曾鈺涓，2021，〈My name is Jane 的存在證實與展演策略〉，《南藝學報》23：01-17。

My name is Jane 的存在證實與展演策略

The Proof of Existence and Strategy of Performativity -My Name is Jane

曾鈺涓* **Tseng, Yu-Chuan**

摘要

作者自 2013 年開始《Jane》系列作品創作，以 Jane 為主題完成〈偽旅行記事〉、〈珍的日誌〉、〈你今天的味道是？〉、〈流動的珍 2018〉、〈珍的肖像 2019〉、〈肖像花園〉、〈我是珍〉、〈絮語〉、〈請你我說〉、〈i_digi_jane〉共計 10 件作品。此系列是以網路上「Jane」的資料(Data)作為創作材料，創造出以「Jane」為符碼而存在的個體，透過以「Jane」為名的書寫、影像、肖像、味道、語音等，作為在也不在的存在證實。技術應用涵蓋自動搜尋系統平台、數位影像即時處理、臉部辨識系統、互動控制、文字轉語音自動系統（text to voice）、大數據分析、情感運算、人工智慧等。此研究論文以 Goffman「劇場理論」，分析《Jane》系列作品中所創造出的不存在個體，討論《Jane》系列創作中的兩個創作意識討論：一、展演與敘事策略、二、以訊息存在的劇場與存在證實。

關鍵詞：數位肖像、數位存在、網路藝術、劇場理論，表演性

---

* 曾鈺涓，世新大學公共關係暨廣告學系教授。
Tseng, Yu-Chuan, Professor, Department of Public Relations & Advertising, Shih Hsin University.

Tseng, Yu-Chuan. 2021. “The proof of existence and strategy of performance -My Name is Jane.”
ARTISTICA TNNUA 23: 01-17.

Abstract

Since 2013, with Jane as the theme, I created the "Jane" series of works. There are 10 art works: "Traveling to", "Jane's Diary", "What is your scent today?, "Flowing Jane 2018", "Digital Portraits-Jane 2019", " Garden of Portraits", "My Name is Jane", "ChitChat", "Please Tell Me" and “i_digi_jane”. As a confirmation of the presence or absence, this series works utilizes the data of "Jane" on the internet to create a coded entity through the texts, images, portraits, scent, and voice, etc. Technical applications include automatic search system platforms, real-time digital image processing, facial recognition systems, interactive control, text to voice automatic systems, big data analysis, Affective computing, artificial intelligence. This paper employs Goffman's "Dramaturgy Theory” to analyze the context and performance of the "Jane" series. Discuss two issues 1, performance and narrative strategies, and 2, the confirmation of existence by information and performativity.

Keywords: digital portrait, digital existence, internet art, Dramaturgical theory, performativity

壹、前言

二十一世紀，訊息是人們證實存在的方式，透過訊息資訊與平台互動，以文字、圖像與影音訊息，再現自我的存在訊息，並透過與他人互動的狀態，建構自己的存在價值，在各種元素的整合操作的過程中，其互動與感知，不僅僅是存在於透過介面的參與，是在於與他人互動之間，他人崇拜與回應的訊息當中，獲得滿足的愉悅感，同時也在接收他人評論，確認他人印象當中，調整自我展演的策略，以引發共鳴、製造話題的過程中，確認自己的表演是否恰當，塑造出屬於個人獨特的感知經驗，並且神馳沉迷於其中，其意義同於古老的祭典與巫師儀式，透過一種具有程序系統的行動，邀請觀者一起進入虛幻的幻境之中，參與介入非物質內容的編碼與演化。

1998 年國內網路使用人口突破 200 萬人[1]。同年，作者於台北新樂園藝術空間發表《一種擴張的象限》系列作品，開始以數位工具創作至今，2002 年開啟以網路文化討論為題的創作脈絡，持續討論虛實存在個體的虛無狀態。2013 開啟《Jane》系列作品創作，是以網路上「Jane」的資料（Data）作為創作材料，創造出以「Jane」為符碼而存在的個體，透過以「Jane」為名的書寫、影像、肖像、味道、語音等，作為在也不在的存在證實，討論在此科技構築的數位環境中，透過訊息所建構的個人生活情境、知識認知與社群生活中，人們如何在其中失去作為主體的權力，成為失序與模糊存在的，透過建構不存在個體的存在方式，提出對於網路存在方式的虛構性與展演特性的討論。

本文以「藝術基礎研究法」（Art Based Research）的創作研究方法與思考，創作與分析演建構虛擬的他者「Jane」的存在證實，進行科技意識、訊息流動、在場與不在場、數位存在狀態的探索。格雷姆·蘇利文（Graeme Sullivan）認為，藝術家成為了理論家（artist as theorist），使藝術實踐得以理論化，並認為藝術實踐創造了批判，可以使研究概念化，活化了創造力和批判性。[2]《Jane》系列創作包括十件作品：〈我是珍〉、〈你今天的味道是？〉、〈流動的珍〉、〈珍的肖像〉、〈絮語〉、〈肖像花園〉、〈偽旅行記事〉、〈珍的日誌〉、〈請聽我說〉、〈i_digi_Jane〉。此論文以劇場理論為研究框架，詮釋眾人在媒介中的行為與表演的「行為表演裝置」的意義，討論《Jane》系列創作中的兩個創作意識討論：一、展演與敘事策略、二、以訊息存在的劇場與存在證實。

貳、媒介中的行為與展演

厄文・高夫曼（Erving Goffman）在 1959 年所著《日常生活中的自我表演》（The Presentation of Self in Everyday Life）以劇場理論（Dramaturgy Theory）來解釋日常生活。

---

[1] 陳文生、楊建民，《台灣網際網路發展史編撰研究計畫期末報告》（臺北：財團法人台灣網路資訊中心，2005 年），頁 33。

[2] Graeme Sullivan, *Art practice as research: Inquiry in the visual arts*. (CA: Sage, 2005), 149-150.

