

國立交通大學

應用藝術研究所

博士論文

星叢・複線・集合：網路前衛藝術美學語言

Constellation • Multiple lines • Assemblages :

Aesthetic language of the avant-garde.net

博士生：林欣怡

指導教授：賴雯淑 教授

中華民國一〇二年六月

星叢・複線・集合：網路前衛藝術美學語言

Constellation • Multiple lines • Assemblages : Aesthetic language of the avant-garde.net

博 士 生：林欣怡

Student : Hsin-I Lin

指 導 教 授：賴雯淑

Advisor : Wen-Shu Lai



國立交通大學

應用藝術研究所

博士論文

1896

A Dissertation

Submitted to Institute of Applied Arts
College of Humanities and Social Sciences

National Chiao Tung University

in partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Philosophy

June 2013

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國一〇二年六月

學生：林欣怡

指導教授：賴雯淑教授

國立交通大學應用藝術研究所博士班

摘要

「星叢・複線・集合：網路前衛藝術美學語言」主要以星叢文體、精神姿態、物性導向、數據主體性、網路物性、多重延身概念複寫而成，上述概念同時結合美學語言、哲學概念、藝術作品三面向的視域，生產黏貼於網路體自身（the net itself）的概念集合體（assemblage），一方面映射網路體本質上的多態複數性格，一方面指向網路美學概念的開放性與轉換性，藉此三視域與節點的交互角力，聯結思考網路前衛作品的異質路徑。論文第一個切面「網路前衛藝術美學」，主要以阿多諾美學理論中的「星叢文體」作為論述樣式。同時關注網路空間如何連結至巨型網絡並生產「動能」，以及此動能如何擬造出精神態勢。接續上述星叢、動能、精神姿態與身體視角，導引出網路集體創作所映射而成的數據主體性，同時開展出「觀念作為物」的變異性，形成物件、物性導向展演的網路物性美學語言。最後論述台灣網路藝術創作脈絡，尋找差異與連結點，以此差異連結點接述台灣的網路創作體質。

關鍵字：網路前衛藝術、星叢、集合、數據主體性、網路物性

Constellation • Multiple lines • Assemblages :

Aesthetic language of the avant-garde.net

Student : Hsin-I Lin

Advisors : Dr. Wen-Shu Lai

Institute of Applied Arts Doctoral Program
National Chiao Tung University

ABSTRACT

As a polymorphism, mashup, and heterogeneous flowing organic spread media, "net-version" has been a qualitative change, and evolved into a diffuse kinetic energy of the "assemblages", because of the continuing interaction with the other media. Its mode of action is not only the classical information movement, but also towards the outside, united in the plural including the kinetic energy between the various configurations. Accordingly, this study attempts to genealogically research such assemblages and re-extract the characters "Constellation" of the avant-garde net.art works. Furthermore, through the practice of philosophical criticism and analysis of net.art works, this research tries to link the concepts of "Data-Subjectivity" and "Objecthood.net", conducted to interpret information, material resources, and other aesthetics of Internet data, and re-extract the kinetic character of avant-garde net art., becoming the "multiple assemblages system" aesthetic discourse. Such a heterogeneous fusion of horizons is not only the deterritorialization of net-version's characteristics, but also simultaneously deterritorialized and reterritorialized the concept of net-version. In other words, this research develops concept of "collective assemblages of net itself", mapping the net version's multiple characters, which is simultaneously point to the aesthetic concept of net version's openness and convertibility.

Keywords: avant-garde.net, Constellation, Assemblages, Data-Subjectivity, Objecthood.net

誌 謝

這篇論文啟始於 2008 年閱讀班雅明《拱廊街計畫》（*The Arcades Project*, 1999）後，於巴黎駐村時所執行的行動延續，它涉及的並非僅是網路前衛藝術美學的研究，同時也是此美學的書寫創作。這樣的創作實踐，因阿多諾的星叢而具體，因傅柯的笑聲而展延，因網路的語體而擴散。

感謝指導教授賴雯淑老師給與我極大化的自由與生活支持、個性包容進行此研究建構，以及龔卓軍老師無數談話往返間的潛移默化、人格更新，最重要的是其自身都忘記曾說過的問句：「台灣的區塊脈絡呢？」啟動我對台灣網路藝術創作的關注。對我而言，前者是自身獨立研究強度、學者質性廣度的扎實訓練，後者是將此強度往返於這塊土地的學術基礎要求與積極回應。陳瑞文老師對於阿多諾美學的厚實研究、論文出版，成為這篇論文長期以來的不在場碰撞與驅動程式，這讓我理解學術研究的共生與對話，確實能夠在某種「非場所」中相遇滑行。同時感謝薛保瑕老師對於永遠回到自身創作與書寫操作的嚴格要求，因為整體論文研究所引導啟動的諸多溝通討論皆來自此條件。感謝論文口委劉紀蕙老師、邱誌勇老師於上述條件理解下，給予我寶貴的研究提示及對話，讓這篇論文得以更趨完整。

此論文書寫研究所能給出的任何碰撞或成就，皆來自於前述，以及前述之外不可見的藝術家作品、我的家人與朋友。

目 錄

中文摘要.....	i
英文摘要.....	ii
誌謝.....	iii
目錄.....	iv
表目錄.....	viii
圖目錄.....	ix
一、緒論：開啟碼.....	1
<html>.....	1
<meta>.....	3
1-1. 錨點 < anchor>.....	5
1-1.1. Fluxus.....	6
1-1.2. .net.....	14
1-1.3. .tw.....	20
1-2. 問題意識.....	24
二、方法.....	28
2-1. 理論座標.....	28
2-1.1. <map coords>.....	28
2-1.2. 星叢文體・美學語言・理論參數.....	30
2-1. 路徑：絕對路徑、相對路徑.....	33
三、Avant-garde.net：朝向星叢的美學語言.....	35
3-1. 語法.....	35
3-2. 網路前衛作品本質分析.....	38
3-2.1. Art on Net 或者 net.art.....	38
3-2.2. 網路基因.....	40
3-2.3. 可寫文本、可讀文本.....	41
3-2.4. 封閉客體、開放客體.....	44
3-2.5. 自治性.....	46
3-2.6. 小結.....	47
3-3. 異種術語、生態系譜.....	48

3-3.1.	網路病毒、異質、超感染.....	50
3-3.2.	開放原始碼、賦權、反密碼子.....	54
3-3.3.	可讀寫、異軌、轉載體.....	58
3-3.4.	入侵、戰術、噬菌體.....	62
3-3.5.	混生、星叢、多源序列.....	65
3-3.6.	駭客、當機、退化.....	68
3-3.7.	小結.....	71
3-4.	結語.....	72
四、	Gesture.net：零度網絡中的精神姿態.....	75
4-1.	Mapping：映射.....	76
4-2.	ZeroPoint.net：零度網絡空間.....	77
4-3.	RepeatProperties.net：重複組態.....	84
4-3.1.	Programme：Loop—Recursion—Cycle.....	84
4-3.2.	Action：Click—Input—Output.....	86
4-3.3.	生三成異：Repeat—Action—Gesture.....	88
4-3.4.	小結.....	90
4-4.	SpiritualGesture.net：精神姿態.....	90
4-4.1.	Repeat{}：重複遞迴程式/城市.....	91
4-4.2.	↑↓←→：手指運動移除身體意識.....	96
4-4.3.	<Java/script>：重複語法所繁殖/對質的佔領姿態.....	100
4-4.4.	Ad Hoc：網咖作為展場·格式作為連結.....	102
4-4.5.	Dead Drop：雲端固態化的離線身體操作.....	105
4-4.6.	小結.....	108
4-5.	結語：總有一個其它.....	109
五、	Data-Subjectivity.net 數據主體性.....	111
5-1.	已存數據·圖層間隙·檔案.....	112
5-2.	叢集·非地方·共同場基.....	116
5-3.	檔案·物力·微分化.....	121
5-3.1.	影像檔案·微分圖層·運動.....	122
5-3.2.	數據檔案·微分運動·物力.....	130
5-3.3.	小結.....	136

5-4. 多源共構紀錄片：無主體的主體性.....	137
5-4.1. 《24小時·於》(24-hours.in).....	138
5-4.2. 《一日人生》(Life in a Day).....	139
5-4.3. 小結：成為已存在檔案.....	141
5-5. 結語：另存·已存.....	143
六、Objecthood.net 網路物性.....	145
6-1. 物件導向·網路物性.....	147
6-1.1. 重寫.....	148
6-1.2. 重載.....	153
6-1.3. 擬組件／偽對象.....	159
6-1.4. 小結.....	167
6-2. 資料抽象化·網路感.....	167
6-2.1. 搜尋·關鍵連結·收集.....	168
6-2.2. 轉檔·圖像地理·網路感.....	169
6-2.3. 小結.....	174
6-3. 結語：概念解放？客體復活？.....	174
七、多重延身：台灣網路藝術置標.....	177
7-1. 狀態碼.....	177
7-2. 多重延身.....	178
7-2.1. 連接埠：概念連結、混搭主體.....	181
7-2.2. 數據機：程式控調、人機交往.....	183
7-2.3. 暫存檔：微型網絡、集體想像.....	186
7-2.4. 記憶體：資訊超載、視覺唯讀.....	188
7-2.5. 路由器：創作共享、流動遊牧.....	191
7-3. 結語.....	194
八、結論：關閉碼.....	197
8-1. 壓縮檔.....	200
8-2. 參數.....	200
8-3. 遺漏值.....	202
8-4. </html>.....	203
參考文獻.....	204

英文.....	204
中文.....	209
附表.....	211



表 目 錄

表 1	ARS Electronica 網路藝術概念主題／台灣網路藝術相關公辦展覽.....	17
表 2	net.art、Interactive Art 質性區別.....	45
表 3	異種術語群.....	50
附表	作品研究樣本.....	211



圖 目 錄

圖 1	Vuk Ćosić (2001) <i>documenta Done</i>	60
圖 2	Netochka Nezvanova (2001) <i>Nebula.M81 :Autonomous</i>	70
圖 3	迴圈 Loop，圖片由作者繪製.....	85
圖 4	遞迴 Recursion 圖片由作者繪製.....	85
圖 5	socialfiction.org(2003). <i>walk</i>	93
圖 6	socialfiction.org(2005) <i>Jigsaw.walk</i>	94
圖 7	Radical Software Group, Alex Galloway (2004) <i>How to win”Super Mario Bros.”</i>	97
圖 8	Radical Software Group, Alex Galloway (2004) <i>How to win”Super Mario Bros.”</i>	98
圖 9	F.A.T (2011) <i>Occupy The Internet</i>	100
圖 10	F.A.T (2010) Aram Bartholl, <i>Speed Show</i>	103
圖 11	Aram Bartholl (2011) <i>Dead Drop</i>	105
圖 12	Perry Bard (2008) <i>Man With a Movie Camera</i>	119
圖 13	Perry Bard (2008) <i>Man With a Movie Camera</i>	119
圖 14	François Vautier(2010) <i>Blade Runner Revisited</i>	122
圖 15	Hector Rodriguez (2010) <i>Gestus : Judex</i>	124
圖 16	Hector Rodriguez(2010) <i>mechanic and artist</i>	126
圖 17	Oliver Pietsch (2005) <i>Maybe Not</i>	127
圖 18	Oliver Pietsch (2002) <i>The Misfit</i>	128
圖 19	Sheena Macrae (2012) <i>Odyssey</i>	128
圖 20	Paolo Cirio, Alessandro Ludovico and ubermorgen (2006-2007) <i>Amazon</i>	

	<i>Noir</i>	130
圖 21	Paolo Cirio, Alessandro Ludovico and ubermorgen (2006-2007) <i>Amazon</i> <i>Noir</i>	130
圖 22	UBERMORGEN.COM (2008-2009) <i>The Sound of eBay</i>	134
圖 23	Katerina Cizek (2011) <i>Millionth Tower</i>	140
圖 24	Paolo Cirio (2008-2013) <i>Street Ghost</i>	150
圖 25	Paolo Cirio (2010-2012) <i>P2P Gift Credit Card - Gift Finance</i>	152
圖 26	Aram Bartholl (206-2012) <i>Map</i>	154
圖 27	Aram Bartholl (2008) <i>Friends</i>	157
圖 28	Aram Bartholl (2009) <i>Are you human?</i>	160
圖 29	Aram Bartholl (2012) <i>Online Gallery Playset</i>	164
圖 30	Aram Bartholl (2011) <i>How To Turn Code Into Art</i>	165
圖 31	陳萬仁 (2008) 《無意識航行》.....	170
圖 32	許哲瑜 (2011) 《完美嫌疑犯》.....	170
圖 33	吳權倫 (2010) 《馴養》.....	171
圖 34	林強 (2007) 《光種音子》.....	192

一、緒論：開啟碼

<html>

<meta>

星叢·複線·集合

語法、美學語言

HTML、電腦程式語言碼作為論述之物與材料（溝通語言）

哲學導入辯證

主要參數：阿多諾星叢體、列斐伏爾、馬諾維奇（模擬語言）

子變量：維托夫、索雅、班雅明、殭屍媒體理論等

藝術作品

網路前衛藝術作品 .net/.tw（外貌、系譜、檔案）

星叢/前衛

網路精神姿態

數據主體性

網路物性

它處/多重延身.tw

</ meta >

做為一個混搭多態、異質流動的複合質性機體，網路體已因不斷地與其他媒體交互作用而演化質變為某種漫射動能的「集」，其作用方式不僅是古典的資訊移動，還明確地運作於網路空間外的場域，包含諸種複數動能間的多樣組態。然無論其體質與樣式如何嬗變演化，皆由「HTML」（HyperText Markup Language，超文本標記語言）所組構，此語言非程式（program），而是由多種「碼」（code）所組裝、控制、顯示超文本（HyperText）、超連結（HyperLink）、超媒體（HyperMedia）的系統結構式語言，再透過伺服器連結整體網路（Web）。每一

件網路藝術作品皆從 HTML 語言的開啟碼「<html>」生產作用，本論文所欲建構之網路藝術美學語言，正是以 HTML 語法作為文本架構及原始術語操作的論述，換言之，語法自身不僅是本篇論述之潛結構，亦同時是論述生成之**物與材料**。這樣的書寫方法之所欲，除了以網路前衛作品技術上的平行類比，進行初階觀察理解的陳述形式，同時企圖在此觀測點上開展延伸、質變語法的能指意指，連結映射出五面向美學語言：網路前衛藝術美學、網路空間連結至巨型網絡的動能生產、數據主體性、網路前衛作品物性，以及台灣網路藝術發展檔案建置與脈絡置標。亦即，**以網路的創生語言生產網路作品的美學語言**。上述切面分別主要以阿多諾（Theodor W. Adorno）美學理論、列斐伏爾（Henri Lefebvre）「零度空間」與日常節奏分析理論，以及馬諾維奇（Lev Manovich）所提出的「軟電影」概念與新媒體的語言等相關論述為對質對應視角，同時依據研究樣本與理論之交互關係，多向連結至相關論述與作品、活動與事件，生成黏貼於作品自身的美學語言。理論在此，並非評論作品時的皮質層，而是作為溝通藝術作品及其概念意義質變的某種燃點，對論文中所評論的作品而言，理論即「異質它者」，它作用、啟動著作品意義的「差異表現」，是某種意義「效應」而非生成作品之「定論結果」。如同阿多諾所言，「藝術**既是也不是**地自治存在，如果沒有異質（heterogeneous），其自治性便**逃離**（eludes）。」¹（Adorno, 1997:6，黑體由本文作者所加）這些「異質它者群」對書寫此研究的作品評論之作者而言，是某種依據作品群質性所組裝建構的「虛無假設」（null hypothesis），**組裝自身即為方法**，反覆驗證、推翻拒絕、陳述表現作品主體群的意義概念。

¹ Theodor w. Adorno (1997), *Aesthetic Theory*, 原文: Art is autonomous and it is not; without what is heterogeneous to it, its autonomy eludes it.

<meta>²

如果將語法結構體進行瀏覽界面圖示模擬，前文諸視角切面如同**標籤雲**（tag cloud）——關鍵語言群組——中顯性較強的字符，此種資訊視覺化的程式語言透過加權參數讓超量、難以辨識的訊息得以動態性地強調出重點序列，若將此使用者決定、去中心化的程式類比至書寫文體樣式，即**星叢**（Constellation）。第一個切面「網路前衛藝術美學」，主要以阿多諾美學理論中的「星叢文體」作為論述樣式。此論述為作品評論、異種術語群、社會文化議題交互並置的語言操作，聚焦在網路前衛作品外貌的「反再現」與「反同一性」的質性上，將作品內容與媒材技術類比出可相互對質的**移界**（Shifting Boundaries）美學語言。若追索此移界概念，會發現這樣的星叢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，亦即，書寫自身即是某種「運動」，一種動態的中介導體，亦是與網路前衛作品交互指涉的語態。另一方面也發現，作品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，在此脈絡下，「界域」概念成為網路體值得論述的層面，據此關注網路空間連結至巨型網絡的生產動能，以及此「動能」如何不斷朝向「另一種空間」逃竄的路徑、如何擬造出精神態勢，以連結**物理／非物理**雙重空間的身體控能。接續上述星叢、運動狀態、精神姿態與身體視角，模擬導引出網路創作所異化流動、映射而成的數據主體性，追問當網路資訊系統自身的意義流與語法邏輯回應給系統自身時，如何去形成物力驅動、進而形成其主體性。這樣的追問所指向的，是多數網路集體創作皆建立在技術操作的資訊 C/I/O（Click—Input—Output）經驗建構，亦即透過網路普遍的 C/I/O 單向形式操作，導向更為開放的集體共構行為。必須注意的是，C/I/O 互動經驗的建構乃指主體（藝術家意圖）透過軟硬件之具體要求，指派客體進行整體創造的共感再

² <meta>標籤位於 HTML 文件檔的首處，其功能作用在於提供文件本身相關的元訊息（meta-information），如文件關鍵詞（keywords）、內容描述（content）、字符集（charset）、作者（author）等，此標籤的屬性定義了與文件檔相關的名稱與值。

現過程。然而，唯有並非透過主體建構客體的操作套用模式，客體的出現與介入才有美學上的意義，才可能產生某種數據主體性的態度與意識。據此，數據主體性處理的，主要以軟電影概念中的隨機性、元資料、物力論三視角與相關作品之複線交疊，辯證數據如何成為檔案，如何形成物力，如何以此物力驅動主體性之集合體。

在進行上述切面之探討的同時，亦迴視台灣於此區塊的創作脈絡及語境，尋找**差異與連結點**，以此差異連結點接述台灣的網路創作體質，同時連結對應外部路徑。由於台灣網路相關創作稀缺，此面向的研究，主要將台灣自 1995 年至今的網路藝術創作進行爬梳整理，偏重分類式的詮釋分析作為初階觀察。台灣網路作多數以「物件化」為主要樣式，是一種混搭多種媒材並置的操作形式，網路體在此是概念連接埠及接口／介面，是某種將概念翻譯為圖形操控界面的象徵符號系統，較非為探討網路概念本質的創作。此種網路「物件化」、網路感知「抽象化」的展演操作，亦是國內此區塊創作獨特的情狀現象。在此，物件檔案與藝術主客體的動作交互展演為相互緊密聯繫的聚合機體，兩者運作而成的辯證系統一方面成為「觀念」，導引觀者透過行為展演進行自反描述，成為連結主體意向、觀念物件文本的向量；另一方面隨著全球文化工業的藝術媒介化傾向，此系統同時開展出「觀念作為物」的實踐變異性，形成物件、物性導向展演的**網路物性**美學語言。從星叢文體、運動狀態、姿態物力、主體集合到網路物件化操作，皆折射出某種網路體的核心質性與生態外貌：多向多孔、非線性、流動、跨域異種、多態物件連結、非固定化、去中心化等，是某種可隨意連結分解的「複線集合系統」。這樣的複線系統流竄著某種變譯，混搭、多態、可逆、任意、解碼再編碼，是不斷逾越各種界域的連結有機體，生成出網路新型、異種異態的創生路線。本研究便是在這樣的動態路徑中，企圖聚焦、深層地探究網路創作的作品物性與系譜考察，建構網路前衛作品的美學論述。

1-1. 錨點<anchor>：

<meta 環境測量定位>

fluxus	福魯克薩斯藝術運動質性 / 類比網路前衛藝術運動	}	軸線一 ARS 網路藝術概念發展、重要 網路藝術事件與展覽 軸線二 台灣網路藝術作品、相關公辦 展覽等交叉比對
.net	網路藝術發展		
.tw	台灣網路藝術發展		

</ meta 環境測量定位>

作為 HTML 文件的核心指令，錨點（anchor）的超文本功能意味著**定位、導向連結與移動至某處**。錨點的開始環境標籤（tag）為 <A>，以「NAME」和「HREF」（Hypertext Reference）兩種參數為主要屬性，前者為「定點」設定，後者為「位址」（URL）設定，此兩種參數值決定了<A>環境的意義，其中「NAME」的功能要靠「HREF」參數來顯現。本論文將以 **Fluxus**、**.net**、**.tw** 三個錨點設定進行**歷史環境**提示，此三錨點所連結的參照值為：前衛藝術運動、網路藝術、台灣網路藝術，據此拉出 1990 年至今網路藝術遞嬗間異址異位的環境意義，相互滑移映射出具有歷史意義的轉折點，透過時間序列安排建構相互的關連性，接續詮釋事件的脈絡，以做為理解本研究的理論工具基礎。第一個錨點將以 1960 年代前衛藝術運動福魯克薩斯（Fluxus）的前衛性格、創作質性、影響者、重要歷史事件、相關論述檔案進行前衛質性觀測，據此對位早期網路前衛藝術的相關發展。第二個錨點以奧地利電子藝術節（*ARS Electronica*，簡稱 **ARS**）網路藝術概念演進、重要網路藝術事件、作品、文件論述與展覽等，作歷史縱向軸線探勘與概述。第三個錨點以台灣網路創作、相關論述、展覽等進行概觀描述，將台灣的網路創作環境體質與國外作一平行對位。必須說明的是，本論文將台灣的網路創作以獨

立軸線做章節論述，不全然併入本文主要論述的網路前衛美學中，基於兩點考量：一為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，若以第三章節所定義之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。基於上述原由，**.tw 並非以前衛藝術為前提進行討論**，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，對應國外同時期的發展；接續檢視收集的研究樣本(附表)，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，希能提供相關研究者一個參照的觀點。另須補述的是，在網路物性的章節中，以「資料抽象化·網路感」與國外相關網路創作進行對照，此部分的疊合交會，一為近年台灣當代數位藝術的觀測所發現，另一為進入台灣網路藝術獨立章節之重點補述。

1-1.1 Fluxus³

網路藝術早期發展重要的前衛運動，主要以 1940 至 60 年代的福魯克薩斯作為參照對象，此時期的前衛藝術美學影響了重要網路藝術先驅者的創作，不僅大部分國內外文獻以此視角切入，網路創作的社會實踐性格亦以前衛運動為主軸，如同十九世紀後政治性美學的興起，在網路技術的衝擊與新舊交替之際，此階段

³ 此 1-1.1 章節部分發表於《台灣數位藝術脈流計畫－脈波壹「身體·性別·科技」數位藝術展》展覽論述《從 Fluxus 初探網路藝術之前衛性格》，2010，頁 46-51。見 <http://www.dac.tw/event/stream/ch/discourses.html> (2010/01/14)

的網路前衛藝術運動乃是最具代表性的現象，揭發著社會實踐的精神，創作深具回應社會、批判過往慣例、僵化教條的美學觀，這樣的激進活力，必定可以和當時的藝術環境相對質，亦是網路藝術作品歷史轉折之重要依據。作為藝術史上重要的前衛藝術運動之一，福魯克薩斯運動不僅繼承杜象與達達主義（Dada）反藝術、反美學、反傳統等精神，同時也開啟不同形式媒材多元融合的藝術表現。此以拉丁詞源「Fluere」（流動）自我宣示命名的團體，狀態即興鬆散，成員自由參與流動，結合吸納各種跨領域的藝術家，即便主要核心人物馬休納斯（George Maciunas）具備某種決定性的領導地位，但參與者無須完全認同聽命，馬休納斯曾表示：「**Fluxus 是一個集合體，並非某個特定單一的 Fluxus，事實上，Fluxus 就是一個去個人化的個體。**」（Owen F. Smith 2005：117）⁴這段話說明了福魯克薩斯的本質是由不同獨立的個體構成一個社群團體，此社群每一個個體各自進行自己的創作，這些作品都代表著福魯克薩斯。這樣的參與模式唯一保持不變的，是福魯克薩斯的基本思想和態度。福魯克薩斯並無傳統的存在模式與特定成員，而是一群圍繞著特定思想的藝術家，這些成員來自各國各地，沒有地域性，流動性高，許多藝術家離開後多年再度回到團體中。與其說福魯克薩斯是前衛藝術史上的運動，不如說是一個難以歸類、不斷逃逸、多元且四處擴散的國際藝術社群。

在班·沃提爾（Ben Vautier）所撰寫的《福魯克薩斯文本》（*Text on the Fluxus*, 1997）⁵中，具體反對試圖將福魯克薩斯理論化，亦拒絕被視為達達杜象以降後「最激進的藝術運動」，主張反專業、反名聲、反作品實體化以抗拒被藝術經銷體制收藏之可能，以姿態與生活表現作為「**朝向藝術之態度，朝向反藝術之非藝術**」（Fluxus is an attitude towards art, towards the non-art of anti-art）手段，擁護布萊希特（George Brecht）式的「**事件（events）創造**」與幽默，徹底否定自我個人主義。班·沃提爾這篇文章不僅揭露福魯克薩斯精神上是前衛地衝撞、切斷藝

⁴ George Maciunas, to Dick Higgins, letter, [early 1963], Collection Archiv Sohm, Staatsgalerie, Stuttgart, Germany

⁵ This was published in the 1997 *Fluxus Subjectiv* catalogue. The formatting here mimics the original version. 見 <http://www.artnotart.com/fluxus/bvautier-textonthefluxus.html> (2010/09/29)

術社會體制，亦直接地宣告福魯克薩斯不是「知識份子的前衛」(intellectual avant-garde)；同時也**後衛地**要求不矯飾、娛樂幽默、無商品機構價值、反叛任何單一結構、中心集權化的可能。前者企圖透過作品證明社會中藝術家的非專業地位，強調觀者可以透過觀念自發性創作，悖逆藝術的專業菁英地位；後者重視事件、行動參與、訊息交流，試著以擴散式的事件活動要求觀者參與互動，並透過「**流動組件**」(Fluxkit)⁶與英文、法文、德文三語言的「**刊物**」(Anthology)來建立、收集國際上各藝術家新作品、彼此交換信息的**全域性網絡**(global distribution network)。雖然流動組件與刊物的創生主要是為了建立交流網絡，然似乎預示了日後網路前衛藝術中的物件傾向，而此網絡具開放、無中心性、重視社群與本體之特質，讓各地藝術家、音樂創作者、作家、實驗藝術創作者等跨界域之作品能夠相互連結、展演給各地觀眾。除刊物與流動組件，保羅·夏里茲(Paul Sharits)、小野洋子(Yoko Ono)、狄克·希金斯(Dick Higgins)等藝術家各自製作系列性的短片發表，亦有其他藝術家共同發表名為《福魯克薩斯電影》(FLUXFILMS)的影片，這些物件檔案最終被馬休納斯和希金斯集成為《福魯克薩斯出版.15》(Fluxus publications.15)⁷。物件檔案的集合，意味著福魯克薩斯企圖以各種形式的媒體、個人群組結合，建立全域性網絡，如同現在的全球網路連結模式。1989年，核心成員肯·佛萊德曼(Ken Friedman)與狄克·希金斯皆曾各自於福魯克薩斯發表的刊物中提出此團體的主要特性：「全球主義(globalism/Internationalism)、藝術與日常生活結合(unity of art and life/an attempted resolution of the art/life dichotomy)、中介媒體(intermedia)、實驗主義(experimentalism)、偶然(chance)、嬉戲(playfulness)、簡單(simplicity)、涉及(implicativeness)、示例主義(exemplativism)⁸、明確獨特(specificity)、

⁶ 流動組件(Fluxkit)的內容物多為藝術家於日常生活揀選的現成物，附上指示文件展出，Fluxkit致力於消除藝術與生活的界線，同時將操作行為本身開放給觀眾(參與者)。

⁷ For more information on Fluxus publishing activities, see Simon Anderson, "Fluxus, Fusion, and Fluxshoe: The 1970s," 22-30, and Owen Smith, "Developing a Fluxible Forum: Early Performance and Publishing," 3-21, both published in *The Fluxus Reader*, ed. Ken Friedman (London: Academy Editions, 1998).

⁸ 這類作品的特質是作品自身即能說明其建構的理論與意義。參照"Exemplativism" is a word

即時 (presence in time)、音樂性 (musicality)、短暫無常 (ephemerality)。」⁹上述特質不僅強調福魯克薩斯社群的核心精神與結構狀態，同時亦預示了網路前衛藝術的重要性格，與 1997 年 ARS 所制定的網路藝術作品參考準則如開放性、社群與身分認同、合作共構、公眾服務等相互呼應。¹⁰自 1990 年提姆·伯納斯李 (Tim Berners-Lee) 團隊開發全球資訊網 (World Wide Web) 後，所昭示的不僅是網路時代之來臨，也建立實體多媒體創作形式的混搭網絡。網路藝術 (Net Art) 一詞的出現，始於 1994 年一群藝術家透過網路創作所意外生產的詞彙，這群藝術家分別是甫克·寇席克 (Vuk Ćosić)、喬帝 (Jodi.org，為藝術團體)、艾力克斯·薛根 (Alexei Shulgin)、歐俐亞·李亞琳娜 (Olia Lialina)、海斯·邦丁 (Heath Bunting) 等，此藝術群組的聚合主要為 1920 年以降前衛藝術運動的仿效，作品內涵相異，唯一共同點為透過網路工具發佈政治批判性刊物語言論、發起活動事件。此時期的網路藝術作品類型可說是日後相關創作的典範，不僅呈現集體共構、批判社會政治、激進美學議題、公共偶發性，也透過駭客形式手法開展出資源分享、自由軟體社群、身分認同、資訊戰爭、著作權、國際城市 (全球化) 等大敘事大政治議題，具體而微地架構了藝術介入社會實踐的網絡。這一歷史進程亦受到當時藝術創作環境與社會系統所影響，其意識形態呈現摧毀舊式觀者典範與消除藝術體制，進而轉換到生活經驗實踐中，如同培德·布爾格 (Peter Bürger) 所指出的，「前衛者提議揚棄 (aufheben) 藝術[...] 藝術並非簡單地摧毀，而是轉換到生活實踐，在那裡藝術得以被保存，雖然形式已有所改變。」(Peter Bürger 1998：61-62) 如果說前衛藝術運動試圖將新的生活實踐組織成藝術的基礎，那

Dick Higgins coined in 1976 to describe the quality of a work exemplifying the theory and meaning of its own construction. 引自 Ken Friedman (1998), *THE FLUXUS READER*, ACADEMY EDITIONS, p250.

⁹ 此特性說明 Fluxus 表演性質作品發生時間短暫如蜉蝣般易逝。見 "The ephemeral quality is obvious in the brief Fluxus performance works, where the term ephemeral is appropriate, and in the production of ephemera." 引述同上。

¹⁰ 這些準則包括：1. 科技使用 (Use of technology) 2. 程式語言 (Grammar) 3. 結構 (Structure) 4. 公眾服務 (Public service) 5. 網路意識與自省 (Net-awareness or self-reflectiveness) 6. 合作共構 (Co-operation) 7. 社群與身分認同 (Community and identity) 8. 開放性 (Openness)。Spaink, K. (1997) *Prix Ars Electronica 1997-net Jury statement*. 見 <http://www.spaink.net/english/ArsPrix97.htm> (2009/09/08)

麼**網路前衛藝術**則是此基礎的另一種軸線發展。根據培德·布爾格，前衛運動的自主性於「目的、生產、收受」三領域中消除藝術體制的意圖，與此時期的網路藝術、事件所指涉的如出一轍。前衛藝術家不只生產對既存社會造成影響的作品，也取用生活實踐中揚棄藝術的原則，而網路的出現恰巧重新整合前衛運動無法全面性地滲入社會實踐的空缺，與物質性收受的宿命問題。前衛運動揚棄創作主體、揚棄藝術的挑釁核心，亦因網路自身的日常、全域性網絡交換系統的普遍性而獲得前衛運動的正當性，如同一個藝術史上的後前衛藝術運動。



Wolfgang Staehle, *The Thing*, 1991, <http://www.thing.net/>



Antoni Muntadas, *The File Room*, 1994, <http://www.thefileroom.org/>

1991年，藝術家沃夫岡(Wolfgang Staehle)受評論家布萊克豪克(Blackhawk)影響，以波依斯(Joseph Beuys, 1921-1986)「社會雕塑」(Social sculpture)概念創立「The Thing」論壇網站，應用BBS電腦公告系統(Bulletin Board System)為主要操作介面，論壇內容多以討論當代藝術、文化批判等社會議題為主，為第一個致力以網路作為技術平台發展的藝術社群機構。「The Thing」連結不同區域的藝術家、策展人、作家等發表個人事件動態、交換訊息，是一個國際性網路社群集散點，發展至90年後期，「The Thing」網站因更多創作者的共同協助，擴張至十數個不同群組與子網站，並於紐約成立社區工作室，持續進行諸多以批判

藝術文化、社會實踐介入、新媒體藝術、網路隱私政策、社區營造等專題討論會和公開活動。仿如網路史上的前衛浪潮前哨，「The Thing」與福魯克薩斯同樣結合不同領域的創作者，企圖形成全域性網絡交換系統，並在此系統下進行批判社會文化，積極介入全球社群與藝術實踐的活動。前者以網路平台作為情報流動據點，後者以福魯克薩斯刊物做為訊息集散地，兩者皆以前衛醒悟和自由擴散的形象，抵抗、否認文化主流，揉合資訊技術與當時的社會相互對質，以自治自發性之中介方式來抵制和回應社會。這樣的批判實驗、積極介入性格，同樣體現在此時期網路藝術重要的開拓先驅者作品中。1994年，西班牙藝術家安東尼·曼塔答（Antoni Muntadas）作品《檔案室》（The File Room），收集世界上所有被媒體和美術館因審查制度被查禁的作品，於網站中展出。此《檔案室》位於芝加哥文化中心一樓，由138個黑色金屬檔案櫃組成，裝載所有紙本文件，觀眾可以透過現場安置的七台不同顏色電腦，上網搜尋所有數位化後的文件資料。這些檔案文件被分為色情（Explicit Sexuality）、語言（Language）、裸露（Nudity）、政治／經濟／社論（Political／Economic／Social Opinion）、種族（Racial／Ethnic）、宗教（Religious）、性別（Sexual／Gender Orientation）等類項。文件內容包括1967年亞里斯多芬尼茲（Aristophanes）因過於淫穢、反戰而被查禁的經典名著《利西翠姐》（*Lysistrata*）、魯西迪（Salman Rushdie）文學著作《魔鬼詩篇》（*The Satanic Verses*）、搖滾樂團《門》（The Door）著名樂曲「Light My Fire」、史蒂芬史匹柏執導電影《辛德勒名單》（*Schindler's List*）等，也收錄了世界各地不同藝術家、藝術學院學生被審退的作品，任何人皆可上傳文件資料至網站中。《檔案室》所欲悖逆的，是社會結構中少數菁英所構成的審查標準，企圖收集大量被社會道德輿論及規範限制所驅逐的作品，建構自治自為的對話場域。一方面集合所有的「反」來質疑權威、一方面以網路技術平台之多元自由、集體共構性，成功偏離，形成另一絕對主體之可能。《檔案室》不僅繼承了福魯克薩斯的批判激進性格，亦具備前述之全球性、無物質性、偶然、示例、即時、集體合作等性質，而福魯克薩斯獨特的嘲諷、玩世不恭、遊戲姿態，在另一網路藝術先驅甫克·寇席克

1989年作品《CNN 互動》(CNN Interactive)中具體呈現。這一件假冒 CNN 識別系統的偽網站，僅提供觀者些許簡單的超連結作為互動，網站內容與 CNN 無關、視覺頁面編排簡陋，僅追求單一結構、樸素普通的事件遊戲性與動作，其目的為將藝術少有的娛樂功能解放、不矯飾、無關緊要、詆毀商業主流機構。就此層面，《CNN 互動》的所有內容物與意義指涉都與馬休納斯於 1965 年所發表的福魯克薩斯宣言不謀而合，這篇宣言指出「福魯克薩斯必須建立藝術家於社會中的非專業性，必須表現出藝術家身分的可有可無與包容性，必須達成觀眾的自發性，必須表明甚麼都可以是藝術且任何人都可以做到。因此，藝術—娛樂

(art-amusement) 必須簡單、驚奇、易得、無意義、無關緊要、無需任何技巧或排演、也沒有任何商品或公共價值。」¹¹ (黑體為本文作者所加) 甫克·寇席克於《CNN 互動》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·巴布洛克¹²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。《CNN 互動》並不追求技巧高超、複雜精美的美感設計形式，甚至刻意矯飾地以「粗糙」作為視覺樣貌進行反美感操作，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，因此也逃離成為商品或藝術經銷體系收購的機會，一如前文班·沃提爾所言之「反藝術之非藝術。」

¹¹ George Maciunas. (1965) *Manifesto on Art / Fluxus Art Amusement*. 見

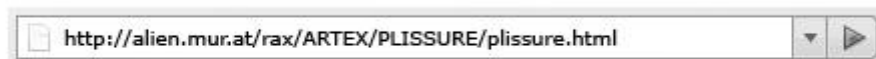
<http://www.artnotart.com/fluxus/gmaciunas-artartamusement.html> (2009/06/12)

¹² 理查·巴布洛克 (Richard Barbrook) 為新媒體社會學者，曾撰寫《數位—共產主義：美國人如何在網路空間取代資本主義》(Cyber-Communism: how the Americans are superseding capitalism in cyberspace, 2000, [1999])，Science as Culture, Number 1, Volume 9, 2000, pages 5-40。以及《::數位共產黨::宣言》(THE::CYBER.COM/MUNIST::MANIFESTO, 2000) 等論文。



George Maciunas, *Manifesto on Art / Fluxus Art Amusement*, 1965

<http://www.artnotart.com/fluxus/gmaciunas-artartamusement.html>



Roy Ascott, *La Plissure du Texte*, 1983

<http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>

福魯克薩斯的全球主義、即時、偶然、嬉戲、中介媒體之特質，同樣發生於 1983 年媒體藝術先驅羅伊·阿斯卡特 (Roy Ascott) 以 ARTEX (Artist's Electronic Exchange Network) 技術創作之作品《文本的愉悅》(*La Plissure du Texte*)。這件以羅蘭·巴特 (R.Barthes) 著作為名的遠程集體訊息事件，以混合控制論、多主體互動、意識連結、神話敘事解構等元素碰觸巴特「作者已死」之概念。《文本的愉悅》邀請居住於 11 個不同地域城市、不同領域之創作者，於 16 日內 24 小時異地卻同時透過 ARTEX 網絡系統共同創作一則童話故事。由於地域性文化與時區差異，敘事內容產生重疊以及跳躍式的非線性結構。這樣的網路資訊互動模式，顯示出無階級，或者說，無身分的創造，亦如同開放原始碼 (Open Source) 的使用者以自由建構、修改、再擴散之精神，傳達作者權轉移、分散、隱匿之特質。無疑地，上述以網路做為中介媒體的作品，皆試圖透過隨機偶然、略帶遊戲的性格，連結生產異步非地方性的非線性時間、無界域空間之開放自由系統，以製造視覺敘事的愉悅性網絡文本。讓所有的在此／非此同時化，亦即時間本身無止盡的延遲 (deferred)，激進地互為主體，進而解構、終結單一主體意義。前述作品的介紹與分析，為的是提取網路藝術發展前期重要的前衛創作性格，這些性

格不僅前後呼應藝術史脈絡中重要的福魯克薩斯國際社群精神，亦如同平行於同一歷史軸心上的線上前衛（Online Avant-Garde）運動，福魯克薩斯的「全球化主義」，一如現今 www 的某種預景，儘管福魯克薩斯存在於電腦、全球資訊網、多媒體、超文本發生之前，但福魯克薩斯的許多實踐活動與創作態度仍呈現出當代網路文化的許多樣態：批判社會、強調互動、有趣多變的經驗、要求參與者操作介入。無論是網路超媒體或者福魯克薩斯的中介媒體，都建立於同樣的基礎上，更重要的是，兩者皆致力於溝通交換系統，作為積極介入公眾的藝術實踐和形式本身，儘管各自皆不斷地以相異的網絡形式擴散、對質連結歷史文化與社會結構，然在透過藝術作品不斷地否定歷史、開啟新視野，以及反對中心的表達上，則並無二致。

1-1.2 .net

瑞秋·格林（Rachel Greene）於 2003 年撰寫《網路藝術》（*Internet Art*）一書中，以 1990 年早期作品為始，逐步透過不同作品議題演進，交叉比對闡述各時期網路創作所意圖的概念如何與群眾、社會進行對話。朱利安·史塔拉布拉斯（Julian Stallabrass）所著《網路藝術：線上文化與商業的衝突》（*Internet Art : The Online Clash of Culture and Commerce*, 2003）則集中關注網路創作於網路文化、經濟層面的情境互動，以及網路作品於網路結構中的特殊位置，此書亦擷取較具代表性的作品分析闡述創作者如何運用網路進行網路空間、資訊文化的批判。對於網路作品美學的深入討論，以安馬力·錢德勒（Annmarie Chandler）等人合著的《在遠處：網路上的藝術與行動主義先驅》（*At a distance : precursors to art and activism on the Internet*, 2006）較為完整，此書蒐集了 20 篇學術論文，皆為論述 1960 至 80 年代的前衛藝術活動、事件、藝術家作品與網路傳播媒體的互動情境研究。其內容不僅明確地分析網路藝術作為一種藝術實踐與社會交互作用的現象詮釋，還包括早期重要網路前衛作品與哲學、美學文本理論間的言說掌

握。《在遠處》的論述視角以網路先驅為主，透過前衛藝術運動、文本解構美學等的視域，形構此時期網路藝術政治批判美學，這些文獻資料，國內目前並無譯本。除上述主要專書，ARS 每年皆會發佈數位藝術 (Cyber Art) 類目的出版品，內容概括介紹當年展覽的網路藝術作品，就每年競賽的作品初步觀察，皆緊扣著網路發展與當代社會脈動議題。整體而言，國外文獻已呈現充足的網路藝術作品概括性的介紹，但關於網路藝術的美學參考文獻則仍然非常有限。

官辦展覽部分，以至 ARS 網路藝術項目策劃概念發展觀測 (表 1)，1995 年開設「全球資訊網」(World Wide Web) 項目做為網路創作類別，與互動藝術 (Interactive Art) 項目相異區隔。作為首次網路體創作徵集，ARS 主要以網路總體性的概念涵括為主：自伺服器 (Self Server)、監護者 (Watchdog)、社群資源 (Community Resources)、實驗畫廊 (Experimental Gallery)、電子雜誌 (Netzine)、裝置 (Device)、感測 (Sensors)、首頁/展示 (Homepage/Display)、心智器 (Mindware)、最適市場回應 (Best adaptive response to the market)、虛擬身分/本質創造 (Virtual Id/Entity creation)、可能遭審查頁面 (Most likely to be censored page)。上述十二個主題，不僅指向網路軟硬體創造的潛在連結之可能性，也指向社群網絡、社會事件、經濟市場等議題性、爭議性的關注。1997 至 2000 年，「全球資訊網」更名為「.net」，主題關注從網路體的語言結構、連結性、網路意識等到開放原始碼運動，揭露了網路體的開放性格，此開放性聚焦為 2000 年主題「藝術家何在？」(Where have all the Artists Gone?) 的重要提問：隨著網路體技術的自由免費、流動多元，網路創作技術門檻亦日趨下降，藝術創作如何面對此種「網路現成物」？藝術家身分是否因此產生質變？開放原始碼運動不僅是檔案資源共享的應用，還反映出去中心化、交互衍生、創作共享等行為特質。如果說史托曼 (Richard Matthew Stallman) 是自由軟體運動之父，亟欲解放軟體的自由，那麼藝術界的史托曼無疑是杜象，透過一只小便器啟動了藝術的開放原始碼運動，當現成物被指認為藝術作品並被美學體系所認同的那一刻，藝術家便不再獨攬創造行為的密碼。而波伊斯的社會雕塑、擴張塑造與「人人都是藝術家」

的宣告，亦形同開放原始碼掀起的網路革命運動，擴散了網路使用者的能量、藝術家身分，進而改造了社會結構。2001 至 2006 年以網路體 (Net Version)、數位社群 (Digital Communities) 作為類項名稱，線上社群、多人遊戲、身份主體關係、集體意識、共構行為等概念逐漸顯題化，維基百科 (Wikipedia)、創作共享 (Creative Commons) 此類推動由使用者自由修改再散佈精神的網站，具體地與 web2.0 透過網路行為進行互動、分享的概念相呼應，傳達出「作者權轉移」的特質，更進一步地演化成「合作者權」樣式。以 2004 年初增設的數位社群主題「互為主體—網路上的關係」(Care about Each Other—A Web of Relationships) 為例，其關注的社群無論是否作為社會或藝術背景，皆引起集體行動和相互作用，產生建設性的脈絡和社會資本，促進社會創新以及文化和環境的可續性。此年獲獎作品如改變知識結構的維基百科；建立於 1987 年，提供烏干達、肯亞、泰國、印尼和越南數位教育的平台「WSWM」；以政治、公投、發展公民社群為主的 dol2day (democracy online today) 德國網路論壇；提供癌症患者一個可諮詢的管道，如同一個線上自助社區，網站包含各種癌症資訊、線上諮詢與經驗分享的「Krebs-Kompass」網站；於 2001 年上線的「Tonga.Online」，提供辛巴威東加 (Tonga) 地區人民在和整個尚比亞的尚比西河區能夠擁有最先進的通訊工具與世界接軌，讓居民可透過自己與外部世界聯繫，思考東加生活與文化於社會、政治和經濟環境在全球化中的位置；或「DakNet」提供印度 30 億農民網路機制，包括讓農村社區可發送接收電子郵件、網路搜尋等軟體、商店聚合應用、語音郵件、遠程醫療、電子政務、遠程學習等。這些線上社群網站於公辦展覽中並非以藝術之姿出示，主要為致力於網路體於社會結構中如何與使用者發生關係的探討。2007 至 2010 年，數位社群概念持續運動著，網路體則遞嬗為混種藝術 (Hybrid Art)，概念視角亦擴延至公共性、社會自助性、政治經濟、賦權等巨型網絡層面，混搭媒體、多種客製應用程式的大量生產，讓網路創作形式劇烈地叢生出異質多態的樣貌。以 ARS 作為探測網路藝術發展的主要定位錨點，除了因其為最早將網路創作獨立於其它新媒體創作的官辦單位，也因其數年來於此區塊的創作始終

持續關注發展，並非斷層式、單一概念散點式的展覽。從線性歷史發展的角度觀之，ARS 不僅可以明確地陳述網路藝術轉變之脈絡，亦將網路體質樣貌清晰化、可視化。

表1 ARS Electronica 網路藝術概念主題／台灣網路藝術相關公辦展覽

年代	類項名稱	主題	台灣官辦展覽
2010	數位社群 (Digital Communities)	<ul style="list-style-type: none"> • 社會軟體 (social software) • web 2.0 應用程式 (web 2.0 applications) • 社會網絡系統 (social networking systems) / 朋友網絡 (friends networks) / 社會自助群組 (social self-support groups) • 使用者-生成內容與元數據 (user-generated content & metadata) • 公民媒體/專業業餘愛好者報告 (citizen journalism / professional amateurs reporting) • 群眾外包 (crowdsourcing) • 即時網路應用程式 (real-time web applications) • 地圖混搭 (mapping mashups) • 開放政府數據 (open government data) 	<p>DAC CLUSTER 串 主概念：叢集運算的串聯。意旨 Cluster 的成效需依照各個單位以及區域資源重新配置，如果數位藝術節能夠在每一主軸取得相當的平衡，便像一模組不斷擴大系統規模，相互在數位藝術本質上灌入能量或新思維而不容易產生滯留不前的窘境。¹⁴</p> <p>DAC 取消網路藝術徵件類項</p>
	混種藝術 (Hybrid Art)	<ul style="list-style-type: none"> • 藝術共構計畫 (artistic collaborative projects) • 公民參與/公民媒體 (citizen involvement / citizen journalism) • e 權/e 民主/e 政府 (eRights / eDemocracy / eGovernance)¹³ 	
2009	數位社群 (Digital Communities)	<ul style="list-style-type: none"> • 人性 (Human nature) 	<p>DAC 光怪 主概念：聚焦科技文明背後的虛幻性與本質探討。¹⁵</p> <p>(網路藝術類改為【網路社群類】 Network society)</p>
	混種藝術 (Hybrid Art)		

¹³ 見 <http://www.aec.at/prix/en/kategorien/digital-communities/> (2010/09/05)

¹⁴ 見 http://www.dac.tw/daf10/idea_tw.html (2010/09/05)

¹⁵ 見 <http://www.dac.tw/daf09/idea.html> (2010/09/05)

2008	數位社群 (Digital Communities)	<ul style="list-style-type: none"> · 新文化經濟學：公共的生產與創造 (A New Cultural Economy: Production and Creation in the Commons) · 媒體，愛好者與著作權 (Media, Fans and Copyright) · 科學，信仰，藝術 (Science, Religion, Art) · 文學及真理的追求 (Literature and the Pursuit of the Truth) 	DAC 超介面 在地實驗 主概念：介面與數位時代、超介面的意涵、身體的延伸與重建、超越時空的狀態。 ¹⁶
	混種藝術 (Hybrid Art)	<ul style="list-style-type: none"> · 現代開放社會中的政治與集體行動 (Politics and Collective Action in Modern Open Society) 	
2007	數位社群 (Digital Communities)	<ul style="list-style-type: none"> · 變形中的社群 (Communities in Transformation) · 活力與生機 / 獨創性 / 網絡特性 (Vibrancy and Vitality/Originality/Network specific) 	DAC 玩開 張賜福 主概念：數位藝術與生活結合、認知模式的全面更新、開放的心態與新的內容、創意分享的藝術節慶、玩得開心、盡情發揮、國際視野與本土特色、積極參與、分享成果。 ¹⁷
	混種藝術 (Hybrid Art)	<ul style="list-style-type: none"> · 混血-時代的印記 (Hybridity – The Signature of our Age) 	
2006	數位社群 (Digital Communities)	<ul style="list-style-type: none"> · 將工具置於人們手中 (Putting the Tools into the Hands of the People) 	DAC 靈光乍現 ¹⁸ 台北雙年展鄭淑麗作品〈PORTA2030〉
	網路體 (Net Version)	<ul style="list-style-type: none"> · 系統讓不可視可見 (Systems Making the Invisible Visible) 	
2005	數位社群 (Digital Communities)	<ul style="list-style-type: none"> · 世界之聲 (A Voice to Everyone on Earth) 	〈漫遊者—2004 國際數位藝術大展〉，邀請國外網路藝術家參展。
	網路體 (Net Version)	<ul style="list-style-type: none"> · 軟體、硬體、無處 (Software, Hardware, Nowhere) 	
2004	數位社群 (Digital Communities)	<ul style="list-style-type: none"> · 互為主體-網路上的關係 (Care about Each Other—A Web of Relationships) <p>金獎: Wikipedia</p>	〈漫遊者—2004 國際數位藝術大展〉，邀請國外網路藝術家參展。
	網路體 (Net Version)	<ul style="list-style-type: none"> · 資訊狂爆後的振動 (Vibrant after the “dot.bomb”) <p>金獎: Creative Commons (創作共享) 特獎: Newsmap (資訊美學)</p>	

¹⁶ 見 <http://www.dac.tw/daf08/idea.html> (2010/09/05)

¹⁷ 見 http://www.dac.tw/daf07/openplay_03.html (2010/09/05)

¹⁸ 見 <http://www.dac.tw/daf06/aura/idea.html> (2010/09/05)

2003	網路體 (Net Version)	<ul style="list-style-type: none"> · 激發社會參與 (Galvanizing the Engagement of Society) 金獎: Net Excellence Sulake Labs: Habbo Hotel (社群遊戲) Christophe Bruno: The Google Adwords Happening (網路觀念藝術) 	〈 2003 TANET 網路藝術展 〉、〈 奇想 The Whimsical and the Fantastic 〉、(CAC 網路藝術村)
2002	網路體 (Net Version)	· 激勵, 教育及娛樂 (Inspired, Educated and Entertained)	
2001	網路體 (Net Version)	· 尊重 (RESPECT)	〈 海盜王國 〉 KOP, Kingdom of Piracy) 鄭淑麗等與宏基合辦
2000	.net	· 藝術家何在? (Where have all the Artists Gone)	
1999	.net	<ul style="list-style-type: none"> · 一步之遙朝向社群 (One step toward Community) 金獎 Linus Torvalds: Linux (開放原始碼之父)、SETI (搜尋外星智慧計畫) 	
1998	.net	此年無概念文件資料。	
1997	.net	<ul style="list-style-type: none"> · 連結 (Connectivity!) · 語法、結構、公眾服務與網路意識、合作、社群與身分、開放性 (Grammar、Structure、Public service and net-awareness、Co-operation、Community and identity、Openness) 	
1996	World Wide Web	· 名為「真實」網頁 (Dubbed true Net pages)	
1995	World Wide Web 此年增設全球資訊網 (World Wide Web) 項目做為網路創作類別, 與互動藝術 (Interactive Art) 項目相異區隔。	<ul style="list-style-type: none"> · 自服器 (Self Server: <i>Station Rose Homepage</i>) · 監護者 (Watchdog: <i>The File Room</i>) · 社群資源 (Community Resources: <i>OTIS</i>) · 做實驗畫廊 (Experimental Gallery: <i>Face To Face</i>) · 電子雜誌 (Netzine: <i>HotWired</i>) · 裝置 (Device: <i>Snowball Camera</i>) · 感測 (Sensors: <i>Current Weather Map</i>) · 首頁/展示 (Homepage/Display: <i>aMAZEmg Web</i>) · 心智器 (Mindware: <i>Digital Art Endeavors</i>) · 市場回應 (Best adaptive response to the market: <i>DigiCash</i>) · 虛擬身分/本質創造 (Virtual Id/Entity creation: <i>KaspaH's Home</i>) · 可能爭議性頁面 (Most likely to be censored page: <i>Mircosoft Hate Page</i>) 	

(本表由作者歸納整理, 製表日期 2010/09/05)

1-1.3 .tw

1996年，聲音藝術家姚大鈞設置「sinologic.com」(其中包括「前衛音樂網」、「前味音樂網」、「潛味音樂網」，網站已移除)，於網路撰寫評論、開設網路電台，藉由各種超連結與文本介紹電子實驗音樂、噪音音樂、前衛藝術、駭客文化創作與研究等討論，呈現型態以靜態 HTML 語法、嵌入圖像、影音檔案為主。

「sinologic.com」可說是台灣第一個透過網路積極傳播前衛藝術概念的網站，藉由不同的子網站文本超連結、集合傳播前衛實驗藝術，每一個子網站的概念堆之間保持著斷裂倒轉、堆聚竄越等氣質，玩弄著字句排列與合縱連橫的語法結構、超連結語法、線性／非線性的概念循環，是早期網路藝術發展常見的超文本型態，以破碎斷裂式的影像語法文字，表達實驗意識。1998年曹志漣的《澀柿子的世界》、李順興《歧路花園》皆以此類圖像文字、HTML 超文本型式處理，不同的是，姚大鈞網站內容以傳達地下實驗、前衛性的藝術為主，曹志漣、李順興則是專注於網路文學的操作。王俊傑 1997年作品《虛擬商品計畫 FOCL.2：極樂世界螢光之旅》則為台灣第一個將其概念結合網路媒體進行創作的作品，網站在此為對應「虛擬」之去物質性與「傳播」之滲透於群眾之功能性，是概念之邀請組件之一。若以 1991年提姆·伯納李發佈第一個網站為始，自 1999年出現以網路為主要媒體展出的德國 ZKM〈網路_形勢〉(*net_condition*)展覽作為時期斷層，上述四件網站是台灣唯一可相互呼應的網路創作。相較於國外歷史軸線發展，此時期是網路藝術前衛實驗氣息濃厚，衝撞混亂的重要時期，如 1995年 DIA 邀請首件網路藝術創作、1996年第一個以網路為平台正式展出的《ada'Web》、1997年〈Documenta X〉首次以官方機制推動網路藝術，皆標示著網路藝術發展環境的重要轉折。國外此時期的網路藝術技術上，普遍以超文本型態為主，概念上包含政治批判、第三媒體、資訊戰爭、公共介入、集體創造、駭客美學、身體性別、虛擬消費等議題。在此拓荒時期作為第一個網路媒體展，〈網路_形勢〉提出「但，網路藝術真的可以被展示嗎？」(But - can net-art really be exhibited?) 的基本質

