

2021-2025

雲的藝評：網路藝術與線上策展研究

Cloudscape Media Art Platform

Net Art and Online Curating

黃祥昀

國藝會現象書寫

# 目錄 Index

一、導論：網路藝術的多重歷史、資料庫美學與數位肉身.....	3
<b>INTRODUCTION: MULTIPLE INTERNET ART HISTORIES, DATABASE AESTHETICS AND DIGITAL CORPOREALITY.....</b>	<b>8</b>
二、網路／網絡藝術起源的多重版本.....	8
<b>MULTIPLE AND INCOMPLETE HISTORIES OF NET ART .....</b>	<b>16</b>
三、一九九〇年代至兩千年代初期網路策展模式的轉型：從單一中心到多中心的可能性 .....	17
<b>FROM CENTRALIZED TO DISTRIBUTED CURATORIAL MODELS (1990S-2000S).....</b>	<b>32</b>
四、九零年代臺灣網路藝術研究訪談：臺灣數位藝術中心執行長黃文浩 .....	32
<b>HUANG WEN-HAO: OBSERVING TAIWANESE NET ART IN THE 1990S.....</b>	<b>39</b>
五、VUK ĆOSIĆ：網絡藝術的起源迷思.....	40
<b>VUK ĆOSIĆ: A PERSPECTIVE ON THE MYTH OF THE ORIGINS OF THE NET.ART.....</b>	<b>46</b>
六、資料庫與敘事的張力：網絡藝術的歷史方法（上） .....	52
七、資料庫與敘事的張力：網絡藝術的歷史方法（下） .....	59
<b>TENSIONS BETWEEN DATABASE AND NARRATIVE: THE HISTORIOGRAPHY IN NET ART .....</b>	<b>73</b>
八、談線上與線下展覽的差異：觀眾（不）在現場的參與方式（上） .....	73
九、談線上與線下展覽的差異：觀眾（不）在現場的參與方式（下） .....	73
<b>ONLINE VS. OFFLINE EXHIBITIONS: HOW AUDIENCES PARTICIPATE WITH OR WITHOUT BEING THERE .....</b>	<b>74</b>
十、網路與身體：隔著螢幕觸碰你 .....	74
<b>THE INTERNET AND THE BODY, TOUCHING YOU THROUGH THE SCREEN.....</b>	<b>87</b>
十一、科技身體的虛與實：從情動（AFFECT）到後情緒（POST-EMOTION）（上） .....	87
十二、科技身體的虛與實：從情動（AFFECT）到後情緒（POST-EMOTION）（下） .....	92
<b>THE VIRTUAL AND THE REAL IN THE TECHNOLOGICAL BODY: FROM AFFECT TO POST-EMOTION .</b>	<b>101</b>
十三、結論.....	101
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>108</b>
十四、成果發表活動.....	108
十五、成果效益 .....	116

# 一、導論：網路藝術的多重歷史、資料庫美學與數位肉身

近年來國際的許多重要展覽與計畫都聚焦於網路文化與藝術實踐的關係。2020 年的奧地利林茲電子藝術節以網絡形式展現，串連 120 個地區，在各地線上線下進行。2019 年英國泰德美術館，舉辦網路藝術 ( net art ) 論壇，將英美地區的網路藝術史進行完整的爬梳。同年根莖網 ( [Rhizome](#) )<sup>11</sup>也完成為期四年的「網路藝術選集」 ( Net Art Anthology ) 計畫，此計畫將重要的網路藝術進行完整的保存與修繕，也結合實體展覽等形式，展出八零年代以降的網路藝術。而在九零年代網際網路興起之際，臺灣藝術家鄭淑麗以「網站」的形式創作與策展<sup>12</sup>，從線上展「派樂西王國」<sup>13</sup>的開放性與無時間限制的特性，延續至 2019 年威尼斯雙年展「3x3x6」，她也以「網路監控」為主題的作品。作品包含以網路進行群眾參與並結合連線裝置，反映出網路文化已經從單純的點擊網站、有時間差地上傳資料到網站，變成一種快速的、即時的、變動的新型政治體。

回到 2024 年的臺灣，不僅在歸類為狹義的「數位藝術」或「科技藝術」的場域中，出現以「網路文化」視角出發的作品，也有越來越多的藝術機構對此作出回應。例如：臺北數位藝術中心規劃的臺北數位藝術節、臺灣數位藝術中心近期以 VR 為主的展覽。在美術館的場域中，國立台灣美術館的數位方舟計和數位展覽規劃、北美館推出的開放網絡計畫涵蓋首檔線上展覽<sup>14</sup>，而臺北當代藝術館近年

推出的多檔反思數位科技的展覽如「熱影像」<sup>[1]</sup>等等，其中 2020 年當代藝術館「液態之愛與聲經絡」雙聯展<sup>[2]</sup>，作品涵蓋廣播、錄像、裝置與表演，探討在數位全球化之際，資本主義社會中的生存形式鑲嵌於不斷變化的動態網絡之中，而「網際網路」是加速這種現象的社會條件之一。而更早之前在 2018 年鳳甲美術館的錄像雙年展「離線瀏覽」<sup>[3]</sup>，則揭示錄像藝術的語言，已經不只有「反電影」的脈絡，還有另一種路線，那便是他們承接了「網路文化」的歷史，另一方面，新一代的藝術家本身就是「天然的」雲端世代，他們反映的是「網路文化」深深滲透進日常生活的現象。

從上述的展覽的內容，可以分析出三方面的脈絡：網路資本主義中人類與科技共存的状态、網路控制的政治批判、網路文化如何促成資料庫的美學。透過本次現象書寫計畫「雲的藝評：網路文化與藝術實踐」，我希望能重新爬梳一九九零年代的網路/網絡藝術（net art/net.art）的歷史，思考網路文化中資料庫美學與敘事張力的影響，並以「社會學的視角」與對「歷史方法論」的思考進行分析，除了嘗試與數位物質主義、賽博女性主義、資料庫美學與後情緒社會等理論框架對話，也進行訪談與作品和展覽分析研究。

### **網路藝術史的迷思與批判**

為釐清早期網路藝術的發展脈絡，以及網路藝術這個詞的定義與字源歷史，第一部分以**網路藝術史的迷思與批判**為主題，針對一個比較狹義的網絡藝術（net.art）

定義進行探究，訪談一九九零年代的早期網路藝術家、文化觀察家、藝評，包含武克·喬西奇 ( Vuk Ćosić ) 〈網絡藝術的起源迷思〉、布萊恩·馬克恩 ( Brian Mackern ) 〈從拉丁美洲看網絡藝術〉與〈黃文浩：一九九〇年代臺灣網路藝術觀察〉、〈網絡藝術與線上策展〉，並爬梳歷史文獻資料嘗試寫歐洲中心以外的歷史，撰寫從後殖民賽博女性主義角度的〈網絡藝術起源的多重歷史〉、〈網路黎明之際：疫情前的網絡藝術情景〉。文章〈一九九〇年代至兩千年代初期網路策展模式的轉型：從單一中心到多中心的可能性〉在論述策展典範轉移的同時爬梳台灣網路藝術相關的文獻與實踐者的觀察。

## 網路藝術的資料庫美學

第二部分，以**網路藝術的資料庫美學**為主題。在討論完網路藝術的歷史之後，就進到網路藝術的定義問題，這部分會從媒介特異性 ( medium specificity ) 的概念談起，這個現代主義的美學觀，在分析網路藝術的時候特別不適用，但是還是很多文章會以網際網路這個技術或網站藝術，單一媒介的角度去分析作品，例如試著去列舉網路藝術的特點，他的媒材特殊性等等。透過論證為什麼媒介特異性的概念已經不適用，並開始思考怎麼用「反敘事」與「資料庫的美學」分析新媒體藝術創作的問題意識，在文章〈資料庫與敘事的張力：網絡藝術的歷史方法〉，更進一步討論藝術家與策展人如何透過網路藝術、網絡的架構與資料庫的概念，重新書寫歷史，所選擇分析的作品具有跨媒介與跨領域的特性，也包含不使用網

際網路作為媒介，卻可以屬於網路藝術的作品。文章〈談線上與線下展覽的差異：觀眾（不）在現場的參與方式〉分析網路藝術如何促成跨時空的社會參與和共域的藝術生產模式與跨域實踐。這些實踐中包含觀眾實體與虛擬的參與，涉及了「身體」這個概念在網路社會中的複合多樣的狀態，因而連結到第三部分。

### 網路與身體

第三部分，以**網路與身體**為主題。在網路藝術的討論中，我們總直覺地將「線上的-虛擬的-非真實的」三者連在一起，但其實網際網路要搭建起來的過程需要許多「實體的」物質基礎。而在理論的層次上，虛擬世界跟實體世界的區分也並非二元對立而是互相滲透（雖然兩者的關係有不同理論有各自的立場與辯論，但截然二分的觀點在當代理論中已經大多被推翻。）除了從觀眾身體的角度〈談線上與線下展覽的差異：觀眾（不）在現場的參與方式〉，文章〈網路與身體：隔著螢幕觸碰你〉討論視訊時代下，藝術家如何針對身體介面創作不同的網路藝術計畫，探索由科技技術形塑的「冷親密」關係。在〈科技身體的虛與實：從情動（affect）到後情緒（post-emotion）〉中，探討在虛擬與實際表演的差異，並提問線上表演是否能呈現「現場性」？我們又該如何看待存在於網路藝術中的身體以及它所帶來的情動與情緒呢？這部分的研究成果也延伸至筆者於北美館所策劃的展覽 [www.反轉資料庫.commons](http://www.反轉資料庫.commons)<sup>181</sup>，委託表演藝術家與行為藝術家以

「身體」當作媒材去創作網路藝術的數位肉身，以這種設定作為一種對父權、殖民與科技霸權的抵抗策略。

---

## 註釋

1. 根莖網網站連結：<http://rhizome.org/> ↵
2. 1998 年，紐約古根漢美術館 ( Solomon R Guggenheim ) 委託鄭淑麗推動「Brandon」( 網址：[brandon.guggenheim.org](http://brandon.guggenheim.org) ) 協作網站計畫，運用文字、影像動畫、聊天室紀錄、彈出視窗和其他 1990 年代流行的網路工具，述說跨性別者 Brandon Teena 遭強暴甚至殺害的生命故事。 ↵
3. 派樂西王國線上展連結：  
<https://mauvaiscontact.info/kop/html/index.html>，2020 由 Rhizome 所策劃的新版：<https://piragene.rhizome.org/> ↵
4. 北美館開放網絡計畫連結：  
[https://www.tfam.museum/Exhibition/Exhibition\\_Special.aspx?id=766](https://www.tfam.museum/Exhibition/Exhibition_Special.aspx?id=766) 計畫分為線上展「卷積」與四組「共域」。線上展由納迪姆·薩曼 ( Nadim Samman ) 與蘇珀琪策劃，展覽連結：<https://tfam-netopen.xyz/en/home/>。  
「共域」計畫的四組策劃者分別是，鄭文琦+吳其育、眾聲道 Volume DAO、在地實驗、黃祥昀。 ↵
5. 由陳韋綸 ( Chen Wei-Lun ) 策劃。 ↵

6. 液態之愛由鄭慧華策劃、聲經絡由羅悅全、達鶯·雅洛拉、袁志偉、區秀詒策劃。 ↵
7. 由許家維與許峰瑞策劃。 ↵
8. www.反轉資料庫.commons 線上展區連結：<https://hackmd.io/@counter-archive/entry/>

## **Introduction: Multiple Internet Art Histories, Database Aesthetics and Digital Corporeality**

### **二、網路 / 網絡藝術起源的多重版本**

#### **網路 / 網絡藝術的星叢與起源迷思**

隨著科技技術的演進變化，藝術文化的生產模式也跟著流變，藝術家所使用的媒介從畫筆、攝影、電影，逐步延伸到網際網路與人工智慧，如今程式碼也成為當代藝術創作的重要基底。然而，網路 / 網絡藝術 ( internet art/net.art ) 的起源和歷史是什麼呢？是誰最早將網路當作藝術創作的媒材，將網站本身視為藝術作品，或是以「網路文化」為主題進行創作？這是藝術史中常見的一個問題意識。然而，這個問題預設了一個藝術流派具有單一的源頭，並帶有強調「誰是第一」的競爭心理。

一個藝術流派或類型是否存在單一「起源」，可能是一種迷思。歷史哲學家華特·班雅明（Walter Benjamin）認為歷史的形成是同時串連當下與過去的過程。世界具體的現象與對象(object)猶如星星一直都在天空中，而我們將它們串連成星叢，星叢是由我們主觀連結而成的，但這不是說星座就是完全主觀的，因為星座的形成也是同時根基於歷史、神話與文化傳統之中的，因此「星叢」作為觀念（idea）既是主觀的也是客觀的。班雅明更進一步論證，歷史的時間「應該是」（倫理學意義的規範下）非線性的，現在與過去共時發展，我們在每一個現在都可以把星星重新連結成新的組合，換句話說，就是透過當下的經驗，回首過去的碎片(碎片是指被壓迫的歷史殘骸)，而重新產生連結形成新的星叢的過程，而且這個過程是一個持續變動、湧現與消逝的過程，有別於線性的因果關係或編年、日曆的歷史時間。

另一方面，網路／網絡藝術的創作深受社會、經濟和歷史結構與機制的影響。在1990年至2000年初，不同地區的網路普及程度直接影響了網路藝術社群的形成。截止至2007年，全球網路使用者僅占世界總人口的20%，顯示網路仍未普及。此外，由於網路／網絡藝術的保存成本高昂，加上科技技術的快速更迭，資源不平等的現象使許多地區缺乏網路藝術作品的資料庫，也難以建立書寫網路／網絡藝術的社群。目前，保存網路藝術較為完整的機構主要集中在歐美地區，例如紐約的Rhizome和阿姆斯特丹的LIMA。其他地區雖然也有藝

術家涉足網路 / 網絡藝術的創作，但由於保存資源匱乏，許多作品最終成為歷史的殘骸，消失在藝術史之中。

受到歷史概念作為星叢和的啟發與理解數位落差現象造成的侷限，本文試圖蒐集 1990 年代網路 / 網絡藝術剛開始出現時，發生在歐洲、澳洲、美洲、拉丁美洲與亞洲的多重故事，並在文末以共同編輯的方式，邀請讀者一同參與書寫，希望可以不要標定一個單一起源，也非以描繪一個偉大的、第一位藝術大師開創網路/網絡藝術疆土的傳奇故事為目的，而是嘗試呈現無法窮盡的複數歷史書寫。

### **第一個故事：網絡藝術 ( net.art ) 是西方的現成物 ( ready-made )**

在歐美藝術史中，網絡藝術 ( net.art ) 的起源一直有一個謎樣的傳說：藝術家阿列克謝·舒金 ( Alexei Shulgin ) 寫了封簡短郵件到一個名為 Nettime 的郵件群組，講述武克·契奧西奇 ( Vuk Ćosić ) 收到一封包含亂碼的電子郵件，亂碼之中出現「net.art」幾個字，這表示網絡藝術這一媒介自我命名。阿列克謝·舒金在這封電郵中寫到，網絡藝術 ( net.art ) 這個詞其實是一個現成物。原始郵件的內文如下：「1995 年 12 月，武克·契奧西奇收到一封匿名電子郵件，由於軟體不相容性問題，這封電郵顯示為無法閱讀的 ASCII 亂碼，亂碼中唯一可識別的部分是： [...] J8~g#;Net. Art{-^s1[...]。武克感到十分驚奇與興奮，因為網

路 / 網絡自身的機制替它所參與的活動 ( 網絡藝術 ) 命名了 ! 於是武克馬上開始使用 net.art 這個詞彙。」

然而，根據筆者訪問武克·契奧西奇 ( Vuk Ćosić ) 的結果，他表示這個故事完全是虛構的，這個傳聞本身就是一個網絡藝術作品，實際情況可能是一群藝術家在 1995 至 1996 年間，經常聚會討論藝術，並創建了一個電子郵件群組，該群組的共同發起人之一提議以檔案夾副檔名的概念命名網絡藝術，於是就出現了「網絡藝術」 ( net.art (net dot art) ) 這個詞彙。當時的社群也都很喜歡這個用法，後來其他人也開始使用了。武克強調這個故事中，跨國社群的集體貢獻與歷史的偶然性。

也許這個故事和解除這個故事的迷思，未來會成為藝術史中必讀的內容。雖然這個故事仍是來自西方的社群，但是至少這個故事這個故事的有趣之處，在於這些藝術家有意識地避免傳統藝術中關於藝術「起源」與「始祖」的故事。有鑑於此，約瑟芬·博斯馬 ( Josphine Bosma ) 在其著作《網絡姿態：讓我們來聊聊網絡藝術》 ( Nettitudes: Let's Talk Net Art ) 中指出，歐洲區域網絡藝術早期發展呈現「非藝術流派」 ( non-movement ) 和「反歷史」 ( anti-history ) 的狀態，並擴張網絡藝術的定義，不侷限於以特定技術來定義網絡藝術：「網絡藝術作品可以完全存在於網際網路之外 ( ... ) ，在網絡藝術 ( net art ) 中，”net”這個字可以指涉由社會與科技所交織而成的網絡，因此，『網絡藝

術』一詞本身具有相當的彈性。(…)網絡藝術的產生是因為意識到或者深刻地參與各種科技技術與機制對世界產生的影響與改變，反過來說，這些藝術作品也是透過網路技術才能夠完成與精進的。我們也可以將『網絡藝術』描述成對整個藝術領域的擴張。因此，網絡藝術本身不是一個學科領域 ( discipline ) 因為它涵蓋了，甚至連結了許多不同的領域。」

## 第二個故事：專屬女性的電子郵件群組與共享社群

不同於開藝術史知識「現成物」玩笑的網絡藝術 ( net.art ) 故事，另一個同樣發生在 1990 年代的相關數位藝術「起源」，是從性別的觀點去思考數位技術。

FACES 起源於 1997 年春天，有鑒於媒體藝術文化界中女性參與較少，她們專為性別認同為女性者設立一個電子郵件群組 ( mailing list )，並透過非正式聚會與活動，邀請成員分享美食、共同煮飯並討論她們的藝術作品。這些聚會活動逐漸形成一個女性國際網絡，涵蓋藝術家、程式設計師、理論家、設計師、策展人、活動家、DJ，以及各式各樣的數位工作者，形成具有包容與開放的社群。社群成立以來，透過非正式接觸和口耳相傳，參與者從最初的 30 至 50 位，逐步增加到 2002 年的近 400 位。【註七】

FACES 的早期參與者凱西·雷·哈夫曼 ( Kathy Rae Huffman ) 在訪談中表示：

「由於我在 HILUS 的早期 ( 對當時來說是過度的 ) 線上管道，我意識到有專門為女性，尤其是學術領域的女性，設立的線上論壇。例如，1995 年，由亞利桑

那大學的穆莉爾·馬金塔 ( Muriel Magenta ) 組織的第四屆世界婦女大會在北京舉行時，網路上有大量女性參與；此外，還有一些早期的旨在提供訓練和女孩中心資訊的倡議，比如由兩位紐約大學的學生創辦的紐約市 gURL。我仍然與一些女性主義媒體藝術家保持聯繫，其中許多人是我自 1970 年代末以來認識的，還有一些是我在 1992 年卡塞爾文件展 ( Documenta ) 專案中合作的 Van Gogh TV 小組成員。然而，在 net.art 社群中，特別是在受歡迎的郵件列表上，如理論導向的討論列表 Nettime 和連接東歐藝術家的 The Syndicate 郵件列表，男性似乎占主導地位，儘管也有一些強有力的女性參與者。(編按：如黛安娜瑪克緹 ( Diana McCarty ) ) 。」

### **第三個故事：1990 年代賽博女性主義藝術團體與論述**

以西方為中心的賽博女性主義論述中，常常引用一個位於南澳洲的女性藝術團體 VNS Matrix 的藝術理念，這個團體組成成員包含：約瑟芬·斯塔爾斯 ( Josephine Starrs ) 、茱莉安·皮爾斯 ( Julianne Pierce ) 、法蘭切斯卡·達·里米尼 ( Francesca da Rimini ) 、維吉尼亞·巴拉特 ( Virginia Barratt ) 。關於她們的緣起，半官方的說法是：「『VNS Matrix 在 1991 年左右的夏季，於南澳的賽博沼澤中誕生；使命是劫持科技牛仔 ( technocowboys ) 的玩具，並用女性主義視角重新繪製賽博文化。』她們的作品橫跨影像、裝置、遊戲設計和文本，充滿了類似『賽博沼澤 ( cyberswamp ) 』和『科技空間 ( technospace ) 』

這樣的新創複合詞彙，還包含一系列反覆出現的角色，彷彿構築出一個世界。」

《賽博女性主義索引》(Cyberfeminism Index)的前言寫到：「三十年前，四位澳洲藝術家(VNS Matrix)寫下一篇結構鬆散又充滿意識流的文字，靈感來自法國女性主義理論、威廉·吉布森(William Gibson)的賽博龐克作品以及唐娜·哈拉維(Donna Haraway)的《賽博格宣言》(A Cyborg Manifesto)。經過數次修改，且初稿大部分內容遭刪除後，她們於1991年發表《21世紀賽博女性主義宣言》，這是賽博女性主義概念、思想和變革的早期宣言。這份在南澳炎夏誕生的早期宣言逐漸傳播開來，透過傳真、印刷品和慢速撥接網路滲透到國際網絡。隨著時間推移，它傳到了英國作家兼學者薩迪·普蘭(Sadie Plant)手中，巧合的是，她也正在命名賽博女性主義。起初誕生於世界兩端的批判性思潮，很快就長成一個連結、對話和行動號召的根狀網絡。」與前兩個故事相同的是，這些藝術家與研究者也都很有意識地保持概念的開放性與網絡特質，如同VNS Matrix的成員維吉尼亞·巴拉特(Virginia Barratt)所言，賽博女性主義是「反家譜學、反作者性和充滿敵意的黏液，從不忠於任何起源。」

