

時間與影像

——關於高度資訊化都市與記憶

Tempo and Image: on Highly Informatized Cities and Memories

作者Author／港千尋 Chihiro MINATO／日本多摩美術大學資訊設計學系教授

譯者Translator／潘福 Pan, fan

摘要

當代藝術這個用語所蘊含的「時間」，並非是抽象的時間概念，而是西歐近代這種歷史的時間。既然是歷史的時間，那種「時間」隨著時代而改變其意味，其變化最顯著的是亞洲吧！不同的每個國家共同擁有一個「時間」，不用說，這種條件是從十九世紀到二十世紀亞洲所經驗過的近代歷史；此外，二十一世紀嶄新地加上三種條件。一種是都市化所進行的經濟與高度的資訊通信網，第二是出現知識集聚型的大都會。前者相應於作為行星的地球之時間，後者相應於社會的時間，這樣的巨大變化必然對個人的時間產生影響。那正是第三種條件，我將其視為廣泛意味的記憶問題。人透過資訊網路與知識集聚型都市，獲得向來並不存在的知性空間，同時在各種程度中經驗著記憶障礙。



國立台灣美術館
National Taiwan Museum of Fine Arts

國立台灣美術館
National Taiwan Museum of Fine Arts

關於時間，廣泛且一般得以接受的模型有兩種。一種是趨向一方面的線性時間，另一種是沒有時間箭頭，描繪著圓環的時間。前者對應於西歐的時間概念，後者則作為時間之輪，向來被東方思想對應於此。但是，我認為這種模型過於圖式化。我們出生於線性時間之中，必須在此工作，必須隨著年齡增長來過生活；然而在心靈當中往往擁有循環著的時間。那是因為只有人才善於在記憶中使過去的東西再生。或許，從這種雙重時間所產生的正是詩歌，正是音樂，正是所有的藝術表現吧！以經濟發展為最高目標的今日社會，因為只承認線性時間，所以以時間的雙重結構為基盤的藝術領域，逐漸就受到質疑。從這種文明論的視點來看，我不得不說現代美術也處於困難的狀況之中。

但是，亞洲的悠久傳統教導我們詩歌是精神食糧。藝術想像力超越悠久的時間，朝夕跟隨著我們。我認為支撐今日亞洲創造力的並非只是經濟上的發展，而是精神食糧。精神食糧誕生著從建築到設計、傳統工藝以及包含漫畫、動畫在內的普普文化這種領域，對於與這些領域有相互關係的現代美術而言，精神食糧也是重要的。透過各種地區、文化所培育而成的精神食糧在亞洲這種大型餐桌中邂逅與交換，在地球上各種場所中產生嶄新料理。當代的餐桌，包含著複數的時間。而且，未來的味道將會從這個超級餐桌誕生吧！

Abstract

The "time" implicated in contemporary art does not refer to an abstract concept of time. Rather, it is the notion of the "historical time" which is a product of European modernity. Such an understanding of "time" — that each historical period is marked by a unique set of characteristics — is perhaps most vividly exemplified by the case of Asia. Evidently, the sense of a "homogenous time" among different nations was not experienced in Asia only until the nineteenth and twentieth centuries. The new millennium then sees three more conditions contribute to consolidate this modern experience of time. These three conditions are, first, urbanization and its resulting economic growth as well as the highly-developed information network; second, the rise of cosmopolis which often serve as a platform for dissemination and exchange of knowledge. Whereas the former signals the time of the Earth as a planet, the latter is a "social time". The vast discrepan-

cy in the perception of time would inevitably make significant impact on the "personal time" — a phenomenon which is the third condition that I was to suggest here. I see this "personal time" as a question of memory in a broad sense. With help from the information networks and "knowledge capitals", one acquires intellectual space which did not exist before; in the meanwhile, he or she also experiences various degrees of memory obstacles.

Generally speaking, there are two widely accepted modes of time: one is a linear, irreversible time, and the other a circular time. Whereas the former characterizes European modernity, the latter, often portrayed as "a wheel of time", has been most typically adopted by Eastern cultures. Nevertheless, I find neither of the two modes fully capable of conveying our contemporary experience of time, because we are in fact guided by both of them. On one level, we are all born into a linear time, and have had to live and work in it as age increases. Yet on another level, a circular time also exists in our minds, because human beings are adept at reliving the past in the memories. Perhaps what arises from this dual concept of time is artistic expression of all kinds, including poetry and music. As the linear time has become the primary mode in today's society, which assumes economic growth as its first priority, the field of arts, which is formed on the basis of a dual concept of time, becomes increasingly subdued. I would point out that contemporary art of our time is also confronted with similar problems.