性提問，進而強調藝術家如何透過此新媒體觀測與社會互動碰撞、進行數據交換、如何自為一新形態的社會部落。策展人彼得·威貝爾（Peter Weibel）直言：「目前，網路藝術是一種驅力，是將現代美學物件的閉鎖系統激進變形至後現代（或第二現代）開放系統場域的行動。」¹⁹對此展覽而言，網路體是藝術與社會相互流動展示的「條件」選項之一，換句話說，國外網路藝術於藝術社會結構中的位址，已經從實驗媒體自身可能性、以及各種技術操作改造的層面，轉化為追問此溝通傳播媒體的定向、知覺、質性思考，與社會密集強烈的混合交換。相互對照，台灣此時期相關議題的網路創作稀缺，官辦環境亦尚未成形。



王俊傑, 虛擬商品計畫 FOCL.2 : 極樂世界螢光之旅, 1997

<http://www.itpark.com.tw/artist/index/29/254/15>



鄭淑麗, *Kingdom of Piracy*, 2001

<http://residence.aec.at/kop/>

值得注意的是，2001年由鄭淑麗、阿曼（Armin Medosch）、日本森美術館（Mori Art Museum）策展人四方幸子（Yukiko Shikata）與宏碁所共同策劃的〈派樂西王國〉（Kingdom of Piracy，簡稱 KOP），是國內首次出現以網路作為主要創作媒體的大型展覽，探討數位版權、複製盜版於當代網路環境、文化的交互作用，因議題敏感，迫使宏碁與 KOP 不再合作，然或許也因此激烈的議題性，啟動了

¹⁹ 見 http://on1.zkm.de/netcondition/start/language/default_e（2010/01/08）

台灣部分創作者對於網路藝術的注目。2003年許素朱策劃〈TANET2003 網路藝術展〉、2004年王嘉驥於CAC 虛擬藝術村進行〈奇想〉(The Whimsical and the Fantastic) 網路策展，內容為邀請藝術家於網路上展示作品，而非以網路做為主要媒介或概念創作的展覽。2004年由王俊傑策畫的〈漫遊者—2004 國際數位藝術大展〉中，邀請多位國外網路藝術家作品展出，如英國重要新媒體藝術創作團體「爆炸理論」(Blast Theory)、由千房(Kensuke Sembo)與赤岩(Yae Akaiwa)所成立的日本新媒體藝術團體「艾克索內墨」(exonemo)、九〇年代重要網路前衛藝術團體「喬帝」(Jodi)等。2005年石瑞仁於台北當代藝術館策畫《平行輸入：前駭客藝術》展覽論述中²⁰，以網路駭客文化中特有的「入侵／監視／改造／破壞」特徵類比相關創作概念樣式，參展藝術家之作品為具有「類駭客」之姿、無「真駭客」之實。此時期國內以網路媒體進行創作的藝術家包括曾鈺涓、林欣怡、吳梓寧等。直至2006年台灣DAC 數位藝術中心主辦的〈靈光乍現〉展覽開始網路藝術類徵件，2007年鄭月秀出版《網路藝術》一書，國內對於此創作區塊的關注逐漸開展。2009年，台灣DAC 數位藝術中心以「網路社群」(Network society) 項目取代「網路藝術」類項，2010年取消網路藝術類項徵件，同年紐約古根漢美術館與YouTube 合作，舉辦〈YouTube Play. A Biennial of Creative Video〉，徵求世界各地最有創造力的影片，主要以YouTube 做為發表平臺。這或許是官辦展覽中一個極具代表性的宣告：以「發表平臺」取代「網路藝術」，暗示了網路創作的重要位移與姿態。在此之前，ARS 於2007年將「網路體」改為「混種藝術」，且於2004年獨立增設「數位社群」類項，與此同時，台灣於2003年成立「OSSF 台灣自由軟體鑄造場」、「台灣創用CC」，且出現以自由軟體為創作議題的網路社群。可以說，自2001年web2.0 時代網路技術極速蓬勃發展開始，台灣網路創作環境的路徑與國外逐漸對應，即便如此，國內的相關創作與展覽仍屬少量。就網路藝術與互動藝術的質性比較進行觀察，國內的網路創作傾向以網

²⁰ 見石瑞仁《平行輸入：前駭客藝術》策展論述。<http://www.mocataipei.org.tw/blog/post/28573705> (2009/09/18)

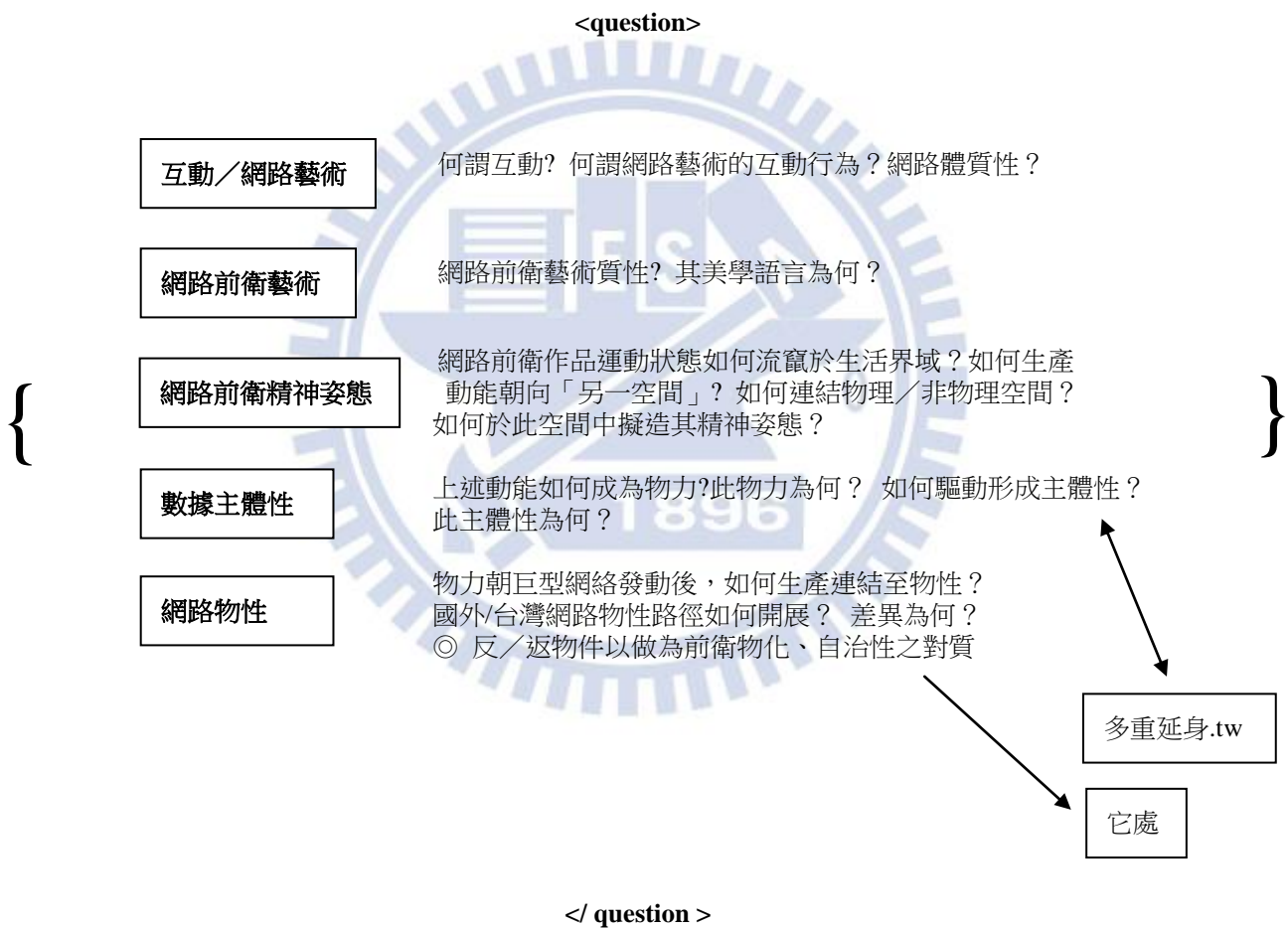
路的「互動」特質為操作技術之一，亦即，著重於集體共構、訊息傳播、社群交往、程式互動、虛擬性格的表達；在概念上，偏向網路心理、網路社交行為、網路社群文化的探討。這或許折射出國內創作者較關心網路媒體的技術操作、以及自身與網路的交互關係，「網路」在此，更像是一個傳輸概念的平台媒介。目前台灣的網路藝術創作雖然日趨多元，其美學論述仍舊處於仍待開發探討的階段。至於國外近十年網路藝術發展，雖然出現美術館委任、主題性展覽策畫，但目前觀察到的文獻（出處），多以網路社會學與藝術史評論建構，網路於國內外仍多數運作在社會文化系統中。在這樣的背景下，網路作為一種普遍日常的生活技術之一，多僅成為藝術家和藝術團體創作的「技術工具」，與跨越畫廊或美術館體制局限、介入社會的藝術展演平台。

就此時期論述區塊而言，鄭月秀的《網路藝術》概略性地介紹國內外網路藝術發展史，並將部分作品分類描述，可說是目前國內關於網路藝術介紹的專書。葉謹睿所著的《數位藝術概論》（2005）與《數位美學》（2008）則以部分章節闡述網路藝術文化與創作。《網路藝術》一書簡短、重點式地介紹 1991 年後網路藝術發展進程，並從中歸納出網路藝術作品的主要特質，再挑選出部分作品詳述作品概念與操作形式，同時提供與網路藝術相關的機構介紹，對於作品自身與觀者間更深入的對話經驗則甚少著墨。《數位藝術概論》則透過一章節介紹網路科技形成「超文本」、「超媒體」概念，以及在此概念下生產的網路藝術作品在網路時代、數位藝術環境下所併發的文化現象；而《數位美學》的章節著重於網路傳播媒體如何與藝術文化革命交互作用，以駭客藝術談科技藝術中的反動意識。這三本書的論點，皆著重於網路於科技數位環境中的創作衍生、技術如何生產概念、以及作品所形構的某種現象，然網路作品重要的「觀者互動行為」如何生產出網路獨有的美學語言，則未有進一步的分析處理。這類的分析模式同樣散見於少數研究網路藝術的論文中²¹，網路藝術或者被放置於大系統的「數位藝術」中，或

²¹ 參閱林稚蓉（2004），《社群經營應用於網路集體創作之研究》，國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所；林珮淳、范銀霞（2003），《從數位藝術探討互動觀念、媒介與美學》，國立臺灣藝

者置入「網路社會文化」的現象中理解。若以上述台灣網路藝術環境基礎探勘與蒐得的檔案文件觀測，並對照 ARS 歷年網路藝術徵件主題為參照（表 1）發現，無論是專書、論述、創作、展覽、事件，皆呈現錯位與斷層；且相較於國外聚焦於社會批判、社群介入、公眾議題、數位版權、網路生態、硬體概念等議題的關注，台灣持續於科技哲思、影像美學與身體感知的創作模式。

1-2. 問題意識



網路藝術的討論始自 1995 年，學者大都是以網路文化的方法論來探討網路藝術，不僅是其相關的美學理論尚未明確，關於何謂網路藝術之基本議題，至今

術大學多媒體動畫藝術研究所；陳美媛（2006），〈從『人生的轉捩點』論觀眾參與網路藝術創作的意義〉，臺北市立教育大學視覺藝術研究所。

仍有各種說法。就目前所蒐集的文件檔案資料，普遍集中於網路藝術的進程發展、特質分析及其與網路社會文化的論述塑造，此類論述的概念和框架之分析提供我們網路藝術作品做為當代數位藝術創作脈絡中互動參與、社會介入的積極性格描述理解，其視角以「去中心」、「互動」、「集體建構」、「同源分享」的方式定位創作意圖、過程與結果。少數網路藝術評論文件，亦集中於形式操作、美學題材的邏輯來運作，對於網路藝術形式中特有的體質更深入的美學論述，仍潛在於作品之中，尚未被具體化。這不僅是因為網路藝術為近十年快速發展的藝術創作形態，需要更多時間生產美學論述，也因為其自身強烈的科技操作性格，致使理解詮釋的角度偏向資訊社會學的切入。相較於國外網路藝術的發展，國內在此領域的藝術創作者稀缺，可參閱的文本論述亦嚴重不足，就目前觀察國內網路藝術作品的質地而言，大體仍建立在技術操作的經驗建構，亦即透過網路形式操作，導向更為開放的集體互動行為。普遍而言，「互動」之於網路創作，不只是一種可能性，也是一個必須的行為要件，然我們不禁要問何謂「互動」？何謂網路藝術的「互動」行為？觀者究竟是依附於主體（創作者）的客體？還是概念交互作用、滲透度高的交互主體？接續我們必須追索：網路藝術的「前衛」指的是什麼？如何作用如何運動？其路徑如何開展？是否已從線上脫鉤至離線存在？此離線存在又如何連結指向物力物性於離線空間運動？其主體性為何？這些提問涉及對「網路體」的質能研究，亦即做為一個複合質性機體，其內部包藏諸種複數動能的多樣組態，層疊延伸、此消彼長，此種持續生成動能強度與他者結成新組態的連續體。當 web2.0 啟動的那一刻，我們已無法再以伺服器、數據機、路由器、資訊搜尋交換、集體共構等「軟硬體環境」的行為構成去觀測網路體，而必須俯視地透過網路群落和其生活環境相互之間，不斷地進行物質循環和能量流動的整體來進行檢視，且微觀地涉入「分子性」的生態動能考量。分子性在此，即網路空間的最小單位基因「位元」，亦是構成網路生態的活動因子，網路的分子性，以二進程式語言啟動多態複線的編碼、組件、樣式、跨域、事件等操作，網路生態環境因位元分子而產生變異與流動性格，網路前衛作品便是在這樣的基因分

子中，不斷地向場外域外發動。

2004年，紐約時報周刊記者班·西沙里歐（Ben Sisario）於〈數位化：網路藝術倖存，但榮景不再〉（*DIGITAL : Internet Art Survives, But the Boom Is Over*）一文引述網路藝術家柯瑞·阿康佐（Cory Arcangel）的直言「網路藝術的黃金時代幾近死滅」，而此時正值第一個網站上線後的第十年，同文亦引述了《網路藝術》一書作者瑞秋·格林的憂慮，「在試圖培育以電子郵件進行溝通的社群（e-mail-based communities）發展後第七年，還是盯著電腦看，真是很乏味。」²² 關注推動新媒體的荷蘭組織〈衝擊基金會〉（The Impakt Foundation）於2005年〈網路藝術已死〉（*Net.Art is Dead : Net.art is dead, long live net.art!*）的活動論述中指出，「網路藝術出現十年後，看起來似乎正在衰退，那些先驅者開始透過網路與其他媒體進行創作，如遊戲與GPS系統等離線世界的形式。即便仍然具有技術、社會和政治結構的議題概念，但革命激進的性格已消退。」²³ 2009年，藝術研究者戴米安·皮洛塔（Damián Peralta）以〈網路藝術未死〉（*Net art is not dead*）²⁴為題，與網路藝術先驅歐莉亞（Olia Lialina）進行訪談，指出九〇年代的網路藝術與當代的最大差異，因Youtube、Facebook、MySpace、維基百科等網路社交媒體的普及與便利，媒材使用介面日趨多樣跨界。新媒體藝術家亞蘭·巴托（Aram Bartholl）亦於2010年的〈網路藝術已死？普普網路藝術萬歲！〉（*net.art is dead? Long live pop.net.art!*）策展論述中強調：「[...]在網路社交媒體Facebook已突破五億用戶、使用者至上與網路藝術幾乎泡沫化的今日，藝術家必須從不同角度重新思考網路（web）、正視觀眾族群急速擴充的事實，重新造訪網路藝術的機動形式[...]在網路社交媒體結合高度機動組合性的自由軟體、網路業餘者爆紅、普普文化等的壟斷與影響下，網路藝術已經推至新的階段：普普

²² Ben Sisario. (2004) *DIGITAL : Internet Art Survives, But the Boom Is Over*. 見 <http://www.nytimes.com/2004/03/31/arts/digital-internet-art-survives-but-the-boom-is-over.html?page-wanted=all&src=pm> (2011/11/28)

²³ The Impakt Foundation. (2005) *Net.Art is Dead : Net.art is dead, long live net.art!* 見 http://www.impact.nl/index.php/online/net_art (2011/11/28)

²⁴ Damián Peralta. (2009) *Interview with Olia Lialina : Net art is not dead*. 見 <http://www.damianperalta.net/en/theory/38-entrevistas/52-interview-with-olia-lialina> (2011/11/28)

網路藝術 (pop.net.art)。」²⁵ (黑體由本文作者所加) 即便上述四篇文章皆論及「網路藝術之死」, 然而同時也指出網路藝術正在經歷另一種範式轉向: 連結更異質多態的媒體, 進入解域流變的有機狀態, 當代網路藝術家與網路體的交互作用, 始終隨著技術發展而變異共振, 同時尋找新的語態。班·西沙里歐指出了當代網路藝術生態的雙重矛盾「它已死滅, 它正活躍, 它無處不在也無所在。」這樣的陳述一方面意味著網路藝術因媒體自身的技術成熟度與散佈的密集度, 將日常生活的人機界線解離, 且已高滲透地進入解域性的全球化邊界移轉層面而無所不在; 同時亦表達出正因此解域性格, 網路已從原初新媒體出現時張揚固定的媒體質性(虛擬、集體合作、去物質性等), 質變再生為微型、潛伏、分子化等非總體定向的表現, 甚至已拋棄原初在只能在網路上發生的「虛擬展演性」進入固態化、物件化的外貌, 亦即, 透過物件模組呈現對網路的感知或感性。在諸多「網路藝術已死」的語境指認中, 本論文即試圖在此種漫射動能的「集合體」內, 重新提取網路前衛藝術的動能性格, 追問此動能如何成為物力? 此物力質性為何? 如何驅動形成主體性? 物力朝巨型網絡發動後, 如何生產連結至物性? 此網路物性的問題化討論, 不僅是網路體「反/返物件」以做為前衛物化之對質, 亦是對本論文「網路前衛」核心「自治性」本質之必要檢視。上述問題意識, 將導入部分哲學批判視野, 同時透過藝術作品將哲學概念連結解域至「他處」、事件作為論述生成之步驟, 為結合質性考察、哲學概念、藝術作品三面向的總視域。這樣的三重交疊論式之目的, 為將前章中所提及空缺的網路美學區塊進行顯題化, 這不僅是網路體的質能解域, 亦是思考網路體的概念解域, 一方面映射網路體本質上的多態複數性格, 一方面指向網路美學概念的開放性與轉換性, 藉由質性考察、哲學概念、藝術作品三視域的交互角力, 更新替換出某種連結思考網路前衛作品的異質路徑。

²⁵ Aram Bartholl. (2011) *SPEED SHOW* curatorial statement : *net.art is dead? Long live pop.net.art!*. 見 <http://fffff.at/speed-show/> (2011/10/25)

二、方法

<method>

1. 理論與書寫風格不可分。 2. 評論方法於評論過程中產生。

[語言成為藝術、書寫技術作為運動、觀點論述自作品中產生]

<map coords>

根莖體作為網路體之背景圖示想像。

星叢・姿態・檔案

節點（星叢／術語）、複線（路徑／精神姿態／物力）、塊狀（圖層運動、叢集／主體性／物性） → 網路前衛藝術美學語言。

路徑：絕對路徑、相對路徑

美學語言作為通往作品、哲學概念、它處的路徑。

回應以網路語言作為物與材料進行作品評論的書寫樣式。

</ method>

2-1. 理論座標

2-1.1 <map coords>

「網路體」一詞的運用，來自 2001 年 ARS 網路藝術徵件之類項名稱。

「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，適切地體現了網路媒體特有的非線性、多向文本、意義叢集等美學質性，以及不斷處於變化、生成、流變等動態過程的生態樣貌，一如德勒茲（Gilles Deleuze）口中的性質多樣性（qualitative multiplicites）狀態，是一種未成形／正在形成之物存在於連貫的平面上。2007 年，ARS 將「網路體」變更為「混種藝術」，且與「數位社群」類項各自獨立，此年「混種藝術」的展覽主題為〈混種：當代之標誌〉（*Hybridity : The Signature of our Age*），展覽文字說明的視角，強調數位與互

動媒體如何將物件即時互動的接口／介面（interface）之物理功能與人交互作用，並將此重點擴大到各種媒體的混搭操作上。在全球化邊界移轉的態勢中，「『混種』已建構出真實、物理性的場域，亦同時在虛擬空間中進行文化差異的重新配置[...]

「『混種』已不再只是生物學和文化²⁶的共同代碼，也是具體的語境／語脈（contextualized）代碼。」²⁷（黑體由本文作者所加）從網路體至混種體，ARS 於網路創作區塊的質性觀測不僅具體地表達出網路媒體的演化生態，亦給出一項重要訊息：媒體至異質界域的跨越。語境／語脈的提出，意味著觀看網路藝術的視角必須同時揉雜作品事件性質、參與者的交互關係、參與地點或形式來進行諸種感性與美學建構，換言之，網路藝術已從「網路空間」離線進入巨型網絡的脈絡中實踐，穿梭於多線、多態、多點的複線集合網絡中滲透擴延，釋放大量的制碼／解碼流程為擾流動能，如何在混種體的運作中將此微型不可視的擾流動能可視化，是本研究的思考起始點。進一步想像，德勒茲（Gilles Deleuze）與瓜塔里（Félix Guattari）於 1983 年合著的《在線上》（*On the line*）給出了逼近網路體樣態的複線圖繪書寫文本，事實上，《在線上》是《千重臺》（*A Thousand Plateaus : Capitalism and Schizophrenia*）所抽印獨立的一本小書，這樣的「抽離」母體另存，仿如回應書中所言之「側根（radicel）系統，或須根（fasciculated），是書的第二種形象[...]

主根已然夭折，或者它的末端已被摧毀。」（Deleuze & Guattari 1983：7），逃離了現實（世界）、再現（作品）和主體（作者）間的三元界線，拒絕傳統語言符號追求「概念去蔽」與「深度邏輯」的書寫模式，將層級、中心、總體層層瓦解為無結構組織的塊莖式主體，隨意、差異、多樣、異質、活動、可逆、解域等質性，無一不是當代網路體的清晰描摹，亦是網路「複線集合系統」的具體指涉。《在線上》指出，「無論是個體還是集體，我們都是由線構成，

²⁶ 後殖民文化理論家霍米·巴巴（Homi K. Bhabha）認為，「文化混種」（cultural hybridity）是有能力質疑殖民者權威，可以介入殖民者與被殖民者之間的含混隙縫，從中內爆出論述的「第三空間」（Third Space），越界引申出重新審視事物的不同可能性。

²⁷ Scott deLahunta, Jens Hauser, Golan Levin, Sandrine von Klot, Elaine Ng. (2007) *Hybridity – The Signature of our Age*, 見 http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=14163 (2011/10/25)

這些線在性質上非常不同。」(Ibid 1983: 69) 根據德勒茲與瓜塔里，這些基本線為：克分子線 (molar line)、分子線 (molecular line)、逃逸線 (line of flight)。克分子線構成傳統二元「嚴硬」的實體(「樹—根」結構)，分子線為通行於物與物、點與點之間柔韌的多樣性線，可鬆動克分子實體的根基，逃逸線則是於克分子實體中產生的逃亡路徑，於「樹—根」結構出現裂縫與缺口時找到通往「根—莖」之途。如果說原初的網路體是某種「樹—根」層級結構的克分子實體(硬體)，那麼網路前衛作品是在此二元嚴硬的場域中啟動裂縫的逃逸線，顯示阻力、傳導、伸展、變頻等強度的非成形物質(軟體)，而混種體則是往返於異質空間場域的分子線，吸納各式張力，解除同一性，朝向解域的平滑空間(混體)。本研究基於此種「根—莖」結構與「混種體」的基礎對應與想像，啟動在此節點上朝向**他處**(巨型網絡空間)開展美學論述的諸種動能軸線，這亦是某種試圖透過文本書寫、連結網路前衛作品的分子線。許多美學論述與學者多以「根—莖」概念類比網路的流動性網狀連結的結構，《在線上》的「根—莖」文本在此，則是本研究美學論述中哲學概念的圖像起始勢，更精確言之，是某種清晰陳述網路混種體的**背景圖示**，以作為網路媒體生態的哲學性理解。對德勒茲和瓜塔里，其哲學論述是一種介入世界的方式，對於以此背景圖示所生產的美學論述，則是一種介入網路體的方式，除了因網路體自身獨特的質性如《在線上》所揭露與實驗的多態意象，亦是透過此視角折射出適切於網路體異質跨域的美學語言，銜接交錯、分泌衍生相關論述，模擬出網路生態物性與此生態內繁生的複線集合美學語言。

2-1.2 星叢文體·美學語言·理論參數

阿多諾在《文學筆記》(*Notes to Literature*, 1991)的〈作為散論的形式〉中提及「星叢是一個**力場** (force field)。」(Adorno 1991: 13, 黑體由本文作者所加) 透過星叢這個概念，阿多諾以諸多斷裂、碎片式的術語及概念操作來表達對「總體性」、「同一性」的否定與抵抗。對阿多諾，語言透過使概念進入某種關係、

集中於關注某一事物來為概念提供客觀性，在此，概念**聚集**在認知客體周圍，**潛在地**決定、牽動著客體內部意義。這樣的力場模式，在質性上指向了概念，但不依賴總體系結構進行概念論證，「只要其中一個範疇開始變化，其它每一個範疇也相應發生變化。」(Adorno 1973：164) 這便是星叢體之力的運作，在第三章節分析討論網路前衛作品的評論，即以此「星叢體」做為論述方法。陳瑞文曾指出，「為了避免最後以摧毀客觀性，來造就主體性，阿多諾的評論重構了認知方式：即評論方法只能於評論過程產生[...]直接將評論視為美學理論。」(陳瑞文 2010：74) 星叢體的評論方法，雖冒著「含糊不清、溢出偏離、非準則、隨機、偶然」(Ibid) 的性格風險，但也因此持存著評論的獨創性，亦同時為讓評論自身具有朝向某種問題性的力度。此種兼具獨創動能、邏輯性偏移的評論文體，即阿多諾所言，「新藝術試圖將溝通(communicative)的變形帶入模擬語言(mimetic language)中。透過此**雙重質性**的效力，語言是藝術的構成亦是其致命的敵人。」(Adorno 1997：112，黑體由本文作者所加) 同時斷言，前衛即「致力將溝通語言變成模擬語言。」陳瑞文論及阿多諾的「模擬語言」與「溝通語言」的「對立性詰問」為透過術語的多角詰問為前衛藝術立法，亦為表達性的實驗操作。「溝通語言指的是複製社會的共同記憶，複製大眾習慣的語言、手法與美感表現。用眾人熟知的技術、主題和語言，傳達文化系統的價值真理信仰等。[...]模擬語言則為一種反社會習性或反正常語言，造成不熟練、鬆散、非結構緊密、含糊和奇形怪狀的形態，都屬之。因而模擬語言往往具有實驗、摸索和邊緣特質。**就藝術而言，它本身就是問題性。**」(陳瑞文 2010：110，黑體由本文作者所加) 本論文即透過網路作品的溝通語言與模擬語言，建立術語群，此術語群之理論參數，將從網路技術語言、哲學文化、日常生活批判理論與生物學中提取。接續以術語群建構網路前衛作品的生態系譜，藉由多重視點的文本結構，進行跨域性的術語對質，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。藉由諸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」要求下的書

寫，同時亦是評論方法與評論過程相互交纏的衍生論述。網路前衛美學語言的論述生產，主要在於確認一，網路前衛作品質性樣貌；確認二，以此美學語言作為接續章節的評論方法。

接續章節旨在以列斐伏爾的「零度空間」與日常節奏分析為主軸，以及從此主軸衍生等相關討論與「生三成異」概念，考察網路空間的零度化現象，以「程式語法—重複動作—精神姿態」三個概念節點做為中樞文義佈署，探究網路空間日常重複動作如何藉由二值化類語言結構、身體動作的重複操所生產的「精神姿態」，成為抵抗系統化、「生三成異」動能。首先論述列斐伏爾如何藉由羅蘭巴特零度書寫概念轉向為零度空間的論式，視為反抗日常恐怖主義的實踐場域，以及其如何延伸為指向生三成異的「彼外」空間。接續分析二值化類語言與身體動作的重複性，透過馬場馬術的概念，指出動作如何經由重複轉變為姿勢節奏，進而成為抽象象徵，闡述日常節奏為某種在重複內的運動和差異，最後以此節奏差異所生成的精神姿態，分析網路作品中身體與程式重複如何驅向生成某種擾亂生態之流，達至「生三成異」動能的可能。此區塊處理的概念，為作品質性中程式語言、身體動作、精神姿態生成某種「主體」的可能，透過這樣的主體擬態指認、回應網路空間中資訊過剩超載的零度狀態，如何再現主體經驗？馬諾維奇於《軟電影》（*Soft Cinema : Navigating the Database, 2005*）書中論述軟電影的生成結構為透過全球使用者介面（GUI/Global User Interface）與隨機程式，提取諸種異質檔案來源的數據主體性（Data—Subjectivity），以此探討資訊主體如何將不可視可視化，同時連結不同圖層（layers）的間隙運動、檔案組成複線系統以再現全球資訊社會中生活的主體經驗。網路體作為全球資訊社會中生成軟電影的重要平台，如同傅柯（Michel Foucault）於《詞與物》（*The Order of Things, 1970*）中將事物無序放置、並列混搭的**非地**（non-place）和**共同場基**（common locus）。此區塊企圖的，便是以網路體作為非地的哲學性共同場基，探究軟電影所定義、延伸出的隨機性、詮釋資料和物力等網路資訊美學，重新提取網路前衛藝術關於「物力」的動能性格，以及數據檔案（無論是作品還是單一數據）從精神姿態的

模擬存在、逐漸構成某種主體或主體性的反身生產與可能。如果將檔案物力作為網路媒體混搭創作的起始節點，那麼此節點延伸繁衍出的網路物性，延續數據主體性，將以網路前衛作品之物力擴延出「物性」美學語言，透過網路程式語言中，關於物件、物性與作品組件、巨型社會網絡的交互關係，提出網路創作物性的可能。此區塊以 Java 物件導向語言中「重寫」、「重載」兩質性對應網路物性的顯示樣式，同時整合網頁 CSS「擬組件／偽對象」語法構成雙重參考系統，在物件導向語言的環境內開展網路物性。最後，整理台灣自 1997 年以來台灣網路藝術作品觀測，以多重延身與結構置標觀點，論述台灣網路創作的發展情狀。

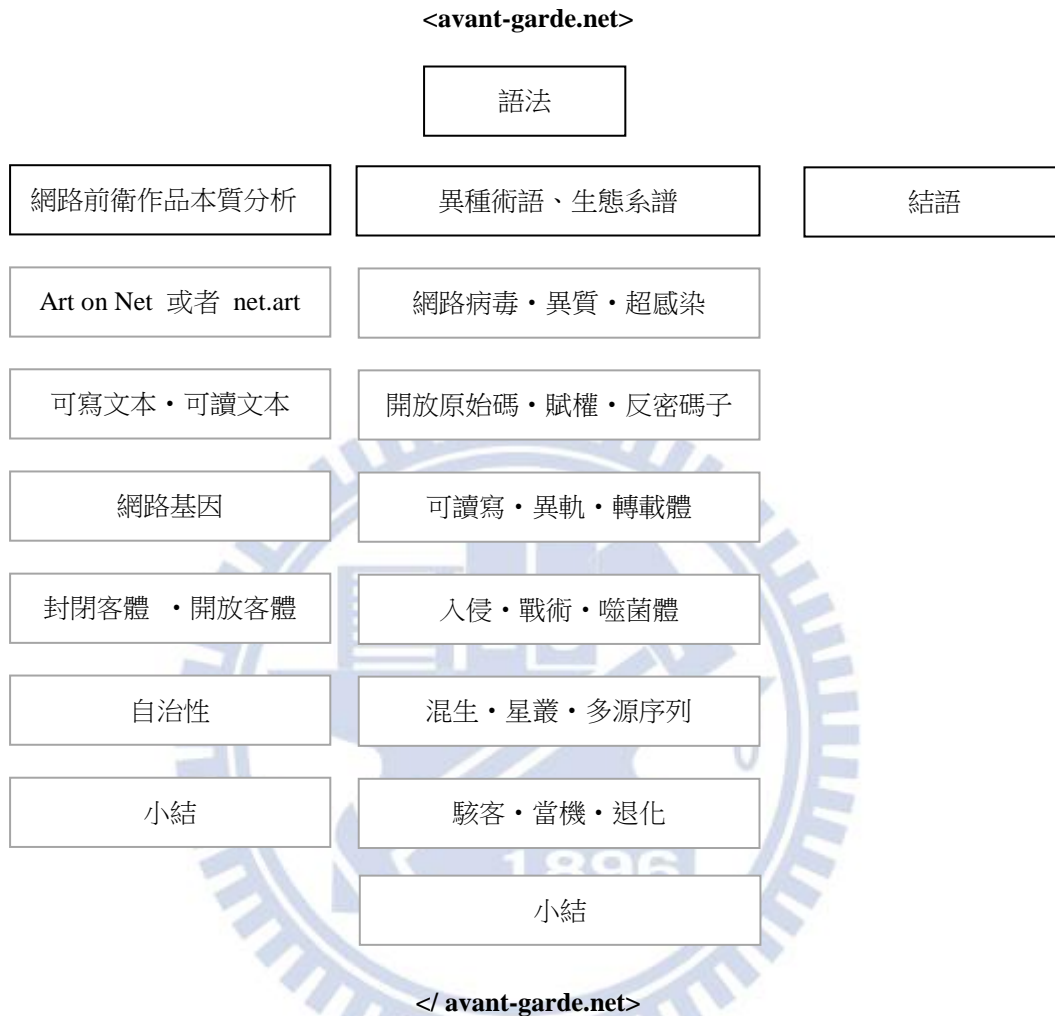
2-2. 路徑：絕對路徑、相對路徑

絕對路徑（Absolute Path）為製作網站的術語，當設定超連結時，「絕對路徑」指向的是一個絕對的位址——根目錄（root directory），它並不會隨著操作者現在目錄的位置改變而改變，是某個文件存在網絡上的完整路徑，無論在任何電腦點擊超連結，都能指向最原始的文件位置。絕對路徑在某種程度上意味著，主體並不會因在網路空間中的定點位移而有不同，永遠指向、重疊著根性主體與生存路徑。而「相對路徑」（Relative Path）所指向的檔案或目錄，則會隨著使用者本機位址目錄的不同而改變，此種設定的優點是，當文件檔案層級極為繁複時，雖然絕對位置改變，但在此目錄下的網頁文件相對位置相對地因更動而移轉。關於路徑，前者如同地圖，後者則為蹤跡；前者為結構點，後者為結構點之複製，同時冒著複製主體失效、無法連結指向根目錄的危險。兩者於網路空間中繁生各自的主體，彼此碰撞各處橫移。路徑概念的提出，為的是進行論述方法上關於「複線集合」的型態模擬。

如同包裹著多層級文件檔案的根目錄檔，「複線集合」即是具有多重路徑、多重入口、異質交錯的檔案系統。在此，若以粗略的二元概念理解，系統並不意味著「同一」與「結構化」，而是包納著「同一」與「結構化」，同時也收藏著「非

同一」與「多重結構」。當路徑隨著「絕對」與「相對」的不同設定、連結至不同的操作主體與相對目錄進入網路體中，歧異產生，「奇點」(points singularity)產生。換言之，是指向「系統結構」外的隨機、變異、分裂，在此奇點上，差異主體生成，使得非線性的動態出現事件與質變。進一步言之，路徑的差異設定讓星叢力場的動能轉折回返、易位盤旋。如果說每一台伺服器硬體是某種星叢力場裝配，那麼差異路徑則是運動往返於伺服集合體間的力線，等待著直接或間接性的啟動、拆毀與突變出諸種複線集合體。就此概念理解，本研究所言之「複線集合」之路徑力線錯雜著「絕對」與「相對」，無論是導相根目錄、絕對藝術主體給出的作品概念，或者因相對位址對應論述的複製主體失效，而轉譯為某種趨近於電腦病毒的傳播、潛伏、感染、繁殖、表現、流動與破壞等性格，皆是相異路徑力線對應指向網路作品中「前衛」性格分泌的諸種流徑，網路體中每一條連結路徑都是其施力突變的寄生線，吸附同時繁殖，解域同時創生。本論文所生產出的每一章節自身，皆可視為是阿多諾星叢文體複合、線狀、相對、碎片式的雙身主體。同時，所有**評論集合**而成的總體論述場域，則為諸種星叢集合結域而成的**塊狀概念**分佈，是某種概念強度的連續體。這樣雙重配置的論述樣式，目的為模擬出網路體自身的兩種外貌：網路空間自身的超文本狀態、連結至巨型網絡後所交互作用而成的概念結塊分佈。在整體評論策略上，則以**複線式**佈置安排，在評論作品系譜的術語運用上，亦是多點多面多態、**星叢文體**配置方式、反同一性思維的陳列書寫。

三、Avant-garde.net：朝向星叢的美學語言²⁸



3-1. 語法

本章節以「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)，²⁹ 做

²⁸ 本論文第三章發表於《藝術評論》第21期，民100.12，頁157-194。

²⁹ Theodor W. Adorno. (1997) *Aesthetic theory*. Translated by Robert Hullot-Kentor. New York : Continuum International Publishing Group, 2.原文“The concept of art is located in a historically

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（TE 159）」。（陳瑞文 2010：147）根據陳瑞文，《美學理論》一書是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）³⁰ 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。」（陳瑞文 2010：84-86）這些特質本身正是一個星叢式的概念群組，彼此之間相互辯證、重複對質。本章節試圖建構的，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**」，在這樣的前提下，生產論述一篇網路前衛運動之文字隻身。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。」（Adorno 1997：352）換言之，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。此種無序，於運動中不斷

changing constellation of elements; it refuses definition.”, “No isolated particular category fully conceives the idea of art.”, 352.

³⁰ 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。

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，也是本章節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。

普遍而言，「互動」常做為討論網路作品的關鍵詞，或甚至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。有鑑於此，本章節首先將分析 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做為首要步驟，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，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，同時放射連結分子生物學，試著透過相異領域的術語群，模擬出新的網路美學語言，以描摹逼近網路前衛作品於網路體中如有機體般的存在，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。

3-2. 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。

3-2.1 Art on Net 或者 net.art

正式的網路藝術英文寫法「net.art」，主要係指 1994 年一群使用網路媒體創作的藝術家，包括甫克·寇席克、Jodi.org、艾力克斯·薛根、歐俐亞·李亞琳娜、海斯·邦丁等。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·薛根在進行電子郵件往返時，因電腦錯誤語碼顯示「net.art」一詞，自此「net.art」便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。

ARS 於 1995 年正式將網路創作納入徵件項目，以「全球資訊網」(World Wide Web) 做為類項名稱。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³¹，然而也同樣模糊、提示了大眾對網路自身做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，「全球資訊網」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。³²「.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「全球資訊網」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「數位社群」項目，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台，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 (Herbert Marshall McLuhan) 媒體四

³¹ 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。

³² Spaink., K.. (1997). *Prix Ars Electronica 1997-net Jury statement*.
http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2562 (2011/01/09)
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.

大律的「轉化」(reverse)階段，亦即鮑爾定 (Kenneth Boulding) 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 ARS 的徵件類項中的名稱如何演化，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 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。

以 ARS 的徵件類項作為參照，除了透過最具指標性的科技數位媒體大展做為探測基點，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，在此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，在網路藝術發展的 16 年光譜上微察，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。

3-2.2 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。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的交流，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、資訊一旦進入網路，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、硬體軟體做為概念之載體，邀請使用者介入之介面，然而，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，也是一條裝填（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，在此的「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。

3-2.3 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)，³³ 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」做為網路媒體之比喻，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是先由作家生產文本，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」文本價值所在，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，此理想文本中的網絡龐雜且交互作用，無等級區分，是指星系而非結構，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。」(Barthes 1991：5-6)³⁴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

³³ Roland Barthes . (1991) *S/Z* . Translated by Richard Miller. New York : Wiley-Blackwell Press.

³⁴ 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.”

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、遊牧思想等，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) 的〈讀寫與唯讀文化〉(RW Culture Versus RO Culture) 章節中，以兩種光碟片格式為比喻，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)。³⁵ 身為創作共享 (Creative Commons，簡稱 CC，臺灣譯為「創用 CC」) 運動的發起人與推廣者，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，給予創作者寬廣的保護，但同時也扼殺了自由創造文化之可能。

³⁵ 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.



Lawrence Lessig, *Remix*, 2008

<http://remix.lessig.org/>

3-2.4 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，創作者以網路做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，互動藝術做為一種引人閱讀、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（Martin Heidegger）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。」³⁶ 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）

³⁶ Scott Lash. (2002). *Critique of information*. London: Thousand Oaks, CA: Sage.

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，並以此做為探求本質的前奏。」³⁷ 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，使用者據此組構創作者的概念，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做為混搭器具，就目的性而言，多為快速擷取、蒐集訊息，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 2 net.art、Interactive Art 質性區別 (作者分析與歸納整理)

net.art	Interactive Art
引人寫人之文 (le scriptable)	可閱讀之文 (le lisible)
交互主體 (inter-subjectivity)	封閉客體 (closure object)
互動做為多向主體連結混生行為 (interactive as multi-subjectivity)	互動行為做為概念解蔽 (interactive as concept disclosure)
多處出入口、雙向路徑 (Multi-access, two-way path)	單向回返路徑 (one-way path)
RW (可讀寫)	RO (唯讀)

³⁷ 吳俊業 (2006) 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 年臺灣哲學學會「主體與實踐」研討會議，2006 年 11 月 18 日。臺灣哲學學會，頁 4。

網路單一媒介→巨型網絡 (net as single media, marco net)	網路做為可混搭媒介→微型網絡 (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)

3-2.5 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，這是一種不斷擺動的進程，它必須以「概念事物化」做為表現技術，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。培德·布爾格在《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，然而，這種挑釁不能無止盡地重複，否則將墮入成功即為失敗的悖論中。以杜象 (Marcel Duchamp) 的現成物 (ready made) 為例，說明一旦晾瓶架³⁸ 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) 一書中論述，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；而所謂的同質性就是使不同的事物相同，使異質的事物同質化，例如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

³⁸ 杜象 1914 年作品, Bottle Rack/Egouttoi, Readymade: bottle rack made of galvanized iron. 59 x 37 cm.

法，皆直接或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、退化等手段來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，才能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，福魯克薩斯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，或可說明在某種程度上卸除「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。然而，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？這是網路作品構成自治性並朝向前衛非同一性的重要質素。

3-2.6 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 2 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，亦是第三節所論述之網路前衛作品構成系譜、美學術語之樞紐。

3-3. 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，主要是從創作、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，做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。」(陳瑞文 2010：349)

根據陳瑞文，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。本章節之雙重術語群以「異種」為概念，進行多重視角、雜交配置的異態書寫，其一為散布在文化研究、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 3 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，台灣區以外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。第一階觀察的意義是，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型態的溝通語言，做為與社會藝術溝通的共向表現語言。第二階觀察為評論作品之選擇，主要以能呈現表 2 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 3 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徵候（*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。

表 3 異種術語群（作者分析與歸納整理）

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 多處出入口、 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 可讀寫	可讀寫（RW）、Ctrl C、Ctrl V 異軌（détournement）	轉載體（shuttle vector）
可破壞、 不穩定性	入侵（hacking）、程式碼（code）、資訊安全、匿名攻擊、癱瘓（crash）、解放、戰術（tactic）	噬菌體（bacteriophage）
交互主體、互動 作為多向主體 連結混生行為	hybrid、mashup、跨域、星叢（constellation）	多源序列 （multi-source sequence）
自治性	駭客、當機、無目的性、無功能性、揚棄、反社會、去物質、否定、去美感化	退化（degenerate）

3-3.1 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。」³⁹ 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

³⁹ 參照 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 1 930 --, 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.”

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。

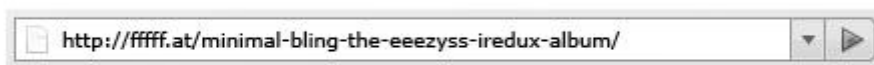


Michael Mandiberg, *AfterSherrieLevine.com* / *afterwalkerevans.com*, 2001

<http://www.aftersherrielevine.com/>, <http://afterwalkerevans.com>

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 與 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，讓觀者下載蒐藏。邁可·曼迪柏格作品標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 aftersherrielevine.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。



Oliver Farshi, *Minimal Bling*, 2008

<http://fffff.at/minimal-bling-the-eezyss-iredux-album/>

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，透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，於網路上發布並自由下載流通，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。



Jonah Peretti, *The Contagious Media Project*, 2001

<http://www.contagiousmedia.org/>

《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)。每個計畫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、廣告或任何媒體發布。然最終仍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是以三要素執行操作：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，而病毒式行銷則是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

容皆為造作虛構，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、不問青紅皂白就直接轉寄的網友，皆是超感染病源的共謀罪犯。

3-3.2 開放原始碼、賦權、反密碼子

自 2001 年 web 2.0 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）、訊息發布（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，自由自在地瀏覽，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。



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

<http://www.hrc.wmin.ac.uk/theory-cybercommunistmanifesto.html>

英國左翼社會學家理查·巴布洛克於〈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。⁴⁰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，以及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。

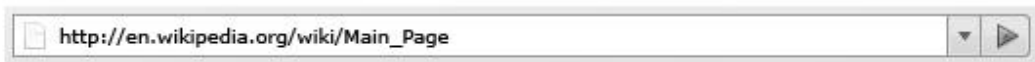
⁴⁰ 見 Richard Barbrook. (2007) *THE :: CYBER.COM/MUNIST :: MANIFESTO*.
<http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/18/by-richard-barbrook/> (2011/01/09)



Creative Commons, 2001, <http://creativecommons.org/>

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」，係指使用者雖不參與創造過程，卻皆可從中獲益，亦即只要牧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的創作。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；就某種層面而言，

創用 CC 可說是數位共產（共源）主義（共產檔）的具體實踐。



Wikipedia, 2001, <http://en.wikipedia.org/>



Wikileaks, 2010, <http://wikileaks.org/>

維基百科（Wikipedia）於 2004 年獲 ARS 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，這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作法，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。」

⁴¹ 維基百科可說是 Web 2.0 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，碰撞衝擊作者權與菁英體制，在此，資訊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。

3-3.3 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）。⁴² 哈烏爾·瓦內傑姆（Raoul Vaneigem）於《給青年的日常生活手冊》（*Traité*

⁴¹ 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（2009/10/23）

⁴² 翻譯自 Internationale Situationniste.（1958）*Essay Définitions*. http://library.nothingness.org/articles/SI/fr/display/48（2011/01/18）。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.*”

de savoir-vivre à l'usage des jeunes generations, 1967) 一書中，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、意識型態的、家族和他者目光來看待事物。而是牢牢地抓住自我，選擇自己做為出發點和觀察中心 (Raoul Vaneigem 1981 : XIX 87-89)。」⁴³ 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型態、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，於可見中與不可見中穿梭往返。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。



Vuk Ćosić, *documenta X*, 1997

<http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>

⁴³ 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.”

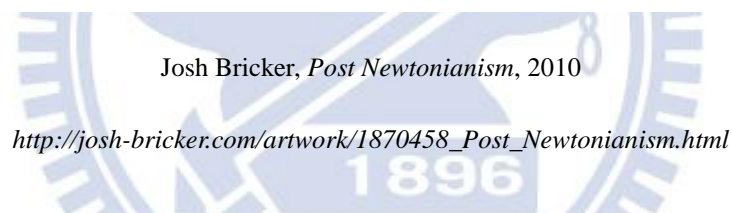


圖 1 Vuk Ćosić, *documenta Done*, Slovenian pavilion, 2001

 [yuk cosic](http://www.yukcosic.com) 保留部分權利

甫克·寇席克 1997 年的作品《文件展 X》(documenta X) 為模仿第十屆德國文件展的偽網站，網站主視覺與原德國文件展網站相同，但內容稍異。此網站上線後，德國文件展策展人凱瑟琳·黛維 (Catherine David) 邀請瑞士日內瓦美術館新媒體策展人西蒙 (Simon Lamunière) 策劃此網站於文件展展出 (圖 1)，凸顯文件展的大膽創新精神。德國左派學者歐森柏格 (Hans Magnus Enzensberger) 曾指出，「意識工業」(consciousness industry) 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。《文件展 X》反轉的是，原網站的主流意義，其「反轉對抗」的不僅係指內容取向，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；有趣的是，此複製轉寫、挑釁姿態竟被其所批判嘲弄的主體所吸納。甫克·寇席克另一件作品《7-11.org》以同樣借著名便利商店「7-11」盛名之便，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：「我的作品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。」⁴⁴《後牛頓主義》並不反轉影片本身，

⁴⁴ Josh Bricker. n.d. <http://josh-bricker.com/home.html>. (2011/04/18)。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

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對質，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。

3-3.4 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）一書中，提出「戰術」（*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。」⁴⁵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

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.”

⁴⁵ 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

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。



Heath Bunting, *CCTV : World Wide Watch*, 1997

http://www.irational.org/cgi-bin/cctv/cctv.cgi?action=main_page

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

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.”

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；另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。



Hans Bernhard, Ubermorgen.com, Alessandro Ludovico,

GWEI - GOOGLE WILL EAT ITSELF, 2005, <http://gwei.org/index.php>

《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，在某種意義上來說，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。

3-3.5 混生、星叢、多源序列

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 重要特性之一。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，也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逼近主客互為中介的開放生成結構。



Kutiman, *ThruYou*, 2009, <http://thru-you.com/#/intro/>

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 平台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，讓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）鉅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。



Perry Bard, *Man With a Movie Camera*, 2008, <http://dziga.perrybard.net/>



Bret Gaylor, *RiP : A Remix Manifesto*, 2008, <http://ripremix.com/>

藝術家派瑞·巴爾德（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，計畫內容乃是受到 1929 年維托夫（Dziga Vertov）電影《持攝影機的人》（*Man with a Movie Camera*）啟

發而成，維托夫取景於莫斯科、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，這些都是電影主敘事的一部分。派瑞·巴爾德則於網站放置《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分，並於網路上播放，以呼應維托夫所言「如其所是地為生命進行解碼」(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) 最受矚目，此作品以「概念正在改變中的著作權」(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，並於官網首頁及 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「世界上第一個開放原始碼的紀錄片」，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。此紀錄片的主要人員包括混音師、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

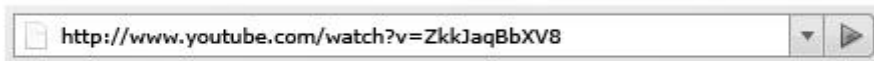
路下載、再度擴散增殖更多的同源星叢，給予觀者無限改造的權限。上述作品並非僅操作網路創作常見的「集體共構」模式，而是開放重組變項之原始碼，將數位混生工程推至極限：複製、挪用，同時創生。

3-3.7 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。」(陳瑞文 2010：298) 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，也可以說，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激進、最激烈的退化。



Cory Arcangel, *Data Diaries*, 2003, <http://www.turbulence.org/Works/arcangel/>



Cory Arcangel, *Super Mario Clouds*, 2003, <http://www.youtube.com/watch?v=ZkkJaqBbXV8>

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。藝術家蒐集、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《超級瑪利歐雲》(*Super Mario*) 硬體，抹除所有角色、布景與遊戲障礙，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布於個人網站，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與遊戲行為自身產生錯亂困惑與質疑。

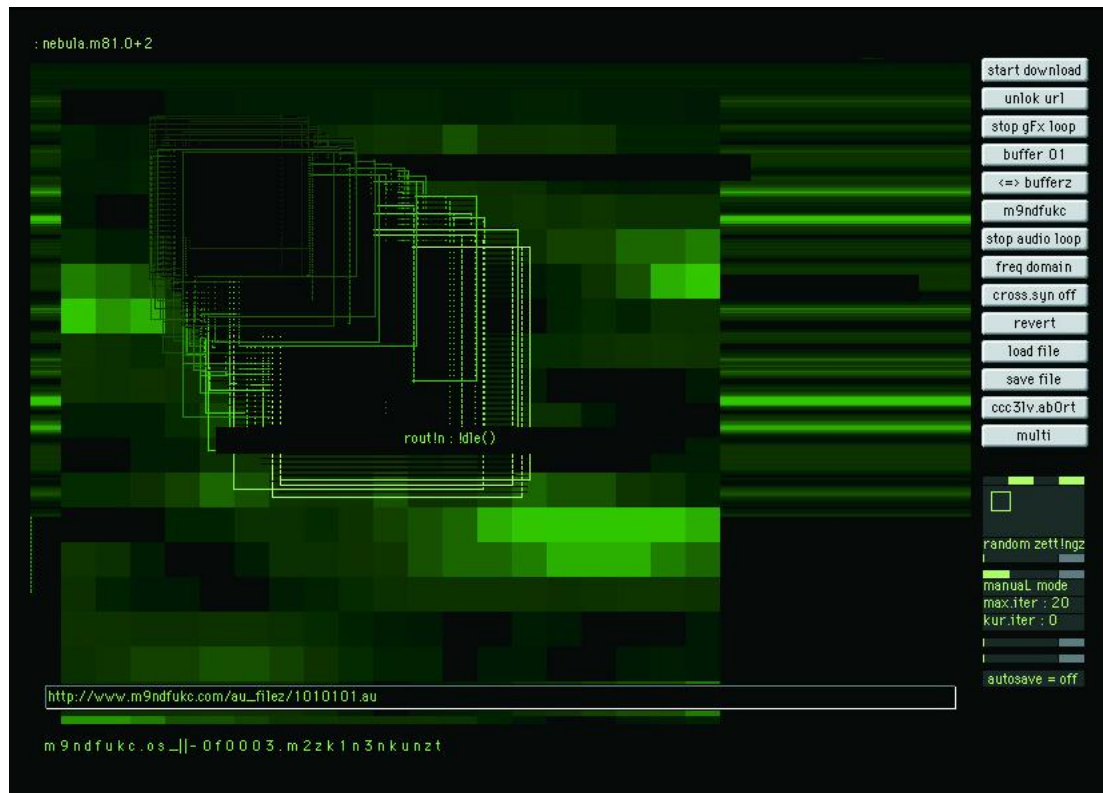


圖 2 Netochka Nezvanova, *Nebula.M81* : *Autonomous*, 2001, transmediale.01



<http://www.flickr.com/photos/transmediale/6288357051/>

transmediale.01 <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/deed.en>



Antiorp, *m9ndfukc*, 1995, <http://www.m9ndfukc.org/>

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，進行趨近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。」⁴⁶ 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 之名發布網路作品《*nebula.m81 : Autonomous*》（圖 2），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 : Autonomous*》獲得 2001 年柏林超媒體（Transmedial）藝術節軟體藝術項目的阿德里安（Adrian）大獎，並給予「程式做為態度」（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。

3-3.8 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做為書寫樣式，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，並與

⁴⁶ Marina Grzinic. (2003) *Spectralization of Space : The Virtual-image and The Real-time Interval*. <http://www.international-festival.org/node/28702> (2011/04/18)。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.”

