

技術進步與藝術終結—— 從「靈韻」到「陰謀」的藝術範式轉型⁺

祁林*

問題源起

這個選題首先是從筆者在研究電子媒介藝術中遭遇的理論困惑開始的。針對廣播、電影、電視等電子媒介的藝術，理論界一直是以批判的態度居多，法蘭克福學派的理論就是這方面的代表，事實上筆者卻發現了一些與之相矛盾的現象。比如電子媒介並非不能承載高雅藝術（fine art）的內容，尤其是BBC這樣的公共電視台，音樂會、古典文學名著等等在其平臺上播出的很多；當然也有人認為被電視化的古典名著就不再是高雅藝術了，這個我們可以再討論。再比如中國大陸電視劇的蓬勃發展也很有意思。大陸的很多電視劇由於製作精良、思想考究，且因為集數太多相比較電影更

容易逃避審查，其文化品位很難直接歸於所謂的粗鄙的大眾文化的範疇。雖然它也追求商業目的，但很多電視劇集還是不由自主地在探索起原本屬於知識份子探索的命題（典型的如《走向共和》、《黑冰》等），在這裡，媒介技術已經不再是一個單純的載體了，而是成為知識份子機制內的一部分，這又該如何解釋。

由此，筆者想到不能孤立地研究所謂的媒介技術抑或藝術，比如孤立地探索電視藝術的審美特性，而是必須將其「語境化」（contextualize），即特定的社會、政治環境下，特定的媒介和藝術之間的互動關係。這樣，筆者的研究進入了文化研究（culture study）的理論視野中，因為語境化是文化研究

⁺ 本文係二〇〇八年九月八日本院訪問學者座談內容。

* 南京大學新聞傳播學院副教授。

的一個關鍵概念。

除了「語境化」以外，從所謂「關鍵時刻」（*conjuncture*）切入對某一社會的研究也成為筆者思考問題的出發點，這是從霍爾（*Stuart Hall*）得到的啟發。所謂關鍵時刻是對社會構成的一種描述，是社會矛盾激化、集結、凝聚的時刻，是社會各種力量通過不同的實踐（包括鬥爭和談判妥協）來謀求暫時的力量均衡的時刻。關鍵時刻是比語境更大的概念。它可能持續很長的一個時間段，也可能很短暫，危機的規模或大或小。霍爾說，「文化研究需要從一個歷史關鍵時刻向另一個關鍵時刻運動，同時借助不斷發展、在觀念上從來就不純淨的理論框架方能奏效。」落實到筆者對藝術和技術關係的思考，就是找尋社會「激變」的時刻看藝術和技術這兩類元素的雙重變化。而筆者認為，中國大陸正在面臨一種社會激變的時刻。

苦惱的是，本土的理論資源有限，必須借鑒西方人文社會科學的理論成果，於是筆者想到必須在西方相關理論的視野下先把西方的事情梳理清楚，然後再過渡到對中國現實的研究。

論述脈絡

這篇短文的框架是按照媒介發展的歷史脈絡，展開對相關思想家的理論思想史譜系的梳理，力圖厘清媒介技術與藝術範式之間的關係。

首先是電影遭遇極權主義的時代，這是本雅明（*Walter B. S. Benjamin*）和盧卡奇（*György Lukács*）的時代。本雅明一方面說傳統藝術被祛魅（*aura*，死了），另一方面他把電影和革命連在一起加以肯定——對政治審美化的肯定。盧卡奇也讚賞電影在紀實方面的優

勢，並且希望電影能夠進行所謂的「第二模擬」——解釋社會運作的深層次的本質。後來桑塔格（*Sontag*）提出了反對意見，因為電影被政治審美化後會催生里芬施塔爾（*Helene B. A. "Leni" Riefenstahl*）這樣的「有毒玫瑰」，這是「反」革命、反進步的；阿多諾（*Theodor L. W. Adorno*）也提出異議，因為電影這種機械複製的藝術會在商業化的邏輯下變成「拜物教的藝術」，革命根本談不上，救贖（本雅明所謂的彌賽亞的救贖）還得靠勳伯格（*Arnold Schönberg*）無調音樂這樣的「反藝術」來完成。總之，在機械複製的歷史背景下，靈韻的藝術和自主藝術都走向衰落，被意識形態話語收編的藝術很容易走向極權主義。

其次是電視遭遇消費主義的時代，這是麥克盧漢（*Herbert M. McLuhan*）、羅蘭·巴特（*Roland Barthes*）和費斯克（*John Fiske*）的時代。當然，第二代法蘭克福學派也繼續關注這個時代，比如弗洛姆（*Erich P. Fromm*）在《健全的社會》和《生命之愛》裡對電視的批判，大眾傳媒所形成的通俗藝術愈發具有馬爾庫塞（*Herbert Marcuse*）所謂的「肯定性」的特徵，它遮蔽社會矛盾，具有意識形態的欺騙性。於是，這個時代的特點是電視等媒介藝術成為商業意識形態的產物，其審美（感性）的力量能熔鑄為一種意識形態的霸權。費斯科用巴特的理論來解析電視不同層次的符碼，指出電視迷思（*myth*）最終成為神話（*mythology*）的過程，昂（*Ian Ang*）用實證的方法分析了大眾意識形態在電視劇中運作的過程。藝術憑藉著電視這樣的大眾傳播技術可以在社會中實現自己的控制。

