

无法与无需抵达之象：贡布里希艺术思想核心理念讨论

孙金燕

摘要：贡布里希的艺术研究坚持再现逻辑与理性原则。他认为艺术不是对世界的像似，也非对制作者内心世界的描绘，而是对符号原型功能主义的再现。在此理念下，他创立了艺术图式、错觉主义、等效性等典范性概念，阐释艺术与现实的双向辨认关系，以此为柏拉图模仿说阴影下的艺术正名，且对放弃艺术图式、非理性的现代艺术的价值，表达了他的质疑。

关键词：贡布里希，功能主义再现，图式-矫正，双向辨认

An Unreachable and Unnecessary Image: On the Core Concepts of E. H. Gombrich's Artistic Thought

Sun Jinyan

Abstract: E. H. Gombrich insists on the logic of representation and the principle of reason in his artistic research. He advocates the idea that art is neither a resemblance of the world nor a depiction of the composer's inner world, but a functionalist representation of the sign's prototype. Following this basic idea, he proposes such classic concepts as artistic schema, illusionism and equivalence, and expounds on the bidirectional recognition between art and reality, to reclaim the value of art concealed under the shadow of Plato's theory of "imitation". In addition, he queries the value of "irrational" modern art that has abandoned artistic schema.

Keywords: E. H. Gombrich, Functionalist representation, Schema-correction,

Bidirectional recognition

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.202002003

有一件关于马蒂斯的逸事可以概括这一切，贡布里希在《艺术与错觉》中也引用了这段逸事。一位妇人看过这幅肖像后告诉他这个女人的手臂太长，他回答道：“夫人，您弄错了，这不是女人，这是一幅画。”（贡布里希，2015a, p. xxi）

贡布里希似乎格外偏爱这一逸事，除在《艺术与错觉》中特别示例，事实上，他在其他著作中也反复援引过这一案例，以讨论图像与符号的关系和心理定向问题（贡布里希，2013a, p. 144；2016, p. 217）。究其原因，概源于他认为艺术只在艺术的范围之内抵达。这可以从两个层面来理解：其一是关于艺术制作的认知，艺术不创造自然，只创造（图像）符号，固然这种符号能引发关于世界“真实”的错觉；其二是关于艺术欣赏的契约，逼真必须在媒介的范围之内实现，一旦越出了这个框架，我们就在艺术的范围之外了。

诚如马蒂斯关于肖像与女人关系的辩解，贡布里希的反复提示，同样希冀说明艺术图像与自然之象之间属于无法且无需抵达的关系，这与他在众多的研究实践中以艺术图式、错觉主义、等效性等典范性概念所彰显与坚持的艺术理性原则与再现逻辑，是一以贯之的。

一、从“如画”到“入画”：符号原型的功能主义再现

“没有艺术这回事，只有艺术家而已”（贡布里希，2015b, p. 15），这是贡布里希最广为关注的一句论断，可视为这位艺术史家的研究立场：相比于艺术的起源及价值等，他更关心与艺术家相关的艺术的具体生产。并且，他坚持一种观念，即艺术家制作形象与他看待世界的方式有关，而不同时代语境下，艺术家看待世界的方式受不同文化压力的支配，也即意味着艺术家所制作的艺术品在视觉特征上与特殊的文化需求相关。

下文引用的贡布里希关于东西方艺术的线性梳理，或许有将复杂多元的艺术发展纳入简单逻辑的嫌疑，但对于理解其艺术思想却具有有效性。

埃及人大画他们知道（knew）确实存在的东西，希腊人大画他们看见（saw）的东西；而在中世纪，艺术家还懂得在画中表现他感觉（felt）到的东西。（贡布里希，2015b, p. 165）

□ 符号与传媒 (21)

追逐永恒的埃及艺术，几乎三千年坚守“概念性”原则，绘制对世界的知识记忆，不只呈现人和自然的形象，还呈现这些形象的意义，如在形式上，避开不能一眼即明的角度，赋予形象侧面图以保证所呈现对象的信息完整。希腊艺术则起步于对埃及艺术的矫正，信任眼睛的“发现”，不断进行获取逼真效果的视觉实践，由此带来光线表现、空间征服、立体外形塑造乃至人物内心的刻画，最具代表性的希腊雕像又呈现充满生气的人体的全部优美，造型力图展现心灵的活动。基督教入主欧洲的中世纪艺术，则重新返回对“概念性”的追求，重在讲述基督神圣故事，手法上多以头部有层次的光线和色彩暗示圣徒的虔敬心境，以弯曲的线条和衣衫的皱褶暗示圣徒受到灵感激励时的激动等，以求直观表达神圣谦抑的要义。

