

接受、交往與漫遊：

論數位時代的藝術傾向

王俊傑

星星變得稀疏，銀河的亮光亦逐漸黯淡，
他所知道的燦爛光芒只餘一個蒼白的影子
——等他準備好後，將會與它再度相逢。
他回到他正想去的地方——那個人類稱為真實的空間。

——摘自亞瑟·克拉克《2001：太空漫遊》 [1]

一、脈絡：藝術與科學的相互滲透

場景：2003年11月，日本，山口市藝術與媒體中心（Yamaguchi Center for Arts and Media）前，一項名為《飛光交信》(Amodal Suspension)的作品正在上演。二十盞由電腦機械控制的強力探照燈不停閃爍與轉動的射向天際，這些光束的交叉與運動，是由全球觀眾透過電腦網路或具網路功能的行動電話所鍵入訊息轉化為摩斯密碼(Morse code)而成的…… [2]

這件「藝術品」，傳達了一些在藝術史上我們熟悉與不熟悉的訊息。藝術之於歷史、社會乃至於人們的生活樣態，其演進說明了一種跟隨著文明政經結構的過程。當十九世紀的法國新古典主義學院畫家德拉羅西(Paul Delaroche, 1797-1856)第一次看見達爾蓋(Louis Jacques Mande Daguerre)發明的「銀版攝影照片」(daguerreotype, 1839)時，便驚異的提出「從今天開始，繪畫死了！」，當然，繪畫並不會真正的死去，死去的是繪畫作為一種記錄外在真實的傳統描繪方法；同樣的，進入八〇年代後，由於數位電腦影像處理軟體的風行，讓攝影術再現真實的主張亦完全瓦解。由此，我們見到不同時代中藝術傾向的「前衛性」，多半混雜了科學，科技與不同詮釋視點的觀念主張。

班雅明(Walter Benjamin)在〈機械複製時代的藝術作品〉(1936) [3]一文中以「電影媒體」作為新時代藝術傾向的例證，他認為電影比起傳統的藝術表現形式——繪畫和戲劇，有著更為精確陳述與分析人們自我生存環境的革命性特質，它深化了舊藝術經驗所欲傳達的感官訊息，亦即「統覺」(die Apperzeption)，而其重要性即來自於藝術與科學相互滲透的趨勢或傾向 [4]。當然，追溯藝術與科學的歷史

關係，由文藝復興時期的繪畫開始（以達文西為代表），即完美利用了透視、數學、光學與解剖學等科學研究，只是，當時的繪畫藝術仍只供少數人欣賞，它無力為一種同時的集體接受(Kollektivrezeption)提供對象 [5]，由此也道出了科技與藝術的結合始於可以影響更多數人的——以科學介入過程而產生的「複製」關係，它便是所謂的觀念的藝術，一種前衛的革命性格。

真正將科技揭櫫於藝術之上的前進概念，始於工業革命後的十九世紀末，由於新電子學的技術猛進，無論是電影或是無線電的發明，都直接開創了二十世紀以速度與技術為追求目標的新工業精神，它亦被具體實踐在二十世紀開始的第一個前衛藝術運動「未來派」(Le Futurisme)之上 [6]。「未來派」藝術家們強調以速度與科技作為連結現實美感來從事創作，在此同時，各式各樣圍繞在「未來派」時期的「宣言」一一出籠，包括盧梭羅(Luigi Russolo)的「噪音藝術宣言」(L'arte dei rumori, 1913)，阿查理(Fedele Azari)的「未來主義飛機劇場宣言」(Il teatro aereo futurista, 1919).....等，這些都平行影響了包括杜象(Marcel Duchamp, 1887-1968)、「達達主義」(DaDa)、「構成主義」(Constructivism) 與「包浩斯」(Bauhaus)等藝術家或流派向當代藝術特質邁進的環境。

始於六十年代的「福魯克薩斯」(Fluxus)，可以說是承接未來主義以來，對打破傳統藝術形式與開創當代藝術精神最具影響力的另一個起點 [7]。「福魯克薩斯」所注重的是非象徵性的觀念以破壞或解構藝術，它將作品視為改變人們精神狀態的刺激工具——最後甚或呈現的是一種無意義性。承續姜·凱吉 (John Cage)在五十年代以來所激發的偶發概念(Happening)，「福魯克薩斯」藝術家們結合了象徵新世代的民生科技：電視與錄像 (Video)，將新藝術觀念引領到「媒體時代」。一般認為，這個始於白南準(Nam June Paik)在 1963 年的一場稱為《音樂博覽會－電子電視》(Exposition of music - Electronic television)的裝置行動表演，揭開了當代藝術中「媒體藝術」與環境對話的序幕 [8]，而其後所發展的「錄像藝術」(Video Art)，基本上更可視為當代媒體藝術發展的先鋒，從白南準、羅斯帖爾(Wolf Vostell)、瑙曼(Bruce Nauman)到維歐拉(Bill Viola).....他們藉助電子映像及裝置等形式，徹底改變了我們對藝術呈現時代性的解讀方法，緊接下來因數位科技進步而產生的電腦藝術、網路藝術到數位藝術.....，其本質無不在探討人/機器藝術家/藝術作品/環境科技.....之間的關係，亦就是「溝通」或「交流」的方式及其過程意義。

