

文化暨社會系列
Culture & Society

媒介城市

媒介、建築與都市空間

The Media City: Media, Architecture and Urban Space



國家教育研究院 ◆ 主譯
Scott McQuire ◆ 著
趙偉姘 ◆ 譯

國家教育研究院與韋伯文化國際出版有限公司合作翻譯發行



◆ 內容簡介 ◆

這是一本具有洞察力且深具說服力的書籍，本書指出城市空間因為流動的、即時的、以及普遍滲透的媒介而被重新定義，因而產生截然不同的生活體驗模式，使得媒介已不再與城市分離。空間化媒介平台不斷地滋生，構成了以媒介為基礎結構的複雜情境，也就是本書所要探討的「媒介城市」。本書對此提出相當深層的批判與歷史分析。特別的是，本書將現代城市的形構與現代影像科技、當代各類重要發展連結在一起，例如數位網絡、數位基礎建設、網路影像、監控社會、實境電視節目等，可以說是一部觀點新穎且具學術價值的著作。此書於二〇〇八年出版後，已成為媒介與社會、媒介科技等研究領域的重要參考文獻。

本書的價值在於：將學科理論與實際現象適切地結合在一起。過去的文獻對於這兩個面向經常顧此失彼，但本書卻成功地融合兩者，並以嶄新的方式探討公共與私人空間，以及當代城市裡的社會生活，是一本充滿廣泛且引人深思的論著。

ISBN 978-986-6338-36-6



書籍編號：TCS07-01 定價：350 元

網址：<http://www.weber.com.tw>

GPN：1010001006

TCS
理論、文化暨社會系列
Theory, Culture and Society

空間·社會叢書①

The Media City

Media, Architecture and Urban Space

媒介城市

媒介、建築與都市空間

作者：Scott McQuire

譯者：趙偉奴

主譯：國家教育研究院

國家教育研究院與韋伯文化國際出版有限公司合作翻譯發行

2011年5月出版



Weber Publication International Ltd
Since 1998 良知 品味 責任
將學術當成一生的志業

空間·社會叢書 TCS07-01

媒介城市：媒介、建築與都市空間

版權聲明

Chinese Translation © 2011 Weber Publication International Ltd
English language edition published by SAGE Publications of London,
Thousand Oaks, New Delhi and Singapore, © Scott McQuire, 2008
Published by arrangement with Sage Publications Ltd.
ALL RIGHTS RESERVED

著作財產權人：國家教育研究院
(地址：23703 新北市三峽區三樹路 2 號；網址：<http://www.naer.edu.tw>)
主譯：國家教育研究院
展售處：國家書店松江門市 地址：104 台北市松江路 209 號 1 樓
國家網路書店：<http://www.govbooks.com.tw> 電話：(02)2518-0207 (代表號)
台中五南文化廣場 地址：台中市中區中山路 6 號
電話：(04)2226-0330 傳真：(04)2225-8234
出版者：韋伯文化國際出版有限公司
作者：Scott McQuire
譯者：趙偉奴
發行人：陳坤森
責任編輯：鄭皓、葉宗顯
營業事業登記證字號：13118544
住址：台北縣永和市永和路二段 285 號 6 樓
網址：<http://www.weber.com.tw>
Email：weber98@ms45.hinet.net
電話：(02)22324332
傳真：(02)29242812
初版一刷：2011 年 5 月
ISBN：978-986-6338-36-6
定價：350 元 版權所有 翻印必究

*著作財產權人：國家教育研究院。本書保留所有權利，欲利用本書全部或部分內容者，須徵求著作財產權人同意或書面授權
請洽：國家教育研究院編譯發展中心(Tel: 02-3322-5558)
GPN：1010001006

在二十一世紀，社會生活逐漸成為居住於媒介城市的生活。這句話同時說明了兩件事：首先，當代都市的空間與節奏異於都市生活經典理論所敘述的內容；第二，都市大幅改變，媒介亦然。媒介匯流隨著都市空間而越來越機動、即時、普及，我在本書開啟的廣泛論述，乃是探討媒介匯流已然成為社會經驗獨特模式的基本架構。媒介將都市轉變成一種影像而藉此代表都市生活，我認為，透過建築結構與都市版圖以及社會實踐及媒介回饋的複雜共構過程，現代社會生活的空間經驗會顯露出來。當代都市是**媒介-建築複合體**(media-architecture complex)，這是空間化媒介平台的激增和混雜空間綜合體的生產所造成的結果；雖然，這個過程至少從十九世紀中葉都市「現代化」下的科技影像發展就已開始，不過，隨著數位網絡的延伸，這個過程的全面應用才顯現出來。就此而言，「媒介城市」一詞是用來凸顯在當代都市空間的動態生產中，媒介科技所扮演的角色，依照列斐伏爾(Lefebvre 1991)之意，就是將情感及認知與空間結合在一起。

雖然像是「資訊城市」(informational city)與「數位城市」(digital

city)等名詞較為明確，不過，出於以下三個相關原因，我的策略選擇是採用「媒介城市」(media city)一詞。首先，我認為重要的是承認都市空間媒介生產那多元而長久的歷史，而不是將焦點放在當代「資訊與傳播科技」(Information and Communication Technologies, ICTs)所能做到的事。換言之，「媒介城市」已經發展甚久，並且在這個過程中經歷許多不同循環而往前推進。我的論據有一部分是，特定的媒介平台明確表達了現代都市空間的清楚例示，從十九世紀中葉的攝影技術開始，二十世紀初期則轉變為電影，近來則轉變成電子與數位媒介。雖然這絕非一個形式單純取代另一個形式的線性連續過程，然而，在清楚闡述這些影響都市空間社會生產的重要轉變時，這些明顯的界限就十分有用。其次，我較感興趣的是空間經驗的轉變，而不是透過公司組織與勞力組成來形塑都市生活的經濟力量，那些是柯司特(Castells)、哈維(Harvey)、塞森(Sassen)等人關注的焦點。為此，我發現，利用麥克魯漢(McLuhan)的看法將「媒介」視為一個環境，並且利用基特勒(Kittler 1996)的看法將城市視為「媒介」，這種作法十分有用。在此，我特別關注科技、建築、新興社會關係的獨特連結所產生的時空社會關係，而科技、建築、新興社會關係之間的獨特連結是現代都市的特色。接著，我希望強調的是，電腦與電信逐漸與攝影技術、電影、電視等舊式媒介彙合，這種不平均而非單方面的合併改變了媒介的位置與社會功能；在此過程中，這種合併促成了生產社會空間的新方法與社會媒介的新形式，而這些潛能快速成為二十一世紀城市不可或缺的面向。

本書架構分為三個主要部分，並以緒論做為補充。緒論提供了某些概念的內涵，用來思考當代城市社會空間的轉變，其他章則較少「應用」此種方法，而是試著將該章邏輯巧妙而迂

迴地放進不同的歷史情境。第一部分的主題是探討「大都市生活」與新媒介在特定歷史起點的連結，第二部分探討公共空間的轉變，第三章則是關於私人空間。顯然，這些方向相互重疊而不是與彼此劃清界線。雖然，每章皆有自己的發展軌跡與連貫性，但是我希望所有章節建立一個集體的共鳴作用，此共鳴作用能夠揭示現代與當代城市複雜社會生活的不同面。雖然本書有重要的歷史焦點，不過，值得注意的是，本書起源自當下數位媒介的時空影響。我試著為此情境建立理論的時候，許多前輩作者引領著我，包括齊美爾(Georg Simmel)、克拉克考爾(Siegfried Kracauer)、列斐伏爾、維希留(Paul Virilio)、拉許(Scott Lash)，不過，最重要的前輩當屬班雅明(Walter Benjamin)。一九二〇年代及一九三〇年代，班雅明發展出開創性途徑，探討新媒介與大都市生活的關聯，此途徑至今仍然具有啟發意義，尤其是他對他稱為「處於十字路口」現象的兩難政治潮流之關注。

一九八〇年代及一九九〇年代的開端，數位媒介的激增造成普遍的「網絡」修辭，其特色是普遍預測時間和空間會「消失」。在第一章裡，我把稱為「時空的消滅」之修辭的突然激增，脈絡化成對推行新媒介科技產生的周期性回應；然而，雖然我希望跳脫對於新媒介的理想主義式回應，不過，我卻不希望跳脫得太遠，讓媒介與都市生活互動交流形成的新興現象成為理所當然的事情。相反地，跟隨著班雅明對「處於十字路口」現象的關注，本書每一章的安排以媒介科技與都市形式之間關聯的特定界限為中心，也以一個過渡時期(liminal period)為中心，在過渡時期裡，居住該時空的社會關係尚未完全就位，而反倒是受到滑移(slippage)、矛盾、論爭的影響。我的個案研究包括一八五〇年代開始的歐斯曼(Haussmann)「現代化」巴黎的攝影〔第二章〕、一八五〇年代開始的公共空間電力照明〔第五章〕、現

ix 代主義的玻璃屋〔第七章〕、一九二〇年代的城市交響曲電影〔第三章〕，最後還包括電腦與數位媒介對當前城市〔第四章〕、公共空間〔第六章〕、私人住宅〔第八章〕的變革性影響。選擇這些不同簡要印象的時間點，有一部分是為了標示這個時期關鍵的社經轉變，換言之，也就是指大量商品生產的出現、工業生產的福特主義—泰勒主義邏輯，以及轉換到後工業與全球資訊社會的過渡時期。不過，結合這些不同時刻，主要是為了標誌出媒介建築複合體的出現，亦即我所稱的媒介城市，同時也是為了勾勒出這個新結構的兩難之處，這個新結構如果不邪惡的、現實的，則其會被描繪成在烏托邦式渴望與世俗現實之間擺盪。

對於此兩難的關注也構成了本書的概念架構，這些概念架構是透過這些個案研究所發展出來的，尤其，兩難顯示了「關聯空間」(relational space)概念的特質，我認為兩難是當代都市生活空間經驗的典型架構。關係空間意指一個兩難空間結構，而其乃是起因於社會空間這類理所當然的本質遭到撤銷，以支持積極地構成將親密連接到世界的異質空間連結。關係空間是主體性重造的經驗，這是因為當傳統社會集體性明顯喪失後，越來越需要個人自己做生命的決定。在媒介科技將城市重建為現代詭奇的居家(uncanny home)的過程中，關係空間的概念定位了其所扮演的雙重角色。自十九世紀後半葉工業都市快速擴張開始，經常傳出都市空間的「危機」，而媒介已經成為現代都市生活(modern urbanism)不可或缺的一部分，其等被用來當做解決都市危機的「解決之道」，即使它們會積極破壞時空的傳統體制。都市形式的改變降低了都市再現的傳統方式之連貫性，也日漸增強對於以科技影像來「繪製」(map)城市的需求，從而讓城市可以被感知、認知、行動。十九世紀中期，攝影技術用來

解決都市再現的新興危機，在第二章，我描述了連續攝影術如何提供一種新奇方式，用以回應現代都市生活的劇變，並且標誌出現代社會關係裡逐漸增加的以短暫公共相遇(public encounter)為例的偶然性。一九二〇年代結束之前，這種期望逐漸投射在電影上，最引人注目的就是「城市交響曲」電影的興盛。在第三章，我探索城市交響曲電影如何以自身為例，闡明工業生產對美學及文化感受力的影響日漸增加。近來，對於「繪製」城市空間的渴望逐漸演變為高速資料處理與電腦影像。第四章分析了這種投入如何重複對媒介的吊詭依賴，依賴它做為重要的時空架構，能夠在毫無基礎的環境裡為當代社會關係「奠定基礎」。而數位資料流動(flows of digital data)是當代都市空間轉變中不可或缺的一部分，也是理解當代都市生活複雜型態與動力的重要工具。

本書第二部分及第三部分，分別處理公共空間與私人空間的問題，這兩個部分的安排，皆以比較現代及當代重要現象的章節為中心。第五章是關於因電子照明產生了短暫而流動的都市空間，其所引發的影響。第六章則探索邁向「展演」空間(performative space)的當前發展方向，這種展演空間由公共螢幕、行動媒介、互動網絡所支撐。第七章探討蘊含在現代主義式玻璃建築物中的革命性政治企圖。而最後一章探究相互矛盾的心理—社會力量，這種力量乃是由現代對「開放性」的渴望，轉換成對當代數位網絡化家庭的渴望所觸發的。

我在這本書的目標，是提出一些新的方法，用來辨認從工廠生產的工業都市，轉變為充斥著傳播流動的媒介城市，這之中所顯示的「邏輯」。媒介與都市空間的重疊，並未造成單向的負面效應，而是產生一連串複雜的可能性與潛能，其結果尚未完全顯現。如果關係空間的兩難之處，有一部分是因為先前進

步時代的確實性遭受破壞，那麼其積極面就是分辨差異的需求日漸增加，以及瞭解不同地方或國家之間(彼此非互斥)的關係所引發的現象，這種必要性也逐漸上升，這個意義下的兩難就不是一種優柔寡斷、缺乏確定性、或道德肌理的弱化，而是承認錯綜複雜又彼此相關的一連串結果所具有之複雜性，這複雜性又使得所有選擇會在某方面，或多或少有出現問題。兩難是當代社會生活在媒介城市中的一項困境。

就是此一媒介城市的首要困境揭示了本書的起點：即便無線數據通訊系統的發展已經是都市空間「危機」的構成要素，不過它們也是任何對於該危機之有意義的回應中不可或缺的一部分。在諸多方面，數位時代的媒介城市正「處於十字路口」。做為新自由預兆的數位「流」影像，處處相互抵觸於廣泛地將數位科技運用做為工具性地控制空間的強化形式這種現象。不過，沿著以國家監視與企業實踐為名的全景敞視主義(panopticism)所具體而微呈現出的軌跡來看，其他可能性仍舊存在。在這本書裡，我旨在提供重要的政治分析，分析由媒介平台與都市地域的重疊所創造出的這種新社會空間，這或許有助於確認一些斷層線，這些斷層線能讓媒介城市在更廣泛的層面上重建，因而實現以媒介城市為名所許下的承諾。

有些書寫得快，有些書寫得慢，這本書是探討加速過程的一本慢書。雖然我一直到二〇〇四年才開始實際著手這項計畫，不過，一九九八年左右，我就開始發展這個構想。一路走來，許多事情拖延了我的進度，包括其他的研究計畫、其他的出書計畫、一些新工作、兩個孩子的誕生、親愛父親的逝世。這段被拉長的著述時間，讓我得以觀察這個過程越趨激烈的情形，這也是我一開始所思考的事。這也代表我必須謝謝許多人在這項研究計畫期間不吝伸出援手，我特別要感謝里希歐堤斯(Peter Lyssiotis)與米勒(Don Miller)，多年前，我與他們一起看城市電影，這是我看城市電影的開始；本書有一部分在研討會及會議上預先演練發表，我想要感謝這些研討會及會議的學生與工作人員，包括新南威爾斯藝廊美術館「空間漫遊」(Space Odysseys)研討會與澳洲動態影像中心「深度空間」(Deep Space)的林恩(Victoria Lynn)、澳洲塔斯馬尼亞大學霍巴特藝術學院的朗瑞奇(Colin Langridge)、墨爾本皇家理工學院的艾提威爾(Suzie Attiwill)和艾妮—布朗(Pia Ednie-Brown)、倫敦大學金匠學院的哈特尼克(John Hutnyk)、新南威爾斯大學的唐納(James Donald)、阿

姆斯特丹「都市螢幕」(Urban Screens)研討會的斯圖別克(Mirjam Struppek)和羅文克(Geert Lovink)，我也要謝謝洛扎諾—亨默(Rafael Lozano-Hemmer)、雪佛(David Shephard)、李爾(Eva Riehl)，謝謝他們同意讓我複製影像。延伸的段落選自《班雅明作品選第四冊：一九三八年至一九四〇年》(WALTER BENJAMIN: SELECTED WRITINGS, VOLUME 4, 1938-40, edited by Howard Eiland and Michael W. Jennings, translated by Edmund Jephcott and Others, Cambridge, Mass.: The Belknap Press of Harvard University Press, Copyright © 2003 by the President and Fellows of Harvard College)，經該書出版社同意而引用。我非常感謝墨爾本大學的同事和研究所學生，特別要感謝馬汀(Meredith Martin)，感謝她慷慨、愉快、創新的研究協助；感謝帕帕斯特爵迪(Nikos Papastergiadis)，我與他分享了許多事情；我也要感謝費瑟斯通(Mike Featherstone)，謝謝他從一開始就對本書抱有興趣。這項研究中某些內容的早期版本曾發表於「空間漫遊」的會刊目錄、《文化研究評論》(Cultural Studies Review)、《掃描、空間與文化》(Scan, Space, and Culture)、《第一個星期一》(First Monday)。澳洲研究委員會的資助協助了這項計畫，而墨爾本大學提供的進修假也提供不少幫助。就私人而言，我深深感謝布倫茲維克家的女性長輩，尤其是蓓可、瑪麗安、瑪雅，在我極亟需協助時，她們就會伸出援手；我還要特別感謝我的母親，謝謝她極度慷慨而實際的協助，幫忙照顧我兩個孩子賴奇和艾勒斯塔；我要給賴奇與艾勒斯塔最大的擁抱，他們讓這趟研究旅程變得極為豐富。最後，我要感謝並擁抱我親愛的另一半莎拉，這項計畫從開始到完成，她都沒有缺席，這本書要獻給她。

v	序言
xi	謝詞
1	第一章 緒論：詭奇的居家
1	壹、蓋茲的豪宅
5	貳、科技本質
10	參、家庭的重組
13	肆、科技的詭奇現象
19	伍、空間與時間的「消滅」
25	陸、城市即家庭
30	柒、無中心的城市
33	捌、關聯空間

第一部分 媒介城市的開端

47	第二章 影像的領域
49	壹、拍攝街道
53	貳、歐斯曼化：或規範的都市化

- 58 參、加農砲大道
- 63 肆、漫遊與奇觀
- 66 伍、拍攝巴黎
- 71 陸、明信片上的巴黎
- 73 柒、城市偵探
- 78 捌、數據社會

- 85 第三章 破碎的城市
- 85 壹、被毀壞的城市
- 89 貳、城市做為一種交響曲
- 92 參、蒙太奇城市
- 98 肆、大城市生活
- 102 伍、電影做為城市的炸藥
- 111 陸、拍攝破碎的城市
- 119 柒、蒙太奇的限制
- 131 捌、未完成的交響曲

- 135 第四章 流動的城市
- 141 壹、遷移中的城市
- 149 貳、電子遊牧
- 154 參、智慧機器
- 159 肆、非物質性的建築
- 162 伍、廢墟中的城市
- 166 陸、流動的社會

第二部分 公共領域：街道、燈光與螢幕

- 175 第五章 電子城市
- 178 壹、電的昇華

- 182 貳、明亮的燈，大城市
- 191 參、夢幻城市
- 198 肆、虛擬之光
- 201 伍、光之建築

205 第六章 展現公共空間

- 209 壹、街道上
- 218 貳、駁斥街道
- 223 參、後都市生活
- 226 肆、控制空間
- 229 伍、戲謔式空間的夢想
- 235 陸、行動公眾
- 239 柒、在公共空間中玩樂

第三部分 私人領域：從玻璃建築到實境節目〈老大哥〉

253 第七章 玻璃屋

- 255 壹、玻璃建築
- 257 貳、透明性的政治
- 260 參、住宅的隱私
- 267 肆、住家的轉變
- 272 伍、光之牆
- 276 陸、冷酷無情的光
- 281 柒、雙向窗

287 第八章 數位家庭

- 287 壹、從窗戶到螢幕
- 290 貳、靜態和動態的窗
- 294 參、即時的窗

297 肆、我們都愛〈老大哥〉

300 伍、乏味的美學

307 陸、培養情緒

310 柒、公民性與過度曝光

315 捌、演出真實自我

323 第九章 結論

329 參考書目

351 索引

緒論：詭奇的居家

未來將開啟一條路。這條路不是連結兩端點而已，它將通往所有地方，其速限等同於光速。但是，它將不會自此地通向彼方，彼方將不復存在，我們終將只會在這裡。

(TV ad 1993)

人們嚮往一個完全流動並自由通行的世界，這個夢想或許就是二十世紀最後的烏托邦。

(Multiplicity 2005)①

壹、蓋茲的豪宅

一九九〇年中期，網際網路熱潮迅速延燒，各家媒介不斷

① 此廣告的廣告主是美國的世界通訊股份有限公司(MCI)，廣告裡找來童星安娜派昆(Anna Paquin)說出這段話(Multiplicity 2005: 169)。

報導比爾蓋茲(Bill Gates)在西雅圖建造的豪宅。這座豪宅被視為電腦科技與建築的先進結合，這座斥資數百萬美元的豪宅具備各種標準自動化的功能，例如溫度控制系統與電子安全系統，另外還有一些特殊的功能，例如屋主的車子一開進庭院裡，熱水器就會自動開啟，放好洗澡熱水。但是，蓋茲的豪宅最驚人的特色是房屋的牆面。蓋茲最初計畫利用一系列從地板到天花板的大型影像螢幕來打造室內牆壁。在某些地方，例如在彈簧墊室(trampoline room)中，天花板會加裝螢幕以輔助讓人能夠觀賞三百六十度的全景。所有螢幕都能夠依據訪客的希望來設定，這些投影的藝術品則是取自於屋主的真實收藏(也是世界上最多的收藏)。影像的播放長度，可依每位訪客的注意力持續時間而調整，當他們以電子安全密碼進入不同房間時，螢幕便開始播放不同圖片，永遠不會重覆。

這些不斷變化的牆面激發許多評論者的想像，包括「數位建築」領域內的主要推廣者，例如米契爾(Mitchell 1995: 33)就曾說：

這室內牆面真是超乎想像，這些牆面轉變成巨大的平面影像螢幕。靜止不用時，它們看似一般建築素材的表面，但是，啟動使用時，它們變成能通往任何事物的電子化窗口。

2 很快地，彭茨與湯瑪士(Penz and Thomas 1997: 3)就預見到上述這些可能性的實現：

今天比爾蓋茲在他的居家環境裡所擁有的種種一切，明天、後天、或是未來，我們也能在自己的家中

擁有。數位化的窗戶將能夠以螢幕呈現無論何時、何地、何事的世界……。

一九九八年，兩位紐約建築師吉蘇·哈里里與摩根·哈里里(Gisue Hariri and Mojgan Hariri)為雜誌《居家美化》(*House Beautiful*)設計的「數位之家」(Digital House)亦明顯展現類似的洞見。這項設計改造自一九六〇年代「建築電訊」(Archigram，譯者按：由庫克所領導的一個建築團隊)的庫克(Peter Cook)提出的「插接式」(plug-in)邏輯，插接式建築包含一棟中央建築，其附加的廠製房間可以連接至中央建築，可連接各種新式的電子設備。數位之家的主牆面是由液晶螢幕(LCD)組成，兩位建築師將這面牆稱作「未來的建築要素」(引述自 Riley 1999: 56)。

當然，牆面大小的螢幕經常出現在二十世紀的科幻小說裡。在《明日的景象》(*Tomorrow Revealed*, 1955)中，作者艾金森(John Atkins)想像著牆面不只是螢幕，還能夠成為互動設備，整間房屋變成某種具有意識的實體，它能夠說話、思考、聆聽、行動，甚至提供娛樂：

牆壁可變化為三度空間立體的叢林、大草原，或是任何你喜歡的東西，也能呈現童話故事與傳奇故事的場景，並顯現各種符合的動植物、味道、聲音、烈日、冰雪。牆壁還不夠活潑，不過它們即將轉變：這些牆壁由晶體製成，利用位於玻璃螢幕後方，極保守敏感的彩色薄膜播映影像，這些影像還能散發氣味與聲音(Atkin 1955: 180)。

這些牆面大小的螢幕也在許多科幻電影裡扮演重要角

色，這類著名影片包括了佛列茲朗(Fritz Lang)的〈大都會〉(Metropolis, 1927)、曼澤斯(William Cameron Menzies)的〈科幻雙故事〉(Things To Come, 1936)、楚浮(Francois Truffaut)的〈華氏 451 度〉(Fahrenheit 451, 1966)、范霍文(Paul Verhoeven)的〈魔鬼總動員〉(Total Recall, 1990)。這類電影能立刻引人注目的，即為這種牆面螢幕的政治多功能性。在〈大都會〉裡，牆面螢幕是技術官僚權威的象徵與實際手段，也是位在城主頂樓辦公室的一種獨特裝置；在電影〈科幻雙故事〉裡，螢幕促進了一種更加民主的技術官僚制形式，散佈在普羅大眾之間，以發揮教育與傳播等明顯有益的用途；電影〈華氏 451 度〉拍攝於廣播電視時代，在這部電影裡，牆面螢幕成為安撫一般人民的宣傳工具；在〈魔鬼總動員〉中，牆面螢幕提供各式各樣的影像，包括即時新聞與週遭環境事物，以生動描繪電影主角的精神分裂狀態。

結果證明，相較於牆面螢幕在物質上及建築上的產製，它在文學描述或電影中比較容易被提出與仿製。令人惋惜的是，一九九〇年代中期，製造這種高解析度大型螢幕的硬體設備仍未臻成熟，比爾蓋茲不得不縮減原本野心勃勃的計畫。不過，正如彭茨與湯瑪士所預測，數位電影系統的衍生技術，意味著牆面大小的影像不久就將成為居家的常見體驗^②。成為電子視窗的牆面建構了一個新奇的觀點(point of view)，這個觀點不再與地點相連，相反地，其建立了明顯能夠開啟不論「何地、何時、何事」的多變視線。這種視窗牆面徹底地改寫了居家生活，取代了慣常的內部佈置，同時也

^② 德州儀器(Texas Instrument)的數位光學處理(Digital Light Processing, DLP)科技最初是為了要發展投射技術，後來成為供消費者使用的影像投影工具，參見馬怪爾(McQuire 2004)。

打亂世界的空間性。

貳、科技本質

在此，我們可能要注意與上述情境相關的幾個要點。首先，儘管(或許是因為)科技的發展超乎想像地快速，我們要注意的是，想像與欲望持續超越科技的情況。這裡舉一個參考例子，眾所周知，電腦領域已經經歷為期數十年的快速發展時期。在1993年《連線》(*Wired*)雜誌的創刊號中，戴維斯(Davis 1993: 30)便曾經評論：

如果在過去二十年間，汽車技術以相同的速度持續進步，那麼現在你的愛車一小時將能行駛五十萬英里，一加侖的汽油能跑完一百萬英里，同時一台車也只需花費少少的一千美元。

然而，即使在這個其中許多變化本身大多是與速度相關(以電腦處理器能力及頻寬來衡量)的領域中，技術變化速度令人頭暈目眩，但是這種快速變化還是讓許多人對於其他事物並沒有因此變得更快速而感到不耐煩並倍感挫折。一九九〇年代中期，由於頻寬的限制與解決頻寬問題的成本日趨明顯，「全球資訊網」(world wide web)很快地被諷刺為「全球等待網」(world wide wait)。就像比爾蓋茲一樣，我們時常發現自己是在等待科技趕上我們——由企業廣告所激發——的想像。最顯著的例子，就是一九八〇年代中期至一九九〇年代初期，人們對於虛擬實境(Virtual Reality)科技產生熱切渴望卻

又夾雜恐懼害怕的心情，在這個時期，「網際空間」(cyberspace) 成為千禧年想像的新興領域。確實能使用視訊電話(EyePhones) 以及其它虛擬實境系統(VR system)的使用者不久就發現，這些體驗遠不及〈未來終結者〉(The Lawnmower Man, 1992)這類電影所提供的感知幻覺。雖然確實有某些產業，為了商業目的而大肆宣傳這些幻想，不過，有一種渴望確實存在(即某種對科技的渴望)，我們必須清楚地知道，這種渴望是驅使進步意識型態的部分原動力。長久以來，征服自然並超越身體限制的深層渴望，一直都是進步信念的支柱，這種渴望讓人不斷投入一波波的科技潮流，「這股風潮在「科技文化」(techno-culture)出現時達到最高峰，在科技文化裡，「自然」(nature)的地位與「人類本質」(human nature)的描繪都以新的方式形成問題意識^③。

- 4 如果征服並超越自然的幻想，成為現代科技發展的普遍前提，媒介界與傳播界則能夠為這種想像提供異常豐饒的沃土。因為媒介與傳播科技具有重新配置感知與經驗的空間要素及時間要素的能力，能使我們「遠距離」地看見、聽見、甚至行動，所以這些媒介與傳播科技，讓人們不再視自然的既存架構為理所當然的事。各個世代的媒介都具有跨越空間與壓縮時間的能力，包括電報、衛星電視、網際網路都是如此，這種能力不只有效地使我們對於現代想像感到著迷，也在基本上形構了現代性的經濟與社會關係。正如紀登斯(Giddens

③ 一旦「自然」不再對立於「文化」，而是被包含文化在內，那麼這兩個領域就會逐漸地融合為「科技自然」(techno-nature)與科技文化。貝克(Beck 1994: 27)指出，這樣的轉變代表我們已進入「風險社會」(risk society)：「對於自然的抽象化引領人們進入工業社會，而將自然整合入社會則使我們跨越工業社會」。

1991: 17)所觀察：

現代社會組織預設在人類相互之間並沒有實際在場時，仍可以進行精確的行動合作；這些行動的「時間」是直接地被連接到「地點」，但這種連接並非如同前現代時期那樣是透過地方(place)來中介的。

以地方為主要根據的生活方式，與新興的生活型態，在其中空間經驗日益開放能夠接觸他處發生的事件已經成為自工業化現代性以來的一項主要特色，這兩種生活方式的差距不斷擴大。十九世紀後半葉期間，新的以蒸汽為動力的交通工具，例如火車和船隻等，使人們能夠更快速並持續地穿越空間，殖民帝國與國際貿易皆得以大幅擴張。二十一世紀，新媒介科技跨越遠距離而「即時」行動的能力大為提升，替全球化的後工業時期奠定基礎，這個時期的特色是：跨國的經濟與文化交流逐漸滲透進入日常生活的「在地」縫隙。拉許(Lash 2002a: 15)認為，新傳播型態的重要性為邁向「科技化生活型式」的總體轉變打下基礎，這種生活型的特色是人機介面(human-machine interfaces)普遍滲透人們的生活。在科技文化「在結構上是遠距離文化的」前提之下，社會聯繫(social bonds)的形式轉變成是科技的：

我自己就像人機介面一樣地運作，也就是說，我以自然生活的科技型態來運作。我必須學習使用社會生活中的各種科技……因為我的社會生活形式是通常且一直都是在遠距離的。我無法在沒有我的機械介面之情況下，穿梭這些距離並進行社交活動(Lash 2002a: 15)。

既然這些發展共同重新定義了經濟交流的速度與人類經驗的時空框架，因此，毫不令人意外的是，文化反應(cultural responses)似乎通常同時向過去和未來的時間延伸：一方面朝向創世神話及傳統上被當成諸神的一種全知存在，另一方面則朝向未來，包括身體在內的所有物質都被溶解成一種難以想像的終點，這種廣泛的範圍，突顯出長期以來對於科技變遷的回應之兩難程度。對於科技超越的渴望與所謂「科技無意識」(technological unconscious)的文化產製一直有緊密的關聯，而現代藝術與文學領域對這個主題有十分中肯切實的探討，或許最顯著的是科幻小說這個現代文類。艾金森在一九五〇年代所描述的「心電感應屋」(telepathic house)，在二十一世紀開始之際雖已經遙不可及但多多少少還是可以被認出來。「還不夠具有生命力」的牆面挑起了以科技創造生命這種專屬於現代的神話，這種加入現代意識的敘述早在雪莉(Mary Shelley)的《科學怪人》(*Frankenstein*, 1818)就已出現，在書中，極具人性的「怪物」由數個身體部分所組合而成，其生命力來自於電流。

如果雪莉筆下的科學怪人是用來指出，在受到蒸氣動力或電力所支配的社會裡，人類與機器之間的疆界已越來越模糊，則下個世紀巨大的工業化轉變則需要創造一個新的原初場景，佛列茲朗的電影〈大都會〉(*Metropolis*, 1927)中創造機器人的著名場景則滿足了這個需要，令人難忘。雖然〈大都會〉裡的機器人也因為電流而失去活力，但是這與雪莉筆下以零件拼湊而成的科學怪人是完全不同的實體。這類科技製造的機器人已不是粗糙的複製品，我們可以想像這種機器人看起來與實際人類沒有太大差異，比起電影的技術影像創造的可見世界之奇妙複製物，這可說是一大轉變。

第二次世界大戰之後，隨著操控學的典範(cybernetic para-

digm)出現，不可思議的賽伯格(cyborg)^④逐漸描繪出人類與機器的相遇。賽伯格不是傳統所定義的人類和機器，而是這兩者的結合成資訊與傳播系統而製造出的混合體。一九八四年，哈洛威(Haraway 1991: 150)發表深具影響力的〈賽伯格宣言〉(Cyborg Manifesto)，在這篇宣言裡，哈洛威挪用「賽伯格」一詞來強調在文化被迅速地電腦化過程中的認同情境：「到了二十世紀末期，我們的時代是神話時代，我們全都是複合體，是機械與有機體結合所創造出的系統化組裝混合體；簡言之，我們都是賽伯格」。操控學的典範對科學研究的軌跡產生重大影響，尤其是生物工程學的發展。因為人類基因體計畫(Human Genome Project)成功地募集大筆研究資金，所以測繪階段的完成時間早於原先預定的二〇〇〇年，這項基因研究計畫主要以操控學的角度理解具有生命的身體，並將其視為遺傳程序執行的電腦系統，其中去氧核糖核酸(Deoxyribonucleic acid, DNA)則是「生物遺傳基因的密碼」。在這個脈絡下，吉伯特(Gilbert 1992: 96)喚起了一個數位原初場景，期待有一天我們能在口袋中拿出一片光碟，說道：「這裡有一個人類，那就是我」，這是對於個人媒介的新概念；人類就是媒介。

上述有關科技誕生的三個敘事幾乎橫跨兩個世紀，可解讀為科技改寫自然的重要時刻，這時資訊機械(也就是媒介)補足了工業機械的不足，而程式化的和有專利權的生活型態吸引著人們。拉許(Lash 2002a: xi)強調了這項發展的軌跡，在他將基因工程學的出現連結到更廣泛的權力運作轉變的時

6

^④ 賽伯格一詞是「機械性的有機體」(cybernetic organism)的縮寫，這項詞彙是克萊恩斯與克萊(Clynes and Kline 1960: 27)於一九六〇年所提出，兩人受到韋納(Norbert Wiener 1948)有關有機體與機械體的著作所影響。參見馬怪爾(McQuire 2006)。

候，並且認為權力知識模式從論述模式轉變為資訊模式意味著「……『生活』不再是關於有機系統的問題，而是一個科技系統的問題」。

參、家庭的重組

由於這個強烈不確定性影響了過去被視為理所當然的社會經驗「基礎」，因此，我希望試著讓自己對蓋茲豪宅的看法跳脫以下的常見軌跡：昨日的科幻小說將成為今天的現實，這項議題比這種敘事所傳達的循序漸進更為複雜。事實上，我希望將蓋茲的房子解讀為一種隱喻：當代城市裡，電子媒介與數位媒介對公共空間及私人空間所施加之普遍重組的影響。在大都會規模下，個人家庭的轉變是與城市空間的重構相並行的，而在全球的規模下，個人家庭的轉變則是與數位網絡的擴散相並行的，這些數位網絡重塑了經濟和政治力量的動力，也重塑了文化關係之基礎。事實上，最重大的轉變在於那些曾經是(或至少被認為是)壁壘分明的前線或邊疆地帶，包括家庭、地方、城市、地區、國家、國際等，如今似乎已無可避免地彼此重疊。媒介流動走向全球化，伴隨而來的是家庭生活空間的重組，包括家庭的微觀政治。

如今，居家本身涵蓋各種媒介型態，許多媒介形式正從過去地區或國家層級的單向廣播系統，轉變成一種在其中各個消費節點也具有生產能力的互動式全球網絡。正如柯蘿蜜娜(Colomina 1994: 210)所指出：「如今房屋就是媒介中心，這個事實將永遠地改變我們對於公私之理解」。如果在媒介無遠弗屆的年代裡，房屋的疆界變得更容易滲透，那麼國族國家的界線

也是如此。因此，當代文化認同必然不受限於以單一國家領土之地理疆界為基礎的「想像共同體」，而是日益呈現出重疊交錯的衛星軌跡與數位網絡的流動交織而成的馬賽克圖案。同時，媒介裝置成為形塑當代城市公共空間的普遍元素，這些裝置安裝於城市的基礎建設裡，其地點和型態十分多元，包括資訊展示亭、大型公共螢幕、數位監控攝影機、電腦化的交通運輸系統等。行動媒介新世代的發展透過日常生活歷程而進行，使得公共與私人空間之間的既存疆界面臨更嚴峻的挑戰。從電話便能看出空間關係產生轉變的端倪，過去大半世紀以來，電話通常是撥至房屋或辦公室等固定位置，撥電話的人要問某人是否「在那裡」；相反地，行動電話的慣用問候語則是：「你在哪裡」？在這樣的年代，媒介變得流動、無所不在而個人化，科技與個人已經融合在一起了，而這種融合很快地被視為理所當然的事。

因此，蓋茲豪宅中的牆面螢幕可以解讀成一種徵兆，象徵著各種新媒介科技與平台不僅重新定義了建築與都市生活，也重新定義了這些領域內社會生活的方式。城市的形象與對城市疆界裡的生活之想像方式，皆不停地變動。如果牆壁的功能是做為建築基本條件一事逐漸引起質疑，那麼家庭的私人空間與街道的公共空間同樣會引起質疑。要能深入思考這些其影響擴及到現代認同特有之內在主體性，以及公共空間做為集體互動及政治議論平台之角色的情境，需要跳脫媒介再現(media representation)之理論典範。關於「再現」一詞，我指的是以某個基本(未經闡明過的)假設為基礎的各種論述，這個基本假設就是媒介扮演著再現(無論真實與否)外在世界的角色。媒介終將脫離「真實世界」，我們對這個事實的理解揭示了大量的現代媒介分析與「後現代」論述的出現，後者指的是當面對媒介

疲勞轟炸時，真實將崩解或變得模糊。當如何透過媒介來建構或媒介如何建構世界的議題仍然舉足輕重之時，同樣重要的是，我們必須徹底承認，媒介再也無法與社會面向分離，就此而言，媒介也不能脫離政治、經濟與文化面向。媒介在當代經驗產製所扮演的角色日益重要，要承認這件事實，我們就必須接納麥克魯漢對於媒介構成環境的見解。當媒介科技持續延伸並跳脫家庭、辦公室、戲院等固定位置與特定消費空間時，此現象變得更加顯而易見。如今，遊走世界普遍需要不斷地通過各種媒介的流動並參與其中。如今，家庭、街道或城市皆已脫離不了重新分配了各領域中的社會互動之規模與速度的媒介裝置。

當然，這裡指的「居家」不僅是物質性的結構，同時也代表文化歸屬感及生存的避風港。然而，我們必須嘗試將物質與心理面向結合在一起，而不只是將其中一項化約成另一項，這點非常重要。在此有一項概念，影響著當代建築與都市生活的空間突變，包括我們進入建築物裡的方式、房間之間的通道、不同位置的鄰近性等，都與影響主體性與意義等社會關係的當代思想與經驗的轉變，有著緊密的關聯。李歐塔(Lyotard 1984)提出「大敘事」(Grand Narratives)的危機是後現代的基本情境，至少大敘事的危機多多少少可理解為受疆界、參照與空間危機所影響。我們如何劃分內與外？如何協調近與遠？如果

8 「此地」與「彼方」不再有區別，而是即將融合為一，這將會導致什麼事情發生？

這些問題對我們現在定義「居家」的方式產生深刻影響，不管是在私人住所、後工業城市或徹底離散的社群等構成當代國族國家中之異質「家園」的層級上。過去的地理問題是：「你的家在哪」？如今已被新的問題取代：「家的意義為何」？

當代都市型態具有前所未有的規模與分布，這種都市型態是否仍等同於歷史上所謂的城市？城市是否能順應即時媒介特有的科技行動新型態之優點？科技普及化之願景再度復甦，科技異化的威脅反覆出現，這兩者之間的拉鋸使我們極需探究如今「在家」(at home)的意義為何？仍然指某個特定的位置、地點或領域嗎？或者是指某種情境、在場(locatedness)或文化歸屬的特定概念？更重要的是，現在我們該如何標示家的座標定位或是劃分家園界線？

肆、科技的詭奇現象

一九一九年，佛洛伊德發表了著名的論文〈「詭奇」現象〉(The Uncanny)中，在這篇論文裡，佛洛伊德(Freud 1955)追溯德語 *unheimlich* 的詞源，這項詞彙常譯成英文的「詭奇」(uncanny)，更常照字面意義譯成「家園不再」(unhomely)。對佛洛伊德而言，詭奇的感覺並非陌生或不熟悉的事物所引起，反而是瞭解或熟悉的事物產生異常變化時，詭奇的感覺便會出現。詭奇感是一種令人不安的家庭生活，透過明顯不熟悉的方式回歸熟悉。在論文的其它部分，佛洛伊德對謝林(Schelling)的論點大表讚賞並加以引述，謝林將詭奇定義成某種應該繼續隱藏的事物之揭露。因此，詭奇是隱蔽與揭露的複雜場景，也是掩蓋、揭露、不當曝光的複雜場景。

在該論文的討論中，佛洛伊德繼續將詭奇與兩難的體驗連結在一起，也提出許多具啟發性的範例。首先是不確定性，就像生物是否具有生命？或者反之，物體真的不具有生命？第二項例子則是談到難以理解的人或分身(doppelgänger) (在此，佛

洛伊德描述了自己的經驗，他看見自己的倒影卻認不出來，回憶起來，他發現他不喜歡自己的樣子）；第三項例子則關注於想像與真實之間的區別遭到消除之體驗，正如維德勒(Anthony Vidler 1994)所指出，雖然在浪漫文學與十九世紀龐貝和特洛依等地下城市被發掘的情境下，佛洛伊德發展出有關詭奇的概念，不過，佛洛伊德劃分的範疇特別適用於探討當代媒介科技如何能夠重新分配身體、時間與空間，而且看起來似乎能夠任意地重新分配。

- 9 蓋茲的豪宅清楚地顯示，堅固的牆壁逐漸被不斷發光的電子螢幕所取代。看著那些奇特的視窗，我們獲邀感受這世界，彷彿能夠跳脫身體限制；我們從那不在場、從未去過的地方去觀看這世界；儘管是日常生活熟悉的事物，這種跳脫肉體感受(以精神分析的術語而言，這種感受等同於從「異地」觀看的想像)的型態仍具有強烈的詭奇感。在此論文中，佛洛伊德的主要參考觀點來自十九世紀霍夫曼(E.T.A. Hoffmann)的故事〈睡魔〉(The Sandman)，在霍夫曼的故事中，睡魔是半虛構的人物，成人用這個故事角色來勸小孩子上床睡覺。有一次，年幼主角的保姆告訴他：

睡魔是個相當邪惡的男人，小孩子不上床睡覺的話，他便會出現，並且將一把沙子丟向小孩子的眼睛，讓他們痛得跳起來並且血流滿面(引述自 Freud 1955: 237)。

在故事分析中，佛洛伊德(Freud 1955: 230)將詭奇經驗與「視覺遭到剝奪的概念」連結在一起。當然，更深層的佛洛伊德式比喻便是無所不在的閹割恐懼，但是，在我們過快地達成這個結論前，霍夫曼的著作或許值得我們更仔細地閱讀。在許

多方面，「視覺遭到剝奪」的恐懼類似照相機發明後不斷困擾著現代意識的憂慮。雖然科技影像已經嵌入將理性與真理連結到光亮與透明的啟蒙運動論述中，使得政治代議所追求的透明度以及影像再現所具有的透明度之間，因而產生直接的關聯，但這個論述的另一方面則是一種威脅，即影像原本只是用來添補眼睛的不足之處，但影像將喧賓奪主進而取代眼睛。也就是說，媒介將實際剝奪我們的視覺，剝奪我們觀看的能力。

早在一八八〇年代，當攝影技術首度工業化且公共影像開始大量出現在新聞報紙與明信片時，相機就具有強制綁架事物外觀並將其轉換入新情境的驚人能力，這項能力突顯出影像與指涉對象之間連結的不穩定性。這逐漸揭示了現代符號無法鞏固意義，而這種不穩定性在實證主義知識模式的核心中出現裂縫。十九世紀中期，科學觀點熱切地宣稱攝影是客觀的事實，不過這種觀點漸漸被基進的混亂現象所打敗，克拉克考爾(Kracauer 1995: 58)巧妙地將這種混亂現象稱作現代影像之「風暴」。照相寫實主義的兩難是哈伯瑪斯(Habermas 1989)所謂「公共性」(publicness)這種不穩定性的主要重點，公共性為政治正當性(political legitimation)的現代型態形構了重要準則。對於相信視覺影像能夠使我們更接近真實與下述逐漸浮現的懷疑形成有趣對比：媒介塑造妨礙真實的屏障。由於科技影像可能在各種情境下被操弄和再製而形成的語義不穩定性和科技影像的事實拉扯之間的緊張狀態，一直無法獲得解決。反之，這種緊張狀態一直重複出現在每一種新興的影像科技中，不管是攝影技術、電影、電視、虛擬實境等，進而一再引起了影像可以取代真實的恐懼。在數位影像的美好新時代裡，這種兩難狀態更為強烈。從此，我們開始能看見麥克傑克森(Michael Jackson)在眼前幻化成一隻豹，或者山姆尼爾(Sam Neil)在〈侏羅紀公

園) (Jurassic Park, 1993)中被一群恐龍追逐。也就是說，我們能夠看見我們明知不存在的事物之動態影像，這是一種因為新的急迫需求而產生的科技影像、寫實主義、以及具體感知之間的糾結^⑤。

在此，我的旨趣並不在於嘗試去將「操弄」和「照相寫實主義」區分開來，也並非要界定真理與意識型態，彷彿這種情形在固定的有限基礎下就能處理。反之，我更希望探討媒介科技做為我們日常生活核心整體的一部分所受到的兩難。如維希留(Virilio 1995: 99)指出：「科技議題無法擺脫科技在哪裡發生這項問題」。電話、收音機、電視、電腦等裝置直接切入家庭生活的核心，踏入私人住宅那座有形的大門。進入住宅逐漸仰賴電子迴路的啟動，而非被實體通道所限制，家庭被視為永遠以網路連結大量資訊流動的互動式節點，這點快速地改變公共與私人空間之區隔與動態。其中一項結果在於家庭產生深刻的去疆界化(de-territorialization)，我們在家裡牆面上看見並體驗的事物範圍已不再有限制。同時，由於同樣的力量，公共空間也經歷深層的轉變，各種不同型態的遠距離行動之即時性，使得實體在場的社會重要性逐漸消失。現代媒介與現代都市生活間的交流，改變了空間與經驗、熟悉與陌生、自己與陌生人間的關係。人類感知與科技觀點間的界線逐漸模糊，促使我們重新思考意識的空間，掌控現代性的自主性與內在主體性之模式，也漸難與日常生活經驗調和。

^⑤ 這並不是表示數位的開端「導致」採用攝影的權威面臨危機；事實上它反而還加強了其重要性，尤其是某些機構，例如新聞組織及警方，皆投入大量資源尋求攝影的證據，而在照相理論中，這類證據已經被廣泛地闡釋清楚。

空間連續性是社會關係的歷史「基礎」，有別於這項假設，圍繞在我們身邊的連續空間之即時性逐漸被間歇、不連續而波動的母體所覆蓋。螢幕視窗中，空間突然地出現又消失，我們能立即啟動實際上不連續位置的連結，而這種連結短暫而且在本質上不穩定。居處於媒介科技的擴散所建構的時空裡，會從根本上改變了人類感官與感知範疇，支撐起質疑身體限制與具體感知之權威的一連串相遇。正是科技逐漸取代身體成為人類體驗的主要方法的這種傾向，引發了先前我談到的疆界、參照與空間危機。發生在某地的事件能立刻影響另一地點，或者彼此影響多個其他地方，其影響力可能蔓延至全世界。由於實境電視與「即時」網絡媒介，傳統將「事件」定義成獨立發生事件的詮釋逐漸引起疑問。在此情境下，距離、接近性、在地性、內在性、外在性等概念皆產生多種嶄新的意涵。位置、疆界、開放與封閉體系間關係的轉變，顯現出當代經驗的一個重要面向，而我希望稱之為科技的詭奇現象(technological uncanny)。

11

十九世紀時，詭奇現象通常與黑暗、隱蔽的空間有關，經典文學例子便是愛倫坡(Poe 1839)的《厄舍古屋的倒塌》(*The Fall of the House of Usher*)，敘事者面對活人被牆圍堵並活埋在房屋裡的恐懼，這棟房屋呈現可怕的有機特質。許多「病態」的陰冷潮濕地窖、隱密的凹槽、發霉的閣樓正是現在科比意(Le Corbusier)等建築師試圖揚棄，並且以平頂建築加以取代的建築，樁柱結構高架於地面，屋旁有青翠草木圍繞，並且設有陽台與窗戶，可讓光線及空氣不斷流動。揭露隱蔽之處並且揭開壓抑的事被認為具療癒功效，也是一種驅除邪惡的方式。相對地，科技的詭奇現象並不具有隱藏空間與隱蔽功能，反而具有維希留巧妙稱之的空間過度曝光功能。對於維希留(Virilio

1991a: 19)而言：「這種過度曝光吸引我們的注意力，因為它提供一個沒有對立，也未有隱蔽空間的世界，在這個世界裡，曖昧而不透明只是短暫插曲」。借用佛洛伊德的「不當揭露」——亦即對原本應維持隱密之事物的曝光——概念的前提下，我將論證當代趨勢朝向科技可見度與社會透明度的發展造成許多影響，遠離了曾經被想像是理性主體之標記的真理與知識型態。啟蒙運動的夢想是藉由公共監視，來讓權力運作臣服於理性控制，這個夢想持續擴大，轉變為家庭逐漸的媒介化以及依循監控與公開展示這兩個核心而進行的都市空間重建。另一方面，如果遍及整個都市空間的媒介範圍都支撐著工具性控制的策略，那麼越來越明顯的是，可見度與安全性彼此不再相關。如韋博(Weibel 2002: 214)認為：「越多國家試圖讓國民變成透明人，使社群變得更透明化，就會產生越大的不安全性」。遠超過國家監控的影響，正是嶄新的媒介平台——從不休息而且唾手可得的媒介——讓市場關係與商品價值的範圍，得以延伸至日常生活的更多領域之方式。

然而，即使承認了這些現象的延伸範圍與程度，重要的是，我們要認清這些現象並非無可避免亦非徹底涵蓋一切。依此概念，科技詭奇現象的概念具有一個策略性目標。對於起因於城市與做為「居家」之私人住宅的科技轉變所導致兩難的突顯，提供了一種解讀社會衝突與政治爭議之新興徵兆的方式。若要實現這項目標，我們必須讓詭奇現象脫離柏克式(Burkean)崇高的浪漫主義起源^⑥。它同時也要求我們對於佛洛伊德論述

^⑥ 如庫比特(Cubitt 2004: 9-10)曾指出，極端的體驗傾向存在於歷史、時間與社會之外。馬克斯(Marx 1965)與更近期的奈伊(Nye 1994)、凱瑞(Carey 1989)與莫斯科(Mosco 2004)等人將科技與極端連結在一起。

之運用也必須納入重要的歷史脈絡，藉此詮釋媒介科技引發的空間兩難，而這些媒介科技是往往壓抑而隱晦的政治衝突徵兆^⑦。關注新媒介科技造成的社會文化經驗所具有的兩難，有助於將媒介城市的空間性設想成重疊與置換的空間，同時也有助於思考各種不同媒介時間性，包括過時、延遲、延期等效果，這些時間性通常受到「即時」網絡之趨勢所隱藏或壓抑。

伍、空間與時間的「消滅」

一九九三年，在世界通訊有限公司(MCI)拍攝的電視廣告中，該公司強力預示「資訊超級高速公路」的來臨，該廣告以下述話語呈現：

未來將開啟一條路。這條路不是連結兩端點而已，它將通往所有地方，其速限等同於光速。但是，它將不會自此地通向彼方，彼方將不復存在，我們終將只會在這裡。

雖然廣告以熟悉的道路隱喻做為開始，不過，很快地，我們發現這則廣告顯然不是想像一條傳統線性的道路，而是一個網絡(network)，在這個網絡裡，無限的速度克服了距離，創造出永恆在場的科技型態。在一個「永遠只有在此地」的世界中，

^⑦ 一九三〇年代的班雅明這個例證相當具啟發性，他擷取佛洛伊德論點而創造「視覺無意識」(optical unconscious)概念以做為科技影像與都市體驗間不斷轉變關係的理論化根據。參見第三章。

世界通訊有限公司呈現的，與其說是具有明顯目的地之旅程，不如說是科技戰勝了邊緣與邊緣性。廣告邀請我們想像那永遠不會在「局外」或「彼方」的未來，而是永遠在「此地」。這種想像的超越所具有的社會與政治影響仍然不明確，若彼方不復存在，這是否意味著(至少在想像上)它者地位的消逝，這是領土支配與同化等殖民策略的最終解決方法，亦即維希留(Paul Virilio 1986: 135)所謂的全球地緣戰略同質化(geostrategic homogenization)? 或者是顯示出的另一種現象? 一旦此地變得全面而普遍(大膽一點的會說是民主化)，那麼核心以及邊陲地帶、自我與他者之間的殖民階層體系是否仍能夠維持同樣的權威性? 以另一種方式來說明這個問題，就是如果熟悉的座標遭到剝奪且被迫踏上旅程，這種情形是否會使人去問題化宰制和推翻根深蒂固之權力關係? 或者這只是加重了普遍的迷失與異化的既存狀態?

13 世界通訊有限公司的廣告，呈現出以光速連結之無所不在的網路形象，這個形象利用了盛行的世紀末修辭預言，亦即網路最終將造成時間與空間的消滅。這種言詞從《連線》(*Wired*)雜誌推崇為聖人的麥克魯漢(McLuhan 1974: 11)身上汲取烏托邦式能量。一九六〇年代中期，麥克魯漢發表著名的宣言，聲稱電子媒介「將我們的中樞神經系統延伸至全球，並廢止了地球上的空間與時間」。然而，若回顧到更早之前，相似的言論恰可追溯至二十世紀初，²一九〇九年，馬里內蒂(Marinetti)在《費加洛日報》(*Le Figaro*)發表〈未來主義宣言〉(Founding Manifesto of Futurism)，讚揚科技速度的勝利，並且大膽地聲稱「時間與空間已如昨日死」(Apollonio 1973: 22)。一九二四年，³科比意(Corbusier 1971: 187)出版《都市學》〔*Urbanisme*，後被翻譯為《明日之城》(*City of Tomorrow*)〕，他在書中提出對現

代辦公室的觀點，強調「所有事物皆聚集在這些破壞時間與空間的裝置，如電話、線纜、無線設備……」。^④一九二三年，在其著名「電影眼」(Kino-eye)宣言裡，維爾托夫(Vertov 1984: 18)聲稱電影是一種能夠殲滅時間與空間的機器，這種機器「不受時間與空間的限制，我能將世界上任何既有的點結合在一起」。^⑤一九三八年，霍華休斯(Howard Hughes)搭乘飛機完成連續的環遊世界旅行，〈每日新聞〉(News of the Day)的新聞短片稱讚霍華休斯是「世界上第一位消滅時間與空間的人」。我們還能輕易地提出更多相關例證。

事實上，希弗布希(Schivelbusch 1986)曾指出，早在一八二〇年代便有類似的話語，當時，蒸汽動力火車這項發明徹底地改變了人們觀看、體驗景觀的方式。以機械為動力的移動，伴隨而來的是旅行速度的提升，經過設計的軌道提供相對順暢的運輸，火車旅客能坐在玻璃窗車廂內，所有這些都共同改變了人對空間的感知。根據希弗布希(Schivelbusch 1986: 10)所言：

「時間與空間的消滅」是十九世紀早期普遍慣用的語句，用來描述一種新情境，鐵路剝奪自然空間一直以來的絕對力量之後，鐵路將自然空間放置到這種新情境裡。移動不再依賴自然空間的條件，而是仰賴創造自己空間性的機械力量。

萊斯 鐵路

在他撰有探討科技超越性的開創性著作中，李歐·馬克斯(Leo Marx 2000: 194)觀察對十九世紀美國新興機械文化的類似回應：

整體發展詞彙中，沒有比「空間與時間之消滅」更為常見

的詞語。這項詞語借用自波普(Pope)那相對模糊的詩句[……]。波普誇大的情感表現顯然符合科技發展的超越性。

14 隨著一九八〇年代「虛擬空間」的發明，類似的情緒表現再度出現，這種現象顯現出我們需要將這些情緒表現詮釋為某種特定修辭。若要更加瞭解逐漸浮現的科技、疆域與社會經驗之間的關係，這樣的立場是必要的第一步。輕易地就從表面上接納「消滅」的論點所具有的其中一項問題在於，它將當前定位成歷史發展過程的頂端，而幾乎未留下任何空間來概念化未來的變遷。時間與空間仍並未消失，在這個命運於將近兩世紀前被廣泛地宣稱以後。然而，時間與空間個別、共同地被體驗的方式也必然經歷劇烈且徹底的轉變。

一旦我們瞭解「時間與空間的消滅」論點形成一項在現代生活科技面向轉變中反覆出現的論題，那麼我們就可以構思(plot)這個主題所立足的獨特起始點，尤其是關乎新交通運輸與媒介科技發展。我們可開始描繪一不斷循環的發展歷程，在此歷程中，消滅這個辭彙，創造了一個同化了新奇及可能斷裂之時空體驗的一個特別時刻。根據此觀點，瞭解這種修辭得以延續，有部分是因為其具有適應性的功能，關於這點是非常重要的。汽車在馬里內蒂的論點中佔據重要地位，科比意的觀點則為電話與廣播；維爾托夫(Vertov)是電影；休斯(Hughes)為航空旅遊；麥克魯漢為電視；世界通訊公司則看重網際網路。

將「時間與空間的消滅」之修辭，定位為消滅與回復動態循環中的某個特定時刻，這能使我們審慎地關注於轉變的歷程。若「消滅」的修辭通常與新科技開始蓬勃發展相關，而「同

化」階段則對應到科技完全成為主要社會習性，進而建構嶄新的抽象知識與社會實踐型態，那麼區隔這兩端的便是協商(negotiation)的歷程^⑧。正是這個介於中間或轉變階段是我希望在這本書中特別聚焦的。如班雅明(Benjamin 1999b: 857)許久前曾指出，分析「處在十字路口」的現象具有策略價值：「也就是說，歷史世界上某種新觀點的反動或革命性運用之決定正在成形」。在這十字路口，新現象的矛盾趨勢與曖昧潮流通常帶有著顯著的政治意涵。追溯過程中，所謂具「邏輯性」的未來發展路徑可能已不再必然發生；仍有許多其它可能性存在。

鐵路本身是這種辯證的重要例證。如希弗布希(Schivelbusch 1986: 10)證明，對於蒸汽動力的最初反應，似乎傾向於關注它對既有地理與行動模式的深刻破壞。加速的機械運動打破實體人類經驗所習慣的時空，這種深刻的破裂感便構成時間與空間消滅的現代修辭，樹立瞭解許多未來科技發展的標準。大部分的發展歷程可以藉由消滅之修辭來理解，這樣一個事實絕非代表著反動都是負面的。反之，「消滅」修辭的主導地位代表著，與過去斷裂這樣的體驗是正在進行之科技變遷的主要記號。在「消滅」修辭中，科技通常被定位為具有自主性的能動者，使得關注於這種變革性力量的誇大言論就此形成。但是這種階段並非能夠永遠存續著。雖然自一八二〇年代後幾十年，鐵路的影響廣泛地被描述為造成「時間與空間的消滅」，但當新的旅行

15

⑧ 我們必須瞭解這些階段是重疊而非線性，這非常重要，而各個階段都被假設僅具有相對的持續性。空間—時間架構被視為特殊生活形態之社會條件，並不會因流行的快速變化而一夜轉變，但也非永恆不變。古維契(Gurvitch 1964)所謂「持續時間」的消逝，持續時間是一種日常社會趨動力，

模式變得更習以為常，人們能夠以每小時三十哩且更平穩的速度旅行時，這樣的論點就逐漸減弱了。希弗布希(Schivelbusch 1986: 14)認為，主要結果為新感知習慣的形成，他稱之為「全景敞視感知」(panoramic perception)。新世紀到來，曾經帶來新奇時空的火車旅遊變成如此普通的經驗，以致於愛因斯坦(Einstein 1920)能夠藉此做為向一般讀者解釋相對論的方式⁹。對於火車旅行的熟悉，意味著這能夠成為解釋嶄新的場域理論概念之「基礎」。

依據這種破裂與回復的辯證，來定位社會對新科技所做出那不斷轉變的回應，這能夠被視為傳統之去鑲嵌(dis-embedding)、再鑲嵌(re-embedding)等更廣泛過程的其中一個特殊例證，這種更廣泛過程是費瑟斯通與拉許(Featherstone and Lash 1995: 4)所言現代性的一項特質。在此，我比較會去強調任何「再鑲嵌」使新媒介科技造成社會同化，而社會同化就是仰賴於社會時空關係之下的典範轉移。此過程中，最初間斷、破碎的經驗，都被既存於更抽象層次之新的連續性所取代。很明顯地，「抽象」一詞並不能被假設具有確實的價值，一種對某世代而言較為抽象的體驗(例如城市間的鐵路旅行)，到另一世代可能變得「自然」。一旦變得自然，體驗變成為更「抽象」事物的基礎，同時影響著知識與社會實踐。這突顯一項事實：「同化」並非固有傳統，也不僅是直接為社會附著利益來進行功能性整合。同化並不意味社會的停滯，而是指新科技使用趨日常化，而其它技術逐漸消逝或隱藏，圍繞著新科技的破碎體驗因此趨緩。實

⁹ 參見愛因斯坦(Einstein 1920)的《相對論入門》(*Relativity: The Special and General Theory: A Popular Exposition*)，其中，愛因斯坦提出許多例子來佐證火車旅行能做為不同時空參照架構之概念化，藉此向那些缺乏深入數學與理論物理學知識的讀者們解釋相對論。

際上，科技媒介的社會同化，產生了深刻卻矛盾的影響，普遍影響之一，即該同化使社會「結構」轉變為逐漸開放的體系之「流動」。根據此觀點，同化突顯潛在的社會矛盾，並對社會變遷產生更進一步的驅動力，因而造成媒介結構的普遍化：即我所說的媒介城市。

陸、城市即家庭

我們很容易遺忘大眾都市化(mass urbanization)是一個多麼晚近的現象，因此也就忽略它在多大程度上構成一種實驗性的生活模式。如芒福德(Mumford 1973: 40)曾在有關都市歷史的權威論述中提到：「直到現階段的都市化，城市中的人仍然只佔據全體人類的一小部分」。卡斯尼茲(Kasinitz 1994: 8)曾指出：「至少到一八五〇年前，地球上未有任何顯著的都市社會。而一九〇〇年只出現唯一一個都市社會：大不列顛(Great Britain)」。儘管如此，於十九世紀前半葉，城市快速地擴張，當時許多歐洲城市產生驚人的成長率。然而，直到二十世紀期間，城市才成為整體國家人口生活起居的主要型態。鄉村人口的減少在美國最為劇烈，一八一〇年時美國鄉村人口佔總數之百分之九十以上，至一九二〇年代降低至百分之五十以下，一九八〇年更驟降至百分之三(Short 1991: 104)。雖然這種衰退現象在其它國家較不那麼劇烈，但從鄉鎮到城市的發展軌跡一般而言仍為主流。此外，以全球來看，此現象仍不斷加速。從一九五〇年起，全世界都市居住人口的比例增加了三倍(Ferrarotti 1994: 462)。根據一項來自聯合國(United Nations 2004: 3)的調查數據，二〇〇七年將有超過百分之五十以上的世界人口居住在城

市，至二〇三〇年將提升至百分之六十一。或許最明顯的是，急速的都市成長已不在於已發展、工業化國家，而是在那些從未工業化、邊緣的貧困國家¹⁰。

不僅更多人居住在城市，在這段期間，城市規模也大幅擴張。在十九世紀時，超過十萬人的都市屈指可數。甚至到了一九二〇年時，一百人中僅有一人住在超過一百萬人口的都市裡。如索雅(Soja 2002: 95)曾指出：「短時間內，世界上大多數人口將逐漸移居到那些居民超過百萬的大型城市」。超大規模城市以倍速增加。二十世紀中期，只有倫敦與紐約擁有超過八百萬人口，二〇〇二年則有二十二個至少有此規模的「大都會區」。

自十九世紀以來，城市規模與密度的大幅成長，伴隨著新交通與傳播科技的發展，其中這些交通和傳播科技的發展相當矛盾地同時造成向心與離心的壓力。現代城市的水平擴張，直接仰賴於新交通工具的出現，例如火車、腳踏車、電車、汽車，都成為郊區人口通勤的基礎建設，同時也促進城市與週邊地區間產生新型態的連結。城市的壓迫因電話等新傳播科技而產生，這些新傳播科技促使工廠體系中空間上分離的產製與零售位置得以協調整合。相對地，勞工大量聚集在辦公大樓與工廠內，需要大眾運輸網絡在尖峰時刻將他們運送至中心位置。辦公室工作之運籌，則需要電話等傳播網絡，使得在龐大建築物(例如高塔)中各個小空間都能正常運作。

即使在十九世紀中期，城市的成長對於歷史連貫性的挑戰越來越顯著。對恩格斯(Engels 1971: 30)而言，倫敦似乎巨大，

¹⁰ 庫哈斯等人(Koolhaas et al. 2001: 2-7)曾提到，根據預測，直到二〇一五年，三十三個擁有八百萬以上人口的大都會中，其中有二十七個位於非已開發國家。人口數量前十大城市中，最富裕的城市仍是東京。

卻明顯地有限制。恩格斯在一八四四年寫道：「城市裡，人們能夠徜徉其中幾個小時而不會到達終點」。在此，恩格斯提出兩項現代大型城市論述中反覆出現的主題：城市的形象就像是迷宮一般(city as labyrinth)；以及公共空間徹底被男性漫遊者(flâneur)占據，他們那流動的凝視很快地被波特萊爾(Baudelaire)推崇為獨特的現代體驗型態。如班雅明指出，現代城市被假定為具有迷宮般錯綜複雜的特質。儘管在十九世紀中期的巴黎，歐斯曼(Haussmann)等人推崇都市空間的理性化：

大型城市多數隱藏的面向：這具歷史性的事物，嶄新的大型都市擁有整齊的街道與無數排列的房屋，讓那些過去夢想的建築皆成為實質的存在：魔幻的迷宮(Haussmann 1999b: 839)¹¹。

回顧過去，相較於建立能鞏固社會秩序的固定體系，現代工業化城市帶來一連串嶄新而不同的元素，改變了城市空間與文化認同再製之間的關聯。在傳統城市裡，無論是古代、中世紀或文藝復興時期，樓房、紀念碑、公共空間的配置方式形成了網絡，居民生活相對地受到嚴密的約束。城市同時是社會與政治關係的階層體系，以及能確保這些關係之維繫的集體記憶這兩者的實質表達。在被大教堂或城堡主宰，並以安全閘門築起分界的牆的前提下，城市建構出一個受保護的環境，在這裡，行動被控制、陌生人(尤其是外國人)的往返是備受矚目的事件。相反地，如齊美爾所強調，現代大型城市的特色在於陌生人的湧進以及「震撼」

¹¹ 一九三八年一封寫給霍克海默的信件中，班雅明(Benjamin 1994: 557)補充說道：「在迷宮般的城市裡，群眾是最新奇、最難以理解的謎題」。我們將於第二章更深入探究群眾與漫遊者。

體驗¹²。鄉村勞工進入都市工廠的轉換，伴隨而來的是在資本主義市場制度下，社會關係逐漸去人情化。越來越多不知名的鄰居，這情形既有優點也有缺點。若匿名能帶來自我創造(self-invention)的機會，同時也使過去的社會階層體系因個人成就的追尋而被侵蝕，那麼它也同時帶來了逐漸異化與疏離之代價。

芒福德(Mumford 1973: 41)的論述中，城市的「創造」最初是空間內爆(spatial implosion)而產生的結果：

城市可能被形容為特別具備儲藏、傳遞文明化產物能力的結構，徹底地壓縮而能夠在最小的空間內承載最多的設施，同時也具有結構性擴張之能力[……]。

18 古代城市藉由吸聚以下事物於某個集中空間來發展出其勝過鄰近區域的競爭優勢：人、資本、技術與近用自然資源而產生富含創造力的都市複合體，造成「各種面向的人類能力大幅度擴張」(Mumford 1973: 40)。現代工業城市以嶄新的流通型態取代中世紀的圍牆：林蔭大道、鐵路軌道、電報線纜、電話線等。但即使到了十九世紀，工業城市在許多面向上，依然遵循古代之模式。主要城市仍多位於重要的運輸樞紐，最常見的便是港口。鐵路發展有助於擴大倫敦、紐約、芝加哥等港口型城市的古老自然優勢。然而，直到十九世紀末期，電車與郊區鐵路線網絡的逐步發展，創造了有如車輪輻條般的工業大型城市型態，由內核心、中心商業區、集中工廠產製區域、擁擠的勞動階層住宅區，以及更加流動的外圍郊區之中產階級居住帶所組成¹³。雖然許多人

¹² 我們將在第三章探討此論題。

¹³ 這種型態較偏向於美國模式為基礎、具有顯著市中心的都市建築。這也適用於「現代化的」歐洲城市。

(包括芒福德)都認為這些城市令人感到害怕，但這些城市是「有用的」(worked)，至少根據他們自己的邏輯。市中心的商業聚集區帶來更多面對面接觸、資訊交換的機會，創造出相較於其它小型鄉鎮競爭者的優勢。至市中心的大眾運輸大力地支持嶄新的購物及娛樂型態¹⁴。

許多面向而言，一九二〇年代象徵工業化城市的巔峰時期。此時期之後，主流的集中化城市帶模式開始衰退。若一九二〇年代的前衛現代主義，傾向於將城市空間再現為已去中心化的且正在去中心化的，那麼更近期發展使得城市「中心的式微」更加徹底。二次大戰後汽車文化逐漸興起，郊區對於市中心的依賴快速地降低。費雪曼(Fishman 1994: 394)曾提到美國郊區人口佔總人數的比例增加為兩倍，從一九五〇年的百分之二十三提升至一九九〇年的百分之四十五。同時，相較於市中心，通勤至另一近郊的郊區勞動者也增加兩倍之多。根據費雪曼(Fishman 1994: 398)，結果造成「周邊地區取代都市核心而成為文明的心臟地帶」。維希留(Virilio 1991: 12) 在著名的論文〈過度曝光的城市〉(The Overexposed City)中強調交通與傳播科技在此變遷過程所扮演的角色：

✓ 已取代十九世紀的「進城」(to go to town)的「進去城裡」(to go into town)這句話指出了相遇(encounter)的不確定性，彷彿我們不再只是站在城市前，而是永遠地居住在裡面。如果大型城市仍可視為一場所、一個地理位

¹⁴ 如費雪曼(Fishman 1994: 401)曾指出，這樣的報酬並非均等共享：這種都市型態中最得利的群體便是中產階級，他們「享受著所有大型城市的經濟利益，居住在城市外圍那優美、綠意盎然、空氣清新的環境」。

置，那麼它就不再有關過去城市／鄉鎮或中心／邊陲之傳統對立。城市不再是在地化、圍繞著軸心而組織，郊區有助於這種對立的消逝。事實上，內部—外部之對立隨著運輸體系與傳播、電訊科技之發展而消滅。這些發展促使原本不具連結的大型城市邊緣，與大型城市整併為單一的都會區。

二十一世紀初期，城市型態不再以朗(Lang)的《大都會》(Metropolis)(以曼哈頓為模式)描述之高度集中與垂直分層為典型，取而代之的是四面延伸、離心的郊區帶，購物中心與高速公路覆蓋著廣大土地。基本的城市單位不再是以一條街道來計算，取而代之的是以數百平方公里計的成長走廊(growth corridor)。城市逐漸不再以穿越天際的摩天大樓為代表，而是以超級高速公路般的網絡，其邏輯從空中可以得到最好的瞭解，或者逐漸地以需要用全新方式來描繪之無形數位網絡為象徵。

柒、無中心的城市

如塞森(Sassen 1991: 13)曾提到：「歷史上，城市曾經為國家經濟、政治與社會帶來某種可被視為是中心性的事物……同樣重要的是，新城市群的巨大規模主要在於其缺乏明確的中心」。芒福德(Mumford 1973: 45)比半世紀前更為強調此趨勢，他採用的說法很快地藉由麥克魯漢而普遍化：

實際上，我們生活在充斥著機械與電子發明的爆炸世

界……這種科技的爆炸造成城市本身產生同樣的爆炸：城市爆裂開來，並在整個景觀上四處散播其複雜的機關。牆壁圍繞的城市空間確實已被打破，同時也大幅地去磁化，使得我們正見證著一段轉變，即由城市力量轉變為隨意而無預警的狀態。

這種「科技內爆」代表著一種對於過去以來有關都市生活之思考方式的徹底推翻。對於費雪曼(Fishman 1994: 398)而言：「新城市[……]缺乏過去賦予城市型態之樣貌與意義的事物：一種主要而單一的核心與明確界線」，結果造成事物缺乏被認可的名稱。費雪曼(Fishman 1994: 400)認為：「沒有城市、鄉村，也沒有郊區，而是同時擁有以上三者的元素，對所有都市計畫者及歷史學家慣常使用的傳統語彙而言，新城市真是難倒它們了」。同樣地，費拉羅迪(Ferrarotti 1994: 463)認為：「我們正邁向城市—鄉村之連續體[……]在這裡，城市那自然具吸引力的中心點、核心位置已消逝不見」。索金(Sorkin 1992: xi)曾提及「全新城市類型的出現，一種沒有任何地方隸屬於它的城市」，索金稱之為「非地理城市」(ageographical city)¹⁵。索雅(Soja 2000; 2002: 95)運用後現代都會(postmetropolis)、超都會區(exopolis)等詞彙描述嶄新的城市景觀，「藉此強調它們矛盾的曖昧性，它們不具有任何城市氣息的城市」。庫哈斯(Rem Koolhaas 2004: 161, 166)曾藉由垃圾空間(junk space)該詞彙，簡略摘要這段變遷：

¹⁵ 索金(Sorkin 1992: xii)補充道：「無論是廣場、城堡、走廊或市中心，核心都市至少代表著空間城市的概念，其結構具有鄰近性機制的城市」。談到「非地理城市」時，索金斷言：「事實上，這種城市結構非常類似於電視」。

現代化發展完備後，垃圾空間仍持續地存在。或者更確切而言，儘管現代主義正在發展，垃圾空間的餘波仍凝滯不動。現代化具有理性之進程：普世性地共享對於科學的頌揚。垃圾空間是其高峰，也是這過程的低谷 [……] 垃圾空間貌似被整合了，實際上卻是破碎的。垃圾空間創造出未有共同旨趣或自由聯結的社群，卻具有相似而無可避免的人口動態 [……] 所有男女與孩童都具有個別的目標、行為路線，從其它地方分裂出來 [……]。

20 市中心的沒落並非是全面的¹⁶。但很明顯地，這造成布瓦耶(Boyer 1999: 138)所說的都市再現「危機」，即林奇(Lynch 1960)曾經提到的易讀城市(legible city)逐漸變得難以解讀。維希留(Virilio 1991a: 30)將這種逐漸增加之城市難以解讀性中的連續不斷的開端，設想成城市失去歷史之連貫性、產製功能、以及最後都市生活所立基的幾何空間：

隨著都市集中與軸心性質的衰弱，符號與歷史參照首先消逝。接著，當工業制度與遺跡失去其意義，建築邏輯上的參照也隨之消滅。最確切的是，過去實體面

¹⁶ 塞森(Sassen 1991)曾指出，由於全球化城市之興起，在全球經濟上具有掌握、控制之功能，面對面接觸持續在商業扮演著活化之角色。然而，核心城市繁榮所依賴的基礎較以往更為狹隘，零售業的主導地位逐漸消逝，公司組織的就業逐漸消失而被提供外來資源功能的分散「後台」(back offices)所取代，例如電腦與客服中心。相反地，傳統「市中心」逐漸成為擁有主要文化機構(如博物館、音樂廳、藝廊)的角色。這種基礎結構狀態促使近期内城市改造的風潮，逐漸成為國家、跨國競爭的要點。

向之分類範疇與切割方式消失，導致幾何學參照也因此式微。

「源自傳統幾何學、本質上連續且具同質性的空間」被取代，而轉成維希留(Virilio 1991a: 35)所言：電子媒介具有「偶然、間斷而異質空間的相對性」，為典型建築學與都市生活的空間典範帶來最終一擊。在此情境下，維希留(Virilio 1991a: 30)認為我們被迫「找尋其它能夠計算時間與空間的電子工具，而這種工具與過去的評估體系有著完全不同的基礎」。不幸的是，事實上維希留似乎忽略了這項工作，而較著重於全然以衰弱、迷失方向來詮釋都市空間的轉變。「時間與空間消滅」的修辭成為維希留經常提出的言論¹⁷。然而，傳統幾何學或人文主義建築結構的枯竭，並不同於時間與空間已消滅。相較於繼續對這種完全消逝的現象感到惋惜，在過去領土與媒介間的界線逐漸模糊的情境下，我更希望能針對社會體驗與能動性的時空，提供嶄新的概念化方式。

捌、關聯空間

朝向統計與機率形式的知識與意義之發展趨勢，出現於十九世紀中期，到了第二次世界大戰末期，這種趨勢在模控學的正式闡明中更加鞏固。到了一九六〇年代，電子化資訊處理機器開始改變工作慣例與社會組織，因此，如貝爾(Bell 1968: 4)等未來主義學家，將網絡化電腦視為後工業主義的關鍵要素。科技、經濟產製與社會關係間出現嶄新的複雜關聯，這也產生

¹⁷ 參見馬怪爾(McQuire 1999)。

了以資訊為基礎的居家環境與插接式城市(plug-in cities)等建築電訊之未來主義觀點¹⁸。如芒福德(Mumford 1973)與基特勒(Kittler 1996)認為，在此有一項概念，即城市一直是一種媒介，都市空間與高速互動網絡彼此交錯，而無可避免地使城市體驗產生重大改變。數位科技與都市地帶的契合，同時造成一連串向心與離心力移動的新軌跡。一方面，數位網絡使經濟活動跨越地理空間而分散，逐漸擴及全球性規模；另一方面也促使權力逐漸集中化，因為全球經濟之權力與控制核心在相對較少數的「全球化城市」中得到鞏固¹⁹。這些發展軌跡逐漸滲透並塑造個人生活之情境。如薩斯曼(Sussman 1997: 36)指出，許多老百姓比他們的父母擁有更多「遠距離接觸的機會」，尤其在富足的城市。同樣地，科技基礎結構促使「早幾個世代未知的工業、商業、社會分隔程度逐漸變得普遍化」，即便較不富裕的城市，這種結果也相當顯著。如帕帕斯特爵迪(Papastergiadis 2000)曾指出，人們因面臨貧窮、環境險惡或戰爭等情況而進行跨越界線的移動，已成為當下的顯著特質。

源自於有關經濟、社會與政治組織之資訊與傳播網絡漸增重要性，離散與集中之矛盾結合展現在同時取消距離又銘刻新

¹⁸ 參見第四章。

¹⁹ 塞森(Sassen 1991:24)曾提到：

經濟全球化與新興資訊傳播科技為城市創造空間性，不僅是以跨疆界為核心的網絡，同時也是資源大量集中的領域位置。這並非完全嶄新的特質。幾世紀以來，都市一直是重要的十字路口，這通常是全世界的發展趨勢。今日，不同的是這些網絡的強度、複雜度與橫跨全球之程度。因此，如今許多經濟活動已是去物質化且數位化，因而能夠以最快速度經由這些網絡而旅行。許多城市跨越龐大地理規模而運作，成為跨疆界網絡的一部分。

型態的區隔與排除方式，這種矛盾結合使「地方」跳脫「空間」位置之現象更為顯著。柯司特(Castells 1989: 6)以流動的空間(space of flows)來定義「資訊城市」，因流動空間已支配了歷史上所建構的地方空間，此論點深具影響力。儘管柯司特運用「支配」一詞，他明確地知道資訊流動不僅覆蓋既有的地理與都市空間，更是以複雜方式與之連結。塞森(Sassen 1991)同樣強調，雖然跨領域經濟發展，造成國族國家的「部分瓦解」，其原本支援著組織單位及其規模所帶來的優勢，如城市與行政區，自也不能倖免於難，傳播與資訊的基礎建設支持此項流動，其本身實際上也座落於此流動空間內部。

這項強調有助於矯正對於「網際空間」出現並取代「真實」社會空間的極端讚揚或貶低²⁰。如今，這些誇大論點已從高點逐漸平息，人們也逐漸意識到，儘管「空間與時間消滅」，我們正經歷新空間型態的出現(即使某些人依舊自信地預言電腦位元將破除障礙)。媒介與建築結構的嶄新連結通常有「擴增實境」(augmented reality)、「混合實境」(mixed reality)、「擴增空間」(augmented space)、「立體真實」(stereo reality)等不同描述。這些描述皆試圖強調我所謂媒介城市的異質性空間領域²¹。雖然「資訊都市」、「數位城市」等用語多早已存在，我發覺媒介城市更有助於涵蓋在媒介與現代城市空間之間，其關係的歷史面向，並將此歷史與當今數位匯流所造成的變遷連結在一起。

當媒介逐漸變得流動、可擴展且具互動性，那麼媒介城市裡嶄新社會體驗的模式所具有的特色就是我提到的關聯空間(relational space)。在此，我希望這項概念具有特殊的意涵。當

²⁰ 我們將在第四、五章更深入探討「網際空間」這項修辭。

²¹ 例如參見(Azuma 1997)、(Benford et al. 1999)、(Ranaulo 2001)、(Manovich 2006)。

然，隔開(spacing)——將事物分開——總是意味著某種關係，這樣的說法是有道理的。然而，就關聯空間而言，我指的是一種當代的情境，在其中社會關係的視域變得極端地開放。如拉許(Lash 2002a: 16)指出，「科技生活型態中，那些或多或少封閉的體系，如我的身體、社會體制等，皆成為或多或少的星叢(constellations)」。²²這種開放性帶來新的自由，能跨越空間與時間而建構社會關係。這種自由當然也具負面效果，這種負面效果就是它不能被拒絕。如貝克(Beck 1994: 46)認為，當要定義做為風險社會之特質的「反身現代性」(reflexive modernity)時，反身現代性那難解的謎題便在於：不能選擇去拒絕反身性主體²²。在媒介城市中，高度的偶然性和空間流動性便是此種情況的表徵。關聯空間代表「反身現代性」之空間體驗特質，當既有的社會空間本質與被視為理所當然的主體性外貌皆逐漸消逝，而有利於流動空間形構的兩難狀態與短暫的個人選擇。