However, the longstanding Asian tradition has taught us to value poetry as our spiritual food, and that the power of artistic imagination exceeds the boundaries of time. I believe that what underlies the artistic creativity of Asia is not economic growth, but rather the spiritual food, whose creators include practitioners from various fields, e.g. architecture, design, traditional crafts, and popular culture such as animation and anime. It should be emphasized that contemporary art, which is closely related to these fields, also relies significantly on spiritual food. New cuisines of arts and culture will be created through the exchange of spiritual food that various regional cultures have cultivated. It is foreseeable that a combination of plural times will be displayed on the dining table of contemporary art, and all flavors of the future will be served. (劉燕玉譯
Translated by Liu, Yen-yu)

前言

2007年對現代美術而言是特別的一年。這是因為，德國卡薩爾市文件大展、敏斯塔市雕刻藝術節以及威尼斯雙年展這樣大型國際展覽在這年夏天之間舉行的緣故。這些展覽分別是五年、十年與兩年一個循環，所以每十年就有一次同年舉行，因此成為進入二十一世紀之後初次同年舉行。我身為策展委員（commissioner）參加威尼斯雙年展，得以從向來所不同的角度來眺望這些活動。向來，我是以同時代藝術表現這個框架來眺望這些活動，所以這次在立場上被賦予的視點是從亞洲來眺望歐洲的國際美術展。

這三種國際展覽會的特質彼此不同。威尼斯雙年展作為最古老的國際展，有一百年以上歷史。那是國民國家作為主體所舉行的類似萬國博覽會、奧林匹克的節慶；然而大家都知道那個十九世紀架構不符合被全球化的世界現狀。相對於此的是，文件展開史的契機在於反省國家介入藝術這個契機。那種危機的（critical）形象延續下來，這次內容則質疑「美術史等於西歐美術史」這個前提。敏斯塔市舉行的節慶不同於上述兩種展覽，中心課題具有公共性。那是以敏斯塔市市民所生活的空間為舞台，圍繞著藝術與公共性的爭論與實踐的場域，在這樣的意味中，三種國際展都直接與都市問題有關的節慶。

現代美術也是反映現代世界的鏡子，從中可以看到從產生全球化這種矛盾、後殖民狀況到公共空間的政治學等各種問題意識。其中令我感到興趣的是，產生於西歐，正轉變著的世界化時間與空間的狀況。其變化也是這次研討會主題，表現出二十一世紀亞洲城市上的現代美術、全球化的文化表象。在此，從我所從事的計畫中，特別舉出建築、設計、影像等，試圖思考都市上的物質與記憶的變化。考察環繞著包含現代美術的「當代的」（contemporary）一語在內的「時間」（tempo）與影像（image）。

一、雙重都市

今天我們居住在兩種空間上。一種是向來被稱為都市這種歷史空間。現在亞洲經驗著的都市化，基本而言，是以二十世紀近代都市為基礎，有許多不同於巴黎、倫敦或者紐約這種西歐大都市的形成。

譬如，東京的場合，那是作為江戶城，三百年間，就世界性眼光而言，也是大規模的城市。江戶幾經火災、大地震，遭受莫大災害，然而卻是不斷成長的浴火鳳凰般的城市，在十九世紀末，從明治時代開始，透過以瓦斯、電燈所開始的這種西歐技術，急速轉變為近代都市，雖然如此，第二次世界大戰末期的大空襲，全面化為焦土。今天大都會（megapolis）的東京是二次大戰後，幾乎六十年間所建造的

都市。這件事情是眼睛看不到的次元，幾乎對人類精神生活產生影響吧！這雖然提升到不到日常的意識；而是存在於都市生活深層這種記憶的問題。

另一方面，二十世紀末左右開始的亞洲的，特別是沿海地區的大規模城市化與一百年前相較之下在一些重點上有所不同。第一點是，就高度都市化而言，計算那種都市化基準的改變。現在，東亞、東南亞相互競爭世界第一高的摩天大樓；然而，象徵今日城市的並非物質般的威嚴。高樓至少從歌德時期的大教堂到曼哈頓的雙子星大樓為止，成為都市誇示其力量的象徵；今天的都市力量不必然建築物高度所能測量得到的。那是與如何產生新想法、能夠有魅力地表現其想法這種知性創造力有關。產生新想法而加以實現的是人的資訊系統（network），並且是刺激那樣創造性的都市設計。高層大樓十分醒目，然而與人類創造性有關的資訊系統、知性設計則容易被忽視。

第二點是，今天的都市化無法與全球化分割。與全球化資本主義直接結合的都市化引起激烈的（drastic）變化，關於此種變化沒必要在此敘述。不論到世界的哪個地方，在相同商標（brand）林立般的顯著道路上，我們不知人類到底能忍耐到何種層度；在此問題並非單純只是地球規模那樣的同一化、平均化，而是在於由此而失去的各種都市的獨自記憶。人類在某種層度之內馴服大自然，建立起今天的多樣文明，其結果是，因此而產生的全球化到現在還無法馴服。全球化所帶來的大災難（catastrophe）與自然災害沒有什麼不同，這一事情全世界都深刻感受到吧！在世界人口一半以上集中在都市的這個時代，我們能夠馴服全球化到那種層度呢？

