

一、計畫緣起

本研究計畫「科技藝術典藏基礎計畫 Save Media Art (一)：以陶亞倫《終結歷史之光》為例」以實驗科技藝術典藏方案為基礎，試以「概念美術館」思維方式進行計畫內容設計與人力規劃，打造具有作品、表演紀錄或文獻典藏基礎的藝術組織。進而，探問如何能夠在作品、表演紀錄與文獻被收藏之後，在因典藏政策或空間不足等因素而沒有實體展出的時間裡，仍然具有發動議題討論與知識累積的動能。

過往，藝術史學界與實務界對作品或表演的討論，往往只能藉助書面文獻或影像紀錄，並且極度依賴評論者、研究者對作品或表演的印象與記憶進行重建。然而，不管是因為經費因素、政策因素還是時間因素，實體作品與表演的典藏、活化與再一次地展出、演出在行政與製作上曠日廢時。此外，若只依賴學術系統有限且特定的研究人力發動議題與積累知識，並提出不同的詮釋脈絡，那麼，不僅無視於數位網絡時代中，文化科技所能提供的技術潛力，也未善用業餘愛好者在網路時代所能貢獻的智慧資本。這是數位技術變遷可能開創的新的領域，學圈多以數位人文學來名之。

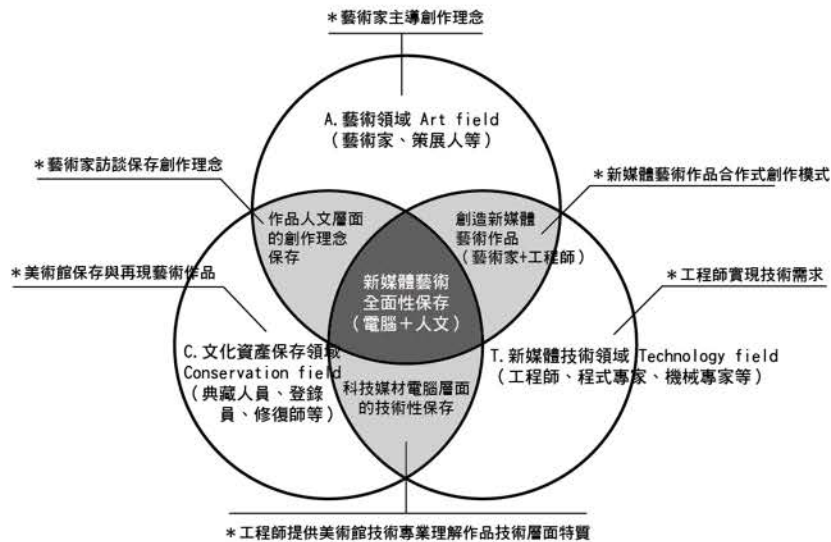
本研究不止針對國際數位典藏的理論、實務進行調查分析，更針對技術實踐面，發展實現「概念美術館」的內容。此方法論恰亦符合數位人文學的一大特色：伴隨人文研究需求，開發新的數位工具，進而創造新的文化議題。

● 研究地區與對象

本案由陳禹先、林子荃、王柏偉等三人擔任研究員，以陳、林二人2019年5月出席美國保存協會 The American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works (AIC) 第47屆年會，並於Electronic Media Group擔任發表人 (speaker) 之一的經驗為基礎，特以陶亞倫《終結歷史之光》為實踐核心，與國際經驗進行驗證與對照，藉此彙整與比較國際機構與計畫之理論發展和實務經驗及其適於國內借鏡之可行性。其國際機構及計畫等包含以下歐美國家以發展愈30年之以「數位藝術典藏」為核心之相關美術館、跨國計畫及研究單位：

1. 美國 The Museum of Modern Art,
2. 美國 Solomon R. Guggenheim Museum
3. 英國 Matters in Media Art
4. 荷蘭 LIMA
5. 德國 ZKM
6. 加拿大 Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage
7. 美國 Voice in Contemporary Art
8. 北美 The Time-based Media and Digital Art Working Group, TBMK

而陶亞倫《終結歷史之光》作品在形式上異於多數的數位藝術作品，以數位程式或動力機械為主要媒介，而是以空間為載體，以「光」喻為「資訊」，而人於資訊介面之間行走，或被穿透，藉此定義「人」的作標。明顯地，典藏《終結歷史之光》的要件不僅是維護製造雷射與煙霧的機械設備，更需考量體驗空間與聲光感受的保存可能。故典藏此件作品將涉及藝術創作與典藏事務中多重角色的參與。



上圖將本研究範疇內之相關藝術工作者劃分為：「數位藝術家」、「技術人員（協助藝術家創作作品者）」及「博物館文物保存人員」三者，並討論其於數位典藏生態系中的相互關係及角色功能，同為本案預計以在地經驗進行研究的人選以及後續進行訪談研究、講座與談等的邀請人員。在本計劃中，將以《終結歷史之光》為案例，於文獻探討過程中，向相關人員進行前、中、後的多次訪談為主要進行方向。

故在上述《終結歷史之光》揭露的數位典藏課題中，本計畫整體而言，企圖以國內案例進行國際型的理論與實務文獻探勘與對照，實驗虛擬時代中科技藝術數位典藏的方法論。從以下面向評析現已行之多年的系統性工作流程，進行以全球為尺度的學術知識網絡蒐集、爬梳、案例對照與知識傳遞。

1. 數位藝術作品的修復哲學與典範轉移
2. 藝術家在典藏當代數位藝術作品實踐中的角色
3. 典藏數位藝術的方法論及其利與弊
4. 以數位再現數位的「觀眾」經驗移植
5. 給美術館員的「數位藝術典藏工作手冊」

