

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

邱誌勇  
Chih-Yung Aaron Chiu

Hybridity and Symbiosis  
The Interdisciplinary Performativity of New Media Art

混種與共生：  
新媒體藝術的跨界操演性

06

# 混種與共生： 新媒體藝術的跨界操演性

邱誌勇

作為二十世紀末科技實驗室中的產物，新媒體藝術快速成長為二十一世紀初期藝術生態中的主流顯學，其跨領域（interdisciplinary）的特質快速融匯當代網絡社會的通訊科技，以及視覺藝術、表演藝術、觀念藝術等表現形式，就像是阿米巴原蟲（Amoeba）<sup>1</sup>一般在其所處生態中，快速地改變形體與環境共棲，以求生存。據此，若從生態學視野觀察新媒體藝術系統本身，以及系統與環境之間的互動與共生，其早已超越了單純在「藝術」與「科技」範疇中的傳統思維。正如生態學的視野不考慮單一事物，而是深入環境變化的過程，瞭解其物質與能量流動的過程，更進一步探究同一物種、不同物種，以及個體、種群與環境之間的關係。倘若將源自於德國傳統生物學觀點移植到當代的新媒體藝術生態中的創作實踐，我們可以明顯看到，結構在「全球化」與「數位化」雙鉸鏈之上的網絡社會不僅開創了許多歷史的新現實，更在藝術實踐上刺激出新的可能性。此外，新媒體藝術的跨域性格亦同時體現在其創製上的現象，其中「混種」（hybridity）與「共生」（symbiosis）可謂是將新媒體藝術的跨界操演推至巔峰，「共生」指涉著不同生物居住一起，彼此不可或缺的關係，而我們則可從「簡單並存」、「內容互寄」到「特性滲透」三個特點來剖析新媒體藝術的共生形式。<sup>2</sup>至於新媒體藝術的「混種」可謂是「共生」的進一步發展，其超越了上述三個特點，以一種更為全面性與更根本的交流，發展出全新形式。有鑒於此，本文將以「混種」與「共生」兩個命題論述當代新媒體藝術跨領域融通創作的文化徵候（cultural symptom）。

## 新媒體：視覺藝術與數位科技的混種

首先，我們可以從本體（ontology）層面來觀察新媒體藝術混種與共生的本質。在後媒體情境（post-medium condition）中，視覺藝術已然從其本身物質的預設中被拆解下來，並轉向當代無所不在的媒介性（mediality）的多元型式；同時這些作品的構成也可以被認為多元複雜個體物件命題的相互混種構建共生，如：大眾媒介、資料、複製文化，或聲音解構等，而這些新媒體藝術的展現乃是肇因於媒體與科技的擴張已經深入人們所有生活細節的事實，並展現出數位媒體藝術普遍性的拓延。<sup>3</sup>依此，無論我們談論的何種當代新媒體科技，其論述與美學實踐中最大的問題之一乃是在於本質—「媒體本身的結構」上；意即：數位化影像的根本本質已經被證明是在於它的處理過程（processuality）。簡言之，數位化影像的基礎結構即在於它的軟硬體組成上，亦即「電腦的符號結構」（symbol structure）。<sup>4</sup>如同赫茲曼（Steven Holtzman）所言，當代人類所經驗的數位媒體世界，在本質上是一個藉由 0s 與 1s 抽象結構的位元轉換所構築而成的世界，而這個抽象結構在尼葛洛龐蒂（Nicholas Negroponte）的論述中有著深刻的描繪，他指出：「位元並無顏色、體積、重量，它可以在光速中被傳遞，它是資訊的最小單位元素，且僅是一個存在的情景：有與無、真與假、上與下、裡與外、黑與白。為了特別的目的，我們將位元認定為一個 1 或一個 0 的概念」。<sup>5</sup>正是此種象徵結構——從 0s 與 1s 的位元模式到編譯語言、再到程式語言一構成了電腦的複雜性，也是因為這些

