

網路前衛運動： 朝向星叢式的美學語言

Avant-Garde.net: Aesthetic Language toward Constellation

摘要

本文以阿多諾美學理論中的「星叢文體」做為論述方法，建立多重視點的文本結構，透過異種術語群連結串動網路前衛作品的生態系譜，此術語群由網路技術、阿多諾美學、日常生活批判理論與生物學中提取，以跨域性的術語交鋒，連結網路文化、網路社會與技術環境結構，交互指涉出網路前衛美學樣態。在此論述外同時平行堆疊著台灣網路創作生態，以兩種相似但異質的語言介面、檔案系譜，相互折射各自的發展狀態，由此雙重星叢團塊支撐出一種網路前衛作品的美學論述。

關鍵字：網路藝術、阿多諾、美學理論、前衛藝術、日常生活批判理論、星叢

林欣怡

目次

摘要.....	1
目次.....	2
第一章 前言.....	3
第二章 網路前衛作品本質分析.....	4
2.1. Art on Net 或者 net.art.....	4
2.2. 網路基因.....	10
2.3. 可寫文本、可讀文本.....	11
2.4. 封閉客體、開放客體.....	13
2.5. 自治性.....	15
2.6. 小結.....	16
第三章 異種術語、生態系譜.....	17
3.1. 網路病毒、異質、超感染.....	19
3.2. 開放原始碼、賦權、反密碼子.....	23
3.3. 可讀寫、異軌、轉載體.....	27
3.4. 入侵、戰術、噬菌體.....	30
3.5. 混生、星叢、多源序列.....	33
3.6. 駭客、當機、退化.....	37
3.7. 小結.....	39
第四章 台灣網路創作環境體質測量.....	39
4.1. 環境測量.....	40
4.2. 程式控調、人機交往.....	43
4.3. 概念連結、混搭主體.....	46
4.4. 溝通交往、微型網絡.....	48
4.5. 資訊超載、視覺唯讀.....	51
4.6. 創作共享、流動遊牧.....	54
4.7. 小結.....	56
第五章 結論.....	57
參考文獻.....	58
其他相關發表評論.....	60

一、前言

本文以「星叢式美學語言」命題，做為理解網路前衛作品之批評論述，為的是提取阿多諾美學理論中星叢文體的論述方式之有效性。做為一個論述者，阿多諾主張的前衛作品論述的有效性取決於**摒除過去的文化習性**，因「唯有打破與作品之內在聯繫的約定，作品之精神才得以顯現¹。」〈美學理論〉(Asthetische Theorie)一書由各式片段組合文體，每一片段亦各自闡述著自身的論點，自為一世界，以星叢、碎片式論述的**多重視點操作**，指向一個絕對的評論要求：瓦解概念中心化；而這，也是前衛作品的核心所在，以作品精神攻擊、質疑、批判社會體制。評論本身對阿多諾而言，可說是其所論述之前衛作品的另一隻身，評論文字自身就具備著前衛藝術的精神、姿態。關於星叢式的評論文體，陳瑞文曾做以下特色分析：「聲音邏輯、星叢、格言式句子、晶體、運動狀態與瓦解概念、同語反覆、無法翻譯的文體、晦澀、多點批判、理論與其書寫風格彼此是分不開的、系譜史觀²。」這些特質本身正是一個星叢式的概念堆，彼此之間相互辯證、重覆對質，以拉出一條獨特的、敞開性的美學視野。本文試圖建構的，便是阿多諾美學理論式的網路前衛作品評論，亦即，並非透過阿多諾美學論述去闡釋網路前衛作品，而是視此美學理論為「論述方法」與「研究架構」，在這樣的前提下，生產論述一篇網路前衛運動之文字雙身。

