

霍克海默，阿多诺，《文化工业：作为大众欺骗的启蒙》节选，赵千帆译

【此为打印自用稿，参见：沈语冰、张晓剑主编《20世纪艺术批评文选》，河北出版传媒集团/河北美术出版社，2018年，277-282页。】

娱乐¹，文化工业的全部要素，早在文化工业之前很久就存在了。现在这些要素被上层攫取并被推到时代的高处。文化工业可以夸耀说，是它有力推进了艺术向消费领域转化这个多方掣肘的过程，将之提升为原则，把娱乐跟它那些纠缠不清的幼稚剥离开来，改进了商品的式样。它变得越总体，越是冷酷无情地把一切局外人要么弄得破产要么强行并入辛迪加²，就同时变得越精致、越高级，直到它最终以贝多芬和巴黎博乐宫³的糅合而结束。它的胜利是双重的：它在外边当作真理而剿灭的，可以在它内部当作谎言而任意地再生产出来。“轻松”艺术本身，走神（*Zerstreuung*），并不是衰落的形式。谁若将之作为对纯粹表达之理想的背叛来责备，则是在对社会抱有错觉。资产阶级艺术的纯粹，作为与物质实践相对的自由王国的化身，从开端处即是以对底层阶级⁴的排除为代价的，而艺术能对这个底层阶级的实事、对正确普遍性的保持忠诚，靠的恰恰是自由，那种超脱于错误普遍性给出的那些目的的自由。此在的困顿和压力使严肃对于许多人来说成为嘲弄，他们必然很乐于像齿轮那样被拨着走，只要他们能够这样来使用陪伴齿轮之外的时间；对于这些人，严肃艺术是拒绝的。轻松艺术像影子一样跟随着自主艺术。它是严肃艺术在社会层面有愧的良知。后者基于其社会条件而在真理上必定错失的东西，就赋予前者实体法权⁵的幻相。这种分裂本身是真相：它至少道出了文化工业诸领域都攀援于其上的那个文化所具有的否定性。通过把轻松艺术吸纳进或者倒转为严肃艺术，这个对立可以得到最低限度的化解。可是尝试这样做的是文化工业。马戏团、珍异馆和妓院等离心于社会之外，这让文化工业很难堪，勋伯格和卡尔·克劳斯的特立独行也一样。所以，班尼·古德曼⁶必须跟布达佩斯弦乐四重奏乐团一起登台，在节奏上比任何一位爱乐乐团的单簧管乐手都更加拘泥，而布达佩斯乐手们则演奏得直白甜腻，就像盖伊·伦巴多⁷一样。标志性的不是生涩的没教养、愚蠢和粗陋。文化工业会通过自身的完美化、通过对业余野路子的禁止和驯化来取缔先前的劣等货，虽然它从未中断过粗制滥造，但没有这种粗制滥造，高雅的水准就无法设想了。新颖之处只是，文化的无法和解的要素，艺术和走神，因为被涵摄到目的之下而被带到一种独一的虚假程式上去了：文化工业的总体性。总体性就在于重复。它特有的创新之处纯粹只是对于大众再生产的改进【“改进到”？】而已，这一点对于这个系统来说并非徒有其表。无数的消费者们的兴趣紧随着的是技术，而不是木然重复的、淘空了的、一半已经被背弃了的内容。观众顶礼膜拜的社会性权力，在由技术强迫推而广之的固定样式中，比在短命的内容不得不效命的废旧意识形态中，更加有效地证明了自己。

¹ “娱乐”原文为 *Amusement*，在日常德语中读若法语 *amusement*，是相对文雅的表达方式，亦侧重于娱乐中的“乐”趣。此外本文有时也用 *Vergnügung*（动词 *Vergnügen*）表示“娱乐”，但从未用过英语词 *Entertainment*。——译注