關聯空間的開放性，通常是一種以負面方式被定義的情境，聚焦於消逝的社會空間所喪失的固有特質，例如固定面向、永恆的形貌與穩定的意義等。若這些損失具有生產力的元素，且被總結為馬克思用來指涉資本主義發展力量的「創造性破壞」(creative destruction)，則可輕易地與哈維(Harvey

²² 貝克、紀登斯與拉許(Beck, Giddens and Lash 1994)都使用「反身現代性」(reflexive modernity)概念來闡述二十世紀後半期從「簡單」到「完全」現代的轉變。然而，貝克強調風險社會中主體必須作出回應，但他們沒有選擇，而只是作出反射性的回應。紀登斯則提出較樂觀的論點，他強調做為個人關係的個體機制皆已「去傳統化」。拉許的論點將反身性視為一種模糊矛盾的產物，這項觀點對我來說較為實用。拉許認為，反身現代性並非以社會結構為支持，而是以「相互連結的全球與在地資訊傳播結構網絡」為基礎(Lash 1994: 121)。

1990: 105)談到的「破壞性創造」(destructive creation)連結在一起，傳統與領土都被放在市場的層次上，而非以更深刻、民主的方式重新塑造。然而，抗拒市場基本主義的方式，不再只訴諸於典型空間穩定性、具恆久形態與穩定界線以做為預設同質性認同架構的概念。如果去鑲嵌之傳統與去疆域化(de-territorializing)在地性(也是現代化的特質)的發展歷程構成空間逐漸能夠移動、多變、連續地被體驗的條件，那麼當代政治必定從這種源自於不穩定動態的可能性展開。誠如貝克(Beck 1994: 11 - 12)認為：

就政治與存在主義的角度而言，相對於工具理性的控制形態，現在出現許多的不可預測性與失序，在此浮現的基本問題與決策，來自於過去的工業社會(更科技化、市場、政府等)。或這是一種重新思考，就此展開新的行為方式，接受並肯定這種兩難狀態——然而，隨之而來的是對社會行動各個領域產生深層影響？

第一個有關具有現代意義之空間關聯性的理論意涵，是一八六四年麥斯威爾所提出的電磁場理論方程式。場域理論所造成的空間影響逐漸蔓延，最後在一九〇五年因愛因斯坦的相對論而鞏固，也證明笛卡兒—牛頓(Cartesian-Newtonian)典範的破滅。徹底不同的空間與時間感知，無可避免地仰賴於觀察者的參考架構。然而，二十世紀早期，相對性成為前衛理論與實踐的特質，最明顯地呈現在立體主義啟發的(Cubist-inspired)視覺

速度所呈現的社會主流功能之一，且該趨勢仍不斷在增長當中。如維希留(Virilio 1995: 141)提醒我們，速度是不同現象之間關聯所產生的結果。關聯空間是社會空間的條件，以完全不同速度的同步體驗而形塑：與維希留(Virilio 1995: 144)所提到的概念相重疊(身體的新陳代謝速度、相對交通工具之機械速度、媒介與傳播科技的「絕對」光速)。一旦物體穩定性因各種速度間的既有關係而重新組合，關聯空間便顯得重要。依據此概念，電子媒介的光速相當具關鍵性。若說關聯空間的概念化開始於一八八七年尼采(Nietzsche 1998)基進的觀點主義(perspectivism)(實際上，所有現象都必須從某處觀察)，當網絡邏輯要求認知進行擴散，各個觀察點與其它眾多節點連結，此論點便成為真實。關聯空間是當代亟欲製造的社會空間，在其中可「快速」跨越異質性的面向，並建立活躍的社會關係，全球密不可分地面對面交流。如德希達(Derrida 1982)所指，這種情況是因為必須對每個社會行為者的特殊定位、及每種體驗所屬的既定脈絡抱持一定認知，且該認知的需求不斷增長，在此同時，也伴隨著完整定義的消失，或「飽和」的情境。

一旦關聯空間出現並成為文化主流，媒介城市便達到其質量的臨界點。由於關聯空間不能以基本屬性或固有、穩定特質來定義，其重要性主要來自於不同節點與區塊間既存的相互關聯。這種相互關聯的首要特質是多變與短暫。如拉許(Lash 2002a: 206)認為，舊有社會的連帶，以空間鄰近性為基礎而組成，但這逐漸被遠距離的傳播連帶所取代：包括遠距離的傳播，或者人們為親自會面遠道而來。相較於以空間鄰近性為基礎的舊有社會連帶秩序，傳播連帶具有不同持續性及速度：以拉許的說法而言，它們是短暫、強烈、非連續而不再受敘事上

的連續(narrative continuity)控制²³。因此，儘管某些連結持續一段時間，或甚至被假定為具有相對永久的概念，那麼一般情境則逐漸易受影響，而快速、變化無常地重新組合。

這種顯著的變化無常逐漸成為權力運作的操作要素，以德勒茲(Deleuze 1992)的說法而言，規訓社會(disciplinary society)中堅固、穩定的空間「型態」，逐漸被不斷發展的數位調變所取代。對基特勒(Kittler 1996: 726)而言，穩定空間、階層體系的消逝(例如那些曾經明確的「資本」概念)意味著政治權力通常「以最不顯著的方式」突然崛起。權力運作可能不再以某傳統地理中心為基礎(例如城市廣場)，而是藉傳播能力進行策略性的評估：

24

因此，權力意味著在對的時機運用科技資料發展之管道，核心成為一種能仰賴於媒介機制的事物，反之則不然。

關聯空間的特質在於，互屬「內在」與「外在」之間，其簡單或直接的關係產生了阻礙或複雜化。伴隨而來的是德勒茲(Deleuze 1992)所描述的：既有封閉體系的普遍摧毀。這種朝向更開放體系的趨勢，並不僅具有「自由」提升之特質。在實踐上，當代社會空間亦出現建築界集體多重性(Multiplicity 2005: 173)所描繪的「界線、圍牆、柵欄、門檻、警示區域、安全系統、檢察關卡、虛擬邊境、特區、受控管之保護區等的增加」。某種程度上，界線上的眾多孔隙與新型態衝突、全新的治安機

²³ 拉許(Lash 2002a: 75)引用班雅明對「說故事」與「資訊」提出的明確對比，他認為：「社會關係本身逐漸不再是有關社交性的問題，而是攸關於資訊性的問題」。

制與對他者的邊界控管形成對比。

關聯空間通常是一連串的體驗，網絡與聯結的變動，意味著其亦能夠形成歸屬感的空間：「家庭」。現代「家庭」的重構，涉及到下述兩者：即穩定協調性的喪失，以及文化歸屬的最新進程發展(該過程跨越許多相互連結的領域)。再一次，我特別強調這種近期發展的模糊與矛盾之處，此事至關重要。如瓜塔里(Guattari 1984: 36)認為：「資本主義越是朝向解碼、去疆界化的趨勢發展，便更加喚醒或重新喚起人為領土與後續之譯碼，因此對其趨勢產生反作用」²⁴。毫無疑問地，現代性去疆界化的趨勢最終將「核心消逝」。新的「核心」得以且必然形成。然而，這種核心喪失過去不可或缺的恆久靈光，反之，如今各個「核心」皆能連結(同時也合理地對抗著)其它眾多核心。該種情況助長了一種懷舊感，即為普遍的核心消逝所引發，並成為近年的議題。德希達(Derrida 2002: 79 - 80)曾提到，全球媒介灌輸一種家的渴望：

如今，我們正見證政治與地方、國家、國族國家與地方的徹底侵占、去疆界化、去地方化與離散，對其反應(或至少這樣的反動)成為：「我想要在家，我希望最終能回到自己的家，與我的親友們親近[……]，科技侵略更為強大而猛烈，去地方化產生廣大影響，自然地產生對於家的依賴，回歸家庭」。

²⁴ 拉許(Lash 2002a: 205)簡要地提出必須以辯證方式瞭解「流動」的社會：「藉由結構與制度的去疆界化，這些流動產生霸權。而對於流動的關切從未消失。流動的去疆界化使新興再疆界化群體之穩固性就此終結，其中某些也成為流動本身的基本結構」。

雖然去疆界化能產生懷舊與本位主義式觀念的反應，但這也是一個重新思考前提要件，重新思考圍繞著更複雜形態的社會關係與文化歸屬，而非環繞著國族國家型態所能給予的模型。關聯空間必定是更為他者導向的，因為「這裡」變得是開放的且多孔性的，如同紀登斯(Giddens 1991: 96 - 97)強調：

這是個沒有人在「外部」的世界，既有傳統上人們無法避免與他人接觸的生活方式，同時也擁有許多其它生活方式。同樣地，「他人」也不再被視為不具活動力。重點不僅是他人的「回應」，更使相互的詢問成為可能。

如果紀登斯的樂觀論點需要做一些修正，那麼他的分析強調新社會情境因「即時全球電子化傳播」而產生，在此，所有情境逐漸形成缺乏「完全」在場的體驗，反之，受限於普遍化的「他處」影響，即其所具有之變動、不連續的壓力。關聯空間充滿重疊、替代等「詭奇」體驗，來自其它空間事件的壓力，中斷了即時體驗，並使其再次情境化。

根據這一連串討論，足以證明關聯空間之概念，並非以提升空間好跨越時間為前提，反之亦然。相反地，關聯空間擴大時空所無法逃脫的現代認知，凸顯各種不同時間性的存在，它們存續彼此共存、交集並重疊。根據此概念，這不僅是「流動的空間」，而更是流動的速度，這如今已成為權力與政治變遷的關鍵。如拉許(Lash 2002b: 58-59)曾提到：存在著某種生活在資訊環境裡的型態。此型態如何運作，何時才不再是震撼體驗而可操作的？我會說，這必須以不同方式來組織。學習著以不

同方式在媒介空間中生活，這與速度議題切身相關。速度是媒介空間擁有或一項其中包含之事物。我們必須提出媒介生態學，以便具有涵蓋各種資訊速度之能力，而不僅是即時反映出當代迫切需求之事物。

我們不將空間與時間對立，反之，瞭解維希留時間政治(chronopolitics)的最佳方式，便是透過形構關聯空間的同步性新概念。如諾沃特尼(Nowotny 1994)指出，同步性之體驗出現在二十世紀早期，伴隨著電子媒介之發展而來。但由於「即時」媒介的無所不在，全球同步性便成為文化主導。如拉圖(Latour 2005: 40)曾提到，嶄新同步性的其中一項影響在於，殖民現代性的時間階層體系變得無法維持：所有事物都成為同一時期。當所有事物成為同時期，那麼因歷史發展邏輯的不同周圈，所應引發的緩慢、落後或遲緩，其所造成的矛盾對立便不復存在。反之，各種矛盾被迫和平共處並積極地彼此影響。拉圖認為，這種嶄新的情境是圍繞在共存政治周圍的一系列政治議題。

若當代全球化中那過分明顯的矛盾，是受新自由主義經濟議題所主導，因此易受新政治潮流所影響，那麼我們迫切需要瞭解的是：社會集體性與集體互動的嶄新型態。這毫無疑問是艱困的任務。為重視各種差異性的層次，我們必須具有集體之思考與行動方式。我們必須認清個體獨特性而不著重於強調社會原子化、唯我論等普遍趨勢。當我們處在集體性擴展並跨越國家地理疆界的歷史時刻，我們必須為新公共空間中的集體發展計畫與建構描繪一個新基礎。帕帕斯特爵迪(Papastergiadis 2005)稱這種擴展為跨越舊有地理與文化疆界的集體網絡與群集，而這有賴於對話與共同運作的嶄新型態。在此，媒介明顯地扮演著活化的角色，成為影響空間環境與社會機制之重要因

素。若關聯空間的成因，是因在現代理解方式下，空間環境不再理所當然地被視為是個靜態的容器，那麼當代媒介城市就是一個社會情境，在媒介城市中，社會機制一貫地因其它位置與速度的回饋而形成其輪廓。由於關聯空間的徹底開放，我們能感受到如今影響著家庭樸實、我們居住城市之風格以及自我認同等的模糊議題。

第一部分

媒介城市的開端

- 第二章 影像的領域…/47
- 第三章 破碎的城市…/85
- 第四章 流動的城市…/135

影像的領域

對那些即將到來、已在這裡的事物，我是個陌生人，就像那些沒有彎曲、轉角、林蔭大道，它們筆直的路線不容改變[……]。

(Edmond de Goncourt 1860)

歐斯曼男爵(Haussmann)[……]使巴黎人疏離他們的都市。他們不再有家的感覺，也開始意識到大型都市的冷酷特質。

(Walter Benjamin 1935)^❶

達蓋爾(Daguerre)的影像處理技術於一八三九年公諸於世，同一時期也正處於驚人的都市發展。一八〇一年至一八五一年間，巴黎人口呈倍數成長，同時倫敦則成長三倍(Blau 1989: 36)。將科技影像與對於都市的工業化重建的平行發展稱為「巧合」，這種做法超過了這個詞彙的通常意義。這兩項發展歷程，皆屬於一個更廣泛的現代生活變遷，在其中，市場體系與商品

❶ 德龔固爾(Goncourt 1962: 53)、班雅明(Benjamin 1999b: 12)。

生產的規模與流動速度皆廣泛地擴展。一個做為現代情境不可或缺之一部分的事實如下：長久以來，對於城市攝影成品通常是存在的比建築物與都市環境還要長久。這種反轉指出了下列兩者的交會點：桑塔格(Sontag 1979: 52)對於攝影學會建構出最終的超寫實主義世界這樣的觀察，以及班雅明(Benjamin 1999a: 211)的名言：「沒有任何面貌能夠如同真實城市的面貌那般的超現實」。

其中一項最早期、最為著名的城市攝影調查是一八五六年由馬維爾(Charles Marville)完成，這是一項由歐斯曼男爵(Baron von Haussmann)所在之巴黎塞納河岸地區所委託的調查^②。那十五年間，馬維爾就像「巴黎城攝影師」般地記錄著中世紀巴黎逐步邁向「現代化」的過程。以上兩者有著密切關係。歐斯曼男爵重新建構巴黎的計畫，首度企圖使既存的中世紀城市走向現代化，這也成為許多類似計畫的模範。馬維爾^③的著作同樣為許多類似研究帶來啟發：例如英國格拉斯哥的安南(Annan)，倫敦的布爾(Boal)與迪遜(Dixon)，德國漢堡的柯普曼(Koppmann)，伯明罕的柏戈恩(Burgoyne)等緊接著出現。這計畫更深層意涵是，其中具體化影像與都市空間之間的嶄新關聯。

在本章，我希望探討歐斯曼主導之巴黎街道的「規範化」，與馬維爾對這新領域的攝影描繪，二者之間的匯流。我希望將馬維爾的計畫解讀成不只是一個對於有關十九世紀巴黎的歷

② 歐斯曼在一八五三年六月接受任命，大約是在政變(coup d'état)並建立第二帝國(Second Empire)、拿破崙三世(Napoleon III)登上王位的七個月後。

③ 福林普頓(Frampton 1982: 23-24)將歐斯曼對於巴黎的重建與其它歐洲國家的重建連結在一起，例如維也納環城大道(Ringstrasse)，同時也與一九〇九年伯納姆(Burnham)的芝加哥棋盤式規畫連結。科比意、摩斯(Robert Moses)等野心勃勃的現代主義者接著聲稱歐斯曼是他們的繼承者。

史資料的回顧^④。反之，我認為馬維爾作品的主要部分，可做為媒介實踐之重要轉折的例證，這時個人影像所具有之自足(self-contained)的意義，逐漸轉變而朝向一種新邏輯，在此新邏輯中，意義是透過一系列或一組的累積性流動而建立的。科技的再製導致了瑟庫拉(Sekula 1989: 116)所說的「影像領域」(territory of images)的形成。在此領域中，嶄新的城市知識型態成形，為媒介都市建造立下一個不太穩固的基礎。被班雅明戲稱為「十九世紀之首都」的巴黎，引領了這種科技影像與城市空間之間的嶄新關聯。

壹、拍攝街道

除了風景與肖像，建築也是一種典型的攝影類型。建築能夠將文藝復興時期幾何觀點的視野轉化為機械影像，相機似乎非常適合用來描繪被建造出來的環境。建築本身就是一個堅定地「座落」在這裡的理想攝影題材，堅定地「座落」是建築的最大優勢，因早期攝影感光乳劑速度緩慢，所需曝光時間約為半小時。與人類不同，建築不需要為拍出清晰影像而陷入困難。然而，這意味著早在一八五一年，當亞策(Archer)的濕版攝影術開創「即時攝影」，城市攝影才因為空曠的街道而被突顯出來。若如今這種空曠顯得異乎尋常，那麼對十九世紀的觀眾而言，看見充滿行人與車輛的擁擠大街則更是奇異。一八三九年，電報發明者摩斯(Samuel B. Morse)寫給其兄弟一封信中表示，對達戈爾(Louis Daguerre)於一八三八年所拍攝影像中的

^④ 例如，哈維(Harvey 2003)複製許多馬律的影像作品，卻將它們單純地視為歷史描繪，而不對這些影像產製下的驅動力量提出質疑。

孤獨人像感到驚訝：

大街上永遠充滿著來往的人群與車輛，卻是如此地獨來獨往，除了需要擦鞋的人之外(引述自 Gemsheim 1968: 89-90)。

摩斯讓我們停下腳步去瞭解這種視覺效果並非完全如同後來的亞傑(Atget)所認為的是一項深思熟慮的選擇，而是緩慢的電影速度與攝影鏡頭所造成的直接結果。當然，因為人們「被迫」暫時靜止，因而能夠使他們的形影顯現在影像中。事實上，這種結果只達成一半：當「他的鞋和雙腿相當清晰，[……]他沒有身體或頭，因為它們當時正在移動」。

33 雖然技術限制扮演著重要角色，有效地使人們排除(editing)在城市之外，但是早期攝影之所以傾向於避開街道，仍存在著其它原因。一八五〇年代，正面立視圖是最常見的建築攝影形式，通常是從街道上方取鏡。實際操作的概念上，這種定位有助於克服交錯垂直線的問題，促使拍攝影像更貼近於既定正射投影之傳統。但這種角度也存在著顯著的意識型態立場，能使觀眾完全主宰畫面所呈現的景象。提高的觀看視野廣受歡迎，這顯示出與建築物完全不同的街道生活仍未被視為適當的拍攝對象。根據此觀點，多述早期攝影家仍追隨著其它視覺藝術家，忽略那些被視覺藝術家視為不具美感的城市生活面向。雖然非常明顯地，工業化對城市的影響甚鉅，一八五〇年代出現的建築攝影市場不斷地成長，依附著源自於平版印刷術的都市地形學。常見的拍攝對象包括重要的教堂、市政大樓與大型公共建築、重要街道、橋梁、公園、俱樂部、山脈等，這些很快地被視為觀光旅遊行程的要素。總而言之，一八五〇年代時，即使街道生活因技術問題而難以拍攝，避免街道攝影卻不僅是

技術上的問題。由於現代技術影像的發明大多依舊遵循著既有的視野型態，因而造成潛在的斷裂。雖然從一八五〇年代開始，閱聽人已開始將社會生活當作能夠再製的影像成品而消費，但卻仍未完全就緒。

當攝影逐漸走向街道，也與都市空間的重建越來越相關。十九世紀前半期，歐洲城市大幅地成長，令人感受最為強烈的就是巴黎。一八〇一至一八五一年間，巴黎人口呈現倍數成長，一八五一至一八六一年間更產生多於百分之三十的成長。此外，如蕭伊(Choay 1969: 15)曾提到，相較於倫敦，巴黎難以突破中世紀的圍牆而發展。對於都坎普(Maxime Du Camp)而言，一八五〇年代的巴黎似乎快要被人口塞爆了：

就像一八四八年革命後的那段時期，巴黎幾乎變得不再適合人居住。巴黎的人口大幅地增加，受到那持續不斷的鐵路交通運作所干擾(巴黎的鐵路每天延伸，與鄰近的鄉鎮城市連結)，如今，巴黎人口稠密、糾結地令人窒息，人們被迫侷限在那狹窄陰暗的小巷(引述自 Benjamin 1999b: 122)。

城市人口快速增長，伴隨而來的是階級區隔的加劇。狄更斯(Charles Dickens)寫於一八四〇年代倫敦的文章曾談到不同世界的共存，各個世界都「有其居民；各個世界彼此區隔，幾乎不會意識到另一個世界的存在」(引述自 Blau 1989: 36)。都市空間的複雜分區促成了嶄新的調查型態。記者們借用旅遊作家的用語來形容都市貧民窟之旅，創造出一種流行的非小說型態，梅修(Henry Mayhew)等社會改革主義攝影家採用與早期人類學家類似的方式來呈現作品。其他如大仲馬(Alexander Dumas)則借

用殖民邊緣地帶的隱喻：對於大仲馬的《巴黎的莫希根人》(*Les Mohicans de Paris*)，蓋洛(Roger Caillois)曾如此評論：「這標題已說明了一切」^⑤。

- 34 哈維(Harvey 2003: 41)曾將巴爾扎克(Honoré de Balzac)的小說當作描繪都市空間變遷的核心，特定區域與不同階層「角色」間的協調是具有更廣泛的動態：

在《十三的歷史》(*The History of the Thirteen*)中，空間的僵化扮演著決定性的角色，也深深影響著往後的著作。[……]城市空間逐漸被視為辯證、建構且即將產生重大結果的，而非消極或僅是反映。[……]我們學習著從各種不同觀點來瞭解城市^⑥。

這一轉向「多元觀點」的轉變顯示了出現於十九世紀中期巴黎對都市視覺化所遭遇的嶄新情境，大量生產所驅動的經濟擴張取代了更早以前較有限制的資本主義型態。以植基於地區(quartier)的生活方式為基礎的階級團結，開始逐漸受到新型態動盪的影響。直到一八五〇年代，工業城市已經感受到由進步之意識型態所產生的矛盾時間性，其矛盾之處乃是介於對於未來發展的無止境熱忱以及日益感受到過去正在消逝的感覺之

^⑤ 班雅明(Benjamin 1999b: 439)曾討論庫柏(James Fenimore Cooper)對於大仲馬(Dumas)以及同時代的影響，他這麼評論：「城市情景中，小說家能夠發揮有如獵人般體驗的機會」。他又補充說明：「這與偵探故事的興起有關」。之後我將會再討論偵探故事的發展。

^⑥ 哈維(Harvey 2003: 86-88)接著認為，相對於巴爾扎克，福樓拜(Flaubert)不再將城市視為一種具有知覺能力的存有、一種「政治身體」(body politic)，而是將它視為一種背景，類似一座舞台。巴爾扎克確信觀展者、資金與發展家能夠「支配」城市：簡言之，這就是「歐斯曼化」。

間。城市本身的傳統記憶功能(mnemonic function)逐漸產生問題。如伯曼(Marshall Berman 1982: 99)的觀察，資本主義的動態力量使城市的紀念性質產生重大危機：

所有中產階級紀念建築的感染力在於它們實體上的強度與堅固，如今已不再被重視，再也不具重要性，就像脆弱蘆葦般地被它們所推崇的資本主義發展強大力量所打敗。

由於有了速度、相較之下屬於低成本、具有廣泛流通的能力、且能客觀地呈現，因此攝影為這種逐漸出現的文化記憶問題帶來相當大的撫慰效果。將建築資產予以記錄的計畫成為同時發展、國家支持之博物館學研究的重要部分。一八五一年，攝影計畫(Mission Héliographique)由歷史遺跡協會(Commission of Historical Monuments)成立於法國，記錄法國建築與考古遺跡。很快地，許多記錄因現代化之名而遭受破壞之都市地點的計畫隨之而來。在此情境下，馬維爾(Marville)的職業成為「巴黎城市攝影家」，記錄著所謂歐斯曼化(Haussmannization)而產生的巨大衝擊。

貳、歐斯曼化：或規範的都市化

雖然巴黎的重建再多大程度上可直接歸因於歐斯曼，一直有一些爭議，但「歐斯曼化」構成一個現代都市生活的重要開端這事實，卻是無庸置疑的⑦。恩格斯(Engels 1970: 69)在一

⑦ 歐斯曼所受到的讚揚與責難通常都比他應得的還要多。歐斯曼

八七二年曾寫道，歐斯曼對於巴黎的重建已被視為具有示範性的地位：

我口中的「歐斯曼」意指一種如今已變得普遍的實踐，我們大城市裡的勞動階級區域被打破，尤其是那些座落在中心位置的地區[……]⑧。

- 35 「歐斯曼化」在歷史上的重要性在於，它引領出完全不同的城市空間概念。若歐斯曼化與所有先前憑藉著巨大規模與資源而使城市現代化的企圖截然不同，那麼最重要的突破便在於，其企圖將城市視為某種一體空間，在此一體空間中，地方區域間的關係只是整體協調配合下的一環而已⑨。這種觀點成為現代城市規畫出現的根基，而且毫無疑問地，這種觀點也是歐斯曼持續吸引柯比意的地方，柯比意在一九三五年的《光輝都市》(*La Ville Radiuese*)提出結論宣稱：「我尊崇與敬仰歐斯曼」。

當政期間，巴黎的重建觀點確實依據他的觀點執行，相關爭論與實際發展都從一八三〇至一八四〇間展開。哈維(Harvey 2003: 80)探詢聖西門(Saint-Simon)科學社會主義、傅立葉(Fourier)與其他學者的烏托邦基模上對於歐斯曼化的意識形態「說服」。

⑧ 恩格斯(Engels 1970: 69)繼續補充說明：

無論[有關都市重建]的可能原因多麼分歧，任何地方的結果都是相同的：伴隨著布爾喬亞階級獲致極大成就而產生的高度自滿，最為可恥的陋巷與小街都已消失，但是，它們會在其它地方再度出現，通常是鄰近地區。

⑨ 費耶若(Fierro. A 2003: 14)談到：「歐斯曼的巴黎被認為首度將城市視為一單一有機體，同時也被視為學科研究上都市化的誕生」。維德勒(Vidler 1978: 95)緊接著歐斯曼提出結論：「城市被視為一獨立實體的概念從未如此強烈；鄉村已經聚集凝結：過去鄉村間彼此亦有群聚、相互流通，但從東到西、從北到南，對於城市的理解直到今日才成為各個角落居民的日常生活體驗[……]」。

歐斯曼的計畫規模之大確保了它具有伯曼(Berman 1982)稱之為現代化之兩難本質的「創造性破壞」特質。一八七〇年代歐斯曼卸任之時，巴黎市中心四分之一的街道都是新建造的，同時，一八六〇年代中期，由於重建的原故，百分之二十的巴黎勞動力都受雇於建築業。拆除建築物而引起的社會分裂相當強烈：依據歐斯曼自行估計，嶄新的大道迫使三十五萬人離開家園。但此發展歷程不僅在於新街道的建造，這也意味著舊城市區域幾乎以倍數成長地展開高架渠、下水道、瓦斯街燈與公共廁所的維護，設置工業專區，設計等娛樂休憩公園等新空間，建造環狀鐵路以連結核心地區與外圍地區。最後，組織專業警力以維護管理這嶄新的地區。如斐勒(Vidler 1978: 93)依循歐斯曼的觀點所指出的：「都市重建的意思，從先前的『修改』(embellishment)已經變為『改變』(transformation)了」。無論是對歐斯曼的批評者或支持者而言，其結果都是舊城市的消逝。

前所未有的重建規模與企圖，使我們很難以單一原因來解釋之。克拉克考爾(Kracauer 2002 158)曾將羅馬皇帝對於永垂不朽的渴望視為首要因素，他認為「就像其他獨裁者一樣，羅馬皇帝對於腐朽的恐懼促使他建造那些永恆的紀念碑」。然而，在當時希特勒的陰影下撰寫的克拉克考爾(Kracauer 2002: 158)，也另外補充道：

他也受單純的實用目的所驅使，例如打擊失業率、衛生條件改善、交通情況改良等；最後同樣重要的是，筆直的街道使暴動叛亂更難以進行，因為它們可以用砲火來加以橫掃，而碎石路也增加了建造路障的困難度。

最後一項原因同樣也來自於班雅明，他將拱廊計畫中的一

章節命名為「歐斯曼或路障」(Benjamin 1999b 12, 23)：

歐斯曼計畫的實際目標在於確保城市免於內戰，[……]拓寬街道是為了讓人們不再能夠建造路障，嶄新的街道也成為住宅與工作區域間的最短路徑。此時，這種計畫被稱為「策略性的布置」。

36 當在他的回憶錄裡描述新塞瓦斯托波爾大道(Boulevard de Sebastopol)的優點時，歐斯曼自己也承認了上述說法：

這代表著使暴動、充滿障礙的舊巴黎區脫胎換骨，廣闊的中心街道穿透一條又一條幾乎像迷宮般的小巷，提供串連兩側的街道，這種街道間的連接必定在計畫下才能實現，因此計畫就此展開。蒂比戈路(Rue de Turbigo)等接續完工使通司婁南路(Rue Transonien，典型密集路障)消失在巴黎地圖上！(引述自 Clark 1999: 39)

相較而言其他人，像是福林普頓(Frampton 1982: 24)，就比較認同歐斯曼淨化水源供應並建造下水道系統以因應人口暴增的措施。長久以來，巴黎總被認為是髒亂而不衛生的¹⁰。即使一八五〇年多數街道仍有做為主要下水道之用途的大型

¹⁰ 一八三二年霍亂發生後，康士勒蘭(Victor Considerment)強力譴責：「巴黎看起來是如此地醜陋，那些陰暗、狹窄、悶熱潮濕的走道，人們竟稱之為巴黎的街道」(引述自 Vidler 1978: 68)。恩格斯(Engels 1971: 33)討論一八四〇年代倫敦、都柏林、格拉斯哥、里茲、布拉福德、愛丁堡以及曼徹斯特的情况，並提出一概要的描述：「這些街道通常未加鋪砌而充滿坑洞，布滿動物、果菜的殘餘物。這裡沒有下水道，也沒有排水管，滿是不流動、惡臭的水坑」。

排水溝，這是馬維爾的許多攝影作品中呈現的一項特色。當然，改善健康的結果並不一定與階級鬥爭對立：漢伯格(Hambourg 1981: 8)曾提到，多數基進勞動階層區域的衛生設施最為貧乏，最嚴重的後果是一八二三與一八四九年時霍亂等流行傳染病的爆發。但是，在這些實際考量之外，衛生環境也具有格外不同的意識形態意涵。歐斯曼通常以伏爾泰(Voltaire)、狄德羅(Diderot)、盧梭(Rousseau)、聖西門(Saint-Simon)等啟蒙運動傳統為訴求，藉此使他的重建計畫合情合理，並將巴黎視為一個「病態」的身體，有著缺陷制度與流通管道的，將自己塑造為醫生的角色。如斐勒(Vidler 1978: 91)曾提到：

長期的病態之後，治療的痛苦更是漫長，巴黎呈現病態、邪惡與流行病蔓延的體制因為整治的整體計畫而獲得解脫。「尖銳」與「銳利」是用來描述這種計畫的形容詞；在此，地形尤其阻礙了這種為了使主要交通要道能夠重建並修復的「脫胎換骨」。這項比喻不斷地被病理學家、外科醫師，甚至批判者使用，逐漸穩固地深植於都市計畫的自然類比中，自此之後，比喻與行動的科學本質已變得模糊而交融。

這種都市徹底整治的情境便是資本主義發展的新階段。哈維(Harvey 2003 107-16)曾談到，構成國家經濟整合之必要條件的交通運輸與傳播基礎建設，於一八五〇至一八七〇年間被大量地興建。鐵路與電話網絡快速擴展、道路整修，使巴黎工業展開跨區域性的競爭，同時也使生產成本更為降低。兩種軌跡轉變的情境皆有利於大型企業，使它們能夠藉由規模經濟而獲得更龐大的利益，卻相當不利於地方生產體系。總而言之，這

些改變使得城市本身對理性化的需求更加強烈。如斐勒(Vidler 1978: 93)所言：

37 城市必須對內開放，同時也須對世界開放。人們再也不需要花費十五分鐘從聖德尼大教堂(de Saint Denis)步行至洲際酒店(Hotel de la Ville)。五十年來人口以倍數成長並擴展至郊區，因此產生通勤至市中心、必須有效率服務商業等需求。因此，舊巴黎的整體基礎建設已變得完全不適用。

交通運輸的進步意味著城市的糧食供應不再依賴在地農產品，導致那些曾在市中心內繁榮發展的果園、蔬菜農場逐漸地衰退。此外，歐斯曼的賦稅及土地經營權制度都迫使那些「汙染」產業退居外圍地區，同時，嶄新林蔭大道的重建也伴隨著逐漸改變的土地運用型態^①。因此，巴黎市中心逐漸受到代表著帝國權力的紀念性建物所主導。

參、加農砲大道

如果歐斯曼化可由階級鬥爭的策略需求與顯著朝向大幅都市化轉變的新經濟之間的匯流來定義，那麼歐斯曼所宣揚的企圖不過只是都市空間的理性化：這是蕭伊(Choay 1969 15)所

^① 哈維(Harvey 2003: 131-32)提到，歐斯曼依賴嶄新的金融資本以做為重建的資金。這導致與舊資產階級的衝突。一八五八年後「土地改良捐」(betterment values)為地主(而非國家)帶來利益。衝突最終在一八七〇年歐斯曼被撤職而畫下句點，然而，重建帶來的重大影響卻已無法挽回。

巧妙地稱之為「規範化」的都市化。為了開始重建，歐斯曼著手規劃第一項精確的巴黎地籍與地形圖，於一八五三年完成¹²。該計畫成為巴黎重整的基礎，不再像過去以塞納河為主軸，而是以嶄新鐵路車站為基礎的多元軸線。一八六〇年代，歐斯曼所渴望的直線是被嘲弄的對象，而後完美地呈現成嶄新大道上，將舊街區切割成許多區塊¹³。總而言之，其結果就是透視之都市體系的實現。他所建立的流通體系成為經濟流動與政治穩定的必要條件，歐斯曼樹立起展現永久典範的都市空間：

實際上，我從不在未關注人們可能提出觀點的情況下指示任何記錄的留存(引述自 Vidler 1978: 95, 96)。

都市景觀對於特定結構建築連貫的重要性體現在有關地方商業法庭(Tribunal de Commerce)的爭論，歐斯曼迫使建築師巴伊(Bailly)改變圓頂，因此能夠符合嶄新塞瓦斯托波爾大道的透視軸，而非重視建築本身的形態。哈維(Harvey 2003: 100)曾如此描述：「局部的不對稱是為了在更高的都市規模產生對稱效果」。將街道運用成一種觀看架構並非完全嶄新的概念，這

¹² 費耶若(Fierro 2003: 14)提到：「在這一大型計畫之前，巴黎從未進行過通盤調查」。

¹³ 歐斯曼對於直線的運用在科比意(Le Corbusier 1971: 16)的著作裡得到熱切的回應，他曾在一九二四年宣稱：

但是無可避免地，現代城市以直線方式生活；包括建築物、下水道、隧道、高速公路、人行道的建造。交通運輸的循環必須以直線進行；這是城市核心最重要的部分。曲線可能產生嚴重問題，既困難又危險；可能導致交通癱瘓。

二十世紀末期，循環再一次出現。由於數位科技的影響，斯伯伊布里克(Lars Spuybroek 2002: 70)認為：「曲線是一條更有條理、更理智的直線」。我們將在第四章討論這種轉變。

曾經是古典建築的不可或缺的一部分¹⁴。然而，雖然歐斯曼化可能追隨了古典美學的字面意義，但卻扭曲了古典美學人文主義的份量。一些嶄新的大道長達三英里，例如希佛里路(Rue de Rivoli)。雖然這樣的距離可以很容易地被呈現為在地形圖上抽象的線條，但事實證明它使居民們更難以適應那狹窄、曲折蜿蜒的街道，以及更變化多端的城市結構。季狄翁(Giedion 1967: 739)回憶時將之戲稱為「看似沒有盡頭的『加農砲大道』(cannonball boulevard)」，挑戰十九世紀巴黎人的空間習慣。嶄新街景的規模與嚴謹的幾何型態觸發迷失方向的經驗，這種經驗而後被定義為「懼曠症」(agoraphobia)，左拉(Zola)在一八七六年的著作《酒店》(*L'Assomoir*)中戲劇化地呈現：

外面的街道因那些拆除收費處路障的人們而更加擴展，原有的單向行車道以及中央的行人走道，並種植四排行道樹。廣闊的十字路口上，鐵道朝遙遠的水平線延伸而看不見盡頭，熙熙攘攘的群眾湧入建築物裡工作[……] 格瓦斯(Gervaise)感到徹底的孤獨，喧鬧的人行道上，站在行道樹旁，覺得自己被遺棄。沿著大道的情景讓她感到更反胃[……]是的，這一切太盛大

¹⁴ 維德勒(Vidler 1978: 30)曾追溯羅馬至文藝復興時期「戲劇化」街道的歷史軌跡：

從帕拉底歐(Palladio)與瑟利歐(Serlio)，到瓦撒利(Vasari，烏菲茲)與梵達納(Fontana，羅馬)打造的街道，我們能理性地瞭解文藝復興時期的觀點計畫。[……]街道成為公有的走廊，成為具有實質概念的走道。在這裡，包圍的建築物只不過是國際城市的外觀。因此，悲慘的街道是城市控制與規範的工具，將規畫者的意志融入私人領域中。梵達納的街道與二十五年後的歐斯曼所建立的林蔭大道都扮演著相同的角色。

又太美好；她的腦袋與雙腿發軟，寬闊的灰色天空遍布在這廣大的土地之上(Zola 2000: 398-99)。

迷失方向的概念因重建情境下被迫施行的建築物外觀標準化而更加顯著¹⁵。一八六七年的《巴黎指南》(*Paris-Guide*)中，伊訶阿德(Charles Yriarte)曾抱怨歐斯曼的計劃「扼殺了優美景色」：

希佛里路是一種象徵；一條嶄新的街道，長距離、寬廣、冷酷，人們通常衣裝筆挺、裝模作樣，就像街道本身一樣地冷酷[……]。這種街道只存在於巴黎，街道已瀕臨死亡(引述自 Clark 1999: 44)。

在班雅明(Benjamin 1999: 12)的分析裡，歐斯曼化造成的普遍影響在於「使巴黎人與城市疏離」。然而，雖然街道不再是屬於地區的一種生活型態，卻逐漸成為屬於現代景觀的新生活方式。新經濟流動與嶄新的文化展現形態密切相關。大道使得以地區為中心的地方工廠生產被更具全國性整合的工廠生產體系所取代，同時也造成零售與休閒娛樂的革新。如哈維(Harvey 2003: 112-13)所述：

新建的鐵路車站、中心與週邊地區、左岸與右岸、雷阿爾區(Les Halles)等中心市場內外、娛樂場所〔白天是布隆森林(Bois de Boulogne)，夜晚是格蘭大道(Grand Boule-

¹⁵ 雖然歐斯曼要求百貨公司外觀呈現必須符合他希望創造的整體美學，但萊斯(Rice 1997: 41)曾提到：「他忽略一項事實，即許多建築物都擁有美好的外貌，內在卻相當簡陋」。

Boulevard) 來去、工業與商業(嶄新的百貨公司)之間的流動都因為大面積寬闊大道的建造而得以節省成本、時間，以及(通常)顯著加劇的運作而更為流暢。

消費型態徹底改變是新文化的特色，而大型百貨公司便是這種徹底改變的徵兆，一八五二年巴黎開設的好市集百貨(Bon Marché)即為一例¹⁶。好市集百貨以三項新奇的原則為基礎。第一，該百貨以低利潤提供貨品，並以大規模數量、快速的商品交易來平衡。這種經濟模式的成功有賴於以來自城市各個地區的客戶，取代地方性銷售，使百貨公司直接地依賴這嶄新的大道。第二，貨品以清楚固定標價的方式銷售。第三，顧客不與貨品區隔開來，他們可以進入、瀏覽而沒有購買的義務。如桑內特(Sennett 1977: 143)所述，這些有關銷售實踐的轉變是機械製造產出數量更龐大貨品所造成的直接結果。為因應高銷售量，需要有更多職員。然而，這導致某些傳統上由個人商家提供的個人服務型態產生衰退現象，相對地，也使多方商談走向盡頭。如米爾斯(C. Wright Mills)在他的經典著作《白領階級》(*White Collar*, 1951: 179)中認為：「若企業家自己不進行銷售，他就必須訂定價格；他不能相信店員能成功地達成有利的交易」。桑內特(Sennett 1977: 142-43)認為，整體結果造成更大的公眾服從，因為販售者不再花時間吹捧商品，買家也不必再討價還價。相對地，交易協商的空間逐漸被現代廣告的興起所取代。鑒於首波工業化製造貨品(例如烹飪器具與服飾)的特質通

¹⁶ 一八四〇至一八七〇年間，百貨公司以截然不同的建築與零售型態出現，包括哈洛斯百貨(Harrods，一八四三年於倫敦)、好市集百貨(一八五二年於巴黎)、梅西百貨(Macys，一八五七年於紐約)、沃納梅克百貨(Wanamaker's，一八六一年於賓州)以及馬歇爾廣場(Marshall Fields，一八六八年於芝加哥)等。

常相當普通，因此更需要透過連結以賦予貨品價值，方能說服人們購買。如將普通與奇特物品並列等廣告技巧皆於此時期出現，接著大型櫥窗展示、精細燈光等運用則出現在幾十年後。自由進入(Entre libre)與消費者瀏覽有助於刺激推動銷售，並使凝視貨品所產生的視覺愉悅角色更為重要。在此情境下，物品的「交換價值」取代了「使用價值」，商品拜物主義的社會重要性也更為提升。十九世紀末期，桑內特(Sennett 1977: 145)認為，大量生產消費貨品的功能逐漸變得矛盾：不再只是傳達購買者的社會地位，更是顯現他們的「人格特質」：

一七五〇年的服裝無關乎你自己的感受；服裝是精心製作、專制地顯現你在社會的定位[……]。到了一八九一年，即便是大量生產，你的服裝都能夠「表達」你自己(Sennett 1977: 147)。

肆、漫遊與奇觀

從百貨公司到咖啡廳、公園、大道等嶄新建構的公共空間吸引著各式各樣的人群進入城市。銀行行員、商家店員等新受薪階級與遊客、外來人士、漫遊者等相互連結交錯。若說社會流動的增加引起有關階級與性別「汙染」的焦慮，這也成為哈維(Harvey 2003: 113)運用來指稱更「外向的都市生活型態」轉變的基礎。對於克拉克考爾(Kracauer 2002: 105)而言，林蔭大道「為那些無家可歸的人們打造了一個家」。但它們不是一般的家，因為它們形塑的是一個不具傳統歸屬而移動的世界：

漫遊者在此時期出現，這些毫無目標漫步的人們試圖透過接收各式各樣漫不經心的景象來掩飾圍繞在他身邊以及自己內心的空虛。商店櫥窗展示、畫作、新落成的建築物、光鮮的服飾、優雅的配件、報紙攤販等，他恣意地吸收圍繞在自己身邊的生活奇觀。[……]對於漫遊者而言，城市景象就像毒癮者的夢境一般 (Kracauer 2002: 121)。

在大道上，城市呈現一種獨特的視覺存在，被體驗成在某種程度上是跳脫構成此一城市的居民日常生活。對班雅明 (Benjamin 1999b) 而言，漫遊者是這種嶄新社會體驗的兩難之處最為確切的指標。然而，雖然漫遊者具有破壞舊有階級關係的潛能，但這種激進的力量卻逐漸地被不斷成長的消費文化所消磨¹⁷。漫遊的兩難之處最終被歐斯曼化消滅，有助於克拉克 (Clark 1999: 36) 所說的現代奇觀雛形。借用迪博的說法，奇觀是已發展之貨幣經濟的反面，因政治服從性面臨更為抽象的社會關係而逐漸增加，導致奇觀更加清楚顯現。若這種結果不能視為歐斯曼蓄意的企圖，「歐斯曼化」永遠無法使巴黎城在無形的情況下隨著更豐沛的市場經濟而消耗殆盡。克拉克 (Clark 1999: 60, 63) 認為，歐斯曼所塑造巴黎的奇觀特質有利於未來都市化：「這顯示十九世紀後期的城市(與一般社會生活)呈現整體狀態，就像一種等著被觀看的事物，這是一種影像、一齣童話劇、一幅全景圖」。

大道規模的改變意味著穿越大道的體驗變得有些矛盾。儘管歐斯曼努力地設置紀念碑以代表每個景觀的巔峰，但街道延

¹⁷ 我們將在第六章更進一步探討這項議題。

伸有效地使焦點從物體最後轉向移動的體驗本身。萊絲(Rice 1997: 44-45)敏銳地捕捉到這種轉變：

城市曾經是以一系列要素為基礎的實體結構：人、建築物、街區；如今城市中，這些要素被納入更廣泛的關係情境中，其範疇遠超過城市裡的居住者。街道曾只是固定建築物與區域間的連結，如今突然間產生變動：不僅是流通的管道，更是流動的起始點。在此情境下，大道為個人帶來更豐富的體驗，因而產生一些問題。不僅是重要性，更包括個人參照標準的重要性與穩定性。漫遊者在街道上邁著沉重步伐，同時街道卻也開始對漫遊者產生負面的威脅。漫遊者的觀點被更廣泛、超越人類的系統性概觀所取代。

這種從「物體導向」觀點到突顯物體之間關係知覺模式的 41
轉變，是我所謂關聯空間出現的基礎。若因為觀點的穩定與自我中心可能太被視為理所當然，而使得物體導向的感知幾乎不點出觀點的問題，並加以討論，那麼就算關聯感知則提出「觀點」的問題，這些問題無法輕易地獲得解答，也不會就此消失。現代性逐漸無法阻止那具有多元可能的觀點¹⁸。空間與主觀性關係的結構性轉變在歐斯曼的巴黎最為劇烈。雖然林蔭大道崇尚的系統觀點元素源自於羅馬，但其主要的接收者已不再是人類眼

¹⁸ 就在歐斯曼的省長身分被廢黜的十年後，尼采提出關連感知論述的認識論。《道德譜系學》(On the Genealogy of Morality)一書裡，尼采(Nietzsche 1887)提出觀點知識(perspectival knowledge)的基本模式。在此，他以大膽的聲明否定卓越的「神眼」(God's eye)觀點概念：「只有帶著觀點的觀看，唯有帶著觀點的『認識』[……]」(Nietzsche 1887: 85)。

睛。事實上，此觀點形成逐漸以相機為導向的都市空間。

伍、拍攝巴黎

雖然如今馬維爾的攝影通常與「過去巴黎」的消逝連結在一起，這種懷舊與當代感知更密切相關。如漢伯格(Hambourg 1981)指出，馬維爾同樣關注於紀錄破壞與重建造成後果的發展過程，藉以呈現過去曾經存在的事物¹⁹。以下歐斯曼的決定便可做為例子，他認為必須強調舊與新之間的對比，藉此證明他所作所為的重要性以及計畫的優越。

馬維爾的巴黎傑作包括紀念建築，以及街燈、公廁、公用電話亭、噴水池等空間與街道陳設等項目。為拍攝街坊與大道，馬維爾明顯地採用歐斯曼計畫的系統性方法，他計畫從不同角度對每一條街道的毀壞進行兩次拍攝(照相機的方向通常相當明確)，接著再拍攝破壞、重建等不同階段。漢伯格(Hambourg 1981: 19)提到，「許多照片所呈現出對於未來街道的想像軌跡，將遭遇城市結構上的實際困難」。

雖然馬維爾並未被推崇為創新的攝影家，但他的街道攝影作品採用一種相當明確的觀點。相較於紀念碑、噴水池或雕塑藝術等通常被放在相片構圖正中央的攝影作品，街道影像則明

¹⁹ 有關重建整體發展的關注使馬律的取徑跳脫試圖獲得對於「貧民窟拆除」支持的計畫，例如安南(Thomas Annan)關於格拉斯哥改良信託局(Glasgow City Improvement Trust 1968-81)的成果：這是英國第一項大型城市重建計畫。相反地，馬律的攝影作品被認為對巴黎城市檔案保存以及市議會歷史工作永久附屬協會(City Council's Permanent Sub-Committee on Historic Works)〔即為人所熟知的「城市歷史工作」(Travaux Historiques)〕的缺點具有補足的價值。



圖 2.1：馬維爾(Charles Marville c1865-1868)，〈卡奈特街〉
(Rue des Trois-Canettes)

顯地從較靠近地面的角度來拍攝。構圖中央通常是寬闊的街道表面，這種低視角的選擇帶來相當獨特的影響。一方面，傾向於強調中世紀街道的幽閉，〈卡奈特街〉(Rue des Trois-Canettes)

43

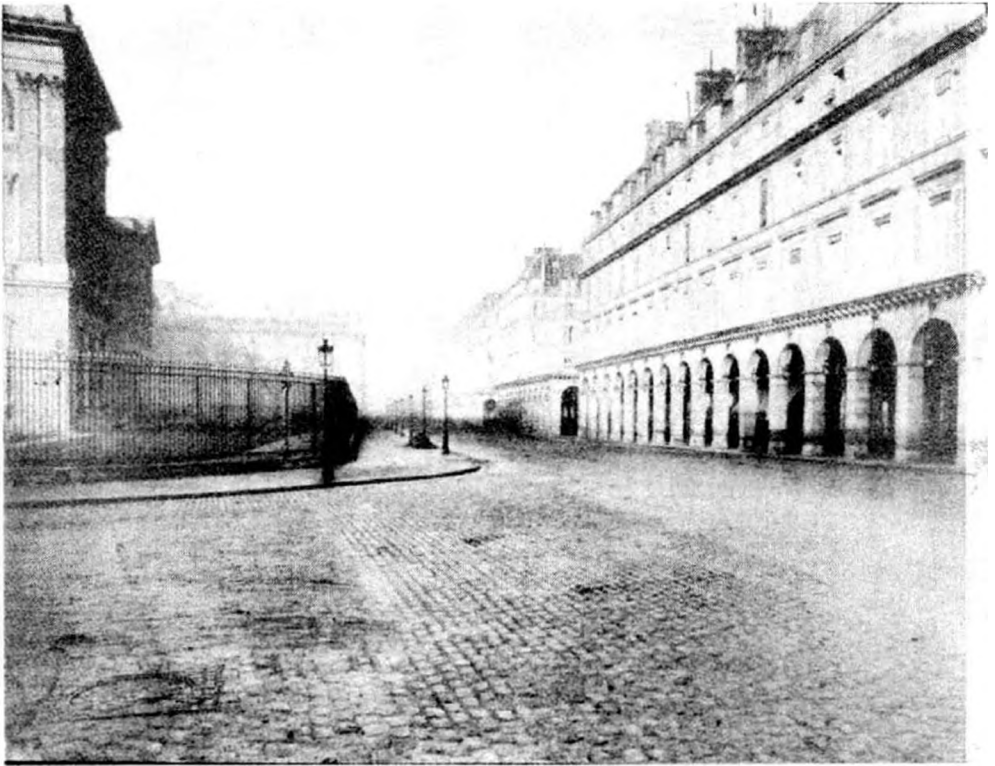


圖 2.2：馬維爾(Charles Marville 1877)，〈里沃利街〉(Rue de Rivoli)

這幅影像便是採取歲月反覆痕跡手法的典型：一條彎曲的街道上，排水溝被放在影像正中央，沒有人行道，天空被遮蔽得只剩下一丁點。馬維爾故意將街道呈現成「封閉」的樣子，不只強調街道的狹隘，更強調石頭路面的起伏，以及缺乏自然光的狀態。這種方式的優點在於，蜿蜒的街道看似呈現作一條死巷(cul-de-sac)。觀者的眼睛被導向構圖中心的狹窄空間，而非空間後面的背景。

嶄新大道的攝影作品，如一八七七年的〈里沃利街〉(Rue de Rivoli)便呈現與上述手法相反的一面。此時，街道攝影角度的重點在於，將更為寬闊、鋪設平坦的地面做為前景，新造的整齊建築物佇立在街道兩旁，構圖上頭並有更寬廣的天空。照相機鏡頭降低靠近街道面，藉此強調工業化發展規模。相對於

柯比意運用「破壞性的曲線」來封閉影像，在此，街道同時延伸至地平線以及更遠的地方。藉由打破框架，「加農砲大道」意味著街道已不再封閉，綿延不絕的鐵路等大城市景觀形成十九世紀時期的影像。

馬維爾的攝影作品中，街道的中央隱含著根深蒂固的矛盾衝突。街道逐漸背負著新經濟流動與文化形態轉變管道之功能，這與馬維爾影像中全然靜止的本質相抵觸。當然，所有攝影作品都隱含著運動與靜止間的緊張，而馬維爾以兩種方式強調之。首先，馬維爾選擇相對較慢的曝光速度。即使較快的曝光速度能夠捕捉動態的街道生活，馬維爾從一八五六年展開計畫時便曾經使用好幾次，他繼續以三到十二秒不等的曝光速度拍攝²⁰。因此，馬維爾的影像作品抹煞人行道這重要的部分，排除街道生活的偶發事件以確保正規的結構組成。都市「結構」⁴⁴超越都市「能動性」，與往後的克拉克考爾及班雅明形成強烈對比，他們將攝影呈現為紀錄短暫事物理想工具，而波特萊爾則將這些短暫事物視為現代都市生活的核心。

馬維爾靜止的攝影作品是具有更深遠的意義。即便馬維爾的拍攝對象是巴黎廣泛的改變——如班雅明提醒我們，這是一格依靠鶴嘴鋤與體力勞動而完成的任務——但他的影像仍多未能見到體力勞動本身。馬維爾攝影作品所呈現的毀壞與重建似乎並不完全是一個人類所造就的過程，而是被視為只是一連串の後果。即便少數描繪了在工作崗位上勞動者的影像，也是呈現出他們的視線直接朝向攝影機，彷彿被拍攝正在工作的樣子不甚適當。這個例子也出現在馬維爾同時代的藝術家身上，如印象派(Impressionism)人士呈現工廠、煙囪等工業結構，藉

²⁰ 這種新發展對於捕捉行人生活的能力成功地在布魯恩(Adolph Braun)早在一八五一年的攝影作品中獲得證明，參見萊絲(Rice 1997)。

此做為愉悅景觀中的微小註記²¹。馬維爾避開勞動發展的更深層意涵在於，馬維爾以多樣性取代了運動的方式。最後，這是攸關新城市情境引發需求之議題，而非個人風格的問題。若歐斯曼化隸屬於地區以符合整體，季狄翁(Giedion 1967: 739)造就巴黎成為「工業時代下的大都會」，馬維爾描繪巴黎重建上的原則創新則是將重建視為系統化、長期之整體計畫。這種取徑意味著個人影像不再被視為單獨的存在。反之，每一幅相片都屬於一組或一系列——且從那個觀點來構想的²²。

根據此觀念，馬維爾攝影作品最重要的遺緒在於其顯現出了這種轉變，即從個人觀點轉向由一組或一系列所建立的累積知識。在馬維爾的計畫裡(以及那些其它工業化城市的追隨者)，影像融入資訊流動，在此，影像之間關係被認為更加重要。這項觀點相當值得強調，是因為這種取徑如今已成為普遍的概念。在一世紀伴隨著普遍拋棄式影像文化而來的快速都市化以後，我們不再對飽和的影像感到驚訝，同時也不再對城市景觀比人類生活擴展還快速改變的「前後」比較而感到驚訝。然而，在一八五〇年代時，這種情境勢一種新興而非主流的現象。巴黎這產生最廣泛重建的都市空間，已成為轉向一系列城市空間影像這種轉變的先驅之地。

在他的計畫進行期間，馬維爾拍攝數千張照片，他所運用的變化相對較稀少，震驚已經成為一種公式，經常不斷地在他各種不同拍攝風格中重複著。其特點並不完全在於馬維爾試圖更全面，而是在他的作品具有著凸顯重複本身的效果。重複增

²¹ 印象派對工業、勞動力毫無興趣，參見克拉克(Clark 1999: 182, 189)。

²² 五十年以後，這項邏輯在一九二七年克拉克考爾的〈攝影〉(Photography)論文中確切闡述，而後因班雅明(Benjamin 1935-39)的論文〈藝術作品〉(Artwork)更為著名。參見第三章。

強了一系列性(seriality)所具有的同質化效果；所有影像開始讓人感到類似，能夠彼此替代。如萊斯(Rice 1997: 98)曾提到：「將馬維爾拍攝巴黎的相片看成是一系列影像，可以讓人將每一張相片感知成[……]是針對具有更廣泛的概念脈絡之同一項主題的不同角度拍攝」。當然，這一系列影像發展所處的這個更廣泛脈絡是歐斯曼化的一體都市空間。 45

陸、明信片上的巴黎

若馬維爾的一系列攝影作品可解讀成因應新興的現代都市奇觀空間所要求的創新描繪方式，那麼這種取徑很快地就踏入流行文化(popular culture)領域。發明於在歐斯曼的省長身分被罷黜的時代左右，明信片成為十九世紀晚期大都會論域的一個重要元素。借用肖爾(Schor 1992)的話來說，明信片是「較軟性的」、愉悅的，與十九世紀規訓社會中做為官方機構與科學知識型態特徵之相對較硬性的全景敞視性凝視形成對比。

明信片同時是現代性影像與現代商品，它扮演著將現代城市化作視覺奇觀並加以散播的重要角色。明信片將逐漸浮現的城市憂懼碎片、多元觀點組合的領域予以聚集，空間不再受單一權威角度所限制。在嶄新的巴黎城市，明信片很快地佔據重要位置，完美地應和著「博覽時代」的來臨。紀念明信片來自一八八九年百年紀念博覽會(Centennial Exhibition)所建造的艾菲爾鐵塔，這是第一個現代性的大型象徵，一九〇〇年的萬國博覽會則代表明信片全景敞視主義的高峰。肖爾(Schor 1992: 217)強調這規模龐大的發展，他曾記錄，主要明信片系列包含約一萬個城市的景色，另外還有一些較小型、較專精的系列。

不約而同地，這些不具名的攝影家採用馬維爾的多元觀點與角度取徑(被視為「技術可再製性」的邏輯較適合)。肖爾(Schor 1992: 219)提到：「最廣泛的系列中，各個作品都符合某種特定觀點，並以各種不同角度來拍攝重要場景[……]」。技術影像造就以下情境：不僅是想像，在此我們確實能夠依照每一個街區、每一條街道地為城市打造詳細的目錄。「影像領域」〔引用瑟庫拉(Allan Sekula)那喚起情感的詞彙〕使城市成為歐斯曼規劃的大道與區域(arrondissements)體系²³。

明信片做為一種新奇的文化形態的重要性在於，且不嘗試隱瞞它們具有系列連續的本質。明信片通常以歸屬於某系列完全相同的複製品而呈現。其觀點的同質性與標準化的呈現並非偶發動作的不足，而是它們社會功能的本質。明信片是發展歷程的象徵，現代影像逐漸且不可挽回地失去有關獨特性的意涵，反而在連續性中發掘嶄新的意義層次。依據此觀點，它們屬於索緒爾符號理論的邏輯，該理論在明信片逐漸廣為流行的時候被提出。由於缺乏獨特影像的根本重要性，明信片的意義在於歸屬於某系列的不同元素。雖然意義不再只為單一事物所擁有，各種影像都能從歸屬的廣泛系列所造成的語意流動而汲取養分。

明信片獲得廣大成功證明了：因科技影像發展，造成影像與指涉對象之間逐漸地鬆綁。由於明信片的大量流通，以及畫報、圖片雜誌等相關媒介，影像被賦予嶄新的自主性概念。明信片能呈現收藏者或消費者的感知，使複雜的現代城市真實簡化為一系列獨立的視覺物，能輕易地操控、快速地被消費。但

²³ 這並非認為明信片確實構成完整的都市影像。儘管數量相當龐大，巴黎的明信片仍然是選擇性地再現，聚焦在那些新興的閒暇經濟以及現代觀光旅遊產業的建構。

是，即使明信片迎合展示現代城市全景的夢想，卻也播下困頓的種子。當觀點極度多元化，我們很難相信某大師攝影作品的權威性，或者將自己限制於中心觀點的固定性。明信片使現代城市被理解為破碎、不連續的環境，基本上只能以一系列的方式而再現。這種城市概念(不固定且處於不斷的變遷)有意識或無意識地形成二十世紀大都會之論述。

柒、城市偵探

班雅明(Benjamin 1999b: 839)指出，若現代城市像是一座迷宮，那它就不是依據古典中世紀那蜿蜒、曲折的街道構成，而是以工業規範化所產生的嶄新雛型來打造的。既有社會空間與傳播網絡之間的斷裂，為個人和集體認同帶來新的壓力，必須發展新策略以解釋都市形貌。系列攝影作品的完整意涵最好能與其它近期出現的眾多實踐連結在一起，包括「都市生理學」(urban physiologies)以及偵探小說文類。這些各種跡象皆顯示，伴隨著城市生活的轉變，出現了嶄新的知識型態。

班雅明(Benjamin 1999b: 447)明確地將「粗俗人相學」(vulgar physiognomy)的熱情視為對城市嶄新社會情境的回應。「巴黎的生理學」出現於十九世紀，當時出現一些描繪可能在城市街道上相遇的各式各樣人物的書籍²⁴。就像明信片對於城市空間的系統化分類，這些書籍也提供了一份可將個人分類的範疇選

²⁴ 生理學成為十八世紀拉瓦特(Johann Kaspar Lavater)、馮蓋爾(Ferdinand von Gall)等科學家人相學的普遍觀點，開創從臉部外在表情解讀個性的「科學」。維德勒(Vidler 1978: 77)認為「人相學的科學提供最新穎、或許也是最獨特的年齡感知模式」。

單，藉此做為城市人群中規範陌生人流動的方式。班雅明 (Benjamin 1997: 39) 確切地指出它們具有調適能力的角色：

47 它們確保每個人都能夠不受任何實際知識阻礙，行人們都能應付專業技能、特色、背景以及生活風格[……]。若能確定某事物的類型，對人們而言，在大型城市裡生活似乎就不再那麼令人焦慮。

人相學啟發了漫遊的實踐，也成為承接漫遊者的重要繼承者出現的基礎：偵探²⁵。如同人相學一般，偵探故事是十九世紀都市文化的獨特產物。具影響力的人物如愛倫坡(Poe)的杜賓 (Auguste Dupin) 以及道爾(Conan Doyle)的福爾摩斯(Sherlock Holmes)，都是利用科學理性做為破解都市秘密生活方式的例證。然而，與牧師或過去的科學決定論的哲學家不同，現代科學偵探較少探尋真理，而較常討論或然性的問題。為解決〈莫格街兇殺案〉(The Murders in the Rue Dupin，據稱是「第一個」偵探故事)，杜賓明顯地未宣揚絕對性的知識〔杜賓說：我不知道，我並不確定〕(Poe 1938: 163)，而是採取「合理的推論」。同樣地，在〈瑪麗·羅傑命案〉(The Mystery of Marie Roget)中，杜賓關於一系列推理的討論佔據了故事敘述的大部分篇幅，他主動承認，各種因素單獨來看可能不具決定性。然而，所有因素綜合在一起卻截然不同：各個接續而來的因素是多重的證據：這種證據並非累加的(added)，而是由數百、數千個因素集結加乘的(multiplied)(Poe 1938: 187)。一連串推理不是解開犯罪

²⁵ 班雅明(Benjamin 1999b: 429)首先將漫遊者與人相學連結在一起：「漫遊者的幻覺：解讀職業、血統、特色的面貌」。他接著補充說道：「以漫遊者這種人物形態的表現就是偵探」(Benjamin 1999b: 42)。

謎團的簡單方法。就像系列攝影作品一般，一連串推理形成維護原因與結果之間的關聯，在工業化城市發展下，這種關聯不斷被擴大，直到無法辨認。

藉由學習以不同方式解讀城市，偵探以攝影家的方式重新建構個人的行動蹤跡²⁶。就像杜賓、福爾摩斯將漫遊者的散漫與能夠看見其他人所忽略的敏銳觀察能力結合在一起。在〈波希米亞醜聞〉(A Scandal in Bohemia, 1891)中，福爾摩斯是這麼責備華生的：

(福爾摩斯)：你觀看，卻沒有觀察，兩者之間的差異非常明顯。

例如，你時常能看見從大廳到房間的階梯。

(華生)：沒錯[……]。

(福爾摩斯)：那麼，那道階梯共有幾階？

(華生)：有多少？我不知道。

(福爾摩斯)：你當然不知道，因為你沒有觀察[……]。現在，我知道這裡有十七個階梯，因為我不只觀看，我也觀察(Conan Doyle 1985: 209-10)。

〈四簽名〉(The Sign of Four, 1890)中，福爾摩斯只根據他從一只懷表得到的跡象就解讀出華生哥哥的個性，這讓華生大吃一驚：

²⁶ 班雅明(Benjamin 2003: 23)提出偵探故事與現代都市生活的存在危機之間兩者間不可或缺的關聯性：「偵探故事的最初社會內容聚焦於個人蹤跡消逝在城市大量群眾中」。他也直接將偵探的感知能力與攝影的發展連結在一起：「攝影首次讓保存人類正確和擁有的足跡成為可能。偵探故事存在的首要條件，就是所有人類的偽裝都已經被破解了」(Benjamin 2003: 27)。

(華生)：你從哪裡知道這些事？你說的每一個特點都完全正確。

(福爾摩斯)：噢，那真幸運。我只能說這是或然率的問題[……]。

(華生)：但是，這真的只是你猜出來的嗎？

(福爾摩斯)：不，不。我從來不用猜測。這是一種非常糟糕的習慣：這會破壞邏輯的天賦(Conan Doyle 1985: 76)。

48 就像「女性的直覺」一般，僅是猜測遠非男性偵探的理性算計，偵探是能夠快速在不同社會階層間移動的人物。福爾摩斯能適應於各種社會階層，從皇室成員到流浪的貧困兒童皆然。他對人相學相當熟悉，能解讀那僵化、以階級為基礎之社會的符號，因而能夠在匆忙一撇中準確地解讀陌生人的樣貌，也能運用這些符號構成自己的優勢。福爾摩斯因擅於喬裝而聞名，不僅能混淆對手，甚至是最親密的夥伴。在〈波希米亞醜聞〉中，華生說道：

在這扇門打開前，已經將近四點鐘，一名喝醉酒、看來有些骯髒、蓄著絡腮鬍，臉龐泛紅、衣衫不整的馬伕走進房間裡。即使我已經習慣好友在運用喬裝技巧的驚人能力，但我還是必須反覆查看個三次，才能夠確認那就是他(Conan Dotle 1985: 219)²⁷。

人相學著重於眼睛可見的階級差異，就像偵探們與犯人的

²⁷ 其他同時期人物也同樣具有這種才能，包括大受歡迎的《方托馬斯》(*Fantômas*)系列中的偵探尤文(Juve)，首集於一九一一年二月出版，透過費雅德(Louis Feuillade)一九一三至一九一四年的電影，很快地受到巴黎前衛派的喜愛。尤文喬裝能力僅次於方托馬斯，方托馬斯這號人物能迅速地轉換身分，在喬裝的過程中，任何真實自我的感受都能被拋棄。

完美喬裝，這背離了對階層關係穩定性逐漸增加的焦慮。現代城市出現新的流動型態，伴隨而來的破壞外貌代表階級地位的可信度。桑內特(Sennett 1977: 164)認為，這導致舊型態的公共生活產生危機。雖然城市的劇烈動盪造成對社會從眾(social conformity)的渴望，這在大量生產的服飾使用現象上清楚顯現，這種渴望也證明情境的矛盾，看得見的外貌逐漸被視為「穿著者個性的符號」。十九世紀晚期，解讀這些符號不再是普遍的社會技能，而是變成偵探們的本能。桑內特(Sennett 1977: 168)提出結論，公共生活的嶄新動態必須要有關於新公共角色的假設：「當男女想要瞭解這街道時，他們都必須成為偵探」。

偵探的崛起成為公共主體性的普遍型態，逐漸取代過去城市中更在地的生活方式。現代城市裡的居民逐漸被要求要全面性地瞭解這複雜的領域，當不同且明顯無關的各個事件同時發生時，產生了一個複雜而矛盾的整體性。就像新聞報紙所採用的獨特空間組織方式，各式各樣的事件並列的原因，只是因為事件發生時間或地點相同。偵探故事成為形塑那逐漸抽象且似乎不規則的都市空間的工具。在這樣的嘗試下，莫瑞提(Moriarty)、方托馬斯(Fantômas)等神秘人物與福爾摩斯、尤文(Juve)站在對立面，扮演著不可或缺的角色。隱藏在倫敦、巴黎等稠密的都市生活之後，那些重大犯罪事件促使秩序的概念逐漸滲透入城市初期的混亂。但這是一種矛盾的秩序，以普遍化的共謀理論為基礎，該理論假設：神秘犯罪與偶發暴力行為等有害都市生活的事物，背後有單一控制力量。一九一一年斯塔拉切(Gino Starace)所創那著名的方托馬斯的形象，便是一位戴著面具的人物活動在巴黎市各處，這個形象便深刻地闡明了這項功能：明顯不可預測的大型城市生活被描述為一整體，然

而卻是憑藉著邪惡力量才得以如此²⁸。

捌、數據社會

無論是人相學、偵探故事或系列攝影作品，藉由科學邏輯描繪都市空間與認同，顯示某種程度上地區所具有的舊型城市氛圍逐漸成為懷舊的參考點。在取代以階級為基礎的性格的同時，需要嶄新的知識型態以瞭解都市生活更加具有流動性的急迫性。如克普潔(Joan Copjec 1993: 169)指出：「偵探情節的源起[……]與哈金(Ian Hacking)曾說『數字的暴增』同時產生」²⁹。數據知識是較抽象之工業資本主義經濟體系擴張的基礎。就實際概念而言，這是商業機制發展的支柱，如因應擴張的國際貿易下逐漸增加的船運遺失率而產生的保險。依據此觀點，數據是評估「可測量」風險的方式，即貝克(Beck 1992)在「風險社會」(risk society)首度出現的階段所提出的詞彙。在工業化城市體驗更抽象的社會關係，在此情境下，有關社會與文化生活的數據資料很快地被大量購買。隨著古典決定論的消逝，數據成為現代「常態」(normalcy)概念發展的基礎。數據知識構成傅柯提出「規訓社會」論點的關鍵開端。如哈金(Hacking 1990: 2-3)提到：

²⁸ 斯塔拉切(Starace)首部小說的封面圖樣被張貼在巴黎各地的書報攤、布告欄和月台牆壁上。維爾托夫(Vertov)接著在《持攝影機的人》(*Man with the Movie Camera*, 1929)則以類似的圖片當作封面，一個悠遊城市的攝影家。

²⁹ 哈金(Hacking 1990: 3)認為：「統計法則看似人類事務[而非自然科學]上首次發現無法化約的事實，但它們只有在社會現象被數字化才會獲得公開關注。這種角色因十九世紀初出版量的暴增而出現」。

數字的呈現只是表面的影響。在背後的是分類與列舉法等技術，以及產生新的官僚體制，這些官僚將有權力持續使用科技。

數據知識將無法區隔的一大群「群眾」轉變為構成現代城市與國家的嶄新社會分類範疇：哈金(Hacking 1990: 3)將這種過程適切地描述為「構成人類」(making up people)。重要的是，這些歸納市民與身分的嶄新模式對轉變為政治現代主義而言相當重要，先前授予國王的力量逐漸地轉移到新組織、論域和實踐身上³⁰。卡浦潔(Copjec 1993: 175)強調數據社會根本性地改變社會連帶(social bond)本質的方式：

以數據描繪市民，使得每個市民被分配到一種價值，這個價值只是與他人之關係的轉譯，因而導致他們產生常態化。那麼，社會連帶便是差異而非情感；這並非以某些慈善團體或類似組織所帶來的一體感為基礎，而是以形式差異為基礎的體系。

由於社會連帶是由形式差異的轉變所定義，而非取決於表面上固有的本質，身分與地點成為除魅化的符號，因此被理解為相對的詞彙。這是安德森(Anderson 1983)依據「想像的共同體」所描繪的領域，形式上的社會關係逐漸跨越空間、散播媒

50

³⁰ 君主制度權力的消逝牽涉到哈伯瑪斯(Habermas 1989)所稱作「再現的公共性」(publicness of representation)的沒落，在其中，君主將自己視為最高權力的體現。反之，現代政治權力藉由嶄新的公共性和公開性型態而獲得正當化(另請參見第七章)。

介網絡而延伸。瞭解馬維爾的攝影計畫與歐斯曼化所造成的都市空間之間更深層關係下，數據社會對現代社會連帶轉變的重要性。總而言之，數據的比較必須存在，個人特質被更普遍秩序所降服。一八三五年巴黎自然科學院(Academie des Sciences)四項數學報告中的幾句話：

有關數據[……]最重要的是忽略人類孤立，只是為了將自己視為種族中一部分。這必須剝奪人們的個體性，以排除所有個體性可能導致問題產生的意外影響(引述自 Jacking 1990: 81)。

歐斯曼化確切地將這種「剝奪」地方特質的方式運用在都市空間上，讓「空間」從「地方」獲得解放，造成都市統一的基進概念。馬維爾的系列影像作品描繪出這種過程，在他的作品中，各個地方或多或少變得能彼此交換，失去它們獨特的認同，以利於更抽向的集體地方認同³¹。

都市重建下邏輯所造成的影響，以及對於影像領域的憂慮，皆因為齊美爾(Simmel 1997: 149)而更加顯著，他討論十九世紀巴黎被命名為「編號住宅」(numbered houses)的轉變時：

五十年前，儘管街道號碼已經存在，巴黎東邊十一區(Faubourg St. Antoine)的居民總是以名稱來指他們的住

³¹ 哈金(Hacking 1990: 5)紀錄道，現代計算能力的出現約於一八四〇年左右，幾乎與相機的出現時間相同。他也指出，巴黎在數據知識的形構與運用上扮演著先驅的角色，「巴黎為公布社會數據定下模範」，自一八二〇年代傅立葉(Fourier)《巴黎與塞納河研究數據》(*Recherches statistiques of Paris and the Seine*)以及一八九七年涂爾幹《自殺論》(*Suicide*)開始，造成「計算社會情境的發表數量」突然爆增。參見哈金(Hacking 1990: 46)。

宅(例如“*Au roi de Siam*”、“*Etoile d’or*”等)。儘管如此，個別名稱與房屋號碼之間的差異呈現所有者和居民與環境間關係的相異之處[……]以名稱來稱呼房屋，必定能讓居民感覺空間的獨立性，以及空間上歸屬於某固定性質的感覺。藉由有所相關的名稱，房屋變得更自主、獨立而差別細微地存在；對我們的感知而言，賦予每個房子號碼在每個街道以同樣方式重複，屋子彼此只有數字上的差異。

齊美爾強調，從命名到編號的轉變不僅涉及秩序的施行，同時也與排序體系的改變有關。相較於具有性質上區域空間關係特色的「空間獨立化」，現代城市以編號做為特質。地方的獨特性逐漸消逝而被統一：

以名稱來稱呼的房屋無法立即被定位；其位置不能以客觀方式來理解，就如同近期地理標示(*geographical designation*)的情況一般。因為毫無差別、抽象，編號畢竟將某特定空間地點再現成秩序化數字，這與擁有獨特名稱的地方不同。

51

客觀地點變得更不可或缺，最終變得更為自然，成為擴張流動下的新型態，例如國家郵政服務，對於陌生人而言，這種新方式有其必要性，因此郵差能夠找到每一個市民。齊美爾(Simmel 1997: 150)指出，有兩種體系展現出個人「生活內容」與「該性質上確定性」間的緊張，以及他們融入「對任何人都有效」的可計算秩序。基於齊美爾對於質與量差異的區隔，班雅明後來將系列攝影與數據「現實測試」(*reality testing*)連結在

一起。班雅明(Benjamin 1999a: 255-56)認為：

獨特性與持久性在藝術作品中緊密地交織，短暫性與重複性則在[再製]過程中緊密交融。消除作品的神秘面紗，靈光(aura)被破壞，這是某種感知的註冊商標，即逐漸感覺到「世界上的相同性」有著顯著增加，藉由再製，甚至能將獨特性擷取出相同的感覺。因此，在理論領域中，感知領域清楚呈現的是數據重要性的提升³²。

日常感知逐漸屈從於對科技影像進行「現實測試」的論題，意味著先前對齊美爾相當重要的「社會學區隔」，對班雅明而言已出現新的弦外之音。雖然班雅明認為，「測試」仍然能透過靈光的消逝而發揮進一步的政治功能。他也承認，造成的結果相當模糊不明。如今，當資訊匱乏已明確地被資訊過剩所取代，這種模糊性似乎更為飄渺。影像分析逐漸成為明確的數據詮釋功能(或算法上可解釋)。在此情境下，意義成為一種「取樣」的型態；資訊或然率的概念與模控學所提出語義的分歧逐漸定型。就海爾斯(Hayles 1999: 34)的說法，取代「擁有式個人主義」(possessive individualism)成為「後人文主義」(posthumanism)的開端。對於貝克(Beck 2003)而言，這相當於發展完備的風險社會中嶄新的「個人化」。在都市生活中，這意味著都市監視錄影機的功能，以及其所蒐集到的影像領域，都從單純的檔案轉變成一種即時資訊，這是為控制群眾的預先策略提供資訊。

系列攝影作品的出現構成這種發展軌跡的重要開端。維希

³² 班雅明引述自丹麥作家詹生(Johannes Jensen 1999a: 276)。

留(Paul Virilio 1994a: 48)曾說，由於對新監控型態與時間為主觀察的強烈需求，工業化的戰爭是轉變過程的推力³³。但這種取徑的起源來自於十九世紀後半期古老大型城市中心的「戰爭」工薪階級，同時大型城市成長快速，而不再適用那些密集建造的狹窄街道。歐斯曼直線法則下的巴黎重建，馬維爾系列攝影作品所拍攝的影像，都有助依據更抽象之擴張市場體系的原則，重建都市空間。如同試圖描繪大量都市人口的統計社會學，馬維爾的系列攝影亦成為資訊流動的先驅範例，最終逐漸擴大為「資訊社會」的矛盾。

52

³³ 維希留(Virilio 1994a: 48)引用一九一七年史第肯(Edward Steichen)在美國遠征軍(American Expeditionary Force)中所扮演之空中偵察角色為例：

帶著五十五位職員與一千一百一十一位士兵，史第肯將空中情報影像的生產組織得「如同工廠一般」，這也要感謝勞動分工(福特汽車裝配線已於一九一四年開始運作)。事實上，自從戰爭爆發以後，空中偵察不再是隨機而鬆散的；如今這已不再只關於影像，而是不間斷的連續影像，眾多負面結果無法控制地試圖成為首次大型武裝軍事之數據趨勢的基本要素：工業衝突。

破碎的城市

村莊裡的生活是敘述性的故事[……]在城市中，視覺印象彼此間交替出現、重疊、交錯，如同電影一般。

56

(Ezra Pound 1921)

我在機器的細部、在尋常事物中感受到全新的真實。我試著在這些現代生活的碎片之中，找到具有可塑性的價值觀。我在螢幕的特寫鏡頭中重新找到了曾令我印象深刻或曾影響過我的這些價值。

(Fernand Léger 1923)❶

壹、被毀壞的城市

卡瓦康蒂(Alberto Cavalcanti)出色卻鮮為人所知的電影〈這幾個小時〉(Rien que les heures, Nothing but time, France, 1926)中

❶ Pound, 1921: 110; Léger in Schaarf 1979: 314.