若干年來，「互動」常做為討論網路作品的關鍵詞，甚至納入互動媒體藝術一併處理討論。本文首先將分析網路藝術質性脈絡、基本定義、與互動藝術殊異之處作為首要步驟，將之獨立為一論述場域，接續在此場域中，觀察檢視網路前衛作品之的作品問題性，以從眾多網路作品中提取前衛軸線。此問題性由網路之溝通

¹ 陳瑞文，阿多諾美學論：雙重的政治，台北市五南，2010年，頁147。

² 陳瑞文，阿多諾美學論：評論、模擬與非同一性，台北縣左岸，2004年，頁84-86。

語言型構，開展為一獨立系譜，這些術語群跨域日常生活批判理論、同時放射連結微生物學，試著透過相異領域的術語群，交疊衝撞出新的網路模擬語言，描摹逼近網路前衛作品於網路主體中如生化有機體般的存在，此存在不斷地於網路中激活自身、同時向社會發出信息。這樣以星叢式術語群文體做為論述方法，即是阿多諾美學所成就的：透過形象自身之模擬，指認前衛作品主體性。這毋寧是一種實驗與冒險，然也因此得以模擬網路前衛作品所欲的前衛精神，而此語言表現自身，即包藏著「朝向前衛」的渴望。

二、網路前衛作品本質分析

正由於「互動」為網路最基礎的技術本質，多數網路作品及評論莫不據此開展其理念架構與創作行為，觀者經驗的建構則成為檢視作品文本重要的判斷，也緊扣著作品自身的完成與詮釋，也因此部分評論或分類，將網路藝術歸至「互動媒體藝術」中，然網路做為一個概念載體，其最常被詬病的也是其幾可說是「唯一」的技術互動行為：「點擊」(Click)。「互動媒體藝術」視網路平台為媒介選項之一，而非全部，互動藝術的技術介面不僅應用於網路、電腦，還擴及各式機械動力裝置。網路藝術則與此不同，即便關於網路藝術的定義不一，但皆同意網路藝術是一種僅能透過網路媒體來體驗的藝術形式，是僅針對網路所創作、展演的作品。本章節將試從網路藝術的基本定義、質性脈絡與互動媒體藝術進行區隔，此動作的意義是，清晰界定網路自身的獨立性、並在此獨立性格中，提取網路前衛作品的特徵，回應阿多諾所言之「妥協的外貌、不妥協的精神」。

2.1. Art on Net 或者 net.art

正式的網路藝術英文寫法「net.art」主要指 1994 年一群使用網路媒體創作的藝術


家，包括 Vuk Ćosić、Jodi.org、Alexei Shulgin、Olia Lialina、Heath Bunting 等。另外，幾位重要藝評兼藝術家 Tilman Baumgärtel、Josephine Bosma、Hans Dieter Huber、Pit Schultz 皆以類似的創作手法生產網路作品，並以網路前衛運動姿態撰文推動，在網路藝術發展初期，「**net.art**」指涉的是發生於網路上的前衛運動。另一參照說法為 Vuk Ćosić 與 Alexei Shulgin 電子郵件往返時，因電腦錯誤語碼顯示「**net.art**」一詞，自此「**net.art**」成為網路藝術之代名詞。由於在網路位址的使用上，皆以「·」進行單字區隔，「**net.art**」兩字母中不可或缺的字點即意味著「網路」媒體於此創作中的必要性，且同時揭露其於藝術史的獨特位址。

奧地利電子藝術節(ARS Electronica)於 1995 年正式將網路創作納入徵件項目，以「**World Wide Web**」(全球資訊網)作為類項名稱。這或許是官辦競賽面對正在形成的藝術創作常見的保守處理方式 -- 將「媒材」**自身**做為**內容**範疇，然也同樣模糊/提示了大眾對網路自身作為此類創作普遍的必然質疑：「**Art on Net**」(藝術上網)或者「**net.art**」(網路藝術)? 即便如此，1995 年部分的獲獎作品仍舊勾勒了網路藝術的主要關注方向(表一)：