² “辛迪加”（*Syndikat*）亦是一种垄断形式，以流通领域的集中和垄断为特点。——译注

³ “巴黎博乐宫”（*Casino de Paris*，或译为“巴黎赌城音乐厅”、“巴黎娱乐场”），为巴黎著名音乐歌舞演出场所。

⁴ “底层阶级”（*Unterklasse*）盖英语 *underclass* 的德语改写，正统马克思主义多将之归于“流氓无产阶级”（*Lumpenproletariats*），即无法找到合法工作、排除在社会生产体制之外的人。——译注

⁵ “实体法权”，原文为 *sachlichen Rechts*，法学界一般译为“实体法”（等同于 *materielles Recht*），即规定具体权利义务内容的法规，此处盖喻指娱乐性艺术因其能涵盖大众（严肃艺术则因社会条件之限而错过了），故有权实际并具体地（即在 *sachlich* [实事] 层面）规定大众之审美感受。——译注

⁶ 班尼·古德曼（*Benny Goodman*），活跃于20世纪三四十年代的单簧管爵士乐手，有“摇摆乐之王”（*The King of Swing*）之称。1938年曾与布达佩斯弦乐四重奏乐团一起录制莫扎特的《单簧管和弦乐五重奏》（*Quintet in A Major for Clarinet and Strings, K.581*）。——译注

⁷ 盖伊·伦巴多（*Guy Lombardo*）活跃于20世纪三十四年代，其领导的爵士乐队“皇家加拿大人”（*Guy Lombardo and His Royal Canadians*）是“大乐队时代”的代表，曲风甜熟，销售极佳。——译注

虽然如此，文化工业始终是娱乐业。它对消费者的支配是经过娱乐的中介的；若将逾矩者⁸最终会被废黜，不是被赤裸裸的独裁，而是由于娱乐原则中包含的对它的敌意。文化工业的全部趋势在公众的血肉中的具身化（*Verkörperung*）是通过整个社会进程而得以完成的，因此，残存的各行业市场还在影响推动那些趋势。需求还没有被简单的服从所替代。不过确实，一战前不久电影业的大规模重组——其扩张的物质前提——恰恰是在有意识地适应按票房编制的公众需求，而这本是银幕开拓时代的人们几乎不认为有必要算计在内的。电影巨头们当然从来只用实例去检验，用或多或少引人瞩目的畅销产品，并且明智地从来不去检验反例——真相，在他们眼中今日情况依然如此。⁹他们的意识形态就是生意。文化工业的暴力就在于它跟被坐实¹⁰的需求保持统一，而不在于它跟需求的简单对立，如果这一点是对的，那么需求本身似乎也是万能和无能的对立。——晚期资本主义治下娱乐乃是工作的延长。人们企图避免机械化工作流程，为的是重新能胜任它。而与此同时，机械化对空闲者及其幸福竟有如此的权力，它如此彻底地决定了娱乐商品的工厂化制造，以致于空闲者再也无法经验任何其他东西，只有劳动过程本身的余像¹¹。内容作为借口，只是失色的前景；烙下的印记，是规范化操作的自动化序列。要摆脱工厂和办公室里的劳动过程，只有在闲暇中适应它们。一切娱乐之不可救药皆在于此。消遣僵化为无聊，因为，为了维持消遣，消遣就不应该再消耗努力，从而严格循着走惯了的联想之常轨移动。观众应该对自己的思想没有需求：产品预先绘制了一切反应：不是通过它的实事性关联——这关联一经思考就会瓦解——，而是通过信号（*Signale*）。一切以精神性呼吸为前提的逻辑联系，都被厌烦地避开了。应该尽可能从随即就要发生的情境中【当即发生的情景】、而千万不要从整体的理念出发去推动情节的发展。员工们要花心思从单个场景中挖掘出可挖掘的东西，不会有任何情节妨碍这种勤奋。最终，甚至连图型也显得危险，只要它在应该只有无意义被接受的地方建立了某种本来也总是贫乏的意义关联。经常，性格和事态遵循旧图型要求予以展开的情节，会被阴险地不予推进。却让写手们把各自貌似最富有效果的灵感选择为下一步，以通向给定的情境。挖空索然无趣的心思想出来的惊人场景，硬塞进影片情节。纯粹的愚行蠢语，民间艺术、滑稽戏和丑角剧，一直到卓别林和马克斯兄弟¹²，都曾经合法地共享过这份资源，现在产品则倾向于恶意地起用它，这种趋势最明显地出现在那些不太受到待见的类别中。葛丽亚·嘉逊和贝蒂·戴维斯¹³的电影尚且从社会心理学案例的统一性中得到某种启发，比如对前后一致的情节的要求，在奇异歌¹⁴歌词、犯罪片和卡通片中，上述趋势已经全面流行开了。思想本身，就像喜剧片和恐怖片的对象一样，被摧残和肢解。奇异歌向来就是靠着对意义的嘲弄来过活，它们作为精神分析的前身和后裔，把意义还原为千篇一律的性爱象征学。在犯罪片和冒险片中，观众不再会被体贴地引领着参与澄清真相的过程。即使面对这个类别中那些还算认真的制作，观众也必须将就着接受那些几乎连牵强附会都算不上的情境所带来的恐惧了。

