

《身體介面》網路藝術線上研討會

計畫主持人：黃祥昫

一、計畫摘要

近年來國際掀起「線上策展」的熱潮，特別是在疫情情勢嚴重之際，各大美術館開始思考線上策展並開放資料庫與線上課程，希望觸及更多的觀眾。但是在疫情大流行前，臺灣已經發展出許多與網路結合的策展實例與作品。甚至在網際網路發明的初期，世界各地的許多藝術家也都曾實驗過將網路作為創作的媒介。

《身體介面》網路藝術線上研討會，透過研究「線上策展」與「實體策展」的差異和回顧亞洲、拉丁美洲、歐洲三方對於網路藝術（net.art）的文獻考究、創作與討論，思考當代的處境。透過跨國研究的過程，提出網路藝術與藝術線上化遇到的美學問題，邀請當代藝術家以創作回應，從「研究」與「創作」兩方面切入，一同探索身體表演、科技介面與網際網路之間的關係。

二、計畫實施成果

《身體介面》網路藝術計畫集結了亞洲、拉丁美洲、歐洲三方對於網路藝術（net.art）的文獻考究、創作與討論。計畫的綜合性目的除了回顧因應網路科技開始發達時，相應而生的網路藝術初始階段，也希望透過邀請當代藝術家的創作，探索身體、介面與網路之間的關係。參與本次計畫的藝術家中，第一部分由烏拉圭藝術家Brian Mackern、於斯洛維尼亞發展的藝術家Vuk Ćosić分享網路藝術早期的經歷與實踐。第二部分由臺灣研究者黃祥昫、阿根廷研究者Daniela Ruiz Moreno分享網路策展與實體策展的差異比較、臺灣與拉美網路藝術的初步研究。第三部分由網路藝術歷史的政治美學為出發點，透過討論斯洛維尼亞研究者Rok Kranjc所分享的參與式遊戲網路平台等共享平台案例和Daniela Ruiz Moreno所分享的阿根廷低科技藝術作品，思考網路藝術的當代意義與公共性。

研討會當天的表演由荷蘭藝術家Ronald Bal、巴西藝術家Thiago Hersan、日本藝術家Yuki Kobayashi 以身體展演出發，回應網路文化與身體的關係，展演形式多元，包含以身體內外物件進行的行為錄像、實體化訊號與網路的演講展演、身體雕塑與即時手機轉播的行為藝術。《身體介面》網路藝術計畫的呈現方式，包含一系列的講座、線上研討會與表演活動，並以網站、Youtube 和紛絲專業為平台，分享研究內容、觀賞表演、進行公開討論。以下為計畫的成果大綱：

1. 國際網路藝術史研究初探：因為今年（2020年）「網路策展」或「線上藝術」成為一種風潮，但是缺乏具有國際視野的歷史脈絡去理解藝術作品所形成的背景與美學形式，於是我們邀請早期網路藝術的實踐者進行分享。Vuk Ćosić分享網路藝術的起源的迷思，Brian Mackern 資料庫建置作為一種「動態修復」亦同時是「藝術創作」的概念。
2. 跨國研究者以自身研究脈絡回應早期網路藝術的問題：在初步研究完早期網路藝術的歷史，臺灣研究者黃祥昀、阿根廷研究者Daniela Ruiz Moreno共同研究網路策展與實體策展的差異，並定義出「身體介面」（embodied interface）的問題意識，再分別對臺灣與拉美網路藝術進行初步研究。最後透過與斯洛維尼亞研究者Rok Kranjc 的對話，一起討論阿根廷低科技藝術、參與式遊戲網路平台、開放文化平臺，思考這些當代的藝術實踐如何與網路藝術早期實踐者的反體制與公共參與精神形成對話。整體而言，促成早期網路藝術實踐與當代現況之間的對話、不同區域與研究領域對於網路之於藝術的觀點比較。
3. 實驗以「過程為導向」（process-led）的表演創作歷程：有一種委託製作的方法是策展人找到藝術家本身的創作脈絡與展覽概念相合，而進行新作或者直接邀展。這次我們想嘗試的是讓表演者跟研究文本對話，於是我們以荷蘭網路藝術研究者Josephine Bosma的著作*Nettitudes. Let's talk Net Art* 為主體與表演者多次討論後，一起思考如何用自身創作脈絡回應網路藝術的問題意識，最後聚焦在討論實體世界的「身體」跟「網際網路」與「科技裝置」密不可分的關係。並以多元的方式呈現，包含：巴西藝術家Thiago Hersan以講座展演（lecture-perfora

mce) 的形式、日本藝術家Yuki Kobayashi 進行線上即時表演、荷蘭藝術家Ronald Bal播放行為錄像。

4. 線上公開討論：在線上研討會的過程中，觀眾與所有計畫參與者一同觀賞完藝術家的表演，並由主持人向每位參與者提問，最後在進行綜合討論與觀眾提問，讓研究者、創作者、早期實踐者與當代青年藝術家之間產生平等對話的空間。思考了以下幾個主題：「經過媒介中介的親密」、「內在身體與外在網絡的非二元對立性」、「高科技與低科技的相互滲透性」、「網際網絡的物質性與表演身體的在場性」、「網路藝術的政治意涵」。我們也邀請特別來賓：羅晟文，作為一個外部觀察者的角色，加入討論，並以自身的創作脈絡回應，他的作品以科技裝置跟身體的現場表演，討論人與環境的關係與網路藝術的問題意識亦形成對話。

