雕塑与绘画的相互模仿及其对西方图像叙事的影响

龙迪勇

摘　要　雕塑与绘画都属于空间艺术或造型艺术，但雕塑属于三维立体艺术，绘画则属于二维平面艺术，两者之间的差异性并不比两者之间的共同性少。正是雕塑与绘画在创作目的、修辞手段、擅长表达的领域等方面的差异，以及有关两者孰优孰劣的争论，导致了两种艺术之间带有竞争性的相互模仿；就叙事而言，正是雕塑与绘画之间的相互模仿，影响到了西方图像叙事的基本结构；而且，西方图像叙事的历史面貌，也正是由雕塑与绘画之间的跨媒介互仿形塑而成的。西方中世纪图像是绘画艺术主导的，其“视觉性”及其相应的“线性”和“平面性”特征，是中世纪图像叙事“连续法”形成的主要原因；而进入文艺复兴时期之后，雕塑取代绘画成为主导性的造型艺术形式，因而雕塑性的“触觉值”及其相应的“真实性”和“空间感”，成为时代的“艺术意志”，因而不仅导致连续性图像叙事的主导地位被“单一场景叙事”模式所取代，而且导致了图像叙事“连续法”本身的文艺复兴式转型。

关键词　雕塑；绘画；相互模仿；图像叙事；跨媒介；视觉性；连续法；触觉值；单一场景叙述

* 本文为国家社科基金项目“艺术叙事学研究”（项目编号：24VRC077）阶段性成果。

众所周知，雕塑与绘画都属于空间艺术或造型艺术，也正因为它们之间具有这种亲缘关系，所以往往被一个共同的名称——“图像”笼而统之。可事实上，雕塑属于三维立体艺术，绘画则属于二维平面艺术，两者之间的差异性并不比两者之间的共同性少。法国学者弗朗索瓦·基佐（1787—1874）说得好：“雕塑和绘画两种艺术的性质存在差异，各自独有的领域和掌控手段也存在差异。我们发现它们之间的唯一共同点在于构思。但也存在这样的差异：雕塑的构思理念在于从高、宽、深三维塑造人物的完整立体形象，而绘画只能限定在高和宽的二维构思上，深度或者说投影则要通过阴影、光线和色彩来表现。”[1]因此，“绘画和雕塑这两门艺术很少会有相同的目的，而且即使要达到相同的目的也几乎没有相同的手段。”[2]此外，毋庸置疑的是：作为造型艺术或“图像”媒介的雕塑与绘画，各有自己擅长表达的领域，正如基佐所说：雕塑更侧重表现的是“态势”，绘画更侧重表现的则是“动作”。[3]“雕塑在表达运动状态上的能力也比绘画略逊一筹。众所周知，大理石的重量还有色彩的单调性，使得人们无法通过想象力来相信雕塑人物真的动起来了，哪怕是那么一瞬……在某种程度上，这是绘画人物能达到的效果。因为虽然绘画人物没有生气也不具备动态，但画家却可以赋予它所有的生命特征；而大理石不论如何雕刻，都不

作者简介：龙迪勇，东南大学首席教授、二级教授、博士生导师，研究方向为叙事学、图像学。

[1][法]弗朗索瓦·基佐：《艺术论》，冬初阳译，广西师范大学出版社，2018，第15—16页。

[2]同上书，第55页。

[3]同上书，第16—17页。

中国知网　https://www.cnki.net

可能表现出任何生命特征，因而也就不适合去表现任何一种动作。”[4]“另一方面，最适合雕塑家的，即能够给他提供空间来展示这门艺术的所有美感，而且不会使他冒着暴露其固有缺陷的风险的题材，是那些固定的个别状态，而不是动态的题材。”[5]

在中西艺术史上，关于雕塑与绘画作为两种媒介在艺术表征方面孰优孰劣的争论并不少见[6]。确实，“在一个人们拥有的激情和天赋多于判断能力的时代，雕塑和绘画艺术是两个长期充满热烈争议的课题。争议的目标是要确定这两种艺术形式谁更胜一筹……”[7]时至今日，“就像许多其他重要问题那样，关于绘画和雕塑谁更胜一筹的问题仍然悬而未决，但至少这种无谓的争执已经停止了……在这个时代，我们已不会再去探寻雕塑是不是一门比绘画更尊贵的艺术，但我们确实会致力发现这两种艺术形式之间的共性、差异，它们彼此之间有什么能够或者不能互相借鉴的，它们各自的独特领域是什么，它们之间的分界线又是什么，还有它们各自应致力的特定目标是什么，它们各自不能熟视无睹的特定目标又是什么。”[8]事实上，对于雕塑与绘画艺术来说，这些才是“真正重要的问题”，也才是真正具有学理价值的问题。

就艺术史上的实际情况来说，作为两种媒介或两种艺术，雕塑与绘画往往相互依赖、相互支撑、相互模仿，共同推动着图像艺术的发展、进步和转型。正如美国批评家克莱门特·格林伯格（1909—1994）所指出的：“在过去的发展中，它们曾经相互影响许多次了。有时是雕塑，有时是绘画处于领导地位和施加影响的一方，但没有哪一个能长期地摆脱另一个的影响。在每一种自然主义传统的较早阶段，雕塑似乎都拥有支配力量，而绘画的统治权则多在较晚阶段。但是，在两种情况下，处于统治地位的艺术都得在某种程度上继续仰仗于，并与适合另一方的概念作斗争。”[9]

必须承认，目前关于图像本质、图像修辞、图像叙事以及图文关系比较的研究，仍是中外学术界的一个热点，但让我们遗憾的是：在堪称汗牛充栋的各类图像研究成果中，能够充分考虑并深入比较雕塑与绘画差异的似乎不多见。在我看来，雕塑与绘画固然都属于空间艺术、造型艺术或图像艺术，但在很多问题上考虑其差异性往往比共通性更为重要，比如在图像叙事问题上，如果不深入、细致地比较雕塑与绘画的差异，很多重要问题便会被遮蔽起来而得不到清楚的梳理，当然更谈不上合理的解决。本文主要考察西方艺术史上的图像叙事问题，认为正是雕塑与绘画在创作目的、修辞手段、擅长表达的领域等方面的差异，以及有关两者孰优孰劣的争论，导致了两种造型艺术或空间艺术之间带有竞争性的相互模仿；就叙事而言，正是雕塑与绘画之间的相互模仿，影响到了西方图像叙事的基本结构；而且，西方图像叙事的历史面貌，也正是由雕塑与绘画之间的跨媒介互仿形塑而成的。要理解这一观点，我们首先必须从“媒介进化论”的视域，对同为造型艺术或空间艺术的雕塑与绘画的媒介特性有所了解；而要了解这一点，则必须从自然（世界）、媒介与艺术的关系谈起。

---

[4]［法］弗朗索瓦·基佐：《艺术论》，冬初阳译，广西师范大学出版社，2018，第 18 页。

[5]同上书，第 23 页。

[6]笔者在《“出位之思”与跨媒介叙事》一文（《文艺理论研究》2019 年第 3 期）中，曾从理论上讨论过雕塑与绘画之间的这种争论，有兴趣者可以参考。

[7]［法］弗朗索瓦·基佐：《艺术论》，冬初阳译，广西师范大学出版社，2018，第 7 页。

[8]同上书，第 9 页。

[9]［美］克莱门特·格林伯格：《现代主义雕塑及其绘画前辈》，载《艺术与文化》，沈语冰译，广西师范大学出版社，2015，第 216 页。

中国知网 https://www.cnki.net

一、“媒介进化论”视域中的雕塑与绘画

按照亚里士多德的模仿理论，所有艺术本质上都源于对自然（世界）的模仿，而之所以会形成各种不同的艺术类型，主要就是因为在模仿时使用了不同的媒介。当然，尽管亚里士多德认识到了艺术与媒介之间关系的重要性，但由于所研究问题、所论述对象的限制，他没有对空间艺术与时间艺术，以及形成空间艺术与时间艺术的不同的媒介特性进行系统、细致的比较性研究——这一工作一直要等到18世纪启蒙运动时期的德国美学家莱辛写出《拉奥孔》一书之后，才算真正取得了富有理论意义的进展。然而，莱辛的工作主要还在于界定形成空间艺术（“画”）和时间艺术（“诗”）的媒介差异，至于同为空间艺术的雕塑与绘画之间的决定性差别，则需要等到维也纳美术史学派的理论奠基人阿洛伊斯·李格尔（1858—1905），才最终被深刻、系统并令人信服地揭示出来。

李格尔认为：“所有艺术，当然包括装饰艺术，都不可违拗地受制于自然。所有的艺术形式都基于自然中的原型（models）。艺术形式不仅在实际与自然原型（natural prototypes）相似时是如此，而且当创造它们的人类为了实用目的或纯粹愉悦而将其改得面目全非时也是如此。”[10]在指出了艺术与自然的这种密切关系之后，李格尔紧接着就谈及不同艺术在模仿或表征自然时媒介所起的作用，他认为三维的、立体的雕塑是一种比在平面上描绘物象的二维的绘画更接近自然本身的表现媒介：“艺术与自然的这种密切联系，在某些媒介中比在其他媒介里更明显。最明显的是雕塑，因为自然原型直接以整个实体的三维形式得以复现。但是，一旦艺术家舍弃第三维和全部的自然形相（physical appearances）领域——在平展的表面上描绘物象时正是这种情形——他们便开始更彻底地背离自然原型，致使艺术与自然的联系变得模糊起来。”[11]

在指出以上事实之后，李格尔便开始对装饰艺术的两大类——圆雕（三维雕塑）和“表面装潢”（绘画）展开了进一步的论述：“三维雕塑是较早些、更原始的媒介，而表面装潢则是较晚的、更精细的媒介。这就是说，一旦人类获得了模仿的本能，用湿陶土得意地塑造一只动物就并非是件太复杂的事情，因为原型——活生生的动物——已经存在于自然之中。可是，当人类第一次尝试在平展的表面上描画、雕刻或涂绘同样的动物时，他们自己便正在参与一种真正的创造活动。如此这般，他们便再也不能复制三维的实体原型了；相反，他们必须自由地发明轮廓线或边缘线条，因为现实中并不存在轮廓线。只有经过了这种创造活动后，艺术才开始获得无穷无尽的具象再现的（representational）可能性。从三维实体转向二维错觉是重要的一步；它使想象力不再拘泥于严苛地观察自然，且给予更大的自由去处理和组合不同的形式。”[12]显然，在李格尔看来，像绘画这样的平面模仿媒介，在模仿或表征外在事物时，失去的仅仅是一个维度，得到的却是再现事物的无穷可能性和创造形式的更大自由度，也就是说，以轮廓线为要素的平面描绘，使艺术家的想象力和创造力得到了极大的提升。而且，正如李格尔所指出的，使用绘画这样的二维模仿媒介仍然可以形象地再现外在的自然原型：“即使在第三维被摒弃、想象的边缘线条也已变成再现的元素之后，自然仍继续为艺术提供原型。尽管这些原型不是三维的，但用轮廓线表现的动物形象依然实际上再现了动物。可是最终，线条本身自然而然地成为了一种艺术形式，且被使用时也不须与自然中的任

[10]［奥］阿洛伊斯·李格尔：《风格问题：装饰历史的基础》，邵宏译，中国美术学院出版社，2016，第13页。
[11]同上。
[12]同上书，第13—14页。

中国知网 https://www.cnki.net

何特定原型有直接的关联。当然，并非任何不规则的简单涂划都声称是艺术形式，因为线性形状的制作要遵从对称与节奏（symmetry and rhythm）这些基本的艺术法则。”[13]

通过考察原始穴居人的骨刻制品，李格尔发现了从三维雕刻到二维刻画的发展规律。在原始穴居人的骨刻制品中，“有很多完全立体的物品，如雕刻成驯鹿形状的武器或刀具的把手。同一个母题甚至常常有复制品。接着出现了完整的一个个发展阶段，雕塑的那些特征在这些发展阶段里逐渐消失：开始，三维雕塑变得扁平起来，接着是不同程度的高浮雕（high relief）之后出现了低浮雕（low relief），最后是纯凹刻，当凹刻融入低浮雕之中时前者常常与后者相结合。”[14]在此基础上，李格尔得出了重要的结论：“最早的艺术作品是雕塑性的，因此，所有艺术行为起初都是直接复制自然物的实际自然形相，以对受到一种心理过程的激发而诉诸行动的模仿冲动作出反应……但是，由于自然中的事物只能从一面看，凹凸的浮雕开始满足同样的要求；它尽量充分地表现事物的三维形相令人眼见以为实。后来，二维的再现得以确立并导致了轮廓线的观念。最后，雕塑性的特征被完全丢弃并且被素描（drawing）所代替。”[15]

在整个发展系列中，线条（轮廓线）的出现至关重要，正如李格尔所说：“整个过程中最重要的部分无疑是轮廓线的出现，轮廓线能将自然中任何实体的形象保存在任何特定的表面上。就是这一时刻，线条被发明出来，它是所有素描、绘画，甚至确切地说，所有限于二维的艺术的基本成分。”[16]对于线条在李格尔理论体系中的重要性，有论者曾经指出：“线条的发明，是人类艺术创造的真正开端。最早出现的艺术是原始人模仿自然物而制作的具有三维立体形态的雕塑，稍后便出现了在兽骨上的线条镌刻，线条由此发明。简单地模仿自然，是相对容易的事，而要以抽象的线条将生活中的人或动物形象表现于平面之上，产生错觉效果，则是人类智性发展的结果，因为线条并不是现成地存在于自然之中的……线条使艺术家能够以纯轮廓来再现自然事物，与此同时，在非再现性的平面装饰图形中，原始人也以线条创造了几何纹样。从立体的表现到平面的几何图形，是一条艺术发展规律，是人类试图摆脱自然的束缚，进行自由艺术创造的过程。”[17]

按照李格尔的看法，“由于自然中的事物只能从一面看”，所以一般来说不需要立体的、三维性的雕塑来模仿，而对于自然物“一面”的表征，平面的浮雕和绘画并不比雕塑逊色；而且，就浮雕和绘画的错觉效果所体现的人类智性而言，它们应该是更能体现艺术自由度和人类创造性的表达媒介。甚至，当雕塑这样的三维立体艺术要取得整个图像的统一感的时候，还必须借助像绘画一样的“平面效果”，才能够真正达到。这一点，从德国雕塑家和艺术理论家阿道夫·希尔德勃兰特（1847—1921）著名的“浮雕的观念”就可以清楚地看出来。希尔德勃兰特认为：“浮雕的观念”必须与所见物相隔一定的距离才能产生，“浮雕的观念起源于‘视觉投影’的印象。从近处看到的自然景物并非呈浮雕状态……浮雕的观念的原理是平面上二维空间和统一深度判断上三维空间的整体效果。通过这些效果，艺术品使眼睛能够对自然景物产生清晰的空间感——在一个平面上物体可认识的图画和引起其体量感的统一深度判断。由此产生了雕塑中浮雕的观念，从很低或很平的浮雕直到高高的浮雕。在高浮雕中，深度与自然形