麥克盧漢強調媒介技術形成了相對於現實世界的「反環境」，這種「反環境」同時也構成了媒介藝術的意義，它能夠提醒人們對現實

社會（真實環境）的更為準確的理解，比如，很多後現代藝術作品因為成為了現實世界的對立面而具有了藝術的意義，像安迪·沃霍爾（Andrew Warhola "Andy Warhol"）用複製技術製造了大量的波普藝術品，無論是湯罐頭（《200 個坎貝爾湯罐頭》）、瑪麗蓮·夢露（《瑪麗蓮·夢露》）的頭像，還是美元的符號（《美元之歌》），這些作品都是為了表達「複製」這一理念在當代社會中的重要作用，於是這些作品就可以提醒人們注意到這一現實進而更準確地認識它們。麥克盧漢認同技術在先鋒藝術中的重要作用，卻對傳媒中的藝術做了頗多的批評，比如他說照片是「沒有圍牆的妓院」，廣播藝術是「部落鼓」，這種藝術會讓人麻醉和墮落的。

理解藝術的重要路徑之一就是思考藝術世界和現實世界的關係，無論是本雅明、阿多諾還是麥克盧漢，他們都強調藝術對現實世界的作用。這個路徑到了布希亞（Jean Baudrillard）的時代被徹底顛覆了。布希亞取消了藝術世界和現實世界的關係。對於人類來說，藝術世界原本是一個「可能的世界」（理想的、更加美好的世界），它因此對現實世界形成了一種感召作用（意識形態的控制也是因為這種「感召」作用而得以實現）。到了布希亞的時代，由於技術的發展，它完全有能力製造互動的虛擬審美世界，藝術世界和現實世界已無界限（典型的如 Counter Strike、World of Warcraft 這樣的大型電腦互動遊戲）。在這樣的世界中，藝術就是真實，真實就是藝術。那麼，藝術世界已經喪失了作為一個理想世界從而對現實進行感召的功能——人類不需要改造現實世界以達到藝術世界的境界，只要進入技術世界營造的藝術領域就可以了。如此，藝術本應拯救人類的感覺，讓人們覺得有一種「可能的理想生活」值得追求，但技術卻讓藝術在

揮霍人們的感覺，更多的刺激讓人麻木進而覺得現實的虛無（如網路成癮等）。藝術的功能已死，黑格爾的「藝術終結」的命題在廿世紀被傳播技術以一種獨特的方式實現了。布希亞認為，這是「藝術的陰謀」——藝術已經喪失感召現實的功能了，但它還「假裝」自己有這樣的功能，否則藝術家乃至藝術體制的存在就不合法。藝術世界和現實世界合二為一之後，對藝術的所有思考最後都歸結為「身體的政治」。福柯（Foucault）說，「生活應該是件藝術品」，布希亞對其的反駁是「生活就算成為了藝術品，那也僅僅是一個仿像（simulacum）」而已（布希亞，《忘記福柯》），它比真實還要真實，所以對現實社會也沒有什麼感召作用。這提出來一個至今沒有解決的問題：當人類的想像力能在符號領域自給自足的運作之後，現實社會怎麼發展，歷史如何進步。或者說，本雅明所肯定的「超現實主義」藝術的意義在臨近二十一世紀的時候被再次提出來：如何保有人類健康、理想的幻覺的力量，而布希亞卻論證了技術飛速發展的條件下「幻覺」（illusion）的死亡進而產生的「幻滅」（disillusion）感覺。

綜上所述，按照西方技術、媒介和相應思想家的理論脈絡，廿世紀的西方藝術經歷了一個由「靈韻」到「陰謀」的過程。機械複製技術先是取消了傳統藝術的靈韻，然後力量逐漸強大，形成了意識形態的控制作用，但當技術的力量強大到足以形成一個與現實世界沒有界限且並駕齊驅的仿像藝術世界之後，藝術自身存在的合法性也就開始受到質疑。

進一步思考的可能

考察技術背景下西方藝術的發展脈絡以及面臨的問題也許對於當下的中國大陸來說顯得

過於奢侈，畢竟中國大陸的很多地方還處於經濟不發達的地位，「藝術」對於很多人來說不是生活的必需品；但從另一個角度來看，思考這一問題又非常有意義：一方面，中國大陸媒介技術的發展和西方幾乎是同步的，尤其是當下的影視特技和多媒體技術，它們能引發和西方類似的問題，比如青少年沉溺於網路互動遊戲中，他們追求一種新型的審美體驗。這帶給人們的思考是——網路藝術的本質是什麼？傳統藝術和高雅藝術在青少年亞文化中是否被終結了？另一方面，面對同一種命題，中國大陸會出現嶄新的素材：典型的如張藝謀的奇觀電影（《英雄》、《滿城盡帶黃金甲》等）和他導演的奧運會開幕式，或者前文所提及的電視技術創造的具有精英文化意味的電視劇藝術。理解這些藝術文本中所體現出來的高新技術與「中國特色社會主義」的國家話語之間的關係，也許是破解中國當代文化奧秘的鑰匙之一。