

超世代競逐：

論當代游藝問題

戴麗卿

壹、當代藝術脈動

公元兩千零四年，時光機器啟動，回到十年前的一九九四，沿途「舊」的影像、符號與概念混雜著不同維度、空間與時間的滋味：

.....光速、Mars、101、公投、SARS、快閃族、美伊戰爭、Binladen、911、無厘頭、Harry Potter、奈米、搖頭丸、複製羊、駭客、@、e-mail、臭氧破洞、digital、0101.....

e-mail、Internet、www.、ADSL 等網路傳播字眼，儼然已成為一整體視覺必然物。那單純，曾經陌生的記號 @ 約定俗成歷時衍繹為代表無遠弗屆的新世代象徵。有形無形之中，網路撥接之「電子音」早已潛移默化成為一種超越語言國界的新聲響。透過「網址」的接線讓速度發揮到一種前所未有的經驗，如置身時光隧道如光速飛逝般的趨勢；似乎將二十世紀遠遠的拋在腦後，好像「『現代』本位」早已成為「『古典的』考古」名詞，離我們十分的遙遠。猛然間，又從渾沌洪荒的真空回到理性，錯亂中回眸瞥見：.....時代精神(Zeitgeist)、反裝飾性、純粹、抽象、對稱、科技等遊戲規則，乍然顯影著「現代」之精神。隱晦曖昧的事實卻也層出不窮地、持續地波動著光鮮亮麗的影像媒體。

一、「第貳現代」

提到完整論述這場新興遊戲者，非二十世紀藝術史家海利希·柯羅茲 (Heinrich Klotz, 1935-1999)莫屬，他是德國卡斯魯爾〈藝術暨媒體科技中心〉(ZKM)已故總館長 [1]，在千禧年一九九九離世前還不遺餘力地推展在世紀末所開啓的新視點「第貳現代」(Zweite Moderne) [2]，其最後著作《第二現代建築—新潮流宣告專文》手冊的結語說到：

透過「第貳現代」將會在現代化進程中踏入一第二大步：
藝術結合數位技術並邁向眼前的 2000 年。 [3]

這個在二十世紀八〇年代起飛，九〇年代中期(約 1994 前後光碟及電子郵件)普及

的數位科技所引導出的美學議題 [4]，是西方在繼後現代思潮以後，重要關鍵反駁與變革的突破。一種在延承性中含著停滯不前的變化以外，並轉變為另一種具「當代性」特徵的數位風潮，他為「第貳現代」理念提出了以下的簡易定義，他總結說：

「第貳現代」擁有兩種面貌：從回顧的面向來看，是為其名稱而辯護。若朝向新國度眼光的另一面來看，便是其廣大媒體科技範疇的擴展。它們皆帶著歷史的面套。 [5]

這個新興「媒體科技範疇」(Feld der Medientechnologie)中「藝術結合數位技術」說法的出現，無疑已為二十一世紀提出了新前瞻的可能出口。「它們皆帶著歷史的面套」的說法明白地指出，從歷史佐證傳統關係(發展)及追溯到古典現代的根本，以作為「第貳現代」本質的因素。其中所謂新國度突破之定義，並非純粹只是「所有藝術(媒體)新類別」的立論，而是與傳統藝術類別作為基準所設定的意識。他大力推銷「媒體藝術」(Medienkunst、Media Art)如錄像、聲響裝置(Klanginstallation)及網絡等作為「第貳現代藝術」的主軸。 [6]換句話說，讓後現代「喜好裝飾性敘述或挪用」的特性褪色，重拾二零年代成就，也就是重新「認知前衛」與使其「理性主義」抬頭。毫無疑問的，它並非單純的重覆，而是接近現代主義的新趨勢，亦就是所謂「原初理性形式的解構主義」的當代性，等量齊觀於現代語彙無對象的抽象化之中；這種以「接近(第一)前衛精神與現代主義的理性」之特徵，指向那後來居上發達的電腦科技帶給所有藝術一種「新式樣的生產關係」，也就是說它不僅涉及「再現之生產方式、過程」並指涉到「其與環境間連絡與互動關係」，成為新世紀邁進的新指標。 [7]以其為中心的數位資訊迫使人類社會結構由傳統的工業形態進入到資訊社會形態，生活的步調、活動重心及思考模式方向等驟變。「現代」之迴返與深化所指之質性就如一九一〇年，帶著科技的前衛現代藝術告別十九世紀銳不可擋般的趨勢一樣。

二、「現代」全球化！

這個以「第貳現代」為名的藝術理念，不久(1996年)也為同行學者漢斯·貝爾廷(Hans Belting, 1935-)所支持。他企圖將影像史為主軸的「媒體藝術理論」推向藝術研究舞臺的新主流學術戲碼。不可諱言地，用來回應八三年舊版本所提出之「終結論」的「媒體藝術理論」，是為藝術史學科帶來開拓新生之路(本科起死回生效果).....。 [8]無論其新關的路徑是「始」或「終」，但呼應「現代之說」的主張強烈陳述在他加入「第貳現代」陣營的專文〈未終結之現代〉(Die Moderne und kein Ende)中。他說：

今日新奇的不再單只是「新媒體」，卻也是一種「全球的現代」經驗，通訊傳媒

勝利行列。如此一來改變了早已不再單屬我們，以及現代主義舊的論述。即使我們從未動過一直當作西方的主核心，但已向全世界各地輸出。 [9]

它不僅表述了「新科技數位媒體」普遍面世後，並已形成「全球媒體的世代」的事實。高科技與非西方主流文化的對應，呈現一種「主動介入」的藝術文化發展，並展現了現代主義社會內容的現代主義夢想的實踐，他稱之為「全球的現代」(die globale Moderne)，這無疑說明「『現代主義理念』之再現議題」，追根究底一切皆環繞在「虛實鬥爭」藝術議題與其歷史延展性。貝爾廷道：

此外，第一輪的現代三期循環：過往之現代所跟進是當下之現代與未來之現代，緊隨回顧的是前瞻，就如同所有文化史週期一樣。 [10]

現今人們所從事的「『現代』之考古學」，再次掀開那些後者所積澱不同層次，但屬相同文化之基石。現代時期在文明史中大約持續了兩百年(指相機出現的工業現代)，它沒有曇花一現，貝爾廷認為：這並非是「第三個現代」，而是正展開「現代的第三個世紀」，那就是數位世界及網際網路(Internet)的來臨。 [11]這當然與前述柯氏針對當代藝術現象所提出以「第貳現代」論述思潮之一相符，實乃回歸藝術本質之特性，其有主張藝術創作精神仍是闡明發揚「虛構」(Fiktion)之本質，此即「延伸」了現代主義。此外，另一面議題是：當下的藝術創作者所面臨的是，如何將藝術融於生活的問題，也就是藝術與生活結合可能的探討，並且邁向「去界限(除藩籬)」(Entgrenzung)的視野前進。 [12]這又與當年柯氏鼓吹後現代所推薦的美學家沃爾夫岡·魏爾緒(Wolfgang Iser, 1926-)，在九〇年所提出的新形態美學觀不謀而合：重構概念的「再設計」(Re-Design)。魏氏認為唯有落實「『生態環境挑戰』(ökologische Herausforderung)與『後現代精神』結合的時代」，才能走出過往(現代主義)著重「物體設計」(Objekt-Design)，過渡到一直被忽視的「邊緣設計」(Rahmen-Design)的範疇。猶如現任<ZKM>總館長彼得·懷柏(Peter Weibel, 1944-)所曾說的「混雜物體—無性繁殖的次物體 (Hybride Objekte – geklonte Subobjekte)之辨識；認可與重視多元化及異質性。」 [13]魏氏觀照消除邊界面向的多元特徵清楚的劃分了由二十世紀的「藝術(美學)世紀」進程到「設計二十一世紀」。 [14]

貳、跨媒體藝術再現體系之過渡

新科技不僅只是作為輔助工具，且能將其電子介質程式特性作用在藝術表現，這個核心想法是後現代及當代所信仰的新價值體系。此說法當可追溯到華特·班雅明(Walter Benjamin, 1892-1940)於一九三六年出刊的經典論文<機械複製時代的藝術作品>對「現代藝術」所提出精闢前瞻論點。他認為藝術品原有傳達真實的神聖性使命，因工業革命強化再製的大量生產下，逐步消失，取而代之的是其「可

