

## 互動性的策略\*

迪特·丹尼爾斯

### 意識形態或科技—是布萊希特或杜林

「互動性」(interactivity)是指一種意識形態還是一種科技？在今日有關互動性的討論中，一類是關於藉著媒體建立的人與人關係的社會意識形態，另一類則是討論人和機器溝通的科技可行性；這兩方面相互重疊，其意義範疇在現今互動性觀念的形成前，早已在 30 年代出現，並可藉著兩個互相對立的立場來解釋：亦就是布萊希特(Bertolt Brecht)和亞倫·杜林(Alan Turing)的立場，布萊希特在 1932 年提出：「把電台從一種傳播機器變成一種溝通機器，[.....]藉著不斷提出建議改良機器的運用以符合大眾的利益，我們必須動搖這機器的社會基礎，以及討論它如何耶少數人利益服務。」 [1]姜·凱吉(John Cage)的樂曲只改變了電台的接收形式，而沒有介入大眾傳媒的系統，布萊希特比他早了 20 年且針對整體，設想了聽眾扮演主動角色的政治烏托邦，涵蓋了媒體的發送模式。1929 年，布萊希特在他的廣播劇《林德伯格的飛行》(Der Lindberghflug)中嘗試實踐此一意念，不過由於德國廣播電台反對這個由聽眾來參與的概念，在電台廣播中並沒有實現，最後是由布萊希特在舞台上示範演出。

從 1935 年開始，阿倫·杜林就著手研究他關於一部通用機器的理論，後來得出那著名的思考：「機器能否思想？」，這衍生了一個問題，就是如何在人工智慧和人類意識之間建立聯繫，「我們可寄望機器最後會在所有純知識的領域與人類競爭，但最好從哪些領域開始呢？很多人認為是抽象性的活動最為合適，例如下棋，但也可說最好提供機器錢所能買到的最好的感覺器[.....]，我想兩種做法都應該嘗試。」 [2]

兩種立場源自完全相反的論述，杜林根據純數學發展了人和機器溝通的科技可行性的科學原理，直到人和機器完全不能區分。布萊希特則把他的戲劇理論應用在媒體上，認識到由越來越完善媒體機器促成的人與人溝通的社會與政治後果。雖然這些理論的出發點極為不同，但其發展過程，在今天卻以電腦科學和文化媒體理論的形式相遇，例如在討論到網際網路的政治和科技功能時，將以此為背景，討論互動性的觀念及它在作為意識形態和科技互相影響領域的媒體藝術中的意義。

開放或封閉系統—是姜·凱吉還是比爾·蓋茲

要深入研究互動性的意識形態和科技，可以兩個典範人物劃出討論範疇：姜·凱吉和比爾·蓋茲(Bill Gates)，他們的共通點是，認識到決定一種藝術形式或一種媒體的進一步發展的，不是儀器而是程式，凱吉的新作曲原則改變了音樂和美術的整套古典機制，開啓了 60 年代的跨媒體藝術(Intermedia Art)，蓋茲則早就看出軟體對電腦硬體之商業成功的重要性，並利用此一認識來建立壟斷，使他在 90 年代成爲全球最富有的人。凱吉和蓋茲對這種說法無疑賦予不同意義，從他們對互動性的不同觀念來看便表露無遺。

凱吉的樂曲大部分並不界定明確的人與樂器的音樂關係，而是打開大量的可能性，由演奏者演繹，透過偶然性和變化產生不同效果 [3]，一些作品改變樂器(如準備鋼琴/Prepared Piano) 或讓演奏者選擇樂器，通過演出過程，個別人士改變結構的自由造成樂手之間的社交互動，這種無階級之分的創造，可與公開程式的軟件如 Linus、由用家不斷發展的「由下而上」結構相提並論，相反的模式是「由上而下」的結構，例如古典樂曲明確的樂譜，還有蓋茲的微軟公司(Microsoft)所發展的專利軟體，程式的保密正是資本主義壟斷企業的基礎，程式使用者必須跟隨軟體工業所制定的互動模式來走，正如古典樂曲規定樂器的運用一樣。

對凱吉來說，作曲不是要制定樂器最佳的「操作系統」，而是展開一個個人和社會的創造過程，此過程逐漸離開其作者的原意，相反的，蓋茲的軟體和其他專利系統則不讓用家知道「作者」所書寫進入的結構，凱吉的互動性觀念是基於一種美學和意識形態，把作者、表演者和觀眾之間的分界消除，所以他運用媒體科技如電台、唱片、錄音帶，後來更運用電腦，透過這些器材的資訊結構，使音樂的製造和接收可以重疊，科技不單可代替人力，更可打開另一個創造領域。 [4]

