

从卡罗尔艺术恐怖哲学的三个论题 重观卡西尔符号学

郭宾 王耀弘

山西大学音乐学院

【摘要】情感认知、虚构叙事与怪物形象的幽默转换是卡罗尔艺术恐怖哲学的三个论题。卡罗尔认为，虚构叙事艺术可引发真实情感，是因为虚构的思想能显露可能发生的事件。虽然怪物是不可能存在的，但人仍然对怪物形象感到恐惧，这是想象力自由游戏的结果。随着叙事情节的改变，恐怖的怪物形象与幽默的怪诞形象可以彼此转换，其原因是二者都由不协调、自相矛盾的范畴构成。卡西尔的符号学可进一步回答卡罗尔恐怖哲学中的三个核心问题：怪物形象因隐喻着一切可能混沌流动、失序失控的危险而令人恐惧。幽默的怪诞形象意指被文化系统认定为错误与无意义、矛盾的自行解体的、可控的生活事件。二者的相互转化，指向了现代文化系统如何扼杀了个体的流变生活体验这一话题。卡西尔不应被遗忘，因为其思想可以更深入地回答当代学者提出的艺术理论问题。

【关键词】符号；恐怖；不协调；幽默

诺埃尔·卡罗尔 (Noël Carroll) 是分析美学领域中继乔治·迪基 (Gorge Dickie) 之后重要的美学家，《恐怖哲学——心的悖论》(*The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*) 是其代表作之一。卡罗尔对艺术恐怖 (art-horror) 的界定、分析与理论构建，可以通过他对情感认知、虚构叙事与怪物形象的幽默转换三个论题的解答而有效把握：1. 艺术的虚构叙事为何、如何引发真实情感？2. 恐怖小说、影视中的怪物形象，是不可能存在的，它们为何、如何引发真实的恐惧情感？3. 随着叙事情节的转变，怪物形象为什么会引发幽默喜剧化的情感，使读者、观众在恐惧与欢乐的情感中来回转换？

通过跟踪并评析卡罗尔对这些问题的回答，本文希望表明：1. 恐怖小说、影视中的怪物形象，作为常见的审美对象，对它的理论研究，虽然需要考虑不同文化传统间的差异，但一般的艺术理论搭建，仍可以参考国外已有研究；2. 卡罗尔对艺术恐怖现象做出了较好的理论说明，因概念与观点清晰、明确，是有效进入事情本身的梯子；3. 借助恩斯特·卡西尔 (Ernst Cassirer) 的符号学，而不是像卡罗尔那样诉诸心理学，可以对小说、影视中的怪物形象有更深入地认识。

一、情感认知评价理论与艺术的虚构叙事

根据卡罗尔的论述，源自心理学的情感认知评价理论 (The cognitive and evaluative theory of the emotions) 揭示了人在日常生活中如何通过知识活动而实现目标的心理过程。人产生结果的行动是由知识肇始与承担的。知识可分为理论、认知、实证、事实

的与实践、价值、评价、规范的两类，前者回答是什么与为什么，后者回答应该是什么与如何做。情感认知评价理论以知识形式与内容的心理发生和发展过程、心理活动机制为研究对象，补充性地揭示了情感在人的认知评价心理活动中的功能与作用，成为探究情感表达的艺术理论研究的重要参照。^[1]

根据情感认知评价理论，第一，人先会认识处境，包括对事物、事情、人际关系的客观认识，由此判断处境与自己的利害关系。随后是评估处境，现实的境况与目标之间有对抗，需要估算是否有在当前处境中实现目标的可能性，并根据自己的能力估计是否需要调整目标。最后是形成改善处境、实现目标的实践方案，并展开相应的行动。^[2]

第二，人在通过知识活动实现目标时，总是伴有内心情调波动、情感投射与表现，认知评估活动将情感与具体的对象联系起来，让处境成为情境。对情境的信念因认知与评估内容的不同会引致不同的情感状态。^[3]作为人、物、事关系总体的情境、情况包括危险恐怖的、欢欣鼓舞的、让人无法忍耐的、令人阴郁厌烦的、使人焦躁愤怒的等。

第三，艺术的情感认知评价理论意在揭示，人如同在日常生活中一样，针对文本、符号、作品中的叙事，作出有情感的认识与评价。卡罗尔通过“感动地聚焦”（emotive focus）概念，强调恐惧、愤怒、尊敬、悬念、同情、厌恶、悲痛、陶醉、滑稽幽默等日常情感像探照灯，会使我们在叙事文本中敏锐地发现情境、事件与人物的突出特征与细节。^[4]

情感认知评价理论可以用卡西尔的符号学来解释，卡西尔符号学的研究对象是神话—巫术、语言—工具、诫命—法律、历史—艺术、科学—技术、诺言—契约等所有人与自然、人与人发生关系的中介、媒介、知识形式等。这些知识形式作为外在的、对象化的文化系统，有一个历史发生学的生成与转型过程，对应着人认识、改变世界与自己的方式的转变。由于文化符号形式与内容的生成、转型对应着人内在的、主观的知情意的心理功能之运行，所以，卡西尔的符号学与心理学关系密切。但二者的本质区别在于，前者以外在的符号形式为研究对象，强调符号形式的开放性

