

本文章已註冊DOI數位物件識別碼

▶ Gesture.net：零度網路中的精神姿態

Gesture.net: The Spiritual Gesture of Zero-Point Network Place

doi:10.6752/JCS.201209_(15).0007

文化研究, (15), 2012

Router: A Journal of Cultural Studies, (15), 2012

作者/Author：林欣怡(Hsin-I Lin);賴雯淑(Wen-Shu La)

頁數/Page：169-201

出版日期/Publication Date：2012/09

引用本篇文獻時，請提供DOI資訊，並透過DOI永久網址取得最正確的書目資訊。

To cite this Article, please include the DOI name in your reference data.

請使用本篇文獻DOI永久網址進行連結:

To link to this Article:

[http://dx.doi.org/10.6752/JCS.201209_\(15\).0007](http://dx.doi.org/10.6752/JCS.201209_(15).0007)



DOI Enhanced

DOI是數位物件識別碼（Digital Object Identifier, DOI）的簡稱，是這篇文章在網路上的唯一識別碼，用於永久連結及引用該篇文章。

若想得知更多DOI使用資訊，

請參考 <http://doi.airiti.com>

For more information,

Please see: <http://doi.airiti.com>

請往下捲動至下一頁，開始閱讀本篇文獻

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE



Gesture.net:
The Spiritual Gesture of Zero-Point Network Place

Hsin-I Lin and Wen-Shu Lai

Gesture.net:
零度網絡中的精神姿態

林欣怡、賴雯淑

林欣怡，交通大學應用藝術研究所博士候選人
電子信箱：netsocio@gmail.com
賴雯淑，交通大學應用藝術研究所副教授
電子信箱：wndylai@gmail.com

airiti

摘要

本文旨在以列斐伏爾的「零度空間」與日常節奏分析為主軸，以及從此主軸衍生等相關討論與「生三成異」概念，考察網路空間的零度化現象，以「程式語法—重複動作—精神姿態」三個概念節點作為中樞文義佈署，探究網路空間日常重複動作如何藉由二值化類語言結構、身體動作的重複操所生產的「精神姿態」，成為抵抗系統化、「生三成異」動能。首先論述列斐伏爾如何藉由羅蘭·巴特零度書寫概念轉向為零度空間的論式，視為反抗日常恐怖主義的實踐場域，以及其如何延伸為指向生三成異的「彼外」空間。接續分析二值化類語言與身體動作的重複性，透過馬場馬術的概念，指出動作如何經由重複轉變為姿勢節奏，進而成為抽象象徵，闡述日常節奏為某種在重複內的運動和差異，最後以此節奏差異所生成的精神姿態，分析網路作品中身體與程式重複如何驅向生成某種擾亂生態之流，達至「生三成異」動能的可能。

關鍵詞：列斐伏爾、零度空間、精神姿態、重複、生三成異、網絡

Abstract

This paper studies the attributes of zero-point cyberspace using Lefebvre's concepts of "zero-point space" and rhythm analysis discourse as its central structure. The paper further elaborates on the concept "Thirling-as-Othering", which has evolved from the previous two concepts. Using the three theoretical elements "Programme-RepeatAction-Gesture" as context nodes, the authors point out how the binary numeral system, body positions, and continual repetition of movement have become a spiritual gesture producing the kinetic energy of "Thirling-as-Othering" and turning it into an anti-systematic force. Following that, the paper examines how the concept of Lefebvre's "zero-point space", elaborated from Roland Barthes' "zero-point writing", creates a field of cultural revolution and practice space for everyday life, and how it extends into "Thirling-as-Othering" and then into the "other-than" space. Afterwards, it discusses how binary programming language, continual repetition of body movements, and the rhythm of work, have become an abstract spiritual gesture. Finally, in analyzing net artworks by re-engaging them from the perspective of "Thirling-as-Othering", we present the energy possibilities within zero-point cyberspace.

Keywords: Henri Lefebvre, zero-point space, spiritual gesture, repetition, Thirling-as-Othering, network

一、Mapping：映射

自1993年馬克·安德生(Marc Andreessen)撰寫了第一個以GUI (Graphical User Interface)作為介面網頁瀏覽器(Web Browser)「Mosaic」開始，網路空間(cyberspace)便在日常生活中標誌定位了新的位址。在此之前，網路的使用場域集中在專業用途，需要繁複的指令運作資訊傳輸，「Mosaic」的出現將網際網路(WWW)自區域性（軍事、高科技界、學術）急速擴展至日常生活中，加速了資訊移動速度，讓社會結構，或者說物質世界的基本粒子單位從「原子」演化成「位元」。作為進出網路人機互動的中介體，瀏覽器連結了巨型網絡與區域網絡，它不僅是文字圖形影音的顯示器，也是傳播資訊、往返實體／擬像空間的「入口點」(port)，所有的人機互動與傳輸，都透過此入口點的「點擊」(click)動作啟動，「游標」(cursor)則成為精神意志視覺化的終端導航圖示。這樣的描述情境表達出三種概念：動作、介面、網絡空間，人與網絡他者的互動必須透過某種「中介」接觸點，完成點線面式的概念設置和形構交感經驗。本文的書寫方略，亦是模擬此網絡概念佈署，以「空間、路徑、節點」的鋪陳論述映射(mapping)出網絡空間的零度狀態，這如同「CreateFileMapping」，一種將檔案文本內容映射到虛擬地址空間的程式技術，企圖以此如鏡像平行的書寫，將正在持續進行的「活動點」精確描繪出路徑、準確對位，或者說立體投影出所欲探討的「精神姿態」。易言之，映射書寫樣式本身亦是網路語言樣式的雙身文件，為的是生產出更黏貼於網路美學的語感論述，而進入此映射文本的「入口」起始座標位址為：零度。

零度不僅是所有物理、空間、精神概念上的初始值，也意味著某種中性的存在，不指向任何一方，亦可能指向任何一處。麥克魯漢(H. Marshall McLuhan)於《認識媒體：人的延伸》(*Understanding Media: The Extensions of Man*)中曾以「溫度」值探測媒體物性調性，循環辯證「冷熱比」於歷史三大階段的媒體演化：部落文化——冷、線性讀寫——熱、電時代——冷。無疑地，「冷熱比」是二值化類的書寫，「溫度」值在此，和投入的感官強弱呈相對變化，亦決定了文本互動效應，形成文化冷熱循環系統。而二值化類語言本身，亦是網路

資訊媒體的原始基因，在「冷熱比」論述出現時，網路尚未席捲我們的感官，麥克魯漢所探測的媒體，無論是電視、活字印刷、收音機、漫畫、電話等溫度值，都是在強弱之間進行判斷，未曾出現「絕對零度」¹的論述。網路空間裡的資訊傳輸速度、社群生態、傳播連結等文本互動的極度多元開放，與資本主義日常消費系統的加速狂轉，讓網路媒體進入意義的內爆、急遽內縮為逼近絕對零度的狀態。依循上述二值化類語言、循環系統、網路零度概念所映射而成的三維螺旋運作軌跡，本文追索環繞此軌跡周邊日常空間、資訊重複、溫度的相關論述，以列斐伏爾(Henri Lefebvre)日常生活批判理論中涉及空間生產、日常零度現象、重複動作等論述，及黏貼於此論述所繁衍的複合辯證、作品行動結點，層層分析回應本文的核心命題：零度網絡空間中如何進行生產動能？如何辨識行動姿態？如果二值化類系統是此空間的基礎運作秩序，那麼是否有種在此臨界溫度場域中擾亂穿透序列線、朝向異度空間的超導體？在上述諸多前提交錯下，零度位址或許是最佳的起始點，透過「空間、路徑、節點」書寫方略逼近資訊零度化空間的「入口」，本文試著映射的概念路徑節點，以「程式語法—重複動作—精神姿態」三個概念節點作為中樞文義佈署，探究網路空間日常重複動作如何藉由二值化類語言結構、身體動作的重複操作所生產的「精神姿態」，成為抵抗系統化、「生三成異」動能。此方略不僅是對相關論述的重新導向再次執行，亦是提供理解列斐伏爾日常生活批判理論中，朝向空間生產的另一相對路徑，但非絕對路徑。

二、ZeroPoint.net：零度網絡空間

列斐伏爾曾於《現代世界的日常生活》(*Everyday Life in the*

1 絕對零度(absolute zero)是熱力學的最低溫度，但只存在於理論的下限值。理論上，空間中粒子動能低到量子力學的最低點時，物質即達到絕對零度，在此空間所有物質完全沒有粒子振動，總體積為零。絕對零度永遠無法達到，只可無限逼近。

Modern World 書中的〈恐怖主義與日常生活〉(Terrorism and Everyday Life) 章節中提出「零度空間」概念，此概念主要衍伸自羅蘭·巴特於《寫作的零度》(*Le degré zéro de l'écriture*)一書論述文學批評中消除社會性、神話性的「零度寫作」樣式。羅蘭·巴特指出零度寫作是介於對極關係(單數—多數、過去式—現在式、虛擬式—命令式)的「第三項或零項、中性寫作(d'un troisième terme, terme neutre ou terme-zéro)，為一種非語感(amodale/modeless)形式」(Barthes 1972: 59)、風格消失、白色的直陳式。「這種中性的新寫作存在於各種呼聲和判決之中，不介入不參與，由『缺席』所構成，但此『缺席』是全然的，不包含任何遮蔽物與隱密，與其說這是一種無感的寫作，毋寧說這是單純無辜的寫作(une écriture innocente)。」²(Ibid.: 59-60)羅蘭·巴特以「純方程式」(équation pure)形容此種透明沉默、去雕琢，如同現場直擊、力求貼近事實的新聞式直述句的寫作方式，認為它能征服文學，重新創造同時回歸話語最初的明晰狀態，亦即還原到字詞本然獨立的「工具性」(l'instrumentalité)，羅蘭·巴特曾直指：

