

藝術道論

談美



藝術道論



談美

國家圖書館出版品預行編目資料

藝術導論 / 黃椿昇著, -- 初版, -- 臺北縣五股鄉: 全威圖書, 民 90

面: 公分

參考書目: 面

ISBN 978-986-7953-01-8 (平裝)

1. 藝術 - 論文, 講詞等

907

90012306

藝術導論—美談(書號: 707012)

中華民國 97 年 9 月 16 日初版五刷

著者: 黃 椿 昇

發行人: 楊 明 德

出版者: 全 威 圖 書 有 限 公 司

電 話: (02)22900319 郵撥: 16750860

住 址: 台北縣五股工業區五工三路116巷3號

登 記 證: 行政院新聞局局版臺業字第5361號

網 址: www.gau-lih.com.tw

有著作權·翻印必究

定價: 485 元整

ISBN: 978-986-7953-01-8

版權申明

本圖片及文字資料因作為教育推廣之用而作整理, 所引用圖片其版權均屬原作者或收藏博物館所有; 若有不當引用之處, 煩請撥冗告之, 特此申謝!



把這本書獻給天底下所有追求美的人…

談美—讓生命永遠與美作伴

教了幾年的『藝術』，我總是不時的問自己一個問題：「這樣的學科要給同學的是什麼？」「給同學豐富的知識，還是對於『藝術』的更深了解，抑或是對生活的一點點感動……」特別是當課程遭遇挫折時，內心的無奈與沮喪更是無可言喻；我不禁問著：是自己無知的理想或只是自己固執的掙扎……。記得，在一次藝術活動的開幕中，有位長官致詞說：「專業科目是『花』，通識科目是『葉』；紅花也須綠葉相襯才會更加豔麗」；在台下的我卻深深地認為也許「專業科目是『水』，而通識科目是『容器』；沒有了容器，恐怕有水也無以享用之；且容器中的水有飲盡的時候，『容器』卻有容下更多水的可能……。」

無論如何，面對『藝術』我們須要更多對生命的諒解和付出吧！而對於這盡力卻未善盡人意的藝術課程時，我僅懷著這樣一份喜悅與感激的心情，希望這藝術課程能給同學們在未來的生活上能有多一點的充實與滿足。其實，『藝術』不應是一門可以由別人評分的學科；而應是一項永不止息的希望工程……。『藝術』應是一位可以永遠陪伴各位一輩子，隨時與各位分享喜悅、快樂；解除一些煩憂的好朋友。更希望假如你們願意，自己可以是一位等著你們隨時來泡茶、聊天、分享美的經驗的朋友……。或是，在任何時候，你們還有些什麼小故事願意與我分享……。

這裡，我希望與大家分享自己一些粗淺的想法，並堅持每一個篇幅都由自己美編完稿，希望能更完整的表達這樣的理念；更希望自己一些粗淺的想法能隨時獲得先進們的指教，使得與大家共同分享美的經驗與理念可以更為完整……。

最後，請容許我再次的叮嚀—『讓生命永遠與美作伴』。更別忘了，在這地球的某一個角落，永遠會有一盞燈、一個煮著好茶的朋友；等著你來聊天、泡茶、分享美的經驗……。最後，僅祝福著所有的愛好『藝術』的朋友都是自己生命中永遠的『維那斯』……。

黃椿昇



目錄

談美—讓生命永遠與美作伴

藝術的源起 01-17

- 藝術的定義 2
- 藝術的分類 4
- 藝術的起源 5
- 遊戲衝動說 6
- 模仿衝動說 8
- 自我表現衝動說 10
- 宗教說 12
- 勞動說 14
- 裝飾說 16

西洋美術

神祕的古代王國 18-39

- 史前美術 18
- 美索布達米亞 20
- 埃及美術 24
- 希臘美術 30
- 羅馬美術 36

中世紀的祈禱 40-45

- 初期基督教美術 40
- 拜占庭美術 41
- 大朝聖的羅馬式美術 42
- 高聳入雲的哥德式教堂 44

文藝復興的再生 46-71

- 初期文藝復興 46
- 藝術的黎明花都翡冷翠 48
- 佛羅倫斯文藝復興 50

義大利的文藝復興巔峰—

- 達文西 52
- 米開蘭基羅 56
- 拉斐爾 60
- 油彩畫的王國—威尼斯派 62
- 法蘭德斯文藝復興 64
- 日耳曼文藝復興 68
- 矯飾主義 70