转型与心理功能的转变对应，后者以知识活动的心理过程为研究对象，在身心二元论、平行说、交互论与一元论的进展中，力图用数理模型、生理、神经、脑科学，还原出一个知识活动的心理功能机制，并由内而外地考察文化符号形式。心理学的此类研究，在卡西尔看来是危险的，这是用自然科学取代其他文化符号形式的粗暴做法。艺术、宗教、历史等人文学科同样都有认识、改变人与世界的合法性。笔者认为，用心理学的理论成果研究艺术是有问题的，卡西尔符号学的强大之处在于，它可以吞噬心理学的研究成果，并进一步给出相关解释。

针对情感认知评价理论，卡西尔的符号学可以给出的解读有：首先，人的知识活动，对环境的人工改造，作为工作，是以符号（工具也是一种符号）、文本、语言或者说作品为中介进行的。^[5]人在不同的境况、处境、外部条件中实现目标时，处理的对象不是静止的人或物，而是一组复杂运动的事件关系的总和。人的信念源自对境况的认识与评价，是对事件之可能性的发现、对现实处境与未来愿景互渗关系的确定。而目标的经常落空，说明信念中总有认识与评价错误，导致改善处境、实现目标行动方案的失败。

其次，人在实际行动之后回忆、反思与评价已经发生的事件时，事件仅是精神性的存在与记忆及有意义可以解释的文本、符号。人通过符号、文本，记录、叙述、反观事件与人当时的决断与行动，让流逝的事件精神性地保存在符号作品里，由此历史性地认识、改变世界与自己。^[6]

[1] Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* (New York: Routledge, 1990), 24-27.

[2] *Ibid.*, 27.

[3] *Ibid.*, 26.

[4] [美]诺埃尔·卡罗尔：《艺术、叙事与情感》，李媛媛译，高建平校《超越美学》，商务印书馆2006年版，第362—364页。（《超越美学》系诺埃尔·卡罗尔的哲学论文集，共收录论文23篇。该书深入探讨了一系列当代美学的关键问题，包括艺术的定义，艺术、历史与叙事的关系，艺术与道德的关系等。）

[5] 石福祁：《“精神作为”：卡西尔与自由问题》，《世界哲学》2020年第2期。

[6] [德]恩斯特·卡西尔：《人论》，甘阳译，上海译文出版社2004年版，第270页。

再次，事后反思的符号活动，让当前反思的我可以超越做错事的过去的我。过去的我，由于物质与伦理重负的压制，对情境有情感地认知与评价是有限的，看不到事情发展的其他可能性。而事后反思的我，在理解过去的我之情感状态与行动时，通过文本、符号，二次甚至反复多次进入情境，以旁观者、观察与审视者、批评者而非当事人的身份，从实际情况中跳脱出来，暂时摆脱物质与伦理重负，与实际功利保持距离地、情感更丰富与敏锐地认识与评估处境。通过反观过去事件还可能导向的其他结局，发现过去的我不能发现的可能性。事后的庆幸、恍然大悟、后悔等有情感的认识评价状态提示了反思的我。通过有情感地批评过去的我，自我在想象未来、构建愿景的同时，也进一步认识了自己与事情本身。人只有在做过、错过之后，才能进一步符号化地筹划未来、认识世界与自己。

卡罗尔认为，对虚构叙事文本、艺术作品的认知与评价，引发的是真实情感。他通过区分信念与思想，回答了虚构叙事为何会引发真实情感的问题。信念是对已确定的实际情况的坚定主张，所以，对于明知是虚构的对象产生信念是不可能的，且信念引发真实情感是显而易见的。而思想是关于某事物的想法，且不对该事物的真实存在做出承诺。所以，思想的确信性在于相信合情合理的事物可能存在，但这种期待不会对该事物的必然实存深信不疑。例如，社会的进步会让人变得越来越善良，是一种可能但尚未实存的思想、理想。而且，通过假设、想象、接受未实存的某个具体思想，可以引发真实的情感。例如，切蔬菜时，想象尖刀插入了你的眼睛，你会感到一阵颤栗。因此，虚构的情境作为叙事前提，可以是可能或不可能的，但其中的人物活动则必须是合情合理的、可能的。这是引发真实情感的最低限度。^[1]

根据符号的隐喻与想象未来的功能，可以进一步指出：首先，伟大的史诗、戏剧，多以夸张和虚构的方式，集中地反映了某个时段的历史变革，某个时代的精神风貌、习俗伦常，生活中的悲欢离合，故而共情地引发真情实感，这对于卡西尔而言，是浪漫主义、德国理念论中的一个常识。从艺术批评现实的角度

