

青视野

# 在文博热中提升文化温度

■陈航直

近日，优酷发布了《2022文博节目报告》。报告显示，近8000万人次“云”逛文博，其中六成热衷中国传统文博节目。“95后”成为文博节目的观看主力军，超六成年轻人认为，文博节目弘扬传统文化，兼具知识与趣味，有获得感，亦是学习传统文化和历史的窗口。近年来兴起的文博热成为令人关注的文化现象，参观博物馆展览成为许多年轻人的生活方式，或者成为重要消遣，相关文创产品被竞相购买。文博热为何持续升温，如何保持文化温度，何以防止形式与内容的温差，是值得我們思考的问题。

## 文博热为何持续升温

文博节目获得流量与热度的原因，可以从生产者、呈现形式、受众群体三方面来看。

从生产者角度来说，文博节目取得成功的基础，就在于“文博”端和“节目”端的专业性。正如皮埃尔·布尔迪厄在《关于电视》中所说，“电视新闻是集体的产物，这个集体并不限于某个新闻编辑小组，它囊括了整个新闻工作者群体。”文博节目也是如此，专业化的“节目”团队在选题策划、节目呈现、图像表达、叙事讲述、数字技术等方面的优势，为“文博”团队专业的文博知识提供了很好的展现平台，在较短的节目时间内有机择取和融合了文化细节和信息，并且以适当的方式进行了呈现。文博节目作为商品，通过光芒四射的橱窗展示对人的深层欲望的引导和支配，对消费者的兴趣和注意力进行了捕捉。文化既是卖点，也是支撑其不同于其他节目的内核。

从呈现形式来说，故事化的讲述对于文化传播来说是简单而有效的，它帮助受众快速进入情境，并在提供文化连贯性的同时传达着文化价值观念。在这一过程中，文化并不仅仅是作为工具机械性地发挥作用，而是相当有趣的。对于大多数对历史、文化、文物等方面并不具备专业知识的受众来说，如何与冰冷静默的文物产生联结，了解其背后的历史和故事，迫切需要一个个相对容易的切入点，文博节目就很好起到了联结作用。比如《国家宝藏》以情景剧的形式讲述国宝的前世今生，《我在故宫修文物》从旁观者视角观察文物的修复技术，《如果国宝会说话》中带着历史沧桑流淌着的诉说，都是饶有趣味的切入点。

查斯·克里彻在一本名为《二十年》的小册子中提到“文化群”的概念，“人们已经为自己创造了，并且仍在创造着各种包含观念、信仰、价值观、是非观的思维方式和行为方式。我们把这些东西就称为文化群。”对于作为互联网原住民的Z世代来说，个体进入的文化群提供的有限的文化选项是至关重要的，这种文化选项应当是简明快捷、易于触及的，同时又是轻松有趣、捕捉注意力的，通过文



博节目，受众首先得到的是身心的愉悦，同时节目采取的交流和对白姿态也使受众个体较快进入了从游的状态，在这个过程中得到了风格化的塑造和文化的熏陶。

## 如何保持文化温度

看到文博节目竟是一笑而过、宽慰生活，还是激发兴趣，引发人们进一步去了解其背后的故事和其中蕴含的历史文化内涵。在全社会形成更为浓厚的文化氛围，是通过文博热提升和保持文化温度的关键。通过文博节目，第一步的联结——产生关注已经完成，第二步的联结——进行了解可能更为困难但更为关键。

让·鲍德里亚在《消费社会》中提出了“杂货店”的概念，“杂货店”的整个“艺术”就在于玩弄商品符号的模糊性，把商品与使用的地位升华为“氛围”游戏，成为普及了的新文化。文博节目就有这种“杂货店”的性质，在这里，历史、文化、艺术、娱乐与日常生活合而为一，被概括、系统地组合并集中在“氛围”之中。通过文博节目，受众能够“不见其人，仍闻其

声”，能够看见古时候的故事和人物，穿越千年的风风雨雨，生动鲜活地站在我们面前，平静地诉说那时候山间的清风，天上的明月，寒冷的刀剑，喧闹的市井。

从文化消费的角度来说，文博节目可以视之为将文化摆在橱窗中，使消费者看见并产生消费兴趣，而这种消费兴趣反过来，亦可以使受众因兴趣而参与到“氛围”的塑造中来。信息是多义的，它包含多种可能意义，对于不同的人，信息意味着什么，这取决于信息如何被阐释，信息意义的阐释就是意义建构的选择过程。如同风格新颖的“杂货店”会带有更多的一些东西，比如一点智慧、一点热情，由文博热烘托起来的“氛围”对不同的受众会有不同的感知，意义的多样性和复杂性恰是最迷人的地方。其中有“醉里挑灯看剑，梦回吹角连营”的快意，有“深林人不知，明月来相照”的澄净，有“天生我材必有用，千金散尽还复来”的洒脱，也有“落红不是无情物，化作春泥更护花”的愁绪，这种“氛围”感更多体现为一种追忆，正如宇文所安在《追忆：中国古典文学中的往事再现》中表达的那

