

布希亞的影像藝術：

虛擬現實和實境電視^{*}

Baudrillard's Art of the Image:

Virtual Reality and Reality TV

高國魁

Pascal K. Kao

國立政治大學社會學系助理教授

Assistant Professor, Department of Sociology, National Chengchi University

* 本文屬於科技部補助計畫「物神論與它者學：布希亞的客體方法論考察」（計畫編號：NSC102-2410-H-004-117）之研究成果。文中內容曾部分發表在臺北市立美術館所舉辦的「布希亞：思想與藝術」專題座談。對於主辦單位、與會聽眾、編輯委員及審查委員的寶貴意見，作者在此特別誌謝。

摘要

基於尚·布希亞論整合或虛擬現實的晚期觀點，本文旨在理解他如何挑戰了電視文化和擬仿藝術，並進而闡釋他為何要藉由攝影影像恢復一種消失的藝術。文中指出，自1980年代前期以降，布希亞的問題旨趣乃是在回應擬仿的碎形化，或者說超現實的虛擬化走向。因為虛擬現實開始逆向沿著去擬仿工作建立在去表意化的純粹物體，也即物神貨幣的崇拜上，所以布希亞策略性轉向來到非人類它者已消失又留蹤的影像表面上召喚純粹符號的誘惑。首先，我們將辨別擬仿和碎形秩序的機制，並且分析去擬仿的客觀反諷效果，以及虛擬現實的貨幣拜物教形式。其次，我們將考察實境電視和擬仿藝術的平庸和無用性格，進而指認當代文化和藝術已共同達到零度影像串流的魅惑狀態。其三，我們將詮釋非美學攝影所示範之消失的藝術，以便追蹤消失的烏托邦影像。

關鍵字：去擬仿、虛擬現實、實境電視、物神客體、烏托邦影像

Abstract

On the basis of Jean Baudrillard's late ideas concerning integral reality and virtual reality, this essay aims to understand the ways in which he challenges television culture and simulationist art, and further explain the grounds on which he recovers an art of disappearance by means of the photographic image. The article proposes that since the early 1980s Baudrillard became interested in providing a response to the fractalization brought on by simulation and the virtualization brought on by hyperreality. Because virtual reality reverses the work of de-simulation and is constructed via the de-ideation of pure objects, also giving rise to commodity fetishization, Baudrillard makes a strategic turn to surface images, the traces left behind by the disappearance of the inhuman other, and invokes the seduction of pure signs. Firstly, we will make distinctions between the mechanisms of simulation and the fractal order, analyzing the objectively ironic effects of de-simulation as well as the forms of commodity fetishism which occur in virtual reality. Secondly, we will examine the banal and futile character of reality television and simulationist art, thereby recognizing that contemporary culture and contemporary art have together reached a charmed state of zero-separation image flows. Thirdly, we will offer an interpretation of non-aesthetic photographs in order to demonstrate the disappearance of art and in a larger sense the disappearance of the Utopian image.

Keywords: de-simulation, virtual reality, reality television, commodity fetishization, Utopian image

一、文化與藝術的整合現實

如果古代的部落社群習慣舉行祭拜儀式仰望不可見的神社聖光，那麼當代的大眾社會則流行舉辦頒獎典禮讚美可見的名人星光。這些儀式和典禮的共同特色是具有莊嚴的規則和流程以及隆重的裝扮和舉止，故照理總是帶些不自然（人為）、非自發（扮演）的矯揉造作（*affectation*）。然而，在民主自由早已例行化的西方社會，頒獎典禮不只長年經營即時轉播、力求把節目帶進觀眾家中，也開始大玩即興創意、試圖把觀眾帶入節目現場。

2014年八月在美國洛杉磯舉行的第66屆黃金時段艾美獎頒獎典禮上，有個格外獲得觀眾好評的親民橋段，其迴響並不亞於同年二月在第86屆奧斯卡金像獎頒獎典禮上，眾家一線明星驅上台前與典禮主持人艾倫·狄珍妮絲（Ellen DeGeneres）玩手機自拍，並將合照相片上傳推特網站引爆的連鎖效應。在此橋段中，《街頭上的比利》（*Billy on the Street*）電視節目主持人比利·艾克納（Billy Eichner）帶著典禮主持人賽斯·梅爾（Seth Meyers）走上紐約街頭，隨機訪問民眾對於入圍個人與節目的看法。這段街頭訪談被剪輯成兵慌馬亂的緊急狀態，其中感染力十足的爆笑點並不在於它有意對觀眾「隱瞞欺騙」，美化呈現紐約民眾如何熱愛、熟知好萊塢娛樂圈的八卦，反而在於它刻意向觀眾「實情相告」：流動的影像顯示很多受訪者不是不在乎就是不曉得入圍者，一度還有民眾錯認主持人名，甚至是有眼不識艾美獎盃。¹

《街頭上的比利》自2011年底起在熔合（Fuse）頻道上首播，意外造成收視旋風。該頻道是一個數位有線和衛星電視的付費頻道，觀眾市場鎖定在18到34歲間的年輕族群。該節目是個圍繞著流行文化瑣事（*trivia*）的遊戲類節目，以寫實記錄片的風格拍攝主持人上街頭任意攔下陌生人玩遊戲的過程，而典型的遊戲有「為一美金」的快速問答和「當面烤問」的三輪問答。進而，不只是遊戲問題偏重瑣碎知識，甚至連答案也必須倚賴主觀意見，因為遊戲的決勝點取決在民眾的答案是否吻合比利的個人答案。假若不滿意民眾的回答，比利會當場抓狂地掉頭走人。在此，大眾次文化明白嘲諷人的科學知識即為權力的現代性邏輯。反言之，若在該節目中還有所謂的權力，則其部署已不只經由遊戲規則規定成私人好惡，更在現場互動下被限縮為尋眾取寵。

1 頒獎典禮全程可參見 <https://www.youtube.com/watch?v=u9hRPqJ-IYg>。2014.12.1 瀏覽。

首先《街頭上的比利》可被視為以英美為首的實境電視高峰，也是末路。英國電視自1980年代中期起仿效公共紀錄片、小報新聞和大眾娛樂等類型混合製作出新型態的實境電視節目，後來到2000年代以降再以《老大哥》(*Big Brother*)為先驅的實境遊戲競賽節目作主要類型 (Hill 2005: 14-24)。與英國相較，美國電視的實境節目製作更是已達到增生飽和，並且擴散蔓延至攝影棚外部的流動情境。如今大概也只在美國，「實境明星」才比較有機會取得與好萊塢影視名人相提並論的地位，即便已混雜了美名與惡名，比方說《我的D咖生活》(*My Life on the D List*)的凱西·葛瑞芬 (Cathy Griffin)、《跟上卡戴珊一家》(*Keeping up with the Kardashians*)的金·卡戴珊 (Kim Kardashian) 和《紐澤西的真實家庭主婦》(*The Real Housewives of New Jersey*)的泰瑞莎·吉地思 (Teresa Giudice)。據此背景，比利的遊戲節目很顯然是實境電視的前衛延伸。然而，此遊戲節目更被推向極端的隨機和巧遇，又競賽功能還完全讓位給娛樂效果，故也可視為實境電視的後繼潰散。

其次《街頭上的比利》跨界混淆了文化和藝術的分野，並且是以終結藝術作為模糊的代價。在某集節目中，比利帶著名畫、花瓶等藝術複製品來到紐約的古根漢博物館區，突襲當地民眾並詢問他們有關黑人名導泰勒·派瑞 (Tyler Perry) 的瑣事。該導演與另一位黑人名導史派克·李 (Spike Lee) 針對影視作品中該如何處理性別和種族的藝術性問題上曾經引爆媒體的隔空互批。為了聲援泰勒作品的蠢貨和丑角風格，比利想透過街頭遊戲宣告「我討厭藝術」，並在每次問題得到正確答案時，當場將該件偽／藝術品擲地摧毀。² 然而，諷刺在於被摧毀的藝術作品實際上是贗品，因而反期望地強化而非削弱了真品的藝術性。而且，就算被象徵性視為真品，這番藝術終結的誇張手勢本身依然可被看作是向前衛派表演藝術致敬，遑論還可與當代的參與藝術貌合。

當今電視節目的怪誕化是眾所皆知的現象，但比利的案例更素樸呈現出大眾社會裡儀式行為的遊戲化，或應說戲謔化的反諷。該節目先破除文化的奇觀內容「民主」連結明星與素人，再跨越文化的價值範疇「自由」混同文化與藝術，因此在相當程度上和社會(學)及文化觀察者尚·布希亞 (Jean Baudrillard) 所言的虛擬或整合現實 (integral reality) 發生共鳴。整合現實是布希亞晚期從超現實的概念延伸而來的用語，其根本意涵不僅是「謀殺真實」(擬仿的意涵)，反而是「謀殺符號」而犯下「沒有差異功能、沒有語言、沒有象徵層面」的完美犯罪，也即滅絕一切「它者性、異他性或

2 節目片段「我討厭藝術」可參見 <https://www.youtube.com/watch?v=QgyBvaUwF0o>。2014.12.1 瀏覽。

布希亞：思想與藝術

否定性」的終極解方 (Baudrillard 2005a: 67-68, Pawlett 2007: 117)。若是參照擬像秩序的系譜，那麼整合現實已然來到第四級的碎形 (the fractal)，而不僅是第三級的擬仿 (simulation)。以理路說，擬仿意指模型 (model) 的嚇阻控制、吸收對立面，而碎形意謂病毒 (virus) 的繁殖擴散、釋放傳染性 (Baudrillard 1993a: 57, 1993c: 5)。舉範例看，問題情境已不只是從敵視監獄的「科學觀念」中除魅化，設計 (design) 得出民俗博物館或迪斯奈樂園的「藝術成品」(一個擬仿試驗)，此外還會從實境電視的「文化物件」(另個擬仿實驗)上再魅化，入門 (initiate) 進到參與綜藝的「遊戲階段」，如同返回羅馬圓形廣場向群眾展示的運動競技 (Baudrillard 1990: 132-136, 142-144, 1994a: 7-13, 27-32, 1993c: 77-80)。不過，從擬仿中分化出異常的碎形並非意在取代擬仿在四級擬像系列上的概念優位性。³ 畢竟，其它擬像雖然已經存在於擬仿的前後，但是這些擬像又得要透過擬仿才會被意識為區別。易言之，布希亞的多重擬像秩序是建立在增添補充而非消滅取代的系譜關連上，凸顯「諸秩序之內反諷的相互作用」；也正因此，各級擬像才會只交代歷史起點卻不論及終點 (Pawlett 2007: 71-72)。目前單純從象徵交換的死亡觀點看，便可知天真的終結說屬於現代性的系統幻想；實際上，生活世界在斷續交替經歷著象徵的誕生，並不涉及自然和歷史的死亡 (Baudrillard 1993a: 164, 1994b: 11)。這意謂只要世界和思考還在和生命必要的幻象進行機智遊戲，那麼偶然現實的敘事就有驚奇轉折，毫無決定勝敗、明確意義可言。

