

大 學 叢 書

現 代 美 學

劉 文 潭 著

臺 灣 商 務 印 書 館 發 行

大學叢書

現代美學

劉文潭著

臺灣商務印書館發行

(本書爲私立東海大學教員研究成果之一)

〇五三一

中華民國五十六年七月初版
中華民國七十五年六月十版

大學叢書
現代美學 一冊

基本定價三元正

著者 劉 文 潭

發行人 朱 建 民

印刷所及

臺北市重慶南路一段三十七號
臺灣商務印書館股份有限公司

登記證：局版臺業字第〇八三六號

序 論

雖然，據於一般藝術史的記載（註一）我們可知：遠在史前時期的舊石器時代（The palaeolithic），最早的藝術品便已經出現在世界上的某些角落。如果藝術史的記載是信而不謬的話，那末，即使採取最保守的估計，人類從事於藝術的活動，自古迄今，至少已經有三千五百年之久了。

但是，藝術史的知識却不能終止人們對於「究竟什麼是藝術？」這個問題的論究；事實上，人們對於這個問題的討論，也已經有不下兩千五百年的歷史了。（註二）

概略地說來，由於人們感受到這個問題，正視這個問題，並追究這個問題的結果，一方面使得藝術的活動變成了一種具有目的性的價值活動；而另一方面，藝術的發展和演變，與人們對於這個問題所持有的見解，交互牽引，彼此激盪，藝術因而益增其內涵；人們因而益增對於藝術的認識與了解。時至今日，不僅表現各種不同的形式與風格的藝術，形成了空前的盛況，同時表現各種不同的見解與主張的理論，也蔚成了罕見的大觀。面對着如此空前的盛況與如此罕見的大觀，難怪像文吐瑞（Lionello Venturi）那樣充滿着睿智與卓識的學者，也不禁會語重心長地說：「藝術乃是一種人類的活動，由於每一種人類活動都是極其複雜的，所以就事論事，我們不能為藝術找到現成的定義也就無足為奇了。」（註三）

希臘大哲蘇格拉底（Socrates）曾經明白的表示過，人類智慧的極致，乃是在於了解自己「一無所知」，由此見得，真正的智慧，總是與某種程度的謙虛相關連的。（註四）

鑒於上述事實，由是我們認為：在現存的各派美學理論之中，沒有一種能够足以單獨包攬藝術的定義，它們的價值，誠如威茨 (Morris Weitz) 所指出，全在它們採取定義的形式以提高我們的警覺，俾使我們的注意力及於那些被我們所忽略之藝術的要素和特性。(註五) 照這樣看來，各派美學理論在本質上不應是彼此排斥，而當是相輔共成的。透過了它們的推介，我們一方面可以更加明白，在藝術中究竟應該欣賞些什麼，應該如何去欣賞；另一方面，我們又可以不致局於一家之言，囿於一察之見。而能集衆說之長，去衆說之短，切實把握藝術之創造的特性，從而產生同情的了解，增進美感的經驗，領會人生的價值。

我們之所以認為美學的知識，能够幫助我們去把握被藝術家體現在他們的作品中的價值，本不是沒有原因的，如就價值學 (Axiology) 的觀點來看，舉凡人生的活動，可說無一不與價值相關(註六)，但是在諸多價值活動之中，由於藝術的活動直接關係於價值，所以二者間的關係也最為密切。關於這一點，許多學識淵博的學者，也都深以為然；例如：懷德海 (Alfred North Whitehead) 便認為，在藝術品中「具體的事實被如此安排來引起對於某些特殊價值的注意，這些價值，乃是透過了這些具體的事實纔得實現的……藝術的習性，乃是享受生動的價值底習性。」而瑞德 (Louis Arnaud Reid) 也認為藝術品在於體現「值得品味和享受的價值。」他並且還認為：「偉大的藝術意即對於偉大的價值之激賞。」此外，如摩瑞斯 (Charles Morris) 和閔斯特堡 (Hugo Münsterberg) 也都持着類似的看法，前者曾說：「藝術乃是用來傳達價值的語言。」而後者則說：「科學家志在發現定律，而藝術家旨在追求價值；科學家所要解釋的正是藝術家所要欣賞的。」

