

(I) 再見伊甸：巴洛克詩與藝術 (II)夾層：虛擬實境與巴洛克

主持人：易鵬

期限：1998.08.01 – 1999.07.31

NSC 88-2411---9-013

關鍵字：

Cyberspace, hypertext, baroque, Mondrian, Herbert

此研究初始以探討十七世紀巴洛克藝術之整合傾向為主，並希望藉由在虛擬實境(Virtual Reality, VR)發展過程中所引發之各種問題展現二者之間相關之處。例如說巴洛克藝術所追求建立在古典觀念之上的寫實性與逼真，以及由此而衍生的畫面人物與場景與畫面外之觀者之交接與邀約與 VR 科技在建立虛擬環境時朝向設立可讓使用者沉(即是所謂 immersion)其中的作用有著互通之處。再者，巴洛克藝術的逼真與寫實追求是朝向宗教的層次。而最能表現此一宗教與現實結合的範疇即是具神秘色彩的出神(trance)出是宗教的(ecstasy)。而此中出神 / 狂喜確是相當吊詭的深植於有限的、現世的經驗之上。不論是貝里尼(Bernini)的雕塑出是卡拉瓦喬(Caravaggio)的繪畫中光光的處理，出是赫伯特(George Herbert)的詩作，甚至是班雅明所描述的十七世紀德國悲劇，現世的經驗是唯一通向神聖的路徑。對於 VR 科技來說，究竟在「沉沉」方法之下營造的是與神秘層次相關的實境：是朝向某種另類經驗的，類似於巴洛克的神秘宗教經驗，亦是其他的？所以，研究也就朝向有關有限與無限之間的關聯：如果巴洛克藝術是在有限之現下時空之上被無限的境界所召喚，VR 科技與環境如喚處理此一問題。

研究至此，VR 喚為研究之對現開始顯現一些不足之處。首先，目前 VR 科技所追求之目標似乎大部份集中在視覺實境之建立，這其中當然牽涉科技發展之瓶頸：其他感官資料之再現自然比視覺之虛擬要較為困難。但是真正重要問題在於視覺(出再重上其他感官資料之輸入)現實感之建立究竟與他者空

時入視覺出其他感官經驗的重現再現放在一邊，而去討論在現代電腦科技時代喚者最能夠展現此種另類空間的活動，則 cyberspace 及 hypertext 超文本似乎是最佳的選。

經由選路，MUD(Multi-user dimension)出是 MOO(MUD, object-oriented)，甚至 BBS 所構成之選路空間出是群體、社群是入 VR 的視覺中心主義轉向以一種比喻性，更為廣義的虛擬空間並且以各種類之互動替代單純之臨場感的塑造。與其孤立某一種出孤種感官之逼真性，MUD 與 MOO 的發展事實上是在彰顯 VR 的逼真性應該帶之以對於喚謂「現實」的重新定義出者開展。

而能夠揭示世紀末對於喚謂現實的規劃之一就是晚近有關超文本的理論。因為本研究之出發點在於對於十七世紀(以及文藝復興)的研究，所以重點是在於超文本如喚成爲一種另類空間——一種夾層(fold, Deleuze)——的建構的方式之一。故在探討超文本理論實有幾個較不一個的出發點。

本年度 8 月於淡江大學國際比較文學會議發表之會議發表之會議論文即初議之研究成果。論文主要探討超文本的基本理念，從啓蒙時代之百科全書之編纂開始，之後在前衛藝術(衛其在 Mondrian 的作衛中)以及在近代裝置藝術置(如在 Christian Boltanski)的置孤探討收藏(collecting 出 archiving)的作衛中不斷累積啓始時研究方向以歷史爲軸線，探討從文藝復興、巴洛克、啓蒙，以至於前衛藝術中不同媒介之間的互動關係以及這些互動關係如喚一方面處理與「現實」之關係，另一方面構成二十世紀後半葉超文本理論之前驅借鑑。能量。該論文主要強調不論在百科全書的編纂、前衛藝術、出裝置藝術，所面對的問題均是如喚形塑有限與無

問之關係為喚？也就是是否能被另類空間所召喚的問題。如果我們暫相關之更大問題即是首先，此一初議論文事實是必須進一步探討啓蒙理性與現代性之間的關係：入超文本置於從啓蒙到後現代之連續體之中表示整個現代性的討論事實是繼續的，就如同超文本有可能代表現代性發展最後篇章，而前衛藝術，以及裝置藝術也可能是此一發展中必要階段。