#### **第四個故事：拉丁美洲網絡藝術是失效的連結**

雖然第二個故事雖聚焦於性別與女性的視角，但它仍是歐洲中心觀點。事實上，1990年代並非所有地區的網路都已經普及，也有許多地方缺乏支持藝術文

化發展與保存的基礎設施。例如，拉丁美洲的網路技術最早於 1980 年代出現於學校和公共機構，但直到 1990 年代中期引入美國的 Word Wide Web 系統後才開始商業化。烏拉圭是該地區最早有網路的國家，然而，由於價格高昂和網速限制，網路普及程度較低。直到 2015 年，拉丁美洲的網際網路使用率僅達到 54.4%。拉丁美洲大多數國家自 1960 年代以來經歷軍事獨裁，社會經濟困境和區域孤立加劇了藝術創作與表達的挑戰。不同於其他區域，拉丁美洲的網絡藝術家並未形成穩固的社群，其原因之一是網路資源昂貴且網速緩慢，且缺乏支持健全組織和研究的社會結構。

烏拉圭藝術家布賴恩·馬克恩 ( Brian Mackern ) 指出，尋找歐洲相關資訊比尋找拉丁美洲的資料還來得容易，這個現象激發他創建了拉丁美洲網絡藝術資料庫 ( Net.art Latino Database )，這個資料庫保存和展示當地網絡藝術作品，並留存那些失效的連結，讓人得以知道它曾經存在。這個資料庫不僅是對藝術的保存，也是一種政治宣言，賦予這些作品再度被看見的機會。在筆者的訪談中，布賴恩提到，他從 1990 年代末期開始製作拉丁美洲網絡藝術資料庫，「因為那正是人們開始書寫網絡藝術的歷史、出版相關研究文章的時候，但所有的歷史敘事都來自歐洲跟北半球 ( 例如：加拿大、美國 )，並只聚焦於這幾個區域的創作。這其實是非常詭異的，或者說，這是和網絡藝術 ( net.art ) 的概念互相矛盾的，因為網絡藝術的定義必須依附著網絡本身的定義才得以成立。而最根本的一點就是『網絡』是由許多節點組成的，且這些節點之間並沒有階層

關係，這是網絡的特性。而當你要書寫歷史時，又會回到以前的方法論，並以之生產論述，探問著：『起源是什麼？』、『最重要的事件是什麼？』，從另一個層面來說，當時正在形成的歷史敘事並沒有涵蓋拉丁美洲的網絡藝術。所以我想，如果這樣的情況持續下去，拉美地區的製作跟發展將會被忽略，但這樣的忽略不應該是源自於資訊缺乏而造成的，因此，我希望能建置一個網站，讓所有跟拉丁美洲網絡藝術有關的資訊都可以從這個網站取得。」

### **第 n 個故事：邀請你來一起共同編輯網路 / 網絡藝術的起源故事**

第四個故事給我們的啟發是書寫非線性史觀以及歐美文化以外藝術史所遇到的挑戰，事實上，研究網路 / 網絡藝術的過程就好像站在歷史的斷垣殘壁面前，試圖拼湊出可能的「星叢」，然而，在搜尋資料與建立論述時，卻無法避免地遭到主流藝術史與西方哲學概念暴風，吹離了過去的碎片殘骸。筆者正在撰寫以臺灣觀點出發的網絡藝術史，希望結合台灣開源文化的科技史，並以協作共創的精神，逐步實現複數歷史的寫作模式，歡迎你一同加入，編寫此份文件：

## **Multiple and Incomplete Histories of Net Art**

### 三、一九九〇年代至兩千年代初期網路策展模式的轉型：從單一中心到多中心的可能性

1990 年代，臺灣網路開始逐漸普及，進入數位全球化時代。網際網路的出現帶來新的社會關係，也使藝術創作和展覽策劃發展出創新的模式。近年因為新冠肺炎疫情，許多機構都試著思考線上展覽與數位展演的可能性，好似搬移到線上是一種全新的藝術實踐，但其實在網路的早期歷史中，已經出現過不少線上展覽與網路藝術，本文希望爬梳 1990 年代至 2000 年代初期的歷史並回顧文獻，讓我們更理解當代的處境。

臺灣最早以線上策展為主題的研討會，可能是 2000 年由 artkey.com 網路藝術村主辦，藝術家雜誌社、蕃薯藤數位科技股份有限公司、華彩網路集團共同協辦的研討會，與會者包含 artkey.com 網路藝術村執行長郭羿承、蕃薯藤數位科技股份有限公司執行長陳正然、在地實驗網路電視台製作人黃文浩（現為臺灣數位藝術中心執行長）、學者與策展人黃海鳴、第一屆全球華人網路美展策劃人畢瓊文<sup>4</sup>，研討會聚焦於網路策展的未來，議題包含：網路策展的可能性、可能的策展模式、與觀眾的互動方式、策展人的角色轉換。其中策展人角色的轉換可能

在於策展人不再是掌控展覽與作品的中心人物，線上展覽更加強調「觀眾」的參與，觀眾可能也在作品中扮演共創者或製作者 ( producer )。<sup>2</sup>

雖然策展模式非常多樣化，難以用單一方向與線性的因果關係去論斷整體歷史變化，但實體到線上展覽型態跟隨著歷史與技術的發展，在概念上有從單一中心到去中心與多中心的模式的趨勢。傳統美術館的主流策展模式是以策展人為中心，進行決定與策劃，藝術家是「被邀請」的對象；另外一種反向策展方式，則是策展人邀請藝術家與觀眾「共同參與」，權力是分散的，多個中心同時存在，或者企圖往去中心的方向發展。藝術史學家克萊兒·畢莎普 ( Claire BISHOP ) 在《人造地獄：參與式藝術與觀看者政治學》中<sup>3</sup>，以「參與」的概念重新詮釋與梳理藝術史的流派與運動，她認為如今參與式藝術已經是全球性的現象，參與的概念反轉了藝術物件、藝術家與觀眾的關係，觀眾成了藝術計畫的共創者或參與者 ( participant )。<sup>4</sup>藝術開始以「計畫」的形式出現，而非以創作一件「藝術作品」為單位，策展人則轉變成計畫主持人、共同製作人、共同創作者或發起人。

1990 年代全球一部分區域網路開始普及，網路帶來新型態的參與性跟開放性，可能成為推展上述參與式策展的一個技術條件。正如策展人鄭慧華 2009 年的文章〈Back to the Future：獨立策展中的趨勢和傳統 ( 兼談策展 2.0 ) 〉中所描述：「所謂 Web 2.0，它強調的是以網路作

為平台，由群眾『直接參與』和互動去生產內容，其特質在於群眾所形成的『社會網絡』與『社會關係』。將此概念挪移至策展過程，『策展 / 展覽 2.0』則是以展覽作為平台，以『參與』、『過程』所強調的『互動』特質（非指機械裝置的互動）體現現實生活中的『社會網絡』與『社會關係』，並從中針對特定議題去展開討論或辯論。[...] 1.0 時代的策展，策展人提供個人的見解，藝術家提供各自完成的作品，它若是一個花園，那已經是一個已經選擇好種什麼花和什麼草的既定花園，受眾只是被動地給予參與機會。2.0 時代的策展，策展人傾向於提供一畝肥沃的土地，由各方參與者去灑下種子，而會開出什麼花和果（或甚至長出雜草）以及其間的關係則由『參與』而決定。這樣的操作方式構成了藝術『介入』社會的條件—更趨近一種基進民主式的辯論與實戰場域。因此其中被稱之為『作品』的，不僅直接和『日常性』發生關係，其形式更可包羅萬象：從展覽、讀本、論壇、社運、烹飪到啤酒釀造...無一不可翻轉既有關係或後設地進入討論文本中。」<sup>5</sup>

網際網路提供了藝術策展一個公共參與的新遊樂場，地點直接在社會網絡中，而非階層化的美術館展覽空間。<sup>6</sup>既然當代藝術的展覽的地點不一定要在美術館等實體場館之中，而是擴張至社群活動與日常生活中，那麼網際網路作為一個「展覽地點」就不是偶然地斷裂，而是由技術媒介演進所推動的趨勢。延續此思路，星輿公司執行長與數位人

文網路平台計畫共同主持人李士傑在討論「數位人文文化實驗」的部落格文章中也提到，兩千年初藝術大學開始出現『跨領域』藝術的組織單元。除了已經在藝術文化中，有一段歷史的策展技藝之外，資訊傳播與溝通技術在 1990 年代末至 2000 年初的進展，使當代藝術作為一個組織文化社群聚落，早已跳脫出來原本狹隘的定義，連結到更多樣的社會群體<sup>7</sup>。新媒體文化其實是許多術語的同義詞：網路文化、網路（點）藝術（net.art）、數位文化等等，而他們體現了全球蓬勃文化運動的結果。跨國的藝術家與資訊文化工作者共同關心邊界與移民問題，如德國 no one is illegal、波蘭與美國墨西哥的跨越邊界運動 no border 等等，在各地如煙火般綻放在網路的星空中。透過網路串連聲音，讓財團、媒體界、學術界甚至政府、超政府組織（如歐盟、聯合國）可能聽見。<sup>8</sup>依照這樣的觀點，策展應該要跳脫美術館的場域，進入真實社會的組織與場域之中，利用網際網路，進行各種各樣的社會連結與參與。

與上述兩種觀點互相呼應的是專門研究網絡藝術（net art）的荷蘭學者約瑟芬·波斯瑪（Josephine BOSMA）的想法，她針對 1990 年代至 2000 年初期主要位於歐陸的藝術家進行訪談，並從訪談內容綜合出對網絡藝術定義。這個定義也同樣強調社會與科技網絡的建立，她寫到：

「一件網絡藝術作品可以完全存在於網際網路之外[...]，Net art 裡面

Net 這個字也可以指涉社會與科技所形成的網絡，這也是為什麼網絡藝術這個字是非常具有彈性的[...]。網絡藝術的產生是因為意識到各種科技技術與機制對世界產生的影響與改變，反過來說，這些藝術作品也是透過網路技術才能夠完成與精進。」<sup>9</sup>

網際網路不只提供了技術性工具，新技術帶來的是新的社會場域以及想像。網路能夠顛覆藝術家與機構的合作關係，某種程度上，我們可以說網路這件利器打開了封閉的白盒子與傳統美術館<sup>10</sup>，讓藝術展覽通往參與式藝術計畫( participatory arts / projects )、共合( commons )的策展模式或藝術生產與治理模式。然而，網際網路看似能提供多元中心，它的反面也可能代表著監控資本主義<sup>11</sup>、大科技公司的壟斷獨佔這種新型態的控制。這種控制不像以前，可以清楚找到具體的權威中心，而是一整個由抽象網絡所形成的控制網。筆者上述關於抽象控制網絡的觀點，是受到德勒茲( Gilles DELEUZE )所提出的「控制社會」( control society )影響，德勒茲認為後工業化社會中，規訓不僅僅滲透在日常生活之中，還比以往更加無形，並且與全球化和財經化互相結合，形成一種控制網絡，個體不再是以單一個「勞動身體」為單位，而是變成「分體」( dividual )，意指人類主體被現代科技控制，像是電腦系統般無止盡地分割與化約成數據，因此已經不能稱為個體( individual )。<sup>12</sup>據此觀點，網際網路技術只是在表象上帶給我們多

中心的烏托邦<sup>13</sup>，實際上卻從本質上破壞了我們的主體性，形成一種更無形、更難掌握的規訓模式，這種新型態的權力結構正是「控制社會」在網路世界中的體現。有沒有什麼藝術計畫或線上展覽意在反思「控制社會」，或實驗多中心的社會參與呢？其中網際網路的結構又扮演什麼樣的角色？



FloodNet 網路公民不服從計畫，CC BY-SA 4.0

在下文中，將介紹兩個批判與抵抗「控制社會」的線上參與式網絡藝術計畫：1990年代的「洪水網」（FloodNet）網路公民不服從計畫<sup>14</sup>與2000年代的「派樂西王國」（Kingdom of Piracy）計畫<sup>15</sup>，這些計畫，可以同時被視為「作品」與「展覽」。墨西哥藝術計畫「洪水網」由電子干擾劇場（Electronic Disturbance Theater）發起，是一場發生於

網路上的非暴力抗議行動，參與者在墨西哥政府機構網站上「靜坐」，聲援反對新自由主義的薩帕塔運動（Zapatista Movement）。網路靜坐的方式，是讓觀眾在預先約定好的時間瀏覽 FloodNet 網站，並用簡便的 Java 工具將使用者引導至目標網站（抗議地點），使得該網站不斷重新載入，如果有夠多人參與，目標網站速度就會變慢，甚至暫時無法重載。後來藝術團隊更讓使用者填寫客製化的訊息，附加在伺服器上，傳送像是「真相」、「正義」等辭彙，最後目標網站便會出錯，並顯示「找不到真相」（truth not found）、「找不到正義」（justice not found）等充滿詩意的字句。

「洪水網」計畫可以詮釋為數位時代的一種參與式藝術。參與式藝術的核心概念，是希望藝術從可消費、可量化、增加文化資本與象徵資本的產物（product），轉化成改變社會的力量與過程（process），社會參與的過程本身就是藝術計畫的主體，過程優先於最終的成品。<sup>16</sup>從這個角度來看，「洪水網」屬於參與式藝術史的一環，它至少提供了三種新的機制：第一是網路匿名性、第二是「直接」將資訊傳送給抗議對象、第三則是快速跨國際的傳播鏈。這讓網路抗議的規模與傳播速度都大幅提升。「薩帕塔的起義本來在地理空間上是孤立的，只限於恰帕斯州的一個區域，但是如（社會學學者）哈利·克利夫爾（Harry CLEAVER）所言，通過現代電腦網路擴大的政治影響力，薩

帕塔主義者開啟了新的電子鬥爭，讓這場革命擴張至全世界，形成全球性的衝突。」<sup>17</sup>雖然抗議規模不一定與實質社會改革成正相關，但總是好過無法發聲或者沒有國際宣傳力，而且異議聲音有發聲管道本身就有其不可抹滅的價值。這個藝術計畫提示了一種在 1990 年代早期，透過網際網路而動員全球的參與式藝術計畫案例。

如果說「洪水網」計畫揭示了透過數位工具的重新設計，可以讓網路平台成為異議發聲的場域，我們是否也能在大型科技公司掌握網路平台走向之際，從間隙中創造開放文化的空間？藝術家鄭淑麗於 2003 年發起的「派樂西王國」( Kingdom of Piracy ) 計畫<sup>18</sup>，原初構想由唐宗漢 ( Audrey TANG ) 及李士傑提出，其論述核心是將線上展覽視為一種「開放的」工作空間，並邀請藝術家用「盜版」與「侵權」的概念進行創作。盜版與侵權的反面其實是共合 ( commons ) 的概念，因為西方國家壓榨亞洲的廉價勞工，製造晶片、主機板，並用智慧財產權的概念與法律壟斷文化資本，加劇數位落差 ( digital divide ) 與全球經濟不平等。<sup>19</sup>所以也許可以把盜版與侵權重新詮釋為一種抵抗的手段，也是達到共合的一種方式。這樣的想法延續至 2020 年的「岔派樂基因」( Forking PiraGene ) 計畫中<sup>20</sup>，「岔派樂基因」將開放文化中「岔」的概念<sup>21</sup>與「基因」和「盜版」的概念結合，兩者運作模式都是不斷重組又再分支。2023 年，同樣的核心關懷也促成了與斯洛維尼亞的當

代藝術中心 Akisoma 合辦研討會「從共合到 NFTs」( From Commons to NFTs )<sup>22</sup>，研討會中討論的其中一個問題是：「當區塊鏈技術讓數位產品在商業市場中，變成獨一無二可銷售的物件時，共合、共享與開放文化的精神該如何批判現況，並實踐另類的出路？」「派樂西王國」計畫跟著數位技術與時俱進，但核心關懷卻是一樣的：具有開放文化、反對資本主義、能夠減少數位落差的世界可能存在嗎？它會如何運作？藝術作為一種催化劑，確實在這些計畫行動中打開了一次又一次的討論，也因為這種具有開放性的策展模式，讓許多藝術家、工程師、駭客、研究者和群眾能夠多方協作，一起參與。



斯洛維尼亞數位藝術機構 Akisoma「From Commons to NFTs」研討會，  
圖 / 黃祥昀攝影

〈20年後初探藝立協 Elixus (上) (下) 網絡空間與其底層迷因〉作者黃豆泥提到開放文化在臺灣發展的歷史，可以溯源回一個採用分散式治理的組織「藝術家獨立協會」簡稱藝立協 (Elixus)，Elixir Nexus 是開放想像的連字。<sup>23</sup>唐鳳提到它的概念是在 1996 年時提出的，目的是為了建立一個非法人形態比較草根的組織，可以把在數位世界中的人們連結在一起。成立之初還有一個時代脈絡就是在網路剛開始的時候，其內在邏輯是平等、開放、共享，但是到了「.com」的時候，開始有專利。個人工作的成果變成公司的智慧財產權，因此開始去思考

分散式治理的可能性。<sup>24</sup>「(藝立協)間接醞釀出 g0v 零時政府、臺灣開放源碼開發者研討會 (OSDC.tw) 等組織，這些成員(其中包含：李士傑、唐鳳、簡信昌、高嘉良、鄭淑麗、林克寰等人)至今仍活躍於台灣網路發展，如開源運動、公民參與、傳媒新媒體實驗、影響範圍遍佈公部門—如數位文化中心、文化內容策進院、數位發展部。」

<sup>25</sup>其中 g0v.tw 臺灣零時政府於 2018 年獲得「林茲電子藝術大獎 (Prix Ars Electronica) 電子社群優異獎，標示著傳統藝術史中對網路策展模式的定義相對狹隘，在數位藝術社群中，策展更接近的是一種共同參與的治理模式。

本文回顧了臺灣在 1990 年代至 2000 年代初期，藝術實踐者對於策展模式轉變的觀點，這些觀點指向了展覽模式的典範轉移：從策展人為中心的模式，變成共同協作的多中心模式，觀眾的參與過程因而成為策展的核心。這種模式轉變與藝術史學者克萊兒·畢莎普描繪的國際參與式藝術圖景、荷蘭學者約瑟芬·波斯瑪根據歐陸地區作品所定義的網絡藝術、臺灣網際網路普及和開放文化萌芽的年代互相交匯，引發我們思考數位技術在這段參與式藝術史、共同協作式的策展模型轉向中的影響。而 90 年代「洪水網」網路公民不服從計畫與 2000 年代「派樂西王國」計畫，皆闡釋了這段時期藝術家如何利用網際網路去達成社會參與及共同協作的「策展」模式。科技技術不斷演變，帶來

的正面與負面影響仍與社會結構及其價值哲學難分難解，在一個我們不僅是個體，還慢慢變成德勒茲所說的「分體」的「控制社會」之中，我們要如何維持「自身」與「他者」的主體性，獲得真正的自由，在沒有異化、沒有剝削的情況下，發展出「多方參與」、「共同協作」、「多中心」的藝術生產與策展模式？這是我們面對數位技術背後的價值哲學與社會議題時，必須直面的問題。

## 01

郭羿承、葉育真，整理記錄，「網路策展的未來」座談會，《藝術家》，第 305 期，頁 420-427。

## 02

例如：在傳統展覽中，觀賞作品的順序由策展人決定，而在線上場域中觀眾可以自行決定，策展人的影響因此降低，觀眾也可以像是策展人。若使用者（user）在網路上參與討論，也會成為製造者。同註釋 1。

## 03

林宏濤譯，《人造地獄：參與式藝術與觀看者政治學》，2015，典藏藝術家庭出版。

## 04

Claire BISHOP. *Artificial Hells : Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London :Verso, 2012. p.6.

## 05

鄭慧華，Back to the Future：獨立策展中的趨勢和傳統（兼談策展

2.0），《典藏·今藝術》，第 203 期。

**06**

網路也有同溫層以及資本化的問題，將會在本系列其他文章討論。值得注意的是，事實上 P2P 模式（對等式網路/點對點技術）很早就被發明，它是一種去中心化的、分散式的共享訊息模式，因此，並非 Web3.0 時代時，去中心化的觀念才橫空出世。但就一般使用者而言，我們還是可以理解到當我們在使用網頁時，從被動地像聽廣播只能接受（Web1.0）轉變到網頁有能即時動態的改變內容，因而能夠讓使用網頁的人能夠參與（Web2.0）。參見：SayIt，黃彥霖、張玉音、鄭淑麗訪問唐鳳部長逐字稿

**07**

李士傑，〈今日，文化為何實驗〉，2018。

**08**

李士傑，〈今日，文化為何實驗〉，2018。

**09**

Josephine BOSMA, *Nettitudes, Let's Talk Net Art (Studies in Network Culture)*, 2011, p.23-25.

**10**

雖然並非所有做網絡藝術（Net art）的藝術家初衷都是反對美術館機制。

**11**

Zuboff, Shoshana, and Karin SCHWANDT. 2019. *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. London, England: Profile Books.

**12**

Gilles DELEUZE, "Postscript on the Societies of Control." *October*, vol. 59, JSTOR, 1992, pp. 3–7.

**13**

德勒茲文中並沒有特別強調網際網路這項技術，筆者在此把其概念轉用至當代網路社會中。

**14**

洪水網 ( FloodNet )，1998。

**15**

派樂西王國 ( Kingdom of Piracy )，2003。

**16**

概念轉用自 Claire BISHOP. *Artificial Hells : Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London :Verso, 2012

**17**

Aria DEAN, Tactical Poetics: FloodNet's Virtual Sit-ins, 2016.