本文以下將首先釐清晚期布希亞的整合或謂虛擬現實觀，接著依照該觀點理解他如何挑戰電視文化和擬仿藝術，最後闡釋他為何藉由攝影影像恢復一種消失的藝術。文中主旨欲論證布希亞自1980年代前期以降的問題關懷在於回應擬仿的碎形化，也可說超現實的虛擬化走向。因為虛擬現實如今逆向沿著去擬仿工作建立在去表意化的純粹物體亦即物神貨幣的崇拜上，所以布希亞相應轉向從非人類它者已消失又留蹤的影像表面上喚起純粹符號的誘惑 (seduction) (Baudrillard 1990, 2001a, 2006b, 2008)。循此主張，以下主文將分三段論證鋪陳。第二節將初步辨別擬仿和碎形秩序的機制，並且分析去擬仿的客觀反諷效果，以及虛擬現實的貨幣拜物教形式。第三節將進階考察實境電視和擬仿藝術的平庸和無用性格，點明當代文化與藝術正共處在零度影像串流的魅惑 (fascination) 狀態中。第四節將深度詮釋非美學攝影所示範之消

3 綜合言之，布希亞的四級擬像指贗品類比、生產序列、擬仿模型、碎形連鎖，分期為文藝復興、工業革命、二次戰後（較晚自1970年代起）、去共產化（較早自1980年代起），例證如灰泥天使、自動機器、迪士尼樂園、流行病毒。再以抽象原則說，四級擬像的價值形式立基於物品功能的使用價值、市場經濟的交換價值、結構差異的符號價值、美學器具的無價物神，而其影像內容呈現出深層現實的去自然化、深層現實缺席的偽裝、與現實無關連、不再指涉現實 (Baudrillard 1981: 123-125, 1993a: 50-70, 1993c: 5-10, 1994a: 6)。

失的藝術，再追蹤消失的烏托邦影像。

二、從擬仿到碎形：虛擬現實的逆襲

布希亞學者們普遍認可他引進了擬仿的批判概念，又時常不滿甚或拒認他發展出碎形的戲劇形象 (Genosko 1994: 54, Butler 1999: 46, Gane 2001: 199)。基於選擇閱讀和化約理解，他們無法辨識晚期布希亞面對的基本問題：一旦現代社會啟動以確定和差異為原則的擬仿結構，超現實就註定要邁向虛擬現實的碎形擴散，公然顯露不確定和去差異的後果。實際上，任何人若是小看當今社群媒體上針對特定現象如流行病毒般的瘋狂轉載 (going viral)，那麼他將不僅要忽視碎形、而且是已誤解擬仿，只能從生產的觀點倒退理解之。正因如此，瑞克斯·巴特勒 (Rex Butler) (1999: 35) 才會認為「布希亞發現的擬仿吊詭與再現吊詭是相同的。」而且「班雅明 (Walter Benjamin) 和麥克魯漢 (Marshall McLuhan) 是擬仿的特權分析者，因為處在第二級擬像的時刻，他們同時身在之前和之後、內在又外在於擬仿」；最終「這時刻對布希亞來說總是分析者的立場，意即布希亞的自身立場」(Butler 1999: 48-49)。然而，暫不申論布希亞的複雜立場，讀者最起碼可以確知他在著名的〈擬像的先行〉(“The Precession of Simulacra”) 一文中清楚表明過擬仿要與再現分離，意即分析應從物質生產的宰制（當作批判終點）提升到符碼模型的嚇阻（當作理解起點）(Baudrillard 1994a: 6-7)。巴特勒似乎沒有完全體認到布希亞為何在該文開場先轉述波赫士 (Jorge Luis Borges) 一比一地圖／版圖的故事，隨即將此帝國的寓言 (fable) 卡夫卡化為「也許是帝國的諷喻 (allegory)」，其實更是「真實本身的荒漠」(Baudrillard 1994a: 1)。

若承認了第三級秩序的自主成長即可預示第四級秩序的雛形孕育，因為兩者之間構成既延續又逆轉的內在關連。威廉·保萊特 (William Pawlett) (2007: 108-109) 提醒說：「第四級秩序」絕非指涉客觀的秩序（無論是自然、社會或文化的），而毋寧是「戲劇角色」(dramatis personae) 集合的星群，包括猥褻宿命、透顯邪惡、完美犯罪和不可能交換等。從價值邏輯看，第四級可被理解為一切價值邏輯的廢棄，包括功能性（自然使用價值）、等價性（商品交換價值）和差異性（結構符號價值），進而將擬仿客觀拒認的不確定和去差異後果挪用為反身機制來運作 (Baudrillard 1993c: 5, Genosko 1994: xv-xvi, 52-53, Pawlett 2007: 111)。從行動邏輯說，第四級秩序可被理解為將前人奮鬥獲得的歷史和政治自由 (liberty) 擴大裝扮成全部人類領域自由

布希亞：思想與藝術

化 (liberation) 的「立體聲效果」(stereophonic effect) (Baudrillard 1990: 30, 1993a: 3-4, 1994b: 4-5, Pawlett 2007: 110)。也就是說，自由化只不過是「狂歡之後的假面舞會」，在其中「每項個別範疇都遭受污染，在任何領域和另一領域之間的替代是可能的：有一種諸類型的完全混淆」(Baudrillard 1993a: 8, 22)。

早在超現實的虛擬化陰影籠罩前，布希亞已預告了「去擬仿」(desimulation)的幕後工作。去擬仿在1978年就登場在布希亞構思「社會的」(the social)終結之首幕劇情中。根據三大假說，只有第一假說預設社會的不存在（「社會的基本上未曾存在」），而後兩項假說都預設社會的存在（「社會的既現實又真正已存在過」），然後邏輯推演兩種社會死亡的可能，意即一方面邁向過度（功能主義：殘餘物流的管理），另一方面走入缺席（超現實主義：擬仿模型的控制）。孑然一身，第一假說獨立導致社會的不確定終結。這情形好比戲劇故事即將結束時卻又影射懸疑的未解之結，留待續集分曉……以布希亞 (2007: 83) 的話說：

假若社會的是擬仿，那麼唯一可能的事件轉折是殘酷的去擬仿 (brutal desimulation)——社會的停止把自身當作參照空間並玩起遊戲，而且起碼是把權力、權力的效果以及使權力永存不朽的社會的鏡子給一併終結。某個去擬仿它本身捕獲了某種挑戰的風格。

一方面，若社會的殘餘化和擬仿化兩者預設了社會的存在，則社會的還有機會處在歷史的線性軌道上被推向「死亡」。換言之，殘餘和擬仿的概念作為辯證批判的問題恰好開放出象徵交換的回答。以理論說，解構的馬克思主義與激進的社會人類學兩者目的一致地欲終結功能和符碼的形上學，並已將它們預先視為主體形上學的延續 (Kellner 1989, Gane 1991, Butler 1999, Merrin 2005)。另一方面，若社會的去擬仿單獨預設了社會的擬仿，則社會的擬仿只能在去擬仿化的擴張運動中「消失」。這是因為社會的擬仿無法再像真實的社會那樣簡單以死亡作終結。擬仿態代表社會的沒有經歷過真實的生產，也即是連存在性本身都成疑問，故只能透過去擬仿化以消失為其不真實的終結。可想而知，歷史的三種終結假說恰好複製了相似的論證結構。這是說，在歷史的存在前提下，歷史的死亡會採取加速（媒體效果）和減速（大眾效果）兩條路徑，平行呼應社會的死亡會經歷缺席（擬仿效果）和過度（殘餘效果）(Baudrillard 1994b: 1-5)。但是，在歷史的擬仿前提下，歷史的擬仿只會消失在立體聲效果中（藝術效果的科技化），直接對應社會的擬仿只能消失在去擬仿遊戲中（上帝效果的現實

化) (Baudrillard 1994b: 5-6)。

更準確講，擬仿歷史的去擬仿假說關係到布希亞在1983年如何回應埃利亞斯·卡內蒂 (Elias Canetti) 的歷史終結觀：「穿越某時間點，歷史已不真實」(Canetti in Baudrillard 2008: 32)。布希亞直言，這個歷史「死亡點：在死亡中心，每個系統都穿越可逆性、矛盾性、和懷疑的微妙界限，並現場進入無矛盾性，進入它自身的崇高沈思，進入狂喜」很可能並不存在 (Baudrillard 2008: 33)。他再質問，假若曾經真實的歷史存在前提可疑 (意即假若一向只有擬仿歷史)，那麼包括歷史加速擬仿和減速反擬仿、價值失血和止血的激進和保守立場雙方都要令人存疑 (Baudrillard 2008: 35)。布希亞的回答是「超過這個點，只有無後果事件 (和無後果理論) ……它們反映無物、預示無物」(Baudrillard 2008: 35)。⁴ 承此，正確理解以下這點是必要的：超越政治的「惰性」(inertia) 形象，意即肥胖過度、人質僵局和猥褻無窮等現象已不能被理解為擬仿，而毋寧是去擬仿現象。照定義看，「超越政治的 (the transpolitical) 是在一個去結構化宇宙中所有結構的透明和猥褻」，因此它們屬於系統飽和之下命定演生的「超目的性」(hypertely)，意即「針對生長不確定性的定局挑戰」(Baudrillard 2008: 30, 45)。質言之，超越政治的惰性、超目的性現象不再是符號——物體系模控的「安全」擬仿品，而是不確定系統釋放的「恐怖」去擬仿物，也即具有決定性格、決斷力量的純粹物體：「純粹物體是主權至高的，因為純粹物體打破了它者的至高主權性，又在它者自身的陷阱中捕捉到它者。水晶展開復仇」(Baudrillard 2008: 145)。

在1987年，布希亞正式宣告「異化戲劇」已被推向「溝通狂喜」和「資訊猥褻」(Baudrillard 1988: 22)。處在猥褻的狂喜中，現實的面向和層級曾經是由社會功能（如生產、消費和交換）和人性形式（指事件、空間和記憶）多重構成，但如今大多遭到廢除，被替代以實徵證明、可見展演的單一尺度 (Baudrillard 1988: 22-24)。首先，我們樂意開放「私人遠傳」，意即將語言功能轉移到「通訊電子」的溝通媒介，造成個體「被孤立在完美的主權位置上，如同太空人在他的氣泡艙中」(Baudrillard 1988: 16-

4 布希亞的後災難歷史觀還可正向關連到迪特瑪·坎帕 (Dietmar Kamper) 自1980年代初期起針對想像力 (Einbildungskraft) 的史學和社會學研究。兩人在1987年都出席了「回顧世界終結」的主題座談會。同《宿命策略》(Fatal Strategies)，布希亞描述過度飽和系統的狂喜和惰性、窮盡和耗盡表徵天堂想像的落實和歷史想像的失落，導致當代人墮入厭食的歷史廢墟、激情的能量低谷 (Baudrillard 1989)。推進布希亞，坎帕 (1989) 論證，在喪失超越性和懼怕死亡的無需災難情況下，末世想像必然介於強制性「擬仿」和自由化「反熵」(negentropy) 之間，也即有限歷史敘事時間和後歷史計算時間的碰撞，進而開啟從封閉機械系統到開放生物系統、從動物人到機器人的過渡。當代社會系統正朝著增加而非化減複雜性的方向發展自我指涉式思考，致使個體在自閉化和自動化之間抉擇，甚至只能自動化。承上，世界終結之於個體傳記的意涵既是想像性死亡、也是想像的死亡：連齊克果 (Søren Kierkegaard) 的存在論式孤獨個體都將自我異化，不再瞭解自身。