看，对生活实际有情感地批评与自我批评，声东击西、指桑骂槐、含沙射影的文艺隐喻或说虚构，在多数情况下，比纪实性文艺更含蓄、更礼貌、更易于被观众接受。

其次，从艺术想象未来的角度看，小说、戏剧与影视的虚构叙事，意指想象中的、并非已然发生的、但却是可能的事件。现实仅意味着人对生活可能性的有限而部分地选择、决断与落实，现实通过符号掩盖着、保藏着无限的可能性。可能发生的事，作为理想，将会否定已经存在的现实，并被落实出来。艺术对人与社会的批评，可类比于人在行动之后，对发生事件的叙述、认识与评价，通过虚构、隐喻地揭露现实的缺陷，提示人在决断与行动时还有可选择的其他可能性，构建一种在思想中可能的未来愿景。所以，艺术的虚构，作为思想中的真实，并不脱离生活实际，且与生活的可能性符合，因划定着可然性的领域，比已然存在的现实更真实，反思出、掌握了更多真相。^[2]

再次，正是因为艺术有揭露与批判现实的超越性，所以虚构叙事才会引发真实的情感。在虚构的情景、情境与外部条件中，角色如同过去的我，其认识、评价与实践行动是合情合理的，而观众如同现在的我，对剧情的观看与评价活动，多以“上帝视角”超越了角色的知识活动水平（但福尔摩斯比读者更睿智），这同样是合情合理的。不能认为，只有灾难真的降临在自己的肉身上，现实残忍地把自己从理想中拉回来，才会引发真情实感。切肤的体验虽珍贵，但太狭窄了。真实情感还包括共情与移情，人由此可以完整而全面地理解世界。在日常生活里共情地认识与评估他人的事件，在艺术虚构中移情地理解角色的活动，都可以获得真实的生命体验。因为，人必须从他人那里以争辩的方式获得经验，共鸣地认识事物和自己，以避免错误、悲剧的发生。

[1] [美]诺埃尔·卡罗尔：《艺术、叙事与情感》，李媛媛译，高建平校《超越美学》，第363—365页。

[2] [德]恩斯特·卡西尔：《人论》，甘阳译，第204页。

二、怪物形象让人恐惧的原因 与怪物形象的塑造方式

凭借情感认知评价理论，卡罗尔说明了艺术的虚构叙事，如何、为何引发真实情感。根据卡西尔的符号学，上文对该论题做出了进一步的阐明。由此可以认为，为了引发真实的情感，艺术想象中可能发生的事件是首要的，而那些不可能的事物与环境是次要的，因为它们是叙述可能发生事件的手段与工具。而卡罗尔研究的艺术恐怖，指的是人首要地对虚构出的怪物产生了真实的恐怖情感。角色对恐怖怪物合情合理的反应与行动，观众对角色应对怪物的反应之认识评价与情感活动，似乎建立在假设怪物可能存在的基础上。但是，怪物是不可能存在的（科幻小说与影视，多把怪物界定为可能存在的），人为什么会不可能存在的东西真的感到恐惧？为了区别于一般的虚构叙事艺术对这类艺术恐怖小说、影视的理论说明，必须首先回答这个问题。

卡罗尔指出：“我们可以想象独角兽而不去想象独角兽的存在。也就是说，我们可以有独角兽的观念，它是一匹长着角的马，却不认为这个观念适用于任何东西。”^[1]而且，我们可以被“怪物是可怕的”思想内容吓到，而不必去探究这个命题的真伪。因为，人的想象力的心理机制就是如此。^[2]这种把问题抛给心理学去解决与安顿的做法，并不令人满意。依照情感认知评价理论对人的心理功能的说明，卡罗尔不能有效回答人为何会惧怕不存在的怪物。卡罗尔在《艺术哲学：当代分析美学导论》（*Philosophy of Art: A Contemporary Introduction*）中，用隐喻理论诠释了艺术表现说。隐喻理论原本是进一步说明怪物形象为何引发恐惧情感的重要理论参照，但卡罗尔并没有顺着这一理论线索继续思考。他把怪物形象引发真实情感，仅追溯至想象力的自由游戏，这似乎是在捍卫自大卫·休谟以来的英美心理主义传统。卡罗尔的艺术哲学研究，都是对一些理论问题的回答而没有构成系统的理论搭建，这种“狐狸式”^[3]的研究态度，已成为分析美学的主流。

犹太人卡西尔是典型的体系哲学家，其“刺猬式”

的研究态度，升华了德国理念论传统。艺术与审美话题，仅是其宏大的符号形式系统中的一个组成部分，它具有通过反思人类众符号形式、文化系统的历史发生过程，回答自然是什么、人是什么、人与自然的关系是什么的形而上学问题的抱负。但“二战”让卡西尔逃离了德国，后来他离开了欧洲，于1945年病故于美国。“二战”破坏了卡西尔赖以生存的学术环境，他的美国学生苏珊·K.朗格（Susanne K.Langer）的《情感（感受）与形式》（*Feeling and Form*）并未让卡西尔的思想在英美获得应有的重视。卡罗尔只字不提卡西尔，就是证据。卡西尔再次受到关注源自“卡西尔与海德格尔达沃斯之辩（1929）”研究。笔者认为，检验卡西尔符号学是否强大的方式，就是根据其思想回答当代学者提出的艺术理论问题，如果他的思想可以有效回答这些问题，就说明其符号学需要研究、继承与发展。借助卡西尔对神话思维的说明，我们可以根据符号的象征、表现功能，更充分地认识艺术恐怖中的怪物形象，回答人为何会惧怕不存在的怪物。

