

專輯論文

城市屏幕、網絡化文化 與參與式公共空間

Scott MCQUIRE

摘要

現代城市媒體密度日增，使我們重新審視對動態公共空間的理解。以密佈網路與實情資訊為特點，大眾媒體正向地緣媒體轉型，這意味城市空間正受到新權力體系影響產生新媒介形式。大型公共屏幕是其中最明顯而有助分析轉型的標誌之一。城市屏幕雖通常啟發非主流電影場景，如《銀翼殺手》(港譯《2020》)(1982)中異位城市，然無論是旁觀形式還是社會現實都與普通電影差異顯著。此外，在數位網路文化方面，城市屏幕已具超越「環境電視」的潛力並推動公共空間新集體互動。通過此方法和城市間屏幕調研，本文將審視城市屏幕在促進網路文化公共空間新參與模式中的潛力。

關鍵詞：城市屏幕、公共空間、媒體理論、地緣媒體、參與

Scott McQuire，澳洲墨爾本大學文化與傳播學院副教授兼閱評人。研究興趣：數位技術、城市溝通、媒體與公共空間互動、共用文化、文化藝術、數字電影。電郵：mcquire@unimelb.edu.au

Urban Screens, Networked Cultures, and Participatory Public Space

Scott MCQUIRE

Abstract

As contemporary cities become environments supporting increasing media density, it is important to reexamine our understanding of the dynamics of public space. The transformation of media into geo-media, characterized by ubiquitous networks coupled to context-sensitive information, means that urban space is now subject to new geometries of power and opened to new forms of agency. Large-scale public screens are both one of the most visible signs of this trajectory, and a strategic site for its analysis. While the urban screenscape has often inspired futuristic cinematic scenarios, such as the dystopic city of *Blade Runner* (1982), the forms of spectatorship and social practice incubated by urban screens in fact differ significantly from those associated with cinema. Moreover, in a digital networked culture, urban screens have gained the potential to move beyond “ambient television” to play a more proactive role in initiating new collective interactions in public space. Drawing on the approaches and projects developed around several different sites for urban screens, this paper will examine the potential for urban screens to facilitate new modes of participation in the public spaces of networked cultures.

Scott McQuire (Associate Professor and Reader). School of Culture and Communication, University of Melbourne, Australia. Research interests: digital technology, urban communication, interactions between media and public space, participatory culture, media arts and digital cinema

Keywords: urban screens, public space, media theory, geomeia, participation

Citation of this article: McQuire, S. (2012). Urban screens, networked cultures, and participatory public space. *Communication & Society*, 21, 105–128.

放置城市屏幕

在公共空間放置一個大型電視屏幕，已經成為當代城市生活的獨特景觀。最初見諸於紐約曼克頓的時代廣場和日本新宿的澀谷車站十字路口，現在這樣的屏幕在世界各個城市大量湧現。一瞥間，這些城市屏幕看起來不太像是振興公共空間之地——更多時候，屏幕更與公共空間的消亡有關；比如Ridley Scott改編Philip K. Dick的電影Blade Runner，在片中，大屏幕歌頌地球外生活圈的好處，與被遺棄在廢棄城市景觀中的人形成對比。這種情況下，屏幕成為不折不扣的宣傳工具，在時間和意識上均與社區分離。像所有引人入勝的小說一樣，如此影像捕捉了城市空間中大屏幕具體的歷史影響。

然而，在這篇文章，我想闡明城市屏幕擁有潛力促進新形式的公共參與及城市文化。在過去五六年間，出現不少有關「第二代」城市屏幕的論述。我將以近年論述開始。首先，這些屏幕的特點是，它們的地點故意選在行人方便的公共空間，其次是迴避廣告而喜歡用各種形式的節目。我也將探討與此同時發生的科技變革的重要性，尤其是便捷的高速寬頻連接，以及激增的智能手機等電子設備。這些轉變，意味着城市屏幕不再局限為單向的「只可讀」顯示器，它不單是孤立於一角的裝置，它擁有提供互動內容的潛力，同時，也將成為跨越不同城市甚至國家，成為網絡中相互連接的節點。

我檢視了不同的觀看模式，以及一些非正規的屏幕公共使用之後，我認為如果我們不僅仔細關注屏幕內容，同時也留意城市公共空間中複雜的媒介化社會互動元素，那麼置放於公共場域的屏幕的確帶來更多參與性公共空間的發展。從這個角度出發，我也強調了真正跨學科的需要，把媒介研究、建築、藝術、城市社會學以及互動設計、軟件研究等新興領域的研究真正整合到一起。為促進這種整合，我將城市屏幕的個案研究，置放在城市公共空間以及新媒體科技對於當代城市影響的宏觀論述環境中。

網絡城市的權利？

半個多世紀以前，Potlatch 期刊的一位匿名投稿人倡議「把開關放在街燈上，如此照明設備就會在公共控制之下」（轉引於 Sadler, 1998: 110）。我喜歡這個建議——不在於它的實用性，而在於它有能力激發我們重新思考，我們視一些事為理所當然，例如當代城市公共環境的主要建設不在居民掌控之中。這不僅僅是複雜科技設施的龐大組織問題，而且也是 Thrift (2009) 所描述的當代城市「空間敏感性」之基本環境問題。我們在這稱為參與式的公共空間，就是類似 Henri Lefebvre (1996) 著名的「城市權」一樣。簡言之，我想考究公民集體塑造他們所居住的環境之權利。

在城市公共空間的「參與」從來不會如字典裏定義的，可以讓所有人得到那般簡單。在符合民主理論的理想形式背後，公共空間一直是高度抗爭、被有形與無形的枷鎖所禁錮。對這一領域的了解常因學科之間分裂而未能全面——如建築和設計等各種論述，只強調社會文化因素，着眼於公共空間怎樣因階級、財富、性別、能力、文化資本等的不同而被劃分……這樣的分界太過各自為政。