二、接受與交往：

歷史印跡的反饋或批判性的互動

八十年代中期，當數位科技與個人電腦已漸漸成為應用化商品時，「錄像藝術」的發展亦由單一的藝術類別轉為媒體與科技藝術中的重要中間媒介，類比式錄像系

統(Analog Video System) [9]不再是唯一的成像技術來源，其媒介表現的意義亦隨之改變。以蓮·海舒曼(Lynn Hershman)的互動環境裝置作品為例，描述一名精神憂鬱女子內心世界的《洛娜》(Lorna)一作，係由 1979 年發展到 1984 年，她將非直敘性的錄像內容壓製成雷射影碟(Laser Disc)，然後讓觀眾從電視遙控器上自由選擇播映組合片段，亦算是利用互動概念來進行創作的開山之作，雖然作品中呈現的互動技術並非全數位化程式集，但卻使以錄像為基礎的媒體藝術指向複合性領域，由創作觀念、形式、技術與觀賞者之間所形成的微妙關係，變成主宰八十年代中期以後媒體藝術發展的重要美學命題。

八十年代末，傑佛瑞·蕭(Jeffrey Shaw)的互動裝置作品《可讀的城市》(The Legible City 1988-91)，則更細膩的利用及時運算電腦並加入虛擬三度空間，讓騎在腳踏車上的參與者自由穿梭在以英文字母排列成的虛擬街道巷弄間（共計有 1989-紐約、1990-阿姆斯特丹及 1991-卡斯魯爾等三個城市版本）；這件作品直指出另一個時代的媒體藝術家，不同以往的企圖創造新領域與場景，讓觀眾介入並產生幻覺，它明顯的確立了科技藝術以「互動」為主體的特有美學形式。

在往後的整個九十年代，藝術家們利用更為成熟的數位運算技術，發展出承接自六十年代以來所關注的藝術社會性觀念，以及其後在媒體時代中所引發科技與文化或環境的開放性參與：例如美國藝術家保羅·蓋林(Paul Garrin)的《白色惡犬》(White Devil, 1992-93)，利用紅外線感應傳控，讓進入空間的觀眾被電視中的惡犬追蹤猛吠，企圖由一封閉的恐怖情緒，轉而思考美國社會中的嚴重階級問題。與之相對的另一作品是松墨爾與米諾奴(Christa Sommerer and Laurent Mignonneau)共同合作的《互動植物生長計畫》(Interactive Plant Growing, 1993)，本作堪稱是九十年代以互動為主體意識的經典，它將人的身體直接介入虛擬世界中（觀眾觸摸活的實體植物，讓植物的形體以數位化狀態重現在銀幕上），透過身體植物數位化成像的相互流動與偵測機制，反應了真實與虛構世界的親密性或鴻溝，亦即現實生活中自然與機械的存在關係。

我們由九十年代洶湧的新興媒體藝術回溯藝術史發展脈絡發現，藝術作為一種意義的轉變，基本上對照了由近代思想過渡現代主義到後現代性的歷史發展。藝術存在的過程與意義，在二十世紀之前似乎並不特別重要，一切以藝術家自我或服務對象（宗教或貴族）為中心，事實上，在哲學領域中將文藝問題提升為一種文化性研究的規模，也是在二十世紀之後才成熟的。十七世紀的近代哲學始祖笛卡兒(Rene Descartes, 1596-1650)雖曾以「我思」(Cogito) 來作為他的認識論觀點之核心，亦即思惟是精神的本質，透過精神才得以驅動人的肉體，甚或推理認識萬物。但總體來說，二十世紀之前的認識論觀點，包括康德(Immanuel Kant, 1724-1804)的理性主義在內，都是站在唯心的科學主義出發，認為人可以由中立而無制約的自我觀點來確立對事物的認識，只要運用科學的方法，便可以消除一

切時間和歷史的距離，對其科學認識的真實性及客觀性並不批判或懷疑。由此，十九世紀所發展出的「詮釋學」(Hermeneutik)便明顯的在對應先前自然科學本體論所流露的主觀，他們認為，哲學除了邏輯等科學思惟外，還必須批判地審視語言、神話、歷史與文化等人文科學(Geisteswissenschaften)之方法論基礎，特別是以藝術詮釋（尤指文學）作為一般性理解的方法。長久以來，由於受到自然科學分析的影響，(文學)「作品」被看成是由「作者」(主體)所操控的「客體」(Object)，這種主、客體關係一直延續到二十世紀中期以後，翻轉的「接受美學」(Rezeptionsästhetik)理論的形成，將傳統「作者中心」與「文本中心」轉移到「讀者中心」，強調創作者、作品及觀眾的相互關係，也就是觀眾主動參與的交流活動，對作品而言，感受者的態度更甚於創作者。 [10]

接受美學的開創人物姚斯(Hans Robert Jauss, 1921-1997)於 1967 年，在其近乎宣言似的文章中提出了「期待視界」(Erwartungshorizont)的理論 [11]，他認為文學作品的歷史生命是通過接受者的積極參與，作品才得以進入一種連續性變化的經驗視界之中，亦就是說，作品不可能突然的出現與延續，它需要透過符號或暗示去喚醒讀者以往的經驗或記憶，將讀者帶入特定的情緒之中，並喚起一種期待，而讀者帶著這種期待進入閱讀作品過程，並在閱讀中修正或實現這些期待，因此，作品的接受過程也就成了一個連續不斷建構、修正、再建構之期待視界的過程。新文本（作品）喚起讀者過去經驗中的期待視界，從而構成另一個新的審美經驗並形成脈絡(Context)。這個論述明顯的確立文本「對象」的重要性，亦點出參與過程的經驗建構才是形成作品意義的全部，它和八十年代後急起發展的科技互動藝術，在本質上產生了重要的理論影響。