科技对神话思维的破除让现代人不再是有神论的，故而怪物因与科学解释不符，变得不可能存在。而卡西尔看到，人在情感激烈波动时，会把外界情境拟人化地识别为表现不同情感的“面相”。神话思维是一种情感语言，早期人类把世界看作生命一体化的、作为圣（从守护家族的先人灵魂、图腾、圣魔一体的母亲与父亲神、掌管特殊事物的神直至宗教的人格神、上帝）与魔（从妖魔鬼怪、地府的掌管者到地狱的撒旦）的造物，被造物可以显示神的“面相”“形态”，神是真实存在的。那些坚固持存、循环往复、

[1] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 29.

[2] Ibid., 88.

[3] 英国思想史家以赛亚·伯林（Isaiah Berlin），根据古希腊谚语“狐狸多机巧、刺猬仅一招”，把思想家分为“狐狸型”与“刺猬型”两类。前者知道很多事情，可以机智多变地解答很多问题，但无思想体系构建之抱负；后者围绕一个中心，构建自己的思想体系，力图容纳所有事情于其中，用一个知识系统回答所有问题。

秩序稳定、可被人重复识别的造物，对于人的生命保存是安全、确定、可预期的，被恩赐给人的；那些混乱碰撞、生灭流动、杂乱无章、神秘难解的造物，对于人的生存是危险、不确定、无法预期的，要对人施加惩罚或作恶的。有面相、有形体的魔，狂暴与荒谬难解地操弄着一切危险、害人之物与事，因而是令人恐惧的。按照神话思维的生命一体化原则，圣与魔的形象首先可以是自然外观有条件地任意结合，而后才逐步有了谱系学的分化。^[1]所以，当科技破除神话思维时，那些神话思维中的意象就成为象征符号，可意指有危险的、伤人的、致命的神秘事物。因而，人对怪物真的感到害怕、恐惧，是因为它作为象征符号，融合、分裂、积聚、夸张出一切因混乱失序、生灭无常而狂暴有毒的致命事件的外观。作为不可能存在的事物，怪物意指所有可能的危险与害人的混沌神秘现象。

卡罗尔搜集了大量恐怖小说与影视中的怪物形象，归纳总结了四种怪物形象的塑造方式：第一，外观融合。将相互冲突的各种要素融合在一个完整的、时空统一的个体中，产生一种复合形象，使其违背科学与现代文化认知，让人对它们无法定义。^[2]丧尸是生与死对立范畴的融合，是活死人、行走吃肉的尸体（对爱消费的现代人的批评性隐喻）。人、动物、植物、无机物等对立范畴的融合，形成如德古拉、弗兰肯斯坦、美杜莎、苍蝇人、树人、沙人等怪物。内部与外部、上面与下面颠倒地融合，形成内脏或血肉裸露地长在外面、器官颠倒残缺或怪异地组合起来的怪物。

第二，形态裂变。那些矛盾对立的要素虽然被分散到不同的时空界限里，但依然联系在一个统一的个体中。^[3]例如狼人，狼与人的形态突变会随着时间的推移而交替转换。《吸血鬼日记》中的艾琳娜与凯瑟琳，是同一个个体的二重身份，在不同时空有截然不同的性格。好比一个肉身有多个心灵，或说一个自我有多个方面，一个方面隐藏、忽视、压抑、否认另一个方面，且人格分裂到无法用精神病学解释的可怕程度。

第三，外形放大。如果把人的外形与善的行为当作自然中的完善者与美的理想，那么自然中有大量丑

陋可憎之物，尸体、畸形、排泄物等，作为死去、失序、脱离生命的东西，那些形态被看作比例失调、流动无序、有间隙性的生物，那些与阴暗、腐败、垃圾等为伍的生物，与伪装、滥杀、偷盗、阴毒等恶行有类比的生物。它们因反对人的形态，违背人有秩序、阳光与天空般的生命活动方式，接近死亡、黑暗、地府、无序，是丑陋可憎的。^[4]例如，蝙蝠因其形态介于地上爬行并行窃的老鼠与天上飞行的飞禽之间，但又没有羽毛、且与阴暗为伍，因为其间隙性形态失序所以它是丑陋可憎的。当这些东西与生物被放大了力量，超出了人的有序控制，它们就变成了致命的怪物形象。在恐怖电影中放大的例子不胜枚举，如巨大的蝗虫、蛆蛹、蟹类、蜘蛛、蜥蜴、蝙蝠、蚊子、毒蛇，等等。