20)。然後，我們欣然任由「人類滅絕」，意即將身體功能交付給「大腦機器」的資訊代理，導致「我們都是氣泡兒童」生活在「義肢和保護的環境中」(Baudrillard 1988: 36-40)。總之，在溝通與資訊的社會中，鏡面和場景已經被螢幕和網絡媒合下看似直接「透明」但實則間接「透顯」(transparence) 的儀式取代了。人們使盡潛能觀看表面和碰觸介面，卻喪失掉語言與身體經驗 (Baudrillard 1988: 11-15)。精密複製的螢幕和緊密串連的網路之所以能剝奪人類的語言與身體經驗，是因為真實層和想像層不只被橋接後模型、樣版化，還被燒毀再現場、生動化。具體地說，從攝影和電影演進至電視和電腦的世界不斷消除原本在公共舞台前的景象和私人家戶內的鏡像尚可保留的距離感：某種停留在膚淺表象上無法跨越、總不透明的秘密。

值得強調，《溝通的狂喜》(*The Ecstasy of Communication*) 是布希亞從巴黎第十大學即南特大學的社會學系服務20個年頭要退休之時為完成升等的初次作品回顧，法文原名為《獨自的它者》(*L'autre par Lui-même*)。有別於晚期意識清明的《通關密碼》(*Passwords*) 是以遊戲階段性的碎裂寫作，此處他意識惶恐地採取藝術成品化的整合寫作 (Baudrillard 1988, 2003a)。他還沒準備好將理論本身看成碎形、而是仍然視之為擬仿，所以會把自己和作品的反身觀察關係比喻成希臘神話中慾望回眸的奧菲斯 (Orpheus) 和命定隱沒的尤麗狄斯 (Eurydice)，以及波赫士故事中重建的圖書館和失落的文明 (Baudrillard 1988: 9-10)。但也因此，把現實理論重寫成擬仿理論有個正面後果是把理論當成獨自的它者，也就是棄它不顧，但是並未致它於死。布希亞理論自身的擬仿化具體呈現為雙重彎曲的螺旋意象：一方面彎曲到「擬像和擬仿的符號領域」，另方面彎曲到「在死亡和誘惑的陰影中一切符號的可逆性」，而且「兩者都已經歷很大的向內彎曲」(Baudrillard 1988: 79)。

在「逆轉符號」那面，他撤除了超越符號—物體系的象徵社會預設，包括「象徵秩序」及其「論述主體」，並替代以「主動可逆的物體」及其「遊戲規則的世界」(Baudrillard 1988: 80)。自從《誘惑》(*Seduction*) 以後的「向內彎曲」導致「符號」和「物體」的概念愈加衝突到《象徵交換與死亡》(*Symbolic Exchange and Death*) 以前的符號學和人類學方法 (Levin 1996: 26, 128, Butler 1999: 101-119, Gane 2000: 30, Grace 2000: 142-164, Merrin 2006: 30-41, 135-152, Pawlett 2007: 14-15, 51-59)。因為，陰性誘惑理論追求「表象」和溝通資訊社會高舉「影像」所營造的不確知、易變性會介入「符號」和「物體」之間的秩序化與抵抗性關係，並把形上符碼與象徵交換一起變作難解的秘密。但在「符號領域」這面，他僅強調「擬像已從第二級通往第三級，從

異化的辯證走向透明的暈眩」(Baudrillard 1988: 79)。當他確實談到「碎形物體」時，又偏重認定它們是「全像攝影 (hologram) 的斷片」，意即採納適合於擬仿的科學理解 (Baudrillard 1988: 40)。若暫且不論他另言及「碎形主體」的「裂殖生殖 (scissiparity) 的無限過程」是「陌生的納西瑟斯 (Narcissus)」(Baudrillard 1988: 40-41)，則可以說符號領域這面的「向內彎曲」還不夠清晰，甚且多少落入了擬仿的陷阱。然而一旦進入螢幕和網絡時代，虛擬現實解除管制的散佈和連鎖照理會同時開始凌駕、超前擬仿模控管制的容納和嚇阻。若是依照擬仿符碼的主導意象如「原子軌道」和「數位基因」來看，那麼超現實的虛擬化比較可被視為原子（物理）反應爐有致命放射物漏出，或是數位（生物）檔案庫有惡性病毒流竄 (Baudrillard 1993a: 61-68, 1994a: 32-40, 61-74)。在理論反思的限制下，布希亞還沒清醒到充分體認去擬仿的客觀反諷效應。

到了1992年，擬仿確實先被指涉為蘇聯瓦解後的東歐政治與美國進擊下的波灣戰爭等歷史大事件 (Baudrillard 1994: 15)。但此處的重點卻是同時另有個「秘密鬼祟的代理機構(施為)」在開發「朝向周圍上升的真空」：「該機構的目標正是針對此擬仿反向建立起一種激進的去擬仿 (radical desimulation)，或換言之，朝向事件沒有在發生的事實揭開面紗」(Baudrillard 1994: 15)。該機構極力「避免對事件提供資訊……也避免加上批判評論」以便將擬仿「事件」去擬仿為「非事件」，並且「如今原因和後果的破壞不是批判意識的工作而是客觀反諷的獨自工作」(Baudrillard 1994: 16)。只有當擬仿事件徹底瓦解成非事件時，事件是受到「空無 (the void) 的吸引而非諸實體 (solids) 之間的吸引」原則才會被認可，接著才能感知到「我們事件的特殊染色、這空洞的風味（甚或無味）、這瘋狂」(Baudrillard 1994: 18)。

既然繞過批判的意識主體，那麼客觀反諷的施為即是事件中的非事件性，或說其代理機構即是現實中的非現實性。循此推論，虛擬現實也不建立在擬仿化「真實的策略」上，後者意指謀殺真實後再製作出「真實的符號」，包括歷史的（危機抗爭的符號）、政治的（主權權力的符號）和社會的（工作休閒的符號）(Baudrillard 1994a: 19-27)。反言之，虛擬現實也在開發去擬仿化「擬仿的策略」，針對擬仿現實中的符號價值進行「去表意化」(de-signification) 的工作，最終導致現實遺失一切擬像的名稱：「虛擬現實不是個擬像。數位、人工語言和電腦合成的影像並不是擬像。在虛擬中，符號不再是它過去所是的，因為不再有任何『真實』讓它隸屬於某個符號」(Baudrillard 2001a: 127)。「所以起初，真實物體變成符號：這是擬仿的階段。但在後續階段中符號再度變成物體，但如今不是一個真實物體：一個比符號本身還更遠離真實的物體——離機

布希亞：思想與藝術

的物體 (an object off-camera)、再現的域外：一個物神」(Baudrillard 2001a: 129)。是故，傑瑞·考特 (Gerry Coulter) (2012: 117-118) 會形容布希亞是個「遊戲大師」；因為在他這「虛擬巫術士」看來，「進入虛擬性的諸螢幕僅是一步遠離了我們世界的諸表象——後者又先一步遠離了我們從未『真正』認識的世界。」

歸結說，現實(事件)及其代理機構(施為)的去擬仿工作是從無物 (nothing) 的境遇中創造「純粹、不可再現、不可交換、不可歸類(形容)的物體」作為基礎材料以建構起虛擬現實的拜物教形式，又名為「貨幣拜物教」(fetishism of money) (Baudrillard 2001a: 127, 129)。有別於商品與擬仿拜物教，貨幣拜物教的秘密既非產品(交換價值)也非符號(結構價值)的一般等價形式，而是本就零價值又零效用「物神客體」(fetish object) 的如實存在；接著，因為「它形體化了幻想的如實性」(literalness of the phantasm)，所以反而獲得既無價又萬用的可崇拜魅力 (Baudrillard 2001a: 130)。循此言，「貨幣即是那種容許我們不用在意義和非意義之間作出選擇的東西，所以提供我們找到普遍的妥協。它扮演普遍的替代結局，正如同物神扮演替補的性客體 (substitute sex object)」(Baudrillard 2001a: 128)。換句話說，貨幣拜物教不但遠離了晚期馬克思 (Karl Marx) 談貨幣時預設使用和勞動價值的市場，更是逆轉了早期布希亞談貨幣時設想意符和符碼差異的系統，反倒極為神似布希亞同期倡議「甚至符號必須焚燒」的象徵交換，既無用也無價 (Baudrillard 1981: 92-93, 163)。在「拜物教激進化」的情況下 (Gane 2011)，以誇富宴的禮物社會作原型的象徵交換解方已經落入虛擬現實的圈套，甚至是被供奉為複製的範例，進而迫使問題不再是一般性與特殊性、抽象性與具體性的價值內容或存在樣態之對立可以化解的。質言之，在物化的符號系統操作和人格化的象徵社會互動，意即在科技媒介傳播和生活世界溝通這兩大整體的現代性經驗之間根本無法區辨主體或存有本真性的高下，更遑論有無的決斷。於是，布希亞揚棄主體意識與客體物質、象徵社會與符號經濟的形上思辨，策略地切入奇異性 (singularity) 與奇異性的形式流變詳加考察之 (Baudrillard 2001a: 130)。

承前述，在理論上指向貨幣拜物教的形式並不代表問題的屬性是政治經濟學的，甚至根本不再是經濟學的了。布希亞 (1998: 1) 自述：透過馬克思的跟隨與揚棄，他先「拒絕任何經濟或政治領域在初時或終刻居首位的激進二擇一」；他再察知「政治經濟學已被它自己的擬像和更高的邏輯擊敗，說實在是已被廢除為附帶現象」；他更見證「經濟的美學和瘋狂階段」。在此階段中，他更體認「投機(思辨)不再有剩餘價值；它是價值的狂喜……它是純粹和空洞的形式……你能夠作什麼去反對這種持續加碼，這種以它自身

的方式接管贈禮、賭博、挑戰的能量進入它自身的邏輯中」(Baudrillard 1998b: 1)?