二、陶亞倫《終結歷史之光》研究個案

本計畫之所以不同於過往的研究，在於希望透過VR技術，將虛擬3D空間打造為基本空間，並同時設計整合文獻與作品的虛擬作品，應如何安排的空間與敘事架構。本計畫架構特殊之處在於能夠更好地呈現現地製作、表演性強的作品，不僅能夠強化對於裝置與表演性空間的脈絡的描述，也能夠真正地以「空間」取逕考慮不同的觀看位置與觀看關係，而非二維地化約為單一視角。這樣一種「空間的轉向」不管是在敘事上或技術上，都對研究提出了新的挑戰：我們如何在沈浸式的虛擬空間中製造觀眾的觀看位置？如何在沈浸式的虛擬空間中推動敘事的進行？

本計畫以陶亞倫《終結歷史之光》(2009)作為研究個案。《終結歷史之光》是一個現地裝置作品，一由雷射與煙霧所構成，曾經於台北數位藝術中心展出。展覽結束十年後，若希望在VR空間中呈現這樣的作品，那麼不僅(一)在現地製作問題上需要討論如何轉換成VR狀態(包含影像質地、視線與動線設計、空間感知等)，也必須(二)考慮是否可能、如何可能將文獻與設備視為敘事的一部分，進而不只是呈現「作品」，還呈現一個「展覽」或「研究」的淺在特質。

整體而言，藉由通盤思考作品如何在VR中「立體圖像化」，便同時處理觀眾觀看視角、空間性、虛擬感官與數位敘事等複合的藝術表現方法；再者將時代物質條件納入體驗設計，便是以展覽(設計「觀點」與「體驗」)為方法，實驗科技藝術典藏的可能性。





陶亞倫·2009·〈終結歷史之光〉（圖源：財團法人數位藝術基金會）

在研究結構上分成幾個部分：

1. 「數位典藏」方法研究與持續調校

本計畫與陳禹先、林子荃、王柏偉三位數位典藏領域的研究者合作辦理座談，針對國際上重要的數位典藏機構如何面對VR及數位典藏的挑戰，辦理講座、討論與專文撰寫，為本研究提出基礎理論。

2. 數位化與展呈脈絡的物質性

如何在3D空間技術的基礎上記錄物件式作品與表演，如何思考VR空間中的物質是一大挑戰，我們除了思考3D掃描與數位建模的不同方式之外。過往的作品或表演，在「空間裝置」或是「煙霧」這類決定作品觀眾感知的媒材與展呈方式上，往往將這些無法收藏的「脈絡」視為是背景，並以「中性空間」與「忽略脈絡性物質」的方式，

忽略脈絡所能提供的訊息。在本計畫中，展呈脈絡的物質性如何呈現，亦是我們關切的重點。

3. 以數位感官思考「觀眾」位置

VR的3D空間中，觀眾的觀看位置應當如何安排，這牽涉到敘事的開展方式，亦是本計畫研究與技術實現上的重點。如前述，本案一方面在現地製作問題上需要討論如何轉換成VR狀態，亦考量文獻與設備如何成為作品敘事的一部分，進而不只是呈現「作品」，還呈現一個「展覽」或「研究」的淺在特質。因此，透過展覽，我們將以數位感官思考「觀看」的位置。本案與財團法人數位藝術基金會營運的「台灣數位藝術中心」合作，於其「概念美術館」空間展出《穿越光牆Archive or Alive?》展覽。

(三) 概念美術館及科技藝術典藏系列講座

1. 「概念美術館 Vol. 1 穿越光牆—Archive or Alive?」系列座談：

光中的光牆—虛與實的實踐對照

2018年8月31日

地點：台灣數位藝術中心

歐美國家大約30年前就開始新媒體藝術的典藏保存問題，也因此有時基媒體藝術修復師 (Time-based media art conservator) 這樣的角色誕生；然而臺灣的美術館普遍已開始典藏新媒體藝術作品，但對保存維護還尚處於剛起步的階段。也因此與數位藝術基金會的合作下，發起「科技藝術典藏基礎計畫」，並藉以展覽的實踐，以VR虛擬實境重現2009年藝術家陶亞倫於臺北數位藝術中心開館之際呈現的作品《終結歷史之光》，而展名中Archive or Alive及本次講座主題「虛與實的實踐對照」皆是試圖將「典藏再現科技藝術作品」議題拋出。講座除策展人陳禹先、林子荃外，另邀請原作之創作者藝術家陶亞倫，以及VR內容製作者江翊璋，一同對本次以VR再現，究竟是作品的模擬再呈現，又或著是其他典藏檔案化工具的可能性進行討論。

從藝術家陶亞倫短述其原始作品《終結歷史之光》，以及開始使用光作為創作媒材之觀念，對其而言影像本身得透由一個發光的媒介載體來呈現，進而反思光本身才是真正的載體，同時也乘載著一切資訊。當藝術家開始此一系列創作的同時，「虛擬實境」一詞也正誕生並發展其相關科技技術，然而笨重且昂貴得設備也難以應用於創作之中，則反向思考在真實的空間裡，用光製造過虛構的幻境，但實際上是真實的物理空間，像是將「虛擬實境」反轉成「實擬虛境」。

這次將作品透過VR虛擬實境以數位典藏的角度再現，對藝術家陶亞倫來說VR的特質與技術跟光比較接近，因為兩個都是虛擬靠著光傳送反射進而產生視覺幻象，此外VR也較能還原當時觀眾的體感、及對空間的感受。然而回到數位藝術典藏的問題上，其表示難以用“再現”來談，也無法說是再製，認為較像是一種重新合作，原因為VR

