以其人之道，還治其人之身：

景觀與皮耶·玉格的格式策略*

Tit for Tat:

Pierre Huyghe's spectacle-as-format

陳蕉

Chen Chiao

國立臺南藝術大學造形藝術研究所助理教授

Assistant Professor, Graduate Institute of Plastic Arts, Tainan National University of the Arts

* 承蒙3位審稿人惠予賜教，提出了許多寶貴意見及修改建議，謹此申謝。

摘要

在媒體社會中，現實與虛構已不再處於一種截然的二元對立，它們相互延伸、互為滋養，終至難以區分彼此。本文將從玉格的〈第三記憶〉、〈白雪公主露西〉、〈百萬個王國〉三件作品，探討藝術創作如何不只是流於對於媒體社會的控訴，而是直接進入那些讓影像得以產生的規則之中，發現虛構的潛力，並且強化這樣的潛質，「讓虛構延伸成為現實」？如何藉由創造景觀本身來呈現一個發生在自我認同過程中的現實／虛構之間的複雜變形過程？我們究竟如何蛻變為一個形塑自己的想像影像的「能動者」，在媒體影像與現實轉譯的過程中，創造出屬於自己的影像真實？而真實又將如何因為一種比真實還更真實的事物的出現而消失？

關鍵字：現實、虛構、自我認同、影像流變、超真實

Abstract

In the media society , the strict binary opposition between fact and fiction no longer exists. The real and fictional intertwine and mutually nourish each other in a way that blurs easy distinctions between them. Through a case study of three of Pierre Huyghe's works, *The Third Memory*, *Snow White Lucie*, and *One Million Kingdoms*, this article investigates the following questions: How can art enter into a set of rules that produce imaginary actualities to discover and intensify the potential of fiction and to “extend fiction into reality” rather than simply accusing the media of alienating society? How can art, by creating a spectacle, present the complicated transformation between fact and fiction in the self-identification process? How does one become an “actor” who builds his/her imaginary self in this transformation? How can the real eventually disappear due to the presence of something that is more real than the real?

Keywords: reality, fiction, self-identity, becoming-image, hyperreal

當代藝術與媒體文化

在資本主義的行為制度與模式已經加速深化為紀登斯 (Anthony Giddens) 稱之為「高度現代性」(High Modernity) 的今天 (紀登斯 2005:37;1991:10),¹世界已經不再是沃荷 (Andy Warhol) 當年所經驗到的那個被「物性」(thingness) 所填滿的世界,人們所經歷著的世界已經極致地透過景觀、影像,組織著人的感知與社會關係。消費,最終消費的其實是影像及景觀,「影像成為商品拜物的最終形式」(詹明信 1998:110)。²但影像或景觀,它們與物的外表之單純再現無關,「景觀並不是所有影像的總集合,而是人與人之間經由影像所媒介出來的社會關係」(Debord 1967:4)。關於這種經濟生產威權透過景觀對於世界的全面掌控現象,紀德堡 (Guy Debord) 早在1967年出版的《景觀社會》(Société du spectacle) 中,已明白提示過我們 (1967:42)。³彼時迄今,消費社會及媒體社會不斷繼續深化,這些轉變已經分別從「擴延性」(extensibility) 以及「意向性」(intentionality) 這二極「一極是全球化的諸多影響,另一極是個人素質的改變」(紀登斯 2005:25)⁴分別起著作用。這些由影像中介、日趨複雜的改變,並不僅僅改變外在的世界,它們更將直接影響到「個體經歷中最高個人化的部分」,並且發展出一種個人認同的新機制。這些改變並且在這二極之間互為交織,一方面個體自我認同「由現代性制度所塑造,同時也塑造著現代性的制度本身」(紀登斯 2005:25)。

從商品社會到景觀社會,藝術家面對媒體社會與景觀社會的方式並不必然是一種意義的詮釋,這些現象本身可以被當作一種「格式」(format)。「格式」一詞,由法國當代藝術家皮耶·玉格 (Pierre Huyghe) 提出。對於他而言,相對於意義上偏重於最終靜態呈現的「形式」,「格式」是如何做一件事情的方式 (Baker and Huyghe 2004:104)。以「格式」作為創作藝術策略的代表人物,首推被60年代商品狂潮席捲的沃荷。他粹取物性世界中的情感消退、淺薄、扁平、序列性 (seriality) 等,以這些特質來回應一個已經被商品所完全取代了的世界。至於商品社會轉入景觀社會後,同樣以「格式」

1 紀登斯在《現代性與自我認同：晚期現代的自我與社會》一書中,即以「高度現代性的輪廓」作為其章節名稱。紀登斯所指的現代性是指「在後封建的歐洲所建立而在二十世紀日益成為具有世界歷史性影響的行為制度與模式」。現代性有二個制度軸,一為工業主義,「指蘊含於生產過程中物質力和機械的廣泛應用所體現出的社會關係」;一為資本主義,「意指包含競爭性的產品市場和勞動力的商品化過程中的商品生產體系」(2005, 43)。紀登斯並不使用「後現代」一詞,他認為「我們並沒有超越現代性,而是處於現代性進一步深化的時期」,參見黃瑞祺,〈紀登斯現象〉(紀登斯, 2005, 14)。

2 此句子引自詹明信對於紀德堡的 *Société du spectacle* 中 #36 之旨意的概括。

3 其《景觀社會》雖然以馬克思的「商品拜物」(Commodity Fetishism) (Marx, 1992, 82-95) 和盧卡奇 (György Lukács) 的「物化」(Verdinglichung) (盧卡奇, 1996, 143-144) 為起點,但是相對於馬克思和盧卡奇將論述重點置於生產者如何因為其製造活動與勞動產品之間原有聯結關係的被迫斷離,致使人與人之間的關係被物與物的關係所取代,而造成異化,紀德堡在高度現代性之中所觀察到的異化則導因於影像。此著作全書以編號安排內文,本文中關於此書之出處註解,皆以原書所列之編號標示。

4 「擴延性」及「意向性」都是紀登斯的用詞。

作為創作策略的玉格，則取徑於電影、錄像、動畫等影像語彙，對於景觀社會對個體生命內在經驗的形塑，究竟如何在規模上以及強度上達到人類文明史上前所未見的複雜度，屢屢作出提問。他習慣從正面直接面對這樣的結構，以一種我們大致可以用「以其人之道，還治其人之身」來形容的創作策略，進入這個結構內部。他的景觀生產是一種面對全面景觀化的社會的有力方法，而非終極目的。⁵

相較於沃荷的出生於1930年代大蕭條前夕，並且與美國本身的成長發展期重疊隨著美國的成長而成長，玉格出生時的法國已經歷過二次世界大戰之後急速的現代化過程。⁶ 他除了是過去二十年來世界上極為重要的藝術家之一，⁷他對於媒體景觀社會及其影響下的人類新生存情境之觀察敏銳，形式多元：他設立非法地下電視台；成立電影公司⁸；在美國一個體現了虛構想像的新興小鎮 (Streamside Knolls)，發明該鎮專屬的慶典，讓慶典發生，並且年年循環不已 (Trainor 2004: 76-78; Maimon 2009: 108-110)；租用科學研究船前往南極找尋一座虛構之島和一隻白子企鵝 (Godfrey 2008: 46-58; Kunitz 2006: 88-91)；從日本動漫公司購買一個平面動漫角色，並且重新賦予其自身之敘事及生命 (Aitken and Huyghe 2004:47; Troncy 2000: 82-84)；邀請出獄多年後的銀行搶犯「重新建構」一部改編自該搶案的著名好萊塢電影；拍攝一部關於一位〈白雪公主與七個小矮人〉的配音員與迪士尼之間的法律訴訟的「紀錄片」；以業餘演員「重演」希區考克的〈後窗〉(Rear Window)、……等。⁹

5 布賀洛 (Benjamin Buchloh) 和弗斯特 (Hal Foster) 曾經對於當代藝術的景觀化 (spectacularization) 提出批評。前者針對藝術家不加選擇地使用數位錄像投影設備，完全臣服於科技的迷魅 (Buchloh, 2001, 163)。後者觀察到藝術品與藝術機制之間惡性循環地製造出巨大尺寸的作品與美術館空間，讓空間本身成為一種事件 "space-event" (Foster 2005: 654-656)。相對於布賀洛和弗斯特所批評的景觀化，玉格的借力於景觀以思索景觀化所衍生的問題，二者意義殊異。

