

非物質性之神話 —— 談新媒體的展示與保存

The Myth of Immateriality — Presenting & Preserving New Media

撰文：克麗絲提安娜·保羅 Christiane Paul / 美國惠特尼美術館錄影及媒體藝術部門策展人

翻譯：高文萱 Kao, Wen-hsuan 張至維 Eric Chang



國立台灣美術館
National Taiwan Museum of Fine Arts

數位媒體追求過程導向的特質，對傳統藝術界造成了許多的挑戰，影響範圍除了展示外，亦擴展至典藏與保存。長久以來，展示、典藏及保存藝術的標準完全是為物件量身打造，僅有少數可以應用在新媒體作品上，此類作品不但將重心由物件本身轉移至過程，且其本質亦與過往追求過程導向，或消解作品物質性的藝術形式不盡相同。因其多樣的表現形式，新媒體藝術已成為當代藝術創作中極為重要的部分，這的確令藝術界無法忽略，然而，要在藝術機構與機制中收編此類藝術形式，卻也同時引發諸多概念、哲學以及實質上的相關議題。新媒體藝術似乎需要一個接收活絡訊息的空間，開放給藝術介入——一個提供交流、合作創造，以及透明靈活展示的空間。其中最後一項，顯然不是目前一般美術館的架構現狀所能提供的；因此，機構必須發展出不同的展示、典藏、館藏記錄與保存的方法，以支持新媒體藝術的運作。在這些相關議題中，接下來會加以討論的，包括：數位媒體的存在本身，對既存藝術體制所形成的挑戰；藝術家、觀眾與策展人透過數位文化與實作發展所產生的角色變化；以及一些展示與保存新媒體藝術的模式。

一般談到新媒體藝術所引發的挑戰時，大多著墨於藝術形式中的「非物質性」——媒體藝術的運作是以軟體、系統及電腦網路作為基礎。從藝術史的觀點來看，新媒體藝術與之前的藝術運動，諸如達達及新浪潮主義之中以概念指示為導向的本質，有著密切的關連，並且繼承了觀念藝術的核心概念：藝術物件的「去物質性」。雖然「非物質性」與「去物質性」在新媒體藝術中扮演相當吃重的角色，但若輕忽藝術的物質性成分與執行作品的硬體，則會產生許多問題。許多與新媒體展示及特殊保存相關的這類議題，皆與其物質性緊密相連。舉例而言，美術館與藝廊通常會建造一些工程或牆面，用以隱藏「醜陋」的電腦，並且指派工作人員負責硬體的維護。不可否認，電腦位元的確比顏料或錄像帶更為穩固可靠，保存的困難度大多只來自於下列狀況：每隔一小段時間，市場上便會發行運行更快的電腦及解析度更高的螢幕，這點會大大轉變專為慢速電腦及低解析度螢幕所創作的藝術品經驗。

這篇文章的標題有些挑釁地定為「非物質性之神話」，這的確是刻意使用了誇飾的語法：非物質性並非是一種虛構的想像，而是新媒體藝術的一個重要的組成元素，對於藝術實作、文化產品、觀者接收以及策展過程具有極重大的影響。同時，這種非物質性也無法脫離數位媒體的物質原件。提西娜·特拉諾瓦（Tiziana Terranova）對非物質性的定義讓我們能更有效理解上述的張力，她認為，非物質性是「物質間的連結」¹。跟其他的藝術媒介相比，數位媒介似乎更深植於各個不同層次的商業系統與技術工業之中，並且不斷在界定各種硬體元素的物質性標準。而

1. 提西娜·特拉諾瓦，《非物質性與文化產物》，發表於《策展、非物質性、系統：論數位展覽媒體》中，泰德藝術出版，倫敦，6月4日，2005。線上檔案參<http://www.tate.org.uk/onlineevents/archive/CuratingImmaterialitySystems/>

同時，由數位媒介及其硬體功能所支援的非物質系統，亦為文化生產及DIY文化開啟了新的空間。廣至文化實踐的整體體系，小至藝術品的個別世界，此物質間的（非物質性）連結都是數位媒體的核心。因此，我們有必要以物質與非物質之間的連結與張力作為基礎，進一步加以考量新媒體藝術的展示與保存。

數位媒體的特質：難題與機會

新媒體藝術是個不斷發展中的領域，因此，藝術形式的分類方式不僅受到廣泛討論，同時也是必然的課題。順利地規避定義雖然是新媒體藝術的一大優勢與魅力，但藝術蓬勃的活力卻不時超出藝術工作者的期待與掌控。下文所討論的新媒體藝術特質絕非其全貌，而是試圖藉此勾勒出展示藝術時所遭遇的某些困難，以提出一套探討基礎與彈性架構。策展人暨理論家拜爾·葛拉漢（Beryl Graham）曾經將新媒體節、理論家與藝術工作者——例如列夫·馬諾維奇（Lev Manovich）與史蒂夫·迪亞茲（Steve Dietz）等人——所發展出的分類方式，整理出一份可於網路上取得，且較為簡明易懂的對照表。²

在定義新媒體藝術時，最易遭受到忽略的，似乎為其電腦硬體的性質，及其基於計算與演算法則的這點事實。而其他用來描述新媒體藝術的字詞，則有過程導向、時間性、動態、即時；加上參與性、合作性、表演性；以及組合、多變、富有生產力，並可量身定做的性質。這些數位媒體獨具的特徵——並不需要每一項都出現在每一作品中，而是通常以各種組合混著使用——似乎各自引發了一連串的特殊難題。新媒體作品的時間性與動態性並非為媒體所專屬，許多錄像作品或表演也分享了同樣的性質。而後者在以物件為基礎的藝術界中，向來是偏離主流而自成一格，雖然歷經近三十年的發展，錄像藝術似乎已經在藝術界中找到一個穩固的安全位置，但美術館與表演、聲音藝術或其他「非物質」藝術形式之間的關係仍然相當不穩定。需要花費較多時間觀賞的藝術作品，本身便存在著麻煩——因為美術館與藝廊的觀眾習慣以最短時間瀏覽每項作品——但是由於數位媒體的非線性特質，新媒體藝術的時間性較諸電影或錄像藝術來說，具有更多的問題。觀眾可能會觀看一項不斷更改設定的資料庫驅動創作，或是由網路即時訊息所形成的視覺化產物（且訊息絕不會重複）。無論何時，觀者在觀看一項非線性的作品時，只能看到一種可能的構成型態。由於新媒體作品需要下列的相關資訊：諸如展示哪些資料（廣義而言）、資料來源及資料構成的邏輯為何等，因此，相較於其他許多藝術形式，新媒體作品更加仰賴脈絡的提供。無論觀眾參觀的時間長短，成功展示新媒體作品的重點在於提供觀眾足夠的脈絡，以幫助觀眾理解過程導向的系統其背後之基本原理。

