

宮布利希的藝術再現理論初探

國立中央大學藝術學研究所 林采穎

摘要

繪畫是如何產生的？傳統的解釋為藝術模仿自然，而藝術家再現他們眼睛所見事物，此說明代表物像的來源是藝術家模仿事物的外形。然而藝術史學者宮布利希（E.H. Gombrich, 1909-2001）質疑這項觀點，並提出「再現（representation）起源於特定材料創造代用品（substitutes）」的說法。¹ 他於 1950 年² 出版著名藝術史通史著作《藝術的故事》（*The Story of Art*），勾畫出藝術再現的發展史。接續於 1960 年³ 出版《藝術與錯覺：圖畫再現的心理學研究》（*Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*），進一步用心理學方法驗證再現的概念。

本文試析〈木馬沈思錄：論藝術形式的根源〉（“Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form”）與〈面具與面容：對生活和藝術中相貌相似性的知覺〉（“The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art”）兩篇文章，分別出版與發表於 1951 年⁴ 及 1967 年。⁵ 前者思考藝術形式的起源，可視為宮布利希後續著作《藝術與錯覺》的雛形。筆者認為，藉由考察此文可幫助理解宮布利希藝術再現的思考源頭。後者延伸自《藝術與錯覺》中有關漫畫的研究。文章中關注面容的再現，舉出大量藝術作品與生活的案例，並實際援用人的視知覺來說明人的生理反應在創作或觀看藝

¹ Gombrich, E. H. “Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form,” in *Meditations on a Hobby Horse: And Other Essays on the Theory of Art*. (Chicago: University of Chicago Press, 1963), pp.8. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄：論藝術形式的根源〉，《藝術與錯覺：圖像再現的心理學研究》（中國：浙江攝影，1987），頁 577。

² Gombrich, E. H. *The Story of Art*. (London: Phaidon Press, 1950).

³ Gombrich, E. H. *Art and illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. (London: Pantheon Books, 1960).

⁴ Gombrich, E. H. “Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form,” in L. L. Whyte (ed.), *Aspects of Form: A Symposium on Form in Nature and Art*. (Indiana, USA: Indiana University Press, 1951).

⁵ 文章曾於 1967 年 9 月在康乃爾大學「藝術心理學」會議上發表。資料來源：Gombrich, E. H. “The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art,” in Mandelbaum, Maurice (ed.), *Art, Perception and Reality*. (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1972), pp.1.

術品中發揮的作用。藉由觀看兩篇文章，以期更加理解宮布利希如何思考藝術再現的問題？

關鍵字

宮布利希、再現、〈木馬沈思錄：論藝術形式的根源〉、〈面具與面容：對生活和藝術中相貌相似性的知覺〉

一、前言

《藝術的故事》(*The Story of Art*)於1950年首版,10年後宮布利希(E.H. Gombrich, 1909-2001)於《藝術與錯覺:圖畫再現的心理學研究》(*Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*) (下文以《藝術與錯覺》簡稱之)首版序言說明兩本著作的研究關聯:

在《藝術的故事》中,我已從仰仗「其所知」(what they knew)的原始人和埃及人使用的概念手法講到成功地記錄「其所見」(what they saw)的印象主義者的種種成就,勾畫出了藝術再現的發展輪廓。我如此運用著傳統「知道」(knowing)和「觀看」(seeing)的區別……我的斷言大致是說沒有一個藝術家能摒棄一切程式「畫其所見」……簡單地講,《藝術的故事》是以關於視覺本性的傳統假說去研究再現風格史;本書則期望更高,打算反過來使用藝術史對那假說體系本身進行探討和檢驗。⁶

從上述可知,宮布利希關注藝術再現的面向,他對再現(represent)物像(image)⁷的形式(form)探究並非是線條、色彩、空間等造形上的描述、辨識與歸納,而是詢問形式如何產生?這樣的研究思路必需延展至創造物像的藝術家。根據《藝術的故事》所述的傳統假說,藝術家創造物像的方式有「其所知」與「其所見」兩種,在繪製一樣事物時,前者根據他所「知道」的既定樣貌繪製,而後者是實際「觀看」事物外形來描繪。他否定繪畫能夠完全畫「其所見」,一切繪畫都是藝術家受已經「知道」的一套製像(image-making)程式的影響。

本文主要考察〈木馬沈思錄:論藝術形式的根源〉(“Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form”) (下文以〈木馬〉簡稱之)與〈面具與面容:對生活和藝術中相貌相似性的知覺〉(“The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art”) (下文以〈面具〉簡稱