再製性/可複製性」(Reproduzierbarkeit)及「藝術品的技術可再製性改變了大眾對藝術的關係」。[15]它揭示一種本質轉變的、擴張的、新的再現形式(representational forms)，並反映在「第壹前衛精神」所指涉如社會性的、集體的追求自由與藝術功能之轉向。最關鍵性的不只是創作工具、方式及過程的訛變，並且是「創作關係」所幅射之網絡的重新配置。換言之，朝向「藝術之為開放的遊戲系統？觀照/再現體系」(System of Beholding/ Representation)康莊大道邁進。

一、鏡頭的延伸

班雅明針對傳統藝術的危機提出所謂的「技術可複製性」之現代觀，至今尚餘音繚繞，他所論述的「照相機」之「機械生產」關係，透露了由攝影鏡頭(camera)到螢幕(monitor)之影像發展的本質。「鏡頭」裡的戲法，暗藏著暗箱與鏡子的萬花筒效應，光學鏡片(glasslense)與「鏡子」(mirror)成爲虛構映像或鏡像的主要工具，投射於鏡中的影像，反映了現實與虛構，真實與想像間的互動遊戲。其間所表現出的模仿(Mimesis)、複製(Reproduction)與擬像(Simulation)等戲法之歷史反思，應視爲構成新認知價值的依歸。

當水仙少年(Narcisse)彎腰看到水面的自我倒影，他爲此「自身鏡像」迷戀不已.....。希臘克里特島女子描下男友映在牆上輪廓的故事，被視爲西方「繪畫濫觴」的神話典故，而柏拉圖(Plato, 427-347 BC)的「洞穴影子論」則被看成視覺藝術再現之哲學原理的主要起始。上古時期的人們便以「模仿」(mimesis)爲手段去再現自然與真實，他們忠於自然的呈現身體與靈魂。「裝飾的圖式」(decorative schema)彌補了「模仿的圖式」(imitative schema)的不足，它針對影像再現體系中的不同經驗產生累積，[16]其中「臨(copy)」、「模」(tracing)、「仿」(imitating)、「搨」(rubing)、及作者本身對自己作品精準的「再版」(replica)等不同層次創作方式與古典複製技巧，由單純的模仿式再現—技術與製作(t hne / poiein)之間的互動演變，推展到知識的介入與整合，如文藝復興時期，幾何、算術、邏輯、修辭、文法、天文及音樂等七大技藝的陶養。而視覺化再現形式與原理，則與光學、拓樸學(Topology，數學中空間與幾何學形成的學說)等產生關聯。一四三五到三六年亞柏遜 (Leone Battista Alberti, 1404-1472)《畫論》(De Pictura)中率先以簡易「暗箱」的光學原理爲基礎建立中心透視法，此乃相對於傳統以人工模仿的裝飾性原則，它豐富了視覺再現的生產性。[17]首位掀開視覺幕幔的，是喬凡尼·巴堤斯塔(Giovanni Battista della Porta)於一五五八年出版的《魔術之自然》(Magia Naturalis)，他將暗房中光源與光芒關係，與投射牆面之影像「暗箱」(camera obscura)技術，看作是人的眼睛之模型。[18]

直到十九世紀初期，在暗箱機具不斷改良下，「照相機」(camera)上市且進入一

般人日常生活，影響逐漸發酵，攝影術(Photography)寫下視覺技術的歷史性轉變，它使得二十世紀初的藝術表現產生根本的突破，讓未來主義(Futurism)、達達運動(Dada)、構成主義的包浩斯(Bauhaus)、俄羅斯前衛派等對機械科技引發好奇與求變的企圖心，正式邁向機械複製的現代，並寫下的「跨媒體」(Intermedia)藝術先鋒的一頁。在反歷史主義之裝飾模仿的概念下，立體派(cubism)以「拼貼」(Collage)技法帶動繪畫的立體實體性，他們利用日常環境的媒材如舊報紙、紙片、火柴棒來創作，創造了繪畫結合新媒介的方向，並造就了另一「剪輯」或「蒙太奇」(Montage)手法的流行，例如《紐約達達》(New York-Dada)雜誌創始人曼·瑞(Man Ray, 1890-1976)便實驗出以不用照相機具及中途曝光等創新攝影方式：「瑞影照片」(Rayogram)。「攝影蒙太奇」(Photomontage)技法更爲柏林達達的漢娜·霍荷勞(Hannah Hoch, 1889-1978)及爾·豪斯曼(Raoul Hausmann, 1886-1971)相互爭奪發明者地位，並作爲解構傳統文化與批判現實社會政治的手段。另一位德國達達健將庫特·史威塔(Kurt Schwitters, 1887-1948)則泛用拼貼手法組合出巨大空間作品，由不同方向堆砌構成一《梅茨造》(Merzbau)，開啓「集合」(Assemblage)與「裝置」(Installation)手法的先聲。值得注意的是在某些藝術宣言上，雖然有新科技對藝術形式改變的表達，但他們實際的藝術表現還是趨向「歷史媒材」的呈現，例如詩人菲利普·馬利內提(Filippo Tommaso Marinetti, 1876-1944)在未來主義宣言中提到：「一輛跑車比珊繆克島的勝利女神像還美」(Ein Rennwagen ist schöner als die Nike von Samothrake)。另外，來自俄羅斯的前衛藝術家也不在此世紀關鍵時刻缺席，認定空間在藝術構成中，是運動而非量，他們擅用拼貼技法結合科技、建築並融入日常生活中。至於德國的「包浩斯學院」，則早期跨媒體理念落實在藝術教育改革上，包浩斯以中古行會的精神發揮在機械生產的工業新設計上，追求結合工藝、建築、繪畫、雕塑、紡織、印刷、舞臺設計與表演的綜合藝術機制與教學。來自匈牙利成員拉茲羅·莫霍利-納吉(Lazlo Moholy-Nagy, 1895-1946)是箇中佼佼者，舉凡攝影與X光、顯微、天文等各種科學實驗都交叉運用，發揚「機器之眼」的創新優勢。毫無疑問，變革影響最劇烈，當屬前衛運動達達的馬歇·杜象(Marcel Duchamp, 1887-1968)，他以嘲諷及挑釁歷史傳統的「現成物」(Ready Made)新觀念來進行創作：一種反美學(Anaesthetic)的「陌化」方式。這不僅展現工業革命後，機械再生產的複製觀念，更使原創或原件(Original)概念的唯一性靈光逐漸褪色，進而以「選擇意識」取代了文本創作的法則。 [19]

二次世界大戰後，一股新歷史主義風潮吹遍了歐美國陸，各種突破性的發明、實驗與創造百家爭鳴，德國的「新表現」(Neo-Expressionism)、義大利「貧窮藝術」(Arte Povera)、地景藝術(Land Art)等此起彼落。在一片抽象性藝術氛圍中異軍突起的是「現成物」與「跨媒體」前衛特徵；其中除運用大眾媒體作爲媒介的「普普藝術」(Pop Art)外，以主張復興第一前衛精神的「新達達」(Neo-Dada)運動最具代表性。代表人物如羅遜柏格(Robert Rauschenberg, 1925-)運用廢棄物與拾

得物來創作「複合繪畫」(combine painting)；**佛斯帖爾(Wolf Vostell, 1932-1998)**以「解－拼/貼」(De-coll/age)概念，用廣告招貼、電視...、水泥等日常媒體加上偶發、行動不等的材質發揮「藝術即生活，生活即藝術」("Kunst ist Leben. Leben ist Kunst.") [20]理念；此外，更有**波依斯 (Joseph Beuys, 1921-1986)**「社會雕塑」(Soziale Plastik)概念，他主張去物質化的「人人是藝術家」(Jeder Mensch ist Künstler)信仰，科學需由藝術來主導或科學走向藝術的藝術教育改革觀點， [21]這些都遠遠跨越了傳統理念界限，另一方面挑戰了「現成物」新傳統。由此，也奠定了六○年代後藝術的新局面：是媒體「間性介質」的「跨媒體藝術」(Intermedia Art) [22]，已進一步演變到藝術表現之媒體元素及類別領域間的相互交通與彼此融合。此一多元介質媒體橫跨了照片、影片、電視、錄影帶、錄音帶、音樂、即興表演、偶發、事件、行爲、舞蹈、劇場以及「派別」團體或運動等等。