新媒體藝術創作所潛藏的互動與參與性質——這點使得人們可以瀏覽、收集或參與一件藝術品，而不僅僅是精神參與的互動經驗——抵觸了美術館的基本常規：「請勿碰觸展品」。長久以來，美術館與藝廊的參觀者，在進入藝術空間時，皆懷抱對著作物進行沈思的期待。

許多新媒體藝術的作品不止要求觀眾的積極參與，也要求他們對介面及瀏覽器具備一定的熟悉度。雖然新媒體藝術節總是

吸引一群熟知「介面文化」的專精觀眾，但，我們不能因此就期待美術館的廣大觀眾群都是些新媒體專家。

互動與參與是將新媒體藝術轉化為「開放系統」的關鍵。基本上每項數位藝術品都具有不同的系統開放性，且有人認為，開放的程度取決於觀者/參與者投注的時間，以及參與作品所需專門知識的多寡。有些作品雖然開放瀏覽器但卻是「資訊封閉」的（這個詞彙借用自凱薩林·海勒斯³（N. Katherine Hayles）），因為觀者是透過藝術家組構（視覺的、文本的、聽覺的）的系統瀏覽，作品本身回應其內部系統工作但不開放重新組構。而當藝術家設定一個容許參與者介入系統創造的架構時，作品的開放性便隨之增高，如賈修·翁（Josh On）的《他們統治》（They Rule）⁴，便容許使用者為公司董事會間的互動聯繫製作圖表。因為這類型的作品不僅持續發展演變，並且由參與者協助形塑作品概念，因此提升了觀者體驗與感知層級的開放度，而非僅著重於技術層面。這類容許所有參與者重新組構系統、系統架構或者重建架構的開放作品，無論是否是在藝術脈絡中進行，大多出現在開放性資源軟體的發展範圍中。另一個例子是Processing程式語言，這是一項由班·弗來（Ben Fry）與凱西·瑞斯（Casey Reas）所提出的概念發展而來的視覺程式環境與電子軟體素描簿。開放重新組構及擴展的新媒體計畫，要求參與者方面的涉入與投入，但除非以大量「概念文件」的方式從事展示，否則這些作品難以與藝廊的空間整合。

新媒體藝術的展示包括在作品與觀眾之間，或是畫廊的公共空間與網路的公共空間之間，創造出一個交換平台。創作這些平台有其實際的困難，其中包括需要提供不間斷的維修，以及一個在技術上或可配合的彈性展示環境，此點美術館建築（通常是以白色方塊的形式建造）本身可能無法提供。其他比較概念性的難題，則包括如何促進觀者參與，以及制訂教育計畫，幫助公眾深入理解這類新興的藝術形式。

毫無疑問地，數位科技已經深深形塑了文化產物的樣貌。比起廣播、錄像或電視這些媒體——大多以一對多的播放模式，仰賴制式的科技上層結構，以進行製作、放送與接收——數位媒體的組合性與可變性，更形成另一種較為廣泛且分散的製作與傳播樣貌。全球資訊網的網路化環境支援個人經由各種管道——如網站、網誌，甚或維基線上百科⁵（Wikipedia）——傳播具體內容。網路媒體本身需要觀者的參與及合作，不僅支援，同時也依賴持續流通的資訊交換，而這同時也是多位使用者環境的重要關鍵，在聊天室、3D世界或多人線上遊戲之中，皆能夠讓網友延伸並「打造」出虛擬空間。由於數位媒體的組合性質，大量可應用的科技與軟體（商業或分享軟體），亦提供了操作與擴充的可能性。因此，也為藝術實作與文化生產提供許多介入的可能性。數位科技與網路不僅為獨立生產者與DIY文化開啟了新的空間——經由複製、分享與重新混合的處理過程，同時也對市場導向的媒體工業產生相同的影響。藝術生產，於是擺盪於系統的開放，與技術產業及系統圭臬的限制兩極之間。這個更迭的文化交流樣貌，不但對藝術的創作、展示與接收產生直接的影響，同時也改變了每個參與者在其中所扮演的角色。

3. 凱薩林·海勒斯，《遭受威脅的自由主體性：諾爾伯·維耶納爾與電腦意識》，出自《我們如何變成後人類：電腦、文學與資訊學中的虛擬身體》（芝加哥大學出版，芝加哥，1999年。）

4. 賈修·翁（Josh On）的《他們統治》，<http://www.theyrule.net>

5. 班·弗來與凱西·瑞斯創作的Processing程式語言：<http://www.processing.org>

6. 維基線上百科是開放讓使用者增加詞條內容的網站，不僅作為網路網路的線上論壇，同時也開放讓所有人進行修訂。「維基」這個詞彙因而用於指涉創造這類網站的合作式軟體。

2. 拜爾·葛拉漢，《新媒體藝術的分類與關鍵字的部分集覽》<http://www.crumbweb.org/crumb/phase3/append/taxontab.htm>

合作式交流與藝術家、觀者及策展人角色的改變

合作式交流已成為新媒體藝術實作中基本的一部分，並且影響了我們對作品與作者的認定，接下來必然也會對策展運作與藝術展示產生重大影響。新媒體創作過程大多仰賴合作式模式，並且在不同層次上作出展示。新媒體作品的創作通常需要藝術家、程式設計者、研究者、設計師或科學家之間的複雜的合作，這些人的角色從顧問到實際合作夥伴皆有可能。相對於藝術家雇用人員，根據指示製作或創作作品部分的方案，新媒體創作的合作夥伴皆高度涉入作品美感部分的決策。在藝術家設立開放架構，邀請其他藝術家創作的作品中，則出現另一種合作的層級。麗莎·賈伯特 (Lisa Jevbratt) 的《勾勒浩瀚無形的網路地圖》(Mapping the Web Infome)⁷、愛利克思·賈羅威 (Alex Galloway) 與基本軟體團體 (Radical Software Group, RSG) 的《肉食動物》(Carnivore)⁸，便是採用此類方法的絕佳範例。在這兩個作品中，藝術家透過軟體或一架伺服器設定某些變數，並邀請其他藝術家參與提供「使用者」，而藝術家使用者，或他們的使用者會重新建構藝術品。在這些狀況中，藝術家開始扮演與策展人相當的角色，而這些合作，通常是之前廣泛討論之後的成果，有時會為此目的特別設定一份郵寄清單。儘管藝術家團體與集體合作絕不是在數位媒體出現後才有的新興現象，但在藝術創作上，這種模式從來不是主流，況且一般而言，藝術界習慣於強調單一創作者以及「明星」的傳統模式。此外，我們也需要新的館藏策略來記錄由數位作者以各種組合形式、歷經長時所產生的作品，這點本文將會在稍後加以討論。

