

鄭淑麗的《布蘭登》：網路藝術保存之案例研究

Shu Lea Cheang's "Brandon": A Case Study in the Conservation of Web Art

引言 / 達拉·梅耶—金斯利 Dara Meyers-Kingsley

正文 / 傑夫·馬丁 Jeff Martin

翻譯 / 郭書瑄 Jessi Kuo；張至維 Eric Chang

引言

獨立媒體藝術保存組織（簡稱 IMAP，網址為 www.imappreserve.org），成立目的在於提供資訊，分享策略，告訴大家如何保存時間性的電子媒體，在美國可說是一個領導性的團體。IMAP 的成員無論個人或團體，均從事於獨立媒體的領域裡，當中包括媒體收藏的創作者與管理者，例如：藝術家、獨立製作人、策展人、檔案保管員、圖書館員與學者等等。IMAP 最初是一個成立於紐約市的個人與團體聯合組織，他們關注的焦點主要在於自身的媒體文化財產應如何保存，並且提倡研究與發展應受到管理和分享。如今已成長為一項全國性、國際性的資源。

在 IMAP 裡面，同時兼任委員會與顧問團成員的人士，都來自不同訓練背景，並且各自發展出媒體保存的專業技術。他們是先驅者，一同創建了媒體保存這個全新的領域。近來，由於認知到這個領域需要更多的專業人才，在 IMAP 顧問之一霍華·貝瑟（Howard Besser）的領導下，紐約大學開設了一門「活動影像建檔與保存」（簡稱 MIAP）的碩士學位課程。

接受獨立媒體檔案管理者傑夫·馬丁（Jeff Martin，現為 MIAP 研究生）採訪的兩名人士，都是在媒體領域中——更精確地說，是新媒體保存領域中——自行奮鬥、並且極受尊重的兩名專家。網路藝術家兼電腦程式設計師法蘭西斯·黃（Francis Hwang）正是典型的「新品種」保存者，他從共同的、非營利的藝術界經驗中，培養出自己的知識基礎。凱特林·瓊斯（Caitlin Jones）同樣是出自藝術史家的一個「新品種」，她身懷策展人、保存者與檔案管理者的經驗知識。

藝術家鄭淑麗為古根漢美術館所創作的《布蘭登》（1998），其後續的修復工作正是這類保存工作的典型範例，在此獨立保存者會被要求嘗試新媒體的作品。由於他們經常在欠缺完整保存標準的狀況下獨自作業，因此勢必會經歷大量的實驗、嘗試與錯誤。這兩場訪談，正好提供機會，用文字為黃和瓊斯記錄他們的工作狀

況，留下書面資料。這兩場訪談擺在一起，便成為保存鄭淑麗《布蘭登》的工作報告。

這類前線的內容，就是 IMAP 會在他們的網站、公共計畫和專業研討會上分享的典型資訊資源。在過去一年中，IMAP 與電子藝術聯合組織（網址為 www.eai.org）共同合作，創立了一套線上媒體資源指南，將所有媒體保存、展覽與收藏實踐領域中的最新資訊整合起來。這個網站將於 2006 年秋季開張，同時也會在紐約市舉辦幾個專題小組討論。

保存《布蘭登》

很少有藝術類型會像網路藝術一樣，面臨如此迫切的維護和保存問題。網路本身的短暫本質，加上迅速更新的軟硬體與操作系統，可以使一件作品在創作之後的短短幾年間就變得無法取得。若缺乏持續的管理，針對網路所創作的藝術就只有死亡一途。

鄭淑麗的《布蘭登》（網址為 brandon.guggenheim.org）創作於 1998 至 1999 年間，由古根漢美術館所委託，而這也是古根漢首次的網路藝術委託案。這件作品以布蘭登·蒂娜（Brandon Teena）而命名，他是一名美國內布拉斯加州的跨性別者，1993 年在遭到謀殺後，才被發現他雖然以男性的身份生活，但在生理上其實是個女人。（布蘭登的故事也啟發了好萊塢電影《男孩別哭》）。《布蘭登》包括一系列複雜的介面與聊天室，經由設計，能夠接受多位藝術家提供想法。鄭淑麗和一組包括技術人員、作家與藝術家在內的國際團隊合作，共同創作出這件作品，其中也包含表演的部份，還有設在古根漢蘇活分館的長期展出（現已中止）。

2005 年，另外兩間機構與古根漢聯繫，希望再度展出《布蘭登》，但這時事實已經很清楚，由於技術變更、伺服器遷移和其他因素，這件作品已不再能正常運作。正如在鄭淑麗、策展人凱特林·瓊斯和藝術家兼保存者法蘭西斯·黃等人的訪談中所指出的，這件作品的修復是一項複雜的任務，並且大家都認為尚未完成。這麼重要的一件作品在創作之後的六年內就幾乎消失匿跡，這不啻是一項警告；不過它的修復過程卻提供了前車之鑑，期望這些教訓幫助其他作品，不致重蹈《布蘭登》的覆轍。

