

電訊媒體藝術作品的歷史*

堤爾曼·邦格爾特

1.0 資料如此之多，時間如此之少

當藝術家們在 1990 年代中期發現以網際網路作為媒材時，它對於很多藝術家們而言不僅僅只是藝術工業的一條出路和他們自己作品的一個新發現的自由空間，還幾乎是一種新耶路撒冷（new Jerusalem）的類型，在那兒所有在「真實世界」中不可能的事情都會發生：不受主宰的交流世界、消費者成為生產者、社會網絡超越地理上和社會的邊界、直接的資訊交換凌駕經濟的限制並且不經過大眾媒體的過濾。

早期的這種陶醉現在看來或許顯得天真，但基於對新媒體的興奮，這個現象還是可以被理解的，以在柏林的聯網機構「國際城市」（Internationale Stadt） [1] 的自我呈現為例：「人類以積極參與者的身分而非消費者的身分站立在「國際城市」的中心。新的人際關係被《國際城市》引進並且影響著真實城市的日常生活。它在全球網路中發現一已然存在的公共建設，使得通訊與資訊交換達到國際化水平。「國際城市」裡的居民設計屬於他們自己而能夠被他人辨識的網絡環境（network environment）。一個自我組織系統興起，透過組織者和用戶之間雙向的互動作用決定了通訊形式和內容。相對於其他媒體，新資訊透過社會交換而出現。」 [2]

網路藝術（net art）初期階段的其他計畫也可以僅藉由對新的、幾乎是完全自由的媒體所持有的魅力而被真實地理解。以安東尼·蒙塔達斯（Antonio Muntadas）的《檔案室》（The Fileroom, 1994）為例，該作品是一個以「藝術苛評」（artistic censure）為主題的資料庫，每一個網路的使用者都可以在那置入他們自己的範例。這件作品不僅僅是存留在使用者與作品之間的互動作用中，甚至在其實際的使用上，每一個網路使用者都能於網路上出版自己的作品—就像道格拉斯·戴維斯（Douglas Davis）的《世界的第一個合作句子》（The World's First Collaborative Sentence）：其留存主要是基於網際網路的品質被藝術家和其他人一樣所強調的時期對網際網路的品質的慶祝，即根據網路先鋒基爾摩（John Gilmore）著名的說法，其將網際網路的責難詮釋為「科技的干擾和避免它的路徑」。

短短的五年之後景緻便全然改觀：在 1999 年許多自從 1990 年代中期以來的作品不僅看來天真甚至在有些情況之下顯得無法令人理解。1998 年「國際城市」裂解，其他的類似計畫也因為 XS4ALL 而喪失其功能，雖然每一個人都能夠取得，在此

同時它也成爲歐洲與北美多數人生活中相對便宜普通的部分。但最重要的是，原來對於新媒體的陶醉被一種懷疑和批判的態度所取代，而將網路藝術帶領到全然不同的主題。

例如：紐約客馬克·奈皮爾（Mark Napier）的作品《數位垃圾掩埋場》（The Digital Landfill, 1998） [3]，如同蒙塔達斯的《檔案室》，也是一個由其使用者通力合作建立的資料的收集網址。然而與蒙塔達斯作品相反的是，奈皮爾的網站不是對能夠不經過大眾媒體而直接在網路上出版資料的可能性所做的禮讚，反而，如標題所示，是一個垃圾場，冗長難消化的資料僅是被「儲存」的方式處置。在這兩件作品相差的四年之中，全球資訊網（World-Wide-Web）從早期被使用者以「村落」比擬的一個 WWW 伺服器的單純編碼成長爲對每一個人來說都是無法理解的資料體系。奈皮爾的作品是面對資訊時代中阻礙了網際網路以及知覺頻道的「資料垃圾」（出自克羅克（Arthur U. Marilouise Kroker）一本書的標題）的成長數量所做的反諷。

這件作品在資料可以被移動或是回收的最後兩年出現並不是巧合，並且這些作品激起「網際網路老手」們的藝術參與也絕不是巧合。例如，藝術家二人組 sero.org 是由前國際城市成員布蘭克（Joachim Blank）和耶隆（Karl Heinz Jeron）（在「國際城市」結束之後）所組成，他們以文字如此描述其藝術範疇：「資訊－煙霧」（information-smog）和「資訊－回收」（information-recycling）。比方在他們的作品《丟你的垃圾》（Dump your trash）中 [4]，網路使用者可以回收他們自己的首頁（home page）。他們的其他作品也同樣是將資訊超載的主題以嬉戲的方式呈現，如《再－郵件》（re-mail），則實現了將枯燥乏味的電子郵件讓其他網路使用者回覆的可能。

雖然這些作品可能輪廓了過去五年之間網路藝術的發展，但並沒有傳達在這短時間中新興的大量作品和計畫的概念。網際網路點燃了凌駕於網路計畫之上的創造性的火花並且引領至最多種的網絡形式以及藝術生產。本文的主要任務之一便是形塑其輪廓。另外則是企圖發展一個歷史的框架來看待其發展；當代網路藝術家並不是最先使用現代所稱的「電訊」來創作作品的藝術家。

2.0 「無形物」－從網路藝術的史前－和早期談起

2.1 從傳聞開始

在過去幾年之間發展的「網路－藝術」（net.art）之崛起並非空穴來風。相反地，它是一連串經歷數十年的藝術實踐，只是到現在才進入藝術史正典。鑑於此，若回視之，人與電子電訊媒體之間的衝突與實際操作演變成了二十世紀末藝術的一