我們以九十年代的幾件互動式經典作品為例，藤幡正樹(Masaki Fujihata)創作於 1995 年的作品《冊頁之外》(Beyond Pages)，他在像書房的空間中擺置了書桌，桌面有一投影出的虛擬書本，參與者須以數位筆「翻閱」並不存在實體的影像，然後在每一頁內容中搜尋互動的部份（例如點選書裡的開關，書桌上的檯燈便會點亮...）。顯然的，裝置場景帶給觀眾的期待經驗是一本可以翻閱的「真書」，但觀者在實際操作中，開始學習由文字轉化為影像的新文本關係，如此的「閱讀」經驗，建構產生了新的視界。另一個著名的例子是岩井俊雄(Toshio Iwai)的《鋼琴：作為影像的媒體》(Piano- as Image Media, 1995)，觀眾須透過滑鼠的操控以產生對應音符的位置，電腦記憶觀眾移動過的軌跡，然後形成光點符號擲向鋼琴鍵並發出琴聲.....。當作品第一次進入觀眾視線時，物件（鋼琴）喚起觀眾的過往記憶或期待（雙手接觸琴鍵產生琴音），但當觀者發現琴聲的出現形式與經驗不同時（滑鼠與有距離的接觸），觀者改變了過往的期待，同時融入的是新的理解視界。

基本上，接受美學論者將上述關於文本與讀者間關係的歷時性(diachronic)與同時期橫向參照架構的共時性(Synchronic)，共同視為具有意義的過程，亦就是「歷史

性」(Geschichtlichkeit)。詮釋學重要代表人物高達瑪(Hans-Georg Gadamer, 1900-2002)在其巨構《詮釋學 I: 真理與方法》一書中提出「效果歷史」(Wirkungsgeschichte)一詞作為說明「理解」(Verstehen)的本性乃是某種效果的歷史事件，真正的歷史對象是一種同時存在著歷史的真實與歷史理解的真實，也就是說，我們必須在理解事物本身中顯示歷史的真實性，理解作品的活動，乃是個人視界與歷史視界的融合 [12]。高達瑪進一步以柏拉圖(Plato)的《對話錄》為例，說明一問一答的談話模式是一種檢驗的藝術，詮釋或理解只有在交談對話中才能實現，「語言在問與答、給予與拿取、相互爭論與達成共識的過程之間實現意義交往」…… [13]。亦就在高達瑪方法論產生廣大影響的同時，法蘭克福學派的後期代表人物哈伯瑪斯(Jürgen Habermas)卻在《論社會科學的邏輯》(Zur Logik der Sozialwissenschaften, 1967)一書中批判高達瑪過度使語言成為一種意識形態宰制的中介(Media)，因而落入另一種語言的唯心主義之中 [14]。哈伯瑪斯繼而在 1981 年發表了兩巨冊的《交往行為理論》(Theorie des Kommunikativen Handelns)，透過對「相互作用」(Interaktionen)的分析，論述社會秩序的一般可能條件或機制，他認為理想的社會就是一種交往合理化的社會（相對於官僚主義或殖民化）；所謂「交往行為」便是透過對話協調，在「生存世界」(Lebenswelt)中 [15]，以一種主體與主體間「互為主體性」(Intersubjektivität)的交往方式，達到「相互理解」(Verständigung)的一致性境界，而此一相互理解的作用，便是將已在群體中規範好的協議加以具體化。哈伯瑪斯特別在《交往行為的預備性研究及補充教材》一書中加以說明，「...相互理解是一個協調行動的機制，當相互作用之參與者相互同意對方所聲稱之正確性時，也就是說，各主體間相互承認對方提出之正確性聲稱(Geltungsansprüche)。」 [16]

透過以上哲學的或批判的詮釋學方法，我們不難定義出當代藝術在數位化的介入後所呈現的藝術本質改變，作者、作品與觀者之間的聯繫性不言可喻，亦就是一種轉換、翻譯、理解或互動的關係。我們由哈伯瑪斯的論述中了解到社會行為（交往）中，說話的人與聽講的人同時構成整體世界觀的主體，他們相互認同對方之觀點，以達成一致性。相對於當代科技藝術所流露的「互動性」特質，觀眾介入作品的過程，往往呈現出作者單面欲意操縱的痕跡，這似乎也讓作品與觀者間互動的平等性產生懷疑或混淆；因此，我們借用哈伯瑪斯提出社會行為除了語言之外，還需要有一套廣泛的參考系統(Reference System)將勞動、統治與諸多社會政治問題納入結構 [17]，以數位化介入藝術的互動行為，它除了表現出對歷史印跡（人類歷史與科技歷史）的一種反饋象徵之外，還需要通過不斷的批判，在作者、作品與觀者之間，才有可能達到相互為主體的正确性聲稱或視界，而這個批判，或許就是如哈伯瑪斯所形容的「修補功能」(Reparaturleistungen)。

三、漫遊：作為神話的文明的歷險

1968年，阿姆斯壯登月成功的前一年，導演史丹利·庫柏力克(Stanley Kubrick, 1928-1999)推出了電影《2001：太空漫遊》(2001: A Space Odyssey) [18]，它如先知般的預設未來世界的景象，以史前人猿時代開場，結束於漂浮在太空中的胚胎新生命，華麗迷幻卻又充滿對人類文明的譏諷。庫柏力克一方面由亢奮的六十年代出發表現對未來世界的浪漫想像，另一方面則藉科幻類型電影來突顯人類在科技主宰下的迷失狀態。電影第一部份結束前，一隻人猿拾起一根雪白獸骨拋向天際，慢速上升的獸骨頓時轉為一艘航行於星際中的雪白太空船，在小約翰·史特勞斯(Johann Strauss)的《藍色多瑙河》樂音中優雅漂浮前進……，這一段影史經典畫面，正寓意了對未來想像的某種原型，「航行」既是一種無國界感的旅程，又是一種目的再造的冒險，這個景象，正是與古希臘羅馬神話史詩的一種對應——太空奧迪塞(Space Odyssey)。

