

關鍵字：媒體考古學

龍捲風

By 徐詩雨

2019-11-24

Tweet

深層時間

德國學者 Zielinski 在他的著作《媒體深層時間：視聽技術方法考古學》中引用地質學的概念深層時間 (Deep Time) 提出重新看待媒體演進歷史的方法。媒體技術的演進並非直觀地直線前進，由新取代舊。如果我們將時間軸拉長來看，某個時代中的「新」媒體，很有可能是之前時代的某種「舊」媒體的再現。因此回溯過往媒體形式，考古學式般地研究，或許可以勾勒出未來媒體的輪廓。在這裡的重點是改變觀察研究的時間尺度，將時間軸拉長，超越一個人類個體存活在地球上的時間。另一學者 Parikka 則在《什麼是媒體考古學？》一書中強調[1]，對於媒體考古學研究來說，媒介物質性與特定性 (specificity) 是極為重要的線索。

龍捲風

2018年底於上海外灘美術館展出的弗朗西斯·埃利斯（Francis Alÿs）個展《消耗》（La dépense），當中的作品《龍捲風》（Tornado）對展示的音場效果極為講究。這件作品是埃利斯剪輯十年間拍攝自己追逐與穿越墨西哥東南部高原龍捲風的片段而成，作品時間為三十九分鐘。在偌大且幾近全黑的展廳中，巨大的屏幕上投影著《龍捲風》的影像，透過投射布幕反射的光依稀可看見地毯上提供給觀眾坐臥，甚至躺下觀賞的蓆墊。屏幕上播映藝術家反覆穿越龍捲風的動態影像（moving-image），配合著展場的高音質喇叭播放的聲響效果 -- 藝術家奔跑時的喘息聲、追逐龍捲風的腳步聲、氣旋轉動的聲音、甚至片段間幾近無聲的寂靜 -- 都一一傳達到鼓膜。不像埃利斯其他的錄像作品，多將完整版本放在個人網站上供觀眾觀看，《龍捲風》在網站上僅僅展示片段。藝術家強調，觀看這件作品的最佳體驗與展示作品的聲音效果密不可分。

這個策略讓《龍捲風》如果只以一般影像作品的方法論來分析稍嫌不足，音場與音效顯然在藝術家眼中也是傳遞作品精神不可被忽視的一部分。如果將《龍捲風》視作是一個視聽技術複合的媒體藝術作品，回到被媒體考古學這個領域奉為圭臬的思想「媒體即是訊息」，那這件作品傳遞了什麼樣的訊息？

物質性

《龍捲風》的敘事並不複雜，埃利斯把握每年墨西哥東南部高原短暫的時間內才會出現的龍捲風時節，反覆重複的追逐並且試圖進入龍捲風中心。影像內容大多是透過攝影機看見出現在高原的龍捲風開始，接下來藝術家直接向著龍捲風奔入。有時藝術家的身體會現身在影像當中，有時只能跟隨鏡頭呈現藝術家的第一人稱視角。影像內容也可說單調，高原的黃土，灰藍色調的天空，更別說是衝進龍捲風後，鏡頭前多是一片風沙飛揚的黯黃、土灰。少數的幾個時刻因攝影機掉到地上或是因為風速過快而出現了閃變（glitch），畫面像素變得更加顆粒感與扭曲。

《龍捲風》拍攝下影像的解析度並未達到HD高解析度的標準，使用十年間累計的影像片段剪接而成的作品在拍攝規格技術上沒有隨之更新似乎不太尋常。影像的物質性在這件作品中變得扁平。很難想像第一代 iPhone 到 iPhone 7 的時間內，影像的品質完全沒有進化。當然，我們無法得知作品成形的2000至2010年間手持攝影機的影像規格演進幅度是否能以iPhone攝影鏡頭演進作為類比。不過可以確定的是，《龍捲風》即使在展廳中觀看，也無法透過解析度感受到這是一隻橫跨十年的作品。時間感首先已經透過將十年間追逐的影片素材剪接為三十九分鐘的動態影像作品進行了第一次壓縮，又被可以用來度量的影像解析度悄悄地抹平。

確認這是一個風暴中心的影像。除了少數幾個遠鏡頭，藝術家的身體曾出現在影像之中。大多數時候，是透過不同聲道傳出行進中的喘息聲與腳步聲向觀眾提示持攝影機的身體的存在，藝術家的肉體在此以聲音「現身」（儘管使用這個動詞還是充滿了視覺的隱喻）。也是藉由聲音的物質性，讓埃利斯進入風暴中心的行動更加具象化。視覺上的單調與豐富的聽覺層次是一種另類策略，迫使走進展廳的觀眾靜下心來沈浸在這個視聽場域當中，感受埃利斯一次又一次進入風暴中心的嘗試。

注意力經濟

在媒體考古學的論述中，某種媒體的內容會成為另外一種媒體。例如網際網路，就已經轉變成一個合成靜態／動態影像與聲音串流的媒體。《龍捲風》不僅是一個視聽技術複合的冷媒體，它更開啟一個如何定義有效傳遞訊息的模式。[2]很難想像除了靠藝術維持基本生計的藝術家策展人藝評甚至行政等，還會有觀眾耐心地看完這件長達三十九分鐘的作品。在注意力成為稀有資本，無數影音內容競相上傳至網路的當下，埃利斯再一次反其道而行，僅於展覽展出時才播映完整版本。《龍捲風》也是埃利斯唯一未將完整版本放置個人網站上的錄像作品。也就是說《龍捲風》並不試圖在網際網路的浩瀚無垠中爭取觀眾的注意力，作品的意圖也不僅止於影像本身。觀眾必須在埃利斯設定的環境中去觀看與聆聽。在此，聲音與影像結合觀看的空間被藝術家的策略性地配置，觀眾的感官進而被重新調動。[3]在展廳中專注注意力觀看的當下，觀眾實則感受到一場場看似無用地觀察、等待、進入龍捲風的過程。在這個觀看環境中透過聲音的物質性，讓觀看者彷彿成為了手持攝影機的人，一遍又一遍地行動。進入風暴中心這個本身看似無用的行動，也才有機會被解讀出意義。而在解析度中被抹平的時間尺度，強化了一再發起一再行動一再「無效」的重複感，如同電影《全面啟動》中只能靠自身老去辨認出時間的煉獄 -- 那些被我們放置注意力的事物與邁出步伐的行動，即是時間，即是存在本身。

「媒體世界中所進行的藝術實踐，是浪費。」[4] Zielinski 提出時的想像，藝術會是實驗室中無數次失敗的實驗，恰巧回應著埃利斯的展覽名稱《消耗》。橫跨十年的時間所收集長達十五個小時的影像，在《龍捲風》被濃縮成彷彿是一個下午中發生的數起颶風。也只有在一一次次地重複中，我們才有機會找到突破現況的裂縫。

[1] Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?*, (Cambridge, UK: Polity Press, 2012), 63.

[2] Bois Groy, "Comrades of Time," *e-flux*, December 2009, accessed September 20, 2019, <https://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/>. Bois Groy 在文末提出在基時藝術的展覽空間是冷媒體。

[3] 喬納森·克拉里，《知覺的懸置：注意力、景觀與現代文化》，江蘇美術出版社，2017，223。

[4] 西格弗里德·齊林斯基，《媒體考古學》，商務印書館，2006，271。

MORE CONVERSATIONS

ARTIST

關鍵字：加速

2018-12-29

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。...

READ MORE

ARTIST