他認為社會不外乎就是一系列我們要配合演出的角色，一旦進入某種的角色情境中，個體便需要順從角色的要求（role expectation），劇場理論廣泛被用來解釋個體在生活中呈現自我的複雜機制，將生活中的情境比喻成不同的「舞台」。「表演」一詞指個體在一組觀察者面前持續出現時所表現出的，並對這些觀察者具有影響作用的全部行為。高夫曼將舞台分成前台（front stage）與後台（back stage），前台即為在一群特定觀眾前持續進行一場表演的場域，通過前台的表演，個體通常對他們所呈現的自我非常保守與謹慎；而後台則為較放鬆的區域，在後台的演出中一般來說較少有腳本，個人平時的壓抑及所隱藏的事實都會在後台中出現。在前台中，個人表演時會不經意或者是故意使用的某種「表演裝置」（equipment of expressive），當置身於其中時，便是在表演，若離開此裝置則意味著表演結束了。而「外部裝置」（setting）包含了表演的設備、舞台裝置以及其他的背景及道具等等；至於「個人門面」則意指表演者能直接與觀眾產生認同的標的物，例如衣著、打扮、性別、身體姿勢、表情等，在理論中又可將「個人門面」區分為，「外表」（appearance）和「舉止」（manner），即便身處同個舞台，但在面對不同觀眾時，便可藉由外部裝置、及個人門面的置換，展現出不同的表演型態。[3]

網際網路與社群平台，成為我們進行數位展演的場所，以高夫曼的劇場理論探討網路中的人際互動，社群平台中的自我呈現與展演策略，可以深刻的詮釋每個人同時兼具觀眾與演員身分時，進行主體觀看的同時，也作為被觀看展示的客體時所建構的表演性。人們將網路空間建構成為一種行為表演裝置。金賢（Kim Hyun）與塞弗特・烏維（Seifert Uwe）認為「表演性」（performativity）是討論以科技為主體的數位藝術美學的重要起點，以德國理論家與劇場理論家埃里卡・費舍爾-利希特（Erika Fischer-Lichte）的「表演美學」（Performative Aesthetics）為理論基礎提出，表演性的建構是基於物質性與媒體性，其中其代表性的並非是外部表現，而是在於讓不可再現與先驗經驗的成為真實，成為可視。[4]朱利奧・雅庫奇（Giulio Jacucci）等學者認為，裝置是一種安排與安置的程序，具有三度空間並且與空間相關，可以創造空間體驗。空間裡具表演特質的元素，擁抱外在場域的生命元素，並且與日常工作與生活經驗類別結合。藝術家在事件表演與裝置材質間創造連結。在此「行為表演裝置」中，行動與經驗的同時性導致了現身與再現經驗、靜態元素、事件與持續時間、物質與非物質的融合，藝術家的角色更像是個「後設設計師」（meta-designer）而非傳統作者（conventional author）。[5]

---

[3] Goffman, Erving，徐江敏等譯，《日常生活中的自我表演》（台北：桂冠，2012 年），頁 19-51。

[4] Kim Hyun. & Seifert Uwe, “Embodiment and Agency: Towards an Aesthetics of Interactive Performativity,” *Proceedings SMC'07*, 4th Sound and Music Computing Conference, 11-13 (July 2007): 230-237.

[5] Jacucci, Giulio. Wagner, Giulio. Wagner, Ina. Giaccardi, Elisa. Annunziato, Mauro. Breyer, Nell. Hansen, Jonas. Jo, Kazuhiro. & Roussel, Natacha. “ParticipArt: Exploring participation in interactive art installations.” *IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality 2010 Arts, Media, & Humanities Proceedings* 13 -16 (October, 2010), 3-10.

依上述觀點，詮釋眾人在媒介中的行為與表演，符合表演性的互動展演系統的理論架構，在此系統中，「演員」與「觀眾」的角色是不斷變動的狀態，使用者（個體）透過上傳分享的行動，成為「演員」，觀看者（網友）則透過觀看、留言與對話成為「觀眾」，然而在互動過程中，同時也在建構事件、符號與系統，使用者（個體）也成為「觀眾」，觀看者（網友）亦成為「演員」。網路上的眾人，亦是透過各種象徵物，如照片，文字，影音，在網路上進行各種暴露自身，實則可能是隱藏自身真實，或建構社會形象，進行政治性目的展演表現。各種的象徵物，正是高夫曼所討論的「表演裝置」（equipment of expressive），「外部裝置」（setting）是網路上建構自己身分的道具、設備。而現實情境中，前台與後台的區隔與界限，在網路上也漸漸消失。[6]以社群媒體為例，既是一個對外進行展演的舞台，也是具揭露自己生活細節、紀錄生活與情感的私密場所，更是與他人互動與溝通的媒介平台。我們在不同的社群平台，部落格與媒體之間，切換身份，在此虛擬世界的身份自我，成為多元的、流動的、虛擬的，享受擬真的快感。網路活動是一場表演，是存在于真實與虛擬交互轉換的演出，此具策略性的分享、行動與參與，本質上即是一種具表演性（performativity）的互動展演系統，並且在每日持續的演出中，說服自己成為網路上所建構的那個人，此過程中即是巫師的儀式。