※表一 1995 ARS Electronica Honorary Mention

圖片	評審釋義	作品名稱/作者
	Self Server (伺服體)	Station Rose Homepage , Elisa Rose and Gary Danner
	Watchdog (監護者)	The File Room , Antonio Muntadas

	<p>Community Resources (社群資源)</p>	<p>OTIS(Operative Term Is Stimulate) , Ed Stastny</p>
	<p>Experimental Gallery (實驗畫廊)</p>	<p>Face To Face , Stephanie Cunningham</p>
	<p>Netzine (電子雜誌)</p>	<p>HotWired , Andrew Anker</p>
	<p>Device (裝置)</p>	<p>Snowball Camera, Scott B. Gregory</p>
	<p>Sensors (感測)</p>	<p>Current Weather Maps , Charles Henrich</p>
	<p>Homepage/Display (展示)</p>	<p>aMAZEing Web , Klaus Johannes Rusch</p>
	<p>Mindware (心智物)</p>	<p>Digital Art Endeavors and Other Artistic Experiences , Bonnie Mitchell</p>
	<p>Best adaptive response to the market(市場交互回應)</p>	<p>DigiCash , David Chaum</p>
	<p>Virtual Id/Entity creation (虛擬身分/實體創造)</p>	<p>Kaspah's Home , Catherine de Courten</p>

	Most likely to be censored page (最具爭議性)	Microsoft Hate Page , Chris Mutter
---	--	--

(資料來源 http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2554 , 瀏覽時間 2011/02/12)

這些面向不僅折射出當時網路藝術的基礎體質、也預示了日後「**net.art**」關注議題的大體範示如社群、爭議性、集體共構等。1997年,「World Wide Web」更名為「**.net**」,並製定出網路藝術參考準則:程式語法、結構、公共服務與網路意識、合作共構、公眾服務、開放性³。「**.net**」一詞自身其實便包含著諸多可能,似乎在點之前加上任何字句皆有可能視之為網路藝術,這意味著某種「**連結性**」(Connectivity),但同時也如同「World Wide Web」一般,因全然開放而冒著「**Art on Net**」的危險。2001年「**.net**」演進為「**Net Version**」(網路體),「**Version**」是一種譯文譯本、描述說法、變化形式、變體以及版本的多義複合詞,不僅體現了網路語言特有的非線性、多向文本、意義叢集等美學意涵、同時也將自身與其他數位媒體完全獨立出來、自成一格,亦排除了「**Art on Net**」的干擾,精準地逐譯了網路此新品種媒體。2004年,ARS增設「**Digital Communities**」(數位社群)項目至今,此舉反映了網路媒體於社會結構中的具體量感,已成為一種介入社會結構的重要平臺,網路迅速匯集群眾意識的特性,不再只是服務藝術「集體合作」、「作者權轉移」等基本特質,它同時也是對社會發動改革、進行發聲的載體。2007年IBM員工透過第二人生(Second Life)多人連線網路遊戲媒體達成罷工訴求,同年「**Net Version**」進化為「**Hybrid Art**」(混種藝術),網路媒體自此進入麥克魯漢媒體四大律的「**轉化**」(reverse)階段,亦即鮑爾定所言之「**突變臨界**」(break boundary),在此臨界點上系統突變,以混種的形式,將「某一文化的情境與另一文化進行調整改造」,成為一種更具創造性的媒體。自1994至2010年,

³ These standards include: 1. Use of technology 2. Grammar 3. Structure 4. Public Service 5. Net-awareness or self-reflection 6. Cooperation 7. Community and identity 8. Openness. Spaink., K.(1997) *Prix Ars Electronica 1997-net Jury statement*. http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2562。

