

重复的意义

——古希腊瓶画的视觉叙事策略

Intention of Repetition: Visual Narrative Strategy of the Greek Vase Painting

曲丹儿 Qu Daner

内容摘要：以叙事性图像为主的古希腊瓶画装饰体系在古风、古典时期达到叙事高潮。此时期瓶画家善于利用“重复”这一装饰法则或视觉策略，作为与观者进行视觉交流的手段，以达到图像的视觉叙事目的。本文讨论“重复”这一视觉叙事策略如何在古风、古典时期古希腊瓶画中起作用，以完成图像的视觉叙事。

关键词：古希腊、瓶画、装饰法则、重复、视觉叙事

DOI:10.16272/j.cnki.cn11-1392/j.2018.05.016

使用图像装饰的古希腊陶器装饰概念由来已久，在经历了史前时期^[1]的图像象征阶段、黑暗时期^[2]的几何装饰阶段后，晚期几何风格时期^[3]的瓶画呈现出全新的视觉表达模式，不同环境与

各色人物共同构成的叙事性场景取代了以往的装饰性图像。古风早期以来的瓶画（图1）构图更加清晰、细节更为丰富、活动更为复杂，图像包含了完整的叙事要素：事件发生的时间、地点以及参与事件的人物。以叙事性图像为主的古希腊瓶画装饰体系由此建立，并且在古风、古典时期达到叙事高潮。

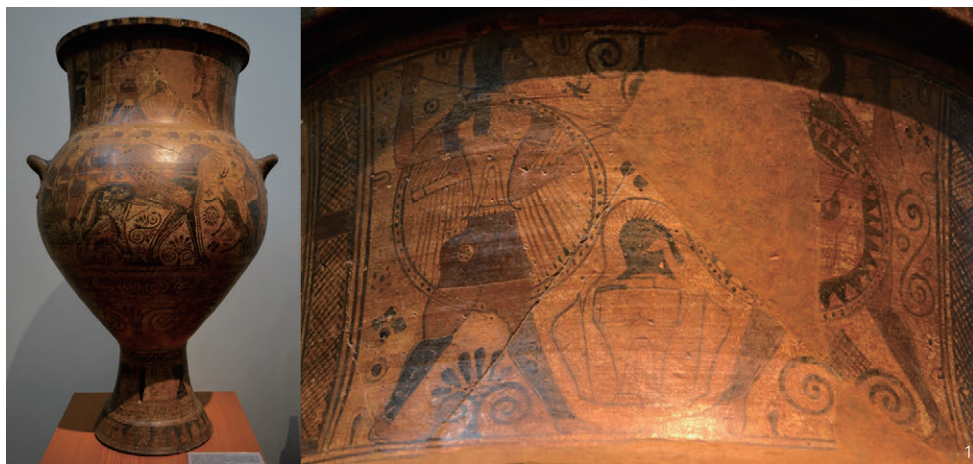
“重复”（repetition）^[4]是古希腊瓶画经常使用的装饰法则，利用图像重复取得装饰效果的意识最早可以追溯到东方化时期^[5]甚至几何装饰时期。大量重复的迈安德花纹构成了几何装饰时期瓶画的秩序美和严谨美。（图2）来自近东的动、植物图像连缀成东方化时期的瓶画饰带，使这时期瓶画呈现出清新、流畅的美感（图3）和异域风情。然而无论是严谨美还是流畅美，两个时期

的重复法则都以审美为目的。伴随古风时期以来瓶画的叙事性转向，瓶画作为一种视觉工具，不仅能够传递可视化信息、表达观念立场，甚至传播统治者意志，重复的功能因此发生转变。在叙事性图像中，重复出现的人物、道具、场景和细节不以产生连续性美感为目的，也并非简单复制，而是作为与观者进行视觉交流的手段，重复的目的是为了叙事。重复的形象本身具有意义，重复形象的不同组合将意义延伸，使叙事成为可能。本文讨论古风、古典时期古希腊瓶画如何通过“重复”这一视觉叙事策略、完成图像的视觉叙事。

一、古希腊瓶画的视觉语言

1. 视觉语言特点

利用形象重复来推进画面故事情节的手段在



1. 大型基克拉底斯调酒器，器体部位描绘阿波罗从极北归来，到达提洛岛。他和西萨拉及两名极北少女站在由带翅膀的马牵引的四轮马车上，拿着鹿的阿尔忒弥斯正在欢迎他们。颈部描绘的可能是正在忙于战斗的阿喀琉斯和门农。画家帕里安（Parian），约公元前640年，雅典国家历史博物馆 2. 来自雅典广场火葬墓穴中的几何陶瓶，制于公元前9世纪，雅典广场博物馆