個重要的潛流。 [5]

「電訊藝術」(Telecommunication art) (由於沒有更好的名詞，在此姑且稱之) 由於其特殊的程式性質而被藝術史忽略。過去藝術家以電子媒體進行的行動或是計畫在完成後都沒留下痕跡。1970 和 1980 年代的電話音樂會 (telephone concerts)、傳真表演 (fax performances)、以及衛星會議 (satellite conferences) 都不適合錄音或將它做成一件獨特的聽覺作品。這些行動完成之後留下的只是幾張模糊的照片或是電腦輸出。只有少數案例或許有資料庫保存但是在下一代電腦設備更新之後也無法被使用。

2.2 文字處理程式中「精神與物質的滲透」

根據里歐塔 (Jean-François Lyotard) 在 1985 年於龐畢度中心策劃的同名展覽 [6]，這些「電訊藝術作品」(telecommunication artworks) 是「無形物」(Les Immateriaux)。〈無形物〉展不僅強烈地影響今日以電訊媒體和在網路上創作的藝術家，同時在它的框架之下首次以多人合寫電腦程式的實驗也在此發生。德希達 (Jacques Derrida) 和其他約二十位法國學者都收到一個私人的 Minitel 通訊線路 (Minitel-connection) (Minitel 是法國相當成功的 BTX) 和幾個關鍵詞，藉此得以在線上進行討論。這些討論也可以在展覽中被看到。特別是那些發現網際網路得用於藝術生產的作家常常發起合作的寫作 - 就像 Robert Coover's 《超文本旅館》(Hypertext-Hotel) [7]，來自 Pool Processing 的《幻象圖書館》(Imaginer Bibliothek) [8]，或戴維斯有名的《世界上最長的句子》(Longest Sentence in the World)。 [9]

「『無形物』」這個名詞在某種程度上屬於大膽的新說，里歐塔在一個關於龐畢度中心展覽的訪談中提到：『它只表現今天 - 以及在過去時代所發生的一物質不再被視為物體，而是主體。』物質的科學的分析顯示它充其量不過是一種能量狀態，例如，一種物質的連結，因此它們自己的部分是無法理解的並且被限制的地方性效力所決定。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和諧轉換的古典問題。 [10]

里歐塔的論點相當有趣指出了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」。露西·黎帕德 (Lucy Lippard) 在觀念藝術中所強調的「物體去物質化」(de-materialization of the object) 則將之帶入電腦藝術作品中的科技盡頭和電腦網路。勞倫斯·懷納 (Lawrence Weiner)、約瑟夫·科蘇斯 (Joseph Kosuth) 或珍妮·荷澤 (Jenny Holzer) 的觀念作品中仍然保有訊息的物理介質 (如紙、牆或是發光的真空管電子迴路)，現在在電訊和電腦作品中則是非物質的；資訊被拆解為

作為行動的位元和位元組（附帶一提，在這個連結中有趣的是，此時不只荷澤 [11] 還有其他多位的觀念藝術家，如懷納 [12]等也開始創作網際網路作品）。

2.3 一分鐘播放一千年

戰後的前衛藝術（avant-garde）對於電訊的可能性感到興奮。就像 1950 和 1960 年代最重要的藝術運動，「福魯克薩斯」（Fluxus）一樣應該被納入本文的脈絡中。憑藉著大量的精力，像沃夫·弗斯帖爾（Wolf Vostell）和白南準（Nam June Paik）這樣的藝術家在 1950 年代和 1960 年代早期企圖解構電視媒體。有趣的是也有好幾位網路藝術家特別衷情於處理媒體的問題與不適性。

特別有趣的是，從這種可被視為是（非科技的）電訊和網際網路計畫前導的「福魯克薩斯」運動中發展出來一種藝術類型：郵件藝術（mail art）。瑞·強生（Ray Johnson）在 1962 年於紐約創設了「函授藝術學校」（The Correspondence School of Art）致力於透過郵件進行藝術的再現與分類。強生之前是藍山學院（Blue Mountain College）的學生，在 1950 年代末為了只畫素描而放棄繪畫，最後專注投入郵寄計畫（post-projects）。在一個永無止盡的循環過程中，強生將它透過郵件所獲得的每一件東西進行再創作並蓋上戳記。對激流派和觀念藝術來說，其完全的放棄物質再現的藝術超越了其時代。

同一時間，不同於「福魯克薩斯」藝術家，如威廉斯（Emmett Williams）、寇普克（Arthur Koepke）和布列赫特（George Brecht）也開始透過明信片互相郵寄小作品，並對它們進行再創作且再寄出。雖然今天這些作品中有些已被納入藝術史的正典（如 On Kawara 的電信作品《我還活著》（I am still alive）或吉爾伯和喬治（Gilbert & George）的《郵件雕塑》（Postal Sculptures）），郵件藝術仍是一個極被忽略的區塊。在這方面它至少與現在受到一群特定觀眾注意的網路藝術類似。促發郵件藝術家這麼做的概念是，透過郵件，藝術可以被民主化並且更平易近人。60 年代風行的複合媒材（the multiples）的基本概念也與此類似。只是複合媒材在結構上仍是一種廣泛傳播媒介，而郵件藝術則是真的「點對點的傳播」（point-casting）。

