

超越感知的盲點：數位藝術中的真實幻象

Seeing beyond Sight: The Illusory Reality in Digital Art

林伯賢

國立臺灣藝術大學工藝設計系

摘要

藝術的最高境界乃在追求真、善、美，這似乎是深植人心的普遍概念。然而何謂藝術之「真」？真可以是忠於原委的事實 (fact)，可以是具體存在的真實 (reality)，也可以是合於邏輯的真確或普世認同的真理 (truth)。長久以來，藝術被視為是對自然的模仿，是現實世界的再現 (representation)，因此如何使人為的圖像具備真實感，曾經是藝術家所致力追尋的目標。

十九世紀攝影術的發明，為現代藝術帶來革命性的衝擊，機械複製技術的仿真能力，促使人們重新檢視藝術模擬真實 (simulation) 的價值。二十世紀末，拜電腦科技之賜，藝術家掌握了更強有力的創作媒體，創造出更具真實感的視覺意象，並藉由與觀眾形成互動，讓真實與虛幻之間的界線更加模糊。面對超越傳統視聽經驗的當代數位藝術，我們將如何以新的認知來看待藝術之「真」？

本文探討西方美學對於藝術本質中有關「真」的論述；檢視「真」對於藝術，特別是視覺藝術的意義；進一步分析當代數位藝術對於人類感知的衝擊，為藝術之「真」尋找新的定位。

關鍵字：數位藝術、真實、再現、模擬

Abstract

The highest realm of art is the quest for Truth, Goodness, and Beauty. This seems to be a universal belief held by all people at a very deep level. But what is the idea of “Truth” or “Reality” in art? It can be the factuality attached to an original fact. It can be the reality existing in a concrete form. It can also be a logical truth or an agreed-upon truth. For a long time, art was taken to be an imitation of nature, a representation of the real world. Thus, how to give man-made images an idea of truth or a sense of reality was one of the goals that artists aimed towards.

The invention of photography in the 19th century was a revolutionary impact on art. The ability of mechanical reproduction techniques to simulate the reality has spurred people to review the value of simulation in art. By the end of the 20th century, the development of computer technology enabled artists to master more powerful media and to create visual images that look real. Moreover, the interactive effect created by the new medium has blurred the division between reality and illusion. When considering modern digital art, which goes beyond the traditional audio-visual experience, it is a great challenge to cognize the reality of art by using a completely new vision.

In this article I explored, from the viewpoint of Western aesthetics, how the idea of reality and truth were addressed when discussing the nature of art. I attempted to examine the meaning of the “real” in art, especially visual art. I also analyzed the impact of contemporary digital art on human perception and ultimately tried to find a new position for the “real” in art.

Keywords: digital art, reality, representation, simulation

壹、 前言

自十八世紀中葉德國哲學家鮑姆嘉通（Alexander Baumgarten，1714-1762）提出美學（Aesthetics）這個術語，並將其定義為美的藝術的理論之後，有關藝術與美的問題，理所當然的要在美學中尋找答案。然而「美」似乎不是藝術的唯一訴求，藝術的最高境界乃在追求真、善、美，這似乎是深植人心的普遍概念。德裔史學家克里斯特勒（Kristeller，1965）則提醒我們，不能用現代人的觀念來看待西方老祖先所說的真、善、美。他指出，在早期哲學家的眼裡，所謂美常意味道德的完善（goodness）；而所謂善則意指有益的或有用的（useful）事物。

然而何謂藝術之「真」？真可以是忠於原委的事實（fact），可以是具體存在的真實（reality），也可以是合於邏輯的真確或普世認同的真理（truth）。長久以來，藝術被視為是對自然的模仿，是現實世界的再現（representation），因此如何使人為的圖像具備真實感，曾經是藝術家所致力追尋的目標。

十九世紀攝影術的發明，為現代藝術帶來革命性的衝擊，機械複製技術的仿真能力，促使人們重新檢視藝術模擬真實（simulation）的價值。二十世紀末，拜電腦科技之賜，藝術家掌握了更強有力的創作媒體，創造出更具真實感的視覺意象，並藉由與觀眾形成互動，讓真實與虛幻之間的界線更加模糊。面對超越傳統視聽經驗的當代數位藝術，我們將如何以新的認知來看待藝術之「真」？

