

# 行政院國家科學委員會專題研究計畫 成果報告

## 網路藝術中的接受美學與藝術實踐 研究成果報告(精簡版)

計畫類別：個別型  
計畫編號：NSC 99-2410-H-009-051-  
執行期間：99年08月01日至100年10月31日  
執行單位：國立交通大學應用藝術研究所

計畫主持人：賴雯淑

報告附件：出席國際會議研究心得報告及發表論文

處理方式：本計畫涉及專利或其他智慧財產權，2年後可公開查詢

中 華 民 國 100 年 10 月 27 日

# 行政院國家科學委員會專題研究計畫成果報告

## 網路藝術中的接受美學與藝術實踐

Receptional Aesthetic and Art Practice on the Internet

計畫類別：一般型研究計畫

計畫編號：NSC 99 — 2410 — H — 009 — 051 —

執行期間：99年8月1日至100年10月31日

執行單位：國立交通大學應用藝術研究所

計畫主持人：賴雯淑

共同主持人：無

計畫參與人員：林欣怡、徐慈璟

處理方式：依規定，原則上不予公開。

中 華 民 國 100 年 10 月 20 日

# 目錄

## 報告內容

|            |    |
|------------|----|
| 中文摘要.....  | 3  |
| 英文摘要.....  | 4  |
| 前言.....    | 5  |
| 研究目的.....  | 6  |
| 文獻探討.....  | 7  |
| 研究方法.....  | 12 |
| 結果與討論..... | 14 |

|           |    |
|-----------|----|
| 參考文獻..... | 17 |
|-----------|----|

|             |    |
|-------------|----|
| 計畫成果自評..... | 18 |
|-------------|----|

|         |    |
|---------|----|
| 附錄..... | 20 |
|---------|----|

## 報告內容

### 中文摘要

此研究計畫透過網路藝術環境發展與體質的探討與測量，研究網路藝術與社會之間的反映、批判與美學經驗建構。網路藝術的創造與接受，涉及了創作者與觀者在交互過程中的認同和美學經驗形塑，其獨特開放互動、集體共構特質更異於其它數位互動藝術之體驗，因之，網路藝術中觀者的經驗創造、美學建構必須於藝術體系中具體地被面對，本計畫以姚斯的接受美學理論詮釋理解欣賞者的美學經驗，以及網路藝術實踐活動與社會場域的互動，接著論述網路藝術作品如何裨益於當代藝術實踐框架的再生產，例如階級、種族與政治等等文化議題。而這些基本的關懷，構成了本研究計畫進行的實際架構。

**關鍵字：**接受美學、日常生活批判理論、藝術實踐、網路藝術

# Receptional Aesthetic and Art Practice on the Internet

## Abstract

This study discusses Net art as social practice, critical and aesthetic experience by studying the net art history development and how the contemporary environments impact net art. The creation and acceptance of net art concerned about creators involved in the interaction with the viewer in the process of shaping identity and aesthetic experience. Those unique, open, and collective interactions are different from any other digital interactive art experience. Therefore, the viewer's aesthetic experience of art system must be given more important research attention. This study recommends Jauss' s receptional aesthetic to interpret those viewer's aesthetic experience, art practice and social interaction via the internet. Then, the researcher discusses how the net art responses contemporary topics, such as class, race, politics, cultural topics and so on.

**Key words:** Net Art 、 Receptional Aesthetic 、 Art Practice 、 Critique of Daily Life

## 一、前言：

做為一個正在形成發展的媒體，網路的多孔道、複態、抽象化質性，讓其所處理的對象具備高度的彈性和擴充性，可以應用至不同的程式與物件中，此種質性導向讓網路體具備兩種精神：**抽象化**(Abstraction)、**多重繼承**(Multiple Inheritance)，前者讓概念能被定義與描述、並保持獨立性；後者給予概念物件更高的延展性、拓展性與再使用(code reuse)，此兩種核心精神構成網路體的多態性(Polymorphism)、多功高率且極具可攜性，讓其能於各種介面(interface)與概念中作用，就此點觀之，網路體更像是藝術主體連結(link)客體物件的媒介，是控制延展媒體樣式、構成、操作的主體概念行使，讓不可見可視化(visualized)、陣列化、實體化(instance)、結構化、物件化的創作媒介。在網路體中，所有的語言物件都隱含著擴充質性，讓概念物件自身成為可導向藝術主體的語言，且允許使用者行為**返至**(se retourne)藝術家自身之終端主體，藉由「交互行為」增值執行、參與介入、反向進攻、再生重製作者權與文本自身的可能。這樣的交互行為，讓網路藝術普遍地納入互動藝術中討論，也成為互動藝術常見的操作裝置。然細究之，網路體更像是開放式的「寫本」，不僅包含了互動藝術「讀本」式的物件客體所攜帶的程式叢集、位元符號等，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，為某種藝術主體的**顯示器具**(Zeigzeuge)，它同時能針對媒體物件與藝術主體之間、交互往返的多態性，探究藝術主體如何將概念**封存**(Encapsulation)、定義建構於物件中；亦同時透過多態、多重繼承的操作讓媒體物件成為可延展、擴充的抽象化介面，成為可重返、遞迴(Recursion)、置入記憶體「堆疊」(Stack)與滑移中。網路體作用的不僅是提取出最大公因數的普遍語言，與互動者溝通、交互作用；更同時是多向往返、可解構、可延伸、可再製的開放性路徑。這樣的本質殊異，是此研究首要執行的美學區別，並在這樣的差異點上，開展網路藝術獨特的系譜與美學語言，亦即根據網路體獨有的多

態液態、流動開放性，展示出怎樣的創作樣式語言？作品如何通過此媒體突出自身的概念傾向？如何與社會文化、歷史環境連結？如何相互對質？如何再現甚或開展出新的概念路徑？在諸多的問題叢堆中，我們發現網路體自身難以定影定量的質地，在整體社會的處境即是某種自治自為的存在，是一種能快速地滲透連結社會，又同時成為攻擊批判社會的雙重前衛性格，然並非所有以網路進行創作的作品皆具備此種姿態，而是通過此雙重性格傳達概念的網路創作，以多點羅列於網路體中，部署成大小各異、相互拉扯的前衛星叢樣貌，這無疑是阿多諾美學理論模擬再現，也是某種德勒茲游牧根莖式的美學模式：斷裂、碎片、非結構化、反同一性、解域化、平滑可逆、多線式、跨域。基於這樣的觀察，生產出網路前衛作品的星叢文體論述，企圖以這樣的評論書寫，讓評論成為黏貼於作品自身的雙身語言，既不減損對象的獨特性、且自由地滑動於論述、領域之間，相互衝撞對質。

## 二、研究目的

本研究以兩個面向為主，一為建構網路藝術中的前衛藝術語言，另一為分析理解台灣網路藝術創作之質性與經驗建構，同時發展空缺於此創作場域中的美學理論。此兩面向主要目的包括：(一)、**體質測量**：檢視自1983年第一個以網絡通訊型態創作，Roy Ascott的網路作品〈La plissure du texte〉開始，至2011年間國內外以網路媒體進行創作發表媒介的網路藝術作(附表一)，在此歷史軸線上，對照同時間網路技術、社會文化環境所發生的重要事件、相關論述，透過事件與作品找出與社會環境的連結點，進行網路環境體質基礎探測。由於網路藝術普遍納入互動藝術中討論，然本質上實有相異之處，因此在探測網路體質、提取出網路媒體自身獨有的感性經驗後，據此分析網路藝術質性脈絡、基本定義、與互動藝術殊異之處，使其於互動媒體藝術脈絡中獨立出來。(二)、**網路前衛作品系譜選定**：從上述歷史軸線中的網路作品中，以前衛藝術的自治性格，透過系譜性而非

歷史順序軸線性、特定地域性的作品追蹤論述，連結藝術、文化研究、社會、生物等範疇，以非傳統式的書寫文脈，擺脫線性思考、編年敘事及巨型網絡的跨域的時間、場域限制。因網路本質上就是跨域跨界的媒體，不指向任何特定的地域國籍，亦不定標於單一身份主體，系譜的操作目的為越過同一性，拋卻歷史的系統性與結構性，建構出非同一性的網路前衛作品美學。

**(三)、術語操作與星叢文體：**模擬跨域網路技術文化、分子生物學、藝術語言形貌的論述，此論述包括作品評論、異質術語群、社會文化議題交互並置的語言操作。以星叢文體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，瓦解概念中心化、同一化的思維模式，此舉除了呼應前衛作品的批判精神，亦試圖生成多態多視角的觀點結構，形成前衛書寫的論述場域與運動狀態。

**(四)、國內網路藝術位址置標：**將國內網路藝術作品進行耙梳整理，獨立論述成為與國外網路藝術的對照軸線，闡述自身的狀態位址與外部連結路徑。將台灣的網路創作獨立論述，不併入研究主要論述的網路前衛美學，基於兩點考量：台灣自身的網路環境、社會文化背景、創作發展條件等，皆與國外相異，在此傾向視自身為某種仍在形成中的脈絡主體，與國外網路創作發展對照，從而建立自身獨特的語言樣貌；另一為整理研究樣本後發現，若以網路前衛作品質性判斷，國內的網路創作大體以互動媒體藝術、網路裝置呈現。概念議題上，亦較少直接衝撞社會體制的前衛作品，因此採取個別論述，將台灣網路藝術的獨特樣式於網路體多源多向的複雜路徑上，設置獨立標址。

### 三、文獻探討

研究計畫之理論架構，以阿多諾(Theodor Adorno)的美學理論為主要研究重點，日常生活批判理論為輔，交互參照擴展論述。第一階段文獻，以Rachel Greene (2003)所著的〈Internet Art〉書中介紹的網路藝術作品，以及奧地利電子藝術節(ARS Electronica)自1995年以來，網路藝術徵件項目中的作品做為第一階段樣本研究觀



察。

表一 ARS Electronica網路藝術徵件項目主題 / 台灣網路藝術相關事件

| 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 | <a href="http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2010/#digital-communities">http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2010/#digital-communities</a> | DAC取消<br>網路藝術<br>徵件類項       |
|      | Hybrid Art          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <a href="http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2010/#hybrid-art">http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2010/#hybrid-art</a>                   |                             |
| 2009 | Digital Communities |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <a href="http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2009/#digital-communities">http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2009/#digital-communities</a> | 光怪<br>(網路藝術<br>類改為網<br>路社群) |
|      | Hybrid Art          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <a href="http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2009/#hybrid-art">http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2009/#hybrid-art</a>                   |                             |
| 2008 | Digital Communities | A New Cultural Economy<br>"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"                                                                                                                                                                                         | <a href="http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2008/#digital-communities">http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2008/#digital-communities</a> | 超介面                         |
|      | Hybrid Art          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <a href="http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2008/#hybrid-art">http://new.aec.at/prix/en/gewinner/2008/#hybrid-art</a>                   |                             |
| 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<br>現·臺北雙<br>年展          |
|      | Net Version         | Systems Making the Invisible Visible                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                         | 〈PORTA2<br>030〉             |

|      |                                          |                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                   |
|------|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 2005 | <b>Digital Communities</b>               | A Voice to Everyone on Earth                              |                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                   |
|      | <b>Net Version</b>                       | Software, Hardware, Nowhere(軟體、硬體、無處)                     |                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                   |
| 2004 | <b>Digital Communities</b><br>(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) | <b>Golden Nica Award Winners Wikipedia</b><br><a href="http://www.wikipedia.org">http://www.wikipedia.org</a>                                                                                                                                          | 漫遊者—2004國際數位藝術大展，邀請國外網路藝術家展覽。                                     |
|      | <b>Net Version</b>                       | Vibrant after the “dot.bomb”<br>(資訊狂爆後的振動)                | <b>金獎:Creative Commons</b> (創用CC)<br><a href="http://www.creativecommons.org">http://www.creativecommons.org</a><br><b>Distinctions: Newsmap</b><br><a href="http://www.marumushi.com/apps/newsmap/">http://www.marumushi.com/apps/newsmap/</a> (資訊美學) |                                                                   |
| 2003 | <b>Net Version</b>                       | Galvanizing the Engagement of Society (激發社會參與)            | <b>金獎: Net Excellence Sulake Labs:</b> <a href="#">Habbo Hotel</a> (社群遊戲)<br><b>Christophe Bruno:</b> <a href="#">The Google Adwords Happening</a> (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 | <b>Net Version</b>                       | Inspired, Educated and Entertained<br>(激勵，教育及娛樂)          |                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                   |
| 2001 | <b>Net Version</b><br>(更名為網路體)           | RESPECT (尊重)                                              |                                                                                                                                                                                                                                                        | 〈KOP, Kingdom of Piracy〉(鄭淑麗與宏基合辦)                                |
| 2000 | <b>.net</b>                              | Where have all the Artists Gone<br>(藝術家何在?)               |                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                   |
| 1999 | <b>.net</b>                              | One step toward Community(一步之遙，朝向社群)                      | <b>金獎Linus Torvalds: Linux</b> (開放原始碼之父)、 <b>SETI</b>                                                                                                                                                                                                  |                                                                   |
| 1998 | <b>.net</b>                              |                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                   |
| 1997 | <b>.net</b>                              | Connectivity!(連結) Grammar、                                |                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                   |

|      |                       |                                                                                         |  |  |
|------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
|      |                       | Structure、Public service and net-awareness、Co-operation、Community and identity、Openness |  |  |
| 1996 | <b>World Wide Web</b> | dubbed "true" Net pages                                                                 |  |  |
| 1995 | <b>World Wide Web</b> |                                                                                         |  |  |

(資料來源：[http://90.146.8.18/en/archives/prix\\_einstieg.asp](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。從World Wide Web到Hybrid Art，可以觀測出網路體已不再只是一個連結多項資訊文本的視窗介面，而是混搭各式異態結構的聚合物，從多向文本進化成錯綜複雜、交纏難解的團塊，此團塊不僅具有近視野的觸感平滑空間，也包括了由此空間叢生而出的多感芽體，將資訊的生產流通推至更複雜的有機繁殖狀態。這意味著無論是個體資訊交互流通，還是有機繁殖的集體，使用者或生產者的意識結構也不斷地在臨界中無止盡地解域再解域化。除了歷史軸線上的作品與媒體質性分析，此階段的文獻探究另一目的為建構提取普遍式的溝通語言，觀察思索在多數文獻中，評論者與創作者如何看待網路體？對此客體之同一性描述如何表現？從何種角度評論？接續進入第二階文獻研究，亦即阿多諾美學理論、日常生活批判理論、德勒茲、瓜達里的根莖論，同時參照分子生物學的相關論述。事實上，阿多諾的美學理論本身即是一種前衛實驗，以含糊不清晦澀難懂的語句對抗同一性思維，進行藝術真理的交叉辯證，阿多諾在〈文學評論〉書中表示：「評論不回溯亞當夏娃，它從所要講的發動起；評論由對象激出論述，中斷於沒什麼好講之時。」(NL6)再一次強調其對美學評論多重並置、斷裂難解的文體實驗之重要性。這樣的要求不僅排除了評論主體性的單一思維之風險，更重要的是視評論自身為一種

