

網路文學與藝術：須文蔚曾鈺涓對談

主持人 | 羅惠瑜老師—東華大學攝影教師

與談人 | 林豪鏘—台南大學數位科技系教授，詩人，香水作品的情緒分析運算

須文蔚—網路文學藝術界代表人物，除了是位詩人，第一位出版網路文學論述的「台灣數位文學論」，創辦第一個由官方網站自贊助的文學網站「詩路」，在學校創辦「文學傳播」和「網路文學」的始祖。

曾鈺涓—數位藝術家，網路藝術創作、論述和策展，第一位在美術館辦互動藝術的藝術家。

須文蔚

首先帶來AI寫的詩，是我把這一次展覽的海報圖放進AI軟體，他就自動生產出這首詩—

我知請求生命之起居
在溫暖的太陽光下飛過
在燦爛的天空飛過
彷彿也會在如夢的夢幻

小冰Ai看到海報上很多JANE的圖像之後，分析出來的這是她是一位期待飛揚和燦爛陽光的女性。我們可以要求加入一些條件給這程式不同的思考，程式從意象抽取／靈感激發／文學風格模型構思／嗜血第一句／第一句選代一百次／完成全篇，我們讓整個思考過程做下一個實驗，加上引導的關鍵字，例如：我在／我不在／我是／我不是讓小冰程式再生成一首詩—

經不起深閨目中的人
我在留神他的墓碑
遺忘在湧流中的愛情
人們忘記自己世界的一切
近水山間湧出來的光亮
呼聲的人們說的是

小冰透過不斷的修正AI讓他更能感受人的想法。

須文蔚

從1980年代，就開始有電腦書文學寫作出現，如林耀德、林群盛或其他詩人黃志榮，剛開始嘗試延伸平面的想作，如羅青書寫許多關於電腦想像的作品，但還不是真正使用互動式，互動的作品是在90年代中期才開始，而我給這樣的創作命名和定義：選擇能涵蓋上述現象的概念，稱之「數位文學」最為恰當。

我剛開始曾幫光碟公司寫評論「購買光碟指南」，介紹D V D title或C D title的互動程式來藝術、博物館的介紹片。當時的藝術軟體已經很厲害，例如一部卓別林的電影，你可以用一個程式任意剪輯而成為一部新的電影。

我在網路出現之前大量去看這類作品，第一層的想像是關於文字美學的層次，文字質感的改變會屬文字美學層次的問題，可以參考這一張圖（參考影片ppt）：鈺涓老師的作品會是這種「數位的」、「多項的」，是種敘事性的與多媒體結合的展現。

90年代詩人寫詩，發展出要逾越到藝術界把畫帶進詩的思考，我們期待用跨藝術的方式把文學帶到一個更多閱讀可能性、更深層意義的探討，其看起來像遊戲或拼湊。有人會問鈺涓老師為何要去網路抓文字或圖片來，他真的有意義嗎？我認為從90~2000年之間的後現代創意過程的核心就是為了去逾越符號系統，去創造更前衛性的思考想像。

如果是用Kristeva說法，它是互文得擴大，早期大概只到Interact，但我寫數位文學論的時候認為跨媒體的互文才是新的可能性，97的作品「字體異化」的作者響葫蘆，本名姚大鈞藝術家他利用gif animator漢字的雷同和變異，看像是碎裂字的變化，但實際上閱讀時，有心人自然會組成意義，藉由順序的文字去顛覆思考含義，是很具詩意的作品。（參考影片）

妙妙妙網站，由澀柿子曹志漣用宋徽宗瘦金體文字搭配電子音樂舞動製作的rap，具有春天結束夏天將來的寓意，但看過的人不歡愉的居多，因為在這些宋詞的字裡面隱藏著「寂寞」字很快地閃過，但人會去感知它，這在心理學反應。（參考影片）

[成住壞空]時鐘（須文蔚）作品寓意人生老生死在中間一個結，提供多向詩想像，或把詩字拆解拿來測字，可以拆解出很多向性具有抒情東方意涵。當時也想嘗試寫程式創作，可以進去填寫問卷，便會生產出一首詩。介紹國際詩歌節的作品，一個動畫和詩人結合的作品，我把舊的電腦搬出來才可以看到，因為Chrome跟IE都不支援Flash。（參考影片）

