

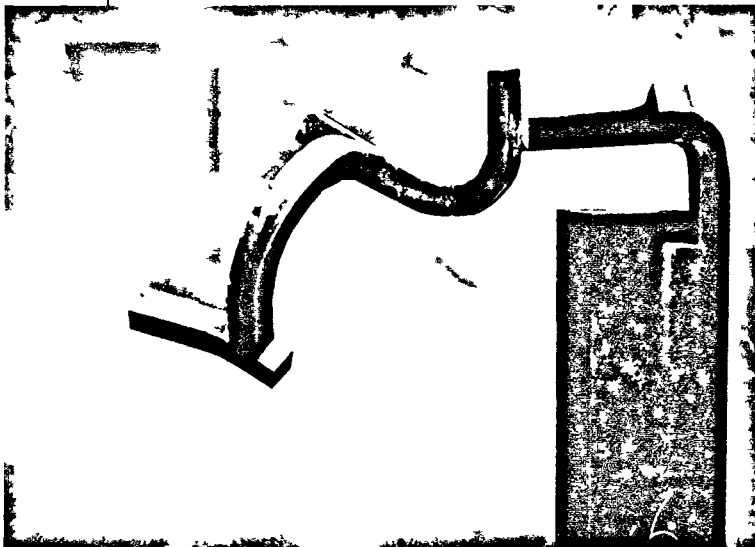
藝術的向度

The Dimensions of the Art

92-96

■ 陳美杏 Mei-Hsin CHEN

實踐大學工業產品設計學系所專任助理教授



向保羅·聶魯達致敬(*Homage to Pablo Neruda*) 1974

鋼鐵 5 1/2 x 7 x 1 1/2 in (0.14 x 0.18 x 0.4 m)

伊朗德黑蘭當代藝術美術館典藏 (Tehran Museum of Contemporary Art)

(圖片摘自: <http://www.ir-tmca.com>)

厄爾蘭多·奇伊達(Eduardo Chillida, 1924~2002)最早期的鑄鐵作品均以「墓碑」(Stele)方式呈現，並帶有巴斯克語(Basque)的名稱，如「亞里克」(Llirik，其原意即是墓碑之意)。巴斯克人是為於西班牙與法國庇里牛斯山脈西部的民族，而奇伊達正是巴斯克人。他一向喜愛以長方形直立的巴斯克地區的石頭為其創作媒材，特別在一九七〇年代時，他重新使用這種長石，並且還特意把形體拉長，以及接上含蓄的支脈。「墓碑」動機有其歷史和情感意涵的：不論是在埃及、美索不達米亞、希臘、中國與馬雅文化裡，它都是被用來悼念亡者的。然而，在奇伊達的家鄉巴斯克，墓碑的運用可追溯至西元前五世紀，而其型態是依照基督教墳墓的通則而塑造的。這類墓碑至十九世紀時仍舊被沿用。一般說來，墓碑的長方形基座約佔整體的三分之二；另外，其上方則是由圓狀型態構成，約佔總體的三分之一。這個圓狀體會帶敘述性特質，有時還會再現已故之人的頭像。奇伊達所作的一系列的「開放式」(open-ended)鋼鐵作品均帶有象徵意義的：它們是對改革者，哲學家，詩人，科學家與人文主義者的雕塑頌詞。

一九七四年，奇伊達做了一件鋼鐵雕塑來紀念已故的智利詩人保羅·聶魯達(Pablo Neruda)。他是位詩人，他曾於一九七一年獲得諾貝爾文學獎；他是位外交官；他亦有其個人的政治理念並為其奮鬥。在這件獻給聶魯達的作品當中，奇伊達試著藉由三個弓形的鋼鐵環把那位智利詩人的三面呈現出來。這個三弓形鋼環從一根植於其基座的鋼鐵棒沿生而出，之後，凝結於一開放的空間。一件生硬、冰冷材質構成的作品，轉眼間，轉化成如此的柔緩、如此的有詩意。時間凝固於空間中，空間進入了時間裡。