**18**

由鄭淑麗、阿曼·梅多施、四方幸子共同策展。

**19**

「派樂西王國」( Kingdom of Piracy ) 策展論述。

20

由鄭淑麗與四方幸子共同策展，並於臺灣當代文化實驗場呈現，為鄭淑麗 Lab Kill Lab 計畫的一環。由 Rhizome 的 Michael Connor 策劃線上展覽。

21

「岔」原本是軟體開發中常用的術語，指的是複製現有程式、修改後再重新發佈。而如果這個已經寫好的程式是開源的，意味著任何人都能在原本的基礎上，進一步開發自己的版本，接著一樣以「開源」的型態發佈，持續開放其他人使用。

22

「從共合到 NFTs」計畫的七篇文章作者包括：史鐸德、四方幸子、卡斯普札克、羅伊歐、索爾法藍克、李紫彤和布蕾克。

23

黃豆泥，〈20 年後初探藝立協 Elixus ( 上 ) ( 下 ) 網絡空間與其底層迷因〉，2023，〈典藏 ARTOUCH 專欄〉。

24

摘要引用自 SayIt 2023 年 3 月 28 日 Sam Robbins 訪問唐鳳，逐字稿，

25

黃豆泥，〈20 年後初探藝立協 Elixus ( 上 ) ( 下 ) 網絡空間與其底層迷因〉，2023，〈典藏 ARTOUCH 專欄〉。

# From Centralized to Distributed Curatorial Models (1990s-2000s)

## 四、九零年代臺灣網路藝術研究訪談：臺灣數位藝術中心執行長黃文浩

九零年代臺灣網路藝術研究訪談：臺灣數位藝術中心執行長黃文浩

採訪：黃祥昫。整理：李悅寧、黃祥昫。

黃祥昫：請問您怎麼看台灣在九零年代到兩前年初的網路藝術或線上策展發展？

您也有參與的第一屆〈網路策展的未來〉座談會[1]是我目前能找到的最早的關於線上策展座談會的資料，不知道能否請您分享一下當時的狀況？

黃文浩：台灣雖然對這類作品有興趣，但不太會以這個作為創作主題，主要原因是這類作品不太容易被看到。台灣人喜歡實體的東西，需要做出一個實體作品來展示。現在網路藝術在當代有那麼重要嗎？影響力有那麼大嗎？因為像網站應用的影響力其實已經不如影音了。Youtube 裡面十分鐘的影音又不如短影音。為什麼大家都要弄短影音？因為在衝流量的時候快很多。它 30 秒就會給你一個概念，最後是整個知識的碎片化。像臺灣數位藝術中心的 Youtube 導讀已經碎片化，300 頁的書用 10 分鐘講卻仍沒有非常多人看。

黃祥昀：可否請您談談在九零年代時，您做的網路藝術作品《秘密花園》？

黃文浩：我的作品《秘密花園》是整個國藝會第 1 件新媒體的創作申請案，在那之前沒有新媒體類的作品去申請。

黃祥昀：國藝會目前還沒有數位藝術或科技藝術這個類別。

黃文浩：這就是台灣發展很慢的原因，如果使用「新媒體」這個詞，它是從西洋美術史中的媒體藝術、新媒體藝術的辯證而來，而台灣與日本其實比較不在這個脈絡之內。我個人從 2000 年開始，像是在地實驗媒體劇場的時候使用「媒體」兩個字，後來在做數位中心的時，就改用「數位藝術」，現在我們都用「科技藝術」。在二十幾年前，「科技藝術」在維基百科上的定義偏向工業設計，這幾年才逐漸被分出來。在台灣因為用字的關係，所以提到媒體，一般人的認知會是新聞媒體。而現在所謂的「新媒體」大部分都在講網路新聞，而非傳統報紙、電視或收音機。另外就是「媒體藝術」指涉過大，是不是非繪畫、雕塑或裝置都算？現在裝置也有跨到數位裝置、聲響裝置，比較廣泛，所以我們就不太用媒體藝術一詞。不過，我現在講的都是我自己的分類，台灣沒有人好好整理這些概念。

我認為作品並不是只要涉及電力就被納入科技藝術。但我們會有比較強的認知或意識型態，所以會把認為不是的排除掉。例如，大部分影像類的我們都排除，因為在 2015、2016 年之前，許多人會將錄像放進來，但德國 Transmediale

早已經不將錄像納入，而是歸於新電影的脈絡。當然，這並不是說科技藝術類裡不能有影像，而是說它使用影像的方式，並不像過去錄像藝術的方式去看待影像。

然而，我們這套說法其實不見容於當道，藝文補助就分為表演藝術跟視覺藝術。科技藝術或是新媒體藝術就被拆成兩半。如果講新媒體藝術會跑去視覺藝術，科技藝術的話就分成兩半，一半在表演藝術一半在視覺藝術。但是這樣一拆，就是把科技藝術當作工具，去幫表演藝術、舞蹈、音樂、視覺，自己是不具有主體性的。

即使在 2012 年北藝大的展覽「超旅程 2012 未來媒體藝術節」中，我有提到科技藝術不是當代藝術，但至今還是有許多人視其為當代藝術的一環，因為他們認為如果用時間下去看的話，科技藝術就是藝術的一個類別，所以就統稱當代藝術的一環。但我並不是要爭奪話語權，而是因為此問題若不釐清，將會影響資源分配與政策制定。當有權決定者沒有想清楚這個問題，而幾乎所有資源都集中在視覺藝術，表演藝術的資源則主要流向舞蹈或音樂，如果科技藝術只是被當作技術，就不會有人真正把它納入思考範疇。我們認為科技藝術如果具有主體性的話，就不只是工具。藝術性並不會因為科技它具有主體性而失去，只是我們要重新看待這個新的藝術類種，才會知道要怎麼訂較具前瞻性的藝術政策及怎麼分配資源。

不過，有些人對台灣的科技藝術有時會批評，認為科技藝術缺少「涵構」。這個詞來自建築用語，意指風土中的人文價值。具體來說，就是指科技藝術缺少社會意識，作品中看不到兩性平權、各種主義、人文思想等議題，這些議題比較是當代藝術會去表現的，而台灣和日本科技藝術中也比較少見。

我為什麼會喜歡科技藝術就是因為科技藝術裡面還是有很多直覺的部分像聲響抽象，但是又有很多直接訴諸感官的東西，我們對科技藝術的基本的立場是科技跟藝術必須互為主體，科技藝術的作品必須科技與藝術互為文本，當然能夠做到這樣子的作品並不多，但是至少我們在推動科技藝術的時候是朝向這個方向。

另外，科技藝術還有一個特色，這是我個人認知的，它比較不像當代藝術以英雄或是菁英主義為主，也就是說把所有的榮耀給單一藝術家，不管是提出了很厲害的見解，或者很好的作品。相反來說，科技藝術比較像是黑客松，大家都站在彼此的肩膀上去往前走，所以它運作邏輯或是價值觀稍有不同，更類似音樂、電影或遊戲的協作模式。因為未來的知識越來越龐大或複雜，幾乎不是一個人可以解決或獨立完成，即便還是有很厲害的人存在，但是我現在講這是一個普遍現象，兩者有完全不同的運作邏輯。

目前許多年輕藝術家仍以當代藝術的個人方式操作科技藝術，結果單打獨鬥，國家政策無法有效回應這樣的需求，那變成說一個藝術家，他要去掌握大的資

源去做。大規模的作品要給一個個團隊去做，那不是一個藝術家就可以處理的。那這個合作模式大部分人都看不出來，也沒有去想當代藝術的藝術團隊跟科技藝術的藝術團隊差別在哪裡。

黃祥昀：請問您是否可以簡介在地實驗的「網路電視台」，我希望能夠多了解，因為我覺得這也許可以算是臺灣廣義的網路藝術的一環。

黃文浩：網路電視台的緣起其實是當時我們有一個在地論壇，我們把從國外回來從事人文藝術相關的同儕們找來演講，黃海鳴當時從巴黎拿到學位回來，我們找他來講「無器官身體」，分了六期講。本來我們網站是用文字檔，結果逐字稿的整理實在太貴了，後來就改用影音的方式紀錄大塊剪後就如實地放上平台。也就是說，我們用網路來管理，把我們做的任何事情放上網路，並作為一個案子的一段落。我們當時用最便宜的方式去組織這個事情，也有很多工讀生和研究生來參與，自己採訪、拍攝，剪接，最後放上網路，就這樣算結一個案子，後來很多研究生他們拿這個去當研究論文或是申請國外學校的資料。所以在這之中，有的議題是我們指派的，有的是他們自己感興趣的，這就是自主性，就是「去編輯台」，並不是由我們來決定內容，但還是有一些原則性，就是主流媒體報導的內容我們就不報了。當時我們想了許多網路活動，例如轉播日出什麼的，我們也曾經構想過做網路連續劇，或是你稱它為網路藝術也可

以，大都沒成。當時大環境還有姚大鈞和曹志漣的「非常廟」，他們做網路詩，每個節點可以轉出去一個新的文本。

在地實驗的影像資料裡面最重要的其實就是小劇場的資料。在地實驗早期去做這些記錄，都是沒有拿補助就去做。都只是紀錄。像當時的地下社會、女巫店，在 1997 年的時候，幾乎所有的地下樂團的表演我們都有紀錄。那個時候電視報紙也不會報，所以那些資料現在搞不好連那些劇團自己都沒有，只有我們有留下來。包括把華山佔領下來的整個過程，大概最全記錄也是我們，還有 Co2、第二屆春天吶喊等。

編按：「『網路電視台』仍舊僅報導當時沒什麼媒體會關注的次文化，同時因為編輯臺採去中心模式，沒有所謂主編而是採共同編輯形式，因此對於在地實驗發布的新聞有興趣的人皆可以主動聯繫，經同意後，此報導者即可以帶著[在地實驗]的機器去拍攝，並且經由自己剪輯、自己寫文字稿、自己上架，形塑一個很有機的內容產生機制。曾任在地實驗媒體劇場負責人的葉杏柔，就其對『網路電視台』累積檔案經過深入探究後，給出了一段見解：『如今看來它的面向會很廣，而且都有所謂的偏見，所以會非常的鬆散，但是它的光譜相對是很廣的。同時>，它就也一個逐漸知道自已的位置，站得更清楚地就是要面向社會，而且是面向前所未有的網路科技社會，也就是數位文化的這個議題。它將藝術

現場影像記錄下來，而且丟到網際網路上面，再透過這個媒介去探索未知，因為不會知道誰會看得到，誰會進而來接觸、討論哪一些事情。」 [2]

黃祥昀：地實驗的「網路電視台」這種共同編輯與自主合作的方式也呼應開源文化的精神。請問您覺得臺灣早期科技藝術與數位藝術的發展跟開源文化有什麼關係？

黃文浩：這部份我不太熟悉，g0v 的基本教義派就是堅持要去中心化，但他們核心的人創了一個 g0v 的那個基金會。基金會就是中心化，所以這兩個就互相矛盾，但是沒有中心化又很難運作。

黃祥昀：2022 年，我參加 g0v 年會的活動時，他們正在討論將「去中心化」的概念改成以「多中心」作為主要論述。

蛇行畫廊(Serpentine Galleries)之前有出三篇文章在講藝術的管理，他們在文章中也不敢完全說去中心化可以完全虛擬化管理，而是虛實要同時整合。所以後來折衷的方式就是多元中心，我們基本上也是朝這個方式去發展。所以我們內部會有很多小的集團，因為考量領域屬性要具備主體性，不太可能是小圈圈，那會變派系，也不太可能用部門的形式，因此就以公司的名義去成立的一個集團。我們其實有在實驗，就是說其實多元中心也不是那麼容易，完全用虛擬管理也不太可能。早年在做 FabLab 的時代，大家都去貢獻自己的想法，結果大家覺得這個想法有可能商轉，人就不見了，就帶走了。那種描繪美好的世界，

大家都貢獻智慧，讓整個世界往前不太可能。沒有那麼簡單，就是說共產共產主義很理想，但終究無法實踐，違背人性的事情都不太可能。所以我認為 g0v 概念上不錯，但是我不覺得它運作非常成功，只有階段性的成功。

[1]郭羿承、葉育真,整理記錄,〈網路策展的未來〉[座談會],《藝術家》卷 51:4,期 305,2000.10[民 89.10],p.420-427. 2000 年由 artkey.com 網路藝術村主辦,藝術家雜誌社、蕃薯藤數位科技股份有限公司、華彩網路集團共同協辦的研討會,與會者包含 artkey.com 網路藝術村執行長郭羿承、蕃薯藤數位科技股份有限公司執行長陳正然、在地實驗網路電視台製作人黃文浩、學者與策展人黃海鳴、第一屆全球華人網路美展策劃人畢瓊文。

[2]葉杏柔,《九〇年代「在地實驗」及其影像部署》引用

自:[https://dimension.dimensionplus.co/08\\_Etat](https://dimension.dimensionplus.co/08_Etat) · 引用自 20 Something——科技藝術獨立組織調研計畫 (概念發起:鄭淑麗,策畫執行:超維度 Dimension Plus,調研編輯:陳品伊)

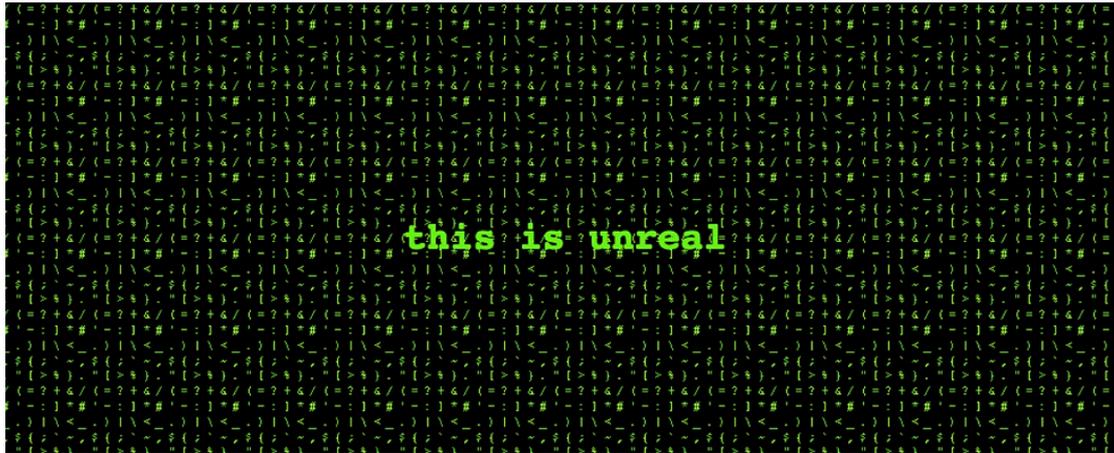
## **HUANG WEN-HAO: Observing Taiwanese Net Art in the 1990s.**

## 五、VUK ĆOSIĆ：網絡藝術的起源迷思

作者：黃祥昀 採訪：黃祥昀(臺灣)、Daniela Ruiz Moreno (烏拉圭/阿根廷)。

受訪者：Vuk Ćosić (斯洛維尼亞/賽爾維亞) | 翻譯：黃祥昀 | 編輯：邱奕

潔、Rok Kranjc



我們是透過「網絡藝術」(net.art)這個詞的起源認識你的，我們很好奇你是怎麼看待網絡藝術的起源的？

**Vuk:** 關於網絡藝術 (net.art) 的起源有兩種故事，現在廣為流傳的版本其實是假的。這個故事是這樣的，藝術家 Alexei Shulgin 寫了一封簡短的郵件到我們名為 nettime 的郵件群組，並編造了一個故事講述我收到一封郵件，這封郵件裡面包含一些亂碼，而在亂碼之中出現 net.art 這幾個字，而這令我感到高興，因為這表示網絡藝術這個媒介本身，給自己取了名字，這樣的想法非常浪漫。我認為他的這封電子郵件可以說是最棒的網絡藝術作品之一。

\*\*編按：Vuk 提到的這封於 1997 年在 nettime 群組寄發的郵件，可以透過此連結閱讀原文 <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9703/msg00094.html>\*\*。

Alexei Shulgin 在這封電郵中寫到，網絡藝術 ( net.art ) 這個詞其實是一個現成物。原始郵件的內文如下：「1995 年的 12 月，Vuk Ćosić 收到一封匿名電子郵件。因為軟體的相容性問題，這封電郵顯示的是無法閱讀的 Ascii 亂碼。而亂碼中唯一能被識別的是以下這段： [ ... ] J8~g#\;Net. Art{-^s1[ ... ]。Vuk 感到十分驚奇與興奮，因為網路/網絡自身的機制替它所參與的活動 ( 網絡藝術 ) 命名了！於是 Vuk 馬上開始使用 net.art 這個詞彙。」【註一】

**Vuk:** 不過事情的真相與郵件中的說法完全不同。真正的故事沒有像封郵件所描述的故事這麼浪漫和吸引人，這是為什麼大部分作者還是都發佈了電子郵件的版本，因為它確實比較新奇。真實情形是在 1995-1996 年左右，在一個名為 nettime 的電子郵件群組，我們一小群人常常聚在一起討論藝術，而這個電郵群組中廣泛的討論主題包含：網路文化、社會行動與政治議題。來自柏林的 Pit Schultz，同時也是 nettime 共同創辦人之一，提出我們可以使用 dot art (.art) 的形態，就像是一個檔案夾的副檔名，我們都很喜歡也接受這個用法，後來其他人也開始使用了。

在一九九六年時，Pit Schultz 也策劃了第一檔網絡藝術 ( net.art ) 展覽。Pit Schultz 選了要參展的藝術家，包含我、JODI、Alexei Shulgin、Heath Bunting。展覽的地點在柏林一家名為 Bunker 的夜店。柏林及其夜店文化是當時歐洲臨場

文化 ( live culture ) 中最有氣勢與最具有先進改革精神的部分了。柏林的夜店文化在當時呈現無與倫比的態勢，時至今日柏林甚至還保有當時「黃金歲月」奠基的盛名。對於初次發表聯展的我們而言，Bunker 夜店已是超乎想像的絕佳地點。Pit Schultz 的哥哥也是經營這間夜店的人，所以這之中也有一些私人的關聯。

關於歷史上第一檔網絡藝術展覽，一個既有趣又極其重要的面向是 Pit Schultz 決定處理一個我們一直在討論的主題：讓藝術作品離開它的原生框架，例如網路，並將其放置到藝廊這個假的框架中。我們當時的想法認為藝術品不該存在於藝廊，對我們而言那是一個錯誤的所在。Pit Schultz 從以前到現在都保有著無政府主義的心態，與我們同心探究沈重的問題、提出激進的解決方案等等。他並非在尋求妥協，而是在尋找一種彰顯呈現網絡藝術時所面對的困境與矛盾。

其實上述都是他的想法，而我們也照著做了，因為這個想法在智性上滿足了當時的我們。如你所見，我非常想把這個功勞歸給 Pit Schultz。他請我們把自己的作品製作成螢幕截圖 ( screenshots )。我們都為了這個展特地準備作品，而非拿現成網站作品簡單地截圖充數。最後 Pit Schultz 把螢幕截圖印製在幻燈片上，這就是低科技的魔法。Pit 最後在夜店以幻燈機進行全速播放，速度快得難以跟上，且幻燈片的順序是隨機擺放的。我們透過做這檔展覽去思考「不可能

在線下呈現網絡藝術」這件事，並用多層次的藝術手法去玩它。而最近 Pit Schultz 又在柏林的一個重點藝廊 Panke 重現了我們當初做的展覽。

對我們而言，理解藝術作品在製作的過程中與藝術家所屬地域之間的關係非常重要的，如你所見的，我們的網絡藝術研究計畫也試圖連結南美洲、臺灣與斯洛維尼亞的藝術家。你認為網絡藝術是來自斯洛維尼亞嗎？這個說法在滿多地方都可以看到的。

**Vuk:**我想從另一個視角切入這個問題。你們的提問中，隱含了地域時差（provincial jet lag）的概念，也是你們在介紹中聊到阿根廷與台灣時所涉及的問題。這個問題是關於藝術的核心重鎮，以及重鎮以外的區域都被忽視而不存在的現象。對於網絡藝術，特別是如果從我剛剛提到的參與者名單來看，你會看到 Alexei Shulgin 是來自俄羅斯、我來自斯洛維尼亞、JODI (Joan Heemskerck 來自荷蘭和 Dirk Paesmans 來自比利時)當時住在巴賽隆納，而 Heath Bunting 來自英國。

地理位置在網絡藝術中並沒有起什麼作用，而我們所做的作品也並無直接與我們的地理位置相關，不管是地理上的還是地景樣貌，像是山林、海邊、水域或者是關乎文化歷史及其背景。我們在經驗及探索早期網絡藝術的過程中，帶進了文化背景與知識行囊，這之中的共同點在於我們都著迷於不同的前衛藝術。

當時我們各自擁有不同的藝術知識，也著迷於不一樣的事物。在我們之中，對情境主義最感興趣的是 Heath Bunting，我自己則是對達達主義與超現實主義比較有興趣，還有烏力波，一個六零與七零年代在法國形成的文學團體，這群作家對語言進行了各種實驗，他們的實驗對我來說別具意義，甚至到現在仍然非常重要。JODI 的成員 Dirk 是白南準的學生，他原本是做錄像藝術的，錄像藝術是他們的核心支柱。Alexi Shulgin 則是對早期的前衛攝影有所涉獵。

上述是養成我們做網絡藝術的背景，也可以說是我們的「家鄉」。因此，在根本上，我們早就捨棄了「地域」的觀念，在這個意義上，也能夠回應你在提問中的說法或隱含意義——網絡藝術有其發源地。也許我們可以稱它為一個具有全球主義意識的小小藝術運動（如果我能使用「運動」這個詞的話）或者就稱它為一段「時期」【註二】。不過就如同大多數歷史上的前衛藝術運動，都曾試圖避免被特定的名稱所框限，例如：音樂團體 Cabaret Voltaire 和達達，因此我們也可以說，當時只是一群沒有太多共通性的人，然而他們少有的幾個共通點對其存在又至關重要。其中一點是對於藝術世界的抗拒、對於在地藝術圈的不滿，以及著迷於透過新的方法創作的可能性，這些新方法是（這個時代）給予我們的，我們並不是創造網際網路的人，我們就只是在這個世代中，剛好在對的年紀、擁有這些想法，重合了對的想法與對的時機，所以這只是個巧合，而非計畫性的策略。

【註一】 [\\*\\*https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9703/msg00094.html\\*\\*](https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9703/msg00094.html)

【註二】 在 Josphine Bosma 的書 *Nettitudes: Let's Talk net art*. Nai Publishers (2011)中，她提供了關於反對網絡藝術作為一種流派這個宣稱背後更細緻的論證。

Vuk Ćosić (斯洛維尼亞/賽爾維亞)

Vuk Ćosić 是一位在九零年代以網絡藝術為形式創作的當代藝術家。他活躍於文學、政治、媒體考古學、網絡藝術等領域。他的藝術作品經常使用「低科技」的美學手法，像是把動態影像轉化為 Ascii 編碼。

Artist website: [\\*\\*http://www.ljudmila.org/~vuk/\\*\\*](http://www.ljudmila.org/~vuk/)

The image shows a screenshot of a web browser window. The page has a dark background with text in various colors (white, green, red). The layout is organized into several sections:

- Top Left:** A box containing the name "Vuk Cosic" and "No Land's Man". Below this is a graphic of a stick figure with a large magnifying glass over its head.
- Top Right:** A section titled "contemporary ascii" with a list of links in green text: "ASCII Architecture", "CD", "Instant ASCII Camera", "Deep ASCII", "ASCII History of Moving Images", "ASCII Music Videos & Vinylvideo", "History of Art for the Blind", "ASCII Unreal", and "Show".
- Bottom Left:** Contact information: "mail me at vuk.cosic (at) gmail.com", "go see: [jodi](#), [easylife](#), [irrational](#), [old](#) this", and "guest WhitePageGallery pixel by Paul Wehby and Jeremy Hight --> .<--".
- Bottom Center:** A section titled "ascii texts" with a list of names in green text: "Vuk Cosic", "Tim Druckrey", "Lev Manovich", "Frederic Madre", "Eryk Selvaggio", and "Ted Byfield".
- Bottom Right:** A section titled "net.art" with a list of links in red text: "war map", "war", "compressed history of film", "zkp4", "Documenta: Done", "grant program", "classics of net.art", "7-11", "history of art for airports", "life", "beauty and the east", "rigusr", "jodiblink", "mira", "a day in the life...", "metablink", "velodrome", "zkp3.2.1", "net.weight", "moscow", "refresh", and "net.art per se".