須文蔚

90年代到2000年會有很多展覽，視覺、聲音藝術和詩人結合，那個時代讓文學出現很多跨藝術的展覽。其中1999年「漢字藝術節」黃心健作品以滑鼠帶著「心」字和人的互動式作品，建議可以用錄影把這樣用舊電腦製作的作品錄製下來，因為現在的新電腦都看不到，以後可以在影像上保存和考古（參考影片）。

黃心健擅長與文學家合作互動性的藝術作品，例如他在101台北捷運站地下街的作品「相遇時刻」得了很多公共藝術大獎，這作品也是表現臉孔，他利用火車站機械

式翻牌子的形式，這牌子秀出一張張臉，可以把哭著的嘴巴換成笑著的嘴巴，讓表情就有巨大的變化。在接近兩百米的地下道走廊，走廊一頭是嬰兒的臉一直在變動，另一頭是老人的臉，從一端走向另一端就經歷了歲月，這是藝術家用臉孔作為一個標記來看到時間的經過。這作品第二層想法跟四位文學家合作，一位寫作附近兵工廠事蹟，廖輝英寫愛情，陳易志和我寫詩，我寫「相遇」主題，表現方法是這些書被封存在牆上，但人可以用手去感應翻頁，可以去閱讀書本裡面的內容。第三層次是同時也攝影不同人的手和嘴不斷翻動的畫面，提供很多的想像和沉思。

「與流動相遇」是當時我合作的詩句，例如：（挑選參考影片）

05

戶政事務所的辦事員遞給我
一張協尋親友服務申請書

被尋人的姓名欄竟已填好
我的名字

08

失去孫子監護權的祖母
只能在語音信箱裡軟禁

一個永遠不會長大的男孩
一句永遠不會變聲的撒嬌

18

鄰座的男孩找我借枕頭
我順便出租一個黃粱夢

空姐還來不及到咖啡
鄰座的老人醒來後就一直失眠

須文蔚

越來越多的媒體作品，產生兩派看待評論的想法：是評論？不是評論

悲觀論：

- 後現代評論的瓦解
- 唬爛產生器

樂觀論：

- 集體聲音的必要
- 數位敘事的重要

用小冰打關鍵字「曾鈺涓的藝術」請唬爛生產器作出這篇評論：
誰不會休息誰就不會工作—所以鈺涓一直在忙

要用什麼標準來決定呢——我們從本質思考 從根本來解決問題
所以我們也不能那麼篤定對不對 我們到底該怎麼去分析他
但是呢我們會知道鈺涓的作品呢——其實在這個時代已經無法避免
科技時代必然會產生的 所以它的出現是必然的對不對
而且它是有一敏銳的感覺的對不對 寫得多好
所以他就說我們——必須反省 充實自己的腦袋才跟的上鈺涓的想法
所以我們要體會到一個重要的事情
就是一我們仍然必須對她的作品保持著懷疑的態度
她到底要怎麼實現對不對
要怎麼產生因為我們會發現——她的作品始終有一個關鍵字就是巧合
然後它不斷的從巧合裏頭去掌握意義
…這也是AI發展出的一篇評論。（參考影片的評論文字）

從藝術評論的角度會去質問，在後現代裡面還會有藝術嗎？我們透過AI去展示一個作品的價值，同時這是否也否定了藝術主體存在的可能性？這是在做多媒體藝術到極致時會產生的自我懷疑，像目前是有可能用AI去取代文學批評和藝術批評，甚至藝術也已經被質疑什麼是藝術？例如目前社會對藝術慣例的批評：當雜訊為音樂／當垃圾是寶貝／當病毒是藝術，在這樣的時代，這是一個比較大的困境。這是悲觀論的想像，認為這種重隨機的時代以求魚目混珠／重戲仿以求驚世駭俗／重克隆以求點鐵成金，如曾鈺涓的評論是由AI寫的，這也許會讓一種反藝術的方式去重新思考。