進言之，該體認也意謂布希亞同時完成了反身觀察：隨同古典政治經濟學（限制經濟的）和馬克思主義經濟學（普遍政治的）相繼被終結和推翻，對等回應的批判符號學化約（特殊政治的）和激進人類學滅絕（一般經濟的）也先後被棄置和懸擱。唯有如此，「二元形式」的誘惑遊戲才有機會在「差異價值」的除魅和魅惑遊戲耗盡之後浮現蹤跡 (Baudrillard 1998b: 4)。如此說來，若還著迷在布希亞後期作品描述的經驗現象魅惑下，企圖檢證他客觀立場的對錯，抑或爭辯他主觀品味的高低，都將是徒勞無功的。但若能復歸寫作表面，便可發現無論布希亞如何針對個別價值的形容從曖昧諷刺放肆到嘲笑鄙視，他必然已經認可全體「價值的宿命」喪失（亦即異質性價值的徹底解放、完全暴露）才有可能守護奇異「形式的宿命」保存：「根本的喪失可以說是諸形式的喪失」(Baudrillard 1998b: 4)。因此，布希亞直到終期都在不懈重申這條單獨的「清醒協定」(lucidity pact)：「那是顯現／消失的形式，不是激進的滅絕」，意即不是「極端解除管制（自由化）」而是「重新發現形式和語言的物質鎖鏈」；因為至終，「你從未解放一個形式，而是那個形式鎖鏈你」(Baudrillard in Baudrillard and Noailles 2007: 11, 15)。

就實作言，面對奇異的「純粹物體」（物神貨幣）只有奇異的「純粹符號」（活生錢幣：賣身女奴的原型）能夠提供相對等的回禮（因為減去了物神的零度也是無限內涵），既使後者只浮現在脆弱的一瞬間（所以加成為兩者的象徵交換又不可能交換形式）(Baudrillard 2001a: 122, 128)。從諸多例證可知（如放蕩愛文學形象、《桃色交易》(*Indecent Proposal*) 電影情節、大衛·納貝瑞達 (David Nebreda) 身體攝影等），柔弱中見剛強的純粹符號將問題回歸到誘惑的策略領域尋找解決 (Baudrillard 1990: 18, 98-118, 2001a: 123-126)。從藝術史看，這個策略源自文藝復興時期（第一級擬像）的平面錯視畫。這些畫作「呈現自身為一個擬像」，營造畫中的物體「不再是物體，不再是任何東西。它們是空白、空洞的符號」，沒有「美學吸引力」而只有「廢除真實的形上學吸引力」(Baudrillard 1990: 60, 63)。但以性文化說，誘惑的藝術又是擬仿的藝術，因為「陰性的曖昧」可以「同時提供擬仿的激進證據，以及超越它的唯一可能」(Baudrillard 1990: 11)。如此說來，虛擬現實問題的「解決」反倒亟需擬仿和擬像的藝術相助，將「終極方案」再複雜化為懸疑的「反解方」。

即便如此，仍有個未解之結是當代文化和藝術發展是否吻合布希亞看待擬仿的

個人信念：「我相信擬仿的（邪惡）精靈天才，不相信它的鬼魂」（Baudrillard 2005b: 117）。

三、從平庸到無用：文化與藝術的零度

實境電視節目已成為文化全球化的流通現象。它在類型上主要混同「新聞和紀錄片的事實性節目製作，以及遊戲節目或肥皂劇的虛構性節目製作」（Hill 2005: 14）。在媒體研究中，它經常被認為開啟了電視的「後紀錄片時代」，意謂「紀錄片主義的能量廣泛散佈或是消散」，而非該能量「崩潰在後現代的懷疑或是數位影像科技的壓力下」（Corner 2000: 687-688）。若援引社會學解釋，實境電視的成長是「在發達工業國家中媒體產業的解除管制和市場化」，連同商業交易競爭和多媒體科技整合的高壓環境下，而產生出有限成本、快速製作的合成品（Hill 2005: 15）。它的起源是小報新聞、公共紀錄片和大眾娛樂的類型混種（Hill 2005: 14-24）。在英美社會，它的進展首先從1980年代中期至1990年代前期圍繞在「犯罪和救援」主題的資訊娛樂（infotainment）次類型，接著出現1990年代後期的紀錄片肥皂劇（documentary soap）和著重在「改造和揭露」主題的生活風格（lifestyle）次類型，最後變成2000年起以英國《老大哥》和美國《倖存者》（*Survivor*）為首的現實遊戲紀錄片（reality game documentary）次類型（Hill 2005: 24-38, Biressi and Nunn 2005）。⁵

依據媒體研究，電視形式的魅力源自於「讓人們自己觀看」（Corner 1995: 30）。循此現實論，實境電視類型更加強化了電視的反遙控或操縱功能，讓觀眾從主動觀賞進化成互動參與的集體，同時保留著現代紀錄片的見證價值。但反現實論者認為，實境電視正是藉由「更靠近世界」以便「刺激真實」（hyping the real），但結果卻導致「世界的關閉」（Jay Rosen in Kilborn 2003: 10, 65, 73）。甚至，實境電視不過是以參與式聖禮和告白式救贖所組成的「電視福音傳道」，意即在「已接地感官的奇觀」展示下，製造無害的「電線迴路」和「體內平衡」（Nichols 1994: 51-60）。又根據建構論，實境電視的社會實驗和個人旅程只不過是「儀式化規範」，用來掩護或支持專家和名人等新型態的權力治理（Couldry 2004）。基本上，實境電視是在開發日常領域以便商品化社會生活和個人經驗，意即從個體生命的改造和集體生活的遊戲等既例行又無常的歷程

5 在臺灣，實境電視的發展還處在資訊娛樂（現場轉播、每日政論的新聞節目；團體遊戲、個人競賽的綜藝節目）、紀錄片肥皂劇（結合時事的超現實鄉土劇）和生活風格（時尚、美容與養生的談話節目）等次類型下。雖然現實遊戲紀錄片早已從歐美擴及中東與亞非國家，中國版的《老大哥》（可能包括臺灣參賽者）才剛由優酷網引進，並計畫在2015年線上開播。

中收割剩餘價值。但據此言，批判媒體學者們自己也還是在採取客觀科學的立法者姿態，基於大眾媒體和公民社會的制度性區分預先評判實境電視，進而其實一方面不相信傳播媒體的監控權力（意即懷疑制度懷疑人們），另一方面相信閱聽大眾的自願臣服（意即相信人們相信制度），最終只是究責到生命權力的政治。

按照社會學觀點，在個體化社會中流行的實境電視反映出消費自由的倫理。尤其齊格蒙·包曼 (Zygmunt Bauman) 再三舉例英國的實境電視節目，感嘆其表現形式和內容複製了當代生活的競爭價值。依他的話說，實境電視「有限進入的權利和認證，針對淘汰者排序」的遊戲功能並非單純在製造大眾娛樂，而是傾向認同並強化流動現代性中「排除和羞辱」的運作邏輯 (Bauman 2005: 25, 2008: 89-90, 2011: 155-156)。在流動現代性觀點下，虛構電視和真實生活的界線消融之後再合成的實境電視現象助長了社群主義的同情連帶瓦解，更遑論社會主義的理性精神 (Bauman 2003, 2005: 129-153, 2008: 100-110, 2010)。換句話說，由現代性精神和物質力量合力建構起來的集體社會生活已在今日丕變為個體叢林遊戲：文化倒退成自然、文明演生出野蠻。可照此說，詮釋社會學者頂多是在複述俗民的常識道德觀和存有安全感，不僅從未根本質問社會的存在，而且也沒深刻懷疑自我的存在，最終只會歸咎於新自由價值的經濟。

再參照文化批評，左派精神分析論者馬克·費雪 (Mark Fisher) 借用擬仿概念揭發實境電視的本質。他在布希亞的「多數作品」中讀到「相同效果：象徵層的廢除並不導致與真實層的直接遭遇，反而是真實層的某種出血。……比如像自然紀錄片 (fly on the wall documentaries) 和政治民意調查等現象——兩者都宣稱以無媒介方式呈顯現實——總是造成無解的兩難」(Fisher 2009: 48)。他隨即應用「超現實，這個經常被誤解的新詞」去理解《老大哥》電視節目 (Fisher 2009: 48)。循此理解，實境遊戲節目的超現實性並不在於製作者有／無剪輯的包裝（遊戲規則），也不在於參與者有／無劇本的演出（遊戲策略），更不在於閱聽者有／無期待的反應（遊戲結果）。上述一切假說的功能並不在檢證所指現實的真相，而是在激發公平質疑和自由猜測，預先嚇阻觀者意識到實境電視的操作本身即是個超現實的「模控回饋系統」：「電視的《老大哥》已經取代歐威爾 (George Orwell) 的老大哥」(Fisher 2009: 48)。

在媒體、社會和文化研究領域等眾家批判及詮釋論點湧現的數十年前，布希亞便考察過實境電視的前身。他在1981年論及1971年有個「美國電視的真實實驗」（針對常

布希亞：思想與藝術

民勞德 (Loud) 的全家生活進行7個月的全程紀錄和300小時的連續播放)，並且把它當作擬仿概念的個案分析之 (Baudrillard 1994a: 28)。首先，被視為擬仿的實境電視有三層主要意涵：超越真假的烏托邦、超越幻象的實驗真實、環狀內彎的嚇阻模型。第一是經驗現實的真假取消：「製作人的成功是說『他們生活著好似我們不在那裡』」一個荒謬、弔詭的公式——既不真實也不虛假：烏托邦的」(Baudrillard 1994a: 28)。第二，超越現實真假後便可反轉經驗觀點的預設「拍攝勞德一家時電視不在那裡的幻象」，升高到超驗真實做出斷言：「電視才是勞德一家的真實……。不再是鏡子的反映真實，也不是全景系統和凝視的觀點真實，而是試驗的操控真實」(Baudrillard 1994a: 28-29)。第三，從超驗真實的實驗操控出發可再度返回經驗現實裡發揮環狀嚇阻：「『你不再看電視，是電視在看你(現場看)』……我們的社會關係不再是說服(宣傳、意識型態、廣告等古典期)，而是嚇阻：『你是資訊、你是社會的、你是事件、你有加入、你說了算等』……純粹彎曲或環狀內彎」(Baudrillard 1994a: 29)。

然而，從擬仿的第三意涵當中附帶這項預設：「你總是已經在另一邊」(Baudrillard 1994a: 29)。由於觀眾跨到電視的彼岸是實境電視的操作前提，也是後來互動媒介的發展開端，所以碎形的經驗意涵自然地預先浮現於此：「只有『資訊』、秘密惡毒、連鎖反應、緩慢內爆……這樣的混合，如此病毒性、地方性、慣常性、告急性的媒介在場」(Baudrillard 1994a: 30)。然而，此意涵目前還依附在擬仿的主要意涵之下；畢竟，實境電視作為擬仿的論證主旨偏重在它的真實性已超越敵視監獄的政治觀念，進化為基因符碼的科學實驗。但在擬仿實境電視的飽和之中又會演生去擬仿效果，或可謂超越政治的「大眾不被欺騙」說：「大眾效果是超越操控的，而且與諸原因沒有共量尺度」(Baudrillard 2005b[2001]: 188)。

其次，這是說大眾對電視內容產生虛假化意識，並將個體自我視作現成物存在。第一，「從前，要指出某事物虛假，我們會說『那只是在演戲！』……這次，隨著羅馬尼亞和波灣戰爭，我們可說『那只是電視！』……我們再也不能真誠地觀看電視畫面，而這是我們至今所知最精純的集體去神秘化」(Baudrillard 1994b: 55, 60)。第二，「這整個虛擬科技的媒體馬戲團，這永久的實境秀有個祖先：現成物。……任何老舊的物體、個人或情境在今天都是一個虛擬的現成物，只要某人可以對任何人或物說出杜象 (Marcel Duchamp) 當初實際對著酒瓶架所說的：它存在，我見過它。」(Baudrillard 1996b: 28) 具體點說，「實境遊戲節目是『現實格式化』(reality formatting) 的明顯例證，意即它們一向是如此明白地為了電視娛樂而製作的」(Kilborn 2003: 156)。換言之，一切事物都

是為電視所創造的，而所有人員也都是知情的，但這絲毫不影響生活演出和影像觀賞在現場來回穿梭，格式化現實的所有細節。所以，難怪老練的演出者通常在訪問台前感嘆某演出「不是現實世界」只是「增強的現實」(heightened reality)，而精通的觀賞者也經常在留言版上讚嘆某情節真是「金獎電視」(TV gold)！可是人人依然如故地前仆後繼參與和觀看實境電視，因為人人都有（被）點石成金的潛在能力、虛擬機會。而又有誰能完全抗拒金幣永恆無價的幻想呢？