贡布里希以所知与所见为主线来勾勒艺术的发展脉络，细数其在历史的上下文中的运行规律，主要是为了标明艺术在实用原则的支配下对社会文化需求的反应，也标明艺术的再现不是建立在相似性的基础上，而是缘于其承担的功能。如在木马游戏中，棍棒与马的共同因素是功能而不是形式，“图像只是作为替代物意义上的‘再现’”（贡布里希，2018，pp. 17 - 18）。

艺术与木马游戏相类。埃及艺术及中世纪艺术依据对世界的知识而记录形象，与法术和宗教有关，图像是具有神力的现实替代物，而非现实的虚像；希腊艺术家对自然的理想化（idealizing）呈现，是在平衡类型化形象与个别化形象的前提下才有的结果，“倒不是因为希腊人比别人健康，比别人美丽——那样想毫无道理——而是因为当时的艺术已经达到那样一种境界”（贡布里希，2015b，p. 105），可理解为是对美的觉醒的境界。

这种功能主义的再现，可以得到更广范围的证明。追溯至原始文化，则有如萨满教之鼓^①上的符号使其具有便携式祭坛的功能，“通过这些图画萨满对天人、属灵祖先或辅助神发出恳求”（米哈伊·霍帕尔，2020，p. 44）；中国巫祝盛行的殷商时期，“铸鼎象物”是为了“通过控制敌人的图像来控制敌人”（谢清果，张丹，2018，p. 81）；《周易》卦画取象能指示“现实中某种事物的运行发展规律”，缘于它是神意的替代（苏智，2018，p. 120）；延展至当下，仍有如三岁小儿一本正经的线条涂鸦，或许是对自己日常所享用糖果、糕点等的手账式记录，甚而有时也意味着那就是他的妈妈。

功能主义主导下的图像制作，其绘制路径依据记忆中的知识，不能与外

^① 萨满鼓，鼓面圆如宇宙，上以太阳、月亮、金星等指示天宇，下以冥界之王的七个黑色铁头儿子指示下界，中以十字纹为区隔，标志着祭祀仪式迷狂之旅的起点。

界世界做一一对应的联系，甚至不是制作者内心世界的描绘（贡布里希，2018，pp. 13 - 19）。与之相对，形式上的相似显得并不那么重要。希腊历史学家希罗多德（Herodotus）即发现埃及人将潘神（Pan）再现为长着山羊的头和腿，然而它只是被制作成它现在所示的样子，因为埃及人并不相信它会看上去不同于其他诸神（贡布里希，2013a，p. 141）。而马奈《隆香赛马》（1865）中的斑点，也与马的外形相去甚远。

当然，这也并不意味着艺术是在肆无忌惮地凭空捏造。艺术家对艺术品的制作需在符号原型的象征域内进行，道理如同乐队演奏所依循的乐谱需依据乐谱系统制成，日常交际语需在话语系统内才能被理解一样。在绘画艺术中，风景画可对此做出较好示例。

面对如画风景，画家以其眼睛取景并将其转换至画布，调色板上的颜料依次转化为画布上的明暗色域，但摹写再现之景就是画家眼前的景物吗？借用温斯特·丘吉尔对此的理解，可以较为清晰地辨析其中的区别：“它已从光线转为颜色。它传给画布的是一种密码。直到它跟画布上其他各种东西之间的关系完全得当时，这种密码才能被译解，意义才能彰明，也才能反过来再从单纯的颜料翻译成光线。不过这时候的光线已不再是自然之光，而是艺术之光了。”（贡布里希，2015a，p. 34）

艺术的形式是基于对功能的适应产生的，贡布里希曾以康斯特布尔的《达德姆溪谷》（1802）来细致印证视觉“暗示”（suggesting）提供象征“关系”（relationships）以达到映射自然的魔法（贡布里希，2015a，pp. 31 - 34）。符号原型经由艺术代码处理后仍能被辨认，缘于艺术代码为信息理解提供视觉暗示，比如作品所再现的是此世界可能存在的物体、可能被观看的角度、可能发生的情境等，再现之景与眼前之景或许不同，但它们都提供关于这个世界特征的正确信息。也就是说，艺术的功能性再现为自然编码，是让我们辨认出现实，而非回忆现实。

