

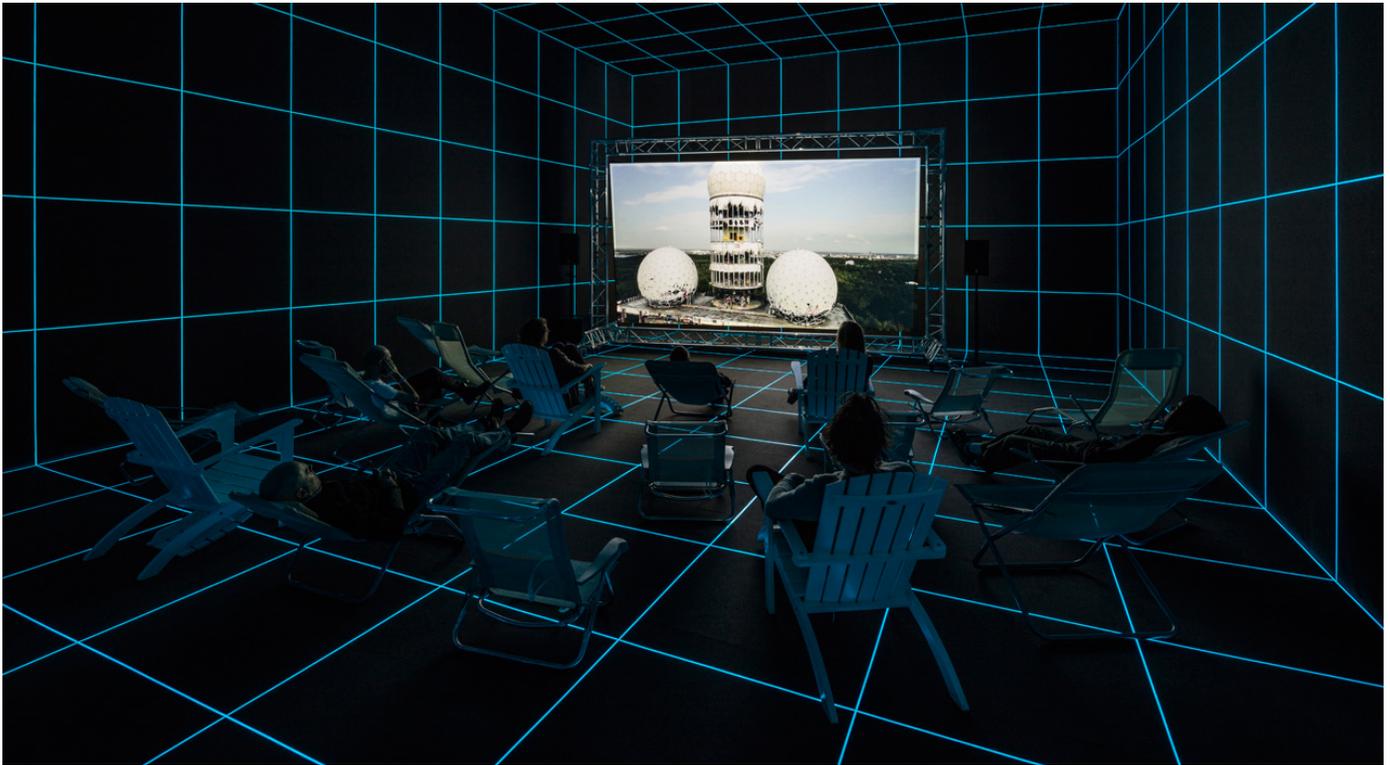
關鍵字：加速

希朵·史戴爾真的反對加速主義嗎？

By 陳璽安

2018-12-29

[Tweet](#)



Hito Steyerl, *Factory of the Sun*, 2015. Installation view from Kunsthall Charlottenborg, 2016. Courtesy of the Artist and Andrew Kreps Gallery, New York. Photography by Anders Sune Berg.

在鳳甲美術館的錄像雙年展「離線瀏覽」(Offline Browser)中，希朵·史戴爾(Hito Steyerl)的作品《隱身指南：一個他X的教育宣導影片》(2013)無論在展示的體量上，或者論述的切入點，許多方面之於展覽都有一個特別的位置，回應了人們對於科技的態度可以是什麼。值得一提的是，相較於「隱身」對於科技生命權力的拒絕，史戴爾同時也內化了科技所生產出的新的時空感。《隱身》首展於2013年的威尼斯雙年展軍械庫深處。這是史戴爾先前以批判範式為主的表演式講座(lecture performance)走入下一階段的轉折點。兩年之後，於威尼斯雙年展德國館亮相的《陽光工廠》(2015)則大量地涉及科技改造後所產生的時空感知。這種認同與投入該如何講起？

2013年，在一場由柏林Kraupa-Tuskany Zeidler畫廊所組織的一日聯展《14.12.13》中，我們可以看到希朵·史戴爾(Hito Steyerl)在她的《自由落體》(In Free Fall)錄像展簽上低調留下了一行陳述：「本作品作者謹向加速主義的愛好者們表示：那只不過是對一輛報廢白色法拉利轎車的欽羨，從頭到尾就是種雄性激素過剩的產物。」