無論網路藝術在 ARS 的徵件類項中名稱如何演化，它一直與 Interactive Art(互動藝術)、Media Art(媒體藝術)各自分向獨立、具體對待。而此 16 年中四次的名詞更迭，不僅顯示 ARS 面對網路藝術創作的思考理解，亦折射了此媒體與大環境社會結構的緊密連結，以及自身不連續、不可測、難以度量的活躍質性。

※表二 ARS Electronica 網路藝術徵件項目準則 / 台灣網路藝術相關公辦展覽

年代	類項名稱	主題	備註	台灣事件
2010	Digital Communities	social software•web 2.0 applications•social networking systems / friends networks / social self-support groups•user –generated content & metadata•citizen journalism / professional amateurs reporting•crowdsourcing•real-time web applications•mapping mashups•open government data•artistic collaborative projects•citizen involvement / citizen journalism•eRights / eDemocracy / eGovernance	http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2010/#digital-communities	DAC 取消網路藝術徵件類項
	Hybrid Art		http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2010/#hybrid-art	
2009	Digital Communities		http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2009/#digital-communities	光怪 (網路藝術類改為網路社群)
	Hybrid Art		http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2009/#hybrid-art	
2008	Digital Communities	A New Cultural Economy "Production and Creation in the Commons", "Media, Fans and Copyright", "Science, Religion, Art, Literature and the Pursuit of the Truth", and "Politics and Collective Action in Modern Open Society	http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2008/#digital-communities	超介面
	Hybrid Art		http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2008/#hybrid-art	
2007	Hybrid Art	Hybridity – The Signature of our Age(混血-時代的印記)		玩開
	Digital Communities	Communities in Transformation (變形中的社群)	Vibrancy and Vitality/Originality/ Network specific	

2006	Digital Communities	Putting the Tools into the Hands of the People		靈光乍現·臺北雙年展
	Net Version	Systems Making the Invisible Visible		〈 PORTA 2030 〉
2005	Digital Communities	A Voice to Everyone on Earth		
	Net Version	Software, Hardware, Nowhere(軟體、硬體、無處)		
2004	Digital Communities (增設數位社群項目)	Care about Each Other—A Web of Relationships(互為主體-網路上的關係)	Golden Nica Award Winners Wikipedia http://www.wikipedia.org	漫遊者—2004 國際數位藝術大展，邀請國外網路藝術家展覽。
	Net Version	Vibrant after the “dot.bomb” (資訊狂爆後的振動)	金獎: Creative Commons (創用CC) http://www.creativecommons.org Distinctions: Newsmap http://www.marumushi.com/apps/newsmap/ (資訊美學)	
2003	Net Version	Galvanizing the Engagement of Society (激發社會參與)	金獎: Net Excellence Sulake Labs: Habbo Hotel (社群遊戲) Christophe Bruno: The Google Adwords Happening (觀念藝術)	〈 2003 TANET 網路藝術展 〉、〈奇想 The Whimsical and the Fantastic 〉(CAC 網路藝術村)
2002	Net Version	Inspired, Educated and Entertained (激勵，教育及娛樂)		
2001	Net Version (更名為網路體)	RESPECT (尊重)		〈 KOP, Kingdom of Piracy 〉(鄭淑麗與宏基合辦)
2000	.net	Where have all the Artists Gone (藝術家何在?)		

1999	.net	One step toward Community(一步之遙，朝向社群)	金獎 Linus Torvalds: Linux(開放原始碼之父)、 SETI	
1998	.net			
1997	.net	Connectivity!(連結) Grammar、Structure、Public service and net-awareness、Co-operation、Community and identity、Openness		
1996	World Wide Web	dubbed "true" Net pages		
1995	World Wide Web			

(資料來源：http://90.146.8.18/en/archives/prix_einstieg.asp，擷取時間 2011/01/16)