壹、前言

藝術，是文化構成的主要因素之一。所有文化行為與文化事物皆含有象徵功能，這種功能把人类的產物賦予於另外一個物體身上。最明顯的例子可說是語言。象徵功能意指「再現功能」，這是文化現實(cultural reality)的特質之一，它意味著與現實物本身不同的事物，或者與現實物有直接關連性的事物。譬如說：當我們見著一架鋼琴時，即可能聯想到一雙會彈琴的手，以及某首曲子的旋律；換言之，在見著鋼琴的同時，我們「看到」了一雙手與「聽見」了音樂。再舉個更直接的例子：一支鐵鎚同時影射了一隻握著鐵鎚的手和受擊物，也就是說，透過鐵鎚，我們看見了手與釘子。這是一種把「不在場物」「在場化」的方式。

由此，我們可說象徵有將「不在場物」「在場化」的功能。「在場化」一詞亦含有



「己化」之意；換言之，主體藉由「象徵」來擁有並傳達自身實際上並未擁有之現實物。這種「在場化」的行為至少可透過三種途徑來完成，它們是：魔法、遊戲和藝術。

魔法的本質是完全異於工作的，因為工作乃源於工作者的辛勞和所運用的工具本身之能力；反之，魔法則是魔法師經由某些字句、某種記號或某種行動，來掌控或擁有「不在場現實」（《哈利波特》[*Harry Potter*]一書即提供了許多與此特質相關的例子）。換言之，「變魔法」意味著存於實現目標和所採的方法之間的關係極有不成比例的可能，意味著想藉著毫不費力的方式來完成某件事情，想走超乎尋常的捷徑。

遊戲是另一種呈現「不在場物」的方法。遊戲規則的核心在於把非真實物視如真實的，並將這種「似真」的事物再現於遊戲之中。如前段所述，遊戲的再現亦帶有象徵的特質：它也能把不在場物己化或在場化；它有把人從現實帶入另一個如真之時空範疇的能力。小朋友把玩具車當成一輛可駕駛的真車，若某人想與小朋友一同玩耍，他即得讓自己「像小朋友」一樣：能把手裡的玩具車視為真的車子。或者，有些時候，小孩子會運用想像力來把家裡的庭院或附近的公園轉化成美國西部的印地安人區，把自己扮成紅番，且

與其玩伴們玩起西部牛仔的遊戲。他們是全心全意地、不辨真假地投入於此虛擬的場景之中。可是，當他們不再把公園視為危險的叢林之時，或是當他們自覺到「自己正在扮演」紅番或牛仔的那一刻，即表示這個「小孩子的遊戲」消失了。換言之，這裡只存有兩種選擇：或是認真地參與遊戲並把它當真，或是不玩這個遊戲。同樣的情況亦可於下棋的遊戲裡觀之：下棋者可以為了贏，為了得勝而玩，甚至於為達此目的而作弊，然而，此時的遊戲即不再是遊戲，而變成了一種手段，一種獲勝的手段。只有當遊戲者在遊戲之中只尋求「遊戲」，並且以極為嚴肅的態度來參與遊戲之時，我們才能說確實有遊戲的存在。如前述，「嚴肅的態度」乃是使遊戲狀態維持的關鍵因素，因為在遊戲當中，如果有某位參與者不認真，或者無視於遊戲規則（例如說，已遭槍擊的牛仔不願死亡），那麼即可能影響遊戲的進行和激怒其他參與的人，而遊戲也可能會就此結束。

貳、藝術的向度

在談了魔法與遊戲之後，我們將進入第三個「在場化」方式，那即是「藝術」。藝術是人類奇妙的現實之一，還可說是人類創造「美」的活動，

它把具創造力的智識和意志具現化，它是具有「美」此向度的文化行為及產物。「美」(beauty)是一種價值，能把擁有「美的存有」轉化成目的本身；這些存有因為含有「美」的價值，使得本身能討人喜愛。除此之外，藝術亦如同文化產物，它含有表現、溝通、技術(製造)、象徵與歷史等向度。(貢布里希，2000)