青年说

# 镜头奇观、艺术幻想与成功学

■张佳

北京的一栋高层居民楼，每一家的孩子都在努力练习艺术特长，摄影机停留在一个窗口，景别拉近，一个叫任小天的男孩漫不经心地用钢琴弹奏《小星星》，父亲任大望在与客户通电话接保险后，打开儿子房门，逼迫他练习《土耳其进行曲》，撕毁了儿子偷看的天文杂志。影片片名出现，制作名单相继伴随。任小天在学校做兼职偷看喜欢的小说，有一位同学不认真学习的朋友，与受追捧的同学发生冲突，被老师批评，被粗暴的同学殴打。《外太空的莫扎特》在开篇就以典型的青春校园片面貌呈现在观众面前。我们可以预料到，故事发展的方向会是父子关系缓和，男女主角出现暧昧、青涩的感情，而与主角存在矛盾的同学和老师将会被任小天以某种形式战胜。

但故事和制作却提醒我们，这部影片的导演是陈思诚。在《唐人街探案3》之后，他的团队再次扛起IMAX认证摄影机，以4亿元的投资赋予这个青春校园故事以大片特质。于是我们看到，影片里出现戏谑的笑点、打斗与阴谋、外星人特效和大场面镜头。作为基础的同学故事和父子情被大大扩张，剧本成为父子关系、艺术方法、外星任务、诈骗团伙四条线索的拼贴。

作为故事主线，任小天的亲情发展被做了充分的挖掘。任小天和大望的矛盾在于，父亲希望儿子努力练琴，扼杀他的天文兴趣。为了解决这个矛盾，影片设置了小天的爷爷，把任大望也放在儿子的位置上，被父亲安排一生。此外，任大望为了养家糊口放弃音乐梦想，在财务窘困的情况下给孩子买琴，导致妻子同他离婚，找到富裕的家庭。黄渤演绎的中年危机和现实无奈，在幽默的台词和动作下令人动容。

但这样单纯的亲情故事无法支撑大片野心。借由父子矛盾和教育理念，影片插入了对艺术方法的探讨。一个来自未来阿尔法18星球的外星精神体，附着在小天的毛绒玩具上，要保证小天不走上音乐道路，而从事天文研究，在64年后保护地球和阿尔法18星球的安全。为了达到这个目的，他帮助小天完成与父亲的约

定，进入“乐海杯”决赛，就可以放弃钢琴。父亲认为，艺术的成功来自努力练习；而在阿尔法18星球，艺术是生命的能量，它来自对自然的具身感受。于是在决赛现场，这组对立集中爆发，即努力练习和切身感受的矛盾，任小天最终认同“音乐是发自内心的声音”。

在这里，艺术被塑造成一个幻象，是拉康的“大他者”或“大对体”，是齐泽克的“意识形态的崇高客体”。它是纯洁的能量来源，与地球肮脏的钱、权、名相对，它存在于决然美好的乌托邦，关乎心灵、自然和梦想。而艺术所必需的努力遭到矮化甚至贬低，在好莱坞式的工业结构里，艺术家的汗水成为反派，占据正派位置的，是一些抽象的夸奖、快速剪辑在一起的钢琴镜头，和少年幸运的不劳而获。

并且，这种艺术幻象与成功学捆绑在一起。任大望让儿子练琴的目的是“走上世界舞台”，任小天并没有否定这个价值观，但希望通过天文获得《世俗成功》。外星人对艺术的理解看似是抽象讨论，但目的却是一场具体比赛的胜利。艺术无关乎功利，却使他得到了功利。在外星观念和外星橘子的帮助下，任小天只经历了几秒钟的快速剪辑，就获得了成功。

如果说这种艺术成功学在影片前半段还因为少年刻画与特效镜头，多少保留天真浪漫，而到最后涉及严峻的社会阶级议题时，则显得更为可疑。作为标准的工业大片，影片结尾设置了正反双方的决战大戏。反方是诈骗团伙及其信众，他们穿着朴素，说着一口方言，活动在废弃的厂房，因生活困苦而被“外星公主”诈骗。与他们相比，正方，任小天和他的同学们，则表现出鲜明的阶级差距。他们衣着干净，在北京有稳定居所，说标准的普通话，利用外星超能力，可以幸运地行走在东三环夜晚的楼宇间，不买门票飞行到长城。甚至“冰淇淋”的父亲可以让她不考虑中考升学压力，住在CBD大平层、任性浪费一张北京到深圳的机票。

