

埃伦·迪萨纳亚克审美人类学艺术观

——《审美的人》初探

于丹蕾

(贵州大学美术学院, 贵州 贵阳 550003)

摘要: 埃伦·迪萨纳亚克通过对现代—后现代艺术的反思, 以物种中心主义为立足点, 用审美人类学方法研究, 将艺术定义为一种审美行为进行论述, 并从中分析出艺术具有治疗和强化生命的价值。

关键词: 仪式; 使其特殊; 审美

达尔文在其《人类的由来》中说: “有人宣称过, 审美的观念是人所独具的。我在这里用到这个词, 指的是某些颜色、形态、声音, 或简称为色、相、声, 所提供的愉快的感觉, 而这种感觉应该不算不合理的被称为美感……对于从视觉和听觉方面所取得的这类的快感, 无论我们能不能提出任何理由来加以说明, 事实是摆着的, 就是, 人和许多低于人的动物对同样的一些颜色、同样美妙的一些描影和形态、同样的一些声音, 都同样地有愉快的感受。”此番关于美的起源的生物本能说奠定了埃伦·迪萨纳亚克艺术生物观的理论基础。

埃伦·迪萨纳亚克用“feel good”(感觉良好)来界定审美体验, 认为艺术经验是在身体上让人愉快的。“如果某种东西——在这里的问题中就是艺术——(在情绪上)让人强烈地感到愉快和吸引因而被人尊重并且被积极追求, 那么, 这种情感状态就暗示出, 它肯定以某种方式对生物性生存有积极的贡献。因为大自然保证我们做生存必须之事的众多方式之一, 就是使它们感觉良好。”我们选择那些让我们感觉良好的东西, 因为感觉良好的东西在绝大多数情况下对我们有用, 这其实也是对我们所需要的东西的一种暗示。从物种中心主义出发, 对传统西方哲学—美学对身体的态度进行了梳理。从古希腊的视听觉优于其他感觉(视听觉远离肮脏的现实, 净化了心灵), 到中世纪基督教对身体的极端压制(只有远离身体, 才能看见真光), 再到18世纪的“审美无利害”观念(注重客观的形式特点), 身体始终得不到发声。哪怕19世纪末的尼采高喊出“我整个都是身体”, 其思想已经具备了从身体出发的生物学美学雏形, 但是在埃伦看来, “身体”最终还是被淹没在现代美学思想洪流之中。

埃伦进一步认为, 当美学这一学科于启蒙时期开始取得发展之时, 有一种观念: “主张欣赏艺术作品要有一种特殊的心理结构: 这是不顾个人对对象的个人利害关系的任何考虑

及其用途和社会的或宗教的后果的一种’无利害的’态度。这种史无前例的观念导致了另一个观念: 即艺术作品是一个自足的世界, 只是或主要是作为这种超然的审美体验的一个契机而被创造出来, 而这种体验被认为是精神活动的最高级形式之一。”这种观念更是不知将“身体”置于何地。这种超然的审美机制的局限性在于, 凌驾于时空的审美者被允许对远离自己时代的作品作出置身事外的反应, 而不用考虑是否懂得创作者的初衷和作品的意义。于是, 这样一种审美的普遍性带出了艺术批评家, 他们在艺术家和公众之间充当了极其重要的作用, 他们诠释艺术作品的好坏, 解释什么是艺术。艺术作品需要被赋予意义, 而当批评家解释了、商人购买了、美术馆收纳了所谓的艺术家们创作的“欣赏的候选物”时, 它们才成为“艺术”。艺术作品成为了少数的受过相当教育的人才懂的“高雅”, 艺术家同样是少数的天才, 艺术逐渐演变成精英主义的一种意识形态。紧接着, 后现代主义粉墨登场, 后现代主义者否认并颠覆高雅艺术标准, 标榜艺术是在概念上被其知觉必然有限和偏狭的个人构建出来的。后现代艺术家们拒绝创造永恒的艺术作品, 而把重心放在零散式、碎片化、瞬间性上, 他们宣传人人都是艺术家, 一切都能是艺术, 艺术什么都是, 也就什么都不是。这不仅仅直接造成泛艺术现象的出现, 而且后现代艺术家们离经叛道的反叛却又懒于加以任何解释的态度遭到埃伦的相当猛烈的批判: “后现代主义者难道不是为了同样不能居住的相对主义、犬儒主义和虚无主义的隐秘的反结构而放弃了现代主义权威的摇摇欲坠的大厦吗? 如果一切都是同样有价值的, 是不是任何事情都值得去做呢? 四处蔓延的混杂无序真的是对狭隘的精英主义的改进吗? 绝对相对主义是比绝对权威更可信的一个立场吗? 从后现代观点来看, 这些问题的答案大概是’很不幸, 是的。它就是那样, 就像它或许也不是一样。’”

