

通识|艺术私享

感知艺术

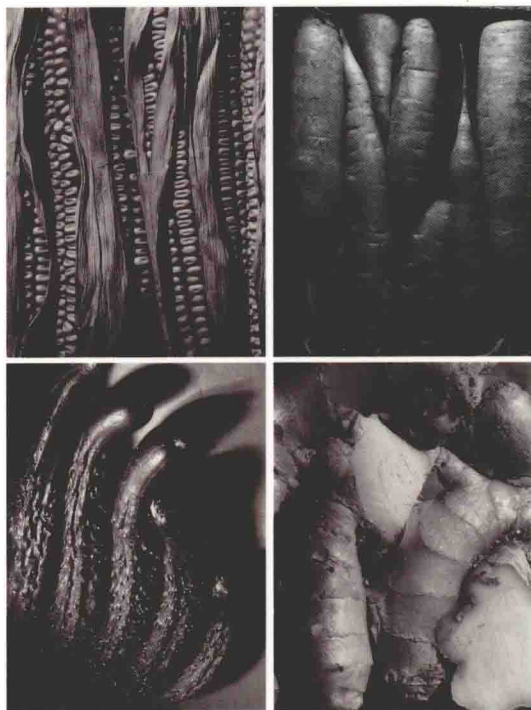
公共艺术教育导论

丹尼斯·J·斯波勒 (Dennis J. Sporre) 著 缙斌 程宝逊 等译 缙斌 校译

(第9版)

PERCEIVING THE ARTS

An introduction to
the humanities



中国人民大学出版社

感知艺术

公共艺术教育导论 (第9版)

PERCEIVING THE ARTS

An introduction to
the humanities

丹尼斯·J·斯波勒 著

缙 斌 程宝逊 主译

刘建树 杜丽萍 焦悦乐

吴婧菁 刘 溪 李惠芬 参译

缙 斌 校译

中国人民大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

感知艺术:公共艺术教育导论:第9版/斯波勒著; 缙斌等译. —北京:中国人民大学出版社, 2014.3

ISBN 978-7-300-18953-6

I. ①感… II. ①斯… ②缙… III. ①艺术学-通俗读物 IV. ①J0-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第027681号

感知艺术

公共艺术教育导论(第9版)

丹尼斯·J·斯波勒 著

主译 缙斌 程宝迪

参译 刘建树 杜丽萍 焦悦乐

吴婧菁 刘溪 李思东

校译 缙斌

Ganzhi Yishu



出版发行 中国人民大学出版社

社 址 北京中关村大街31号

电 话 010-62511242 (总编室)

010-82501766 (邮购部)

010-62515195 (发行公司)

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.ttrnet.com> (人大教研网)

经 销 新华书店

印 刷 北京易丰印捷科技股份有限公司

规 格 160mm×235mm 16开本

印 张 23.75

字 数 300 000

邮政编码 100080

010-62511770 (质管部)

010-62514148 (门市部)

010-62515275 (盗版举报)

版 次 2014年5月第1版

印 次 2014年5月第1次印刷

定 价 69.00元

版权所有

侵权必究

印装差错

负责调换

如果我们公民不支持我们的艺术家，那么在残酷的现实的祭坛前，
我们就会牺牲我们的想象力，而且最终也会毫无信仰，所有的梦也就毫无意义了。

——扬·马特尔（Yann Martel），
《少年派的奇幻漂流》（*Life of Pi*）



序

《感知艺术》是针对那些希望了解艺术作品中该看什么和聆听什么的人介绍艺术和文学的书。本书旨在向读者阐明如何接触艺术及如何将我们通常的感知技能轻松地转换为理解艺术的手段。在发展与艺术的终身关系中，我们将因此而信心（自主能力）十足。本人希望此书能够丰富课堂讨论的内容，加深对审美体验的理解。其简洁的模式使之具有足够的灵活性，可以适用于各种各样的课堂教学方式，也可以作为入门读物，使读者快速了解各艺术门类。