好的公共空間就會帶來偉大的公共文化，或者正好相反？將這個問題講成「雞與蛋」的謎語總是過於簡單，但是可以說，在當下情況更是如此，因為數碼網絡改寫了社會機構，並重構了公共空間中的溝通實踐。在這裏，我的出發點之一是探討一些行為，例如如何探索城市、如何與其他人一起或獨自行動、如何組織與自我組織、如何與毗鄰社會空間的陌生人交流互動，又或者如何在跨國層面上延伸這種互動，這所有行為與數碼網絡的使用、擁有駕馭這些科技的能力越益相關。

參與公共空間，展現為多種且各異力量之間關係（當中包括正式法律條文規定使用權、界定甚麼行為是合適的、社會經濟差別的迫切需要，以及物質基礎建設的特別安排）。這個看法如果因為以上提到的背景而強化的話，這個背景也強調了有必要探究數碼網絡如何貫穿舊式的權力結構。從這個角度講，任何「復興」當代公共空間的計劃，都不能僅僅概括為提供更好的網絡及改進大眾採用媒體的能力，因為這意

味我們只要求用戶採用現有兼具景觀與監視功能的城市邏輯。在此，我的主要論點是，現在若要發展更豐富的公共文化形式，我們需要依靠重新想像媒體與城市空間不同層次的關係。

換句話講，我們必須解決使用權與使用能力的問題，同時我們也必須質疑在數碼網絡中已經鞏固的傳播模式。接下來，我將以置放於公共空間的大型錄像屏幕為案例，試圖理解新出現的網絡化的媒體與城市空間之間的關係。當中我特別關注城市屏幕如何承擔起培養公民另類參與模式與公共空間媒介的策略角色。

從媒介到地理媒介

如果今天媒體日益增長的重要性超越了公共空間，不僅塑造周圍環境，也塑造社會動態，那麼媒介便轉成地理媒介了。這個術語需要從兩種意義上加以理解。首先，它指出當代媒體使用於越來越廣泛的環境中，遠遠大於過去傳統的家庭、辦公室或者特定的地點，如電影院。現在，媒體以多種形態和規模(從個人設備到大屏幕)融入到日常城市基礎設施中，同時，無線網絡和流動設備的發展幾乎令任何公共空間的挪用成為可能。由過去受制於相對稀缺的媒體範式，人們不得不從一個地方去到另一個特定的、固定的場所去收看、去聆聽、去獲得連接；到現在我們迅速的進入到了一個「無處不在」的新的範式中。其次，地理媒介指的是媒體如何迅速地兼容了全球定位系統，從而擴大了其環境感知應用的潛力。全球定位系統的數據在過去十年間，越來越為主流用戶使用，助長了有關所謂定位媒體應用的討論，同時也驅動了新的應用的產生，如Google Map¹標示地理定位。

我們應該怎樣理解這新的範式，它被描述為混合的真實、立體真實、混雜空間，智能環境、資訊密集環境、擴張空間，諸如此類……這裏，我想發表兩點相關的觀察：

1. 當代城市空間的基本特點，是將分離的空間狀態變成為日常驗；
2. 新的數碼網絡產生不同的結果，這些結果互相矛盾。

關於第一點，必須承認媒體與現代城市空間的互動有一段相當長

的歷史(McQuire, 2008)。現代城市空間組織的某些方面受早期通訊科技(如固網電話)的影響頗深。但是,一些關鍵基礎的改變卻發生在今天:廉價且容易地從各點匯集數據,以及於分散的網絡實時處理及再散佈數據的能力直到今天才具備。日益普及的數碼媒體網絡強調反饋循環及反覆作用,就如同日常的城市經驗。²

早一波的理論傾向於將數碼科技(無論是網絡空間或是虛擬現實)概念化為建構一個非物質、無實體、與日常的時空分離的領域。對比而言,現在的看法是媒體嵌入到日常生活的空間裏。為了更好的了解這種轉變,我們有必要從傳統的呈現範式轉移開來。與其說媒體是準確地或不準確地再現社會生活,媒體應被理解為與其他因素一起構成了社會生活的時空環境。首先,再也不存在一個事先存在的「物理」城市,既不須「擴展」(Manovich, 2004),也不須等待純粹的、沒有媒體的空間復興。現在,媒體已改寫了一切社會關係,包括那些傳統上我們認為是親身體驗或面對面的社會關係;其次,Scott Lash (2007)命名的「後霸權力量」——社交連結不再基於生活的物理空間,而是溝通性的——非親身、遙遠的,根據新的時間性來運行,以速度和瞬時所主導。在這種情境裏,權力已經脫離了福柯規律權力模式所分析的話語與制度場域,卻依據在以反覆再生與算術法則下運作的複雜社會科技體制。

這種情境往往帶來倒退式的對於溝通的迷戀——時時刻刻交流、通過應用實時科技而達到「永恆存在」的目標,作為商業和安全策略的追蹤與數據發掘,或僅僅分析日常的個人資訊、動向和狀態更新。當中最極端也是最危害的,是這種傳播的工具性將當代城市轉化為Stephen Graham (2009)所描述的都市「戰鬥空間」。在都市「戰鬥空間」中,以整體資訊主導為前提的軍事策略,將從正式的戰爭區擴展到了日常生活的監督與監控。

但是,還有其他可能。一旦社交連結可作傳播(Lash, 2010),從廣義上講,傳播成為轉化社會與政治生活的主要形態,獲得了新的牽引力。公共文化從來就不是簡單地依據哈貝馬斯(1989)公共領域的理性認知模式而進行的審慎辯論,而是依賴於傳播的情感實踐。這種情境有助我們把公共屏幕的新潛力置放於當下。站在兩種公共領域模式的