“艺术可能如现代主义者相信的那样是罕见的和范围狭窄的, 或者也可能如后现代主义者主张的那样是解放的和问题化的。”面对现代主义和后现代主义的种种问题, 埃伦相信, “达尔文式的元叙事已经看出了一些振奋人心的把握, 可以使我们逃离深渊, 重新接近人类意义和人类真实的世界。”

埃伦·迪萨纳亚克以打破传统身心二元论和对现代—后现代的批判为前提，立足于生物本能说，在行为学、人类学语境下对艺术及审美进行了论述。从游戏和仪式着手，埃伦把艺术作为一种行为来研究。

关于游戏，迪萨纳亚克首先用动物的游戏进行举例，认为很多物种天生懂得玩耍，游戏是动物（包括人类）不需要通过传授的引人入胜的神秘的行为，“游戏者并不获得满足生活的目标，不像它们在其它行为中要找到食物、配偶、住处、赶走闯入者等等那样。实际上，游戏的动物似乎花费了大量精力用于无用的目的。”从这段话中我们不难读出，迪萨纳亚克所说的游戏不是为了生活，甚至是无目的性的，也就是说，游戏是满足于生存以外的，是生物精力过剩的表现，“游戏似乎隐藏了超出其精力支出和冒险代价的生存利益。”这种“额外的”、超出正常生活的游戏观可以说和席勒的艺术游戏说不谋而合——艺术是人精力过剩的产物。

其次，游戏是有“规则”的，哪怕是在动物中，动物的“规则”是诸如摇尾巴、舔舐动作等类似的特殊信号进行约束和界定。而在人类的游戏中，往往会有一些特殊场所，诸如一个运动场、一个公园、一个娱乐室，乃至于一个圆圈来设定作为游戏之用，更能假设出特殊的时间、服饰、人物角色进行游戏扮演。

从游戏“规则”衍生出的这种假装状态，迪萨纳亚克认为它带有特别的“隐喻”性质——即某种东西实际上又是另外一种东西的这种假装神态——是游戏和艺术明显的核心特点。

用弗洛伊德的观点来说，游戏和艺术的功用都是治疗，都能为幻想、为现实生活中被否认或禁忌的隐秘愿望的升华或满足预留空间。

但迪萨纳亚克并不满足于此，她进一步提出，我们的人科祖先除了日常进食、安全、合作这些事宜，除了在游戏中实践了幻想，为什么还需要艺术？除了游戏之外艺术何以得到进化？毕竟实践、娱乐、社会化以及满足愿望诸如此类的目的是可以通过游戏达成满足的。“除非我情愿接受艺术只是游戏的一种变体这种观念，这似乎是一种不够充分的解释，否则我就不得不深入研究其行为学根源、性质和可能具有的选择价值之类的问题。”由此，埃伦·迪萨纳亚克引入了比游戏更高级更具社会性的仪式。