何以我們和這末許多的學者都要認定藝術的活動直接與價值相關呢？事實極其明顯，理由也十分簡

單，藝術家創作他的作品，他不是在於紀錄或描寫純粹客觀的事實，而是在於表現那些認為值得他表現的事物。這也即是說，藝術品乃是藝術家所作之價值的肯定，或為藝術家所懷之理想的投影。

既然藝術品是在於體現藝術家所激賞的價值，那末究竟甚麼是藝術家所激賞的價值呢？我們又從何而把握得到藝術品所體現的價值呢？確實，這都是不容輕易置答的問題，然而，這也都是必須置答的問題。據我們看，各派美學家無論對藝術作何詮釋，追根究底，無不是在求解答這兩個基本的問題。其實，我們之所以要研習美學，而美學之所以值得我們悉心研究，也未始不是為了這個緣故。

由於我們對各派美學所擔當的任務與所發揮的功効採取如上的看法，為了對它們求得同情的了解的緣故，於是在詳究各派美學之際，我們分別直接以各派代表者的的主要論著為討論的根據。（註七）雖然，為了明瞭各派論說的特色與限制我們不得不採取一個客觀的立場，確立一個超然的觀點，俾得對它們作一些必要的建設性的批評；但是，我們充分地意識到，我們必須首先認清各派學說的真面目，體得各派學說的真精神，而後始能達到此目的。唯其如此，我們務期不以先入為主的成見所構成的智障，去封鎖任何一條可以通達藝術王國的途徑。

我們於前文業已指出，時至今日，詮釋藝術的學說，派別林立，蔚為大觀，如果我們本於「捨異求同」的法則去究其所以，則我們不難看出一個大概，各派美學詮釋藝術的着眼點，不外乎：

- (1) 藝術家底創造活動 (The Creative Activity of the Artist) ..
- (2) 藝術品 (The Work of Art) ..
- (3) 非藝術家的大眾，對於前列兩項所生的感應，也即是所謂的藝術的欣賞與批評 (Art Appreciation and Art Criticism) 。

其實，據上列三個觀點所見及的，正是藝術所顯現的三個主要的方面。如果藝術是一塊須要照明的園地的話，那末各派美學的理論，就好比是分佈在三個適當的角落上的照明燈。分開來看，雖然都是一燈孤懸，但在合攏來看，却未始不是交互輝映，彼此照應的。這雖是一個比喻，但我們却盼望它能成為本書之內容與編排的寫照。

美學(Aesthetics)在於西方，向為哲學底一支，自鮑姆伽登(Alexander Gottlieb Baumgarten 1714-62)於一七五〇年為其定名以來，名有專指，學有專攻，系統之著，幾可以汗牛充棟；反顧我國，自來雖不乏美學的思想，但多屬支離瑣碎的談片，系統之著，幾可謂無(註八)時至今日，國人專攻美學者百無其一，介紹西方美學之論著，也少如鳳毛麟角；翔實精闢之著，幾不可見(註九)。筆者於在學期間，對美學即情有所鐘。甫一離校，復從事於美感教育。於此期間，筆者因興趣所使，教職所差，乃集中心力，攻讀美學。光陰荏苒，五年於茲，益感美學教育之推廣，美學思想之移植，實為刻不容緩之急務，乃着手撰寫本書。筆者撰寫本書，雖已竭盡心力，念茲在茲，唯因須待研索者多，足資借鏡者少，加以筆者才學疏淺，訛誤不周之處，自知難免。惠而教之，是賴賢哲。

中華民國五十六年元月八日劉文津序於東海大學寓所

註一：例如著名的法國藝術史家 Germain Bazin 所著的 A History of Art 其書名下的副標題即為：From prehistoric Times to the present，再如美學的名學者 H. W. Janson 所著的 History of Art 其第一部也是自史前時期講起。