基於其特殊的性質，郵件藝術一直沒有真正跨足到藝術工業，就這一點它也和當代的網路藝術相類似。就其本質，郵件藝術是一種網絡，如同網際網路，郵件藝術網絡沒有中心點，並且在理論上開放給所有人，矛盾的是，此舉並沒有增加其能見度。相反地，其網絡的特質使得郵件藝術家自成爲一個封閉的團體。

在此需要強調的是，郵件藝術也包括了來自前東歐集團（Eastern Bloc）（如托特（Endre Tot）著名的信息「我很快樂」（I am glad）以及拉丁美洲的藝術家。對其中幾位被官方藝術機制視為政治犯的東歐藝術家，郵寄只是爲了在國外展示和販

賣作品。這也提供了網路藝術一個有趣的對應：一群網路藝術家（net.artists）在去年建立了一份名為「網絡時間」（nettime）的通訊錄（mailing list），該名錄可能是在二次戰後第一個泛歐洲的藝術運動，不僅包括來自西歐甚至還有來自前蘇聯如南斯拉夫和其他東歐集團國家的藝術家。

2.4 空間裡的洞

在漢斯·哈克（Hans Haacke）和 N. E. Thing Co 在 1960 年代末、1970 年代以及 1980 年代早期以電傳機（telex）進行實驗之後許多藝術家瞄準正發展中的電腦網絡、傳真、以及電訊會議系統。這些科技始當時屬於一般消費者無法取得的高科技範疇。因此，1960 年代末「觀念藝術家」（Conceptual Artists）團體成員 貝爾（Lisa Bear）、松納（Keith Sonner）、與 夏普（Willough Sharp）於 1968 在費城舉辦〈空中藝術事件〉（Air Art Event）並在 1977 獲得美國太空總署（NASA）的贊助，經由西雅圖舉辦 系列研討會〈雙向樣本〉（Two Way Demo），當中美國東岸和西和的藝術家能夠一起對話，並在電視上轉播。

同年波依斯（Joseph Beuys）、戴維斯、與白南準透過電訊會議的連結參加了〈第六屆文件展〉（documenta 6）的開幕式。節目同時在 30 個以上的國家進行現場實況轉播，可能是有史以來使最多觀眾參與藝術活動的一次。波依斯將這場演出是為其「社會雕塑」概念中教育觀念的一部分並用它作了一場演說。節目的結尾是戴維斯的表演《最後九分鐘》（The Last Nine Minutes），他試圖擊穿電視螢幕：「我相信電視是通訊交流的障礙，而非幫助。要與觀者接觸我們必須破除障礙。」

一直到現在，戴維斯在藝術的角色才獲得關注。面對其提出的通訊媒體問題，他可能是首先將電視當作雙向通訊媒體的第一人。他甚至談到自己的作品：「……關於我的神話，我的作品致力於『通訊』。我並不相信通訊！我相信的是企圖通訊的偉大冒險，特別是遠距離通訊；像是時間、語言、空間、地理或是性別。都是一種特別的挑戰。但除了少數時刻以外其幾乎無法作用。 [13]」還有他龐大的、自我定義的「解—干擾大眾媒體」（de-messing the mass media）藝術計畫，他在很多方面都可說是網路藝術的先鋒。今日他論及網際網路，他在過去幾年執行了許多作品像是《世界上第一句合作句子》 [14]：「它是獲得真實地激烈的反應與得到來自觀眾的消息的終極手段。」 [15]

戴維斯的一些早期作品，像是《電子 Hokkadim 一號》（Electronic Hokkadim I） [16]，已經有一種現場互動模式，這個可以往上追溯到他的作品《世界上第一句合作句子》。他在華盛頓 WTOP-TV 電視頻道現場實況轉播中針對一件事件所做的發表：「為每一顆心開關一個頻道，使心與心彼此通訊交流，且讓通訊交流視覺化與感官化一如聽到的和書寫的。」一場觀眾參與的節目在今天幾乎無法引起其自身

的注意，然而在電視仍是一個單向媒體的時代，其打破所有傳統的媒介變數。戴維斯也持續透過如其衛星作品《七個想法》(Seven Thoughts)或是他與俄國觀念藝術家科瑪(Komar)和梅拉密德(Melamid)合作的作品，以(電子)通訊交涉開拓邊界。他自1970和1980年代以來的作品是以打破廣播的傳佈性使其成為「點對點傳播」，因此他一再地將他的作品與搖滾爵士音樂的即席演奏會(Hootenanny, the Jam Session)，甚至是和非洲的Hokkadim節奏風格比較。

加洛維(Kit Galloway)和拉賓諾韋斯(Sherrie Robinowitz)(化名「流動影像」(Mobile Image))在1977年製作了《衛星藝術計畫》(Satellite Arts Project)，當中來自兩個地方不同團體的舞者們能夠藉此彼此互動。他們的影像被併置在螢幕上，看來就像是彼此雖距離3000公里遠卻在一起跳舞。「衛星雕塑」(Satellite sculptures)在不同的藝術家如「一般理念」(General Idea)、飛利浦(Jean-Marc Philippe)、科蒙特(Pierre Comte)、根特(Ingo Günther)、芬德(Peter Fend)、歐本漢(Dennis Oppenheim)、施特勒爾(Wolfgang Staehle)、以及夏瑞茲(Paul Sharits)等皆參與的年代，幾乎成為其獨有的藝術類別。其中最著名的計畫之一是《空間中的洞》(A Hole in Space)，一件同是由加洛維與拉賓諾韋斯設立的通訊雕塑(communication sculpture)：在洛杉磯與紐約的展示櫥窗中裝置繞相機和大型螢幕並由衛星連線，經過的觀者可以突破城市間的藩籬彼此通訊。