的開頭幾場戲，呈現了也許是馬維爾在歐斯曼的破壞之前所拍攝的巴黎街道風情與舊都市的殘存景色。但這樣的影像立即被撕裂，呈現出一種自一八八〇年代開始盛行的風景明信片風格。該影片指出，一九二〇年代中期的巴黎已無法用靜態影像來封存，尤其是那些已經成為陳腔濫調的影像。這座現代城市需要新型態的知識與再現。

在列斐伏爾(Lefebvre 1991: 25)權威的著作《空間的生產》(*The Production of Space*)中，他提出論點：

事實上在一九一〇年左右，特定的空間已經被摧毀。那是常識所認知的空間，是知識上、社會風俗上、政治權力上，以及迄今體現在日常生活論述上的空間；這個空間是一種抽象概念，是傳播的環境與通路；這個空間也是自文藝復興以降，基於希臘傳統(阿基里德和邏輯學)所發展出的古典認知及幾何學，並以城市和鄉鎮的形式深植於西方藝術以及哲學中。

列斐伏爾將如此廣泛的轉變歸因至一個精確的時間，並非想要做出一個史實的陳述，而是試圖想像在科技、生產形式和社會生活中，其複雜性且彼此交錯的變遷所帶來的巨大影響。我們可以這麼說，直至一九一〇年，大量事物在政治、經濟等許多層面上正歷經迅速的變遷，而舊世界普遍來說都已被解體。約自一八八〇年代左右，出現了一系列的科技創新，包括電力、通訊、鋼鐵製造及玻璃帷幕等，都持續地重新定義城市領域。電車穿越了街道，而地下鐵在地底馳行；電梯在新的高聳的建築中鑄造了垂直的道路，而自行車和機車卻又大大的延展了街道上的機動性。百貨公司讓櫥窗購物昇華成一種大眾藝

術。街道的燈光、工廠與公共場合皆在根本上改變了工作和休閒的節奏；而電影院的奇妙光源則改變了影像的社會流通型態；大規模的工廠都開始根據福特主義(Fordism)的生產線邏輯，以及泰勒(Taylor)所闡述之勞工效率的「科學」原則來組織它們的勞動力。這些變遷基本上連同科學、藝術、與政治的改變同時發生，且牛頓科學觀的束縛逐漸鬆綁，幾何觀點的「寫實主義」被立體派所挑戰。而共產主義革命的幽靈似乎處處與資本主義對抗^②。

簡而言之，都市—工業的生活世界在差不多一個世代的时间裡就轉變得面目全非，這是一段快得足以產生列斐伏爾所描述之古典城市空間的「碎裂」的時間。在這個過程之中，現代城市成為一種在特效中的活生生實驗，其承諾或是威脅著轉化人類自我認同的決定因素。穆西爾(Robert Musil)極具影響力的《沒有個性的人》(*The Man without Qualities*)，故事背景設在一次世界大戰前夕的維也納，探討了如此巨變所造成的不確定性氛圍。小說中的主角之一烏利胥，曾如此說道：「似乎沒有人對自己感到自在了」(Musil 1979: 275)。那種不自在的奇妙感覺在二十世紀早期的快速現代化城市中，更是廣泛通用。此奇妙感覺在某種程度上指出了班雅明所言，歐斯曼在十九世紀中期將巴黎人從自身城市中「驅逐」出去。

在本章我想要用最具有影響力的理解方式：電影，來檢視二十世紀第一個十年中大都會經驗的改變。我的論點將從班雅明和克拉克考爾在一九二〇年代與一九三〇年代所闡明的論點：電影不只是一種藝術形式，而是享受著一種與現代城市的

^② 對這個改變的世界最好的解釋仍是來自柏格(John Berger)在一九六九年的著作：《立體主義時刻》(*The Moment of Cubism*)。

新興時空之間的優勢關係^③。也就是說，我的論述不同於近年來關於「電影與城市」或者「電影與建築」的著述，我認為電影—城市之間的關係將比認為電影只是對於城市之再現而已更為複雜^④。再者，我的論點在於電影是媒介城市形成中不可或缺步驟，並且指向一個新興狀況：擴大的媒介網絡的反饋循環(feedback loops)，逐漸形塑了城市空間的氛圍與密度。

班雅明和克拉克考爾皆斷定在現代城市生活的脈絡下，電影扮演了劃時代且本質上是革命性的角色。然而，即便電影有能力呈現新的生活狀態，因而將城市居民自商品影響力的沉睡中喚醒，但它同時也包含了一種重要的適應機制，如同一種城市生活的感知訓練。我想把焦點放在一系列的「城市交響曲」(city-symphony)電影來追溯此種矛盾。這些電影主要拍攝於一九二〇年代，尤其是魯特曼(Walter Ruttmann)所執導的〈柏林：一個偉大城市的交響曲〉(Berlin, Symphony of a Great City, Germany, 1927)，以及維爾托夫(Dziga Vertov)的〈持攝影機的人〉(Man with the Movie Camera, USSR, 1929)。這兩部電影的特別之處在於它們不只嘗試捕捉在現代城市生活經驗上表現出的獨特宏度和力道，它們顯然在尋求開創一種對新城市環境而言的嶄新視覺「語言」。魯特曼在一九一八年宣稱他為了實驗電影而放棄了繪畫：「繪畫已經失去了意義，一幅畫應該以動態呈現。」(Macrae 2003: 253)；維爾托夫表現出更大膽的企圖心，〈持

^③ 雖然許多當代人士也在某些程度上提過這個觀點，但班雅明和克拉克考爾都將其和他們對現代性的理解整合在一起。

^④ 對「電影與城市」的文化研究取徑可參見，例如潘茲和湯瑪士(Penz and Thomas 1997)、克拉克(Clark 1997)、希爾和費茲摩理斯(Shiel and Fitzmaurice 2001)、巴伯(Barber 2002)。至於「建築與電影」的取徑，一向由建築界的人士採用，如阿爾布雷特(Albrecht 1986)、努曼(Neymann 1996)、托意(Toy 1994)、蘭姆斯特(Lamster 2000)。

攝影機的人〉) 的電影開頭字幕這樣宣告：

本片呈現一項在可見事件之電影傳播中的實驗。

- 本片沒有任何換場字卡(intertitles)
- 本片沒有任何劇本(scenario)
- 本片沒有任何戲劇效果(沒有場景和演員等)

這部實驗作品的目的在於創造出一個真正絕對的電影國際語言，其基礎乃在於完全和戲劇與文學的語言分離。

「真正絕對的國際語言」(truly international absolute language)能成為大城市生活脈絡下的開創性概念絕非偶然。

貳、城市做為一種交響曲

「城市交響曲」電影的概念源自於何人，已是個淵源甚久的爭論。卡瓦康蒂的巴黎電影在一九二六年問世，但魯特曼花了一年所拍攝的〈柏林交響曲〉較早開拍。維爾托夫的〈持攝影機的人〉常被拿來與〈柏林交響曲〉做比較，此片直到一九二九年才發行。但在那個時期，維多夫已經製作了許多大規模的電影，包括二十三集的〈電影真理〉(Kino-Pravda, 1922-1925)新聞紀錄片，以及六集〈電影眼睛〉(Kinoglaz, 1924)，這些電影確立了他「捕捉未經排練過的生活」的著名拍攝手法^⑤。維

^⑤ 在維爾托夫一九二九年的〈來自柏林的信〉(Letter from Berlin, 1984: 101-02)中，他用「荒謬」一詞來形容魯特曼的電影，維爾托夫表示在電影眼影片中他所採用的行動「經常是從早晨發展至傍晚」；

多爾夫的攝影師兄長考夫曼(Mikhail Kaufman)在一九二六年完成了他自己的城市電影〈莫斯科〉(Moscow, 1926)，同時克萊爾(René Clair)的〈瘋狂的光芒〉(Paris qui dort, 1923)和〈間奏曲〉(Entr'acte, 1924)讓模擬城市生活面貌的作品有了喜劇的結尾⑥。如果向前回溯，你將會發掘一連串的前衛電影短片，如雷捷(Fernand Léger)的〈機械芭蕾〉(Ballet Mécanique, 1924)，納吉(Moholy-Nagy)在一九二一年未獲青睞的影片〈大都會的動感〉(Dynamic of the Metropolis, 1921)，以及史川德(Paul Strand)和席勒(Charles Sheeler)，在紐約所拍攝，且充滿惠特曼風格的〈曼哈塔〉(Manhatta, 1921)⑦。再更進一步追溯，克萊爾的喜劇是受一九一二年山內(Mack Sennett)所屬的楔石(Keystone)電影工作室所製作之現代都會電影的深刻影響，內容充滿了對城市功能及其失常所產生的荒誕主義式嘲諷，然而山內本人卻又承認「我的第一個點子是從百代(Pathés)那邊偷來的。」這裡他所

他又補充：「魯特曼近來的實驗可視為電影眼多年來透過工作和言論施加在抽象電影製作上之壓力所帶來的成果」。

⑥ 維爾托夫(Vertov 1984: 163)認知到克萊爾的喜劇跟他自己所關注的議題很接近。他在一九二六年四月十二日的日記寫道：在亞斯戲院看了〈瘋狂的光芒〉。這部電影讓我痛苦，因為兩年前我曾計畫做出與這部電影中一模一樣的設計。我一直嘗試找機會去實現那個計畫，但最後仍無疾而終。現在有人在國外實現了這個設計，電影眼這一次被對手擊敗了。

⑦ 其他類似的電影還包括伊凡(Joris Iven)的〈橋〉(De Brug, Holland, 1928)、〈雨〉(Regan, Holland, 1929)、和維果的(Jean Vigo)的〈尼斯印象〉(A propos de Nice, France, 1930)。這一類型的電影仍持續出現，例如蘇克斯多夫(Arne Sucksdorff)的〈城市的交響曲〉(Symphony of a city, USA/Sweden, 1948)、湯普森(Francis Thompson)的〈紐約！紐約！〉(N.Y, N.Y, USA, 1958)、里吉歐(Godfrey Reggio)的〈機械生活〉(Koyaanisqatsi, 1982)、西格爾特(Hubertus Siegert)的〈柏林巴比倫〉(Berlin Babylon, Germany, 1996-2001)。

意指的是那些一九〇〇年代早期，法國電影公司所拍攝的創新喜劇(Brownlow 1979: 142)。

事實上，從第一批「真實性」(actualities)的電影開始，城市就是電影界的主要素材。岡寧(Tom Gunning)曾表示：

第一批電影所展現的基本上是「大城市」事件[……]幾乎所有早期的電影文獻呈現出一種**整體重疊**(*Mise en abîme*)的觀眾，其從繁忙的都市街道湧入雜耍表演廳，只為了能夠看到繁忙的城市街道被投射在螢幕上(引述自 Weihsmann 1997: 8)。

如果刻意找尋「城市交響曲」的起源是狹隘的，那麼較具意義的一面在於電影捕捉現代城市獨特特質的能力馬上受到了肯定。波特萊爾和愛倫坡在十九世紀中期所讚頌的社會相遇的浮光掠影在無數的早期電影中重現。這樣的關聯性很快地被盧米埃兄弟(Lumières)的主要攝影師梅基斯(Mesguich)注意到，他認為電影的主體是「生活與自然的動感、及其表現的方式帶來的動感、也是它的群眾、以及群眾吸引所帶來的動感」(Kracauer 1960: 31)。吳爾芙(Virginia Woolf)在一九二六年闡明了電影的前衛觀點(1950: 170 - 171)，認為電影能夠成為一種足以描述現代城市經驗的新藝術形式，只要它能清除「文藝」情節(literary scenarios)阻擋其腳步。

最美好的對比將會在我們面前閃現，用作家苦苦追求卻無法企及的速度[……]但這一切要如何實現，或者達成，在此刻無人能解答。我們僅能在街道的紛亂中得到暗示，也許在某個色彩、聲音、律動聚集的瞬間，

意味著這裡有個景象等著新藝術將其捕捉。

由紛亂街道意味著吳爾芙所稱的「新藝術」，在城市交響曲電影的蓬勃發展中找到了令人難忘的表現方式。如果在「城市中度過的一天」這樣的架構是從現代文學中轉借過來的手法，則電影得以迅速地在此架構下發展自己的領域^⑧。從可見情境的選擇及排列開始，城市交響曲電影的目標，在於表現出現代都市生活的潛在節奏和模式。在十九世紀中期，波特萊爾已經深刻描繪了城市漫遊者是「一個如同擁有意識的萬花筒」。到了二十世紀的前數十年，去理解創造了現代城市之獨特環境的異質流動，這樣的任務主要是由電影的科技設備負責，而不是人類的眼睛。

參、蒙太奇城市

雖然克拉克考爾熱中於突顯盧米埃兄弟的早期真實性與一九二〇年代城市交響曲電影間的主題連貫性，但它們在對於此一主題的呈現上有著戲劇性差異^⑨。早期電影觀看城市的方式主要為：由單一鏡頭所拍攝的靜態畫面所構成的觀看

^⑧ 伯曼(Berman 1982: 193)提出果戈理(Gogol)一九三五年的故事〈涅夫斯基大道〉(Nevsky Prospect)是城市交響曲的早期雛型，但更切題的參考資料是喬伊斯(Joyce)的《尤里西斯》(*Ulysses*, 1922)，被艾森斯坦頌讚為新電影的「聖經」，尤其是對實驗性蒙太奇結構的影響。

^⑨ 克拉克考爾(Kracauer 1960: 31)寫到盧米埃兄弟的早期短片：「他們的主題主要是在公共地區，人群往四處移動[……]；這是生活中最不受控制且最為無意識的片刻。這是一種唯有攝影機才能捕捉的轉瞬即逝和永遠離散模式的混雜物」。

(views)。動態活動仍然是保留在街道生活本身中。即使有幾個相對稀有的例子，是由攝影機來進行移動，像是〈北河上的紐約摩天大樓〉(Skyscrapers of New York City from North River, 1903)，表現出渡輪溯河而上之視角中的曼哈頓，那大致維持不變的連續性視野乃承繼自繪畫。然而，在電影問世第二十年，逐漸轉變為採用多鏡頭的敘事方式，影片逐漸由視野的碎裂與重組來構成。

這樣的轉變塑造了二十世紀文化的主要開端。電影影像的動態明顯是對傳統影像的一種挑戰，並印證了班雅明所認為的在現代工業城市脈絡下電影所具有的政治可能性。在班雅明〈藝術品〉(Artwork essay)(Benjamin 1939)論文的最後版本中，班雅明(Benjamin 2003: 267)對於電影與繪畫做了一個著名的比較：

讓我們將影片播放與展開一幅畫相比較。一幅畫邀請觀看者在畫前進行思考，他可以沉浸在一連串的聯想之中。但是面對電影畫面時便無法辦到。在他看見電影畫面的瞬間，影像也隨之改變。

對班雅明來說，電影影像是達達主義「導彈」(dadaist missile)的科技版本。電影本質上的動態特性使繪畫與大銀幕的空間特徵產生根本上的不同。當班雅明將畫家與攝影師相比較時，他將前者比作巫師，後者則比作外科醫生。

畫家讓自己的作品與現實保持一定的距離，攝影師則深入真實世界，兩者所獲得的影像有極大的不同；畫家的畫面是完整的，但攝影師的畫面卻是零碎的，並

依據新的規則來重組畫面的碎片(Benjamin 2002: 115-116; 263-64)。

班雅明針對外科醫生與巫師之間的對比屬於一連串對立，在此對立中，世俗理性——這是一項特質，由工程師所體現給一九二〇年代的前衛派——是比巫醫的巫術治療還要受到偏好。雖然繪畫中充滿靈光的影像，保留了對偽宗教膜拜的「崇拜」價值(cult value)而言不可或缺的距離感，但科技的影像卻消弭這種距離感，以實現「展演的價值」(exhibition value)與集體接收之新形式。而電影藝術者的「新法則」，即是蒙太奇法則，依據這種「新法則」，畫家所謂的「完整影像」可以被分割成碎片，然後再將之重組成鏈結式的連續鏡頭。對班雅明來說(Benjamin 2003: 263)：

電影所具有的虛幻本質是屬於第二階段，它是經過剪輯後的結果。也就是說：在電影製片廠裡，機械器材以如此深刻地滲入現實，以致於一個免於器材等異物的干擾、對於此現實的純粹觀點，事實上是一個特殊處理程序後的結果，亦即利用特別調整過的攝影器材來拍攝，並將一鏡頭與同性質的其他畫面組合在一起。因而，現實本來所具有的不受器材干擾面向，於此處已經變成了高度的技巧，而且捕捉立即的現實畫面，在科技領域的世界裡成了遙不可及的夢想。

- 61 班雅明對於科技影像具有革命性潛力的信念，直接源自於電影文本不再構成一個看似自然之整體性的程度。電影與早先視覺形式的劇烈斷裂，也許最先呈現在那些在早期電影放映

中，一見到迎面駛疾而來的火車畫面而尖叫的觀眾們身上。此種本質上好壞評價參半的衝擊，乃源自於電影影像前所未見的「寫實主義」，而其利害兼具的本質將因為電影的可塑性而顯得更為強烈。如果電影最初使古斯基(Gorsky，譯者按：彩色照片發明者)這樣的觀察者覺得其乃來自精神世界的幻影；那麼為了創造敘事的過程而將單一鏡頭的攝影寫實主義用於蒙太奇，則此手法使人想到如電影工作者萊畢耶(Marcel L'Herbier)所描述的「真實與不真實之辯證性的結合」(dialectical unity of the real and the unreal)(引述自 Virilio 1991b: 65)。

蒙太奇要求觀眾能夠學習一種新的接收模式的程度，被班雅明(Benjamin 1999a: 14)在一九二七年關於俄國影片的論文中強調出來：

一切都已經很清楚了，舉例來說，來自鄉間的觀眾無法跟上**兩條同時進行的敘事脈絡**，即便其脈絡在電影中已經出現過無數次。他們只能跟得上單一系列的影像，且要按照時間順序出現，像是街頭敘事詩的段落一樣。[……]將這樣的觀眾暴露在電影和廣播之中，會在俄國這個逐漸成形的大型實驗室裡，構成所有經歷過的嘗試當中，其最為不切實際的群眾心理實驗。

對班雅明來說(Benjamin 1999a: 14)，農人們「從未見過城市裡現代運輸方式」的事實，加強了電影的震撼效果。然而，即使在大城市裡與新興媒介(如電影和廣播)廣泛接觸，仍會導致一種具有不確定政治效果的「大眾心理實驗」。一九二七年班雅明寫論文時，電影製作圈已經出現了一組敘事傳統，而此傳統被制度化為電影製作的主流形式，然後此形式將因為有聲

電影的問世而在接下來的十年被奉為圭臬。如漢生(Hansen 1991: 16)所言，制度化的敘事手法將會主導好萊塢，甚至是全球影業，使「觀看者透過特定的文本策略，進而統一經驗上的多樣性，在某種程度讓接收者的反應也能一致」之情況成為可能。易於辨識的敘事傳統逐漸發展，使得先前蒙太奇所造成的不連續形式能夠重建為一種新形式的連續性。

62 驗證新敘事結構的方式在於，電影中的連續鏡頭會被解讀為連貫的且表面上連續的空間。在最初的多鏡頭電影中，一系列的鏡頭通常會被解讀為呈現出線性的連續時間。鏡頭中的動作通常是重疊的，用意在於表現一個全新卻近似的外景地點。平行剪輯的發展需要不同的解讀，兩個鏡頭可以象徵空間上分離的兩個地點，卻有同時發生的動作。隨著時間遞嬗，透過蒙太奇來組織空間與時間的敘事取得了日益增加的自主性。如果僅僅並列兩個鏡頭就可以創造出「因果」關係的連結，那麼第二個鏡頭是被解讀為具連續性的，或是被解讀為是同時發生的，這種曖昧性就必須在文本本身中獲得解答，藉由敘事的連貫性所產生的效果來以衡量；科莫利(Jean-Louis Comolli 1980: 130)適切地將這樣的改變形容為一種從光學性的寫實主義轉變成心理寫實主義的過程。

這樣的轉變讓長期以來對於電影政治效力的爭辯有了方向：其是使感知和主觀性的習慣性形式趨向不穩定？或是它會被吸納進那些利用自身可塑性來增加對自主性主體的感知主導性之敘事形式中¹⁰？當然，這種二元論是過於簡化的；在某種程度上，電影永遠都可以做到這兩點。維爾托夫對好萊塢式敘事那引人爭議的鄙視，讓他寫下了一九一七年的這段話：「我

¹⁰ 這是一九七〇年代，在電影期刊如《電影筆記》(*Cahier de Cinema*)和《銀幕》(*Screen*)中針對「敘事電影」的爭論核心。

們去電影院/去破壞電影/只為了能看到電影」(引述自 Petric 1987: 30)。前衛藝術的實踐者掌握了藉由電影來重建可見世界的自由，做為唯物論者對於現有社會秩序進行探查的基礎，這也包括了敘事電影傳統的出現。誠如維爾托夫(Vertov 1984: 88)以下所言的：

電影眼睛(Kino-eye)用盡了所有蒙太奇的手法，來比較、連結宇宙間每個點的時間秩序，當有必要的時候，也進行對電影建構法則及傳統的破壞。

即使維爾托夫自我反身性的電影，挑戰了好萊塢嘗試將電影動態凝視的激烈效應約束成一特定的敘事連貫性形式的行為，但是我們並不能假定主流敘事解決了動態影像問世後所帶來的緊張。如班雅明所指出的，即使是保守性的電影藉著將文化歸類為一種審訊的新形式而在某種程度上「清算」(liquidated)文化遺產。即使當這樣的文本提升了視覺主導性的經驗，並因此支撐現代個人布爾喬亞概念的自主意識時，電影感知的流動效果還是破壞了主體性的模式所賴以而產生的時間與空間架構的連貫性。

電影中時間與空間的延展性在基本上與現有的城市生活產生衝突；維希留(Virilio 1991a: 76)引用班雅明的分析，強調電影的空間對傳統建築的不利影響：

對專注的觀察者來說，將實體空間分割成不同的幾何象限，在地理上持續的分離和被建構出的空間，被暫停所取代，這是源自於觀點的不同場景之間無法察覺的中斷，以及傳播與接收時可被察覺的中段。新建立

及投射出的空間，跟點、線、面較無關，而與觀點的細節，和 0.1 秒能產生的動感較有關聯。

63 在被機械科技、人工的光線和迅速的移動重建的世界裡，具體化的感知逐漸變得容易受到突如其來變動和變遷所影響。走在忙碌城市的街道上就如體驗到複雜的感受互相交疊，就如同不同「鏡頭」間的轉換一樣。在被鐵軌割裂的城市裡、被大規模工業或歐斯曼化所帶動的「現代化」工程所入侵的城市裡，蒙太奇成為一種用來促進新的認知描繪形式形成的合理技術。

肆、大城市生活

在齊美爾(Simmel)開創性的城市空間分析中，大城市的生活與自電影中所產生之新感知模式間的相似處已經很明顯。對齊美爾而言¹¹，適應大城市空間複雜性的能力代表著一種進階意識的象徵。在一九〇三年寫成的《空間社會學》(*The Sociology of Space*)中，齊美爾提出「越是原始的意識，也就越無法了解

¹¹ 弗里斯比將齊美爾稱為「第一個會被波特萊爾認同的，研究現代性的社會學家」。儘管在齊美爾的作品中可以清楚地感覺到涂尼斯(Ferdinand Tönnies)對於禮俗社會(*gemeinschaft*)和法理社會(*gesellschaft*)的分別，但齊美爾並沒有跟涂尼斯一樣對現代化之前的世界展現出懷舊之感。齊美爾跟涂爾幹實證主義的觀點相對，他發展出將現代性為經驗特別形式的現象學。他的取徑深深地影響了後世，包括了柏林的班雅明和克拉克考爾，和芝加哥的帕克(Park)。讓阿多諾惱怒的是，班雅明(Benjamin 2003: 209)仍然在一九三九年某次討論波特萊爾論文的信件內替齊美爾辯護：「說到你對齊美爾的懷疑，難道他不該因為做為文化布爾什維主義的先鋒而得到一些尊重嗎」？

空間上分離的共同體或在空間上相近的非共同體是如何產生」。這種「原始主義」(primitivist)的觀點揭露出齊美爾對於某些原始文化中空間複雜性的一無所知，而也就是因為此觀點，齊美爾能夠繼續自信滿滿地談到了(1997: 153)與「城市的複雜和困惑」相比，「小鄉鎮的處境」是「落後的」。班雅明論述，在城市裡因為攝影技術的普遍，導致距離與親密的逆轉，所以「個體才能習慣不間斷的抽象概念、習慣對空間上最接近的事物漠不關心，也習慣對空間上非常遙遠且疏離的事物產生親密關係」(Simmel 1997: 153)。

雖然抽象概念有其優點(舉例來說，標有門牌的房子使它在無名的地區有了確實的地點)，但也有一些危險；在齊美爾的《貨幣哲學》(*The Philosophy of Money*, 1900)中，他首次以量化變項取代質性變項來做為理解現代性的廣泛架構，也用以支持他一九〇三年的論文〈大都會與精神生活〉(*The Metropolis and Mental Life*, 1903)。在此齊美爾發展了他所謂經濟學上的意識理論，與佛洛伊德和布洛伊爾(Josef Breuer)稍早幾年所提出的物理作用的經濟學模型做對比¹²。齊美爾(Simmel 1997:175)認為：

關於大都會型之個體性的心理學基礎包含了**神經刺激的強化**，這是內部或外部刺激進行了快速且不受干擾之改變所造成的結果。[……]持續的印象、彼此之間差異極小的印象、以慣性且一定規律出現，並表現出慣性與規律間對比的印象——以上這些都比變換影像的迅速聚集、單一凝視所感受到的強烈不連續感、洶湧

¹² 在佛洛伊德和布洛伊爾的《科學心理學大綱》(*Project for a Scientific Psychology*, 1985)中，他們認為心靈是心理因子所帶來的不同刺激而組成的力量關係，假定在最低的刺激下，意識會試圖建立平衡。

而來的印象所造成的出乎預料，包含了更少的意識。這些都是都會所創造出的心理狀態。因為人們穿越街道，帶著經濟、職業與社交生活所帶來的節奏與多重性，所以在實體的感知生活上，城市與小型鄉鎮與農村生活有著強烈對比。

齊美爾分析了大都會生活所帶來的感官挑戰，此分析回溯了有關人群聚集、加速、過度刺激的世紀末(fin-de-siecle)主題。64 阿森道夫(Asendorf 1993: 171)注意到電力實驗形塑了理論化模式，而那些模式涵蓋了數個與齊美爾同時代之維也納學者所參與的神經及刺激反應研究，其中亦包含了佛洛伊德。齊美爾對於都會生活的描述也呼應了尼采(Nietzsche 1968: 47)對於現代世界裡熱情的節奏(tropical tempo)的警告：都會生活中大量迥然不同的感官印象將會觸發適應的行為，此行為乃「人類拋棄學習自然的行為，他們只對外在的刺激做出反應」。儘管如此，透過班雅明回溯性的角度來解讀齊美爾是會引發聯想的。在這「持續的印象」裡，小型城鎮的特徵等同於繪畫裡穩定的畫面，而「變換影像的迅速聚集」表現出齊美爾認為現代城市裡典型的「不連續性」和「無法預料性」，則與那些動態的電影畫面相呼應。

齊美爾相信(Simmel 1997: 176)新環境的強烈度將會創造「用腦袋而非用心靈去做出反應」的城市居住者。個人面對大城市生活的初期混亂催生了唯知論(intellectualism)的硬殼。個人歷經數次通勤組成的時刻表，反映出私人的社會關係，也成為面對城市過度刺激時，保留主體性的關鍵。唯知論的黑暗面即是齊美爾(Simmel 1997: 178)所稱，因為持續的過度刺激而產生的「都市倦怠」(blasé attitude)：

人們因無法正確地對新狀態產生反應，也就是所謂的都市倦怠。事實上，與生長在較安靜、變動較小之地方的孩子相比，都市倦怠是屬於每個城市孩子會有的問題¹³。

雖然齊美爾將都市倦怠置於城市，但其根本原因乃是成熟的貨幣經濟所造成的齊平效應。在這個方面，他直接依循了馬克思(Marx 1977: 229)在《資本論》中針對商品拜物的著名評論，將貨幣形容成「最令人害怕的齊平工具」。齊美爾(Simmel 1997: 178)也補充道：

都市倦怠的中心包含了直接的歧視。雖然這不代表客體不被感知，或是以半調子的態度看待，而是仍然以不同的價值被理解，也因此這些事物並沒有辦法以實質的層面去體驗¹⁴。

對齊美爾來說(Simmel 1997: 179)，商品化主導社會關係的大城市，也是都市倦怠最顯而易見的地方：「在大城市裡，貨幣交換的主要位置，讓事物的可購買性變成重要，且比在規模

¹³ 齊美爾對於都市倦怠存在的解釋有些模糊地帶。一方面來說，這是城市生活最明顯的特徵，影響了每一個城市孩子，但他又認定是「某些特定性格的人」才有這樣的特徵，是為了在城市中保有自我才「貶抑了整個客觀世界」(Simmel 1997: 179)。他做出了暗示，卻又不清楚闡明心靈要如何足以在城市生存又不至於失去與客觀世界間的連結。

¹⁴ 馬克思在《資本論》寫道：「以貨幣來說，商品之間沒有性質上的差異，也因為如此，貨幣做為基進的齊平工具，消除了所有不同之處」。

較小的地點裡更加明顯」。這也是為什麼，城市是都市倦怠發生的真正地點[……]。在齊美爾後來的論述中，在面對成熟貨幣經濟造成愈加明顯的齊平效應時，他對於要為個體保留空間轉的關注漸趨明顯。然而，他主要的概念，例如唯知論與都市倦怠的討論仍然相當的受限。這些議題形塑了他主要針對現代性的美學回應，並以青年風格(jugendstil)的內縮特質為其典型。65 弗里斯比(Frisby 1985: 82)完全認知到這種欠缺一個有關歷史變遷理論的情形，意味著齊美爾想要在經濟「齊平」中恢復個體經驗的努力缺乏了歷史的特殊性，因此最終還是會困在「永恆的現在」之中。弗里斯比(Frisby 1985: 82-83)做出結論，這樣的僵局源自於齊美爾自己未經過反思的階級狀況：「保守和冷漠在大都會裡是一種防衛機制，可能會被那些來自相對穩固社會階級的人們所使用，因為他們有能力使用這種機制」。

儘管齊美爾對都會空間的強調乃是受到克拉克考爾和班雅明新社會經驗基礎的強烈影響，但他作品中缺乏歷史變遷的理論，而這是上述兩者欲糾正的缺漏。在馬克思主義的影響之下，他們對於保存布爾喬亞式的個體性表現出較少的興趣，反倒較為關注大眾如何利用具有創意的方式將其摧毀。同時當他們(也如同齊美爾般)要在社會分析中為「美學」保留一個重要地位時，他們尋求的不再是繪畫，而是轉向被他們視為經驗「救贖」的新科技影像。電影成為可以打破大城市冷漠生活硬殼的一種力量。

伍、電影做為城市的炸藥

班雅明將電影看做一種炸藥，其具有拆解現代工業城市之「監獄世界」的歷史地位，這個論點於一九二七年他替艾森斯

坦(Eisenstein)的〈波坦金戰艦〉(Potemkin)辯護中首次獲得闡明，這是他在拜訪蘇維埃不久後所寫的。在文中他說明：

一言以蔽之，電影是一面稜鏡，周遭環境所產生的空間(那個讓人們生活、工作、從事休閒活動的地方)在人們眼前以一種可被理解、富含意義、且充滿感情的方式展開。他們看見了這些辦公室、有家俱的房間、沙龍、街道、車站，看見那些醜陋、無法被理解、讓人忍不住傷感的工廠。或者，我們可以說這些在電影出現後他們才真正或似乎是看見。然後電影將一秒鐘分割，形成了一種引爆整個監獄世界的炸藥，於是，現在我們得以在這四散的殘破廢墟之間，進行延伸的冒險旅程。一棟房子或一間房間的附近，可能有著最意想不到的車站，而站名又如此讓人驚愕。當周遭突如而來地改變，打敗了一個試圖抗拒去解開秘密的環境，又成功地從瑣碎的布爾喬亞式生活中汲取了我們在愛快羅密歐跑車(Alpha Romeo)上會感受到的美感；於此，電影就不僅是持續的影像流。在此刻，一切美好(Benjamin 1999a: 17)。

在這個段落裡，班雅明描述了電影的主要特質：突然、快速的場景改變，此至為重要地呼應了齊美爾所言之城市經驗中原始電影的特質。然而，班雅明的分析卻較為辯證性。儘管電影炸藥有潛能用「一種可被理解、富含意義，且充滿感情的方式」來表現日常生活，但班雅明的結語「在此刻，一切美好」意味他知道純然形式的電影爆炸是有侷限的。對班雅明來說，電影的歷史重要性不僅只是它的錯位並和對可見世界的重組，其作用還在於透過將集體行動映照回給大眾，藉以產生集

體的政治意識。電影炸藥將不只要摧毀布爾喬亞城市的監獄世界，也要將大眾的冷漠轉化成「集體動起來」。

無產階級是一種集體，正如同空間是一種集體。而且，只有在人類的集體行動中，電影方能夠從社會環境開始，完成映照的作用。〈波坦金戰艦〉所帶來劃時代的影響，就是因為它能完成這樣的工作；那是第一次，電影包含了對大眾具有知識性效用而非歌頌性的行動。沒有其他的媒介可以重製出這種集體的行動(1999a: 18)。

班雅明「電影炸藥」的隱喻在十年之後，也就是於他一九三六年與一九三九年的《藝術品》論文中又重新被提起。於此時，班雅明極具野心地將此隱喻在閱讀佛洛伊德《超越享樂原則之外》(*Beyond the Pleasure Principle*, 1920)時擴大解讀，因為其意圖包含「視覺無意識」(optical unconscious)的概念：

我們的酒館和城市街道、我們的辦公室與有家俱的房間、我們的火車站以及我們的工廠似乎無情地將我們包圍。電影出現後，瞬間引爆了這監獄世界，現在我們可以安穩地在廢墟中踏上冒險旅程；利用特寫鏡頭，空間得以延展；利用慢動作，動作得以延伸。這樣的放大不只是釐清了「在任何情況下」我們難以清楚看見的事物，也讓我們得以理解事物的全新架構；慢動作不只是顯露出動作的熟悉本質，也披露了其中未知的層面[……]。顯然地，這也是攝影機與眼睛對比下所擁有的另一種特質。在人類意識塑造的空間概念

下的「他者」，被無意識所塑造而成的空間所取代[……]。透過攝影機，我們首次發現了視覺無意識，就如同我們透過心理分析發現了本能無意識一樣(Benjamin 2002: 117; 2003: 255-56)。

現在，電影炸藥已超越了蒙太奇裡僅包含了特寫鏡頭與慢動作的電影手法：「瞬間的片段」，而是表現出蘇維埃製片者所帶來的影響，如在班雅明論文的最後版本中，曾明確地提及維爾托夫。重要的是，電影將熟悉事物予以陌生化(defamiliarize)的能力，亦被置入與「震驚」體驗有關的架構中。在一九三〇年，班雅明將這種體驗認定為現代城市的典型經驗。班雅明不只從佛洛伊德與齊美爾的論述中，亦經由解讀波特萊爾來汲取「震驚」的概念。在班雅明一九三九年的論著〈論波特萊爾的某些主題〉(Some Motifs in Baudelaire)中，他將科技(如電報及攝影術)的發展與大城市生活的體驗連結在一起，特別是群眾在街道上的移動(Benjamin 2003: 328)：

在十九世紀中葉，火柴的發明帶來了幾項類似的創造：手的瞬間移動觸發了許多新步驟。此發展發生在許多層面。以電話的例子來說，拿起話筒這個動作取代了過去必須轉動舊機型把柄的動作。無數替換、插入、觸按，或是像攝影師「按下快門」等動作都引發了許多結果；手指的一個碰觸，就無限地達成了許多動作；攝影機造成了一瞬間如同死亡的震驚，像是報紙的廣告業或大城市的交通，都造成了觸覺的體驗和視覺的結合；在交通中移動時，個體經驗了一系列震驚和碰撞的過程；在危險的十字路口，人的身體不斷

地湧出緊張的感覺，就像電池的電流一樣。波特萊爾描述以進入電流來形容一個人走入人群。如果只論及震驚的概念，波特萊爾將震驚的人類視作「一個如同擁有意識的萬花筒」。

這著名的段落強調了突然的「轉換」和「震驚」所會造成的影響。一方面，這樣的分析與媒介和傳播科技所造成的時間空間置換有關，在這種情況下，觸按一個按鈕就可以引發一連串的自動化行為。另一方面，這些斷裂亦屬於個體在被群眾及交通主宰的城市中移動的經驗。然而，雖然將人行道上感受到的血脈賁張比喻成電流的隱喻與齊美爾所論及之肩負過重負擔的城市居民相似，但這隱喻背後的企圖卻有重大的轉變。欲了解這種轉變，我們必須將班雅明的震驚概念置於他經驗理論的脈絡中來研究。班雅明持續地分辨「長期的經驗」(Erfahrung)，並獨立出「單一的經驗」(Erlebnis)。「嚴格來說」，經驗並不專屬於孤立的個體，或者來自純然的意識：

在字面上嚴格地談及一種長期的經驗時，個體的過去會與集體過去的記憶(Gedächtnis)素材相融合(Benjamin 2003: 316)¹⁵。

在〈論波特萊爾的某些主題〉中，他批評了柏格森(Bergson)「綿延」(durée)概念中的主觀主義，他認為柏格森過度地誇張了意識的選擇：「綿延的概念是一種典型的單一經驗[……]，

¹⁵ 長期經驗和單一經驗的對比，呼應 Gedächtnis(無意識下收集的資訊)與 Erinnerung(個體回憶)的對比。參見班雅明(Benjamin 2003: 344-45)的註釋 7 與 11。

用長期經驗的外衣支撐著。」班雅明(Benjamin 2003: 14)比較受到普魯斯特式的無意識回憶(mémoire involontaire)所吸引,他將無意識回憶視為經驗理論的基礎,因為其較不倚賴「被固定在回憶中的事實」,而傾向豐富的無意識聯想。但是,他反對普魯斯特(Marcel Proust)將無意識回憶,如同那些被著名的瑪德蓮蛋糕所觸發的回憶一樣,都視為是完全是偶然的。相反地,他認為將這樣的相遇完全化約成為個人命運的際會,乃是一種在現代性中經驗轉換的症狀:

一個人內心所關注的事物並非天生便為一種無法避免的私人性格(private character);他們只有在外在所關注的事物可以被同化成個人經驗的可能性降低後,才會得到這個特質(Benjamin 2003: 314)。

班雅明呼應恩格斯對於倫敦群眾的分析,認為正是孤立個體的「私人性格」組成了不利於經驗同化的都市群眾,也就是說,這是一個社會性的事實,而非自然出現的事實¹⁶。個體回

68

¹⁶ 恩格斯在《英國勞工階級的狀況》(*The Condition of the Working Class in England*)中提到:

大多數的倫敦人都讓他們的創造力沉睡了,變得遲緩、無用,讓追趕在他們之後的人們得以發展他們天生的才能。街道上無止盡喧鬧的活動都沒什麼品味,而且違反了人類的天性。成千上百來自各種階級與不同地位的男男女女擠滿了倫敦的街道,難道他們不是擁有同樣內在和潛能的人類嗎?難道他們不是一樣想要追求幸福快樂?他們追求快樂的方式難道不是差不多的嗎?但他們卻還是匆匆地經過彼此身旁,彷彿彼此之間沒有任何共同點。

班雅明(Benjamin 1999b: 427-28)在《拱廊街計畫》(*Das Passagen-Werk*, 英文為 *The Arcades Project*)中引述了這段話。

憶與集體之過去的素材交融，過去一度曾出現在儀式、典禮、和慶典的脈絡裡，在這種脈絡中，「自主及非自主的回憶中是不會相互排斥的」(Benjamin 2003: 316)。然而，現代城市卻是與上述這些文化形式的廣泛斷裂，以及集體傳播之新形式，像是在地性大眾報紙與博物館等，相共存的。

然後，班雅明轉而使用佛洛伊德來深化他對下述現象的理解：相較於無自主回憶的豐富性，自主回憶相對顯得貧乏，在此他採用了佛洛伊德對於意識與「記憶痕跡」(memory trace)的區分。當後者屬於一種從未進入意識的經驗時，將是其最具有力量的時刻。在佛洛伊德於〈超越享樂原則之外〉(Beyond the Pleasure Principle)裡所概略描述的心靈的分層模式中，意識的功能是做為一種對抗刺激的「保護罩」。

對有機體來說，保護它們免於刺激幾乎是比接受刺激還要重要的功能。這個防護罩來自於自身所儲存的能量，必須努力去保存轉換能量運作的特殊模式，並與遭受外在世界運作中，巨大能量的威脅相互抗衡[……](Freud 1984:229)。

這與齊美爾所提出的都市倦怠相似度很高。儘管佛洛伊德(Freud 1984: 295)從未試圖歷史化他的理論，但是班雅明(Benjamin 2003: 317)卻毫不猶疑地處理了這個缺漏，承認他尋求將佛洛伊德理論「套用」於「與自己寫作當下心裡所想的相去甚遠」的情況中。對班雅明來說，主要問題在於由大城市生活的「震驚」所主宰的新生活環境對於經驗的影響。震驚經驗是可以經由回憶和夢境的追溯來獲得，但通常，對於震驚的接受卻會落入意識手中。在借用了佛洛伊德的意識模型來當做「刺

激防護」(stimulus shield)後，班雅明(Benjamin 2003: 319)指出：

特定印象的震驚元素越強烈，意識就必須更加警覺地監控刺激；意識執行監控越有效率，這些印象就越不可能成為長期的經驗，反而會與單一的經驗概念更有關聯。也許震驚防衛的特殊成就在於，它將一事件分派到意識中某一特定的時間點上，因而犧牲掉事件內容的完整性。這會是知性的最高成就，它能將事件轉化成單一的經驗。

換句話說，對於震驚的習慣會使意識能夠有效率監控外在的刺激，這是藉著將刺激安置在依據時間的歷史主義模式所建立的非線性環節中。因此，不但刺激並未進入個體回憶和集體過去交融的「長期經驗」中，反而是習慣使得刺激被化約成單一的個體經驗，這是齊美爾所說的唯知論，或者負面地說，是一種都市倦怠。 69

這種將震驚理解成現代城市的表徵式經驗，強調了班雅明置於「分神狀態」(distraction)概念之上的重要性¹⁷。分神的感知是「觸覺的」，而非「視覺的」、是「習慣性的」，而非「意識的」(Benjamin 2003: 268)。「分神的」感知既是建築的特質，也是電影的特質：

在分神狀態中的接收(這種形式的感知在藝術的各種領

¹⁷ 另請參見克拉克考爾的《分神的崇拜》(*Cult of Distraction*, 1926)，他在書中提出分神的道德用途：「觀眾與自己相遇；他們的現實以美好的感知印象碎片的方式重現」。然而，「唯有觀眾進入分神狀態才會有這樣的經驗」。

域中越來越受人矚目，它也是知覺轉變的重要特徵)於電影裡找到真正的培養處。電影製造震驚的效果，使它傾向成為這種形式的接收。這讓崇拜的特質隱入幕後，因為它不只鼓勵觀眾要有一種評判的態度，也因為在電影世界裡，評判態度是不需要專心的。因此觀眾是一位檢視者，但卻是一位分神的檢視者(Benjamin 2003: 269)。

如同伍倫(Wollen 1993: 51)指出的，班雅明將分神狀態視為理性用途而不是非理性之做法是相反於一般觀點的。班雅明反直觀的舉動乃欲表明，一旦接收可以從有意識的專心中移除時，習慣性的「刺激防護」的效能就會下降。從這樣的觀點來看，個體經驗就有可能與集體歷史重新連接了。對班雅明而言，如果欲強調消弭自主性及非自主性之間所產生的矛盾點，首先得先與此觀點決裂：實證主義將歷史理解成一種中立事實之發展過程。唯有當同時確實理解了歷史的內容以及當下在對於過去的再現中所具有的利益時，個體和集體的經驗才能達成和解。正是從此一觀點，班雅明批判了故事的智慧化約成僅是像報紙那樣的資訊模式而已，取而代之的事，他提倡那些蘊含在「辯證的影像」中的密集關聯性所具有的教育價值，尤其是那些沉澱於城市實體過往之中的¹⁸。

班雅明相信，電影將這些都市經驗呈現在大眾觀眾面前的能力，給予其得天獨厚的潛力去表現歷史上重要時刻發生時的當代生活。也是基於這種觀點，他在〈藝術品〉論文中賦予給

¹⁸ 班雅明在論文〈說故事的人〉(The Storyteller, 1936)中，對報紙傳達資訊之形式提出更有力的批判。他對歷史主義與歷史進步概念的批判則在他的〈論歷史的概念〉(On the Concept of History, 1940)清楚闡明。

「視覺無意識」概念的完整重要性才能為人所體會：因電影產生的分神感知是釋放蓄積在特定地點和特定都市經驗模式中的潛在歷史能量的關鍵。電影有了播放給一群觀眾的能力，便能將藝術前衛派的教訓轉化成一種真實的政治力量。如班雅明所表示(Benjamin 2002: 116; 2003: 264)：「面對一幅畢卡索畫作時的極端倒退態度，轉變成對一部卓別林電影的高度進步反應」。

陸、拍攝破碎的城市

班雅明所斷定的在電影及都市經驗之間的緊密配合，於魯特曼和維爾托夫的城市交響曲電影中達到高峰。兩部電影有相當顯著的相似性。兩者都始於黎明，表現出城市的覺醒和街道的活力、機械科技如何取代了勞力，並用運動和休閒來總結這「生命中的一天」。兩部電影都沒有討論到私人生活，避開拍攝住宅的內部，而是呈現街道上的公共領域；兩部電影都能在不被注意到的情況下採用了創新的手法來拍攝街景¹⁹。兩者的相似處還在於它們都藉由蒙太奇手法來表現它們對建構的寫實主義(constructed realism)的偏好。〈柏林交響曲〉值得注意的

70

¹⁹ 克拉克考爾描寫佛倫德是〈柏林交響曲〉的幕後重要推手：「他會開著一台半關著的卡車，一邊的空間全放著攝影機鏡頭，或者他會提著放置攝影機的皮箱到處走，看起來就跟普通的皮箱一樣」。維爾托夫的兄長考夫曼跟維爾托夫的妻子斯維洛娃，三人組成了電影眼的「三人委員會」，考夫曼回憶道：

我當自己是電話修理員，那時候沒有什麼特殊的鏡頭，所以我去買了一般的攝影機，拆下了它的遠鏡頭。站在比較遠的地方，我還是可以抓到特寫鏡頭，所以你可以在〈持攝影機的人〉看到那些孩子的可愛臉龐和中國魔術師。

是它具節奏感的蒙太奇畫面，但〈持攝影機的人〉則在任何層面上都超越了納吉所讚賞的「移動視覺」(vision in motion)。維爾托夫的城市是根據庫勒雪夫(Kuleshov)的創造性空間(creative geography)原則所建造，使用了在莫斯科、奧德薩、基輔、哈爾科夫所拍攝的片段。他的電影採用了完整的前衛派手法，利用罕見的拍攝角度、分割鏡頭技巧，逐漸加速到極快的蒙太奇畫面、定格畫面、快動作與慢動作，以及電影鏡頭的「主觀」觀點，簡而言之，他的電影就像班雅明電影炸藥概念中的一個電影兵工廠。

兩部電影都對機器產製、運輸、與傳播之過程中所扮演的角色相當關注。而兩者也都有包含了「機器的行進」(march of the machines)這樣的主要片段，反映了福特主義和泰勒主義的主導地位，已融合為足以連接資本主義和共產主義的世界觀²⁰。在魯特曼的電影中，工廠被描繪成機械的天堂，在那裡工人們不是缺席的就是無足輕重的。魯特曼電影中的工人角色的確表現出他們屬於新白領階級，而他們也是克拉克考爾《白領工人》(*die Angelstellten*)一書中的主題(Kracauer 1930)。魯特曼使用蒙太奇畫面來比較各式各樣的動作和反應，他強調辦公室就如同工廠一樣，都歸屬於這加速運轉的機器。敲打打字機鍵盤的畫面成為一種影像力道漸強的符徵，在手動與自動的電話

²⁰ 哈維(Harvey 1990: 125-26)寫道：福特主義的原始概念和與泰勒主義本質上的不同不在於生產線或者管理體系，而是福特主義認知到「大量生產意味著大量的消費」。這是美國和蘇維埃採用的工業模式之間主要的差異。哈維也寫到福特主義對於二次大戰前的歐洲工廠沒什麼影響，那時連汽車工業的市場都極小，僅是為了某些菁英階級存在的。然而在許多產業都已實行將籌畫、控制管理的功能，與工人執行的工作分開，同時也將工人的技術轉移到使用機器上，以及將工作團隊轉變成僅由一人來監督。

交流中交互替換著。維爾托夫的電影也包含了無數齒輪、飛輪、曲軸、和活塞的畫面，著重在表現它們的「機械芭蕾舞」上。到了一九二九年，這種畫面已經不再新穎。然而，與魯特曼不同的是，維爾托夫突顯了工人與機器之間的關係。儘管他的企圖心無疑是要表現出未被異化的勞工，表現那些女工包裝香菸的段落，或者是在操作著電話交換機，但這些畫面在今日看來卻是矛盾的。雖然這些勞工們的臉上帶著微笑，然而他們重複進行著不需技能的動作，其正是馬克思認為低下的工業訓練。

當一八八〇年代早期吉爾博斯(Frank Gilbreth)示範了同步攝影術(chronophotography)後，攝影機對於泰勒主義者重組工廠勞力而言，乃是非常有用的工具。熱切地倡導泰勒主義的列寧(Lenin 1964: 152-53)在一九一四年的著作中，指出電影是西方世界用來增加產能的方式：

電影被系統化地應用在研究工作效能以及增加工作強度上。例如，讓工人工作速度加快[……]。一個新雇用的勞工會被帶去工廠的電影院觀看工作產能的「範本」，而工人應該「趕上」電影範本的產能。一個禮拜後他又被帶去看電影，這次看的是自己的表現，與電影裡的「範本」做比較。

71

列寧認為資本主義意味著這些反饋機制與勞工的傷損產生了關聯，只不過加強了對勞力的剝削。此矛盾被設想只能藉由社會主義來弭平²¹，但不是每個人都接受這種觀點。例如，

²¹ 列寧的結論是(Lenin 1964: 156):「泰勒主義——它的發想者事前並不知道，或者不希望是往這個方向發展，但它卻讓無產階級接手了所有的社會生產，並為了適當分配與合理化所有勞工而指派了自己的工會」。

佛列茲朗與〈柏林交響曲〉同年上映的賣座片〈大都會〉中，城市的大型機器力量被描繪成火神接受人類的獻祭。如果此一隱喻呼應了馬克思對於古典經濟學中資本的描述(Marx 1963)，那麼此一比較就顯現出在佛列茲朗電影的高潮片段中心智與和實際勞動(head and hand)之間無法使人信服之中介(mediation)所具有的政治限制。與〈持攝影機的人〉同年發行，蘇維埃作家愛倫堡(Ilya Ehrenburg)一九七六年的小說《汽車人生》(*The Life of the Automobile*)則呈現了福特主義生產線更為陰暗的一面：

那個工人不知道什麼是汽車，他不知道什麼是引擎；他拿起一個螺帽來拴緊一個螺絲[……]。往上推到右邊，轉半圈然後再往下推。他重複這個步驟幾百次、幾千次；他一連做八個小時的工；他一生都在做這個活兒，而這也是他唯一做過的工作(Ehrenburg 1976: 19)²²。

與這些當代作者不同的是，不論是魯特曼或維爾托夫都未對機器生產表現出批判的態度。如果前者著重的是機器而非工人的缺席，那麼在工業化於很大程度上仍然是一個夢想的背景中工作的後者，就是只希冀機器能更進一步地加速，進而重建

²² 卓別林的電影〈摩登時代〉(*Modern Times*)用諷刺的手法點出了美國生產線表現出的去人性化。在電影開頭的場景中，主角查理無法於時限內在輸送帶上完成指派的工作，造成了其他工人的混亂。因為機器沒有注意到查理的工作步調，所以他永遠都追趕不上；「趕上速度」是用以敘述在持續評估人類表現的機器化環境中，勞工所必須獲得的新技能。以一種黑色幽默手法來表現生產線為勞工帶來的深層心理負擔，查理將機器的運作常態內化至自己的行為中，以致於常在不適當的時機不由自主的體現出來，像是用拴緊螺絲的動作去拴一個女人的扣子，就與他在輸送帶上需要做的工作一樣。

社會生活。〈持攝影機的人〉的結尾片段呈現了一個機械自由化的未來，有著「加速前進的生活」。

除了討論勞動的領域，兩部電影最為深刻的元素在於觀察街道生活的起伏轉折。它們各自都特別使用了快速的蒙太奇畫面，來顯現移動的明顯差異與變動的城市現象所產生的規律模式。主要片段中都表現了人群的移動。為了成功地利用規模經濟，福特主義要求空間裡充滿大量勞力和辦公情境，而這也創造了城市中通勤的狀態與對大眾交通系統的倚賴，以便快速地將大量的工人送到集中的工作地點。〈柏林交響曲〉一開始便拍攝了首批電車開出車棚的景象。三三兩兩的工人們走在清晨的街道上，漸漸地，行人們開始湧現。那些走路的人身旁出現了騎自行車的、搭電車的、和搭巴士的人們。最後，這龐大的人群聚集在車站，有男人也有女人，有藍領階級也有白領階級，城市和鄉村的居民都在此會合。維爾托夫隨意地表現出一天的行程，但在影片中表現廣場上行人、電車和其他交通工具複雜的互動是他電影的主軸 (leit-motif)，這個場景以不同的拍攝技巧重複強調了無數次，還曾讓考夫曼 (Kaufman 1979: 69) 惱怒地表示：「你還記得那沒完沒了的電車嗎？」。兩部電影都顯現出被新形式集體整合所部分地操縱的人群移動，此人群移動曾引發了波特萊爾和愛倫坡等當代人士所陳述過的恐懼和喜愛。對齊美爾 (Simmel 1997: 177) 來說，這樣的時刻表成為控制都市同質性卻缺乏人情味的方法：

典型都市人會有的關係與私人事務通常都很多樣化且複雜，以致他們對於約定和服務沒有嚴謹的時間觀念，因此整個生活架構碎裂成一片混亂。最重要的是，



圖 3.1：魯特曼(Walther Ruttmann 1927)，〈柏林，一個偉大城市的交響曲〉(Berlin, Symphony of a Great City)
(a)城市的通勤者；(b)柏林街景；(c)現代化的辦公室；(d)櫥窗擺設

這樣的必然性乃源自於這些有不同利害關係的人必須將他們的人際關係和活動整合成一個複雜的有機體[……]。於是，如果所有活動與人際關係無法精確地整合為一個穩定且缺乏人情味的時刻表，則人們將幾乎無法想像城市生活的技巧。

如果這個時刻表提供了一個看待抽象組織的方式，用以防止街道上的偶發事件，而蒙太奇則提供另一個方法。在一九二三年著名的宣言《電影眼：一場革命》中(Kinoks: A Revolution,

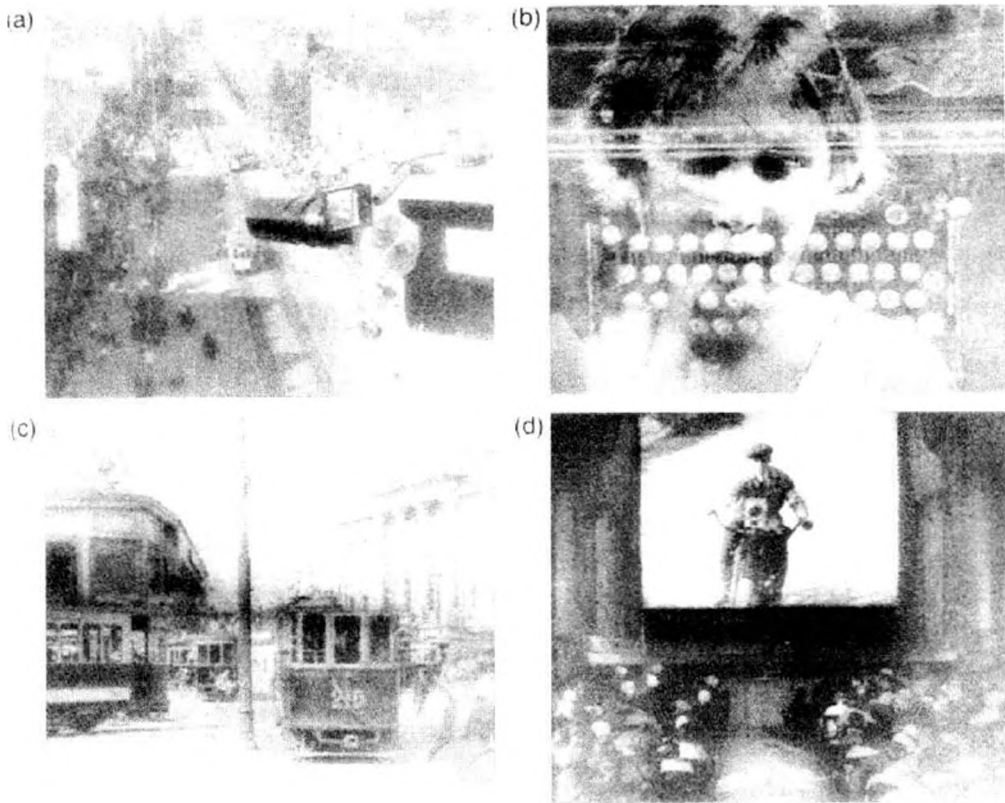


圖 3.2：維爾托夫(Dziga Vertov 1929)〈持攝影機的人〉(Man with the Movie Camera)

(a)以攝影機俯瞰整個城市；(b)加速工作的辦公室；(c)電車；
(d)反身性的電影—工作中的觀眾

1984: 18-19)，維爾托夫整理出將會運用在〈持攝影機的人〉中的拍攝策略：

一天的視覺印象已然消逝，那麼一個人要如何用這一天的印象來建構具效力且完整的視覺研究呢？如果他拍攝一整天內眼睛看到的東西，那麼其結果必然是一團混亂；如果一個人技巧性地剪輯拍攝的成品，結果會清楚一些；如果他能去除一些惱人的廢物，那會更

好。他可以取得尋常視覺印象的整齊筆記。

這「結構完整的備忘錄」是根據鏡頭的篩選與並置，進而建構出維爾托夫所採用之多層次蒙太奇的其中一種²³。其關鍵乃是要讓視覺印象能夠超越人眼一般所能記錄的。機械的眼睛有加快、減緩動作及反應的能力，這使機械的眼睛得以用一種實驗科學家方式，穿透可見的世界：

74

攝影機這個機械的眼睛排拒用人類的眼睛的原則，來穿透混亂的視覺事件，攝影機被動作吸引或者推進，一路刺探著，在自己的路線上行進。擴展時間、解構動作，或者相反地，將時間吸收為已用，吞食年歲，並將人類眼睛無法觀看的漫長時間加以系統化。

如果維爾托夫的機器仍是由人類來操縱，那麼他們的關係就不會是為人熟悉的主奴關係。操縱者需要引導機器，但是也要相信機器以能從中學習。

協助機器眼睛的是電影的領航員(kinok-pilot)，他不只要控制攝影機的動作，還得信任攝影機對於空間的實驗。然後是那些電影工程師，他們在遠端控制攝影機。

在「我們」中，維爾托夫(Vertow 1984: 7-8)表示：「因為心理因素，人類無法像是碼表一樣的精確；這也干擾了一個人與

²³ 「蒙太奇意指組織電影碎片(鏡頭)成為影片。」維爾托夫列出了三個步驟(1984: 89, 99-100)，他稱之為「剪輯電影的持續過程」：儲存、觀察、主要剪輯。

機械產生關聯的慾望」。建構主義者想要融合「人類」和「機器」的慾望，所提出的觀點與班雅明的電影炸藥有相似的企圖心：

這種解放的且臻至完美的攝影機的一致行動，以及人類引導、觀察、和測量(對於即使是最尋常平淡的事物的再現)的策略頭腦，兩者所產生的結果將會呈現出一個格外新鮮且有趣的面向。

柒、蒙太奇的限制

維爾托夫的企圖心顯然是具有教導性的：去比較新與舊、過去與未來、什麼存在於當下與什麼應當存在。為此目的，〈持攝影機的人〉便建構於下述一系列對比之上：在「新人類」及「新經濟政策下的人類」之間、主動及不主動的身體、「具生產力」的女工及其對應的那些只在乎化妝、「不具生產力」的女性、以及酒飲消費等「舊式的」休閒活動(在攝影機鏡頭下成為著名的「酒醉」畫面)及新式工人酒館中為了追求理性娛樂(如西洋棋)而設置的集體式空間。相反地，魯特曼明顯地避免對他的主題顯露出清楚的態度。〈柏林交響曲〉屬於在一九二〇年代中期席捲德國的新客觀主義(neue sachlichkeit)浪潮，藉以應對誇大情緒的表現主義(Expressionism)以及公開反抗的達達主義。魯特曼不用蒙太奇來強調政治上的反差，他的目標在於提供豐富的城市多樣性。在一九三九年，攝影師佛洛因特(Karl Freund)在接受訪問時描述了這廣泛的意圖：

我想要呈現所有的事物，像是人們起床工作、吃早餐、

搭電車或者步行。我的角色靈感來自生活中各式各樣的人，從最低層的勞工到銀行總裁都有(Kracauer 1974: 183)。

75 以克拉克考爾(Kracauer 1974: 181)的話來說，〈柏林交響曲〉是那個企圖藉看似中立的表達方式，以展現「某些現實領域之交錯」的電影雛型。然而，儘管這些電影在政治立場上有明顯的差異，但是它們卻共享更強烈的相似性，表現出對城市的見解上的重大改變。當透過蒙太奇連結多個畫面成為可理解的、在心理上讓人接受的途徑可用以組織現代性中震驚的特性時，電影也讓破碎感知的異質性變得清晰，而對於城市的直觀也成為可表達情感的經驗。電影給予一個能讓多重性和變動得以相互協調的方法，亦提供了規劃程序與模式的潛力，用以抗拒傳統的再現形式。簡而言之，蒙太奇讓電影正式等同於大城市中的震驚效果。這種同等顯示出了它的兩難後果。

儘管在魯特曼電影中的形式與內容之間的匯流對克拉克考爾產生了吸引力，然而他(Kracauer 1974: 186)在一九二八年的評論仍然充滿了負面評價。他主要的批評並非針對電影使都市生活化為碎片，而是因為它們仍然是無法被救贖的這件事實：

魯特曼沒有真正理解社會、經濟、以及政治架構，也沒有深入他廣博的探討主題[……]。他只是記錄了無數的細節，卻未串連起這些內容，或者充其量只利用內容空洞的虛假轉折來將它們連接。[……]這部交響曲沒有呈現出任何重點，因為它沒有發掘任何重要的文本脈絡。

克拉克考爾心裡所想的「重要的脈絡」是以現代都市—工業生活為基礎的階級社會。為了對魯特曼公平些，其實〈柏林

交響曲〉時常表現出階級意識，其花了許多精神呈現相同行為在不同群體間的對比，從人們吃午餐或夜晚外出，到孩童玩耍。然而，克拉克考爾的批判重點在於這些並置沒有深刻的意涵，只是說明了城市生活中，不同元素相互依存的方式。他對〈持攝影機的人〉則提出較為認同的解讀，雖然在今日看來他所偏好的出發點似乎不那麼令人信服：

[維爾托夫]是勝利革命之子，他的攝影機所驚豔的生活是蘇維埃的生活——這個現實與革命的能量一起顫動，並穿透了蘇維埃生活的所有元素，此現實擁有自己的驚人形體。魯特曼著重在一個得以規避革命的社會[……]。這是無形的現實，被任何重要的能量都給遺棄 (Kracauer 1974: 185-86)。

即使克拉克考爾是在一九二八年寫下這些話，蘇維埃「與革命能量一起顫動」的生活也快速衰落。史達林迅速地穩固他對黨的控制。馬雅可夫斯基(Mayakovsky)在一九三〇年舉槍自盡，標示著藝術與文化的基進實驗已向「社會主義式寫實主義」的教條屈服。如同許多一九二〇年代的前衛藝術家一般，維爾托夫很快的發現自己被政治地孤立了，而且無法持續工作。

然而，即使克拉克考爾偏好維爾托夫甚於魯特曼的理由讓人感到可疑，但他也提供了說法，亦即魯特曼的電影只是提供大量細節的條目，卻不是得以提供有效出發點來檢視蒙太奇之政治限制的文本。克拉克考爾在他一九二七年的〈攝影〉論文中表明，當討論到涵蓋現代世界的影像「風暴」(blizzard)時，事實上科技化的影像可以將現實吹離，藉以揭露出被深埋的精華；它同樣也可以讓不相連的片段變得令人神往且不可或缺。

克拉克考爾(Kracauer 1995: 436)補充：

因此，這是義不容辭的責任：替意識裡所有給定的結構建立一個臨時身分，或許甚至是自內存的本質中喚起正確秩序的跡象。

雖然蒙太奇有能力碎裂並重組看得見的世界，進而提供一個無價的槓桿來為「所有給定的結構」建立一個臨時地位，但接下來的步驟(建立「一個正確秩序的跡象」)就較有問題了。在當時，許多最具洞察力的科技影像分析者，包括來自德國的克拉克考爾和班雅明、蘇維埃的甘(Alexei Gan)和艾森斯坦(Sergei Eisenstein)等，都已屢次重述此相同的問題。碎裂化意味著現代都市—工業生活的異化狀態，也代表了分析與爭論現代都市—工業生活的基本技術。然而，為了使論述具有效力，碎裂化只能是中途站而不是最終的目的地。與後現代對碎裂化可能被視為一種不可化約狀態的懷疑相反，上述的這些辯證學家堅持「正確的秩序」尚待被建立。

艾森斯坦(Eisenstein 1963: 17-18)對蒙太奇的「困境」做了透徹的觀察：「不管(兩個鏡頭)之間的關聯性有多小，出現地有多頻繁，儘管它們都產生了一個「第三者」，並在依據剪接師的意志下被並置在一起時變得有所關聯」——表現出影像和意義在現代性中所進入的普遍情形。對艾森斯坦來說，意義的不穩定性只能夠藉由滲透在電影每個層面中之正確的政治意識形態的規訓來抵銷²⁴。在甘深深影響維爾托夫的《電影中的

²⁴ 不論艾森斯坦的電影是否來自於因為自己基於對巴夫洛夫式古典制約的偏愛，而導引觀眾往「最終的主題效果」(final thematic effects)的期望；這完全是另外一回事。在他早期的電影〈罷工〉、〈波

建構主義》(*Constructivism in Cinema*, 1922)一書中，他提出了一個相似的解決之道：

電影用記錄的手法來展示真實人生(而非生活中上演了一部戲劇化的電影)，這才是新一代的電影製作應該有的態度。[……]但是僅利用蒙太奇將生活中幾幕獨立的時刻串連起來是不夠的。最出乎意料的意外、事件和活動都是根據社會的現實狀態，而使用有機的方式互相連接[……]只有基於這樣的概念，才能構成充滿動能的生動電影和具體的現實，這與反映現實及人工製造的新聞片段有著很大的差異(Petric 1987:13)。

班雅明(Benjamin 1999a: 526)也做出類似的結論，當他反對俄國電影中的「建構性」攝影術，而偏愛蘭格帕奇(Albert Renger-Patsch)暢銷書籍《世界是美麗的》(*The World is beautiful*, 1928)為典型的「創意性」攝影術時： 77

《世界是美麗的》—這句話是它的箴言。在其中所揭示的是一個立場：攝影可以賦予濃湯罐頭重要性，但無法在其中領悟到任何與人類的連結[……]。

如果這段話呼應了克拉克考爾對於〈柏林交響曲〉的批評，班雅明對於「建構的」攝影術之提倡主要採用自布萊希特

坦金戰艦〉和〈十月〉中的蒙太奇畫面都為了達到去中心化的、更表面的觀看模式，因而特別強調全知觀看者的位移。儘管維爾托夫和艾森斯坦都認為他們可以完全地因為對「表演性」電影的不同觀點而被劃分，但其實維爾托夫的剪輯手法比他們自己願意承認的都還要更接近艾森斯坦「知性蒙太奇」(intellectual montage)的概念。

(Bertolt Brecht)的觀點：

就如同布萊希特所言：「情況變得複雜乃是因為事實上，現實的反映所能揭露的真正現實極少。克魯伯(Alfred Krupp)的攝影作品或德國電器公司(AEG)幾乎沒有告知我們制度的現況。真實的現實變得功能取向；人類關係的具體化—工廠的出現，意味著這樣的人類關係不再明確。所以我們必須建構出什麼，人工的、刻意安排的事物」(Benjamin 1999a: 526)。

班雅明點出了使得「寫實主義」的現代政治更加複雜的「真正現實」(actual reality)之關鍵轉變。即使原本的目標是甘所稱的「具體現實」(concrete reality)，但是方法仍然不能太直率。如果接受經由碎裂的蒙太奇來「建構某些事物」是必要的，這便是假定世界易被碎裂化所改變的；而在現代性出現之前，碎裂化是難以想像的。就理性的觀點來看，轉變至蒙太奇的過程為現代科學的分析觀點建構了一個美感類比。但班雅明所描述之電影「第二階段」的虛幻與生活經驗的重大改變相關，因為工業化生活替代了「自然」，成為原始的生活環境。電影炸藥核心之本質上的矛盾不在於碎裂這個世界的的能力，而是在於這些片段將會如何依「正確的秩序」重組，所帶來的不確定感。

阿多諾(Theodor W. Adorno)嚴格地檢視班雅明與克拉克考爾對蒙太奇基進潛力的依賴²⁵。在《啟蒙辯證法》(*Dialectic of*

²⁵ 阿多諾(Adorno 1981-82: 202)深深地憎惡布萊希特對班雅明的影響，後來甚至認為班雅明的理論「明顯是為了想要超越那挑動人心的布萊希特，其理論的潛在目的是為了要使他自己從布萊希特理論裡獲得自由」。儘管阿多諾稱克拉克考爾思考出「最可信的電影技巧理論」，但他還是批評這種理論的「對社會學的棄絕」。

Enlightenment, 1984: 223)中，他與霍克海默(Max Horkheimer)質疑「基於震驚原則而建構的程序是否真具有可行性」，並認為上述的建構行為等同於因為旁觀式的無意識行為而缺乏沉思的時間。之後，在《美學理論》(*Aesthetic Theory*, 1984: 223)中，他表明，即使蒙太奇曾經是相當基進的技術，但它也早已被抵消：

蒙太奇的原則本該要使人們震驚，讓他們理解任何的有機體都是可被質疑的。但現在這種震驚感已經失效，蒙太奇的產物不能再觸發美感及超美感之間傳播的火花；因此蒙太奇效應已經被抵消了[……]。

當阿多諾提出有關於習慣可以減弱基進效果的議題時，他也否決了針對班雅明和克拉克考爾所提的辯證特質。他們兩人皆比較注意電影的矛盾，而非那些已被了解的部分。兩者也強烈地意識到，無法應用由科技影像所產生的新文化動力去促成基進的政治變化，反而有可能會造成災難。克拉克考爾在《大眾裝飾》(*Mass Ornament*, 1926)一書中闡明，發生在電影蒙太奇裡、關乎碎裂化的正式程序，其本身既不進步亦不反動。而令人印象深刻地是，對於這樣的失敗，他曾稱做是歷史「孤擲一注」(go-for-broke)的賭博行為，而資本「坐在意識的桌前」預告自身與「大眾裝飾」的商品進行了前所未有的整合²⁶。相同

78

²⁶ 儘管克拉克考爾從未完全地放棄電影有潛在政治性的這個觀點，此論點將他一九二〇年代的論述與他戰後較知名的作品，像是《電影理論》(*Theory of Film*, 1954)做了分界。漢生(Miriam Hansen 1993: 445)在解讀《電影理論》的創作時，形容了克拉克考爾是如何從威瑪共和的基進評論家轉變為冷戰時期自由人權的倡導者，他又補述：「不論這樣的轉變過程是因為什麼壓力所造成(有許多克拉克考爾的朋友

地，對班雅明來說，電影是現代科技控制意識的現象，卻也是鬆開控制的關鍵。如果無法運用這種潛力，結果將會反映在新型態的感官訓練及法西斯主義式的美學化政治上。

從〈藝術品〉論文最後版本被刪減的一個段落表現出它的矛盾：「電影最重要的社會功能在於建立人類與機械之間的平衡」(Benjamin: 2002: 117)。關鍵的問題在於，哪一種平衡將會被建立。在〈論波特萊爾的某些主題〉中，班雅明提供了比〈藝術品〉論文中更樂觀的論點：

總有一天，電影可以滿足一種更新、更迫切的需求。在電影中，因震驚所界定的感知將會被確立為一種正式的準則。如果一事物定義了生產輸送帶的節奏，其也將定義電影感知的節奏。

儘管這段引述的第一部分只是重述了他早在一九二七年就已確立的立場，也就是電影是對於現代生活景況的歷史性回應；最後與輸送帶做對比，則說明了較無歌頌意味的一面。在這裡，電影並不是被等同視之為藉著「意義深刻或充滿情感的方式」赤裸裸地呈現尋常日子的物質現狀來「引爆」社會世界，也不是被等同視之為它的「視覺無意識」，而是電影已經成為工業「訓練」體制中的一部分。如果此種等同視之的做法指向了一種評論社會生活的全新方式，那麼它也同時會具有進一步摧毀「長期經驗」的危險。在〈論波特萊爾的某些主題〉論文

都是麥卡錫主義(McCarthyist)的受害者，像是陳力(Jay Leyda)，或是害怕即將受到迫害的阿多諾；也不論克拉克考爾是否如阿多諾所述，因為被迫流亡和被迫放棄自己的母語而喪失了勇氣；又或者如阿多諾暗示的，因為長期必須與現狀妥協；而一切都尚未有解答。

中，形容行人有如「充滿了電流」的段落裡，班雅明補述(Benjamin 2003: 328)：

愛倫坡筆下的行人將目光投向各處，今日的行人們卻必須看自己的周圍才能注意到交通號誌。因此，科技讓人類的感知接受了一種複雜的訓練。

雖然訓練對於在現代情境中生存是必要的，但是此訓練的風險卻是讓人們完全對科技屈服。班雅明的此一論點在《藝術品》論文中，將電影比做一種機械性向測驗的形式時，有進一步的闡明。在一九三六年的版本中，他表示電影演員的地位很獨特：與一般的工作不同的是，是科技化機械在替他(她)工作。 79

同時，在工作的過程中，尤其是在已經標準化的生產線上，產生出了無數的機械性向測驗。這些測驗在未被察覺的狀況下進行，那些無法通過的人則被排除在工作程序之外。但同時它們又可以是公開進行的，在進行專業性向測驗的場所就是如此(Benjamin 2002: 111)。

然而性向測驗無法被集體且公開地展示。這「正是電影發揮作用的時候」。對班雅明來說(Benjamin 2002: 11)，「電影藉著自身能力加入性向測驗本身，讓測驗的結果得以公開」。班雅明在這裡所指的「能力」是演員在面對攝影機器時仍然維持人性外貌的能力。

在弧光燈的直接照射下，同時聽從麥克風的指示來演出，這是最高層次的一種性向測驗。達成這樣的任務

是為了在面對機器時仍然保持人性。這樣的表演所帶來的益處，其影響層面是很廣泛的。對大多數的城市居民來說，在辦公室和工廠度過一個工作天，就必須因為面對機器的存在而放棄他們的人性；在夜晚，人們走入電影院，見證演員們替他們復仇，置入他們的人性(或看似人性的表現)與機器對抗，讓機器為它們服務來表現出他們的勝利(Benjamin 2002: 111)。

到了一九三九年，這個段落被大幅縮短，對於性向測驗的評論則被省略放到註腳中。儘管如此，班雅明仍然斷定攝影機造成的空間位移乃是關鍵，這不只是透過了廢除距離來破壞氛圍，也因此建構了某種新型的集體參與。事實上，演員的表演發生在觀眾不在現場的情況下，而此事實「允許了觀眾成為評論者」。

觀眾對演員產生的同理心，其實是對於攝影機的同理心。也因此，觀眾是站在攝影機的立場上；這種取徑是一種測試的取徑。這是一種與崇拜價值格格不入的取徑(Benjamin 2003: 260)。

然而，儘管對於崇拜價值(cult value)的清算被視為是一種進步的現象，但是班雅明對於電影政治傾向的評價卻越顯猶疑。演員靈光(aura)的消失由電影工作室之外「刻意建立起來的『人物角色』所取代」(Benjamin 2003: 261)。事實上，藝術的迷信態度存在於對電影明星的崇拜，將現代電影的「革命性優點」(revolutionary merit) 侷限在電影傳統的藝術批判方式，只能偶然地踏入對社會現狀和資產關係的批判領

域之中²⁷。

在某些方面，班雅明對於電影的兩難態度反映了左翼思想對於「福特主義」和「泰勒主義」進步性的兩難。到了一九二〇年代，像列寧和葛蘭西(Antonio Gramsci)等大人物都是堅定地提倡用社會主義來革新工業生產，與在美國發生的「理性」生產線同步，而蘇維埃在一九二九年藉著第一次「五年計劃」(Five Year Plan)開始將這樣的生產制度化。如同伍倫(Wollen 1993: 51)所指出的，葛蘭西甚至將泰勒惡名昭彰的言論：「受到訓練的猩猩」可以從事理性勞動中操作機械的任務，當作是解放勞動者心靈來進行知性推論的先決條件。然而，班雅明將電影當作現代社會的訓練機制，這個概念可以說是取自馬克思多過於左派的福特主義。雖然以清算封建社會的角度來看，馬克思頌揚資本主義在歷史上是促進進步的角色，且工廠生產的系統則在聚集大眾政治力量上具有指導的作用，然而他還是隱瞞了工廠對於勞工之身心健康影響的一些錯覺²⁸。當班雅明使

80

²⁷ 主張班雅明是全然偏好「新媒介」的，就像波斯特(Poster 1994)所做的那樣，這種主張所具有的缺失表現在班雅明一九三八年寫給阿多諾的信件中(Benjamin 2003: 110-111)，在信中他將阿多諾對於錄製音樂的分析與他自己對於攝影和電影具有革命性的書寫做了對比：

在我的作品中，我嘗試闡明這種動盪的正面性，正如你總是在闡明負面，我也因此看見你作品中的優點及我論述中的弱點。[……]對我來說，顯然有聲電影的出現是因為這個業界經常試圖要推翻默片的革命霸權，這可能會激起一些難以控制的反應，且在政治層面上造成危險。對於有聲電影的分析也會引來對當今藝術的評論，這將會以辯證的方式調解你我觀點之間差異。

²⁸ 不只是在〈一八四四年經濟學手稿〉中的「早期馬克思」討論了以整體層面來看概念化的創意勞工，在《資本論》中的「成熟馬克思」中充滿了對於工廠生產對勞工有去人性化的影響之討論。在這些討論下，馬克思認為：「一個荒謬的亞格利巴(Menenius Agrippa)寓言，表現出一個人僅有身體的一部分受到認同」。

用了訓練這個詞彙，顯然是採用了馬克思所不偏好之「訓練」與「練習」(practice)之間的對比²⁹。練習仰賴的是長時間累積下的技能，但訓練卻是嚴格的勞動與碎裂化的工作任務。在馬克思對於機器生產的分析中(Marx 1977: 548)，他提到：「不是工人控制工作狀態，情況是相反的，是工作狀態在控制工人」。班雅明補充道(Benjamin 2003: 328)：「那些沒有技能的工人是最被機械化訓練所鄙棄的。他的工作再也不需要經驗；對工廠來說，練習是沒有意義的。」

缺少了基礎的政治和經濟改變，則因為新科技機器造成的靈光毀滅所釋放出來的能量，可能會被引導至一個與社會生活「理性化」全然相反的方向。班雅明在〈藝術品〉論文中所下的結論指出，法西斯式「將政治生活美學化」(aestheticizing of political life)只會導引至一個清楚的結果：

帝國主義戰爭部分起因於科技，戰爭者因為被自然物質的社會拒於門外，所以要從「人類物質」中索討償還。不再抽乾河水，這個社會轉而將人的屍身丟入河床；不再從飛機上灑下種子，反而是往城市丟下燃燒彈；用毒氣瓦斯的作戰方式，也是消滅靈光的新方式(Benjamin 2003: 270)。

儘管「大量複製」讓平凡的人們藉由攝影機來「與自己面對面」，因而創造了民主的潛力，這跟法西斯式的「將政治生活美學化」還是有所差異，而班雅明仍然以「共產主義[……]將藝術政治化」的評論反擊，這證明了該觀點仍難以穩定存

²⁹ 因為這個理由，我不完全同意伍倫所述的：班雅明隨便認同了福特主義的進步特質。

在。班雅明在〈藝術品〉論文中提及包括維爾托夫在內的蘇維埃電影工作者時，都是正面的評價，但他在註腳中還是形容了「宏偉的儀式進行、龐大的示威活動、還有大量的體育活動」，都讓他回想起自己所逃離的納粹。里芬斯塔爾(Leni Riefenstahl)在一九三五年所發表的〈意志的勝利〉(Triumph of the will)，也有效地在媒介的新世紀中重製了政治的場景，將政治事件置於攝影機的機械測試中。藉由使用科技機械來演示釋放出新力量的可能性，這不僅只是消滅「靈光」而已，而是在透過媒介觀看納粹符號時，重新創造出一種具「崇拜價值」的擬宗教力量。

81

捌、未完成的交響曲

在歷史上極具影響力的時刻中，魯特曼和維爾托夫的城市交響曲對社會生活的現代轉變流露出深刻的關懷，建立了電影炸藥。如果以班雅明的觀點來看，碎裂化的政治效力與感知的碎片聚集起來是否可以創造出集體的意涵，並進入個人的經驗之中有關，這個問題基本上也是電影「分神」感知的特徵是否能成為認知到存在新條件之有意識的基礎。

芒福德(Lewis Mumford)在一九三八年的著述中，他亦將「現代城市」比做交響曲：

透過時間與空間的複雜編制，加上社會分工，城市生活擁有了交響曲的特性[……](Kasinitz 1994: 22)。

一方面，芒福德僅觀察了現代城市逐漸特徵化的結構性分

工與程序。然而使用交響曲的隱喻是刻意的提出一種更高層次的一致性。這意指統整多樣的元素和功能，來達成複雜差異的整合和超脫可能的混亂。到了一九三八年，這個隱喻不再只是指稱街道上群眾之間「由下至上」短暫互動的偶然性，而是指稱「由上至下」地為中心化都市計劃所保存的組織化角色。歐斯曼重建巴黎計畫的邏輯，在一九三三年於國際建築會議(The Congress International d'Architecture Moderne, CIAM)的〈雅典新憲章〉(Athen Charter)中被倡議，正式成為機能城市的計畫型態，城市空間將會以中央決策特殊用途的模式為根據，並以理性的方式分區³⁰。

魯特曼和維爾托夫的城市交響曲電影走在潮流尖端，它們揭露了工業化生活的初期輪廓，甚至可能有能力貫穿美學和文化的的生活。但它們絕對不僅止於此，兩部電影最出色的地方在於它們記錄了大眾的互動，人們在攝影機之前自然的表現所帶來的新奇感。最後，兩部電影最重要的不同點並不是如當代評論家克拉克考爾所注意的在於表面上的政治傾向上，而是在於〈持攝影機的人〉中獨特的反身性。由於〈柏林交響曲〉具有將都市對比分門別類整理成各種範疇的傾向，它展示了都市空間「被規範化」的方式可以因為(做為世界主義多元性之場地)大眾消費的需求而被美學化；一種多個空間的合體可以做為現代奇觀而被享受，或被消費。在這個觀點之下，〈柏林交響曲〉可以說是改編了漫遊者的布爾喬亞主體性，讓其合乎工業城市的快速節奏。如果大量生產立即將城市轉化成一種柯比意式的

³⁰ 現代建築國際會議在一九二八年由包括柯比意(Le Corbusier)等二十四個當代知名建築師所組成。在第四次於雅典所舉辦會議的主題是「機能城市」(The Functional City)。雖然芒福德是少數倡議此種機能主義的人，但他也同樣的希望中央來規劃城市發展，以解決工業城市的弊端。

(Corbusian)「用以居住的機器」，那麼〈柏林交響曲〉則讓這部機器有了讓人信服的美學形式³¹。表面上，〈持攝影機的人〉創造出類似的影像，讓城市成為一種機械奇觀。但是，由於電影影像的實際生產過程已經被整合至維爾托夫對於現代生活的分析之中，儘管維爾托夫跟魯特曼同樣都有將城市當作機器的概念，他的取徑粉碎了該隱喻的可能結局。

建構具反身性的電影空間是維爾托夫現代社會物質概念中不可或缺的一部分。當這部電影表現了本身的建構歷程，從拍攝到剪輯，到觀眾在公共場合群聚觀看最後成品，攝影師鏡頭的中心始終都在感知與再現的關係之分析中被質疑。這樣風格獨具之創新的接受度並不高，還讓艾森斯坦抱怨了這部電影滿是「形式主義的稻草人和無精打采的攝影機玩笑」³²。

³¹ 在《大眾裝飾》克拉克考爾清楚地用三個方向說明了班雅明對於法西斯主義和共產主義的看法，靈光的毀滅釋放了革命的力量，卻直接被商品服務給阻礙。這種現象首先出現在美國的大眾消費市場所創造出的新文化型態，從一九二〇年代柏克萊(Busby Berkley)的音樂劇就可以看出，人類的活動被嚴謹地編排成機械化形式。克拉克考爾在一九三一年對女子舞團做出了評論：

女孩們的姿態就跟活塞運動一樣，她們在表現理想中機械化動作，但卻沒有軍隊式的精確度。[……]當她們排列成會波動的蛇行隊伍時，她們表現出一種發光輸送帶的視覺印象；當她們以快速的節奏踏著舞步，聽起來就像是在說著一切只是生意行為；當她們如以數學公式計算出的精確角度將腿踢高過頭，便是欣然確認了這一切只是理性化的過程[……]。

³² 也許是因為處在相同的政治必須性之下，讓艾森斯坦反常地做出如此無禮的評論，而維爾托夫之後也不再採用此技巧。在一九五八年他替〈持攝影機的人〉辯護，認為這是一部「有關電影語言的電影」，如果電影太過強調「拍攝手法」，也是因為他的目標就在於讓人們了解拍攝手法(Vertov 1984: 154-155)。維爾托夫甚至譴責了自己的電影(Vertov 1984: 125)：「在我之前的電影中，我時常直接呈現出我拍攝的手法。我用梅耶荷德式風格公開那些手法建構的過程，也許這是錯誤的」。

當〈柏林交響曲〉指向一種如同充滿視覺對比的萬花筒那樣子的被編排過的城市體驗同時，維爾托夫電影則指出了不同的方向：他的夢想是電影眼組成的移動軍隊帶著它們自己的攝影機，就能拍攝大城市所表現出的所有多元性。維爾托夫想像在媒介城市裡，群眾們不只是旁觀者和觀看者，而是製造者和參與者，如果他對機器美學的讚頌在今日看來是太過度雕琢且不吉利的，但他想要用電影來創造具反射性社會空間的企圖心依然重要，不像薩米爾欽(Zamyatin)或者歐威爾(Orwell)，維爾托夫尚未想像無所不再的國家會將科技的監控轉變為一場噩夢，根據搜尋資料庫的驗證，在一九二〇年代的城市交響曲電影中，尚未出現被高度管制的世界和數位時代可被控制的的影像，維爾托夫也還未能想像將監控變成一種普遍的觀看方式，也不知道他所痛恨的「心理劇」(psychological drama)將在二十世紀末會被轉嫁進「不知情狀態下捕捉的情境」，創造了對於實境電視節目(reality TV)的狂熱。

流動的城市

當一個大城市逐漸發展，毀滅城市的方法也隨之出現。好一個未來的景象！

(Walter Benjamin 1938)

你將可以用光芒來打造一座城市，你可以任意走動，任意更動它。

(Stephen Coons 1923)^❶

在普羅亞斯(Alex Proyas)的電影〈極光追殺令〉(Dark City, 1997)裡，一個男人在一間房間裡醒過來，身旁有一具被殘忍謀殺的女子屍體。他的記憶是模糊、破碎的。他不記得曾經發生過的事情也不記得自己的名字。這部電影描繪出許多黑色電影(noir)的元素——骯髒的旅館、陰暗的街道、硬派作風的警察、一連串被謀殺的女性、被誣賴的男主角和他身為療傷系歌手的妻子等——似乎都是一九四〇年代黑色電影興盛時期所會有的設定。情節同樣包含了許多黑色電影的風格，劇情環繞

❶ Benjamin 2003: 52; Coons in Negroponte 1970: 35.