第四，集聚的方法。通过集聚庞大数量的丑陋可憎生物引发密集恐惧。在密集心理中，为了产生危险的感觉，这些成群结队的生物，会有着很高的智慧与行动力，人类对于它们束手无策。通过增加这些人类已经认定为丑陋可憎事物的威胁，有助于增强艺术恐怖效果。而且，可以把夸大的现实中的可憎之物，同怪物联系在一起，进一步增加恐怖强度。^[5]例如，大量的吸血蝙蝠是危险的。而德古拉会被一群蝙蝠包围着，这些蝙蝠就像是他的影随形的仆人一样，我们会发现这些已经被认定是恐怖的东西，居然会臣服于他，由此证明德古拉比它们危险得多。即使德古拉在电影中的形象是英俊绅士，但因为他是吸血蝙蝠的化身、有神秘地操控致命生物的能力，是美与致命矛盾结合的产物，这会让我们更害怕。

卡罗尔除了将艺术中怪物形象的特征界定为恐怖外，还指出这些怪物形象有不洁（impure）与肮脏（unclean）的特征。介于矛盾范畴之间的可憎生物

[1] [德]恩斯特·卡西尔：《人论》，甘阳译，第100—122页。

[2] Carroll, *The Philosophy of Horror*, 43-46.

[3] *Ibid.*, 46-48.

[4] *Ibid.*, 48-50.

[5] *Ibid.*, 50-52.

多是不洁与肮脏的。排泄物、唾液、血液、眼泪、汗水、头皮屑、指甲、一片片的肉等东西，是现成的肮脏事物。它们时常与怪物形象融合、组合起来出现。^[1]不协调、无序、从生命中脱落、死掉的形象，不仅是恐怖的，而且是不洁与肮脏的，可憎与令人恶心的，会被想象成有毒的东西，对此我们的表现经常是拒绝触碰，这种情感状态被称之为“中毒的恐惧”（fear of toxification）。^[2]所以对怪物的恐怖情感是恐惧、恶心、可憎、因其不洁与肮脏而怕“中毒”这几种要素混合的复杂情感。它们首先会在角色身上体现出来，进而引起观众的共鸣。

根据神话的图像学可知：首先，神话中的圣魔一体者，例如母亲神，多被描述成无序恐怖的形象，以凸显其超自然地操弄事物、惩罚或伤害人类的强力。而神话中的圣者，多被描述为具有完美的人的形体，例如希腊众神，他们多会帮助人，仅在人渎神、触犯禁忌或作恶后，才会惩罚人。其次，魔对人的伤害显得狂暴混乱、理由荒谬。按照卡罗尔总结出的怪物形象，它们明显类似于魔，对人的攻击是无理性的。它们意指神秘难解、脱离秩序、混沌流变、毁灭生命的一切危险事物，是所有因无序而神秘致命的现象的代表、化身。当科技祛魅自然之后，自然的神圣性也一同消散，人对自然的混沌与神秘，仅感到恐惧，而缺失了敬畏。

三、幽默的不协调理论与怪物形象、怪诞形象的相互转化

幽默大师卓别林在“二战”之后，把挑起“二战”、企图灭绝犹太人的魔鬼般的希特勒反讽地诠释为滑稽的怪诞形象。美国电影《惊声尖叫》可转换为《惊声尖笑》。以丧尸为主题的系列电影，被改编为《植物大战僵尸》电游时，令人恐怖的怪物形象就变成了幽默的怪诞形象。当情境与情节改变，恐怖的怪物形象与幽默的怪诞形象为什么可以实现转化？卡罗尔在其艺术恐怖理论的基础上，结合幽默的不协调理论（incongruity theories of humor）解答了这一话题。由于卡罗尔对幽默的不协调理论引述有些简洁，因而需

要循着他的理论参照线索，先引入并阐释其主要论辩对手——约翰·莫雷尔（John Morreall）对不协调理论的历史研究成果。

英国哲学家弗兰西斯·哈奇森（Francis Hutcheson, 1694—1746）最先认为，滑稽逗乐的基础是不协调。例如，滑稽剧多由一个又高又瘦的人物和一个又矮又胖的人物组成。苏格兰诗人、哲学家詹姆斯·贝蒂（James Beattie, 1735—1803）首次界定了“不协调”概念，并用它来分析幽默现象。他认为人的笑声“来自于对同一集合中不协调事物的看法”，笑的对象是“两个或更多彼此不一致的、不合适的或不协调的部分或境况，被认为结合在一个复杂的对象或集合中”。^[3]因此，幽默对外是指，在已知的事实或秩序规范的集合中，那些因观点或行为规范错误而不适宜、失协、乖讹、怪诞、滑稽、让人感到好笑的事件；对内是指，善于识别、讲述或表演幽默的人、物、事的性格特征与内心状态。

在欧洲，与贝蒂同时代的康德（1724—1804）同样用“不协调”的观点解释了笑话的成因。康德分析了一个引人发笑的故事：一位从未见过瓶装啤酒的农民，看到倒入酒杯中的啤酒泡沫丰富，他以为小酒瓶不能装入那么多泡沫，于是感到奇怪。显然，农民用体积相等这一观念，思考啤酒的泡沫，无疑是错误的，与瓶装啤酒的生产技术是不符合的，因而引人发笑。^[4]“在每一件能引起活泼的、痉挛的、笑声的事物中，一定有某种荒谬的东西。”^[5]叔本华（1788—1860）同样指出：“在每一个事例中，笑的

[1] [美]诺埃尔·卡罗尔：《恐怖与幽默》，李媛媛译，高建平校《超越美学》，第390页。

[2] [美]诺埃尔·卡罗尔：《恐怖与幽默》，李媛媛译，高建平校《超越美学》，第671—673页。

[3] John Morreall, "Humor, Philosophy and Education," *Educational Philosophy and Theory* 46, no.2 (2014): 125.

