由 B 自动地发出来的。其原因也许在于，在 A 到达 B 的位置之前，他们并没有看见那静止的 B，这样一来，B 就没有被确定为是一个“死的”物体。

在此，我们还有必要介绍另一个试验：还在 A 开始运动之前，就让 B 开始起来，它首先向左移动，然后又折回到原来的位置，并按照这样的次序连续性往复几次。在经过这样一个步骤之后，再让 A 开始运动，并让它恰好在 B 返回原位置时与 B 相遇。在这样的情况下，除非观看者将自己的注意力集中在相遇点，否则他就根本看不到 A 给 B 的推力。这一试验最后一个阶段上的动作，与上述基本试验最后一个阶段上的动作是一致的，但是，由于 B 通过自己走过的曲折的路线，明显地显示出它是以一种内在的力量使自身运动起来的，所以它向右所作的最后一个阶段的运动，也很自然地被视为是它自身的运动的一部分，即使 A 在这一时刻到达 B 时也是如此。最后这一个试验与韦太默用来证明一个静止的式样的性质试验



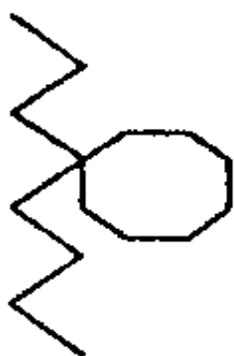


图 255

是极其相似的<sup>①</sup>（见图 255）。从图 255 中，我们可以看出，在两个单位的相遇点上，之字形的线条虽然能与八边形的一条边连成一条直线，但看上去仍然是继续着自己原来的行动路线。通过这两个试验，我们可以看出，如果两个部分的整体结构中是分离的，在这两个部分的内在连续路线之间就不会发生联系。

## 9. 复杂度的等级

一个物体，如果在经过一段时间的静止之后，突然动了起来，它的活动就会被看作是由它自身发动起来的。如果这种从不动到动的变化看上去不是由物体的整体同时发出的，而是先由其中的一个部分开始，然后遍及全身，这种自发动作看上去就会更加可信。在这种情况下，因和果就会被看成是位于同一个物体之内。在证明上述现象时候，米考特用的是一种呈水平放置的、比例为 2:1（长与宽的比）的黑色条带。试验时，将放置在视域左部的这一黑色条带向右延伸原长度的四倍，延伸刚一停止便让这一条带的左端向右收缩，一直收缩到原来的长度为止；左端的收缩刚刚停止，右端就又开始延伸，照这样反复 4 到 5 次之后，条带便移动到了视域右部。从图 256 中，我可以看到这一黑色条带整个移动活动中的两个周期。这一试验所造成的效果是非常强烈的，观察者在看完全过程之后，禁不住会惊呼：“这是一条爬虫！它完全是靠自己的内在力量爬动着。”这一条带最突出的特征是它的固有弹性。那个从条带两端所开始的位移，一经开始就迅速遍及全身；在不动部分和移

<sup>①</sup> 韦太默：《格式塔心理学研究》，载德国《心理学研究》，1923 年，第 4 期第 323 页。



图 256

动部分之间，也见不出什么严格的区别。同样的情况也发生在它的收缩活动中。这种内在的揉曲性，使它呈现出一种极其显著的有机特征。

如果我们把这 2:1 的条带放置于视域的左方，但这时不是使它延伸，而是将它分裂成两个正方形，左边的正方形停留在原地不动，右边的正方形则向前移动。我们看到，

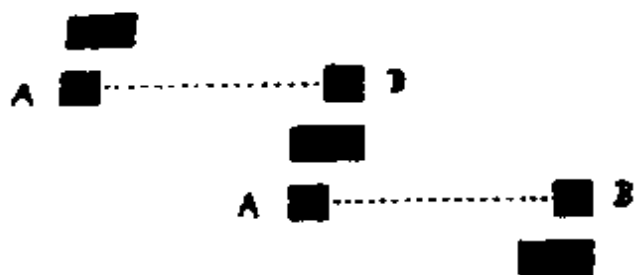


图 257

在后面的试验中，黑色的长方形条带的行为，看上去类似一个虫子在爬着；而在目前这个试验中，A 看上去似乎是正在追赶 B (图 257)，而且推动着 B 前进。两个正方形看上去是十分刻板的，全部过程

看上去是机械的而不是有机的。

这些试验使我们想到了这样一个问题：视觉在区分有机行为和无机行为时，究竟有没有一个标准呢？对于这样一个问题，人们可以作出这样的回答：有机行为和无机行为之间的区别，直接取决于观察到的动作是带有机器动作的色彩，还是带有动物动作的色彩。这么一个回答，是不能令人满意的，因为这忽视了这一现象的最关键的地方。

众所周知，在无机物和有机物之间作出区别的能力，是人类发展到晚期时才具备的。儿童和原始人基本上并没有把自己看到的物体区分为生物与非生物。在某些原始人的眼睛里，连石头似乎也有男女之分，甚至能生长和繁殖。在他们看来，只有像石头这样的物体，才是长生不老的，而人和动物都要死

亡。实际上，知觉并不能揭示出自然中的区别，而是将自然分成各种不同的活动性等级，正如泉水的活动性看上去比花朵强一些一样。但是，我们在这两种物体之间所看到的不同，并不仅仅在于它们运动速度上的快慢，而且还有简单的行为和复杂的行为之间的区别。我们必须意识到，对于一种直接建立在直觉基础上的世界观来说，事物与事物之间的区别，并不在于有没有意识、感性、欲望和意思的区别。一道漫无目的地满地乱撒的雨柱和一个正在追捕食物的鳄鱼之间，固然存在着等级上的差别，但这种区别并不是有没有灵魂的差别，而是它们的行为受一个外部目标的吸引程度的差别和它们的反应活动之复杂程度的差别。一个生活在 20 世纪的西方人，一眼就能把一个正在旅馆过道里查对房间号码的旅客和一个由光电管控制的自动追踪明亮光线的木制机器人区别开来。但是，即使是一个看惯这装置的人，也会在这样一个自控装置身上强烈地感到“人”的特征。<sup>①</sup>

这个自动装置也和那个正在查对房间号码的旅客一样，其行为也是由一个特殊的目的支配的，因此，它与一个钟摆那单调的来回摆动行为，或是与一个感到无聊的博物馆看守人的来回漫步的行为，是截然不同的。这种不同并不表现在那个旅馆的旅客和博物馆看守人的行为是有意识的，钟摆和机器人的行为是没有意识的，而是高级水平上的行为和低级水平上的行为之间的差别。

皮亚杰在与儿童相处的时候，曾经观察和研究了不同年龄的儿童所持有的不同的意识标准。他发现，在那些年龄最小的儿童看来，凡是那些能够活动的物体，不管它是否在活动，都具有生命和意识。稍大一些的儿童就开始以运动性进行区别，一个自行车被认为是有意识的，而一个不动的桌子就认为没有

---

<sup>①</sup> 见诺波尔特·维纳《人有人的用处》，第 191—195 页，波士顿版，1950 年。

意识。更大一些的儿童就开始区别出哪些是能够自己活动起来的物体，哪些是在外力推动下才能活动起来的物体。最大的儿童则能够认识到，只有动物才具有生命力和具有意识，虽然个别儿童仍然把植物算作是最高级的生物。<sup>①</sup>

在我看来，现代科学中所使用的那一套区别生物与非生物、有灵魂的物体与无灵魂的物体标准；并不适合于体能的知觉，也不同于艺术家的标准。在一个电影导演看来，一场雷暴雨比坐在公共汽车上的乘客更具有活力。一场舞蹈表演向我们直接传递的并不是被表现者的情感和意图，当我们看到舞蹈中骚动力和静止、追逐和逃跑等行为时，实际知觉到的，乃是力的行为。对于这些力的行为的知觉，并不需要我们意识到外部物理状态和内在的心理状态。

然而最关键的，却是被观测行为本身的复杂性水平。如果要为这些复杂性列出一些恰当的标准的话，那就是如下的标准：

第一，正如儿童所看到的那样，能活动的物体比不能活动的物体复杂；

第二，由内在的变化所驱动的动作比那些呆板的物体的纯粹位移（或部分与部分之间的位置变动），更为复杂；

第三，一个运用自己的内在力量使自己活动起来，并能够随时掌握自己的运动路线的物体，要比一个受外力的推动，并在外力的操纵下活动起来的物体（被推、被拉、被吸引、被排斥）更为复杂。

第四，在那些主动运动的物体之中，还有由内在的冲动所驱使的运用和因受到一个外部参照中心（例如太阳和地球）影响的运动之间的区别。二者比较起来，后者的行为还要低级一些，因为它还需要一外部物体的直接接触（例如：当红方块 B 被黑方块 A 接触后就离开），而前者的行为就不同了，当一个

<sup>①</sup> 皮亚杰《儿童眼中的世界》，第 173、194—195 页，纽约版，1929 年。

与它有关的物体距它有一段空间距离时，它就已经作出了反应（例如，当 A 刚开始向 B 接近的时候，B 就开始逃跑）。

我认为，那些达到了第四种水平的物体并不意味着它们已经具有“意识”，而是意味着它们的力的行为模式之中包含着物体和周围环境之间的相互作用。只要是包含着这种相互作用的行为，就是较复杂的行为。即使这些可察到的力仅仅是物理力，这种复杂的相互作用也可望发生在上面提到的那种光色互变装置的行为中。相反，那些处于低级水平上的盲目行为，倒可以由一个十分投入的和经验丰富的梦幻者作出来，因为他在这种状态下，并不注意周围发生的事情，因而也不会与它们相互作用。

一个物体的复杂的活动路线，其实也就是它的活动操纵力造成的复杂的式样。对此，我们可以比较一下当 A 以一种匀速直线运动到达 B 时所呈现出的行为和下述种种复杂的行为之间的区别。这些复杂行为分别是：

(1) 当 A 即将接近 B 时，便减低了速度，然后突然又以极快的速度扑向 B；

(2) A 渐渐变慢，随后停止了，然后再继续前进和停止，最后突然反过身来以极快的速度后退；



图 258

(3) A 一开始就走错了方向，先是缓慢地走过了图 258 所示的“之”字形路线，在拐过了最后一个拐弯后，就迅速地向 B 靠拢。当我们看到这样一些复杂的行为式样时，就会得到诸如突然袭击、犹豫不决，狼狈逃窜、四处搜索等印象。支配这些行为的

的作用力比支配匀速直线运动的作用力更加复杂，因为其中包含着作用力和反作用力之间的相互作用，包含着相对立的力量在不同的时刻的互相交替，包含着行动路线在某个看得见的位

置或看不见的位置上的改变等等。

这样一些表现性质，不仅可以在眼前活动的物体的行为中被直接知觉到，还可以在摄影机的动作中被间接地知觉到。只要这些动作相对简单，我们就可以做到这一点。例如，当摄影机以一种匀速直线运动前进或后退，或者为了取得一种垂直的或水平的活动画面在三脚架上自行旋转时，就显出一种相当中性的位移。观众的注意力往往是集中在由摄影机的动作所揭示的影物上，然而，一个摄影机本身的活动路线，的确能够展示出一种更加高级和复杂的行为。当我们注意观察它的活动时，就会看到，它的动作是相当不规则的，尤其是当用手去操纵它时，就更是如此。它的前进速度随时在变化着，既可以搜索和犹豫，也可以在探查的过程中突然转向某些物体和事件，甚至，还可以跃向它所追捕的对象。这样一些复杂的活动决不是中性的，它们实际上是描绘出了一个无形的自我，这个自我在情节中担任着一个积极的角色，这个角色的追求活动和对外物的反应，是由力的式样传递出来的，而这一力的式样则又是在摄影机的动作和行为中显示出来的。

在那些更加高级的水平上，我们甚至还可以观察到先发生的事件对后发生的事件的反馈作用。<sup>①</sup>

例如：当 A 接近 B 时，B 突然迎了上去，A 把 B 推了回去，随后 A 又再一次向 B 接近，当 B 作出一种迎击的姿势时，A 就退了回去。海德尔·西迈尔曾设计过一部极短的试验电影。<sup>②</sup> 在这一影片中，他仅仅使用一个大三角形，一个小三角形和一个圆形，就表达了一个故事。观看的效果证明，观众借助于这些图形的运动行为，很自然地赋予了这些几何图形以人

---

<sup>①</sup> 见维纳《人有人的用处》，还可参见《科学美国》1952年《自动控制》一文。

<sup>②</sup> 海德尔·西迈尔《对外部行为的心理试验》，载《美国心理学杂志》，1944年第57期第243—259页。

的特征。经统计，97%的观众认为大三角形“富有侵略性、好战性、爱争吵、讨厌、小气、爱发怒、脾气坏、好强、易激怒、好报复、霸道、恶劣、利用个子大欺侮小个子、争权夺利、占有欲强等”。几何图形所显示出来的惊人表现力，还在奥斯卡·费森格尔、诺尔曼·麦克拉伦、瓦尔特·迪斯尼和其他人所拍摄的更加精密的“抽象”电影中得到证明。

运动行为中显示出来的力的式样越是复杂，这些行为的“人性味”就愈浓。但是，我们却找不到一个特定的复杂性水准，并规定从这个水准开始，行为就可以变成人的行为、动物的行为和有意识的行为。同样，我们也不能把银幕上见到的行为同物体和生物在实际生活中的所作所为放到一起进行比较。但有一个事实却是确定无疑的，这就是：人类的行为比较复杂：动物的行为比非动物的行为复杂；那些被认为有意识的动物比那些没有感情、情绪、思想和欲望的动物复杂。然而，即使是人类的行为，有时也可能会显出惊人的机械性。帕格森在他那本论“笑”的著作中就指出过，在喜剧中，那打动我们心弦的东西是人的行为中所包含的那种机械性。<sup>①</sup>

从另一方面看，即使是在那些非生物物体的行为中，也很可能包含着不可思议的生命行为。因此，仅仅运用那些由生物学家、生理学家和心理学家所建立起来的范畴，去解释艺术和知觉是十分不合适的。艺术家的知觉最关心的是眼前各种物体的行为达到了哪一级复杂性水平。举例说说，仅仅在人体之内就可以发生各种不同的复杂性水平。在人体的各器官中，手具有自然界中最优雅的动作和行为。<sup>②</sup>而膝部的行为所达到的复杂性水平却超过不了机器中的一具滚珠。

上述想法也适用于不动的形状。某些艺术家，特别是立体派艺术家，当他们表现人体时，往往赋予它某些非有机体的形

<sup>①</sup> 帕格森：《笑》，纽约版，1911年。

<sup>②</sup> 参考弗西伦《论形式》（巴黎版1939年）一书中，对手的论述。

状：而当他们在表现树木、山岭或云朵的时候，反而使用了灵活多变的曲线去赋予它们以人的特征（如凡高）。在亨利·莫尔的一些作品中，我们能够看到从呆板机械体，到高级水平的曲折多姿的曲线等各级复杂性水平的式样。形状和运动固然能使人联想到生命的东西或死寂的东西，但它们的表现性和意义却并不是由联想所致。相反，只有物体所显示出来的行为和形式本身，才使得眼睛把它们归并到从最简单的存在式样到最复杂的存在式样之间的等级序列中的某一个水平之中。

## 10. 将躯体作为表现媒介

舞蹈演员作为一个人，都有血肉之躯，他的物理重量也是由物理力的大小来衡量的，他对自己躯体内外所发生的一切都具有感性经验，同时还具有自己特定的感情、愿望和目的。然而一旦他被作为一个艺术媒介使用时，除了被观众看到的部分之外，便不再包含别的——至少对观众来说是如此。他的一切特征和行为也同米考特方块一样，全得由自己的表象和行为含蓄地展示出来。如果他的动作像蜻蜓点水那样轻飘自如，那他在秤盘上称出的重量也就在观众的眼里不复存在了，他的全部思慕和向往也就只能局限于他的姿态和手势所能显示出的那么一点；他的灵魂一点也不会超出我们在一幅画中所看到的人物形象所具有的那种灵魂。

当然，这并不等于说一个舞蹈演员与一个抽象的式样完全等同。图 259 (a) 是画家康定斯基按照舞蹈家巴鲁卡的一幅演出照片，画出来的抽象式样（这幅照片如图 259b 所示）。我们看到，康定斯基的这幅抽象式样，确实是保留（甚至加强了）这个正在起舞的身体的某些特征——它的对称性，它那下



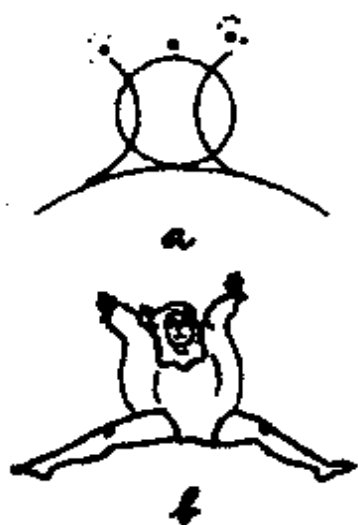


图 259

蹲的姿势以及手指从一厚实的基干向外伸展等。<sup>①</sup>但是，它仍然缺少一个真正的人体所具有的种种特征。要说明这一点，只要我们转而看一看那张具有强烈的能动性质的照片，就足够了。从照片中可以看出，人体的姿势已经偏离了正常的位置，由两条腿形成的式样并不仅仅是一条平缓的圆形曲线，而是向两侧作出的极力伸展：那两条胳膊并不仅仅是方向向上，而是极力向上抬起；头部也不仅仅是三个黑点中的一个黑点（即康定斯基的图中所示的那三个黑点），而是诸感觉器官所处的位置——这就是说，是各种力量出入的中心。

这样一来，真实的人体动作所具有的那些为人们所熟知的性质和机能，就成了整个可见式样的总特征的组成部分。这就为舞蹈家们带来了一个有点棘手的问题。我们看到，在这一整体式样中，那接受信息和指挥一切的神经中枢并不位于整个躯体的中心部位，而是位于顶部。与其它部分比较起来，它是一个比较小的附加物，其活动又是以一种极为有限的方式，由这个小的附加物发出的——例如：脸部作出的种种表情、头部转向一个有趣的事物、点头和摇头等。但是，即使这样一些小动作，也很难与身体其它部分的动作配合起来。在日常生活中，有相当一大部分动作是由头部履行的，而躯干则常常是处于静止状态，看上去像是一个毫不相干的单位。手也是如此，一个舞蹈演员可以不用躯体而直接用手臂去表演，例如，在印度舞蹈中，演员就完全可以坐在地上表演，这样一来，舞蹈所要表现的大部分故事情节，完全是靠手的动作来完成的，头部和面

① 图 259 引自康定斯基《平面上的线和点》，慕尼黑版，1947 年。

部仅仅是提供一些伴随性的情绪反应。<sup>①</sup>

但是，当舞蹈涉及整个躯体时，其主要的动作就只能由躯体那最显要和最能动的中心部位去完成，而不能由神经中枢所在的部位完成。假如人体的构造类似一个海星鱼，麻烦就可能少一些了。因此，人体构造所具有的奇特的不一致性，使得舞蹈者不得不把舞蹈动作的最理想的中心，从显赫的精神所在地转移到别的地方。

法国舞蹈教师代尔萨尔特主张，“作为表现媒介的人体，可以分成三个：头部和颈部为精神区域，躯干为精神—情感区域，臀部和腹部为物质区域。此外，胳膊和腿是人体探测外部世界的接触器——附着于躯干的手臂有一种精神——情感特征，而附着于下半部躯干的腿又具有一种物质特征。身体的每一区域又可以进一步分为三个部分。例如，胳膊可以分成具有物质特征的上臂、具有精神—情感特征的小臂以及具有精神特征的手。腿部也可以分为三个部分，这就是：具有物质特征的大腿，具有精神—情感特征的小腿和具有精神特征脚。”<sup>②</sup>

这种置根于希腊传统的理论，与我上面所阐述的有关人体各部分的行为具有不同的复杂水平的理论，是一致的，与我上面所说的分布于人体各部分的感官和分布于人体不同的位置上的其它生理机制的行为也都有不同的复杂性水平的说法，也是吻合的。

舞蹈家伊萨多拉·邓肯也曾说过，灵魂的栖息地是太阳神经丛，而舞蹈动作的能动中心却是人的躯干。这样一个断言，是一个真正的舞蹈家的亲身体会。但是，她的这一断言却掩盖了这样一个事实：在再现人类活动时，由躯干表演出的动作，看上去总好像是在繁殖机能、尤其是性机能的引导下进行的，而不像是在更高级的人类理性活动的引导下进行的。换言之，

<sup>①</sup> 见 A·K·库玛拉斯瓦友在英国大百科全书中论印度舞蹈的片断。

<sup>②</sup> 转引自奈德·肖《舞蹈基础教程》，第 15 页，吉拉德版，1937 年

以躯干为中心的舞蹈，所表现的人看上去像是一个受本能驱使的儿童，而不像是一个有理性的成年人。许多年轻演员在初学舞蹈时遇到的困难之一就是，当他把自己那些由安全的理性控制的动作，转换为“冒失”的本能动作时，都要受到自觉或不自觉的抗拒。这与现代心理学中的某些思潮的影响是有关系的。

但是，舞蹈艺术也与其它所有的艺术一样，它的题材却是象征性的——这就是说，由人体作出的种种表演性动作，其目的在于表现一般的生活和自然。在这样一幅一般化了的画面上，就更有理由把具有独特功能的大脑区域，看作是由非理性的和无意识的力所构成的世界内的高级场所。