我把中性定義為破除(outplays)聚合關係(paradigme)之物，或者說，我把凡是破除聚合關係的東西都稱作中性……什麼是聚合關係？它指兩個潛在項次之間的對立……凡是有聚合關係(對立)的地方，就有意義……由此產生了一種結構上的創造，即通過第三項→tertium³，甩掉、消除或反制聚合關係僵硬的二分法……我所說的中性，指涉某些密集的、強而有力的、前所未聞的狀態。破除聚合是一場激烈的活動。(Barthes 2005: 6-7)

-
- 2 零度書寫的概念，德希達(Jacques Derrida)於1967年的《書寫與差異》(*L'écriture et la différence*)書中亦有相近討論，其以零度象徵值(valeur symbolique zero/ zero symbolic value)闡述「一種標誌了用某種象徵內容對那些已負載了所指的象徵內容，進行替補(supplementary)的必要性符號，但此符號僅具仍可自由使用的儲存部分，而非語音學家所說的某種組項(terme de groupe)，才能具備某種語義學價值。」德希達強調，語言學家已提出此種類型的假設：「法語中有一個『零度音素』(zero phoneme)與其他音素相對立……它不屬於用來鑑別每個語音的差異系統。相反地，零度音素特有的功能為，沒有可自由使用的音素時之替換，因此它的對立面並非這個或那個音素，而是音素的不足或缺席。」(Derrida 1967: 367)
- 3 「tertium」意指介於精神和物質或相對物之間無法分類之事物。

唯有透過撤除字詞的趨向性才能避開被意識型態利用的可能，將字詞文句背後的、抽象的象徵符號系統冷靜淡漠地移除，寫作本身才能不僅只單向對角折射單一思維，同時雙向或者多向地開展新的思辯可能。換言之，中性／零度／第三選項，是作家風格的透明化，以空白代數式的形式引入多項機率，解除語言秩序的同—性。白色、中性、第三項、缺席、直陳式、無溫度、非語感的方程式語言，這些概念節點羅列出一個「零度」空間場域，讓列斐伏爾透譯了零度寫作的透明性與極低溫感於日常生活空間狀態中，稱為「零度空間」。不同的是，羅蘭·巴特的零度寫作以中性零度作為解除秩序束縛的第三選項，進入到列斐伏爾的空間概念後，是現代人日常生活的無感場域，「零度」雖然仍具有中性化、缺席的質性，但在空間中零度成為標誌「偽在場」(pseudo-absence)特徵的一種「中立狀態」，是阻斷溝通與關係的明顯刻度，既不是活動也不是情境，而是一種素樸的在場目擊。列斐伏爾的觀點是，資本主義對社會的統治不再是生產而是消費，是從政治經濟移轉到日常生活空間的欲望控制，透過符碼化的資訊圖樣系統、過度流通膨脹而成的奇觀化媒體，以及生活模型化、規格化等手段，操縱大眾精神與意識型態。生存於此日常零度空間中所使用的語言、物件、需求、時間等組態，皆因被預先規劃安排的日常程式化(programmed)設定，而僅呈現「我在此」的「偽在場」姿態，在零度極端透明性的低溫控調下，「一切事情似乎是可交流的，因為一切事情是理性而真實的，但這樣的交流過程中，沒有任何東西可交流。」(Lefebvre 1971: 184)

零度空間如同徒具形式而無實質生活內容的抽象空間，是一種酷冷、無中介狀態、無交互主體性、無交往可能性的孤獨封閉空間，亦是日常生活風格消失的世界。這樣的空間表現為沙漠化、空洞無感的「凍結景觀」(freezing landscape)，零度就是現代日常生活的本質，生活的零度化與冷凍化現象，如同冰川與沙漠景象，單調乏味。對列斐伏爾而言，新資本主義社會便是這樣一個意識匱乏、感知零度化的生活場所，人們耽溺於在各種場合媒體中對話交流、參與整合，但卻是一群「孤獨的人群」，在交流符號極端飽和的狀態下卻缺乏真正的溝

通，是生活意義的零度化或零度化的生活狀態，成為社會體驗的最低點：可逼近但無法達到、總體凍結的點，而日常生活的恐怖主義則是在這樣的狀態中操作維持著日常現實性的幻覺、蒙蔽現代人的意識，這便是列斐伏爾所言的恐怖主義：從外而內，從局部而全域，從直接到無形，從物質統治擴大滲透為無孔不入的抽象統治所取代，於日常生活場域中佈滿自動性操作的欲望導航系統，透過雙重入侵——**外部規格化物質體系與內在隱形的抽象統治**——以及**欲望的控制**，讓日常生活的溝通功能喪失、意義匱乏。然列斐伏爾也指出，「真正的溝通和交流不是在被預期、被設定好的空間場所裡發生，真正的溝通發生在**他處**(elsewhere)，在此**他處**中，某些言說和書寫能夠超越消除單調(monotone)而被聽見。」(Lefebvre 1971: 185)對列斐伏爾而言，欲在日常空間的零度化狀態中進行生產與抵抗，日常生活是入口處也是**他處**，藉著將日常生活規格化的程式化(programmed)進行**重組**，展開實踐與反抗，或者說，進行擾亂日常恐怖主義的各種可能。關於日常生活空間的生產論述，列斐伏爾對「**他處**」與「**他者性**」(otherness)的強調展現在各種概念上，從而繁生各種邊陲關係的重組與連鎖辯證，及更具包容性的「三元辯證」(dialectique de triplicaté/triple dialectic)，企圖生成新的政治選擇，開啓於核心—邊陲二對立之外，揉雜感知、構想與再現的生活三種切面的第三空間。⁴空間理論學者艾德華·索亞(Edward Soja)基於這個論式，將第三空間界定為另一個其他(an-Other)理解和行動的方式，提出疊置真實與想像的「第三空間」(Thirdspace)，索亞認為，第三空間是超脫**二值化類**(主體—客體、物質—精神、自然—社會、資產階級—無產階級、區域—全球、中心—外圍、機構—解構)對立概念的多質異合場域，相異於黑格爾(G.W.F. Hegel)「正反合」(thesis-antithesis-synthesis)線性時間性歷史思維，第三空間具備對他者持續開放混生的「**生三成異**」(Thirthing-

4 列斐伏爾於《空間的生產》中以感知(perceived)、構想(conceived)和生活(lived)作為社會空間分析的三元組合，在討論空間本身的生產部分，以物質性的空間實踐(spatial practice)、空間的表象化(representations of space)、再現性空間(space of representation/ representational spaces)三切面進行辯證。

as-Othering)、內含「彼外」(other-than)的動能，第三空間因「生三成異」的多質異合，成為流動性、三元辯證、抵抗封閉邏輯的場域。索亞同時強調，「在這種批判性的生三(thirding)裡，原來的二元選擇不會完全撤離，而是收納到(subjected to)創造性的再結構過程，選擇性且策略性地汲取兩個對立範疇，以開啓新的替選可能。」(Soja 1996: 5)索亞此種揉雜真實與想像、兩兼其外的視角不僅是透過擴延列斐伏爾的空間生產論述而來，在《第三空間》書中，索亞亦追蹤延伸列斐伏爾「三元辯證」的論述路徑——連結歷史性、社會性和空間性——作為嘗試開啓／植入第三空間「生三成異」動能，回應解除二元論限制的行動論述：

兩個項目（以及圍繞它們而建立的對立及二元對反）永遠不夠。*Il y a toujours l'Autre*，總是有另一個其他(Other)，這裡的*Autre/Other*採用大寫，為的是強調其極端的重要性。面對非此即彼(either/or)的選擇，列斐伏爾深具創造地以另一個其他(an-Other)替選項來抵抗，此替選項以兩兼其外(both and also)標誌其開放性，而『其外』(also)會回返(reverberating)擾亂非此即彼邏輯的封閉場域。(Soja 1996: 7)

索亞的「生三成異」方略路徑，並非從政治經濟系統批判啓動，而是從「支配—被支配」、「真實—想像」等對立面的解除出發，朝向「真實與想像兼具」(real-and-imagined)的場域航行。易言之，索亞的第三空間是收納抵抗與反抗、支配與被支配，疊置抽象具體、物質感知的彼外空間，「生三成異」便是在此異質空間中游牧流動，遞迴擾亂二化值的奇特動能。