其他網路作品、互動媒體藝術形成差異，同時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。

3-4. 結語

以不同的網路前衛作品、異種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，透過星叢式的語言布局交互作用，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)一書中，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部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做為感知之功能性，

亦是本質語言化與形式再現，同時拒絕定義概念。」⁴⁷ 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、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，網路藝術中的前衛作品，因其殊異的質性，與星叢體不謀而合並遙相呼應，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，亦不定標於單一身分主體，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，這也是本章節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，在藝術創作裡雖是必然，卻非必要條件。部分藝術家們透過網路媒體做為藝術作品的「傳輸與發布」管道，這樣的作法容易讓我們混淆，事實上，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，同時也是本章節書寫的核心關懷，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連結潛力之文例，這些分析評論企圖以星叢布署勾勒網路美學。「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，[...]

⁴⁷ Theodor W. Adorno. (2000) *Negative Dialectics*. Translated by E. B. Ashton. 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.”

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」。⁴⁸ 本章節致力的網路前衛運動美學概念，透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做為論述方法以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。



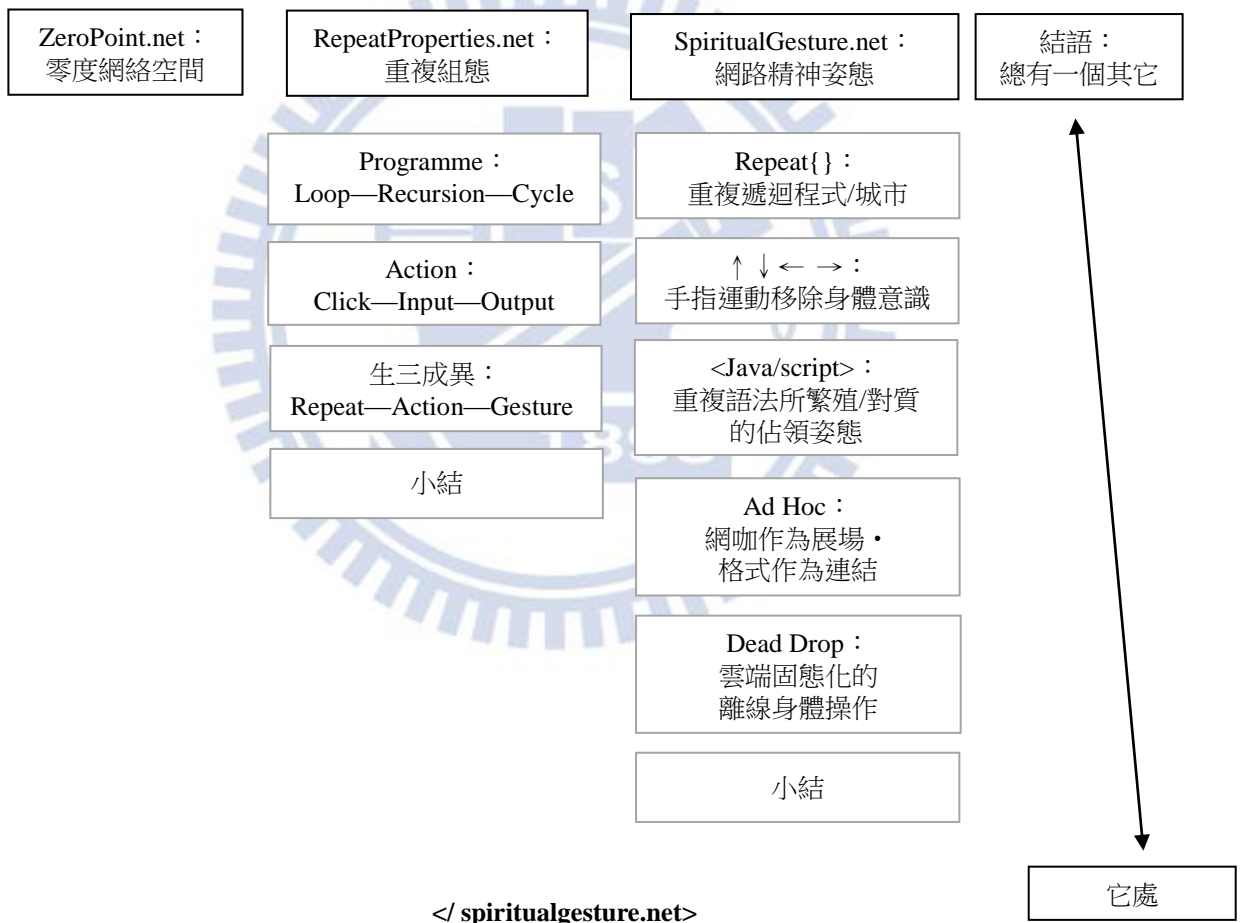
⁴⁸ Ibid., pp. 165-166. 原文“The subjectively created context-the “constellation”-becomes readable as sign of an objectivity : of the spiritual substance. What resembles writing in such constellations is the conversion into objectivity, by way of language, of what has been subjectively thought and assembled.[...] 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.”

四、Gesture.net：零度網絡中的精神姿態⁴⁹

<spiritualgesture.net>

Mapping：映射

超載 → 重複性程式語法 → 身體動作重複生成精神姿態 → 朝向/運動狀態



⁴⁹ 本論文第四章發表於《文化研究》第 15 期／2012 秋，2013 年 05 月 01 日，頁 169-201。

4-1. Mapping：映射

自 1993 年馬克·安德生(Marc Andreessen)撰寫了第一個以 GUI (Graphical User Interface) 作為介面網頁瀏覽器 (Web Browser)「Mosaic」開始，網路空間便在日常生活中標置定位了新的位址。在此之前，網路的使用場域集中在專業用途，需要繁複的指令運作資訊傳輸，「Mosaic」的出現將網際網路 (WWW) 自區域性 (軍事、高科技界、學術) 急速擴展至日常生活中，加速了資訊移動速度，讓社會結構，或者說物質世界的基本粒子單位從「原子」演化成「位元」。做為進出網路人機互動的中介體，瀏覽器連結了巨型網絡與區域網路，它不僅是文字圖形影音的顯示器，也是傳播資訊、往返實體／擬像空間的「入口點」(port)，所有的人機互動與傳輸，都透過此入口點的「點擊」(click) 動作啟動，「游標」(cursor) 則成為精神意志視覺化的終端導航圖示。這樣的描述情境表達出三種概念：動作、介面、網絡空間，人與網絡他者的互動必須透過某種「中介」接觸點，完成點線面式的概念設置和形構交感經驗。本章節即是模擬此網絡概念佈署，以「空間、路徑、節點」的鋪陳論述映射 (mapping) 出網絡空間的零度狀態，這如同「CreateFileMapping」，一種將檔案文本內容映射到虛擬地址空間的程式技術，企圖以此如鏡像平行的書寫，將正在持續進行的「活動點」精確描繪出路徑、準確對位，或者說立體投影出所欲探討的「精神姿態」。易言之，映射書寫樣式本身亦是網路語言樣式的雙身文件，為的是生產出更黏貼於網路美學的語感論述，而進入此映射文本的「入口」起始座標位址為：**零度**。

零度不僅是所有物理、空間、精神概念上的初始值，也意味著某種中性的存在，不指向任何一方，亦可能指向任何一處。麥克魯漢於《認識媒體：人的延伸》(Understanding media : The extensions of man) 中曾以「溫度」值探測媒體物性調性，循環辯證「冷熱比」於歷史三大階段的媒體演化：部落文化—冷、線性讀寫—熱、電時代—冷。無疑地，「冷熱比」是二值化類的書寫，「溫度」值在此，和投入的感官強弱呈相對變化，亦決定了文本互動效應，形成文化冷熱循環系

統。而二值化類語言本身，亦是網路資訊媒體的原始基因，在「冷熱比」論述出現時，網路尚未席捲我們的感官，麥克魯漢所探測的媒體，無論是電視、活字印刷、收音機、漫畫、電話等溫度值，都是在強弱之間進行判斷，未曾出現「絕對零度」⁵⁰的論述。網路空間裡的資訊傳輸速度、社群生態、傳播連結等文本互動的極度多元開放以致資訊超載，加上資本主義日常消費系統的加速狂轉，讓網路媒體進入意義的內爆、急遽內縮為逼近絕對零度的狀態。依循上述二值化類語言、循環系統、網路零度概念所映射而成的三維螺旋運作軌跡，本章節追索環繞此軌跡周邊日常空間、資訊重複、溫度的相關論述，以列斐伏爾（Henri Lefebvre）日常生活批判理論中涉及空間生產、日常零度現象、重複動作等論述，及黏貼於此論述所繁衍的複合辯證、作品行動結點，層層分析回應本章節的核心命題：零度網絡空間中如何進行生產動能？如何辨識行動姿態？如果二值化類系統是此空間的基礎運作秩序，那麼是否有種在此臨界溫度場域中擾亂穿透序列線、朝向異度空間的超導體？在上述諸多前提交錯下，零度位址或許是最佳的起始點，透過「空間、路徑、節點」論述樣式逼近資訊零度化空間的「入口」，本章節試著映射的概念路徑節點，以「程式語法—重複動作—精神姿態」三個概念節點做為中樞文義佈署，探究網路空間日常重複動作如何藉由二值化類語言結構、身體動作的重複操作所生產的「精神姿態」，成為抵抗系統化、「生三成異」動能。此樣式不僅是對相關論述的重新導向再次執行，亦是提供理解列斐伏爾日常生活批判理論中，朝向空間生產的另一相對路徑，但非絕對路徑。

4-2. ZeroPoint.net：零度網絡空間

列斐伏爾曾於《現代世界的日常生活》（*Everyday Life in the Modern World*, 2000）書中的《恐怖主義與日常生活》（*Terrorism and Everyday Life*）章節中提出

⁵⁰ 絕對零度（absolute zero）是熱力學的最低溫度，但只存在於理論的下限值。理論上，空間中粒子動能低到量子力學的最低點時，物質即達到絕對零度，在此空間所有物質完全沒有粒子振動，總體積為零。絕對零度永遠無法達到，只可無限逼近。

「零度空間」概念，此概念主要衍伸自羅蘭·巴特於《寫作的零度》(*Le degré zéro de l'écriture*, 1972)一書論述文學批評中消除社會性、神話性的「零度寫作」樣式。羅蘭·巴特指出零度寫作是介於對極關係(單數—多數、過去式—現在式、虛擬式—命令式)的「第三項或零項、中性寫作(d'un troisième terme, terme neutre ou terme-zéro)，為一種非語感(amodale/modeless)形式」(Barthes 1972: 59)、風格消失、白色的直陳式。「這種中性的新寫作存在於各種呼聲和判決之中，不介入不參與，由『缺席』所構成，但此『缺席』是全然的，不包含任何遮蔽物與隱密，與其說這是一種無感的寫作，毋寧說這是單純無辜的寫作(une écriture innocente)。」⁵¹ (Ibid 1972: 59-60) 羅蘭·巴特以「純方程式」(équation pure)形容此種透明沉默、去雕琢，如同現場直擊、力求貼近事實的新聞式直述句的寫作方式，認為它能征服文學，重新創造同時回歸話語最初的明晰狀態，亦即還原到字詞本然獨立的「工具性」(l'instrumentalité)，羅蘭·巴特曾直指，「我把中性定義為破除(outplays)聚合關係(paradigme)之物，或者說，我把凡是破除聚合關係的東西都稱作中性[...]什麼是聚合關係？它指兩個潛在項次之間的對立[...]凡是有聚合關係(對立)的地方，就有意義[...]由此產生了一種結構上的創造，即通過第三項→tertium，甩掉、消除或反制聚合關係僵硬的二分法[...]我所說的中性，指涉某些密集的、強而有力的、前所未聞的狀態。破除聚合是一場激烈的活動。⁵²」(Barthes 2005: 6-7) 唯有透過撤除字詞的趨向性才能避開被意識型態利用的可能，將字詞文句背後的、抽象的象徵符號系統冷靜淡漠地移除，寫

⁵¹ Roland Barthes. (1972). *Le degré zéro de l'écriture*. Seuil: French, pp. 59-60. 零度書寫的概念，德希達(Jacques Derrida)於1967年的《書寫與差異》(*L'écriture et la différence*)書中亦有相近討論，其以**零度象徵值**(valeur symbolique zero / zero symbolic value)闡述「一種標誌了用某種象徵內容對那些已負載了所指的象徵內容，進行**替補(supplementary)**的必要性符號，但此符號僅具仍可自由使用的儲存部分，而非語言學家所說的某種組項(terme de groupe)，才能具備某種語義學價值。」德希達強調，語言學家已提出此種類型的假設：「法語中有一個『零度音素』(zero phoneme)與所有其他音素相對立...它不屬於用來鑑別每個語音的差異系統。相反地，零度音素特有的功能為，沒有可自由使用的音素時之替換，因此它的對立面並非**這個或那個**音素，而是音素的**不足或缺席**。」Jacques Derrida, *Writing and Difference*, 1967, Translated, with an introduction and additional notes, by Alan Bass, New York: Routledge, pp.367.

⁵² Roland Barthes. (2005). *The Neutral: Lecture Course at the College De France*, translated by Rosalind E. Krauss and Denis Hollier, New York: Columbia University Press. pp.6. 「tertium」意指介於精神和物質或相對物之間無法分類之事物。

作本身才能不僅只單向對角折射單一思維，同時雙向或者多向地開展新的思辯可能。換言之，中性／零度／第三選項，是作家風格的透明化，以空白代數式的形式引入多項機率，解除語言秩序的同質性。白色、中性、第三項、缺席、直陳式、無溫度、非語感的方程式語言，這些概念節點羅列出一個「零度」空間場域，讓列斐伏爾遙譯了零度寫作的透明性與極低溫感於日常生活空間狀態中，稱為「零度空間」。不同的是，羅蘭·巴特的零度寫作以中性零度做為解除秩序束縛的第三選項，進入到列斐伏爾的空間概念後，是現代人日常生活的無感場域，「零度」雖然仍具有中性化、缺席的質性，但在空間中零度成為標置「**偽在場**」

(pseudo-absence) 特徵的一種「中立狀態」，是阻斷溝通與關係的明顯刻度，既不是活動也不是情境，而是一種素樸的在場目擊。列斐伏爾的觀點是，資本主義對社會的統治不再是生產而是消費，是從政治經濟移轉到日常生活空間的欲望控制，透過符碼化的資訊圖樣系統、過度流通膨脹而成的奇觀化媒體，以及生活模型化、規格化等手段，操縱大眾精神與意識型態。生存於此日常零度空間中所使用的語言、物件、需求、時間等組態，皆因被預先規劃安排的日常**程式化**

(programmed) 設定，而僅呈現「我在此」的「**偽在場**」姿態，在零度極端透明性的低溫控調下，「一切事情似乎是可交流的，因為一切事情是理性而真實的，但這樣的交流過程中，沒有任何東西可交流。」⁵³ (Lefebvre 1971: 184)

零度空間如同徒具形式而無實質生活內容的抽象空間，是一種酷冷、無中介狀態、無交互主體性、無交往可能性的孤獨封閉空間，亦是日常生活風格消失的世界。這樣的空間表現為沙漠化、空洞無感的「凍結景觀」(freezing landscape)，零度就是現代日常生活的本質，生活的零度化與冷凍化現象，如同冰川與沙漠景象，單調乏味。對列斐伏爾而言，新資本主義社會便是這樣一個意識匱乏、感知零度化的生活場所，人們耽溺於在各種場合媒體中對話交流、參與整合，但卻是一群「孤獨的人群」，在交流符號極端飽和的狀態下卻缺乏真正的溝通，是生活

⁵³Henri Lefebvre (1971) "Everyday Life in the Modern World : Terrorism and Everyday Life", Translated by Sacha Rabinovitch, The Penguin Press : New York, N.Y, pp.184

意義的零度化或零度化的生活狀態，成為社會體驗的最低點：可逼近但無法達到、總體凍結的點，而日常生活的恐怖主義則是在這樣的狀態中操作維持著日常現實性的幻覺、蒙蔽現代人的意識，這便是列斐伏爾所言的恐怖主義：從外而內，從局部而全域，從直接到無形，從物質統治擴大滲透為無孔不入的抽象統治所取代，於日常生活場域中佈滿自動性操作的欲望導航系統，透過雙重入侵——**外部規格化物質體系與內在隱形的抽象統治**——以及**欲望的控制**，讓日常生活的溝通功能喪失、意義匱乏。然列斐伏爾也指出，「真正的溝通和交流不是在被預期、被設定好的空間場所裡發生，真正的溝通發生在他處（elsewhere），在此他處中，某些言說和書寫能夠超越消除單調（monotone）而被聽見。」（Lefebvre 1971：185，黑體由本文作者所加）對列斐伏爾而言，欲在日常空間的零度化狀態中進行生產與抵抗，日常生活是入口處也是**他處**，藉著將日常生活規格化的**程式**

（programmed）進行**重組**，展開實踐與反抗，或者說，進行擾亂日常恐怖主義的各種可能。關於日常生活空間的生產論述，列斐伏爾對「**他處**」與「**他者性**」（otherness）的強調展現在各種概念上，從而繁生各種邊陲關係的重組與連鎖辯證，及更具包容性的「三元辯證」（dialectique de triplicaté / triple dialectic），企圖生成新的政治選擇，開啟於核心——邊陲二對立之外，揉雜感知、構想與再現的生活三種切面的第三空間。⁵⁴空間理論學者艾德華·索亞（Edward Soja）基於這個論式，將第三空間界定為另一個其他（an-Other）理解和行動的方式，提出疊置真實與想像的「第三空間」（Thirdspace），索亞認為，第三空間是超脫**二值化類**（主體—客體、物質—精神、自然—社會、資產階級—無產階級、區域—全球、中心—外圍、機構—解構）對立概念的多質異合場域，相異於黑格爾「正反合」（Thesis-antithesis-synthesis）線性時間性歷史思維，第三空間具備對他者持續開放混生的「**生三成異**」（Thirthing-as-Othering）、內含「**彼外**」（other-than）的動

⁵⁴ 列斐伏爾於《空間的生產》中以感知（perceived）、構想（conceived）和生活（lived）做為社會空間分析的三元組合，在討論空間本身的生產部分，以物質性的空間實踐（Spatial practice）、空間的表像化（Representations of space）、再現性空間（Space of representation / representational spaces）三切面進行辯證。

能，第三空間因「生三成異」的多質異合，成為流動性、三元辯證、抵抗封閉邏輯的場域。索亞同時強調，「在這種批判性的生三（thirding）裡，原來的二元選擇不會完全撤離，而是收納到（subjected to）創造性的再結構過程，選擇性且策略性的汲取兩個對立範疇，以開啟新的替選可能。」（Edward Soja 1996：5）索亞此種揉雜真實與想像、兩兼其外的視角不僅是透過擴延列斐伏爾（Henri Lefebvre）的空間生產論述而來，在《第三空間》書中，索亞亦追蹤延伸列斐伏爾「三元辯證」的論述路徑—連結歷史性、社會性和空間性—作為嘗試開啟／植入第三空間「生三成異」動能，回應解除二元論限制的行動論述，「兩個項目（以及圍繞它們而建立的對立及二元對反）永遠不夠。*Il y a toujours l'Autre*，總是有另一個**其他**（Other），這裡的 *Autre*／Other 採用大寫，為的是強調其極端的重要性。面對**非此即彼**（either／or）的選擇，列斐伏爾深具創造地以**另一個其他**（an-Other）替選項來抵抗，此替選項以**兩兼其外**（both and also）標誌其開放性，而『其外』（also）會迴返（reverberating）擾亂非此即彼邏輯的封閉場域。」（Edward Soja 1996：7，黑體由本文作者所加）索亞的「生三成異」方略路徑，並非從政治經濟系統批判啟動，而是從「支配—被支配」、「真實—想像」等對立面的解除出發，朝向「真實與想像兼具」（real-and-imagined）的場域航行。易言之，索亞的第三空間是收納抵抗與反抗、支配與被支配，疊置抽象具體、物質感知的彼外空間，「生三成異」便是在此異質空間中游牧流動，遞迴擾亂二化值的奇特動能。

無論是羅蘭·巴特的中性零度寫作、列斐伏爾的他處或者索亞的兩兼其外，都是無法被「固定」、持續朝向彼外的動態空間概念，以不斷地從邊陲迴返擾亂二元，繁生其他的動能策略，保持開放生成。誠如三者強調的「總是有另一個**其他**」的第三項，若將上述脈絡滑移置至**網絡空間**（network space）檢視，這個由諸多電腦裝置所叢聚而成的物理結構，不僅連結著感知、構想和生活的空間再現，亦疊置著再現空間—**網路空間**（cyberspace）—於此物理裝置內流竄著的位元符號、資訊檔案等所擬造，介於人機、內與外、主體與他者、物理與精神的「虛

擬空間」。就物理形式而言，網絡是「透過各種裝置、記錄 (inscriptions)、形式和公式，使互動被綜合 (summing up) 為一種非常地方性、非常實際、非常微小的軌跡 (locus)。」(Latour 1999: 17) 擴大至異質空間視域觀測，網絡為某種**體現／同時超脫**多重多軌狀態場域的「**連結狀態**」，此連結狀態不僅發生於物理訊息層次 (儲存裝置、檔案資料)，也運作於生理個體層面 (訊息溝通、感知序列往返)。在連結狀態的傳輸過程中，網路空間技術的急速膨脹讓網絡「範圍」、所有孔道的流通朝倍數遞增的「全向度全場域」空間中演化，每日皆有數以萬計的新節點、網站與資訊檔案更新上載、複製移動，組構分泌成盤根交錯的「網絡」，向外部空間進行穩定化的鏈結或者解序化的攻擊，過剩的資訊消融了意義，用布希亞 (Jean Baudrillard) 的話說，是「在某種類似星雲的樣態中，並不往創新增生，而是反向全然的銷滅 (熵：也就是「能趨疲」)。」(Baudrillard 1994: 81)。麥克魯漢於 1964 年《認識媒體：人的延伸》書中提出資訊媒體因機械形式超速流動而從物性的「外爆」轉向意識與無意識的非物性「內爆」(implosion)，自機械到光電媒體至資訊數位化，社會網絡已度過無數個內爆期，甚至更新至雲端化。對麥克魯漢而言，內爆是某種「突變臨界」的物性系統**反轉運動** (reversal)，在動態過程中通過某種不歸點。布希亞針對此點延伸，內爆為資訊擬像與超度現實意義的**環狀過程** (circular process)，終結了真實，「在那個循環的最底部，到了意義之無可通過的地平線，在那一點之外，沒有任何事情對我們產生意義。」(ibid. 1994: 83) 更進一步地，布希亞以「**零度地基**」(Ground-Zero) 做為吸納所有資訊擬像表達的場域，「這是所有可能性意指的最小共同分母，意義的零度... 它是符號中能源的最低形式。」(ibid. 1994: 86) 在零度地基內，資訊重複播放流通如同**廣告**樣式，所有特定內容因交互轉譯性 (transcribed into) 而相互接駁，是意義與風格的**鏈接** (articulated) 所在，具有通往全向度聯接、將所有事物表面化的透明性質，此交互轉譯性讓零度地基的資訊語言演化成為某種中性 (neutral) 均質「不合語法的星雲」(asyntactic nebula) 的語言模式，「人們將它視為日常公式 (routine) [...] 是更單純、更具功能性的電腦科技語言：序列模組、

音軌、圖像軌跡追蹤。」(Baudrillard 1994: 89)，零度地基數據化的電子語言，將資本主義建立的欲望導航系統透過微觀處理過程，將資訊意義終結，欲望所能發動的「快感」(thrill)，因不斷重複播放的廣告性，已被電腦網絡移轉至日常生活的極微化 (miniaturization) 中，不斷地以反覆倦怠的程式序列出現，變得透明而不可數。列斐伏爾對零度空間的描繪，是冰川與沙漠般的乏味景像；布希亞的零度地基場景，則是避開太陽，或者說在黑色太陽之下，如墓場死寂的地下礦物場域，羅列埋葬著資訊檔案紀錄。無疑地，在上述脈絡下理解的網絡／網路空間視域，以及諸種「零度」論述樣式，皆模擬再現了網路空間因資訊超載 (data overloading) 過度膨脹而進入的「零度網絡」狀態：缺席、重複路徑、格式化語言、關係疏離、自我掌控降低等失序場景。如果資訊內爆為某種無差異性的零度溝通，那麼在此場域中，日常生活中無所不在的**網際網路**如何轉置自身如第三空間的流動與多質異合質性向他者開放？進一步提問，如果日常生活提供了向零度空間對質抵抗的場域，如何從因訊息超載內爆以至無差異，因程式語言的技術規格導向以及單調動作「click」的重覆連結操作所趨近零度空間的低溫狀態，分泌出超脫二值化類、從「偽在場」換算解碼為「真實存在」的新網絡、新的流動肌理？如果「**純方程式**」工具性的零度語言書寫是一種擺脫語言秩序中一切束縛的可能，啟動自由的自動化動力，那麼藝術家如何在數位資訊的純二進制碼程式語言中開發出向他者解碼的語言組件？一個有機體又如何透過此組件在網路空間中生產實踐？接續章節將就上述脈絡與提問，試以網路空間的「**程式語法、重複動作、精神姿態**」三個主要概念「節點」(node)，交錯連結網路作品而成的「織網」(web-weaving) 書寫路徑，論述身體日常連接網路／網絡的重複動作與交感行為後，於網路空間所繁生而出的精神或者文化姿態，及其從網路滲透至**網絡**空間肌理生產與實踐的可能性。

4-3. RepeatProperties.net：重複組態

二進制（010101）是電腦唯一讀懂的語言，因此所有電腦語言皆由此基本單位所組合繁生，部分程式指令甚至必須換算成二進制執行。此種二進制的最小單位「位元」的存在狀態：開／關、上／下、真／偽（true／false）、輸入／輸出（I/O）、黑／白、是／否（yes／no）、非此／即彼（if／else）等概念，折射出二元對立思考模式。1966年電腦科學家波姆（Corrado Böhm）及賈可·皮尼（Giuseppe Jacopini）發表《結構化程式理論》（*Structured program theorem*），指出所有的程式語言皆能以「**循序**（sequence）—**選擇**（selection）—**重複**（repetition）」三種序列組合描述所有程式邏輯運算的形態結構。數位空間裡的最小單位不僅是0、1兩個數值的重複交疊，程式邏輯的基礎結構亦循序執行重複動作而展開。這樣的事實若類比前文所述的日常生活規格化**程式化**運作所形成的零度空間進行對照，回應我們一個簡要的訊息：**日常性由重複產生**。此章節將以「電腦程式」及「執行動作」兩切面的組態，考察日常空間與網路空間的重複質性以及此組態更新為「生三成異」動能的可能。

4-3.1. Programme：Loop—Recursion—Cycle

關於重複，列斐伏爾曾於1987年《日常與日常性》（*The Everyday and Everydayness*）文中，的「重複與改變」（Repetition and Change）段落，描述日常性格：「日常生活永遠存在，即便我們各自以不同方式度過，日常性格經由無止盡的重複藏匿痴迷與恐懼。在研究日常生活時，我們面臨的最嚴重、困難的問題之一便是重複。日常位於兩種**重複模式**的交接口：**週期性**，由自然支配；以及**線性**，由流程支配（例如工具理性）。日與夜、季節與收成、活動與休息、飢餓與滿足、欲望與行動、生命和死亡，另一方面意味著重複的工作和消費的手勢／姿態。在現代生活中，重複的姿態往往企圖掩蓋和粉碎這樣的週期循環。日常接收強化了單調性，單調是其永恆不變的常數。日子一天天接續並無二致—在此存

在著日常性核心的矛盾謊言—接著一切都變了。但此改變是仍被設定好的

(programmed)：依計畫執行退化。生產預期了再生產。」⁵⁵ (Lefebvre 1987：10，黑體由本文作者所加) 對列斐伏爾而言，「日常性」是存在於日常中的「概念」，由一組被設定、公式化、週期及線性重複模式與單調群組所繁生而成的概念，它表達出日常性格一方面因自然界的週期性循環讓每日生活的例行性更為線性單調；一方面主體因公式化、重複的日常行為動作而無感，加速蒙蔽了意識活動。

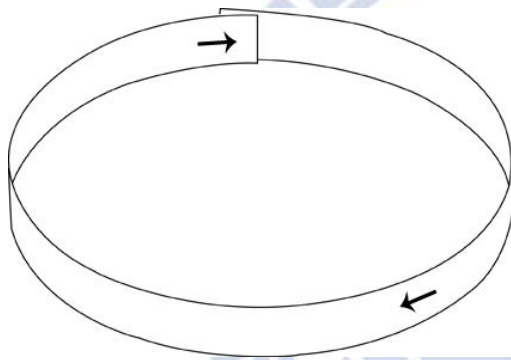


圖 3 迴圈 Loop

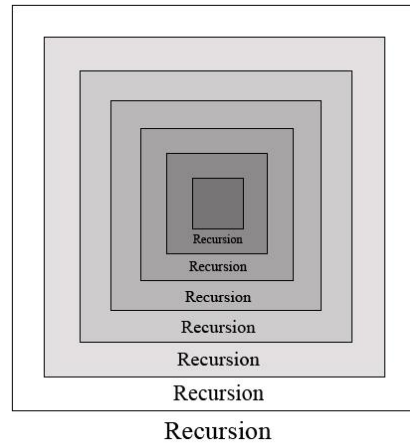


圖 4 遞迴 Recursion

圖片來源：作者繪製

無論是數位空間或者日常生活空間，重複性的結構如同被二進制語言與二元對立概念所詛咒，成為資本社會中恐怖主義操控現代人意識的孳生場域。日常性

⁵⁵ Henri Lefebvre. (1987). *The Everyday and Everydayness*, pp. 10. 原文 Everyday life has always existed, even if in ways vastly different from our own. The character of the everyday has always been repetitive and veiled by obsession and fear. In the study of the everyday we discover the great problem of repetition, one of the most difficult problems facing us. The everyday is situated at the intersection of two modes of repetition: the cyclical, which dominates in nature, and the linear, which dominates in processes known as "rational." The everyday implies on the one hand cycles, nights and days, seasons and harvests, activity and rest, hunger and satisfaction, desire and its fulfillment, life and death, and it implies on the other hand the repetitive gestures of work and consumption. In modern life, the repetitive gestures tend to mask and to crush the cycles. The everyday imposes its monotony. It is the invariable constant of the variations it envelops. The days follow one after another and resemble one another, and yet—here lies the contradiction at the heart of everydayness—everything changes. But the change is programmed: obsolescence is planned.

格中「週期性」與「線性」重複的質性，與電腦 C++、Java 程式語言中的**遞迴**（recursion）及**迴圈**（loop）極為相近，多於加速運算時間效能與求取重複性計算公約數值所使用，前者是在程式函式中呼叫與自身同名的函式，而呼叫者本身會先被置入記憶體**堆疊**（stack）中執行一遍，當被呼叫者執行完畢之後，再從堆疊中取出之前被置入的函式繼續循序重複執行；後者則是在單一程式中單向地不斷往返（圖 3）。與迴圈不同的是，無論是直接（呼叫自身）或間接（呼叫他者回到自身重複）進行遞迴作用，都必須不斷地呼叫執行原始函式後才能進行重複，亦即記憶體的往返堆疊，也因此遞迴語言必須消耗大量的記憶體執行演算。換句話說，迴圈是某種輕盈乾淨、簡單扼要的自身重複，而遞迴則通過呼叫（call）與主體直接或間接的參數，因堆疊而形成某種重複性的序列空間結構（圖 4）。即便兩者皆以重複執行呈現，迴圈是單線前進的語言，其空間維度較為扁平線性，遞迴則呈現空間陣列層次，具備雙向往返的重複節奏。值得注意的是，記憶體堆疊不僅讓遞迴函式建構出空間感，若函式本身沒有設定**終止條件**，會因無止盡的陣列堆疊作用造成母體潰散當機，如同資訊超載後的零度現象：重複資訊的超飽和、過剩與淤積，以致進入重灌意義內容的系統**循環**（cycle）中，再次啟動運作。

4-3.2. Action：Click—Input—Output

「身體，位於所有空間論述權力中心，不可化約無可還原且極具顛覆，身體是一切的起始點。」⁵⁶（Lefebvre 1976：89）列斐伏爾曾以非人類—「蜘蛛」的織網行為，論述空間中有機體生產的樣式，他認為蜘蛛以其**感覺**（sense）漂浮於空間中，藉著分泌組構一張網，將自己的身體於空間中延伸（extending）、**定位**（orients）。列斐伏爾的空間身體感以「**定位**」於空間場域中移動，「透過它的定位（上、下、左、右）、透過它的能量與運動[……]身體得以生產出空間。」

⁵⁶ Henri Lefebvre (1976), *The survival of capitalism : reproduction of the relations of production*, Translated by Frank Bryant. New York : St. Martin's Press, Politics & Society.

(Scott Lash, 2002: 120) 如同蜘蛛分泌的網面，有機身體生產出的空間，列斐伏爾以**肌理** (texture) 理解，「它由一個巨大的空間組成，上面覆蓋著網絡或網，這個巨大空間也覆蓋著網的『強點』、『連結點』(nexes) 與『錨』(anchors)。」(Lefebvre 1991: 222)。感覺、織網、延伸、定位、肌理，列斐伏爾試圖以動物性、接觸性的表意系統強調身體能量於空間中運作的痕跡。事實上，這樣的轉喻幾乎重疊了網頁程式語言的體材樣式。網頁程式設計 CSS 語言指令組構動作如：組件浮動規則、定位規則、錨點參數等皆是處理進出移動於網路空間的「動作」語言，這些語言意味著網頁於網路空間中的陳列質性與作用狀態。網路空間做為中介抽象的第三、內在性的空間，由龐大的位元字串、晶體單位、符號系統所生成的場所，此空間連結與其平行的真實空間，是多孔道且呈現流動的液態性，身體在此空間的生產動作，必須藉由電腦與程式語言展開模擬實踐，將主體自身的世界體系導入位元流中再次三維化。即便此第三空間中所有的生產實踐是再現的空間化，所有位元程式、資訊晶體在時間與視域上建構並置了主客體共存的三維符號系統，此系統中的生產實踐，皆由一個簡單的生理動作「**點擊—輸入—輸出**」(簡稱 C/I/O) 所完成，**點擊** (click) 動作**鏈結** (link) 了個體/集體、知覺/意識、生理/物理、上線/離線等二元介面，透過**輸入** (Input) 進行反饋、表達、涉及、在場、入侵、溝通等交互作用，以**輸出** (Output) 動作共時性地接合更多元向度的空間場域。「C/I/O」動作引介了使用者涉入之驅力與工程結構，亦給予使用者一個主客體自由回返的雙向路徑，同時全向度地朝程式語言、儲存裝置、硬體結構、跨域空間、資訊意識等多態序列模組路徑前進，緊緊著知覺、符碼、生活的再現空間。進一步言之，此三位一體「手指重複動作」的不斷重複循環，傳輸往返了網絡空間的符號，進而再現於網絡空間中，如同網路空間的登錄碼，不斷地將虛擬資訊檔案視覺化成文字圖形介面，折射出網路空間無數軌跡擬像；同時亦反向地朝身體感逐漸銷融失溫，主體透明化、微粒化為資訊溝通粒子組構成的全像立體投影 (holography)，於第三空間中隨機地四處流竄，而折射此「C/I/O」微粒資訊主體的媒介是電腦螢幕的輻射光束，這樣的微粒資

訊主體於網路空間的**移動**，是透過兩種 C/I/O 中介介面操作所完成：物理界面的上下左右按鍵、資訊再現空間的超連結（hyperlink）移動。

4-3.3. 生三成異：Repeat—Action—Gesture

「電腦程式」及「執行動作」兩切面的重複組態分析，主要是就二值化類的空間、語言與操作行為組織而成抽象化、中性的人機複合體，並藉此吸納二元值項的複合體於零度網絡空間中的某種「偽在場」，進行「生三成異」的動能模擬：如何從重複性的動作生成姿態，進而反轉更新為解公式化的**驅動程式**。列斐伏爾於《節奏分析：空間、時間和日常生活》(*Rhythmanalysis: Space, time and everyday life*) 書中，透過**馬場馬術** (Dressage) 概念說明人類如何透過身體重複性的動作形成節奏，進而姿態化 (gesticulate)。姿態並不具自然性，因其由社會文化環境、教育訓練 (le dressage) 所構成，學習如何生存以進入社會群組、國族或價值體系。**馬場馬術** 的身體操作亦即人對自身進行如同訓練動物的過程，此過程經由序列性的**重複** (repetition) 組成，有其獨特的節奏：「馴者以線性或週期性組合整體。透過創新和重複交替達成。馬場馬術的階段操作為強制線性序列和姿勢週期性的重複。線性序列具備起始（通常為一個信號手勢）和結束：週期的循環則透過時間組織而非信號。這便是社會與文化。」⁵⁷ (Lefebvre 2004: 39) 換言之，主體藉由迴圈動作週期性的重複訓練，於空間中實踐生產節奏，轉變為**姿勢** (gesture)，進而成為抽象的象徵。列斐伏爾以**行動—休憩—娛樂** (trinity: activity—repose—entertainment) 三位一體說明動作成為節奏的操作：「(a) 內部活動控制。經由指導。間斷暫停 (休息用)。(b) 完全停止。完整的休息 (睡眠、

⁵⁷ Henri Lefebvre. (2004). *Rhythmanalysis: Space, time and everyday life*. Translated by Stuart Elden, Gerald Moore. New York: Continuum, pp.39. 原文 Breeders are able to bring about unity by combining the linear and the cyclical. By alternating innovations and repetitions. A linear series of imperatives and gestures repeats itself cyclically. These are the phases of dressage. The linear series have a beginning (often marked by a signal) and an end: the resumptions of the cycle [reprises cycliques] depend less on a sign or a signal than on a general organization of time. Therefore of society, of culture.

打盹、空檔)。(c) 娛樂消遣、獎勵 (香菸、大獎、晉級等)。」⁵⁸ (Lefebvre 2004 : 41) 如同迴圈與遞迴程式，馬場馬術以身體三節點的線性重複 (迴圈/loop) 訓練，進行空間周期性 (遞迴/recursion) 的訓練。動物 (客體) 透過馴者 (主體) 的呼叫指令 (手勢)，於空間路經 (內部活動控制指導) 與節點 (休息娛樂) 中，重複週期性的身體技術，進入文化配置而成的姿態，此姿態表達著迴圈動作因指令 (手勢命令) 呼叫、遞迴出大於單一迴圈重複的空間實踐。對列斐伏爾，姿態 (gesture) 並非一種表意而是一種空間實踐，作品 (work) 則是空間實踐的一種類型，作品給出空間性別、雕塑空間，疊置於自然的使用價值上，「作品具有某種不可化約與獨特性 (irreplaceable and unique)，而產品 (product) 可透過行為重複動作完全再製。」⁵⁹ (Lefebvre 1974 : 70) 這樣的觀點，主要專注於重複動作姿態挪置於社會空間所形成的差異性，列斐伏爾以「無法再次重複」的獨特性將作品從產品量產線中區隔出來，換言之，「無法再次重複」的身體節奏是**動作**成為**動能**的重要錨點，它不僅是進入文化的登錄碼，也是驅動形成個體極微化差異的能量過程，一如列斐伏爾所言之「日常生活永遠存在，我們各自以不同方式度過」。進一步想像，節奏化姿態化如同主體內爆後的內轉狀態，因重複訓練而通過了某種臨界點，進而解除了因記憶堆疊迴返成為過於簡化的唯物客體之風險，更新為具個人性的動能與生產性的空間實踐，透過挪用社會空間形成作品，而日常生活的抵抗便在此場域中展開，實踐出一種在此脈絡下重新、或者說超越身體肉身遞迴的精神姿態場域。

⁵⁸ Ibid. pp.41. 原文 a) The internal activity of control. Under direction. Punctuated by pauses (for repose). b) Complete stop. Integral repose (sleep, siesta, dead time). c) Diversions and distractions. Rewards (a packet of cigarettes, a big prize, a promotion, etc.).

⁵⁹ Henri Lefebvre (1974). *The production of space*. Translated by Donald Nicholson-Smith. USA : Blackwell Publishing. Ltd. pp.70

4-3.4. 小結

自然界如最大值的遞迴空間，為包含無數個二值化類迴圈的巨型函數，在此空間中求取第三選項、變異值能的「生三成異」，便是於結構中建立反結構系統，這仍舊仰賴某種媒體過熱以至突變、場域反轉；或者在重複值過巨無法再執行而內爆產生異質動能，「大眾媒體建立一個循環：一個惡性循環，一個巨大的冗語贅言 (pleonasm)。最終，任何事件皆能匯入類似事件於狹縫中，於世界各地迅速流通發生，簡化為(無所不在的)即時影像和(重複的)流行潮語 (catch phrase)，孤立為與其他事件極端無關的事件，平淡無奇、缺乏創造性：大規模贅言。只有某處或他處 (other there) 的『創造』(即使是以被忽視和保守隱密之姿)、一個完全新的風格或『內容』，可以在被重複消費週期性循環的捕獲前，避免此冗語贅言。⁶⁰」(Lefebvre 1995 : 164，黑體由本文作者所加)列斐伏爾此段陳述，一方面刻劃出仿如網路資訊流動生態內爆、呆滯、退化，充滿「所見即所得」(WYSIWYG)、複製貼上轉貼的碎裂景象；一方面也再度定位，將游標指向某個隱密的他處某個遺漏值，某些以匿名之姿、略目之態的異質動能，或許能夠經一切再打回原點，激生連結出某種精神動能，再譯寫整體結構。

4-4. SpiritualGesture.net：精神姿態

此章節所嘗試的，主要透過分析諸種運用電腦程式語言的網路作品、網路活動事件，作為折射零度網絡空間路徑的分散節點，這些節點包括：「行走—Repeat{ }」、「手指運動—↑↓←→」、「游牧—Ad Hoc」、「離線動作—Dead Drop」、「佔領—<Java/script>」五個組態，每一組態由兩種語義並置對應，前

⁶⁰ Henri Lefebvre. (1995), *Introduction to modernity*. Translated by John Moore. New York : Verso. pp.164. 原文：In this way the mass media establish a cycle : a vicious circle, a massive pleonasm. In the end, any event could be slotted in with similar events and circulated worldwide as soon as it happens, reduced to an instant image (omnipresent) and catch phrase (repetitive), an isolated extreme unconnected with other events, unsurprising, uncreative : a massive pleonasm. Only if somewhere or other there is 'creativity' (even if it is unnoticed and unassuming), or a completely new style or 'content' which can avoid repetition before it gets caught up in the cycle of repetitive consumption, can this pleonasm be avoided.

者為動作姿態，後者為電腦、網路空間所使用的程式語言，試著將中性低溫的二進位電腦語言逐譯為一系列**聯想場**（associative fields）式的書寫，並於此場域中連結、疊置「生三成異」、「零度空間」的質性，回應前文網路自身如第三空間的流動與多質異合、向他者開放的提問，進行語意聚合配置的譯碼操作回應。作品聯想場域所繁生而成的書寫組合段（言語鍊），事實上可閱讀到分散佈署的相同單元：**重複、姿態、程式**，亦即某種詩人馬拉美（Mallarme）所言的「觀念的姿態」（Les gestes de l'idée）：「他首先發現一種姿勢（身體的表達），然後才是概念（文化及互文的表達）。」（Barthes 1994：99），讓聯想場中的語言單元叢聚導引出某些意指、論述，相互交感為看似工具性的程式語言，卻仍是連結不同空間網絡、姿態節奏、生活情境排列組合的叢聚體，而此叢聚體所逐步逼近成形的，便是零度網絡空間中的諸種精神姿態。

4-4.1. Repeat{}：重複遞迴程式／城市

〈社會虛構組織〉(socialfiction.org)為荷蘭藝術家威爾佛瑞（Wilfried Hou Je Bek）所執行的藝術計畫，威爾佛瑞自稱「精神地理學家」（psycho-geographer），受「國際情境主義」（SI 1957-1972）的「漂移」（dérive）⁶¹論述影響，結合軟體演算法（algorithm）概念，將城市換算為「精神地理學電腦」（psychogeographical computer）的硬體裝置，稱為「**生成精神地理學**」（Generative psychogeography），亦即以精神心智作為程式軟體，城市作為硬體的都市驅動漫遊行動。威爾佛瑞2003年的作品《.walk》為給「非電腦」（non-electric computer）式的步行者所撰寫的程式語法，以一個簡單的程式鏈結軟體／硬體、程式／城市，生成網路／網

⁶¹ Guy Ernest Debord 於 1958 年的國際情境文獻《*Essay : Définitions*》中關於漂移（Dérive）的定義是：「連結都市社會的實驗性行為，快速穿越各種情境的身體技術，亦指更具體的為期一年的連續性體驗。」原文 Mode de comportement expérimental lié aux conditions de la société urbaine : technique du passage hâtif à travers des ambiances variées. Se dit aussi, plus particulièrement, pour désigner la durée d'un exercice continu de cette expérience. 見 <http://library.nothingness.org/articles/SI/fr/display/48>（2011/09/16）

絡疊置的空間實踐。這件 2004 年德國〈超媒體藝術節〉(transmediale.04) 的軟體藝術獲獎作品語法非常簡單：「重複 { 第一條街左轉、第二條街右轉、第二條街左轉 } 。」(圖 5 左) 這一串偽電腦語言 (pseudo-computer language)、似日本俳句 (haiku) 的程式，實為漫步城市的簡單指令，操作者可依照此程式於城市中任一定點啟動漫遊，以非直觀 (non-intuitive) 的方式重新探訪城市空間。在一篇於官網上發佈的〈科技將會在街道上自行找到使用者〉(The technology will find user for the street on It's own) (2003) 文章中，威爾佛瑞將原始《.walk》程式演化出多組樣式 (圖 5 中、右)，植入「計數、分向、隨機、交換」等增加差異的參數，並於頁面中強調參與者可群組分向而行、自行增減參數程式。根據電腦程式科學家高德納 (Donald Ervin Knuth) 於其著作《電腦程式設計藝術》(The Art of Computer Programming, 1981) 的定義，演算法是一組包含準確描述輸入(初始值)、輸出(資料)、有效性(可執行)與有限性(必須在限定步驟內完成)的邏輯程式，多數的演算程式會以重複語法執行運算，推演結果。威爾佛瑞所撰寫的《.walk》及衍生的諸種程式，皆包含「Repeat」、「if/ else」(如果/則)、「Print/Export to」(列印/輸出)、「Abort」(終止條件)及「時間設定」等準確描述指令作為城市漫遊的導航判斷值，將步行者的行動格式化為可重複有效執行的「動態模組」。2005 年威爾佛瑞撰寫了一組較為複雜的步行演算《Jigsaw.walk》(圖 6)，程式內容以函數 (Function) 與方向屬性 (direction) 的語法，將所有漫遊指令所執行的「隨機」、「類組」、「偶遇」、「回返」、「拍攝」等結果資訊「寫入」(write down code) 輸出裝置或儲存位址 (socialfiction.org) 後，再呼叫遞迴至起始值，進行再次的重複。《Jigsaw.walk》的程式設定，以「不加思索」(without thinking) 的「直行/執行」作為前提，將步行者視為某種「動因/媒介」(agent)，在一定的時間動作設定下，開啟個體於城市網絡的異質路徑。

<pre>//Classic.walk Repeat { 1 st street left 2 nd street right 2 nd street left }</pre>	<pre>//T = Time (in minutes) //E = Exportcode //C = Counter E = 2 C = 0 Repeat { X = E 1 st street left 2 nd street right X street left When 2 agents meet { Exchange E C + 1 } Count T 0 to 60 If time = 60 { Abort to Root Print C to socialfiction.org } }</pre>	<pre>//Divide.walk //8/2 //C = Counter A = 8 B = 2 C = 0 E = B Repeat { If E = A { Abort Print C to socialfiction.org } C = (C+1) C street left or right {random} E = (E+B) }</pre>
--	---	--

圖 5 socialfiction.org, .walk, 2003

程式來源 <http://cryptoforest.blogspot.com/2010/11/technology-will-find-uses-for-street-on.html>

```

# Jigsaw.walk
# By Socialfiction.org
#
# Solving a jigsaw puzzle without thinking
# while having a walk
#
#
# info@socialfiction.org

Function direction ( ) :
  A=N{random_choice[„1st“,„2nd“,„3rd“]}+D{random_choice[„right“,„left“]}
  B=N{random_choice[„1st“,„2nd“,„3rd“]}+D{random_choice[„right“,„left“]}
  C=N{random_choice[„1st“,„2nd“,„3rd“]}+D{random_choice[„right“,„left“]}
  route={A,B,C};
  if route.count („left“) or route.count („right“) ==3 :
    direction ( ) ;
  else : return route # write down code :

Function exchange ( ) :
  for each piece of the puzzle :
    if Pieces_match ( piece, piece_other_agents ) ==TRUE :
      if agent_code.other_agent< agent_code.agent :
        piece_push_to_other_agent ( ) ;
      else :
        if piece.other_agent == pushed_in :
          piece=piece+1
          pieces_snap_in_place ( )

face ( initial_pos )

Function walk ( ) :
while ( Local_Time ( ) < timer+1.5 ) :
  if agent other_agent != in view OR pieces==0 :
    Iterate ( route+1 ) ;
  else if other_agent == in view :
    Approach ( other_agent ) ;
  else if other_agent == near :
    exchange ( )

Go_back ( initial_pos )

pieces=Read_In # the pieces in your hand at start.
agent=YOU;
agent_code= [ ]
initial_pos=Read_Position_In
timer=Local_Time ( ) ;

```

圖 6 socialfiction.org, *Jigsaw.walk*, 2005

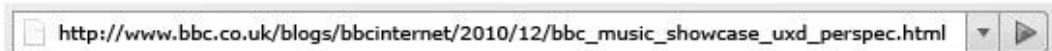
程式來源 Friedrich von Borries Steffen P. Walz, Matthias Böttger, Edited. (2007) *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level (Repost)*, Birkhäuser Architecture , pp.309.