6 消費社會在1950年代引入法國，1960年代電視媒體在法國開始發展。

7 玉格除了在2001代表法國於威尼斯雙年展展出，並且獲得威尼斯評審團特別獎之外，他同時是2002年雨果博斯獎 (Hugo Boss)、2010年史密森美術館當代藝術家獎 (Smithsonian Museum's Contemporary Artist Award)、2013哈夫曼獎 (Roswitha Haftmann Award) 的獲獎人。他主要的國際個展包括英國倫敦泰德現代美術館 (Tate Modern)、紐約古根漢美術館 (the Solomon R. Guggenheim Museum)、威尼斯雙年展。主要國際聯展包括第11屆與第13屆的德國文件展 (dOCUMENTA 11 and 13)。

8 安娜·桑德斯 (Anna Sanders Films) 公司，由玉格、巴黑諾 (Philippe Parreno)、賈薩列斯-弗斯特 (Dominique Gonzalez-Foerster) 等人共組。參見 Anna Sanders Films 官方網頁說明。

9 玉格的創作語彙極為多元，完全無固定的風格。關於玉格的創作介紹，除了目前引諸的參考資料外，請參見Barikin, 2012; Christov-Bakargiev, 2004。他以極其多樣的面向處理了媒體／影像／媒體影像生產機器的問題，例如1994-1995的〈告示牌〉(Billboards) 系列；同時期的〈重拍〉(Remake)；1995年的〈選角〉(Casting)；同一年的〈野蠻人〉(Les Incivils)；1995/1998的〈行動電視〉(Mobile TV)；1996年的〈配音〉(Dubbing)；同一年的〈多重劇本〉(Multiscénarios)；1996/1997的〈安娜·桑德斯〉(Anna Sanders)；1997年的〈大西洋號〉(Atlantic)；同一年的〈白雪公主露西〉(Blanche Neige Lucie)；1998年的〈省略手法〉(L'ellipse)；1999年的〈關於移動的研究〉(Motion Study)；2000年的〈第三記憶〉(The Third Memory)；同一年的〈兩分鐘〉(Two Minutes Out of Time)；2001年的〈百萬個王國〉(One Million Kingdoms)；2002年的〈沒有貓的微笑〉(A Smile without A Cat)；2003年的〈溪邊小鎮日〉(Streamside Day)。參見 Christov-Bakargiev, 2004。在2003年之後，玉格的創作往媒體以外的問題擴展。

一、「能動者」的影像真實

關於當代人被影像所包圍這件事，這確實不是個新問題。但是媒體社會在經過數十年的演化之後，在整個世界已經變成了某種「媒體教堂」的今天，媒體影像已經不再只是一種被觀看的對象，而是一種觀看者最終尋求同化的對象。因此，當代人事實上不再是一個影像的被動接收者，「沙發馬鈴薯」(couch potato)¹⁰已經不足以形容當代人與媒體影像之間錯綜糾結的關係。正如玉格所說的，我們開始蛻變為一個「形塑自己的想像影像 (imaginary) 的能動者 (actor)」(Estep and Huyghe 2000: 30)。能動者在此意指一個下決定的人，一個在這個外部影像與內部想像共同作用的過程中，決定如何轉譯一個事件，如何讓事件的轉譯從一個點逐漸變形成另一個點的人 (Estep and Huyghe 2000: 30)。觀眾就如同一個創造者，在媒體影像與現實轉譯的過程中，創造出屬於自己的影像真實 (imaginary actuality)。關於這樣的形塑過程，玉格的影像裝置作品〈第三記憶〉(*The Third Memory*)¹¹是當代藝術中非常值得討論的作品之一。在這件作品中，藝術家邀請了沃依拓維茲 (John Wojtowicz)，一個曾經於1972年的紐約布魯克林區犯下銀行搶案，並且挾持人質達14個小時的同性戀搶匪，透過表演／導演／評論併呈的方式，在搶案發生二十八年後，針對1975年一部以該事件作為故事題材，並宣稱為真人實事電影的好萊塢影片《熱天午後》(*Dog Day Afternoon*)¹²為對象，由這位當事人就該影片中他所認為與事實相左的故事內容，進行重現、澄清與評論。¹³該作品的展示空間分為二個展間：第一個展間呈現《熱天午後》的電影海報以及1972年搶案發生當時平面或電視媒體對於案件的報導，其中包括一段1978年帕爾 (Jeanne Parr) 對獄中的沃依拓維茲以及他的變性後前妻的訪談電視秀；¹⁴第二個展間的雙頻道投影則併置了《熱天午後》的部分片段與沃依拓維茲交叉進行的表演／導演／評論影像。

10 這個詞於1976年由亞奇諾 (Tom Iacino) 所創，意指一個窩在電視機前的沙發上，度過其大半休閒生活的懶惰 而缺乏活動力的人 (Hendrickson, 2013, 135)。

11 玉格 (Pierre Huyghe)，〈第三記憶〉(*The Third Memory*)，數位Beta，10分鐘，雙頻有聲錄像播放，22分30秒。13張媒體文件輸出，錄像裝置，尺寸隨展場而定，1999-2000，San Francisco Museum of Modern Art 收藏。影片由安娜·桑德斯 (Anna Sanders Films) 公司製作。

12 薛尼·盧梅 (Sydney Lumet) 執導，演員包括艾爾·帕西諾 (Al Pacino)，約翰·卡薩爾 (John Cazale)。

13 他主要評論《熱天午後》影片中關於他出賣友人給FBI，用以換取自己的生命的內容以及華盛頓方面的對於這個搶案新聞的處理意見。當時美國正值總統大選，媒體曾經為了報導此搶案新聞，而中斷了原本正在轉播的共和黨提名尼克森參選總統的提名大會新聞。

14 根據沃依拓維茲本人的說法，其搶劫銀行的動機出於協助其同性戀前妻艾朗 (Ernest Aron) 籌措變性手術醫藥費 (Wojtowicz, 1977, 31-32)。

這件作品被部分英文藝術評論者歸類為「重演」(reenactment)¹⁵，至於法文評論者在字詞的選擇上使用的是「重建 (reconstitution)」、「重拍 (remake)」等字詞。¹⁶ 在這些字詞的選擇上，相較之下，重建 (reconstitution)，或許最能表現出〈第三記憶〉在意義上所創造出的位移與流變。馬瑟哈 (Jean Charles Massera) 曾經清楚地區分過「重建」與「重拍」之間的差異。他認為「重建」與「重拍」二者是反其道而行的。「重建」是「建立在情境調度 (mise en situation) 的基礎上」，它在性質上是一種「反場面調度的流動不定形式」(forme fluide de l'anti-mise en scène)(Huyghe and Massera 2000: 59)。玉格本人所使用的「再—現」(re-present) 正是建築在這樣的意義上。那個連字號不但隔開了「re」和「present」，同時也強調了這樣的藝術策略本身並不是一種單純的複製與再現，它的目的不在於重演一個在歷史中曾經發生過的事件，相反地，它透過一個原來就已經存在的結構，而不是加上一個新結構，以便讓原有的結構與某個不斷變動的脈絡互相對質，接著等待著這樣的遭逢激盪出新的故事 (Huyghe and Sans 1999)。那是「一種經由錯位所進行的閱讀」(Huyghe and Massera 2000: 59)。

有評論者將〈第三記憶〉視為一種解放，認為當事人被好萊塢奪去了長達25年之久的話語權和影像建構權終於被再度返還予當事人，因此認為這件作品解構了文化工業媒體。¹⁷ 但是，〈第三記憶〉在性質上已經超過單純的重演，而且它並不適合被簡單地視為是一種對抗主流景觀文化的意識形態表達，或是一種以真實來報復文化工業所搭建出的虛構。玉格本人也指出他的目的並不在於「指涉或解構某部影片或者好萊塢的性質」，而是「關於一個人的故事以及關於再現」、「關於你如何建構一個影像，並且讓那個影像再現你自己」(Barikin 2012: 118)。這樣的態度可以從他在場面調度、鏡頭使用、影像剪輯、影像裝置上的處理方式獲得驗證。首先，在〈第三記憶〉中，玉格選擇複製《熱天午後》中的銀行內部空間，而非真實搶案發生的銀行空間。同樣的策略也出現在對於攝影棚的「佈景性」的強調。影像中無論是銀行的建築體內部、或是櫃台表面都顯得過於不合理地光滑，彷彿人類活動的痕跡未曾在物的表面有過任何的停駐，就有如當代攝影師迪曼 (Thomas Demand) 攝影影像中以真實尺寸製作的紙製空間及物體表面般地光滑無痕。這樣的光滑質地所散發的不自然造作感