無論是羅蘭·巴特的中性零度寫作、列斐伏爾的他處或者索亞的兩兼其外，都是無法被「固定」、持續朝向彼外的動態空間概念，以不斷地從邊陲迴返擾亂二元，繁生其他的動能策略，保持開放生成。誠如三者強調的「總是有另一個其他」的第三項，若將上述脈絡滑移置至**網絡空間**(network space)檢視，這個由諸多電腦裝置所叢聚而成的物理結構，不僅連結著感知、構想和生活的空間再現，亦疊置著再現空間——網路空間——於此物理裝置內流竄著的位元符號、資訊檔案等所擬造，介於人機、內與外、主體與他者、物理與精神的「虛擬空間」。就物理形式而言，網絡是「透過各種裝置、記錄

(inscriptions)、形式和公式，使互動被綜合(summing up)為一種非常地方性、非常實際、非常微小的軌跡(locus)。」(Latour 1999: 17)擴大至異質空間視域觀測，網絡為某種**體現 / 同時超脫**多重軌狀態場域的「**連結狀態**」，此連結狀態不僅發生於物理訊息層次（儲存裝置、檔案資料），也運作於生理個體層面（訊息溝通、感知序列往返）。在連結狀態的傳輸過程中，網路空間技術的急速膨脹讓網絡「範圍」、所有孔道的流通朝倍數遞增的「全向度全場域」空間中演化，每日皆有數以萬計的新節點、網站與資訊檔案更新上載、複製移動，組構分泌成盤根交錯的「網絡」，向外部空間進行穩定化的鏈結或者解序化的攻擊，過剩的資訊消融了意義，用布希亞(Jean Baudrillard)的話說，是「在某種類似星雲的樣態中，並不往創新增生，而是反向全然的銷滅（熵：也就是「能趨疲」）。」(Baudrillard 1994: 81)。

麥克魯漢於1964年《認識媒體：人的延伸》書中提出資訊媒體因機械形式超速流動而從物性的「外爆」轉向意識與無意識的非物性「內爆」(implosion)，自機械到光電媒體至資訊數位化，社會網絡已度過無數個內爆期，甚至更新至雲端化。對麥克魯漢而言，內爆是某種「突變臨界」的物性系統**反轉運動**(reversal)，在動態過程中通過某種不歸點。布希亞針對此點延伸，內爆為資訊擬像與超度現實意義的**環狀過程**(circular process)，終結了真實，「在那個循環的最底部，到了意義之無可通過的地平線，在那一點之外，沒有任何事情對我們產生意義。」(ibid.: 83)更進一步地，布希亞以「**零度地基**」(Ground-Zero)作為吸納所有資訊擬像表達的場域，「這是所有可能性意指的最小共同分母，意義的零度……它是符號中能源的最低形式。」(ibid.: 86)在零度地基內，資訊重複播放流通如同**廣告**樣式，所有特定內容因交互轉譯性(transcribed into)而相互接駁，是意義與風格的**鏈接**(articulated)所在，具有通往全向度聯接、將所有事物表面化的透明性質，此交互轉譯性讓零度地基的資訊語言演化成為某種中性(neutral)均質「不合語法的星雲」(asyntactic nebula)的語言模式，「人們將它視為日常公式(routine)……是更單純、更具功能性的電腦科技語言：序列模組、音軌、圖像軌跡追蹤。」(ibid.: 89)

零度地基數據化的電子語言，將資本主義建立的欲望導航系

統透過微觀處理過程，將資訊意義終結，欲望所能發動的「快感」(thrill)，因不斷重複播放的廣告性，已被電腦網絡移轉至日常生活的極微化(miniaturization)中，不斷地以反覆倦怠的程式序列出現，變得透明而不可數。列斐伏爾對零度空間的描繪，是冰川與沙漠般的乏味景像；布希亞的零度地基場景，則是避開太陽，或者說在黑色太陽之下，如墓場死寂的地下礦物場域，羅列埋葬著資訊檔案紀錄。無疑地，在上述脈絡下理解的網絡／網路空間視域，以及諸種「零度」論述方略，皆模擬再現了網路空間因資訊超載(data overloading)過度膨脹而進入的「零度網絡」狀態：缺席、重複路徑、格式化語言、關係疏離、自我掌控降低等失序場景。如果資訊內爆為某種無差異性的零度溝通，那麼在此場域中，日常生活中無所不在的**網際網路**如何轉置自身如第三空間的流動與多質異合質性向他者開放？進一步提問，如果日常生活提供了向零度空間對質抵抗的場域，如何從因訊息超載內爆以至無差異，因程式語言的技術規格導向以及單調動作「click」的重覆連結操作所趨近零度空間的低溫狀態，分泌出超脫二值化類、從「偽在場」換算解碼為「真實存在」的新網絡、新的流動肌理？如果「**純方程式**」工具性的零度語言書寫是一種擺脫語言秩序中一切束縛的可能，啟動自由的自動化動力，那麼藝術家如何在數位資訊的純二進制碼程式語言中開發出向他者解碼的語言組件？一個有機體又如何透過此組件在網路空間中生產實踐？

接續章節將就上述脈絡與提問，試以網路空間的「**程式語法、重複動作、精神姿態**」三個主要概念「節點」(node)，交錯連結網路作品而成的「織網」(web-weaving)書寫路徑，論述身體日常連接網路／網絡的重複動作與交感行為後，於網路空間所繁生而出的精神或者文化姿態，及其從網路滲透至網絡空間肌理生產與實踐的可能性。

三、RepeatProperties.net：重複組態

二進制(010101)是電腦唯一讀懂的語言，因此所有電腦語言皆由此基本單位所組合繁生，部分程式指令甚至必須換算成二進制執行。

此種二進制的最小單位「位元」的存在狀態：開／關、上／下、真／偽(true/false)、輸入／輸出(I/O)、黑／白、是／否(yes/no)、非此／即彼(if/else)等概念，折射出二元對立思考模式。1966年電腦科學家波姆(Corrado Böhm)及賈可·皮尼(Giuseppe Jacopini)發表《結構化程式理論》(*Structured Program Theorem*)，指出所有的程式語言皆能以「循序(sequence)－選擇(selection)－重複(repetition)」三種序列組合描述所有程式邏輯運算的形態結構。數位空間裡的最小單位不僅是0、1兩個數值的重複交疊，程式邏輯的基礎結構亦循序執行重複動作而展開。這樣的事實若類比前文所述的日常生活規格化程式化運作所形成的零度空間進行對照，回應我們一個簡要的訊息：日常性由重複產生。此章節將以「電腦程式」及「執行動作」兩切面的組態，考察日常空間與網路空間的重複質性以及此組態更新為「生三成異」動能的可能方略。

(1) Programme: Loop-Recursion-Cycle

關於重複，列斐伏爾曾於1987年〈日常與日常性〉(The Everyday and Everydayness)文中的「重複與改變」(repetition and change)段落，描述日常性格：

日常生活永遠存在，即便我們各自以不同方式度過，日常性格經由無止盡的重複藏匿痴迷與恐懼。在研究日常生活時，我們面臨的最嚴重、困難的問題之一便是重複。日常位於兩種重複模式的交接口：週期性，由自然支配；以及線性，由流程支配（例如工具理性）。日與夜、季節與收成、活動與休息、飢餓與滿足、欲望與行動、生命和死亡，另一方面意味著重複的工作和消費的手勢／姿態。在現代生活中，重複的姿態往往企圖掩蓋和粉碎這樣的週期循環。日常接收強化了單調性，單調是其永恆不變的常數。日子一天天接續並無二致——在此存在著日常性核心的矛盾謊言——接著一切都變了。但此改變是仍被設定好的(programmed)：依計畫執行退化。生產預期了再生產。(Lefebvre 1987: 10)

對列斐伏爾而言，「日常性」是存在於日常中的「概念」，由一組被設定、公式化、週期及線性重複模式與單調群組所繁生而成的概念，它表達出日常性格一方面因自然界的週期性循環讓每日生活的例行性更為線性單調；一方面主體因公式化、重複的日常行為動作而無感，加速蒙蔽了意識活動。

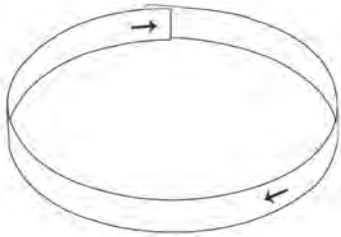


圖1：迴圈(Loop)

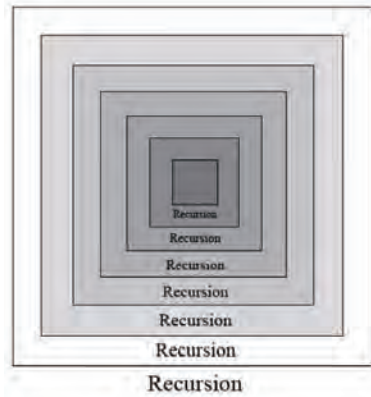


圖2：遞迴(Recursion)