鄭淑麗訪談

2006年7月電子郵件訪談

傑夫·馬丁（以下簡稱傑）：請告訴我《布蘭登》的網路元素是怎麼套入整件大型作品裡的？像表演、裝置、網路等等這些不同的部份要如何搭配在一起？

鄭淑麗（以下簡稱鄭）：《布蘭登》的構想是一項網路計劃，是網路上的一件持續的時間性作品。期限是從1998到1999年的一整年。選擇網路當作媒介是考慮到它能作為一個載體的特殊功能。

這件網路作品是由四個主要介面所組成：

（1）大玩偶介面

這是一座經過重組的社會主體，設計成五十幅隨機取回的圖像（規格為144x108像素，jpg格式），這個介面邀請藝術家們上傳作品到一座不斷重組的大玩偶結構裡。

（2）公路旅行介面

公路旅行介面的構想是將內布拉斯加州的布蘭登·蒂娜上傳到網路空間，讓他可以穿越內布拉斯加州的75號公路、邊境巡邏、線性的時間範圍和性別標記，進而與虛構的人物相遇。隨著公路旅行的延伸，敘述的插曲也不斷加入。

（3）「嗶扮演」（mooplay，音譯）介面

虛構人物的拼湊內容（由委託作者們所提供），挑戰著連貫的敘述路線。

（4）圓形監獄介面

圓形監獄介面的基礎是根據傑瑞米·班沁（Jeremy Bentham）的圓形監獄原則（1787），裡面「關著」性異常者與監獄囚犯。這個介面結合了醫院病房、監獄囚室和監視設備。

我也選擇將《布蘭登》安置在一個機構的脈絡下，並將《布蘭登》與許多機構彼此連結。它一開始是為加拿大的班夫藝術中心（Banff Center for the Arts）開發的。之後我繼續和阿姆斯特丹瓦格協會（Waag Society，前身為瓦格新舊媒體研究中心）合作。在那裡，十七世紀的解剖廳（林布蘭便是在此進行他的著名繪畫）如今已轉變為一處新（舊）媒體空間。1998年秋，《布蘭登》的介面就在這裡浮現而出。至於1999年5月，在哈佛大學藝術與城市對話機構的另

一段合作期間，則讓我有機會在哈佛法學院內工作，並演練一場同時在真實生活與電腦空間中性侵害的討論／演出。這些真實空間（包括古根漢蘇活分館的電視牆）都是網路作品《布蘭登》的關鍵部份。

傑：請談談你創作這件作品的過程，你的工作方式大概是什麼樣子？

鄭：因為我的確有拍片的背景，我想在一些特別合作對象的參與之下，讓我的大型作品看起來像電影一樣。在《布蘭登》的創作中，每個介面都是由不同的藝術家、設計師、作者與程式設計師所開發的。《布蘭登》的構想還包括將每個介面建立成一座公共建設，可以接受更多合作對象的上傳。

例如，當我們製作公路旅行介面時，我正在研究舊金山和阿姆斯特丹的跨性別群體，我同時也到醫院去觀察變性手術。這個介面接著由平面設計師兼藝術家裘第·瓊斯（Jordy Jones）和作家蘇珊·史釵克（Susan Stryker）繼續發展，他們兩人都是舊金山跨性別社群的活躍成員。另一方面，由貝絲·史釵克（Beth Stryker）和奧利亞·哈維（Auriea Harvey）所開發的圓形監獄介面則鑽研於叛逆社會行為的案例研究。這個介面是設計成解剖廳中上演的真實事件序曲，提出各種案件接受公開評論。

傑：你是什麼時候知道這件作品原來該有的樣子出了問題的？

鄭：2005年，當《布蘭登》在古根漢自己的伺服器上重新安裝時，我們便碰上過時的程式碼和伺服器結構等等問題。這些問題的確是今日多變的媒體和網路藝術家們所要面對的：也就是建檔和保存的問題。

傑：你對於網站的保存最關心的部分是什麼？有什麼是你想確定能對大眾公開的？

鄭：經過《布蘭登》歷時一年的網路呈現，還有和不同的真實世界合作之後（1998-99），我是唯一能掌握所有連結之鑰的人。（天啊，如果我的記性不太差的話！）這是一個重要的課題：所有這些文件記錄和檔案資料該如何收藏與保存。雖然我是它的創作者，但我沒有辦法自己做建檔的工作。最後，我開始收到來自大學師生的電子郵件，因為他們把《布蘭登》用在教學上。當這個網站不再能從網路上存取時，確實造成了一些恐慌。

凱特林·瓊斯和「多變媒體行動」發動了一項在古根漢伺服器上修復和重灌《布蘭登》的嘗試。法蘭西斯加入後，又區分出幾個系統程式的問題。再次

地，這牽涉到過時瀏覽器和程式語言的問題。到最後，我會說我們可能修復了百分之七十的網路元件，但是《布蘭登》的保存還需要更多的努力。例如，古根漢此刻仍缺少和藝術與城市對話機構相關的成分。若要重建這一部分，我就需要和安娜·史密斯（Anna Deavere Smith）再度合作。