[4] John Morreall, "Philosophy of Humor," (来源：Stanford Encyclopedia of Philosophy Archive), <https://stanford.library.sydney.edu.au/archives/spr2019/entries/humor/#HumBadRep>, 2016年9月28日。

[5] Morreall, "Humor, Philosophy and Education," 125.

原因不过是突然感觉到一个概念和借助这一概念表现的现实事物之间的不和谐，而笑本身正是这一不和谐的表现。”^[1] 索伦·克尔恺郭尔（Søren Kierkegaard, 1813—1855）将不协调称为矛盾：“错误是滑稽的，所有的错误都要用所涉及的矛盾来解释。”^[2]

根据莫雷尔对幽默的不协调理论的历史研究可知：第一，人有一个与现实事物符合、能正确认识事件、规定行动的理论知识体系和实践秩序系统，它给出了事件发生的可能性界限。幽默的事件所表达出的观念，与对事物的正确认知、知识体系、行为规范系统是不符合的，其谬误性意指该事件及其相应的观念已是被扬弃的，该事件虽仍可能发生，但缺失合理性与合法性，其可能性已被拒绝、有效遏止，因而是引人发笑的。

第二，人的理论认识是不断转变与更新的，人对社会秩序的改良是不断让个体更自由、整体更和谐的，因而事件发生的可能性界限是被重新拓展与反复界定的。人在创新之后，对陈旧知识、错误的行为规范是持反讽态度的，认为那些过去的错误观念与相应行动，与更新了的理论知识系统、行为规范秩序体系、事情本身不符合，创新已抛弃了其合理性与合法性，拒绝且遏止了其可能性。曾经以为真的错误观念与相应行动，不仅与更新了的理论知识系统、行为规范秩序体系相矛盾，而且这些错误的观念与行动本身，除去其有待被升华的合理成分外，其剩余的内部构成要素，会因自相矛盾而解体、转化为虚无。因自身内部有矛盾而自行毁灭的观念、行为、事件是错误、无意义的，因此显得乖讹、怪诞与滑稽。

第三，幽默的不协调理论可以解释大量的让人感到好笑的事件。例如，给人刻板印象的老学究因不符合新思想、新事物而可笑。在具备当下审美常识的前提下，看见哈哈镜中扭曲的人脸、东施效颦现象会笑。为释放压力，大人像小孩一样、但显得笨拙地玩耍，这种同大人和小孩的世界都不符合的行动，是让人开心的。孩童蹒跚学步、牙牙学语，因正掌握相关规则而让人欢喜。小狗听到音乐发出奇怪的声音，因不符合犬吠、歌唱而让人喜爱。用双关语讲笑话，让不符合伦理规范的攻击性行为或色情形象化地显露，令人

发笑，且因没有真实行动而无较大伤害地释放了人潜在的色情与暴力冲动。怪诞的、释放了被压抑内容、能量的梦境与现实不符，是可笑的。赵本山模仿残疾人的面部表情与肢体动作，因与正常的肢体语言不符而可笑。人们遗忘了“二战”的残忍与杀戮，仅认为善与正义是普遍的，无视色情、暴力与彼此控制也是普遍的，以为进入了新时代，于是把希特勒嘲讽地阐释为乖讹滑稽的、因矛盾而自行解体的怪诞存在。

第四，对不协调的幽默事件的笑可以是单纯中性的，例如看见保龄球放在冰箱里这一超现实现象会笑；可以是积极肯定、正面、同情鼓励的，认为不协调的人或事正在朝着对的、善的方向发展；还可以是否定批评、负面、离间隔阂的，是因庆幸自己没卷入其中或最终抽身出来而感觉自己此时优越的嘲笑与自嘲。托马斯·霍布斯（Thomas Hobbes, 1588—1679）指出：突然的荣耀是一种激情，它使所有的痛苦表情都引起大笑；它或者是通过对比，由对另外的某些丑陋事物的理解引起的，这种对比令他们赞赏自己。^[3] 当嘲笑不再是自私自利、幸灾乐祸、搞恶作剧的，而是以更完善、更进步的正义秩序为信念时，这种嘲笑就成为反讽。由于反讽建立在经常出错的信念上，且伴有优越感，我们需要对它保持警惕。坚信不协调事件终将被克服，现实的矛盾总有解决的办法，这种由此而来的反讽的笑，是自我解放的乐观表达。但如果和谐总是被无序吞噬，酒神总是不受日神的控制，那些无序的事件并非无意义、虚无，而是有神秘难解的意义，那来自黑暗深渊中的狰狞的笑，就会令人毛骨悚然。

卡罗尔认为：首先，不协调理论给出的幽默对象的范围涵盖了怪诞形象。怪诞形象是指在范畴上形成

[1] Ibid., 125.