作。如今，加速主義的政治立場已經因為和新反動派的聯繫而徹底破產。但，與加速主義立場相同的本體論卻沒有被完全拋棄。

這個新的知識流派幻想了一個宏大敘事般的天啟時刻，並視經常性的人文及生態危機為一個可以更進一步投資的變革契機，而非一個需要以替代方案來修補的問題。換句話說，前者認為這些危機是建構宏偉「未來」的基礎；而在史德耶爾的知識脈絡中，慢性暴力版本的「末世」已經以一種低調的美學形式在我們的日常生活中實現。

《陽光工廠》展示在一個全像甲板（holodeck）上。這個參考《星艦迷航記》的陳設，用藍色光欄將展覽的黑盒子切割成一個個矩陣化的虛擬世界。根據展覽說明，這是史戴爾的「動態捕捉室」，而你身前已有許多人坐臥在躺椅中，觀賞大屏幕上的《陽光工廠》。

「這不是遊戲 / 這是現實」

這是影片開場時，以金屬效果字體浮現在螢幕上的大標。雖然聽起來像是電玩廣告用來蠱惑消費者的庸俗標語，但它反轉式的口吻，充斥在整部片中。所有的現實語境都增添了電玩式的符碼。而就算你接受了它是部電玩的修辭，這個介面仍會反過來聲稱這是一場觀眾被玩的遊戲。你像是在一場遊戲的新手模式中，被以一種「一點五人稱」式的影片敘述方式告知所有的遊戲規則，而這顯然有助於我們吸收作品所設定的龐雜情節。

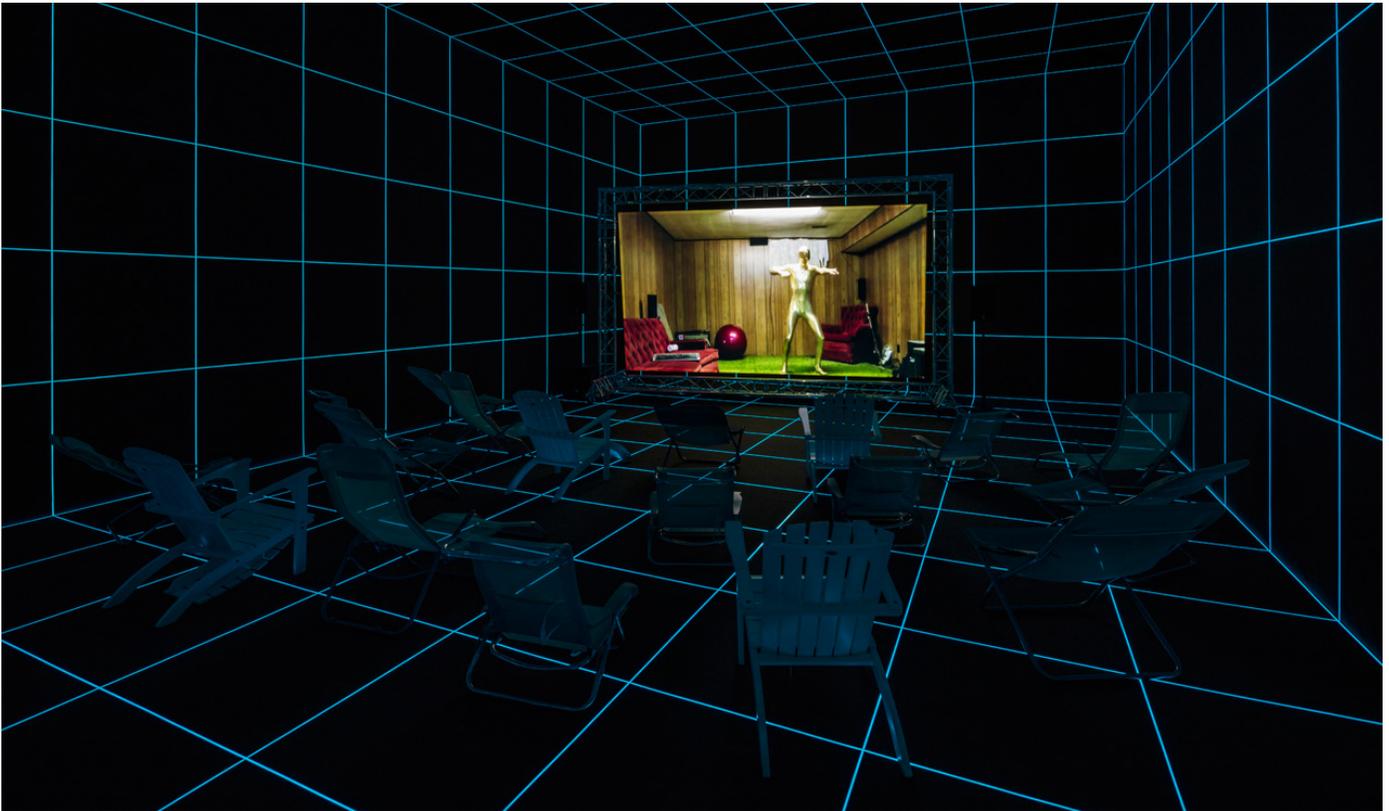
這些遊戲中的英雄們，其原型是四個被德國銀行的無人攻擊機所射殺的抗爭者。作為新一代監控社會的要角，無人機同時也是這個遊戲中的boss。在開發遊戲的軟體工程師Yulia的解說下，我們認識了遊戲主角Naked Normal的背景。他由Yulia的弟弟飾演，在這之前以YouTube上的舞蹈影片而爆紅。而這些網路影片甚至被日本動漫迷用動態捕捉的技術，生產出大量的日本虛擬角色在跳舞的影片。動態捕捉的概念也同樣被運用在這個遊戲之中，數位式的畫外音向我們解釋道：「遊戲一開始，你是個動態捕捉密室中的奴工。你做的任何動作都會被轉換成陽光。」