二、是否可以信任我们的眼睛：艺术图式与马奈的目光

艺术关于可见世界的知识，似乎是其一切难题的根源。在坚持古典文化传统的贡布里希看来，希腊艺术无疑是人类精神文明的高峰，而最为他津津乐道的是，希腊艺术对眼睛所见世界的关注，看上去像是一场对概念化制像的知识运作的逃离，尽管事实上，知识一直如影随形。诸多理论家为此专门提出，要将知识置之度外，让眼睛行使记录世界的职能，从而使得大自然能

□ 符号与传媒 (21)

自陈身世，比如约翰·拉斯金关于“纯真之眼”（the innocence of the eye）的表述：

绘画的全部技术效果倚靠我们恢复不妨称为眼睛的纯真的东西；也就是说，恢复的是对那些平面色迹的儿童般的知觉，这种知觉仅限于色迹本身，不要意识到它们的寓意所在——就像一个突然被赋予视力的盲人看见它们一样。……由于我们已经得出一些结论，涉及某些色彩的含义，我们就总是以为自己实际看见了其实仅是我们所知的东西，对自己已经知道如何解释的那些符号的真实面貌几乎毫无意识。（贡布里希，2015a，pp. 261 - 262）

轻装上阵，初见世界，当然会是一趟视知觉的惊奇之旅，但“纯真之眼”真的可靠吗？贡布里希给出的答案是否定的。至少在两个层面上，知识必然介入观看：

其一，观看并非单纯的色觉刺激，视网膜对信息的处理受知识的矫正。贡布里希依据光学学者的实验对此做出提示：视网膜并非通过单独的光线刺激来捕获视觉印象，而是对光线的相互关系做出反应，这个过程需要信息分类，经由知识的改造。我们或许都有相关的经验，当戴上粉红色眼镜时，出于对世界假设的冲突，视觉会使用对立的色调来平衡，企图重建正常颜色，于是当脱下粉红色眼镜时，我们会发现世界短暂地染上了绿色（贡布里希，2013a，p. 113）。与此相类，若没有对传入信息基于知识的登记、归档、分类，那个突获视觉的盲人体验到的不过是一个混沌的世界。并且，即便真有所谓的“纯真之眼”，那在他观看下的绘画艺术，便非阳光下的青黄色草地，而应是黄绿色的颜料。

文学亦可对此提供例证。毛姆的《月亮和六便士》以后印象派画家高更的逸事来讲述理想和现实的取舍问题，小说如此命名，正因为对大多数人的视觉归类中，月亮和一枚六便士的银币大小相当；再如伍尔夫的经典小说《墙上的斑点》，“我”之所以能将斑点视作旗帜、红色的骑士、夏天的玫瑰花瓣、古冢、钉进墙里已经两百年的钉头等，缘于知识的引领，事实上，那不过是一只蜗牛。

其二，艺术的创作过程受知识的影响。贡布里希将其归纳为艺术的图式，是时代语境下的艺术的惯例。艺术家以一种积极的态度在惯例中绘制世界，

在既有的图式范围内对其吸收与修正，情况类似于 T. S. 艾略特以“容器”（receptacle）^①（艾略特，2012，p. 7）一词指示诗人的个人才能在传统中的作为，主要是将个人化的体验纳入不断在调整和发展完善的艺术的整体体系当中，去延续一种历史，而并非为了创造一种传统，“因为对艺术描绘的研究至少表明了以下这一点：你无法凭空创作出一个忠实的图像。只要你在其他图画中看见过，你就必定已经学会了这种诀窍”（贡布里希，2015a，p. 74）。

考察自然主义艺术传统中的西方艺术，会发现一系列至高无上的技术公约——短缩法，透视原则，对光、空间、质感的表现，甚至包括对人类情感的掌握等（Gombrich，1969，pp. 68 - 104），它们让艺术行为不断回溯传统中的经典标准，比如莱奥纳多、拉斐尔、米开朗琪罗的艺术成就受益于乌切洛、马萨乔的艺术技巧，而乌切洛、马萨乔又受到了乔托的影响，乔托亦非横空出世，在他那里仍能看出契马布埃的手法的影子。每一件伟大的艺术品，甚至是每一位伟大的艺术家，都是艺术传统锁链中的一环，虽然导向未来，但也回顾过往。