⁶ E. H. Gombrich, *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation* (London: Phaidon Press, 2002), pp. vii. 中文譯文參自:宮布利希著,楊成凱、李本正、范景中譯,《藝術與錯覺:圖像再現的心理學研究》(中國:廣西美術,2021),頁III。

⁷ Image可譯成「物像」、「圖像」與「影像」等。本文採用1987年《藝術與錯覺》中譯本中〈木馬沈思錄〉篇章的「物像」譯法。「物像」詞意含有一件事物被描繪與紀錄後,成為一個視覺圖像之意,筆者認為更適宜本文想探討的〈木馬〉文本與宮布利希對事物再現的觀點。

之)兩篇文章。〈木馬〉作為宮布利希《藝術與錯覺》的概念雛形，是再現形式的思考前沿。〈面具〉作為《藝術與錯覺》篇章的續作，以肖像畫作為研究對象，聚焦面容的再現與知覺。藉由觀看兩篇文章，以期更加理解宮布利希的藝術再現理念。文章將分成三個章節來敘述，第二與三章分別考察〈木馬〉與〈面具〉，觀看宮布利希為何開始藝術再現的研究？他對於藝術再現的觀點為何？他如何鋪陳思考脈絡？最後一章節分析兩篇文章的相同之處，試圖歸納出宮布利希藝術再現研究的特點。

二、藝術形式的起源

《藝術的故事》出版後一年，1951年宮布利希發表著述〈木馬〉。〈木馬〉主題旨在用更寬廣的視角說明一切事物的形式再現，結合科學性質的心理學研究。文中以木馬與馬作為再現者 (the representing object) 與被再現者 (the represented object) 的例子，提出「再現起源於特定材料創造代用品 (substitutes)」的觀點。⁸ 明確指出再現的合適描述應為再現者 (木馬) 是被再現者 (馬) 的「代用品」，並解釋「也許這個提法中所包含的東西比我們眼睛看到的更多」。⁹

宮布利希在闡釋其觀點之前，他檢視舊有的藝術再現觀點，也就是「模仿論」(mimesis)，為他的研究增加力度。模仿論的概念存在已久，可追溯至希臘哲學傳統的遺留。柏拉圖 (Plato, 429 -347 B.C.) 認為藝術模仿人所感覺到的外在「形式的」世界，而亞里斯多德 (Aristotle, 384-322 B.C.) 的《詩學》(Ars Poetica) 中提出藝術起源於人類模仿的天性。

宮布利希批評模仿論的概念，並舉例《袖珍牛津英語詞典》(Pocket Oxford Dictionary)，該詞典中對物象的定義為「事物外形的模仿」。¹⁰ 他認為此描述會被誤解為「藝術家『模仿』事物的『外形』，觀者以『形式』來理解藝術品的『主題』」，¹¹ 並指出「這就是所謂傳統的再現的觀點」。¹²

⁸ 同註 1。

⁹ 同註 1。

¹⁰ Gombrich, E. H. "Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form," pp.1. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 565。

¹¹ 同註 10。

¹² 同註 10。

此外，模仿事物外形的觀點包含抽象（abstraction）的概念，意指「藝術家把『形式』從他所見到的事物中抽象出來」，¹³ 也囊括從抽象概念引伸的古典理想美（ideal beauty）的藝術表現形式。藝術史發展上模仿論的概念從柏拉圖與亞里斯多德起始，至今被延續下來。然而，宮布利希透過一件玩具木馬說明藝術的再現，根本地反駁模仿論及抽象的再現概念。

（一）形式的再現源於功能

宮布利希說明木馬的再現只能以馬的「代用品」才能合理解釋。這來自於他從《袖珍牛津英語詞典》取用了 *represent* 定義，再現者是被再現者的「代用品」一詞，¹⁴ 以下為其概念解釋：

我們的代用品可以把我們引向更深一步嗎？也許可以，假如我們考慮到它如何成為代用品的話。「第一匹」木馬（用十八世紀的話說）可能根本就不是物像。僅僅是一根棍子，它被賦予了馬的性質是因為人們可以騎在上面。¹⁵

觀察以上的敘述，宮布利希對再現的解釋為木馬（再現者）「僅僅是一根棍子，它被賦予了馬的性質是因為人們可以騎在上面」。¹⁶ 在這般解讀下，再現的起源並非依賴於外形的模仿，再現者與被再現者的關聯也非外觀上的相似性。宮布利希敘述代用品（再現者）的意義「深入到了人和動物所共有的生物功能方面」。¹⁷ 他的探究追溯至人類更深層面，也就是天生的本能。這個領域中，人不需具備後天學習，在生理上面對一個物像時即存在自動反應。