埃伦·迪萨纳亚克列举了她在斯里兰卡参加的一次葬礼，死者躺在棺材里，四周摆满了鲜花，死者家属会向前来哀悼的人哭诉不幸的人的死因及其品行。在火化仪式中，佛教和尚念着巴利语经文以诠释对出生、死亡、腐烂和轮回转世的一些感

悟。火化后的第三天，死者亲友会和祭司们举行一场布道仪式，而在之后的三个月、一年和今后的每隔一年进行纪念死者的其他布道仪式。埃伦·迪萨纳亚克意识到，葬礼的整个过程以及之后的各种仪式皆给予人们以正当的、族群认可的机会处理他们各自的悲伤，宣泄和表达他们的失落感。在仪式——这种模式化的、程序化的过程中，人们被允许在特定时间内完成对死者的情感的释放，“即使一个人可能没有有意识地拥有适当的哀悼情感，但这种相继布施的习俗确保这些情感可以被引发出来。这种规定的正式仪式成为个人感受并公开表达他们的悲伤的契机甚至是机会。”对于生老病死这些不得解释的事件，仪式赋予了人们进行解释和控制的权力，并让它们变得易于接受。

“从行为学观点来看，在不举行庆典仪式的社会群体中生活的人们，不如举行庆典仪式的人们生存得好。”仪式成为了“情感的容器和塑形物”，为情感赋予了一种形式。这种形式，自然而然地以情动人，把人们的情感带入意识状态并有机会展示，因此仪式是发人深思的。同时，仪式也是不同寻常的。在仪式里，人们会采用一些非日常化的手段，诸如夸张——送葬队伍的节奏缓慢而深沉；诸如重复——火化后的布道仪式在指定的间隔时间内反复进行；诸如苦心经营——穿着被花朵或特殊装置装饰过的服装。人们会说着并不常见的语言，甚至使用吟诵或咏唱的语调，等等。这些不同寻常决定了仪式的“引人入胜”的性质。

埃伦·迪萨纳亚克认为，理解庆典仪式极为重要，这对于从行为学理解艺术来说是相关的甚至是决定性的。和仪式一样，艺术被仪式化、形式化、风格化。尤其在表演艺术中，被设计的舞台和灯光、夸张的表演服饰、被修饰过的台词、苦心经营的一系列表演动作，都是被预先规定好的，就连演员在表演结束后向观众鞠躬以表答谢都是仪式。在这一层面，观众被艺术所强化，心境得到了统一，情感得到了自我超越的“洋溢”，“引人入胜”的体验使在场的每一个人分享了模式化的情绪，人与人之间的边界被打破，彼此关系在社会性层面得以加强。所有人进入艺术的“场”里，这个“场”，是与日常生活隔离开来的“场”，是被“括起来”的“场”，它可以是一个剧场、一个音乐厅、一个美术馆，这跟游戏中所设定的“规则”即假设的圈定的地点、跟仪式中需要的特殊的场合是同等性质的。

在这样的“场”中，游戏、仪式和艺术里的事物超出了日常，比现实更不真实或者更加真实，这样的事物是“超常”之物，原本普通的行为被夸张、被形式，进入到“另外的世界”中。这个日常生活之外的“另外的世界”在埃伦·迪萨纳亚克看来是进化中的人类天生拥有的游戏行为倾向的超常领域，是

在对游戏和仪式了解之后对“元”现实和“仿佛的”现实的生物倾向的把握。这种“超常”，便是埃伦·迪萨纳亚克所指的艺术的核心。“作出这样一种区分是人类行为和心态特有的普遍倾向。而且，我想指出，正是在这种倾向中，我们才能寻找艺术行为的核心。”原著中使用的是“extra-ordinary”这个词，译者户晓辉把它翻译成“使其特殊”。使其特殊的前提是对经验的超常维度的认识，是游戏中固有的东西。重复是苦心经营的源头，重复表达了一种强调。重复还创造了抽象性或距离，把个别事件提升到其本身就是不同寻常和正义典范到“特殊”层面。形式化是区分日常与超常的基本条件，“它首先要被形成，然后被强化，借助它它上面花费的特殊努力和注意力而获得特殊的意义。”那么相较游戏和仪式，艺术何以成为艺术？何以成为“使其特殊”的艺术？