15 例如艾瑞森 (Ruth Ericsson) 和卡漢那 (Jonathan Kahana) 的評論意見 (Ericsson, 2009, 108; Kahana, 2009, 50)。

16 使用「重建」(reconstitution) 的評論者，例如馬瑟哈 (Jean Charles Massera)，其著作之副標題〈朝向一種重建美學〉(Pour une esthétique de la reconstitution) 即使用「重建」來定義〈第三記憶〉(Huyghe and Massera, 2000)。其他使用「重建」一詞的評論者尚有 Daphné Le Sergent (Le Sergent, 54)、François Bovier (Bovier 2004:28)。選擇用「重拍」(remake) 來指稱這件作品的評論者如弗哈塞爾 (Marie Fraser)(Fraser, 2007, 45)。我們感謝匿名審查人之一關於「重演」(reenactment)、「重拍」之提問，這個提問讓我們有機會對於這兩個詞之間的差異進行進一步的討論。

17 馬瑟哈持的即是此觀點 (Huyghe and Massera, 2000, 95)。

當代藝術與媒體文化

(artificiality) 本身即是對於真假虛實的質問。再者，當事人沃依拓維茲平滑順暢地在表演者／導演／評論者三種身份之間來回穿梭，這在形式及內容上創造出一連串循環不止的複雜關係。當事人時而稱職地扮演著導演的角色，鎮定、從容而充滿自信地指揮著演員們走位、現場指導台詞內容及動作；時而迅速地從導演切換成演員身分，熟練地以職業演員水準級的表演，「重－現」過去的情境。有時候他邊演邊評論，有時候則極其入戲地全然進入演出情境之中，但很快地，又從演出的過程中瞬間轉至評論者或再度轉換回導演的角色。在這裡，迪德羅 (Denis Diderot) 劇場概念中關於那一面在心理上隔開演員以及劇場觀眾的「第四道牆」(the fourth wall)(Diderot 1936: 157, Pavis and Shantz 1998: 155)¹⁸，時而因為沃依拓維茲的入戲扮演而存在，時而因他迅速地切換回評論者或導演身份而被打破。甚至，在他描述與警方於銀行外人行步道上直接遭遇對峙的時刻，他一方面口述著當時的細節，直接訴諸於觀眾，在這一刻，第四道牆並不存在；一方面他卻同時將來福槍口正面瞄準攝影鏡頭位置，亦即他想像中那一大批與他對峙的警力埋伏的所在，第四道牆頓時矗立升起。他所瞄準的位置正好也是觀眾所在的位置，在這個「演」與「說」同時重疊的瞬間，第四面牆怪異地同時存在與消失。迪德羅的古典劇場理論應用在這樣的一件有意識地以去幻覺的方式揭露個人影像建構過程的作品，並無矛盾之處；¹⁹相反地，由於想像之影像及其扮演是沃依拓維茲個人形塑個人形象過程中之關鍵要素，因此，正是那一道確保了假想世界與現實世界的間隔之心理之牆的存在，使得沃依拓維茲對於自己的想像形象之建構成為可能。

讓我們再回到玉格如何「再－現」的問題上。他分別以不同的鏡位、鏡頭運動方式或是兩兩併置某一角度特寫的方式處理雙螢幕影像。螢幕上有時呈現不同角度拍攝下的沃依拓維茲的執導影像，有時則在影像寬度上雙倍延伸同一角度的執導畫面。這樣的作法除了讓當事人的執導場景變得極為壯觀，突顯出當事人令人驚奇的運籌帷幄能力，另一方面也讓影像之作為「被安排下的影像」的特質顯得格外清晰。觀眾因而意識到「他是演員，但他同時也處於一個決定如何再現他自己的形象的位置」²⁰，連帶地也對於這段當事人的記憶演述之真切性產生動搖，這件作品因此將離「紀錄片」愈來愈

18 這是一道想像出來的牆，位於傳統的三牆盒形空間劇場的舞台前方，從心理上隔開觀眾和演員所在的空間。這道想像之牆的存在確保了虛構世界和身處於現實世界的觀眾之間的分野。因此，直接對著觀眾或是對著攝影機前的想像觀眾說話的演出方式等於「打破了第四道牆」，也拆解了虛構作品所設立的界線。

19 關於迪德羅的第四道牆理論何以適用於〈第三記憶〉的問題，感謝匿名審稿人之一的提問，此有助於筆者重新審視論述，以求更清晰地表達論點。

20 參見玉格與馬克·路易斯 (Mark Lewis) 於 Tate 美術館的訪談錄影內容 (Huyghe and Lewis, 2015)。

遙遠。另一個動搖了〈第三記憶〉作為事實回憶的處理方式，落在《熱天午後》與沃依拓維茲演述的影像兩者的併列方式上。在某些段落，藝術家以一種極為精準的影像對位關係，處理雙螢幕中來自兩個來源的影像：在搶匪押著銀行行員進入銀行金庫的段落，玉格在場面調度、鏡位的選擇上精準模仿《熱天午後》中相對的場景。當這樣的處理配上沃依拓維茲的熟練演技，以致於當這兩個畫面雙雙併列之時，位於左方的演述影像與位於右方的電影影像是如此相似地互相指涉。觀眾在這裡幾乎分不清究竟這是虛構的電影在飾演真實，還是當事人在飾演虛構的電影？究竟是假在模仿真，還是真在模仿假？同樣地，〈第三記憶〉末尾加入的那段1972年搶案現場電視媒體所拍得的新聞影像，其搭配的聲音，包括搶劫者對著警察的叫囂聲、直昇機在空中盤旋的聲音……等，事實上皆來自《熱天午後》影片中相對片段聲音的直接截取。虛構世界的聲音與真實的影像併列，同樣使得〈第三記憶〉中的真實與虛構的關係變得難以切分。最後，玉格在某些時候極刻意地引入布萊希特 (Bertolt Brecht) 的陌異化或疏離化 (distanciation)(Brecht 2014: 151)²¹ 劇場策略，以突顯〈第三記憶〉中虛構對於真實之延伸。例如，玉格選擇蓄意暴露拍攝行為以及拍攝設備本身。原本這些應該被小心地排除於畫面外的攝影機、拍攝燈光設備全都納入影像之中。²² 或者，在影片末段沃依拓維茲口述警察在甘迺迪機場攻堅過程的段落中，位於左方的畫面，先是顯示空無一人的銀行空間內部，接著該空間上方的日光燈列緩緩地由控制中心吊昇離原來之高度，之後漸次熄滅。在最後一盞燈熄滅時，還刻意加上一聲輕脆、高頻而戲劇化的日光燈人造音效。舉凡這些方式都在強化影像內含的虛構性的同時，對於〈第三記憶〉之作為當事人的真實記憶與虛構之間互為滲透的關係，進行了多面向的豐富提問。

關於這件作品中真實與虛構的互相延伸，必需再從沃依拓維茲與艾爾·帕西諾 (Al Pacino) 的關係繼續討論。沃依拓維茲在〈第三記憶〉中提及他和他的伙伴在行搶當日的上午，為了激發團隊的士氣與靈感，他們曾經到紐約第42街的電影院觀賞了馬龍·白蘭度 (Marlon Brando) 與艾爾·帕西諾主演的《教父》(Godfather)，甚至在真實的行搶過程中，將《教父》電影情節中黑幫交付紙條的情節，應用在真實行動中。至於沃依拓維茲對於帕西諾這位飾演他的演員在《熱天午後》之中的演出更是讚許有加。他在獄中所寫的一封信中曾經提及：「帕西諾先生的演出非常傑出，而且這是他歷來演出中最为出色的一次。他令人難以置信的完美演出應該要獲頒最佳男演員獎…他的演出讓