交匯處——匯集於單一的共享空間的舊模式，與電子聚集的新模式，在分散的空間卻統一於共享的時間下——當代城市屏幕提供了一個戰略性的交匯點，此新環境可實驗網絡文化中的城市空間。尤其，他們能支持新型公共事件的平台，而這些新型公共事件既不能被定義於傳統印刷模式的公共領域，也不能為它們之後的電子後繼者所定義。網絡化的城市屏幕能夠支持公共傳播的新模式。在這種模式中，屏幕不再僅僅為觀眾所觀看，更能讓觀眾將其作為共有資源來共同使用。這種從「只可讀」到「讀寫」應答互動的轉變，有助於擴大我們當前關於公共空間與公共文化的思考，也有助於超越狹義的工具性傳播模式。通過開放式的、參與者主導的公共事件，包括偶然地與陌生人的有趣邂逅，城市屏幕強調公共傳播的情感經歷，增進對話與對他人的開放，且在這一過程中，促進並培養「成為公眾」的新模式。

這樣就把我們帶到第二個議題，關於數碼網絡根本性的矛盾。人們已經充分注意到數碼帶來新形式的去中心、合作式的交流，但也帶來了新的集中控制的可能性。就城市而言，網絡化及移動的地理媒介有能力使新的社會組織形式成為可能。這些新的社會組織形式範圍廣泛，從安排及時會議的個人，到所謂的「群體」和「智能大眾」的動態，到政治化的集會，例如2003年入侵伊拉克前席卷全球、互有合作的抗議。然而這種能力卻為日益崛起的監督、追蹤潮流所限制。當數碼網絡有可能將現代規律社會轉化成Deleuze (1992) 說的「控制社會」時，一些人則強調個人或集體賦權的新可能。如Benkler (2006: 3) 提到的：

網絡化資訊經濟的特點是，去中心化的個體行動比以往工業資訊經濟中扮演更加重要的角色。具體而言，嶄新和重要的合作與溝通行動通過完全分散式、非市場式的機制實行。

總之，有關轉型到地理媒介的當代論述（地理媒介被定義為無所不在的網絡與日益增長的環境感知設備和數據使用之間的「聯結」），都牽涉理解「參與」與「商品化」、傳播與監管、媒介與新形式的主體化等關係，當中往往充滿矛盾和劇烈的震盪。我並非指某種觀點優於另一種，而是承認在抽象理論層面上對不同趨勢的劃分是十分艱難的，我強調更加精細的、對於數碼網絡在特定情景下如何被使用的實證研究的重要性。

轉變中的觀看模式：電影、電視與城市屏幕

為有助城市屏幕的分析，我們先回顧它們崛起的歷史，以及它們在電影電視的現代影音範式主導下的特定觀看模式。在此基礎上，我們才能開始探討城市屏幕引起關於當代公共文化的議題。

如果我們把屏幕的興起追溯到1976年於舊紐約時報大樓上豎起的地標——Spectacolor電子告示板，那麼城市屏幕大概有35年歷史了。³到二十世紀八十年代中期，屏幕已可展示全彩色及更佳像素。這意味着他們開始在兩個地點落腳——並從那時起，人們開始以此定義屏幕使用⁴——一是大型的體育場館，另一種是地標式的城市中心地點，如時代廣場和澀谷。不同的地點有風格迥異的屏幕使用與觀看模式。體育場屏幕主要直播特定的現場事件，如體育比賽或是直播的音樂會，播放近鏡頭特寫以及「瞬間重播」，而街頭屏幕則主要用於播放廣告。⁵鑑於街頭觀眾是流動而非靜止的，以及他們的注意力並不在周圍環境（如體育賽事），額外的費用因而花在觀眾屏幕，以吸引「眼球」。觀眾作為活動目標，而且他們的注意力只是短暫不過幾秒，展示模式因此相對狹窄。如William Mitchell (2005: 90) 所說，對於快速而突然切斷的音樂錄像模式的依賴，加強了屏幕空間與現有建築空間的分離。

電影鏡頭的水平和垂直移動強化了建築表面的連續性，但是變焦拍攝和高速躍出畫面卻打散了這種連續性。不同的展示被分別製作，就好像個人電腦的屏幕，這樣，總體的效果就是並置支離破碎的片段。而有關不同建築和整個城市空間正式和主題統一展示的潛力的探究並不多。目前為止，一切都是粗糙的能量與興奮，而缺少精細，就像是搖滾。

像標示板和廣告牌經濟一樣，這種方法往往經受內在的衝突。在二十世紀九十年代，高清屏幕成為可行的錄像形式，大屏幕就在越來越多的城市空間迅速繁衍。⁶當屏幕越來越平常，尤其是在傳統上廣告展示最密集的地點，任何單一屏幕的影響力就衰減了。取而代之，顯現出來的是整體城市景觀的視覺過剩。高清屏幕結構上的靈活性使傳統的長方形屏幕走下神壇，令看似無邊框的「媒體外觀」覆蓋整棟建築表面，它也促使了建築走向Paul Virilio提出的一個非常恰當的概念「媒

體建築」：建築主要功能是提供信息而非提供住所。

屏幕作為廣告和現場內容如體育重播，令城市屏幕作為其他溝通模式的可能性降低。但是，在過去十年間卻看到了一些新的趨勢。在考慮當下城市屏幕另類使用的具體例子之前，我們有必要比較城市屏幕與歷史上佔主導地位的電影電視影音平台。這種比較不僅可以幫助我們了解城市屏幕的特性，也有助於在科技快速轉變的時候，再思電影電視的性質。

城市屏幕與電影之間的主要區別，在於電影收看的基本前提是觀眾不是流動的。一旦觀眾跨過大門，「進入電影院」的社會契約就預示接下來黑暗來襲，以及身體靜止和保持沉默。這樣的環境強化電影樂趣，首先是認同鏡頭的「觀看角度」，其次是認同角色和敘述慣例(Metz, 1982)。最近的學者從幾個角度挑戰並重新定位這一論述，將這一論述視為從屬於傳統電影而非電影本身的一種特定收看模式。例如，Tom Gunning (1986) 描述早期電影為「有吸引力的電影」，以此區別早期展示自我意識的一或二輪電影和後期連續剪接傳統的敘述電影。Gunning 的概念和城市屏幕暗合，城市屏幕比主流電影，更少敘述開始和結束。但是，這樣的類比是有局限的：與電影不同，城市屏幕在資訊過載的城市景觀中只是吸引注意的事物之一。