約西元前一千年，詩人荷馬(Homer)所寫的史詩《伊利亞德》(Iliad)及《奧迪塞》，為現存最古老的希臘文字記錄。《伊利亞德》敘述了特洛伊城(Troy)淪亡的故事，而《奧迪塞》則是關於希臘艾薩卡島(Ithaca)國王奧迪索斯(Odysseus)，在利用木馬進城消滅了特洛伊之後，因下屬褻瀆神明，於返回希臘途中，遭女戰神雅典娜(Athena)及海神波塞墩(Poseidon) 施法阻礙他們，經過十年的迷航冒險（再加上先前攻打特洛伊的十年戰爭），終於返鄉的離奇旅程。有趣的是，上古的希臘神話故事之間常相互流傳聯結，羅馬帝國奧古斯都時代的詩人維吉爾(Virgil)描寫了特洛伊淪亡後，愛神阿芙柔黛蒂(Aphrodite)之子阿伊尼(Aeneas)帶領特洛伊人逃出城，乘船到義大利建立羅馬帝國的故事。這兩個代表性史詩，加上西元前三世紀阿波羅尼斯(Apollonius)所描述的阿哥號勇士(Argonauts)尋找「金羊毛」(Golden Fleece)的歷險事蹟，構成了古希臘羅馬神話以海上冒險為主體的故事背景，由汪洋中的孤獨航行，朔造尋找目標的英雄人物。

尋找金羊毛的「阿哥號勇士巡航」由傑生(Jason)帶領，他由希臘東邊的帕加瑟(Pagasae)出發，橫越愛琴海後進入黑海，最後到達目的地科爾奇斯(Colchis)取得金羊毛，在回航時進入了南歐內陸的多瑙河、亞得里亞海及波河(Po)，再經南義大利、地中海、北非、克里特島回到希臘 [19]。奧迪索斯的回鄉之旅，則是由特洛伊出發，航行愛琴海，經過希臘南部馬雷亞海峽(Cape Malea)進入南地中海、沿著北非海域進入義大利西岸的西地中海域中繞行了數次，最後才回到家鄉艾薩卡島 [20]。而阿伊尼則是在離開特洛伊後，先繞行北愛琴海，然後南航到克里特島，再沿著希臘西南往北航行，續繞航義大利南端的愛奧尼海(Ionian Sea)，再繞過西西里島，最遠曾到現今北非國家突尼西亞的迦太基(Carthage)，後再北航西地中海到達義大利西岸 [21]。這三個代表性的航行，在人、神與妖怪的相互對抗中，各自完成了他們的冒險寓意：阿哥號勇士們向東方航行冒險形成了殖民主義；奧迪塞的故事點出了尋找家園的人性本質；阿伊尼則由小亞細亞向西遷移並建立帝國……。

古希臘羅馬神話中的海上冒險，「神性」主宰一切並展示了某種終達目的的堅強意志。《2001：太空漫遊》將無盡太空中的渺小人類比喻為奧迪索斯的艱苦回鄉之旅，就今日眼光來看，整個新數位時代的「傳控空間」(Cyberspace)似乎不如想像中的浪漫，反之較像是華格納(Richard Wagner)的歌劇鉅作《尼貝龍根的指環》(Der Ring des Nibelungen) [22]中的情境，〈齊格飛的萊茵之旅〉(Siegfrieds Rheinfahrt)預示了悲劇英雄齊格飛(Siegfried)的死亡，燃燒他遺體的火焰竟延燒到天上，諸神們眼睜睜的看著神殿瓦哈拉(Walhalla)陷入火海.....。屬於憂鬱性格的北歐神話，將神與人的愛欲權力本性，透過繁複的寓言式情節，表現在救贖的漫漫旅程中並游向預知的毀滅.....。齊格飛之於奧迪索斯，在孤獨漫遊的不確定性下，對照當下的數位時代，網路化的另一個資訊世界則代表了追求或迷失於新文明的雙重寓意。麥可·海姆(Michael Heim)曾如此定義傳控空間：「傳控空間暗示著一種由計算機生成的面向，在這裡我們移動著訊息並圍繞數據資料尋找出路。傳控空間呈現一種再現的或人工的世界，一個由我們的系統所產生的訊息和我們反饋到系統中的訊息所構成的世界.....當我們覺得自己正穿越界面並以自身的面向和規則進入一個相對獨立世界的時候，我們便是住在傳控空間裡了」 [23]。「傳控空間」同時標識著實際的物理宇宙與幻想中的世界，它呈現出一種沒有盡頭的旅程，就如奧迪索斯或齊格飛的漫遊一般。

人們發明電腦，告訴機器該為我們做些什麼，或可以說，人們試圖利用系統的語言與之交談，但在傳控空間中，我們卻往往受系統的支配，甚或控制人們本能的自然力。《2001：太空漫遊》中具有高人工智慧且會說話的超級電腦「哈爾 9000 型」(HAL-9000)，被設定為與人平等溝通的模式，甚至為更高階的管理主宰，因而造成機器叛變的意外，與其說它是科技夢魘，不如稱它是機器與人類思惟間的不信任戰爭；這個源自於將科技視為成就人類未來「烏托邦」(Utopia)的思考，最後亦可能落入「負面烏托邦」(Dystopia)的窘境中。