好莱坞工业需要一场决战，《外太空的莫扎特》的选择是这差异双方的打斗。不出意外，“幸运”地赢得“乐海



杯”冠军的任小天，再次“幸运”地赢得了打斗的胜利。作为一部商业片，《外太空的莫扎特》并没有严肃探讨艺术与社会的野心和义务。所有这些元素，以感人、好看、赢得票房为目的。它们统摄在镜头的奇观之下，通过光滑的配乐、紧凑的情节、漂亮的外星特效、精打细算的笑点传递到观众的眼中，其所希求的只是看本身，而非读解。成熟的电影市场离不开电影工业的发展，文牧野、郭帆、陈思诚都以成熟的工业流程推进了市场及其机制的完善。但我们同时也要注意，电影的视听语言中所包含的话语内涵，当观看成为银幕终点的时候，与工业同构的思想维度则悄然蕴含其中。

青观察

## 从“棋牌游戏”到“剧本杀”

现如今提到“剧本杀”，一方面是作为一款线下游戏的剧本杀，另一方面则是作为一种当下青年人新型社交方式的剧本杀。简言之，剧本杀同时兼具了游戏与社交的两重属性。

严格来说，游戏本身即带有社交属性，按照美国未来学家简·麦戈尼格的说法，游戏从来都有着提供“更强的社会联系”的功能（《游戏改变世界》），不论是企业团建中的所谓“破冰游戏”，还是诸如“英雄联盟”“王者荣耀”等需要组队完成的竞技类游戏，抑或是“消消乐”这种看似是单人游戏，实际上其附带的“得分排行榜”也是一种游戏社交的形式，玩家之间的积分竞赛就是在建构一种人与人之间的关系。

更进一步来看，剧本杀所兼具的线下游戏和“面对面”社交二重性也并不算是什么新鲜事，更早的麻将、斗地主等传统“棋牌游戏”其实已然具备了寓社交功能于游戏过程中的特点。比如在谭恩美的小说《喜福会》中，麻将所具有的功能就绝不仅仅是供几位生活在异乡之人消遣娱乐，更构成了其彼此间交流感情，乃至交换信息的重要生活方式之一。而在谍战题材电影《色戒》、电视剧《潜伏》中，汤唯和姚晨所饰演的情报人员，获得敌人信任和情报信息的重要空间之一也正是麻将桌前。

相比而言，剧本杀与“棋牌游戏”之间的根本性区别在于，传统棋牌类游戏往往只拥有“规则”，而剧本杀则拥有一套“剧情”。在“剧本杀”中，玩家每次都需要扮演新的人物角色（一个人会反复玩同一个剧本杀的情况极为少见），在不同的历史时空与故事背景中带入不同的身份想象，进而形成不同的沉浸体验。需要说明的是，这里所说的“规则”与“剧情”之间的区别并非繁简之别，以“规则”作为基本结构的传统棋牌类游戏中的“规则”也可以很复杂，比如“八十分”或者桥牌。二者的根本区别在于剧本杀的“剧情”中包含着某种“叙事”，其“叙事”发展的过程即是游戏进行的过程，而叙事过程中人物关系的展开即同时完成了扮演游戏中人物的玩家之间的“线下社交”。

## 悬疑作为游戏叙事的根本动力

如果将“剧本杀”视为一个复杂的叙事性文本（这里主要指的是“推理本”），那么其必然涉及叙事时间、叙事视角、叙事结构等基本问题。首先，在叙事时间上，“推理本”一类的剧本杀基本是以倒叙结构为主，在游戏一开始，案件已然发生，而玩家需要做的就是通过之后的一系列游戏过程反过来推出谁是“真凶”。借鉴托多尔夫在《侦探小说类型学》中对于侦探小说的分析，侦探小说中其实包含了两个故事，一个是犯罪故事，一个是侦破的故事。犯罪故事在侦破的故事开始前，同时也是在整本小说开始前其实就已经结束了。而侦探小说的情节正是借助第二个故事在时间维度上的自然展开，来试图还原出第一个故事的真相，由此形成了侦探小说最经典的倒叙结构。在类似的意义上，“推理本”中的倒叙结构也可以作如是观。

其次，在叙事视角上，“推理本”采用的是多个有限认知的第一人称叙事视角，通过彼此间“多声部”的对话，形成某种情节的拼贴或者叙事的复调。简单来说，在游戏之初，每名玩家都提供自己的第一人称视角，并依据自己剧本所获得的对真相的有限认知（甚至是误导性认知）进入游戏，然后在和其他玩家第一人称叙事视角的“对话”过程中，在不断加入的道具线索提示的指引或干扰下，渐渐获得更多的信息，并尝试借此拼凑出整个故事的全貌。一般而言，在小说中采用第一人称叙事视角更容易进入小说人物的内心世界，同时为读者增加一种故事的真实感。这种叙事效果在剧本杀中同样存在，甚至其直接构成了线下剧本杀最关键的顾客吸引力，即所谓“沉浸式体验”。