更進一步的參與式交換——取決於作品的開放性——在於觀眾投入的那個層級。然而藝術家對作品本身的視覺或架構，仍具有一定程度（且通常是實質上）的掌控，例如馬克·納丕爾 (Mark Napier) 的《P-湯》(P-Soup)⁹或安迪·戴克 (Andy Deck) 的《開放工作室》(Open Studio)¹⁰，展示一個多人使用的線上繪圖板，在沒有觀眾參與時，呈現出空白的螢幕。這些作品是軟體「系統」，需要仰賴觀眾貢獻內容，以完成並顯示作品的形式。藝術家成為一個中介的代理人與推手——既尋求其他藝術家的合作，也尋求觀者與作品互動並參與創作。任何一位新媒體藝術家，在創作開放給公眾參與的系統時，都必須考量作品的「社會性」，與最能有效促進人際互動的作品架構。

上文簡要勾勒出的合作式交換，對於策展過程而言，特別有其深刻的意涵在內。在展示新媒體藝術的展覽機構中，特別當作品是委任製作時，一位策展人可能扮演近似製作人的角色，負責監督創作團隊與作品的公開展示。合作，除了要提高作品製作及展示過程的開放性外，也需要對於整個過程的覺察與掌握。展覽的結果與成敗，高度取決於策展人與藝術家為觀眾設置的交換「平台」，因此變得更加難以掌握。

7. 麗莎·賈伯特，《勾勒浩瀚無形的網路地圖》<http://www.newlangtonarts.org/network/infome>
8. 愛利克思·賈羅威及基本軟體團體 (RSG)，《肉食動物》<http://www.thizome.org/carnivore>
9. 馬克·納丕爾，《P-湯》(Open Studi) <http://www.potatoland.org/p-soup>
10. 安迪·戴克 (Andy Deck)，《開放工作室》<http://draw.artcontext.net>



圖1 你的現場展覽 麻州當代美術館 2001年
介面特寫 底下為觀眾選出的五個容器 (史考特·彼得森提供)

數位科技的開放性也讓更多觀眾得以涉入策展過程。「公眾策展」這個概念的發展目前雖然仍在實驗階段，但透過線上論壇意見回饋，採取更進一步的主動出擊，已經在美術館界中，逐漸取得一股動能。2001年在麻州當代美術館 (MASS Moca) 展出的計畫《你的現場展覽》(Your Show Here)¹¹，邀請藝廊觀眾使用一項策展軟體程式，讓觀眾從一座內含上百張二十世紀藝術品的數位圖片(圖1)資料庫中，篩選圖片、為他們選擇的圖片寫下說明文、訂定展覽標題，並將所選擇的作品投影在藝廊的牆壁上。在紐約大學與惠特尼美術館合作的互動式電子通訊課程 (Interactive Telecommunications Program) 中，有另一個類似的系統，致力於介面的開發，以幫助觀眾深入體驗惠特尼美術館。由瓊·艾爾伯特 (Jon Alpert)、艾瑞克·格林 (Eric Green)、貝西·塞德 (Betsy Seder) 與維多莉亞·魏斯海德 (Victoria Westhead) 所主導的計畫——《連結》(Connections)——包含三面裝有螢幕的展示牆壁，以及一面介面牆，用來暗喻機械式的接線總機。每個插座對應惠特尼美術館典藏品中的一幅圖像，使用者可以將線路插入插座，預覽圖像，並且在展示牆的螢幕上展示該圖像。前述兩項計畫均運用數位媒體在立即回收、重新製作與歸檔上的潛能，提出一套另類展示與觀看藝術的模式，有別於預先設定回應的傳統方式，讓作品於多重脈絡中重組，產生出新的意義。上面所描述的「公眾策展」模式，雖然仍使用先行建立的檔案，但卻模糊了公眾與策展人間的界線，並且建立出一套能夠更直接反應觀眾要求、品味及處理方式的模式。因行動科技的持續演進，公眾對藝術的回應與討論開始在基層大眾中發展。馬利蒙特曼哈頓學院 (Marymount Manhattan College) 的學生最近運用「播客」(podcasts) 軟體，為紐約現代美術館創作了「非官方」語音導覽系統，並且在《藝術群氓》(Art Mobs)¹²網站上開放他們的《紐約現代美術館語音導覽系統》(MOMA Audio Guides)。這個網站致力於尋求傳播、藝術及數位科技三者的結合，它們邀請群眾參與創作語音導覽，並將成果發佈在網站上。線上群眾策展模式的發展越來越精細，也在線上展示的脈絡中受到廣泛討論。

也許會有人認為，合作模式在藝術家、觀眾與策展人間所引發的角色變化，與系統、資訊交換及文化生產中普遍的非物質性密切相關。同時，所有涉入的當事者，皆因作品的溝通與參與性互動，而將其虛擬空間與互動發生的個別地點——或是藝廊，或是個人家中——連結起來。

藝廊中的新媒體：從裝置藝術到「行動數位」藝術

在談到如何「展示新媒體」時，這個主題本身似乎會誤導讀者，因為它暗示了新媒體可能呈現出一個成形的領域，或有任何的「萬靈丹」(silver bullet)，或有完美的方式，可供設置作品之用。新媒體藝術是種包羅萬象的實踐，而且每一種不同的藝術表現形式——無論是裝置藝術、在軟體藝術中虛擬現實、網路藝術或數位行動藝術——都提出各自的挑戰，並且需要獨特的呈現方式。因此，新媒體計畫的展示與物質環境，究其極，取決於作品自身的概念需求。

11. 塔拉·麥道威爾萊塔·威爾森 (計畫協辦人)、克里斯·賓納克 (軟體設計師)、尼娜·迪諾夫 (繪圖設計師) 以及史考特·伯特森 (資訊架構)。
12. 藝術群氓，http://mod.blogs.com/art_mobs/