根據居·德波（Guy Ernest Debord）於 1956 年國際情境主義文獻中的〈漂移論述〉（*Theory of the Dérive*），「漂移」是某種以不同方式快速穿移於城市路徑的身體技術，涉及愉悅的行為動作重新建構意識的精神地理學，進行漂移的時程由數小時至數天不定，起始位置隨機，但必須不間斷地進行，直到知覺意識更新至不同的觀測「位置」，將城市空間的原始概念因漂移序列而轉化、切分為可不斷解構區塊與方向的異質空間。居·德波於 1957 年繪製的〈裸市〉（*The naked city*），便是透過漂移行動所更新而成的巴黎市地圖，地圖中的巴黎市自由切分成十九的區塊，黑色部分為原地圖上的建築體，由紅色箭頭相互連結動線，白色為非實體化的空間。



socialfiction.org, *Jigsaw.walk*, 2005

<http://www.museevirtuel.ca/Exhibitions/Photos/html/en/essayImages/SM001-001.html>



Guy Debord, *The naked city*, 1957

http://www.bbc.co.uk/blogs/bbcinternet/2010/12/bbc_music_showcase_uxd_perspec.html

〈裸市〉地圖表達的，是移轉碎裂後的資本主義城市空間，將更新後的城市區塊模組可視化，透過隨機的身體路徑動能鏈結。換句話說，國際情境主義的漂移是解構資本主義城市空間的驅動程式，以不重複的初始值驅動〈裸市〉反轉位

移為生三成異空間。如果說國際情境主義企圖透過城市**無目的**的「漂移」達成對日常生活路徑情境的重新建構，成為主體於生活中的抵抗行動與脫軌、改道的精神創造生產姿態，那麼《.walk》序列程式則是將 19 世紀的城市空間生產移轉至第三空間網絡與城市中敞開，以看似**指令、具方向性**的程式語言作為空間實踐的**驅動程式**，解構日常生活行走時格式化的固定路徑。城市做為硬體／伺服器，是街道、屋樓、橋墩、河流、公路、車輛等交錯複雜的巨型網絡，若在此網絡中按照《.walk》指令行走，無可避免地會出現如網路狀態碼「403 Forbidden」無法執行要求的語境，這或許是《.walk》與國際情境最大的相異之處：一種疊置於規格化之上的規格化，通過日常公式化路徑「**再公式化**」的重複動作，強行要求主體面對錯誤與拒絕之可能，將無目的性漫遊因潛在慣性而難以全面朝向開放結構的風險，以一組公式從步行邁向拆解心理城市結構的解碼路徑，所有的步行者皆為生三成異的動因，步行程式則為某種暗示資本主義格式化的命令：無須思考、重複執行，在日常生活網絡的常規路徑中再一次的模組化運行。對步行者而言，《.walk》是一種通往新意義途徑、生成新姿態的日常異化指令；對威爾佛瑞而言，則是藉由每一位異地執行的步行者於異質空間不斷的交錯遞迴、重複呼叫其作品概念中宣告「**沒有軟體只有行體**」(no software but walkware)的精神姿態。

4-4.2. ↑↓←→：手指運動移除身體意識

2004 年〈激進軟體〉(Radical Software Group, 簡稱 RSG) 與媒體工程師亞歷斯·加洛維 (Alex Galloway) 於網路上發佈合作作品《如何戰勝超級瑪利》(How to win "Super Mario Bros."), 將著名任天堂遊戲《超級瑪利》破關的「手指動作」, 逐關拆解呈現為三十二個純文字 HTML 頁面及 mov 格式影片檔案。作品的呈現畫面分為兩區塊：左邊為「記譜」(tablature), 記錄遊戲八個關卡的破解文件；右邊為「影片」(video), 拍攝雙手遊戲時的動作畫面 (圖 7)。

```
#####
# RSG-SMB-TAB-1.3                                     #
#####

How to Win "Super Mario Bros"           Nintendo Entertainment System

WORLD 1 - LEVEL 3

Key:  < = Left
      > = Right
      ^ = Up
      v = Down
      B = B button
      A = A button

      +-----+
      | ^      |
      | < >    |
      | v  select start  O  O |
      +-----+
```



圖 7 Radical Software Group, Alex Galloway, *How to win "Super Mario Bros."*, 2004
 圖片擷取自瀏覽畫面 <http://artport.whitney.org/gatepages/artists/galloway/> (2010/05/13)

「記譜」區的「破關手指動作」，經藝術家化約成的格式化語言，為一連串二元符號「—」與「○」序列循環的重複值：一種中性、純方程式、不帶任何（卻指向）身體感、符號性「元語言」(Metalinguistic) 式的書寫，「—」代表直線前進，「○」代表跳躍動作，每一個頁面記錄著一個遊戲關卡成千上萬重複「—／前進」「○／跳躍」的手指動作，觀者在瀏覽時，閱讀到的是手勢 (gesture) 的視覺化過程，以及線性時間流動下可視的手指節奏 (圖 8)，一種身體動作重複後所堆疊出來六線譜式的記憶性操作。



圖 8 Radical Software Group、Alex Galloway, *How to win "Super Mario Bros."*, 2004

圖片擷取自瀏覽畫面 <http://artport.whitney.org/gatepages/artists/galloway/> (2010/05/13)

對應遊戲拍攝手指影片畫面的聲音節奏，《如何戰勝超級瑪利》不僅將列斐伏爾指陳的「**行動—休憩—娛樂**」轉譯成結構化的二元進制，模擬遊戲的術語環境，亦建構出「能指所指」的身體修辭符號系統。「—」與「○」支撐的是混合著手指動作與文字符碼的雙重節奏，將操作元件（手／遊戲機）「**寫出來**」的零度寫作：現場直擊、力求貼近事實的新聞式直述句，「—」與「○」的指涉對象是「能指—前進跳躍」與「所指—動作概念」，將動作從身體中剝除，形成斷裂。換句話說，「記譜」中的連續重複二元符號，一方面處理手指動作的↑↓←→前進跳躍

成為能指單元；一方面透過重複、連續性的書寫將手指的線性動作節奏化，成為意指單元，這兩個詞項的聚合點便形成概念上的動作姿態，對照「影片」區的「內容」，三者構成通往作品概念意義的路徑，相互指涉概念上的同構關係：指向被作品完全移除的遊戲畫面，而遊戲畫面，正是意識驅動身體操作的視覺場域所在。《超級瑪利》為單線前進的 2D 遊戲，其破關、攻擊與技能加值方式皆為前進跳躍、單調的二元動態模組，當遊戲時間瀕臨破關設定邊緣時，背景音樂節奏會加速，提醒玩家必須在剩餘時間內完成任務。背景音樂節奏的速度轉換，不僅是一種目標警告提示，亦是遊戲情境的微感差異轉換，驅動玩家身體動作與意識節奏，進一步導向所有遊戲的終極目標：勝利。《超級瑪利》遊戲的節奏生成，便是在手指動作、意識操控、背景音樂三軸線的重複迴圈中前進流動、加速驅緩，遞迴出遊戲的空間「多重複奏」(polyrhythmia)⁶²系統結構，當此三軸線的頻率節奏因重複操作進入無差異的交會狀態，遊戲結果生成：**破關，同時身體感廢除**。在此遊戲場域內，現實身體成為「—」與「○」概念姿態的即刻延伸。對〈如何戰勝超級瑪利〉而言，作品中刻意移除的「遊戲畫面」(影片只特寫手指運動)，不僅暗示了玩家的身體感退化，亦是藝術家於此類遊戲中「如何戰勝」的精神姿態酷冷解剖：操作性、無差別、機器性的戰略，統整於身體語脈的線性二值荒謬中，無限迴轉。《如何戰勝超級瑪利》的二值書寫碼，相當趨近於零度寫作所言「缺席」、「非語式」的直陳，直陳身體的「缺席」與「匱乏」。用羅蘭巴特的話來說，「它在面對人的空白存在時僅具有某種代數式的內涵，於是人的問題敞開了。」(Barthes 1972: 60)《如何戰勝超級瑪利》所啟動的問題，不僅是身體因「局部」線性重複動作如何「癱瘓」了身體的「整體感知」，亦包括知覺意識如何因局部重複成為進入數位空間的端口，作品以機械化、去身體感的書寫文字，將所有玩家因格式操作而映射出的「非人狀態」，與「破關勝利」精神上的**同一性**格式，毫不留情地指陳。與其說這一長串的「—」與「○」序列循環是指導遊

⁶²列斐伏爾於《節奏分析》中以「多重複奏」(Polyrhythmia)、「脈頻規整」(Eurhythmia)、「心律失調」(Arrhythmia)以及「等奏」(Isorhythmia)四軸線分析身體於日常節奏的重複、頻率。其中「多重複奏」為兩個或多個節奏和諧共存或相互干擾的多重頻率。

戲破關的二元密技，不如說是精神狀態於零度空間被二元化的顯影文本，與身體虛無化的重覆極限運動。

4-4.3. <Java/script>：重複語法所繁殖／對質的佔領姿態

如同 1960 年代的福魯克薩斯 (Fluxus)，由不同領域的藝術家、工程師、科學家、音樂家所組成的〈自由藝術與科技〉(Free Art & Technology，簡稱 F.A.T) 藝術團體，作品及事件活動皆透過網路媒體發佈，2011 年十月的《佔領網路》(Occupy The Internet) 線上活動內容，為邀請網友於自己的網站裡貼上一串 HTML 的 Java 程式語法「<script src="http://occupyinter.net/embed.js"></script>」，網站頁面底部便會出現許多透明背景、簡單動態重複的 GIF 圖檔交錯而成的佔領圖像，以及點擊「我們正在佔領網路」標語後會發出群眾罐頭式吆喝聲的按鈕 (圖 9)，活動發佈後一個多月內，即獲得數百個「網址」串連此語法。



圖 9 F.A.T, *Occupy The Internet*, 2011 圖片來源 <http://fffffat.at/occupy-the-internet/>

Copyfree and in the Public Domain; 2007-2012 by F.A.T. No rights reserved. 2011/10/26

〈F.A.T〉於十月發佈此網路活動，或許與九月時由加拿大反消費主義組織 Adbusters 發起的「佔領華爾街」行動相呼應，然而，頁面的活動邀請訊息「您是網管、管理員、部落客或者能連結存取首頁檔案的使用者嗎？想在家中透過電腦舒適地參與最近的全球革命浪潮嗎？佔領網路！」⁶³卻隱藏著些許嘲諷的意味，或者說，給出疊置於原語意上另一種錯誤溝通的含蓄意指。「串連」無疑是網路事件活動最常見的「動作」，網路社交媒體如部落格、推特、臉書等特殊的**轉貼、標籤文化**（labels cyberculture），皆企圖透過最簡單的「複製貼上」語法移動資訊速度，將事件內容概念、精神意涵無限制地繁殖擴張，達成事件之目的需求。若站在連結巨型社會網絡與日常現實空間的角度觀之，此動作處理的是「資訊接收」及「資訊移動」，然訊息必須與網絡具體事件融合後，才生產出人機行為的高溫深層、全面性的涉入，換句話說，網路「串連」動作建構的是人際關係與意識形態的「姿態」，卻不一定指向物理空間的生產實踐。媒體觀察者麥肯·葛雷威爾（Malcolm Gladwell）曾於〈微改變：推特無法推動的革命〉（*Small Change : Why the revolution will not be tweeted*）⁶⁴文章中指出，網路媒體雖然在幾次社會革命中扮演重要角色，但 Facebook、Twitter 等社交網站，鏈結的是人際關係中的**弱連結**（Weak ties），而非社會運動所真正需要的**強連結**，網路社交媒體加速了訊息傳播的速度與廣度，增加行動參與的可能性，然社運的成功通常是建立在精確的挑戰和紀律的強連結上，而非點擊速率與轉貼次數。就此而言，《佔領網路》活動文字中的「舒適地參與最近的全球革命浪潮」變成為一種對重複「複製貼上」、「懶人行動主義」（Slacktivism）便宜行事的諷刺，以及對人機分離後，於日常事件不用付出任何代價和「不在場佔領姿態」的嘲弄。

⁶³ 原文「Are you a “webmaster”, admin, blog owner or someone with access to index.html files? Are you interested in taking part in the recent global wave of revolution from the comfort of your home computer? Occupy the Internet!」擷取自 <http://fffff.at/occupy-the-internet/>（2011/10/26）

⁶⁴ Malcolm Gladwell. (2010), *Small Change : Why the revolution will not be tweeted*. 見 http://www.newyorker.com/reporting/2010/10/04/101004fa_fact_gladwell?currentPage=all（2011/10/24）

4-4.4. Ad Hoc：網咖作為展場・格式作為連結

就網路術語而言，「Ad hoc」意指藉由無預先計劃或者粗略計劃將網路設備機動性地組構在一起的臨時／移動網絡。在 Ad Hoc 網路中，所有的節點皆由移動主機構成，最初是應用于軍事領域，在戰場環境下分組無線網路數據的通信組態。而做為拉丁文的日常短語而言，「Ad hoc」指涉的是「特設的、特定目的(地)、即席的、即興的、臨時的、將就的、專案的」等意涵。⁶⁵2010 年，〈F.A.T〉於柏林發起的《速秀》(SPEED SHOW) 網路展覽活動(圖 10)，便是一種「Ad hoc」式展覽，策展人為德國新媒體藝術家亞蘭·巴托(Aram Bartholl)，租下一間網咖裡的所有電腦，舉辦歷時一晚的展覽，展覽宣言中以電腦 DOS 指令語言「**格式／格式化**」(format) 做為描述活動的形容，要求參與者皆以「作品須上線、瀏覽器閱覽、客製軟體(Custom software)、公開開放、網咖發表」的格式發表作品，且於網頁上發佈「如何安裝《速秀》」指南，透過執行「尋找一個網咖 — 策展 — 印出展覽文件放置於網咖中 — 於網路上發佈消息」四步驟開放群眾策展，成為一個以端點對端點、無基礎傳輸設備的移動網絡「Ad hoc」展覽模式。

⁶⁵ 見 Mobile ad hoc network. http://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_ad-hoc_network (2011/09/24)

208



SPEED SHOW

Home

[About](#)
[Guestbook](#)
[How to...](#)

The SPEED SHOW exhibition format: Hit an Internet-cafe, rent all computers they have and run a show on them for one night. All art works of the participating artists need to be on-line (not necessarily public) and are shown in a typical browser with standard plug-ins. Performance and life pieces may also use pre-installed communication programs (instant messaging, VOIP, video chat etc). Custom software (except browser add-ons) or off-line files are not permitted.

Any creative physical modification to Internet cafe itself is not allowed. The show is public and takes place during normal opening hours of the Internet cafe/shop. All visitors are welcome to join the opening, enjoy the art (and to check their email.)

SPEED SHOW manifest by Aram Bartholl 2010 [Aram Bartholl](#)

SPEED SHOW: Please speak softly!



September 16, 2011, 6-8pm
Curated by Aram Bartholl
Hosted by [DAM] Berlin

SPEEDSHOW BRUSSELS



29 & 30 SEPTEMBER 2011 from 6.00 to 10.00 PM
Anne Roquigny & Yves Bernard

Speed Show – “Becoming, Not Being”



Internet-cafe
Schonhauser Allee 52a
10437 Berlin, Germany
Curated by Sterling Crispin

SPEED SHOW: Your Browser is my Kingdom



or@nien.net



圖 10 F.A.T, Aram Bartholl, *Speed Show*, 2010 圖片來源 <http://speedshow.net/>

CC. Some rights reserved. All content on this webpage is licensed under [Creative Commons license by-nc-sa 3.0](#). Aram Bartholl (2011/10/25)

亞蘭·巴托於策展自述〈網路藝術已死？普普網路藝術萬歲！〉(*net.art is dead? Long live pop.net.art!*) 中強調：「網路藝術已經推至新的階段：普普網路藝術 (pop.net.art)。」⁶⁶如果說普普藝術 (Pop Art) 在商業／藝術、日常／非日常、大眾／小眾之間開啟了雙向往返的路徑，那麼亞蘭·巴托便是透過網路的普羅日常性，啟動「將**網路藝術**擴散增殖為**網絡藝術**」的新動態路線。不同於過往的網路藝術展覽模式，《速秀》的行動概念，以「游牧」動態展開，透過臨時配置設備、隨機策展的組態，單點 (柏林網站) 發佈概念指令，鏈結叢聚異質異地的藝術群組，已先後於布魯塞爾、芝加哥、澳洲林茲、紐約、墨西哥、布魯克林等二十二個地點，創造不同主題的網咖「速秀」，由數位網路、單點網咖擴散至巨型網絡。亞蘭·巴托撰寫如同電腦語言般中性、觀念直陳式的「策展概念」，事實上是「生三成異」的多質異合接口，重複動作在此產生，但也是可流動重複於「**任意網路空間**」(any-netspace-whatever) 的文件格式，由任意群組展開新的佈署。亞蘭·巴托的游牧戰略是發佈「概念格式」成為多點部署，叢聚多點異質概念的多態策展，集合成多線多向性的流動空間，組裝成不同強度的機械聚合體，於社會巨型網絡中自由調度成地域性的維度，指向更流動的聚合—諸種概念生成。所有這些異質地域性的小型策展，皆以亞蘭·巴托的策展文件的「格式重複」為出發點，然這也僅止於如何組裝生成游牧網路展的格式重複，異質異地的藝術群組各自有相異的概念主題，這些散點來自亞蘭·巴托的策展文件指令，遞迴出重複但異質的巨型網絡，成為一種解除單向溝通指令的生產性操作。如果說網路空間因四處流竄的「格式重複」資訊而內縮為零度溝通的場域，那麼《速秀》便是在此零點上，即時即地的將格式解域化，朝向他處 (社會網絡) 與他域結盟。「游牧」在此不僅是一種策展概念，更是某種驅動引力與實驗姿態，擺脫、擾亂過往 net.art 「網路藝術必須發生在網路上」的制式規準，解域為精神性游牧姿態，對社會發動游擊性實驗。

⁶⁶ Aram Bartholl. (2011) *SPEED SHOW* curatorial statement : *net.art is dead? Long live pop.net.art!*. <http://fffff.at/speed-show/> (2011/10/25)

4-4.5. Dead Drop：雲端固態化的離線身體操作

亞蘭·巴托 2010 年十月另一網路行動《接點》(Dead Drop Project) 計畫，是其至美國紐約〈Eyebeam〉科技藝術中心駐村所執行的開放原始碼作品，亦是於巨型開放網絡中執行「生三成異」概念的行動。「接點」原指間諜交換情報訊息、保持任務安全的祕密情報站點，接點物件通常散置於日常生活中掩人耳目的磚牆、樹洞、石堆中。亞蘭·巴托以間諜「訊息交換裝置」的概念類比為現代生活的「USB」隨身碟，將接點換算為匿名、離線、點對點與檔案共享的公共空間網絡，以 USB 隨身碟**嵌入**(embedded) 牆面、建築物或任何公共空間，參與者透過自身的筆記型電腦存取資料，每一個 USB 接點裝置都是空機，僅能預先存入計劃概念說明的「讀我」純文字檔案(readme.txt)。除了計劃說明頁面，亞蘭·巴托同時拍攝「如何製作」接點的製程教學影片、DIY 安裝程序指南、FAQ 發布於網站中，邀請世界各地的接點參與者開發新的地點、擴散新的網絡，至 2011 年 11 月初，已有接近八百個新接點產生，鏈結出解域化的巨型網絡(圖 11)。



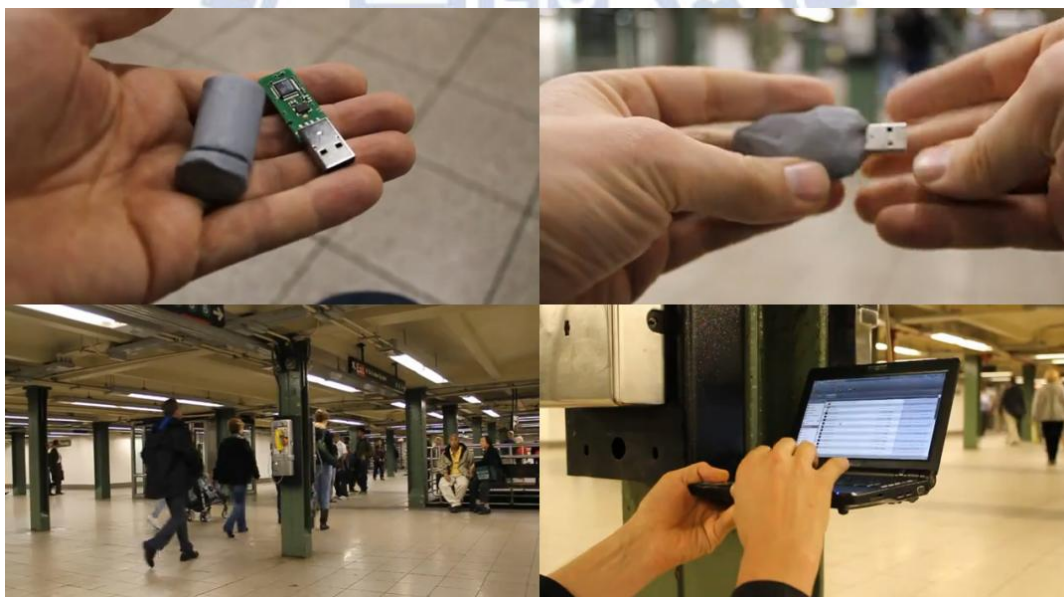


圖 11 Aram Bartholl, *Dead Drop*, 2011 圖片來源：<http://deaddrops.com/>

CC. Some rights reserved. All content on this webpage is licensed

under [Creative Commons license by-nc-sa 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Aram Bartholl 2013 (2011/10/25)

藝術家於《接點》宣言中強調「一個真正的接點必須是無內載任何客製軟體、可讀寫的大眾儲存裝置，亦無須與其它接點同步連結，你甚至很難注意它的存

在。接點不使用無線寬頻科技，分享檔案是透過**離線、貼地面牆**的身體動作進行，接點移動的線路是裸身於城市的大眾運輸巴士系統，是真正**嵌入**公共空間的網絡。在雲端時代與科技技術裝置不斷更新但缺乏**區域／地方文件**（local files）的此刻，我們必須重新思考資訊檔案（Data）散播佈署的自由性。」⁶⁷（黑體由本文作者所加）《**接點**》計畫的所有檔案文件所使用的語言如匿名、點對點、檔案共享、**嵌入**、網絡等，是將網路文化與程式設計直接疊置至巨型網絡空間的實踐生產，換言之，〈接點〉計畫是將網路空間中的開放原始碼運動，轉移至社會網絡中啟動。

雲端技術所表達的，為網路空間的資訊聚散、重複循環流通與網路資源共享，「雲端的基本概念，是透過網路將龐大的運算處理程式自動分拆成無數個較小的子程式，再由多部伺服器所組成的龐大系統搜尋、運算分析之後將處理結果回傳給使用者。透過這項技術，遠端的服務供應商可以在數秒之內，達成處理數以千萬計甚至億計的資訊，達到和『超級電腦』同樣強大效能的網路服務。」⁶⁸事實上，雲端是網路空間資訊內爆後，一種資訊內爆生態的再利用，雲端技術仰賴網路資訊流通速度的極大化，亦即，當速度值越高，雲端運算相對地越強大，資訊零度化的狀態則更新為全向度效能分享與資訊處理。1997 年的 SETI@home（*Search for Extra Terrestrial Intelligence at Home*，在家搜尋外星智慧）計畫，通過世界各地近 500 萬參與者，結集家用個人電腦處理分散式計算，累計近 200 萬年的 CPU 運行時間，處理了超過 13 億個數據單元網際網路無線串流以探測搜尋新生命新文明，SETI@home 的操作技術便是 P2P 網路集體資源分享，亦即雲端技術的實踐。在「網路共產主義」（Cyber-Communism）的急速演化中持續向技術合作共享、自由開放網路資源的雲端時代，亞蘭·巴托反向地朝向「離線、貼地面牆的身體動作」進行瓦解資訊交換界面、將雲端**固態化**至實體空間中生產

⁶⁷ Aram Bartholl. (2011) *The Dead Drops Manifesto*, <http://deaddrops.com/dead-drops/manifesto/> (2011/10/25)

⁶⁸ 雲端運算。維基百科 見

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%B2%E7%AB%AF%E9%81%8B%E7%AE%97> (2011/11/27)

其「無雲檔案」(Un-cloud your files today) 的概念姿態。《接點》計畫啟動的不僅是從「雲端」到「無雲化」的身體路徑，亦包括將作品、身體「朝向」社會網絡的動能處理，一方面透過格式化製程指南導引參與者生產新的接點網絡，一方面亦透過所有參與者重複性的身體力行，形成諸多力點，將作品概念不斷地朝向另一個他處衍生。我們必須考量的不是每一位參與者因格式化的接點製造動作而生產的重複，重要的是諸多力點重複疊至於巨型網絡空間中所生成的精神姿態：離線身體如何從零度網路空間轉向、生產新的分裂與連結行動。

4-4.6. 小結

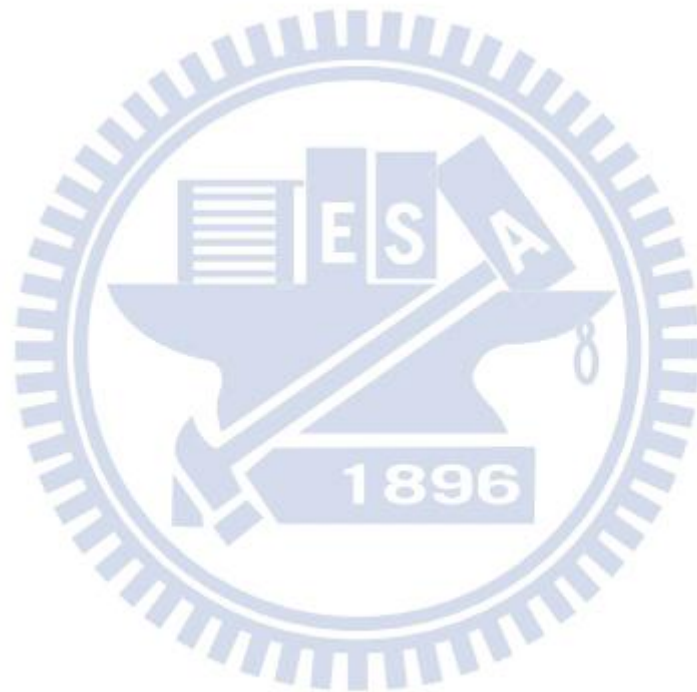
上述作品所模擬的「生三成異」動能姿態，主要以「純方程式」的電腦語言書寫啟動：中性、格式化、指令、公式化，「WYSIWYG」式的邏輯與「C/I/O」身體微型操作，直接或間接地指向巨型網絡空間活動。這些初始值同樣表達著某種二值化類的回應：去操控／被操控、身體化／去身體化、去流動／被流動、秩序化／去秩序化，像是已經被程式定義好的導航系統，於網絡零度空間中執行轉譯、再定位的移動。「行走—Repeat{ }」、「手指運動—↑↓←→」、「游牧—Ad Hoc」、「離線動作—Dead Drop」、「佔領—<Java/script>」五個節點組態所形成的動能，皆默認吸納了二值化類的必然設定，藉由格式的重複與資訊重複讀寫，作為概念流通的憑證，於零度網路空間中形構各自的精神姿態，然「生三成異」的最大風險亦在此：包藏二元選項的非此即彼、非一即二，容易因程式指令而造成參與者的「格式化」動作，淤積了更多的意義重複，導致仍舊在零點的刻度上，沒有任何姿態，僅僅加速資訊流通。但我們或許可以這樣理解，二元指令所給出的作品**概念憑證**像是網路辨識主體的「CAPTCHA」(Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart) 驗證碼，由電腦程式考驗人類知覺判斷的扭曲變形字元：一組電腦生成但電腦無法回答，只有人類能解碼的圖靈測試。驗證碼的測試結果有二：藉由「C/I/O」動作解碼成功，通往另一個「彼

外」空間；或者因無法辨識而關閉視窗、跳至另一連結頁面。必須注意的是，此驗證碼自身雖然同時是二值化類的節點：閉鎖／開啟，然也是某種「生三成異」中性的第三選項，此選項同時保持兩向差異矛盾的雙重性，透過極微的扭曲「差異」和「切割變形」二值化類演算生成新的符碼，以不斷引誘主體解碼的精神姿態存持著，換句話說，「生三成異」動能也是無法被「固定」的概念，會因不同主體而隨機顯示著相異的驗證碼，既干涉又冷漠地驅動主體反應，但是拒絕操縱大眾；無法被「固定」的訊息同樣也意味著，即便上述作品皆以中性格式化指令連結客體與巨型網絡，指令可以複製傳輸，但精神姿態無法複製重複。

4-5. 結語：總有一個其它

如果反抗是透過現實進行實踐，那麼上述第三零度網路空間作品所生產的動能，或許逼近了索亞所言「生三成異」的「彼外」路徑開口，透過身體動作姿態挪用社會空間而再現了第三種空間場域，且無意間實踐了列斐伏爾提示的「如果日常生活空間做為一個整體已經成為生產關係再生產的所在地，那麼它也已經成為了巨大對抗的場所」之數位版。或者說，這些精神與身體行動實踐的是「姿態的」、「他域的」**反**再現抗爭，以及某種於可計算、邏輯化、工具理性的結構網絡中，分泌纖細脆弱但仍具彈性與擴張性的網（頁），這些網（頁）藏匿於縫隙角落，無規則性地黏貼於網絡中，等待啟動網路資訊空間因內爆而無差異的差異、串流成新的位元流，向二值化類結構攻擊或者接合，讓日常生活巨型網絡中的重複性語言成為嵌入諸種空間中的異質物。必須注意的是，即便網路空間是某種介於內／外、主／客的零度第三空間，欲實踐出連結「彼外」的生產仍是在資本主義物質中累積而成的日常路徑進行挪用重置、彎曲改道，才能疊置出異於日常生活巨型網絡空間的流動液態場域。無論是電腦語言的零度書寫、「生三成異」的異質選項，或者節奏差異生成的精神姿態，都是模擬列斐伏爾將日常空間視為恐怖主義控制／解碼雙重場域的陣列配置：**空間陳列、路徑系統、節點轉譯**，逐步

構成操作性—動能性—不確定性的系統，進而驅向生成某種擾亂生態之流。然這樣的雙重場域／零度網絡空間並非徹底異化、移置資本恐怖主義的「絕對空間」，回到列斐伏爾的重複強調：「*Il y a toujours l'Autre*」，重要的是保持此擾亂之流「無盡循環」、連綿無止的持續重覆運動，「彼外」路徑的開口方能永遠敞開於某處，不斷地向異質邁進。



作的《軟電影》(Soft Cinema)計畫中進一步追問：「我們如何再現一個人生活於全球資訊社會中的主體經驗？如果每日的大量數據和大量訊息的交互運作是我們新的『數據—主體性』(data—subjectivity)，我們如何透過新方式、新媒介將其可視化，而不訴諸新技術中已經過於熟悉且『正常化』(normalized)的蒙太奇、超現實主義和荒謬？今天，許多地方(place)看起來像不同圖層(layers)組成的複合材料...要如何再現典型現代生活經驗的『圖層間隙』(between layers)——介於『過去—現在』、『此刻—彼時』、『此處—彼處』？」(Manovich, Lev/Kratky, Andreas 2005: 8, 黑體由本文作者所加)如果說馬諾維奇所言之**已存在影像、資料庫、圖層間隙**三個概念為理解軟電影的能指，那麼**數據—主體性**便是軟電影作為另一種客體反身折射、建構而成的所指。透過軟電影的能指所指，重新觀測數據檔案於今日的存在樣式：一種從客體轉變為主體存在的運動狀態。

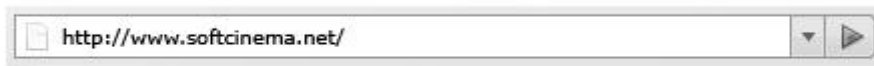
此章節處理的，便是這種數據檔案（無論是作品還是單一數據）從精神姿態的模擬存在、逐漸構成某種主體或主體性的反身生產與可能。是否真的存在著一種**數據—主體性**？**已存在影像、資料庫、圖層間隙**如何運作此種主體性？在這樣的前提下，必須要問的是數據(data)如何成為檔案(archive, file)？檔案自身做為物／客體如何聚合叢集？如何從藝術主體的掌握中逃脫？如果逃脫是可能的，那麼此檔案如何形成物力以創造與增生，進而叢集為檔案主體？這樣的主體限度為何？這一連串的追問要求的，是將馬諾維奇所提出的「**數據—主體性**」這個概念問題化，透過此問題化過程、陳述回應問題的路徑程序，開展出**已存在影像、資料庫、圖層間隙**三概念節點的共同場基，並在此場基上穿梭運動，捕捉已存在的作品檔案，對質同時驗證「**數據—主體性**」的美學提問。

5-1. 已存數據·圖層間隙·檔案

「數據」(data)作為網路載體的「資料」，主要以聲音、影像、文字、符號、字元等形式儲存，這些資料在被發現、與某種事件主體，或者說另一個數據相遇

之前，通常被理解為已存、待擷取重製轉化的「訊息」，這一連串的移動過程，即是觀看者「**編碼—解碼—轉碼**」的意義迴圈，這些迴圈因相異主體事件的彼此碰撞增殖出相異訊息的數據，儲存於資料庫中。當數據於網路載體上移動傳佈並重組輸出時，「訊息」成為「內容意義」或者「檔案」(archive, file)，換言之，「檔案」不僅在形式上是一種「成為物」的過程與結果，也意味著聲音、影像、文字、符號、字元等訊息所構成的「所指」，就此符號學角度觀之，數據與檔案兩者之間的關係為任意性 (arbitrariness)，無必然性。前文所提及的西班牙藝術家安東尼·曼塔答作品《檔案室》，即為收集世界上所有被媒體和美術館因審查制度被查禁的作品，於網站中展出。此《檔案室》位於芝加哥文化中心一樓，由 138 個黑色金屬檔案櫃組成，裝載所有紙本文件，觀眾可以透過現場安置的七台不同顏色電腦，上網搜尋所有數位化後的檔案資料。《檔案室》便是數據意義迴圈的反向操作，「作品檔案」成為數據訊息（數位化處理）進入網路載體後，移動轉化為藝術主體的概念所指，亦即，**所指**（查禁作品）—**能指**（數據訊息）—**所指**（作品概念）的交換循環，對《檔案室》而言，重要的不是這些查禁作品如何成為訊息，而是如何**以訊息的形式**收集、傳佈、擴散，解放檔案被「查禁／關閉／不可視」的幽禁。此種數據訊息與內容意義的交換循環若發生於資訊視覺化藝術（Data visualization art，簡稱 DVA）、資料庫藝術（Database Art，簡稱 DA）的網路創作中，通常為透過程式設定，於資料庫擷取數據資料，以作者制定系統規則決定螢幕出現的影像、聲音與文字等序列並置。這樣的操作方式，即馬諾維奇軟電影的生成基礎結構。不同的是，DVA 及 DA 處理的是螢幕界面上「資訊意義的視覺快速讀取」，這樣的意義傾向是將龐雜超載的數據資訊以圖形介面（GUI）閱讀呈現。軟電影則企圖以非人為、減低藝術主體性介入的程式語言，開展相異於過往的電影敘事形式，重新定義或者擴充「電影」和「敘事」的意義。進一步言之，DVA 與 DA 的轉碼指向的是數據資訊轉化為視覺讀取的「**速度**」—**往返於異質圖層の間隙**；軟電影的轉碼循環指向的是數據資訊—**已存在的影像**—成為「文本檔案」轉化增殖為新敘事結構的可能。即便兩者指向的方向相異，但

皆處理了前文所言之**已存在影像**、**資料庫**、**圖層間隙**三個概念。無論是 DVA、DA 或者軟電影，最終都成為資料庫中另一個等待被重新擷取、轉碼的「已存」數據資訊或檔案。



Manovich, Lev/ Kratky, Andreas, *Soft Cinema : Navigating the Database*, 2005,

http://www.softcinema.net/

艾伯丁·穆尼耶（Albertine Meunier）2007 年作品《我的 Google 搜尋歷史》（*My Google Search History*），將自己自 2006 至 2007 年透過 Google 搜尋引擎搜尋、瀏覽過的歷史記錄資料，以聲音、文字組裝而成黑白影像（藝術家以「電影（movie）」稱之）上傳至網站中播放，同時將這些類比著「自畫像」（*autoportrait*）的數據資料印製成書，於網路上販售。藝術家自陳這些公開化的數據資料展示著自身的隱私，此隱私描繪著自身的智識、思考、行為、品味等「自我」，在搜尋的同時我們也被 Google 引擎所瀏覽。即便這是一件探討網路隱私權問題的作品，就形式而言，**影音檔與紙本印刷書**標誌著「數據」成為「檔案」的交換循環系統。當瀏覽者於網路上瀏覽藝術家的「瀏覽歷史」，也同時在增殖著自身的瀏覽歷史與藝術家歷史重疊，時間歷史在此以兩個軸線共時進行。此動作的意義是，網路載體自身即為一個巨型資料庫，搜尋引擎於此資料庫的運作方式為「大者恆大、小者恆小」的普遍機制判斷，瀏覽次數愈多搜尋排名越前，無關乎數據意義與內容的質性好壞，這便是作品聲音影像文字的能指功能。其所指是，我們透過影像（movie）播放與書籍檔案**線性閱讀**著作品的每一個搜尋字串，閱讀的內容卻是網路超文本**非線性**的碎裂文本。



Albertine Meunier, *My Google Search History*, url, 2007

<http://www.albertinemeunier.net/livre-my-google-search-history/>

這樣的線性／非線性共時重疊的敘事電影，回應著馬諾維奇的**圖層間隙**概念，作品概念同時也因紙本印刷讓所有的歷史數據內容質變著。《我的 Google 搜尋歷史》交錯重疊著三個主要圖層：藝術家瀏覽歷史、網路觀者瀏覽歷史、實體紙本閱覽歷史。此三重交疊圖層表達了三種分離物質點間的交互作用，以及此作用可能啟動敘事內容的加速、減速和變動。用數位軟體的概念理解，是三種不同透明度的圖層交疊而成的群組，彼此之間可自由、任意的、無限制的組合修改，同時因「可任意性」編輯作用著某種往返物力。用德勒茲的話說，便是**區間／間隙**（interval）「正值超越時間的各式交流。」（Deleuze 1986：82）此種於線性／非線性歷史時空施行任意點交互感知的操作，德勒茲以俄國導演維托夫（Dziga Vertov 1896-1954）的作品《持攝影機的人》（*The Man With The Movie Camera*, 1929）論述**區間／間隙**如何還原為物質，「維托夫區間理論的原創性，便不再是凹陷的間距或兩個連續影像間的距離設定，而是在兩個相距甚遠的影像之間建立起聯繫…為了能建立起聯繫，事物的機器式配置和已存影像提供了一種集體性聲明活動的配置。」（Deleuze 1986：82）透過這樣的叢集配置，任意點之間的每一個圖層轉置為微分切片，還原為物自身，即影像自身。如果說《持攝影機的人》將每一個底片（**已存影像**）作為物自身進行蒙太奇式的任意感知，那麼《我的 Google 搜尋歷史》便是將每一個數據資訊（已存歷史）還原為物自身，進行網路—網絡、線性—非線性、數據—檔案三圖層的敘事感知群組。

數據資訊如何透過網路作品質變為檔案，檔案又如何施行轉碼成為物自身、深入已存內部、於線性／非線性之間進行意義的捕捉，完成數據檔案的感知交換

循環，是論述上述作品試圖提出的辯證，同時回應馬諾維奇透過軟電影操作所強調的「當前的問題不再是如何**創造**精準的影像，而是如何從**已存在**的影像中擷取它們。」從維托夫到馬諾維奇至當代網路資料庫檔案，無論是區間、圖層間隙、還是數據檔案的運動狀態，都運作著一種物力運動。當電影影像因網路載體龐大數據資料的介入、因程式語言的啟動而亂序，我們很難再以過往的蒙太奇切片影像的運動方式思考理解現在的數據檔案。蒙太奇影像切分拼貼的剪輯（editing）技術，是透過藝術主體操作；軟電影的蒙太奇影像為經由程式操控，而網路資料庫自身，則是某種朝向分子影像的資料庫，若沒有藝術主體的介入，每一個數據資料都是一種變數。它可能因藝術主體的擾動而從分子數據轉碼為檔案或者物，於網路體、巨型社會網絡間的各式圖層中形成群組，這些圖層群組於某種非地場基叢集，越過時間軸線進行各式交流。

5-2. 叢集·非地方·共同場基

艾伯丁·穆尼耶將《我的 Google 搜尋歷史》出版為紙本書冊，除了將數據資訊轉碼為檔案，揭示出不同樣式圖層的叢集運作形式外，同時也碰觸了傅柯（Michel Foucault）於《詞與物》（*The Order of Things*, 1966）前言中提及，因閱讀波赫士（Jorge Luis Borges, 1899-1986）作品的某一段落而產生的重要提問：「我們在此涉及的並不是不尋常相遇的古怪性。我們都熟悉兩個極端不同的事物，一旦接近會產生令人困窘的結果，或者直說，我們都熟知幾個互不相干的事物突然靠近會產生的疑惑，把這些事物碰撞在一起的純粹的列舉動作獨具其魅力。它們相遇共同滑行...這就是他們全都擁有**共同場基**（common locus）的地方。除了在**語言的非地方**（non-place），它們還能在其他什麼地方並置在一起？」（Foucault 1996：xviii）這裡指的不尋常、極端不同的事物，是波赫士奇特的動物分類法⁷⁰。

⁷⁰ 在《詞與物》中，傅柯引述阿根廷作家波赫士所列舉「某一部中國的百科全書」中對於動物的分類方式：1.屬皇帝所有，2.有芬芳的香味，3.馴順的，4.乳豬，5.鱧鯪，6.傳說中的，7.自由走動的狗，8.包括在目前分類中的，9.發瘋似地煩躁不安的，10.數不清的，11.渾身有油十分精緻的駱駝毛刷的毛，12.等等。13.剛剛打破水灌的，14.遠看像蒼蠅的。

傅柯因其荒謬、不尋常的分類方式發出笑聲，認為此笑聲動搖了我們思想中所有熟悉的東西，所有根深蒂固、系統化的思考邏輯方式。傅柯接著論述，「或許存在著一種比不相適的東西和不適合的東西聯結更糟的**無序**，這裡的無序指的是，大量可能的**秩序片段**都在**不規則事物的毫無規律**和不具幾何學的維度中閃爍[...]

在這樣的狀態中，事物被如此相互不同地『**停放**』、『**安置**』和『**排列**』在場基中。」

(Ibid, 黑體由本文作者所加) 時至今日我們不禁要問，如果要讓兩個完全異質無關的數據資料相遇滑行、除了傅柯指陳的「語言」(敘事、書寫、印刷)，它們還能在其他什麼地方並置在一起？網路載體是否提供了這樣一個共同場基？無疑地，網路不僅是一種承載數據訊息交互流動的媒介，亦儲納「無序、不規則事物、停放、安置、排列」等質性能指，而這些能指透過程式語言組裝為「資料庫」(Database)，形成可**過渡**為檔案的共同場基與非地方。

法國人類學家馬克·歐傑 (Marc Augé) 於其所著《非地方》(*Non-Places : Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, 1995) 中論述，「如果『地方』被定義為關係的、歷史的、涉及身份 (identity) 的，那麼**無法**被定義為關係的、歷史的、涉及身份的場所將是『非地方』(non-lieux, non-place)。」(Augé 1995 : 78, 黑體由本文作者所加) 根據歐傑，非地方作為溢出地方之外的場域，具備某種「超現代性」(surmodernité)，是可以不斷被重新修改、重新置入的空間。在「地方」裡，所有關係、歷史、身份皆是被銘刻沉積、可作為標誌、可被計算的意義空間。換句話說，「地方」是承載著大量線性、有序、規則性數據檔案的共同場基，這些質性指向某種歷史的「真相」，此場基裡的檔案為歷史的儲存資料庫，是德勒茲所言的「條紋空間」，召喚已存在的文化意義。「非地方」則逃脫滑出這些秩序之外，歐傑以飛機場、大型購物中心、連鎖旅館為例，認為這些場所無法凝聚身分認同、無法生產真正的關係互動，因此也排除了歷史記憶的可能。

「非地方」以「文字符號識別系統」作為溝通連結，依循這些文字系統(標籤、指示、符號)完成往返「某地方」的流程。在「非地方」裡，人們仰賴數據訊息

行動，這可類比前章節中論及的列斐伏爾的「零度空間」，如果說「零度空間」是現代人日常生活的無感場域，那麼「非地方」則是現代人非日常生活的無感場域，同樣以「**偽在場**」的樣式存在，以符碼化的資訊圖樣系統辨識。在此，「非地方」成為網路資料庫的擬像，儲存著大量的**秩序片段（文字系統）**，但卻同時儲存著**不規則事物**。亦即，歷史的生產是透過規則線性的進程所累積沉澱的存在，在歷史裡，所有的碎片皆可為檔案，然「非地方」卻存在於歷史與歷史圖層間隙，是通往歷史的線條路徑，因其必須以流動性格出示以完成「從此地到彼地」的「轉載驛站」任務，故可不斷地可被置入、可替換內容、製造複數交通動線，承載著無法成為歷史的碎片，同時以斷裂性文字（符號指示）連結。正是因為此種「**轉載體**」（shuttle vector）⁷¹質性，巨值化的無序訊息因此**叢集**。若我們再回到馬諾維奇對於軟電影的定義：「以程式軟體控制畫面，由電腦硬體展呈影像、聲音的序列並置，構成無止盡的敘事。」亦可類比折射出網路轉載體的清晰形象。



⁷¹ 可參照本論文第三章〈Avant-garde.net：朝向星叢的美學語言〉中異種術語群表內容，頁 50。



圖 12 Perry Bard, *Man With a Movie Camera*, 2008

圖片擷取自網頁瀏覽畫面 (2013/05/06) <http://dziga.perrybard.net/>

MAN WITH A MOVIE CAMERA

The Scenes | Shots by tag | Participants | Introduction English | Espanol | Français | 中文

Shots by tag
Click on a tag to see a list of related shots.

MWAMC refers to shots where the Man With a Movie Camera appears.

Abacus	Advertisement	Aerial	Airplane
Aisle	Alarm	Ambulance	Animation
Babies	Balcony	Balloons	Bar
Beach	Beauty salon	Beer	Biker
Birth	Blinds	Bottles	Bridge
Building	Buildings	Bust	Bus depot
Cafe	Camera	Camera lens	Car
Carousel	Cash register	Chandelier	Checkers
Chess	Child	Cigarettes	Cigarette factory
City	Clock	Clouds	Community center
Conductor	Construction	Couple	Crowd
Curtain			
Dance	Deck	Divorce	Dog
Ear	Editing table	Editor	Electricity
Elevator	Exercise	Exercise class	Eye

圖 13 Perry Bard, *Man With a Movie Camera*, 2008

圖片擷取自網頁瀏覽畫面 (2013/05/06) <http://dziga.perrybard.net/>

藝術家派瑞·巴爾德 (Perry Bard) 受維托夫《持攝影機的人》啟發，於 2008 年架設網站《持攝影機的人》(Man With a Movie Camera)，網站放置維托夫原作的所有鏡頭微分切片，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切片、根據影像內容重新拍攝原版影像，再將自身拍下的單個或連續鏡頭影片上傳至網站，這些異質多源的檔案成為網站資料庫的總體構成，影像呈現的方式為雙畫面並置播放，左為維托夫電影原始切片，右為參與者以自身日常生活為場景的重攝影像 (圖 12)。《持攝影機的人》網站成為叢集了多歷史軸線、跨時域影像圖層的共同場基，如果說檔案的主要功能在於確認歷史的定位，那麼此計畫運作的並非以檔案再現歷史氣味挖掘真相，雙檔案畫面在此並不存在著某種「歷史真相」的分配，而是有著既是「過去」也是「現在」的叢集，正是透過這兩種檔案的接合，組成雙時間雙圖層の間隙運動。參與此計畫的共構者不僅處理了馬諾維奇所言之「再現典型現代生活經驗的『圖層間隙』 (between layers) —介於『過去—現在』、『此刻—彼時』、『此處—彼處』」的連續性開放與錯接，亦讓此錯接發生於某整體叢集中，切合整入歷史檔案與網路總體資料庫雙圖層間隙裡，進行持續至今的往返運動。在《持攝影機的人》計畫網站裡，派瑞·巴爾德將來自世界各地的再製影像檔逐一以英文字母為字首進行 153 種「鏡頭標籤」(Shots by tag) 分類 (圖 13)，這些分類包括：鬧鐘、海灘、算盤、香菸、離婚、狗、無家可歸、燈柱、負傷…等。「標籤」(Tag) 是網頁 HTML 語法告訴瀏覽器的「此為何」的語言，亦可提高搜尋辨識率，意味著文字符號的類項、目錄層或自身。換言之，「標籤」依據所連結 (link) 的「指向」而決定本身是數據訊息還是檔案內容。這些內容意義上無規則、無秩序的文字碎片，同時也指向 1929 年的維托夫，和自 2008 年以來世界各地共構者眼中的日常生活碎片。這些碎片叢集如同「非地方」，以文字符號做為系統連結，但無法生產線性結構的歷史記憶，它們標記著已被置入的數據檔案 (歷史)，同時準備隨時可被置入切斷 (非歷史) 的彼時、他處或空無場域。

叢集·非地方·共同場基的論述目的，主要在於藉由同名異體的影像創作《持攝影機的人》，將檔案成為數據、數據再成為檔案、跨時域圖層彼此交互運動的概念清晰化，同時將相關論述引入參照。網路體的確提供了一個叢集諸種質性、諸種節點路徑的複線生產空間，此空間運動著因無序的巨值化而可能將數據質變為物的物力。換言之，在那個「非地方」裡，叢集著數以萬計的程式語言驅動著數據資料；在那個「共同場基」裡，叢集著超載過量、隨時準備淤積成為檔案的碎片。如果傅柯因波赫士的奇特分類引發的笑聲是一種程式驅動，驅動我們溢出對網路體這個異空間僅是儲存傳輸數據的資料庫想像，那麼透過馬諾維奇軟電影的隨機程式的導入，網路體則成為流竄叢集著諸種物力的力場。

5-3. 檔案·物力·微分化

「德勒茲曾挑釁地宣稱，我們的社會已經不再是單純的一個包含物、互斥或外殼，而是某種波動和連續形成的結構。數位科技加速流通全球性網絡社會的無邊界化與無限制性。它沒有一定或既定的形式，亦沒有標定的路線。它不再強加一種明確且斷然的方向，不再強加必要的、身分性的輪廓，不再強加暗示性的敘事，集中心力於潛在的物力，讓尋常的事物面貌呈現某種蠢動和起伏強度。」⁷² 這樣的空間不僅回應著歐傑、傅柯所指涉的「非地方」，同時亦描繪了網路載體與「非地方」的直接連結，當所有網路資料庫裡的數據訊息做為物，因某種動能驅動所有的無序、不規則事物進行交互、跨時性的組裝交流。那麼，是什麼潛在於數據檔案中做為驅動？究竟是程式語言做為動能啟點？還是藝術主體概念做為驅動建立連結？在網路資料庫中，檔案做為物又如何脫逃凝結為某種物力？於力場中運動？史提夫·安德森（Steve Anderson）在〈選擇與組合：資料庫敘事的興起〉（*Select and Combine : The Rise of Database Narratives*, 2004）一文中以「交互式資料庫」（interactive database）描述馬諾維奇軟電影的生成質性，分別

⁷² 陳瑞文（2007）觸覺空間與平滑空間－德勒茲論培根的思想開展與特色，《現代美術學報》，14(11), 10, 2007. pp. 38.

透過隨機性 (randomness)、元資料 (metadata) 和物力論 (dynamism) 定義交互式資料庫的敘事性。這三種質性皆透過程式設定生成軟電影，以隨機抵制傳統敘事邏輯，以元資料創造混搭組配，以物力阻斷敘事的封閉性，讓資料庫進入各種元資料交互作用、不斷變化的時延裡，敞開新的敘事結構。因此，這樣的交互性資料庫是動態的、迴避著總體同一性的組裝，可隨時擴充重新置入，也讓元資料自行檢選調配，透過程式的錯接將檔案微分化，再形成物力逃離整體集合的趨勢。當檔案進入交互式資料庫中，物力將檔案進行微分化的單格分鏡影像、數位／值單元 (numerical unit)、分子參數，讓兩分子之間所釋放出的運動量與物力捕捉得已超越自身微分狀態的敘事語言。在此將以兩種微分檔案樣式的叢集群組，區隔同樣以影像檔案作為創作元資料的作品，網路／非網路資料庫兩種創作質性上，同樣以程式軟體作為資料檔案「物力」運作的相異處。接續捕捉網路資料庫前衛作品的物力運動方式，據此檢視隨機、元資料與物力三者辯證的可能與限度。

5-3.1. 影像檔案・微分圖層・運動





圖 14 François Vautier, *Blade Runner Revisited*, 4'13", 2010

影片畫面擷取來源 <http://vimeo.com/12828114> (藝術家開放影片下載 2013/05/06)

擷取雷力·史考特 (Ridley Scott) 電影《銀翼殺手》(*Blade Runner*, 1982) 片尾鏡頭段落，微分化為 167,819 個影格，將運動中、不確定的間隙分子叢集。法蘭索瓦·沃提耶 (François Vautier) 2010 年作品《重訪銀翼殺手》(*Blade Runner Revisited*) 將原電影的影像作為物自身，微分為區間影像釋放為純粹運動。每一個微分化後的單格鏡頭影像成為數以萬計、龐大的純視覺影像，透過虛擬鏡頭(圖 14 右方白色亮點)的重啟加速減速操作，讓原電影從檔案成為元資料再轉化為運動，於影像中製造出平行於元資料的最大運動量。「這些分子的種類又極為分歧：如被框入空間的本質及相度、活動體與固定者之間的配位、取鏡角度、鏡頭 (objectif)、鏡頭的歷時時延、光及其強度、其色調、還有圖像式及感情調性[...]

它組成了『數量』、節奏，並給出對於最大相對運動量的『量度』。」(Deleuze 1986 : 44) 《重訪銀翼殺手》所生產的物力，來自於對原電影敘事性的微分阻斷，當連續性電影做為物自身、單格影像自身，虛擬鏡頭運動軸線成為雙重視覺的驅動程式，讓敘事／非敘事、動畫／單格影像、極速運動／極緩運動、分子／單元交互指涉運作。這如同未來／過去的共時性存在，對質的不再僅是影像的序列性，而是運動序列與歷史序列的雙圖層間隙同步。將檔案 (原電影) 從已存中提取可

運動的碎片（成為視覺數據資料），這意味著將檔案從敘事的總體性提取斷裂，向時延性開放，區分為可變而連續性的數位單元，而非成為歷史中的歷史。





圖 15 Hector Rodriguez, *Gestus : Judex*, 4'42", 2010

影片畫面擷取來源 <http://sweb.cityu.edu.hk/gestus/>, <http://vimeo.com/47302270>

(藝術家開放影片下載 2013/05/06)

赫克托·羅海德 (Hector Rodriguez) 將 1916 年由法國導演路易斯·菲拉德 (Louis Feuillade) 拍攝的默片連續劇《陪審員》(Judex) 中的角色姿勢動作進行微分化處理。原電影作為歷史檔案，藝術家透過自寫軟體將此歷史檔案做局部區間化的蒙太奇操作，程式軟體將原影片中人物動作的局部姿勢以向量 (vector) 追蹤分析，擷取相近動作後以九格並列撥放 (圖 15)。藝術家自陳，此計畫所開發的軟體可用於研究歷史、電影、紀錄片、圖像資料等，將動作微分化的目的是讓觀者專注於動作、運動，而非對象 (object)。在計畫網站裡，藝術家扼要說明了程式的操作方式，透過向量與量子化後的光流數據表達速度和方向。如果說這是一個邀請觀者專注於動作感知、去除影片敘事性的運動影像，那麼這裡的感知是雙重的，或者說存在著雙重參考系統，即可客觀或可主觀的雙重圖層所引導出的微分運動。從敘事性中心 (原影片 / 主體) 向四周擴延出另一個被調整、復原、

時延的客觀（微分影片／客體）影像。進一步言之，檔案成為數據資訊，同時成為攝影機之眼，直視觀者回返影像自身生產諸多角色中微差異的匿名觀點。



圖 16 Hector Rodriguez, *mechanic and artist*, 5'19", *eating at the table*, 3'03",
Eating, 3'44", 2010 影片畫面擷取來源 <http://sweb.cityu.edu.hk/gestus/archive.html>

（藝術家開放影片下載 2013/05/06）

羅海德另一個處理微分化動作的無具名計畫以雙畫面並置長洲（香港稱之為『outlying islands』的地方）居民日常生活勞動的微分化動作。每一個影像以固定鏡頭拍攝，在長時間注視雙畫面影像後，觀者開始成為攝影機之眼，因軟體分析後的物理影像性而開始仔細區分出動作區間的差異（圖 16）。感知在此完成某種「動作凝視」的微偏，成為物質粒子，這些粒子在影格內來回運動，使我們得以注視雙圖層間隙中極細微的分子區間運動，「在那裡既無軸線，亦無中心，非左非右，非高非低[...]

d'immanence)，影像以己（en soi）地實存於該平面上，這影像的以自身就是物質[……]究竟該如何談論此不服務任何人、不指對任何人的以己影像（images en soi）？」(Deleuze 1986：58-59，黑體由本文作者所加) 這一連串處理歷史影像檔案的姿勢微分化向量分析，除了使觀者透過凝視微動作自身的運動存在、以及讓諸種微動作從歷史敘事結構中切分、躍升為分子影像，這些微動作亦指涉著影框閉鎖、接觸動作及固定瞬間的圖層運動，正是在這樣的系統中，我們得以充分擷取檔案物力及其有限集合，在敘事與固定瞬間的間隙中運動。



圖 17 Oliver Pietsch, *Maybe Not*, 4'25", 2005

影片畫面擷取來源 http://www.nettiehorn.com/01Oliver_Pietsch.htm (2012/10/02)



圖 18 Oliver Pietsch, *The Misfit*, 30 sec loop, 2002

影片畫面擷取來源 http://www.nettiehorn.com/01Oliver_Pietsch.htm (2012/10/02)



圖 19 Sheena Macrae, *Odyssey*, 7'00", 2007-2012

畫面擷取來源 <http://sheenamacrae.com/work/> (2012/10/02)

這樣的創作樣式，同樣發生在奧力佛·貝曲（Oliver Pietsch）作品《也許不》（Maybe Not）將日本導演深作欣二（Kinji Fukasaku）電影《仁義的幕場》（Graveyard of Honor）中男主角三池崇史（Takashi Miike）墜落動作畫面，與諸好萊塢電影的墜落場景，微分叢集剪接而成檔案運動影像（圖 17）。貝曲另一件作品《錯配》（The Misfit），將瑪麗蓮·夢露於同名電影中朝克拉客蓋博憤怒咆哮的 30 秒場景去背轉為全白，循環撥放（圖 18），成為影像主體不斷對觀者怒喊的循環運動。席娜·麥克雷（Sheena Macrae）作品《奧德賽》（Odyssey）解構庫柏力克電影《2001 太空漫遊》（2001 Space Odyssey）微分為錯位並置的複數平行影像、局部細微地運動著（圖 19）。傑克·史川局（Jack Strange）作品《湯姆》（Tom, 2007）聚集美國演員湯姆·克魯斯於每部電影中的奔跑畫面，剪接成為無盡無止的運動影像迴圈。上述將影像檔案微分運作檔案物力的運動影像，讓影像檔案成為以己影像的常數存在，成為視覺上的運動而非敘事的切片。對於一個龐大、叢集著諸種樣式的電影影像檔案的共同場基，上述藝術家將此場基內的檔案視為材料取用，從無序中抓出一個已存在的局部影像將之檔案化，為自身而存在。與軟電影不同的是，馬諾維奇的檔案來源取自各地參與者拍攝的「真實影像」（馬諾維奇要求所有參與者的拍攝動作必須按照逗馬 95 準則，回應維托夫對真實的要求）以程式隨機性阻斷敘事。而前述影像的來源擷自多種電影檔案，藉由微分化、時間迴圈剪接方式，叢聚成為影像自身、影像內容運動自身的單元，阻斷敘事，繁生出影像作為物力運動的微分圖層、運動影像檔案。

5-3.2. 數據檔案・微分運動・物力

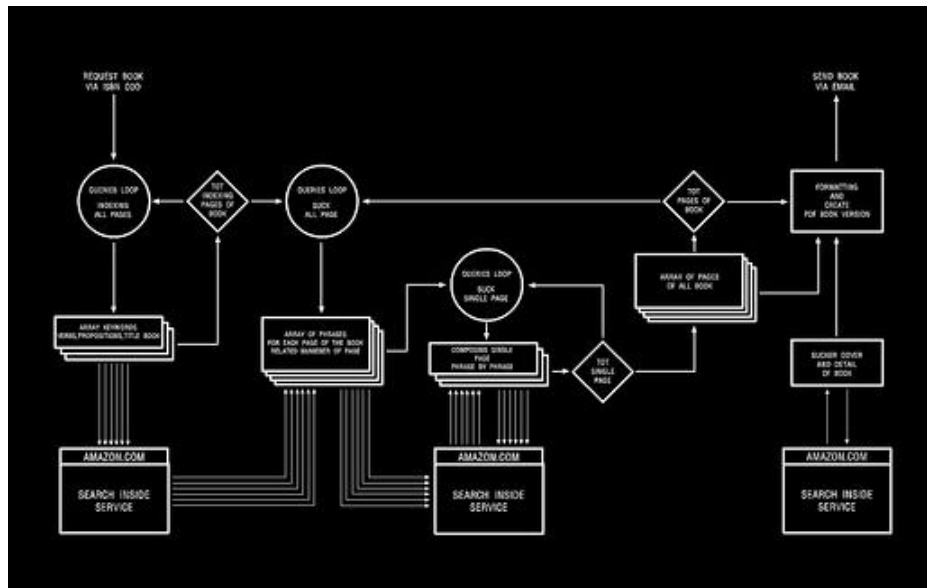


圖 20 Paolo Cirio, Alessandro Ludovico and ubermorgen, *Amazon Noir*, 2006-2007

圖片來源：<http://www.face-to-facebook.net/amazon-noir.php> (2013/05/06)