雖然《布蘭登》是1990年代的作品，但我一點也不相信它已經過時了。它所處理的是當時經歷的性別混同與電腦性別扮演，而這些至今仍是重大的議題。作為一件網路作品，它的程式語言反映出某個特定時期的網路技術。若今日我獲得委託或授權，可以重新製作《布蘭登》的話，我會很樂意去做，而且可能要使用不同的程式語言。自從《布蘭登》創作以來，網路已經大大改變了——它是在寬頻存取出現之前所創作的。此外，網路也被企業利益殖民了。同時，最近的公共存取工具（亦即部落格、維基百科等等）再次將網路全面翻新。我真的很希望能找時間將《布蘭登》回復它的完整面貌。

凱特林·瓊斯訪談

2006年6月14日傑夫·馬丁的電話訪談

傑夫·馬丁：請告訴我你是如何進入保存領域的工作的？

凱特林·瓊斯（以下簡稱凱）：當我在大學念藝術史時，我對攝影和錄像非常有興趣。那時我在檔案庫裡進行了許多工作，並以藝術史的觀點來處理檔案照片。就是那一刻，我發現檔案庫是個有趣的地方——所有這些資料、所有這些故事、所有這些藝術，它是如何組織、如何保存，以及哪些東西會被保存——所有這類問題刺激著我藝術史的思考。後來，我在英屬哥倫比亞大學取得檔案研究碩士學位。2001年，古根漢美術館成立了「多變媒體保存」的丹尼爾·朗格洛伊斯基基金會（Daniel Langlois Fellowship）。這是卡羅·斯特林嘉利（Carol Stringari）和雍·伊波里多（Jon Ippolito）的共同合作。而我就是這樣踏入這個特殊領域的。當我了解工作內容時，我想，這把我過去十幾年來所思考的各種不同元素，用一個看來非常嶄新的方式結合起來了。

傑：這對這類藝術的保存來說算是比較新的計畫，不是嗎？

凱：對。不過「多變媒體行動」的開始，是由於雍·伊波里多和古根漢的約翰·韓哈德（John G. Hanhradt）已在新媒體藝術背後投注了大量的金錢與時間。那時，剛成立的古根漢蘇活分館原本是預計作為一棟媒體藝術中心。他們策劃錄像和新媒體藝術的展覽；《布蘭登》最初就是在那裡展出，而在這個企劃之外，接著又發展出許多其他的網路藝術委託案。那個空間周遭環繞著一股高度的興奮感，我想對當時的紐約機構而言也是相當獨特的。當然，接下來發生的便是九一一事件、網路公司泡沫化，以及各種財務崩盤的事情，古根漢於是關閉了蘇活空間。

傑：但是他們得到了所有的這些作品。

凱：他們是得到了所有這些作品，而這就是《布蘭登》變得非常有趣的地方。我就是在這時候進來的；我在古根漢蘇活分館關閉後的四個月左右加入。所以在那個時刻，卡羅·斯特林嘉利和雍·伊波里多正在討論約翰·塞蒙（John F. Simon Jr.）及馬可·納丕爾（Mark Napier）新提出的網路藝術委託案。而在委託過程的開端，這些保存的問題便浮現了。這時卡羅強調了一點：我們對這些作品保存所面臨的問題，和我們對其他觀念作品、裝置作品、電影和錄像作品所提出的問題沒有什麼不同。於是，這就是整個多變媒體行動誕生的源頭：它一開始是受到數位媒體藏品的挑動，但接下來則是被其他藏品的需求所填滿，這些作品需要以更全面的方式表達出來。於是，它們分享了相同的理論關注，包括不斷變動的媒材、科技脈絡，以及特定空間中的易變性等等方面。

傑：當時的機構獲得的是什麼？比方當古根漢取得網路藝術時，他們獲得的是什麼？

凱：古根漢獲得的是程式碼和區域名稱，就這樣，真的。

傑：當時這些作品的相關保存是否有被考慮呢？

凱：我想你必須要考量當時的保存狀況，而這也是當時事情為何會浮現的原因。當時在委託案完成之前，他們舉辦過一場「保存非物質」的研討會。但它的概念比較是關於可存取性的，並且這點也被寫進了合約裡。這件作品的區域名稱永遠會是「this」。古根漢也同意會永遠讓這些作品能在 netflag.guggenheim.org 之類的網站上取得。這其中的特殊之處在於，博物館內

的其他作品根本不能保證終身取得。要讓這些作品一直維持展出、永遠展出，這種概念是一個非常不尋常的狀況。

而這就是《布蘭登》之所以有趣的地方，但這同時也是種不幸。《布蘭登》出現的時間，剛好是古根漢正經歷這個重大不幸改變的時候：古根漢蘇活分館關閉了。而在那時，《布蘭登》已有了一系列奠基於網站上的活動，而這些東西在古根漢蘇活分館的電視牆上擁有一處真實的空間——這面巨大的三星電視牆是蘇活空間的主要部份。事情的經過就是，美術館委託了這件作品，接著它進行了一段時間——我不記得演出的期間有多久了——但不久之後，古根漢蘇活分館就關閉了，參與其中特殊裝置作品的策展人也離開了，於是它便成了一件不受注意的作品。