本文將藉由探討西方美學對於藝術本質中有關「真」的論述；檢視「真」對於藝術，特別是視覺藝術的意義；進一步分析當代數位藝術對於人類感知的衝擊，為藝術之「真」尋找新的定位。

貳、 藝術中的真實性

古希臘哲學家柏拉圖（Plato，1992）曾說，唯有透過善，才能藉由知識體會到真之美。在傳統理性主義的美學觀裡，真是傳遞美的媒介，而善才是目的。而所謂真，不應侷限於事實原委的忠實呈現。亞里斯多德（Aristotle，1992）便指出，藝術傾向表現普遍真理（general truth），歷史則是紀錄具體事件（specific events）。藝術所呈現的，不僅是事物的實然性（as it was）與可然性（as it thought to be），更是描述事物的應然性（as it ought to be）。所以他認為藝術比較接近哲學的領域，要

比歷史具備更高的位階。

雖然藝術不應僅限於追求忠於原委的事實，但作為對現實世界的再現以及對自然的模仿，藝術在形式上所呈現的真實感，仍是長久以來藝術家所努力追求的目標，也是一般人在欣賞、評斷藝術時重要的指標。古羅馬時期著名的博物學家普尼林（Pliny the Elder，23-79）在其《自然史》（*Natural History*，77/1991）一書中提到西元前五世紀兩位希臘畫家宙克斯（Zeuxis）和帕拉西奧斯（Parrhasius）為爭奪當代最偉大畫家頭銜的一場繪畫比賽：宙克斯畫了一幅拿著葡萄的男孩，引來小鳥爭相啄食，他非常得意，認為自己必然是這場比賽的勝利者，並要求對手移開他蓋在畫上的布幔，等宙克斯動手去撥，才發覺布幔根本就是帕拉西奧斯畫上去的。這場比賽高下立判，宙克斯的繪畫技巧固然可以欺騙小鳥的眼睛，帕拉西奧斯卻騙過了宙克斯本人。普尼林的論述，說明了真實感是傳統以來評論藝術創作的重要考量；將被臨摹對象做最真實重現，對於藝術家而言是很大的考驗。

柏拉圖（Plato，1971）在其《智者》篇（*Sophist*）曾經提到，畫家或雕塑家在製作大型作品時，不能按照真實比例來呈現，否則上面會顯得太小，而下面則顯得大。他指出藝術家必須藉助拋棄真相，在造像時不按照原物的真實尺寸，而只要造出來的像顯得美麗。柏拉圖的觀點其實就是文藝復興以降，藝術家大量運用的透視技法。

圖 1 是米開朗基羅（Michelangelo Buonarroti，1475-1564）著名的《大衛》雕像，整件作品莊嚴典雅，只是在比例上《大衛》的頭部實在顯得過大，然而就觀眾的角度來看，這樣的安排是合理的。《大衛》像不含底座已經有 4.1 公尺的高度，而依照計畫，完成後原本是要安置在離地 12 公尺高的教堂拱柱上，這樣的高度經過視覺修正，頭形尺寸適得其份，米開朗基羅的設計可說是完全符合柏拉圖的觀點。

圖 2 是曼特納（Andrea Mantegna，1431-1506）的名畫《死去的基督》（*Dead Christ*）。仔細觀察基督躺臥的軀幹與雙腳，其實際尺寸以一種近乎誇張的比例，短縮在與畫面垂直的床板上。曼特納巧妙運用了透視的技法，充分表現出空間深度的幻覺，為觀者帶來如臨現場的真實感。



圖 1 米開朗基羅，《大衛》，1501-4，佛羅倫斯藝術學院。



圖 2 曼特納，《死去的基督》，1500，米蘭布雷拉（Galleria Brera）美術館。

圖 3《獻金》（*Tribute Money*）是文藝復興初期義大利畫家馬薩其奧（Masaccio，約 1401-1428）在佛羅倫斯布朗卡錫小禮拜堂（Brancacci Chapel）一系列壁畫中最有名的一幅。畫中主題是根據聖經馬太福音十七章，描寫耶穌和使徒們來到了迦百農，有收丁稅的人來見彼得要向耶穌收稅，耶穌為避免觸犯他們，叫彼得往海邊去釣魚，並告訴彼得「把先釣上來的魚拿起來，開了牠的口，必得一塊錢，可以拿去給他們，作你我的稅銀」。畫中的場景其實涵蓋三個時間順序，中間穿著紅衣藍袍，位在透視消點中央位置的正是耶穌，他藉由手勢向在一旁留著白鬍子的彼得面授機宜。畫面左邊描寫彼得到海邊捉魚，完成取錢的使命，之後彼得又出現在畫面右方向收稅員繳錢。馬薩其奧巧妙的構圖，使整件作品的畫面活潑而富有生氣。我們可以說在還沒發明動畫之前，畫家們便已經利用分鏡的手法，來表現靜態畫面中時間的連續性。