在这一点上，舞蹈也有和雕塑相类似的地方，因为在雕塑中，构图的主要成分往往也是身体的中心部位。在某些时候，我们甚至还能在雕塑中看到某些把四肢和头部省略掉的躯体，即不表现精神的躯体。

舞蹈艺术也和其它任何艺术一样，所有的行为都必须从属于一个活动中心。在日常生活中，我们会感到，一旦越过了某些初级的训练阶段之后，不用费好大力气，身体的各部分就能自动地配合：儿童在初学走路时，每走一步都是小心翼翼的，而且走完一步还要停上一停。成年人在学习某种新的动作时，也可以见到类似的缺乏连贯性的动作。在学习舞蹈和表演时，一切动作同样需要从头学起，而且一直要学习到使这些动作以一种更为高级的形式表现出来，或是以一种更为高超熟练的自动动作演示出来为止。当我们感到自我意识尚占优势时，对中心动作的自觉服从就会受到从属动作的突然干扰，从而使整个表演受到破坏。诗人克列斯特在论述木偶剧时，曾经鼓动舞蹈家们以木偶为榜样，因为木偶具有一种永远不会做作的（消极性）优点。“正如你所知道的，当灵魂发现自己并不处于运动的重力中心时，做作就会出现。那些在台后操纵木偶的人，只把提线围绕着重力的中心活动，对其它的地方则不多管。这

样，木偶的四肢看上去好像都是死的，它们仅仅作摆动动作。即使是这些动作，也是按照重力的规律进行着。这对舞蹈来说是一个卓越的品质，也是在大部分舞蹈演员身上难以找到的品质。……让我们看一看年轻演员 F 的表演吧！当他扮演的帕里斯站在三个女神中间把苹果递给维纳斯时，他的灵魂运动——令人十分可怕地——停留在他的肘部。这样一种错误……是不可避免的，因为我们已经偷吃了知识之果，天堂的门都向我们关闭了，留在我们后面的只有小天使。在这种情况下，我们只有绕着这个世界转过一圈，看一看它的后门是否开着。”<sup>①</sup>

实际上，克列斯特把导致优美舞蹈动作的条件大大简单化了。我们看到，从来没有一种优美的舞蹈是在这样一个最低级的配合水平上创造出来的（即活跃的中心活动与死的四肢的结合）。即使那些在台后操纵木偶的人，实际上也担当着一个如何使各个动作都参与到整体当中，并使它们在整体中所起的作用一致起来的任务。

## 11. 能动的身体形象

在舞蹈艺术中，艺术家本人、艺术家使用的媒介和艺术作品，三者都共同融合在同一个物理事物——人体——之中（表演艺术也是如此）。这样一来，就出现了一个表面上看来自相矛盾的结果；就是：虽然舞蹈形象是由人体创造出来的，但观众看到的却基本上不是人体，而是一个真正的视觉艺术品。舞蹈家偶尔也在镜子中看一看他自己，在大多数情况下，甚至对自己表演时的视觉形象也有一些模糊的认识。当然，他作为小组的一员，或作为一个舞蹈动作设计者，也能看到别的演员塑

<sup>①</sup> 克列斯特：《论木偶剧》，载《帕提赞周报》，1947年1—2月号第62—67页。

出来的形象。但仅就他自己的身体来说，他却主要是运用肌肉、肌腱和关节部分的动觉器官作为创作的媒介。这一事实应该特别引起我们的注意，因为某些美学家一再坚持，只有那些高级的感官——视听器官——才能作为艺术创作的媒介。

我曾经说过，一切视觉形状就是力的式样，这一点同样也适合动觉形状。米考特曾经说过：“看来，对于作为现象而存在的身体来说，运动是最重要的，而姿态动作却是在它的运动到达最终阶段时才向我们显示出来的。”<sup>①</sup> 麦劳·旁提也说过：“在我自己看来，我的身体就是姿态动作。”<sup>②</sup> 按照梅洛·庞蒂的这一说法，这一姿态动作与视觉观察到的其它对象是根本不同的，因为它只具有一个情境中的位置，而不具有一个空间位置，“当我站在桌子前面用两只手撑在桌面上时，我的身体重心就落到这两只手上了，而我的整个身体看上去就像是彗星的尾巴一样拖曳在后面。这时，我并不是没有意识到我的肩膀和臀部的位置，但我的目的却是要通过双手的姿势把它们（肩膀和臀部）的位置暗示出来。只要使你看到我那支撑在桌面上的双手的姿势，整个身体的状态也就不言而喻了”。

舞蹈演员主要是通过对肌肉的松紧程度的感觉，以及可以用来区别垂直方向的稳定性和前倾、后仰的危险性的平衡觉，而创造了自己的作品。在考虑为什么这一舞蹈演员通过自己的肌肉感觉创造的作品会与观众所看到的形象之间突然达到一致时，我们必须牢牢记住动觉经验的“动力性质”。这个“动力性质”是这两者之间的共同性质，正是这个共同的性质，才把这两种不同的媒介联系在一起。当舞蹈演员抬起胳膊的时候，他经验到的首先是抬起胳膊时的张力，这个存在于演员胳膊形象中的张力，又通过视觉传递给观众。为了使两种不同的媒介更好地合作，舞蹈家和戏剧表演家必须学会运用适度的张力。

① 米考特：《对因果性的知觉》，第196页，卢浮版，1946年。

② 麦劳·旁提：《知觉现象学》，第116页，巴黎版，1945年。

开始时，他们对这一张力的性质感到心中无数，这种心中无数可能是由米考特曾经指出的那种原因造成的——具有动力性质的身体形象具有十分不明确的界限，它仅仅是一个“动觉的阿米巴”，不具有任何轮廓线。对此，米考特解释说，之所以会出现这样的情况，主要原因就在于身体是这个动觉区域之内的唯一内容，它周围没有任何别的物体，也没有一个把它从中分离出来的基度。这样一来，演员就不能通过物体与物体之间的相互关系，来判断自己运动的方向和强度；身体对周围视域的影响究竟有多大，也不得而知。只有当舞蹈演员能够把握住他的动作所涉及的范围，以及动作的速度应该有多大的时候，才能准确地取得预想的效果。

当然，适当的尺度不仅取决于动作式样在整个表演中所起的作用，还取决于观众所看到的形象的大小。舞蹈演员的动作可以比戏剧演员的动作更扩张一些，因为戏剧演员还要服从于台词。这正如在有声电影中发生的情况一样，如果在画面中加进对话，人物的动作就必须克制一些。舞台表演动作当然比电影表演的动作更夸张一些。在一个特写镜头中，眉毛稍微一动，所产生的效果就可以与一个长镜头中那夸张性的突然动作，在效果上相等。为了满足这些要求，舞蹈演员和戏剧演员就必须创造出适宜的动觉标准和速度标准。

## 12. 机械性的动作和复制性的动作

长期以来，艺术中能动的视觉形状就一直局限于由舞蹈演员和戏剧演员表演的那些形状。这就是说，在这一领域之内的任何创造发明和艺术构图，从来就没有超出过用人的构造骨架所完成的运动式样。人体的重量永远是构图应该考虑的一个因素，它的材料永远也只能由人体形象来提供。但是，运用人的躯体作为题材所取得的形状和运动，最多不过能够近似地达到

预先希望的准确性。此外，这种形式几乎使所有的表演都带有即席表演的性质，因为它总是不能对那些不适当的外部刺激和不完美的时机给予有效的校正。结果，表演艺术水平就必然永远停留在原始素材水平和精心控制的准确艺术形式之间，踏步不前。

以后，人们曾多次尝试运用“人造动作”去代替以人体为媒介的动作。但是，只要这种创造脱离不开机械手段，就必然会在创造出的形象中保留着原始媒介材料的痕迹。机械手段只能创造出精致的玩具，而创造不出具有动力性质的艺术式样。当某些现代派雕塑家致力于活动雕塑试验时，他们最终只能作到在控制它的运动和将它局限于简单的转动这两者之间选择（这与它们精心设计出的形象很难一致）。他们或许能使这种“活动装置”的关节自由地活动，从而表演出一种滑稽的和偶然性的式样，但这种式样只能使观众感到愉快，却不能使他们对它的万花筒般的千变万化表示赞赏。同样的局限性也降低了那种通过镜子、透镜和映画器在银幕上制造出来的所谓“光线运动交响乐”的效果。

只有动画片所表现出来的那种视觉运动，才能够避免机械性。当这种新式技术与摄影技术结合起来时，不仅能够复制和操纵人体的运动，还能复制另外一些大大小小的自然物体的运动。通过摄影镜头的运动，它可以使不动的物体动起来，也可以限制重力规律对运动的限制。尤其重要的是，这种活动绘画技术还给图画的形状增加了运动性这一新的维度。这是一种最有前途的艺术手段，然而在艺术中却只有为数很少的几个先行者使用它。在艺术领域中所目睹的这一切，使我深深地感到，运动将会大大加强“抽象”艺术的直接表现力，一种没有运动的形式排列，只不过能使眼睛愉悦而已。

---

# 第 章

---

## 张 力<sup>①</sup>

当我们说某人看到了运动时，一般是指他看到了某一物体位置的移动。这样一种位移，不仅可以直接从物理事物观察到（如正在飞的鸟），还可以间接地从物理事物中观察到（如我们观看月亮从地平线上升起来）。除此以外，还可以在那些不存在物理运动的地方观察到，如人们在电影银幕上看到的运动和所谓的自动运动感等。当我们在一间漆黑的房间里观看一支微弱的灯光时，就会看到，它总是飘忽不定地跳动着（灯光本身不动），这种跳动大约是由于眼部肌肉的应变造成的。不管上述各例中所涉及到的运动知觉的来源何处，反正我们在其中看

---

<sup>①</sup> 这一章是根据阿恩海姆《运动反应中的知觉和审美特征》写成的。载《个性心理学杂志》1951年第19期第265—281页。



到了运动。

## 1. 不动之动

“运动”一词，有时还可以表达某种与传统的运动意义极为不同的另一种运动。T. S·艾略特曾经这样说过：“一个中国式的花瓶，虽然是静止的，但看上去却在不断地运动着。”<sup>①</sup>

对于这种不动物体之中的动，我们还可以在希腊雕塑的褶皱中，或在巴洛克式建筑物正面的漩涡饰中见到。艺术家们认为，这种不动之动是艺术品的一种极为重要的性质。按照达·芬奇的说法，如果在一幅画的形象中见不到这种性质，“它的僵死性就会加倍。由于它是一个虚构的东西，本来就是死的，如果其中连灵魂的运动和肉体的运动都看不到，它的僵死性就会成倍地增加”。<sup>②</sup>

很明显，绘画作品中根本不存在真实的运动，如果提因尼莱托画出的天使果真能在画中的空间中飞翔，我们准保以为，这是惊人的奇迹出现了。

在绘画和雕塑中见到的运动，与我们观看一场舞蹈和一场电影时见到的运动，是极不相同的。在画和雕塑中既看不到由物理力驱动的动作，又看不到这些物理动作造成的幻觉。我们从中看到的，仅仅是视觉形状向某些方向上的集聚或倾斜，它们传递的是一种事件，而不是一种存在。正如康定斯基所说，它们包含的是一种“具有倾向性的张力”。<sup>③</sup>

那么，这一知觉性质的基础和本质究竟是什么呢？

① T. S·艾略特：《四重奏》第9页，纽约版，1943年。

② 达·芬奇的这一段话转引自卡尔·尤斯提《文克尔曼和他的同时代人》，第3卷，第480页，莱比锡版，1923年。

③ 康定斯基：《平面中的点和线》，慕尼黑版，1926年。

传统的联想说在解释这种现象的时候，免不了还是一套老生常谈。按照这种解释，这种运动并不是作品固有的，而是观赏者在观看过程中把自己以往的经验加入到作品中去的。由于我们都学会了在经验中把运动同奔跑的人或倾泻而下的瀑布联系起来，每当我们看到这样一个与运动有着必然联系的形象时，即使从中并没有直接知觉到真正的运动，也会将位移的因素强加给它。

这种解释可以在某些专门评述鲁奥沙赫墨迹试验的文章中找到。鲁奥沙赫的这些试验是为了发现人们对墨迹作出的种种不同“动感反应”而设计的。<sup>①</sup>

然而，我们眼前那许许多多用快镜头拍摄的照片却向我们表明，虽然从某些专门拍摄动态姿势的照片中，能看到足球运动员或舞蹈演员那栩栩如生的运动，但在相当一部分这样的照片中，运动员和舞蹈演员却是僵硬地凝冻在半空中，看上去像是得了半身不遂症似的。在一幅优秀的绘画或雕塑作品中，人的身体看上去总是按照一种自由的节律运动着；而在一幅低劣的作品中，身体就显得呆板和僵硬。很明显，在上述所举的各种例子中，不管是优秀的作品还是低劣的作品（照片、雕塑、绘画），其题材都是运动着的物体，因而照理都应该引起观众的运动联想，可是为什么我们能从前一种作品中看到运动，而从后一种作品中就看不到运动呢？事实证明，当我们观看一幅低劣的绘画作品时，虽然知道它表现的题材是运动的，但却不能从中知觉到运动，即使有意地去寻找和发现运动，也仍然无济于事。

用联想理论对这种现象所作出的另一种较为雅致的解释，同样也有缺陷。按照这一解释，这种联想其实不是基于运动物体本身（奔跑着的人、瀑布等）进行的，而是根据这些运动物

---

<sup>①</sup> 有关鲁奥沙赫所测验的“动感反应”，参见鲁奥沙赫《心理诊断学》第22页，第25—29页，纽约版，1942年，还可参见本书第十章中有关移情的讨论。

体的形状、方向和亮度值进行的。观赏者从日常生活经验中得知，某些知觉性质总是与运动和运动的物体联系在一起的，例如：物体在水中的运动必然要留下一道楔形的轨迹；鱼、船、箭、鸟、飞机、小汽车等运动物体的全部的或部分轮廓线，都是由集聚的直线或曲线构成的。除此之外，物体所处的倾斜位置，同样也能够暗示出潜在的或真实的运动，因为凡是这种位置，都偏离物体呈现静止状态位置，也就是偏离了呈垂直悬挂的位置，或平躺在地上的位置。另外，凡是快速旋转的车轮、高速运动的汽车、飘扬的旗帜、运动的手臂和腿部等，看上去都是模糊的一片（或是明暗相间）。根据这样一种理论，就得出这样的结论：任何物体的视觉形象，只要它显示出类似楔形轨迹、倾斜的方向、模糊的或明暗相间的表面等等知觉特征，就会给人造成一种正在运动的印象；如果一幅画不能满足这样一些知觉条件，它看上去就是静止的和呆板的。

乍看起来，上述解释不仅基本上合乎事实，而且还具有这样一种优越性：它还能对那些不直接与运动联系在一起的物体（例如建筑艺术和抽象艺术）所造成的运动经验，提供言之成理的解释。换言之，一种具有楔形形状的艺术形式，虽然没有使我联想到一支箭、一条船或别的快速运动的物体，也可以直接从中见到运动。

但在我看来，用同一种理论作出的上述两种解释，都从根本上忽视了这样一个道理：对运动的知觉和对具有倾向的张力的知觉，是完全不同的两种知觉。既然它们把一种不运动的式样所具有的运动性质解释成为知觉到的运动力的后效，那就有可能使我们推想出如下两种可能性：①视觉艺术品应该产生出运动幻觉；②虽然视觉艺术品中包含着能够运动的题材和知觉特征，但它们仍然不能产生运动幻觉，这样一来，这些画和雕塑就会呈现出一种僵死状态，看上去似乎是在运动的过程中突然被制止住了一样（就像我们在一部动画片中突然插入了一个静止的镜头时所造成的那种效果一样）。

按照这一理论去推测，最起码可能会发生这样的事情：一幅画，假如其构图能够呈现出一股实际的运动倾向，这一倾向将会大大提高这幅画给人们造成的运动经验。



图 260

然而事实却与这种推测恰恰相反。我在本书的开头曾经说过，在那些不太平衡的构图中，各个形状的位置不仅显得不稳定，而且看上去总好像有一股想要移向另一个更加合适的位置的倾向。这种倾向不仅不能使画具有运动感，而且会给人一种十分不舒服的僵死感。它的形状看上去十分生硬，似乎是在一个十分偶然的位置上突然被冻结了似的。时间这一维度本来不属于这种静

态的视觉艺术，也被人们说成是这种静态艺术中的一种性质，并且以此作出一个不符合事实的解释。对此，我们只要对艾尔·格雷柯为圣·耶洛玛绘的那幅画像加以分析也就说明问题了（见图 260）<sup>①</sup>。

这幅画中的人物，其胡须看上去飘动自如，因为胡须向右的运动趋势，大抵与左边的手和书的位置达到平衡。如果观看时把图中所示的虚线下方的物体全部掩盖起来，这种平衡就会遭到破坏。这时，胡须像是被电扇或是别的什么吹倒了一样，看上去总好像是要回归到它在垂直方向上的悬垂状态。这一回归的趋向不仅使它看上去没有运动感，而且失去了它在完整的画面中的飘洒自如状态。在这一不完整的画面中，它的自由飘

<sup>①</sup> 此画为纽约的弗雷克收藏。

动似乎是突然受到了冻结，显得极其僵化呆板。这一事实证明，那种认为“只有当事物中清楚地显现出一种正在发生实际变化的倾向，或呈现出一种运动受到制止的倾向时，才能体现出画家和雕塑家所说的那种不动之动”的看法，与事实是不符的。

## 2. 具有倾向性的张力

如果不动形式中的“动”是观察者基于以往的经验强加到知觉对象上面的附加性质，这种性质就必然是间接的和微弱的。因此，也就对艺术家的创作没有多大价值。通过上述分析，我们已经比较清楚地认识到，知觉式样的这种“动”，并不是以往的运动经验向知觉对象的投射，而是一种独立的知觉现象，它直接地或客观地存在于我们所观看到的物体中。那么，这种知觉性质的心理根源和心理条件又是什么呢？我们在开始章节中说过，从本质上说，一切知觉活动都是能动的活动。按照这一道理，仅仅把视觉经验描写为对物体的某些静止性质（如距离、角度或波长）的把握，显然是不够的。知觉活动所涉及的，是一种外部的作用力对有机体的入侵、从而打乱了神经系统之平衡的总过程。我们万万不能把“刺激”想象成一种把一静止式样极其温和地印在一种被动的媒质上面的活动，所谓“刺激”，实则是用某种冲力在一块顽强抗拒的媒质上面猛刺一针的活动。这就好像是一场战斗，由入侵力量发起的冲击，遭到生理力的反抗，后者挺身而出，拼死消灭入侵者，或者至少要把这些入侵的力转变成为最简单的式样。这两种互相对抗的力相互较量之后所产生的结果，就是最后生成的知觉对象。

这就是说，在任何情况下，“刺激”都不会造成一种静止的式样，只要光线刺激到达大脑的视觉中心，推力和拉力就会

持续一阵子，最后产生出的相对稳定性不是别的，而是相互对抗的力达到的暂时的平衡或动态平衡。我们是否有理由认为，只有这一场斗争的结局，即各方面的相对平衡，才能在视觉经验中反映出来呢？生理力本身的活动和表演过程难道不应该在知觉中具有自己的对应物吗？我认为，我们在不动的式样中看到的“运动”或“具有倾向性的张力”，恰恰就是由这样一些生理力的活动和表演造成的。换言之，我们在不动的式样中感受到的“运动”，就是大脑在对知觉刺激进行组织时激起的生理活动的心理对应物。这种运动性质就是视觉经验的性质，或者说，它与视觉经验密不可分，正如视觉对象的那些静态性质——形状、大小、色彩，与视觉经验密不可分一样。对于那些比较敏锐的眼睛来说，即使从一幅最简单的式样——白色基底之内只有一个黑点——中，也能看到这个黑点如何从中心位置向外周扩张、又如何遭到周围背景之反作用力的抵制的景象。事实上，一切视觉现实都是视觉的活动造成的。只有视觉的活动，才能赋予视觉对象以表现性，也只有具有表现性的视觉对象，才可能成为艺术创造的媒介。

还有一种理论认为，从视觉对象中看到的运动力，应该归功于观察者本身的动觉。<sup>①</sup>在此，我们有必要对动觉的作用稍作分析。鲁奥沙赫及其助手们认为：视觉对象本身不包含别的，而是静止的式样；即使题材本身能暗示出运动，也不能把运动性解释为视觉对象的性质，只有联想作用才能把视觉对象与“运动”联系在一起。为了赋予知觉对象以运动力，观察者必须借助于记忆的作用，去回想一下当他自己的身体处于画中所描写的那种情况时，自己的感觉是个什么样子。如果画中的那个男人正在握紧拳头，那么，在观赏者的身上也必然会感受

---

<sup>①</sup> 动觉理论是由朗吉费尔德在他的《审美态度》第五章和第六章提出来的（纽约版，1920年）。对于以动觉理论对空间知觉的解释的批判，请参见本书《空间》一章。

到握紧拳头时肌肉的松紧程度。

以上我曾经指出过，把负责空间知觉的感官所作的事情，说成是由非视觉感官完成的，这是错误的。这样一种广为流传的错误解释，主要基于下述假说：在与知觉对象的接触方面，触觉比知觉更为直接；动觉比视觉在接受张力经验方面，更为直接。必须指出，那种使肌肉、关节、筋腱运动起来的物理力，并没有通过感觉神经传递到大脑当中，大脑从感觉神经中接受到的东西，只是那些能够代表这些力的作用（即这些力在身体中所产生的扩张和收缩）的信息，如果伴随着这些信息产生出了张力经验，这些（张力经验）肯定不能归结于对于肌肉