君權神授的巴洛克 72-89

- 君權神授的巴洛克式建築 72
- 義大利巴洛克風格 74
- 西班牙巴洛克風格 76
- 法蘭德斯巴洛克風格 78
- 十七世紀尼德蘭畫派 80
- 十七世紀小荷蘭畫派 82
- 十七世紀法國古典主義 84
- 法國寫實主義 86
- 英國的繪畫 87
- 法國洛可可風格 88

新古典與浪漫 90-103

- 法國新古典主義 90
- 浪漫主義運動 94
- 法國巴比松畫派 98
- 英國自然主義 100
- 法國寫實主義 102

光與色彩的印象派 104-127

- 光與色彩的交響曲 104
- 印象·日出 106
- 法國印象派畫家 108
- 美國的印象派 112
- 新印象主義 114
- 法國後印象主義—
塞尚 116



高更 118
梵谷 120
象徵主義 122
拉菲爾前派及唯美主義 124
樸素派 125
羅丹與卡密兒 126

新藝術的表現 128-143

被野獸包圍的唐那太羅 128
世紀天才—畢卡索 130
立體主義 132
法國機械主義 134
義大利未來主義 135
新造形主義 136
抽象藝術的幻想 138
德國表現主義 140
巴黎畫派 142

現代藝術是個玩笑？ 144-155

達達·杜象 144
達達主義 146
超現實主義 148
抽象表現主義 152
行動繪畫 154

百花爭鳴的當代藝術 156-177

現代雕塑 156
動力藝術 158
現代建築 160
歐洲的具象繪畫 162
英國普普藝術 164
美國普普藝術 166
歐普藝術 168
低限藝術 170
構成主義 171
美國後繪畫抽象 172



觀念藝術 173
環境藝術 174
地景藝術 175
照相寫實主義 176
影像藝術 177

中國美術

東方的生活品味 178-189

樸拙與細緻的陶瓷 178
秦朝兵馬俑 179
隋唐的瓷器 180
宋元的名窯 181
明清的瓷器 182
溫潤的玉器 184
渾厚的銅器 186

生命的思索與追尋 190-225

具象的意念—文字 190
秦漢魏晉的南帖北碑 192
書聖—王羲之 194
隋唐五代的楷書時代 195
水墨畫的濫觴 198
隋唐五代的山水畫發展 200
北宋山水畫 202
南宋山水畫 206
五代兩宋的花鳥畫 210
宋代的書法 212
元代文人畫 214
明代吳門畫派 218
明代畫院書畫 220
華亭派—董其昌 221
清代的四王與四僧 222
清代的書道中興 224



臺灣美術

台灣美術思想起 226-247

日治時期的美術 228

台灣西洋繪畫的發展 230

台灣的美術運動 232

現代藝術的萌芽 234-241

戰後初期台灣美術 234

西風東漸的美國時代 236

五月與東方的現代激情 238

鄉土與樸素藝術的薪傳 240

多元的現代美學 242-247

美術館的年代 243

解嚴後的現象 244

兩岸文化交流的影響 245

公共藝術與新世紀的迎接 246

藝術與人生 248-261

舞蹈—獨特的肢體語言 248

築夢的音樂劇 250

電影傳奇 256

參考書目 262-265



世界博物館之旅

大英博物館(The British Museum, London) 22
<http://www.british-museum.ac.uk/>

開羅埃及博物館(Egyptian Museum, Cairo) 29
<http://www.powerup.com.au/~ancient/museum.htm>

佛羅倫斯烏菲茲美術館(Uffizi Museum, Florence) 51
<http://www.uffizi.firenze.it/>

羅馬梵諦岡博物館(The Vatican Museums, Roma) 55
<http://www.vatican.va/museums/index.html>