圖 3 馬薩其奧，《獻金》，約 1424-28，義大利佛羅倫斯，布朗卡錫小禮拜堂

再現理論到了十九世紀末開始受到極大的挑戰，最重要的因素便是攝影術的發明。長久以來藝術家藉由巧手慧心模擬自然所「再現」的圖像，現在卻可由攝影家輕易的藉由照相機來完成，這除了對藝術家形成挑戰，更使得許多美學家投入對藝術美感價值的重新檢討。英國哲學家貝爾（Bell, 1914/1989）便以反諷的口語質問：皇家學院的畫家們為倫敦日常生活景象所做的描繪，能勝過報社的攝影師嗎？貝爾大力批判再現理論，他主張一切以再現寫實方式所創作的繪畫，充其量都只是一種歷史文件而已，藝術表現真實性的價值受到了質疑。。

然而攝影術畢竟僅限於靜態影像的呈現，到了二十世紀末，電腦結合網路、攝錄影，以及影音處理等科技的強大力量，為藝術家提供了新的創作媒材；數位藝術（digital art）模擬真實的能力，再一次挑戰人類的視覺經驗。

參、 數位藝術的衝擊

利用數位科技來遂行藝術家的創作表現早已不是夢想，雖然許多人也曾經質疑，所謂數位藝術不過是利用電腦既有的功能，將一些現成的圖像加以轉換處理、製造特效、模擬質感，或是形成動畫，然後利用周邊設備加以儲存、傳輸，或是列印，怎麼能夠稱得上是藝術。多年來透過藝術界以及學術界的努力，已經為數位藝術開創了多采多姿的風貌，並建立了深厚的理論依據與美學基礎。事實上從二十世紀中期以後，後結構主義與解構主義顛覆了傳統二元對立的思維模式，西方藝術深

深受其影響，而數位藝術順應此時代脈動，更結合電腦與網路的特性，發揮了推波助瀾的效果。以下將從三組對立的命題，論述數位藝術對於當代藝術所帶來的衝擊。

一、 主體 (subjective) 與客體 (objective) 的對立

在傳統西方思維中，主體與客體是不相屬的兩個對立觀念。美國哲學家蘇珊朗格 (Langer, 1957) 在其《藝術的問題》(Problems of Art) 一書中提到，任何藝術都是一種內在本質的外在表現，是主觀真實的客觀呈現 (an objective presentation of subjective reality)。藝術家內心的喜怒哀樂是個人主觀的情感，旁人無從捉摸。觀眾可以從作品中嘗試去解讀藝術家所想表達的意境，但那也是站在客觀的第三者去探索作品與創作者之間的聯繫，但是電腦科技打破了這種傳統主體與客體間的對立。圖 4 所示是澳洲藝術家賈柯維琪 (Joanne Jakovich) 的作品太極之音 (Sonic Tai Chi)，整件作品是一個大螢幕，當觀眾走進作品前，藉由攝影機將觀眾的身形載入電腦，經過變形處理並加入音效，再即時投影在螢幕上，形成一些與觀眾互動的影音效果，整個過程中，主體與客體間的界線變得模糊，甚至崩解了。美國當代藝術教育學者 Keifer-Boyd (2001) 把這種數位時代的藝術觀稱為互動美學 (interactive aesthetics)。



圖 4 賈柯維琪，《太極之音》，2005
資料來源：<http://jakovich.net/>

二、 線性 (linear) 與循環 (cyclic) 的對立

如果把藝術視為一種思想或情感的溝通，那麼傳統上藝術的溝通模式是單向的、線性的。美國數位藝術先驅羅喬依 (Lovejoy, 1997) 指出，在網際空間 (cyberspace) 裡，資訊的呈現比較接近閱讀書籍，而不像觀看電視。基本上觀眾與電視之間是一種線性的關係，觀眾只能單向被動接受資訊，不能做即時的回饋，但是書本的讀者可以重複閱讀、加註意見。而在網路世界裡，使用者可以更進一步將處理過的資訊