接触艺术的方式丰富多样。本人采用美学家哈里·布劳迪（Harry Broudy）有关审美感悟的程式。具体地说，针对艺术或艺术作品，我们可以提出四个问题：第一，它是什么？（形式反应）；第二，它是如何组织在一起的？（技术反应）；第三，它是如何刺激感官的？（体验反应）；第四，它是什么意思？（语境与个人反应）。这些问题使我们探讨各种艺术门类时有章可循。而前三个问题则又构成此书每一章节的概要。

此书旨在介绍基本的定义和概念，同时承认有些概念颇为复杂，而有些则具有深刻的历史含义。再者，并非多数艺术家都按照固定有序的方式进行绘画、雕塑、作曲或写作。介绍审美体验可通过两种方式进行：其一，提出基于感悟的问题；其二，使用高校入学考试

委员会关于“高校入学学术必备”声明中规定的术语。该声明强调以适当的词汇运用为基础。而此书的前提是通过术语可以区分艺术作品的特征，并有助于集中探讨对有关作品的感悟、反应与表达。

关于第九次再版修订，有几处亮点在此予以说明。原版因增加了二十几幅图片而有所改观。为了扩大范围已很广的图集，此次修订列举了更多的图例以代表世界各地以及更多族群的作品。这是顺应许多评论家的诉求，他们希望看到更为丰富多样的插图。此外，学科门类的内容增加了对爵士乐、舞蹈、电影及数字媒介新的阐述。例如，音乐一章爵士乐部分又新增了对其作为音乐形式的饶有趣味的探讨，而通过接触数字媒介和当代电影诸如《怪物史莱克2》、《瞒天过海》及当代舞蹈参考资料，学生便可以感受自己所处时代的律动。本章讨论人文学科音乐类CD中的所有选曲。该CD可通过零售购买，也可以与书配套并购。

“风格释疑”一栏为原有特色，此次再版予以保留。现在每一节都含有一幅插图或一则图例并附有更加详细的论述，因此更具视觉吸引力和学术魅力。而且在每一章末尾，本人又增添了一篇很简短的范文，这样读者或可以此为参照，根据本章内容并用其中的术语为纲要写一篇分析性作品评论。这种具体的范文将有助于学生养成撰写具有自己风格的分析性评论文章。最后，至于本书体例，本人重新对各章顺序做了调整，以使各章主题的转换更具逻辑性。

在此本人想感谢下列评论家，他们的评论与建议构成了此次修订的核心部分：科林斯学院的Amy S. Hickman、布鲁克黑文学院的Adrien Cuellar-McGuire、普雷斯克岛的缅因大学的William Ducan、圣博纳旺蒂尔大学的Laura J. Peterson及拉马尔科技学院的Tracy Spenser。

丹尼斯·J·斯波勒



目录

第 1 章	导论：什么是艺术？我们如何感知和评价艺术？	1
第 2 章	绘画：素描、油画、版画和摄影	35
第 3 章	雕塑	86
第 4 章	建筑	115
第 5 章	音乐	151
第 6 章	文学	194
第 7 章	戏剧	239
第 8 章	电影	272
第 9 章	舞蹈	301
附 录	术语汇编	325





第 1 章

导论：

什么是艺术？我们如何感知和评价艺术？

一位同事走进我的办公室，将一本很贵的关于建筑方面的书放到我的写字台上。“一位心存感激的学生送的。”他说。

“成绩公布之前，还是之后？”我问道。当然，是在开玩笑而已。

他很不高兴，轻蔑地看了我一眼，然后故作沉默，过了好一会儿才开口，给我讲萨姆的故事。

萨姆，一位建筑工人，作为一名夜校生选修我同事的课程“艺术导论”。学期结束后（且成绩出来后！），萨姆送给我同事这本书。当时，这本书的花费了大概相当于萨姆一周工资的四分之一。

“为什么？”我的同事问萨姆。

“因为你改变了我的人生。”萨姆答道，“选这门课前，我日复一日地倾倒混凝土，水泥、沙子及砾石——只是混凝土，仅此而已。上了这门课后，我看到的不再仅仅是冰冷的混凝土了。无论我何时走上工地，我看到的都是图案、色彩、线条和图形。每当我注视一栋建筑的时候，我看到的是历史。我去参观了一些我做梦也不曾想到会去的地方，如果我没有看到和听到这些，很难相信我的人生真的曾经是那

