

《辽宁省博物馆馆刊》第二辑（2007）

商周青铜器纹饰的神经心理学释读

（曲枫 辽宁省政府机关，辽宁 沈阳 110032）

[摘要] 本文通过神经心理学的研究成果与商周时代青铜纹饰的比较研究，认为商周青铜器纹饰是对萨满进入通神状态时所经历的意识深处视觉幻像的表达，同时进一步发现，商周存在着两个既相互联系又有所区别的通神仪式系统：迷幻术和占卜术。

[关键词] 青铜器纹饰；迷幻术；神经心理学；占卜术。

[中图分类号] K87 中国文物考古

[文献标识码] A

[文章编号]

Abstract: In a research of comparison between neuropsychological model and semiotic motifs on bronzes of Shang-Zhou period, author argues that bronzes' semiotic visions might be a reflection of shamanic ecstatic experience in spiritual ritual. By this perspective, author proposes another hypothesis that there existed two ritual system in Shang-Zhou: ecstasy and divination.

Key words: motifs on bronzes; ecstasy; neuropsychology; divination

[作者简介] 曲枫（1967-），男，辽宁庄河人，供职于辽宁省政府机关，吉林大学考古学学士，荷兰莱顿大学考古学硕士，主要从事史前与历史时代早期宗教与艺术考古研究。

商周青铜器纹饰研究一直是青铜考古研究中的重点课题，其类型学和年代学的有关研究目前已很成熟，但是比较而言，关于对其涵义，即所反映的宗教意义、社会意识、人类心理等方面的研究则由于缺乏成熟的理论支撑而显得相对薄弱，由此带来的争论也较多。商周青铜器纹饰以动物纹为主，由与自然界可以对应的写实类动物和与现实不能对应的幻想类动物两大类别组成。后者种类不多，但在青铜器上的出现则是大量的，对于其含义的探讨一直是引起争论的焦点。比如饕餮纹，是幻想动物纹中最具代表性的纹饰，首先，学者们对其原型形象的识别上就有着较多的分歧，这就直接影响到了对其意义的讨论。

大体说来，关于青铜器纹饰意义的探讨较有影响的主要有以下几种：

1、动物纹饰由几何形纹饰发展而来，只是纯粹的装饰形式。以罗越先生（Max Loehr）为代表。

2、沃特伯里先生（Frorance Waterbury）结合文献，认为饕餮是虎的形象，是农业的保护神；蛇纹是土地的象征；夔纹象征着引领祖先神灵降临的鼓声；蝉是生命的延续；鱼是丰收的象征；龟是商王与祖先交流的媒介；枭是死神的代表，也是商王及其宗族的守护神；龙并不具有特别的意义。

3、阿克曼先生（Phyllis Ackee-man）和伯耶先生（Martha Boyer）认为，动物有阴阳属之分，动物纹饰乃是代表了古代中国人的阴阳观念。

4、英国牛津大学的罗森女士（Jessica Rawson）主张青铜器的纹饰主要用来标识礼器，并非特定的思想模式或信仰体系的产物，其所代表的含义也不过是装饰纹样的作用之一。¹

自20世纪60年代开始，随着萨满教理论研究的逐步成熟，萨满教理论被一些西方学者尝试性地运用到了对史前及早期历史阶段的纹饰学研究之中，并取得了一定的成果。受到这一研究方向的启发，已故美国华人考古学家张光直先生首次将商周青铜器动物纹饰同萨满教联系起来考察，并大胆认为动物作为巫师（萨满）的助手是沟通人界和神界的媒介，而青铜器上的动物纹正

¹ 以上有关青铜器纹饰意义的不同学术观点请参阅段勇：《商周青铜器幻想动物纹研究》，18-23页，上海古籍出版社，2003年。

是对萨满动物助灵的表达，在宗教仪式中起着沟通人界和神界的重要作用，张开的兽口往往是萨满去往另一个世界的通道，而兽口中的人像正是要进入另一个神灵世界的萨满²。目前，这一解释越来越为更多的学者认可。纽约大学的考古学教授江伊莉女士（Elizabeth Childs-Johnson）亦从萨满教的角度对饕餮纹作了专门的研究，主张饕餮纹是萨满作法的面具，可以协助萨满沟通人界和神界³。英国伦敦大学艾兰女士（Sarah Allan）主张大张的兽口意味着死亡之途，即从人间到神灵世界的过渡，其实也是基于萨满教理论而得出的结论⁴。

北京故宫博物院的段勇先生认为，若对青铜器纹饰所蕴含的社会意识进行深入的探讨，必须依赖美术史、心理学等相关领域的多学科的协作⁵。本人认为，这是十分明智的认识。20世纪70年代，西方一些学者将神经心理学的研究成果引进到萨满教和考古学的研究之中，研究发现，萨满在进入通神状态时和接受实验者服用药物引起的迷幻状态相似，会经历一种视觉上的幻像，这些幻像由几何纹饰和怪物、动物组成，同土著人绘在身体、房屋、衣服、陶器、篮子上的母题吻合，也同美洲、非洲一些土著人的岩画母题相似，甚至同欧洲旧石器洞穴壁画母题、新石器时代岩刻和陶器纹饰吻合。在以上研究的基础上，本文将尝试将西方神经心理学在考古学上的研究成果引入到对商周青铜器纹饰的考察中，并倾向于认为，商周青铜器纹饰正是对萨满进入通神状态时所经历的意识深处视觉幻像的表达，在商代，存在着两个既相互联系又有所区别的通神仪式系统，一个是萨满的迷幻术，另一个就是与甲骨文有关的占卜术。

一、商周青铜器纹饰分类

依南开大学教授朱凤瀚先生的分类，商周青铜器的纹饰大体可分为三大类：动物类、几何类和人物类。比较而言，动物类纹饰是青铜纹饰的主体，几何纹饰只起到了一个衬托的作用，如一些动物器身上仍然饰有几何纹饰，还有的几何纹饰并不处于图像的主体位置，而是边缘，或作地纹使用，成为主体纹饰的背景。人物类纹饰发现得较少，在总体的纹饰中并不占有主导地位。据张光直先生的统计，殷商器物中的动物类纹饰占据了总体纹饰的十分之九⁶，因此认为，商周美术是以动物为支配纹样的美术。⁷