須文蔚

剛剛和東華藝術系的學生對話，她希望我對曾鈺涓的作品提出分析，我用三個層次說明：

第一層次 — 在大量使用「模糊化」的面孔圖像，雖然她是要尋找自我認同，但也反映了對科技媒體使用的焦慮，反映當代自動辨識臉孔的焦慮和反省。

第二層次 — 使用這麼多的臉孔圖像，讓我想起一本書「Fictions of Authority」蘇珊·S·藍瑟的專著「虛構的權威——女性作家與敘事聲音」，女性在社會中微弱的「單言」發聲，透過不斷累積女性的聲音或是臉孔，以展現集體的力量。鈺涓利用複數的主語，「共言」的方式，甚是每天生產一張臉孔以「輪言」的方式，產生這麼多圖像臉孔，在台灣算是罕見，鈺涓老師她做了一個群體的代言者。（參考影片）

第三層次 — 鈺涓的數位作品用Jane虛擬的存在，說敘事性的故事。這是我所期待的數位敘事的出現，期待多媒體能和文學多跨界的合作，除了能說故事／說本地的故事／說未來的故事，文學可以提供很多的藍本，例如黃心健藝術家，正在以VR開發藝術表現人類移居到外星球，當手臂伸出去到河流、峽谷或天空，就會融合在

水裡或樹枝或變成羽翼，我提供他一個敘事性的想像，可以用布農族「萬物始於一個靈」為藝術概念藍本，可以找作曲家合作加上布農族的搖籃曲，以增加數位作品文學性。

曾鈺涓

我從 2012、13 年開始創作，探討人在數位情境下的存在狀態，還有如何在數位媒體下去感知這樣的狀態，螢幕這件「網路聊天室」是 2003 年的作品，是電腦裡有程式，根據人輸進去的文字去回應問題，變成有趣的對話紀錄。

2013 年開始發想，2014 年參加台北藝術中心展覽發表「奇米拉的世界」，討論人在虛擬世界的存在是靠訊息，但在現實世界還是用訊息方式存在，例如人透過閱讀文字成為我們的養分；當時設計一個綠色的球體「奇米拉」，概念是數位基因，這球體會滲入人的身體，它會滲入人的生活，包括你吃的食物或是閱讀的文本，我現場設置一個家庭的狀態，例如餐桌上餐盤裡面的食物是用 google 食物的十大關鍵字組成，在書桌上有電子書，以程式輸入 I love you 或 love power 每天自動在網路上撈取相關的句子構成文本，觀眾在鏡子裡可以看到自己的身體是奇米拉球體並且和別人一起構成，坐在電視機前看電視，奇米拉球就會跑到人的身上，離開時球體就會跑回去。

曾鈺涓

在這裡數位的機制體下，我開始探尋「我是誰？」的議題，妳在數位的時代是否存在網路上？My name is Jane 是我在幼稚園時英文老師給我的名字，直到我到外國唸書，把英文名字輸入電腦，卻找不到自己，外國朋友也常詢問我的中文名字，外國朋友並疑惑台灣人為何喜歡用英文名稱呼自己？這讓我開始思考自己的名字的意義，思考用這個名字時是否有存在這世界上？還有符號的意義象徵和在現實與虛擬世界的意義為何？我開始進行計畫去探討人透過數位編碼的個人真實意義，在這些訊息流動中人被解碼與重組成為 0 與 1 所失去存在的唯一性，在重組的過程中已經換成另一個不同面貌的重新存在，成為了在場又不在場的「他者」。

2011 年一位同事寫的程式，2013 年請他改版讓這程式在放入桌機電腦，可以在家裡每天搜集網路關於 Jane 的臉的圖像，剛開始得主題是用非常普遍的「David 與 Anny」搜集臉部圖像的作品，到了 2017 年我開始認真的思考，用手動式搜集關於自己 Jane 的名字的圖像，以確保可以每天生成圖樣。我用這名字的訊息搜尋 Flickr 相關的圖像，除了抓取到臉部圖，有時抓取的是物件、墓碑或風景，所以合成出來的臉產生模糊感，文字描述部分是以名字的關鍵字進到 Twitter 裡抓取和 Jane 相關的句子形成日誌。