整個狂飆的六○年代中最接近「跨媒體」、「跨國際」者要算「**福魯克薩斯(Fluxus)**」，它和過去的藝術類別完全不同，以美國作曲家**凱吉(John Cage)**爲首的「新音樂」(New Music)、「具體詩文」(Konkrete Poesie)、「實驗劇場」(experimente Theater)、「結構電影」(Konstruktur Film)、「光學藝術」(Op Art)及「機械動力學」(Kinetik)等實驗領域，呈現各種新樣態的匯聚。此外，六○年代開始漸成主流的大眾傳播媒體 - 「電視」也成爲藝術家們利用作爲反制媒體的媒體。**佛斯帖爾**於一九五八年的《電視解－拼/貼第一號》(TV de-coll/age Nr. 1)，運用六台電視置於劃破畫面的畫布之後的組合方式，形成脫離常軌的關係所產生的異化作用(Verfremdung)，來解構傳統繪畫的脈絡；**波依斯**也用毛氈(Filz)將電視縫包起來，藉以嘲諷批判電視節目的陳腔爛調，這儼然與五○年代以降文化批判理論家**阿多諾(Theodor W. Adorno, 1903-1969)**的美學理論同步。 [23]

「媒體藝術」表現在以鏡頭爲中心的影像媒體最具實驗創造性，由靜態到動態的影像的發展。落實在「錄像藝術」(Video Art)之上，它以合成(Synthese)、變化、閉路、即時等特性爲初期實驗階段。破壞既有結構是**腦曼(Bruce Naumen)**、**希爾(Gerry Hill)**、**阿空奇(Vito Acconci)**、**凡蘇卡(Woody Vasulka)**、**佩雷希奇(Fabrizio Plessi)**...等七○年代輩起的錄像藝術家們有計劃的謀略，他們將錄像媒體的創造性與藝術性之實驗視爲「再造作用」(Wiederaufbau Effekt)，並形成新藝術形式的課題。 [24]被封爲錄像藝術之父的**白南準(Nam June Paik, 1932-)**，藉藝術類別的涉入延伸以不同文化重疊交錯的創作手法，毫無疑問的成爲「跨媒體、跨國際、跨文化」(intermedia、international、intercultural)的最佳代言人。但這些跨媒體的特性也隨其他科技的開發與挑戰，而需與新出現的媒體與領域結合，因此乃有了「錄像藝術考古學」(Archäologie der Videokunst)之說。 [25]曾幾何時，相片、錄音帶及錄像帶(Videotape)，這些曾引領某階段媒體革命的媒介，相對於更加快速更新的科技變化，卻也走入「經典」的行列，甚至包括尤其導引出的各種表現類型：錄像帶置在一部顯像機內播放類此錄像藝術(Mono Video Art)、

錄像雕塑(Video Skulpture)、錄像表演(Video Performance)及錄像裝置(Video Installation)等的複合錄像藝術。

造成「新媒體」成爲「歷史考掘對象」的原因，與「電腦」的發明與普及有直接的關聯。在經歷幾代的系統與裝備技術的突飛猛進，從實驗到邁向第二波電子工業革命。一九三六年，數學家亞倫·杜林(Alan M. Turing, 1912-1954)的文章〈Computable Number〉預告了電腦資訊時代的來臨，其中第一個出現的影像便是「空白帶」(tape)，即一種虛的變化排列可能性，[26]這種科技影像的再現理論也成下一階段的一切。複製理論仍抬頭的一九七六年，尚·布希亞(Jean Baudrillard)參雜了「作者已死」理論及班諾特·曼得柏(Benoit B. Mandelbrot, 1924-)量論視覺化學說(die Visualisierung der Mandelbrot-Menge)，發表《象徵的交換與死亡》(L'echange symbolique et la morte)一作，並推演出立基在班雅明文論之上的「擬仿物三重秩序」(The Three Orders of Simulacra) [27]，企圖凌越其先輩的「擬像」之「超級現實的生產方式」(the mode of hyperreal production)，成爲區隔「複製現實」的價值觀，[28]亦就是說，藝術再現手法由傳統手工模仿式的複製，轉變到機械大量生產再製之複製，進程到電子計算的擬像式的複製。誠如布希亞「原始社會有面具，市民階級社會有鏡子，而我們有影像。」的比喻 [29]，這個以「鏡頭」(camera mirror、Objektiv、scene)爲命脈所掀起的視覺競逐的遊戲，演繹到虛實交錯及新電子媒體融合的全新實驗期。

二、「後現代」以後

與在「後現代」(六〇至八〇年代中葉)狂嘯的議論聲中 [30]，結構主義及記號論(Semiotic)瀰漫氛圍下悄然登場的各項新事物反應的現象：新一波藝術與科學運用結合的革命鐘聲響起。影像媒體科技「數位化」腳步加快，歸功於七〇年代末在 IBM 研究室的研發及「曼得柏組件」(Mandelbrot Set)的理論成型。但美學的突破則由德國不萊梅大學在一九八四年運用其「碎形美」(The Beauty of Fractals)分裂原則和新科技「電腦合成畫面」所展示出的一些引人注意的電腦繪圖(Computergraphic)作品。[31]美學秩序的新生產輔助方法：電腦資訊(一種不同於傳統能量轉換的機械)，所發展出來的創意作品，另加七〇年代「全息攝影」(Holography)之運用.....，它們統合泛稱爲「電腦藝術」，這構成八〇年代數位影像藝術初期的主流。[32]相對於攝影藝術已超過一百年的「鏡頭」，由靜態拓展到動態，電腦繪圖能將「數字的訊號」轉換成可目視的「視覺訊號」，一種模擬信號，數字人性化，昇華至繪畫與雕刻的藝術世界。此刻演算指令與試探戰略兩種邏輯所構成組合原則的電腦繪圖終結五、六〇公式化的「電子繪畫」(Electronic Painting)。這場速變的文化革命再度對日常生活產生巨大影響，在一切數位化後，它揭櫫了傳統「知識即權力」逐步發酵到「知識即資訊」或「資訊即權力」的趨勢？這使得我們原本著重語言思考的文化社會，潛移變化至手、眼、腦共並重的

新視覺邏輯時代。

保羅·維立里歐(Paul Virilio, 1932-)《觀看機械》(La machine de vision)中所言，由「寫實性(Realität)之形式的邏輯(formale Logik)」、「當下現實性(Aktualität)之辯証的邏輯(dialektische Logik)」到「虛擬性(Virtualität)之矛盾的邏輯(paradoxen Logik)」點出了類比機械美學思惟到數位美學思惟的更迭。 [33]擬像理論的再現法則 (虛構剪輯)打破原有二元論的對立，虛擬與現實的多重排列組合的。朝向多元的複數主義(Pluralism)前進，它企圖使兩者的邊界模糊 (全面消融) [34]與消弭兩極的界限：如原件與複製、上和下、個體與樣本、混沌與秩序等，而表現在藝術之上則是媚俗與反媚俗之對立(Kitsch vs Anti-Kitsch)或媚俗與前衛之對立(Kitsch vs Avant-garde)、高藝術與低藝術之對立(High Art vs Low Art)，這些都始於「擬仿物」(simulacres)即原件、人工(imaginary)即真實(real)，或由假(false)變真(true)的模糊魅影。由重組與分解之互動矛盾原則的辯証關係所導引「混種的影像」以及暗箱所隱喻的意識形態 [35]，他們相互催化了「喻託」(metaphor)所涉及到的寓意手法之種類，傳統擬人化等擴張到換轉喻(metonymy)、提喻/代喻/舉喻(synecdoche)、諷刺(ironic)及諧謔/諧擬/仿諷(parody)、矯揉造作折衷的混仿(pasticcio/ pastiche)、徵引(cite)、摘錄(exerpieren)與挪用(appropriation) 等偽造歷史之再現闡釋策略。 [36]