动物纹饰可分为三类，一为现实中的动物，常见的有蛇纹、鸟纹、鸛等等，还有象、虎、犀牛、鹿、兔、鱼、龟、蟾蜍、贝、蝉等，动物有的是以器物本身来表现，即现代概念中的圆雕，有的则以纹饰来处理，有的比较写实，也有的十分图案化。第二大类即现实世界中所不存在的神话动物纹，亦称幻想动物纹⁸，最常见的纹饰有饕餮纹（亦称兽面纹）、龙纹、凤鸟纹等。第三类是简省、变形动物纹，包括目纹，常与云纹组合，构成目云纹；还包括鳞纹、变形蝉纹、由卷曲的细长条纹组成的窃曲纹等等。幻想动物纹可以说是商周青铜器上最具代表性的纹饰，其中饕餮纹最为典型，由于其形象难以辨认，关于其原型的探讨和争论也最多（图一、图二）。饕餮纹形似兽面，故又名兽面纹，从其不同的角上划分基本上可分为牛角类、羊角类和豕耳类三大类，此外还有一些其他类型，如鹿角形、长颈鹿角形等等⁹。

² 张光直：《商周青铜器上的动物纹样》，《中国青铜时代》435-439页，三联书店，1999年。

³ 段勇：《商周青铜器幻想动物纹研究》，21页，上海古籍出版社，2003年。

⁴ 艾兰：《龟之谜：商代神话、祭祀、艺术和宇宙观研究》，162页，四川人民出版社，1992年。

⁵ 段勇：《商周青铜器幻想动物纹研究》，前言2-4页，上海古籍出版社，2003年。

⁶ 张光直：《商代的巫与巫术》，《中国青铜时代》272页，三联书店，1999年。

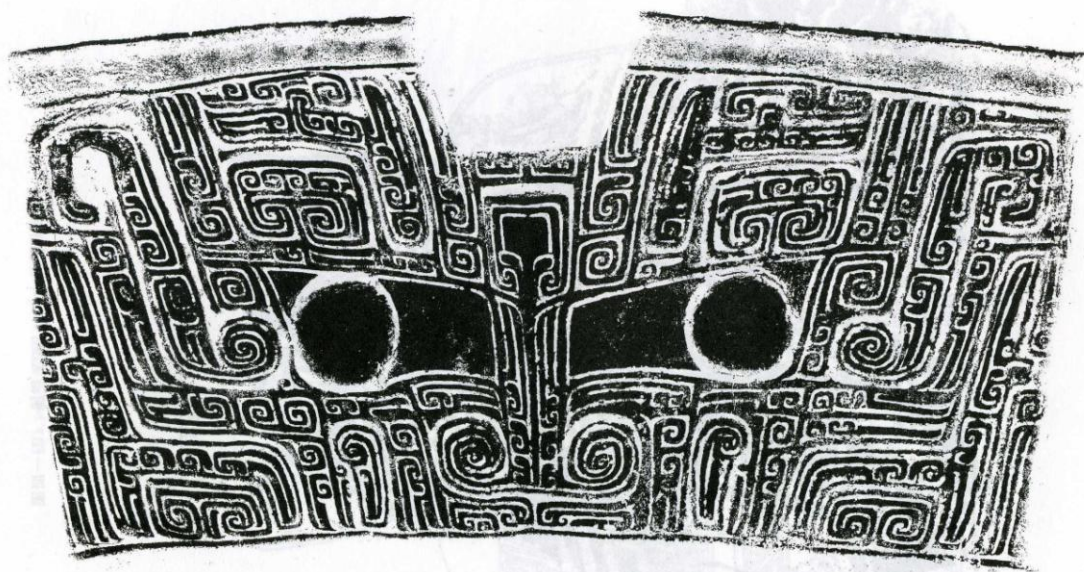
⁷ 张光直：《商周神话与美术中所见人与动物关系之演变》，《中国青铜时代》399页，三联书店，1999年。

⁸ 段勇先生在他的《商周青铜器幻想动物纹研究》（上海古籍出版社，2003年）一书中采用了这一称谓。

⁹ 段勇：《商周青铜器幻想动物纹研究》，148-149页，上海古籍出版社，2003年。



图一，殷墟妇好墓出土的“司母辛”方鼎，口下和足上部均饰有饕餮纹，腹部四面左右侧和下侧装饰着规整的乳钉纹。



0 5 厘米

图二，江西新干大洋洲商墓出土铜罍腹部饕餮纹拓片。

几何纹饰较少作为图像的主体，大部分是作为陪衬纹饰而被应用的，主要包括圆圈纹、涡纹、云纹、雷纹、四叶纹、三角纹、菱格纹、弦纹、绳状纹、瓦纹、花瓣纹等等。圆圈纹有的排列成带状，所以也叫“连珠纹”，有的作乳突状，这一类的也叫“乳钉纹”，确切地说也是一种圆点纹。涡纹是旋转状的弧线中间有一圆圈，云纹与之不同的是，由中央一点出发呈螺旋状。雷纹是螺旋纹的变形，旋转拐角处呈方形，所以也叫“回字纹”。

同上两类纹饰比较，人物形象出现得最少，湖南宁乡出土方鼎四面浮雕的人面可以看作是人像纹的代表。此外，常见的一种母题是人与动物共组，而且人往往处于被动物吞噬的状态，如殷墟妇好墓出土的青铜钺（图三）和司母戊方鼎的耳部都饰有双虎张口欲吞噬一人头的纹样；安徽阜南出土龙虎尊上饰有一单首双身虎口衔一蹲踞人形的画面；美国华盛顿弗利尔美术馆中藏有一件三足觥，其中两足上分别饰有一人形，头部上方则正是大张的兽口；日本住友氏泉屋博物馆与巴黎赛努施基博物馆分别藏有一件虎食人卣。这类人兽组合的母题虽然发现不是大量的，却是十分引人注目的。张光直先生也正是依据对这类图像的分析而将之作为证明萨满教在中国早期历史阶段存在的重要依据之一。¹⁰



图三，殷墟妇好墓出土铜钺。

商代前期，纹饰的风格简朴、线条粗犷，不施地纹，主要是一种单层的线刻花纹，母题有饕餮纹、龙纹、虎纹等幻想和现实的动物，也有涡纹、连珠纹、云雷纹等几何纹饰，后者多以带状饰于器物的颈部。商代中后期，装饰纹样变得丰富，流行复层花纹（俗称三层花），即在凸起的主纹上加刻阴纹装饰，主纹之下又刻有细密的云雷纹作地纹，使同一种纹饰中有多种不同的形象，富于多层次感，主纹四周以云雷纹衬底，许多器物的表面几乎不留空白，加上扉棱和牺首等装饰，形成了繁缛华美的时代风格。许多附件如盖纽、扳耳、足、提梁的两端均被塑成动物形状，甚至一些器物本身就是完整的动物形雕塑。饕餮纹仍是这一时期的代表性纹饰，形状似兽首，五官俱全，各种饕餮不尽相同，有的为牛首，有的为羊首，也有的根本就无法辨认。夔龙纹也是流行纹饰，多为张口，一角，一足，尾部上卷。