在尋找回憶和自我上。在尋常的生活表面下，潛伏著巨大的陰謀。有人一群陌生人在追趕他。並想要殺害他，但是沒有人相信他所說的話。他追尋自我的任務轉變為深入城市陰暗面的旅程，揭開城市的雙重生活。

充滿了來來往往陌生人的現代城市，是一個令人迷醉的世界，而離開主要街道的偶然邂逅，便可能讓人踏入無法預測的深淵之中，同時墜入危機四伏的環境裡。現代的偵探小說勾勒出了存在的兩難，在自我和法律的兩端游移。但正如錢德勒(Raymond Chandler)筆下的偵探馬羅(Philip Marlowe)在一九三〇年代的洛杉磯沉思著：當整個體系都已腐敗，你要如何保持真我？在黑色電影中，城市的疏離不可避免地躲在情慾的偽裝下，而城市中充滿麻煩的地方總以女性的形象表現出來：充滿誘惑的、斯芬克司式的(Sphinx-like，譯者按：獅身女面的怪物，向路人提問謎語並殺掉答不出的人；延伸為難以捉摸的)而且危險的。一個寂寞的人在熙熙攘攘的人群中尋找道德的準則。是否在愛情裡才可以找到救贖？或者死亡才是唯一的救贖？誰又要為了這個人的慾望而付出代價？就敘事的觀點來說，〈極光追殺令〉這部電影仍保有黑色電影的傳統敘事手法，此片描述一個拯救被黑暗世界籠罩的寂寞男子的任務。一個更廣泛社會正義的可能性，是班雅明和克拉克考爾在一九二〇年代關於電影基進可能性的論述中所欲闡明的，如今這種可能性只存在於被壓抑的渴望和病徵之中。

〈極光追殺令〉中最有趣的一面是，它探討了純粹的唯物論邏輯——它相信「環境(milieu)創造一個人」——做為一種敘事觀點的方式。片名直譯做「黑暗城市」，是片中的外星人操作的一個社會實驗，以一種浮士德式的手法尋找人類的靈魂。數位影像所帶來科幻小說式的感知模式強化了這部科幻作

品。在一連串壯觀的片段中，城市景觀在我們眼前扭曲變形：建築物從地面憑空萌芽而生，房間延伸、收縮；尋常住宅變成豪邸，而豪邸卻又變成茅棚。一切堅固的事物似乎都在我們眼前實際融解了，一個流動的城市(liquid city)因此誕生。 88

黑色電影的傳統中，做為都市環境矛盾之基礎的權力關係很少被提及。相反地，它們一在地被排除，進而產生出一系列黑暗的故事，在其中這些矛盾是藉由處罰邪惡女性具誘惑且腐敗的行為來解決的。表面上〈極光追殺令〉遵循這個傳統，但若用表徵的方式來深入解讀，這個寓言中的奇特生物每夜都創造出一個新的城市，隨心所欲地改變它，這樣一個寓言使人聯想到一個舊工業城市景象隨著二十世紀末都市再發展計畫而快速地突變。後工業的浪潮剷平了下曼哈頓的混合經濟體，而一九七〇年創造出世貿中心的雙子星大樓，產生了全球性的海嘯，而舊工業中心的工廠設備和港口基礎建設都被「現代倉庫住宅」(loft living)、新潮的藝廊和高檔的城市建築所取代^②。在這個過程中，生活被重新規畫了，認同感也歷經了變化，人群離散，看不見的力量為大都會帶來了威脅，威脅著使其變得如同泅泳在其中的數位影像這般具有可塑性。

雖然「創造性破壞」至少從十九世紀中葉就是現代城市景象的一種常見現象，但是二十世紀末期的轉變與「歐斯曼化」有顯著的不同。首先，經濟體的重組不再只是國內的運作，而轉變成全球性，橫跨多個地點和城市的運作。其次，讓創新不同於以往的時間更進一步的收縮，述說著因為周期性流失而造成的特定現代感知。曾被視為理所當然之都市型態得持久性，

^② 關於世貿中心的發展，參見莫斯科柯(Mosco 2004: 143-75)。當然，工業化生產並未就這樣消失，只是重新遷移到費用較低廉的地點，關於城市再發展與城市中藝術地點的轉變，參見馬怪爾和帕帕斯特爵迪(McQuire and Papastergiadis 2005b)。

轉變成由詭奇現象所點綴的記錄(register)^③。我們要如何在此流動感已經不再只是存在於建築和都市生活，而是用來形容現代社會的主要隱喻時，理解這種全新的典範？^④

整個二十世紀，前衛建築夢想中的城市正在啟動。這個企圖透過許多不同的方式而實現，其中一個方式就是創造可攜式的骨架和具機動性的房舍^⑤。第二個方式是一開始在一九二〇年代經由建構主義、荷蘭風格派運動(De Stijl)和包浩斯(Bauhaus)加以闡述，並且想要利用新的素材和設計策略來創造出多功能的實體和空間。第三個方向則在一九二〇年代根據莫荷里一納吉(Moholy-Nagy)進行的光實驗中成型，他利用媒介來創造出新的空間氛圍。到了一九六〇年代，電腦創造出的新媒介整合了現代設計的多功能原則，使得彈性「環境」的產製日益增加。媒介與建築的合併對城市空間有了辯證性的影響，讓科技的控制、存取、流動成了核心議題。儘管自那時開始，網

^③ 寇卓斯卡(Codrescu in Siegal 2002: 11)認為這種對無常的感知，已經深植於美國生活中：「成人極少拜訪他們成長的地方，因為在他們的第一個家中什麼都沒有存留下來，不管是他們念的小學還是樹屋」。尼葛洛龐帝(Negroponete 1975: 105)指出，傳統村落居民的空間彈性「源自於美國人最不熟悉的無常之感。在工業化的社群中，生活的模式是你賣掉你的房子好買棟更大的，或是等到年歲增長時買更小的」。

^④ 在社會學中，柯司特(Castells 1989)認為「流動的空間」(space of flows)已經成為後工業社會極具影響力的描述，然而鮑曼(Baumann 2000)提出了「流動現代性」(liquid modernity)的新紀元。在建築的領域則有布洛迪(Brodey 1967)的「軟性機器」(soft machine)，羅班(Raban 1974)的「軟性城市」(soft city)，特別值得一提的是尼葛洛龐帝(Negroponete 1970, 1975)的「軟性建築機器」(soft architecture)，這個又直接影響了諾瓦克(Novak 1991, 1996)的「流動建築」(liquid architecture)。

^⑤ 可攜式小屋早在一九三〇年代就已經被建造出來，然而「工廠製造」可輕易組裝的房子在一九二〇才變得普遍。同時，移動露營帳篷和汽車旅館是建築在美國出現，參見席格爾(Siegal 2002)。

絡運算讓創造針對使用者而設定，直接向使用者做出反應的空間出現之可能性越來越高，但同時亦創造出一種對於城市空間和社交往來更成熟的集體控制。如果數位網絡可能引發城市架構氛圍的分解，那麼在另外一方面可能是加強了追蹤個人行動、選擇、通訊的能力，將其重整為一可被搜尋的資料庫。

基特勒(Kittler 1996: 723)所認為是現代媒介所帶來之初始效應的用數字來代替人類，以及由歐斯曼化所引領的將都市空間規範化成可控制的型式，這兩者都已經透過文化的電腦化而被廣泛地延伸。十九世紀的「數據社會」(statistical society)轉變成二十世紀的模控學，亦深刻地改變了資訊和物質間的關係。一九二〇年代的「城市交響曲」探討了都市生活的連續性，顯現了以電影做為主掌現今都市空間的技術，其仍有不完整之處，電腦讓電影有能力將部分的社交活動紀錄成一可被操作的(operational)特質。數位化將攝影機影像轉變為可被嚴密控制也可嚴密控制他者的資訊串流。由當代社會關係新的優先代表，即流動，所衍生出的「流動城市」不一定是新社會自由的一種表現，但事實上可以反映出控制機制的一般化。數位媒介的反饋循環太容易就可被輕易地設定成一種超越了「歐斯曼化」所追求之城市一體的功能整體性(functional totality)。

在本章，我想要探討電影—城市相對形式的轉變，而其轉變將一九二〇年代工業化都會影響下的前衛理論，描繪為電腦—城市的新組合。兩種組合都各有其獨特方式去概念化並介入城市經驗。碎裂化的機械邏輯是引發城市居民震驚體驗的先決條件，在網絡流動、反饋、抗拒的邏輯之下而被重新定義了。及時的合成融解，還有用多個同步「視窗」觀看在單一螢幕上出現連續敘事性影像排列代替了蒙太奇的突然場景切換。柔性的城市取代了冷硬的建築，結構性的生硬轉換成組織化的延展

性，穩固的牆壁成了具有反應的表面，永久的定居變成為遊牧生活。

接下來我要從兩個軌跡追溯電腦如何形塑建築想像和城市的論述。在一九六〇年代和一九七〇年代，像是建築電訊 (Archigram) 和尼葛洛龐帝 (Nicholas Negroponte) 強調了電腦網絡促進社會參與和使用者設定的可能性。然而，在一九八〇年代，當「數位電影」開始發展之後，此軌跡就被超越且大部分被電腦做為製圖工具的觀點所取代。一旦使用電腦輔助系統 (Computer Aided Design, CAD) 來設計建築的過程，與使用數位工作站來完成電影製作的程序變得類似，則一九二〇年代「電影城市」的隱喻就獲得了新一代的追隨者^⑥。雖然兩個軌跡都不會完全地背離彼此，兩者都被城市升高的不穩定性所影響，而此不穩定乃來自隨後的第二次世界大戰，但兩者對於「流動城市」的解讀截然不同。前者指向了具有「彈性」生產制度與大量的客製化的後工業社會；而後者則世提倡一種理解，即把建築與普遍而言的物質世界理解成具有強烈可塑性的——這種等同視之在以網路式誇大語言所寫成的《資訊世紀大憲章》(A Magna Carter for the Knowledge Age) (Dyson et al. 1994) 中得到清楚地總結：「二十世紀的核心事件就是推翻物質」。兩個面向有明顯的矛盾。若第一種觀點要求我們以十分普遍的數位媒介所造成的高度個體化來重新想像社會的連結，那麼第二種觀點就是要討論都市生活的危機，而此都市生活的危機在一九九〇年代中期，於一連串由數位特效所創作的城市災難電影中，獲得對症下藥的出路。

^⑥ 在此脈絡下，艾爾夫特瑞茲 (Eleftheriades in Penz and Thomas 1997: 143) 認為當電腦變成一種標準配備時，「建築的世界會極細微地悄悄融入電影的世界」。

兩個軌跡都未探討的是：處在媒介和建築之間的新連結，其可以用來探討集體互動(此集體互動實質上是位於城市空間裡)的可能性。這種缺漏是諷刺的，正如特效的選項中，被應用在〈極光追殺令〉這樣戲劇性結局裡的手法，例如影像彎曲、扭轉與變形等，都變成了電腦設計的同義詞。電腦主導的都市民主若是還沒實現，則數位網絡的快速成長使之擁有一個更加實際的可能性。數位網絡的快速延展，以及過去十年社會網絡之軟體的出現，不只讓虛擬社群(social networking)的範圍擴張到原本的限制之外，也改變了它們的動態：從家中及工作位置的固定存取模式，轉變成為在公共存取的移動模式。尚在爭論的是：此使用者設定的新潛力範圍，將可以造成城市空間的去中心化與集體介入；或者相反地，通往一個更狹隘、使用者付費的模式，使溝通更進一步地被貶為一種商品。

壹、遷移中的城市

聖伊里亞(Sant'Elia)著名的《未來主義建築宣言》(*Manifesto of Futurist Architecture*, 1914)標示了都市論述的重大轉變。正當工業化的衝擊在大眾及城市基礎建設規模的方面，變得相當明顯之際，聖伊里亞(Sant'Elia 1914: 170)頌揚著「光線與實際之物，如此稍縱即逝」。在一方面，「新城市」(la città nuova)因為出於對巨大的船廠及聖伊里亞所頌讚的大型火車站之敬意而被塑造，這座新城市的根本特徵將會是「短暫且無常」。聖伊里亞如是說：「事物存在的時間比我們短」(Sant'Elia 1914: 172)。這樣的態度，反映了資本主義的生產規範所造成的快速老化，產品的生命週期在市場計算下被縮減，但是這也象徵了關於建

築，與時間及進步的根本決裂。

- 91 班漢(Reyner Banham)在很久以前曾表明聖伊里亞是第一個「以流通(circulation)而非景觀的角度」來引介現代建築的人。昆特(Sanford Kwinter 1986: 111-112)藉由下述作法來強化上述的觀察：指出聖伊里亞所希望的城市是乃由不同強度所組成(一個變得流動的城市)，而此聖伊里亞的論點是強烈受薄邱尼(Umberto Boccioni)實體空間理論影響。在一九一〇年至一九一四年之間寫成的一系列論文中，薄邱尼描述了當代的科學發展，並斷定現代前衛派藝術是場域理論最深刻的美學類比。針對場域理論的其一基進假設是黎曼幾何的概念：空間參與實體事件，同時又被事件所包含。其二是時間做為相關且多元的概念，並非是獨立而僵固的。因此，場論不再將時間和空間視為獨立的性質，而是精密複雜地合併在一起。薄邱尼將此種聚合式的解讀，轉變為他精心雕琢過的概念「可塑的動態」(plastic dynamism)，意指在物質事物及事物之間的空間，都依循它們動態的相互滲透而被重新構思。在薄邱尼一九一三年的論文〈未來主義雕塑與繪畫的塑性基礎〉(The Plastic Foundations of Futurist Sculpture and Painting)中，他寫道(Boccioni 1973: 89)：

一個物體和另一個物體之間的空間並非空白，反而延續了物體不同的強烈度，以可見的線條來顯現，而這點並不符合任何攝影的事實。

這些線條不屬於以點、線、面所組成的傳統空間，但卻描繪出永不停止之動態世界的「力量線條」。聖伊里亞的「新城市」就是以類似的力量線條所組成，取代了靜態元素的組織角色，並以一種根本上截然不同的形式，使城市對時間開放。一

且結構和移動再也無法被分開，那麼將城市視之為楚米(Tschumi 1981)所稱呼的「事件」，就越來越有可能⁷，甚至是必然的。

儘管聖伊里亞和薄邱尼都在第一次世界大戰中喪生，但他們對於現代都市空間之動態本質的洞察，隨即由莫荷里—納吉和季狄翁(Siegfried Giedion)所承繼。莫荷里—納吉進行了機動藝術(kinetic art，譯者按：亦即將繪畫與雕塑結合，打破形式上的分類，並加入時間的概念，使作品得以呈現出自體運動的動態)的創新實驗，像是他的〈光—空間—模組〉(Light-Space-Modulator, 1922-30)，就預示了當代沉浸式的環境(immersive environments)，這使得他贊同一種與薄邱尼類似的空間概念：

機動雕塑存在的事實，導向一種空間條件的認知而非靜態體積之立場，卻是包含了可見及不可見的力量。例如，動作的現象，與因為這些動作所造成的型態[……]。若**強調關係而非質量**，則「物質即能量」的句子對建築學來說就有了意義(Boccioni 1947: 41-63)。

季狄翁也描繪出了動作的新型態，向更多人傳播了場論的時空(Space-time)概念。在季狄翁富影響力的《空間、時間、建築》(*Space, Time, and Architecture*) (取材於一九三八至一九三九年間，他在哈佛大學的演講)的初版中，他呈現了摩斯(Robert Moss)在紐約所創造的「林蔭道路」(parkway)與苜蓿葉式立體公路(cloverleaf interchanges，譯者按：一種交流道的建設形式)，做

92

⁷ 雖然不論是聖伊里亞或是薄邱尼都未使用過這個詞彙，但是他們的作品對於空間、建築、移動的脈絡，都與楚米在《曼哈頓手稿》(*Manhattan Transcripts*, 1981)提出的相當類似。

為現代主義的極至：

正如許多基於此時代精神而生的創作，林蔭道路的美麗與意義不能經由單一視角的觀察而領會，因為其有可能只是自凡爾賽宮的窗戶向內窺探而已。它們只能經由動作、經由順著交通規則所產生的穩定車流而被揭示。在我們的時代中，我們很難在駕駛時感受到時空感(Giedion 1967: 826, 831)。

季迪翁典型現代影像的流動，強調在一定的程度上，汽車交通的文化必須背離古典幾何所假定的靜止觀點。雖然火車和汽車等機械交通工具的空間效應(spatial effect，譯者按：空間效應意指空間的相依性)似乎較聖伊里亞與季狄翁的觀點來得重要，但螢幕與網絡所創造的機動性，卻自此使定義都市空間成為迫切的新問題。這不太包含機械活動所帶來的壓抑感，而是包含較多在時空中的電子媒介所帶來的重複銘刻。

此軌跡在戰後時間更為明顯，弗里德曼(Yona Friedman)在一九五八年的《移動建築》宣言(*L'Architecture mobile*, 1958)中宣示催化了橫跨全世界的新一代建築師，包括阿姆斯特丹的康司坦(Constant)和倫敦建築電訊裡的建築師們^⑧。如同許多年輕的建築師一般，戰後如雨後春筍般出現的新城市使弗里德曼受到驅使，也因為正統的現代主義者無法應付快速的大眾運輸與即時性的電子傳播所帶來的迫切性問題。然而弗里德曼卻率先做出了不同於早期前衛藝術的改變。他所預想的流動不屬於機器也不屬建築，而是源自於使用者彈性地設定空間所帶來的結

^⑧ 弗里德曼在一九五六年開始創作《移動建築》，但在一九五八年才出版該宣言。

果。為了達成這個結果，弗里德曼提出了「空間城市」的建造是由在現存的城市上方，層層疊加數個高架層板，而其層板乃是可移動且輕型的「界定空間的素材」所構成的。現代建築大多為虛幻概念下的「一般人」所建設；相反地，空間城市卻刻意保留未完成的狀態。弗里德曼說明(Friedman 1999: 22)：組成城市的結構必須是只有骨架，如此才可以根據需求來填滿。因此，移動建築研究小組(the Groupe d'Etude d'Architecture Mobile, GEAM)計畫提出了以下幾點：

建築應該具有多樣性，並且是具通用性的。

工程所創造出的空間單位在使用時，應當可以被改變，並且可以通用。

居住者必須有機會可以基於自己當下的需求來改建住處^⑨(轉載自 Conrads 1970: 168)。

弗里德曼並非想要批判現代主義，他要求〔如同在他之前的建築師葛羅培斯(Walter Gropius)與柯比意(Le Corbusier)〕工業技巧的充分使用，包括大規模產製與預鑄建築；然而，他所預想的最後成果卻大幅不同於前人所想像的。在弗里德曼空間城市的構想裡，不只內部的牆壁將是可移動的，甚至連外牆、地板與天花板都是。另外，水電供應與垃圾處理等公共服務系統將基於增進居住者更大的行動自由而可以輕易地被重新設定。不同於由全知的建築師決定最佳的居住空間，此角色現在重新分配到居住者本身。

93

弗里德曼關於遊牧生活、移動性，以及使用者設定環境的

^⑨ 弗里德曼的宣言被移動建築研究小組改編成活動方案，在一九五七年後期開始舉辦，一直持續到一九六二年。

建築概念，被康司坦延續並在他極具企圖心的「新巴比倫」(New Babylon)計畫中加以延伸¹⁰。新巴比倫計畫始於經濟面上的諸多假設，其預測科技革新所造成的勞工淘汰，並假定了一個具有創造力的社會，於此社會中，遊戲人(Homo ludens)取代了工匠人(Homo Fabers)：

這是歷史上頭一遭，人類有能力建構一個豐饒的社會，在那裏沒有人會浪費自己的力氣，每個人都付出自己的力量來發展自身的創意(引述自 Sadler 1998: 136)。

康司坦在他一九六〇年的論文《總體都市生活》(*Unitary Urbanism*, 1960)中提出了烏托邦並非自然的，也非所謂的世外桃源。他斷然地主張烏托邦是都市且科技化的。有鑒於針對新巴比倫所提出的巨型建築，「許多樓層多半都無法接收到陽光，所以城市內部是人為照明的、備有通風設備與人工空調系統的」(Constant 1960: 134)。如果此概念呼應了柯比意的信念，認為科技有能力將現代居家建構成機器般的住所，那麼康司坦並沒有表現出對於那種激發柯比意視窗牆(window-walls)之接觸自然的懷舊：

然而，一直以來並不存在著某種想要建立一種對大自然忠實地模仿的嘗試。相反的，科技設備在社會空間的心理地理學(psychogeographical)之遊戲中被當作強大、創造氣氛的來源。

¹⁰ 康司坦進行新巴比倫計畫超過十年時間，從一九五八到一九七〇年。他曾經在情境主義國際(Situationist International)初創時期隸屬於該團體，但在一九六〇被逐出。

科技取代自然而成為首要的方式，用以製造不同強度的空間氛圍。對「遊戲人」來說，空間是玩具而非工具，也因此「遊戲的人希望空間越靈活與多變越好」(Constant 1973: 225)。基於強調環境的短暫性與多變性，康司坦設法重建舊城市街道的社會性，但又要有些許的不同。對於地點的熟悉與社會認同的穩定將會讓位給一種前衛派存在，在其中偶然相遇與不可預測性會被提升為一種社會規範。若康司坦如同弗里德曼一般亦希望將城市重建成一座迷宮，那麼它不再是那個引導旅者前往被隱藏之中心的「古典迷宮」，而是一種「動態的迷宮」，缺乏固定的座標。

新巴比倫是一座無法被測量的迷宮。每個空間都是暫時性的，沒有事物是可被辨認的；每種事物都是新發現也時時在改變，沒有真正的地標存在。因此在心理上一個被創造出的地點，都比實際上的地點範圍還要大(引述自 van Haaren 1966: 12-13)。

在工業建築擁有一致連續性的情況下，班雅明因而將工業建築視為迷宮，而康司坦的「動態的迷宮」則是無懈可擊的轉變和永恆的去中心化。固有習慣與感知形式的中斷會造成心理的迷惘。根據德波(Guy Debord)和渥爾曼(Gil Wolman)所表達的典型強硬觀點：「生命永遠不會太過迷失方向[……]」(Debord and Wolman, 1956；轉錄自 Knabb 1981: 13)。康司坦認為這種對於迷惘的前衛派觀點是通往嶄新社會的方法。在康司坦所認定的嶄新社會中，驅使城市發展的不再是資本與官僚，而是來自各方對都市環境形塑的廣泛參與。在依循德波這個看法(1957，轉錄自 Knabb 1981: 25)「這個情境是由建構者所延續」

的同時，康斯坦特的計畫從未如建築電訊或十人小組(Team X)般發展出細節。如同弗里德曼的「空間城市」一般，新巴比倫的設計不能成為規範，因為建造並定居新巴比倫的只有新巴比倫人自身而已。

新巴比倫人玩自己設計的遊戲。不論個人背景為何，他們與其他城裡的居民一起設計這個城市，這是他們的生活，他們也在其中表現自己的藝術性。

此一對於使用者參與的強調，說明了一種如同消費者選擇的廣播媒介模式與網際網路增加使用者產製(user-production)的潛力其兩者之間差異的類比^①。在僵固靜止的社會模式中，康司坦(Constant 1960: 133)預見了一種以科技為憑靠的遊牧生活，於此生活中，大型廳堂和可移動式的牆壁所組成的社會空間取代了私人空間。

這些牆被用來建造名副其實的異質性迷宮，在這裡的特殊廳堂中，我們可以玩電子遊戲、電影遊戲、心理分析遊戲，情色遊戲，還有任何基於機緣和巧合而生的遊戲(Constant 1960: 135)。

若康司坦的確預見了人們隨時都在遷移，那麼這非因為勞工市場的彈性需求增長，而是因為他們往新經驗前行的緣故。經過超過十年的研究，康司坦終究認清他難以在現存的社會狀

^① 然而，賽德勒(Sadler 1998: 138)指出，康司坦在「技術服務」方面維持著與新巴比倫公共場所之間的一種純然現代主義式之區隔。居民們可能對住所的支持機制一無所知。

態下建造新巴比倫。

我心裡非常清楚，新巴比倫現在是不會受到認同，因為新巴比倫計畫是根據一種新型的經濟狀態發展所建構而成。現在自動化並不意味從奴役或勞動中解放出來，反而會造成工人的貧窮與百般無聊(Sadler 1998: 153)。

他的結論強調了流動和迷惘是一種基進的政治策略；使用這些前衛手法當成主要的信念，將導致無可避免的過度發展。康司坦的某些宣言透露出了冷戰時期，心理與「去編製」(de-programming)的弦外之音：「在新巴比倫長久居住必然會有洗腦的作用，風俗與例行常規在未經思慮的情況下被抹滅」(Constant 1960: 135)。然而，對許多城市居民來說，這種「迷惘」源自於戰後重建而觸發的流動，而這也帶來了不言而喻的黑暗。對那些覺得自己的社會環境被商品資本主義之延伸所干擾的人而言，體驗到的迷惘主要是種持續不懈的焦慮壓迫，而不是一種解除無聊的方式。從這個方面來看，庫哈斯(Koolhaas 2004: 162)所稱的「垃圾空間」(junk space)特性，會「無所不用其極的引發迷惘」這點也就不令人驚訝了。駕馭流動城市中新型態動能的可能性不只需要固定空間及社會階級的解離，甚至需要用更加包容的線條來重建它們。

貳、電子遊牧

康司坦滿意於將機械生產的自動化視為一個新巴比倫之創造能動性能夠興起的已確立社會現象，相較而言，建築電訊

顯然預見了電腦科技在新都市生活中所扮演的角色¹²。若康司坦將針對靜止城市的清算當作他帶動基進社會變遷企圖不可或缺的一部分，那麼建築電訊模式的網絡化都市生活〔「插接城市」(plug-in city)、「電腦城市」(computer city)、「即時城市」(instant city)〕也使用了游牧生活的修辭來挑戰密斯(Mies)、葛羅培斯(Gropius)與柯比意(Le Corbusier)以享樂及選擇為名義的「英雄式的現代主義」(heroic modernism)。讓建築電訊與其當代許多人不同的原因在於它對新科技毫不動搖的信心。正如葛林(David Greene)所做的回顧性評價：

在這些成果的背後存在著對科技的持續樂觀，對未來的純粹信心，以及對重申現代主義派教條的鄙視[……]。這是一個新的領域，於其中，資訊幾乎變成一種物質，一種具有重塑社會規範力量的素材[……](引述自 Crompton 1998: 2)。

以葛林的話來說，建築電訊試圖創造：

一個新的議題，在此議題中，游牧主義是主導的社會力量；時間、替換、變形取代了安穩狀態；消費、生活型態、無常變成一種必然程序；而公眾領域是圍繞地球的電子表面(引述自 Crompton 1998: 3)¹³。

¹² 以倫敦為總部的建築電訊由赫倫(Ron Herron)、克藍普頓(Dennis Crompton)、葛林(David Greene)、威柏(Michael Webb)、庫克(Peter Cook)所組成。這個團體在一九六三年正式成立，但是第一本建築電訊的雜誌在一九六一年就已發行了。這五位主要發起人持續不甚緊密的合作直到一九七〇年代早期。

¹³ 這樣的公式呼應了麥克魯漢的理論，他的理論認為電子媒介為

欲實現此設想需要更具機動性的科技。在一九六二年到一九六四年，機動性是各個「插接城市」計劃中的重點核心。如庫克(Cook 1999: 38)所說明的：「插接城市的中心意涵在於它的開放性[……]」。在建築電訊的取徑中，其並未背離那藉由在標準形式中，可替換的素材所建立了現代設計之典範；只是重新加以定位。藉著將大量生產中固有的標準化，結合資訊與傳播科技(ICTs)所賦予去中心化控制的新可能性，於是建築電訊將早期現代主義中標準模組的設計邏輯，連結至更為消費者取向的模型：

96

在一個科技社會中，將會有更多人在決定自己的個人環境時，扮演一個積極的角色。我們不能期望將此基本的權力自他們手上奪走，並繼續將他們視為文化與創意層面的愚者。對消費者取向的社會來說，大量生產固有的特質是重複和標準化，但有部分是可以被改變或是替換的，端看個人的需求和偏好。而且，有鑒於世界市場，其改變或替換在經濟層面上是可行的(轉載自 Cook 1999: 44)。

了追求新遊牧生活，而會解離不願妥協的城市結構(不論是物質上或者制度上的)。在《認識媒體》(*Understanding Media*, 1964)一書中，麥克魯漢說明：「在城市變得擁擠之前，人類有做為獵人，採集食物的階段；正如人類現在處於電子時代，於根本與社會性上又重返遊牧的階段，只是現在進行的是所謂的資訊收集與數據傳輸。然而，這是全球性的現象，而此現象忽略並取代了城市的形式，城市因而變得過時；因為即時電子科技的發達，使得世界成為一座地球村，城市做為主要空間的本質無可避免地消散，變成電影中的淡出畫面」。儘管建築電訊為了電子遊牧改變信念，但是葛林稍後承認：「全球金融體系下電子遊牧之建築似乎需要一種建築業並不要求的持久性。」

「插接城市」帶著深受航空學與火箭科技發展所影響的審美關，因而其城市被設計為，讓使用者得以自網絡服務的選單中挑選建築設計。許多太空艙和艙房可以與不同部分連結，用以滿足不同的需求。在《建築電訊》第三期的社論中，科技的過時被視為是一個「成熟的消費者社會」之正面象徵：

或許直到住宅、福利設施及工作場合被視為一種能夠「買現成」(暗喻著可擴充性、工業化、最新資訊性、消費者選擇與基礎產品設計等詞彙)的消費產品，我們才得以讓環境成為發展中人類文化的一部分(轉載自 Cook 1999: 16)¹⁴。

在一九六〇年代後期，「接合住宅」(Gasket Home, 1965)和「生活莢」(Living Pod, 1966)被更基進的去物質化「管線環境」(piped environment)所取代。它的目標乃將通訊科技的線路，像是電話、廣播與電視延伸至網絡化的「即時城市」之中¹⁵。取材自魏納(Norbert Wiener 1948)的模控學典範，建築電訊雖然帶著「民主」的色彩，但是大體上以命令與控制的觀點來看待通訊。在「控制與選擇」(Control and Choice, 1968)的設計中，建築師在建築設計中的角色被遺棄了，而偏重使用者導向的反饋：

¹⁴ 雖然在與大量產製的住宅比較之下，建築電訊頌讚可供汽車買家利用的選擇。但是，他們取徑中的狹隘性是相當明顯，只是想要反對德波的觀察：這些「選擇」並不同於一個對於汽車社會用途的選擇。

¹⁵ 在一九七二年的文件展(Documenta)中，利用了全像術(holographs)與大螢幕投影呈現了即刻城市：「藉由結合實體與電子的、永久的、被設定的事件，以及本地展示中心的建立，傳播的『城市』就有可能存在的，一個結合全國網絡的大都會」(Cook 1999: 87-89)。就如同建築電訊的許多計畫一般，即刻城市極像媒介修飾過的大型遊樂園。

你無須再將你所在環境的決定權，交到建築設計者的手中：決定權可以移交至你自身；你打開那開關，選擇你當下想要的狀態。「建築」化約為食用的牲畜一般——或者更不如(轉載自 Cook 1999: 68)。

電腦化為「插接城市」的最佳化提供了失落的環節(missing link)。它也可能會是「管線環境」的最終媒介：

插接城市需要電腦城市在旁側如影隨形，否則插接城市可能沒辦法產生作用。對於控制與選擇的討論，環繞在無形的微型開關與感應器所帶來的潛力上，然而不僅是如此：這些裝置需要資訊運算的智慧，才能在你需要它們的時刻為你服務(轉載自 Cook 1999: 76)。

在這個願景中，城市不再被專家由上而下來操控，而是成為個人欲望的動態網絡化表現，且其表現都可以隨心所欲地被重新設定。在空間上，較老舊的建築結構(規模從一棟房子到一個城市不等)，都將失去它們穩固的外貌。如庫克在一九七三年所稱：「我們的房間將無限延伸，我們的牆壁將被溶解為不可被穿透的霧，或是成為故事、寓言及夢境中會有的意象」(引述自 Crompton 1998: 72)。可反應式建築(responsive architecture)所帶來的時間效應保證會一樣基進。建築電訊所表達出的目標是要完全地消除欲望的爆發及其欲望所認定的滿足這兩者間的障礙：「如果我們真的能夠住進一棟真的能滿足人類心願想要之程度的建築，將會是一大成就」(引述自 Cook 1999: 80，強調為原文所加)。可反應式建築的夢想與一九八〇年代出現了針 97

對「虛擬現實」系統的投入，極為相似。而此相似之處突顯了建築電訊之夢想不久後演變為網際空間的程度。

參、智慧機器

當建築電訊的設計仍處於推測階段時，麻省理工學院則已經誕生了一項針對電腦設計而言，較為務實的取徑。尼葛洛龐帝在一九六〇中期首次提出了「建築機器」(architecture machine)，斷言智慧機器的發展能夠與人類夥伴進行對話。這樣的機器「在那時還不是很常見」，而尼葛洛龐帝想像一種會成為夥伴而非奴隸的未來機器。這種觀點源自於，他抗拒為了節省成本而使用電腦來自動化現今的設計程序，他也同樣地抗拒為了配合現今電腦科技而重新設計建築，這也是當代人士如芒福德所害怕的轉變。芒福德譴責機器「去自然化的語言」。埃呂爾極具影響力地將電腦化描繪成同質化的技術(Ellul 1967)，相對之下，尼葛洛龐帝(Negroponte 1970: 3)卻認為只有經由機器的智慧，現代建築與都市生活的全才者所帶來的社會問題才能被解決：

諷刺的是，即使現在無法使機器擁有具適應性的方法，但機器卻可以個別且細節地處理資訊的片段。環境人文主義或許只可能與機器合作[……]，因為機器可有智慧地對細小、個人、持續變化的小部分資訊產生回應，而這些小部分資訊反映了每個都市人的認同，以及城市的連貫性。

尼葛洛龐帝的智慧機器被設想為大量客製化的基本原動力。這個方向在他一九九〇年代於《連線》(Wired)中的專欄始終相當明顯，該專欄之後被集結為《數位革命》(Being Digital 1995)一書¹⁶。因此，儘管他認知到由蘇瑟蘭(Ivan Sutherland)的草圖板(SketchPad 1963)率先開發的電腦輔助系統(CAD)在創造剖面圖與透視圖時占有優勢，但他關注的是這些系統無法進行評價與對話(Negroponete 1970: 21-22)。尼葛洛龐帝對於電腦產生新視覺形式的的能力沒有太多熱忱。在《軟性建築機器》(In Soft Architecture Machine 1975: 73)論文中，他宣稱：

98

電腦化設計的神話在於電腦繪圖可以將建築從相應的規則中解放出來，而因此有機會可以設計並居住於球型的、如腺體般形式自由的居所。我不能接受這樣的態度。

在歷史上有許多建築卻採取了這樣的態度。正如我先前所述的，下述這種情況是非常諷刺的：在電腦的網絡潛能在幾乎未存在時，其在建築中被頌揚，但一旦在它擁有更多可能性時，卻開始遭到壓抑。當電腦晶片以倍數成長得更快速且更便宜時，電腦功能開始從大規模的運用如薪資管理，轉換成其它用途：包括應用在分散式計算與視覺化上¹⁷。但正當網際網路

¹⁶ 尼葛洛龐帝持續的專注跟建築較不相關，主要是圍繞在機器智慧的議題上。他在一九七五年宣稱「建築機器」能夠處理「質性」的問題，而不只是已經「被解決，甚至被取代」的量化問題。但是與他早期對於智慧機器的討論做比較，這個說法就令人懷疑(參見 Negroponete 1970: 62; 1975: 1)。

¹⁷ 柯司特(Castells 1996)注意到，到了一九九〇年代，資訊處理的成本從一九六〇年代的七千五百萬美元下降至少於百分之一。這個過

開始風行，建築所強調的使用者設定的設計與社群網絡卻被清除殆盡，反而開始強調更為成熟的電腦繪圖。當數位設計在一九八〇從被邊緣化反成為建築的中心議題時，虛擬建築開始與「球型的、如腺體般形式自由」的意象有所關聯。蓋瑞(Frank Gehry)的畢爾包古根漢美術館(Bilbao Guggenheim Museum，在一九九三年開始興建，於一九九七年正式開館)便是因應此種轉變而生。蓋瑞的計畫在網際網路蓬勃發展時開始啟動及建設，而且不只是將電腦當作傳播的工具，而是做為完成建築的技巧；但在一方面，蓋瑞卻對電腦表現出明顯的厭惡。

我從未喜愛過電腦，我總是在想什麼時候電腦會過時。我不喜歡電腦製造出的影像。建築業開始使用電腦當成表現的工具與銷售的工具，用以將建築展示予客戶(引述自 Garfield 1996: 42)。

但在另外一方面，蓋瑞持續地鼓吹電腦做為解決如繪製複曲面等複雜設計問題的解決之道。

我們與 IBM、創造幻象戰機的 Desault 連線。為了想出如何表現這些形狀，還有如何解構這些形狀用以實際建造它們，我們歷經掙扎。但是，我們挖到了金礦，

程經歷了好幾個階段。在一九五九年到一九六二年之間，矽積體電路板的發展讓半導體價格的跌幅高達百分之八十五。在英國工業革命期間，棉花工業也歷經相同的跌幅長達七十年(1780-1850年)。在一九七一年，積體電路板的價格從一九六二年的五十美元跌到一美元。英特爾工程師霍夫(Ted Hoff)在一九七一發明微處理器：一個圖釘大小的晶片內可以承載兩千三百個電晶體，到了一九九三年，它們可以承載三千五百萬個。運算技術的倍數成長劇烈地改變了社會對於運算的使用。

突然之間你可以拿這些設計圖，以一種不會嚇到營造商的方式與之解釋，[……]。這讓建築師們又重新成為建造的大師。

儘管蓋瑞對包商的辯護很重要，強調了軍事研究和發展如何長期地依賴進階運算，但他的結論才是最令人信服的。不同於將建築師的權力去中心化並移往使用者的弗里德曼，或者移往做為合作者之機器的尼葛洛龐帝，蓋瑞歌頌電腦科技的原因主要乃是它讓建築師重新獲得了控制權。藉由將未來遠景轉化為視覺的形式，並且不會驚嚇到那些沒有概念的營建商，電腦因此收復了建築師的掌控權。其中未被明說的事情是，艾菲爾鐵塔所象徵的工程師地位日漸崇隆，將會在數位設計的年代被重新提及。

99

蓋瑞對於數位建築的遠景明顯地與盧卡斯(George Lucas)的態度相似，而盧卡斯是率先提倡數位電影的幾個人之一。對盧卡斯來說，數位科技的吸引人之處，就在於它能提供了新的控制程度：

我相信電影工作者會希望能夠完全地擁有對光線的控制，他們會希望可以這樣說：「好，現在我要太陽停在地平線上大約六個小時，然後我要那些雲都消失」。每個人都希望能這樣控制影像，控制故事進行的過程。數位科技正是那終極的成果(引述自 Magid 1997: 52)。

對盧卡斯來說，數位科技僅是引進以工作室為基礎的電影製作而開啟的流程中，緊接而來且合乎邏輯的步驟——此步驟本身正是為了控制製片的不同事件所設計，因而在拍片變得越

來越昂貴的環境中減低風險¹⁸。數位科技不僅以藍幕與綠幕，或者 2D 與 3D 的動畫取代了實體佈景，而且科技控制進一步延伸至演員本身：演員現在可以被「虛擬演員」(synthespians)取代。

顯然地，盧卡斯的遠見並不是唯一可能的電影業未來，也不是唯一一個由數位科技所引導出的軌跡，因為數位科技對攝影、後製、與電影發行的衝擊，大幅地降低了進入電影工業的經濟門檻¹⁹。然而，這卻使人感覺到盧卡斯的電影遠見並沒有為城市中偶發的、視情況而定的邂逅留下多少空間，而這種元素正是一九二〇年代班雅明與克拉克考爾所提出的電影—城市中主要的吸引力；夢想停住太陽的導演所施加之高度掌控的影像，取代了無法預料、無所預期的事物。此對比突顯了數位科技出現在各種領域，卻被衝突所帶來的陰影籠罩，而其去中心化與加強控制的能力勢均力敵。數位影像的流動性讓電影有了新的創意，也讓對影像的操縱，直至單一像素的程度。數位科技增速和微型化帶來了普及和成本的減低，及一種平均主義的色彩，卻也有可能成為「由上往下」的控制。數位相機的民有化，與維爾托夫對於「電影眼」的軍隊在城市中移動的夢想相似，也同樣讓城市空間屈服於網絡化的監視之下²⁰。

100 蓋瑞的畢爾包古根漢美術館表現出了自一九六〇年代建築電訊提出「電腦城市」後，數位設計成長了多少。蓋瑞對電腦做為使用者設定空間的工具不感興趣，使得建築電訊的威柏 (Michael Webb)(引述自 Cook 1999: 3)認為流動性的修辭，已經

¹⁸ 這個議題與電影須要由一根本的新奇事物轉變成能夠吸引中產階級觀眾的主流娛樂有關。敘事電影這樣的改變包含了更複雜的多視角結構的影片，也需要對個人電影有更多的投入。好萊塢表現的電影產製工業化成為主要控制拍片條件的途徑，而明星和電影類型體系的發展也成為一種行銷的工具，平衡了較高的投資風險。

¹⁹ 參見馬怪爾(McQuire 1997, 2004)。

²⁰ 關於都市監視更進一步討論參見第六章。

消退為只是一種形式上的關懷：

相較於建築電訊想要創造的主要是讓一種無生氣的物體，像是一棟建築，成為一種具流動性的事物，像是畢爾包古根漢美術館那樣的建築所表現的當代建築形式演化，則僅有流動的建築過程，但其成果仍是創造出無生氣的物體。

葛林的評論則更為尖銳(Greene 1999: 9)：

儘管美術館有扭曲的外型，但卻不若石造景觀一般可以有效地與時間做連結。美術館旁邊的貨運場地都能成為一個更適當的二十世紀建築典範。

肆、非物質性的建築

這種關注的置換，即由社會關係的關注轉為關注建築形式的流動性，是莫斯科(Mosco 2004)巧妙地將之稱為數位昇華(digital sublime)的一種表徵。超脫束縛，甚至以及特別是物質的束縛，乃是一九八〇年代的尋常主題，如同對所謂「網際空間」(cyberspace)與「虛擬真實」(virtual reality)等概念的關注升到最高點²¹。藍尼爾(Jaron Lanier)創造了「虛擬真實」這個詞彙，認為這將會是新的「真實」，而且不帶任何的限制。一九

²¹ 這些詞彙同樣快速地消失，留下一種因為曾經被過度預言而無法消散的難堪。網際網路學者羅文客(Geert Lovink 2006)認為，二〇〇一到二〇〇二年的網際網路崩盤意味著「與其他事物一樣，像是『網際空間』、『虛擬空間』等詞彙，最後都永遠被掃進垃圾堆」。

八九年在電腦繪圖與動畫聯展(Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques, SIGGRAPH)中，藍尼爾做出以下發言：

不論實體世界是何種狀態[……]，虛擬真實都同樣地真實，並且達到與真實同樣的狀態；但與此同時，虛擬真實還擁有了無限的可能性(引述自 Whyte 2002: 16)。

同樣地，建築師班奈迪克(Benedikt 1991: 131)認為網際空間實現了古代征服物質阻礙的夢想：

畢竟，網際空間的設計就是另外一個生活世界(life-world)的設計，另一個平行宇宙。網際空間提供一個醉人的願景(用近乎完美的科技)來實現一個千年夢想：一個能夠超脫實體世界的夢想[……]。

諾瓦克(Marcus Novak)也有類似的夢想。諾瓦克(Novak 1991: 28)認為對於網際空間的憧憬源自於「一個能夠以意志力控制世界的承諾。換句話說，這是個古老的魔法之夢，終於在某種現實世界裡快要被喚醒」。對諾瓦克來說(Novak 1991: 227)，與其說網際空間令人讚嘆的魔法是以失去身體為特徵，不如說其特徵是「心靈的體現」。但這個身體會被激烈的改造：不只沒有器官，甚至看似沒有界限：

因此，當我們再現身體時，我們允許它擁有隨意變換成液體的自由。[……]這正是所謂**流動建築**提供的精神。網際空間的流動建築、流動建築在網際空間之中(Novak 1991: 227)。

雖然諾瓦克的宣言及其所強調的短暫性、使用者客製化、以及迷惘，明顯是取自他的前輩聖伊里亞、弗里德曼和康司坦。但他想法中最驚人的部分在於他將建築電訊對可反應式建築的幻想移植至網際空間上。將模控學對資訊的理解方式共用為一種純理論的模式，諾瓦克認為(Novak 1991: 251)：「網際空間中的流動建築顯然是無形的建築」。啟動現實及虛擬世界之間的二分法，乃是早期網際空間著述的主要特徵。諾瓦克(Novak 1991: 250-51)預見了一種純粹的建築形式，可以做立即的轉變：

流動的建築是敞開雙臂歡迎我，亦關閉大門以保衛我的建築；這是沒有大門和走道的地方，**下一個房間總會是我需要去的地方，也總是我需要的樣子**(Novak 1991: 250-51，**粗體字**為筆者自行強調所加)。

雖然這樣的描述一開始激起的感覺如自動門般地平庸，但它卻推斷出以下一個更基進的議題：關於個人的欲望是如何進入了永恆滿足的領域。對於「我需要的東西」所升高的關注，朝向了個體客製化的未來。至此，未來離〈極光追殺令〉中不斷易變的城市景觀之境界亦不遠矣。

流動的建築塑造了流動的城市，這些城市隨著價值觀的改變而變動。在各個城市裡，來自不同背景的訪客去探索不同的地標，不同的區域擁有共同的想法，也隨著想法的成熟與消散而因之演變(Novak 1991: 250-51)。

流動城市的概念直接將數據空間的流動性與城市景觀的

經驗相連結，激發出對於城市裡公共文化的基本議題。在這個城市裡，「來自不同背景的訪客去探索不同的地標」，當來自不同階級和種族的人混雜，街道做為公共場所又會有怎麼樣的變化？森納特(Sennett 1977)所假定為是世界主義不可或缺之一部分的不可預期衝突，將會為了客製化的個人環境而必須被撫平嗎？如果偶然的際遇被將降到最低，人們是否會失去與陌生人有效果且具同理心交流的能力²²？

伍、廢墟中的城市

模控學的出現與都市思維的基本變動同時發生。正如基特勒(Kittler 1996: 727)所提出的：

在芒福德將他的世界歷史總結為城市史之論述中：「看不見的城市」包含的不只是無間隙且高速運作的資訊科技。電腦中的刪除功能，也隨時準備啟動。

102 到了一九五〇年代，軍事戰略家不再將城市視為必須占領的要塞，而是必須摧毀的目標。一九三八年，班雅明(Benjamin 2003: 522)已經注意到了大城市的成長伴隨著發展出夷平城市的新方式：「好一個未來的景象」！班雅明取用的範本正是歐斯曼對於巴黎的攻擊。儘管他是在格尼卡轟炸的陰影下寫出這段話，但他沒能活著看到發動空戰所會帶來的完整後果。基特勒(Kittler 1996: 727)說明：

²² 這個議題在第六章會更進一步的討論。

在一九四二年開始的全面空戰重組了城市的中心。然而轟炸的目標，已經不再是人。磷彈要轟炸的目標是城市；汽油彈要對準主要城市；而最後，氫彈則要對準巨型都市帶(megalopolis)。

對廣島和長崎的轟炸，甚至是對倫敦與德勒斯登的猛烈砲火，都在冷戰時期的想像中揮之不去，軍事策劃者仍在算計著無法預估的事情：你能在核子戰爭中承受多少城市的損失並依舊在核戰「勝利」？為世人所知的是，對核子衝突的設想是發展去中心傳播網絡的動力，而最終形成了所謂的「網際網路」。為了後末世(post-apocalyptic)秩序而進行的軍事發展，其矛盾在於：軍事發展要求可提供反射性與自治的反饋系統。馬丁(Martin 2003: 7)，藉由闡述在核子戰爭一觸即發的情況下，「都市基礎建設的離散成為逐漸平行的傳播網絡與傳輸路線」，進而定位他所謂「組織性合成物」(organizational complex)的出現。組織性合成物被設想為一種戰略的防護，不只對抗外來的敵人，也要對抗來自內部的敵人：「在核子戰爭爆發之後，可以預見去中心化的政府和公民威權徹底崩潰所帶來的失序」。

新傳播通路不只與戰後現代工業城市的中心，被「垃圾空間」所取代的轉變同時出現，亦扮演了整合的角色。正如馬丁注意到的(Martin 2003: 7)，新傳播網絡是根據自我規範與自我組織的原則所建構，並「接著有助於創造新的城市、新的建築，除此之外，還有一個新『自我』，以上這些都沒有傳統的空間特質，這在某種意義上讓內部跟外在世界區隔開來」。「垃圾空間」提供傳播網絡一個新的用途，一九九〇年代見證了建築論述不再討論網際網路社群網絡帶來的可能性。而如網路狂熱者雷因格德(Rheingold 1993)所預測的，「虛擬社群」重新補捉了

戰後對於傳統公共空間的移除，以及「球型的、如腺體般的形式自由」所逐漸主導的數位建築所擁有的特質。對於變形與合成的興趣逐漸取代了對使用者設定的重視。

103 電影工作者可以使用的成熟的數位影像工具漸漸地越來越多，卡麥隆(James Cameron)在一九九五年宣稱：「我們正處在一個空前絕後之電影歷史的開端時刻。任何你所能想像的事都可以製作出來。如果你能夠畫出它，如果你能夠描述它，我們就可以幫你製作出來，一切都只是成本的問題」(引述自 Parisi 1995)。這裡很適合來回想電影工作者到底想像了些什麼，除了人體的突變之外，另一個特效電影最常被探討劇情還有受到攻擊的城市。某部分可以視為恐懼核子攻擊的再現，這同樣也討論了在垃圾空間和全球媒介的力量合體之下，城市崩解所產生的意義。儘管城市災難電影的歷史悠久，但賣座電影像是〈ID4 星際終結者〉(Independence Day, 1996)、〈酷斯拉〉(Godzilla, 1998)、〈彗星撞地球〉(Deep Impact, 1998)、〈世界末日〉(Armageddon, 1998)卻有些關鍵性的不同點。這些電影摧毀的不再是城市整體，它們都表現出某些知名建築與城市地標的毀滅。此轉變部分是因為數位特效的快速發展，使它們可以從受到限制的短暫呈現，發展到複雜的連續場景，讓觀看者可以有時間進行思索。第二個明顯的不同在於它們呈現的不只是毀滅之後的情景，它們呈現出毀滅當下的情況。電腦表現出的鏡頭包括了對白宮轟炸的災難場面、紐約摩天大廈的傾毀，而這些場景一次又一次的重播。全世界各地的閱聽人親眼觀看它們，集體參與了如布可曼(Bukatman 1994)所適切指出的現代對於昇華的經驗。

在一九六五年，沙特(Jean-Paul Sartre)就已檢視過紐約；不是透過一九二〇年代前衛電影中英雄化的鏡頭，而是以不可避

免的毀滅性觀點來看：

那些摩天大樓已經有些被忽略；也許到了明天，它們就會被摧毀。[……]我突然感覺到紐約即將獲得它的歷史定位，已經擁有了自己的廢墟。

如果沙特意像中，處在廢墟裡的紐約摩天大樓乃是預見了即將發生的金融危機，此危機使世界自成一格的資本市場走向了破產的邊緣。一九九〇年代中期，電影圈所預見的事件更是難以想像：二〇〇一年的世貿中心雙塔攻擊事件。該事件奇妙的本質（對於曾經見識過許多次的感知與當下所發生的事物相結合，感到不可思議），擴大了那種創傷，引發了想要一再重覆觀看，甚至是重複播放災難發生當下的強迫症。而美國舉國上下引發的愛國情緒激化了這種強迫症。

我們要如何理解被都市毀滅的影像所吸引的原因？如果一個起點是那個源自歐斯曼而將城市視為具可塑性的現代概念，那麼必然是在戰後的垃圾空間與對核子戰爭的後現代恐懼兩者之間的遭遇，使對於失落城市的感知更加劇烈。在這樣的關係中，城市很容易就被去物質化及重新概念化成一種資訊和影像的虛擬建構，也就是一個容易受到數位的調整及「刪除」的可能性影響的目標。讓我們回憶一下詹克斯(Charles Jencks) 104 是如何半開玩笑地將聖路易斯的布魯特—伊果大樓(Pruitt-Igoe)炸燬事件，稱做為後現代建築的誕生？用爆破技術清除城市空間的手法是從二次大戰發展而來，轉變成毀滅老舊高樓的藝術形式，成為一種知名的都市奇觀。在雷吉歐(Godfrey Reggio)的〈失衡生活〉(Koyaanisqatsi 1982)中，以慢動作呈現了一系列摧毀城市的畫面。為了「測試」攝影機之眼，當每棟建築失去了

它結構的整體性而化為流動性時，它同時也進入了人類的感知。在電視轉播中世貿中心的傾毀，讓對於城市命運的感知成為一種全球性的創傷。

陸、流動的社會

當代對於都市毀滅的幻想與企圖進行越來越大規模的城市建設，同時激增。後者體現在巨型計畫，如馬來西亞的多媒體超級走廊(Multi-Media Super Corridor)與中國的長江三峽工程。廢墟中的城市是國際現代建築會議(CIAM)針對計畫城市之夢想的黑暗面、電腦化的承繼者、組織化合成物中去物質化的城市。似乎沒有一個對可行的都市未來而言，是具吸引力的。過去十年數位網絡的出現，創造出一種現象(至少對住在較富裕城市中的人們而言)一九六〇年代率先被提出的電子遊牧已成為真實的社會現象。然而，高度流動所帶來的城市影響，與數位網絡散佈的結合，往往導致的並不是弗里德曼及康司坦所希望：具創造力之社會空間的自由創作，反而造成了現代城市的解離，以及產生了自相矛盾的再造物「流動城市」：在這個城市中，居民時常體驗到的是「垃圾空間」所造成的迷惘；儘管如此，此垃圾空間依舊在無所拘束的市場中被嚴密地保護著。

這樣的社會狀態有必要對流動的前衛修辭進行重新評估。康司坦雖然公開承認其烏托邦式的基模有政治上的動機，但是卻不幸地被他為了向迷惘提供對集體生活之基準的過度允諾，以及他對於新科技將會帶來社會影響的高度決定論所犧牲。建築電訊與尼葛洛龐帝等人所遭遇的問題，乃是他們將對

於權力的質疑，全然地轉變為個人的選擇問題。將定義城市媒介當成個人選擇問題不只是忽略了社會互動對共有空間的集體調解，也讓當代資本主義中處主導地位的大量客製化文化所應用的消費者取向獲得了優勢。

我們如何在當代的「流動社會」(liquid societies)脈絡下重新思考這些計畫?如鮑曼(Baumann 2000: 3)注意到的，率先因資本主義而流動化的「固態」是「傳統的忠誠感、固有的權利和義務。因為它們礙手礙腳，阻礙了活動並壓縮了企業」。流動化的階段使一種基礎性的新經濟秩序得以發展。然而，近數十年來，這個過程逐漸移轉至社會的「微型」層級中。鮑曼(Baumann 2000: 6)認為現在被溶解的是那些「傳播的模式、個體主導的社會秩序和人類集體政治活動的整合」。以鮑曼(Baumann 2000: 7, 8)的觀點來看，這包含了從事先分配的「參考團體」(reference group)移轉至「普世對比」(universal comparison)時代的過程，而「重組模式」的責任逐漸落在個人身上。如果選擇是當代文化的主題，事情會因為反應性的個人並沒有選擇的餘地而變得更複雜。對鮑曼(Baumann 2000: 5-6)來說，這意味著現代社會的流動化，其實是一種表面現象。經由數種新自由主義的政策表現出的「化解桎梏來達成個人自由」來「鬆開剎車檔」，藉由金融政策鬆綁和彈性的產製，事實上只是造成了另外一種新的僵化形式和有意義選擇的缺乏。

然而，因為遷移和媒介之間的現代關係所帶來的高度流動之社會效應也創造出一種新的認同模式，這種認同較不歸屬於社會與地理穩定性下的定義。根據吉洛伊(Gilroy 1990)簡明的說法：「問題不在於你從哪裡來，而是你身在何方」。顯然，如康司坦與建築電訊等最熱切的當代流動倡導者，太過輕率地選擇游牧主義而忽略空間的重要性。正如馬克思早已認定的去領

土化與快速發展，在根本上加速了資本主義的擴張。儘管流動的增加無疑地擾亂了傳統社會以及政治的設定，也因此產生了劇烈改變的可能性，但這不保證未來的方向和結果。吉洛伊對於流動的接受是有策略性政治意圖的：強調移民者歸屬於此處的宣稱，而非歸屬於過去或他方。將游牧生活限制為一種基進的特質變得越來越明顯，就如維希留(Virilio 1996)將現代「移動的義務」延伸成一種普遍的現象。流動社會的出現後所產生的根本問題是：誰能選擇移動，誰被迫移動²³。

106 第二點是流動性時常被誇大。如柯司特(Manuel Castells)和塞森(Saskia Sassen)等人在很久以前就已指出的，數位網絡也會牽涉到物質面。儘管數位網絡產生了彈性和流動的新型態，但是它們也加諸了通行權和擁有權新的界線。這不只是在談論在存取網絡時普遍需要密碼，或是國界的建造而已，像是分離了以色列和加薩走廊或美國和墨西哥之間的牆。這也是有關在電子網絡和實體網絡連接點上之都市空間中的能動性程度有多大。如葛拉漢(Graham 2004:155)所說，由媒介和其它的城市流動體系融合所產生的混雜空間性聚合，「變成了空間與社會的政治組織持續地被改造所在之重要且具戰略性的場所」。資本的自全球由流動與一個新體系形成對比，此新體系乃基於付費的能力而產生被密集控管的社會空間。數位監控之城市基礎建設的成長，例如收費站，造成了葛拉漢和馬文(Graham and Marvin 2001)所說的「分裂的都市生活」(splintering urbanism)——城市的基礎建設並未達到聚集人口的目的，反而將其加以分離。

這樣的脈絡意味著重新思考當代城市流動與結構之間的關係。史派波伊克(Lars Spuybroek)的濕網格(wet grid)概念意味

²³ 正如我將在第六章所述，像米契爾(Mitchell 2003)一樣的那些人頌讚游牧生活，卻忽略的這個問題。

著在某一方面此關係可以極有效果地被重新概念化。史派波伊克(Spuybroek 2004: 4)顯然想要自如同諾瓦克所夢想的去物質化之建築中定位自己的方向：

電腦終於到達一個具文化涵養的階段。那些用來夢想完美準則與自動化設計的年歲[……]，或者以負面觀點來說，那些年歲(妄想建築漂浮在網際空間中的空洞夢想)終於結束了。

史派波伊克的設計有著早期數位設計的「球型」外觀，他的作品與弗里德曼、康司坦的使用者設定取向有比較多的共通點，但是與蓋瑞的形式主義取徑則較不相似²⁴。史派波伊克以「濕網格」與古典幾何的「乾網格」做對比，而此對比的基礎建立在結構與動態的根本相異上。「乾網格」的表現範例是密斯式建築風格與使用大量生產的技巧所創作的通用建築，此種建築可以「吸收生命、機會、和改變，而結構本身則隨著時間的推移而持續、存在，並藉可預見的事物貫穿不可預見的事務」(Spuybroek 2004: 356)。儘管當所有事件都已事先設定好時，或許通用的開放性(general openness)仍可運作(例如軍營)，但其開放性不適合大城市生活中，複雜且視情況而定的互動。因為部分網絡運算而產生的「濕網格」，其目標便在於以建築的「不明確性」(vagueness)取代現代主義中「普遍開放性」：

我們必須以不明確性中的活躍可塑性，取代中立性中

²⁴ 使用者設定住宅範例請詳見史派波伊克的 OffTheRoad_5Speed。史派波伊克(Spuybroek 2004: 115)：「所有的牆壁都是可移除的，讓客戶可以改造房子與改變功能」。

被動的可塑性。與中立性相反的是，不確定性可在不同的向量和狀況下運作，可以允許明確目標和習性的存在，卻也可以包容未被確立的動作。[……]這是結構上的情境主義。這允許推論和創舊(derives and detournements)成為一種結構的特性：計劃的透明意向，而不透明的意向則在邊側延展出習性(Spuybroek 2004: 357)。

史派波伊克所謂的「不明確性」有一種危險的特質，可被做為正式及不正式之用。不明確性讓相異點得以互相交涉²⁵。在這個媒介城市的社交狀態下，相關聯的空間成為社交的主導者。社交關係漸漸必須活躍地穿越同質的空間領域。自「命定的參考團體」(pre-ordained reference)中起錨，產生了極端仰賴抽象科技系統的社交形式。而「命定的參考團體」如此的關係則被威爾曼(Wellman 2001)逐漸描繪為個人的人際關係網(personal networking)。若「命定的參考團體」被時刻表之類的資訊科技(此科技便是齊美爾大城市生活的觀點中，用以整合大眾社會與個人媒介之通用開放性的主要形式)所取代，則個人媒介如手機和網際網路等，現在都可以客製化。個人媒介逐漸地使用「DIY的行程表」²⁶取代了通用的廣播平台時刻表。然而，這樣的轉變並未解決「流動社群」的社會連結問題，因

²⁵ 因此史派波伊克抗拒歐斯曼橫跨巴黎所刻劃的直線，以及柯比意頌讚的現代理性：「曲線是資訊更充足、更有智慧的直線。[……]曲線協調了不同之處；它的區別性因為連結與連續性而更加精確。乾網格總是被分割、符合阿基里德定律。但濕網格永遠都是一個持續的網絡、拓樸學且具弧度的」。

²⁶ 這呼應了貝克及貝克—葛恩胥菴(Beck and Beck-Gernsheim 2003: 3)所謂做為一種卓越的社會認同形式的反身性或「DIY」式的自述。

為這是發生在不同的平面之上。如許勒與尤瑞(Sheller and Urry 2006: 7)所發現：個人媒介的矛盾之處在於個人的自由只能經由對複雜科技系統，更為深層依賴：

在世界上較富裕的地區，部分日常和每週的時空模式通常不與歷史社群和地點同步，因此系統提供了讓工作和社交生活都可被安排和重新安排的方式。[……]網絡愈個人化，進行個人化的系統和設備也就愈顯重要。

在此脈絡下，失去通訊系統等同於在許多方面失去社交網絡。如果電話或網路失效了(或是如果你沒有管道，或是你沒有能力使用它們，或是你因為「不當行為」而被驅逐出遊戲的空間，亦或者你未付費)，那麼社會互動可能再也無法以走到大街上或前往一個尋常、你能期待看到一個在你「個人網絡」中之成員的公共空間所取代。集體聚集空間只有通過複雜的媒介系統才得以存在。倚賴科技化系統來維持基本的社交，像是與家庭成員通訊，讓社會連結有可能更進一步的商品化了。如昆特所述(Hookway 1999: 12)，我們讓「通訊」變成一種拜物：

如果以文化的角度來說，我們過度的迷戀通訊，這是因為通訊的倫理推動我們。不是因為我們有這個自由，而是因為我們對社會及心靈產製之循環的參與。

對通訊的拜物化與大量透過電子郵件和手機的日常互動本質無關(這些實際上已滲透進「遠距離的」日常生活之中)，而是與這些互動現今遭受測量、監控與以時間計費的影響程度

有關。

108 在使用互動介面和無線網路的城市中，仍不清楚持續建構具反應性的環境，將帶來如何的長期社會效應。因為失去或與科技系統(如手機等)分離所帶來的焦慮是最明顯的歷史交替病徵，這是米契爾(Mitchell 2003)所稱「電磁波」(Herzian)的社交空間；但是，對於永久接觸和即時反應的潛在渴望才是最大的問題。這代表對於模控目標中，橫跨整個社交空間的通訊透明化和立即化之基進延伸。對於當下的強調使追求個人滿足感但是不面對後果的行為變得「合理化」，而此強調乃是透過複雜的科技系統，主導了整個社會。對於社會問題如生態和環境破壞等，需要寬闊的時間視域(temporal horizon)去想像集體的反應，然而此視域卻已消失不見²⁷。擁有數位基礎建設的「流動城市」，傾向追求透明化和立即性，不再創造出「不明確的」社會空間，而是轉而創作出客製化和高度商品化的空間。欲理解史派波伊克的「濕網格」，我們需要自模控學邏輯的工具控制中背離，轉向於為了未經計畫過、偶然的且無法被預測的社會校準和介入，因而選擇的空間和平台。

²⁷ 針對在媒介文化中對於「當下」自相矛盾的強調，更詳細的討論，參見馬怪爾(McQuire 1998)。

第二部分

公共領域：街道、燈光與螢幕

第五章 電子城市…/175

第六章 展現公共空間…/205

電子城市

空間不再存在：街燈照著被雨打溼的街道表面，事實上，雨水深深地滲入了地心[……]。

(Technical Manifesto of Futurist Painters 1910)

如果你建造一棟在外頭打著燈的房子，那麼可以讓房子變得模糊朦朧，當你用夠了燈光將它關掉後，房子將消失在視線中。

(Andy Warhol 1975)❶

在二〇〇二年三月十一日的曼哈頓，兩道強力的探照燈光束射向夜空。在世界貿易中心大樓被摧毀(二十一世紀第一個重大媒介事件)的六個月後，大樓所留下的空白被「兩個光柱」所取代。這個讓人印象深刻的事件成為許多以光為基礎的建築之一，這些建築中最有名的莫過於施佩爾(Albert Speer)的「光頂」

❶ 轉載於 Appollonio(1973: 28)的〈未來主義雕塑技巧宣言〉(Technical Manifesto of Futurist Painters)；沃荷(Warhol)引述自安琪兒(Angel 1994: 15)。

(Dome of Light)，它是在一九三五年的紐倫堡(Nuremberg)用一百支探照光建造出來的，而在這些建築中，電燈不僅被用來照亮都市空間，也有效地取代了建築固定的體積。

在這一章中，我會主張電氣化為媒介城市奠定了基礎。電氣網絡的鋪設不僅奠定了都市網絡的雛型之一，也在現代都市空間的心理地理學上，標誌出一個關鍵的開端。電的影響力，為「遠距的行動」(action-at-a-distance)帶來了新的可能性，此外，受控制的照明，讓電流逐漸被認為是都市空間的主要因素。電燈創造了一種居住空間，在其中，建築的傳統功能(做為穩定的基礎)面臨一個狀況，其表面出現了易變性，其功能也有了流動性。

在《認識媒體：人的延伸》(*Understanding Media: The Extensions of Man*)的第一章，當麥克魯漢將燈泡當作「沒有訊息的媒介」的例證時，他就將電燈與現代媒介的從屬關係釐清了。在提出「媒介的『內容』總是另一個媒介」時，麥克魯漢(McLuhan 1974: 16-17)加上了：

無論電燈是用在腦部手術，或者是為晚上的棒球賽，它都是一樣的。我們可以說這些活動在某個層面上都是電燈的「內容」，因為沒有電燈的話，這些活動都不會發生。這個事實就支持了「媒介就是訊息」的論點，因為這個媒介它形塑並控制了人類連結與行動的規模以及形式。

114 工業與運輸的電氣化，加上將電氣網格連接到公共街道與私人住宅中，就是劃分現代工業都市與先前各種社會形式的關鍵科技指標。電氣化突顯了離散與集中的獨特模式，這

些離散和集中不僅形塑了生產與社會生活，也有效地將現代工業都市轉變為感知的實驗室，是建構嶄新與意外「特效」的場域。

奇怪的是，有太多太多針對如特斯拉(Tessler)與愛迪生(Edison)等發明家／工程師之發現與商業策略的傳記式說明，也有許多經濟史紀錄了慘烈的專利爭鬥，與公司內部的政治鬥爭，而這些爭奪也建立了工業資本主義中最強而有力的幾個企業，例如奇異電子(GE)與西屋家電(Westinghouse)，但是卻很少有人願意將電燈對都市空間之經驗的影響理論化^②。然而，在缺乏系統性分析的情況下，我們只能在藝術家、建築師、記者、電影製作人與其他觀察現代都市的人所撰寫的文字中，找到蛛絲馬跡。大多數這些報告釐清的一件事是：從電燈的發明開始，電器照明就不只有單純的照明功能^③。

這個超過之處，在理解下列二者的差異上相當關鍵，即由照亮都市景觀的各種方案，所明確推動的合理進步；以及電燈讓社會情感帶來更廣泛的曖昧地帶。一方面，照明無疑有著許多實用上的功能，從公共安全到延長可能的工作時數，這些好處都能理性地被認為適合工業社會(無論是資本主義或共產主義社會)。但是，如施佩爾的「光頂」所顯示的，將大規模的奇觀混合了對希特勒的個人崇拜，電燈也能夠用來徹底轉變社會生活的空間，也藉此重新分配政治權力。因此，都市的電氣化需要以兩種方式去評論。當一九二〇年代，如芝加哥、紐約與

② 值得一提的例外包括歷史學家希弗布希(Schivelbusch 1988)與奈伊(Nye 1990, 1994)，儘管希弗布希的主要焦點還是煤氣燈，而非電燈。

③ 如莫魯士(T. Morus)所主張，這個額外的能力在一八三〇年代，電燈在倫敦進行公開實驗時，就相當明顯了，那時，史特金(Sturgeon)與薩克森(Saxon)利用戲劇性的視覺現象(例如巨大的火花)去吸引大眾的注意。

柏林等有著燈光的大型都市被稱作「電子城市」(electropolis)時，這些都市都是明顯的實質存在，而其所擁有的都市空間經驗，將顯示出所有嶄新社會關係中矛盾的現狀。當一個都市變成一個電影般(proto-cinematic)的原始環境，關聯空間得到了一種新的社會影響力(social purchase)，都市在夜晚被照亮的影像暗喻了現代化的力量。對奈伊(Nye 1994: 197)而言，資本主義式工業化的抽象過程在視覺上與夜晚的都市有關：「它將韋伯當初稱呼資本主義之『數字的浪漫』轉譯成一種動態的經驗，而這項經驗重新定義了歷史的主體」。

壹、電的昇華

115 當人們發現「電」是獨立存在的現象後，「電」就成了許多奇妙特效的來源。浪漫主義者迅速認定「電」是所有生物共有的生命力，這樣的說法也得到下列作品的戲劇化：一是雪莉(Mary Shelley)在一八一八年的《科學怪人》(*Frankenstein*)中，現代創世紀原型；歌德也將之原汁原味地形容為「世界的靈魂」(soul of the world)(引述自 Asendorf 1993: 153)。一個世紀之後，電氣化普及的前景真得讓工業世界目不暇給，這激勵了藝術家、企業家與革命分子，讓他們看到電力充滿動力的未來景象。當列寧(Lenin 1991-98)在一九二〇年宣佈：「蘇維埃的權力，加上全國的電氣化，就是共產主義」，他是在回應著這個大家已經耳熟能詳的說詞。

早在一八八五年，當愛迪生的白光燈泡問世還不滿十年，公共空間的照明也還相當罕見的時候，一本新的期刊《電力世界》(*Electrical World*)的文章中提出一個方案，就是照亮整個巴

黎市區，這個計畫被尊稱為「人工太陽」^④。該計畫內容包含將一百盞二十萬燭光的燈架在一座高達一千一百呎的高塔上，而這座塔將矗立於杜樂麗花園(Tuileries Garden)中。但事實上這個計畫既不實際，也不可能成真，因為當時尚未發明足夠亮度的燈，此外，如果要從一個點去照亮整個都市景觀，將會造成巨大的光影對比與陰影，這個計畫只是強調電燈照明這個特有的想法，一直以來都有著強力的象徵性吸引力。對希弗布希(Schivelbusch 1988: 4)而言：

杜樂麗花園這座太陽塔(Tour Soleil)紀念著十九世紀對光的幻想。[……]計畫興建的這座塔，代表了某項發展的頂峰，也就是早期科技的進步，讓人們相信光可以無限地被製造。

到了一八八〇年代，電力系統開始被廣泛地運用後，電被視為是對居住環境進行更進一步控制的關鍵。利用開關就能讓夜晚如同白晝，而這成了一個重要的證據，證明現代優於過去之處，它也是成了「科技的進展，就算是每日基本的自然節奏都能控制」的明證。同樣顯著的證據是，許多人首次見到電燈的喜悅心情。在愛迪生於一八七九年十二月，於門洛帕克實驗室公開展示發明的四個月之後，瓦巴許(Wabash)地方的高級市

^④ 奈伊(Nye 1990: 29)討論了這個計畫。希弗布希(Schivelbusch 1988: 3-5)討論了另一個相似的計畫，這個計畫是由建築師波爾戴斯(Jules Bourdais)所提出，他想要在巴黎的新橋(Pont Neuf)旁，興建一座三百六十公尺高的塔，塔上將有強力的弧光燈，能夠照亮整個巴黎市中心，在選拔慶祝法國大革命百週年的紀念計畫上，波爾戴斯的計畫是進入決選的兩個計畫之一。最後它輸給了另一個工程界的偉大成就：艾菲爾鐵塔。

政官員們僱用布洛許公司(Brush Company)，在縣政府大樓設立四百座三千燭光的弧光燈。這個事件吸引了一萬名遊客到這個小鎮來。地方報紙的報導如下：

人們滿是驚嘆地站著，如同有什麼超自然事件的發生。奇怪的亮光超越了太陽，將廣場變得宛若白晝。[……]人們跪下，面對眼前的景象讚嘆，許多人甚至因為驚訝而呆若木雞(引述自 Nye 1990: 3)。

儘管有所保留地看待這個故事會比較明智，畢竟積極鼓吹對小鎮的報社而言是有益的，這些報社也認為當地農民可以開始期待巨大的南瓜與玉米，並將之視為是新燈光所造成的產物，但我們對於關於觀眾反應的描述，卻不該因此就輕易地加以略過。就算將它當作容易受騙上當的典型故事，電影觀眾的眼前就迅速地掠過了廬米埃兄弟(Lumière Brothers)的影像，所有的影像串接成一條衝勁十足的膠卷，它仍然顯示出「電」不同於先前各種照明方式的程度。希弗布希(Schivelbusch 1988: 5)點出，一旦火的化學本質被弄清楚，也就是拉瓦節(Lavosier)發現火需要氧氣後，火就能夠運用在全然不同的地方。這個突破導致了三樣服務的分化，這三項服務原先都是由火所供給的，也就是烹飪、加熱與照明，它們逐漸轉變為專業化的家庭形式。儘管如此，例如在一八二〇年代普及的蠟燭、煤油燈與瓦斯燈等照明器材，實際上，都是火的各種形式。上述照明器材都會製造煙霧，具有潛在的危險性，而他們的照明能力也與其消耗的燃料有關。

相較於此，愛迪生封閉的、真空的並且以碳質為燈絲的燈泡於一八七九年發明，並透過一八八一年巴黎電子展覽(Paris Electricity Exposition)公開，就與上述照明器具的特質相

抵觸^⑤。相較於弧光燈，燈泡的亮度較低，燈泡卻比瓦斯燈或煤氣燈更易於控制，照明的能力也較高^⑥。燈泡既不會製造煙霧、火焰，也由於能透過中央控制，而顯得不會耗竭。如果電燈被視為一個抵觸自然法則的物品，那麼在十九世紀的大多數時間，它所接受到的觀察評價多為驚艷，而非為此感到恐懼。當瓦巴許的公眾們帶著驚訝地在安靜中注視著弧光燈，意味著電器照明符合李歐·馬克斯(Leo Marx)中肯的形容：「科技的昇華」(technological sublime)。如奈伊(David Nye 1994)所形容的，電動渦輪不僅製造了電流，似乎也製造了無法擺脫的許多概念與比喻。在一八八〇年代間，當「電」進入了工業文化中的日常生活，「生龍活虎的人」(live wire)、「精力充沛的人」(human dynamo)與「讓人震撼的演出」(electrifying performances)都成了人們能理解的詞彙，用以形容某些在現代可以見到的能源。「感覺到空氣中的電流」意味著感受到興奮、激勵，甚至是愛情。

這些發展的矛盾之處，凸顯了電氣化的封閉特質，這我早先則稱之為科技的詭奇現象(technological uncanny)。如果現代媒介(例如電報、電話通訊與廣播)展現了電器開關的立即「遠距的行動」，開關不僅帶來對環境新式控制，包括對主宰時空本身

^⑤ 愛迪生在大眾眼中是燈泡的發明者，這個結果既是科技的革新，也是聰明的專利與行銷手法。貝瑟曼(Bazerman 1999)針對愛迪生在幾項一八八〇年代的世界博覽會所使用的陰謀詭計，有著詳細的說明，包括收買技術評委會的主要成員，以及較為普遍的公關技巧。希弗布希(Schivelbusch 1988: 58)主張：「愛迪生之所以重要，並不是因為那單一的發明，而是他完美地組合了既存的因素，將發明變成運作中的科技物件」。

^⑥ 弧光燈的照明是來自兩個碳極釋放的電流，這仍是燃燒的一種，因為碳極將會逐漸燒毀。儘管早在一八〇〇年就已經發現，但是卻花費很長的時間才找到實際的用途。直到西門子發電機(1867)的發展，弧光燈才在工業生產中被廣泛地運用。就算是如此，其強度讓它只能座落於龐大的空間，例如紡織廠、工廠、火車站與建築工地。參見希弗布希(Schivelbusch 1988: 54-56)。

的保證，也對現代主體一致性帶來深層的挑戰。這些挑戰匯聚於電子城市中，重要的是匯聚於物質與非物質空間的新關係之中，而這個新關係是電燈所造成的。

貳、明亮的燈，大城市⑦

電分別透過幾波行動擴張到現代都市景觀之中。電燈首先僅出現於某些孤立的場所，例如富裕人家的別墅，或是某些市中心的百貨公司，這些百貨公司想藉由電燈這個新方式來吸引顧客⑧。第二波行動則是在主要交通路線上，街燈的逐步增加，而第三波則是普及到大量的私人住宅中⑨。在某種程度上，這種擴散的模式，反映出加諸於電氣化之上的各種不同投資。自從十六世紀開始，公共空間的照明就被認為是維護治安的重要手段⑩。儘管路燈的增加也是遵循著這個模式，但是人們使用電燈的方式，卻遠遠不只是維持公共空間秩序的理性要求。如同瓦巴許的官員們所發現的，電燈的出現不僅展現了某

⑦ 向於一九五六年，寫出同名曲目的偉大音樂家瑞德(Jimmy Reed)致敬。

⑧ 在左拉(Zola 1992: 28)的小說《仕女天堂》(*The Ladies' Paradise*, 1883)中，百貨公司和它「像光輝般的暖爐」征服了女主角丹尼斯的心：「在這個雨水下的大都會巴黎，是黑色與安靜的，百貨公司權眼得就像燈塔，百貨公司就是都市的光芒，也是它的生命所在」。

