

8125

一一四一九

5003



戲曲論

余心編



81
8

戲曲論

余心編

中華民國十六年一月付印
中華民國十六年二月出版



戲曲論一冊

實洋二角半

編者 余心

發行者 光華書局

印刷者 光華書局

總發行所 光華書局

上海四馬路

序

這本小冊子，所論的戲曲中心問題：是戲曲的演劇性與文學性。這一種性，要把它分開來說，都沒有絕對的——絕對的演劇性與絕對的文學性——理由；要不外相依相扶方始能成健全的戲曲。所以這二種性有相提並論的必要；而其持議有妥協的可能。這點，諒能獲劇作家與劇藝術家的同意。

本書全根據東人島村民藏氏的『戲曲的本質。劇藝術及演劇』一書。我本來不是專門研究戲曲論者，近來因了某種機會，關於戲曲理論方面的書籍特別看得多。竟以半月的餘暇寫成是書。今欲公之於世，實費躊躇，惟希高明予以指正。

末了，謝謝爲我抄寫的趙凱兄！

十五年十一月二十七日于杭州錢塘門獄中

余心

一 序論

在任何時代，以及任何民族中，對於戲劇在藝術上的價值，必具有三種特質——個人的，時代的，及普遍的特質。希臘沙夫克拉司(Sophocles)的戲曲，於個人他所揭示的表現形式和世界觀與任何劇作家不同；於時代他具有古代希臘劇固有的意義和手法；尤其是關於普遍的事物。所以戲曲是有共通的所在，與一切敘事詩或抒情詩不同，因為戲曲於藝術上特殊的目的，須有條件和要素才能成立。

因此，最後的普遍特質，是一切戲曲的共通事實。所謂戲曲是偶附屬

於藝術形式的，拋棄了時代的，民族的，個人的特殊性質而後所留下的根本性質，就是戲曲性的要素。並且以這種各個普遍的特質，來考察戲曲的本質是很早就有人主張，從來的戲曲論裏面，均取戲曲的普遍特質，作根本的原理。今把各家立論略述如下：

第一流的戲曲論者，假定戲曲的本質，是戲曲行為的動機和發展的過程。李勒內特兒(Brunetiere)「批評研究」的爭鬥說，是其中最著的例。他判斷：「戲場就是運命，禍福，境遇等，因起了障礙的人類爭鬥。示以意志的展開外無何物。」又說：「戲劇中限制我們，輕蔑我們，使對於神祕力及自然力的爭鬥，而表現人類的意志。」這是二十餘年中，多數劇作家，劇論家，奉為圭臬的理論。意志的相互爭鬥，為戲曲往內面構成的要素；也是戲劇行為發生動機的根源。這種意義，在戲曲的特質中，是無容疑的

中樞關鍵。但倍卡 (Paker)「戲曲的技巧」却說：「爭鬥是包括戲曲大部分，並不是全部。」說又戲曲性是：「對於行爲的成長與其心情的結果，不在於戲曲，却在行爲的本身——熱情的本身。」弗蘭退葛 (Freytag) 的「戲曲的技巧」中見解，與此相同，他們的研究均占有重要的位置。

第二流的戲曲論者假定戲曲的本質，是行爲發展上的特徵。阿企爾 (Archer)「戲曲作法」則根本否定意志爭鬥說。他的主張：「戲曲於運命與境遇中，先後展開了許多危機，明白戲曲中的場面，終局的事件是進行危機中的危機。小說是逐漸發展的藝術；戲曲可說是危機的藝術。」但倍卡批評他：「阿企爾氏以『危機』爲戲曲的中心事象的話；我們要知道如何構成危機，而他給與我們的是不充分的定義，祇是極薄弱的定義。」而哈米爾敦 (Hamilton)「劇作家的諸問題」以爲：「阿企爾的方式，雖少有人否認