这当然让艺术避开知识而复制自然无异于天方夜谭，但印象主义艺术常常被视为其中较为成功的叛逆者，贡布里希甚至将印象派的探索与希腊艺术相提并论，“马内（即马奈，编者注）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”（贡布里希，2015b，p. 514），但他们果真能摒除知识的视觉改造吗？

如果说过去的艺术倾向是看见他要画的，那印象派画家则宣称要画他所看见的。为此，以马奈为代表的印象派画家采用相对纯粹的色彩、特殊的光照与亮度形式等，以处理运动的形象、户外的色彩等，标示其绘画的立场是“画其所见”。

马奈的这种绘画特点为受现象学影响的福柯所关注。1971年，米歇尔·福柯专门在突尼斯做了一场讲座，对马奈的13幅绘画作品进行评论，“因为在对绘画的历史或深化包装习以为常的眼光下，现在的表象具有某种唐突、震撼的东西，它要求一个被还原为‘是其所是’的世界。马奈用前所未有的努力提出的，是诸物的沉默、不透明和神秘的在场，当在场回归本质时，绘画就指明这种在场”（福柯，2009，p. 69）。如同现象学所强调的，必先看到显现的东西所给出的现象，才可能声称“面对实事本身”（倪梁康，2006，

^① 原文：The poet's mind is in fact a receptacle for seizing and storing up numberless feelings, phrases, images, which remain there until all the particles which can unite to form a new compound are present together.

□ 符号与传媒 (21)

p. 21), 福柯所说的“在场”当然有多重指向, 其中之一必然与马奈对“所见”的尊重有关。

但马奈的诸种突破, 在绘画史上同样有迹可循。《草地上的午餐》(1863) 的经典三角稳定构图, 取自马尔坎托尼奥·拉伊蒙迪《帕里斯的裁判》(约 1515); 《阳台》(1868—1869) 对户外强光隐没室内形象的探索, 则多像是对戈雅在其《阳台群像》(约 1810—1815) 中所做试验的深入。贡布里希将其对传统艺术图式的习得梳理得更为清晰: “他有意识地从前拉斐尔派画家所摒弃的大师的传达传统中寻求灵感, 那个传统开始于威尼斯画派大师乔尔乔内和提香, 经过委拉斯克斯到 19 世纪的戈雅成功地在西班牙坚持下去。”(贡布里希, 2015b, p. 514)

可以说, 宣称记录当下所见世界的印象派只是更换了探索再现自然的角
度, 却并没有从根本上偏离古希腊即已确立的制像传统, 驱除知识不过是一种错觉, 或想象。

三、观看的本分：对再现的功能主义的恰当体认

既然图像是对世界的功能主义再现, 那观看者如何从艺术作品提示的信息中提取恰当的解释, 也便成了贡布里希的艺术研究较为关注的话题。观看需要沉浸, 以愿意相信眼前的一切都是真的为前提, 只有这样才能顺利读解艺术家的意向。对此, 贡布里希信任文化史家约翰·赫伊津哈在《游戏的人》中提供的“游戏”契约, 并将其理解为是一种“内部逻辑”: “在游戏中, 与外部环境的一致性检验被故意免除了, 游戏创造了一个封闭环境……在游戏的兴头上外部世界消退到我们意识之外。”(贡布里希, 2013a, p. 115)

约翰·赫伊津哈的《游戏的人》讨论文化的游戏成分, 而非文化中的游戏成分, 他企图在非常广阔的范围内寻找游戏的表现形式, 但他也认为与造型艺术的创作过程相比, 游戏更适用于艺术的接受过程: “如果从总体上说, 游戏因素在造型艺术中没有在被我们称为音乐艺术或缪斯艺术中那么明显, 当我们从艺术创作转向艺术在社会中的接受方式时, 问题会立即发生变化。”(赫伊津哈, 1997, p. 188) 原因是, 造型艺术的接受过程相对而言更符合游戏的以下形式特征: 其一, 是自主的, 即不是因被迫而强制模拟沉浸其中, 明知道这是假的, 但假装认为是真的; 其二, 按照固定规则或有秩序的方式, 进入一个暂时的、有别于现实真实生活的时空; 其三, 它具有隔离性与有限