我們住在這樣的都市空間的同時，居住在與此不同的另外空間。第二空間是向來被稱為「網際空間」（cyberspace）或者「網際網路」（internet）上的空間，亦即虛擬空間。我們知道網路上的虛擬城鎮「第二生活」（second life）上建造著美術館、畫廊；第二空間為人類帶來的並非只是那種城市模型。簡單地說，那是作為「知性空間」，橫跨政治、經濟、文化的所有領域，成為對於人類活動不可欠缺的資訊空間。誠如以下敘述一般，這種物質城市與資訊城市相互影響的同時，在建築、設計藝術上產生種種變化。二十一世紀的空間是透過近代意味的都市空間與資訊通信網所爆發而擴大開來的知性空間變成雙重，這點可說是最大特徵。

這種雙重性帶來的第三特徵是，今天都市化伴隨著非物質化。誠如知性空間上的勞動所代表的一般，今天人類的勞動也包含著勞動型態、勞動成果，所有層面都持續著非物質化。其中，勞動力概念的基礎建立在物質、能源上，這種概念不得不產生變化。今天勞動力的基礎建立在非物質、能源上，這樣的勞動力不論哪個國家都持續發生激烈變動。

我們多摩美術大學資訊設計學科所進行的研究，不論是藝術、設計，都是以這樣的空間雙重性與人類活動全體的非物質化為前提。不論是藝術或者設計也都包含著物質與資訊兩方面，也都產生於實現概念的過程中。換言之，在非物質化的文明中的物質化與為此所需的想像力這種層面也就因此變得重要起來。首先，我們日常中所面對的「家」到底如何變化起來呢？我們將由設計、藝術家的表現來看此問題。

二、作為資訊的家與家具

我們的都市影像與實現相互反映在面對面的鏡子中。大家都有經驗，剛完成的建築物與使用電腦繪圖（CG）描繪的模型幾乎相同而感到不解。真實的建築嗎？模型屋嗎？這些讓我們弄不清楚的攝影，實際上是郊外所見的分租住宅。飯沼珠美的攝影是我們日常所見到的建築物，但是絕對不是留在記憶中的，彷彿是數位化影像中所見到的大量複製般的建築。山本詠美的作品巧妙地利用雙重的空間構造。大量複製令人聯像不到是動物或是家具的四腳形象的東西，這些東西隨自己喜歡來加工、攝影，設定傳送而完成的這件作品中，鑑賞者以加工・攝影・傳送方式，從最初開始參加影像流通，就這點而言，呈現出作為隨著流行而出現而消失的消費資產的影像構造。

沒有一個時代像我們這個時代這樣，起居室（living room）樣貌產生如此變化。從出生懂事起，起居室就有電視。到了八〇年代以後，增加電視遊樂器，九〇年代以後，出現電腦。接著，不到十年之間，一家一台電腦變成一人一台電腦。期間，電話之外增加傳真機，從一家一台固定電話的時代，變成一人一台行動電話。透過電波、線路的對話單位，從「家」到「個人」。

我以共同企劃名義參加2006年舉行的釜山雙年展的一個共同企劃之際，我想在現代美術與設計接點上實現這一企劃。題為「起居家具」（living furniture）的這個展覽會，是將建造在釜山雲海台海邊的獨立別墅視為一間家屋，在內部展現以韓國、中國、日本為中心的兩百名以上的藝術家製作的家具、日用品。別墅裡面隔間成符合廚房空間、起居室、寢室與實際家屋相似的格局。現代家屋中可能的東西都儘可能展示；我透過媒體藝術的研究實現了家屋、家具，將這些擁有通信機能的家屋與家具的作品群展示在中心。

無所不在上網技術，亦即電腦被帶到所有生活環境變成可能的今天，家具型態與機能已經不一定需要一致。型態從機能開始，機能則從形狀各自被加以解放，外表形狀具有難以想像的機能，對於這種機能的家具加以想像變得可能。當然，能否被實用化則屬於第二層次。這種冒險如果沒有現代美術的想像力，是難以實現的領域，我認為家具作為資訊機器而進化的可能性很大。

譬如說，我們日常感覺上的色彩記憶受到言語強烈影響。被「色彩名稱」這種範疇所記憶，因此很難使用言語再現微妙的差異；平原真與松山信也的作品《RGBy》採用物體的色彩，如實地發光。不只是色彩的捕捉器，同時也是記憶色彩，表現色彩的裝置。《RGBy desk》是隨著東西的色彩而反應，使這種色彩發光的桌子。令人吃驚的是，兩種不同顏色鄰接的時候，混合色被反映出來。也有所謂《Fuwapica》這種一坐，色彩就發生變化的椅子。壓力一改變，隨之色彩強度、色調也變化，因為隨著坐下的人與其姿勢的不同而產生各種表情。我們注意到的材料之一是「發光二極管」（LED）。以前被使用於指示器（indicator）程度的發光二極管，近年因為技術改良，甚而出現表示全彩的超大型螢幕。藝術家們加以利用，在室內設計領域帶來新希望的設計。這些藝術家們正摸索著互動式（interactive）家具，這種家具並非只是提供美麗、喜悅而已。因為，互動（interaction）的可能性誠如言語所表現一般，在人與物的關係性階段，開啟著更為有趣的探索。

