

从《布里洛盒子》看艺术的定义

赵树军

【提要】杜尚的《泉》和安迪·沃霍尔的《布里洛盒子》引发了人们对艺术定义及其本质的重新思考。针对传统的“模仿论”、“表现论”等艺术定义,以及分析美学家莫里斯·韦兹、威廉姆·肯尼克的艺术不可定义论,丹托、乔治·迪基分别提出“艺术界”、“艺术惯例”论,既不同于传统的本质论艺术定义,又不同于反本质的艺术不可定义论,而是由关注艺术品外在的显性特征转向了对艺术品与艺术家、批评家、欣赏者的关系属性以及艺术品与艺术史联系的考察,进而开启了艺术定义的新视域。

【关键词】《布里洛盒子》 模仿说 家族相似

〔中图分类号〕I106 〔文献标识码〕A 〔文章编号〕1000-2952(2011)02-0102-05

《布里洛盒子》是安迪·沃霍尔的作品,与杜尚的《泉》有异曲同工之妙。尽管它们产生的时代背景、产生过程有所不同。《泉》直接取材于工业制成品,是由杜尚于1917年向纽约“独立艺术家协会”提交的他从一家水管装置用品公司买回来的并签名穆特(R Mutt)的一件瓷质小便器。而《布里洛盒子》则展出于1964年的纽约斯泰堡展厅,它取材于当时超市中用来装布里洛牌洗涤用品的包装盒,是由沃霍尔和他的助手用手工仿制而成。但是从表面上看,无论是瓷质小便器还是布里洛盒子都与市场中的商品并无二致,他们都引发了人们对艺术与生活关系的思考:为什么放在超市中的小便器、布里洛盒子是商品,而放在博物馆里的小便器、布里洛盒子成为了艺术品,如何区分视觉上不可区分的艺术品和现实物品?传统的艺术观念不再适用于此,艺术与生活的二分立场被打破,艺术与生活的界限变得更加模糊。“艺术从视觉形象变成一种思维、一种理论,使艺术沿着不同于传统的追求视觉效果的路面而走向自我反思。”^①艺术的定义转为一个哲学层面、思维层面的问题,究竟何为艺术?人们开始了对艺术定义和艺术本质的重新思考。分析美学家保罗·齐夫、莫里斯·韦兹、威廉姆·肯尼克等提出了艺术不可定义论。而后分析美学家丹托、乔治·迪基、莱文森又分别提出了“艺术界”、“艺术惯例”论、历史的定义艺术理论。尽管传统的艺术定义是

无效的,但在他们看来,艺术还是可以定义的,他们试图来调和艺术定义的本质主义和反本质主义之间的矛盾,弥补传统艺术定义的缺陷,矫正反本质艺术论的偏激之见,以便重新寻找艺术定义的平衡点。

一、传统的本质主义艺术论——以“模仿说”为代表

按照传统的思维习惯,人们总是习惯于给某一事物、某一现象下个定义,寻找它们的共同属性,概括它们的共同本质。不论是自然科学,还是社会科学都是如此,因此,在人们的习惯中养成了一种思维定势。按照维特根斯坦的观点,在认知心理中,人们都有一种对共性和普遍性的“渴望”,进一步说,“我们渴望得到共性还有另一主要根源,即我们迷恋科学方法。我指的科学方法是把对自然现象的解释简化为数目尽可能少的基本自然律;在数学中是用概括化使各种不同的论题的处理统一起来。哲学家总是两眼盯着科学方法,不可遏制地想要采取科学处理方式提出和解答问题”。^②如柏拉图的

① 张冰:“丹托艺术哲学研究”,中国社会科学院研究生院博士论文(2008年)。

② 洪谦:《现代西方哲学论著选辑》上卷,商务印书馆1993年版,第741页。

理念、几何学中的公理的定义，就是如此。这种下定义的方法，被英国哲学家卡尔·波普尔称为“本质主义”，即这种观点认为“纯粹知识或科学的任务是去发现和描述事物的真正本性，即隐藏在它的背后的那个实在或本质”。^①