其適合，然而與李勒內特兒的方式也是同樣。於危機人生中捉到的事，定然於戲曲有裨益否？究竟結果是絕對必要否？若阿企爾於李勒內特兒的法則看出同程度的許多例外時，即我們於阿企爾的法則中，可得到危機的要素與爭鬥的要素是同歸一途。」他而且說：「戲曲必須的要素是對照的要素。因戲曲自身含有對照的多樣比例。」如歌德（Goethe）的「叔雷對話」，雪卡特爾（Emanuel Schikaneder）的「魔笛」，作者以偉大的對照得到演劇的效果。魯德惠（Ludwig）的「莎士比亞的研究」亦以雨果（Hugo）一派看做悲壯的本質對照。再如孚爾克特（Volkelt）「悲壯的美學」主張以獨特的對照底感情為悲壯印象的基礎，確定危機和對照的要素，而助成行為的動急與效果的特質。

第三流的戲曲者，假定戲曲的本質，是從戲曲與其鑑賞者方面，找出

特殊性來。哈爾倫 (Hartan) 的「喜劇的學說」以爲在觀劇的時候，觀衆的精神緊張是戲曲的本質。這與倍卡的「戲曲的技巧」同樣的論調，於擴張着的觀衆底感情內容，以「行爲普通說，作戲曲的中心；以感情實際爲本質。」而且「戲曲是存在於觀衆間所生感情承應。」這種舞臺上交錯的藝術事實中所發生的效果，就作原理的所在，是片面不完全的見解。

以上的戲曲論，有這樣多的差異。但其中雖不能闡明嚴格而有意義的戲曲本質，却保有戲曲史與演戲史的意義。總之，戲曲本質須有：意志的鬥爭，成長，危機，對照，緊張，以及感情的承應之諸種特質與性質盡都包括在內才行。且戲曲所含的性質，須以普遍中成普遍的觀察，再進而爲內面的構成。

二 劇藝術的系統

從事實上觀察，劇藝術，演劇及戲曲三種藝術羣，統觀各個的領域均有相互的關係。我們對此探究，有發見一種確固基礎的必要。

演劇是劇藝術的一種；但劇藝術是怎樣的呢？就是以人的表出運動，逐次表現發展事件藝術的總稱。表出運動，是現於外部的，心的狀態的活動；由顏面肢體的表情與言語情緒的音聲而成立。劇藝術在溫德(Wundt)（民族心理學內的藝術）說是根據於直接行為與言語，或生活內容的表現。美學者所說，總稱為表情藝術(Mimics)。大概這意義可作劇藝術。

依哈特曼(Hartmann)（康德以後的德意志美學）認表情藝術有獨立的價值，在藝術體系中据有適當的位置。芝心(Zeising)（美學研究）因了空

間，時間及運動于藝術有所分類：純空間藝術是沒有運動而現於形態，祇能看見的；純時間藝術是無形態而現於運動，祇能聽聞的；兼有時間和空間的藝術，是現於運動的形態及形態的運動，同時能看見且能聽聞的。第一，爲造形藝術 (Plastic art)；第二，爲音聲藝術 (Music art)；第三，爲表情藝術 (Mimes)。這中間，舞蹈與表情唱歌入於劇術 (art of acting)。劇術因有需於詩的韻語，故亦稱表情藝術。芝心之後孤絲特零 (Koeplin) (美學) 分藝術爲二門：有素材無生命的，造形的，靜止的，爲客觀的藝術，就是空間藝術；連續於時間的，言語的，移動的，主觀的，爲生動的藝術。音樂和詩爲表情藝術，均入於後一門。