圖2 馬瑞克·瓦爾札克與馬丁·威登伯格 公寓 2001年 惠特尼美國藝術美術館 單一使用者工作站與投影 藝術家草稿(左方)與裝置作品照片(右方)
(惠特尼美國藝術美術館提供)

從一般的模式中，觀眾可以區分出藝廊中的新媒體，是與其他藝術形式的「整合」，抑或是「獨立」位於新媒體的特定空間或專屬展覽室中。後者通常被批評成一種「自我區隔」(ghettoization)——將其藝術形式自傳統媒體中區分出來，並強調了機構與新媒體之間當下所獨具的不安的關係。採用專屬展覽室的主要缺點在於，觀眾無法像從其他媒體的作品脈絡來體驗新媒體藝術，而新媒體藝術會因無法被納入「藝術(敘事)史」，遭到邊緣化。新媒體藝術之所以配合電腦及螢幕，在一個獨立的「黑盒子」或特展空間中個別展示，往往不是因為概念的驅使，而是出於技術需要——作品可能需要一個暗黑的空間，或者由於美術館完全沒有網路的連線等等——也有可能是因為這間專屬展覽室得自贊助者的資助。但是專屬展覽室也有其優點。美術館若有特別用於展示新媒體藝術的指定空間(有時以贊助方式產生)，則美術館通常也有責任為這些展場不策劃節目，並將其轉變為定期的藝術展示，而非斷斷續續的偶發展覽。特展室中若有電腦與螢幕的陳設，也可以讓群眾多花些時間在作品上，而非僅是佇立在藝廊中。

在美術館或藝廊空間中，將新媒體介面化，總是伴隨著脈絡的重新洗牌以及重新組構。許多新媒體藝術作品在本質上深具表演性並且仰賴脈絡決定——網路化並與「外界」連結——因而，新媒體藝術在面對試圖創造神聖空間的「白盒子」，以及敦促觀者沈思物件的白板時，彷彿被除去其脈絡性。「黑盒子」所提供的環境條件不一定比較好，而其使用常常並非出於作品本身的需求：除非這件新媒體作品為了創造出一個浸入式空間或混合燈光感應器，而需要特定的照明環境；當然作品也可在充滿燈光的藝廊空間展出。不過，這需要照明極為強烈且成本高昂的放映器，很多機構可能無法負擔如此高昂費用。由於所有的新媒體藝術形式都傾向於以過程而非物件為導向，因此，透過說明卡或對藝廊空間的重組，將作品底蘊的觀念和個別過程的脈絡與觀者加以溝通，便顯得格外重要。

數位裝置藝術有時需要根據特定的因素(如高度、寬度、明確的燈光要求等等)加以設置，並且在實際環境中創造出獨特的展示。然而，數位媒體本身極具變化與組合的可能性，意味著作品——無論是裝置藝術、網路藝術或是軟體藝術——可以按照特定空間的需求重新組構，並且以完全不一樣的方式加以呈現：舉例而言，同樣的作品也可以影像介面的裝置方式加以展示，例如投影於螢幕上，或者資訊亭中。特別是軟體藝術，由於本質上更專注於由計算規則驅動的過程中，所產生的「虛擬事



圖3 公寓 電子藝術節 林茲 2001年 展示裝置作品及一組的兩座2D輸入工作站、2D與3D投影，與使用者(前方)在檔案站中的照片
(馬瑞克·瓦爾札克與馬丁·威登伯格提供)



圖4 公寓 超電子藝術節 瑞典 2002年 單片投影於桌上
(馬瑞克·瓦爾札克與馬丁·威登伯格提供)

物」而非展示用的機件，因此在應用上尤其如此。透過排放筆記型電腦或者桌上型電腦/螢幕，雖然可以提供給觀眾日常使用電腦或上網搜索時的「自然環境」，但在美術館中這麼做，似乎便跑出其脈絡之外，而營造出一個我們並不想要的辦公環境。在一個美術館空間中，策展人與藝術家面臨的難題，是決定隱藏亦或是展示電腦的物質性(並建造臺座與牆面)，這點對於展示硬體自身的作品而言，可能更為關鍵且必要。

新媒體裝置作品的多變性也可能意味著，當同樣的作品從展場移動到新地點時，設置的方式也隨之改變。舉例而言，馬丁·威登伯格(Martin Wattenberg)與馬瑞克·瓦爾札克(Marek Walczak)的網路藝術計畫《公寓》(Apartment)¹³，便分別以裝置藝術/投影等各種組構方式在美國與歐洲的藝廊展出。這個作品的靈感來自於記憶宅邸/劇場(Memory Palace/Theater)，一種藉由連結生理與心理空間來幫助記憶的古老方式與策略。西元前二世紀，羅馬的演說家西塞羅(Cicero)想像一棟別墅，房間中分別寫入各個講題，接著，一邊藉由在腦海中幻想步行過一個個的空間而一邊說出講稿。前述的作品包括一個2D影像端子介面，讓觀者打入的文字與文本創造出一份2D房間平面地圖，作用類似一份藍圖，此建築是基於對觀者話語的語意分析，再將之重新組織，以反映出這些話語所傳達的構成主題。接著，結構被轉譯至由影像構成、可操作的3D住宅，這個結果是由網路搜尋和觀者所打入的文字通力合作而成。該作在美國惠特尼美術館2001年的《資料動力學》(Data Dynamics)展出，呈現一個人的工作站，以利觀者用於創造2D公寓，同時將3D介面投影在美術館的牆面上。(圖2)這個投影結合了作為原始靈感來源的記憶宅邸(想像將文句寫上牆面)。惠特尼美術館中這個裝置作品，是到目前為止的所有版本裡，唯一可以讓觀眾印出他們創造的公寓，並帶回家裡的。同年，在奧地利林茲所舉辦的電子藝術節(Ars Electronica Festival)中，同樣作品的裝置方式，則是設立兩個2D的電腦輸入站，分別將2D與3D的影像投射在牆面上並排，另外又設置了一個儲存所有組合公寓資料的檔案站。(圖3)這兩個相連的2D與3D影像，給予觀者同樣的經驗衝擊，而在2D公寓與3D版本的影像間，建立起更為直接的連結。在瑞典舉辦的超電子節(Electrohype Festival)中，2D影像被投射在一張桌子上。(圖4)於是，在每個不同的展覽版本中，作品的實質經驗改變了。