倫敦國家美術館(The National Gallery, London) 69
<http://www.nationalgallery.org.uk/>

法國羅浮宮美術館(Musée du Louvre, Paris) 95
<http://mistral.culture.fr/louvre/>

紐約大都會博物館
(Metropolitan Museum of Art, N.Y.) 113
<http://www.metmuseum.org/>

奧塞美術館奧塞美術館(Musée d'Orsay, Paris) 119
<http://www.musee-orsay.fr/>

西班牙馬德里普拉多美術(Prado Museum, Madrid) 133
<http://museoprado.mcu.es/prado/html/ihome.html>

巴黎龐畢度藝術中心(Pompidou Museum, Paris) 157
<http://www.cnac-gp.fr/>

紐約市現代藝術館(Museum of Modern Art N.Y.) 159
<http://www.moma.org/>

紐約古根漢美術館(Guggenheim Museum, New York) 175
<http://www.guggenheim.org/>

台北國立故宮博物院 185
<http://www.npm.gov.tw/>

台北市立美術館 243
<http://www.tfam.gov.tw/>

國立臺灣美術館
<http://www.tmoa.gov.tw/>

奇美博物館
<http://www.chimei.com.tw/>

藝術的源起



藝術中唯一不變的事情，就是它永遠會改變。

藝術的定義

藝術是人類生活的證據，它是從人們所有活動過程中產生出來的。我們居住在經過設計規劃的環境，穿著流行的服飾，吃著精緻的菜餚，開著流線形的車子，甚至在充滿公共藝術與彩繪作品的捷運站中穿梭。藝術對我們的感覺是既親近，卻又陌生；但若是要我們說出「藝術」是什麼？我們似乎又不能清楚的說出「藝術」的定義。



承諾 台北市中山北路 大同公司前 公共藝術

「藝術」的意涵到底是什麼？在春

2 秋戰國時期，便有所謂的「六藝」，「六藝」指的是「禮、樂、射、御、書、數」六項。就「藝」字來看，指的是與農業有關的活動或技術。但這與我們現今所習慣提到的「藝術」(Art)一詞是有些不一樣的。藝術「Art」的英文源自於古希臘的拉丁文「Ars」，原本的涵義與「技術」有關，它泛指人們經長期訓練後而掌握的某種技巧，而掌握這些較純熟技術的人就可以稱之為「藝術家」。因此，在早期舉凡各種生產、製造的「技術」活動，都可以稱之為「藝術」。

古希臘時期就曾把藝術活動分為「通俗藝術(Vulgars Arts)」與「自由藝術(Liberal Arts)」，「通俗」指的是技術性較高的勞力活動，如耕作、織衣或釀酒等；「自由」指的是涉及心靈層次較高的理性思維活動，如文學、音樂、天文科學等。事實上，早期藝術家與工匠的地位是非常類似的，在中世紀(Middle Age)的詞彙中，「藝術」的本義仍指的是工匠的製作活動。這種情形一直到文藝復興時期(Renaissance)，提倡以「人」為本的概念時，才突破了這樣的藩籬。而今日「藝術」一詞的主要意涵，則是在十八世紀時，經由於一些藝術家和學者的提倡，開始強調以審美為目的的藝術創作活動。

所以今日的看法，「藝術」應該還有包含有更多的內涵。在此之前，「藝術」大都被看成是「畫家或雕刻家所創造的東西」。除此之外，藝術也被看成是具有特殊意義的事物。美國學院辭典對藝術定義是：「藝術是美的、令人心動的、具不平凡意義的表現、產物與品質。藝術品是觀念和經驗的美感表現，透過人類的技術，用素材表現出一定的形式。當那些素材或媒介物在我們的生活中提供理解和樂趣時，我們便能經驗到藝術品了」。

至於藝術是否還有更多的可能呢？俄國的哲學家兼文學家里奧·托爾斯泰(Leo Tolstoy)認為：「藝術是一種人的活動。一個人有意識的藉由某種外在符號(External Signs)，將他所親身經歷的情感傳達給別人，使他人受到感染，並且也經驗到這些情感」。唯物主義論者則