传统的艺术定义有其特定的内涵和外延，那么在超出传统的艺术定义内涵和外延的新型艺术类型出现之前，无疑传统的艺术定义在其有限的定义域内就是最正确的。像柏拉图、亚里士多德的“模仿说”，克罗齐、科林伍德的“表现主义”理论，苏珊·朗格的艺术即“人类情感符号的形式创造”，克莱夫·贝尔的艺术即“有意味的形式”，都是有名的传统艺术定义论。在立体主义、野兽派、达达主义、抽象表现主义、波普艺术、观念艺术等艺术形式出现之前，这种传统的本质主义艺术定义的方法从未受到根本性的挑战。

模仿说从古希腊文明发轫初期直到浪漫主义的兴起，它一直占据主导地位。期间经过德谟克利特、柏拉图、亚里士多德等人的不断阐释，模仿说影响绵延不断，直到今天还有它的踪迹。古希腊人将医药、耕作、骑射、手工业等与生产技术紧密联系的人工制造泛称为艺术，而把诗歌、绘画、雕塑、音乐称作“模仿的艺术”。在人类历史上，赫拉克利特第一次明确提出了“艺术模仿自然”，艺术产生于对自然物“对立的和谐”模仿，而德谟克利特认为模仿是人在活动中对自然功能的仿效，苏格拉底则把模仿的对象由自然转向了人，强调通过对人的外部形态的描写来表现人的精神世界。柏拉图以“理式”为世界的根源，把世界分为理式世界、现实世界、艺术世界，认为艺术是对现实的模仿，现实是对理式的模仿，艺术是对理式的模仿的模仿，和真理隔着两层，“三张床”、“三把刀”就是这种理论的例证。亚里士多德是柏拉图的学生，他否定了理式，“以行动中的人”为模仿对象，把艺术的本质从绝对精神的模仿转化为带有创造性的人性的模仿，指出艺术应该按照事物应当有的样子去模仿，肯定了艺术的净化情感的社会功能。此后，达芬奇主张理性和现实结合的“镜子说”，布瓦罗提出模仿古希腊和古罗马的艺术观，狄德罗主张艺术“模仿自然并不够，应该模仿美的自然”，等等。

模仿说认为艺术的本质在于模仿或者展现现实世界的事物，它建构在艺术和生活二分的基础之上，艺术与生活关系是模仿与被模仿的关系，生活是原型，艺术品是模仿物，艺术与生活的界限清晰可见，艺术的理想就在于从视觉上追求模仿的逼真性，如达芬奇笔下的蒙娜丽莎肖像画、古希腊雕刻家阿历山德罗斯的作品维纳斯雕像就是艺术理想的典型。在视觉上看，艺术品是生活品的视觉对等物，艺术品和生活品的区分是明显的。这种以再现为特征的艺术观一直在西方艺术中占据统治

地位。西方艺术观，除了这种再现的艺术观之外，就是18世纪以来由现代艺术观确立时所形成的审美传统。法国神父夏尔·巴图（Charles Batteux）于1746年在《归结为单一原理的美的艺术》中将艺术的“单一原理”归结为艺术是对“美的自然”模仿，第一次明确地将诗、绘画、音乐、雕塑和舞蹈归结为“美的艺术”的概念体系，并将美的艺术和机械的艺术分开。虽然巴图也提出了“模仿”，但“模仿”的使用范围、程度已与先前的“模仿”不可同日而语了。与巴图同时代的德国的鲍姆加登（Alexander Gottlieb Baumgarten，1714—1762）于1735年首次提出建立美学的建议。在1750年和1758年出版《美学》第1卷、第2卷，初步规定了美学的对象、内容和任务，确立了它在哲学学科中的地位，标志着美学作为一门独立学科的正式诞生。此后经过狄德罗、孟德斯鸠、苏尔泽、歌德、康德等人的努力，在“美”的基础上建立起来的概念体系逐渐定型、确立并被广泛接受。无论是古代柏拉图、亚里士多德的模仿理论，还是近现代夏尔·巴图、鲍姆加登、莱辛、康德的审美理论，他们所依据的艺术定义都是从艺术品的外观来立论的。那么，等到杜尚的《泉》、安迪·沃霍尔的《布里洛盒子》问世之后，这种传统的从视觉上定义艺术的方法变得无效了。于是人们开始思考像“模仿说”这类本质定义的限制性究竟在哪里？