¹⁰ 以上商周青铜器纹饰分类主要依据朱凤瀚：《古代中国青铜器》，380-451页，南开大学出版社，1995年。

西周初期基本承袭了商代的风格，但饕餮已呈现出简化和图案化的趋势。到了西周末年，饕餮纹日趋式微，仅成为器足上端的装饰。夔纹开始盛行，一些由方、圆线等构成的几何纹如窃曲纹、瓦纹、波曲纹、重环纹、鳞纹等被比较规整地装饰在鼎、壶、匜等器物上¹¹。

二、张光直先生关于青铜纹饰的萨满主义解释

运用萨满教理论对商周动物纹样予以解释是张光直先生在“三代”考古学上的重要贡献之一。这方面的论述主要体现在他的《商代的巫与巫术》、《商周神话与美术中所见人与动物关系之演变》、《商周青铜器上的动物纹样》、《中国古代艺术与政治——续论商周青铜器上的动物纹样》、《从商周青铜器谈文明与国家的起源》、《连续与破裂：一个文明起源新说的草稿》¹²等论文和《考古学六讲》¹³、《美术、神话与祭祀》¹⁴等专著中。

萨满教是西方人最先在西伯利亚的通古斯语系各族中发现的，所以一开始只被看作是这一地区土著民族的宗教现象。但人类学家后来发现，萨满教普遍存在于中北亚洲、东南亚、南亚、澳大利亚、太平洋群岛、非洲和北美、南美等世界各地的土著民族之中，甚至发现它是人类史前文化中的一种普遍的宗教现象。¹⁵萨满教的宇宙是由三部分组成的：上层世界、中层世界和下层世界。上层世界，也就是天上的世界居住着至高神以及日月星辰等神灵，还有一些神性动物；中层世界即我们人类所居住的世界；下层世界，也就是地下的世界居住着兽形动物、鬼魂和怪物，通常对人类充满恶意。萨满最超常的能力是在迷幻状态下其灵魂能够离开身体飞翔至上部世界和下部世界，有时也能够人类自己的世界飞越千山万水。通常，萨满的旅途充满凶险和各种考验，但他们都能顺利地到达目的地以及顺利地找回归途。萨满的灵魂旅行往往还需要一些动物精灵作助手，如鸟、兽等等，协助他（她）完成使命。萨满进行灵魂旅行的目的是向天上的神为自己的部族或是某个家庭祈福，或是到下层世界中找回病人丢失的灵魂从而使病人痊愈，也可能是要从神灵那里得到治疗、狩猎的信息，或是将死者的灵魂引导到一个永生的安息地。¹⁶根据罗马尼亚人类学家伊里亚德和其他萨满教学者的研究，每个萨满都有一批他们所特有的精灵，作为他们与神界沟通的助手。如西伯利亚和阿尔泰地区萨满的动物助手包括熊、狼、鹿、兔，还有雁、鹰、鸢、乌鸦等鸟类，甚至包括一些虫子。萨满在行法的时候，常常借药物和舞蹈等物理状态引起的亢奋而达到一种近于昏迷的状态（ecstasy），巫师只有在这种状态下才能与神界沟通。在与神界交通的时候，动物助手的精灵被巫师召唤出来，帮助巫师。召唤的方式包括动物牺牲，让这些动物的精灵因动物的死亡而从动物的躯体中升华出来。¹⁷

1951年，罗马尼亚人类学家伊里亚德(Mircea Eliade)的名作——《萨满教：古老的迷幻术》首次以法语在巴黎出版，它的英文译本于1964年在伦敦出版。在该书中，伊里亚德运用宗教心理学的观点，强调萨满教实践中的神秘因素，尤其关注萨满在仪式中的出魂状态，他采用了一个为后代学者所广泛引用的词：ecstasy。这个词来自古希腊语中的 *ektasis*，用来表达人由于感情极度强烈而失去理智、难以自控的状态，医学上也叫作“精神昏迷”¹⁸。伊里亚德的这本大作目前还没有汉语译本问世，在汉语著作的有关引文中一般都把它翻译成“昏迷术”。个人觉得这个

¹¹ 以上有关青铜器时代风格演变参阅朱和平：《中国青铜器造型与装饰艺术》，115-128页，湖南美术出版社，2004年。

¹² 以上论文均见于《中国青铜时代》，三联书店，1999年。

¹³ 文物出版社，1986年。

¹⁴ 辽宁教育出版社，2002年。

¹⁵ D'Anglure, B. S. 1996. Shamanism, in *Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*, Edited by Barnard, A & Spencer, J. p505-08.

¹⁶ Walsh, R.N. 1990. *The Spirit of Shamanism*. Jeremy P. Tarcher, Inc. P141-142.

¹⁷ 张光直：《商周青铜器上的动物纹样》，《中国青铜时代》435-439页，三联书店，1999年。

¹⁸ D'Anglure, B. S. 1996. Shamanism, in *Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*, Edited by Barnard, A & Spencer, J. p505-508.

译词容易与一般意义上的昏迷混淆,所以建议用“迷幻”一词似更为妥贴一些。无论如何,ecstasy 是此部著作中一个极其重要的概念,作者对它的强调贯穿全书,而且强调它是萨满教区别于其他宗教现象的一个最重要的特征,甚至认为:萨满教=迷幻术¹⁹。迷幻状态在汉语学术著作中又叫作“迷痴”。吉林省社会科学院的萨满教学者富育光先生在他的《萨满论》一作中曾对此有较为细致的论述。萨满的迷痴一般有两种方式,一是漫游型,即灵魂出游;另一种是附体型,即有精灵附于身体中。一般情况下萨满兼具两种技能。神灵一旦附于人的躯体之上,就会发生人格的转化,人会获得所附神灵的素质,实现神化。日本学者樱井德太郎在《日本的萨满教》一书中提到,一旦神灵附体,萨满就会频频跳跃起来,要是其状如马,人们就称之为马,若是象蛙,就称为蛙,同样,还有被称为“天狗”和“乌鸦”的。²⁰

依据萨满教的资料和研究成果,张光直先生主要从以下几方面将萨满教同商周美术联系起来考察:

(一)、商周青铜器上的动物纹样就是帮助巫师与神界沟通的动物的形象再现。为了说明商周动物纹样与萨满教的这种关系,张光直先生还在文章中引用了东北满族史诗《尼山萨满》中尼山萨满的一段祷词,在她的祷词中我们可以看到尼山有许多个动物精灵作她的用手,各个动物有着不同本事。根据这一点,张先生果断地认为,“3000年前商周铜器上动物纹样有多种多样,他们的作用也许是与此相近的。”紧接着,他又更具体地指出:

商周青铜器的动物纹样是与当时生活中的动物的动物界及人与动物之间的关系是分不开的。也就是说,“商代装饰艺术家所使用的动物纹样之中,不论是在雕石、铸铜、镶嵌木器、制陶、还是磨玉上,其大多数都原来有一个土生的和与自然界有关的基础。”李济特别指出艺术中所用纹样较多的动物有鹿、牛、水牛、羊、羚羊、象、熊、马、猪以及鸟类、爬虫类、昆虫类、两栖类、鱼类、蠕虫类等等。这些动物很可能都作过巫师的助理精灵,而且照上文的讨论看,也多半作过祭祀的牺牲。至于饕餮、肥遗、夔龙、虬等神怪性的动物,虽然不是自然界中实有的动物,却很可能也是自然界中的动物,如牛、羊、虎和爬虫等转化而成的。²¹

(二)、张开的兽口在世界上许多文化中都是把生与死、世俗与神灵两个世界划分开来的象征,这说明在怪兽吞噬人母题中怪兽并不是真的要吃人,其中的人正是借助动物的神力而欲通过以兽口象征的两个世界之间的通道进入神灵的世界之中。在分析这一母题时,张先生还更具体地指出,动物借口中的气息“嘘气成风”,进而帮助巫师上宾于天。²²

(三)、美国人类学家佛尔斯脱(Peter T. Furst)曾总结出了一个“亚美式萨满教的意识形态内容”,具体为:1、萨满教的宇宙是巫术性的宇宙,自然的和超自然现象是巫术式变形的结果。2、宇宙一般是分成多层的,以中层、下层和上层世界为主要的区分,每层经常有神灵统治者和超自然的居民,还有四方之神或四土之神,还有既能统治天界也能统治地界的至高神。诸层之间

¹⁹ Eliade, M., *Shamanism: Archaic Techniques of Ecstasy*. Translated from French by Trask, W.R. Routledge & Kegan Paul, 1964, p4.

²⁰ 富育光:《萨满论》,152-172页,辽宁人民出版社,2000年。

²¹ 张光直:《商周青铜器上的动物纹样》,《中国青铜时代》439-443页,三联书店,1999年。

²² 张光直:《商周青铜器上的动物纹样》,《中国青铜时代》,三联书店,1999年。

为一个中央之柱贯通。萨满还有一棵世界之树，上面经常有鸟栖息。3、人和动物在本质上是相等的。4、人与动物之间可以互相转形。萨满们又有动物助手，在由萨满所带领的祭仪上，萨满和辅助者戴上动物的皮、面具，和运用其他特征以完成向动物的转型。5、自然环境中的所有现象都被一种生命力或灵魂赋予了生命。6、人和动物的灵魂，或其本质上的生命力一般居住在骨骼之中，人类和动物从他们的骨骼再生。7、人的灵魂可以与身体分开并且在世界各地旅行或是上行、下行至上界或下界，普通人的灵魂可能被敌对的精灵掠去，而为萨满拯救回来。灵魂走失是人们得病的一个常见的原因，疾病的另一个原因是敌对环境中的物质侵入了身体，萨满具有诊断和治疗这类疾病的能力。8、萨满的迷魂状态（ecstasy）常常用致幻药物来引发。据此，张光直先生肯定地认为：中国新石器中期仰韶文化中的骨骼式美术²³，东部沿海地区新石器晚期文化中的兽面纹和鸟纹的玉琮、玉圭，商代甲骨文中所见的对自然神的供奉、对四方之土和四方之风的称呼，商周祭祀用器上面的动物形象，“气”在信仰中作为一种存在形式的连续存在，《楚辞》中萨满诗歌及其对萨满和他们升降的描述、对其中走失灵魂的召唤，这些证据都证明一向重视天地贯通的中国古代信仰与仪式体系的核心就是萨满教。²⁴由此说明，萨满教是中国早期文明形成的重要因素，正如张先生所说的那样：“中国古代文明中的一个重大观点，是把世界分成不同的层次，其中主要的便是‘天’和‘地’。不同层次之间的关系不是严密隔绝、彼此不相往来的。中国古代许多仪式、宗教思想和行为的很重要的任务，就是在这种世界的不同层次之间进行沟通。进行沟通的人物就是中国古代的巫觋。从另一个角度看，中国古代文明是所谓萨满式（shamanistic）的文明。这是中国古代文明最主要的一个特征。”²⁵

三、神经心理学模式与青铜纹饰的比较研究

近年来，西方考古学研究越来越重视与其他学科的合作，希望通过跨学科的研究来揭示历史，其中神经科学的研究成果在考古学中的应用使认知考古学有了新的进展，尤其是在对史前纹饰、图像的解释上颇有新意，为现代学者进一步走近古人的思维意识提供了一种新的途径。首先是医学研究者运用神经科学对人类的意识能力、神经生物系统对神秘事物的反应做出了有益的探索，之后，考古学家把这一领域的研究成果运用到了对史前艺术的研究上，发现了许多图像实质上与萨满式的宗教信仰有关。

20 世纪 20 年代，美国心理学家海恩里希·克鲁威尔(Heinrich Cluver)在系统的视觉成像研究中惊奇地发现，在一定的特殊条件下，人的神经系统和视觉系统独立于外部的光源之外能够产生一系列的知觉物像，就是说，这些物像并非幻觉，它在神经系统中的呈现是和人在真实看到同样物体时的情形是一样的。后来，许多药物学家和心理学家继续了他的研究，结果表明，这些视觉物像常常呈现出各种各样的几何形状，如格子、之字形纹、点状纹、旋转纹、曲线等等。需要提及的是，当人们看到这样的物像的时候，意识则都处于一种非正常的改变了的状态中，这就是所谓的“意识变型状态”，即 ASC（Altered States of Consciousness）。²⁶学者们通过深入的系列的研究进而发现，由药物唤起的这种意识变型状态中出现的视觉景象同南美的土著人绘在身体、房屋、衣服、陶器、篮子上的母题相吻合，甚至一些视觉图案同动物幻像以及神话题材相仿佛。²⁷

美国心理学家罗纳德·西格尔（Ronald K. Siegel）根据这些发现提出了一个神经心理学模式，主要展示了人们在由于服用药物进入意识变型状态或是萨满在进入脱魂状态时所看见的那些

²³ 骨骼式美术又称 X 光式美术，甘肃大地湾遗址中曾发现一幅地画，一个方框中画出了两个死者的骨骼脉络。1920 年代瑞典学者安特生在甘肃临洮采集了一件彩陶钵，内壁绘有人的骨架。关于这方面的论述，具体可参阅张光直：《仰韶文化的巫觋资料》，《中国考古学论文集》139-142 页，三联书店，1999 年。

²⁴ 张光直：《连续与破裂：一个文明起源新说的草稿》，《中国青铜时代》，三联书店，1999 年。

²⁵ 张光直：《考古学专题六讲》4 页，文物出版社，1986 年。

²⁶ Lewis-Williams, J.D & Dowson, T.A. 1988. Signs of all Times: Entoptic Phenomena in Upper Paleolithic Art. *Current Anthropology* 29: p202.