九十年代中期，隨著個人電腦及應用網際網路的開放，藝術家思索網路界面問題成為必然課題。列為第一代網路藝術創作的雙人組團體「喬帝」(Jodi)以人見人怕的網路駭客姿態出現 [24]，他們的「作品」以「侵入性」的破壞為手段，當我們鍵入特定網址後，使用者電腦螢幕桌面將被支解重組，「瀏覽器」(Browser)的功能完全喪失，它呈現了一個阻斷（暫時性）資訊流的狀態，使用者須重新開機才得以終結這個夢魘，這是對當代人們懼怕科技暫停的一種暗示。而另一個網路創作者喬許·安(Josh On)的作品《他們統治》(They Rule, 2001)則將網路媒介推向社會批判的極致，作者羅列出知名的百大企業作為樣本，點選每一大企業（以大型主管桌為代表符號）可擴張出包含企業體執行長(CEO)等重要主管代表，而各主管又可連結出其他相關投資企業，就這樣不斷連結下去而成為一個巨大的全球政經控制網絡，在這個有趣的資料庫中，每一位出現的「主管」都握有一個手提箱，

我們亦可以打開手提箱查看與他相關聯的各項背景資料..... [25]；網路創作者利用網路媒介批判科技世界帶來的意識阻斷或新統治階層，其中隱含了我們（或藝術家）正依附在傳控空間的巨大資訊流中，同時亦被資訊或科技所無情的吞噬，「疆界」(Territory)被不斷擴張，但卻同時呈現封閉與迷失的兩重性格。

如果我們將「傳控空間」真視爲一種「疆界」的話，那麼它是否有可能像實體世界中的領域概念般的縮小、放大或置換？「傳控空間」一詞的發明人威廉·吉布森(William Gibson)在他的代表性科幻小說中，將它比喻爲「自願的幻覺」(consensual hallucination)或「無限的牢籠」(an infinite cage)，意即人們已習慣了新資訊世界下的供給界面或模式，難以再返回自我的內在，看似無疆域的網路世界中，事實上亦成了使用者渺小有限身軀所無法跨越的一種囚禁，現實與虛擬的疆域顯然已混合了界限。哥白尼(Nicolaus Copernicus, 1473-1543)之前的世界觀將地球想像成各式各樣的形狀，古希臘羅馬人便想像世界是一面盾牌，四周繞著海洋。葡萄牙航海家麥哲倫(Ferdinand Magellan, 1480-1521)所完成的環球航行，象徵了世界疆域的再確立以及西方力量向全球擴張的先聲，而接下來的諸多探險遠征，似乎都比不上博物學家達爾文(Charles Darwin, 1809-1882)於 1831 到 1836 年間隨英國海軍艦艇「小獵犬號」(Brig Beagle)所做的環球航行具有刺激性 [26]；「小獵犬號」所肩負的測繪海岸任務，事實上便是典型帝國殖民擴張的象徵，而隨艦擔任自然科學考察的達爾文便是在見證了不同人文景觀之後，著手建立「演化論」(Evolution)，其主要機制「天擇說」(Natural Selection)以物種進化所產生的優勝劣敗，似乎亦隱含在西方疆域擴張的優越感之中 [27]。西方世界不斷挖掘異文化的結果似乎並未在文化差異上取得平衡，反倒是架構了以資本爲基礎的權威及中心化，這也促成了在文化上的某種極端對應，如法國後結構哲學家德勒茲(Gilles Deleuze)與臨床精神分析師瓜塔里(Felix Guattari)所重視的「遊牧民」(Nomade)概念 [28]；在傳統工業社會體制下所形成的中心化支配階級就像是資訊科學的「指令樹」(Command Tree) 般的向上層延展，它代表的是統一化的樹狀封閉思惟，德勒茲與瓜塔里認爲唯有變易其方向，以「地下根莖」(Rhizome) 向下延展擴散的方式，才能釋放經濟與資訊主體的能量，以產生另一種導引的爆發性「流動」(Flow)，而此種流動亦才有可能創造多元、差異及多樣的動態世界，這便是「去疆域」(Deterritorialization)的概念，亦是一種遊牧式的移動，它對照了網路世界中所籠罩的迷茫狀態，漸受主宰者「裝配」(Assemblage)起的新疆域與另一個尋求逃逸軀體的抗衡。

四、超溝通：全新對話機制模式

二十世紀的科學發展造就了全然不同以往的人類史觀，而藝術史觀的不同斷代亦反覆的進行終結，科羅茲(Heinrich Klutz)在論述「第二現代主義」(Second Modernism)時提到：「電子影像不僅轉換了溝通方式，也改變了美學」 [29]。二

十世紀最後十年開始成熟的數位科技藝術雖根源於現代主義的前衛派，但電子革命所促使的科技介入卻更直接的使之成為新形態美學，它不僅是風格上的轉變，更是一種應對的機制，在受宰制的生產及交換價值中的新型社會對應機制。於是，由複雜環境而來的觀念引發，加上科技成為普遍消費媒介，形成了全然不同以往的藝術觀，甚至別於後現代主義興盛時期的媒體藝術。麥克魯漢(Marshall McLuhan)在名作《理解媒體》(Understanding Media, 1964)一書中說到：「在這個電力時代裡，我們發現自己愈來愈轉化為資訊的形態，朝向意識的技術延伸」 [30]，這表明一種態勢，資訊流成為社會前進的「能量」，它也變成國家、城市與人之間相互交叉作用的媒介，科技與藝術並立下的文本，充分展現了訊息傳遞的互動性，也就是「溝通」(Communication)。