一、藝術的象徵向度

我們先從藝術的象徵向度談起。此向度尤是突顯於古代的藝術作品之中。對這時期的人而言，藝術作品帶有魔法的力量(如石窟藝術和圖騰)，並具強烈的宗教意涵(例如常把作品視為偶像、神像)，因為當時的製像者想讓所繪或所雕塑的精神體、人物或動物「在場化」。對這時期的人而言，藝術是一種回應存於宇宙和自然間之力量的方法，也是一種駕馭這類神奇力量的途徑。例如說，有些只使用石器的原始居民，他們把動物像圖繪在岩石上，以期能藉法力捕獲它們。藝術的目的並非僅限於表達製作主體或創作主體的狀況，它同時亦再現宇宙萬物的神秘層面與精神層面，以及許多其它看似遙遠的事物。如果我們把這些再現的現實排除，那麼我們將永遠無法真正地了解藝術作品的意義。貢布里希曾經說過：「除非我們進入原

始居民的內心，找出是什麼樣的經驗使得他們把圖畫當作充滿力量的實用東西，而非僅求美觀之物，否則便無法明白這些奇怪的藝術起源。」他還說，想獲得這種奇妙的感受，只需要一點意願：願意絕對誠實的面對自己，來看自身是否有「原始」質素。(貢布里希，2000：40 & 41)

二、藝術的技術向度

藝術的第二個向度是技術向度。想完成一件藝術作品並不是件易事，藝術家必須擁有古希臘人所稱的「技藝」(*tekhné*，複數*tekhnai*；拉丁文為*ars*)。對那時期的人而言，藝術是「有意識的和基於知識的製作」，他們認為藝術須遵循某些規則，而知識即是認識這些製作規則，以及知道如何去運用它們。另外，這些人認為只有知道製作方法與製作目的的人，才可被稱為藝術家(*master of art*)。換言之，在此，藝術(*art*)與技術(*technique*)曾經是密不可分的：司祭所著的長袍和其所戴的面具，或者是戰士所用的兵器，這些物品皆是極具價值的工具，但是，它們同時亦含帶著藝術形式(*artistic form*)。這種藝術與技術一體兩面的特質，最容易在建築藝術身上看出。一直到今天，建築仍是*ars*，一種建造技術，同時也

是*art*，一種藝術。它結合了與建造技術相關的專業知識，以及與空間和形式相關的美學。(Tatarkiewicz，劉文潭譯，2001：166 & 167)

大體上說來，在進入文藝復興時期之前，歐洲的藝術形式均帶有強烈的「工藝」(*craftmanship*)色彩，此時的藝術品是由一些擁有某種專門技巧的人所做的。然而，象徵功能並未由於強調技術層面而退居次要地位，因為這時期的藝術作品仍舊是以服務人群為主：它們替象徵行為準備了合適的空間及所需的物品；它們不但把人群之中的共有資產(*common property*)呈現出來，還將其物質化(*materialization*)。或許那些位於南歐地帶的文藝復興時期廣場可以是個解釋此概念的好例子：這些處於大小城鎮裡的廣場是個迷人的地方，是個聚會所，是個行使政治權力的地點，也是個宣揚市民與工會力量的場域(王維潔，1999)。在這些藝術形式裡(譬如，歐洲的哥德式大教堂)，作品的地位是高於藝術家的，這些人的名字通常是不為人知的，因為「藝術家」只限於以藝術方法來表現共有資產或傳統，至於「他是誰」並不太重要。

三、藝術的表現向度與溝通向度

之後，在進入所謂的「現代時期」(*Modern Age*)，藝術漸漸地與技術脫離，因為後者與科學結合更加緊密，且越來越專業化，急欲能掌握世界。也正是在這種情況之下，古老的魔法和其它神秘形式的藝術，以及許多具智慧性的文學，逐步地由現代科技所取代。藝術的自主性與其表現功能變成了藝術家所追求的，人們在作品中所尋求的是「美學」的具體化。