傳遞給別人，達到即時（real time）、互動（interactive）的效果。Keifer-Boyd（2001）指出，透過數位科技，設計溝通不僅不是線性的，甚至更超越雙向的循環。法國哲學家德勒茲（Gilles Deleuze，1925-1995）曾經用 rhizome 來表達這種概念。在植物學中 rhizome 是一種網狀根莖。美國當代教育學者羅伊（Roy，2003）指出，rhizome 是一種隱喻，用來表達後結構主義思想所企圖顛覆的線性式、階級式（hierarchical）的威權領導模式。圖 5 是 Keifer-Boyd 在網路上所建立的女性主義之屋（Feminist House），平面圖上可看出型態是一個女性身體的意象，總共又區分為六個房間，由六位藝術家每人經營一個空間，瀏覽者可以在每個房間中來回竄流，或觀賞藝術家的自我塑像（self-sculpture），或欣賞藝術家製作的影片，裡面也有每個人運用 3D 軟體為自己房間建構的 360 度立體模型。當然所有的作品與論述都與女性主義議題有關，觀眾也可以參與討論。各房間每一個單元主題中的文字與圖像，都可作為超連結的入口，形成一個網狀的結構體，真正顛覆了傳統線性或雙向循環的資訊呈現模式。

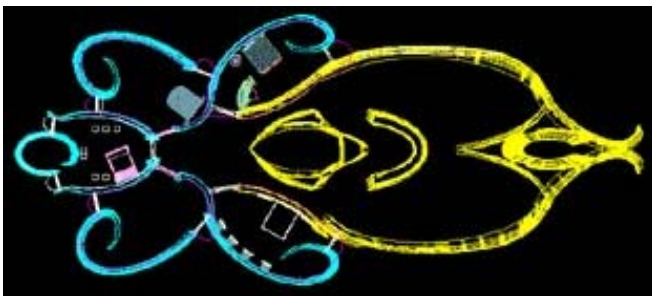


圖 5 Keifer-Boyd，《女性主義之屋》，2001
資料來源：<http://www.personal.psu.edu/faculty/k/t/ktk2/>



圖 6 電影《虛擬偶像》劇照

三、 真實（real）與幻象（illusory）的對立

傳統認知上一件事物非真即假，這是邏輯學上所謂的排中律（law of excluded-middle）。電腦科技模擬真實的能力，使得真實與幻象之間越來越不易辨別。法國文化理論學者布希亞（Baudrillard，2001）用擬真（simulation）來表達這種現象，他指出擬真是一種由沒有根源或不實際存在的事物所衍生的真實（the generation by models of a real without origin or reality），或稱之為超真實（hyperreal）。

布希亞認為在當前的環境中，擬真威脅著傳統對於真（true）、偽（false）以及真實（real）與想像（imaginary）之間，在認知上的差異。圖 6 是電影《虛擬偶像》（*Simone*）的劇照，劇中描述一位由電腦合成的虛擬女星，經過傳播媒體的強力運作，普羅大眾心目中完全不懷疑這位虛擬女星真有其人。有趣的是虛擬女星的名字也是電影英文片名 *Simone*，正是 *Simulation One*（虛擬一號程式）的縮寫。電影中有一段影評描寫女主角：一位炫麗的少女從沒有來源之處翩然誕生（*A dazzling ingenue has come from seemingly nowhere*）。這正是布希亞對於擬真的理論，做了最貼切的詮釋。

人類習慣用自己的感官來判斷事物的真偽，然而電腦科技卻一再挑戰人們的判斷能力。圖 7 與圖 8 是兩張看起來由金屬材質製作的飾品，其中圖 7 是用 3D 軟體製作的電腦影像，而圖 8 則是國內金屬工藝名家周立倫教授的實體作品。當然所謂實體作品，在此也是透過攝影圖像呈現在讀者眼前。見過周立倫實體作品的讀者，心中必然認定圖 8 的影像背後真有其物，是真實的；然而對於大多數在虛擬世界裡的過客，這些圖像是真實還是幻象似乎已經無法明確界定了。



圖 7 Georg Mogk，《黃金比》，2004
資料來源：<http://ozviz.wasp.uwa.edu.au/~pbourke/modelling/rendering/povfrac/final/>