13.馬丁·威登伯格與馬瑞克·瓦爾札克，《公寓》，<http://www.turbulence.org/Works/apartment>

作品究竟是針對單一使用者或多位參與者（或是可以由單一使用者轉變為多位使用者），這點對於如何展示各種類型的新媒體藝術而言，都是一個相當重要的問題。看著別人操作一件作品，然後苦等輪到自己，可能會令人感到十分沮喪——就像讓某人掌管電視遙控器，然後看著他們瀏覽頻道一樣——而多位使用者的作品則試圖在公眾空間中創造出一個更能提高參與度的環境。然而，單一使用者的「演出」也同樣有其正面的影響：那些比較不熟悉介面、猶豫是否要接手輸入並接觸作品的觀眾，可以藉此學習，並從觀看其他觀眾的操作中獲得參與感。不管是哪種類型的作品，只要同時在藝廊與線上進行展示，就需要透過脈絡性資訊，或者透過藝廊空間所提供的網路元件，連結實際空間與虛擬空間。為了結合虛擬與實際空間所作的決定，將會影響到作品的美學層面，並且成為策展人與藝術家合作的成果。

對於美術館而言，最為異質，也是最能盡情展示無牆面美術館理念的新媒體藝術形式，要屬行動數位藝術或場所知覺媒體藝術了——為網路配備如手機和百樂掌上型電腦（Palm Pilots）所創作的藝術；或是組合穿戴式電腦，如以感應器或微處理機充當衣物或配件；或是使用全球衛星定位系統（GPS）及無線網路傳達訊息至特定地點等。除非這些作品的創作是專門用於藝廊空間，否則它們的範圍基本上超出了美術館的實際邊界與牆面。當觀眾將行動數位配備帶進美術館時（如手機或掌上型電腦），機構成為網路的無線存取點或節點，舉例而言，可以藉由設置一個傳送站而達成這點。為了傳達本身的概念，這些作品通常會選擇與其他可以充當額外節點的機構合作，為藝術品設置一個範圍較廣的網際網路。某些行動數位藝術或場所知覺媒體藝術會需要走出美術館，而移至公共空間當中。

行動數位媒體作品通常具有表演性質，且多半需要組織一個持續進行的計畫。組合式穿戴電腦只能在特定時間為少數人所使用，而且通常需要藝術家或助手在一旁待命，好協助觀眾。另一個展示穿戴式電腦計畫的作法，是安排不同場次的「表演」，好讓觀眾體驗作品。除了這些場次外，也必須在沒有表演的空檔，提供觀眾解釋作品內容的說明文件。

在展示新媒體藝術的方法中，最具挑戰性的方案是將網際網路藝術整合至美術館或藝廊空間中，因為網路藝術的觀眾不僅來自四面八方，觀賞作品的時間也可以是任何時候（只要可以上網），所以作品並不見得需要透過美術館，才能達到展示或介紹公眾的目的。既然網路藝術是存在於一個（虛擬）公眾空間，那麼要連結到藝廊的公眾空間似乎便顯得特別困難。展示這種藝術形式有很多不同的方法，每種方法都有他們的優缺點。因為有些網路藝術作品試圖表達空間概念，所以會採用裝置和／或物質介面作為展示方式。其他亦有像投影作品——這作品通常不具備瀏覽器視窗，甚至希望避免這樣的設計。而其他作品則希望保留其原本的「網路性質」，並且要求觀者透過電腦及螢幕所提供的物質環境，進行一對一的互動。後面這種方式通常需要採用專屬展室的模式，觀者或許可以使用專用電腦觀賞特定作品，或者使用設定入口網站的電腦來瀏覽所有的展覽作品。

新媒體作品在藝廊中的展示方式，依狀況各有不同，而且世上也沒有一套萬用公式，既能確保展覽成功，又能適合各式新媒體藝術。

線上展示模式

以網路藝術來說，討論展示方面的問題，不應限於實際的藝廊空間，而必須考量作品本身的「自然棲息地」，即線上環境。當網路藝術正式在九〇年代隨著網際網路（WWW）的出現而產生，一個線上藝術世界——包括藝術家、評論者、策展人、理論家以及其他藝術工作者——立即在體制外的領域裡，與藝術一同並行發展。網路藝術的出現，本身意味了，在機構的框架與認證系統之外，建立一個「獨立」運作的藝術世界是有可能的。即便這點可能並非網路藝術的主要目標，但獨立的線上展覽的確隱約地挑戰了美術館體系及傳統藝術世界所創造出的合法系統。多數觀眾仍然比較信任著名美術館所挑選的作品，但在線上環境中，唯一的認證指標可能仍是美術館名稱的品牌辨識。在九〇年代晚期，機構開始注意到網路藝術是當代藝術實踐的一部份，並且慢慢將網路藝術納入他們的計畫編排中。網路藝術不僅獨立呈現於機構之外——透過獨立策展人與（藝術家）合作團隊的共襄盛舉；同樣地，也被納入美術館的脈絡之中——透過美術館與網際網路之間的聯盟，例如沃克藝術中心（Walker Art Center）的《九號藝廊》（Gallery 9）¹⁴、舊金山當代美術館（SF MOMA）的《e空間》（e-space）¹⁵以及惠特尼美術館的《藝術港》（artport）¹⁶。這些網路藝術在不同脈絡中的展出——無論是體制化或非體制化的脈絡——會因為策展過程裡，詮釋決定、篩選及把關等一些基本面向，而有著實質的差異。

「線上獨家」的網路藝術展覽，在保留作品原始的觀看脈絡上似乎別具優勢，但其問題是難以掌控觀者對作品的經驗。網路藝術作品經常會要求特定瀏覽器版本、輸入法，或最低的螢幕解析度等等，而當觀者在線上「觀賞」博物館或藝術機構策劃的展覽時，能否順利觀看作品成為越來越關鍵的問題，因為館方有責任保障觀者對藝術的經驗品質。