綜合上述，在碎形秩序下虛擬現實的經驗意涵是流行病毒的連鎖反應，又非經驗意涵是虛假化意識和現成物存在。但說到底，這些意涵依然與擬仿模型及其去擬仿工作密切關連著。故其三，布希亞更意在凸顯，虛擬現實的異常意涵指向電視的強迫交換、大眾的反身共謀、影像的無物可看。2001年是《老大哥》在荷蘭開播後兩年，也是全球化恐怖攻擊的元年。布希亞在2001年的兩篇文章中正式談到實境電視社會的虛擬現實性。在〈灰塵繁殖〉(“Dust Breeding”)和〈電視變形〉(“Telemorphosis”)中，他並置分析法國M6頻道播出的《閣樓故事》(*Loft Story*)實境秀，以及《藝術新聞》(*Art Press*)雜誌創辦人凱瑟琳·米雷 (Catherine Millet) 出版的《Catherine M. 的性生活》(*The Sexual Life of Catherine M.*) 自傳書。首先要留意，只有「在命運缺少中……無限度自我實驗」的去擬仿而不是擬仿前提下，他才宣告「整個美國是迪斯尼樂園，我們都在閣樓中，」並接著說「沒有需要進入現實的虛擬替身了」(Baudrillard 2005b[2001]: 181-182)。

換句話說，第一，如今是建立在「不可能交換自己的生命」卻要強迫交換的創新實驗環境裡，我們才會「在『實境』電視中……看到存在和替身的混淆。再也沒有分離、沒有空盪空間、沒有缺席：你不受阻擾地進入螢幕和視覺影像」(Baudrillard 2001a: 45-50, 2002: 177)。這意謂電視已經藉由「被控制的共識化」完成了「社會的全體電視變形」；在概念上，這可能理解成馬賽爾·毛斯 (Marcel Mauss) 所言的「全體社會事實」被轉譯為「全體現實」，並具體實例化在閣樓的實境秀要傳播、證明「全體社會性」，與

布希亞：思想與藝術

米雷的自傳書欲表達、顯示「全體性慾」(Baudrillard 2005b: 190, 199)。⁶ 第二，電視「惡意接管社會全體、綁架」或者說「強迫分享」又被觀眾採取「自動共謀」也即「反身共謀」的超順從姿態回應之，據此便能察覺到「沒有規則和價值系統……沒有邏輯，而只有立即的傳染和雜交把我們一起混合進一片無邊無際、不可劃分的存有，」再進言之即「一起被選擇，以熱情消費」(Baudrillard 2005b: 183, 190)。一旦電視控制的共識化被大眾好似自成共識般接收，那麼就無法如實稱之為控制，而可能被理解成繼納粹和共產式種族屠殺以後「二度墮落入平庸性 (banality)」的最完美犯罪，意即受害者和謀殺者的雙方角色集合在人類自身的「種屬自殺」(Baudrillard 2005b: 197)。綜言之，無度的「猥褻和粗魯」是由於電視實驗如今在反向強迫擬仿社會交換自身，然而去擬仿工作卻沒有交換出依循它者倫理互惠往來的現實社會，倒是反諷交換出按照自我「亂倫」全體「雜交」的虛擬現實 (Baudrillard 2005b: 183, 191)。第三，兜了一圈又回到原點之後，原本的問題只能復歸到起初的影像如實面考察起。很顯然，實境電視的影像呈現為「無物可見」的「無用性」(nullity)：「人們被無話可說、無事可作的冷漠，他們自身存在的冷漠給魅惑和驚嚇到」，而至此僅存的看法只有「是為無物和被看作無物那不可規定 (imprescriptible) 的權利和慾望」(Baudrillard 2005b: 182, 188)。

表象的秘密倏然浮現：當電視媒體愈加決定性朝向「性別化」(sexed)、「社會化」、「現實化」發展直到影像背後無話可說、無事可作的實境節目時，那到底有沒有「性慾的」(sexual)、「社會的」、「真實的」人身存在反倒愈加不確定，意即成為無物可看的影像了 (Baudrillard 2005b: 187, 192, 195)。值得強調的是，這已不再是去擬仿強迫和共謀的客觀反諷，而是一直停留在影像表面的秘密。它並不需要曲折的因果解釋和循環詮釋，因為它通常是人盡皆知的影像如實性，只是被淹沒在各家評論競逐的「文化和意識型態市場」中 (Baudrillard 2005b: 187)。光照經驗表面觀察，遊戲者在實境節目的無止境衝突中勉強共同生活便如實彰顯了人類的非社會性，再也無法令人真誠採納辯證觀推論衝突的社會性；因為，這些衝突總是以裸露身體和暴力言語作為生冷現

6 在名著《禮物》中，毛斯把原始部落的禮物交換習俗視作「對抗類型的全體服務系統」研究之，並總結這類「全體社會事實」意涵的社會學道德「包括了社會全體及其制度或大部分制度……這些現象同時是法律、經濟、宗教的，以及甚至是美學和型態學的」(Mauss 2002: 7-8, 100-101)。而當布希亞採取全體現實、全體性慾等說法，已經將毛斯的全體社會事實諷刺地轉譯為跨政治、跨性慾、跨美學、跨經濟等極端現象的「超導體事件」並陳的「邪惡透顯性」(Baudrillard 1993c: 3-43)：以亂倫禁忌為基礎的社會已然消失在虛擬現實的全體雜交中，突變為無間距關係的「電視社會」。理應強調，毛斯學派談Totality側重以功能有機的「全體」整合「社會性」的個人，並非從矛盾辯證的「總體」創造實體的「主體化」。準此區別，當晚期布希亞倡議「對抗二元性」時，並非要重新強調黑格爾 (Georg W. F. Hegel) 觀念論的「否定性主體」，反倒在一貫堅持叔本華 (Arthur Schopenhauer) 意志論的「否定性空無」(Thacker 2011: 18-19, 142-143)。

實的經驗性指標和收視率保證。⁷ 再隨節目結束追蹤，如實的情況也是少有深遠的友誼關係建立起來，並且在大多數的羅曼秀之外，已很少見的愛情關係更只有極微可能在後續修成正果（但愛情實境節目的例外，請見 Kavka 2005）。這也難怪，在「電視幻見」的「交互媒體」中，「電視中心主義……以『實境秀』為形式……是普遍的自我紀錄和模擬情節，這當中問題和答案都是『固定假造好的』(fixed)」(Baudrillard 2002: 188-189)。

值得重申，所謂「固定好的假造」不再指涉單向傳播的大眾媒體時代藉由口是心非的戲劇電視節目所擬真的社會性（擬仿的符號化策略，謀殺真實社會後的控制模型），反而隱含即時互動的社群媒體時代藉由明白直率的實境電視節目而偽造的社會性（去擬仿的物體化策略，謀殺符號社會後的強迫共謀）。綜言之，倘若擬仿是華而不實、詭計多端在符號化某物，那麼虛擬就是素樸如實、黔驢計窮在暴露出無物：一言以蔽之即「符號和現實共享一件裹屍布」(Baudrillard 1996b: 17)。如今來到擬仿過後的虛擬現實，可逆性已無法再憑藉深度去擬仿的恐怖「物體策略」（你求真求美，我比你更真更美！），反而要復歸表面如實性的秘密「影像策略」（你喊你無用，我說你真正無用！）。

基於虛擬現實的相同視野，布希亞面對實境電視文化的冷靜觀察可再平行移出、應用到當代擬仿藝術。大體而言，布希亞與藝術界的交鋒構成他回顧理論成果以後啟動擬仿反身化轉型的背景因素之一。更細緻說，他在1987年公開將自身理論推向擬仿化的過渡期其實是從1970年代末期到1980年代初期之間一連串事件影響的後果。恐怖政治、時尚文化、擬仿生活和擬仿藝術等四大領域的突變向他發起全面挑戰。在政治上，當時法國的左派政權朝向現實妥協腐化；但在不遠處，義大利和德國的激進左派卻發生恐怖主義的轉進，迫使布希亞必須反思「在恐怖行為中同時有死亡和擬仿的權力」問題 (Baudrillard 2006[1977-1978]: 275-303, Baudrillard 2006[1982]: 297, Baudrillard in Lotringer 2009: 108, Lotringer and Marazzi 2007)。在文化上，時尚將一切價值符號問題化，也迫使他面對「事物的吸收」秩序時難以不與時尚「完全共謀」，但又希望與價值的宿命保持距離：「我們要劃出界線說我們存在那裡嗎！？我們

7 在英國《老大哥》節目史上潔德·古蒂 (Jade Goody) 的明星起落史是最佳明證。她在2002和2007年兩度參加 Channel 4 製播的實境秀，先藉性裸露姿態、再靠種族歧視言論掀起英國輿論譁然，但也都為該節目帶進超高收視率和主流媒體報導。又自 2010 年以來，因污辱言論惹議論的有2013年美國 CBS 製播的《老大哥》參賽者愛倫·葛瑞斯 (Aaryn Gries)，又因性交行為引熱潮的有2014年英國 Channel 5 製播的《老大哥》參賽者史蒂芬·古德 (Steven Goode) 和金柏莉·基索維奇 (Kimberly Kisselovich)。

布希亞：思想與藝術

正在進入那個世界！……我不採取那一步，我不願意跨下去，但同時70年代左派、道德化、革命的立場已經結束了。又同時還看不到一個原創且可靠的新立場。那真是個問題」（Baudrillard 1993b[1983]: 64）。在生活上，擬仿的概念提出更對他造成寫作私人化的暈眩效應：「我並非為了寫作而活，但是所有事物糾纏到一起了。……我停止研究擬仿。我感覺我要完全瘋掉了。最後經由不同路徑，這一切開始對我的生活發生極度直接的後果」（Baudrillard 1993b[1983]: 40, 1993b[1984-85]: 105）。其中的一條路徑正是指向美國藝術界的擬仿主義流派。針對藝術，布希亞（2005b[1990]: 47-48）後來回憶說：

他們宣稱沃荷 (Andy Warhol) 是擬仿藝術中的原始人，因為他們才是「真正的擬仿者」。這距離的表明是以在紐約的惠特尼一場展覽上達到高點，而我不由自主被捲入其中。……的確，有些藝術家透過我的作品和擬仿概念引述到我。事實上它是個陌生的陷阱要迫使我重建我的方向。……我不由自主被當作不在場證據和指涉，況且把我所說和寫的當成字面如實理解的話，他們就錯過擬仿了。

布希亞口中的「陷阱」是他在1987年受邀到惠特尼美國藝術博物館發表〈邁向藝術的絕跡點〉（“Towards the Vanishing Point of Art”）一文，論及沃荷藝術與美學的關連。基本上，布希亞的美學史觀預設了觀念論哲學的藝術終結說（總結在自由概念、絕對知識、國家體制中），而後者又繼承自一神論宗教的聖像破除派。然而，布希亞的特殊見解卻是：「聖像破除的軌跡始自黑格爾說到『消失的憤怒』以及藝術致力於它自身的消失過程，而在此軌跡中『絕對商品』的吉兆之下，有一條直接線索把波特萊爾 (Charles Baudelaire) 聯繫到安迪·沃荷」（Baudrillard 2005b[1987]: 99）。直到末期，布希亞不斷重申：「現代時期的藝術本身只在它的消失基礎上才存在—不只是使真實消失並以另一個場景替代之，而是在實作過程中廢除自身的藝術（黑格爾）」（Baudrillard 2009b: 27）。由於已先坦承自己的理論也是從聖像破除派的形上學傳統所從出（Baudrillard 2005b: 99），所以布希亞針對現代美學史的反省直指某種後神學及後政治的藝術觀點，並且與他後來轉身面向當代藝術界作挑釁有內在相關。其中最容易被誤解的一點（即所謂「錯過擬仿」）是：布希亞對於聖像破除一詞的使用與一般字面上的理解有所出入，因為已有擬仿概念的介入：「對拜占庭的聖像破除者來說問題是一樣的。聖像崇拜者是詭密的人們，他們宣稱是為了上帝更偉大的榮耀而表徵他，但事實上卻將上帝擬仿在影像中，同時掩飾了它的存在問題」（Baudrillard 2005b: 110）。析言之，布希亞已考慮到「宗教藝術化」的發展中藉由擬像揚棄實存的迂迴式聖像破除策略，歷史上看即指從拜占庭的聖像崇拜者到天主教的耶穌會士們藉由「影像的巴洛克風隱藏了政治的