⁸ “若将逾矩者”（*das, was mehr wäre als es selbst*），直译为“或将多于它本身的东西”，这也是阿多诺对于美的定义，后来在《美学理论》中多有述及。——译注

⁹ “依然如此”是指在巨头看来还是不需要去计算公众的需求，因为正如下文所云，“需求”是被生产出来的，文化工业巨头从来不去检验“真相”（即真正的需求）。——译注

¹⁰ “坐实”，原文为 *erzeugt*

¹¹ “余像”，原文为 *Nachbilder*，或译为“后象”、“残像”，原指视网膜接受强烈刺激后产生的化学活动的余绪而引起的视觉感受。——译注

¹² 马克斯兄弟（*Marx Brothers*），活跃于 20 世纪 20 至 40 年代，在百老汇滑稽音乐剧和喜剧电影上获得巨大成功。——译注

¹³ 葛丽亚·嘉逊（*Greer Garson*）、贝蒂·戴维斯（*Bette Davis*），皆为当时好莱坞著名女星，参演的都是相对严肃、社会性较强的影片。前者的代表作即本文后面亦提到的《忠勇之家》，后者则以其对作品的独立见解而知名。——译注

¹⁴ “奇异歌”（*novelty song*），或有译为“搞笑歌”、“新异歌”者，是 19 世纪末、20 世纪初美国纽约的锡盘巷时期（*Tin Pan Alley*）最重要的歌曲类型之一，以歌词的滑稽搞怪、发声配乐的新异而不同于通常的流行或通俗音乐。——译注

动画片【和特技片？】一度体现了反对唯理主义的幻想。对那些被它们用技术激活的动物和事物，动画片一视同仁，因而使那些被戕贼者¹⁵获得了第二次生命。今日它们则只不过证实了技术理性（der technologischen Vernunft）对真理的胜利。在几年前它们曾经有过连贯的、直到最后时分才在线索递进的漩涡中解开谜底的情节。在这一点上，动画片的做法很像是打闹喜剧¹⁶这个古老的分支。但现在，时间关联（Zeitrelationen）迟滞了。在动画片的最初几串镜头中，就立刻给出情节动机，由此，在过程当中能够按此动机而展开破坏活动：在观众的叫好下，主角像个野孩子一样被甩来甩去。于是，有组织娱乐就从量变到了质变，带上了有组织残忍的性质。电影工业那些自己把自己选出来的审查者们，与之声气相通的人们，照管着被当作追逐游戏而拉长的恶行的长度。欢乐气氛截断了原以为拥抱的景象能够带来的那种欢乐，把满足推迟到集体迫害（Pogroms）到来的那一天。如果说动画片除了让感官习惯于新的节奏之外还干出了点什么事情来，那就是在众人脑子里刻下那个老道理：持续的挫磨、对所有个体反抗的摧折就是活在这个社会中的条件。卡通里的唐老鸭就像现实中那些不幸的人一样，经受住了他们所受到的殴打，观众也因此而习惯了自己所受到的。