所呈現出的內容跟原始作品還是有所不同。但就以光作為創作概念的出發點上，兩者的美學還是相互重疊的，也是藝術家所在乎的重點。

在這次的研究計畫選擇此件作品，是因作品本身包含空間的變異，在實體空間內使用雷射光再創造出虛擬空間，以及藝術家近期也使用VR作為媒材進行創作。策展團隊的任務則在VR製作前期，經過訪談、資料搜集挖掘當時作品的紀錄如作品尺寸、使用設備等。然而所能搜集到的紀錄資料多為展覽時的紀錄照片，使得VR製作者江翊璋在製作過程中，能運用的資源相當有限。此外尚有另一大挑戰是VR製作者江翊璋及策展人陳禹先、林子荃並無實際觀看和體驗原作品，乃至再以VR還原時有許多細節是無法詳細知道，僅能以藝術家和曾觀賞過作品的觀眾給予回應。而在未看過原作的狀態下，該如何還原作品，就典藏保存的立場也指向作品的相關紀錄是否完整足夠，以致在未來任何時候都能被再次展出。

雖說VR具有能夠還原與模擬再現的可能性，但在實際製作執行上，卻發覺如果僅僅依照原始場地尺寸以及相關安置設定去製作就會跟真實所見相同，然而實際戴上VR眼鏡又不是如此，乃是因為在真實環境中包含了許多細節，例如VR光牆的部分，須透過幾種不同的燈光設定、加入細微類似灰塵的粒子效果等，不單單只是一面綠色發光的牆面。以及得實際透過穿戴VR眼鏡調整內容，並由多位測試者體驗來取出一個均值，使成果能跟原作更為接近。另外雖然VR都是追求真實，但因考量電腦運算效能，無法完全逼真，僅能將運算資源放在最重要的地方。

目前在數位藝術典藏上分有兩派討論，一為依照博物館學將作品編目分類，鉅細彌遺的盤點作品每一個組件、檔案，並將其做好標示及將檔案儲存至不同的備份。而另一派則認作品的核心是其創作觀念，可以用不同的技術或媒介來再製與再現，此一策略稱為再詮釋（reinterpretation）。故在研究展前期訪談藝術家也是想瞭解其對於作品，被所謂的再現方式有無任何的想法。因有些藝術家可能無法接受，認為VR與其作品是完全無關的。在經由展覽的呈現、本次座談的討論，藝術家陶亞倫表示就此次

的VR來說，觀念上是有被再現的，然而在體感部分是不同的，是因為真實物理空間的體感是人與身俱來，但VR內的體感是科技賦予、後天生成的，因此難以說是再現。

就這類型與空間、時間還有觀眾互動有緊密關聯的作品，在被典藏時該如何去認知，及界定到什麼範圍，在國際上也還尚未定論。以整個研究計畫、展覽成果與講座討論來說，以VR再現數位藝術作品是還有待商榷的，但VR仍可作為一個包含動態、體驗方式的紀錄工具，來輔助修復師、典藏保存單位來更瞭解作品。

2. 科技藝術典藏系列講座一：來自典藏現場的困境

2018年11月30日

地點：台灣數位藝術中心

2018年，筆者與獨立研究者林子荃，以虛擬實境典藏機械動力空間裝置作品為題，策畫「旋轉的光牆 - Archive or Alive?」科技藝術典藏研究展；隨後，一連串隱藏在博物館典藏機制背後的現場困境，在研究過程中逐步浮出。突顯出機械複製術發明以來的藝術創作 - 特別是時基媒體藝術 (Time-based Media Art)，與過往行之多年的文化資產保存維護重點專注的“原件”觀念互相抵觸，以至自蒐藏、維護、紀錄與修復等藏品保存手段，何為原件？是否可能典藏？如何典藏？成了主要的命題？

臺灣三大公立美術館及幾所大專院校和私人設立的現當代美術館，於近十年來，早開始將科技藝術納入蒐藏方向；同時，自2006年開始，專文敘述國際間博物館如何典藏科技 / 數位藝術的出版及講座等，再接續的十年間零星出現，作者不乏台灣重要的媒體藝術先驅耕耘者如：葉謹睿、張賜福等人；然而，除了少數由碩班研究生自博物館實踐角度出發的研究外，相對隱藏幕後但應當是主角的文物保存維護工作現場，在接近20篇的專文中呈現缺席。

藏品的徵集、登錄、編目、上架工作完成後，透過預防性維護、善後性維護及科學研析，維持藏品的穩定性及壽命，以達到藏品的永久典藏，並與博物館進用保持平衡，維持一定程度的再展示即被研究的可能性。有系統地完成典藏流程，更是美術館建立自身典藏物件和知識體系的根基，必須考量到每一件藝術作品的實際組成，研究、了解作品物理層面的組成是第一步。筆者在碩論中就有援引Lev Menovich在Language of New Media所提之電腦層面與人文層面，應用於解析新媒體藝術的組成，指出在物質 (電腦層面) 之上，人文層面才是最終美術館所蒐藏的核心。