是对所谓的“伽玛运动”的研究。<sup>①</sup>

所谓“伽玛运动”，就是当一个物体突然出现和突然消失时我们看到的运动。当我们在夜间观看一盏突然闪亮的交通信号灯时，它的光芒看上去似乎是从中心向四面八方扩展着；而当它突然熄灭时，它的光线看上又似乎是向中心部分收缩着。试验证明，这样一种运动往往会随着物体本身形状和空间定向的变化而有所不同。它的运动方向基本上与物体本身构造骨架的主轴方向一致。用纽曼的话来说，它们是沿着力的作用路线运动的。这种运动大体上是从一个图形的中心位置上发出来的。如果物体本身是一种圆盘形，它就向四面八方发射〔图 261 (a)〕；如果物体的形状是长方形的或正方形的，它就沿着它们的边线向外发射；〔图 261 (b)〕但也有沿着正方形的对角线向外发射的例子〔图 261 (c)〕。如果物体是一个星状体，运动就会沿着向外伸出的角向四面八方发射〔图 261 (d)〕；一个等边三角形，如果是以第三条边为底直立着的，运动就会以这第三条边为基地，沿着其余的两条边向外和向上发射，从而使这两条边看上去就好像是在顶点位置上用链条接合起来似的〔图 261 (e)〕，如果上面的三角形在眼前暴露的时间很短，运动就会从基底一直向顶点方向冲去〔图 261 (f)〕；如果正方形或三角形是以一个角为基底矗立着，运动就会沿着各个角均匀地向外发射〔图 261 (g)、(h)〕。以垂直定向上的运动和水平定向上的运动相比较，水平定向上的运动趋势要比垂直定向上的运动强烈得多；就垂直定向上的各个方向的运动比较，向上的运动趋势就比向下的运动趋势强烈些；关于这一点我们可以从图 261 (b) 中得到证实。从图 261 (b) 中，我们可以看到，向两侧发射的运动最明显，向上的运动趋势就较弱一

<sup>①</sup> 见林德曼在《伽玛运动》一文，载艾里斯：《格式塔心理学探源》第 173—181 页，纽约版，1939 年。还可参见艾德温·B·纽曼《对伽玛运动现象的探索》，载德国《心理学研究》，1934 年第 19 期，第 102—121 页。



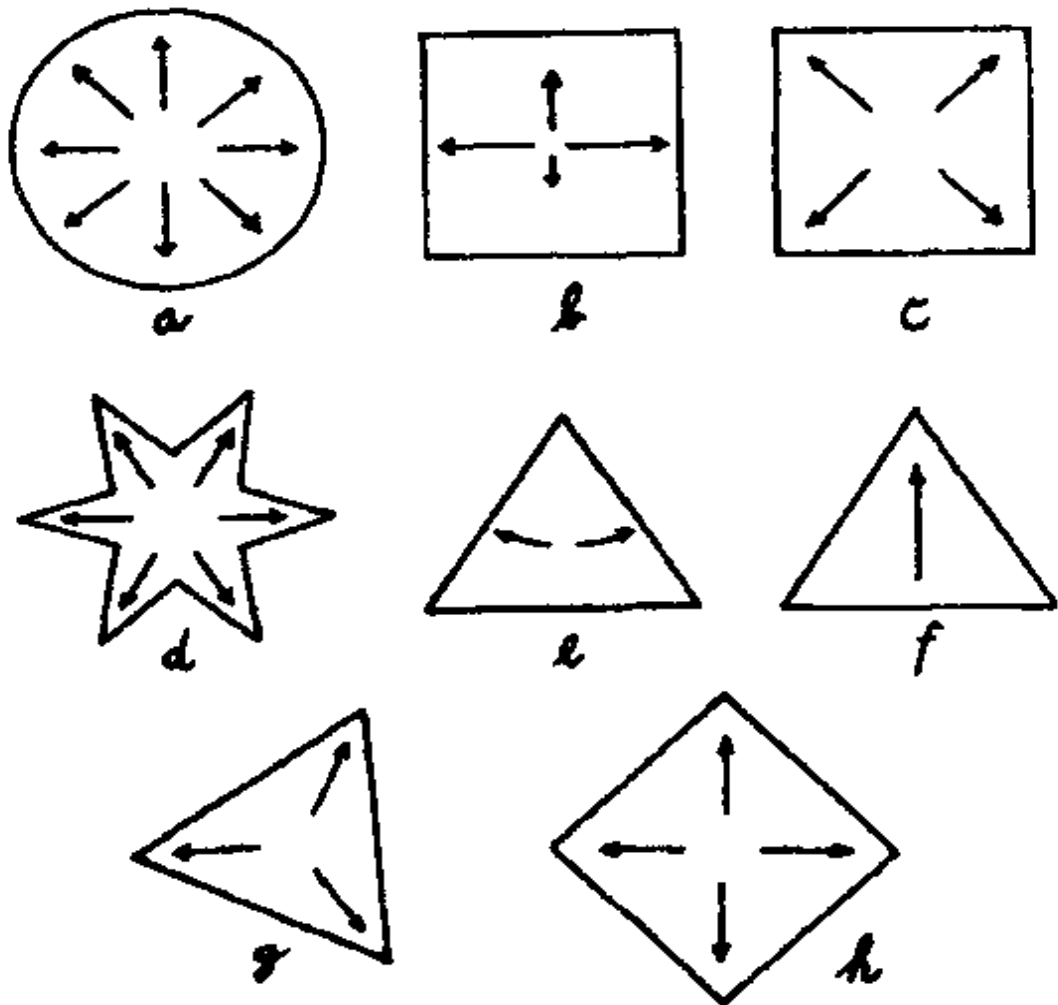


图 261

些，而向下的运动趋势几乎看不到。

从以上列举的诸种“伽玛运动”中可清楚地观察到，知觉力在创造式样时所进行的种种活动。如果我们从上述观察中得到下述一种假设，看来也是不过分的。这个假设就是：对“伽玛运动”所具有的特征的解剖，也就是对我们在通常情况下在静止式样中所观察到的运动特征或张力特征的解剖。到目前为止，这种剖析还只是在少数几个基本式样中进行着，如果我们继续对那些更加复杂的形状和结构进行试验，必将为心理学家和艺术家提供更多的和更有价值的帮助。

第二种间接方式是来自于俄普恩海默和布朗对运动力的研

究<sup>①</sup>（见上一章）。

这些研究证明，当直线或长方形的空间定向与运动的方向一致时，它在通过视域时的运动速度看上去就比它们的空间定向与运动方向垂直的情况下的运动速度快得多。此外，视觉对象的运动方向最倾向于和对象本身的主轴方向一致，其次是倾向于与对象本身的主轴相垂直的方向相一致。布朗还注意到下述现象：一个圆盘状的物体，在向上方运动时，看上去就要比它向水平方向运动时的速度快得多。这种特征与我们在正方形中观察到的“伽玛运动”的特征是一致的。如果向上的运动比向两侧的运动费力得多，那么，当这两个方向上的客观速度相等时，向上运动的速度看上去就似乎是快一些。（这种现象十分类似于我们在讨论大小现象时所见的那种现象，如果一个正方形的四条边相等，垂直方向上的边看上去就比水平方向上的边长一些。）

### 3. 能够创造“运动”的式样

试图探查不动式样中所具有的“倾向性的张力”的性质和状态的试验，至今还没有人作过，因此，我们必须依赖于个别观察者的眼睛。而在这一方面，最有价值的材料来自乌尔富林对巴洛克风格的研究。<sup>②</sup>

---

<sup>①</sup> 见俄普恩海默《视觉对运动和静止的感知》，载德国《心理学研究》1935年第20期第45页。还可参见布朗《对速度的视知觉》，载德国《心理学研究》1928年第10期第100—101页。

<sup>②</sup> 乌尔富林说过：“缓和性和运动性是巴洛克风格的两个原则，它的目的不仅在于取得完善的结构形体……而且要取得一种事件性，即表现在这个形体中的某些特殊的运动。”见乌尔富林《文艺复兴风格和巴洛克风格》，第59页，慕尼黑版，1888年。还可参见维廉姆·弗莱明《巴洛克艺术和音乐中的运动要素》，载美国《美学与艺术批评杂志》，1946年第5期第121—128页。

众所周知，巴洛克风格的主要特征之一，便是它的“运动性”。在下面的论述中，我还要涉及其它的艺术风格。

“运动性”首先取决于比例。举例说，当艺术由文艺复兴风格发展到巴洛克风格时，建筑艺术中所喜爱的形状就由圆形和正方形转变为椭圆形和长方形。这样就“通过比例上的改变创造了张力”。我们在观看房间、庭院和教室的设计图时，会对这种现象看得更加清楚。<sup>①</sup>

在圆形中，由于运动力是向各个方向均匀地发射着的，所以这些力都可以互相抵消，结果，就造成了圆形式样的静态特征。在儿童绘画能力的发展过程中，他首先掌握的形状也是圆形，因为儿童在最早的阶段上还不能分辨方向。在正方形中，由于垂直轴和水平轴上的力和两条对角线上的力都是平衡的，所以看上去也具有静态的特征。但是椭圆和长方形就不同了，在它们那较长的轴线上，已经有了某种倾向性的张力，致使其运动沿着一个特殊方向发射，而不是从各个方向同时向周围的环境入侵。由于整个图形都具有了方向性，其中的每一条具体的线条也都展示出一种向这个主要方向的运动倾向。事实上，这是所有的线条画所具有的最基本的动力特征。

严格说来，在一个长方形或一条直线中，各部分的比例只能确定它们的空间定向而不是运动方向。一个呈水平定向的长方形，其运动方向既可以向左，也可以向右，还可以从中心开始同时向左和向右运动。举例说，我们在一个长方形和一所大楼那对称的正面中所看到的伽玛运动，就是如此。然而，这种运动方向上的模糊性，又完全可以通过前后联系加以消除。举例说，如果长方形是坐落在一个比较坚实的基础上，张力的方

---

<sup>①</sup> 可对照罗马圣皮特大教堂的设计图，一开始时的设计图是一种以中心为对称的希腊十字形，后来便重新设计为长方形。在鲁弥夫·维特库俄《人文主义时代的建筑原理》第一部分中（《瓦伦堡学院报》第19期，伦敦版，1949年），也谈到了文艺复兴时期建筑学家对中心对称图式的偏爱，以及他们对这一设计图式的哲学解释。

向就会指向与这个坚定的基础对立的自由端。这与我们平时看到的胳膊、腿和树枝等等物体中从主干开始向外伸展的现象道理上是一样的。我们还从伽玛运动中得知，在垂直定向上，向上运动的倾向总是比向下运动的倾向大，这对确定一个圆形的运动方向是很有帮助的。这就是说，任何一种支柱，它的运动方向总是向上的，而不是向下的。

在一个长方形或某种与长方形比例相同的线条中，运动感显得并不太强烈。这也许是因为长方形形状的对称性和平衡性比较强的缘故。但是，对于一个不沿主轴对称的三角形或楔形来说，情形就不同了。人在观看这类图形时，视线总是在较宽的一端和较窄的一端之间往复移动着。从楔形形状中，我们可以看到运动力由基底向高峰逐渐增强（或由高峰向基底逐渐变弱）——这是对于“一切知觉梯度都能创造出运动感”这一总体原则的第一个例证。

16世纪的画家和作家拉玛佐在论述绘画中的人体比例时，曾经对于楔形的运动感作过如下有名的评论：“一幅画，其最优美的地方和最大的生命力，就在于它能够表现运动，画家们将运动称为绘画的灵魂。在所有能够造成运动的形状中，没有一种能够抵得上火焰的形状。按照亚里士多德和其它一些哲学家的看法，火焰的形状是所有形状中最活跃的形状，因为火焰的形状最有利于产生运动感。火焰的最顶端是一个锥体，这个锥体看上去似乎是要把空气劈开，向上伸展到一个更加合适的地方。”<sup>①</sup>

在评论中，拉玛佐还得出了“具有楔形形状的人体是最美的体型”的结论。

在楔形中，其运动方向上的模糊性要比一个正方形小得多，因为在这样的形状中，运动的方向一般是朝向顶点的，这

---

<sup>①</sup> 拉玛佐的这段话转引自伊莉沙白·吉尔莫·霍尔特的《文学作品中的艺术史片断》第261页，普林斯顿版，1947年。

样就产生出了某种类似箭头前进时的运动效果。产生这种效果的最终原因，大概是由于较宽的那条边在整个形状中履行了一种坚实基底的功能，使运动从基底开始，逐渐向细的一端前进。在尖塔、金字塔和方尖碑中，这种向上的运动还可以借助于建筑物本身的体积和坚实的基底而得到进一步加强。此外，由于这些建筑物都是垂直于地面的，这就决定了它们的内在运动倾向必然是向上伸展的（根据“伽玛运动”，在垂直的定向上，运动的方向一般是向上的）。

在第五章中，我还曾经指出过，一个平面式样，其立体感是来自式样本身所固有的张力。如果我们将这一原理运用到目前的讨论中，它就会使我们得出这样一个结论：在那些具有立体感的平面式样中，总是存在着一种向着较简单的式样运动的趋势。关于张力的作用，那些解释立体感的理论，只能作出部分地解释，例如：在知觉中，一组集聚性的直线并不能被完全转变为平行的线条，它们总是在一定程度上保留着自己的楔形形状，而这种逐渐变窄的楔形形状就大大地加强了三度空间本身的运动特征。中心透视法能够在画面中产生出一连串的箭状体，这些箭状体的基底都位于前景，运动从这些基底出发，逐渐向着地平线上的没影点伸展。因此，我们从中心透视画中觉察到的深度就不仅仅是一种静态的距离，而是一种具有方向性的运动：从观察者所在的位置向着无限深远的地方的运动。然而，在这种式样中，运动方向同样也是具有模糊性的，因为在这些透视楔形中，靠近观察者的较宽的一端是无限的，它们仅仅是被遮盖着，而不是由画的框架或观察者的视域边界封闭起来，而那个远离观察者的较窄的一端，却又往往是落到了一段有限距离之内的坚实的物体上。举例说，在一幅再现房间的透视画中，那些向远处一端集聚的墙壁、天花板、地板，都在后墙上找到了自己的落脚点。这样一来，就会造成一种从远处的基点向着观察者附近的开放区域（或自由端）前进的渐强运动。

楔形形状的一个变种，就是各个空间层次之间的逐渐联系，这种逐渐联系代替了那种与倾斜的侧面相交时所呈现出的相对突然和相对呆板的直角转折和逐渐变窄倾向。乌尔富林曾经指出，巴洛克风格所喜爱的那种所谓的半露圆柱，就体现了一种逐渐联系。通过这样一种逐渐联系，墙壁的面就逐渐地伸向半壁柱的面。“这样一种设计往往使人想起了音乐中的半音阶”，由于它的宽度逐渐变小，就使这个凸出于墙壁之外的半壁柱呈现出极强烈的运动感。一个外用的楼梯也能完成与此相类似的机能，从而使建筑物那垂直定向上的砌料看上去似乎是从水平面上逐渐地升起来似的，假如人站在这样的楼梯上从上往下看，整个结构看上去就像是逐渐消失在地面上。这就是说，这样的建筑在眼睛看来并不是静止地矗立在地面上，而是从中呈现出一种逐渐上升或逐渐下降的运动。

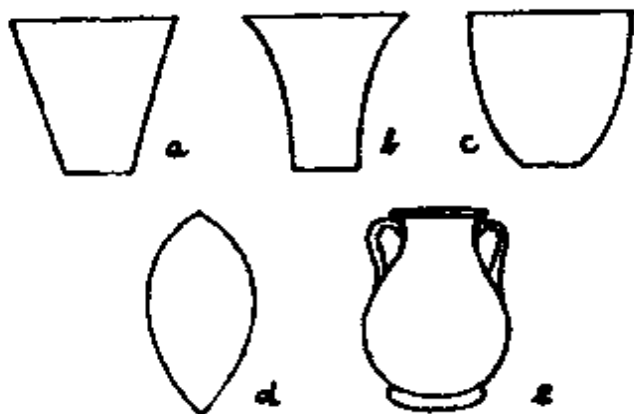


图 262

当集聚的直线作为一种静止的要素出现时，它便会保留着这样一种性质——在宽度上由宽变窄的运动保持一个不变的速率。如果我们将图 262 中的 a、b、c 三图作一比较，就会看出，当我们在一个纯粹的楔形形状中造成一种渐强或渐弱的变化速率时，图形的轮廓线所具有的运动感就会变得更加强烈。在图 (b) 中，其侧面的两条轮廓线的分离是通过大胆地向外部推斥完成的，这样就使得圆形所呈现出的分离运动大大加

强。在图 (c) 中，两个侧面边线的分离越是靠近上端，其速率就越慢，这样就使得它的分离呈现出一种比较和缓的运动倾向。我们看到，不管是 (b) 还是 (c)，其中的运动力都显得极其活跃，这就是说，形状越是复杂，它的有机特征就愈加显著（参见第八章）。在图 (d) 和图 (c) 所代表的花瓶和树叶的形状中，由于运动过程发生了方向性的转变，这种运动就显得更加自由。如果读者用一张白纸把这两个圆遮住，然后从上往下将这两个式样一部分一部分地逐渐暴露出来，就会从中得到运动力以各种不同的速率扩张和收缩的体验。

巴洛克风格还运用曲线形式的渐强和渐弱，来增加式样内部的张力。假如把窗子上方的山墙由直线形的改变成拱形的，

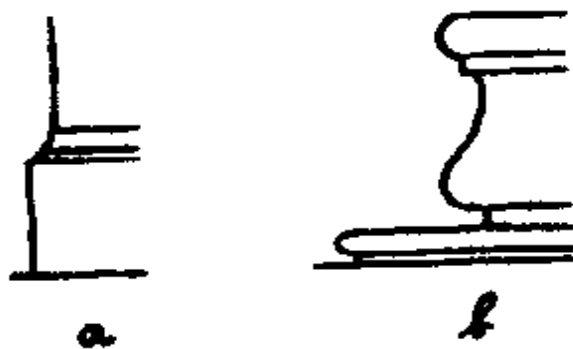


图 263

那原来的三角形式样就会被一种更为活跃的上升运动和下降运动所代替。同理，那种筒形的拱顶有时也可以传递出“空间向上生长的活动”。图 263 (a) 和图 263 (b) 是乌尔富林对早期文艺复兴时期的建筑物的柱脚和米开朗基罗设计的建筑物的柱脚比较时，所绘出的两个图形。<sup>①</sup>

此外，在巴洛克式的建筑物中，还经常看到那种由树叶形和果实形组成的垂花饰，其作用是将一个新月形的曲线和一种宽度上渐强和渐弱的趋势结合起来，而它那倾斜的涡旋形饰，

<sup>①</sup> 见乌尔富林《文艺复兴风格和巴洛克风格》第 47 页，慕尼黑版，1888 年。

则有助于使正面的逐渐扩大，被看成是一种逐渐成长的活动。

#### 4. 由倾斜造成的动感

如果想使某种式样包含着倾向性的张力，最有效和最基本的手段就是使它的定向倾斜。倾斜被眼睛自觉地知觉为从垂直和水平等基本空间定向上的偏离，这种偏离会在一种正常位置和一种偏离了基本空间定向的位置之间，造成一种紧张力，使偏离了正常位置的物体，看上去似乎是要努力回复到正常位置上的静止状态，它看上去或是被那个与基本空间定向一致的构架所吸引，或是被它排斥，亦或是干脆脱离了它。无论是儿童和原始人类，一旦掌握了绘制倾斜定向的技巧，就等于是掌握了区别静止和运动的技巧——举例说，掌握了区别一个正在行走的人和一个人静静站立的人的技巧。奥克斯特·罗丹说过，为了在一尊半身雕塑中暗示出运动，他经常赋予塑像“某种倾斜性，某种具有表现性的方向，借以加强外貌的含义”。<sup>①</sup>

要想使一个二度的艺术品和一个三度的艺术品有所区别，就必须使用倾斜。乌尔富林曾经描述过，绘画从文艺复兴风格向巴洛克风格转变期间，艺术品那倾斜的表象是如何变得愈来愈重要的。开始时，仅仅是单个的人物和物体被赋予倾斜的位置，“最后，整幅画的轴线、整座建筑物的空间、整组构图都变成了倾斜的。”对于倾斜产生的效果，我们可以从狄因托莱托的《最后的晚餐》中看出来（参见图 217）。

在许多油画和线条画中，作品所使用的媒介本身，也可以通过使笔划和明暗线条倾斜，作为加强其运动感的因素。

倾斜所产生的效果，有时还可以借助观赏者掌握的有关物体的正常位置和知识而得到加强，因为这样的观赏者能够更敏

<sup>①</sup> 罗丹：《艺术》第 66 页，波士顿版，1912 年。



锐地觉察该物体从正常位置上的偏离。举例说，一个 y 形式样，当用它去表现一个抬起手臂的人时，就比用它去表现一棵树的树叉时，呈现出更大的紧张力，因为向上的树叉总是被看成是处于正常位置上，而胳膊却是暂时举起来的（可以将这一叙述与康定斯基为某个舞蹈演员的姿势所作的那幅线条画作一比较）。总之，知觉位置所显示出的紧张力的大小，不仅与画本身的固有构架有关，而且与观赏者对该物体在正常位置上的姿态的记忆痕迹有关。举例说，在观赏者的记忆痕迹中，胳膊的正常位置是下垂的。