²⁷ Lewis-Williams, J. D. 2001. Brainstorming Images: Neuropsychology and Rock Art Research, in *Hand Book of Rock Art Research*, Edited by Whitley.D.S, Rowman & Littlefield Publishers, Inc. p332-357.

幻觉中的景象，根据这种意识变态程度的深浅它被分为三个阶段。这个模式在 20 世纪 80 年代开始被南非的人类学家大卫·路易斯威廉姆斯（David Lewis-Williams）和他的学生托马斯·窦森（Thomas Dowson）运用到对南非土著居民塞恩人（San）和美国印第安人的岩画、甚至欧洲旧石器艺术研究中，并且成果显著，引起了整个西方考古学界的注目。²⁸为方便叙述，我们在此把这个神经心理学模式的主要内容简述如下：

第一阶段是意识变型状态程度最浅的阶段。在这一阶段里，人们可以看见诸如点、之字形、格子、成组的平行线、鸟巢状曲线以及旋转状曲线等各种几何形状。这些几何图像被称作“内视现象”（entoptic phenomena），因为它们包含在人的光感系统内却与外界的光源不发生关系。一些纹样似乎具有某种意义，但是另一些纹样却并无实质上的意义。


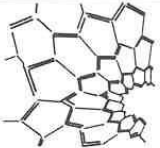
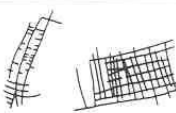







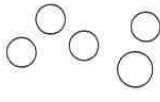













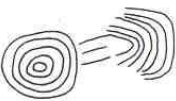
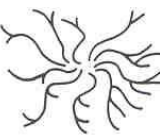



第二阶段，主观意识似乎要把这些几何图像同具有宗教和情感意义的物体联系起来。比如，对于一个西方人来说，当他渴了的时候若无眼前或许会出现杯子的图景，当他恐惧的时候或许眼前会出现炸弹的影像。所以，在这一程度的变态意识中，一个之字形纹或许就成了一条蛇。这一点暗示我们，古代人的许多图像与他们的文化背景是有着特定的关系。

第三阶段是迷幻程度最深的阶段。在这个阶段中，人们会经历一个旋涡或是一段隧道，旋涡或隧道的尽头是明亮的光。在旋涡的内表上还会出现方格纹，在方格的不同的间隔中会出现人、动物、怪物等与人们主观意识或是文化背景有关的图像。当上述题材从隧道的尽头浮现，人们会发现它们实际上处于一个奇异的迷幻世界之中，人类、怪物都愈发显得清晰和真实，几何图像仍然存在但是已经散到了边缘。

根据对上述神经心理学模式的理解，路易斯威廉姆斯和窦森发现南非土著的岩画中与这个模式所描述的现象是吻合的，尤其是第三阶段的图像十分清晰，这些图像包括动物、怪兽和人兽合体等等。在美国考古学家的配合下，他们又把这一模式运用到对加利福尼亚大盆地肖肖尼科索印第安人（Shoshonean Coso）的岩画的考察中，发现这一模式同样有效（图四）。在对欧洲旧石器洞穴壁画的考察中，路易斯威廉姆斯和窦森发现在实验室中所见到的那些内视现象，如圆点、格子、之字纹，巢状曲线以及其他几何符号均包含其中。另外，洞穴壁画中的半人半兽、怪物以及动物母题也与模式中的第三阶段的图像相同。基于对洞穴艺术所表达的观念与萨满主义的相似，路易斯威廉姆斯和窦森相信萨满教理论十分适合对旧石器艺术的释读。在他们之后，一些西方学者——包括路易斯威廉姆斯和窦森本人——开始尝试把神经心理学模式运用到对欧洲新石器艺术的研究中，发现一些陶器上和巨石上的几何纹饰同神经心理学模式第一阶段是一致的，这些几何纹饰包括螺旋纹、之字纹等，也有的是几何纹饰与人物、怪物等肖像纹的综合（图五）。对特别几何纹饰的挑选是由人们的社会性和文化性决定的，这些几何纹饰以及几何纹与肖像纹的综合显然具有某种意义，只是今天的人很难猜度出来。无论具体的意义所指如何，学者们相信，在“内视现象”与新石器时代巨石艺术刻画母题之间的多重吻合是一个十分引人关注的问题。首先，当人进入“意识变形状态”的时候，他们要经历特别的状态和各种各样的心理意象（mental imagery），这些意识发生的过程和进展以及一定的意象都深深嵌在人们的神经系统之中。其次，巨石艺术母题与各种心理意象类别的相似不仅仅体现在表达形式上，而且符合神经心理学的原则。因此，有关学者非常自信地断言，西欧新石器时代的人们会时常进入到一种萨满的迷幻状态之中，并由文化背景决定看到与我们在神经心理学实验所见相同的几何图像、几何纹与肖像纹综合的图像等，这些图像时常处于一种不断被重复的状态。同样出于一种文化上的习惯和传统，他

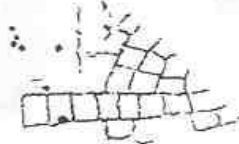


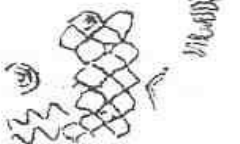
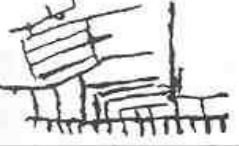

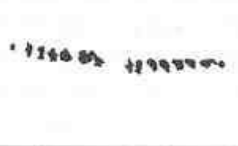








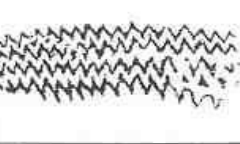

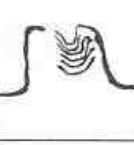

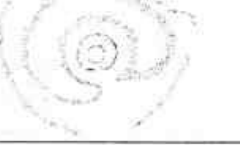


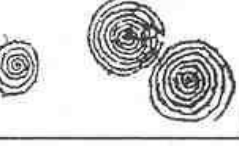

²⁸ 关于对神经心理学中意识变态的三个阶段的描述请参见以下文章：Lewis-Williams, J.D & Dowson, T.A, Signs of all Times: Entoptic Phenomena in Upper Paleolithic Art. *Current Anthropology*, 1988, 29: p202-204; Lewis-Williams, J. D, Wrestling with Analogy: A methodological Dilemma in Upper Palaeolithic Art Research, in *Proceeding of the Prehistoric Society*, 1991, 57: part 1, p149-162; Clottes, J. & Lewis-Williams, J.D, *The Shamans of Prehistory: Trance and Magic in the Painted Caves*. Abrams Press, 1998, p16-17; Lewis-Williams, J. D, Brainstorming Images: Neuropsychology and Rock Art Research, in *Hand Book of Rock Art Research*, Edited by Whitley, D.S, Rowman & Littlefield Publishers, 2001, p332-357. 汉语资料请参阅曲枫：《旋转纹研究》，《辽宁省博物馆馆刊》第一辑，辽海出版社，2006 年。