伊訥拉瑞提(*Daniel Innerarity*)曾在探討文學裡的「非現實性」時說道：「西方文明的歷史可說是藝術自主化過程的歷史」(*Innerarity*, 1995: 48-60 & 96-103)。從某種層面看來，吾人認為他言之有理。我們不難發現，從文藝復興時期起，藝術即逐步地從「社會功能」中獨立出來，而藝術家的自我認知也日益顯著，簡而言之，「藝術家個體」或「藝術品個體」成了藝術場域裡的重力點。另外，藝術形式的價值、美學的表現、現實的再現力量與透過藝術形式表達的事實、靈感的主觀條件與作者的想像力、藝術家的重要性與其社會地位等等，這些事物均是現代藝術所關切的主要議題。換言之，在現代藝術的世界裡，藝術的表現功能是居主導地位的，就連先前的藝術也均由此向度來觀看。隨著藝術創



Jewels of the Art World

藝海拾貝

作越來越著重於美學層面及脫離實用性層面，藝術創作的自主性也因而鞏固：它只受制於美學。

至於當下的藝術現況，我們可看到兩種相異的場域。第一個場域是無視於作品的實用性質，在這個領域裡只說「純靜觀」和「純學術」的語言。另外一個則是以生產功能與技術功能為主要導向，作品完全是以實用性的服務為基準，一般人把這類藝術稱為裝飾藝術或功能藝術。

再回歸到之前所提的第一個場域。它屬於一種以追尋「美」為主的藝術活動，而「詩」可說是此活動的典型。¹詩是一種基於文字的表現價值和文字美的創作，藉由上述的兩個因子，詩能把被提及的現實在場化。類似的闡釋方式亦適用於所謂的「音樂傑作」身上。另外，此場域最大的特質之一乃是對想像世界的偏愛，而這個世界的構成方法主要是文學藝術(戲劇、小說等等)和電影藝術。人造的虛擬世界是藝術和人類創造力最喜愛的舞台。小說裡的自治範疇象徵著人的豐富性，並透過此虛構世界將其展現出來，同時它還透露出「被喚起的現實」之再現及其有限性。事實上，這個虛擬的自治範疇是以替人服務為目標的：它想幫助人類找到事物的意義。

這類透過藝術創造的想像現實之場域並非僅為人類的奇想而已，或者只是一種空洞的消遣。正如我們於前段所述，藉著藝術、文學敘述及象徵的行為，它給人類提供了找到事物真意的途徑。這是一種不可或缺的方法。為什麼？因為一切存有的意義，生命和世界的意義不是單靠純科學方法即可發現的。人會行動，但是，若欲知道該採取何種行動的話，他需要有指標或方向可循，需要能夠在路途上碰到對他具有意義的事物(Saint Thomas of Aquinas, I, q. 1. a. 1 co.)。為了發現周遭物和自身行為的意義，人需要許多的「解釋」來協助他可以認出所有存有本身的內含價值和美，使他能夠認識和喜愛「美麗的事物」、「無條件限制的事物」、「有價值的事物」。

科學的唯理性的主要特質乃是其分析性，但正也因這項特質，科學並無法發現與人性及與所有物體之本質性相關之事物的意義，因為它會將此意義自生命的時間中抽離。當這種唯理性的科學想成為一切事物的主宰時，極可能會變得令人難以忍受。這時，我們就必須回歸至「現實啓示」(illumination of reality)的形式，那種能夠把「認得的意義」(recognizable meaning)具現出來的現實，及能增加這種「認