接下來，去年我收到一封來自史帝夫·戴資（Steve Dietz）和莎拉·庫克（Sarah Cook）的電子郵件，他們打算策劃一場從班夫中心展開的「從前被稱為新媒體的藝術」（The Art Formerly Known as New Media）巡迴展，另外根莖組織（Rhizome.org）的羅倫·寇奈爾（Lauren Cornell）也來信，他們都請求將《布蘭登》放在他們的展覽中。但是，這件作品已經不再能從網路上取得了。

《布蘭登》的重要性在於，它是首度真正受到美國大機構委託的網路藝術作品之一。基本上，在淑麗的幫助之下——因為淑麗有全部檔案的複本，我們於是和法蘭西斯·黃合作，重新架起所有的連結。這裡面有爪哇描述語言的問題，還有些是關於速率方面，但法蘭西斯只對程式碼作了簡單的更動，就能夠把它重新拼湊起來了。

傑：沒錯，但是在重新拼湊的過程中，他說過作品的某些部分是無法重建的，至少在你們所面臨的限制下是如此。這些是怎樣的狀況？

凱：嗯，《布蘭登》的企劃之一是作為一個論壇使用；這件作品是關於布蘭登·蒂娜（Brandon）被毆打致死的事件。作品中有一個相關的聊天室，也有地方可以觀看這些正在進行的現場討論——所有這些都應是完整《布蘭登》的一部分。不幸的是，那些是我們無法重建的東西。

傑：那些決定都是基於實際考量的吧？

凱：對，但這也涉及事情的本質——這是一場演出。我們可以保留關於演出的文件記錄，但除了典藏的文件之外，就很難將演出本身保存下來。因此，我們會把文件和從前的聊天記錄放在那裡。那些不再是現場進行的，如果我們要永遠主持一個現場聊天室，未免太不實際了。我們想要及時捕捉那個時刻。因為你可以從那些網頁的美學觀上看到，它是相當屬於九〇年代晚期的網路藝術作品；它具有真實的外觀與時代感，而這對她而言是非常重要的。

傑：是什麼促成了保存這類作品的決策？是因為它們在特定的時間裡，有許多作品都反映出其時代特色嗎？

凱：這點很有趣，例如馬可·納皮爾的作品《net.flag》（網址為 netflag.guggenheim.org）可以容許人們用其他旗幟的元素創作出自己的旗幟——像是網路上的國際旗幟。《net.flag》的優點之一是在過去四年多來，你可以看到不同類型的國際衝突如何影響了人們所製作的旗幟。不管是在目前世足盃（2006年6月）的脈絡、或是在伊拉克戰爭時的脈絡中，我們都可以觀察人們是否製作出不同於2001年的旗幟類型來，這都是很有趣的。這是一件隨著時間前進的作品。若讓《net.flag》一直作為一件當代藝術作品，這是有意義的，因為它反映出人們當下使用它的時間。

但《布蘭登》並不完全是如此。這不是說它現在不再能獲得迴響，而是它深受電腦女性主義脈絡與這種創傷、仇恨犯罪的影響，因此對我而言——雖然淑麗可能會有不一樣的答案，但我認為它比較是基於它所創作的那個時間點的。我想這完全要視你所討論的作品而定。

傑：讓我們再回到這件作品的保存過程：你們從中學到了怎樣的教訓？

凱：這是個很有趣的問題，因為我們學到的教訓顯然就是：當這些東西剛被創造時，你就該為它們做適當的文件記錄；還有，必須為這些不斷前進的作品立下清楚的政策和程序。這不應只是某個負責處理網路的部門，而應是更大的機構收藏部分。

傑：這種文件記錄是採取什麼形式呢？法蘭西斯提到了記錄或描述互動性的困難，它其實沒有一個很好的語彙。

凱：沒錯。所以這種記錄的形式，基本上是用電子郵件和作品創作中的討論，這是在古根漢檔案庫與策展檔案裡找到的原始資料。接下來的紀錄的就是法蘭西斯、淑麗和我在重建這件作品過程中所交換的電子郵件。再來的文件記錄則是登錄者所使用的藏品表格，也就是這件作品是什麼、是哪個年代、作品特徵有哪些、作品的備份是什麼等等。所以我們有一片光碟記錄了所有的檔案，也記錄那些檔案應該如何整合起來，以及它們彼此的關聯等等。

傑：我想問一個比較廣泛的網路藝術問題——在你的經驗中，維持這些作品的主要問題出在哪裡？

凱：這要視作品而定。有些作品的問題是外部連結無法運作，那你在這種情況下該怎麼辦？這顯然是一大問題。

傑：這會不會和作品界限的設定有關？

凱：我想是吧，但我也認為有些作品的創作就是關於連結本身的，在早期的網路中，這的確是關於超文本的議題，我們不常看到自我封閉的網站，大多數的網站其實就是一份連結到其他網址的清單。這在早期的網路佔了很大一部分。