[13]［奥］阿洛伊斯·李格尔：《风格问题：装饰历史的基础》，邵宏译，中国美术学院出版社，2016，第 14 页。
[14] 同上书，第 28 页。
[15] 同上书，第 28—29 页。
[16] 同上书，第 29 页。
[17] 陈平：《李格尔与艺术科学》，中国美术学院出版社，2002，第 79 页。

中国知网 https://www.cnki.net

体的真实深度相等。”[18]“在这些从低浮雕到高浮雕的所有阶段中——更确切地说是由浅浮雕到深浮雕——最重要的是平面效果得到强有力的表达。换句话说，浮雕上应有相当数量的最高点处在同一个平面上，以便这个平面能够给我们以极深的印象。假定有一个孤立点显眼地凸起来，那么它将显得处在所表现的空间体积的正面平面之前，从而被排除在我们倒退的深度判断之外。这个点似乎同艺术品的其他部分分开而朝我们走来，它不再被由前而后地解读。因此，这种效果完全是非艺术性的。”[19]可见，在希尔德勃兰特看来，雕塑要取得统一感与平衡感，就必须像绘画那样重视平面——“最重要的是平面效果得到强有力的表达”，否则，其效果就“完全是非艺术性的”；之所以如此，是因为“实际形式与视觉形式并不是一回事，而浮雕的观念隶属于视觉形式，而非实际形式。因为我们所关心的是视觉效果，所以浮雕与一切实际深度都无关系。”[20]

当然，不管怎么说，自然中的事物毕竟并不仅限于观者所能看到的一面，而是具有立体感、三维性的多面性，而雕塑作为模仿媒介确实更适合于表征这种具有多面性的自然事物本身，因为这正是雕塑作为模仿媒介的“本位”；而平面的、二维的浮雕或绘画，如果仅仅表现自然事物的某一面当然没有问题，但如果要同时表现出事物的前后左右等四个面，则会有相当的难度，因为这种表现对于浮雕或绘画这种平面性媒介来说已经属于“越位”或跨媒介现象，这种跨越本位的高难度表现当然非一般画家所能为，而是只有深谙艺术媒介之“本位”与艺术“跨界”之本质的大画家才能真正得心应手。

因此，我们可以得出这样的结论：一般而言，本身就是立体性的事物并具有三维性的雕塑，更容易模仿或表征立体性、三维性的外在自然事物。也就是说，作为一种表现媒介的雕塑在表征事物的立体感、三维性方面具有天然的优势，而图画作为表现媒介在这方面则具有天然的劣势，但如果画家具有足够的创造性，则可以化劣势为优势，利用平面的、二维的画面来达到雕塑般的立体的、三维的艺术效果。

在李格尔看来，三维、立体的雕塑是较早出现的艺术媒介，而二维、平面的绘画则是较晚出现的艺术媒介，前者与自然（世界）中的事物更为接近，后者则通过舍弃事物的第三维而使其“从三维实体转向二维错觉”，从而进化为一种更为“先进的媒介”。显然，绘画之所以作为艺术媒介更为“先进”，是因为在再现世界上的真实事物方面，画家比雕塑家所用的物质性材料（媒介）更少，对此，莱昂·巴蒂斯塔·阿尔贝蒂（1404—1472）说得好：“雕塑和绘画这两种艺术是相连的，而且出自同一种才智。但我总是给予画家的才智以更高的地位，因为他的工作难度更大。”[21]而且，除了再现真实的自然事物，绘画还承担着其他的重要任务呢。

上述观点正好与保罗·莱文森的“媒介进化论”相符合。按照莱文森的看法，“先进的媒介不仅致力于重现真实世界，还要继续保持甚至是提高某些发展水平较低的媒介对时空的延展能力，因此……某种媒介偶尔会被在重现能力稍次，但在延伸能力上更胜一筹的媒介打败。”[22]当然，媒介本身其实并没有“先进”与“落后”之分，如果一定要说有的话，也仅仅是在某方面的相对优势或比较价值，对此我们必须有清醒的认识。比如，诉诸“二维错觉”的绘画之所以被莱文森视为一种更为“先进的媒介”，主要还

[18]［德］阿道夫·希尔德勃兰特：《造型艺术中的形式问题》，潘耀昌译，商务印书馆，2019，第 51 页。
[19]同上。
[20]同上书，第 54 页。
[21]［意］阿尔贝蒂：《论绘画》，胡珺、辛尘译，江苏教育出版社，2012，第 31 页。
[22]［美］保罗·莱文森：《人类历程回放：媒介进化论》，邬建中译，西南师范大学出版社，2017，第 9 页。

中国知网 https://www.cnki.net

在于其“对时空的延展能力”，在这方面它确实比雕塑更具有优势；但艺术的另一个功能是完美复制或精确重现外在的“真实世界”，在这方面其实雕塑更有优势，绘画在这方面的追求只不过是一种模仿雕塑的“乌托邦梦想”。对此，英国当代著名艺术史家诺曼·布列逊这样写道：“根据传说，鸟儿曾飞下来享用宙克西斯的葡萄，由此表达它们对这位古代现实主义大画家的敬意。宙克西斯的葡萄构成了一种审美观的极限个案，这种审美观很少远离西方艺术的中心：即作为一种对世间物体完美复制的那种艺术的乌托邦梦想。然而，宙克西斯葡萄的传说也指出了另一个方向，它是西方艺术始终以同样大的热情追随着的：即认为艺术是一个应该弃绝现实世界某些维度的地方……可以认为，这种特征主要是一种手段和材料经济节省的事情……”[23] 也就是说，“两种冲动，复活、弃绝，似乎正在其间给西方绘画下定义。一方面，是列维–施特劳斯所谓的‘贪婪、野心勃勃地占有物体的欲望’，这种欲望引发了复制技术中的一切精微之处，对于古代，对于文艺复兴，它构成了绘画的进步历史；另一方面，是与第一种冲动背道而驰的冲动，它要求将物体的本来存在缩小或牺牲掉，从它无益的饱满中剥离阻碍释放‘审美感情’的内容。”[24] 尽管布列逊认为人类对“复活”与“弃绝”这两种冲动倾注了同样的热情，但前者其实是表面的、浅层次的，后者才是基础的、本质性的，因为后者包含了“审美感情”、倾注了“意义”。正如布列逊所深刻指出的：“第二种冲动的最引人注目的表现，在于去除物质世界的一个或多个参数。其隐匿的表现是缩减图像，把它转化为意义的处所。”[25] 事实上也正是如此，“西方艺术的目录，本身就是一份弃绝的记录：弃绝雕塑的纹理与色彩，弃绝绘画的体积，弃绝雕塑、绘画的时间。”[26]

确实，媒介一方面试图逼真地复制现实并“重现真实世界”，另一方面则试图扩展人类把握事物并延展时空的能力。但事实上，这两种企图之间存在一种悖论：首先，哪怕是三维立体的雕塑也无法完整、逼真地复制现实事物本身；其次，像绘画中的线条、墨色这样的元素，尽管可以更为自由地为人类所使用，也确实大大提升了人类“对时空的延展能力”，但它们其实已经是一种“技术媒介”，并难免造成“媒介严重颠覆现实的指控”，正如莱文森所说：“现实不就是彩色而非黑白吗？在没有媒介的时候，世界不就是三维而非二维的吗？除了在印刷品上，哪里还是由乏味的线条、角度和弧形构成后院里那些枝繁叶茂的植物？在大自然里，没有任何地方是这样的，这种情况仅存在于媒介之中。”[27]

正因为如此，所以莱文森区分了媒介进化中的技术维度和艺术维度：“在表明媒介是在朝着更好地复制前技术时代的现实进化时，人性化趋势的观点认为，故意借助技术来创造‘非真实的’环境，就像在艺术中那样，绝不会改变技术在朝着更好地复制现实这一方面进化的事实。这倒不是说，非真实的活动对人类处境来说并不重要，而仅仅是说这种对现实的故意歪曲似乎并不是技术发展的主要目标……许多理论家，如苏珊·朗格、贡布里希以及让–保罗·萨特等都认为，艺术需要从现实中进行超越或‘他者化’。非真实活动在人类生活中扮演着重要的角色，艺术就是这种非真实活动有趣而意义深刻的例证，它实际上并不与媒介在朝着更现实的形式进化相冲突。对于非现实性的艺术和朝着现实进化的技术的‘共存’，从马歇尔·麦克卢汉和电影理论家鲁道夫·阿恩海姆的作品中或许可以找到合理的解释。麦克卢汉注意到，

[23] [英] 诺曼·布列逊：《语词与图像：旧王朝时期的法国绘画》，王之光译，浙江摄影出版社，2001，第 x iii 页。
[24] 同上书，第 x iv 页。
[25] 同上。
[26] 同上。
[27] [美] 保罗·莱文森：《人类历程回放：媒介进化论》，邬建中译，西南师范大学出版社，2017，第 3 页。

中国知网 https://www.cnki.net

过时的技术常常被赞誉为艺术；阿恩海姆指出，早期的媒介——如只延伸单一的、‘隔离的’感官的默片——常常造就了最好的艺术表演者。以上观点表明，艺术通常凭借最不具有现实性的技术来做到最好，所以，艺术并没有使媒介朝着更加现实的方向进化，因为艺术实际上受益于媒介在进化中的遗弃物。与此同时，哲学家们很早之前便已意识到，非现实性的艺术要想达到一定效果，就必须扎根现实——柯勒律治所说的‘自愿终止怀疑’必须用能够使人相信的、在某种程度上类似于现实的幻觉来麻醉才能实现。这一观点显示了艺术与人性化趋势的技术之间一种更为积极的建构性关系。”[28]事实也确实如此，艺术一方面会充分地利用进化中的媒介技术，以便更好地“重现真实世界”；另一方面也常常会利用某种“早期的媒介”，为创作注入一种另类的、别样的、“他者化”的美感。概而言之，在“进化”与“退回”之间，艺术创作保持着一种神奇的张力。比如说，自罗马晚期开始的西方雕塑，为了叙事的需要并表征某种神秘的精神力量，往往追求二维、平面的“绘画性”或“视觉性”；而文艺复兴时期的绘画，则极力追求三维、立体的“触觉值”或“雕塑性”。显然，这种雕塑的“绘画性”（“视觉性”）与绘画的“雕塑性”（“触觉值”），具有一种典型的艺术媒介之间相互模仿的跨媒介特征。

我们认为，仅就雕塑与绘画这两种艺术媒介而言，在“重现真实世界”方面，雕塑相对而言更有优势；在“对时空的延展能力”方面，则无疑是绘画占尽风流。以此考察西方艺术史，古希腊无疑是雕塑主导的时代，艺术开始了其“重现真实世界”的历程，我们在这里存而不论。自古罗马晚期开始，持续到整个中世纪，西方艺术无疑是绘画性的“对时空的延展能力”趋势占尽优势；进入文艺复兴时期，则是雕塑性的“重现真实世界”趋势重新占据主流。而西方艺术史上的这两个重要的历史时期，都各自形成了自己主导性并独具特色的图像叙事模式。

二、“视觉性”与西方中世纪图像叙事的“连续法”

关于图像叙事问题，其实早在作为学科的叙事学还没有正式诞生的时候，维也纳美术史学派的主要奠基者之一维克霍夫（1853—1909），就于1895年提出了古代图像叙事的三种基本方式：“补充法”“隔离法”与“连续法”。其中，“补充法”是“最古老”的一种图像叙事方法，“是古往今来一切艺术的出发点，‘剧中人’并不重复出现。由于此法旨在完整表现中心事件前后发生的事情，或与该题材有关的一切事情，故建议称为补充法（complementary method）。”[29]关于“补充法”的基本特点，维克霍夫以克莱提阿斯（Kleitias）所绘的“弗朗索瓦花瓶”为例，进行了具体的阐释：“他要再现的是普里安（Priam）之子特洛伊罗斯（Troilus）之死。特洛伊罗斯骑马出城给马饮水，顺便陪姐姐去汲水。画家先是将喷泉和周围忙碌的人们呈现在我们眼前。前面是手持长矛的阿基琉斯（Achilles）扑向骑在马上的特洛伊罗斯，同时出现的还有阿基琉斯的母亲忒提斯（Thetis）、赫尔墨斯（Hermes）以及女保护人雅典娜（Athena），作为他得手的保证而出现。尽管谋杀尚未发生，但克莱提阿斯连续地描绘了这个故事：这边，波吕克塞娜（Polyxena）和安忒诺尔（Antenor）正匆匆向坐在城门前的普里阿摩斯通报谋杀事件，国王派来的赫克托尔（Hector）和波利忒斯（Polites）已经迈出城门去复仇；那边，阿波罗愤怒向前，因为这谋杀发生在对

[28]［美］保罗·莱文森：《人类历程回放：媒介进化论》，邬建中译，西南师范大学出版社，2017，第14—16页。
[29]［奥］维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第14页。

中国知网 https://www.cnki.net

他来说是神圣的地方。与特洛伊罗斯之死有关的所有事情均须充分展示在眼前，都一目了然。”[30]维克霍夫认为，作为叙事方法的“补充法”有悖于经验，因为“经验告诉我们，只有同时发生的事件方可在同一时刻看到”[31]。就此而言，“补充法”其实是一种要素并置式的图像叙事方法，即保罗·费耶阿本德（1924—1994）所说的那种“并置关系的联动装置”，“这一联动装置中的基本元素同样重要，以简单的并列方式排序，一个局部并不因其他局部的存在而受到影响，不存在任何等级。”[32]在此类图像中，“肢体的所有部分都展现清晰的轮廓，它们就像人偶一样被缝在了一起，却并未生长成一个生物有机体。晚期几何风格，甚至古风时期艺术本身的这种‘叠加’特征非常清晰地表现在对眼睛的处理方式上……它不是一个参与躯体运动、引导这一运动并为其提供‘视觉’的身体器官，而是逐项枚举的清单中的一项——‘除了双脚、双腿、双臂、躯干和头颅之外，人还拥有眼睛’。适用于身体部件的情况也适用于情境的或是事件的局部。”[33]显然，“补充法”是一种共时的并置式的图像叙事方法。由于这种图像叙事法比较原始、机械和琐碎，既不符合叙事的时间规律，也难以契合图像的空间秩序，所以在历史发展的进程中逐渐被“隔离法”和“连续法”所取代。

至于图像的隔离叙事法，“是从补充法发展而来的，正如戏剧是从史诗发展而来，于是就有了简明的隔离法，它的两边各有一个较自由的叙事方法，不过每种方法都有不同的表现手段”，“补充式风格将大量的情节纳入一个画框之中，随着艺术的发展，这些情节很容易被划分为相互隔离的场景，其中只有能打动人的瞬间才被挑选出来加以再现。不过，要弄清这些戏剧性的单个场景为什么再次被压缩进一幅画面，则是不容易的。在这样一幅画中，英雄折腾来折腾去，整个悲剧在同一时刻展现在我们面前。”[34]也就是说，“隔离法”其实只是“补充法”的改良版，本质上仍然是一种共时的并置式的图像叙事方法。