圖片來源：作者繪製

無論是數位空間或者日常生活空間，重複性的結構如同被二進制語言與二元對立概念所詛咒，成為資本社會中恐怖主義操控現代人意識的孳生場域。日常性格中「週期性」與「線性」重複的質性，與電腦C++、Java程式語言中的**遞迴**(recursion)及**迴圈**(loop)極為相近，多於加速運算時間效能與求取重複性計算公約數值所使用，前者是在程式函式中呼叫與自身同名的函式，而呼叫者本身會先被置入記憶體**堆疊**(stack)中執行一遍，當被呼叫者執行完畢之後，再從堆疊中取出之前被置入的函式繼續循序重複執行；後者則是在單一程式中單向地不斷往返（圖1）。與迴圈不同的是，無論是直接（呼叫自身）或間接（呼叫他者回到自身重複）進行遞迴作用，都必須不斷地呼叫執行原始函式後才能進行重複，亦即記憶體的往返堆疊，也因此遞迴語言必須消耗大量的記憶體執行演算。換句話說，迴圈是某種輕盈乾淨、簡單扼要的自身重複，而遞迴則通過呼叫(call)與主體直接或間接的參數，因堆疊而形成某種重複性的序列空間結構（圖2）。即便兩者皆以重複執行呈現，迴圈是單線前進的語言，其空間維度較為扁平線性，遞迴則呈現空間陣列層次，具備雙向往返的重複節奏。值得注意的是，記憶體堆疊不僅讓遞迴函式建構出空間感，若函式本身沒有設定**終止條件**，會因無止盡的陣列堆疊作用造成母體潰散當機，如同資

訊超載後的零度現象：重複資訊的超飽和、過剩與淤積，以致進入重灌意義內容的系統循環(cycle)中，再次啟動運作。

(二) Action: Click-Input-Output

「身體，位於所有空間論述權力中心，不可化約無可還原且極具顛覆，身體是一切的起始點。」(Lefebvre 1976: 89)列斐伏爾曾以非人類——「蜘蛛」的織網行爲，論述空間中有機體生產的樣式，他認爲蜘蛛以其**感覺**(sense)漂浮於空間中，藉著分泌結構一張網，將自己的身體於空間中延伸(extending)、**定位**(orients)。列斐伏爾的空間身體感以「**定位**」於空間場域中移動，「透過它的定位（上、下、左、右）、透過它的能量與運動——身體得以生產出空間。」(Lash 2002: 120)如同蜘蛛分泌的網面，有機身體生產出的空間，列斐伏爾以**肌理**(texture)理解，「它由一個巨大的空間組成，上面覆蓋著網絡或網，這個巨大空間也覆蓋著網的『強點』、『連結點』(nexus)與『錨』(anchors)。」(Lefebvre 1974: 222)。感覺、織網、延伸、定位、肌理，列斐伏爾試圖以動物性、接觸性的表意系統強調身體能量於空間中運作的痕跡。事實上，這樣的轉喻幾乎重疊了網頁程式語言的體材樣式。網頁程式設計CSS語言指令組構動作如：組件浮動規則、定位規則、錨點參數等皆是處理進出移動於網路空間的「動作」語言，這些語言意味著網頁於網路空間中的陳列質性與作用狀態。網路空間作爲中介抽象的第三、內在性的空間，由龐大的位元字串、晶體單位、符號系統所生成的場所，此空間連結與其平行的真實空間，是多孔道且呈現流動的液態性，身體在此空間的生產動作，必須藉由電腦與程式語言展開模擬實踐，將主體自身的世界體系導入位元流中再次三維化。即便此第三空間中所有的生產實踐是再現的空間化，所有位元程式、資訊晶體在時間與視域上建構並置了主客體共存的三維符號系統，此系統中的生產實踐，皆由一個簡單的生理動作「**點擊—輸入—輸出**」（簡稱C/I/O）所完成，**點擊**(click)動作**鏈結**(link)了個體／集體、知覺／意識、生理／物理、上線／離線等二元介面，透過輸入(Input)進行反饋、表達、涉及、在場、入侵、溝通等交互作用，以**輸出**(Output)動作共時性地接合更多元向度的空間場域。「C/I/O」

動作引介了使用者涉入之驅力與工程結構，亦給予使用者一個主客體自由回返的雙向路徑，同時全向度地朝程式語言、儲存裝置、硬體結構、跨域空間、資訊意識等多態序列模組路徑前進，緊緊著知覺、符碼、生活的再現空間。進一步言之，此三位一體「手指重複動作」的不斷重複循環，傳輸往返了網絡空間的符號，進而再現於網絡空間中，如同網路空間的登錄碼，不斷地將虛擬資訊檔案視覺化成文字圖形介面，折射出網路空間無數軌跡擬像；同時亦反向地朝身體感逐漸銷融失溫，主體透明化、微粒化為資訊溝通粒子組構成的全像立體投影(holography)，於第三空間中隨機地四處流竄，而折射此「C/I/O」微粒資訊主體的媒介是電腦螢幕的輻射光束，這樣的微粒資訊主體於網路空間的移動，是透過兩種C/I/O中介介面操作所完成：物理界面的上下左右按鍵、資訊再現空間的超連結(hyperlink)移動。

(三) 生三成異：Repeat-Action-Gesture

「電腦程式」及「執行動作」兩切面的重複組態分析，主要是就二值化類的空間、語言與操作行為組織而成抽象化、中性的人機複合體，並藉此吸納二元值項的複合體於零度網絡空間中的某種「偽在場」，進行「生三成異」的動能模擬：如何從重複性的動作生成姿態，進而反轉更新為解公式化的**驅動程式**。列斐伏爾於《節奏分析：空間、時間和日常生活》(*Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*)書中，透過**馬場馬術**(Dressage)概念說明人類如何透過身體重複性的動作形成節奏，進而姿態化(gesticulate)。姿態並不具自然性，因其由社會文化環境、教育訓練(le dressage)所構成，學習如何生存以進入社會群組、國族或價值體系。**馬場馬術**的身體操作亦即人對自身進行如同訓練動物的過程，此過程經由序列性的**重複**(repetition)組成，有其獨特的節奏：「馴者以線性或週期性組合整體。透過創新和重複交替達成。馬場馬術的階段操作為強制線性序列和姿勢週期性的重複。線性序列具備起始（通常為一個信號手勢）和結束：週期的循環則透過時間組織而非信號。這便是社會與文化。」(Lefebvre 2004: 39)換言之，主體藉由迴圈動作週期性的重複訓練，於空間中實踐生產節奏，轉變為**姿勢**(gesture)，進而成為抽象的象徵。列斐伏爾以**行動－休憩－娛樂**(trinity: activity-repose-entertainment)三位一體說明動

作成為節奏的操作：「(a)內部活動控制。經由指導。間斷暫停（休息用）。(b)完全停止。完整的休息（睡眠、打盹、空檔）。(c)娛樂消遣、獎勵（香菸、大獎、晉級等）。」（ibid.: 41）如同迴圈與遞迴程式，馬場馬術以身體三節點的線性重複（迴圈/loop）訓練，進行空間周期性（遞迴/recursion）的訓練。動物（客體）透過馴者（主體）的呼叫指令（手勢），於空間路經（內部活動控制指導）與節點（休息娛樂）中，重複週期性的身體技術，進入文化配置而成的姿態，此姿態表達著迴圈動作因指令（手勢命令）呼叫、遞迴出大於單一迴圈重複的空間實踐。對列斐伏爾，姿態(gesture)並非一種表意而是一種空間實踐，作品(work)則是空間實踐的一種類型，作品給出空間性別、雕塑空間，疊置於自然的使用價值上，「作品具有某種不可化約與獨特性(irreplaceable and unique)，而產品(product)可透過行為重複動作完全再製。」(Lefebvre 1974: 70)這樣的觀點，主要專注於重複動作姿態挪置於社會空間所形成的差異性，列斐伏爾以「無法再次重複」的獨特性將作品從產品量產線中區隔出來，換言之，「無法再次重複」的身體節奏是動作成為動能的重要錨點，它不僅是進入文化的登錄碼，也是驅動形成個體極微化差異的能量過程，一如列斐伏爾所言之「日常生活永遠存在，我們各自以不同方式度過」。進一步想像，節奏化姿態化如同主體內爆後的內轉狀態，因重複訓練而通過了某種臨界點，進而解除了因記憶堆疊迴返成為過於簡化的唯物客體之風險，更新為具個人性的動能與生產性的空間實踐，透過挪用社會空間形成作品，而日常生活的抵抗便在此場域中展開，實踐出一種在此脈絡下重新、或者說超越身體肉身遞迴的精神姿態場域。

（四）小結

自然界如最大值的遞迴空間，為包含無數個二值化類迴圈的巨型函數，在此空間中求取第三選項、變異值能的「生三成異」，便是於結構中建立反結構系統，這仍舊仰賴某種媒體過熱以至突變、場域反轉；或者在重複值過巨無法再執行而內爆產生異質動能：

大眾媒體建立一個循環：一個惡性循環，一個巨大的冗語贅言(pleonasm)。最終，任何事件皆能匯入類似事件於狹縫中，於世界各地迅速流通發生，簡化為（無所不在的）即

時影像和（重複的）流行潮語（catch phrase），孤立為與其他事件極端無關的事件，平淡無奇、缺乏創造性：大規模贅言。只有某處或他處（other there）的「創造」（即使是以被忽視和保守隱密之姿）、一個完全新的風格或「內容」，可以在被重複消費週期性循環的捕獲前，避免此冗語贅言。（Lefebvre 1995: 164，粗體為本文作者所加）

列斐伏爾此段陳述，一方面刻劃出彷彿網路資訊流動生態內爆、呆滯、退化，充滿「WYSIWYG」（所見即所得）、複製貼上轉貼的碎裂景象；一方面也再度定位，將游標指向某個隱密的他處某個遺漏值，某些以匿名之姿、略目之態的異質動能，或許能夠經一切再打回原點，激生連結出某種精神動能，再譯寫整體結構。