最近，當代屏幕的實踐，如美術館中錄像投影增多，令電影院觀眾的非流動性漸漸為流動的、斷裂式的觀賞取代，這引起對屏幕運用模式的思考。⁷ Boris Groys曾認為美術館投影普及意味着對藝術作品的欣賞無可挽回地變得「不完整」。一個錄像可能吸引到一些流動的觀賞者坐下觀看一會兒，但很多仍然保持站立，停一下，然後又繼續移動到其他地方。現在少有觀眾會把錄像看完，於是Groys (2001, n.p.)認為，展覽的經歷正被失去時間所困擾：

在所謂的真實生活裏，人永遠為一種在錯誤的時空感覺所困擾。如果在參觀博物館，我們暫且打斷對於一些錄像或電影的沉思，以在稍後晚些時間繼續思考，但我們仍會無可避免地被錯過了甚麼的感覺所充滿，並再也不能肯定裝置藝術裏到底真正發生甚麼。

這種永遠不完整的情況在城市屏幕中更加明顯。既然有那麼多的

觀眾都在移動中，僅僅與屏幕偶然邂逅，那麼屏幕電影以長敘述為主要的概念就存在極大的問題。觀看的邏輯再不是特意觀賞，而更似是隨機抽樣。要超越隨機觀看就需要觀眾來做決定去「關注」。利用錄像裝置的例子，Ursula Frohne (2008: 360)認為，當觀眾是瞬間觀看時，與文本的邂逅就不是「接收」而是「責任」。

博物館環境範式轉變的一個主要特點是觀眾根本的不穩定性（這種不穩定性來自於觀眾可自由在個人裝置前移動），博物館正從一個注重觀賞者以視覺接收作品的環境轉變到靠觀賞者自己負責任。

如果這種觀看模式與二十世紀八十年代產生於電視理論的積極觀看理論有密切關係的話，那麼在此我們有必要區分出另一個主要差別。從歷史上來講，電視與本土消費密切相連。一些學者如David Morley (1986) 和Lynn Spigel (1992) 都曾分析過，電視機在大戰之後進入個人家庭，大大調整家具和家庭關係。公共消費繼續但有限 (McCarthy, 2001)，而私人消費則成為正統。其主導地位反映在理論和研究都將電視看成為家庭收看而設的家居科技。雖然我們已經對人們怎樣在家看電視有所了解，但對當下城市屏幕的公共觀看模式卻只得很少數據，更不要提概念了。

我認為城市屏幕是一個包含不同觀看實踐的新溝通平台，應被加以認識。最明顯的是，它們支持公共集體收看這一新模式。但是，不像電影，這種公共觀賞不是發生在安靜而黑暗的會堂，它也不以那些自願觀看事先錄好的影片、一動不動、自我選擇的觀眾為目標。城市屏幕通常以電視的方式展示現場直播，它們所支持的新的「媒體事件」並不遵循Dayan 和Katz (1992)⁸所定義的類型。當然，城市屏幕所在的公共地點使得他們可以在幾個軸線上促進集體互動的新形式：在偶然出現在一個地點的觀眾之間、在觀眾成員與互動顯示的屏幕之間、在身居不同地點的觀眾之間，他們都被網絡化的屏幕所聯繫在一起。簡言之，當代城市屏幕表現出多種形態，其功能也跨越了資訊式的（顯示）與劇本式的（互動式）介面。在實踐上，屏幕可以從鏡子（反映離它最近的觀眾）轉換為畫布（顯示預先製作的內容），到窗戶（依賴觀眾或在其他地方的現場事件），再到分散式的網絡中的一個連接點（登記並顯示眾多的數據輸入）。

三種另類的城市屏幕模式

如前面提到，在過去五年多，日益增多的城市屏幕放在以行人為目標的公共空間，如城市廣場和購物中心而不是交通大道上。這些環境適合不同的節目內容。很多觀眾並不是完全靜止的，他們會經常徜徉在屏幕附近。結果，新一代的屏幕成為了探索更富變化的節目形式(包括環境中的藝術內容與社區文化內容)的先驅。在這一節，我會簡要描述城市屏幕另類使用的三種模式。我說的「另類」是指這些屏幕播放很少的廣告或者根本沒有廣告，但卻播放新的內容範圍，培養新的制度合作，尤其是促進公共觀看的新實踐。概括這些模式分別為(1)公共空間廣播；(2)公民合作；(3)藝術。這三個模式並非屏幕使用方式最詳盡的分類，但它可以幫忙指出新方向。

在英國，「大屏幕」公共空間播放計劃是最發達的城市屏幕網絡，截至本文寫作時，在不同的城市，約有20個屏幕(BBC, 2011)。這個計劃最初的靈感來源於2002年的英聯邦運動會和女皇50週年紀念，以及一系列當時在BBC放映的以屏幕為基礎的事件。這些放映引申到2003年一個計劃，製作原意是在曼徹斯特一個大型屏幕播放一年的節目。該項目最後於2007年發展成10個永久屏幕的大型試驗計劃。2008年，屏幕建設成為英國為2012倫敦奧運會準備的「現場項目」一部分，由倫敦奧運會及殘奧會組織委員會接管投資。

雖然屏幕清一色地播放BBC的內容，但一開始它們並未被視為BBC擁有或控制，而是依賴於與當地政府、文化機構和當地大學的合作，也包括與提供基礎設施的公司合作。他們的抱負是用這些屏幕去支持當地事件，並且可以讓公眾觀看到從音樂到體育等廣泛的文化事件。如Bill Morris(當時的BBC直播節目主管)在2005年所強調，屏幕不應僅僅被視作電視：