性，在特定的时空中演出，并包含它自身的过程和意味。（赫伊津哈，1997，pp. 9 - 13）

确实，在玩游戏时，谁都愿意做个懂行的，而不愿成为一个扫兴的人被驱逐出游戏。一幅画本质上首先是涂满颜料的二维平面，其次才被视为神秘的蒙娜丽莎、威文荷公园的草地，甚至是阿姆斯特丹射手们的夜巡事件，将目光锁定在二维平面画布及画框的人，永远无法读解画中的笔触游戏。莫奈的《日出·印象》引导观画者将一幅充满雾霭的海上晨景投射入这些色块中，观画者则需要心甘情愿地对莫奈的暗示做出相应反应，否则这场看与被看的游戏，无异于夏虫语冰。

贡布里希认为，是“把偶然的形状读解为什么形象，取决于从它们之中辨认出已经存储在自己心灵中的事物或图像的能力”（贡布里希，2015a，p. 162），这也是观看者的本分。读解图像依据的基础是传统，然后才是相应的心理投射与预测，也就是说，观看的本分依然是对再现的功能主义的体认，而非出于对形式相似性的信任。

观看是对可见世界的记忆的唤起。艺术家不会在作品中给出明确指示，如近处是屋舍，远处是牛羊。要将画中显示出来的形象看成它意指的对象，需要的是观者对物体外形及相对位置和大小推断。这个空间合理化的过程，调动了观者对于可见世界的记忆，并将其投射到画布上点、线、色块构成的图案之中，推断并解释出那个拿着长矛准备投掷向猎物的是猎人，胯下奔驰的是马，而那匹看上去尤其小的马，则是由于它已奔跑至了远处。

观看也是对从艺术观念中习得的艺术图式的运用。首先，是常识问题。艺术观念在文化中建立起一个知识库，使观看能按图索骥，“一幅画的主题，其答案可能在某篇原典里，这时你就得知道去看那篇原典并把它和画联系起来……所有这些都是我所说的常识，即你该在什么地方找出一种说明或一种答案的直觉”（贡布里希，1998，p. 112）。如王维在画论《山水论》中总结中国传统绘画造型为：“远人无目；远树无枝；远山无石，隐隐如眉；远水无波，高与云齐。”（周积寅，2016，p. 427）教会观看者将无目之人、无枝之树、无石之山、无波之水置于心灵的一个类目中，从而在观看作品时将其辨认为远人、远树、远石与远波。

其次，是情境逻辑的想象。观看者以艺术家自居，想象创作者创作时的情境，以虚拟重建这一情境，让观看的技能与艺术家暗示的技能相匹配，将画布上的二维图像解释为艺术家意向的记录。这个过程可以被描述为：观看者在愿意相信艺术家的造型总有其合理性的基础上，经由其自身对再现的功

能主义的体认,对造型技术的一致性进行检验,即便面对“鸭兔图”这种具有“阐释漩涡”(赵毅衡,2011,p.238)的多义性图像,也能将不同的形状投射进同一轮廓中以消除解释的冲突,获取关于造型艺术内部信息连贯性的读解错觉。

艺术家在其作品中提示的信息是繁复的,观看者的解释也可以是多元的,但并非每一种都是恰当的,需要观看者对自我关于可见世界的记忆的唤起,以及常识的支撑与情境逻辑的想象,它与对艺术再现的功能主义体认是分不开的。那么,观看的本分被打破的界限在哪里?或者说,读解的错觉在何种情况下会被终止?贡布里希曾对这个问题进行追问(贡布里希,2013a,p.116),目的是为了从相反的方向确认观看在其契约内顺利维持一致性。

文学作品对观看和被看的本分的不确定性进行讨论的经典案例,最著名者莫若皮兰德娄的荒诞剧《六个寻找作者的剧中人》,而其短篇小说《蝙蝠》通过演员、剧作家、观众、导演对一只闯入剧场的蝙蝠的不同反应,同样提示出,所谓的艺术内部逻辑的一致性,是可以轻易就被现实世界的来客“蝙蝠”扰乱的,它不受控制,且“无法预知”。^①(皮兰德娄,2002,p.102)

与其相类,艺术作品如玛格利特的绘画作品《这不是一只烟斗》等,也曾引起观看者的不安。这不安缘于画家在画框中将一只精心绘制的烟斗图像与一行“这不是一只烟斗”的文字并置^②(福柯,2012,p.3),正是文字符号的介入打破了传统绘画以图像符号无声言说的封闭现象。“它”当然不是一只立体的烟斗,只是烟斗的二维图像,这应该是不言自明的,文字的解说似无必要。但是,文字符号在画框内,观看者就必须将其纳入读解图像的“内部一致性”,对指称性的“这”进行否定性的判断,也就意味着打开了一切可能,此时,“这”就不再是“这”,观看者将随它一起陷入无方向的读解的眩晕。