四、SpiritualGesture.net：精神姿態

此章節所嘗試的，主要透過分析諸種運用電腦程式語言的網路作品、網路活動事件，作為折射零度網絡空間路徑的分散節點，這些節點包括：「行走—Repeat{ }」、「手指運動—↑↓←→」、「游牧—Ad Hoc」、「離線動作—Dead Drop」、「占領—<Java/script>」五個組態，每一組態由兩種語義並置對應，前者為動作姿態，後者為電腦、網路空間所使用的程式語言，試著將中性低溫的二進位電腦語言逐譯為一系列**聯想場**（associative fields）式的書寫，並於此場域中連結、疊置「生三成異」、「零度空間」的質性，回應前文網路自身如第三空間的流動與多質異合、向他者開放的提問，進行語意聚合配置的譯碼操作回應。作品聯想場域所繁生而成的書寫組合段（言語鍊），事實上可閱讀到分散佈署的相同單元：**重複、姿態、程式**，亦即某種詩人馬拉美（Mallarmé）所言的「觀念的姿態」（Les gestes de l'idée）：「他首先發現一種姿勢（身體的表達），然後才是概念（文化及互文的表達）」（Barthes 1994: 99）讓聯想場中的語言單元叢聚導引出某些意指、論述，相互交感為看似工具性的程式語言，卻仍是連結不同空間網絡、姿態節奏、生活情境排列組合的叢聚體，而此叢聚體所逐步逼近成形的，便是零度網絡空間中的諸種精神姿態。

(一) Repeat{}：重複遞迴程式 / 城市

〈社會虛構組織〉(socialfiction.org)為荷蘭藝術家威爾佛瑞(Wilfried Hou Je Bek)所執行的藝術計畫，威爾佛瑞自稱「精神地理學家」(psycho-geographer)，受「國際情境主義」(SI, 1957-1972)的「漂移」(dérive)⁵論述影響，結合軟體演算法(algorithm)概念，將城市換算為「精神地理學電腦」(psychogeographical computer)的硬體裝置，稱為「生成精神地理學」(Generative psychogeography)，亦即以精神心智作為程式軟體，城市作為硬體的都市驅動漫遊行動。威爾佛瑞2003年的作品〈.walk〉為給「非電腦」(non-electric computer)式的步行者所撰寫的程式語法，以一個簡單的程式鏈結軟體 / 硬體、程式 / 城市，生成網路 / 網絡疊置的空間實踐。這件2004年德國「超媒體藝術節」(transmediale.04)的軟體藝術獲獎作品語法非常簡單：「重複{第一條街左轉、第二條街右轉、第二條街左轉}。」(圖3左)這一串偽電腦語言(pseudo-computer language)、似日本俳句(haiku)的程式，實為漫步城市的簡單指令，操作者可依照此程式於城市中任一定點啟動漫遊，以非直觀(non-intuitive)的方式重新探訪城市空間。在一篇於官網上發布的〈科技將會在街道上自行找到使用者〉(The Technology Will Find User for the Street on It's Own, 2003)文章中，威爾佛瑞將原始〈.walk〉程式演化出多組樣式(圖3中、右)，植入「計數、分向、隨機、交換」等增加差異的參數，並於頁面中強調參與者可群組分向而行、自行增減參數程式。根據電腦程式科學家高德納(Donald Ervin Knuth)於其著作《電腦程式設計藝術》(*The Art of Computer Programming*, 1981)的定義，演算法是一組包含準確描述輸入(初始值)、輸出(資料)、有效性(可執行)與有限性(必須在限定步驟內完成)的邏輯程式，多數的演算程式會以重複語法執行運算，推演結果。威爾佛瑞所撰寫的〈.walk〉及衍生的諸種程式，皆包含「Repeat」、「if/else」(如果 / 則)、「Print/Export to」(列印 / 輸出)、

5 Guy Ernest Debord於1958年的國際情境文獻“Essay: Définitions”中關於漂移(Dérive)的定義是：「連結都市社會的實驗性行爲，快速穿越各種情境的身體技術，亦指更具體的為期一年的連續性體驗。」

「Abort」（終止條件）及「時間設定」等準確描述指令作為城市漫遊的導航判斷值，將步行者的行動格式化為可重複有效執行的「動態模組」。2005年威爾佛瑞撰寫了一組較為複雜的步行演算〈Jigsaw.walk〉（圖4），程式內容以函數(Function)與方向屬性(direction)的語法，將所有漫遊指令所執行的「隨機」、「類組」、「偶遇」、「回返」、「拍攝」等結果資訊「寫入」(write down code)輸出裝置或儲存位址(socialfiction.org)後，再呼叫遞迴至起始值，進行再次的重複。〈Jigsaw.walk〉的程式設定，以「不加思索」(without thinking)的「直行／執行」作為前提，將步行者視為某種「動因／媒介」(agent)，在一定的時間動作設定下，開啓個體於城市網絡的異質路徑。

```

// Classic.walk          // T = Time (in minutes)          // Divide.walk
Repeat                  // E = Exportcode          // 8/2
                        // C = Counter          // C = Counter
{
    E = 2
    C = 0
    1 st street left
    2 nd street right
    2 nd street left
}
                        Repeat
                        {
                        X = E
                        1 st street left
                        2 nd street right
                        X street left
                        When 2 agents meet
                        {
                        Exchange E
                        C + 1
                        }
                        Count T 0 to 60
                        If time = 60
                        {
                        Abort to Root
                        Print C to socialfiction.org
                        }
                        }
                        Repeat
                        {
                        If E = A
                        {
                        Abort
                        Print C to socialfiction.org
                        }
                        C = (C+1)
                        C street left or right {random}
                        E = (E+B)
                        }

```

圖3：socialfiction.org，〈.walk〉，2003（程式來源：<http://cryptoforest.blogspot.com/2010/11/technology-will-find-uses-for-street-on.html>）

```

# Jigsaw.walk
# By Socialfiction.org
#
# Solving a jigsaw puzzle without thinking
# while having a walk
#
#
# info@socialfiction.org

Function direction():
  A=N{random_choice[„1st“,“2nd“,“3rd“]}+D{random_choice[„right“,“left“]}
  B=N{random_choice[„1st“,“2nd“,“3rd“]}+D{random_choice[„right“,“left“]}
  C=N{random_choice[„1st“,“2nd“,“3rd“]}+D{random_choice[„right“,“left“]}
  route={A,B,C};
  if route.count(„left“) or route.count(„right“)=3:
    direction();
  else: return route # write down code:

Function exchange():
  for each piece of the puzzle:
    if Pieces_match(piece, piece_other_agents)==TRUE :
      if agent_code.other_agent < agent_code.agent:
        piece_push_to_other_agent();
      else:
        if piece.other_agent == pushed_in:
          piece=piece+1
          pieces_snap_in_place()

  face(initial_pos)

Function walk():
while (Local_Time() < timer+1.5):
  if agent other_agent != in view OR pieces==0:
    Iterate(route+1);
  else if other_agent == in view:
    Approach(other_agent);
  else if other_agent == near:
    exchange()

Go_back(initial_pos)

pieces=Read_In # the pieces in your hand at start.
agent=YOU;
agent_code= [ ]
initial_pos=Read_Position_In
timer=Local_Time();

```

圖4：socialfiction.org，〈Jigsaw.walk〉，2005

根據居·德波(Guy Ernest Debord)於1958年國際情境主義文獻中的〈漂移論述〉(Theory of the Dérive)，「漂移」是某種以不同方式快速穿移於城市路徑的身體技術，涉及愉悅的行為動作重新建構意識的精神地理學，進行漂移的時程由數小時至數天不定，起始位置隨機，

但必須不間斷地進行，直到知覺意識更新至不同的觀測「位置」，將城市空間的原始概念因漂移序列而轉化、切分為可不斷解構區塊與方向的異質空間。居·德波於1957年繪製的〈裸市〉(The Naked City)，便是透過漂移行動所更新而成的巴黎市地圖，地圖中的巴黎市自由切分成十九的區塊，黑色部分為原地圖上的建築體，由紅色箭頭相互連結動線，白色為非實體化的空間(圖6)。

圖5：socialfiction.org，〈Jigsaw.walk〉，2005

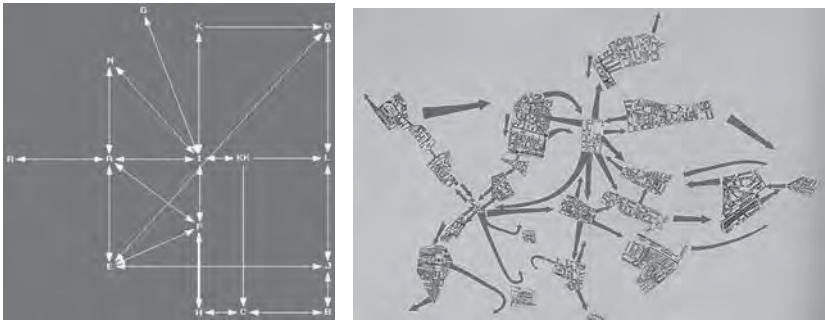


圖6：Guy Debord，〈The naked city〉，1957

圖片來源(左)：<http://www.museevirtuel.ca/Exhibitions/Photos/html/en/essayImages/SM001-001.html>