在德國，此類型最著名的事件應屬〈第八屆文件展〉(documenta 8)中來自團體「平底船」(Ponton Media)的《梵谷電視》(Van Gogh TV) [17]，其允許人們透過電話、傳真、郵件信箱、以及視訊電話與不同城市的人通訊。在1992年文件展的100天展期中，《梵谷電視》每天晚上在德國的公共電視台播出，促使無以計數的德國電視觀眾自然而然地涉入電視藝術(television art)。

2.5 (ASCII-)文本的歡娛

那時許多關注每晚《梵谷電視》播出的人，記得那不停的「哈囉」(hello)招呼以及通訊失敗的經驗。在下一波由藝術家們自己主導的電訊媒體中，這類型跨目的(cross-purposes)之隨機通話變的不可能：最早的電腦網絡過於昂貴而無法取得以致於最早的藝術實驗只能透過少數選取的合作對象來執行。

1978年藝術家們在〈藝術家對電訊的使用〉研討會聚集，他們在接下來的幾年參加了1980年代最有趣的一些電訊計畫。研討會本身是在舊金山現代美術館(San Francisco Museum of Modern Art)舉行，但是來自各個國家和城市的藝術家藉由衛星和I. P. Sharp提供的電腦系統連結。 [18]

透過I. P. Sharp提供的分時(time-sharing)網絡發展了簡單的「為藝術家們和其他

對於使用新科技的終極可能感興趣的人所設計的洲際的、互動的、電子藝術—交換—計畫」，在當時以傳單書寫的模式發出聲明。ARTEX，這個軟體的名字：「刻意被保持簡單，因此沒經驗和非專業的參與者可以操作它，並且盡可能地維持在最低的售價。」 [19]

此時網際網路仍屬於少數美軍單位與大學的特權知識。使用者以市內電話費率撥接的 BBS 信箱還沒有被聽說過。現在「第一」世界中幾乎每一位電腦使用者能夠負擔的網路資料的進入，在當時還被認為是未來的。且不論科技先決條界的多樣性，「Artex—社群」(Artex-Community)的成員在接下來的幾年間策動了幾場國際的電訊事件。當中有，例如，1982 年以 Robert Adrian X 為首的《24 小時的世界》(Die Welt in 24 Stunden)，來自 16 個城市的藝術家們在一整天的時間中彼此通訊交換藝術作品。

隔年，如同之前以電腦會議系統創作，阿史考特(Roy Ascott)在巴黎的展覽《Electra》計劃了電訊表演《文本的歡娛》(La Plissure du Texte) [20]。其標題利用羅蘭·巴特(Roland Barthes)的一本書，代表一個由澳洲、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。

接下來的幾年，每一種在當時能夠取得的電訊媒體的藝術使用價值，都被在維也納的藝術家團體 BLIX 和在溫哥華西線藝廊(Gallery Western Front)集結的藝術家們所檢驗。

但要注意的是，1970 和 1980 年代 多數的電訊表演屬於「第一」世界的產物；非洲、亞洲、以及拉丁美洲的多數並未如同網路藝術般那樣普遍地參與這些計畫。這樣的情況首先在 1980 年代的後半改變，此時來自上述三大洲的藝術家們開始參與電訊事件，例如《尼加拉瓜互動》(Nicaraguan Interactions)，來自尼加拉瓜的錄影帶在波士頓放映並經由 Slowcan 視訊傳送回應。與此同時也有許多的「傳真表演」(Fax-Performances)：如《傳真》(Fax)(於 1983 年往來維也納、柏林和紐約之間)、《pARTiciFAX》(1984 年，有來自非洲、美國、亞洲、澳洲和歐洲的參與者)、以及《世界傳真》(Mondo Faxe)(1989)。某些參與者不斷地大量製作的必要使得一些藝廊和藝術家拒絕參加未來的類似活動，因為參與者在「表演」的期間無法透過電話被接通。1970 和 1980 年代，像是安迪·沃荷(Andy Warhol)和大衛·霍克尼(David Hockney)這樣的藝術家也使用「telecopier」進行創作。

2.6 無牆的美術館

今天我們習稱的網路藝術的直接先驅是以郵件信箱所執行的各種計畫。需要被區別的是藝術家使用郵件信箱創造了一個開放通訊的空間，且其作品為明確「數位

的「或明確」網路的」，並存在於以科技創作的藝術作品範疇之中。例如譚瓦斯(Rena Tangens)和 padeluun 於 1989 年在幾個觀念藝術傳統的行動之後成立了 Bionic BBS 郵件信箱，他們將自己視為數位空間設計師，在此數位空間之中互動的新形式成為可能。

1990 年代初期，Bionic 是在德國，用來發展線上通訊以推動政治目標最重要的郵件信箱之一。之後幾年南斯拉夫網路 Zamir Network 的電子郵件透過 Bielefeld 電腦寄送。由於內戰，塞爾維亞和克羅埃西亞之間的電話線路被阻斷，因此這些訊息有時是前南斯拉夫的敵國的唯一通訊方式。