## VUK ĆOSIĆ: A Perspective on the Myth of the Origins of the net.art

Interviewer/Interviewee: Emily Hsiang-Yun Huang and Daniela Ruiz Moreno/ Vuk

Ćosić | Translator: Emily Hsiang-Yun Huang | Editor: EJ Chiu, Rok Kranjc

The article is published in collaboration with Taipei Digital Art Center. The article is part of the Visual Art Critic Project sponsored by National Culture and Arts

Foundation, Taiwan, Winsing Arts Foundation (發表於臺北數位藝術中心網站)



Q: We know you mainly through the origins of the term net.art, and we are curious about your view on the origins of the net.art ?

Vuk: There are two stories about the origins. The story that is most seen published around is actually false. The false story goes like this: Artist Alexei Shulgin wrote this little email to our mailing list called nettime, completely inventing this story about how I received some emails, and I saw some garbled text in which the term net.art is embedded and I liked what I saw because the medium itself gave us the name, which is so romantic. I think his email itself is one of the best works of net art.

Editor's notes: Here is the text of the original email sent by Alexei Shulgin the nettime mailing list in 1997: <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>.

In this email, Alexei Shulgin wrote that the term net.art is actually a readymade. The text of the original email went on like this, "In December 1995 Vuk Cosic got a message, sent via anonymous mailer. Because of incompatibility of software, the opened text appeared to be practically unreadable ascii abracadabra. The only fragment of it that made any sense looked something like: [...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...].Vuk was very much amazed and excited: the net itself gave him a name for an activity he was involved in! He immediately started to use this term."<sup>[1]</sup>

Vuk: However, the true story is completely different of course. It is out there but simply it's so less romantic and intriguing that writers still publish the first one, because it's funky. The true story is that in our little circle of people back in I believe around 1995 or 1996, we were discussing art in particular, in this broader mailing list

dedicated to internet culture, activism and politics. Pit Schultz from Berlin, one of the founders of the nettime mailing list, suggested that word, and said wouldn't it be funky to use ".art", like a file extension. We liked that and we accepted it, and not only us but others.

Pit Schultz also curated the first exhibition of net.art in 1996. He did the selection of artists including Vuk, JODI, Alexei Shulgin, Heath Bunting. The exhibition was in Berlin in a nightclub called Bunker. The city of Berlin and the Berlin club culture were at the time the toughest and the most progressive component of European live culture. There was absolutely nothing comparable to the Berlin club scene. Even today the city of Berlin has a reputation based on those golden days. That was the best venue we could possibly imagine to have a first group appearance. Pit Schultz's brother ran the place so it was also this private connection.

And a funny, not just funny but seriously important thing about that first ever show was how Pit Schultz decided to deal with the topic we have been discussing all the time, which was about taking art from its natural context, i.e. the internet, and putting it in this fake context of an art gallery. Our consideration at the time was, an art gallery is not where art should be, it's the wrong place. Pit Schultz was and even is today in his anarchist heart completely on our side in this ambition to ask heavy questions, to propose radical answers and so on. He was not looking for compromise, he was looking at a way to stress the problem or the paradox of net.art being shown.

So it was totally his idea, we all simply complied because it was intellectually at the right spot for us. So as you can see I really want to give this guy credit. He asked us to send screenshots of our works. We all prepared something for that show really, it

wasn't just simple screenshots of existing websites you know, and he printed those screenshots on little carousel slides. It is the magic of low tech. He then put this simple carousel projector in the night club and played the slides at full speed, so you couldn't quite follow, and they were ordered randomly. So it was a multiple play on the impossibility of going offline with your net.art. And recently Pit Schultz did a re-enactment of that show in Berlin in a gallery called Panke, which is a hot spot in Berlin again.

[1] <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>

Q: It is very important for us to understand the artwork production and experience in relation to the territory and region of each artist. As you know, we are connecting artists from South America, Taiwan and Slovenia in our research on net.art. Would you consider net.art as originating in Slovenia? This statement can also often be found floating around in different places.

Vuk: I'd like to think about the answer through another optics. It's the problem of the concept of provincial jet lag, a thing you implied in your introduction about Argentina and Taiwan.

It's a question of artistic epicenters and that other space that is non-existent. With net.art, and especially if you look at the list of people I mentioned before, you have Alexei Shulgin from Russia, you have me in Slovenia, the art collective 'JODI' (Joan Heemskerk from the Netherlands and Dirk Paesmans from Belgium) who lived in Barcelona at that time and Heath Bunting in London. Geography didn't play a part, and none of us created work that literally had anything to do with where we are, either geographically or geomorphologically, as in as in mountains, seashores, water, or in terms of cultural history or background.

The cultural background and the intellectual luggage that we brought in that experience and the adventure of early net.art, especially the part that we all shared, was a fascination with different avant-gardes. At the time we knew about and were fans of different things. Heath Bunting was into the Situationist International more than anybody else in the group. I was more into Dada and surrealism on the one hand, and Oulipo from France from the 60s and 70s. It is a group of writers that experimented with language in ways that for me were very meaningful and are still very important. Dirk from JODI studied under Nam June Paik, he was into video art and that was their anchor. And Alexi Shulgin was into the earlier photo avant-garde.

So that was our homeland. We were by definition already detached from the very concept of place in that sense that would allow me to confirm your question or the implication in your question, that net.art has a place of origin. So maybe a mondialistic little artistic movement if I may use that word or let's say period.<sup>[1]</sup> Similar to most historical avant-gardes which managed to avoid this denomination, for example, Cabaret Voltaire, Dada. It was just a group of people who shared very few things, but the things they did share were very central for their existence, and one of them was the refusal of the art world, the disgust with local artist communities, and also the fascination with the possibilities of creation in some new ways, which were given to us. We are not creators of the internet as such. We were simply the generation that was at the right age, carrying the thoughts, the right thoughts at the right time. So it was a coincidence, nothing strategic.

<p><b>Vuk Cosic</b> No Land's Man</p>	<p><b>contemporary ascii</b></p>	<p><b>net.art</b></p>
 <p>mail me at <a href="mailto:vuk.cosic@gmail.com">vuk.cosic (at) gmail.com</a> go see: <a href="#">jodi</a>, <a href="#">easylife</a>, <a href="#">irational</a> <a href="#">old</a> this</p> <p>guest WhitePageGallery pixel by Paul Wehby and Jeremy Hight --&gt; &lt;-- <a href="#">?</a></p>	<p><a href="#">ASCII Architecture</a> <a href="#">CD</a> <a href="#">Instant ASCII Camera</a> <a href="#">Deep ASCII</a> <a href="#">ASCII History of Moving Images</a> <a href="#">ASCII Music Videos &amp; Vinylvideo</a> <a href="#">History of Art for the Blind</a> <a href="#">ASCII Unreal</a> <a href="#">Show</a></p> <p><b>ascii texts</b></p> <p><a href="#">Vuk Cosic</a> <a href="#">Tim Druckrey</a> <a href="#">Lev Manovich</a> <a href="#">Frederic Madre</a> <a href="#">Eryk Selvaggio</a> <a href="#">Ted Byfield</a></p>	<p><a href="#">war map</a> <a href="#">war</a> <a href="#">compressed history of film</a> <a href="#">zxp4</a> <a href="#">Documenta: Done</a> <a href="#">grant program</a> <a href="#">classics of net.art</a> <a href="#">7-11</a> <a href="#">history of art for airports</a> <a href="#">life</a> <a href="#">beauty and the east</a> <a href="#">rigusr</a> <a href="#">jodiblink</a> <a href="#">mira</a> <a href="#">a day in the life...</a> <a href="#">metablink</a> <a href="#">velodrome</a> <a href="#">zxp3.2.1</a> <a href="#">net.weight</a> <a href="#">moscow</a> <a href="#">refresh</a> <a href="#">net.art per se</a></p>



[1] In Josphine Bosma's book *Nettitudes: Let's Talk net art*. Nai Publishers (2011), she provides a more detailed argument about the aspect of anti-movement in the history of net.art.

-----  
Vuk Ćosić (Slovenian/Serbian)

Vuk Ćosić is a contemporary artist associated with the net.art movement in the nineties. He is active in areas of literature, politics, media archaeology and network arts. His artworks often play with the aesthetics of low-tech such as converting moving images to form dynamic Ascii codes.

Artist website: <http://www.ljudmila.org/~vuk/>

## 六、資料庫與敘事的張力：網絡藝術的歷史方法 (上)

釀特稿 | 資料庫與敘事的張力：網絡藝術的歷史方法

文/黃祥昀 編輯/李宛儒、張硯拓

### 資訊時代中的歷史方法問題

在電腦與網際網路出現之後，藝術作品在建構歷史敘事上受到什麼影響、進而發展出什麼樣新型的藝術語言與歷史方法論？——這是本文想探索的問題。

在建立歷史敘事前，我們通常會先有問題意識，進而搜集各種資料，經過篩選後從中建構出一個有開頭、結尾與因果關係的歷史敘事。在諸多資料中，儘管有部分是有證據、可驗證的事實，但某種程度上仍含有詮釋的成分。然而歷史哲學家海登·懷特

( Hayden White ) 卻認為，一個完全無價值判斷、純粹客觀的歷史並不存在。歷史更像是一種文學敘事，由敘事的結構、修辭與背後的價值等元素綜合而成。(註一)

來到資訊時代，寫歷史還多了一項挑戰——歷史資料與證據的數量可能多到無法人為處理，需要借助電腦運算模型與人工智慧 ( AI ) 的協作，歷史學的問題變成一個「運算」與「演算法」的問題，也是一個如何「詮釋」大數據的問題。如果要重建一個歷史件，如一場社會運動主要發生在新聞爆料與社群媒體之中，我們便需要「爬」文，並在龐大的網絡中去搜集各種主題標籤、網友留言、回應與散落各處的聲明。這種網絡式的、具開放性地理解事件的方式，與以往單一線性因果敘事是截然不同的。

( 小標 ) 新媒體的語言：資料庫與敘事的張力

面對這種在資訊時代成為主流的網絡敘事，許多新媒體藝術作品開始嘗試再現或反轉這樣的敘事，或者進一步發展「反敘事」的模式。新媒體藝術學者列夫·曼諾維奇

( Lev Manovich ) 在 《新媒體的語言》 ( The Language of New Media ) 中論證，使用資料庫 ( database ) 的概念來創作藝術作品時，並不是在組織一個由因果關係連接而成的故事，因為資料庫的邏輯沒有開始也沒有終點，而且具有開放性，可以不斷把資料加進去，不斷新增超連結，這讓新媒體藝術擁有一種「反敘事」的特質。(註二)

然而，資料庫的概念與敘事本身並非不相容，事實上「我們很難在百科全書中完全找不到一點敘事的痕跡，反之亦然。」（註三）「資料庫」與「敘事」存在著一種競爭關係，端看目前盛行的媒體是以哪個概念為優先。傳統上，大部分的電影以敘事為優先，而電腦則是以資料庫為優先，電腦理論上可以產生出無盡的、不斷變異的元素，然後再作為一個過濾的介面，把「輸入」轉成「輸出」，這樣的產出形式成為新媒體的主流文化形式。（註四）在此脈絡下，（新）媒體藝術在做的，就是探索有什麼創新的方式能夠組合「資料庫」和「敘事」，並綜合成藝術語言。（註五）

### 重建數位藝術的網絡意義

在進行新媒體藝術作品的分析與詮釋之前，我想先說明兩個前提。首先，筆者想討論的數位藝術 / 新媒體，並非是以數位技術作為創作方法的作品，而是具有數位文化的作品，或者將數位技術的邏輯轉化成藝術語言的作品。筆者於〈數位藝術是什麼？從美國藝術家 Warren Neidich 與荷蘭團隊 ARK 的作品談起〉（註六）一文中，論證了數位藝術的定義是動態的、網絡式的，不應該受限於媒介物質邊界。而數位藝術理論中的人機共創概念、反對媒介特異性（medium-specificity），以及數位物質主義（digital materialism）與網路循環主義（circulationism）的立場，都同時說明了為什麼「數位藝術」不應該以「技術化約」的方式去定義，而應該是關於「數位文化」，關於社會文化與科技技術的動態網絡建構。

第二個前提是：媒介特異性的觀念在數位藝術中特別不適用，其原因在於探究媒介歷史時，會發現許多美學邏輯並不是全新的、與歷史斷裂的，而是有網絡式的互相影響，而且數位與物質無論是在抽象的概念上或實際運行模式中，也都非二元對立。基於這樣的前提，本文將討論與比較的作品都使用了數位文化、電腦邏輯（例如資料庫的概念），但並非一定使用數位技術，作品包括：鄧兆旻「這麼多年過去，」（2017/2020）、克里斯蒂安·馬克雷（Christian Marclay）「時鐘」（2010）、倪灝的「結構研究 VI」（2020）、荷蘭團隊 ARK 的「LAWKI 通道」（2022）。

（小標）「這麼多年過去，」 解構文本形成資料庫與開放敘事

在近幾年臺灣的展覽如《聲經絡》（註七）（2020-2021）、《液態之愛》（註八）（2020-2021）與鳳甲美術館錄像雙年展《離線瀏覽》（註九）（2018）中，大部分作品都呈現了資料庫的美學形式。其中《聲經絡》所選作品「這麼多年過去，」（2017/2020）若以數位資料庫與敘事張力的視角詮釋，可以發現雖然作品以紙張與鏡面組成，卻蘊含新媒體的藝術語言。這件作品將〈雨夜花〉的研究資料轉變成不同版本的敘事，並將文本轉化成現場裝置，讓觀眾能遊走其中。

〈雨夜花〉是一九三〇年代臺灣最受歡迎的流行歌曲之一，「發行至今超過三十位知名歌手灌錄發行過這首歌曲，累積超過十個版本的不同語言的歌詞」（註十），也被相互對立的意識型態利用，傳達不同的政治思想與價值觀，例如拿來比喻悲情的臺灣

處境、日本殖民壓迫議題，「在大小選舉造勢與紀念儀式，負責喚起一點台灣懷舊 / 認同感。」（註十一）藝術家搜集整理過去八十多年間關於〈雨夜花〉的文字紀錄，整理成年表，現場放置的鏡面數量與年表中人名一樣多。除了年表外，置於展場內的文本還包括以擬人手法寫成的〈雨夜花〉自白——藝術家虛構了一位與〈雨夜花〉共生的女鬼，從她的角度描繪〈雨夜花〉的身世。作品的前一個版本名為「唱還是不唱？」（2014），其中藝術家從研究文本中找出有「雨夜花」這三個字的地方，提取出人名、日期、標點符號等等，分別寫在不同的紙張上，就像是在為龐大的雨夜花資料庫製作索引（index）與標籤（tag），形成一種以資料庫為基底的歷史敘事。只有當不同類別的紙張堆疊起來，才能回到原本的敘事，留白的地方則提供觀眾想像空間，也跟後來改成鏡子的形式互相呼應。

較為常見的一種藝術史詮釋方式會認為，「留白」與「鏡面」代表觀眾自我映照，呼應了有「觀眾參與」才算作品完整的觀念（註十二），以及羅蘭·巴特（Roland Barthes）「作者已死」的觀點，意即作者不再是產出意義的中心，觀眾、文本在產出作品的意義上也可以有同等的地位。如果以列夫·曼諾維奇的新媒體語言資料庫邏輯來看，這件作品的敘事開放性是來自資料庫的基底，藝術作品是一個「介面」，用來「篩選」資料庫中的資料。把資料庫的基底呈現出來，也蘊含著作品有更多可能的版本，讓敘事具有開放性。

**開放性：觀眾參與與記憶召喚**

鄧兆旻的另一件作品「一個紀念碑，紀念釐清的（不）可能性」（2012/2018），將楊德昌的《牯嶺街少年殺人事件》（1991）的分鏡與事件人物關係羅列出來，並以平鋪直敘的方式，將電影中的事件一一列出。這也是使電影的敘事開放的另一種方式。一連串只有動作與文字的列表，可以說是資料庫概念的另一種變形，儘管它不像是電腦資料庫般可以無限延伸。就觀展經驗而言，「一個紀念碑，紀念釐清的（不）可能性」將電影文本變成一個裝置，等於把資料庫空間化，觀眾需要藉由行走，慢慢閱讀這些「劇情綱要」，可能因此難以馬上沉浸至敘事中，比較像在閱讀一筆一筆的資料，難以完全捉摸其意義、感覺有點冷冰冰，卻因此需要投射自己的想像與情緒。對於曾看過《牯嶺街少年殺人事件》的觀眾，則好似進入一個電腦系統，在事件關係圖的結構迷宮之中，召喚出片斷的電影記憶。

鄧兆旻在作品自述中也強調，他想要在創作中賦予「歷史敘事的主體」能動性：

「『這麼多年過去，』的概念操作裡的重點之一，是兩個面向的設定：賦予〈雨夜花〉這首歌曲完全的能動性——人在唱它時，其實是被歌曲所寄生、利用——並將其意圖設定成『為了追求永生與最大的擴散，無差別地利用任何機會』的性格。我採取這樣異常的操作方式，希望將如此推向極端的虛構拋向觀眾：『所以，你怎麼看？』」（註十三）此件作品像哲學思想實驗一般，假想我們可以如何在歷史洪流中建立不斷延續的能動性，也可以類比為開源文化中不斷分岔衍伸的各種版本。（註十四）這正是一種結合了新媒體文化邏輯與歷史敘事的「新」媒體藝術語彙。

## 歷史方法論與因果關係

將詮釋權留給觀眾，就是讓觀眾接收到資料後自己去組建自己的敘事版本，「對（鄧兆旻）來說，每個人的主體性與個體性，和我們述說及聽到的故事有很大的關係。我們永遠都在跟故事互動，永遠都在建構敘事，而這些活動形塑了我們對於能動性、因果關係、不確定性以及時間的認識。這樣的故事交換系統，在藝術家眼中是一個可以持續被雕塑的網絡。」（註十五）為保有歷史參與者與觀眾的能動性，而讓敘事開放成為「網絡」，讓資料庫的概念位置優先於有因果關係的故事。也就是說，在資料庫的美學中，網絡型的敘事代替了的、單一的、線性的因果歷史敘事。

在馮馨所策劃的《歷史變體》（2018）展覽論述中，也是以歷史方法論的脈絡來觀看鄧兆旻的作品「一個紀念碑，紀念釐清的（不）可能性」。展覽論述寫到：「《歷史變體》挪用社會語言學中『語音變體』的概念，嘗試以單一語言在不同區域中衍生發展出地域方言的模式，討論我們如何通過歷史的閱讀與書寫，發現語言文字所隱藏的歷史書寫邏輯，並以此作為展覽思考的基礎點。」（註十六）變體的概念也蘊含著非線性因果敘述。

就因果關係而言，「一個紀念碑，紀念釐清的（不）可能性」所拆解的《牯嶺街少年殺人事件》，是根據一九六〇年代臺灣「真正發生過的」社會事件，加上藝術家虛構

的文本改編而成。電影劇本透過像電腦程式運算一樣的過程，把事件分析拆解，將殺人原因呈現給觀眾，中間發生各式各樣的事件都互相牽引，以至於殺人事件似乎是一個命定的過程，而不完全出自主角的自由意志。因此透過解構文本，探索自由意志與決定論的問題，也就涉及了對歷史因果關係本身的質疑。將臺灣電影經典文本以網絡式的因果關係呈現，是一種解套資料庫與封閉因果敘事張力的藝術手法。

## 七、資料庫與敘事的張力：網絡藝術的歷史方法 (下)

### 資料庫美學的技術史脈絡：從中心化到去中心化

臺北當代藝術館《聲經絡》(2020-2021)的展覽論述則是從聲響機器演進史切入，來討論「這麼多年過去，」。策展人羅悅全提及，聲音承載的記憶依附於技術物質的演變，從廣播、CD 到網路平臺如 podcast、clubhouse，發聲的管道開始去中心化：