對蓋茲來說，互動性是一種由經濟和科技決定的模式，千千萬萬人根據其規定安排他們的工作過程。蓋茲在一份公司內部文件裡指出，微軟對待人類使用者就如對待電腦一樣—爲他們編製程式。 [5]

電腦無疑代替了鋼琴，成爲家中最常用的鍵盤器材，但年輕人不用再練琴這件事並非根據凱吉的開放方式，而是透過自我訓練，與工業軟體如電腦遊戲互動所致的。凱吉和蓋茲不同的互動模式，其實代表了兩種不同的社會藍圖，一個是開放式，一個是封閉式，這兩種原則可作爲 60 至 90 年代「互動性」的意義轉變的主旨。 [6]

## 從 60 至 90 年代互動性轉變的範式

觀眾、作品和藝術家的互動在 60 年代成爲一種在既定類別和機制以外的新藝術形

式的特色，這種不拘界別和技術的藝術稱為「跨媒體藝術」，偶發藝術(Happening)和「福魯克薩斯」(Fluxus)，他們代替了自主完成的作品，讓觀眾在很大程度上自行決定他們體驗作品的經驗，消除藝術家和觀眾之間的界限和製作與接收之間的分別，這和 1968 年政治激進份子要求由消費者接管生產資料的目標幾乎如出一轍。

傳統古典和中產階級的文化觀點對於觀眾、讀者或聽眾的參與極為輕視，要求在欣賞繪畫、書或音樂會時，要對原作予以同情的理解，盡量保持原作的純淨，但流行的文化形式，如雜耍、馬戲團以至電子音樂(Techno)的唱片騎師(DJ)，則與觀眾緊密地交流，60 年代嘗試令互動成為前衛藝術的手法，顯示藝術家希望脫離精英的中產階級文化，轉而影響大眾文化，其他理想包括艾可(Umberto Eco)的「開放作品」(Open Work)觀念，還有德國哲學家哈伯瑪斯(Jürgen Habermas)的「不受主宰的商談」(domination-free discourse)，這些藝術和理論想法的共同敵人是消極的「文化消費主義」，那被認為是大眾傳媒——尤其是電視的產物。 [7]

其他人發展了類似在藝術中的開放性互動模式，目的是讓媒體擔任新的政治角色，恩岑斯貝格爾(Hans Magnus Enzensberger)在 1970 年借用布萊希特的觀念提出理論，認為電子科技有透過不分階級的通訊解放的潛力，他認為若把媒體從被資本主義代表濫用中解放出來，它就會是社會動盪的刺激因素和工具，「電子媒體的公開秘密，一直被壓抑、等待其時機來臨的決定性的政治因素，就是它們動員的能力。」

與 60 年代的政治運動一樣，福魯克薩斯和偶發藝術對科技採取批判性的態度，但約在 1970 年，藝術家和政治運動家開始意識到拒絕媒體等於使自己失去能力，今天被稱為「媒體藝術」(media art)的現象的出現便是源於社會理論和大眾傳媒科技相互影響。

60 年代的運動希望藉著結合意識形態的目標與科技工具，聯合藝術和媒體的力量，希望媒體將來可推動社會的整體改變，但在 90 年代這種關係完全扭轉了，媒體科技成為主導因素，所有社會、文化和經濟改變都從之而產生，今天「互動性」的意義主要亦是由電子媒體來界定，介面的技術和軟體的規則規範了此種透過機器表現人和人、或人和機器之間的科技主導互動的準則。

「跨學科性」(interdisciplinary)的觀念也在 90 年代從一種文化範式被重新界定為一種科技範式，在數位範疇內，文字、聲音和影像沒有基本的分別，因而把不同的媒體結合成一個多媒體程式，不用像跨媒體藝術宣揚那樣需要美學上的正當性，而是符合數位科技的原則的。

在 90 年代，人們把社會和文化改變視為媒體造成的後果，而不再像 60 年代那樣要求媒體擔任這些改變的工具，這種態度是有其歷史根源的，它可追溯至義大利未來派(Futurism)對科技的迷戀，以至麥克魯漢(Marshall McLuhan)的理論，他在 1964 年便指出媒體已創造了在藝術中首先提出的一種新感知形式。 [8]

但早在媒體還沒成為日常用品前，藝術家已提出有關的感知模式，班雅明(Walter Benjamin)便指出達達(Dada)將語言和影像組合，開電影的媒體效果的先河 [9]，自未來派開始，前衛藝術對科技的作用和發展便極有先見之明，因此要明白 90 年代有關互動藝術的討論，便必須了解之前的發展，尤其是 60 年代的發展。

