

论贡布里希的艺术史研究方法： 以《艺术的故事》为例

李晓愚 汪云帆

内容提要 《艺术的故事》是一部具有世界影响的艺术史著作。它凝聚了贡布里希对艺术史研究方法的思考，全面体现了这一伟大学者的艺术史观，同时涉及到西方艺术史研究的若干重要议题。结合贡布里希的主要理论著作，对《艺术的故事》中包含的艺术史研究方法，如“所知”与“所见”的矛盾，情境逻辑的运用，艺术中的技术、传统、价值问题等等进行深入剖析，旨在为中国美术史的书写和研究提供借鉴思路。

关键词 贡布里希 《艺术的故事》 情境逻辑 艺术史研究方法

李晓愚，南京大学新闻传播学院副教授 210023

汪云帆，南京师范大学外国语学院 210046

英国艺术史家贡布里希(E.H.Gombrich)的《艺术的故事》是一部在世界范围内获得巨大且长久成功的美术史著作。它教会了成千上万的人如何去欣赏艺术，卢浮宫博物馆的馆长甚至说“《艺术的故事》就像蒙娜·丽莎一样，饮誉世界，把知识和享受传给人们”^[1]。之所以说阅读《艺术的故事》是一种“享受”，因为它的语言平易生动，结构环环相扣，可读性强。然而，这部书真正伟大的价值在于其思想的深刻性。我们常见的艺术史著作往往是艺术家生平的合集和艺术品信息的罗列。贡布里希将这样的史书称之为“列表”(tabulation)，他曾借用“西方艺术史之父”瓦萨里(Giorgio Vasari)在《画家生平》中的一段剖白来阐明艺术史家的职责：

当我着手描绘这些艺术家的生平时，我并不想仅仅引起读者对他们的注意，也就是说，提供一张他们作品的清单。我也不认为，花费很长时间、很多精力去追踪关于他们的数据：他们的家乡、工作的地方或作品现在收藏何处，是一件有意义的事。因为倘若如此，我只需要一张简单的表格就行了，根本不用发表自己的见解。^[2]

在《艺术的故事》的写作中，贡布里希时刻意识到艺术史家的职责，努力为“风格的产生与变化”之

[1][英]贡布里希：《艺术的故事》，范景中译，[北京]三联书店1999年版，封底。

[2]E.H.Gombrich：“Approaches to the History of Art: Three Points for Discussion”，*Topics of Our Time: Twentieth-century Issues in Learning and in Art*，London: Phaidon Press Limited, 1991, p.63.

谜提出合理的阐释。他竭力避免使用晦涩深奥的专业术语,但这并不意味着此书是浅近的通俗读物,正如博厄斯(T.S.R.Boase)指出的:“贡布里希学识渊博,可他表达得不露声色,只有专业的学者才能感觉到,他几乎对每一个论题都给出了崭新的见解。”^[1]《艺术的故事》凝聚了贡布里希对美术史研究方法论的思考,全面体现了这一伟大学者的美术史观,同时涉及到西方艺术史研究的若干重要议题。这部书的中文版翻译者范景中先生在纪念贡布里希一百周年诞辰的讲座上介绍了该书的主要内容和重要价值,这是国内第一篇也是迄今为止唯一一篇介绍《艺术的故事》的论文^[2]。本文将结合贡布里希的主要理论著作,对《艺术的故事》中体现出的贡布里希的艺术史观和艺术史研究方法进行深入剖析,旨在为中国美术史的书写和研究提供借鉴思路。

一、“看”与“知”

历史和科学一样,需要对问题作出阐释。区别仅仅在于人文学者的兴趣不在笼统性的问题上,譬如物体为何会坠落、下沉或漂浮等等,而在一些具体、个别的问题上,譬如一场战争发生或一种风格普及的原因^[3]。艺术的历史进程中总会发生或大或小的变化,如何为这些变化提供合理的阐释,正是艺术史家的重要职责。西方关于美术史的理论大致有三种:

第一种可称为“循环理论”(cyclical theory)或“艺术变化的技术论”(the technological theory of artistic change)。这是最为古老的一种理论,代表人物是普林尼(Pliny)和瓦萨里。该理论认为艺术发展与人体发展一样,要经历诞生、成长、成熟和衰败这些固定的生命周期。艺术进程中再现技艺的提高源自技术水平的发展——特殊的发明和发现有助于画家在写实逼真的效果上超越前人。按照这种理论,埃及的艺术之所以幼稚,因为他们尚处于艺术发展的幼年时期,受到技术的局限,能力仅此而已^[4]。