自動開關門所代表的那種互動滲透到二十世紀都市的每個角落；今天的家屋，投入互動的技術這種領域中，我們最感興趣的是家庭保全（home-security）。眾所週知，與保全有關的領域範圍非常廣。從暗號到活體認證為止，不同領域所積累的技術被加以綜合的正是保全。這樣的保全技術試圖描繪未來，不需要看最近的科幻小說（science fiction）電影也能知道，為了保障自由，卻獲得令人窒息般的安全世界。而且，我們居住的都市到處都掛著監視器，令人窒息的層度並非未來的話，現在就已經實現。

久世祥三為「起居家具」製作了《迴紋針訊號》（Clip+Sign），對於這樣的家居保全現狀提出幽默的答案。乍看之下到處都是有書房的迴紋針，人一接近就反應，柔柔地發光。如實具有使用於書房、辦公室的實用性，意外上，這樣的道具卻在身體週遭看不到。之所以「不可能」的原因是，按響今天被開發著的保全裝置，是基於對人不信賴的緣故。久世的作品利用保全技術核心的掃描的同時，並沒有變成威嚇，而是融入生活空間，這是因為的是迴紋針這種我們所意識不到般地融合到日常生活道具中。

如此一來圍繞我們的環境，形成作為物理性建築的家屋與資訊網路，這種資訊家屋變成混合的（hybrid）。資訊網路上的場所，不可預測地，使用「首頁」（home-page）這句言語所象徵著的一般，今天的資訊社會是由幾十億看不見的「home」所形成著的。大體而言，我對於意味故鄉的「home」概念的轉變感到興趣，於是將傳統性家屋名牌製作拜託媒體藝術家。末綱久美子與大畑製作代表保全系統的監視、記述的系統；發表在釜山所看不到的名牌。名牌顧名思義，是為了表示那個家住著誰，藉由姓名來加以標示，為此而被揭示在家屋外的牌子。名牌是家屋最外側的記

號，同時也是具有表示家屋內外界限這種機能的家具。

但是，居住在網路中人的姓名不一定要是本名。誠如「頭銜」(handle name)這句話所表現的一般，使用在某種關係中所通用的「暱稱」(nickname)在成為日常的東西的世界中，居住者分別使用複數名牌而生活著。透過網路資訊，誰都可以製作「起居家具」的名牌。展覽會期間，作為看不見的家屋主人，誰都可以掛上名牌。這可以說是重新追問資訊社會的「居住」意味的作品。

在資訊的家裡面，產生變化的不只名牌。作為聯絡家庭內外的家具之信箱也是如此。現在行動E-mail的接送器已經普及化，不再是那樣的意識吧！信箱在資訊的家屋，接收的人到底在哪裡已經不是問題。前川峻志的作品《微粒印刷術+電子信》(Particle Typography+Mail)表現「訊息」(message)的虛無。螢幕上正浮現無數泡泡。誰一傳送Mail，泡泡就形成文字，表示那種訊息。如同水分子結晶，變成雨的信，瞬間浮現在天空般的詩歌光景；訊息在轉瞬之間，再者在無數泡泡之中消失下去。這種信箱並不只是接受信，也是為了美麗地閱讀書信的裝置般的東西。

在杜象以後的現代藝術上，敏銳地預計未來對話(communication)的人，正是白南準(June Nam Paik, 1932-2006)。白南準開拓攝影藝術「錄像藝術」(Video Art)的嶄新地平，很快地透過衛星進行表演藝術，重要的是，他最早正確掌握作為電視的家具特質。電視不只是映現在那裡的錄影信號，也變成構成接收影像器的物質；他透過許多作品來表現那種電視影像的形式來刺激知覺。白南準的藝術也能分成錄影藝術與電視藝術。

渡邊朋也的作品“IAMTVTUNERINTERFACE”可以看到電視藝術的最前端。在那種時點，放映出的電視節目依據時間系列被加以表示，在那裡存在著「視聽率」這種極為現代化數字的濾光器(filter)。所謂視聽率正是「看電視」所反映出的潛在購買力。將人類知覺轉換成經濟行動這種想法或許是二十世紀所誕生的一種思想。隨著視聽率的提高，如同表示股票的圖表(graph)那般，被表示成電視節目。渡邊將電視電波全體理解為一種環境，將透過網路所獲得的資訊使用為解析格子，製作出同步的電視氣象圖。如同是無限製作下去的電波繪卷故事一般。

三、看不見的建築

眾所周知，現代美術透過其穿透性格，逐漸擴大其活動領域。對於今天的美術家而言，具有複數表現手段已經不足為奇，其中包含電影、音樂、建築、庭園這些非常廣泛的領域，再者自然科學與料理、醫療等完全不同領域相互合作也不稀奇。與此平行發展的是，1970年代以後發達起來的媒體藝術當中，不同的媒體透過電腦加以統合，甚而因為網路資訊的迅速普及，向來所不存在空間與時間持續成為美術

的舞台。其中，當然音樂、戲劇等各種藝術之間的藩籬變低，再者，設計、服裝、建築等其他活動也相互影響。對於年輕藝術家而言，YouTube也被做為作品的發表場所，再者作為過去影像紀錄的檔案，也是不可或缺的媒體，同時也開始利用「泡播」(Pod casting)¹的影像作品來傳送信息。美術在目前從其型態、內容來定義也已經變得不可能般的多樣化，今天美術館除了作為展示設施之外，也是社會文化般的實驗場所，作為其教育機關的角色逐漸變得重要起來。