二二八紀念碑 台北市 二二八紀念公園

主張藝術是一種意識型態，是「實際存在之社會生活的反應」。從人類學的觀點來看，藝術則是「兼具象徵意涵與審美價值的活動」。符號學大師蘇珊·朗格(Susanne K. Langer)便直接的認為「藝術是人類情感的符號」；她將「藝術」定義為：「藝術是指創造能象徵人類情感的形式。」

另外，在哲學領域中，哲學家也提出了不同的見解：柏拉圖、亞里斯多德認為：「藝術即模仿」；中世紀時期則有：「藝術是禮儀最高貴的婢女」的說法；黑格爾提出了：「藝術是理念的感性顯現」；克羅齊則認為：「藝術即直覺」；經驗學者杜威則說：「藝術即經驗」；海德格更直接說出了：「藝術是真理的開顯」…。托爾斯泰也不甘示弱的說：「藝術是感情移情的傳達方法，喚醒了人們可以經驗的感情，為了轉述相同的情感，使用線條、色彩、音樂或文字等形式，這便是藝術活動」。野獸派大師馬諦斯則指稱藝術

是「創造活動的本性」…。

從歷史的脈絡、各領域的觀點來看，其實要找出一個放諸四海皆準的定義是有困難的，因為藝術似乎無法跨過範疇的差異來解釋；而且，所有的邏輯語言並不能完全說明純粹的感知世界。因此，除了可以透過藝術的起源著手外，綜觀歷來各個學派的解釋與認知，也許我們可以給予對「藝術」的定義是「藝術是一種人為的活動，它能夠傳達作者的感，具有象徵和審美的意涵，並能夠感動他人，使他人產生共鳴。」

不過，「藝術」真的須要定義嗎？羅馬詩人荷瑞斯(Horace)的定義是：「知道一千件藝術作品，就是知道一千件詐騙。」其實，一些主張藝術即經驗的學者將告訴你，藝術就像它自己一樣，無須定義，無需了解就能使人樂在其中。當一九一七年，杜象把尿盆搬到美術館而成為「噴泉」的作品時，那些曾是生活中的實用品，失去我們原有的實用功能後，就有可能被擺在博物館內被稱之為「藝術品」。我想，假使你曾經歷過一些生命中使你感動的事物，並且願意把這些經驗分享給其他人，那麼你就是可以是藝術家了。

藝術的分類

其實，要談藝術的來源並不容易，最主要的是因為藝術活動的種類非常多，分類也很複雜。若是單純從「感官知覺」的接受來分類，可分為「聽覺藝術」或「視覺藝術」等。若是從「歷史背景」來區分類，則可分為是「古典藝術」或是「現代藝術」。若依照「作品形式」分類，便可分為「造型藝術」或「敘事藝術」等等。



台北市博愛路口 台北郵局前 承恩門

德國古典美學代表人物康德(Immanuel Kant, 1724-1804)則根據藝術的形態把藝術分為三類：一是「語言藝術」，包括言詞的表達詭辯和詩的呈現。二是「造型藝術」，就是通過直覺的感官形象來表現的藝術，如繪畫、雕刻、建築等。三是「感覺遊戲藝術」，主要指的是與聽覺相關，注重情感歷程的藝術。綜合各家的詮釋，我們用更客觀的標準來分類藝術時，大致有下列幾種分類可供參考：

(一)以古代的「真、善、美」為標準。(二)以與「模仿自然」的關係為標準，即以「寫實」與「非寫實」為標準，分出「模仿藝術」與「表現藝術」，前者具有一定的聯想，後者不一定是抽象的，但卻須具有一定聯想特質的。(三)以「實用關係」為標準，分為「純粹藝術」(Fine Arts)與「應用藝術」(Applied Arts)，前者以感官欣賞為主要目的，後者則以實用功能為主要目的。(四)以「感官知覺」為標準，例如「視覺藝術」的繪畫和雕刻，「聽覺藝術」的音樂，「想像藝術」的詩等。