我認為這裏存在一個風險，因為BBC參與其中，所以除非人們弄清究竟，不然他們會認為在牆上的一定是個大電視。事實上，我們非常努力地去證明事實不是這樣。因為，不是自誇，這真正是數碼畫布……有無數的方法讓你與屏幕互動，所以那不是單行道。(Morris, 2005)

這個試驗性項目的主要目的，是為更了解哪種程序可以在公共空間的環境下運行。將操作簡單地區分為「事件模式」（引人注目的事件，如現場體育賽事，在那兒屏幕被關注到極點）與「環境模式」（在環境模式中觀眾比較多處於遊走中、短暫停留的狀態），Morris (2005) 這樣講：

事件模式顯而易見，但是當它處於環境模式時，它的內容範圍又是甚麼呢？在人們日常生活的經緯線上，它是否仍然有用呢？……如果你在上面播一個肥皂劇，如《鄰居》或 *East Enders*，那會怎樣？那會使人停下腳步觀看屏幕嗎？或者一個新聞資訊節目？一個本土、未被播放、非商業的影片，或者一個專業的藝術家，那麼人們會看嗎？

從一開始，個人屏幕參與社區的成功依賴於特定的當地因素，包括地點的選擇、合作組織同意提供內容來支持屏幕放映。在如曼徹斯特和利物浦的城市裏，這些屏幕被用來播放內容廣泛的與社區有關的創新內容，包括與 *Cornerhouse and Fact* 美術館合作的當代錄像藝術。但是，到2008年末，這些屏幕融入了正式有組織的網絡中。如果這樣反映出BBC意圖發展出一套穩定的標準化屏幕科技和安裝，那麼它也反映了生產大量本地或創新屏幕內容的實際問題(Gibbons, 2008)。⁹當網絡模式在內容供給以及屏幕保養方面可以提供穩定收益的時候，它也帶來如建築與建構環境委員會(CABE, 2008) 等關心屏幕與現有的城市環境缺少融合的問題。

第二個模式，即我稱之為公民合作模式，以墨爾本的聯邦廣場為代表。這個地方在2002年對外開放時，大樓有一個面對廣場的平面大型屏幕。¹⁰但是，在開始運作的頭兩年，屏幕一直以傳統模式使用——播放廣告或商業電視節目。於2005年接管的現任首席執行官 *Kate Brennan* 回憶說：「在我看來，雖然聯邦廣場於2005年已萬事俱備，但是我們甚麼也沒有做。」在 *Brennan* 的領導下，聯邦廣場越來越多嘗試將它的多媒體資產，包括大屏幕，整合到公民文化憲章的推行。這就意味着將屏幕變成製造地標與社區參與的大策略。*Brennan* (2009) 如是描述：

聯邦廣場的成功主要與令社區一大部份人參與有關，特別是大屏幕，是不可分割的一部分。所以，我們必須去想怎樣做才能最有效地令最多公眾參與：我們怎樣才能使屏幕更好地為事件服務？我們怎樣才能更有創意地使用它？對我來講，不是為了X或Y而使廣告雜亂地出現在屏幕上。

我們不確定我們在努力做着甚麼。但是，我們開始關注在聯邦廣場周圍社區的事情(不是關於文化產品，而是圍繞社區本身)。我們也把講故事的概念當做重要的一環，所以我們認為最好也講些在場地正在發生的故事。這意味更多地反映廣場上的互動性，在屏幕上告訴人們正在發生的事，把ACMI和NGV放在大屏幕上。這些都是部分解決之道。

在實踐中，屏幕履行着多種職能，從提供管轄區內不同文化機構的資訊，到展示與特定利益團體和社區部門相關的節目。一個典型的節目日程包括多種混雜的內容，從公共電視廣播(兒童節目、新聞和時事)、澳洲或其他地方或國際組織如Streaming博物館的電影和錄像、來自於國家電影及聲音檔案室的檔案內容，大型現場公共事件如重大體育或文化事件的轉播，到日常的動畫及太極課程。¹¹一些節目更加具有試驗性及冒險性，如2008年支持一個在聯邦廣場舉行的城市屏幕會議，當中有互動內容的多媒體項目。Brennan(2009)提到：「我們那時有一點點實用主義，如果你希望人們談論你，那麼先讓藝術圈開始談論你。」使用屏幕最重要的原則就是促進多種形式的社區參與。Brennan(2009)稱：

我認為，個人和社區，都有一種願望，就是希望成為某些大事的一部分。就像是錄像推出時，電影院要關門的說法：通過集體活動，人們實現他們不同的需要。我想這些每時每刻都在發生着，像我在城市屏幕會議上所說的(2008年在墨爾本舉行的會議)，如果人們尋求不同程度的參與，作為他們資產的所有者和管理者，我們應該努力為他們提供最豐富的經歷。人們來看澳洲網球公開賽，不會對為甚麼他們和其他人在那兒這樣的言論感興趣。但

是，人們來到這裏觀看 Merce Cunningham 的舞蹈而被要求通過電話向紐約那邊評論舞蹈，那麼他們就會參與。充分參與是非常有趣的事。我們對社區了解更多，也對彼此了解更多，而且我們學到如何可以令社區更加美好。

參與可以有很多種形式。在聯邦廣場大屏幕比較受歡迎的兩種機制極其簡單。SMS TV 是一種應用軟件，它可以使區內的人所發的短訊出現在高清顯示屏下方。Fed Cam 是一個簡單的固定攝影機（偶爾移動），它可以使廣場上的人出現在屏幕上。雖然很容易將這些行動當做瑣碎或者老套，但 SMS TV 的用戶傾向是年輕人，一群在公共空間中常被邊緣化的群體。Fed Cam 不可避免地為空間引入一些表演性的元素，如觀眾會競相讓屏幕出現他們臉部特寫，又如孩子們跑來跑去，享受地看着他們自己在屏幕上出現又消失。在實行了幾年之後，事實證明人們對這種表演性實踐的興趣並未減少，這顯示大屏幕上人與被看的過程中仍具有一定社會心理的投入。¹²