註二：著名的美學史如 Bernard Bosanquet 所著的 A History of Aesthetics，以及 Gilbert 與 Kuhn 合著的 A History of Aesthetics，均認為美學的思想發端於西元前五世紀的古希臘。

註三：此話引自其名著「繪畫與畫家」(Painting and Painters)之結論。見該書第二三五面。

註四：我國孔子也嘗謂：「吾有知乎哉？無知也。有鄙夫問於我，空空如也。」

註五：威茨的此項見解，發表在他著名的論文 *The Role of Theory in Aesthetics* 之中。

註六：此項見解，可參證唐君毅先生著哲學概論第四部之第八章。一一八二至一一八三面。

註七：本書末章因涉及範圍過廣，非筆者當前學力所能勝任，故該章所含資料，係間接取材於 Jerome Stolnitz 所著 *Aesthetics and Philosophy of Art Criticism* 一書之第六部，資料出處均按照該書原註於章末註出；其餘各章，則因範圍有限，所含資料，均係筆者直接引於各家原著，筆者係採取夾敘方式將資料出處於各章本文中交待清楚，故除於書末開列參考書目外，各章之末不再加註。

註八：試觀中國歷代畫論，可知此為不爭之實。

註九：我國學者介紹西方美學之論著，僅朱光潛先生所著「文藝心理學」一書，為傳頌一時之名著。然以今日之眼光視之，該書所顯之美中不足之處亦頗不少；諸如：取材過於偏狹，許多重要的美學理論，應談不談，是為缺點之一；所談理論，均經變造，與立論者的原意多所不符，是為缺點之二；遍觀全書，既缺乏系統之編排，復缺少客觀之理路，一至五章貌似融貫，實為恣意揉合之結果，五章以後即顯零散，是為缺點之三；攻研美學，哲學之素養實為不可或缺之必要條件，而該書著者，既缺乏哲學之素養，對美學不離哲學之事實，且矯情忽視，（見其「告讀者」首段之自白），其論學之基本態度如此，故對各家理論，皆作「想當然耳」之看法，對其奧妙既無所窺，對其限制也無所見，是為缺點之四。

第一部

藝術的創造過程

目 錄

第一部 藝術的創造過程

第一章 藝術與遊戲	一
第二章 藝術與美感	一三
第三章 藝術與情感	二六
第四章 藝術與直覺	四二
第五章 藝術與慾望	七一

第二部 藝術品

第六章 藝術與媒材	九五
第七章 藝術與形式	一二三
第八章 藝術與表現	一五七

第三部 藝術的欣賞與批評

第九章 審美的態度(一)感情的移入與抽離	一八七
第十章 審美的態度(二)美底孤立	二一五
第十一章 審美的態度(三)心理的距離	二三八
第十二章 藝術與藝術批評	二六八

附錄：

一、藝術的本質·····	二九七
二、從叔本華之藝術論的分析，透視其悲觀主義之義蘊·····	三一八
三、馬蒂斯的畫論·····	三三三
四、藝術批評底性質與標準·····	三四三

第一章 藝術與遊戲

在美學的領域中，藝術與自然的關係乃是一個久經討論的課題。在西方的美學史上，對於這個課題的研究，有兩派思想最具影響力：一派是出自柏拉圖（Plato 428-348 B.C.）和亞里士多德（Aristotle 384-322 B.C.）的模仿說（The Theory of Imitation）。一派是出自柯爾瑞基（Samuel Taylor Coleridge 1772-1834）及其他浪漫主義者的想像說（The Theory of Imagination）。前者強調藝術中認知和寫實的元素，而後者則着重情感與想像的因素。本章所討論的遊戲說，則有綜合上述兩派思想的趨向，因為依照此說的解釋，藝術同時含有模倣與想像兩種成分。