媒體作為一種介質或客體(傳播作用)，它含著結構之反動 (Widerstand des Konstruktion)的本性，即「解構主義」。從結構主義分離異化出影像就如「現代主義變形扭曲鏡面」(distorting mirror)般，尤其表現在當代建築中，由結構的分解、分裂、分枝，發揮成為「解構建築」，建築師們率先運用資料傳輸科技(Datenfern ertragungstechnologie)與數位交流科技技術從事設計。建築體不再閉鎖，而是碎裂與分解的構成(去界限的一種形式)，由過去對太空烏托邦家園的追逐，演繹至結合生化科技、自然生態環境等理想，狂想築構亞特蘭提斯式新故鄉，強化了「第貳現代」論述之「現代性」之正統：具前衛精神的科技與藝術之結合。 [37]電腦複雜數字的不確定變化原則，不僅帶動影像無窮變化的可能美感之外，也賦予「傳控空間液態建築」(Liquid Architecture in Cyberspace) [38]新樣貌的機會，它呈現了虛無內容「虛像的空間」(imagery space)。這個具去空間化特性的「傳控空間」(cyberspace)自從在一九八四年威廉·吉布森(William Gibson)的科幻小說《新冒險傳奇》(Neuromancer)出現後，以電腦工具，植入原「暗箱」相關原理，一些機動軸線如感應、介面截取等裝置風潮與環境美學脈絡並列成為新世代視覺再現系統的新鑰匙。九〇年代後，新的數位程式刺激了即時動畫系統(Real Time-Animation system)、數位電視及廣播、互動環境裝置、虛擬實境系統藝術及超連結(hyperlink)的各種傳訊媒介同時出現，也使得「網路藝術」成了世紀末新種的代名詞，大大為媒體藝術的「互動性」成論加碼，傳控空間被視為一種隱喻(cyberspace as metaphor)並順理成章地戴上新文化符碼的寶

冠。歷歷在目的是，相對於類人猿與傳統的機器人(roboter)，新時代中虛構新意象的生化基因學的複製人、傳控人/生化體(cyborg)、傳控太空人(cybernaut)、傳控龐克族(cyberpunk).....，任意游走在真真假假的世界中。

三、能動的交流

藝術作為遊戲衝動的觀點早已轉向，觀者之集體意識與文本本質關係也隨機械複製時代來臨而改變，藝術品由崇拜價質轉向展覽價值，一如二十世紀初之古典前衛藝術的進行、展覽及溝通交流機制的形成。正由於跨媒體之總體經驗的延燒，使得各個最新媒體之間產生「跨媒體性」(Intermedialität)，也就是主體與主體發生了「相互能動性」(Interaktivität、interactivity)，它承接了四〇年代以降的傳控論(Cybernetic)之「人機共生關係」(Human and Machim Symbiose) [39]的積澱，在文化行為上則企圖破除創作者中心，轉向與環境結合的他者，由他我支配轉為注重與觀賞者關係的理論。八〇年代的相關視覺論述，將觀眾之參與視為重心，賦予所謂「觀眾的誕生」(Die Geburt des Betrachters)命題；這種以觀眾為中心的創作法則，使視覺藝術再現的學說，從原先遊戲手法演變到由語言學、記號論所共同探索的新生產關係，為「更開放之藝術」 [40]以及視覺的交流過程(行為、結社、時間、地點、媒體)或接受美學所聚焦影響之對象的能動。換言之，由新科技所促發跨媒體開放藝術理念之「相互能動之交流」，即刻成為當代藝術樣貌的主體。它打破了審美的界限及對傳統藝術的經驗，人們似乎再度意識到藝術與生活社會文化不應脫節的重要性，這個探討藝術及其生產，還有「藝術存在脈絡的互動傾向」(Kunst in Kontext)被視為新世紀努力的新方向。 [41]

亦由於相關美學中「文本轉移」、「多主體的參與生產關係」、「個體與整體的依存關係」等生產網絡的論述聲浪，促使「展覽本身的策展論述」在藝術生態中益形重要。在進入數位溝通的時代，由科技工程師與藝術家合作模式，擴大為贊助機制的介入，他們共同構成藝術生態的密集相互共生網絡。「機制互動美學」議題的延展，反映了再現體系中「機制作用」之回返；從傳統藝廊的「白色空間」(White Cube) [42] 到新世紀媒體藝術的「黑盒子」(Black Boxer)，它產生了一個隱喻：由藝廊環境關係作品(Beziehung Umgebung Werk Gallery)之文本脈絡 (Kontext als Text)到展示美學所生成之裝置藝術(Installation Art)的編織，非單只是藝術家或文本獨白所生成「互動效應」(Wechselwirkung)，主體與客體位置互換(Subject as Object)所產生的「共享交談對話」(comunicare)，它跨越了社會與生活內外邊界。 [43]網景(netskyline)時空的揭幕，不僅讓開放藝術的網絡作品(Network)高漲，同時讓觀眾在審美生產工具便利化之下，鑑賞活動普及化。「Messenger/即時訊息」的普遍流行，所帶來的生活節奏改變與交往模式的「線上」廣度，再度觸發一場新型態交流遊戲。它在某種程度上透露我們正經歷世界各地「一種深刻的視覺大眾文化產生」。科技文化(Technoculture)，明顯地使人與自然或生態感知

的關係改變。「媒體即生活」的意識形態似乎取代了跨媒體世代的「藝術即生活」之集體社會意識；換言之，運用速度的科技，去除了時間、空間及維度的障礙，帶動了「讀者/觀眾」主體融入多樣性概念的美學論述，也由此，標榜綜合各文化的「文化混血兒的」或「世界文化」(Kulturen der Welt) [44] 的說法紛紛出籠，使二十世紀末的世界舞臺呈現前所未有的複雜與苦澀.....。

參、邁向「超文化」設計的世紀

一九九〇年查里斯·詹克斯(Charles Jencks, 1939-)的「新現代主義」(Neo-Modernism)論述出爐，四年後「第貳現代」急起直追發出抗衡之聲。扶搖直上颯逐者更有「超級有機主義」(Hyperorganismus) 新原理雛型。[45]無論成形與否，柯羅茲第貳現代媒體藝術「去界限」之前瞻性美學，脈絡可循至同年(1994) 布希亞在慕尼黑「幻象與擬像」研討會〈幻象·幻滅·美學〉(Illusion, Desillusion, Ästhetik)一文所言：

到底還有一種審美的幻象嗎？假使沒有，至少還有邁向超(越)審美的幻象之途？是否超級可見度、透明、虛擬之邊界，尚留有一幅影像、一謎團.....的空間嗎？ [46]

是否「邁向超審美的幻象之途」(transästhetische Illusion) 推想的未來視野取代了「跨媒體的美學」？很快在二年後魏爾緒的《美學之疆界蹊徑》(Grenzgänge der Ästhetik) [47]得到系統性的具體回應。

一、「重構美學」與「超文化」

魏氏之前揮別「藝術的二十世紀」所預告的總體或「再設計」二十一世紀之說，進一步在他批判當代全球的審美化現象，闡釋了美學和倫理學哲學的關係，特別是當代建築和媒體藝術相關的審美問題，作出了完備的論述。從回顧美學出發，論當今審美過於氾濫過度追求時尚美學(享樂主義 Hedonismus)有再重組(reorganisieren)的必要，而「認識論的審美化」(die epistemologische Ästheisierung)作為重振其雄風的手段之一，並創造了「倫理/美學」(Ästhet/hik) 一詞，指出倫理美學自誕生以來彼此分離、相融、消長、再相融的衍變分合發展關係。他主張美學應乃是「倫理學之母」(the mother of ethics)，運用美學、藝術與學科等複數性(Pluralität)的觀點，體驗美學與非美學(Anästhetik)之矛盾反思。進一步說明「倫理/美學」是「超越美學以外的美學」(auch über die Ästhetik hinaus)，「沒有給藝術劃出邊界」並且是藝術超越傳統美學的邊界，倡議美學必須超越藝術和哲學問題，走出「傳統美學以藝術為研究對象」的界限，企圖重組新美學學科「超學科性設計的學科」(Transdisziplinäres Design der Disziplin)，一種「綜合了與『感知』(aisthesis)相關的所有問題，吸納著哲學、社會學、藝