通過前台的自我呈現，呈現自我想像的「真實的自我」，亦是一種「理想的自我」。而在螢幕前的展演，也會讓人忘記而放鬆，將應該於後台中出現的隱藏的事實，不經意的展露出來。然而，個體在網路所透露的訊息資訊，是否象徵真實自我，並非重點，而是在過程中，每個人爭相暴露自身的活動狀態，成為一種實境秀的表演時，期待被偷窺，被羨慕與憧憬，透過劇場演出，呈現的慾望所建構的存在感。每個個體在網路上扮演演員與觀眾，不斷的偷窺他人，暴露自身，也証實自身存在。為了成就台前的成功表演，表演者在真誠與玩世不恭之間游移擺盪。當個體扮演一種角色時，總希望觀者能相信他所扮演的現實印象，表演者完全進入他所扮演的角色之中且深信不疑。然而相反的，表演者也可能對其所扮演的角色，抱著事不關己的態度，採取各種策略，把表演視為達到其他目的的一種媒介，並且從偽裝中得到快感，戲弄觀眾所認真對待的事情，從中感受到一種歡樂的精神攻擊。個體很少會直接將訊息透露給他人知曉，許多至關重要的事實都會存在於互動的時間與地點之外，或隱藏於互動之內。當觀者閱讀表演者所透露的符號工具之時，自己會從訊息的表象意義中，溝通斡旋出其延展深意，並且自我產生詮釋定義。

參、以訊息存在的證實-《Jane》系列作品

《Jane》系列作品，源於作者於 2009 發表之創作〈你在那裡?〉【圖 1】，透過符碼與

[6] Goffman, Erving，徐江敏等譯，《日常生活中的自我表演》，頁 19-51。

象徵意義的關係，開啟了探討網路分身，訊息變異重組的無狀態個體「itself」。〈你在那裡？〉提供觀者輸入欲搜尋之姓名的介面，輸入後程式會自動執行「肖像產製系統」。「肖像產製系統」自動登錄 YAHOO! flickr 網路相簿搜尋並下載相關姓名標籤（tag）的照片，並依照照片所屬的定位資訊，出現於投影畫面上方的世界地圖。之後，畫面慢慢融化成為水幕落下，在此過程中「臉部辨識系統」（Facial recognition program）會啟動並擷取相片中的臉部眼睛、鼻子與嘴巴特徵的區域，最後將所蒐集到的臉，融合匯流成為一個無法辨識、模糊不清的肖像。此肖像是流動、模糊並缺乏個人特徵的形貌，網路姓名所象徵的意義，是否是其原所代表的意義？在真實世界中，個人肖像照片，是見證個體從出現在世界中的真實存在，然而成為數位編碼並標籤訊息時，個人已經被解碼與重新編碼成為 0 與 1，失去了存在的唯一性，在與眾生重組的過程中換成另一個不同面貌重新存在，成為在場又不在場的他者，在期待與凝視中，失去符號意義的符號象徵。

【圖 1】〈你在那裡？〉，2009
2010 攝於「台北數位藝術節」台北剝皮寮歷史街區

以〈你在那裡？〉的概念與技術延伸，2013 年開啟以「Jane」為主題的「數位肖像-Jane」【圖 2】。「Jane」是創作者的英文文字，是小時候英文補習班的外籍老師給的名字，長大後，「My name is Jane」成為與外國友人初次見面時，自我介紹的字詞。然而，當網路搜尋成為尋找資料與他人的方法時，在網路中搜尋「Jane」，卻永遠也無法尋找到自己的存在訊息，網路上的「Jane」不是我，而是由各種影像與文字訊息所組成的一種象徵符碼，是「Jane」也非「Jane」，而是以「Jane」為標籤（tag）的個體，是一種與眾人共享的網路分身。每日肖像產製程式會至 YAHOO! flickr 網路相簿，搜尋標籤 Jane 的照片，下載後進行臉部辨識程式，將照片中辨識出的臉部影像，合成為一張數位肖像。2017 年 2 月開啟「Jane 的日誌」系列創作【圖 3】，每天日誌產製程式會登入推特

【圖 2】I am Jane-2013.2.14~2.27，2013
23x23cm x9 幅、電腦衍生影像、數位輸出
攝於「女媧大地 WAALAND-女性藝術家聯展」台北 WAA house

（Twitter），搜尋含有 Jane ID 的推文之第一句，組合為約 150 字的英文文本，並及時翻譯成為中文，建構每日的 Jane 的日誌文本。

【圖 3】〈Jane 的日誌-2018.2〉，29.7x42 cm *4
電腦自動生成文字、印刷品
攝於「2018 臺南新藝獎」甘樂阿舍美術館

《Jane》系列作品是以「數位肖像-Jane」與「Jane 的日誌」為創作元素，所展開的一系列創作，使用的技術包括：自動搜尋系統平台、數位影像即時處理、臉部辨識系統、互動控制、文字轉語音自動系統（text to voice）、大數據分析、情感運算、人工智慧等，並透過社群平台臉書（Facebook）與 Instagram 的內容發布，作為「Jane」再現的場所，完成〈我是珍〉、〈你今天的味道是？〉、〈流動的珍〉、〈珍的肖像〉、〈絮語〉、〈肖像花園〉、〈偽旅行記事〉、〈珍的日誌〉、〈請聽我說〉、〈i_digi Jane〉等共計十件作品，展覽形式包括文件式紀錄、沈浸感知氛圍的影像與裝置作品，創造具科技互動與心智互動共感的觀看體驗，觀者在具真實與虛擬感知共構中，透過文件閱讀、視覺圖像的符號象徵、身體感知體驗，感受「Jane」的多重存在樣貌。

2016 年以「Mu Jane」為名，Jane 擁有自己的臉書（Facebook）帳號，同時上傳了八天的旅遊照片與詩，完成〈偽旅行記事〉（2016）【圖 4】【圖 5】。作品中的旅遊照片是下載作者臉書友人拍攝上傳的旅行照片，影像合成建構出不存在的風景，再邀請與影像無記憶連結，且未曾出國的詩人-馬永波，直觀觀看並書寫虛構的文字記憶，將虛構影像與詩上傳到臉書之後截圖印列展出。此以他人的「現實經驗」，建構自己的旅行想像風景照，形塑出的「意念虛象」的過程，是在