么枯燥乏味！我以前真的不知道外面的世界会是那么丰富多彩。

我的同事对我说：“要知道，这位建筑工人，一个真正的硬汉——男人中的男人啊——热泪盈眶；通过艺术而对人生的发现使他如此情不自禁。”

萨姆的发现，过去其他人——无数的人——也曾经历过，而且未来，但凡人只要愿意也会一次又一次地经历。

艺术作品使某些人如芒刺在背，这大概是因为，论及一件艺术作品意味着跨入陌生的领域。遗憾的是，有些艺术家和一些老于世故者试图让艺术使所有人，除了一小撮精英外，感到神秘莫测。尽管如此，本书力图使读者能够自如、自在地接触艺术，而且理解艺术与人生水乳交融、不可分割。并且使他们懂得如何与艺术作品互动，从而使人生更加美好：对能够看见的，我们看到的更多；对能够听见的，我们听到的更多。我们的生存因此而更加丰富和深刻。

认知我们周围的艺术原理和影响，使我们的世界更有意思、更适合居住。艺术就是我们每天面对而且必须感受的生活的方方面面。我们的生活与艺术相伴，因为其原理遍及于我们的生存。确切地说，审美体验为我们提供了一种赖以对其自身进行感知与交流的方式。这有别于其他感知与交流的方式。

艺术具有重要的作用，使我们周围的世界更有意思、更适合居住。艺术观念与传统观念结合，使日常物品用之则赏心悦目。“传统观念”（convention）这一术语在本书中反复出现。传统观念是一套惯例或大家认可的要件，诸如钢琴的键盘和定弦。

以大众汽车（见图 1.1）为例，可以说明艺术如何渗透于生活。此处图形的重复表现出对整体协调的关注，这是艺术的基本特征之一。大众汽车的设计运用了大量的椭圆形重复。最新款的大众甲壳虫也有圆形的重复。我们只需看一下甲壳虫的后部，就可以看出这一主题变奏如何用于车窗、后备箱盖、尾灯、挡泥板及保险杠。大众汽车

后来的车型不同于此，反映出传统观念再一次对设计领域的入侵。由于安全标准要求更粗大的保险杠，后备箱盖的椭圆形设计变为平面型，从而适合安装更粗大的保



图 1.1 大众汽车甲壳虫款型（1953）

资料来源：美国大众汽车公司。

险杠。而后窗增大并呈方形以应对扩大后视野的需要。这些传统观念的植入打破了原有结构高度的整体协调性，从而改变了甲壳虫款式的设计。

关于艺术与人生的关系，埃德温·J·德拉特（Edwin J. Delattre）则有不同于我们的观点，他将学习工科的目的与学习文科或艺术的目的予以比较：“一个人学习内燃机原理，其目的在于能够更好地理解、设计、建造或修理这类引擎，而且因为有技术，有时他更容易找到工作，因而改善自己的生活。一个人学习文科或艺术，其目的在于能够更好地理解、设计、建造或修理人生——因为虽然我们彼此有差异，但生计是我们共有的一种生活方式。”

“文科使我们有机会变得更具思维、判断、交流、鉴赏及行动的能力。”德拉特继续说，这些养分使我们的思维更活跃、想象力更丰富。“就我们而言，至少这些活动使我们挣脱羁绊而发挥自己未曾察觉的潜能，也使我们得以摆脱关于美好生活的种种愚昧无知的观念。若不接触我们所继承的文化传统遗产，我们就被隔离于世代代享有的共同世界。”* 诗人阿奇博尔德·麦克利什（Archibald Macleish）则

* Edwin J. Delattre, “The Humanities Can Irrigate Deserts,” *The Chronicle of Higher Education*, October 11, 1977, p.32.