這樣的變化也顯著出現在2004年重新開館的紐約近代美術館。全面改裝後的MoMA給予現代美術、設計、攝影、建築、影像許多空間，再者如同往上樓層就像追溯美術史一般，具備時間軸這點上也成為相當大的話題。擔任這種複合媒體(multimedia)的是日本建築家谷口吉生。開館紀念的展覽會「谷口吉生——非美術館」的影像節目，他作為監修而參加其中，所以我們可以知道，這座近代美術殿堂在形態與機能上也都必須符合二十一世紀型態的都市而轉變。

我有印象的是，建築家如果可行的話，將使這種建築消失。或許一半是玩笑，然而谷口認為如果花龐大預算的話，就可以使建築物消失。實際上，嶄新變化而來的MoMA具有讓人想像不出以前建築到底是如何般地具有著透明感。鋪上特別加工的玻璃，美術館內部彷彿使人如同通過掛帳般地被包裹在白色而柔和的光線中。MoMA可以說，不同於西歐現代建築的硬質透明感，而是透過薄紙般的半透明性。光的感覺是透過日本各地所建築的九座美術館，花費許多時間才獲得東西，這種東西可以呈現在複合螢幕的映像計畫上面。谷口的想法是，從建築開始盡可能去除作為紀念館的存在感，觀光客不需引導也能旅行作品般地設定自然的導覽動線，這種想法是與具備高度以後的美術館相符合。支撐鑑賞這種行為是物理的空間，同時也是知性的空間，也有為了後者而將前加以透明化。即使在美術館，我們可以了解到驅動上述所說的物理空間與知性空間這兩重空間。

四、地上洞窟

讓我們驚訝的是，幾乎二十年之間出現過的建築似乎擁有以前所沒有的曲線、構造。那是不論型態上或者構造計算上都必須藉助電腦的東西，在那種意味中，事實上電腦改變了建築。可以說現代建築在都市與自然兩方面的環境全體中探討新型態的可能性。對於環境而言，或許藉助來自環境的智慧，建立起向來所沒有的關係。從建築全體而言，其中99%只是「標準化」的大量生產型的集聚箱型，的確雖然數量不多，新型態思想也被加以摸索。就引起世界性注目的建築而言，伊東豐雄的設計在這點上具有啟發性。

1. 譯者按：泡播，或者譯成播客，是一種通過網路出版音頻廣播作品的方法，其中，用戶訂閱自動發送的新文件，供用戶下載到便於攜帶式的音樂播放機或PC上。

近代建築透過所謂「格子」(grid)，成功地提高空間效率的同時，製造出均質的空間。那是超越國境、文化，現在壟罩世界各地的都市，持續提高密度，貫穿著個人主義，完美地將乍看下背反般的條件加以清晰化。簡而言之，或許可說以某種幾何學來回答二十世紀文明要求。提升符合單位面積生產能力以及大量生產而導致生產費用下降；這是在任何場所都可以適用的單一基準。其結果是，二十世紀後半的都市化產生到處都相似的地平線(skyline)；同時那也將變成犧牲土地上的自然特徵、其社會所具備的生活身段。

伊東豐雄提倡的「新興的格子」(emerging grid)是從建築層面來回答這種近代格子的負面性。現代都市建設之外，在那裡就已經存在著格子的秩序。今天想要建設的土地本身不少是事先失去格子化以前的記憶。繼續接受那種條件，從中脫出的有必要成為不同思想。「新興的格子」是在近代性的均質而規定的格子系統上帶入「生成」而產生改變的同時，換言之也是嘗試將建築趨向於自然。

很快讓伊東廣為世界所知的「仙台媒體中心」(Sendai Mediatheque)中，貫穿各樓梯的樓梯給予建築物全體微妙的動感，賦予獨特的開放感。從水中水草的搖動獲得靈感的那種型態，成功地將顯然向來建築物所看不到的有機性要素與玻璃與鐵這種素材調和起來。

去年多摩美術大學開館的圖書館也是他最新的計畫。大型的拱型創造出開口部分，即使內部相同拱型交叉成為牆壁成為嶄新設計，圖書館洋溢著難以想像般的自然光。我們從設計階段到企劃以「創造的圖書館」這種觀念為始所開始的計畫，其目標是不只是型態，即使在機能上也成為嶄新設施。入口部分描繪出巨大的曲線(curve)而成為透明的牆壁，藉此設置，可以使用為畫廊。在內側，設置稱為「研究室」的作品空間，成為利用圖書館資料的研究空間。雖然沒有那麼大，實際上對於「創造圖書館」這種觀念而言是重要場所的東西。

也就是說，這種觀念是基於這樣的想法，圖書館自身創造出應該收藏的資料。整理關於展覽會、藝術家的資訊，並且加以檔案化，同時在畫廊部分展開基於那種調查(research)的獨自企劃，將其資料化這種創造循環做成圖書館的企劃。