(右)：http://www.bbc.co.uk/blogs/bbcinternet/2010/12/bbc_music_showcase_uxd_perspec.html

〈裸市〉地圖表達的，是移轉碎裂後的資本主義城市空間，將更新後的城市區塊模組可視化，透過隨機的身體路徑動能鏈結。換句話說，國際情境主義的漂移是解構資本主義城市空間的驅動程式，以不重複的初始值驅動〈裸市〉反轉位移為生三成異空間。如果說國際情境主義企圖透過城市無目的的「漂移」達成對日常生活路徑情境的重新建構，成為主體於生活中的抵抗行動與脫軌、改道的精神創造生產姿態，那麼〈.walk〉序列程式則是將19世紀的城市空間生產移轉至第三空間網絡與城市中敞開，以看似指令、具方向性的程式語言作為空間實踐的**驅動程式**，解構日常生活行走時格式化的固定路徑(圖5)。城市作為硬體/伺服器，是街道、屋樓、橋墩、河流、公路、車輛等交錯複雜的巨型網絡，若在此網絡中按照〈.walk〉指令行走，

無可避免地會出現如網路狀態碼「403 Forbidden」無法執行要求的語境，這或許是〈.walk〉與國際情境最大的相異之處：一種疊置於規格化之上的規格化，通過日常公式化路徑「再公式化」的重複動作，強行要求主體面對錯誤與拒絕之可能，將無目的性漫遊因潛在慣性而難以全面朝向開放結構的風險，以一組公式從步行邁向拆解心理城市結構的解碼路徑，所有的步行者皆為生三成異的動因，步行程式則為某種暗示資本主義格式化的命令：無須思考、重複執行，在日常生活網絡的常規路徑中再一次的模組化運行。對步行者而言，〈.walk〉是一種通往新意義途徑、生成新姿態的日常異化指令；對威爾佛瑞而言，則是藉由每一位異地執行的步行者於異質空間不斷的交錯遞迴、重複呼叫其作品概念中宣告「沒有軟體只有行體」(no software but walkware)的精神姿態。

(二) ↑ ↓ ← →：手指運動移除身體意識

2004年〈激進軟體〉(Radical Software Group, 簡稱RSG)與媒體工程師亞歷斯·加洛維(Alex Galloway)於網路上發布合作作品〈如何戰勝超級瑪利〉(How to win "Super Mario Bros")，將著名任天堂遊戲〈超級瑪利〉破關的「手指動作」，逐關拆解呈現為32個純文字HTML頁面及mov格式影片檔案。作品的呈現畫面分為兩區塊：左邊為「記譜」(tablature)，記錄遊戲8個關卡的破解文件；右邊為「影片」(video)，拍攝雙手遊戲時的動作畫面(圖7)。

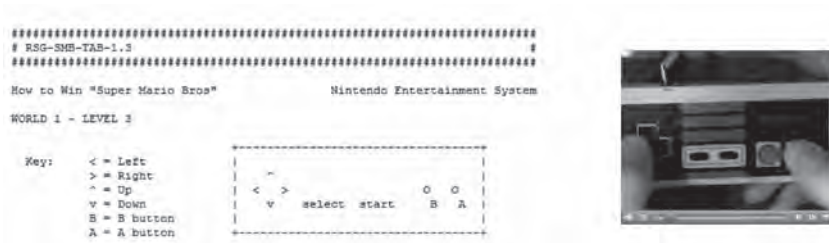


圖7：Radical Software Group、Alex Galloway，〈How to win"Super Mario Bros."〉，2004（圖片來源：<http://artport.whitney.org/gatepages/artists/galloway/>）

「記譜」區的「破關手指動作」，經藝術家化約成的格式化語言，為一連串二元符號「—」與「○」序列循環的重複值：一種

中性、純方程式、不帶任何（卻指向）身體感、符號性「元語言」（Metalinguistic）式的書寫，「—」代表直線前進，「○」代表跳躍動作，每一個頁面記錄著一個遊戲關卡成千上萬重複「— / 前進」「○ / 跳躍」的手指動作，觀者在瀏覽時，閱讀到的是手勢(gesture)的視覺化過程，以及線性時間流動下可視的手指節奏（圖8），一種身體動作重複後所堆疊出來六線譜式的記憶性操作。



圖8：Radical Software Group、Alex Galloway，〈How to win”Super Mario Bros.”〉，2004（圖片來源：<http://artport.whitney.org/gatepages/artists/galloway/>）

對應遊戲拍攝手指影片畫面的聲音節奏，〈如何戰勝超級瑪利〉不僅將列斐伏爾指陳的「行動—休憩—娛樂」轉譯成結構化的二元進制，模擬遊戲的術語環境，亦建構出「能指所指」的身體修辭符號系統。「—」與「○」支撐的是混合著手指動作與文字符碼的雙重節奏，將操作元件（手 / 遊戲機）「寫出來」的零度寫作：現場直擊、力求貼近事實的新聞式直述句，「—」與「○」的指涉對象是「能指—前進跳躍」與「所指—動作概念」，將動作從身體中剝除，形成

斷裂。換句話說，「記譜」中的連續重複二元符號，一方面處理手指動作的↑↓←→前進跳躍成爲能指單元；一方面透過重複、連續性的書寫將手指的線性動作節奏化，成爲意指單元，這兩個詞項的聚合點便形成概念上的動作姿態，對照「影片」區的「內容」，三者構成通往作品概念意義的路徑，相互指涉概念上的同構關係：指向被作品完全移除的遊戲畫面，而遊戲畫面，正是意識驅動身體操作的視覺場域所在。〈超級瑪利〉爲單線前進的2D遊戲，其破關、攻擊與技能加值方式皆爲前進跳躍、單調的二元動態模組，當遊戲時間瀕臨破關設定邊緣時，背景音樂節奏會加速，提醒玩家必須在剩餘時間內完成任務。背景音樂節奏的速度轉換，不僅是一種目標警告提示，亦是遊戲情境的微感差異轉換，驅動玩家身體動作與意識節奏，進一步導向所有遊戲的終極目標：勝利。〈超級瑪利〉遊戲的節奏生成，便是在手指動作、意識操控、背景音樂三軸線的重複迴圈中前進流動、加速驅緩，遞迴出遊戲的空間「多重複奏」(polyrhythmia)⁶系統結構，當此三軸線的頻率節奏因重複操作進入無差異的交會狀態，遊戲結果生成：**破關，同時身體感廢除**。在此遊戲場域內，現實身體成爲「一」與「○」概念姿態的即刻延伸。對〈如何戰勝超級瑪利〉而言，作品中刻意移除的「遊戲畫面」(影片只特寫手指運動)，不僅暗示了玩家的身體感退化，亦是藝術家於此類遊戲中「如何戰勝」的精神姿態酷冷解剖：操作性、無差別、機器性的戰略，統整於身體語脈的線性二值荒謬中，無限迴轉。〈如何戰勝超級瑪利〉的二值書寫碼，相當趨近於零度寫作所言「缺席」、「非語式」的直陳，直陳身體的「缺席」與「匱乏」。用羅蘭巴特的話來說，「它在面對人的空白存在時僅具有某種代數式的內涵，於是人的問題敞開了」(Barthes 1972: 60)〈如何戰勝超級瑪利〉所啓動的問題，不僅是身體因「局部」線性重複動作如何「癱瘓」了身體的「整體感知」，亦包括知覺意識如何因局部重複成爲進入數位空間的端口，作品以機械化、去身體感的書寫文字，

6 列斐伏爾於《節奏分析》中以「多重複奏」(Polyrhythmia)、「脈頻規整」(Eurhythmia)、「心律失調」(Arrhythmia)以及「等奏」(Isorhythmia)四軸線分析身體於日常節奏的重複、頻率。其中「多重複奏」爲兩個或多個節奏和諧共存或相互干擾的多重頻率。

將所有玩家因格式操作而映射出的「非人狀態」，與「破關勝利」精神上的同一性格式，毫不留情地指陳。與其說這一長串的「一」與「○」序列循環是指導遊戲破關的二元密技，不如說是精神狀態於零度空間被二元化的顯影文本，與身體虛無化的重覆極限運動。

（三）〈Java/script〉：重複語法所繁殖／對質的占領姿態

如同1960年代的福魯克薩斯(Fluxus)，由不同領域的藝術家、工程師、科學家、音樂家所組成的「自由藝術與科技」(Free Art & Technology, 簡稱F.A.T.) 藝術團體，作品及事件活動皆透過網路媒體發布，2011年十月的〈占領網路〉(Occupy The Internet)線上活動內容，為邀請網友於自己的網站裡貼上一串HTML的Java程式語法「<script src="http://occupyinter.net/embed.js"></script>」，網站頁面底部便會出現許多透明背景、簡單動態重複的GIF圖檔交錯而成的占領圖像，以及點擊「我們正在占領網路」標語後會發出群眾罐頭式吆喝聲的按鈕(圖9)，活動發布後一個多月內，即獲得數百個「網址」串連此語法。