幕後操縱者」(Baudrillard 1994a: 5)。據此，他才會挑戰「藝術技術化」的後果所導致平庸和無用的失策，只知以無蹤的非影像而不知以留蹤的影像進行消失。他的最終格言是：「有些人玩弄他們的消失，利用它做為生活逼真的形式 (living form)，透過過度來剝削它；又有些人在消失的狀態中並且藉由對方棄權而設定好超越生活 (survive by default)」(Baudrillard 2009b: 27, 2009c: 22)。

其實在同年出版的《溝通的狂喜》中，他也「回憶在龐畢度中心的超現實主義展覽的特殊場景」連同「在紐約或里約的近期塗鴉」，而把美術館內和城市街頭的藝術一起貶謫到「無話可說」及「無物可看」的宿命 (Baudrillard 1988: 29-31)。甚至更早，在1984年受邀到紀念澳洲影評家瑪莉·卡特娜 (Mari Kuttna) 的電影講座上談《影像的邪惡精靈》(*The Evil Demon of Images*) 時，他首先對比電影和電視，認為「電影仍然帶著強烈的想像層……不只是一個螢幕和視覺形式而是一個神話，屬於雙身、幻見、鏡像、夢境等」，但是「電視的冷光是不冒犯傷人的想像 (甚至是孩童的想像)……單純的理由為它不再是一個影像」(Baudrillard 1987a: 25)。布希亞 (1987a: 28-29) 接著說：

在影像中有種原始享樂，一種人類學歡樂，不被美學、道德、社會或政治判斷負擔的殘酷魅惑……其它影像，比如那些在繪畫、素描、戲劇或建築裡的影像，至今為止更擅於使我們夢想或想像……(語言與影像相比無疑又使我們更擅於夢想)。所以我們現代的媒介影像中多了點特別的東西：如果它們魅惑我們這麼多，那不是因為它們是意義和再現的場所 (sites) —— 這並不新奇 —— 相反地那是因為它們是意義和再現消失的場所。

後來，在1996年登載於法國《解放報》(*Libération*) 上的〈藝術的陰謀〉(“The Conspiracy of Art”) 一文中，他才公開站到反美學的位置上挑明「大多數當代藝術的嘗試正是要做到那消失，透過徵收平庸性、廢棄物和平凡性作為價值和意識型態……把原創性、平庸性和無用性提升到價值甚或是保存美學享樂的層次」(Baudrillard 2005b[1996]: 27, Kellner 2009: 97-101, Toffoletti 2007: 37-67)。說穿了，藝術的陰謀是要成立影像的極權：「影像的極權無論如何都是個反諷的極權。但那反諷已不再是受詛咒的部分：它相當程度參與了內線交易，瞭解到那隱藏、可恥的共謀，而這共謀讓藝術家，藉由他／她激起嘲弄的氛圍，束縛住目瞪口呆、不可思議的大眾。反諷，也是屬於藝術陰謀的一部份」(Baudrillard 2002: 183)。

布希亞：思想與藝術

從德國戲劇譯者身份起家的布希亞自始就有文學和藝術的旨趣，而他在早期就考察過普普藝術如何扣連到同期符號—物體系的建立，也即設計和消費社會的成長 (Kellner 2009: 91-95)。再衡諸他晚期挑戰當代藝術的論述時，也許可說「布希亞是理論界的杜象和沃荷，透過掏空理論的內容以嘲諷它，透過擬仿理論解構它的問題面向」(Kellner 2009: 102)。然而，這是不夠準確的批判性理解。如前述，布希亞若能針對擬仿理論和擬仿藝術進行反思，那麼他也不會對於擬仿的當代原始人，意即沃荷例外看待。其實〈藝術的陰謀〉刊出以前，在1995年的〈美學幻覺和幻滅〉(“Aesthetic Illusion and Disillusion”)一文中，他先行指陳了沃荷在1986年故計重施1965年的康寶濃湯盒時，已墮落成「『謬誤』的擬像」、「擬像的鬼魂。或它的屍體，甚至在立體電影效果中」，因而不具有價值重估的創新力 (Baudrillard 2005b[1995]: 117, Groys 2014: 68-71)。可他又轉而結論，沃荷的當代貢獻是將拜物教形式引進藝術創作，導致「作為特殊活動的藝術完全消失」，結果是「不然導向藝術倒退回純粹技術和工藝，最終轉換進入電子學……就是導向一種原初儀式主義，在其中任何事物都可充當美學器具／小玩意兒 (aesthetic gadget)，藝術終結於普遍的媚俗作品 (universal kitsch)」(Baudrillard 2005b: 126-127)。同期訪談中，他更直言杜象和沃荷都採取「激進去神聖化」的「去差異」動作，即有意玩弄「自動機器化」的「冷漠」策略以促進「理想和平等主義的創造力道德，它與互動和政治民主的道德構成同一片段，其想法是每個人和任何他人最終有相同的判斷力」，但「在這些轉折之後」：

也許是如羅傑·凱盧瓦 (Roger Caillois) 知覺到物神客體的宇宙。這是說客體好比物神，沒有指涉、沒有意義、沒有恰當可言的文化價值。在美學這邊或超越美學的客體。你可以想像一個儀式、物戀、巫術客體的系統性盛產，普遍器具的秩序（為何不呢？）。或者另一種可能是，純粹技術、電子或多媒體的工藝製造，將世界完全偽造在虛擬現實中，而此現實本身就是個巨大玩具，將影像終結，並不僅是作為再現，更是作為另類幻覺的影像。(Baudrillard 1998b: 107)

首先，將美學客體的系統盛產想像成物神小器的儀式耗費無疑返回到符號——物體系核心中重認全功能自動化衍生出的功能超越、越軌和假造，亦即以無用器具、無名裝置 (gismo) 所體現的心理想像、著迷和妄想，夢幻打造頑皮的 (ludic) 魅惑，而算不上致命的誘惑世界 (Baudrillard 1996a: 109-118, 1998a: 109-114)。其次，相較於客體秩序的空想科學尚可充當功能化系統的自動免疫機制，晚期布希亞傾向認為，虛擬現實的科技工藝將人類暴露在更大的危險當中：文化、藝術的科技化終局不

再是抽象符號和人造物品的過剩，而毋寧是幻覺影像的匱乏。無論如何，這些平庸又無用的處境同時也是「恢復激進幻象」的可能性條件。因為有別於美學，「幻象沒有歷史」所以能夠「支持無條件的擬像，易言之即某種幻象的原始場景，在裡面我們返回非人類（野蠻）儀式和我們自身文化以前的諸文化魔術幻燈（phantasmagoria）」(Baudrillard 2005b: 129)。

四、追蹤消失的烏托邦影像

只有在千變萬化的幻景擬像中重新審視虛擬現實，我們才能理解布希亞為何在1980年代前期以降偏要不合時宜地大談攝影，「夢想攝影的英雄年代，當它還是暗箱的年代，還未變成如今透明、互動的東西」(Baudrillard 2001a: 146)。在布希亞的夢想中，「攝影是在我們缺席時說明世界的狀態」，「超越現實地瞄準在詩意立即性中的物體」因此「好像某種現象學」(Baudrillard and Guillaume 2008: 152, 163)。比喻為現象學，布希亞自然首先對攝影的美學和技術化走向深表遺憾，然後依賴素人般的攝影行為捕捉「世界的現象明顯性」，如此才能提供攝影者「絕對享樂的源頭（而分析和寫作是焦慮的源頭）」(Baudrillard 2008: 152, 156, 163)。事實上，布希亞的寫作始終被存在現象學的精神牽引著，而不僅止於一般常見的詮釋，爭論他如何遊走在新馬克思主義與社會人類學、結構符號學與精神分析、後結構與後現代主義的知識流派之間。布希亞式存在現象學的呈顯對象在初期是代表虛無體系的惰性物質存在（沙特 (Jean-Paul Sartre)），在前期是代替超越大它者的愛慾身體存在（巴塔耶 (George Bataille)），在中期是代言決定主體的現成物品存在（齊克果）(Søren Kierkegaard) (Baudrillard 2003a: 3-4, 1981: 94-97, Pefanis 1991: 63, Rajan 2002: 262-268, Groys 2012: 6, 29)。到了後期，這對象變成了代理經驗眾它者的影像無／物存在，而他戲稱之為「通常不可能」的「缺席現象學」(Baudrillard 2001a: 141)。這是說，基於攝影現象學所作的經驗描述是把現象給表象化之後，並不交由意向主體或世界肉體進行認識或知覺，反而把此表象再推向域外視為光的寫作成果亦即攝影相片觀看之，然而卻不從中學習知面（價值）也不愛戀刺點（死亡），只有剝離現實原則後刻板、如實地描述影像表面 (Baudrillard 2001a: 139-147)。

反觀作為現象學方法論的攝影本身，一方面，被攝下的「影像強度對應到它否定現實的程度，到它創造另個舞台的程度。攝影變成純粹物體性的媒介」(Baudrillard and Guillaume 2008: 146)。另一方面，「被攝影的物體可以是一個情境、一道光線、一頭

布希亞：思想與藝術

生物」，因為「只有非人類的是上相的」(Baudrillard and Guillaume 2008: 149, 152)。這也是因為「一張相片還給物體它的不動和安靜。它在都市混亂中創造沙漠的等同物，現象驚人似孤立著」(Baudrillard and Guillaume 2008: 152)。此處的攝影姿態是「必須要有超脫和某種客觀的隨意以便不強迫地帶出事物呈現的方式。只有當我們將奇異性還給影像，現實才能還原到它的真實影像。透過影像，我們必須剝奪現實的現實原則」(Baudrillard and Guillaume 2008: 163-164)。

所以，「照張像片不是把世界當作物體，而是使它變成物體，在它的所謂現實底下挖掘被埋葬的異它性」(Baudrillard and Guillaume 2008: 148)。有豐富旅遊經驗的布希亞擁抱20世紀之交的法國民族誌詩人維克多·謝閣蘭 (Victor Segalen) 的探險精神，總是被它者及其激進異它性吸引。而具激進異它性的它者「秘密在於認為所有東西都來自域外」，並且專門指稱「不會想念我，沒有我也能好好存在的人或物」(Baudrillard and Guillaume 2008: 69, 148)。循此推論，這些奇異它者的冷漠姿態不只針對同者，也會針對它者自身：「對於物體、野蠻人、動物和原始人，異它性和奇異性是確定的。一頭動物沒有認同但不是異化的。它是自己的陌生人和自己的目的」(Baudrillard and Guillaume 2008: 153)。於是，在面對如是的它者時，基本的態度是「謝閣蘭的異國主義原則：保持你的距離。……那是它者作為它者。沒有普遍性，有一個它者，有某個它者」(Baudrillard and Guillaume 2008: 70)。