以奧地利電子藝術節的徵件類項作參照，除了透過最具指標性的科技數位媒體大展作為探測基點，簡要勾勒「**net.art**」於當代藝術中的發展演化，也試著據此說明網路藝術於當代社會結構中的位址、以及如何折射網路環境發展的脈絡。無疑地，這些不同時期的名詞皆代表了藝術體系(藝術家、藝評等)面對網路近十年因疾速擴張演化，擷取提煉出關於網路藝術創作的多重面貌，作為一個研究者，我無意以建構藝術史身分蓋棺定義之，畢竟站在歷史視角宏觀，它應該還在「妾身未明」的處境中；但若以 1994 年起始至今網路藝術發展 16 年的光譜上微察，2001 至 2006 年可說是其最成熟多樣、被獨立具體看待的時期(表二)，即便「**net.art**」是普羅大眾熟知慣用的名詞，但我認為「**Net Version**」更能體現網路藝術的獨特樣貌，它不僅說明界定了網路藝術「**只能發生在網路上**」之基本原則，亦標示了自身與其他媒體本質上的差異。

2.2. 網路基因

「互動」為描述網路藝術最常見的動名詞，亦是以互動為根本的媒體，這或許是因為其單一卻強烈的物理技術操作：**點擊**(click)。此動作**連結**(link)了個體/集體、

知覺/意識、生理/物理、工具/自然、科技/美學等二元介面，同時亦透過**鍵入(key in)**行為進行反饋、表達、涉及、在場、入侵、解構等交互作用，共時性地敞開更多元向度的混合場域。在此全然開放的場域中，使用者可自由地**增加刪除(Enter/Delete)**、**入場退場(Online/Offline)**，甚或進行**破壞解體重建(Hacking/ Reboot System)**的動作，所有這些意識知覺資訊交流，僅決定於一簡單的生理動作，此動作不僅是包藏著創作者之概念程式碼、引介使用者涉入之驅力、作品自身工程結構，亦給予使用者一個主客體自由回返的雙向路徑，它並無意建立一個穩定的系統與邏輯程式，相反的，網路自身最核心根本的 DNA 即是徹底的自由，任何語言、文本、影像、資訊一但進入網路，立刻成為可供破解自由提取的**開放原始碼(open source)**，差別只在於使用者的工具技術、破解能力、道德操守的強弱，此核心基因足以與**互動藝術(Interactive Art)**、**媒體藝術(Media Art)**區隔開來。互動媒體藝術雖同樣是以程式語言、硬體軟體作為概念之載體，邀請使用者介入之介面，然所有的互動媒體藝術貌似「歡迎」集體共構介入、卻不允許使用者進行反動與解構。換言之，**互動媒體藝術**仍舊是以強勢主體姿態呈現，使用者/客體僅是某種**資料生成者、資料輸入、隨機參數與程式啟動員**，所有的「互動」行為無不是協同服務藝術家概念之衍生、是一條**裝填(remplissage)**、**補完(complément)**的單向路徑，而此路徑上唯一可攜帶的使用者自由夾帶檔，是「**隨機(Random)**」程式指令，此「半自由」指令由主體(藝術家)提供，為的是讓所有使用者行為**返至(se retourne)**藝術家自身概念終端主體，在此「互動」並未解構作者權與文本自身，而是增值執行、參與介入，卻不提供反向進攻、再生重製的可能。

2.3. 可寫文本、可讀文本

羅蘭巴特(Roland Barthes)於〈S/Z〉一書中，曾以「**反通訊**」(contrecommunication)一詞闡釋**含蓄意指**(connotation)，此為一種對應**直接意指**(dénotation)的複數文、次生意義。含蓄意指確保了意義的**播散**(dissémination)，同時施放**複義**以敗壞通