【圖 4】〈偽旅行記事〉2016
22.5 x 30 cm*16 件 8 組
電腦衍生影像、數位影像、藝術微噴

【圖 5】〈偽旅行記事〉2016
2020 年攝於台北水谷藝術
「在，也不在-曾鈺涓個展」

【圖 6】〈你今天的味道是？〉2018
人工智慧、情感運算、電腦衍生影像與文字、數位輸出、香水、燈箱
攝於「2018 台北數位藝術節」

與他人旅行的表象記憶中，進行「視覺」與「思維」的空間與記憶關係的重整，也是建構 Jane 虛構存在的一種影像證實，擱置了攝影圖像所傳遞世界真實面貌的本來作用。

2018 年與林豪鏘合作，由「香料香水實驗室」贊助，創作出以情感運算為主體的香水作品〈你今天的味道是？〉【圖 6】。以 2018 年 8 月的〈珍的日誌〉為分析文本，以情感運算（Affective computing technology）挖掘文字資料中的情緒特質，以情緒辭典與香味資料庫為基礎，透過監督式機器學習法訓練，取得情緒關鍵字集與香味關鍵字集，而後透過情感運算分類器，將情緒分為六類：憤怒、厭惡、恐懼、快樂、悲傷、驚訝，並依此情緒比例，分析四類香水 FRESH、FLORAL、ORIENTAL、WOODY 所佔的百分比，並依照比例由香料香水實驗室調製 31 瓶 Jane 的情緒香水，創造出 2018 年 8 月共計 31 天 31 瓶屬於當日情緒的香味。展覽現場提供觀者 5 張試香紙，觀眾經由閱讀後，選擇沾取香水，調配出屬於自己的情緒香水【圖 7】。空間陳設以牆面燈箱、說明版、壓克力架等，擬造出香水門市的市店的試香空間。氣味所象徵的情感是浪漫的，然而當透過程式運算所產生的情緒定義，並進而產生的實體氣味標散於實體空間，成為一種絕對佔領空間，擴張象限的武器，正如今日無所不在的社群媒體一般，成為無法離棄的生活日常。

【圖 7】〈你今天的味道是？〉2018
展覽現場提供觀眾選擇，並創造屬於自己當天的 Jane 的味道。

〈我是珍〉【圖 8】以 2018 年 1 月-2020 年 1 月共計 761 幅數位肖像拼接成為圖像壁紙，將地下室空間裝置成為「Jane」無所不在的沉浸空間，並將日誌文本中涵蓋「Jane」的句子集結成為語音文本，以電腦語音製作成聲音，在地下室的空間中迴盪，當觀者進入佈滿「Jane」的肖像空間中，在不斷重複複誦的聲音中，感受不在場的他者。〈絮語〉【圖 9】則裝置成為溫馨的室內現場，以日常的空間物件例如小熊、植物、垃圾桶、燈、數位相框等，讓觀者可以沉浸於熟悉空間情境中，聆

【圖 8】〈我是珍〉2020，電腦衍生影像、數位輸出、數位語音
2020 年攝於台北水谷藝術，「在，也不在-曾鈺涓個展」

【圖 9】〈我是珍〉2020
大數據、人工智慧、機器學習、藍牙喇叭，電腦
2020 年攝於台北水谷藝術，「在，也不在-曾鈺涓個展」

【圖 10】〈我是珍〉2020
，數位相框則呈現產製肖像過程中，自
動化程式所下載的影像

聽「Jane」的三個智慧助理們（聊天機器人）聊天。三個播放聊天機器人的藍芽喇叭，分別藏於右下垃圾桶、中間盆花竹籃、泰迪熊後方蠟燭燈座之中。垃圾桶裡有感應燈，當觀者從樓梯上來時感應發亮。地上則以肖像製成的壓克力方形磚鋪設。現場以溫暖的室內懸掛燈與桌燈，塑造空間情境。牆面有五個數位相框，輪播肖像產製過程中，所抓取的照片內容，照片內容分為老照片、直式風景照、橫式風景照、老電影、3D 人物【圖 10】。透過視覺、聽覺與身體感，感受「Jane」的存在，對話內容來自於機器學習與人工智慧透過分析臺灣電子布告欄-批踢踢而產製。

【圖 11】〈流動的珍-2018〉
電腦衍生影像、數位動態影像、數位語音
2020 年攝於台北水谷藝術
「在，也不在-曾鈺涓個展」

【圖 12】〈珍的肖像-2019〉
電腦衍生影像、相紙
2020 年攝於台北水谷藝術
「在，也不在-曾鈺涓個展」

〈流動的珍-2018〉【圖 11】與〈珍的肖像-2019〉【圖 12】是以動態影像與靜態影像，呈現出每一天的肖像的不同樣貌，〈流動的珍-2018〉的內容是 2018 年 1 月至 12 月所產製共計 365 張，「Jane」的肖像所製作而成，畫面中不斷快速流動的影像，無法辨識清楚閱讀的影像細節，顯示出肖像的變動性，〈珍的肖像-2019〉則是將 2019 年 1 月至 12 月所產製共計 365 張肖像，以 4”x4”的尺寸列印出展出，正方形的尺寸，是剛開始創作數位肖像系列作品時，即決定好的尺寸規格，回應 Instagram 正方形的影像尺寸規定，以相紙沖印作為展出的媒介。照片左上角則印著肖像日期，以月為橫列的排序方式，由上至下共計 12 列，可以遠看每張照片的肖像特質，亦能接近觀看影像細節。〈肖像花園〉【圖 13】以 2018 年 1 月-2020 年 1 月共計 761 幅數位肖像，做為影像內容。〈肖像花園〉以肖像為圖，不斷螺旋狀

