

臺灣美術 52

中華民國九十二年四月一日

◆ 科技與藝術專輯

國立台灣美術館 館刊

JOURNAL OF TAIWAN MUSEUM OF ART

Technology
and
Art





圖8 王俊傑 極樂世界螢光之旅 1997
駱麗真提供

網路藝術Net Art

網路互動行為模式則擴張了自60年代以來機動藝術(Kinetic Art)、電訊電傳藝術(Telematic Art)與互動藝術(Interactive Art)觀者與作品面對面實體的互動關係，在網路裡，實體的空間構成消失，變成虛的虛擬構成，創作者的身體不再實際參與空間作品，觀眾也轉換一種新的進入作品空間的方式，以心靈身體、虛擬身分去「窺伺」並「參與」作品。

網路的形成早在1960年代冷戰時期，美國國防部為分散風險，把電腦散佈各地，將訊息分割成封包的方式來傳遞溝通。1969年開放學術使用，建立了第一個APPANET²⁶，1989年由Timothy Berners-Lee主導發展WWW開始，至1996年網路已經連結了四億人，150個國家，十億台電腦²⁷。在台灣，截至2002年9月底為止，我國上網人口達835萬人，連網普及率為37%。寬頻用戶數達186萬戶，ADSL用戶數達163萬戶²⁸。

「網路」滲透進入人的生命，影響了人類的思維，改變人類的時空觀念。網路空間是一個虛擬的存在虛幻社會，有無限的延伸性。上網的群眾是這個空間裡的虛幻居民，沒有年齡性別、地域

區域、階級人種的限制，大家透過「網路」聯絡、共同生活，追求超越軀體生活的表現²⁹。90年代，藝術家使用網路的技術與特質進行藝術創作，以網際網路為展覽空間與媒介，實驗新技術，呈現出有趣的觀念與藝術作品。

1997年王俊傑的《極樂世界螢光之旅》³⁰(圖8)在網路成立虛擬旅行社，提供了不可能旅遊觀光景點。2000年，李明維在紐約網路虛擬懷孕，在虛擬場域的空間裡，成立RYT Hospital-Dwayne Medical Center 虛擬醫院³¹(圖9)，並完成男人懷孕創舉，在紐約引發了討論與譁伐。他們均應用了網路特性，傳播一種擬真的錯覺，讓誤闖入此網站的觀眾，產生真實的感受。2002年曾鈺涓發表了《CLICK》³²(圖10)，則讓觀眾透過CLICK，重新思考電腦操控過程中，透過隨機點選的選擇，對觀者「主體」與「本文」，「主動」與「被動」的關係轉換，進行人類對習慣行為的反思。

在國外，網路則結合了各種高科技的技術方式，以虛擬+實體場域的互動，呈現了令人驚嘆的創作呈現。例如Eduardo Kac在the Siggraph '96 Art Show發表了《Teleporting an Unknown State》(圖11)，他在8個不同地點蒐集

當地的光，透過網路傳送、轉換訊息，並在展覽空間裡將光還原，給予黑暗中植物生長的光，敘述了一種詩樣的轉換與再現³³。1995年Ken Goldberg與Joseph Santarromana於奧地利林茲科技藝術中心(Museum in Linz, Austria.)裝置了作品《Telegarden》³⁴ (圖12)，觀者可以透過網路控制機器手臂與植物花園互動，觀眾可以種花、澆水，並且觀看種子發芽的成果，以遠端控制裝置，讓觀者體驗真實的虛擬經驗。日本藝術家Masaki Fujihata則於2000年即開始結合GPS衛星定位系統，由每一位參與者透過無線傳輸方式與衛星定位裝置，透過無線裝置、具數位相機功能的手機或PDA，及時的將個人定位與錄影影像傳送至終端機，以真實空間的資訊形構了虛擬空間，其最新的作品《Field-Work@Alsace》(圖13)則於2002年11月展示於「FUTURE-CINEMA」，ZKM Karlsruhe, Germany中。

他們使得網路藝術跨越了虛擬存在，讓觀者在操作中想像並觀看實體存在的真實場景，體驗一種虛無的真實參與，超

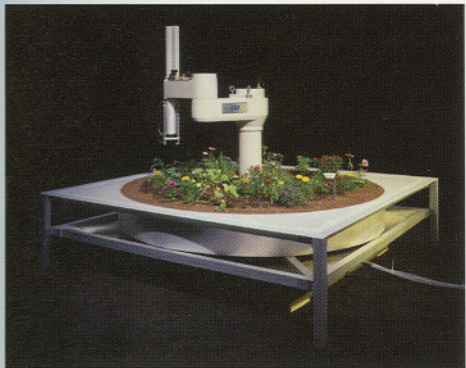


圖 12 Ken Goldberg 與 Joseph Santarromana Telegarden
1995 Ken Goldberg 提供
Robert Wedemeyer 攝影