玛格利特的探索,如其致福柯的信中所言,是在图像的相似和仿效的辨认中,为其自在的图像即可见的思想正名(福柯,2012,pp.81-83)。但关

^① 小说从现实世界到剧中世界对这只“蝙蝠”提示了四种态度:其一,害怕蝙蝠的女演员小加斯蒂娜认为,既然艺术要创造现实,那么现实世界蝙蝠的闯入也就可以带来剧本的改动;其二,剧本作者佩雷斯认为这个提议无异于毁了他的作品,因为那只蝙蝠,是自己钻进了演戏的舞台,却不是钻进他的剧本里;其三,当首演舞台上,那只蝙蝠对准女演员小加斯蒂娜冲过去并将其吓晕时,这逼真的晕厥,让沸腾的观众以为剧情就是这样的;其四,无论是首演前还是首演后,剧院团长都一再拒绝捣毁那只蝙蝠窝。

^② 此处仅讨论玛格利特绘制于1926年的“简单”版本,他为《远方的黎明》一书制作插图的另一版本,在读解上更为复杂。

于此点，观看者既不能从可见世界的记忆中唤起相关经验，也无法从既往的艺术观念提供的艺术图式中寻求答案，此时，观看与被看的契约只能被截断。这也反向地证明了，观看的界限正在于观看者的错觉一致性能否与艺术家的艺术一致性相统一，当艺术家做出暗示的技能与观看者领会的技能相匹配，观看的本分才能顺利实现，观看者才能沉浸于艺术的游戏。

四、艺术与现实的双向辨认：贡布里希对柏拉图模仿说的重新阐释

不唯哲学也包括美学，谁都没有逃离开柏拉图模仿说的影响的焦虑，希冀能以各种方式肯定它、否定它或限定它。贡布里希的艺术研究也没有避开柏拉图，几乎在他的每一部研究著作中都能发现他对柏拉图模仿说的讨论与批评。《偏爱原始性》以专门一章讨论“柏拉图的偏爱”，以此回应哲学家怀特海的格言：整个西方哲学史不过是柏拉图理论的一系列注脚（贡布里希，2013a，p. 11）；《图像与眼睛》以马克思·利贝曼劝说被画人“这张画，我亲爱的先生，比你更像你”的逸事，回应柏拉图思想的继承者对恒定的追求（贡布里希，2013b，p. 126）；《艺术与错觉》则援引柏拉图的多篇对话，尤其在谈到《克拉底鲁篇》中有关图像是规定性符号还是真实世界的模仿问题时，他甚至希望自己就是那个对话者，可以与苏格拉底进行一次在场的辩论，“哎呀，苏格拉底，我们现在知道，它们也绝不敢指望其画面上的颜料能跟一片阳光照耀的现实风景等量齐观。但是，一片片阳光照耀的风景已经画出来了，你认为不可能的事情业已发生了”（贡布里希，2015a，p. 320）；诸如此种，不一而足。

就像纳博科夫在其所有小说的序言中表达对弗洛伊德及其追随者的精神分析理论的否定，会让读者认为纳博科夫所有小说即是证明精神分析不可靠的写作实验一样，柏拉图在贡布里希艺术研究中的频频出场，也势必会引起一种读解的猜测：贡布里希的研究是对柏拉图的肯定、否定，还是限定？

无人不知，柏拉图是反艺术的，尤其是反对同时代的造型艺术，如希腊的绘画、雕塑等。他在《理想国》中以“三种床”^①（柏拉图，2015）论说了艺术何以是对理念的模仿的再模仿，终与永恒不变的理念相距甚远。但贡

^① 第一种是自然本有的、永存不变的理念之床，第二种是木匠据理念制造、享有理念之床真实性的现实之床，第三种是画家据现实之床绘制的形象之床。

□ 符号与传媒 (21)

布里希提出了不同的意见，他认为木工与画家的位置应该互换：“许多床都是首先经过设计，制出蓝图，然后才着手制作。遇到这种情况，柏拉图就不得不让设计者进入他的理想国，因为设计者也是模仿床的理念，并非模仿什么骗人的现实。”（贡布里希，2015a，p. 87）这种先设计后制作的案例在艺术与现实中都比比皆是，比如画家的写生图，或家具商场提供的床的图像目录，既可以理解为是床的设计图样，也可以理解为是已经制作好的床。