圖 8 周立倫金作品，2005

肆、超越感知的真實

如前所述，人類習慣用自己的感官來判斷事物的真偽。英國哲學家博克（Burke，

1958) 曾說過，美是物體的一種性質，藉由感官的中介，在人心產生的機械性的作用。然而西方傳統美學的發展並非植基於博克這種經驗主義的觀點，三世紀時古羅馬哲學家普洛丁 (Plotinus, 1962) 便主張，審美是一種超越一般感官之洞察力，透過靈魂的內在之眼 (inner vision) 方能看到一般肉眼看不見之美。

然而一般人是不是真有這種內在之眼，或者這只是哲學家的一種隱喻呢？圖 9 是梵谷 (Vincent van Gogh, 1853-1890) 的作品，畫中只有一雙破舊的鞋子，德裔哲學家海德格 (Heidegger, 2001) 在其〈藝術品的起源〉 (The origin of the work of art) 一文中對於這幅畫有深刻的描寫：初看之下這只是一雙農婦的鞋子，然而…

從鞋具磨損的內部那黑洞洞的敞口中，凝聚著勞動步履的艱辛。這硬梆梆、沉甸甸的破舊農鞋裏，聚集著那寒風陡峭中邁動在一望無際的永遠單調的田壟上的步履的堅韌和滯緩。皮製農鞋上粘著濕潤而肥沃的泥土。暮色降臨，這雙鞋在田野小徑上踽踽而行。在這鞋具裏，迴響著大地無聲的召喚，顯示著大地對成熟的穀物的寧靜的饋贈，表徵著大地在冬閒的荒蕪田野裏朦朧的冬眠。這器具浸透著對麵包的穩靠性的無怨無艾的焦慮，以及那戰勝了貧困的無言的喜悅，隱含著分娩陣痛時的哆嗦，死亡逼近時的戰慄。(摘自孫周興譯，1994：15-16)



圖 9 梵谷，《一雙鞋》，1885，荷蘭梵谷美術館

海德格的論述遭到美國著名藝術史學家夏皮洛 (Meyer Schapiro, 1923-1991) 的抨擊。由於梵谷以鞋子為主題的靜物畫有很多幅，他首先致函海德格，確認海德

格在文章中提及的畫作是圖 9 所示的那一幅。之後夏皮洛兩次撰文 (Schapiro, 1994、1998)，藉由比對梵谷與高更 (Paul Gauguin, 1848-1903) 的日記與備忘錄等多方考據的線索，論證圖中的鞋子是梵谷自己從荷蘭長途跋涉，經過比利時來到法國定居所穿的皮鞋。

夏皮洛對海德格的批判引來解構主義大師德希達 (Jacques Derrida, 1930-2004) 加入論戰。在《繪畫中的真理》 (*The Truth in Painting*, 1987) 一書中，德希達對於夏皮洛將繪畫中的圖像如此認真以待表示不以為然。另一位法裔哲學家傅科 (Michel Foucault, 1926-1984) 也曾指出，將繪畫中所見的物品認定代表它所描繪的實體，是西方世界長期以來對於繪畫的迷思 (Foucault, 1983)。

事實上海德格對於梵谷畫作的描述，主要是想藉一件有名的藝術品，來闡述工具 (例如一雙鞋) 存在的本質與意義。這正是普洛丁所謂的運用內在之眼，超越一般感官的洞察力所作的觀察。也正是亞里斯多德所說的，藝術是描述事物的應然性，所表現的是事物的普遍真理。根據海德格 (Heidegger, 2001) 的說法，真理發生的途徑有很多，藉由作品的本質 (work-being) 來展現是其中之一。他所提出的「藝術是真理在作品中的自行置入」 (the truth of beings setting itself to work)，成為他在美學上極為重要的觀點。

致力於結構記號學 (structuralist semiology) 研究的文學批評學者布來森 (Norman Bryson, 1983)，在其《視覺與繪畫：凝視的邏輯》 (*Vision and Painting: The Logic of the Gaze*) 一書中提出藝術是文化符號 (cultural sign) 的組合，他強調符號所乘載的言外之意 (connotation) 與其本義 (denotation) 是一種共生 (symbiosis) 的關係。前者反映藝術的真正價值，並有賴觀者從文化背景切入做深入的觀察解讀。從這個角度觀之，藝術圖像所表現的真實感，並不是我們追求藝術之「真」的最高目標。今天，數位藝術正以強大的科技為後盾，不斷挑戰人類的視覺或聽覺經驗。當仿真的技術愈提升，真實與虛幻便愈難以區分；當網路的速度越快，主體與客體之間的界線便愈模糊。當一切的真实都可能只是一種幻象，或是一切的幻象都能讓人感覺如此真實時，數位藝術所應追求的或許是一種對於感知盲點的超越 (seeing beyond sight)。