然而我们却不能由此就假定说，倾斜性之所以会产生运动感，主要原因就在于它被观赏者看作是某一实际运动过程中的一个短暂阶段。事实上，倾斜是否能产生出运动效果，最主要是要看物体偏离那个较为稳定的空间定向的程度。一幅荷兰风景画中的风车，如果它的手臂是呈水平——垂直定向的，



图 264

看上去就是一动也不动的〔图 264 (a)〕；如果它的两只手臂呈现出互相对称的对角线姿势，观赏者便只能看到极微小的动感〔图 264 (b)〕；如果其两只手臂处于一种很不对称和极为不平衡的位置上，就会产生强烈的运动效果〔图 264 (c)〕。即使在观赏者预先认识到，这三种位置是同一实际运动过程的三个不同阶段，情况也是如此。

每一种再现运动的画，看上去都表现出某种活动所达到的极限动作（即幅度最大的动作）。举例说，在姆威布雷奇制作的那套表现一个铁匠整个锤击动作连环照片中，<sup>①</sup> 只有在那幅铁锤举得最高的照片上，才能见出铁锤的最大冲击力，而在那些表现铁锤运动的中间阶段的照片上，却看不出这是锤击活动

<sup>①</sup> 艾德·维尔德·姆威布雷奇：《运动着的人物画》，伦敦版，1901年。

的过渡阶段，而看上去倒好像一把铁锤被缓慢地抬起来似的。这就是说，某种运动动作的强度，只能取决于它偏离正常位置的角度。举例说，在拍摄某个人正在走路的情景时，要想使这个人看上去好像正在快速前进，就必须使他的腿大大地偏离正常位置。

在那些被用于说明绘画之运动效果与实际运动姿势无关的众多事例中，最有趣的是雷那赫列举的那个。雷那赫曾经说过：在欧洲艺术的漫长发展过程中，艺术家们共积累了四种表现奔马的姿态。而在这四种姿态中，只有其中的一种被快镜头拍摄证明是“正确的”，这就是公元前5世纪雅典艺术家们所使用的那种姿态。这种姿势到罗马时期就已经被完全抛弃了，在中世纪艺术和现代艺术中也再没有见到过这种姿态，而且，直到巴台农神庙的中楣被发现之前，就没有人知道这样一种姿态。<sup>①</sup>



图 265

另外三种奔马姿势，是使马的四蹄向外部伸展，就像我们在席里柯所绘的《爱普松高原上的赛马会》中所看到的那种奔马姿态（图 265）。这种奔马姿态在锡尼、波斯和中国艺术品中也常见到。直至 18 世纪时，这种姿态才传入欧洲。最先

<sup>①</sup> 雷那赫·洛蒙：《古代艺术和现代艺术中对奔马的再现》，载《卢浮考古》1900—1901 年第 36 期第 217—251 页，第 441—450 页，第 37 期第 244—259 页，第 38 期第 27—45 页，第 224—244 页，第 39 期第 1—11 页。罗丹在其著的《艺术》第 77 页中证明了这种奔马姿势的确与现代人画的奔马不同。此外罗伯特·莫里斯·奥格顿还在他著的《艺术心理学》第 213—215 页中（纽约版，1938 年）复制了藏于巴黎卢浮宫的格雷考尔特画的奔马（画于 1824 年），并拿它与一个更“正确”些但又显得怪诞和无运动感的奔马做了比较。

使用这种姿态的欧洲艺术，是英国的彩色版画。当这种古典的式样被快镜头拍照技术证明是错误的时，画家们仍然理直气壮地坚持使用它，而且反过来指责快镜拍照技术是错误的。艺术家们认为，虽然没有一匹马在奔跑过程中会呈现出这样一种姿态（除非跳跃），但是在绘画中却只有将马腿分离到最大限度时，才能将激烈的物理运动转换成绘画的运动力。

卡尔·尤斯提也以同样的理由驳斥过莱辛在《拉奥孔》一文中所提出的有关视觉艺术的“含蓄的片刻”（或译为“暗示性的顷刻”“生发性的顷刻”——译者）的观点。莱辛认为，在绘画和雕塑中，不应该选择某种活动的顶点，而应该选择到达顶点之前的那一片刻，因为只有这一片刻，才会引起观赏者的自由想象。尤斯提认为，莱辛所持的这一自由想象的观点，与艺术的本质水火不相容。他指出，一个艺术家，“不应该让幻想有喘息的机会，而应该运用自己创造的式样，将观赏者的全部想象活动吸引住。”观赏者也不应该“漫无边际地胡思乱想，而应该抓住艺术家的思想（如果他有能力的话）。艺术家渴望得到的最高信任，并不是让观赏者在自己的作品中看到更‘多’的东西，而是接受艺术家本人所看到的東西。”<sup>①</sup>

必须看到，从严格意义上说来，没有一幅画和一座雕塑能够表现出肢体那真实的运动。它们所能表现出来的，最多不过是物体偏离了正常的位置时所蕴藏的张力。任何作品中的铁饼投掷者，都没有真正地去投掷；波尼尼绘的《大卫》手中的投石器，也没有真正地把石头推出去；丢勒塑造的天使，没有把宝剑刺进对手的胸膛；米勒笔下的“播种者”，同样也没有真正地在撒播种子。乌尔富林在一篇论述如何提供插图和如何对插图解释的论文中，曾经批判过那种认为文艺复兴时期的艺术品，都是表现某一事件的特殊时刻的说法。乌尔富林认为，这

<sup>①</sup> 卡尔·尤斯提：《文克尔曼和他的同时代人》第479页，莱比锡版，1923年。

些作品，实际上表现的是整个故事的本质，它们往往将一些属于不同事件的成分结合到同一幅作品中。例如，在都纳泰拉创作的《大卫》中，虽然歌利亚的头已经到了大卫的脚下，但大卫手中的石头却仍然停留在手中没有投掷（歌利亚，基督教圣经中记载的非利士勇士，为大卫所杀）。在他的另一座雕塑《米迪恩》中，米迪恩的宝剑是抬起来的，但并没有去砍霍洛费尔那斯的头，她只是摆出一副经过决斗之后取得了胜利的姿态，而没有去表现顷刻的运动。<sup>①</sup>

历史上最伟大的艺术家，凭自己的直觉认识到，“运动”并不是静态艺术适合表现的题材。<sup>②</sup>于是便将运动转化为蕴含着巨大紧张力的姿势。事实上，这种不受时间限制的永恒性的姿势，最容易通过他们所使用的媒介表现出来。我曾经在最近出版的一本小册子中看到过一幅伦勃朗绘的摩西画像的复制图。<sup>③</sup>

在这幅画中，摩西手中的法典是高擎在手里的，而在这本小册子中所出现的这一复制图的旁边，却又加了这么一个题目——“摩西打开了法典”，旁边还加了一段这样的评论：“学者们最近猜测说，这一题材再现的其实是摩西向人们展示法典的情景。”总之，那些打算表现出某一运动顷刻的作品，只能赋予那瞬间运动姿势以一种非常窘迫的状态。或者说，这样的作品根本就不能表现运动。这方面的一个最好的例证便是那种表现眨眼运动的商业广告。从这样的广告中，我们只能看到一只眼睁着，另一只眼闭着，却根本看不到什么运动。

---

① 乌尔富林：《插图和解释》第72—76页。还可查阅乌尔富林的《艺术思想史》第66—82页，巴斯莱（Basle），1941年版。

② 参见《柏林艺术馆所藏的杰作》第27页，克利夫兰艺术馆出版，1948年。

③ 伦勃朗的原作，作于1659年。

## 5. 由变形造成的动感

事实证明，倾斜手法会产生出一种具有倾向性的紧张力，因为倾斜总是被知觉为偏离了正常的位置。但必须指出的是，我们上面所列举的所有例子中的偏离，都是指位置上的偏离。

实际上，偏离也包含着形状的变形。在以上的章节中我曾指出过，变形是使一个二度的式样看上去具有立体感的条件之一。一个斜方形，由于被看作是从正常位置向深度上的偏离，所以就在知觉中被转换成一个简化的正方形或长方形，这样就消除了由变形产生的紧张力。但是，想要使变形的形状在知觉中得到完全的矫正，也是不太可能的。举例说，人们从平行线形式中，就经常知觉到透视集聚，而且还会使这些相互平行的线条在深度上缩短。这种缩短的倾向愈是接近没影点，就愈加强烈。这种透视缩短也可以被知觉为运动力的收缩，这样就可以在这种收缩中，进一步知觉到一种与收缩力相对抗的反作用力。

在巴洛克风格的艺术品中，可以找到许许多多由变形产生紧张力的例子。乌尔富林曾经指出过，巴洛克风格的那些取代了正方形的长方形式样，之所以受到人们的喜爱，并不意味着，这种长方形比例就是文艺复兴时期盛行的黄金段比例（黄金段比例曾经因为它那比较和谐和稳定的特性而特别受到人们的宠爱）。巴洛克风格中的长方形，是一种比黄金段更加苗条或更加矮胖些的比例，这种比例会造成更大的张力。实质上，这种比例是通过将那些具有较简单比例的长方形拉长或收缩之后造成的。此外，“那些令人看上去十分愉快的拱形结构，也可以造成一种压缩了的椭圆形形状。”那些盘旋的主柱，看上去就好像是某种形状简单的茎干被剧烈地扭曲了似的。其中效果最为显著的，是建筑物正面的扭曲变形，这种变形使得整座

建筑物看上去都蕴含着巨大的张力，“在建筑物的正面，其两端是向内弯曲的，而它的中心部分，却显示出一种指向观看者的活生生的运动倾向。”这种前倾运动和后曲倾向之所以表现得如此强烈，乃是由建筑物的横向收缩造成的，在抵抗这种收缩时，建筑物的正面就给眼睛造成一种由中心位置向前方推进的戏剧性的对称运动，关于这种运动，我们已经在有关长方形的伽玛运动中作过说明。

不仅物体的形状看上去具有运动感，就是物体与物体之间的间隔也具有运动感。在绘画、雕塑和建筑中，凡是把一件物体与另一件物体，或是把同一件物体的各部分间隔开来的空间距离，都会受到这些物体的整体或部分的压缩，同时还可以反过来去压迫这些物体的整体和部分。按照某些尚未曾得到深入研究的原则，从间隔部分知觉到的运动倾向，不仅取决于这些间隔本身的形状、大小和比例，而且还要取决于同这些间隔相邻近的物体的形状、大小和比例。以那些具有特定形状的窗子之间的墙壁为例，建筑师们既可以使它的形状看上去太大或太具有排挤性，又可以使它的形状看上去太小或太具有压缩性，还可以使它看上去恰如其分。在某些绘画的闪光金边和内部的空白中，甚至在更为复杂的“图—底”之间的间隔中，都可以看到类似的现象。乌尔富林曾经说过，在巴洛克风格的建筑中，“其脉搏速度的加快，是通过拱形比例的变化和半壁柱之间间隔距离的变化体现出来的，随着这些间隔的逐渐变小和拱形的逐渐变细，其脉搏的速度也就随之加快了。”

某种形状的内在此紧张力和表现性，还可以通过使该形状被知觉为是另一种比它简单的形状的变形而获得，这一点最容易通过陶器的形状得到说明。举例说，花瓶、陶罐或一般瓶子的设计式样，就很可能得益于某些基本的概念，如“圆球状的肚子”、“圆柱形的脖子（或脚）”、“三角形的嘴巴”等等（如图266所示）。但是，在实际的设计的式样中，却很少见到这样一些纯粹的几何图形。在实际的陶器中，这些分离的几何体全部



图 266

融合到了一个统一的整体之中。经过这样的揉合之后，原来的球形腹部看上去就向上和向下伸展了，那圆柱形的底座也向外扩张了，在揉合过程中所造成的这些推拉、扩张、收缩等，也都能产生极大的紧张力，从而增加了陶器形状的运动感。

表现艺术的某些变形效果，还可以通过观赏者在以往经验的回忆中所得到的未变形的形状而得到加强。我们在艾尔·格雷柯和莱姆布鲁克所塑造的那些人物形象中，以及在莫底格里尼所绘制的那些蛋圆形脸型上，都可以见到一种趋向于苗条性的紧张力。这种效果一方面应归功于式样本身的知觉性质，另一方面还要归功于这些变形形状所由之偏离的那些为人们所熟悉的人物的体型比例。——这就是说，还要取决于某个人或某一个时期的心理需要。现代流行艺术中所见到的那些有点怪诞的细长女人形体，之所以为我们接受，并不仅仅是因为我们已经习惯了这些式样，而是因为这些细长的体型与现代男人所向往的女人形象是一致的。当然，偏离总是有一定限度的，绝大多数人在看了吉亚卡姆提所塑造的旗杆型的人体形象或拉柴兹所塑造的那种过于肥胖的人体形象后，都不会把它们与正常的人体形状联系起来。

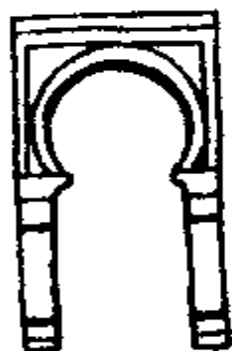


图 267

在大多数人的眼睛里，这些形象只能和某种与人有点相似的动物形象联系在一起，它们造成的视觉运动力，部分来自于观赏者对正常人体的联想，其余的则是由这些形体固有的形状和比例产生的，就和我们在观看一个长颈鹿或一头肥猪时发生的情形一样。

当一种结构精巧的式样尚未得到全部完成时，同样也可以产生出一种趋向于完结的张力(图 267)。这种未完成的式样，往往可以通过重叠法产生出来。正如我在前面所说的，在重叠式样中，那被掩盖的式样

往往通过在深度上的分离来摆脱掩盖者的干扰。即使如此，重叠仍然是可见的，这就在相互重叠的单位之间产生出一种努力挣断这种重叠的趋势。在巴洛克风格中，我们可以看到许多利用重叠造成的非完成式样，这样就产生出一种趋向自由的运动趋向。例如，在佛罗伦萨的圣·洛伦佐图书馆建筑中，米开朗基罗就是将圆柱的后半部掩盖在墙壁之中的。在他的另外一些具有非完成形式的作品中，例如，在《奴隶》这一雕塑作品中，其身体就是被埋置在大理石之中的。从这样的形式中显示出来的，是一种似乎要努力挣脱掩埋争取完形的奋求倾向（也象征了争取自由的斗争）。在那些类似赋格曲音列的等级序列中，各个单位往往是重叠的，那些绘画图形、雕像和装饰式样也往往超出于建筑物的骨架给它们划定的界限。这样一种设计方式，为某些艺术家和某些时代所喜爱，但又被另外一些艺术家和时代所嫌弃。究竟是喜爱和嫌弃，最终还要取决于这些个人和时代是否欢迎由这种方式创造出来的张力。最近，立体派艺术家通过使作品中的各个单位毫无规则地堆集在一起，建立起了某种集合体。在这种集合体中，各个单位的形状不断地互相干扰着，这样一来，就产生出了一种具有强烈运动感的构图。

## 6. 由频闪产生的运动效果

强烈的运动效果还可以从那些造成频闪运动的静止式样中产生出来。我们还记得，能够造成频闪运动的条件是：在整个视域中，各个视觉对象的相貌和功能基本上一致，但它们的某些知觉特征——位置、大小或形状——又不一定要相同。在适当的条件下，这些集合体还能产生出一种同时性的运动效果。说明这种效果的一个最典型的例子便是频闪摄影。所谓频闪摄影，就是在同一照片或由多张照片组成的系列中，显示出同一



物体在运动中的各种位置，而由这一系列的位置组成的轨迹，就是一个简单的形状。通过这种方法，物体的内在变化——例如，一个运动员在跳跃时身体姿势的一系列变化——就被一一呈现出来。换言之，由形象的相似性和变化的连续性所产生出来的，是一个活动起来的知觉整体；这一知觉整体的活动性，又因各个片断的互相重叠而得到大大加强。上述手法还被某些艺术家运用到艺术创作中。最喜欢运用这种手法的是未来派艺术家，而用这种手法创作的最有名的未来派作品，便是杜夏的《下楼梯的女人》，还有巴拉那幅表现一个多条腿的狗的作品。其他流派的艺术师也偶尔运用这种手法，但他们多采取的是一种更为隐蔽的方式——如我们早先提到过的布鲁盖尔的《盲人》作品，就是如此。奥古斯特·罗丹在与鲍尔·格赛尔的谈话中，曾经提出过，“运动是从一种姿势向另一种姿势过渡”。<sup>①</sup>

艺术家们为了表现运动，也常常用这种手法去表现某种连续活动的各个不同阶段。

在许多绘画中，即使是形状不同的图形，也往往能够被自发地知觉为是同一式样在不同位置上的呈现。在吉托的《哀悼》中，由于所有在天空中恸哭的天使都表现出同样一种绝望的神情，所以就使得它们看上去全都像是处在同一种活动中。从而使整个混合图式获得了强烈的动感（参见下节的图 271）。雷盖尔曾经指出，<sup>②</sup>米开朗基罗为佛罗伦萨美第奇墓碑创作的《黑夜和白天》，其形象具有一种旋转式的运动效果。由于“白天”和“黑夜”这两个形象在整体中所占的对称位置和它们轮廓线上的相似，就使得眼睛自动地把这两个形象组合在一起。但是，这两个形象的运动趋势却是颠倒的，黑夜形象是以正面形象出现的，它似乎正面对着观看者走来；而白天形象，却是

△ 从后面看到的形象——它看上去似乎正在离开我们向远方走

去，这样，当我们的眼睛同时观看这两个形象时，它们看上去就好像在旋转似的。

如果进一步对某些现代派画家——尤其是毕加索——的作品进行一番研究，我们就会对“频闪”手法所产生的动感效果具有更清楚的认识了。在作具体分析时，我们可以选择他的某些画中的一部分人物或一部分物体形象，予以分析。<sup>①</sup>



图 268

图 268 (a) 所示的，是毕加索画中的一个双面人头像，其中两个脸面的位置都是倾斜的，它们之间既有明显的区别，又可以互相混淆和干扰，从而阻碍对方的完整。但是，当我们把这两个面部合在一起观看时，它们便构成了一个统一的知觉整体。由于在这两个不一致性的面部之间联系紧密，再加上它们之间的重叠，造成它们之间的相似性和象赋格曲一样的平行性，就在这两个脸面的各个相应的成分——尤其是两只眼睛——所确立起来的倾斜方向上，产生出一种紧张力。很明显，这种同时向前而又向上的推进力，大大提高了整个轮廓线的动

<sup>①</sup> 图 268 (a) — (e) 取自毕加索的绘画，由阿夫雷德·H·巴尔复制，见巴尔著的《毕加索——四十年艺术生涯》第 249、209、246、216 图，纽约版，1939 年。

感。稍加注意，我们还可以看到，由较下方的面孔向较上方的面孔的过渡过程。这种过渡不仅加强了两个部分的联系，而且使整个形象具备了一种向上的运动。下方的脸面没有轮廓线。它的眼球静止地停留在眼睛的中心位置上。当它过渡为上方的脸面时，就由一个柔和的正面形象，变成一个轮廓鲜明的侧面形象。眼睛中的那种涣散的眼神，也转变为一种具有明显的方向性的眼神，使我们从中体验到一种敏锐性逐渐增加的趋势。很明显，这与绘画所表现的主题是一致的。

如果在画中描绘出一种与此相反的趋势，就会产生一种相当可怕的形象（图 268b）。在毕加索的原作中，一个有着明亮眼睛和富有表情的侧面的脸孔，经过渡后被转化成了一个平板的面具，这个面具的眼睛，是用一个毫无眼神的圆圈描绘出来的。这样一种形式使我们看到的，是从一张生命力旺盛的头像逐渐退化为一具死的头壳的动态过程。

在图 268（c）所示的头部式样中，最为突出的是那一双眼睛。这是同一个面孔上的两只眼睛，但其中的一只眼睛却又参与到侧面头像之中，并且成了这个侧面头像的一只眼睛。这种手法大大加强了面部的向前运动——表现了一种富有进取性和探索性的精神境界。（图 268c 再现的是一个正在埋头于创作的女画家的头部形象。）

毕加索创作的这些形象还证明了，由位移或过渡所产生的运动效果，并不取决于观赏者对这些形象的各种成分所应具有的正确的位置的知识，而是取决于对式样本身结构的知觉。有关这一点，我们还可以通过他的《站在镜子前的姑娘》一画，予以证实（图 268d）。在这一幅画中，由于侧面的脸与正面的脸是结合为一体的，就造成了一种明显静态效果，而不是那种从一种脸相向另一种脸相转化的动态效果。我们知道，任何一个观赏者在观赏这一绘画的时候，都可以认识到，不管是他自己，还是他所知觉到的事物，为了从侧面转到正面，就必须转动 90 度。然而这种理性的认识在观赏此画时并不起作