## 六、七〇年代跨媒體藝術借助媒體的互動

與視覺藝術相比，音樂的電子處理所需要的數據體積和儲存容量小得多，因而收音機比電視早出現，錄音機也比錄影機早面世，基於同樣原因，很多與媒體有關的藝術作品從運用音樂開始 [10]，「互動性」的概念也一樣，姜·凱吉因而成為開山祖師，他在 1952 年著名的靜默作品《4'33"》完全不用科技，可說是最完美的「開放作品」，四分半鐘作品的內容就是觀眾和環境的聲音，他在 1951 年的《幻想風景第四號》(Imaginary Landscape No.4)裡，則把這種開放式互動的概念應用於電子媒體，24 位表演者把 12 部收音機當作樂器般運用，創造出由作曲家的指示和頻帶聲音交流形成的作品。

凱吉的手法雖影響 60 年代整個跨媒體藝術領域，但偶發藝術和福魯克薩斯卻很少針對他所提出與媒體有關的議題再發展，白南準(Nam June Paik)是一個主要的例外，他於 1963 的《音樂博覽會—電子電視》(Exposition of Music-Electronic Television)的題目已顯示出他從新音樂過渡到電子影像，這裡展出的不同「參與電視」的模型是觀眾與電視影像互動的首個藍本，白南準在普通電視的電路上做手腳，產生出觀眾可改變的複雜的影像結構，比後來達到類似效果的工業銷售的錄影和多媒體機器領先了幾十年。 [11]

偶發藝術和福魯克薩斯的理想，也就是一種沒有創造者和觀眾階級之分的藝術，只是一個過渡階段，當 60 年代的偶發藝術進展成 70 年代的表演藝術時，觀眾的參與不是被取消，就是經過嚴謹的儀式化或公式化設定，布魯斯·瑙曼(Bruce Nauman)清楚地道出這種改變：「我不信任觀眾的參與。」 [12]，瑙曼的閉路電視裝置《現場錄影通道》(Live-Taped Video Corridor)，令觀眾弄不清自己到底在不在錄影影像裡，把他們變成實驗對象而非參與者，瑙曼可以說開啓了一種作風，結果是與創造性參與剛好相反，就是在作品中嚴格操控觀眾，逼他回到他自己的身體和影像的經驗 [13]，在 70 年代，丹·格雷姆(Dan Graham)，彼得·坎普斯(Peter Campus)和彼得·懷柏(Peter Weibel)等藝術家也以類似方式運用錄影科

技，透過閉路電視裝置使觀眾面對他們自己的影像 [14]，這類作品和瑙曼的通道無疑是最早在展覽中，成功表現的互動裝置，但它們不再像 60 年代那樣邀請觀眾參與，而是想製造一些情境，以思考觀眾與媒體間的關係。

娃麗·艾克斯波特(Valie Export)的《摸索與觸摸電影》(Tap and Touch Cinema, 1968)提供了與這種透過媒體美學自我反省相反的例子，她形容她的戶外行動藝術是「擴大的電影」，她把一個盒子綁在胸前，讓路人從遮著盒子前面的簾子伸手進去摸她的胸部，這比諾曼的《通道》更嚴格地規限觀眾，在這作品中「互動性」是一種直接感官經驗，是媒體單方面感知的反向。

以上所舉的例子大部分是將互動應用於錄影、電視和收音機等媒體，或多或少破壞和改變這些媒體的消費，刻意對抗大眾傳媒的消費主義，從布萊希特到白南準，都是要求改變這些大眾傳媒的單向結構，但在以電腦為基礎的多媒體科技裡，用家和機器的互動則是媒體本身固有的，透過網際網路，電腦成為人與人之間的溝通媒體，此種媒體結合了之前各自獨立的各種媒介，當下網路的虛擬實境發展，亦結合了兩種之前分開的不同發展，就是以電腦為基礎的模擬和溝通，在 90 年代末期出現的新體驗的空間，源頭可追溯到 60 年代，現時關於傳控空間(Cyberspace)的所有概念幾乎都出自當時。

今日人和機器溝通的技術基礎主要是透過軍事發展創造的，虛擬真實科技和網際網路這兩個傳控空間的組成部分，都是冷戰時期核戰自衛策略的產物。

## 八、九〇年代媒體藝術的互動形式例子

「虛擬真實和傳控空間是 60 年代的概念，雖然它們的科技在 80 年代後期才首次實現。」彼得·懷柏聲稱 [15]。跟傑佛瑞·簫(Jeffrey Shaw)和娃麗·艾克斯波特等藝術家一樣，他採用不同互動方式的作品連接了 60 和 90 年代的手法，但他這句話也顯示他像簫和艾克斯波特一樣忽略了 60 年代到 90 年代意識形態的範式轉變，就是從 60 年代消除美學和社會界限的想法轉變成 90 年代的科技互動，部分原因也許是因為互動性的概念在 70 年代主要的觀念藝術和極限藝術，以至 80 年代的後現代回顧中幾乎完全消失，只因為科技的發展才再在 90 年代重新抬頭。

