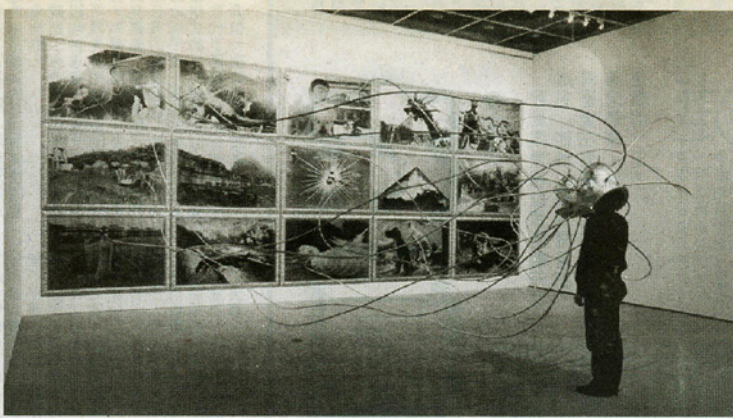


網路無國界，藝術零距離

圖文 姚瑞中 (1997年威尼斯雙年展臺灣館代表)



面對這個嶄新的新世紀，數位革命改變了以往傳統世界的溝通模式，人與人之間的互動方式也面臨新的考驗；舉凡衛星電子通訊(行動電話)、網上互動視訊系統(E-Mail、線上遊戲、網上會議、網上訂單)等快速而立即的溝通方式，雖然方便了資訊的流通，卻也相對地造成了人際關係的疏離。

藝術與網路都是虛幻擬像

這個新世界不再像以往傳統傳媒的單向流通，「秀才不出門，能知天下事」尚不足以描述網路多面向的功能，「屈一指而轉乾坤」也不是空穴來風的誇張說法，相對地，技術上的革命所造成觀念上的前進，也刺激當代藝術朝這方向發展；畢竟，藝術與網路在某方面來說，都是一種虛幻的擬像。

雖然半導體工業在臺灣非常發達，但在臺灣從事純粹網路藝術的藝術家並不多見(不過在國外倒是有不少機構正從事此領域的開發工作)，大部份設計精美的網頁或網站仍停留在服務工商企業的宣傳功能上，它比較像是高級的電話簿或查號台，雖然一再有人鼓吹「網路藝術」，但大部份的人仍分不清「網路藝術」與「藝術網路化」的差別。

它們是截然不同的概念，後者只是運用網路的傳播效益，將已經完成的作品圖像、文字檔案或者是影音動畫掛在網上來宣揚其藝術理念，並開拓其能見度，但嚴格說起來這樣的作法，充其量只是另一種「型錄」的功能，不過有趣的是，以往藝術家必須透過出版系統層層機制的掌控，以及受制於通路銷售的行銷體系之命運被推翻了，使得人只要懂得基本操作方法，皆可將自己的任何作品掛在入口網站上，供任何上網的人搜尋、閱覽及交流，就這一點來說，已是一大福音。

網路無國界不再是口號

只是網海無涯，在猶如星河浩瀚的資料中，網路一方面快速吸收大量資訊，卻也快速地排擠龐大的資訊，看似人人都有機會，卻也個個平等，而「網路藝術」除了傳播的基本功能外，它更注重本身美學上的建立，也就是說，它不只是將作品秀給觀眾看而已，更重要的是，它以自身的工具理性與觀念，以其超強的運算所呈現出超乎人腦的想像與手工無法完成的精密描寫與構築，結合動畫、設計、音樂...，構成了另一個存在於電子訊號中的超級世界，就如同電影「駭客任務」中所描述的一樣，人在夢境中實現了自己，卻也在夢中見證真實世界的消亡。

「網路無國界」不再只是口號，它已漸漸地融入我們的一般日常生活中並與我們息息相關，當然就如同所有新科技藝術形式最初的發展(如：攝影、卡通、動畫...)，不可避免的都會

奠基於現實世界的基礎上，「再現」一個真實的世界，於是我們可以見到非常逼真而美麗的電子新聞女主播、栩栩如生的恐龍世界，甚至於自成一體的「帝國」。

當你上網時，你不知道是跟誰、什麼國家的人進行對話，你可以暢所欲言不必為任何言論負責，也可以立刻斷線結束任何話不投機的無聊對話，沒有人知道誰是誰，也沒有人在乎真實或虛假的身份；每個人都有分身，每個分身都有它的「再分身」。沒有恆久的人際關係，也沒有道德上的規範，一切現實上的行為模式與真實世界中的關係是被分裂的，但我們卻也需要此「分裂」以作為逃避現實的藉口與托詞。