世界范围的艺术中并非独创,中国东晋画家顾恺之的卷轴画《洛神赋图》就是典型例子。画家将不同时间发生的故事情节并置于一幅整体画卷之中,利用在不同场景中反复出现的洛神与曹植的形象,叙述了二人之间的情感动态。看似原理相同,但古希腊瓶画的叙事方式却大不一样,其根本在于陶瓶作为图像载体的巨大特殊性。与卷轴、屏风、壁画等平面图像载体不同,陶瓶是三维立体的容器,具有一定的局限性。画家没有条件在一个整体平面上描绘多个情节片段,只能将图像分布于内部、外部、底部,甚至位于瓶口的窄面。此外,陶瓶自生产之初到最终被观看的整个过程始终是旋转运动的。观者不可能一眼将位于不同区域的图像尽收眼底,必须先走到一边看到其中一幅,转过去再看到另一幅,第二幅图像会基于第一幅图像被解读,图像之间必然存在的先后观看顺序恰好符合情节推进的时间规律。古希腊瓶画家的伟大之处就在于不但克服了容器绘画的局限性,反而利用容器载体的特点,穷尽各种可能来展现和推进故事情节,使图像能够叙事,从而创造出独特的视觉语言和全新的叙事策略。

2. 视觉语言系统

在符号学(Semiotics)、语言学和叙述学(文学)等现代重要理论^[6]的帮助下,我们能够分析瓶画的视觉语言,从而更加深入地解读瓶画图像。^[7]视觉化信息与书写信息同样需要通过代码传递,代码既所谓的“语言”(信息的表现形式),代码必须符合适用性原则(代码和语言都需要同

时且有效地被发送者和接收者读懂)。因此信息理论提示出,瓶画图像中的重复所起到的作用远不止审美层面,它赋予图像传递信息的功能。运用符号学分析瓶画图像,会进一步发现它们实际上是一套具有统一句法规则的语言,语言是一个以“关系”为基础的符号系统,而重复编织和制造了“关系”。作为符号系统的瓶画通过编码视觉符号叙事的机制与语言通过单词编码传达经验类似,另一方则通过“裂化代码”(cracking the code)揭示内涵。^[8]

运用符号学模式的延展——语言学,尤其是叙述学理论,可以具体解释重复在瓶画语言系统中如何起作用。(图4)与文字语言中的“词汇”(lexical items)相对应的视觉语言称为“最小形式单元”(minimal formal unit/smallest definable iconographic unit),判定最小形式单元的原则是移动或删除其中的任何一个元素就会造成可认知形式的瓦解。最小形式单元可大可小,有时大到一件衣服,有时小到一只眼睛,能够被辨识即可(不能是模糊不清的局部或碎片),瓶画的“词汇”通常是人物形象。语言学中的句法(syntax)即安排词汇的方式,瓶画的“句法”包括单幅画面的组织结构(构图)和陶瓶的整个装饰程序。在语言学或叙述学中,重复的重要目的之一是创造呼应(cohesion),呼应将不同文本联系起来,结合成整体。为了理解文本诉说的故事,聆听者(观者)必须将一系列看似不相关的句子(形象)或不不同的文本(图像)理解为

一个整体,而呼应则通过形式和内容的重复来实现。^[9]

19世纪的学者已经使用“连续”(continuous)、“循环”(cycle)等专业术语描述古希腊瓶画的叙事方法,20世纪,“联合”(unified)、“渐进”(progressive)、“连环”(serial)、“片段”(episodic)等术语也陆续被创造和使用。学者们还对瓶画的叙事方法做了分类^[10],连续叙事(continuous narration)和多场景叙事(polyscenic narration)是最主要的两类。

通过以上论述了解重复的对象即最小形象单元(或词汇),重复的方式即最小形式单元的构成方法(或句法)之后,接下来本文将通过分析几个典型案例,讨论古风、古典时期的瓶画家如何在各种叙事类型中使用重复策略实现图像叙事的多种可能。