以本系列計畫共同研究者同時也是錄像藝術家的林子荃作品〈晃〉(2012)為例，在2012年獲選國立台灣美術館數位藝術徵件計畫，於時光天井展出，並於2013年，透過國立台灣美術館青年購藏計畫成為典藏品；典藏前後，〈晃〉分別在高雄、柏林、台北私人藝廊等不同場域展出。據林子荃所述，每次的展示設計皆是與展出空間的工作人員依據展出目的和實際狀況進行討論，有彈性調整影像尺寸、設備及空間後，依然被認為是同一件作品。什麼該典藏，什麼不該典藏？典藏影像檔案而不典藏設備，抑或典藏影像檔案同時典藏設備，在無限延伸到典藏空間，越是顯得不切實際。從數位影像格式和展示設備的汰換、到多重展示樣貌，修復師如何減少、移除危害到作品元件性的有形及無形因子？

據林子荃在講座中所述，每一次作品再展示的樣貌，涉及多面相且無固定秩序的策展決策，圍繞在人、事、時、地、物及決策情境的事件紀錄以及報告，借鏡於非物質文化遺產的田野調查、訪談紀錄提升為；藝術家問卷、藝術家訪談、任何手稿、規格文件等，經過資料化及檔案化的文件。然而，即使是觀看一件相對單純的多頻道錄像，以維護物質性 (Materiality) 為指標的傳統保存維護框架，阻礙了分析時基媒體藝術作品組成的元素。雖然如此，若仔細思考前述時基媒體藝術的組成自每次再展出的實際情境，即使是修復師一項奉為圭臬的文物修復五大原則：1.切勿刻意進行美容、2.保留文物真實性、3.最小的干預、4.可逆性、5.可辨識性，應能合理的被轉化為以下的解釋

	錄像檔案	程式語言	電子組件	機械設備
1.切勿刻意進行美容	以藝術家訪談與其他利害關係人的訪談和田野調查， 反覆研擬不破壞作品真實性的修復策略和再展示樣貌			
2.保留文物真實性				
3.最小的干預	關乎限時限地的展示實務成果			
4.可逆性	數位保存完備的狀況 永遠具有可逆性		依案例而定（藝術家特製設備 / 倉儲可替換設備）	
5.可辨識性	轉檔版本控制	修訂版本控制	電路設計圖	機械設計圖

回到典藏現場，當今博物館從業人員對數位科技的不純熟，不適宜的保存概念和實踐手段，依然是造成各美術館時基媒體藝術作品保存狀況不明的最大的挑戰，從內部改變人員結構和典藏保存維護政策，是各美術館都應思考的下一步。

3. 科技藝術典藏系列講座二：微觀與巨觀的保存方針到再生

2018年12月28日

地點：台灣數位藝術中心

在科技藝術典藏的第二場講座中，筆者分享2017年，與獨立研究者林子荃實地走訪紐約設有媒體藝術保存小組的代表性美術館和私人工作室：MoMA、Guggenheim以及提供顧問服務的Small Data Industry，也是筆者第一次近距離接觸和訪問這些媒體修復師，了解歐美過去三十年研究所形成的修復方法以及工具。

在此之前，先了解造成時基媒體藝術作品保存危害的因素，在筆者個人十分推崇的Re-Collection一書中，作者Jon Ippolito與Richard Reinard以“死於科技”、“死於機構”、“死於法律”，三大角度切入時基媒體藝術作品保存失敗的原因。在科技層面，死因可能是蓄意也是無意的，有的藝術家在選用科技媒材後，短短幾年之內感到被媒材背叛，而有的，反其道而行，擁抱科技應變汰換的本質，將汰換或衰敗納為作品的一部分當藝術作品自創作者手中輾轉受機構典藏，被視為擁有延續藝術品專業的修復師被賦予了永久照護典藏品的責任，再困難及難以釐清的作品，修復師都有責任領關係者，依照不同案例出判斷。

最早是誰提出在當代修復觀念中盛傳的四大修復策略 - Storage、migration、emulation、reinterpretation - 已不可考，這四大策略不僅適用於時基媒體藝術，也適用於裝置藝術、表演藝術等；在我尚未踏進各三所媒體修復室時，我期望在這四個策略上，有更多的交流與討論。走進MoMA及古根漢的媒體實驗室，數位鑑識等級的工作站、最高等級的蘋果桌上型主機、多種不同顯像的顯示螢幕、人手一台的數位鑑識橋接器 (Forensic Bridge)、一整落的各類類比及數位播放器、監聽喇叭、不同生產年份的筆記型電腦、大量的外接硬碟和快閃磁碟.....。我們在兩所美術館中，看到雷同的

設備環境，儼然是一間影視音及電腦設備陳列館，只是古根漢的媒體修復室坐落在庫房中，空間比起MoMA改造自紅酒儲藏室的陰暗無窗小間來的寬敞，更有一面能邀請藝術家和外部技術顧問一同檢視作品進行簡報的大桌子及牆面。他們在這樣的空間從事數位編碼的鑑識保存、以數據監視影像音像的表現，和無數份藝術家問券。

這次的初拜訪，鮮少談到作品的再展示，反而著重在修復師收到裝有作品外接硬碟的流水線處理程序，也就是Forensic Bridge的使用說明和使用開源軟體Bagger將檔案自外接儲存裝置中有保障的提取到內部儲存系統的流程，不難從傳統保存維護的角度理解將數位檔案延伸自位元等級保存程序在博物館中的角色，將檔案存好存滿至千年萬年，是任何在展示發生前的第一步。筆者在參訪過程中，不禁詢問MoMA的修復師，將影像數字化的數據，對作品的再現樣貌有何必要性，例如以數字精準的紀錄應呈現的影像色彩；然所獲的回答，僅圍繞得以透過數據，了解影像編碼的組成，對檔案本身進行更深入的分析；還未觸及採用四大修復策略再現作品，那可能是當作品搬上現場時，才更能切入的議題。