Jane 的臉孔搜尋計畫我藉用：

訊息 — Flickr/Twitter/PTT

科技 — 自動搜尋／影像處理／臉部辨識／Tex-voice／大數據分析／情感運算／人工智慧／互動控制

呈現／靜態影像／文字訊息／文字語音／動態影像／空間裝置／互動裝置／沈浸空間／香味嗅覺

並開始思考數位藝術存在現實世界的可能展現，所以我透用視覺、聲音、嗅覺香味，好地下藝術空間的地面圖像呈現是從 2018 年到 2020 年每天生產的臉共 1096 張，還有加上牆上 2020 的 366 張。

曾鈺涓

2018 年「你今天的味道是？」是和陳豪鏘老師合作，他是台灣作情感運算程式的第一把程式設計師，提供他用 Twitter 八月的文本去運算文字裡面的情緒，轉換成香水的比例，之後和香水公司合作調製成香水。你今天的味道是什麼？有兩層意義：除了去選擇 Jane 當天的味道，觀眾還可以依照當天的情緒去選擇五種香水，以試劑去沾聞當天情緒的味道。

「偽旅行紀事」作品的照片是虛構的風景，文字交給大陸的一位詩人用看圖書寫，我幫 Jane 申請一個臉書帳號以她來 Po 文。

「I digi jane」則是 2020 每天生產一張臉的圖像 po 文在 instagram。

「請聽我說」2019 年在國美館的作品，以梭羅的湖濱散記為故事文本，採數位互動的方式，當這空間是一個人時的風景和讀文是單人，兩人或三人風景和讀文就會起變化，聲音越來越混亂，風景時而出現雲霧和風雨。

林豪鏘

我教情感運算，但要教理工科的學生聽懂曾鈺涓的論述是不可能，但為了證明虛擬 ID 在這世界的存在，想我的學生很喜歡聽玖壹壹的玫瑰花，於是回憶起在 1994 年時我常在 BBS 網路上鬼混，那是炎熱的夏天，在網路上我不希望有人來打擾我，於是我註冊了一個非常俗的 ID，叫做「台北黑玫瑰」—這個稱呼是有典故的，靈感來自羅大佑的「台北紅玫瑰」，結果這名稱撩起很多少年的血脈澎張，那年夏天我就糾結在一群男人之間，終於有一個男人約我見面，我想如果他們發現「台北黑玫瑰」是這副容顏，應該會崩潰，所以我就自砍 ID 就此了結。雖然事隔三十年，我常想他們應該都結婚生子了，但我想他畢生最大遺憾，應該是沒有娶到「台北黑玫瑰」吧！另我也曾經把詩和影像做成影像詩，也曾在 30 年前畫過畫，而 30 年後我發現 ipad 有繪畫功能，這次從台南搭到花蓮，在搖晃的火車上就畫完一張畫。

林豪鏘

香水作品的技術部分，基本上是電腦上的情感運算，就是去寫個分類器的程式，你給程式一堆文字，它幫你分類成喜怒哀樂，A I 程式可以把文字分成六類，這技術也可以運用來做其他分類上；因為和曾鈺涓要分類香氣，分類器要跟這麼浪漫的對象用類比的作法結合，所以我用同樣的情感分析器裡的演算法，把文本裡對文字根據香氣譜裡界分成四個香氣，而這四個香氣又不只有一種結果，而是各自有百分比，東方調有一定百分比，木質調有一定百分比…這些百分比就成了某種配方，之後拿去給香水公司，公司依照配方製作出香水。這件作品當初在松山數位藝術節被稱為最具攻擊性的作品，香氣比視覺聽覺還具攻擊性，吸引很多人都來體驗，也產生商業價值，作品具有文青感和時尚感特性，很多人都來試擦香水，是很成功的作品。（參考影片林豪鏘作品，六首詩的速度感和支離感）

問答－田名璋

我在思考作者身份是什麼？我曾經做一件作品，在學校的角落藝術節製作的「地震計畫」，因為那一陣子花蓮很多的地震，我做了一個木頭的小房子，讓房子在地板上沒有任何的支點，讓地震時的搖晃這房子，這作品是和地球合作的作品，剛剛三位所說的許多交給數位虛擬來完成，可以說這種把作品放手給他人的看法？這作法是一種實驗？或是冒險？