21 這樣的演出目的在於避免讓觀眾落入戲劇所創造出的平滑幻覺，避免讓觀眾與正在演出的演員同化。

22 關於玉格在〈第三記憶〉利用刻意暴露攝影機、拍攝照明設備所進行的陌異化策略，麥當勞 (Tom McDonough) 也有過類近的分析 (McDonough, 2004, 110)。

當代藝術與媒體文化

我笑、讓我哭、讓我汗水直冒、也同時讓我覺得非常地不舒服，而這些都在一部片子裡同時發生。他的人物扮演無懈可擊」(Wojtowicz 1977:31-32)。²³ 讓我們再回到沃依拓維茲自己在〈第三記憶〉中的演述。我們不難在那些對於一個非職業演員來說顯得過於熟練的演出姿態當中，看見大眾影像文化中所慣於呈現的黑幫英雄的影子，從持槍的姿勢、喝令行員從櫃台前後退時、與警察對話時所使用的語句以及說話方式，處處都有我們如此熟悉的畫面和句子。如果這位事件當事者已經有意識地在真實的行搶過程中實踐電影的虛構情節，那麼，他在演述其記憶中的這個事件時，是否真的能排除一位不但是飾演搶案當事人，而且是如此地被當事人所稱道與崇拜的好萊塢詮釋黑幫角色不二人選演員的演出影響？當事人是否同樣有可能在〈第三記憶〉的回憶過程中有意識或無意識地將虛構的電影予以內化為他的記憶？作為被當事人宣稱為真實記憶的〈第三記憶〉，是否包含著一種被景觀文化的影像所媒介過的 (mediated)，而不是直接來自於事實的「記憶」？

從前述的討論中，我們已經觀察到〈第三記憶〉所揭露的，確實已經不再只是一個搶犯的回憶或是某個人的故事，它展露了一連串真實與虛構想像交相穿透、最終再也無法清楚區分開來的糾纏關係。布希亞不是曾經說過，不管是真實或是想像，它們都只有當它們之間還存在著某一段距離的時候，才有可能存在嗎？(Baudrillard 1981:178) 如果真實與想像已經混而為一，那麼真實或虛構就已經不復存在，取而代之的是一種完全不指涉任何真實的超真實 (l'hyperéel)，它自己就是它自己的真實 (Baudrillard 1981: 17)。在〈第三記憶〉中，虛構先延伸入現實（真實的銀行搶犯在行搶過程中模仿電影〈教父〉中黑道交付紙條之情節），現實再延伸入下一個虛構（真實的搶案被拍成電影《熱天午後》，後者又再度延伸入真實（電影《熱天午後》對於搶犯在〈第三記憶〉中所宣稱之真實記憶的影響），如此層層累積，循環不止，不斷變形滋長。事實上，這樣的變形並不只侷限在第二個展間的影像中。即使在第一個展間中所呈現的那些看似客觀的媒體文件之中，從現實到虛構之間的變形早已經開始現身其中了。例如刊登在《生活》雜誌 (*Life*) 上那篇由克拉吉和摩爾 (P. F. Kluge and Thomas Moore) 所寫的〈銀行中的男孩們〉“The Boys in the Bank” 文章中 (Kluge and Moore 1972: 66-70)，我們可以從這篇描述真實搶案過程的文章裡看到一種接近於小說文學體例的寫作方式，無論是在主題、人物、情節、矛盾上，這篇文章完全具備

23 這段引言來自沃依拓維茲本人原本投稿至《紐約時報》但遭到退稿的投書，後來由《同性戀之陽》(*Gay Sunshine: A Journal of Gay Liberating*) 刊登 (No. 29/30, Summer/Fall, 1976)，之後再由《跳接》(*Jump Cut*) 期刊重新刊登。本文引言引自《跳接》之刊登內容。

了小說的條件及形式。這個真實事件演變至此，即使它尚未被好萊塢拍攝成電影，但是虛構的力量早已經緩緩地滲透入人們對於事實的認知之中，「新聞報導正緩緩變形為小說」。²⁴ 因此，〈第三記憶〉的觀眾面對的不是一個既成的客觀事實，而比較像是「審判桌上攤開的各種線索」(Huyghe and Lewis 2002)。從這個角度上來說，〈第三記憶〉是一種「exhibition」。但這個字在這裡不宜被單純地視為是「展覽」，也就是一場「秀」(show)，而是應該取其「展示與顯露」這一意義 (Huyghe and Lewis 2002)。這件作品是關於媒體對於搶案報導所建構出來的集體記憶、電影（也就是虛構）所建構出的集體記憶、以及當事人所建構出來的個人記憶，亦即作品名稱中所稱的「第三記憶」，這三種不同的記憶之間，現實與虛構各自延伸至彼此領地的交錯糾結關係，以及其相關的各種線索的綜合展示與顯露。到最後，到底在沃依拓維茲的搶劫過程中究竟發生了什麼事，已經變得不那麼重要了，真正重要的是一個影像在它自身的再現過程中所展露的那一連串複雜的變形過程。

二、變形中的主體性

紀德堡提到在一個商品拜物的社會中，社會是由一個存在於感受世界之上的影像選集們所主宰著，而且這些超感覺事物 (*des choses suprasensible*) 被視為是最道地的感受性事物 (Debord 1967: 36)。商品拜物的極致發展是商品之幻化為影像，它具有一種「形上學的微妙」(*subtilités métaphysiques*)(Debord 1967: 35)。在這點上，布希亞的「超真實」與紀德堡提到的「超感覺事物」交疊了共同的性質，「超真實」「和任何的真實都無關：它是它自己的純粹擬像」(Baudrillard 1981: 17, 1994: 6)。〈第三記憶〉確實以其「形上學的微妙」替沃依拓維茲的自我認同賦與了影像形式。從某個程度上來說，沃依拓維茲在〈第三記憶〉中的個人回憶，性質上屬於他的演述自傳。但是自傳的自我反身性 (*reflexivity*)，首先已經讓自傳本身存在著一種困境 (Bruner 2004: 691)。故事中的中心人物同樣也是述說者（「我」述說著「我自己」的故事），這樣的自我反身性讓自傳或者記憶從來就不是客觀的，因為即使將當事人有意識或無意識的操縱因素排除在外，當記憶成為記憶的時候，當事人其實早已經成為自己的他者了。布魯納 (Jerome Bruner) 在關於自傳的敘事研究中曾經提到，「故事並不是『發生』在真實的世界中，它比較是在人們的腦中建構起來的」(Bruner 2004: 691)。在〈第三記憶〉中，好萊塢或大眾傳媒影像雖然對於〈第三記憶〉的形成至為關鍵，但是那讓

24 玉格另外指出帕爾當時的訪談電視秀的安排，也同樣具有朝向虛構變形的現象。參見玉格在與馬克·路易斯訪談錄影像檔中約1: 11: 30- 1: 12: 50處 (Huyghe and Lewis, 2015)。

當代藝術與媒體文化

〈第三記憶〉之所以得以成形的影像不存在於好萊塢的螢幕上或世界上的任何地方，它們存在於沃依拓維茲的腦中。如果再將當事人的干預考慮進去，那麼問題將變得更為複雜。紀登斯在自我認同的問題上，也提出過類似的觀點：「自傳是對過去的校正性干預，而不僅僅是逝去事件的編年史。[……]寫自傳的人通過賦予特定情節新的意義、情感和解決方式，在文中設想出他的願望中事件發生的理想狀態」（紀登斯 2005:116-117）。在〈第三記憶〉中，我們尤其感興趣的是文化工業透過媒體所建構出的影像在這個「校正性干預」中所佔的角色與重要份量。

沃依拓維茲的演述中所表現的說話方式，表演姿態以及完美流暢的執導，直接產生一種如此熟悉而似曾相似的感覺。即使我們完全未曾目睹過銀行搶劫事件，但媒體早就為我們準備好了一切影像。紀登斯引述電子媒體傳播理論者梅洛維茨 (Joshua Meyrowitz) 的理論談到：

媒體提供路徑使個體進入到他們以前從來不會相互接觸的情境中；但同時，以前相互分離的情境之間的界線被克服了。正如梅洛維茨所指出的，媒體尤其是電子媒體改變了社會生活的『情境地理學』：媒體愈來愈使我們成為其他地方所舉行的演出的『直接觀眾』，並使我們參與到不是『物理在場』的觀眾之中（紀登斯 2005:131）。²⁵