第二种理论是“艺术变化的知觉论”(the perceptual theory of artistic change)。这一理论试图将知觉心理学作为阐释风格变化的工具,认为画家根据其所见描绘世界,但人类的知觉是多样的,每个人都要根据自己的空间、三维经验对外界投射在视网膜上的扁平图像进行解读。每个人看到的世界有所差异,画出的画也就不一样。“知觉论”的代表人物是维也纳学派的李格尔(A. Riegl)。他提出了一对概念用来作艺术分类,即“触觉的”(haptic)和“视觉的”(optic)。古埃及人以通过触觉获得的知识构建图像,印象派画家则依赖视觉进行创作。李格尔认为一部艺术史正是在“触觉”和“视觉”的两极荡来摆去。触觉风格在希腊、文艺复兴、新古典主义和后印象主义时期占统治地位,而视觉风格在罗马、巴洛克和印象派时期占上风^[5]。

范景中先生敏锐地指出了这两种理论的贡献和缺憾:知觉论“解释了艺术何以会存在风格的差别,不过,却不能解释艺术为什么会有一部连贯的历史”;技术论“解释了艺术何以有部历史。缺点是,它说明不了我们何以会欣赏古老的艺术作品。”^[6]

贡布里希深受李格尔的影响,但却理性回避了“触觉”“视觉”这对概念,而是诉诸于第三种理论,即“所见和所知”(seeing and knowing)。该理论缘于拉斯金(John Ruskin)和弗莱(Roger Fry),认为人们

[1]转引自范景中:《〈艺术的故事〉笺注》,〔桂林〕广西美术出版社2011年版,第9页。

[2]范景中:“《艺术的故事》的讲述者:2009年10月为纪念贡布里希一百周年诞辰所作的演讲”,《〈艺术的故事〉笺注》,第1-24页。

[3]Topics of Our Time: Twentieth-century Issues in Learning and in Art, p.62.

[4]范景中:《〈艺术的故事〉笺注》,第31页;邵宏:《美术史的观念》,〔杭州〕中国美术学院出版社2003年版,第156-157页。

[5]Topics of Our Time: Twentieth-century Issues in Learning and in Art, pp.64-65;《美术史的观念》,第159-160页。

[6]《〈艺术的故事〉笺注》,第10页。

头脑中的概念和知识会妨碍他们对真实世界的描绘,要获得纯粹的视觉艺术就要不带成见地看这个世界,恢复被污染的“纯真之眼”。艺术的历史就是艺术家们努力跟妨碍他们精确描绘视觉世界的知识进行斗争的历史。在斗争中,艺术完成了从古埃及完全“概念性的”(conceptual)艺术走向印象主义完全“知觉性的”(perceptual)艺术的转变^[1]。

《艺术的故事》正是以“所知”与“所见”这对概念为出发点,讲述绘画历史的。正如贡布里希所概述的那样:

我们记得埃及艺术家认为不从最能体现事物特点的角度去表现人物的各个部分是多么不可想像的事情。他们知道一只脚,一只眼,或者一只手“看起来像”什么样子,他们把那些部分装配在一起构成一个完整的人。如果把一个人物形象表现为有一只手臂隐藏在后面看不见,或者有一只脚因短缩法而变形,在他们看来就会是大逆不道。我们还记得是希腊人成功地打破了这种偏见,允许画中出现短缩法。我们也记得在早期基督教艺术和中世纪艺术中知识的重要性怎样重新提到首位,而且这局面一直维持到文艺复兴时期为止。即使在文艺复兴时期,通过发现科学的透视法和重视解剖学,世界看起来应该如何的理论知识,其重要性也是得到提高,而不是降低……可以说马内及其追随者在色彩处理方面发动了一场革命,几乎可以媲美希腊人在形式表现方面发动的革命。他们发现,如果我们在户外观看自然,我们看见的就不是各具自身色彩的一个一个物体,而是在我们的眼睛里——实际是在我们的头脑里——调和在一起的那些颜色所形成的一片明亮的混合色。^[2]

古埃及人画“头脑里所知道的”,印象主义者则力图画出“眼睛里所看到的”,从“所知”到“所见”的变化过程正是《艺术的故事》叙述的主要线索。尽管贡布里希运用了“所见和所知”的理论,但他并不赞同“纯真之眼”的说法。即便印象主义者宣称可以把视觉所见以“科学的准确性”描绘在画布上,但他们立足的观念“只有一半是真理”。因为我们永远不能把所见和所知清清楚楚地一分为二。“一个人生下来是目盲的,后来才有视力,他必须学习观看东西。”所谓的“所见”,其色彩和形状“毫无例外都来自我们对所见之物的知识(或信念)”。正因如此,贡布里希提醒读者我们内心“埃及人”的本性或许可以被压抑,但绝对不能被彻底摧毁^[3]。贡布里希在他的另一部学术专著《艺术与错觉》中详细论述了“纯真之眼”不可能实现的原因——任何艺术家,无论如何努力地描摹自然,都无法完全摆脱程式的堡垒。没有程式,我们既无法把握现实,亦难以描绘现实^[4]。