们便把意识中所经历的心理意象和发生进程刻画在石头等纪念物上。这些意象的真实意义不但我们今天的人猜不出来，其实当时的人大部分也并不通晓，因为对纹饰的解释权仅仅掌握在少数社会精英的手中。这些意象是一种密码似的东西（cryptograph），只有这些少数人能解并由他们传承，他们通过对“迷幻术”的独占，使自身占据了新石器时代最初分层社会的最顶层。²⁹

ENTOPTIC PHENOMENA			SAN ROCK ART		COSO
			ENGRAVINGS	PAINTINGS	
	A	B	C	D	E
I					
II					
III					
IV					
V					
VI					

图四，路易斯威廉姆斯和奈森绘制的表格，比较了神经心理学实验中所见的内视几何图形和南非、美洲土著的岩画母题。A、B是实验中最常见的6种几何图像；C、D是南非赛恩人（San）岩画中的常见母题，包括几何纹饰、变形的人物和动物等；E是美国加利福尼亚大盆地肖肖尼科索印第安人（Shoshonean Coso）的常见岩画母题。

²⁹ Lewis-Williams, J.D & Dowson, T.A, On Vision and Power in the Neolithic: Evidence from the Decorated Monuments, *Current Anthropology*, Volume 34, February 1993.

MEGALITHIC ART			
BRITTANY		IRELAND	
E	F	G	H
			
			
			
			
			
			

图五，由英国雷丁大学（Reading University）布拉德利（Rechard Bradley）教授绘制的表格。

E、F 是法国南布里塔尼地区（Southern Brittany）新石器文化巨石艺术中常见的纹饰，G、F 是爱尔兰波茵河谷(Boyne Valley)新石器文化基石上的纹饰。两者都与神经心理学实验中所见幻像相似。

本人曾将神经心理学模式尝试性地运用到对马家窑文化和红山文化等中国新石器文化的纹饰考

察中,发现这一模式与两个文化中的几何纹饰、肖像纹饰母题吻合之处颇多³⁰。马家窑文化的彩陶纹饰图案繁缛,富于变化,常见的几何纹饰有平行条纹、垂幛纹、弧线三角纹、三角纹、螺旋纹、旋涡纹圆圈纹、圆点纹、方格纹、锯齿纹、折线纹、菱形纹、回字纹,这些纹饰大部分都与神经心理学模式第一阶段的几何意象相同;动物纹有蛙、鱼、鸟等,尤其是蛙出现的数量最多,而且常见一种多肢体现象,一些蛙纹被描绘成了一身六肢或一身八肢,还有的蛙肢被绘成多重的波浪形状,似乎所有的蛙都给人一种舞蹈跳跃的感觉,以至于图案化了的蛙纹也被称作人形纹,甚至也有专家直接称之为舞蹈纹。在关于神经心理学模式的第三阶段的论述中,路易斯威廉姆斯曾特别提到了幻像中常出现一种多肢体现象,说明蛙等动物纹形象正是人类意识变型状态中神经系统里成像的反映。在整个的几何幻像中,旋转纹占据了一个主导地位,所有的母题,不管是菱形、三角还是之字形纹,也不管是圆圈、点纹、线纹甚至蛙纹等动物纹都被安置于一种令人目眩的旋动之中,这也正是神经心理学模式中深度迷幻的特点。在东北的红山文化中,最引人注目的是玉器中的“勾云玉佩”和被称作“玉龙”的一种幻想动物形玉器,两类器物的造型或纹饰都呈现出强烈的旋动特点,与神经心理学第三阶段的深度迷幻状态吻合,也同萨满在进入通神迷幻状态中的意识经历十分相像³¹。这从另一个角度证明了张光直先生有关萨满教在中国史前存在的推论是十分正确的³²。

试将这一模式同商周青铜器的纹饰比较,我们不难发现,大部分的纹饰特点与神经心理学的描述有着惊人的一致。不仅一些现实中的动物形象可以得到解释,其他一些所谓的“幻想类”动物也可以得到合理的释读。这同一些学者在这一问题上的推断也并不矛盾。比如关于饕餮纹,很多学者都认为它的原型应该就是现实中的动物,以牛、羊、豕等为主,从图像中都能依稀辨认出来³³。但是当时的人为什么要把有模有样的现实动物描绘成让人难以辨认的怪兽形,大家对此都语焉不详,或者只是笼统地将之称为“神话动物”³⁴,认为它们都是现实动物的神话化的结果,也就是说人们在现实基础上经主观意识的创作和加工将它们变成了图像上的奇怪模样。但奇怪的是,这一类纹饰无论怎样千变万化,它的最基本的结构却从无改变,可以让我们明确无误地认出“我们所面对的是同一个纹饰母题”³⁵。这暗示我们纹饰并非是人们想象力的再现,而是对一种真实情境的客观描绘。我们认为,如果从神经心理学的角度出发,就可以看到,萨满在进入迷幻状态的时候,要经历深浅程度不一的意识变形,在这种变化了的意识中,他们会看到变形的人、动物等等。

因此,饕餮纹为代表的商周青铜器上的幻想纹饰正是对萨满在迷幻状态下的所经历的变形了的动物的客观描绘,它从另一个角度证实了张光直先生关于青铜器动物纹样与萨满教有关的判断是有道理的。也就是说,这些动物是萨满通神的助手,在萨满通神的过程中,它们或是保留了现实动物的本来形象,或者在深度的迷幻中进入到了变形状态。上文中提到,在萨满的深度迷幻状态中,人类、怪物的形象显得清晰和真实,而几何图像则散到了边缘,即成为背景图像。我们发现,这一描述同许多青铜器纹饰也是十分一致的:许多饰有动物纹饰的青铜器上还有着回形、旋涡、穷曲、云雷、三角、平行线等几何纹为背景地纹,也有的装饰在主体动物纹的上下边缘(图六)。