那麼在木馬與馬的關係中，模樣上只是一根棍子的木馬（再現者），是如何透過人的生理反應，聯結至外在世界的馬（被再現者）呢？他以心理學方法佐

¹³ 同註 10。

¹⁴ 「代用品」的詞彙與概念為宮布利希取用《袖珍牛津英語詞典》（*Pocket Oxford Dictionary*）中 *represent* 的定義敘述：「通過描述、描繪，或想像來喚起；用圖表示；使其成為與心境、感覺的相似狀態；當成或意味著……樣子；代表；當作樣品；代替；是……代用品。」詳見 Gombrich, E. H. "Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form," pp.1. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 565。

¹⁵ Gombrich, E. H. "Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form," pp.4. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 570。

¹⁶ 同註 15。

¹⁷ 同註 15。

證，指出一根棍子具備一種「『有意義的』形式」(“significant” form)，這裡形式的「意義」是心理上對特定形狀的自動認知。在木馬與馬的例子中，透過上述可知當人看到一根棍子時，生理上肢體會自動產生想座騎一根棍子的本能反應，因此棍子在形式上與心理上即具有誘發人對坐騎的想望。總結上述，一根棍子（再現者）——此例子中被指認為木馬，但一根棍子也可能是更多種事物的再現——因為形式上具備特定意義，可勾出人從生理至心理對騎乘的慾望，進而不由自主地將一根棍子連接同樣可被人座騎的馬（被再現者）。

文章中他舉例人臉的再現加以說明此概念。人的視知覺對臉的形狀異常敏感，只要「兩個圓圈加一筆」就足以引起一張面孔的想像。另一個重點是「『有意義的』形式」說明藝術形式的產生與心理是脫不開關係的。宮布利希進一步擴展這個觀點，指出藝術家「描繪的是有結構的宇宙，它的有力的主要線條仍然由於生物和心理的需要而彎曲成形」。¹⁸

（二）「最低限度物象」：再現中的形式

宮布利希在文中接續解釋再現中形式所扮演的角色：

…一根棍子，它被賦予了馬的性質是因為人們可以騎在上面。

Tertium comparationis（比較基準點），即它們共同的因素，是功能而不是形式。或更確切地說，為了功能的實施，那形式方面完成了最低限度的要求——把任何可騎之物當成了一匹馬。¹⁹

再現者（木馬）與被再現者（馬）「它們共同的因素，是功能而不是形式」。如果形式並非再現者與被再現者關聯的首要因素，那麼形式在事物再現的過程中扮演什麼程度的地位呢？宮布利希提出再現者具備「最低限度物象」（minimum image）的概念，說明「為了功能的實施，那形式方面完成了最低限度的要求」。²⁰ 在宮布利希的思考脈絡下，形式附屬於功能，並非是模仿論中再現的首要位置。在木馬與馬的例子裡，木馬在形式上僅需最低限度上的提示即可，即僅需化簡至一根棍子的線條，就能召喚出人對馬的想像。綜合上述，再現形式源於功能，只要再現者在形式上具備「最低限度的」「『有意義的』形式」，那

¹⁸ Gombrich, E. H. “Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form,” pp.6. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 573。

¹⁹ 同註 15。

²⁰ 同註 15。

麼即可「把任何可騎之物當成了一匹馬」。²¹

這也能理解為何宮布利希選擇木馬作為再現者的舉例。木馬只是一根棍子，在外觀上並非是過去藝術作品中確實再現外在世界的藝術表現，而是更為日常，更甚之於一根棍子「可能根本就不是物像」。²² 此例子的效果是消滅了馬（被再現者）的外形之干擾，因為一根棍子（在現者）不為確切描述某件事物而生，反而能更看清一根棍子被賦予馬的意義的根本原因。

回到模仿論的再現概念，模仿論認定的再現者與被再現者的關係，是依賴於視覺上再現者與被再現者之間相似的外形。這種觀點認定一根棍子（再現者）被認為是木馬（被再現者）是因為有著與馬相似的外觀。但在此也發現矛盾之處，也就是極難以被說服一根單純的直線形式的棍子與真實的馬在外觀上有任何相似之處，這也是宮布利希駁斥模仿論而提出再現者是被再現者的「代用品」概念的立基點。