5. 多樣的發表平臺：

- (1)一個官方網站：<https://www.embodiedinterface.com/>

- (2) 一個臉書粉絲專業：<https://www.facebook.com/cloudsfloatinginart>

- (3)一個Youtube 頻道建置：

<https://www.youtube.com/channel/UCIO5g0ymUnWV6KclRIiAnkg>

三、整體效益

(一) 質化指標

- 1.跨國交流：歐洲、拉丁美洲、亞洲三區域
- 2.「過程為導向」的表演創作過程
- 3.跨領域對話：表演藝術家與研究者共同討論
- 4.網路藝術、數位策展研究：臺灣、阿根廷/智利、斯洛維尼亞作品案例分析
- 5.產出表演藝術（身體性、實體接觸）與網際網路（科技媒介、虛擬連結）之間關係的討論、作品與講座

(二) 量化指標

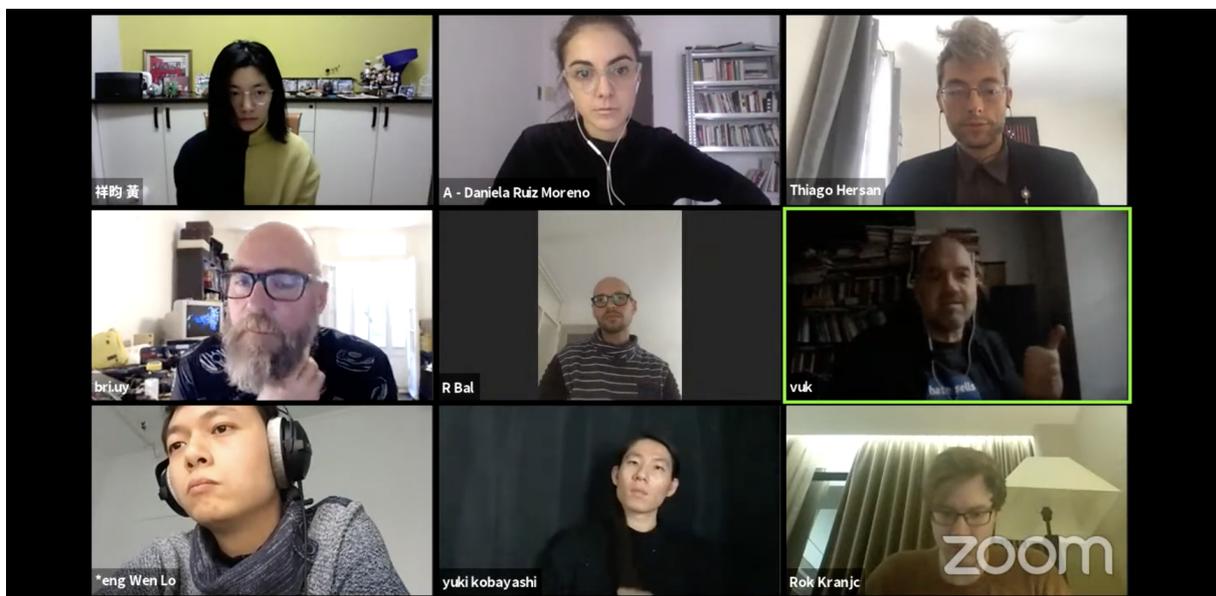