⑨ 在普拉特(Platt 1991)關於芝加哥電氣化的研究中，我們可以找到針對這個普遍模式的詳盡說明。然而，認知電的普及程度差異甚大是相當重要的，無論在國家與國家之間，甚至國家之內皆然。一八八〇年代，世界上主要工業都市開始電氣化，這也是第一次世界大戰所造成的事實，區域級都市的電氣化，如同權力擴張到郊區或非工業化國家，是個緩慢甚多的過程。

⑩ 希弗布希(Schivelbusch 1988: 83-99)討論了下列二者的連結：十六世紀歐洲公共照明模式，以及集權國家擴張對人民例行日常生活的控制。在十九世紀的巴黎，破壞燈具是大眾反抗國家權威的普遍方式。

個都市或區域的進步傾向，也證明這個都市能夠吸引大量感興趣的觀眾。這個領悟馬上激勵了許多創新的企業家，他們裝設電燈，並將之視為是一種新的廣告方式，這種情況特別出現在位於市中心的產業，例如電影院與百貨公司。其他行業則學會去控制這個街區的街道照明，通常這是透過與電力公司達成協議，以在晚上吸引顧客到來。電力公司很樂意提供便宜的電力，以求提昇路燈的密度，並認為路燈將創造出潛在的需求，因為一條光亮的街道會需要相應的設施，例如櫥窗或招牌的照明。通常，鄰近的區域也會因為防衛心理，被迫加入照明協議。如奈伊(1994: 177, 175)記述到，這個行動是在第一次世界大戰前，電燈在美國各大都市普及化的關鍵：

店東都理解到彰顯某個區域而壓過其他地區，以求競爭成為城市商業中心的過程中，燈光是個重要的武器。[……]在市場上，電子招牌、聚光燈，就算是路燈都成了經濟上的武器。

雖然這些變動對城市的某些地區造成嚴重的影響時，但它們是特殊且不平均分佈的。第一項針對用電燈去改變空間氛圍的系統性研究，出現於一八八〇年代到第一次世界大戰期間，值得關注的是，期間許多次舉辦的世界博覽會(World's Fair)中受控制的環境。就是在這些事件中，政府與私人公司合作，以生產為了公共展示而建造的全然電氣化社會之願景^①。一八七六年的費城博覽會(Philadelphia Exhibition)是最後一個以蒸氣動力

^① 世界博覽會在確保創業投資(venture capital)去支持科技發展，並推出電子基礎設施上，扮演著相當重要的角色。儘管對電力公司本身而言並沒有利益，美國的國家電燈協會(NELA)認為其價值是「需求創造者」，他們的用處是提昇對街燈與其他電力運用的需求。

為基礎的大型展覽；也是最後一個晚上會閉館的展場。當一八七九年倫敦博覽會(London Exposition)以愛迪生的新白熾燈泡為主打的展品後，隨後的博覽會都成為燈光出現革新發明時的主要展示場。電子招牌、霓虹燈招牌、探照燈、聚光燈、泛光燈(flood light)，都是在世界博覽會中首次亮相。

會場的電子照明無疑相當實用，它延長了休閒購物的時間，同樣地，工廠的照明也已經延長了要求勞工階級從事生產的時間。然而，更加讓人驚訝的是，每個城市試圖在電燈的數量與照明所需的電力上，超越其他城市。就一八九三年的芝加哥世界博覽會而言，不單光它的「電氣屋」(Electrical Building)裡電燈的總數，就超過一八八九年全巴黎博覽會的總合(艾菲爾鐵塔就是因為這次博覽會而興建)；芝加哥展覽的會場所擁有的電燈總數，也超過其他當時所有的美國城市。如奈伊(Nye 1990: 37)點出的，博覽會數以百萬計的參觀民眾在展場上看到的電燈數，比他們前半生看過的加起來還多。隨著從弧光燈轉換到白熾燈泡，參觀者也見識到能以嶄新的方式使用這些燈具；例如去描繪建築物或走道的輪廓；照亮噴水池與水柱；去探尋夜空的深邃。《柯夢波丹》(Cosmopolitan)的記者，以讚嘆的口吻形容芝加哥博覽會的景象：

在晚上從遠方望去，看著會場所涵蓋的廣大空間，也看著大型探照燈掃過，彷彿這土地以及天空，都被魔術師巨大的魔杖施法而有所變化，雄偉建築的圓頂如同是首飾中心閃耀的寶石，旁邊點綴著閃耀著的繁星。就是電力！整個珠寶盒般的園區被點亮了，空中的火焰則描繪出「白城」(White City)的宮殿飛簷(引述自 Nye 1990: 38)。



圖 5.1：一九〇一年紐約州水牛城泛美博覽會 (Pan-American exposition) 的夜景 (由 Oscar A. Simon & Bro. [1901] 拍攝，由國會圖書館所提供)

到了二十世紀早期，關注的焦點有些改變，從電燈的純粹數量，轉變為利用隱藏的泛光照明設備，讓建築物在展現時，能令人驚異地與人工地景結合。電燈跟亮度較低的瓦斯燈相比，在外觀上較能得到控制，而瓦斯燈則需要人工點燃與熄滅。有著自動化的能力並整合了超距作用，電氣化強調能讓大面積的燈光進行快速的改變。燈光效果讓建築物能夠以各式各樣的方式呈現，能呈現一系列獨立的建築細節，或者抽象地呈現矗立在黑暗中的雕塑。此外，這個過程對大量的觀眾而言，能夠做為以時間為基礎的奇觀，這些觀眾將會經驗一系列的特效，這些效果先前只侷限於某些特殊的室內空間內，例如電影院、

全景畫與透視畫。世界博覽會展現出電燈創造新式都市空間的可能性，電燈為城市開闢出一條新的途徑，讓都市能夠轉型成為展演的空間，在其中，流動性將會取代外觀的固定性，關聯空間也會取代傳統的幾何階層制。

新的照明技術迅速地從世界博覽會中的理想化都市空間，傳入較為普通但是一樣奇妙的環境中，例如紐約曼哈頓附近位於康尼島(Coney Island)上的遊樂園。高爾基(Maxim Gorky)在一九〇七年造訪「月光樂園」(Luna Park)時，覺得自己像是進入了一個擁有一百三十萬盞燈的絕妙環境：

夜晚降臨之後，一個滿是火焰的奇幻城市剎那間從海上升起，矗立在夜空中。數以千計的豔紅火花在暗夜中閃耀，細緻而顯眼地在黑幕中描繪出城堡聳立的塔樓，還有那宮殿與廟宇。[……]這充滿激情的火花讓一切比想像中的更美好，那是難以言喻的美麗(引述自 Koolhaas 1994: 29)。

120 類似的發展迅速地影響了都市的核心，特別是在美國境內，對於大公司而言，裝設電子招牌後，設立街道與室內的照明，被視為是新形式的公共照明。發光的招牌馬上成為現代都市最獨特的特質。第一個閃爍的招牌「E-D-I-S-O-N」出現在一八八二年的倫敦博覽會會場。利用整流器，人們讓招牌能夠形成視覺上的閃亮順序，也利用了視覺暫留的效果(如同電影)，進而創造出移動的幻覺。到了一九一〇年，曼哈頓的百老匯街上，有超過二十個區塊覆蓋著電子招牌。高度集中的燈光讓百老匯街得到了知名的暱稱「白色大道」(Great White Way)，許多都市迅速地模仿這個方式，並藉此宣稱自己也是「現代的」。



圖 5.2：一九〇四年，夜間的月光樂園(由 Samuel H. Gottscho，銀鹽版，由國會圖書館所提供)

這類都市外觀的戲劇化變遷並非完全沒有遇到阻礙。早在一八九六年，紐約市區廣告看板的激增，讓豪爾(William Dean Howell)觀察到：

如果商業大廈在建築上有任何美感，那麼這些美麗之處將會被這些廣告所破壞、侮辱與羞辱。[……]看來，這些招牌有天將會完全遮蓋這個城市。如果有些辦法解決這個關於招牌的問題就好了(引述自 Nye 1994: 187)。

電燈大幅度地擴展了都市空間的商品化¹²。廣告所造成

¹² 奈伊(Nye 1994: 187)指出在一九二六年，某個公司花費驚人的六十萬美金在百老匯租了一個廣告看板。

的都市景觀轉型，導致許多大城市(例如紐約與倫敦)中出現某些協會，這些協會的目的，是移除令人不悅的招牌，或者禁止這些廣告的張貼。美國境內那些頑強的大公司將宣傳品牌提升到一個新的境界，他們用泛光燈照射自己的大樓。從一九〇七年的「勝家大樓」(Singer Building)開始，這個時代的象徵，就是沐浴在光線中；因為建築物可以轉變為極顯眼的視覺象徵，並且能夠進入數百萬人的眼簾，而正當化建造時的花費。在一九一三年是世界第一高樓的沃爾沃夫大樓(Woolworth Building)，其外部牆面設計有電子照明。電子景觀提倡的是一種惠特曼式融合(融合自我與都市閃爍的形式)，奈伊(Nye 1994: 198)認為這些形式呈現出一種不可磨滅的資本主義色彩：

結果呈現出景觀就能名符其實地稱為「企業美國的景觀」。其具體化了個人主義、競爭、廣告與商品化的主流價值，同時，它也轉變了這些價值，將他們變成一種脫離實體的奇觀，並且誘人地保證會帶來個人的轉變。

但是電對空間的衝擊，不能完全被簡化為商業行為。倘若電氣化環境的混亂商業事實，以及它偏愛有秩序的新古典光線，以及世界博覽會上展現的理想化都市空間，而冒犯了布雜藝術(*beaux-arts*)的美學，對於歐洲的前衛派人士而言，電氣化環境被證明是現成的。在一九二六年的〈單行道〉(One-Way Street)論文中，班雅明(1996: 476)將電子招牌的基進潛力歸於其形式，而不是招牌的內容：

究竟在最後，是什麼讓廣告優於批判呢？不是閃爍霓虹燈的內容，而是霓虹燈反映在瀝青路面的水池上那一片鮮紅。

超過了招牌所表面訊息之外的，是電力所造成的戲劇化空間效果。未來主義者所注意到的這種對於傳統空間關係的擾亂，正相應於以新方式對待大都市居民的新興能力：將他們視為在街上移動之群眾的一部分。電子招牌進入了群眾的視覺無意識之中，成為在分神狀態時所消費的暫時性環境，並造成一些無法預期的影響。誠如奈伊(Nye 1997: 88)所指出的：

對於數百萬來時代廣場看著招牌的觀光客而言，這招牌只是順便廣告某些產品。觀光客來看的是閃爍招牌那巨大而驚人的尺寸；招牌被不安的人群與都市的噪音所包圍。相較於電氣化的工廠，這些電子景觀才是現代主義萌發的文化基礎。

紐約的燈光所帶來的影響，得到了許多遊客的證明。一九一七年，當杜象(Marcel Duchamp)抵達紐約時，宣稱整個都市就是個藝術作品。在一九二四年，佛列茲朗(引述自 Thomsen 1994: 97)感受到同樣的喜悅：

紐約的夜景已經美得可以做為電影的場景。整個都市閃爍著，紅、藍與白色的光在旋轉著，綠色大聲地喧嘩，然後轉而沉入黑色的虛無之中，只要稍待片刻，就能夠再次體驗這個顏色的遊戲。周遭滿是路燈的街

道有著滿滿的車流，旋轉不斷的光線，像是生命力的宣言。在街道之上，在地鐵與車輛的上空，有著藍色與金色、白色與紫色的高塔，被暗夜中射出的探照燈所撕裂。廣告則位在更高的地方，在滿天星斗上，廣告比繁星更耀眼更明亮，並且不斷地變動著。

當偉大的革命詩人馬雅可夫斯基(Vladimir Mayakovsky)在一九二五年拜訪紐約時，他同樣也對百老匯的燈光印象深刻：

街燈、廣告那閃爍的光芒、永不歇業的商店櫥窗柔和的光線、照亮大幅海報的光線、從電影院與戲院的門流洩出的光線、車輛與電車駛過的燈光、從玻璃的地面中透出的地鐵大燈，在人們的腿上閃耀，投射在空中的光線，光亮、光亮、光亮。[……](引述自 Woroszylski 1971)。

在一九二〇年代晚期，名導演艾森斯坦(Sergei Eisenstein)以許多電影的用語，紀錄他對紐約那令人炫目的第一印象：

所有關於視角的感受或實際的深度，在夜晚，都被如潮水般湧來的電子廣告沖刷的一乾二淨。遠與近、小(前景)與大(背景)、高升與消逝、奔馳與旋轉、急切與消失，這些光線幾乎消除所有真實空間的感覺，最後融化成單一平面，上面有著各色的光點，霓虹光線則劃過黑色的天空。因此，人們用這個方

式來看待星空：如同鑲嵌在空中的亮點(Eisenstein 1963: 83)。

雖然艾森斯坦傾向利用蒙太奇手法去概念化各式各樣的現象，從文字影像到馬克思主義的辯證，但他的比較提醒了我們注意到現代都市的電氣化創造一個新的感知母體(perceptual matrix)的程度有多大，這個感知環境與電影所帶來的經驗異常相似。這個巧合值得我們再次進行討論。當電燈讓都市景觀充滿了奇觀與特效(之前僅限於專業的觀光景點)時，快速運輸的普及化，以及玻璃建築的激增，都讓每個都市中的旅行者注視著這個閃耀如幻象般的城市。光線、透明與高度反射性平面的結合，再加上機械化的動作，迅速成為現代城市的註冊商標，並為都市設計帶來新的面向。電子城市中出現了一種混雜環境，它無法就傳統的理解劃歸於建築領域或雕塑。事實上，電子城市的特色，就是物質與非物質空間領域的交互混雜，造成一個關聯空間在其中成為主流的社會經驗。當燈光出現，將顯露出另一個城市；一個令其居民感到迷惘但快樂的夢幻城市(oneiric city)；一個只存在於夜晚的城市，而其夢想只有在些微層面與白天的普通空間相關。

122

參、夢幻城市

擁有電燈的現代城市經驗似乎賦予先前穩定而具紀念性的事物，一種新的易變性。芝加哥與紐約的摩天大樓有著前所未見的大面積窗戶，表面則是玻璃帷幕，則吻合了建築上逐漸興起的短暫性(ephemerality)。對於某些觀察者而言，燈光似乎能夠

完全溶解這些大樓巨大的形體。在一九一〇年到過紐約之後，龐德(Ezra Pound)被觸動而寫下這些對紐約的形容，他認為紐約的夜晚是世界上最美的景色：

這些偉大的建築失去了實體，並且使用了它們的魔力。它們是非物質的；也就是說我們只看見點著燈的窗戶。那是一格又一格的火光，這些窗戶位於天際。隨意地摘下星辰，這就是我們的詩意(引述自 Kenner 1975: 5)。

在電子照明的規模要小於美國的法國，科比意對於新科技所抱持的特殊熱情強調轉變建築的可能性：

在某個停戰日的夜晚，雪鐵龍(M. Citroën)先生為我們帶來一個未曾想像過的驚喜：用燈光照明的協和廣場(Place de la Concorde)。照明不只來自於街燈，也不只有國家規定的標準煤氣燈，而是由大量的電燈進行照明，這個規模只有電燈能夠達成。這個點子來自美國，也就是戰時的探照燈。這是一堂關於建築學的課程，一堂「此生」中(甚至是永遠)最令人震懾的一課。偉大的直線，還有那法國人偉大的嚴肅！在這個停戰日的夜晚，相對於戰鬥機的優美型態，一群目瞪口呆的人們站在廣場上，被這個未被戰鬥機的陰影所壟罩的優美而聚攏著，並得以聆聽建築的本身(Corbusier 1964: 178)。

科比意對電燈的觀點，是將靜默的建築轉變為一個有生命

而會發聲的整體，這個整體將帶來新都市景觀的共鳴，而這個都市景觀正是「可反應式建築」現代計畫的前身。與維度、距離與物質性的傳統關係發生了改變，進而創造出一個奇怪的環境，而建築也在燈光的影響下「有了生命」。物理固體性的明顯失去、規模與比例的迅速改變、邊緣的模糊化、先前分離的空間出現混合與重疊，這些都強化了現實與幻想之間的曖昧關係。但是這類幻想卻逐漸成為生活的一部分。科比意認為這些幻想是聲光傳統(*son et lumiere*)的主要表現，即(受到控制的)燈光被用來解放建築物的言語，逐漸成為美國日常生活的一部分，在美國，「燈海」將城市轉變為一個密度不斷改變的動態場域。

透過詭奇的角度去仔細檢視這些變化，聚焦於伴隨著電子城市出現的兩難之處而言，相當有助益，這些矛盾之處將破壞任何區分下列概念的嘗試，即試圖區分科比意之「光輝城市」(*radiant city*)的理性準則，以及其非理性的對比：過於擁擠的曼哈頓激發庫哈斯(Koolhaas 1994: 10)所提出的「壅塞輻輳文化」(*culture of congestion*)。當科比意讚嘆了曼哈頓的特定部分(其摩天大樓與各式網格)，但是他也一直夢想著一個經過妥善組織的曼哈頓。在科比意的夢想中，都市組織若要成為光輝城市，其不可或缺的因素就是對光線的控制，無論是人工光或自然光線皆然。但是，在實踐上，「有條理地利用光線」做為理性設計的重要因素，卻總是被過度利用光線去建造都市展現的奇觀所掩蓋。就這點來說，事實上，認知到充滿燈光的都市，將必然與其反面(充滿陰影的都市夜晚)共存，一同成為表現主義與黑色電影的核心。然而，倘若明亮與黑暗的城市是一體兩面，都來自於相同的發展基礎，對於二者的歧異所衍生之夢想，是許多現代建築理論論文的關鍵，也是大眾論述的主題。馮哈寶(Thea

Von Harbou)的小說《大都會》(*Metropolis*, 1926)就是後者的良好例證，此書也成為馮哈寶的丈夫朗在一九二六年那經典電影的基礎：

工人一一八一一號住在如同監獄般的房子中，這棟屋子位於大都會的鐵路底下，一一八一一號除了從棲身的洞穴到工作的機器之外，不知道其他任何的街道，這位先生打從出生以來第一次，見到這個世界的美景，也就是大都會的面貌：這個都市在夜晚，閃爍著數百萬盞燈火。一一八一一號看著燈海讓無限延伸的街道，滿是閃爍著的銀色光芒。他看到了虛幻而閃耀的電子廣告看板，奢侈地以讓人入迷的光芒閃耀著。高塔頂端投射出光線，形成一道又一道的光網，他對於自己正陶醉在光線中，而感到完全無能為力，他感受著閃耀的燈海，以及它無止盡的波濤一次又一次地打來，這個浪潮奪去了他的呼吸，穿過他的身體，讓他感到窒息[……] (von Harbou, n.d.: 50-51)¹³。

比馮哈寶那過於文飾的散文更值得一提的是，她意識到在垂直分層的大都會中，光線所扮演的重要角色，工人所處的地

¹³ 根據朗的說法(引述自 Bogdanovich 1967: 15)，他的電影本身是由一次前往紐約的經驗所激發的：

我第一次短暫在美國停留是在一九二四年，那時候美國給我相當好的印象。我們抵達那天的晚上，我們仍是敵軍的成員，於是我們無法下船。船在紐約西部的某處下錨。我看到街道，閃爍的光芒與高聳的建築，然後我得到關於〈大都會〉的靈感。

下世界缺乏光線，正好與地上太過光亮的歡愉場所，形成明顯的對比。不像在笛卡兒基進的懷疑中那釐清真理的「上帝之光」，電燈不僅提供照明，也造成陶醉，一再地擴大這個都市，將其建築、街景與廣場重新建構，使之成為漂浮而去物質化的區域。這些周遭的空間通常是暫時的，可能會面臨迅速的轉變或消逝。當《大都會》付梓的年間，克拉克考爾(引述自 Elsaesser 2003: 39)對柏林新興的夜店評論道：「光線是如此的不可或缺，如果缺乏燈光，這些俱樂部將不會存在」。

124

在馮哈寶所形容那「明亮所帶來的狂喜」中，現代主體經驗到科技詭奇的高峰。面對著燈海，自我被放大到一個無能的境界，奇觀摧毀了自我那被海洋所激起的想法，也就是那個會「穿透」自我，並讓自我感到「窒息」的空間。人們熟悉的空間關係面臨全面的轉變，這些轉變引起了一種新式的幻想，或者都市的夜晚轉變為一個新的幻想空間。夜晚那夢幻般的空間變成一個象徵性螢幕，而二十世紀之「新人類」的對立欲望將會投射(或展現)在這個象徵之上：對頂端的無止境追尋所需的不安野心；以及渴望安穩家園的懷舊情懷，這兩者勢必自相矛盾並導致分裂。電子照明加強對空間的控制，在每個階段，都與逐漸增加的既存不確定性相對應。倘若電燈讓現代都市轉變為一個應許之地，「有著明亮燈光的大都市」，足以吸引上百萬的人們離開鄉村、橫渡海洋，電子城市所呈現的空間經驗為都市的居民帶來深遠的影響。倘若外觀能夠迅速改變，意義也可以迅速變化。在這點上，電子城市精煉了現代性所遭遇的一個關鍵困境：提昇個人自由與自我表達的可能性，這是對應著更常見的迷惘與取代。對於自由的典型現代幻想將重新創造出自我，這種自我僅能由佔優勢者或具特權者所有，其他人卻因為代價過於高昂而無法取得，代價包括提昇異化的程度，以及慢

性的認同危機。

電子照明兩難之處的一個例子就在於它為城市創造出一個新「地圖」的方式。城市的燈光不僅照亮了關鍵的都市地標，也有效地消除了其餘景色，將其他未被照亮的地區，劃入無法透視的黑暗之中。這個抹除建築物的新興能力被沃荷(Andy Warhol)所強調，他就此拍攝了他最惡名昭彰的電影作品〈帝國大廈〉(Empire, 1964)，內容是一九六四年帝國大廈的燈光照明。沃荷面無表情地宣稱：「帝國大廈就像顆星星」，而在電影中，它就真的像個星星，持續出現在固定鏡頭中超過七小時。約莫凌晨兩點左右，燈光被關掉了，所以電影最後四十五分鐘幾乎是完全漆黑。沃荷透過這個電影展現城市燈光與蒙太奇技巧的密切關係¹⁴。在一九七五年的一場訪談中，沃荷說道：

125 就我所知，建造一棟建築物最簡單而迅速的方式，就是搭配光線。法西斯主義者建造了許多「光之建築」。如果你搭建時在外面設計燈光，你就能讓建築破除界線，當你不再需要使用建築物時，你可以把燈光關掉，建築物就會消失在你眼前(引述自 Angel 1994: 15)。

燈光讓覆蓋著玻璃帷幕的現代摩天大樓，呈現出令人目眩而模糊的型態，接著最後，一舉消失，就彷彿它們巨大的形體

¹⁴ 「編輯」一個城市的過程，是相機過去從事超過一個世紀的工作。都市空間屈從於班雅明口中那相機的「機械檢驗」，對於選擇性地使用現代都市景觀而言相當重要，這些景觀將會被用在無數的明信片、相片與電影中。

就只是魔術師的把戲。電燈照明從個別結構與特定的區域，擴張到整個都市景觀，創造出一個影響力將大過自身各個部分的總和的感知整體。大量的電子照明，是降低現代都市複雜性的辦法，它將複雜性減少到只剩幾個非常重要的場域，這些場域將會以泛光燈照明，或是以不重要的空白加以點綴之象徵樣式。根據開派希(Gyorgy Kepes)在一九五〇年代所提出的「模式」理論，麥克魯漢(McLuhan 1974: 140)將都市夜晚的夢幻空間與電視的電子影像相比較：

從夜晚的空中往下看，都會區的混亂外觀將自己展現為：在黑色絨布地面上的精緻刺繡。開派希將這種都市在空間觀看時所呈現的效果，發展為一種新型態的藝術，即「透光的地景」(light through)，而不是「打光的地景」(light on)。他的新電子景觀完全與電視影像相符，電視影像也是藉由透光(而不是打光)的方式存在。

在麥克魯漢的說明中，都市混亂景象中所出現的模式，是根據視角的轉換(從空中鳥瞰)與媒介的轉換(透光而非打光)。但是如果從空中鳥瞰，電子城市將逐漸變成有規律的模式，而如果在都市的街道上移動，則電子城市仍維持其詭奇的狀態，並拒絕被整合為一。電影〈機械生活〉(Koyaanisquatsi, 1982)中關於「網格」(grid)的部分則精確地闡明這個對立之處。在電影中，多數從空中拍攝的鏡頭，都發現許多由移動的車輛所形成的力線，這些軌跡都生機勃勃，這些力線一同產生了一個能夠解讀動態的都市模式，而模式中單一車輛所造成的影響，則有著相當程度的差異。從街道的層次著眼，都市被分解為許多較

為劇烈的流動，透過速度的淨化，成為燈光與動作的純粹電影元素。

肆、虛擬之光

這個擁有純粹流動的非物質都市，在一九八〇年代找到了新的歸宿，也就是當燈光所導致的詭奇都市空間，轉變為資料庫的資訊流動。令人驚訝的是，「網際空間」(cyberspace)的發明與都市夜晚的視覺經驗有關。吉布森(William Gibson)在一九八三年發表的小說《神經浪遊者》(*Neuromancer*)中，針對網際空間提出廣為人知的「定義」(在書中，是來自某想像資料庫的片段)，這個定義挑起了一種昇華的資訊過量(excess of information)，超出了各種形式的再現所能負荷的：

126

網際空間。是每天被成千上萬的合法使用者所共同經歷的幻覺，他們來自各個國家，從小就被教導數學概念。……資料的圖像再現是從各個人類系統中的電腦中取得。難以想像的複雜。光線出現在思想與資料群集所形成的虛無空間中，如同都市的光線，逐漸變得黯淡……(Gibson 1995: 67，刪節號為原作者所加)。

在所有吉布森用來描繪母體(matrix)那「無法想像之複雜性」的所有隱喻中，就是現代都市在夜晚的最終樣貌，即抽象的明亮網格，排列在黑暗與模糊的空白中，這些網格為網際空間的「虛無空間」(non-space)帶來了最強而有力的參考框架。「如同都市的

光線，逐漸變得黯淡」：最後，網際空間是缺乏明顯的定義，這個姿態被布希亞定義為無限的科技轉喻¹⁵。當有些距離時，網際空間看起來與夜晚的城市相當類似，吉布森所謂的城市本身就是後工業的垃圾場，其中夾雜著閃爍的霓虹燈與巨大的全像圖(hologram)，而霓虹燈與全像圖則被隱形的網絡與抽象的連結交織在一起。簡而言之，都市環境因為就與資訊本身一樣的過量而膨脹。這影響了都市的邊界，也影響了再現都市空間的方式：

家。家是亞特蘭大波士頓大都會主軸。如果設計一張顯示資料交換頻繁程度的圖表，每百萬位元只是大螢幕的一個像素。曼哈頓與亞特蘭大閃耀著白光。接著，這兩個都市開始振動，交通的速率將有可能超過你的模擬負荷。你的圖表開始大放光芒。到了你的規模，每個像素已經是上兆的位元。每秒傳輸著上兆的位元組後，你

¹⁵ 在《美國》(America)一書中，布希亞(Baudrillard 1988: 51-52)認為從空中鳥瞰洛杉磯的景色，是另一個新的科技昇華：

沒有任何事情比得上飛越洛杉磯的夜空。發光、幾何而燦爛的巨大區域，延伸到視線的盡頭，衝破重重的雲層。只有荷蘭畫家波希(Hieronymus Bosch)關於地獄的畫作能比美這如同地獄般的景色。靜默而閃耀螢光的斜線劃過各地：威爾特郡、林肯、日落大道、聖塔摩尼卡等等。已經飛越了聖費爾南多谷，四面八方望去，都是一望無際。但是一旦跨越山峰，一個十倍大的都市又將衝擊你的視線。這是你未曾見過的巨大事物，延伸的程度前所未見。就算是大海也無法比擬，因為海洋並不是以幾何形狀組成。零落而四散的歐洲城市，不會有這些平行的線條，沒有遠端消失的一點，就算從空中鳥瞰亦然。它們是中世紀的城市。這個城市在夜晚，是人類關係網絡濃縮的幾何圖形，在分離時閃爍，在擴張時放光芒，將如同繁星點點直到永遠。

開始描繪出曼哈頓的特定區域，以開始勾勒亞特蘭大舊市中心附近的工業園區[……](Gibson 1995: 57)。

在此處，吉布森的網際空間，提供描繪都市環境的新方式，在其中，資訊流動是第一優先。對於內行人而言，網際空間堅守承諾，辨認出社會與建築環境的複雜秩序，而人們普遍認為在這些環境中，秩序早已喪失了。但是同樣地，城市(或至少是懷舊現代主義式關於城市的影像)被當成瀏覽資料庫的方式。這個投資在吉布森的《蒙娜麗莎超快感》(*Mona Lisa Overdrive*, 1988: 19) 中最为明顯。其此書中，母體被形容為「世界上所有的資料聚積而成，如同一個霓虹都市，你可以在其中悠遊，或者擷取所需的部分，但是動作僅限於視覺上，因為如果不是使用視覺，要嘗試去找出你需要的資訊，將會過於複雜」¹⁶。

如果吉布森的認知——在當代城市中定位自己，必然意味著在逐漸形塑都市經驗的資料流動中定位自己——是描繪當代媒介城市的必要第一步，那麼吉布森利用這個核心的方式，就顯示出他對於網際空間的概念中幾個深層的問題。如戴維斯(Davis 1994: 601)主張的：「網際空間最為普遍的形上學迷思之一，就是否有資訊的『真實結構』這個概念」。這個迷思牽涉到對經驗同步進行的取代與重新定位，上述行為是根據現代科技常見的雙投資手法。如伊德(Don Ihde)(引述自 Haraway 1991: 22)的說法：「我想要科技允許的改變，但是我想要在不知情的情況

¹⁶ 悠遊於資料庫的野心，或許解釋了為何吉布森的網際空間，並非以人們所期待的複雜碎形(fractal)來設想，反而使用單純的幾何形式，這些形式是來自於早期至上主義者(suprematist)如 Malevich 與 Lissitsky 等人的研究。

下得到它」。吉布森式網際空間的經驗密度，是取決於一個透明的介面(直接的神經刺激)，這個刺激將會把「媒介」經驗轉變為真實的「經驗」。但是，吉布森不是利用這個悖論在媒介城市不確定的面向中，質疑人類的習慣，他以非常傳統的方式避開了這個問題，他將網際空間的矛盾之處，轉變為最初各種要求的超越經驗¹⁷。

伍、光之建築

二十世紀的前十年，(定義牛頓宇宙觀的)空間與時間的絕對價值已經在科學界遭到揚棄。都市的電氣化，加上新式交通工具的利用，例如火車、汽車與各式新媒介的利用，例如電影、電話與廣播，應該是時空的社會關係所遭逢最明顯的混亂。在現代都市中，燈光不再如牛頓力學的論點所言，符合光學現象的點對點格式。隨著電燈在數量與亮度上急遽地增加，都市居民發現自己處於一個環境，其中缺乏古典模式的固定合作。事實上，遍佈四處的燈光形成了複雜的視覺干擾，影響了感官與心理層面，科拉瑞(Crary 1999: 25)稱之為「非在地化的滲透」(non-localizable saturation)¹⁸。這個經驗挑戰了出現於文藝復興時期的觀點體系之主導地位，而這個觀點體系是針對這類戲劇化的影響而建立的，另

¹⁷ 參見馬怪爾(McQuire 2002)。這個狀況在網際空間最後一次的「攻擊」中最為明顯，主角卡斯(Case)為了要達成他的目標，失去了絕大部分的自我，這個經驗與經典的敘事手法相當類似，即主角遭遇自我的瓦解，為之後精神上的重生鋪路。

¹⁸ 科拉瑞指涉的是藝術家弗拉文(Dan Flavin)的作品，但是他的意見也能適用在一般電子照明之都市空間。

外受到挑戰的還有觀點體系中所包涵的邏輯，這個邏輯是透過笛卡兒的哲學論點來進行理論化。夜晚的都市是個感知的環境，在其中，數百萬的人們首先會經歷極為抽象的「相對性」(relativity)，這是社會真實的初期階段。沈浸到電燈之中後，現代主體的穩定空間秩序，讓他們得以想像自己位於可見世界的中心，並且讓主體失去了牢固的網格¹⁹。如同鐵路運輸與電影，電子城市在「關聯空間」首次取代集體社會真實時，是關鍵的場域。

很久以前，巴舍拉(Gaston Bachelard)提醒我們：「每件事，有光就可以得見」(引述自 Shivelbusch 1998: 96)。電子照明，以前所未見的密度、精確與控制性，開始讓一個觀看的複雜心靈圖像運作，而在當代都市景觀中的雜亂呈現與窺陰癖中，被觀看是相當必然地。電燈的普及，為後現代性那充滿相機的城市奠定基礎，這些城市有著無所不在的監視與反監視。在這些由電的科技昇華所支持之有關個體超越性的幻想背後，潛藏著「控制社會」的可能性，在這種社會中照明和資訊相混雜，進而產生的不是理性公民社會的可見性，而是一些可以進行搜尋的資料庫的過度曝光。然而，當代電子城市也建立了一些實驗性空間，讓某些康斯坦特與建築電訊的想像得以實踐。從一九九〇年代起，光、新媒介、建築與公共空間的對話，逐漸成為大家關注的主題。萊利(Riley 1995)口中的「光之建築」的當代實踐，逐漸牽涉到利用電腦控制的照明、新形式的電子螢幕，以及可動的玻璃表面(能夠產生不同的反射)。這種光線、電腦與螢幕科技的融合，導致了表面效應的進一步加劇，此時表面變成了可動的薄膜，其外觀

128

¹⁹ 關於文藝復興的觀點與笛卡兒哲學之間的連結，參見在馬怪爾(McQuire 1998)中的〈幾何宇宙〉(The Geometric Universe)。

能夠迅速變化。這個改變象徵著建築與都市空間的新開端：維希留口中的「媒介建築」不僅僅創造新型態的都市奇觀，也創造了新模式的都市展演，這個展演改變了公共空間的動態。這些可能性將是我稍後要關注的部分。

展現公共空間

事實上，這個廣場很「不美國」。美國人對於坐在廣場上感到不大舒服：他們應該在辦公室工作，或在家裡陪家人看電視。

(Robert Venturi 1966)

我想我們仍無法拋棄「街道與廣場屬於公共領域」的這個想法，但是公共領域正面臨徹底的改變。我不想舊調重彈，但是看到電視、媒介與其他許多發明，你可以說公共領域消失了。但是你也能說公共領域的滲透程度太高，以致於不再需要物理連結了。而我想真正的狀況是介於二者之間。

(Rem Koolhaas 1991)^❶

在一九八〇年代，電視螢幕出現在各式各樣的公共空間之中。一方面，標準尺寸的螢幕被當作顯示電子資訊的介面，例如各個火車站；另一方面在鄰近東京的筑波世界博覽會中，則

❶ Venturi 1966: 133; Koolhaas 1996: 45.

展示著新力公司的超大電子螢幕。影像藝術家卡拉絲(Peter Callas)回憶起螢幕被組裝完成的狀況：「在一九八〇年代初建立於銀座的新力消費者總部組裝了這個約有七、八層樓高的螢幕牆」(Callas 1999: 71)。從在東京與紐約等城市的初期實驗開始，電子螢幕進入城市景觀(cityscape)的過程是當代都市生活最顯眼，且最有影響力的趨勢之一。老舊的電視機已經從小型的家電(一個主要與家庭空間有關的物質客體)，轉變為一個巨大的螢幕；不再像個家具，而是個位於街道上(而非家中)的建築平面。此轉變在過去二十年間，與其他媒介科技文化的轉型相互交錯，包括：利用衛星、纜線與光纖傳輸建立全球分佈網絡，而光纖傳輸的發展又增加許多新頻道，這進而消弭了區域與國家間的疆界；以固定媒介形式為中心的社會結構，被新出現的行動媒介裝置(mobile media device)所取代。對於媒介空間與公共空間的關係而言，這些發展所累積的影響力是非常巨大的。

儘管公共螢幕一開始讓人驚豔，但是很快地它的新奇之處，馬上從有著較高色彩解析度的大螢幕，轉變為安裝與運作成本低廉。在一九九〇年代，世界各地的城市狂熱地將大螢幕視為一個流行策略，該策略的目標是要「重新喚醒」(reinvigorating)公共空間，這讓人想起在一九二〇年代時，創造出「白色大道」(Great White Ways)以對抗曼哈頓的百老匯的那股風潮。在西元兩千年的新年夜，世界各地的人們聚集在各個城市的公共廣場慶祝跨年，並且透過衛星連線^②，觀看其他城市人們的慶祝。這個全球化的獨特呈現，在其中「一個世界」(one world)的概念音藉由科技而得以被展現，預示著某些即將

^② 全球轉播的節目〈今天千禧年〉(2000 Today)是個沃荷式的媒介事件，連線六十個國家，連續二十四個小時播出世界各地午夜的狀況。

發生的事情^③。

我們應該如何理解這些新型態的公共觀看(spectating)? 它們又將如何影響公共空間? 公共文化的式微以及相應之公共空間的消逝, 已經成為一則二十世紀晚期耳熟能詳的故事。例如哈伯瑪斯(Habermas 1989)、傑克布(Jacobs 1961)、桑內特(Sennett 1977)、伯曼(Berman 1982)、戴維斯(Davis 1990) 索爾金(Sorkin 1992)與哈維(Harvey 2003)等深具影響力的分析家都主張: 家庭生活與私領域內的文化取代了早期現代化之特色的公共文化(public culture)。郊區的興起, 被定位為對較古老之城市之公共空間的回應。在第二次世界大戰之後, 郊區生活與國家廣播系統(national broadcast system)的整合不僅意味著電子媒介例如電視與收音機殖民了公共領域, 也代表媒介吸收了許多原先屬於公共空間的角色。因此, 戴恩與卡特茲(Dayan and Katz 1992)利用公共領域的私化來定義「媒介事件」(media event), 亦即之前在公共空間一同體驗的事件, 逐漸轉為由在家中擁有隱私的觀眾來消費。維希留(Paul Virilio 1994: 64)對傳統公共空間遭取代的說明, 利用了「視見機器」(vision machine)的概念來概述一個似曾相識的軌跡:

到了今天, 公共形象(public image)已經取代了舊有的公共空間(社交溝通發生的場所)。從現在開始, 在即將出現的「視見機器」中, 街道與公共場所受到螢幕、電子顯示器的侵蝕, [……]事實上, 一旦公共空間對

③ 使用類似大螢幕的方式, 對於大型體育賽事而言相當重要, 包括二〇〇二年南韓舉辦世界盃時, 就可以看到大量人潮聚集在首爾市內的大螢幕前; 二〇〇六年德國世界盃時, 所有舉辦賽事的的城市都搭起了大螢幕, 柏林市中心的螢幕更是聚集了上百萬的民眾。

公共形象有了讓步，監視器與街上的照明設備也可能發生改變，從街道轉移到家庭的視覺終端(Paul Virilio 1994: 64)。

在被認為是建築後現代主義的關鍵文本《建築的複雜性與矛盾性》(*Complexity and Contradiction in Architecture*, 1996)中，范裘利(Robert Venturi)以更正面的方式形容這個轉型過程，此即為他對老式公共空間的著名批判：「事實上，廣場很『不美國』。美國人對於坐在廣場上感到不舒服：他們應該在辦公室工作，或在家裡陪家人看電視。家事雜務或週末兜風都取代了悠閒散步」。

132 無論電子傳播媒介創立的空間典範是否如這些評論者所言，無情地將街道從公領域轉換到私領域，而新媒介平台的出現，要求我們重新檢視目前的軌跡。大型的公共螢幕與移動媒介裝置的出現，意味著媒介消費逐漸出現在公共空間。電子螢幕對街道，即現代主義自稱的誕生地，到底會有什麼影響？遍佈四處的媒介又會如何取代公共空間的動態？新型態的公共互動(public interaction)明顯有潛力去改變定義著公共空間的氛圍與用途之既存的權力配置。如果都市空間一直以來都是藉由移動的主體與固定結構間的關係來定義，那麼此二分法現在正迅速地讓位給了混雜的空間性，而這個空間性的特色是動態的流動，這股流動不僅瓦解了空間封閉中傳統形式的固定性，也問題化了各種不同形貌主體具有統一化的呈現。

若要更瞭解媒介與公共空間在當代的交互作用，我在這章要開始追溯現代文化演變的過程，即從街道到螢幕，然後再回到街道。支持或反對「街道」做為都市公共文化場域的各個論

點，不僅顯示出各個關於現代都市的觀點，其因為內容且不相上下而產生的緊張關係，也成為理解當代電子媒介功用做為公共生活與私人生活間的樞紐的重要框架。這些較過時的論點，同樣也將關鍵的政治面向引入某個當代論辯，而該論辯的主題正是媒介與公共空間的關係。目前以數位媒介為中心而出現的部分兩難之處，正是因為數位媒介傾向透過里昂(Lyon 2001)所稱的「監視鑑別」(surveillance sorting)，來「保護」公共空間。但是新的媒介科技，也帶來有著誘人感受之居間的公共空間，這個新型態參與性的公共空間涵蓋相當廣泛。當現代媒介科技一如既往，隨著兩項重要的軸心：監視與奇觀(spectacle)，被整合進城市的空間動態之中，當代媒介被用來提倡其他空間能動性的程度，仍然是個關鍵的議題。在本章的結論，我將會主張當代媒介藝術的實驗性實踐能藉由提倡新形式的公共能動性(public agency)，提供探索關聯空間(要求跨越異質性的時空政體，主動地與他人建構社會關係)之重要潛能的實驗性平台。

壹、街道上

在《一切堅固的事物都煙消雲散了：現代性的經驗》(*All That Is Solid Melts Into Air*, 1982)中，伯曼(Berman 1982)將關於波特萊爾(Baudelaire)的章節副標題命名為「街道上的現代主義」。對伯曼(Berman 1982: 148)而言，波特萊爾的散文詩集《巴黎的憂鬱》(*Paris Spleen*, 1869)是條通往「原始現代景象」的途徑，特別是透過慶祝街道做為容納社會異質性

的容器^④。以伯曼(Berman 1982: 196)的說法，街道形成了十九世紀都市「常見的碰面場所與溝通管道」；以更當代的說法，街道就是不同階級相逢與混合的介面。雖然歐斯曼所說的都市分區，代表勞工階級在巴黎定居變得比以前更為隔離，因為許多勞工被迫遷到外圍郊區居住，但費耶若(Fierro 2003: 24)點出了新的林蔭大道(boulevards)卻將製造出新的社會接觸形式：

133

當林蔭大道以延續的直線劃過這個城市，它們為不開放觀看的區域(quartiers)提供一個剖面。就在街道受管制的正面之後，是可以見到較低階級的區域，而這些區域的居住者有辦法前往城市所有的主要道路。結果，林蔭大道不僅提供資產階級相互展示的舞台，也展示給屬於不同國籍與經濟階級的人們觀看。

在將新形式的公共可見性(public visibility)嫁接到新型態的社會流動性之上時，先前不熟悉的連結與對立將變得明顯。在〈窮人的眼睛〉中，波特萊爾形容有次與情人坐在一個奢華、燈光明亮的咖啡廳中的體驗，這個咖啡廳座落在一條嶄新的林蔭大道上，周遭有著許多碎石，這些碎石代表舊巴黎的殘骸，碎石將被移開，以清掃出空間給新的巴黎進駐。詩人發現一個

④ 早先，班雅明(Walter Benjamin)將《巴黎的憂鬱》視為現代性的原始文本，伯曼跟隨他的腳步，特別研究了兩個文本：〈窮人的眼睛〉(*The Eyes of the Poor*, 1864)和〈丟失的光環〉(*The Lost Halo*, 1865)。兩首詩都是在歐斯曼化的高峰時寫就，刊登在報紙的小品欄位，對象則是大眾報紙所開發的嶄新閱讀群眾。〈窮人的眼睛〉從林蔭大道上有著玻璃窗的咖啡廳，關注公眾可見性(public visibility)的轉變，〈丟失的光環〉則直接把焦點放在公眾流動性(public mobility)面臨的新狀況，以及在碎石路上，高速行駛的車輛對生命與肢體的威脅。

貧困的家庭正在巨大的玻璃窗外注視著他，而這面玻璃窗正好是這棟建築物的特色。然而，這種審視的眼光讓詩人感到憐憫與罪惡，他的情人卻只是希望這些窮人能離開她的視線。最後，在這對情侶之間創造出情緒上的差異，二人不再緊密，這也讓詩人感到悲傷與憤怒。詩人的反應顯示出波特萊爾作品中，對市場資本主義擴張造成社會轉型所感到的兩難情緒，以及被班雅明視為是漫遊者最具代表性的波特萊爾所實踐的兩難。當波特萊爾清楚地意識到做為現代文化形成之基礎的建築與階級分化間的交互作用時，他認為斷裂的不是政治關係，而是個人關係。

在現代都市的街道上，人群是做為特定的社會行動者而出現的。如齊美爾(Simmel 1997)所作的摘述，現代都市經驗的獨特之處就是：居住在陌生人永遠就是陌生人之中。換言之，這些陌生人不會改變，他們可能來自某個村落，但是在居住的過程中，彼此不一定會變得熟稔。事實上，不同的熟悉程度與相互匿名性，一同成為現代都市最為普遍的社會情境^⑤。根據齊美爾的「倦怠」(blasé attitude)概念，紀登斯(Giddens 1991: 152)主張現代公共生活的特色就是「公民冷漠」(civil indifference)，較為抽象的控制形式取代了個人對他人的瞭解，並且更加依賴專家技術系統：

^⑤ 相互匿名性的延伸將構成杜平(Dupin 1938: 189-90)對愛倫坡(Edgar Allan Poe)的《瑪麗·羅傑命案》(*The Mystery of Marie Roget*, 1842)的推理：

對我而言，我不應該只認為下列這件事情是有可能的，它其實非常有可能的。無論在什麼時間，採取哪個路徑，瑪麗·羅傑從居所前往其阿姨的住處時，她可能完全沒有遇見任何一位認識的人，也沒有任何一個人認出她

當陌生的社會完全出現後，公共與私人才完全被區分開來，這也就是「陌生人」這個詞彙失去意義的時刻。從這個時間點以降，「公民冷漠」（也就是公眾信任一般化後的換檔機制）或多或少與私領域完全地出現隔閡，特別是在親密關係的層面更是如此。

就是這個集合陌生人的狀況，加上其意圖去創造意外的連結，建構了桑內特對於現代都市生活的樂觀理論。在桑內特(Sennett 1977: 296)的說法中，生活在陌生人群中，意味著經驗必然會遭遇到許多衝突與碰撞：

這些碰撞對人類而言是必然的，因為要讓他們對自己的信仰有些許的猶疑，這個猶疑對所有文明人來說是必須的。

134 換言之，現代都市生活的結構性情境阻礙了絕對主義而有利於世界主義(cosmopolitanism)，而世界主義者就是桑內特所謂的「完美的公共人」(perfect public man)(Sennett 1977: 17)。

雖然桑內特(Sennett 1977)對於公共人之「殞落」那具有影響力的說明，在某些基礎上同於伯曼的說法——兩者都頌揚著現代都市生活的世界主義優點，提倡透過差異的「驚訝」來拓展偏狹性的經驗，同時兩人也都嚴厲斥責二十世紀晚期的都市，因為這些都市失去了生機蓬勃的公共空間，以致於無法延續這類互動——但是他較具野心的分析，則在某些關鍵面向與伯曼有所出入。如果兩位作家都視巴黎為一種新公共生活形成的煉試場域，那麼桑內特(Sennett 1977: 160)認為公共文化逝去的時間，則遠遠早於伯曼。對於桑內特而言，在歐斯曼化之後巴

黎街道逐漸增加的動態，就是象徵著事實上「巴黎不再是一種公共文化」，反而變成一個奇觀^⑥。

桑內特主張十八世紀公共生活的繁盛與新公共空間的出現有關，陌生人在例如戲院與公園這些新公共空間中相遇。然而，在十九世紀，公共與私人行為的平衡則逐漸改變，抹除先前社會規範與傳統所訂定的「距離」。失去「距離」的重要性在於一項功能：維持公共文化^⑦，桑內特將這功能賦予了社會上的角色扮演：人們透過角色扮演將能夠在陌生人之間維持公共文化：「就是在禮節、習俗與儀式上進行角色扮演，才形成了公共關係……」(Sennett 1977: 29)。陌生人之間的角色扮演是相當重要的，因為它牽涉到測試彼此的界線，藉此進而將在背景被視為理所當然的社會規範，拉到前景變成公共意識。因此，在公共中的角色扮演能夠帶有政治意涵，它能做為集體對於習慣與習俗進行重新考量的基礎。

雖然角色扮演要求維持社會距離，但桑內特主張在十九世紀，當「角色扮演」被「親密」(intimacy)所取代後，公共表達(public expression)的能力逐漸減弱^⑧。桑內特將親密的興起連結

⑥ 但是桑內特並未使用「奇觀」這個詞彙，他的分析中逐漸增加的社會消極性，與德波(Debord)有著相同的基礎。對德波(in Knabb 1981: 25)而言，奇觀的主要規則就是「毫無干涉」。

⑦ 就這個方面，桑內特為公共領域的起落區分出階段近似於哈伯瑪斯對公共層面之興亡的說明。哈伯瑪斯堅定地認為公共領域是因為封建專制主義的消亡而出現。以國家為基礎之權威的衰弱，意味著「私人」面對永久的政府與常設的軍隊時，需要與公共權威建立新的關係。「公民社會」的發現就是回應去個人化國家權威(參見 Habermas 1989: 19)。然而，直到十九世紀，媒體逐漸受到商業控制，成為一個「管道」，佔有優勢的私人利益藉機侵入公共領域，創造出哈伯瑪斯(Habermas 1989: 195)所謂的「再封建化」(re-feudalization)。

⑧ 重要的是：「角色扮演需要陌生人當作觀眾，才得以成功，但是在親密的人之間，角色扮演是沒有意義且具有破壞性的」(Sennett

到商業資本主義的新型態。當去個人化逐漸成為經濟轉型的一貫結果，形成對比的是，人們就越需要「真實的」人際互動。這兩股力量的交互作用阻礙了對於維持世界主義大眾文化而言相當重要的各種社會互動。取而代之的是，這些社會互動創造了一個社會情境，在其中人們開始相信「社群是一種自我揭露的共同行動」，但同時卻低估了「與陌生人的社群關係，特別是發生在都市中的關係」(Sennett 1977: 4)。一旦「親密關係決定什麼事情該被相信」，慣例、奸計與規範都成了社會互動的阻礙：它們是「親密表達的阻礙者」(Sennett 1977: 37)。桑內特(Sennett 1977: 37)也主張，這個情況嚴重地限縮了公共表達的社會能力：

藉由強調心理學上的真實性，人們在日常生活中變得缺乏藝術性，因為他們無法去利用行動者根本上的創造力，也無法去扮演或投入情感到自我的外在形象中。

135 於是，公共表達被降低為一個獨特特質，一種被認為僅僅存在於特定個體，例如演員、音樂家、藝術家，以及相當重要的，政治家身上的特質。然而，大多數人們並不相信自己有著這種特殊的表達能力，表達被限制在家庭生活的私人領域中。靜默與統一的行為成為出現在公開場合時的防衛機制^⑨。結果就是形成一個觀看優先於言說、疏離優先於參與的公共文化：

1977: 28-29)。

⑨ 如同第二章的註釋，下述社會實踐(從攝影、偵探小說、看相到動物行為學、顯相學、伯蒂隆死因分類系統)的目標都是在公共都市空間「解讀」個人外貌。經歷這些仔細檢查後，人們變得害怕發出公開的符號，以揭露他們內在的感覺。

「陌生人不能彼此說話」的想法逐漸發展，每個人都擁有一個隱形的護盾，一種想要獨處的權利……公共行為是被觀察的事物，是窺陰癖者的消極參與……(Sennett 1977: 27)。

在這個脈絡下，可能導致一個集體政治活動的在公開場合中陌生人之間這種儀式化的互動，被另外兩個論點取代：首先，真實的個人表達退卻躲入家庭的庇護中；再者，人們更加依賴有魅力的世俗領導人來代替他們進行公共表達。這標示了一個歷史性的時間點，即政治開始變成現代的媒介現象。

桑內特的分析在許多部分，與班雅明對波特萊爾的解讀相同，但卻缺少了某些班雅明對立即的、以及因此不確定的新社會情境本質的敏感度。對班雅明而言，波特萊爾之所以是個影響深遠的人物正是因為做為一個漫遊者的縮影，他精確地表達了現代生活的兩難之處：「漫遊者仍然站在開端上，既不屬於大都會，也不屬於中產階級。他也還沒身處於權力之中，也不是在家裡。他在人群中尋找避難所」(Benjamin 1999b: 10)。當大多數十九世紀的作家視人群為危險或威脅，班雅明(Benjamin 2003: 326)主張波特萊爾一開始對待人群之態度的特點就是著迷(fascination)的。如同許多其他的事物，這態度在歐斯曼化後即將動搖：

如果他屈服於這股讓他對群眾感興趣的力量，這將會讓他，一位漫遊者，成為群眾之一，儘管如此，他仍無法戒除一種感覺，即認為群眾本身有著非人的特質(Benjamin 2003: 326)。

這個緊張局勢的結果，就是班雅明主張波特萊爾的研究，針對現代生活那歷史性的矛盾，提供了第一個美學上的認知：「他點出了現代性感覺(sensation)的代價：立即震驚經驗[Chockerlebnis]中之靈光(aura)的瓦解」(Benjamin 2003: 343)。從這個觀點，班雅明在波特萊爾的研究中發現一個巨大的轉變，即社會關係的商品特質變得更加明顯。隨著經濟交易與社會生活的節奏加快，漫遊者的可能性消失了。班雅明(Benjamin 1997: 53)所稱的漫遊者之「閒晃的藝術」(art of strolling)，仰賴都市流通之藩籬的維持：他將仍依賴渡輪而非橋樑來跨越賽納河的巴黎，與愛倫坡〈人群中的人〉(The Man of the Crowd, 1840)中的倫敦作比較，在後者中，都市的居民已經被簡化為「大眾」。在建築中這種流通的阻礙對應的是桑內特認為是社會對於陌生人之間互動的支持之舉止上的「距離」。巴黎拱廊街的一項特色就是行人可以到處徘徊逗留而無須與汽車爭道。班雅明(Benjamin 1993b: 31)寫道：

約莫在一八四〇年，有一小段時間，帶著烏龜到拱廊散步是件很時髦的事情。漫遊者想必很喜歡烏龜為他們決定行走的速度。如果烏龜有著想去的方向，那麼漫遊者就必須讓自己跟隨烏龜的速率。但是這個態度並未持久；泰勒將「打倒遊蕩！」這個口號普及化，並傳至今天。

「打倒遊蕩」同樣也能當作歐斯曼的主旨。到了寫作《巴黎的憂鬱》的一八六〇年代末期，班雅明認為漫遊者的激進光環已經消逝。在一八三九年寫給阿多諾的信件中，班雅明(Benjamin 2003: 208)認為漫遊者變得「漸漸被調整成商品」。當

「無生產性」的漫遊者實踐逐漸被整合進「生產性」的經濟性購物實踐中，新公共空間的過渡(liminal)特質就逐漸消失了。對於班雅明而言「百貨公司變成是漫遊者最後的散步區」(Benjamin 1999b: 10)。在百貨公司中，購物被提升到美學實踐的層次，能夠透過展示因大量生產而出現的新型態商品來創造愉悅。

以百貨公司做為症狀之奇觀社會的必然結果就是對社會經驗的徹底分級。如同馬克思與齊美爾所點出的，市場經濟擴大到更多社會生活的層面，意味著日常經驗越來越能夠成為量化研究的主題。貨幣經濟的成長越來越意味著所有事物都有價錢，也能夠透過這個基礎互相比較。

雖然伯曼、班雅明與桑內特各自提出對公共空間的分析中存在著顯著差異，但三位作者都意識到一種公共文化的重要性，在這種公共文化中，人們互動並不是做為窺陰癖者、消費者或商品，而是做為能夠進行理解，並因此能夠改變自己社會處境的行動者。在他們的分析中，街道是個讓特殊現代意識得以形成的重要場域。班雅明的分析優勢，不僅在於他注意到十九世紀中葉公共文化所具有的政治兩難，還包括他將這個兩難與科技媒介的出現做出連結。班雅明強調恩格斯在十九世紀倫敦觀察到的孤獨個體，並不是都市生活「自然」的一部分，反而是工業化資本主義發展的特殊歷史性結果。當與無差別的群眾相比較，班雅明賦予漫遊者較正面評價時，他也在做為漫遊者之基礎的個人主義，以及逐漸意識到其處境之勞動階級所具有「想像的團結」(imagined solidarity)兩者間建立起負面的對立。正是這層理解支撐了班雅明以下的堅持：一旦在電影的爆炸性打破了工業城市的牢籠時，科

技影像就成為了發展新型態政治集體性之關鍵^⑩。

貳、駁斥街道

班雅明(Benjamin 2003: 327)點出：「恐懼、嫌惡與懼怕乃是大都市的大眾會使第一次看到他們的人油然而生的情緒」。這個說法似乎也是一種對於重要的前衛現代主義建築師所抱持之態度恰當的描述。對革命的恐懼，與厭惡資本主義工業化所導致的骯髒與混亂一同出現，創造出過度投入「有計畫的都會」美夢的前提條件。科比意加在《邁向新建築》(*Towards a New Architecture*, 1923)上的名言：「建築或革命」，就是一項被廣泛接受觀點的徵兆，這觀點為理性建築就是通往理性社會形式的關鍵^⑪。

雖然在二次世界大戰後，各種對城市進行「現代化」計畫的背後，有著許多很好的理由(或至少是良好的意圖)，但對於街道的普遍爭論是這時候的特色。在取代無組織性街道的同時，功能性的區域劃分和整合的基礎設施被從歐斯曼的案例中

^⑩ 桑內特(Sennett 1977: 196)顯然點出了政治與表演在現代的融合，並主張「我們開始評價演員上台的方式評價政治人物，也就是其人格特質是否引起相同的信念」。但是班雅明對就政治空間的空間化，並轉由新的媒介空間(例如電台或電影)所取代的分析，則更細緻地捕捉到變化軌跡。跟桑內特強調公共「親密性」的興起論調相同，班雅明(Benjamin 2003: 255)點出因為科技媒介的興起，消弭了距離。相對於班雅明關注的現代媒介之「檢測」功能的矛盾處，在第三章我們曾討論過，桑內特則為它們的政治影響一致提出負面評價。我會在第八章進一步探討「親密性」在當代政治的角色。

^⑪ 這個觀點的擴展遠遠超越了建築界，進而擁抱了美國的「專家治國運動」(Technocracy Movement)，也接受了計畫性理性經濟，這理論是由韋伯倫(Thorsten Veblen)與威爾斯(H. G. Wills)等人提出。

提取出來，成為都市設計的普遍計畫。國際現代建築協會(CIAM)在一九二八年的建立，特別是它一九三三年在雅典舉辦主題為「功能城市」(The functional city)的第四次大會時，所闡明的大會憲章，這些憲章奠定了都市計畫的要素，而這些要素直到一九七〇年代都還被人們使用¹²。儘管都市計畫產生了許多毋庸置疑的好處，尤其是在消除無效率的流動、糟糕的居住空間，以及工業城市普遍可見之健康危害方面，但它也帶來了許多問題，在這些後來被指認出的問題中有一個是有關公共空間：嘗試理性地來針對逐漸複雜化的都市空間流通系統進行規劃設計，到了什麼樣的程度時會崩壞成控制公共行為的規約性嘗試？回想過去，從歐斯曼到那封信，我們很難避免去懷疑許多意圖「理性化」街道的計畫，其前提都是基植於這樣的欲望，即消除任何可能使「人們」能夠構成集體革命主體的場域¹³。

意圖控制街道的渴望，成為現代主義建築思想的重要部分。科比意暱稱紐約曼哈頓為「可憐的矛盾」，費里斯(Hugh Ferriss)則是形成曼哈頓面貌背後的重要角色之一，翻開費里斯深具影響力的《明日的大都會》(*The Metropolis of Tomorrow*, 1929)，有段令人難忘的文字，描述了從他的辦公大樓望向陰鬱的曼哈頓霧景。目光慢慢下降到街道，也象徵著與「真實」的相遇：

¹² 大多數國際現代建築會議的規章都在二次大戰後才開始實行，那個時候，許多前衛的建築師開始這些規章的認知。但是如賽德勒(Sadler 1998: 45)所點出的，這些規章都還有其他出路：「就算當主流現代主義在前衛建築界逐漸消逝，它卻在世界各地的建築上達到前所未見的頂峰」。

¹³ 這顯然是伯曼(Berman, M 1982: 164-67)對待此議題的方式，主張針對擁擠且混亂的街道現代主義論戰，象徵著二十世紀嘗試取代(而非解決)現代性與傳統之間的衝突。

138

至少，對初來乍到的人而言，走上現代都市的街道，就像但丁踏入地獄一般。當然，所以在凝重的氣氛下，在萬花筒般的景色中，配上令人困惑的聲響與複雜的物理接觸，未習慣的遊客會認為低層區域有著相當懷舊的氣氛(Ferriss 1989: 16)。

系統化街道的好處，以及它所消除的危險，是由科比意所大力提倡，而且遍及他早期所有的著作。都市的關鍵問題如同科比意在戰爭時期所陳述那樣，是「擁擠」(congestion)。一方面，都市街道的設計與配置都是依據錯誤的測量所設置的。另一方面，新載具的速度(特別是汽車)也使得激烈的改變成為必然之事。在《邁向新建築》中，科比意(Corbusier 1946: 54-56)確立了一個將一再出現的立場：

我們應該反對我們的城鎮既存的樣貌，建築越來越擁擠，之間還有狹隘的街道交錯而過，街道滿是噪音、汽油味與塵土；每扇窗戶都朝向這個骯髒的街道敞開。大城鎮都變得過於擁擠，以致於傷害到其居民的安全，但是這些地方的密度又不夠高，不足以滿足來自「現代商業」的新需求。

科比意對於現代商業之需求的解決方式，並非將都市加以分散，建立許多郊區，而是建構更高聳的大樓。藉由集中活動區域，這些高樓「將可以保留更多的空間給那些遠離大樓並且吵雜的交通幹道，在這些幹道中充滿著速度會逐漸提昇的交通。在大樓底部，則會延伸出公園：樹木將會覆蓋整個都市」(Corbusier 1946: 56)。另一個相似的觀點則具象化了《明日之城》

(*The City of Tomorrow*, 1924)，它聲明：「兩條街之間的『長廊街道』(corridor-street)在數棟高樓間感到窒息，因此必須消失」(Corbusier 1971: 77)。這長廊留下的空間，科比意認為「我們需要創造另一種形式的街道」(Corbusier 1971: 122)。利用他最愛的機械作比喻，科比意(Corbusier 1971: 131-32)堅稱「街道是交通機器；事實上，街道就是製造速度的機器」(Corbusier 1971: 179)。在為流通而設計的街道上，漫遊者之「閒晃的藝術」將無用武之地。

雖然科比意提倡居住在高樓之上有計畫的社區，但科比意(Corbusier 1971: 165)並不認為大眾運輸系統能解決都市擁擠。在宣稱「電車軌道不應該存在於現代都市的核心」(Corbusier 1971: 165)後，科比意根據贊助車商命名的「瓦贊計畫」(Voisin Plan)，賦予私家車重要的雙重角色。科比意(Corbusier 1971: 275)宣稱：「汽車既毀了大城市，就必須要拯救大城市」。這是他提出多層次流通系統的基礎，這包括與現代都市高速公路系統極度相似的公路系統 (Corbusier 1971: 164-65)。在《光輝城市》(*The Radiant City*, 1935)中，他又提到相同的主题「街道是個過時的概念。街道根本不應該存在」(Corbusier 1964: 121)。在一九三〇年代發生改變的是：街道的功能被內化了：「多數都市的街道現在會存在於建築物內」(Corbusier 1964: 113)。一如往常，利用船的模型，科比意腦海中的未來建築有著內在流通系統的設計。科比意之公寓集住體(L'Unite d'habitation)中的長廊不僅回顧了十九世紀時傅立葉的同居社(Phalanstery)想法，也著眼未來的狀況，也就是大型的購物中心取代了在公共街道上的商店街。

對於街道之社會與流通功能的現代區分，最後被芒福德

(Lewis Mumford)與季狄翁(Siegfried Giedion)¹⁴等具有影響力的教育家加以典則化(canonized)。然而，儘管被持續提倡，車輛與人類聚集的都市空間二者的衝突從未被解決，而只是被所取代。事實上，就算科比意夢想新街道會遵循福特主義或泰勒主義邏輯的理性化，車輛仍會發現自己被新的且更快速的載體所取代：也就是電子媒介。倘若私家車是郊區主宰都市的預兆，那麼電子媒介就鞏固了新的政治狀況，也就是公共空間的政治功能被媒介空間所取代。雖然一九二〇年代電子城市(electropolis)的奇觀空間仍散發出一定程度的政治兩難——這一種感覺，感覺到傳統的動搖會推動做為科技與經濟快速變革的必然結果的基進政治改變——但到了第二次世界大戰結束時，這種公共文化與公共空間的概念就逐漸消逝了。取而代之的是，資本主義擴張所造成的過渡空間被結合到新的社會與政治型構，在這個新的型構中，科技媒介扮演著重要的角色。一方面，這促使種族性法西斯主義與國家共產主義兩者的毀滅性、錯誤的結合，在其中，媒介(例如電台與電影)被用來建立大眾對魅力型領袖的崇拜¹⁵。另一方面，它也出現在以福特主義大眾消費掛帥的美國，在其中，一種激進的影像政治起自於行銷著某種生活風格的好萊塢明星文化以及擴大的商品流通兩者之間的結合。在二次世界大戰後，證明了就是這個政治狀況(political settlement)獲得勝利，並且廣泛地傳播到世界各地。以私人權利與消費選擇

¹⁴ 季狄翁(Giedion 1967: 822)主張：「當歐斯曼著手推動巴黎的轉型，(如現在的人所言)他狠狠地切入了巴黎的軀幹。[……]在我們的時代中，則需要更多英雄式的行動。第一件該做的事情就是停止對長廊長呼短嘆，放棄建築堅硬的線條；放棄對車輛、行人與居民的混合。當代都市的根本情境需要重新賦予車輛、行人與居民的自由，也需要解放工業區塊。要完成這個目標，唯一的方式就是將它們分開。」

¹⁵ 參見 McQuire 1998: 235-40.

來將個人拜物化，被證明是與大眾文化的價值格格不入的。結果，驅動著早期現代性的都市公共空間開始明顯地消失了，這個情況在美國特別明顯。

參、後都市生活

如果將一九二〇年代視為現代工業都市的鼎盛時期，那麼在二次世界大戰後，這類都市的衰落就變得非常顯著。在美國，官方政策支持郊區化的過程。聯邦貸款補助退役士兵購屋，刺激了內陸都市區的興起，這些地方原本相當缺乏這類資金。這個轉變的程度是史無前例的：一九四〇年到一九四七年間，六千萬的美國人(約莫總人口的半數)遷居到這些新地區(Dimendberg 1997: 70)。老舊的市中心逐漸變成「黑人的」貧民窟，與新的「白人」郊區例如費城的列維鎮成為明顯的對比。這種逐漸增長對於都市的恐懼感在一九三〇年代中葉與一九四〇年代的黑色電影(film noir)中可以明顯看見¹⁶。

140

郊區大幅度地改變了公共與私人空間兩者的平衡。如卡辛尼茲(Kasinitz 1994: 275)所主張：

郊區……擁有非常多的私人空間，卻鮮少有公共空間。在第二次世界大戰之後，就算是美國住宅區的外

¹⁶ 具代表性的黑色電影包括：〈不夜城〉(Naked City)、〈極光追殺令〉(Dark City)、〈死裡逃生〉(Captive City)、〈圍殲街頭〉(Panic in the Streets)、〈恐懼之都〉(City of Fear)。如克魯尼克(Frank Krutnik 1997)與帝門伯格(Dimendberg 2004)充分地主張：黑色電影較不是由於冷戰政治的迫切需求，而是來自於都市化的經驗，以及在美國，建造高速公路、郊區開發、都市重新開發等因素，所導致的巨大空間轉變。

觀(廣大的後院，躺椅取代了門廊與門廳)，也展現出對街道的遠離，轉向可控制的家庭生活。

在這種「遠離街道」的過程中，做為較老舊都市之社會生活特色的在公開場合相遇與相逢，逐漸被電子媒介所取代。如維希留(Virilio 1991: 25)所做出的總結：「螢幕突然之間成了都市廣場」。郊區的擴張伴隨著廣播媒介的歷史性登台。廣播與電視藉由建構一個虛擬參與集體社會生活的替代方案，擊敗了在公共空間進行的傳統互動模式。當家中成了媒介的中心，一個電視與廣播網絡的節點(node)，退回到私人空間逐漸成為社會生活的特色。這就是完全成熟之圖像政治出現的背景，這種政治尤其仰賴電視為主流的政治媒介。到了一九五〇年代，電視以兩種方式讓政治人物「接近」觀眾。使用特寫將讓人們可以看到臉部表情，與之前無法看到的個人特質，電視將這些資訊傳遞到客廳，展示了「接近性」(nearness)的變形，其中這種接近性是班雅明所認為科技影像的關鍵作用。直到一九五〇年代晚期，杜蘭(Tourraine)仍認為還有理據可以支持這種新媒介政治的基進特質：

以「家庭為中心」的人們、擁有收音機、電視、電唱機、雜誌的人們，正繞過其所屬社群在社會上的階層，直接接觸更廣泛的社會真實與價值(引述自 Sadler 1998: 38-40)。

半個世紀後，「直接接觸」媒介的民主化保證看來有所動搖。這並不只是因為「直接性」(directness)這個詞彙現在時常為當代政治家使用，以正當化他們對 call-in 廣播或網際網路等媒

介的偏好，原因是這些媒介讓他們能避開專業記者的監督，直接與「人民」進行接觸。另一個原因則是：那股讓電視觀眾「接近」政治人物的力量，既讓親密重新出現在家庭生活中，也變成政治生活的主流模式。就桑內特(Sennett 1977: 220)的說法，當代公共生活逐漸浮現「解構共同體」(destructive gemeinschaft)這個特質，社會關係則被視為是「人格特質的揭露」。在柯林頓執政之後，這論點多半被稱為「性格」(character)的問題：傾向根據我們認為他們「真個像一個人」的方式來評斷政治人物和公眾人物。表面上，這顯示出回到哈伯瑪斯(Habermas 1989: 5-7)所稱的「再現的公共性」，也就是封建君主公開將自己呈現為更高權力的實際具體化身。然而，一個關鍵的不同之處在於，仔細檢視的目標不再是端看出身，也不是根據社會科層體系。事實上，名人的地位逐漸成了成名後的能力，而名聲則是由科技影像的流通所賦予的。這個轉變深化了演員的角色與政治人物之間的融合，權力逐漸與媒介定義的名人聲望相互連結。有影響力的政治人物就像是個優秀的演員或名人，能夠在鏡頭面前「作自己」¹⁷。

141

桑內特對二十世紀晚期政治文化的分析無疑地有所侷限。他對公開親密性(public intimacy)的批判，完全能夠以他未言明之對公共文化之「女性化」的恐懼來加以解讀。然而，這個分析不該被如此簡化。桑內特最重要的洞見在於大規模的社會中，批判性政治文化需要發展出一種公共互動的模式，這種公共互動獨立於其參與者的性格所具有之某種推定的「真實性」。利用「性格」去評價陌生人所具有的問題是，現代社會的相互遭遇，特別是那些透過媒介去精心策劃的遭遇，使得人們只有

¹⁷ 這會在第八章進一步討論。

有限的的能力做出這樣的判斷。然而，當代政治論爭的本質意味著在慣例上我們一直需要這類判斷。因此結果是：人們大量從事於交換超出正式政治的範圍之外的公開親密性這種人工製造的象徵，其橫跨的範圍從屬於非正式的廣告政治，到「告解式」(confessional)媒介的興起，例如網路攝影機、部落格與實境電視節目。

肆、控制空間

某些內城區(inner city)人口飛漲的現象在一九八〇年代有部分地停止，世界各地市中心的廢棄工業區都開始面臨廣泛的重新開發。然而，出現的新型態卻與之前的市中心截然不同。到了一九八〇年代晚期，戴維斯(Davis 1992: 155)宣稱：

美國的都市有系統地轉而以市中心為核心。新巨型結構(megastructure)與大型購物商場的「公共」空間將取代傳統的街道，也限制其自發性。

傑克布(Jacob 1961)相當推崇紐約互助社區(mutual community)管理街上攤販時所使用的鄉村模式，這也是舊型都市空間的最後一塊樂土。在這個狀況中，浮現了一個新的說法，並強調控制的技巧，從有門禁社區、「商業促進區」(BID)與無所不在的科技監視器。從貝克(Beck 1992)所稱的「部分現代性」，到風險社會的「完全現代性」，與陌生人的公開遭遇越來越被視為是個問題，對於街道的控制成為某個計畫的一部分，這個計畫要讓都市空間不僅安全，而且是可預測的。在九一一事件後開

始的「反恐戰爭」更加重了利用媒介科技管制公共空間的。

根據紀登斯(Giddens 1991)的洞見，即由陌生人所組成的現代社會，將「信任」的問題上綱到關鍵地位，里昂(Lyon 2001)主張由陌生人組成的都市社會為了「監視社會」(surveillance society)的出現建立條件。當大都市生活帶來的共同匿名性，不僅讓人有機會重新發現自我，也產生出對認同的抽象體系的需求，以促進陌生人之間的社會互動。里昂(Lyon 2003: 104-05)點出：

現代社會可能是屬於陌生人的社會，但是沒有人能長時間維持匿名性。當我們能在遠端處理事務時，身體可能會「消失」，不會有直接的參與或干涉，但是由於監視，身體又將重新出現。

里昂強調現代監視並非一直(甚至剛開始也不是)明確地執行的管制行為。監視社會來自於某個軸心，即對經濟與行政之「彈性」日漸升高的要求。如同歐斯曼的林蔭大道，這是現代對於有效流通之要求所產生的結果。就像信任的科技象徵物，例如密碼、個人識別號碼與信用卡等，在社會生活中更形重要，社會互動變得越來越依賴一大堆關於個人資料的檢查與蒐集。電腦的比對速度，是讓這類例行工作變得可行的關鍵。可搜尋的「資料庫」是「資訊社會」的核心，也是「監視社會」的命脈。

利用數位網絡的當代監視截然不同早先的現代監視。監視不僅由科技系統取代了個人觀察，進而創造出維希留(Virilio 1994)所稱的可自動錄影「視見機器」(vision machine)，而且個別的感應器與相機也開始相互連結，並且將臉部與樣式辨認的軟體連線。都市的閉路電視系統不再只是「孤島」，單單座

落在特殊場合，例如銀行與賭場，而是產生了擴散，涵蓋了大部分的都市空間。任何經過當代都市的人，都很有可能留下了足以追尋的軌跡。這個現象在九一一事件發生時被有效地闡明，從幾次金融交易，能追蹤到該事件主謀穆罕默德·阿塔(Mohammed Atta)的行蹤，並且可以在錄影中看到他的身影。里昂(Lyon 2003: 88)認為：「他在許多畫質低劣的閉路電視存檔影帶中被看見進入某間汽車旅館、在加油站付費、到便利商店買生活必需品等等」。

關於這些紀錄，有兩項因素值得加以強調。首先，監視不是任何正式的警方或保安的行動，而只是單純的數位「足跡」，而這是例行日常商業交易行為的一部分。其次，利用數位科技整合其他較為老舊而片段化的系統，意味著官方有能力迅速整合許多關於消費與影像的資料。里昂(Lyon 2003: 97)結論道：「蒐集資料是例行且普遍的，並幾乎涵蓋日常生活的所有層面」。例行的資料蒐集是德勒茲(Deleuze 1992)所謂「控制社會」的出現條件，在這樣的社會中，傅柯「規訓社會」中獨特的穩定空間區分，被持續監測與空間彈性所取代。在控制社會中，德勒茲主張「大眾」與「個人」都不再存在，而只有「分割體」(dividuals)的存在：大眾存在的情境變成了數位樣本，或者資料庫(datebank)。

數位資料的速度與彈性從根本上改變了監視的作用。里昂(Lyon 2001: 57)有效地主張電子「紀錄」的追溯性成為風險管理未來的可能方向：

當速度變得如此重要，不僅要知道當下發生的事情，甚至，連預料未來將會發生的事都變得相當關鍵。現在的監視超越了過去的監視，開始製造當下即將發生的事件或過程的資料。

儘管支持將監視科技運用於個別案例上的推論通常是「合理的」，問題則在於「風險管理」以科技監視為基礎的程度該是多少，這也成為了管理公共空間的主流哲學。如同威斯汀(Westin 1967)與魯爾(Rule 1973)的先驅研究很早就已顯示的，監視必然會要求區分出一般與偏差者兩個團體，因為「全面監視」的成本太過高昂。如魯爾(Rule 1973: 279-80)所言：「大眾監視需要持續的區隔(discrimination)」。若我群他群的區隔不存在，監視就喪失了所有的實際功能。這個邏輯在「反恐戰爭」中越來越重要，因為它要求以蒐集全面資料為基礎的大眾掃描。

儘管這類監視會引人們反感，它卻不應該遮掩我們去瞭解一個事實，即維護安全只是大型商業行為可以被我們看見的一小部分。當代監視的主要部分，例如電子交易的數據採集(data-mining)，就是想要藉由建立詳細的個人消費檔案，以獲得更多的利益。電子監視與當代行銷的整合，實現了科拉瑞(Crary 1999: 73)之「關心的主體」(attentive subject)這個概念，這個主體內化了規訓的必要性，成為「各種社會情境中，更為本身的應用效果與獲利直接負責」的個體。事實上，科技檢視的內化已經演進到一個階段，而社會監視的回應業已有了巨大的改變。不再如同歐威爾所想像的惡夢那樣，監視有時還成為一面明鏡，反映出自我的實驗性建構¹⁸。

伍、戲謔式空間的夢想

如果創造了在市區街道上偶然巧遇之都市人群的異質性是現代性文化動態的核心，那麼人群同樣也引發了恐懼、憎惡，

¹⁸ 參見第八章。

144 以及抑制這些情緒的策略與方式。如拉腓力(Vincente Rafael 2003: 415)所點出的：「集中化的都市計畫與管制科技，二者都尋求一種方式，以將人群中出現的偶然事件例行化」。對於這些形式的檢查與控制，我們還能夠加上一些以商品化消費為目標的協助。這些嘗試「組織與控制人群難以駕馭之能量」計畫的成功，導致一個疑問的出現，也就是懷疑未經計畫的社會互動是否還有空間存在，這些互動不在商品奇觀的掌控之內，也不屬於例行化日常都市生活。這個問題是超寫實主義者朝聖之旅的基礎，他們在一九二〇年代晚期走遍了巴黎市區與周遭的特殊景點。在一個世代後，這樣的問題也是情境主義者(Situationalists)所提出之都市分析的核心，在當代關於「即時」互動媒介城市之公共生活的論辯，也仍是關鍵的議題。

情境主義者廣為人知的，就是他們駁斥任何改革現存都市的可能性。改變需要整體進行，它需要以社會生活組織所面臨的徹底變革來預估。根據這個說法，德波(Debord)在一九五九年發表的〈論交通〉(Theses on Traffic)(引述自 Knabb 1981: 57)拒絕討論改善交通流通效率的不同方案，卻強調需要改變都市中汽車的功能，主張：「旅行是工作的附帶品，這個說法應該以旅行是一種娛樂的說法取而代之」。情境主義的理論持續地強調街道做為社會遭遇的場所，勝過交通流通的場域¹⁹。街道成為心理地

¹⁹ 一九六〇年，在他關於「總體都市生活」(unitary urbanism)的講座中，康斯坦特(Constant 1960: 134)強調其街道在歷史上的重要性就是做為「集體生活空間」：

從歷史上來看，街道不是交通的通道。它額外的功能甚至比做為街道更加重要，街道是集體的生活空間，所有的公共事件(市場、節慶、集市、政治示威)發生之處，也是與少數個人遭遇與接觸的地點，簡單而言，上述所有的活動都不適合較為親密、私人的空間。酒店、咖啡館時常會延伸

理學(psychogeographical)探查的首要場域，而諸如遊走(dérive)等技術，就是設計來探查其變化多端的氛圍。這類都市干預行為的目的就是去警告人們，他們已經被都市例行事物禁錮了。相對於以中央規劃城市之名所支持的功能區分，「體都市生活」(unitary urbanism)的目標是去重新集合生命的不同面向，包括藝術與建築、科技與詩學、生態學與機械生產。在這個新的社會空間中，現代科技所帶來的「休閒之爭」被以無止盡的探險解決，而不是永不停歇的乏味。德波(引述自 Knabb 1981: 23-24)主張：「最為普遍的目標，必須是拓展生活中特殊的部分，並且竭盡所能地減少生命中空虛的時刻」。然而，一九六八年被證明是基進社會改革的高峰，並非只是場演習。在他於一九八〇年寫的「新巴比倫」計畫中，康斯坦特主張：在都市空間中，就算是有所限制的干涉的可能性，例如一九六〇年的前衛派事件，都有所減少：

戲謔式行動的物質條件也有所惡化。大都市的中心也都被土地炒作所佔據；人口被迫移動到分散四處的郊外住宅區，仰賴汽車、電視與超市，並失去了直接與自發性的接觸……；簡短地說，失去了屬於集體戲謔式行為的氣氛與情境(於 Wigley，重印 1998: 235)。

到了一九八〇年代，若戲謔式(ludic)的空間仍還只是一場

到街道上，因為這種集體空間的連續性，使得這些地方成了遠離街道之交通的公共空間。交通流量的大幅度增加剝奪了街道的這項社會功能。做為避難場所，咖啡廳依舊存在，但是街道本身成了交通途徑，因而明顯成為各式住宅間的分隔線。這可能說明了在過去一世紀間，咖啡廳在文化上的重要性。