图像叙事的“连续法”一般遵循因果规律和线性时间，在同一个画面的单一场景中表现出多个情节，同一人物形象往往在画面中出现两次甚至多次。对于这种图像叙事法，维克霍夫这样评述道：“这种叙事方法非同一般，也完全不同于今天艺术中我们所习惯看到的方法。作画者并没有选取某个重要瞬间，将经文中那些最重要的人物统一于一个共同的连续性行动之中，以便在第二幅图画中的另一个同样引人注目的情境中向我们展现这些人物，并在第三幅第四幅着意选择的场景中将故事继续讲下去。他们也不去选择划时代的重大时刻的图画以组成故事始末，以此仿效古代神话的流畅叙事方法，而是在正文讲述英雄故事的同时，配上一系列相关情境的画面，流畅而不间断，一环套一环，就像在河上航行，两岸风光在我们眼前掠过。”[35]对于“连续法”，维克霍夫举出的典型案例是《圣经》最早的插图——《创世纪》中的两幅插图《堕落》与《逐出乐园》（图1、图2）。关于图1，即《堕落》所描绘的故事情节，维克霍夫是这样概述的：“夏娃将苹果递给亚当，接着他们意识到这罪过而害羞地弯下身去。我们看到他们是如何将身体藏在灌木丛中，从云端伸出来的手则代表了要施加惩罚的上帝。这整幅画的背景并没有作任何划分，人类的这对祖先在同一画面上出现了三次，第一次是堕落的瞬间，接着是急匆匆地走向灌木丛，最后是畏缩于灌木丛

[30]［奥］维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 14 页。
[31]同上。
[32]［德］保罗·费耶阿本德：《自然哲学》，张灯译，人民出版社，2014，第 100 页。
[33]同上书，第 97 页。
[34]［奥］维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 15 页。
[35]同上书，第 8 页。

中国知网 https://www.cnki.net

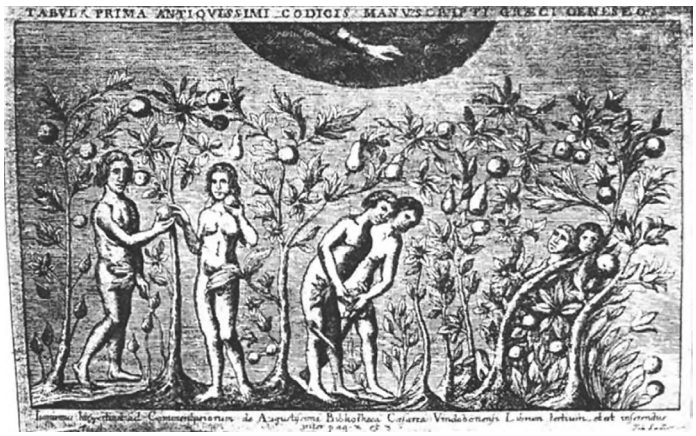


图 1 《堕落》,《创世纪》插图,维也纳皇家图书馆。



图 2 《逐出乐园》,《创世纪》插图,维也纳皇家图书馆。

中，躲避着上帝。”[36]而且，画面所展示的故事可以以同样的方式延续下去，以下是图2《逐出乐园》所描绘的情节：“亚当和夏娃满心羞愧地来到美丽的伊甸园门口，我们再一次看到他们出现在光天化日之下，由一个意味深长的人物接走，这个人物象征着他们日后的悲苦生活。画面中间是守护天使基路冰，他站在命运之门的前面。我们由此目睹了他们在天堂的最后时刻，新的不幸降临，不可能再回到天堂。”[37]

对于图像叙事来说，“连续法”是一种真正符合“叙事”活动的本性，且在西方艺术史上是影响最大、最为深远的叙事方法。李格尔认为：“连环故事图的兴起与艺术作品中思维作用的日益增强紧密相关。基本的图像表现原则是在同一幅画面上按空间与时间将若干事件划分开来并作统一表现……古人以相同的方式在平面上将人物统一起来，而人物实际上是被置于空间中的不同位置，所以他们也毫不犹豫地将不同时间发生的事件置于一处，只要有一个外部的理由可解释对这些场景的表现。”[38]比如，著名的图拉真凯旋柱上的叙事性浮雕，所叙述故事中的人物、事件、时间、空间都极其繁多且无比复杂，但它们都统一雕刻在一根雄伟的大理石柱子上。凯旋柱图像叙事的复杂性及构思的巧妙性，看过的人无不叹为观止。对此，维克霍夫曾经这样写道：“如果我们顺着这圆柱盘旋而上，可以发现他（即图拉真皇帝）出现了九十多次，有时一圈就现身四次以上。这种重复是完全不会令人厌烦的。如果我们围着这个柱子转圈，或像读书人乐于做的，去翻阅弗勒纳图册，了解到图拉真如何处处现身，决定着一切，发号施令，监督命令的执行，他自己也承受着种种苦役，接着还在凯旋式中成为万众崇敬的中心——我们一旦领悟到这一点，兴趣便集中在他的身上，其他东西便索然无味了。无论战争在哪儿进行，我们都想了解他在每个新发生的事件中做些什么，直至找到他这个激动人心的人物，我们才会称心如意。对有能力反思的人而言，这种不断重复的手法似乎破坏了艺术的统一性，但它却刺激着观者的想象力。”“如果我们问，到底是什么技巧使我们产生了如此强烈的印象，好像我们看到了一系列连续不断的事件，我们就会再次发现，连续性再现方法单独就可以引发此种感觉。它可以使城镇、河流、营帐、森林、战场、士兵、骑手、行军、海上

[36]［奥］维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 8—10 页。
[37]同上书，第 10 页。
[38]［奥］李格尔：《罗马晚期的工艺美术》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 73 页。

中国知网 https://www.cnki.net



图 3 乔托,《圣母诞生》,湿壁画,200cm×185cm,斯克罗威尼礼拜堂,帕多瓦。

航行、战役、会议等事件一幕幕滑过,将大量聚集的人群聚合、压缩、分离、打散;它知道如何利用皇帝的出现,将绵延流淌的溪流按阶段分割开来,以便观看者有节奏地思考和界定这一幕幕事件。”[39]

总之,在三种类型的图像叙事方法中,“连续法”最符合时间流动中的“叙事”本性,它几乎可以像语词性的文本一样线性地、流利地叙述历史事件,正如维克霍夫所说:“互补风格(complementary style)适合于史诗,隔离风格(isolating style)适合于戏剧,而出现于图拉真柱上的连续性风格(continuous style)则适合于历史散文。”[40]

西方图像叙事的“连续法”兴起于古代晚期,贯穿整个中世纪,在文艺复兴及其之后的图像叙事中亦具有相当的影响,包括乔托(约1266—1337)、米开朗琪罗(1475—1564)、让-安东尼·华多(1684—1721)等著名画家都时有所作。比如,乔托画于帕多瓦的斯克罗威尼礼拜堂(Scrovegni Chapel,亦称“竞技场小教堂”)的湿壁画《圣母诞生》(图3),就采用了这种图像叙事的“连续法”。关于这个连续叙事的图像场景,英国学者约翰·拉斯金(1819—1900)在《摹神记》一书中是这样阐述的:“在这个湿壁画系列里,第一次出现了两个连续时段在同一场景中展开的视角,婴儿出现了两次。早期画家经常采用这种做法,在描绘长篇幅的叙事时更是不能不这么做。关于这一做法是否妥当,有过很多荒谬的讨论;其核心不外乎,在同一金色边框之内,人类大脑能否从想象一件事转移到另一件事上。”[41]从拉斯金的描述中,我们不难看出:早期画家经常采用的图像连续叙事法,在文艺复兴之后已逐渐被大多数人所遗忘,以至于他们会觉得这种画法“荒谬”,而“荒谬”中更是堪称荒谬的是——在同一边框之内,人类的大脑不能“从想象一件事转移到另一件事上”。事实上,现代心理学告诉我们:人类的大脑,包括大脑所产生的意识是极其复杂多变的,不要说“从想象一件事转移到另一件事上”,甚至转移到多个事件上也是完全可能的,所谓“意识流”即是对这一现象的极好阐释。当然,我们也必须清楚:西方艺术进入文艺复兴时期之后,图像叙事的“连续法”毕竟已不再是主流的方法了;事实上,乔托在帕多瓦斯克罗威尼礼拜堂的湿壁画系列中,也只有一幅此种类型的图像叙事作品。

关于图像的“连续叙事”,美国当代学者林肯·佩里这样评述道:对于这种图像叙事作品来说,“其中任意数量的事件在一个画幅里发生,一位圣女可能在一个连贯的空间中出现五六次,表演她所有的奇迹。

[39][奥]维克霍夫:《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》,陈平译,北京大学出版社,2010,第 103 页。
[40]同上书,第 101 页。
[41][英]约翰·拉斯金:《摹神记:乔托与帕多瓦壁画艺术》,钟娜译,商务印书馆,2024,第 35 页。

中国知网 https://www.cnki.net

有些挂毯变成了一片时间森林，上面有一位圣人，从衣服或面容可以辨认出来，他反复出现，遭受各种折磨。这种风格在后来文艺复兴时期的艺术家中已经不再流行，但弗拉·菲利波·利比（Fra Filippo Lippi）仍保留了这种风格，他在普拉托大教堂（Prato Cathedral）的马焦雷礼拜堂（Cappella Maggiore）绘制了令人惊奇的施洗者约翰壁画。宏伟的画板从约翰的离家开始，引出他在沙漠中的时光，然后在前景中描绘了他的讲道这个循环随着时间展开，也像是为利比展开。”[42]确实，图像叙事的“连续法”既符合事件发生的时间逻辑，也符合故事叙述者的内在心理需求，所以尽管这种图像叙事模式在文艺复兴以来的艺术家中已不再流行，但在艺术史上其实从未绝迹过，正如林肯·佩里所指出的：“看到自身的经历、结构和外表限于难以捉摸的、完全相异的时刻中却具有连续性，我们会感到慰藉。连续叙事的潜力和效力远未穷尽，我们可以在我的朋友大卫·卡本（David Carbone）20世纪80年代初的画作《伊里奇·韦斯的夜间捆绑》（*The Nightly Binding of Ehrich Weiss*）中看到，作品使用了别处可见的有限调色板。砖红色墙上贴着歌舞杂耍风格的海报，以深红色为主，营造出火热、增压的氛围。哈利·胡迪尼[43]两次出现在前景中，先是为殉难做准备，然后是在审判中，身后的墙上挂满了他反抗死亡奇迹的海报。卡本和我一样沉迷于艺术书籍，知道自己在此做什么：当胡迪尼的头变得超大时，你可以设想从哥特式雕塑到布鲁诺·舒尔茨（Bruno Schulz）再到巴尔蒂斯的各种影响，正在表面以下渗透开来。魔术师在这里同时被重塑为圣人、炼金术士和艺术家……”[44]显然，卡本在画作中所描绘的是魔术师胡迪尼所扮演的各种故事角色的复杂的“连续叙事”。

当然，图像叙事的“连续法”在西方艺术史上主要还是流行于自罗马晚期开始的整个中世纪。按照维克霍夫的说法，“补充叙事法是从亚洲艺术中借用来的，隔离法则纯粹是希腊本土的，而连续风格不再包含于希腊文化的一般观念中，因为作为一种独立的风格，它到罗马帝国的第二个世纪才出现，尽管它的到来有着充分的准备。值得注意的是它的传播方向，从中可以最为清楚地看出它对起源地区的依赖。这不再是一种希腊化的，而是一种罗马的叙事方式了。”[45]也就是说，“连续法”既相异于外来的“补充叙事法”，也不同于流行于雕塑主导的希腊本土并具有原始自然主义风格的“隔离法”，而是一种肇始于罗马且具有典型“绘画性”（“视觉性”）特征的图像叙事方式。

尽管维克霍夫认为图像叙事的“连续法”“并不限于早期基督教艺术，它也是同一时期异教艺术的特征”[46]，但这种图像叙事法主要还是为了给《圣经》画插图而兴盛、流行并延续下来的。正如维克霍夫所指出的，《圣经》的故事插图最早出现于4世纪，而这意味着：“《圣经》不是在它诞生之时画上插图的，也不是当初订制的人画的：它不是作为犹太人的民族之书，而是作为生活于伟大的罗马帝国境内的所有基督徒之书而画的。”[47]此时，自基督教诞生已经过去了千年，“人们不可能以《圣经》作者的精神去图解《圣经》，即使他们想这么做，因为缺少必要的范本，或者范本仍隐而不显。人们只能以自己熟知的方式去图解《圣经》，没有人会异想天开地用其他方式。现存最古老的《圣经》插图，可能是5世纪画

[42]［美］林肯·佩里：《像艺术家一样观看：美术馆里的视觉指南》，侯海燕译，重庆大学出版社，2025，第199—200页。

[43]哈利·胡迪尼（Harry Houdini，1874—1926）即伊里奇·韦斯（Ehrich Weiss），匈牙利布达佩斯人，是世界上最著名的魔术师，同时也是一位幻象大师、享誉国际的脱逃艺术家，能不可思议地自绳索、脚镣及手铐中脱困，他同时也是以魔术方法戳穿所谓“通灵术”的反伪科学先驱。

[44]［美］林肯·佩里：《像艺术家一样观看：美术馆里的视觉指南》，侯海燕译，重庆大学出版社，2025，第200页。

[45]［奥］维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第15—17页。

[46]同上书，第10页。

[47]同上书，第4页。

中国知网 https://www.cnki.net

的，即藏于维也纳皇家图书馆中的《创世纪》。这部抄本包含了一些精选的段落，即《摩西书》第一卷的主要内容，每页之下配有一幅画得很漂亮的图画。”[48]其基本叙事模式为：插图均出现在《圣经》相关文本之后，图像在叙述文本所讲述的时间进程中的故事的同时，也保持着语词般的线性流动，就像是对相关文字内容的“图解”。比如图4，图像所描绘的完全是对文字所叙述内容的准确的跨媒介转换：“雅各与天使的故事（《创世纪》第32章第22至32节）的多个场景，沿一条路线呈现，在上方从左到右，在下方从右到左。”[49]其叙事逻辑按照内容本身呈线性走向，以及故事主人公在画面中出现多次，都显示这是标准的图像连续叙事法，正如有学者所指出的：“雅各在画中出现了4次，因身着棕色长袍而显得与众不同。他与天使（神的使者，对基督教来说是基督的使者）的相遇展现在下部的两个场景中：右边是他与天使摔跤，左边是他受天使赐福——隐喻雅各被神选中领导犹太人。在与天使相遇的右边，我们看到雅各带领他的家人越过雅博河，正如《创世纪》中所描绘的那样，这段旅程以巧妙地通过弯曲的拱形桥为重点，将观众的视线从背景引向前景。”[50]

维克霍夫说得好：“《圣经》是在4世纪才画有插图的，光知道这个事实还不够。在《圣经》插图出现的种种条件中，最有影响、最重要的一个条件是，《圣经》本身是一本书，抑或是一部多卷本的集子。”[51]可见，基督教图像连续叙事法的真正兴起和广泛流行，其实和“图解”或诠释《圣经》文本息息相关，并与《圣经》文本相伴而行；也就是说，为了准确和流畅地传达《圣经》文本所讲述的故事，罗马人在《圣经》插图中不得不采用线性的“连续法”，并把它改造成为适应基督教精神及其当时宣传需求的图像叙事模式。正是因为考虑到基督教图像叙事的“连续法”起源于《圣经》插图，所以，法国图像学家埃米尔·马勒（1862—1954）甚至干脆认为“中世纪图像是手绘本”；而且，在很大程度上，“中世纪艺术……可以被称为神圣的手稿”。[52]