³⁰ 曲枫:《旋转纹研究》,《辽宁省博物馆馆刊》第一辑,辽海出版社,2006年。

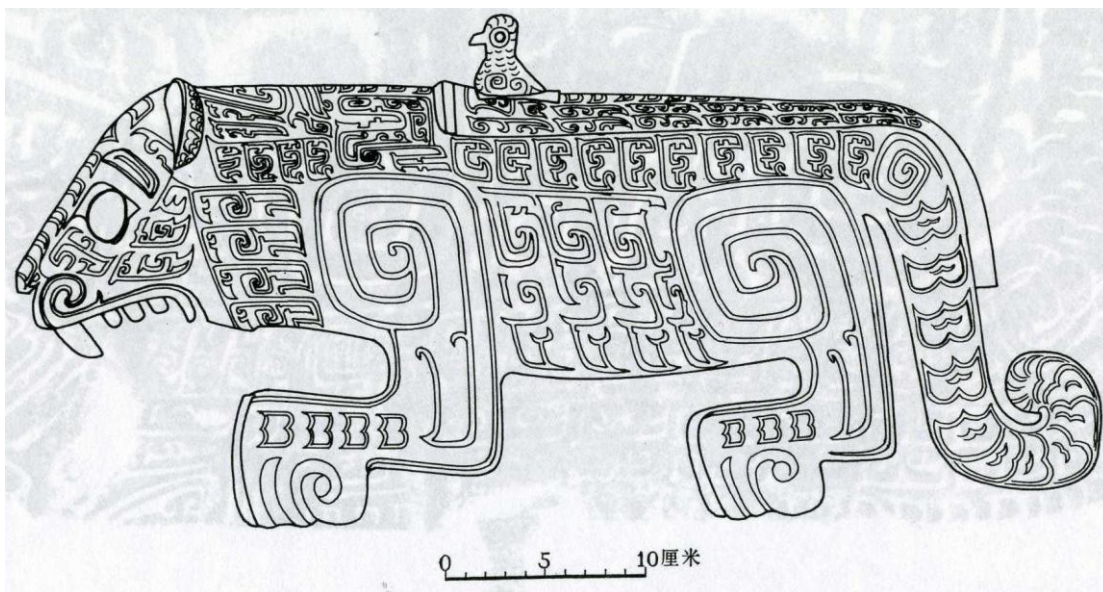
³¹ 关于这一点,周晓晶女士在《红山文化玉器的创型理念与使用功能研究》(《辽宁省博物馆馆刊》第一辑,辽海出版社,2006年)一文中也有专门的论述。

³² 张光直:《仰韶文化的巫觋资料》,《中国考古学论文集》136-150页,三联书店,1999。

³³ 段勇:《商周青铜器幻想动物纹研究》,147-156页,上海古籍出版社,2003年。

³⁴ 艾兰:《龟之谜:商代神话、祭祀、艺术和宇宙观研究》,154页,四川人民出版社,1992年。

³⁵ 艾兰:《龟之谜:商代神话、祭祀、艺术和宇宙观研究》,156页,四川人民出版社,1992年。



图六，江西新干大洋洲商墓出土铜虎，虎身上饰有繁复诡异的几何纹饰，胸部和腹部的螺旋纹是神经心理学模式第三阶段最常见的几何形象之一，反映了萨满在进入意识变形状态时的深度迷幻状态。虎背上有一只小鸟，而鸟也是萨满在通神仪式上的主要助灵之一。

以上说明商周时代——主要是商代——存在着一个强大的萨满巫师团体，他们在一种信仰的支配下从事着与神沟通的神职工作。张光直先生发现，几个古代文字直接反映了萨满的迷幻状态，如“降”字，指巫师举行仪式使神下降至人界。再如“若”字，画出了一个人两手上摇，头戴饰物剧烈摇晃，呈举行仪式状，生动地刻画了萨满通神时的状态。依据路易斯威廉姆斯和塞森的观点，刻画在器物上的反映心理意象的图案的意义其实是一种只有少数社会精英才掌握的秘密知识，这些社会精英正是巫师集团的成员。张光直先生指出：“既然巫是智者圣者，巫便应当是有通天通地本事的统治者的通称。巫咸、巫贤、巫彭固然是巫，殷商王室的人可能都是巫，或至少都有巫的本事。³⁶”陈梦家先生早就明确地说过：“由巫而史，而为王者的行政官吏；王者自己虽为政治领袖，同时仍为群巫之长。³⁷”

四、结语：两个通神仪式系统

通过以上的考察，本人倾向于认为，负责与神灵世界沟通、以迷幻术为特点的萨满巫师同负责向祖先卜问吉凶、以占卜为特点的萨满巫师无论在仪式特征还是在职责上都是有所区别的，不应混为一谈。也就是说，商代可能存在着两套既相联系又有区别的通神仪式系统。一是通过迷幻术（ecstasy）萨满直接同神灵沟通，通过饮酒或服用药物、舞蹈、歌唱等手段促使自己进入到迷幻状态中。在这个状态中，萨满的灵魂会飞往另一个不同于人类居住的空间中，一些动物精灵将被萨满召唤而来帮助完成此次旅行的使命，萨满的身体也常常被某种强有力的精灵附着，意识则处于一种改变的状态，在一种特别的感觉中几何纹饰、各种动物组成了他眼前的“幻像”。这样的幻像在不同的文化、不同的族群、不同的萨满中有所区别，并常常被人们用图像的形式描绘在青铜器、陶器、石（玉）器、木器、岩石等各种媒质上。另一种通神方式即用甲骨占卜，先在备

³⁶ 张光直：《商代的巫与巫术》，《中国青铜时代》257页，三联书店，1999年。

³⁷ 陈梦家：《商代的神话与巫术》，《燕京学报》20期，1936年。

好的甲骨上钻凿一些小坑，占卜时将小坑加热，甲骨表面因受热而裂纹，卜人根据兆象，即裂缝的纹路以判定吉凶。占卜之前要把问题刻在甲骨上，占卜之后又要将结果刻在甲骨上，巫师与另一个世界要沟通的神主要是被认为已经定居在神界的祖先。人最终想得到的启示虽然仍旧来自上帝，但却并不直接，他们通过祖先为中介，间接卜问上帝，因为他们相信祖先比他们有更多的机会面见上帝，然后从裂纹所显示的兆象来领会神的旨意。占卜不仅是所有祭祀的基础，也是其他所有活动的前奏。按张光直先生的分类，占卜内容大体可归纳为四大类：1、进一步的祭祀，如献祭、求雨或祈求好天气；2、商王的运气；3、对正在或即将举办活动的结果进行预测，如征伐、狩猎、迁徙、田游等；4、对事件的解释，如梦、自然灾害、生育、疾病、死亡等等³⁸。