圖9：F.A.T.，〈Occupy The Internet〉，2011
(圖片來源：<http://fffff.at/occupy-the-internet/>)

F.A.T.於十月發布此網路活動，或許與9月時由加拿大反消費主義組織Adbusters發起的「占領華爾街」行動相呼應。然而，頁面的活動邀請訊息「您是網管、管理員、部落客或者能連結存取首頁檔

案的使用者嗎？想在家中透過電腦舒適地參與最近的全球革命浪潮嗎？占領網路！」(Bartholl 2010a)卻隱藏著些許嘲諷的意味，或者說，給出疊置於原語意上另一種錯誤溝通的含蓄意指。「串連」無疑是網路事件活動最常見的「動作」，網路社交媒體如部落格、推特、臉書等特殊的轉貼、標籤文化(labels cyberculture)，皆企圖透過最簡單的「複製貼上」語法移動資訊速度，將事件內容概念、精神意涵無限制地繁殖擴張，達成事件之目的需求。若站在連結巨型社會網絡與日常現實空間的角度觀之，此動作處理的是「資訊接收」及「資訊移動」，然訊息必須與網絡具體事件融合後，才生產出人機行為的高溫深層、全面性的涉入。換句話說，網路「串連」動作建構的是人際關係與意識形態的「姿態」，卻不一定指向物理空間的生產實踐。媒體觀察者麥肯·葛雷威爾(Malcolm Gladwell)曾於〈微改變：推特無法推動的革命〉(Small Change: Why the revolution will not be tweeted)(2010/102/04)文章中指出，網路媒體雖然在幾次社會革命中扮演重要角色，但Facebook、Twitter等社交網站，鏈結的是人際關係中的弱連結(Weak ties)，而非社會運動所真正需要的強連結，網路社交媒體加速了訊息傳播的速度與廣度，增加行動參與的可能性，然社運的成功通常是建立在精確的挑戰和紀律的強連結上，而非點擊速率與轉貼次數。就此而言，〈占領網路〉活動文字中的「舒適地參與最近的全球革命浪潮」變成爲一種對重複「複製貼上」、「懶人行動主義」(Slacktivism)便宜行事的諷刺，以及對人機分離後，於日常事件不用付出任何代價和「不在場占領姿態」的嘲弄。

(四) Ad Hoc：網咖作爲展場、格式作爲連結

就網路術語而言，「Ad hoc」意指藉由無預先計畫或者粗略計畫將網路設備機動性地組構在一起的臨時／移動網絡。在Ad Hoc網絡中，所有的節點皆由移動主機構成，最初是應用於軍事領域，在戰場環境下分組無線網路數據的通信組態。而作爲拉丁文的日常短語而言，「Ad hoc」指涉的是「特設的、特定目的(地)、即席的、即興的、臨時的、將就的、專案的」等意涵。⁷2010年，F.A.T.於柏林發起

7 參照Mobile ad hoc network，引自：http://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_

的〈速秀〉(SPEED SHOW)網路展覽活動(圖10),便是一種「Ad hoc」式展覽,策展人爲德國新媒體藝術家亞蘭·巴托(Aram Bartholl),租下一間網咖裡的所有電腦,舉辦歷時一晚的展覽,展覽宣言中以電腦DOS指令語言「格式/格式化」(format)作爲描述活動的形容,要求參與者皆以「作品須上線、瀏覽器閱覽、客製軟體(Custom software)、公開開放、網咖發表」的格式發表作品,且於網頁上發布「如何安裝(set up)速秀」指南,透過執行「尋找一個網咖—策展—印出展覽文件放置於網咖中—於網路上發布消息」四步驟開放群眾策展,成爲一個以端點對端點、無基礎傳輸設備的移動網絡「Ad hoc」展覽模式。



圖10、F.A.T、Aram Bartholl, 〈Speed Show〉, 2010
(圖片來源: <http://speedshow.net/>)

亞蘭·巴托於策展自述〈網路藝術已死? 普普網路藝術萬歲!〉(*net.art is dead? Long live pop.net.art!*)中強調:「……在網路社交媒體 Facebook 已突破五億用戶、使用者至上與網路藝術幾乎泡沫化的今日,藝術家必須從不同角度重新思考網路(web)、正視觀眾族群急速擴充的事實,重新造訪網路藝術的機動形式……在網路社交媒體結合高度機動組合性的自由軟體、網路業餘者爆紅、普普文化等的壟斷與

影響下，網路藝術已經推至新的階段：**普普網路藝術**(pop.net.art)。」(Bartholl 2010a)如果說普普藝術(Pop Art)在商業/藝術、日常/非日常、大眾/小眾之間開啓了雙向往返的路徑，那麼亞蘭·巴托便是透過網路的普羅日常性，啓動「將網路藝術擴散增殖為網路藝術」的新動態路線。不同於過往的網路藝術展覽模式，〈速秀〉的行動概念，以「游牧」動態展開，透過臨時配置設備、隨機策展的組態，單點(柏林網站)發佈概念指令，鏈結叢聚異質異地的藝術群組，已先後於布魯塞爾、芝加哥、澳洲林茲、紐約、墨西哥、布魯克林等22個地點，創造不同主題的網咖「速秀」，由數位網路、單點網咖擴散至巨型網絡。亞蘭·巴托撰寫如同電腦語言般中性、觀念直陳式的「策展概念」，事實上是「生三成異」的多質異合接口，重複動作在此產生，但也是可流動重複於「**任意網路空間**」(any-net-space-whatever)的文件格式，由任意群組展開新的佈署。亞蘭·巴托的游牧戰略是發佈「**概念格式**」成為多點部署，叢聚多點異質概念的多態策展，集成多線多向性的流動空間，組裝成不同強度的機械聚合體，於社會巨型網絡中自由調度成地域性的維度，指向更流動的聚合——諸種概念生成。所有這些異質地域性的小型策展，皆以亞蘭·巴托的策展文件的「**格式重複**」為出發點，然這也僅止於如何組裝生成游牧網路展的格式重複，異質異地的藝術群組各自有相異的概念主題，這些散點來自亞蘭·巴托的策展文件指令，遞迴出重複但異質的巨型網絡，成為一種解除單向溝通指令的生產性操作。如果說網路空間因四處流竄的「**格式重複**」資訊而內縮為零度溝通的場域，那麼〈速秀〉便是在此零點上，即時即地的將格式解域化，朝向他處(社會網絡)與他域結盟。「游牧」在此不僅是一種策展概念，更是某種驅動引力與實驗姿態，擺脫、擾亂過往net.art「網路藝術必須發生在網路上」的制式標準，解域為精神性游牧姿態，對社會發動游擊性實驗。

(五) Dead Drop：雲端固態化的離線身體操作

亞蘭·巴托2010年10月另一網路行動〈**接點**〉(Dead Drop Project)計畫，是其至美國紐約Eyebeam科技藝術中心駐村所執行的開放原始碼作品，亦是於巨型開放網絡中執行「生三成異」概念的行動。「**接點**」原指間諜交換情報訊息、保持任務安全的秘密情報站點，接點物

件通常散置於日常生活中掩人耳目的磚牆、樹洞、石堆中。亞蘭·巴托以間諜「訊息交換裝置」的概念類比為現代生活的「USB」隨身碟，將接點換算為匿名、離線、點對點與檔案共享的公共空間網絡，以USB隨身碟嵌入(embedded)牆面、建築物或任何公共空間，參與者透過自身的筆記型電腦存取資料，每一個USB接點裝置都是空機，僅能預先存入計畫概念說明的「讀我」純文字檔案(readme.txt)。除了計畫說明頁面，亞蘭·巴托同時拍攝「如何製作」接點的製程教學影片、DIY安裝程序指南、FAQ發布於網站中，邀請世界各地的接點參與者開發新的地點、擴散新的網絡，至2011年11月初，已有接近800個新接點產生，鏈結出解域化的巨型網絡（圖11）。



圖 11：Aram Bartholl，〈Dead Drop〉，2011
（圖片來源：<http://deaddrops.com/>）

藝術家於〈接點〉宣言中強調：

一個真正的接點必須是無內載任何客製軟體、可讀寫的大眾儲存裝置，亦無須與其它接點同步連結，你甚至很難注意它的存在。接點不使用無線寬頻科技，分享檔案是透過離線、貼地面牆的身體動作進行，接點移動的線路是裸身於城市的大眾運輸巴士系統，是真正嵌入公共空間的網絡。在雲端時代與科技技術裝置不斷更新但缺乏區域/地方文件(local files)的此刻，我們必須重新思考資訊檔案(Data)散播佈署的自由性。(Bartholl 2010b) (粗體為本文作者所加)

〈接點〉計畫的所有檔案文件所使用的語言如匿名、點對點、檔案共享、嵌入、網絡等，是將網路文化與程式設計直接疊置至巨型網絡空間的實踐生產，換言之，〈接點〉計畫是將網路空間中的開放原始碼運動，轉移至社會網絡中啟動。