如果能量就是一種流動的話，那麼操控流動這件事便成了一種爭取主體的戰爭。法國電影新浪潮健將高達(Jean-Luc Godard)在未完成的電影《故事》(The Story, 1979)劇本中的諷刺名句：「就讓影像流動得比金錢還快吧！」，言簡意賅的說出了對資本世界宰制的無奈。二十世紀晚期資本主義所發展出的世界觀是一套欲意同一化的機制，先進國家與落後國家之間勞力與資本相互流通的結果，促成了一種似是而非的結構關係，在文化上透過音樂、電影、電視及網路形成了新時代的「媒體地景」(Mediascape)，這讓我們重新思考其主體價值及生產關係。馬克思主義的唯物史觀談到社會的形成是人們交互活動的產物，亦就是透過「勞動」而來的「生產關係」，「……生產關係總合起來就構成所謂社會關係，構成所謂社會，並且是構成一個處於一定歷史發展階段上的社會……」 [31]，其生產關係指的便是人們運用勞力所生產出的商品（或勞動本身就是一種商品），商品成為交換價值所形成的資本環境，「它成為資本，是由於它做為一種獨立的社會力量，即作為一種屬於社會一部份的力量，通過交換直接的、活的勞動力而保存並增大自身……」 [32]，原本勞動使人與人之間發生交往及交換且形成了一定的社會聯繫，「…生產本身又是以個人彼此之間的交往(Verkehr)為前提的。這種交往的形式又是由生產決定的」 [33]。馬克思認為勞動及生產本質受到了嚴重「異化」，並以「驚人的商品堆積」 [34]的形式呈現在資本主義生產方式的統治之下，因此，在愈加極端的當代資本社會下，我們所處的交往社會便是在受宰制的生產及交換價值中，如果將人與人的交往模式比喻為一種價值的交換，那麼當下社會的溝通關係即是一種爭取主體的新交換價值觀。

加拿大藝術家羅札諾－漢墨(Rafael Lozano-Hemmer)的作品相當程度的解釋了全球化底下的新交換價值觀，在一系列以「對應建築」(Relational Architecture)為主題的作品中，作者以代表人類史觀的建築物藉由光與科技的附著，使其擴張被轉換的意義，以作品《頻率與聲量》(Frequency and Volume, Relational Architecture 9, 2003)為例，透過投射到建物上的強光，使移動中觀眾的影子放大與縮小，被鎖定的影子同時產生座標，藉以控制一旁的收音機頻率……，它除了具有極強烈的

觀者介入的互動特性之外，同時也揶揄了媒體作為政治工具的受操控性 [35]。至於英國藝術團體「爆炸理論」(Blast Theory)的作品《你看得到我嗎？》(Can You See Me Now?, 2001)，則直接將真人放入城市中，利用全球衛星定位系統(GPS)玩實境殲滅遊戲，它斬釘截鐵的指出當下人們交往方式的變化，厭倦了虛擬實境後所產生的實境虛擬.....。

由此，我們歸結出當代人們生活價值同時根植於極端資本化與科技化的混合，它的外貌便是「數位化」，數位化的過程又是一連串重新編輯符碼的過程，亦即將原有社會結構異化的過程，它正是一種溝通訊號的轉換。「溝通」基本上便是交流、交往或傳輸，是一種通過介質的訊息交換，海姆舉了古希臘的「普羅索澎」(Prosopon)概念來說明「界面」的意義，它是一張面對面的臉，這構成了一種關係，一張臉對另一張臉做出反應，其連續的作用暗示了相互為存在狀態而繼續存在的狀態 [36]。溝通也同時根植於開放與限制的兩重對話機制，而此一機制的本質便是關於所討論的「方向」，意即「問題」；因此，高達瑪認為「談話需通過問題來開啓欲揭示的事情」，他也以柏拉圖對蘇格拉底的敘述來說明「提出問題比回答問題還要困難.....辯證法的進行方式就是發問與回答，或更明確的說，全部認識的通道都是經由提問。提出問題就是進行開放...」 [37]，在問與答的往返中透過語言進行思想的辯證。影響結構主義的語言學家索緒爾(Ferdinand de Saussure)將「語言」(Language)視為對比和相互關聯的元素的系統，現在我們則將人們賴以溝通的「語言」所產生的「話語」(Discourse)視為一種訊息的轉換。

德籍藝術家克里斯提楊·穆勒(Christian Möller)的新作《笑一個》(Cheese, 2003)：透過複雜的人工智慧儀器，探測坐在攝影機前應徵者所發出的持續笑容，當被儀器偵測出笑容缺乏「誠意度」時，一旁的警示器將立即發出警告.....。我們驚訝於「姿態」的應對轉化為溝通時，其內容（所有心理狀態）決定了構成連結關係的全部，外在「笑容」對應的到底是機器還是另一個個體（觀眾），全球化議題下所追求的新世界秩序到底是什麼？法國結構主義奠基人李維史陀(Claude Lévi-Strauss)如此的憂心：「當前真正威脅我們的，可能是我們可稱之為過度交流(over-communication)的趨勢——意即：站在世界的某一點上，卻可以精確地知道世界各地的現況的趨勢...只有在低度交流(under-communication)的條件下，它才能創造出一點東西。我們現正受著一種可遇見的情勢的威脅：我們變得只是一群消費者，能夠消費全世界任何地點、任何文化所生產出來的任何東西，而失去了一切的原創性」 [38]，此一「原創性」對比當下應環境的溝通模式，它將呈現具滲透的、轉化的、超越的溝通：Transcommunication。在一片混種的(Hybridity)文化架構之下。

[1] 見 Arthur C. Clarke, *2001: A Space Odyssey* (New York: Roc, 1968, 2000), p. 296.