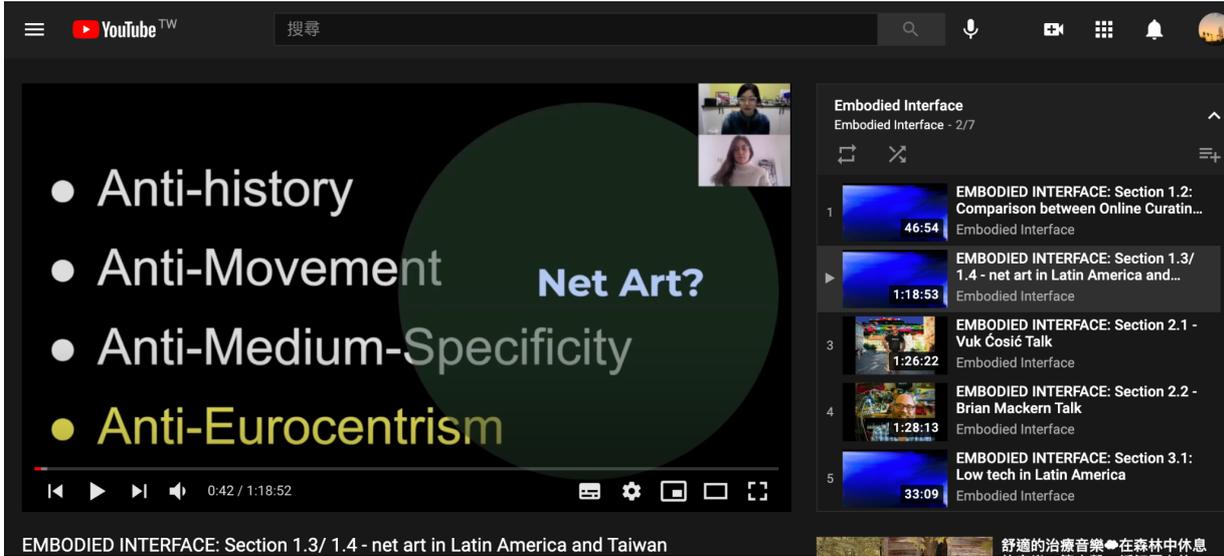
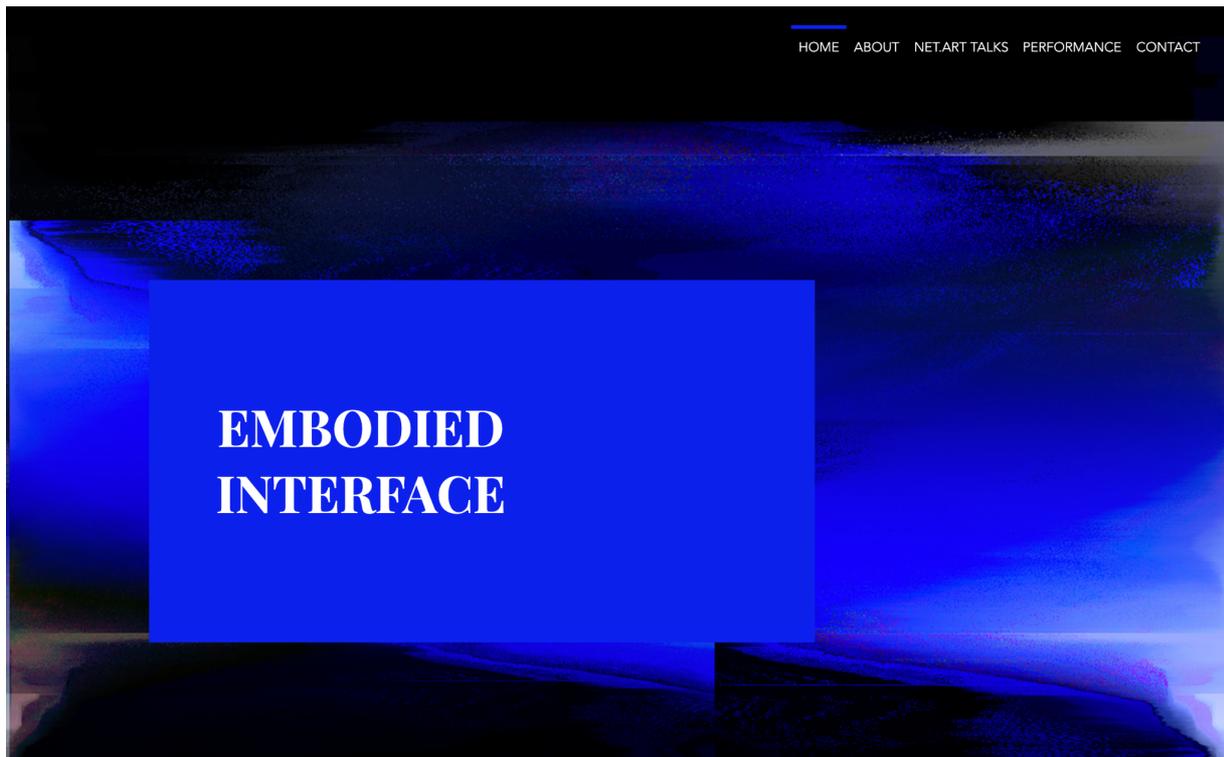
1. 量化指標：（1）線上研討會直播Youtube 累積觀看人數：183（2）Zoom 線上研討會即時參與人次：48（3）粉絲專業觸及人數：959（4）於官網訂閱的此計畫的人數：116（5）8 場講座（6）一場zoom 線上即時研討會（一場前言講座、三場表演，一場全部計畫參與者的討論會）

四、綜合檢討

1. 跨國合作的時程：因為時差橫跨三大洲的緣故，研討會和開會的時間極難安排，因此安排計畫期程時，需要比一般只在臺灣進行的專案時程增加，未來需要將這個協調成本考量進去。
2. 線上研討會的翻譯：因為沒有辦法有多國語言的即時口譯，所以讓許多有興趣但需要翻譯的人沒辦法即時參與。希望之後能有機會，將內容都逐步翻譯成中文摘要或逐字稿。
3. 網路的特性加上時差的因素，建置官方網站與mailing list比預期中的重要性還要高，因為如此才能完整紀錄資料並有延續性。