顯然，作為觀眾的我們與這位曾經行搶銀行並成為新聞頭條的男主角如此共同親近地分享著某些共同的文化符碼記憶，而這樣的符碼來自於媒體與景觀文化。從這個意義上，我們甚至應該說，〈第三記憶〉所建構的其實並不是沃依拓維茲個人的記憶，而是沉浸在大眾媒體及景觀文化的當代人所擁有的共同記憶。

媒體社會下於是產生了個人自我認同的新機制，它影響著主體性的建構，而且現實與虛構之間的變形有可能朝向一種更為極端的矛盾走去。玉格的另一件作品〈白雪公主露西〉(Snow White Lucie)²⁶所碰觸到的正是這樣的極端矛盾。露西·多蘭 (Lucie Dolène) 是迪士尼 (Disney) 1962年法語版本的《白雪公主與七個小矮人》(Blanche-

25 紀登斯所引述的是 Joshua Meyrowitz. *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. Oxford: Oxford University Press, 1985。

26 玉格 (Pierre Huyghe)，〈白雪公主露西〉(Snow White Lucie)，16厘米影片轉35厘米影片，彩色有聲電影，4分鐘，尺寸依展場而定，1997，Centre Pompidou 收藏。為 Anna Sanders Films 公司製作的第一部影片。動態影像參見 Nvfob, 2008。

Neige et les Sept Nains) 的配音員。多蘭於1993年對迪士尼提起法律訴訟，要求迪士尼支付應屬於她的所有著作權費用。經歷了漫長的訴訟後，多蘭終於在1996年獲判勝訴 (*Wall Street Journal Staff Reporter* 1996)。²⁷ 多蘭與迪士尼之間的著作權訴訟問題雖然是玉格當初與這位配音員的接觸起點 (Huyghe and Lewis 2002)，²⁸但是一個現實人物的主體性與虛構角色之間的微妙競爭關係，將會是這件作品更值得探究之處。在〈白雪公主露西〉中，影片的開始和結束都是藍幕前空盪盪的攝影棚以及上方滿佈的棚燈。棚燈接著緩慢吊昇，伴隨著昇降設備的機械運作聲，咔咔作響。字幕文字接著開始出現。文字以多蘭作為述說者，透過字幕開始述說著她與白雪公主這個角色之間的遭逢。棚燈升起後，鏡頭面對的是後製影像前置作業拍攝用的一大片藍幕。接著剪入的鏡頭是多蘭，一位60來歲的女士朝向鏡頭不動地端坐著，字幕的描述持續進行。不久後，多蘭開始以她不再如當年般清亮但優美依舊的女高音唱起〈有一天我的王子將會出現〉 (*Un jour mon prince viendra*)。²⁹ 早先已開始的字幕描述持續未中斷地進行著，畫面的背景則以這位女士為中心，緩慢地從棚右方順著滑轉到棚左方，歌唱結束在「那畢竟是我的聲音!」的字幕上。接著，影片再度進入無聲，字幕接著描述她與迪士尼的官司與判決結果。整件作品的大部分時間裡，藝術家利用字幕，讓觀眾以心音 (*mental voice*) 默讀字幕，讓觀眾處於一種類似配音員讀字稿的狀態，創造出一種心理上的鏡射效果 (*mirror effect*) (Huyghe and Lewis 2002)。³⁰ 因此從這個角度上來說，觀眾正體驗著多蘭的配音經驗，與當事人處於一個共同的位置。

對於法語觀眾而言，這個熟悉的聲音編織了至少三個世代法國人的共同記憶，對於全球的觀眾而言，這個熟悉的旋律同樣喚起了無數人美好的童年回憶。對於法語觀眾來說，那個聲音就等於白雪公主，它召喚的是一個遠離了紛擾俗世的童話世界，一個他方彼在！「當我把我的聲音給了那個角色——那個優雅純真的美麗小公主的時候——我就是白雪公主了……是的，就是這樣……今天，當我看著那影片的時候，我有一種奇怪的感覺，那是我的聲音，然而，它卻似乎再也不屬於我了，它屬於那個角色和那個故事。」³¹ 文化工業以及大眾媒體透過影音，有效而大規模地傳遞了這個角色及故事，以致於這個聲音與角色之間出現了同化現象，最後那聲音頑固地與角色緊緊地網束在

27 參見〈白雪公主露西〉中的字幕內容以及華爾街日報報導 (Ibid, *Wall Street Journal Staff Reporter*, 1996)。

28 玉格表示當初偶然在收音機廣播上聽到多蘭與迪士尼著作權訴訟問題的訪談。參見玉格與馬克·路易斯訪談錄影影像檔案中約11'52"處 (Huyghe and Lewis, 2002)。

29 "Someday My Prince Will Come" 的法語版。

30 玉格與馬克·路易斯訪談影像檔案中約15'50"-16'40"處 (Huyghe and Lewis, 2002)。

31 參見〈白雪公主露西〉中的字幕內容 (Nvfb, 2008)。

當代藝術與媒體文化

一起。但令人意外地，這樣的同化作用程度之深入，竟然讓這個給予角色聲音的配音者，在將聲音同化為角色的同時，面臨了一部分的自我——她的聲音——的失去。關於這個問題，事實上該作品的命名〈白雪公主露西〉(Snow White Lucie) 之中已經有答案。作品名稱之所以不是〈白雪公主與露西〉，而是〈白雪公主露西〉，所隱含的即是露西的身份認同中與虛構角色白雪公主之間無法清楚切分的部分。對於這位過去只能以一個虛構角色的聲音在大眾的記憶中存在的配音員，玉格在〈白雪公主露西〉中，給予了她一個個人影像現身的機會，但是這個試圖扳回個人聲音與個人影像的分離現象所作的努力 (Huyghe and Lewis 2002)，³²是否真的能成功地將過去數十年以來，那個專屬於一個虛構角色的聲音「歸還」給這個聲音的所有者？答案或許並不是那麼肯定的。我們在〈白雪公主露西〉中所感受到的數種拉扯與糾擾可以說明一二。第一種拉扯首先來自於字幕所述說的現實問題與多蘭正唱著的歌曲之間的衝突。歌曲描述純真的公主對於愛情所懷抱的期待：「有一天我的王子將會出現。」它溫柔無比地將觀眾喚回一個被近似永恒的童話時空所細心呵護的無憂世界，但是字幕中陳述的卻是現實世界裡不斷襲捲而來的無情境遇變化：從當事人幼年與白雪公主那個角色的初逢，到透過同一個角色進入迪士尼這龐大的媒體王國，直至最後與這個最擅於建構虛構的真實媒體王國之間所發生的法律無情攻防。第二種糾擾來自虛構角色的形象遇上角色聲音擁有者的真實形象。那個在人們集體記憶中專屬於白雪公主的完美影像與一位目前正在現實中唱出公主歌聲的年邁女士的影像之間的期待有著過大的落差。至少，時間向來是不存在於那個永恒的虛構世界的，然而露西·多蘭那一頭細心染就的淡金長髮卻藏不住時間流逝的殘酷事實，就像《熱天午後》年輕的艾爾·帕西諾對照著〈第三記憶〉沃依拓維茲的滿頭白髮和發福的身材一樣。第三種拉扯出現在迪士尼所建構的童話世界及完美的共同記憶與攝影棚和藍幕等虛構的生產機器的直接揭露之間所產生的對質上。藍幕直接而無情地拆解了人們對於一個自幼年即存在的虛構角色的諸多想像。

我們或許在這個時候才意識到，露西·多蘭對於聲音所有權的控訴上，她所面對的最頑強敵人原來並不是一個龐大的跨國媒體企業王國迪士尼，³³出乎意料地，她面對的是一個她所無法施力、並且恐怕永遠都無法成為其控訴對象的虛構角色。即使