符號語言與軟體的發展才構成了電腦的本質特徵與美學基礎。因此，不同於傳統的視覺藝術，新媒體藝術乃是藉由電腦程式處理而成。

因此，此種新媒體的結構係指當媒體資料以前所未有的數量湧現時，我們需要別於傳統的描述方式（圖像學）來描述這些資料，因為影像的元資料化（metadata）意味著一種劇烈的轉變過程，這個過程將朝向以更為結構化的方式來組織、描述資料的轉變。由此可見，藉由資訊視覺化（data visualization）的影音資料將在我們的日常生活中扮演愈來愈重要的角色，透過「跨界」的姿態，數位科技將影像轉換成數學物件（mathematical object），新媒體（如：電腦科技）提供我們一種全新的影像語言—「數據」（numbers）。正是因為立基於如此單純的計算原則，電腦可以快速地運算出影像的結構（諸如：像素、色彩），同時也可以輕易的（在資料庫中）搜尋出彼此類似的物件。據此，彼得·盧南菲德（Peter Lunenfeld）在《數位辯證》（*Digital Dialectic*）中提及的媒體理論觀點指出，當代各種不同的新媒體形式皆具有一種「混種」（hybrid）的特性，欲了解此特性，不僅要探討科技面向的議題，更應將其視為一種文化議題。<sup>6</sup>

## 跨界操演：網絡社會中的共生底蘊

若從社會文化轉型（socio-cultural transformation）的視野觀察新媒體藝術的發展亦可發現，科技在

1960 年代之後已然成為某種存在我們生活世界中不容忽視的事物。新媒體科技的出現，造就了多樣性的產物，尤其是在當代的社會裡，科技不僅僅只是一種將書籍轉換成照片、電腦光碟的儲存機制，它更以數位化的形態，拓展了生活世界的範疇和能力，讓人們知覺時空的方式產生極為深遠的影響。在當今資訊社會的情境中，人類的生活究竟產生了什麼樣的變化？傳播學者馬奎爾（Daniel McQuail）曾直言資訊社會是一種「正在形成的社會形式」，且因其資訊工作的優先地位被確立，造成龐大的資訊流；更因其全球化的傾向，使得網路的增長與相互連結之後，產生更強大的互動性關係，以及活動的整合與聚合。<sup>7</sup>盧梭·紐曼（Russell Neuman）在《閱聽人的未來》（*The Future of Mass Audience*）中更直接指出，我們正在見證一場革命——一個廣泛的，以聲音、影像與電子文本相互連結的傳播網路，並已將人際傳播與大眾傳播、公共傳播與私人傳播之間的界線變得更加模糊。<sup>8</sup>更重要的是，這樣的劇烈變化促使了一個「資訊時代」的來臨。柯司特（Manuel Castells）也在《網路社會的崛起》（*The Rise of the Network Society*）中便直指各個社會中經濟、政治、媒體與文化等各層面皆因數位資訊的快速流通而產生變化。資訊經濟（information economy）獨特的地方，在於它轉為以資訊科技為基礎的技術模型，使成熟工業經濟所隱藏的生產力得以徹底的發揮；此資訊經濟更是全球性的，原因在於生產、消費與流通，以及它們的組成元素（資本、勞動、原料、管理、資訊、技術，及市場），是在全球的規模之上組織起來的，它們不是直接地進行，就是

透過經濟作用者之間連結成的網絡來達成，再現出當代資訊社會中人與人、人與機械（電腦）、人與其虛擬化身，以及人與社會之間的多元關係。此外，更進一步地直指後媒體社會中因跨界所產生的模糊性與游移性。

而新全球經濟與浮現中的資訊社會，亦存在著一種新的空間形式。具體而言，空間是社會的表現，既然人們的社會正在經歷一種結構性的轉化，那麼認定有新的空間形式與過程正在浮現，應該是個合理的假設。柯司特提及了「流動空間」的概念指涉著經由流動而運作的共享時間之社會實踐的物質組織。流動的空間作為資訊社會中支配性過程與功能的支持的物質形式，至少可以用三個層次的物質支持的結合來加以描述：其第一個物質支持，乃是藉由電子脈衝所構成；而第二個層次則是由其結點與核心所構成；最後流動空間的第三個重要層次，則是佔支配地位的管理精英的空間組織。而事實上僅管流動的空間並未滲透到網絡社會裡人類經驗的全部領域，且大多數的人不論是在先進或傳統社會，都生活在地方，並且感知到他們的空間是以地方為基礎的空間，但數位化的網絡社會結實地因流動的空間感知產生驟變。