145 夢，那麼問題就不只與既存的社會層面有關，也與情境主義國際(Situationist International)不願妥協的分析方式有關。在許多層面，情境主義者呼應班雅明研究中獨特的張力，這個張力懸置在班雅明受超寫實主義引起對偶然與片段的喜愛，以及他晚期偏向理性、甚至是一個因為受布萊希特的影響而產生的實證主義科學的「檢驗」之間。相較於德波(引述自 Knabb 1981: 50)明顯試圖將「遊走」這項技巧與超寫實主義者對於偶然的頌揚區分開來，將它定義為具有「趣味而有建設性的行為」(playful constructive behavior)，情境主義者則受限在搖擺不定於原慾享樂的主觀語言以及資料和影響的行為主義者語言之間²⁰。儘管如此，對於當代都市生活而言，情境主義國際成了重要的參考點。如同其他同時期的學者例如康斯坦特與建築電訊，他們在下述這種脈絡中仍然去闡明另一種不同的都市未來，這樣的努力還是相當具有啟發性的：社會自發性的議題不再只是都市現代化計畫的問題，也不再只是社會生活在科層制資本主義下被例行化的問題時而已，而是逐漸地與監視都市空間的精密科技系統緊密的牽連在一起。

如里昂(Lyon 2001: 57)點出的：「溝通的彈性、流動性與速度

²⁰ 舉例而言，情境主義國際的第一個問題，就是將心理圖像定義為：「研究地理環境對個人之行為或情緒造成的特定影響，無論這影響是有意或無意」(轉載於 Knabb 1981: 45)。情境主義者根據來自巴赫汀(Mikhail Bakhtin)關於嘉年華的概念；列斐伏爾(Lefebvre)的《日常生活批判》(*Critique of everyday life*, 1947)；以及早期前衛派運動(例如超寫實主義與字母派)的想法，去提倡愉悅的原慾經濟學(libidinal economy)。賽德勒(Sadler 1998:56)針對漫遊者與遊走提出精確的比喻，形容情境主義者所提的「漂流者」(drifter)，也就是新的漫遊者，這些人偏愛緩慢落後的老巴黎，而不是歐斯曼的理性化林蔭大道。他也主張情境主義國際的立場與漫遊者相似，並且有著相同的侷限，特別是與這些位於「緩慢」區域的族群次文化缺乏聯繫，他們相信自己關於貧窮的浪漫視角。

讓組織都市的方法出現了巨大的改變」。科比意(Corbusier 1971: 179)的警句說道：「為了速度建構的城市，就是為成功建構的城市」，這句話最早出現於一九二四年，目的是要讓街道理性化，這句話後來有了新的意義，也就是數位基礎建設代表了經濟與社交關係的優先性。嵌入式(embedding)器材，例如相機、動態感應器、無線射頻辨識系統與其他都市基礎建設中的感應器，被連結到資料庫與電腦中，進行分析及給予回饋，創造出可反應式建築(responsive architecture)。這也引起關於公共空間之未來的重要問題。阿思科特(Ascott 1995: 39) 那個會「關心我們的每個動作和每句話」的「智慧型建築」(smart buildings)，預示了不僅會滿足我們表現出的需求，還會預見(anticipate)下個需求為何的科技出現：

我不是在說廉價電腦介面上的單純聲控裝置，而是預見我們建構之環境的一部分，由於我們的行為，導致場面調度(mise-en-scene)上的些微轉變……這個問題與下列因素有關：迅速回應、使用龐大資料庫；與心靈的多樣性互動；透過數千對眼睛觀看……。

如黑格爾很久以前就展現的，主人與奴隸之間有著清楚的界線。科技環境需要知道我們喜歡的是什麼，或至少我們會做什麼，以便能預見我們的需求。但是在何種程度上，「預見」會成為新韋伯主義者口中形塑行為的「鐵牢籠」？如果無所不在的電腦運算之水平網絡構成了媒介都市民主化可能性的第一步，那麼當智慧型建築(更不用提每個智慧型家電)為了最佳操作化而建立起個人資料庫時，這又具有著怎樣的涵義呢？阿思科特(Ascott 1995: 40)仍是都市透明性的熱切倡導人，這項特質

現在將透過科技系統來完成，而不是利用早先使用的玻璃帷幕建築²¹。

146 在所有層面上，(一個都市)的結構、目標與運作系統都應該要是透明的。都市的基礎建設就與其建築一樣，都應該是「智慧型的」；此外，還要讓大眾能夠瞭解，而對等的系統，且都市的系統與人們的互動是等量的。「迅速而有效率的回應」這個法則在所有層面上，都應該是都市發展的核心。意味著在都市複合體中，傳送高速資料的管道在都市的每個角落與縫隙間交錯。回饋不僅要有所作用，還要其作用必須被看見。

如米契爾(Mitchell 2003: 29)點出的，電子媒介的激增顛覆了在隱藏與開放之間的傳統都市平衡：

先前，都市的自然狀態是曖昧難懂的；建築師利用門窗的開關、折射、開放的房間與公共空間，建立了有所侷限的透明性。如今，預設的狀況是電子的透明性，而人們需要努力才能創造出有限的私人區域。

在這個脈絡中，拉圖(Bruno Latour)針對現代主義者對於透明性價值的信服，以及該價值與親密性的暫時關係二者，提出了一個更具批判性的說法。對於拉圖(Latour 2005: 21)而言，這些投入事實上是政治災難：「無論對科學或對政治而言，透明性與親近性都是負面的影響；它們會使科學與政治窒息」。科學知

²¹ 進一步關於玻璃帷幕建築的討論參見第七章後半。

識如果不知自身的處境與限制，那麼就很有可能會變得扭曲與自大，在某些城市中，互動受到對長久以來接觸到的「即時」認知所統治，缺乏多元社會生活必須的條件。班雅明強調了下述這個重要性，即汽車流通的阻礙可以支持漫遊者的基進特質，在它被歸入逐漸加速的消費實踐中之前，這樣的強調是值得令人回味的。其提示著我們需要針對透明性與立即性的統治重新創造出策略性的社會藩籬，以求維持當前更為豐富的公共互動生態。

陸、行動公眾

到了一九九〇年代，智慧型建築的衝擊面臨一股相等的力量，也就是行動媒介(mobile media)對於都市的影響力。在目前這個看來明顯是媒介都市的早期階段中，電視與電話等設備多半是固定的。這些設備通常不是位於辦公室，就是在家中，而事實上，它們對於介於公共與私人空間之性別化界線的協調(negotiation)而言是相當重要²²。該階段現在被媒介是無所不在、可行動的、以及有擴充性的新時代所取代，在這個新時代中，媒介為公共互動帶來了新的可能性，而資訊流動將逐漸能夠影響並形塑社會活動。米契爾(Mitchell 2003: 107)主張：

在當今的都市中，以電子途徑傳播的敘事流動一直持

²² 葛拉漢與馬文(Graham and Marvin 2004: 18)提到早期 AT&T 公司的一則廣告，廣告內容是一個在辦公室的男性，能夠打電話告訴太太今天會晚點回家。這類的影像協助去鞏固「陽剛的」工作公共空間與「陰性的」家庭空間二者的區別。

續不斷，密度也日漸上升。這些(疊加於立即時空)敘事做為一種回饋，不斷反覆改變那些製造它的情境。

- 147 微觀協調(micro-coordination)的能力不僅對親朋好友之間的社交禮儀造成可觀的影響，包括協調人們可接受的守時與出席概念²³。行動媒介還有可能改變過去由陌生人組成之人群間公共互動的動態。米契爾(Mitchell 2003: 161)形容這種初期的社會活動模式為電子「群集」(swarms)，相較而言，雷因格德(Rheingold 2002: xii)則將這些情境中的集體行動者稱為「聰明行動族」(smart mobs)：

聰明行動族是由就算彼此不認識，還能一齊行動的人們所組成。組成聰明行動族的人們以一種前所未見的方式合作，因為他們都擁有能夠進行溝通與計算的器材。

儘管在公共空間中，發展新能動性與合作型態的可能性是非常重要的，但是若單獨仰賴科技，卻無法保證會有這樣的結果。米契爾與雷因格德兩人都描繪了新科技蓬勃發展的歷史，他們認為行動媒介是下一個先鋒，將開啟新的潮流。米契爾立場中的問題可能較為棘手。他大幅度地重新論述了大部分前衛派在一九六〇年代所提的空間與個人流動性，提倡者包括弗里德曼(Yona Friedman)、康斯坦特與建築電訊：

在逐漸來臨的無線時代中，我們的房屋與都市環境更不需要建築在資源累積場域與可能之處周遭的特殊空

²³ 席瓦(Silva 2004: 18)點出有許多研究形容了各種方式，人們透過電話參與社交場合，並且被視為是「在場的」。

間；多用途且舒適的居住空間吸引了人們進駐，而這些空間還能依照需求產生不同的功能(Mitchell 2003: 159)。

但是當他修正這個計畫以符合新問世的科技時，他刪除所有與社會變遷相關的觀點。如果他的「以電子支持的游牧生活」(electronically supported nomadism)概念，明顯是呼應了康斯坦特進行中的新巴比倫計畫，那麼米契爾口中的「迅速空間管理策略」，在當代都市中，就是一個讓人驚訝的另類說法：

到了二十一世紀初期，在結合道路電子收費與電子導航系統，以管理道路產權時，我們可以看到這項改變的揭開序幕……(Mitchell 2003: 166)。

米契爾(Mitchell 2003: 57)的「電子游牧」幾乎就是商業的產物，比較不是由不可預測之社會互動的可能性，而是由它們理性化所激發的。無線網絡有效地將使用者連結到各種服務，例如大眾運輸的時刻表、電影售票或停車場是否還有空位。米契爾(Mitchell 2003: 124)持續地將行動電話與PDA呈現為理性的僕人：「如果它知道大眾運輸系統的時刻表與費用，就能告訴你哪個方式最方便。如果它知道你的興趣與時間限制，就能為你量身設計一個旅遊行程」。這個電子僕人貼心形象，非常適合米契爾視消費為理性行為的想法，在消費時，消費者知道他們需要什麼，也知道自己能夠負擔的起哪些東西，而生產者則從追溯個人消費模式中獲利。米契爾(Mitchell 2003: 60)稱讚超協調市場(hyper-coordinated market)的優點——「後靜態世界(post-sedentary world)代表了對交易能力終極的抽象與流動性[……]」——卻沒

有考慮超協調市場帶來的深層後果。他從未質疑媒介科技介入基礎社會連結例如親密關係與親屬關係後，所造成的影響為何。儘管他意識到近用能力的差別是一個問題，但他迅速地忽略了該問題隱含的意義：當「他人」可能在煩惱在數位空間中種族的階層化時，對米契爾而言，「斷線就像是截肢一般」(Mitchell 2003: 62)。

相較於米契爾認為智慧型媒介忠實地服務著個別消費者，雷因格德則較為強調「聰明行動族」的集體可能性。開始下述這一個前提：新媒介例如無線定位系統、無線網路與社區高速電腦等都：「讓人們能夠以在新的情境中以新方式合作，而這些情境之前都無法出現集體行動」。雷因格德(Rheingold 2002: xviii, xii)補充道：「未來行動資訊網路產業的殺手級應用(killer apps)不會是社會實踐或者硬體設備，而是社會實踐」(Rheingold 2002)。儘管如此關注社會關係，並且認為在遍佈媒介的情境中需要重新創造社會性，但是雷因格德的分析並未意識到根本的政治對立。這在他討論「聰明行動族」在政治事件中的角色時最為明顯，例如在二〇〇一年推翻菲律賓總統艾斯特拉達。對雷因格德((Rheingold 2002: 157)而言，「第二次人民力量革命」(People Power II)純粹就是「行動多數的權力」的實在且戲劇化的展現。雖然他引用拉腓力(Rafael 2003)對此次事件中行動電話扮演的複雜角色所進行的精準分析，但雷因格德去除了拉腓力所不心甘情願地點出的政治張力。對於雷因格德而言，「第二次人民力量革命」中行動電話有兩個功能：首先，提供一個國家不會懷疑進而控制的通訊網絡；其次，將去整合一大群抗議者。相對的，拉腓力(Rafael 2003: 400)認為在菲律賓的環境中，行動電話被用來精心策劃政治政體能力，大部分僅是中產階級的美好想像，象徵著當代對「通訊的狂熱」，而這個活動的基

礎建立在一個虛假的保證上：也就是虛假地保證會消除既存的社會階級。事實上，他認為「第二次人民力量革命」實際上揭露出當時政治的動盪與分裂，就樣的問題也發生在中產階級內部：

之前，我們聽到大眾要求關注資產階級某主張中的脆弱特質，資產階級主張要在國族國家中，形塑出傳遞與接收政治資訊的管道。媒介政治(既是媒介系統的政治，也是指政治無可避免地經過中介)在這個脈絡中，揭露了菲律賓中產階級在情感上的不穩定。無法與社會階層體系維持穩定關係，這類情感有時會重新進行階級分化，有時甚至預見了社會分化的消弭，還有些時候，這些情感則會要求鞏固或恢復社會分化。

拉腓力的分析突顯出雷因格德的一個傾向，即傾向想像人們會因為擁有新科技而一同行動。但是新科技從來就不是社會變遷的充分條件，而且事實上，新科技反而比較可能被整合進既有的社會階層體系。雷因格德之「聰明行動族」這個時髦的標籤迅速地得到了對市場的影響力，這說明了行動網絡的社交潛能，有機會被簡化成下列行動的基模：病毒式行銷、電子商務、或召集一群陌生人一同進行「古怪的」(wacky)遊樂活動。為了要將公共空間轉型，我們需要針對新媒介的公共運用進行更深入的批判。

柒、在公共空間中玩樂

當情境主義者在一九六〇年，提議在阿姆斯特丹市立美術

館建造一座迷宮時，他們計畫了一個穿越阿姆斯特丹市區的三天遊走，透過對講機，讓漂流者能與「製圖組」的行動無線電台聯繫。這些科技能力的先進特質，早先僅是屬於軍警的特殊權利，但是如今這個分界卻已經相當模糊。倘若「行動數位媒介的普及」，就是當今出現大量「在地」媒體(locative media)的先決條件，它同樣也暗示了只有少數的計畫受到政治掌控，而這些受控制的計畫中宣稱：僅藉由善用行動通訊在科技上的可能性，去「干涉」公共空間。「在地媒體的社會可能性」這個特定的議題；以及「公共空間的新媒介藝術」這個普遍的議題，一同在二〇〇六年加州，聖荷西(San Jose)的電子藝術國際座談會(ISEA)中浮現。在電子藝術國際座談會中展示的藝術品，普遍得到的批判如下：大多數的計畫都是短期的；它們強調科技勝過於社會互動；以及它們多半通常會被視為下個世代的電信研發²⁴。在一個更深的層次上，我們察覺到在炫耀性消費的社會中，加上逐漸成長的「經驗經濟」(experience economy)，超寫實主義者、國際字母派(Lettrist International)以及情境主義者等人傳承下來的玩樂概念，已經失去了它基進的潛力。如同一位有所貢獻者那相當詩意的說法：

我看見許多科技狂熱者戴著藍牙耳機，專注用手機那十五秒的錄影功能捕捉都市的「現狀」，並且傳沒什麼內容簡訊給一個個同好，而在他們後面的，是可以悠遊漫步的林蔭大道(Beaudry 2006)。

²⁴ 這裡我是根據某些網路討論區的文章，例如 Empyre[URL www.subtle.net/empyre/ (於 2006/09/18 查閱)]以及 iDC [URL <http://distributedcreativity.org> (於 2006/09/19 查閱)]兩個討論區。

對於這些規模相對較小的暫時性藝術作品而言，有些批判的要求實在是有些過量。儘管如此，意識到單一計畫不可能憑己之力，就推翻過去累積至今的階層體系例如種族、族群、性別與階級，但這不代表要放棄所有的希望。在公共空間中的新媒介藝術有個關鍵的角色，就是擁有避開某些場地(例如藝廊)的過濾器，進而接觸可能從未跨進那開端的觀眾。這意指在當代媒介都市中，藝術的新功能是：不是對既存社會世界的延遲反應，而是建構社會關係時的必要部分。

在接受桑內特對遊玩的隱喻後(儘管並不一定是以他原本意欲的方式)，我們需要思考會導向建立新形式公共關係之媒介的用途。布洛克曼(Broeckmann 2006: 167)主張：

創新乃利用對新媒介科技的挑戰，而增加了公共行動者與公共環境的多樣性，進而發展了描繪連結新公共領域的策略，即連結物理都市空間與電子網絡的可能公共空間。這個公共領域只有存在著複雜互動、參與以及學習形式時，才會形成。該領域利用了新網絡的科技可能性，允許富有創意的嶄新形式的出現與實行，或者變得公開²⁵。

如桑內特與他人所強調的，公共社會性並非自然存在；它

²⁵ 關於「可反應式建築」(reactive architecture)這個計畫的野心，亞恩斯(Inke Arns)著眼於由柏林的「亂電腦俱樂部」(Chaos Computer Club)在二〇〇三年所設計的「Blinkenlight」(譯者按：這是世界最大的互動電腦顯示牆)。亞恩斯以類似的方式形容「Blinkenlight」：「這個計畫並不在意動態建築由媒介所支持的面向，而是把焦點清楚地放在公共空間中，促成參與行為的最大可見性。換言之，它的焦點是強調何謂公共？」(引述自 Dietz 2004)。

需要被學習、培養與練習。在公共空間被奇特的「品牌地景」(brandscape)所主導，而透過監視科技得到安慰的時代，新形式的公共互動助長了某些特質，包括集體參與、不可預測的合作，這些特質在社會上的重要性也日益上升。在這個脈絡中，利用新媒介在公共空間中建構實驗性介面的藝術家所具有的角色，可以具有著策略性的價值。

在媒介都市中，針對公共空間進行的研究裡，最為穩定且突出的就是「對應建築」(Relational Architecture)計畫，這是由羅札諾—漢墨(Rafael Lozano-Hemmer)與其長時間的夥伴包爾(Will Bauer, 參見圖 6.1、圖 6.2 與圖 6.3)所主導。我會討論兩個針對公共廣場的研究。首先是坐落於索卡洛廣場(或大家所熟知的憲法廣場)的「光之雕塑」(Vectorial Elevation)，光之雕塑在墨西哥首府的廣場上從一九九九年十二月展示到隔年一月²⁶。光之雕塑由置於廣場四周的十八盞強力探照燈組成，這些探照燈透過網際網路上的介面控制，人們可以到網站並且設計一個公開展現燈光秀。燈光移動的模式每六秒鐘會改變一次，創造出一個特殊的美學經驗，其中，設計動作與動作之間的時間間隔同等重要。軟體也會自動為每個使用者編輯一個線上資料庫，展現他們的設計，以及該設計在廣場上實現後的照片，還提供針對這個計畫發表意見的空間。

理解該計畫的脈絡是相當重要的。它屬於「千禧年事件」之一，這些事件在邁入西元兩千年前成為全世界注意力的焦

²⁶ 二〇〇二年，光之雕塑於西班牙的維多利亞-卡斯德意斯(Victoria-Gasteiz)展出；隔年移至法國里昂；最近期，從二〇〇四年三月二十二日到五月三日，則在愛爾蘭的都柏林展出，並使用二十二盞探照燈。參見 www.alzado.net。



圖 6.1: 羅札諾—漢墨的「對應建築之四:光之雕塑」(Vectorial Elevation, Relational Architecture, 1999-2004)。座落於墨西哥市索卡洛廣場上的互動裝置, 以及 www.alzado.net。照片由瓦爾加斯(Martin Vargas)拍攝

點。光之雕塑與其他事件，例如〈今天千禧年〉(2000 Today)的實況轉播，都是發生在眾多權力交錯的公共場所。索卡洛廣場對於當代墨西哥主導者或利益關係人而言，是個所有建築的核心：大教堂、總統府與最高法院緊鄰著豪華大飯店的精品珠寶店。使得廣場不僅僅是宗教、國家與經濟權力的正式象徵。如梅爾(Mayer 2000: 255)所言：

但是同樣的，索卡洛廣場也存在著女性主義者、同性戀權益團體、宗教團體、計程車司機、警察、龐客搖滾歌手、護士、薩帕塔(Zapatista)革命運動人士、學生、教授、各黨的民意代表，這些人都各自有著特別的提議與訴求。在索卡洛廣場，每年的九月十五日大眾會慶祝墨西哥的獨立紀念日。

最後，光之雕塑借鏡了歷史上許多的大規模燈光秀。羅札諾—漢墨(Lozano-Hemmer 2002)，特別受到施佩爾(Albert Speer)在一九三五年的某件作品的啟發，即為納粹活動所建造且惡名昭彰的「光頂」(light dome)，主張「在施佩爾的權力奇觀下，人們就像探照燈一樣，只是道具」。相對於這類目標是極大化對「大眾」的影響，並且由中央控制的奇觀，羅札諾—漢墨的焦點是利用媒介網絡在公共空間中重新分配社會能動性。如他之後所述：「我嘗試納入互動性，進而將脅迫轉變為親密」(Lozano-Hemmer 2003)。相對於他口中的「邪教似的娛樂活動，其作用就是要製造過量的感受，喚起虛假的整體，或者做為暴動發生的情境」，羅札諾—漢墨的想法是要創造一個「動態的集會廣場」(Lozano-Hemmer 2003)。

實現這個想法的關鍵，就是促進廣泛的公共參與。這不是

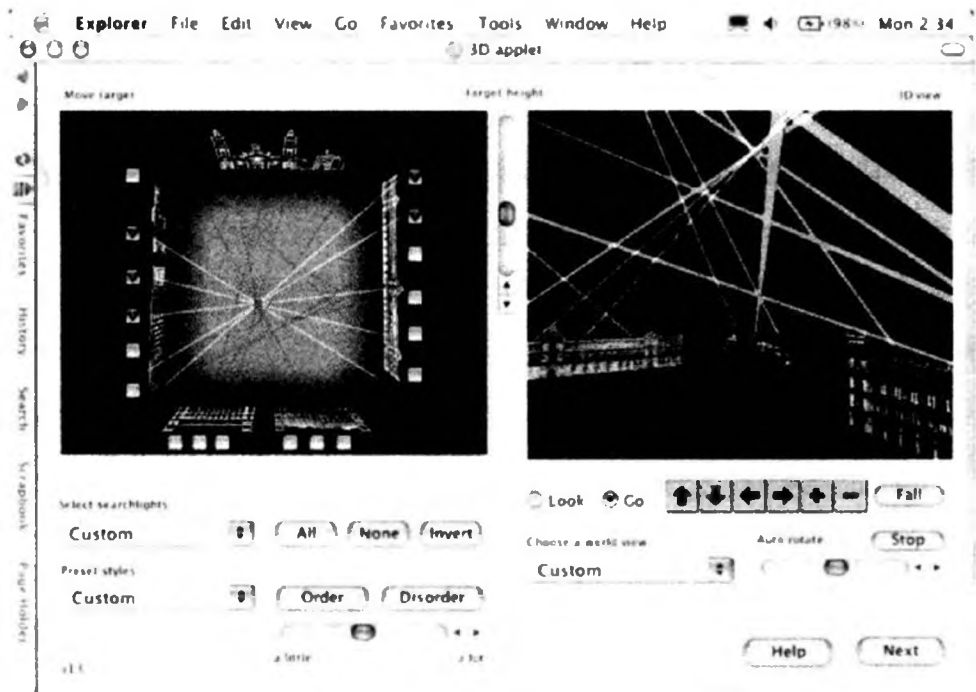


圖 6.2：羅札諾—漢墨之「對應建築之四：光之雕塑」的介面。
照片由瓦爾加斯(Martin Vargas)拍攝

從上面控制的奇觀，這個研究利用網際網路去中心化的力量，賦予參與者對大規模公共空間(就算只是暫時)的干涉能力。照理說，相較於街道，這個計畫在「網絡」的層次上較為成功。胡赫塔莫(Huhtamo 2000: 108-11)提到：「在真實生活中的空間中，給予所有網路使用者機會，去創造一個大型的展示品，完全顛覆了傳統燈光秀的邏輯」。網際網路也促成哈伯瑪斯式的公共領域的出現，也就是以政治為取向的參與式空間²⁷。然而，

²⁷ 羅札諾—漢墨寫道：

光之雕塑的網頁為參與者自動創造了網頁，並提供發表意見的園地，讓人們能透過獻詞、詩句、政治立場等，將自己的作品個人化。這些發表意見的空間並未受到檢查，這

儘管相較於「正式」的編排，使用者透過網路控制探照燈，創造了更多元且異想天開的燈光秀，但是在「街道」的層面上，人們經歷光之雕塑時，還是先認為它是一個奇觀。

公共空間的參與元素在羅札諾—漢墨的另一件作品「體·映·戲」(Body Movies, Relational Architecture 6)中實現得較為成功，這件作品首先於二〇〇一年在鹿特丹市中心的劇院廣場(Schouwburg Square)中展出²⁸。「體·映·戲」利用大規模的影像，包括在鹿特丹、馬德里、墨西哥與蒙特婁等城市的街頭拍攝的人像，羅札諾—漢墨利用機械控制的投影機，將這些影像投射在派瑟戲院(Pathe Cinema)的正面。然而，因為從地面的氙氣燈射出的強烈光線穿透了畫面，使得所有人像都變成透明的。只有當人們穿過廣場時，行人的剪影才會「揭露」出投射上去的影像。這強調了「參與者」的實際出現，在限制「體·映·戲」成為抽象奇觀上，身體扮演著相當重要的角色。「體·映·戲」較為著重於創造一個戲謔式的公共空間。這改變了「互動性」的本質，一般而言，互動性偽裝成從各個已知結果的選項中進行選擇，變成一個有更多空間的抉擇，偶然與不可預測性扮演著更重要的角色。單一使用者操控了機器或製造了他人

的作法其實相當勇敢。因為薩帕塔獨立運動者當時在網路上相當活躍……我說服了政治人物相信：如果我們檢查這些言論，這個作品就只是個檢查，政治人物需要停止對一般公共抱持著家長式且居高臨下的姿態，並且相信人們會發展出有意思的文字。當然，我們得到許多來自薩帕塔獨立運動者的言論(感謝他們!)，但是也有求婚告白、足球比分等等。重點在於：這些言論是掌控公共空間的重要層面。(於二〇〇六年三月二十四日與作者的私人訪談)

²⁸ 「體·映·戲」後來於二〇〇二年在里斯本、林茨(Linz)、利物浦等城市展出，並在二〇〇六來到香港。線上影像檔案的網址是：www.fundacion.com/at/rh/vico/bodymovies.html

能夠看見的再現，不同於左述這種「輪流」的邏輯，「體·映·戲」可供許多人同時參與。參與者可以藉由改變與建築物之間的距離，來改變其剪影的大小，他們可以創造出高度從兩公尺到二十五公尺不等的剪影。以照相為基礎建立的追蹤系統會即時監視所有的剪影。當所有剪影遮蔽了特定景象中的所有人物，就會揭露整張圖片，控制電腦就會馬上換成投射另一張圖片。這個複雜的介面在個人參與與集體互動之間創造了一個細緻的平衡，同樣也在主動參與以及反省思考間創造了平衡。當在進行「即時」互動時，「體·映·戲」並非只是強調「當下」，而是讓更多不同時間性(temporality)能夠發生。

或許，「體·映·戲」最為特別的部分，就是讓之前彼此不相識的人們在來到廣場，在發現這個裝置之後，能夠藉由集體編排位置，進而影響該空間的氣氛，並且一同玩樂。在這裡我們值得回顧班雅明的論點，他認為電影院在現代都市中帶來的基進衝擊，如同建築，事實上，是依賴消費當時的「分神的」(distracted)狀態。由於電影的影像是作用於意識的邊緣，使得它可以避開每個都市居民的習慣性防護罩，這個防護罩是要保護人們免受都市生活中過量感官需求所害。「體·映·戲」也有著類似的線性型態。路過者不知道應該怎麼使用這裝置；介面讓人驚訝，但卻無法讓人立即瞭解。習慣因為進行實驗而被中斷。進而出現了意料之外的結合。

相較於九一一事件的官方發言中，對陌生人的猜疑與懼怕，「體·映·戲」歡迎自發的聯盟，這將讓真正的公共遭遇(也就是桑內特指涉的陌生人相遇方式)非常難忘。這類介入公共空間的高明手法，與偏向捏造的「媒介事件」二者，形成了明顯的對比，在後者中，媒介使用自發性來吸引觀眾，但是卻同時也限制了自發性，以求盡可能降低「什麼事情都沒發生」的風

154



圖 6.3: 羅札諾 - 漢墨的「體·映·戲」(Body Movies, Relational Architecture 6), 大型互動裝置, 會顯示出超過一千兩百幅人像, 這些人像會在路過行人的剪影間出現。第一次展出是由 V2 裝設於鹿特丹的劇院廣場。本照片由史普力拍攝 (Jan Sprij)

險。與其說它支持「操控學的」(cybernetic)目標(也就是資訊的速度與透明性), 不如說「體·映·戲」成為情感經驗的基礎, 這些經驗能夠維持反身性公共互動。「體·映·戲」將關聯空間的開放性當作起點, 發展出一個動態和參與式的社會空間。如同莊凱瑞(Druckrey 2003)所言:

這是在召喚某種「主動參與」並不是副帶產物的社會空間, 而是在創造動態集會廣場時所衍生的力量, 在這個社會空間中, 所有地位是建立在一個開放體系之上, 該體系破壞了先前的階層體系, 並且消除「公眾

是「同質化的」、「媒介不是烏托邦式地球村的先驅」、「互動性也不是購物者的止痛藥」等概念。

追求此種軌跡的藝術至今仍相當稀少且被邊緣化。「可改變的」、「可反應的」與「智慧的」且享受著精密新媒介的建築，更常被用來生產奇觀以及促進而非批判個人消費。儘管許多城市開始出現給「游牧居民」創造空間的實驗性區域，他們還是被侷限於高度控制的區域之中，例如主題遊樂園、購物中心，或者如搖滾音樂會與舞會等「事件」。然而拒絕去認知有限的改變可能性，反而將會有助於防止改變的發生。羅札諾—漢墨「具有限制的」遊戲可能會被情境主義國際的成員所嘲弄，因為情境主義者希望出現完全沒有限制的遊戲，進而徹底地轉變生活，因此，他們也可能同意現在的狀況還不足以發生全面性的革命。對於較不純粹的政治感興趣的人，改變當代文化需要改變主流的社會關係，這關係是由科技影像所支持的。形塑在公開場合與他人接觸的新方式的實踐，都是任何一種改變的關鍵要素。

第三部分

私人領域：從玻璃建築到實境 節目〈老大哥〉

- 第七章 玻璃屋…/253
- 第八章 數位家庭…/287
- 第九章 結論…/323

玻璃屋

沒有人會在大片的玻璃上發現任何美麗的特質。

(Lucy Orrinsmith 1877)

161

玻璃帶來全新的時代。

(Paul Scheerbart 1914)^❶

第一次世界大戰前夕，建築師陶特(Bruno Taut)為科隆的工藝聯盟展覽建立了一座「玻璃館」(Glass Pavillion)，這座玻璃館的外牆以玻璃磚製成，玻璃館頂則形似晶體，而陶特打算將這座玻璃館當成新文化的先驅。亭內題刻有一位具遠見之作家希爾巴特(Paul Scheerbart)的妙語，如「我們對磚瓦文明感到抱歉」、「彩色玻璃瓦解仇恨」、「玻璃帶來全新的時代」(引述自 Frampton 1982: 93)。一九一四年，希爾巴特出版專論《玻璃建築》(*Glasarchitektur*)，這本專論大大影響了歐洲建築界前衛派的

❶ Orrinsmith 1978: 64-65；希爾巴特(Scheerbart)的話，引述自 Frampton 1982: 93.

眾多主要人物，包括陶德。一九一九年，陶德聯合貝恩(Adolph Behne)以及格羅佩斯(Walter Gropius)等人發起「玻璃鏈」(Glass Chain)^②運動。希爾巴特(Scheerbart 1972)頌揚玻璃建築固有之「開放性」這個全新的可能性：

為了提升我們的文化，無論喜歡與否，我們不得不改變建築；只有我們讓住所擺脫原有的封閉特色，改變才可能發生，然而，只有透過玻璃建築的引進，我們才能讓住所擺脫原來的封閉，玻璃建築能讓日光、月光、星光照進屋內，光線不只是透過幾扇窗戶，也透過所有的牆壁進入屋內，而這些牆壁皆是由彩色玻璃製成。

希爾巴特對閃閃發光的玻璃牆面住所之想像，可以輕易與「理性的透明性」產生連結，而這是荷蘭風格派、柯比意、一九二三年以後的包浩斯與蘇維埃建構主義(Soviet Constructivism)所支持的概念。但是這個概念的尾聲，則偏愛用彩色玻璃展現其表現主義傳統。二者的連結解釋了玻璃建築的顯著特色：形形色色的建築師與都市理論學者，皆以玻璃建築做為社會變遷的催化劑。

在本章裡，我將探究關於透明性的社會價值之爭論，尤其是因為這些爭論涉及現代建築裡私人住宅正在轉變的概念。取代了希爾巴特所稱「封閉特色」的「開放性」的美學傳達了至今仍在發展的社會與政治意涵。正如鄂蘭(Arendt 1958: 28)與哈伯瑪斯(Habermas 1989: 9)等人所主張，古代社會及現代社會都

^② 「玻璃鏈」運動或「水晶鏈」運動採用通信形式，參與成員有建築師及作家，共十四位；陶特採用格拉斯(Glas)為筆名。

有公與私的分類，不過這些分類以迥異的形態出現。十九世紀，私領域的概念擴大發展，為植基於私權與灌輸個人欲望之上的新興消費社會的政治協議奠定基礎。然而。二十世紀晚期之前，日益明顯的是，這種政治協議的條件有待重新協商。直接連結住家的電子媒介網絡，其所扮演的社會角色日益重要，這使得私人生活受到新緊急狀況的影響。在本章裡，我將列舉理由來證明，近現代對於玻璃建築的爭論，這為窗戶與螢幕的融合鋪了路，這種融合讓對私領域和現代主體性之間關係長期存在的假設，出現了問題。

壹、玻璃建築

雖然玻璃製造技術已有數千年的歷史，但是直到工業時代，玻璃才變成普遍的建築材料。從玻璃出現以來，其價格始終昂貴無比，只有權貴之家能夠使用，中世紀大教堂的彩繪玻璃窗則是這種特權的例證。文藝復興時期，法式雙吊窗出現了，這是當時最常見的住家窗戶樣式。一七五〇年左右，玻璃拋光邁入機械化，玻璃開始用來建造大型溫室。重要的是，約從一八二〇年代末期開始，巴黎拱廊街大量使用平板玻璃，這是平板玻璃首度大規模用於都市建築。覆蓋在玻璃內的鋼鐵框架形成了曖昧未明的「內部街道」，成為班雅明創作「拱廊街研究計畫」(Passagen-Werk)的靈感。玻璃建築可以讓內外空間的界線變得模糊，自此以後，這項能力就表現在公開展示的新模式生產，也表現在私生活相關的新可見性上。

不久後，玻璃及鋼鐵建築受到改造而躍上世界舞台，出現

在各國輪流舉辦的國際展覽與世界博覽會，而這類展覽的數目日益增加。班雅明(Benjamin 1997: 165)將這種擬似宗教的集會巧妙地稱為「見證商品崇拜的朝聖之地」，這種集會需要大型建築物以展示工業商品及製造過程，也展示最新的科學發明與通訊技術。建築物的規模，證明了向大眾發聲的渴望日益升高，希望在工業未來，將這些大眾吸納並收編為勞動者及消費者。無庸置疑地，史上最有名的玻璃建築是一八五一年派克斯頓(Joseph Paxton)為倫敦萬國工業博覽會建造的水晶宮(Crystal Palace)。威爾遜(Wilson 1988: 95)指出，這棟先驅建築利用四百噸玻璃建造而成，這個數字可謂前所未有，相當於一八四〇年代英國玻璃總產量的三分之一。水晶宮發揮了莫大的影響力：在實際層面，水晶宮象徵了建築即為系統的融合概念，而這個概念是現代建築的核心^③；在象徵層面，水晶宮在大眾的想像中代表著未來的建築。玻璃建築沐浴在陽光裡，周遭景觀一覽無遺，玻璃建築象徵了工業富足的承諾，對住在髒亂受污城市的勞動階級所許下的承諾。一八六五年，車爾尼雪夫斯基(Nikolai Chernyshevsky)出版著名小說《怎麼辦？》(*What is to be Done?*)，這本小說的女主角嚮往那適合革命社會的建築，水晶宮就是其原型：「這種建築早有先驅，那就是席登漢姆山丘上，以玻璃與鑄鐵建成的水晶宮」^④。無獨有偶，一九〇二年，列寧(Lenin)也出版了同名書籍《怎麼辦？》(*What is to be Done?*)，概述革命的任務。玻璃建築的意象一再

③ 福林普頓(Frampton 1982: 34)主張：「相較於特定形式的建築過程，水晶宮比較像是整體系統的進步，從它最初的構想、組裝、轉運，到最後的矗立與拆卸」。

④ 派克斯頓的水晶宮在一八五二年被移至倫敦的席德漢姆(Sydenham)，並在一九三六年毀於火災。

呈現出歐洲前衛派的革命意涵。

貳、透明性的政治

如果陶特一九一四年的作品「玻璃館」，主要是對玻璃象徵潛力的聲明，那麼貝恩主張，戰後玻璃文化的影響力，必須以其能夠引發社會變革的實際能力來衡量。

玻璃建築將帶來全新文化，此事並非詩人瘋狂的奇想，而是事實。新的社會福利機構、醫院、發明或技術創新與改良將不會帶來新的文化，但是玻璃建築將帶來新的文化〔……〕。因此，如果歐洲人擔憂玻璃建築可能變得不舒適，他們的憂慮符合事實。無庸置疑，玻璃建築將變得不舒適，而這並非毫無好處，因為首先歐洲人必須被狠狠拉離原有的舒適(引述自 Frampton 1982: 116-17)。

抨擊資產階級感受性的「舒適」(cosiness)成為建築界前衛派的主要重心，而貝恩這類的前衛派建築師，往往將玻璃建築與創造理性文明的啟蒙運動計畫相結合；對貝恩而言，「玻璃建築造成歐洲的精神革命，並且把野蠻自負且墨守成規的動物，變成了機敏優雅且思路清晰的人類(引述自 Passuth 1985: 23)。根據現代設計美學來定義歐洲「精神革命」的企圖，往往呈現出曖昧模糊的意涵；針對以理性設計為名的裝飾與裝潢所做的建築抨擊，往往被賦予「原始主義者」(primitivist)

的投射^⑤。

到了一九二〇年代之前，許多主要的建築師開始製作玻璃作品。格羅佩斯主張：「不久之前，玻璃建築還只是詩意的烏托邦，現在則變成了無拘無束的現實」(引述自 Blau and Troy 1997: 232)。然而，這大抵是痴心幻想。雖然一九二〇年代德國和荷蘭建有一些現代住宅，玻璃建築一般僅限於重要的公共建築和工業建築，只有零星幾棟玻璃建成的別墅做為添補。一九二五年，格羅佩斯設計的德紹包浩斯大樓(Dessau Bauhaus)完工，大樓裝有引人注目的玻璃帷幕牆面，而這類指標性建築被承認是未來的前兆，玻璃建築的不足並不能加以阻止。對季狄翁(Siegfried Giedion)而言(引述自 Mertins 1997: 234)，格羅佩斯設計的地標建築之內外空間界線的模糊，等於是「跳脫文藝復興空間性的劃時代之舉」；雖然季狄翁以移動的觀察者之持續變動的觀點，取代了僵固的中心觀點來解釋這個轉變，但是其他人則更直接為透明性賦予明顯的政治意涵。梅耶(Hannes Meyer，繼格羅佩斯之後擔任包浩斯建築學院院長)描述他參加國際聯盟大樓提案所作的設計(最後沒有獲選)時，他表示：

如果國際聯盟本意真誠，它就不可能把這個新型態的社會機構，硬套入傳統建築的束縛裡。這棟建築物沒有接待疲倦君主的會客室，只有乾淨衛生的工作室，以之容納忙碌的各國代表；這棟建築物沒有秘密外交的後門，只有正直磊落的人公開協商的開放玻璃間

^⑤ 我將引用一個著名的例子，而援引其案例則相當簡單。在《邁向新建築》中，科比意(Le Corbusier 1946: 133)寫道：「佈置……適合單純的種族、農民與野蠻人……。農民喜歡裝飾品，也樂於裝飾自己的牆面。文明人穿著剪裁良好的西裝，擁有畫架畫與書籍」。

(引述自 Frampton 1982: 134)。

對梅耶而言，可見性的「衛生」等同於正直與健全的民主。錢尼(Sheldon Cheney)在其深具影響力的著作《新世界建築》(*The New World Architecture*, 1930)也在有關住宅空間重建的方面建立了一組相似連結：

我多次提到「開放」這個詞做為新住宅的理想。我不僅單單易指其空間意涵，對我而言，這個字似乎表示我們的物質生活及精神生活發生解放的過程。基本上，以牆圍住的舊式房子是避難城堡般的建築，這種建築被限制較小的空間所取代時，女性丟掉了大多數的衣物，人的心靈漸漸擺脫了舊迷信、限制重重的舊宗教、狹隘自私的舊動機，這將普遍出現，對我而言，這似乎是計畫讓人類更健康幸福(Cheney 1969: 272)。

對開放性與透明性的信念，形成建築現代主義的一個重要支柱。這個信念也支撐起代議民主制的現代政治理想，在代議民主制裡，媒介扮演的揭露角色以「第四權」^⑥的觀念而被奉為神聖，在提倡「開放」社會的崛起時，現代媒介和新建築的緊密聯繫可以用知名攝影師韋斯頓(Edward Weston)的一段話來扼要總結：

^⑥ 羅文(Colin Rowe 1978: 4)將社會對透明性的投入，視為是對第一次世界大戰帶來之恐懼的回應：「從威爾遜(Woodrow Wilson)對國際政治的希望到光輝城市(ville radieuse)只有幾步之遙。對於水晶城市與協商毫無隱瞞二者的夢想，在戰爭的洗滌之後，代表著對邪惡的排斥」。

只有費盡努力才能強迫相機說謊，基本上，相機是誠實的媒介。因此，攝影師比較有可能以詢問和交流的精神來接近本質，而不是以自稱「藝術家」的無禮自大來接近本質。當代的觀點是，新的生活以解決所有問題的誠實取徑為基礎，不論這些問題是道德問題還是藝術問題。建築物華麗虛飾的外觀、道德的虛偽標準、所有種類的藉口和虛禮必須予以捨棄，也將予以捨棄(引述自 Sontag 1979: 186)。

不過，建築和政治的透明性，仍舊受到未定結果的遮蔽而顯得陰暗。利用玻璃牆來取代文藝復興空間階級的方法(這是季狄翁對格羅佩斯的包浩斯建築之解釋)，以及把不受限制的可見性等同於民主，這兩者之間的差別構成了這種兩難的政治利益。前者利用公／私界線的不確定性來宣傳新的空間複雜性，而後者傾向一種「過度曝光」，具有完全消滅私人空間的危險。由於現代人對監視限度的討論，往往不脫與住宅相關之

165 隱私領域的劃定，因此現在要劃定這個門檻變得似乎越來越有問題。

參、住宅的隱私

中產階級住宅的「封閉特色」常常是前衛派設計為了「現代化」所抨擊的目標，而這種封閉特色需要以更精確的詞語來定位。由於資本主義經濟的成長漸漸消除私人住宅的生產功能和再現功能，因此歐洲的私人住宅「隱私」逐漸增加。正如哈

伯瑪斯(Habermas 1989: 154)所說，在資本主義的生產關係下，家庭失去了生產的功用和再生產裡的功用。工作場合和家庭旅館等中世紀家庭住宅的概要功能逐漸被專業化結構如工作坊、工廠、客棧、旅館⁷取代。然而，家庭失去特定的功用時，它卻也獲得其他功能，這是因為原先在公眾場合舉行的一連串活動重新分配到居住空間，而結果就是住宅內部空間大幅重新配置。

正如芒福德(Lewis Mumford 1973: 330)所指出，中古世紀的住宅缺乏功能分化的空間：

然而，在城市裡，公共機構家庭功能更健全的發展，可以彌補居家內部空間的缺乏專業化。雖然住家可能缺少私人烤爐，但是附近的麵包店或餐館就會有公共烤爐；雖然住家可能缺乏私人浴室，但是附近有市立公共浴室。

芒福德(Mumford 1973: 328-29)認為，隨著富貴人家私人寢室和私人廁所的發展，住宅的功能分化早在十三世紀就開始了。這些設施首先暗示了「十九世紀每個家庭都能擁有私人廁所這項奢侈品，或是奢侈的美國人要求在每間房間裝設私人廁所」。到了十七世紀，加熱和照明方面的革新，讓功能可以進一步劃分，廚房和餐具洗滌處分開，區隔實際的烹煮和器具的清潔，而廚房的社交功能重新分配到起居室和會客廳。睡眠和其他活動的區隔日益增加，用餐室不再用作睡覺的地方，臥室

⁷ 芒福德(Mumford 1973: 328)認為這個發展始於十四世紀早期，出現於製粉業、玻璃製造業與冶鐵工坊出現的時候，表示「家庭生活與工作之間最早期的分別，無論是在空間上還是功能上皆然」。

也不再當作接待室。十八世紀前，專門的交誼廳出現了。封建時代的沙龍代表著家族(家世及其名望)，無關乎實際地點，而新式沙龍是可識別的房間，專門用來招待客人，並且舉行公共討論的空間，而除此之外，沙龍被視為是私人的空間。

166 功能分化的房間增加造成新式室內空間的產生，亦即用來流通的走廊。走廊讓人對隱私的渴望日益增加，房間首度不只是以掛簾隔開內外，而是利用可以關上的門將他人隔在門外。隨著前廳和庭院等封建生活的共用空間漸漸縮小，以利家庭個別成員不同房間的擴大，住宅設計功能專業化的增加，反映了每個家庭成員的階級和性別角色。一棟擁有許多專門房間的房屋，變成社會分化的標誌。

雖然這種功能分化仍屬於富貴之家的特權，但是十九世紀時，人們對隱私的渴望說明了隱私成為社會生活日漸重要的一部分。芒福德(Mumford 1973: 328)認為，從建築到意識形態合乎邏輯的進展如下：「睡眠的隱私、飲食的隱私、宗教和社會禮儀的隱私，最終是思想的隱私」。同樣地，哈伯瑪斯(Habermas 1991: 49)認為，居家室內空間的調整顯示人們追求越來越多的隱私，而這種追求符合「內在主體性」的出現，這種發展在日記和第一人稱敘事等文學新形式找到文化的表達形式，這種發展替婚姻家庭日漸親密所造成的社會關係帶來新的文化消費。漸漸佔上風的心理小說後來成為敘事電影最具有影響力的模式，這種情況也讓內在主體性的優勢變得神聖而不可侵犯^⑧。

^⑧ 哈伯瑪斯(Habermas 1991: 50)在闡明現代公私領域時，賦予文學一個關鍵的角色，在這個範圍內，文學「寫實主義」的特殊形式創造了間接的經驗，讓「每個人都能加入文學的行動，並成為本身行動的替代品」。如貝克(Baker 1984: 52-53)點出的，新文學形式並且讓自我與他者有所分離，並且要求自我的反思：「資產階級的論述權就是在原地控制……剛被內化的主體。……透過一個清晰且透明的工具性

以佔有性個人主義內在主體性為基礎之現代意義的隱私出現，符合傅柯所指的現代「規訓」社會「引人注目的」權力形式」之轉變。正如哈伯瑪斯(Habermas 1989: 49)指出，雖然歐洲的封建制度缺乏公私之間的現代對立，然而封建主義乃依賴公共屬性，即哈氏所稱的再現之公共性。這種權力是根據君主的「雙重形體」(double body)(同時是物質形體也是象徵形體，統治者將自己展示為更高權力^⑨的化身，平民百姓被召喚來觀看展示，而在平民面前展現得偉大莊嚴則極其重要。這類公開展示不只包括宮廷儀式，還包括現在所認為的「私人」奇觀，如君主用膳或起床。正如烏勒文(Wlewyn)指出：

從凡爾賽宮開始，皇家臥室變成皇宮裡的第二個核心。如果誰在此發現床擺得像舞台一景，並且放置於平台上，以柵欄與觀眾區隔開來，這之所以如此是因為事實上這個房間是起床和就寢的日常儀式場景，最私密的事情提昇至公共重要性(引述自 Habermas 1989: 10)

由於社會和國家變得越來越不同，過去擁有「再現之公共性」的封建權力(君主、教堂、貴族)開始瓦解，這創造了政治正當性的嚴重問題，並且促成公與私的全新配置，這種配置是政治現代性的特色。柯普潔(Copjec 1993: 174)將正當性的危機

語言，從內部論述外在世界不僅是可能且必要的，並可能將他人反映為他者，更潛在的狀況則是：主體現在得以(且必須)以同樣的方式反思本身」。

⑨ 這個特定權力體系的另一個面向就是進行體罰，傅柯詳盡地描述了它恐怖的樣子，在懲罰時，罪犯的身體被印上標記，並成為君主的所有物。

發展為一個有關封閉的問題意識：

國王的形體從前界定了國家的疆界，而因此封閉了屬於它的一套主體。那麼在破壞國王的形體後，人們要如何建構現代國家？

167 支撐起封建權力的支配統治的人際關係遭到汰換，而傅柯稱為規訓權力之更抽象的機制則興起。在規訓社會裡，國王的政治角色漸漸代表「人民」(the people)這個集合主體，而主體共同的清晰性質取代了皇室所具有「再現之公共性」的象徵功能。傅柯(Foucault 1980: 152)強調了在盧梭的政治哲學中所能看到的將民主基進地等同於社會和自我的完全透明：

這是個關於透明社會的夢想，社會的每個部分都清晰可見，夢想著黑暗、皇室權力的特權、財團的特權、失序混亂所建築的區域都將不復存在。夢想著人人皆能夠不分尊卑地看見整個社會，人的心靈可以相互溝通，他們的眼光不受阻礙所堵塞，人人都能各抒己見。

為了讓「人人都能各抒己見」，規訓社會需要知識新型態的配置，而這些知識新型態仰賴測量、測試、分類、量化的新科技。這是「統計社會」出現的開端，而統計社會能夠將個別差異加以分類，並且在都市大量人口裡強制實施正常與異常的疆界¹⁰；依照柯普潔之言，這也是身份認同抽象形式的基礎，讓國家和主體為連續一體的想像終止，市場關係延伸所造成公

¹⁰ 參見第二章。

領域的深刻轉變符合了抽離「真正」身份認同而進入家庭的私領域¹¹。根據阿希葉(Ariès 1962: 402)所言：

勝利的不是個人主義而是家庭。不過家庭前進的量就等同於社交性的撤退幅度，這就好像現代家庭試著取代舊社會關係(這些舊關係逐漸失去作用)，以免人類遭逢難以忍受的道德孤立。

隨著「家庭退至自身」，新形成的隱私性於焉形成，這是哈伯瑪斯(Habermas 1989: 154)所稱的父權制婚姻家庭之特色，其基礎是中產階級家庭從資本主義經濟的生產功能所取得的推定自主權。無庸置疑，家庭與工作的截然劃分是個想像；一方面，由於資本主義生產關係支撐了私領域的存在，因此公私生活相互界定；另一方面，資本主義的再製需要家庭再製的不支薪勞力。然而，家庭漸漸失去了經濟職責，導致了某些新的矛盾，私領域的自治權，不再來自對生產來源的掌控，也不再來自教育和衛生保健等個人形構的各個方面。責任轉移到國家，並且帶來許多危險和權力的議題，這種移轉意味著消費能力漸漸成為私人自主權的主要決定因素。哈伯瑪斯(Habermas 1989: 156)所強調的弔詭是家庭的「去私有化」，有效且廣泛地被體驗為「加強的隱私」。這支持了十九世紀公私領域逐漸的兩極分化。由於私領域變成個人意見(與公眾意見截然劃分)的空間，而且私人自由主要表現在消費的選擇。女性普遍不被納入正式的生產型經濟，這種排斥現象在現代社會形成公私空間特定的性別化，居住於室內空間的新家庭生活，與中古世紀公

168

¹¹ 鄂蘭(Arendt 1958: 46)點出了傳統與中世紀社會中，公共(而非私人)關係是「真正」的認同出現的場域。

有的形式截然不同。人和家庭維持「長久的親密關係」與住宅裡個別家庭成員逐漸的「孤獨化」相比¹²，公私領域的兩極分化也滿足了中產階級的盲目迷戀，亦即班雅明(Benjamin 1999b: 8-9)所稱的「室內繽紛萬變的光影幻景」(phantasmagoria of interior)。

對個人而言，住宅首次與工作場所相對立，前者將自己建構成內部空間，而辦公室則為補充。在辦公室裡必須處理現實個人需要的家居室內空間來維持幻想，因為個人並不打算讓商業考量影響社會考量，因此這種需求越加迫切。在私人環境的形成過程裡，兩種考量都被排除在外，由此，室內繽紛萬變的光影幻景出現了，對個人來說，這種光影幻景代表了宇宙。在室內，個人將遠方與古老的事物予以結合。人們的客廳就是在世界這個劇場中的箱盒。

班雅明強調，私人住家封閉且自給自足的程度呈現了正在發展的資本主義社會裡的補償功能。正是由此觀點出發，前衛派所倡議的「開啟」住家可以呈現出基進改革的特色，而這些提議讓資本主義失去從前的支持。然而，中產階級家庭生活的

¹² 巴德(Bahrtdt 1961)精準地概述了資產階級家中隱含的價值：

家庭生活的內化與培養；家庭生活包括對最親密的物質環境進行有意識的形塑；家庭持有並且利用教育的方式；知識交流是人們與親屬之間的普遍與整合生活形式；其宗教生活較仰賴家人，而較獨立於教會；個人的情色；自由選擇結婚的對象，在最終的階段，就算父母都沒有否決權，上述這些都是私領域擴張後的典型現象，同時，也是資產階級文化與道德擴張的狀況。

宗旨在十九世紀達到巔峰時，可以隱居在住家私人空間的觀念面臨新的挑戰。希弗布希(Schivelbusch 1988: 174)指出，新的服務網絡(如天然氣的供應)漸漸破壞住家空間和意識型態自主權的方式，住家人夜休息時，關閉街道上的天然氣供應之慣例其實是心理的安全措施，而不是實際的安全措施。藉由緊閉住家而隔絕了城市，象徵了家庭重新取得權力。正是私人住家建構封閉空間的能力，才會面臨二十世紀建築與媒介新形式聚合的漸增壓力。

肆、住家的轉變

一九二六年，俄國知名導演艾森斯坦(Sergei Eisenstein)到了柏林，在此拍攝了備受讚揚的史詩電影〈波坦金戰艦〉(Battleship Potemkin)。艾森斯坦和固定合作的攝影師堤塞(Eduard Tisse)下榻海斯勒飯店(Hotel Hessler)，一九二〇年代，海斯勒飯店快速崛起於柏林，是新式鋼鐵玻璃建築的範例，引人注目。這個經驗啟發了艾森斯坦的靈感，他為未來可能拍攝的電影快速寫下一些筆記，就是後來廣為人知的「玻璃屋」計畫¹³。一九二六年當演員碧克馥(Mary Pickford)和范朋克(Douglas Fairbanks)造訪莫斯科時，艾森斯坦與他們討論這項計畫；一九二八年，艾森斯坦又來訪莫斯科的科比意商談這項計畫。一九三〇年當艾森斯坦在好萊塢尋找適合派拉蒙電影公司

169

¹³ 參見麗坦與維拉(Leyda and Voynow 1982: xii)。布拉可娃(BulgaKowa 2005)紀錄道：艾森斯坦到〈大都會〉的拍攝現場去探望梁(Lang)，並說道：「玻璃屋不僅是對梁的電影的爭議性回應，也是針對陶特與凡德羅(Mies van der Rohe)等人的玻璃建築」。

製作的電影主題時，《紐約時報雜誌》(*New York Times Magazine*)有篇文章吸引了艾森斯坦的目光，該文是報導建築師萊特(Frank Lloyd Wright)的玻璃大廈計畫¹⁴，艾森斯坦受到啟發後，重新回到之前擬好的概念，並為「玻璃屋」電影計畫擬定新的大綱¹⁵，第一版的電影劇本是喜劇劇情，描述移動式攝影機可以觀察到玻璃大廈居民所看不見的情形，這個版本屬於心理社會劇。其中包括電影序幕「玻璃交響曲」和五個敘事部分，這五個部分是艾森斯坦想像住在玻璃大廈裡的人們可能會經歷的社會生活。劇情翻轉了透明性的新情況，以及突然之間可以看見先前隱藏的許多事物。第一部分的標題是「我們沒看見彼此」，原因就如艾森斯坦的潦草筆記所寫，玻璃大廈居民「並不想看見彼此」；第二個部分利用一位詩人「前來開啟我們的眼睛」來代表發生的改變；在第三個部分，居民開始注意到彼此，不過「效果正好相反，他們在彼此間築上牆」，而詩人發表了慷慨激昂的演說，最後結果是一個「裸體」協會成立了；在第四個部分，居民開始「利用」他們可以看見彼此的事實，但是出現了反對裸體的「裁縫師」團體，「競爭則變成了戰爭」；第五個部分詳述「陰謀、陰謀、陰謀」的興起，以及詩人最後自殺身亡；艾森斯坦的筆記做出結論：「不破壞房子就無法繼續」。

雖然卓別林(Charlie Chaplin)認為這個劇本很出色，派拉蒙電影公司卻駁回這個提案；不過，終其一生，艾森斯坦都未忘

¹⁴ 布拉可娃(BulgaKowa 2005)的書中紀錄艾森斯坦將剪報貼在他的日記上，並寫道：「這就是我在柏林發明的玻璃摩天高樓」。

¹⁵ 艾森斯坦在一九二八年就曾經修改原先的「玻璃屋」概念。此處的引文都是來自麗妲與維拉(Leyda and Voynow 1982: 45)筆記中的篇章。

懷這個構想，艾森斯坦先前的學生蒙塔古(Ivor Montagu 1969: 102)後來回憶艾森斯坦對視覺可能性的著迷：

攝影機可以用任何角度呈現他們(玻璃大廈的住戶)，我們可以立刻想像，在這個場景裡的任何角度都十分豐富且多元。

一九四七年，亦即艾森斯坦去世前一年，艾森斯坦再度回到「玻璃屋」電影計畫，這次則是要結合立體電影，詩人自殺場景寫於馬雅可夫斯基自殺事件發生隔年，象徵蘇維埃前衛派最終的式微，以及史達林主義的恐怖加劇，這幕自殺場景利用立體觀視，以給予震撼的效果。

雖然艾森斯坦從未真正拍成「玻璃屋」這部電影，但是艾森斯坦將城市人口密度融合所造成的社會生活及性慾的新配置等同於建築的透明性，而這種同一化在電影裡一再出現，最著名的例子是希區考克的〈後窗〉(Rear Window 1954)，這部電影把艾森斯坦具有共同意義的劇情重新定位在個別觀察者一窺陰癖的心理社會層次；一九九九年，荷蘭電視節目製作公司安德莫勒公司(Endemol Entertainment)重新改造這個概念，製作一齣名為「黃金籠」的實境遊戲節目，接著，安德莫勒公司出售版權，節目名稱被改為〈老大哥〉(Big Brother)，通行全球且收視極佳¹⁶。

艾森斯坦首度在柏林構思「玻璃屋」電影計畫時，約在此同時，柏林的居民班雅明開始他不朽的「拱廊街」計畫，而在他往後的人生歲月裡，這項計畫也一直佔據著他的思

170

¹⁶ 參見第八章。

緒。這兩項計畫的相似之處不僅在於兩者都未完成而已，而是這兩者皆受到希爾巴特(Schcerbart 1972: 41)口中的消除「居住空間的封閉特色」之必要所影響。在一九二九年，班雅明發表了探討超寫實主義的文章，他在文章裡頌揚玻璃建築的革命屬性：

住在玻璃屋裡是出類拔萃的革命美德。那也是一種陶醉，一種我們極需的道德表現癖。關於個人生活的抉擇曾經是貴族的美德，現在卻漸漸變成新興小資產階級的事情(Benjamin 1999a: 209)。

對班雅明而言，玻璃建築說明了現代與十九世紀典型中產階級住家擁擠的居家氛圍在根本上的斷裂。在普遍討論社會革命和剝除中產階級虛偽面具的背景下，玻璃建築為革命意識需要的整體改變提供了強而有力的象徵。在〈經驗與貧困〉(Experience and Poverty 1933)裡，班雅明(Benjamin 1999a: 734)詳細闡述他的立場：

如果你走進一八八〇年代資產階級的房子裡，雖然房子散發出舒服慵懶的氣氛，但是你最強烈的印象可能是「這個地方與我無關」，事實上，你跟該棟房子確實毫無相關，因為處處都留有屋主的印記，包括壁爐台上的裝飾、扶手椅上的椅罩、窗戶的透明性、爐火前的屏風，布萊希特的簡語適合這個情況：「抹去痕跡！」這句簡語是他《給城市居民的讀本》(*Reader for City-Dwellers*)第一首詩的疊句。

抹去痕跡：現在希爾巴特已經利用玻璃達成，包浩斯

則用鋼鐵完成了任務。他們建造了難以留下痕跡的住宅，「它依照前述內容而建成」，希爾伯特表示，二十年前，「我們的確可以討論『玻璃文化』」。新的玻璃環境將完全改變人類。現在只希望新的玻璃文化未來不會面臨太多敵人。

對班雅明(Benjamin 1999a: 734)而言，至少在他較為樂觀的時候，玻璃建築是革命的預兆。這從他賦予玻璃某些特質的方式就可以做為例證：

玻璃這種材料堅硬而平滑，任何東西都無法固定上去。這個事實絕非巧合。此外，玻璃十分冷肅，玻璃製成的物品都不具有任何氣息。一般而言，玻璃是秘密的敵人，也是財產的敵人。

在這段話裡，班雅明不只把玻璃連結到資產階級暴露的偽善和對商品拜物主義之否定，而且重要的是，他結合了新媒介的動力；藉由簡要地整理他的文章〈藝術品〉之要旨，我們可以清楚看見最後一個連結，在這篇文章裡，班雅明將藝術品氣息特質的毀壞歸因於攝影機帶來的「技術複製」(technical reproducibility)。靈光的毀滅是消除「距離」的作用，並以攝影機帶領複製客體「靠近」大眾的可能性來表示。班雅明認為，這種毀壞為重「使用價值」而輕「崇拜價值」的影像之社會關係帶來劃時代的轉變，並藉此創造以政治為基礎來重建美學的潛力¹⁷。在指出玻璃物體缺乏氣息時，班雅明把玻璃建築置放在類似的進步作用上；如同攝影機一樣，玻璃的功能是消除文

¹⁷ 若要關於此論點的更深刻討論，參見 McQuire (1998: 187ff)。

化傳統，尤其是消除家庭空間根深蒂固的社會關係。班雅明採取策略來連結建築透明性和攝影及電影等新媒介，這種策略連結為瞭解窗戶與螢幕之間的連結奠定理論基礎，而近年來這種連結越趨明顯。如果就像班雅明所認為的，氣息的缺乏是空間曖昧性的功能，而空間曖昧性起因於獨特性所賦予的距離消失，玻璃牆則加重了這種情況，讓房間的界線跟家的界線一樣變得不穩定。

伍、光之牆

玻璃建築的提倡者裡，很少有人能比科比意熱情。《邁向新建築》(*Towards a New Architecture*, 1923)一書開頭就將建築的倒退和工程的「活力」(virility)並列，將建築回應機械科技的必要形成一種「道德健康」(moral health)的問題。對科比意來說(Corbusier 1946: 17)，核心問題在於「人活在舊房子裡，但是他們尚未想過建造適合自己的房子」。藉由讓建築材料、制度建設、新制度合乎標準來克服缺點，結果產生大量製造的「家庭工具」：

一棟房子不再是堅固建造以對抗時間和毀壞的東西，也不再是展示財富的昂貴奢侈品。房子將成為工具，就像汽車漸漸成為工具一樣(Corbusier 1946: 245)。

科比意(Corbusier 1964: 24-32)將生理健康和道德健康結合現代主義美學的抱負指出了他朝兩個方向努力，其中一個方向是邁向居家室內空間的轉變，另一方向則是邁向城市本身的理

性化¹⁸。柯比意將房屋稱為「用來居住的機器」，其中一個重要面向就是供應越來越多的光線和空氣：「日光幾乎不會照進你的屋內，你的窗戶難以開啟，屋內沒有任何通風設備讓空氣對流，房子裡的空氣跟餐車內沒什麼不同」(Corbusier 1946: 89, 107)。科比意提倡橫式窗戶，結果他與先前的導師佩黑(August Perret)發生公開論戰¹⁹，佩黑譴責盧斯(Adolf Loos)和科比意等年輕建築師發展出的派別，與他們先前攻擊的想法相當接近。科比意則激烈表示，豎式窗屬於舊式建築，雖然承重的牆限制了橫式窗口的大小，但是鋼筋混凝土不只能夠允許更大的窗戶，而且窗戶安裝的位置也更有彈性。 172

這場論戰最有意思的方面不在於佩黑和科比意宣稱各自喜好橫式窗或是豎式窗，而在於他們的論點中所呈現出的兩種空間感。正如雷克林(Reichlin)所指出，佩黑為豎式窗賦予了人文主義的理論依據：

豎式窗為人類提供了框架，它符合了人類的外型 [……]，垂直線條是直立人類的線條，也是生命本身的線條(引述自 Reichlin 1984: 71)。

相反地，科比意將論點拉離佩黑的人文主義觀點，並且將它重新定位在現代媒介所創造出的新社會空間，最後他藉此方法為橫式窗平反。一開始，科比意就認為，比起橫式窗，豎式窗其實讓室外的視覺連貫性變得破碎。科比意提到自己一九三

¹⁸ 羅文(Rowe 1978: 93)強調了下列二者的矛盾之處：科比意在空間上相當複雜的家庭，也即他本人提出在空間上相當單純的都市生活。

¹⁹ 意見的交流刊於一九二三年的《巴黎日報》(*Paris Journal*)，參見雷克林(Reichlin 1984: 65-78)。感謝安特威爾(Suzie Attiwill)讓我注意到這篇文獻。

二年的建築作品「日內瓦別墅」(Geneva Villa)時(其中一個他最早期使用大型橫式窗的設計作品)，他表示：

十一公尺長的窗戶將戶外的廣闊帶進房間裡，亦即湖景的純淨無暇完整性，包括其狂暴的情緒或閃閃發光的平靜(引述自 Reichlin 1984: 72)。

為了證明橫式窗可以引入更多光線，科比意引用某位攝影師的座右銘：「在(裝有橫式窗的)第一間房內，你必須讓底片曝光率低於四分之一」。對科比意而言(Corbusier 1991: 56)，這句話解決了這場爭論：「我不再漂浮於個人觀察的近似值裡。我正面對的是對光有反應的感光底片」。攝影機確切證明了經驗所表明的事，不需要多做說明。不過，攝影機的效用並不隨著提供光量的客觀證據而結束。它很快就變成以窗戶為牆的房子的有力象徵。對科比意來說(Corbusier 1991: 132-33)：

如果你買了一臺攝影機，你就下定決心要能夠在巴黎的黃昏裡，或是在綠州中閃閃發光的沙子裡拍照；你要如何做到？使用**光圈**。玻璃牆和橫式窗準備好要被任意當成**光圈**。無論何處，你可以讓光進到攝影機裡²⁰。

雖然橫式窗能讓更多光照進屋內，但是它只是完全消弭牆壁的中途站。到了一九三〇年，科比意(Corbusier 1991: 38-40)主張：「有了強化的混凝土，你就能完全擺脫牆壁。[……]如果我想要，我可以在建築物的所有表面裝上窗戶。消除牆壁的

²⁰ 在別處，科比意(Corbusier 1964: 44)記述到透過「玻璃牆」去控制光線的流動，……，並且搭配「隔板以隨意阻隔光線」。

承重功能改變了住宅的本質和窗戶的功能，「房屋的真正定義由此出現：環繞在各樓層的舞台〔……〕周圍的是光之牆」（引述自 Colomina 1994:7）。不久，科比意(Corbusier 1991: 65)就承認「橫式窗和最終的玻璃牆已帶領我們來到截然不同於過去的地方」。有了玻璃牆，家家戶戶皆有可能成為玻璃屋，過去做為中產階級室內空間特色的實際封閉感，現在面臨了變成純粹懷舊的參考點之風險²¹。

隨著玻璃取代了住宅的牆壁，攝影機的隱喻則取代了其空間概念。柯蘿蜜娜(Colomina 1994: 311-12)指出，科比意風格的房屋變成用來構成一個景觀的可移動盒子²²。就像攝影機，它可以瞄準任何地方，並且將風景轉換成影像。依柯比意(Corbusier 1991: 136, 139)之言：

房屋是從地面升起的箱子，長橫式窗讓房屋四處充滿孔洞並且不受阻礙。〔……〕在法國普瓦西(Poissy)的鄉村風景裡，它就是位在適當的位置；不過，若是在法國的比亞里茲(Biarritz)，它就會變得相當宏偉。〔……〕我應該將同樣一棟房屋蓋在阿根廷美麗鄉村一隅，我們應該在牛隻不斷吃草的果園高草叢裡建造二十棟房屋。

這種將窗戶與攝影機相提並論的說法有著更廣泛的共

²¹ 這個軌跡不只是玻璃結構的作用，也藉由內在價值的自由安排，而這是由盧斯(Loos)深具影響力的「空間平面」(Raumplan)所支持的概念。

²² 柯蘿蜜娜(Colomina 1994: 311-12)主張：「房屋為了拍照而建立的體系。決定照片之本質的是窗戶〔……〕如果窗戶是鏡頭，那麼房屋本身就是指向自然的相機」。

鳴。如果，正如雷克林(Reichlin 1984: 74)所主張，佩黑為豎式窗所作的辯護屬於文藝復興時期所建立的人文主義再現空間，那麼科比意所提倡的橫式窗就是屬於建築漸漸脫離了線性觀的絕對空間；藉由解開觀看觀點的僵固性，科比意大量生產的房屋機器進入了法抹滅地形塑了現代經驗之「影像的領域」。科比意風格的房屋就像是一種取景器，架構了風景並將之系統分類成像是明信片一般。由此開始，就如米契爾所言，這只是邁向能夠「通向任何事物」的當代電子窗戶之一小步。

對科比意而言，建築透明性的重要性不僅是美學和衛生方面：最重要的是，它象徵了迷信和非理性的終結。對理性住宅的信念會透過他的作品而產生理性社會的進展，這種政治道德面向將我們帶回班雅明所辨別，而艾森斯坦將之編成劇本的玻璃建築之「革命性優點」。對科比意來說，選擇十分明確清楚：建築或是革命²³。

其他的論點則較不具說服力。「開放性」乃是合法的政治檢視(political scrutiny)之必要條件導致了一種對於可見性的集權主義式要求，這點清楚地標示出了一個寓居於建築與政治透明性的結構性兩難。

陸、冷酷無情的光

對玻璃建築的批評與其崛起同時擴張，杜斯妥也夫斯基

²³ 這是《邁向新建築》的結論句，科比意的立場是根據他對「既有的狀況將會防止勞工發展對工業勞動的理解」的想法：「然後，我們可以說：建築或道德敗壞(demoralization)，道德敗壞與革命」。他的解決方式是要求「他們需要一台機器來生存」(參見 Corbusier 1946: 256, 259)。

(Dostoevsky 1991: 31-32)的作品《地下室手記》(*Notes from the Underground*, 1864)嘲諷水晶宮這類玻璃建築就像「雞窩」，並且補充說道：「我害怕這種大型建築物，就只是因為這種建築物是透明的且可以永遠不會毀壞，因此人無法對它吐舌頭，就算偷偷做也一樣」。德國作曲家固利特(Cornelius Gurlitt 1988)引用歌德的遺言「多些光亮」來藉此開始探討窗戶的章節，他抱怨道：

大型窗戶讓房間與外在世界變得過於親近；人類製造完全透明的大型玻璃之技術增進得太快，模糊了人類眼中房間與外在世界的分隔線，所以並未減少房間在藝術上與外界的隔離(引述自 Reichlin 1984: 75)。

史密斯的著作《交誼廳》(*The Drawing Room*, 1877)表示，「誰都不可能在大片玻璃中發現美的特質」。史考特(Baillie Scott)的著作《房屋與花園》(*Houses and Gardens*, 1906)嚴厲抨擊英國郊區別墅採用大型窗戶的潮流：

我們從外頭就已經能夠意識到結構的裂口，這顯示窗戶受過精心安排只是為了外在效果，就像店舖一樣。[……]事實上，窗戶裝飾著各種易積灰塵的昂貴裝飾品，不過就算如此還是無法遮住閃耀的光(Scott 2004: 105)。

不過，最嚴厲控訴現代透明性的並非建築師，而是作家·薩米爾欽(Yevgeny Zamyatin)的小說作品《我們》(*We*)。這本書的出版過程並不順利，這並不令人意外，這是由於這部小說創作於一九二〇年至一九二一年，時值蘇維埃建構主義蓬勃發

展，而且就像它一樣，不久之後就被史達林主義社會現實正統取而代之。薩米爾欽筆下的反烏托邦故事是喬治·歐威爾(George Orwell)作品《一九八四》的先驅，《我們》將場景設定在未來的都市，所有的建築皆以玻璃建造而成，就連人行道也不例外，結果，私人空間大幅消失，而生活則由時間表排得滿滿的行程所掌控，並且受到稱為「監視者」和「恩人」的當權者嚴密監督，每天名義上的私人時間只有兩小時，個別身份幾乎完全消失在集體歸屬感裡：

我的頭上傳來清脆的水晶鐘聲，早上七點，該起床了。左右兩邊，透過玻璃牆，我看見自己，看見自己的房間，看見自己的衣服，看見自己的動作，重複了千百次。這真是令人精神振奮：你感到自己成為這偉大而有力的單一整體之一環(Zamyatin 1972: 30-31)。

薩米爾欽對於玻璃牆後方一舉一動受到觀看的組織化大眾之描述預示了克拉克考爾的「大眾裝飾」概念。在薩米爾欽的小說裡，可以暫時擺脫完全可見性的統治和無所不在的監視的唯一例外就是性，然而，性也是經過理性安排，性的參與者會分配到特定的日子和次數，小說主角 D 敘述：

在家裡，我急忙走入工作間，交出粉紅色的配給券，然後收到允許我放下遮蔽物的證明文件，只有在性交日才能享受這個權利，其他時間我們則在彷彿是閃耀

②4 儘管在一九二〇年到一九二一年寫完，並首先於一九二四年在紐約出版，但是這本書卻到一九五四年才譯成俄文出版，並且未曾在俄國發行。艾森斯坦明顯知道這本書，卻沒有在自傳中提到隻字片語。

光芒所構成的透明牆後方生活，我們永遠可見並且永受光線洗禮。我們彼此無所隱瞞，除此之外，這讓監視者高貴而艱難的任務變得簡單多了，因為不這麼做的話誰知道會發生什麼事？或許正是古人不透明的住宅造成了「我家就是我的堡壘」這種不足取的牢籠心理(Zamyatin 1972: 19)。

薩米爾欽的黑色科幻小說以諷刺手法展現對「不足取的牢籠心理」的輕蔑，極為貼近一九二〇年代的蘇聯社會。列寧早在一九一九年就已經公開表示：「我們意識到所有事都不是私事〔……〕，我們的道德觀完全以無產階級階級鬥爭的利益為依歸」（引述自 Lyon 1994: 185-86）。薩米爾欽筆下的情節大抵不離努力提倡集體生活條件以消除舊忠誠和舊習慣而創造「新人類」。金茲伯格(Moisei Ginzburg)的建築研究就是一項最有名的例子，這項研究比較了已建總面積的可用面積比例來藉此呈現中產階級住宅設計的「無效率」，並提出新式的功能住宅來取代它。金茲伯格「社會容器」(social condenser)——某個可多重指涉一棟建築、一塊區域，或甚至一整個城市的辭彙——不只打算提供遮蔽，還打算積極運用空間以影響居民邁向新的生活方式。柯普(Kopp 1985: 70)主張：

因此，社會容器可以視為一種機制，用來改變習慣，用來將是資本主義體制產物的舊人類。改變成當代政治和革命文學所形容的「新人類」。(……)簡而言之，社會容器包括所有的基礎設施，這些基礎設施會造成活動的集體化，而這種集體化一直是個別實踐完成。

不過，雖然金茲伯格支持有賴於「說服」的革命取徑，但其他蘇維埃計畫則呈現集權主義的氛圍。一九二八年制定的公共住宅規章明確規定：

居住單位應該設計為最多容納一至二人，居住單位應該是睡覺的地方，有時用來從事休閒活動和智識工作。所有其他目的則需要訂定其他前提(引述自 Kopp 1985: 80)。

支撐這些規範的前提，是公共住宅會改變社會生活間的協調。薩布索維奇(Sabsovich)是優秀的都市計畫者，其理論影響包括維斯寧(Vesnin)兄弟在內的許多蘇維埃建築師：「在生活方式集體化的影響下，小資產階級的生活方式也將消失」(引述自 Kopp 1985: 144)。許多公共住宅具有驚人的苦行主義：集體住宅通常更像是年輕單身男子設計給年輕單身男子的修道院。如果公共住宅的一個目標是家庭制度的崩解，那麼公共住宅的苦行主義或許就不會令人太過意外。尼古拉耶夫(Nikolaev)對一九二九年容納兩千位學生宿舍的敘述聽起來倒像是兵營，而柯普(Kopp 1985: 81)主張，庫茲明發表於結構主義雜誌《SA》的集體生活時刻表「讓我們想到了勞動營」。

在薩米爾欽的小說裡，個人空間的消失呈現了一種悲劇面向，不過並非艾森斯坦所提出的原因。前衛派現代主義者普遍認為資產階級室內的曝光是社會革命的先決條件，而這種曝光已經變成過度揭露，不僅消除了個別主體性的建築空間，也消滅了政治反抗的空間。薩米爾欽的小說呼應了班雅明對於十九

176

②5 到了一九三〇年代，破壞家庭不再是蘇聯政府的官方政策。但是設想解決居住問題的嶄新辦法的時機，也已經過去了。

世紀室內空間之觀察的要旨：「室內不僅是個宇宙，也是隱私個人的防護罩」(Benjamin 1999b: 6)。如果這層防護罩上出現的孔洞意味著一種歷史地構成的主體性模式的開始瓦解，那麼一個本質上是政治的問題還是存在：私人空間日漸增加的可見性，在何種程度上損壞的是班雅明駁斥為「小資產階級」的感受力的功能特質？

柒、雙向窗

正如薩米爾欽將寒蟬效應戲劇化，玻璃牆的可見性是雙面刃。柯蘿蜜娜(Colomina 1994: 8)指出：

大型觀景窗在兩個方面發揮作用：它將外在世界轉換成屋內人類所消費的影像，也將室內影像呈現給外在世界。

但是，在現代建築論述裡，這種可逆性始終被略過。一九〇九年，齊美爾(Simmel 1997: 170)在文中主張窗戶的單向性：「窗戶的目的論情感方向幾乎都是由內到外：窗戶是為了由內往外看，而不是由外往內看」。科比意抱持著類似的態度，雖然以往「內向性」的態度可能很恰當，不過，科比意的《光輝城市》(*La Ville Radiuese*)則使它變得陳腐：

有個朋友曾經對我說：「聰明人不會往窗外看，這些人的窗戶由毛玻璃製成，唯一的功能是讓光照進屋內，而不是讓人由內往外看」。在混亂失序讓人看得

難過的擁擠都市裡，這種感覺十分恰當〔……〕(Le Corbusier 1971: 184, 186)。

相反地，如果玻璃牆裝在經過規劃的都市裡，玻璃牆則「讓我們感覺『往外看』支配了秩序井然的世界」(Le Corbusier 1971: 187)。這些光之牆是往外看的主權居民之特權：

光之牆啊！從今以後，窗戶的概念要加以修正。到目前為止，窗戶的功能是提供光線與空氣，並且被視線穿透。在這些分門別類的功能裡，我必須只留下一個，也就是被視線穿透的功能(引述自 Colomina 1994: 7)。

正如拉岡(Lacan 1977)所指出，人透過窗戶觀看卻不被看見的幻想，正是拒絕凝視的表示。在拉岡的描述裡，窗戶已經是一種凝視：

如果窗戶稍暗而且我有理由認為有人躲在窗戶後，這扇窗戶立刻成為一種凝視。從那一刻開始，這個凝視就存在，我已經變成了他者，這是因為我感到自己變成他者凝視的客體。不過，在這個相互的位置上，其他人也知道我明瞭自己是受到觀看的客體(Lacan 1988: 215)。

讓主體分裂成永遠擺盪在觀看者與被觀看者之間的凝視的可逆性，可在電影裡找到其特定的心理社會結構。科比意幻想主體透過單向窗觀看他人而不被他人觀看，這種幻想呼應了梅茲(Metz 1976a: 14)所稱的電影基本否定：「我觀看它，但它

不會看見我正在觀看」。梅茲(Metz 1976b: 96)主張，主流的電影幻想以其特殊形式的玻璃屋為中心所建構而成，就彷彿敘事形式以「第四道牆」的透明性為根據：

重要的是〔……〕，演員必須表現的像是自己沒有被看見(因此也沒有看見窺陰者)，他必須從事日常活動，然後如電影虛構情節所預知一樣努力求生存，他必須在封閉的房間裡做出古怪笨拙的動作，小心翼翼務必不去注意房間的其中一面牆裝有長方玻璃窗，而他像住在水族箱裡(粗體字為筆者自行強調所加)。

梅茲的評論強調了將電影加入玻璃建築的共享感知中。這種結合吸引了許多電影工作者，包括艾森斯坦和大地(Jacques Tati)。不過，或許最能揭開其性—心理張力的探索當屬希區考克的電影〈後窗〉(Rear Window, 1954)，片中住宅室內的狡猾開放性明確地被當成玻璃和媒介聚合的功能。電影一開始就清楚顯示，受傷的攝影記者傑夫(由詹姆士·史都華飾演，據說這個角色以馬格蘭攝影通訊社的創辦人羅伯·卡巴為藍本)沉浸於社會所不允許的活動裡，他的看護史黛拉評論：「噢，親愛的，我們變成了偷窺族群。人應該走出屋外並望向室內，以尋求改變」。片末，史黛拉卻變得熱衷於觀看，傑夫的女朋友麗莎(葛麗絲·凱莉飾演)也不例外。就像史黛拉一樣，一開始傑夫的窺陰癖也讓麗莎深感困擾，並且不相信他對托瓦爾特(Therbold，雷蒙·布爾飾演)的懷疑，她認為：「殺人兇手絕不可能在敞開的窗前張揚自己的罪行」。然而，雖然她如此主張，她還是被拉去觀察托瓦爾特，只有這一對情侶說服傑瑞的警官朋友杜爾(Doyle)：托瓦爾特是殺人兇手後，其窺陰行為的道德

問題才再度讓他們感到困擾。不過，這種新奇的社會場域讓麗莎結論道：「我對後窗道德不感興趣」。

在〈後窗〉裡，最引人注目的是窗戶可逆性——拉岡式凝視的相互性——招致實際威脅的方式，就在謀殺的確鑿證據透過傑夫變焦鏡頭的特寫向兩個角色和觀眾揭示時，兇手托瓦爾特直接望向傑夫公寓的窗戶，傑夫驚慌地反應：「把燈關掉，他看見我們了」。這種反應立刻發揮兩種作用，雖然這是敘事過程的一部分，但是它也威脅著摧毀保護觀眾想像主權的「玻璃牆」。〈後窗〉以誇張方式表現玻璃建築如何將私領域改變成哈伯瑪斯所稱的「泛光燈照亮的隱私」(floodlit privacy)²⁶，這也顯示，新媒介科技進入家庭空間的入口讓這種「開放性」受到強化的方式。如果現代主義者企圖將公共空間的政治透明性，融合已包括薩米爾欽所指出之矛盾的居家空間的建築透明性，那麼現代媒介科技的開展就會進一步加劇公私領域之間的張力。一九三二年，強森(Philip Johnson)和希區考克在紐約現代藝術博物館舉辦「國際風格」(International Style)展覽，芒福德(Lewis Mumford)對這次展覽的目錄寫了一篇評論，他在這篇評論裡提出，媒介科技對家庭的影響已經變成建築的重大問題：

從一九一四年起，家庭新基礎的制定已然成為現代建築的一項重要成就。[……] 隨著娛樂回歸家庭，藉由留聲機、收音機、電影、電視的機械發明，那麼藉由娛樂設施的增加，家庭彌補了早先家庭工業的消失所造成的失去。因此，建築的適當設計有了新的

²⁶ 奇怪的是，有鑒於他關注媒介在形塑公領域的角色，哈伯瑪斯卻很少提到電子媒介在私領域中的狀況。

性，因為整個社群有了更多閒暇，人可能在室內花費更多的時間(引述自 Colomina 1994: 209-10)。

雖然芒福德意識到，新的娛樂設備取代了舊有的生產機制代表著「人可能在(建築)牆壁之內的空間花費」更多的時間，但是他並未針對這些牆壁的本質或是它們圍出一個室內空間的方式提出疑問。今日，電子媒介的影響顯然不亞於玻璃建築對私人空間的影響。由於螢幕已然成為新的窗戶，透明性的現代主義論述有了新的轉折，柯蘿蜜娜(Colomina 1997: 158)指出，現代建築逐漸發現自身被迫存在於影像流所定義的空間裡：

這是媒介的空間，也是公共的空間。在這個空間的「裡面」就只是為了看見，而在空間的「外面」就是出現在影像之中，不管這個影像是報刊照片、雜誌、電影、電視、或是你的窗戶。[……]但是，毋庸置疑的是，觀眾(多半)待在家裡，這個事實並非沒有任何影響。在這種意義上，私領域比公領域還要具有公共性。

懷特(William Whyte)在其深具影響的研究著作《組織人》(*The Organization Man*, 1956)裡已經指向「後窗倫理」的普遍化：

有時候，建築物裡面的門據說標誌了中產階級的出現，而就像這些門的消失一樣，住戶與鄰居之間的界線也消失了。大型落地窗的圖像[……]就是自己的落地窗裡面或是別人的落地窗裡面發生的事情。

懷特提醒我們要注意，自從家庭被發現可以當做媒介內容後所產生的對於私密領域的高度興趣。不僅現代媒介滲透到家庭空間，也包括在新的方式中，家庭生活本身成為了媒介關注的重心。

179 一九九〇年代，當網路攝影機和「實境電視節目」跨越門檻讓私領域的曝光，這個路線得以發揚光大。組合主義福利國家的退出，加上私人生活逐漸屈服於市場力量，婚姻家庭逐漸稀釋變淡，而在這個歷史時間點，媒介焦點逐漸放在私領域也準確出現。私密關係的出現做為黃金時段的媒介內容呼應了「風險社會」的成熟。雖然封建社會的「再現之公共性」曾經一度將王室形體的私密功能提高至具有公共重要性的事件，但現在這種公共關注卻流落到藉由將個人生活暴露於公共檢視之下以博得短暫成名的「普通人」手中。

數位家庭

目盲仍然是一種視覺，這種視覺已經不再是指涉能看的可能性，而是指看不到的不可能性。

181

(Maurice Blanchot 1981)

只有在一直被觀看的狀態下我才存在。

(Slavoj Zizek 2002)❶

壹、從窗戶到螢幕

在維希留(Virilio 1998: 185-97, 1991a: 69-100)喚起記憶的編年史中，他將窗戶的歷史分為三個階段。第一個窗戶只是一個入口或門：單向打開，是洞穴和房間一般常見的門，而這種門的主要功能是讓居住者能夠通過。第二種窗戶是上一章節論述過的「光之窗戶」：不是物體或和身體的通道，而是專門設計

❶ Blanchot 1981: 75; Zizek 2002: 225.