前衛創造的生產動作，在這樣的理解下，本研究試圖建構的，便是此種造**語言外貌**之反的評論文字，即〈美學理論〉中指出「藝術拒絕被定義，因為它是不斷發生歷史變化的星叢(Adorno, 1997:2)」、「沒有一個孤立的概念能把握住藝術的概念(Adorno, 1997:352)<sup>1</sup>」，這樣的論述書寫。網路體不僅具備自治自危的前衛性格，也因其便利可攜、低價日常的滲透性加速了其進入社會文化的運動速度，成為批判社會、對質歷史文化的重要媒體平台，更讓日常生活批判理論學者列斐伏爾(Henri Lefebvre)所言之「讓日常生活作為藝術」、以及居伊德波(Guy Debord)口中的「異軌」以及「漂移」、「戰術」等概念，成為具體、甚至重新編碼的存在，日常生活批判理論側重的，是進入日常細微處中遊戲性、自發且無目的地再生產，一種難以被收編結構化，無法被總體化、資本主義化的造反行動，更進一步言之，是列斐伏爾空間生產的中介網路變體。對列斐伏爾而言，薪資本主義中的空間再現對於空間而言，是一種極度的霸權，而網路空間則提供了超越此脈絡的可能，網路前衛藝術家們在此進行的不僅是抽象「觸視」的概念實踐，也是所有進入使用者「生活的」空間，因此，滲透逆駛、微型破壞、瓦解結構等藝術實踐，成為網路前衛藝術作品的姿態生產、論辯場域。它們透過大量的突襲、多向非線性運動流竄於社會與日常生活難以辨識的界線中，讓整個網路體成為可以被理解、介入社會的日常/非日常場域。

在如此的脈絡下，界域概念成為網路體值得論述的層面。如果說阿多諾美學理論與日常生活批判理論某種程度上是美學語言、日常生活跨域(cross-domain)的前衛批判，那麼德勒茲的根莖論則是觀測網路前衛作品如何解域化(deterritorialization)的編碼批判。網路體一切都處於變化、生成、流變的過程中的樣貌，一如德勒茲口中的性質多樣性(qualitative multiplicites)狀態，是一種未成形之物存在於連貫的平面上。德勒茲區分了「連結」(connection)與「接合」(conjugation)這兩個概念，

---

<sup>1</sup> Theodor W. Adorno, *Aesthetic Theory*. Robert Hullot-Kentor trans. (New York: Continuum International Publishing Group, 1997), 2. 原文“The concept of art is located in a historically changing constellation of elements; it refuses definition.”, “No isolated particular category fully conceives the idea of art.”, 352.

認為解域化必須以生產性的方式「連結」成集合體而非「接合」成集合體，亦即讓所有解域化因子之間的聯繫非固定化、去中心化、解層級化，同時可以隨意連結分解，達至社會或政治的真正革命。無疑地，這樣的「連結」概念，是網路前衛作品的創造形式之一，混搭、多態、可逆、任意、解碼再編碼，如同一個巨型的解域機器，網路體自身的多態質性為網路前衛作品提供了難以被社會體壓制調節、集中管理的脫序質地，不僅是第三媒體對抗抵制資本主義機器的重要孔道，亦是不斷逾越各種界域、不斷解域化的聯結機體，生成出網路文化中新型、異質異態的創生逃逸路線。

#### 四、研究方法

本研究以阿多諾的星叢文體為主要論述方法，亦即建構星叢式的網路前衛美學。首先將分析1995至2010年間，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，觀察檢視網路作品的作品問題性，以從眾多網路作品中提取前衛作品特有的質性軸線，就網路作品之外貌現象觀察，描述研究樣本之作品問題性，這些作品問題性的語言描述，是避開作品因物化進入「同一性」的溝通，亦為進入前衛作品美學論述之重要工作。換言之，檢視網路藝術作品中的共同語言，進一步疊合類比出網路前衛作品的術語群，這些術語群主要透過網路技術文化、分子生物學(molecular biology)以及文化美學理論提取組構。事實上，透過歷史、文化研究理論、哲學美學進行跨域式的藝術論述，是阿多諾美學理論的基礎要求，其所專注的是瓦解語言與對象之間的結構性與線性，進入不可視的非思領域，讓評論語言自身進入無限的狀態，達成思想意識的跨域延伸，這樣的脫序語言依賴的是日常話語及藝術語言的多重並置，由此生成星叢文體，亦是本研究的網路前衛美學術語群生成的主要依據。更進一步，基於對網路體的觀察想像，其諸多特性無疑是德勒茲、瓜達里根莖論、解域化概念的具體再現，網路前衛作品的概念效應及部分使用者操作行為，亦與

分子生物的部分特質相仿，如同根莖、分子等有機體的科技在線變體，因此透過上述三種跨域異質領域的術語群，進行網路前衛作品評論，試著在這樣異種術語群的多態語言中，進行網路前衛美學實踐。

表二 異種術語群(作者之分析與歸納整理)

| net.art質性                   | 信息文化 / 溝通語言                                                                             | 有機生態 / 模擬語言                     |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 不確定性                        | 傳播(disseminate)、網路病毒、感染(Infection)、增殖(breed)、挪用 (Parody)、複製、異質(Décomposition)           | 超感染(Superinfection)             |
| 巨型網絡<br>多處出入口、<br>雙向路徑      | 資訊共用、社群、開放原始碼、自由軟體、網路共產主義(cyber-communism)、禮物經濟、作者權轉移(Authorship Shift)、賦權(Empowerment) | 反密碼子(Anticodon)                 |
| 引人寫入之文<br>可讀寫               | 可讀寫(RW)、Ctrl C、Ctrl V<br>異軌(détournement)                                               | 轉載體(Shuttle Vector)             |
| 可破壞、<br>不穩定性                | 入侵(hacking)、程式碼(code)、資訊安全、匿名<br>攻擊、癱瘓(crash)、解放、戰術(tactic)                             | 噬菌體(Bacteriophage)              |
| 交互主體、互動<br>作為多向主體連<br>結混生行為 | Hybrid、mashup、跨域<br>星叢(Constellation)                                                   | 多源序列<br>(Multi-Source Sequence) |
| 自治性                         | 駭客、當機、無目的性、無功能性、揚棄、<br>反社會、去物質、否定、去美感化                                                  | 退化(Degenerate)                  |

#### i. 溝通語言(langage communicatif)

溝通語言意旨複製社會的共同記憶，複製大家習慣的語言、手法，或「美感表現」(expression esthétique)，以熟知的技術、主題和語言，結構緊密與和諧的形式，傳達文化信仰系統、道德、價值判斷與真理等。表二中列舉的網路前衛作品溝通語言，參照歷史文獻與相關研究資料所擷取。這些語言堆通常被散佈在網路文化、網路社會學、網路心理學、網路技術行為的論述中，描述了網路前衛作品對照的文化議題與環境發展，它是「可靠易讀」的藝術語言，直接映射作品技術自身、形式表現自身、與嵌入社會中的位址。

## ii. 模擬語言(langage mimétique)

對阿多諾而言，模擬語言指的是一種反社會習性或反正常的語言，造成不熟練、鬆散、非結構性、含糊奇特的型態，具有實驗、摸索的邊緣性，就藝術而言，它本身就是問題性。這些語言堆因溝通語言折射出網路前衛作品最常被論述的面向、理論文本、美學概念等，上表之模擬語言群組衍生自溝通語言，是企圖指向網路前衛作品中所欲表達的概念堆，交雜論述著作品議題性、可能的指涉、歷史文本參照、社會環境對應姿態等，此群組開展出美學術語的生成由分子生物學的有生物機體行為術語模擬。

## iii. 異種術語群

溝通、模擬語言之操作，除了是為前衛藝術立法，也是透過兩者建立美學術語，相互對質、進行表達實驗，這樣的實踐在〈否定辯證法〉(Negative Dialektik)中顯示：「唯有(格言並置)光彩奪目的句子之匯聚，以圍繞或從外面介入之方式，鋪陳被概念所刪除掉的部分，這種論述之表現力，勢必超過概念所想要表述但卻達不到的。」(Adorno 1972:131)模擬語言與溝通語言的交雜衍生即前衛藝術的「去美感化」(désesthétisation)表現，是論述者對語言、文化和歷史的判離，也是一種面對前衛作品的基礎態勢。異種術語群主要對應於作品自身的概念表現、及其所連結的社會文化結構參照而採用，它的目的有二：一為將作品在文化社會中置標的位置；另一為建立讓論述在多種面向之間往返交錯。就這部分而言，是對阿多諾面對前衛作品生產論述的呼應，亦即對於深嵌於社會變動中的前衛藝術，其姿態總是不斷叫喚過去、批判溝通當下與過去。而這樣的運動狀態，亦是本研究以星叢文體評論網路前衛作品樣貌的平行表現。

## 五、結果與討論

以不同的網路前衛作品、異質美學術語群交互對照詮釋，為的是模擬交纏在媒材、技術與概念中的表達堆，它們因作品而異、卻又同時貫穿疊置，每一件網路前衛作品同時包藏著數種概念、各自表述。異質異種的術語系譜評論在此，僅做為逼近網路前衛作品的一種跳躍式的運動狀態，透過星叢式的語言佈局交互作用，但語言本身仍具有可逆性，它或許只模擬了作品表達自身的部分外貌，亦像是另類的網路生態考古，但無論如何斷裂離散、晃動模糊，皆試圖在朝向網路前衛作品某種自治存在、且相異於其他媒體美學的實驗路徑中開展邁進。阿多諾於〈否定辯證法〉(Negative Dialectics, 2000)中，針對星叢文體指出「它存在是因為其並非從一般性概念所覆蓋的那種按步就班的發展程序而形成概念。相反地，是概念進入星叢體。星叢體讓客體因分類規格化而被忽略的某部分具體顯現、明晰透亮。星叢體以語言開展。語言在此不僅單純地作為感知之功能性、亦是本質語言化與形式再現，同時拒絕定義概念。<sup>2</sup>」對阿多諾而言，拒絕個別與普遍統一的邏輯推演，為的是彰顯評論體對待作品的殊異反應，以解域化、解中心思想對應前衛作品的藝術現象，同時切斷現實與同一性概念的控制。這樣的激進性格，是所有前衛作品的基本姿態，無論其發生於網路(online)或者離線(offline)生活中，然網路藝術中的前衛作品，因其殊異的質性，與星叢體不謀而合遙相呼應，更能擺脫線性思考、編年敘事以及巨型網絡的跨域的時間、場域限制，其本質上就是跨域跨界的媒體，不指向任何特定的地域國籍，亦不定標於單一身份主體，越過同一性、系統性的理性中心主義操作模式，與現實社會實況連結，這也是本研究作品樣本擷取多樣藝術家、結合三種異質術語論述場域，與網路前衛作品概念進行和解模擬的主要緣由。網路除了作為一個有效的工具之外，更重要的是其社會機制面向。網路藝術家致力的程式運作與視覺審美設計，在藝術創作裡是必然，

---

<sup>2</sup> Theodor W. Adorno. 2000. *Negative Dialectics*. E.B. Ashton Trans. pp. 162. Reprinted in paperback in 1990,1996, 2000 by Routledge, 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN。原文”It survives because there is no step-by-step progression from the concepts to a more general cover concept. Instead, the concepts enter into a constellation. The constellation illuminates the specific side of the object, the side which to classifying procedure is either a matter of indifference or a burden. The model for this is the conduct of language. Language offers no mere system of signs for cognitive functions. Where it appears essentially as a language, where it becomes a form of representation, it will not define its concepts.”



卻非必要條件。部分藝術家們透過網路媒體作為藝術作品的「傳輸與發佈」管道，這樣的做法容易讓我們混淆，事實是，網路的發展已經遠超出這些行為所能呈現的意涵。這些隱藏於工具技術底下的議題、美學、哲學思考，甚至是對網路媒體自身進行批判質疑的動作，都是藝術家進行網路媒體程式解密、不可視可視化、異質讀寫的努力，同時也是本文書寫的核心關懷，試圖藉由提取此場域中前衛批判作品的美學語言，與網路媒體對質。儘管，評論在此以阿多諾的星叢文體進行平行體例，但這並非模仿或者重複，而是實現星叢與網路前衛運動聯結潛力之文例，這些分析評論企圖以星叢佈署勾勒網路美學。「主體創造星叢體脈絡讓客體的精神實質成為可閱讀的對象。星叢體透過語言轉換，將已被主體裝組的概念轉換成客觀性，[...]它不是單純的概念固定物。而是透過群聚、環繞著中心概念展開。它試圖表達概念之所欲，而非以界定概念終結。<sup>3</sup>」本文致力的網路前衛運動美學概念，通過阿多諾星叢文體被實踐，讓此媒體自身的獨特性得以強化或擴散，並能在論述中模擬讀寫出來，必須再次強調的是，文章論述之目的是以星叢體作為論述方法建構網路前衛作品美學，而非僅透過阿多諾星叢視角論述作品，而此書寫過程並非是將某種美學哲思強行輸入置於另一領域，進行無論是預設或後設的對照或詮釋，而是於評論過程中逼近生成網路藝術發展中，獨行且難以定向置標的前衛美學姿態。

將台灣的網路創作獨立為一論述，不併入本研究主要生產的網路前衛美學，基於兩點考量：台灣自身的網路環境、社會文化背景、創作發展條件等，皆與國外相異，在此傾向視自身為某種仍在形成中的脈絡主體，與國外網路創作發展對照，從而建立自身獨特的語言樣貌；另一為整理研究樣本後發現，若以前文所定義之

---

<sup>3</sup> Ibid., pp. 165-166。原文” The subjectively created context-the “constellation”-becomes readable as sign of an objectivity: of the spiritual substance. What resembles writing in such constellations is the conversion into objectivity, by way of language, of what has been subjectively thought and assembled.[...] They are not mere conceptual fixations. Rather, by gathering concepts round the central one that is sought, they attempt to express what that concept aims at, not to circumscribe it to operative ends.”