【圖 13】〈肖像花園〉2020
電腦衍生影像、電腦衍生動態影像 2020 年攝於台北水谷藝術 「在，也不在-曾鈺涓個展」

旋卷花瓣的花朵，顯示不斷流動與消逝的數位肖像特質，此不斷生長的螺旋形態，亦如宇宙漩渦或星體的軌跡，運行旋轉成為無限循環。

〈請聽我說〉【圖 14】以聲音訊息為主體，討論孤獨的網路對話情境。每個個體在網路上的書寫，其實是透過文字訊息，期待他人回應與連結，期待能得到他人注目與回應，在孤獨的世界中，我們忘記實體對話過程中的肢體語言，臉部情緒與觸碰溫，虛無的感情關係建立在連結的那一霎那，斷線之後，飄忽而無蹤。數位時代的眾人卻更期待在虛擬網路上的對話，在訊息軟體中的一對一的對話，或是在社團中的群集參與。程式系統會於展覽期間即時將產製的日誌，轉換成為語音，現場有三把椅子，當觀者進入展場時，根據坐下椅子的觀者數量，呈現聲音的狀態，回應亨利．大衛．梭羅（Henry David Thorea）在《湖濱散記》一書中所提及的「我房間有三把椅子，一把給獨處，兩把給友誼，第三把留給社交」為隱喻，現場以劇場形式，三面環繞投影、地上有水草並有三把椅子，邀請觀眾入內坐下，讓心回歸獨處後、在友誼與社交中轉換情境。[7]2020 年底 Jane 開始擁有個人的 Instagram〈i_digi_jane〉【圖 15】將每日產製的肖像，上傳至 Instagram 進行每日的展演，並使用 Instagram 照片特效，隨機修改完成屬於 IG 風格的肖像色彩。

【圖 14】〈請聽我說〉2018
電腦自動生成文字，文字轉語音系統，互動影像投影
2020 年攝於國立臺灣美術館 「2020 藝術跨域策展案- 捉遊／戲場」

【圖 15】〈i_digi_jane〉2020 電腦自動生成影像
截自 Instagram，帳號 i_digi_jane

「Jane」原是一個象徵與代表個人的符號表徵，變成一個無性別的代稱，肖像清楚與否亦不重要，透過程式所創造的，僅是具有似人臉部形貌的影像，將原為暴露自身的象徵物，作為創作主題「Jane」的「表演裝置」與「外部裝置」，卻

[7] Henry David Thorea，樂軒譯，《湖濱散記》（臺北：台灣商務印書館，2013 年），頁 144。

也是消匿了其原有的意義，以挪造的策略，將他人原來作為證實自身存在的訊息物，個人生存記憶與生命活動的軌跡，在數位編碼的過程中，重新編譯成為虛構的存在訊息。透過眾人的資料訊息所滋養的與成長壯大的過程，應證濱野智史所描述之「網路生態系」，在眾人的參與與滋養中，成長壯大，形成「好像擁有自我生態系的生物」。濱野智史引評論家小江千樹（荻上チキ）形容電影《駭客任務》中，以人類為養分的電腦比喻：

> 「……網路遞給人一條可以顯露慾望的線路，它把上線來跟別人交流的「人類」所打下的字字句句跟傳輸檔案，全當成了糧食吃下茁壯。對它而言，人類不過是網路這個主體要長大時，所需的環境與養分而已。然而，縱使它的「成長」不受任何一個「誰」所控制，但人類還是被當成了媒介，讓網路繼續用來架構起它的體系。……網路雖然由人創造，但它脫離人類而獨自茁壯的模樣，可以說是一個怪獸……」。[8]

肆、虛實存在的劇場

《Jane》系列作品的基本元素，是透過每日的大數據運算、人工智慧、自動搜尋系統、影像自動處理系統而建構成為創作資料庫，再根據作品展陳需求，由創作者選擇透過相紙、物件裝置、動態影像形式、沉浸空間建構等形式展出，作品的意義與感知的程序，包括運算過程，程式依據創作者需求被撰寫出來之後，每日執行程序產生影像與文字過程當中，其後的展出作品，均是為了讓觀者可以透過觀看、參與與進入空間情境中，感知「Jane」的存在，思考網路的流動狀態，思考數位生活情境中，人們與數位工具的依賴性、數位影像觀看的擬真性、數位生活習慣的思維與人工智慧崁入生活的關係討論。

照片所攫取的「Jane」，原來是生活於真實世界的主體，每個人透過上傳資訊，企圖在網路的訊息之中，重建自己的身分，正是一種透過外部裝置進行的不間斷的展演，包括自我，以不同的外部裝置與個人門面，展演出不同的表現形態，並在不同的媒介平台之中，進行身分的變動，或循環利用，正如 Turkle（2017）所言，當迅速的循環一旦穩定，會產生一種持續共存的感覺，並且想像自己已然成為那個展演出來的個體，且透過一支簡單的手機，就能帶我們進入那個持續給你部分關注的世界，同時學會把自己和我們的裝置看成為一體。

雪莉・特克（Sherry Turkle）提出「當我們經由螢幕進入虛擬社區時，我們在視窗的另一邊重建我們的身份。….人與機器連線就可以延伸自我。我們得開始學得將我們自己

[8] 濱野智史，蘇文淑譯，《架構的生態系：資訊環境被如何設計至今？》（臺北：大藝出版，2011 年），頁 270-272。

視為連上線的科技體，我們開始以一種特定形式機器智慧共鳴的語言重新描繪我們的政治與經濟生活。」[9]

因此，前台與後台的分界線已經難以區分，線上與線下的生活情境已經融為一起，成為一種具表演特性的虛實不分的舞台情境。人們喜歡這樣的舞台，安全地「隱藏」於螢幕前，「躲藏」於網路的另一個端點，隱藏情緒，思考、編輯與修改生活的表現策略與方式，而後，想像自己與另外一個模糊的個體，仿若真實地建立關係，自主決定跳出與消失的時刻，隨時隨地重新開啟新的分身，「重設」生命的存在狀態。透過連結科技，擁有全新的自由空間，可以快速的逃離現實世界所帶來的焦慮與孤寂，在自己隨身攜帶的手機所建構的巨大連結力量中，啟動分身隨時隨地進入虛擬世界，以分身來消解日常生活的困頓與無奈，也透過分身，消解孤獨與不滿，讓分身漸漸取代自己，分身漸漸擁有自己的生命與故事。[10]然而這樣的存在，是否為真，張恬君認為網際空間裡，人們在網路裡成為「有」，卻又是「無」。「說是『有』，一拔離電源就如過往雲煙空無一物，說是『無』，卻又因時、因地、因人而有所演出與互動。」[11]