再者，對二十一世紀圖書館而言，構成最大問題的是，如何共同保存紙張媒體與電子媒體，如何加以連貫這種「界面」(interface)。在研究室中不只是資料的電子化，也包含標注系統(tag system)的發展性利用也包含在內，接著我想研究書籍這種記憶媒體上的物質與非物質的問題。

這座圖書館的最初計劃案是建造在地下。是在地底的複雜的洞窟狀的建築物；如實地浮現在地面上的是拱型的構造。乍看之下是南歐可見到的拱廊(arcade)，各

種拱型描繪著曲線，再者以不同的角度交叉著，因此具有不可思議的浮游感。開口部分因為巨大，可以把外部的大自然納進來，實際感受到結合外部與內部。

外部與內部被意識到連續體這種構造，「台中大都會歌劇院」上，甚而大規模地加以實現。包含各種容納量(capacity)的大小不同的廳室這種歌劇廳，也與歷史上曾經存在過的任何歌劇院都不同的形狀。乍看之下，不知道哪裡是牆壁，哪裡是天井。「仙台媒體中心」所嘗試的是全然顛覆內外關係這種計劃(plan)，甚而向前進一步，已經消滅內與外的區別，採取複雜的型態。將那樣的構造變成可能的是貫穿建築物全體的一些拱型狀的空間。管狀(tube)的複數空間貫穿著，成唯一種全體。

大小形狀不同的葫蘆瓢所結合的空間，採用幾何形切割般的構造。既然是歌劇院，那麼歌劇院就是為了收納人群的容器；那種型態強烈地被想成樂器。束腰的管狀空間看來是共鳴體般的東西。如果開放所有的大廳門扉，在各種空間同時開始演奏的話，建築物全體變成一個樂器吧！

另一方面，內部和緩地傾斜的地板與牆壁沒有分割地連續著的風景，不正是洞窟般的東西。或許在那裡步行的人，無意識間獲得在自然中步行時的感覺。建築家本身將歌劇院表現為內臟的或者是洞窟的東西；這樣的型態實現透過電腦的計算才初次變成可能也是必須注意的。抽象化這點，格子與電子計算機擁有相同的思想。但是，今天電腦所擁有的壓倒性的記憶量與演算速度似乎與古代的影像生成能力結合在一起一般。試圖從如同透過近代的格子而均質化的空間上再次獲得古代身體一般。那種身體是作為洞窟的身體。

不用說，那種背景上，從1970年以後以數學為首，從物理學到生物學為止，超越領域向前邁進到混沌理論、複雜系的研究；如果是這樣的話，那麼同樣的建築在歐洲、美國被加以嘗試也就不足為奇。或許那是日本建築家所提出事情的裡由是，總是與大自然和樂的形式來創造生活而來的亞洲的居住記憶。在此，所謂「居住」意味著，東亞、東南亞可以見到沒有清楚遮斷內與外而生活般的一種潮流中的身體感覺。或許，意識上具有清楚輪廓的風景而出現的部分，與那種入口可以在風景中看到；數步之前或許有變暗而看不見般的洞窟狀的空間。稱為無意識的那種空間吧！

五、歷史與記憶的二律背反

上述的設計、藝術也可說進行資訊化與非物質化的都市文明所產生的先端性的例子；我們不只在空間，也在時間上持續經驗到種種變化。特別是關於時間來說的話，我們的時代直接面臨著一個重大的矛盾。首先，因為科學技術的發展，人類能夠更加發現其過去，能夠詳細知道其內容。因為數位化的技術而可以正確地複製、復原、保存，一旦被數位化的過去被加以複製，也可能在世界中變成共有。

然而另一方面，隨著激烈地球化、人口急速增加的社會的高速化與都市化，或者因為公害、地區紛爭，過去面臨著前所未有規模的消滅危機。非物質化越是進行，物質痕跡上也就更加肯定特別意味。後期資本主義社會上的資訊化，在記憶與物質兩方面上具有重大變化，現代人應該如何將自己的過去交給未來的世代這個問題被突顯出來吧！

我身為第52屆威尼斯雙年展日本館的策展委員，我與美術家岡部昌生從現代美術的層面來追問，企劃了關於這樣的「物質與記憶的矛盾」的展覽。

我們的計畫是，包含從四面八方突出的牆壁，從地上到天井，岡部以畢生事業的擦印（frottage）作品填補日本館的所有牆壁。這是廣島市舊宇品車站遺跡，橫亘九年之間所製作的作品，從中選取1500件作品，除此之外，被擦印的宇品的被原子彈轟炸的石頭也從海上運來。

1956年建設的日本館，誠如向來參加的許多作家、策展委員所指出的一般，作為建築作品很美，作為現代美術的展示則困難，相當具有個性的建築物。高板式的柱子構造貫穿內部，會場上難以呈現整體感。地板是義大利的大理石，黑與白描繪著非常強烈的型態，絕非中性的（neutral）空間。我們採取的方針是，在現場製作覆蓋牆壁全體的木製格子，依次將作品鑲嵌上去。擦印的作品、植物標本、信箱以及書架等，同樣大小的格子展示著不同的作品型態，考慮到空間的整體感。