对角色所遭受暴力的取乐，转化为针对观众的暴力，转化为紧张中的涣散（Zerstreuung）。专业能手费尽心机调制出的刺激性货色，疲惫的眼是不许避开的，在表演的刁钻面前，任何时刻都不许显示自己的愚钝，必须处处参与，甚至要跟得上表演中那种卖弄和自夸的机敏。由此就有这样的问题，文化工业本身究竟有没有满足它大肆夸耀的那种打岔【散心？】

（Ablenkung）功能。倘若绝大部分广播台和电影院都停工的话，大概根本未必会让消费者感到有多么大的缺失。反正，从街道跨进电影院的步伐也并没有接着再跨进梦里，一旦诸机构不再有义务凭借它们单纯的此在而为人所用，那也就不会激起多么大的渴望去使用它们。这样的停工将不会是反动的机器破坏运动（Maschinenstürmerei）。发烧友将不会像那些总归要自食其果的落后分子那样吃亏。影院的昏暗为家庭主妇们提供了一个庇护所，尽管影片是在把她整合到一个更大的整体中去，但她在这里有一两个小时能够不受控制地坐在那里，仿佛往日还有自己的房间和工作之余的闲暇去凭窗眺望。大型中心里的那些无业者们发现在那些温度调节过的场所夏天有冷气，冬天有供暖。除此以外，哪怕按照既有建制的标准，臃肿的娱乐机器也不能让人活得更有人尊严了。要“榨干”技术可能性，要尽量开掘大众审美消费的能力，持有这些想法的，就是那个在遇到消除饥饿的问题时却不肯竭尽所能的经济系统。

文化工业持续不断地向消费者许诺的东西，从消费者这里又被它持续不断地欺骗过去了。向情节和排场所展示的欲求（Lust）的转换，被无限拉长了：演出其实只存在于那种许诺里，许诺则阴险地意味：不落实到实事上，顾客应该在对菜单的阅读中找到满足。供那些闪闪生辉的名字和图像所撩拨起来的欲望享用的，最终只是对它想要逃离的那个灰暗日常的夸赞。过去艺术作品也不是存在于诉诸性感的展览中的。可是它们却通过把禁止（Versagung）塑造为某种否定之物，从而仿佛撤销了对冲动的贬抑，并把被禁止者作为被中介者给拯救出来。这是审美升华的秘密：把满足表现为破碎的满足。文化工业不升华，只压抑。它反复不断地曝露被欲望者，曝露毛衣中的胸脯和运动员般男主角的赤裸上身，这样它挑动起来的只不过是未被升华的前端享乐¹⁷，这种享乐早就因习惯于禁止而被戕贼成为受虐式的欲乐了。没有

¹⁵ “被戕贼者”原文为 Verstimmtelt，此为阿多诺喜用的词，其动词为 verstümmeln，原义为毁伤，引申为割裂曲解，其词源为 Stummel，义为残剩部分，故引用《孟子·告子上》中“戕贼杞柳而后以为桮棬”之句而译之。——译注

¹⁶ 打闹喜剧（slapstick comedy），或译为“棍棒喜剧”、“闹剧”。该术语源自“slapstick”[击板]，从木剑演化而来的击打发声的道具，在16世纪文艺复兴时的意大利即兴喜剧中已经出现。——译注

¹⁷ “前端享乐”（Vorlust），系当时心理学家卡尔·布勒（Karl Bühler）提出的概念，指在活动之先就感到的（如挑选产品时，或制作谜题、编撰故事之时）那种欲乐，以区别于过程中的“功能欲乐”