最后，无论是采用倒叙的叙事结构，还是有有限认知的第一人称叙事视角，都是将“推理本”的玩家放在某个“未知”的主体位置上。“倒叙”本身即意味着事件已经发生而玩家却并不知道全部真相，“有限认知的第一人称叙事视角”更强化了玩家所扮演人物经验的有限性。如果我们把“推理本”游戏进行的过程视为一个从未知到已知的叙事展开的过程，那么其叙事结构与叙事视角的先在设定已然呼唤着悬疑作为整个游戏叙事的根本动力。进一步来说，悬疑作为叙事结构动力并不具有固定的形式特征，它更多指向叙事效果层面。无论是“福尔摩斯探案”小说里墙上的血字，还是希区柯克电影中的“麦格芬”，都可以构成悬疑，也就是故事继续展开的动力。甚至对于很多悬疑小说、影视剧，甚至“推理本”来说，玩家对故事真相的未知本身就已经是最主要的悬疑之所在了。

## 日常生活中的“角色扮演”

将“推理本”视为某种叙事场域意味着两种危险的倾向：一种是如游戏研究领域奠基人艾斯本·阿尔萨斯教授所反复指出的，不能将“游戏”简单等同于“叙事”，比如在“推理本”中，就存在大量玩家与玩家之间的交互，以及玩家与道具、卡牌之间的交互等行为，这些都很难在传统叙事学的分析框架中获得足够的阐释。二是将“推理本”看作叙事，也可能意味着认识上的闭锁性倾向，即将“推理本”视为某种封闭的文化空间场域，在其中进行更偏重于技术性的分析，而忽略了“推理本”所可能蕴含的更广阔的文化政治内涵。

这里值得注意的是，玩家在“剧本杀”中彼此对话的前提是先“扮演”成某一故事角色（过多的、跳出角色之外的、以现实身份进行的聊天则会被认为有碍游戏气氛），或者我们可以将“剧本杀”中所谓的“线下”社交更准确地概括为玩家是通过“扮演”成他者之后所进行的社交。在这个意义上，身体的“在场”同时意味着身份的“不在场”，“面对面”社交同时意味着戴着“面具”社交，欧文·戈夫曼所说的“日常生活中的自我表演”在“剧本杀”中被落实为了真正的、具体的“戏剧表演”或“角色扮演”。由此，“剧本杀”作为线下社交与生活方式的流行，似乎就具有了某种时代意义表征的可能性。

在某种程度上，我们似乎可以将“剧本杀”和“宫斗剧”“谍战片”等作为当代的流行文化现象而一并视之。比如“宫斗剧”中人物之间的“笑里藏刀”“面和心不和”“人前背后”的差异等正是观众甘之如饴的核心元素；“谍战片”更是将身份的伪装直接放置于故事的表面，而其背后所隐含的，则恰恰是如福柯所说的，“没有价值的文明中梦想枯竭，间谍替代冒险”（《他种空间》）。概而言之，这几种当下流行的文化现象中都包含了将“扮演”成他者、真实自我与自我表现的分裂作为核心形式要素。而在相关的作品讨论中，也经常能见到把《甄嬛传》为代表的“宫斗剧”、《潜伏》为代表的“谍战剧”解读为某种“办公室政治”的倾向。由此看来，戏称“剧本杀”是一群人在一起开会”是无意间指出了“剧本杀”与“开会”之间更深层的共通性，即这种“线下游戏互动”中包含的所谓“办公室政治”的社会人际关系和时代文化表征。这里既有福柯意义上的微观权力与自我治理术等理论进一步解读的空间，也暗示了当代人与人之间的关系内在的微妙与紧张感。

传统棋牌类游戏也中同样存在这种身份的“扮演”，麻将桌前“麻将术语”与“家长里短”两种话语的交杂本身即意味着对某种直接交流、对话的缓冲和伪装。相比之下，“剧本杀”中的“扮演”显然要更为彻底，它在一开始即将玩家置于某个需要“扮演”的故事角色身份背后，并通过各种叙事技巧来强化这种“扮演”的拟真效果。比如借助叙事结构与叙事视角的先在设定来增强“扮演”的沉浸感，或者是在以悬疑作为整个游戏叙事根本动力的同时，反过来进一步渲染了玩家彼此之间的警惕氛围（在危险与悬疑面前，真实的自我往往更不容易对外界敞开）。甚至在某种程度上来说，事件的悬疑和“扮演成他者”，直接构成了“剧本杀”中互为表里的一对孪生性元素，其中隐喻的也许是当代人的某种情感体验与表达方式。

事件的悬疑和「扮演成他者」  
——剧本杀的叙事结构及文化表征  
■战玉冰