時基媒體藝術的保存、維護、到再現，需要龐大的知識整合體系，不僅需要檔案管理員縝密細膩的歸檔技巧、數位鑑識的處理手段、辨識與理解影音品質和壞軌跡象的神經質、再進一步，還需要一切尊崇藝術家創作原意的指南下，從歷史資料中考古，並發揮創意，採用不同修復策略落實在一件作品經過分析與拆解的不同部件中。

從微觀的角度，每一個位元都應分毫不差的存在，是為了作為典藏物件存在的證據而保存，又或者是保障未來再現的廣度與深度而保存；從巨觀而言，對比自"概念美術館"計畫的初衷：*立基於數位時代網絡思維及觀看與體感技術，企圖以文化分層的歷史架構補充類比式物質典藏方式的不足，創造新數位敘事經驗*。想必與微觀的將檔案視為珍稀物件的保存方式截然不同。

四、國際科技藝術典藏選文

本研究就歐美國家已發表之專案及相關計畫進行資料搜集，其中荷蘭LIMA近年開始辦理多次的大型數位藝術典藏保存研討會（每年一次），其中策展性的保存專案Digital Canon計畫，該單位將計畫發表於研討會的成果整理至其官方網站，使我們能夠瞭解荷蘭在數位藝術典藏保存的發展，以及目前所關照的相關議題。而媒體藝術事務（Matters in Media Art）則是2015年由新藝術信託（New Art Trust, NAT）與紐約現代藝術博物館（the Museum of Modern Art (MoMA)）、舊金山現代藝術博物館（the San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA)）等館舍合作，一同制定了一系列媒體藝術保存維護相關的參考準則及範本，讓面臨相同典藏保存困境的館舍有一參考依據，能夠順暢且完善的建置屬於該館的一套作業流程與標準。最後則以史密森機構針對時基及數位藝術保存維護的技術問題探討，並邀請歐美各大館舍、獨立媒體修復師等，進行訪談式的探索，從中挖掘在時基及數位藝術保存維護上其技術標準的問題，及匯聚相關可能性的討論。故選以下列三篇文章，並請專人翻譯。

- 荷蘭Digital Canon計畫 - 扁平世界的封聖宣言
- 媒體藝術事務：30年西方經驗的實務手札
- 史密森機構訪談計畫：時基及數位藝術保存維護的技術標準探問

荷蘭Digital Canon計畫 - 扁平世界的封聖宣言

文 | 阿榭爾·范·凡斯伯格 (Axelle Van Wynsberghe)

數位藝術領域創造其相對封閉的文化環境，其功能基於不同傳統藝術世界的收藏、保存、展示和脈絡化的原則。從觀眾到藝術家發起的網路展覽策畫，很大程度上都確立了數位藝術長期以來與傳統機構的「階級」和「菁英」對立的立場。網際網路代表一片樂土，藝術家終於可以在此激發他們對更為開放和民主的藝術世界之想像。因此，數位藝術領域可以與其他所謂的「體制批判」(institutional critique)之論述和概念進行對話。但自2000年代初期以來，使用數位科技創作的藝術家在作品中獲得了新的關注，此後也被邀請到傳統展示空間和機構展示其作品。這兩種趨勢之間的張力，有時候會讓希望把數位藝術帶領到當代藝術史重要位置的藝術圈專業人士還有那些理解數位藝術本質上與網際網路這個碎片化卻又相互連結的故鄉的人之間出現裂痕。儘管如此，網際網路其相關平台的企業化讓他遠離了藝術家曾經想像的替代空間。本文將評估數位藝術的「反體制立場」，並企圖從藝術史的角度進一步探討數位藝術典律化的可能性。

使用數位科技創作的藝術家通常對拯救機構沒有太大興趣，他們認為機構已是被意識形態毒害的疆土。相反地，他們經營郵件清單和網路社群，並主持由藝術家發起地網路策展計畫，打造自己的藝術家及業內人士的網路社群。這個領域看似一直避免體制化的定義，並被稱作為網路藝術 (net.art、Net Art)、媒體藝術 (Media Art)、網際網路藝術 (Internet Art)、新媒體藝術 (New Media Art)、數位藝術 (Digital Art) 以及其他類似的稱號—但卻從未真正被藝術史學家定義過。正如瑪魯斯卡·斯瓦賽克 (Maruška Svasek) 所言：「我們不僅在不同的社會和文化中看見對於藝術定義的矛盾觀點。『藝術』的定義也經常引起同一個社會中不同社群的激烈爭論。」(Svasek, 2007)。此外，不管是相關獎項的肯定或畫廊、美術館的參與，也都充滿了緊張關係。確實，當網路藝術團體JODI在1999年獲得Webby Award「網路藝術」(Net Art)類獎項時，他們曾用「醜陋的銅臭婊子」來嘲諷此事 (Allen, 2012)。當我們試圖把網路藝術帶入當代藝術的脈絡中，如多明尼哥·瓜朗塔 (Domenico Quaranta)

