

第21章

後現代時期的變色靈光

——機械複製時代的人類藝術經驗

提要

當此網路、錄像、光碟、廣告、明信片和海報流行的後現代時期，人類的藝術經驗有了重大的改變，但這是好的還是壞的改變呢？藝術家們又是如何回應？有三位理論家可以為我們帶來指引，他們是班傑明(Walter Benjamin, 1892-1940)、馬克魯漢(Marshall McLuhan, 1911-1980)和布希亞(Jean Baudrillard)，他們的態度從熱心的支持到嘲諷的質疑都有。

關鍵字

班傑明(Walter Benjamin, 1892-1940)、馬克魯漢(Marshall McLuhan, 1911-1980)、布希亞(Jean Baudrillard)、機械複製時代的藝術作品(The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction)、靈光(aura)、商業主義(commercialism)、前衛藝術(avant-garde art)、蒙太奇(montage)、異化效果(alienation effect)、媒體即訊息(the medium is the message)、地球村(the global village)、國際共同體(international community)、高藝術(high art)、大眾藝術(mass art)、擬仿(simulation)、電動遊戲(video game)、網路藝術(web-based art)、超文本(hypertext)、多媒體的(multimedia)、互動性的(interactive)、與超

文本的(hypertextual)

一、以虛擬實境的科技來描繪更多元層次的感官世界

每一個人都似乎知道達文西的〈蒙娜麗莎〉(Mona Lisa)和米開蘭基羅的〈大衛〉(David)是什麼模樣，但我們真的對他們瞭解嗎？它們經常被人複製，以至於即使我們從未去過巴黎或佛羅倫斯，也覺得似乎很瞭解它們似的。這兩件名作每一件都有無數的戲弄複製品，諸如拳擊短片中的大衛或是戴鬍子的蒙娜麗莎，如今可說到處都充斥著複製品。

現在我們可以穿著睡衣褲在家就能經由網路和光碟，享受虛擬遊訪世界各地美術館和畫廊的樂趣，我們可以直接探索藝術的樣式和不同類型的畫家，並經由伸縮鏡頭去檢視其細節，羅浮宮的網站提供了壯觀的三百六十度寬銀幕作品展示，像〈維納斯女神〉(Venus de Milo)如此的遊歷還可以虛擬實境的科技來描繪更多元層次的感官世界，其中包括特殊眼鏡和手套的使用，燈光和舞台設計師也像建築師般將這些科技運用於他們的作品中。

不僅是視覺藝術已廣為利用新的複製科技，在電視上播放歌劇、演奏和芭蕾舞表演已是平常之事，更多的人藉由光碟或收音機來認識巴哈和貝多芬的音樂，以代替前往教堂或音樂廳的現場觀賞。如果我們喜歡柯布里克(Stanley Kubrick)最近的電影，我們可以擁有高性能DVD的光碟版本。新的媒材不只使我們與古老藝術互動交流成為可能，也同樣適用於最新的藝術形式，諸如多元媒材表演藝術、網際網站藝術、數位攝影等等。

當此網路、錄像、光碟、廣告、明信片和海報流行的後現代時期，人類的藝術經驗有了重大的改變，但這是好的還是壞的改變呢？藝術家們又是如何回應？稍後我們再就此新傳播技術對藝術的影響進行討論，我們將藉由地球村如何以未來的科技使藝術的傳承得以數位化傳播的探討，來展望「回到未來」(back to the future)。有三位理論家可以為我們帶來指引，他們是班傑明(Walter Benjamin, 1892-1940)、馬克魯漢(Marshall McLuhan, 1911-1980)和布希亞(Jean Baudrillard)，他們的態度從熱心的支持到嘲諷的質疑都有。

二、電影中蒙太奇的剪接技巧運用對觀者視覺模式的震撼

也許畫家的意象或音樂家的聲音等所發出來的力量在複製中已遭到侵蝕，使我們喪失了一些從原創中散發出來的東西，哲學家兼社會批評家的班傑明，在一九三六年發表的專文〈機械複製時代的藝術作品〉(The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction)中，將此喪失的特質稱之為靈光(aura)或許令人驚訝的是他做出結論稱此靈光的喪失並非壞事。由於班傑明受到馬克斯歷史唯物主義觀念的影響，他推崇由攝影提供的較新且大眾化的藝術形式，他深信，大眾複製品藉由提升新的重要知覺模式可促進人類的解放。