从美学史上看，“模仿说”、“直觉说”、“情感表现说”、“有意味的形式说”虽然都以整体的艺术品为预设对象，而实际上概括的都是艺术的局部特征，并没有形成一个对艺术本质普遍性的看法。从逻辑上看，艺术的实践也要求理论不断地创新来适应新形势的需要，要创新就要突破传统的思维模式。传统的艺术定义不能把视觉上不可区分的艺术品与物品区分开，也就是说，要解释杜尚的《泉》、安迪·沃霍尔的《布里洛盒子》为什么是艺术品的话，我们必须改变传统思维方式，才有可能找到解决艺术定义问题的路径，而维特根斯坦的理论正好扮演了这一角色。

二、艺术定义的反本质论

维特根斯坦《哲学研究》中的“语言游戏”、“家族相似”、“生活形式”等哲学观点为齐夫、韦兹、肯尼克等人的反本质艺术论提供了立论基础，但同时也被曼德尔鲍姆、卡罗尔、塔塔克维奇、斯图尔特·汉普夏尔等人找到了漏洞，为他们批判艺术的反本质论找到了理

^① [英] 卡尔·波普尔：《开放社会及其敌人》，杜汝辑等译，山西高校联合出版社1992年版，第33页。

由,也为迪基、莱文森、丹托等重新定义艺术提供了可能。真可谓“成也萧何败也萧何”。

“用法即意义”导致了人们对艺术的研究方法的语用学转向。比如在使用“美的”、“好的”一类日常词语时,我们会说“这是美的”、“这是好的”,在维特根斯坦看来,传统美学的问题就在于把本来是形容词的“美的”当成了对形而上学的本质的追寻,混淆了语言的用法和事物的本质区别,把用法当成了一种本质的东西。因此,他认为传统美学所谓的美的本质是根本不存在的,存在的只是“美的”不同用法。他还认为在分析“美的”一类词语时,还应联系它的语境,即社会文化环境,而传统美学的本质主义恰恰忽视了审美问题的复杂性,仅仅从共时的层面对艺术进行概念概括。韦兹、肯尼克受到了这种思维的影响,认为艺术品没有共同本质可言,艺术的定义是不存在的,存在的只是对“艺术”的不同用法而已。

既然艺术是不可定义的,那么人们又是如何言说没有定义的艺术定义的呢?维特根斯坦的“家族相似”理论为此提供了一条解决问题的路径。“试考虑下面我们称之为‘游戏’的事情吧。我指的是棋类游戏,纸牌游戏,球类游戏,奥林匹克游戏(运动,Games),等等。对所有这一切,什么是共同的呢?如果你观察它们,你将看不到什么全体所共有的东西,而只是看到相似之处,看到亲缘关系,甚至一整套相似之处和亲缘关系……我们可以用同样的方法继续考察许许多多其它种类的游戏:可以从中看到许多相似之处出现而又消失了的情况。这种考察的结果就是:我们看到一种错综复杂的互相重叠、交叉的相似关系的网络:有时是总体上的相似,有时是细节上的相似。”^①

“我想不出比‘家族相似’更好的表达方式刻画这种相似关系:因为一个家族的成员之间的各种各样的相似之处:体形、相貌、眼睛、颜色、步姿、性情等等,也以同样的方式相互重叠和交叉。——所以我要说:‘游戏’形成一个家族。”^②

为了更好地理解维特根斯坦的理论,我们可以用字母来这样表示A游戏的特征有a, b, c, d; B游戏是a, b, c, e; C游戏包含a, b, c; D游戏的特征有a, b, f; E游戏有a, b; F游戏的特点有a; 等等。A与B游戏相比, d消失了,而增加了e, B与C相比, e特征消失了, C与D相比, c消失了,而出现了f, D与E相比, f又消失了, E与F相比, b又消失了。这样诸游戏之间的特点就出现了此消彼长的情形,无法在出现的游戏之间找到一个共同点,他们的特征之间只有相似关系,从而形成一种纵横交错的、彼此交叉重叠的网络关系。