「(展覽中製作的聲響機器演進)年表起點是一九二八年，臺灣的第一個廣播電台——台北放送局在這一年開播，它是由臺灣總督府所設立的。在臺北成立之後，臺中、臺南、民雄、花蓮的放送局相繼成立。當時的放送內容以日語為主，臺語節目和音樂非常稀少，剛興起的臺語流行歌曲雖然藉著唱片的發行而受到歡迎，但它們幾乎不被允許登上廣播網，歌手們即使有機會進入電台演唱直播，也只能唱改編成日本軍歌的版

本。我們從這裡可以看到兩種由科技物所構成的『聲響物聯網』：一是由『廣播電台—電波—收音機』形成的網絡；二是由『唱片公司—唱片—留聲機』形成的網絡。

(...)到了戰後的國民政府來臺，經過戒嚴與解嚴，收音機從 AM 波演進到 FM 波頻道，唱片從使用蟲膠、聚氯乙烯等材質，演變為卡帶和雷射唱片，這些演進過程主要都是在於媒介物質的變化上，『無形的電波』和『有形的唱片』的聲響物聯網結構與先前比起來並沒有太大變化。直到二〇一〇年左右，網路與智慧手機的通訊技術躍進，逐步結合了上述兩種聲響物聯網的功能，才形成了以網際網路為傳播媒介的強大的聲音物聯網結構：『電腦 / 手機—雲端—電腦 / 手機』。例如最近一年在臺灣越來越多聽眾的 podcast，或是在 2021 年初成為話題的 Clubhouse，這不僅僅是廣播被民主化、生產技術普及化，某程度來說，也是發聲場域的去中心化。」（註十七）

從中心化到去中心化的聲響媒體結構變化，與藝術語言從有因果關係的「敘事」為中心，發展成為以「資料庫」為主，是同時並進的。因此，鄧兆旻的作品在拆解臺灣歷史文本時，不論是經典電影還是經典歌謠，使用的藝術手法都與媒介的結構變化至網路時代互相呼應，同時也回應了前文所論證的，數位藝術是反映數位文化、使用新媒體資料庫邏輯的作品，而非一定要使用到數位技術。

### 資料庫美學的社會脈絡：晚期資本主義

同時與《聲經絡》在臺北當代藝術館展出的《液態之愛》中，許多作品也呼應了去中心化與資料庫的概念。《液態之愛》的展覽論述寫到：「展名來自波蘭社會理論家齊格蒙·包曼（Zygmunt Bauman）的同名著作。（Liquid Love: On the Frailty of Human Bonds, 2003，中譯：液態之愛—論人際紐帶的脆弱）展覽援用了包曼的『液態論』來探索生活於網絡社會裡的經驗與特質。包曼一生深入剖析的對象，即針對今日由極端、大量的金融資本、訊息數據，其伴隨各種人工操作及演算，並由高端電訊技術所形塑和支配的生活內涵。包曼將這些特質統稱為『液態現代性』（liquid modernity）。」（註十八）

從工業時代進入後工業時代，社會學所批判的場域從生產端（如工廠中自由受限的勞動身體）逐漸轉向消費端，因為當代社會已經生產過剩，進入了晚期資本主義，勞動身體好似在物理空間上擁有更多的自由：跨國企業、移居各地的派遣工、自由工作者等等，形成一種吉爾·德勒茲（Gilles Deleuze）描述的控制社會（control society）——勞動者陷入網絡式的抽象控制網之中。在這樣的社會條件下，藝術作品若要反映社會狀態，資料庫的概念會優先於有封閉性的因果敘事。《液態之愛》展覽所選的作品敘事，因為回應了液態性與控制社會，也都跟資料庫的概念形成了不同程度的結合。

**過剩影像：倪灝的「結構研究 VI」**

《液態之愛》所選的作品：倪灝的「結構研究 VI」，是一件六頻道同步錄像藝術，這些影像都是從 YouTube 搜集而來，內容關於災難、車禍、工廠機械、地震、動物奔跑等等，剪輯為三段，並邀請三位鼓手以打鼓的方式，再現影像中的情境，整部影片充滿衝撞的速度感與躁動的聲響。

這件作品反映了網路上資訊過量、紛雜喧鬧以及轉瞬即逝的感覺，網路資料庫的美學形式某種程度上也反映了影像過剩的消費社會。電影學者林志明在一篇研究資料庫電影的文章中也提出相同的論點：「『你不必尋新的，重未見過的影像，但你必須拾起它們，在它們身上工作，使它們成為新的。』（註十九）——哈倫·法洛基（Harun Farocki，資料庫電影藝術家）這句話值得深思的地方在於，今日影像累積的速度和數量驚人，已到達令人窒息無法思考的地步，因此與其製造新的影像，加入這個影像製造與消費的洪流，不如停下來對既有的影像重新檢視和思考，並藉此產生具有新意的作品。」（註二十）

### **資料庫電影、錄像藝術的發展脈絡**

不過，資料庫的美學並非是新媒體出現之後才有，從電影、錄像藝術史的脈絡中都可以發現承接關係。回顧藝術史早期，藝術家克里斯蒂安·馬克雷（Christian Marclay）就已發展出用現成影像素材重新編輯而成的創作方式，他常常使用各種素材拼貼成具

有音樂感的圖像、也曾用不同的演奏片段重新合成一首大合奏，頗具盛名的作品「時鐘」（2010）則是用許多經典電影中時鐘的畫面，合成長達二十四小時的影片。

「時鐘」最具新意的設計，是觀眾觀看銀幕的當下時間與電影中的時間是一致的，假設你是在下午一點觀看，電影中劇情的時間也會是下午一點。因為整部影片由很多片段組合起來，並沒有一個完整的因果敘事，比較像是展出一筆一筆的電影資料，甚至有「反敘事」的意味。不過有趣的是，因為影像都來自經典電影，而且選擇了引人入勝的片段，許多觀眾還是看得十分投入。

電影學者茱莉·李文森（Julie Levinson）應用湯姆·岡寧（Tom Gunning）的吸引力電影理論（cinema of attraction）來分析觀看「時鐘」的經驗（註二十一）：「與其說是敘事內容的發展變化，不如說是一種純粹存在的衝擊，吸引人的是驚喜、驚訝與純粹的好奇心，而不是敘事所依賴的謎團。」茱莉·李文森認為這正是「時鐘」吸引人之處，這部電影以一種現在式的方式呈現，其中的時間感是「純粹的此時此刻」（pure presence）。（註二十二）從這個觀點看來，「時鐘」是以現在式的方式呈現另類的電影「編年史」（chronicle）。

**延伸「拾得物」與「發現膠卷 / 拾得影片」的藝術史脈絡**

像倪灝從 YouTube 中擷取影片、克里斯蒂安·馬克雷從電影史中找尋片段這樣的創作方法，可以回溯至由超現實主義現成物 ( ready-made ) 概念衍伸而成的「拾得物」 ( found object ) 與「發現膠卷 / 拾得影片」 ( found footage ) 概念。拾得物「主要的基礎來自一種對於創作主體意志控制部份的質疑，有如另一些早期的手法，比如『自動寫作』、『自由聯想』、『精緻屍體』 ( 多人接龍連作 ) 、『催眠』、『漫遊旅行』。這樣的方法將創作的素材選擇交給偶然和機遇，目的一方面在解除創作者主體控制中意識既有的禁制性，另一方面則期待偶然與機遇中類似魔術般的遇合照明。」 ( 註二十三 )

克里斯蒂安·馬克雷在訪談中曾提到自己受到現成物與拾得物概念的影響，他表示影響他最深的人包括杜象，而杜象正是在談論現成物的原理時，放棄了創作者主觀的選擇：「有時我在想我的發展中是哪部份使我想以唱片來作音樂。杜象——現成物的想法可能是關鍵。」 ( 註二十四 )

### 「發現膠卷 / 拾得影片」的再創造

「時鐘」與「結構研究 VI」的創作手法是「拾得物」與「發現膠卷 / 拾得影片」的延伸，卻無法完整適用該定義。( 註二十五 ) 「時鐘」這件作品的創作過程雇用了非常多幫手，一起根據這個二十四小時的時鐘系統來排列經篩選而成的經典電影，因此我認為這個剪輯影片的過程是一個「理性」、系統標籤化的過程，而不是個人主觀偶然

式憑著自動書寫、聯想、精緻屍體等等，依照偶然性與魔幻奇遇去連結這些影像。至於「結構研究 VI」則透過鼓手表演進行了再創作，比較像是找到影片之後的重演（reenactment），加了很多剪輯以外的表演者主體成分。再者，網路上的「搜尋」與藝術史上所談的「發現」是不一樣的，在超現實主義的潛意識理論中，「發現」是不期而遇的，充滿意料之外的偶然性，但是在 YouTube 上搜尋並不完全是偶然的，更可能受到平台演算法以及個人瀏覽紀錄的影響，這個「搜尋過程」與「偶然拾得與發現」不盡相同。

在筆者所策劃的第十七屆台北數位藝術節《真相碎片》中，委託荷蘭團隊 ARK 製作的作品「LAWKI 通道」即是針對 YouTube 演算法的反思，作品先是以「後真相」、「假新聞」等關鍵字搜尋新聞影片，經過人工篩選後合成一個資料庫，再寫一個「隨機漫步」演算法（註二十六），讓人工智慧決定在展場中播放哪些影片。隨機漫步演算法不同於 YouTube 等一般推薦演算法點擊率至上的推播規則，提供了另一種出路。

資料庫的敘事美學，在未來除了標籤系統設置背後的社會文化建構之外，還需要考慮網路時代海量資料處理以及人工智慧與人類合作之後，從資料庫中創造出近乎無限多種可能的敘事線。這反過來影響了歷史方法論，未來歷史學所遭遇的問題將不是哪一個版本為真，而是創造版本的演算法為何，換言之，演算法的類型將成為歷史敘事的前提，正如同敘事學中的文體風格、開頭與結尾的時間點等類型學會帶來史觀差異。

歷史是一種文學敘事的宣稱，這句話未來可能需要修改成——歷史是一種演算法與人工智慧模型的類型。（註二十七）

### 資料庫與開放敘事造成的意義浮動與過剩後果

當敘事開放後，意義浮動雖然是一種解放，但面臨以資訊、資料庫佔上風的文化形式，我們要怎麼證明哪一個才是「真的」歷史敘事？如果無法找到答案，很可能令人轉向什麼版本都可能成立的立場。而且在人工智慧出現之後，理論上可以創造出無限多個可能的敘事版本，要怎麼說明一個敘事的合法性？這正是讓 - 弗朗索瓦·李歐塔（Jean-François Lyotard）《後現代狀態：關於知識的報告》一書的問題意識（註二十八）。他試圖建立一套後現代與資訊時代的知識論，認為在後現代的狀態下，後設敘事與宏大敘事（例如線性歷史的進步史觀）已經失效，取而代之的是各種各樣互相彈性連結的維根斯坦式語言遊戲。雖然讓 - 弗朗索·李歐塔又建立一個系統來反系統，自己形成內在矛盾，但是相較於直接落入找不到準則的處境，網絡式版本的語言遊戲模型還是提供了另一種路線。

哲學知識論與技術史的發展互相交織，當前人類的集體記憶與歷史敘事都不斷地移往雲端，甚至在許多情境下原生於雲端，我們在社群媒體、網路平台接受訊息，以主題標籤搜尋議題與事發過程，以留言內容、讚數 / 愛心、分享次數來拼湊歷史事件的前因後果，這些網路聲量也決定話語權和敘事有多權威。

這是在龐大資訊海中，以某種濾鏡篩選出變動敘事的一種過程。宏大敘事的失落一方面帶來眾生喧譁，但也讓我們面臨另一個難題：濾鏡很難分析，它是由演算法治理、大科技公司平台霸權、注意力經濟模型和越來越密不可分的「人工智慧—人類」合作模式來建構的。雖然對於資料庫的「詮釋」從來都不中立，歷史敘事從現代到後現代一直都是話語權的鬥爭，但是當代社會面臨的還不只是傅柯式知識權力的問題、社會文化建構的問題，還雪上加霜地需要考慮科技技術這個「黑盒子」和科技公司與使用者的權力不對等問題。如今理論上無限多版本的敘事，已經能透過技術，物質化與直觀化地呈現在人們的眼前，讓我們體驗到資訊過載、意義過剩的存在狀態，這已經不是單單靠產出開放敘事就能解決的政治問題，而未來的歷史敘事也將同時是一場雲端記憶 / 資料庫之戰。

## 結論與未來研究方向

資料庫與敘事的張力在新媒體之前就已存在，只是電腦與網路的出現讓資料庫的文化形式佔了上風。技術結構與背後的文化建構從中心化變成去中心化（註二十九），這樣的技術條件促成了後現代敘事，我們因而需要重新審視習以為常的單一敘事、宏大敘事方法。在此脈絡之下，本文分析了各種當代藝術家處理「資料庫」與「敘事」張力時所創建的藝術語言，所選作品都在結合資料庫概念後，呈現某種敘事的開放性，

這種開放性形成特殊的歷史方法論，捕捉了網絡、動態、可能無限版本的歷史敘事，解構主流電影史（里斯蒂安·馬克雷作品）。

部分藝術作品企圖讓歷史主體與閱讀者 / 觀眾都能擁有更高的能動性，但也增加了許多不確定感，且缺少完整封閉且線性的因果敘事，這正反映了殖民、威權歷史轉變成民主化的過程（鄧兆旻作品），也反映了晚期資本主義的徵狀：「液態現代性」與「控制社會」中的生存狀態。不斷變動的狀態可能並非更加自由與自主（《液態之愛》展覽論述、倪灝作品、ARK 作品），身處這樣的社會狀態中，我們需要重新評估開放敘事是否真的能增加能動性，並思考其他衍伸問題，包括反敘事、意義浮動與過剩之後的知識論問題；反系統的系統出現自相矛盾的邏輯問題；開放敘事的政治問題，也就是說在當前的後工業化、全球化控制社會動態網絡中，開放敘述是否只是再現晚期資本主義的社會現實，而非一種反動？我們該如何重新評價開放敘事的政治力量？

註解：

1. 參見：White, Hayden, and Michael S. Roth. *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-century Europe*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.
2. Manovich, Lev. *The Language of New media*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001. p.219-221.

3. Manovich, Lev. The Language of New media. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001. p.234.
4. Manovich, Lev. The Language of New media. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001. p.234-236.
5. Manovich, Lev. The Language of New media. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001. p.243. 列夫·曼諾維奇認為，其實不只是新媒體藝術，更早期的藝術像是電影等也面對這樣的張力。
6. 黃祥昀，〈數位藝術是什麼？從美國藝術家 Warren Neidich 與荷蘭團隊 Ark 的作品談起〉，臺北數位數中心專欄，2022
7. 策展人：羅悅全、達鴛·雅洛拉、袁志偉、區秀詒。當代館展覽連結：  
<https://www.mocataipei.org.tw/tw/ExhibitionAndEvent/Info/%E6%B6%B2%E6%85%8B%E4%B9%8B%E6%84%9B> 線上展覽連結：<https://soundmeridians.net/>
8. 策展人：鄭慧華。展覽連結：  
<https://www.mocataipei.org.tw/tw/ExhibitionAndEvent/Info/%E6%B6%B2%E6%85%8B%E4%B9%8B%E6%84%9B>
9. 鳳甲美術館錄像藝術雙年展策展人為許家維與許峰瑞，其策展論述也以網絡社會為核心概念：「當前我們所面對的全球文化秩序，是身處於以網絡化（networking）技術為邏輯所進行社會與經濟再結構的極端資本主義演化過程，並透過全球金融的推動力量表現在網絡社會（network society）。網絡化技術的擴散，實質地改變了我們對經驗、權力、歷史與文化生產過程中的操作和結果，徹底動搖了以固定空間、時間、地方、國家為基礎的組織概念及形式，

其所顯現的導向是以「流動」的權力為第一優先，這不僅加速著資本主義的演化並改變了資本市場之性質，同時也以極快的速度在更新自身，而生產出了即時（real time）運作的全球化活動。這樣的技術範型，已不再如資訊時代的前期般以知識和資訊的創新為核心，其更多著眼於如何將知識和資訊應用在生產、溝通處理層面，進一步擴增 / 化約那介於人類、科技物、環境之間的經驗、知識管理，並延伸在人類社會不同網絡間的動態關係，塑造著社會的支配與變遷。然而，網絡化技術並非單向地由社會所決定，其更多是由技術本身所引發的連鎖效應所形構成的網絡世界觀，如何瞭解這股技術的力量，不被這力量所挾持，正是本次離線瀏覽所思考的策略。」引用自展覽論述。展覽論述連結：[https://www.twvideoart.org/tiva\\_18/curatorial\\_2.html](https://www.twvideoart.org/tiva_18/curatorial_2.html)

10. 鄧兆旻的藝術家自出版《這麼多年過去》，2021，p.175
11. 鄧兆旻的藝術家自出版《這麼多年過去》，2021，p.175
12. 參見：Rosalind E. Krauss. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Thames & Hudson, 2000.
13. 鄭慧華、羅悅全、黃郁捷，《聲經絡：台灣、菲律賓、新加坡、馬來西亞的聲響文化製圖》，立方計劃空間，2021，p.26
14. 參見：黃祥昀，〈一九九〇年代至兩千年代初期網路策展模式的轉型：從單一中心到多中心的可能性〉，其中分析了鄭淑麗的作品「派樂西王國（Kingdom

of Piracy ) 」即是以開放文化與開源軟體的概念作為歷時多年不斷變動的策展模式。

15. 立方空間官網，「這麼多年過去，」鄧兆旻個展簡介文字。網站連結：  
<https://thecubespace.com/project/>
16. 馮馨，歷史變體展覽手冊，2018，p.4。（展覽地點，台灣，台北，TKG+。）
17. 鄭慧華、羅悅全、黃郁捷，《聲經絡：台灣、菲律賓、新加坡、馬來西亞的聲響文化製圖》，立方計劃空間，2021，p.35-36
18. 液態之愛展覽論述，立方空間官網：<https://thecubespace.com/liquid-love-zh/liquid-love-zh/>
19. 林志明，〈發現、挪用、記憶與策展：重新使用影片段落的美學〉，《行動與界線：當代國際錄像藝術對話論壇》，國立臺灣美術館，2012，p.86。段落轉引自 Cathy Lebowitz. “Too see or Not to see”. Art in America. 90.9 September 2002, pp.124-125. <http://org.elon.edu/arcturus/currentissue/technoarts/toseeornot.htm>（2012/4/14 瀏覽）
20. 林志明，〈發現、挪用、記憶與策展：重新使用影片段落的美學〉，《行動與界線：當代國際錄像藝術對話論壇》，國立臺灣美術館，2012，p.86
21. Levinson, Julie. “Time and Time Again: Temporality, Narrativity, and Spectatorship in Christian Marclay’s the Clock.” Cinema Journal 54, no. 3（2015）: 101.  
<https://doi.org/10.1353/cj.2015.0030>. “rather than a developing configuration of narrative, the attraction offers a jolt of pure presence, soliciting surprise, astonishment, or pure curiosity instead of following the enigmas on which narrative

- depends.” Tom Gunning, “‘Now You See It, Now You Don’t’: The Temporality of the Cinema of Attractions,” *Velvet Light Trap*, no. 32 ( Fall 1993 ) : 6.
22. Levinson, Julie. “Time and Time Again: Temporality, Narrativity, and Spectatorship in Christian Marclay’s *the Clock*.” *Cinema Journal* 54, no. 3 ( 2015 ) : 101.  
<https://doi.org/10.1353/cj.2015.0030>.
23. 林志明，〈發現、挪用、記憶與策展：重新使用影片段落的美學〉，《行動與界線：當代國際錄像藝術對話論壇》，國立臺灣美術館，2012，p. 95
24. 林志明，〈發現、挪用、記憶與策展：重新使用影片段落的美學〉，《行動與界線：當代國際錄像藝術對話論壇》，國立臺灣美術館，2012，p. 95  
Michael Snow and Christian Marclay. “In Conversation” ( 2000 ) . In Caleb Kelly ( ed. ) , *Sound*. Cambridge, MA.: MIT press, 2011, pp.14-50.
25. 林志明認為「發現膠卷/拾得影片」的影片對許多以資料庫為形式的藝術作品已經不敷使用，因為這些作品的概念已 而需要使用 挪用、解構、對抗遺忘與遮蔽的檔案/記憶這三組概念延伸分析下去，才能找到更好的詮釋切入點。( 引用  
改寫自：林志明，〈發現、挪用、記憶與策展：重新使用影片段落的美學〉，《行動與界線：當代國際錄像藝術對話論壇》，國立臺灣美術館，2012 )
26. 參見，黃祥昀，受訪者：ARK ( Arran Lyon, Federico Campagna, Louis Braddock Clarke, Roosje Klap, Senka Milutinovic, Teoniki Rozynek, Valentin Vogelmann & Zuzanna Zgierska ) ，〈資訊爆炸時代：演算法沉浸式藝術

LAWKI—Alive 探索人機合作的未來》, 臺北數位數中心專欄, 2022, 文章

連結：<https://dac.taipei/article-zh/an-embodied-experience-of-an-algorithmic-art-installation-in-the-time-of-information-crises-lawki-alive-zh/>

27. 此指 Hayden White 在後設歷史中的論點。

28. Lyotard, Jean-Francois. The Postmodern Condition. Manchester, England:

Manchester University Press. 1984 ( 1979 ).