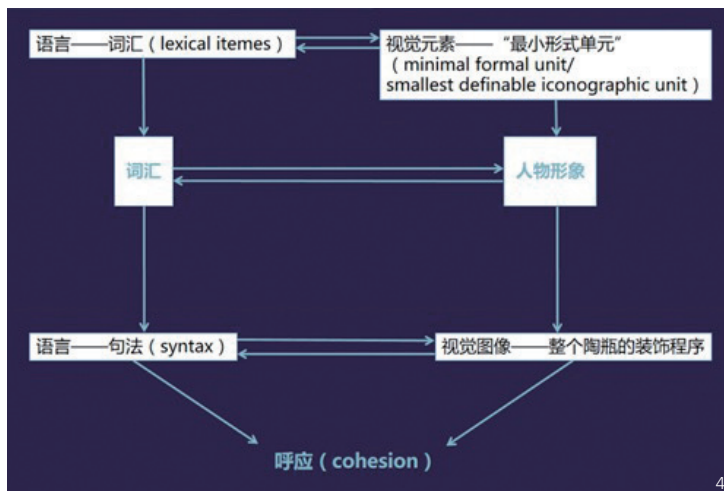
二、重复策略与瓶画叙事

1. 连续叙事中的重复——忒修斯的冒险循环

连续叙事指的是将不同时间点(temporal moment)发生的场景分别描绘在陶瓶的多个区域,画家往往在不同区域重复描绘相似形象,使其在不同时间或地点的行动相互呼应,从而将分散的场景联系起来形成整体故事。连续叙事中有一个非常重要的亚类叙事技巧称为“循环叙事”(cycle narration)。循环叙事要求在两个或以上叙事图像中有明显的角色重复,并且多个时间点和不同空间的几个叙事场景之间关系必须平等,



3



4



5

3. 原始科林斯风格奥帕壶,约公元前650—前625年,慕尼黑古代艺术博物馆

4. 图像系统与语言系统的对应机制 5. 黑绘基里克斯杯,制瓶师和画家菲厄诺斯,公元前550年—前530年,伦敦大英博物馆



6



7

6. 黑绘基里克斯杯, 画家厄匹提莫斯, 约公元前 560 年—前 540 年, 丹麦国家博物馆

7. 黑绘安法拉罐, 画家埃克塞基亚斯, 约公元前 545 年—前 530 年, 费城大学博物馆

没有因果联系。循环叙事通常用于表现英雄劳动和冒险主题。

图 5 这件著名的基里克斯杯上表现了忒修斯七个冒险连续叙事, 重复在此起到至关重要的作用。这里的最小形式单元(词汇)即忒修斯, 重复出现在杯子外部两侧及杯底的忒修斯形象呼应起来, 提示观者三个区域的图像同属一个文本。但是重复并非复制, 有时我们误将极为相像的形象等同于复制, 却忽略了相似本身的意义, 而那些微妙不同才是解码的关键。画家将每个小场景中的忒修斯形象都仔细地加以区别。在外部三个和杯底的场景中, 忒修斯均为裸体, 只斜背剑鞘, 而外部另两个场景中他把一件短披风搭在手臂上。这里的忒修斯始终是短发且面部没有须发, 而人类对手都有胡子。他在其他陶瓶上的形象多样, 有时穿凉鞋或戴帽子, 说明这里的形象是画家有意为之, 这种连贯的对比重复在产生呼应的同时也为画面增添趣味。此外, 这件陶杯也体现出构图(句法)的连续重复, 每个场景里忒修斯都位于对手左侧, 而杯子两侧靠近中部的位罝都有一棵树。形像与构成的多维度重复将散落的图像集成整体文本呈现出来, 叙述了忒修斯一生

经历的重要冒险。

当然, 将多个时间点发生的事件片段集中在一件陶瓶上叙述的案例非常特殊(在后来的西方艺术中也很少见), 只在表现赫拉克勒斯的劳动、忒修斯重返雅典以及特洛伊大劫这样的特殊题材时才会使用。

2. 多场景叙事中的重复

多场景叙事要求至少有两个分别绘于陶瓶表面不同区域的场景, 通过句法或符号重复(形象、人物姿势和服装道具等)产生联系以构成图像的完整叙事。循环叙事的多个场景相互独立, 只通过重复角色产生联系; 而多场景叙事中的每个场景都相互依赖, 它的亚类包括联合叙事、阶段叙事和因果联系叙事等。

(1) 联合叙事

联合叙事(unified narration)其实是多场景叙事的前奏, 特点是将一个场景延展于两个区域表现, 人物与行为的重复使正反两幅画面产生联系, 构成一幅画面。画家厄匹提莫斯(Epitimos)利用基里克斯杯的两侧巧妙地叙述了雅典娜与巨人恩克拉多斯(Enkelados)的战斗。(图 6)除了两名对手的武器、盔甲和更加细微的重复元素