（Funktionslust）或过程之后的“终端欲乐”（Endlust）。或有译为“创造快感”（以区别于机能快感、满足快感）者。——译注

哪个色情情境不是在影射和撩拨上结合着那种特别的提示：永远不许让事情发展到那个地步。海斯办公室只不过确证了文化工业本来就安排好的那个仪式：坦塔洛斯¹⁸的仪式。艺术作品是苦修而又无耻的，文化工业是淫秽而又拘谨的。这样，它就把爱还原为 romance[罗曼史]。许多事情以被还原的方式受到容许，甚至放荡（Libertinage）都作为畅销的特产，被还原为配额，标着“daring”[大胆]品牌。与性相关的系列产品自动具有压抑与性相关之事的效果。人们应该爱上的那个电影明星，在其无所不在¹⁹中却从一开始就是他自己的复制品。每个男高音听起来都直似一张卡鲁索唱片，而那些来自德克萨斯的少女新面孔，作为后起之秀，肖似于她们在好莱坞将会被类型化制作的那些成名模特了。反动的文化热（Kulturschwärmerei）按照特定的手法把个体性偶像化了，这样做时，它当然越来越不可避免地用上对美的机械复制，可这种复制却不再给失去意识的偶像崇拜留下一点游戏空间了，而美正是跟这种崇拜的展开联系在一起。击败美之后的凯旋，对一切精彩的禁止²⁰的幸灾乐祸，是由幽默来完成的。不好笑本身是会被人笑的。在任何时候，当某种恐惧消逝时，都有笑相伴随，是和解的笑又是恐怖的笑。它宣布了解脱，或者是从肉身的危险、或者是从逻辑的陷阱中解脱出来。和解的笑是作为逃离权力时所发出的回声而响起的，而恶意的笑则通过转而投奔那些为人所恐惧的机关来压制恐惧。它是被当作更无从逃离者的权力所发出的回声。开心（Fun）是一种铁浴。娱乐工业永不停歇地开着这个药方。在这里笑成了诈骗幸福的工具。幸福的瞬间，笑并不认识，它只认得轻歌剧，然后就是影片用哄堂大笑想象着性。波德莱尔却只跟荷尔德林一样，是那么的幽默。在错误的社会里，笑是侵袭了幸福的病，把幸福裹挟到这个社会的卑鄙的总体性中。对某个东西的笑从来都是讥笑，而生命，照柏格森的说法在笑中打破固化状态的生命²¹，其实是破门而入的野蛮生命，是在交际中适时肆意地摆脱顾虑的自作主张。笑者组成的集体就是对全人类的戏仿²²。他们是诸单子，其中的每个都沉溺在那种享受中：以所有其他人为代价又倚仗着背后的大多数，享受着对一切的绝决。在这种和谐中他们给出了团结的扭曲之像。错误的笑中有恶魔般的东西，因为这笑本身是对至善——和解——的强迫性戏仿。欲乐仍然是严格的：res severa verum gaudium[真正的快乐是件严肃的事]²³。修道院的意识形态是，不是苦修而是性行为才宣示了对可得至福的放弃，爱人的严肃从反面确证了这一点，他把他的生命不祥地维系于那个逃离的瞬间之上。文化工业则用宽宏的禁止²⁴取代了那种如苦修般在陶醉中呈现的痛苦。

最高法则是，他们无论付出什么代价都能够不着他们的东西，而且他们正应该笑呵呵地对此感到满意。文明所承受的那种恒久的禁止，在文化工业的每一次演出中都被毫不含糊向禁令所及者再次实施和演示。为他们提供一些东西和把他们带向这些东西是一回事。色情内容满天飞就是这样做到的。恰恰因为不允许发生，所以一切都围着交媾打转。在影片中承认比如某种不合法的关系而又不让惩罚落到被告身上，这是禁忌，甚至比让百万富翁的女婿去从事工

¹⁸ 坦塔洛斯（Tantulus，或译“坦达罗斯”），希腊神话中宙斯之子，因烹子渎神之罪而被罚在冥界永受饥渴恐惧之厄。——译注

¹⁹ “无所不在”，原文为 Obiquität，既在神学上表示“全在”（上帝的无所不在），也在经济学上表示“（市场）全覆盖”（某产品在某区域的一切商店皆有出售）。——译注

²⁰ “精彩的禁止”，原文为 gelungene，直译当为“成功、做到了的”，同时在口语中又表示“好玩、有趣”，与下文“幽默”相呼应。——译注

²¹ 柏格森在他论笑的文章中认为滑稽起于与生命内在的灵活不调和的僵硬，而笑则通过引起某种畏惧而对抗这种僵硬。参见柏格森《笑》，尤其是第一章《泛论滑稽》，徐继曾译，北京十月文艺出版社，2005年。——译注