以促進光線和空氣的流動。然而「第三種窗戶」則是屬於完全不同通道：一種開啟基進地改變與時間關係的電子通道。維希留(Virilio 1991a: 97)認為：「電視銀幕是向內開起的窗戶，這種窗戶不再向鄰近的空間開啟，而是面向超越感知的地平線」。維希留正確地強調了螢幕視窗使空間順序斷裂的程度，超越了之前的各種窗戶。然而，這種斷裂不應該僅僅被歸因於傳統的窗戶是向「真實世界」開啟的，而螢幕視窗則只開啟真實世界的影像。一旦機械照明和空氣調節機取代玻璃製成的窗戶照明和通風的傳統功能之後，建築大師科比意(Le Corbusier)所定義窗戶最顯著的現代功能就被凸顯出來：框取外在環境成為一幅景象。透過「取景窗」，實際上是以影像(image)標示了室內和室外的界線。

182 螢幕視窗(screen window)突顯了空間的模糊性，且在其中外在世界被理解為一個奇觀。諸如電視之類的電子媒體，一旦能提供通往世界的「即時」窗口，窗戶這個隱喻就已經超越了歷史上人類在感知上的定義^②。在此章節，我希望檢視數位家庭的出現，是如何重新建構現代玻璃建築的空間開放性。無所不在的螢幕逐漸地取代了玻璃窗戶的組合和分離室內與室外的雙重功能性(做為樞紐)，而這些螢幕被要求成為介於「家庭」和「世界」兩種異質面向間的連結或介面。但是只要電子媒體能提供播放來自世界的畫面給居家的觀眾——此處的播放同時具有放映和篩選的雙重意義——則這種螢幕家庭(the screen home)必然使居家環境屈從於一種全新層次的曝光。舉例而言，來看看一段對企業家瓊斯(Scott Jones)蓋的「數位夢想家園」

^② 對海爾斯(Hayles 1999: xiii)而言，當科技已經深刻地與認同的產生緊密相聯，以至於它們已無法有意義的分開的時候，「後人類」(posthuman)就成為一種新現象。

的描述：

房子裡到處都放置了小型鍵盤和觸碰式螢幕，以用來控制音響、錄放影機、空調、暖氣、光線、保全、窗簾和人工火爐的光線。[……]整個家被區分為四十六個聲音與影像區域，裝有二百四十六個光線線路和許多監視器和感應器。要進入主臥室之前，還要將手指放在一個掃描屏幕上經過指紋鑑定。即使是小男孩的樹屋都裝設了高速網路。實際上，只有洗衣機、冰箱和烤麵包機沒有被納入這個網絡中。但是毫無疑問地，它們早晚將被納入(Schiffman 2004)。

就有如十年之前比爾蓋茲的房子一般，這個「數位夢想家園」在以上的描述中，提供了讀者一個普遍可及的未來。在這個充滿數位科技的智慧家園中，最令人嘖嘖稱奇，但同時也最被人所忽視的特色之一，是其受到監控的程度——如果僅是因為不論要使用或客製化各種服務就需要提供個人資料。如果數位媒介滲透家中不只使人質疑私人空間續存的可能性，那麼個人隱私常因提高便利性和效能而被犧牲的事實，暗示著人們並沒有普遍認為這是一件值得哀悼的事情。總結上一章節所述，我認為隱私空間已經以一種新的方式，成為大眾媒體和娛樂的內涵。安德莫勒(Endemol)公司製作的真人實境秀〈老大哥〉(Big Brother)在全球大受歡迎，這個現象最重要的一點，不僅是其結合了電子媒介傳播功能和玻璃建築的設計，而是因其推廣了一種公眾觀看私人生活的新模式。從玻璃建築到〈老大哥〉的過程，使得做為二十一世紀初社會生活特色之歸屬感兩難形式得到緩解，這種過程懸置在帶來流動性與開放性之加速的資訊

和經濟循環，以及早期認同模式(例如國族國家和核心家庭)的侵蝕之間。

貳、靜態和動態的窗

183 如果將螢幕視窗的發跡和早期那些繪畫所建構之再現的空間做一對比，將可以深化我們對螢幕視窗基進本質的理解。如果經典畫作和廣播電視都常被比喻為窗戶，相較於延續性，這與該譬喻的合適性(adaptability)較為相關。雖然照相機利用繪畫藝術中，幾何透視法的基本原理，科技影像卻根本地背離了這個空間的典範。十五世紀時，阿伯提(Alberti)著名地以從想像的平面描繪物品型體，使畫面有如從窗戶看出去一般，來描述幾何透視法的技巧。他提供了再現空間的美學基本原理，使這個空間與觀察者所處的空間區分開來^③。文藝復興時代興起的視覺藝術形式，藉著配置這種視角體系，例如使用畫架作畫和獨立支撐的雕塑，主要目的就是為了描繪出一幅透視圖式的世界，在其中物件和人體被放置在調和且一致性的空間中。潘諾夫

③ 阿伯提(Alberti)在〈論繪畫〉(De Pittura, 1435-36)中詳加描述了對稱性視覺圓錐體(visual cone)的技巧，而後來維多(Viator 1509)和杜勒(Dürer 1525)在他們的論述中也皆多有闡述。阿伯提寫道：

我認為任何想成為一代大師的畫家，都應該清楚地了解各種平面的相同點和不同之處，而這是只有少數人能掌握的。……他們應該知道他們用線條框取了一個平面。當他們在這個框取的空間加入顏色，應該僅試著呈現那些從這個想像的平面看出去的樣子，就好似從透明的玻璃看出去那樣。藉此，視覺的金字塔才能穿越這道玻璃，以相對於觀者固定的位置，停留於固定的距離、不變的光線和在空間中固定的中心點。

斯基(Panofsky)強調這根本上是一種數學的(mathematical)世界觀，在其中每一部分的影像，都與任何其他部分的影像具有持續且相稱的比例關係。傑伊(Jay 1992)認為，幾何透視法具有偽宗教的內涵，而新的空間次序逐漸超越早期象徵性的次序^④。這種典範轉移的結果，是文藝復興的藝術逐漸捐棄了它老舊的描述順序，而改以新的風格取代之，其中單獨的繪畫逐漸變成富有更多細節「資訊」之自我充足的「場景」(scenes)。傑伊(Jay 1992: 182)論述道：

笛卡兒的透視學因此與科學世界觀趨於一致，科學世界觀不再以詮釋學的角度將整個世界視為一個神聖的文本，而是將世界視為處於精確且規律的時空秩序中，且其中充滿了只能透過外在中立之觀察者客觀的眼睛，才可以觀察到的自然物件。

透過阿伯特之窗(Albertian Window)建立的是一個顯然獨立於觀者所處空間之外分離的空間。這是一個視覺上的典範，其隨著以一個客觀中立的觀察者為中心的理想而展開，觀者將世界視為一個影像，且並不認為自己是影像中的一部分。這呼應了海德格(Heidegger 1977)將現代稱之為「世界圖像」(world picture)。對海德格而言，現代最重要的事件正是笛卡兒透視法

^④ 傑伊(Jay 1992: 180)寫道：

線性透視學象徵一種存在於光學中的數學規則和上帝旨意的和諧一致。即使支持這個平衡關係背後的宗教支柱逐漸崩壞，對於號稱客觀的光學規律之正面評價仍然十分強大。這些正向的關聯性被從物件移除，它們的內涵往往是宗教性的，在早期的繪畫中，它們被以相對於透視性的畫布本身空間關係的方式描繪下來。

風靡了全世界，其決定了一種新的主體與客體之間的關係，「人成為眼睛所見這些關係的理性核心」^⑤。「平面圖」(ground plan) 根據同質的時間和空間來管理知識，而透視學是以理性的一科學的方式解釋宇宙萬物大行其道^⑥。這是因為整個世界已經與觀者分離開來，所以數學和幾何學才能進行觀察，而這兩者也分別成為科學知識和視覺再現的最重要典範。

184 如果此種感知典範在十五世紀到十九世紀的歐洲繪畫達到顛峰，則瞭解相機發明後所引發的雙重衝擊就更顯重要。就某個層次而言，相機使生產影像自動化，而擴張了幾何透視學的權威性。正因此而助長了十九世紀社會樂意將照片產製貼上真實客觀的標籤。然而，「科技複製」(technical reproducibility) 的技術也深刻地挑戰了獨立的觀者是從繪畫之窗望出去這樣的幾何透視學的空間典範。製造——或更應該說拍攝——影像的新興簡易性，導致出現了令人焦慮不安的大量觀察角度。早在一八六〇年代，相機就已經造成視覺框架產生新的流動性。照片的雜亂性使由相對有限的視角所定義之寫實主義的權威地位越來越難維持。網點印刷複製技術(half-tone print reproduction)造成看過即丟影像(throw-away image)在一八八〇年代首次出現，使明信片熱潮更加風行，而這些象徵著一個新視覺領域的門檻不再是稀少性和固定性，而是過剩與變動性。跨越這個門檻之後的是諸如拼貼和照片蒙太奇這類新視覺形式，其

⑤ 誠如海德格(Heidegger 1977: 139)所言：「透過笛卡兒的方式，寫實主義首先被用來證明外在世界的真實性，並且用來保存現實」。

⑥ 海德格(Heidegger 1977: 119)認為：「進入這個預先被界定的平面圖，在其他規定中，以下這幾項定義已被涵蓋在其中：移動意指地點的改變。沒有任何移動或移動的方向比其他移動更受關注。每一個空間都與任何其他空間同質。沒有特定時間點比任何其他時間點更受重視」。

新形式是建基於重組視覺世界分裂的片段。到了一九二〇年代，特殊形式的取景成為前衛攝影師最鍾愛的技巧，尤其在表現現代城市情況下，他們特別藉此培養觀者的疏離感。由固定的主體位置和中央視角為主要特色之阿伯特畫作做為窗戶(Albert's painting-as-window)的傳統觀者，已不屬於當代的世界。

電影更有效地採用了攝影所建立較為動態的取景方式，並且將其集結成動態敘事形態，使動態觀者所看到的多重視角受到青睞。如同我在第三章節所述，電影的感知增強了主宰現代城市的震撼美學(shock aesthetic)。文藝復興時代的幾何透視學典範與以人為本的建築秩序互相呼應，其中建築的比例是以人體為測量基準。福林普頓(Frampton 1983: 189)假定繪畫和建築秩序的元素，具有結構上的連結：「繪畫『呈現』(assumes)建築——牆壁、地板和天花板。立體錯覺繪畫(illusionist painting)本身可以被視為一扇窗或門廊」。相反地，電影動態的感知模式——班雅明(Benjamin, 2003: 328)稱之為取決於震撼的感知——並不是建立在穩定狀態下的固定建築物，而是可朝各個方向移動的車輛之上。

從電影之「窗」看出去的景色已經是後人類的(post-human)了，因其不再與肉眼所看到的影像一致，而是透過科技設備的系統性使用所產生的^⑦。電影不僅是增強典型主體的感知能力，還促使身體進行科技上的改變，使身體不再做為人類經驗的衡量標準。文藝復興世界預設的連續性空間壟罩，而其前提是人文主義的主體處於固定的位置，發現其地位已逐漸被維希留(Virilio 1991b)所稱「消失的美學」(aesthetics of disappearance)

⑦ 回顧一下班雅明(Benjamin, 2003: 263)的分析：「不透過任何機器的角度所看到的現實已經成為高超的技巧，而未經加工的現實已經成為科技王國中夢寐以求的東西」。

所取代。電影的科技影像是現代經驗的一部分，在現代經驗中，難以拼湊成一個固定整體的相對破碎空間，取代了笛卡兒透視學觀點中的連續空間。靠著電力提供動力、動態的車輛和媒介流動橫行的現代工業城市，是這複雜空間性的物質表徵。科比意式的度假別墅 (The Corbusian villa) 透過建築「散步」(promenade) 精心規劃出一系列電影式的景象，就是對這種情況做出症狀上的回應。透過大量生產，它試著將現代家庭轉化成一種能在任何地方使用的窗框或取景器。正是在這不確定的領域——這種錯置的(displaced)或去鑲嵌的(disembedded)居家空間——電子媒介才得以侵入。

參、即時的窗

電子螢幕是一扇「即時的」(real time)窗。電視與電影所建立的軌跡相似，它提供的影像不受觀者和螢幕物理上所處空間的限制，本質上也不被人文主義的主體具象化之透視學所限制。它與電影之窗主要的不同點是時間上的。如果電影之窗可以與杜象所稱為「玻璃的延遲」(delay in glass)相提並論，只要它模擬一個已經發生的場景，然而電視是現場轉播，將螢幕視窗決斷地切換到當下。即使相對少數的當代電視實際上是現場轉播的，但是即時轉播做為歷史上新的可能性，對它在社會想像的地位仍然十分關鍵。尤有甚者，即時媒介的主導地位藉著網路普及而擴張了。如果說電影是個感知實驗室，製造做為工業化城市特有經驗的關聯空間，那麼電子螢幕就是擴大這種不確定的空間感，並且將之深植於私人住宅的導管。

梵樂希(Valéry 1964: 226)早在一九二八年就已經預見了大

量的影像和聲音會成為現代家庭不可或缺的一部分：

就如同水煤氣和電從遙遠的地方被送到我們家裡，輕易地滿足我們的需求；影像或聲音的畫面也應該被大量供應，且影像的出現和消逝只需要手的移動，不會超過一個手勢。如果當我們已經習於，或被制約於各種流入我們家裡的能量形式，那我們會發現以下這件事情十分自然：我們的感知器官集結並整合了了超速變化或波動，以形成所有得到的認知。我不確定是否有任何一個哲學家曾幻想過，有一個專門將感官現實(Sensory Reality)送貨到府的公司。

雖然瓦勒里顯然想像到了這些影像的流動變成「十分自然」，他最後結論處有關「感官現實送貨到府」強調了它們重塑人類感知——或重新定義人性本身的可能性。賀勤森(Hutchinson)頗具影響力的《這就是電視，你通往世界的窗》(*Here is Television, Your Window to the World*)出版於一九四六年，正是當電視轉播從戰爭的陰影中興起，使觀看者和他們所看的影像之間的關係流露出新的不確定性徵候。賀勤森的章節架構，建立在一個包羅萬象的電視節目類型列表，從資訊、綜藝節目、戲劇、音樂、木偶劇、現場運動節目到新聞，所有觀眾有機會在小小的電視螢幕前所能觀看到的節目類型。如同他的書名所顯示，大致上，他主要將電視概念化為一個看向外面更大世界的窗戶。但是賀勤森(Hutchinson 1946: ix)亦幾乎不經意地提到了一個稍微不同的可能性：「外在世界可以被傳送到家裡」。如果第一種途徑是屬於笛卡兒式理想中單向窗戶，並且是由完全獨立的觀者所使用的，而固定居家空間，使得觀者

的身分是穩定的；而第二種顯示出「感官現實送貨到府」的行為，可能會讓居家空間和身分產生新的流動。

賀勤森沒有認知到第二種途徑，而這個疏忽已經在主流電視研究典範中得到印證^⑧。然而，我主要關切的重點，正是電視改變私人領域的方式。如同斯皮葛(Spiegel 1992: 11-72)提醒我們的，電視機本身是一個物質客體，它以視覺焦點之姿，進入一九五〇年代的家庭，伴隨著顯著的居家空間重構。它不只使新式家具或新的組合方式成為必要，還與其他家具競爭狹小的空間，使以前像鋼琴等具有娛樂用途的主要家具，成為令人緬懷的歷史。電視很快地就涉入家庭作息的重新調整，包括用餐時間(還有地方)、睡覺時間、家庭休閒和兒童照顧，並且深深影響居家空間中性別和世代間協調彼此不同意見的方式^⑨。然而，根據所有窗戶都具有可翻轉、兩面性的特質，電視改變了私人空間，其實還具另一更深層的含意。就像電視將世界框取成為一系列事件，以提供人們在家中觀賞，它同樣地也促使私人空間轉變為一個被他人觀賞的事件。居家和家庭生活的再現形成電視節目的主流，這凸顯出活動的居家空間和消費的私人場象間的互助性(reciprocity)。如果現代家庭已經成為一九三〇年代廣播商業化以來逐漸增加之廣告所欲針對的目標，那它現在名符其實地已經成為一個場景：成為可供日常消費之電視奇觀的一部分。電子媒介「即時的」時間性(temporality)直接造成私人空間被轉變為一個供大眾觀看的場景。

⑧ 有關電視遠距離影像(vision-at-a-distance)的研究，傳統上被定義為兩個主要的向度：首先，理解電視如何「篩選」(screen)這個世界，並將含有意識形態的衡量標準強加於公共論述之上；再者，探討電視對觀眾產生特定的「影響」(effect)。而第三個關於電視研究重要的向度，主要關注於制度。

⑨ 例如參見 Morley 1982。

肆、我們都愛〈老大哥〉

建築大師艾森斯坦(Eisenstein)坦言現代主義的玻璃建築是一個等待被拍攝的場景，或更有甚者，被轉播或在網路上播出。自從安德莫勒(Endemol)於一九九九年於荷蘭推出〈老大哥〉這個節目，老大哥的概念使現代主義的透明性擴張到超過了之前的限度。其節目概念是由一群人一起住在屋內長達數個月，而這過程被數百萬不具名的觀眾觀看。這模式受到跨文化的歡迎程度，意味著它與一種廣泛且普遍的現象，如果說不是一種時代精神(zeitgeist)，互相呼應¹⁰。〈老大哥〉經銷權的買賣，不只證實了當代文化潮流的全球性質；這個節目在裝設成居家空間的攝影棚開拍，反映了當代家庭在全球媒體生態中模糊、曖昧的位置。兩種方向都對於重塑當代公共和私人空間而言，皆十分關鍵的。

雖然安德莫勒製作的〈老大哥〉節目中的房屋，在建築學的嚴格定義上並不是嚴格定義的玻璃屋，但是它清楚地再現了艾森斯坦「玻璃屋」計畫(Eisenstein's 'Glass House')中重要的面向。艾森斯坦對「玻璃屋所可能展現角度的豐富性和多樣性」的熱情，以吹捧配有許多攝影機的〈老大哥〉房屋之宣傳廣告重現江湖，而這使節目的參賽者無處可躲。大量的攝影機，而非玻璃牆，產生了幾乎透明的效果，而這種透明性最早的原型是高度受到監視的空間，例如監獄或購物商場。而它們的相似

¹⁰ 到二〇〇六年為止，〈老大哥〉節目的形式已經被行銷至超過四十個國家，包括歐洲、美國、亞洲、澳洲、太平洋、中東和非洲等地的國家。

性超越了共同的基礎科技設施。正如同韋博(Peter Weibel 2002: 215)寫道，像〈老大哥〉這種將參與者刻意隔離在受監控的空間的節目，乃是「將監禁當作一種娛樂」的縮影。

安德莫勒透過節目所製造的強烈興奮感，至少有一部分是建立在歐威爾筆下惡名昭彰的獨裁社會景象。歐威爾的小說(Orwell 1984: 157)出版於一九四九年，當時主流轉播電視正在發展；在小說中，電幕(telescreen，譯者按：電幕是歐威爾的小說《一九八四》一個想像的設備，它同時是電視也具有監視器功能的器具，黨國以此控制社會以防止造反，維持獨裁政權)就不像最早期的電視機般，是可以隨處移動的箱子，而是屬於牆壁的一個結構元素。

聲音從一個長方形的金屬板發出，它看起來像一面暗沉的鏡子，形成右手邊牆面的一部分。……這個裝置(他們稱之為電幕)只能將畫面或聲音調弱，卻沒辦法完全將其關掉。

電幕使人無法逃避或將它關掉的事實，使它成為生活空間中無法逃離的一部分。歐威爾式的電幕與電視不同的地方在於它可以傳送，也可以接收。與當代網際網路關鍵的不同點是，歐威爾想像的是一個高度集中的網絡。這不是一種對等式、平行的網路系統，而是一種逆向的管道，用以建立起具有無數牢房的邊沁全景圓形監獄。如同傅柯詳細的論述，全景式敞視體系(the panoptic system)高效率的運作，是藉著將不對等的監視目光，與實際上被監視的不確定性作結合。在這種結構環境裡，監視輕易地被內化了。對歐威爾而言(Orwell 1984: 158)，這種心理方面的轉變就是在老大哥統治下的生活中基本的事實。

無論任何時候你都無法知道你是否正在被觀看著[……]你必須要活在(實際上是從習慣到成為直覺的活在)一種假設之中，那就是假設任何你發出的聲音都會被竊聽，(除了在黑暗中)任何舉動都會被檢視。

《一九八四》與薩米爾欽的小說《我們》相互呼應，其故事結果是一個私人空間完全被摧殘殆盡、如同噩夢般的城市。在這種統治之下唯一的例外，是當一個反抗者溫斯頓(Winston)在他家中，發現了一個建築結構上能躲避監視的角落：

出於某些原因，電幕被設置在客廳中一個不尋常的位置。它沒有如同在一般情況下被安置於牆端，在那裏它可以掌控一切屋內的情況，反之，它被設置在窗戶對面較寬的牆面之中。[……]如果坐在屋內的凹室之中並且與電幕保持距離，溫斯頓就能處於電幕所監視範圍之外。[……]這房間與眾不同的空間配置，暗示他去從事那些他現在將去做的事(Orwell 1984: 161)。

188

這個偷來的私人空間，成為溫斯頓首次從他內心的呼喊顯露出他心聲的地方，並且他以彰顯現代個體性極度私人展現他內在的聲音：寫日記。對歐威爾而言，雖然電幕代表相同一致、整體文化最低程度的共同點，寫作依然為良知和個人真實自我保留了空間¹¹。在歐威爾的小說裡，在完全的監視控制中，其他的裂痕逐漸浮現。當溫斯頓和他的祕密情人茱莉亞(Julia)

¹¹ 我接下來會討論強加於個人的公共面具和個人真實性的標準之間的反差，仍然在安德莫勒製作的〈老大哥〉中的情節佔據了最重要的位置。

要找一個地方見面，他們在城市裡較老舊的城區租下一個工人的宿舍¹²。無產階級寓所沒有安裝電幕。雖然歐威爾不認為將電幕「向下」延伸到無產階級具有政治上的效果這件事情令人費解，但是這種欠缺卻在整部小說扮演策略性的角色。私人空間開啟了個人獨立自主性的可能。查靈頓(Charrington，譯者按：查靈頓是《一九八四》小說裡的人物，他表面上是一間貧民區舊貨店的東主；實際上是一名思想警察)是一位老先生(他後來會揭露他自己是令人聞風喪膽的秘密警察的一員)，將房子租給這對剛陷入愛河的情侶(溫斯頓和茱莉亞)的老先生，根據他的說法：「每個人都想要有一個能偶爾獨處的地方」(Orwell 1984: 275)。

現在我們必須自問：還有多少人懷有這種獨處的渴望？在二〇〇二年，第二季澳洲版〈老大哥〉上映前的預備階段，總共有兩萬七千名的參賽者申請住在玻璃屋裡長達十三周。這被歐威爾描述為集權主義下的噩夢，究竟是如何在僅僅兩世代後，就轉變為大眾娛樂？

伍、乏味的美學

早在一九二〇年代，同時為畫家和製片的雷捷(Fernand Leger)就曾夢想拍一個紀錄片，其內容將連續二十四小時記錄一個男人和女人的生活。任何細節都不能被遺漏或隱藏，並且他們將不會發現攝影機的存在。雖然雷捷的野心在與那狂妄自大、自詡為上帝的導演威爾(Peter Weir)所執導的〈楚門的世界〉(The Truman Show, 1998)面前顯得微不足道，但是值得注意的是

¹² 現代城市和返祖認同(atavistic)中對古老居所或房間的對比反差，是《我們》、《大都會》和《一九八四》小說中的共同點。

雷捷從來沒有真正拍攝這部紀錄片，他相信觀看這影片的過程將會令人無法忍受(Kracauer 1960: 63-64)。雷捷未拍攝那紀錄全日生活的影片，而威爾拍攝那監視個人生活長達數年的虛構影集，這兩者的不同之處值得我們駐足探討。

雖然威爾的概念似乎在深度方面是較為基進的，然而事實上當它以電影的方式展現時卻是非常傳統的。〈楚門的世界〉與許多其它拍攝極其自然的家庭生活紀錄片十分相似，諸如美國公共電視台(PBS)在一九七二年製作的〈美國家庭〉(An American Family, 1972)、一九七四年在英國製作的〈家庭〉、和一九九二年由美國廣播公司與英國廣播公司共同製作、在雪梨郊區拍攝的〈悉尼河畔〉(Sylvania Waters)。這些電視節目都採用「真實人物」——或非專業演員在節目中扮演他們真實生活中的角色——以在尋常的私人空間中，創造出著重在家庭關係的一系列敘事影集。他們是促成「劇情紀錄片」(docu-drama)興起的重要過程，其結合了紀錄片的傳統(真實的人物、地點和不引人注目的攝影機)以及戲劇形式的關鍵元素(連續性、角色為主的敘事技巧，以及關注角色的情緒)。而在劇情紀錄片中最關鍵的地方在於：這些節目都是透過將長時間拍攝的影像濃縮至被德勒茲(Deleuze)稱為「珍貴的片刻」(privileged instants)構成的文本。重要的片段被挑選出來強化角色或故事發展，而不重要或無關緊要的事件則被濃縮或排除。這種敘事架構似乎已經非常明白，不需再多做評論——除了它與雷捷發表的「沒有任何事情該被遺漏」的看法剛好相反。

189

該項要求(沒有任何事情會被遺漏)的基進面在沃荷(Andy Warhol)於一九六〇年代所製作在電影長度(duration)方面的一系列實驗中漸形明顯，這個實驗牽涉的是以即時拍攝的手法拍攝現實生活中吃飯睡覺等日常活動。而這實驗產生了兩個較長

的影片：〈一部小說〉(A Novel, 1965)和惡名昭彰的電影〈雀兒喜女孩〉(The Chelsea Girls, 1966)，前者的主要目的，是以二十四小時錄音的方式記錄演員奧立佛(Robert Olivo)的生活。克洛瑟(Bosley Crowther 1996: 3)刊登在紐約時報上頗富說教意味的影評，將〈雀兒喜女孩〉形容為：「對於偷窺狂而言，只不過是一部冗長且做作的娛樂，就是要讓他們進行窺視(我應該立即添上一筆的是窺視長達三個半小時!)假設在紐約飯店中各個房間所發生的事情」。即使在影評中克洛瑟流露出輕蔑的語氣，他卻不經意地至少點出了一個關鍵。電影長度對沃荷的計畫而言十分重要。正如同克洛瑟所強調的，沃荷的電影拒絕將情節精簡成為一系列關鍵的片刻，考驗著觀眾和影評的耐性。而這使被杜象(Duchamp)說笑地形容為一九六〇年代最基進的面向出現了——乏味(boredom)——並且將之放在美學經驗最核心的位置。

可以預測的是，沃荷是最早取得錄影機的藝術家之一¹³。就像他好幾年都隨身攜帶著錄音機一樣，錄影機正好符合他想長時間紀錄表面上平凡無奇活動的野心。大多數導演將自己的角色，定位為決定哪些是「珍貴的片刻」，沃荷宣示成為一台機器的野心反而是在不做任何選擇中找到其出路。就此而言，其中一部沃荷未完成的計畫將監視錄影視為典範就一點都不令人驚訝了。在一個一九六九年與沃荷的對談中，他解釋道：

在紐約，每個公寓都有第五頻道，能讓你看到所有進入前門的人。這將會是我的秀：人們走過攝影機。我們將稱之為「沒什麼特別的」(Nothing Special)(引述

¹³ 在一九六五年，沃荷得到一台 Norelco 品牌的可攜帶式攝影機。

自 Carroll 1969: 140)。

錄像不只使長時間的事件紀錄更為便利，還提供一個新的可能性，利用媒體反饋來即時改變現實中空間環境氛圍。正如同錄像藝術家葛拉漢(Dan Graham)所述：

錄像是當下的媒介(present-time medium)。觀眾可以同步感知影像／觀眾的感知(它可以是觀眾感知的影像)。它所呈現的時間／空間是持續性的、沒有間斷的，並且與當下同時也是感知者分享的時間呈現一致性[……]。這點與電影相當不同，電影不可避免地是另一個已經是過去式的現實，經過剪輯後的重現。[……]因為它是經過沒有關聯的個體分別思索後的結果。[……]而在現場錄像的環境中，觀者有可能這一刻被拍入影片當中，下一刻又在影片之外。電影建構與觀看環境分開且不一致的「現實」；然而錄像卻能在即時、當下的環境中回應當場的素材，或連接同時發生的時空連續性。

190

在整個一九七〇年代，葛拉漢發展出一系列驚人的藝術作品，內容包含許多空間，在其中人們可以親自體驗社交互動，但是同時這也能透過玻璃牆壁或裝置在同一地點的螢幕來觀看¹⁴。從現在的角度看起來，葛拉漢實驗性的房間和它們類心

¹⁴ 以〈延時房間 1〉(Time Delay Room1, 1974)為例，在 A 室的觀者可以在其中一個電視螢幕上看到 B 室的現場轉播，並且在八秒鐘的延遲後在第二個螢幕上看到自己；而在 B 室內的人可以看到現場轉播 A 室內觀眾的情況，然後在延遲幾秒後看到自己。葛拉漢的作

理學實驗皆使人目眩神迷，或可說令人坐立難安的。它們至少在兩個層面被證明為具有先見之明的：首先，說明了「即時媒介」在媒介城市中改變面對面社交動態的能力；其次，揭露了密集監視居家空間成為一種新藝術形式的潛力。

沃荷的〈沒什麼特別的〉(Nothing Special)和葛拉漢的媒介建築複合體(media-architecture complex)，都預示了一波新的藝術潮流，而在一九八〇年代居家攝影機商業化之前，這波新潮流使用的是自動錄像監視攝影機。維希留(Virilio 1994: 47)指出，克列爾(Michael Klier)於一九八四年在蒙貝利亞(Montbeliard)舉行的第二屆國際錄像影展獲獎，替「泛電影類型(pancinema)揭開序幕，此種形式在我們未察覺的情況下，將我們最平凡不過的動作化為電影情節」。克列爾的〈巨人〉(Der Riese, The Giant)是利用德國各大城市街道、機場和超市中的自動監視攝影機，拍下影像之後組成影像的蒙太奇。在本世紀末，監視攝影的連續影像，已經被重新剪接成為電視廣告¹⁵。然而，可以預測的是沃荷和葛拉漢感興趣的、不做任何選擇性的持續性即時拍攝方式並沒有被電視採用，相反地，電視的版本仍然較聚焦在不幸事故、災難或緊急救援等「珍貴的片刻」。即使如此，利用監視錄影機的藝術類型受到歡迎，這仍然具有相當重要的意義。這顯示攝影機檢視日常生活的程度已經被正當化並且成為

品與維爾托夫採用電影的反身性在某些方面有些類似。雖然葛拉漢的文章看起來似乎接受自我存在和具體感知的對等性，他的實驗卻指向其他方向——伴隨記憶延遲效果而產生「直接感知」(direct perception)的持續性影響。

¹⁵ 像是在一九八九年首播的〈警探〉(COPS)影集，其內容是利用監視器的影片加上警察執勤的紀錄；而採用相似手法的居家版本，諸如〈澳洲家庭滑稽錄像〉(Australia's Funniest Home Videos)則在一九九〇年首播。

十分普遍的現象。正是在這樣的社會環境中，攝影機的缺席 (absence of the camera) 才能被以心理上的缺失或剝奪的角度來體驗。

沃荷的電影和影像美學，是出了名的難以歸類。它「即時的」(real time，譯者按：‘real time’有雙重意涵，可同時指涉「立即」之意，亦可指真正經過的時間，在此處應指沃荷的電影未經過剪接，換言之，拍攝時間就等同於影片的長度)手法，與傳統電影敘事對於時間濃縮特別著重形成對比。它也與威廉斯(Williams 1974)形容為廣播電視影像「流」(flow)的概念相反，因為沃荷在實際操作上將影像與影像之間的流動延長，以致於超過了電視一般而言會切換到另一個段落的時間。如果沃荷的電影，與自動監視攝影機目不轉睛的凝視非常相近，而它們以一種更基進的方式佔據了這個空間，因為未經剪接挑選連續的監視影像沒有經過資料處理的過程，而其過程會釋放偏見的影響力。這些不同之處都是十分具有啟發性的。特別是它們以獨特的方式，將錄影和電視等「即時」媒介所帶來之時間問題推到重要的位置。

191

如同沃荷在〈雀兒喜女孩〉裡所展示的，電影已能夠建構與它們表面上所呈現同處共同時空事件的媒體文本。電視將這先前可能性極低的情況，放在呈現模式的中心。除了將其置於核心的位置之外，電視還傾向限制即時錄影的廣泛範圍，尤其限制在錄影棚之外的情況。雖然這部分可以歸因於技術上的困難和成本，然而另一個原因，則是害怕難以控制的恐懼。長時間且範圍較廣地轉播無法控制的事件隱藏著一個風險，即觀眾可能被要求要接受沃荷前衛的乏味的美學(aesthetic of boredom)。這是大多數電視台都不願意承擔的風險，尤其是在電視頻道非常少的環境下，相對少數的節目在爭取大多數觀眾的支持。即使如此，現場轉播長久以來證明十分能吸引觀眾。基於

商業考量而提供現場轉播的刺激，但是又必須避開讓觀眾覺得無聊的風險，唯一的解決之道就是在事件本身加入或鼓動更多人為介入。這個「電視事件」一定要經過精心籌劃，這樣它的轉播才能順利地被呈現為現場(live)的敘事。

在具有一套控制系統的錄影棚之外，介入事件以確保它做為一個現場轉播節目的融貫性，在運動領域中發展最迅速。多台攝影機記錄整個過程，再搭配體育主播和專業評論員的解說，將專業運動轉變為一個經過建構(structured)的現場事件，而這種模式已經為政治和戰爭等其他領域樹立了典範¹⁶。在事件控管(event management)的成長中，從攝影機眼中看出去的角度超越其他考量因素，而這種成長可以說來自兩方面：也就是說，一方面是來自嘗試控制他們的「內容」(content)的轉播者，另一方面來自設法將他們的「產品」(product)傳送給最大多數觀眾的事件組織者¹⁷。

自從美國有線新聞網(CNN)在一九八〇年開台後，長時間現場轉播特殊事件變的十分普及¹⁸。但是商業轉播者卻在這種模式中面對許多矛盾。當電視嘗試避免乏善可陳時，它卻經常變得十分乏味，而這正是因為它依賴公式化的架構和人為設計的刺激來克服它對「沒有任何事情發生」的「沉悶時間」的恐懼。這些算計從轉播者的角度看來，必然是十分的困難，因為

¹⁶ 在里芬斯塔爾(Leni Riefenstahl)執導的〈意志的勝利〉(Triumph of Will, 1934)和〈奧林匹亞〉(Olympia, 1938)的電影裡，跨越了將現場事件建構為媒介事件的門檻，參見 McQuire 1994, 1998.

¹⁷ 早在一九六五年，安德斯(Anders)(引述自 Weibel 2002: 210-211)認為現場轉播根本地改變了「事件」的本質：「當事件是變動的，且出現在幾乎是數不清的個案裡，則它可以被視為是一種系列產品；當轉播這個系列產品收到金錢報酬後，這個事件就成為了一件商品。」

¹⁸ 科技進步，使現場轉播更容易、可信賴且更便宜，加上多頻道、多種平台的媒介環境，都促使長時間現場轉播更為普遍。

唯一比製造觀眾乏味更大的罪惡，就是錯過轉播重要的時刻。要在事件控管和構成現場轉播電視基礎的迷人之處——「對未知的期待」——之間找到平衡點，是節目規劃人員在商業環境中最主要的困境。就如在一九九五年美國有線新聞網(CNN)第一任總裁熊費德(Reese Schonfeld)寫道：

你想做的是讓觀眾產生渴望，不是讓觀眾看你現場有的畫面，而是讓他們渴望接下來五秒鐘之後你有可能呈現的東西，而他們如果轉台一分鐘，就會永遠錯過並感到後悔。你想要讓這世界上每一個人都相信下一分鐘，這個世界上最大的災難、或最快樂的事情將會發生，而如果他們轉台，那他們將會錯失人生中一個人們會永遠談論的最重要片刻。

192

陸、培養情緒

如同班雅明和巴特在半世紀前意識到的，相機能夠彰顯社會交流中之偶發事件的能力，是照片媒介的主要吸引力。長久以來，這種能力被概念化為一種寫實主義的主要特徵。然而，在這個專業公共關係和大量資訊管理盛行的年代，偶發事件在「後寫實主義」(post-realist)意義上，已經成為一個媒體潮流。當從街頭巧遇到學校參訪等事件都是按照慣例精心策劃的政治或行銷宣傳活動，只有在政治的失態和名人醜聞中，失去完美形象的一瞬間，才被當成得到難以捕捉的「真實」。這些未經策畫和意外事件，保證讓我們深入媒體奇觀表面的背後，給予我們搶手的真實性暗示。

實境電視秀在一九九〇年代後期大量出現，並且嘗試要搭上同樣的潮流。公式化且受到高度控制的敘事方式構成主流電影電視節目的主要內容，在這樣的環境中，在所謂真正的情境裡拍攝真實人物的潮流逐漸出現。〈老大哥〉已經被證明為較受歡迎的節目之一，它也是這波潮流一個持續不墜的見證。雖然只要指出〈老大哥〉所有刻意為之的計畫(從加長的遊戲節目架構到參賽者知道攝影機的存在等等)，就能夠輕易推翻其關於寫實主義的宣稱，然而，這種否定卻冒著淪為膚淺回應的風險。如果對前電影行動(pro-filmic)的缺乏控制，仍然是區別紀錄片和虛構電影的首要法則，那〈老大哥〉大概介於這兩者之間。就像轉播運動賽事一樣，〈老大哥〉是一種從被部分控制事件中創造出來的敘事形式。製作人和觀眾所期待看到的，不是運動技術彼此競爭的戲劇化情節，而是能捕捉到情緒的瞬間和個人的親密關係。簡而言之，目標是在於建立一個經過建構的情境，而在其中會引起未受人為控制的結果產生。澳洲版〈老大哥〉的執行製作人艾博特(Peter Abbott)是這樣形容的：

這整個過程就是要創造出一個環境，然後看會發生什麼事。而且好的地方是它有時候會超乎預期地回饋你(Abbott 2002)。

〈老大哥〉的成功，尤其是靠著製作人製造真實情感交流環境的能力。大體而言，尋找情緒曾經是作家和藝術家的專利，但是實境電視期望透過在受控制的情境中，長期觀察真正社會交流以培養(farm)情緒。在某些方面而言，這種轉變可以追溯到電影錄影棚和職業電影表演的興起。在這個媒體「試驗」無所不在的年代，此種轉變延伸到非專業演員，他們居住在同

時是家和電視錄影棚混合的環境裡，正處於真實入侵私人領域這個日益嚴重的危機之中。就如羅斯科(Roscoe 2001: 14)的觀察，在〈老大哥〉那棟房屋中的生活，廣泛認知到生活的人工建構本質和尋找能代表真實性之表徵的慾望之間，是充滿矛盾的：

觀眾透過衡量哪位參賽者較稱職的演出他們角色來參與這個遊戲。如果做為一個觀眾，我們稱職地參與這個遊戲，可能會獲得「一瞥真實自我」的獎賞——那是眾人停止演戲的片刻。

在更深入探討演戲和真實性的關係之前，我希望先討論在〈老大哥〉生活中經過建構的事件，是如何成為電視上每晚的故事情節。這個過程凸顯出轉播電視和網際網路的不同之處，並且指出將私人生活暴露在大眾檢視的目光所引起的劇烈效應，輕易地由於其被視之為商品消費的傾向而削弱了。當〈老大哥〉在電視黃金時段播出而必須爭取大量觀眾時，其形式必然地成為密集剪接過的精華片段，編撰出進行中的故事劇情¹⁹。在澳洲，多台攝影機二十四小時的錄像被濃縮為兩個小時，而這在每晚半小時的節目裡，提供了情節建構與角色發展的原料。澳洲監製布萊克本(Chris Blackburn)寫道：

接著我們要把它再濃縮為某種形式的故事情節。而做這件事會遇到的問題是，這不像是一部電影，你可能會有個很棒的故事開頭和中間部分，但是有人就是忘

¹⁹ 在澳洲，一般的公式是，由半小時精華片段所構成的黃金時段節目，而每周的提名和驅逐房客劇情，則採用剪接過的片段，再加上錄影棚現場和經過建構的屋內現場畫面。

記要收尾。因此你沒辦法掌握控制它，你只能得到被給予的部分，並且就此展開作業(Media Report 2002)。

相對而言，透過網路觀看〈老大哥〉相當於觀看一個全然不同的現象。網路版和半小時經過緊湊地剪輯過且流暢敘事的節目不同，在網路上觀看〈老大哥〉是一個十分隨意，並且較不受到引導的觀賞經驗²⁰。除了諸如提供不同攝影機角度選單等為了強化「觀者掌控」的指示以外，任何在線上觀看〈老大哥〉超過一定時間的觀者，遲早會進入沃荷式乏味美學的門檻。劇情緩慢乏味地開展。敘事主軸和角色特色遠遠沒有被明確界定。單調乏味佔據了主導地位。由於乏味在轉播電視領域中是一個被高度抑制的元素，以及主流「珍貴片刻」敘事手法尋求將自身定位成避免「沒有任何事發生」這種負面情形，因此這類「即時的」紀錄之出現並且得到歡迎便值得我們的重視。一場在網路上的現場轉播，就好比長時間的現場轉播或沃荷的電影，觀眾並不一定會專注地觀看。更確切而言，當它越成為觀者每天生活環境的一部分，它就越頻繁地被以班雅明稱為分心的方式「品嚐」(sampled)。

柒、公民性與過度曝光

〈老大哥〉現象奠基於新奇的社會實驗，並且是由能提供關於私人住宅二十四小時網路報導的數位網路攝影機氾濫所

²⁰ 這兩者的差別隨著時間推移變得較為模糊：廣播電視現在使用越來越多的現場報導，尤其是在深夜時段；而網路提供精華剪輯的選單來補足它的「現場視訊」。

構成的。第一個受矚目的例子是年輕的華盛頓學生珍妮·林莉(Jennifer Ringley)，當她在一九九六年開始過著「網路上的生活」，即使用網路攝影機將她單人宿舍內的畫面每兩分鐘上傳到網路上，而這使她獲得巨大的知名度。所謂的「珍妮佛視訊」(Jennicam)很快地成為發展快速的賺錢企業，吸引了許多訂閱人次——以及無數的模仿者²¹。雖然大眾對林莉的興趣毫無疑問地包含了情色的因素，這種窺陰癖(voyeurism)遠遠不僅止於觀看裸體的可能性。更準確而言，這種幻想包含了能觀察一個全然陌生人的私人生活所有微小的細節。

柏金(Burgin 2002: 232)強調參與「品嚐」他人生活所具有的特殊時間性，論述道「真正的脫衣舞」不是林莉脫掉衣服，甚至不是偶爾狂野露骨的性愛，而是她斷斷續續地出現在鏡頭前。觀眾常常登入她的網站然後發現房間是空的。柏金將林莉出現和消失在鏡頭前的現象，與著名的佛洛伊德小外甥丟線軸遊戲做比較〔譯者按：丟線軸遊戲又可稱之為離開-歸來案例(fort/da)。這是佛洛伊德一個著名的例子，他發現當他女兒外出時，他一歲半的小孫子會把線軸丟出去，並且大叫「不見了」(fort)，過一下子又把線軸抽回來並喊著「找到了」(da)，佛洛伊德發現：「處於焦慮不安中，他只好藉由遊戲得到補償，雖然母親不在仍舊讓他不安，但在重複丟線軸的遊戲中，他卻能夠主動地主導線軸的來去，不像在現實中無法掌控母親何時離去或回來」〕，並且指出：

珍妮對於她的出現或消失擁有全然的主控權。她對於她離開—歸來的主導地位，相對於那些登入她網站並被制約的觀者，她實際上處於母性的位置。

²¹ 截至二〇〇一年為止，根據新聞報導，珍妮視訊每天吸引了五百萬的點擊率，這個網站經過七年經營後在二〇〇三年關閉了。

然而，即使觀者體驗到的，是林莉對她出現和消失在鏡頭前的轉換具有主導權，但是這卻不必然是林莉她本身的經驗。林莉使用網路相機而不是視訊會議系統的這點十分重要。林莉完全沒有興趣看看她的觀眾，或讓他們聽見(hear)她。她主要和她的觀眾聯繫的管道——他們大部分是在工作的時候透過在他們電腦螢幕角落的小視窗觀看她的學生宿舍——是透過電子郵件。柏金強調這種方式所建立的不對稱關係(asymmetrical relation)：「從螢幕這端的我們眼中看來，相機是一扇窗戶；而從林莉的角度來看，她的相機是一面鏡子」。換言之，這種相機／螢幕的裝置(camera/screen apparatus)是用來建立科比意式的「單向」窗('one-way' window)。但是珍妮視訊沒有遵循科比意的藍圖，而是將它顛倒過來。珍妮將自己展示給他人觀看，而不是維持至高無上的觀者透過窗戶看到窗外世界情境。柏金(Burgin, 2002: 231)正是從這個角度出發，將珍妮佛視訊解讀為溫尼考特式(Winnicott)的過渡性客體(transitional object)：這被林莉有效地利用來「乞求被注意或認同」；以及被做為一種協商或無法協商的策略，這被溫尼考特稱為「獨處的能力」。對溫尼考特而言，獨處的能力涉及當其他人在場時的獨處經驗。而介入居家空間的即時媒介極可能劇烈改變的，正是這種社會經驗的關鍵要素。

195 當林莉從大學畢業並且從學生宿舍搬到公寓時，中間有一段時間網路攝影機是關掉的。在一個廣播訪談中，她聲稱：「沒有它(相機)我覺得挺寂寞的」(引述自 Burgin 2002: 230)。當被問道：「為什麼要這樣放棄妳的個人隱私？」林莉(Ringley 1999)回應道：「因為我不覺得我放棄了我的隱私。人們可以觀看我並不表示這會影響我——不管怎樣，我仍然是獨自待在我的房間裡」。

對歐威爾(George Orwell)而言，這樣的言論完全是無法理解

的。獨處的首要定義就是沒有電幕的存在。當黨員歐布萊恩透露他關掉在他公寓的電幕後，他馬上告訴溫斯頓和茱莉亞：「只有我們了」(Orwell 1984: 303)²²。形成對比的是，像居家網路攝影機等當代形式的監視不只被容忍了，人們還常常主動使用它。福格(Ana Voog)——珍妮佛林莉的模仿者之一，同時是安娜視訊(Ana-Cam)的成立者——是這樣說的：「我不在乎人們看我，事實上我覺得這樣非常舒服，特別是在我睡覺的時候。」

如同塔格(John Tagg 1988)描述的，相機的存在長久以來被視為是取得主體性地位的象徵。「我」是一個值得被拍攝或記錄的人物這件事實，構成了證實「我」是獨特個體的證據。最近幾個世紀以來，這個現象的程度卻改變了，大部分親密社會交流的照片傳播，已經不再侷限於私人領域，而是一再地被沿著開放媒介網絡散播開來。個人親密的照片裡累積起「真實情感」的能量已經成為新的社會流行。藉公共娛樂之名放棄私人空間是歷史進程的反面，歷史過程中，監視公共空間被以減少社會風險之名而合理化、正常化。這構成一個娛樂性觀賞的「較軟性」全景式敞視主義('softer' panopticism)，其彌補了電腦化監視的「較硬性」機制的不足，而這一切遠遠超乎歐威爾的想像外。

林莉的網路攝影機，就像〈老大哥〉一樣成功，同樣證明被傅柯與邊沁式全景圓形監獄聯想在一起的當代環境，已經部分被逆轉。許多人現在顯然更害怕不被注視，且此種現象已經取代了被觀察的恐懼感。紀傑克(Zizek, 2002: 225)論證道，這種現象指出，「對幻想出來的他者注視之迫切需求，因他者注視而擔保著主體的存在：『只有在一一直被觀看的狀態下我才存在』」。當處於如家人、朋友和熟人等經典的他者正失去其社會功能的環境中，佛羅內(Ursula Frohne, 2002: 271)認為，他者提

²² 諷刺的是，這構成對開放性和信任的致命邀約。

供反身性自我肯定的角色，「已經無意識地被委託給媒介了」。因此，佛羅內的見解是，相機在人們的經驗裡，已經不再被視為懲罰之眼，如同歐威爾和傅柯認為的那樣；反之，相機已經變成一種進行自我建構實驗的方式。以〈後窗〉為範例之窺陰癖觀看行為的舊典範，已經被更多地自戀情節給補足了，而在其中，自我展示的新典範獲得牽動社會的力量。

196 典範轉移所威脅的不只是在自我建構中一種全新程度的彈性，還有對將個人的私事暴露在每天社會交流互動中新的理解認同程度。在二十五年前，當桑內特(Sennett 1978: 264)關於「公共人」(public man)的專論出版時，他寫道：

公民性(civility)的本質就是帶著一個面具。面具賦與人擅於社交的能力，也使人從權力環境、不快的情緒和那些面具底下的私人情感中抽離開來。公民性的目的就是保護他人不受自身的負擔。

桑內特認為，「公民性」是一種被實施著互惠性自我克制的個體所實踐之根本的社交藝術。正如鮑曼(Zygmunt Baumann 2000: 96)給這個概念所下的註解：

首先，(公民性)是指提供空間讓人們能共享**公共表像人格**(public personae)——即不需要被推擠、壓迫或哄騙去揭開他們的面具並且「讓他們做自己」，「表達他們自己」，坦承內心的感覺，並且將他們私密的想法、夢想和擔憂公諸於世。

然而，現在社會的指標，已經遠遠偏離了這種對於公共生活中公民性的認知。在這波趨勢中，其中一個關鍵的指標是「真

心話」(confessional)電視節目的興起，最早始於美國的〈唐納修脫口秀〉(Donahue 1970-96)和一九八六年開始的〈歐普拉脫口秀〉(Oprah)²³。桑內特(Sennet)強調雙向克制做為公民性的先決條件，這些電視節目卻利用了觀眾對在公共場域坦承「真實自我」的需求。在公共領域表達自己最私密內在的情感，已經不再被視為加諸負擔於他人，而是成為個人整體性的象徵。

捌、演出真實自我

私密空間被重構成媒體內容，凸顯出新的自我認同形成方式。〈老大哥〉的參賽者傾向於表現出一種有自我意識個體性的形式，這種個體性會遠超過於當電視新手暴露於密集的注視下所產生可理解之緊張情緒²⁴。更進一步地，這種自我意識是來自反身性的個人被要求對所投射出的自我形象負更多的責任²⁵。然而，自我建構是一個同時被承認和否認之十分具有野心的特質。即使大部分參賽者急於被視為「控制著」它們的自我形象和社交互動——這種渴望超越了對個人外觀、外在打扮和個人衛生的密集注意——這是一種矛盾的渴望，意即他們期

²³ 其他的指標還包括高度個人化扣應(call-in)廣播節目受到歡迎的程度，網路上部落格和聊天室爆炸性的增長，以及電視實境秀的興起。

²⁴ 這些評論是根據我對澳洲和英國版〈老大哥〉影集的分析。

²⁵ 紀登斯(Giddens 1991: 5)認為，在反身性的現代性裡，自我成為一個「反身性計畫」。「這個自我的反身性計畫存在於維持一個一致的，但同時也不斷修改的自傳式描述，而這發生在將許多選擇透過抽象體系篩選的過程中「……」」。貝克(Beck, 2003: 24)指出在這過程中自我認知的片段、短暫的本質：活出自己的生活，是指標準的自傳成為選擇性的自傳、自己 DIY 的自傳、具風險的自傳，和分裂或被解構的自傳。

待自我認知能維持自然的本質，而這自然本質又不需要刻意的努力。當他們表示鄙棄任何在攝影機前演戲的想法時，「我只是想要做自己」是一句一再被參賽者重複的真言。同時，許多參賽者表達了他們對於其他室友是否拋下面具的疑問，指摘他們「利用這場遊戲」，替自己在參賽者或大眾之間累積知名度。離開房子之際，參賽者一如往常地以他們展示「真實自我」的程度，來衡量它們在節目中的表現。這往往是他們對自己經驗滿意與不滿意的關鍵點。

大約於四世紀以前，高夫曼(Goffman 1969)認為，所有自我在公共投射的形象，都不可避免地含有表演的面向，而個體在新的情境下採用了不同的「腳本」。但是無所不在的媒介改變了這種表演的方式。早在一九二〇年代，維爾托夫(Vertov 1984: 125)針對相機捕捉真實社交互動的困難之處發表評論：

在生活中，人們常常在演戲，有時候還演得非常好。我希望把那個面具拿掉。但是這是非常困難的任務。為了達成這個目的，攝影機必須要深入屋內，深入人們親密情緒的經驗。必須要這樣做，攝影機才可以深入到一個人完全展露他自己的程度。

如果對維爾托夫而言，察覺攝影機的存在，會削弱對私密生活的檢視，那麼現在這已經不再僅僅是移除攝影機或察覺攝影機存在的問題了。除此之外，關鍵已經轉移到媒體文化，在其中人格的公共投射包含明顯的政治意涵。隨著間接政治之以名人為主的體系興起，權力逐漸依賴於一個人能否展現出具說服性的同情和同理心等情緒特質。就如〈老大哥〉節目裡成功的參賽者一樣，一個成功的政治人物很有可能是那個通過「性格測驗」的

人。兩者都需具備使人信服的演技——也就是說，不自覺地表演「真實自我」。但是何處才是表演的盡頭呢？對紀傑克(Zizek, 2002: 226)而言，〈老大哥〉的成功之處，正是因為它拿起了一面鏡子，反映出在表演性質的表象下並無真實存在：

換言之，如果假設在「真實生活」中，我們已經在表演特定的角色——我們不是我們自己，而是我們正在扮演我們自己？〈老大哥〉成功受到歡迎這件事提醒我們這個難以解釋的現象。

紀傑克提出的這個難題其實不是新鮮事，但是我認為這現象現在正以一種新的形態呈現。為了瞭解這之間的轉變，我們應回顧一下克洛瑟(Bosley Crowther)諷刺沃荷〈雀兒喜女郎〉的影評。克洛瑟將這部電影歸類為極度窺陰癖，而這忽略了電影中被拍攝的人對鏡頭的自我意識。正如約瑟(Joseph 2002: 240)關於沃荷之錄像的評論，他認為自我意識不可避免模糊了任何區分現實與表演的固定界線：

一個有趣的問題就是一捲有趣的膠卷。每個人都知道攝影機存在，並且為這個影帶演出。你無法分辨哪些問題是真的，那些問題因為拍攝而被誇大。甚至人們告訴你那些問題已經無法分辨，到底他們是真的有這些問題，還是她們只是在表演。

約瑟的描述十分符合住在〈老大哥〉房屋裡被監視的生活。從克洛瑟所預設的窺陰癖者，到自戀的表演者觀點的轉變，在攝影機和展露(display)之間建立了一個相當不同的關

係。約瑟是這樣形容的：「自我意識強烈、傾向被拍攝的主體，自戀式地展示他或她自己以吸引注意，而攝影機使他／她更具吸引力，攝影機的力量來源在於它威脅要望向別處」。如我之前的論述，這正是從歐威爾〈一九八四〉的年代跨越到安德莫勒〈老大哥〉的門檻：攝影機的力量已經不再以能見度的威脅方式展示於經驗中，反而是不看的冷漠。當沃荷於一九六五年拍攝〈雀兒喜女郎〉的時候，自戀式展示的改變看似十分極端。但在二十一世紀，這已經變成一個較普遍的現象了。

〈老大哥〉的重要性不僅僅在於節日本身的動態，更重要的是它揭示了更寬廣的的社會環境。班雅明所宣稱要鬆動小資產階級「戒慎恐懼關注自我存在」的野心，已經被有效的利用於將私密空間的過度曝光(overexposure)當作媒介內容。這種對公共展示情緒的開放態度，或許可以在某方面被視為早該將女性的意見和顧慮置入公共空間；然而，這同時也包含更多的模糊聯繫。當媒介所觀察的經驗已經深深被內化後，角色扮演逐漸被納入人們認為媒體想要看到或注意的角色中。佛羅內(Frohne, 2002: 256)做出結論：

當媒介表演成為社會上期望的典範，觀眾欲操控自己而達到娛樂產業形象的渴望只會越來越強烈。這種無法克制想達到遠距臨場(telepresence)、證實和確定自身存在的渴望——在一種類似「螢幕測試」中——在媒介社會的注視之下，以藉此定位一個人文化意義上的自我理解，是當代媒介自戀主義(media narcissism)的特色。

媒介科技逐漸取代對他人持續肯定的需求，而這種社會環境是通往「全然現代性」(full modernity)的過渡，而在全然現

代性中，社會的細微面向都會完全被曝露在無邊界的資本主義權力下。當身分認同已經慢慢失去它顯而易見的本質，家庭關係和親密領域就逐漸成為反身性計畫(reflexive project)的狀態，在其中性別和性向是浮動變數。當代對於「總是開著」的媒體永久存在的渴望，就像不可自拔地交換乏味且顯然十分瑣碎的訊息，或是當一個人與自己的手機或電腦分開時所感受到嚴重焦慮，這些都顯示出反身現代性的特色，即焦慮感和媒介的特殊混合。而在此環境中，社會關係全面地屈服於被班雅明很早以前即稱為「測驗」(testing)之下。笛卡兒「我思故我在」的反身性主體，轉化為以短期意識為特色、在快速反饋和過程中的決定之反身性主體，而這被拉許(Lash 2003: ix)很巧妙地稱之為「我是我」(I am I)。正是在這樣的大環境中，〈老大哥〉系列成功地在全世界成為黃金時段電視劇：在「現實生活」的電

199

視劇，處理活在「即時」的媒介文化中的主體被改變的身分。這個電視劇具有劃時代的意義，在此時代，媒介科技深入住家的穿透力逐漸增加，並且居家觀眾逐漸內化了監視系統，這些都正被常規化與正常化。

〈老大哥〉示範了攝影機的「測試」能夠被轉化為操作概念。針對自我的競爭式評比是這個節目的核心。雖然是由觀眾投票決定那些提名者的去留，每周的提名活動，仍然使分析室友的行為和特徵成為必要²⁶。投票決定室友的去留不只是替製作人賺進大把鈔票，這也是競爭性個體化(competitive indi-

²⁶ 這些過程本身已經被高度的內化。在第一季澳洲的〈老大哥〉中，參賽者還不確定是否有觀眾在觀看，然而到了第六季，參賽者逐漸展現對節目過程的了解，包括「性格」是如何透過一連串的選擇性修改，以及他們做為大眾之「楷模」的角色而形成的。即使這種標準化、規格化程序是在預料之中，但是這也令觀眾期待看到的「真實」情緒('authentic' emotion)變得越來越難以產生。

viduation)的全新大環境的徵兆。在一個鮑曼(Baumann, 2000)適切地稱之為「普遍比較」(universal comparison)的時代中，個人體驗到一種日益不確定的存在，不只要與他人競爭，還要不斷地評估自己的表演。拉許(Lash 2003: ix)將這新出現的主體稱為「綜合體」(combinard)：

他組織各種網絡，他建構同盟團體，並且與他人達成協議。他必須要生活，被迫生活在一個充滿風險的氛圍中，在其中知識和生活的變化瞬息萬變。

〈老大哥〉是現代生活瀕臨崩潰的寫照。住家搖搖欲墜的本質，已經不再是因為是租來的，或需要透過一再轉貸的事實(對馬克思而言，這是住家在資本主義下最基本層面的異化)，而是你的租期長短是視你所扮演的角色／個性所達到的分數而定。不知名的陌生人能在轉瞬間投票表決強迫房客遷出。改變幾乎可以瞬間發生：這一分鐘你還在屋內，下一分鐘你就被趕出去了。在這個層面上，〈老大哥〉顯示出形容民主的方式已經被行銷和科技速度的全新組合改變了。這反映了通往全面形象政治(image-politics)的變遷，而其中「個性」已經成為關鍵的政治議題，而「測驗」是指持續不斷地抽樣「民意」，並且給予大眾回應——以他們的話來說——是即時的回應。

在歐威爾的〈一九八四〉裡，政治體系的運作同時依賴公民監視和惡名昭彰的思想警察。安德莫勒製作的〈老大哥〉也採用它自己的監視情境，而導致一連串家庭成員被迫遷離。

這個被各種粉絲談論的過程與典型涂爾幹式社會連帶的作法十分類似。象徵性地驅逐不受歡迎的「他者」啟動了社群連帶。與〈一九八四〉裡無所不能、謎樣的統治者，做為代表

黨的象徵；安德莫勒的〈老大哥〉僅僅使我們面對自己和同伴。

然而這並不能否定〈老大哥〉能偶爾提供我們一窺更大範圍社會的能力²⁷。關聯空間的社會潛力正是存在於社會關係在何種程度上，必須被積極地透過異質性空間建立，而在由不同類型的人構成的空間中，面對面交流與全球或原本的階級相互重疊，而驅逐異己的形式，不再使人緊密地凝聚在一起。然而，在競爭性個人主義主導的環境下，當代對於「開放性」的目標，卻明確的偏向另一個方向，而這減少使它更加基進的可能性。在〈老大哥〉裡，友情和合作在短時間就能迅速發展，然而這馬上就要為了成為「唯一的贏家」而被犧牲，這清晰地反映了當代的社會經驗，意即新自由主義的經濟教條正恣意地延伸到私人生活的各個層面。當自我廣泛地在人們的經驗裡被視為一種媒介的商品(一個經由他人投票以測驗的個人受歡迎程度的系列商品)，現代「開放性」的計畫就失去了它的意義。最重要的是，這個被商品化的自我是可以被犧牲、被消費的；經常為了令一個表現更好的他者而被拋棄或驅逐

200

習慣性地被驅使去展示自我與習慣檢視他人是一體兩面的。驚人的是，〈老大哥〉廣受全球歡迎的這個世界，正是一個他者的位置已經逐漸成為受關注之政治議題的世界。〈老大哥〉的觀眾票選形成偽民主現象，與有關尋求庇護者和「保護國界」的民意調查的氾濫程度十分相似²⁸。〈老大哥〉節目的

²⁷ 特別是在〈老大哥〉部分影集裡，男女同志的參賽者被「主流化」的方式。

²⁸ 在二〇〇一年澳洲聯邦選舉宣傳期間，這種轉變最為顯著，當時正處於九一一發生後不久，保守黨政府連任成功，主要是因為保守黨黨綱主張防範潛在尋求庇護的移民進入澳洲境內。其競選口號「由我們來決定誰進入我們的國家」呼應了〈老大哥〉裡的至理名言「由你決定」(You decide)。

核心是一連串驅逐參賽者的劇情，而這處於一個更大的環境，在其中保護國界的政策逐漸成為現代國族國家最關心的議題，而這些國家又在全球化浪潮中載浮載沉的。部分重塑全球化浪潮的過程，包含學習以不同的方式約束媒介的現況。〈老大哥〉仍是一個十分有趣的社會實驗，正是因為它將我們與他人一同生活的能力放到了最重要的位置。但是，它並沒有在距離感已成常態的生活中，接受創造集體生活典範的挑戰；反之，〈老大哥〉是屬於使私人空間被脫域過程的一部分——使其與面對面交流空間被剝離——並且被重組到同樣由離根的私人領域所形成的全球網絡中。社會生活的新典範將不會是〈老大哥〉式的，而有可能像是沃荷的電影——更俗不可耐並且可能使人覺得無聊，中間夾雜些許精采片段，並且較關注於體會他人的生活，而不著重在製造爭議性。這就是現在〈老大哥〉以扭曲的形式所支持的許諾。

結論

在本書，我已經勾勒出一種獨特生活環境的出現過程：也就是媒介城市的出現。這個過程橫跨了許多歷史上的轉折點，這些轉折點都牽涉到媒介科技與城市轉型之間的關係。在十九世紀中葉，科技影像的發明讓首個都市現代化的過程能夠「描繪」(mapping)新都市空間。馬維爾的一系列攝影作品與歐斯曼重新建構巴黎發生在同一時期，媒介與社會空間都遵循於加速流通的工業邏輯。市場關係的擴張及都市奇觀的出現，都重新建構了社會生活，並且與對「城市屬於影像的領域」所日益增長的恐懼形成對比。十九世紀晚期的都市居民可能會買張明信片當作一個都市紀念品，但是到了二十世紀早期，他們也可以買張票進電影院。電影的廣泛普及創造了一個典型的、被移動所侷限的現代感知機器(perceptual apparatus)。電影的觀看(spectatorship)特質促使人們利用旅行(journey)來理解都市空間。電影蒙太奇手法帶來矛盾情緒的「驚嚇」效果，正好對應著「大城市生活」中千變萬化的經驗。在科技影像的流通與現代都市經驗的轉型之間新關係的建立上，攝影與電影都扮演著關鍵角色。在電子與數位媒介廣泛傳播後，攝影與電影成為更

深層「去疆界化」(de-territorialization)的基礎。世界各地的觀眾即時看到破壞世界貿易中心的九一一事件，那是一場難以言喻的悲劇，但也意味著在二十一世紀，更緊密的流動將層層交疊於媒介與城市之上。

我在本書通篇都主張現代媒介不僅僅只是「再現」的一種形式，媒介不只提供扭曲或反映在其他場合早已奠定之社會真實的影像。相對地，我認為新媒介的平台一直對形成感知與知識的新形式有所貢獻，也有助於產生社會行動的新形式與場域。攝影以及數據的社會之間的連結，造就了下列兩者之間一再出現的緊張狀況：因為科技媒介具有主導空間與社會行動工具性潛力而挪用科技媒介；以及新媒介所具有動搖傳統空間與主體性之間的協調與配合，以及根據不同的論點來再造它們的可能性。

這個最終不能被簡化為二選一之選擇題的緊張局面，正是影響了現代性之根本兩難的一個標記。

204 如今，電子媒介所產生的新局面，就是它逐漸增加的速度，以及其普遍存在的狀況，這也是當代數位網絡所強調的部分。媒介不再於空間上有所限制、不再只存在於如電影院的特殊場合，而是行動式的，並且變得相當普遍。相對於對過去事件的紀錄，數位媒體常常提供「即時」的立即回饋。不僅社會互動會慣常地跨越異質性的時空框架；對社會動態而言，複雜科技體系的影響與介入，也更形重要與關鍵。媒介科技對都市環境的滲透已經更突顯出，在現代社會中地點與認同之間連結所受到的侵蝕，並且逐漸對都市型態穩定性造成劇烈影響。古典都市空間的階層體系，已經退讓給更徹底「開放」的相似空間。當都市建築將優先權轉讓給看似非物質的流動，「關聯空間」成為了都市生活的主要經驗。這種支配地位屬於某個特定的歷史

時刻，在這個時刻中，社會關係的積極世代需要橫跨全球性、面對面的各個空間，而這些空間是難以預測且互相交疊的。倘若廢除早先社會空間的秩序，可能使人得以形成新的社會集體，而這個新社會集體的治理並非以排除他人所建立的認同為基礎，則另一個可能的主題則是將「原子化的個人存在」予以一般化。

「媒介城市」便是用來稱呼此歷史上前所未見的社會情境，於此情境中，各種複雜且時常相互矛盾的反身式現代性潮流具體地呈現在生活中。無所不在的客製化媒介呼應著每一個體逐漸增加的個人要求，即要求他們自己能夠在日常生活的每個領域中參與自我評價與自我建構的過程。漸漸的，這些努力不僅僅受到抽象知識的影響，還依賴複雜的科技系統。智慧型手機、互動式介面、可反應式建築與智慧型環境等，都能夠輕易地連結到商品化邏輯的擴張，並且進入到公共與私人空間的空隙中。問題並不單純是暴露了先前屬於私領域的事物，也不只是公共空間逐漸增加的中介程度。問題是人們太常將社會使用的新媒介平台簡化為商業利益或損失，卻無法想像新的公共與私人形式；只能將公共與私人層面間的關係當作對自戀與窺陰癖的批判，卻毫無建設性。倘若在數位網絡時代中，傾向讓機器「檢測」的想法仍未受到討論，可能導致公共生活與私密領域全都由班雅明(帶有一些諷刺地)所稱的「商品靈魂」所支配。

一直以來，現代媒介的發展都與公共領域緊密相連，而該公共領域又做為國家與商業利益的中介場所。現代公共領域的矛盾之處已經為眾人所知，而「新媒介」則可能透過提倡更多的使用權，且更加互惠的互動形式來修正這些不足之處。但是在這個「自己來」(do-it-yourself)媒介的時代，有個新問題變得

205 相當顯而易見。廣播時代的公領域無疑有所侷限：以結構排除與策略性的模糊為核心來進行建構；但是無論如何，廣播電視的廣泛接觸創造了一個共享的社會空間。在這個脈絡中，對於被邊緣化的團體而言，於政治層面上必須要完成的事情便是達到「再現」的門檻，進而得到一定水準的社會能動性。然而，當頻譜的限制向媒介的利益讓步時，問題不再是一個人能否發言，而是「他的發言是否會被聽見」。在吉特林(Gitlin 1998)稱為「公共圈群」(public sphericules)之個人化媒介與客製化環境的文化中，聯繫不同論壇與利益團體的橫向連結，其發展仍相對落後。當大家都在發言時，是否還有任何人在傾聽？他人的呼籲如何能受到注意？一個新的集體如何能夠刪修各種特殊的利益，進而形成行動的共識？就如拉圖(Latour 2005: 37)形容當代全球媒介的矛盾之處：

現在有著很多部落格，卻沒有全球性。我們還是在同一艘船上，至少在同一批船隊上。[……]我們能否在這個(被迫參與的)集合之外，建立一個聯盟？

在媒介城市中，公共領域的問題逐漸變成一個有關公共空間的問題。在四處都是行動媒介的脈絡中，較早期的空間分隔形式，以及其所支持的認同與能動性模式，都將面臨新的挑戰。這並不是說疆界與限制現在已經毫無關係。近用與所有權的新數位界線是以密碼、數位版權管理、和支付的能力為基礎，這些基礎所具有的限制性就跟舊的空間性排外一樣，但是卻更加隱密，因為它們太常被呈現為個人解放的工具。

為了要發展其他主題，想像使用數位媒介的方式是相當重要的。藉此，數位媒介將會幫我們拓展(而不是破壞)社交。這

牽涉到發展新興的社交形式，而它是以與他人一起生活在「媒介城市」中為基礎；在此城市中，社會網絡並不是既有的，而是需要「即時」(on the fly)建立的，並且慣常的人際關係距離是「面對面」的，也可能「有段距離」(at-a-distance)。當基本的社會互動越來越依賴近用複雜的媒介系統時，就需要去創造一個新的空間，而此新空間不是僅局限於負擔得起「優質網絡」的人們，其將是屬於廣泛公眾的領域。除此之外，我們也需要利用數位媒介去創造一個複雜的互動模式，此模式將使媒介各式各樣的速度與時間性成為可能；藉此，當代社會的「反身性」潛能就能夠以包括反省、協商、與互惠的瞬間來進一步深化，而不只是電流刺激肌肉而出現的反射反應。只依賴已經存在的媒介製作人與媒介機構，很難達到這個結果。當代藝術家與行動者利用新媒介在公共空間進行的探索，將會扮演相當關鍵的角色。

「為媒介城市找尋新秩序」的目標，不應該變成以追求表面上穩定的認同與同質性文化為名，再次將「流動城市」進行固化。「血土相連」(blood and soil)的連結在過去已經有段耀眼的時期。相對而言，在媒介城市中，集體生活的空間需要利用拉許(Lash 1999)口中的「無根基之根基」(groundless ground)進行概念化。生活在「無根基之根基」時，需要發展一個集體感，而這個感覺並不是以本質主義對種族、族群性、階級、性別、性慾特質、宗教、文化或國族的理解為基礎。生存在「無根基之根基」的任務，就是以關聯空間的脈絡去重新思考社會連帶，在其中，所有既存的次序都是隨機的，任何主體所提出的立場，都需要透過與他人的對話來建構與合理化。以德希達(Derrida 1997: 333)的說法，它要求一個「分離的夥伴」(socius of dissociation)：「接著，這將同時成為一個任務與一個賭注，一個

針對不可能的思考：為分離定下期限，但是在重新裝配的空間本身加以執行」。最後，我們引用休斯(Langford Hughes)那段關於「美國」的烏托邦迷思且令人難忘的話語來作結：「這是從未完成的城市，而且它必然如此」。

- Abbott, P. (2002) Interviewed for The Media Report, ABC Radio National, May 23. www.abc.net.au/rn/mediareport/stories/2002/562394.htm# (accessed 20 December 2002).
- Adorno, T.W. (1973) *Negative Dialectics* (trans. E.B. Ashton), New York, The Seabury Press.
- Adorno, T.W. (1981-82) 'Transparencies on Film' (trans. TY. Levin), *New German Critique*, 24/25: 199-205.
- Adorno, T.W. and Horkheimer, M. (1973) *Dialectic of Enlightenment* (trans. J. Cumming), London, Allen Lane.
- Alberti, L.B. (1970) *On Painting* (trans. J.R. Spencer), New Haven, CT, Yale University Press (first published 1435-36).
- Albrecht, D. (1986) *Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies*. New York: Harper & Row in collaboration with the Museum of Modern Art.
- Angel, C. (ed.) (1994) *The Films of Andy Warhol: Part II*, New York, Whitney Museum of American Art.
- Appadurai, A. (1996) *Modernity at Large: Cultural Dimensions Of Globalization*, Minneapolis, MN, University of Minnesota Press.
- Apollonio, U. (ed.) (1973) *Futurist Manifestos* (trans. R. Brain et al.), London, Thames and Hudson.
- Aragon, L. (1994) *Paris Peasant* (trans. S. Watson), Boston, MA, Exact Change (first published 1926).

- Arendt, H. (1958) *The Human Condition*, Chicago, IL, University of Chicago Press.
- Ariès, P. (1962) *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life* (trans. R. Baldick], New York, Alfred A. Knopf.
- Ascott, R. (1995) 'The Architecture of Cybereception' in M. Toy (ed.), *Architects in Cyberspace*, London, Academy Editions.
- Asendorf, C. (1993) *Batteries of Life: On the History of Things and Their Perception in Modernity* (trans. D. Reneau), Berkeley, CA, University of California Press.
- Atkins, J. (1955) *Tomorrow Revealed*, London, Neville Spearman.
- Banham, R. (1960) *Theory and Design in the First Machine Age*, London, Architectural Press.
- Banham, R. (1986) 'CIAM' in V. Lampugnani (ed.), *The Thames & Hudson Encyclopaedia of Architecture*, London, Thames and Hudson.
- Barber, S. (2002) *Projected Cities: Cinema and Urban Space*, London, Reaktion.
- Barker, F. (1984) *The Tremulous Private Body: Essays on Subjection*, London and New York, Methuen.
- Baudelaire, C. (1964) *The Painter of Modern life and Other Essays* (trans. J. Mayne), London, Phaidon (first published 1863).
- Baudelaire, C. (1970) *Paris Spleen* (trans. L. Varèse), New York, New Directions (first published 1869).
- Baudrillard, J. (1988) *America* (trans. C. Turner), London and New York, Verso.
- Baumann, Z. (2000) *Liquid Modernity*, Cambridge, Polity Press.
- Bazerman, C. (1999) *The Languages of Edison's Light*, Cambridge, MA and London, The MIT Press.
- Beaudry, J. (2006) Posting 15 August to iDC list. [http://distributedcreativity.org/thread 'Interactive City: irrelevant mobile entertainment?'](http://distributedcreativity.org/thread/Interactive%20City%3A%20irrelevant%20mobile%20entertainment%3F) (accessed 19 September 2006).
- Beck, U. (1992) *Risk Society: Towards a New Modernity*, London, Sage.
- Beck, U. (1994) 'The reinvention of politics: towards a theory of reflexive modernization' in U. Beck, A. Giddens and S. Lash, *Reflexive Modernization* (1994), Cambridge, Polity and London, Blackwell.
- Beck, U. and Beck-Gernsheim, E. (2003) *Individualization: Institutionalized*

- Individualism and Its Social and Political Consequences*, London, Sage.
- Bell, D. (ed.) (1968) *Toward the Year 2000: Work in Progress*, Boston, MA, Houghton Mifflin Co.
- Benedikt, M. (ed.) (1991) *Cyberspace: First steps*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Benjamin, W. (1994) *The Correspondence of Walter Benjamin 1910-1940* (ed. G. Scholem and T.W. Adorno; trans. M.R. and E.M. Jacobson), Chicago, IL and London, University of Chicago Press.
- Benjamin, W. (1996) *Selected Writings*, Vol. 1, 1913-26 (eds, M. Bullock and M.W. Jennings; trans. R. Livingstone and others), Cambridge, MA and London, Belknap Press.
- Benjamin, W. (1999a) *Selected Writings*, Vol. 2, 1927-34 (eds, H. Eiland and G. Smith; trans. R. Livingstone and others), Cambridge, MA and London, Belknap Press.
- Benjamin, W. (1999b) *The Arcades Project* (trans. H. Eiland and K. McLaughlin), Cambridge, MA, Belknap Press.
- Benjamin, W. (2002) *Selected Writings*, Vol. 3, 1935-38 (eds, H. Eiland and M.W. Jennings; trans. E. Jephcott and others), Cambridge, MA and London, Belknap Press.
- Benjamin, W. (2003) *Selected Writings*, Vol. 4, 1938-40 (eds, H. Eiland and M.W. Jennings; trans. E. Jephcott and others), Cambridge, MA and London, Belknap Press.
- Berger, J. (1969) *The Moment of Cubism and Other Essays*, London, Weidenfeld and Nicolson.
- Berman, M. (1982) *All that is Solid Melts into Air: The Experience of Modernity*; New York, Simon and Schuster.
- Blanchot, M. (1981) *The Gaze of Orpheus* (ed. P.A. Sitney; trans. L. Davis), Barrytown, NY: Station Hill.
- Blau, E. (1989) 'Patterns of fact: photography and the transformation of the early industrial city' in E. Blau and E. Kaufman (eds), *Architecture and Its Image: Four Centuries of Architectural Representation*, Montréal, Canadian Centre for Architecture.
- Blau, E. and Troy, N. (eds) (1997) *Architecture and Cubism*, Montréal, Canadian Centre for Architecture and Cambridge, MA, MIT Press.
- Boccioni, U. (1973) 'The plastic foundations of futurist sculpture and paint-

- ing' in U. Apollonio (ed.), *Futurist Manifestos* (trans. R. Brain et al.), London, Thames and Hudson.
- Bogdanovich, P. (1967) *Fritz Lang in America*, New York, Praeger.
- Boyer, C. (1997) *CyberCities: Visual Perception in the Age of Electronic Communication*, New York, Princeton Architectural Press.
- Brodey, W.M. (1967) 'Soft architecture: the design of intelligent environments', *Landscape*. 17: 1 (Autumn): 8-12.
- Broeckmann, A. (2000) 'Public spheres and network interfaces' in R. Lozano-Hemmer (ed.), *Vectorial Elevation: Relational Architecture No.4*. Mexico City, Conaculta Press, pp. 165-82.
- Bukatman, S. (1995) 'The artificial infinite' in L. Cooke and P. Wollen (eds). *Visual Display: Culture Beyond Appearances*, Seattle, WA, Bay Press.
- Bulgakowa, O. (2005) 'Eisenstein, the glass house and the spherical book. From the comedy of the eye to a drama of enlightenment', *Rouge* 7. www.rouge.com.au/7/eisenstein.html (accessed 21 March 2006).
- Burgin, V. (2002) 'Ienli's room: exhibitionism and solitude' in TY. Levin, U. Frohne and P. Weibel (eds), *Orl Space: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Karlsruhe, ZKM Centre for Art and Media and Cambridge, MA, MIT Press.
- Callas, P. (1990) 'Some liminal aspects of the technology trade', *Mediamatic*. 5-(3).
- Canetti, E. (1984) *Crowds and Power* (trans. C. Stewart), London, Peregrine, (first published 1960).
- Carey, J. (1989) *Communication as Culture: Essays on Media and Society*, Boston, MA: Unwin Hyman.
- Carroll, P. (1969) 'What's a Wharhal?' *Playboy*, September.
- Castells, M. (1996) *The Rise of the Network Society*, Cambridge, MA, Blackwell Publishers.
- Cheney, S. (1969) *The New World Architecture*, New York, AMS Press (first published 1930).
- Choay, F. (1969) *The Modern City: Planning in the Nineteenth Century* (trans. M. Hugo and G.R. Collins), New York, George Braziller.
- Clark, T.J. (1999) *The Painting of Modern Life*, Princeton, NJ, Princeton University Press (first published 1984).
- Colomina, B. (1994) *Publicity and Privacy: Modern Architecture as Mass Media*. Cambridge, MA, MIT Press.