两种通神仪式的不同之处在于：

1、前者继承了新石器时代的以迷幻术为特点的通神仪式传统，凭借灵魂出游与神界直接沟通；后者也是从新石器时代继承而来的传统，不过这种占卜传统在新石器时代和零星发现的刻划符号一样一直显得弱小，却在此刻空前盛大，并且占据了宗教仪式的主要部分，并显示出与前者，即迷幻仪式并驾齐驱甚至超过前者的态势，似乎表明了这一时期的中国人趋向于越来越强化对祖先的神化以及人们与祖先越来越紧密的关系。占卜直接导致了文字的成熟，当然也可以说，文字的成熟为占卜的发达提供了条件。

2、前者是一种巫术操作方法，而后者是一种预测手段。在这一点上，两者通神的方式各有不同却又互为补充。王晖先生认为，商代的巫祝卜史的工作主要分三大类：一是主持贞卜，二是祈雨，三是去病除疾³⁹。占卜技术并没显示出与神灵世界的直接沟通，而是通过一定的规则来判断未发生事情的成败与吉凶；祈求天气和治病一直是世界各地萨满通过迷幻通神仪式来进行的主要工作，是通过与神灵世界的直接沟通达到祈福禳灾、改变目前生存困境目的的手段。两者之间既有区分又有密切的合作，比如，占卜之所以选择龟甲和兽骨，就是因为人们相信骨骼具有一种超自然的生命力。

3、前者富有浓烈的神话意识和浪漫色彩，在萨满的失魂经历中，他们会遭遇各种磨难，一些动物精灵会为他们提供必不可少的帮助，他们会遇见恶者，也会遇见善良的神，同时又有朋友相助，这样的情节构成了本原的神话，因此，最初的神话就是对神灵世界的记录，也是对萨满失魂经历的记录，而记录这种神话的主要载体并非文字，恰恰就是纹饰。本人曾有专文论及这个观点，认为古老的神话并非是人们异想天开的杜撰，而是一种来自神示的意识深处的风景呈现，或者说是来自萨满的灵魂旅行，彩陶上的形形色色却又大同小异的几何纹饰以及人物、动物或怪物的图像正是神话的断章，它们是对古老神话的一种特别的记录，甚至可以说它们正是神话本身⁴⁰。因此，青铜纹饰的秘密就在于，它也是一种语言，一种记录着远古神话的语言，这种语言，只有萨满巫师才能读得懂，也就是说，纹饰所隐藏的神话正是上文所提到的“密码”似的东西（Cryptograph），为巫师集团，即社会的精英团体所独占。后者，即占卜术作为一种神秘的知识——包括文字本身——当然也为上层所独占，不过它更体现出一种理性的精神，巫师通过与神之间的对话得到有关未来吉凶的消息，这些理性的问答被文字记录下来，而且因为不能更改也不能够被遗忘而使仪式本身拥有了意想不到的神力。程序是清晰的，结果也是清晰的，整个占卜过程可以说是中国人早期的一种理性主义实践。

根据以上所述，两种不同通神方式的最大区别乃是在于，纹饰和迷幻术依赖仪式传承着神话，并以此保证人与神界的联系，因为在古人看来，正是来自神界的力量在支撑着人类世界的平衡；占卜则试图通过祖先与神的关系来提前预知未来，人们通过这一方式来达到趋利避害的目的，并试图通过人自身的努力来改变神定的命运，因而甲骨卜辞并不具备记录神话的功能，这很可能是中国早期文献缺乏神话资料的主要原因之一。

³⁸ 张光直：《商文明》，193页，辽宁教育出版社，2002年。

³⁹ 参阅王晖：《商周文化比较研究》，118-130页，人民出版社，2000年。

⁴⁰ 曲枫：《真实的幻像——萨满教神话的神经心理学成因》，《河池学报》，2005年3期。

从史料上来看，商周时代的神职人员由巫、祝、卜、史组成。《说文》说：“巫，祝也，女能事无形，以舞降神者也。”“祝，祭主赞词者。”《国语·楚语》提到，“祝”需懂得“山川之号，高祖之祖，宗庙之事，昭穆之世”等，说明巫正是通过迷幻术与神灵世界沟通的萨满，而祝则掌管仪式的规则，应该是巫的辅助者。关于卜和史，《说文》说：“卜，灼剥龟。”“史，记事者也。”《周礼·天官》提到“史”的职责是“掌官书以赞治”，说明卜与史负责以文字为主要工具的占卜记事系统，在卜辞中，留下名字的“卜”、“史”有120多人⁴¹，“史”似乎是“卜”的辅助者。

西周中后期，饕餮纹日趋式微，夔纹、凤鸟纹开始流行并具有了强烈的装饰性特点，暗示青铜器纹样不再是萨满迷幻状态的反映，说明了社会文化中的萨满教因素已趋向没落，也暗示了由“巫”、“祝”为主的萨满集团很可能不再在政治、宗教等社会生活方面起主导性的作用，同时，作为与仪式密切相关神话传统也出现了某种停滞的迹象。相反，文字的成熟促使了历史观念的发育，“史官”的地位则越来越凸显出来，“史”不仅参与国家大典，而且负责祭祀时的文字记载，册命时的文书起草、宣读和保存，法令档案的阅读等等，《周礼》中有大史、小史、内史、外史、御史之分，他们的职责就是仪式的文字记载、册命起草、史册撰写、法令管理⁴²。

由此，我们可以把握迷幻术与占卜术在中国早期历史上的发展脉络：彩陶纹饰与神经心理学模式中图像的相似说明从新石器时代开始，萨满教迷幻术成为先民与神灵世界沟通的主要手段，并体现出愈来愈为社会精英所独占的趋势。及至商代，以饕餮纹为代表的青铜器纹饰的迷幻特点暗示了史前以来的迷幻术至此已发展至顶峰。占卜传统的历史也可以追溯至新石器早期，距今8000年前的河南贾湖文化中的23座墓出土了龟甲，有的中间还装有石子⁴³，暗示出占卜的意味，商代甲骨文证明了这一宗教传统在商代晚期达到了顶峰，并成为与迷幻术并行的另一个强大的通神仪式系统，同时，文字的功能在占卜仪式中被充分拓展。西周中期以后，青铜器纹饰呈现出简化和图案化的趋势，说明以迷幻术为特点的通神仪式已日趋衰落，而占卜仪式中扮演重要角色的文字记载则向文献化、知识化、理性化的方向发展，从而导致了“神话历史化”现象在早期历史上的出现。

⁴¹ 陈梦家：《殷墟卜辞综述》，202页，中华书局，2004年。

⁴² 参阅葛兆光：《七世纪前中国的知识、思想与信仰世界》，111页，复旦大学出版社，1998年。

⁴³ 河南省文物考古研究所：《舞阳贾湖》，科学出版社，1999年。