在此過程，人們亦是擬造自我的過程，不是真實身分的延伸，反而是與原我自我的分離，一種表演的假象構成的另一個我，在多重樣貌與角色扮演中，成為流動的存在狀態，此種「有」與「無」的狀態，正是以訊號構成的存在場域的特徵。

透過創作者的數據蒐集，再重組為文件，並在真實世界中，提供觀者觀看的存在個體。其本質為「無」且「虛」，其文件狀態卻又帶給觀者一種實際的視覺體驗與身體經驗。觀看〈偽旅行記事〉，觀者迷失於似真如幻的偽造風景之中，〈珍的日誌〉中的文句，瑣碎而真實，呈現當代人在網路書寫的碎片化特質，〈你今天的味道是？〉閱讀日誌文本的情感運算的結果，與香味的情緒對應思索，〈絮語〉三個了解台灣時事並進行對話的三個人物，在聆聽他們的討論的過程中，都帶給觀者「虛」與「實」之間的迷惘。

《Jane》系列作品的表演性發生在網路與現場之中，網路上所蒐集的與「Jane」相關的資訊，都是每一位真實世界的「Jane」的「表現裝置」。高夫曼認為，個人在表演時不經意或者是故意使用的某種「表現裝置」（equipment of expressive），在面對不同觀眾時，藉由外部裝置、及個人門面例如衣著、打扮、性別、身體姿勢、表情等置換，展現出不同的表演型態，當置身於其中時，便是在表演，若離開此裝置則意味著表演結束了。然而在數位時代裡，「臺前」與「臺後」的定義，已經無法以二分法定義，在真實存在的狀態中，我們可以輕易的在前台與後台之間切換。但是，當數位工具與社群生活成為社會認識個體

[9] Turkle, Sherry，譚天、吳佳真譯，《虛擬化身-網路世代的身分認同》（臺北：遠流出版，1998 年），頁 241-230。
[10] 曾鈺涓，〈2018 數位藝術策展案「遺落在網夢裡」策展論述〉，2018 年 12 月 30 日引用，https://event.culture.tw/NTMOFA/portal/Registration/C0103MAction?useLanguage=tw&actId=80012
[11] 張恬君，〈網路互動藝術意涵之曾鈺涓「Let’s Make ART」事件〉，《Let's Make ART-曾鈺涓網路互動藝術裝置展展覽專刊》（臺北：臺北市立美術館，2003 年），頁 8-12。

存在樣貌的管道時，在網路上展現自己，成為每個人的策略與日常。為了維持所欲塑造的形象，演員（使用者）會因應不同平台的表現策略，設定觀眾群，區分不同的形象展演，逐漸修飾在自社群平台上的樣貌，調整出一個理想的呈現與展現方式。[12]古斯塔夫・勒龐（Gustave Le Bon）認為當個人是一個孤立的個體時，他有著自己鮮明的個性化特徵，而當這個人融入了群體後，他的所有個性都會被這個群體所淹沒，他的思想立刻就會被群體的思想所取代。而當一個群體存在時，他就有著情緒化、無意義、低智商等特徵。心理群體是一個由異質成分組成的暫時現象，猶如一些細胞組成了一個新的生命體，新的結合使這些細胞表現出一些作為單個細胞時完全不具備的特徵。[13]網路群體在集合為心裡群體之後，會結合成為一個新的個體，而「Jane」正是一個存在於網路個體，集結網路群眾的思維進行無意義的統合產生。

「Jane」在現實中則透過「Jane」「行為表演裝置」的集合體再創造的展現，創造真實的空間體驗，以虛實影像、聲音與感知，去物質化與物質性的特質表現，進行 Jane 的意識再現的裝置現場，。安潔莉卡·諾勒特（Angelika Nollert）以「行為表演裝置」（performative Installation）定義一種綜合藝術事件與藝術作品的作品環境，具有臨場與再現，去物質化與物質性的特質，在這樣的裝置環境中，藝術作品具有各種不同層次的暫時性呈現[14]。此現場以日常生活經驗與空間場域結合，例如將具有香味、照片、肖像等物件，裝置於具家屋空間氛圍的透天厝中，創造出主人 Jane 不在場的存在氛圍，邀請觀者進入 Jane 的生活情境中，感受 Jane 的存在，正是一種透過安排與安置的程序，讓觀者進入被事件與時間包圍的體驗現場。

費歇爾-莉希特（Fischer-Lichte）認為作品變成事件，及與之相連的主體－客體關係，以及物質外在性與內涵關係變成為“事件”。觀眾參與作品觀眾被要求，繞著所陳列的物件走動，或與這些陳列的物件相互作用，提供現場觀眾觀看，參觀展覽成為參加一次“表演”，並且在空間中感受特別的氛圍。她以威廉·羅伯遜·史密斯（William Robertson Smith）《論閃米特人宗教》的獻祭（動物）理論，提出文本特權地位被行為演出取代的理論定義。威廉・羅伯遜・史密斯分析阿拉伯人將駱駝當祭品的獻祭儀式，認為此過程所建構的是一種圖騰活動，認為祭品獻祭儀式應該理解為隆重的共同進餐，將獻祭的動物在一個共同進食，與自己的血與肉溶成一體的儀式過程。此時，此一所獻祭的動物已經成為一個神祇，也就是圖騰。在此共同完成的行為中，形成一個無法解開的社會結構鏈結，把所有參與獻

[12] 曾鈺涓，〈2019 數位藝術策展案「螢幕不滅」策展論述〉，2020 年 8 月 21 日引用，https://event.culture.tw/NTMOFA/portal/Registration/C0103MAction?useLanguage=tw&actId=90034&request_locale=tw

[13] Le Bon, Gustave 著，周婷譯，《烏合之眾：為什麼「我們」會變得瘋狂、盲目、衝動》（臺北：臉譜出版，2017 年），頁 53-54

[14] Nollert, Angelika(ed.), *Performative Installation: Snoeck Verlagsgesellschaft* (Berlin: Secession, 2003), 12-14.