- Colomina, B. (1997) 'Where are we?' in E. Blau and N. Troy (eds), *Architecture and Cubism*, Montréal, Canadian Centre for Architecture and Cambridge, MA, The MIT Press.
- Comolli, J. (1980) 'Machines of the visible' in S. Heath and T De Lauretis (eds), *The Cinematic Apparatus*, London, Macmillan, pp. 121-43.
- Conan Doyle, A. (1985) *Sherlock Holmes. Selected Stories*, New York, Avenel Books.
- Conrads, U. (1970) *Programs and Manifestoes on Twentieth Century Architecture*, London, Lund Humphries.
- Constant (1960) 'Unitary urbanism' reprinted in M. Wigley (1998) *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire*, Rotterdam, Witte de With, Center for Contemporary Art.
- Constant (1973) 'The principle of disorientation' reprinted in M. Wigley (1998) *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire*, Rotterdam, Witte de With, Center for Contemporary Art.
- Cook, P. (ed.) (1999) *Archigram*, New York, Princeton Architectural Press (first published 1972).
- Copjec, J. (ed.) (1993) *Shades of Noir*, London, Verso.
- Corbusier (1946) *Towards a New Architecture* (trans. F. Etchells), London, Architectural Press (first published 1923).
- Corbusier (1964) *The Radiant City: Elements of a Doctrine of Urbanism to be Used as the Basis of Our Machine-Age Civilization* (trans P. Knight, E. Levieux and D. Coltman), New York, The Orion Press (first published 1935).
- Corbusier (1971) *The City of Tomorrow* (trans. F. Etchells), London, The Architectural Press (translation of *Urbanisme*, first published 1924).
- Corbusier (1991) *Precisions* (trans. E.S.Aujame), Cambridge, MA and London, MIT Press (first published 1930).
- Crary, J. (1999) 'Untitled: (to Jan and Ron Greenberg)' in *Dan Flavin. The Architecture of Light*, New York, Guggenheim Museum; Berlin: Deutsche Guggenheim.
- Crary, J. (1999) *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge, MA and London, MIT.
- Crompton, D. (ed.) (1998) *Concerning Archigram ...*, London, Archigram Archives.

- Crowther, B. (1966) 'The underground overflows', *New York Times*, December 11: 3.
- Davis, E. (1994) 'Agrippa, or, the apocalyptic book' in M. Dery (ed.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*, Durham, NC, Duke University Press.
- Davis, FE. (1993) 'Electrons or photons: read this before you bet on the outer limits of computing', *Wired* (Premier Issue).
- Davis, M. (1990) *City of Quartz: Excavating the Future in Los Angeles*, London and New York, Verso.
- Davis, M. (1992) 'Fortress Los Angeles: the militarization of urban space' in M. Sorkin (ed.), *Variations on a Theme Park. New York: Hill and Wang*, pp. 154-80.
- Davis, M. (1998), *Ecology of Fear: Los Angeles and the Imagination of Disaster*, New York, Metropolitan Books.
- Dayan, D. and Katz, E. (1992) *Media Events: The Live Broadcasting of History*, Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Debord, G. (1957) 'Report on the construction of situations and on the international situationist tendency's conditions of organization and action', reprinted in K. Knabb (ed. and trans.) (1981) *Situationist International Anthology*, Berkeley, CA, Bureau of Public Secrets.
- Debord, G. (1994) *Society of the Spectacle*, New York, Zone Books.
- Debord, G. and Wolman, G. (1956) 'Methods of detournement', reprinted in K. Knabb (ed. and trans.) (1981) *Situationist International Anthology*, Berkeley, CA, Bureau of Public Secrets.
- Deleuze, G. (1992) 'Postscript on the societies of control', *October* 59 (Winter): 3-7.
- Derrida, J. (1997) 'Architecture where the desire may live' in N. Leach (ed.), *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*, New York, Routledge.
- Derrida, J. (2002) *Echographies of Television: Filmed Interviews* (trans. J. Bajorek), Cambridge, Polity Press.
- Dietz, S. (2004) 'Public spheres' in *Media Arts Net* www.medienkunstnetz.de/ www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/public_sphere_s/13/ (accessed 30 August 2005).
- Dimendberg, E. (1997) 'From Berlin to Bunker Hill: urban space, late modernity and film noir in F Lang and J. Losey, *M*', *Wide Angle* 19(4): 62-93.

- Dimendberg, E. (2004) *Film Noir and the Spaces of Modernity*, Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Donald, J. (1999) *Imagining the Modern City*; London, Athlone.
- Dostoevsky, F (1991) *Notes from the Underground and The Grand Inquisitor* (trans. Ralph E. Matlaw), New York: Meridian (first published 1864).
- Druckey, T. (2003) 'Relational architecture: the work of Rafael Lozano-Hemmer' in T. Goryucheva and E. Kluitenberg (eds), *Debates and Credits: Media/Art /Public Domain*, Amsterdam, De Balie Centre for Culture and Politics, pp. 69-72.
- Dyson, E., Gilder, G., Keyworth, J. and Toffler, A. (1994) 'A magna carta for the knowledge age', *New Perspectives Quarterly*, 11 (Fall): 26-37.
- Ehrenburg, I. (1976) *The Life of the Automobile* (trans. J. Neugroschel), New York, Urizen.
- Einstein, A. (1920) *Relativity: The Special and General Theory. A Popular Exposition* (trans. R. Lawson), London, Methuen and Co.
- Eisenstein, S. (1949) *Film Form: Essays in Film Theory* (trans. and ed. Jay Leyda), London, Harcourt Brace Jovanovich.
- Eisenstein, S. (1963) *The Film Sense* (trans. J. Leyda), London, Faber and Faber.
- Ellul, J. (1967) *The Technological Society* (trans. J. Wilkinson), Vintage, New York. [Translation of *La Technique: L'enjeu du siècle, 1954*].
- Elssaesser, T. (ed.) (1990) *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London, British Film Institute.
- Elssaesser, T. (2003) 'Weimar cinema, mobile selves and anxious males: Kraucauer and Eisner revisited' in D. Scheunemann (ed.), *Expressionist Film: New Perspectives*, Rochester and Suffolk, Camden House, pp. 33-71.
- Engels, F. (1970) *The Housing Question*, Progress, Moscow (originally published 1872-73).
- Engels, F. (1971) *The Condition of the Working Class in England* (trans. and ed. W.O. Henderson and W.H. Chaloner), Oxford, Basil Blackwell (originally published 1844).
- Fear, B. (ed.) (2000) *Architecture + Film, II*, London, Wiley-Academy, 2000.
- Featherstone, M. (1992) 'Postmodernism and the aestheticization of everyday life' in Lash and Friedman (eds), *Modernity and Identity*, Oxford, Blackwell.

- Featherstone, M. and Burrows, R. (eds) (1995) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London, Sage, 1995.
- Featherstone, M. and Lash, S. (1995) 'Globalization, modernity and the spatialization of social theory' in M. Featherstone, S. Lash and R. Robertson (eds), *Global Modernities*. London and Thousand Oaks, CA, Sage Publications.
- Ferrarotti, F. (1994) 'Civil society as a polyarchic form: the city' in P. Kasinitz (ed.), *Metropolis: Center and Symbol of Our Times*, London, Macmillan.
- Ferriss, H. (1986) *The Metropolis of Tomorrow*, New York, Princeton Architectural Press and the Avery Library, Columbia University (first published 1929).
- Fierro, A. (2003) *The Glass State: The Technology of The Spectacle, 1981-1998*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Fishman, R. (1994) 'Megalopolis unbound' in P. Kasinitz (ed.), *Metropolis: Center and Symbol of our Times*, Macmillan, London.
- Foucault, M. (1980) *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977* (trans. and ed. C. Gordon), Brighton, Sussex, Harvester Press.
- Foucault, M. (1984) 'What is Enlightenment?' in P. Rabinow (ed.), *Foucault Reader*, New York, Pantheon Books.
- Frampton, H. (1983) *Circles of Confusion*, New York, Visual Studies Workshop Press.
- Frampton, K. (1982) *Modern Architecture: A Critical History*, Thames and Hudson, London.
- Freud, S. (1955/1919) 'The "uncanny"' in *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* (trans. under the general editorship of J. Strachey), vol. XVII, London, The Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis, pp. 219-52.
- Freud, S. (1984) 'Beyond the pleasure principle' in *On Metapsychology*, vol. 11, The Pelican Freud Library (trans. as per SE VOL XVIII 1955), Harmondsworth, Penguin, pp. 269-338 (first published 1921).
- Friedman, Y. (1999) *Structures Serving the Unpredictable*, Rotterdam, NAI Publishers.
- Frisby, D. (1985) *Fragments of Modernity: Theories of Modernity in the Work of Simmel, Kracauer and Benjamin*, Cambridge and Oxford, Polity Press

- and Basil Blackwell.
- Frohne, U. (2002) 'Media narcissism, theatricality and the internalised observer' in TY. Levin, U. Frohne and P. Weibel (eds), *Ctrl Space: Rhetorics Of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Karlsruhe, ZKM Centre for Art and Media; Cambridge, MA, MIT Press.
- Garfield, D. (1996) 'The next thing now, designing the 21st century museum' in *Museum News*. 75 (Jan/Feb): 34-45.
- Gernsheim, H. and A. (1968) *L.J.M Daguere*, New York, Dover.
- Gibson, W. (1995) *Neuromancer*, London, HarperCollins (first published 1983).
- Gibson, W. (1988) *Mona Lisa Overdrive*, London, Victor Gollanz.
- Giddens, A. (1991) *Modernity and Self-identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge, Polity Press.
- Giddens, A. (1994) 'Living in a post-traditional society' in U. Beck, A. Giddens and S. Lash, *Reflexive modernization*, Cambridge and London, Polity and Blackwell.
- Giedion, S. (1967) *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition*, Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Gilbert, W. (1992) 'Visions of the grail' in D.J. Kevles and L. Hood (eds), *The Code of Codes*, Cambridge, MA, Harvard University Press, pp. 83-97.
- Gilroy, P. (1990) 'It ain't where you're from, it's where you're at The dialectics of diasporic identification', *Third Text*, 13 (Winter): 3-16.
- Gitlin, T (1998) 'Public sphere or public sphericules?' in T Liebes and J. Curran (eds), *Media Ritual and Identity*, London, Routledge.
- Gleber, A. (1999) *The Art of Taking a Walk: Flânerie, Literature Film in Weimar Culture*, Princeton, NJ, Princeton University Press.
- Goffmann, E. (1969) *The presentation of self in everyday life*, London, Allen Lane.
- Goncourt, E. (1962) *Pages from the Goncourt Journal* (ed. and trans. Robert Baldick), London, Oxford University Press.
- Graham, D. (1979) in B. Buchloh (ed.), *Video, Architecture, Television: Writings on Video and Video Works, 1970-1978/Dan Graham*, Halifax, NS, and New York, Press of the Nova Scotia College of Art & Design and New York University Press.
- Graham, D. (1997) *Architecture*. London: Architecture Association.

- Graham, S. (ed.) (2004) *The Cybercities Reader*, London, Routledge.
- Graham, S. and Marvin, S. (2001) *Splintering Urbanism: Networked Infrastructures, Technological Mobilities and the Urban Condition*, London, Routledge.
- Greene, D. (1999) 'The ice man' in E. Holding, *Mark Fisher - Staged Architecture*, London, Wiley-Academy.
- Guattari, F. (1984) *Molecular Revolution* (trans. R. Sheed), Penguin, Harmondsworth.
- Gurvitch, G. (1964) *The Spectrum of Social Time*, Dordrecht.
- van Haaren, H. (1966) *Constant* (trans. M. Schuchart), Amsterdam, Meulenhoff.
- Habermas, J. (1989) *Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society* (trans. T Burger with the assistance of F. Lawrence), Cambridge, MA, MIT Press.
- Hacking, I. (1990) *The Taming of Chance*, Cambridge and New York, Cambridge University Press.
- Hambourg, M. (1981) 'Charles Marvilles old Paris' in J. Chambord (ed.), *Charles Marville: Photographs of Paris 1852-1878*, New York, French Institute and Alliance Française.
- Hansen, M. (1991) *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*, Cambridge, MA., Harvard University Press.
- Hansen, M. (1993) "'With skin and hair": Kracauer's theory of film, Marseille 1940', *Critical Inquiry* 19 (Spring): 437-69.
- von Harbou, T. (no date) *Metropolis*, London, The Reader's Library.
- Harvey, D. (1990) *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Oxford and Cambridge, MA, Blackwell.
- Harvey, D. (2003) *Paris, Capital of Modernity*, New York and London, Routledge.
- Hayles, K. N. (1999) *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, IL, University of Chicago Press.
- Heidegger, M. (1977) 'The age of the world picture' in *The Question Concerning Technology and Other Essays* (trans. W. Lovitt), New York, Harper and Row (originally delivered 1938).
- Hookway, B. (1999) *Pandemonium: The Rise of Predatory Locales in the*

- Postwar World*, New York and Houston, TX, Princeton Architectural Press and Rice University School of Architecture.
- Huhtamo, E. (2000) 'Re-positioning vectorial elevation: media archaeological considerations' in R. Lozano-Hemmer (ed.), *Vectorial Elevation: Relational Architecture No.4*, Mexico, City, Conaculta Press.
- Hutchinson, T.H. (1946) *Here is the Television: Your Window to the World*, New York, Hastings House.
- Jacobs, J. (1961) *The Death and Life of Great American Cities*, New York, Random House.
- Jay, M. (1992) 'Scopic regimes of modernity' in Lash and Friedman (eds), *Modernity and Identity*, Oxford, Blackwell.
- Joseph, B. (2002) 'Nothing special: Andy Warhol and the rise of surveillance' in T.Y. Levin, U. Frohne and P. Weibel (eds) *Ctrl Space: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Karlsruhe and Cambridge, MA, ZKM Centre for Art and Media and MIT Press.
- Kasinitz, P. (ed.) (1994) *Metropolis: Center and Symbol of Our Times*, Macmillan, London.
- Kaufman, M. (1979) 'An interview with Mikhail Kaufman', *October*, II: 54-76.
- Kenner, H. (1975) *A Homemade World: The America Modernist Writers*, New York, Morrow.
- Kittler, F. (1996) 'The city is a medium', *New Literary History*, 27(4): 717-29.
- Knabb, K. (ed. and trans.) (1981) *Situationist International Anthology*, Berkeley, CA, Bureau of Public Secrets.
- Koolhaas, R. (1994) *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*, Rotterdam, 010 Publishers.
- Koolhaas, R. (1996) *Rem Koolhaas: Conversations with Students* (ed. S. Kwinter), Houston, TX and New York, Rice University School of Architecture and Princeton Architectural Press.
- Koolhaas, R. (2000) 'Junk space', *OMA@work.a+u* (special edition of *Architecture and Urbanism*, May), Tokyo, a+u Publishing.
- Kopp, A. (1985) *Constructivist Architecture in the USSR*, Academy, London, St Martin's Press, New York.
- Kracauer, S. (1960) *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, London, Oxford University Press.

- Kracauer, S. (1974) *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton, NJ, Princeton University Press.
- Kracauer, S. (1994) 'Girls and crisis' in A. Kaes, M. Jay and E. Dimendberg, *The Weimar Republic Sourcebook*, Berkeley, CA, University of California Press (first published in 1931).
- Kracauer, S. (1995) *The Mass Ornament* (trans. & ed. T.Y. Levin), Cambridge, Mass. & London, England, Harvard University Press.
- Kracauer, S. (2002) *Jacques Offenbach and the Paris of his Time* (trans. G. David and E. Mosbacher), Zone Books, New York (first published 1937).
- Krutnik, F. (1997) 'Something more than night: tales of the *noir* city' in Clarke, D.B. (ed.) *The Cinematic City*, Routledge, London.
- Kuleshov, L. (1974) *Kuleshov on Film: Writings of Leu Kuleshou* (trans. R. Levaco), Berkeley, CA, University of California Press.
- Kwinter, S. (1986) 'La Città Nuova: modernity and continuity', *Zone I/II*, 80-127.
- Kwinter, S. (2001) *Architectures of Time*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Lacan, J. (1977) *The Four Fundamental Concepts of Psycho-analysis* (trans. A. Sheridan and ed. A. Miller), London, Hogarth Press.
- Lacan, J. (1988) *The Seminar of Jacques Lacan Book I* (ed. J.A. Miller and trans. J. Forrester) Cambridge, Cambridge University Press.
- Lamster, M. (ed.) (2000) *Architecture and film*, New York, Princeton Architectural Press.
- Lash, S. (1994) 'Reflexivity and its doubles: structure, aesthetics, community' in U. Beck, A. Giddens and S. Lash, *Reflexive Modernization: Politics, Tradition and Aesthetics in the Modern Social Order*, Oxford, Polity, pp. 110-73.
- Lash, S. (1999) *Another Modernity, A Different Rationality*, Oxford, Blackwell.
- Lash, S. (2002a) *Critique of Information*, London, Sage.
- Lash, S. (2002b) 'Informational totemism' in J. Brouwer and A. Mulder (eds), *TransUrbanism*, Rotterdam, V2: 49-64.
- Lash, S. (2003) 'Foreword' in U. Beck and E. Beck-Gernsheim, *Individualization: Institutionalized Individualism and its Social and Political Consequences*, London, Sage.
- Latour, B. (2005) 'From realpolitik to dingpolitik or how to make things pub-

- lic' in B. Latour and P. Weibel (eds), *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*, Cambridge, MA and Karlsruhe, MIT Press and ZKM Centre for Art and Media, pp. 14-41.
- Lefebvre, H. (1991) *The Production of Space* (trans. Donald Nicholson-Smith), Oxford and Cambridge, MA, Blackwell.
- Lefebvre, H. (1996) *Writings on Cities* (trans and ed. E. Kofman and E. Lebas), London and Cambridge, MA, Blackwell.
- Lenin, V.I. (1960) *Collected Works*, vol. 31, Moscow, Foreign Languages Publishing House.
- Lenin, V.I. (1964) 'The Taylor system: man's enslavement by the machine' in *Collected Works*, vol. 20 (4th English Edition, trans. B. Isaacs and J. Fineberg), Moscow, Progress Publishers.
- Lenin, V.I. (1991-98) 'Communism is Soviet power plus the electrification of the whole country' reprinted in R. Wade (ed.), *Documents of Soviet history; vol. 2, Triumph and retreat*, Gulf Breeze, FL, Academic International Press, pp. 154-57.
- Levy, S. (1984) *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, New York: Anchor Press/Doubleday.
- Leyda, J. and Voynow, Z. (1982) *Eisenstein at Work*, London, Methuen.
- Lillyman, W.J., Moriarty, M.F. and Neuman, D.J. (eds) (1994) *Critical Architecture and Contemporary Culture*, New York, Oxford University Press.
- Lovink, G. (2006) 'Blogging and building: The Netherlands after digitalisation' in *Zero Comments; Blogging and Critical Internet Culture*. Routledge, 2007 forthcoming.
- Lozano-Hemmer, R. (ed.) (2000) *Vectorial Elevation: Relational Architecture No. 4*, Mexico City, Conaculta Press.
- Lozano-Hemmer, R. (2002) 'Alien relationships from public space. A winding dialogue with Rafael Lozano-Hemmer' (with Alex Adriaansens and Joke Brouwer) in J. Brouwer and A. Mulder (eds), *TransUrbanism*, Rotterdam, V2, pp.139-60.
- Lozano-Hemmer, R. (2003) 'Introduction to relational architecture', www.lozano-hemmer.com (accessed 13 October 2003) This text is not on the rebuilt site at www.lozano-hemmer.com/eprlh.html
- Lynch, K. (1960) *The Image of the City*, Cambridge, MA and MIT Press.
- Lyon, D. (1994) *The Electronic Eye: The Rise of the Surveillance Society*;

Cambridge, Polity Press.

Lyon, D. (2001) *Surveillance Society: Monitoring Everyday Life*, Philadelphia, Open University.

Lyon, D. (2003) *Surveillance after September 11*, Malden, MA, Polity Press in association with Blackwell.

Lyotard, J. (1984) *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge* (trans. G. Bennington and B. Massumi), Manchester: Manchester University Press.

McLuhan, M. (1974) *Understanding Media: The Extensions of Man*, London, Abacus (first published 1964).

McQuire, S. (1994) 'The go-for-broke game of history': the camera, the community and the scene of politics', *Arena Journal* 4: 201-27.

McQuire, S. (1997) *Crossing the Digital Threshold*, Brisbane, Australian Key Centre for Culture and Media Policy, Griffith University.

McQuire, S. (1998) *Visions of Modernity: Representation, Memory, Time and Space in the Age of the Camera*, London, Sage.

McQuire, S. (1999) 'Blinded by the (speed of) light', *Theory Culture and Society*, 16(5): 143-59.

McQuire, S. (2001) 'Space creation: lessons from the city' in V. Lynn (ed.), *Space Odysseys: Sensation and Immersion*, Sydney, Art Gallery of New South Wales, pp.64-70.

McQuire, S. (2002) 'Space for rent in the last suburb', in A. Cavallaro, A. Johnson and D. Tofts (eds), *Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History*, Power Publications and MIT Press, 2002, pp. 166-78.

McQuire, S. (2004) 'Slow train coming) The transition to digital distribution and exhibition in cinema', *Media International Australia*, no. 110 (February 2004): 105-19.

McQuire, S. and Papastergiadis, N. (2005a) 'After empire' in S. McQuire and N. Papastergiadis (eds), *Empires, Ruins+ Networks: The Transcultural Agenda in Art*, London and Melbourne, Rivers Orams Press and Melbourne University Press, pp. 2-10.

McQuire, S. and Papastergiadis, N. (2005b), 'From parafunctional spaces to shiny ruins' in N. Tsoutas (ed.), *Knowledge+Dialogue+Exchange: Remapping Cultural Globalisms From the South*, Artspace, Sydney, pp. 83-100.

McQuire, S. (2006) 'Technology', *Theory, Culture and Society* (special issue, New Encyclopaedia Project 'problematizing global knowledge') 25(2/3):

253-65.

- Macrae, D. (2003) 'Ruttman, rhythm, and "reality": a response to Siegfried Kracauer's interpretation of Berlin, the symphony of a great city' in D. Scheunemann (ed.), *Expressionist Film: New Perspectives*. Rochester, NY, Camden House.
- Magid, R. (1997) 'George Lucas: past, present and future', *American Cinematographer* 78(2): 48-54.
- Martin, R. (2003) *The Organizational Complex: Architecture, Media and Corporate Space*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Marx, L. (2000) *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America*, New York, Oxford University Press.
- Marx, K. (1863) *Theories of Surplus- Value (Addenda I)* (accessed 19 July 2006) www.marxists.org/archive/marx/works/1863/theories-surplus-value/add3.htm
- Marx, K. (1973) *Grundrisse: Foundations of the Critique of Political Economy* (trans. M. Nicolaus), London, Allen Lane/NLR.
- Marx, K. (1977) *Capital*, vol. 1 (trans. B. Fowkes), New York, Vintage (first published 1867).
- Mayer, M. (2000) 'The Zócalo: ephemeral interventions' in R. Lozano-Hemmer (ed.), *Vectorial Elevation: Relational Architecture no. 4*, Mexico, Mexico City, Conaculta and Ediciones San Jorge, 2000.
- Metz, C (1976a) 'History/Discourse: a note on two voyeurisms', *Edinburgh '76 Magazine*.
- Metz, C (1976b) *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and Cinema* (trans. C Britton et al.), Bloomington, IN, Indiana University Press.
- Mills, C.W. (1951) *White collar: The American Middle Classes*, New York: Oxford University Press.
- Mitchell, W. (1995) *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Mitchell, W. (2003) *ME ++ The Cyborg Self and the Networked City*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Moholy-Nagy, L. (1969) *Painting, Photography Film*, London, Lund Humphries (first published 1925).
- Moholy-Nagy, L. (1947) *The New Vision: And, Abstract of an Artist*, New York, Wittenborn, Shultz.

- Montagu, I. (1969) *With Eisenstein in Hollywood*, New York, International Publishers.
- Morns, I. (1998) *Frankenstein's children: electricity, exhibition and experiment in early nineteenth century London*, Princeton, NJ, Princeton University Press.
- Mosco, V. (2004) *The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Multiplicity (2005) 'Borders: the other side of globalisation' in S. McQuire, N. Papastergiadis (eds), *Empires, Ruins + Networks: The Transcultural Agenda in Art*, Melbourne, Melbourne University Press.
- Mumford, L. (1973) *The City in History*, Penguin, Harmondsworth.
- Musil, R. (1979) *The Man without Qualities* (trans. E. Wilkins and E. Kaiser), London, Seeker and Warburg (first published 1930-33).
- Naef W. and Sequin, J-P (1980) in B. Marbot (ed.), *After Daguerre: Masterworks of French Photography (1848-1900) from the Bibliothèque Nationale*, New York, Metropolitan Museum of Art, in association with Berger-Levrault, Paris.
- Naked News* (1995) dir: John Alexander, (part 1 of 4 part documentary United States/United Kingdom).
- Negroponte, N. (1970) *The Architecture Machine*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Negroponte, N. (1975) *Soft Architecture Machines*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Neumann, D. (ed.) (1996) *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, New York and Munich, Prestel-Verlag.
- Nietzsche, F. (1998) *On the Genealogy of Morality* (trans. by M. Clark and A. Swensen), Indianapolis, IN, Hackett Publishing Company (first published 1887).
- Nietzsche, F. (1968) *The Will to Power* (trans. W. Kaufmann and R.J. Hollingdale), New York, Vintage Books (first published 1901).
- Novak, M. (1991) 'Liquid architectures in cyberspace' in M. Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Novak, M. (1996) 'Transmitting architecture: the transphysical city', *CTheory* (online resource, accessed 11 December 2005) www.ctheory.net/articles.aspx?id=76

- Nowotny, H. (1994) *Time: The Modern and Postmodern Experience* (trans. N. Plaice), Cambridge, Polity Press and Cambridge, MA, Blackwell.
- Nye, D. (1990) *Electrifying America: Social Meanings of New Technology 1880-1940*, Cambridge, MA and London, MIT Press.
- Nye, D. (1994) *American Technological Sublime*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Nye, D. (1997) *Narratives and Spaces: Technology and the Construction of American Culture*, Exeter, University of Exeter Press.
- Orrinsmith, L. (1978) *The Drawing-Room: Its Decorations and Furniture*, London and New York: Garland (first published 1877).
- Orwell, G. (1984) *Nineteen Eighty-Four*: Oxford, Clarendon Press (first published 1948).
- Panofsky, E. (1969) *Renaissance and Resuscitations in Western Art*, New York, Harper and Row.
- Papastergiadis, N. (2000) *The Turbulence of Migration: Globalization, Deteritorialization, and Hybridity*, Malden, MA: Polity Press.
- Papastergiadis, N. (2005) 'Small gestures in specific places: on collaboration and the politics of art' in S. McQuire and N. Papastergiadis (eds), *Empires, Ruins + Networks: The Transcultural Agenda in Art*, London and Melbourne, Rivers Orams Press and Melbourne University Press, pp. 287-302.
- Parisi, P. (1995) 'The new Hollywood', *Wired*, 3.12 (1995). (On-line version: www.wired.com/wired/archive/3.12/).
- Passuth, K. (1985) *Moholy-Nagy* (trans. E. Gruz et al.), London, Thames and Hudson.
- Penz, F. and Thomas, M. (eds) (1997) *Cinema and Architecture: Melies, Mallet Stevens, Multimedia*, London, BFI.
- Petrie, V. (1987) *Constructivism in Film*, Cambridge, MA, Cambridge University Press.
- Platt, H. (1991) *The Electric City: Energy and the Growth of the Chicago Area, 1880-1930*, Chicago and London, University of Chicago Press.
- Poe, E.A. (1938) *The Complete Tales and Poems of Edgar Allen Poe*, New York, Random House.
- Poster, M. (1994) 'A second media age?', *Arena Journal*, 3: 49-91.
- Pound, E. (1921) 'Review of Cocteau's "Poesies 1917-1920"', *The Dial* (January).

- Raban, J. (1974) *Soft City*. London, Hamish Hamilton.
- Rafael, V. (2003) 'The cell phone and the crowd: messianic politics in the contemporary Philippines', *Public Culture*, 15 (3): 399-425.
- Ranaulo, G. (2001) *Light Architecture: New Edge City*, Basel and Boston, MA, Birkhäuser.
- Reichlin, B. (1984) 'The pros and cons of the horizontal window', *Daidalos*, 13: 65-78.
- Rheingold, H. (1991) *Virtual Reality*, New York, Summit Books.
- Rheingold, H. (1993) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, MA, Addison-Wesley.
- Rheingold, H. (2002) *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Cambridge, MA, Perseus Publishing.
- Rice, S. (1997) *Parisian Views*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Riley, T. (1995) *Light Construction*, New York, Museum of Modern Art.
- Ringley, J. (1999) FAQ page at www.jennicam.org (accessed 22 April 1999).
- Robinson, C. and Bletter, R. (1975) *Skyscraper Style: Art Deco New York*. Oxford, Oxford University Press.
- Robinson, C. and Herschman, J. (1987) *Architecture Transformed*, Cambridge, MA and New York, MIT Press and The Architecture League of New York.
- Roscoe, J. (2001) 'Real entertainment: new factual hybrid television', *Media International Australia*, 100: 9-20.
- Rossi, A. (1982) *The Architecture of the City*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Rowe, C. and Koetter, F. (1978) *Collage City*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Rule, J. (1973) *Private Lives and Public Surveillance*, London: Allen Lane.
- Sadler, S. (1998) *The Situationist City*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Sant'Elia, A. (1973) 'Manifesto of futurist architecture' in U. Apollonio (ed.), *Futurist Manifestos* (trans. R. Brain et al.) London, Thames and Hudson.
- Sassen, S. (1991) *The Global City: New York, London, Tokyo*, Princeton, NJ, Princeton University Press.
- Sassen, S. (2000) 'Spatialities and temporalities of the global: elements for a theorization', *Public Culture*, 12 (1): 215-32.
- Scheerbarth, P. (1972) *Glass Architecture* (trans. J. Palmes), New York, Praeger (first published 1914).
- Schiffmann, B. (2002) 'Digital dream house', *Forbes*, May, www.forbes.com/2002/05/17/0517home.html (accessed 12 December 2002).

- Schivelbusch, W. (1986) *The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the Nineteenth Century*. Berkeley, CA, University of California Press.
- Schivelbusch, W. (1988) *Disenchanted Night: The Industrialization of Light in the Nineteenth Century* (trans. A. Davies), Berg, Oxford.
- Schor, N. (1992) 'Cartes Postales: representing Paris 1900', *Critical Inquiry* no. 18(Winter): 188-241.
- Scott, M.H.B (2004) *Houses and Gardens. Arts and Crafts Interiors*, Suffolk, Antique Collectors' Club (first published 1906).
- Sekula, A. (1989) 'Reading an archive' in B. Wallis (ed.), *Blasted Allegories: An Anthology of Writings by Contemporary Artists*, foreword by Marcia Tucker, New York, New Museum of Contemporary Art and Cambridge, MA, MIT Press.
- Sennett, R. (1977) *The Fall of Public Man: On the Social Psychology of Capitalism*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Sennett, R. (1994) *Flesh and Stone: The Body and the City in Western Civilization*, New York, W.W. Norton.
- Sheller, M. and Urry, J. (eds) (2006) *Mobile Technologies of the City*, London and New York, Routledge.
- Shelley, M. (1985) *Frankenstein*, Harmondsworth and New York, Penguin (first published 1818).
- Shiel, M. and Fitzmaurice, T. (eds) (2001) *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Oxford, Blackwell Publishing.
- Short, J.R. (1991) *Imagined Country: Society, Culture and Environment*, London, Routledge.
- Siegal, J. (ed.) (2002) *Mobile: The Art of Portable Architecture*, New York, Princeton Architectural Press.
- Simmel, G (1997) *Simmel on Culture* (eds. D. Frisby and M. Featherstone), London, Sage.
- Soja, E. (2000) *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions*, Malden, Blackwell Publishers.
- Soja, E. (2002) 'Restructuring the industrial capitalist city' in J. Brouwer and A. Mulder (eds) *Transurbanism*, Rotterdam, V2: 89-102.
- Sontag, S. (1979) *On Photography*, London, Penguin.
- Sorkin, M. (ed.) (1992) *Variations on a Theme Park: The New American City*

- and the End of Public Space*, New York, Hill and Wang.
- Spigel, L. (1992) *Make Room for TV Television and the Family Ideal in Post-war America*, Chicago, IL, University of Chicago Press.
- Spiller (ed.) (1998) *Architects in Cyberspace II*, London, Academy Editions.
- Spuybroek, L. (2002) 'The structure of vagueness' in J. Brouwer and A. Mulder (eds), *Transurbanism*, Rotterdam, V2, pp. 65-88.
- Spuybroek, L. (2004) *Nox: Machining Architecture*, London, Thames and Hudson.
- Sussman, G (1999) 'Urban congregations of capital and communications: redesigning social and spatial boundaries', *Social Text*, 17(3): 35-51.
- Tabor, P. (1995) 'I am a videocam' in M. Toy (ed.), *Architects in Cyberspace*, London, Academy Editions, pp. 14-19.
- Tagg, J. (1988) *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*, Basingstoke, Macmillan Education.
- de Thézy, M. (1994) *Marville: Paris*, Hazan.
- Thomsen, C.W. (1994) 'Mediarchitecture: stages in the evolution', *Architecture and Urbanism*, 282(March): 94-111.
- Toy, M. (ed.) (1994) *Architecture & film*, London: Academy Editions.
- Tschumi, B. (1981) *The Manhattan Transcripts*, London, Academy Editions.
- United Nations (2004) *World Urbanization Prospects. The 2003 Revision*. Department of Economic and Social Affairs, Population Division, New York.
- Vaillant, O. (1997) 'Robert Mallet-Stevens. architecture, cinema and poetics' in F. Penz and M. Thoma (eds), *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*, London, British Film Institute, pp. 28-33.
- Valéry, P. (1964) 'The conquest of ubiquity' in *Aesthetics* (trans. R. Mannheim), vol. 13 of *The Collected Works of Paul Valéry (1956-75)*, New York, Pantheon.
- Venturi, R. (1966) *Complexity and Contradiction in Architecture*. New York, Museum of Modern Art; Doubleday.
- Vertov, D. (1978) 'Kinoki. Perevorot' *Lef* no. 3 (June/July 1923), reprinted in S.R. Feldman, *Dziga Vertov: A Guide to References and Sources*, Boston, MA, GK. Hall.
- Vertov, D. (1984) *Kino-eye: The Writings of Dziga Vertov* (trans. K. O'Brien and ed. A. Michelson). Berkeley, CA and University of California Press.

- Vidler, A. (1978) 'The scenes of the street: transformations in ideal and reality 1750-1871' in S. Anderson (ed.) *On Streets*, Cambridge, MA and London, The MIT Press, pp. 29-111.
- Vidler, A. (1992) *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Virilio, P. (1986) *Speed and Politics* (trans. M. Polizzotti), New York, Semiotext(e).
- Virilio, P. (1988) 'The third window' in C. Schneider and B. Wallis (eds), *Global Television*, Cambridge, MA and New York, MIT Press and Wedge Press, pp. 185-97.
- Virilio, P. (1991a) *The Lost Dimension* (trans. D. Moshenberg), New York, Semiotexte.
- Virilio, P. (1991b) *The Aesthetics of Disappearance* (trans. P. Beitchman), New York, Semiotext(e).
- Virilio, P. (1994a) *The Vision Machine* (trans. J. Rose), London, BFI.
- Virilio, P. (1995) *The Art of the Motor* (trans. J. Rose), Minneapolis, MN and London, University of Minnesota Press.
- Virilio, P. and Wilson, L. (1994b) 'Cyberwar, god and television: interview with Paul Virilio, *CTheory*.
- Vogel, H. (1994) *Entertainment Industry Economics: A Guide for Financial Analysis*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Voog, A. (2001) www.anacam.com/anatomy (accessed 4 December 2001).
- Wade, R. (ed.) (1991-98) *Documents of Soviet History, vol. 2 Triumph and Retreat*, Gulf Breeze, FL, Academic International Press.
- Weihsmann, H. (1997) 'The city in twilight: charting the genre of the "city film" 1900-1930' in F. Penz and M. Thomas (eds), *Cinema and Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia*, London, BFI.
- Wellman, B. (2001) 'Physical place and cyber place: the rise of networked individualism', *International Journal of Urban and Regional Research*, 25: 227-52.
- Westin, A.F. (1967) *Privacy and Freedom*. New York, Atheneum.
- Whyte, J. (2002) *Virtual Reality and the Built Environment*, Oxford, Architectural.
- Whyte, W. (1969) *The Organization Man*, Harmondsworth, Penguin.
- Wiener, N. (1948) *Cybernetics, or, Control and Communication in the Animal*

- and the Machine*, Cambridge, MA, Technology Press.
- Wigley, M. (1998) *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire*. Rotterdam, Witte de With, Center for Contemporary Art.
- Williams, R. (1974) *Television, Technology and Cultural Form*. London: Fontana.
- Wilson, F. (1988) 'Covering holes in the wall', *Architecture*, 77(8): 95-99.
- Winnicott, D.W. (1965) 'The capacity to be alone' in *The Maturation Processes and the Facilitating Environment: Studies in the Theory of Emotional Development*, New York, International Press.
- Wollen, P. (1993) 'Cinema, Americanism, the robot' in *Raiding the Icebox Reflections on Twentieth-Century Culture*. London, Verso.
- Woolf, V. (1950) 'The Cinema', *The Captain's Death Bed: and Other Essays*. New York: Harcourt Brace.
- Woroszyński, W. (1971) *The Life of Mayakovsky* (trans. B. Taborski), New York, Orion.
- Zamyatin, Y. (1972) *We* (trans. M. Ginsburg), New York, The Viking Press.
- Zizek, S. (2002) 'Big brother, or the triumph of the gaze over the eye' in Levin, Frohne and Weibel (eds), *Ctrl Space: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Cambridge, MA and Karlsruhe, MIT Press and ZKM Centre for Art and Media.
- Zola, E. (1992) *The Ladies Paradise* (trans. K. Ross), Berkeley, CA, University of California Press.
- Zola, E. (2000) *L'Assommoir* (The Dram Shop), trans. R. Buss, London, Penguin (originally published 1876).

本索引頁碼係英文版頁碼，請按中文版頁邊號碼檢索

- A: A Novel* (1965) 〈一部小說〉
189
- action-at-a-distance 遠距的行動
4, 10, 113, 116, 119
- Adorno, T. W. 阿多諾 77-78, 83n,
85n, 136
- Alberti, L. B. 阿伯提 183, 184,
200n
- An American Family* (1972) 〈美國
家庭〉 188
- Archigram 建築電訊 2, 20, 89, 92,
94, 95-97, 100, 101, 104, 105,
109n, 127, 145, 147
另請參見 Cook, P 庫克, Greene,
D 葛林, Webb, M. 韋布
- architecture 建築
architecture and public space 建
築與公共空間 17, 39, 102,
109n, 127, 130-32, 134, 137,
139-41, 145-46
- architecture and urbanism 建築
與都市生活 7, 20, 88, 97,
128
- architecture machine 建築機器
97, 109n, 另請參見 Ne-
groponce, N. 尼葛洛龐帝
- Bauhaus 包浩斯 88, 161,
163-64, 170
- digital architecture 數位建築 1,
98-102, 106-108, 108n
- film and architecture 電影與建
築 57, 83n, 169
- glass architecture 玻璃建築
viii, x, 2, 56, 122, 125, 127,
133, 145, 155n, 157n, 161-79,
180n, 182, 186, 187, 188,

- 201n
- immaterial architecture 非物質
建築 100-07, 116, 122-25
- light-based architecture 以光為
基礎的建築 113, 122-24,
127-28
- liquid architecture 流動的建築
88, 89, 91, 95, 100-04, 108n,
205
- media-architecture complex 媒
介建築複合體 vii, ix, 15, 21,
88, 90, 190
- mobile architecture 移動建築
88, 92-97, 108n, 109, 另請參
見 Friedman, Y. 弗里德曼
- photography and architecture 攝
影與建築 ix, 31, 32-34,
41-46, 51
- reactive architecture 可反應式
建築 157n, 另請參見
Blinkenlights 互動式電腦
顯示牆
- Relational Architecture 對應建
築 150-55, 另請參見
Lozano-Hemmer, R. 羅札諾
—漢墨
- responsive architecture 可反應
式建築 97, 101, 123, 145,
204, 另請參見 Archigram
建築電訊
- soft architecture 軟性建築機器
108n, 另請參見 Negroponte,
N. 尼葛洛龐帝
- Arendt, H. 鄂蘭 161, 179n
- Armageddon (1998) 〈世界末日〉
103
- art 藝術
- art gallery 藝廊 27, 88, 149
- avant-garde 前衛派 18, 22, 54,
58, 59, 60, 62, 69, 70, 75, 88,
89, 91, 92, 103, 104, 120, 137,
144, 147, 156, 157, 161, 163,
165, 168, 169, 175, 184, 191
- beaux-arts 布雜藝術 120
- city as work of art 都市就是個
藝術作品 121, 125
- Constructivism 建構主義 76,
88, 161, 174
- Cubism 立體主義 23, 57, 82
- Futurism 未來主義 13, 90, 91,
113, 121
- Impressionism 印象派 44, 54n
- kinetic art 機動藝術 91
- Lettrism 字母派 149, 157n
- 'new media' art 「新媒介」藝
術 132, 149, 150, 155, 205
- painting 繪畫 58, 182-84, 201n,
另請參見 film and painting
under film 電影下的電影與
繪畫
- Renaissance 文藝復興 17, 32,
53, 56, 127, 129, 162, 163,
164, 173, 183, 184
- Suprematism 至上主義 129n
- Surrealism 超寫實主義 31,
144, 145, 149, 157, 170
- video art 錄像藝術 130, 189,
190

- 另請參見 art in public space
under public space 公共空間
中與公共空間下的藝術
- Ascott, R. 阿思科特 145
- Asendorf, C. 阿森道夫 64, 115
- Atget, E. 亞傑 32
- Atkins, J. 艾金森 2, 5
- Bachelard, G. 巴舍拉 127
- Ballet Mécanique (1924) 〈機械芭蕾舞〉 58
- Balzac, H. 巴爾扎克 34, 52n
- Banham, R. 班漢 91
- Barthes, R. 巴特 192
- Battleship Potemkin, The 〈波坦金戰艦〉 65, 66, 85n, 168
- Baudelaire, C. 波特萊爾 17, 44, 59, 66, 67, 72, 78, 83n, 132-33, 135
- Baudrillard, J. 布希亞 126, 129n
- Bauer, W. 包爾 150
- Bauhaus 包浩斯 88, 161, 163-64, 170
- Baumann, Z. 鮑曼 105, 108n, 196, 199
- Beck, U. 貝克 22, 26n, 28n, 49, 51, 110n, 141, 202n
- Behne, A. 貝恩 161, 163
- Bell, D. 貝爾 20
- Benedikt, M. 班奈迪克 100
- Benjamin, W. 班雅明
arcades 廊街 136, 162, 170
'Artwork' essay 〈藝術作品〉
論文 54, 60, 66, 78, 79, 80, 170
- aura 靈光 51, 60, 79-81, 86n, 135, 170-71
- city as labyrinth 城市像是迷宮
17, 27n, 46, 93
- detective fiction 偵探小說
46-49, 52n, 54n, 162
- distraction 分神狀態 69, 81, 84n, 121, 153, 193
- film as urban dynamite 電影做為都市炸藥 62, 65-69, 70, 74, 77, 78, 81, 137
- flâneur 漫遊者 17, 27n, 40, 47, 54n, 135-36, 138
- glass architecture 玻璃建築
133, 155n, 170-71, 173
- Haussmann, Baron von 歐斯曼
17, 31, 35, 38-40, 44, 57, 102, 135, 155n
- optical unconscious 視覺無意識 26n, 66, 69, 78
- phantasmagoria of the interior 室內繽紛萬變的光影幻景
168
- physiognomy 人相學 46-48, 54n
- political potential of film 電影的政治可能性 40, 60-63, 74-80, 81, 87, 156
- shock 震驚 66-68, 78
- storytelling 說故事 28n
- the crowd 群眾 27n, 46, 54n, 66-68, 135-37
- theory of experience (Erfahrung and Erlebnis) 經驗理論(長期

- 的經驗與單一的經驗) 67-68, 78, 84n
- Bergson, H. 柏格森 67
- Berlin, Symphony of a Great City (1927) 58, 69-62, 74-75, 77, 81-82, 83n, 84n 〈柏林：一個偉大城市的交響曲〉
- Berman, M. 伯曼 34, 35, 83n, 131, 132, 134, 136, 155n, 156n
- Big Brother (Endemol) 〈老大哥〉(安德莫勒) 169, 182, 186-87, 192-201, 201n, 202n
- Big Brother (Orwell) 老大哥(歐威爾) 187-88, 198
- Blanchot, M. 白朗修 181, 200n
- blasé attitude 都市倦怠 64-65, 68-69, 83n, 133 另請參見 Simmel, G. 齊美爾
- Blinkenlights (2003) 互動式電腦顯示牆 157n
- Boccioni, U. 薄邱尼 91, 108n
- Body Movies (2001) 體·映·戲 153-54, 158n
- Bon Marché (1852) 好市集百貨 38, 53n
- boulevards 林蔭大道 18, 31, 35, 37-41, 45, 53n, 132-33, 134, 142, 155n, 157n
- Boyer, M. C. 布瓦耶 19
- Brecht, B. 布萊希特 77, 83n, 85n, 145, 170
- Broeckmann, A. 布洛克曼 150
- Burgin, V. 柏金 194, 195
- Caillois, R. 蓋洛 33
- Callas, P. 卡拉絲 130
- Cameron, J. 卡麥隆 103
- Castells, M. 柯斯特 vii, 21, 105, 108n, 109n
- Cavalcanti, A. 卡瓦康蒂 56, 58
- Centennial Exhibition (1889) 一八八九年百年紀念博覽會 45
- Chaplin, C. 卓別林 69, 85n, 169
- Chelsea Girls, The (1966) 雀兒喜女孩 189, 191, 197-98
- Cheney, S. 錢尼 164
- Chernyshevsky, N. 車爾尼雪夫斯基 163
- Chicago World's Fair (1893) 芝加哥世界博覽會 117
- Choay, F. 蕭伊 33, 37
- Chronopolitics 時間政治 25
另請參見 Virilio, P. 維希留
- cinema 電影 vii, viii, ix, 5, 7, 10, 13, 14, 116, 120, 127, 139, 156, 169, 177, 184, 185, 189, 192, 201n, 203, 204
digital cinema 數位電影 3, 88-89, 99, 103, 108n
另請參見 film 電影
- city
ageographical 非地理 19, 27n.
另請參見 junk space 垃圾空間; postmetropolis 後現代都會; exopolis 超都會區
big city life 大城市生活 viii, 47, 49, 54n, 58-59, 63-68, 82, 106-107, 121, 137, 142, 203
cinema-city relation 電影—城

- 市關係 ix, 56-82, 82n, 83n, 85n, 89, 99, 110n, 114, 121-22, 125, 153, 169, 184-85, 190
- city as home 城市即居家 ix, 8, 15-19, 24, 40
- city as medium 城市即媒介 vii, 20, 96
- city-symphony 城市交響曲 viii, ix, 57-62, 69-75, 77, 81-82, 83n, 89
- computer city 電腦城市 ix, 1, 6, 20, 88-90, 95-101, 103, 104, 106, 108n
- digital city 數位都市 vii, ix, x, 1, 6, 20-21, 88-90, 98-108, 108n, 145, 149, 另請參見 digital architecture under architecture 建築下的數位建築
- global city 全球化城市 ix, 4, 6, 13, 16, 20-21, 23-26, 27n, 28n, 88, 103, 104, 106, 109n, 130, 131, 154, 204
- industrial city 工業城市 ix, x, 4, 5, 16-18, 20, 22, 26, 31-34, 39, 44-47, 49-51, 57, 60, 65, 70-71, 75-78, 80-82, 84n, 86, 88, 89, 90-93, 96, 102, 108n, 109n, 114-16, 128n, 136-39, 141, 156n, 162-65, 180n, 184, 185, 203
- informational city vii, 21, 資訊城市 另請參見 Castells, M. 柯斯特
- liquid city 流動的城市 87-104, 108, 205, 另請參見 computer city 電腦城市; digital city under this main entry 在此主要入口下的數位城市
- megalopolis 巨型都市帶 16, 27n, 102
- 'Plug-In City' projects 插接式城市計畫 2, 20, 95-96, 另請參見 Archigram 建築電訊
- spatial city 27n, 92, 94, 空間城市 另請參見 Friedman, Y. 弗里德曼
- urban destruction 都市毀滅 101-104
- urban growth 都市成長 16-19, 31, 33, 47, 92, 102
- Clair, R. 克萊爾 58, 83n
- Clark T. J. 克拉克 36, 38, 40, 54n, 82n
- CNN 美國有線新聞網 191-92
- Colomina, B. 柯蘿蜜娜 6, 172-73, 176, 178, 180n
- computer design 電腦設計 90, 97-100
- Conan Doyle, A. 柯南道爾 47, 48
- Coney Island 康尼島 119
- Congres Internationaux d' Architecture Moderne (CIAM) 國際現代建築協會 81, 86, 104, 137, 156
- Constant 92-95, 康司坦 101, 104, 105, 106, 109n, 127, 144, 145, 147, 157n

- convergence 聚合 vii, viii, 21, 31, 37, 75, 88, 91, 141, 142, 156n, 162, 168, 177
- Cook, P. 庫克 2, 95, 96, 97, 100, 109n
- Copjec, J. 柯普潔 49, 166-67
- cosmopolitanism 世界主義 82, 101, 132, 134
- Crary, J. 科拉瑞 127, 129n, 143
- creative destruction 創造性破壞 22, 35, 65, 88
- Crystal Palace 水晶宮 162-63, 173, 179n
- Cubitt, S. 庫比特 26n
- cybernetic paradigm 操控學的典範 5, 96
- cyberspace 網際空間 3, 13 21, 28n, 97, 100-101, 106, 110n, 125-27, 129n, 148
- cyborg 賽伯格 5, 26n
- 'Cyborg Manifesto' 〈賽伯格宣言〉 5
- Daguerre, L. 達蓋爾 31, 32
- Dark City (1997) 〈極光追殺令〉 87-88, 90, 101, 156n
- Davis, M. 戴維斯 131, 141
- de Goncourt, E. 德龔固爾 31, 52n
- Debord, G. 德波 40, 94, 109n, 144-45, 155n
- Deep Impact (1998) 〈彗星撞地球〉 103
- Deleuze, G. 德勒茲 23, 24, 142-43, 189
- department store 百貨公司 38-39, 53n, 57, 116, 117, 128n, 136
另請參見 Bon Marché (1852)
好市集百貨
- Derrida, J. 德希達 23, 24, 206
- detective fiction 偵探小說 46-49, 52n, 54n, 87, 156
- de-territorialization 去疆界化 10, 25, 28n, 105, 203
另請參見 relational space 關聯空間
- Dickens, C. 狄更斯 33
- Digital Dream House 數位夢想家園 182
- Digital House 數位之家 2
另請參見 Hariri and Hariri 哈里里與哈里里
- digital sublime 數位奇觀 100
- digital technology 數位科技 x, 20, 53, 99, 182 另請參見 digital cinema under cinema 電影下的數位電影; digital networks under networks 網絡下的數位網絡
- Dostoevsky, F. 杜斯妥也夫斯基 173
- Druckrey, T. 莊凱瑞 154
- Du Camp, M. 都坎普 33
- Duchamp, M. 杜象 121, 185, 189
- Dumas, A. 大仲馬 33, 52n
- Durkheim, E. 涂爾幹 55n, 83n, 199
- Dynamic of the Metropolis (1921) 〈大都會的動感〉 58
- Edison, T. 愛迪生 114-17, 128n

- Ehrenburg, 愛倫堡 1. 71
- Eiffel Tower 艾菲爾鐵塔 45, 118
- Einstein, A. 愛因斯坦 15, 22, 27n, 85n
- Eisenstein, 艾森斯坦 S. 65, 76, 82, 83n, 85n, 86n, 121, 168-70, 173, 175, 177, 180n, 186, 187
- electricity 電
- electric lighting 電子照明 viii, x, 113-28, 128n
- electrical sublime 電的昇華 114-16
- electropolis 電子城市 114, 116, 122, 123, 124, 125, 127, 139
- in World's Fairs 在世界博覽會中 117-20, 128n, 129n
- electronic screens 電子螢幕 9, 127, 130
- Ellul, J. 埃呂爾 97
- Empire (1964) 帝國大廈 124
- Endemol 安德莫勒 169, 182, 186, 187, 198, 199, 201n
- Engels, F. 恩格斯 17, 34, 52n, 68, 84, 136
- Entr'acte (1924) 〈間奏曲〉 58
- exopolis 超都會區 19
- Fahrenheit 451 (1966) 〈華氏451度〉 2
- Fantômas, Fantômas serial 方托馬斯 48, 54n
- Featherstone, M. 費瑟斯通 xi, 15
- Ferrarotti, F. 費拉羅迪 16, 19
- Ferriss, H. 費里斯 137-38
- Feuillade, L. 費雅德 54n
- Fierro, A. 費耶若 52n, 53n, 132
- film 電影
- film and painting 電影與繪畫 60, 64-65, 69
- film narrative 電影敘事 60-62, 83n, 87, 89, 110n, 123, 129n, 156, 166, 177, 183-84, 190
- film noir 黑色電影 87-88, 123, 140, 156n
- montage 蒙太奇 59-63, 66, 70-81, 83n, 85n, 89, 121, 124, 184, 190, 203, 另請參見 film as urban dynamite under Benjamin, W. 班雅明之電影做為城市的炸藥 ; political potential of film under Benjamin, W. 班雅明之電影的政治潛力
- special effects 特效 57, 90, 103, 114, 另請參見 morphing 合成 另請參見 cinema 電影
- Fishman, R. 費雪曼 18, 19, 27n
- flânerie and spectacle 漫遊與奇觀 39-41, 133
- flâneur 漫遊者 17, 27n, 39-40, 47, 54n, 59, 82, 135-36, 138, 149, 157n 另請參見 Benjamin, W. 班雅明
- Fordist-Taylorist logic 福特主義—泰勒主義邏輯 ix, 57, 70, 71, 79, 80, 84n, 86n, 139
- Foucault, M. 傅柯 49, 143, 166, 167, 179n, 187, 195
- Frampton, H. 福林普頓 184

- Frampton, K. 福林普頓 36, 52n, 161, 163, 164, 179n
- Frankenstein 〈科學怪人〉 (1818) 5, 115
- Freud, S. 佛洛伊德 8-9, 11-12, 26n, 63, 64, 66, 68, 83n, 194
- Freund, K. 佛倫德 74, 84n
- Friedman, Y. 弗里德曼 92-94, 98, 101, 104, 106, 108n, 109n, 147
spatial city 27n, 92, 94
- Frisby, D. 65, 83n
- Frohne, U. 佛羅內 195, 198
- Gates, B. 比爾蓋茲 1, 2, 3
- Gates' House 比爾蓋茲的宅邸 1-3, 6, 7, 9, 182
- Gehry, F. 蓋瑞 98-100, 106
- Gibson, W. 吉布森 125-27, 129n
- Giddens, A. 紀登斯 4, 25, 28n, 133, 142, 202n
- Giedion, S. 季狄翁 38, 44, 91-92, 139, 156n, 163, 164
- Gilbert, W. 吉伯特 5
- Gilroy, P. 吉洛伊 105
- Ginzburg, M. 金茲伯格 175
- Gitlin, T. 吉特林 205
- 'Glass House' 玻璃屋 163, 168-70, 180n, 186, 187
另請參見 Eisenstein, S.; Taut, B.
- globalization 全球化 4, 6, 13, 16, 20, 21, 23, 26, 88, 106, 130, 200, 203, 204 另請參見 globalization of media under media
- Godzilla (1998) 酷斯拉 103
- Goethe, W. 歌德 115, 174
- Goffmann, E. 高夫曼 197
- Graham, D. 葛拉漢 189-90, 201n
- Gramsci, A. 79, 80
- Greene, D. 葛林 95, 100, 109n
- Gropius, W. 格羅佩斯 92, 95, 161, 163, 164
- Groupe d'Etude d'Architecture Mobile (GEAM) 92, 109n
- Guattari, F. 瓜塔里 24
- Gunning, T. 岡寧 59
- Habermas, J. 哈伯瑪斯 9, 54n, 131, 140, 153, 155n, 156n, 161, 165, 166, 167, 177, 179n, 180n
- Hacking, I. 哈金 49, 50, 54n, 55n
- Hambourg, M. 漢伯格 36, 41
- Hansen, M. 漢生 61, 85n
- Haraway, D. 哈洛威 5, 126
- Hariri and Hariri 哈里里與哈里里 2
- Harvey, D. 哈維 vii, 22, 34, 36, 37, 38, 39, 52n, 53n, 84n, 131
- Hausmann, Baron von 歐斯曼 viii, 17, 31, 34-38, 40-41, 44, 45, 51, 52n, 53n, 56, 57, 81, 102, 103, 110n, 132, 136, 137, 142, 156n, 157n, 203
- 'Hausmannization' 歐斯曼化 34-38, 40, 44, 45, 50, 52n, 53n, 63, 88, 89, 134, 135, 155n
- Hayles, K. N. 海爾斯 51, 200n
- Heidegger, M. 海德格 183, 201n
- Hitchcock, A. 希區考克 169, 177,

- 178
- Hoffmann, E. T. A. 霍夫曼 9
- home 居家
- de-territorialization 去疆界化
 10, 22, 24-25, 28n, 105, 198,
 203, 另請參見 technological
 uncanny
- digital home 數位家庭 181-200
- functional differentiation of 功
 能分化 165-66
- uncanny home ix, 1-26
- Horkheimer, M. 霍克海默 27n,
77
- Huhtamo, E. 胡赫塔莫 152
- Human Genome Project 人類基因
體計畫 5
- human-machine interfaces 人機介
面 4, 126, 132, 145
- Hutchinson, T. 賀勤森 185-86
- identity 身分 5-7, 17, 26, 44,
49-50, 54n, 57, 87, 93, 97, 105,
110n, 124, 167-68, 174, 179n,
182, 186, 196, 198, 200, 201n,
202n, 204-205
- Independence Day 〈星際終結者〉
(1996) 103
- information society 資訊社會 ix,
52, 142
- internet 網際網路 4, 12, 14, 90,
94, 98, 102, 107, 110n, 140, 150,
152, 153, 157n, 182, 185, 187,
193, 194, 202n
- Jacobs, J. 傑克布 131, 141
- Jay, M. 傑伊 183, 201n
- Jencks, C. 詹克斯 104
- junk space 19, 95, 102, 103, 104
- Jurassic Park (1993) 〈侏儸紀公園〉
> 10
- Kasinitz, P. 卡斯尼茲 16, 81, 140
- Kaufman, M. 考夫曼 58, 72, 84n
- Kepes, G. 開派希 125
- Kittler, F. 基特勒 vii, 20, 23, 89,
101, 102
- Koolhaas, R. 庫哈斯 19, 27n, 95,
119, 123, 130, 155
- Koyaanisqatsi (1982) 機械生活
83, 104, 125
- Kracauer, S. 克拉克考爾 40, 70,
84n
- film and the city 電影與城市
 44, 54n, 57, 59, 74-78, 81,
 82n, 83n, 85n, 87, 99
- 'mass ornament' 〈大眾裝飾〉
 86n, 174
- montage 蒙太奇 74-78
- Kwinter, S. 昆特 91, 107
- Lacan, J. 拉岡 176, 179
- Lang, F. 朗 2, 5, 18, 71, 121, 123,
129n, 180
- Lanier, J. 藍尼爾 100
- Lash, S. viii, 拉許 4, 5, 15, 22, 23,
25, 28n, 198, 199, 206
- Latour, B. 拉圖 25, 26, 146, 205
- Lawnmower Man, 〈未來終結者〉
The 3
- Le Corbusier 科比意 11, 13, 14,
52n, 86, 92, 95, 145, 151, 169,
179

- corridor-street 長廊街道 138-39
- La Ville Radiuese* 《光輝城市》
35, 123, 176
- light 光 122, 123
- straight lines 直線 3, 53n,
110n
- Towards a New Architecture*
(1923) 《邁向新建築》
137-38, 171, 179n, 180n
- window-wall 視窗牆 93, 161,
171-74, 176, 180n, 181, 194
- Lefebvre, H. 列斐伏爾 vii, viii, 56,
57, 157
- Léger, F. 雷捷 56, 58, 82, 188,
189
- Lenin, V. 列寧 I. 70-71, 79, 84n,
115, 163, 175
- Life of the Automobile, The* (1929)
《汽車人生》 71
- London 倫敦 16 18, 31, 33, 48, 52,
53n 68, 84n, 92, 102, 109n, 120,
128n, 136, 162
- London Exhibition (1882) 倫敦博
覽會 120
- London Exposition (1879) 倫敦博
覽會 117
- Lovink, G. 羅文客 110n
- Lozano-Hemmer, R. 羅札諾 - 漢
墨 150-55, 158n
- Lucas, G. 盧卡斯 99
- Lumière brothers 盧米埃兄弟 59,
83n, 116
- Luna Park 月光樂園 119
- Lyon, D. 里昂 132, 142-43, 145,
157n, 175
- Liotard, J. -F. 李歐塔 7
- Man with the Movie Camera* (1929)
〈持攝影機的人〉 54n, 58,
70-75, 81-82, 84n, 86n
- Man without Qualities, The*
(1930-33) 《沒有個性的人》 57
- Manhatta (1921) 〈曼哈塔〉 58
- Manifesto of Futurist Architecture*
(1914) 〈未來主義建築宣言〉
90
- Marinetti, F. T. 馬里內蒂 13, 14
- Marville, C. 馬維爾 31, 34, 36,
41-45, 50, 51, 52n, 53n, 56, 203
- Marx, K. 馬克思 22, 64, 70, 71,
80, 84n, 86n, 105, 136, 199
- Marx, L. 馬克斯 13, 26n, 116
另請參見 technological sub-
lime 科技的昇華
- mass audience 大量的觀眾 69,
119, 162, 191, 193
- mass urbanization 大眾都市化 15,
18, 52, 90, 136, 167
- Mayakovsky, V. 馬雅可夫斯基
75, 121, 169
- Mayhew, H. 梅修 33
- McLuhan, M. vii, 麥克魯漢 7, 13,
14, 19, 109n, 113, 125
- media 媒介
and communications 通訊 4,
23, 67
globalization of media 媒介的
全球化 4, 6, 24, 25, 27n, 28n,
103, 109, 131, 150, 154, 155n.

- 169, 182, 186, 187, 205
- media and migration 媒介與移民 105, 另請參見 mobile media 行動媒介
- media-architecture complex 媒介建築複合體 vii, ix, 15
- mobile media x, 行動媒介 6, 130-31, 137, 146-47, 205
- personal media 個人媒介 5, 107
- and technology 科技 viii, 10, 130, 154
- Menzies, W. C. 曼澤斯 2
- Metropolis (1927) 〈大都會〉 2, 5, 18, 71, 124, 129n, 180n
- Metz, C. 梅茲 177
- Meyer, H. 164
- Mission Heliographique 攝影計畫 34
- Mitchell, W. 米契爾 1, 108, 110n, 146, 147, 148, 173
- Modern Times (1936) 85n
- Moholy-Nagy, L. 莫荷里-納吉 58, 70, 88, 91
- Mona Lisa Overdrive* (1988) 《蒙娜麗莎超快感》 126
- morphing 合成 89, 90, 102
- Morse, S. B. 摩斯 32
- Mosco, V. 莫斯科 26n, 100, 108
另請參見 digital sublime 數位昇華
- Moscow (1926) 〈莫斯科〉 58
- Moses, R. 摩斯 52, 92
- Multiplicity 多重性 1, 24, 26n
- Mumford, L. 芒福德 15, 17, 18, 19, 20, 81, 86n, 97, 101, 139, 165, 166, 178, 179n
- Musil, R. 穆西爾 57
- Negroponte, N. 尼葛洛龐帝 89, 97-98, 104, 108n, 109n
- neo-liberalism 新自由主義 26, 105, 200
- networks 網絡
- digital networks 數位網絡 vii, 6, 20, 89, 90, 104-105, 142, 204
- interactive networks 互動網絡 x, 6, 10, 20-21
- rail 18, 35, 36
- Neuromancer* (1983) 《神經浪遊者》 125
- New Babylon 新巴比倫 93-95, 109n, 144, 147, 另請參見 Constant 康司坦
- new media 新媒介 viii, 4, 7, 11, 12, 15, 61, 85n, 88, 127, 131, 132, 140, 148, 149, 150, 155, 156n, 170, 171, 177, 203, 204, 205
另請參見 'new media' art under art 藝術下的「新媒介」藝術
- New York 紐約 2, 16, 18, 58, 92, 103, 114, 118, 120, 121, 122, 129, 130, 141, 180, 189
- Nietzsche, F. 尼采 23, 53n, 64
- Niewenhuys, C. 109n 另請參見 Constant 康司坦

- nomadism 游牧生活 89, 93, 94, 95, 104, 105, 109n, 110n, 147
- Novak, M. 諾瓦克 100, 101, 106, 108n; 另請參見 cyberspace 網際空間
- Nye, D. 奈伊 26n, 114, 115, 116, 117, 118, 120, 121, 128n, 129n
- Orrinsmith, L. 史密斯 174
- Orwell, G. 歐威爾 82, 143, 174, 187-88, 195, 198, 199
- Panofsky, E. 潘諾夫斯基 183
- Papastergiadis, N. 帕帕斯特爵迪 xi, 21, 26, 108n
- Paris 巴黎 viii, 17, 31-38, 40-41, 44-46, 48-51, 52n, 53n, 54n, 56, 57, 58, 81, 102, 103, 110n, 115, 128n, 129n, 132, 133, 134, 136, 144, 156n, 157n, 172, 180n, 203
- Paris Electricity Exposition (1881) 巴黎電子展覽 116
- Paris Exhibition (1889) 巴黎博覽會 118
- Paris qui dort (1923) 〈瘋狂的光芒〉 58, 83n
- Paxton, J. 派斯頓 162, 179n
- perception 感知 ix, 4, 9, 10, 13, 15, 22, 41, 51, 53n, 54n, 62, 63, 69, 75, 78, 81, 82, 85n, 88, 94, 104, 149, 153, 177, 181, 184, 185, 189, 201n, 203
- Perret, A. 佩黑 171-73
- perspective 觀點
centred 中心觀點 46, 163, 173, 201
- geometric 幾何的 23, 32, 57, 127, 129n, 182-85
- streets as perspectival system 街道做為透視的系統 37, 41, 53n
- Philadelphia Exhibition (1876) 費城博覽會 117
- photography 攝影
chronophotography 同步攝影術 82
'constructed' photography 「建構的」攝影 77
photographing Paris 拍攝巴黎 41-45; 另請參見 Marville, C. 馬維爾
- photorealism 照相寫實主義 9-10
- postcards 明信片 45-46
- serial photography 一系列攝影作品 44-45
- street photography 街道攝影 32-34, 44-45
- Poc, E. A. 愛倫坡 11, 47, 59, 72, 78, 136, 155n
- postmetropolis 後現代都會 19
- post-urbanism 後都市生活 139-41
- Pound, E. 龐德 82n, 122
- private space 私人空間 viii, x, 6, 7, 10, 94, 140, 146, 162, 164-65, 168, 175, 178, 186-89, 195, 200, 204
- Proust, M. 普魯斯特 67
- public screens 公共螢幕 x, 6, 109n, 130-31, 155n

- public space 公共空間 viii-x, 6-7, 10, 17, 26, 39, 47, 70, 102, 109, 115, 117, 127, 128, 130-35, 137, 139-41, 143, 145-47
- art in public space 公共空間中的藝術 149-53, 158, 205
- and mobility 與流動性 146-47
- and surveillance 與監視 141-43, 195
- public sphere 公共領域 131, 150, 153, 155n, 156n, 167, 178, 180n, 198, 204, 205
- radio 收音機 10, 14, 61, 96, 116, 127, 131, 139, 140, 149, 156n, 178, 186, 188, 195, 202n
- Rafael, V. 拉菲爾 144, 148
- railway 鐵路 14, 15, 18, 37, 38, 43, 63, 90, 123, 127, 128n, 130
- Rear Window (1954) 後窗 177-78
- reflexive modernity 反身現代性 22, 28n, 198, 202n, 204
另請參見 Beck, U. 貝克; Giddens, A. 紀登斯; Lash, S. 拉許
- relational space 關聯空間 ix, x, 20-26, 41, 106, 114, 119, 122, 127, 132, 154, 184, 185, 199, 204, 206
- relativity theory 相對論 15, 22, 27
- Rheingold, H. 雷因格德 102, 147, 148, 149
- Rice, S. 萊絲 40, 44, 53n, 54n
- Riefenstahl, L. 里芬斯塔爾 80, 202n
- Rien que les heures (1926) 〈這幾個小時〉 56
- Ringley, J. 林莉 194-95
- risk society 風險社會 22, 26n, 28n, 49, 51, 141, 179
另請參見 Beck, U. 貝克
- Rousseau, J. J. 盧梭 36, 167
- Ruttmann, W. 魯特曼 58, 69-72, 74-76, 81-82, 83n
- 'Sandman, The' 《睡魔》 9
另請參見 Hoffmann, E. T. A. 霍夫曼
- Sant'Elia, A. 聖伊里亞 90-92, 101, 108n
- Sassen, S. 塞森 vii, 19, 21, 27n, 105
- Scheerbart, P. 希爾巴特 161, 170, 179n
- Schivelbusch, W. 希弗布希 13-15, 115, 116, 127, 128n, 168
- Schor, N. 肖爾 45
- Scott, M. H. B. 史考特 174
- screens 螢幕 2, 56, 60, 124, 126, 140, 190, 194, 198, 201
- large screens 大螢幕 6, 130, 109n, 155n, 另請參見 public screens 公共螢幕
- screen as window 螢幕視窗 10, 162, 171, 178, 181-82, 185, 另請參見 electronic screens 電子螢幕
- telescreen 電幕 187-88
- Sekula, A. 瑟庫拉 32, 45

- self 自我 120, 124, 134, 143, 179n, 199-202
 authentic self 真實自我 54n, 134-35, 141, 188, 192-97
 narcissism 自戀 195, 198, 204
 self as performance 自我即展演 71, 79, 156n, 193, 197-99
- Sennett, M. 森納特 58
- Sennett, R. 桑內特
 Civility 公民性 196
 cosmopolitanism 都市主義 113
 department store 百貨公司 39
 intimacy 親密性 140-41
 public life 公共生活 48, 131, 133-36, 150, 152, 155n, 156
- Shelley, M. 雪莉 15
- Simmel, G. 齊美爾
 blasé attitude 都市倦怠 64-65, 68-69, 83n, 133
 'Metropolis and Mental Life' (1903) 《大都會與精神生活》 63-65
 quantitative and qualitative differences 質與量的差別 50-51, 136
 shock experience 震驚體驗 17
 stranger 陌生人 133
 timetable 時刻表 64, 72, 107
- Situationist International 情境主義國際 109n, 144, 145, 155, 157n
- Skyscrapers of New York City from North River (1903) 〈北河上的紐約摩天大樓〉 60
- social bond 社會連結 4, 23, 49-50, 90, 107, 148, 206
- Soja, E. 索雅 16, 19
- Sontag, S. 桑塔格 31, 164
- Sorkin, M. 索金 19, 27n, 131
- space 空間
 Cartesian space 笛卡兒式的空間 22, 127, 129n, 183-84
 control space 控制空間 141-43
 domestic space 家庭空間 2, 6, 10, 116, 130, 131, 164-68, 170-71, 178, 179n, 182, 185-86, 188, 190, 194
 ludic space 戲謔式的空間 143-46
 Newtonian space 牛頓式的空間 22, 57, 127
 oneiric space 夢幻空間 122-25
 performative space 展演空間 x, 119, 123, 128, 130-55, 197
 social space 社會空間 viii-x, 21-24, 46, 74, 82, 93-94, 104, 106, 108, 144, 154, 172, 203-205
 space and time, 'annihilation' of 空間與時間「消滅」12-15, 20
 另請參見 cyberspace 網際空間; junk space 垃圾空間; private space 私人空間; public space 公共空間; relational space 關聯空間; urban space 都市空間

- spectacle 奇觀 11, 38, 39-40, 45, 81, 82, 100, 104, 114, 119-20, 128, 132, 134, 144, 152, 153, 155, 155n, 166, 180, 186, 192, 203
- Speer, A. 施佩爾 113, 114, 152
- Spiegel, L. 斯皮葛 186
- Spuybroek, L. 史派波伊克 53n, 106, 108, 110n
- Starace, G. 斯塔拉切 48, 54n
- statistical society 數據社會 19-20, 49-52, 54n, 55n, 89, 167, 203
- Steichen, E. 史第肯 55n
- Strand, P. 史川德 58
- subjectivity 主體性 ix, 7, 10, 22, 41, 48, 62, 82, 162, 166, 175-76, 203
- reflexive subject 反身性主體 22, 105, 110n, 195, 196, 198, 202n
- sublime 昇華 12, 115, 122, 125
- 另請參見 digital sublime 數位奇觀; electrical sublime under electricity 在電下之電的昇華; technological sublime 科技的昇華
- suburbs, suburban 郊區 16, 18-19, 37, 131, 132, 138, 139-40, 157n, 174, 188
- surveillance 監視 x, 6, 11, 51, 55n, 82, 99, 110n, 127, 131, 132, 141-43, 150, 164, 174, 187-88, 189-90, 195, 199, 201n
- Sylvania Waters (1992) 〈悉尼河畔〉 188
- Tagg, J. 塔格 195
- Taut, B. 陶特 161, 163, 179n, 180n
- techno-culture 科技建築 3, 26n
- technological explosion 科技的爆炸 19, 192, 202n
- technological sublime 科技的昇華 13, 26n, 100, 103, 114-16, 125, 127, 129n
- technological uncanny 科技的詭奇現象 ix, 5, 8-12, 25, 57, 116, 123-25, 197
- telegraph 電報 4, 18, 32, 36, 116
- telephone 電話 6, 10, 13, 14, 16, 18, 67, 70, 84n, 96, 146
- mobile phone 行動電話 7, 107, 148
- television 電視
- broadcast 廣播 182, 193, 202, 205
- CCTV 閉路電視 142
- reality TV 實境節目 82, 141, 178, 182, 192, 202n
- satellite television 衛星電視 4, 131
- television set 電視機 130, 186, 187
- Things to Come (1936) 〈科幻雙故事〉 2
- time 時間
- durée 綿延 67
- enduring time 持續時間 27n
- real time 即時 4, 8, 11, 12, 25,

- 61, 89, 143, 144, 146, 153, 181, 185, 186, 189, 190, 193, 194, 199, 204
- simultaneity 同時性 25, 48
- Tokyo 東京 27n, 130
- Tomorrow Revealed (1955) 《明日的景象》 2
- Total Recall (1990) 《魔鬼總動員》 2
- transparency 透明性
- architectural 建築 169, 173-74, 177, 186
- politics of 政治 9, 11, 146, 163-64, 167, 178-79
- Triumph of the Will (1935) 意志的勝利 80, 202n
- Truffaut, F. 楚浮 2
- Truman Show, The (1998) 《楚門的世界》 188
- Tschumi, B. 楚米 91, 108n
- "Uncanny", The' 《詭奇現象》 8-12, 88, 122, 135, 177
- Universal Exhibition (1900) 世界博覽會 45
- urban planning 都市計畫 35-36, 137
- 另請參見 Congres Internationaux d'Architecture Moderne (CIAM) 國際現代建築會議
- urban space 都市空間
- rationalization of 理性化 17, 33-37, 82, 89, 139, 145, 171, 另請參見 Haussmann, Baron von 歐斯曼
- reconstruction of 重建 6, 11, 20, 31, 33, 34, 45, 51-53, 另請參見 mass urbanization 大眾都市化
- utopia 烏托邦 ix, 1, 13, 93, 94, 154, 163
- Valéry, P. 瓦勒里 185
- Vectorial Elevation (1999-2004) 光之雕塑 150-53, 157n, 158n
- Venturi, R. 范裘利 130, 131, 155n
- Verhoeven, P. 范霍文 2
- Vertov, D. 維爾托夫 13, 14, 54n, 58, 62, 66, 69-76, 80, 81-82, 83n, 84n, 85n, 86n, 99, 197, 201n
- video 錄像 1, 26n, 99, 130, 142, 149, 158, 182, 189, 190, 191, 194, 201n
- 另請參見 video art under art 在藝術之下的錄像藝術
- Vidler, A. 維德勒 8, 35, 36, 37, 52n, 53n, 54n
- Virilio, 維希留 P. 12, 20, 51, 55, 62, 105, 128, 131, 184, 190
- chronopolitics 時間政治 25
- 'Overexposed City, The' 《過度曝光的城市》 10, 11, 18, 140
- speed 速度 23
- 'third window' 「第三種窗戶」 181
- virtual community 虛擬社群 102
- virtual reality 虛擬真實 3, 10, 97, 100

- von Harbou, T. 馮哈寶 123-24
- wall-screens 牆面螢幕 2
另請參見 electronic window
under window 在視窗之下的
電子視窗
- Warhol, A. 沃荷 113, 124, 128n,
155n, 189-91, 193, 197, 198,
200
- Webb, M. 韋布 100, 109n
- webcam 網路攝影機 141, 178,
194-95
- Weber, M. 韋伯 114, 145
- Weibel, P. 韋博 11, 187, 202n
- Weston, E. 韋斯頓 164
- wet grid 濕網格 106, 108, 110n
另請參見 Spuybroek, L. 史派
波伊克
- Whyte, W. 懷特 178
- Williams, R. 威廉斯 190
- window 窗
electronic window 電子視窗 1,
3, 173
picture window 取景窗 176,
178, 181
real time window 即時窗
185-86
static and dynamic 靜態和動態
的窗 182-85
vertical and horizontal 橫式窗
與豎式窗 171-73
window-wall 視窗牆 3, 93, 172,
176
- Winnicott, D. W. 溫尼考特 194
- Wired 《連線》 3, 13, 97
- wireless networks 無線網絡 147,
148
- Woolf, V. 吳爾芙 59
- Wright Mills, C. 米爾斯 39
- Zamyatin, y. 薩米爾欽 82,
174-76, 178, 187
- Zizek, S. 紀傑克 181, 195, 197,
200n
- Zola, E. 左拉 38, 53n, 128n

國家圖書館出版品預行編目資料

媒介城市：媒介、建築與都市空間 / Scott
McQuire 作；趙偉奴譯.-- 初版.-- 新北市：
韋伯文化國際, 2011.05

面：公分 (TCS 理論、文化暨社會系列)
(空間、社會叢書；TCS07-01)

譯自：The Media City : Media, Architecture
and Urban Space

ISBN：978-986-6338-36-6 (平裝)

1. 都市社會學 2. 大眾傳播 3. 建築

545.1015

100005921