“所知”与“所见”的矛盾为《艺术的故事》提供了叙事框架,贡布里希还智慧地将这对概念转化为一个简洁、生动的形式分析工具——“图案式的”(pictographic)和“照相式的”(photographic)^[5]。古埃及和中世纪的人按照“所知”作画,将自然的形状简化为平面图案,用纯粹装饰性的方法来安排人物和形状。这种“图案式的”绘画,虽然离实际所见差距极大,却也不无益处:它给了艺术家一种新的自由,去放手实验各种复杂的构图。15世纪意大利发明了透视法,这是艺术家征服自然的伟大跨越,人们试图根据“所见”作画。这种“照相式的”绘画也带来了新的问题:画面越想接近现实,就越容易混乱,失去图案性和秩序感。从文艺复兴一直到印象派的杰出画家都在尝试用各种方法在“图案式的”和“照相式的”形式中取得平衡。

贡布里希采用的这一形式分析工具,是对风格分析大师沃尔夫林(Heinrich Wölfflin)分析工具的

[1]《艺术的故事》笺注,第31页。

[2][3]《艺术的故事》,第513-514页,第561-562页。

[4][英]贡布里希:《艺术与错觉》,[长沙]湖南科学技术出版社2004年版,第107-130页。

[5]Topics of Our Time: Twentieth-century Issues in Learning and in Art, p.65.

改造。沃尔夫林采用五对概念来分析西方艺术作品,即线描与涂绘、平面与深度、封闭的形式与开放的形式、多样性和统一性、明晰性与模糊性^[1]。而贡布里希把它们提炼为一对概念:图案式和照相式,“如果我们用理论或公式的简洁性标准看,这是智力上的一大推进。”^[2]

二、情境逻辑

研究艺术史,必须警惕一个陷阱,那就是:企图寻求整一的历史体系,用普遍的法则解释种种错综复杂的关系,把一种风格看成是一个时代或民族精神的标志。贡布里希曾经严厉地批判黑格尔《美学》中的这种历史决定论思想^[3]。我们必须承认艺术品与其产生的文化环境有着密切的联系,但承认这种联系是一码事,主张一个时代所有的艺术品都表现了某种抽象的精神却是另一码事。在《艺术的故事》中贡布里希一再提醒读者要当心在艺术品中挖掘民族性和时代精神的企图:

艺术是被看作一种主要的“时代表现”。尤其是在这一点上,艺术史学(甚至像这样一本书)的发展对传播这个信念尽过一份力。当我们回翻书页时,难道我们大家并不感觉希腊神庙、罗马剧场、哥特式大教堂或现代摩天楼都“表现”了不同的心理状态,都标志着不同的社会类型吗?如果把把这个信念简单地理解为希腊人不可能建成洛克菲勒中心,而且也不可能想去建造巴黎圣母院,那么它还是有道理的。但是它蕴涵的意思往往却是,希腊人的时代条件,或者所谓时代精神,必然要开出帕台农神庙这个花朵,封建时代不可避免地要建造大教堂,而我们则注定要建造摩天楼。根据这种观点——我并不持这种观点——一个人不接受他所在时代的艺术,当然就是既徒劳又愚蠢。于是任何风格或实验只要被宣布为“当代的”,就足以使批评家感到有责任去理解和提倡。^[4]

贡布里希不仅认为时代精神根本不存在,而且认为它在学术上导致了一种陈词滥调,一种智力上的偷懒,甚至是专制^[5]。在他看来,若想解决一些真正的艺术问题,更明智的做法也许是从卡尔·波普尔(Karl Popper)的“情境逻辑”(the logic of situation)出发,重构制像者的具体处境,探究他制像的目的、依据的传统、选择的自由等等。以文艺复兴时期的建筑师阿尔贝蒂(Leon Battista Alberti)为例。《艺术的故事》在描绘他的建筑设计时,首先剖析了他面临的矛盾:一方面阿尔贝蒂的前辈布鲁内莱斯基(Filippo Brunelleschi)在建筑上发明了新的解决方案——抛弃了中世纪哥特式风格,采用古典的建筑形式,即根据罗马遗迹仿制的柱子、三角额墙和檐口。阿尔贝蒂为这一新的方案所吸引。另一方面,布鲁内莱斯基的古典建筑式样是用来建造教堂的,而阿尔贝蒂接到的任务却是设计城市街道的普通住宅。住宅的功能不同于教堂或神庙,自然不能套用同样的方案,“于是,问题就是怎样在有墙有窗的传统住宅和布鲁内莱斯基传授下来的古典形式之间寻求一个折衷方案。”^[6]传统差事和新颖手法相互抵触,这一问题就构成了阿尔贝蒂艺术创作的具体“情境”。他的对策是:建筑物的整体立面遵循住宅的一般样式,但使用古典元素加以装饰,“他不去建造柱子或半柱,而用扁平的壁柱和檐部组成一个网络覆盖在房屋上,这既体现古典的柱式又不改变建筑的结构。”^[7]