从物种中心主义出发，埃伦认为使其特殊最初产生的动机是一种“美化的动机”，即要说服自己和他人正在做的事情是值得做的和是有效的，并且超出了必需的程度。“特殊的”暗示对象或活动于我们心理机能是有情绪上的、感觉上的、认知上的因素的吸引的，也就是说，“特殊的”表示我们的感官和智力受到不同寻常的特殊性的事物所刺激，这种特殊性对我们有积极的情绪诱发力，从而形成了特殊的满足和愉快——审美。因此，埃伦的艺术的特殊的核心要义是审美的特殊，而这种“审美的使其特殊”是“比一般的艺术概念更宽泛的‘艺术’概念。”

一方面，作为在生物学意义上被赋予的倾向，艺术在身体、感觉和情绪上使人得到满足和愉悦，而这种感官愉悦的因素又是属于非审美的。因此，只有当身体的快感被有意识地使其特殊，通过苦心经营和塑造，艺术才成其为艺术。有主动的审美意图或注意，并且主动地使其特殊是艺术成为艺术的首要条件。另一方面，“物种中心主义者不是把艺术看成一种实体或性质，而是看成一种行为趋势，一种做事方式。”比艺术作品更为重要的是艺术行为或活动，以及驱使艺术行为活动的冲动。这种冲动是势不可挡的，为了完成一个礼仪，我们必须要去“做点事情”，用行为的某些形式来表达强烈的情绪。当行为和意识融合在一起，当一个人不再自觉地客观地意识到自己正在做什么，这种“做”，带有“恰如其分”的性质，使人感到“洋溢”，尽管他可能意识到身体或心理知觉，但还是有一种丧失自我的感觉，因为他变成了这种活动经验的工具，从而体验到“我”与他人“界限”的融合——一个人被艺术品“带走”或“变成了”艺术品，超越个人地进入状态。因此，“‘审美’行为可能自然而然地来自做点事情的迫切要求。”“一旦某种东西被塑造出来，变得可以理解和富有条理，它就可能显得比生命更真实，

而获得了它自己的一种生命。我相信，这个过程可以解释强迫性的或具有镇定作用的行为如何能够被转化成仪式庆典中的动作、吟诵和姿态。由个人的不确定和痛苦引起的那种反复的、定期的、正式的个人置换活动，一旦进一步被苦心经营和塑造，就可以变成共同的危险或混乱场合中的群体 dromena。”

做点事情并且使其特殊是我们的人性特点，dromena 采取审美的形态并由审美的苦心经营来完成。其特殊的欲望，是在生物学意义上被赋予的一种需求，是生命必不可少的部分。与此同时，艺术创作不仅和人们通常提出的理由即它包含真升华和自我表现有关，也因艺术不同于日常生活，它允许我们安排、塑造和控制至少一小部分世界。因此艺术创作具有减轻压力和缓解焦虑的治疗作用，这种行为一旦汇入仪式经验和庆典，会有助于其生存价值。这一观点可以说是从审美人类学的本体论出发，在生命目的论的基础上形成的强化生命、超越人性的艺术价值观和审美观。

综上所述，埃伦·迪萨纳亚克以物种中心主义为理论基础，一反经典、传统美学对“美”和“艺术”的定义，将重点放在“艺术行为”上，将“人”的概念带进艺术的语境中，将高高在上的美学拉回地表，为美学研究提供了崭新的视角，同时也使人类学美学成为可能。

参考文献：

- [1] (英)达尔文著，潘光旦、胡寿文译. 人类的由来(上册) [M]. 北京：商务印书馆，1983：135.
- [2] (美)埃伦迪萨纳亚克著，户晓辉译. 审美的人——艺术来自何处及原因何在 [M]. 北京：商务印书馆，2016：9.