以上是國藝會線上表格已填寫的。

五、發表管道截圖



EMBODIED INTERFACE - WEBINAR

AVAILABLE ON EMBODIED INTERFACE YOUTUBE

Section 1 : From Online Curating to Net.art

- (1) Daniela Ruiz Moreno (Argentina / Uruguay) and X.Y. Huang (Taiwan): Introduction of the *Embodied Interface* Project
- (2) Daniela Ruiz Moreno and X.Y. Huang: Comparison between Online Curating and Offline Curating
- (3) X.Y. Huang: Why Embodied Interface?
- (4) Daniela Ruiz Moreno and X.Y. Huang on Net.Art in Taiwan and Argentina

Section 2 : Talks on the net.art in the 1980-2000s

- (1) Vuk Ćosić (Slovenia): Myth of the Origin of net.art
- (2) Brian Mackern (Uruguay): net.art_latino Database

Section 3 : The Discursive and Transnational Anti-History of net.art and beyond

- (1) Daniela Ruiz Moreno: Low-tech in Latin America
- (2) Rok Kranjc (Slovenia): Generative and Playful Platforms for Social and Sustainability Transformations
- (3) Discussions: X.Y. Huang, Rok Kranjc and Daniela Ruiz Moreno: Internet as a Democratic Medium: Technology Utopia and Accessibility
Facilitator: X.Y. Huang from the Perspective of Digital Community and Anti-institutional Force in Contemporary Art World

LIVE ON ZOOM - JANUARY 21st

- (1) Presentation of the Project Embodied Interface and Participant Artists

Performances

- (2) Thiago Hersan - *Other networks, Other intimacies*
- (3) Ronald Bal - *Catalysis*
- (4) Yuki Kobayashi - *I or Another*

Joint Discussions with all the speakers and artists

- (5) What have we learned from the Internet experience? within the artistic field and more
- (6) Is it relevant to talk about the anti-institutional potentiality of the internet in terms of accessibility and open platforms?
- (7) How does the body relate to technological devices and network culture?
- (8) Free discussions with the Audience

A. 講座單元

(一) 從線上策展到網路藝術

(1) 身體介面網路藝術研討會：計畫脈絡

在疫情期間，許多藝術活動與藝術機構都轉為線上，好似線上是一個「新」的趨勢，但其實在此之前，就已經有許多網路平台與以網際網路為基礎的藝術作品。因此，我們開始思考線上策展的意義？不論是在美學上的還是它的基本形式。如果只是把作品記錄的照片與動態影像放在一個網站上，就可以稱之為一檔「線上展覽」嗎？除此之外，網際網路的結構與實體展覽非常不一樣，這也影響了觀眾的參與形式。在某種程度上，網路蘊含著某種反體制的潛能，如果經過設計它可以被視為一種民主的媒介，像是促成開源、開放文化的現象。雖然這點還有許多可以討論跟爭辯之處，（在我們的其他演講與討論之中，大家可以去聽到更細緻的論點）。

另一個問題意識則是一個藝術家要如何把網站介面的語言（UI）變成藝術的語言？這意味著網站不只是一個中立的介面而是一個批判性的工具，而且不只是網站的表面而是網站背後的結構，都成為藝術作品與觀眾之間互動的可能性，也是藝術作品的一部分。這也許才是把網站作為一種展覽平台需要思考的問題。依循這樣的脈絡，我開始研究一九八零年代的網路藝術（net.art），也發現在網路開始的初期，就有藝術家後設地思考網路文化，並以網站當作創作的媒介。

由於我們已經進入了二十一世紀，所以在這個研討會中，我們除了回顧這個歷史的時期之外，也希望能促成更多元的、更當代的討論，這也是為什麼我們提及了拉美中當代藝術中出現的低科技藝術作品、斯洛維尼亞研究者研究歐洲區域的網路平台與網路遊戲的實踐、和在主流網路藝術論述中比較少被提及的台灣網路藝術家的研究，透過這些研究的分享和邀請表演藝術家對網路藝術做出回應，我們希望能拉出一個當代的多元視角以回應我們的處境和過去的歷史。而這樣多元的連結，也回應了網路藝術的初衷，它並非是單一起源的藝術流派，也非是歐洲中心主義的論述，現在實體世界與虛擬世界的分野似乎也不再是二元對立的。

正如荷蘭研究網路藝術的學者 Josephine Bosma 在其著作 *Nettitudes: Let's Talk Net Art* 所言，網路藝術有幾個特色，一個是反對流派、反對歷史、反對媒介特異性，網路藝術是一種隨著網絡科技的發展，不斷再轉變與演進的實踐。這也是為什麼在這個計畫中，我們強調研究者與藝術家的共同討論與生產，也找了跟身體，也就是實體世界互動的表演藝術家來網路藝術的場域，為此我們希望討論身體、介面與網際網路，在藝術實踐中錯綜複雜的關係。