用，观赏者知觉到的形象仍然是静止的。在这一式样中，这两种脸相看上去是如此有机地结合在一起。整个式样又是如此稳定地坐落在一个呈垂直——水平定向的构架中，以至于我们从中根本就看不到任何紧张力。假如侧面上的两只眼睛不是倾斜的，而是水平的，仍然不会产生出任何运动效果。如果画家把其中的两只眼睛和嘴在笔直的方向排列起来（图 268e），同样也不能产生运动效果。因此，在观看这样一种形象时，仅仅具备以往的经验是不能产生运动感的。要想使式样具有运动感，就必须要从熟悉的水平方向上偏离，但也不能偏离得太过分。如果将它偏离到垂直方向上去，就会造成更大的稳定性，更不会使人从中感受到运动。

## 7. 将物理力转化为视觉力

从静态的自然物中也可以知觉到强烈的运动。这一现象往往是由下述事实造成的：这些自然物的形状多半是物理力作用之后留下的痕迹。正是物理力的运动、扩张、收缩或成长等活动，才把自然物的形状创造出来。大海波浪所具有的那种富有运动感的曲线，是由海水的上涨力受到海水本身重力的反作用之后，才弯曲过来的；我们在一个刚刚退潮的海岸沙滩上看到的波浪形曲线轮廓，是由海水的运动造成的；在那种向四面八方扩展的凸状云朵和那些起伏山峦的轮廓线上，我们直接知觉到了造成这种轮廓线的物理力的运动；在树干、树枝、树叶和花朵的形式中包含的那些弯曲的、盘旋的或隆起的形状，同样也是保持和复现了一种生长力的运动。布尔查兹说过：“蜗牛为自己建造出来的躯壳，是一种十分富有节奏的建筑物。这种躯壳是由蜗牛分泌出来的糊状的石灰质构成的。而它的形状又是由蜗牛躯体那富有节奏的运动造成的。当这些糊状的石灰质凝固之后，就变成了我们所见到的蜗牛躯壳。而从层次上看

来，这些躯壳堪称为凝固的（也是一流的）表现性运动。”<sup>①</sup>

这就是说，我们能够从中看到运动的自然物，乃是以往发生的自然事件的化石。过去的运动历史，不是人的理性根据某些线索推理出来的，而是眼睛根据这些自然物体的形状中所活跃着的力和紧张张力，直接知觉到的。

按照同样的道理，我们还可以在钢笔和毛笔的笔迹中直接知觉到手的运动。书写的过程，实则用内在的力量将那些标准化的字母构成的形状再制造的过程。在笔迹学家们看来，由力的运动所造成的笔迹，与那种力图忠实地复制字母模型的书法，是不相同的。如果书写时运力充分，就会使字母向着运动的方向倾斜（大部分是向右方倾斜），还会使字母中的拐角消失，字迹模糊，细节部分也会被删略掉。在这样的字体中，由于每一笔划几乎是一气呵成的，就使得字体失去了原来的形状，变得难以辨认。笔迹学家还能从笔迹的诸种特征中，间接地量度出一个人的气质（或冲动力）与这个人的意志力间的力量对比。这种力量对比，就决定了这个人是否能够按照规定去完成任任务。因此，书法一般被看作是心理力的活的图解。

在视觉艺术中，我们也可以从中直接看到运动力对于艺术家心中形象的制约作用，而且从任何一件艺术品中，都可以估量出这两种因素之间的力量对比。举例说，如果把毕加索在一间暗室里借助于一种移动着的闪光灯画出的线条画用摄影机拍下，然后拿来与毕加索在纸面上作的画加以比较，就会看出，后者呈现出龙飞凤舞的曲线，这显然是画家们的运动因素对他的视觉因素占了绝对的优势的结果；而后者则不然。

假如我们把那些快速素描画与工笔画拿来比较，它们之间也存在着上述区别。任何一个艺术家或特定艺术时期的艺术风格，都可以通过其中的运动力被自由发挥的程度，判断出它们的精神状态。在文艺复兴前后，人们在评判和欣赏一件艺术品

<sup>①</sup> 布尔查兹：《对和谐性的比喻》，第156页，慕尼黑版，1949年。

时，甚至倾向于把作品中那些清晰可见的素描笔触，也看作是艺术形式中的一个合法成分。就连雕塑家的手指印，也被保留在艺术品当中，甚至在那些已经被塑成铜铸像的作品上，也是如此。素描在过去仅仅被视为正式作画之前的一个准备阶段，此时也被收集起来，当作是正式作品对待。这就是说，创作过程中运动力的作用，也被算作是构成作品本身的运动感的重要成分。

不同的大艺术家，其笔迹也十分不同。例如：费拉兹奎兹或弗里斯·哈尔斯的笔触，看上去挥洒自如、放荡不羁；而凡高的作品中，就充满了激烈扭曲的线条；印象派画家的作品和塞尚的油画，又显得用笔细致谨慎、色彩清新淡雅、层次分明。笔迹不同，其中包含的意义和表现性当然也就不同。在点彩派画家所画出的充满均匀彩点的作品中，总是包含着某种令人讨厌的机械性。当我们观看蒙德里安的作品时，从它的线条到它的质地，从中几乎见不到一丝一毫的运动痕迹，因为我们在这里看不到任何曲线和倾斜，即使是作品的题材也根本不是来自生活和自然。

艺术家们知道，用笔时涉及的物理运动，其能动特征不仅会使作品具有动感，而且还会进一步从中暴露出作者本人的好动性格。在创作中，许多艺术家不仅运用自己手腕和胳膊的灵活自由的运动去创造流畅的和富有生命力的线条，而且还常常为了更加恰切地表现出题材的特征，而把全身都发动起来，使整个身体都处在运动之中。布维在讨论日本绘画时，曾经把这样的动作称之为“活生生的动作”，他说：“日本绘画的一个典型特征，就是它的笔划中所蕴含的力量，这在技术上被称为‘笔力’或‘笔势’，当日本画家们再现某种象征力量的物体时——如悬崖峭壁，猛兽的嘴或爪子，老虎的爪子或树的树干部分——就要在运笔之前首先唤起一种力量的感受。在真正运笔时，这种遍及全身的力量就顺着他的胳膊和手指传入画笔，并

随之输送到所画的事物之中。”<sup>①</sup>

对比之下，那些用印刷机复印的原作和用石膏制作的原作的复制品，就显得十分呆板了，它们之所以显得呆板，部分原因是它们的墨迹、色彩、线条和棱角不是按照原作的运笔路线创造出来的，而是在印刷机的垂直压力下产生的；部分原因是由印泥本身的无形状性造成的。

这一切都说明，物理运动完全可以赋予那些能够呈现出它们的力量和轨迹的形状以生命感。当然，即使创造这些式样的力与传递到眼睛里的信息之间没有关系，在这些式样中仍然是能展示出强烈的紧张力。例如，那种以变形形状呈现出来的花瓶的腹部，它的向上的拉力并不一定是由一种向上的物理拉力产生出来的；在艾尔·格雷柯塑造那些苗条的人物形象中，也没有任何物理力将它们拉长；米开朗基罗所塑造的摩西，其肌肉是向外鼓胀的，但这种鼓胀并不是用一种从内到外的扩张力创造出来的，而是从外部用凿刀一刀一刀地凿出来的。在所有的这样一些例子中，力的作用是由视觉直接把握的。

## 8. 对某些富有运动感的作品的分析

要想使一件作品富有动感，只有当作品的所有细节部分的运动与整个构图的运动严格一致时，才有可能。任何一件艺术品，都是围绕着一个主要的运动旋律组织起来的，而其余的活动则以此为基础向周围的各个角落发射，就像血液从主动脉流向各个细小的毛细血管似的。在高一级水平上建立起来的运动旋律，始终要由低一级水平上的活动去履行；即使同一个水平的诸成份，也必须步调一致。在纸上勾划出一条具有内在运动感的线条是不太困难的，但是，如果在这一线条的旁边再增加

<sup>①</sup> 布维：《论日本绘画法则》，第35页，第77—79页，旧金山版，1911年。

另一条线条，并且要使得这两条线条组成的式样共同参与到同一种运动之中，就困难多了。眼睛在观赏一幅已经完成的作品时，总是把这一作品的完整的式样和其中各个部分之间的相互作用知觉为一个整体；但是，在创作一幅画或一件雕塑品时，就不是这样了，因为它们的各个组成部分都是逐一地独立完成的。这样一来，眼睛的注意力也就往往容易集中在眼前制作的那部分，而不顾它与整体的联系。



图 269

这种创作习惯发展到极端，就形成了所谓的“零件安装”创作法。这种方法所具有的缺点，在 19 世纪的那些二流艺术家的作品中，暴露得最为彻底，这与他们偏重于对自然和模特儿进行的细致模仿，是分不开的。在这个时期，即使是那些推崇自由创造的艺术家，也沾染上了缺乏综合的毛病。图 269 中所示的是汉斯·托马斯的一幅作品。<sup>①</sup>

当我们看到这幅画时，禁不住感到十分惊奇：它再现的明明是一个正在飞行的天使，可是从中压根儿就见

不到运动感。如果我们细心地观察一下图中那个天使的形象，就会发现，他的髋部、膝部和肘部的转折都显得十分突然和生硬。当然，生硬的转折本身，并不能影响作品的动感，例如，哥特艺术和玛尔丁·舒恩高尔的蚀刻画，就是如此。但在这些

<sup>①</sup> 本画选自美国《速生》杂志 1898 年 10 月 15 日第 1 期。



作品中为什么生硬的转折不会影响运动感呢？我们注意到，这种生硬的转折并不是在个别部分出现的，它的整幅作品几乎都是用生硬的线条构成的。在整个构图中，在其中的人物与人物的关系中，在每一个人物的姿态中，甚至在每一个小的皱褶和每一个小小的手指部分，都可以明显地看到这种生硬性。但是，从托马斯的这一作品中，我们却看不到这种形式上的统一性，从关节部分看到的那些妨碍运动感的转折，与构成整个人体形状的那些缓慢流畅的线条，是互相矛盾的。此外，那些构成胸部、肩部和上臂的曲线也并不是连贯一致的，而是显出一种模糊不清和动摇不定的姿态。它们之所以会呈现出这种姿态，主要是因为其中各个不同的部分是一节一节地零碎拼凑起来的。由于各节之间阻塞停顿，就看不出它们是同一个运动整体的有机组成部分。如果我们再去注意各个团块部分的形状，就会发现，它们的轮廓线之间的关系是相当不规则和相当复杂的，这种高度复杂的关系一经确立下来，那条呈现出简单的牛角形状的下臂，就显出一种缺乏活力的僵硬性。此外，在整个左腿部，由于大腿部分的轮廓线和小腿部分的轮廓线合并在一起之后，并没有形成一个富有运动感的肢体。再者，由于它的膝盖的凸起部和凹进部是突然地转向平行的，就进一步地阻碍了整条腿的运动节奏感。在这幅画中，树木、山岭和云朵的形状同样也是通过机械地模仿创造出来的。由于这些形状使得眼睛无法理解，就显得缺少活力和动感。

从上述例子中，我们还清楚地看到，艺术家为什么如此注重运动感（或是注重具有倾向性张力）。我们看到，任何艺术品，只要缺乏运动感，它看上去就是死的，即使别的地方画得再好，也不会引起观赏者的兴趣。这种对运动感的强调还说明了这样一个事实：在艺术家的眼中，任何物体或物体的组成部分，都是一种能动的“事件”，而不是一种静止不动的物质；物体与物体之间的关系，也不等同于几何图形与几何图形之间的静态关系，而是一种相互作用的关系。这种对运动感的强

调，有时候在艺术家们提及自己的创作时，也偶尔有所涉及。例如，当马蒂斯谈到自己的一系列白画像时，就提到，“应该使鼻子看上去像是在脸上生了根似的，耳朵应该看上去要像是向头颅内部盘旋而入，下颌应看上去像是悬置着似的，两只眼睛应看上去像是同时落在鼻子和耳朵之间，要表现出眼睛凝视时的张力，并且要使它在所有的线条画中都具有一种一致的强度……”<sup>①</sup>

上述例证还说明，运动并不局限于那些意在传递物理运动的物体形象中。举例说，我们在一幅风景画中所见到的那些蜿蜒曲折的海岸线，其运动感并不比从海浪的形状中观察到的运动感差一些。伦勃朗画中的那些用于再现贝雷帽的弯曲轮廓线和吐鲁丝·劳特累克画中的那些表现舞蹈演员飘动的衣裙的线条，



图 270

同样都有强烈的运动感，虽然贝雷帽本身是一种静止的物体，舞蹈演员的衣裙是一种运动的物体。在艺术实践中，甚至还可以通过某种与物理运动力相反的力，把作品的意义传达出来。在皮埃罗·代拉·弗朗塞斯柯的《耶稣复活》一画中<sup>②</sup>（图 270），耶稣的身体被赋予一种最小的运动力。他位于整个画面的中心位置上，呈完全正立的姿态站在那里。他身体的姿势、手中的旗帜，以及它由之浮现的坟墓——所有这一切，都与“垂直—水平”定向的构架相一致。这样一来，“复活”这一题材就不再被解释成是一种从死到生的过渡，而

① 马蒂斯：《费城艺术博物馆的编目》，第 33 页，费城版，1948 年。

② 该画大约作于 1450 年，现藏圣·赛普尔卡罗市的包尔格市政大厅。

是被赋予一种永恒存在的性质。这种永恒的存在包含着生和死两个方面，其生机是由耶稣右面的那棵长满了树叶的树表现出来的，死亡则是由耶稣左面那棵光秃秃的枯树表现出来的。从这些树木中，同样也看不到从死到生的过渡，因为它们也都像耶稣一样，是垂直地矗立在那儿的。它们极其对称地排列在耶稣的两侧，看上去就像是耶稣的一对翅膀。不管是从知觉性质方面来看，还是从象征意义上来看，它们都像是耶稣本人的属性。那个仅仅是作为作品的一个附属性主题出现的上升运动，是通过耶稣外衣上的褶皱体现出来的，这些褶皱从下往上聚拢，形成了一个顶点指向右方——生命所在的方向——的楔形。这幅画中最强烈的运动是由四个罗马士兵表现出来的。这些罗马士兵的身体基本上都处于一种静止状态，为了使他们具有动感，作者运用了许多感性手段，例如，每个人体的主轴线都是倾斜的，头部和胳膊的姿势加在一起就形成了一个睡觉人正在翻来覆去的姿势。由于人与人是重叠在一起的，就使得这些人物形象互相干扰，但所有的人物加在一起之后，又形成了一个三角形，这个三角形左边的那条边是向上膨胀的，看上去就像是耶稣的脚踩下去之后冒上来的气泡，这个气泡的膨胀活动在到达那个持枪的士兵的头部时，便达到了顶点。总之，在皮埃罗的这幅画中，那不稳定的和暂时的人世生活与耶稣那安稳的平静的永恒的存在，形成了鲜明的对比。耶稣看上去高高地耸立在那金字塔形状的顶点上，在生与死的世界中都占据着统治地位。

为了进一步说明一幅画的运动式样与它表现的内容之间的关系，我们试对吉托的壁画《哀悼》作一番解剖（图 271）。“哀悼”这一题材，在吉托的这幅画中是以一种从死亡向复活过渡的过程出现的。在表现这一过程时，作者使用了使垂直定向和水平定向相互作用的形式。死亡是用水平方向上的物体暗示出来的，这个物体就是位于耶稣身下的那条水平线。耶稣的身体被微微地抬了起来，在这种倾斜的姿态中就微微地见出了



图 271

生命的活力；又由于耶稣的胳膊偏离了他的身体，就更进一步地增加了其中的生命力成份。这种复活的活动继续进行下去，最后就形成了绘画中的两种主要运动之一。

从死到生的发展活动是由人群后面那坐小山的倾斜山脊表现出来的，山脊的宽度仅能容得一个人走过，并且横贯了整个画面，它从死者身下的平地开始，逐渐上升，在越过了那两个直立的人的头部之后，便到达了右边那条竖直的边线和靠近这条边线的树木。这棵树坐落在倾斜的山脊的终端，而且将这种倾斜上升的运动转化为一种垂直上升的运动。这种运动从那条垂直而又集中的树干逐渐进入向各处方向伸展的树枝，最后向四面八方散发了出去。随着运动的上升，它的物质躯体也就散发在整个空间之中，与宇宙中的大气融为一体，最后，从视野

中消失得无影无踪。

但是，这一运动的方向同时还有一种自相矛盾性，展示出一种相反的趋势。我们看到，那条以小山脊为标志的斜线，其方向还可以被看成是从上向下的。如果这种从上向下的运动在视野中出现，就会暗示出伟人的死亡这一不平凡的事件。由于这种运动是从右向左进行的，所以我们的视线在这个方向上的扫描就十分不习惯（因为视线一般是从左向右扫描的）。在扫描中，我们似乎看到，和那两个直立的男人站在一起的另一个男人被击倒了，从而在这两个直立的男人和死者的尸体之间，造成了某种“频闪运动”。倒地动作中呈现的那种90度的转弯，是从死者的尸体上呈现出来的。死者倒地的动作是从右向左进行的，在他倒地之后，马上便出现了一种从左向右逐渐上升的复活运动。

位于上方的天使们，则极不规则地分布在天空之中，看上去就像是一群受惊的鸟。他们那种悲痛欲绝的表情，并不是分阶段逐渐地展示出来的，而是通过这种动作所达到的极端阶段展示出来的。当我们的视线从位于中心位置上的天使转向那个与他相邻的天使，最后又转向他身后的天使时，就可以看到人在痛哭时身体上下起伏的情景。

现在我们转而去看看位于耶稣周围的人物。那个站在耶稣身旁的女人，双手是合拢的，她站在另一个双臂伸展的女人的身后——这两个女人的形象仍然体现了某种从运动的起始阶段向运动的结束阶段的跳跃。这种突然爆发出的运动，在到达那两个脸面朝里并蹲在那里一动也不动的女人时，便突然停止了下來。但是，那些站在这一排由于悲痛过度而变得麻木不仁和头脑空虚的人之外的那些人，却是具有表情的。位于最右端的那个女人，由于悲痛过度，脸都变形了，然而她的姿态却仍然是被动的，这样一来，她的身体就成了另一个女人向前倾倒的基地，这个向前倾倒的女人的双手不再是静止地放置在膝盖上，而是伸出去握住了耶稣的手。站立在这个向前倾倒的女人身后

的是圣约翰，他的两臂是向后伸开的，显出一副悲痛欲绝的样子。

现在我们转而分析这幅画的第二种主要的运动——由这一群哀悼者共同组成的表现性曲线的运动。这条曲线是从最左边的那个正在祈祷的女人开始的，随后便伸向她后面的那个女人。在经过一段短暂的间歇之后，便到达了“终点”，这个“终点”实际是这条运动曲线的转折点。标志这个转折点的物体是蹲伏在角落上的那个戴头巾的女人，在到达这个女人时，这一表现性的曲线似乎由于耶稣的突然倒地而受到了惊吓，因此便突然停顿了下来。但是，当这条运动曲线到达第二个蹲坐在地上的戴头巾的女人时，便恢复了原状。从这一点开始，它便带着比较轻松的表情向上伸展到了那两个双臂向外伸展的男人身上。这段表现性曲线的变化过程，不禁使我想起了巴赫在《圣·马太遇难曲》<sup>①</sup>中用来表现皮特的哭泣声的那段呈曲线形的旋律（图 272）。

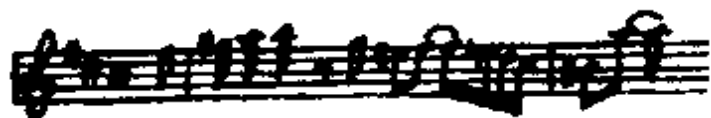


图 272

在这条表现性曲线到达高潮之后，便是站在它旁边的那两条呈垂直方向的“终止线”，这就是我们在画中看到的那两个站立在后面静静地观看的男人。他们看上去已经从暂时的悲哀中摆脱了出来，这种摆脱，实际上是对“牺牲”的一种积极的反应形式，它象征着耶稣留下的事业后继有人。这种含义还进一步通过这两个人头顶上部的那棵充满活力的树表现了出来，这就更加有力地说明了耶稣精神的永垂不朽。

<sup>①</sup> 巴赫：《圣·马太遇难曲》，第 46 段，吟诵曲。

## 9. 张力与简化

不同时代和不同艺术家的作品，蕴含的张力的大小也不相同。为了说明这一点，我们只要将卡洛西或狄普罗画中的人物与拜占庭镶嵌画中那些庄严的人物作一番比较，或是将都米尔塑造的那些具有强烈的凸起和收缩的侧面像与希腊雕塑中那些静穆安详的侧面脸型相比较，也就足够了。为了进一步说明这一点，我们还可以在那个从最小的视觉张力到最大的视觉张力之间的等级序列中，为每一种特殊的风格找到一个位置。

人们也许会提出这样一个问题：这种关于运动感的说法是如何同“一切知觉都趋向于最简化的式样”的说法相一致的呢？我们知道，使一个式样简化，就意味着减少这个式样的内在紧张力。例如垂直——水平方向就比倾斜的方向简化；规则的几何形状就比变形的几何形状简化等等。与此同时，艺术家们在创作中又偏偏喜欢采用倾斜的方向和变形的几何形状。这就是说，在艺术中又广泛地存在着一种偏爱非简化的式样的趋势。

为了解决这样一个明显的矛盾，我们首先应该记住这样一个事实：假如向简化生成的趋势自始至终无休止地持续存在，那么，任何形式的视知觉也将不复存在了。因为任何非同质性的刺激物都会招致紧张力的出现，从而使得视域的简化性大大减少。事实上，从有机体开始卷入整个物理世界都参与其中的那场为争取消除紧张力而发动的全面进攻的时刻起，它就尽自己的最大可能，将刺激物约简成最简化的式样。但是，我还曾经指出过这样一个事实：有机体的最典型的特征，就是它们对物理学家所称的熵的增加趋势的反抗性。通过不断地从周围环境中吸收能量的方式，有机体的身上便装满了“活动 - 成长”活动和争取生存的斗争所需要的燃料。与此同时，在它身