如果追溯根源，可知藝術的遊戲說（The Theory of Artistic Play）乃是康德（Immanuel Kant 1724-1804）所提示出來的。光大此說的人，則是德國大詩人希拉（Friedrich Schiller 1759-1805）。在「論人之美感教育的書翰（Letters on the Esthetic Education of Man, 1795）中，希拉堅持，過剩的精力，乃是遊戲與藝術之共同的根源。例如：如果獅子沒有饑餓或發狂，那麼即使獅子吼，也是以遊戲的方式發洩牠那過剩的精力。同樣地，人也藉着想像來享受那天生的能力與自由。他像這樣做，即使一無所獲也無所謂，只不過審美的遊戲需要秩序和節制就是了。在審美的遊戲中，人類之審美的趣味領導著自發的心像，由是，藝術乃是趣味加諸遊戲之想像活動的形式。在所有的高級的遊戲中，衝動和規律是融合無間的，人性中的理性、想像及感覺和諧一致。據此，希拉方能說：「人唯有在遊戲（取其充分的意義）中方能算人，也唯有當他遊戲之時，他纔能成爲一個完全的人」。

在他最後兩篇書翰中，他主張藝術家所關涉的，乃是與尋常之實在相對的假相（Schein）。依據這個

線索，德國杜賓根大學（the University of Tübingen）的藝術史家朗格（Konrad Lange 1855-1921），在他的兩大卷的巨著「藝術底本質」（Das Wesen der Kunst 1901）中，展開了如下之饒有興味的理論，在如下的討論中，朗格一貫的主張乃是：遊戲是孩提時代的藝術，而藝術是形式成熟的遊戲。

據朗格看來，無論是遊戲或是藝術，其中都包含着假想（Illusion）。由此看來，藝術也本是假想遊戲的一種形態。凡是建立於假想之上的遊戲，其樂也必來自假想，所以這種遊戲的特徵，乃是在於遊戲者有假裝扮演某種角色的自覺。這即是說，他想像他自己是他自己本來所不是的東西；去做他本來所沒有做過的事情，感受他本來所沒有感受過的經驗。例如：孩子們最愛玩的遊戲，便是裝扮動物。舉凡鷄鳴、狗吠、牛叫、馬嘶、龜爬、兔跳、鹿躍、虎奔……等等，他們幾乎無一不學。而且他們學鷄鳴的時候，他們便自命為鷄；學狗吠的時候，便自認為狗。如果旁觀者直呼其名，將會使他們懊惱厭恨，頓起反感。由此可見，這本是一種有意自欺（The conscious self-deception）底行為。

當然，除非孩子們對動物發生興趣，否則裝扮動物的遊戲是玩不起來的。由此看來，經驗的內容似乎對遊戲具有決定性的影響。不過我們進一步來看，由於遊戲所含的樂趣並非由經驗的內容所引起，所以內容在遊戲之中實無關緊要。遊戲之所以能够產生樂趣，乃是因為其中包含着想像的緣故。例如：孩子們在裝扮動物的遊戲中，最愛玩打獵的遊戲，參與遊戲的雙方，一方當獵人，一方裝野獸，獵人開槍追趕，野獸奔逃傷亡，當什麼便裝什麼。這自心理學的觀點看來，其中顯然包含着「有意自欺」的成分，因為雙方都明知他們實際上並非他們所裝扮的角色。我們也由此可知，經驗的內容並非產生樂趣的決定因素。因為在遊戲之中，被殺的動物和捕殺的獵人，都獲得了同樣的樂趣：驚恐、受傷、死亡……等

想像的經驗，其所以能够產生樂趣，因為它同於藝術的假想。其中所含的樂趣，完全在於想像中的事物。再如：打仗的遊戲也純粹是一種假想的遊戲，一種自欺的行爲。敵對雙方的敵對情緒是假想的而非真實的，這一點，可自遊戲一了，雙方立即融洽如故，便可明瞭。遊戲中之打鬥，雙方出手也都各知輕重，無意真正傷害對方，因為彼此都十分明白，如果弄假成真，勢必會鬧出亂子，遊戲之樂也必因之一掃而空。再說遊戲之樂也不全靠結果來決定，因為勝利者固然開心，失敗者也不必不高興，否則弱小的孩子必不會參加打仗的遊戲了。