[2] 《飛光交信—對應建築之 8》(Amodal Suspension- Relational Architecture 8) 是加拿大藝術家拉法耶·羅扎諾—漢墨 (Rafael Lozano-Hemmer) 為山口市藝術與媒體中心開幕而創作，展期為 2003 年 11 月 1 日至 24 日。請參考作品官方網站 <http://www.amodal.net> 或藝術家網站 <http://www.lozano-hemmer.com>

[3] 華特·班雅明(Walter Benjamin, 1892-1940)為二次大戰前德國最重要的文學評論家之一，但由於他的猶太背景，使他一生際遇坎坷，1940 年，為躲避納粹的迫害，在法國和西班牙邊境的波港(Port Bou)服用過量瑪啡身亡。〈機械複製時代的藝術作品〉(Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit)一文首次發表是在他流亡法國後，以法文譯本發表於 1936 年的《社會研究期刊》(Zeitschrift fuer Sozialforschung, Jg. 5)上，德文原文直到死後的 1955 年才由阿多諾(Theodor W. Adorno)將其收在《班雅明選集》(Benjamins Schriften)之中。

[4] 見 Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, (Frankfur am Main: Suhrkamp Verlag, 1963, 1977), pp. 34-35

[5] 同上，p. 33

[6] 1909 年 1 月，義大利詩人馬利內堤(Filippo Tommaso Marinetti)在米蘭起草「未來主義宣言」(Manifesto du Futurisme)，宣言中極力宣揚以新時代的科技觀點對抗歷史主義的舊思惟，亦即追求速度的美感。之後他前往巴黎，於 2 月 20 日將該宣言刊登在「費加洛日報」(Le Figaro)上，是謂「未來主義」的濫觴。

[7] 「福魯克薩斯」並非一約定的團體或流派，最早此一名稱始於 1961 年，馬休納斯(George Maciunas)原先想要創辦的同名雜誌，此名稱並出現在紐約 A/G 畫廊邀請函上，最後雜誌發行計畫失敗，「福魯克薩斯」卻演成一支影響當代藝術至鉅的潮流。而影響「福魯克薩斯」形成的前奏，一般認為始於前衛作曲家姜·凱吉(John Cage)1952 年在美國「黑山學院」(Black Mountain College)與羅遜柏格(Robert Rauschenberg)、瓦特(Jay Watt)及編舞家康寧漢(Merce Cunningham)等人結合詩歌朗讀、音樂、舞蹈、電影及幻燈秀所發表的跨媒體演出。

[8] 《音樂博覽會—電子電視》發表於 1963 年 3 月 11 至 20 日，德國塢帕塔(Wuppertal)的帕納斯畫廊(Galerie Parnass)。白南準將整個畫廊的內部及四周環境都利用為裝置空間，裝置物包括有屠宰場運來的牛頭，十一個被干擾螢幕的電視，白色大氣球，自製唱盤，四台「準備鋼琴」(Prepared Piano，源自於 1940 年姜·凱吉的創作概念，即在鋼琴上裝置各式日常生活現成物，彈奏時音色亦隨之改變)……等物。可參考歷史回顧文件，由 Wolf Herzogenrath 所編之 Nam June Paik, Werke 1946-1976, Musik-Fluxus-Video, Köln, Kölnischer Kunstverein,

1980, pp. 66-92

[9] 1956年3月，美國安派克斯公司(Ampex Corporation)以盤式錄音帶系統的基礎，開發出影響當代視聽文化至鉅的新媒介：錄像系統。安派克斯公司最先研發出的錄像設備(Videotape Recorder, VR-1000型)是供給電視台使用的二吋盤式磁帶規格。1964年10月，新力公司(Sony)宣佈研發成功重十五公斤，使用二分之一吋磁帶規格的黑白盤式可攜型錄放影系統(Portapak, CV-2000)，其後在1965年10月4日，白南準於紐約「阿哥哥咖啡屋」(Café Au Go Go)率先使用此套錄像系統製作發表史上第一個錄像藝術作品。

[10] 接受美學理論直接受俄國形式主義及布拉格結構主義影響，特別是穆卡洛夫斯基(Jan Mukarovsky)的論述，他認為藝術作品本身是一個複雜的記號，介於藝術家與觀眾之間的一種「語言的事實」，尤其關注藝術運作的語言特徵，無論是一種交流符號，或是自在的結構，整部作品都應被當成「訊息」來理解。其論述可參考 *The Word and Verbal Act, Translated by Burbank and Peter Steiner*, (New Haven and London: Yale University Press, 1977). *Structure, Sign and Function*, (New Haven and London: Yale University Press, 1978)。另關於接受美學概論可參考 Robert C. Colub 著，董之林譯，《接受美學理論》(Reception Theory, 1984)，(板橋：駱駝出版社，1994)；金元浦著，《接受反應文論》(濟南：山東教育出版社，1998)。

[11] 1967年4月，姚斯在德國康斯坦茨大學的教授就職典禮上發表了名為<研究文學史的目的是什麼，為什麼？>(Was heisst und zu welchem Ende studiert Man Literaturgeschichte?)的講座，被視為接受美學的重要宣言。其內容後來收入論文集《文學史之煽動》(Literaturgeschichte als Provokation, Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1970)，並更名為《文學史作為對文學學術的一種煽動》(Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft)。關於「期待視界」的論述部份參見頁 171-206。