上却又存在着一种使现有的力的式样保持在条件所许可的最简单的水平上的倾向。有机体的这种两面性，甚至在知觉水平上也能暴露出来。我们知道，在它的知觉活动中，不仅存在着一种偏爱简化和平衡的倾向，还存在着一种通过加强不平衡性和偏离简单式样来增加张力的趋向。在更高一级的水平上，我们还可以发现，人类还有一种喜欢生而不喜欢死；喜欢活动而不喜欢消闲的倾向。我们说，懒惰决不是人的一种本能，而是软弱、恐惧、亢进和别的一些身心失调现象的表现形式。然而，人类在追求某种目的时，总是要力求达到一种紧张力最小的圆满结局，他将力求使自己个人的需要与周围环境的需要达到平衡。在自己内部，他也力求将各种欲望作到合理安排，以便使它们形成一个最为和谐的整体。

这种具有两面性的运动力，同样也在人类创造的艺术品中表现出来。一幅作品，仅仅描写一种内在的和谐、平衡和秩序是不够的，正如只描写出有机体那喜欢简化和喜欢最小的紧张力的那一面是不够的一样。人们之所以习惯于以这样一种片面的态度去衡量艺术品，部分原因大概是由于受到了强调简化和静穆的古典美学的影响，部分原因是由于他们在强调作品形状的简化性时，忘记了联系它的内容和意义。

要想弄懂一件作品的能动性的主题，只靠分析它的形式是无济于事的，形式主义者往往只谈作品的平衡和统一，而忘记去弄清怎样才能达到平衡和统一，如果连这一点都弄不懂，那就根本无法理解作品。

如果我们想要通过直觉的观照能力或是通过清晰的分析步骤去理解一件艺术品，就必须首先分析那种将作品的主题建立起来、并指出作品存在的理由的紧张力式样。但是，要想彻底弄懂这个力的式样，又必须把它与作品的内容——作者力图表达的见解——联系起来（正如我们去分析吉托的作品时所作的）。不仅那种力图再现自然的作品如此，那些不想再现自然的作品也是如此。一座建筑物或一个活动物体看上去是否具有



运动感，要取决于作品所表达的内容，一幅画满人物、运动或树木的作品，它的运动感同样也要取决于作品所要表达的内容。

# 第 10 章

## 表 现<sup>①</sup>

每一件艺术品，都必须表现某种东西。这就是说，任何一件作品的内容，都必须超出作品包含的个别物体的表象。然而，对表现所下的这样一个定义，未免太笼统了，因为它把“表现”的范围无限扩大，几乎包括了所有类型的“传递”。在通常情况下，人们还常常使用“表达”这个词，例如说“某某人表达了他的见解”之类。但是，艺术中所说的“表达”，就比较特殊了，因为它“表达”出来的东西必须能够产生某种“经验”，而要作到这一点，就要用一种十分活跃的“力”去构

---

<sup>①</sup> 这一章是根据作者本人写的《格式塔心理学对表现性的解释》和《表现性的优先地位》两篇文章写出来的。这两篇文章分别载《心理学周报》1949年第56期第156—171页和美国《美学与艺术批评杂志》1949年第8期第106—109页。

成表达时使用的知觉式样。那么，这种知觉式样究竟是怎样使人得到某种“经验”的呢？

## 1. 把“内在的”东西与“外在的”东西联系起来

“表现”，从狭义上说，是指透过某人外貌和行为中的某些特征，对其内在情感、思想和动机把握的活动。它依据的信息，既可以在人的面部表情、身体姿态和手势中集中表现出来，也可以在人的谈吐、衣着、房间布置方式和运笔动作中表现出来，还可以进一步从人们发表的见解或对于某一事件所作的解释中表现出来。

但是，这里所说的表现，仍然不同于本书说的“表现”。与后者比较起来，既有比它“狭窄”的地方，又有比它“广泛”的地方。它的狭窄性表现在：没有把那些不表现内在精神活动的表象和行为包括在它的定义之内。它的广泛性表现在：把理性从艺术形式中间接推断出来的东西也包括在“表现性”范围之内了。

但即便如此，在本文中我仍然要对大多数人所熟悉的这个“表现”定义加以简单的剖析。

当我们观看一个朋友的面孔时，有可能发生如下两类事情：（1）我立刻知道了他心里正在想些什么；（2）他的经验在我的心中复现了出来。对人的这种本领所作的传统解释，可以在诗人马塞阿斯·克劳丢斯于1775年左右所写的一篇幽默的书评中找到。这篇书评评论的是拉瓦特所写的《能够增加学识和朋友之爱的相貌特征》一文。克劳丢斯在这篇评论中写道：“观相术是研究人的面部的一门科学。人的面部是一种具体的和有形的东西，它一方面与一般的自然现实联系着，另一方面又与个别的人牢牢地联系着。在这种情况下，我们会情不自禁

地提出这样的问题：这种观相术是否也可以用那些富有声望的‘抽象法’和‘分析法’加以解释呢？举例说，当我们看到过字母‘i’后，就知道了在它的顶部总是有一个黑点；而当我们去注意其它字母时，发现它们的顶部没有这个黑点。当我们有了这种经验之后，如果再遇到顶部有点的字母，我们就能立即判断出它是‘i’，因为这个黑点与字母‘i’在我的经验中已变成了一对孪生兄弟，它们总是形影不离，就像北河三总是与北河二形影不离一样。我们还可以举下面的例子去说明它。假定有一百名男子，经过检验之后，证明他们都很胆小，而且一吓就跑。我们还假定，凡是这样胆小的男子，脸上都长着一颗肉赘（我并不是说凡是脸上长着肉赘的都是胆小鬼，我这个假定仅仅是为了说明眼下的问题）。在我知道上述情况之后，假定某一天有一个人突然闯进了我的房间，进门之后就大骂我卑鄙无耻，并把口水吐在我的脸上，这时我不得不站起来，准备与他拳斗，但我又不敢肯定自己究竟会输还是能赢，所以还有点犹疑。正在这时，我猛然发现在他的鼻子上长着一颗肉赘，我便不再有丝毫犹疑，立即勇猛地向他扑去。当然，我并没有打着他，因为他早已吓得抱头鼠窜了。这样一个过程完全可以代表观相术中发生的主要事情。当然，以上描述的这一对胆小鬼的判断过程，也许显得太慢了一点，但它与一般的观相活动相比，还是十分相似的。”<sup>①</sup>

事实上，早在18世纪，这种理论就被哲学家贝克莱作为一种严肃的学说提出来了。贝克莱在他那篇专论视觉的文章中，曾就一个观察者为什么会在别人的面部看到羞愧和愤怒的问题，发表过如下见解，他写道：“这样一些情感，其本身是无法被人看见的，但我们可以从人的面部表情和色彩的变化中洞见它们。这些变化是视觉直接把握的对象，我们之所以能够从中看到情感，是因为它们在我们的经验中总是伴随着情感一

<sup>①</sup> 见《旺兹拜克·波顿全集》第1卷177—178页，德累斯顿版，1938年。

起出现。如果预先没有这样一些经验，我们就分不清脸红究竟是羞愧的表现还是兴奋的表现。”<sup>①</sup>

查尔斯·达尔文在他那本专论情绪表现的书中，也用了几页篇幅来讨论过这个问题。在达尔文看来，外部表情与内在心理之间的联系，如果不是靠先天的本能建立起来的，就是靠后天的学习建立起来的。达尔文写道：“此外，当一个幼儿哭泣或发笑的时候，他一般能朦胧地意识到自己在做些什么和感到了什么，因此，稍加推理也就能知道，别人的哭泣和发笑意味着什么。但我们要问的是：儿童对表情的反应是不是主要靠这种联想或推理进行的呢？由于人的绝大多数表情都是先经过学习，然后才转变为本能的，我们就不能排斥这样一种可能，即：人对这样一些表情的反应同样也是先有以往的经验，然后才变成了本能”。<sup>②</sup>

这种传统的理论，最近又被某些社会学家加以改头换面，重新提了出来。按照这些社会学家的奇谈怪论，人们之所以会对某些事实作出一致的反应，乃是因为，这些反应都是按照同一种“习俗”或“常规”作出来的。以此推论，对表情的反应和判断也是根据某种“常规”进行的。这种“常规”是个人从他生活的社会集团中原原本本地接受过来的。举例说，由于社会上的人都信奉“凡是长着鹰勾鼻子的人都比较勇敢”、“嘴唇突出的人都是好色之徒”等说法，自己就不自觉地接受了这样一些看法，并在生活中不自觉地运用它们对别人的面部表现作出判断。在那些持这种论调的人看来，这种按“常规”作出的判断，一般都是错误的；由于它们不是基于自己的第一手经验作出来的，所以都不值得信任。

我认为，这样一些判断或认识的不可靠性，并不在于它们是按照社会“习俗”作出来的，而是在于，人们往往根据某些

<sup>①</sup> 贝克莱：《新视觉论》第65节。

<sup>②</sup> 达尔文：《人与运动的情绪表现》，第356—359页，纽约版，1896年。

捕风捉影得到的证据，就简单化地确定了对某种事物的看法。这样一些不可靠的证据，既有可能是来自间接经验，同样也有可能是来自直接经验，而且一旦他根据这样一些证据确定了自己的看法之后，即使他的看法被证明不符合事实，仍然不愿意轻易放弃它。这就是某个人或某个社会集团对某件事物作出错误判断的主要原因。因此，“习俗”是不能成为表情判断的最终依据的，如果说对表情的判断是根据“习俗”作出的，那这些“习俗”又是根据什么得出来的呢？它们究竟是正确的，还是错误的呢？按照“习俗”对于表情的反应或解释，或许会犯张冠李戴的错误，但有些“习俗”也有可能是基于健康的观察得到的。某些“习俗”之所以会被人们广泛地接受，就是因为它们反映了真实。

在联想主义圈子里，立普斯提出的见解具有一定的进步意义。立普斯指出，对表现性的知觉，必定要涉及到力的活动。他建立“移情说”的目的，也就是要解释为什么非生物（例如神庙中的立柱）同样也具有表现性。立普斯作出的解释基本如下：当我观看一根立柱时，以往的经验就会告诉我，如果我自己的身体也像立柱那样承受压力，会有些什么样的感觉。在这个时候，我也就将自己的动觉经验移入到了立柱身上。更进一步说来，这种由视觉唤起的记忆所引发的压力或拉力经验，还会自动地引起大脑另外一些区域的反应。“当我将自己体验到的压力和反抗力经验投射到自然当中时，我也就把这些压力和反抗力在我心中激起的情感一起投射到了自然中。这就是说，我也将我的骄傲、勇气、顽强、轻率，甚至我的幽默感、自信心和心安理得的情绪，都一起投射到了自然中。只有在这样的

时候，向自然所作的感情移入，才能真正称为审美移情作用”。<sup>①</sup>

我们看到，用传统的理论所作出的上述种种解释，都具有这样一个明显的特点，这就是：它们都相信，某一事物的表现性质，并不是这件事物的视觉式样本身所固有的，人们从中看到的東西，仅仅起到了从他们的记忆仓库中唤出知识和情感的导火线的作用，这些知识和情感一旦被唤出来之后，就立即被移入到了这件事物之中。这就是说，视觉式样与人类赋予这个式样的表现性并不是一回事，正如一个字与这个字所传达的内容也不同一样。我们都知道英语中的“pain”（痛苦）这个字，它在英语中表示“痛苦”，而在法语中却表示“面包”。这就是说，这个式样本身并不是具有“痛苦”的情感，也不意味着是什么可吃的“面包”，只是通过学习之后，我们才领会了它所表示的意义。

## 2. 表现性就存在于结构之中

身心之间是否是同一的呢？这个问题连威廉·詹姆斯也未能作出肯定的答复。但詹姆斯在涉及到这个问题时，却曾经说过这样的话：“必须指出，这些作者们所极力强调的（外在）活动与情感之间的不等同，并不像乍一看上去那样绝对。在一般的情况下，我们不仅能从时间的连续中看到心理事实与物理现实之间的同一性，就是在它们的某些属性当中，比如它们的强度和响度、简单性和复杂性、流畅性和阻塞性、安静性和骚

---

<sup>①</sup> 见立普斯《美学》，第359页，柏林版，1907年。还可参阅立普斯《审美移情作用》，载《感觉心理学和生理学杂志》1900年第22期，第415—450页。朗吉费尔德：《审美态度》第113页，纽约版，1928年。阿恩海姆：《格式塔心理学对表现性的解释》，载《心理学周报》1949年第56期第159—160页。

乱性中，同样也能看到它们之间的同一性。”<sup>①</sup>

很明显，按照詹姆斯的见解，虽然身与心是两种不同的媒质——一个是物质的，另一个是非物质的——但它们之间在结构性质上还是可以等同的。

詹姆斯提出的上述观点，引起了格式塔心理学家们的极端重视。韦太默强调指出，由于对表现性的知觉具有非常明显的直接性和强制性，所以它不可能仅仅是学习的结果。当我们观看一场舞蹈时，那悲哀和欢乐的情绪看上去是直接存在于舞蹈动作之中的。韦太默认为，对舞蹈动作之表现性的知觉之所以具有如此强烈的直接性，主要是因为舞蹈动作的形式因素与它们表现的情绪因素之间，有相同的结构性质。<sup>②</sup>

为了更好地解释上述道理，我们试举比内的一个试验加以说明。<sup>③</sup>在这个试验中，被试者是一组舞蹈学院的学生，他们被要求分别即席表演出悲哀、力量或夜晚等主题。试验结果证明，所有的演员在表现同一个主题时所作出的动作，都是一致的。举例说，当要求他们分别表现出“悲哀”这一主题时，所有演员的舞蹈动作看上去都是缓慢的，每一种动作的幅度都很小，每一个舞蹈动作的造型也大都是呈曲线形式，呈出出来的紧张力也都比较小。动作的方向则时时变化、很不确定，身体看上去似乎是在自身的重力支配下活动着，而不是在一种内在的主动力量的支配下活动着。应该承认，“悲哀”这种心理情绪本身之结构性质，与上述舞蹈动作是相似的。一个心情十分

---

① 见詹姆斯《心理学原理》，第六章，第147页，纽约版，1890年。虽然詹姆斯在这一章中讨论的是另一个题目——神经系统和心理经验之间的关系，但他提出的理由也能解释表现性问题。

② 有关格式塔学派对表现性的看法，可参见以下著作：韦太默：《格式塔学说》，载《社会研究》1944年，第11期，第94—96页；柯勒：《格式塔心理学》第216—247页，纽约版，1947年；卡夫卡：《格式塔心理学原理》第654—661页，纽约版，1935年；阿恩海姆：《格式塔心理学对表现性的解释》；索洛曼·E·阿什：《社会心理学》，第5—7章，纽约版，1952年。

③ 比内是阿恩海姆的一个学生，这个试验是在萨拉·劳伦斯舞蹈学院作的。



悲哀的人，其心理过程也是十分缓慢的，而且很少能够超出与他的直接经验和眼前的喜好直接联系在一起的状态，他的一切思想和追求都是软弱无力的：既缺乏能量，又缺乏决心。他的一切活动，看上去都好像是由外力控制着。

当然，在舞蹈艺术中，表现“悲哀”等类情感的动作也许有一套规定的方式，我们也不否认，这些被试者在测试中很可能是受到了这些传统表演方式的影响，但这一点并不影响我们对表现性的解释，因为不管这些动作是被试者自己发明的，还是学习的结果，在这些动作中所展示出来的结构性质都与它们所要表现的情感活动的结构性质有着一致性。既然速度、形状、方向等结构性质是被视觉直接把握的，我们就有理由断定，由这些性质所传达的表现性，同样也是被视觉直接把握的。

但是，如果我们继续深入地分析这些事实，就会进一步发现，表现性其实并不是由知觉对象本身的这些“几何—技术”性质本身传递的，<sup>①</sup>而是由这些性质在观看者的神经系统中所唤起的力量传递的。不管知觉对象本身是运动的（如舞蹈演员或戏剧演员的表演），还是静止不动的（如绘画和雕塑），只有当他们的视觉式样向我们传递出“具有倾向性的紧张力”或“运动”时，才能知觉到它们的表现性。

我在本书中所列举的许多作品，都能说明视觉力的表现性含义。在吉托的《哀悼》中，那上升的斜线表现了“复活”这一能动的活动，而那群哀悼者所构成的忽升忽降的曲线，则代表了从悲痛欲绝的感情向敬畏的感情发展的过程。为了更进一步地证明“不必联系式样所再现的自然事物，就能从式样本身见出表现性”的道理，我将继续举出几个抽象的式样，加以分析。

---

<sup>①</sup> 参见维尔纳·海纳斯的《精神发展的比较心理学研究》，第67—82页，芝加哥版，1948年。

如果我们拿两种曲线——一种是圆形的一部分，另一种是抛物线的一部分——进行比较，就会发现，从圆形中取出的那条曲线看上去比较僵硬，而从抛物线中取出的那条曲线看上去就比较柔和。那么，这两种不同的曲线为什么会造成两种不同的感受呢？在寻找原因时，我们并不需要联系我们周围的那些与这两种曲线同形的自然事物，而只需要直接分析这些曲线本身的结构。作为一个几何图形，圆形具有一种不变的曲率，而这种不变的曲率又是由圆形仅有的一个结构条件决定的。这个结构条件就是：圆形轨迹上的所有点离中心点的距离都相等。与圆形比较起来，抛物线的曲率就有了变化，而这种变化性又是由抛物线的两个结构条件决定的，这就是：抛物线轨迹上的所有的点，不仅需要离一个中心点的距离相等，而且还要离一条直线的距离相等。这就是说，抛物线是两种结构需求经过互相谦让或互相妥协之后的产物。这就证明，圆形曲线所具有的僵硬性和抛物线所具有的柔和性，完全是由这两种曲线的内在结构性质决定的。

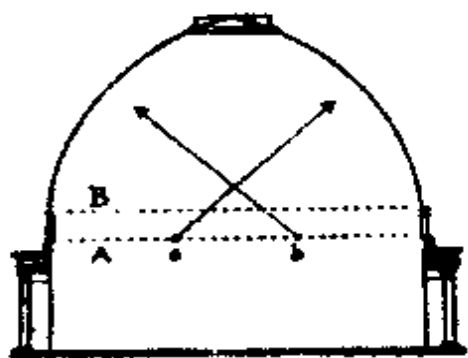


图 273

我们所要举的第二个例子取自于建筑艺术，这就是米开朗基罗为罗马的圣·彼得大教堂设计的圆屋顶。任何一个观看过这座建筑物的人，都无不为之把庞大的体积和自由上升的运动巧妙地结合起来的圆顶建筑式样所摄服。仔细分析起来，这种表现性效果其实是由下述条件所决定的：（从图 273 中我们可以看到）<sup>①</sup> 构成圆顶外围的两个组成部分，全都是从圆形中截取下来的，因此，它们都具有圆形曲线所特有

<sup>①</sup> 该图转引自乌尔富林《文艺复兴风格与巴洛克风格》，第 297 页，慕尼黑版，1888 年。

稳固性。但是，这两部分曲线却又不是从同一个圆形中截取下来的，所以连接在一起之后就不会形成一个半圆。这就使得右半部圆形曲线的圆心落在了  $a$  的位置上，左半部圆形曲线的圆心落在  $b$  的位置上。众所周知，在哥特式的建筑中，两部分曲线在拱顶上的交界是完全暴露着的，而在米开朗基罗设计的这一拱顶上，却是隐蔽着的，因为它被一层顶棚和悬挂在这个顶棚上的吊灯遮盖起来了。这样一来，左右两个部分的曲线看上去就好像是连在一起似的，但看上去又不像同一个半圆那样僵硬。由于左右两部分的连结体现了两种不同曲率之间的合解，所以它就显得极其柔和，但在这种柔和性中却透出了圆形曲线所特有的稳固性。整个拱顶的轮廓线看上去似乎是由同一个半圆偏离之后得到的，又由于这个半圆是向上伸展的，结果就产生出了一种垂直上升的运动感。此外，由于在线段  $A$  中包含了左右两部分圆形轮廓线在水平方向上的直径，所以就使得这两部分轮廓线与  $A$  相交的地方上下垂直，这就为整个圆顶造成了一种极其稳定和富有静态的空间定向。但是，又由于这两个上下垂直的部分是被  $A$  和  $B$  之间的鼓形石块挡住的，就使整个圆顶的基点落在了  $B$  上而不是落在  $A$  上，这就为圆顶与基底相交的地方造成了一定的倾斜度，这一倾斜度的出现，使得整个圆顶看上去不是垂直上升，而是稍稍向内倾斜着上升。这种内倾又进一步产生出了一种倾斜的下垂力——一种重力作用。所有这一切能动因素合并在一起之后，就达到了一种巧妙的平衡，这种巧妙的平衡又产生出了一种复杂的，同时又是统一的整体表现性。正如乌尔富林在评论这座建筑时所说的：“那象征重力的形象被保留了，但同时又受到了那体现精神解放的表现性质的支配。”<sup>①</sup>这就使得米开朗基罗的拱形建筑体现