雲端技術所表達的，為網路空間的資訊聚散、重複循環流通與網路資源共享，「雲端的基本概念，是透過網路將龐大的運算處理程式自動拆分成無數個較小的子程式，再由多部伺服器所組成的龐大系統搜尋、運算分析之後將處理結果回傳給使用者。透過這項技術，遠端的服務供應商可以在數秒之內，達成處理數以千萬計甚至億計的資訊，達到和『超級電腦』同樣強大效能的網路服務。」⁸事實上，雲端是網路空間資訊內爆後，一種資訊內爆生態的再利用，雲端技術仰賴網路資訊流通速度的極大化，亦即，當速度值越高，雲端運算相對地越強大，資訊零度化的狀態則更新為全向度效能分享與資訊處理。1997年的SETI@home (Search for Extra Terrestrial Intelligence at Home, 在家搜尋外星智慧)計畫，通過世界各地近500萬參與者，結集家用個人電腦處理分散式計算，累計近200萬年的CPU運行時間，處理了超過13億個數據單元網際網路無線串流以探測搜尋新生命新文明，SETI@home的操作技術便是P2P網路集體資源分享，亦即雲端技術的實踐。在「網路共產主義」(Cyber-Communism)的急速演化中持續向技術合作共享、自由開放網路資源的雲端時代，亞蘭·巴托反向

8 〈雲端運算〉，維基百科，引自：<http://zh.wikipedia.org/wiki/雲端運算>。(2011/11/27瀏覽)

地朝向「離線、貼地面牆的身體動作」進行瓦解資訊交換界面、將雲端**固態化**至實體空間中生產其「無雲檔案」(Un-cloud your files today)的概念姿態。〈接點〉計畫啟動的不僅是從「雲端」到「無雲化」的身體路徑，亦包括將作品、身體「朝向」社會網絡的動能處理，一方面透過格式化製程指南導引參與者生產新的接點網絡，一方面亦透過所有參與者重複性的身體力行，形成諸多力點，將作品概念不斷地朝向另一個他處衍生。我們必須考量的不是每一位參與者因格式化的接點製造動作而生產的重複，重要的是諸多力點重複疊至於巨型網絡空間中所生成的精神姿態：離線身體如何從零度網路空間轉向、生產新的分裂與連結行動。

(六) 小結

上述作品所模擬的「生三成異」動能姿態，主要以「純程式」的電腦語言書寫啟動：中性、格式化、指令、公式化，「WYSIWYG」式的邏輯與「C/I/O」身體微型操作，直接或間接地指向巨型網絡空間活動。這些初始值同樣表達著某種二值化類的回應：去操控 / 被操控、身體化 / 去身體化、去流動 / 被流動、秩序化 / 去秩序化，像是已經被程式定義好的導航系統，於網絡零度空間中執行轉譯、再定位的移動。「行走 - Repeat{ }」、「手指運動 - ↑ ↓ ← →」、「游牧 - Ad Hoc」、「離線動作 - Dead Drop」、「占領 - <Java/script>」五個節點組態所形成的動能，皆默認吸納了二值化類的必然設定，藉由格式的重複與資訊重複讀寫，作為概念流通的憑證，於零度網路空間中形構各自的精神姿態，然「生三成異」的最大風險亦在此：包藏二元選項的非此即彼、非一即二，容易因程式指令而造成參與者的「格式化」動作，淤積了更多的意義重複，導致仍舊在零點的刻度上，沒有任何姿態，僅僅加速資訊流通。但我們或許可以這樣理解，二元指令所給出的作品**概念憑證**像是網路辨識主體的「CAPTCHA」(Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart)驗證碼，由電腦程式考驗人類知覺判斷的扭曲變形字元：一組電腦生成但電腦無法回答，只有人類能解碼的圖靈測試。驗證碼的測試結果有二：藉由「C/I/O」動作解碼成功，

通往另一個「彼外」空間；或者因無法辨識而關閉視窗、跳至另一連結頁面。必須注意的是，此驗證碼自身雖然同時是二值化類的節點：閉鎖／開啓，然也是某種「生三成異」中性的第三選項，此選項同時保持兩向差異矛盾的雙重性，透過極微的扭曲「差異」和「切割變形」二值化類演算生成新的符碼，以不斷引誘主體解碼的精神姿態存持著，換句話說，「生三成異」動能也是無法被「固定」的概念，會因不同主體而隨機顯示著相異的驗證碼，既干涉又冷漠地驅動主體反應，但是拒絕操縱大眾；無法被「固定」的訊息同樣也意味著，即便上述作品皆以中性格式化指令連結客體與巨型網絡，指令可以複製傳輸，但精神姿態無法複製重複。

五、結語：Il y a toujours l'*Autre*

如果反抗是透過現實進行實踐，那麼上述第三零度網路空間作品所生產的動能，或許逼近了索亞所言「生三成異」的「彼外」路徑開口，透過身體動作姿態挪用社會空間而再現了第三種空間場域，且無意間實踐了列斐伏爾提示的「如果日常生活空間作為一個整體已經成為生產關係再生產的所在地，那麼它也已經成為了巨大對抗的場所」之數位版。或者說，這些精神與身體行動實踐的是「姿態的」、「他域的」反再現抗爭，以及某種於可計算、邏輯化、工具理性的結構網絡中，分泌纖細脆弱但仍具彈性與擴張性的網（頁），這些網（頁）藏匿於縫隙角落，無規則性地黏貼於網絡中，等待啓動網路資訊空間因內爆而無差異的差異、串流成新的位元流，向二值化類結構攻擊或者接合，讓日常生活巨型網絡中的重複性語言成為嵌入諸種空間中的異質物。必須注意的是，即便網路空間是某種介於內／外、主／客的零度第三空間，欲實踐出連結「彼外」的生產仍是在資本主義物質中累積而成的日常路徑進行挪用重置、彎曲改道，才能疊置出異於日常生活巨型網絡空間的流動液態場域。無論是電腦語言的零度書寫、「生三成異」的異質選項，或者節奏差異生成的精神姿態，都是模擬列斐伏爾將日常空間視為恐怖主義控制／解碼雙重場域的陣列配置：

空間陳列、路徑系統、節點轉譯，逐步構成操作性—動能性—不確定性的系統，進而驅向生成某種擾亂生態之流。然這樣的雙重場域 / 零度網絡空間並非徹底異化、移置資本恐怖主義的「絕對空間」，回到列斐伏爾的重複強調：「Il y a toujours l'Autre」，重要的是保持此擾亂之流「無盡循環」、連綿無止的持續重覆運動，「彼外」路徑的開口方能永遠敞開於某處，不斷地向異質邁進。

引用書目

一、外文書目

- Barthes, Roland. 1972. *Le degré zéro de l'écriture*. Seuil: French.
- . 1999. *Roland Barthes by Roland Barthes*, translated by Richard Howard. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- . 2005. *The Neutral: Lecture Course at the College De France*, translated by Rosalind E. Krauss and Denis Hollier. New York: Columbia University Press.
- Baudrillard, Jean. 1994. *Simulacra and Simulation*, translated by Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: University of Michigan.
- Derrida, Jacques. 1967. *Writing and Difference*, translated, with an introduction and additional notes, by Alan Bass. New York: Routledge.
- Knuth, Donald Ervin. 1981. *The Art of Computer Programming*. Stanford: Stanford University Press.
- Lash, Scott. 2002. *Critique of Information*. London: SAGE Publications Ltd.
- Latour, Bruno. 1991. *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge: Harvard University Press.
- . 1999. "On Recalling ANT," in *Actor Network Theory and After*, edited by J. Law & J. Hassard, pp. 15-25. Oxford: Blackwell Publishers.
- Lefebvre, Henri. 1971. *Everyday Life in the Modern World: Terrorism and Everyday Life*, translated by Sacha Rabinovitch. New York: The Penguin Press.

- . 1974. *The Production of Space*, translated by Donald Nicholson-Smith. USA: Blackwell Publishing Ltd.
- . 1976. *The Survival of Capitalism*. London: Allison & Busby.
- . 1984. *Everyday Life in the Modern Life*. New Jersey: Transaction Publishers.
- . 1987. “The Everyday and Everydayness,” translated by Christine Levich, *Yale French Studies* 73: 7-11.
- . 1995. *Introduction to Modernity*, translated by John Moore. New York: Verso.
- . 2004. *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday Life*, translated by Stuart Elden and Gerald Moore. New York: Continuum Publishing.
- Soja, Edward W. 1996. *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. UK : Blackwell Publishers Ltd.

二、網路資料

- Bartholl, Aram. 2010a. “Curatorial Statement: net.art is Dead? Long live pop.net.art!”, SPEED SHOW. <http://fffff.at/speed-show/> (reviewed on 2011/10/25)
- . 2010b. *The Dead Drops Manifesto*. <http://deaddrops.com/dead-drops/manifesto/>. (reviewed on 2011/10/25)
- Debord, Guy Ernest. 1958. “Dérive,” Essay: Définitions, nothingness.org. <http://library.nothingness.org/articles/SI/fr/display/48>. (reviewed on 2011/09/16)
- Gladwell, Malcolm. 2010/10/04. “Small Change: Why the Revolution Will not be Tweeted”. http://www.newyorker.com/reporting/2010/10/04/101004fa_fact_gladwell?currentPage=all. (reviewed on 2011/10/24)
- socialfiction.org. 2003. *The Technology Will Find User for the Street on It's Own*. <http://cryptoforest.blogspot.com/2010/11/technology-will-find-uses-for-street-on.html>. (reviewed on 2011/10/24)