訊的純粹度，是「蓄意發出噪音，精心設局，將噪音引入作者和讀者的虛擬對話內⁴」；直接意指則「不是原初意義，而是裝出這副模樣.....既確立閱讀，又終止閱讀，僅為高級神話而已⁵。」這兩者分別指向兩種概念：「引人寫作之文」(le scriptible)、「引人閱讀之文」(le lisible)。我試著以巴特對於能「引人寫作之文」作為網路媒體之比喻，巴特認為此種文體從不終止，每一個交織而成的路徑都是可再實踐生產的**通道**(retour)，勾引此實踐的程式碼先由作家生產本文，引動讀者依循它寫出自身的文本來，而此勾引驅力，便是「引人寫作之文」本文價值所在，它包含了文的生產者與消費者、物主和顧客、作者和讀者精密的、動態性的契約關係，誘使讀者與物件交合；全然地體味能指狂喜、寫作的快感以及生產之欲。

能引人寫作之文，是無休無止的現在，所有表示結果的個體語言(parole)都不放上去...就是正寫作著的我們，其時，世界的永不終止運作過程渾然一體，某類單一系統(意識形態，文類，批評)尚未施遮、切、塞、雕之功....在這理想之文內，網路系統觸目皆是，且交互作用，每一系統均無等級...無始；可逆；門道綜橫隨處可入...此處大門流通種種符碼(codes)蔓衍繁生..無以確定..永無結算之時⁶。

這一段判別「引人寫作之文」之解釋，幾可視為網路媒體之同義存在，亦如同1960年Ted Nelson的〈仙那度計畫〉(Project Xanadu)，所有網頁上的資訊皆可自由引用、拼貼重組，也可在無須經過原作者的同意下將任何人的評論摻雜揉合、增殖演異。在這樣的一個文體中，含蓄意指充塞所有內在互涉符碼，堆疊套嵌、層層增生，「每一個含蓄意指皆是某一符碼的起點⁷。」超文字、互文性、非線性、拼合、遊戲、去中心、多元交涉、多聲複義、游牧思想等不僅是網路本質

⁴ 羅蘭巴特，S/Z，屠友祥譯，台北縣桂冠，2004年，頁15。

⁵ 同上。

⁶ 同上，頁10-11。

⁷ 同註6，頁14。

本體，亦同為巴特理想中的可讀寫文本。直接意指則是一種已定位的結構、純正的語言體，它並不創造，只反映作者的意識形態，引人閱讀(*le lisible*)但卻是單數單向的意識折射收納，是一種完全封閉的客體模式。這樣的區分亦可類比至 Lawrence Lessig 曾於其著作〈Remix〉⁸「RW Culture Versus RO Culture」章節中，以兩種光碟片格式為喻，討論“Read/Write(讀寫/可複寫文化，簡稱 RW)”與“Read/Only”(唯讀文化，簡稱 RO)之異同。作為 Creative Commons(簡稱 CC，台灣譯為「創用 CC」)運動的發起人與推廣者，Lawrence Lessig 強調著作權已將原本應屬「創造文化」(creative culture)的文化型態，轉化成「許可文化」(permissions culture)，前者如同 RW 光碟格式，使用者不僅可閱讀資料，同時可進一步成為可衍生、創製、重複寫入的生產/創造者；後者則賦予著作權人排他性的「出版」權利，甚至要求任何作品複本以及衍生著作都可行使其排他控制權，RO 的潛在意義是，將大眾預設定義為單一向度與質性的「消費者」，在面對任一著作或作品前，只能享有(使用)與「商品(而非創作)」等值的內容。唯讀文化因著作權行使，給與創作者寬廣的保護，同時也扼殺了自由創造文化之可能。

2.4. 封閉客體、開放客體

上述兩種概念，皆在導引一個重要的區隔節點：網路藝術異於互動媒體藝術。而此節點位址核心概念即前文所述之網路基因「free」，自由、開放、無向度、無政府、無確定性、無物質、無中心、沒有終極、無限延伸。所有的路徑通道各自敞開，而這僅是網路體質的存在特質，創作者以網路作為概念載體進行創作的同時，其攜帶的並非互動藝術程式碼之「隨機」，而是網路基因「free」。前者為控制使用者執行編碼的程式位元、以引人閱讀(*le lisible*)、唯讀之姿，完成創作者的邏輯程式系統；後者則因自身之自由基因引動使用者進行任何複寫、解碼、入侵解

⁸ RW Culture 為可透過原創文本進行重製、再創之文化，RO Culture 則如同唯讀光碟限制觀者僅能閱讀、讀取文本。參照 Lawrence Lessig.(2008). *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy* : The Penguin Press, New York, p28.