傑：對，就像「歡迎來到我的首頁；以下是我的最愛連結！」

凱：一點也沒錯。其他要考慮的則是——我想在錄像或是任何其他東西上也是如此——網路脈絡的變動是這麼快速。它變得非常難以掌握。歐麗雅·李亞琳娜（Olia Lialina）的《我的男友從戰場上回來了》（My Boyfriend Came Back From The War）[插入連結]是一件很棒的作品。對我來說，這件作品真的很有趣，因為 2006 年它在網路上的意義，正好相對於 1997 年創作時它對網路的意義。這是一頁黑白的首頁；上面有一行文字「我男友自戰場返回，並離我們而去」，然後她在左手邊的地方，加上我覺得真的很有趣的東西：Google 的廣告。這是這個網頁上新的附加物。而它反映了網路發生了多麼大的改變。對我們而言，如今的網路代表了很大的這一部分：到處都是廣告；Google 的廣告在各種東西上出現。我認為這是一種非常聰明的改寫。

如果你點選文字的話，你會看到一個解析度很低的黑白網站，這是當時的網路所能支援的。它完全是關於框架的問題，如果你還記得什麼是框架的話，另外還有加底線的文字。這些東西在 1997 年時看來完全不會覺得奇怪，但是在如今的網路脈絡中便顯得非常老舊。它多少改變了這件作品的感覺。但我想這和

白南準等人的某些作品一樣，變成和技術本身更有關係，那些古怪過時的技術，正好和作品原本的目的完全相反。

傑：這件作品的確讓人想起，在 1997 年，光是點選本身就是多麼的有趣。不過這是一件自我封閉的作品呢。

凱：但她還有其他作品，還有一件作品的狀況是所有的外部連結都不存在了。

傑：那些連結——就是它們連到的那些網頁——有可能再收集起來嗎？或是你們會想要這樣做嗎？

凱：如果你事先知道的話，我想你可以把所有的外部連結都儲存備份，因為網路可以讓你這樣做。但若缺乏機構的支持，或是沒有真正強烈關心這件作品的人，那就沒辦法了。另外的問題在於，你大半的時間根本不知道那些連結是不是會中斷。

我想談的另一件作品是《殭屍與木乃伊》[www.zombie-and-mummy.org]。如果你在微軟的 Explorer 瀏覽器上觀看的話，它就會執行一個 Midi 檔。但如果你用當代的 Firefox 瀏覽器觀看，它就不支援 Midi。所以你是否會錯過這件作品的重要成分，端看你所使用的瀏覽器為何。另外還有不同的爪哇描述語言和程式語言，這都是些瑣碎的地方，你根本不知道問題會出在哪裡。

傑：整體來說，你覺得互動和網路藝術的保存狀況有在改善嗎？

凱：我想如果有更多的人對目前進行的狀況感到自在和熟悉的話——我必須說當我在古根漢工作時，登錄者能夠接受這些變因的方式始終令我印象深刻。登錄的作品需要特別留意細節的部份，在描述和處理方面，並無法太過彈性。然而，登錄者必須面對一些事實，例如這些都是變化性極高的作品，還有關於這件作品中哪些重要、哪些不重要的問題，以及有哪些重要的文件紀錄等等。我在古根漢的這幾年間，以及當我不在那裡以後，一直在觀察周遭負責這類作品的同仁，他們總能將它融進他們目前的工作模式，這點讓我留下深刻的印象。另外幾點像是古根漢全部的錄像藝術入藏表都更改了，還有他們處理備份資料的方式等等。所以我想，這些機構是能夠改變的，但我認為這要花上很長的時

間。我也替新媒體藝術感到憂心，如果沒有專門的成員負責檢查的話，它們就會消失不見。

法蘭西斯·黃訪談

法蘭西斯·黃是一名藝術家、作家兼軟體工程師。他的藝術作品包括《十面》（Ten-sided），這件作品是由十位小說作者利用部落格合作了一篇即興創作的故事；另外還有〈未授權的 iPod U2 與 Negativland 特別版〉，他在作品中結合了 U2 樂團的 iPod 特別版和 Negativland 樂團的舊錄音，然後在網路上拍賣他的成品。他談論科技與文化的文章散見於 *Spin*、*Wired* 與 *ArtByte* 等雜誌刊物上。身為茹比（Ruby）免費軟體社群的活躍成員之一，他曾在國際茹比研討會上發表演說，同時也是茹比代碼與風格（Ruby Code & Style）顧問團的一員。他是 2002 至 2006 年「根莖組織」的科技總監。這場訪談是 2006 年 4 月 27 日由傑夫·馬丁透過電話進行的。

傑夫·馬丁：請告訴我你的背景，以及你怎麼開始參與數位藝術保存的？

法蘭西斯·黃（以下簡稱黃）：這是個很好的問題。你可以說我二十年來都在斷斷續續地設計電腦程式。我在小學和國中時，偶爾會把設計程式當作嗜好；我還有很多其他的興趣。接著我有十年左右的時間都靠電腦過活。所以我對電腦始終有濃厚的興趣，當然還有網際網路，說實在網路的確讓電腦變得比以前有趣多了，因為它讓一切變得更加社會化，對非科技人士來說也變得更容易接觸。

同時，我對藝術也有強烈的興趣。我真正的學位，就是我的大學學位，是藝術創作的美術學士。我學習繪畫和素描，並在最後的一兩年專注於漫畫上。另外我也寫點藝術評論。我在 *ArtByte* 和 *FEED* 等雜誌上發表了很多東西。我在 1999 年搬到紐約。當時很需要科技和科技藝術方面的文章，而我顯然符合這樣的要求，因為我在兩邊的領域都工作過。我從 2002 年起在根莖組織工作，大概做了三年半，然後在 2005 年 3 月初離職。