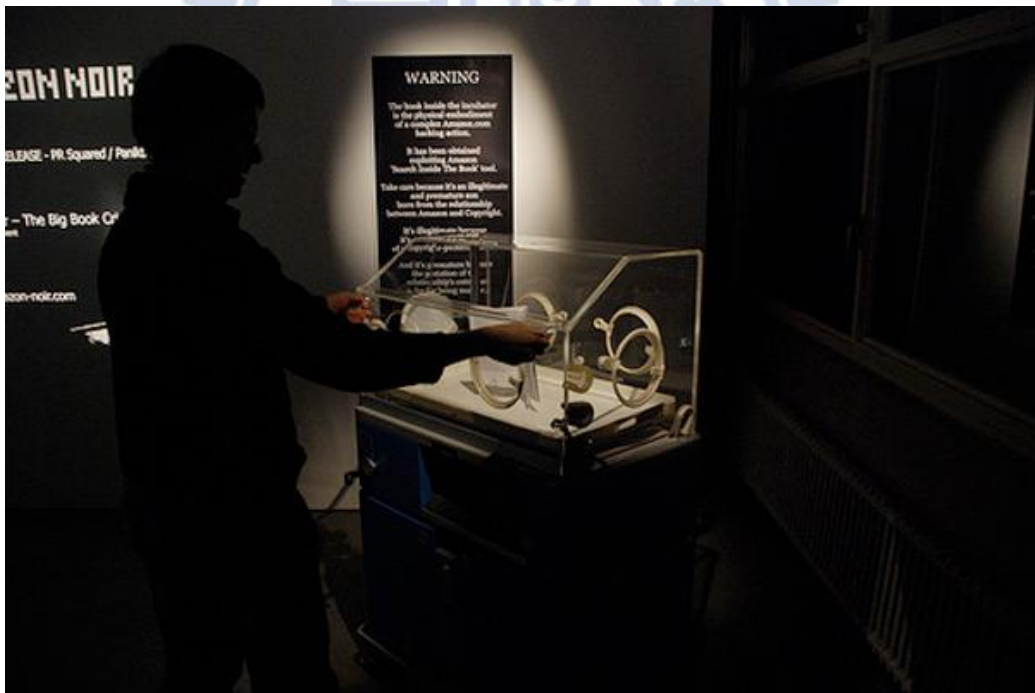


圖 21 Paolo Cirio, Alessandro Ludovico and ubermorgen, *Amazon Noir*, 2006-2007

圖片來源：<http://www.face-to-facebook.net/amazon-noir.php> (2013/05/06)

由利茲 (Liz vlx) 與漢斯 (Hans Bernhard) 組成的網路前衛藝術團體「UBERMORGEN.COM」專注於 Google、Amazon 和 eBay 三個網路龐大企業的資本結構、全球化議題，創作了一系列以程式擾動這三個企業數據檔案的批判群組作品：《Google 將吃垮自己》(Google Will Eat Itself, 簡稱 GWEI)⁷³、《亞馬遜黑幫》(Amazon Noir- The Big Book Crime)、《eBay 之聲》(The Sound of eBay)。《亞馬遜黑幫》計畫與新媒體藝術家保羅·西里歐、亞力山度 (Alessandro Ludovico) 合作，利用亞馬遜線上書店 (amazon.com) 網站結構程式的漏洞 (bug)，破解線上書籍閱覽機制。此機制為消費者在亞馬遜網站上輸入任一關鍵字進行「書籍內文搜尋」後，可進行 50 字的線上試讀。UBERMORGEN.COM 利用這個搜尋試讀功能，啟動自寫的外掛 (Addon) 程式運算，複製試讀文字的最後一句然後逐句再重新啟動搜尋，直到其擷取到完整的試讀本。《亞馬遜黑幫》網站上已有三千多本書籍製成 PDF 檔，「這個由藝術家發動的網路事件清楚地向世人揭示著作權與資訊使用權等問題，是如何與商業利益緊密掛鉤，它可不單純是法律問題，更是商業投資、基礎設備建置，以及未來將實際影響人類汲取知識之方法與價格的複雜科技發展。」⁷⁴《亞馬遜黑幫》運用黑客入侵程式，以樹狀有序階層性的進行「由中心向外」的拆解動作，累積無數個重複搜尋的行為，如同拼圖遊戲般加疊出資訊使用權的完整版圖，逐步瓦解亞馬遜書店的安全機制，以小搏大地挑起經濟共盟結構如何隱身於商業著作權之下，壓抑著使用者的權利議題。《GWEI》與《亞馬遜黑幫》皆以程式作為入侵企業系統結構的起點，再通過網站之間超連結的方向性 (directional)，完成層層漸進式的網路「解體」運動。兩者所欲揭櫫的，並非經濟霸權該如何被瓦解，而是正視且指出方向行動 (prescribing courses of action)，前者透過瀏覽者 (clickers) 的共同合作，後者透過與對象正面衝突，暴露商業機制對「技術控制」的權力掌握，進而轉化我們對事實的認知與使用行為。這件作品的展呈方式為，將程式破解後的書印製成紙

⁷³ 參照本論文第三章〈入侵、戰術、噬菌體〉小節，頁 62。

⁷⁴ 見 http://www.mocatapei.org.tw/_chinese/showweb/04_handbook.asp?ID=50 (2009/09/12)

本陳列（圖 20），其中書名為《偷此書》（Steal this Book）的書冊安置在透明壓克力製的保溫箱機器中，觀者必須透過箱子預製圓形洞口將手伸入翻閱（圖 21）。此機器裝置旁的牆上張貼著警告文字：「保溫箱裡的書是一個入侵亞馬遜網站的複雜行動之物理具現。它以亞馬遜的『搜索書籍內頁』（Search Inside The Book）工具取得。要小心，因為它是由亞馬遜和版權之間的非法關係所早產。它不合法是因為它未經授權印製、也未受版權保護就印製成書。且它早產是因為此關係（版權）的孕期之結果離成熟之日尚遠。」⁷⁵ 在此，保溫箱機具的「限制閱讀」行為指涉線上局部閱讀作為引誘消費者的機制。《亞馬遜黑幫》的展陳組裝以複線、多重圖層組構：亞馬遜線上書店將書（檔案）轉檔為數據資料、數據資料因程式入侵組構成冊印製成非法書（檔案）、線上動作／離線動作、合法／非法雙重閱讀、檔案時間／數據時間、試讀非敘事狀態／檔案閱讀敘事狀態、版權／數位版權／作者權等命題。「入侵／Hacking」程式為帶著破除某固態惰性特質的破壞性動作，在此程式不僅是將數據微分叢聚為書冊檔案物件的物力，也是破除線上資本主義霸權惰性結構的物力，將數據朝網外／往外的**它處**——一個自外於版權保護的非地方——運動。

⁷⁵ 原警告文字內容見：<http://www.face-to-facebook.net/amazon-noir.php>（2013/05/06）

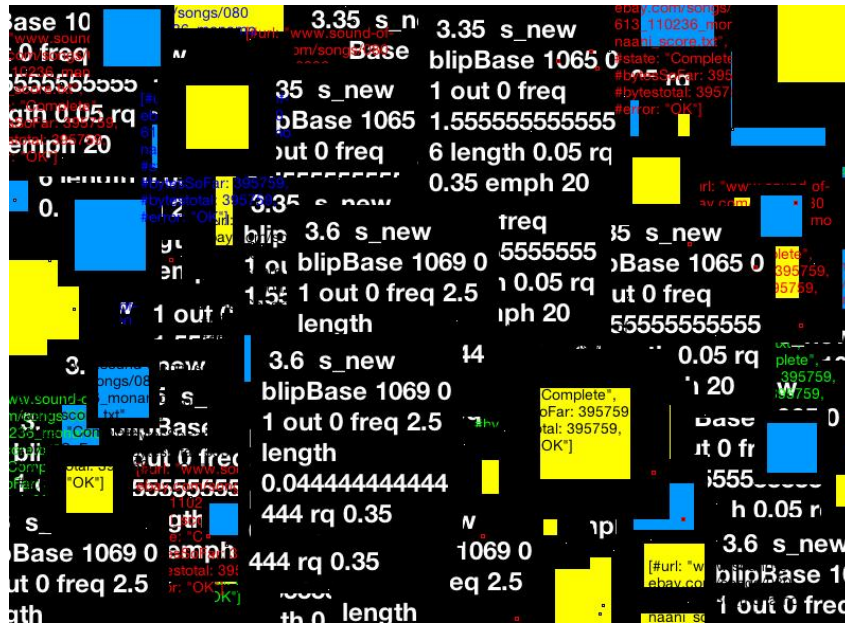


圖 22 UBERMORGEN.COM, *The Sound of eBay*, 2008-2009

圖片擷取自網路畫面：<http://www.sound-of-ebay.com/100.php> (2013/05/06)

《eBay 之聲》主要透過網站叢集 eBay 拍賣網站的使用者資料，以程式轉檔為聲音影像並置的多源聲體。參與者僅需於作品網站輸入自己或他人的 eBay 帳號名稱，接著填寫 email 按下「生成」(generate) 鈕，即可於信箱收到程式運算而成的 eBay 影像聲音檔。觀者可以於網站瀏覽這些被程式化的「人」(圖 22)，也可以下載這些「人」的音訊檔。網站「故事」頁寫著標題為「**忘了科技**」的陳述：「先是沉默、接著有數據 (Data)、但沒有故事…只有影像和聲音。[…]eBay 之聲是高端點低技術 (high-end low-tech) 之肯定，內容由新式點對點超級災難的超資本主義所貢獻。」⁷⁶ 《eBay 之聲》同時公佈程式原始碼，下載者可以自行安裝生成，同時於網站說明 eBay 拍賣企業的概念是基於買家與賣家的交易行為，卻非「人」(帳號作為人、email 作為人) 與企業體的交互行為，所有的線上交易過程僅為資本經濟結構。藝術家根據此種將人「資訊化」的模式以程式「生成」人，同時免費／自由傳播這些「生人」程式。在線上，所有可以指涉「人」的證明為身分數據，在拍賣網站上流動的僅是能指、身分數據，而不是活生生的

⁷⁶ 見 <http://www.sound-of-ebay.com/500.html> (2013/05/06)

所指「人」。《eBay 之聲》將人被資訊化的數據叢集，此叢集不僅是透過程式，還包括真正的人的參與介入叢集，換言之，是「人」輸入身分數據轉檔，從所指進入能指，再成為所指，指向離線外的我們聽閱聲音影像，形成程式與人之間的交互物力。這裡運作著某種數據的主體性，身分數據生成為聲音影像、意味著從微分化的狀態叢集成諸種圖層平面（圖）／複線樣式（音軌），當程式將此圖層複線再叢集為「一個」介面的可視檔案，如同某主體性（身份）的被客體化（數據）後的再主體化（檔案）——生成為檔案自身存在。當觀者聽閱這些混雜諸種圖層複線樣式的檔案時，《eBay 之聲》不僅讓程式「生成」物力，讓自身因此物力向螢幕前的主體發聲，也讓線上買／賣的無感操作，因程式原始碼的免費公開傳佈，成為俱再生增殖的物力運動。



Yucef Merhi, *Maximum Securit*, 1998-2004

<http://www.cibernetica.com/indexart.html>

1998 年，委內瑞拉藝術家尤希夫·梅力（Yucef Merhi）開始執行長達五年的《巨值警戒》（*Maximum Security*）藝術計畫，入侵委國總統雨果·查維茲（Hugo Chávez Frías）的電子信箱，至 2004 年藝術家擷取數千封的國家重要郵件，公開展示於畫廊牆上讓觀者瀏覽閱讀。這些攔截的郵件展示的不僅是委國政府的電子安全問題，也展示了委國這段期間的歷史鬥爭。黑客以技術手段擾動國家機器運作是常見的藝術操作，然《巨值警戒》給出的並不僅是維基解密（WikiLeaks）

反密碼子⁷⁷式的將政治數據資訊內容的不可視可視化，還包括數據資訊流動為公開可閱檔案的間隙運動，一種從閉鎖系統向開放系統解放的傳輸。私人書信做為違法可視的「展品」集合，即是將訊息進入真正的敘事結構—**朝向另一種它處的敘事**—而非官方說法，觀者可以在蒙太奇拼貼圖式的信件牆面跳躍性閱讀、追蹤檔案訊息，這無疑是線上超文本的物化樣式，當政治轉碼為奇觀影像，導引觀者從「認知」（安全）進入「感知」（警戒）運作，數據牆因入侵程式而成為力量捕獲的場域（capture of the forces）⁷⁸，讓觀者移動視線捕捉檔案物力之流。

5-3.3. 小結

數據資料庫流變為檔案的過程，回應著德勒茲於氣態影像中論述的「設置一個得以驅動所有組成部分的施動點（agent）」，讓任意兩影像得以自由馳騁於時空中。「亦即維托夫自精神抽離出來的施動點（不斷形成總體的力量）就要在物質、物質變化與交互作用之間建立起聯繫；換言之，為能建立起聯繫，事物的機器式配置和以己影像提供了一種集體性聲明活動的配置。」（Ibid, 82）這裡指的「集體性聲明活動的配置」，為聚合叢集聲音、文字、影像的聚塊，透過影像配置與世界進行交互作用，所有的聚塊、圖層於此叢集中因施動點生產物力，建立連結。在過去，維托夫透過蒙太奇施動，在今日，透過藝術主體生產的程式語言啟動穿梭。如同馬諾維奇，沃提耶與羅海德等藝術家將檔案微分化後，以程式物力和軟體語言將微分影像從敘事檔案中解放，讓觀者與影像正面遭逢，讓影像與自身遭逢，然與馬諾維奇不同的是，此叢集不傾向於給出新的敘事結構，更多的是拒絕向歷史回應，也拒絕做為歷史回聲，讓觀者同時看到檔案物力的運作，也

⁷⁷ 關於反密碼子，可參照本論文〈Avant-garde.net：朝向星叢的美學語言〉章節中「開放原始碼、賦權、反密碼子」質性介紹，頁 54。

⁷⁸ The essential relation is no longer matters-forms (or substances- attributes); neither is it the continuous development of form and the continuous variation of matter. It is now a direct relation material-forces. A material is a molecularized matter, which must accordingly "harness" forces; these forces are necessarily forces of the Cosmos. There is no longer a matter that finds its corresponding principle of intelligibility in form. It is now a question of elaborating a material charged with harnessing forces of a different order: the visual material must capture nonvisible forces. (ATP 342; 【法文】 422)

同時凝視以己影像的微運動。UBERMORGEN.COM、保羅·西里歐與尤希夫等藝術家的檔案物力，則以程式和軟體語言將微分影像從網路體中解放，然與前述影像檔案式創作和馬諾維奇不同的是，網路資料庫微分化的不僅是數據檔案影像，還包括操控局部網路資料庫的某「老大哥」，馬諾維奇在意的是檔案物力如何阻斷敘事，UBERMORGEN.COM、保羅·西里歐與尤希夫在意的是如何將程式驅動形成阻斷、微分網路集權的檔案物力，於線上／離線空間中擾動意識型態之流。我們看到的是兩種不同的程式物力，一種指向檔案局部自身的運動狀態，讓微分成為運動物，一種讓程式成為驅力，指向超越網路結構、圖層的物力運動。

5-4. 多源共構紀錄片：無主體的主體性

在進行多源共構紀錄片論述之前，必須先回到維托夫定義的電影眼

(Kino-Eye)：「電影眼意指征服空間，連動 (linkage) 世界各地人們的視覺不斷交換可見的事實[...]征服時間，連動被時間解離的現象。[...]電影眼使用任何可以執行拍攝的機具：加速、顯微鏡、逆轉動作、動畫、鏡頭運動，意想不到的透視縮短——對我們而言所有這些並非技巧效果，而是被充分使用的普性方法。」

(Annette Michelson 1984：xxv-xxvi) 破除時間空間的物理限制，將世界中的任意點或任何時序一一銜接起來，對維托夫，電影眼意味著人類肉眼看不到的真實感知。拍攝紀錄的機具本身與紀錄檔案相同，是某種連動時間空間及其之外的集體裝配。維托夫《持攝影機的人》啟動了馬諾維奇《軟電影》的創造，也啟動了影像檔案紀錄作為純粹視覺的物自身、而非僅為敘事閱讀的操作方式。馬諾維奇將維托夫《持攝影機的人》的影格切片作為進入《新媒體語言》一書的視覺索引。

「誠如維托夫的理论成果顯示，透過電影的〔時間〕蒙太奇能過超越它的索引性質，為觀影者呈現在真實中從未存在的對象。當數位合成的主流使用是在創造一種無隙縫的虛擬空間時，並不代表它必然要從屬於這個目標之下。[...]個別保留的圖層可提取其自身，而不是被合併為單一的空間；個別圖層可以保留各自分離

的同一性，或（而不是）使不同世界的衝突呈現於同一畫面之中。不同的世界可以在語意上相互衝突，而非形成單一的宇宙。」（Manovich 2002： xviii-xix，黑體由本文作者所加）無疑地，無論是新媒體的語言論述或者軟電影的操作，皆為馬諾維奇將維托夫作品論述進行跨時域性的擴延運動。當多源共構紀錄片檔案作為某種對「電影眼」的積極回應與再創，歷史、檔案、敘事、時空、數據、交互作用都因科技、技術的劇烈轉變而給出同質微偏的路徑。如果影像、檔案自身可以作為物主體，那麼，當代多源共構紀錄片究竟是蒙太奇手段的進階演化（從手做到程式控制）？或者的確生產了全然相異的美學語言？物自身、機具與藝術主體概念是否真的可能脫鉤存在？若然，我們該如何指認此種物主體？其主體性為何？此區塊所處理的，便是多源共構紀錄片的主體性格，透過兩種網路常見的多源共構作品分析，確認資料庫作為裝填、保存、儲納之物，實際上便是某種無主體的客體，如果藝術主體的擷取、轉化、轉置能夠產生某種質變，那麼該如何理解此種無主體的主體性？上述提問為此區塊的重點所在。

5-4.1. 《24 小時·於》(24-hours.in)

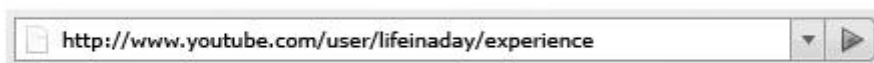


Vickers Richard, *24-hours.in*, 2011

<http://www.24hours-in.lincoln.ac.uk/>

受維托夫啟發，維克斯·里查(Vickers Richard)於2011年架設網站進行《24小時·於》的「互動式紀錄片」(interactive documentary)計畫。計畫說明此紀錄片目的在於收集世界各地無名者的每日生活紀錄片段，一如1929年維托夫手中非自身拍攝、來自於三個城市的底片紀錄。《24小時·於》的起始點發生於芬蘭的坦佩雷(Tampere)，鼓勵參與者回應維托夫「無意識地捕捉生活」(life caught unawares)的精神，以手邊任何可做為影像紀錄的機具(如手機)操作紀錄。以「互動式紀錄片」自陳，或許是對應網路媒體的互動質性，計畫網站第一頁出現全球區域地圖，參與者先選擇地區城市，將拍攝的影片上傳後便可瀏覽其他參與者於當日當地所紀錄的影片。與維托夫不同的是，瀏覽者可隨機點選觀看這些多源異質檔案，每點選瀏覽一個影片後，網站程式會隨機重新載入其他參與者的影片，換言之，由程式設定的「隨機性」與瀏覽者自身點選的「隨機性」構成個影片圖層の間隙運動。當世界各城市散布於各種真實周圍運動時，隨即產生同觀者感知密不可分的匿名動作觀點，透過這樣的隨機性，被感知的檔案向我們展開其已存但尚未被捕獲的面向，如果說這裡存在著某種數據檔案的主體性，那麼或許指向的是隨機點選動作的觀者主體，及此主體與檔案連結的物力、和上傳檔案資料的其他主體之交互作用。這無疑是軟電影式的雙身操作，唯一的差異是，檔案來源不同、內容不同，所能生產相互作用的敘事結構不同。

5-4.2. 《一日人生》(Life in a Day)



Ridley Scott, *Life in a Day*, 2010

<http://www.youtube.com/user/lifeinaday/experience>



Velcrow Ripper, *Occupy Love*, 2011, <http://webmademovies.org/>



圖 23 Katerina Cizek, *Millionth Tower*, 2011,

圖片擷取自網路畫面 <http://highrise.nfb.ca/tag/one-millionth-tower/> (2013/04/17)

2010 年，雷力·史考特與 YouTube、史考特·費里 (Scott Free) 合作，透過 YouTube 網路平台發佈消息，邀請世界各地的瀏覽者參與《一日人生》的多源共構紀錄片。此紀錄片的條件是參與者必須拍攝 2010 年 7 月 24 日當日生活影片，說幾句陳述或回答問題，再將影片上傳到 YouTube 網站中。計畫團隊收到 192 個國家、總長度 4,500 小時的影片、80,000 份建議陳述，參與者影片經採用收錄在電影中，將可以在官方網站查詢到姓名。導演凱文·麥唐納 (Kevin Macdonald) 將這些多源影片剪輯成一部 1 小時 34 分鐘、25 國語言字幕的電影，於 2011 年 11 月正式在 YouTube 免費上映，訴說 2010 年 7 月 24 日來自世界各地

的異質故事。透過網路平台加速檔案資料集合速度、多源共構形式的電影《一日人生》並非首創，2008年由派特·蓋勒所執導的開放原始碼紀錄片《RiP：混製宣言》即為首部多源共構紀錄片⁷⁹，2011年維克魯·瑞普（Velcrow Ripper）的《佔領愛》（Occupy Love）、凱崔娜·西斯克（Katerina Cizek）的《百萬分之一塔》（Millionth Tower，圖 23），皆為由多源共構的紀錄片創作。相較於《RiP：混製宣言》式的開放原始碼組構，我們或可假設，《一日人生》之所以能夠迅速匯集多源檔案，並非僅由於概念影片中出現的「由你製做的電影」（Filmed By YOU）、「成為歷史的一部分」（Be Part of history）等召喚陳述，更多的是來自計畫團隊的成員組配（奧斯卡金獎導演等）。這是某種看似開放實為閉鎖的檔案影像系統，框架明確、概念明確，甚至最終呈現的「電影」也是計畫團隊蒙太奇後的組配結果。這樣的結果揭露的究竟是馬諾維奇口中的「擷取已存在被欲求的影像」？還是創作概念強行切分的「開放」微偏至「簡單互動」的路徑？事實上，《一日人生》的檔案確實是「已存在」的數據檔案，它早已發生在計畫團隊於構想之初的內在平面中運動，在此，歷史並未展現真相，紀錄片並無陳述真實，而是成為藝術主體的導演之眼。

5-4.3. 小結：成為已存在檔案

阿圖塞指出（Louis Althusser 1918-1990），我們受到意識型態的「召喚」（interpellation），它召喚我們成為它的「作者」和主體，這樣的操作是，我們是「被指定」成為主體，我們回應此召喚的過程只是成為某種偽主體的存在。這意味著，某個「早就已經是」的主體已存在，回應只是進入已存在框架的運動，主體生產的意識則是虛假意識（false consciousness）。互動式紀錄片的檔案運作便是此種虛假意識主體的框架運動，藝術主體透過概念施行跨時域蒙太奇的召喚，將任意點數據檔案叢集成為物，並將其感知置於物中。共構者提供了藝術主體框

⁷⁹ 參照本論文 3-3.5 章節〈混生、星叢、多源序列〉內容，頁 65。

架內的數據檔案進行「**早就已經是**」與「**被指定**」的填充、補完動作，這裡不存在所謂的創生，而只是可預期的「**回覆**」。多數網路共構藝術作品無論是 DVA、DA 或者軟電影，皆潛藏著這樣的危機。我們很難從中辨識出檔案歷史意義，也或許這便是互動式紀錄片最大值的開放性—敘事斷裂，它不對質歷史，亦不給出提問，這裡所有的「**互動**」為上傳、存檔動作。然這無疑是維托夫於 1929 年已生產探測的部分檔案美學：於世界中的某一點給出的動作會在另一個不論遠近的任意點裡尋獲回應，而數位科技的介入加速此回應的連結性。就此觀之，或許互動式紀錄片真正的提問是：「**互動**」處理的究竟是置入框架的運動，還是邀請觀者反思「**互動**」或者「**交互關係**」的區間運動。然透過巴迪烏（Alain Badiou），我們看到另一種阿圖塞指陳的主體概念，「[...]對阿圖塞而言，一切理論，都以概念的方式行進。而『**主體**』並非概念。這一主題在《馬克思與黑格爾的關係》中得到了最為清晰的闡明。譬如，『**過程**』之概念是科學的，『**主體**』之觀念則屬於意識形態。『**主體**』不是一個概念的名字而是觀念的名字，亦即，它是一種**非存在的標記**。**不存在主體**，因為，只存在**過程**（processes）。」（Badiou 2005：59，黑體由本文作者所加）根據巴迪歐，不存在的主體即是一種程為主體的過程，一種無主體的主體，而無主體的過程與無客體的過程一樣運作有效。如果我們類比此種無主體的主體為網路資料庫，多源共構紀錄片無疑是此種成為主體的過程運動，無論是某個早就已經存在的檔案影像，還是某個早就已經存在的藝術主體概念等待被運作，此**過程**便是其主體性，或者成為一種**空集**（ \emptyset , empty set）⁸⁰、無主體存在的主體性。

⁸⁰ 空集是不含任何元素的集合，數學符號為 \emptyset 、或 $\{\}$ 。如同承載某物的載體，載體內為空，但載體確實存在。

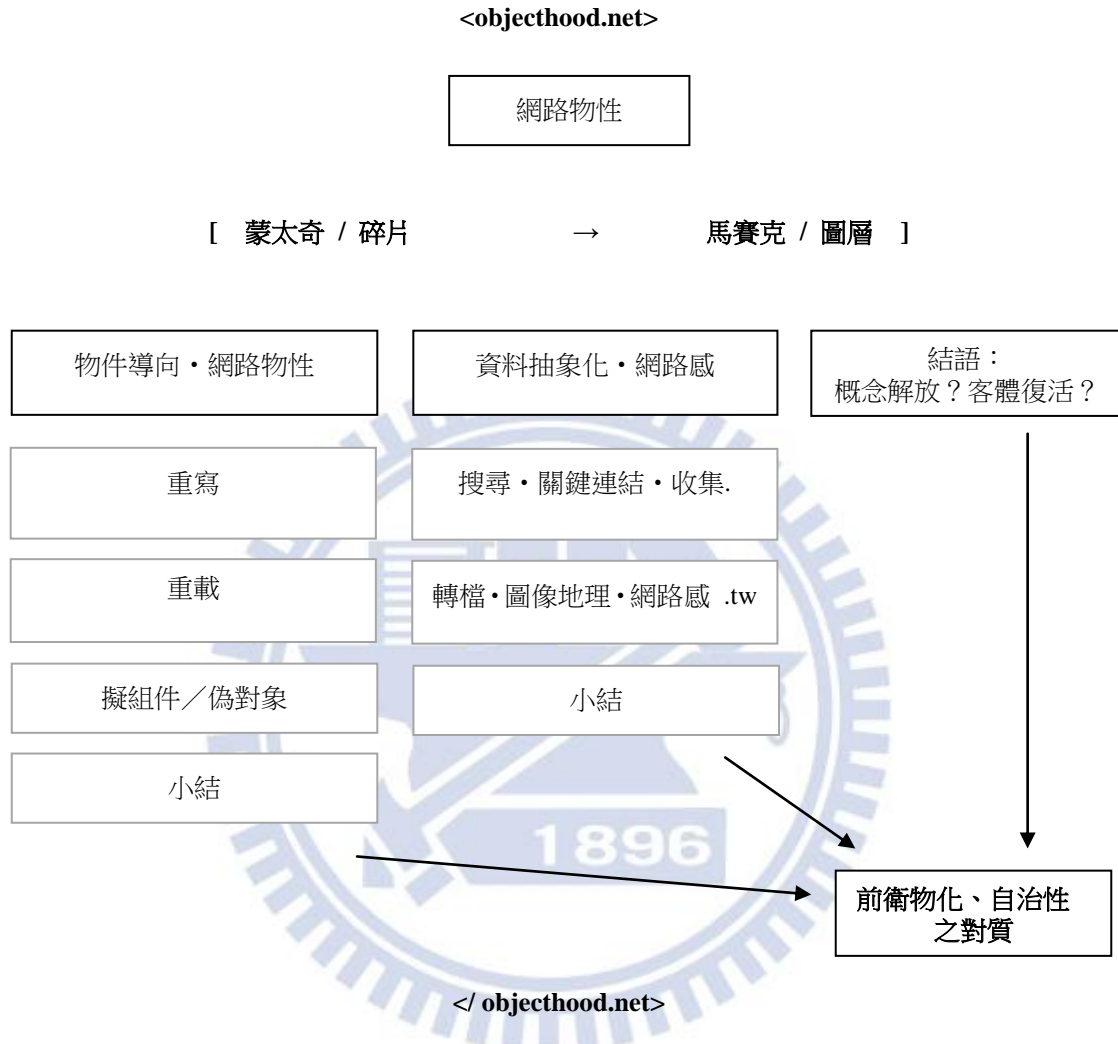
5-5. 結語：另存・已存

瀏覽者進行存檔動作時，普遍分為「另存」(save as)、「已存」(saved) 兩種方式，前者使用新名稱或新格式儲存文件，後者為檔案置於硬碟空間或資料庫中的狀態。這意味著，數據資訊成為檔案、成為他種狀態、他種感知的運動路徑。數據資訊是否具有主體性？馬諾維奇與安卓亞斯給出了有趣的提問。無論是數據資訊或檔案，置放於資料庫中的「待提取」狀態自身就是一種物性 (objecthood)、它者的存在方式，如何讓物成為主體，讓它者成為主體，事實上取決於藝術主體願意釋放多少任意點或任意空間 (隨機)，讓物性具備物力，驅動成為檔案主體。阿多諾曾以**語言特質** (Linguistic Quality) 與**集體主體** (Collective Subject) 指出藝術物主體的自主主體位置，「藝術的**語言性** (Linguistic) 特質引發反射出**藝術究竟說了什麼**，是其真正的主體性，而來自於非生產者與接受者。」(Adorno 1997: 166-167, 黑體由本文作者所加) 根據阿多諾，藝術物件「說了什麼」、生產者透過物群「說了什麼」、以及接受者「閱讀了什麼」三者構成藝術物件的主體性，以及將物件與藝術主體脫鉤、自治自存的表態。藝術主體常將「我」置入於作品中，向觀者說話，然這個「我」亦是某種偽存在，它只是藝術主體**通過作品**隱而不現地向我們表述概念主體性的存在。此種偽存在馬諾維奇那裡，是透過程式語言的隨機指令，做為施動點剝除藝術主體意志、將主體透明度調至最高的操作，這同樣是維托夫於歷史軸線的另一點上透過蒙太奇驅動的操作。多源共構的網路創作裝置本身即具備跨時域交互作用的質性，差別只在於隨機指令後的間隙運動強度。資料庫檔案因間隙運動所生產的匿名觀點，即「電影眼」的雙身存在。在多源共構的網路載體中，存在著因諸種異質圖層運動所微分出的兩種主體：物自體，以及**指認物自體為**主體的匿名觀點。這就是為什麼互動創作難以進行觀者反應數據詮釋分析的理由，藝術主體說了什麼？作品自身說了什麼？觀者接受者說了什麼？皆涉及了藝術主體願意**給出**的間接自由與直接自由，亦同時涉及觀者／接受者／參與者自身的感知強度，而這些圖層，發生於所有間隙運動

中，隨時準備移轉質變。或許理解此間隙運動與數據檔案主體性的最佳施動點，便是視藝術主體與觀者為資料庫、檔案、數據資訊，可隨時提取、另存成新格式新檔名，也可讓自身各自還原為「待存」、「已存」的驅動狀態中。



六、Objecthood.net 網路物性⁸¹



延續數據主體性所探討的網路創作中，數據訊息檔案生成物力的可能，此章節將提出網路創作物力擴延出「物性」美學語言。如果將檔案物力作為網路媒體混搭創作的起始節點，那麼此節點延伸繁衍出的網路物性，如同藝術主體概念連結的混生組件，透過物件傳遞感知程序，或將意識翻譯為圖形操控界面、複雜隱喻的象徵符號系統，用網路程式語言來說，是一種「擬組件／偽對象」。

⁸¹本論文第六章部分發表於〈2012 the 3rd Int'l IJAS Conference〉，研討會論文《Net.readymades》，Harvard University, USA. 2012/05/27。後發表於國際期刊《Humanities and Social Sciences Review》，Vol. 1, No. 4.

(Pseudo-Elements)。「擬組件／偽對象」指向／連結的是對體的某種狀態，並針對特定對體設定各自的指定（文字、滑鼠行為、影音圖向操作等），讓對體透過不同的指定組件擬態出**同名異質**的行為感知。除了同名異質之外，「擬組件」亦是某種全場域式的主體宣告，根據藝術主體概念而帶出「內容」，據此創造客體的深層涉入、啟動意識讀寫。在「擬組件／偽對象」語言中，藝術主體所指定的預設行為，可以透過「**展示／陳列**」(display) 屬性加以改變。全場域式的網路擬組件質性，是網路作品物件進入巨型網絡的重要特性，如果說互動藝術的程式語言彌封、閉鎖於單一物件中進行概念往返，那麼網路擬組件的物性（如感知擴延、資訊收納），則是將創作物件擴散至異質屬性的對象中，相互糾結呼應。

美國藝評家麥可·弗瑞(Michael Fried)於1967年發表的《藝術與物性》(*Art and Objecthood*)一文中，將某種非繪畫、非雕塑、具有「**惰性**」(inert)外貌的「非藝術」(non-art)實存稱為「**物性**」(objecthood)。此類物件提供眼睛極微化的趣味事件，物件規模越大越能擴張物性情境，觀者相對距離參數越高，並因之生成「**劇場性**」(theatricality)。將主體與物件之間的相對「**距離**」做為觀者主體介入、與情境交感的重要參數，這樣的視角就網路擬組件而言，或許頗能呼應麥可·弗瑞所指涉的「**劇場性**」。做為一種生理上近距操作的媒體，網路物性若以擬組件方式擴展陳列，那麼觀者介入的情境越甚。作品指定出的網路物性，多為交互主體、多向連結混生行為、資訊重複讀寫、迅速叢聚訊息的質性，其內容應用程式與硬體物件，部分由網路直接擷取、部分由藝術家自行生產。隨著文化工業過渡為全球文化工業，藝術運作開始從文化結構中滲透流竄至巨型社會網絡中，因經濟與科技媒體的急速轉換，藝術被「**媒介化**」(mediation)，網路前衛作品亦生產出相應的系統，無論是以「擬組件／偽對象」作為全場域式的展陳，或者透過網路「**物性**」的物化擴延，皆通過「物的媒介化」實踐。此章節的主要論點，便是透過網路程式語言中，關於物件、物性與作品組件、巨型社會網絡的交互關係，提出網路創作物性的可能即其擴延。首先將以Java物件導向語言的質性對應網路物性的顯示樣式，同時整合網頁CSS「擬組件／偽對象」語法構成雙

重參考系統，在物件導向語言的環境內開展網路物性，此書寫操作的基礎原由為，網路藝術作品無論發生於線上或離線，皆包藏著複雜的程式語言，或者可以更直接地說，所有的科技媒體創作皆與程式語言共生共存。這便是馬諾維奇論述《新媒體的語言》之重點所在，軟體由程式構成，透過軟體操作而成的創作必然表達著程式語言獨有的感知系統。拆解、重讀、逐譯、解碼程式語言並非僅是論述方法的術語模式，而是讓創作物與程式彼此對質、交叉論辯緊密作用。接續，將連結此物件語言導向巨型網絡，透過作品如何跨域至文化社會間進行關係性串連，分析理解網路物性如何於巨型網絡中敞開美學意義。最後將置入「網路感知」，探測是否有某種網路物性上無法直接辨識為「網路藝術」的創作，卻儲納著網路獨有的「關鍵字」、「非線性結構」、「點對點」等概念做為製造論述、生產作品的核心軸線，即便這類作品並非以網路是語言或平台媒介作為主要展演平台，但網路感潛伏溶解於論述與作品之中，成為等待被揭露、解壓縮之檔案。本章節將以電腦物件導向程式語言中的「重寫」、「重載」、「資料抽象化」與網頁CSS「擬組件／偽對象」語法之質性概念，對應網路前衛作品交叉辯證出網路之物性及其限度，網路物性的論述，除了是近年來對相關作品的觀測發現，亦是網路體進入距行網絡後，反／返物件的必要檢省。

6-1. 物件導向・網路物性

Java 是一種物件導向的電腦程式語言 (Object-Oriented Programming)，其所處理的對象為**物件** (Object)，具備彈性和擴充性，可以應用至不同的程式中。此種物件導向的電腦語言有兩種核心精神：抽象化 (Abstraction)、繼承 (Inheritance)。前者讓物件能被良好定義與描述、並保持中立性；後者給予程式更高的延展性、拓展性與程式的再使用 (code reuse)，此兩種核心精神構成 Java 語言的多態性 (Polymorphism)、多用途、高效率及可攜性，讓其能於介面中作用，是數位媒體最常使用的程式語言，亦是程式開發人員不可或缺的技术，就此

點觀之，Java 語言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、陣列化、實體化

（instance）、結構化、物件化的語言。在 Java 中，所有的物件都隱含的擴充了物件類別，其中傳回物件（Returning Objects）便是主體宣告「回返」（return）敘述語法，傳回物件某變數值的指令，此宣告讓物件自身成為可導向藝術主體的語言，讓使用者行為返至藝術家自身概念終端主體，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。無論媒介物是開放式的「寫本」或者閉鎖式的「讀本」，物件客體所攜帶的程式叢集、位元符號，皆是藝術主體的顯示器具，以互動方式進行讓渡行為，讓使用者操作物件的同時，理解藝術主體概念之本質與存有。此章節將物件導向語言中重寫（Overriding）、重載（Overloading）兩種質性論述作品，探測網路媒體物件與藝術主體之間、交互往返的多態性，讓媒體物件成為可延展、擴充的抽象化介面；回應、摹寫網路物性的多態樣式。

6-1.1. 重寫

重寫意味著「重新定義」，指子類別可將父類別中定義的方法（Method）重新定義，使得父類別的方法失效的一種技術。重寫為移動資訊的媒介物件，將資訊從序列與串連的形態逐譯為組串式的圖像介面。此質性的條件是，子類別的方法、名稱、方法的回傳值型態與參數形式都必須與父類別相同，據此才能覆寫、重新給予新的定義，換言之，子類別改寫的是定義的「內容」，一旦定義內容改變，即使其它參數名稱相同，便足以質變瓦解父類別的存在狀態。新媒體藝術家保羅·西里歐（Paolo Cirio）作品《街道幽靈》（Street Ghosts）將 Google 地圖的「街景服務」裡的路人影像以等身大小尺寸全真列印裁下，接著至原街道原地點將此列印好的「幽靈」影像張貼於同一點上拍攝下來（圖 24）。Google「街景服務」提供水平方向 360 度及垂直方向 180 度的街道全景，瀏覽者可透過網路跨

時跨域地「逛街」，此服務的影像由 Google 街景車四處環繞，車頂上的攝影機所拍下的照片以球狀影像（image orbs）在 Google 地圖上定位，並以 Google 地圖的衛星影像為背景展示。這裡涉及的是街景車所拍攝到的「隱私權」問題，多數被拍攝的人事物皆是在未被告知的情况下成為檔案資料，儲存於 Google 資料庫中，供瀏覽者觀看使用，藝術家便是將 Google 這些「未經我們授權」的檔案資料，以「Google 產品操作的方式」，「未經 Google 授權」再使用。

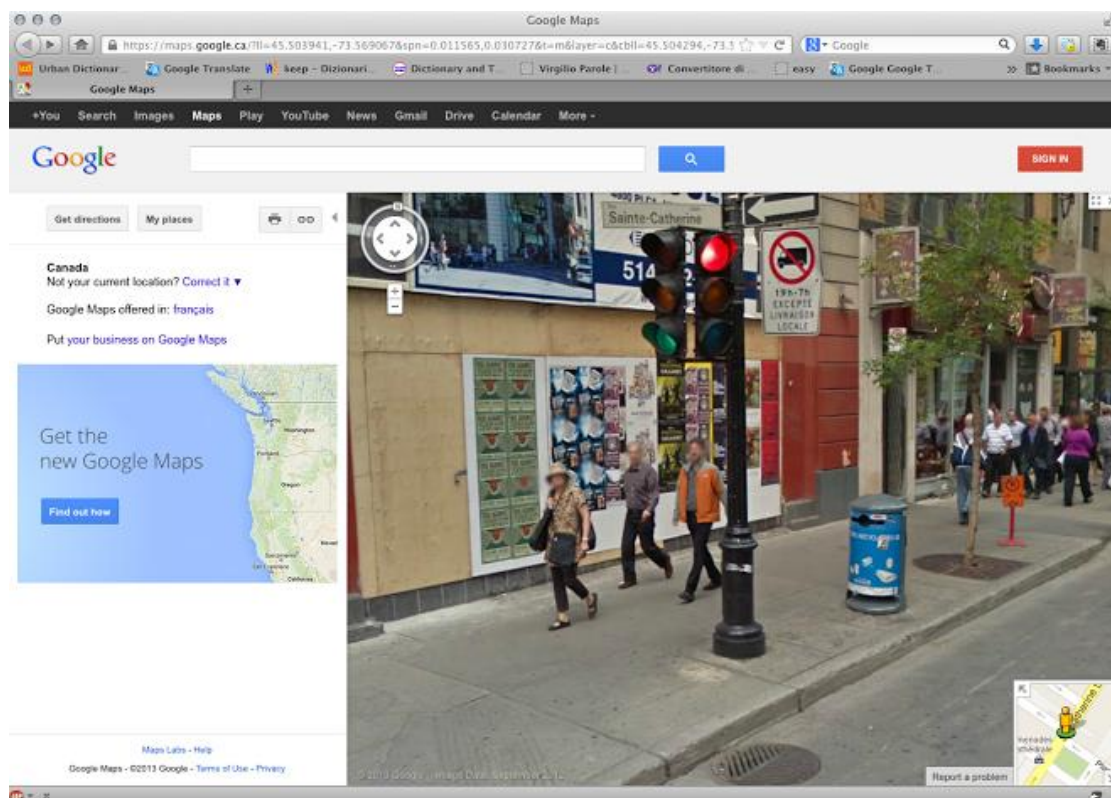




圖 24 Paolo Cirio, *Street Ghosts*, 2008-2013

圖片擷取自網路瀏覽畫面：<http://streetghosts.net/>（2012/11/08）

「這類介質為藝術材料（material）[...]Google 與其類似企業的資料（data）構成已成為日常生活中的材料，然而此材料的來源卻是個人隱私訊息或私人個體。透過混合、再使用這些材料，探測所有權的界線[...]在此，再語境化（re-contextualizing）的不僅是影像，還包括衝突。」⁸²藝術家的自陳提示我們，作品中的雙重影像內容和語境是如何聯繫在一起的？網路媒體所驅動的環境強化還是減弱我們處理語境的能力？網路語境因此質變了嗎？衝突所在為何？街景功能作為全景觀式的資料庫索引環境，將人事物藉由拍攝轉碼為數據資訊（影像），此轉碼的意義是，日常生活因定格凝結為影像，生活的內容意義、敘事結構斷裂剝除成為材料，這一部分回應了維托夫以己影像、影像作為物的唯物觀點；一部分讓這些材料成為可隨時再置入擷取的資訊。前者讓影像成為某種語境，後者讓此語境具備再語境化的可能。藝術家透過將數據材料轉置為「檔案」再現於日常生活中並置，「重新寫入」此檔案進入 Google 街景功能資料庫，這意味著，並置的影像運動著雙重歷史（原影像/列印影像）、雙重身分（數據提供者/數據生產者）的雙重衝突。其改寫的並非 Google 街景功能的方法，而是以此方法構築一個簡單的影像迴圈，重新定義了此功能的原始值，於 Google 街景往返遊蕩。

⁸² 保羅·西里歐（Paolo Cirio）作品說明，見 <http://streetghosts.net/>（2012/11/08）。

西里歐另一件作品《P2P 儲值信用卡—禮物金融》(P2P Gift Credit Card - Gift Finance) 印製仿造信用卡外觀物件形式，發行虛擬貨幣 (圖 25)，重新定義 P2P 關於「自由／免費」與「信用」、經濟等概念。P2P 全稱為「Peer-to-peer」對等互聯網路技術 (點對點網路技術)，亦即參與其中的所有角色皆平等互惠，而非傳統主從式架構。在這樣的性格下衍生出網路的集體互動行為，不僅是檔案資源共享的應用，還反映出去中心化、交互衍生、創作共享等行為特質。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，P2P 技術則簡單地提供了此模式新的權力結構。P2P 的核心價值是分享也是共構，除了具備「端點對端點 (Peer-to-Peer)」，還包括「程式對程式」(Program-to-Program)、「電腦對電腦」(PC-to-PC)、「人與人之間」(people-to-people)⁸³ 四種特質的對應關係，也呈現出將控制權重新歸還到使用者手裡的體質。過往我們習慣以特定伺服器為中心作為資訊傳遞，而 P2P 則以每一個使用者為中心，彼此關係平等，此種直接交流的方式，讓網際網路創作文化變得更開放自由。

⁸³ 此四種關係參照自 <http://www.lins.fju.edu.tw/mao/icomunity/p2p.htm> (2009/09/06)

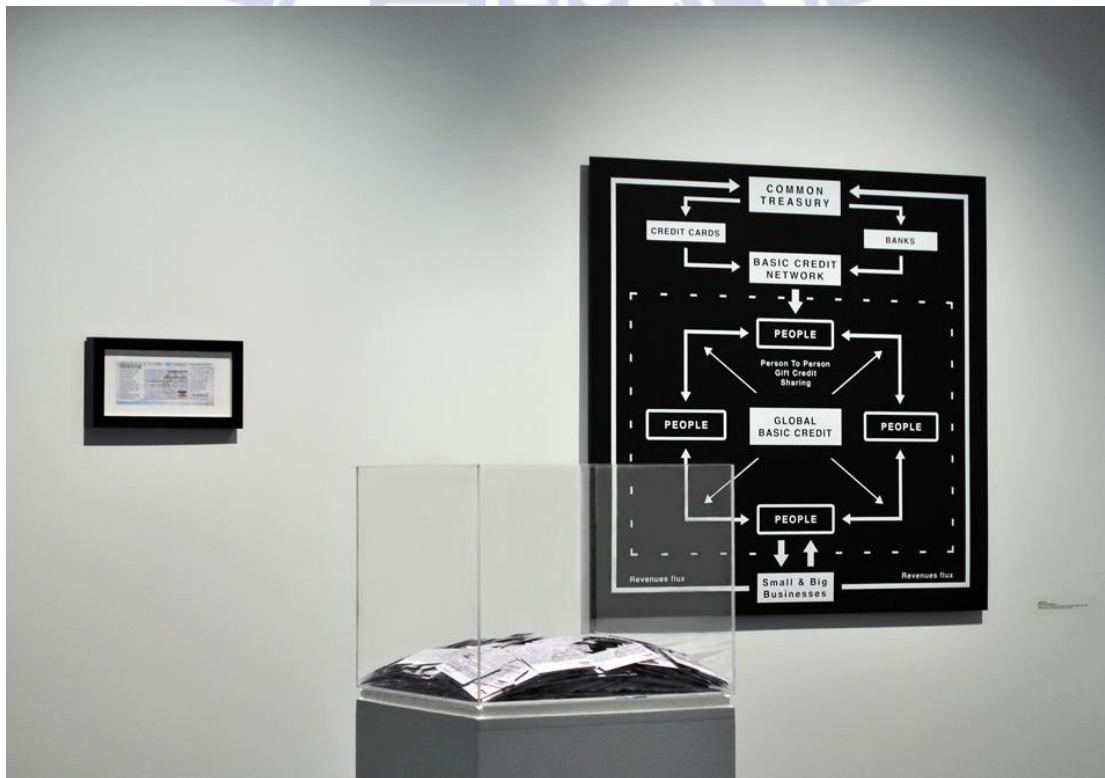


圖 25 Paolo Cirio, *P2P Gift Credit Card - Gift Finance*, 2010-2012

圖片擷取自網路瀏覽畫面：http://www.paolocirio.net/work/gift-finance/p2p_gift_credit_card.php

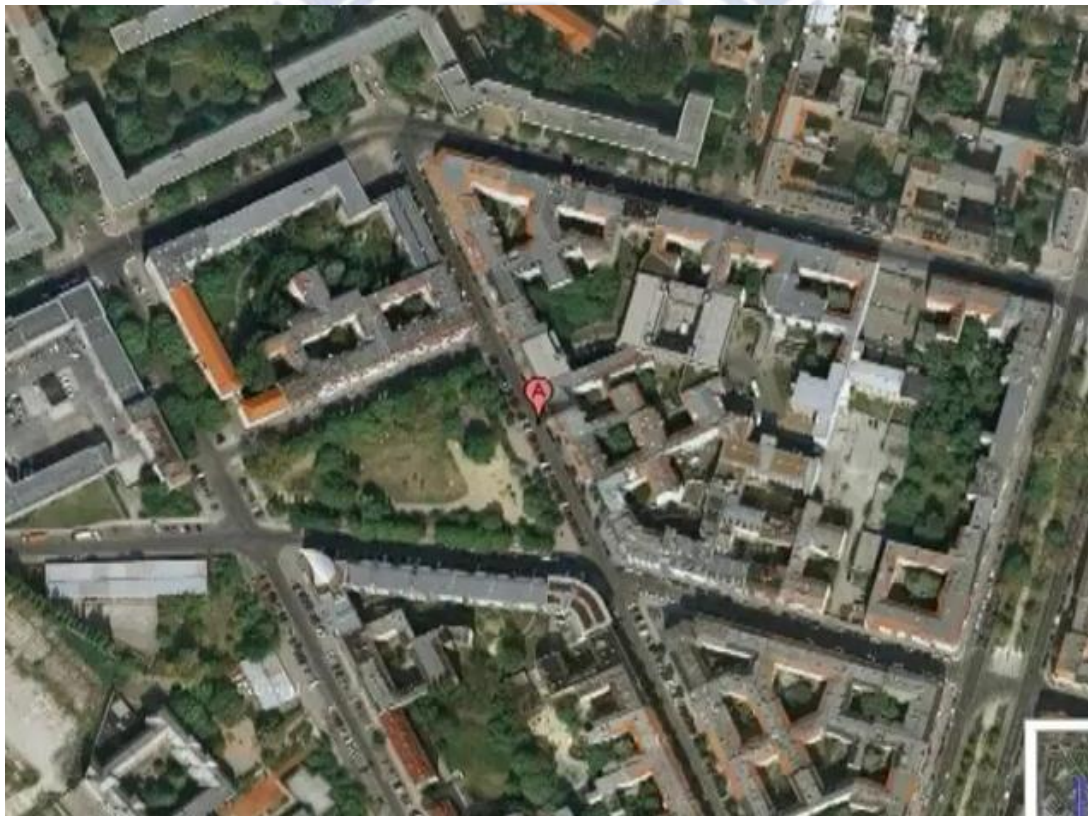
(2012/11/08)

《P2P 儲值信用卡—禮物金融》的主要操作方式為網站「訂閱」(subscribe)系統，參與者輸入個人電子郵件位址，系統則發出一封信用卡啟動序號郵件，輸入後儲值卡便啟動，同時含有 100 歐元的額度，如需增加額度，僅需將此作品訊息轉達、邀請朋友加入即可。網站說明信用卡裡的虛擬貨幣與額度並無法「購買」任何實質商品，啟動序號後亦無任何驚喜，一如這張信用卡的服務一般「自由／免費」(free)。如同 P2P 的分享機制與禮物經濟的流通形式，P2P 儲值信用卡分享的是「免費與自由」自身，「免費與自由」即為貨幣。此貨幣做為禮物經濟的流通核心，交換的是「信用/信任」自身，一如信用卡的使用基礎。作品的操作起始皆以數據資訊方式流動，參與者若想擁有物件形式的信用卡，可以在網站上填寫通訊資料取得。整個計畫的操作方法、名稱、方法的回傳值型態與參數形式都與「父類別」無二致，然正因其總體性的複寫父類質性，僅將「貨幣」真正的「虛擬」化—此禮物經濟背後空無一物，P2P 概念因此重新定義同時拋給參與者一個簡單對質：你參與的是「分享」自身？還是想要「免費獲得」某物的自由？

6-1.2. 重載

重載即「重複定義」，指在同一個命名空間裡，可以同時存在多個相同名稱，但以不同參數個數或是參數型態的函示。換言之，重載因擁有相同的方法名稱，依參數的型態不同，而得到不同的結果。重載或許是網路創作裡最常見的物件化操作，此操作將網路感知、概念以「從線上到離線、從虛擬到實在」的存在，直接朝向巨型網路場域中發生。「重載」複寫著兩種或諸種存在形式，為的是透過異質多態形式讓網路體從氣態轉置為固態結構，拋給觀者另一種理解或面對網路媒體的思考路徑。德國新媒體藝術家亞蘭·巴托 (Aram Bartholl) 作品《地圖》(Map)，將 Google 地圖搜尋服務的紅色地圖標記 (red map marker) 實體化物件化，藝術家首先上網於 Google 地圖搜尋需「定位標記」的地點位址，依據人與標記於電腦中的等比尺寸轉製為木製的「真正標記」，定位於離線世界的地點位

置中（圖 26），成為城市裡肉眼可視雙手可觸的真實物件。同樣以 Google 地圖街景功能作為物件導向的網路創作，不同於西里歐的《街道幽靈》，《地圖》無意對 Google 進行攻擊，將數據性的地圖標記轉化成物件檔案再現於城市地表，似乎僅類比了「程式／城市」、「城市做為巨型資料庫」的概念，並將此概念轉置為物理性勞動：網路定位與城市行走定位，前者彈指可得，後者勞師動眾。然因物理性的勞動，《地圖》提示的是使用者對地圖標記與搜尋功能的「再視」，當「真正標記」重載於 Google 網路定位螢幕中出現時，我們得到雙重造訪結果，數據與物的重疊對質與連結。





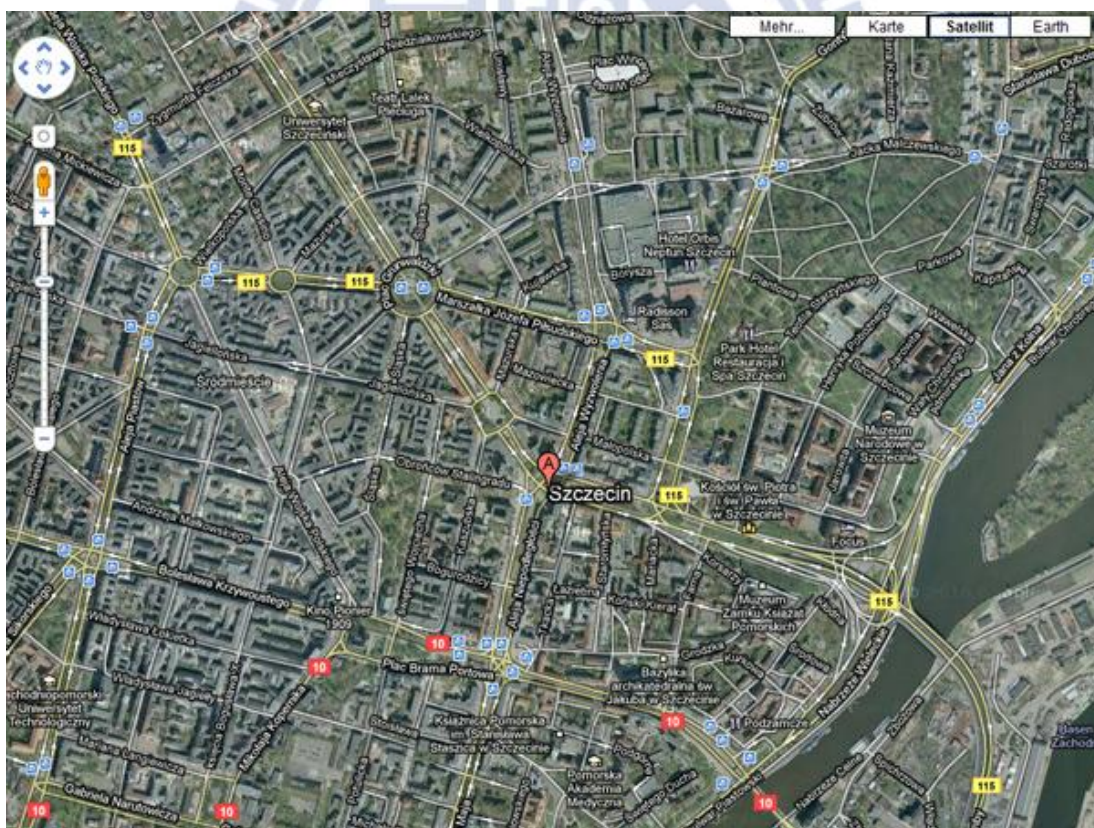


圖 26 Aram Bartholl, *Map*, 2006-2012

圖片來源：<http://www.datenform.de/mapeng.html> (2012/11/08)