所陳述：「批判性辯論所處理的關鍵問題在於，是否可能完美地調解體制和反體制藝術（也就是選擇網路做為與觀眾直接互動之手段的藝術創作）？」（2013: 136）傳統藝術機構與藝術家的分界 / 分歧 / 隔閡，因為他們對數位藝術缺乏適切的脈絡化而加劇，而事實上，傳統藝術論述在許多方面都受到了數位藝術本身物質性的挑戰。克莉絲蒂安·保羅（Christiane Paul）認為，因為新媒體藝術處在科技和媒體科學史의 交會點上，所以「永遠不能以嚴格的藝術史學角度來理解之」。儘管如此，多明尼哥·瓜朗塔仍批評了保羅的主張，並認為是時候「拋棄這種偏見了」，他認為：「只有其他所有藝術實踐上也成立時，這種概念才成立」（2011）。此外，傳統美術館和畫廊展示數位藝術作品的方式，往往有一種「變性」的效果，使其失去了瀏覽功能的體驗，也沒有涵蓋到整個虛擬的環境。考量數位藝術和傳統藝術論述與當代藝術領域的緊張關係，很明顯地，藝術需要讓藝術機構對他們的作品充分歷史化及典律化。這個典律可以形容為「一種權力結構、一種威權標準和一種合法化的主張」（Rodríguez-Ortega, 2018: 2）。典範的標準腳色是彰顯正典內容和相關事物之「偉大」。如保羅·基倫（Paul Gielen）所述，在過去，典範被視作「只有在歷史的深井中才能將真正的藝術作品神聖化」（2013: 16）。從後現代主義興起後，圍繞在典範概念、典範形成的動因和對典範的選擇過程周圍，形成了一種批判性論述。事實上，在所謂的後現代社會中，典範似乎已經過時了，因為這種社會拒絕大敘事，反而支持「基進的多元化」（Lyotard, 1979; Kooij, Toorn and Snoek, 1998）。但，典律化的過程並不是像數位藝術家或業內人士所擔心的目標導向或靜態狀態。儘管並不是所有文化實踐都會被典律化 / 奉為經典，但他們都具備典律的規則—換句話說，他們都接受了標準化（Sela-Sheffy, 2002）。數位藝術也不例外—網路藝術的郵件列表是由特定族群根據特定審美標準所建造的。例如安德雅·弗雷澤（Andrea Fraser）即認為，「藝術不是因為上頭有藝術家的簽名，或在美術館和其他『機構』中展示而成為藝術..... 藝術的制度化並不是外於藝術作品的特質，而是做為藝術不可還原的條件」（Fraser, 2015）。此外，儘管藝術家經常試圖在藝術作品的概念之外創作作品或結構，他們永遠無法真正做到這一點。「就像藝術無法存在於藝術領域之外，我們也不能存在於藝術領域之外，至少藝術家、評論家和策展人都無法」（Fraser, 2015）。

詹姆斯·布瑞德 (James Bridle) 發表過一篇聲明，反映其他藝術家的心情，他認為：「畫廊現在也是網際網路的一部分，反而不是網際網路包含於畫廊之中。」然而，不管畫廊是不是被含括進網際網路的範疇之中，人們都認為畫廊不是由藝術替代空間所組成——就像所謂的物理世界並無法和所謂的虛擬世界分割開來。另外，如奧瑪爾·柯萊夫 (Omar Kholeif) 所言：「我們尚未充分討論網際網路這個共享空間的商品化，如何影響藝術創作及當代策展的實踐。(2017: 85)」雖然網際網路「扁平化」這個領域，這也意味「人們會偶然遇到藝術和媒體創作計畫，遠離原本和批判式論述的歷史脈絡」(Stallabrass, 2013)。克莉絲蒂安·保羅也注意到，由博物館和藝術機構所撰寫的綜合性歷史著作仍然極具價值。在媒體藝術網計畫 (Media Art Net) 的創建中，魯道夫·佛里林 (Rudolf Frieling) 和迪特·丹尼爾斯 (Dieter Daniels) 也承認，儘管媒體藝術秉持「和大眾媒體相關的反體制化立場」，其歷史化和保存都需要「以媒體或與媒體共構創作的藝術作品更為具體的材料」(Frieling and Daniels, n.d.)。

儘管有幾波制度性批判浪潮挑戰了精英主義的典律化制度，他們也抨擊了制度的價值體系。保羅·基倫主張這使得機構更容易受到所謂的「扁平世界」的邏輯影響。這個「扁平世界」是新自由主義制度的產物，特徵就是網速的提高以及無聲的等價演算法—在這個世界中，藝術與其價值、制度接受到圍攻 (Gielen, 2013)。事實上，希朵·史黛爾 (Hito Steyerl) 也提到一旦批評無法在其領域內「建立明確的對立，它就會開始碎裂並霧化」，這助於公共領域的解體，並轉而支持市場邏輯 (Raunig, 2009: 17)。我們必須記住，「只有在相同體制下的保護和其所展現的價值觀中，才有可能對該機構進行批判」(Gielen, 2013: 15)。確實，如同史黛爾和弗雷澤所指出，在某種程度上「對於制度的批判也是制度化的」(Raunig, 2009; Fraser, 2015)。因此，批判也仰賴於制度本身的價值體系。基倫認為，如果制度批判在今日「扁平世界」產生效果，它就必須使「歷史悠久的藝術機構現代價值成為其隊友」(2013: 16)。換句話說，90年代早期，關於制度化和典律化令人擔憂的論述並須被重新建構，使制度能夠保護那些允許批判的價值體系。