（三）藝術再現方式的發展

由上文可知，再現起源於代用品的創造，宮布利希希望運用此概念解釋藝術史上藝術再現方式的轉變。他說道：

一但我們習慣於把「再現」的觀念看作是植根於心理意象上的雙向的事情，我們就能夠純化一個概念，這個概念證明對藝術史家是不可缺少的，不過它還令人很不滿意：這就是「概念性圖像」（conceptual image）。²³

「概念性圖像」原指製像中使用已「知道」的程式化圖像，此再現方法被認為普遍使用在早期藝術中，比如原始藝術與埃及藝術等。然而宮布利希再次提出相反的觀點：

原始藝術與「自然主義的」（“naturalistic”）或「錯覺主義的」（“illusionistic”）藝術之間的差別很容易被誇張……甚至「錯覺主

²¹ 同註 15。

²² 同註 15。

²³ Gombrich, E. H. “Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form,” pp.8. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 576。

義」的藝術家也必須把畫人造的東西即程式化的「概念性」圖像作為他們的起點……沃爾夫林曾經說過，繪畫得益於繪畫本身的要求比得益於自然的要多。²⁴

回溯《藝術的故事》，他質疑藝術並非全然畫「其所見」，指出已「知道」的繪畫程式始終影響著藝術家的創作。宮布利希在〈木馬〉中澄清了對早期藝術的既有認識，且認為概念性圖像並不只被使用在早期藝術，使用已「知道」的「概念性圖像」存在於各個藝術表現階段中。甚至於每一位藝術的初學者皆必須從學習一套繪畫程式開始。²⁵

為了完善概念性圖像的意義，〈木馬〉一文的後半部分他以概念性圖像闡釋藝術史上再現方式的轉變。分為三個階段，從原始藝術開始，經歷希臘藝術萌芽的錯覺主義，最後轉變至印象主義（impressionism）。

首先，宮布利希提出他對藝術起源的猜測。延續他對事物再現的觀點，他認為藝術起源於形式上最低限度的引發。洞穴藝術家在洞穴中岩石的自然形狀中看見獵物：「是否他們最終想到了用有色泥土去填滿這種『易辨』的輪廓——以便手邊至少有某種『可刺中的』東西，而這種東西能以某種魔法的方式『再現』可吃的東西呢？」²⁶ 此說法為藝術源於人類生理上對食物的本能渴求，透過視覺上對特定意義的形狀——此指岩石上「易辨」為獵物的形狀——的反應，透過雙手與顏料去描繪與填補，從既有輪廓形狀延伸，再現出獵物的樣貌。這樣的藝術起源說再次證明功能主導形式的表現。

宮布利希接續說道：「用這種做法以及他們的作品具有『非常逼真的』特點，這點至少不和我們的想像矛盾」。²⁷ 然而，他也提醒嚴守一套製像程式的

²⁴ Gombrich, E. H. "Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form," pp.9. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 578。

²⁵ 《藝術與錯覺》中宮布利希回顧風格觀念的發展過程，在敘述古典文化時期藝術家的學習過程上，更細緻地討論到「是畫家由於『看見了更多的東西』而成功模仿了現實呢，還是由於他們掌握了模仿技術而看見了更多東西呢？」。資料來源：E. H. Gombrich, *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, pp.9. 中文譯文參自：宮布利希著，楊成凱、李本正、范景中譯，《藝術與錯覺：圖像再現的心理學研究》，頁 9。

²⁶ Gombrich, E. H. "Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form," pp.7. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 574。

²⁷ 同上註。

概念性圖像，正相反於此洞穴藝術的起源說。埃及藝術避免任何形狀的誤差，以免訊息傳達錯誤，保持著單調與面面俱到的完整性。因此面對製像問題，必需以嚴肅的態度小心處理。

第二個階段的再現方式產生很大的變化，希臘藝術至文藝復興藝術的錯覺主義呈現出另一種藝術再現的方式。差異原因之一在於再現的「功能的變化」。²⁸ 此時概念性圖像的再現意義是「一個形象不必本身存在著，它可以指稱不包含在物像裡的某種東西，因而它寧可成為視覺體驗的紀錄，而不是代用品的創造」。²⁹ 這指的是「我們知道這意味著某種痕跡，這僅僅是藝術家看見的或可能看見的東西的紀錄……畫面暗示了超越實際的某種東西」。³⁰