祭的人連結一起，成為一個進行宗教儀式的群體，也成為一個政治性的全體。史密斯的分析將祭典儀式的神話文本地位消解了，而參與的行為所建構的戲劇演出已經完成了最初的建立。[15]

《Jane》系列作品將 Jane 的存在資訊，透過儀式化的符號與圖騰的建構模式，不僅將 Jane 具象化，也將展覽現場打造成具種儀式特質的「行為表演裝置」現場，當觀者進入此展覽現場中，就進入了一個表演框架中，透過藝術家所設定的行為規則，與虛構的 Jane 之間，產生關係，挖掘並重構觀者對於符號意義的意義認定，並在展覽中所提供的線索中，串接形成新的符號意義。在此展演系統中，虛構的 Jane 是演員，引領的觀者進入作品，在觀看與感知的互動過程中，建構事件、符號與系統，成為演出中的一部分，感受 Jane 的存在，成為應證 Jane 存在的證人。

伍、結論

人們的日常習慣，透過聊天交友軟體認識網路端點的那個人，在社群媒體中，閱讀他人轉貼的新聞與帖文，學習知識與跟隨名人，在鍵盤的敲擊中，回應他人訊息並表述自己的觀點，是生活於數位社群媒體中人們的日常，然而，是否人們也在其中，漸漸的失去主導自己生活與建構自我真實。

生存於網路環境的我們，擺盪於真實與虛擬世界之間，隨時身處於無時無刻不斷線的聯網狀態當中。每一個網路端「點」，都是人們證實自身存在的通道，透過此通道送出自身存在的訊息，回饋他人存在的訊號，在往來與彼此互動中，讓數位編碼重新編譯自已的聲音、影像、文字等代表自身存在的訊息，成為儲存於遠端網路的資料庫。網路資料庫成為個人大腦記憶的備份組織，甚或替代個人成為存在於網路之中的主體。網路瀏覽軌跡，成為生命活動的軌跡，儲存記憶個人遊走於虛擬時空的脈絡狀態，建構與他人分享的虛擬行進動線，也建構出新的生命價值與思考感知的模式。世界已經成為一個訊息空間，每個人的實體與虛擬經驗已經融合為一體，線上與線下生活已經合併統整，並發展出線上性格[16]。個體在數位編碼與雲端平台中，透過訊號編譯與重組的過程中，集合成為一個存在的整體。然而，此存在，卻是在觀者想像的過程中，呈現的存在，也在與他人共同生產與疊加的資料庫中，在多重堆疊訊號的共時性中，成為他者。

《Jane》系列作品討論數位時代人類存在於此的狀態。在網路的虛實環境中，資訊訊息所累加建立的大數據之中，人們透過訊息所建構的存在狀態的模式，人與數位訊息之間的辯證關係，透過程式運算與自動演算所建構的訊息圖像與語音，所感知的存在與在場狀

[15] Erika Fischer-Lichte. *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*, trans. Saskya Iris Jain (London: Routledge, 2008), 51-55.
[16] Rachel Botsman 著，林添貴譯，《信任革命》（臺北：遠流出版，2018 年），頁 214。

態，以及在此狀態中的身體與心智沉浸經驗。

作品的程式架構，將觀者所主動上傳分享的影像與文字，視為一種集體意識資料庫，並由主動式系統，連結雲端平台，進行主動式的蒐集與下載，加以重新編碼與再利用，創造出存在於虛擬與真實世界，以「Jane」為符碼的存在身分。然而其原有的個別身分意義無法辨識，脫離並獨立於原有的訊息意義之外，「Jane」作為一個人存在的重要身分認知被消蝕與淹沒，卻在「程式編碼與邏輯」、「隨機、自動化與衍生」與「邏輯、程序與系統」的重組與再現中，重新建立了意義，成為具獨立存在的個體，也建構了作品的整體意義與主體性。影像與文本被片段化與碎片化之後，重組再現，是一種碎裂的存在假象，創造出不在存在此的「此曾在」的虛假證實，透過數位媒體所產生的生命存在，是具不準確的模糊感。

在展覽呈現形式中，以靜態影像、動態影像裝置、投影影像裝置等媒材應用，創造出沉浸空間，提供心智感知互動的參與模式，在真實與虛擬的界線之中，參與者透過觀看、聆聽與身體感知的沉浸體驗，是藝術家對於對身處於數位時代的個體所面對的失序與模糊存在，提出的辯證思考。探索在此數位時代的姓名與指稱之間的虛無，同時也透過建構不存在個體的存在方式，提出對於網路存在方式的虛構性與展演特性的討論。

Tseng, Yu-Chuan. 2021. “The proof of existence and strategy of performance -My Name is Jane.”
ARTISTICA TNNUA 23: 01-17.