如果參與真正的打鬥和戰爭，便只能產生恐懼不安的心情了，古代羅馬的格鬥和現代西班牙的鬪牛既算不得是遊戲，又算不上是藝術，因為虛構性是遊戲與藝術底通性。

假想的遊戲中也包含着愛情的遊戲（The love games），許多美學家在追溯美感的根源時，都歸結到隱匿的性本能，但這是錯誤的，因為藝術包含着一切在人生中所分真實角色的情感，而愛情只不過是其中的一種而已。

性慾的痕跡，自人類學的觀點看來，常與競技或比武的遊戲相混。原始人比武獲勝的最高獎品不是別的，乃是女人。而英雄衛冠一怒爲紅顏的故事，由古至今，無處不有。競技者常因有美女旁觀而勇氣倍增。不過，真正愛情的遊戲只能在性已成熟的男女之間產生，因為他們的性的本能，已經達到了藉遊戲以創造假想之滿足機會的強度。如果一但男子認真去追求一個女子，或一個女子居心去引誘一個男子，那就談不上是在作遊戲了。只有當男女雙方假意調情，全無真心之時，纔算得上是在作愛情的遊戲。雙方都假想與對方同浴愛河，而實際上又並非如此。

假想的愛情遊戲，助長了好些種遊戲。其一爲舞蹈。不必說，舞蹈中是參雜着愛情的。不過，就一

般而言，女人多半是爲舞蹈而舞蹈，而男人則多半是爲女人而舞蹈。也許正是爲了這個緣故，纔能使舞蹈成爲一種藝術。其另一爲抒情詩。在大多數的抒情詩中，都涉及愛情，欣慕與被棄。無疑地，當愛情的本能不能獲得直接的滿足時，便可能昇華而成抒情的表現，其中必有異性出現於詩人想像之中以爲情感的寄託。所以從心理學的觀點看來，抒情詩可以算得上是一種精緻的愛情戲遊。

戲劇如就愛情的各方面看來，也無殊於抒情詩。因爲在戲劇上演之際，無論是演員或觀衆，都常常委身於愛情底假想。掙扎與愛情，勝利與毀滅，形成了悲劇之主要的內容。究其根源，乃是由於人們都有一種想要體驗一下強大激烈之情感的需要。這種需要，往往是實際的人生所不能立時加以滿足的，要不然人生即悲劇：生、老、病、死的痛苦難道還不够人受的吗？又何需觀賞悲劇呢？

除了行獵、戰爭與愛情的遊戲之外，在假想的遊戲之中，還包含一類戲劇化的遊戲(The dramatic games)。這種遊戲完全在於遊戲者具有扮演角色的意識。例如：孩子們多愛穿戴成人的衣帽，模倣成人的舉止，當其時也，儼然以他們父母的姿態出現。再如學士兵、當媒姆、扮新娘……所作所爲，無一與他們實際年齡的經驗相應。他們藉着平日對於成人之生活方式的觀察，悉心模倣，提早體驗其未來的經驗，在想像中，領略「似是而非」的樂趣。這與戲劇的藝術，已有異曲同工之妙；加之孩子們今天扮新郎，明天扮牛馬，全然不以爲意，這種事實，更加顯出了戲劇底特質：如前所述，戲劇的產生，全在滿足人們要求體驗超出其個人命運之外的經驗。

與戲劇化的遊戲密切相關的另一種假想的遊戲，乃是造形的遊戲(The plastic games)。這類遊戲的產生，是出於孩子們要爲他們的假想，找到一個具體的依托。例如：孩子們常把長凳當火車，小椅當汽車，木盆當輪船……。無論什麼東西都能被他們當作遊戲的道具。儘管實際的東西和他們假想的東西

在實際性質上有着顯然的差異，可是也正是爲了這個緣故，使他們的想像力有機會發揮到極致。除了隨意挪用的東西之外，再加上各種玩具。當孩子們玩玩具時，他也同樣在作有意的自欺，因爲他們明知，具體而微的玩具，並不即是實物。