CC. Some rights reserved. All content on this webpage is licensed under Creative Commons license by-nc-sa 3.0 . Aram Bartholl 2013

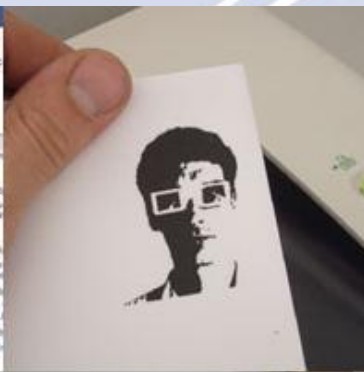
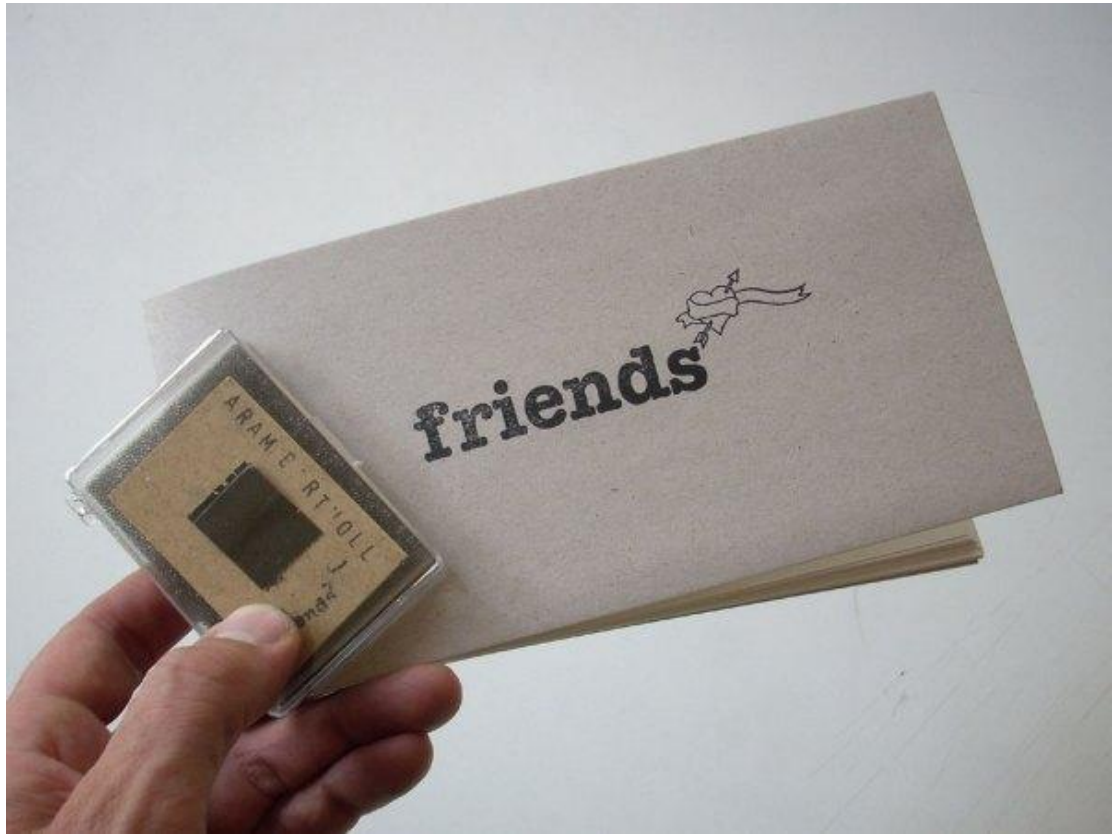




圖 27 Aram Bartholl, *Friends*, 2008

圖片來源 <http://www.datenform.de/friendseng.html> (2012/11/08)

CC Some rights reserved. All content on this webpage is licensed under Creative Commons license by-nc-sa 3.0 . Aram Bartholl 2013

亞蘭·巴托另一件覆寫網路物件的作品《朋友們》(*Friends*)，為針對 Facebook，Myspace 等網路社交媒體的「社交」概念所進行的物件導向操作。作品以名為「社交網絡」(social web) 工作坊形式呈現，參與者將製做個人朋友群的紙本小冊子，並盡可能地「收集」新朋友。冊子首頁貼著參與者手工製作的大頭貼紙郵戳，便於大量重複使用於「朋友」的書冊中。工作坊提供 web2.0 常見的網路社交媒體標誌，參與者可在自己的朋友書中印蓋自己喜愛的媒體章(圖 27)。web2.0 的啟動，將網路載體的多源連結功能巨值化，網路社交媒體也因 web2.0 「使用者為中心」的基礎要求滲透影響我們的交友模式，同時改寫的「朋友」與「社交」的定義。多源連結功能巨值化的結果究竟是讓我們交友更容易？還是「收集」朋友更便捷？「社交網絡」連結的究竟是朋友清單的弱連結？還是彼此相互關係的強連結？《朋友們》重載了社交網路形式至離線生活中，將已被網路媒體改寫的朋友定義還原或者重新操作。工作坊形式重組了手工製作／滑鼠點擊、郵戳／數位、交往／收集兩軸線的朋友網絡，藉著離線朋友的活動，調整關係距離，同時調整、解組、探測我們如何處理數位/物理世界中朋友群的往返運動。

6-1.3. 擬組件／偽對象

擬組件／偽對象以特別的 CSS selectors (指標) 語法，指向 HTML 元素 (elements, 如 p, h1, div 等) 裡沒有實際元素名稱或原來不存在的內容或物件，透過將已有的某些對象或物件中劃分局部，使其被視為一個新的組件，當媒介物件作為擬組件／偽對象，意味著隨著對應的組件內容成為某語言某物類的衍生、承繼，擴張、節縮，與重新使用。擬組件如同已存組件的擬像，因此設定為「偽」，它更像是驗證、對應「真」的某種存在。反過來說，如果數位環境裡的「偽」實為一種「虛」(無可觸)的組件，那麼驗證對應其存在的便為離線世界的真實物件。亞蘭·巴托 2009 年作品《你是人類嗎？》(*Are you human?*) 將網路辨識主體的「CAPTCHA」(Completely Automated Public Turing test to tell

Computers and Humans Apart) 圖靈測試驗證碼轉置為實體物件 (圖 28)。圖靈測試驗證碼的基礎條件是由電腦程式考驗人類知覺判斷的扭曲變形字元，這一組由電腦生成但電腦無法回答，只有人類能解碼的圖靈測試文字在網路上一旦被生成便無法再度出現，以確保驗證的對方為「人類」，其功能指向的是判別真偽機制背後的資訊安全問題。《你是人類嗎？》便是在這樣的前提下，再製這些驗證碼為物件，張貼、展示於街道牆上。此種操作總體性地回應了擬組件/偽對象的語法概念，離線世界辨識主體存在的主要對象為「人類」的感知，線上環境辨識主體存在的語言卻是由「人類」創造的「電腦」來執行。換言之，圖靈測試驗證碼是僅於網路環境中有效的字符，只為網路存在。當一組驗證碼從原本不可觸的環境中脫殼進入巨型網絡中再現，成為新的組件時，便是對應著原件的擬組件/偽對象，辯證著兩者的虛實存在。然重要的不再是何者為真？何者為偽？重要的是其脫殼後的意義所在。





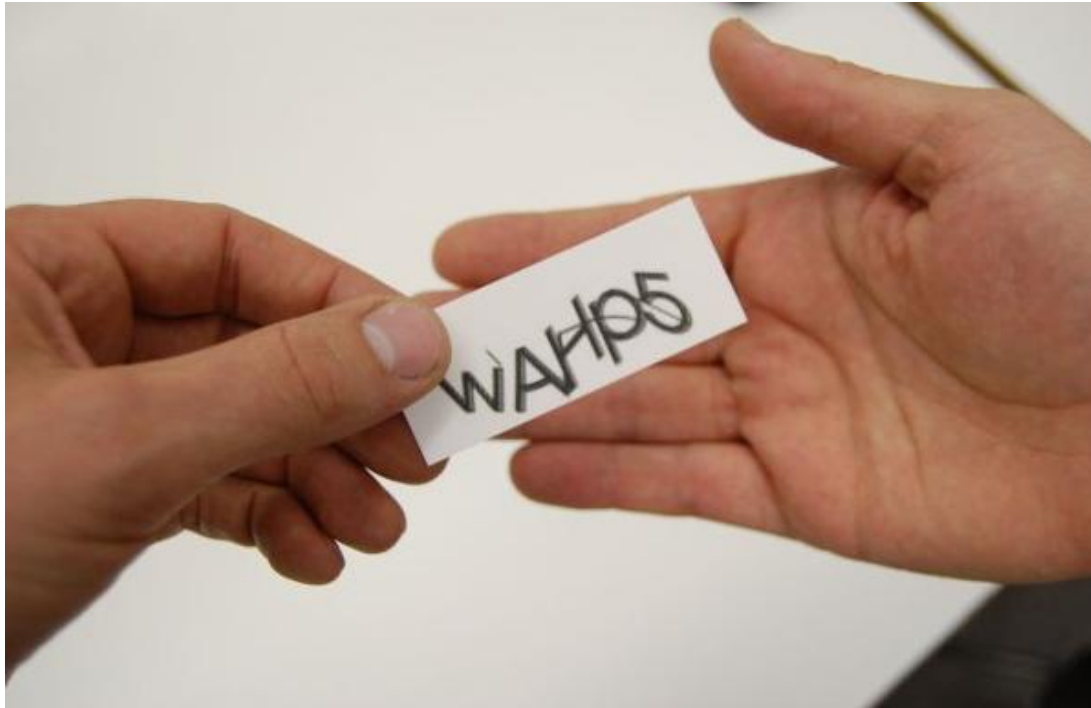


圖 28 Aram Bartholl, *Are you human?*, 2009

圖片來源 <http://www.datenform.de/areyouhumaneng.html> (2012/11/08)

CC Some rights reserved. All content on this webpage is licensed under Creative Commons license by-nc-sa 3.0 . Aram Bartholl 2013

亞蘭·巴托除了將驗證碼重製張貼於街道牆上，也設計印製成名片，名片正面出現「你是人類嗎？」問句以及藝術家的聯絡資訊，背面為一組圖靈驗證碼。名片為人類傳遞個人資訊的物件，當驗證碼出現在此物件上，立即進入從客體攫取主體的弔詭運動。當物件像人類發問，而問題的內容為人類主體的真偽性，便足以讓客體進入難以駕馭的超驗辯證狀態。這種區分真偽二元思考的反身性，啟動了客體的增生，也使得連結客體與主體的位址反轉。「你是人類嗎？」問句傳遞的訊息，預留一個可以跳脫反身主體束縛的空間，讓數據碼成為物，讓物成擬件，讓擬件成為對質主體是否為偽對象的實體存在。

網路藝術創作的一個古典條件，同時也是古典提問是：必須發生在網路上，也因其必須發生在網路上所以難以物件形式收藏。新媒體藝術家喬恩·伊波利托（Jon Ippolito）於〈十個網路藝術迷思〉（*Ten Myths of Internet Art*）論文中，關

於網路藝術無法收藏的段落描述，「許多網路藝術家非主流、前衛批判的姿態質性及抵抗藝術物化的操作，是網路藝術家選擇網路媒體的重要理由，卻也造成網路藝術作品收藏更顯困難，可參照的方式如古根漢美術館 1999 年進行的〈變量媒體驅動〉(The Variable Media Initiative) 計畫已透過光碟收藏與軟硬體收購方式進行，保存方式將隨著新媒體的轉變而微調改變。」⁸⁴網路藝術的古典形式除抵抗物化，因於網路上發表展陳的「無牆美術館」質性，同樣為早期網路前衛藝術家所擁護。亞蘭·巴托 2012 年作品《線上畫廊玩具組件》(Online Gallery Playset) 則對此古典條件與提問進行逆反操作，藝術家自製畫廊白盒子 (white cube)、觀眾組件紙模，上傳至個人作品網站中開放下載，觀者僅需將下載的紙模剪裁折疊黏貼，便可快速進行個人或其他藝術家的線上畫廊秀(圖 29)。其另一件作品《如何將程式碼轉為藝術?》(How To Turn Code Into Art) 將德國報紙上刊載標題為「程式碼即法律」(Code ist Gesetz) 的程式碼裝框後，懸掛在咖啡廳牆上供民眾「觀賞」(圖 30)，並經此過程拍攝為「DIY 影片」上傳至個人網站中，網民可根據影片內容指示，自行至超市購買現成畫框，將「報紙轉碼為藝術品」。此程式碼為德國最大的駭客協會「混沌俱樂部」(The Chaos Computer Club, 簡稱 CCC) 透過逆向工程 (reverse engineered) 技術，將德國政府暗中監視、遠端控制人民個人電腦的惡意程式軟體 (malware) 原始碼。此分析揭露了嚴重的安全漏洞，於報紙媒體上公布的動作則揭露了政府監控人民的惡行，亞蘭·巴托則將此操作逐譯為藝術概念，將以成為檔案(報紙)的程式碼再次擴延其物性至藝術場域中，入侵、擾動政府的駭客動作成為被觀賞之物。

⁸⁴ Jon Ippolito, *Ten Myths of Internet Art*, LEONARDO, Vol. 35, No. 5, pp. 485–498, 2002



ONLINE GALLERY PLAYSET

Build your own gallery today! Curate awesome art from the Internet, run your first show and play together with your friends!

You always dreamt to run your own gallery? This is your chance! Make your own gallery in less than 5 minutes. Curate the best online shows ever! Invite your friends and play together. It's super easy and sooo much fun!

Aram Bartholl 2012

download PDF at <http://www.datenform.de/online-gallery-playset>

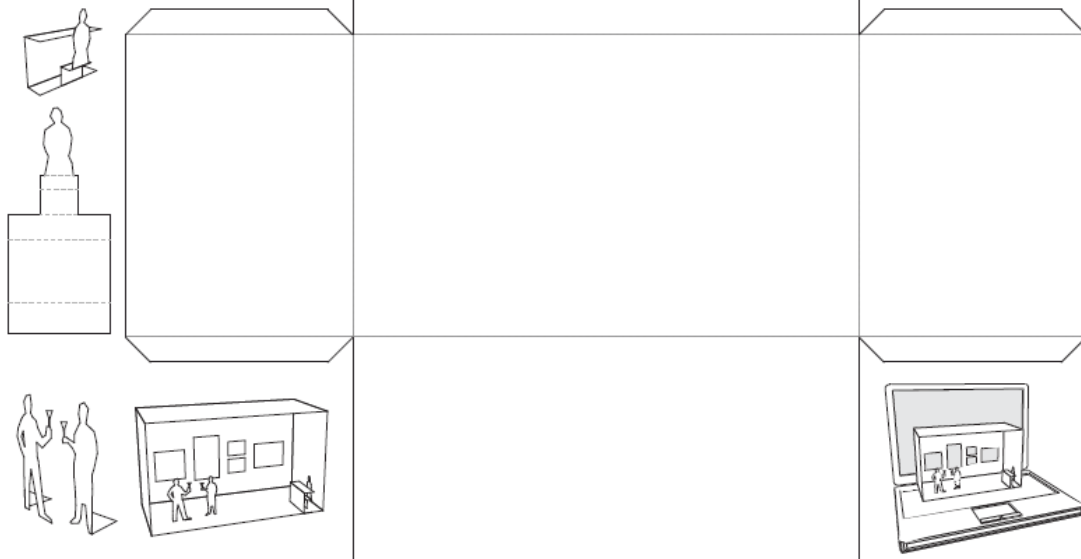


圖 29 Aram Bartholl, *Online Gallery Playset*, 2012

圖片來源 <http://www.datenform.de/online-gallery-playset-eng.html>

(2012/11/08) CC Some rights reserved. All content on this webpage is licensed under Creative Commons license by-nc-sa 3.0 . Aram Bartholl 2013

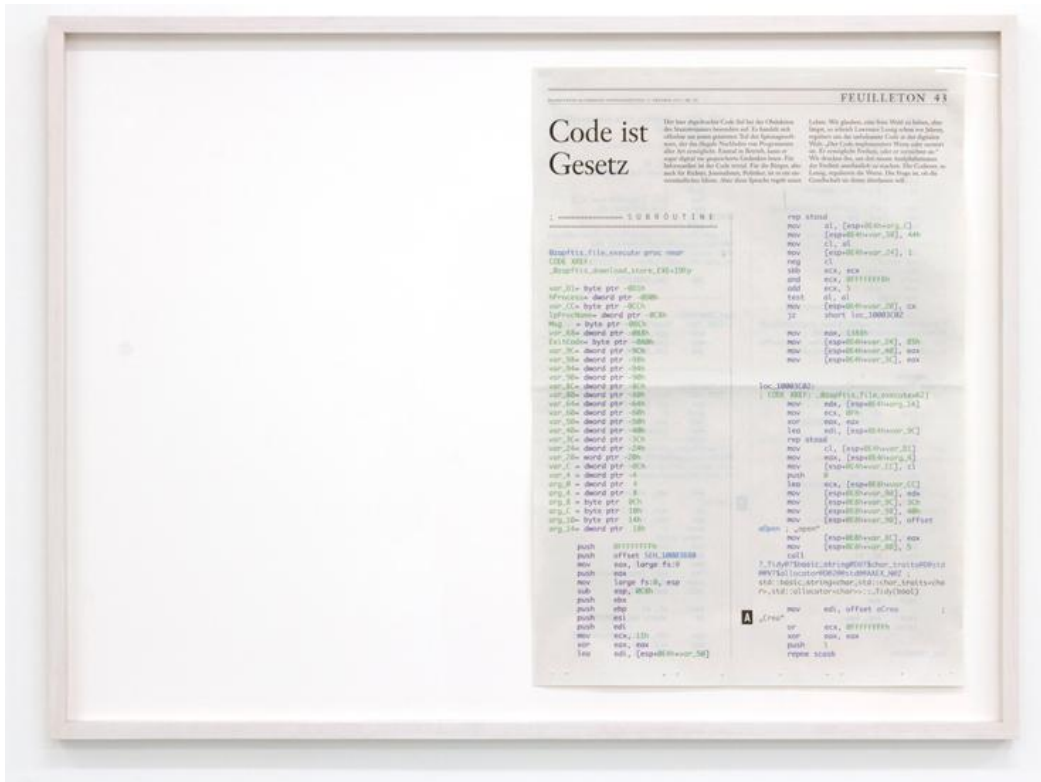


圖 30 Aram Bartholl, *How To Turn Code Into Art*, 2011

圖片來源 <http://www.datenform.de/how-to-code-2-art-eng.html> (2012/11/08)

CC Some rights reserved. All content on this webpage is licensed under Creative Commons license by-nc-sa 3.0 . Aram Bartholl 2013

在普遍定義上，「白盒子」意指西方現代藝術展覽公共空間的模式，畫廊、美術館便是白盒子的主要模式，一種展示藝術結構與美學品味的公共場域。喬恩·伊波利托的網路藝術收藏觀點與《線上畫廊玩具組件》的白盒子紙模，與《如何將程式碼轉為藝術？》的程式物化為展示物，對質了前衛藝術中關於「物化」的問題性。我們面對的不僅是單純的網路創作上傳、展示、瀏覽、下載、收藏的系統操作，而是前衛藝術長久以來關於「生產者」與「收受者」兩節點之間的抗爭。網路前衛藝術是否進入到過去藝術史中，前衛藝術面對資產階級的歷史樣態？從初始的「白盒子」之外的前衛姿態進入「白盒子」之內儲存、重製、物化、收受後，其自治性（*autonomie*）是否蕩然無存？

迴視前文〈*Avant-garde.net*：朝向星叢的美學語言〉章節中關於網路前衛藝術「自治性」的討論，「自治性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，這是一種不斷擺動的進程，它必須以『概念事物化』做為表現技術，同時保持難以被社會物化體系收編的不妥協精神。[...]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*）。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。」如果將進入「白盒子」儲藏與成為「裱框展品」上牆視為被同一化、物化、與生活實踐脫節——資產階級藝術地位的特徵——的所指，那麼《線上畫廊玩具組件》的「白盒子」，以及《如何將程式碼轉為藝術？》的程式物件化，則因網路媒體下載、自製（自治）、自選展示作品的操作，而得以保持著某種挑釁抵抗的惡趣姿態，此姿態不僅嘲弄了「真白盒子」的意義所在（放在電腦螢幕前的玩具組件），亦嘲弄了網路藝術只能發生在網路上的粗糙定義（放在網路上的並非都真是網路藝術），同時將「駭客侵擾技術」轉碼為藝術，

組裝為訕笑對質著網路藝術、藝術結構體制、與政策偽善漏洞的擬組件／偽對象。

6-1.4. 小結

關於網路前衛藝術「物性」的討論，除了以電腦物件導向程式語言及 CSS 語法作為論述節點結構，把握用網路的語言書寫網路藝術美學的核心概念外，主要來自於網路已進入 web3.0 的時層版塊移動。web3.0 的質性除了自身已轉變為跨時域的泛型資料庫，還包括「跨瀏覽器、超瀏覽器的內容投遞和請求機制；人工智慧技術的運用、語義網、地理對映網、運用 3D 技術搭建的網站甚至虛擬世界或網路公國等。⁸⁵」網路媒體似乎已發展出能夠自行整合運動的多態主體樣式，此主體樣式所衍生的資訊性格，開始呈現歷史結構運作的典型反轉。作為數位媒體，其本質是虛擬的，此質性反轉的結果是**進入物理物質材料性的物性存在**。網路前衛藝術在積極保存自身自治性的同時，也持存著批判此自治性的姿態。網路體重寫、重載、組件/偽對象的物性美學論辯，不僅是透過「返」物件對網路前衛藝術自身前衛性格的迴視及反身性思考，也是對前衛自治性、否定性美學辯證的必要出示條件。

6-2. 資料抽象化・網路感

物件是物件導向的基本思維單位，物件是一個具有識別（Identity）、狀態（State）與行為（Behavior）的實體（Entity）或抽象化概念（Abstract Concept）。Java 物件導向程式語言的「資料抽象化」（Data Abstraction）質性，為忽略與目標無關的特性，僅留下所需的部分。「將物件抽象化，亦即剔除物件之間的差異，只擷取其相同質性組成一個群體。」（Grady Booch 2007：35）挖掘異質資料的同質性，資料抽象化如同馬諾維奇在《新媒體的語言》序言中所提及的，「對班雅明而言，攝影師同外科醫師一般，『深刻地穿透進真實的網絡（web）之中』。

⁸⁵ 見 https://zh.wikipedia.org/wiki/Web_3.0（2012/11/08）

他的攝影機變換著焦距，是為了『將物從它的殼中攫取出來』。(Manovich 2002：xx) 網路搜尋引擎的搜尋功能，將網路體的資料庫質性巨值化，瀏覽者不僅能夠快速地透過「關鍵字」提取所需資料，也能夠自由操作各式網路平台提供的免費服務。網路上過度飽和超載的圖像、文字、影音檔案及所見即所得 (WYSIWYG) 式的現成套裝軟體程式，讓網路創作技術的門檻已經如 1974 年杜象直接將工業線生產成品與藝術家手製的界線，從網路中撤除，混生成「網路現成物」。延續資料庫物力、網路物性的討論，此章節將提出一個延伸：「網路現成物」在網路共產主義、技術合作共享及自由開放網路資源的雲端時代，獨特的創作生態。當數據資訊、軟體檔案皆可透過搜尋引擎「尋獲」，並快速地對焦，將使用者所需所欲以相同質性序列化陳列、等待被儲存或再製、重讀或複寫，是否有種非網路藝術定義下的創作樣式生成？我們如何感知？藝術家又如何將對象物件從資料庫中脫殼混生出網路感？

6-2.1. 搜尋・關鍵連結・收集

超現實主義者布荷東 (Breton Andre 1896-1966) 曾說：「超現實主義相信，一直被忽略的聯想是更高的真實，相信夢的萬能，相信思想是無目的的遊戲。」將兩個脈絡斷裂、相異的物件並置，不僅是影像蒙太奇的拼貼手法，也是超現實主義者的創造。布荷東的陳述描摹了維托夫式的異質兩點相遇的間隙運動，也預視班雅明 (Walter Benjamin) 《拱廊街計畫》(The Arcades Project, 1999) 無序漫遊、碎片式的寫作行動。《拱廊街計畫》書寫內容以大小寫英文字母為序列編排，然各字母的內容卻與字母本身無直接關聯，為班雅明碎片式、多源引文書寫的重要特徵。〈H〉項目的主標題為「收集者」(The Collector)，文章起始，班雅明引述法國詩人波特萊爾 (Charles Baudelaire) 與杜貝爾 (Léon Deubel) 之文句「所有這些古老之物具有道德價值」、「我相信…在我的靈魂中：物。」(Benjamin 1999：203) 〈M〉項目的主標題為「漫遊者」(The Flâneur)，起始引文為「常去

的風景地，強烈如鴉片。」、「閱讀從未被書寫的。」、「我旅行是為了瞭解我的地理學。」、「任一地方可尋獲的皆能在巴黎尋獲。」(Ibid 416) 班雅明對收藏的固執狂熱、引文的執念及城市漫遊的擁護，回應著自身對「物」、「斷裂」和「無序」的理解。漢娜·鄂蘭 (Hannah Arendt) 曾論及班雅明關於物與收集的癖好，「一個收藏物只有一種非專業價值，沒有任何使用價值。[...]由於收藏活動能夠集中任何類型的物品 (不僅是藝術品。藝術品總能夠脫離日常的有用物品世界，因為它們沒有任何用途)，因而也就拯救了物，[...]班雅明因此能夠把收藏熱情理解為一種近似於革命熱情的態度[...]收藏是物的拯救。」(Walter Benjamin, Hannah Arendt, Harry Zohn 1985 : 42) 透過無序收藏、無序漫遊，無序引言書寫，班雅明給我們一個超越其時代理解的地理路徑與世界輪廓，作為一個唯物者，收集保存物自身且不加以分類為的是將「將物從它的殼中攫取出來」。如果我們將《拱廊街計畫》〈H〉、〈M〉兩章節的引文可視化，將漫遊做為搜尋、將收集理解為資料儲存，這裡置放著一個待擷取、待另存的資料庫形象。如果說搜尋引擎搜集訊息、整理訊息、建立關鍵連結、多類索引查詢的功能給予我們創置某種圖像地理學 (而非僅文字超文本) 的孔道路徑，那麼網路體中這類處理移動收集資訊的「小科技」，則如同班雅明引述雨果 (Victor Hugo) 「任一地方可尋獲的皆能在巴黎尋獲。」般，「任一地方可尋獲的皆能透過搜尋系統尋獲」，且讓我們得以閱讀從未被書寫的。

6-2.2. 轉檔·圖像地理·網路感

網路媒體與日常生活的日趨飽和濃密，亦折射出網路使我們的生活有了新的結構感知，在「小科技」的層層包圍下，網路媒體不斷地與其他媒體交互作用，成為有意識、具全面影響效應的網絡，生活中的「網路感」越來越讓人機介面正面相逢、亦可隨意涉入。藉由網路搜尋引擎系統與關鍵字的輸入，「網路感」成為某種存在於日常生活中的知覺狀態，它並不具體以網路作為形式展陳，而是封

存、匿名隱身於網路資料叢集後的感知。此感知一方面是對網路本質的直覺式理解和折射；另一面是對網路物性本質的想像性、掌握和體驗。有別於將歷史影像作為數據資訊轉化成檔案的創作，台灣存在著諸種透過網路資料庫檔案搜尋進行影像處理的創作樣式。這群以滑鼠為足，於網路搜尋收集的漫遊者，將自身遊盪的歷史紀錄痕跡再透過滑鼠重構，將「資料抽象化」，僅擷取概念所需，擴延成儲納藝術主體網路感的封包，以繪畫、數位影像、物質檔案等形式，將「瀏覽」（browsing）轉存為「蹤跡」（Trace/Tracing）的**地圖**（Maps）平面檔案。此平面運動、交錯著極為複雜的多源多態影像及圖層，但以組織化、多重、穩定的物性狀態陳列。



圖 31 陳萬仁，《無意識航行》，單頻道錄像，2008 © 陳萬仁



圖 32 許哲瑜，《完美嫌疑犯》，錄像裝置，2011，© 許哲瑜

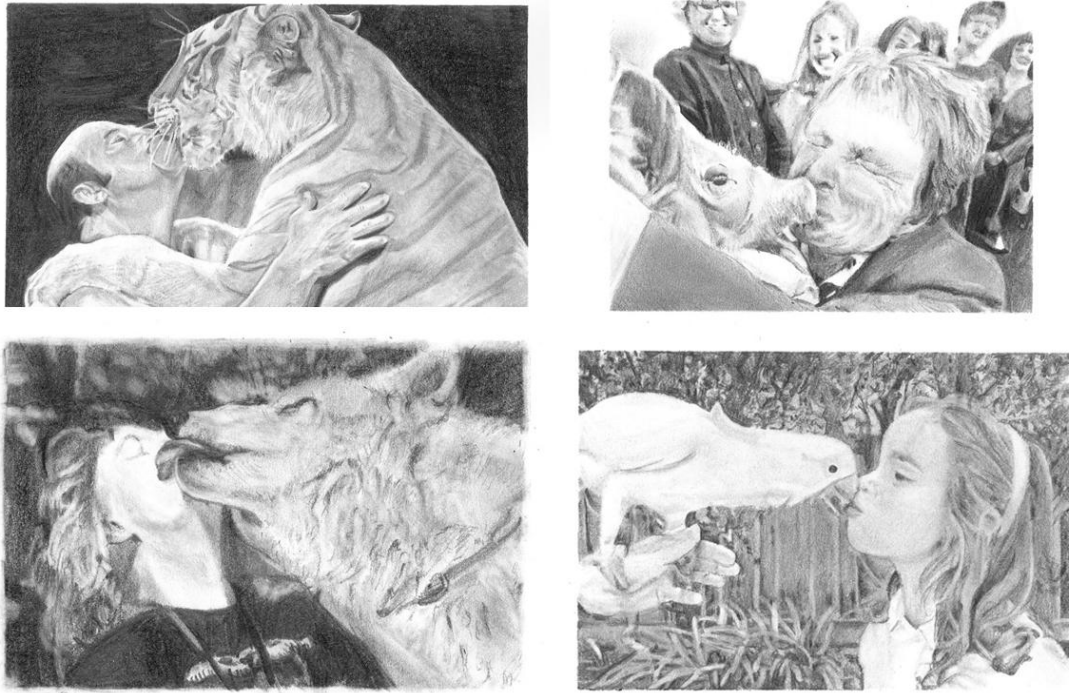


圖 33 吳權倫，《馴養》，網路素描，2010，© 吳權倫

陳萬仁系列作品《無意識航行》(2008)、許哲瑜作品《大事件景觀：劇場版》(2010)與《完美嫌疑犯》(2011)、張暉明、廖祈羽的《MimiLucy-Never Give Up》(2010)、吳權倫作品《馴養》(2010)等作品的共同特徵，皆是以網路做為檔案資料、素材來源的創作，進一步拆解重構甚或直接挪用而成新的組態(圖 31-33)。就此觀之，或許台灣當代藝術創作者在面對網路媒體時的態度取捨與創作生態，已進入美國創作共享推動者勞倫·萊席格所言之開放源碼式的「可讀寫文化」，網路媒體不僅是資訊提取的檔案室，也是挪移創生、移泊全球邊界的物件之一，如同可讀寫光碟，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。光碟、USB、硬碟做為一種讀寫資料的裝置載體，其「寫入/燒錄」技術是透過軟體將文字、圖像、聲音等檔案轉換為壓縮數據、刻入儲存介質的過程，即是**檔案化**過程。「RW／可讀寫」技術讓儲存介質成為檔案傳輸節點，可不斷地往返、另存、轉置。就此點觀之，陳萬仁、張暉明、廖祈羽、許哲瑜及吳權倫作品影像中大量擷取自網路資料庫一連串的關鍵字搜尋、瀏覽擷取、儲存、軟體剪輯、素描、輸出等「**動作**」自身，便是一種「RW／可讀寫」

的藝術主體技術：從儲存介質（網路資料庫）到儲存介質（影像檔案、素描紙）、從瀏覽到被瀏覽、從重讀到重寫的「轉檔」重覆動作。相對於多數數位藝術創作中不斷透過新技術表達藝術主體概念的操作，在此我們閱讀到的是「重新被寫入」的身體操作，以及身體感的低調植入：以軟體滑鼠繪畫、以素描摹寫電腦螢幕圖像。此操作給出的不僅是資訊的抽象性、影像的虛構性，還提示我們數據檔案所可能拋給藝術主體的引誘，此引誘折射了藝術主體的「複眼」，而我們得以透過此「複眼」閱讀的並非蒙太奇式的斷裂影像拼貼，而是**儲存**諸種網路感知圖層的**馬賽克**（Mosaic），一種網路感新寫實地圖。2009年黃博志、施懿珊、葉廷皓於VT藝術空間展出的《大無用體質聯展—軟抗爭》，為多種媒體混合物件的聯展。展覽論述中提及「網際網路最初是以資源共享和開放為宗旨，但我們也都知道，在網際網路成為另一個資本主義的戰場後，目前Web 2.0中的網路社群和服務平台，透過使用者的積極參與和互動去製造內容，而各平台利用各式各樣的程式演算法分析平台使用者的參與習慣，並將其資訊轉譯為結構式資料，以進行跨平台整合、網路搜尋或是廣告行銷。成功整合後的龐大數據、概念和資料也是各平台在這嶄新的戰場上操弄使用者爭取利潤的絕佳武器。或許是因為我們的閱讀訊息大量來自於網際網路，我們也習慣以『關鍵字』（Keyword）作為思考的起點，而這種非線性結構，點對點（Point to Point）的跳躍式連結，也不經意成為我們日常思考的邏輯方法，（Keyword Mapping）。在軟抗爭這個計畫中，我們試著挪用網際網路的連結模式和使用方法來作為創作的方法。」⁸⁶以網路獨有的「關鍵字」、「非線性結構」、「點對點」等概念做為製造、生產作品的核心軸線，網路媒體並非展品主要展演平台，但網路感潛伏溶解於論述與作品之中，成為等待被揭露實踐的引誘物。根據上述創作群組，網路感可以說是台灣局部創作者面對網路媒體的態度，藝術主體在這樣的創造中傳播媒體自身，亦同時耗盡自身溢出的、增殖剩餘的價值。

⁸⁶ 大無用體質聯展—軟抗爭展覽論述，見 <http://www.vtartsalon.com/exhibition/past-2009/200908-huang/>（2009/10/08）

藝術家高重黎指出對於進入到雲端技術圖層的此時，影像為一種「**沒有人也不存在身分**」的終極影像機器。「從所謂雲端經濟來看影像的未來，在數位化心智物技術的社會中，無時無刻地使用所有被看人物的**混同**（上網搜尋），能不斷與所有人物所看到的東西混同（上傳）。這兩種被人看與所有人所看的極速混同就是**同質、同質化**的未來，即與西方同質的未來。其實這個未來對西方來說也形同沒有未來。這即是影像的未來。這是一個殘酷的影像現實，它是由資本主義生產方式而轉化出來的價值所決定的。[...]雲端經濟就是資本主義的生產方式、生產關係在耗盡人的勞動、存在之後的剩餘，所形成的虛擬經濟體制。」⁸⁷（黑體由本文作者所加）高重黎的傾向是，雲端技術混合了「全球化」的毒素，在那裡，技術掌握了藝術主體的感知模式，更重要的是，此感知模式永遠混同著「西方」的潛在作用、匿名觀點。如果藝術主體的身體勞動不斷地朝向、浸入此同質模式生產影像，那麼其結果僅是「好萊塢的怪親戚」的機器影像。於是他說「就在我與當權的機器影像這個不能成為我們榜樣的影像機器決裂時，我的位置與美學條件竟逐漸清晰起來，使我明白影像機器影像就是一個意識的意識型態。人無法由這個鏡子**認識**自己，只能**認出**自己。」（Ibid，黑體由本文作者所加）此段陳述跨時地對質了張暉明「我們對這個世界的想像都來自媒體」的創作自陳，由網路感知圖層所重覆淤積而成的馬賽克圖像，是可讀寫文化混生下的轉檔影像，只能認出在全球化地理圖層中移動的自己，卻無法辨識出在地性的藝術主體，如果說此種藝術主體性與身體勞動確實具備了某種生產，那麼或許是網路感作為輸出物的同時，讓我們得以指認客體（網路感）轉檔為主體存在（網路感物件作為物自身）的在場證明。

⁸⁷ 高重黎（2012）〈實驗—我的電影史〉，藝術觀點，夏季號，No.51，天晴文化，頁 65。

6-2.3. 小結

「將網路資料庫視為物料」，透過身體重覆迴圈式—上網搜尋／軟體操作、輸入／轉檔／輸出—的身體操作、以及將網路邏輯布置為論述操作的方式，為台灣當代影像創作的獨特樣式，此樣式折射出網路媒體如何滲入、侵擾了藝術主體的感知系統。當網路體成為雲端技術所操控的超級資料庫，網路感的馬賽克影像，與網路邏輯的創作方法是否潛匿著某種抽象卻同質的危險？是此種創作方法拋給觀者重要的提問。漢娜·鄂蘭曾斷然描述班雅明的作品既不適合現存秩序，也不預示著某種適合於未來劃分標準的新類型。班雅明美學裡碎裂式的書寫樣式、抽象卻唯物化、非時間非線性的思考方式、與城市漫遊常類比為網路瀏覽與超文本的比喻，如果我們將班雅明作品美學從歷史秩序軸線中擷取出來，將班雅明與網路體跨時域相遇，或許可以交錯出一個另類的感知節點，抓取數據語言抽象化成為圖像或物件，讓碎裂的歷史生活時間斷簡殘篇生產「物性」以封存「網路感」，那麼不斷混生質變的網路體將不再僅是儲存數據資料、搜尋程式／城市般的歷史廢墟，而是存放著諸種匿名觀點、抽象訊息的有機地理圖層。

6-3. 結語：概念解放？客體復活？

以網路物性、小科技、網路感所叢聚而成的雙軸線作品觀測系譜（國外／台灣），為的是模擬出兩種網路物性創作的具體樣貌，此三個關鍵字、雙軸線映射了網路環境中隨處可見免費的「現成物」，APP 程式、Microblog、跨平台混搭網站、社交軟體、開放原始碼組件等「軟硬體技術群」，所操作出的物性感件模式：以物件化對質網路前衛創作的質性、以網路感追問雲端巨集資料庫的物性。網路媒體自身強烈的技術感、日常感所給出的，不僅僅是網路現成物的即時即刻使用性，亦高滲透地進入數位生活中成為黏貼於藝術主體的複合物。做為高密度使用網路媒體的台灣，網路感或許可以說是當代藝術創作中的獨特現象。然不僅是台灣，網路體訊息的濃稠性、與軟硬體之便利性相互作用，急速擴充了創作者面對

此媒體的掌握度，發展自今，創作者不再拘泥於「網路藝術必須發生在網路上」的單一準則，而是直接朝向直視網路物性的理解進行創作，這樣的狀態一方面標示出網路物性創作獨特的狀態位址；一方面也折射出網路上過度飽和超載的圖像、文字、影音檔案及免費現成物式的套裝軟體程式，讓網路創作技術（程式語言）的門檻已經將工業線生產成品與藝術家手創的界線，從網路中撤除。就此雙重視界中觀看，在「網路共產主義」的急速演化中持續向技術合作共享、自由開放網路資源的雲端時代，是否要不斷地追求學習開發新科技術置入數位創作中？亦或需不斷朝向跨域交感以互補增殖的數位科技作品？又或者「網路共產主義」所混生的並非是共享開放的自由，而是不斷向同質、無主體的「同一性」中拋擲？

網路物性章節國外/台灣的雙軸線書寫，主要提出兩種藝術概念傾向的對照：物性感件在此，是**概念解放**還是**客體復活**？前者為藝術主體概念進入物性的施放，後者為物件的主體化，此物的主體化可類比為「**殭屍媒體**」(Zombie Media)⁸⁸理論所討論的，為一種擴大「開放原始碼」(open source)概念、從軟體轉入硬體的創作，電腦技術精熟的黑客重新組裝啟動媒體硬件，將原始碼從硬件中解放出來，轉譯操作軟硬媒體為「失敗美學」(aesthetics of failure)的生產，讓客體復活。在迦納(Garnet Hertz)與喬西(Jussi Parikka)合撰的〈五個殭屍媒體準則〉(*Five Principles of Zombie Media*)⁸⁹一文中論及，「[...]三、我們提出媒體的**解結節**(depunctualization)⁹⁰與開放，理解且入侵(hacking)隱蔽之處或黑盒子系統：無論它是消費者商品或歷史檔案；四、我們提出媒體考古學作為一種藝術在傳統材料和檔案館挪用，拼貼，混音方法；媒體考古學已經成功挖掘死媒體的

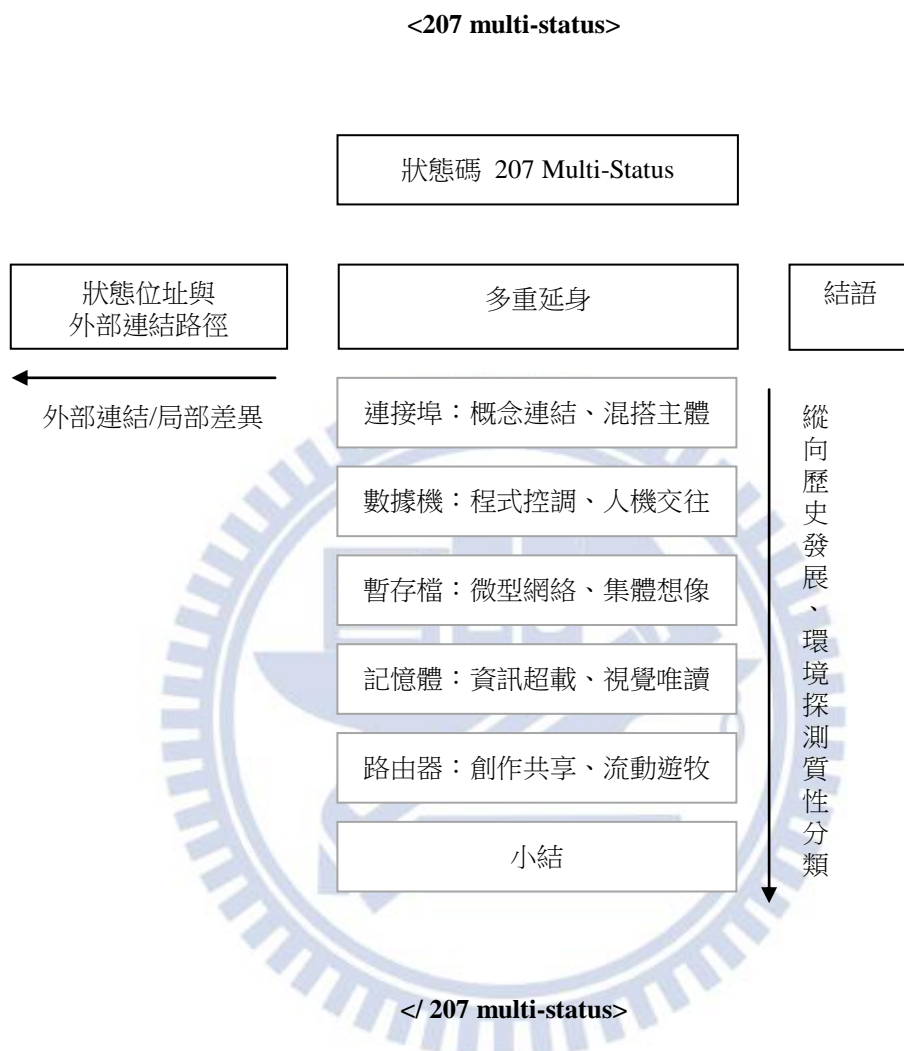
⁸⁸ Panel: Zombie Media, 見 <http://openhere.data.ie/all-talks-panels/panel-zombie-media/>, (2013/04/28)

⁸⁹ 這篇短論為〈殭屍媒體：電路擾動媒體考古學作為藝術方法〉(*Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method*) 論文的局部，全文發表於 LEONARDO, Vol. 45, No. 5, pp. 424-430, 2012

⁹⁰ 行動者網絡理論(Actor-Network Theory, 簡稱 ANT)學者拉圖(Bruno Latour)於《潘朵拉的希望：科學研究之真實散論集》(*Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, 1999)中提出**解結節**(Depunctualization)概念：當行動網絡發生故障時，解結節的效能往往也停止。這種意識到複雜生態的反轉過程形成一種**攝入場所**(intakes place)。Latour, Bruno. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*. Cambridge, MA. Harvard University Press. 1999.

歷史，被遺忘的想法、伙伴（sidekicks）和微敘事（minor narratives），但現在是考慮當代媒體文化的政治經濟從考據方法（textual method）進入物質方法學（material methodology）的時候了。五、我們提出，當代文化中再利用（reuse）是一個重要的動力，特別是在電子廢棄物（electronic waste）的脈絡中。『如果它猛然關閉，它必會猛然開放。』（If it snaps shut, it shall snap open.）我們同意開放和混製文化應該擴延到物理構件中。」這如同法國唯物主義哲學家米亞蘇（Quentin Meillassoux）亦曾論及的「復活」，必須在世界**裡面**生產新的可能，而非由世界以外置入。換言之，復活是從已存的物質（電子廢物）生產、轉檔啟動（入侵、擴延）出它項存在。透過前文所述之重載、重寫、擬組件／偽對象、資訊抽象化物件導向的作品系譜，我們看到兩種物性操作，一是對網路體已存的巨值資料檔案與規則邏輯的「反/返」物操作，以網路物件作為對網路體發動攻擊的手感、短距組件；一是對網路體已存的巨值資料檔案與規則邏輯的「轉檔」操作，以身體勞動操作轉譯網路資料，將其抽象化為物質或影像的手感、短距物料。如果我們回到高重黎對雲端巨值資料庫的批判陳述，「馬克思論及生產與消費品時說：『生產[...]不只是為主體創造客體，也是為客體創造主體』，而精神生產亦若是。」（Ibid, 62）網路物性所操作出的作品雙軸線，則是對此批判的具體回應，藝術主體創造網路物件攻擊網路是一種生產；將網路客體轉檔為「反客為主」、讓主體退場消隱的物自體存在，亦是一種生產，而美學生產亦若是。

七、多重延身：台灣網路藝術置標



7-1. 狀態碼

HTTP 狀態碼（HTTP Status Code）是用以表示網頁伺服器 HTTP 響應狀態的 3 位數位代碼。其中「207 多重狀態」（207 Multi-Status）為由 WebDAV⁹¹擴展的狀態碼，代表此狀態後的訊息體為 XML（eXtensible Markup Language）訊息，是一**置標、可延伸**的標記語言，為包含一系列獨立的響應代碼，其中 XML 提供

⁹¹ Web-based Distributed Authoring and Versioning（WebDAV），是一組基於超文本傳輸協議的技術集合。其對 207 狀態碼的定義為「The 207（Multi-Status）status code provides status for multiple independent operations.」見 http://www.webdav.org/specs/rfc2518.html#STATUS_207（2009/08/27）

可跨平台的機制，管理、儲存、溝通訊息，是一種易於使用的**元語言** (meta-language)，即能夠描述**其它語言**及語法的語組。將台灣的網路創作以此狀態碼類比，為試圖以此狀態碼模擬台灣自身社會文化環境、創作條件等所發展的網路創作語言樣貌，它並不與國外網路前衛藝術平行，而是自成為一路徑。在此路徑上以網路體所延展創生的作品，具備其自身狀態、樣式語言、樣態外貌，回應著網路體的生態演變。「207 多重狀態」的特點是，網路訊息在此為延展式多態狀態，在此狀態後的 XML 結構並不「呈現」訊息意義，而是「表達」資料的「相關」意義。雖然某種程度而言，所有的網路藝術創作皆是多態延展網路體質，但重要的是此狀態後的 XML 訊息體，實能具體作為台灣網路藝術發展的回響質性：較非為批判、對質、處理「網路體自身」的概念，而是透過網路體「延展表達」藝術主體之概念。在「207 多重狀態」的前理解下，本章節將以台灣 1995 年至 2005 年網路藝術相關創作的作品蒐集描述，同時部分對應國外同時期的重要事件做為參照，接續檢視收集的作品樣本（附表），歸納出創作形式、概念議題之共相語言進行分類式書寫，此軸線為「207 多重狀態」狀態碼的模擬書寫；在此分類結構中，提取台灣網路藝術的語言樣式，同時以 1995 年至今的局部網路作品分析書寫，於網路體多源多向的複雜路徑上多點**置標**，論述台灣網路藝術質性。

7-2. 多重延身

就 1995 年至 2005 年台灣網路藝術作品觀測⁹²，普遍映射著麥克魯漢所言的熱媒體質性狀態：**高解析度、參與性低**。這意味著，作品更像是藝術主體的多重延伸／身，資料視覺數據全然充滿的狀態。2006 年，台灣網路藝術開始出現「互動共構」導向，作品自身傳遞「邀請涉入」的訊息，亦即，網路體自身低解析、高參與且補全度高的媒體，收納多向度的涵括性，在此時期發生。然網路體與其

⁹² 歷史線性發展另見本論文 1-1.3 〈.tw〉小節，頁 20-24。

他冷媒體最大的差異，為可供破解自由提取的開放原始碼因子，這讓網路體散發著雙向訊息：互動補完增值執行、同時反向解體再生重製。此重要質性亦為網路藝術與互動藝術的核心區別。互動藝術重視參與者資料的裝填、操作啟動，在此藝術主體程式結構中，感官加熱，卻不一定提供參與者逆轉返向的路徑。換言之，此為藝術主體多重延身的必然結果，即便媒體自身為非線性多向質地，作品在概念上，仍處在線性論述、強調主體的樣態中，成為藝術主體的逐譯者。此種如藝術主體鏡像折射的多重延身，部分呼應了麥克魯漢所指的「小器械玩意的愛好者」(the gadget lovers)狀態，是自體與概念延伸複製的**伺服機體**(servomechanism)。根據麥克魯漢，「任何發明、任何科技，都是我們生理肉身的延伸或自我切除，而這樣的延伸，也必須在身體的**其他**器官與延伸之中取得新的比率或平衡。[...]任何一種媒體，做為感官生活的延伸與加速器，都會立即影響到全體感官的整個場域。[...]去觀看、去使用、去感知我們己身以任何科技形式所成的延伸，必然就會去擁抱它、接納它。[...]去接受我們這些延伸物，將它納入我們的個人系統，並承受自動隨之而來的知覺『**封閉**』(closure)或**置換位移**(displacement)。」(McLuhan 1964: 55-56, 黑體標記為作者所加)台灣網路藝術普遍而言，皆納入互動藝術或數位藝術的類別中，換言之，是藝術家以概念出發，選擇網路體作為表達界面的創作形式，網路體除了作為概念延伸，也與其它媒體硬件混搭組構，成為藝術主體的個人系統。這樣的混搭組件讓參與者與作品的「互動」，形成藝術主體／混搭物件／參與客體的封閉循環，也是在這樣的循環中進行數據、資訊、概念的交互位移。關於概念互動循環系統，可以王俊傑與在地實驗(Etat)策展團隊於2004年策劃的〈Navigator—漫遊者 2004 國際數位藝術大展〉作為觀測節點。〈漫遊者〉為國內首次邀請國際網路藝術作品的官辦展覽，策展論述的檔案文件包括萊比錫大學媒體教授丹迪特·尼爾斯(Dieter Daniels)的〈互動性的策略〉(Dieter Daniels)論文，由藝術史角度談科技藝術中的互動性特質；以及網路藝術學者提爾曼·邦格爾特(Tilman Baumgaertel)〈電訊媒體藝術作品

的歷史)的網路藝術發展史介紹論文⁹³。前者以萊希特(Bertolt Brechr)和亞倫杜林(Alan Turing)兩種藝術範式論述「開放性互動」與「閉鎖性互動」的差異；後者集中在網路藝術早期前衛的作品脈絡，提出網路體為「無形物」(Les Immatériaux)和「無牆美術館」的重要視角。提爾曼以里歐塔(Jean-François Lyotard)在1985年於龐畢度中心策劃的〈無形物〉展的說明為例，指出「『無形物』只表現今天—以及在過去時戴所發生的一物質不再被視為物體，而是主體。[...]物質的增加相互滲透力和 word 作業系統同等清晰的精神現在被認為是身心轉換的古典問題。[...]文字作業系統程式的『物質與精神的滲透』。不僅是文本—反而是電腦中數位化資料資訊處理的每種類型，使用者都面對『無形物』。」⁹⁴此台灣首次大規模引介數位藝術的展覽，上述策展論述如同台灣數位創作與評論的重要觸媒，引動國內陸續的數位藝術創作思辨。「開放性互動」如同約翰·凱吉(John Cage)的觀念藝術，不明確界定操作概念，開啟大量可能性，重視偶然性生產的作品結果；「閉鎖性互動」則如比爾·蓋茲(Bill Gates)的作業軟體，藏匿程式碼於軟體中，是一種由上而下的概念結構，參與者僅只「使用操作」，無真正的「開放互動」。無論是哪種互動性，無論是數位或者網路藝術，脫除硬體形式，都是「無形物」—藝術概念—的存在，硬件在此不僅為保存概念訊息的物理界質，也同時為「物質與精神的滲透」的介質。換言之，「無形物」是決定互動開放或閉鎖的重要條件。在此，將以〈漫遊者〉置標為啟動台灣互動、網路藝術創作與論述的節點，以連接埠、數據機、暫存檔、記憶體、路由器五個網路硬體的物理性質，導引論述台灣網路藝術多重延身的機體結構，以**硬體**(物理概念)、**軟體**(藝術概念)交互書寫作品，論述模擬台灣「207 多重狀態」、「物質與精神交互的滲透」的網路創作樣式。

⁹³ 《Navigator—漫遊者 2004 國際數位藝術大展》展覽論述出版，見 <http://navigator.digiarts.org.tw/lounge/forum.html> (2009/09/12)

⁹⁴ 同上。

7-2.1. 連接埠：概念連結、混搭主體

王俊傑 1997 年作品《虛擬商品計畫 FOCL.2：極樂世界螢光之旅》，網站為概念的表達組件之一，透過多種媒材並置邀請觀者體現虛擬商品的指涉系統，呼應藝術家所欲販賣、虛無的消費行為。王俊傑自述：「在經過設計的旅遊攤位空間裡，它就像是在呈現某種當下人們所處情境的假托。在攤位裡，包括所有物件、顏色、網頁、錄影等極端流行化元素，都在集中反映媒體之於我們日常生活被虛擬化的現況。[...]在那空間裡，透過幫助人們製造幻象的連鎖機器：航空公司、旅行社、飛機廠、飛機與飛機餐等物，它們組成了提供人們生活的假托環境；也就是，整個環境所呈現的『儀式性』，已滿足了人們想藉『旅遊』來達到『脫離現實』的幻想。」⁹⁵作品網站中虛構的螢光之旅毫無灰塵雜訊、極端冷調華美的影像符號群，回應著布希亞筆下的擬仿物。而此任由觀者操控的網路介面則加速擬像的感知滲透，它是藝術家概念之展現再仿模型，為藝術家服務，同時也讓形式等於內容的概念更為延展齊備。其目的是連結所有概念與展示物件，同時建構一組反應程式。此種純為藝術家概念服務的存在形式，並非指涉網站自身互動開放、集體共構等質性，而是透過網路虛擬的特性去完成作品概念。2003 年林欣怡作品《人體器官物流》之形式操作，同樣是此虛擬販售體系之延伸。《人體器官物流》所欲試探的，是藉由人工假造的企業集團、商品線上購物系統、塑料器官商品陳設、影片動畫介紹等，逼問人體器官販售的可議性，整體物件裝置刻意呈現透明輕甜的視覺調性，作為抵消議題自身消費人體的合法去傷害化，跳躍在道德人性、科技律法邊緣。林欣怡於作品自述中提及：「我沈浸的，較非是難以企及的超科技，而是此界面之外，不斷與現實生活、電腦網路所交織、衝撞、搬演的各式心理劇碼。[...]我期待的未來人體，宛如刺青貼紙般自由拆卸更換，又或者像是電子寵物，只是用來表達人類對人體極致、虛無的戀物欲情。上網訂購器官，『去身體化』的人體塑膠商品戳穿了主體之所以存在的一切結構。」網路