[2] John Morreal, "Philosophy of Humor," (来源: Stanford Encyclopedia of Philosophy Archive), <https://stanford.library.sydney.edu.au/archives/spr2019/entries/humor/#HumBadRep>, 2016年9月28日。

[3] [美]诺埃尔·卡罗尔:《恐怖与幽默》,李媛媛译,高建平校《超越美学》,第392页。

间隙并在范畴上越界的形象。例如，小丑由神圣与亵渎、智慧与愚蠢、厚重与轻盈、严肃与滑稽等一系列自相矛盾、自行解体的属性组成，是站在所有被接受的价值观之外的人，是赞美反命题、偏离常规、扰乱秩序却总是失败的人。^[1]

其次，怪物形象也是由自相矛盾、无法共存的范畴组成的，与怪诞形象是重合、酷似的。由于怪诞形象不是幽默的充分条件，而是幽默的必要条件，所以“把小丑变成怪物，或把怪物变成小丑”是可能的。小丑具有成为怪物的潜质，只要其扰乱秩序的恶作剧是致命的、危险的与成功的。^[2]从史蒂夫·金的《小丑回魂》开始，做出杀人放火暴力行为的小丑形象，越来越多地由幽默转向了恐怖。

再次，需要改变怪物形象的情境，进入喜剧情境，才能实现恐怖的怪物形象朝向怪诞形象的转换。“因为喜剧是这样一个领域，在这里通常关于伤害、冒犯、痛苦甚至死亡的严肃的人类思考都以重要的方式被排除在外，在此意义上，恐惧在原则上被排除了。”^[3]当恐怖怪物的危险被消除与控制，它只剩下一个不协调的身份时，可以用作幽默的对象。例如，当怪物弗兰肯斯坦因反应太迟钝，无法伤害任何人时，它就引起了大笑。

最后，在不同的剧本中，同一个怪诞形象或怪物形象，可以是幽默或恐怖的。而且，在同一部作品中，随着情节的改变，某个怪诞或怪物形象，可以时而是幽默的，时而是恐怖的。此种转化，是因为情境改变了怪诞或怪物形象的行动方式，使其或者是无害可控的，或者是致命失控的。例如，《惊声尖笑》同时构建了惊悚与喜剧情境，让观众一面尖叫一面大笑。^[4]

卡罗尔在《恐怖哲学》中，关注了社会批评理论、精神分析、现象学存在主义对艺术恐怖现象的理论说明，这些解释表明，恐怖的怪物形象与幽默的怪诞形象，作为重要的艺术审美范畴，有深刻的意义，是对人的本质、人类社会、人与世界的关系的提问与回答。但卡罗尔依然仅把怪物或怪诞形象的构建，看作是想象力自由游戏的结果，不进一步说明它们表达了何种生活意义。他的理由是，恐怖小说与影视，多是没有深刻意义、供人娱乐消遣的大众艺术，因而对怪物形

象的理论研究，仅追溯到想象力的心理功能就足以说明问题了。而卡西尔的符号学有回答形而上学终极命题的抱负，为了进一步使其发挥效力，让国内学者重新重视卡西尔，笔者将根据卡西尔的思想，解释怪物形象与怪诞形象背后的形而上意蕴。

根据卡西尔将符号区分为物理存在、对象表现与意义表达三个层面，可以进一步说明：第一，恐怖的怪物形象意指一切可能的流动失序、狂暴混沌、神秘致命的事件，人无法控制的可能的危险。幽默的怪诞形象意指在持存坚固、稳定有序的人工环境、文化系统中，那些其可能性被拒绝、丧失合理性与合法性、因观念错误或自相矛盾而必将解体为无意义的虚无、可以有效控制与修正的事件。根据神话思维中圣与魔的隐喻，流动的世界介于有序与无序之间，人的生存介于有序持存与生灭流动之间，向死而生的人有生成与毁灭器物、社会秩序的力量。虽然人总是用稳定的科学规律思考变化，用技术构建安全可控的人工环境，通过文化系统重复、持立、可预期的特征，对抗流动带来的危险与不确定，但是，由于人创造、毁灭器物，变革社会秩序的力量需与世界的生灭流动符合，这不仅让文化系统不断更新，更让它危险地矗立于风暴中。

第二，怪物形象可以变成幽默的怪诞形象说明，人不再把纯粹流动的东西看作是有危险的、神秘难解的，而是把它看作被文化系统吞噬后被排泄掉的、克服并控制了、不合理且无意义的、因自相矛盾而解体为虚无的生活事件。当幽默的怪诞形象转变为恐怖意象的时候，它意指那些因自相矛盾而解体、故而是无意义的生活流变，再次变得危险，具有无法理解的