或許因為威尼斯地盤柔軟的緣故，日本館的地板在半世紀之間逐漸扭曲，正確的計算的話，所有的牆壁都沒有直線交錯。地板也有部分稍微的傾斜。在那裡要製造上1000個以上的同尺寸的格子，並非容易的事情。各種框（frame）是使用橡膠製樺頭來加以鑲嵌，因此任何格子都只允許數毫米的誤差。最終，連一幅作品的框都沒有切割而得以展示，這大多出自於義大利展覽業者在正確技術的緣故。

相同事情的是，也可以說被轟炸石頭的展示。這些石頭曾經位於舊宇品車站月台邊緣，形狀各異，而且一個就有200公斤以上。會場中央排列著有特色的石頭展示台，而且為了在那裡放置石頭，同時表現出直線，我們認為必須花費相當多時間；義大利展示團體花了數小時就排列完成。包含格子與展示台在內，我們的計畫得以實現出自於廣島市的雕刻家石丸勝三的細密設計；在現場，石丸的卓越技術與義大利這方面的經驗在此會合，成為令我們驚訝的結果。處理物質的技術現在還活著。

關於這種石頭的處理，我從以個展形式參加市內展覽的李宇漢（譯音）那裡聽到有趣說法。會場是美麗的中世紀木造建築，內部地板具有肉眼可見般的傾斜。而且，會場是有狹窄木頭樓梯的兩層樓。因為都市嚴格限制在地板上加重，鐵製與石

頭作品的設置被視為相當困難；李宇漢同樣對現場展示專家們的卓越搬運技術相當驚嘆。其背景是威尼斯的特殊歷史。用手搬運所有東西，用手來放置的這種匠人傳統，以及透過造船歷史而培育成的團結力量。

由此看來，包括戰前的日本與韓國在內，所有國家都不使用機械，擁有只用人手來搬運重物的特殊智慧。我們的國家或許已經失去這種智慧了吧！

展示的擦印作品上有以下的記載。《廣島舊宇品車站的月台/1894/1945/2002》（THE PLATFORM OF THE OLD ULINA STATION HIROSHIMA, 1894/1945/2002）

作品名稱最後三種年代表示著這次作品的特殊經歷。最初的1894年是開通從廣島連結舊宇品港的宇品線的那年。那是為了輸送軍事物資與軍隊所需的路線，包括車站在內，在清日戰爭前僅僅兩週左右建造完成。從日本各地聚集的士兵換乘到宇品車站，從宇品車站派兵前往亞洲、太平洋，正是所謂近代日本的海外侵略的出發點。那座月台是560公尺的超規格的規模，被稱為日本第一。宇品作為軍港透過四次戰爭，持續送出號稱600萬的士兵。第二個年代，不用說是投下原子彈那年。宇品車站的兩種年代背負著這個場所是戰爭加害者而且也是被害者的雙重歷史事實，其事實如實地與日本近代吻合。而且最後的2002年，顯示著以擦印所製作的時間。這些數字在其最初時間與威尼斯雙年展的歷史重疊。宇品開港的隔年是第一屆威尼斯雙年展，從此以後，廣島與威尼斯得以步上近代的空間與時間。

但是，歷史與記憶所擁有的矛盾關係得以變成鮮明，成為與展覽會平行發展的節度。透過威尼斯建築大學公開講演（lecture）與工作坊（workshop）得以明白的是，世界遺產都市的威尼斯當中，進行著義大利當中最為深刻的疏離化這個事實。以雙年展與影展為首的國際活動開啟華麗的歷史城市，步行其中的人幾乎是觀光客，這座城市住民不過其中的十分之一。因為隨著造船工業的夕陽化，極度的觀光產業進出其中，使得城鎮崩潰。記憶著威尼斯的人幾乎不是威尼斯人這種諷刺的事實，或許才是世界遺產都市這種面具裡面可以看到的全球化的容顏。

六、看不見的都市自畫像

或許這樣的歷史與記憶的糾葛必然產生於世界各地。只是，在西歐所產生的近代都市藉由年代記的時間加以統合，對於共時態捲入都市的構造，亞洲的都市卻無法納入一個時間制度的共時態中。譬如，訪問東京的西歐人所驚奇的是，高在高樓林立的谷間區留有小神社，因為高速公路而隱藏起祖道神的型態。那些是其場所從數百年前開始，因為場合的不同還有從以前就沒動過。內容與歷史即使變得不同，相似的光景可以在亞洲全領域窺見。那些是被共時態所能看到的現代都市，作為共時態貫穿於現代都市的無數小神們，是無數的祖先們。這種廣大意味的眾神、祖先