32 玉格與馬克·路易斯訪談錄影內容影像檔案中約13'30"-14'05"處 (Huyghe and Lewis, 2002)。

33 迪士尼集團的廣大經營觸角涵蓋的範圍極廣，包含了媒體網絡（電視／廣播、有線電視、出版、數位商業。以迪士尼／ABC 電視集團，ESPN 為代表）、遊樂園及休閒樂園、娛樂事業製作公司（Walt Disney Studios 為代表）、消費產品（包括玩具、書籍、文創產品）、互動娛樂（遊戲、網上虛擬世界製作）等五大部分。參見迪士尼集團官方網站之集團介紹：“Our Business”, *The Walt Disney Company* (2015.10.28瀏覽)。

多蘭的官司獲勝，但是對於那些擁有白雪公主記憶的法國人而言，一位名為露西·多蘭的配音員，在她與迪士尼公司的訴訟終局如何，都無法拆解白雪公主的聲音屬於白雪公主，而不屬於任一個配音員這樣的強烈感覺聯結，即使當那位配音員已真真切切地現身在觀眾眼前。這個虛構的角色數十年來所形塑的集體感覺記憶早已超出法律所能掌理的範圍。這個虛構角色已經藉助著媒體所累積的力量，無情地反撲回它的聲音創造者身上 (Huyghe 2007)，虛構以一種極端的方式，延伸至現實之中。如果從這個角度觀之，玉格以16厘米影片，而不是錄像來拍攝一件內容性質上極接近紀錄片的作品，³⁴我們同樣有理由從作品所欲處理的虛構／現實交相延伸的問題上來思考拍攝載體上的選擇。16厘米影片在這裡所給出的柔美電影影像感，無可避免地讓影像質感上染上了某種「虛構性」。在這裡，所謂的「柔美影像感」所企圖描述的是，相對於錄像的冰冷、精準、生硬，16厘米影片所呈現出的是調性相對柔軟的電影影像感以及它所建構出的某種距離感。「有雜訊、粗糙的影像或聲音更接近真實」，這是我們過去所相信的，但是在人們輕而易舉地擁有著高解析畫質影音錄製機器、無時無刻不在拍攝錄像、隨時隨地在 YouTube 或社交平台上傳及分享錄像的今天，這樣的說法是否仍然真切？錄像與16釐米電影影像，究竟何者是人們最慣常生產、觀看與傳播的影像類型？如果真實感通常與慣見熟悉的事物聯結在一起的話，對於今天的人們而言，16厘米影像就像籠照在一層靈光的輕紗之後，永遠隔在某段距離之外。循此，若單純以16釐米電影影像和 Super 8電影影片的粗粒子影像相比，後者的質地是否真的「更具某種不加工的真實性」呢？事實上，它的粗糙影像顆粗以及微顫的跳動感在今天看來，反而格外顯得易於觸動人心，甚至我們可以說是那樣的影像極具煽惑力，相當擅於撩撥情緒。因此，玉格在〈白雪公主露西〉中使用一種慣於用來製造虛構的媒體，也就是電影，而非錄像，來紀錄一件現實事件，作品的影像質地與事件紀錄之間存在著虛構感與現實感之間的錯位與衝突，此同樣呼應了白雪公主作為虛構角色如何在露西·多蘭的主體性之建構上扮演著一個積極但同時衝突而曖昧的角色。

三、這是個騙局

確實如布希亞所說的，真實並不會因為那些想像出來的事物而消失，真實的消失

34 16厘米影片為作品最初拍攝時所使用的媒體，續後分別又轉成35厘米影片或錄像。參見“Blanche Neige Lucie: a film by Pierre Huyghe,” Anna Sanders Films 官方網頁之作品資料說明。

當代藝術與媒體文化

是導因於一種比真實還更真實的事物的出現 (Baudrillard 1983: 11)。³⁵ 不同於〈第三記憶〉以及〈白雪公主露西〉所存在的現實／虛構之間的變形過程，玉格的〈百萬個王國〉(One Million Kingdoms)³⁶所碰觸到的是虛構如何反過來取消現實的問題。〈百萬個王國〉的主角安麗 (Annlee) 是玉格和另一位藝術家巴黑諾 (Philippe Parreno) 從日本動漫公司以大約400美金的低價取得的平面動漫角色 (McDonough 2004: 111)。³⁷ 在〈百萬個王國〉中，安麗被處理成3D動畫，擁有極為粗略的冰藍螢光線條外廓，她獨自行走在一個類似荒涼月球的地景上。伴隨著她的獨白，她的眼前不斷升起一座座尖峭的光禿荒山。地景的消長與她的聲音的抑揚頓挫同步：當她的說話聲比較高揚時，山勢頓時聳然立起，隨著聲音的弱化消失，山群也就跟著逐漸矮化直至消失，並等待著另一句話的開始，以便升起另一群或許更為險陡或許較為平緩的尖山。安麗的聲音來自阿姆斯壯 (Neil Armstrong) 1969年月球登陸通訊片段的取樣數位合成，聲音中同時刻意混入通訊雜音，製造出一種地理與時間上的距離感。安麗的話語內容由二個部分構成，前半部與月球登陸有關，後半部驟然轉入一段根據科幻小說作家凡內 (Jules Verne) 1865年的小說《通往地心之旅》(Journey to the Centre of the Earth) 第17章開頭內容所作成的綜合摘述文字；冰島則是這兩個探險在拓樸上的類似點 (topologically equivalent)。³⁸ 當年阿姆斯壯和他的太空人伙伴艾德林 (Buzz Aldrin) 登陸前受訓的美國太空總署 (NASA) 冰島基地距離凡內小說中的地心入口冰島的史奈菲斯悠庫 (Snæfellsjökull) 火山場址並不遠。美國太空總署經過無數資料的推測計算後，所選擇的月球登陸測試地點就在史奈菲斯悠庫火山 (Snæfellsjökull) 山腳下 (Douglas 2010: 3)。

35 “Le réel ne s’efface pas au profit de l’imaginaire, il s’efface au profit du plus réel que le réel: l’hyperréel. Plus vraie que le vrai: telle est la simulation.”

36 玉格 (Pierre Huyghe), 〈百萬個王國〉(One Million Kingdoms), 數位動畫, 7分鐘, 尺寸依展場而定, 2001, Solomon R. Guggenheim Museum, New York 收藏。動態影片內容參見 (Contents-incorporated, 2011)。

37 這類的動漫簡單角色本身並無個人性格，它們通常被用在卡通、廣告、電玩等用途上，在劇情安排上多半屬於無關緊要的跑龍套角色。玉格和巴黑諾在買進安麗之後，對於這個平面角色進行一些額外的修改，並且在某些計畫中，也將它發展成3D影像。玉格和巴黑諾將整個相關計畫命名為〈徒具空殼〉(No Ghost, Just a Shell)，同時他們也將安麗提供給其他的藝術家進行創作，讓參與的各藝術家各自賦與安麗新的性格以及生命。一直到2002年才玉格才以一場名為〈沒有貓的微笑〉(A Smile without a Cat) 的煙火秀宣告整個計畫的結束，同時也透過這樣的煙火儀式，將安麗的話語權永久地還給安麗它自己，因為身為一個虛構角色，它再也不可能授權給任何人 (Barikin, 2012, 132-139)。

38 這個表達來自〈百萬個王國〉中的字幕內容 (Contents-incorporated, 2011)。“This is an expedition through territories that are topologically similar”。