網路前衛作品質性判斷，國內的網路創作大體以互動媒體藝術、網路裝置呈現，概念議題上，亦較少直接衝撞社會體制的前衛作品，然在自由軟體創作社群區塊表現，可具體地做為網路前衛運動的一環。基於上述緣由，台灣部分的網路藝術討論並非以前衛藝術為前提進行分析，而是先將台灣自身的網路創作環境之發展脈絡，做大面向的基礎探勘，在此軸線上，會對應國外同時期的發展；接續檢視收集的研究樣本，整理出技術形式、概念議題之共相語言進行論述，此部分仍舊會對照前文關於網路藝術、互動媒體藝術的質性判別，此動作的意義是，分析理解國內藝術環境對於此兩者質性之差異認知。或許就某種層面而言，嚴格區分網路藝術與互動藝術差異並非絕對必要，但若能在此差異上，開啟另一種觀察的視角，並將此脈絡清晰化，或許能提供相關研究者一個參照的觀點。

## 參考文獻

- 陳瑞文。2010。阿多諾美學論：雙重的政治。台北市：五南。
- 陳瑞文。2010。阿多諾美學論：評論、模擬與非同一性。台北縣：左岸。
- 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。2006年台灣哲學學會「主體與實踐」研討會議，2006年11月18日。台灣哲學學會。
- Certeau, Michel de. 1984. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.
- Internationale Situationniste. 1958. *Essay Définitions*.  
<http://library.nothingness.org/articles/SI/fr/display/48> (16 Jan, 2011)
- Josh Bricker. <http://josh-bricker.com/home.html> (18 Apr, 2011)
- Lawrence Lessig. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York: The Penguin Press.
- Marina Grzanic. 2003. *Spectralization of Space: The Virtual-image and The Real-time*

- Interval*. <http://www.international-festival.org/node/28702> (18 Apr, 2011)
- Raoul Vaneigem.1981. *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*.  
Éditions Gallimard.
- Richard Barbrook.2007. *THE::CYBER.COM/MUNIST::MANIFESTO*.  
<http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/18/by-richard-barbrook/> (09 Jan, 2011)
- Roland Barthes. 1997. *S/Z*. Translated by Richard Miller. New York: Wiley-Blackwell Press.
- Spaink., K. 1997. *Prix Ars Electronica 1997-net Jury statement*.  
[http://90.146.8.18/en/archives/prix\\_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2562](http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2562)  
(09 Jan, 2011)
- Scott Lash. 2002. *Critique of Information*. London:Thousand Oaks, Calif.,SAGE.
- Theodor W. Adorno. 1997. *Aesthetic Theory*. Translated by Robert Hullot-Kentor.  
New York: Continuum International Publishing Group.
- Theodor W. Adorno. 2000. *Negative Dialectics*. Translated by E.B. Ashton. Abingdon, Oxon : Reprinted in paperback in 1990,1996, 2000 by Routledge, 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN

## 計畫成果自評

原始計畫中初步以阿多諾美學為論述建構主要研究理論，或者說，透過研究樣本的分析詮釋，建構出阿多諾式的網路前衛美學論述。在一年多的研究中，生產出三篇論文，〈網路前衛運動：朝向星叢體的美學語言〉、〈多重延身：台灣網路藝術置標〉與〈多源序列主體：網路混生文化中的解碼與解域化〉。其中「網路前衛運動：朝向星叢體的美學語言」投稿TSSCI期刊〈藝術評論〉將於2012年刊出，〈多源序列主體：網路混生文化中的解碼與解域化〉發表於西班牙「2nd International Conference on the Image」研討會，另〈從Fluxus初探網路藝術之前衛

性格〉專文，則發表於台北數位藝術中心〈脈波壹「身體・性別・科技」數位藝術展〉。就計劃目的而言，上述論文提供了幾項學術參考：第一為整合國內網路藝術創作之脈絡質性，獨立論述出完整的台灣網路藝術美學；第二為建構出網路前衛作品美學評論，以跨域解域的異質書寫，呈現黏貼於作品自身的語言模擬，開啟網路前衛美學之首要討論；第三為從前衛美學理論切入分子生物議題的研究視野，企圖在這樣的多態場域中，交鋒出實驗性、創造性的評論語言，生成「評論作為創作」的一種新途徑與可能。上述三者，除了提供網路藝術研究區塊豐富的作品評論外，在國內皆是首次以此為專題的研究論文，儘管可參照的文獻資料稀缺，但無論是歷史線性的作品文本，或者放射性的評論書寫，都給出了社會文化、哲學美學、科技媒體、甚至分子生物學之間交互流動的議題討論。就計畫時程而言，一年餘完成四項研究重點，在文獻探究部分即耗去多數時間，因此在構思概念撰寫論文、修定發表之期刊論文的時間上較緊迫，因此在計畫時間結束時，僅正式出版一篇期刊論文，餘則仍在修訂、審核中。美學論述之建構不僅需要大量的史料文獻參照，原文論述鑽研，同時也須具備充足的概念創造過程，網路藝術美學在此計畫發動了初步的前衛語言實踐，是值得繼續投注心力的研究領域，期望研究成果不僅給出相關學術參考，亦能在計劃結束後接續進行更深化、多態異質性的論述研究。

# 網路前衛運動： 朝向星叢體的美學語言

林欣怡、賴雯淑

國立交通大學應用藝術研究所 博士生

國立交通大學應用藝術研究所 副教授

## 摘要

本文以阿多諾美學理論中的「星叢文體」做為論述方法探討網路前衛作品。第一部分透過網路作品的溝通語言與模擬語言，建立術語群，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。第二部分以異種術語群建構網路前衛作品的生態系譜，透過多重視點的文本結構，進行跨域性的術語交鋒，同時連結網路文化、網路社會與技術環境結構，交互指涉出網路前衛美學樣態。藉由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，而此雙重星叢團塊支撐出的美學思考，是朝向網路前衛運動「反同一性」要求下的衍生論述。

**關鍵詞：**網路藝術、阿多諾、美學理論、前衛、星叢

# Avant-Garde.net:

## Aesthetic Language toward Constellation

Hsin-I Lin, Wen-Shu Lai

Doctoral student. Institute of Applied Arts National Chiao-Tung University, Hsinchu, Taiwan

Associate Professor. Institute of Applied Arts National Chiao-Tung University, Hsinchu, Taiwan

### Abstract

This paper discusses avant-garde net.art work within the framework of the Constellation theory of Adorno. The first section examines and clarifies the communicative and mimetic language of net.art to establish this avant-garde networks' heterogeneous terminology. The heterogeneous terminology is abstracted from the essence of cyber subculture, net technology, Adorno's aesthetic theory, and molecular biology. In addition, the heterogeneous terminology constructs the genealogy of the avant-garde net.art movement. The second section criticizes avant-garde net.art work via the concept of heterogeneous terminology in terms of this genealogy. The genealogy which reflects the aesthetic vision of avant-garde net.art is then analyzed, including how the heterogeneous language and genealogy engaged in this analysis have become an aesthetic language. It is concluded that the similar but not entirely identical forms of net.art can be drawn from constellation aesthetic thinking to formulate an aesthetic language of avant-garde net.art. Additionally, in formulating a constellation aesthetic of avant-garde net.art linked to genealogy, an ideology of anti-identity is elaborated.

Keywords: net.art, Adorno, Avant Garde, Constellation, Aesthetics Theory

## 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，阿多諾於〈美學理論〉中指出「藝術拒絕被定義，因為它是不斷發生歷史變化的星叢(Adorno, 1997:2)」、「沒有一個孤立的觀念能把握住藝術的觀念(Adorno, 1997:352)<sup>4</sup>」，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<sup>5</sup>。」〈美學理論〉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、多點多態式論述的視點操作，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、形構非思(non-pensée)<sup>6</sup>空間，進而達至難以界定、脫離專斷獨一的中心邏輯化思想。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，評論文字自身就必須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、理論書寫風格重疊、系譜史觀。<sup>7</sup>」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

---

<sup>4</sup> Theodor W. Adorno, *Aesthetic Theory*. Robert Hullot-Kentor trans. (New York: Continuum International Publishing Group, 1997), 2. 原文”The concept of art is located in a historically changing constellation of elements; it refuses definition.”, ”No isolated particular category fully conceives the idea of art.”, 352.

<sup>5</sup> 陳瑞文，阿多諾美學論：雙重的政治(台北市：五南，2010)，147。

<sup>6</sup> 傅柯於〈詞與物〉中提出，相對於笛卡兒我思(Cogito)的非思(Impensé, non-pensée, in-cogito)概念，「non-pensée, méconnaissance première, elles ne soient pas pensées」，意指尚未被思考的思考，某種域外思想(la pensée du dehors)，介於說與已說之間、是又不是的動態相遇。對阿多諾而言，星叢體即為非思的實踐，是思想的拒絕服從和矛盾撤離；對德勒茲而言，非思是一種運動中的思想，自我中的他者，達到真正自由反抗的新思維方式。

<sup>7</sup> 陳瑞文，阿多諾美學論：評論、模擬與非同一性(台北縣：左岸，2004)，84-86。

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。阿多諾亦指陳評論文字「是一種綜合性徵候，是動態自身、高度中介導體，藝術藉此與思想和解，據此，星叢概念並非現象學家所言的本源直觀、導引藝術的具體概念。<sup>8</sup>」換言之，本文評論文字生成的觀點結構及書寫語態自身，恰是一種前衛的論述場域與運動狀態，於多重視角和異質理論、網路用語中與作品相互對質共生，它必須策略性地使用傳統美學語言做為概念介質，避開同一性、明確立論及思想的直接傳達，形構多面擴張的思維以瓦解固態概念模式。此種晃動脫序，於運動中不斷生成，甚至相互對質的多態性評論語言，正是前衛作品企圖逃離觀念的捕獲，以不斷否定自身，朝向對抗同一性的運動狀態，揭露重新追捕真正的藝術主體性格，也是本文以阿多諾星叢文體進行網路前衛作品評論，企圖生成作品/論述雙重運動狀態的主要緣由。

若干年來，「互動」常做為討論網路作品的關鍵詞，或納入互動媒體藝術一併處理討論，國內外目前談論網路藝術的文獻資料，普遍集中於網路藝術的進程發展、特質歸納分析及其與網路社會文化的論述塑造，而以網路美學論述仍舊潛藏於作品中，尚未被具體化。鑑於此，本文首先將分析1995至2010年間，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，觀察檢視網路作品的**作品問題性**，以從眾多網路作品中提取前衛作品特有的質性軸線，本文將就網路作品之外貌現象觀察，描述研究樣本之作品問題性，這些作品問題性的語言描述，是避開作品因物化進入「同一性」的溝通，亦為進入前衛作品美學論述之重要工作。換言之，檢視網路藝術作品中的共同語言，進一步分析整理出網路前衛作品來進行美學論述。此問題性由網路之溝通語言<sup>9</sup>組構，開展為一獨立系譜，這些術語群跨域日常生活批判理論(critique

---

<sup>8</sup> 同註1，p.352

<sup>9</sup> 本文使用的溝通語言指複製社會的共同記憶，眾人習慣使用的語言。



theory of everyday life)，同時放射連結分子生物學(molecular biology)，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，不斷地於網路中激活自身，同時向社會發出信息。此獨立系譜便是在上述前提下生成為獨立於網路藝術創作中的網路前衛運動，對於一個新生成的藝術形式而言，這是某種仍在形成、擴散、聚合的運動，尚未被論述，亦尚未被指認；對一個能夠無限重組更新、不斷變動解構的網路媒體而言，以星叢式術語群文體做為論述方法，即是阿多諾美學理論所成就的：透過形象自身之模擬，指認前衛作品主體性，且必須同時結合作品、理論與書寫風格的藝術視野。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」、製造運動狀態的渴望。

## 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，這或許是因為網路做為一個概念載體，最常被詬病的便是其幾乎可說是「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，提取網路前衛運動中其作品的特徵，回應阿多諾所言前衛作品之妥協的外貌、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，包括甫克·寇席克(Vuk Ćosić)、Jodi.org、艾力克斯·薛根(Alexei Shulgin)、歐俐亞·李亞琳娜(Olia Lialina)、海斯·邦丁(Heath Bunting)等。另外，幾位重要藝評兼藝術家提爾曼·鮑姆加迪爾(Tilman Baumgärtel)、約瑟芬·波斯瑪(Josephine Bosma)、漢斯·迪亞特(Hans Dieter Huber)等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。另一參照說法為甫克·寇席克與艾力克斯·薛根電子郵件往返時，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<sup>10</sup>，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，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」關注的議題，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<sup>11</sup>。「.net」一詞自身其實便包含

<sup>10</sup> 這裡所指的網路媒體自身做為內容，意味著網路的特質是上網互動，便以此決定此媒材的創作思維內容，而不是透過此特質，辯證上網互動所掌握的整體意識、相異於其他媒體的結構組態。

<sup>11</sup> Spaink, K. 1997. *Prix Ars Electronica 1997-net Jury statement*.  
[http://90.146.8.18/en/archives/prix\\_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2562](http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2562) (9 Jan, 2011)  
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.

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「網路體」(Net Version)，「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，同時也將自身與其它數位媒體完全獨立出來，自成一格，亦排除了「Art on Net」的干擾，精準地遙譯了網路此新品種媒體。2004年，奧地利電子藝術節增設「數位社群」(Digital Communities)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「網路體」進化為「混種藝術」(Hybrid Art)，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，無論網路藝術在奧地利電子藝術節的徵件類項中名稱如何演化，它一直與 互動藝術(Interactive Art)、媒體藝術(Media Art)各自分項獨立、具體對待。而此16年中四次的名詞更迭，不僅顯示奧地利電子藝術節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。

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，本文無意以建構藝術

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，即便「net.art」是普羅大眾熟知慣用的名詞，但「網路體」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，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、媒體藝術區隔開來。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(data generator)、資料輸入、隨機參數與程式啟動員(Program Starter)，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(filling)、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**(return)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(plural)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(Barthes, 1991:5-6)」；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(Barthes, 1991:9)<sup>12</sup>。」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)。在此以巴特對於能「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，誘使讀者與物件交感；全然地體味能指(signifier)狂喜、寫作的快感以及生產之欲。

*引人寫作之文是永恆的此時此刻，超脫於所有慣性疊組語言之外…是寫作自身，遊戲流竄於已被跳脫被切割、塞堵、雕琢、因而減損導入口的功能世界之外，形塑為某種奇特的符號系統(意識形態，種屬，評論)，是某種全然開放的網絡，無止盡的語言文本，此理想文本中的*

---

<sup>12</sup> Roland Barthes .1991. *S/Z* . Richard Miller Trans.. New York:Wiley-Blackwell Press.

網絡龐雜且交互作用，無等級區分，是能指星系而非結構，無始可逆，多向入孔，沒有單一主體權，盡眼所及多孔向的各式符碼(codes) 流通繁生，無法定義釐清(定義在此從來不是最高準則，除非擲骰子隨機決定)，意義系統可代替此絕對複數文本，但此系統數量及語言無止無盡。(Roland Barthes 1991:5-6)<sup>13</sup>

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(Barthes 1991:8)。」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羅倫·萊席格(Lawrence Lessig)曾於其著作〈混製〉(Remix)「讀寫與唯讀文化」(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(Lessig,2008:28)<sup>14</sup>。作為Creative Commons(簡稱CC，台灣譯為「創用CC」)運動的

---

<sup>13</sup> Ibid, pp 5-6. 參照原文”The writerly text is a perpetual present, upon which no consequent language (which would inevitably make it past) can be superimposed; the writerly text is ourselves writing, before the infinite play of the world (the world as function) is traversed, intersected, stopped, plasticized by some singular system (Ideology, Genus, Criticism) which reduces the plurality of entrances, the opening of networks, the infinity of languages...In this ideal text, the networks are many and interact, without any one of them being able to surpass the rest; this text is a galaxy of signifiers, not a structure of signifieds; it has no beginning; it is reversible; we gain access to it by several entrances, none of which can be authoritatively declared to be the main one; the codes it mobilizes extend as far as the eye can reach, they are indeterminable (meaning here is never subject to a principle of determination, unless by throwing dice); the systems of meaning can take over this absolutely plural text, but their number is never closed, based as it is on the infinity of language.”