更为直截了当：“若无人文艺术，大学如何教授真理？”

本书中的信息有助于我们理解构成艺术作品的元素，从而使我们能够感悟艺术作品且使自己的经历和生活更有意义。

使用本书

然而在展开讨论艺术之前，有关本书有两点我们要注意：第一，互联网上查询范例；第二，使用读音提示（略）。

互联网

在全书正文中及各章末尾，你都会看到一些网络链接。这些可以作为进一步研究的跳板。一方面，它们链接实际的艺术作品，而这些作品可以进一步说明文中探讨和阐明的原理。另一方面，在许多网站可以搜索到关于艺术家、风格、时期、通史等方面更多的信息。然而，对于这些链接，则需注意下述几点：首先，事情会有所变化。本书付梓时尚且活跃的网站，可能不复存在。其次，首次链接可能不成功：“无法链接”。作为一个实用的方法，建议连续三次点击该链接，如果打开失败，就再试一下其他链接。注意网址输入要准确无误，因为任何一点差错都会导致链接失败。

除了本书列举的具体网址外，一些普通网站也可以提供大量的其他信息。“艺术百科”网站则有大量的视觉艺术和建筑方面的参考资料：<http://www.artcyclopedia.com/index.html>。有一个极好的可以查阅建筑方面资料的网站：Great Buildings Online, <http://www.greatbuildings.com/gbc.html>。而音乐方面往往问题多多，因为涉及表演的著作权难题，到目前为止，古典音乐的提供者尚未

解决这一问题。有关古典音乐方面的档案读者可查阅 http://www.classicalarchives.com/index_1.html，其中有一个庞大的器乐、数字合成乐收藏馆。文学与戏剧文本资料亦有一个很好的网站：Project Gutenberg，<http://www.gutenberg.net/>。但因授权问题，该网站并无当代作品。

概述

几百年来，学者、哲学家、美学家就“艺术”的定义争论不休，莫衷一是。种种争论，众说纷纭，其中包括两种截然不同的观点：其一，“艺术”必须符合某种实用功能标准，即必须具有某种社会用途；其二，“艺术”为其自身而存在。在本书中，我们只探讨而非争论。因而，在这些篇章中，我们不会去解决艺术定义的两难之题，尽管这种讨论或许会让人兴致勃勃。然而，我们可以考察艺术的某些特点，以增强我们对艺术的理解。

正如本书这些篇章将会帮助我们理解那样，艺术对人类生活具有而且已经产生了深刻的影响，因此对艺术的研究需要有严肃的目的。然而虽说如此，我们一定不要将艺术研究的严肃目的与艺术作品整体的神圣性混为一谈。有些艺术是严肃的，有些艺术是深刻的，有些艺术是很神圣的。而另一方面，有些艺术是轻松的，有些是幽默的，而有些则是实足愚蠢的、肤浅的、为艺术家个人谋利的。到底孰是孰非，则是仁者见仁，智者见智。但是最后我们期望做出判断，而本书将再次帮助我们理出头绪来。

艺术与认识方式

人类是具有创造力的物种。无论在科学、政治、商业、技术或者艺术方面，我们依赖自己创造力的程度几乎与其他任何事物一样，以满足日常生活的需求。任何关于艺术的书籍都包含有关我们自己的故事：随着对世界的了解与感知，我们始有对世界的种种感悟，以及自一万五千余年前冰川期以来（见图 1.2）就一直存在的相互交流理解的方式。

然而，在本书中，我们研究的焦点在于术语和感悟。首先我们需要总体把握在整个人类活动中艺术产生的地方。

我们居住在楼房中，经常聆听音乐；我们在墙上挂上图画；我们感觉电视、电影及现场剧中的人物就像朋友一样；我们躲到公园里消遣；陶醉于小说之中；在公共建筑前的雕塑前遐想不已；通宵跳舞。所有这些情景都涉及我们每天参与的称为“艺术”的各种形式。奇怪的是，虽然这些“艺术”活动近在眼前，但在许多方面却神秘莫测。确切地说，它们与我们所体验的人类现实的宏大图景究竟是如何相互协调的？