普林尼在《自然史》中記載，西方第一位畫家是希臘的布塔狄思 (Butades)，

她與愛人分手前夕，將他的輪廓借燭光投影在牆壁上描繪下來。德希達（Derrida，1993）在其《盲人傳略》（*Memoirs of the Blind*）一書中曾分析法國畫家蘇維（Joseph-Benoit Suvée，1747-1807）所畫的《布塔狄思（繪畫的起源）》（*Butades or The Origin of Drawing*，如圖 10），德希達指出，畫中布塔狄思與她的愛人兩人之間的視線根本沒有相對，這彷彿在提醒大家，人們只有在不看的條件下才能描畫。由於在描繪圖形的當下，畫家無法看見他的對象，必然有空隙或延誤產生，因此圖形的完成有賴於記憶。德希達藉此論證：平面藝術起源於被描繪對象的非現存或不可見狀態；從一開始，感知就屬於回憶。當然，我們不要把德希達所謂的記憶侷限在描畫圖形時，從觀察實物到轉向專注於圖面，這兩個動作之間短暫的時間差距。從巨觀的角度看藝術創作，不也是藝術家們對生活記憶的再現嗎？朗格（Langer，1957）曾經用「幻影」（*apparition*）來形容舞蹈藝術所製造的變幻流動的視覺效果，而這種幻影般的藝術型態究竟想表達什麼，朗格的回答是：一種理念（*an idea*）；一種由情緒、感情，以及生活中過往的主觀經驗所形成的理念。



圖 10 蘇維，《布塔狄思（繪畫的起源）》，1791，
布魯日格羅尼博物館（Groeninge Museum, Bruges）

法國文學家巴特（Roland Barthes，1981）在《明室：攝影札記》（*Camera Lucida: Reflections on Photography*）一書中提出了「知面」（*studium*）與「刺點」（*punctum*）

的概念。巴特以拉丁文 *studium* 來代表人類藉由知識與教養，對於文化活動或藝術創作所產生的一般性認知與興趣。這種知面雖有助於我們對於藝術的投入，但僅止於喜歡 (like) 的層次。他認為真正能讓藝術品引起觀眾熱愛 (love) 的因素，是當作品中某些特點讓他個人深受感動，而觀眾心中受到感動的點，往往建構在自身生活背景與經驗之上。*punctum* 的原意為刺針、小裂洞、小斑點，巴特用這個字來代表上述那種圖像對知面的擾動現象。

數位科技為當代藝術創造出許多超越傳統媒材所能呈現的聲光效果，布希亞的「擬真」概念很快的為數位藝術尋找出適當的定位。然而誠如布希亞 (Baudrillard, 2001) 所言，所謂擬真，是將不存在的東西假裝它存在 (to simulate is to feign to have what one hasn't)，是一種闕如 (absence) 的狀態。如果數位藝術曾為我們帶來驚奇，也因為伴隨著新鮮感逐漸消失而帶來失落感，我們也許會重新思索，為什麼人們會一而再、再而三的回到博物館、美術館、劇場，以及音樂廳去欣賞那些百年來不斷被重複展演的老作品。是不是那些作品中隱含著一些超越感知的元素，不論我們稱之為真理、理念、記憶、知面，或是刺點。

伍、 結語

德國哲學家康德 (Immanuel Kant, 1790/2000) 曾說，藝術之美在於我們明知其為藝術，卻又酷似自然。真實感的確是藝術感動人心的重要因素之一，而今天電腦科技為藝術家提供了更強有力的創作媒體，創造出更具真實感的視覺意象，並藉由與觀眾形成互動，讓真實與虛幻之間的界線更加模糊了。當我們面對當代數位藝術，重新檢視藝術之「真」，也許更能體會到，雋永的藝術作品所帶來的震撼，應該是超越感官的。巴特 (Barthes, 1981) 在其《明室：攝影札記》書中除了「知面」與「刺點」之外，還提出了另一組對立的概念：「此即是」 (being there) 與「此曾在」 (having-been-there)。巴特認為照片中的影像具有一種「此曾在」的本質，時間彷彿凝結在照片被拍攝的那一瞬間。而觀者與照片中的人物之間情感的牽繫，將使照片的影像產生一種「此即是」的魔力。巴特曾經默觀一張母親年幼時的照片，生動寫道：有生以來第一次，我從不經意而完整的記憶中，尋回了她那生動真實的面貌... 我亦是如此追溯一個生命的足跡，不是我的生命，而是我心愛者的生命。同樣的，