<sup>14</sup> 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*. New York:The Penguin Press. pp.28.

發起人與推廣者，羅倫·萊席格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、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引動使用者進行任何複寫、解碼、入侵解構甚至冒犯的動作，網路自身即是某種「引人寫作之文」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」或網路體中，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(Heidegger, 1986: 79)，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。<sup>15</sup>」換句話說，而這些符號與設備即是創作者的**顯示器具** (Zeigzeuge) (Heidegger, 1986: 78)，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<sup>16</sup>。」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。正因為互動藝術強烈的物質性，甚至必須在特定場域(美術館等機構)完成互動行為，其所形構的是某種單體循環的微型網絡，透過藝術家的程式操控，完成概念唯讀，即便網路在互動藝術中作為混搭器具，就目的性而言，多為快速擷取、收集訊息，成為資訊視覺化(Information Visualization)，程式生產導控結果的藝術客體。換句話說，阿多諾星叢文體跳躍斷裂、欠缺邏輯系統、瓦解中心概念的美學核心，本質相抵，亦難以共同論述。

表一 net.art、Interactive Art質性區別(作者之分析與歸納整理)

| net.art                | Interactive Art    |
|------------------------|--------------------|
| 引人寫入之文 (le scriptable) | 可閱讀之文 (le lisible) |

<sup>15</sup> Scott Lash. 2002. *Critique of Information*. London: Thousand Oaks, Calif., SAGE. pp.100

<sup>16</sup> 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。2006年台灣哲學學會「主體與實踐」研討會議，2006年11月18日。台灣哲學學會。頁4。



|                                                       |                                                   |
|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| 交互主體 (inter-subjectivity)                             | 封閉客體 (closure object)                             |
| 互動作為多向主體連結混生行為<br>(interactive as multi-subjectivity) | 互動行為做為概念解蔽<br>(interactive as concept disclosure) |
| 多處出入口、雙向路徑<br>(Multi-access, two-way path)            | 單向回返路徑<br>(one-way path)                          |
| RW (可讀寫)                                              | RO (唯讀)                                           |
| 網路單一媒介→巨型網絡<br>(net as single media, marco net)       | 網路做為可混搭媒介→微型網絡<br>(net as mixed media, mirco net) |
| 不確定性、不穩定性                                             | 可預測性                                              |
| 可破壞                                                   | 不可破壞                                              |
| 自治性(autonomie)                                        | 物化 (objectification)                              |

## 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, 1998:59-66)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在場證明，便是「物化」(réification)。阿多諾於〈文化

工業〉(Culture industry, 1991:40)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，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。然做為一種急速發展、大量普遍的科技工具媒體，網路體原初的前衛技術外貌，不可避免地成為同一性徵狀：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，宜各自視之，不能以重疊視角之美學論述評論外，同時也試著據此演繹出網路前衛作品系譜，在研究的網路作品研究樣本中，皆以表一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、可解構破壞的網路藝術？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？接續更進一步探究，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？前衛藝術之「自治性」在此，為最終選定成為網路前衛作品的主要判準，亦是第三章所論述之網路前衛作品構成系譜、美學術語之樞紐。

### 三、異種術語、生態系譜

阿多諾美學中的作品問題性出自對前衛作品外貌、媒材處理和美學態度的參與式觀察，其所言的作品問題性主要從創作、技術、媒材、訴求、社會關聯、政治處境和歷史認知引出，連結社會歷史與文化，進行對質與跨域辯證。阿多諾以溝通語言與模擬語言所組成的術語群交互進行辯證，形構作品自身範疇，並與應用範疇交互發生作用。關於術語，陳瑞文於〈阿多諾美學論〉中描述：

*術語並不是用來詮釋，而是類似織布機的梭子功能，作為一種關係性的串連。…它時而指涉過去，時而關乎前衛作品，有時連結歷史、文化和社會問題，有時涉及創作…它的角色游移在疆界與反疆界、固定與敞開、意義與無意義之間，具有瓦解、定位、探詢、不定性和運動狀態等各種功能。<sup>17</sup>*

---

<sup>17</sup> 同註2，頁349。

術語的使用是阿多諾美學論述的關鍵，以術語引出的系譜，支撐破碎、斷裂的星叢文體，同時瓦解中心性概念、保存前衛作品的自治性，以活躍晃動的姿態使其既不指向單一思維，也不涉入總體敘事。術語操作猶如前衛藝術對語言、文化、歷史之判離，卻又夾帶著文化和歷史意識形態以做為崩離癱瘓社會文化的具體指涉，於溝通信息、模擬外貌兩者中多向往返運作，相互折射，趨近指向前衛作品的真實在場。本文之雙重術語群以「異種」為概念，進行多重視角、雜交配置的異態書寫，其一為散佈在文化研究、網路社會學、網路技術行為及網路藝術評論、美學論述中的語言堆，直接映射網路前衛的作品技術、形式表現，與其嵌入社會中的位址；另一為非同一性、非藝術陳述的實驗性語言堆，以微生物學術語群做為脫離同時交纏他律外貌的概念，調度出如有機體般，不斷變化運動的網路前衛活體性。

表二 異種術語群(作者之分析與歸納整理)

| net.art質性                   | 信息文化 / 溝通語言                                                                             | 有機生態 / 模擬語言                     |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| 不確定性                        | 傳播(disseminate)、網路病毒、感染(Infection)、增殖(breed)、挪用 (Parody)、複製、異質(Décomposition)           | 超感染(Superinfection)             |
| 巨型網絡<br>多處出入口、<br>雙向路徑      | 資訊共用、社群、開放原始碼、自由軟體、網路共產主義(cyber-communism)、禮物經濟、作者權轉移(Authorship Shift)、賦權(Empowerment) | 反密碼子(Anticodon)                 |
| 引人寫入之文<br>可讀寫               | 可讀寫(RW)、Ctrl C、Ctrl V<br>異軌(détournement)                                               | 轉載體(Shuttle Vector)             |
| 可破壞、<br>不穩定性                | 入侵(hacking)、程式碼(code)、資訊安全、匿名<br>攻擊、癱瘓(crash)、解放、戰術(tactic)                             | 噬菌體(Bacteriophage)              |
| 交互主體、互動<br>作為多向主體連<br>結混生行為 | Hybrid、mashup、跨域<br>星叢(Constellation)                                                   | 多源序列<br>(Multi-Source Sequence) |
| 自治性                         | 駭客、當機、無目的性、無功能性、揚棄、<br>反社會、去物質、否定、去美感化                                                  | 退化(Degenerate)                  |

表二術語群之由來，以兩階段觀察操作而成，這些術語群同時對應著前文所分析的網路藝術質性。初步以1995至2010年間之網路藝術作品樣本研究評析、閱讀相關評論文本進行第一階觀察。一階觀察的意義是，提取社會的共同記憶，複製普遍習慣的語言、手法或美感，亦即夾帶著歷史文化共同意識形態的溝通語言，做為與社會藝術溝通的共向表現語言。二階觀察為評論作品之選擇，主要以能呈現表一所關注的作品特質為主，排除以網路做為部分操作元素，但傾向單向封閉、互動媒體形式的創作，以精確地判別網路前衛作品。接續以表二中所關注的溝通語言及模擬語言之樣貌特徵，交互感知出具有實驗、摸索的邊緣性、反社會習性或反正常的語言；這些模擬語言為自身對網路前衛作品的想像，透過微生物術語群的操作使用，衝撞溝通語言的界線框架，模擬成為一活性的網路體，此網路體因兩組譯種/異種逐譯勾勒為網路前衛生態系譜。異種生態系譜並非系統性結構，它依著作品問題質性、關注的概念或理論動態出現，趨近於生態學研究生物體與周圍環境、生物與非生物之相互關係，一種概念與概念之間不斷質能循環、流動碰撞的評論書寫。阿多諾在〈美學理論〉中，論述前衛藝術的「非同一性」是其拋離現實、捍衛自身自治性的重要癥候(symptom)。非同一性是一種不可溝通的溝通，就前衛作品而言，以「非同一性外貌」表態；就美學理論而言，以「非同一性語言」辯證，兩者結合為「非同一性思維」，批判現實、對社會文化進行反動。此異種術語、生態系譜的論述，亦是某種對傳統書寫語言逃離、試圖建構非同一性語言的前衛精神表態。必須說明的是，即便術語各自以不同的網路作品表達，但作品自身並非呈現單一術語質性，而是可能交雜多組術語意義的複合體。

### 3.1. 網路病毒、異質、超感染

國際情境(Internationale Situationniste)於1958年的文獻中定義，「異質」一詞意味著分解、腐敗、變質，透過摧毀、拆解等手段讓事物從一狀態至另一狀態、或從單一物質事物中分解成兩種以上內容的質變量變過程，以做為抵制資本主義的革命手

段之一<sup>18</sup>」。異質樣態仿如噬菌體的超感染作用，亦即菌體感染一個已有原菌體的細胞，被感染形成的原載體由於內具原菌體，故不能被第一次感染的同種菌體再感染，換言之，超感染菌體具有了抗禦同種菌體的能力，微生物學稱這種現象為超感染免疫性。「異質」作用的，是將自身經由宿主email、超連結與位址於各式介面中生產質變、於不同位址上進行改造摧毀載體(原創)的工作。如超感染菌體般，「異質」必須包藏、攜帶主宿體中的菌源以生產抗體，透過合法的入侵路徑，再從事非法的破壞工作。在此無論「合法/非法」，皆由「藝術/前衛」外膜保護，亦即抗體自身因雙重菌源形成自外於腐敗、摧毀的免疫能力。



圖1. 〈[AfterSherrieLevine.com/](http://AfterSherrieLevine.com/)  
[afterwalkerevans.com](http://afterwalkerevans.com)〉, Michael  
Mandiberg, 2001 (圖片擷取自網路畫面  
2011/01/09)

1979年，雪莉·列文(Sherrie Levine)  
以相機翻拍華克·伊凡斯(Walker  
Evans)於1936年之攝影系列作品，並  
以〈華克·伊凡斯之後〉(After Walker  
Evans)命名之，接著透過不斷複製梵  
谷(Van Gogh)、席勒(Egon Schiele)、  
曼雷(Man Ray)、杜象(Duchamp)等藝  
術大師作品完成自身創作。2001年，

新媒體藝術家邁可·曼迪柏格(Michael Mandiberg)將雪莉·列文和華克·伊凡斯之  
攝影作品掃描至電腦裡，分別為這兩批「視覺上一模一樣」的作品各自建立網站：  
〈[afterwalkerevans.com](http://afterwalkerevans.com)〉與〈[aftersherrielevine.com](http://aftersherrielevine.com)〉，同時更進一步，將高解析影  
像圖檔及裝裱規格說明放置在網站上，讓觀者下載收藏。邁可·曼迪柏格作品標

<sup>18</sup> 翻譯自Internationale Situationniste. 1958. *Essay Définitions*.  
<http://library.nothingness.org/articles/SI/fr/display/48> (16 Jan, 2011) 。原文Décomposition : Processus par lequel les formes culturelles traditionnelles se sont détruites elles-mêmes, sous l'effet de l'apparition de moyens supérieurs de domination de la nature, permettant et exigeant des constructions culturelles supérieures. On distingue entre une phase active de la décomposition, démolition effective des vieilles superstructures - qui cesse vers 1930 --, et une phase de répétition, qui domine depuis. Le retard dans le passage de la décomposition à des constructions nouvelles est lié au retard dans la liquidation révolutionnaire du capitalisme.

示著當代藝術由類比進化到數位複製概念，以原類比式複製品為宿主，再經由數位複製啟動網路藝術病毒傳播，其唯一的變項只存在於核心RNA程式中：克隆(Clone)。做為超感染菌體，〈afterwalkerevans.com〉與〈aftersherrievine.com〉自身已夾帶雪莉·列文的複製概念，邁可·曼迪柏格則將此感染源置入兩件作品中雙重拷貝，藉由網路進行超感染。類比複製名作概念，在雪莉·列文作品中是爭議核心源，但在邁可·曼迪柏格作品中，對「類比複製」進行「數位拷貝」，是一種向複製概念戲仿諷刺的姿態，此姿態因媒材手段的不同，我們已無法將兩者以同等的「複製」概念進行批判。阿多諾說：「對否定物的否定即肯定。」邁可·曼迪柏格便是假雪莉·列文的對位之作，將自身作品「數位拷貝」的爭議性推至極限、成為抗體。



圖2. 〈Minimal Bling〉，Oliver Farshi，2008  
(圖片擷取自網路畫面 2011/01/09)

2008年，藝術家奧立佛·法斯(Oliver Farshi)撰寫音樂軟體iRedux，此軟體是聲音與音樂再挪用、可重新解讀的檔案系統，藉由破壞音樂檔案格式，拆卸它的版權並生成新的音樂，創建出可以合法授權分享的原始檔。iRedux

的目的是為了對「音樂下載文化的所有權和著作權」進行提問，通過結合預設的數字信號處理和隨機(aleatoric)混音，iRedux挪用原始音樂專輯的靈感，腐蝕和破壞不同創作者的創作物件，再生產出獨特的原創音樂以絞碎舊音樂，催生出新的聲音。奧立佛·法斯發行的〈低限閃光〉(Minimal Bling)為第一個使用iRedux軟體製作且公開發行的迷你專輯，於網路上發佈並自由下載流通，專輯每一首音樂皆透過iRedux自動化的系統程式，破壞摧毀其他創作者的音頻檔，而創建新的原始環境音樂。專輯中每一首「音樂」幾可視為荀白克(Arnold Schoenberg, 1874-1951)無調性音樂之網路雙身，六首曲目充滿雜訊、裂縫、疤痕、肢解，以及程式破壞後音頻傷口的無機性。iRedux軟體如同異質催化劑，而〈低限閃光〉專輯的雙感

染菌體則為iRedux病毒式的破壞及破壞後的網路大量傳播，是對數位音樂版權的雙重否定，我們無法在〈低限閃光〉專輯中的任何一首音樂中辨認出原始源的音頻美感，甚至，專輯中每首音檔聽起來更像是對iRedux的破壞性進行反向致敬，但也正因其如雜訊、極不悅耳的頻率，讓免費下載者專注的並非「再挪用」之功能、而是思考iRedux軟體所欲尖銳質疑的數位版權命題。換言之，iRedux軟體異質了數位版權自身，同時因重度破壞的去美感表現，讓自身成為具備逃離非法破壞的超感染抗體。