術史、心理學、神經科學等等的成果」。 [48]

除了在宣告以上提供診斷的分析外，魏爾緒主張全面囊括諸如日常生活、科學(自然)、政治、藝術、倫理學等等的新外延、新建構來設計展望未來；有感西方在視覺文化主導兩百年以後提供重視「聽覺文化」方案之餘，對於「未來城市」美感一種必須涵蓋日常生活與感知態度的新關係。至此從超學科延展出的「混融」理念(Zur Konzept der Durchmischung)之新文化，蘊含著透過哲學面的結合力，交融與滲透性特徵的「超文化性」(Transkulturalität)，指向它所超越自身基本質性與貫穿傳統的文化界限。對此，超文化的形塑當無法回避「混雜化」(Hybridisierung)新身份認同的確認與深究，並與政治、經濟、社會之「歷史結構」兼容並蓄達水乳交融之境界。 [49]未來城市的軟體藍圖需被重設之外，對於傳媒文化(mediale Kultur)作為影響日常生活強勢媒體「電子媒體界」，亦成為其設計第三範疇。它探究了「自然與人工」的現象以及「現實與擬像」(Realität und Simulation)間的界限模糊。這個重構美學問題並非單一數位化的「重新編碼」之單純操作，而是「現實的去現實化」(Derealisierung der Realität)的「感知美學的重構」(die Rekonfiguration der aisthesis)及「電子媒體以外經驗的再確認」(die Revalidierung von Erfahrung außerhalb der elektronischen Medien) 或「非電子經驗的再確認」。 [50]由去自身媒體界限，越過生理、肉體、心理、靈魂、精神思想等，在藝術以外的日常存在經驗中，融入超文化之再現美學的觀察，它也預告了媒體的整合及超越媒體(Transmedia)發展趨勢。對藝術以外的超藝術，除了由藝術家們紛紛以「當下生活方式的及藝術生產特殊超文化性」來回答這個認同外，視覺展覽機制也漸同步構成當代性的主體 [51]，並與「『文化系統』的作用」共融。在此深受媒體主導的當下藝術，似乎已由當年所倡議「人人是藝術家」的理想進程到「人人是明星」的炒作，是否美夢成真(假不了)，還是一場科學怪人式的夢魘？ [52]魏爾緒認為應以縮短「媒體欣喜」與「肉體狂熱」間的距離為當務之急， [53]並作為超越人與人之間鴻溝的溝通。「超學科或學科重建」(Transdisziplinäre oder Reorganisation der Disziplin)的新開放論點，似乎已將時下風行的「跨學科」(interdisziplinäre)遠遠拋之於後：今日美學的疆界已被打破，非藝術(nicht Kunst)、 「超藝術的」(transartistische)或「藝術以外的」(außerkünstlerische)，各種描述使當代藝術超越「現代美學」邊界，並反求諸己的不斷求新求變。

冠有「新包浩斯」之名的卡斯魯爾〈藝術暨媒體科技中心〉(ZKM)及建教合作之藝術造形學院(HfG)間之互為主體的超學科關係，與社會、國際、去歐洲中心主義的文化互動交流，實踐了跨領域的實質意義，由第一前衛的「跨媒體」到今日「超媒體性」歷史的演變，說明了如果沒有「超媒體」(transmedia) [54]先鋒們—「跨媒體藝術」運動的累進，何來鏡像對映與前衛的延伸。每年於柏林舉辦的「超媒體藝術節」(transmediale) [55]，在環球資訊爆炸及多變的時代，由原本八、九〇年代的「柏林錄像藝術節」(Videofest Berlin)轉向今日超媒體性質，不僅表

徵著機制本身的潛移默化當代性，藝術活動與社會連結的寫照，突顯當代媒體藝術活動受科技演變的影響。這種再現體系變化的當代性之前奏 — 六〇年代展覽機制與活動的主動介入生態，也投射在當年科隆新達達運動之中。一九六七年位於教堂街八十一號(Domstraße 81)，以跨媒體命名的藝廊—<Galerie art intermedia> [56]標榜展示舉辦「反藝術」(Anti-Kunst)為主的活動，符合其新前衛精神的展覽機制協力共同寫下，當時城市如何透過新達達、偶發藝術市場成為「藝術大都會」的歷史。一九二一年六月六日至三十日一項國際性達達沙龍展覽(Dada-Salon)，在預定的巴黎符<蒙田藝廊>(Galerie Montaigne)展出，站在潮流先鋒的當下時代性，不也反應在 MONTAGE 與 MONTAIGNE 達達式的字母間：蒙太奇手法的文字拼音剪輯遊戲？ [57]

環球現代的遊戲網絡，猶若第貳現代行進現象，它與當下「超文化」潮流合力勾勒出「新烏托邦式」的世界大同的想望。

二、新區域文化的制衡？

某光年：.....在人類登陸他的鄰居 — 月球，半世紀以後的二〇〇四年登陸了遠鄰火星，又一次實現「超越」地球，航向浩瀚無垠宇宙的梦想！速度越來越沒距離、靜止、真空.....。但它吹的不僅是「『超』速」(trans speed)的風，並且是挾帶著「全球化」或「全球的現代」，共同邁向二十一世紀的未來。當這主流西方的颶風(tornado)橫掃非他的各區文化(第三世界)時，是否這兒吹起「臺風」(Typhoon in Taiwanese Style)？

當區域文化由過去的邊緣地帶，向西方主流擠壓或朝現代化主體性的建構之下，它都是場無法回避的挑戰？抑或勢均力敵的「全球化與在地化」的抗衡？還是追趕不同時間與型類的現代？主體存在意識的抬頭與建構的迫切感交織在自身文化與現代的關係網絡中，它不僅須破除「現代與西方文化是同義詞」的迷思，拋棄「把前現代西方理解為史前現代」誤認，甚至解開「自身文化傳統成為突破未來的絆腳石」的心結。 [58]文化「情結」(complex) 的解碼，能用借「超文化」它山之石消弭嗎？經得起重蹈覆轍的慘痛代價的蹂躪？或者是它尚未啓航，正徘徊迷惘在鏡中的虛像，漫遊在溝通的傳控空間？自省、批判自身在地化是自由追逐現代不可妥協的大前題，我們雖處在電子高科技生產率與擁有率居高不下的環境，但沒有同步進行自身人文素養的深化，陷入「高科技、低文化」(High-Tech Low-Culture) [59]泥淖的機率升高！官僚偽科技術士操弄的基因在數位化包裝下普及，贏得比例不對稱的傳播科技與藝術理念之競逐，「科學由藝術來主導」的文化理想似乎指日而不可待，更喪失建構「混合文化」的契機。反之，美學歷史訴求所擴張的遊戲範疇，壓縮了荒謬、錯置的、淺層的不對稱文化互動的空間。新文化間的互動設計激發出藝術創造基質，提昇強化區域文化競爭力，均衡了當

代全球化的國際區域使命？！

[1] 七〇末與建築評論家查爾斯·詹克斯(Charles Jencks)大力搖旗吶喊「後現代建築」的柯羅茲，除了是〈ZKM〉總館長，同時是 1989-1991 年間一手策劃〈卡斯魯爾國立造形專校〉(Staatlichen Hochschule für Gestaltung/ HfG)的創校校長。他規劃了一所「藝術實踐」與「藝術媒體理論」的重要理想培訓學府，同時教學與研究並重的開發指標。Heinrich Klotz, "Contemporary Art," in: *Contemporary Art ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe* (München: Prestel, 1997), p. 7-31