韦兹接受了维特根斯坦的理论,在他看来,艺术品

就和游戏一样,是一种“开放性结构”,各艺术门类之间也是“家族相似”,不可能对艺术下一个行之有效的定义。在维氏的理论中,没有说明对于新增的游戏如何判定的问题,他仅把“既有”的游戏作为言说的对象,而没有说明如何根据既有的游戏之间的相似关系来判定未知的游戏类型。到了韦兹,便引进了时间维度,来处理“既有”和“新增”的关系问题。艺术的不可定义性来自于时间的无限性、或者说时间的线性。由于艺术的类型的外部形态多种多样,艺术的定义对无限延展的时间是开放的。根据上文,我们可以假设在某一时间点X1之前出现了A、B、C三种艺术类型,可以给它们下一个定义Y1,因为它们的共性是a, b, c,这个亚概念是由有限的时间带来的闭合性产生的。还可以假设在X1之后的时间点X2又出现了D、E两种艺术类型,那么我们同样可以给A、B、C、D、E下一个定义Y2,因为它们有共同特征a、b。那么以此类推,我们会在X1、X2、X3、X4、X5、X6等数个不同时间点得到Y1、Y2、Y3、Y4、Y5、Y6等数个不同的艺术亚定义。我们会发现,在X1时间点的艺术定义Y1无法满足X2点的新增艺术类型D、E,在X2时间的艺术定义Y2无法满足X3点的新增艺术类型F……以此类推,我们在某一时间点的艺术定义无法满足在这个时间点之后出现的艺术类型。也就是说,即使我们根据现有的艺术品勉强找到了它们的共性,也无法保证这种共性适合于未来的艺术品。也就是说艺术是不可定义的。沿着韦兹的思路,我们可以设想,艺术品的类型无限接近穷尽,艺术的亚概念会无限接近总的艺术观念;或者艺术家的某一个时间点的定义,具有预言的性质,可以将未来的艺术品包括进来;或者在人类历史上存在某一个时间点,到了这个时间点,各种艺术类型就穷尽了,那么,就可以给所有的艺术类型下一个总的定义了。然而韦兹最终未能完全地解决时间和形态各异的艺术品之间的关系问题,等发展到了丹托,才从理论上找到了这个时间点,提出了艺术终结论。

威廉姆·肯尼克进一步发展了韦兹的理论,他于1958年发表了论文《传统美学是否基于一个错误》,指出了传统美学的两个基本错误。第一个就是为艺术下定义,其错误就在于假设“一切艺术品无论相互差异如何,都有一种共性,某些使艺术有别于其它任何事物的显著特性,某些使它们称为艺术品的必要和充分的条件。”^②

①② 维特根斯坦:《哲学研究》,李步楼译,商务印书馆1996年版,第47、48页。

② [美] W. E. 肯尼克:《传统美学是否基于一个错误》,李普曼编、邓鹏译《当代美学》,光明日报出版社1986年版,第222页。

在他看来，这种共性是不存在的，不能用定义“什么是”的方式去定义“艺术是什么”的问题，因为前者的属性是客观的，而后者则是一个哲学问题，答案是复杂而困难的。他认为困难之处不在艺术本身，而在于艺术这个概念，在于如何正确地使用“艺术”一词，这一观点源自维特根斯坦的“用法即意义”。这与韦兹的从“艺术是什么”到“什么是艺术”的转变有着不谋而合之处。他还举了仓库选物的例子来作进一步解释。仓库中有各种物品：图画、乐谱、花瓶、赞美诗、机器、工具等，让一个不懂艺术的人去挑选艺术品，他可能做得很好。而如果告诉他把“有意味的形式”之物挑选出来，他会显得犹豫不决。这表明传统美学的艺术定义并不能使人对艺术品与非艺术品作出一个清晰的区分，因此对艺术的本质定义是无效的。第二个错误的假定是，如果没有一个适合于一切艺术品的标准和规范，那么也就没有值得信赖的艺术批评。而实际上艺术批评标准也不是一成不变的，而是因时因人而异，关键在于它在实践中的具体应用。