再現方式的如此轉變使觀者「會在它的形體周圍賦予它『空間』，這一表達的另一種說法是我們理解它喚起的三維的現實」。³¹ 畫布成為一個「窗戶」，觀看成為透過「窗戶」看見窗外藝術家所呈現的世界。這樣的再現方式使觀者產生一種錯覺，分不清畫面與外在所呈現的世界。原因在於再現的功能並非早期藝術中再現單一的事物，即創造代用品，而是轉為意圖再現出外在世界的真實空間。這一套概念性圖像的程式被廣泛使用在文藝復興藝術之後，而文藝復興繪畫的科學透視（*perspective*）也是發生在這種藝術再現的觀念之下，他們試圖在二維的平面上建立一套繪畫原則，以表現出現實的三維空間。

至再現的第三階段來到十九世紀末的印象主義，此時有一群藝術家欲拋棄過去的繪畫程式。宮布利希解釋「這些藝術家只能通過把創作重擔上的某些東西轉移到觀看者身上……那意味畫家依賴於我們準備在他的指導下，領悟他的暗示，讀解上下文，並且喚起我們的概念性圖像」。³² 然而印象主義依然依靠過去窗戶的再現程式，透過畫面中每一處暗示的上下文，再現的方式朝向透過拆解畫面、運用零碎筆觸與變動的光線來喚起觀者的聯想。相較於錯覺主義，觀者在印象主義的觀看經驗中需要更多的想像。宮布利希舉例說明：「馬內（Édouard Manet, 1832-83）畫上的斑點表示馬，這與我們的木馬一樣都不是外

²⁸ Gombrich, E. H. "Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form," pp.9. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 579。

²⁹ 同上註。

³⁰ 同註 26。

³¹ 同註 26。

³² Gombrich, E. H. "Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form," pp.10. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 580-81。

形的模仿，然而，馬內能如此聰明地把它處理好，以致在我們心中喚起馬的圖像」。³³

三、藝術與生活中的面容再現

〈木馬〉提出藝術的形式起源於生理層面的功能需求，僅需最低限度且有意義的形式，足以喚起人心理上對被再現事物的自動聯想。宮布利希在〈面具〉進一步說道：「我們可以大膽猜測，這種自動的認知依賴於相似之處以及生物的聯繫這兩個因素，而在某種程度上這兩者可能成反比」。³⁴ 這是指再現者的外形與對應的被再現者愈不相似，反而愈容易喚起心理上兩者的自動聯繫。

〈面具〉承接〈木馬〉對再現者與被再現者的形式討論，進一步針對兩者間的相似關係。宮布利希在文章開頭道出研究緣起：

漫畫……可以在面部的所有構成都被改變時仍保留面容整體的最大相似性（likeness）。這個定義讓我得以做一個等效的演示來證明：一個藝術形象即使沒有客觀上的寫實性，仍然可以令人信服。³⁵

研究出發於再現者與被再現者相異的形狀卻保持相似關聯的疑惑。此外在〈木馬〉中第五章節，宮布利希已將人的相貌作為研究對象。³⁶ 而〈面具〉進而探究面容再現與現實世界的相似關係。宮布利希指出「似乎還沒有人從知覺心理學（perceptual psychology）³⁷ 的視角探索過肖像相似性的整體而遼闊的領

³³ Gombrich, E. H. "Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form," pp.10. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 581。

³⁴ Gombrich, E. H. "Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form," pp.6. 中文譯文參自：宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄〉，《藝術與錯覺》，頁 574。

³⁵ Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp.1. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容：對生活和藝術中相貌相似性的知覺〉，《藝術、知覺與現實》（台北：木馬文化，2021），頁 15。

³⁶ 詳見本文第一章節的第一小節。

³⁷ 2021 年《藝術、知覺與現實》中譯本在段落將 *perceptual psychology* 譯為「感知心理學」，然而在書籍標題 *Art, Perception and Reality* 中的 *Perception* 譯為「知覺」。Perception 可翻譯為「知覺」或「感知」。在中文裡，知覺是「透過感官對外在世界中物體的察覺，特指面對實際物體時的所知」，「感知」包含無意識的感覺（sense），以及傾向主觀覺察的知覺。本文統一採用「知覺」，以期近於文中面對再現事物的有意識下的覺察。參考自：但昭偉、蕭金土，〈教育大辭書：

域」。³⁸ 他從人的知覺運作方式論述，尤其在創造與觀看一張面容時，知覺運作怎麼調節外在世界（被再現者）與藝術呈現的面容（再現者）。

（一）肖像畫的相似性：尋找再現形式中的知覺共性

從尋找面容的相似性出發，首先宮布利希回到生活中人如何知覺一張面容開始思考。隨著情緒性的表情與年歲增長而改變五官的形狀，人的面容始終處於變動中。儘管如此，知覺更傾向恆常不變的感受，只有透過照片對比才發現一張面容有巨大的改變。宮布利希稱此知覺的現象為「相貌恆常性」（*physiognomic constancy*），指人的知覺更傾向受不變感所主導。