[2] 一般以為「第貳現代」為社會學所提出，實際是出自柯氏。乃他個人針對八〇以及九〇年代相關藝術與建築理論的爭論，在所發表的主張中所提出的。早在 1980/81 年之《建築年鑑》(Jahrbuch für Architektur)創刊文內，便刊載他對美術與建築的理論方面，並建議了備此意涵的「第貳現代」一名詞，當時是以作為相對於「後現代」一詞所提出說法。然較完整清楚的剖析與解釋者，當屬 1994 年所撰的《廿世紀藝術—現代·後現代·第二現代》一書中第三部的〈「第二現代」〉篇幅。而 1995 年主編《第二現代—當代藝術的一種診斷》無非宣示新紀元的開端。參見 H. Klotz, *Kunst in 20. Jahrhundert - Moderne · Postmoderne · Zweite Moderne* (München: C. H. Beck, 1994); -, "Zweite Moderne," in: H. Klotz (Hrsg.), *Die Zweite Moderne - Eine Diagnose der Kunst der Gegenwart* (München: C. B. Beck, 1996), p. 9-22；戴麗卿，〈「第二現代博物館」的築夢家 — 德國藝術史學者海利希·柯羅茲(Heinrich Klotz, 1935-1999)〉，《藝術家》2000/2，頁 326-331；—，〈非『新』已不『後』是『第二』現代——談世紀末先聲破曉的藝術理論〉(台北：未刊版，民 89)。這「第貳現代」論述，又如其後現代藝術的推動，引領著其它的學術場域如社會學等。社會學相關第二現代。請參見顧忠華主編，《第二現代——風險社會的出路？》(台北：巨流，2001)

[3] H. Klotz, *Architektur der Zweitem Moderne - Ein Essay zur Ankündigung des Neues* (Stuttgart: Deutsche Verlags-Anstalt, 1999), p. 86

[4] Peter Weibel, "On the History and Aesthetics of the Digital Image," in: Timothy Druckrey and Ars Electronica (ed.), *Ars Electronica Facing the Future* (Cambridge: The MIT Press, 1999), pp. 51-65.

[5] Klotz (1999), p. 82

[6] Klotz (1994), p. 172-189; -, "Contemporary Art," p. 20-26。關於媒體藝術歷史可參考 Hans-Peter Schwarz, *Media-Art-History: Media Museum ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe* (Munich/ New York: Prestel, 1997)

[7] Klotz (1999), p. 11; Klotz, "Contemporary Art," p. 26-27

[8] 九四年修正版的《藝術史的終結？》，其內就包含討論有：「當代混合文化(邊緣抬頭論)」、「通俗大眾文化與藝術」及「媒體藝術史」。其主要討論二十世紀藝術概念的擴張與轉變，於是老舊的藝術史寫作所面臨危機，而新的科技影像開啓新的藝術史寫作契機等。換句話說「非西方藝術」成為藝術史新的版圖，而「大

眾文化」作為反藝術史的藝術暴動。參見 Hans Belting, *Das Ende der Kunstgeschichte -Eine Revision nach zehn Jahren*, (München: C. B. Beck, 1995), p. 68-103; H. Belting, *Das Ende der Kunstgeschichte?* (München: Deutscher Kunstverlag, 1983); *The End of Art History?*, (Chicago: University of Chicago Press, 1987)

[9] H. Belting, "Die Moderne und kein Ende," in: *Die Zweite Moderne – Eine Diagnose der Kunst der Gegenwart*, p. 57-69。相關現代未終結說法另見 Jürgen Habermas, *Die Moderne- ein unvollendetes Projekt*, (Leipzig: Reclam-Verlag, 1990, 1992)

[10] Belting, "Die Moderne und kein Ende" p. 66

[11] Belting, "Die Moderne und kein Ende" p. 67

[12] H. Klotz (1994), p. 189-191

[13] 九〇年代前半歐陸，特別是德國相關數位科技藝術的研討會此起彼落，為數不少，著名者為 ZKM 的多媒體博覽會。此乃 1994 年 3 月 18 到 19 日慕尼黑一場有關「幻象與擬像」研討會中，Weibel 論數位影像創作中所提出的。參見 Peter Weibel, "Digital Doubles," in: Stefan Iglhaut, Florian Rötzer, Elisabeth Schweeger (Hg.), *Illusion und Simulation: Begegnung mit der Realität*, (Ostfildern: Catz Verlag, 1995), p. 192-207

[14] 參見 Wolfgang Iser, *Ästhetisches Denken* (Stuttgart: Reclam, 1990), 1991<2>, p. 217-218。這冊《審美思維》的視野在九〇年代為「後現代」作一總結與進入新世代延續的設計的宣告。總結二十世紀乃一「藝術的世代」而新世紀朝向「設計的世代」的演進。

[15] Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1963<1>), 1974, 1977, 1996, p. 32

[16] 古希臘的視覺再現原則有模仿(Mimesis)、技術(Techne)與比例學說(Proportionlehre)等。參見 Götz Pochat, *Geschichte der Ästhetik und Kunsttheorie: Von der Antike bis zum 19. Jahrhundert* (Köln: DuMont, 1986), p. 31-33

[17] Martin Kemp, *The Science of Art: Optical themes in western art from Brunelleschi to Seurat* (New Haven/ London: Yale University Press, 1990)

[18] 其後暗箱延伸為「把眼球當作箱子的玻璃透鏡」之進一步的再現美學觀，無不與約翰納斯·克普勒(Johanes Kepler, 1571-1630)的名字緊密相聯。見 Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century* (Cambridge Massachusetts/ London: MIT Press, 1992, 1996<7>)。把暗箱作為創造的輔助機具以及其他科學技術之機器信仰散見在十七世紀荷蘭繪畫的各新興畫科，如室內人物及肖像畫之於暗箱，城鄉風俗畫之於廣角

望遠鏡，靜物畫之於顯微鏡等等運用。

[19] 馬利內提未來主義宣言引詞及現代藝術參見 Werner Hofmann, *Die Grundlage der modernen Kunst* (Stuttgart: Krner, 1987)。1913 年將現成的腳踏車輪安裝在踏板上的《腳踏車輪》(Bicycle Wheel)一作，成為打破古典雕塑藝術形式的動態雕塑。相關現成物的歷史意義參見 Dieter Daniels, “Big Brother Readymade,” in: *Von Readymade zur Cyberspace: Kunst / Medien Interferenzen* (Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2003), p. 26-51。

[20] 1961 年 Vostell 首度為其「藝術即生活，生活即藝術」下定義。1964/11/7/15 的一首〈我所意願的〉(Was ich will)散文兼宣言中，便以「生活即藝術品」(Leben als Kunstwerk)觀念闡釋之。參見 Kunstgalerie Gerda (Hrsg.), Wolf Vostell. LEBEN = KUNST = LEBEN, (Leipzig: E. A. Seemann, 1993), (Ausst. Kata.), p.99, 202-203

[21] Beuys 在其擴張的藝術概念中強調的藝術理念「社會雕塑」(Soziale Plastik)無不把有關藝術機制改革運動、透過與政治結合來企圖改變社會結構關係的一為後現代藝術家。「人人是藝術家」的話語或觀點，指的是每人的創造淺潛能，也為「社會雕塑」的具體化。此外他並認為「科學由藝術來主導或走向藝術」。藝術本是一種「意識的擴展」，是所有科學繼續發展的基礎，並有社會治療的功能，而其動力來自「社會熱能」。參見 Hubertus Butin (Hg.), *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst* (Köln: DuMont, 2002)

[22] 「跨媒體」(“Intermedia”)一詞起初由美國 Dick Higgins 於 1966 年強力印烙的概念：非風格、非運動或團體、非程式而是一種藝術的態度立場。在此作者將此概念結合藝術一詞，泛稱含蓋所有六〇年代以降為「跨媒體藝術」。Goethe-Institut u. ZKM (hg.), *Media Art Action? The 1960s and 1970s in Germany* (Wien /New York: Springer, 1997); Dieter Daniels, “Interferenz und Konkurrenz von Kunst und Medien in 20. Jahrhundert,” in: *Von Readymade zur Cyberspace: Kunst / Medien Interferenzen* (Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2003), p. 9-25; Edith Decker/ Peter Weibel (Hg.), *Vom Verschwinden der Ferne: Telekommunikation und Kunst* (Köln: DuMont, 1990)

[23] Theodor W. Adorno, *Ästhetische Theorie* (Rankfurt sm Main: Suhrkamp, 1973)

[24] P. Weibel, “Zur Philosophie von VT & VTR,” in: *Media Art Action? The 1960s and 1970s in Germany*, p. 132-143; Michael Rush, *Video Art* (London: Thames & Hudson, 2003)