关于我们的世界及人类出现以来其运行的原理，我们已知道很多，而且我们也改变了自己的生存方式。然而，我们之所以是人的基本特质，即我们的知觉和象征能力却不曾改变。艺术，我们所掌握的有关远古时期的主要遗存证据，以必然的方式反映出人类这些不变的特点，并且有助于我们理解文化信念，包括我们自己的，也有助于我



图 1.2 法国石器时代早期拉斯科岩洞（约公元前 15000 年）一览

资料来源：柏林艺术与历史档案馆。

们表达人类的普世品质。

正如本章开头所说的，通过艺术可以更多地了解人性，那么就让我们从头开始吧。其含义有两点：其一，这意味着依赖于我们已有的感悟潜能。运用我们现有的能力进行感悟可以培养理解艺术作品的信心。其二，“从头开始”意指了解艺术如何适应人们考察、交流以及反映周围世界的方式通则。为满足具体课程而设计的艺术课程，意味着艺术要适应分割人们习知方式的学术环境。因此我们探索艺术的第一步是将其置于与其他知识范畴的某种关系中。视觉艺术、建筑、音乐、戏剧、舞蹈、文学及电影属于宽泛的学科门类，称为“人文学科”。艺术和文科相辅相成，共同构成一个整体。因而，当我们使用“人文学科”这一术语时，我们当然将艺术包括在内。而当我们使用“艺术”这一术语的时候，则我们的焦点范围有所限制而已。艺术学科——视觉艺术（素描、绘画、版画制作、摄影）、表演艺术（音乐、戏剧、舞蹈、电影），以及建筑（包括景观建筑设计）——通常是在编排声音、色彩、图形、动作及/或其他元素，其方式以平面或可塑性（可以塑造的）的媒介影响我们的审美感觉。人文学科不仅包括艺术，也包括哲学、文学，有时还有历史。历史包含的知识分支与人类及其文化共同的关注相同。我们就从考察人文学科开始。

人文学科，与理科相对，可以广义地解释为研究人之为人的含义的文化方面。理科基本上旨在描述现实世界，而人文学科则旨在判断、评估、表达人类对现实世界的主观体验，阐释现实世界，把我们的内在体验转化为具体的形式，并且对现实世界做出评论。但是，尽管我们期望分门别类，人文学科与理科之间却很少存在泾渭分明的界线。其基本差异在于自然宇宙、技术及社会科学研究的方法不同于艺术家所从事的对宇宙真理的探索。

在传统教育体系里，人文学科就包括了纯艺术（绘画、雕塑、建筑、音乐、戏剧、舞蹈和电影）、文学、哲学和历史。这些学科的

研究方向在于探索人性、人的思维和情感，以及促成其行动和形成其思维的动机。许多答案存在于全球数以百万计的艺术作品中，包括最早的丰收图与今天的录像和网络艺术。这些手工艺术作品和图像体现了人文学科的表现方式，而不仅仅是对过去或现在生活方式的图解说明。

此外，艺术中的变化有别于科学中的变化，例如，有这样一个重要的不同之处：新的科学发现和技术通常取代旧有的，然而新的艺术并不否定人类以往的表现方式。显而易见，并非所有的艺术方法都能够经久不衰，但是毕加索的艺术并不能使伦勃朗的艺术成为历史的古董，正如爱因斯坦的理论也不能使威廉·佩利（William Paley）的观点过时一样。尽管如此，几百年来艺术上很多东西都发生了变化。使用苏珊·莱茜（Susan Lacy）在《地形测绘：新型公共艺术》（*Mapping the Terrain: New Genre Public Art*, 1994）中所揭示的光谱，我们得知有时艺术家或许是一位实验者，有时是一位记者，有时则是一位分析家，而有的时候也是一位活动家。再者，数百年来，艺术史家对艺术的看法发生了本质的变化。例如，今天我们不再将艺术家的个人传记与其创作作品的所有动机联系在一起，而且我们现在也把以前的边缘化群体，如女人和少数族群的艺术作品纳入视野之内。艺术史学上的这些变化本身说明，随着我们对艺术本质理解的深入，尚有重要的因素需要考虑。