我要描述的第三種模式，是由阿姆斯特丹的 CASZ (Contemporary Art Screen Zuidas) 發展出來的，它與眾不同之處在於致力在公共環境下展示當代屏幕藝術。¹³ 如它的館長 Jan Schuijren (2008) 所說：

我永遠不會做到如利物浦的 FACT 或者聯邦廣場所做的，在那裏節目是為了迎合社區。CASZ 不打算成為、亦永遠不會成為社區屏幕——它是一個藝術舞台。我們的意向明顯不同。

這種定位反映了它的特殊起源，為 Zuidas 地區、Virtueel Museum Zuidas 及藝術和公共空間基金會三方合作。CASZ 主要展示錄像藝術的策展節目，營運的第一年裏播放了超過 300 個藝術家及 600 個不同作品。它與歐洲及其他地方不同的藝術機構（包括藝術電影生產商）緊密合作，且以「無牆博物館」的新形態發揮作用。像其他的城市屏幕一樣，它的價值在於能夠將美術館的觸角延伸到它的非傳統觀眾中，「管理者與上班族，學生與學者，以及其他的居民和 Zuidas 的使用者」。¹⁴

CASZ 也曾實驗展示當代錄像藝術的特定策略，包括濃縮的短節目以配合高峰時段，也包括在一個月裏的短暫展覽，每天用一小時，播

放一個藝術家的一個作品。有趣的是，當Schuijren高調展示的作品激起了反應與批評時，他卻對新媒體的「互動性」不那麼感興趣。

可以說，我們有這樣一批「固定」的觀眾，不得不為他們工作。換種說法，對我來講，可以有很多種理由不去工作，至少不去做互動式的內容。為甚麼？因為我認為那些每天必須通過廣場才能回家，去上班，或者必要穿過廣場才能去大學的人們不會希望一周五天被要求互動。我不認為那樣有效。如果八成的潛在觀眾一周都會回來四天以上，那麼你必須當心你向他們要甚麼。當然，你也必須謹慎決定你為他們提供甚麼，是怎樣提供給他們。

在最初的一年裏，Schuijren承認他努力的去「預料」觀眾的情緒與節奏，此後，在2008年他決定移向一個更加簡潔、更加重複性的節目結構。如果這是承認「延遲」——影響的效果推遲——這也是一種將屏幕結合到日常生活的一種方式，不是作為一個觸目的建築地標，而是作為一個環境情緒的參照點

因為我們努力去做的——也就是一般藝術想做的——並不全是你面對一個藝術品的一瞬間的真實經歷，而更多是這個藝術品留下了甚麼，激發了甚麼。有些時候，你僅在看到它三個月之後，才認識到你見到一件偉大作品，因為那時你面對着某一情景使你想到那件作品，或者那件作品的元素，突然一切都豁然開朗。這就是我們在這裏所希望創造和建立的。這也是為甚麼重複是重要的，為甚麼有機會擁有一些定期的觀賞者是如此美麗的事。這些每周每天都來，一次又一次來的觀眾可以允許我們經過長期的努力，真正地去建構一些東西。

Schuijren爭辯說CASZ屏幕不是為了鞏固或者建立社區，但他卻希望可以成為人與人之間互動的煽動者。在討論他於廣場內安裝三個「傾聽裝置」的計劃時，他說：

既然有三個傾聽裝置，那麼會有三個真正可以看屏幕，看作品的地點。不同的反應，以及由此而來的摩擦就會實實在在，在那些可能還不認識彼此的人之間產生。它將帶來討論、對話，或是一種任何形式的關係。

走向參與式的公共空間？

關於大屏幕怎樣激發並吸引城市公眾，我們能從這三個不同的例子中學到甚麼？最吸引而可能是意料之外的發展是，公共屏幕作為慶祝和悼念的公共儀式之集體行動地點。回憶2005年倫敦的自殺式爆炸，Morris (2005) 講到：

倫敦爆炸時的人——不僅僅在倫敦，還有其他城市——聚集在大屏幕周圍觀看正在發生的事情。當中有一些人可能沒有其他渠道知道新聞，所以他們走進城市，要知道正在發生的事；但是在另外一些情況下，你卻感覺到你想與其他人在一起。當倫敦爆炸發生一個星期後，有三分鐘的默哀，大量的人在每個屏幕的地點聚集並觀看這場默哀。

在這種情境下，聚集在屏幕前不單是在其他地方「看電視」，而可以被解讀為渴求尋找團結一致的新形式。作為公共空間裏集體聚集的焦點，城市屏幕的興起與社會環境展開了對話。這個社會環境被定義為集體身份的衰減，建構個人身份則在增長，而且不斷變化。顯著的不同是，屏幕成為了公共集會的地點，但同時它並沒有替代發生在實際地點的公共集會，而是變成事件的一部份。Morris 回憶說：

在利物浦，有一個人叫 Ken Bigley，卻遠在伊拉克被一種極端殘酷的方式謀殺。他們真的很在意這件事，舉行了一分鐘的默哀，並有追悼。在利物浦大屏幕前聚集的人數超過了大教堂。讓我們驚訝的是，人們在屏幕底端放置鮮花。這些根本不是策劃出來的，也不是我們的設想。我們一直驚訝於人們的所作所為，並被他們挑戰。

另外一個相對非正式的公共挪用城市屏幕的重要例子發生在2008年2月13日，澳洲聯邦議會向「被偷一代」正式道歉的時刻。¹⁵這一事件在一些方面符合「媒體事件」的範式，即在媒體事件裏，事件（在這個例子裏指議會的發言）的現場直播被用來建構「想像社群」，社群共享時間而非同處相近的空間。但是，不是每個人都想在家看。無論是原居

民還是非原居民，在諸如聯邦廣場這樣的公共地點親眼見證了議會辯論道歉。這令公眾能夠擔任更加積極、表演性的角色。這一點在反對黨領導人Brendan Nelson的演講中更加明顯。當時聯邦廣場上的人群通過背向屏幕影像來表達他們對Nelson所言的不滿。將傳統上來講用於面對面交流時表達不滿和蔑視的姿勢用到當代的地理媒介環境中，人群提高了主動性。這一行為被很多新聞選取，它因此也成了回應的一部分並反過來影響「媒體事件」的發展。來自於人群的短訊也出現在屏幕下方，激發了當時很多情緒回應。