以當代台灣新媒體新銳創作者李柏廷的〈躁動〉為例，其將人在社會中的位置作為放射的結點，強化人與宇宙間在網絡關係中相對位置的切換，透過一種綿延的抽象模式，使身體與社會產生連結。在〈躁動〉中，身體圖式（body schema）在被幻化為細

微、單色、如蟻丘上的螞蟻一般，失去原初的人體群像。這樣的意象再現猶如訴說著，即便它們看起來是靜態的，電子影像不斷地處於變動之中或處於動態變化的狀態。就此而言，電子影像不僅挑戰了我們對於影像的一般理解，同時也挑戰了物件或美學客體是如何靜態的處於時空之中。就某方面而言，並沒有所謂的新媒體「物件」（objects）或影像。或許「元素」（elements）是一個比較適切的辭彙，它可能因為輸出的方式或運算邏輯的不同而有不同的樣貌。因此，電子藝術所涉及的並非某個物件的製作，而是一個訊號（signal）在處理過程或轉變過程中的各種變化。<sup>9</sup>又如日本知名新媒體藝術家藤幡正樹（Masaki Fujihata）的〈生命之聲〉（Voices of Aliveness）邀請人們在一個專為這個名為「怒吼迴路」（shouting circuit）計劃所設計的特殊路徑上騎乘單車，他們的單車上配備著 GPS 記錄器以及錄像攝影機。當參與者騎上單車，他們所行經的路徑及其怒吼聲都將轉換，並以鈴聲的形式傳送到網路空間裡。從每個參與者那裡所收集的鈴聲將被編碼並形成一個如同高塔般的「時間隧道」——一個集合怒吼之聲並向天際延伸的虛擬隧道。<sup>10</sup>〈生命之聲〉正是以「人」為主體，展現出個體在當代社會社群模式下的生存狀態，更觸及個體與個體之間的微妙關係。透過點、線、網絡與聲音的相互連結，凸顯人與人互動中所引發的連鎖反應，再現出當代人類生存中的人際關係與溝通樣貌。透過藤幡正樹的作品，我們可以感受到資訊時代的支配性功能與過程日益以網絡形式組織起來，網絡建構了人類社會的新形態；而〈躁動〉與〈生命之聲〉的社會性

意義在於讓資訊社會的總體景觀顯像，如此純粹地透過當代社群媒體的構建，讓新媒體藝術展現出更多的能動性與集結性，更讓參與於社群網站中的獨立個體能夠感知彼此的存在。

至此，人們可以認知到一個網路、彈性的和壽命短暫的象徵性傳播相同模式正在文化領域中崛起。在一個環繞電子媒體的文化組編之上，所有類型的文化表現，逐漸被這數位媒介的世界所環繞或形塑。視聽文化在 20 世紀遠遠地勝過書寫形式，在大多數人的心靈中所帶來的影響。如今，在一個互動式的網絡中，整合不同的溝通模式，經由超文本的形成，整合了人類溝通的文字、口語與視聽型態。由於國際網路的出現，以及自發性所發展出來令人驚異的虛擬社群（virtual community），其環繞著電腦網路組織而成的「網絡社會」系統。<sup>11</sup>若我們更進一步細究此一新文化形式中的時間與空間感知，在網絡社會裡，且處於一個格外具有重要歷史意涵的移轉中，傳統機械時間中的線性、不可逆轉、可以度量、且可預測的時間觀正在被粉碎，從而轉化而成的一種更為深刻、各種時態混雜、不是自我擴張而是自我維繫的、不是循環而是隨意、不是疊代而是入侵，並且創造出一個永恆宇宙的時間觀。柯司特認為文化是由溝通歷程所創造出來的，如同巴特（Roland Barthes）和布希亞（Jean Baudrillard）告訴我們的，所有的溝通形式建基於對符號的生產及消費。因此，在真實和象徵再現間並沒有什麼區別，在所有的社會裡，人類生存在象徵環境中，並經由此而行動。所以環繞著從印刷、到多重感應信號裝置，