由于“连续法”“图解”《圣经》式的叙事方式是如此的成功，所以“这种在单一场景中表现多个情节的传统方法持续使用了一千年”[53]，从而成为整个中世纪图像叙事的绝对的主导性模式。



图 4 《雅各与天使的故事》，《创世纪》插图，维也纳皇家图书馆。

[48]［奥］维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 7—8 页。
[49]［美］苏珊·多伊尔、惠特尼·谢尔曼、贾琳·格罗夫：《世界插画艺术史》，黄廷晖译，湖北美术出版社，2025，第 10 页。
[50]同上书，第 11 页。
[51]［奥］维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 3 页。
[52]［法］埃米尔·马勒：《哥特式图像：13 世纪的法兰西宗教艺术》，严善錞、梅娜芳译，中国美术学院出版社，2008，第 2—4 页。
[53]［奥］维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 11 页。

中国知网 https://www.cnki.net

下面，我们来谈谈中世纪基督教图像叙事模式，亦即“连续法”的基本特征。总括起来，我们可以说：除与时间性的“叙事”行为紧密关联在一起的连续的“线性”特征外，“视觉性”（“绘画性”）是中世纪图像连续叙事法的主要特征；而分开来说，则可以进一步将其分为具有相关性的两个特征：1.平面性；2.对空间表现的抑制。

为了把握艺术品类的本质规定性，匈牙利美学家格奥尔格·卢卡奇（1885—1971）提出了“同质媒介”的概念；而为了区分同一艺术门类中的不同艺术品种，比如区分统称为造型艺术、空间艺术或图像艺术的雕塑与绘画，卢卡奇进一步在“同质媒介”的基础上提出了“纯粹视觉性”的概念。正如卢卡奇所说：“每一艺术品种的（以及在其范围之内每种作品的）同质媒介，即使分割开来然而其联系也是显而易见的。因为具体的同质媒介——如各种造型艺术中的纯粹视觉性——也是艺术品种的规定。同质媒介可以按照门类来区分，因为绘画中的纯粹视觉性在许多方面与雕塑中的视觉性其意义不完全相同；诗的语言媒介在抒情诗、叙事诗或戏剧中具有一系列不同的特性……同质媒介当然只是在单个艺术作品中才获得其始原的实现方式。在单个艺术作品中，那种既是个别同时又是普遍的处理方式，构成了其最基本的、形式上的审美规定。尽管如此，仍然可以有充分理由说，同质媒介的问题本来正是包含在艺术品种和门类范围之中的。相对于单个的艺术作品，其普遍性在此也具有极深刻的、始原的审美性质……每一艺术品或每一门类都具有一种独特的同质媒介的形式作为其基础，这种说法已经是一种普遍化，它把在质上相互不同的媒介所具有的本质上共同的特征构成一种概念。与此相反……在每一种同质媒介中，以一种始原的审美方式包含着对艺术一般的内在指示及内在性意义上的关联。”[54]按照卢卡奇的这个看法，具有“视觉性”的“图像”是雕塑与绘画的“同质媒介”，正因为如此，它们可被视为同一个艺术品种或同一种艺术门类；但绘画是图像艺术的“始原”性媒介，所以包含在绘画中的是一种“纯粹视觉性”，这其实也构成了绘画的“始原的审美性质”，从而区别于雕塑中的“视觉性”。

那么，雕塑的“始原的审美性质”是什么呢？答案是“纯粹触觉性”。正如前面所述，与二维、平面的绘画相比，三维、立体的雕塑是更早、更原始的媒介。据此，“李格尔将人类视觉艺术的历史设定为从触觉—近距离观看，向视觉—远距离观看的知觉方式不断前进的历史，起点是古埃及艺术，终点是李格尔所处时代的印象主义和分离派艺术。根据这一设定，到罗马帝国晚期为止的古代艺术的发展史，可以分为三大阶段”[55]：一是触觉的、近距离的观看方式，典型代表是古埃及艺术；二是视觉、触觉相统合的观看方式，典型代表是古希腊艺术；三是视觉的、远距离的观看方式，典型代表是罗马晚期或古代晚期艺术。“雕塑是触觉性艺术，绘画是视觉性艺术，人类最初的艺术形式是雕塑……所有艺术活动在开始时都是出于模仿的冲动而直接再现自然事物的真实外观，远古人类要将事物表现为三维的，目的是要让人对这事物确信无疑。二维的表现，即平面的表现，导致轮廓线的采用，艺术向着以视觉性的绘画日益驱动触觉性的雕塑的方向发展。”[56]当然，正如有学者所正确指出的：“在具体的各个发展阶段中，视觉与触觉的作用是相辅相成的，并无高下之分，它们共同提供了一幅艺术的图景。”[57]之所以如此，是因为视觉

[54]［匈］格奥尔格·卢卡奇：《审美特性》（修订版），徐恒醇译，中央编译出版社，2025，第727—728页。
[55]陈平：《李格尔与艺术科学》，中国美术学院出版社，2002，第122—123页。
[56]同上书，第130—131页。
[57]同上书，第128页。

中国知网 https://www.cnki.net

与触觉在感知外在事物时各有优势，可以形成一种互补的态势：“在人们感知外部世界时，使用得最多的是眼睛这一感觉器官。一方面，由于眼睛能够以比触觉快得多的速度来获取信息，所以要获得平面的概念主要靠眼睛；但视觉传达的只是色彩的刺激，将纷繁的世界以混乱的形式展现出来。另一方面，纷繁的大千世界是由一个个实体所组成的，而实体的边界便是物体的表面，它具有‘不可入性’。人们要感知客体的实体性，则要靠触觉来帮忙。”[58] 而且，尤其值得强调的是：由于艺术媒介具有跨媒介相互模仿的特性，所以正如雕塑中具有“视觉性”一样，绘画中同样具有“触觉性”；但毋庸讳言，雕塑的“始原的审美性质”是“纯粹触觉性”，正如绘画的“始原的审美性质”是“纯粹视觉性”一样。

无疑，形成于古罗马晚期并盛行于整个西方中世纪的图像叙事“连续法”，是以绘画的“纯粹视觉性”为基础的。这主要表现在两个方面：就绘画而言，连续叙事法尊重绘画的“纯粹视觉性”和平面性，刻意抑制图像的第三维，拒斥对空间的错觉性表现；就雕塑而言，为了挣脱自身所具有的“纯粹触觉性”及其所带来的“沉重的肉身”，“弃绝”其与生俱来的三维立体的空间感，便刻意追求并模仿绘画的“视觉性”和平面性。而本质上，绘画和雕塑所追求的或纯粹或跨界的“视觉性”，都无非是为了更圆满、更顺利地满足时间性（连续性）的线性叙事要求。

众所周知，文艺复兴以来的西方绘画把线性透视作为金科玉律，目的无非是创造画面的逼真感，并营造画中世界具有三维立体空间的错觉；直到进入20世纪，随着现代主义运动的兴起，艺术的轨道才重新回到二维的平面上，认为画家应该尊重媒材的本质属性，开始消解绘画的“错觉空间”。格林伯格说得好：“从乔托到库尔贝，画家的第一要务都是在一个扁平的表面上营造出三维空间的错觉。观众透过这个表面观看一幅画，就如同透过舞台前部观看舞台一样。现代主义使得这一舞台变得越来越浅，以至于到了现在，背景幕成了与大幕一样的东西了，而这块大幕则成了现在的画家在其上工作的唯一的东西……我们在这种大幕—绘画（curtain-painting）中在乎的，并不是形象的扭曲甚至缺席，而是这些形象过去通常享有的那种空间权利的废除（而在过去，画家们有义务创造一种空间错觉，跟我们的身体在其中可以移动的空间一样）。”[59]

中世纪基督教图像“连续法”叙事兴起的罗马晚期或古代晚期，其实与现代主义艺术所面临的历史处境基本类似，都是为了将图像放置到平面上，并尽可能消除画中事物所带来的“错觉空间”。当然，两者这么做的目的并不一样，现代主义绘画的兴起算是回归媒介本身的内在平面属性，而早期基督教图像叙事这么做的目的，是“图解”《圣经》文本中的宗教故事，从而让更多的信众能够通过画中的故事性图像看懂《圣经》这部宗教“圣书”。

既然图像叙事的目的是“图解”《圣经》文本，当然就应尽可能准确地追踪并复述文字内容，而不添加任何枝节性、细节性的描述，并且不让读者或观众被所描绘事物的生动性及空间感分散注意力。但在古罗马晚期，《圣经》插图画家一开始可资利用的“连续法”，仍然注重“真实性”的空间效果并遵循错觉主义规律，这很容易妨碍叙事进展的线性要求，因此，他们迫切需要创造一种适合其叙事要求的新风格。

其实，在公元4世纪左右《圣经》插图出现之前，基督教美术已经出现了一种迥异于希腊古典艺术的

[58] 陈平：《李格尔与艺术科学》，中国美术学院出版社，2002，第 128—129 页。
[59] [美] 克莱门特·格林伯格：《抽象艺术、再现艺术及其他》，《艺术与文化》，沈语冰译，广西师范大学出版社，2015，第 187—188 页。

中国知网 https://www.cnki.net

新趋势，这集中体现在公元1世纪开始出现的地下墓窟壁画的风格特征上。关于这种特殊的壁画作品，“按照时间顺序来看，它们的确是基督教美术的开端。其中最早的绘画，据维尔珀特所说是属于1世纪的。换句话说，是与了解使徒的那代人处于同一时期。其余的绘画，除一两个特别晚近的例外，均是随后三个世纪的产物。这自然意味着在地下墓窟中我们面对的是早期基督教美术的整个范围——即从使徒时代，直到基督教取得了胜利，向它的艺术家提出了全新挑战的时刻。基督教美术突然超越了卑微的起始阶段，去自由地拥抱异教徒时代留传下来的艺术传统。”[60]对于这种新出现的宗教美术作品，人们要么解释成古典艺术的“衰落”，要么解释成“穷人的艺术”，“一切都画得非常简单”[61]。这些解释其实都不得要领，德沃夏克（1874—1921）曾明确指出过：“墓窟壁画不仅在图像志方面，而是在一切方面都不同于那个时代的其他作品……这些遗存下来的作品所反映出的艺术标准，与支配着墓穴绘画的精神或艺术意图都没有共同之处。地下墓窟中出现了一些异教母题，但其装饰程式绝不是古典的，这是一个重要的事实……在墓窟中我们发现了唯一的线性作品，人物图像是以简单的线框勾勒的，总体上形体缺乏立体感和构筑性，没有突起的痕迹或建筑的结构，墙壁依然是简单的壁面。这里的原则是将多种几何形状统一于画面，否定任何可塑性和构筑性，完全是非古典主义的。”[62]“这些图像很简陋，缺少曾使古典再现艺术光彩照人的任何因素。此外，在地下墓窟中很少有优美的建筑或乡村背景，几乎没有对生活场景的生动描绘……”[63]总之，关于地下墓窟壁画在“形式”方面的基本特征，就像德沃夏克所总结的那样：

> 墓窟中的物理空间只是限于窄长的一条基线，画面上人物不多，有时只有一人。
>
> 1.这些人物不是在深度不同的空间中呈现出来的，而是每个人都与观者保持同等的距离，画得尽量靠近画框，排除了任何深度感。
>
> 2，在这种单维空间水平面上，人物简单地一个挨一个排列着，或对称地分列于中央人物两边。画面也作同样安排。
>
> 构图谈不上自由而生动，人物也没有复杂的动态和姿势。在大多数情况下，人物直接面对我们，完全静止不动。描绘这些人物时，艺术家尽量回避那些古典画家认为是优秀艺术所必需的东西。这个事实越发说明这是一种原始的绘画效果。古典艺术强调的是观察，是形式的完美，而他们的表现题材和形态都很有限。在古典艺术中可以看到大量生动的描绘，而基督教墓室中只展示了粗大的轮廓。[64]

因此，在这种特殊的图像中，“纯自然的效果被减缩到最低限度，图像聚焦于一个视觉面上，而这个面又与背景融为一体，使人感觉这些人物是从无限深远的空间中捕捉到的。一切触觉的、立体或三维的东西都被排除了，人物像幽灵一样从围绕他们的无限空间中显现出来。”[65]

像早期基督教墓窟壁画这种看似原始而简单的绘画，当然并不意味着艺术的“退化”或“衰竭”，而

[60]［奥］德沃夏克：《作为精神史的美术史》，陈平译，北京大学出版社，2010，第3页。
[61]同上书，第4页。
[62]同上书，第4—5页。
[63]同上书，第9页。
[64]同上书，第10页。
[65]同上书，第12页。

中国知网 https://www.cnki.net

是“艺术的重新定向”：“我们在地下墓穴中看到的不是质量很差的绘画，也不是无力达到预期的艺术标准，而是一种完全区别于古典艺术的新艺术。”[66]对于创作这类作品的画家来说，“他们所要做的是将自己的绘画建立在一种精神联系的基础上。因此我们发现他们的作品经常涉及与人类终极拯救相关的观念……”也就是说，绘画对于基督教来说，无非是一种表达精神和观念的更好的手段。既然如此，那么，“现在绘画的整个目的已经改变了。地下墓窟中已不再表现完美的自然、英雄人物或值得纪念的历史业绩，而是更多地引导人们去做祷告，认识天国里的事情。现在，艺术形式也是为服务于这一目的而存在，任何同世俗艺术相关的东西都被严格摒弃了。从现在开始，思想和情感都集中在一件事情上，即表现神秘基督的人物及图形，表现拯救的作用以及人类新的超验使命。此外，不能让太写实的效果或物质外观损害这些图像，图画是以印象主义手法绘制的，被压缩成基本的物质元素，已超越了早期艺术的局限，转入一种自由的、无限的、永恒的空间之中。空间由此从物理现象转变成一种形而上概念，同时也从图画创作的说明性要素转变成一种构成要素。地下墓窟中的视觉再现不再局限于人间俗世的范围，而是呈现于一个理想的空间之中，在这里任何实实在在的、可测量的或受力学关系支配的东西，全都失去了重量和意义。”[67]

无疑，墓窟壁画的这些艺术特征是“纯粹视觉性”的，它们作为基督教美术的精神遗产，理所当然地被后来的《圣经》插图画家们接受下来，并用于改造当时仍在追求雕塑性的“真实”效果的错觉主义连续叙事法。当然，完成改造的过程并不是一蹴而就的。就拿那部我们前面谈到过，现收藏于维也纳皇家图书馆的著名的《创世纪》抄本插图来说，其风格也不是统一的，“其中有一部分插图是以纯错觉主义风格画的”[68]。比如，抄本中的这幅《法老进餐》插图（图5），尽管画家对空间的表现不尽如人意，对透视的掌握也比较粗糙，但仍不失为一幅错觉主义风格的图像作品。只要我们把这幅插图与图1、图2比较一下，就马上可以知道：因为这幅插图中的干扰因素太多，所以其叙事效果要比其他两幅插图差一大截。