構甚至冒犯的動作，網路自身即是某種「引人寫作之文」(le scriptible)之具體存在。此節提取網路藝術之核心基因工程，為的是進行獨立、辨識之工作，當此基因深嵌於無論是「net.art」或「net version」中，其基本特質便與互動媒體藝術相異，必須各自對待，也因此本質上之殊異，互動藝術作為一種引人閱讀、封閉式客體所攜帶的程式叢集、位元符號，成為創作者概念服務之軟硬體。海德格曾指出「符號不只是設備，它們是特殊種類的設備，可以讓渡(gives way)給某些其他東西，這個讓渡也引起我們對於設備整體的注意，就此意義而言，符號是立即可上手之物用來宣示它自己的方式⁹。」換句話說，而這些符號與設備即是創作者的**顯示器具**(Zeigzeuge)，以互動方式進行讓渡行為，使用者操作整體設備的同時，顯現藝術概念之本質與存有。「海德格『工具論』預設的因果概念(原因—效應)上溯於古典“aitia”(因)和“poiesis(做)”，並進而揭示，透過形塑質料而將器物「帶領出來」的“poiesis”活動，其實就是一種**解蔽**(Entbergung/Disclosure)開展的方式，並以此作為探求本質的前奏¹⁰。」海德格認為藝術的本質為「存有者的真理自行設置入作品」(das Sich- ins-Werk-Setzen der Wahrheit des Seienden)，無疑地，工具論對於操作行為與物自身的討論適切地與互動媒體藝術本質相應，解蔽、揭露在此是透過精密的工具理性操作(程式語言、機具設置)進行，使用者據此建構創作者的概念、進而理解設置入作品中的藝術真理。必須注意的是，無論是概念真理、程式語言、反饋資料皆**閉鎖**(closure)於作品物件中，成為資訊位元自體迴路循環的封閉客體，解蔽行為在此由另一客體(使用者)「互動」生產，所謂「互動開放」、「集體共構」在此僅做為主體之補完、揭露，而非由客體自發性地生產。

※表三 net.art、Interactive Art 質性區別

net.art	Interactive Art
引人寫入之文 (le scriptible)	可閱讀之文 (le lisible)
交互主體	封閉客體

⁹ Scott Lash，資訊的批判，許夢芸譯，台北縣永和：韋伯文化，2007，頁 173。

¹⁰ 吳俊業：科技本質的探問與回應——晚期海德格科技觀的現象學解讀，頁 4。

互動作為多向主體連結混生行為	互動行為做為概念解蔽
多處出入口、雙向路徑	單向回返路徑
RW (可讀寫)	RO (唯讀)
網路單一媒介→巨型網絡	網路做為可混搭媒介→微型網絡
不確定性、不穩定性	可預測性
可破壞	不可破壞
自治性	物化

2.5. 自治性

自治性(autonomie)是阿多諾美學理論面對前衛作品最重要的核心基礎，也是前衛作品系譜形成之判準，它必須帶有對當代問題進行**表態的否定性**形象，以**趨向物化**為手段，獨立存在於自身表現當中，同時向社會發動攻擊、衝撞體制。正由於此種雙重矛盾的否定性格，讓自治性成為某種正在運動中的狀態，一種不斷擺動的進程，它必須以「概念事物化」作為表現技術，同時保持難以被社會物化體系收編的不妥協精神，因此，關於前衛作品的評論，亦必須以各種混搭語言包裹觀點、多點切入，對應這樣的運動狀態。