三、艺术定义的重新构想

要想重新定义艺术的话，必须有一种理论作支持，来突破维特根斯坦的“家族相似”理论。而实际上，“家族理论”也并非无懈可击，相反它受到了一些人的质疑和抨击。曼德尔鲍姆在《家族相似以及有关艺术的概括》一文中，对“相似家族”自身的逻辑提出了质疑。他指出维特根斯坦只看到了相似家族的显性特征，而没有发现其隐性的特征，就好比一些人的外表看上去很相似，但他们不属于同一家族一样。因此不能靠显性特征来对事物作区分，还要考虑到隐性的因素。他把“家族相似”的概念分为本义和比喻义，它的本义即“血缘关系”，而这种关系显示为代表本质核心的隐性特征。这样就出现了二难推理：如果维特根斯坦承认“血缘关系”为本质含义的话，就又回到了本质主义论，而这正是他所要回避的问题。如果他运用“家族相似”的比喻义的话，就会把世界上任何两个不相干的事物连在一起，艺术的边界被无限扩大，艺术也就失去了存在的意义。既然维特根斯坦的“家族相似”理论存在缺陷，那么我们就必须去寻找其它路径来为艺术下定义。迪基、莱文森、丹托等学者正是突破传统定义的限制性并走出“家族相似”理论困惑的第一批拓荒人。

丹托在1964年发表了论文《艺术界》，该文是对当年上半年在纽约斯泰堡画廊展出的沃霍尔作品的评论。为什么看上去外表相同的沃霍尔的《布里洛盒子》是艺术品，而超市中的包装盒却不是？为此他提出了艺术界

理论。在他看来确定一件物品是否是艺术品，“需要眼睛无法辨别的某种东西——一种艺术理论氛围，一种艺术史的知识：一个艺术界”。^①丹托是从艺术品和艺术理论的外在的关系属性来给艺术下定义的。由艺术理论来决定是否是艺术品。因此判断一件物品是否是艺术品，它的外在特质已经不再重要，而主要取决于理论对它的解读和定位。或者说艺术品是在理论阐释中成为了艺术品，“阐释构成艺术品”。丹托在1999年的《艺术的哲学化》中进一步谈到他的看法，尽管我们不能从事物的外形去给艺术下定义，但这并不等于说我们不能给艺术下定义。我们必须面临当代艺术产生的问题。他对艺术定义进行了总结：（1）必须有相关性；（2）内容要表达一定的意义。丹托的贡献在于回答了何为艺术，使得艺术的定义由传统美学的关注艺术品内在特质、不可定义艺术论的关注艺术品的外显特征，转向了对艺术品所处的外在艺术史的考察，调和、折衷了本质主义的艺术定义论和反本质主义的艺术不可定义论的对立观点，从而为重新进行艺术定义打开了又一扇门。

受丹托的启发，乔治·迪基在1974年出版的《艺术与审美》中提出了著名的“艺术惯例”论，它的内容包括：“一件物品称为艺术品必须具备两个条件：（1）是一件人工制品；（2）一系列方面，它代表某种社会惯例（艺术界）行动的某个人或某些人授予它以欣赏的候选者地位。”^②他将整个定义分成两部分，即人工制品和非展现出来的特性：代表社会惯例的行动、授予地位、获得候选者的资格和欣赏。人工制品既包括艺术家参与创作的艺术品，也包括艺术家未参与创作的艺术品，如杜尚的《泉》，艺术家只是选择了艺术品，并且授予它以艺术品的地位。社会惯例被迪基称为艺术界，艺术家在艺术界的范围内授予被选的物品以艺术品的地位。迪基的艺术定义涉及到艺术品与艺术家、批评家、欣赏者等外在的关系属性。而传统的“模仿论”的核心是艺术品与题材的关系，“表现说”的核心是艺术品与艺术家的关系，这些定义体现了一种外在的关系属性。乔治·迪基从中得到启示，他并没有完全否定传统的艺术定义方法，而是实现了一种从关注艺术品的内在特质向考察艺术品与艺术界、艺术家的授予权等外在关系属性的转化。另外，尽管他对韦兹的艺术不可定义论持反对态度，但他的理论却是在与韦兹对话中产生的。迪基接受了韦兹将艺术分为描述性的、评价性的观点，并发展为