据维克霍夫研究推定，该抄本插图的制作过程如下：“首先在这本紫色抄本的书页上抄上正文，书页的下部为图画留出了宽大的空间；在部分或全部抄写完毕后，未装订的四开散页便分配给一间画舫的工匠们去画。于是，这部《创世纪》末尾的一些书页便由一批画家接手，他们或许是由于习惯于画壁画或架上画，采用了当时仍处于主导地位的错觉主义手法来画。而前面的几套书页则由那些专画书籍插图的人画，他们没有能力正确地画出错觉主义效果。因此他们将图画转译成了一种书籍装饰风格。这是一种线条风格，而非涂绘风格……我的意思是，在这抄本的绘制过程中，真正的绘画旨趣遭遇到了书籍插图的线条手法，而这种手法那时正试图发展成一种独立的风格。”[69]事实上，恰恰是这种“书籍插图的线条手法”，是新兴的基督教艺术迫切需要的。总之，“最后我们看到，这些图画是伴随着经文的一系列插图，只要不会造成误解，它们就不会在细节方面与正文发生矛盾。这种情况在亚历山大时期是不可能的，在奥古斯都时代也不可能。只是到了2世纪和3世纪，那时罗马帝国艺术在发展过程中将希腊的素材改造成自己的样式，造型艺术才开始忠实地遵循诗的文本行事……随着技艺水平越来越高，那些基督教经典的插图画家们所要做的所有事情，就是使自己适应于普遍的惯常做法，以达到图与文的完全吻合。他们的画必须符合经

[66]［奥］德沃夏克：《作为精神史的美术史》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 11 页。
[67] 同上书，第 14—15 页。
[68]［奥］维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 157 页。
[69] 同上书，第 157—158 页。

中国知网 https://www.cnki.net



图 5　《法老进餐》,《创世纪》插图,维也纳皇家图书馆。

文，这是一个极重要的条件，因为这些故事如古老的神话故事一样不允许有变动。当基督教故事最初配上了插图时，便具有了实在的和稳定的形式。”[70]

尤其值得强调的是：这种图像叙事风格还不仅仅限于基督教美术作品，正如维克霍夫所明确指出的：“在所有古代经典文学作品的抄本中，连续性原理居于主导地位”[71]，“清晰性尤其是其追求的目标，这使得错觉主义绘画手法一点一点被线条法所取代，甚至在整页的彩色插图中”。[72]而且，我们还可以紧接着维克霍夫进一步指出：整个西方中世纪的图像叙事作品，其实都是以这种线性的、平面化的“连续法”作为主导性叙事方法的；这种方法甚至经过文艺复兴的再一次错觉主义洗礼，其叙事能量都并没有耗尽，因为直到今天，都不难发现这种连续性的图像叙事作品。之所以能够如此，是因为线性的、平面化的“连续法”这种图像叙事模式，完全契合绘画这种艺术媒介的“始原的审美性质”，并符合建立在其基础之上的“纯粹视觉性”叙事原理。

维克霍夫认为：到了古罗马晚期，“绘画比雕塑更持久更有力地抵制着普遍的衰落趋势。所以，基督教艺术可以从绘画中借用比雕塑更多的仍具有生命发展活力的图式。大约在罗马帝国刚进入第三个百年，

[70] [奥] 维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 158 页。
[71] 同上书，第 168 页。
[72] 同上书，第 169 页。

中国知网　https://www.cnki.net

甚至在第二个百年的末期，画家的新作品就似乎比雕塑家的作品发挥了更多的影响。罗马石棺上的浮雕具有图画的特征，这一点被反复指出过了，但这并不仅指处理手法，还恰当地点明了这样一个事实，即这些浮雕重复了原先绘画使用过的主题”。[73]这段话所指出的事实很重要，但提及的两个问题还需要进一步的解释：1.为什么基督教艺术从绘画中可以借用比雕塑更多的东西？ 2.石棺上的浮雕具有图画的特征，这意味着什么？

对第一个问题的正确解释，要建立在艺术（媒介）进化论的基础之上。正如前文所述，与雕塑相比，绘画作为一种艺术媒介，在“对时空的延展能力”，以及在抒发情感、表达意义或陈述观念等方面更加具有优势；或者说，绘画作为一种“清晰描绘的艺术”[74]，在表达信仰内涵或精神特质方面远远超出于雕塑。当然，在这方面，作为空间性媒介的绘画还无法与作为时间性媒介的语词相比，但在作为抄本插图有效“图解”《圣经》文本故事方面，绘画比雕塑无疑更有优势，因为在媒介进化的位阶上，绘画相比较而言离语词（“诗”）更近。要明白这个观点，我们只要简要回顾一下黑格尔的艺术类型学说及其进化（发展）规律就行了。

众所周知，黑格尔把艺术看作是理念的感性显现，所有的艺术类型都不能例外。“由于把理念作为艺术内容来掌握的方式不同，因而理念所借以显现的形象也就有分别”[75]，根据理念与形象的不同关系，黑格尔把艺术分为象征型、古典型和浪漫型三种类型。象征型艺术以建筑为代表，是“外在的艺术”；古典型艺术以雕刻（塑）为代表，是“客观的艺术”；浪漫型艺术则包括绘画、音乐和诗，是“主体的艺术”。[76]黑格尔认为，艺术越往前发展，其物质因素就会逐渐下降，而精神因素则会逐渐上升：在象征型艺术中，物质多于精神；在古典型艺术中，物质与精神达到平衡；在浪漫型艺术中，精神超于物质。因此，浪漫型艺术是最富于精神性的艺术。绘画即属于浪漫型艺术，所以尽管雕塑和绘画都属于造型艺术，但在精神进化的位阶上，绘画优于雕塑。关于绘画的“可见性”（“视觉性”），黑格尔这样写道：“绘画用作内容的材料和表现内容的媒介是纯粹可由肉眼看见的，这就是说，绘画的特征是它从颜色得到它的定性。建筑和雕塑的材料固然也是肉眼可见的和着色的，但是这不像在绘画里，不是单就可见性而言的可见性，不是由单纯的光与黑暗既对立而又统一所形成的颜色。这种可见性是本身经过主观化的，看作观念性的，它既不像在建筑里需要在笨重物质里起作用的那种抽象的机械的体积属性，也不像在雕刻里需要立体空间所有的全部感性的属性——尽管在雕刻里这些属性是集中于有机体形状的。绘画方面的可见性和实现可见性的方式所特有的质的分别在于它是比较观念性的，在于颜色的特殊性，在于它使艺术摆脱了物质须完全占住感性空间的情况，因为它只局限于平面。”[77]正因为绘画的“可见性”是观念性的，所以，“凡是可以在人心中占地位的东西，例如情感、观念、目的等，凡是可以引起行动的，这一切繁复的材料都可以组成绘画的丰富多彩的内容。整个的殊相世界，从心灵的最高品质到最孤立的自然事物，在绘画里都可以找到地位”。[78]而情感、观念、目的、品质等这类事关人心的内在的不可见的东西，通过雕塑来

[73]［奥］维克霍夫：《罗马艺术——它的基本原理及其在早期基督教绘画中的运用》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 107 页。
[74]［奥］德沃夏克：《作为精神史的美术史》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 26 页。
[75]［德］黑格尔：《美学》（第一卷），朱光潜译，商务印书馆，1997，第 95 页。
[76]同上书，第 113 页。
[77]同上书，第 110 页。
[78]同上书，第 110 页。

中国知网 https://www.cnki.net

表现是非常困难，且几乎是不可能的。

至于第二个问题，即石棺上的浮雕具有图画的特征意味着什么呢？我们认为，这是一种典型的跨媒介现象，恰恰体现出了“纯粹视觉性”或“绘画性”（“可见性”）在基督教美术中的主导性地位，因为就连立体性的雕塑也跨界追求绘画所具有的“图画的特征”。

德国艺术理论家威廉·沃林格（1881—1965）认为：“人类具有借助艺术表现把感性对象从由三维空间导致的不确定性中解放出来的原始需要。”[79]这种人类的“原始需要”就是所谓的“抽象冲动”，而这种冲动也构成了与“移情”冲动相对立的另一种“艺术意志”。艺术中的“抽象”所导致的主要结果就是：“一方面以平面表现为主，另一方面竭力抑制对空间的表现”，“人们之所以趋向于对平面的表现，主要原因在于，三维空间阻碍了用对象本身材料的独特个性去把握对象。这一则是因为，对具有三维空间的对象，必须以连续的知觉活动去感知它，而在这个连续知觉活动中，对象自身所具有的封闭特性无形之中便被消除掉了；二则是由于，在绘画艺术中，空间的深度只能用远近法和阴影来表现，而领会这种表现则完全取决于理解力和习惯的通力合作。基于这两点理由，对象的实际特性难免要受到主观的损害，因此，古代文明民族所致力的是尽可能地去避免三维空间”，“因此，抑制对空间的表现就成了抽象冲动的一个要求，因为，空间正是这样一种东西，它使诸物彼此发生关联，并使宇宙万物具有相对性……”[80]

雕塑本身就是三维立体艺术，本身就占有空间，所以要达到对对象的理想表现，就必须通过摹仿绘画的“视觉性”来消解自身媒介中本有的“空间性”，并尽力克服“立体物中令人不快的东西”，而最终达到一种跨媒介性的“平面”表达效果。对此，沃林格引用希尔德勃兰特的观点这样写道：“雕塑的任务并不在于使处于未成型和不安状态的观赏者，面对一个必须竭力构造明确视觉想象且由自然印象而来的三维物体或立体物，而在于赋予观赏者这种视觉想象并由此略去立体物中令人不快的东西。只要雕塑造型首先是作为一个立体物而产生效用，它就仍然是处于艺术创造的初级阶段，而当它作为一个平面而产生效用之时，尽管它还是立体的，却已获得了某种艺术形式。”[81]确实如此，我们甚至可以说：浮雕本身就是一种雕塑跨媒介模仿绘画而产生的特殊的艺术类型。对于浮雕与绘画之间的“等价”关系，著名科学史学者乔治·萨顿说得好：“雕塑在范围方面是非常有限的，你可以雕塑一个人或几个人，但很难雕塑得更多，而且，不可能显示出他们的背景。相反，任何浮雕都可以很容易不仅再现任何人和动物，而且可以再现各种对象，甚至建筑物和树木；浮雕甚至有可能暗示某一风景。简而言之，浮雕是绘画的雕刻等价物。”[82]

在图像叙事方面，浮雕也是通过跨媒介性地模仿绘画，通过偏离自己本身的“纯粹触觉性”，而具有卢卡奇所说的那种“雕塑中的视觉性”，从而达到流利叙事的目的。比如，现藏于罗马梵蒂冈帕奥利诺博物馆的一个古罗马晚期石棺上的浮雕（图6），就表现了阿多尼斯的告别、出发和受伤等三个时间性的叙事场景，同一个主人公（阿多尼斯）则在画面中重复出现了三次，因此，是一种典型的具有线性时间特征的图像叙事“连续法”。对于这幅图像叙事作品，李格尔这样解释道：“在这样一件综合了三个不同场景的浮雕中，以下这一点变得越来越清楚了，即人们还是不希望从空间出发（如现代艺术），而是要从古代

[79]［德］威廉·沃林格：《抽象与移情》，王才勇译，金城出版社，2019，第42页。
[80]同上书，第41—42页。
[81]同上书，第42页。
[82]［美］乔治·萨顿：《希腊化时代的科学与文化》（修订版），大象出版社，2025，第870页。

中国知网 https://www.cnki.net



图 6 石棺浮雕，帕奥利诺博物馆，罗马梵蒂冈。

的基于节奏的平面构图出发（垂直的与水平的，被若干微弱的斜线所破），也从平面之上、明暗之间作有节奏的分布出发，去寻求解决统一性这一艺术难题的方案。”[83] 也就是说，尽管我们面对的是一幅叙事性的雕塑作品（浮雕），但要真正解决其中至关重要的艺术统一性问题，最好还是抛开或忘却雕塑本身的“空间性”特质，从“跨媒介”视域，即从雕塑的“绘画性”“视觉性”或“平面性”特征出发，才会真正有所创获。

三、“触觉值”与西方文艺复兴时期图像叙事的转型

如果说，西方中世纪图像叙事的“连续法”，是由绘画这种艺术媒介的“视觉性”（“平面性”）所主导的话；那么，文艺复兴时期的图像叙事，则转向了由雕塑的“触觉值”（“空间性”）所主导，从而逐渐发生了转型，并最终形成了一种所谓“单一场景叙述”的图像叙事模式。

所谓“触觉值”，是美国著名的意大利文艺复兴艺术研究权威、鉴赏家伯纳德·贝伦森（1865—

[83] [奥] 李格尔：《罗马晚期的工艺美术》，陈平译，北京大学出版社，2010，第 89 页。

中国知网 https://www.cnki.net

1959）在《文艺复兴时期的意大利画家》四卷本之一的《佛罗伦萨画家》中提出的一个重要概念。在《佛罗伦萨画家》中，贝伦森这样写道：

心理学已经证实，单靠视觉并不能带给我们准确的三维感受。在我们的婴儿时期，早在我们意识到这个过程之前，触觉借助运动的肌肉感觉，教会我们理解物体与空间中的深度，即立体感。

在同样的无意识的岁月中，我们学会了触摸，有了立体感并能检验真实。孩童仍能模糊地意识到触觉与立体感之间的密切关系。在触碰到镜子的背面之前，他无法说服自己相信镜中的世界并不真实。随后，我们完全忘记了这种联系，尽管事实是每次我们的双眼认出实体，我们都在视网膜留下了有触觉值（tactile values）的印象。

如今，绘画这门艺术旨在仅以二维营造出一种艺术真实的永恒印象。因此，画家必须有意识地做我们无意识中所做之事——建构绘画的三维空间。他只有通过给视网膜留下有触觉值的印象使我们完成自己的任务，他才算完成自己的任务。因此在一件艺术作品让我信以为真并对我产生持久影响之前，我必须要有能够触碰到它的幻觉，掌心与指尖必须要有与这个人物凸起的各部分相对应的不同肌肉感觉，所以画家的第一要务在于唤起触觉。[84]

在此基础上，贝伦森进一步指出："绘画艺术的本质是以某种方式刺激我们的触觉值意识，以便图像至少具有和被再现物一样的力量，引发我们的触觉想象；这一本质使它有别于赋色艺术。"[85]是的，在贝伦森看来，绘画不是一门简单的"赋色艺术"，而是要通过二维平面创造三维空间，从而"营造出一种艺术真实的永恒印象"的艺术；绘画"触觉值"的主要任务，在于创造出一种让人信以为真的"幻觉"。