加洛維和拉賓諾韋斯於 1984 年在洛杉磯舉辦的奧林匹克運動會設立郵件信箱計畫《電子咖啡屋》(Electronic Cafe)。以其鄰近的六個城市作為媒體咖啡屋，地方居民透過電信會議與郵件信箱連結。在這個圖畫與故事能被交換的「無牆的美術館」(gallery without walls)，是為喚起以種族區分的社區居民能夠在一起對話。

與 Bionic 和《電子咖啡屋》不同的計畫是美籍的洛佛勒(Carl Loeffler)自 1986 年起於其「藝術公司電子網絡」(ACEN)執行的計畫。ACEN 的大多數作品可以在加州的郵件信箱 WELL 找到，較少著墨於和使用者的通訊交流，反而較多是在探測新數位媒體的其他可能性。鑑於此，這些作品大多可以被視為是當代網路藝術作品的直接的先聲。洛佛勒在 80 年代極力地提倡借助電訊媒體的幫助進行藝術生產，然而最近他對這方面的討論則顯得較為低調。

而且看來在其線上藝術雜誌《藝術公司》(Art Com)還維持運作的只有新聞信區(newsgroup)。他有幾個概念，如今激發網際網路創業者再次去嘗試 [21]，例如《藝術公司電子購物中心》(Art Com Electronic Mall)。這個線上業務被組織的像購物中心一樣，在那你可以購買軟體、錄影帶和書籍，1991 年其做的聲明描述：「購物者可以瀏覽，在線上閱讀藝術產品的描述和售價。」如果這聽起來不像是一個現在的 WWW—購物天堂。「我的一世界」(My-World)這個概念自然還不會被接納：一個名為普通藝術團體(Normal Art Group)的藝術家團體為《藝術公司電子購物中心》規劃了一個功能，在那你可以在購物中心裡順手牽羊！

使用普通的搜尋引擎調查顯示，顯然地，這些之前的作品沒有一個在郵件信箱或 BITNET 的參數轉換至網際網路之後存留。然而在 90 年代初期能仍在 The Well 中找到的作品指向現在的網路藝術計畫：茱蒂·馬洛伊(Judy Malloy) 規劃了一個《壞資訊基地》(Bad Information Base)，使用者可以儲存不正確的資訊並說謊。普通藝術團體設立了一個《藝術描述虛擬博物館》(Virtual Museum of Description of Art)，其中可以找到書寫的藝術作品描述。除此之外還有一個超現實主義者熟知的社會遊戲《雅屍》(exquisite corpse) 的版本，每一位使用者可以在上一個使用者

輸入的 ASCII 符號的行列中增添他們自己的意見。

一件標題為《薩替社團的第一次會議》(The First Meeting of the Satie Society) 根據姜·凱吉 (John Cage)、羅森伯格 (Jim Rosenberg)、與考佛 (Andrew Culver) 的聲明，被規劃為向薩替致敬。正如當時一篇文章中所寫的，它確實是：「概念上是凱基的作品，可是製作的過程牽涉許多人和程式，因而作品再製了許多（不僅止於人類）的聲音。凱基在他的作品中強調讀者使用的面向的事實（真的!），強調過程的重要性（該藝術在藝術家完成之後更持續發展）一如使用者的參與（藉由使用藝術作品而來的其他意圖的生產）」如果你轉向今天多數的網路藝術作品，這些句子也是屬實的。

其餘的（據他們說）歷史，仍然尚未被書寫。1990 年代初期「上網」(being online) 藉由藝術郵件信箱在藝術工業緩慢地受歡迎，例如像《事物計畫》(The Thing) 和《一週新聞回顧》(Wochenschau) 這樣的計畫，在科隆、杜塞爾多夫、柏林、紐約和維也納等地的地下藝術據點藉此透過郵件信箱和電信會議連結。一些進入《事物計畫》網路的藝術家現在仍然在網際網路中或使用網際網路創作。當 1994 年一種容易使用、可移動圖示的使用者介面在全球資訊網中興起，首批今日的網路藝術家開始其在傳控空間 (cyberspace) 中的首次漫遊，現在我將以時間序列概述：保羅·蓋林 (Paul Garrin) 設立《線上「福魯克薩斯」》(Fluxus Online) [22]，在柏林以《國際城市》[23]起家的團體信號交換 (Handshake) [24]稍後亦在網際網路中進行探險。同年，《數位城市》(Digital Stad) [25]和布萊爾 (David Blair) 與其《Wax-Web-Hyperfilm》[26]出現在網路上。1994 年蒙塔達斯開放其《檔案室》，舒爾金 (Alexei Shulgin) 開放其在莫斯科的 WWW－藝術中心展出《Hotpics》[27]，俄羅斯攝影家的作品選樣，根據他的意見，這些作品不公平地沒被邀請參加在德國的一個聯展。隔年伊登森 (Heiko Idensen) 的《幻象圖書館》(Imagine Bibliothek) 從郵件信箱轉移到網路，波考克 (Philip Pocock) 和胡伯 (Felix Stephan Huber) 爲了《北極圈》(Arctic Circle) [28]遊歷到北極。1996 年在的里雅斯德港有一個會議 [29]，「網路－藝術」[30]被首次使用並在研討會〈下五分鐘〉(The Next Five Minutes) [31]中多數在當時於網際網路中創作的歐洲藝術家此時與之首次邂逅。