在我們日漸瓦解、去中心化、網路化和私有化的世界中，共同基礎建設的斷裂和解體持續顯示，或許「體制從未像某些批評者所暗指的那樣一致或徹底。」換句話說，制度並不是以意識形態一致性標示出的龐大總體，而是以「內部分歧、衝突的價值系統和對內部的不滿」所呈現的集體基礎建設（自然史博物館，2014）。重溫弗雷澤常引用的一段話：「我們就是制度」，並且要說的好像我們不是共謀者的樣子，是為了要避免其「複雜性、妥協和審查」採取行動或承擔責任（2005）。如藝術家漢斯·哈克（Hans Haacke）於1974年所述，藝術家在設置框架的同時，也被框架所圍限。弗雷澤用了皮耶·布迪厄（Pierre Bourdieu）關於習慣的概念來解釋「腦中所形成的制度」，他認為制度並不是「憑空」出現的，而是從內部體現和內化的（2005）。就像制度不是一個靜止的菁英實體，典律化的過程並不會導向一個支配藝術史其他範疇的最終成果——相反地，這是在邀請人們在特定的論述框架中，認識及討論特定的藝術家。為了要推動這項討論，LIMA媒體藝術平台則企圖透過「數位典範！？」計畫來典律化荷蘭數位藝術的複雜歷史。LIMA平台與約瑟芬·波斯瑪（Josephine Bosma）、馬汀·范柏文（Martijn van Boven）、安奈特·德克（Annet Dekker）、珊德拉·福康尼（Sandra Fauconnier）和揚·洛柏·萊何特（Jan Robert Leegte）合作，並遵照下列幾個標準完成這項計畫：

1. 在視覺藝術領域中具備藝術價值（實質深度及概念深度）
2. 具備（當時的）藝術創新性
3. 在技術領域外也相互關聯
4. 不僅在荷蘭（數位）藝術領域中讓人產生興趣，也和其他國家連結，並使其覺得有趣
5. 獨特且 / 或具先鋒腳色（並不遵從現有的美學類型，也不重複已被他人使用的藝術策略）
6. 具全國性 / 國際性的先鋒腳色
7. （荷蘭）國內數位文化發展的典範
8. 大家會記得：「這非常特別」
9. 為視覺藝術做出寶貴的貢獻

10. 屬於「技術」前衛
11. 連結舊作品或新作品（不同藝術家的創作，或同個創作者的作品）
12. 可以說是當時代的最新技術；或新流派的濫觴
13. 透過科技的獨特使用，將特定文化、技術、數理或哲學事實視覺化
14. 包含於廣義的數位文化範疇中，如荷蘭創意產業基金的定義
15. 以影像和聲響揭示科技現象的美學
16. 在西元2000年前創作
17. 在過程中，希望可以進一步討論數位藝術展覽、脈絡化和歷史化的制度作用

將數位藝術典律化並不妨礙將其適切地脈絡化、展覽化及歷史化；相反地，這僅是一個過程，並且透過此過程，數位藝術豐富的內涵可以觸及更多的觀眾。若把制度和典範想像為「始終在形成之中」，並做為較廣的社會領域中之一部分，我們可以開始思考我們可以用何種方式，策略性地干預其歷史化的過程。今日，數位藝術領域中的專業人士普遍認為，其歷史化和保存需要更具體的方法以面對當代藝術世界及網際網路日益企業化所帶來的新挑戰。但可以肯定的是，典範不會因時移事往而被質疑、挑戰和修改，但必須有個核心的制度節點，通過這個節點，這些改變可以在現今的「扁平世界」中得到闡釋和紀錄。

Manifesto for Canonisation in a Flat World

Axelle Van Wynsberghe

The digital art field has created its own relatively insular cultural milieu, which functions based on different principles of collection, preservation, exhibition, and contextualisation than that of the traditional art world. From its mailing lists and surf clubs, to its hosting of artist-initiated web-based curatorial projects, it has largely established itself in opposition to long-held notions of 'hierarchical' and 'elitist' traditional institutions. The Internet represented the promised land in which artists could finally activate their imaginaries of a more open and democratic art world. The digital art field can therefore be put in conversation with some of the discourses and concepts of so-called 'institutional critique'. Yet, since the early 2000's, artists that use digital technologies to make art have enjoyed a newfound attention on their work, and have subsequently been invited to present in more traditional exhibition spaces and institutions. The tension between these two trends have at times caused fractures between art professionals that want to bring digital art to the forefront of contemporary art history, and those which understand digital art as intrinsically tied to its fragmented and networked home of the Internet. Nevertheless, the corporatisation of the Internet and its platforms has driven it away from being the alternative space that artists once imagined. This paper will evaluate digital art's supposedly 'anti-institutional stance' and aim to engage further debate on the possibilities of digital art's canonisation from an art historical perspective.

Artists that use digital technologies to make art were often less interested in salvaging the institution, viewing it as a territory already poisoned by ideology. Instead, they ran mailing lists and surf clubs, and hosted artist-initiated web-based curatorial projects, forging their own networked community of artists and a

art professionals. This field has always seemingly escaped institutional definitions, being referred to as net.art, Net Art, Media Art, Internet Art, New Media Art, Digital Art, amongst other terms—never truly being adequately defined by art historians. As Svašek states, “It is not just in relations between different societies and cultures that we find conflicting ideas about what constitutes art. Definitions of ‘art’ are often just as fiercely contested by different groups within the same society” (Svašek, 2007). Furthermore, the reception of awards, as well as appearances in gallery and museum exhibitions, have often been fraught with tension. Indeed, when Net Art collective JODI won the 1999 Webby Award within the ‘Net Art’ category, they famously mocked it by stating: “Ugly commercial sons of bitches” (Allen, 2012). As Domenico Quaranta states, when it came to bringing Net Art into the sphere of contemporary art: “the key question tackled by critical debate was whether it was indeed possible to reconcile institutions and the anti-institutional art par excellence (namely the art that chooses the net as a means to engage directly with the viewer)” (2013: 136). The divide between traditional art institutions and artists was exacerbated by the lack of appropriate contextualisation that they gave to digital art, and the fact that traditional art discourse was in many ways challenged by digital art’s own materiality. Christiane Paul argues that New Media Art can “never be understood from a strictly art-historical perspective” due to its intersection with the history of technology and media sciences” (Paul, 2008: 5). Nevertheless, Domenico Quaranta has called out Paul’s statement, and stated that it is time to ‘cast off this old prejudice’. As he states, “this is only true to the extent that it is true of all other artistic practises” (2011). Furthermore, the ways in which traditional museums and galleries have exhibited digital art has often had a ‘denaturing’ effect, stripping it of the browsing experience and not encompassing its whole virtual environment. Taking digital art’s tension with traditional art discourse and the contemporary art sphere into

consideration, it is clear that artists should have reservations about the degree to which art institutions will adequately historicise and canonise their work.