(两人头盔顶饰下都会有小点, 盾牌上的高浮雕装饰都与主人身份密切相关)强调了两人的对应关系以外, 只露出头部的构图也是重复的。行为的重复尤为重要, 他们都高高举起持矛的手臂, 甚至连角度都丝毫不差的进攻姿势进一步加强了联系, 更暗示出故事高潮。然而无论 A、B 面都没有描绘观者所期待的暴力场面, 画面中只出现了战斗双方的头部。其实观者根据头部装束可以轻易鉴别人物身份, 雅典娜头戴典型头盔, 而恩克拉多斯的头盔上还标有题铭。这幅瓶画的精湛之处就在于没有直接描绘厮杀和搏斗的战斗核心, 画家抓住交锋前的一瞬间, 反而激发出悬念, 增强了叙事的戏剧性张力。未完待续的构图法催促观者尽快观看另一面, 由此将观者带入画家预设的叙事时间。事实上, 叙述时间远远短于事件经历的物理时间, 而重复策略则使两个时间等同了。

这个案例提醒我们, 视觉图像的相似性与脑中(想象)图像的重叠是联系画面的必要条件, 图像意义的解读需依赖观者的神话记忆——画家不用描绘战斗, 观者必须记得雅典娜取得胜利的结局^[11], 双重重复将对图像的叙事和情绪完整传达。因此, 瓶画并不是文学插图, 画家在绘制图像时会创造出形式语言和叙事习惯, 并且意图的传达需要观者参与。画家一定会预设观者(消费者), 将他们的心理期待考虑在内, 表达模糊会致使读识障碍, 从而导致没有市场。^[12] 观者的内心不是白纸, 而是有积极的内在视觉化组织机制。古人在鉴别人物身份、理解人物活动以及想象活动场景时, 具备与我们不同的惯例和常识: 他们熟悉口耳相传的神话, 能够依照先在知识解读画面; 他们的内心因人而异, 总是投射彼此不同的细节想象, 且远比图像所呈现的要细致得多。观者是画家业余的同行, 画家所为是显诸于外的视觉化, 观者所做是形诸于内的视觉化, 因此分析瓶画的叙事策略也可以理解为讨论画家如何通过观者的“共谋”来完成显诸于外的视觉化过程。

(2) 阶段叙事

“阶段叙事”(phase narration)非常好辨认, 要求必须按照特定顺序展现绘于多个区域的不同场景。阶段叙事中角色重不重复两可, 空间也不一定相同。画家埃克塞基亚斯(Exekias)提供了阶段叙事的典型案例(图 7)。这件陶瓶描绘特洛伊战争故事中的两个连续性阶段, 即安提洛克斯(Antilochos)之死与阿喀琉斯之死, 死亡情节的重复才是使画面联系的关键所在, 而非角色。

这两幅画面叙述的两个阶段除了延续还同时具有因果联系,展现出“因果联系”(causally linked)叙事的特点,要求其中一个叙事场景在情节上由另一个场景引发。学者对《厄提俄皮斯》(Aithiopsis)^[13]的解释有一派认为安提克洛斯之死是引发阿喀琉斯死亡的前因,安提克洛斯被门农杀死后,阿喀琉斯决定再次回到战场替安提克洛斯复仇,最终也被杀死,是安提克洛斯之死间接引发了阿喀琉斯之死。这件陶瓶巧妙地利用死亡图像的重复加强了图像的因果联系。

(3) 因果联系叙事

使用重复策略展现因果联系叙事的最佳案例莫过于这件出自画家利多斯(Lydos)^[14]之手的黑绘安法拉罐。(图8)陶罐A面绘有一名武装战士正在追赶一个骑在马背上的青年,这幅追赶场景的左右两边还分别描绘了两名女性,她们将画面围合起来,在视觉上起到了边框的作用。学界按惯例通常将奔跑的形象、碰倒的水罐以及追赶场景的组合判断为阿喀琉斯伏击特洛伊罗斯(Troilos)的故事。左侧向前扯起长袍的女性是英雄的母亲塞提斯(Thetis),而右侧逃跑的女人是波吕克赛娜(Polyxena)。陶罐B面则叙述了出自《伊琉帕西斯》(Ilioupersis)^[15]的片段,画家将普里阿摩斯(Priam)之死、死去的阿斯蒂阿纳克斯(Astyanax)和海伦的复活这三个故事情节并置在了一幅场景里。