在 80 年代末，由於電腦速度和儲存容量提高了，即時的三度空間動畫變得可能，人們利用數據手套和數據頭盔等界面令自己置身於數據空間中，在這基礎上，在 90 年代發展出人和機器、真實空間和數據空間之間互動的不同模式，大部分這些模式的特色是複雜的科技，並且是與媒體機構、大學或公司合作發展出來的，與藝術有關的計劃的說明全都強調技術和美學上的創新，還有工程師和藝術家進行的聯合研究，在六、七十年代錄像藝術裡不可缺少的解放性或媒體批判的要求卻

付諸闕如。這些人和機器互動的藝術計劃包括以下類型：

**與錄像故事互動，由觀眾決定其情節：**

蓮·海舒曼(Lynn Hershman)的作品《洛娜》(Lorna, 1979-84)、《深度接觸》(Deep Contact, 1989-90)、《自己的房間》(A Room of One's Own, 1992)，格雷厄姆·韋別倫(Grahame Weibren)的《惡爾精》(Erl King, 1986)、《奏鳴曲》(Sonata, 1991-1993)。這些是最早一批利用互動科技從事創作的成功例子，嚴格來說並不屬於傳控空間的範圍。其作品結合了錄影和電腦技術，由一個有多重版本的故事代替了直線的敘述，觀眾可選擇不同版本決定故事的進一步發展。

**與封閉式的資訊世界互動，觀眾可在其中漫遊：**

這是三度空間互動的經典模型，傑佛瑞·簫在他的互動裝置作品《可讀的城市》(The Legible City, 1988-1991)和《虛擬博物館》(The Virtual Museum, 1991)中便運用過，觀眾穿過一個不能改變的數據地帶，就像逛一個城鎮或博物館一樣，簫的作品中重要的是界面的品質，這界面使觀眾離開鍵盤或滑鼠，坐上一輛腳踏車或一張扶手椅，使他把日常的身體活動本能地轉移到資訊世界裡。

**身體與數據世界之間的互動：**

大衛·羅克比 (David Rokeby)的聲音裝置《非常神經系統》(Very Nervous System)是身體與電腦互動的先驅作品，他從 1982 至 1995 年不斷發展此一系統對身體語言的反應，它有不同的版本在不同場合使用：在展覽中與觀眾互動，在樂手和舞蹈員的表演中是互動樂器，甚至在醫學界也派上用場，令一個完全癱瘓的女人可透過眨眼和外界溝通，它不單是一件作品，更是一種多種用途的工具，由使用者注入內容。此外，比較讓人震撼的是史特拉克(Stelarc)，他從 80 年代末期開始，不斷把自己當成實驗品，把媒體科技暫時與他的身體結合，例如讓外面的感應器控制他手臂的活動(Ping Body, 1996)。這是兩種截然不同的手法：史特拉克把機器應用在人體上，羅克比則利用機器對人體的反應能力。

**本身具有動力的數據系統，通過互動進一步發展其動力：**

當藝術家決定把數據系統的動力與圖形和空間顯示結合，技術要求也相對提高。松墨爾與米諾奴(Christa Sommerer and Laurent Mignonneau)的裝置《A-Volve》(1994)讓參觀者在一個屏幕上畫出小小人工生物的輪廓，這些小生物在一個虛擬水族箱內展開它們的短暫數位生命，由參觀者做出撫摸的動作維持它們的生命，這作品想表達的不是 60 年代結合「藝術與生活」的要求，而是利用科技和生物相交來模擬人工生命。

**對話式的模型：**

這種觀念以人與人透過媒體互動代替人和機器的互動，最簡單的模型是遠距離通

訊的作品，例如利用現場錄影或電視連接兩個展覽場地(在地球兩個不同地方或對面街)。道格拉斯·戴維斯(Douglas Davis)在 70 年代開始利用電視做現場行為藝術，產生半真實的《對話》(Talk Out!, 1972)或製造一種假通靈的聯繫(《奧地利錄影帶》(The Austrian Tapes, 1974)。在今天，技術完美無暇的作品如保羅·賽門(Paul Sermon)的《遙距做夢》(Telematic Dreaming, 1992)可吸引大量觀眾參與，這作品用遠距離傳送技術把兩個躺在床上的人連起來，讓他們進行電視上的虛假身體接觸。

### 「典範觀者」：

在以上描述的裝置裡，參觀者扮演了新的角色，不止是接收者，也是表演者，然而觀者的角色還有另一項同樣重要的改變，大部分互動性裝置只容許一位觀者參與，他佔據一個特殊的位置，是作品完成的一部分，他不再是觀眾其中一員，不再是聚集在作品前面隨意走動的團體的成員，而成為了「典範觀者」。