阿尔贝蒂面临的“情境”是要在社会需求与革新方案之间寻找平衡,还有一些艺术家面临的“情

[1]关于这五对概念的含义和应用,可参见沃尔夫林《美术史的基本概念:后期艺术风格发展的问题》,[杭州]中国美术学院出版社2015年版。

[2][5]《艺术的故事》笺注,第13页,第13页。

[3]参见[英]贡布里希:《艺术史之父:读G.W.F.黑格尔的〈美学演讲录〉》,《敬献集:西方文化传统的解释者》,杨思梁等译,[南宁]广西美术出版社2016年版,第59-75页。

[4][6][7]《艺术的故事》,第612页,第249页,第250页。

境”则是如何拒绝潮流,摆脱平庸,以新奇的手段战胜对手。比如丁托列托(Tintoretto)是16世纪后半叶威尼斯的画家。他的画作有一种信笔而成的粗糙感,让人觉得似乎没有“完成”,瓦萨里甚至认为这是制作马虎和古怪趣味的结果。而更加合理的解释是:在丁托列托的时代,绘画技术已经达到很高的水平,凡是经过训练的人就能掌握它的某些诀窍。在同行竞争中脱颖而出的愿望,促使丁托列托探索新的表达方式,“当他已经传达出传奇场面的景象时,他就认为他的画已经完成了。进行一番圆润,仔细的修饰,不能引起他的兴趣,因为那样做不仅对他的意图无助,反而有可能分散我们对画面上的戏剧性事件的注意力,所以他就不再加工,任凭人们惊奇不置。”^[1]类似的状况还发生在18世纪晚期的英国画家约翰·康斯特布尔(John Constable)身上。当时的时髦风景画家已经创造了许多省事的办法——如何构图,如何配色,画云彩的配方,描摹布满瘤节的橡树皮的诀窍——这些都已定型。任何一个业余爱好者都能使那些技巧构成一幅生动悦人的画。康斯特布尔不愿“随大溜”,他力图避开千篇一律的程式,想画自己的眼睛所见到的东西^[2]。

无论是平衡传统与革新之间的矛盾,还是在“屡见不鲜”中开创新的视野,优秀的艺术家不断面对各种问题的挑战,努力给出更好的方案。将艺术史写成艺术问题史,这正是《艺术的故事》在方法论上的一大特色。波普尔曾说:“我认为所有历史应该是问题境况的历史(All history should be, I suggest, a history of problem situations)……问题,甚至实际问题,总是理论性的。另一方面,理论只能被理解为问题的试探性解决,并且与问题境况有关。”^[3]贡布里希继承了波普尔的思想,从解决问题的角度来分析艺术家的创作。

在这部由问题组成的史书里,暗含着贡布里希的三个重要观点:第一,即便面对同一个问题,不同艺术家也会有不同的解决方案。比如18世纪晚期的两位英国画家威廉·特纳(William Turner)和约翰·康斯特布尔,当面对艺术与传统决裂的问题时,两人做出了不同选择:特纳“变成以绘画为手段的诗人,去寻求动人的戏剧效果”,而以康斯特布尔为代表的艺术家们“决心固守面前的母题,用他们全部的毅力和诚实去探索它”^[4]。同样,因为对印象主义绘画中某些缺憾的不满,塞尚(Paul Cézanne)、凡·高(Vincent van Gogh)和高更(Paul Gauguin)摸索出不同的解决办法,三种方案成为现代艺术中三次运动的典范:塞尚的办法导向缘于法国的立体主义(Cubism);凡·高的办法导向在德国引起反响的表现主义(Expressionism);高更的办法则导向各种形式的原始主义(Primitivism)^[5]。因此,我们应当把艺术风格的变化视为对一些明确问题的反应,而不是什么“民族精神”“时代意志”的产物。