柏拉图所指认的制作和模仿的区别，在贡布里希看来，界限是非常模糊的，他将其原因解释为：“因为人的世界不仅仅是一个事物的世界；人的世界也是一个象征符号的世界，在这个世界里现实和假装之间的区别本身就是不真实的”（贡布里希，2015a，p. 88），自然和象征符号之间存在着过渡甚至是转换，所以现实与虚像的区分也便成了无意义。

艺术不是对现实的模仿，而是与现实的相互辨认，“所有的艺术发现都不是对于相似性的发现，而是对于等效性的发现；这种等效性使我们能按照一个图像去看现实，而且能按照现实去看一个图像。与其说这种等效性的基础在于成分的相似性，不如说在于对于某些关系所产生的反应的同一性”（贡布里希，2015a，p. 305）。艺术创作与观看都是在图像和现实之间不断地相互解读，并最终获取等效认同。在堆雪人时，孩子们觉得就是在用雪来制作人，而不是制作人的虚像，然而摆弄雪团的过程，难道不是以对人的记忆或理念为依据在进行，最终抵达对人的象征？而人们在发出“风景如画”的感叹时，不正是从现实向图像的反向辨认（*inverted recognition*）（贡布里希，2013b，p. 30）？

也就是说，艺术也不是直接模仿理念。新柏拉图主义认为艺术家是有神圣天赋知觉之人，能觉察永恒原型本身，在贡布里希看来，这不过“是以自我欺骗为基础的。对于不是画一株个体的树而是画一株树，不是画一个个体的人而是画一个人的这样一种素描艺术……它给予的是一个有些华而不实的哲学光环”（贡布里希，2015a，p. 138）。艺术家所体悟到的原型或共相，不过是艺术的图式：“我所说的‘图式’是共相”（贡布里希，2015a，p. 135），是一代又一代艺术家积淀下来的创作典范，它并非永恒不变的，而是在“图式-矫正”模式下不断推进的。经由对传统艺术图式的继承，并在新时代图像功能的不同需求下对其进行修正，艺术家才能制作出一幅令人信服的画面（贡布里希，1987，p. 359）。

柏拉图模仿说对艺术的批评，表达了对艺术绘制视点所见而非永恒的功能，将人们引入对琐碎细节的担忧；更重要的是，希腊艺术拟真“瞬间”现

实，会使人们诉诸想象去辨认图像的可见与不可见，与他对理性的追求是相悖的，就像论文一开始引用的画家马蒂斯的逸事，有着不成熟心灵的“夫人”们，难免陷入将现实与艺术混为一谈的误区。贡布里希虽坚持为艺术正名，却也深刻认同柏拉图的理性原则。

可以说，理性原则是贡布里希对艺术生产的解释、艺术批评及艺术史研究的基本原则，也是他与现代艺术分野的重要原因。在他看来，立体主义、超现实主义等现代艺术运动，打破了艺术发展的图式逻辑，是“缺乏图式、缺乏再现、缺乏模仿、缺乏情感和缺乏创造”，是“与社会上的任何功能都不相关的为艺术本身而进行的活动”（贡布里希，1989，p. 82，p. 58）。这些作品以视觉双关与蓄意的模糊歧义“蔑视理性”（Gombrich, 1991, p. 161），流于晦涩而漫无目标，“（《面部幻影和水果盘》，达利，1938年）反映了个人的迷惑难解的梦，我们茫茫然不得要领”（贡布里希，2015b，p. 594）。

当然，贡布里希没有回避这一切都是时代使然，他曾明确指出：“如果不是生在当今这个时代，当代画家和雕塑家中一定有一些已经做出了为时代增光生色的事业。”（贡布里希，2015b，p. 596）并且事实上，作为一位理性的艺术史家，贡布里希也必然意识到，他无法拒绝这些现代艺术实验终有一部分将进入经典，成为艺术图式的一部分，但这些都妨碍他对经典准则的坚守。

这或许正是贡布里希与柏拉图的殊途同归之处。

五、结语

贡布里希对图像与现实之间的关系，有着他一以贯之的坚守。在他看来，这是为艺术正名的重要一步，如同他在《艺术与自我超越》一文的最后所表述的：“我想不出比这（指艺术在时代的动荡中对精神的抚慰，笔者注）更好的例子来说明在现实世界中价值的地位。”（贡布里希，2013c，p. 121）然而，“历史由我们的历史构成，因此我们永远不可能对自己和自己的历史有一个中立的完整的图像”（温特，2019，p. 204），贡布里希也只是复杂时代的一部分，他的诸多观念尤其是对现代艺术的观点，或许在当下会备受诟病，但谁能预料当下之后会怎样。历史难道不曾告诉我们：正确的答案绝不止一个？