[1] [美]诺埃尔·卡罗尔：《恐怖与幽默》，李媛媛译，高建平校《超越美学》，第398页。

[2] [美]诺埃尔·卡罗尔：《恐怖与幽默》，李媛媛译，高建平校《超越美学》，第399页。

[3] [美]诺埃尔·卡罗尔：《恐怖与幽默》，李媛媛译，高建平校《超越美学》，第404页。

[4] [美]诺埃尔·卡罗尔：《恐怖与幽默》，李媛媛译，高建平校《超越美学》，第402—403页。

神秘意义。瞬间生灭的、表现为矛盾变化的生活流变，以其多意性、无限性，反对着文化系统的自洽性、持存性与有限性。文化系统所认为的无序、不合理的混沌流变，并非无意义的，而是有极难显露的意义的虚无。人的生存、生命之流变，被持存、有序的东西压制了，创新与扬弃之变仍然压抑、排斥着生命、生活的流变，使其无处释放。

第三，人是文化系统的构建者。为了克服个体的有死性，人构想灵魂、上帝与天国，以追求永生；通过控制自然、建功立业、道德奉献，以维持族类繁荣；通过知识传承与创新，希望改变历史、被历史铭记。当科技祛魅自然，现代社会强调人的本质是生成与创新时，在流动与持存之间，人的自我实现要求人通过计算的方式，把握、制作确定之物，要求情感追求新颖的实物。冒险虽然是用不断地生成去符合生命的流变，但仍是用持存去克服纯粹流动者带来的危险。卡西尔许诺文化系统的更新与进步让个体更自由、整体更和谐。他对普遍性的强调，是克服人的有死性的一种决断。^[1]

第四，人的情感可以敏锐地捕获流动的生命变化。例如，当一个人悲伤时，虽然做的事情和结果都没有变化，但他和大家都感觉到，他的做事方式变了。但从科技的角度看，由于悲伤没有改变事情的确定结果，所以科技不关注其间的变化，悲伤是无用的。这样，生命体验感受到的流动的生命——生活的无限可能性之变化地到来与离开，就被遮蔽、驱除、否认掉了，世界变得整齐划一，人为获得新颖之实物而感到的情感，才叫真实的情感，那些试图对单纯流变接近、但又没有改变实际结果的情感体验，就通过存在、生活、生命之流变一同消失掉了。卡西尔批评科技的、机械的生活压制了个体无法还原为量的异质的生命体验。他对个体更自由的强调，是希望文化系统通过艺术与人文科学，尊重、呵护、认可个体的这种生命体验。^[2]

第五，幽默的怪诞形象与恐怖的怪物形象之间的转化，指向了文化系统与纯粹流变之间的永恒对抗，指向了不能创造、生成新颖的实物，但又确实到来与消逝的生命、生活流变。这些时而因危险神秘而有意义、时而因滑稽怪诞而无意义的存在与生活之流动，

是个体生命体验的重要组成部分，因为人是介于有序与无序之间的流变存在。文化系统如果仅把它们看作怪诞而无意义的事件，个体与文化系统就会产生间离关系，一事无成的人并非小丑，他没有成果、只有过程的生命活动与体验需要尊重。如果没有合理的秩序与表达方式的构建，被社会离弃的个体，作为纯粹流动的代表，可能会通过暴力反对一切秩序、回归混沌。一个又有成果又有过程的人生体验才是完整的。但遗憾的是，文化系统已异化到只要不断更新成果而不要过程，诗与远方是消磨时间、休闲娱乐，它用同质的未来，意义贫乏、破碎与陌生的新颖，失忆的乡愁，扼杀丰饶的生命流变体验，且需要付费、用成果来交换。审美活动与生活实际彼此疏远与陌生，艺术与科技共谋地征服地球、控制个体，这让艺术创作与审美活动变得虚假。

结语

本文追踪了卡罗尔《恐怖哲学》中的三个核心论题，并根据卡西尔的符号学，进一步回答了这三个问题，且初步阐释了怪物与怪诞形象的形而上意蕴，借此试图让卡西尔回到国内学者的研究视野中。可以互相转化的恐怖的怪物形象与幽默的怪诞形象是重要的审美对象，它涉及人对外在世界与自身生命流变的体验，现代社会、科技创造对此是有遮蔽的。传统的美丑、崇高、悲剧、喜剧等审美范畴，需要恐怖、幽默等审美范畴的扩充，才能显露世界与生活的本来面貌。

[1] 郭宾：《试释卡西尔论神话与科技的辩证关系》，《山西大学学报（哲学社会科学版）》2018年第6期。

[2] 郭宾：《试释卡西尔论神话与科技的辩证关系》，《山西大学学报（哲学社会科学版）》2018年第6期。

本文系山西省研究生教育创新项目“卡罗尔艺术恐怖理论探究”（项目批准号：2020SY092）阶段性成果。

责任编辑：张子尧