傑：你是怎麼開始參與《布蘭登》的保存計畫的？

黃：因為根莖組織參與了這個正在運作的機構聯盟「多變媒體行動」。

這項行動一開始是由柏克萊分校美術館太平洋電影資料館（簡稱 BAMPFA）的里克·萊恩哈特（Rick Rinehart）所推動的，並由朗格洛伊斯基基金會（Langlois Foundation）和古根漢美術館協助成立，其中包括凱特林·瓊斯、雍·伊波里多和卡羅·斯特林嘉利等人。總之，這個組織的重點是要為新媒體藝術建立最好的建檔和保存策略——或者更精確的說，應該是包括新媒體藝術在內的多變媒體，其他像演出和裝置藝術等等也涵蓋其中。「多變媒體」一詞基本上是指凡是隨著特定的時間或地點而發生重大變化的那類作品，所以它並不是單一固定的物體。因此在我們各自做的機構工作之外，我們也開始進行這些不定期的會議。

《布蘭登》是由古根漢美術館委託的作品，它也放在根莖組織的網路藝術線上資料庫「ArtBase」上。根莖組織當時正舉辦「ArtBase 101」的展覽，《布蘭登》也是其中一件展出作品。與此同時，古根漢也打算在《布蘭登》上投注更多心力，但就像很多作品一樣，它也已經有段時間處在冬眠狀態了。但當我們把這件作品取出來後，發現它並沒有存活得很好。它被移到了不同的伺服器上，也沒有人花時間瀏覽它、確認它是否已經過時，所以有很多東西就是不能運作了。我和古根漢的凱特林·瓊斯一起工作，也在技術層面上與藝術家合作。這其實是根莖組織和古根漢之間的合作成果。

傑：你可以再仔細說明一下，你是怎麼判定作品出了哪些問題的呢？

黃：有個操作上的問題是，我並沒有看過《布蘭登》最初的樣子。就算我看過，有時你也只是看了一大堆藝術品，但是沒有辦法在上面花很多時間，或者經過多年後你也不記得了。如果是在一般的商業網站上，你可以說：「這個圖像已經損毀了，這些連結沒辦法連到別的地方去。」可是實際上，損毀的圖像和沒有作用的連結也可能是藝術品的一部分。有些損毀的程式碼可能是藝術家的設計。

所以我們首先要做的事情之一，就是要瀏覽過一大堆的功能，然後加以分類。但是有好多小地方都不能運作。像是應該要上下捲動的爪哇描述語言可能會跑得太快，有些連結並沒有順利跳出。還有些應該由 PHP 啟動的網頁也不再運

作。有些用爪哇語言寫成的小東西是由別人進程式設計的，而它們就是失去作用了。

整體而言，這其實就是軟體的問題。如果你有一陣子沒有使用軟體，當你再用的時候，它可能就無法運作了。除非你想辦法讓整個伺服器從頭到尾都不會有任何改變。

他們甚至沒有把它放在和當初相同的伺服器上。我相信它本來是被灌在一台 Linux 操作系統的機器，但它現在則位於 OS X 伺服器上，因此很多細節都不一樣，甚至連東西存放在伺服器上的地方，像是目錄路徑，都變了。

結果，我們發現很多的 PHP 程式碼，是為一個基本上已經不存在的 PHP 版本所寫的，大概是 PHP 3 之類的。這是你從來沒看過，或說在我開始設計網站程式七年來不曾見過的。只因為它太老舊了；而這就是科技前進的速度。也沒有人會起來說，我這個 PHP 應用程式是七年前寫的，它現在損毀了，有誰能幫我弄到一個 PHP 的舊版本嗎？一般沒有人會這樣要求。

所以我把它升級。大部分的 PHP 都不是多大的問題；變化不算嚴重的。這套爪哇系統基本上就是不再運作了，我們沒有時間一一去找出問題，然後讓它們真的重新運作，因為當時這套系統在本質上更加複雜。不僅因為爪哇語言本身的關係，也是由於其負責的功能。我們沒辦法聯絡上當初的程式設計師。即使我們連絡上了，他也可能幫不上忙，因為誰會記得他們七年前寫的程式碼呢？所以我們最後就是把網站的這些區域關閉起來，讓它們不再成為這件藝術品的一部分。

傑：你提到需要將許多不同的功能分類。你能再說明一下嗎？

黃：網站其實就是用不同方式互相連結的一堆網頁。所以當你進入一堆圖片的首頁，在上面移動你的滑鼠時，那些圖片應該要變化。你可以描述更特殊的功能，像是圖片變化的真正模樣，但如果你不斷在圖片上前後移動你的滑鼠，那些圖片就會從圖片資料檔案中隨機變出其他的東西。

