

当前位置: [网站首页](#) > [学术争鸣](#)

当前中国文化的娱乐化叙事

杨增和

消费语境中的娱乐叙事是建立在精英文化向世俗文化转化的基础上的, 我们知道, 文化既体现人类终极关怀维度, 又具有轻松愉快的特质, 在以政治权力的合法化机制和伦理道德秩序为核心的社会中, 精英文化体现社会的超越性乌托邦维度和人的终极性价值诉求, 而具有尼采式的“酒神精神”和巴赫金式“狂欢化”的娱乐文化与张扬终极关怀的话语之间存在内在紧张而被褫夺了文化发言权。如汉代以后“诗三百”获得了经的地位, 魏晋六朝, 由于士人阶层演变为士族, 成了在经济、政治、文化上都享有特权的贵族化士人, 雅文化成为这个时代主要文化价值取向, 唐宋士人阶层尽管在政治经济上逐渐丧失贵族地位, 在精神文化上仍极力维持特权。古希腊的神话和史诗也本是民间创作, 具有古朴自然的风格, 中世纪以后, 被贵族知识分子引向雅文化的轨道。所谓雅文化趣味, 实际上是有闲的贵族显示文化优越感的一种修辞策略, 包含着排他性和压迫性的权力话语, 是文化特权阶层的自我增势, 事实上, 文化的娱乐功能古已有之, 中国古人的文化娱乐活动与原始人类的主要宗教信仰和生活方式密不可分, 如歌舞就直接来源于原始图腾崇拜。泰勒在《原始文化》一书中提出, 原始艺术和游戏起源于原始巫术, 野蛮人的世界观就是给一切现象凭空加上无所不在的人格化的神灵的任性作用。从某种意义上说, 原始文化体现了早期人类对生命的崇尚与张扬, 对自身内在情感的表达并进而产生了艺术与游戏活动。《吕氏春秋》也记载了原始歌舞形成和表现的形式: 昔葛氏天氏之乐, 三人操牛尾, 投足以歌八阙。《毛诗·序》中谈到了音乐、歌唱、舞蹈等娱乐形式最初的形成原因, 因图腾而产生的原始宗教崇拜, 直接导致了在中国娱乐文化在人类生存发展史中的形成。还有, 大众对文化的多元诉求是带有游戏性和娱乐性的。唐宋士人阶层在“新乐府运动”、“古文运动”上体现出对六朝的雅文化的消解, 明代中叶以后在精神文化领域的世俗化, “五·四”以来文化的发展的大众化指向也体现时代精神的非贵族化, 都显示出文化价值结构从精英意识形态转为大众的世俗性存在。在这里, 费斯克从巴赫金的狂欢化理论和罗兰·巴特的身体快感的论述出发, 认为大众可以利用大众化提供的资源在消费过程中生产意义和快感, 创造出一种大众文化资本, 这种大众文化资本包括从属阶级可利用的意义和快感, 以表达和促进他们的利益。大众文化资本不是一个独一无二的概念, 而可以有多种表达方式, 但它总是处于与主导力量相对抗的位置。意义和快感体现在感性世界中释放道德压抑与审美异化而带来的生命贫乏与困顿, 以及游弋于主流意识形态话语之外的娱乐体验。它发自内心和作为生命力体现的超越功利的生命体验, 是一种对生命需要的欲望的肯定, 它具有无可比拟的人文关怀, 显示出审美文化超越伦理的人文根基。意大利人文主义者罗伦左·瓦拉在其《论享乐是真正的幸福》一书中指出的, 自我保存的感觉是最自然的感觉, 有什么比快乐更能保存人的生命呢? 快乐的追求是最自然的要求, 是人性的基本内容。大众文化在消费文化语境下颠覆现代性话语和拆解叙述历史的有序性, 人类关于终极关怀等理性话语被迅速膨胀的人的生存本能和感性冲动的自由宣泄所淹没。正如有人所认为的那样, 一方面, 它表现了形式对于内容的征服, 人们在其中不是体验着对象的内在意义, 而是更加强调娱乐满足的感性直观性。