29. 鄭慧華、羅悅全、黃郁捷, 《聲經絡：台灣、菲律賓、新加坡、馬來西亞的聲

響文化製圖》, 立方計劃空間, 2021, p.35-36

## **Tensions Between Database and Narrative: The Historiography in Net art**

**八、談線上與線下展覽的差異：觀眾（不）在現場的  
參與方式（上）**

**九、談線上與線下展覽的差異：觀眾（不）在現場的  
參與方式（下）**

# Online vs. Offline Exhibitions: How Audiences Participate With or Without Being There

## 十、網路與身體：隔著螢幕觸碰你

### 數位全球化下的「視訊」社會關係

數位全球化的浪潮襲捲而來，越來越多的工作型態與社交生活是透過網路進行跨時區、跨國界的連線。處在跨國生存狀態的勞動者，因赴國外求學與工作，而遠離故鄉，經常面臨與親人和愛人分離的處境，這種分離造成的不穩定心理狀態、脆弱感與孤獨感。在疫情封鎖國界的狀態中，急遽且加速地彰顯出來。旅居國外的人想家卻難以回家，愛人想見面卻只能隔著螢幕視訊，這種交流的感覺有如隔靴搔癢，難以觸碰到痛點。當思念的人事物簡化成在螢幕上的一段聲音、光束、文字和表情符號，我們便深刻地理解到「觸碰」在人際關係的重要性，身體有其肢體語言，而幽微的、難以言喻的感知，似乎在穿過螢幕的時候，過濾殆盡。

這種過濾殆盡的狀態，也反映在疫情期間線上的行為藝術表演中，我們常看到這些最擅長使用現場的「氣場」與「肢體」的藝術家們，在螢幕上掙扎著尋找自己的身體。對我而言，藝術家所面臨的挑戰，不只是因為他們被迫使用自己不熟悉的媒材，更是因為實體世界的「某些東西」是無法被虛擬世界取代的。

我並不是要回到一種保守的美學立場，只推崇「現場的表演」，或把它推舉成一種高於線上表演的藝術形式、比較「真實」的形式，而是希望藉由辨認出實體表演與線上表演的差異，闡述出「某些東西」的實際內涵，並在這個前提上思考實體的展演空間與虛擬的網路空間是如何影響我們的感官、身體和我們在當今社會中的生存狀態。這篇文章將透過介紹以「螢幕中介的親密關係與身體性」為主題的藝術作品，提供一些可能的思考方向。

### **荷蘭 IMPAKT 媒體藝術節：「現代愛情(或者在冷親密時代的愛情)」**

2021 年荷蘭 IMPAKT 媒體文化中心所策劃的藝術節，《現代愛情 ( 或者在冷親密時代的愛情 ) 》 ( Modern Love(or Love in the Age of Cold Intimacies) ) 為主題，討論數位科技對親密關係的影響。希臘攝影師 Maria Mavropoulou 的作品《情人 ( 來自家庭肖像系列 ) 》 ( The Lovers (from the series Family portraits ， 2017 - Ongoing ) )，將兩個電腦螢幕放置在床上互相對望，螢幕白亮的光在黑暗的房間中，顯得格外孤單。這一系列的攝影作品，以直接扣緊「冷親密」概念的視覺畫面，揭開藝術節的主題。



Maria Mavropoulou · 《情人（來自家庭肖像系列）》（The Lovers (from the series Family portraits · 2017-On-going)）。2021 年荷蘭 IMPAKT 媒體藝術節：  
《現代愛情（或者在冷親密時代的愛情）》。黃祥昀攝影。

藝術家 Marge Monko 的攝影裝置作品《我不認識你，所以我無法愛你》（I don't know you so I can't love you · 2018），將兩個 Google Home assistants 智慧聲音助理放置在展場，藝術家讓這兩個聲音機器人進行一場浪漫的談話，但是觀眾可以很明顯得聽出來他們對話之間的斷裂和強烈的機器感。聲音裝置的背後是大型的照片，照片是一對戀人的手部特寫，這兩隻手，好像碰到彼此卻

又隔著距離，照片也被切成好幾段，表達出透過數位科技中介過後的人際關係，缺乏了實際觸碰的溫度。



Marge Monko · 《我不認識你，所以我無法愛你》（ I don't know you so I can't love you · 2018 ）。2021 年荷蘭 IMPAKT 媒體藝術節：《現代愛情（ 或者在冷親密時代的愛情 ）》。黃祥昀攝影。

### **UP Project 公共空間線上計畫：觸碰我的觸碰**

根基於阿姆斯特丹的藝術家 Karen Lancel 和 Hermen Maat 的作品《觸碰我的觸碰》（ Touch My Touch · 2021 ）由 UP Projects for [This is Public Space](#) · 以網路藝術的形式探討隔著螢幕如何同步觸碰。登入作品首頁後，參與者必需要找

到另外一個人，並傳送密碼才能一起進到作品頁面，網頁會先拍攝一張參與者的頭像，再將臉部標記上臉辨識的節點符號，當你觸摸自己的臉部時，另一方試著以滑鼠的方式點擊相同的地方，試圖讓兩位參與者彼此同步觸摸。網頁也列出一些問題請參與者互相討論：當你在碰觸的時候，你的肌膚感受如何？你有辦法認同你的數位身份嗎？當你跟著對方在數位空間提供的觸摸軌跡時，你的感受是如何？最後，網頁會產出一張將兩張臉部肖像結合在一起的臉，提供參與者下載，象徵著互動過後的親密感。相較於《情人（來自家庭肖像系列）》與《我不認識你，所以我無法愛你》觀眾必須要在美術館或藝廊的現場觀看，《觸碰我的觸碰》完全是一個線上體驗的作品，它讓觀眾直接回到在螢幕中觸碰的情境，並在這個情境中設計與人互動和透過滑鼠中介的觸摸，令人意識到數位工具在觸碰中扮演的角色。

**荷蘭阿姆斯特丹 This Art Fair 藝術博覽會：行為藝術作品《螢幕房間中的親密關係》**



李佼佼，〈螢幕房間中的親密關係〉（ Intimacy in the Screen Room ，

2021 ）。2021 年荷蘭阿姆斯特丹 This Art Fair 藝術博覽會。攝影：Friso

Spoelstra

同樣的主題也有藝術家以完全線下的現場表演呈現，中國藝術家李佼佼的表演

《螢幕房間中的親密關係》（ Intimacy in the Screen Room ， 2021 ），以行為

藝術加動態影像投影的方式，討論了人們使用螢幕時在虛實落差之間，產生的

寂寞感和孤立感。一開始她在一片充滿海洋的影像中，寫下並朗誦這首詩：

「我反覆地來到海邊 / 我在等著大海枯竭 / 我在等著天空碎掉 / 我在等著愛情

結束」。接著她拿起一面鏡子，將投影機的光反射至投影的海洋影像中，此時

海洋之中也有她自身的影子，她好似拿著這面鏡子的反光，試圖捕捉自己虛幻

的影子。最後，她將鏡子和手機轉向觀眾，慢慢地讓在場的每個人，看到自己

—— 看到鏡子裡的自己與手機裡的自己。她慢慢走向表演場地中間的投影機，最後一腳踩破地上的水袋，那一瞬間，觀眾突然從寧靜的觀賞狀態跌了出來，感到藝術家的身體是在現場的。這個狀態似乎真實得太虛假，又虛假得太真實，好像踩破了她為我們塑造的美麗幻象。這一刻也像是當我們與戀人視訊完後，將螢幕蓋上的那一刻，不管剛剛聊得再開心，好像都瞬間消失了，是一種很輕盈又不真實的感覺。李佼佼也表示，這一刻除了使觀眾震驚得回到現實之外，她自己也因為冰涼的水滲入自己的皮膚、穿透骨頭，提醒了她自己的身體在這虛幻中，仍確確實實地存在。

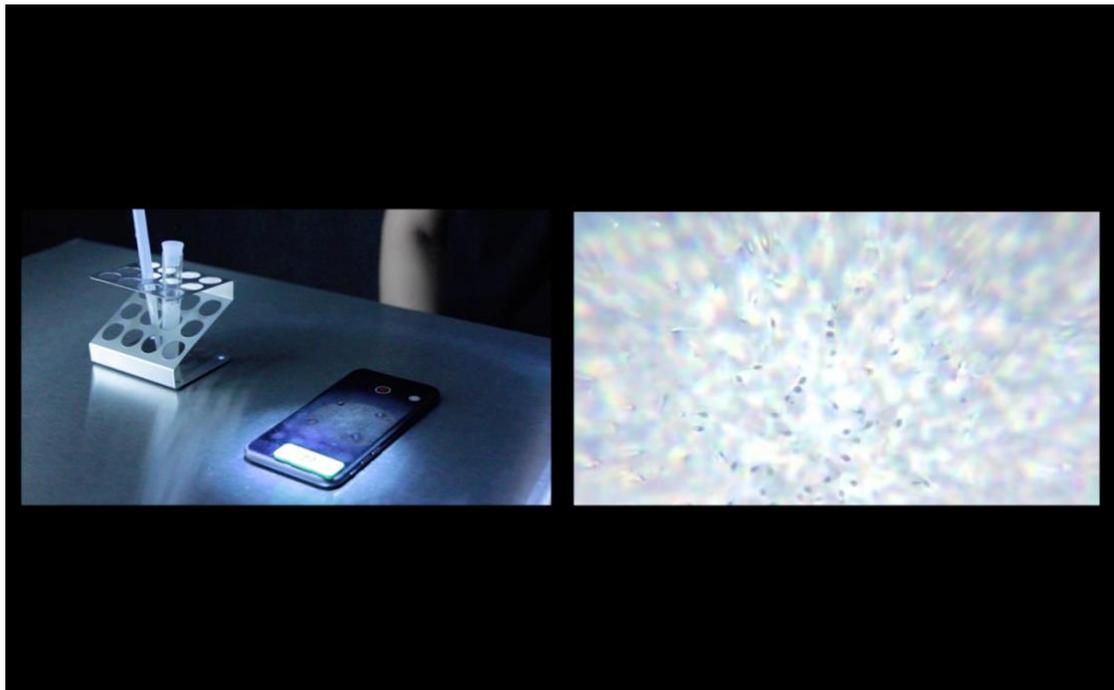
在訪問李佼佼的時候，她說到：「每當我與戀人視訊完、蓋上螢幕後，總是感到一陣空虛。在短時間的視訊中，我們沒有感受到我們的關係有什麼變化，但其實螢幕的後面一切都已經開始悄然改變，螢幕已經在我們還來不及意識到的時候，塑造我們的語言、情感軌道和交流方式，使我們的親密關係變質。很多事情其實是一個擁抱就可以解決的，但是在螢幕上我們只能用語言進行交流，身體在這個親密關係中是缺失的。不管我們多常視訊，當我再次與遠距離的愛人相見的時候，我們還是覺得很陌生，總是要握著彼此的手許久，才能慢慢找回熟悉的感覺。」螢幕看似讓我們可以不斷「零距離」地聯繫，但當你身旁出現一位可以真正擁抱你的人，那在螢幕空間中的孤單，就會突然無限地放大，好似從虛擬懸涯中嘎然掉落。



李佼佼，〈螢幕房間中的親密關係〉（Intimacy in the Screen Room，2021）。2021年荷蘭阿姆斯特丹 This Art Fair 藝術博覽會。攝影：Friso Spoelstra

### 亞洲、歐洲、拉丁美洲跨國連線《身體介面藝術計畫》

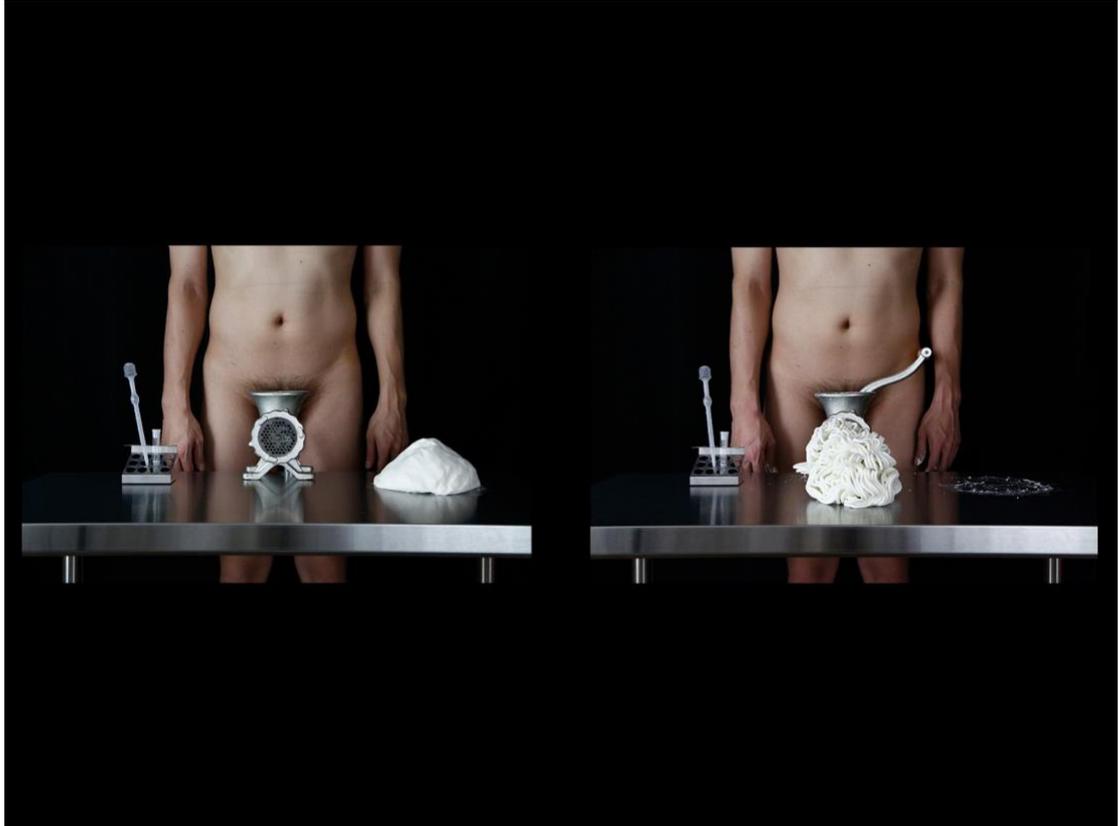
由本文作者黃祥昀與阿根廷／烏拉圭藝術史研究者 Daniela Ruiz Moreno 共同策劃的《身體介面藝術計畫》（Embodied Interface Project），邀請日本行為藝術家 Yuki Kobayashi 進行線上表演《我或者另一個》（I or Another，2020），作品以網絡親密性（net intimacy）為核心概念。相較於上述三個作品，討論螢幕親密關係中的心理狀態，如科技溝通帶來的失落、寂寞與缺乏觸覺身體感。Yuki Kobayashi 的作品，則藉由探索自己身體通過螢幕中介和網路空間後，其「物質邊界」因為網路空間的媒介特性產生了什麼樣的變化，思考我與其他人在網路社會中的關係。



Yuki Kobayashi，《我或者另一個》（I or Another，2020），由黃祥昀與

Daniela Ruiz Moreno 共同策劃的《身體介面藝術計畫》委託製作，國藝會贊助。

具有流動性別認同的 Yuki Kobayashi 設計了一個類似科學實驗室的空間，將自己的精子，放在手機放大鏡下，並即時轉播給正在看線上表演的觀眾觀看，讓大家能近距離觀看精子流動的狀態，另外一個螢幕顯示的則是，他逐漸把精子用試管取出並加入黏土攪和在一起，最後放入絞肉機中，在這些黏土通過絞肉機後，形成長條狀的、硬化的雕塑。他也在表演指示中，引導觀眾能夠任意放大與縮小螢幕的視窗，並自由選擇要聚焦在放大的流動精子還是製造雕塑的過程。



Yuki Kobayashi · 《我或者另一個》（ I or Another · 2020 ） · 由黃祥昀與 Daniela Ruiz Moreno 共同策劃的《身體介面藝術計畫》委託製作，國藝會贊助。

透過提取自己身體中的流動的物質，變成堅硬的雕塑，這件作品以別出心裁的方式，思考物質身體進入螢幕與網際網路時，因為網路媒介形成的框架，如何影響人們對身體的詮釋與觀看方式。作為一個擁有男性身體的表演者，他意識到自己的權力和這個身體所背負的種種符號，精子作為陽剛的代表和親密關係最直接的符號，在這件作品中經過不同層次的轉化：首先，變成一個科學實驗中的冷冰冰的觀察對象，也呈現出我們用手機螢幕觀看時，鏡頭作為人類視野

擴張的功能。表演探索了身體內部與外部的邊界，身體在介面之中、在網路空間之中是如何轉化的，藝術家直接把身體中最私密的，只有在親密關係中才會被戀人看到的精子，移置網路空間，並將空間設定成冰冷的實驗室，也從展演形式，表達了另一種經過科技中介的「冷親密」。

接著，當影像進入到網路空間中觀眾的「視窗」，觀眾擁有權力移動甚至可以移開視窗，表演影像不再完全由藝術家掌控。也藉此重新再現平時線上觀眾在觀看與性 / 性別的影像時呈現一種短暫的「匿名的共時性」。因為表演時不確定觀眾是誰，也不知道觀眾的身體反應是如何之下而結束的。表演後，只能得到幾句留言與表情符號，卻無法像現場表演一樣感受到整體的氛圍。這也就是說，雖然線上表演在網路上提供了一個短暫的「共時空間」，但這與實體表演中表演者能跟與觀眾互相感知，或互相看到彼此有很大的差距。

最後，在線上的時延表演（*durational performance*）中，藝術以試管提取精子，加入黏土，放入絞肉機中，慢慢地轉動，並逐漸變成固態的、堅硬的雕塑作品。雕塑作品在網路表演結束後，留存下來。我認為堅硬的雕塑作品凸顯出網路表演中數位元素的脆弱性，當表演變成一串影像、電流、光束透過螢幕傳遞給觀眾，表演本身的物質性存在於何處？科技裝置因此變成表演的一部分，甚至從某個角度來看，是表演的全部，而當觀眾能意識到這個雕塑，在表演過後，確確實實的存在表演者當下表演的實體空間中時，也就能意識到虛擬的空間具有幻覺和脆弱的性質。整體而言，整個製作雕塑的過程，更讓人反思網路

中的虛擬性與實體世界中活生生的、具有物質性的雕塑，兩者如何在表演過程中形成「實體空間」與「網路空間」的辯證循環，這也是為什麼作品命名為《我或者另一個》（I or Another）的原因。

### 網路視訊與身體的多重關係

《情人（來自家庭肖像系列）》以攝影作為媒介，捕捉了沉靜凝結的孤單時間感，帶有一種詩意的惆悵；《我不認識你，所以我無法愛你》則透過攝影裝置與科技裝置 Google Home assistants 將溫暖的雙手照片與冰冷的科技並置，在透過霓虹燈的效果讓兩隻無法碰觸在一起的戀人手部特寫影像轉化成一種帶有科技感的雙手，顯現科技所帶來的親密冷感；《觸碰我的觸碰》則完全以網頁的方式呈現，直接讓觀眾的場域進入平常隔著螢幕視訊的「現場」，雖然參與者是自己觸摸自己，但是透過與他人遠端連線，以滑鼠同步觸碰，實體與虛擬兩層感受同時疊在一起，也因為與對方的互動，使科技不再冰冷，變得趣味橫生，這件作品也令人反思虛實同步觸碰和實體觸碰的差異為何？我們跟自己的數位身分又有什麼樣的關係？當我的數位分身被他人碰觸的時候，「我」的實體也算是被碰觸了嗎？

《我或者另一個》則更進一步討論在虛擬空間與實體空間表演中，藝術家身體的脆弱性，在虛擬空間因為觀眾的匿名和數位訊號取代肉身的關係，我們對於藝術家身體的認知不是現場中完整的一個人，而是各種不同的鏡頭語言、數位

訊號，表演後藝術家所做的雕塑是一個可以「留存」下來的物質，藝術家透過這個可以觸摸與保存的物質形成對比，彰顯出數位身體的脆弱性。《螢幕房間中的親密關係》則回到了實體世界中的「現場」，觀眾必須要在現場花一段時間，並與表演者出現在同一個時空，才能完整的體驗到這個作品，當表演者拿著一面鏡子與手機，直盯盯地對著觀眾看，也同時逼著觀眾看自己的影像時，觀眾似乎可以強烈的對比出藝術家身體的現場性與手機裡的幻影，這個表演的最高潮是當藝術家踩破水的那一刻，象徵影像幻滅，回到身體現場中的真實，也宣告了藝術家的立場：唯有我們的肉身真真切切地感受到水的冰冷，才是真實的。數位空間的觸碰，像是一道流沙，滑過我們的手，抓也抓不住。上述的作品都讓我們從完全不一樣的視角，反思、體驗與感受，在「視訊時代」的我們是如何碰觸彼此、如何理解真實、如何成為一種虛實結合的「後人類」。

## **The Internet and the Body, Touching You Through the Screen**

### **十一、科技身體的虛與實：從情動（affect）到後情緒（post-emotion）（上）**

數位展演中，表演者與觀眾的身體去了哪裡？

當實體表演轉換成線上展演之時，我們可能會感覺到表演者與觀眾的身體（body）/ 肉身（corporeality）有一部分缺失了。當具有物質性的身體在網路空間變成一連串訊息流與數據，有哪些元素不能被轉化或者是完全消解了？特別是涉及表演的現場性、氣場或者能量場的元素，若觀眾跟表演者沒有處在同一個物理空間，他們之間的互動、彼此影響的能量能不能保留下來？表演者透過身體所傳遞的情緒（emotion）、情動（affect）會被數位技術過濾嗎？還是有可能轉譯？線上展演與線下展演中，觀眾的身體感有怎樣的差異？

本文將透過四件作品來討論上述問題：2019 年的「Archive or Alive—劉守曜獨舞數位典藏研發」計畫【註釋一】，以虛擬實境（VR）記錄實體表演，希望完整地保存與再現實體表演中所有物質與非質元素；另外兩個作品則位在光譜的另一端，藝術家一開始的目的就不是實體表演，而是把社群媒體賦予的框架本身當作舞台，包括以早期 YouTube 平台作為場域的展演作品 Ann Hirsch 的「醜聞」（Scandalishious，2008-2009）【註釋二】、以早期 Instagram 為平台的展演作品 Amalia Ulman 的「卓越與完美」（Excellences & Perfections，2014）【註釋三】。以及一個近年的作品，日本行為藝術家 Yuki Kobayashi 的表演「我或者另一個」（I or Another，2020）則是一開始就以視訊軟體 Zoom 為場域而設計的。這篇文章將討論分佈在「實體 - 虛擬」光譜兩端的藝術展演，是