這是個語言的問題，因為在描述互動性方面是特別困難的。而這就是新媒體藝術所面對的問題，不過我們並不是單獨面對，其他人也有一樣的問題。當你為

某個共同設計公司設計網站時其實會碰到很多這類問題。或是在製作一些耗費五百萬美元的遊戲時，一定有人會想辦法設計所有的互動。

所以我們在《布蘭登》上有許多的工作是很有挑戰性的，因為有許多功能並沒被寫下來，或是沒那麼明確。很多我和藝術家之間的電子郵件對話，跟我和設計公司合作時可能會有的對話簡直太像了；他們會說：「把滑鼠移到左手邊的圖像時，它不會動，」然後我們必須再往返幾次，我會說：「哪個圖像——你指的是黃色金絲雀還是黑色十字線？」這裡面沒有一種固定的語言，並且因為它是這麼具有彈性的媒介，光是搞定它就能花上很長的時間——只是到底它原本的設計是怎樣呢？你只告訴我它損毀了，我根本不知道這是什麼意思。

傑：既然你沒辦法觀察第一手的功能，那你後來怎麼知道這件作品應該是怎樣的？

黃：嗯，凱特林·瓊斯似乎很清楚這件作品整體的模樣。而且我們也和藝術家談過很多，她能告訴我們作品應該是怎樣運作的。我們很慶幸藝術家能在我們身邊；如果她出了什麼事，如果她死了，或者她就是不那麼熱衷於恢復這件作品的計畫，那我們的工作就會變得困難百倍。

傑：所以藝術家對這項計畫的最大貢獻，就是引導你們回到作品原本的模樣嗎？

黃：對，另外還有一些技術支援，不過大部分的技術成就是我們做的。

傑：在許多電腦藝術中，也有一些作品像這樣，創作者只有一位，但是其他人實際上都參與了計畫。這在新媒體和網路藝術的領域中，是一個比較常見的問題嗎？

黃：對，這是很常見的。具體地說，這並不真的是一個團隊。鄭淑麗被列為這件作品的藝術家。而她也能找到願意幫助她的程式設計師，並付給他們一些工資，但是這還是一件鄭淑麗的作品。在這層意義下，她有最後的決定權。不過這也是另一種狀況——現在有很多作品都是這樣，名字在作品上的人並不是寫程式碼的那個人。

我不知道我對這種狀況作何感想。我想其中有很多不利之處，除了保存、修復和這些問題以外。這項計畫其中一個最大的問題在於我們無法掌握程式設計

師。而在這樣的案例中，你面對的是種虛擬的機構組織，這不像你可以聚集一群人，叫他們為這項計畫密集工作一個月。

我想這對新媒體藝術的確是種損傷，我們並不擅於確定功能語言，這種語言並不那麼倚賴理論，但卻是更具體的。我們應該從相近的領域中更積極地盜用這種語言，例如資訊建築、電玩設計等等，但我們對這點非常不在行。

我記得很清楚，有次我在一個小組討論上，我們拿到了一堆各式各樣的新媒體提案，大部分都是來自小有名氣的藝術家，都是在這個領域中達到某種成就的人。但是這些提案都很難閱讀。這些藝術家想做些類似互動裝置的東西，而提案中的技術部份解釋了他們想要把喇叭放在哪裡。我知道你們清楚要在哪裡放喇叭；這點每個人都作得到。我想知道的是當我進入這個房間時、當我在房內四處走動時，會發生些什麼事，而這是很難描述的。

所以，沒錯，如果淑麗親自做了《布蘭登》的程式設計的話，那要重建工作就會容易多了，但是當然，這次就是這樣做出來的。假如現在發生了什麼事，鄭淑麗無法再幫助我們，但我們可以和程式設計師取得聯繫的話，那就會有幫助了。不過我猜不管怎麼做都是很混亂的。

傑：有沒有哪些關於新媒體作品的問題是一再重複的，讓你覺得人們應該比較會留意到它，還是說每個案例都是獨特的？

黃：在保存軟體、延長其壽命方面，是有一些模糊的原則。但這些原則並不是在藝術界中發展出來的，而是來自於商業界。你以為我們藝術界做的很爛，但想想看，假設有一家企業，在十年前投下了一千萬美元開發一項大型的發薪系統，如今這套系統卻變成他們心頭的刺，因為它老是出問題，而他們又無法找到合用的伺服器擴大它。他們擔心的層面是遠超過我們所擔心的。

有些應該要記住的大原則，例如：開放資源的軟體比封閉的軟體好；在 PHP 或甚至在爪哇上工作，可能都會比在 DotNet 上來得好。Flash 和 Macromedia 的產品雖然有點弱，可是 Flash 在某些方面是很強的。

還有，在電腦工程領域中有一種「耦合」的概念，關於不同的成分如何連結在一起、它們的連結有多緊密，以及它們的互換有多容易等。這裡有部分也是這

樣。如果你的作品需要一座資料庫，你最好確定這座資料庫是個資源相當開放的常見引擎。

傑：請再具體說明這件作品繼續發展的部份，你們會採取什麼措施，讓這件作品變得更能運行？

黃：嗯，我們已經把它灌在一座 OS X 伺服器上，這是蘋果電腦的操作系統，它有一個桌面版，不過就算只當作伺服器來用也能運作得很好。古根漢的一位資訊技術人員讓我接觸到這台機器，說不管我需要用它來做什麼都可以。它已經灌了一些基本的東西，裡面有 Apache 和 PHP 的版本；Apache 是網路伺服器，PHP 則是一套用在網路程式設計上的程式語言。