們的時間，共存於國民國家的公眾的歷史時間、高速通信線路的回撥時間，我在此感受到亞洲的趣味。

我接受2000年國際交流基金會招待，策展由亞洲八個國家20位藝術家所構成的影像藝術家之際，在我腦中的是在鮮艷的都市影像當中是否能浮現另一個都市的另一個時間。

原本攝影、電影、錄影機等，近代以後的影像技術本身都是西歐文明所發明的東西。這些發明都是以西歐近代科學為基礎的東西；其中擁有看不見的方式流入西歐的非西歐次元。譬如法語稱紙影為“omble chinoise”（中國紙影）；亞洲的影畫傳到歐洲在於十七世紀。十八世紀時法國財政大臣埃提尼·西洛埃特（Etienne de Silhouette, 1709-67）思考著一種裝置，透過線條來記錄東西的型態。將側面影子投射在銀幕上，從反面來窺見輪廓，這是我們所習慣稱呼的「紙影」這句專有名詞的由來。眾所周知，當時流行的觀相術大家約翰·卡斯巴爾·拉瓦達（Johann Kaspar Lavater, 1741-1801）採用這種裝置；此後亞洲的紙影在十九世紀橫渡歐洲，分歧發展，進入骨相學、人體測定法，流入型態的科學當中。

所謂影像是光線的智慧。只是，我在印度、中國、韓國、印尼、越南、菲律賓以及泰國等亞洲諸地域的旅行中，遇見對影子、陰暗、黃昏世界具有強烈意志這種各種影像。當然，那與網羅般的東西尚且遙遠，無用說也沒有使其代表亞洲的東西；不論任何作品上似乎都是描繪著亞洲的近代自畫像。在物質過程當中所實現的各種記憶，反映出作家來歷，成為作為影子記憶的亞洲的自畫像。我隨同都市地下水一般，與作家們一起探索前往持續流動的影子的記憶通路。以潛浸在黃昏當中的小燈火，引導我的是出現在慶典的紙影表演師，是居住在山岳地帶的薩滿，在市場的占卜師。

最後我想介紹在旅行中的兩類自畫像。

張大力的1999年作品《破壞》，以小破壞對抗都市再開發的大破壞所產生的現代性岩畫（graffiti）。即使在北京，與其他都市同樣古老屋群一間間被摧毀，已經難以令人想起原貌，如此的變化相當厲害。張大力在每天被破壞的牆壁上刻印上自己的容貌。以噴霧罐（spray）一罐罐一筆筆描繪的側面像出現在北京的所有場所。不只描繪，牆壁上也鑽開如同臉型的空洞。透過影繪可以看到的是破壞與建設的光景。

顯然地，吸取八〇年代以後出現的岩畫藝術的他的動作，令人感受到的並非紐約、巴黎、東京所展開的岩畫藝術那樣某種神話性。譬如說，古代布達德斯的女子在牆壁上描繪下戀人影子，其痕跡令人珍惜。古代希臘所出現的事情與北京所發生

的事情，巧妙地呈現對照。即使在今天，不只是人，都市的痕跡正在消失中。僅止市內就描繪著數千影繪，其中大半隨著牆壁消失而消滅。張大力的攝影是痕跡的紀錄的同時，也成為消滅的紀錄。

活躍於韓國的媒體藝術家朴法榮（音譯），在東京展示《日記》（diary）這樣的作品。那是留在抽取式面紙上的是藝術家自身的臉部痕跡。每天，一日終了之際，卸妝時所留下的侵染，似乎是社會上的女性的痕跡一般。那不同於影子所製作的影像，而是另外一種，換言之與《傳神畫》在性質、方法上都不同的另一種影像系譜有所關聯。臉的痕跡是一種假象，因此也是戲劇性的根源。每天微妙不同的臉部痕跡或許也表示變身的徵兆。

再者，面紙這種白「布」上所浮現的臉，在西歐影像傳統中，或許也令人想起「維洛妮卡（Veronica）的布」²這個故事；在此那完全是維洛妮卡自身的容顏。世界上存在無數想在痕跡上肯定神聖性這種傳說、神話，或許藉由解讀痕跡，是打開看不見世界的通路之人類智慧的徵兆。如同抽籤的圓盤一般，或者如同餐廳的旋轉桌一般地迴旋，偶然停下來，突然，反映出日常的片段。某種影像之後，接著出現何種影像，並沒有預先製作。影像產生何種連鎖呢？每次都不同。一道料理之後，並不知道要出哪道料理，預兆的餐廳。

然而，預兆的「兆」這個漢字原本起源於中國古代所進行占卜。在龜殼上鑽洞，隨之加熱而有裂紋，由此占卜；裂紋的紛歧的形狀轉換成「兆」這個字型。透過解釋裂紋形狀這個「痕跡」，進行占卜。在此我們可以窺見亞洲智慧的一端。預兆並沒有事先的計畫。完全開放，只有透過閱讀如何分歧的可能影像，由此看下去。

桌上迴轉盤的美麗菜色的流動，如同火花一般留在腦中。昨天的走馬燈，命運的繩索。我們所生長的兩種時間存在於迴轉的記憶桌上。何種料理會出現在那裡呢？端賴藝術家的想像力吧！

2. 譯者按，維洛妮卡是傳說中的人物，她是耶路撒冷的虔誠基督徒，當耶穌背著十字架前往各他巴達途中，拿一塊布拂拭耶穌的臉，於是耶穌的容貌留在布上，往後稱為維洛妮卡的布。