藝術家也可創造電子數位作品

在這個無性別的網路國度裡，它擁有自己的語言模式、人際關係，就像一個個銀河系，透過「蟲洞」來彼此連結，它是一個地下巫脈，我們都躲藏在烈日當空的陰暗地表之下，以多重分身來確認自我，在電波的快速傳送中，建構自己的王國。

除此之外，網路也建構了一種「集體經驗的時刻」(Collective Moments)，它是立即而無時間感的，在網路上「時間」只有一個，而且沒有參照標準，時間變成一個相對概念，不像地球被劃分為二十四個時區，並以格林威治為起始基準；因此，日、夜的概念被取消，國與國的邊界也不見了，沒有人知道誰是誰，也沒有人在乎天長地久的人際關係，立即的、當下的永恆都在一指之間。面對這個數位化的時代，越來越多的人似乎都患了所謂的「網路恐慌症」，深怕若不上網、受發「伊媚兒」(E-mail)，就好像會被時代淘汰、被社會大眾所遺忘，也有許多人患了所謂的「網路人格分裂症」，非得要上網才能顯露其本性，沒有了電腦，也就失去了生存的動力，現實世界中與網路世界中的人，簡直是判若兩人。

不但一般民眾真實身份要被重新定義，藝術家在此也被重新改寫，他們不一定需要親自操作複雜的電腦，只要有天馬行空的構想、電腦工程師及其它相關的電腦動畫師，照樣可以創作出電子數位化的作品，就如電影工業的分工概念一般，掌握資金、人才及市場，藉全球化資本主義的力量，呈現出一頁個人的夢想天堂。在此，藝術家的主要工作是觀念上的發想，而協調、溝通的能力也成為必要的條件之一，在這個分工專業的時代裡，如何有效的統合各領域的專家才是重點。

藝術品不再依賴真實世界物體

「觀念」勝過一切，而「組織能

力」勝過「手工性」，雖然大部份的電腦也是「手工性」的(還是需要透過手動鍵盤來下指令)，但複雜而無趣的運算過程交給電腦執行，人腦只負責發想、判斷、下指令、更改...等，作為幻象的藝術品不再依賴



真實世界的物體，它不再具有一個實存空間，它是一件「超藝術物品」(Hyper Art Object)。「網路藝術」看起來無遠弗屆、神通廣大，但是這類的作品也碰到了一個問題，既然可以透過網路來展示，那又何以需要展覽空間？觀眾有必要大老遠跑到美術館或畫廊去參觀此類作品嗎？既然在任何有電腦的地方就可以觀賞作品，那又何必需要龐大的展場及空間呢？而許多美術館為了因應數位化時代的來臨，在美術館的空間內放置許多電腦，供觀眾免費上網或連接相關網站，於是就產生了一個吊詭的現象，民眾在美術館內的網站上免費觀賞美術館的展覽，但卻不花錢去觀賞近在咫尺的現場作品，如果這樣就叫作數位化美術館的話，那也過於自圓其說。

除此之外，網路藝術同時也遇到典藏的問題，因為任何人都可以下載(download)網路上的作品，若有技術支援並可無限複製、甚至加以改造、再製；此外，也挑戰了版權的問題，雖說也發展出以信用卡刷卡付費的模式，但對智慧財產權的尊重，在缺乏監督機制的「自由心證」投機心態之下，仍然是一大盲點與漏洞。作著署的匿名、隱退與逃逸，美術機制的模糊與曖昧，象徵了一個舊有收藏體系的退位，不過卻以一種更加「帝國主義式」的視野，收編所有人的夢想，並將不可能實現的夢想孕育出來。通過電腦網路「平等化」的特性，

一方面消除了存在於各個專業領域間的必然性鴻溝，但另一方面卻也造成了無法與之匹敵的「托辣斯」，及隨之而起的「弱肉強食」生態；「網路」這個無遠弗屆的工具，拉近了人類彼此的距離，或者可以說，拉大了「贏家」與「弱者」間鴻溝的差距，在這個被贏家所建構的「強者恆強，弱者恆弱」遊戲規則裡，一切似乎都被預先設定，某些事物都被有意的排除了；這是一個贏家通吃的年代，誰掌握了解釋權，誰就擁有正義的託詞，誰控制了市場，誰就擁有主宰世界的權力。這是一場存在於腦神經與電子訊號間的鬥爭，也是一場不見血的第三次世界大戰。

中央日報 1997.11.11