但是這個 PHP 版本已經完全和真正的 PHP 程式碼脫節了。所以我必須做的工作之一就是瀏覽過所有的 PHP 碼，一頁一頁地更新，接著再瀏覽過整個 PHP 碼一遍，確認它們都能運作。之前凱特林·瓊斯、淑麗和我用 email 往返溝通了大把時間，為的就是列出一份惱人的損毀清單。

而這些東西進行的方式，絕對沒辦法快速地做完。你真的只能說：「我現在要像一個機器人，列出六十個小細節，然後把它們全部檢查過，一件一件做完。」因此我們有了這份清單，上面列了要瀏覽和更改的 PHP 碼。其中有很多是因為 PHP 的語法已經改變了，這意思是有些東西就是不會運作了。也意味著這個網頁會跳出使用者會看到的錯誤訊息，而這並不是原先的目的。

那些改變大部份都很煩人，但是並不困難。即使語言不同了，你還是可以讀出其中的目的。你可以看到：「喔，這本來是要做一個迴路；我們現在做迴路的方式不一樣了。」所以我想，只要是對程式設計有些經驗的人，這樣的工作都不會讓他們太傷腦筋。

還有一些較基本的小問題，像是爪哇描述語言，以及關於網站使用框架的一兩個問題，大概還有框架互動如何改變等等。當然也有和插入聲音檔有關的問題，這些聲音應該要在一個迴路上播放，所以這些東西我必須在 HTML 的平面上努力奮鬥，好讓它符合新的瀏覽器。

傑：你提到跟爪哇有關的問題，所以網站有些部份關閉了嗎？

黃：我仔細觀察過它，然後我發現就是沒有足夠的時間去做，以我們現有的資源，我就是沒辦法修復這些東西。整體來說，這是因為我不夠清楚這些爪哇程式原本該有的樣子，也不清楚他們怎麼製作的。而且它們看來有點複雜。是那種如果時間足夠，我就可以把它修復或重寫，當然，有時你的確需要這麼做。但這得要花上幾天幾週，而不是幾小時而已。我們想要在不中斷進度的情況下解決這部份，所以這是我們最後做的決定。我想淑麗也同意這個決定。它顯然不是最理想的，但是作品的大部分都能保持下來。

傑：既然這不是這件作品的理想狀況，那如果未來有更多時間、更多經費的話，這部分是不是能夠，或說應該，被重新檢視呢？

黃：我想會的。這都是有可能的。

傑：這樣問吧，為了這件作品的永續性，你和凱特林作了些什麼嗎？

黃：我們並沒有時間投入任何龐大的事。此外，這畢竟是個困難的程式設計問題。我想我們三人之間所往來的電子郵件，應該保存為檔案的一部份。我想這可以幫助大家了解藝術家的想法。此外，我們並沒作太多別的。

這很難講。當我從商業的脈絡中去看他們的作法時——比方說你拿到一紙五十萬美金的合約，要為一個大公司架設一個網站，他們會要求許多的文件記錄。但是這些文件實在讓人頭大。實在很難去寫下它們而不會痛恨它們。它們無聊得很，又實在龐大，而且如果這個企畫的變因迅速改變的話，它們也很快就過時了。你會為一間大公司作這些事的唯一理由就是這事關一大筆錢。很難想像我們會在自己工作中進行如此龐大的文件記錄過程。

我的確認為，在古根漢和朗格洛伊斯基基金會開發的這類問卷背後——也就是多變媒體問卷，有很多可見的將來。但這會非常困難，舉例而言，在《布蘭登》的案例中，這份問卷不會考慮到你這種麻煩程式的事實。這玩意到底該怎麼運作呢？

在企業案例中，正確作法就是所謂的「使用者經驗談」。基本上，客戶——以我們的案例來說，就是藝術家——實實在在寫下幾句或是幾段話，裡面說：「當某某某作了那個，就發生了這個動作。」在商業脈絡中，他們要的就是

讓客戶用自己的話解釋他們的需求，而不是丟出一堆行話，也不剝奪他們的經驗，導致他們必須多花時間去思考。

如果機構想要認真對待這個東西——但我不知道這一切划不划算——如果他們打算認真看待新媒體藝術品的增購，把握它們，並在未來十年繼續展出這些作品，那他們需要讓那類文件記錄變成「辦得到」的部分。機構必須說：「我們付你這些錢來展出這件作品，或是不管我們付你多少，其中都要包含文件記錄的部分。如果你不給我們需要的文件記錄，或是內容不夠豐富，你就拿不到最後這筆金額。」因為沒有人願意免費服務作這件事，沒有人會純粹因為高興而作，尤其在藝術家和關心保存修復的保存者之間，是有很強烈的態度差異的。藝術家大多傾向活在當下，這其實也是他們一開始會成為藝術家的原因。而保存者則會考慮到未來的保存。這是兩種相當互斥的需求。所以其中一個方式就是要說：「好，我知道這並不有趣，但這是整個交易的一部份。」

傑：否則我們就不是真的買下這件作品，只能算是租用它，因為如果你不告訴我們它怎麼運作，這件作品最後就只有等死。

黃：正是如此。

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