「這是個騙局！」安麗的話從這句簡短但強烈的指控開始。³⁹ 究竟這裡所指控的騙局是什麼？有研究者，例如泰任諾娃 (Charissa N. Terranova) 認為，這裡的謊言影射的是月球登陸影片的作假一事。她認為也許當初那面美國國旗根本不是被插置在月球上，而可能只是被插在冰島火山腳下的那片寸草不生的不毛之地。因此，當年美國舉國歡慶的國家榮耀是建立在庸俗的舞台布景之上，而不是真實與壯闊的太空探險上 (Terranova 2004)。但是，相較於呼應一個從月球登陸影像公布以來就一直出現在某些輿論之中的造假懷疑，我們傾向於認為無論從作品中的文本所揭露的內容，或是從作品本身的形式語言觀之，關於安麗的這個指控中更值得思考的是虛構之如何取消真實的問題。「在任何人踏上月球之前，這些影片已經告訴我們接著將會發現什麼。他們為我們準備好了荒涼的場景。[……]過去曾經是夢想的太空征服……現在已經變成了幻影。」⁴⁰ 安麗的這三句話其實已經清楚地說出影像之如何搶先事實一步而存在，並且荒謬地藉由弱化探險的真實感，進而取消了探險本身。當第一張太空人穿著太空服，蹦蹦跳跳地出現在荒涼的冰島訓練基地上的攝影鏡頭前，從這些影片問世的那一刻起，人類過去對於太空探險中關於那個人類自古以來如此熟悉，但同時又如此未知而陌生的月球所曾經擁有過的無盡想像，在片刻之間就已經全數化為烏有。關於那個被選擇出來的荒涼冰島地景，由於該場址的選擇是根據無數累積的科學檔案，幾經精密的計算與無數次推測之後所獲致的結果，因此，這些登陸測試照片所呈現出的結果尤其顯得難以否認，以至於即使它們只是以登陸試驗影像的身分出現，但是其殘酷力道未減：「原來，月球上除了灰塵之外，什麼都沒有。」⁴¹ 所以，即使人類最後真的登陸上了月球，但是那個太空探索本身早在探索開始之前，就已經被冰島荒地上的模擬影像予以除魅 (disenchanted) 了。從這個角度上來看，當阿姆斯特壯1969年7月20日的月球登陸影像透過全球電視轉播散發至世界各地的時候，它們充其量變得只像在「複習」或是驗證著那些早就已經問世過的影像之中所呈現的荒脊世界。那些探險模擬影像已經在影像揭露那些預期的時候，化未知為已知了。這樣的關係非常接近德希達 (Jacques Derrida) 所看到的檔案記錄 (archivation) 與未來的關係。他認為檔案紀錄並不是一個只和過去有關的紀錄，檔案紀錄的未來視野並不是封閉的，它確實可以讓人在事件尚未到來之前就據以預測事件。

39 字幕內容部分節錄如下： "It's a lie! After lots of speculation, it's there, at the foot of the volcano, that the moon-landing test were filmed. Before anyone walked on the moon, these pictures told us what we would discover later on. They prepare us with the spectacle of desolation. On the moon all you can see is dust (there is nothing else besides dust) ... The conquest of space, which was a dream until now... had become an illusion". 參見〈百萬個王國〉中的字幕內容 (Contents-incorporated, 2011)。

40 參見〈百萬個王國〉中的字幕內容 (Ibid.)。

41 Ibid.

但是，同時，這種透過檔案紀錄來增加和強化預測的方式，同樣地也會解消未來。這是預測的背謬之處。預測向著未來開啟，但是它同時也抵消了未來、縮減未來、讓未來現在化、讓未來變成未來完成式，變成回憶。(Derrida and Stiegler 1996: 118)⁴²

因此，人類的探索不再是出於一種在與未知的遭逢過程中，對於心靈上所產生的力有未逮之感的著迷、不再是因為面對著那渾然未知的宇宙所產生的崇高 (sublime) 經驗的嚮往。探索變成是為了要完全地將未知納入已知之中，並且為了在未知尚未來臨前，安穩地將它納入已知的系統之內，在這裡，任何的異己性 (otherness) 必需被徹底地排除。人類的月球登陸在太空科技的協助下，提前進行無數精密的計算與推演，但也因為一切都被如此精密地納入計算裡，以至於這樣的探險在出發之前，早就已經結束！我們因而不禁想起海德格 (Martin Heidegger) 對於現代科技主宰下的世界所發出的關於諸神隱退的感嘆 (Heidegger 1971: 89)。海德格認為這樣的世紀是一個「人類學」的世紀。人類學在這裡並不是指一種研究人類的科學，而是人開始改變了他看世界的起點，從今而後，人類以「人」作為解釋和衡量一切的起點與中心 (Heidegger 1977: 133)。所以，世界將不再是那個被沉思默想、歌詠想像的一個位於距離以外的對象，它變成了一個隨時準備好要「為己所用」的對象。現代科技透過「聚置 (Gestell)」(Heidegger 1977: 20-24)，將世界上的萬物，包括人，都匯聚設置在一個由工具理性 (instrumental rationality) 所宰制的井然有序的資源網絡內，世界乃至於太空探險時代的宇宙，必需成為一個能隨時被利用的資源、一種「及手物」。當世界成為這種被實利的目的所完美組織成的資源庫的一個圖像時，世界將不再是偶然、隨機而充滿意外的，它將依照人類所訂定的測量標準以及指導方針來組織與控制 (Heidegger 1977: 133-134)，並且最終將會被壓抑成一種「不再綻放出神聖光輝」(Heidegger 1971: 89) 的「乏味單調的枯槁」(Heidegger 1977: 17)。世界於是從「意像」(Bild) 變成一個得以被人所掌握、計畫與計算的「圖像 (Gebild)」(Heidegger 1977: 134)⁴³，也因此連帶地也摧毀了探索之所以為探險的真正意涵。相形之下，玉格於〈百

42 “Mais du même coup, cet accroissement, cette intensification de l'anticipation peut aussi bien annuler l'avenir. C'est le paradoxe de l'anticipation. L'anticipation ouvre à l'avenir, mais du coup elle le neutralise, elle réduit, elle présente, elle transforme en mémoire, en future antérieur, donc en souvenir.”

43 Gebild 和 Bild 都是海德格的用詞，藉以區分兩個極為不同的概念。為了區分這兩個字，我們分別以「圖像」和「意像」來翻譯 Gebild 和 Bild 這兩個德文字。

萬個王國》中置入的《通往地心之旅》的虛構探險文字段落⁴⁴，或是動畫中那個獨自孤單地跨越過重重銳利不安的荒涼地景的脆弱小人安麗，與她所無法預知的下一個步履踏出後的可能遭遇，卻反而背謬地比阿波羅11號 (Apollo 11) 的探險更加充滿著面臨未知之時的情感張力、更加保留住未知的神秘性、更加牽引出那面對著深不可測的深淵所產生的巨大恐懼，以及同時深深為之著迷與吸引的魔力。虛構的探險竟然比真實的探險更為真實，因為這世界，甚至遠在天上的月球，已經不再神秘。探險中帶有的神聖性早已完完全全地消失隱退。這已然是個諸神隱退的世紀！

四、結語

「今天的超現實是由整個社會、而不是由某幾個處理潛意識問題的藝術家所製造出來的」(Leydier and Huyghe 2006: 28)。玉格的這個觀察，總結了媒體社會與景觀社會中現實與虛構的相互延伸、互為滋養，終至難以區分彼此的現象。現實與虛構之間的關係變得極不安定，它們不再處於一種截然的二元對立，而過去人們在現實／虛構關係之間所建立的穩固階層關係已經被徹底地擾動。玉格的作品呈現的就是這樣的當代人類生存情境，所以，與其說他是藝術家，玉格確實更適合被稱作是「這個上下翻轉的世界的一位現象主義者 (phenome-nologist)」(McDonough 2004: 111)。即使是被這樣的世界所圍困，但是，不論在這篇文章中討論的三件作品或是這位藝術家其他尚未有機會於本文中討論的作品中，我們可以觀察到，他「在某個給定的情境中，發現虛構的潛力，並且強化這樣的潛質」(Morton and Huyghe 2006: 218)。他試圖「讓現實延伸成虛構，或是讓虛構延伸成為現實」(Estep and Huyghe 2000: 30- 35)。這種直接進入那些讓事物得以產生的規則組合之中，接著在其中作用的取徑方式，也許會讓人想起塞杜的「戰術」(tactiques, tactics) (De Certeau 1990: 59- 63)，或是詹明信以「順勢療法」(homeopathic) 稱之的政治美學策略 (詹明信 1998: 474)。但是，它們卻不必然有著相同的目的以及發展方式。即使它們都共同地選擇潛入「敵人」的空間內部，持續地化異己的力量為自身的力量，但是不同於塞杜的「戰術」和詹明信的「順勢療法」所強調的對於支配性的社會秩序之對抗、顛覆、遁逃，玉格的作品並不必然

44 〈百萬個王國〉字幕內容部分節錄如下：“Terrifying dangers lurked. I had not yet looked down into the bottomless pit which I was about to plunge into./I was ashamed to step away. Now the time had come./I leaned over a projecting rock and looked down ...My hair stood on end .../The fascination of the void took hold of me. I felt my center of gravity moving, and vertigo rising to my head like intoxication./There is nothing more powerful than this attraction of the abyss./Nothing.. with the possible exception of ... the state of weightlessness./For a moment I was afraid that their words might be my own, brought back to me by an echo.” 參見〈百萬個王國〉中的字幕內容(Content-incorporated, 2011)。