以上提出的互動性模式大部分是應用於仍然受真實空間束縛的裝置中，由於其技術複雜性，搬運這些裝置要比畫作或物件難得多，而作品在藝術市場上的價值，也往往遠低於協助創作這些作品的 3-D 動畫電腦，更重要的是有別於傳統的靜態作品，這些裝置的主要特色不能透過圖片傳達，因而藝術觀賞者若想體驗這些作品的互動特色，就要像從前，為了藝術而旅行的人一樣，親身到媒體藝術節和展覽場地參觀。由於這些傳播的問題，加上它們對科技的倚賴和有限的互動潛力，以致 90 年代初期的固定互動裝置大致上成爲一個死胡同。

### 互動性與網際網路—當前之情況

雖然全世界的科學家從 1980 年代末已理所當然地在使用網際網路，藝術界要等到網路受到大吹大擂時才發展出它最新的科技未來願景，藝術界約從 1994 年開始對網際網路產生興趣，是因為出現了一種新的軟體，全球資訊網(World Wide Web)以多媒體的展現形式出現，除了文字以外還有影像和聲音，與此同時，CD-ROM 和 DVD 這些互動數據載體也成爲了大眾媒體。

這些新科技最重要的作用是互動成爲了大眾媒體的選擇，透過電話線或光碟，互動數據結構可傳送到每個人家中，觀眾成爲了在網路中隨意漫遊的數據旅行者。

概念的劇烈改變可見於重要詞彙的意義的改變，傳控空間所指的不再主要是把真實空間和人體投射進數據的世界，而是所有通訊結構的網絡，「互動性」不再是人和機器的互動，而再度成爲人與人之間的互動，其結構由擁有千千萬萬聯繫的電腦和使用者的網際網路這超級機器主導。

過量的通訊取代了 90 年代初期傳控空間中的觀眾或 70 年代閉路電視裝置之觀眾面對自己的錄影影像所感受到的象徵性的寂寞，作為所有媒體的匯聚點，網際網路似乎提供了跨媒體藝術創造烏托邦的技術工具，「網路」早在 60 年代就是另類文化的重要概念，透過參與者溝通創造的「開放作品」，和所有網路用家「不受主宰的商談」，是 90 年代初網際網路意識形態和美學的基本模式，這態度的典範之一是加洛維(Kit Galloway)和拉賓諾韋斯(Sherrie Rabinowitz)的《電子咖啡店》(Electronic Cafe，這是 1984 年奧運會製作的計劃，利用一多媒體網路把洛杉磯各區聯繫起來，雖然沒有任何內容，但創作者想表達出打開溝通渠道，已經具有道德和民主意義 [16]，因而《電子咖啡店》是所有網路烏托邦的先驅。

與藝術界有關的網路計劃包括 1991 年的《事物計畫》(The Thing)，施特勒爾(Wolfgang Staehle)首先在紐約發起這項計劃，隨後很快在科隆、柏林、法蘭克福、漢堡、杜塞爾多夫、倫敦、斯德哥爾摩和維也納建立了中心點，利用網際網路以外的公告板(BBS)網路建立一個關於當代藝術議題的討論區，因而《事物計畫》在所有既有的網路以外建立了一個完全獨立的全球網，施特勒爾引用大人物的名字：「波依斯(Joseph Beuys)關注的是群體雕塑(social sculpture)，由一群人或一個社群合作創作的藝術，《事物計畫》就是這樣的一件雕塑，實踐了波依斯直接民主的觀念，以政治團體作為社會結構，它同時也擴大了何謂藝術的概念。」 [17]

在 90 年代早期，所有和文化藝術有關的網路計劃仍企圖達到兩個目標：即是讓人人都可使用網路，而同時又建立一個新的交談和傳播平台，其內容視乎成員的活動而定，但網際網路的發達很快使這種結合內容與科技的努力變得多餘或過時。

在當前網路通訊如此發達之時，「藝術」只是待在旁邊的一個微不足道的參與者，然而藝術家很快便掌握了此一媒體所引起的核心問題，由蒙塔達斯(Antoni Muntadas)在 1994 年發起而仍在進行中的計劃《檔案室》(The File Room)便是一個例證，這個公開檔案記錄了現時和歷史上有關審查的例子，其內容由全球的網路使用者不斷擴大中，有鑒於經常有人要求審查網際網路，而「反通訊不雅法案」(Communications Decency Act)又在 1996 年幾乎成為美國法律，《檔案室》可說是直接結合了媒介和訊息。

英勾·根特(Ingo Günther)的《難民共和國》(Refugee Republic)是另一個探討網際網路全球功能的計劃，這計劃在網際網路上建立一個國家，目的是把全球二千萬難民從經濟負擔變成有用的資產，它也許好像是一個典型的網路烏托邦，其實像《檔案室》一樣，起初不是一個網路計劃(從 1993 年開始)，但網際網路卻成為一個適合它的媒體，根特利用一個具體的問題來規劃這媒體的一個新功能。