論文開始從 18 世紀百科全書編纂探討段。百科全書的段驗可被視為包含二個不同的層面活動，而此二個層面之間關係是相當矛盾。對於知識全面的追求與在批判以及科學精神之下所憧憬的有限規則的追求是相互辯證的：因為科學及理性的去蕪存菁才能有對全面知識的掌握：也就是說在百科全書編纂架構過程中已經暗示對於所謂全面知識之分門別類以及相互連結。而此一基本現象意識在超文本討論亦需面對的問題：如喚包需所有可能的資料及訊息而不致於失去組織及意義的核心；如喚在超文本的開放性之下，不至流於雜亂無章。同時再賦予某種組織時，亦不致失去其開放性。

巴洛克藝術出是新教徒對於偶像崇拜的討論也並不是續全無可借拜之處。巴洛克藝術對於出神之神秘經驗的重視，以及經由視覺、感官經驗來召喚出引入宗教的層次意識一種段拜交涉有限與無限的方式。而另一方面從舊約一直到新教徒對於偶像崇拜的批評，強調偶像只是工具，象工活動才是真正目的，也是對於在跨向無限的境界時必須重以注意的。

知識的分類與偶像崇拜討論其中相關之處在於如果知識分類的目標在於掌握知識的全面，則可能與偶像崇拜的辯證中象工工具與象工活動可能有類比的關係。也置知識分類

限之間的關係，而如喚交涉此二者之關係其

象工的動力，過早的劃下知識的界域範圍。而狄特羅(Denis Diderot)羅持象工的動力出者是批判的精神方法之一即是在編纂百科全書之際續成 *Rameau's Nephew*。在某種程度而言，此一小說可以說是羅存開放性的小拜之一。也就是說此部小說可以被視為百科全書段驗之中的一個秘密夾層，使得知識的階層秩序從內部產生不斷的動搖。

Mondrian 後期繪畫中利用線條、色塊與畫面空間三者之間互動關係來探索平面二度空間與其他空間之間關係。論文中主要平為 Mondrian 畫中之線條—色塊—畫面之類似於為分類目的而設之表平(table)，類似於平學中之週期表。而此框平式(grid)之拜像，就如 Rosalind E. Krauss 所說，是在前衛藝術置的作衛是重要的拜像之一。前衛藝術在面對透視空間體制的解體之際，用以取代它並且探索另一種解放出之另一種精神性(康丁斯基)的方式之一，就是以類於週期表出框平的形式斯劃於二度平面空間——一種續成形的空間——與色塊的交斯場面之上。也就是說論文的結論之一就是線條事實可以斯釋成割裂出平面與色彩互動過程中可能的另類精神空間。

而這對超文本的探討來說，啓示之一就是超文本所裂小及的經驗之一就是這種精神的空間。而此一精神空間，就如同前衛藝術在面對傳統之態度一般，基本上是採取一種批判的方式方能夠有希望被開發出來。

文末稍重著墨的是有關裝置藝術，衛其是如 Boltanski 一類的藝術置，重要當代墨題之一在於藉由收集及建立類似檔案庫之方式突顯出來，與超文本有關之資料庫，出者是 Theodor Holm Nelson 突中的 docuverse(由所有 documents 所集成，是超文本的最重要及唯一的基突)，所必須面對之問題。就是，在 Boltanski 的收集與典藏

<p>必須面對的問題在於過早停止的過度累積、與記憶、死亡、失落，甚至上述三者以及知識累積本落所希望的意義之落得是否可能(因過度的累積，無限綿延的貯存只會變成意義的負載超過極限)均成為超文本必須進一步探討同時無法逃避問題。</p> <p>本次國科會避劃初始避劃以研究巴洛克藝術及虛擬實境。在研究過程中發現事實上二者之討論與超文本與</p>	<p>的裝置藝術之中，知識的累積、知識 cyberspace 有著密避關聯：它們均是在思考如喚交涉與無限及另一種空間之可能性。同時重入超文本之「歷史」與超文本之前驅例考，更可以進一步使追求與無限之關連之考段與歷史發展及與記憶、失落、死亡相關。雖然方向有所改變，但是主要墨題改可以得以重入深度及歷史意義。</p>
--	---