較古老的藝術作品之靈光，源自他們於不同時空經由宗教信仰和特殊情境而來的特別力量，我們可以找到不少類似案例，諸如澳洲原住民的點畫、查德(Chartres)的窗戶、非洲的手指信物雕品以及古希臘的悲劇等，這些藝術品均與社區典禮和宗教儀式有密切關聯，有些特殊而珍貴的物件可做為裝飾品、器皿和寶物，並被視為典禮的一部分，具有一種珍貴而神聖的靈光。

然而，藝術經歷了數世紀的演變，人類已創造了機械複製的模式，像雕刻即可分享和傳播藝術，尤其是攝影的發明使得原創性已不那麼重要，攝影可說是挑戰藝術作品的獨一性。不過班傑明卻認為，靈光的消失可促使某些有益的東西出現，電影是班傑明新媒材的主要範例，它可經由像慢動作和特寫的技巧來擴大知性感覺。雖然他同時代的其他理論家抨擊電影被商業主義(commercialism)及某些國家尤其是法西斯時期的政治宣傳當成粗暴的群眾藝術形式，班傑明卻以電影的特質來比較前衛藝術(avant-garde art)的目的與功效，並認同其做為潛在的反法西斯與親民主(anti-fascist and pro-democratic)的手段。

電影中的蒙太奇(montage)或快速剪接技巧的運用，對觀者的正常視覺模式和節奏都是一項震撼，班傑明認為它擴張了人類的視覺力量，這些表達技巧曾是達利(Dali)和布奴艾(Bunuel)等超現實主義製片家所熱心尋找的。班傑明也同時推崇電影行為中的距離感，因為觀眾可以藉由特寫和事前的知識認識螢幕上的明星，他認為觀眾並不會像舞台劇般被吸進電影中的虛假現實裡，班傑明推崇電影行為中的此種距離效果，並將之與布里奇特(Bertolt Brecht)戲劇的前衛異化效果(alienation effect)相類比。在布里奇特的〈母親的勇氣〉(Mother Courage)裡，演員們直接對著觀眾講話，觀眾瞭解他們是在看一場戲劇，正在進行心靈思想的回應，而不是在尋求感情的認同和享受逃避的快感。

班傑明辯稱，甚至於連大眾化卓別林(Chaplin)電影的一般觀眾也能進行細膩的批判意識，比較起來，畢卡索或超現實主義的前衛作品卻使觀眾感到困惑，也就是說他們覺得自己好笨，無法瞭解何以這些藝術如此重要，電影的確較大眾化，而每一個人都能看得懂它：「對畢卡索繪畫的反應態度，即轉變為對卓別林電影的進步回應，在螢幕上，觀眾的批判與感受的態度會同

步發生。」

三、以機械複製工具去捕捉藝術的靈光

今天班傑明的樂觀主義已很難獲得認同，電影非常普遍此一事實的確是真的，但是高品味藝術與大眾藝術之間的差距在電影界並未如班傑明所預言地逐漸消失，像高達(Jean-Luc Godard)等政治立場較急進的導演所拍攝的影片，仍不能為觀賞大眾所瞭解。製片家所引進的新技術與班傑明所強調的特質不同，也許產生了不一樣的影響，但卻不一定是進步的思想，像《星艦戰士》(Starship Troopers)和《駭客任務》(The Matrix)中的數位技術雖然增強了影片中的視覺效果，但是這些電影中的救世英雄、血腥槍戰和殺絕外星人等情節，也很難將之解釋為具有進步的政治訊息。

此外，我們可能要質疑班傑明諸如距離感和異化效果的某些價值信念，像《外星人重生》(Alien Resurrection)和《終極戰警》(Die Hard sequels)等強調諷世的行動英雄系列影片距離感，即似乎顯得極為非人性化，此系列的最初幾部片子似乎還表現得比較強烈些，悲天憫人的主角們之表現，挑起觀眾極高的情緒。