(2)線上策展與實體策展的比較：黃祥昫與Daniela Ruiz Moreno。

在這場講座中，Daniela Ruiz Moreno 和祥昫為此計畫的前導，分析了線上展覽與實體展覽的差異，包含：觀眾參與、結構形式、可取得性、敘事、身體性等等。他們回顧了不同的線上展覽案例，以及學者與藝術對於兩種形式的差異比較。

(3)為什麼從線上策展轉向思考「身體介面」？

在這場演講中，祥昫引用Josephine Bosma的論點，為網路藝術做了一個更寬廣的定義，這集是「網絡藝術」，它並不一定要發生在網路上，但是仍可以有網絡的精神或者是對於網路文化的一種反思而做出的藝術實踐，這個定義也蘊含著線上與線下不再是二元對立而是互相滲透的。這也是本計畫邀請習慣在實體世界跟身體互動的表演藝術家一起創造「網絡」的原因，也希望藉此進一步思考身體與介面、線上與線下的關係。

註：引用原文一 “Net art is art based in or on Internet cultures. These are in constant flux. Net art’ s basis in Internet cultures means that a physical (hard-wired or wireless) connection to the Internet is not necessary in individual net art works. A net art work can exist completely outside of the Net.” (p.24 *Nettitudes: Let's Talk Net Art* by Josephine Bosma, 2011)

引用原文二：“Art needs sensually rewired art criticism (and art theory) in its shift away from the head to an embodied presence. Paradoxically, the Internet also provokes a re-identification with our very own physicality.” “Online interactivity is at least as varied and complex as its unmediated variant and also requires a specific sensitivity towards interpretation at times that can be utilize

d far beyond a museum's walls and the many layers of futilities and trash.” p.60 (Nettitudes: Let's Talk Net Art by Josephine Bosma, 2011)

(4)臺灣與阿根廷早期的網路藝術實例

祥昀分享了網路科技在台灣的簡要歷史和臺灣開放文化的現象，以及九零年代在做網路藝術的藝術家（鄭淑麗、黃文浩、李明維、王俊傑等網路藝術作品）和分享跟網路藝術或新媒體藝術有關的臺灣機構。Daniela Ruiz Moreno則分享了拉丁美洲網路藝術家的作品，以及他們以科技詩學定義網路藝術的歷史脈絡。以下為分享案例：[Fin del mundo](#) (1995-2009): directed by Belén Gache, Carlos Trilnik, Jorge Haro, Gustavo Romano, Gustavo Romano: [Mi deseo es tu deseo](#) - 1996-97, Belen Gache [Mujeres vampiro invaden Colonia del Sacramento](#) -2002, Leonardo Solaas (Argentina) [Dreamlines](#) -2002, arteUna (Argentina) 1996, Mejor Vida Corp. (Mexico)1998-2005。

(二) 網路藝術的早期實踐者分享

(1)Vuk Ćosić 網路藝術起源的迷思

Vuk是長期定居於斯洛維尼亞的當代藝術家，也是net art流派的早期實踐者之一。此次對談中，他向我們澄清了net.art起源於電子郵件亂碼一說是捏造的。最初確實是有「一群」藝術家平時以電子郵件群信聯繫，進行網路文化、左派思想、政治相關討論，但net art的創辦人Pete Schultz提出如果.art是一種檔名，或許會很有趣，這是這個名字正是發明的時候。而後他們1996年便開始在柏林的酒吧策展，在當時自由的風潮下，網路藝術家都有各自關注的前衛議題，也因此早期的netart 在主題與地緣是多元又離散的，然而當時凝聚彼此的中心思想是來自於對藝術世界的抵抗。

Vuk也提及現今網路藝術家所面臨的困境，由於網路普及化，網路藝術即時性的影響力並不如從前，也因此創作網路藝術需投入更多的努力，畢竟網路已經不再是個新興媒介。另一個網路藝術家所面臨的挑戰是他們必須從屈服於原本反機構、反組織化的出發點，去試著接受網路藝術也如同傳統藝術，能夠被買賣的特質。然而儘管所有藝術家都屈服於藝術品走向商業模式，他們仍會想辦法讓這些買賣不單單只是交易，而是

透過其他藝術性方式增加交易整筆買賣的意義。而在網路藝術能夠輕易被下載即儲存的狀況下，藝術家更發展出藝術品買賣證書以加深收藏者與作品之間的連結。

(2) Brian Mackern 拉丁美洲網路藝術資料庫

Brian Mackern 是來自烏拉圭的藝術家，在為本計畫（Embodied Interface）所做的演講裡，他介紹了自己的藝術創作脈絡，他一直以來都對於科技裝置和電力如何在裝置上做感興趣，他創作的媒介也很廣泛涉及聲音藝術、實驗音樂和網路藝術（net.art），因為本計畫專注於網路藝術，因此他分享了網路藝術在烏拉圭和拉美地區的緣起。烏拉圭是在拉美地區中最早有網路的國家，儘管當時的成本非常高，但這提供了藝術家一個探索的機會，讓藝術家可以藉此產生連結形成網絡。