[25] H. Belting《藝術史的終結？》中談到由電視到錄像合成器(Video-Synthesizer)以至數位化。有關錄像藝術就有提到錄像帶的錄製保存等問題，已引出了「錄像考古學之說」。另又說到 Beryl Korot 與 Ira Schneider 曾在 1976 年發表《Video Art》一書。此外 Ira Schneider 也連續多年在《Radical Software》雜誌發表討論新媒體。見 Belting (1995), p. 88ff

[26] 一九五〇年英國數學家杜林發表了一篇名為「計算機器與智能」(Computing Machinery and Intelligence) 的經典文章，揭開了有關人工智慧 AI 的可能。而所謂的杜林機(Turing Machine) 早就證明了與神經網絡是等價的。參見 Horst Bredekamp, *Antikensehnsucht und Maschinenglauben: Die Geschichte der Kunstammer und die Zukunft der Kunstgeschichte* (Berlin: Klaus Wagenbach, 1993, 2000 <2>), p. 100, p. 123 foot not 247

[27] 「擬仿物」三重秩序(The Three Orders of Simulacra)之說乃：工業時期之前的偽幣(conterfeit)的秩序、工業時期的生產(production)時代的秩序以及當代後工業以符碼(code)為主的擬像的時代。Jean Baudrillard, *L'échange symbolique et la morte* (Paris: Gallimard/ janvier, 1976); -/ Iain Hamilton Grant (trans.), *Symbolic exchange and death* (London: Thousand Oaks Sage Publications, 1993), p. 50

[28] 這是在「擬像超級寫實主義」(The Hyperrealism of Simulation)一節所論。參考 Jean Baudrillard, *Symbolic exchange and death* , p.70-76; -, *Simulacres et Simulation* (Paris: Gallilée, 1981); Jean Baudrillard、洪凌譯，《擬仿物與擬像》(台北：時報，1998)頁 34-38; Florian Rötzer, “Zurück in die Höhle der Schatten ?” in: Florian Rötzer und Peter Weibel (Hg.), *Strategien des Scheins - Kunst Computer Medien* (München: Klaus Boer, 1991), p. 298-312

[29] 針對布希亞「擬像」概念出現後所向披靡的現象，現職柏林洪堡大學藝術史系研究所主任以「擬像化的班雅明」一文，反駁布氏之說對班雅明「複製」觀的誤認。他指出中古世紀不同工坊生產同題目、同母題的「聖像畫」作法，不也說明既是一種轉借自複雜重組化之「擬像」，也是「複製」本身。參見 Horst Bredekamp, “Der simulierte Benjamin - Mittelalterliche Bemerkungen zu seiner Aktualität,” in: *Frankfurter Schule und Kunstgeschichte* (Berlin: Dietrich Reimer Verlag, 1992), p. 117-140。「我將成為你的鏡子！」(“I shall be your mirror”)一引句已不失為布希亞除了「擬像」外對當代影像世代簡易直接的新註腳。參見 Jean Baudrillard, “Denn die Illusion steht nicht im Widerspruch zur Realität...? in: Hans Belting und Dietmar Kamper (Hrsg.), *Der zweiter Blick: Bildgeschichte und Bildreflexion* (München: Fink Verlag, 2000), p. 263-272

[30] 撇開當下一些還有標榜著「後現代」的說法，對於所代表如 Charles Jenks 清楚交代後現代建築藝術語彙特徵，與之作出區隔的與持不同看法就屬 Klotz。除了對繼起的思潮各以「新現代」及「第貳現代」定名的不同，然在時序上皆主張六〇年代之普普藝術為其開端，且漸終結於八零年代初期。參見 Charles A. Jencks, *The Language of Post-Modern Architecture* (London: Academy Editions, 1978); Klotz (1994)。

[31] Mandelbrot 量論視覺化學說，那是首先將一堆複雜變數置入方塊，然後加以複雜的常數，於是會起動的了回授過程。其中「均等結果」被視為新的複雜變數，再用以致新生成結果，然後再度導引成為下一新的複雜數字。直到電腦出現，許多計算程式使得這個處理神秘性解套，並轉用在系統。一種複雜的數字遊戲所導

引出的美麗無窮變化的形象。運用「彈跳原理」的突然一擊，引出無定法的「分裂原則」系統。參見 Karl Clausberg, “Am Ende Kunstgeschichte?” in: R. Rosenberg (ed.), *Kunstgeschichte aber wie?*, Zehn Themen und Beispiele (Berlin: Dietrich Reimer Verlag, 1989), p. 259-293

[32] 最早以電腦繪圖發表作品的是 Bell 實驗室的 Michael Doll，1963 的作品主要是線性二次方立體的圖案。電腦藝術參見 Cynthia Goodman, *Digital Visions - Computer and Art* (New York: Harry N. Abrams)。數位影像參見 Thmothy Druckrey with Ars Eletronica (ed.), *Ars Eletronica: Facing the Future? A Survey of Two Decades* (Cambridge, Massachusetts/ London: The MIT Press, 1999), p. 2-13

[33] Virilio 於其一九八八年《觀看機械》(La machine de vision) 下了初淺但明確註腳。見 Paul Virilio, *Die Sehmaschine* (Berlin: Merve Verlag, 1989), p. 143-144

[34] 消融在觀察與被觀察者、主體與客體、自我與他者、虛擬與真實、現實與虛構、表象與實體、實像與虛像等複雜化的複數性(Pluralität)，體現在擬像(Simulation)的變化之循環。見 Jean Baudrillard, :Illusion, Desillusion, Ästhetik,” in: *Illusion und Simulation: Begegnung mit der Realität*, p. 90-101

[35] 暗箱被馬克斯喻為意識形態的說法請參考 W. J. T. Mitchell, *Iconology -Image, Text, Ideology* (Chicago: The University of Chicago Press, 1986), p. 168-185

[36] 此為後現代藝術脈絡中，常見的再現程序中的策略，以「挪用」手法最為代表性，它並非歷史主義之純粹風格的再興。參見 Hubertus Butin (Hg.), *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenossischen Kunst* (Köln: DuMont, 2002), p.15-18; Benjamin H. D. Buchloh, “Allegorical Procedures: Appropriation and Montage in Contemporary Art,” in: *Art Forum* (New York) September 1982

[37] 「媒體藝術」代言「第二現代」主因，除新類別而「接近前衛精神與現代主義的理性」之企圖。也就是說新科技所帶來的特別新視野外，尋獵現代主義的「形隨功能」(form follows Function)核心理念以及運用「民主」(自由自主)現代主義語彙。而科技新視野指向機械美學特質的延續，而機械美學則是現代主義中前衛理念之特徵。Klotz (1999), p. 11; Peter Weibel, “Probleme der Moderne - Für eine Zweite Moderne,” in: *Die Zweite Moderne - Eine Diagnose der Kunst der Gegenwart*, P. 23-40。

[38] Marco Novak, “Liquid Architectures in Cyberspace,” in *Cyberspace: First Steps*, Michael Benedikt (ed.) (Cambridge, MA: MIT Press, 1991), p.1

[39] 其「個體與整體的依存關係」核心思維指向人機共生關係 (human - machine symbiosis) 觀念的，媒體藝術美學交流理論所根植的基質之一。美籍數學家 Nobert Wiener(1894--1964)在四〇年代所提出的人機共生關係傳控理論。

[40] 網絡作品(Network)的概念，實早已在六〇年代的藝術上開啓思維，具體啓示者如 Umberto Eco《開放的作品》一書中提出了一種非傳統架上藝術的思維。參見 Umberto Eco, *Opera aperta* (Mailand: Casa Ed. Valentino Bompiani, 1962);

德文版: -, *Das Offene Kunstwerk* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1973)。在前人對科技不懈的貢獻，人們踏入科技園地的門檻更爲低，創作者「被迫」轉移他們必然的方向。科技服務的軸線已發展到應是便利於觀眾，成爲觀眾的審美活動中的生產工具。而「觀眾與藝術的關係」或「互動性」等也成爲「第貳現代」透過媒體藝術議題化的幾項命題。相關觀者的文論見 Wolfgang Kemp(ed.), *Zeitgenössische Kunst und ihre Betrachter - Jahring 43: Jahrbuch für moderne Kunst*, (Köln: Oktagon, 1996); Kemp, *Der Anteil des Betrachters* (Köln: DuMont, 1983)