第二,在艺术中,只要一个问题得到解决,就会有一大堆新问题来代替它。意大利15世纪透视法的发明使绘画摆脱了中世纪的古板程式,产生了惊人的真实效果,但它同时也危及中世纪绘画的清楚布局,产生了只有拉斐尔那一代人才能解决的问题^[6]。印象主义者把坚实的轮廓线解体于闪烁的光线之中,并且发现了色影,但又产生了新的问题:他们的画光辉夺目,但是凌乱不整。怎样才能既保留这些新成就又不损害画面的清晰和秩序?这又是塞尚力图解决的^[7]。总之,读者在书中会频频看到,某一个问题的各种解决办法无论怎样激动人心,都毫无例外地在别处激起了新问题。贡布里希一再声明艺术中没有绝对高明的解决方案,反对用技术进化论来理解艺术,他语重心长地强调“艺术中我们不能讲真正的‘进步’,因为在某一个方面有任何收获都可能要由另一个方面的损失去抵消。这一点在当前跟在过去同样正确。”^[8]

第三,艺术家需要一项明确的任务,使他能够集中才智去挑战、去承担。《艺术的故事》中收入的大

[1][2][4][5][6][7][8]《艺术的故事》,第371页,第494-495页,第496页,第554-555页,第262页,第536-538页,第617页。

[3][英]卡尔·波普尔:《无尽的探索:卡尔·波普尔自传》,邱仁宗译,[南京]江苏人民出版社2000年版,第140-142页。

多数作品都是为了社会任务而创作的——不管是制作礼仪面具还是修建教堂,是绘制肖像还是画书籍插图。即便在社会没有提出问题的地方,传统也会提出问题,给予艺术家方向感和目的感,促使他们在解决问题中显示技能。我们这个时代的艺术家们面临的窘境就是被免除了“解决问题”的任务,而被期待去创造所谓的“大写的艺术”:

一般公众已经安于一种观念,认为艺术家就应该创作艺术,跟鞋匠制作靴子没有多大差别。这种观念等于说,一个艺术家应该创作他曾看见过被标名为艺术的那种绘画或雕塑。人们能够理解这个含糊的要求,但是遗憾,那正是艺术家惟一做不到的事情。以前已经做过的东西不再出现任何问题,也就没有任何任务能够激发艺术家的干劲。^[1]

没有问题艺术家就没有方向感和目的感,也就无法创作出伟大的作品。因此杰出艺术家和艺术作品的产生,也有赖于公众们正确的观念,有赖于社会是否能赋予艺术家有价值的任务。

三、技术与传统

贡布里希曾在一次访谈中说:“我的确认为把美术史家的注意力引向技术问题是重要的。我觉得现在美术史家们什么都写,就是不写艺术。我常读到他们关于妇女研究的文章,关于黑人以及艺术市场的文章。我当然不会否认这些问题可以让人感兴趣,但是毕竟我们有权要求美术史要关心艺术本身!因为我认为我们对艺术仍然知之甚少。”^[2]贡布里希认为在艺术史中技术的问题被严重忽视,提出应该更多地关注大师们如何实现特定的效果,这些效果或技巧又是如何被推广和改革的^[3]。透视法(perspective)是贡布里希极为关注的问题,《艺术的故事》中关于意大利文艺复兴的若干章节都围绕着透视法而展开。后来他又在《艺术与错觉》《从文字的复兴到艺术的复兴》等论著中专门讨论这个问题。此外,《艺术的故事》对绘画中其他一些具体技术问题,如光线的使用、纺织物质地的表现乃至于眼睛的描绘都有生动、细致的剖析。

贡布里希非常关注艺术中的技术问题,但这并不意味着他是一个“技术至上者”。《艺术的故事》讨论了一些既十分伟大又不“先进”的艺术家,比如意大利的安杰利科(Fra Angelico)、德国的格吕内瓦尔德(Matthias Grünewald)。从他们的作品可以看出他们并非不熟悉新的技术,却有意不去炫耀任何现代性,这种谦卑反而使画面更加动人。贡布里希还提醒我们:“艺术家的手段,他的技巧,固然能够发展,但是艺术自身却很难说是以科学发展的方式前进。某一方面的任何发现,都会在其他地方造成新困难。”^[4]透视法的发明带给了佛罗伦萨的艺术家们胜利的冲动,让他们觉得画画可以像镜子一样反映现实,但他们很快就发现画面的布局受到了威胁,而和谐有序的构图恰恰是不谙素描法的中世纪艺术家们所擅长的。“我们十分清楚,不能像谈学术的进步那样去谈艺术的进步。一件哥特式风格的艺术作品可以跟一件文艺复兴风格的作品不相上下,同样伟大。”^[5]