---

<sup>①</sup> 乌尔富林：《文艺复兴风格与巴洛克风格》第 306 页，慕尼黑版，1888 年。

了“一般的巴洛克精神中所固有的矛盾”。<sup>①</sup>

### 3. 表现性的优先地位

一个视觉式样所造成的力的冲击作用，是这个式样本身固有的性质，正如形状和色彩也是知觉式样本身的固有性质一样。

事实上，这种表现性还是视觉对象的一种最基本的性质。我们总以为视知觉就是记录事物的形状、距离、色彩和运动的，事实上，对于事物中类似上述可以度量的性质的知觉能力，是人类发展到晚期之后才具备的。即使是对 20 世纪的西方人来说，要想知觉到这样一些可以度量的性质，也是要有一定的先决条件的（例如，要经过训练等等）。只有那些科学家、工程师或售货员的眼睛，才能一眼看出某一个顾客的腰围有多少、某个人的口红是浓是淡、某一只皮箱有多重等等。但是，当普通人坐在火炉跟前观看那火焰的跳动时，决不会是注意火焰的色调和它的明亮度的变换，也没有注意火舌有什么样的规则几何形状以及其运动的速度，而是注意火舌跳动时那优美的姿态和它那生动的色彩；当人们知觉或回忆一个熟悉的人时，只是知觉或回忆起这个人的面庞是和蔼的还是绷紧的、是注意力分散的还是全神贯注的，而不会是他的脸型的三角形性、眉毛的倾斜性或嘴唇的平直性。

表现性在人的知觉活动中所占的优先地位，在成年人当中已有所下降，这也许是过多的科学教育的结果，但在儿童和原始人当中，却一直稳固地保留着。按照维尔纳和柯勒收集的资

---

<sup>①</sup> 乌尔富林：《文艺复兴风格与巴洛克风格》第 306 页，慕尼黑版，1888 年。

料，<sup>①</sup> 儿童和原始人在描述一座山岭时，往往把它说成是温和可亲的或狰狞可怕的；即使在描述一条搭在椅背上的毛巾时，也把它说成是苦恼的、悲哀的或劳累不堪的等等。

外部表现性在人的知觉活动中所占的这种优先地位，其实不足为奇。我们的视觉并不是一台能够进行自动调节的摄影机，而是有机体在生存斗争中发展出来的对外界环境作出适当反应的工具。与有机体关系最为密切的东西，莫过于那些在它周围活跃着的力——它们的位置、强度和方向。这些力的最基本属性是敌对性和友好性。这样一些具有敌对性和友好性的力对我们感官的刺激，就造成了它们的表现性。

如果说表现性是人的日常视觉活动的主要内容，在特殊的艺术观看方式中，就更是如此了。事物的表现性是艺术家传达意义时所依赖的主要媒介，他总是密切地注意着这些表现性质，并通过这些性质来理解和解释自己的经验，最终还要通过它们去确定自己所要创造的作品形式。因此，在培养艺术家的时候，就要特别注重学生们对表现性的反应能力，并培养他们把表现性作为使用铅笔、画笔和雕刻凿刀时的用力基准。事实上，很多优秀的艺术教师在教学实践中也就是这样作的。

但是，另外一些教师所采用的教学法就完全不同了，学生们在接受了这种培养之后，不但未能使得自己对表现性的反应敏锐起来，就连自己原有的那点本能反应能力，也受到了压抑和破坏。这方面最典型的例子，是现在仍在沿用的那种老式教学法。按照这种教学法，学生们在再现一个模特儿时，必须准确地再现出它的轮廓线的长度、方向、各个点的相对位置和形状。这就是说，它最关心的是如何把自然事物的“几何—技术”性质再现出来。这种习惯沿习到现在，就是极力要求学生

---

<sup>①</sup> 维尔纳：《精神发展的比较心理学研究》第67—82页，柯勒《对某些人类学问题的心理学探讨》，载《美国心理学杂志》1937年第50期，第271—288页。

们把一个模特儿看作是体积、平面和方向的集合体，实际上还是万变不离其宗。

很明显，这种教学法强调的，是如何按照科学原理创造，而不是按照视觉的本能反应创造，它与我们所推崇的教学法是完全不同的。为了说明我所推崇的教学法，只要把这种教学法的课堂教学情况介绍一下，就能说明问题了。

我所说的教学法是这样的：上课一开始，教师先让一个模特儿成耸肩姿势坐在地板上，但他并不把学生的兴趣集中引导在这个姿势的三角形形状上，而是要求学生回答出这种姿势的表现性质。当学生们能够正确地回答出它的表现性质时（如看上去很紧张；那缩成一团的身体充满了潜在的力量等），教师便要求学生将这种表现性再现出来。在作画时，学生们并不是不注重它的比例和方向，而是把它们当作体现这种表现性的因素，每一道笔触的正确与否，都是看它是否捕捉到了这一题材的表现性质而定。很显然，这种教学与那种把它们当成纯粹的“几何—技术”性质的作法是完全不同的。

按照这种教学法，即使是纯粹的制图，也必须注重其表现性。在一堂制图课上，教师必须使学生和那些未染上坏习惯的人认识到，一个圆形，决不是由所有离中心点的距离都相等的点所组成的一条具有不变曲率的轨迹，而首先应该是一件坚实、稳定和宁静的事物。一旦学生们理解了圆形性并不等于圆形这一道理之后，他们设计一个式样时所遵循的结构逻辑就会自然地符合这个被表现事物的基本概念；反之，如果学生们在设计时仅仅是把注意力集中在事物的纯形式特征上，就会在无数可供选择的形式式样面前感到不知所措。这就是说，只有一个表现性的主题，才能引导学生们很自然地把那些适合这一目的的形式选择出来。

当然，我在这儿并不是鼓吹所谓的“自我表现”，“自我表现”只能大大减小被再现事物本身的表现性质，甚至完全把它们排除在艺术表现之外，因为这种“自我表现”法只是一味地

要求艺术家把自己内在的情感像放电影一样，极其被动地倾倒出来。我所推荐的方法与此完全不同，因为它要求艺术家必须积极地使用自己的一切组织能力，去把被再现事物的表现性质发掘出来。

或许有人会问：如果一个艺术家不去首先掌握表现形式的技巧，他怎么能够成功地把事物的表现性质表现出来呢？在我看来，这些人所提出的这种创作步骤恰好与艺术创作的实际步骤相反。事实上，所有的技巧练习，都不能离开对表现性的把握。这样一种看法是我在很多年之前观看舞蹈家格莱特·帕鲁卡表演一套最普通的舞蹈动作时想到的。帕鲁卡称自己的这些舞蹈动作为“即兴技巧”，它们看上去并不是什么很复杂的动作——不过是舞蹈演员们在正式演出之前为了活动自己的关节而作的一套练习动作。这套动作一开始，是扭颈、转头动作，随后便是耸肩，最后是扭动脚趾。但是，在旁观者看来，即使这样一种纯粹的技术性练习，也是一种极其成功的表演，因为这样一些动作完完全全是表现性的。在这样一些准确、有力和富有节奏的表现性动作中，形形色色的情绪——从懒洋洋的惬意到傲慢的讽刺——就很自然地表现出来了。

为了使某种舞蹈动作达到技术上的准确性，一个有能力的舞蹈教师并不要求他的学生去表演一些准确的几何式样，而是要求他们努力获得上升、下降、攻击和退让时的肌肉经验。而要取得这样一些经验，就必须完成与这种经验有关的动作（这与医疗中所使用的物理疗法有点相似。在运用这种疗法进行治疗时，医生并不要求病人去作那些毫无意义的纯形式练习——伸胳膊、曲腿等，而是要求把兴趣集中于完成某种游戏或某一件工作上，而要完成这些游戏或工作，四肢自然也就完成了要求的动作）。

## 4. 自然事物的外部表现性

实际上，对表现性的知觉，不一定（基本上就没有必要）等于透过某个人的外部表现去探查这个人的内在心理状态。柯勒曾经说过，在多数情况下，人们只是对那些具有表现性的物理活动本身作出反应，而不是着意地去探查这些活动反映出来的心理经验。<sup>①</sup>

也就是说，我们在自己的知觉中直接看到的，是眼前这个人那缓慢的、无精打采的和萎靡不振的动作，也看到了与此完全不同的另一个人那活泼的、挺直的和朝气蓬勃的动作，但我并没有进而越过这些表象去探究这些动作所标志的那种消沉的和活跃的心理状态，因为这种消沉和活跃早已经包含在这些物理行为之中了。从本质上说来，在表现性方面，这样一些内在的心理活动与那些缓慢流动的焦油以及那种清脆有力的电话铃声并没有根本区别。当然，在某种外交谈判中，一方代表或许极力想要透过对方的脸色和手势判定出他的思想和情绪，以便弄清楚“他心里究竟是怎么想的，他最终会作出什么样的决定，等等”，但是，他在这样做的时候，很明显已经越出了对表现性的知觉范围，因为他已经在运用自己的分析能力，从自己看到的東西中探查隐藏这些外部表现后面的心理活动了。

尤其值得指出的是，一件艺术品的表现性内容，既不存在于舞蹈者本人所经验到的心理状态中，也不存在于观众观看玛丽·玛格达伦或赛巴斯提安的画像时所进行的想象中。一件艺术品的实体，就是它的视觉外观形式。按照这样一个标准衡量，不仅那些有意识的有机体具有表现性，就是那些不具意识的事物——一块陡峭的岩石、一棵垂柳、落日的余晖、墙上的

<sup>①</sup> 柯勒：《格式塔心理学》第260—264页，纽约版，1947年。



裂缝、飘零的落叶、一汪清泉、甚至一条抽象的线条、一片孤立的色彩或是在银幕上起舞的抽象形状——都和人体一样，都具有表现性。在艺术家眼里，这些事物的表现价值有时甚至超过人体。众所周知，人体是一种十分复杂的式样，而且很不容易被约简成为一种简单的形状或简单的动作，所以它传递出的表现性也就不那么使人信服。除此之外，用人体作媒介还容易引起观赏者过多的非视觉联想。因此，对于艺术表现来说，人体是一个最困难的，而不是一种最容易的媒介物。<sup>①</sup>

事实上，人体之外的所有事物都具有真正的表现性。但遗憾的是，这一事实在过去是一直被掩盖着的。按照那些流行一时的假说，无生命的事物所具有的人类的感情，似乎是由“感情的误置”、“移情作用”、“拟人作用”或原始的“泛灵观”产生出来的。事实上，表现性乃是知觉式样本身的一种固有性质。那作为一种特殊的知觉式样的人体，只不过是那些较为普遍的式样中的一个个别事例。因此，将一个事物的外部表现性与一个人的心理状态进行比较，在决定事物的表现性方面不会起到决定性的作用。一棵垂柳之所以看上去是悲哀的，并不是因为它看上去像是一个悲哀的人，而是因为垂柳枝条的形状、方向和柔软性本身就传递了一种被动下垂的表现性；那种将垂柳的结构与一个悲哀的人或悲哀的心理结构所进行的比较，却是在知觉到垂柳的表现性之后才进行的事情。一根神庙中的立柱，之所以看上去挺拔向上，似乎是承担着屋顶的压力，并不在于观看者设身处地地站在了立柱的位置上，而是因为那精心设计出来的立柱的位置、比例和形状中就已经包含了这种表现

---

<sup>①</sup> 按照雷纳·A·斯比兹在《微笑反应》（载《发生心理学论文集》1946年，34集第57—125页）一文中的介绍，一个能够把某种柔和的运动和粗鲁的运动区别开来的儿童，却不能把人的面部表情的含义识别出来。一个三个月到六个月的婴儿，对一种逗笑的面孔的反应仍然是一种傻笑。这种傻笑其实并不是一种“笑”，因为那有点痉挛性的肌肉扭曲和爆发性的声音都不标志着“笑”的情绪。在对猩猩的测试中证明，这种动作其实是一种发怒的表示。

性。只有在这样的条件下，我们才有可能与立柱发生共鸣（如果我们期望这样做的话）。而一座设计拙劣的建筑，无论如何也不能引起我们的共鸣。

这种把视觉形象的表现性归结为人类感情的反映的理论，看来犯了如下两方面的错误：第一，它忽视了这样一个事实：表现性实际上取决于知觉式样本身以及大脑视觉区域对这些式样的反应。第二，它过分地限制了具有表现性的事物的范围。

我们发现，造成表现性的基础是一种力的结构，这种结构之所以会引起我们的兴趣，不仅在于它对拥有这种结构的客观事物本身具有意义，而且在于它对于一般的物理世界和精神世界均有意义。上升和下降、统治和服从、软弱和坚强、和谐与混乱、前进和退让等等基调，实际上乃是一切存在物的基本存在形式。不论是在我们自己的心灵中，还是在人与人之间的关系中；不论是在人类社会，还是在自然现象中；都存在着这样一些基调。这种诉诸于人的知觉的表现性要想完成自己的使命，就不能仅仅是我们自己感情的共鸣。我们必须认识到，那推动我们自己的情感活动起来的力，与那些作用于整个宇宙的普遍性的力，实际上是同一种力。只有这样去看问题，我们才能意识到自身在整个宇宙中所处的地位，以及这个宇宙整体的内在统一。

在世间诸事物中，某些事物之间的力的基本式样是一致的，而在另一部分事物（或事件）之间，力的基本式样看上去就极不相似。但只要以事物中那具有表现性的外表做基础，我们的眼睛就能够自动地创造出一种适于对所有的存在物进行分类的林奈分类法（林奈——瑞典的博物学家）。这种知觉分类法能将那些按照科学的分类法建立起来的顺序和秩序“拦腰斩断”，并在这个斩断的横截面上将各种“极不相同的事物”归并为同一类。众所周知，在我们所生活的西方文化中，人们总是习惯于按照生物和非生物、人类和非人类、精神和物质等等范畴，去对各种存在物进行分类，然而，如果在分类时，只以

表现性作为标准，那些具有同种表现性质的树木和人就有可能被归并到同一类，它们之间在表现性方面的类似程度甚至比人与人之间的类似程度还要高。要是这样，人类社会就可以与自然界的的事物归并为一类。如果人类社会中所发生的某种变动，与暴风雨来临之前天空中发生的那种变动相同，这两种事物就可以归并为同一类。由于我们总是习惯于从科学的角度和经济的角度去思考一切和看待一切，所以总是以事物的大小、重量和其它尺度去解释它们，而不是以它们外表中所具有的能动力来解释它们。这些习惯上的有用和无用、敌意和友好标准，只能阻碍我们对事物的表现性的感知，甚至使我们在这方面不如一个儿童或一个原始人。如果一所房屋或一把椅子适合于我们的需要，我们便不再关心它们的外表是否适合于我们的生活方式。在人与人之间的交往关系中，我们同样也是习惯于按照人们的社会地位、经济收入、年龄、职务、民族或种族去衡量——而当我们用这样一些范畴去解释人时，就会完全忽视人的内在本质的外部表现形式。

从原始语言中，我们还可以对原始知觉方式有一个大概的了解。在原始时期，人们主要是靠自己的知觉对事物进行分类。以非洲埃维人的语言为例，他们用于表达走路动作的词汇，并不仅仅是一个“走”字，而是能够把各种人的走法详细地描写出来的词组和句子，如：“个子小的人走起路来步子碎，身体虚弱的人走路时腿抬不起来，腿长的人走起路来腿总是向前挺，肥胖的人走起路来步子很重，注意力分散的人走路时不看前面，浑身有力的人走起路来步伐坚定。”<sup>①</sup>

原始部族的人对各种“走”法所进行的这样一些区别，并不全然是为了表达他们的审美感受，而是要用各种步伐的表现性质，揭示与各种走法相对应的人的类型以及这些人要去干什么事情的重要信息。

<sup>①</sup> 列维·布留尔：《原始思维》第153页，伦敦版，1926年。

虽然原始语言具有惊人的繁琐性（在我们看来大可不必），但确实揭示出了事物的某些一般的性质（这些一般的性质在我们看来并不重要或十分荒唐）。再以克拉玛茨一带的印地安语言为例，这种语言在表达某些有着相同形状或动作的不同事物时，就在这些事物的名词前面加上相同的前缀，用来描述“那些有着圆形、扁球形、圆盘形或球根形外表的事物，有时还可以描写某种盘旋状的事物或盘旋状的动作，甚至还可以进一步用来描述那些用身体、胳膊、手或身体的其它部分所作出的圆形、半圆形或波浪形的动作。这样一来，同一种前缀就可以同时与云朵、天体或地球表面上的圆丘、圆形或球状的果实、石头、圆形的房屋等不同的事物联系在一起，有时甚至还可以用来描述一‘群’动物、围墙或是某种社交集会（因为一个社交集会往往是围成圆圈进行的）。”<sup>①</sup>

运用这样一种分类法，就可以将那些依我们的思考方式本该属于不同范畴的，或很少具有相同之处的各种事物，组合在一起（归并为同一类）。原始语言所具有的这样一些特征使我们想到，诗人们运用暗喻法将实际上很不相同的事物联系在一起的手法，并不是艺术家们的独创，而是从一种极其普通和自发的经验世界的方式中，发展和衍化而来。

乔治·布洛克曾经规劝艺术家，要注意从不同的事物之中寻找和表现它们的等同点，“例如，当诗人吟诵出‘燕子像剪刀似地掠过天空’时，他实际上已经在把一把锋利剪刀和一只在天空中迅疾飞过的燕子之间找到了共同点。”<sup>②</sup>

这种比喻还可以使读者们透过客观事物的外壳，将那些除了力的基本式样相同，其余一切都很少有共同之处的不同事物联系起来。当然，比喻手法要想达到完美的效果，还须要读者在自己的日常经验中，对各种表象和各类活动的象征性或比喻

① 列维-布留尔：《原始思维》第165—166页。

② 布洛克：《笔记（1917—1947）》，纽约版。

性含义有着丰富的体验。例如，当听到某种击打或折断东西的声音或动作时，就应该产生出一种进攻或破坏的体验；当从事一种上升的运动时（如攀登楼梯等），就要有一种征服和进取的体验；如果在清早起床时看见晴空万里，房间里充满了煦和的阳光，那就不能仅仅是看到光线的明暗度变化。一种真正的精神文明，其聪明和智慧就应该表现在能不断地从各种具体的事件中发掘出它们的象征意义和不断地从特殊之中感受到一般的能力上，只有这样，我们才能赋予日常生活事件和普通的事物以尊严和意义，并为艺术能力的发展打好基础。<sup>①</sup>

当然，如果让这种本能的象征主义发展到病态的极端，就会引起像那些因情感和心里的不调而出现身心疾病的病人或其他神经病人发出的“器官语言”一样的东西。<sup>②</sup>

这种病态的“象征主义”，还可以在那些患不能吞咽症的病人身上表现出来，这些病人发病的病因，往往是在日常生活中曾经有一次没有把什么东西咽下去。与此相类似的还有那些每天都在重复着某种洗刷动作的病人，他的这些动作是在某种无意识的犯罪感的迫使下作出来的。

## 5. 艺术中的象征

按照“象征”这个词的更为一般的含义，如果一幅艺术品所再现的事实中，没有隐含着某种观念，就不能把它称为象征

---

<sup>①</sup> 参见阿恩海姆《对诗歌创作活动的心理学解释》，载《诗人的创作活动》第153—159页，纽约版，1948年。

<sup>②</sup> 精神分裂病人的语言习惯有点像是回复到了原始的语言习惯。E·冯·多玛罗斯在论述正常人与精神分裂病人之间在思维方式上的不同时，曾经指出：“正常人总是通过主语之间的相同来标示事物之间的相同，而原始逻辑却是凭借谓语之间的相同来标示事物之间的等同。”见阿瑞提《精神分裂病人和其它孤僻的思维方式中的特殊逻辑》，载《精神病学杂志》1948年第11期第325—338页。

性的艺术。举例说，一幅再现了一群农民正围在某个小店的茶桌周围闲谈的荷兰风俗画，就不是一幅象征性的作品。但是，当我们看到提香画中在水井旁边对称地站立着两个女人（一个女人身体差不多是全裸的，另一个女人则穿着衣服），或是丢勒雕塑中那个手拿高脚酒杯张开双翼站在一个圆球上驾云飞行的女人时，<sup>①</sup> 其中那些怪诞的景物就会马上使我们想到，这些作品一定是用来象征某种观念的。从这些作品中看到的象征性，是运用类似宗教艺术中使用的那种比喻性的绘画语言揭示出来的。我们知道，在宗教艺术中，百合花总是象征着玛丽的童贞，羊羔象征着信徒，两只鹿在池塘边饮水象征着信徒们的娱乐等等。

在观看这类象征艺术品时，如果我们的理智或学识不能帮助我们弄清作品的题材，它的象征意义就不可能直接从作品中把握到。但是，那些伟大的作品就不同了。这些作品所要揭示的深刻含义，是由作品本身的知觉特征，直接传递到眼睛中的。举例说，任何一个粗知《创世纪》故事的观赏者，在观看米开朗基罗在罗马的西斯庭教堂创作的天顶画《亚当出世》时，都能一眼看出其中那深刻的象征意义（图 274）。