自 1990 年代中期開始，從前是科學討論、談天室和新聞群組等純客觀工具的網際

網路，逐漸變成無情商業競爭的大眾媒體，具多媒體功能的全球資訊網從一個通訊媒體變成消費和廣播的媒體，軟體和電訊公司正在它們視為未來市場的多媒體網路中投資大量資金，蓋茲和他的競爭者正試圖使尚存的無政府主義的網路結構臣服於企業的霸權之下。

和之前的電子媒體相比，網際網路對藝術體系來說可能是更大的挑戰，它不單是一種新的生產形式(如錄像和電腦)，更首先是一種新的傳播方法，它的無處不在，和受社會和空間因素界定的藝術脈絡，以及藝術界精英主義的交談方式相互抵觸，網路藝術代表了媒體藝術從一開始便附帶的吊詭的頂點：大眾媒體，尤其是網際網路，消滅了所有脈絡關係，而 20 世紀現代主義的藝術卻是越來越具備了「具體脈絡」(context-specific)，也因此 in 評價和感知上是越來越依賴脈絡，網際網路上的藝術因而面臨著一個困境，就是在媒體上針對所有人，但在脈絡上卻並非針對任何人而發。

擁擠的全球資訊網帶來的不是自由自在的年代，而是無窮的等待，這是弗里瑟(Holger Friese)和科薩茨(Max Kossatz)的作品《www.antworten.de》(1997)的主題，而布蘭克(Joachim Blank)和耶隆(Karlheinz Jeron)的網際網路計劃《丟掉你的垃圾！》(Dump Your Trash! , 1998)表達的則是大量信息垃圾埋葬了通訊自由的希望，他們的供應器 sero.org 上更有一項處理無人答覆的郵件的服務，諷刺通訊爆炸的自我堵塞，這些觀念可稱為反互動和反溝通，代表了從網路烏托邦到網路批判的過渡。

在《Blam!3》這 CD-ROM 上，賽瓦(Keith Seward)和史文生(Eric Swenson)把網路上混雜的赤裸裸的色情、政治激進主義、廣告和宣傳歸納為一句口號：「互動性是最大的謊言！」從反互動到軟件顛覆只是一線之隔，打開喬帝(Jodi)的網站或他的光碟的觀眾毫無防備地看到電腦螢幕上原有桌面受到破壞，然後才發覺這原來只是電腦中毒的模擬。

早在 1972 年，布希亞(Jean Baudrillard)就駁斥了恩岑斯貝格爾有關媒體的解放和民主功能的理論：「媒體目前結構的整體是基於以下這界定：它們總是阻礙回應，使所有交流過程變得不可能(除了各種模擬的回應外)」。<sup>[18]</sup>格爾茨(Jochen Gerz)在他的網路計劃《柏克萊神諭》(The Berkeley Oracle, 1997-99)中表達出在媒體提供答案的不可能，這計劃只包括了公眾提出的問題。正如 60 年代以諾曼宣稱不信任參與性的藝術形式告終，在 90 年結束時，人們也以懷疑的態度修正了有關媒體科技的互動性觀念。

新科技是否令藝術再有機會干預媒體社會的發展？反過來說，在所有生活範疇都呈現媒體化的情形下，藝術的觀念有多大「抵抗力」？就本文的主題而言，從藝

術的角度探討互動的重要性是否還有意義，還是指出軟體和硬體的發展和網際網路的不斷擴張便足夠了？

1999 年奧地利林茲的電子藝術(Ars Electronica)大獎的評審把「網路」項目的大獎頒發給電腦作業系統"Linus"，意味著編程式是真正的藝術，藝術家怎樣利用它反而是次要，這應驗了基特勒(Friedrich Kittler)的說法，就是只有我們的無知才會令我們把媒體的產品誤認為藝術，從藝術的角度可批評評審的決定是多此一舉地確認了媒體藝術對科技毫不懷疑的信心，但從文化歷史角度來看，這決定也可被視為渴望回到一個藝術和科技不分開的年代。

再問一次：

**互動性是指一種意識形態還是一種科技？**

電腦和網路令之前分開的領域匯聚在一起，布萊希特和杜林提出的關於媒體輔助的互動的社會或科技意義，在 1930 年代完全不相干，現在則開始重疊，由於人類社會與科技世界的結合，現在已越來越難分辨我們到底是與機器而不是人溝通，還是透過機器和人溝通，到底是跟人談論機器，還是跟機器談論人，也就是說意識形態和科技之間的分界已變得模糊，在 90 年代，科技確實是意識形態的一個核心部份。 [19]