Mackern 介紹了他製作 [net art latino 'database'](#) 拉丁美洲網路藝術資料庫背後的動機。這個資料庫包含1999年至2004年在拉丁美洲區域的藝術家所製作的網路藝術。雖然許多連結已經失效了，但不可抹煞這件作品提供研究者完整和龐大的拉美地區網路藝術相關研究資料。對於不是以歐美為中心的藝術史研究，這個資料庫至關重要。Mackern描述自己所做的是「動態的修復」（他的背景並不是做檔案修復或博物館資料庫建置，而比較是創作的實踐，所以在此他指的是用有創意的方式創建資料庫，讓檔案可以被重新詮釋、再製等等），像是他修復Mariela Yeregui的作品Epithelia（此修復計畫由Rhizome支持）。最後，Mackern 討論了線上與線下的關係，他認為在當代社會經驗中，線上與線下已經不再是截然二分的，而是我們總是處在一種網絡所影響的生活之中。

（三）反歷史：多元與跨國的網路藝術討論

（1）拉丁美洲的低科技藝術

Daniela Ruiz Moreno的演講內容是「拉丁美洲的低科技藝術」，她認為在討論拉美地區的網路藝術（netart）時，把低科技藝術涵蓋進去是很具有相關性的，因為網路藝術跟低科技藝術這兩個領域都對於當時所處的科技環境進行批探性思考，像是他們都有「反設計」（anti-design）和反體制（anti-institutional）的價值觀，低科技藝術通常都出現在獨立藝術機構或者公共空間。低科技指的是用一些便宜科技物製作作品，大部分的作品都會有開放的程式碼（open-code）因為他們相信科技不是中立的，而是隱含著許多政治性。低科技藝術家會重新使用、再製被認為是過時的科技產品，使它們能以

新的方式重新使用。在這個意義上，低科技有別於「高」科技，因為高科技通常都是由大的公司所製造，這些大公司透過壟斷知識跟機械化的方式生產科技。

Ruiz Moreno透過回溯阿根廷學者 Kozak、Martín 和Adler等人的研究回溯低科技的歷史。對他們而言，拉丁美洲的低科技可以被視為一種在以科技為導向的國家中維持自主性的方式。他們主張重新使用不同時代的科技裝置，讓一件藝術作品中存在著不同的時間性。來自美國與英國的理論家 Parika 和 Hertz 把這種作品稱作「殭屍媒體」（zombie-media），用以指涉讓已經死去的科技裝置再次復活。這種藝術類型也具備永續發展跟知識共享的價值，因為這類型的作品中通常也會包含「如何重置這件作品的計畫」。

Ruiz Moreno 列舉許多不同的例子用以說明拉美地區低科技的各種不同可能性，例如：阿根廷藝術家Jorge Crowe的作品 Power of two、智利藝術家 Constanza Piña 的作品 khipu/electrotextile prehispanic computer 和阿根廷藝術家Leonello Zambón 的作品 Parasitophonia。大部分的作品都包含了低科技裝置，像是電路擾動、硬體駭客跟D I Y的手法。

（2）Rok Kranjc 社會變革與永續發展：遊戲化與社會結構替代方案平台案例分享

Rok Kranjc 探索如何透過網路遊戲和線上公共平台討論永續發展的主題，形成創造烏托邦的推力。他列舉許多參與式設計的介面，這些平台的主旨是共同產出跟社會轉型有關的「共享知識」（knowledge commons），這些知識是關乎後資本主義的替代方案與轉型模式。他認為透過「遊戲化」、共同協作和整合不同模式的激進社會創新方案與未來可能發生的不同種社會變革路線，有可能創建新的社群實踐方案。

Kranjc 與我們分享了三個例子：

- a. 知識共享：以Open Futures Library 為例，它是一個線上檔案庫，可以讓人搜尋關於未來的敘事和對於未來的想像景象。其中一個實驗是peer-producing futures，可以讓大家一起參與建置後設資料，並產生共享知識。
- b. 環境共享：以World of Matter 網站為例。World of Matter 是一個國際性的多媒體藝術平台，主旨是在討論地球上各種資源的運作模式和使用方式，結合影片、文字與圖

檔，希望讓大家理解地球的資源不是為了人類的消費而存在的。這個平台透過公開資料的方式，建置出人類與非人類複雜的關係和顯示出目前的生態環境的脆弱性。

c. 參與式遊戲設計：以Kranjc 自身設計的遊戲 Game-Changers 為例。這個遊戲設計一套機制讓玩家以「新經濟體系」為主體，進行跨領域地討論。例如：永續、共享、智慧、循環、共創經濟體等等的論述。每位玩家會有一個屬於自己的地盤，這些地盤上面有不同的機構，有一些屬於偏向資本主義的機構，有一些是偏向另類社會實驗的機構。玩家們必須跟不同陣營的人對話，找出一些敘事或故事，改變所屬的地盤，進行社會變革。對話的進行方式，分成故事、遇到的挑戰、突發事件等等。每次玩的過程都會被紀錄下來，成為共享知識的一部份，卡牌也會隨著玩的次數而新增，是一個crowdsourcing且不斷翻新、蒐集數據的遊戲。