彼得柏格(Peter Bürger)在〈前衛藝術理論〉(Theory of the Avant-Garde)一書中指出，歐洲前衛運動可以定義為對資產階級藝術地位的攻擊，然這種挑釁不能無止盡地重覆，否則將墮入成功即為失敗的悖論中。其以杜象(Marcel Duchamp)的現成物(ready made)為例，說明一旦晾瓶架被視為「作品」於美術館展出，挑釁就不再構成挑釁，而成為自身的反面，亦即，前衛作品一旦進入藝術體系、經銷系統與個別收受的路徑中，便宣告失敗，無法再傳達前衛作品否定批判社會的意圖、亦無法進行自身衝撞社會的表態。在此，進入藝術體系的直接到場證明，便是「**物化**」(réification)。阿多諾於〈文化工業〉(Culture industry)書中論述，物化

以「同一性」的名義壓制異質性，在這個意義上，物化的思維就是同一性思維；而所謂同一性就是使不同的事物相同，使異質的事物同質化，資本主義工業便是藉由物化對大眾進行意識型態的控制。前衛作品的媒材語言、技術手法，直接間接地受到工業社會的新技術影響，遠離大眾熟悉的結構秩序與狀態，它不斷地以新的物化技術批判舊傳統進行革命解放，以去美感化、有罪、退化等手段保有作品因物化而可能產生的矛盾，遠離社會、自治自為地存在。對阿多諾而言，前衛作品必須透過概念事物化對社會進行表態，同時冒著物化的危險激進地對自身外貌造反，唯有這雙重否定矛盾地同時並存，才構成前衛作品的自治性。

藝術史上重要的前衛運動福魯克薩斯(Fluxus)所致力的，是對資產階級的直接攻擊，其否定的並非舊式的藝術風格；而是藝術成為資產階級的再現式客體，與生活實踐毫無關聯，因此 Fluxus 試圖將藝術解放到日常生活中，不再進行作品物化/客體化的形式操作，而以即興、偶發、活動事件、觀念取代之，激發群眾介入。就這一點而言，上網行為的偶然性與連結性、多種路徑與導航系統、網站混合不同伺服器的影像，以及創建獨特形勢結集分散於世界各地的社群的意義本質上，或可說明某種程度的卸除「藝術」現實系統框架，難以物化收編、自治自為地存在。網路因具備此前衛技術外貌，在網路藝術發展初期，成為許多前衛藝術家積極實驗探究、區隔於主流藝術結構的重要操作形式。然做為一種已疾速發展、大量普遍的科技工具媒體，網路體原初的前衛技術外貌，不可避免成為同一性徵狀：集體共構、互動、連結快速。因此網路前衛作品如何對此同一性徵狀表態？如何藉作品概念否定、質疑此徵狀？如何連結社會對社會批判表態？是網路作品構成自治性、朝向前衛非同一性的重要質素。

2.6. 小結

前述特質，除了做為與互動媒體藝術進行基本質性區別之外，同時也試著據此演

繹出網路前衛作品系譜，在列舉研究的網路作品研究樣本(附表一)中，以表三所列之網路藝術基本質性做首要分類，亦即，作品究竟是以網路做為媒介的互動媒體藝術？還是具備引人寫入、交互多向主體、不可預測、可解構破壞的「**net.art**」？是傾向於引人閱讀、操作共構、可預測程式結果的封閉客體？還是連結巨型網路、多向多點出入口的開放結構？同時更進一步探究，作品概念是單向回返路徑、不可破壞的程式語言運算結果？還是透過程式語言傳輸概念、達至對抗瓦解網路科技自身、質疑科技理性、向社會結構、歷史文化發動攻擊的網路前衛作品？「自治性」在此，為最終選定成為網路前衛作品的主要判準，亦是構成系譜、美學術語之樞紐。