[12] 見 Hans-Georg Gadamer, *Hermeneutik I- Wahrheit und Methode, Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, Tübingen, J.C.B.Mohr (Paul Siebeck), 1960/1990, p. 305

[13] 同上，p. 374

[14] Jürgen Habermas, *Zur Logik der Sozialwissenschaften- Materialien* Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1971 pp. 251-308

[15] 「生存世界」是哈伯瑪斯借用自現象學宗師胡塞爾(Edmund Husserl, 1859-1938)的概念，胡塞爾以人類思惟為基礎，探究人類思想與日常生活中的生存環境之關係，也就是由人們日常生活語言所支持的世界。而哈伯瑪斯則將生存世界當作是構成交往行為的重要背景。參見 Jürgen Habermas, *Theorie des Kommunikativen Handelns*, Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1981 (第二冊，第六章)。

[16] Jürgen Habermas, *Vorstudien und Ergänzungen zur Theorie des kommunikativen Handelns*, Frankfurt a. M., Suhrkamp, 1984/1995, p.588

[17] 同註 14，頁 164 以下。

[18] 1964 年，史丹利·庫柏力克邀請著名科幻作家亞瑟·克拉克(Arthur Charles Clarke 1917-)以太空為題材撰寫一部電影劇本，電影與小說同時在 1968 年面世，即《2001：太空漫遊》。克拉克後來另撰寫了三部續篇，分別是：《2010：太空漫遊二部曲》(2010: Odyssey Two, 1982)，《2061：太空漫遊三部曲》(2061: Odyssey Three, 1987)，《3001：太空漫遊終曲》(3001: The Final Odyssey, 1996)。

[19] 參考迷航路線圖，Michael Stapleton and Elizabeth Servan-Schreiber, *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*, Hamburg, XENOS Verlagsgesellschaft m.b.H.& Co., 1978, pp.63-65

[20] 同上書，pp. 231-233

[21] 同註 19，pp. 25-27

[22] 德國作曲家華格納(1813-1883)的《尼貝龍根的指環》是根據中世紀德國民間英雄敘事詩《尼貝龍根之歌》(Das Nibelungenlied)為基礎，再參考古代北歐歌謠集《艾達》(Edda)及十三世紀冰島敘事詩《佛遜格傳說》(Volsunga Saga)所寫成，創作時間從 1852 年到 1874 年，全劇是由序夜及三個白日所組成的四部連篇，包含《萊茵的黃金》(Das Rheingold)，《女武神》(Die Walküre)，《齊格飛》(Siegfried)及《諸神的黃昏》(Götterdämmerung)。全劇首演於 1876 年 8 月 13、14、16、17 日。

[23] Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford University Press, 1993, pp. 78-79

[24] 網路藝術團體「喬帝」(Jodi)成立於 1994 年，由 Joan Heemskerk (荷蘭)與 Dirk Paesmans (比利時)兩人所組成。作品請參考 <http://www.jodi.org>, <http://oss.jodi.org>, <http://sod.jodi.or>, <http://www.wrongbrowser.com>

[25] 請參考作品網站 <http://www.theyrule.net>

[26] 「小獵犬號」的主要任務是測繪南美洲海岸線，航線由英國德文港(Devonport)出發，多次橫渡大西洋，進出南美內陸，在橫越南太平洋到紐西蘭、澳大利亞經印度洋、南非回到英國。

[27] 達爾文在隨「小獵犬號」的五年環球航行探險之後，於 1839 年出版《小獵犬號環球航行記》(A Naturalist's Voyage Round the World in H.M.S. "Beagle")，他日後主要學說基本奠基於此。書中以日記體的筆調記述南美洲、紐西蘭及澳大利亞等地的自然及生物景觀，特別是關於異文化民族及殖民奴隸制度方面的感想，文字中流露出某種知識份子悲天憫人的情懷，但最後仍不免落入優越霸權國家的本位中，例如在最後一章中的回航感想描述：「……作為一個英國人，對這些遙遠的殖民地不能不感到高度的驕傲和滿意。好像只要把英國的國旗一扯起來，它就一定會帶來財富、繁榮和文明。」(參見周邦力譯，葉篤莊修訂，《小獵犬號環球航行記》，台灣商務印書館，1998，頁 620)

[28] 德勒茲與瓜塔里兩人自六十年代末開始合作，最具影響力的論述概念來自《反伊底帕斯》(Anti-Oedipus, 1972)與《千高原》(A Thousand Plateaus, 1980)兩本

著作。

[29] Heinrich Klotz, Contemporary Art, in: *Contemporary Art*, ZKM |Center for Art and Media Karlsruhe, München, Prestel, 1997, p. 11

[30] Marshall McLuhan, *Understanding Media*, London, Routledge, 1964/2002, p. 63

[31] 參見《馬克思恩格斯選集》第一卷，北京，人民出版社，1995年版，頁345

[32] 同上書，頁346

[33] 同上書，頁68

[34] 原文為"ungeheure Warensammlung"，見 Karl Marx, *Das Kapital/Band 1*, Max Engels Werke/Band 23, Berlin, Dietz Verlage, 1962, p. 49

[35] 《頻率與聲量·對應建築 9》的原始構想來自於一幅美國總統布希(President George W. Bush)的演說照片，透過統治者與媒傳（麥克風）的結合，形成了一種全球化概念下的控制價值觀。可參考作品藝術家網站

<http://www.lozano-hemmer.com>

[36] 同註 23，p. 78

[37] 同註 12，pp, 368-369

[38] Claude Lévi-Strauss 著，楊德睿譯，*神話與意義(Myth and Meaning, 1978)*，台北，麥田，2001，頁43