圖3. 〈[The Contagious Media Project](#)〉  
，Jonah Peretti，2001  
(圖片擷取自網路畫面 2011/01/09)

〈傳染性媒體實驗〉(The Contagious Media Project)是由藝術家喬納·派瑞提(Jonah Peretti)等人共同執行的網路病毒式傳播計畫，此網站包括五個子計畫，分別是：Nike 電子郵件(Nike Sweatshop Emails)、拒絕電話(The Rejection Line)、黑人愛我們(Black People Love Us)、Fundrace.org以及傳染媒體決戰(Contagious Media Showdown)。每個

計劃始於小規模的電子郵件轉寄，接著迅速散播到大眾，沒有宣傳、廣告、或任何媒體發佈。然最終，吸引了大眾傳播媒體大量地報導這件碰觸了資本工業、社會問題、種族歧視、政治經濟等議題的作品，完成多層次的文化滲透。此種低預算、由下而上的病毒行銷模式主要以三要素執行操作：電子郵件、網站、故事。

〈傳染性媒體實驗〉將不同的議題概念表現為一虛構故事，建立此議題網站，接續將議題的部分內容以電子郵件發出邀請，瀏覽者至網站參與、閱讀後，再透過郵件不斷轉寄滲透。與電子郵件行銷的最大不同，在於電子郵件行銷強調一對一行銷，而病毒式行銷則藉由網友的轉寄將傳播規模擴大，一如病毒的疾速傳染行為。在〈黑人愛我們〉子網站中，由兩位宣稱「極受黑人歡迎」的白人男女分享其「與黑人朋友融洽的」交友生活，網站內容包括生活照、黑人朋友見證、黑人



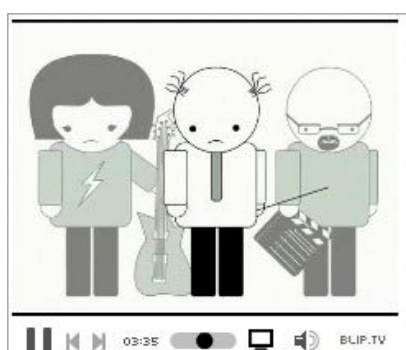
朋友最關心的議題、網友來信等。所有內容皆造作虛構，且讓此造作直接暴露成為嘲諷白人種族歧視的刺點，此網站透過病毒式傳播手法、與其惡毒嘲諷、尖銳批評的概念，迅速地吸引媒體曝光與大量討論。〈傳染性媒體實驗〉夾帶的病源，是將「比真實更為真實」的「假」，藉由網路的訊息疾速傳遞感染，質疑批判媒體的虛偽與脫離現實，而每一位感染傳播此「假」病源、不問青紅直接轉寄的網友，皆是超感染病源的共謀罪犯。

### 3.2. 開放原始碼、賦權、反密碼子

自2001年web2.0時代起始，網路環境日漸成熟，呈現以使用者為中心，大眾化、草根化、民主化的樣貌：資料容易加入與取出、使用者擁有自己的資料並可自行更改，操作簡易，資料以動態而非靜態的方式回傳，具備鼓勵使用者參與的系統架構以增加其內容與價值、社交功能等。網路社群意識、無政府主義、開放原始碼運動等自由軟體運動，也因網路環境的改變而逐漸受到重視，同時意味著使用者權力結構的改變。此時期的網路環境主要以搜尋(Search)、連結(Links)、共同作者(Authoring)、標籤(Tags)、擴充軟體(Extensions)、訊息發佈(Signals)技術為發展方向，這些技術平台之目的為讓使用者閱讀資訊或資料庫時，依自身所需知識的廣度或深度，自由在地瀏覽，更方便地進行知識探勘的動作。更重要的是，此類web2.0技術平台大量將核心程式軟體釋出於網路上，提供使用者任意下載更改，亦即開放原始碼、Linux自由軟體的賦權動作。Linux的出現，及其開放分享的概念，被視為資訊時代真實政治的象徵，清楚地表達網路是一種民主技術，透過單一個人的行動而形成，再由多人合作努力得到擴大改善，據此被賦予「禮物經濟」的特質。在這種經濟內，以物易物的贈予是獲得事物的主要方式，禮物的收取(免費取得Linux)行為，讓個體跨入與他者的關係(改善Linux)，接觸群體的禮物(資訊)，此動作意味著，任何人皆可以根據自身條件，自由解權賦權，這代表著由網路共產主義之開端，共用與取得資源的政治關係，隨著資訊傳播科技的廣泛使

用，將促使此新空間領土不斷拓展，無疑地，這些儲存於網路上的賦權軟體，為網路前衛運動的重要資源，直接與資本主義社會對質。

英國左翼社會學家理查·巴布魯克(Richard Barbrook)於〈網路共產主義宣言〉(The Cyber COM/MUNIST Manifesto, 2007)一文中曾論證，將開發成果無償地貢獻給網路的自由軟體駭客們正在「取代資本主義」(superseding capitalism)，且成功地構築一個未來的烏托邦，一如馬克思(Karl Marx)所預測<sup>19</sup>。無論是開放原始碼、Linux 自由軟體或者網路共產主義宣言，這些資訊賦權、自由軟體運動如同細胞遺傳轉譯行為中的反密碼子(Anticodon)，其作用是互補密碼子的功能，以完成遺傳密碼轉譯，相互對應、截長補短。對反密碼子而言，重要的是如何讓遺傳密碼成功傳輸，如何修補對應序列結構，以完成更完善的訊息傳導，生產更精確的基因原料。如果說資本主義是包藏資訊密碼以求取商業利益的密碼子，那麼資本主義自身即成功生產了一個新階層的群眾（自由軟體駭客），和一個基礎設備（網路），而此兩種反密碼子正在激烈、精準地對應著密碼子，推動一場顛覆資本主義的前衛運動。



創用共用(Creative Commons，台灣簡稱創用CC)是在美國麻州成立的一個非營利組織，位於史丹福大學，其設立目標是在現存的制度上，建立一個合理的著作權機制，讓眾人可以容易簡化地根據他人的作品進行創作，以及就創作者對於他人取用

其作品、根據作品進行再創作的自由。「Commons」一詞譯為公有財，最初意義為「公有的草地」，指使用者雖不參與創造過程，卻皆可從中獲益，亦即只要牧

<sup>19</sup> 參照Richard Barbrook.2007. *THE::CYBER.COM/MUNIST::MANIFESTO*.  
<http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/18/by-richard-barbrook/> (09 Jan, 2011)

者不過度飼育並回饋分享，那麼牧草就不會被過度消耗，土地即能被長期使用。創用CC利用簡單的圖像標籤，結合一般人可以辨讀的描述以及授權條款，實現「公有」這個理想，其所謂的「簡單」，意味著沒有中間人，沒有律師，而是透過一套使用者可自行將其創用內容標示出某範圍內的自由授權，讓眾人可以簡單且可靠地基於此一範圍從事進一步創作。創用授權條款表達了參與者的信任，在「全有」和「全無」兩個極端之間，給予合法的自由，是一種「適當平衡」的著作權。對創用CC而言，「分享」不等於「盜版」，而是一個既能允許分享，又能保護藝術工作者的方法，一如自由軟體運動。與反著作權(Copyleft)不同的是，反著作權希望所有創作者在修改開放原始碼時皆依相同方式分享，否則將以法律訴訟，而創用CC所欲發展的是自由分享的精神，不反對創作品用做商業用途。羅倫·萊席格於其著作〈自由文化〉(Free Culture, 2004)中提出，創用CC建立的是一種內容消費者和內容生產者的運動，協助建立公共創作領域，透過參與者的作品，證明此公共領域對於其他創作者的重要性。此運動並非對抗「保留所有權利」，而是要對「保留所有權利」提出補充，讓我們可以有效地自由創作。網路共享文化不僅構成文化本身，同時也符合了人類的需要溝通，交流和溝通是現今資訊社會文化中的社會參與模式，創用CC則簡單地提供了此模式新的權力結構；某種層面而言，創用CC可說是數位共產(共源)主義(共產檔)的具體實踐。



維基百科(Wikipedia)於2004年獲奧地利電子藝術節數位社群類金獎，由來自全世界的自願者協同寫作，共同編輯、審核知識，2001年開放各語言版本申請，摒除商業和政治的利益考量合構而成，無論是任何年齡、來自何種文化或社會背景的人都可以撰寫維基百科條目，是網路資源共構共享的重要典範。創辦人吉米·沃斯(Jimmy Wales)表示，維基百科是一種社會革命(social revolution)，而不是技術革命(technological

revolution)，他自稱是知識共享信念的堅強擁護者，「我漸漸對知識有這麼有趣的產製方式愈來愈感到興奮，原來社群可以做那麼多事，不只是百科全書，百科全書提供了一個模範，一個例子，讓人知道事情可以有這種做法，許多人都沿用了這個作法。從這方面來看，也正是Web 2.0的精神……我們也不是反菁英，我們是反對過於重視社經地位(anti-credentialism)，我們相信不一定要博士才有資格編輯文章。我們也重視品質，一個引用良好、正確來源寫成詞條的作者，會受到社群尊重；反之一個寫作隨便的人會被看不起。我們的核心社群對知識的定義其實



也相當保守：一個組織嚴謹、條理清晰、容易理解、立場中立的，我們才會認為是好的文章。<sup>20</sup>」維基百科可說是Web2.0時代元年的指標，融合所有網路優勢最大值，以開啟所有編輯路徑賦權，為網路無政府狀態、無中心性的正面場域。2010年11月，維基解密

(Wikileaks)上線，此國際性的非營利媒體組織，專門公開來自匿名來源和網路洩露的文件檔案。在成立一年後，網站宣稱其檔案資料庫已經成長至超過120萬份。維基解密網站洩露了25萬份美國駐外使館發給美國國務院的秘密電報，內容包括中東、伊朗、朝鮮半島問題、中國官方駭客入侵事件等。這一個透過釋出機密對父權進行圍剿的賦權網站，它並不直接將權力轉移自無權人手上，而是藉著挖牆角的游擊路徑，漸進式地侵蝕父權體制，藉由瓦解父權達至賦權。做為反密碼子，維基百科與維基解密皆以網路自由開放的體質進行解權賦權動作，前者透過開放編輯主權集眾之智，碰撞衝擊作者權與精英體制，資訊在此，不再是知識份子的一言堂，而是人人皆可發聲的肥皂箱；後者運作的，正是網路自身的開放本質，入侵機密解放機密，然其解放的並非僅只資訊安全脆弱的防火牆，而是包藏在權力政治、主流媒體高牆內不見光日的密碼子。

<sup>20</sup> 鍾翠玲。2003。維基百科創辦人：Wikipedia是一種社會運動。

<http://www.zdnet.com.tw/news/software/0,2000085678,20105601,00.htm>。(2009年10月23日)

### 3.3. 可讀寫、異軌、轉載體

法文異軌(détournement)一詞，有偏轉、分流、改道、扭曲、挪用、劫持之意，意指將某物拽離其原有的軌道，國際情境解釋為「反轉」或「出軌」，是一種預置美學元素(d'éléments esthétiques préfabriqués)，將舊文本意義反轉移位的傳播，以摧毀(l'usure)、耗損(la perte)承載於原文本的概念，解構主體(IS, 1958)<sup>21</sup>。哈烏爾·瓦內傑姆(Raoul Vaneigem)於〈給青年的日常生活手冊〉(Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations)書中以「視角的顛倒 (The reversal of perspective)」論述異軌：

*視角的顛倒就是消極中的積極性，使舊世界的堅硬外殼分崩離析。[...]  
視角顛倒將導致一種反向的條件制約，這並不是一種新的條件制約，  
而是一種遊戲性戰術：異軌。[...]視角顛倒意即不再以群體的、意識  
形態的、家族和他者目光來看待事物。而是牢牢地抓住自我，選擇自  
己作為出發點和觀察中心(Raoul Vaneigem, 1981:XIX 87-89)<sup>22</sup>。*

無論是國際情境指涉的「異軌」，或者瓦內傑姆所言的「視角顛倒」，皆意指對奇觀、消費主義社會中無所不在的意識形態、圖像、廣告、標語等進行破壞攻擊與除魅；將個體意志透過遊戲手段，從制度中找尋差異、對例行公事進行批判，它必須建立在大眾熟悉已知的載體上，與藝術創造並行，劫持抵制慣性意識，於可見中、不可見中穿梭往返。這趨近於某種轉載體(shuttle vector)，在相異宿主間進

<sup>21</sup> 翻譯自Internationale Situationniste. 1958. *Essay Définitions*.

<http://library.nothingness.org/articles/SI/fr/display/48> (18 Jan, 2011)。原文”Détournement : détournement d'éléments esthétiques préfabriqués. Intégration de productions actuelles ou passées des arts dans une construction supérieure du milieu. Dans ce sens il ne peut y avoir de peinture ou de musique situationniste, mais un usage situationniste de ces moyens. Dans un sens plus primitif, le détournement à l'intérieur des sphères culturelles anciennes est une méthode de propagande, qui témoigne de l'usure et de la perte d'importance de ces sphères.”

<sup>22</sup> 翻譯自Raoul Vaneigem.1981. *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*. Éditions Gallimard. pp. XIX:87-89。原文”Le renversement de perspective est la positivité du négatif, le fruit qui va faire éclater la bogue du Vieux Monde (1-2).[...] Le renversement de perspective implique une sorte d'anticonditionnement, non pas un conditionnement d'un type nouveau, mais une tactique ludique : le détournement.[...] Renverser la perspective, c'est cesser de voir avec les yeux de la communauté, de l'idéologie, de la famille, des autres. C'est se saisir soi-même solidement, se choisir comme point de départ et comme centre.”