網路藝術的線上展出，仍然涉及策展活動中的許多傳統面向，例如作品的挑選、展覽的組織與其藝術史的架構等等，但同時也必須要表現網路藝術的特殊環境與脈絡變動。網際網路是一個脈絡化的網絡，只需點擊一下，便可切換不同的脈絡，因而每個人都投入於脈絡創造與重組的連續過程中。由於被置入一個豐富的脈絡化環境，線上藝術模糊了不同文化產物「範疇」（藝術、大眾文化、娛樂、軟體等等）間的界線，並且以非常精準的焦點，為特定的關注創造出一個空間。當展覽在實際空間中展出時，會有特定的開幕與閉幕日期，需要邀請觀眾至實際的地點，並且在下檔後，透過專輯出版、館藏記錄及批評回應，而成為「文化檔案」的一部份。但一場線上展覽的觀眾來自跨界的社群，展覽永遠不會下檔而持續無限地存在（直到某方無法支援維持展覽）。這樣的展覽存在於其他相關展覽與先前展覽的網絡中，這些展覽可以在一旁的瀏覽視窗上直接觀賞，成為持續發展的藝術形式一部份。此外，展覽中的作品（透過網頁連結）也可能會隨著時間持續發展演變。線上展覽被認為是網路展覽環境的分散式模式：一場網際網路上的網路藝術展覽，無論是機構或個人策劃，是存在於一個活動中的分散環境，其具有的多樣觀點，遠比單一機構或組織所能提供的更為豐富。

14. 九號藝廊，沃克藝術中心，<http://gallery9.walkerart.org>

15. e空間，舊金山當代美術館，http://www.sfmoma.org/espace/espace_overview.html

16. 藝術港，惠特尼美術館，<http://artport.whitney.org>

沃克藝術中心的線上展覽空間「九號藝廊」從1997年到2003年間，在其發起人史帝夫·戴資(Steve Dietz)的領導下開始發展，並從計畫開始之初便意識到這個需求，而策劃作為線上展場以及網路藝術的脈絡。史帝夫·迪亞茲在介紹這個網站時，解釋此空間的特色在於「藝術家專案、介面實驗、展覽、社群討論、研究集結、超文本、選擇性連結、講座以及其他對現實空間的游擊式襲擊，並與其他個體(內部與外部)的互相合作」。同時，「九號藝廊」也成為永久基地，存放不屬於沃克藝術中心所創造的作品，例如班雅明·威爾(Benjamin Weil)的「阿達網路」(äda'sweb.)：一個線上藝廊與數位代工廠(創立於1995)，以網路藝術家與知名藝術家的作品同為號召，後者像是珍妮·荷特(Jenny Holtzer)與茱莉亞·薛爾(Julia Scher)便藉由新媒體而擴展了她們的創作。在「阿達網路」失去財務支援後，藝廊和其「持有物」便永久存檔於「九號藝廊」之中。藝廊中另外存有一部份的檔案是G.H.霍瓦金揚(G.H. Hovagimyan)的「藝術塵土」(Art Dirt)，內容是於1996至1998年間，在網路上廣播的線上錄音脫口秀：「虛擬網路」(Pseudo Online Network)。當「九號藝廊」或惠特尼美術館的「藝術港」等網站旨在創作脈絡性的網絡時，他們仍然遵循一個傳統的模式，讓單一策展人主導該網站，而不是開放給多樣的策展「聲音」。由個人和獨立策展人所策劃的展覽，是機構在線上展覽領域中的對手，因為前述這些人並不隸屬於任何體制，且經常嘗試採用更具實驗性的展覽形式。這些策展活動幾乎遍及所有線上藝術世界中的專業社群，所以並不需要考慮那些對網路藝術可能並不熟悉，偶爾才會因為某個重要機構，至其線上藝廊造訪的主流觀眾與美術館贊助者。從非營利組織所策劃的網站，似乎更有機會看到展覽自單一策展人移轉到多樣策展觀點的模式變化。英國的網站「low-fi網藝定位」(low-fi net art locator)¹⁷是由一個合作團隊所經營，定期邀請來賓在他們所選擇的主題範圍中，「策展」選出一系列線上計畫。這些計畫會附帶一份策展論述，以及關於每件作品的簡短說明。隨著時間進展，推出許多線上展覽的「low-fi」，逐漸發展為重要的策展資源。由「新廣播與表演藝術」(New Radio and Performing Arts)及其負責人海倫·多林頓(Helen Thorington)與喬安娜·格林(Jo-Anne Green)所共同策劃的「騷亂」(turbulence)¹⁸，我們可以看到相當廣泛的各式觀點。而除了委任作品外，這個計畫的特點在於，它既展出策展展覽(通常由藝術家組織策劃)，也作為「藝術家工作室」，既展示藝術家作品，也透過書寫與訪談為作品提供脈絡。

能夠明確地將電腦軟體本身視作策展框架的作品，則進一步落實了多樣策展觀點及公眾策展的可能性，這些作品有：「軟體藝術倉儲」(runme.org)¹⁹以及艾娃·格魯賓格(Eva Grubinger)的「C@C—電腦輔助策展」(C@C - computer aided curating)²⁰。在一定的技術框架中，策展總是間接周旋的，代理的角色由策展人與公眾分擔，而軟體則進入篩選的過程之中。艾娃使用湯瑪斯·庫魯曼(Thomas Kaulmann)的軟體所研發出的「C@C」(1993)，可能是所有作品中最早嘗試創造一個軟體驅動架構，以及線上藝術創作與策展實踐所需的工具。在當時的時空下，「C@C」的前瞻性在於它發展了一個能夠結合藝術製作、展示、接收與購買的空間，並且在一套藝術系統中消抹不同實作之間壁壘分明的界線。這件作品的概念包括：個別藝術家工作室與內建編輯工具；一組容許藝術家引介其他入選藝術家的社會網絡架構；一個可供公眾與策展人進行討論的開放空間；以及讓藝術經紀商「購買」的空間，好用於展示與宣傳活動。「自動化策展」的概念以及軟體導向的篩選系統在「操我」(runme)軟體藝術倉儲中最為顯著，此軟體在「讀我」(Readme)軟體藝術節(最早於2002年的墨西哥舉行)中首次出現，並在2003年1月開辦網站，是一個開放的資料管理庫。此網站開放給所有的人提出計畫，並佐以評論及脈絡性資訊。「操我」的「專業

17. Low-fi網藝定位，由克里斯·科漢、羅德·迪金森、珍妮·愛克倫、露西·愛爾、亞歷克斯·肯特、瓊思·湯瑪森、克羅依·維維及其他同仁包括雷恩·強森皮耶·勒·費尼德克、安娜·卡利與馬爾·亞爾得等共同策劃 <http://www.low-fi.org.uk>
 18. 騷亂，新廣播與表演藝術，<http://www.turbulence.org/>
 19. Runme 軟體藝術倉儲，由艾米·亞歷山大、英麗理安·卡梅爾、馬修·富勒、奧爾加·果里諾瓦、湯馬斯·庫魯曼、亞歷克斯·麥克達、彼特·舒茲、亞力西·許爾金與The Yes Men團體共同研發，<http://www.runme.org>
 20. 艾娃·格魯賓格，C@C—電腦輔助策展，http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?ProjectID=8638