²² “戏仿”（parodiert）特指把以滑稽的方式模仿，或译为“仿拟”。柏格森认为这种模仿能暗示出固化的僵硬，是笑的原因（参见上引《笑》，22页），在阿多诺这里却是笑的结果。也就是说，文化工业所再生产的笑本身是可笑的，它没有击破、却是在复制滑稽。——译者

²³ 拉丁格言，出自塞内加的《道德书简》（Epistulae Morales）。——译注

²⁴ “宽宏的禁止”（joviale Versagung）特指居高临下的善意表示，此处当指类海斯办公室的审查者对大众的保护性姿态。——译注

人运动更不允许出现。与自由竞争时代相反，工业化的文化跟民间文化一样会贸然地冲资本主义发怒；但却不是对阉割威胁的拒绝。后者构成工业化文化的全部本质。经过那种有组织的松弛——针对穿制服的人们，有组织地让习俗在为之而生产的笑哈哈的影片中、最终在现实中松弛下来——，阉割威胁仍未消失。今日起决定作用的不再是清教主义，虽然它以妇女组织的形态还一直在发挥作用，而是在系统中运作的那种必然性，决不放过消费者，不要让他任何时候想见反抗的可能性。这个原则要求，虽然要让他以为所有需求都是文化工业可以满足的，但是另一方面，要预先把需求安排得让他在其中只把自己经验为永恒的消费者，经验为文化工业的客体。文化工业不仅哄劝他对它的骗局甚为满意，此外还向他指出，提供什么就是什么，都要安然接受。全体文化工业，在其所有的分支，都在许诺会设法给出逃脱日常生活的出路，而这个出路的情形跟美国的诙谐小报中女儿被拐走时一样：父亲自己在黑暗中扶着梯子。文化工业把那同一个日常当作天堂重新供应上市。

Escape[逃跑]正如 elopement[私奔]，从一开始就被确定是要回到出发点的。娱乐要求投降，那种想要在娱乐中忘掉自己的投降。

Amusement[娱乐]，在完全放开手脚时，或许不单单不是艺术的对立面，反而是触动艺术的极端。偶尔博得美国文化工业青睐的马克·吐温式荒诞，本来可以是对艺术的某种矫正。艺术越是意味着与此在的矛盾，它就越肖似于此在的严肃，也就是它的对立面：它越是把劳动耗费在从真正的形式法则出发纯粹地展自身的做法上，就越会出于理解而反过来渴望劳动，虽然它此前想要消除劳动的负累。在某些歌舞场片²⁵中，不过尤其是在穴怪图饰（Groteske）和连环漫画（Funnies）中，有些时刻，上述那种否定状态本身的可能性竟会突然闪现。去实现它当然是不允许的。纯粹的前后一贯的娱乐（Amusement），嗒然委身于缤纷的联想（Assoziation）和幸运的胡闹中，被切割在通行的娱乐之外：它毁于对关联意义的代偿，文化工业僵化地把这种关联意义掺到它的产品中去，同时又暗示性地糟蹋它，把它当作纯粹供明星出场的借口。传记性的和其他方式的杜撰，把胡闹的碎片拼凑成弱智的情节。在这里辟里啪啦的不是带吊缀的小丑帽，而是资本主义理性的钥匙串，这种理性甚至在图像中都能挖出对增长目标的乐欲。歌舞场片中的每个亲吻都必须对风头正盛的拳击手（或其他的畅销专家）的生涯有贡献。造成欺骗的，不是文化工业在饕以娱乐这件事，而是它因商业精明而陷于意识形态滥调，从而把自行清理²⁶的文化给人们带来的乐趣给败坏掉了。伦理和趣味把不受辖制的娱乐视为“素朴”而剪除之——素朴的作用跟讲求知性一样恶劣——，只盯着技术上的潜力。被败坏的是文化工业，但不是坏成罪恶巴别塔，而是败为高级娱乐的主教座堂。在它的所有层次上，从海明威到埃米尔·路德维希（Emil Ludwig），从忠勇之家（Mrs. Miniver）到独行侠（Lone Ranger），从托斯卡尼尼到盖伊·伦巴多，不真实都沾染了精神，在艺术和科学则被悉数采纳的精神。更优秀者的踪迹，则保留在使文化工业更接近马戏行当的那些特征里，保留在骑手、杂技师和小丑们那种既专意去义²⁷的能巧中，那种“为跟精神艺术相对的身体艺术所作的辩护和辩白”²⁸。不过，无灵魂的技艺（Artistik）——它代表了跟社会性的机械装置相对的人性的东西——所栖隐的这个角落，受到了一种计划理性的无情搜掘，它强令一切要对涵义和效用给出证明。它让下层的无意义者消失，跟上层的艺术作品的意义一样彻底地消失。