得的意義」與人類精神之間的熟悉度(Innerarity, 1995: 119)。經由神話、詩、小說和其它藝術形式，人或多或少可認識或重拾世界中所蘊含的普世性意義(universal meaning)。換言之，人的生命是有時間性的，其意義即展現於某些認知形式之中，而這些形式常循象徵途徑來向我們解釋「在場的現實」之意義，且使我們能接近那種無法透過實證科學捕捉的「不在場的現實」。就某方面而言，這也是許多浪漫主義的藝術家及文學家偏取與人類生活及其生命經驗相關的題材的原因(Plazaola, 1999: 384-393)。簡而言之，我們可說藝術暨文學的目的在於表達事物的意義和美。

在藝術與文學的世界裡，美麗的形式之所以得以具現，除了是透過藝術家擁有的才能，亦是因為他懂得如何巧妙地並精準地運用其表現法。這是一種尋求觀者，尋求接受者的藝術，它有如兩位主體(創作者與觀者)間的溝通工具。然而，藝術中的再現與文學敘述的能力均有其主體，那即是某位想「表達」及「傳遞」自身想表達的和想傳遞的知識與經驗的人。我們覺得藝術的表現功能亦在於傳遞構成社會傳統的真理、價值及共有資產。那種僅以「唯我論」(solipsism)的態度來詮釋藝術

的創作與靜觀活動，常會導致創作者與觀者忘卻：「藝術」如同文化(就某種程度上說來)，它含有溝通與表現的向度，它期待對話。

參、結語

誠如吾人於本文首段所述，「藝術」是文化構成的主要因子。而在英文裡，「文化」

(culture)一詞意味著「耕耘的行為」(action of cultivating)，意指人藉此行為來關照自己，不讓自己一直處於「純自然」的狀態(pure natural state)。因此，我們通常將已受耕耘教化的人稱之為「有教養的人」(a cultivated person)。然而，「純自然」與「受教化」二詞之含意並非處於對立狀態，而是應該說：從前者至後者間所

呈現的是一種細微的過程和關係，一種「發掘」、「播種」、「灌溉」和「培植」的過程。很明顯地，我們察覺到這裡存有一種「關照」的態度。易言之：藝術，它也是一種「耕耘的行為」，一種需要創作者與觀者共同費心來關注的事業。(Alvira, 1988: 141)

註釋

1 誠如波蘭學者佛拉迪斯拉夫·塔達爾基維奇(Wladyslaw Tatarkiewicz)所言：「美」(beauty)是有別於「美學」(aesthetics)的；另外，「美」亦非侷限於「藝術」，而藝術也不單只追求「美」。請參閱：Wladyslaw Tatarkiewicz, 2001: 1。然而，本人認為當藝術擬再現人類生命與世界的深層本質時，它是無法完全與「美」脫離的，就好像在面對人的思考、智識和行為之議題時，我們會探討「真」與「善」之問題一樣。另外，我們亦不能忽略，對「美」的渴望與追求曾是促使許多藝術家創作的根源。西普黎安·諾維德(Cyprian Norwid)，塔達爾基維奇的詩人同胞，曾經說過：「『美』讓我們對工作有更大的熱誠，而『工作』則提昇了我們。」(Beauty is to enthuse us for work, and work is to raise us up.)(Pope John Paul II, 1999).

參考文獻

- 王維潔(1999)：《南歐廣場探索：由古希臘至文藝復興》。台北：田園城市。
- 費布里希(2000)：《藝術的故事》。雨云譯。台北：聯經出版社。
- Tatarkiewicz, Wladyslaw(2001)：《西洋古代美學》。劉文潭譯。台北：聯經出版社。
- Alvira, Rafael (1988). *Reivindicación de la voluntad*. Pamplon: EUNSA.
- Innerarity, Daniel (1995). *La irrealidad literaria*. Pamplona: EUNSA.
- Plazaola, Juan (1999). *Introducción a la Estética. Historia, Teoría, Textos*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Pope John Paul II (1999). *Letter to Artists: On the Place and Significance of Art*. Chicago: Liturgy Training Publications.
- Saint Thomas of Aquinas (1912-1925). Translated by father of the English Dominican Province. *The "Summa theologiae" of St. Thomas Aquinas*. London: Burns Oates and Washbourne Ltd.