另外，正如我们谨小慎微地对待人际关系那样，我们可以怀着同样的心态探讨艺术作品。我们知道我们不能简单地将人分为“好人”或“坏人”，“朋友”、“熟人”或“敌人”。我们与其他人的关系很复杂。与有些人的友谊很愉快，但却是淡如水的君子之交而已；有些人很容易共事，而与很少的人成为终生的朋友。同理，当我们超越教材范围并学会了如何以同样的悟性探讨艺术时，我们就会发现，艺术犹如友谊，在人的成长和品质中具有重大的作用。

艺术的要素

除其他要素外，艺术通常所关心的要素为创造性、审美交流、符号，以及纯艺术和工艺。我们先看一看对每一要素的简述吧。

艺术总是显示出对创造力的关注，即推出新生力量和形式的行为。我们不确知创造性是如何起作用的。尽管如此，事出有因，人类将混乱、无形、模糊、未知升华为具体的形式、设计、发明和思想。创造力是我们存在的基础。它使科学家能够凭知觉找到可能通向治疗癌症的途径，例如，或许发明一台计算机。而艺术家则按照同样的过程寻找表达思想的新方式，而且通过这些过程，创造性行为、思想、物质及技术以某种媒介结合在一起，创造出某种新的东西，而这“新事物”，常常不言而喻，激发人的体会，即我们对艺术作品的感悟。

审美沟通

艺术通常需要沟通。可以说，艺术家需要他人能够与之分享自己的感悟。当艺术作品与人互动时，则有许多可能性存在。互动或许是随意的、瞬间的，正如两人初次见面，谁也没想过要保持一种关系。同样，艺术家或许并无许多话要说，或者也不一定说得很好。例如，一出写得或演得很差的戏大概不会打动观众。同理，如果一位观众因所持的先入之见，使其无法感悟戏剧所呈现的内容，那么至少部分艺术体验失败了。而另一方面，如果所有条件或许最佳，那么令人激动而富有意义的深刻体验就有可能发生：该戏处理重要主题的方式独一无二，表演艺术家掌控媒介的技巧很出色，而且观众的接受能力或许很强。或者两种极端的某种折中互动也有可能发生。

在整个历史上，艺术沟通与美学关联。美学是对美的本质和艺术本质的研究，是构成哲学研究的五个传统领域之一，包括知识论

(知识的本质和起源)、伦理学(道德和个人在与他人的关系中所做的具体道德选择的一般本质)、逻辑学(推理的原理)以及形而上学(第一原理的本质和终极现实的问题)。“aesthetics”(美学)一词(源自希腊语,意为“感知”),是德国哲学家亚历山大·鲍姆加滕(Alexander Baumgarten, 1714—1762)于18世纪中期首次提出的,但是人们对美的构成及艺术与自然间的关系的兴趣则至少可追溯到古希腊人。柏拉图把艺术视为模仿,把美视为对宇宙品质的表现。对希腊人来说,“艺术”的概念包含所有工艺、对称规律、比例,以及同样适用于编织、陶器、诗歌和雕塑的统一性。18世纪晚期,哲学家康德(1724—1804),在其《判断力的批判》(*Critique of Judgment*, 1790)中对美学提出了革命性的观点,认为审美不只是对内在美的感知,而且也包含一种判断力——主观性的,但又是根据的。自康德以来,美学的主要焦点已由对美本体的思考转向艺术家的本质、艺术的作用,以及观者与艺术作品的关系方面。

符号

艺术还与符号有关。符号通常涉及某种抽象事物的有形象征:普通物体唤起人们对高级王国的联想。符号不同于显示事实或状态的标识。标识就是其所显示的东西。符号具有更深刻、更广泛、更丰富的含义。请看图1.3,有的人或许会将其看成是算术中的加号,但是它也有可能是希腊十字。如此一来,它就成为符号,因为其表示许多意象、意义以及隐义。艺术作品通常运用各种各样的符号,而且符号是艺术作品通往丰富含义的途径。

符号出现于文学、美术及仪式中。符



图 1.3 希腊十字?