"触觉值"是文艺复兴时期画家，尤其是佛罗伦萨画家区别于其他画家的主要特色。贝伦森认为：乔托·迪·邦多纳就是"激发触觉意识的高手"，"乔托的绘画不仅有着与他再现对象一样大的引发触觉想象力的力量——尤其是人物形象——实际上他的绘画还比再现对象更胜一筹，其必然结果是，在他的同代人看来，这些画作比对象本身传递出更为强烈的真实与生动感！"[86]不仅仅在内容即"再现对象"层面，在"再现形式"层面同样如此："我们一致认为绘画的本质，特别是在人物画当中，是塑造再现形式的触觉值，因为通过这种方式，也只有借此，艺术才能使我们比在现实生活中更好地认识形式。伟大的画家首先是一位对触觉值有着极好感受力的艺术家，并且拥有塑造它的杰出技艺。"[87]佛罗伦萨绘画乃至整个文艺复兴绘画的价值，就在于："刺激我们的触觉想象也让我们意识到触感在身体和心理机制中的重要性，由此通过使我们更好地感受生命，再次提高了感受力"，"除非一幅画满足了我们的触觉想象，否则它不会施展出不断增强现实的魅力。"[88]显然，在贝伦森看来，一幅没有"触觉值"、不能引起我们"触觉想象"的绘画作品，其艺术价值是有限的。

[84]［美］伯纳德·贝伦森：《佛罗伦萨及中部画家》，上海书画出版社，2025，第4页。
[85]同上书，第5页。
[86]同上。
[87]同上书，第28页。
[88]同上。

中国知网 https://www.cnki.net

我们且不考虑贝伦森的价值判断，这里需要进一步明确的是：考虑到雕塑是一种典型的触觉性艺术，结合李格尔有关“视觉”与“触觉”的相关论述，我们认为：“触觉值”主要是雕塑的“始原的审美性质”，因此，可以把“触觉值”主要看作是一种“雕塑性”。如此看来，我们也可以把文艺复兴时期的艺术看成是一种由雕塑主导的艺术：不仅雕塑本身取得了前所未有的极高的艺术成就，而且绘画也通过跨媒介的方式，借鉴并模仿雕塑的主要特征，试图在二维平面上建造出一个三维、立体、具有造型空间且让人感觉无比“真实”的丰富多彩的永恒的艺术世界。对于雕塑的这种三维空间特性及其对文艺复兴绘画的影响，格林伯格有非常清晰和深刻的论述：“雕塑，从原则上讲自在地独立于四周之中，甚至当它被用来装饰立柱或神龛之时，也能比绘画更为直接地复制三维性。”[89] 正因为如此，所以在文艺复兴时期，不少画家为了更好地解决构图或空间造型问题，甚至会专门制作一些小型泥塑和石膏像，这么做的目的，“既为了直接从中学习绘画，也为了解决构图问题——通过雕塑复制仍然要比通过直接观察更容易将深度空间，以及深度空间中的体积视觉化”。[90] 总之，在文艺复兴时期，“老大师们之所以追求雕塑效果，不仅因为雕塑仍然教导他们如何写实，而且因为中世纪以后的世界观认可空间是自由与开放的，而物体则是这个自由与开放的空间里的岛屿这样一种常识观念。”[91]

事实上，受贝伦森的影响，除了格林伯格，关于某种具有写实性的绘画作品具有雕塑般的“触觉值”或空间性特征的看法，学术界并不少见。甚至对一些中世纪后期的艺术家及其作品的评论，也出现了这样的看法。比如，这幅既无法确定作者，也无法确定具体创作日期（大致为12世纪后期的作品）的著名的比萨画派的作品《十字架15号》（图7），是现存最早的意大利板面绘画之一。据艺术史家研究，“这幅大型画作可能是计划安装在唱诗席隔屏（choir screen）上的，描绘的是活着的基督被钉在十字架上。基督受难的其他场景和之后的事件被安排在主画板的两侧（通常被称作‘裙板’）以及十字架的四个末端。有着依然活着的基督形象的十字架被叫作胜利的基督。这类苦像十字架似乎是为了呈现一个能够战胜严酷的十字架之刑的强大的神的形象。”[92] 在《十字架15号》中，周边的10幅叙事性图像依然遵循中世纪叙事画的基本程式，但对于处于画面中心的基督形象来说，真的极具雕

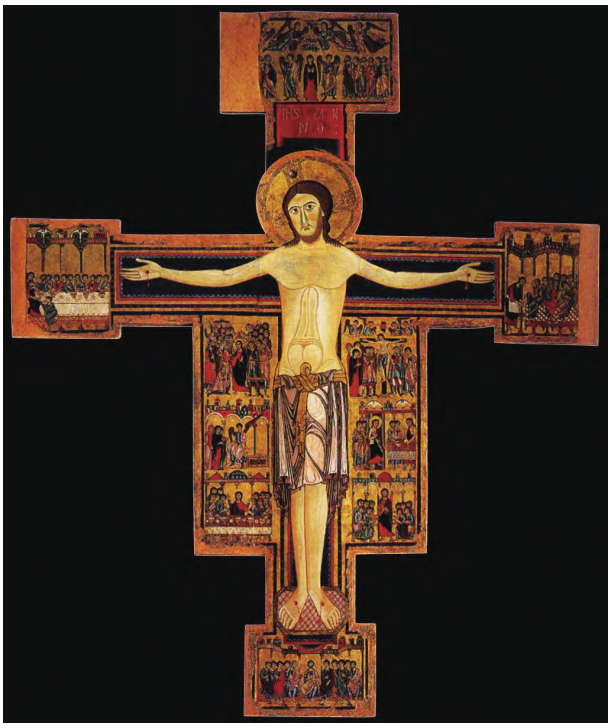


图 7 《十字架 15 号》，木板蛋彩，228cm × 238cm，比萨美术馆。

[89] [美] 克莱门特·格林伯格：《现代主义雕塑及其绘画前辈》，《艺术与文化》，沈语冰译，广西师范大学出版社，2015，第 217 页。
[90] 同上书，第 218 页。
[91] [美] 克莱门特·格林伯格：《论自然在现代主义绘画中的角色》，《艺术与文化》，沈语冰译，广西师范大学出版社，2015，第 236 页。
[92] [美] 弗雷德里克·哈特、[美] 大卫·G. 威尔金斯：《意大利文艺复兴艺术史》，章华译，北京联合出版公司，2024，第 26 页。

中国知网 https://www.cnki.net

塑的质感，乍一看还真容易让人误以为是一件雕塑作品，正如艺术史家所评述的：“清晰的轮廓线勾勒出画面的主要元素，而衣饰的线性处理又与托斯卡纳的罗马式雕塑相联系。基督身体的描绘极为精细，似乎是雕刻而成的浅浮雕。睁得圆圆的眼睛平静地凝视着画外。”[93]对于活跃于13世纪50年代末至70年代初的佛罗伦萨画家科波·迪·马科瓦尔多的作品，学者们认为：“科波深受拜占庭艺术的影响，他的基督像有如雕刻一般，身体和脸部因痛苦而剧烈抽搐、扭曲。”[94]

对于文艺复兴时期的画作，把绘画的乱真效果比作“像雕塑”一样的说法就更多了。对于马萨乔（1401—1428）著名的壁画作品《三圣位一体》，著名艺术史家贡布里希就是这样评价的：“画中的人物实际看起来像雕塑一样。马萨乔通过透视性的框架安放人物，高度强调的正是这种雕塑效果，而非其他。我们觉得几乎能够触及他们，这就使他们和他们的寓意跟我们更为接近。”[95]至于安德烈亚·曼泰尼亚（1431—1506）的画作《圣詹姆斯在赴刑场的路上》，贡布里希将之与乔托和马萨乔的同题作品进行比较之后，这样写道：“乔托重视的是故事的内容含义——人们在一个特定的环境里会有怎样的举止行为。而曼泰尼亚还关心外界环境，他知道圣詹姆斯生活在罗马皇帝统治时期，很想把场面组织得跟当初实际可能发生的情况一般无二……不仅画中服装和装饰细节使我们联想到古代雕刻，整个场面的简朴和雄浑也流露出罗马艺术的精神……他的人物像马萨乔的人物那样动人，那样有雕塑感。跟马萨乔一样，他也急于使用透视法新技艺，但是不像乌切洛那样去炫耀这种法宝蕴含的新奇效果。曼泰尼亚旨在使用透视法创造一个舞台，使他的人物好像立体实物一样在上面活动。他好像一个高明的舞台监督那样，布列人物去表达这一瞬间的意义和事件的过程。”[96]

思考文艺复兴类型图像艺术的“触觉值”或“雕塑性”问题，正如贡布里希所说：“我们绝对不能忘记，同是立意于重视自然，雕刻家的工作就比画家要容易。运用短缩法和明暗色调造型能产生景深错觉，对此，雕刻家无须发愁。因为他的雕塑就屹立在实际的空间和实际的光线之中，所以斯特拉斯堡或瑙姆堡的雕刻家能使作品有一定的逼真性，而13世纪的绘画却不能与之相比。”[97]一般而言，学术界认为：“艺术史用乔托揭开了新的一章……一个崭新的艺术时代就从出现了这个伟大的画家开始”，而乔托艺术创新的一个秘诀，就在于“把哥特式雕刻家富有生命的形象转化到绘画中去”，“如果我们承认，乔托的方法要大大地归功于拜占庭的艺匠，他的目标和观点要大大地归功于建筑北方主教堂的伟大雕刻家，那也丝毫无损于他的伟大。”[98]乔托最著名的作品是为帕多瓦斯克罗威尼礼拜堂所作的壁画，这里的所有画作无疑都具有极高的“触觉值”，比如其中的“信德”（Faith）拟人像，“画的是位品格高尚的年长的妇女，一手执十字架，一手持长卷。不难看出，这个高贵的形象跟哥特式雕刻家的作品有相似之处，但它不是雕像。它是给人圆雕感的一幅画。我们看到了手臂的短缩法，脸部和颈部的明暗造型，流动的衣褶中的深深阴影。像这样的东西已经有一千年之久完全不画了。乔托重新发现了在平面上创造深度错觉的艺术”。[99]

[93]［美］弗雷德里克·哈特、［美］大卫·G. 威尔金斯：《意大利文艺复兴艺术史》，章华译，北京联合出版公司，2024，第 27 页。
[94]同上书，第 29—30 页。
[95]［英］E.H. 贡布里希：《艺术的故事》（袖珍本），范景中译，广西美术出版社，2014，第 158—159 页。
[96]同上书，第 176—177 页。
[97]同上书，第 139 页。
[98]同上书，第 140 页。
[99]同上书，第 140—141 页。

中国知网 https://www.cnki.net

贡布里希说得好：乔托的发现，“不仅自身就是一种可供夸耀的手法，而且使他得以改变了整个绘画的概念。”[100] 不仅寓意画、肖像画如此，对叙事画而言同样如此：“他能够制造错觉，仿佛宗教故事就在我们眼前发生，这就取代了图画写作的方法。因此再像以前那样，看看以往所画的相同的场面，把那些有悠久历史的样板修改一下另派新用途就不够了”；对于乔托来说，“绘画不仅仅是文字的代用品，它还好像让我们亲眼看到了真实事件的发生，跟事件在舞台上演出一样。”[101] 比如，作为克罗威尼礼拜堂壁画之一的这幅著名的《哀悼基督》（图8），所画的内容是对基督尸体的致哀，圣母最后一次抱住她的儿子。在这幅著名的壁画作品中，“死去的基督在玛利亚的膝部伸展开，一位只见背部的哀悼者托住了他的头，另一位哀悼者托住了他的一只手。抹大拉的玛利亚凝视着基督的脚。福音书的作者约翰站立着向后伸开双臂，他身后光秃秃的长条石将人们的视线拉回到玛利亚和基督之间的亲密接触。此时的天使四处乱飞，扭曲转动，先是朝向我们，后又侧过身去，而主要人物的衣饰线条又将我们的注意力引向下面的大地。”[102] 在这个复杂的画面中，“乔托不再采用叙事性系列安排人物的动作：在此，乔托用一个最小的景观元素制造出一条对角线，以此强调下降的状态，正如哀悼者将耶稣的尸体放置在圣母的膝上，他的身体犹如被一种悲痛的重力引向地面。其中一些坐在前景中的人，背对着我们。虽然我们无法看清他们的脸，但是他们蜷缩着的身体，有着巨石般的量感，传递出了悲伤；在上方的天空，天使出现在空中，与他们一起哀悼。乔托在这里借鉴了传统悲恸的受难场景，但他所采用的渲染情绪的新处理方式，能够使观者将自己的情感代入其中。”[103] 对此，贡布里希评述道：“早期基督教艺术曾经恢复古老的东方观念，为了把故事讲清楚，必须把每一个人物都完全表现出来，几乎跟埃及艺术的做法一样。乔托抛弃了那些观念，他不要那样的简单方法。他让我们如此信服地看到每个人物是怎样反映出悲剧场面的哀痛之情，使我们能够感觉到缩身背对观众的人物也有同样的悲痛，尽管我们看不见他们的脸。”[104]



图 8　乔托，《哀悼基督》，湿壁画，200cm×185cm，斯克罗威尼礼拜堂，帕多瓦。

乔托非常擅长“集中表现关键时刻的动态或瞬间”[105]，所以尽管《哀悼基督》在总体构图上仍是一种“传统的拜占庭式”[106]，但由于作者能够紧紧抓住面对特定场景（基督刚刚死去）时的人物心

[100] [英] E.H. 贡布里希：《艺术的故事》（袖珍本），范景中译，广西美术出版社，2014，第 141 页。
[101] 同上。
[102] [美] 弗雷德里克·哈特、[美] 大卫·G. 威尔金斯：《意大利文艺复兴艺术史》，章华译，北京联合出版公司，2024，第 67—68 页。
[103] [美] 斯蒂芬·J. 坎贝尔、[美] 迈克尔·韦恩·科尔：《意大利文艺复兴新艺术史》，邵亦杨等译，江苏凤凰美术出版社，2024，第 31 页。
[104] [英] E.H. 贡布里希：《艺术的故事》（袖珍本），范景中译，广西美术出版社，2014，第 142 页。
[105] [美] 斯蒂芬·J. 坎贝尔、[美] 迈克尔·韦恩·科尔：《意大利文艺复兴新艺术史》，邵逸杨等译，江苏凤凰美术出版社，2024，第 31 页。
[106] [美] 弗雷德里克·哈特、[美] 大卫·G. 威尔金斯：《意大利文艺复兴艺术史》，章华译，北京联合出版公司，2024，第 67 页。

中国知网 https://www.cnki.net

理，并善于经营空间、描绘细节，因此画面具有动人心魄的艺术力量。对于这幅壁画强烈的艺术魅力，拉斯金曾动情地写道："在乔托及其后世所有伟大画家笔下，圣母与耶稣门徒的悲伤是在埋葬耶稣时，而不是在耶稣被处以十字架刑时到达顶点。耶稣的门徒或许以为，主在经历人间所有苦难后，仍可能走下十字架，或以其他某种肉眼可见或即刻生效的方式取得胜利，正是这种期待支持着他们在十字架旁守望。然而当耶稣在痛苦中死去，他们的信仰被压垮了……圣母玛利亚的震惊和绝望是如此令人哀痛，无怪乎早期的教堂将她在哀悯爱子时的痛苦，视作仅次于耶稣的痛苦，将其奉为人类苦难的至高境界。"[107]