在這個以柏林龐山監聽站為場景的關卡中，Naked Normal要對抗前世曾經擊斃他的boss。他有機會透過各種跳舞招式，使出更為華麗的肢體波浪來活絡他手中不斷竄流的光球。而我們在遊戲的中段會慢慢了解怎麼操作舞步——譬如，在一些特別的時機按下迴轉鍵的話，玩家甚至可以加速光的運動。

殺。影片後段，跳舞的虛擬角色化身成許許多多在全球的抗爭運動中的亡魂，由包括日本漫畫《銀魂》中的坂田銀時等不斷變換穿著的幾個角色飾演，並一面用網路生成的各國語言輪番自白他們在什麼抗爭中如何遭到攻擊而喪生。

這些情節所涉及的現實面向——譬如其敘事所帶出的，最為平等以及潔淨的能源都不再是民主的契機——很直接地是對於金融系統為主的新型「帝國」之批判。但在這個線索下另一個值得注意的焦點是，也許這部影片有個潛力能夠更新今天當代藝術中長期以來對於「新」的認識論匱乏（在這之前的十年，我們一直看到的頂多是「未來已經在這裡」這樣了無新意的說法）。

要說明這件事，我們首先要看史戴爾如何「加速」其影像類型的不穩定性。就像她聲稱這部片子是個互被動（inter-passive）的電玩，或者說，算是種錄像散文式的電玩。這件作品的許多修辭結構，從電玩比真實更真的說法開始，真實與虛假的關係不斷地被藝術家倒置。因為這個理由，我們不能僅僅將影片中多次提到超越光速這種說法看作她的德式幽默，而是種佛洛伊德式的說漏嘴真話。因為，要使一個物質或者形式變得不穩定，最基本的方法正是增加它的速度。關於這個超光速說法的來源，她在一次訪談中也說到，這不僅僅是種隱喻，更是似幻似真的現實本身——因為我們今天的信息確實就是以光的形式來傳遞的。她還特別提到金融系統開發的「高速交易」演算法，使貨幣的交換與其物理法則脫鉤。她所謂的「加速」某種程度也就是意味著將事物抽離原先賴以維繫的平衡關係。而作品中，種種虛構和現實的置換正是如此。可以說，史戴爾動搖了真實電影（cinéma vérité）線索下的那種真實性基礎。在這個角度上，這部片子可以在說是種倒錯的「實境電玩」，或者是種住在布希亞擬像世界中的導演所拍攝的紀錄片。



Hito Steyerl, *Factory of the Sun*, 2015. Installation view from Kunsthall Charlottenborg, 2016. Courtesy of the Artist and Andrew Kreps Gallery, New York. Photography by Anders Sune Berg.

我想提出的是，這種以「對失衡的操弄」（appropriation of disequilibrium）正是藝術家思辨的加速方程式，其實背後面對科技和時間的態度並不脫加速主義的本體論觀點。在收入在《#加速：加速主義讀本》的一篇論文中，Ray Brassier總結了加速主義的本體論模型：普羅米修斯主義。自然與人造物之間沒有所謂先天的平衡關係，因此人的技術也沒什麼不可以操作這種失衡。而這種「對失衡的操弄」，根據Brassier，其認識論的靠山是基於一種啟蒙式的線性時間觀：無論人們是否對時間進行投資，時間都會作用在人們身上。既然人們無法否認這段事實，那麼，任何生產都是基於對時間的使用上（加速）去實現的。[1]

進一步說，即便史戴爾在立場上反對加速主義的政治表述，但就《隱身指南》到《太陽工廠》之間，她確實也內化了這種失衡的想像。這提供了今天的感性政治思考「新」這個議題的基礎。如果在美學、虛構和緊急的政治現實之間原先的平衡狀態可以像是《太陽工廠》那樣被打破，甚至被加速——就像是史戴爾對網路與電玩的視覺符碼所做的加工（engineer）——那麼，對於科技的反應絕不僅僅是隱身或者離線。而是穿越末世論的氛圍，以新的美學來表演出啟蒙直線時間的誇張邏輯。在這個意義下，沒有所謂到不到未來的問題，重要的是如何更進一步顛覆既有的生產資料和生產關係。