3.0 馬賽克 (Mosaic) 之後的網路藝術

3.1 網路 = 藝術

當〈第十屆文件展〉(documenta X) 在 1997 首次以「官方」藝術機制展出網路藝術，使得更廣大的公眾知悉原本只有藝術工業邊緣裡特定小眾知道的網路藝術：網路成爲一種想像中的「博物館」和一系列藝術活動的平台。這個觸發，主要是

因為透過全球資訊網的通路表面，網際網路也成為電腦業餘者「能用的」。

1993 年後半，「國家超級電算應用中心」(the National Center for Supercomputing Applications) 出版了「馬賽克瀏覽器」(Browser Mosaic) 的第一版，使得在網際網路的歷史上首次能夠藉由滑鼠的按鍵在介面上整合文字、影像、聲音、和短篇動畫。網路與其在接下來幾年呈指數的成長顯示一種理想的媒體已然被發現。其在發展上提供一股推力和視覺出版的一種新形式，也包括藝術家。藝術家以早期的通訊協定(protocols) 像是 Gopher (Mark Amerika, David Blair) 或 MOOs (VNS Matrix, Jordan Crandall, Delbrügge/Demoll) 進行實驗，並且透過通訊錄和電子新聞群組 (News Groups)，文學的多樣形式合作已然存在，而此一網絡型態使網際網路成為藝術的一種媒介。

然而在接下來幾年發展的網路藝術已不是新的「主義」(ism) 了。它既不新也不是同質和統一的藝術運動。網際網路對多數不同的藝術作品來說是一種媒介。其範疇包括網頁設計以及通訊錄、電子郵件和 ASCII 藝術的設定經過，甚至是電信機器雕塑 (teleroptic sculptures)，即一件物體或是裝置得以被世界各地的網路使用者對其加以作用。

過去幾年在歐洲確實有許多藝術家集結在「網路－藝術」(net. art) [32] 的名下，但這個新語詞可以被理解為使用典範藝術世界的類別定義和團體編制的反諷方式。俄羅斯藝術家舒爾金在線上雜誌《電信都市國家》(Telepolis) 的一段訪談中提到「網路－藝術」這個名詞：「比起一個新的主意，反而憶起更多 UNIX 作業系統的資料名稱。我發現很重要的是當這個名詞被如是書寫的時候其蘊含了極大的反諷成分。」 [33] 確實，「網路－藝術家」不是唯一在網際網路活動的最重要的藝術家。

網際網路的藝術如同網際網路本身是特別費解的最多樣資料的收集。1990 年代初期，第一波網際網路欣喜的狂潮，「傳控空間」仍被稱為「媒體總體藝術」(medial gesantkunstwerk)。 [34] 藝術家包廷 (Heath Bunting) 同時提出：「網路＝藝術」(net = art) 這個精簡的想法。此時網際網路已經發展成為一個龐大的測試與程式資料庫，其在 1960 末的初期階段還只是補充以文字形態為主，最後才有聲音、動畫和其他動態影像。由於其百科全書般的內容，網際網路一直被比喻為波赫士 (Jorge Luis Borges) 的故事裡藏有各種各樣想像得到的書籍的有名的巴比倫圖書館。 [35] 許多第一波的網路藝術計畫的目標指向為這個巴比倫圖書館增加更多新資料。有些網際網路上最早期的藝術作品本身不過是一個資料庫或是使用者在某些情境之下可以輸入他們自己資料的資料集合。

從一個藝術史的角度，網路藝術一個重要的面向是在網際網路上同時呈現文本和

不同的媒介（影片、聲音、圖表、動畫、照片、3-D 擬態等等）並且能夠傳送。任何可以被轉譯為位元和位元組的都能上線。

3.2 網際網路的物質測試部門

這是我為何將藝術定義為「網際網路的測試部門」。[36]已被建立的網路通訊協定，例如 HTML，「書寫」網頁的編碼，是特意被一些最有趣的藝術計畫所選為主題和質問的。荷蘭比利時藝術家雙人組喬帝（Jodi）[37]便以此編碼的創意性濫用作為其主要操作。他們混亂地組織網站是有意識地聚集如此的程式錯誤。[38]斯洛伐尼亞網路藝術家寇席克（Vuk Cosic）也說：「我一直有意識地書寫造成瀏覽器系統故障的 HTML 文件。我注意到在我的程式設計中存在著某種錯誤，然而其並不足以去避免這個錯誤；我真的企圖想去了解。」[39]這個創意性的科技的解構自然是有一種藝術史的傳統，如同在 60 年代，錄影藝術家像白南準便對新媒體錄影該做什麼興趣缺缺，反而對什麼不能做以及利用電視來反其自身的使用邏輯興味盎然。

當中最激進的一件作品是英國藝術家團體 I/O/D 的《網路狙擊手》（WebStalker）。與 Netscape 和 Microsoft 等商業對手相反，它是一個選擇性的瀏覽器，並不以「頁面」呈現 WWW 一網頁，反而去整體地分析和顯示網頁。它的標識描述其程式為「壯觀的軟體」（spectacular software）。其中一位創造者富勒（Matthew Fuller）說：「我們要生產一種呈現網路獨特之特質的軟體—像是網絡而不是像一本書。我們認為應該嚴肅地對待資料的流動與其變化。」[40]