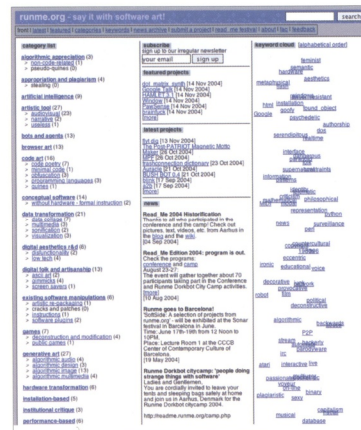


圖5 Runme.org 電腦圖片 (runme.org提供)

團隊」則會在作品透過網路介面開放給公眾進行瀏覽前，先根據作品是否合於網站的基本目標，以及是否能為網站提供別具趣味的觀點，於複審階段進行篩選。雖說團隊有權決定是否接受一件作品，送件的標準卻十分的寬鬆，且一開始的篩選過程並不是嚴格「精挑細選」的。接下來則透過網站本身設置的分類系統，在進行分類與註寫標號時進一步篩選作品：作品的分類主要根據一份軟體藝術的類別清單，與進階描述作品、以利觀者搜尋的「關鍵字群」(圖5)。網站上無論是類別或關鍵字皆開放讓公眾增改/修訂，透過自動化與「人為輸入」的多方涉入，形成分類過程。所有上述的線上展示模式，以不同方式和變化程度，皆例示了線上環境「非物質」系統的改變，而產生出各種展覽概念。

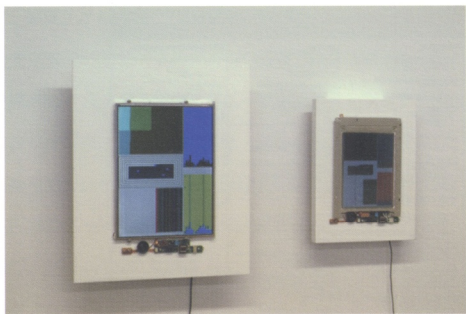
保存策略：從物質性到非物質性的過程

基於新媒體作品的內在本質，與其創作、呈現中所涉及的合作過程等因素，我們的確有必要為館藏記錄、保存過程與不穩定性開發出新的範例和標準。在歐美地區，很多行動正努力針對媒體作品，創造保存標準。「多變媒體網絡」(Variable Media Network)²¹便是其中之一，這個聯合計畫的參與者有加州大學柏克萊分校美術館(University of California, Berkeley Art Museum)與太平洋電影資料館(Pacific Film Archive)、古根漢美術館(Solomon R. Guggenheim Museum)、克里夫蘭表演藝術節及資料館(Cleveland Performance Art Festival)、富蘭克林·佛納斯資料館(Franklin Furnace Archive)、「根莖組織」(Rhizome.org)，以及INCCA²²。這些行動主要處理的，包括編目紀錄語彙的擴展；建立標準，讓各機構間收集的元資料得以互通；製造工具，為「不穩定」的過程導向作品編纂專輯。古根漢的「多變媒材調查表」(Variable Media Questionnaire)便是後者的一種，這份互動調查表使藝術家、博物館及媒體顧問能夠識別藝術家所認可的策略，用來保存藝術品，並在不考慮媒體的情況下，定義作品的質性。而這份調查表所定義的質性，則包括裝置/演出/再製/複製/互動/加密/網絡/包含等等。其他的工具還包括富蘭克林·佛納斯的基本表演導向資料之編目資料庫，以及數位資產管理資料庫(DAMD)²³，這個資料庫是由加州大學柏克萊分校美術館所開發，其中包含了七座相關的資料庫，專門儲存檔案和它們所代表的物件，整合來自機構典藏管理系統的描述性元資料，並且支援它們轉輪成不同的格式。

這種記錄和保存新媒體藝術的挑戰，相當明顯地刻畫出非物質性在物質性之間連結的概念——也就是在硬體和軟體成分之間的連結、人類和機械啟動的過程之間，自身所形成的非物質系統。正如先前所提及的，有些主要的保存議題並無關於電腦位元的壞軌，而是出於硬體幾乎是剛上市就過時(因為下一代的系統已經在發展中了)、操作系統和軟體不斷變更等事實。用來表達這種情況最不優雅、最不實際的策略，就是把所有軟體都收集起來，然後把任何一家藝術機構或組織變成一間「電腦博物館」。另外一種保存方法是「系統轉移」——也就是升級到軟體硬體的新版本上。後者在某些作品中或許可以運作妥當，但

21. 「多變媒體網絡」是加州大學柏克萊分校美術館與太平洋電影資料館、古根漢美術館、克里夫蘭表演藝術節及資料館、富蘭克林·佛納斯資料館以及「根莖組織」的聯合計畫；參見<http://www.variablemedia.net>與http://www.bampfa.berkeley.edu/gao/avant_garde.html
 22. 當代藝術保存國際網絡<http://www.incca.org>
 23. 數位資產管理資料庫http://www.bampfa.berkeley.edu/moac/damd/DAMD_manual.pdf

圖6 約翰·塞蒙 色彩面板1.0版 2004年
(左方) C code程式語言, 改裝的蘋果電腦
PowerBook 280C, 以及壓克力
(藝術家與珊德拉·蓋林藝術提供)