技术的进步离不开工匠传统。大师固然有超越工匠的出色成就,但倘若没有工艺传统的积淀,就不可能有大师的诞生。贡布里希非常重视技术传统在艺术史中的作用,在描绘文艺复兴“三杰”的时候,他无一例外地提及了大师们当学徒时的作坊,介绍了他们师傅的成就,描述了他们在作坊中学到的东西。比如“三杰”之首的莱奥纳尔多·达·芬奇(Leonardo da Vinci)曾在安德烈亚·德尔·韦罗基奥(Andrea del Verrocchio)的作坊里学徒。韦罗基奥是一位画家兼雕刻家,制作出许多伟大而简朴的雕像。在这样的作坊里,年轻的莱奥纳尔多能学到许多东西:

[1][4][5]《艺术的故事》,第596页,第260-262页,第341页。

[2][英]贡布里希:《艺术与科学》,杨思梁、范景中译,[杭州]浙江摄影出版社1998年版,第164页。

[3]Topics of Our Time: Twentieth-century Issues in Learning and in Art, p.68.

他将看到铸造品和其他金属制品的奥秘,他将学会根据裸体和穿衣的模特儿画习作来细心地为绘画和雕像做好准备。他将学会画植物和珍奇的动物习作,以备收入他的画幅之中,而且他将在透视光学和用色方面接受全面的基础训练。^[1]

贡布里希之所以强调工匠传统在大师技艺养成中的重要作用,因为他觉得现代人在谈及艺术家时过于轻率地使用“创造力”这个词。“创造力”并非拍拍脑袋,凭空而来。传统提供了艺术问题的各种解决方案,正是对这些方案选择的积极探索催生了新颖性和原创性,因为“工匠们除了学习模仿(copy)之外,还要学习变革(vary),学习全面运用他掌握的资源,在任务允许的范围内将自己的技艺提升到极限。几乎每位大师都会这样做,但最卓越的大师将超越这一高标准,创作出被视为传统巅峰的杰作”^[2]。

“文艺复兴三杰”都是意大利佛罗伦萨人,17世纪最优秀的风景画家几乎都是荷兰人,19世纪印象派的先锋云集于法国。这些天资卓越、富于创造力的大师倘若生活和工作在其他地方,是否还能创作出同样杰出的作品来呢?贡布里希在《艺术的故事》中试图以社会学的视角对此作出分析:“人们无法解释为什么会有天才存在;试图解释天才的存在倒不如去享受天才之士给我们带来的快乐。于是,我们要说的话就绝不可能是对所谓盛期文艺复兴这个伟大时代的全面剖析;但是我们却能去尝试搞清,使天才之花得以突然怒放的是什么环境……各城市之间互相竞争,都想把最伟大的艺术家拉来为自己服务,美化自己的建筑,创作流芳百世的作品,各城市的骄傲感,激励艺术家去你追我赶。”^[3]激烈的竞争是大师和杰作产生的动力,在这一点上贡布里希继承了瓦萨里的观点。瓦萨里在他的名作《名人传》(Life of Perugino)中就详尽地描述了佛罗伦萨令人振奋的艺术环境:在那里,如果你不够优秀,根本无法生存^[4]。此外,贡布里希还指出了大师与杰作在特定地方产生的另一个重要原因——那里有挑剔的观众,有精于鉴别的收藏家,“他们的高标准逼着艺术家们拿出最棒的作品,否则就无法过关。因此如果要讨论传统,就绝不能忘记消费者、赞助人、客户的角色。他们至关重要。”^[5]

在《艺术的故事》中有两条隐含的叙事线索,一是艺术家社会地位的变化,一是艺术家服务对象的变化。中世纪和文艺复兴的艺术家都是在赞助人的邀请下作画的,先拿“订单”,再着手工作,创作思路往往受到赞助人的干预。到了17世纪的荷兰,艺术家则不得不先画出画来,然后去寻找买主。他们不得不与之周旋的不再是单独的赞助人,而是一个更为残暴的主人——市场的公众。竞争由此变得更激烈,每座荷兰城镇都有许多艺术家在货摊上兜售他们的作品。不够强大的艺术家要想求个名声,唯一的机会就是专精于一个特殊的绘画分支,专门画战争,画月夜,画鱼,或画海景^[6]。到了18世纪后期的法国,消费者更愿意购买前辈大师的作品,而不愿向当代艺术家订购画作。作为一种补救措施,作为官方艺术机构的“学院”开始组织展览会,展出成员的作品。此时,艺术家不再为个别雇主工作,不再为一般公众工作,而要为展出获得成功而工作。于是,为了在展览中引人注目而选择一些夸张动人的题材去作画,依靠尺寸和艳色使人动心,便成了对艺术家有巨大诱惑力的方式^[7]。