Kranjc也強調要形成一個真正永續發展的社會跟政治經濟體（這即是說，同時存在著許多平行或互相競爭的敘事。）是極具挑戰的，因為關於如何達成永續發展的社會，存在著太多種寬泛、散漫的敘事。他也提及網路平台（或是同時結合線上與線下的互動）是如何建立起社會擾動、論述、進入散亂的體制中，進行如同駭客一般地變革。這些透過網際網路而生的平台也可以被視為是一種反動，透過共同設計遊戲，或者將遊戲視為一種媒介，有助於社會的集體想像、思考未來可能性和有別於資本主義的方案。

(3) 綜合討論：三位講者針對以下幾個問題，進行討論：拉丁美洲低科技藝術的發展、遊戲化共創平台跟網路藝術早期實踐者的反機構力量有什麼關係？Kranjc與Ruiz Moreno兩位都提及社會正義以及網際網路的公共性，但是所謂的公眾是異質的，而且也因為還有很多地方沒有網路，我們是否過度樂觀地以為網路是一個民主的媒介、創造不切實際的烏托邦敘事？

B. 表演單元

「身體性」與「網絡藝術」進行對話。

(1) Thiago創作了另一組演算法金字塔來感應日常生活中最常使用的Wi-fi無線網路頻率。這些金字塔使用了接收與發送電路，而電路內建了演算法系統。它們能夠接收特

定頻道Wi-fi頻率中的訊息，接著重新將訊息排列組合並回傳。金字塔的接受、回傳過程並不會影響原先已被傳送的訊息，它只是單純接收感應到的0與1並重新排列，使Wi-fi空間中的頻率變得更加整齊。Thiago接著展示三個小螢幕，分別呈現Wi-fi訊號一開始被接收到、後來經過演算法金字塔處理過後的過程。疫情發生前，Thiago原先預計要開一個快閃店販售這些物件，也能透過互動，展演為個別買家挑選最適合他們頻率的戒指與金字塔，而現在則改由線上商店的模式展示這些作品。網路商店中的商品價格會依據個別物件所接收到的頻率而變動，如果沒有相近的頻率或是訊號太弱，價格便會下降。為了因應疫情，Thiago加入了其他價格變因，他使用自身的心律以及體溫去控制價格，因此當他的體溫或是心律產生變化，價格也會隨之變動。這件作品能夠探索與感知我們所身處的更多複雜網路，也提供了重新感受自身在這些網路中接收到的信號。能夠開啟人類對於網路的意識並嘗試用新方式連接是此次作品的核心理念。

(2) Yuki 在研討會中所做的線上表演《我或他者》，以親密的觀念出發，探索了性別議題和線上直播色情影片的文化。線上表演跟直播色情影片兩者皆是面對著看不見的觀眾群，也隱含將身體暴露於未知之中，以及性別商業化風險。這場表演的構成是一段將汲取的精子揉進白石粉，再用絞肉機形塑成雕像的過程。兩個螢幕在表演中同時播放，其中一個直播了精子在手機顯微之下的游動，另一個則是藝術家實際轉動絞肉機的把手製造雕塑。石像雕塑製作的過程呈現了精子的動態以及石灰粉逐漸硬化的狀態變化。《我或他者》想質疑身體內外的界線被解構的問題，我是為了誰而表演？如果螢幕是身體延伸出去的一部分，我能從中得到什麼？舉例而言，「當精子脫離我的意志在體外運動時，它已是一個對於自我的詮釋，然而在社會的邊界之中，他也可能成為另一人的詮釋。」最後一場線上表演，也因為留下了石雕像而成了身體曾經在場的證明，進而去反思表演者的現場性和線上表演的關係。

(3) 《催化》這段影像表演中，Ronald 創作了一段現場時延表演（durational performance）、醫療器材、以及陶瓷之間的交流對話。在這件作品之中，Bal利用2D的超音波圖像轉化為3D有機物件，觀察到自然與機械之間的新關係。Ronald 利用超音波技術拍攝多個不同身體部位的照片，包括不同器官以及腦部。這些照片接著被3D列印成模型並被塑造成陶瓷。這段20分鐘的演出影片始於無法辨識的抽象圖樣與聲音，接著表演者的畫面出現，將陶瓷面具如同樂器一般演奏才明瞭聲音的來源。表演進行的過程中，