圖版目錄

【圖 1】〈你在那裡？〉，2009-2010 年攝於「台北數位藝術節」台北剝皮寮歷史街區。圖片來源：作者拍攝。

【圖 2】I am Jane-2013.2.14~2.27，2013，23x23cm x9 幅、電腦衍生影像、數位輸出。攝於「女媧·大地 WAALAND-女性藝術家聯展」台北 WAA house。圖片來源：作者拍攝。

【圖 3】〈Jane 的日誌-2018.2〉，29.7x42 cm *4。電腦自動生成文字、印刷品。攝於「2018 臺南新藝獎」甘樂阿舍美術館。圖片來源：作者拍攝。

【圖 4】〈偽旅行記事〉2016，22.5 x 30 cm*16 件 8 組，電腦衍生影像、數位影像、藝術微噴。圖片來源：作者拍攝。

【圖 5】〈偽旅行記事〉2016，2020 年攝於台北水谷藝術「在，也不在-曾鈺涓個展」。圖片來源：筆作者拍攝。

【圖 6】〈你今天的味道是？〉2018，人工智慧、情感運算、電腦衍生影像與文字、數位輸出、香水、燈箱。攝於台北松山文創園區「2018 台北數位藝術節-超機體」。圖片來源：作者拍攝。

【圖 7】〈你今天的味道是？〉2018，展覽現場提供觀眾選擇，並創造屬於自己當天的 Jane 的味道。圖片來源：作者拍攝。

【圖 8】〈我是珍〉2020，電腦衍生影像、數位輸出、數位語音。2020 年攝於台北水谷藝術「在，也不在-曾鈺涓個展」。拍圖片來源：作者拍攝。

【圖 9】〈我是珍〉2020，大數據、人工智慧、機器學習、藍牙喇叭，電腦。2020 年攝於台北水谷藝術「在，也不在-曾鈺涓個展」。圖片來源：作者拍攝。

【圖 10】〈我是珍〉2020，數位相框則呈現產製肖像過程中，自動化程式所下載的影像。圖片來源：作者拍攝。

【圖 11】〈流動的珍-2018〉，電腦衍生影像、數位動態影像、數位語音。2020 年攝於台北水谷藝術 「在，也不在-曾鈺涓個展」。圖片來源：作者拍攝。

【圖 12】〈珍的肖像-2019〉，電腦衍生影像、相紙。2020 年攝於台北水谷藝術「在，也不在-曾鈺涓個展」。圖片來源：作者拍攝。

【圖 13】〈肖像花園〉2020，電腦衍生影像、電腦衍生動態影像。2020 年攝於台北水谷藝術「在，也不在-曾鈺涓個展」。圖片來源：作者拍攝。

【圖 14】〈請聽我說〉2018，電腦自動生成文字，文字轉語音系統，互動影像投影。2020 年攝於國立臺灣美術館 「2020 藝術跨域策展案- 捉遊／戲場」。圖片來源：作者拍攝。

【圖 15】〈i_digi_jane〉2020 電腦自動生成影像。截自 Instagram，帳號 i_digi_jane。圖像引用自 https://www.instagram.com/i_digi_jane/。（點閱日期：2021/11/20）

參考文獻

中文著作

張恬君。2003。〈網路互動藝術意涵之曾鈺涓「Let's Make ART」事件〉。《Let's Make ART-曾鈺涓網路互動藝術裝置展展覽專刊》，臺北：臺北市立美術館，頁 8-12。

陳文生、楊建民。2005。《台灣網際網路發展史編撰研究計畫期末報告》。臺北：財團法人台灣網路資訊中心。

曾鈺涓。2018。〈2018 數位藝術策展案「遺落在網夢裡」策展論述〉。2018 年 12 月 30 日引用，https://event.culture.tw/NTMOFA/portal/Registration/C0103MAction?useLanguage=tw&actId=80012

_____。2019。〈2019 數位藝術策展案「螢幕不滅」策展論述〉。2020 年 8 月 21 日引用，https://event.culture.tw/NTMOFA/portal/Registration/C0103MAction?useLanguage=tw&actId=90034&request_locale=tw

_____，2019，〈藝術介入社群：社會參與式的美學與藝術實踐〉，《藝術家》528: 222-227。

Botsman, Rachel，林添貴譯，2018。《信任革命》，台北：遠流出版。

Goffman, Erving，徐江敏等譯。2012。《日常生活中的自我表演》，臺北：桂冠出版。

Henry David Thorea，許崇信、林本椿譯。2008。《湖濱散記》，臺北：高寶出版。

Kurzweil, Ray，沈志彥、祁阿紅、王曉冬譯。2006。《靈魂機器的時代：當電腦超過人類智慧時》，上海：上海譯文出版社。

Le Bon, Gustave 著，周婷譯。2017。《烏合之眾：為什麼「我們」會變得瘋狂、盲目、衝動》，臺北：臉譜出版。

Postman, Neil，章艷譯，2015。《娛樂至死》，北京：中信出版社。

_____，2015。《童年的消逝》，北京：中信出版社。

Turkle, Sherry，譚天、吳佳真譯。1998。《虛擬化身-網路世代的身分認同》，臺北：遠流出版。

濱野智史，蘇文淑譯。2011。《架構的生態系：資訊環境被如何設計至今？》，臺北：大藝出版。

英文著作

Erika Fischer-Lichte. 2004. *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. London: Routledge.

Jacucci, Giulio. Wagner, Giulio. Wagner, Ina. Giaccardi, Elisa. Annunziato, Mauro. Breyer, Nell. Hansen, Jonas. Jo, Kazuhiro. & Roussel, Natacha. 2010. ParticipArt: Exploring participation in interactive art installations." *IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality 2010 Arts, Media, & Humanities Proceedings,* 13-16: 3-10.

Kim Hyun. & Seifert Uwe. 2007. "Embodiment and Agency: Towards an Aesthetics of Interactive Performativity." *Proceedings SMC'07*, 4th Sound and Music Computing Conference, 11-13: 230-237.

Nollert, Angelika(ed.). 2003. *Performative Installation*. Köln: Snoeck Verlagsgesellschaft, GmbH, Cologne.

Sullivan, G. 2005. *Art practice as research: Inquiry in the visual arts.* CA: Sage.

Turkle, Sherry. 2012. *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. US: Basic books.