不過，我們最常用的分類法則，是以藝術「外在形式」為標準，「空間藝術」是指作品在一個特定的空間中完成，作品本身也以空間的方式呈現，例如繪畫、雕刻和建築。「時間藝術」是指作品無論是在創作或欣賞時，都需要一定的時間才能完成，例如文學和音樂。另外，像戲劇、舞蹈、電影，在作品的內容中通常包含時間性和空間兩種要素，一般我們稱之為「綜合藝術」。

而上述的「繪畫、雕塑、建築、文學、音樂、戲劇、舞蹈、電影」等即是我們常說的「八大藝術」，也是一般人所稱的廣義的藝術。相對而言，也就有所謂狹義的藝術，狹義的藝術一般指的是「美術」(Fine Arts)；主要指的是以「空間」形式存在的「視覺藝術」，它們包含了繪畫、雕刻和建築；而這三大範疇也正是希臘美術的主要構成元素。

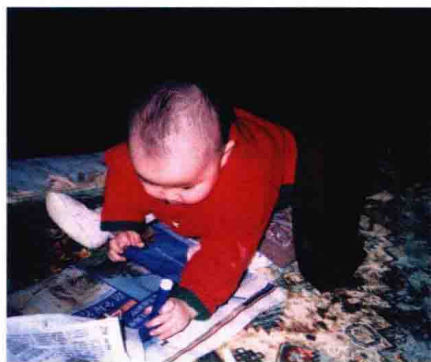
藝術的起源

當我們開始著手探索藝術的內容時，大致可以有兩個方向進行，一是從理論或美學去探究藝術的「根源」(Origin)；另一個方向是從文化或美術史的觀點來探求藝術的「開始」(Beginning)。

在此，在了解了藝術的定義與分類後，我們現在則企圖去探討藝術的起源藉以了解藝術的通則；之後，再進一步的利用索引的方式，介紹從遠古時代到當代的藝術形式。在架構上我們以狹義的藝術分類為根據，著重於西洋藝術史上重要時期的繪畫、雕刻和建築；另外，我們更強調中國與台灣美術上的風格與改變；同時，也對廣義的藝術進行賞析，透過表演藝術的導賞，比較各類藝術風格的差異；並藉以增進對藝術內涵有更深刻的了解。

首先，我們先就藝術的起源談談；其實，當我們自歷史的觀點而回溯初民文化的源頭時，我們不難發現我們認識早期文化的內容，幾乎都是由藝術的形式建構而成的；若是以生理成長的觀點來看幼兒時，更可以發現幼兒的感官表達，無一不是藝術活動的縮影…。用現代藝術創作者的概念來看，我想無論是初民或是幼兒都可以算是成功的藝術家！

至於，說到自古以來思想家對於藝術起源的闡釋，至今仍然有很大的詮釋空間。大致來說，現代學者對於藝術的起源；一類是以「心理學」為根據，從人類精神的衝動上來解釋藝術的起源；也就是所謂的「為藝術而藝術」，這種「藝術衝動」一般可區分為「遊戲衝動」(Theory of Play-impulse)、「模仿衝動」(Theory of Imitation-impulse)、「自我表現衝動」(Theory of Self-expression-impulse)等。另一類則是以「社會學」為根據，從人類真實的生活內容上來解釋藝術的起源；也就是所謂的「為人生而藝術」，重要的意見有「宗教說」(Theory of Religion)、「勞動說」(Theory of Labory)與「裝飾說」(Theory of Decoration)；接下來，我們就逐一探討這些不同的說法，。



遊戲衝動說 Theory of Play-impulse



從「心理學」上來說藝術的起源，主要是從人類的精神衝動上來解釋藝術；芬蘭學者赫恩(Yrjo Hirn)便主張藝術是起源於「藝術的衝動」(Art-impulse)。而「衝動」(impulse)一詞，最主要是指人類精神無意識或半意識之下的活動；也就是說，「衝動」是人類心靈本能的反應。

當我們從「衝動」的角度來談「藝術」時，我們可以在我們周遭的幼兒身

6 上，看到他們成長生活中，最主要的無目的活動形式——「遊戲」。學者也對於這種遊戲行為，提出他們的解釋，並認為無論人或動物，精力一旦有了剩餘，就會隨著自己的自由心智意願往外發洩，這就是屬於藝術衝動的一種形式——「遊戲衝動說」。