焦點也不斷變化，觀眾能看見表演者頭戴陶瓷面具，而面具呈現Bal大腦的3D斷層掃描與形狀，我們就如同看見他的身體內部一般。接著，我們又看到表演者拿著以他的大腦為雛形做出的陶瓷作品。這就像是一段在身體內外之間不斷變換的旅行，與此同時聲音也不斷進行配合，例如我們有時是聽到身體內在聲音（例如心跳聲）並觀看身體內部的掃描。這件作品探討了許多複雜的觀點，包含人類與機械之間的交流合作，以及科技與藝術之間的關係。這件作品結合了醫學領域的高科技，將其以古早的技術轉化（例如陶藝），並將這樣的概念通過表演與影片來表達。整場表演將所謂的代表高速的高科技，滲透進需要大量時間進行製作的陶藝和長時間但只有些微動作變化的時延表演（durational performance）。

C.討論單元

以下部分節錄與翻譯：

在所有表演結束之後，我們來到討論環節，每一位藝術家將針對我們的提問進行回答與討論。

(1)我們對於藝術家Yuki Kobayashi的提問是：在受到限制之下，透過數位裝置表演的過程是如何影響你的演出經驗？

由於Yuki的演出較著重在臨場感以及現場觀眾的反應，他仍然在適應線上表演的轉換。他曾在東京創立一個專為現場演出而生的平台，卻因新冠肺炎而暫時關閉。在疫情期間，他思考了與數位平台共存的可能，並且對於「臨場感」的定義在2020之後或許會有所改變。他原先無法習慣線上平台，然而轉念一想其實現日常中，科技與數位媒體早已無可避免，他也因此將藝術表演數位化的實踐當成一項挑戰。

(2)我們請Ronald Bal分享他轉譯人體相關圖像為陶瓷器具的過程，以及駐村時期為錄像演出所做的準備。

Ronald說明他對於數位系統與生物系統之間的關聯感興趣，而這份興趣來自於生物藝術在數位藝術的未來發展是未知的。他只是單純地將生物性的物體電腦斷層掃描之後

轉化成另一個自然物。在駐村時期，他所創作的陶瓷器具亦是由立體轉換成平面，再轉換成立體的。這份靈感來自於數位產物在現實生活中總是能快速傳遞，然而陶土卻要緩慢成形，也是目前最古老的藝術形式之一。而創作出陶瓷器具恰巧是具有「表演性的媒介」（performative），能夠緩慢塑形作品。影像表演開頭所播放的電腦斷層掃描影像堆疊出了立體模型，這也使得身體內在的影像能夠公諸於大眾。

(3)我們對於Thiago的提問是：Thiago的講座展演（lecture-performance）說明了各種可能呈現人體與裝置之間的連結是「可見的」方式。他提到網際網路的基礎建設是可見的，而我們對於網路的使用也可以實體化。我們如何透過藝術讓這些依存關係實體化？以及藝術該如何表達這層關係？

Thiago認為訊號就像天象一樣領導著我們，他試圖透過實體化這些訊號，不管是體現在身體上或者呈現這些訊號的物質性，以為我們周遭的資訊賦予意義。儘管網際網路知道我們的習慣是如何生成的，但是這個現實世界的情形還是差異很大的。他提到先前一個作品中，他將自己唇形製成印章寄往世界各地，藉此同時與多人互動，靈感同樣來自於網路世界中一對多的行動。這樣的藝術表現能結合藝術、哲學、設計史以及人類學，如今透過多樣管道去理解當代議題也使大眾的想法更加在政治層面與社會層面上都更加多元。

(4)我們請教了Brian Mackern他對於當代藝術實踐的觀點，以及網路藝術初始當時有沒有什麼重大發現現今仍存在於當代藝術實踐中的？

Brian提到最重要的其實是自90年代傳承至今的網路藝術精神，從前他們與新科技、新媒體的關係式存在於實體世界的，而當新的網路媒介出現，一切突然變得不可觸及，而且整個過程是不可見的，如同Thiago先前所言。我們都處於一個沉浸的處境，幾乎很難去區分真實世界與虛擬世界。網路藝術的精神雖然持續被傳承，但是生產方式卻已不同。上個世紀流傳著一個說法：任何人都能成為藝術家。如果這類想法持續下去，也許藝術會失去原本的意義。唯一想保有「藝術」二字價值的人，就只有在藝術買賣體系的人群。不過還是有很多例子顯示，藝術家可以是從別的領域出來的。就如

同Thiago與在地社區合作、分享關於訊息接收與傳遞的知識。Brian認為是這些不可見的過程啟發了在地民眾對於藝術的想像。

(5)Vuk Ćosić 對於人類學以及其他學科有多方涉略，因此我們請他分享當前對網路之於netart的想法，以及他如何在實踐之中集結多元的興趣與目的。

Vuk認為從90年代直到最近，最大的改變在於網際網路已經逐漸普及。網路藝術家面臨的矛盾在於作品是否如同網路普及之前富含意義。他重述Brian所提到，以前衛的態度推廣「自由的病毒」，並分享自己在各領域多方涉略的「流動身份」，雖然也曾經參與商案，但他也持續為網路藝術圈帶來新的知識與經驗。Vuk認為重點還是要打破自我設限接觸不同主題，透過放下自尊來得到更豐富的結果。