文化和消遣的融合今日不仅是作为对文化的腐化而推行的，在相同的程度上，也是作为对娱

²⁵ 此处的“歌舞场片”（Revuefilm）指当时德语区流行的电影类别，在浪漫喜剧中穿插歌舞，多数干脆直接从歌舞排演的故事取材，几乎与当时现实隔离，其兴衰几乎与纳粹统治同步。与美式音乐剧不同的是，歌舞场片的歌舞多不与情节相关，而具有明显的舞台表演特征。——译注

²⁶

²⁷ “专意去义”，原文为 eigensinnig-sinnverlassenen，字面义为“固守己见-不管意义”，殊为难解。这里以联字符“-”联缀的两词皆衍自字根 sinn，在这里表示“意义”；作者之意或在形容这种能巧于人无大义可言，于己却要一心守之，这种反差其实很接近现代艺术。——译注

²⁸ 弗兰克·魏德金，《文集》，卷九，慕尼黑 1921 年，426 页。——原注

乐的强行精神化。从这一点就可以看到：人们对它只是在仿像中、当作电影画面和广播录音来参观（*beiwohnt*）。

在自由扩张的年代，娱乐靠的是对未来的没有破灭过的信仰：世道会一直如此并且还会更好。今日这个信仰再次被精神化了；它变得如此精细，以至于它已经丢失了任何目标，只是纯然驻守在那片投射到现实背后的金底²⁹之上。它是由那些正好跟生活本身相平行的义项组装起来的，在戏里把这些义项配上棒小伙儿，工程师，勤快的姑娘，被伪装为性格的放肆，喜欢运动，最后还有汽车和雪茄，哪怕话题不会走向直接生产者的广告帐户，而是走向作为整体的系统的广告帐户。娱乐本身跻身于理想的行列，占据了那些把大众全然排除在外的上等货的位置，因为它比那些私人购置的广告语更加定型化地重复。内在性，限于主观的真理性内涵，以前面对外部的统治者时，就一直比它以为的更加顺服。现在它被文化工业拾缀成公开的谎言。它只还被经验为大话，在宗教畅销书、心理学影片和 *women serials*[女性连载故事]里，人们可以把这些大话当作苦甜参半的格言来讨自己喜欢，好更安全地掌管让生命中那些真正的人性的激动。在这个意义上，娱乐做到了那种亚里士多德曾归诸悲剧的、莫蒂默·阿德勒³⁰实则归诸电影的对情绪的清洗。正如在风格问题上，在净化问题上文化工业也揭开了真相。

²⁹金底（*Goldgrund*）指古代用于教堂中含金或由金箔加工成的绘画或装饰底面，文艺复兴后不太用于写实性造像，而多用于穹顶、祭坛等显眼处。——译注

³⁰ 莫蒂默·阿德勒（*Mortimer Adler*）美国学者，任教于哥伦比亚大学和芝加哥大学，以 20 世纪 50 年代与不列颠百科全书合作发起“西方世纪伟大著作计划”知名。他 1937 年发表的《艺术与明智：实践哲学研究》（*Art and Prudence: A Study in Practical Philosophy*）中介入了当时关于电影对公众尤其是儿童影响的论战，以柏拉图的洞穴理论和亚里士多德的理论来解释电影的影响，认为它更多是给人带来轻松的娱乐。——译注