這個例子說明，如聯邦廣場這樣媒體密集的地點，科技基礎設施如何幫助一個團體的佔用(即使是暫時、象徵性)，如在歷史上一直被排除在城市中心的澳洲原居民。在這樣的情境下，屏幕的功能既是吸引也是放大。它為抗議行動提供了一個焦點，也提供了一種人們組織行動進而影響其他媒體報導的方式。它為Alexander Kluge貼切地命名的「反宣傳」打開了一條新的大道。

但是，我們很容易高估了這一發展。我所描述的屏幕模式是一種例外而不是規則，它們能夠帶來的干預也是相對有限的。作為城市基礎設施，城市屏幕仍然為制度性的市場力量所主導，成為城市牌子景觀的靈活廣告平台。即使公民積極尋找市場與國家間的空間，城市屏幕仍然是一個自上而下的交流平台，並為主要的機構所管理。但是，城市屏幕構成一個正在擴大的交流平台，而這個平台為不同的公共參與、傳播、對話模式提供了新的和一切還未被完全開發出來的可能性。

Umberto Eco's (1989)對於「開放作品」有非常有影響力的解釋，「開放作品」是可以為今天的觀眾所重構的藝術品。如果我們套用這一看法，數碼網絡為「開放作品」帶來了新的可能性——公眾空間大眾參與。這種「技術美學」能力突出城市屏幕的一個主要潛力：它們可以作為一個不論遠近，開放給用戶，可改寫的公共介面。通過開放給更多形式的公民投入——圖像、故事、評論、觀點、互動——城市屏幕有助於建立更多參與式的公共空間，令其發揮作用。換句話講，它們令我們重新想像公共空間中網絡化媒體所維繫的傳播模式，並超越將公眾當做穩定、事先存在的實體，以創造「成為公眾」的新模式。

一些關鍵問題仍然懸而未決。使用權如何才能開放到允許人們有

更多的自由，來選擇在公眾面前如何做數碼標記？我們怎樣才能一方面拒絕文化民族統一假象的欺騙，另一方面避免延續現有建基於偏見與排斥的分離？如Latour提到，互聯網給我們力量去增加差異，及連繫那些與我們想法相似的人；現在我們要去學習如何在舊有的民族主義與種族中心主義的有限模式之外，重新闡釋共同價值觀。

我所提到的例子，只是對公共空間的功能進行短暫介入，但它們卻和有關挪用城市空間、更悠久的歷史相呼應，如Lefebvre探討的居民如何利用城市的時間與空間。要將這一過程推得更遠，我們需要持續關於公共空間新媒體科技使用的實證研究。重要設計議題如城市屏幕尺寸與位置仍然沒有怎樣探討，但這些對於其功能運作關係密切。更廣的層面上，屏幕的連接不只在國家網絡內（比如英國），也在不同國家城市間的屏幕連接，這可帶出關於跨文化交流新形勢的興起的研究。網絡的城市屏幕有潛力去構建一個實驗性的跨國公共領域。這跨國的公共領域不能被理解為本土與全球的簡單對立，它實際上有助於我們作一種全新的理解，即將本土理解為開放，全球是由具體不同的網絡及物理空間所構成。通過聯繫陌生人的實驗模式，我們或可超越不信任與互相猜疑的障礙（這種感覺被911之後的恐懼所強化），城市屏幕有望制訂更加大都會的公共空間。

註釋

1. 全球定位系統或全球衛星定位技術最初由美國軍方於1973年開發和操作。二十世紀八十年代以來，GPS技術已經逐漸為民間所用，但2000年5月1日發生大轉變，美國總統克林頓下令關閉人工干擾信號，大大提高了民用GPS服務的精確度。位置為本服務這個商業和藝術的實驗就從這個時候開始。
2. Crang & Graham (2009: 811):「環境一直被遞歸為行動影響。這些科技做的是改變行動的時間性。」
3. 實際上是一個可編訂的動畫電子標誌，使用白熾燈泡生產現在看來相當簡陋的單色圖形。較諸現有的標牌，其關鍵的創新是可以顯示變動的內容，造成新的混合身份。正如Spectacolor的推廣人George Stonbely所說：「我們想在告示牌上創造傳播媒介。」(Gray, 2000)
4. 領導地位的有Sony的超大屏幕和三菱的鑽石視覺，分別使用一個陰極射線管(CRT)顯示以替代白燈泡。
5. 在過去十年中這整齊的分隔已經模糊，體育和文化活動如FIFA世界盃總決賽和Live8音樂會已於公眾屏幕直播。
6. 雖然二十世紀七十年代中期以來標板已使用單色LED技術，但是直到二十世紀九十年代它才成為可行的錄像格式。比起白熾燈泡、霓虹燈或陰極射線管，LED顯示屏相對便宜，尤其是考慮到降低營運和保養費用；第二，他們有效地在白天及夜間產生足夠的亮度。
7. Rajchmann (2008: 320)甚至估計新的播映模式最終可能導致電影院變成「映像裝置大歷史中一個非常成功的決定事件」。
8. Dayan & Katz (1992):「媒體事件」是通過電視構成和收看的公共事件。雖然觀眾往往會選擇集體觀看這些事件，但仍然多在私人地方看，每間房子的邊界隔離了集體下的不同小組。
9. 利物浦大屏幕在2009年年中停止運作。
10. 聯邦廣場是由LAB建築師設計，在墨爾本市中心的「綠地」上建造。它的租戶是主要文化機構，聯邦廣場私人有限公司根據公民和文化憲章，代表州政府管理該地。
11. 聯邦廣場定期從澳洲公共服務廣播公司購入廣播材料。Streaming Museum (www.streamingmuseum.org)是總部設在紐約的「混合博物館」，靈感來自韓國錄像藝術家Nam Jun Paik的作品。它在互聯網和七大洲的公共空間上展示多媒體展覽，合作組織包括聯邦廣場。