行複製，具備承載異種基因表現之雙重功能，可在不同主體間作密碼之轉移操作，所有的訊息在此，並非唯讀資料，而是可重複讀寫、雙軌重疊式的概念往返、交互作用。



圖7. 〈CNN Interactive〉，Vuk Ćosić，1996



甫克·寇席克1989年作品〈CNN互動〉(CNN Interactive)為模仿CNN識別系統的偽網站，網站內容與CNN無關，僅提供觀者些許簡單的超連結作為互動。視覺頁面編排簡陋，僅追求單一結構的事件與動作，頁面上置入一段

由「政客們」、「世界」、「美國」、「CNN迷」、「科技」、「風格」、「運動員」不同角色的虛擬對話，間接表達自身對藝術的看法，如「藝術不介入社會是不可能的(Art without social involvement is impossible)」、「所有線上社群都正在溝通(all online communities are communicating)」，以及使用毫無意義，與上下文沒有任何關聯的字句，如「以各種不同方式(In so many different ways)」、「理查巴布魯克說得好(and Richard Barbrook has good ways of saying that)」等，而網站內許多外部連結也多以幽默、無目的取向、與主頁內容無關為主，與實際的新聞媒體網CNN站毫無瓜葛、南轅北轍。德國左派學者歐森伯格(Hans Magnus Enzensberger)曾指出，「塑造意識的工業」媒體已然成為社會中的主導力量，然這些意識工業的掌權者於媒體上暴露的，是強化其權力的主流價值，而非社會群眾的真實生活。〈CNN互動〉反轉的，是原CNN網站的主流意義，其「反轉對抗」的不僅指內容取向，還包括原媒體的目的運作、產製過程等，刻意與之意識型態相異，以顛倒視角的方式來質疑、批判主流；透過斷裂、嘲諷的介面呈現，以不矯飾、無關緊要的姿勢，詆毀商業主流機構。其另一件作品〈7-11.org〉以同樣借著名便利商店「7-11」大名之便，仿製其網站結構，但內容則為藝術家群聚討論交流的「便利場域」。這兩件作品透過異軌對照翻轉主流媒體，挾持意識工業、資本社會的制約，不追求技巧高超、



複雜而矯飾的形式，同時排除任何嚴肅性的可能，其顛覆性在於反對常態性美學經驗，使所有意義、價值急驟縮減，並於此軌道上開啟差異質。原始對象的符旨符徵在此，是可讀可改寫的符碼，此符碼在異軌操作後，於兩種意義間穿梭回返：意識工業、資本社會與反意識工業、反資本社會。



藝術家賈許·布力克(Josh Bricker) 2010年作品〈後牛頓主義〉(Post Newtonianism)並置兩段影片，左為從維基解密釋出的美軍於伊拉克誤殺記者之影片，右邊為擷取自多人射擊遊戲「現代戰爭」(Modern Warfare)的遊戲畫面。兩段影片同時播放，對照折射出令人驚

恐的意涵：權力如何視戰爭為遊戲般草菅人命。藝術家於自述中表示：「我的工作企圖揭露權力結構如何主宰我們的生活；那些我們已見證卻被視為理所當然棄之不顧的事件[……]我要剝離、揭露主流文化結構與社會制度的影響，以此為戳破其內在結構的武器，進而創造新的、難以預料的脈絡及個人真理<sup>23</sup>。」〈後牛頓主義〉並不反轉影片本身，而是透過將兩段意義完全相反的影片雙軌並進、直接彼此衝撞，讓真實/擬像、戰爭/遊戲、霸權/弱勢三者承載的意義不斷拉扯流變，甚或逃離於意義結構之外，同時支撐出被驅趕於影像自身的真理。

### 3.4. 入侵、戰術、噬菌體

網路前衛作品中駭客的「入侵」技術，或許是所有網路藝術形式裡對社會發動攻擊最直接具體、衝撞挑釁的表態，入侵動作自身即包藏了開放原始碼的概念，試圖透過非法技術解放資訊密碼，秘密開啟暴動騷亂、直搗主體核心。入侵如同兩

<sup>23</sup> Josh Bricker. n.d. <http://josh-bricker.com/home.html> (18 Apr, 2011)。原文”My work is an attempt to expose the power structures that dominate our lives; those we witness, take for granted, and participate in (both consciously and subconsciously). I want to peel back and reveal traditional artifices, dominant cultural hierarchies, social systems and their effects, exposing their substructures like armatures in order to provide context for the creation of new, unexpected connections and personal truths.”

面刃，穿刺電訊場域的防火牆，流行出無數文本議題，此刀刃既可解決問題，也同時製造問題，這不僅是網路前衛作品批判體制的重要操作，亦是對網路自身進行反動的戰術之一。日常生活批判理論學者狄塞杜(Michel de Certeau)於〈日常生活的實踐〉(The Practice of Everyday Life, 1984)書中，提出「戰術」(et tactiques)概念，是一種由下而上、狡猾抵抗宰制的行動。狄塞杜論述：

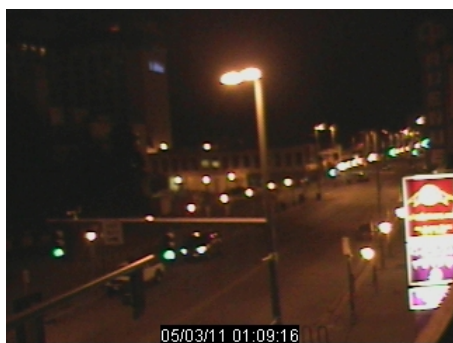
**「戰術」是一種取決於正統場所的缺席、經計算的行動。由於沒有「外在性」的界定，據此它必須自發性存在。「戰術」的空間是他者的空間，因此，它必須玩弄、把玩一個強加了外在權力的法規和由外在權力的法規所組成的場域…它是在「敵人的視野」…和領土裡躲避敵人的行動…贏得的不予保存。這種無處不在的狀況賦予戰術一種流動性…它必須機警地利用特殊接口、開啟專有權力監察下的縫隙入侵權力，進行偷獵、創造驚喜…「戰術」是弱者的藝術<sup>24</sup>。**

駭客入侵的場域，必然是他者的空間，一個由隱私、規範與權力所保護的地盤，誠如狄塞杜所言，以前衛之名進行入侵所贏得的物件不能保存，因重要的並非是否達至「成功」之境，而是於網路空間中四處開啟通道接口縫隙，此縫隙意味著，它者自身絕對的場域權力已經崩解。「入侵」如同帶有解體程式的噬菌病毒，寄生在母體中生長與複製，引爆宿主的裂解。利用母體各種因數、機質能量產生系統來實現自身的生長和增殖，母體一經感染後，噬菌體即迅速增殖數以萬計的子代，層層逼近，讓母體崩壞解體。

---

<sup>24</sup> Michel de Certeau 1984: *The Practice of Everyday Life*. Gallimard. Berkeley: University of California Press. pp.57-63 原文”By contrast with a strategy ... a tactic is a calculated action determined by the absence of a proper locus. No delimitation of an exteriority, then, provides it with the condition necessary for autonomy. Thus it must play on and with a terrain imposed on it and organized by the law of a foreign power[...]It takes advantage of “opportunities” and depends on them, being without any base where it could stockpile its winnings, build up its own position, and plan raids. What it wins it cannot keep. This nowhere gives a tactic mobility, to be sure, but a mobility that must accept the chance offerings of the moment, and seize on the wing the possibilities that offer themselves at any given moment. It must vigilantly make use of the cracks that particular conjunctions open in the surveillance of the proprietary powers. It poachers in them. It creates surprises in them[...]tactic is an art of the weak.”





海斯·邦丁(Heath Bunting)1997年的作品  
 〈CCTV：全球監控〉(CCTV：World Wide Watch)，將閉路電視攝影機安裝在東京、都柏林、洛杉磯和倫敦街道上，透過網站呈現，以監查各都市的行人，監視畫面即時(real time)於網站上露出，並於監

視畫面旁設定一鏈接按鈕，成為「傳真報案系統」(fax crime report)，任何瀏覽者只要在監視畫面中觀測到可疑畫面，即可按下鏈結傳真到當地派出所。藝術家於網路記錄頁面寫道：「提高自治監控能力以改善警力缺乏(Improve self policing with further absented police force)。」〈CCTV：全球監控〉讓每一位瀏覽者碰觸的不僅是「觀看監視」的權力，也包括此權力可能引發的惡意濫用。「傳真報案系統」按鈕如噬菌體，讓瀏覽成為「觀看監視」，點擊動作成為「瓦解公權母體」的入侵行為。這如同傅柯全景敞視監獄與狄塞杜戰術實踐的對質練習，一方面以下犯上地試圖將公權力移轉到市民手中，入侵公權系統揭露體制漏洞；一方面卻因草木皆兵的無政府狀態，讓瀏覽者成為無所不在、監視控制人民一舉一動的老大哥，自身成為入侵隱私的共謀者。



圖11. 〈[GWEI - GOOGLE WILL EAT ITSELF](#)〉, Hans Bernhard, Ubermorgen.com, Alessandro Ludovico, 2005  
 (圖片擷取自網路畫面 2011/01/09)

〈Google 將吃垮自己〉(Google Will Eat Itself, 簡稱GWEI)是由漢斯(Hans Bernhard)、Ubermorgen.com與義大利媒體運動改革者亞力山度(Alessandro Ludovico)共同合作的網路計畫，在網站裡「秘密」加掛大量的AdSense廣告，每有人造訪，便觸發了自動工具程式點擊廣告，賺取廣告利潤，再將

從Google所分得的廣告費用來買Google的股票，〈GWEI〉團對於網站上宣稱：「我

們通過Google廣告購買Google股票，最終，我們將擁有Google！但〈GWEI〉並非隱密的收購財團，最終的所得將會再分配回歸到公眾，讓所有付廣告費的

“clickers”從Google手中掙脫。」以〈GWEI〉目前廣告營收的速度計算，接收Google大約還需202,345,126年，即便如此，作為一項藝術計畫，〈GWEI〉呈現出藝術家試圖反噬龐大複雜的網路經濟體系的努力。〈GWEI〉實際上是一個態度頑劣的駭客入侵體制行動計畫，在某種意義上說，其並不打算真正實踐反購Google的目標，其戰術使用是對相關議題拋出警訊。此藝術計畫啟動後，Google發出一封「友好信」給〈GWEI〉，說明對〈GWEI〉藝術性的理解，但仍以保護客戶、消費者與公司政策為由，終止〈GWEI〉帳戶，將以法律手段來起訴此類欺詐行為，並要求支付廣告所得。藝術創作做為議題的燃點，〈GWEI〉戰術成功地引起了「Google霸權」與群眾的注意，透過秘密加掛程式的裙帶樹狀結構，進行迂迴的「集向中心」反噬動作，其所欲瓦解的不是霸權本身，而是讓支撐霸權母體中心結構的所有附屬節點的集體潰散，這些附屬節點，即包藏外掛程式的網站噬菌體，讓每一個瀏覽者成為啟動、攻擊霸權的始作俑者，同時提醒瀏覽者對網路霸權的必要質疑。

### 3.5. 混生、星叢、多源序列

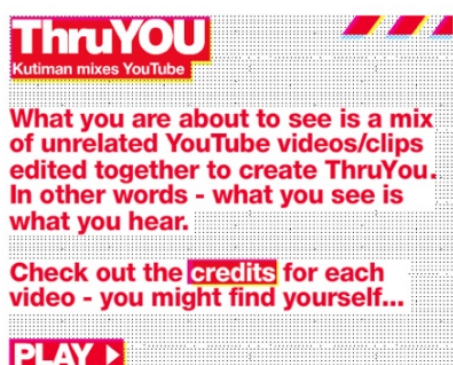


圖12. 〈ThruYou〉，Kutiman，2009  
(圖片擷取自網路畫面 2011/01/16)

混生（Mashup）原指以API開放的網路應用程式整合網路上多筆資料來源或功能，提供使用端無須任何程式語言背景及能操作的簡便快速服務，亦即使用者結合多處多源平台的功能或內容(圖片、影音、文字等)至自身網路平台中，混搭為切合自身需要的樣貌，為Web 2.0重要性之一。混生近似於生物學的DNA基因重

組技術，基因重組工程涉及分層排序、堆疊複合、異種混搭等過程，首先必須分析基因元素，建構序列性發展的模式型態與基因元素間之相互關係和發展次序，在選定的對象或基礎上測試並改造，再探討重組的可能，求取更多變異的混生主體。然與基因重組相異的是，網路混生型態並非基改的同源序列異位，而是多源的序列重組，是一種星叢式的流動力場，每一個元素雖互為中介，但異種異態，一如阿多諾所言，是一種並置(parataxe)或並聯式組合，由多種不同的概念、模式、觀念或其他材料組成為逼近主客互為中介的開放生成結構。

2009年，藝術家庫提歐(Ophir Kutiel)在網路上以Kutiman為名，進行名為〈穿越你〉(ThruYou)的線上音樂影片計畫。其創作方式為直接擷取YouTube平臺上多位創作者之音樂與影像，剪接重/混製成自己的音樂，同時完全保留原始創作者的影像，亦即原創作者的所有影像集合就是Kutiman的MV。在〈穿越你〉專輯官網中，Kutiman除了放置他創作的8首音樂，瀏覽者可自由地下載、再製，同時也將這些音樂的原始來源(credits)巨細靡遺地收錄列表於網站中，供人檢索。Kutiman在此碰觸的並非網路上單純低階的複製/拷貝問題，而是揭示一種新的混生創作方式，此方式非單數進值之「你的**成為**我的」，而是複位數的參雜、融合、多軌、異聲同體、多元並置之交互性主體。〈穿越你〉之形式操作，為將多種多源數位元物理值進行基因序列結構重組，而控制此重構變項之基改密碼，為藝術家之創作概念與操作技巧。

藝術家派瑞·布萊德(Perry Bard)於2008年架設網站〈持攝影機的人〉(Man With a Movie Camera)，這件作品為「YouTube Play：A Biennial of Creative Video」獲獎作品之一，邀請世界各地使用者參與共構影片計畫，計畫內容受1929年維爾托夫



圖14.〈[RiP: A Remix Manifesto](#)〉, Bret

(Dziga Vertov) 電影「持攝影機的人」啟發而成，維爾托夫取景於莫斯科、里加及基輔，由合成連續鏡頭拼湊而成，紀錄了一整天的「進程」。「持攝影機的人」常被分類為都市紀錄片，然與多數紀錄片相異的是，此電影之主題也是電影本身：掌鏡者、剪輯者、以及在電影院放映的那一刻與觀眾反應，都是電影主敘事的一部份。派瑞·布萊德則於網站放置「持攝錄機的人」的所有鏡頭，頁面以縮圖代表每一個鏡頭的開首、中間及結尾，參與拍攝者可檢視縮圖自行選取鏡頭、重新詮釋原版電影，再將自身拍下的單個或連續鏡頭影片上傳至網站，這些多源的檔案成為網站資料庫的一部份，於網路上播放，以呼應維爾托夫所言「誠實地為生命進行譯解(decoding of life as it is)」。

同樣邀請多源建構新序列的創作，以2008年由派特·蓋勒(Bret Gaylor)所執導的開放原始碼紀錄片〈RiP：混製宣言〉(RiP: A Remix Manifesto)最受注目，此作品以「改變著作權概念」(the changing concept of copyright)做為計畫核心，將不同訪問者片段及蒐集的原始影片素材放在名為「開放資源電影」(Open Source Cinema)的網站上，同時釋出故事劇本讓其他創作者任意編輯、擴充、刪除改寫，下載影片後混製、加入動畫、照片、圖表之後再上傳影片到網站裡，於官網首頁及 iTunes上開放下載。〈RiP：混製宣言〉由數以百計的人集體混製創作此紀錄片，共同協助藝術家建立「世界上第一個開放源碼的紀錄片」，鼓勵更多的人利用YouTube、Flickr、MySpace等社交媒體，創建自己的混製作品到影片中。此紀錄片主要人員要角包括混音師、政治活動家、學者、音樂人、地下漫畫家、單親媽媽，這意味著〈RiP：混製宣言〉無論是製作成員、形成過程、群眾參與平台，甚至計畫名稱等，皆依循P2P與開放原始碼精神：角色背景多源迥異，明確開放分享的平台與願景，複雜交錯但交互作用。網路是開放的架構，能夠無限制的擴展，只要能夠在網路中溝通，亦即只要能夠分享相同的溝通符碼(例如，價值或執行目標)，就能整合入新的節點。一個以網路為基礎的社會結構是具有高度活力的開放系統，能夠創新而不至於威脅其平衡。〈RiP：混製宣言〉便是在這樣的開放架構中，持續匯流多源創作者、混生新的創作內容，實踐其「改變著作權概念」的前衛精神，更將重組後的新主體透過