□ 符号与传媒 (21)

引用文献:

- 艾略特, T. S. (2012). 传统与个人才能 (卞之琳, 译). 上海: 上海译文出版社.
- 柏拉图 (2015). 柏拉图文艺对话集 (朱光潜, 译). 北京: 商务印书馆.
- 福柯, 米歇尔 (2009). 马奈的绘画——米歇尔·福柯, 一种目光 (谢强, 马月, 译). 长沙: 湖南教育出版社.
- 福柯, 米歇尔 (2012). 这不是一只烟斗 (邢克超, 译). 桂林: 漓江出版社.
- 贡布里希, E. H. (1987). 秩序感——装饰艺术的心理学研究 (杨思梁, 徐一维, 译). 杭州: 浙江摄影出版社.
- 贡布里希, E. H. (1989). 艺术与人文科学: 贡布里希文选 (范景中, 编译). 杭州: 浙江摄影出版社.
- 贡布里希, E. H. (1998). 艺术与科学: 贡布里希谈话录和回忆录 (杨思梁, 等译). 杭州: 浙江摄影出版社.
- 贡布里希, E. H. (2013a). 偶发与设计 (汤宇星, 译). 杭州: 中国美术学院出版社.
- 贡布里希, E. H. (2013b). 图像与眼睛——图画再现心理学的再研究 (范景中, 杨思梁, 徐一维, 译). 南宁: 广西美术出版社.
- 贡布里希, E. H. (2013c). 理想与偶像——价值在历史和艺术中的地位 (范景中, 杨思梁, 译). 南宁: 广西美术出版社.
- 贡布里希, E. H. (2015a). 艺术与错觉——图画再现的心理学研究 (杨成凯, 李本正, 范景中, 译). 南宁: 广西美术出版社.
- 贡布里希, E. H. (2015b). 艺术的故事 (范景中, 译). 南宁: 广西美术出版社.
- 贡布里希, E. H. (2016). 偏爱原始性——西方艺术与文学中的趣味史 (杨小京, 译). 南宁: 广西美术出版社.
- 贡布里希, E. H. (2018). 木马沉思录——艺术论文集 (曾四凯, 徐一维, 译). 南宁: 广西美术出版社.
- 赫伊津哈, 约翰 (1997). 游戏的人 (多人, 译). 杭州: 中国美术学院出版社.
- 霍帕尔, 米哈伊 (2020). 民族符号学——文化研究的方法 (彭佳, 贾欣, 译). 北京: 社会科学文献出版社.
- 倪梁康 (编) (2006). 面对实事本身——现象学经典文选. 北京: 东方出版社.
- 皮兰德娄 (2002). 皮兰德娄精选集 (吕同六, 等译). 济南: 山东文艺出版社.
- 苏智 (2018). 符码特征与《周易》取象的意义建构. 符号与传媒, 2, 115 - 124.
- 温特, 赖纳 (2019). 自我意识的艺术——文化研究作为权力的批判 (徐蕾, 译). 重庆: 重庆大学出版社.
- 谢清果, 张丹 (2018). 观象制器: 夏商周时期青铜器图像的文化符号表征. 符号与传媒, 2, 77 - 92.
- 赵毅衡 (2011). 符号学. 南京: 南京大学出版社.
- 周积寅 (编著) (2016). 中国画论辑要. 南京: 江苏美术出版社.

Gombrich, E. H. (1969). The evidence of images II: The priority of context over expression. In Charles S. Singleton (Ed.) . *Interpretation: Theory and practice*. Baltimore, MD : Johns Hopkins University Press.

Gombrich, E. H. (1991). *Topics of our time: Twentieth century issues in learning and in art*. London, UK: Phaidon.

作者简介：

孙金燕，博士，云南民族大学文学与传媒学院副教授，主要研究领域为符号学、中国现当代小说。

Author:

Sun Jinyan, Ph. D. , associate professor of School of Literature and Media, Yunnan Minzu University. Her research mainly focuses on semiotics, modern and contemporary Chinese Literature.

Email: 08yan08@163.com