3.3 網絡和網路作品

雖然早期激進的幾個對於網際網路的概念此際顯得生氣勃勃，但在網際網路藝術與傳統藝術之間有幾個重要的差異。其一包括網路藝術的無形，使得藝廊、私人收藏、博物館難以處理之外，其二許多網路藝術作品共有的一個特徵，隱含拒絕將藝術視為作品與商品取向的價值觀。為了更清楚地把握與其他藝術實踐的差異，我將「網路作品」和「網絡」區別開來。在〈網路＝藝術〉我指的是首次於全球資訊網實現並被視為其自身包含的網站藝術作品。另一方面「網絡」是社會連結和合作，如發生在通訊錄和其他的「虛擬社群」（virtual communities）。

根據我的定義，屬於「網路作品」的例如，藝術家雙人組喬帝的首頁；莉阿莉娜（Olia Lialina）的《我男朋友從戰爭歸來》（My boyfriend came back from the war）[41]；以及美國的佚名網站《超級壞》（Superbad）[42]。雖然他們有些使用藝術家的假名（且通常在他們的網站上無法找到辨識作者是誰的暗示）。他們的作品是可辨識的個別藝術家作品，他們對於網際網路通訊方面興趣缺缺，而對於以自足

完整的作品強迫使用者較有興趣。所有這些作品是明確屬於網路的，也就是說他們不能存留在其他任何媒體中因為，例如，他們是以瀏覽器軟體的技術與網際網路的傳輸速度發揮其作用。但他們不引起交流，且他們的互動性被限制在只使用者用滑鼠以不同方式漫遊於其網站中。

與之相反，也有其他較強參與取向的計畫。像是前述來自柏林的網路社群「國際城市」(1994 - 1998) 或是阿姆斯特丹的「數位城市」 [43] (始於 1994) 都是藝術家、程式設計師和政治活動者等集結合作的產物。一開始他們被認為是藝術家提供的一個基層結構的「脈絡系統」(context-systems)，在此大量的使用者能夠互相通訊和互動，因而形成一個「網絡」。也因此這些計畫能與波依斯的「社會雕塑」觀念相較。無論它們能否實現其當時追求的基礎民主的訴求，其創作者的思想已成為網際網路上波依斯意念的「擴張的觀念藝術」的結果，也是促使社會互動的情境產物，該情境並非藉由物理空間而是透過網際網路的虛擬空間。

「網絡」的連結在於媒體的本質且對於網際網路作為一種藝術媒介異常重要。一個關於此經由網際網路的網絡類型的例子是「老男孩網絡」(Old Boys Network) 的集會 [44]，一場國際婦女團體於 1997 年夏天在卡塞爾〈第十屆文件展〉(documenta X) 中，以《第一場國際傳控女性主義者》(Erste Cyberfeministische Internationale) 的名義。在此她們突然地與在「真實生活」中素未謀面的女性互相面對面站立。全場集會大部分的安排是透過網際網路上的通訊錄，比方說 Faces 或是私人電子郵件。其他國際的網絡集會也大多是「在網際網路上」，故為團體組織、合作和交織網絡之潛力的有趣例子。 [45]

國際組織由通訊錄和其他「虛擬社群中心」形成，其組成多是非正式的，雖然有時也相當地精確。其他不被理解為藝術作品的也是美國迅速發展的高度統一的網路藝術景緻的決定性事實。國際網路藝術的相關機構有不同的通訊錄，像是 nettime [46]、Syndicate [47]、Faces [48]、Rhizome [49]和 7-11 [50]。它們不一定要被視為藝術的合作組織，但無論如何，它們是重要的網絡工具：例如，這個通訊錄的發起人洛溫克 (Geert Lovink) 和舒瓦茲 (Pit Schultz) 寫道：「網絡時間……不是觀念藝術的一種隱藏形式……因為雖然它跨足藝術工業，但就算它不被稱為藝術還是可以完全作用。」 [51]

雖然這可能也適用於其他通訊錄，但它們確實是網路藝術家和活動之交流和合作的一項重要工具。它們不僅是用於資訊交換和「真實生活」會面的準備，也助於藝術計畫集結的發展，另外也有一些網路藝術基層組織的「非藝術」(non-artistic) 元素，然而因為其藝術與非藝術的邊界難以確立，只能在我們回視歷史時才能知道。如此，網路藝術通訊錄 7-11，其通訊錄上所有成員的概念是由電子郵件的非正式資訊交換而興起。 [52]多數的電腦只要按一下鍵盤就能夠對電腦螢幕拍攝「快

照」(snapshot)，然後被通訊錄上的成員收集。人們可以在《桌面》的 WWW 網站上「觀看」桌面圖示，其甚至引起了《紐約時報雜誌》(New York Times) 的興趣：在將近五十個通訊錄成員的螢幕介面中，可以觀看並想像使用者的人格。當中的一些桌面看來像是無意的記錄，但其他一些屬於新生代「網路藝術家」的桌面卻是全然有意識地藉由「桌面」來操弄其自我表現。

舒爾金的作品《更新》(Refresh) [53]是一件如上述的「網路作品」：1996 年他刺激網路使用者使用 HTML 的一個鮮少被注意的指令－更新，在一段特定時間之後將瀏覽器送到不同的 HTML 網頁。經過了一個月一個全球網頁的「鏈結」(chain) 形成，雖然多數的參與者彼此互不相識且其之間的互動僅止於電腦的指令。這個合作的藝術可能是網路藝術所導致的最有趣的東西。這件作品的在過程中令人難以理解且難以描述。即使如此，它仍是發生在網路藝術中最令人感到緊張刺激的作品之一。

(王靜靈譯)

[1] www.icf.de

[2] Karl Gerbel & Peter Weibel ed., *Mythos Information - Welcome to the Wired World*, (@rs electronica 95, Vienna, New York: Springer, 1995), p. 255f.