與面容的知覺方式相反的是對面具的知覺。在生活中不只表演者，每個人都會戴上與原有容貌相異的面具以修飾外貌。宮布利希稱面具是「另一個認知範疇」，³⁹ 這是因為面具遮蔽了對原有面容的知覺，並「能夠將相貌認知的整個機制引向混亂的相似性」。⁴⁰ 從生活的相貌知覺回到肖像畫。他對十八世紀戴著假髮的人物肖像提出疑問：「這些肖像究竟在多大程度上代表了『典型』或『面具』？它們又在多大程度上體現出了個體的相似性？」。⁴¹ 他把重點放在探究為何「影片相機與筆刷都能夠從運動中抽取影像，卻仍製造出令人信服的相像性——不只『面具』相似，『面容』也相似，表情栩栩如生」。⁴²

宮布利希從一個尋常的問題出發，〈面具〉環繞的問題為再現者（肖像畫、肖像照）與被再現者（被畫者）間是如何產生相似性的？他回顧過去留存下來的美學解釋，其中的解釋是建立在天才理念上，稱讚藝術家的肖像畫比被畫者

知覺 Perception》，《國家教育研究院樂詞網》，網址：

<<https://terms.naer.edu.tw/detail/8c30fce9759363db15516d9958d18aca/?startswith=z h&seq=1>>

（2023 年 1 月 13 日檢索）

³⁸ 同註 35。

³⁹ Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp.9. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容〉，《藝術、知覺與現實》，頁 24。

⁴⁰ Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp.10. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容〉，《藝術、知覺與現實》，頁 24。

⁴¹ Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp.14-15. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容〉，《藝術、知覺與現實》，頁 31。

⁴² Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp.17. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容〉，《藝術、知覺與現實》，頁 35。

本人更像本人。宮布利希說明這樣的現象「可以被翻譯為一種心理學的假設。知覺總是建立在對共性的需求上」。⁴³ 一幅肖像是如何被廣泛接受為比被畫者「更像」本人？宮布利希從人的知覺層面去尋找答案。他認為在眾多因素干擾中，人的知覺仍然能辨識出事物中存在的共性。肖像比本人更像本人便是基於藝術家捕捉到眾人對被畫者面容的知覺共性，共性也是人對一張面容的再現有著與被再現者相似性體驗的來源。

（二）等式的相貌恆常性

肖像能夠栩栩如生的原因是藝術家的刻意手法，藝術家藉由增加物像的歧異或壓抑其矛盾性，來喚起觀者對相像性的聯想。宮布利希從心理學實驗證明微小的形狀變化都會影響人敏感的相貌知覺，因此肖像畫家創作時會對著肖像的「面部形狀」與「面部表情」中反覆對照與修改。回到文章開頭的疑問，為何「一個藝術形象即使沒有客觀上的寫實性，仍然可以令人信服」，⁴⁴ 他認為「必須從『顯在形狀』與『顯在表情』的相互作用中尋找」。⁴⁵ 他說明當一個藝術家繪製肖像時：

他在探究「生命」與「影像」之間的一個等式……他透過揣摩「形狀」與「表情」之間的交互作用捕捉那個等式……如果相像性問題就是主導性表情的等價問題，那麼這個「表情」或者說「神韻」必需始終處於所有轉換型態的中心。⁴⁶

肖像能夠栩栩如生的神秘原因存在於一個等式中，藝術家透過揣摩形狀與表情的交互作用，在「生命」與「影像」的流動之間「捕捉」一個平衡點。此等式的結果就是上文所述，比本人更像本人的肖像畫所捕捉到的共性，是相貌相像性（physiognomic likeness）體驗的主因。

⁴³ Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp. 3. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容〉，《藝術、知覺與現實》，頁 17。

⁴⁴ 同註 15。

⁴⁵ Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp. 28. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容〉，《藝術、知覺與現實》，頁 47。

⁴⁶ Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp. 30. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容〉，《藝術、知覺與現實》，頁 50-51。

從以上得出的等式由兩組變數構成，控制兩個變數的互相消長至正確的數值。宮布利希接續將等式放進相貌的知覺上，尋找相貌恆常性中存在的不變共性。將面容大致區分為「恆常的」五官與「可動的」表情兩個變數，然而從前文了解到面容是無時無刻處於變動的，實際上等式難就簡單歸納出的兩組變數就此定位。