網路下載、再度擴散增殖更多的同源星叢，給予觀者無限改造的權限。上述作品並非僅操作網路創作常見的「集體共構」模式，而是開放重組變項之原始碼，將數位混生工程推至極限：複製挪用同時創生。

### 3.6. 駭客、當機、退化

「世界所呈現的物化現象，造成藝術家需要某種自傳式的想像世界，來換取束縛之擺脫。這種因外在因素造成非理性與非意識的醺醉、幼稚(infantilisme)，阿多諾視之為科技進步的反面，是一種退化(régression)，以致力於體會破壞的、否定性的和非美感模擬<sup>25</sup>。」退化無疑是網路前衛作品中最常使用的技術策略，為的是強迫螢幕前的主體「意識覺醒」；或者說，「無意識覺醒」的解放與再生。退化是所有前衛作品的基礎指令：出現錯誤訊息、移動畫面、壓迫視覺神經、拆解日常程式。可以說，退化性格的前衛作品等同於包藏前述所有術語的美學特性，它必須以精確高超的程式語言構境、摧毀拆解出異質狀態、快速漂移各式各樣的系統環境視窗介面、透過解權達至賦權、遊戲般地拼湊荒謬行徑與無所事事、拽離概念異軌消解原始脈絡、以精密戰術迂迴滲透至無止盡的他者中、邀請使用者進行開放生成跨域星叢，在每日單調的點擊滑鼠動作中開啟本能和無意識遊戲，所有這些美學指令只為達至最基進激烈的退化。



圖15. 〈[Data Diaries](#)〉, Cory Arcangel, 2003



柯瑞·阿康佐(Cory Arcangel) 2003年作品  
〈資料日記〉(Data Diaries)，為11小時長度的錄像，透過程式欺瞞影音播放軟體QuickTime的手法，呈現家用電腦記憶體(RAM)的內容，讓撥放軟體錯認這些資訊內容為影片播出。藝術家收集、轉化



他日常生活中的電子郵件、音樂檔案和數位用戶迴路 (DSL)數據，以每秒15影格運作這些資料。其另一件作品〈超級瑪利歐雲〉(Super Mario Clouds)拆解破壞著名經典遊戲〈超級馬利兄弟〉(Super Mario)硬體，抹除所有角色、佈景與遊戲障礙，僅將遊戲中被竄改過的藍天白雲畫面，投影到實體展場牆面。更進一步，藝術家將破解程式原始碼公佈於個人網站，詳細說明拆解指令步驟，觀者可按說明自行操作。這兩件作品操作的，是將高難度的駭客技術隱藏於單調無聊、毫無意義的遊戲畫面中，藉由不斷退化原始主體的美感、概念架構，讓觀者對資訊媒體物件、遊戲行為自身產生錯亂困惑與質疑。

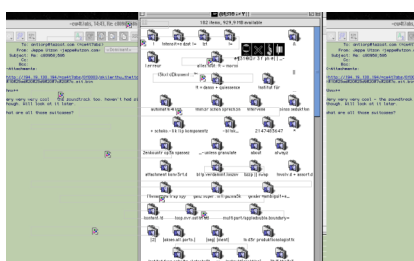


圖17. 〈[m9ndfukc](#)〉, Antiorp, 1995

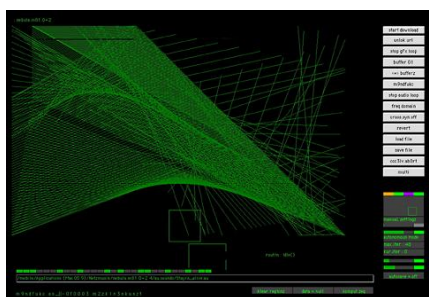


圖18. 〈[nebula.m81](#)〉, Antiorp, 2001  
(圖片擷取自網路畫面 2011/01/18)

Antiorp可謂網路前衛運動中無法超脫之永恆經典，這一位永遠沒有身分臉孔、性別樣貌、沒有固定位址IP、毫無追蹤線索的頭號駭客，以杜斯妥也夫斯基小說名稱「Netochka Nezvanova」(意指Nameless nobody)以及「=cw4t7abs」為主要別名，且不斷更換代號，於網路場域中四處流竄，進行趨進恐怖分子的事件活動。Antiorp是著名多媒軟體「nato.0+55+3d」開發者，身分極其隱匿，以無數個化名出現在各論壇網站中發言干擾挑釁，挑起論戰，同時透過難以辨識的電子郵件帳號進行網路破

壞，其文字操控性極高，以晦澀難懂的詩性語法與邏輯清晰的理論，進行無所不在的概念侵蝕瓦解，並於數年後將所有網路活動記錄全數刪除，難以追蹤。Antiorp曾說：『錯誤(error)是高等生物特有的，包含錯誤的環境可以讓人想去互動或進一

步控制它<sup>26</sup>。』其最著名的個人網站〈m9ndfukc〉便是其透過網路干擾進而讓使用者電腦產生錯誤指令的最佳代表，網站內容為無數個難以理解的文句與超連結，是早期最具代表性的駭客美學，然網路上目前能搜尋到的資訊，只剩下無數的狂熱崇拜者與冒名者模仿複製的存檔資料。Antiorp於2001年以Netochka Nezvanova之名發佈網路作品〈nebula.m81〉，撰寫麥金塔應用程式檢索網路中的HTML程式碼轉換為動畫、聲音的美學處理器(aesthetic processor)，此處理器的生產結果皆因使用者的操作觸發程式參數而改變，作品生產出的聲音刺耳尖銳、怪異吵雜，一如前文所述「敗壞通訊」的代名詞。〈nebula.m81〉獲得2001年柏林Transmediale新媒體藝術節軟體藝術項目的Adrian大獎，並給予「程式作為態度」(code as attitude)的高度評價。對Antiorp而言，網路媒體與程式語言並非僅是技術工具，而是藝術主體的精神意志動作，是直接放任、叛逆挑釁的語言學。如果說藝術史上前衛運動的先鋒者為杜象，那麼Antiorp則是網路前衛運動史上超真實版的杜象雙身，以獨特個人的文字語言、程式美學以及高超的網路技術、形式叛逆，否定作品自身、解構身分、排斥互動經驗進而追索網路互為主體的核心本質。

### 3.7. 小結

本章節以異質多態的術語群，除了以星叢文體斷裂跳躍的手法作為書寫策略，勾勒模擬選定的網路前衛作品樣貌、貼近網路體與網路前衛作品本質、與其它網路作品、互動媒體藝術形成差異，亦試圖視此星叢評論為某種創作行為，強調跨域游移、去疆界化，拆解社會歷史、哲學科學和藝術之間的評論結構。換言之，網路體自身特有的巨型網絡、多向入口、多重節點、可拆可解等重要特質，以及網路前衛作品獨特的自治性、衝突對立等性格，也是此章節所欲成就的樣貌姿態。這樣的書寫狀態不僅是網路體持續運動中的多態性表現，也是將網路前衛作品所

---

<sup>26</sup> Marina Grzinic. 2003. *Spectralization of Space: The Virtual-image and The Real-time Interval*. <http://www.international-festival.org/node/28702> (18 Apr. 2011)。原文”error is the mark of the higher organism, and it presents an environment with which one is invited to interact or perhaps control.”

流動形成的運動態勢做出指認。異種術語群的操作必要性，為將作品於社會體制、歷史文化、藝術論述三種不同層面進行交鋒轉換，僅針對網路體自身特質提煉出網路前衛作品的重要癥候，使其獨立於互動媒體藝術之外，同時將這些包含網路技術、美學視角、社會批判的語言組群，做為涉入網路前衛作品非理性、遊戲、去主體等矛盾性格交融論述，讓作品與論述同時生成為概念的運動狀態。

#### 四、結論

以不同的網路前衛作品、異質美學術語群交互對照詮釋，為的是模擬交纏在媒材、技術與概念中的表達堆，它們因作品而異、卻又同時貫穿疊置，每一件網路前衛作品同時包藏著數種概念、各自表述。異質異種的術語系譜評論在此，僅做為逼近網路前衛作品的一種跳躍式的運動狀態，透過星叢式的語言佈局交互作用，但語言本身仍具有可逆性，它或許只模擬了作品表達自身的部分外貌，亦像是另類的網路生態考古，但無論如何斷裂離散、晃動模糊，皆試圖在朝向網路前衛作品某種自治存在、且相異於其他媒體美學的實驗路徑中開展邁進。阿多諾於〈否定辯證法〉(Negative Dialectics, 2000)中，針對星叢文體指出「它存在是因為其並非從一般性概念所覆蓋的那種按步就班的發展程序而形成概念。相反地，是概念進入星叢體。星叢體讓客體因分類規格化而被忽略的某部分具體顯現、明晰透亮。星叢體以語言開展。語言在此不僅單純地作為感知之功能性、亦是本質語言化與形式再現，同時拒絕定義概念。<sup>27</sup>」對阿多諾而言，拒絕個別與普遍統一的邏輯推演，為的是彰顯評論體對待作品的殊異反應，以解域化、解中心思想對應前衛作品的藝術現象，同時切斷現實與同一性概念的控制。這樣的激進性格，

---

<sup>27</sup> Theodor W. Adorno. 2000. *Negative Dialectics*. E.B. Ashton Trans. pp. 162. Reprinted in paperback in 1990,1996, 2000 by Routledge, 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN。原文”It survives because there is no step-by-step progression from the concepts to a more general cover concept. Instead, the concepts enter into a constellation. The constellation illuminates the specific side of the object, the side which to classifying procedure is either a matter of indifference or a burden. The model for this is the conduct of language. Language offers no mere system of signs for cognitive functions. Where it appears essentially as a language, where it becomes a form of representation, it will not define its concepts.”



是所有前衛作品的基本姿態，無論其發生於網路(online)或者離線(offline)生活中，然網路藝術中的前衛作品，因其殊異的質性，與星叢體不謀而合遙相呼應，更能擺脫線性思考、編年敘事以及巨型網絡的跨域的時間、場域限制，其本質上就是跨域跨界的媒體，不指向任何特定的地域國籍，亦不定標於單一身份主體，越過同一性、系統性的理性中心主義操作模式，與現實社會實況連結，這也是本文研究作品樣本擷取多樣藝術家、結合三種異質術語論述場域，與網路前衛作品概念進行和解模擬的主要緣由。

網路除了作為一個有效的工具之外，更重要的是其社會機制面向。網路藝術家致力的程式運作與視覺審美設計，在藝術創作裡是必然，卻非必要條件。部分藝術家們透過網路媒體作為藝術作品的「傳輸與發佈」管道，這樣的做法容易讓我們混淆，事實是，網路的發展已經遠超出這些行為所能呈現的意涵。這些隱藏於工具技術底下的議題、美學、哲學思考，甚至是對網路媒體自身進行批判質疑的動作，都是藝術家進行網路媒體程式解密、不可視可視化、異質讀寫的努力，同時也是本文書寫的核心關懷，試圖藉由提取此場域中前衛批判作品的美學語言，與網路媒體對質。儘管，評論在此以阿多諾的星叢文體進行平行體例，但這並非模仿或者重複，而是實現星叢與網路前衛運動聯結潛力之文例，這些分析評論企圖以星叢佈署勾勒網路美學。「主體創造星叢體脈絡讓客體的精神實質成為可閱讀的對象。星叢體透過語言轉換，將已被主體裝組的概念轉換成客觀性，[...]它不是單純的概念固定物。而是透過群聚、環繞著中心概念展開。它試圖表達概念之所欲，而非以界定概念終結。<sup>28</sup>」本文致力的網路前衛運動美學概念，通過阿多諾星叢文體被實踐，讓此媒體自身的獨特性得以強化或擴散，並能在論述中模擬

---

<sup>28</sup> Ibid., pp. 165-166。原文” The subjectively created context-the”constellation”-becomes readable as sign of an objectivity: of the spiritual substance. What resembles writing in such constellations is the conversion into objectivity, by way of language, of what has been subjectively thought and assembled.[...] They are not mere conceptual fixations. Rather, by gathering concepts round the central one that is sought, they attempt to express what that concept aims at, not to circumscribe it to operative ends.”

讀寫出來，必須再次強調的是，文章論述之目的是以星叢體作為論述方法建構網路前衛作品美學，而非僅透過阿多諾星叢視角論述作品，而此書寫過程並非是將某種美學哲思強行輸入置於另一領域，進行無論是預設或後設的對照或詮釋，而是於評論過程中逼近生成網路藝術發展中，獨行且難以定向置標的前衛美學姿態。

## 參考文獻

陳瑞文。2010。阿多諾美學論：雙重的政治。台北市：五南。

陳瑞文。2010。阿多諾美學論：評論、模擬與非同一性。台北縣：左岸。

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。2006年台灣哲學學會「主體與實踐」研討會議，2006年11月18日。台灣哲學學會。

Certeau, Michel de. 1984. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.

Internationale Situationniste. 1958. *Essay Définitions*.

<http://library.nothingness.org/articles/SI/fr/display/48> (16 Jan, 2011)

Josh Bricker. <http://josh-bricker.com/home.html> (18 Apr, 2011)

Lawrence Lessig. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York: The Penguin Press.

Marina Grzanic. 2003. *Spectralization of Space: The Virtual-image and The Real-time Interval*. <http://www.international-festival.org/node/28702> (18 Apr, 2011)

Raoul Vaneigem. 1981. *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*. Éditions Gallimard.

Richard Barbrook. 2007. *THE::CYBER.COM/MUNIST::MANIFESTO*.

<http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/18/by-richard-barbrook/> (09 Jan, 2011)

Roland Barthes. 1997. *S/Z*. Translated by Richard Miller. New York: Wiley-Blackwell Press.

Spaink., K. 1997. *Prix Ars Electronica 1997-net Jury statement*.

[http://90.146.8.18/en/archives/prix\\_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2562](http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2562)

(09 Jan, 2011)

Scott Lash. 2002. *Critique of Information*. London:Thousand Oaks, Calif.,SAGE.

Theodor W. Adorno. 1997. *Aesthetic Theory*. Translated by Robert Hullot-Kentor.