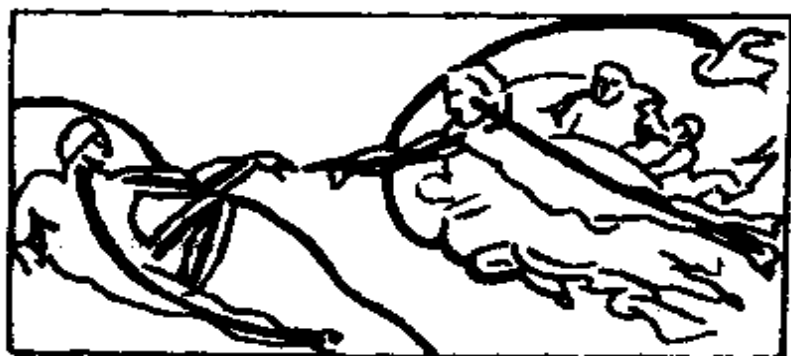


图 274

<sup>①</sup> 提香的《神之家和世俗之爱》，画于1510—1512年，藏罗马的鲍尔金斯美术馆。丢勒的《复仇女神》则作于1500—1503年。

谁都知道，在这件作品中，米开朗基罗对原来的故事情节作了某些改动，经过改动之后，它包含的内容更加广泛，给人的印象也更加深刻。在改动后的作品中，上帝不再把生命的灵魂吹到亚当身上（这样一种题材很不容易转换成一种表现性的式样），而是把手伸向亚当伸出的胳膊。这样一来，那生命的火花就好像从上帝的指尖跳到了亚当的指尖，从而完美地再现了生命由创世者身上输送到他的造物上面的题材。这两个完全不同的世界，是通过两条胳膊形成的桥梁联系在一起的。上帝所在的世界是通过斗篷形成的那个独立完整的圆形象征出来的，这个圆形将上帝围裹在当中，并通过上帝身体的倾斜姿势呈现出一种向前的运动；亚当所在的世界则是由大地上那块不完整的平板断片象征出来的，它的整个轮廓线是向后倾斜的，这样一来，就使它呈现出一种被动性，这种被动性又进一步由亚当身体中所出现的种种凹进形式，得到大大加强。亚当躺在地上，他的身体的上半部分在创世主吸引力的作用下，微微地抬了起来。他那种想站立起来行走的欲望，以及他那种能够达到这个目的的潜在力量（这是作为辅助性的题材出现的），又是通过那屈起的左腿暗示出来的。我们还可以把这条屈起的左腿看成是他那向外伸出的胳膊的支撑物，这条胳膊看上去并不像上帝的胳膊那样，既能自由挥舞，又充满了巨大的能量。

从以上的分析中可以看出，表现这个故事的能动式样是由绘画构图的结构骨架显示出来的。它先是使一种积极的力与一种被动的物体接触，然后又把这一被动的物体接受到能量之后由死变活的过程呈现出来。这个故事的本质是由那首先映入眼帘的事物——作品的主要式样显示出来的，在观赏时，这个主要式样并没有被观赏者的神经系统原原本本地复制出来，而是在他的神经系统中唤起了一种与它的力的结构相同形的力的式样。这样一来，观赏者的欣赏活动就不再是一种对外部客观事物的纯认识活动。这个用于表现这个故事的特定的力的式样，在观赏者头脑中活跃起来，并使观赏者处于一种激动的参与状

态，而这种参与状态，才是真正的艺术经验。这种经验与那种对信息的纯粹理解是完全不同的。

但事情还不至此，这个结构式样所呈现出的那些富有动感的物体，在准确地描绘了这个圣经故事的同时，还进而对发生在物理世界和心理世界中的那些与此相类似的普遍性的情势，作出了解释。这就是说，这一知觉式样是人们理解这个创世故事的媒介，而这个故事本身又反过来说明和解释了那种具有一般或普遍意义的媒介，这种一般的或抽象的东西一经变成有血有肉的和活灵活现的东西，就会立即被眼睛理解和把握。

艺术品的知觉式样并不是任意的，它并不是一种由形状和色彩组成的纯形式，而是某一观念的准确解释者。此外，作品所选择的题材同样也不是任意的和无足轻重的，它在作品中与形式式样相互依赖和相互配合，为抽象主题提供一个具体显现的机会。那些只凭形式式样对作品进行评判的鉴赏家，是不能对作品作出公正的评判的，正像那些只凭作品的题材对作品进行评判的门外汉不能公正地评判作品一样。当维斯特勒把他母亲的画像称为“灰色和白色的排列”时暴露出来的片面性，同一个在这幅画像中仅仅看到了“一个坐在椅子上的严肃的女人”的门外汉所暴露出的无知，性质上是一样的。无论是纯粹的形式，还是题材，都不是一件艺术品的最终内容。它们所能起到的作用，都是给一个无形的一般概念赋予形体。

## 6. 心理分析法

我们不忙于接受某些心理分析学家对艺术象征性所作出的解释的原因，很快就清楚了。我们发现，他们的分析总是带有这样一种错误的倾向，即他们总是引导人们把艺术品看作是对另外一些事物——子宫、生殖器、艺术家的父亲或母亲——的再现。在这方面最具典型性的，是格罗代克在其所著的《作为



符号的人物形象》一书。<sup>①</sup>按照此书对作品的分析，当人们从背面观看伦勃朗的《解剖》，或是从右向左观看罗马的群雕《拉奥孔》时，就会发现，其中所有的人物姿态都依次再现了男性生殖器从兴奋到萎缩的全过程。这种解释自然引起了人们的普遍反对。引起反对的主要原因是这种分析暴露出的片面性。在大多数心理分析学者看来，只有性感才是人类最根本和最重要的经验，任何其它的经验都是自觉或不自觉地和性感联系在一起。其他学派的心理学家们纷纷指出，这样一种推测是无法证明的，这一片面的理论最多不过适用某些患有“心理-神经”病人或是那些处于某种特殊的文化发展期的人，即那种“性行为受到了过分地强调，并且冲开了由严厉的道德律条组成的屏障，使自己得到自由发泄的文化发展期。”<sup>②</sup>

在这一文化发展期中，由某种极不适宜的社会条件所造成的极度空虚的生活方式，使得人生的其它目的都失去了意义。在分析这种文化期中人的心理状态时，容恩曾经用过这样一句恰当的比喻：“众所周知，当我们牙疼的时候，便不再想到别的了。”<sup>③</sup>

从另一个角度对这种理论所作的反驳似乎更加贴切。众所周知，心理分析学派在分析一件作品时，总是将其中出现的事物或事件说成是对另外一些具体的事件或个别事实的再现。这种分析其实是极其片面的，在我们仔细地观赏一位艺术大师的杰作时，如果仅仅是联想到了人的性器官、性机能或与性感较为相近的成分，就无法理解艺术在创造人类精神文明时所起到的那种更重要和更普遍的作用。关于艺术的作用问题，心理分析学派提供的解释实在是太微不足道了。仔细地对这个问题进

① 格罗代克：《作为符号的人物形象》，第11页，第78页，维也纳版，1933年。

② 容恩：《现代人对灵魂的探寻》第139页，伦敦版，1947年。

③ 拉伯雷：《高康大》第1卷第45章。

行思考之后，人们就会理解这样一个道理：性感也像人的其它经验一样，并不是人生的最终目的。当然，它在艺术中被象征的机会也不比其它的经验少一些。我们看到，这种性感经验在艺术中往往是通过一种“中性的情势”暗示出来的，这就是拉伯雷在告诫丈夫们提防僧侣时所提到的那种“中性情势”。拉伯雷在涉及到僧侣们的性感时，是这样说的：“在一个大寺院中，即使是尖塔的阴影，也象征着生殖力。”<sup>①</sup>我们还常常发现，人们还反过来用一些不太雅观的性感形象，去描绘“中性的情势”。正是根据这一点，塞尚才喜欢运用“bien couillard”（俗气）和“pas couillard”（高雅）这两句口头禅来区别内容充实的艺术和内容空洞的艺术。<sup>②</sup>对我们的论述比较有意义的一点是，性感往往代表着一种高度抽象的能力。容恩曾经说过：“同整个远古时代的原始人一样，今天的原始部族也习惯于到处运用男性生殖器作为某种象征，但是他们从来就没有把作为礼仪象征的男性生殖器与普通的阴茎混为一谈。在他们的眼里，这种具有象征意义的男性生殖器，代表着一种富有创造性的力量，它不仅能使人类生长繁殖，而且能够使人恢复健康，用莱曼的话说，‘这是一种超自然的力量’。”<sup>③</sup>

最近，某些心理分析学家又开始用一种十分随便的方式，去解释艺术品所再现的某些故事情节。例如，佛罗姆在分析圣经中约拿的故事时，就写道：“我们从这里看到了一连串的象征性动作：上船，进入船内，入睡，驶入海洋，进入鱼腹。所有这些动作都象征着同一种内在经验——寻找保护和隐居，避免与人世交往。”<sup>④</sup>

这种用某一种特定的具体事物去代替另一种具体事物的象

① 拉伯雷：《高康大》第1卷第45章。

② 见拉瓦德《塞尚》第30页，巴黎版，1924年。

③ 容恩：《现代人对灵魂的探寻》第26页，伦敦版，1947年。

④ 佛罗姆：《被遗忘了的语言》第22页，纽约版，1951年。

征主义解释，向来都是极其随便的，而且从来就没有得到过证明。在我看来，除非我们在分析时能够获得可以证明某种具体事物与另一种事物有着必然联系的信息，否则就无法判定这是艺术家有意安排的还是欣赏者的无意识联想。一般说来，作品本身是不能提供这样的信息的（除了那些用传统的象征性标准创作的作品，以及那些不把它看作是对另外的事物的再现就显得荒诞不经的作品）。由于任何一件艺术品所隐含的主题都具有如此强烈的普遍性，艺术家就可以用无限多种具体的情景把它再现出来，欣赏者同样也可以毫不困难地将它与这无数具体情景中的任意一种联系起来。虽然一个人在梦境中所作出的种种联想往往是有效的（因为梦境往往是他自己所作所为的产物），但欣赏者从一件作品中所作出的种种联想，却往往带着纯个性色彩。这种联想极容易背离原作品的含义，而不是符合原作品的含义。在很多时候，即使艺术家本人的联想活动，也会犯同样的错误。一件作品给人造成的初步印象，或许会像梦境中的情景那样，模模糊糊，但艺术家在创造这件作品时，其心中形象却不能有些丝毫模糊，而是一种精雕细琢的过程。作为一个艺术家，他必须在整个创作过程中，把那些适于表现主题本质的东西，同那些偶然性的冲动严格地区分开来。

心理分析法的另外一种局限性就是：它往往把艺术中象征性的语言看作“象征内心世界的符号，也就是象征灵魂和精神的符号。”<sup>①</sup>

我们并不否认，艺术家往往运用具体的外在形象，去表现相对抽象的心理状态，例如，弗洛伊德本人就对莎士比亚写的奥狄浦斯传奇或达·芬奇的名画《圣母、圣子与圣安娜》作过

---

① 佛罗姆：《被遗忘了的语言》，第12页，纽约版，1951年。

相当有趣的分析。<sup>①</sup>

但是，如果我们一味地把艺术说成是人类个性的投影，从而把它代表的事物的范围无限扩大，同样也会走上错误的极端。

心理学领域所取得的进步，终于使人们抛弃了弗洛伊德最初作的“符号是用来掩盖某种不便暴露的内容”的断言。弗洛伊德在他早年写的《诗与白日梦的关系》中曾经说过，艺术家基本上运用两种方法使他的“白日梦”被人接受，“（1）通过对它的修饰和掩盖，使自我的白日梦带上柔和的色彩；（2）通过美的外部形式来引诱人们。这就是说，通过使他的想象呈现在外部，以达到为人们提供审美愉快的目的。”<sup>②</sup>

按照弗洛伊德的观点，艺术形式所起的作用，就是掩盖作品所要传达的真实内容，这就是说，它必须运用某种“美”的外表，将“药丸”的苦味掩盖起来。与弗洛伊德的睡梦符号说针锋相对的，是容恩的符号说。在容恩看来，符号恰恰是揭示了信息而不是掩盖了信息，他这样说道：“当弗洛伊德谈到‘梦与掩盖真相的外表’时，他说的实际上不是梦本身，而是梦的荒唐性。在这种情况下，他就用他自己的不正确的理解歪曲了梦的含义。我认为，梦之所以具有一层虚假的面具，这是因为我们自己不能将它们看透的缘故。”<sup>③</sup>

从容恩对弗洛伊德符号说的重新解释中，我们认识到了梦的语言和艺术品的语言之间的类似。在睡觉的时候，人的意识下降到了一种较低的水平，在这一水平上，生活的情景并不是以抽象的概念呈现出来的，而是通过含义丰富的形象呈现出来

---

① 弗洛伊德：对《奥狄浦斯》的分析见《对心理分析的一般性介绍》一书中的第21讲，花园城版，1943年。他对达·芬奇绘画的分析，见弗洛伊德《达·芬奇》，纽约版，1932年。

② 弗洛伊德：《诗与白日梦的关系》，载《弗洛伊德选集》，第四卷327—328页，纽约版，1949年。

③ 容恩：《现代人对灵魂的探寻》，第15页。

的。睡觉在所有的人身上唤醒的创造性想象力，都会使人惊叹不止；而艺术家进行艺术创造时，也正是依靠了这种潜伏在深层意识中的绘画语言能力。

## 7. 所有的艺术都是象征的

如果艺术创作的目的在于运用直接的或类比的方式把自然再现出来，或是仅仅在于愉悦人的感官，它在任何一个现存的社会中所占据的那种显赫地位，就会使人感到茫然不可理解。我认为，艺术的极高声誉，就在于它能够帮助人类去认识外部世界和自身，它在人类的眼睛面前呈现出来的，是它能够理解或相信是真实的东西。在我们生活的这个世界上，每一件事物都是一种独特的个体，我们从来就找不到两件完全相同的东西，然而任何事物也都是可以认识的，因为它的组成成分并不是它独有的，而是许多事物或全部事物所共有的。在科学中，当我将所有存在的现象都归纳在一个共同规律之中时，就会获得最完美的知识。艺术中发生的事情其实也是如此，最成熟的艺术品，能够成功地使其中的一切成份服从于一个主要的结构规律。在完成这一步骤时，它并不是将现存事物的多样性歪曲为千篇一律性，而是通过将各种不同的事物相互比较，使它们的差别性更加清晰地显示出来。布洛克曾经说过：“把一个柠檬放在一个桔子旁边，它们便不再是一个柠檬和一个桔子，而变成了水果。数学家们信奉这个规律，我们也信奉它。”<sup>①</sup>

但布洛克在这里却忘记了，通过将一件事物与另一件事物发生联系，所产生出来的效果其实是双重的。它不仅显示了诸事物间的相似性，而且在显示这种相似性的同时还鲜明地突出

<sup>①</sup> 布洛克：《笔记（1917—1947）》，纽约版。

了它们的个性。艺术家通过使所有不同的对象都服从于一个共同的“风格”，而把一个整体创造出来。在这样一个整体中，每一个对象的位置和作用也都被清晰地显示出来。哥德曾经说过：“美就是自然之秘密规律的显现，假如没有人把这种秘密规律揭示出来，它就永远是不可知的。”

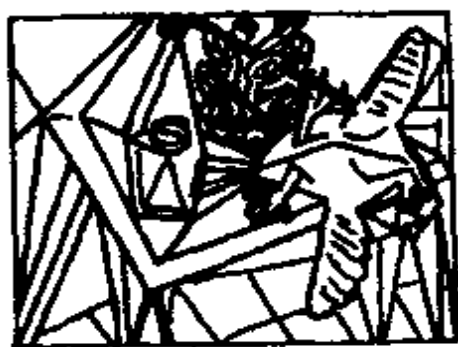


图 275

在一件艺术品中，每一个组成部分都是为表现主题思想服务的，因为存在的本质最终是由主题体现出来的。即使作品看上去似乎完全是由中性的物体排列起来，我们也能从中发现象征性。以图 275 为例，<sup>①</sup>只要我们对这两幅静物画大体扫视一遍，就会得到两种完全不同的现实概念。第一幅静物画（图 a）是塞尚的作品，在这幅作品中，占支配地位的是由背景、桌子、瓶子和杯子的垂直和水平轴线构成的各种稳定的构架。这些构架显得如此稳固和结实，所以即使台布上

遍布歪七扭八的皱褶，它们对整幅画中所表现出的静态也没有发生任何妨碍。此外，由那些直立的瓶子和杯子所形成的对称性中还传递出一种简单的秩序。由于大多数物体的形状都是向外凸出的，所以即使在那些比较混乱的物体中，也呈现出一种圆满性和柔和性。这种富足、完满和安静的形象，与毕加索的

<sup>①</sup> 塞尚的静物画藏于华盛顿国家美术馆，毕加索的《内有一只死禽的静物》画于 1942 年，此画是由亚尼斯复制的，见亚尼斯《毕加索——近年（1937—1946）的状况》插图 57，花园城版，1946 年。

静物中所呈现出那种极度的骚动和混乱，形成了鲜明的对照。在毕加索的作品中，我们看不到丝毫稳定性的痕迹，也根本见不到任何呈垂直或水平定向的物体，其中的房间看上去都是倾斜的，那张被掀歪的正方形桌面，一部分被掩盖在倾斜的物体后面，另一部分则发生了强烈的变形，连它的四条桌腿，看上去也不再是平行的。桌子上的瓶子东倒西歪、摇摇欲坠。就是那只仰躺在桌面上的死禽，也像是要从桌子上掉下来似的。所有的线条都显得那样僵硬、呆板、毫无生气。甚至那用于描绘动物身体的线条，看上去也是如此。

既然主题是由基本的知觉式样传达出来的，所以，即使艺术不再再现任何自然物体，也能够完成自己的职责。这些不再再现任何自然物体的“抽象艺术”，以自己特有的方式执行着艺术一贯所担负着的任务。当然，我们并不能说“抽象艺术”就一定是比再现艺术好一些，因为再现艺术同样也没有隐藏（而是揭示出了）那富有意味的力的结构；但也不能说它比再现性艺术差一些，因为它也能像再现艺术一样，把存在的本质揭示出来。“抽象艺术”并不是由“纯粹的形式”构成的，即使它所包含的那些简单的线条，也都蕴含着丰富的含义，因而也都具有象征性；但是，这些抽象的线条所提供的，也不是抽象的概念。还有什么能比它所包含的那些色彩、形状和运动更为具体的呢？它既没有局限于去表现人的内在生活，也没有局限于去表现人的无意识。因为对艺术来说，所谓外部世界与内部世界、意识与下意识之间的区别，都是虚假的。在艺术中，人的心灵运用一切有意识和无意识的能力去接收外部世界的信息，并给这些信息赋以形状和解释。这就是说，如果无意识的领域不与感性物体联系在一起，就永远也不可能进入我们的经验；同样，如果外部世界没有内部世界的参与，如果有意识的领域没有无意识领域的参与，它们同样也无法把自己呈现出来。但是，外部世界和内部世界的本质，最终都应该归结为力的作用。事实上，这种“音乐式的”探讨方式，早已经被那些误称

为抽象派的艺术家用着了。我们无法知道将来的艺术会是什么样子，但肯定不再会是抽象艺术，因为抽象艺术并不是艺术发展的顶峰，然而，抽象艺术确实是观看世界的一种有效方式，也是一种只有站在神圣的山峰上才能看到的景象。从这个峰顶上的任何一个不同的位置上，都会看到一种独特的景象，然而把所有位置上看到的東西合并起来，又是同一种景象。



---

## 回 顾

---

表现性是所有知觉范畴中最有意思的一个范畴，而所有其它的知觉范畴，最终也都是通过唤起视觉张力来增加作品的表现性。在本书中，我们分别阐述了形状、色彩、位置、空间和光线等知觉范畴中所包含的种种能够创造紧张力的性质。在本书一开头时，我就明确地指出过：一切知觉式样都是能动的。而知觉式样所具有的这个最基本的特征，恰恰又是对艺术最有用的一个特征。如果绘画和雕塑不传达能动的张力，它们就无法描绘生活。在较为局限的知觉意义上说来，表现性的唯一基础就是张力。这就是说，表现性取决于我们在知觉某种特定的形象时所经验到的知觉力的基本性质——扩张和收缩、冲突和一致、上升和降落、前进和后退等等。当我们认识到，这些能动性质象征着某种人类命运时，表现性就会呈现出一种更为深刻的意义；而且，在涉及到任何一件个别艺术品时，我们也都避免地涉及到这种深刻意义。但是，要想对它进行更为详尽和更为系统的研究，却又不是仅在视知觉研究领域中所能解决的事情。

---

## 回 顾

---

表现性是所有知觉范畴中最有意思的一个范畴，而所有其它的知觉范畴，最终也都是通过唤起视觉张力来增加作品的表现性。在本书中，我们分别阐述了形状、色彩、位置、空间和光线等知觉范畴中所包含的种种能够创造紧张力的性质。在本书一开头时，我就明确地指出过：一切知觉式样都是能动的。而知觉式样所具有的这个最基本的特征，恰恰又是对艺术最有用的一个特征。如果绘画和雕塑不传达能动的张力，它们就无法描绘生活。在较为局限的知觉意义上说来，表现性的唯一基础就是张力。这就是说，表现性取决于我们在知觉某种特定的形象时所经验到的知觉力的基本性质——扩张和收缩、冲突和一致、上升和降落、前进和后退等等。当我们认识到，这些能动性质象征着某种人类命运时，表现性就会呈现出一种更为深刻的意义；而且，在涉及到任何一件个别艺术品时，我们也都避免地涉及到这种深刻意义。但是，要想对它进行更为详尽和更为系统的研究，却又不是仅在视知觉研究领域中所能解决的事情。