在媒體輔助的互動的發展和有關討論中，意識形態和科技未來的匯聚一直是一個可能性，在媒體藝術作品還沒出現前，偶發藝術和福魯克薩斯提出的參與模式便嘗試消除創作者和接收者之間的界限，這些運動也是為了對抗大眾媒體操控人們消費而產生的。凱吉、白南準和弗斯帖爾(Wolf Vostell)對收音機和電視的運用便是例子，這種意識形態令人們相信利用媒體可擾亂「消極接收」這種整體文化傾向，從而產生媒體具有解放力量的理論，例如恩岑斯貝格爾在 1970 年便批評左派媒體技巧不足，懷柏則在 1989 年提出未來應由互動藝術作主導 [20]，然而在很短的時間內，在駭客、前嬉皮和藝術與政治圈一小批前衛人物之間誕生的自由網路通訊的觀念，成為了媒體工業的核心訊息，因此人們最後忘了媒體輔助的互動和通訊原本是為了打倒甚麼：就是導致文化消費主義的媒體工業霸權。

從布萊希特、偶發藝術、福魯克薩斯、六七十年代的左派運動，最後到八九十年代的互動藝術，前衛實驗室裡的實驗都得出同樣的結果：媒體的影響無法永遠或大規模地改變，而有關媒體具有解放潛力的理論，也只能在很有限的範圍內實現，如果消費主義是所有大眾媒體無可避免的作用，在虛假的參與的接收方式如轉台和在網上漫遊中獲得實現的話，那麼相信媒體輔助的互動具有解放力量，就如同用烈酒來醫治酒鬼，在今日，90 年代初對互動性的高漲情緒也將只剩下「電子的落寞」。 [21]

## 「我們將何去何從？」

隨著 90 年代網路所引起的興奮變成悵惘，媒體藝術所發展的互動方式也被主流大眾媒體所挪用，然而卻是用來達到相反的目標，藝術家原本的烏托邦想法，是想利用互動藝術把觀眾從消費主義解放出來，他們反對古典封閉的作品觀念，因為它代表著一種以市場為主導有如商品的藝術，如今這些藝術家卻看著他們的觀念被新經濟所利用，用來使媒體消費無孔不入。

若我們比較 20 年代無線電的發展和 90 年代網際網路的發展，至少可肯定的是，網路的結構至今對獨佔和商業化的抵抗力強得多，90 年代的網路烏托邦過於偏激，因為它把整個網際網路視為一種革命因素，如今則似乎是小烏托邦時代的來臨，因為當網路越來越普遍，則有越來越多空間讓藝術、文化和創造力發展，無數的個人網頁顯示尼格羅龐特(Nicholas Negroponte)1995 年所預言的一種新的業餘藝術錯不到哪裡去 [22]，這種形式的創造力往往不自命為藝術。

雖然一種不再自稱為藝術的藝術的理想仍然繼承了 20 世紀初前衛派的傳統，但多元的網路文化或可使藝術或非藝術的問題變得更多餘，或許杜象(Marcel Duchamp)在 1961 年題為「我們將何去何從？」(Where do we go from here?)的演講的結語可應用於當前的景況：「未來的大藝術家將轉入地下。」 [23]

(陳靜文節譯)

原文出自: Dieter Daniels, "Strategies of Interactivity," in Rudolf Frieling and Dieter Daniels, *Media Art Interaction*, Springer-Verlag: Vienna and New York, 2000, pp. 170-198 and online with extended description of the examples at [www.medienkunstnetz.de](http://www.medienkunstnetz.de)

[1] Bertolt Brecht, "Der Rundfunk als Kommunikationsapparat," in: id., *Werke*, Berlin/Frankfurt a.M. 1992, vol. 21, p. 557. Due, among other reasons, to Hans Magnus Enzensberger's renewed handling of Brecht's theory of radio, which was noted by Marxist theorists like Todd Gitlin and artists like Douglas Davis, Brecht was similarly a point of reference for discourse on media and art in the USA in the 1960s and '70s.

[2] Alan M. Turing, "Computing Machinery and Intelligence," *Mind*, vol. LIX,

no.236, pp. 433-60. See for a more in-depth analysis of Turing's concepts in comparison with Duchamp's art: Daniels, Dieter, "Duchamp: Interface : Turing, The Hypothetical Encounter Between Bachelor Machine and Universal Machine," in: proceedings of the conference *Methods of Understanding in Art and Science: the Case of Duchamp and Poincare*, Harvard University, 1999, Rhonda Roland Shearer (ed.), in preparation

[3] Cf. John Cage, "Composition as Process. Part II: Indeterminacy," in: Frieling/Daniels, *Media Art Action*, 1997, pp. 27-33.