^① Arthur Danto, *The Artworld, Aesthetics and the philosophy of Art*, p 32

^② George Dickie, *Art and the Aesthetics*, Cornell University Press, 1974, p 34

三个层面：基本的或分类意义上的，次要的或派生意义上的和评价意义上的。而分类意义上的用法就是韦兹所说的描述性定义。在韦兹看来，艺术定义是开放的，在一个确定的时间范围内，艺术是闭合的和可定义的。迪基接受了这一观点，认为艺术是闭合的系统，不过，他没有从时间维度来分析，而是转向了空间。他把世界分成了艺术和非艺术两部分，艺术相对于非艺术是闭合的系统，是可以定义的，因而为他的艺术定义找到了合理的依据。迪基既没有完全抛弃传统美学的艺术定义方法，又没有隔断和反本质艺术定义观的联系，而是试图在弥补他们各自的不足和缺陷，努力在调和、折衷本质主义和反本质主义艺术论中找到一个新的平衡点。

列文森的历史性的艺术定义方式：“X是一件艺术品=X是一对象，某人或某些人对其拥有适当的所有权，并非偶然地希望将其作为一件艺术品来对待，即以任何一件（或一些）在它们之前的艺术品被正确地（或规范地）对待的方式来对待它”。^①这个定义也是有缺陷的，我们可以设想从古到今有X1, X2, X3……Xn件艺术品，我们可以以此类推：Xn根据Xn-1来定义……X3根据X2来定义，X2可以根据X1来定义，那么作为第一件艺术品X1依据的对象又是谁呢？显然这个定义是不全面的，不过，它提供给我们一个从历史角度考察定义的方式。还有一些其它的艺术定义，如古德曼的艺术定义是以某种方式象征作用的东西。比厄兹利的艺术定义是：“艺术品是被制作的东西，制作的意图是给予它以满足审美兴趣的能力”。^②这里就不再一一赘述了。

总之，针对传统的“模仿说”、“表现论”、“形式论”等本质论艺术定义，以及肯尼克、韦兹等人的反本质主义艺术论，丹托、迪基、莱文森分别提出了“艺术界”、“艺术惯例”、“历史地定义艺术”等理论，既不同于传统的本质论艺术定义，又不同于反本质的艺术不可定义论，而是由关注艺术品外在的显性特征转向了对艺

术品与艺术家、批评家、欣赏者的关系属性以及艺术品与艺术史联系的考察，展示了解决艺术定义的新路径，显示出艺术定义的一种新动向。尽管有传统的本质艺术论、反本质的艺术论、反对反本质的艺术论等多种观点，但至今没有找到一种完美的艺术定义来涵盖所有的艺术情形，艺术真是不可定义的吗？还是艺术真的终结了？人们对艺术定义的认识不会就此停步，我们期待着会有更加完美的艺术定义理论出现。

[导师高建平教授点评]

艺术的定义是一个大问题。长期以来，美学家们，特别是分析美学家们，对此进行了专门而深入的研究，积累了大量的知识。怎样将这些知识整理成一个清晰的线索，说明它们在艺术理论史上的意义，这是许多当代中国研究者们努力的一个方向。本文从《布里洛盒子》这件作品出发，对当代艺术理论的发展历程进行透视，整理出了一个思路，并在最后提出了自己的思考。这些都是积极的、也是可取的。它山之石，可以攻玉。希望这篇文章对于国内学术界了解当代艺术理论有促进作用，也希望本文对艺术理论与当代艺术实践的结合起到推动作用。

本文作者：中国社会科学院研究生院文学系 2009 级博士研究生

责任编辑：马光

① Jerrold Levinson, *Defining Art Historically*, in Peter Lamarque and Stein Haugom Olsen, *Aesthetics and the philosophy of Art*, Blackwell Publishing, 2004, p 37

② 阳黔花：《20世纪美国美学的发展脉络及其热点问题》，《武汉大学学报》（人文科学版）2009年第9期。

Understanding the Definition of Art from Brillo Box

Zhao Shujun

Abstract: People begin to rethink the definition and essence of art because of Marcel Duchamp's *Fountain* and Andy Warhol's *Brillo Box*. Faced with traditional definition of art including "imitation" and "expression", and Morris Weitz and William Kennick's opinion of indefinite art, Arthur Clement Danto and George Dickie advocated respectively "art-world" and "art-custom", which are different from traditionally intrinsic definition of art and non-essentially indefinite art. They observed relationship attributes of art works, artists and critics and appreciators and the association of art works and art history instead of paying a close attention to external characters of art works, and opened a new sight of art definition.

Key words: *Brillo Box*; imitation; family resemblance