「遊戲衝動說」的首倡者是德國的康德與席勒(Johann Friedrich Von Schiller, 1759-1805)，他們都認為藝術是起源於「遊戲」的行為之中。康德在《斷片錄》中更主張「藝術中有關美的創造是來自於遊戲的本能，這種精力的消耗，本身是一種快感和享受，這是和生活中的實用價值不相干的」。席勒更在《美育書簡》中認為：「藝術的產生是人類脫離動物界的最後的也是最重要的一個標誌」；他說：「遊戲時過剩的精力流露出來。當這種過剩精力表現在人身上，感性衝動和形式衝動就融合為自由的遊戲衝動，也就是審美衝動，藝術即導源於此」。

後來英國哲學家斯賓塞(Herbert Spencer, 1820-1903)在一八七三年出版的《心理學原理》中進一步明確地發揮了席勒的觀點，認為「遊戲和藝術都是過剩精力的發洩，美感起源於遊戲衝動」，所以也有人將藝術起源的「遊戲衝動說」解釋成為「席勒-斯賓塞理論」。

其實，在生活中，成人也像幼兒一樣，藉著想像來享受天生的能力和自由，在遊戲這樣的行為中，並不要求現實上的目的；因為其中早已包含了無窮的趣味及創造性。在具有審美趣味的遊戲中，人們的啟發享受著自發的心象的滿足。在一方面，我們享受著自由沒有拘束的快感，另一方面，又須配合著表現形式的秩序要求和節制，並進一步使衝動和秩序融合，並使理性和想像和諧，這就是審美創造行為。

而一般來說，兒童的開始塗鴉，就是繪畫的起源；兒童的哼哼哈哈的歌唱，就是音樂的起源；兒童玩弄黏土與積木造形遊戲等，就是建築與雕塑的起源；兒童的手舞足蹈就是表演舞蹈的開始；當兒童講故事時，更是文學的起源。兒童的生活，不但是我們生活的記憶，更是我們

曾走過且享有的歷程，我們的祖先共同克服與利用身體上的功能與可能，也必然經過兒童在遊戲中「無目的的目的性」。相同的道理，當我們為一件藝術品而感動愉悅時，這種感受也決不是事先可預知的，無目的地性的參與藝術活動，本身就是最大的目的地。所以朗吉(Konrad Lange)主張「遊戲是孩提時代的藝術，而藝術是形式成熟的遊戲。」



其實，席勒以為：「人唯有在遊戲中才能算是人，也唯有當他遊戲時才能成為完全的人。」當時，便已點明了美國美學家山泰耶拿(George Santayana, 1863-1952)、法國美學家居友(Jean Marie Guyau, 1854-1888)與英國美學家馬歇爾(H. R. Marshall)們所說的「遊戲並非是生活所不需的『精力過剩』(Surplus Energy)；相反的，它是生活中不可缺少的。若無遊戲，則精力無由再創造(Recreation)。」所以，藝術起源於「遊戲衝動說」的背後，其實是一種「無所為而為之」的精神。

赫恩更主張藝術是遊戲之上的必需品，在《藝術的根源中》(The Origins of Art)更說明了：遊戲是會在經歷後而消逝的，遊戲的目的地在遊戲結束時已宣告結束；但藝術卻會留在人們的記憶中。這樣的觀點更說明了遊戲與藝術也許會有感動程度的差異，遊戲本身就是藝術的開始卻是不容置疑的。

當我們都已熟悉有目的地性的工作的同時，卻也別忘了遊戲的有目的地追求的無目的地性，隨時保持遊戲衝動的誘因，無目的地的追求本身就是有目的地性的產物，而這產物本身就是「藝術」。