[3] www.potatoland.org/landfill

[4] sero.org/sero/dyt

[5] Roy Ascott, Carl Eugene Loeffler, "Connectivity-Art and Interactive Telecommunication," *Leonardo* Vol. 24, Number 2, 1991; Tilman Baumgärtel, *net.art*, (Nuremberg: Verlag für moderne Kunst, 1999); Edith Decker, Peter Weibel, *Vom Verschwinden der Ferne-Telekommunikation und Kunst*, (Cologne: DuMont, 1990); Helga Konrad ed., *On line-Kunst im Netz, Katalog der steirischen Kulturinitiative*, Graz, 1993; Steirische Kulturinitiative ed., *Zero-The Art of being everywhere*, (Katalog der Steirischen Kulturinitiative 1992/1993, Graz, 1993); Peter Weibel ed., *Jenseits der Erde-Das orbitale Zeitalter*, (Vienna: Hora, 1987).

[6] Jean Francois U. Lyotard, *Immaterialität und Postmoderne*, (Berlin: Merve, 1985).

[7] duke.cs.brown.edu:8888

[8] www.uni-hildesheim.de/ami/pool

- [9] math240.lehman.cuny.edu/sentence1.html
- [10] "Philosophie in der Diaspora-Conversation between Jacques Derrida and Jean-Francois Lyotard," in Lyotard, *Immaterialität und Postmoderne*, p. 25.
- [11] www.adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi
- [12] www.adaweb.com/project/homeport
- [13] Unpublished conversation with the author.
- [14] <http://math240.lehman.cuny.edu/sentence1.html>
- [15] Unpublished conversation with the author.
- [16] See catalogue: *Douglas Davis-events drawings objects videotapes*, (Syracuse: Everson Museum of Art, 1972).
- [17] http://www.ponton.unihannover.de/archive/archive_piazza.html
- [18] <http://www.t0.or.at/~radrian/>
- [19] Heidi Grundmann ed., *Art+Telekommunikation*, Vancouver/Vienna: Western Front, Blix, p.84.
- [20] <http://www.bmts.com/~normill/Text/plissure.txt>
- [21] The following descriptions refer to the article: "Art Works as Organic Communications Systems" from Anna Courney in Roy Ascott; Carl Eugene Loeffler, "Connectivity-Art and Interactive Telecommunication," *Leonardo* Vol. 24, Number 2, 1991.
- [22] <http://www.panix.com/~fluxus/>
- [23] http://www.icf.de:80/documents/Art/Luxlogis/D/Information/handshake_de.html
- [24] <http://www.icf.de>
- [25] <http://www.dds.nl>
- [26] <http://bug.village.virginia.edu/html/1776.html>
- [27] www.cs.msu.su/wwwart/hotpics/
- [28] www.dom.de/acircle
- [29] www.ljudmila.org/naps/
- [30] www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn/
- [31] www.dds.nl/~n5m
- [32] Counting among the European 'net.artists' are, among others: Alexej Shulgin, Heath Bunting, Rachel Baker, Vuk Cosic and Olia Lialina.
- [33] Printed in: "Zwischen Kommunikation und Kunst, Ost und West-Telepolis-Gespräch mit Alexej Shulgin"(Interview: Armin Medosch), *Telepolis* 3, September 1997, pp. 152-156.
- [34] Florian Rötzer, Peter Beibel ed., *Cyberspace-Zum medialen Gesamtkunstwerk*, (Munich, 1993).

See i.e.: John Ippolito, "http//www," in (Cat.) Deep Storage, (Munich/New York: Prestel, 1997), pp. 157-163.

[35] See i.e.: John Ippolito, "http//www," in (Cat.) Deep Storage, (Munich/New York: Prestel, 1997), pp. 157-163.

[36] See Tilman Baumgärtel, "Diebstahl and Betrug-Netzkunst unterwandert die Grenzen zwischen Kunst und Nicht-Kunst," *Springer-Hefte für Gegenwartskunst* Vol. III, No. 4, December 1997-February 1998, p.16.

[37] www.jodi.org

[38] See: Baumgärtel, net art, loc cit., pp.106-103.

[39] Baumgärtel, net art, loc cit., pp.145.

[40] Baumgärtel, net art, loc cit., pp.153.

[41] <http://www.c5corp.com/1to1/>

[42] www.cityline.ru/~olialia/war

[43] www.superbad.com

[44] www.dds.nl

[45] www.obn.org

[46] See also: Cornelia Sollfrank, Old Boys Network ed., 1. Cyberfeminist International, (Hamburg, 1998).

[47] www.nettime.org

[48] www.v2.nl/east

[49] thing.at/face/

[50] www.rhizome.org

[51] www.7-11.org

[52] Geert Lovink, Pit Schultz, "Aufruf zur Netzkritik-Ein Zwischenbericht," in nettime ed., Netzkritik-Materialien zur Internet-Debatte, Berlin: Edition ID-Achiv, 1997, p.11.

[53] www.wasylife.org/desktop/

[54] sunsite.cs.msu.su/wwwart/fresh.html