The canon can be described as “a structure of power, a criterion of authority, and a legitimising argument” (Rodríguez-Ortega, 2018: 2). The exemplary canons’ role is to provide ‘grandeur’ to those within the canon as well as those coming in contact with it. As Gielen states, the canon has in the past been regarded as “the consecration of the actual work of art could only take place in relation to the deep wells of history” (2013: 16). A critical discourse has emerged since the beginnings of postmodernism around the concept of the canon, the agents involved in its formation, and its processes of selection. Indeed, the canon appears outdated in a so-called postmodern society which has rejected grand narratives in favour of a ‘radical plurality’ (Lyotard, 1979; Kooij, Toorn and Snoek, 1998). The process of canonisation, however, is not as goal-oriented and static as artists and art professionals in the digital art field may fear. Although not all cultural practises are canonised, they all do have canonical rules—in other words, they have accepted standards (Sela-Sheffy, 2002). Digital art is no exception—net art mailing lists were forged by particular communities, and according to particular aesthetics. Fraser states for example that “Art is not art because it is signed by an artist or shown in a museum or any other ‘institutional’ site. (...) The institution of art is not something external to any work of art but the irreducible condition of its existence as art” (Fraser, 2015). Furthermore, although artists often attempt to create their own work and structures outside of the artwork, they can never truly do so; “just as art cannot exist outside the field of art, we cannot exist outside the field of art, at least not as artists, critics, curators” (Fraser, 2005).

James Bridle made a statement reflective of other artists’ sentiments, arguing that: ‘the gallery is now part of the Internet, not the other way around’ . N

evertheless, whether the gallery is brought into the sphere of the Internet or not, it has been acknowledged that—just as the so-called physical world is not separate from the so-called virtual one—it does not wholly consist of an alternative territory for art. Furthermore, as Omar Kholeif states: “we have yet to fully discuss how the commodification of our most shared space, the Internet, affects not only artwork but also contemporary curatorial practise” (2017: 85). Although the Internet ‘flattens the field’, it also means that “people now come across art and media projects randomly, removed from the context of a history accompanied by critical discourse” (Stallabrass, 2013). Christiane Paul therefore notes that the writing of a comprehensive history written by museums and art institutions remains valuable. In the creation of Media Art Net, Rudolf Frieling and Dieter Daniels also acknowledged that despite media art’s ‘anti-institutional stance in relation to the mass media’, its historicisation and preservation necessitated more ‘concrete material on art that works in and with the media’ (Frieling and Daniels, n.d.).

Although several waves of institutional critique have challenged elitist regimes of canonisation, they have also assailed the institutions’ value regimes. Paul Gielen argues that this has made institutions vulnerable to the logic of what he calls the ‘flat world’. This ‘flat world’ is a product of the neoliberal regime, and is characterised by heightened network speeds and a silent algorithmic equivalence—a world in which art, and its values and institutions, are now under siege (Gielen, 2013). Indeed, Hito Steyerl notes how once criticism could no longer ‘establish clear antagonisms’ within the sphere, “it started to fragment and to atomise it” which aided the disintegration of the public sphere in favour of market logic (Raunig, 2009: 17). We must remember that “critique of the institution is only possible thanks to the shelter of that same institution and the values it represents” (Gielen, 2013: 15). Indeed, as Steyerl and Fraser also point out, “insti

tutional critique has always been institutionalised" to some extent (Raunig, 2009; Fraser, 2015). Critique itself therefore relies on the institution's own regime of values. Gielen argues that, if institutional critique is to be productive in the 'flat world' of today, it will have to make the "time-and-honoured modern values of the art institution its ally" (2013: 16). In other words, the apprehensive discourse of the early 90's around institutionalisation and canonisation must be reframed for institutions to protect the value regimes that allow for critique in the first place.

The ruptures and dissolution of collective infrastructures in our increasingly fragmented, de-centred, networked and privatised world increasingly showcases that perhaps "institutions were never as unified or total as some of their critics may have implied". In other words, institutions are not monolithic totalities marked by ideological consistency, but are collective infrastructures marked by "internal divisions, conflicting value systems, and dissatisfaction from within" (The Natural History Museum, 2014). To revive an oft quoted statement by Fraser, "we are the institution", and to speak of it as if we were not complicit in its creation, is to avoid action or responsibility for its "complicities, compromises, and censorship" (2005). As artist Hans Haacke states in 1974, artists are as much setting the frame as being framed. Fraser uses Pierre Bourdieu's notion of the habitus to explain the 'institution made mind', arguing that the institution does not come into being 'out there' but is rather embodied and internalised from within (2005). Just as much as the institution is not an static elitist entity, the process of canonisation does not lead to an end product which dominates the rest of art history—rather, it is an invitation to acknowledge and discuss particular artists within the frame of a particular discourse.

In order to spur this discussion forwards, LIMA has undertaken the task of attempting to canonise the complex history of digital art in the Netherlands through t