[41] Dieter Daniels, “Die Strategie der Interaktivität,? Peter Weibel (Hg.), *Kontext Kunst –Trigon’93: Kunst der 90er Jahre* (Köln: DuMont, 1994)

[42] 「機制互動美學」跨界域的行進與轉變也反應在藝術史寫作革新脈動中，其在後現代時期便與「文化研究」和「藝評」整合。數位化後「視覺文化」的出現導致「媒體藝術理論」搶先成爲新興藝術學的最愛。「白色空間」之展覽機制參見 Brian O’Doherty, *Inside the White Cube: The Ideology the Gallery Space* (Santa Monica: The Lapis Press, 1976, 1986); 德譯本：Wolfgang Kemp (Hrsg.), *In der weißen Zelle* (Berlin: Merve Verlag, 1996)

[43] 此刻這讓人憶起 Jürgen Habermas (1929-)所倡論〈技術與科學視爲意識形態〉及《交往行爲論》中相關社會生產的過程與再現過程成就。Jürgen Habermas, “Technik und Wissenschaft als ‘Ideologie’” in: *Technik und Wissenschaft als ‘Ideologie’* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1968), p. 48-103; Jürgen Habermas, *Theorie des kommunikativen Handels: Zur Kritik der funktionalistische Vernunft Bd. II* (Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1981), p.173-229

[44] 「文化混血」論說參見 Welsch, *Grenzgänge der Ästhetik*, p. 276 ; Hans Belting, “Hybride Kunst? Ein Blick hinter die globale Fassade, ” in: Marc Scheps/ Yilmaz Dziewier/ Barbara M. Thiemann (Hg.), *Kunstwelten im Dialog -Von Gauguin zur globalen Gegenwart*, (Köln: DuMont, 1999), Ausst.-Kat. (Museum Ludwig Köln), p. 324-329。有關「世界文化」在柏林已設有〈世界文化之屋〉藝術活動的機構，以此專題另發行有 Hans Belting/ Lydia Haustein (Hrsg.), *Das Erbe der Bilder: Kunst und moderne Medien in den Kulturen der Welt* (München: C. H. Beck, 1998)

[45] 詹克斯有提出「新現代」來延伸現代主義的說法，並且爲他所定義「晚期現代」收尾。見 C. Jencks, *The New Moderns: From Late to Neo-Modernism* (London: Academy Editions, 1990)。「超級有機主義」之說參見二千年漢諾威展覽圖錄 Stefan Iglhaut/ Martin Roth/ Peter Weibel, *Hyperorganismen. Essays, Fotos, Souns der Ausstellung “Wissen” des ZKM im Themenpark der Expo 2000* (Hannover: Internationalismus Verlag, 2000)

[46] 徵引自 Jean Baudrillard, “Illusion, Desillusion, Ästhetik “ in: *Illusion und Simulation: Begegnung mit der Realität*, p. 100

[47] Wolfgang Iser, *Grenzgänge der Ästhetik* (Stuttgart: Reclam, 1996) ; 依據英譯本 *Undoing Aesthetic* (London: Sage Publication, 1997)的中譯本如下：沃夫岡·韋爾施，陸揚、張岩冰譯，《重構美學》(上海：上海譯文出版社，2002)

[48] 「美學應是倫理學之母」(Aesthetics is the mother of ethics) 徵引自 Joseph Brodsky 一語見 Welsch (1996), p. 106。「超學科性設計的學科」(Transdisziplinäres Design der Disziplin), 進一步而言，可從現代美學中，針對提倡理性類型的差異與區隔中跳脫出，相關理論請參見 Welsch (1996), p. 108, p. 129-130, p. 133- 175, p. 176-177

[49] 「超文化」定義見 Welsch (1996), p. 265-275。其他相關超文化性論述另參見 Hubertus Butin (Hg.), *DuMonts Begriffslexikon zur zeitgenössischen Kunst*, p. 286-290。九〇年代生成的後殖民主義理論、全球化與反全球化等就有「混合文化」理論傾向。雖然新血統主體性建構模式既非二擇一的混合方式，但也並非各個文化或種類層面單純的文化轉換(Culture Transfer)、交織、合成或擷取植入。相關資料參見 Homi K. Bhabha, *The Location of Culture* (London, 1994); P.

Weibel (hg.), *Inklusion: Exklusion - Kunst im Zeitalter von Postkolonialismus und globaler Migration*, Ausst.-Kat. Reinigenhaus und Künstlerhaus Graz 1996 (Köln: DuMont, 1997); Welsch (1996), p. 276-277

[50] Welsch (1996), p. 148-156

[51] 很明顯地，混合文化的思考直接反映在藝術家們的作品及其生活中。更具體的可從十多年來歐陸國際藝術展覽的內容，考察出這個擴張的當代藝術理念：「非歐洲藝術」的議題。由此一些非西方的策展人、作家及藝術家也逐漸成為新確認過程中「執行中的主體」之代言人。

[52] Dieter Daniels, "Big Brother Readymade" in: *Von Readymade zur Cyberspace: Kunst / Medien Interferenzen* (Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2003), p. 35-38

[53] 激動人心狀況就像十九世紀看見立體菱鏡(1817)，如在夢境欣喜若狂，脫離了肉體，轉進到一個接一個的奇異幻境，像極了無實體的靈魂。見 W. Welsch, *Grenzgänge der Ästhetik*, p.323

[54] 超媒體(Transmedia)當與多媒體元素如文本(text)、聲響(audio)、視覺(visuals)、電影(movies)等所連結成的環境區的超級媒體(Hypermedia)截然不同，是以超文化滲透傳統文化，逾越魔障，力圖溝通的特質所類推，作為構成當代性的主體的新再現美學。它應是擴張到總合其全體藝術媒體以外其他學科、領域、界域的整體表現。

[55] 參見 Andreas Broeckmann/ Susanne Jaschko (hg.), *Transmediale.01: DIY [do it yourself !] - international media art festival berlin* (Berlin: Berliner Kultuveranstaltung-GmbH, 2001); 網址:<http://www.transmediale.de>

[56] 現位於原展示點附近的「水泥車」作品，就是當年 1969 Vostell 展於〈跨媒體藝術藝廊〉門口的《「靜止交通」事件雕塑》(Ereignisskulptur 'uhender

Verkehr')。參見 Kunstgalerie Gerda (Hrsg.), Wolf Vostell. LEBEN = KUNST = LEBEN, p. 90-91。相關藝廊資料參見 Wulf Herzogenrath und Gabriele Lueg (Hg.), *Die 60er Jahre Kölns Weg zur Kunstmetropole: Vom Happening zum Kunstmarkt* (Köln: Kölnischer Kunstverein, 1986) Ausst. Kat., p. 326-341

[57] Montaigne 曾是 16 世紀法國哲學家 Michel de Montaigne (1533-1592)之姓，是否藝廊經營者是為紀念而命名，就不得而知。圖檔參見 Stephen C. Forster (Gurator), *The World According to Dada* (Taipei: Taipein fine Arts Museum, 1988), p. 176-178, 188 fig. 91, 92; 史蒂芬·佛斯特，《達達的世界》(台北：北美館，1988)，頁 176-178, 188 圖 91, 92。

[58] Belting 在其所提全球現代可能性中，除對西方本身的針砭與他文化的對話是為理所當然之事，也針對非西方主流文化提出上述的觀察與建議。參見 H. Belting, “Die Moderne und kein Ende” , p. 68

[59] 西方在經過二十年數位化普及，傳播科技與藝術理念的比例相互競逐下，各文化是否潛藏著「High-Tech Low-Culture」的危機？或者是否看起來類似的，似曾相識的，或者甚至好像每個都缺乏「具體的現實」的共通性，會不會讓原來非主流的，在努力去邊緣的浪潮下，成為「大雜燴拼盤」失色的區域文化。「High-Tech Low-Culture」一說參見 Dieter Daniels, “Über Interaktivität,” in: *Zeitgenössische Kunst und ihre Betrachter -Jahreing 43: Jahrbuch für moderne Kunst*, (Köln: Oktagon, 1996), p.90。對抗全球化所引導的之西方強勢現代主義的新全球殖民，是否又屈服在新、舊文化霸權的威權與妥協。