12. Ursula Frohne (2002: 271) 認為傳統其他人給予的反思式自我確認之角色「不知不覺中已委派給傳媒」。因此，她認為攝錄機已不再是如奧威爾和福柯所言的紀律監察的代理，反而已成為進行自身建設的實驗手段。在此背景下，出現在公共屏幕上越來越標誌着主體性和確認為一種重要的社會認受。
13. Zuidas 是一個新的城市發展計劃，連接 Schipol 機場和阿姆斯特丹的中心，並打算作為一個城市的「門戶」。
14. <http://caszuidas.com/site/main.php?page=about&id=1>
15. 「被偷一代」指的是在二十世紀三十年代和七十年代之間澳洲聯邦政府推行「同化」政策，從土著家庭奪走兒童。威爾遜皇家委員會(1992)指摘這種做法，除了其他補救措施，它建議對受影響的人正式道歉。然而，十多年來，由總理約翰·霍華德領導的保守黨政府拒絕發出道歉。總理陸克文領導的新政府在2007年年底的選舉勝出，是所有澳洲人的一個重大歷史時刻。

參考文獻

- BBC. (2011). Retrieved 20 september 2011, from <http://www.bbc.co.uk/bigscreens/index.shtml>.
- Benkler, Y. (2006), *The wealth of networks*. New Haven: Yale University Press.
- Brennan, K. (2009). Interview conducted by Scott McQuire and Meredith Martin in Melbourne. March 10, 2009.
- CABE. (2008). Retrieved 1 September 2010, from <http://www.cabe.org.uk/news/giant-screens-2012>.
- Crang, M. & Graham, S. (2007). Sentient Cities. *Information, Communication and Society*, 10(6), 789–817.
- Dayan, D. and Katz, E. (1992), *Media Events: The Live Broadcasting of History*, Cambridge MA: Harvard University Press.
- Deleuze, G. (1992). *Postscript on the Societies of Control*. October, 59(Winter), 3–7.
- Eco, (1989). *The Open Work* (Anna Cancogni, Trans.). Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Frohne, U. (2008). Dissolution of the Frame; Immersion and Participation in Video Installations. In Leighton, T. (Ed.), *Art and the Moving Image*. London: Tate Publishing.
- Gibbons, M. (2008). Interview with Mike Gibbons (Head of Live Sites and UK Coordination for LOCOG, and previously Project Director, BBC Live Events) by Scott McQuire. Melbourne, October 4, 2008.

- Gray, G. (2000). Streetscapes/George Stombely; A Times Square Signmaker Who Loves Spectacle. *New York Times*, January 30.
- Graham, S. (2009). The "Urban Battlespace." *Theory, Culture & Society*, 26(7-8), 278-288.
- Groys, B. (2001). On the Aesthetics of Video Installations. *Stan Douglas* (exhibition catalogue), Kunsthalle Basel, Basel.
- Gunning, T. (1986). The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator, and the Avant-garde. *Wide Angle*, 8(3/4), 63-70.
- Habermas, J. (1989). *Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society* (T. Burger with the assistance of F. Lawrence, Trans). Cambridge, MA: MIT Press.
- Lash, S. (2007). Power after Hegemony: Cultural Studies in Mutation. *Theory, Culture and Society*, 24(3), 55-78.
- Lash, S. (2010). *Intensive Culture: social theory, religion and contemporary capitalism*. Los Angeles and London: Sage.
- Lefebvre, H. (1996). The Right to the City. In Kofman, E. & Lebas, E. (Eds.), *Writings on Cities*. Henri Lefebvre. Oxford and Cambridge, Mass.: Blackwell. (Original work published as *Le Droit la ville*, 1968).
- McCarthy, A. (2001). *Ambient Television: Visual Culture and Public Space*, Durham: Duke University Press.
- Manovich, L. (2004), *The Poetics of Augmented Space*, Retrieved 28 Augst, from www.manovich.net/nmm%20map/Augmented_2004revised.doc.
- McQuire, S. (2008). The Media City. *Media architecture and Urban Space*, London: Sage.
- McQuire S. (2009). Mobility, Cosmopolitanism and Public Space in the Media City. In McQuire, S, Martin, M. & Niederer, S. (Eds.). *Urban Screens Reader* (pp. 45-64). Amsterdam, Netherlands: Institute of Network Cultures.
- McQuire, S. & Radywyl, N. (2010). From Object to Platform: Art, Digital Technology and Time. *Time & Society*, 19(1), 5-27.
- Metz, C. (1982). *Psychoanalysis and Cinema: the Imaginary Signifier* (C. Britton et al, Trans). London: Macmillan.
- Mitchell, W. (2005). *Placing Words: Symbols, Space, and the City*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Morley, D. (1986). *Family Television: Cultural Power And Domestic Leisure*, London: Comedia.
- Morris, B. (2005). Interview with Bill Morris (Director, BBC Live Events) conducted by Nikos Papastergiadis. London, November 14, 2005.
- Rachjmann, J. (2008). Deleuze's Time, or How the Cinematic Changes Our Idea of Art. In Leighton, T. (Ed.), *Art and the Moving Image*. London: Tate Publishing.
- Sadler, S. (1998). *The Situationist City*, Cambridge Mass.: MIT Press.
- Schuijren, J. (2008). Interview with Scott McQuire. Melbourne, October 5, 2008.

- Spigel, L. (1992). *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*. Chicago: University of Chicago Press.
- Thrift, N. (2009). Different Atmospheres: of Sloterdijk, China and Site. *Environment and Planning D*, 27(1),119–138.

本文引用格式

- McQuire, S. (2012)。〈城市屏幕、網絡化文化與參與式公共空間〉。《傳播與社會學刊》，第21期，頁105–128。