將不同溝通模式以電子整合的新溝通系統之歷史特殊性，並非是誘發虛擬實境，反而成就了「真實虛擬性的建構」（construction of real virtuality）。換言之，所有的現實乃是經由虛擬而被感知的。舉例而言，蔡昕融在國立台灣美術館 360 度環型影音空間展出的〈移動風景〉（Moving Landscape）則透過非線性剪輯的特質，將不同時間地點、不同關係與不同透視的場景、物件與環境同時存在同一個影像中，產生自身獨立的時序，反轉了傳統機械時鐘內的時間感知，以錄像與互動形式表現出數位時代中多元的生存狀態，一併的鏈結了現實世界中的物理時間與空間，批判傳統時空感知的裂解。柯斯特稱此現象為「無時間的時間」，亦即：利用科技（技術）以逃脫其存在的脈絡，並且選擇性地挪移置入於每個脈絡之中。易言之，伴隨數位整合的新媒體系統，以「同時性」（simultaneity）與「無時間性」（timelessness）兩種不同的形式，促進我們社會裡時間的轉化。

從上述藤幡正樹、李柏廷與蔡昕融的作品中，我們得以感知，隨著因當代新媒體科技之間的混種與共生性的應用，影像的展演空間也融匯了實體與虛擬，展示影像的場域更是複合了傳統博物館的實體空間與社群網站的虛擬空間。而科技上的改變也反映在觀影經驗上，透過網路社群式的參與，新媒體科技啟動了藝術景觀流動世界的網絡社群互動關係。新媒體藝術的影像景觀與網絡化環境見證了人們的生活正朝向一個幾近全新的空間實踐與社群化關係的未來。

註釋：

1. 阿米巴原蟲，原名為「變形蟲」，拉丁文為 Amoeba，是一種單細胞原生動物，僅由一個細胞構成，可以根據需要改變形體，因而得名變形蟲。變形蟲是一類單細胞生物，以往被分類於原蟲生物界，現被獨立分於變形蟲界 (Kingdom Amoebozoa)。參見 <http://en.wikipedia.org/wiki/Amoeba> (上網日期：2013.7.17)。
2. 蘇鑰機〈從生態學觀點探討傳媒的共棲與雜交現象〉，《傳播與社會發展》，1992，149-167
3. Inke. Arns, "On contemporaneity: The media arts in the age of their post-medium condition." In C. Hubler (Ed.), Media arts Zurich. Zurich: Scheidegger & Spiess. 2008: 41-61.
4. C. Heibach, C., "Conversation on digital aesthetics: Synopsis of the Erfurt discussions." In F. Block, C. Heibach, & K. Wenz (Eds.), The aesthetics of digital poetry. Gernem: Hatje Cantz. 2004. pp. 37-56.
5. Steven Holtzman, Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace. NY: Touchstone, 1997, p.123.
6. Peter Lunenfeld, "Digital dialectics: A hybrid theory of computer media." Afterimage, 21(4), 1993, pp. 5-7
7. Daniel MaQuail, Mass Communication Theory. New York: Sage, 2000. p. 87.
8. Russell Neuman, The Future of Mass Audience. Cambridge: Cambridge University Press, 1991, pp. 5-6.
9. D. N. Rodowick, The Virtual Life of Film. Cambridge: Harvard University Press. 2007. pp. 131-138.
10. 參見 <http://storystras.blogspot.tw/2013/06/masaki-fujihata-voices-of-aliveness.html> (上網日期：2013.7.25)。
11. 本文中關於網絡社會的概念來自柯司特 (Manuel Castells) 的《網路社會的崛起》(The Rise of the Network Society) 一書。

作者介紹

邱誌勇 | 台灣

邱誌勇，現為靜宜大學大眾傳播學系副教授，同時為財團法人台北數位藝術基金會監事。畢業於美國俄亥俄大學跨科際藝術系博士 (Ph.D in School of Interdisciplinary Arts at Ohio University, Athens, Ohio)，雙主修電影與視覺藝術，副修美學。學術專長為新媒體藝術美學與藝術評論、電影電視美學與科技文化研究。曾獲第一屆與第二屆數位藝術評論入選獎 (2007, 2008)、並連續四年執行國科會研究計劃，近年亦成為台灣新媒體藝術的策展人與評審。編著有《關鍵論述與在地實踐：在地化脈絡化下的新媒體藝術》、《媒介擬想 (4)：數位媒體與科技文化》、《媒體科技與文化全球化》、《數位藝術 創刊號》《數位藝術 第貳號》等書，此外亦有多篇新媒體藝術評論文章刊登於相關雜誌期刊。