New York: Continuum International Publishing Group.

Theodor W. Adorno. 2000. *Negative Dialectics*. Translated by E.B. Ashton. Abingdon,

Oxon : Reprinted in paperback in 1990,1996, 2000 by Routledge, 2 Park Square,

Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN

鍾翠玲。2003。維基百科創辦人：Wikipedia是一種社會運動。

<http://www.zdnet.com.tw/news/software/0,2000085678,20105601,00.htm>。(2009年

10月23日)

## 國科會補助專題研究計畫成果報告自評表

請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況、研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）、是否適合在學術期刊發表或申請專利、主要發現或其他有關價值等，作一綜合評估。

1. 請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況作一綜合評估

☒ 達成目標

☐ 未達成目標（請說明，以100字為限）

☐ 實驗失敗

☐ 因故實驗中斷

☐ 其他原因

說明：

就計畫時程而言，一年餘完成四項研究重點，在文獻探究部分即耗去多數時間，因此在構思概念撰寫論文、修定發表之期刊論文的时间上較緊迫，因此在計畫時間結束時，僅正式出版一篇期刊論文，餘則仍在修訂、審核中。美學論述之建構不僅需要大量的史料文獻參照，原文論述鑽研，同時也須具備充足的概念創造過程，網路藝術美學在此計畫發動了初步的前衛語言實踐，是值得繼續投注心力的研究領域，期望研究成果不僅給出相關學術參考，亦能在計劃結束後接續進行更深化、多態異質性的論述研究。

2. 研究成果在學術期刊發表或申請專利等情形：

論文：☒已發表 ☐未發表之文稿 ☐撰寫中 ☐無

專利：☐已獲得 ☐申請中 ☐無

技轉：☐已技轉 ☐洽談中 ☐無

其他：（以100字為限）

3. 請依學術成就、技術創新、社會影響等方面，評估研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）（以500字為限）

原始計畫中初步以阿多諾美學為論述建構主要研究理論，或者說，透過研究樣本的分析詮釋，建構出阿多諾式的網路前衛美學論述。在一年多的研究中，生產出三篇論文，〈網路前衛運動：朝向星叢體的美學語言〉、〈多重延身：台灣網路藝術置標〉與〈多源序列主體：網路混生文化中的解碼與解域化〉。其中「網路前衛運動：朝向星叢體的美學語言」投稿TSSCI期刊〈藝術評論〉將於2012年刊出，〈多源序列主體：網路混生文化中的解碼與解域化〉發表於西班牙「2nd International Conference on the Image」研討會，另〈從Fluxus初探網路藝術之前衛性格〉專文，則發表於台北數位藝術中心〈脈波壹「身體・性別・科技」數位藝術展〉。就計劃目的而言，上述論文提供了幾項學術參考：第一為整合國內網路藝術創作之脈絡質性，獨立論述出完整的台灣網路藝術美學；第二為建構出網路前衛作品美學評論，以跨域解域的異質書寫，呈現黏貼於作品自身的語言模擬，開啟網路前衛美學之首要討論；第三為從前衛美學理論切入分子生物議題的研究視野，企圖在這樣的多態場域中，交鋒出實驗性、創造性的評論語言，生成「評論作為創作」的一種新途徑與可能。上述三者，除了提供網路藝術研究區塊豐富的作品評論外，在國內皆是首次以此為專題的研究論文，儘管可參照的文獻資料稀缺，但無論是歷史線性的作品文本，或者放射性的評論書寫，都給出了社會文化、哲學美學、科技媒體、甚至分子生物學之間交互流動的議題討論。

# 國科會補助專題研究計畫項下出席國際學術會議心得報告

日期：100 年 10 月 28 日

|        |                                                                                                                          |         |                                            |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------------------------------------|
| 計畫編號   | NSC99－2410－H－009－051－                                                                                                    |         |                                            |
| 計畫名稱   | 網路藝術中的接受美學與藝術實踐                                                                                                          |         |                                            |
| 出國人員姓名 | 賴雯淑                                                                                                                      | 服務機構及職稱 | 國立交通大學應用藝術研究所                              |
| 會議時間   | 100年9月26日至<br>100年9月27日                                                                                                  | 會議地點    | 西班牙 Kursaal Congress Palace, San Sebastian |
| 會議名稱   | (中文)第二屆國際影像研討會<br>(英文) 2nd International Conference on the Image                                                         |         |                                            |
| 發表論文題目 | (中文)多源序列主體：網路混生文化中的解碼與解域化<br>(英文) Multi-source Sequence Subject: Decoding and Deterritorialization in Net Mashup Culture |         |                                            |

## 一、參加會議經過

此次研討會主要以分組的方式進行發表討論，將四種不同的主題包括：藝術理論與實踐(Arts Theory and Practice)、媒體與溝通(Media and Communications)、技術實踐與再現(Technologies and Practices of Representation)、教育(Education)作為分組類項，相近議題的論文同組發表交流。研討會開幕之後，先是在大會議廳分組交互對談式的

「Talking Circle」，透過相異主軸的對話分享世界各地的文化觀點，「Talking Circle」的主要目的，是讓近百位參與研討會的學者介紹認識彼此，並在特定的討論主題中分享異地異質的文化經驗，透過「何為我們政治、社會、文化、經濟的相同與相異

處?」、「何為我們生產的基礎?」、「其多樣性為何?」、「文化經濟合作的歧點與可能?」等議題交叉交流，詢探多文化間碰撞的可能性，接續就是一天半的各自分組的小會議室密集的發表討論。由於參與研討會發表的人數約莫八十位，每位參與者發表時間30分鐘，時間非常緊湊，也因為是小組討論，每組兩至三人，因此共同討論提問的方式較為單純，由議題接近的學者相互提問。

## 二、與會心得

此研討會以「影像」做為總主題，但事實上，參與發表的論文內容非常多態，不侷限於某一單一主題做為研討方向，也因此「Talking Circle」的交叉討論成為各地學術能量交互碰撞的重要時段。研討會試圖以「Who Are We? What is our common ground?」以及「What is to be done?」做為討論起始，在多態文化中尋找討論的共振點，並探測在此殊異且共振的節點上，開啟生產與實踐的對話。即便對話內容多態相異，但皆緊扣著如何在斷裂的、異質性的存在中尋求共向的主體性，又如何在此共相主體中生成理論。而參與的論文內容，多為「數位影像」、「影像與聲音」、「當代影像」、「影像生產」等主題的論述，亦包括透過文學、書寫情狀、公私領域空間等跨域性質的批判。這樣的多態異質文化相互碰撞的研討方式，與此次發表的論文內容相呼應，此次發表內容探究網路數位影像因解域化生成獨特存在的差異狀態。論文主要從三個層面探討多態性的概念：性質多態性(qualitative multiplicity)、潛在多態性(virtual multiplicity)、集合體(assemblage)，以及此種多態性如何擺脫「單一」和「多數」之間純數量化的概念，並藉此進行生成、逃逸與生產路線，達至解域化。這些概念主要透過Ridley Scott 於2010年的作品〈Life in a Day〉、以及〈YouTube Play：A Biennial of

Creative Video〉兩件得獎作品：Perry Bard的〈Man With a Movie Camera〉(持攝影機的人)、 Josh Bricker 2010年作品〈Post Newtonianism〉(後牛頓主義)進行詮釋分析，試圖在網路影像作品與論述的對質中，探究德勒茲的差異與解域化概念。但由於發表時間限定，回饋討論的時間有限，此次研討會心得較多的是來自世界各地多態文化的相互碰撞集合後所感知到的多態現實化，以及異質領域的複雜話語和實踐安排。

三、考察參觀活動(無是項活動者略) 無

四、建議 無

五、攜回資料名稱及內容(發表論文中英文摘要)

## 多源序列主體：網路混生文化中的解碼與解域化

林欣怡、賴雯淑

國立交通大學應用藝術研究所博士生

國立交通大學應用藝術研究所副教授

### 摘要

本文旨在以德勒茲與瓜達希的聯結器之解碼與解域化的力場運作方式，探討當代網路創作文化中多源序列的混生形態。首先探究網路混生多處多源平台的結構，類比於生物學的DNA基因重組技術，及兩者涉及分層排序、堆疊複合、異種混搭等過程之相互關係和發展次序，揭示多源序列的操作設想；接續延伸討論此多源序列重組創作技術生產出的流動力場，如何呼應複數形聯結器的解碼、解域化形態，最後探究此種網路創作文化如何成為逼近主客互為主體的開放生成結構，勾勒為不斷解域化的聯結機體，開展出網路文化中新型、異質異態的創生逃逸路線。

**關鍵字：** 多源序列、網路藝術、混生、解域化、解碼、德勒茲



## Multi-source sequence subject:

### Decoding and deterritorialization in Net Mashup Culture

Lin,Hsin-I 、 Wen-Shu, Lai

Doctoral student. Institute of Applied Arts National Chiao-Tung University, Hsinchu, Taiwan

Associate Professor. Institute of Applied Arts National Chiao-Tung University, Hsinchu, Taiwan

#### Abstract

In this paper, we investigate the mashup and multi-source sequence features in net art works and culture by concept of “deterritorialization” , which is a concept created by Gilles Deleuze and Félix Guattari in *Anti-Oedipus*, attempt to reconfigure the object of all the arts as the “capture” of forces. The first part presents the objectives of this study, discuss the multi-source sequence and mashup structure to analogy in DNA technology and recombinant DNA. The second part we criticizes how this structure becoming a flow field, and then describe the structure of the flow field and indicate how this structure decoding and deterritorialization, that reflects the machinic assemblages concept of Deleuze. This paper draws the conclusion that Deleuze developed his “deterritorialization” vision on the diagram in light of the intercourse between Net Mashup Culture and machinic assemblages concept. In the light of the above discussion, we discuss how this subject on net from heterogeneous data sources providing a new net art escape route, and in all its forms, is to capture forces.

**Keywords:** Multi-source sequence, Net Art, Mashup, deterritorialization, decoding, Gilles Deleuze

六、其他 無

# 國科會補助計畫衍生研發成果推廣資料表

日期:2011/10/19

|           |                                |
|-----------|--------------------------------|
| 國科會補助計畫   | 計畫名稱：網路藝術中的接受美學與藝術實踐           |
|           | 計畫主持人：賴雯淑                      |
|           | 計畫編號：99-2410-H-009-051-學門領域：美術 |
| 無研發成果推廣資料 |                                |

99 年度專題研究計畫研究成果彙整表

|                      |             |           |                         |                 |            |     |                                     |
|----------------------|-------------|-----------|-------------------------|-----------------|------------|-----|-------------------------------------|
| 計畫主持人：賴雯淑            |             |           | 計畫編號：99-2410-H-009-051- |                 |            |     |                                     |
| 計畫名稱：網路藝術中的接受美學與藝術實踐 |             |           |                         |                 |            |     |                                     |
| 成果項目                 |             |           | 量化                      |                 |            | 單位  | 備註（質化說明：如數個計畫共同成果、成果列為該期刊之封面故事...等） |
|                      |             |           | 實際已達成數（被接受或已發表）         | 預期總達成數(含實際已達成數) | 本計畫實際貢獻百分比 |     |                                     |
| 國內                   | 論文著作        | 期刊論文      | 0                       | 0               | 100%       | 篇   |                                     |
|                      |             | 研究報告/技術報告 | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |
|                      |             | 研討會論文     | 1                       | 1               | 100%       |     |                                     |
|                      |             | 專書        | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |
|                      | 專利          | 申請中件數     | 0                       | 0               | 100%       | 件   |                                     |
|                      |             | 已獲得件數     | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |
|                      | 技術移轉        | 件數        | 0                       | 0               | 100%       | 件   |                                     |
|                      |             | 權利金       | 0                       | 0               | 100%       | 千元  |                                     |
|                      | 參與計畫人力（本國籍） | 碩士生       | 0                       | 0               | 100%       | 人次  |                                     |
|                      |             | 博士生       | 2                       | 2               | 100%       |     |                                     |
|                      |             | 博士後研究員    | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |
|                      |             | 專任助理      | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |
| 國外                   | 論文著作        | 期刊論文      | 0                       | 0               | 100%       | 篇   |                                     |
|                      |             | 研究報告/技術報告 | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |
|                      |             | 研討會論文     | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |
|                      |             | 專書        | 0                       | 0               | 100%       | 章/本 |                                     |
|                      | 專利          | 申請中件數     | 0                       | 0               | 100%       | 件   |                                     |
|                      |             | 已獲得件數     | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |
|                      | 技術移轉        | 件數        | 0                       | 0               | 100%       | 件   |                                     |
|                      |             | 權利金       | 0                       | 0               | 100%       | 千元  |                                     |
|                      | 參與計畫人力（外國籍） | 碩士生       | 0                       | 0               | 100%       | 人次  |                                     |
|                      |             | 博士生       | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |
|                      |             | 博士後研究員    | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |
|                      |             | 專任助理      | 0                       | 0               | 100%       |     |                                     |

|                                                                                           |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| <p>其他成果</p> <p>(無法以量化表達之成果如辦理學術活動、獲得獎項、重要國際合作、研究成果國際影響力及其他協助產業技術發展之具體效益事項等，請以文字敘述填列。)</p> | 無 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|---|

|                                                                                  | 成果項目            | 量化 | 名稱或內容性質簡述 |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----|-----------|
| <div>           科<br/>教<br/>處<br/>計<br/>畫<br/>加<br/>填<br/>項<br/>目         </div> | 測驗工具(含質性與量性)    | 0  |           |
|                                                                                  | 課程/模組           | 0  |           |
|                                                                                  | 電腦及網路系統或工具      | 0  |           |
|                                                                                  | 教材              | 0  |           |
|                                                                                  | 舉辦之活動/競賽        | 0  |           |
|                                                                                  | 研討會/工作坊         | 0  |           |
|                                                                                  | 電子報、網站          | 0  |           |
|                                                                                  | 計畫成果推廣之參與（閱聽）人數 | 0  |           |

## 國科會補助專題研究計畫成果報告自評表

請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況、研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）、是否適合在學術期刊發表或申請專利、主要發現或其他有關價值等，作一綜合評估。

1. 請就研究內容與原計畫相符程度、達成預期目標情況作一綜合評估

☒ 達成目標

☐ 未達成目標（請說明，以 100 字為限）

☐ 實驗失敗

☐ 因故實驗中斷

☐ 其他原因

說明：

2. 研究成果在學術期刊發表或申請專利等情形：

論文：☒ 已發表 ☐ 未發表之文稿 ☐ 撰寫中 ☐ 無

專利：☐ 已獲得 ☐ 申請中 ☒ 無

技轉：☐ 已技轉 ☐ 洽談中 ☒ 無

其他：（以 100 字為限）

3. 請依學術成就、技術創新、社會影響等方面，評估研究成果之學術或應用價值（簡要敘述成果所代表之意義、價值、影響或進一步發展之可能性）（以 500 字為限）