如何影響觀眾的身體感、如何捕捉表演的能量與情感？身體展演與數位技術又如何互相影響呢？

### **現場性與氣場：「Archive or Alive—劉守曜獨舞數位典藏研發」計畫**

在臺灣數位藝術中心的研討會與訪問中，劉守曜提到氣場在虛擬實境中的呈現：「表演者開始進入一些狀態，連結到其他的比方說物件、環境還有語言的對應的關係，種種產生整體對應的時候，他製造一個氣氛，我們俗稱為『氣場』。」但他認為要記錄氣場非常困難，用平面（2D）影像記錄的時候，通常我們會剪接一些其他環境的反應，來讓觀眾可以理解整體的一個氛圍的出現。而用虛擬實境記錄時，「比較接近坐在劇場裡頭，在一個位置方式來觀賞。看到這個表演者，他由他的表演連動到周遭所有的物件，人、燈光或者其他東西，產生一個氛圍。你看到這個人的氣場很強，佔領整個舞台，這個部分我覺得虛擬實境比 2D 更趨近於劇場的觀賞經驗。」【註釋四】2020 年本文作者訪談虛擬實境導演陳芯宜，對於電影如何保留舞蹈現場性，她也分享了對此的看法：「我不知道現場性的定義是什麼，但我自己認為的現場性有兩個：首先是關於現場環境、道具佈景、舞蹈本身的動作編排等等，完全是物質的現場性；但劇場還有另一種無形的現場性，關於所謂的現場能量——我不是在定義，這純粹只是我的觀察而已。我之前的《行者》之所以外拍，或是說做成舞蹈電影（dance film），就是因為一直覺得，儘管『物質的現場性』我拍得下來，但再

怎麼拍都是錄，即使可以拍到很多細節，甚至（產生）一些延伸出鏡頭語言以外的詮釋，可是所謂『無形的現場性』我是完全記錄不到的。所以後來才會去拍舞蹈電影，看有沒有辦法用電影的方式，帶出所謂無形的現場性。」【註釋五】

現場性包含一部分難以精確形容的氣或能量，要從理論上定義有很多挑戰，但如果反過來想，沒有現場的話會缺少什麼？其中兩個很重要的差別是：第一，實體表演時表演者與觀眾的共情關係，是在互相觀察、影響之下微妙地流動，而虛擬實境中顯然影像是單向輸出的，表演者無法感受到觀眾。第二，在現場表演中情動的傳達，就我個人而言比在虛擬實境中強烈，但透過虛擬實境的媒介結構與安排設計，還是可以保留一部分。我自己觀賞劉守曜虛擬實境紀錄時，沒有辦法感受到表演者的氣場和現場性，但是相較於 2D 電影，還是更有臨場感，並且在某些段落能感受表演者的情動。根據哲學家布萊恩·馬蘇米（Brian Massumi）的說法，情動與情緒兩個概念的差異在於情動是原初的、非意識的、無意指（asignifying）、非主體或者前主體的，而情緒是衍伸的、意識的、具有意義的，並且可以和主體嫁接在一起。【註釋六】在臺灣數位藝術中心所舉辦的研討會中，舞蹈理論研究者陳雅萍提到劉守曜的作品可以與當代舞蹈中的「情動轉向」（affective turn）呼應，「情動轉向」讓藝術家與研究者的關注重點不再只聚焦於舞蹈語言及舞蹈形式（form），轉而思考場域（field）

的問題，強調流變的關係【註釋七】，以及整個表演場域精力的強度（energy intensity）。在此觀點下觀賞者與表演者的關係，就有別於傳統理論者所認為的有所區分且維持固定。【註釋八】

觀看劉守曜的獨舞影片時，「我」可以稍微感受到情動（雖然仍然比現場感受到的強度低），究其原因，首先來自表演者的身體狀態本身。雖然編舞本身有角色設定與敘事，但我個人感受到的是身體狀態本身的鋪排，而不是結構緊密的劇情故事。另外，相較於傳統 2D 電影的舞蹈紀錄片，虛擬實境中有立體的效果，加上觀眾可以自己選擇視角跟方向，因此運鏡設計和被決定好的鏡頭時間不會形成固定的「敘事」。虛擬實境影片中也讓觀賞者能從一些電影無法達到的全新的視角觀看，例如：可以靠近表演者，但又不是站在同一個水平位置上，即便這可能只是某種技術因素使然，而非有意識地美學選擇，卻因為是我從來沒體驗過的身體感，刺激出一種還無法定錨且難以訴說的情緒。因此我認為可以換一個角度來想這件事，2D 電影用敘事結構傳達情緒，已經發展出一套成熟的語言，而虛擬實境作品因為還在探索之中，敘事結構與屬於此媒介的藝術語言尚未形成慣例與流派，此時可能成為一種產生「情動」的推力。

我的另一個親身經驗是在觀看中想嘔吐。當時為了做研究，我把影片所有片段從頭到尾一次看完，似乎虛擬實境通常不會設計讓觀眾一次看這麼久。如果將時間放到一百年後的未來去想這件事，假想當時現實與虛擬已經整合得天衣無

縫，體感上也已經解決嘔吐暈眩的技術小瑕疵，那麼觀賞者其實很難辨認現實世界，反而需要在裝置中特意設置小瑕疵，讓人可以辨認實體世界與虛擬世界的差異，要不然就會永遠迷失在虛實緊緊嵌合的世界之中。這樣想來，長時間配戴虛擬實境裝置的不適感，可能反而變成未來人類對於「現場性」的嶄新定義。

## 十二、科技身體的虛與實：從情動（affect）到後情緒（post-emotion）（下）

### 數位身體與後情緒：YouTube 與 Instagram 表演「醜聞」、「卓越與完美」

相較於先有實體表演再以虛擬實境記錄的作品，「醜聞」、「卓越與完美」兩件作品都是一開始就設定要在社群媒體中展演。Ann Hirsch 的「醜聞」歷時十八個月，表演全部都放在 2005 年才剛推出的 YouTube 上，藝術家創造了一個名為 Caroline 的角色，人設是一位「潮潮的大學新生」（hipster college freshman），藝術家在鏡頭前搔首弄姿，跳著性感的舞步，並跟追蹤者互動，回應留言分享貼文。追蹤者以男性為主，回應有正面負面，也包含私密影片、裸露性器官的短影片，令人反思一支年輕女性跳舞影片「自然而然」地在網路環境中傳播並與觀眾互動時，產生的種種性別平權問題。更諷刺的是十年過後，她創造的人設與網紅概念，早已變成當代社群媒體生活中非常主流的文化

現象。這些影片探討了 YouTube 誕生初期的網紅如何調度社群媒體平台，產生出吸睛、讓人有消費 / 慾望的影像。

Amalia Ulman 在 2014 年的作品「卓越與完美」也有異曲同工之妙，她在 Instagram 上貼文，以此進行表演。這件作品發表時間是在 Instagram 創立的早期（Instagram 於 2010 年首次推出），藝術家根據自己所撰寫的劇本，編造出一種理想的消費主義生活方式——美麗的女生站在擺設精緻的高級旅館中、擁有昂貴的服飾與手提包。這些照片皆是擺拍而成，卻讓人信以為真。而這種消費景觀式的照片，在 2023 年的今日已經成為一種稀鬆平常、泛濫成災的影像形式。除此之外，藝術家在表演中還編排了劇情：她的人設從甜美清純的少女，慢慢變成性感、上鋼管舞課的辣妹，期間她還進行了隆乳手術，並發佈手術前後的照片，她收到許多不同的留言，包括具有攻擊性和批評性的厭女言論，而這些也都成為藝術作品的一部分。

這兩件作品都直接把表演者的身體放在社群網路上，探討在男性凝視以及資本主義的架構下，女性所面臨的處境。這些表演既不像現場行為藝術勾起觀眾未知的情動，也不完全是為了帶動觀眾「情緒」而設計一系列高潮迭起的劇情。雖然兩位藝術家都為此設計了「人設」，但她們展演的方式並非是在一部有劇情的電影中，而是在網路空間試圖再現社群媒體結構中的女性身體展演。

我認為這些表演帶給觀眾的感受，比較偏向社會學家斯奇潘·梅斯特羅維奇 ( Stjepan Meštrović ) 所提出的「後情緒」 ( post-emotion )。他認為在當代社會的資本主義架構下，有許多「產出同質化情緒」的機制，好比麥當勞的標準化生產，媒體量產出表面與膚淺的情緒，因而抹煞了真誠、複雜的情緒，使人對於不公不義的社會現實與過往的歷史創傷漠不關心【註釋九】。在上述兩件作品中，女性在社群媒體中的形象看似多元，實則服膺了一套潛規則，這些規則產出同質化的情緒和展演方式，形成一種「景觀」【註釋十】。再加上注意力經濟的推波助瀾，當社群中的展演為了傳播率、點讚率和回應率為目的而發展，那麼在不知不覺中，社群媒體的日常表演帶給觀眾的，已經離令人無法預測的、充滿可能性的情動非常遙遠，而越來越接近經過精密計算的、標準化的後情緒。正如梅斯特羅維奇所言，我們從大眾媒體與消費社會中，感受到情緒已經不再是我們的了，而是像麥當勞快樂兒童餐一樣，量產製造的「快樂」情緒。【註釋十一】

在「醜聞」與「卓越與完美」中，表演者的實體身體去了哪裡呢？實體身體變成一張影像、一段影片，表演者實體身體的指涉 ( reference ) 跟影像與形象完全斷裂，這也呼應了哲學家布希亞 ( Jean Baudrillard ) 的看法：我們在大眾媒體上所看到的世界，跟真實世界是斷裂的，甚至我們只能通過媒體來認識世界、製造意義，導致真正的真實已經消失了【註釋十二】。在這個意義下，真正在

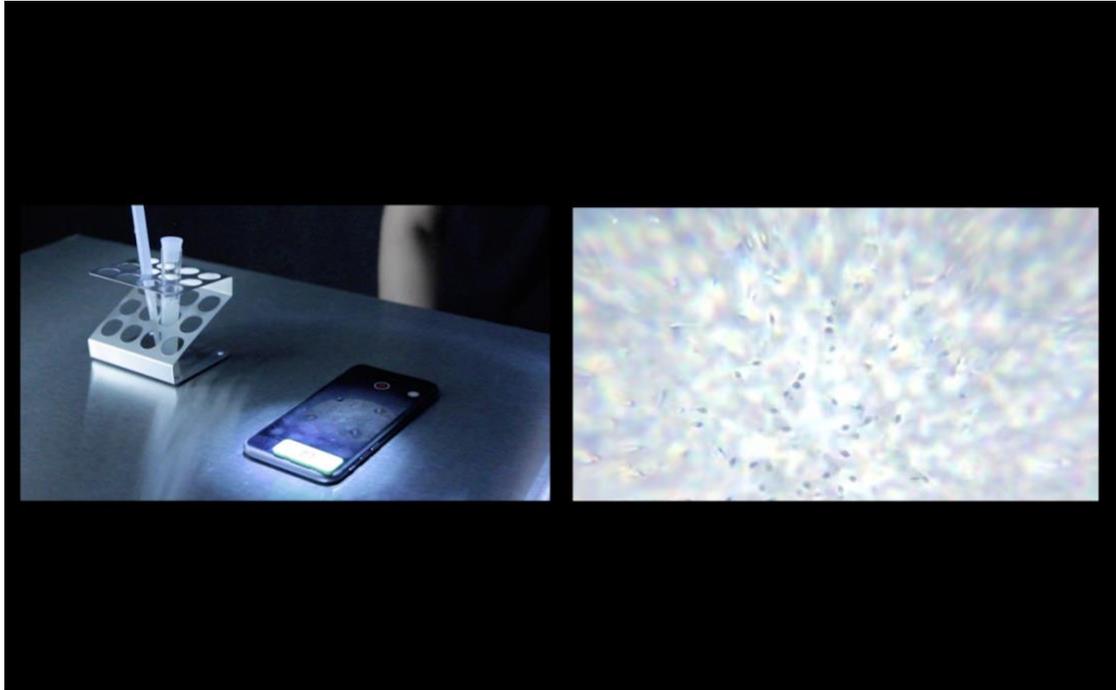
表演的身體其實已經消失了，只剩下量產的、同質化的、男性凝視的身體，而身體的指涉消失，而只剩下存在於社群媒體之中的表象。

### **結合情動與批判後情緒的線上行為展演：「我或者另一個」**

日本行為藝術家 Yuki Kobayashi 的表演「我或者另一個」同樣是在探討網路空間中的性別展演，卻提供了不一樣的進路。藝術家從一開始就把這場表演設計成在線上會議軟體 Zoom 上進行，並以網路親密性（net intimacy）與網路匿名觀賞為核心概念。在表演中，藝術家將空間感與視覺感打造成冰冷的、充滿機械儀器的科學實驗室，並將自己的精子放在顯微鏡下，讓線上觀眾看到精子的特寫鏡頭，觀察其游動狀態。另外一個視窗則播放他逐步把精子用試管取出，加入黏土攪和在一起，最後放入絞肉機轉化成長條狀的、硬化的雕塑。他也在表演指示中引導觀眾任意放大或縮小視窗，並自由選擇要聚焦在精子畫面還是製造雕塑的過程。

藝術家表示，表演這個作品與平常實體表演最大的差異是，在實體表演時他可以感受到觀眾、互相影響，可是在線上表演中，他並不知道觀眾是誰，感覺有一群匿名的人正在觀看他，但是他卻無從得知。我認為網路上的匿名觀眾會讓表演者感到不安全與脆弱，特別是當表演者裸露身體及私密部位，在無遠弗屆

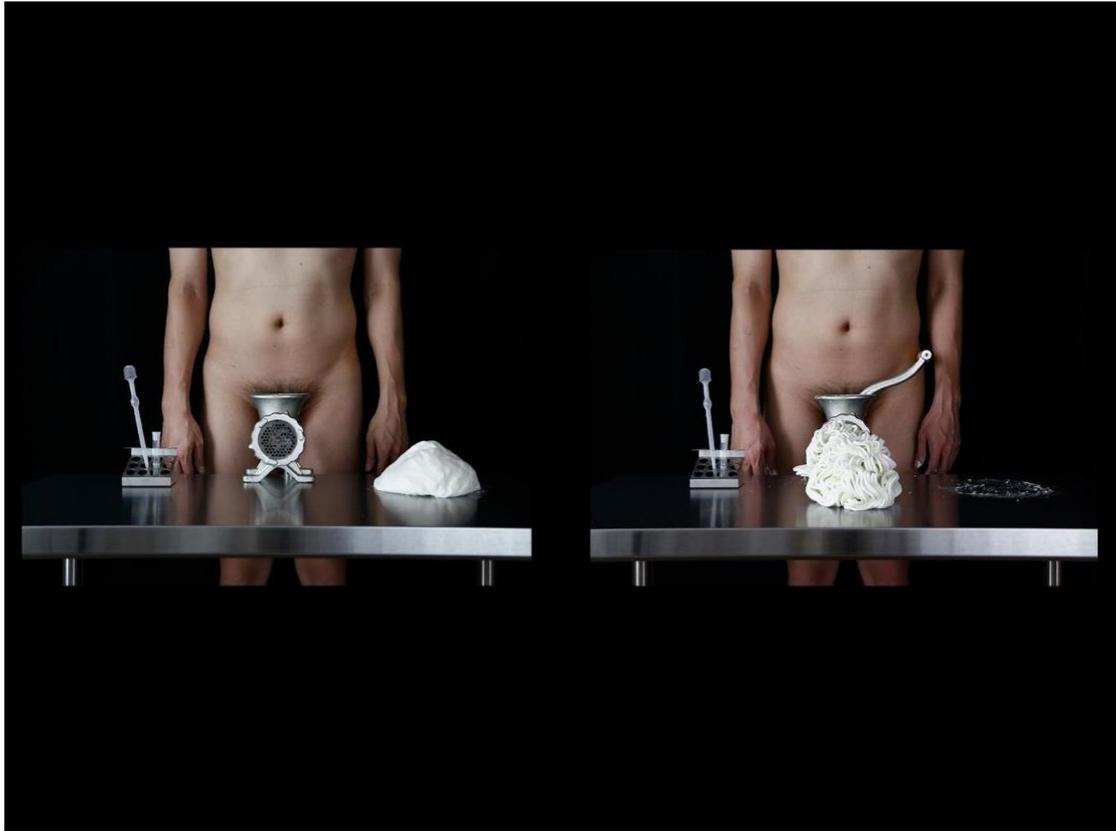
的網路中，我們無法掌控誰可以看到自己的影像，也很難完全刪除，形成了一種結構性的暴力。



[圖說]Yuki Kobayashi，「我或者另一個」( I or Another，2020 )，由黃祥昀與 Daniela Ruiz Moreno 共同策劃的「身體介面藝術計畫」委託製作，國家文化藝術基金會贊助。

Yuki Kobayashi 本身具有流動的性別身分認同，觀眾可以從他 / 她的身體氣質中直接感受到這個流動性，再加上把象徵陽剛的精子轉變成不斷流斷的陰柔畫面，從精子的流動、絞肉機的流動，最終把從身體萃取的物質轉變成在線上表演過後還可以觸碰得到的「堅硬」雕塑，這個表演完美地調度了物質的柔軟與堅硬、陽剛與陰柔，並在處於虛擬空間的表演中，留下「實體的」、「可以觸

摸的」雕塑。表演中物質的流變過程，可以跟朱迪斯·巴特勒（Judith Butler）的性別展演概念產生對話，巴特勒認為要把性本身理解成一種規範，因此身體的物質性和性別規範的物質化是無法分開思考的。權力在物質上運作，透過偶發性與身體物質性進行性別操演，則有可能顛覆性別規範，而這與表演中的物質從虛擬流動到實體，以及行為藝術的偶發與具有潛能、不斷流變的「情動」互相呼應。【註釋十三】作品「醜聞」與「卓越與完美」都是意在探討網路空間中的性別展演，而「我或者另一個」不是再現網路環境中的男性凝視，而是解構了在網路空間中看到陰莖、精子的「後情緒」，透過絞肉機、顯微鏡、視訊鏡頭，讓人產生出難以定義的「情動」，讓我們重新思考，透過技術中介之後感受到的身體，還什麼其他可能性。



[圖說]Yuki Kobayashi，「我或者另一個」（I or Another，2020），由黃祥昀與 Daniela Ruiz Moreno 共同策劃的《身體介面藝術計畫》委託製作，國藝會贊助。

這場線上行為表演結合了對「後情緒」的批判，又運用不同的「儀器」創造出一種只能通過視訊空間、科技技術才能體驗到的「情動」，幫助我們化解了本文前段探索的問題：當實體表演變成線上表演，需要實體觀眾與表演者在現場互為主體才能形成的情動，是否難以再創造？從這件作品出發，我們可以說其實並不是沒辦法創造，而是創造的方式不一樣了，我認為互為主體一樣可以透過科技技術的中介達成。也許我們不應該去問現場表演在科技中少了什麼，而

是應該換個問法：科技能夠帶給我們什麼創新的身體感？由此出發去發展嶄新的表演形式，而不是一味反科技而只探索實體世界的肉身。或許我們可以從唐娜·哈拉維 ( Donna Haraway ) 在〈賽柏格宣言〉中提出的存有論去思考，當自我 / 他者、自然 / 文化、人類 / 非人類的界線被打破，都成為同一網絡世界的行動者，我們需要探索變動的邊界，並不斷創造新的連結，以打破上述的二元對立和身分政治【註釋十四】。在科技技術已與我們糾纏在一起，成為「我們」的一部分時，數位技術與表演身體結合，能形成什麼新的可能性、新的身體感、新的連結，也許才是一個較有意義的探索方向。

[註釋]

【註釋一】計畫連結：<https://www.etat.com/etat-news/2018archiveoralive/>

【註釋二】作品連結：<http://archive.rhizome.org/anthology/scandalishious/>

【註釋三】作品連結：<https://webenact.rhizome.org/excellences-and-perfections/>

【註釋四】「Archive or Alive：劉守曜獨舞數位典藏」計畫訪談 I：「如何紀錄表演藝術」，在地實驗，2019。Access, 2023/3/1。URL：

[https://www.youtube.com/watch?v=e0AB9sBh5IE&list=PLZqEsG7ir0XZCmMng7bZMbnvT7CQ\\_3gpu&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=e0AB9sBh5IE&list=PLZqEsG7ir0XZCmMng7bZMbnvT7CQ_3gpu&index=2)

【註釋五】創作者論 VR：召喚體感的世界——專訪《留給未來的殘影》導演陳芯宜，訪談：黃祥昀、劉郁青。撰文：侯伯彥，空總實驗波，2020。URL：

<https://mag.clab.org.tw/clabo-article/interview-with-director-singing-chen-afterimage-for-tomorrow>

【註釋六】參考自 Shaviro, Steven. *Post-Cinematic Affect*. Zero-Books, 2010.

p.3.“For Massumi, affect is primary, non-conscious, asubjective or presubjective, asignifying, unqualified and intensive; while emotion is derivative, conscious, qualified and meaningful, a ‘content’ that can be attributed to an already-constituted subject.”

【註釋七】因此學者 Reynolds 使用「舞蹈的身體」( dance’s body ) 一詞，來避免「身體」被當成固定的表演主體或者固定的觀者主體 ( spectator ) 。

【註釋八】陳雅萍引用 Reynolds 理論演講的內容。演講時間：2019/7/20(六)。

地點：台灣數位藝術中心。題目：與時間的獨舞：回顧於未來的身體簡史。講

者：陳雅萍、周伶芝。URL：

[https://www.youtube.com/watch?v=zC95R0755p8&list=PLZqEsG7ir0XZCmMng7bZMbnvT7CQ\\_3gpu&index=9](https://www.youtube.com/watch?v=zC95R0755p8&list=PLZqEsG7ir0XZCmMng7bZMbnvT7CQ_3gpu&index=9)

◦ Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices. Edited by Dee Reynolds and Matthew Reason. Bristol, UK: Intellect Ltd., 2012.”Theatre Survey 55, no. 2 (2014): 264–66. <https://doi.org/10.1017/s0040557414000131>.