當代藝術與媒體文化

在於控訴媒體社會或文化工業，或甚至為了提供一種用藝術來解決社會或政治問題的方案。相反地，他的作品中的任何對於某個「格式」的挪用都只是一個起點，目的在於從那個挪用的起點開始，藉由創造景觀本身，來創造出一個讓「事物的影像流變」(becoming-image of things) 得以發生的機會 (Huyghe 2007)，也讓這樣的一種介於現實和虛構之間的不斷變形的過程，得以充分地透過作品的發展、生成、改變，而在感知之中舒展開來。

引用書目

一、中文

- Giddens, Anthony (紀登斯) 著，趙旭東，方文譯。《現代性與自我認同：晚期現代的自我與社會》(*Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern*)。第二版，新北市：左岸文化。1991/2005。
- Lukács, György (盧卡奇) 著，杜章智等譯，《歷史與階級意識》(*History and Class Consciousness: Studies in Marxist Dialectics*)。北京：商務印書館。1923/1996。
- Jameson, Fredric (詹明信) 著，吳美真譯，《後現代主義或晚期資本主義的文化邏輯》(*Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*)。臺北：時報文化。1993/1998。

二、外文

- Aitken, Doug, and Pierre Huyghe. "Pierre Huyghe." *BOMB* 89 (Fall, 2004): 40-47.
- Baker, George, and Pierre Huyghe. "An Interview with Pierre Huyghe." *October* 110 (Autumn, 2004): 80-106.
- Barikin, Amelia. *Parallel Presents: The Art of Pierre Huyghe*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2012.
- Baudrillard, Jean. *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée, 1981.
- . *Les Stratégies Fatales*. Paris: Grasset & Fasquelle, 1983.
- . *Simulacra and Simulation*. Trans. Sheila F. Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1981/1994.
- Bovier, François. "Hitchcock et l'art contemporain: Remake. A propos d'une bande vidéo de Pierre Huyghe." *Dégadrages* 3 (2004): 18-34.
- Brecht, Bertolt. *Brecht on Theatre: The Development of An Aesthetic*. Trans. and Ed. John Willett. London: Methuen, 1964.
- Bruner, Jerome. "Life as Narrative." *Social Research* 71.3 (Fall, 2004): 691-710.
- Buchloh, Benjamin H.D. "Control, by Design." *Artforum* 40.1 (Sep., 2001): 162-3.
- Christov-Bakargiev, Carolyn. *Pierre Huyghe*. Milano: Skira, 2004.
- Contents-incorporated. "One Million Kingdoms." *Dailymotion*. Dailymotion.com, 21 Aug. 2011. Web. 3 July 2015.
- Debord, Guy. *La Société du spectacle*. Paris: Buchet-Chastel, 1967.
- . *Society of the Spectacle*. Trans. Ken Knabb. London: Rebel Press, 1967/1983.
- De Certeau, Michel. *L'invention du quotidien, tome 1: Arts de faire*. Paris: Gallimard, 1980/1990.
- . *The Practice of Everyday Life*. Trans. Steven Rendall. Berkeley: University of California Press, 1980/1984.
- Derrida, Jacques, and Bernard Stiegler. *Échographies de la télévision*. Paris: Galilée-INA, 1996.
- Diderot, Denis. *Writings on the Theatre*. Ed. F. C. Green. Cambridge: Cambridge University Press, 1936.
- Douglas, Amelia. "Pierre Hughe's Science Fiction." *Event Horizon*. Fitzroy: Center for Contemporary Photography, 20 May 2010.
- Ericsson, Ruth. "The Real Movie: Reenactment, Spectacle, and Recovery in Pierre Hughe's The Third Memory." *Framework: The Journal of Cinema and Media* 50.1-2 (Spring & Fall, 2009): 107-124.
- Estep, Jan and Pierre Huyghe. "Action! An interview with Pierre Huyghe." *New Art Examiner* 27. 10 (July & Aug., 2000): 30-35.
- Foster, Hal. "The Spectacularization of Art." *Art since 1900*. London: Thames and Hudson, 2005, 654-656.
- Fraser, Marie. "Les jeux narratifs des remakes de Pierre Huyghe." *Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques* 9 (2007): 45-58.
- Giddens, Anthony. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford: Stanford University Press, 1991.
- Godfrey, Mark. "Pierre Hughe's Double Spectacle." *Grey Room* 32 (Summer, 2008): 38-61.
- Heidegger, Martin. *Poetry, Language, Thought*. Trans. A. Hofstadter. New York: Harper and Row, 1959/1971.
- . "The Question Concerning Technology." *The Question Concerning Technology and other es-says*. Trans. W. Lovitt. New York: Harper and Row, 1954/1977.
- Hendrickson, Robert. *God Bless America: The Origins of Over 1,500 Patriotic Words and Phrases*. New York: Skyhorse Publishing, 2013.
- Huyghe, Pierre, and Mark Lewis. "Moving Images: Pierre Huyghe." Blogs & Channel. *Tate Museum Website*. Tate Museum, 14 Feb. 2002. Web. 28 Sep. 2015.
- . "Time Score and Timing." *Pacific Film Archive*. University of California, Berkeley Art Muse-um, UC Regents, 22 Jan. 2007. Web. 2 Nov. 2015.

當代藝術與媒體文化

- . and Jean-Charles Massera. *The Third Memory & La leçon de Stains*. Paris: Editions du Centre Pompidou, 2000.
- . and Jérôme Sans. "Pierre Huyghe interviewed by Jérôme Sans." *Pierre Huyghe*. Vienna: Wiener Secession, 28 April-13 July 1999.
- Nvfob, Jbgoje. "Blanche Neige Lucie". *Dailymotion*. Dailymotion.com, 25 Nov. 2008. Web. 30. Oct. 2015.
- Kahana, Jonathan. "Introduction: What Now? Presenting Enactment." *Framework: The Journal of Cinema and Media* 50.1-2 (Spring & Fall, 2009): 46-60.
- Kluge, P. F., and Thomas Moore. "The Boys in the Bank: A Fouled-up Holdup Moves Step by Step from Threats to Farce to Violence." *Life* 73.12 (22 Sep., 1972): 66-70.
- Kunitz, Daniel. "Way Past Cool." *Art Review* 4.6 (2006): 88-91.
- Le Sergent, Daphné. "Laurent Grasso." *02* 46: 54.
- Leydier, Richard, and Pierre Huyghe. "Pierre Huyghe: A sentimental Journey." *Art Press* 322 (April, 2006): 26-33.
- Maimon, Vered. "The Third Citizen: On Models of Criticality in Contemporary Artistic Practices." *October* 129 (Summer, 2009): 85-112.
- Marx, Karl. *Capital: A Critique of Political Economy*. London: Penguin, Volume One, 1867/1992.
- McDonough, Tom. "No Ghost." *October* 110 (Autumn, 2004): 107-130.
- Morton, Tom, and Pierre Huyghe. "Space Explorer-Interview with Pierre Huyghe." *Frieze* 258 (June & Aug., 2006): 214-219.
- Pavis, Patrice, and Christine Shantz. *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis*. Toronto: University of Toronto Press, 1998.
- Staff Reporter. "Disney, Video Distributor to Pay Royalties to French Snow White." *The Wall Street Journal*. Media & Marketing. 16 Dec. 1996.
- Terranova, Charissa N. "Architectures of Truth." *Dallas Observer Website*. Dallas Observer, 15 July 2004. Web. 24 Oct. 2015.
- Trainor, James. "Pierre Huyghe." *Border Crossings* 23.1 (Feb., 2004): 76-78.
- Troncy, Eric. "No Ghost Just a Shell: Galerie Marian Goodman." *Art Press* 260 (Sep., 2000): 82-84.
- Verne, Jules. *Journey to the Center of the Earth*. Trans. Lowell Bair. New York: Bantam Books, 1991.
- Wojtowicz, John. "Real Dog Day hero tells his story." *Jump Cut* 15 (1977): 31-32.