回應－須文蔚

在經歷與數位媒體合作之後，我又回到文字的手工藝時代，創作者靠某種體力勞動的技術展現，我也比較能掌握這樣的美感，做數位文學的那段時間，雖然大家都說我是先行者，但好像是玩了一個形式，感到很空虛。但應該思考即使手工藝行的創作者，也常會去挑戰不同的形式或是主題，另外我的著作常常是跟其他創作者或是學生一起完成的，本身不會太在意這點，各位看現在很多好看的戲劇，很多都是一群人一起完成，甚至可以經過 Ai 做大數據的分析之後去鋪陳劇情，其實我還在十字路口上拉扯，同時是手工藝或 co-work。

回應－林豪鏘

我測試過小冰的 AI，發現它是有原則的，例如給她同樣的一幅畫，他會產生同樣結果，但給它一些干擾因子，它會產生不同的變化，如此一直去取悅或是去修正它直到滿意為止，這種生產的過程也是很合理的創作方式，是我和小冰共同合作的作品。最近接觸的 iPod 電繪和音樂作曲，它們也提供這種功能，以前無法自己來的部分，藉由軟體的幫忙也可以獨立去完成繪畫和音樂。

回應－曾鈺涓

關於共創和互動是有所不同，很多數位藝術需要觀眾的介入才產生意義，比如觀眾

貢獻他們的體感、腦波或心跳這數位作品才完成。現在的創作不再是講求絕對要身體感，當代藝術裡有些創作是建構在一個 **process** 一個過程，一個 **step by step** 的流程讓觀眾介入去一起完成。我常跟寫程式的朋友合作，因為我需要花很多時間寫一個程式但的他們可以很快完成，但共同完成的作品還是被認定為藝術家作品，甚至在 2004、05、06 國藝會開始提供科技藝術創作補助計畫，當時沒有團體的名義去申請，都是個人，但你可以看到這些藝術家的作品，後面是有人幫忙寫程式或是一個 **team** 協助，但背後的科技人員常常不被重視，我認為能夠找到適當的合作資源，對數位藝術創作是非常重要的。

問答－東華大學資工系老師

如何讓文學藝術系和資工系學生，能夠互相聽懂彼此的需要，進而合作的可能？

回應－曾鈺涓

我念師大美術系，去紐約念創作，屬於純藝術創作的學習，回到台灣有八年在網路公司工作，因長期和工程師團隊開會，吸收相關領域的知識和術語，我寫程式沒有很厲害，但會使用簡單的術語，懂程式的基本邏輯思維，知道如何操作流程，什麼規則，可以和工程師討論溝通，我認為和科技合作，就是用概念帶動技術，而且在科技藝術裡團體的合作，提出概念不斷的一起會議和解決問題是必要的。很多科技藝術家，他們使用的程式語言，也要不斷更新和突破，還有拓展跨域合作，例如可以運用文學的文本裡面的資料，透過數位的數據分析去理解文學的背景時時代可以得到有趣的成果。（參考影片舉例）

曾遇過資工系的創業者很苦惱不知道要做什麼，到美國後公司賦予他寫一個如何買賣成藥的 App，這讓他的程式發會功效；又最近我們想寫關於協助聽力聽損的老人把手機接上耳機就可以擴音的功能，協助他們可以和人用手機溝通，所以合作的前提是應該回到前端去了解任務取向為何。

回應－林豪鏘

曾鈺涓是個強力吸磁器，這天賦就是可以跟很多程式高手一起合作，其實寫程式也不是很簡單，有些太複雜的概念也會寫不出來，所以常常需要和藝術家溝通把規格弄簡單一點，因為我在藝術大學和理工學院教過書，理工和藝術兩類人我都培養過，教學簡單的方式就是目標導向，比如我教學生做 **processing**，先給學生看範例和自己先試試看調整程式碼裡面的數字和程式，看看會產生什麼變化和結果，慢慢把它變成自己的作品。我認為不需要從一個概念變成一個作品，或從一個程式變成一個藝術品，去改例子相對是簡單的，這是我的教學方法。