【註釋九】Mestrovic, Stjepan, *Postemotional Society*, London : SAGE Publications Ltd, 1996.

【註釋十】Debord, Guy, *Society of the Spectacle*, Zone Books; Revised edition, 1995.

【註釋十一】 Mestrovic, Stjepan, *Postemotional Society*, London : SAGE

Publications Ltd, 1996. p.83.

【註釋十二】 Baudrillard, Jean. *Simulacra And Simulation*. Ann Arbor :University of

Michigan Press, 1994.

【註釋十三】 Butler, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of*

*Identity*. New York; London: Routledge, 2006. Chicago (author-date), 17th ed.

【註釋十四】 Haraway, Donna. *Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and*

*Socialist Feminism in the 1980s*. *Socialist Review* 80 (1985): 65-108.

## **The Virtual and the Real in the Technological Body: From Affect to Post-emotion**

*Socialist Feminism in the 1980s*. *Socialist Review* 80 (1985): 65-108.

### **十三、結論**

#### **網路藝術的多重歷史**

隨著網際網路的普及與全球疫情的推波助瀾，線上展覽逐漸成為藝術策展的重要形式之一。然而，線上展覽並不是一個新的概念，在疫情之前就已有發展。

許多線上展覽仍然沿用實體空間的邏輯，例如模仿實體展場的 3D 建築模型或

利用 360 度攝影來呈現實體作品的擺放。然而，這種模式常被批評為缺乏對數

位媒介本質的深層理解。線上展覽應擺脫模仿實體的思維，探索全新的用戶界面（UI）語言，開發專為數位空間設計的多媒體敘事模式。例如，九〇年代的網路藝術（net art）實踐就提供了豐富的參考案例，這些作品以開放性與互動性著稱，打破了傳統策展中「藝術品」與「觀眾」之間的界限，是否能突破實體展覽的限制，創造出獨特的策展美學與觀眾互動模式，成為當代策展人與藝術家的重要課題。

「雲的藝術評論：網路文化與藝術實踐」計畫，回顧網路藝術跨區域的多元歷史。從西方網絡藝術（net.art）的迷思故事與 Nettime 郵件群組、以女性認同為主的社群 FACES 以及澳洲的藝術團體 VNS Matrix 在 1991 年發表的《賽博女性主義宣言》，批判科技文化中的性別不平等。而在拉丁美洲，技術限制與資源匱乏使當地網絡藝術常被忽略。烏拉圭藝術家布賴恩·馬克恩透過建立拉丁美洲網絡藝術資料庫保存當地作品，並將失效連結作為文化記憶的標記，以此抗衡歐洲中心的敘事框架。這些故事揭示出網絡藝術的起源其實是一個多重交織的過程，我們應突破線性歷史觀，重新書寫更包容且多元的藝術史。

## **臺灣網路藝術發展歷史**

爬梳完國際間於 1990 年代至 2000 年初的網路藝術歷史，本計畫也回顧網際網路對於臺灣藝術實踐與策展模式的影響。1990 年代時，臺灣解嚴不久，開始進入全球化與資本主義，許多在臺灣早期作品的相關網站連結有些已經失效或不

易搜尋。這個時代的作品包含：王俊傑《極樂世界螢光之旅》（1997）、黃文浩《1999年網路裝置藝術展—秘密花園》（1999）、曾鈺涓《Let's Make ART - 曾鈺涓網路藝術裝置展》（2003）（作品順序依照年份排列）。同個時期居住於紐約的鄭淑麗《布蘭登》（1998-1999）、李明維《RYT Hospital-Dwayne Medical Center》（2000）、林方宇《網路來的信息》（2005）和於澳洲雪梨科技大學獲得人文社會藝術博士的鄭月秀《CyberFortune》（2008），因為這些作品受英美機構保存與紀錄而有較完整的資料，而臺灣目前還沒有完整的網路藝術資料庫。在找尋資料的過程，要取得歐美作品的資訊比找自己國家跟鄰近地區還容易許多，這與拉丁美洲的情況類似。

### **數位技術與策展模式的歷史性轉變**

在策展模式上，從1990年代以策展人為主導的單中心結構，逐漸過渡到多中心的共同協作模式。數位技術在這一過程中扮演了重要角色，尤其在參與式藝術與網絡藝術中，其作用更是不可或缺。以同時可以視為作品與線上展覽的「洪水網」與「派樂西王國」為例，這些網絡藝術計畫不僅展示了藝術家如何利用網際網路實現社會參與，還提出了策展與創作的可能新方向。這些案例揭示技術的雙面性：一方面，它為藝術生產帶來了新的共同參與形式；另一方面，也可能因權力的不平等分配、科技公司掌控平台而加劇異化與剝削。當前「控制社會」的背景為數位策展帶來了挑戰與機遇。如何實現真正多中心的藝術生產

模式，避免策展人或技術平台對資源與話語權的壟斷，是未來策展實踐需要思考的重要課題。

本計畫回顧了臺灣在九〇年代至二千年代初期，藝術實踐者對於策展模式轉變的觀點，這些觀點指向了展覽模式的典範轉移：從策展人為中心的模式，變成共同協作的多中心模式，觀眾的參與過程因而成為策展的核心。這種模式轉變與藝術史學者克萊兒·畢莎普描繪的國際參與式藝術圖景、荷蘭學者約瑟芬·波斯瑪根據歐陸地區作品所定義的網絡藝術、臺灣網際網路普及和開放文化萌芽的年代互相交匯，引發我們思考數位技術在這段參與式藝術史、共同協作式的策展模型轉向中的影響。而九〇年代「洪水網」網路公民不服從計畫與兩千年代「派樂西王國」計畫，皆闡釋了這段時期藝術家如何利用網際網路去達成社會參與及共同協作的「策展」模式。科技技術不斷演變，帶來的正面與負面影響仍與社會結構及其價值哲學難分難解，在一個我們不僅是個體，還慢慢變成德勒茲所說的「分體」的「控制社會」之中，我們要如何維持「自身」與「他者」的主體性，獲得真正的自由，在沒有異化、沒有剝削的情況下，發展出「多方參與」、「共同協作」、「多中心」的藝術生產與策展模式？這是我們面對數位技術背後的價值哲學與社會議題時，必須直面的問題。

**資料庫美學與開放文化的限度**

進入網際網路時代，敘事不再是線性的、封閉的結構，而是多線性、開放性的網絡，因此資料庫的文化形式佔了上風。然而，對於資料庫的「詮釋」從來不是中立的，歷史敘事一直是權力鬥爭的場域，從現代到後現代都是如此。然而，當代社會面臨的問題不僅僅是傅柯所說的知識權力與社會文化建構的議題，還需要額外考慮科技技術這個「黑盒子」以及科技公司與使用者之間不對等的權力關係。今天，無數的敘事版本已經能夠透過技術具象化和直觀化，呈現在我們面前，讓我們體驗資訊過載和意義過剩的情境。這不再是僅僅通過開放敘事產出來解決的政治問題，未來的歷史敘事將是一場關於雲端記憶和資料庫控制的戰爭。

開放性也帶來了資訊過載與意義過剩的挑戰。例如，在資料庫驅動的數位藝術中，藝術家常常結合多樣化的資料來源，構建出開放的、持續更新的敘事結構。然而，資料庫文化的開放敘事也存在局限性。雖然它解放了傳統線性敘事的框架，但在晚期資本主義的控制結構中，技術的中介往往仍然服務於資本與權力。例如，資料的選擇與演算法的設計本身就反映了特定的偏見與利益結構。從政治與社會的角度來看，開放敘事的潛力並非全然積極。雖然它可以挑戰傳統敘事的單一性與排他性，但也可能淪為再現現有權力結構的工具。在技術與權力不對等的背景下，開放敘事與開源文化是否真的能夠實現多元性，還是僅僅成為一種虛假的參與形式，如果開放敘事無法脫離技術與資本的控制，

那麼它是否還能為邊緣群體發聲？或者，它僅僅是晚期資本主義文化的一部分，用以消費多樣性與異質性？

## 網路藝術與身體展演

本計畫的另一個核心是探討身體與網路的關係，因為線上展覽遇到的一個挑戰就是不能親臨現場而少了完善的體驗，但我認為如果透過藝術的創意和不一樣的設計，這並非絕對的挑戰與缺點。但在此之前還是需要先進行線上與線上展覽差異的比較，以及梳理體驗的差異。其中兩篇文章，分別探討在「視訊時代」中，網路視訊與身體的多重關係以及線上表演與線下表演中感知與情緒的狀態。這些作品反思了在視訊與數位技術中，身體如何被重構，並探討了身體、情感與科技之間的複雜關係。它們讓我們重新思考觸碰、真實與數位身份的意涵，以及在虛實交織的當代，身體與情感的表達如何發生變化。

以數位原生的線上表演作品《醜聞》（Ann Hirsch，2005）和《卓越與完美》（Amalia Ulman，2014）為例，這兩個作品都在社群媒體上進行，並將身體與形象展演視為資本主義與性別權力的工具。在《醜聞》中，Hirsch 創造了名為 Caroline 的人設，通過 YouTube 展現一位大學新生的性感舞蹈與網絡互動，反映了性別、身體與網絡環境中的權力結構。至於作品《卓越與完美》，Ulman 則在 Instagram 上表演了一個理想化的消費主義生活，透過一系列的擺拍和改變身體形象的過程，批判了網絡平台上女性形象的標準化與消費主義。這些作品

反映斯奇潘·梅斯特羅維奇的「後情緒」概念，指出在現代資本主義與媒體環境下，情緒已不再是個人真實的情感反應，而是被大量生產、標準化的表面情緒。在網絡社群中，女性身體的展演與情感表達經常是為了迎合平台算法與觀眾的注意力經濟，而不再具有多樣性和真誠性。

文章最後介紹日本藝術家 Yuki Kobayashi 的線上行為藝術作品《我或者另一個》（2020），此作品利用 Zoom 進行，將身體與性別流動性、虛擬與現實之間的界限混淆。通過顯微鏡觀察精子，並將其轉化為雕塑，他的作品不僅探討了性別和身體的流動性，還質疑了網路匿名性與觀眾無法確定的觀看關係所帶來的脆弱與不安全感。科技與網路空間如何塑造我們對身體、性別和情緒的認識，並提出了對當代表演藝術的新視角：它不僅是對實體世界的延伸，更是對情感與身體規範的質疑與重構，也讓我們思考如何在科技中尋找新的表達可能性。

## 未來研究方向

1. 如何設計真正多中心、去權威化的策展模式，避免資源與話語權的集中？
2. 資料庫文化的多重敘事如何在知識論上平衡開放性與合法性？
3. 技術在敘事與策展中的政治性如何被重新定義？
4. 身體如何作為一種對科技技術中霸權與殖民的抵抗？

5. 賽博女性主義的網路藝術實踐有何可能？

## Conclusion

### 十四、成果發表活動

(一) 活動名稱：「宅在家裡就可以看藝術：網路藝術與線上策展分享」。與臺

北市陪伴者實驗教育機構合作，台北，線上，共 13 人參加。

臺北市陪伴者實驗教育機構（以下簡稱「陪伴者」），主要服務「拒/懼學」、「網路成癮」、「無聊/無動力」、「人際焦慮」等適應困難狀況的青少年。講座分享「網路藝術與線上策展」，1990s 年代網路開始逐漸普及，許多藝術家已不用畫布當作創作的媒材，而是直接使用網路，將一個「網站」本身做成一件互動作品，到了 2000s 年代，更有許多藝術家以電玩、社群媒體（IG、FB）等等直接當作展覽場地和藝術創作的空間，到了 2023 年因為 ChatGPT 的興起，使用 AI 更是不可或缺的元素，這個演講將以社會學與藝術史的視角，與大家分享有趣的藝術作品案例跟實踐線上展覽的多元方式，並介紹網路藝術史。



很感謝講師的分享😊我自己也學過UI/UX也會寫網頁，但是應用在社會議題的沒想到這麼多元！獲得很多創新、創意~~收穫良多👍

上午11:10

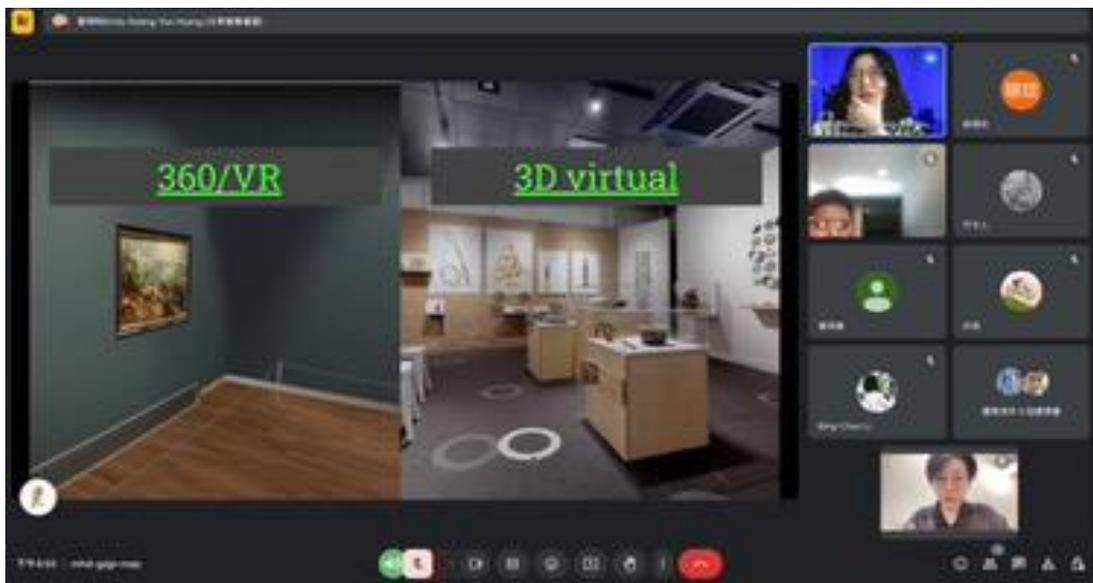
分享「宅在家裡就能看藝...

我也覺得今天認識了新的世界，看到不同專業的人運用網路技術做不一樣的事情

分享「宅在家裡就能看藝...

祥的老師為我們打開了視野也開啟我們這裡的學生一個不同的方向可能  
我也會很想去北美看你的展  
希望你持續推展網路藝術的議題  
我們默默支持與祝福

分享「宅在家裡就能看藝...



## (二) 活動名稱「如何打造一個更友善的維基百科 薇姬的房間 10 週年工作坊」

黃祥昀與薇姬的房間 Wikiwomen Taiwan、女人迷 Womany、#CodeforGender 共同策劃工作坊，在工作坊前導演講中分享現象書寫的研究成果中與性別、身體和網路藝術有關的作品與研究。

### ● 活動簡介

#### 薇姬的房間 10 週年

因應維基百科的性別議題（如：性別偏誤），從自 2015 年開始，「薇姬的房間」引用鉚釘工蘿西的經典海報作為號召，邀請對維基百科有興趣的女性加入編輯行列。我們希望讓更多元的性別觀點，能在這個巨大的知識庫上被看見。這十年間，透過探索與參與各種維基計畫，薇姬的夥伴們一共新建 309 個條目、編輯超過 1,000 個條目、編輯次數超過 8,000 次。不僅幫助更多知識被傳遞，更是「薇姬的房間」十年堅持所積累的成果。

在這特別的 10 週年，期待與所有的薇姬夥伴們，以及所有關心維基百科性別平等的朋友們一同相聚。我們規劃透過工作坊的形式，一起思考讓維基百科變得更友善易用的可能性，並探索能幫助更多新手參與編輯的方法與工具。真摯地邀請每一位關注性別議題的朋友，一同參與並分享您的經驗與想法。

讓我們攜手延續共同創造的旅程，書寫「薇姬的房間」的下一個篇章！

\* 本活動與國藝會與文心藝術基金會贊助之「現象書寫-視覺藝評」專案-「雲的藝評：網路文化與藝術實踐」共同合作

- 活動網站連結：[https://womany.net/events/2025art-feminism-edit-athon?fbclid=IwY2xjawIDbQVleHRuA2FlbQIxMAABHVooODocvL8HmVzehIB71UMQakfCeGv1Xo6HLIfyh2JQrCVZR32Qo5URqA\\_aem\\_ovsrTI8yhSCQA\\_5wjUwsZow](https://womany.net/events/2025art-feminism-edit-athon?fbclid=IwY2xjawIDbQVleHRuA2FlbQIxMAABHVooODocvL8HmVzehIB71UMQakfCeGv1Xo6HLIfyh2JQrCVZR32Qo5URqA_aem_ovsrTI8yhSCQA_5wjUwsZow)

- 活動時間

2025 年 3 月 22 日(六) 12:00~17:20 ( 12:00 開放報到 )

- 活動地點

Tino's Pizza 府中店 ( 220 新北市板橋區公園街 20 號 B1 )

- 活動流程

時間	活動內容	說明
12:00	報到	現場準備午餐，12:00 報到後即可開始用餐
12:30-13:30	午餐+自我介紹	
13:30-13:40	大合照	
13:40-14:25	前導分享	<b>看見維基的性別 ( 薇姬的房間 )</b> 為幫助對維基百科不熟悉的夥伴，瞭解維基百科存在的性別落

		<p>差問題，以及其所產生的影響，將簡要分享「薇姬的房間」成立緣起，以及這十年的重點成果。</p> <p><b>從創作到行動：藝術如何回應數位平台治理（黃祥昀）</b></p> <p>當我們打開網頁、滑起手機時，常無意識地「同意」看不懂的「細則與條款」，輸入關鍵字搜尋後，透過黑箱演算法浮現的資訊，包含符合個人喜好的新聞、讓人上癮的短影愛音、吸引注意力的廣告等等，這些真的是我們希望獲取的內容嗎？同時，AI 生成的文章與圖片正以前所未有的速度佔領網路領土，但是 AI 用來生產內容的資料庫模型也同樣不夠透明。如果既有的資料蘊含偏見與錯誤，訓練出來的 AI 是否會造成偏誤的規模化？除了偏誤資料，更有許多聲音無法出現，從被消失的貼文、被下架的資料庫到數據貧窮的議題，講座將探討如何透過藝術創作與策展實踐介入網路平台，開啟重新設計平台的想像。</p>
14:30-15:30	分組討論 I	
15:30-15:50	成果分享 I	各小組分享討論成果
15:50-16:00	中場休息	
16:00-17:00	分組討論 II	

17:00-17:20	成果分享 II	各小組分享討論成果
17:20-17:30	結語	
17:30-20:00	晚餐 ( 自由交流 )	本次為 10 週年活動，現場將準備晚餐，歡迎舊雨新知留下來 自由用餐交流 ( 為利於餐點準備，請報名表告知飲食需求 )

- 活動紀錄

活動紀錄於維基百科的條目上：

[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:ArtAndFeminism\\_2025/Taiwan?fbclid=IwY2xjawJXhCxleHRuA2FlbQIxMAABHSz\\_0XN3vfF1QlZl7A3KRliHjJh7V\\_MqNf6BT8qo2v70lsQMouFpSCfydQ\\_aem\\_hcZ8GVGwYy5WGZu03z5V8w](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:ArtAndFeminism_2025/Taiwan?fbclid=IwY2xjawJXhCxleHRuA2FlbQIxMAABHSz_0XN3vfF1QlZl7A3KRliHjJh7V_MqNf6BT8qo2v70lsQMouFpSCfydQ_aem_hcZ8GVGwYy5WGZu03z5V8w)





## 十五、成果效益

- 計畫實施成果

1. 本次計畫的發表平台涵蓋多種類型的藝術與文化領域，如電影、數位藝術與當代藝術相關的平臺，包括釀電影、SCREEN 介面、空總實驗波 CLABO 實驗波，以及臺北數位藝術中心專欄。訪問文章也受到關注並轉發至國際網路藝術臉書社群 BrowserBased 。

2. 文章透過「雲的藝評」之 HackMD 與 Facebook 粉絲專頁發佈本次計畫所產出的中英文文章。這兩個平台建立了一個針對網路藝術有興趣的專屬社群。粉絲專頁自成立以來，吸引了對網路藝術感興趣的觀眾，累積追蹤人次 1323。同時也開設專門針對國外數位藝術社群的英文 IG 帳號 cloudscape\_media\_art，共有 270 位追蹤者，讀者多為居住於荷蘭、德國、比利時的數位藝術家、藝術機構和策展人，包括：panke.gallery、IMPAKT、Werktankfactory、The Grey Space in the Middle。

- HackMD 文章列表連結如下：

<https://hackmd.io/@cloudscapemediaartplatform/articlelist>

- 粉絲專頁連結：<https://www.facebook.com/cloudsfloatinginart>。

- 英文帳號@cloudscape\_media\_art

3. 兩場線上成果發表活動，總計 32 人。

4. 本計畫完成共二十六篇中文/英文文章

## 整體效益

1. 本次計畫的文章發表平台主要以藝術專業讀者為主要目標受眾，涵蓋錄像藝術、電影、數位藝術與當代藝術相關的領域。
2. 除了針對藝術專業人士，本次計畫的演講活動更進一步拓展至藝術領域以外的多元觀眾群體，包括重視性別平等、網路議題與開放文化的社群組織，如 #CodeforGender、薇姬的房間 Wikiwomen Taiwan、女人迷 Womany，以及臺北市陪伴者實驗教育機構中的青少年與教師群體。這些群體的參與促進了跨界交流，讓網路藝術的概念進一步普及至更多元的社會層面。
3. 透過本次計畫的研究分享與活動舉辦，逐漸形成了一個關注網路藝術的社群。

## 綜合檢討

1. 英文文章的部分，希望日後可以再與更多國外平臺合作發表。
2. 希望臺灣未來可以有穩定的數位藝術發表的綜合性平台，協助寫作者發表。