⁹⁵ 王俊傑 (1997)〈請參加「極樂世界螢光之旅」〉，藝術家，262 期 (1997.03)，頁 453。

購物系統在此，是強化「消費人體」的組件之一，人性道德的輕鬆可棄因網路科技的便利而抵消可能延伸的自我質疑，因其執行快速、所以難以察覺反思。同年林欣怡建置的《第八天計畫》，則是藉由一個假想的網路實驗室所提供的生物圖像物件平臺，透過網路傳播的開放性，讓使用者在一個被設計好的平臺中，提供兩組「Playing God」扮演造物者角色不同高低程度的遊戲。自主性較高的雜種遊戲，可為自己的新物種命名，並由實驗室於網路上發佈協助再造物種證書；自主性較低的遊戲，僅提供使用者隨意拼組實驗室安置好的新物種，做一再配置的動作。兩件作品皆運用網路裝置構境，邀請使用者體驗程式控制以理解創作概念，網站在此同樣傾向於以遊戲性格削減基因改造物種的尖銳議題性，在不斷重複玩弄網路程式的進程中，理解作品的意涵導向。

林欣怡 2005 年作品《倒罷工》(De-Strike)，組構一近似全景敞視監獄的場域，展場入口處放置的小冊子明確地給予觀者進場後的所有動作指令，並於牆上隱密設置數個網路監視器監控展場活動，監視畫面則即時地在展場網站中播放，亦可透過網路離場監視。場域中所有的文件檔案、宣傳媒體，皆傳播單一訊息：無條件地聲援藝術家罷工。網路在《倒罷工》場域中的任務，是對網路無政府、無中心的虛無狀態倒戈，做為藝術家概念的監控混搭組件與顯示器，具體化歐威爾小說《1984》中的老大哥。然藝術家真正所欲掌握的，並非觀者是否配合為藝術家站台的罷工指令；更像是以超載過剩的重複訊息與完全透明的極權監控系統，不斷對觀者發送質疑藝術家傳播概念的邀請。換言之，《倒罷工》真正想癱瘓的並非藝術體制，而是透過網路監控裝置，連結揪眾完成藝術家給予的任務：癱瘓藝術家身分，亦即以煽動藝術家極權、啟動眾人質疑藝術體制結構所構築的虛無烏托邦之境。林方宇作品《網路來的訊息》(2004-2005) 將三部老式打字機及電傳機拆解，重新設計組裝成新的打字「談話機」，以複雜的線路與網路連線，讓參觀者透過打字機輸入想問的問題，打字機上的字紙會列印出經過電腦解讀之後的答案，問題愈具體細微，答案愈合邏輯。同樣擷取網路文本訊息，黃承孝 2007 年作品《報紙機》，是由 PC 電腦與印表機裝組而成的報紙販賣機，報紙中

的新聞資料來自於網路上的新聞網站，由創作者擷取後再加以杜撰，機器內裝的攝影機可拍攝購買者的照片，與機器內預置的新聞資料影像隨機替換，合成為「新的」新聞。《報紙機》所碰觸的，是資訊時代訊息接受的虛實真假，以及媒體快速傳播、簡便易得時代，安迪沃荷所言之「人人皆可成名 15 分鐘」的爆紅現象。網路上存在著數以萬計此類的套裝程式，使用者只需上傳個人圖片、或鍵入任意字詞，即可透過網友免費提供的隨機程式合成生產偽封面、偽新聞、甚至雜誌採訪文章及畢業論文。黃承孝即模擬此普遍現象為實體物件，網路在《報紙機》中是訊息文本的檔案來源，連結合成的假象。

物理性意義上，連接埠是連接各種器材的連接管道，作為資訊的輸入與輸出之中介面，是藝術主體概念連結的混搭體。網路體做為概念連接埠，將意識翻譯為圖形操控界面、複雜隱喻的象徵符號系統，表達掌握觀者感官經驗。藉此連接埠，藝術主體將自身植入被延伸的神經系統內，組構為動態組合體，逐譯成資訊系統皮殼組織，受到注意的並非網路體自身，而是它所帶出的「內容」，據此創造客體的深層涉入。此介面啟動的是意識讀寫系統、單向往返的熱媒體形態，因為唯有在溫度極高的狀態，熱媒體才能生產效用，令觀者感官知覺全向度的被包覆於藝術主體的延身中，將意識彌封。

7-2.2. 數據機：程式控調、人機交往

曾鈺涓 2003 年作品《Let's Make Art》，透過網站操作介面，邀請觀者「做」作品，民眾只需要按照藝術家提供的指示操作，即可讓自己的作品於美術館中即時展出，實踐波伊斯「人人都是藝術家」的理念。關於操作流程，曾鈺涓說明「瀏覽者於網站上選擇、上傳自己的圖像，每一張上傳的作品將給予辨識序號，每一位參與的創作者，其身份則透過 IP (Internet Protocol) 被定位與辨識。此圖像會被轉換成為電腦編碼，以『點(點陣圖)』、『線(向量圖)』、『碼(色彩編碼)』、『光』等構成的形式與色彩呈現，並在台北市立美術館被列印、裱框與展示。而

在此過程中，影像被轉換成為 Code 被列印出，現場觀者，意欲觀看原作，必須透過電腦螢幕介面，輸入藝術家的 IP，搜尋觀看。」⁹⁶必須注意的是，「人人都是藝術家」的成立，取決於藝術家的程式控制介面，亦即，民眾必須透過網站按表操課，經由藝術家撰寫的解碼器轉化「作品內容」（而非原件），方能取得進入美術館的藝術家識別證。藝術家提供的，是觀者與程式機器的互動行為，交互遠端操控三個位址：藝術、藝術體系、民眾，而位居此三角函數中心的，是藝術家手中的方程式。此方程式同樣應用於 2002 年作品《"Click"—Web Installation》中，藝術家在展示場所架構一個互相影響的電腦操控機制，觀者透過螢幕上的符號自選按鍵，螢幕上顯示由電腦程式控制被重新解釋與串連象徵符碼。而 2003 年作品《All Ways—O's Chatroom》，為近似通訊軟體 MSN 機器人的變體，使用者透過網路介面與「O」聊天，在此「O」會在同時在不同使用者電腦中出現，「O」的任何回應皆由程式控制，擷取預設的問題與答案或是使用者輸入之文字進行對話。以集體共構與作者權轉移的概念為中心，擷取多人多源之資訊，曾鈺涓作品操作過程牽涉到集體完成、網路遠端通訊控制功能、虛擬公共社群空間、網路即時性與現實非即時性、程式運算、人與機器操作等層面。其 2010 年作品《你在那裡？》邀請觀者輸入姓名，以近似資料探勘（Data mining）式的運算系統抓取世界各地不同面貌之五官進行重組、解構個體，再現數位化後無特定身分識別系統的主體，此主體最終以模擬星象、資訊瀑布等視覺物件解體回流。上述作品，皆透過網路介面與程式控制運算，將藝術家的創作概念封存於電腦封包中，網站在此全然是概念導體，一邊連結藝術家創作密碼，一邊連結觀者操作程式。這樣的導體是引人閱讀之文，代替藝術家發出邀請共構訊號的裝置，互動行為在此做為概念解蔽，共同完成藝術家所欲創作的結果。

FBILab 團隊於 2006 年的互動式網路裝置行動藝術作品《一百萬個心跳》，是一件由展場參與者的身份與行為所建構的一個複合網路平台，探討數位時代的社群行為。民眾藉由無線感測器「ZigBee」參與「卵、精子相遇」後，建置「作

⁹⁶ 見曾鈺涓創作自述 http://www.yutseng.com/mart02/page/c_page04c.htm (2011/02/18)

品」的性別、血型、生肖等身份資訊，再經由心跳脈搏、情境感知的行為回饋，蒐集一百萬個心跳，使一對數位虛擬雙胞胎兒獲得生命力。民眾的身份資訊與感知行為，在展覽結束時將會共同決定雙胞胎兒的最後孕育情形：長相、性別、血型等。《一百萬個心跳》的互動裝置雖然延伸到離線生活場景，但內容僅限於偽製擬像科技電腦「之內」的世界，處理養育虛擬小孩或虛擬寵物以及虛擬社群心理學議題。作品運用網路媒體的傳播性進行「蒐集心跳」與「共同決定」，模擬建構數位雙胞胎兒的生存環境，呈現「以團體決定個體」性格，但因藝術主體完整的給予「介入指令」（程式）與「明確目標」（一百萬個心跳），社群行為複雜度相對縮減，相對提高了非 A 即 B 結果（男女、血型別、身份）的**可預見性**。在網路行銷商業體系裡，網民投票決定主體發展是非常普遍的操作手法，透過網路媒體的消息發布，網民共同參與形構網站內容最終結果，其目的是藉由網民的「單向互動參與」，達到廣泛的病毒式宣傳與議題效應，因之「人氣」（popularity）與「流量」，也就成了主要判定標準，是某種集體意識的數據顯示。《一百萬個心跳》雖具備 Web 2.0 的社群互動、分享參與及多源共構的特質，然較少的是參與者的自主性，民眾接收到的是一項邀請，邀請是否願意參與分享、共同決定，卻無法自主性地任意更動作品核心架構，更多的是享受人機互動時的興味盎然、與介入創作的獨特體驗。

透過程式設定、人機互動行為擷取網路數據資料，或可說是網路互動作品最常見的操作形式，借用網路體基本的特性：多源龐大數據處理速度，控調變解為主體意識的延伸或重複。使用者／客體在此是資料生成者、隨機參數與程式啟動員，「互動」行為在此為協同藝術家概念之衍生，換句話說，網路體做為數據處理器，是「**使發生**」而非「**使察覺**」的觸媒，是某種感官的專工化，以互動方式進行概念讓渡行為。使用者操作整體設備的同時，亦體驗藝術概念，藝術主體的「隨機程式」與「邀請介入」，較像是於網路體設立一個將數位資料調制到私頻率的電子裝置，讓觀者／客體儲存經驗，反應行動。

7-2.3. 暫存檔：微型網絡、集體想像

網路以新的方式促使人們相遇、混合以及融入，不同生活背景生活地點的人可以跨時域地交換彼此的訊息，建立社群並且建立歸屬感。數位虛擬社群無論是否作為社會或藝術背景，皆引起集體行動和交互作用，生產出獨特的脈絡和文化。網路做為承載多人溝通交流的集散地，這些各式各樣的虛擬建築場所仰賴使用者的介入滋養，透過網路平台提供的交換連結介面，填充數據訊息。網路遊戲社交軟體「虛擬城市」、「模擬市民」與「第二人生」，以及 2001 年舒拉克 (Sulake) 團體創置的青少年社交網站《哈寶旅館》(Habbo Hotel)，皆在網路建置溝通交往的平台，揪合眾人叢聚成微型網絡，這類社交遊戲社群如同參與者的自體延伸，亦是 1978 年多人線上連線遊戲「泥巴」(Multi-User Dungeon，簡稱 MUD) 的變種後裔。2006 年，賴韋光在網路上建置虛擬國家《西提王國》，國家內容包括「中央政府」、「國王辦公室」、「KINEY 公爵研究中心」、「行政會議廳」、「新聞局」等，並於中央政府頁面宣告立國六大精神：「去國土化」、「消弭邊界」、「反戰」、「反過度資本化」、「文化平等」、「朝向烏托邦世界發展」。藝術家透過建立一個虛擬國家連結與藝術相關的社群，社群成員在此數位集散地中溝通交流，自成一國，並試圖與真實世界相互作用。《西提王國》的網站內容不定期更新，頁面物件除藝術家自行設計，也使用免費部落格平台。不同的城市單位各自收納不同的藝術內容如：線上美術館、電影資料庫、新聞報社、網路貼紙、西提王國設計商品等，以多線並行的文本資料，實踐其立國精神。然《西提王國》並無網路無政府主義的激進姿態，而是對網路超連結、訊息分享、溝通交往、無物質性、自由開放本質的基礎操作。此虛擬城市仍舊存在著離線社會的結構，以「藝術家」為中心，而非以「使用者」為中心；以個人藝術概念立國，而非多黨派執政；以傳達個人創作概念為本，而非集體眾念為首。換言之，《西提王國》是「**建立在資本主義社會裡才有的個人自由主義**」，其消弭的是藝術與社會大眾接觸管道的邊界，在「反過度資本化」的立場上，反因自身設計開發實體藝術商品上網販

售而自相矛盾。《西提王國》指向的是藝術家自身想像的烏托邦世界，藉由網路做為其烏托邦城市的入口，邀請眾人集體介入此想像場域。同樣為建構網路城市，2007年中國藝術家曹斐以線上社群軟體「第二人生」為基地，設置《翠西中國館》(China Tracy Pavilion)，一個全球化虛擬社群。「第二人生」著重社交與人際，發展出多種社群及經濟活動，遊戲裡流通的虛擬貨幣可與現實中的美元兌換，此「分享」又「開放」的競爭市場已超越遊戲，複雜度不亞於真實經濟體。藝術家曹斐在此場域中，創造各式各樣的建築與生活物件，皆參照中國的實體離線生活建構，與《西提王國》不同的是，《翠西中國館》的生成脈絡必須連結參照藝術家的國籍身分：一個共產主義社會。在這樣的社會體制下生產的第二人生，皆具體直接地與真實生活對質，是藝術家對體制的攻擊姿態，而此姿態於網路虛擬想像國家於離線社會的缺席狀態中，真實而尖銳地批判。

2004年吳梓寧建構的《虛境公民 I》，創構七個未來虛擬城市公民，居住於網路中，此七個虛構體對應著神學中的七原罪，造型保留部分人類肢體外貌，企圖以此對應網路人種進化的想像。藝術家以 3D 軟體創建虛境公民，各自設定可單向無限重覆的迴路動作，於網站空間中漫遊。2005年，七位虛境公民成為其《虛境公民》系列作品《網路靈魂銀行》的代言，藉由線上販賣類似「生前契約」的虛擬商品，探討台灣民間習俗燒紙製物件予過世親人的風俗現象。《網路靈魂銀行》不僅以網站作為概念表達之一，藝術家將七位虛境公民輸出列印於透明片上，安置於透明圓筒中陳設，予以商品實體化，建構的網站內容包括七位虛境公民各自表述七種不同個體存在概念、網路靈魂使用的 3D 虛擬物件、以及客製化訂製功能，讓線上參與者能為網路靈魂訂製「虛擬生活」可使用的物件。吳梓寧說明，「觀眾可以透過 MSN 與七位虛境公民在線上取得聯繫，並加入儲存靈魂點數的行列。只要提供諸如個人網頁、網路相本、Email 信箱、部落格 (BLOG)、電子佈告欄系統 (BBS) 的帳號 [...] 等等，七位大使就會為您儲存您的靈魂點數，並讓您兌換網路靈魂銀行所提供的種種 3D 商品，供您網路重生後可以使用 [...] 觀眾在網路上與作品產生的這些行為互動是非常重要的。因此，在實體展

場，觀眾操作展場電腦與七位大使對話的一切互動過程，也都立即被擷取並投影在展場的其中一面牆上作為展示內容，並且該內容也都立即被傳送上網，即使從家中上網的觀眾只要點選連結，就可以在家中看到展場電腦當下所有的活動現況。」⁹⁷《網路靈魂銀行》以網站、網路通訊媒體、生前契約三軸線與離線生活做連結，探討肉身與靈魂、意識與科技、實與虛、生與死等面向，這些概念透過網路介面與視覺造型物件、集體溝通互動共同構築「靈魂銀行」的集體想像中，唯有在觀者共同介入、彼此認同的「交往契約」上，作品的虛擬概念才得以落實。無論是上述哪一種微型網絡的聚合，其重點皆為客體於主體網路符號系統中所留下的暫存檔，與數據處理不同的是，數據形態的網路作品向度較大，資訊呈單一扁平狀態，而暫存檔形態要求涉入者垂直性的資訊回饋，與更為深層的滲透行為，共同建構移動檔案樣式模組，是某種重返部落格式的結構，在此結構中，網路體呈現他者意識，而不僅是藝術主體的擴散延伸。

7-2.4. 記憶體：資訊超載、視覺唯讀

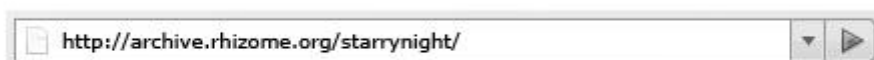
大衛·申克（David Shenk）於其著作《資訊超載》（*Data Smog: Surviving the Information Glut*）書中探討資訊煙霧現象，並提出「資訊煙霾法則十三條」扼要闡述此概念：「資訊曾經像魚子醬一般地稀有而珍貴，現在卻如馬鈴薯一般地垂手可得」、「矽晶片上線路進化的速度遠比人類的基因進化要快。」、「市面上販售的不是資訊科技，而是資訊焦慮。」⁹⁸等，說明資訊媒體呈現高速混亂、失序缺乏結構的資訊狀態，讓我們因超速過剩的訊息浸透，影響心智知覺判斷。網路媒體因具高度連結滲透性，尤其充斥著過剩大量的感官圖像與超載的垃圾訊息，在

⁹⁷ 吳梓寧創作自述，見

http://www.digiarts.org.tw/ShowArtworkTW.aspx?lang=en-us&CA_GROUP=W1&CW_NO=279。
(2009/12/08)

⁹⁸ David Shenk (1998) 資訊超載：數位世界的綠色主張，林宜靜、陳美岑譯，台北：商周出版，頁 26。

此狀態下出現處理龐大資訊的程式工具，重整運算、簡化分析數據，讓資訊團塊成為易於判讀的視覺化介面。根莖網（Rhizome.org）創始人馬克·崔伯（Mark Tribe）、亞歷斯·加洛維（Alex Galloway）、馬丁·華騰博格（Martin Wattenberg）三人於 1999 年共創出資訊美學經典作品《星夜》（Starry Night），網站以使用者集體點閱次數為參數、擬仿成宇宙星叢外貌，星體亮度與形狀大小由使用者的閱讀行為決定，系統會每日更新參數產生細微視覺差異。《星夜》視覺介面背後的資訊數據，來自於根莖網站內容，這些內容除了數位藝術、作品展覽訊息外，也包括線上論壇的檔案資料，亦即，使用者可透過在論壇發表文本創造自己的星體，再透過《星夜》的視覺介面觀測自身文本的關注強弱程度，是可讀寫式的開放文本。《星夜》可說是最初資訊美學的代表作，日後多數以資訊視覺化創作的網路藝術皆不脫這樣的表現形式。資訊美學以圖形介面展示訊息唯讀、或者可讀寫式系統，隱藏在此視覺介面下的，是程式運算自動生成數以萬計個瀏覽點擊背後所暗示的訊息概念、使用者閱讀習慣、文化結構差異等集體意識。莊傑霖 2008 年作品《記憶中 Net Recall》，收集網路相簿的圖像檔案，以程式轉換為光點再現回憶，便是《星夜》的遙相呼應。



Mark Tribe、Alex Galloway、Martin Wattenberg, *Starry Night*,

Net Art Project, 1999, <http://archive.rhizome.org/starrynight/>

2004 年，致力於資訊探勘視覺化的程式設計師馬可斯（Marcos Weskamp）建置《新聞地圖》（Newsmap）網站，為整合 Google News 新聞聚合的視覺化應用程式，透過樹狀視覺化演算法，協助展示訊息匯集中心大量的資料收集，轉為可視化訊息。使用者除了能在界面上讀取不同國家區域、不同新聞的塊狀關注比

例，同時可以透過滑鼠操作即時閱讀新聞內容。《新聞地圖》的目標是提供資訊劃分成帶狀即時的快速識別系統，以便能一目了然地揭示在世界各地不斷變化的跨文化、新聞領域內潛在的訊息結構模式。《新聞地圖》是 2004 年 ARS 電子藝術節網路藝術得獎作品之一，同年 Flickr、Visualizing Yahoo News 亦開始使用標籤雲 (tag cloud) 技術，資訊視覺化開始成為網路訊息處理的重要在場證明。陳滢中、廖守鈞作品《關於那些嘈嘈切切的目不暇給，無法擺脫也無法掌握》(2006) 及曾靖越《Unheeded Advice》(2006)，都是擷取網路資訊，以程式判讀資訊閱讀強弱，再處理成視覺化界面的操作。普遍而言，台灣此類創作皆屬資訊唯讀系統，亦即觀者無法介入資料，網路介面不提供入口自由寫入參與者個人資訊，而是擷取網路已存的訊息，專注於強調視覺介面的表現手法、或硬體物件轉化訊息超載的概念。無論是《星夜》、《新聞地圖》、《Unheeded Advice》、或者 Flickr 等，皆透露著 Web 2.0 時代重要的互動、分享特質，這些特質因以使用者中心論疾速增殖了不斷擴大的資訊團塊，而併發出使用者面對資訊超載的焦慮不安，與試圖轉化、生產出資訊美學的不同樣貌。日本藝術家中村惠子 (Rieko Nakamura) 與安西俊 (Anzai Toshihiro) 合作之作品《連畫》(Project Renga, 1992)，運用網路集體共構、訊息傳輸功能完成創作。藝術家透過電子郵件將自己的作品寄給另一人，修改作品後再寄給下一位使用者，原始圖因此無限繁衍增殖，聚合成如生物細胞分裂體的網路圖象。張炳傑等人共同創作之《[訛] Drawing Whispers》(2008)，以「傳話遊戲」為基礎規則，以繪圖取代話語方式來進行傳播的質變行為，第二位使用者依據第一位使用者的任意繪圖進行訊息模擬的動作，再傳給下一位使用者。《[訛] Drawing Whispers》幾乎重疊了〈連畫〉的遊戲規則，僅型式操作呈現些許差異，然不約而同地，兩者最終的介面表達，皆是多筆資訊視覺化後的唯讀系統。不同於資訊數據的唯讀形式，台灣部分創作者同樣以網路超載訊息檔案進行創作 (陳萬仁、張輝明、廖祈羽、吳權倫等)⁹⁹，以擷取網路媒體

⁹⁹ 此部分的創作質性，見本論文〈Objecthood.net 網路物性〉章節中，「資料抽象化·網路感」的討論，頁 167。

圖像後重新剪輯合成新影像，移轉成另一種視覺唯讀的操作，儘管作品並非嚴格定義下的網路藝術，但仍舊隱隱地碰觸了網路媒體多源生成、多向序列、數位版權以及資訊讀取權議題。自 2001 年維基百科上線以來，網路體的多元構成與作者權移轉、結構液態化具體將電子傳播媒體切換至分配式、無首狀的有機生態，網路體不再是數據資訊的記憶存取，進一步地成為動態隨機、隨插即用的生產晶片，這意味著，台灣部分群組的創作者成為移動資訊者，視網路體為客體符號系統的真實存在的處理對象，不僅考量媒體「技術」，也包括媒體「內容」以及媒體運作所處的文化母體。換言之，此類移動資訊、高度讀寫型的創作者，將網路從序列與串連的形態，逐譯至創造性祖態與結構的層面，回歸到組串式的的圖像介面。

7-2.5. 路由器：創作共享、流動遊牧

2004 年 ARS 於競賽項目中增設「數位社群」類項，事實上，1999 年「.Net」徵件項目就暗示了網路社群的關注，以「一步之遙，朝向社群」(One step toward Community) 作為主題，宣告網路創作議題即將進入社群的時代，這一年的金獎得主之一，為開放原始碼之父托瓦茲 (Linus Torvalds)，這無疑是一個深具指標性的決定，從開放原始碼、自由軟體運動到 web2.0，網路平臺將觀者推向主動參與的位置，是一個藝術實踐和行動的重要介面。於此同時，國內相關組織與社群也逐漸發展成熟，自 2003 年 11 月創用 CC 在台灣的 iCommons 計畫「Creative Commons Taiwan」成立後，國內各單位皆開始積極參與，同年「OSSF：自由軟體鑄造場」成立，推廣自由軟體於創作上的應用。另外，國立台灣美術館的「數位藝術與創作交流平臺」等也開始提供使用 CC 授權選項。2005 年 11 月，朱約信與基督徒歌手合錄《搖滾主耶穌》，是首張華語商業 CC 專輯，也是國內第一位使用 CC 授權的歌手。同年中研院資訊科學所副研究員莊庭瑞邀請朱約信與林強等音樂創作者，共同推廣創用 CC，基於對創用「取之於公用之於公」的理念

贊同，林強自此使用創作共用為自己作品的授權方式，同時與 MUST（中華音樂著作權協會）解約，將自己創作的音樂放在網站上開放網友線上聆聽，或留言取得原始音樂檔，目前已有不少創作者將自己重製的音樂再寄回給林強分享，交換意見。林強表示：「許多創作者受惠於公領域文字、音符、影像等..前人的智慧與文化共有資產，我認為必須回饋感謝，創用 CC 部分著作權的釋出讓許多創意自由流通，共生共榮。」其強調的，不是「授權方式」本身，而是不訴諸利益、相規以善、主動反饋的積極意願。2008 年，台灣創用 CC 邀請多位亞洲音樂人跨國合作，釋出可自由下載混製的音樂專輯「CABACA」，此意味著無論是軟硬體或概念推廣，台灣的對於開放原始碼與創作共享的關注始終與國外大環境平行前進，亦逐漸成熟。¹⁰⁰



圖 34 林強，《光種音子》，2007 © 林強提供

「OpenLabTaipei」社群成立於 2008 年，是以開放程式碼和自由軟體為創作工具的藝術家聚集之地，推廣使用 FLOSS +Art 實驗精神的創作實踐，社群主要

¹⁰⁰ 參照論文作者林欣怡於《網路社會學通訊》，第 81 期，2009 年 10 月 15 號發表論文《作者權轉移：以 P2P 網路拓樸探測網路集體創作結構的權力移轉》與林強於 2008 年的訪談內容。

成員包括李駿、沈聖博、鄭鴻旗等，是一個混著不同領域背景的創作集合體。

「OpenLabTaipei」透過不定期的聚會，邀請以自由軟體（如 Arduino、openFrameworks、Pure Data、Processing）為創作工具的藝術家分享創作經驗與作品表演，同時自發性地開設自由軟體工作坊，透過網路群組郵件方式發布消息，邀請各地創作者免費學習軟體技術。自成立以來，便在不同的官方單位、替代空間與學院機構表演、教授自由軟體及藝術實驗計畫。「OpenLabTaipei」較像是一個遊牧狀態的網路社群，一如福魯克薩斯，成員自由參與流動，結合吸納各種跨領域的藝術家，此社群每一個個體各自進行自己的創作，這些作品都代表著「Free」、「libre」、「open source software」精神，簡稱為「FLOSS」，「OpenLabTaipei」說明「它是一個具有包容性的術語，因為一般的自由軟體（Free software）和開放原始碼都描述了類似的程式語言發展模式，甚至有時這兩個層面會彼此交集，但是各自有不同的文化和哲學。自由軟體的重點是它開放給使用者的哲學自由，而開放原始碼著重的是點對點的發展模式。因此，FLOSS 這個術語，可概括用於這兩個領域，融合此兩者的特性，而沒有特別偏向任何那一邊，成為數位藝術自由化新階段的代稱。」¹⁰¹在行動樣貌上，FLOSS 重視事件、行動參與、訊息交流，試著以擴散式的事件活動要求觀者參與互動，分享各藝術家新作品、建立彼此交換資訊的全域性網絡。此網絡具開放、無中心性、重視社群與本體之特質，讓各地藝術家、音樂創作者、作家、實驗藝術創作者等跨界域之作品能夠相互連結、展演給各地觀眾。「OpenLabTaipei」以其核心精神連結跨界域之創作者參與，是開放原始碼及自由軟體精神的實踐；某種層面而言，亦間接呼應了福魯克薩斯的前衛運動精神。上述模式，如同路由器（router）的運作方式，路由器作為網路連線、集散分享之硬體設備，必須依各種網路通信協定轉換。對於開放原始碼社群而言，重要的也是使用自由軟體、程式原碼的精神意涵：**資訊應透明自由，而非成為剝削的工具**。在此利基協定點上，尊重原始路徑，開放分享、增殖生產。

¹⁰¹ 參照自 OpenLabTaipei 部落格，見 http://www.openlabtaipei.org/2009/06/blog-post_07.html (2009/08/27)

因為唯有多元多向的序列群組，共通遵守著默認的精神協定，才能跨域加速處理程序。網路體的開放多向進出孔道質地，放大了此協定之正面效應，亦同時分化此協定機能，感官各立、群組不一。開放原始碼做為精神協定，無疑是藝術主體意識本身的延伸，卻不一定能夠延展至全向路徑，駭客網路作品便是此種精神協定的變體。如大衛·傑哈（David Jhave）於 2005 年策劃以開放原始碼為基礎條件的網路展〈CODE〉¹⁰²，參展藝術家必須公開作品的電腦原始創作碼，同時受權其他創作者非營利使用。就此區塊而言，國內當代藝術領域較少介入，無論是台灣創用 CC、OpenLabTaipei 或者國外的開放原始碼創作社群，都透過仿如路由器存取控制（access-control）協定搭配，這些群組生產的作品傾向於程式控調人機交往，軟體語言的互動學習。林欣怡於 2008 年網路作品《// Paris.Walk》，與國際藝術團體「socialfiction.org」聯繫，取得其 2004 Software Art Award 獲獎作品《//Classic.walk》的開放原始碼進行改寫¹⁰³，藝術家以城市作為硬體、行動程式作為軟體概念，生產出三組漫遊程式碼，進行行動、拍攝、紀錄，於網路發表。「socialfiction.org」曾針對《//Classic.walk》作品指出：**創造力與創新永遠建立於過去的成就上**。此無疑是開放原始碼的精神協定，不同的是藝術家實踐此協定的方式，為從程式編寫跳躍至城市空間的介入，打破自由軟體群組必須熟悉電腦程式的高階要求，讓簡單易懂的程式語言擴散至人群中，真正讓 Open source 的精神協定自由轉譯成任何可解之碼、可遊之徑。

7-3. 結語

上述五個切面試圖折射的，是台灣 1995 至 2005 年的網路創作體質，此五項特質同樣指涉出台灣網路環境的發展，從混搭物件／連接埠、程式調控／數據機、虛擬社群／暫存檔、資訊視覺化／記憶體到自由軟體創作／路由器，皆意味

¹⁰² 見 <http://www.year01.com/code/html/>（2009/08/27）

¹⁰³ //Classic.walk Source Code：Repeat{1 st street left, 2 nd street right, 2 nd street left}，見 <http://www.medienkunstnetz.de/works/dot-walk/>

著創作者與網路體的彼此作用與技術結構，也暗示了國內網路藝術個階段的主要質性：**軟硬體交互滲透的多重狀態聚合物**。值得肯定的是，自由軟體創作社群與使用 CC 授權、實踐創作共享的少數音樂創作者，在台灣的形成態勢穩定成熟，亦步亦趨地呼應著大環境的發展，相關官方機構亦努力支持推動。當代藝術方面，台灣網路創作者面對網路媒體的操作姿態，傾向概念與媒材相互接納、理性滲透，議題處理上，亦不乏個體思考與網路媒體間相互關係、以及網路所產生的社會文化之討論，但仍以將網路做為媒介操作個人概念居多，亦即「互動藝術」人機交互作用、概念單向往返的創作樣貌。就此點觀之，或許可以理解為台灣獨特的歷史狀態與生成結構，折射出科技媒體高度密集化的必然結果，亦即，台灣網路創作的形式技術，從形式混搭、數據結構視覺化、演化為記憶體存取晶片，意味著創作者操作此媒體的涉入程度已從高溫主體延身、朝向極冷的伺服機體狀態，開始將網路體的機械組合動態進行反轉逐譯；從將藝術主體自我延伸物，自閉鎖狀態中驅離，成為日常生活使用下不斷交互擁抱的科技。在布萊恩·豪克（Byron Hawk）、馬諾維奇等人合著的論文集《小科技：數位工具文化》（*Small tech : the culture of digital tools*, 2003）書中，探討智慧型手機、iPod、PDA、數位相機等小型科技物件的剪取、複製貼上、所見即所得套裝軟體等技術操作行為如何加速文本訊息（textual information）移動速度，對文化產生影響。這類「小科技」形構且控制了人際關係與主體行動的樣態和生活形式。小科技的「觸視」（haptic）功能，讓「人／機」間距短縮，卻同時也拉開「人／人」間距。具體而言，小科技處理的是「資訊」及「資訊移動」，其自身並無「內容」（context），為零度低溫的物件，必須與其他媒體融合後生產出人機行為高溫深層的全面性的融合，才能逐譯成組態性的內容，如前文所言之「物質與精神的滲透」狀態。網路社交媒體如部落格、推特、臉書等媒體文化中所涉及的身分、種族、性別等議題，隨著小科技的出現不再侷限於訊息內容「序列性」的模組結構，已進一步重新定義了日常生活的知覺向度，更新了網路媒體的生態陣列。此種運用手邊即時可得與網路套裝軟體做為技術平台的創作技術，不僅將日常生活**程式化**為文字訊

息的「書寫／言說」，連結輸送至巨型社會網絡中，同時亦給出聲音訊息及地域性的人機語意，微觀處理數據性語言以及日常生活。2006年後，台灣陸續出現以網路體、小科技軟硬體創作的藝術作品，如柯智豪的《手機場》(2009)，邀請參與者透過手機傳送訊息，改變作品劇情發展、甘泰瑋的《Life Twitter》(2010)，透過改造日常生活用品，例如喝咖啡用的馬克杯、室內拖鞋與一切可以加裝電子感應器的日用品，將這些改造過後的日用品或家具透過無線通訊與電腦系統連結，讓系統知道使用者現在的生活狀態等。這些作品折射出網路體因小科技的繁生而進入從「視觸介面(微型網絡)到生態環境(巨型網絡)」、從「軟體(心智活動)到硬體(社會空間)」的重要轉折；亦同時表達了網路軟硬體的高度密集化、日常化已驅動國內藝術家具體面對網路體，並開始與國外網路藝術路徑對應。

然我們或可進一步追問，藝術主體與網路軟硬件的交互滲透，是否為科技理性與心智感知過度協調的結果？此結果是否為缺乏某種衝擊社會文化、透過質疑媒體自身與其價值體系正面交鋒的安全互動？台灣網路創作發展的十多年，始終未見具體質疑網路體自身、批判網路經驗意識的作品，我們並不一定需要台灣當代藝術激烈地進行批判體制的網路異端作品，但仍可期待在科技「工具實體理性」可能導致規格化、量化的疑慮中，出現更多迂迴反思、揭發批判工業社會同一性操作的概念創作。

八、結論：關閉碼

</html>

[語言成為藝術、書寫技術作為運動、觀點論述自作品中產生]

壓縮檔／雙語溝通性	辯證著內容，應同時辯證著技術，如此才能讓作品生產直接作用。
參數／理論	參數引發的子變量群組有著細微的同一性：即對「反同一性」與語言作為材料及物」的擁護。
遺漏值／網路前衛作品	遺漏值的存在，指向系統的空缺及錯誤，迫使我們重新啟動、修復結構。
</html>／位置	傾斜、斜線。企圖保有的前衛精神，與阿多諾強調的反同一、反系統，同時又以系統表達此不可能性與獨特的自治性之美學語言。

</html>

語言成為藝術、書寫技術作為運動、觀點論述自作品中產生，是本篇論文以阿多諾星叢文體進行論述的核心理解。這裡指的語言，不僅是知識系統中的語言，亦重疊了網路電腦程式語言。此雙語書寫企圖的，與其說是馬諾維奇式的軟體語言覆寫，不如說是維托夫式的將網路體所有一切視為物、視為材料地美學操作。面對一個歷史僅十餘年、仍舊在急速混生變化的新媒體技術創作，網路藝術美學為何？是否有足夠的歷史條件厚度可供擷取探測、深掘研究？其質性為何限制為何？如果此媒體存在著前衛，與過往藝術史上的前衛藝術有何不同？網路前衛作品星叢系譜如何構成？此星叢系譜在反同一性的條件下，怎樣透過結構式、系統式的語言運動？此兩者間運動著怎樣的感知？這一連串的提問，皆是本論文的概念節點，「如果藝術作品回答其自身的問題，它們於此同時也成為自身的問

題。」(Adorno 1997:6, 黑體由本文作者所加)¹⁰⁴ 星叢文體的難度是，它必須成為碎裂節點概念的結構性組裝，一旦涉及「結構」，便同時涉及「同一」，因為任何結構可能成為某種邏輯性的知識系統，這也是為什麼阿多諾《美學理論》一書自身即是多點散列式的概念操作，這與班雅明碎片式的論述書寫相同，都是對邏輯觀念可能引發的同一性之抵抗。因此，以星叢文體進行研究論述所面臨的另一個危險是，如果阿多諾、班雅明，或者更進一步，馬諾維奇的新媒體語言都是同樣的美學操作，那麼本論文進行的文體，是否也是前者結構上的重寫系統？若將此提問問題化，其真正隱含的立場是：「**重寫如何生產差異？**」我們可以接著追問：「是否真正存在**重寫**模式？」在此將透過此提問作為「結論」章節的起手勢，啟動同時補述前文可能存在的未竟之處。

在論文的網路物性章節，以物件導向語言中的「重寫」、「重載」兩種質性論述網路體物性及感知的可能，此兩種質性的差異是，前者與父類方法類型一致，僅更動方法的內容；後者於同一空間環境中具備相同的名稱，卻因參數型態或函式不同而產生不同的結果。如果我們用簡單程式表達「重寫」父類與子類的差異：

```
1. class Parent{  
    protected avantgarde works () {  
        System.out.println ( “星叢文體” );  
        return new Aesthetics ( 300 );  
    }  
}  
  
2. class Child extends Parent{  
    public avantgarde works () {
```

¹⁰⁴ 原文 If artworks are answers to their own questions, they themselves thereby truly become questions.

```

        System.out.println ( “網路物件語言星叢文體” );
        return new Aesthetics ( 3000 );
    }
}

```

根據上述兩段程式，兩者的差異在於系統結構方法一致，皆處理 *avantgarde works*，但方法「內容」不同，因此生成的 *final* 輸出數值不同 (300, 3000)。亦即，「重寫」程式最終的目的，是希望透過父類來動態操作子類的函式，以達多態效果，在此，「多態」意味著星叢文體的「複線集合」。此複線集合儘管方法上與星叢文體一致（同一性外貌），但內容因網路體、網頁語法、時間軸線、媒體環境、文化事件、研究者系譜、評論運動狀態等質性的差異，而生成異質結果。這如同〈*Gesture.net*：零度網絡中的精神姿態〉章節中處理的 `Repeat{}`：重複遞迴程式般，生產「生三成異」的美學論述及思想動作。接續「重寫」模式所啟動的節點，我們直接探入多點碎片式的網路美學語言的雙語組裝，此雙語組裝面臨的可能危險是，程式語言的**溝通性及理解路徑**問題。此部分在〈*Avant-garde.net*：朝向星叢的美學語言〉章節中以「異種術語」說明此條件的必要性。本論文中的雙語系統主要擷取自電腦程式語言、網頁語法，同時透過藝術作品、社會文化、歷史環境的觀測，尋找相對應的語言或概念，成為星叢體的諸種節點分布，「異種術語」作為概念節點操作，為的是模擬出諸點之間的異質路徑，斷裂同一性的敘事系統，迫使我們更換視角閱讀，當兩節點之間的往返路徑施動，思想運動及差異生成。必須再次重申，所有的科技媒體創作皆與程式語言共生共存，這便是馬諾維奇論述《新媒體的語言》之重點所在，軟體由程式構成，透過軟體操作而成的創作必然表達著程式語言獨有的感知系統。拆解、重讀、逐譯、解碼程式語言並非僅是論述方法的術語模式，更是讓創作物與程式彼此對質、交叉論辯緊密作用。伴隨雙語系統的諸節點操作所構成的思考路徑，將生成複數平面、圖層の間隙，在那裡存在著某種物力，物力轉化為物性於巨型網絡中流竄

〈Data-Subjectivity.net 數據主體性〉章節便是透過數據主體性，討論圖層間隙運動的可能樣式。然任何系統都存在著誤差、遺漏值，任何節點、複線、平面、圖層間即便流竄著物力，填充著物性，卻總有「另一個其它」尚未被揭露。在此將以「壓縮檔」、「參數」、「遺漏值」三個段落，作為書寫運動、理論、網路前衛作品之彈性附註。

8-1. 壓縮檔

電腦檔案的傳輸工具中，資料壓縮是一種編碼機制，在保真、不破壞資訊的前提下，透過演算將某些重覆剩餘的位元訊息剔除、釋放硬碟空間，加速檔案的傳輸移動。因壓縮動作必須透過編碼，因此必須確認檔案移動的「接受—生產」兩者都運作、理解著相同的編碼方法，才能夠解壓縮。本論文雙語書寫與所操作的異種術語群，皆在某種壓縮編碼的機制中進行著溝通傳輸運動。班雅明於〈作為生產者的作者〉(*The Author as Producer*) 文中引述法國理論家拉蒙·費爾南德斯 (Ramon Fernandez) 的話，「應當把知識分子爭取到工人階級一邊，使之意識到雙方的精神活動與生產地位是一致的。」(Benjamin 2008: 79) 開啟作者、作品、生產、傾向 (tendency) 等辯證。知識分子「到」工人階級的「那一邊」，意味著兩者處於相異點上，如果我們將「階級」理解為「類別」，這句話不僅表達著異類異質的觀點傾向傳輸，亦追問著知識分子的「生產」為何？作者為何？生產「地位」為何？置於「那一邊」哪一個節點上？班雅明提出了一連串重要的問題意識：「作品在生產關係中的**位置** (position) 為何？這個問題直接以作品在一個時代的作家生產關係中**具有的作用**為目標。換句話說，它直接以作品的**寫作技術** (technique) 為目的。技術這個概念使文學作品接受一種直接的、社會的、因而也是唯物主義的分析。同時技術概念提供辯證一個起點，從它出發，**內容和形式**之間徒勞的**對立**得以超越。」(Ibid 81, 黑體由本文作者所加) 作為一個唯物者，班雅明認為生產技術和作者傾向為共生狀態，當我們辯證著內容，應同時

辯證著技術，如此才能讓作品生產直接作用，而不至於進入形式與內容毫無瓜葛的危險中。本論文的立場、傾向、位置亦同，透過語言成為藝術、書寫技術作為運動、評論自作品中產生的自我要求，讓論文書寫運動與雙語位於「同一邊」生產，而非對立喊話。換言之，此兩者位於「同一邊」將讓網路前衛作品系譜裡的科技技術**不再只是為藝術概念服務**，而是同時成為概念自身成為物，得以被直視、叢集、作用、轉碼、解壓縮，「技術上的更新應受重視。我將回到這種更新上。」(Ibid 86)

8-2. 參數

參數 (Parameter) 意指針對問題研究之間的交互關係而**引入變量**來分析觀測描述其交互變化，本論文裡的參數群，即理論。如第一章所言，理論在此，並非評論作品時的皮質層，而是作為溝通藝術家作品自身及其概念意義質變的某種燃點、參數，與作品交互對話質變，對論文中所評論的作品而言，理論即「它者」，它作用、啟動著作品意義的「差異表現」。本論文主要的理論以阿多諾提出的星叢文體、列斐伏爾「零度空間」與日常節奏分析理論、以及馬諾維奇所提出的軟電影概念，作為與作品交互作用的參數群，此參數群無可避免的導引出「子變量」（狄塞托、羅蘭巴特、居德波、索亞、馬諾維奇、班雅明等），即理論自身的參數，分點式地散布於根組件 HTML 語言的巢狀結構中。這些變量群組有著細微的同一性：即對「反同一性」與「語言作為材料及物」的擁護。甚至作品的系譜性選擇，也對應著這些參數群的立場傾向：從日常生活的物及技術操作中，開啟反結構性、反總體性、反單一概念組裝的運動。如果說星叢文體是網路超文本的直接聯想，那麼本論文所試圖生產的網路前衛藝術美學即是此種聯想的實踐操作，反覆驗證，傾力從歷史、檔案、數據、文化、理論等諸角度進行對話碰撞。更進一步說，「理論」在此為作品的參數而非「有理數」，當兩者於語言場域中相遇滑行，如何連結、如何矛盾、如何共振、如何重新啟動，解放彼此可能被語言所遮蔽的內在形象，是參數之所以存在的理由。

8-3. 遺漏值

網路藝術自身的媒體性，讓其自始至終從未自外於社會過，網路體折射著社會文化，網路藝術也折射著社會文化事件質性。作為一個始終無法脫離社會性格的藝術創作類別，本論文首要之務為將網路藝術與數位互動作主要區分，藉此提取其質性，並從中檢視前衛參數之所在，建構其如何面對文化社會的形式外貌與內在圖層運動。論文裡的網路前衛藝術創作之揀選，主要透過一連串的質性方法判別。扼要地說，首先它必須與「互動藝術」區隔開來，提取前衛質性，做本質上的各自獨立對待。接續，它必須生產某種「精神姿態」以及「主體性」而非僅只於技術操作，以做為前衛反物化、自治性的回應。最後，它必須返身迴視自身，對自身的前衛質性進行對質，以做為持續保持在前衛圖層的運動狀態，這部分，以網路前衛藝術的物力物性、網路感進行言說。透過上述質性判別，本論文生產出網路前衛藝術作品系譜，並以此作品系譜的美學書寫評論回應論文主題。然任一系譜任一質性方法，皆有某些無法置入系統結構的有效狀態中，無法判讀、資料無法使用、正確欄位無填入等遺漏值 (missing value)，於圖層間隙中存在。檢閱遺漏值，事實上就是對系統結構自身的反省，亦可以視為某種隨機變異來源，讓系統質變出新的可能。換言之，即「其它」，一種難以被索引、歸類、分析的實存。用網路狀態碼來說，是「HTTP 404」(not found)、「HTTP 403」

(Forbidden)；用電腦系統語言表達，是「System Error」(系統錯誤)與「Systems Failure」(系統當機)。這些遺漏值的存在，指向系統的空缺及錯誤，迫使我們重新啟動、修復結構。回到作品檢視，網路前衛藝術創作中，將黑客入侵手段做為技術與概念的作品，正是此種遺漏值的實存。「hacking」表達著劈開事物、劈開字詞語言、超越普性技術、同時超越技術自身的精神姿態。程式語言必須以精熟的技術以破除系統，或直接植入病毒讓系統潰散。它是一種永遠在逃脫、衝撞、實驗、難以被直視固定的匿名觀點：將「錯誤」自身「成為美學」。本論文作品系譜中〈駭客、當機、退化〉小節討論了此錯誤美學的前衛作品，然事實是，絕

大多數的網路前衛作品都包藏著此種永劫逃脫的精神姿態，無論是否以黑客身分出示。如果說理論在此是某種參數，那麼遺漏值則為「亂數」，強迫母體系統與父類檢視自身的錯誤。

8-4. </html>

網頁語法裡每一個開啟碼是由「<>」兩個符號所框住，而關閉碼是由一個起始標籤中加一道斜線「< / >」作為結束。斜線意味著休止、擋去某些意義、成為某種微偏，就視覺而言，它看起來像是一個正在進行的動作。以網頁關閉碼做為最後結語，除了是雙語書寫的終章實踐，也同時指向另一個開啟中的路徑，向另一個可能運動傾斜。做為一篇論文研究，我視其為生產，做為一個創作者，我視此篇論文為傾向的表態，做為此表態的溝通，我視雙語言為技術與內容共構的必要條件。「此辯證接近問題所在——在此我進入物的核心——絕對不能使用孤立呆板之物如作品、小說、書，必須將它們置於活生生的社會脈絡中。」(Ibid 80，黑體由本文作者所加)《星叢·複線·集合：網路前衛藝術美學語言》最終將以紙冊、網站等數位形式被閱讀，置於某些脈絡中成為物，並運作著其物力傾向。它以內部獨特的雙語方式說話，是藝術主體的複寫副本，是美學思考的運動實踐。斜線做為關閉碼，如同從「作者」到「生產」的「那一邊」傾斜，此論文在生產關係中的**位置**，意指它所企圖保有的前衛精神，與阿多諾強調的反同一、反系統，同時又以系統表達此不可能性與獨特的自治性，轉變為一種獨特的、將網路感知封存於物中叢集生成的網路美學。

參考文獻

英文

- Rachel Greene. (2003) . *Internet Art*. London : Thames & Hudson's World of Art.
- Annamarie Chandler. (Ed.) . (2006) *At a distance : precursors to art and activism on the Internet*. Cambridge Mass. : MIT Press.
- Ken Friedman. (1998) *THE FLUXUS READER*, ACADEMY EDITIONS.
- Certeau, Michel de. (1984) *The practice of everyday life*. Berkeley : University of California Press.
- Lawrence Lessig. (2008) *Remix : Making art and commerce thrive in the hybrid Economy*. New York : The Penguin Press.
- Raoul Vaneigem. (1981) *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*. Paris : Éditions Gallimard.
- Richard Barbrook. (2007) *THE : : CYBER.COM / MUNIST : : MANIFESTO*.
<http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/18/by-richard-barbrook/>. (9 Jan, 2011)
- Roland Barthes. (1997) *S/Z*. Translated by Richard Miller. New York : Wiley-Blackwell Press.
- Scott Lash. (2002) *Critique of information*. London : 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
- Edward W. Soja. (1996) *Thirdspace : Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. UK : Blackwell Publishers Ltd.
- Henri Lefebvre. (1976) *The Survival of Capitalism*, London : Allison & Busby

- Henri Lefebvre. (1995) *Introduction to modernity*, Translated by John Moore, New York : Verso.
- Henri Lefebvre. (1987) *The Everyday and Everydayness*, Translated by Christine Levich. Yale French Studies 73 (1987) . Originally “*Quotidien et Quotidienneté*” in Encyclopedia Universalis.
- Henri Lefebvre. (1974) *The Production of Space*, Translated by Donald Nicholson-Smith, USA : Blackwell Publishing. Ltd.
- Henri Lefebvre. (2004) *Rhythmanalysis : Space, time and everyday life*, Translated by Stuart Elden, Gerald Moore, New York : Continuum Publishing.
- Jean Baudrillard. (1994) *Simulacra and Simulation*, Translated by Sheila Faria Glaser, Ann Arbor : University of Michigan.
- John Law, John Hassard. (1999) *Actor Network Theory and After*. Oxford : Blackwell.
- Roland Barthes. (1972) *Le degré zéro de l'écriture*. Seuil : French.
- Roland Barthes. (2005) *The Neutral : Lecture Course at the College De France*, Translated by Rosalind E. Krauss and Denis Hollier, New York : Columbia University Press.
- Scott Lash. (2002) *Critique of Information*, London : SAGE Publications Ltd.
- Lev Manovich. (2002) *The Language of New Media*, Cambridge : The MIT Press
- Lev Manovich, Kratky Andreas. (2005) *Soft Cinema : Navigating the Database*, Cambridge : The MIT Press
- Michel Foucault. (1996) *The Order of Things*, Taylor & Francis or Routledge's
- Gilles Deleuze. (1986) *Cinema 1 : The Movement-Image*, The Athlone Press
- Marc Augé. (1995) Translated by John Howe, *Non-Places : Introduction to an Anthropology of Supermodernity*, First published by Verso
- Annette Michelson. (1984) Translated by Kevin O'Brien, *Kino-Eye : The writings of*

dziga vertov, University of California Press

Grady Booch. (2007) *Object-Oriented Analysis and Design with Applications*,
Addison-Wesley Professional

Michael Fried. (1998) *Art and Objecthood : Essays and Reviews*, University Of
Chicago Press

Jon Ippolito. (2002.10) *Ten Myths of Internet Art*, Leonardo. Vol. 35, No. 5,
Pages 485-498.

Lev Manovich, 2002) *The Language of New Media*, Cambridge : The MIT Press

Walter Benjamin. (1999) *The Arcades Project*, Belknap Press of Harvard University
Press

Walter Benjamin. (1985) Hannah Arendt, Harry Zohn, *Illuminations : Essays and
Reflections*, SCHOCKEN BOOKS

Walter Benjamin. (2008) *The Work of Art in the Age of Its Technological
Reproducibility, and Other Writings on Media*, Belknap Press of Harvard
University Press

Alain Badiou.(2005) *Metapolitics*, Translated by Jason Baker, London & New York :
Verso

Spaink, K. (1997) *Prix ars electronica 1997-net Jury statement*. from the World Wide
Web:[http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectI
D=2562](http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2562). (2011/01/09)

Marina Grzanic.(2003) *Spectralization of space :The virtual-image and the real-time
interval*. from the World Wide Web:
<http://www.international-festival.org/node/28702>. (2011/04/18)

Spaink., K. (1997) *Prix Ars Electronica 1997-net Jury statement*. from the World Wide
Web : <http://www.spaink.net/english/ArsPrix97.htm> (2009/08/16)

Ken Friedman (1989) . *Forty Years of Fluxus*. from the World Wide Web :

- <http://www.artnotart.com/fluxus/kfriedman-fourtyyears.html> (2010/09/22)
- George Maciunas. (1965) *Fluxus Art Amusement*. from the World Wide Web :
- <http://www.artnotart.com/fluxus/gmaciunas-artartamusement.html> (2010/09/22)
- Ben Vautier. (1997) *TEXT ON THE FLUXUS*. from the World Wide Web :
- <http://www.artnotart.com/fluxus/bvautier-textonthefluxus.html> (2010/10/05)
- Wolfgang Staehle. (1991) *The Thing*. from the World Wide Web :
- <http://www.thing.net/> (2010/09/29)
- Antoni Muntadas. (1994) *The File Room*. from the World Wide Web :
- <http://www.thefileroom.org/> (2010/09/29)
- Vuk Ćosić. (1989) *CNN Interactive*. from the World Wide Web :
- <http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm> (2010/09/29)
- Internationale Situationniste. (1958) . *Essay Définitions*. from the World Wide Web :
- <http://library.nothingness.org/articles/SI/fr/display/48>. (2011/01/16)
- Josh Bricker. *Artist statement*. from the World Wide Web :
- <http://josh-bricker.com/home.html>. (2011/04/18)
- Ben Sisario. (2004) , *DIGITAL : Internet Art Survives, But the Boom Is Over*. from the World Wide Web:
- <http://www.nytimes.com/2004/03/31/arts/digital-internet-art-survives-but-the-boom-is-over.html?pagewanted=all&src=pm> (2011/11/28)
- The Impakt Foundation. (2005) , *Net.Art is Dead : Net.art is dead, long live net.art!*. from the World Wide Web: http://www.impakt.nl/index.php/online/net_art (2011/11/28)
- Damián Peralta (2009) , *Interview with Olia Lialina : Net art is not dead*. from the World Wide Web:
- <http://www.damianperalta.net/en/theory/38-entrevistas/52-interview-with-olia-lialina> (2011/11/28)

Guy Ernest Debord, 1958, *Essay Définitions : Dérive*, from the World Wide Web:

<http://library.nothingness.org/articles/SI/fr/display/48> (2011/09/16)

Malcolm Gladwell, 2010, *Small Change : Why the revolution will not be tweeted.*

from the World Wide Web:

http://www.newyorker.com/reporting/2010/10/04/101004fa_fact_gladwell?currentPage=all (2011/10/24)

socialfiction.org (2003) *The technology will find user for the street on It's own.*

from the World Wide Web:

<http://cryptoforest.blogspot.com/2010/11/technology-will-find-uses-for-street-on.html> (2011/10/24)

Mobile ad hoc network, http://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_ad-hoc_network
(2011/09/24)

Aram Bartholl, *SPEED SHOW curatorial statement : net.art is dead? Long live pop.net.art!*. from the World Wide Web: <http://ffff.at/speed-show/> (2011/10/25)

Aram Bartholl, *The Dead Drops Manifesto*

<http://deaddrops.com/dead-drops/manifesto/> (2011/10/25)

Panel : Zombie Media, from the World Wide Web:

<http://openhere.data.ie/all-talks-panels/panel-zombie-media/> (2013/04/28)

Code. from the World Wide Web: <http://www.year01.com/code/html/> (2009/08/27)

//Classic.walk, *Source Code : Repeat{1 st street left, 2 nd street right, 2 nd street left}*

from the World Wide Web: <http://www.medienkunstnetz.de/works/dot-walk/>
(2009/08/27)

中文

吳俊業 (2006) *科技本質的探問與回應—晚期海德格科技觀的現象學解讀*.