艺术家必须根据不同的服务对象对艺术创作的方式加以调整。然而,在每一类的服务对象(赞助人、市场公众、展览会评论家)中都有一些精于赏鉴之人,他们对艺术作品的回应和反馈,会帮助艺术家成功,或者令他们声名扫地。在贡布里希看来,无论是艺术家的创造力,还是观众的鉴赏力,都必须放到传统中去考察、理解。

[1][3][6][7]《艺术的故事》,第293页,第287页,第416-418页,第480-481页。

[2][5]Topics of Our Time: Twentieth-century Issues in Learning and in Art, pp.69-70, p.70.

[4]参见李宏:《瓦萨里和他的〈名人传〉》,〔杭州〕中国美术学院出版社2016年版。

四、艺术中的“价值问题”

贡布里希在《艺术的故事》一开篇就明言“根本没有大写的艺术其物”^[1]。的确,在我们今天所谓的古代“艺术品”中,大多数并不是为了“艺术”而制作出来的,甚至不是为了被观看而创造的。法国媒介学家雷吉斯·德布雷(Régis Debray)敏锐地指出,图像有好几千年的恒久历史,与短暂的所谓“艺术史”相比,就像古生物史与社会史相比,浩瀚的太平洋与图瓦卢群岛相比^[2]。图像本身并非终极目的,而是一种手段。在《艺术的故事》中,贡布里希不断地提醒我们:我们视为艺术品的东西其实一开始并非供人赏玩的奢侈品,而是生存的必需之物。古埃及的国王叫雕刻家用坚不可摧的花岗岩为自己雕刻头像,将之带入坟墓,并不是要后人欣赏他的英姿,而是相信自己的灵魂会寄生于雕像之中,借助雕像永世长存。希腊运动员的雕像以前都放在神庙四周,因为那是奉献给神祇的礼物。古罗马皇帝的胸像受到宗教性的敬畏,每一个罗马人都得在皇帝的胸像前烧香表示自己的赤诚忠心,基督教徒就是因为不肯服从这项要求而开始遭受迫害。中世纪教堂里的绘画,不是为了“装饰”建筑,而是被基督教教会当作宣讲教义的有力工具。总之,早期的图像是作为可靠的治病手段、拯救灵魂的宝物、人身或国家安全的保障而被制作出来的,都有“实际的”,而非“审美的”的功用。

贡布里希重视艺术品在历史中的具体功能,却反对将艺术品当作“历史问题”的“挂钩”。对于“新艺术史”(The New Art History)将一切图像(大师杰作、普通艺术家的作品、民间图画等等)作为研究对象,以此探究历史的做法,他不以为然,认为那不是艺术史家的职责所在:

人们要求有一种新的美术史,它不研究作品,而只把发现的作品当作挂钩来挂历史问题。这种要求以很简单的方式搅乱了美术史的主要问题,因为正是考古学才这样处理作品。如果你在挖掘中发现一尊小雕像或一个陶罐,你会尽力找出与它有关的宗教或者部族迁徙的情况,或者有关古代的技术。自十八世纪起,这些内容一直是考古学的一部分。^[3]

贡布里希并不反对“图像证史”,但在他看来,这更多地是考古学家,而非艺术史家的工作范畴。考古学家可以完全不考虑图像的艺术价值,拉斐尔的一幅名画和一张普通明信片一样,都可以作为窥探历史的手段,但艺术史家则必须面对价值的问题:什么样的图像可以进入“艺术的故事”,什么样的图像不可以,要有一个“选择原则”(principle of selection)。“艺术家的奥秘是,他能把作品创作得无比美好,使得我们由于单纯欣赏他的做法几乎忘记问一问他的作品打算做什么用。”^[4]一方面,我们要知道艺术品最初“打算做什么用”,另一方面,也要明白它们究竟“无比美好”在哪里。“我们之所以对米开朗琪罗的《圣母像》感兴趣,由于它是艺术,而不是摆在祭坛上的其他制品。”^[5]没有对作品本身的深切感受,没有观看绘画和雕塑艺术所需要的特殊洞察力,就算不得合格的艺术史家。

作为一部美术史著作,《艺术的故事》也有着明确的“选择原则”。贡布里希将书命名为《The Story of Art》,其中的story一词,不是简单的故事,它反应了作者的美术史观。报道当天的事件,这不过是“新闻”而已。当天的事件,只有在我们过了相当的时间,知道它们对日后的发展所起的作用之后,它们才能够转变成“故事”。“艺术的故事”也是如此:

艺术家的故事,只有经过一段时间,等他们的作品产生了影响,等他们本人对艺术的故

[1]《艺术的故事》,第27页。

[2][法]雷吉斯·德布雷:《图像的生与死:西方观图史》,黄迅余等译,[上海]华东师范大学出版社2014年版,第196页。

[3][5]《艺术的故事》笺注,第192页,第192页。

[4][英]贡布里希:《理想与偶像:价值在历史和艺术中的地位》,范景中等译,[桂林]广西美术出版社2013年版,第139页。

事做出什么贡献,等诸如此类的事明朗以后,才能讲述。因此我试图从千载之下仍为我们所知的大量的建筑、雕塑和绘画中选择出很少的一部分作品,使它们在我讲述的这个故事中发挥重要作用:这个故事主要关注的是某些艺术问题的解决方案,也就是说,关注的是那些决定了艺术未来发展路线的解决方案。^[1]

贡布里希清楚地意识到越走近自己的时代,就越难以分辨什么是持久的成就,什么是短暂时尚。因此他对于讨论最新的样式、公众关心的热点人物非常谨慎。他将自己视为历史学家,而非评论家或预言家,“只有预言家才能猜出那些艺术家是不是确实将要‘创造历史’,而一般说来,批评家已经被证实是蹩脚的预言家。”^[2]

重视艺术品的“价值问题”还意味着要向“相对主义”发起挑战。诚然,“趣味争辩不清”(De gustibus non est disputandum)^[3]。但艺术绝不是个人喜好的问题。贡布里希在《艺术的故事》一开篇就劝告读者不要让偏见破坏了本来会在画面中享受到的乐趣,“确实有一些站不住脚的理由会使人厌恶一件艺术品”^[4]。如果由于鲁本斯画的女人十分肥胖而对他产生反感,就不会注意到其绘画的出色之处。有人认为艺术欣赏是完全主观的行为,每个人都能独立决定自己的观点,贡布里希对此不以为然:

任何批评家和史学家都不可能完全摆脱偏见,但我认为,如果据此得出艺术价值全然是相对的结论,那就大错特错了。即使我们很少停下来寻找那些不能立即吸引我们的作品或风格的客观价值,也并不能证明我们的欣赏全然是主观的。我依然深信,我们能够识别艺术造诣,而这种识别能力与我们个人的好恶没有什么关系。本书的某位读者可能喜欢拉斐尔,讨厌鲁本斯,或者正好相反。但是,如果本书的读者不能认识到这两位画家都是卓越的大师,那么本书就没有达到它的目的。^[5]

贡布里希相信艺术价值的客观性:想要了解艺术史,永远不可能从零开始,必须借助一些“准则”。任何发达的文化中都有在传统中流传下来的成就以充当检验卓越程度的标准^[6]。《艺术的故事》就旨在为读者提供经过传统检验的“准则”,让他们更好地领略人类文明版图上的精彩风景:

在一种文化中长大就是听人们谈论我们从未品味过的食物,从未游览过的自然奇观,仍在等待着我们的欢乐和我们希望避免的遭遇。我们学着把这些传闻记到我们心智的地图上,我们就是携带着这张地图踏上生活之路。确实,我们不想不加批判地使用它。我们想检验我们所接受和吸收的警告和许诺。但是,如果最初就不相信任何地图的话,我们就根本做不到这一切。^[7]

《艺术的故事》是贡布里希为希望踏上艺术之路的读者描绘的地图。这部著作中包含了贡布里希的若干艺术史研究方法,如“所知”与“所见”的矛盾、“情境逻辑”的运用、艺术发展中的技术和传统分析等等。此外,这部书也深刻体现了贡布里希的艺术史观。贡布里希声称自己要为“西欧传统文明而战”^[8]。《艺术的故事》和贡布里希的其它学术著作一样,是具有使命感的书籍。为何要书写美术史?不单是介绍一些艺术家和一些艺术品,让读者获取高雅的谈资——我们常见的“列表式”的美术史往往止步于此,而是要展示文明和传统中最具价值的珍宝,帮助读者打开眼界,获得精神的加持,“如果我们不能逃到伟大的艺术中寻求安慰,那生活就不堪忍受。人们应该怜悯那些与往昔遗产脱节的人,人们应该为自己能够聆听莫扎特的音乐和欣赏委拉斯开兹的绘画而感恩,并怜悯那些不能这样做的人。”^[9]

[责任编辑:平 啸]

[1][2][4][5]《艺术的故事》,第599-600页,第600页,第15页,第626页。

[3][6][7]《理想与偶像》,第137页,第143页,第149-150页。

[8][9]《艺术的故事》笺注,第21页,第21页。