進而，辨認它者的另種方式是「只有以消失模式前來的才是真正的它者。但是這消失必須留下一道蹤跡 (trace)，甚至是它者、世界或物體顯現過的那個地方 (place)」(Baudrillard and Guillaume 2008: 148)。這正是布希亞以自身多年的攝影實作示範之消失的藝術（有關布希亞攝影作品的觀念論精神分析，請見 Butler 2005）。在理念上，布希亞所謂消失的藝術另外轉借自20世紀的比利時裔法國遊記詩人和畫家亨利·米肖 (Henri Michaux) 對藝術家的定義：藝術家這種人是「以他或她一切的能力去抗拒不留蹤跡的衝動」(Michaux in Baudrillard 2005b[1987]: 109, 2005b[1995]: 118, 1996: 34)。一方面，布希亞主張「一種毀滅的衝動、抹除世界和現實的所有蹤跡，以及對這番衝動的抗拒」是「當代和古典藝術皆然的」(Baudrillard 2005b: 109)。另一方面，「隨著虛擬現實及其所有後果……不再有任何先前世界的蹤跡，甚至也沒有任何對它的懷舊。這假說遠比科技的異化或海德格 (Martin Heidegger) 的『集置』(Ge-stell) 要嚴重的多。該假說是指在最純粹種屬邏輯當中的一項不可逆的消失計畫」(Baudrillard 1996b: 34)。兩面推演的結論導致模稜兩可：「若非擬仿是不可逆的……就是有種擬仿

的藝術，一種在每次復甦世界表象之時是為了要毀壞它們的反諷特質……消失必須保持主動：那是藝術和誘惑的秘密」(Baudrillard 2005b: 118)。

問題是，假若返回暗箱年代的攝影是在夢想恢復消失卻又留蹤的它者，那麼這必然意謂布希亞的存有論旨在破除形而上的現實原則，以便恢復表象上現實與幻象的遊戲，進而可能遺留某種新現實主義神學和科技的思辨空間，甚至對於經驗研究都保持開放 (Germain 2009: 32, Cole 2010, Walters 2012: 127, 143)。由於他撤銷的是現實原則，意即真實層和主體性的抵抗力假設，所以並未落入絕對承認現實（但抵抗現實逃出）或絕對否認現實（但抵抗現實闖進）的慾望投射，只是以為「現實並不太堅固……也許是一個獅身女怪更甚於一條母狗」(Baudrillard 1996b: 100)。基於現實的不可知論，他終究坦承：

無論如何，事物不會僅僅絕跡：有蹤跡餘留在一切事物的消失中。問題是當一切事物已消失後是什麼餘留下來了。那有點像是路易斯·卡羅 (Lewis Carroll) 的柴郡貓，在其餘的它都已絕跡後，它的微笑仍然漂浮在空中。或者像是上帝的審判：上帝消失了，但他仍然將他的審判遺留在後。(Baudrillard 2009b: 27, 2009c: 25)

照此而言便毋須返回英雄年代。柴郡貓的影像其實只要把我們帶回早期布希亞的烏托邦夢想。在法國1968學運以前，布希亞 (2001b[1967]: 58, 2006: 32) 曾以公理表述過「辯證的烏托邦」：「拓樸（保守的）——批評／烏托邦／革命——都市主義／拓樸（革命的和保守的）／新烏托邦」。此公式的一部分指向確定的實作，另一部分意涵不確定的語言。在實作部分，辯證的烏托邦實踐確定地超越「批評／烏托邦／革命」的三階段機制，積極投入市民社會的空間改造。學運過後他也重申「烏托邦不只譴責大革命的所有擬像，它也把大革命當作政治的擬仿模型來分析，此模型是（男）人的理性界限，是人自己反對烏托邦的激進性」(Baudrillard 2001b[1971]: 59, 2006: 61)。在語言部分，辯證的烏托邦不確定地與「拓樸」(topos) 周旋。所謂拓樸通常意指傳統主題、慣用概念和現實地域，因此意涵書寫、思考和實作。照此理解，辯證的烏托邦語言只能促成拓樸的毀形、變形，但不能把它滅絕到喪失了遺跡，否則將會在書寫、思考和實作上失去賴以操作的主題、概念和地域。學運之後他再強調「我們的論述分析日常生活——慶典、抗爭、媒體和性解放——又譴責裡頭……訴諸象徵的和模稜兩可的激進性：這裡擺著一個根本矛盾並且比矛盾還糟糕，意即任何徹底理性、教訓性和政治性

布希亞：思想與藝術

理論論述的無解立場，那些言說沒有顛覆分析的符碼中任何部分」(Baudrillard 2001b: 59-60, 2006: 62-63)。由此可知，布希亞在當時的確支持法國學運 (Pawlett 2007: 110)，尤其還是「幻想、口號，及革命模型與訴求，超越符碼」等貌似毛派色彩的部分，因而證實了他早年與瓜達里 (Felix Guarrati) 在「中法人民聯盟」裡合力辦報時的「快樂記憶」(Baudrillard 2001b: 60, 2006: 63, 2003b: 15-16)。自一開始他便深信，激進性的新烏托邦可以發生在空間實踐和象徵語言上，先理論化作馬克思主義的文化革命路線（如詩的立即話語），再歷史化為象徵交換與死亡的正統預告（如人質的暴力犧牲、字謎的價值滅絕），又當代化成去擬仿的致命物體策略（如癌細胞的過度增生、轉移）(Baudrillard 1975: 106-109, 163-167, 1993a: 164-180, 195-210, 2008: 31-32, 53-55, Sloterdijk 2010: 170)。

但與此同時，在學運之後，辯證的烏托邦「實踐」和「語言」又暗地裡偏離到非辯證的烏托邦「影像」表面上，後來成為誘惑與魅惑的另類預表，並透過完美犯罪與透顯邪惡一路導向當代文化和藝術影像的消失軌跡。易言之，辯證的烏托邦實踐和語言變成了不只確定沒有理性教訓，甚至也許沒有空間象徵，最終只餘留簡單、異常吸引力之非辯證的烏托邦影像：「烏托邦是個非地方 (non-place)，激進解構所有政治的地方

(places)。⁸……烏托邦是這缺口、這差錯、這空洞，穿越在意符和意指中間並且顛覆一切符號」(Baudrillard 2001b: 59, 2006: 61-62)。

發展至終，布希亞可說是從「1968的天真烏托邦口號」裡清醒了過來，主張棄絕想像的賦權、慾望的實現和愉悅的解禁等文化革命的行動路線，才能守護奇異的邪惡智力，「雙重拒絕」被宰制以及宰制的愚笨權力 (Baudrillard 2010a: 13-18, 2010b: 46-48)。再回始點看，布希亞曾描繪過兩個非辯證的烏托邦影像。魅惑的影像是18世紀實驗物理學諷刺作家喬治·李契騰柏格 (Georg Lichtenberg) 的無柄刀：「烏托邦是透過刀鋒的廢棄和刀柄的消失，才給了這把刀它的嚇阻打擊力 (force de frappe)」(Baudrillard 2001b: 59, 2006a: 62)。誘惑的影像是19世紀幻想兒童文學作家路易斯·卡羅的柴郡貓：「烏托邦是柴郡貓的微笑，這微笑在貓出現前飄浮在空中，又在貓消失後暫留一會兒；在貓出現前的那一點點，在它消失後的那一點點。柴郡貓消失在這微笑中，而微笑本身也是會死的」(Baudrillard 2001b: 59, 2006a: 62)。

承此，我們也許可以把這兩大非辯證的烏托邦影像裝置放進當代的擬像秩序中轉動魔術幻燈。一方面，無柄刀預告科學化的第三級擬像（全像攝影），並立體化成

8 馬克·歐傑 (Marc Augé) (1995) 的超現代論，作為正向的後現代論，在歷史加速中觀察到事件和空間的盛產化以及指涉的個體化，因此開發從地方到非地方的人類學。歐傑的「地方」和「非地方」概念分別修正了毛斯的無時間全體觀和塞杜 (Michel de Certeau) 的空間身體觀，主張「人類學地方」意涵認同和它者交織的歷史感（現代的巴黎等歐洲城鎮，如街道、廣場、紀念碑），而「非地方」（僅是「記憶的地方」）意指符號和影像互饋的宇宙觀（超現代的交通、交易和溝通場址，如國際機場與中央車站、連鎖飯店與批發賣場、公路網路和電台電視）。歐傑分析地方到非地方的人類學突變不只要對比象徵空間的密碼化（社會關係的抽象化），更意在挖掘運動空間的影像化（個體意識的掏空化）：「作為經常出入眾地方的空間起源於雙重的運動：當然是旅遊者的運動，但也是景物的平行運動，而他只能在局部的瞥視下捕捉，以一系列『快照』倉促堆疊到他記憶中……旅遊者的空間也許是非地方的原型」(Augé 1995: 85-86)。美學現代性的經驗與超現代性的誕生有密切關連：率先呈現在夏多布里昂 (François-René de Chateaubriand) 的旅人觀點：「理想的有利位置是在一艘出海船的甲板上，因為它結合了帶有距離的運動效果。描述消失的陸地足以召喚旅客仍然竭力睜大眼睛要看到陸地……他正在作閃爍其辭的描述，很類似於我們的導覽書籍和手冊所摘錄的相片和標語」(Augé 1995: 89, 91-92)。然後浮現在波特萊爾的詩人位置：「非地方的經驗是轉回向著自我，同時與旁觀者和奇觀距離化。……詩人在觀看中的位置是奇觀本身。……波特萊爾在描述孤獨的一種非常特殊和現代形式。一種位置、『姿勢』、態度在運動終結時表明出來，掏空了景物及其凝視的所有內容和意義，這正是因為凝視溶解化作景物，進而變成第二級的、無可歸屬的凝視之對象。……這些凝視的轉移和意象的玩弄，這意識的掏空化可以是我提議稱之為超現代的特徵性質所導致」(Augé 1995: 92-93)。雷同歐傑，布希亞一樣不滿傳統（地方性）常民的文化慣習和生活抵抗，故借鏡美學現代（運動非／地方性）經驗，又憂慮超現代（非地方性）空間是「平庸的烏托邦……烏托邦的對反」(Augé 1995: 95, 111)。但不同歐傑，布希亞將美學現代性寄託在另類的非地方：不再是虛擬現實的非象徵空間，而是純粹幻想的非象徵非空間，意即時間性的非地方。相較於歐傑 (1995: 15-18) 已與人類學的「鄰近當代性」(near-contemporaneity) 妥協，布希亞堅持生死攸關的事物發生在「互古性它處」(archaic elsewhere) (Baudrillard 1993b: 62, 2008: 104, Agamben 2009: 50)，故其時間觀不可被化約到人類歷史性的眼界（泛現代論），尚且還能開啟非人類宇宙論的視野（非現代論）。因此，布希亞會持「物質幻覺」的假說，即藉由天文物理學談星體和星光的時空距離化，闡明當代媒介傳播的現場化技術不可能保證影像所表徵的現實存在；分析必須納入影像表面有種魅惑人的神聖物質已從起源端消失的時間旅程 (Baudrillard 1996b: 51-59, 2008: 37-39)。易言之，攝影和後電影媒介的高下區分不單純在於影像的靜止和流動，而根本在於該影像是否可能紀錄經驗它者的時間綿延。依哲學邏輯說，晚期布希亞的攝影思考化解了「為我們的世界」(world-for-us) 和「世界存在自身」(world-in-itself) 的形式弔詭，具體假想「沒有我們的世界」(world-without-us)，因此繼承「宇宙論悲觀主義」，進而發揚「非人類神秘主義」的冷漠審美觀 (Thacker 2011: 4-6, 16-21, 133-159)。最終，布希亞從憂鬱、淡漠還轉為快樂。