曾說明表情藝術之詳細組織的爲哈特曼 (美的哲學)。他分藝術爲三種類：關於空間的，關於時間的，及關於空間和時間的。表情藝術是兼有時

體和空間，訴諸聽覺和視覺的運動藝術。而這藝術的基本，是表情姿態，以運動訴諸視覺的。

表情姿態，其中一種不伴着表情姿態的律動，即爲擬態(Pantomime)。爲最單純的形式。動物，人類，及未開化人用以描空想中鬼神之類的姿態和動作的模倣。另一種，是律動的擬態加以生動的跳舞。跳舞與劇術的關係，正如彫刻與繪畫的關係似的。這藝術的中心，須形式美的調和以及調和的姿態，態度，運動，均有生氣的奔流。復次，同時訴諸耳目的表情運動，完全是表情藝術。其一爲言語與表情姿態的藝術，即所謂劇術；再一種爲唱歌與表情姿態的藝術，即所謂歌劇唱歌術。嚴格的說，前者爲話劇術；後者是歌劇術。這完全是表情藝術。而且這表情藝術與其他藝術的結合，即成爲綜合藝術。由詩與劇術及背景畫而成演劇；由舞蹈與樂器及

背景畫而成舞踊劇；由詩與歌劇唱歌術及樂器與背景畫而成歌劇。假使哈特曼今日還在的時候，當加入由擬態與舞臺美術及攝影術而成影戲。

三 演劇的目的與要素

哈特曼的演劇，以上所述係看做劇藝術的一種，由詩（戲曲）與劇術及背景畫而成。劇術之抽象價值，在背景畫之上，戲曲之下。然最近的美學說，必與這哈特曼的見解不相一致。

德蘇爾（Dezoury）（美學及一般藝術學）與孚爾克特同樣作狹義的表情藝術解。這種意義其理由以表情術為表情藝術；且他以為表情術即劇術，其中亦含有擬態。他上面所說的藝術，詩和音樂均看做時間藝術（運動和繼起的藝術）。孚爾克特（美學體系第三卷，藝術及藝術的創作，）表情術是以自己的手段具現於戲曲一樣的過程的情形，為擬態的，有視覺的表白之戲曲結合。成劇術的說明。哈特曼是簡單藝術的劇術；在孚爾克特以為是

綜合藝術，由表情術與戲曲的二要素才成立。劇術是尤其有綜合藝術舞臺美術的結合。舞臺美術中，初有繪畫支派的背景畫；舞臺採光術和劇場理髮師的作業爲應用藝術；衣裳和室內的裝飾爲美術工藝。此外，美術工藝與應用藝術之間尙加入諸種的技藝。演劇，在哈特曼是戲曲與劇術及背景畫的合三藝術；而孚爾克特即爲劇術與舞臺美術的合二藝術。前者，戲曲是在劇術之外；而後者，戲曲是在劇術之內。換言之，他認從戲曲而來的劇術是可以獨立的，是不能離戲曲而存在的東西。

這種見解，在雪司雷爾 (Schäfer) (藝術的體系) 的抽象說明，以爲演劇乃有生氣的藝術，是關於戲曲必然的要求。而這種要素有二種：依戲曲性格表現之行爲實現，即爲戲曲；行爲上移動的地方及歷史的基礎之實現，即爲舞臺裝置。日本坪內博士 (劇壇之最近十年中的演藝與演劇)

的具體定義，以爲演劇係二人以上的對話，而科白均極自然，且使腳色對於某種事件起了和讀小說同樣的感興；使人與人形因了那人物而假裝地且言且動的實現出來。萊森（Lessing）以後的演劇評家，有名的盧德新支爾（Roetscher）（演劇的表現藝術）的美學解釋，以爲演劇是實體化於藝術的戲曲，爲具象於精神的戲曲形態，而給與血和肉爲目的。指示反對戲曲是舞臺的表現。而演劇爲豫想的戲曲，戲曲發展於我們之前全是基於各個人物。因了這人物的相互作用，爲表出全體詩的觀念。故劇術爲自由空想的創造性格，有詩人的意嚮表現於藝術的任務。因了空想，爲空想而作戲曲的性格，而給與官能的明瞭與生氣，所以演劇云者乃爲戲曲創造法的肉體。而我們演諸視覺與聽覺世界的戲曲，是有文學的極濃密和極強烈的空想底官能性，這可斷定是演劇的目的。