乔托在《哀悼基督》中抓住故事发展进程中的"关键时刻的动态或瞬间"进行生动描述，正是充分利用了像绘画这样的造型艺术的长处，从而产生出巨大的艺术魅力。按照美学家莱辛的说法，像绘画这样的艺术媒介，长于表现的是"在空间中并列的事物"，时间性的叙事艺术本是其短板，但如果能够抓住故事中"最富于孕育性的那一顷刻"进行艺术化的描述，则能够扬长避短，从而产生别样的艺术感染力。[108]据此，我在《空间叙事学》一书中，曾把这种截取叙事时间进程中的"瞬间"或"顷刻"场景进行艺术化描绘的图像叙事模式，称作"单一场景叙述"。[109]如果与前面提到的三种叙事模式，即"补充法""隔离法"与"连续法"比较一下的话，最重要的差别在于："单一场景叙述"在一个图像框架中只包含一个叙事场景，而其他三种模式则包含两个或两个以上的叙事场景（多个场景在同一个画面框架中的排列方式，则构成了"补充法""隔离法"与"连续法"之间的本质性区别）。因此，观看这种模式的图像叙事作品，由于我们无法像观看其他三种模式的作品一样，通过所绘出的实在性画面来把握完整的故事进程，所以此类图像叙事作品的"触觉值"，即空间化的描绘和造型性的渲染就显得特别重要。乔托的《哀悼基督》正是这种类型的图像叙事作品。其实，文艺复兴以来的图像叙事作品，尤其是在透视规律用于创作并逐渐得到普及之后的此类作品，基本上都是这种追求"触觉值"和空间性的图像叙事作品。李格尔说得好："现代艺术中的线透视无疑是在触觉阶段的某个时期（15世纪）建立起来的。古代艺术家不去追求空间的透视统一性，因为它不会为他们提供艺术上的统一性，他们总是在平面上的线条节奏中去寻求艺术统一性。"[110]按照他的说法，"现代艺术中的线透视"本身就是"触觉"发展到一定阶段（15世纪）的产物；也就是说，进入15世纪盛期文艺复兴以来的主流图像叙事作品，基本上都像雕塑一样具有极高的"触觉值"，也大都符合线性透视规律，因而也大都是"单一场景叙述"类型的图像叙事作品。事实上，我们所谓西方文艺复兴时期图像叙事的转型，所说的也主要是从中世纪主导性的线性、平面、"视觉性"的多场景连续叙事法，向文艺复兴时期主导性的极具"触觉值"、造型感和空间性的"单一场景叙述"模式的转型。

对于"单一场景叙述"模式的图像叙事作品，我们当然可以相信莱辛在论述"最富于孕育性的那一顷刻"时所说的那样，好的画家可以通过选择那种关键性的叙事"顷刻"进行具有匠心的画面描绘，从而"使得前前后后都可以从这一顷刻得到最清楚的理解"[111]，但这种理解要借助积极的心理活动和能动的意识反应才能够产生效果，所以多少还是显得有点玄乎。既然如此，那么，"单一场景叙述"类型的图像作品如何获得真正具有实在性和时间性的叙事进程呢？我们的看法是：对于像《哀悼基督》这样的图像叙

[107]［英］约翰·拉斯金：《摹神记：乔托与帕多瓦壁画艺术》，钟娜译，商务印书馆，2024，第91页。
[108]［德］莱辛：《拉奥孔》，朱光潜译，人民文学出版社，1979，第84—85页。
[109]龙迪勇：《空间叙事学》，生活·读书·新知三联书店，2015，第428—437页。
[110]［奥］李格尔：《罗马晚期的工艺美术》，陈平译，北京大学出版社，2010，第67页。
[111]［德］莱辛：《拉奥孔》，朱光潜译，人民文学出版社，1979，第85页。

中国知网 https://www.cnki.net

事作品，除了考察作品本身的“瞬间”动态、画作的“触觉值”、空间形态及叙事细节外，还必须整体考虑壁画的“存在空间”，以及单幅作品在整个图像空间系列中所处的位置。

“存在空间”是我在《空间叙事学》中提出的一个重要概念。所谓存在空间，“是叙事作品存在的场所。一般而言，小说等文字性叙事作品的存在空间不是太重要，一部保存在图书馆中的小说与存放在自己书架上的同一部小说，本质上不会有什么不同。而口头讲述出来的叙事作品以及图像性叙事作品的存在空间则是非常重要的，比如说，在那些特别庄重的场合，就不太适合讲那些低俗的故事；而绝大多数著名的图像性叙事作品，都存在于像教堂、寺庙、石窟这样的特殊空间中，这种特定的空间（场所）对存在于其中的图像叙事作品的主题和结构形态都会产生比较大的影响。”[112]正如前面所论，中世纪图像叙事的“连续法”源于《圣经》抄本插图。从现藏于维也纳皇家图书馆的现存最早的《创世纪》插图不难看出，其图像作品的“存在空间”，是《圣经》文本每页下部的有限空间（见图4），为了有效地传达或“图解”文本中的故事内容，线性、平面、“视觉性”的“连续法”应该是画家们能够选择的最好方法，而这种叙事方法也成了中世纪叙事性图像的“始原的审美性质”。进入文艺复兴时期之后，艺术家们的视野因从“圣书”转向古希腊的人文主义而得以大大拓展，他们直接面对所创作图像叙事作品的“存在空间”本身，并充分利用迥异于《圣经》书页的教堂、市政厅等场所，创作出了其“始原的审美性质”不同于中世纪叙事性图像的壁画，从而使整个西方的图像叙事模式发生了根本性的结构转型。

对于文艺复兴时期的单幅图像叙事作品，即以“单一场景叙述”模式形成的图像叙事作品，我们已经以乔托的《哀悼基督》为例，分析了作品的“触觉值”及其艺术特色。但对于这类作品，还必须知道图像的“存在空间”，尤其要关注单幅作品在整个图像系列中所处的位置。下面，就此问题进行简要的分析。

《哀悼基督》的“存在空间”是斯克罗威尼礼拜堂，也叫帕多瓦小教堂或竞技场小教堂，它是一座为纪念圣母领报而建造的小教堂，因此，其中壁画的内容和圣母及圣子耶稣的生平相关，也就不难理解了。要理解《哀悼基督》叙事的系统性，我们必须结合图像所在的“存在空间”，并关注到乔托对斯克罗威尼礼拜堂中的所有壁画的系统性构思和整体性设计。对此，拉斯金深有体会，正如他所说：“对于早期画家[113]来说，刻画静谧的题材更为容易，这和他的作品被观看的方式有关。一幅现代作品是孤立便携的，因此必须尽全力以其自身题材来获取人们的注意；早期大师的作品往往是某个连贯系列中的一部分，系列中有很多作品并不起眼，只是为了烘托其他作品的价值或意义，就像一首长诗中承前启后的章节。竞技场小教堂的作品布局就非常精妙……”[114]为了便于分析，拉斯金绘出了竞技场小教堂中的“湿壁画布局图”（图9）。在布局图中，“编号1到38的位置刻画了一组连贯的题材，展现了圣母和耶稣的生平，其下标为a、b、c的狭窄墙面描绘的是七美德和七宗罪，廊台上方的弧形窗上画了沐浴在荣光中的耶稣，西面尽头的墙上面画的是最后的审判。如是，小教堂墙面呈现着一首连贯的诗，思考着神秘的化身、神的救赎、人类的罪恶和美德（源于他们的蔑视或接受救赎）、他们的最终审判。”[115]其中，编号1到38的图像作品分别为：1.约阿希姆献祭被拒；2.约阿希姆退居羊舍；3.天使向安娜显现；4.约阿希姆献祭；5.天使（拉斐尔）向约阿

[112] 龙迪勇：《空间叙事学》，生活·读书·新知三联书店，2015，第 563—564 页。
[113] 拉斯金这里所说的“早期画家”及后面的“早期大师”，指的其实是文艺复兴时期的画家。
[114] [英] 约翰·拉斯金：《摹神记：乔托与帕多瓦壁画艺术》，钟娜译，商务印书馆，2024，第 17 页。
[115] 同上书，第 18 页。

中国知网 https://www.cnki.net

希姆显现；6.金门之会；7.圣母诞生；8.引见圣母；9.向大祭司献杖；10.凝望手杖；11.圣母订婚；12.圣母归省；13.圣母领报——天使加百列；14.圣母领报——圣母玛利亚；15.问安；16.耶稣诞生；17.三博士朝圣；18.引入圣殿；19.逃亡埃及；20.屠杀无辜者；21.圣殿中的青年耶稣；22.耶稣受洗；23.迦拿的婚礼；24.拉撒路的复活；25.入耶路撒冷；26.清洁圣殿；27.犹大出卖耶稣；28.最后的晚餐；29.为门徒洗脚；30.犹大之吻；31.该亚法审判耶稣；32.鞭打耶稣；33.耶稣扛十字架；34.十字架刑；35.下葬；36.复活；37.升天；38.圣灵降临。[116]

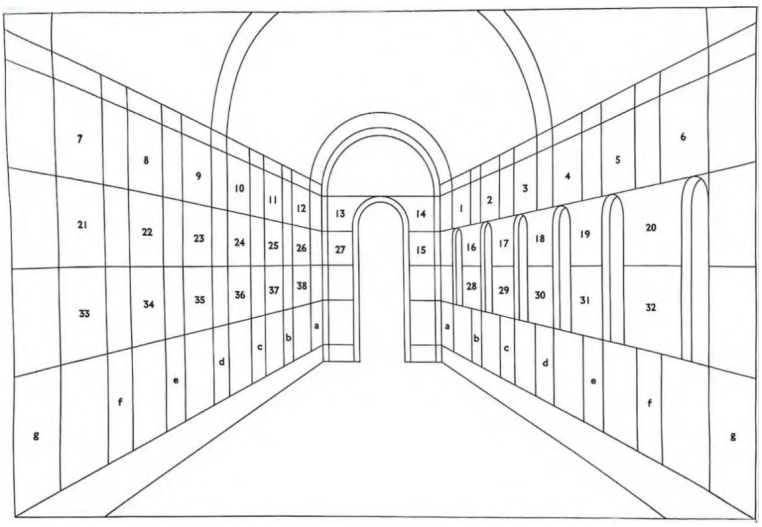


图 9　拉斯金：湿壁画布局图。

对于小教堂中的这38幅图像作品的性质及其叙事性联系，拉斯金这样写道：“这组壁画中的前十二幅描绘了虚构的圣母的诞生和生平。信仰新教的观者对它们可能没有兴趣，尤其因为其中只有两幅和耶稣的事功有关，即他的受洗和入耶路撒冷城。不过，林赛伯爵的话也有道理，毕竟圣母的传说对于这座小教堂有特殊意义，因为它是专门献给她的；我也认为，乔托希望将这一作品以连贯的情节串联起来，而如果将耶稣的事功扩充表现，则会打断这种连续向前的思绪。正如眼前所见，我们的思绪沿着一条连贯渐进的链条从约阿希姆受辱来到耶稣的升天，耶稣的事功也通过他施展的第一件和最后一件引人注目的神迹得以体现。而某些无足轻重的题材，如《向大祭司献杖》，则旨在引导观者追随叙事的发展，以防他满足于驻足沉思某一个单独事件。”[117]就单幅图像及与之靠近的图像而言，亦存在着巧妙的联系，正如有研究者所指出的：“这组壁画中场景的选择和安排引出了各场景之间潜在的神学联系与戏剧性关系。比如，在《哀悼基督》（即《下葬》）之后的场景是《不要碰我》（即《复活》，图10），表现的是抹大拉的玛利亚在坟墓附近看见基督复活的那一时刻。他告诉她不可以触碰他。就在基督要离开玛利亚并表达这一想法时，他的身影已经部分地消失在乔托画的边框之后。《哀悼基督》的焦点位于画面的左下角，从而把观众的眼神向下牵引，阻断了从左到右的叙事流。而在随后的《不要碰我》中，基督被挪到了画面的最右边，这样再次启动了叙事流。在《不要碰我》的上方是《拉撒路的复活》，呼应其下方的基督复活场景。”[118]甚至是画在图像与图像之间的边框之中的小画面，乔托亦考虑到了与旁边主画面之间的内在关联。就拿《哀悼基督》来说，“左边四叶饰中的小场景是《约拿被大鱼吞噬》（图8左边框中部图像）。神学家将这一《旧约》场景解释成可以与基督时代相对应的事件。”[119]可见，斯克罗威尼礼拜堂中各壁画之间的关联性可谓无所不在。就壁画的图像叙

[116]［英］约翰·拉斯金：《摹神记：乔托与帕多瓦壁画艺术》，钟娜译，商务印书馆，2024，第 20 页。
[117] 同上书，第 18—19 页。
[118]［美］弗雷德里克·哈特、［美］大卫·G. 威尔金斯：《意大利文艺复兴艺术史》，章华译，北京联合出版公司，2024，第 68 页。
[119] 同上。

中国知网　https://www.cnki.net

事而言，“因为场景与场景衔接的时间感，乔托的叙事方式可媲美电影的叙事手法。大多数进入礼拜堂的观众很可能不会立刻意识到时间要素，但他们会觉察到自己已经步入一个秩序与平衡的世界。”[120]只要系统看过礼拜堂中壁画的观者，无不承认事实确实如此，这就是以乔托为代表的文艺复兴风格的图像叙事作品所带给我们的整体感，及其所带来的深深的艺术震撼。

对于斯克罗威尼礼拜堂中的壁画，拉斯金还曾经指出：“乔托在描绘圣母父亲的牧羊生活时，肯定感到格外愉悦，因为这和他早年的经历相似。”[121]这里我们并不想就此问题进行详细解读，而是想利用与此相关的一幅壁画——《约阿希姆退居羊舍》（图11），来探讨乔托叙事性壁画的另一个重要特征，即画面中“隐藏”在主要情节中的次要情节问题，因为从这里亦可看出乔托创作叙事性壁画时的另一种匠心独运的叙事方法。

无疑，系列壁画中的每一个画面都应该成为主叙事流中的一个有机的组成部分，但让人称奇的是，“在乔托的系列湿壁画中，通常每个故事都会伴随着一两个次要情节，漫步整个礼拜堂，我们可以连起每个故事的情节。例如在圣母生平中有这样的事件（见图11）：年迈的约阿希姆被逐出圣殿，只因为他和他的妻子膝下无儿无女，于是，他躲避到野外与牧羊人为伍。整个构图基于人与人之间的关系。约阿希姆屈辱万分，年轻的牧羊人则很不情愿地接受了他。一位牧羊人看着同伴，试图衡量他朋友的反应，并判断接纳这个被驱逐的人是否安全。风景既形成了画面的外框，又突出了这一紧张的时刻。另外需要我们关注的是这样的次要情节：羊群涌出羊圈，而象征忠诚的狗则向上跃起，表示认可约阿希姆将在神圣的历史中所扮演的角色。”[122]显然，次要情节在这里所起的作用不仅仅是丰富并活跃了故事画面，而是起到了辅助并进一步揭示主情节未来走向的重要作用。这与中世纪连续性图像叙事作品尽量排除无关细节或叙事元素