[4] Cage wrote in 1966: "Are we an audience for computer art? The answer's not No; it's Yes. What we need is a computer that isn't labour-saving but which increases the work for us to do ... turns us (my idea) not 'on' but into artists." John Cage, *A Year from Monday*, Middletown, 1967

[5] Gates as quoted in Friedrich Kittler's lecture at the conference "Wizards of Oz 1, Offene Quellen und freie Software," Berlin, 1999.

[6] Söke Dinkla writes on this subject: 'The motto "art and life" is transformed into "art and technology".' She disregards, however, the associated shift in ideological paradigms that far surpasses the framework of art or technology. Equally, it is impossible to equate interaction based on a score written for a Happening or a Cage composition with interaction incorporated in a computer program without addressing the basic issue of man-machine interchangeability. Söke Dinkla, *Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis heute*, ZKM Edition, Cantz: Ostfildern, 1997, pp. 41 et seq.

[7] Umberto Eco, for instance, in the final chapter of *The Open Work* (1962) examines the openness of a live TV broadcast as mass-media pendant to the open structures of the avant-garde. His hope in regard to the open structures: 'These digressive annotations would then jolt the viewer out of the hypnotic spell woven by the plot, and, by distancing him from it, would force him to judge, or at least to question, the persuasiveness of what he sees on the screen.' Umberto Eco, *The Open Work*, tr. A Cancogni, Cambridge, MA., 1989, p. 122.

[8] For instance in *Understanding Media* (1964) Marshall McLuhan describes television as an instrument of synaesthetics.

[9] Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" (1935), in: id., *Gesammelte Schriften*, vol. I, Frankfurt/M. 1978, p. 501.

Enzensberger carries on where Benjamin left off when he writes, in regard to the 1960s: "This is where the prognostic value of otherwise inessential productions, such as happenings, fluxus, and mixed-media shows, is to be found'.

Enzensberger, 1970, op. cit., p. 122.

[10] Umberto Eco, too, explicitly takes contemporary music as point of departure

and refers to Karlheinz Stockhausen, Luciano Berio and Henri Pousseur, although John Cage is not mentioned. Umberto Eco, op. cit.

[11] If an electronically modified TV set is fitted with a microphone, for instance, visitors can generate an oscillating pattern on the TV screen by making sounds and noises. Cf. Frieling/Daniels, op. cit., pp. 62 et seq.

[12] Bruce Nauman, catalogue Walker Art Center, 1994, p. 77.

[13] A corridor wide enough for only one person to walk down initially served Nauman as setting for a self-performed videotape (*Walk with contrapposto*, 1968). The same corridor was then exhibited as a sculpture for visitors to walk through (*Performance Corridor*, 1969), and finally, with the addition of two video monitors and a camera, became the closed-circuit installation *Live-Taped Video Corridor* of 1970. Immediately on entering this installation, the viewer sees his own image at the other end of the corridor on one of the two video monitors, while the second monitor shows a pre-recorded tape of the empty corridor. The attempt to re-assure oneself of one's presence in the image and/or space is rendered almost impossible due to the fact that movement towards the video monitors entails movement away from the camera installed at the entrance, causing the self-image to vanish almost imperceptibly. This hopeless to-and-froing makes of the viewer a guinea pig rather than creative co-player.

[14] Dan Graham investigates above all the possibilities of time lags (*Present Continuous Past(s)*, 1974) and the references of architecture and video image. Peter Campus works with specific video technologies such as superimposed reflections and projections in *Interface* (1972). Peter Weibel in *Beobachtung der Beobachtung: Unbestimmtheit* (1973) creates a constellation of monitors and cameras such that viewers can see themselves from behind but never from the front, no matter how hard they try. MKA

[15] Rötzer/Weibel, op. cit., p. 27.

[16] Cf. Gene Youngblood, "Der virtuelle Raum. Die elektronischen Umfelder von Mobile Image," in: *Ars Electronica*, Linz, 1986, pp. 289-302.

[17] Staehle in: Vera Graf, "Kunst im Informationszeitalter," *Süddeutsche Zeitung*, 22 March 1994, p. 11.

[18] Jean Baudrillard (1972), op. cit., p. 129.

[19] Cf. also Jean Baudrillard, in whose view the media produce an ideology as opposed to merely being the means of the latter.

[20] Peter Weibel in 1989 expressed the view that modern art as a whole was undergoing a development towards the 'inter' principle, and announced his own programme of concentrating 'on the actual, utopian social possibilities (...) offered by technology, such as participation in and interaction with the artwork as

a model for emancipationist communicational forms' Peter Weibel, "Momente der Interaktivität" in: *Kunstforum* vol. 103, 1989, p. 87

[21] Agentur Bilwet, *Elektronische Einsamkeit*, Cologne, 1997, p. 11.

[22] Nicholas Negroponte, *Total Digital*, München 1997, p. 266.

[23] Marcel Duchamp, *Die Schriften*, published by Serge Stauffer, Zurich 1981, p.242.