布希亞：思想與藝術

國族全體性的政治藝術式生活：核子武器嚇阻的形式 (Sloterdijk 2010: 158, Groys 2011, 2014: 16)。另一方面，柴郡貓暗示藝術化的第一級擬像（錯視畫），但也可能是技術化的第四級擬像（實境電視），並碎片化成全球個體性的宗教經濟式生活：物神病毒擴散的形式。循此推論，第四級擬像雖然是分化自第三級擬像，但在魅惑之餘又彷彿變形出第一級擬像的復返，誘惑著當代人類恢復激進幻象的快樂：

在每張影像背後，某物已經消失。那正是影像魅惑的源頭。在虛擬現實的一切形式背後（無線通訊、資訊技術、數位化等），真實已經消失。正是那消失魅惑了所有人。根據官方版本，我們崇拜真實和現實原則。而這是一切當前懸疑的源頭：我們實際上在崇拜真實嗎——或是它的消失呢？接著，我們也許把同樣的情況——完全相同——不是當作詛咒，如同普通的批判版本會有的，就是當成我們能夠撤退進入的享樂，或者稱它為快樂的事發性 (happy eventuality)。(Baudrillard 2009b: 29, 2009c: 32)

快樂的事發性不也正把我們帶回到《街頭上的比利》和《老大哥》等遊戲節目的歡笑經驗中？在實境電視的影像上，人類潛能看似已被窮盡計畫和極盡實現成猥褻的事發性，但事態流變中總會保留些不可能控制、未曾發生過的事件：名符其實的潛能性，暗藏數算不盡的快樂 (Agamben 1999, Friedlander 2007, Rennett 2009) ……

引用書目

- Agamben, Giorgio. "On Potentiality." *Potentialities: Collected Essays in Philosophy*. Stanford: Stanford University Press, 1999. 177-184.
- . "What is the Contemporary?" *What is an Apparatus, and Other Essays*. Stanford: Stanford University Press, 2009. 39-54.
- Augé, Marc. *Non-Places: Introduction to An Anthropology of Supermodernity*. London: Verso, 1995[1992].
- Baudrillard, Jean. *The Mirror of Production*. St. Louis: Telos, 1975[1973].
- . *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. St. Louis: Telos, 1981[1972].
- . *The Evil Demon of Images*. Sydney: University of Sydney, 1987a[1984].
- . *Forget Baudrillard: An Interview with Sylvère Lotringer*. New York: Semiotext(e), 1987b[1984-1985].
- . *The Ecstasy of Communication*. New York: Semiotext(e), 1988[1987].
- . "The Anorexic Ruins." *Looking Back on the End of the World*. Eds. Dietmar Kamper & Christoph Wulf. New York: Semiotext(e), 1989. 29-45.
- . *Seduction*. London: Macmillan, 1990[1979].
- . *Symbolic Exchange and Death*. London: Sage, 1993a[1976].
- . *Baudrillard Live: Selected Interviews*. Ed. Mike Gane. London: Routledge, 1993b.
- . *The Transparency of Evil*. London: Verso, 1993c[1990].
- . *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994a[1981].
- . *The Illusion of the End*. Cambridge: Polity, 1994b[1992].
- . *The System of Objects*. London: Verso, 1996a[1968].
- . *The Perfect Crime*. London: Verso, 1996b[1995].
- . *The Consumer Society: Myths and Structures*. London: Sage, 1998a[1970].
- . *Paroxysm: Interview with Philippe Petit*. London: Verso, 1998b[1997].
- . *Impossible Exchange*. London: Verso, 2001a[1999].
- . *The Uncollected Baudrillard*. Ed. Gary Genosko. London: Sage, 2001b.
- . *Screened Out*. London: Verso, 2002 [2000].
- . *Passwords*. London: Verso, 2003a.
- . *Fragments: Interviews with Jean Baudrillard*. London: Routledge, 2003b.
- . *The Intelligence of Evil, or the Lucidity Pact*. Oxford: Berg Publishers, 2005a[2004].
- . *The Conspiracy of Art: Manifestos, Interviews, Essays*. Ed. Sylvère Lotringer. New York: Semiotext(e), 2005b.
- . *Utopia Deferred: Writings for Utopie (1967-1978)*. New York: Semiotext(e), 2006.
- . *In the Shadow of the Silent Majorities, or The End of the Social*. New York: Semiotext(e), 2007[1978].
- . *Fatal Strategies: Crystal Revenge*. London: Pluto, 2008[1983].
- . "Our Theater of Cruelty." *The German Issue*. Ed. Sylvère Lotringer. New York: Semiotext(e), 2009a[1982]. 108-115.
- . "On Disappearance." *Jean Baudrillard: Fatal Theories*. Eds. David Clarke, Marcus Doel, William Merrin and Richard Smith. London: Routledge, 2009b[2006]. 24-29.
- . *Why Hasn't Everything Already Disappeared?* London: Seagull Books, 2009c[2007].
- . *Carnival and Cannibal*. London: Seagull Books, 2010a[2008].
- . *The Agony of Power*. Los Angeles: Semiotext(e), 2010b.
- . & Noailles, E. V. *Exiles from Dialogue*. London: Polity, 2007[2005].
- . & Guillaume, M. *Radical Alterity*. New York: Semiotext(e), 2008[1994].
- Bauman, Zygmunt. *Liquid Love: On the Frailty of Human Bonds*. Cambridge: Polity, 2003.
- . *Liquid Life*. London: Polity, 2005.
- . *The Art of Life*. London: Polity, 2008.
- . *Socialism: The Active Utopia*. London: Routledge, 2010[1976].
- . *Collateral Damage: Social Inequalities in a Global Age*. London: Polity, 2011.
- Biressi, A. & Nunn, H. *Reality TV: Realism and Revelation*. London: Wallflower Press, 2005.
- Butler, Rex. *Jean Baudrillard: The Defense of the Real*. London: Sage, 1999.
- . "Baudrillard's Light Writing Or Photographic Thought." *International Journal of Baudrillard Studies* 2,1 (2005): n.pag. Web. 1 December 2014.

布希亞：思想與藝術

- Cole, Steven. "Baudrillard's Ontology: Empirical Research and the Denial of the Real." *International Journal of Baudrillard Studies* 7.2 (2010): n.pag. Web. 1 December 2014.
- Corner, John. *Television Form and Public Address*. London: Edward Arnold, 1995.
- . "What Can We Say about 'Documentary'?" *Media, Culture & Society* 22: 681-688, 2000.
- Couldry, Nick. "Teaching Us to Fake It: The Ritualized Norms of Reality Games." *Reality TV: Remaking Television Culture*. Eds. Susan Murray & Laurie Ouellette. New York: New York University Press, 2004. 82-99.
- Coulter, Gerry. *Jean Baudrillard: From the Ocean to the Desert, or the Poetics of Radicality*. USA: Intertheory, 2012.
- Fisher, Mark. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* Winchester: Zero Books, 2009.
- Friedlander, Jennifer. "No Business Like Schmo Business: Reality TV and Fetishistic Inversion." *International Journal of Zizek Studies* 1.3 (2007): n.pag. Web. 1 December 2014.
- Gane, Mike. *Baudrillard: Critical and Fatal Theory*. London: Routledge, 1991.
- . *Jean Baudrillard: In Radical Uncertainty*. London: Pluto, 2000.
- . "Jean Baudrillard." *Profiles in Contemporary Social Theory*. Eds. Anthony Elliott and Bryan Turner. London: Sage, 2001. 194-204.
- . "Baudrillard's Radicalization of Fetishism." *Cultural Politics* 7(3):370-390, 2011.
- Genosko, Gary. *Baudrillard and Signs: Signification Ablaze*. London: Routledge, 1994.
- Germain, Gilbert. *Spirits in the Material World: The Challenge of Technology*. Lanham: Lexington Books, 2009.
- Grace, Victoria. *Baudrillard's Challenge: A Feminist Reading*. London: Routledge, 2000.
- Groys, Boris. *The Total Art of Stalinism*. London: Verso, 2011[1992].
- . *Introduction to Antiphrasology*. London: Verso, 2012.
- . *On the New*. London: Verso, 2014[1992].
- Hill, Annette. *Reality TV: Audience and Popular Factual Television*. London: Routledge, 2005.
- Kamper, Dietmar. "Between Simulation and Negentropy: The Fate of the Individual in Looking Back on the End of the World." *Looking Back on the End of the World*. Eds. Dietmar Kamper & Christoph Wulf. New York: Semiotext(e), 1989. 96-105.
- Kavka, Misha. "Love 'n the Real; or, How I Learned to Love Reality TV." *The Spectacle of the Real: From Hollywood to 'Reality' TV and Beyond*. Ed. Geoff King. Bristol: Intellect Ltd, 2005. 93-104.
- Kellner, Douglas. *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*. London: Polity, 1989.
- . "Baudrillard and the Art Conspiracy." *Jean Baudrillard: Fatal Theories*. Eds. David Clarke, Marcus Doel, William Merrin and Richard Smith. London: Routledge, 2009. 91-104.
- Kilborn, Richard. *Staging the Real: Factual TV Programming in the Age of Big Brother*. Manchester: Manchester University Press, 2003.
- Levin, Charles. *Jean Baudrillard: A Study in Cultural Metaphysics*. London: Prentice Hall, 1996.
- Lotringer, S. & Marazzi, C. Eds. *Autonomia: Post-political Politics*. New York: Semiotext(e), 2007[1980].
- Mauss, Marcel. *The Gift: The Form and Reason for Exchange in Archaic Societies*. London: Routledge, 2002[1950].
- Merrin, William. *Baudrillard and the Media*. Cambridge: Polity, 2005.
- Nichols, Bill. *Blurred Boundaries: Questions of Meaning in Contemporary Culture*. Bloomington: Indiana University Press, 1994.
- Pawlett, William. *Jean Baudrillard: Against Banality*. London: Routledge, 2007.
- Pefanis, Julian. *Heterology and the Postmodern: Bataille, Baudrillard and Lyotard*. Durham: Duke University Press, 1991.
- Rajan, Tilottama. *Deconstruction and the Reminders of Phenomenology: Sartre, Derrida, Foucault, Baudrillard*. Stanford: Stanford University Press, 2002.
- Rennett, Michael. "Baudrillard and the Joe Schmo Show." *International Journal of Baudrillard Studies* 6(1), 2009.
- Sloterdijk, Peter. *Rage and Time: A Psychopolitical Investigation*. New York: Columbia University Press, 2010.
- Thacker, Eugene. *In the Dust of This Planet: Horror of Philosophy Vol. 1*. Winchester: Zero Books, 2011.
- Toffoletti, Kim. *Baudrillard Reframed: Interpreting Key Thinkers for the Arts*. London: I. B. Tauris, 2011.
- Walters, James. *Baudrillard and Theology*. London: T&T Clark International, 2012.