與〈木馬〉同樣從人最根本的生理層面尋找突破口，宮布利希運用心理學的移情理論（the theory of empathy），得出一個結果：「他們愈是與我們相像，我們愈是有可能運用自身的肌肉反應作為線索來理解對方的心境和情感」。⁴⁷ 當我們知覺一張面容時，身體對與我們相似之物產生自動的回應。如此說明相貌恆常性存在於生理反應的源頭，以相似性作為區分的依據。宮布利希認為在一張不斷變化的面容中，我們的身體能知覺到不變的人格本質，是相貌恆常性的原貌，也是在眾多變數中等式的解方。他對此探究方向懷抱極大的信心：「我相信，這個人格『本質』也正是我們的『肌肉探測機制』非常適於回應的對象」。⁴⁸

若以上的說法能夠成立，回到藝術史的領域，可以運用此反應統一性解釋肖像和漫畫中相似性的體驗。為何漫畫中對變形的感受總是被內心誇張化？這是因為人透過自己面部肌肉對漫畫中角色誇張表情的移情，心理上回應與自身相似的面孔。而為何漫畫中一個角色的面容被變形，人的知覺能在多張不同形狀的五官中指認出同一個角色？這是因為人的身體肌肉對相貌恆常性的人格本質的指認，這個指認穿透漫畫的變形，辨識出一張面容不變的本質。

此理論同樣在藝術家的創作過程中生效，解釋了為何肖像畫家自身的面部特徵總是誤入他創作的面容中。移情理論的解釋下，這是因為藝術家不自覺地透過自己的肌肉去理解被畫者的面部結構。如此宮布利希指出肖像畫家善於運用自我「投射」與「分離」，避免自身過度捲入作品的面容中。

⁴⁷ Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp. 36. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容〉，《藝術、知覺與現實》，頁 58。

⁴⁸ Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp. 37. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容〉，《藝術、知覺與現實》，頁 60。

綜觀上述內容，為何再現者與被再現者在形式上不相似，仍然可以將兩者自動聯繫？這是因為再現者（肖像畫）中存在奇妙的「相貌恆常性」，是人的知覺共性本能地回應的對象。如宮布利希在文章結尾所述：

…我們也會有如下感覺，即我們真正感知到了在變化著的外貌背後存在的那種恆常之物，也就是前文那個「等式」的無形解方，該畫中人的真正本色……但也含蓄地影射出，在舊柏拉圖式的宣言裡中就存在著一些東西，這些東西被精煉地蘊含在馬克思·利伯曼（Max Liebermann, 1847-1935）回應其被畫者的批評意見時所說的妙語之中——「這幅肖像，我親愛的先生，比您本人更像本人」。⁴⁹

宮布利希科學性地從面容再現中歸結出一個等式。此等式依據相似性去調節變數，目的是從眾多變數中，依然能從藝術與生活的一張面容中捕捉一個人的本質。

四、結語

〈木馬〉中得出藝術起源於代用品的創造，而代用品具有意義的形式，是用於喚起觀者與相似功能事物的聯想。譬如，木馬的形式是一根棍子，因為具有被跨騎的特定功能，成為馬最低限度的形式再現。宮布利希將功能的概念放入藝術史中，從功能的轉變解釋原始藝術至印象主義的再現方式。藝術的再現始終隨著藝術功能的轉換，形式隨著功能而演變，目的同樣欲將外在可見世界放入畫布與特定材料中。〈面具〉探究的是面容的再現，聚焦於再現者與被再現者之間的相似性，關注形式上的非客觀為何依然保持相似性。宮布利希從心理學的知覺領域出發，指出人的知覺很自然地用相似性作為分類依據，在面容的再現中辨識出人格本質。

從宮布利希再現研究的脈絡觀看，〈木馬〉探究再現的形式起源，從形式的

⁴⁹ Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," pp. 45-46. 中文譯文參自：宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容〉，《藝術、知覺與現實》，頁 70。

功能流轉講述藝術史再現的發展。〈面具〉則針對形式所構成的造形，思考再現的造形表現與外在世界的相似關聯。早於兩篇文章，《藝術的故事》已有再現的知覺思考，從畫「其所見」與畫「其所知」的詢問，已可窺見宮布利希對藝術再現形式的關注面向。