數位藝術動人之處，不在於它能創造出擬真的幻象，而在於幻象背後潛藏了人們對於個人或集體生活經驗的連結。

在電影《虛擬偶像》中，飾演導演的阿爾帕西諾（Al Pacino）和他所創造出來的數位虛擬明星有這樣一段對話：我曾經致力向大家證明妳的存在，但原來我根本是想證明自己的存在。對於自我存在的體認決定了人最基本的價值，個人對於自我存在的體認則要靠生活記憶的驗證。即便是虛擬的圖像，仍然能夠喚起我們對於生命的記憶；幻象可以是真實的，只要它能帶領我們超越感知的盲點。

參考文獻

- 孫周興（譯）（1994）。M. Heidegger 著。《林中路》（Holzwege）。台北：時報出版。
- Aristotle. (1989). *On poetry and style* (G. M. A. Grube, Trans.). Indianapolis, IN: Hackett Publishing Company, Inc.
- Barthes, R. (1981). *Camera lucida: reflections on photography*. NY: Hill and Wang.
- Baudrillard, J. (2001). Simulacra and simulations. In M. Poster (Ed.), *Jean Baudrillard selected writings* (pp. 169-187). Stanford, CA: Stanford University Press.
- Bell, C. (1989). Art as significant form. In G. Dickie, et al. (Eds.), *Aesthetic: A critical anthology* (pp. 73-83). NY: St. Martin's Press. (Original work published 1914.)
- Bryson, N. (1983). *Vision and painting: The logic of the gaze*. New Haven: Yale University Press.
- Burke, E. (1958). *A philosophical inquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful*. NY: Columbia University Press.
- Derrida, J. (1987). Restitutions of the truth in pointing ['pointure']. In G. Bennington and I. McLeod (Trans.), *The truth in painting* (pp. 255-382). Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Derrida, J. (1993). *Memoirs of the blind: The self-portrait and other ruins* (P. A. Brault and M. Nass, Trans.). Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Foucault, M. (1983). *This is not a pipe* (J. Harkness, Trans.). Los Angeles, CA: University of California Press.

- Heidegger, M. (2001). The origin of the work of art. In R. Kearney and D. Rasmussen (Eds.), *Continental aesthetics: Romanticism to postmodernism, an anthology* (pp. 182-211).
- Kant, I. (2000). *Critique of the power of judgment*. P. Guyer (Ed.), P. Guyer & E. Matthews (Trans.). UK: Cambridge University Press. (Original work published in 1790)
- Keifer-Boyd, K. (2001). Interactive aesthetics. Paper Presented at *The Trends of Graphic Communications for the 21st Century International Conference 2001*. National Taiwan University of Arts, Taipei, Taiwan.
- Langer, S. K. (1957). *Problems of art*. NY: Charles Scribner's Sons.
- Lovejoy, M. (1997). *Postmodern currents: Art and artists in the age of electronic media*. Upper Saddle River, NJ: Simon & Schuster/A Viacom Company.
- Plato. (1992). *Republic* (G. M. A. Grube, Trans.). Indianapolis, IN: Hackett Publishing Company, Inc.
- Plato. (1971). *The sophist & the statesman* (A. E. Taylor, Trans.). Folkestone, Dawsons.
- Pliny, the Elder (1991). *Natural history* (J. F. Healy, Trans.). London: Penguin Books. (Original work published in 77)
- Plotinus (1962). *The enneads*. (S. MacKenna, Trans.). London: Faber and Faber.
- Roy, K. (2003). *Teachers in nomadic spaces: Deleuze and the curriculum*. NY: Peter Lang.
- Schapiro, M. (1994). Further notes on Heidegger and van Gogh. *Theory and philosophy of art: Style, artist, and society* (pp. 143-151). NY: George Braziller, Inc.
- Schapiro, M. (1998). The still life as personal object—a note on Heidegger and van Gogh. In D. Preziosi (Ed.), *The art of art history: A critical anthology* (pp. 427-431). NY: Oxford University Press.