模仿衝動說 Theory of Imitation-impulse

自古以來，許多哲學家 and 藝術家都認為藝術的表現，就是忠實地描摹自然。古希臘的哲學家柏拉圖(Plato, 427?-347BC)和亞里斯多德(Aristotle, 384-322BC)，都主張藝術起源於人類的模仿動動；亞里斯多德的「藝術模仿論」，更闡明一切藝術皆不外模仿自然與人生的種種現象。在《詩學》中他也表示出：「一般說來，詩的起源大致有兩個原因，都是出於人的天性。人從孩提的時候就有模仿的本能(人和禽獸的分別之一，就在於人最善於模仿，他們最初的知識就是從模仿得來的)，人對於模仿總是感到快感。」亞氏模仿的概念非單純的相似，而是含有理想的成分，在以無損於相像的情況下使它顯得更完美。模仿不只來自外在世界，亦來自藝術家的世界，包括他的思想和情感，以及反映自身的人格；所以模仿的動作不只臨摹，而是一種創造。



亞氏肯定模仿的價值，他認為模仿是一種天性，人類在模仿時可以獲得快感，把事實很真實的表達出來，會將很快樂，痛苦的事把它表達得很清楚，我們也樂於去看。求知可以獲得快感，這是確定的，欣賞詩和畫是在求知，在推求事物的意義，所追求的是智慧的快樂。

藝術史學家則將人類在模仿衝動下所完成的藝術形式，分為兩種，一是種「寫實模式」(Realistic type)的模仿，另一種是「幾何模式」(Geometrical type)的模仿。「寫實模式」的模仿，以表現外在的形象為目的，在舊石器時代的「洞窟壁畫」中的動物形象，就是屬這種類型。另外，幾何型式又稱之為「簡略模式」(Conventional type)，這種型式的模仿，不求逼真，只要是類似型態或者是可以進一步心領神會的，都可以算得上是模仿；就像是石器或陶

器的紋樣(Designs)上面的幾何形的圖案，大都是參考於自然的「簡略型式」；也說明了在遠古時期的人類，不但在器物上有實用的考量，在紋樣描繪上也都在一定程度上受了大自然的暗示。如在石器時代，人類大量的模仿動物；在文明發展之後，則出現了更多對植物的紋樣。

另外，近代學者如德國的包姆嘉登



中國大陸 大儺舞



(Alexander Gottlieb Baumgarten, 1714-1762)以及法國的泰爾特 (Gabriel Tarde, 1843-1904), 也都對人類模仿的衝動, 作了最佳的詮釋。特別是泰爾特的《模仿律》, 更提出了人類的模仿的行為法則; 他認為: 「模仿在沒有障礙時, 是以幾何級數傳播的; 而且, 在傳播的同時, 我們不是單純傳遞我們所接受到的內容, 我們必然受到自我的觀念影響, 而有了若干程

度的變化。這種模仿就可視為是一種創造或發明。至於談到模仿的程序, 則是須先體會傳達的意念, 然後, 再進一步以外在行為呈現出來」。另外, 因為傳遞情況的差異, 我們有時會傳遞我們單純接受到的訊息, 直接的表達, 我們稱之為「習慣模仿」; 而有時, 當我們有著更多的感受與情境時, 習慣模仿已不能滿足我們的須要, 我們便會在過程中增加了更多我們的想法與創意, 而我們把這種延伸稱之為「樣式模仿」。不過, 這兩者並不是單獨的存在, 在「習慣模仿」與「樣式模仿」常常是相互影響而共同作用的。

而在我國也有藝術起源於模仿自然的說法, 在《呂氏春秋·古樂》提到了, 原始歌舞是「聽鳳凰之鳴」、「效八風之音」而產生的, 阮籍《樂論》中也說到了「原始樂歌乃體萬物之生」。無論在東西方的思想文化, 我們都曾提出並支持這樣的論點; 但是, 近年來隨著我們對於藝術詮釋的多元化, 「模仿衝動說」受到越來越多人的質疑, 顯然, 那些出於慾望衝動而發生的歌舞很難用只從模仿的角度來解釋, 它應包含了更複雜的心理作用與程序。但是無論如何, 我們的確在生活中享受這種模仿的快感, 並藉由模仿的歷程, 表達我們更貼切的想法與感受。



攝於台北縣金山鄉朱銘美術館 人間系列前