画家在两幅画面中都安排了许多重复的角色、道具和布景;两幅画面的左边都有扯起衣袍的女性,在A面朝右,在B面朝左;两个分别位于画面中心的男性都戴着科林斯头盔、身穿胸甲、斜佩长剑并手持圆形盾牌,都呈现跨步向前的姿势。这些人物形象和细节元素的重复首先使陶瓶两侧的图像相互呼应,观者先将包含事件核心的两幅画面联系起来思考内容,继而会发现它们之间具有明显的相继关系:阿喀琉斯绑架特洛伊罗斯发生在他的儿子杀死普里阿摩斯和阿斯蒂阿纳克斯之前,然后迈内劳斯才复活海伦。因此,这里的重复不仅起到呼应作用,还要求观者依据前一个画面的内容观看和解读后一个画面,从而创造出叙述时间上的相继。相似的主题更加深了两幅画面情节上的联系,一幅画面中阿喀琉斯将要杀死年轻的特洛伊男孩,另一幅画面中,他的儿子尼奥普托列墨斯(Neoptolemos)不仅杀死了另一个男孩,还回来杀死了他父亲的敌人——赫克托耳的父亲普里阿摩斯,视觉与情节的重复最



8. 黑绘安法拉罐,画家利多斯,约公元前560—前540年,柏林古代艺术品博物馆

大限度地将一对父子的两个凶杀场面表现出来。这个案例有力地证明了早在公元前6世纪,画家就已经能够娴熟利用视觉策略诉说故事甚至表述观点:如果阿喀琉斯没有绑架特洛伊罗斯,迈内劳斯就不会复活海伦,绑架事件正是引发攻占特洛伊的导火索。

结语

上述对循环叙事、联合叙事、阶段叙事和因果联系叙事案例的讨论证明了重复在视觉叙事中具有重要作用。“重复”——这一视觉叙事的策略,将可视的神话得以呈现,使静止的图像运动起来。它使不同区域的画面产生联系,使角色变得丰满、空间得到延展、时间得以持续,从而将松散的叙述变得紧凑、减少意义的流失、使故事的叙述更加完整。画家选择的特定重复对象,比如情节中的特殊角色或关键行为,还能够强调重要情节或故事高潮。

古风 and 古典早期的瓶画家已经善于利用视觉叙事表现丰富多彩的神话故事,重复的视觉叙事策略到了公元前5世纪也适用于表现神话以外的更多题材,例如公民仪式、宗教仪式和源起神话等有关联的或相继发生的一般事件。

在遥远的古希腊,在破碎而狭窄的平面空间上,艺术家用智慧突破了载体的局限性,利用图像策略引导观者视觉,操控观者心理,反而将陶瓶创造成集平面绘画、文学叙事,甚至人的视觉、心理、记忆为一体的多维载体,使古希腊瓶画在装饰艺术,乃至世界艺术中独树一帜,直至今日仍极具研究价值。

注释:

- [1] 史前时期:古希腊公元前8世纪前没有文字叙述的历史时期,包括新石器时代、青铜时代和黑暗时期。
- [2] 黑暗时期:公元前12世纪中期至公元前7世纪古希腊世界经历的一系列衰退、瓦解和复苏时期。
- [3] 晚期几何风格:发生在公元前750年—前700年。
- [4] Steiner, Ann. Reading Greek Vases[M]. Cambridge: Cambridge University Press, 2007: 95
- [5] 东方化时期:公元前9世纪和公元前8世纪,古希腊重新与东方接触并接受其文化影响的时期,东方文化影响成为其公元前7世纪艺术的显著标志。
- [6] 例如信息论、人类学、符号学、语言学和叙述学(文学)等。信息论出现在二战后,其原理适用于理解包括普通语言和视觉形象在内的任何信息如何传递,包括陶瓶上的重复现象。古风时期瓶画大多叙述神话故事,社会人类学方法可用于判断神话人物的身份,以评估重复的目的。
- [7] Warden, P. Gregory. Greek Vase Painting: Form, Figure, and Narrative[C]. Dallas: Meadows Museum/SMU Press, 2004: 39
- [8] 同[7], 40.
- [9] 同[7], 40.
- [10] 同[4].
- [11] 同[4], 96.
- [12] 同[4], 199.
- [13] 失传的古希腊史诗文学,它讲述了特洛伊战争的整个历史,比荷马史诗的《伊利亚特》稍晚。
- [14] 利多斯的出现标志着阿提卡成熟黑绘风格的开端,被看作与埃克塞基亚斯齐名的最伟大的黑绘画家之一。
- [15] 出自遗失的古希腊史诗,比《小伊利亚特》出现得稍晚。