布莱希特认为, 由于人类共同生活方式不同, 各个时代的娱乐自然也是不同的。中国当代文化的世俗化转换, 表明知识分子激进政治热情的集体性消失, 中国上世纪90年代以来不断形成的消费语境促使文化娱乐功能不断凸现, 引导人们日常生活领域的价值转向, 文化娱乐从公共空间转向个人空间, 从过于浓厚的政治意识形态的宏大叙事厚重和深刻转向个人立场叙事, 放弃写作的深度模式而满足大众感官的愉悦和欢乐, 把个体心灵与民间世界融为一体。中国市场经济发展形成了中国消费语境的可能性, 人们拥有相对多的闲暇时间, 即劳动时间以外的个人自由支配时间, 它属于现代中国都市生活中不可或缺的一部分, 人们



收藏文章



阅读量[944]



周访问排行 月访问排行 总访问排行

- 鲁迅和许广平犯有“通奸”罪吗?
- 现实主义还是色情主义?
- “一切好诗到唐已被做完”了吗?
- 不要把张爱玲和胡兰成混为一谈
- 论中西文人女性人体描写的审美特征...
- 文学如何向现实“说话”
- 新诗创世何劳胡适尝试
- 当代文学的若干问号
- 期待新的中国文学批评史
- 暧昧的“民间”：“断裂问卷”与90...

网友评论

[更多评论](#)

如果您已经注册并经审核成为“中国文学网”会员, 请 [登录](#) 后发表评论; 或者您现在 [注册](#) 成为新会员?

诸位网友, 敬请谨慎网上言行, 切莫对他人造成伤害。

验证码:

需要用一种比较合理的方式度过这段闲暇时间，其中，大众娱乐成为人们日常化的休闲方式。戈比在《你生命中的休闲》中谈到，休闲是从文化环境和物质环境的外在压力中解脱出来的一种相对自由的方式。休闲已经成了人们生活的重要组成部分，是人作为一个生存主体的主观需要，是使人感到自由的重要方式，这种自由就是摆脱压力的感觉。法国杜马兹迪埃指出，闲暇具有三种基本的功能：放松功能、消遣功能和发展功能。法国社会学家罗歇·苏也指出，消遣的文字意义是：散心。休闲和消遣意味着寻找欢乐、惬意。正如人们所认为的，新时代的大众文化是公众自我娱乐、自我教育的一种新方式，也是他们发挥自己聪明才智，展示自己丰富多彩的人性，宣泄自己生机盎然的精力和智力的一种最健康的方式。娱乐体现在主体精神上的和谐感和完整感，是人的生命活动的充分展开所体现的生命的自由感和创造力，从目前消费社会状况来说，娱乐文化具有审美合理性和历史必然性。单一性意识形态社会要求构建一个民众集体性狂欢的公共空间而取消个人空间，放逐私人生活，在经历长久的娱乐渴望和呼唤以后，传统的政治经济和文化边界逐渐模糊，大众与精英边界流动，崇高和低下在欲望基础上统一，理性沉思精神和教化传统已风光不再，代之而来的是娱乐文化，大众对文化娱乐价值的崇尚成为消费语境中的一种审美倾向，文化娱乐性叙事产生新的审美机制和风格。事实上，消费文化培养人的享乐意识，追求享乐是人的生活方式的主要特征，它可以透到人的日常生活细节之中。正如彼得·科斯洛夫斯基在《后现代文化：技术发展的社会文化后果》中所谈到的，如今，休闲、娱乐与文化已交织在一起，文化活动与娱乐活动已不再被完全分离，同时，商品消费和文化消费也融合在一起，业余时间被视为文化、消费与娱乐合而为一的时间。国内不少学者对消费文化语境中的文化娱乐倾向也有同样的观点，如当代中国文化在功能上它是一种游戏性的娱乐文化，它通过对观众无意识欲望的调用，为大众制造出一个又一个快乐原则的狂欢节；文化最终名正言顺地成为了一种文化游戏，成为了一种自成体系、自我封闭的游戏本文，当文化在功能上转化为一种文化娱乐之后，娱乐便片面地代替了文化整体，同时也代替了生存的实体，从而成为生存中的现实欲望的满足。大众文化把主体滞留在一种表演性的快感中，而遗忘了意义和生存本身。