此外，可觀察到宮布利希的研究範圍並非僅限於作品內部，而是朝向人，即藝術家與觀者。藝術家與觀者是藝術作品的源頭，他們的思考與觀看經驗反應在藝術再現的表現。如此在〈木馬〉中，宮布利希從人的生理反應追溯再現，得出再現源於功能，形式需具備最低限度的意義的結果。而〈面具〉則從人的知覺切入，探究藝術家與觀者對一張面容的知覺方式。也因此藝術再現的研究中，宮布利希意圖用知覺心理學證實藝術家無法完全畫其所見，《藝術與錯覺》中他寫道：「為了闡明和證實這些看法，我不得不對知覺理論本身重加研究」。⁵⁰

《藝術的故事》中對畫「其所見」的詰問至〈木馬〉思考形式再現的起源，《藝術與錯覺》至藝術風格的研討，從知覺的模式轉換探詢藝術風格變化的原因。《藝術與錯覺》的導言開頭提出存在藝術史學界長久的「風格之謎」（riddle of style）問題：

……不同時代、不同國家再現可見世界（visible world）時，為什麼使用一些不同的方式？……是否可能…在埃及人的知覺中，大自然另有一副面貌？這樣一種藝術視覺變異性（variability of artistic vision），也能幫助我們說明當代藝術家創造的那些令人莫名其妙的圖像來自何處，難道事實不是如此？⁵¹

宮布利希詢問風格是如何被創造的，是什麼讓不同時代與國家間的藝術家選擇使用一特定種類的風格創作藝術作品。知覺控制了我們對世界的感覺與解釋方式，因此在埃及人與我們的知覺中，大自然可能有著不一樣的風貌。是否風格創造的源頭就在於人自身的知覺中？《藝術與錯覺》中宮布利希已經從藝術的

⁵⁰ E. H. Gombrich, *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, pp. vii. 中文譯文參自：宮布利希著，楊成凱、李本正、范景中譯，《藝術與錯覺：圖像再現的心理學研究》，頁 III。

⁵¹ E. H. Gombrich, *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, pp. 3. 中文譯文參自：宮布利希著，楊成凱、李本正、范景中譯，《藝術與錯覺》，頁 3。

領域走入知覺的研究。

此外也能觀察到宮布利希彈性與包容的研究方法，他自在地頻繁跳出藝術史的研究框架，從心理學領域的觀點重新回頭檢驗藝術史，為既有的觀點開拓新的闡釋。試圖推翻傳統模仿論的再現觀，或是探詢肖像畫與被畫者的長久無解的相似謎題。除了研究方法，在研究對象上，他也不侷限於傳統的藝術作品。〈木馬〉以玩具木馬作為藝術作品形式起源的思考，而〈面具〉則更大範圍地針對日常生活的面容作為研究對象。

本文僅是宮布利希藝術再現理論的初略探究。主要考察〈木馬〉與〈面具〉兩篇，試圖從中挖掘與串連起其研究脈絡，以期初步理解宮布利希藝術再現研究的方法與思考。

參考資料

中文專書

1. 宮布利希著，林夕、李本正、范景中譯，〈木馬沈思錄：論藝術形式的根源〉，《藝術與錯覺：圖像再現的心理學研究》，中國：浙江攝影，1987。
2. 宮布利希著，楊成凱、李本正、范景中譯，《藝術與錯覺：圖像再現的心理學研究》，中國：廣西美術，2021。
3. 宮布利希著，錢麗娟譯，〈面具與面容：對生活和藝術中相貌相似性的知覺〉，《藝術、知覺與現實》，台北：木馬文化，2021。
4. 宮布利希著，雨云譯，《藝術的故事》，台北：聯經，2020。
5. 郭廣賢編著，《藝術與美學導論》，臺北：全華圖書，2014。

西文專書

1. Gombrich, E. H. *Art and Illusion : A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon Press, 2002.
2. Gombrich, E. H. "Meditations on a Hobby Horse or Roots of Artistic Form," in *Meditations on a Hobby Horse : And Other Essays on the Theory of Art*. Chicago: University of Chicago Press, 1963.
3. Gombrich, E. H. "The Mask and the Face: The Perception of Physiognomic Likeness in Life and in Art," in Mandelbaum, Maurice (ed.), *Art, Perception and Reality*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1972.
4. Gombrich, E. H. *The Story of Art*. London: Phaidon Press, 1989.

網路資源

1. 但昭偉、蕭金土，〈教育大辭書：知覺 Perception〉，《國家教育研究院樂詞網》，網址：<https://terms.naer.edu.tw/detail/8c30fce9759363db15516d9958d18aca/?startswith=zh&seq=1> (2023年1月13日檢索)