有時，不同類的遊戲也往往被孩子們混爲一氣。玩具不僅被孩子們所觀賞，同時更被孩子們所處置。洋娃娃常被孩子們所哄抱，即連穿衣、吃飯、洗澡、睡覺，也被孩子們悉心照料；動物玩具，常被孩子們用來拉車；房屋玩具，常被孩子們用來建設城市……；凡此種種均可見造形的遊戲和戲劇化的遊戲是合而不分的。由此，我們可以窺知造形遊戲與造形藝術的主要區分。雕像只是安然固着在底座之上，它不容手去摸觸，只容眼去觀賞，它乃是無所爲之審美的對象。由於它超越了一切現實的利害，所以比起造形的遊戲來，畢竟是要高出一籌。

看畫的遊戲 (The play of looking at pictures) 也是孩子們極感興趣的一種假感的遊戲。因爲當他們翻看畫頁或以手指畫之際，他們便明知出現於圖畫之中的事物都是假的。他們對於看畫的遊戲所以能保持這樣強烈而持久的興趣，一方面固是由於他們藉此而大開眼界，廣增見識：一九〇一年之頃，柏林各公立小學做過一項統計，結果是：有百分之五十三的小學生從來沒有見過蝸牛；百分之五十九的小學生從來未曾見過麥田；百分之七十的小學未曾見過日出，百分之七十五的小學生從未見過活鬼，百分之九十八的小學生從未見過河流。可想而知地，這些小學生在畫頁裡發現到他們從未見過的事物時，當會感到何等新奇了；另一方面，孩子們又可見畫思物，產生自由的聯想，形成美感的經驗。

於此我們可以留意到一件饒有興味的事。如果我們做一種十分便於實施的實驗，這種實驗的作用是在取消干擾產生假想的因素，而直接產生實際的幻覺。例如，坊間常出現一種活動的連環畫冊，孩子們

只需一手持書，一手使書頁快速翻動，書中所畫所畫的事物，便會顯出連續的活動。這種爲了討好孩子們的設計，多半只收到了相反的效果，多數的孩子會很快的對這種畫冊感到厭膩而失掉翻看的興趣。因爲在孩子們學習看圖的過程中，逐漸習慣於圖畫的扁平和平靜。久而久之，他們早就把這種阻礙假想的因素視爲當然了，而他們在看圖時所感受到之最大的樂趣，即在於他們全靠他們自己的假想力，去破除這些阻止假想的障礙。剷除了他們這種自由創造的機會，便等於扼殺掉他們產生樂趣的根本理由，弄巧成拙，竟是何等愚蠢的事！

孩子們除了愛看圖畫之外，也愛畫畫，所以畫畫的遊戲(The play of drawing)也是孩子們所喜愛的。孩子們開始畫畫時，只是任意塗抹，不求形似。於此階段，他所以能够從中取樂，完全於由於他自己意識到自己是作者；到了相當大的年齡，他便有意以線條和輪廓表現事物了，由是又加入了有意自欺的成分，因爲他知道他所畫的事物並非真實的事物。

看畫的遊戲常與講故事的遊戲(The play of telling stories)相關，前者可以視同繪畫欣賞的初步，而後者則可視爲創作史詩的準備。於此情況之下，假想底強度也同樣成爲樂在其中的條件。只不過於此情況之下，有意的自欺乃是逐步發展出來的。幼稚天真的孩子們，每聽一個故事，無論故事中包含的人物如何，情節如何，他們都一概全心全意地聽，彷彿身歷其境而相信果有其事，眞有其人。在這個階段，他們簡直難以設想，生動逼眞的故事僅是爲了娛樂而虛構的。一旦當他從年齡較大的孩子們的口中聽取了眞象，起初不免感到若有所失，因爲他們原本是如此之當眞，以致於他們的心情，隨着故事的開展，情節的演變，產生時喜時憂的轉變。不過這個階段他們是不會長久停滯的，他們慢慢的接受了事實，同時，甘願以有意的自欺的態度去聽人講故事了。至此他們纔真正算是領會到純粹欣賞的樂趣。這