消费语境中的娱乐文化充满了个体生命的原欲和内在体验，充满了对物质欲望的无限迷恋和崇拜，依据理性模式而确立的生命活动被淹没在日常状态及其世俗满足的巨大感性体系中，生命的现实意义不再是终极意义而是在人的日常状态的各式各样享受活动中。消费中的娱乐文化是以社会一般民众为主体，以喜闻乐见的民俗习惯和大众传播信息为主要内容，以娱乐、消遣为主要时代特征，与民众日常生活紧密相连的文化样式，主要目的是娱乐、消遣。按照麦克唐纳的说法，大众文化的花招很简单，就是尽一切办法让大伙高兴。人们认为，欣赏摇滚乐类的通俗音乐比欣赏高级趣味的音乐更能唤起更多的热情和动感，正如舒斯特曼认为的，像摇滚乐这样的通俗艺术启发一种回归肉体的快乐和美感，它是人类价值领域中被哲学长期压制了的权力。娱乐文化满足了人们的多种需求，唱卡拉OK，看电影、电视等等，都是一种学习工作之余对自己生活的调剂，大众尤其是都市大众的心灵充满迷惘，需要以消遣作为减压阀和润滑剂。影视是消费文化中感性文化的滥觞，各种的娱乐活动通过电视开展，形式丰富多样，这无疑增强了电视节目的娱乐性，而且这种娱乐与后现代意义的游戏联系在一起，作为一种“游戏”，娱乐文化带有与生俱来的快乐与智慧，表现了对现世生活的调侃，消解了传统意义的价值观。文学的娱乐化叙事从严肃的政治意识形态话语里挖掘其娱乐性；情节上追求趣味性和煽情性，竭力追求情节的离奇曲折和欲望化书写，具有后现代消解神圣意味的戏说历史到戏说名著，以解构、反讽、戏拟等为特色的大话文学把原著中的人物重新演绎，经典文化脱离其原初的价值，突出游戏精神和娱乐性。娱乐化叙事突出表现在大量表现大众趣味的消费性文学作品在刺激消费的同时，又营造了奢靡的享乐主义氛围，极力张扬身体欲望话语，舍弃生命活动的远大理想和宏大叙事，追求对生命本身的世俗化读解，将娱乐视为生命价值的实现，生命过程不再是英雄的壮举，而是每一个人的具体生活经验和自我享受的满足。在消费文化语境中，就连一些精英文化人也不再孤芳自赏而运用娱乐手段，通过言语的狂欢获取个体的满足，突出娱乐文化的消费性和休闲性，使人们沉醉于感性的、欲望化的满足，这就使人们在现实生存中的精神压力和内心焦虑在文化逃避中的宣泄，强调人在感性机制下对生活的功能性把握而不是对日常性生存状态的超越。对此，不少人担忧，在世俗化的大潮下，娱乐文化过度的商业化运作会抽空以精神审美为表征的文化价值底蕴，一些过度的享乐所导致的非理性享受和低下化倾向，容易导致人们沉湎于感官刺激的享乐主义、丧失文化的崇高和理想追求，作为主体体验价值的快乐往往游离于人的创造性价值立场，演变成为一种感觉游戏而导致一种赤裸裸的粗鄙欲望和

物质性的占有。文化日益失去深度空间和价值维度，日益失去创作的冲动和激情，日益消解自我反思的禀性和能力，而变成一种纯消费的文化和享乐的文化。有人指出，当神圣被消解，价值高下的差别被遮盖，生理快感成为人们追求的目标，身体在此是永不停息的欲望机器，欲望机器最终生产的是一个欲望乌托邦，身体乌托邦，快感乌托邦。也就是说，当一个时代的心理趋势普遍浸淫于享乐与本能的狂欢之时，这无疑体现了人性的堕落与倒退。（本文系湖南省教育厅课题阶段性成果之一）。

原载：《文艺报》2006年10月12日

关于我们 | 联系方式 | 意见反馈 | 投稿指南 | 法律声明 | 招聘英才 | 欢迎加盟 | 软件下载
永久域名: www.literature.org.cn www.literature.net.cn E-Mail: wenxue@cass.org.cn
版权所有：中国社会科学院文学研究所 京ICP备05084176号