或者我們可看看像希區考克(Alfred Hitchcock)和柯布里克等電影導演，他們繼卓別林贏得大眾與評論家的稱讚，班傑明也會認為他們的作品是進步的嗎？他稱許卓別林的專業水準，提供觀眾一種能直接而緊密結合視覺和感情上的享受。希區考克還是一位成績輝煌的影片剪接人，但是專家們注意到，像《驚魂記》(Psycho)淋浴場景的複雜拍攝，並不是一般電影觀眾所能瞭解的。

希區考克惡名昭彰，他將演員指涉成「畜生」(cattle)，在他影片中所產生的疏離效果，可能源自他那對人類個人價值有些予以貶低的觀點，他的社會訊息非常模稜兩可，在他的影片《鳥》(The Birds)的結尾中，當片中的英雄、他的家族和女朋友在被群鳥擊敗後逃進一塊仍被圍攻的土地上時，這樣的安排又表達了什麼意義呢？

柯布里克對技術可能性的探索曾令專家們印象深刻，但是這些被藝評家和導演推崇的電影特質，可能並未受到觀眾的認同，而柯布里克的影片也並沒有在拍攝時使用疏離的效果以激發觀眾的批判性知覺，觀眾可能反而對柯布里克雇用瀟灑又受大眾歡迎的雷恩·奧尼爾(Ryan O'Neal)和湯姆·克魯斯(Tom Cruise)來扮演劇中人物，更具認同感和興趣。同時，柯布里克也和希區考克一樣，他的某些最具政治性的影片像《金甲部隊》(Full Metal Jacket)或《奇愛博士》(Dr Strangelove)等所呈現的模糊訊息，是很難予以詮釋的。他改編自安東尼·柏吉斯(Anthony Burgess)小說《發條橘子》(A Clockwork Orange)的影片則是另一種情形，原小說是在批判對個體性的心智控制，但是觀眾可能反而對影片中最初的幾個強暴和謀殺的場景更感興趣。

再者，影片並沒有使生產的方式比過去的藝術媒材更民主、更容易接近，班傑明將某些價值和可能性歸因於媒體之說法，似乎顯得天真了些，他認為媒體具有一種天生進步的政治本質，而不需要再考慮到誰使用和控制它，諸如時代／華納或迪斯迺／ABC等龐大公司集團，它們將營利的模式特質與漢堡外賣的花招、新聞素材的提供及錄製影片銷售等相連接。班傑明的某些評論似乎也非常矛盾，比如說，他曾說過，「大眾是審查者，但卻是心不在焉的審查者。」心不在焉的大眾說法相當危險，等同於說他們是無所用心，或他們的心靈已遭控制。

最後一點要提的是，儘管複製的技術愈來愈生動，但大多數的藝術作品的靈光並沒有真正消失。羅浮宮的光碟提供了〈蒙娜麗莎〉效果絕佳的畫面，觀者從電腦螢幕上幾乎可以看到她的毛細孔，複製版比尺寸不大而顯得灰暗的原作明亮些，也可將其背面的風景看得更清晰，利用伸縮工具可以讓觀者仔細看評者所列出來的此作特點：她的高額頭、她微笑時左邊略為翹起的嘴角、靜靜交摺的雙手。

然而，人們還是會以朝聖般的心情，前往羅浮宮去觀賞此達文西的原來畫作，當國際觀眾排隊走到封存在玻璃盒中的原畫前面，親眼目睹此神秘的微笑自然產生一種近乎宗教般的仰慕感覺。在那種當下內心激動的氛圍下，人們會以錄影機和攝影機來記錄當時的情境，蒙娜麗莎的靈光絕不會只是一看就滿足的，現場有一點諷刺的是，觀賞者仍然會試圖以他們自己的機械複製工具去捕捉她的情影。