臺灣哲學學會「主體與實踐」研討會議. 2006年11月18日. 臺灣哲學學會

陳瑞文 (2010) *阿多諾美學論：雙重的政治*. 臺北市：五南

陳瑞文 (2004) *阿多諾美學論：評論、模擬與非同一性*. 臺北縣：左岸

高重黎 (2012) *實驗—我的電影史*. ACT 藝術觀點. 夏季號. No.51. 天晴文化

陳瑞文 (2007) *觸覺空間與平滑空間—德勒茲論培根的思想開展與特色*. 現代美術學報, 14(11), 10, 2007. pp. 38.

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/2000085678,20105601,00.htm>

(2009/10/23)

雲端運算. 維基百科. 取自：

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%B2%E7%AB%AF%E9%81%8B%E7%AE%97> (2011/11/27)

漫遊者—2004年國際數位藝術大展 展覽論述. 台中：國立臺灣美術館. 取自：

<http://navigator.digiarts.org.tw/lounge/forum.html>. (2009/09/12)

王俊傑 (1997) 請參加「極樂世界螢光之旅」. *藝術家*. 262期 (1997.03)

曾鈺涓創作自述 取自：http://www.yutseng.com/mart02/page/c_page04c.htm
(2011/02/18)

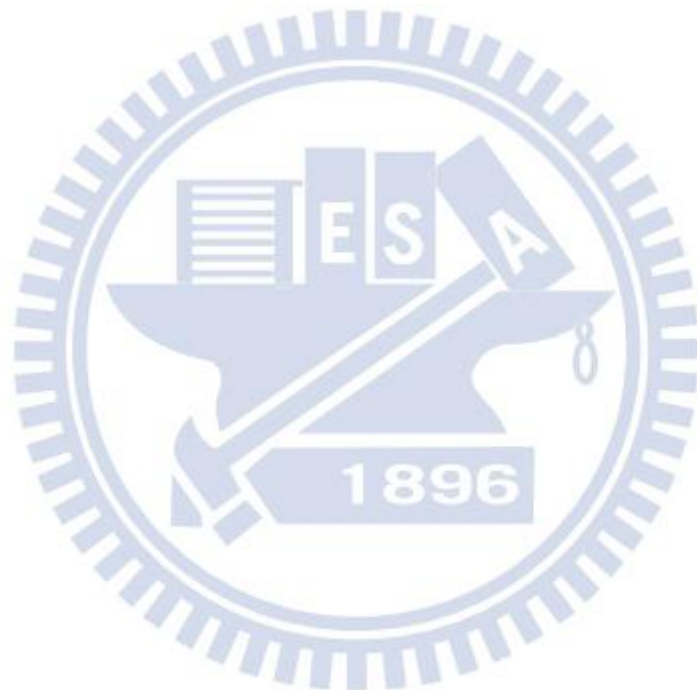
吳梓寧創作自述 取自：

http://www.digiarts.org.tw/ShowArtworkTW.aspx?lang=en-us&CA_GROUP=W1&CW_NO=279 (2009/12/08)

David Shenk (1998) *資訊超載：數位世界的綠色主張* (林宜靜、陳美岑良, Trans.)
台北：商周出版


OpenLabTaipei 部落格 取自：

http://www.openlabtaipei.org/2009/06/blog-post_07.html , (2009/08/27)



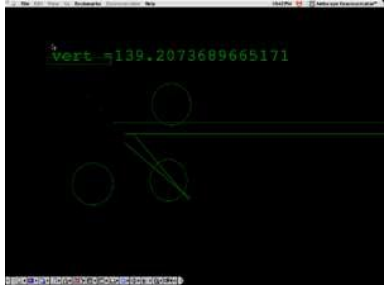

附表 作品研究樣本

作品名稱/作者	年代	概念形式	社會事件	溝通語言	模擬語言
Project Xanadu , Ted Nelson 	1960	所有網頁上的資訊都可以自由引用、自由拼貼、重組，也可以將任何人的評論摻雜在一起，不需要經過原作者的同意。但跟現有 WWW 協定不同的是，所有的引用，都會回到原作者發佈資訊的原點去索取資訊，一方面可以導引讀者回來閱讀完整的資訊，一方面在讀者閱讀資訊時，一筆微小的版權費用，會進入作者的帳戶。仙那度計畫兼顧了網路上的資訊自由，維護了作者所應有的尊嚴和權利，也避免讀者誤解每一個引用的原意。		超文本(hypertext)、共享文化(Sharing Culture)、傳播 (disseminate)、資訊共用、開放原始碼、作者權轉移 (authorship shift)、賦權 (empowerment)、可讀寫 (RW)、Ctrl C、Ctrl V、網路共產主義 (cyber-communism)	反密碼子 (anticodon)、轉載體 (shuttle vector)
Project Gutenberg , Michael Hart 	1971	由志工參與，致力於將文化作品的數字化和歸檔，並鼓勵創作和發行電子書。該工程肇始於 1971 年，是最早的數位圖書館。其中的大部分書籍都是公有領域書籍的原本，古騰堡工程確保這些原本自由流通、格式開放，有利於長期保存，並可在各種計算機上閱讀。目前有超過 30,000 本書，以 Mobipocket，HTML 和簡單的文本格式供讀者閱讀。		超文本(hypertext)、共享文化(Sharing Culture)、傳播 (disseminate)、資訊共用、開放原始碼、作者權轉移 (authorship shift)、賦權 (empowerment)、可讀寫 (RW)、Ctrl C、Ctrl V、網路共產主義 (cyber-communism)	反密碼子 (anticodon)、轉載體 (shuttle vector)
	1973		<ul style="list-style-type: none"> • 第一個 BBS Community Memory 上線 • 1973 羅蘭巴特發表《The Pleasure of the Text》一書。 		

	1978		<ul style="list-style-type: none"> • MUD(Multi-User Dungeon)多人線上遊戲出現 		
<p>《La plissure du texte》, Roy Ascott</p>  <p>Roy Ascott, 1983, working at the T1-745 terminal/printer, [photo:Electra catalogue]</p>	1983	<p>由澳洲、北美、以及歐洲的藝術家們以 ARTEX 系統共同創作一則神話的合作計畫。以 Roland Barthes 之書《The Pleasure of the Text》為名，透過各國藝術家合作共同進行文本共構。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • GNU Project, started in 1983 by Richard Stallman <p>超文本、集體共構 (Collective creation)、作者權轉移 (Authorship shift)、共享文化、可讀寫 (RW)、Ctrl C、Ctrl V</p>	反密碼子 (anticodon)、轉載體 (shuttle vector)、多源序列 (multi-source sequence)	<ul style="list-style-type: none"> • 1934 年班雅明發表〈作者作為生產者〉文章。 • 1966 年 Julia Kristeva 提出互文性 (intertextuality)。 • 1967 巴特文本發表〈從作品到文本 From Work to Text〉文章。 • 巴赫汀(Bakhtin) 於"Discourse in the Novel"提出「Heteroglossia」。
	1984		<p>Tim Berners-Lee 撰寫第一個瀏覽器 (WorldWideWeb)及 httpd</p>		
	1985		<ul style="list-style-type: none"> • Stallman started the Free Software Foundation and wrote the GNU General Public License (GNU GPL) 		<ul style="list-style-type: none"> • 文化干擾 (culture jam) 一詞首先由舊金山的拼貼藝術團體 Negativland4，於 1985 年發行的卡帶：JamCon84 所提出，用以描述當時剛起步的看板解放運動 (Billboard Liberation Front, BLF) • 1984 年 William Gibson 出版 Neuromancer。
	1986		<ul style="list-style-type: none"> • Air Warrior(圖形式 MMORPG)由 by Kesmai 撰寫 		

<p>《The Thing》, Wolfgang Staehle</p> 	1991	<p>電子布告欄系統 Bulletin Board System (BBS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1991年8月6日 Tim Berners-Lee 發佈第一個網站 http://info.cern.ch/ • Linus Torvalds 發佈第一版 Linux • 世界第一支網路攝影機 (稱為 CoffeeCam)，首度出現在英國劍橋大學的泰賈屋咖啡店 (Trojan room coffee pot)。 	<p>開放原始碼運動、社會批判、資訊共用、社群、賦權 (empowerment)</p>	
<p>《Project Renga 連畫》, Rieko Nakamura、Anzai Toshihiro</p> 	1992	<p>中村理惠子 (Rieko Nakamura) 與安齋利洋 (Anzai Toshihiro) 透過 email 發送數位圖檔，經由不斷的轉寄給不同作者修改原始圖檔，相互「引用」，從他人的作品中衍生出自己的作品。</p>		<p>集體創作共構、作者權轉移、創作共享、作者權轉移 (authorship shift)、賦權 (empowerment)</p>	
<p>《Kings X Phone In》, Heath Bunting</p> 	1994	<p>透過網路公開邀請世界各地的民眾參與這項計畫，他向倫敦市政府借用國王十字區附近的公共電話亭，將公用電話號碼公布於網站上，觀眾可以播打這些號碼，並鼓勵參與者(播打者或接聽者)自行發想行為創意。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 最初版 VRML 1.0 發佈 • 台灣第一家 ISP 業者「新絲路」開始提供撥接上網 	<p>偶發活動、網路公共性、社會介入、集體共構、作者權轉移 (authorship shift)、賦權 (empowerment)</p>	

<p>《the fileroom》, Antoni Muntadas</p> 	1994	透過網站收集世界各地被查禁的作品，於網路上展出。		美學議題、第三媒體、集體共構、社會批判、作者權轉移 (authorship shift)、賦權 (empowerment)、反社會、去物質、否定	
<p>《The world's First Collaborative Sentence》, Douglas Davis</p> 	1994	透過網路的公共空間的開放特性，邀請全球人進行集體創作：每個人寫下一個句子，條件是不可加句點，成為一篇沒有完結的集體共構作品。		集體共構、作者權轉移 (authorship shift)、賦權 (empowerment)、可讀寫 (RW)、Ctrl C、Ctrl V、社群、開放原始碼、自由軟體、網路共產主義 (cyber-communism)	
<p>《ada'Web》, Ainatte Inbal, Andrea Scott, Benjamin Weil, Cherise Fong, Vivian Selbo</p> 	1995-1998	最早正式以網路形式策畫與展出藝術創作的網站，直接邀請藝術家在網路上進行創作。	<ul style="list-style-type: none"> • MSN 成立 • eBay 上線 • Yahoo 上線 	第三媒體、賦權 (empowerment)、社群、開放原始碼	

<p>《m9ndfukc》，Antiorp</p> 	1995	<p>又名 Netochka Nezvanova(意指 Nameless nobody)，著名多媒軟體 nato.0+55+3d 開發者，身分極其隱匿。已無數個化名出現在各論壇網站中發言干擾挑釁，亦透過 email 進行網路破壞活動，數年後將所有網路活動記錄全數刪除洗版。Antiorp 曾說：『錯誤是高等生物特有的。包含錯誤的環境可以讓人想去互動或進一步控制它。』《m9ndfukc》為無數個難以理解的文句與連結，是早期最具代表性的黑客美學代表者。其他參考。</p>		駭客、當機、無目的性、無功能性、揚棄、反社會、去物質、否定、去美感化、癱瘓 (crash)	退化 (degenerate)
<p>《Hegirascope》，Stuart Moulthrop</p> 	1995	<p>內容由多組情節不相關的小說和獨立文字片段構成，有政治短論、書評、雋言、笑話....等。hegira 原意是逃難或旅行，scope 則是領域或範疇的意思，亦即不停的變換地點——無形骸的漫遊 (This restless change of place for place: our bodiless hegira)。無形骸的漫遊指的是網際瀏覽者藉由超連結，在網頁 (lexia space) 之間穿梭，亦即在網路空間 (cyberspace) 不斷跳躍。讀者若不去碰嵌在網頁裏的超連結，也不鎖定瀏覽器本身的傳輸停止功能，這部作品每隔三十秒便自動翻頁。自動翻頁效果來自每一頁的定時連結 (timed link) 程式。早期網景瀏覽器的第 1.1 版提供這項「更新指令」(refresh)¹。</p>		超文本(hypertext)	星叢 (constellation)

¹ 參照 <http://ccsun.nchu.edu.tw/~garden/hyp-crit/hyp-hegira.htm> (2009/08/02)

<p>《Jodi.org》, Joan Heemskerck,Dirk Paesmans</p> 	<p>1995</p>	<p>以網頁程式破會干擾瀏覽器作用，不斷出現錯誤訊息、移動畫面等的駭客手法表現。</p>	<p>• 批踢踢實業坊 (ptt.cc) 上線</p>	<p>媒體批判、駭客、當機、無目的性、無功能性、揚棄、反社會、去物質、否定、去美感化、癱瘓 (crash)</p>	<p>退化 (degenerate)</p>
<p>《etoy.com》, European digital art group</p> 	<p>1995</p>	<p>Etoy V.S.Etoys 是一個瑞典藝術團體與玩具公司之間的網域名稱訴訟案例。Etoys 認為瑞典藝術團體所註冊的 Etoy 混淆了他們的「商標權」，造成他們的經濟損失，因而提告。後來在網民及股價大跌的壓力下，Etoys 撤銷提告，並讓 EToy 一舉成名。 (引自 http://www.republicart.net/disc/artsabotage/afrikagruppe01_en.htm)</p>		<p>著作權、反社會、作者權轉移 (authorship shift)</p>	
<p>《Arctic Circle》, Felix S. Huber & Philip Pocock</p> 	<p>1995</p>	<p>藝術家將於北極圈旅行的記錄發佈於 http://www.dom.de/acircle/aclog.htm，以簡要的文字、錄像檔案呈現。</p>		<p>最初個人網誌型態、共享文化、資訊共用</p>	

<p>《Fantastic Prayers》, Dia</p> 	1995	Dia 藝術中心首次委任藝術家於網路進行多媒體創作。			
<p>《Telematic Sculpture 4》, Richard Kriesche</p> 	1995	首件網路雕塑裝置，球體的物理位置位於 1995 年威尼斯雙年展場裡，物件透過程式 T.S.4，計算運動值，將虛擬球體的移動數據呈現於網路上。		線上與離線場域	
<p>《Bowling Alley》, 鄭淑麗</p>  <pre> To: Ric, FIEGE, B, FIEGE From: Tue, Jul 18, 1995 7:00 PM EDT Subject: Bowling Alley, art. </pre> <p>It's late at night, and I'm sitting up, trying not to fall asleep, but I can't. The fan blows my way.</p>	1995	由 Walker Art Center 委託製作，使用 ISDN 網路，將作品延伸於美術館(Walker Art Center Gallery 7)、保齡球館(Bryant Lake Bowl)，以及保齡球主網站的空間中，透過數位的方式產生影像、影像的扭曲變化，探討公共與私密空間之關係。	<ul style="list-style-type: none"> 美國國會討論要通過「網路規範國會法」(Internet Decency Act)。 	公共與私密空間	

<p>《Please Change Beliefs》, Jenny Holzer</p>  <p>Select a truism.</p> <p>A LITTLE KNOWLEDGE CAN DO A LONG WAY A LOT OF PROFESSIONALS ARE CRACKPOTS A SINGLE EVENT CAN HAVE INFINITELY MANY INTERPRETATIONS ABSOLUTE SUBMISSION CAN BE A FORM OF FREEDOM ABUSE OF POWER COMES AS NO SURPRISE ACTION CAUSES MORE TROUBLE THAN THOUGHT ALIENATION PRODUCES ECCENTRICS OR REVOLUTIONARIES ALL THINGS ARE DELICATELY INTERCONNECTED AT TIMES INACTIVITY IS PREFERABLE TO MINDLESS FUNCTIONING BOREDOM MAKES YOU DO CRAZY THINGS CONFUSING YOURSELF IS A WAY TO STAY HONEST DEVIANTS ARE SACRIFICED TO INCREASE GROUP SOLIDARITY DREAMING WHILE AWAKE IS A FRIGHTENING CONTRADICTION EATING TOO MUCH IS CRIMINAL EVEN YOUR FAMILY CAN BETRAY YOU</p> <p>To improve or replace the truism</p> <p>click here</p> <p>Yours will be added to a new master list.</p>	<p>1995</p>	<p>Ada'sweb 展出之第一件作品，以作品名稱「Please」（格言）「Change」（更改格言）「Beliefs」（集合所有更改的格言，再由觀者進行投票認同行為），做為三個介入的程式。</p>		<p>集體共構、文本解構、 集體認同、資訊共用、 社群、開放原始碼、自由 軟體、網路共產主義 (cyber-communism) 、作者權轉移 (authorship shift)、賦 權 (empowerment)</p>	
<p>《readme》, Heath Bunting</p>  <p>Teleortacio Ofo Listina</p>	<p>1996</p>	<p>藝術家將個人介紹文字至於網頁上，每一個單字皆連結到「相應於單字本身」的網站([the respective word].com)，透過每一個單字之外部連結干擾、破壞閱讀文本。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Barbrook 發表 The Cybercommunist Manifesto • 世界第一隻「複製羊」誕生。 • GIMP 自由繪圖軟體發佈。 	<p>文本解構、程式碼 (code)、挪用 (parody)、否定</p>	
<p>《Rhizome.org》成立</p>  <p>RHIZOME BETA PREVIEW</p> <p>Required Reading: <i>Materiality</i> by Bill Brown</p>	<p>1996</p>	<p>致力於創造、展示、保存數位藝術的開放平台，提供作品頗富潛力、但在藝術領域中尚未具有知名度的創作者線上展示空間。</p>		<p>資訊共用、社群</p>	

<p>《Telegarden》, ken Goldberg, Joseph Santarromana</p> 	1996	<p>邀請觀者透過網路連線，控制人工智慧機器進行澆花、種植、觀察等動作的花園。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CSS 規格 1 完成 • JAVA SCRIPT 1.0 版本發佈 • 網路藝術於 1996 年開始迅速成為特定的文化與經濟現象，許多網路媒體紛紛創作、發佈、宣傳，並且獲利。 	集體共構	
<p>《前衛音樂網 sinologic.com》, 姚大鈞</p> 	1996	<p>藉由各種超連結與文本介紹電子實驗音樂、噪音音樂、爵士樂、西藏音樂等討論。呈現型態以靜態 HTML 簡單語法為主。姚大鈞於網路撰寫評論、開設網路電台，鼓吹新一代華人樂手投入前衛音樂、聲音藝術創作與研究。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Macromedia Flash 1 (1996 年 11 月)發佈 	超文本	
<p>《CNN Interactive》, Vuk Ćosić</p> 	1996	<p>假冒 CNN 識別系統的偽網站，僅提供觀者些許簡單的超連結作為互動，網站內容與 CNN 無關、視覺頁面編排簡陋，僅追求單一結構、樸素普通的事件遊戲性與動作，其目的為將藝術少有的娛樂功能解放、不矯飾、無關緊要、詆毀商業主流機構。</p>		<p>媒體批判、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) 可讀寫 (RW)、Ctrl C、Ctrl V</p>	異軌、轉載體 (shuttle vector)

<p>《Body Inc.》, Victoria Vesna</p> 	<p>1996</p>	<p>販賣虛擬軀殼，使用者重新於線上選擇自我身分，每一位參與者都是企業股權所有人。</p>		<p>身體/虛擬/身分認同、器官販售、虛擬企業</p>	
<p>《My Boyfriend Came Back From the War》, Olia Lialina</p> 	<p>1996</p>	<p>以 HTML 的框架(Frame)程式設計頁面，非線性小說的閱讀文本。</p>		<p>超文本、網路文學、無目的性</p>	
<p>《虛擬商品計畫 FOCL.2：極樂世界螢光之旅》王俊傑，1997</p> 	<p>1997</p>	<p>為一多媒體觀念裝置藝術創作，其中所設計之內容均為虛擬實境，完全不含商業利益目的。²</p>	<p>• 奇摩站成立。</p>	<p>連接埠</p>	<p>概念連結、混搭主體</p>

² 見 http://www.itpark.com.tw/people/essays_data/107/167 (2009/08/02)

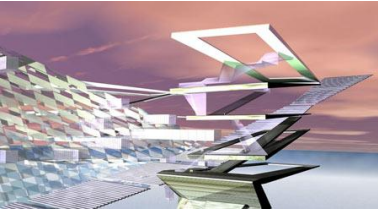
<p>《苦勞網》</p> 	<p>1997 台灣社運網站，為傳播社會運動訊息的網路媒體，口號為「運動的媒體，媒體的運動」，硬體設備位於台北市，網站由出身輔大黑水溝社的孫窮理等發起成立。網站內容定位為社會運動報導網站，大多內容仍聚焦於台灣的勞工運動。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Documenta X 首次以官方藝術機制展出網路藝術。 • Jorn Barger 提出 Weblog 部落格一詞。 • 1997 年 12 月 Macromedia Dreamweaver 1.0 發佈。 • 1997 年 8 月台灣一家人口搜尋網站奇摩站 (KIMO) 設立，2001 年與雅虎合併。 	<p>第三媒體、反社會</p>	
<p>《Buy One Get One》，鄭淑麗</p> 	<p>1997 為時兩個月的網路漫居 (cyberhomesteader) 以及來回於 13 個社會物理地點的過程記錄網站。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Steve 提出 Viral Marketing(病毒式行銷) 	<p>公私密空間、虛擬身分、異質群眾對話、線上與離線社會連結、跨域</p>	
<p>《7-11.org》，Vuk Ćosić</p> 	<p>1997 仿製美國便利商店網站結構，內容則為藝術家群聚討論交流的「便利場域」。</p>		<p>著作權、共享文化、可讀寫、作者權轉移 (authorship shift)</p>	<p>異軌、轉載體 (shuttle vector)</p>

<p>《Documenta Done》, Vuk Ćosić</p> 	1997	仿製第十屆德國文件大展網站 "Documenta X"。		著作權、共享文化、可讀寫、作者權轉移 (authorship shift)	異軌、轉載體 (shuttle vector)
<p>《Desktop Is》, Alexei Shulgin</p> 	1997	透過網站設置，邀請瀏覽者 email 個人桌面給藝術家，發佈於網站中。		集體共構、共享文化、公私場域連結、作者權轉移	
<p>《CCTV》, Heath Bunting</p> 	1997	將網路攝像機安裝在街道上以即時監察世界各地的人們，監視畫面於網站上露出，成為“傳真報案 fax crime report”系統，並直接鏈接到當地派出所。作者於網路記錄頁面宣稱： Improve self policing with further absented police force.		入侵 (hacking)、程式碼 (code)、資訊安全、匿名攻擊、癱瘓 (crash)、解放、戰術 (tactic)	戰術、噬菌體

<p>《The Digital Landfill》， Mark Napier</p> 	<p>1998</p>	<p>邀請瀏覽者分享個人欲刪除的郵件、檔案資料、垃圾信，透過程式處理為數據呈現。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ars Electronica / infowar 探討資訊之政治、文化、社會、宗教等議題。 • 黃文浩成立的「在地實驗」網站 etat.com 	<p>集體共構、共享文化、公私場域連結、作者權轉移、資訊回收 (information-recycling)</p>	
<p>《Brandon》， 鄭淑麗</p> 	<p>1998</p>	<p>以主角 Brandon 的性別混淆為主題，設置虛擬的法庭審議過程。其中有提案、投票，以及陪審團辯論過程，由來自各地的八個陪審員所組成，在虛擬的場景中針對主題進行探討。</p>		<p>集體共構、性別議題、社會批判</p>	
<p>《Maximum Security》， Yucef Merhi</p> 	<p>1998</p>	<p>藝術家於 1998 年開始入侵委內瑞拉總統候選人烏戈·查維茲(Hugo Chávez Frías)的電子信箱攔截信件，直到 2004 年，他截獲了數以千計的電子郵件。接續將信件印出以混亂的幾何圖案排列張貼於牆面展出，亦揭露展示了委國諸多可議的政治訊息。</p>		<p>數據檔案</p>	<p>微分運動·物力</p>

<p>《澀柿子的世界》，曹志漣</p> 	<p>1998</p>	<p>作者對於虛擬想像空間的實驗，並利用網路媒介特質塑造網路文學。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Google 成立 • Eric Raymond 發表 The Cathedral and the Bazaar 一文 	<p>網路文學</p>	
<p>《歧路花園》，李順興</p> 	<p>1998</p>	<p>實驗網頁功能作為文學創作和發行工具，嘗試開發新型的文學表現形式，改良文學傳播的管道。</p>	<p>(Watermark: 1896)</p>	<p>網路文學</p>	
<p>ZKM Net_Condition</p> 	<p>1999</p>	<p>以網路為主要媒體的展覽。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • MATRIX 上映 • SETI@home • Shawn Fanning 開始撰寫 Napster • 無名小站 Wretch 上線 • 1999 年 8 月 23 日 blogger.com 上線，2003 年 2 月被 Google 公司收購。 • MSN Messenger 釋出 		<p>上映</p>

<p>《 MalePregnancy.com 》，李明維</p> 	<p>1999</p>	<p>在網路上虛擬出男性「懷孕」的過程，運用數位合成技術和網路傳播方式，建構出可以懷孕的男性身體，以及虛擬的懷孕過程記錄、網友回饋等。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • TATE Museum 委任網路創作 • Black Flag Over Seattle:1999年11月30日，自動聚集的示威者抗議世界貿易組織 WTO 召開會議，使用「蟻聚」策略、手機、網址、膝上型電腦及手提電腦，贏得「西雅圖之戰」。 	<p>媒體批判</p>	
<p>《 All my life for sale 》，John Freyer</p> 	<p>2000-2001</p>	<p>歷時一年的個人使用過的財產物件於網路上的拍賣計畫，並結集成書。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Skysoft 公司於 2000 年 1 月推出 KKMAN，是第一個結合 WWW 及 Telnet 分頁瀏覽的綜合瀏覽器。 	<p>網路觀念藝術</p>	
<p>《 SFMOMA/ 010101 》</p> 	<p>2001</p>	<p>網路藝術於實體美術館展出。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2001 年 1 月 15 日 Wikipedia 上線/內容自由、任何人都能參與、並有多種語言的百科全書協作計劃。 • 2001 年 OpenOffice.org 自由軟體釋出。 • http://www.openoffice.org/ • 2001 年 10 月 8 日 Movable Type 釋出。 • Eric Steven Raymond 開始撰寫 How To Become A Hacker 		

<p>《KOP,Kingdom of Piracy》, 鄭淑麗</p> 	<p>2001</p>	<p>《派樂西王國》始於 2001 年,由鄭淑麗、Armin Medosch 與 Yukiko Shikata 所共同策劃。此作品從一開始探討盜版行為作為網路的最終藝術型式,到現在已經延伸探索分享的網路系統、公眾性與開放文化實踐。2006 年《派樂西王國》與 PLENUM 合作,在 Node London 網路社群組織所舉辦的會議中進行了 12 個小時討論。相關參閱 http://ilyagram.org/blog/archives/802.html</p>	<p>著作權、集體共構、社會介入</p>	
<p>「CAC 虛擬藝術村」</p> 	<p>2001</p>	<p>台南藝術大學南藝當代藝術中心建置「CAC 虛擬藝術村」。瀏覽者可以直接在此閱讀南藝當代中心提供的資訊、觀賞線上展覽、獲取專業的藝術資料,並參與互動式的討論。</p>		
<p>《AfterSherrieLevine.com/afterwalkervans.com》, Michael Mandiberg</p> 	<p>2001</p>	<p>複製藝術家 Sherrie Levine 之作品《After Walker Evans》,掃成高檔後建置兩個一模一樣的網站,並給予瀏覽者自由下載收藏。</p>	<p>著作權、作者權轉移、網路病毒</p>	<p>異質、超感染</p>

<p>《BookCrossing》</p> 	<p>2001</p>	<p>BookCrossing 這概念由 Ron Hornbaker 於 2001 年提倡，旨在鼓勵讀者讀完書後，將書放在公眾地方讓另一人取閱，如此讓書本四處旅行，達到“世界是一個圖書館”的目的。與圖書館不同的地方在於通過不同讀者在不同地點取閱，每本“登記書籍”都有一個代碼，取閱者在網頁上利用代碼登入，填上取閱地點（或個人資料閱讀感受）。Bookcrossing.com 目前已超過 814000 名成員，註冊圖書超過五百八十萬本。</p>	<p>• 2001 年 1 月 20 日，菲律賓總統 Joseph Estrada 成為歷史上第一個因為 smart mobs 失去政權的國家元首。</p>	<p>共享文化</p>	
<p>《The Contagious Media Project》 Jonah Peretti</p> 	<p>2001</p>	<p>以郵件轉寄的病毒傳播方式，執行數個造假、無意義的網路事件。</p>		<p>網路媒體病毒傳播、媒體批判、集體共構</p>	
<p>《Ebay yearlong performance project》, TRONG G. NGUYEN</p> 	<p>2001</p>	<p>使用 eBay 拍賣平台販售個人物件，為期一年。</p>		<p>網路觀念藝術、集體共構</p>	

<p>《CODeDOC》, Whitney Artport</p> 	<p>2002</p>	<p>8k 的程式碼藝術展覽。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Web 2.0 時代 • Howard Rheingold 出版 Smart Mobs: The Next Social Revolution. • Flickr 上線 • Himanen Pekka 出版 The hacker ethic, and the spirit of the information age (駭客倫理與資訊時代精神) 	<p>開放原始碼運動</p>	
<p>《Spam Radio》, Richard Airlie and Ian Morrison</p> 	<p>2002</p>	<p>透過程式將網路垃圾訊息轉換為音樂播放。</p>		<p>資訊回收</p>	
<p>《Creative Commons》</p> 	<p>2002</p>	<p>推動創作共享的非營利組織</p>		<p>共享文化、開放原始碼</p>	<p>賦權、反密碼子</p>

<p>《The Google AdWords Happening》, Christophe Bruno</p> 	2002	運用購買 Google AdWords 廣告服務，以不具任何意義的詩句來形容自己所購買的關鍵字，再根據點閱率整理出帳單，公布於網站上。		網路觀念藝術、集體共構、媒體批判	
<p>《Shop Mandiberg》, Michael Mandiberg</p> 	2002	透過個人網站將自己的生活物件波上網逐一販售，賣得\$3500-4000 美元，其中包括賣自己的時間。		網路觀念藝術	
<p>《Listening Post》, Mark Hansen, Ben Rubin</p> 	2002	擷取網路討論區、聊天室的對談文字，打碎文句再依字義分類，呈現於電子螢幕牆上。		公私場域連結、資訊回收、文本解構	
<p>《"Click"-Web Installation》, 曾鈺涓</p> 	2002	使用網路的串連，在實體空間中，架構一個互相影響的電腦操控介面，觀者透過螢幕上的符號與象徵，主動選擇點選按鍵，螢幕上的象徵符碼卻是被重新解釋與串連，點選結果的呈現由電腦程式控制。(節自 http://www.yutseng.com/mart02/page/c_page04c.htm)		文本解構、數據機	程式控調、人機交往

<p>《Google Chat Bot》，Douwe Osinga</p> 	<p>2003</p>	<p>透過程式擷取 Google 上的任一字串進行對話。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Second Life 上線 • 2003 年 5 月自由部落格軟體 WordPress 釋出。 • 2003 年 2 月 Oscar Renalias 建立 LifeType。 	<p>文本解構、數據機</p>	<p>程式控調、人機交往</p>
<p>《All Ways-O's Chatroom》，曾鈺涓</p> 	<p>2003</p>	<p>在展覽現場裡，觀者可以透過電腦網絡，與「O」聊天，並窺視「O」的網路行為與生活片段，「O」會在同時在多台電腦中出現。然而「O」的對談由程式控制，藉由預設的問題與答案回應，「O」會擷取觀者輸入之文字與觀者對話，或與另一台電腦中的對談者回應。(節自 http://www.yutseng.com/mart02/page/c_page04c.htm)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2003 年 11 月 Creative Commons 在台灣的 iCommons 計畫 (Creative Commons Taiwan) 創用 CC 成立 	<p>文本解構、數據機</p>	<p>程式控調、人機交往</p>
<p>《Let's Make Art》，曾鈺涓</p> 	<p>2003</p>	<p>瀏覽者於網站上選擇、上傳自己的圖像，每一張上傳的作品將給予辨識序號，每一位參與的創作者，其身份則透過 IP (Internetwork Potocal) 被定位與辨識。此圖像會被轉換成為電腦編碼，以「點 (點陣圖)」、「線 (向量圖)」、「碼 (色彩編碼)」、「光」等構成的形式與色彩呈現，並在台北市立美術館被列印、裱框與展示。而在此過程中，影像被轉換成為 Code 被列印出，現場觀者，意欲觀看原作，必須透過電腦螢幕介面，輸入藝術家的 IP，搜尋觀看。(參照 http://www.yutseng.com/mart02/page/c_page04c.htm)</p>		<p>集體共構、共享文化、作者權轉移、數據機</p>	<p>程式控調、人機交往</p>

<p>《2003 TANET 網路藝術展》</p> 	2003	許素朱策劃，邀請 13 件與網路相關之創作展示於網路平台。			
<p>《第八天計畫》，林欣怡</p> 	2003	藉由一個假想的網路實驗室所提供的生物圖像物件平台，透過網路傳播的開放性，讓網民在一個被設計好的平台中，設計兩組「Playing God」扮演造物者角色不同高低程度的遊戲，由網民自由選擇。自主性較高的雜種遊戲，可為自己的新物種命名，並由實驗室於網路上發佈協助再造物種證書；自主性較低的遊戲，僅提供網民隨意拼組實驗室安置好的新物種，做一再配置的動作。		集體共構、文本解構、 社會批判、連接埠	概念連結、混搭主體
<p>《人體器官物流》，林欣怡</p> 	2003	人體器官物流這件作品主要以探討未來人體器官販售的相關議題，透過網路購物的模式，結合實體物件、物流公司動畫與文件介紹，作一場虛擬的人體器官買賣，試圖在這樣的模擬機制中，邀請觀者思考相關的概念。		社會批判、連接埠	概念連結、混搭主體

<p>《OSSF 台灣自由軟體鑄造場》</p> 	2003	<p>自由軟體鑄造場（Open Source Software Foundry，簡稱 OSSF），隸屬於中研院資訊科技創新研究中心，乃一負責研究推廣自由軟體／開放原始碼軟體的學術單位。</p>		<p>開放原始碼運動、共享文化</p>	
<p>《Data Diaries》，Cory Arcangel</p> 	2003	<p>這件作品為 11 小時長度的錄像，透過騙 QuickTime 的手法，呈現家用電腦 RAM(記憶體)的內容，讓 QuickTime 以為這些內容是 Video。Cory Arcangel 收集轉化他的 email、音樂檔案和 DSL(數位用戶迴路)數據，以每秒 15 影格運作這些資料。</p>		<p>駭客、當機、無目的性、無功能性、揚棄、反社會、去物質、否定、去美感化</p>	<p>退化(régression)</p>
<p>《Super Mario Clouds》，Cory Arcangel</p> 	2003	<p>將遊戲中被竄改過的藍天白雲畫面，投影到實體展場牆面，抹除所有角色、佈景與遊戲障礙。</p>		<p>駭客、當機、無目的性、無功能性、揚棄、反社會、去物質、否定、去美感化</p>	<p>退化(régression)</p>

<p>《The Pirate Bay》</p> 	2003	全球最大的 bit torrent 搜尋網站。		著作權、共享文化	賦權 (empowerment)
<p>《NetMonster》, Mongrel</p> 	2004	運用網路上大量圖片，以軟體程式重新組合成另一主題的數位拼貼圖像。	<ul style="list-style-type: none"> • 2004 年 2 月 4 日 Facebook 上線 • Mozilla Firefox 自由軟體瀏覽器發佈。 • 《漫遊者—2004 國際數位藝術大展》邀請多位網路藝術家展出。 	資訊回收、資訊視覺化	
<p>《Amaztype》, Yugo Nakanura、Kitamura Keita</p> 	2005	以美國、加拿大、日本、英國的亞馬遜網站為資料庫，使用者可輸入任何關鍵字搜尋站內圖書，根據書本暢銷程度決定關鍵字圖形排列大小和順序。	<ul style="list-style-type: none"> • Lawrence Lessig / Free Culture: The Nature and Future of Creativity • 2005 年 7 月，Kyle MacDonald 開始透過部落格以一根紅色迴紋針成功換取一棟房子。 	資訊視覺化	

<p>《The Whimsical and the Fantastic》</p> 	<p>2004</p>	<p>由王嘉驥策劃之網路展覽，邀請 26 位台灣當代藝術家提供作品數位檔，展示於網路平台。</p>			
<p>《虛境公民 I》，吳梓寧</p> 	<p>2004</p>	<p>作品為《虛境公民》創作計畫中的 I 號首部曲，創造七個未來 Cyberbeings 虛境公民可能的外型，以及他們所居住的網路城市 Cybercity 與線上遊戲世界一般的網路自然世界。</p>		<p>暫存檔</p>	<p>微型網絡、集體想像</p>
<p>《網路靈魂銀行》，吳梓寧</p> 	<p>2005</p>	<p>網路靈魂銀行販賣類似「生前契約」的商品，讓網路靈魂們能夠在網路上使用的各種 3D 物件。</p>		<p>暫存檔</p>	<p>微型網絡、集體想像</p>

<p>《CAN YOU SEE ME NOW?》, Blast Theory</p> 	<p>2005</p>	<p>爆炸理論 (Blast Theory) 藝術創作團體將遊戲模式直接帶入藝術創作中，讓參與者成為創作元素之一。線上玩家被隨機置於網站虛擬空間中，成為被追捕的虛擬獵物，實體玩家則在特定區域的街上，藉由手持電腦、無線網路技術、全球衛星定位系統，偵測並追捕線上虛擬獵物。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2005/06/28 Google Earth 發佈 全球之聲 (Global Voices Online) 創立，藉由連結文章、照片、podcast、影片以及各類草根公民媒體內容，能夠引發人們關注世界各地的對話跟觀點。 • 「全球華文部落格大獎」成立。 • Lawrence Lessig 出版 Free Culture: The Nature and Future of Creativity 	<p>線上與離線生活連結</p>	
<p>《BURN》，鄭淑麗</p> 	<p>2005</p>	<p>以一種普遍性的網路互動社交行為模式來呈現於當今的網路經驗，作品推崇 P2P (peer to peer) 裡的檔案共享習慣，建立一個以瀏覽器為基礎的界面，透過往站上傳發表 mp3 至公共共享空間，並開放讓人下載。</p>		<p>著作權、共享文化、社會批判</p>	

<p>《De-Strike 倒罷工》，林欣怡</p> 	<p>2005</p> <p>結合網路藝術的觀念互動裝置，作品計畫名稱是《倒罷工》(De-Strike)。透過「藝術家罷工」(Artist on Strike) 議題的模擬、動員與探討，反詰藝術家相對於全球化時代的國際當代藝術體制，譬如展覽制度與市場制度。在作品當中，藝術家經由電腦、網絡的連結，以及展場空間的觀念裝置手段，積極鼓吹「藝術家罷工」之意念，並將展場轉化為一個爭取觀眾加入罷工行列的場域。在此論壇平台之中，觀者可以選擇是否響應、參與或互動。</p>		<p>社會批判、連接埠</p>	<p>概念連結、混搭主體</p>
<p>《ccGarden 嘻嘻樂園》</p> 	<p>2005</p> <p>推動創用 CC 的開放性網路部落格。</p>		<p>共享文化、路由器</p>	<p>創作共享、流動遊牧</p>
<p>《GWEI - GOOGLE WILL EAT ITSELF》，Hans Bernhard/Ubermorgen.com</p> 	<p>2005</p> <p>由 Hans Bernhard/Ubermorgen.com 與義大利媒體運動改革者 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。</p>		<p>社會批判、媒體批判、入侵 (hacking)、程式碼 (code)、資訊安全、匿名攻擊、癱瘓 (crash)、解放、</p>	<p>戰術 (tactic)、噬菌體 (bacteriophage)</p>

<p>《Elephants Dream》, Blender</p> 	<p>2006</p>	<p>是世界上第一部完全由開放原始碼圖像軟體製作的開放影片。在遵守 Creative Commons 授權下，觀者可以自由的使用此影片。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Twitter 在 2006 年 7 月成立於舊金山，由 Obvious 公司開發。 • Chad Hurley 陳世駿成立 YouTube • 2006 年初 Jeffrey Zeldman 的部落格中提出 Web 3.0 • Peter Barnes 出版 <i>Capitalism 3.0: A Guide to Reclaiming the Commons</i> 	<p>共享文化</p>	<p>賦權 (empowerment)</p>
<p>《一百萬個心跳》, FBILab 團隊</p> 	<p>2006</p>	<p>由展場參與者的身份與行為所建構的一個複合網路平台，探討數位時代的社群行為。民眾藉由無線感測器 ZigBee 先參與「卵、精子相遇」互動數位藝術作品後，建置性別、血型、生肖等身份資訊。再經由心跳脈搏、情境感知的行為回饋，蒐集一百萬個心跳，使一對數位虛擬雙胞胎兒獲得生命力。民眾的身份資訊與感知行為，在展覽結束時將會共同決定雙胞胎兒的最後孕育情形：長相、性別、血型等。</p>		<p>集體共構、數據機</p>	<p>程式控調、人機交往</p>
<p>《PORTA2030》, 鄭淑麗, Ilze Black, Alexei Blinov</p> 	<p>2006</p>	<p>以倫敦為基地，由布蕾克、布利諾夫與鄭淑麗三人所組成的 TAKE2030，是一個以實踐新媒體社會為議題的創作團體。他們頌揚無線網路的未來性，鼓吹利用現成裝備與自行組裝技術，以成就一個公共的自由網路世界。其中「行動背袋」由 TAKE2030 所創造，它包含一個被改裝過的 WIFI 無線網路系統、一個網路攝影機、一個訊號發射裝置與一個全球衛星定位系統；人們透過這一無線傳輸裝備，將得以不分地域的無障礙相互溝通聯繫。(節自 http://www.taipeibiennial.org/2006/artists/29-take2030-works.html)</p>		<p>社群意識、社會介入、線上與離線生活連結</p>	<p>台北雙年展參展作品</p>

<p>《六度分離批踢踢 relationshiPTT》，王科植、谷文揚、林正平、陳人豪、張敏智</p> 	2006	<p>探討網際網路上的人際關係，兩端點戶不相識的人可藉由人際網絡的牽連，尋找出相互遙遠的連線。</p>	<p>• 台灣 DAC 數位藝術中心靈光乍現展覽開始網路藝術類徵件</p>	<p>身分認同、社群意識、數據機</p>	<p>程式控調、人機交往</p>
<p>《關於那些嘈嘈切切的目不暇給，無法擺脫也無法掌握》，陳溼中、廖守鈞</p> 	2006	<p>探討網路同步資訊的氾濫，原本全白的屏幕能及時抓取新聞資訊，然一則則新聞資訊顯示於螢幕上又馬上模糊，直至充斥著整個空間以致於無法掌握。</p>		<p>資訊回收、資訊視覺化、數據機</p>	<p>程式控調、人機交往</p>
<p>《西提王國 Citynoland》，賴韋光</p> 	2006	<p>作者透過建立一個城市來建構一個藝術相關的社群關係 這個社群的成員彼此在資源上，互通有無，朝向一個烏托邦世界。透過網絡世界城市跟真實世界相互連結。目前城市上進行「以物易物計畫」「My City Tour 影片拍攝計畫」「虛擬偶像計畫」、「虛擬美術館」等。</p>		<p>社群意識、暫存檔</p>	<p>微型網絡、集體想像</p>

<p>《Amazon Noir – The Big Book Crim》,</p> 	2006	<p>為 Ubermorgen.com 另一件網路計畫，利用 amazon.com 網站程式一個小漏洞，破解線上書籍流覽機制。消費者在 amazon.com 網站上輸入任一關鍵字使用「書籍內文搜尋」後，可進行 50 字的線上試讀。Ubermorgen 利用這個搜尋試讀功能，啟動程式運算，複製試讀文字的最後一句然後逐句重新搜尋，直到其擷取到完整的試讀本。</p>		<p>社會批判、第三媒體、數據檔案</p>	<p>微分運動・物力</p>
<p>《IBM Virtual Strike 》</p> 	2007	<p>IBM 員工透過第二人生媒體達成罷工訴求。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • IBM Virtual Strike 網路社會運動逐漸成熟 • 2007 年 9 月 3 日，無名小站與 Yahoo!奇摩開始正式合併帳號 	<p>網路社運、社會批判、社會介入</p>	
<p>《NETWORKED NATURE》, 黃世傑 等</p> 	2007	<p>透過網路文化的透視探索「自然」的議題。其中包括 C5 製作的作品，未來農場經營者的四個藝術家，意圖將創新科技與藝術和政治結合起來，例如將全球定位系統(GPS)、機器人技術和農業水栽技術等環境結合。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 台灣公共電視成立「PeoPo 公民新聞平台」，鼓勵「公民近用」(Public Access) 媒體，目前有超過 3412 多位來自各地的公民記者，180 個 NGO/NPO/EDU 組織，累積報導則數超過 32,816 篇，其中有 14,877 篇的原創影音，充滿議題性與公民觀點。 	<p>社會介入、線上與離線生活連結</p>	

<p>《光種音子》，林強</p> 	<p>2007</p>	<p>林強與葉俊慶、柯智豪、胡至欣共同完成《光種音子》，作品理念始於日本江本勝醫學博士的波動理論。展場為網路平台與投影裝置，包括音樂、網路與互動程式、電腦影像三部分。當觀眾透過電腦寫下一句祝福的話，話語就會以光點投影呈現在館內牆上，與電腦影像並置，慢慢消逝。</p>		<p>集體共構、共享文化、路由器</p>	<p>創作共享、流動遊牧</p>
<p>《報紙機》，黃承孝</p> 	<p>2007</p>	<p>一個會製造報紙並且販售的機器，報紙中的新聞資料來自於網路上的新聞網站，擷取後再加以杜撰，進而創造出另一種真相；將新聞照片更換成在買報紙的顧客或是隨機取樣的影像，合成後產生一條條新的新聞，而整份報紙既虛假又真實。</p>		<p>媒體批判、記憶體、資訊回收</p>	<p>資訊超載、視覺唯讀</p>
<p>《Unheeded Advice》，曾靖越</p> 	<p>2008</p>	<p>從 Google 新聞網站下載全球暖化相關新聞，將其關聯化並量化，且藉由程式轉化將資訊輸出於風扇和螢幕上以關鍵字詮釋。當下載的新聞量越多，關鍵字在螢幕上越大；而點選關鍵字後風扇轉速若越高，則代表這個類型的暖化新聞被人們視為「耳邊風」的情況越明顯。是在隱喻人與新聞、媒體、環境、自身的關係。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • W2Pi Studio 推出 Wifi army 手機遊戲。GPS + Google Android • 電影 Untraceable 上映，網路犯罪影片 • 2008/05/12 Plurk 上線 • Lawrence Lessig / Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy • 2008/09/23 Android 釋出。 	<p>資訊視覺化、資訊回收、媒體批判、記憶體</p>	<p>資訊超載、視覺唯讀</p>

<p>《[訛] Drawing Whispers》，張炳傑、紀忠毅、卓士傑、陳鴻銘</p> 	2008	<p>[訛]的構想源自於「傳話遊戲」，以繪圖的方式進行。第一位使用者任意畫一張圖，將圖傳給下一位使用者。第二位使用者在沒有文字跟其他訊息的輔助下，依自己對圖片的理解將圖重畫一次，再傳給下一個人。</p>		<p>集體共構、共享文化、記憶體</p>	<p>資訊超載、視覺唯讀</p>
<p>《記憶中 Net Recall》，莊杰霖</p> 	2008	<p>透過網路相簿的擷取，再現了一種對回憶的感受。因為數位相機的普及，人們開始大量拍照，並且透過網路來分享它們，因此網路相簿中聚集了來自世界各地的回憶，每分每秒不斷地增加、擴大，就像從宇宙的奇點不斷以光速向外飛離。</p>		<p>資訊視覺化、資訊回收、記憶體</p>	<p>資訊超載、視覺唯讀</p>
<p>《MAN WITH A MOVIE CAMERA》，Perry Bard</p> 	2008	<p>拆解電影《持攝影機的人》影格，透過網站發佈徵求拍攝者，以原始文本作為字身拍攝內容之對照，再剪輯成影向左右並置的影片。</p>	<p>• 2008/09/02 Google Chrome 釋出</p>	<p>共享文化、著作權、文本解構、hybrid、mashup、跨域</p>	<p>星叢 (constellation)、多源序列 (multi-source sequence)</p>

<p>《RiP: A remix manifesto》, Brett Gaylor</p> 	<p>2008</p>	<p>2008年由Bret Gaylor所執導的開放原始碼紀錄片，以”the changing concept of copyright 改變著作權概念”做為計畫核心，Bret Gaylor將訪問片段及蒐集的原始素材放在名為「開放資源電影」(Open Source Cinema)的網站上，將故事劇本釋出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，目前RiP已在官網首頁以及iTunes上開放下載。</p>		<p>共享文化、著作權、文本解構、hybrid、mashup、跨域</p>	<p>星叢 (constellation)、多源序列 (multi-source sequence)</p>
<p>《Minimal Bling》, Oliver Farshi</p> 	<p>2008</p>	<p>iRedux軟體是一個聲音與音樂再挪用、重新解讀的系統，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。</p>		<p>網路病毒、傳播 (disseminate)、網路病毒、感染 (infection)、增殖 (breed)、挪用 (parody)、複製、異質 (décomposition)</p>	<p>異質、超感染</p>

<p>《// Paris.Walk》，林欣怡</p> 	<p>2008</p> <p>以國際情境主義（Situationist International）的心理地圖（Psychogeography）方式進行漫遊巴黎，同時與國際藝術團體 socialfiction.org 聯繫，取得其 2004 Software Art Award 獲獎作品《//Classic.walk》的開放原始碼進行改寫，以城市作為硬體、行動程式作為軟體概念，生產出三組漫遊程式碼，進行行動、拍攝、紀錄，於網路發表。</p>		<p>路由器</p>	<p>創作共享、流動遊牧</p>
<p>《無意識航行》，陳萬仁</p> 	<p>2008</p> <p>大量擷取網路媒體圖像後重新剪輯合成，移轉重現成視覺數位影像。</p>		<p>轉檔、圖像地理、馬賽克 / 圖層</p>	<p>網路物性、「資料抽象化」(Data Abstraction)、網路感</p>
<p>Really, Really Free Market (RRFM)</p> 	<p>2009</p> <p>由美國東南區(SouthEast)安那其網絡所發起得一個反八國高峰會(G8 Summit)的抗議行動。第一個被稱作真真確確的免費市場行動是於 2004 年反美洲自由貿易區(FTAA)的反全球化(Anti-Capitalist)抗議行動中，在北卡羅與佛羅里達兩地同時舉行。(節自 http://zho.anarchopedia.org/%E7%9C%9F%E7%9C%9F%E7%A2%BA%E7%A2%BA%E7%9A%84%E5%85%8D%E8%B2%BB%E5%B8%82%E5%A0%B4)</p>		<p>共享文化、社會批判</p>	

	2009	擷取世界各地不同音樂創作者發佈於 Youtube 的個人影片，混製成個人音樂錄影帶，發佈於網站中，並開放瀏覽者下載再製。		共享文化、著作權、文本解構、混生、hybrid、mashup、跨域	星叢、多源序列
	2009	OpenLab.Taipei 是 FLOSS ART (make art with Free/Libre Open Source Software, 用自由開放軟體從事藝術創作)社群，推動自由軟體藝術創作 (FLOSS ART) 的風氣。	2009 光怪—台北數位藝術獎【網路社群類】 Network society 得獎作品	自由軟體運動運動、共享文化、路由器	創作共享、流動遊牧
	2009	網站以多向共同發表的方式，所有加入的網友們都可以提供自己的資訊，除了在網路上討論水果，也和中南部的農民合聯絡販售。	2009 光怪—台北數位藝術獎【網路社群類】 Network society 得獎作品	社群意識、社會介入、路由器	創作共享、流動遊牧

<p>《YouTube Play. A Biennial of Creative Video》，Youtube/古根漢美術館</p> 	<p>2010</p>	<p>紐約古根漢美術館與 Youtube 合作，徵求世界各地最有創造力的影片，主要以 Youtube 做為發表平台。</p>	<p>•DAC 數位藝術中心取消網路藝術類項徵件</p>		
<p>《手機場》，柯智豪</p> 	<p>2009</p>	<p>觀看此劇表演的觀眾可以在網路上留下的名字和問題，也可以親至現場在演出進行時以手機發送簡訊給表演主角，觀眾的名字和問題會出現在投影幕上，並左右演員的反應與劇情的發展。</p>			<p>小科技</p>
<p>《大無用體質聯展-軟抗爭》，黃博志、施懿珊、葉廷皓</p> 	<p>2009</p>	<p>為多種媒體混合物件的聯展，展覽文字以網路獨有的「關鍵字」、「非線性結構」、「點對點」等概念做為製造論述、生產作品的核心軸線，但網路媒體並非展品主要展演平台。</p>		<p>轉檔</p>	<p>網路物性、「資料抽象化」(Data Abstraction)、網路感</p>

<p>《MimiLucy - Never Give Up》，張輝明、廖祈羽</p> 	<p>2010</p>	<p>大量擷取網路媒體圖像後重新剪輯合成，移轉重現成視覺數位影像。</p>		<p>轉檔、圖像地理、馬賽克 / 圖層</p>	<p>網路物性、「資料抽象化」(Data Abstraction)、網路感</p>
<p>《馴養》，吳權倫</p> 	<p>2010</p>	<p>透過搜尋引擎搜尋圖片，再以手繪素描方式將搜尋圖檔畫在 A4 紙上。</p>	<p>• 28 Nov 2010 維基解密 (WikiLeaks) 上線</p>	<p>轉檔、圖像地理、馬賽克 / 圖層</p>	<p>網路物性、「資料抽象化」(Data Abstraction)、網路感</p>
<p>《Life Twitter》，甘泰瑋</p> 	<p>2010</p>	<p>透過改造日常生活用品，例如喝咖啡用的馬克杯、室內拖鞋與一切可以加裝電子感應器的日用品，將這些改造過後的日用品或家具透過無線通訊與電腦系統連結，讓系統知道使用者現在的生活狀態，進而系統會自行「推特」觀眾正在做的事情於社群網站上，將人類生活的一舉一動自動被記錄在社群網站上。</p>			<p>小科技</p>

<p>《POST NEWTONIANISM》, Josh Bricker</p> 	<p>2010</p>	<p>《YouTube Play. A Biennial of Creative Video》獲獎作品，並置兩則錄像片段。左為從 WikiLeaks 釋出的美軍於伊拉克誤殺記者之影片，右邊為擷取自 Modern Warfare 的遊戲畫面。</p>		<p>媒體批判、可讀寫、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)</p>	<p>異軌、轉載體</p>
<p>《完美嫌疑犯》，許哲瑜</p> 	<p>2011</p>	<p>透過五則網路新聞事件，依據報紙描述，到案發現場拍攝，並虛構一對男女，機械般的示意與演出。³</p>		<p>轉檔、圖像地理、馬賽克 / 圖層</p>	<p>網路物性、「資料抽象化」(Data Abstraction)、網路感</p>

(圖片來源：研究者自網路擷取 2010/05-2013/05)

³ 見 http://thisisanapple.blogspot.tw/2011/09/blog-post_27.html (2012/03/12)