图 10　乔托：《不要碰我》，湿壁画，200cm × 185cm，斯克罗威尼礼拜堂，帕多瓦。



图 11　乔托，《约阿希姆退居羊舍》，湿壁画，200cm × 185cm，斯克罗威尼礼拜堂，帕多瓦。

[120]［美］弗雷德里克·哈特、［美］大卫·G. 威尔金斯：《意大利文艺复兴艺术史》，章华译，北京联合出版公司，2024，第 68 页。
[121]［英］约翰·拉斯金：《摹神记：乔托与帕多瓦壁画艺术》，钟娜译，商务印书馆，2024，第 19 页。
[122]［美］弗雷德里克·哈特、［美］大卫·G. 威尔金斯：《意大利文艺复兴艺术史》，章华译，北京联合出版公司，2024，第 62 页。

中国知网 https://www.cnki.net

的做法可谓大异其趣。

虽然在西方中世纪的叙事性图像作品中，风景也几乎被忽视或仅作极简单的勾勒，但在乔托及其文艺复兴时期画家中，“风景被强有力地投射出来”，比如在《约阿希姆退居羊舍》中，“乔托的岩石背景为他的戏剧性事件提供了有效的舞台背景。而在后来发生于同一地点的场景中，他又会毫不犹豫地重新调整岩石，以便更好地呈现那一刻的意义。这些岩石围成了独特的空间，和其他场景一样，最终被连续不断的蓝色背景所限定。蓝天上通常没有云彩，也没有其他大气现象的迹象，除非需要用它们来指明天使们都来自天堂。然而，乔托还是经常在画面中暗示一个稍显宽阔或更为遥远的空间：比如树木看似被岩石切断，这让我们明白它们是生长在山的另一边；而他的人物有时候会出现或者消失在场景边缘的边框背后。”[123]其实，斯克罗威尼礼拜堂中的所有壁画，除以建筑作为背景的之外，画面中都有一个共同的蓝色背景，作为画中风景尤其是叙事性场景的共同“背景”，这其实相当于为整个系列壁画提供了一个创作的“基底”，从而为整个叙事流程既提供了错觉主义意义上的“真实感”，又提供了有别于中世纪图像叙事的另一种“连续性”。

随着线性透视法的发明及逐渐推广，乔托的这种涉及多个画面的连续性的叙事“基底”，被画家们压缩到了同一个画面或叙事场景（风景或建筑）中，于是便出现了我们所谓的中世纪图像叙事“连续法”的文艺复兴式转型。

正如前述，到了文艺复兴时期，尽管图像叙事“连续法”的主导性地位已经被“单一场景叙述”模式所取代，但“连续法”并没有消失，而是继续以另一种尽可能符合“真实性”和“空间感”，即以符合雕塑性的“触觉值”的连续叙事模式存在；也就是说，中世纪图像叙事的“连续法”，进入文艺复兴时期之后，也发生了符合时代“艺术意志”的转型。在转型之后的此类图像叙事作品中，艺术家在统一的画面或叙事场景，即在同一片风景或同一座建筑中，依照某种叙事秩序安排故事中的多个关键情节，尽管图像中的不同局部涉及不同时间点上所发生的事情，但它们都被包含在统一的风景或建筑之中了，于是观者很容易产生不同情节发生在同一个艺术空间中的错觉。



图 12　多纳泰罗，《希律王的宴会》，镀金青铜，59.7cm×59.7cm，洗礼盆，锡耶纳大教堂。

当布鲁内莱斯基（1377—1446）发明透视规律之后，雕塑家多纳泰罗（约1386—1466）就积极探索“新透视系统给图像带来的可能性”[124]，比如，他为锡耶纳大教堂的洗礼堂所作的镀金青铜浮雕作品——洗礼盆上的《希律王的宴会》（图12），就是在建筑“基底”中运用透

[123]［美］弗雷德里克·哈特、［美］大卫·G. 威尔金斯：《意大利文艺复兴艺术史》，章华译，北京联合出版公司，2024，第 63 页。
[124]［美］斯蒂芬·J. 坎贝尔、［美］迈克尔·韦恩·科尔：《意大利文艺复兴新艺术史》，邵亦杨等译，江苏凤凰美术出版社，2024，第 112 页。

中国知网　https://www.cnki.net

视规律进行连续叙事的成功之作。正如有学者所指出的：“艺术家创造了一个用硬边分层的室内环境。尽管他遵循了金匠用细节覆盖表面的传统，但是他仍然像之前处理大理石那样处理青铜的蜡质设计，带有非常浅的浮雕。通过描绘组成连廊拱和墙壁的每块砖头，并缩小这些砖块的尺寸来表示空间中更远的位置，在没有太多的东西从画面表面向前凸出的情况下，多纳泰罗能够定义一种深入的纵深感。”[125] 这就是说，通过这些艺术手法，多纳泰罗使浮雕的画面严格符合透视规律。而且，在一个看似单一和统一的画面中，多纳泰罗还能够描绘出多个叙事场景，展示一个具有时间连续性的故事：“多纳泰罗通过突然切断延伸至画面平面的屋顶梁，戏剧性地表现了图像是一束光线的截面这一原理。然而，他并不觉得自己描绘的建筑只是一种光学上的训练，而是利用透视结构的特点来组织他的故事。观众必须探索复杂的空间，从而发现各种不同的情节。与早期的叙事性艺术一样，多纳泰罗的浮雕将一些事件和人物放在背景中，用建筑的屏将它们分层排列。在右侧前景，莎乐美正在跳跃和扭转，表演舞蹈来引诱她的继父希律王给她想要的东西；多纳泰罗把为她伴奏的乐师安排在中景，这是一个类似歌者廊台的空间。在远景的位置，从最左边的拱券可以看到，刽子手正把施洗约翰的头献给莎乐美。她诱人的舞蹈造成可怕的结果被展现在左边：当头颅被献给国王时，整个宫廷都在震撼中颤抖。”[126]

在风景“基底”中运用透视规律进行连续叙事的成功之作，则可以举出马萨乔为佛罗伦萨圣玛利亚卡尔米内教堂的布兰卡奇礼拜堂所绘的壁画作品《纳税钱》（图13）。这座礼拜堂是为纪念圣彼得而建造的，其中的壁画作品由马萨乔和马索利诺（约1383—1447）两位画家共同完成。马索利诺在西墙上绘制的《治愈跛子与塔比莎的复活》（图14），是一幅以建筑和街道为背景或“基底”的连续性图像叙事作品，其中，“圣彼得出现了两次，一次位于左边，在那里他治好了一个瘸子，另一次位于右边，在那里他复活



图 13　马萨乔，《纳税钱》，湿壁画，圣玛利亚卡尔米内教堂，佛罗伦萨。

[125] [美] 斯蒂芬·J. 坎贝尔、[美] 迈克尔·韦恩·科尔：《意大利文艺复兴新艺术史》，邵逸杨等译，江苏凤凰美术出版社，2024，第 112 页。
[126] 同上书，第 112 页。

中国知网 https://www.cnki.net



图 14　马索利诺，《治愈跛子与塔比莎的复活》，湿壁画，圣玛利亚卡尔米内教堂，佛罗伦萨。

了名叫塔比莎的基督门徒。”[127]由马萨乔创作的《纳税钱》，同样是一幅连续性图像叙事作品，但其背景或“基底”则主要是建筑外的风景，画面在同一片风景中叙述了发生在三个时间节点上的情节。对于这幅著名的叙事性图像作品，艺术史家是这样解析的：“马萨乔的《纳税钱》展现了《福音书》中《马太福音》的情节，耶稣告诉彼得（曾经的渔夫）在海中垂下鱼钩，然后打开他捕获的东西；他将在里面看到一枚钱币，可以用这枚钱币支付耶稣需要的税钱。就像礼拜堂对面的马索利诺一样，马萨乔采用了连续的叙事：这幅画面里马萨乔的故事从中间开始，此处基督正在下达命令。在左边，彼得从鱼肚里拿到钱。在右边，他把钱交给税官……马萨乔的壁画显示，这些艺术家从他们的同代人和传统中寻找到的是一种通过二维媒介创造三维世界的想法。在绘画中利用建筑和水去构建画面和分割叙事序列的不同时刻，遵循了多纳泰罗的最新例子。然而，早期观众更为印象深刻的是马萨乔人物占据空间的方式。这里所有的角色都挡住了周围的光线，投下浓重的阴影……”[128]确实如此，因为此时艺术家要考虑的，不仅是利用同一个画面讲述连续性的故事，还要让这个讲述连续性故事的画面显得富有“触觉值”并符合透视规律。也就是说，马萨乔的《纳税钱》，“也指向了一种对绘画的更普遍的重构，将其作为一种容器，人和物在这个容器中占据着被明确界定的位置。”[129]从转型之后的连续性图像叙事作品不难看出：这类图像叙事作品，已经摆脱了中世纪同类作品的那种从左到右或从右到左的单一的时间性的线性叙事秩序，而开始尊重造型艺术本身所固有的中心—左右型（如马萨乔的《纳税钱》）或左右—前后（如多纳泰罗的《希律王的宴会》）型的空间性叙事秩序了。

[127]［美］斯蒂芬·J. 坎贝尔、［美］迈克尔·韦恩·科尔：《意大利文艺复兴新艺术史》，邵亦杨等译，江苏凤凰美术出版社，2024，第 115—116 页。
[128]同上书，第 116 页。
[129]同上。

中国知网　https://www.cnki.net

显然，无论是当时占主导性地位的“单一场景叙述”，还是像上述多纳泰罗、马萨乔和马索利诺等人所采取的图像叙事“连续法”，都确实发生了符合文艺复兴时代精神或“艺术意志”的图像叙事转型。转型的主要目的是追求雕塑性的“触觉值”及其所带来的“真实性”和“空间感”（即三维立体感）。

为了追求当时甚嚣尘上的所谓的“真实性”，马萨乔和马索利诺们“甚至将描绘的大量事件从古代场景转移到当时的佛罗伦萨街道”，比如马索利诺的《治愈跛子与塔比莎的复活》（见图14），“事件发生在现在叫雅法的城市，位于特拉维夫郊外，然而马索利诺画中作为背景的建筑物却带有瓦片屋顶和烟囱，这是当时意大利民居建筑的特征。中央人物穿着时髦的长袍和头饰，就像马索利诺那个时代的富有商人穿的那样；背景中，两名男子坐在宫门旁边聊天，一个女人带着孩子在外面散步。这些画面非常真实地捕捉了当地生活……”[130] 至于这种将虚构的“故事空间”现实化的做法是否合适，我们当然可以讨论；但这种做法确实非常典型地反映了文艺复兴时期图像叙事追求雕塑性的“触觉值”和“真实性”的时代倾向，这一点却是确凿无疑的。

结语

格林伯格认为：任何时代都会有“一种占统治地位的艺术形式”；而且，“当一门个别的艺术恰巧被赋予支配性地位的时候，它就成为所有艺术的楷模：其他的艺术试图摆脱自己固有的特征去模仿它的效果。主导艺术也同样试图吸收其他艺术的功能。”[131] 这种主导艺术形式和其他艺术形式之间的相互模仿关系，实际上构成了我们所谓艺术跨媒介问题的基本原理，不仅可以用来解释传统的“诗”（文学）“画”（图像）关系问题，也同样适用于雕塑与绘画之间的相互关系。

就文学与绘画的关系而言，“到17世纪中叶，绘画艺术几乎在每一个地方都被贬抑到宫廷，它们在那儿实际上被降格为相当烦琐的室内装饰……最有创造性的阶级，正在上升的商业资产阶级，把他们主要的创造性和求知的活力都转向了文学”，因此，“17和18世纪的绘画竭尽全力来追求文学的效果……而造型艺术特别在架上绘画和架上雕塑的形式中则试图获得进入这领域的许可证。”[132]

对于雕塑与绘画来说，在不同时代哪一种艺术形式占据主导性地位及其相互之间的模仿问题，不仅形塑着西方图像叙事的历史面貌，而且事关西方图像叙事的基本结构：“雕塑在希腊绘画之初占据了主导地位，后来，直到最后，当希腊罗马雕刻回到浅浮雕作为其主流表现形式，最终消失于壁画或装饰墙时，才居于下风。在整个中世纪艺术的早期，绘画仍然占据上风，而雕塑则要拼命挣扎才能避免成为单纯的建筑装饰”[133]；直到进入文艺复兴时期，雕塑才再一次完成自己的华丽转身，成为当时“占统治地位的艺术形式”，从而导致整个造型艺术都追求雕塑性的“触觉值”，“雕塑在接下来的200年里教导绘画如何利用光线，如何立体造型，如何摆姿势和安排主题。”[134]

正如上文所揭示的：西方中世纪图像是绘画艺术主导的，其“视觉性”及其相应的“线性”和“平面

[130] [美] 斯蒂芬·J. 坎贝尔、[美] 迈克尔·韦恩·科尔：《意大利文艺复兴新艺术史》，邵逸杨等译，江苏凤凰美术出版社，2024，第 116 页。
[131] [美] 克莱门特·格林伯格：《走向更新的拉奥孔》，易英译，载易英主编《纽约的没落——〈世界美术〉文选》，河北美术出版社，2004，第 29 页。
[132] 同上书，第 30—31 页。
[133] [美] 克莱门特·格林伯格：《现代主义雕塑及其绘画前辈》，载《艺术与文化》，沈语冰译，广西师范大学出版社，2015，第 216 页。
[134] 同上书，第 217 页。

中国知网 https://www.cnki.net

性”特征，是中世纪图像叙事“连续法”形成的主要原因；而进入文艺复兴时期之后，雕塑取代绘画成为主导性的造型艺术形式，因而雕塑性的“触觉值”及其相应的“真实性”和“空间感”，成为时代的“艺术意志”，因而不仅导致连续性图像叙事的主导地位被“单一场景叙事”模式所取代，而且导致了图像叙事“连续法”本身的文艺复兴式转型。

The Mutual Imitation between Sculpture and Painting and Its Impact on Western Pictorial Narrative

LONG DiYong

Abstract: Both sculpture and painting belong to spatial or plastic arts, yet sculpture is a three-dimensional art form, while painting is two-dimensional. The differences between them are no less significant than their commonalities. It is precisely the distinctions in their creative purposes, rhetorical techniques, and expressive strengths, along with debates over their respective merits, which have driven competitive mutual imitation between the two art forms. In terms of narrative, this mutual imitation has influenced the fundamental structure of Western pictorial storytelling. Moreover, the historical evolution of Western pictorial narrative has been shaped by this cross-media interplay. Medieval Western imagery was dominated by painting, with its "visuality" and corresponding "linearity" and "flatness" being key factors in the formation of the "continuous method" of medieval pictorial narrative. However, during the Renaissance, sculpture supplanted painting as the dominant plastic art form. Consequently, the "tactile values" of sculpture,its associated "realism" and "spatiality"became the prevailing "artistic will" of the era. This shift not only led to the replacement of continuous pictorial narrative by the "single-scene narrative" mode but also prompted a Renaissance-style transformation in the "continuous method" itself.

Keywords: sculpture; painting; mutual imitation; pictorial narrative; cross-media; visuality; continuous method; tactile values; single-scene narrative

中国知网 https://www.cnki.net