四、「媒體即訊息」促成了馬賽克式的思維

加拿大的馬克魯漢也認為，新的科技促進了民主化，並擴大了人類的知覺，他在評論收音機、電視、電話和電腦時，創造了新的詞語，諸如「媒體即訊息」(the medium is the message)和「地球村」(the global village)，均普遍為人所熟知。馬克魯漢覺得，新媒材總是會被藝術家們充分理解和探索，他們總是領先他們的時代去掌握新的思想形式和聯繫的可能性。馬克魯漢以特別的詞語來形容我們社會中的藝術家，他稱藝術家是具有完整意識的「脫殼人」(discarnate man)。

馬克魯漢的學術生涯是從文學批評開始的，他研究像喬伊斯(Joyce)、艾

略特(Eliot)和龐德(Pound)等過去的現代主義(modernists)作家，並指出，識字率的提升改變了古希臘以來的口述文化(oral cultures)，印刷術和書籍的發明促成了許多社會的改變，促進了個人主義、線性思考、隱私性、思想和感覺的壓抑、超然、專業化和現代化軍隊（書寫的指令可迅速地傳達於軍中）。不過，馬克魯漢也認為，較新的媒體將可恢復被文字壓迫的右腦功能。

在馬克魯漢所主張的「媒體即訊息」中，他指的是內容沒有媒體的結構重要，而媒體的結構形成了深層的人類意識。當印刷媒體將超然的個體孤立於他自己私隱的閱讀時，新的媒體促進了連接性和一個新的國際共同體（地球村），此國際共同體(international community)超越了狹窄的政治藩籬。馬克魯漢像班傑明一樣是新媒體的愛好者，他也不強調高藝術(high art)與大眾藝術(mass art)或公眾藝術之間的區別，但是，班傑明著眼於電影，而馬克魯漢則專注於研究電子傳播，特別是電視。

馬克魯漢對由誰來控制生產權力並不感興趣，而是對由電視新媒體助長的思考方式和知覺意識較感興趣，此媒體的滋生助長改變了我們的知覺和我們的頭腦，以促進非線性、馬賽克式的思維，而觀眾也必然會在持續更新的資訊中填補其空白。

新的地球村以其廣範的參與，將會恢復人類已喪失的原始能力，此時我們會回到某種類似公眾交往和強調聽覺、觸覺和面部表情的口頭文化。電子媒體將恢復的不只是右腦的連接能力和洞察力，也同時恢復了我們統合與想像的能力：「原始而前文字時代的人們，居住在一個聽覺的、嗅覺的、無邊無際的空間，而不是視覺的空間。他們所描畫呈現一如X光，他們畫所有他們所知道的，而非只是他們所看見的。一幅描寫狩獵浮冰上海豹的圖畫，呈現的不只是冰上的還有冰下的景物。電路為我們再創造出原始性的多元面向

空間。」

五、MTV造成全球同質化單一文化的威脅

我們現在仍可像對班傑明一樣質疑馬克魯漢對新媒體的熱心，這可以兩種錄影生產例子來解釋，一為比爾·維歐拉(Bill Viola)，二為MTV的音樂錄影。歐拉是以Sony公司的最新錄影技術來進行實驗創作，他的作品是藉由剪接和裝置展示的方式來探討知覺的模式，維歐拉是在畫廊將錄影的形象投射在牆上或人身上以創造一個完整的氣氛。但是，維歐拉使用的是新器材，表達的卻很老舊，他長久以來即對神秘主義(mysticism)感興趣，他曾旅行世界對各地的宗教傳統做過廣泛的研究。

維歐拉受到波斯神秘學家魯米(Rumi)的影響，魯米曾在一二七三年寫過：「新的感知器官之產生是因需要而來，因此，增加你的需要就可以促進你的感知。」就維歐拉而言，錄影科技本身並不是他的目的，他抵觸了馬克魯漢所認為媒材具有改變感知能力的觀點，因為維歐拉認為一個藝術家必須事先努力去提升他的知覺。顯然地，這位神秘主義作家啟發了維歐拉運用書寫來表達非線性的思考和放棄邏輯的欲望，這與馬克魯漢的圖像藉由書寫來限制思想的觀點剛好相反。