對其他而言可能就變得有問題了, 它們可能在重建時還是顯得「過時」: 因為, 若藝術家們在創作時即可獲得最新科技, 那麼他們可能打從一開始就會作出不同的作品。

2004年春, 紐約古根漢美術館舉辦了一場開創性的展覽, 名為「雙重視野——理論與實踐的仿效」(Seeing Double——Emulation in Theory and Practice)²⁴, 展覽中將新媒體藝術(包括用目前即將絕跡的媒材所創作的其他作品)與其重建的翻版(亦即原始版本升級成較新的媒材或平台)搭配成組。這場展覽由強·依波里托(Jon Ippolito)、凱特林·瓊斯(Caitlin Jones)與卡羅·斯特林嘉利(Carol Stringari)所策劃, 展出的藝術家作品包括科依·阿克安久(Cory Arcangel)、瑪莉·芙蘭娜甘(Mary Flanagan)、裘第(Jodi)、羅伯特·莫里斯(Robert Morris)、白南準(Nam June Paik)、約翰·賽門(John F. Simon Jr.)、葛拉漢·懷伯倫(Grahame Weinbren), 以及羅伯塔·費利德曼(Roberta Friedman)等。「仿效」一詞在此是廣義的詮釋, 因為其中一些作品在技術上其實屬於系統轉移。例如, 約翰·賽門(John F. Simon)的《色彩面板1.0版》(Jr.'s Color Panel v1.0)原本是為一台1994年的蘋果電腦PowerBook 280C所設計, 他將電腦的外殼除去, 並嵌入一只白色壓克力外框中; 如今這件作品轉移到G3蘋果電腦, 而藝術家必須「減緩」程式原本運作的速度。(圖6)在原本的作品中, 外框上可以看見的280C電路系統, 如今卻不再存在於G3上, 塞蒙於是決定將現在已不具任何作用的原始電路系統糊在G3的外框上。在某些狀況中, 原始作品是由硬體的改造所構成, 因此該特殊硬體本身便是作品的焦點, 於是藝術家與策展人就讓藝術品保持原狀。例如, 藝術家科依·阿克安久(Cory Arcangel)所創作的一整套作品是運用任天堂卡匣的重新設計, 玩弄起任天堂遊戲的美學。這件作品若要升級, 不但技術上不可能, 整件作品也會失去意義。這場由丹尼爾·朗格洛伊斯藝術、科學與科技基金會(Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology)所贊助的展覽, 為觀眾們帶來了獨特的機會, 可以比較原版與再造版本之間的差異。此外, 關於這場展覽的詳細資料, 也可在其附屬網站上取得。

正如先前所提, 新媒體的多變性與可合作的創作過程, 使得藝術品在從一個展場移動到下一個時, 常會經歷到人事、設備與規模上的變化。但目前可用來描述、記錄藝術品的語彙和工具, 幾乎無法適應新媒體藝術所經歷的多樣變化。在雅·伊波里多的文章《說明卡之死》(Death by Wall Label)²⁵中, 他以說明卡(也就是藝術機構用來「定義」一件作品的標準方法)作為出發點, 探討在新媒體藝術中多變的作者、標題與媒材所帶出的館藏記錄問題。伊波里多利用古根漢的「多變媒材調查表」, 發展出在說明卡的標準語彙以外的替代方案。

24. 「雙重視野——理論與實踐的仿效」, 紐約古根漢美術館<http://www.variablemedia.net/seeingdouble/home.html>

25. 雅·伊波里多, 《說明卡之死》, 《展示新媒體藝術》, 克麗絲提安娜·保羅主編(加州大學出版: 柏克萊, 加州, 即將出版)

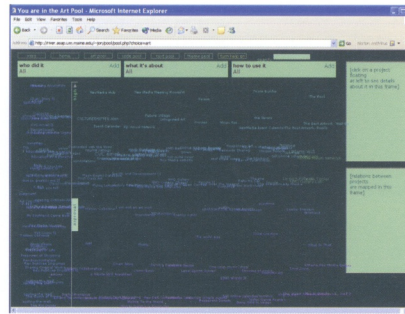


圖7 緬因大學的止水實驗室「池」電腦介面圖片(止水實驗室提供)

由伊波里多、裘琳·布萊斯(Joline Blais)與緬因大學止水實驗室(University of Maine's Still Water Lab)的研究同仁所開發的記錄工具「池」(The Pool)(圖7), 特別說明了這種易變性的議題。²⁶「池」是特別針對非同時的分散創作所設計的結構, 它以不同的階段記錄創作的過程: 「意圖」是對藝術品可能模樣的描述, 「方法」是藝術品會如何被執行出來, 而「發表」則是將藝術品放上網路。這個結構同時也包含了一套分級制度, 可以允許訪客進入網站, 對所有線上的作品進行評價。「池」提供了對作品版本的描述、作品的評論, 及其與資料庫中其他作品的關連。標籤上註明參與創作者的姓名, 包含作品每個階段的藝術家。「池」具體說明了數位環境對文化製造範例所產生的變動, 因為在這樣的環境中, 整個文化都可被建立在特定作品的種子概念與不同重述之上。

保存新媒體和網路藝術最困難的挑戰之一, 特別來自網路超連結環境中的非物質性脈絡, 以及連結本身的短暫本質——也就是經常被稱作「錯誤連結」的現象。舉例而言, 歐麗雅·李亞琳娜(Olia Lialina)早期的網路藝術作品《安娜·卡列尼娜進入樂園》(Anna Karenina Goes to Paradise)²⁷建立成三幕劇的形式——「安娜尋找愛」(Anna Looking for Love)、「安娜尋找火車」(Anna Looking for Train)、「安娜尋找樂園」(Anna Looking for Paradise)。在作品的創作階段, 曾以搜尋引擎針對愛、火車與樂園的關鍵字進行搜尋, 而網頁上列出的這些搜尋結果便提供了每一幕的內容。黎亞莉娜的作品(已經被小說《安娜·卡列尼娜》脈絡化)用意在於指出脈絡的持續變動, 而這些變動最終便成為藝術品的焦點與內容。若今日有人觀看這件作品, 大部分的連結都是「死的」——當執行變得無法取得時, 作品便被減縮為其概念本身。即使有人重寫了這件作品, 讓它能夠回復成「活的」搜尋結果, 這件作品先前的版本也將流失, 除非其紀錄已被「程式化」到作品本身——例如, 將所有連結的網站螢幕擷取下來。藝術家通常不是沒時間、就是沒錢投入自身作品的長期保存, 而由保存行動所成立的機構或工作, 正能實現這種脈絡保存的重要功能。

不論過去還是將來, 一直都會有作品是需要依賴一套既有文化「系統」(即博物館、藝廊、收藏者、保存者)可供呈現與保存; 而新媒體藝術並不會取代這些文物。但是, 若新媒體藝術能透過一套滿足其需求的系統在藝術世界中找到一席之地, 它將會擴展藝術本質及其可能的概念。新媒體藝術接續著觀念藝術和其他重新思索藝術品概念的「運動」, 擁有足夠的潛力拓展我們對藝術實踐的理解。◀

26. 「池」<http://river.asap.um.maine.edu/~jon/pool/splash.html>

27. 歐麗雅·李亞琳娜, 《安娜·卡列尼娜進入樂園》<http://www.teleportacia.org/anna/>