維歐拉的冥想性錄影片對觀賞者而言需要一點耐性，這也可能說明了為什麼MTV急速刺激世代的學生們，會抱怨此類錄影片讓他感到厭煩，精心製作的全球播放之三分鐘MTV錄影片，即是以快速剪接和蒙太奇的手法製作的。就某方面言，馬克魯漢顯然是有道理的，MTV並不會促進線性的思考，蒙太奇連接場景經常是根據感覺，而非任何敘述邏輯。然而諷刺的是，許多

錄影片描述的是小型的戲劇，其典型的故事，諸如男孩遇上女孩、遭遇到警察或贏得名聲等。越來越多的機會播放搖滾明星的傳記和歷史性的節目，因此，線性思考似乎正威脅著要回來復仇。

關於MTV錄影片最令人困擾的，是它們為市場力量和同質化單一文化價值所主宰，的確也會偶然出現一些具開創性的藝術性錄影片，但是大多數的錄影片均是讓人感到無趣的，它們運用的是公式化的炫麗拍攝、舞台道具、記錄片式街景，或霓虹影像特效。場景充斥著閃亮的汽車和著毛皮衣或比基尼的美女，這些均使MTV成為完美的產品促銷媒體。這些無情的廣告，配合著錄影片基本的市場目標，去促銷明星，這可能對馬克魯漢和班傑明都是警訊。他們可能無法相信，MTV並未提供更大的民主化參與，也沒有促進一個真正地球村觀眾的批判意識。相反地，它造成了全球同質化的威脅，將整個世界變成了充滿麥當勞和名牌店面的郊區美國式帶狀購物中心。

六、數位時代新媒體有助於感官探索及彼此連結

布希亞曾說：「在經過現代藝術這個驚人的運動之後，因其依賴著一種慣性，使得有些藝術創作再也不能超越自身，只能用越來越快的速度不斷地複製。」他的論點被解讀為，描述藝術家被迫無意義地複製既存的影像，這個說法很適於套用在那個時代許多年輕藝術家身上。布希亞的訊息意謂著，藝術家有著對一般社會感到虛無及絕望的邊緣化傾向，所以理想的個人創意和自我表達再也不可行。

布希亞的理論被用來讚揚藝術家如雪曼（Cindy Sherman）與沙勒（David Salle），他們再創造了懷舊熟悉的影像及不詳的災難暗示或氛圍。雪

曼創造奇異難以捉摸的自拍像、她早期的〈無標題電影劇照〉系列以及她較近期如鬼魅般古代大師的女人畫作。因為她援用了既存的影像，她自己彷彿也成爲一種擬仿(simulation)。沙勒的畫作雖然不如波洛克(Jackson Pollock)這類現代藝術家那樣強烈，他同樣使用了平凡熟悉的影像，他的油畫是拼湊(pastiche)的，交雜了熟悉的人物，如《豬小弟》(Porky Pig)、《國家地理雜誌》上的「土著」與四肢擺出色情姿態的裸體女人。

在數位時代，許多藝術品（或至少是創作活動）是由新媒體本身發展出來的，如電動遊戲(video game)、網路藝術(web-based art)、超文本(hypertext)文學、日本動畫(Japanimation anime film)等。而網路藝術的三個特點則是多媒體的(multimedia)、互動性的(interactive)與超文本的(hypertextual)。

網路藝術網站不僅提供靜態數位影像的線上藝廊，還可三百六十度多媒體深度觀賞羅浮宮與金字塔。未來網路藝術將可和擁有驚人3D寫實視覺效果的電腦遊戲相匹敵，這些遊戲受年輕人推崇，是因為其驚人的真實與融入感，同時還創新了複雜的規則與多變的選項。布希亞的自我引誘有較正面的部份，它區分實際掌握網路或大眾媒體幻象或引誘者。藝術家或一般使用網路者都必須自己來決定，網際網路是一種新形式的不在場，或是「透明的邪惡」；相反的，它或許是一處能發揮創意、有助於感官探索及彼此連結的地方。

討論提綱

- 1.班傑明在一九三六年發表專文〈機械複製時代的藝術作品〉(The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction)，其重要性何在？
- 2.電影中的蒙太奇(montage)或快速剪接技巧的運用，何以對觀者的正常視覺模式和節奏都是一項震撼？
- 3.「媒體是訊息」(the medium is the message)的意義何在？