

# 網路空間的影像政治： 從數位化藝術影像談起<sup>1</sup>

邱誌勇

靜宜大學大眾傳播學系

aaronchiu88@hotmail.com

## 摘要

當網路成為人們最常使用的媒體之一後，人類已經進入另一個機械複製的新階段。在這個階段裡，藝術影像被複製並數位化至網路空間上；從此，人們便同時開始經驗兩個截然不同的再現世界：物理的與虛擬的。也因為網路這個相當有效的工具，使得一系列的問題不斷地被討論，其中「藝術品是否真的能夠將物質實體拋開，而單純地存在虛擬空間中？」此一問題已成為多年來最弔詭的議題。本文採現象學的視野，說明藝術面臨的關鍵性議題，並提供理解藝術於網路中傳散的新視野。理論架構則源自於梅洛龐蒂的《知覺現象學》，並依循現象學方法步驟探究藝術影像呈現於網路空間的影像政治意涵。經論證得知，網路中數位化藝術影像完全是一個與我們的存在科技密切相關的現象。網路將世界帶到我們面前，且將所有著名的文化遺產展現在我們面前。然而，因科技並非中立的工具，所以我們必須思考的是它的意識型態脈絡。博物館、藝廊、大眾媒體與教育機構皆意識到數位複製是如何影響文化與思想領域。以致，藝術它開始以政治實踐作為其基礎。本文認為，現今關於博物館展示的權力論述已經轉而關注網路空間的權力論述。博物館政治已經將它們的網路部份與生活世界中的文化遺產威權之間的關係連結起來。因此，網路空間已與我們的

---

<sup>1</sup> 本文初稿曾發表於 2007 台灣資訊社會研究學會年會暨論文研討會，經評審意見修改而成。作者感謝兩位匿名評審的建議。

生活世界交織在一起；網路空間裡的數位化藝術品顯然已是一個攸關於社會實踐、資本利益生成與展示權力的議題。

**關鍵字：**影像政治、藝術影像、體現、科技現象學

[收稿]2007/12/07; [接受刊登] 2008/4/10

我們不能將所處的世界當成是一個全然相同的客體，它應該被視為透過形式與內容混合，並使其間的界限模糊不清的客體

~Merleau-Ponty, 1962:

隨著資本主義與數位科技的發展，網際網路已然成為人們最常使用的媒體之一，並驅使人類進入另一個機械複製的新階段。在這個階段裡，資本主義將藝術影像加以複製並數位化(digitization)至網路空間上，並強勢地將藝術複製影像納編(incorporated)進其經濟範疇裡，使藝術品與其傳統脈絡分離開來。從此，人們便同時開始經驗兩個截然不同的再現世界：物理的(actual)與虛擬的(virtual)世界，藝術不再僅存在於物理世界之中，它更以一種虛擬的形式出現。在〈藝術世界與我在網路上〉(The Art World & I Go on Line)一文中，艾金斯(Robert Atkins, 1995)開宗明義地說道，未來的藝術史會將一九九四到一九九五年的藝術季定為「藝術世界走向網路」的一年。因為媒體科技的快速發展，全球在該年度的藝術季中，約有五千個藝術家、博物館、藝廊與其他藝術機構將自己擁有的藝術品複製上網。這種現象不僅是藝術家付錢將自己創作的藝術影像張貼在網路上，而不在實體的美術館裡展出，全球知名的藝術機構也紛紛在網路上成立視覺藝術網站，使本身的藝術收藏能觸及(或被觸及)更多的群眾/觀者(audiences/users)。也因為網路這個相當有效的工具，使得一系列的問題在學術界與公共領域中不斷地被討論，其中「藝術品是否真的能夠將物質實體拋開，而純粹地存在虛擬空間中？」此一問題已成為近年來最為弔詭的議題。倘若這個機械複製的過程已經激起關於藝術本質及其本真性的論辯，那麼，本文便是企圖探詢在這個將藝術品數位化至網路空間的過程裡，其背後的政治意涵為何？

## 一、邁向一個現象學的視野

本文的論述架構主要奠基於梅洛龐蒂(Maurice Merleau-Ponty)的《知覺現象學》(*Phenomenology of Perception*)，並以其現象學方法探究藝術呈現於網路空間中的影像政治意涵。梅洛龐蒂的現象學主要在

於瞭解我們所處的自然世界與社會世界，並藉此否定主體與客體之間的二元論(科學主義認為世界是外在於主體之外，為主體所分析的客體)。現象學特別關注在生活經驗的本質議題，並強調主體與客體之間的對立關係早已瓦解。現象學家們也將他們的焦點轉往「生活世界」(*Lebenswelt*)上，因為生活世界的概念指涉著，人類與世界之間並非二元對立的關係；人類與世界無法相互分離。

正如梅洛龐蒂所言，現象學不該僅只是一門具體的科學，它更應該是一門允許我們思考空間、時間與生活世界的學門。欲瞭解生活世界，就必須認識到世界不僅是經驗主義下的一個產物，且必須從我們日常生活的經驗出發(Merleau-Ponty, 1962: vii)。伊德(Don Idhe)便明白地指出，現象學「也許可以被視為一種哲學方法，這種哲學方法主要在於強調某種對於人類經驗的特定詮釋，尤其是對於知覺與身體活動的詮釋」(Idhe, 1990: 21)。意即，現象學所強調的是經驗存在於人們與事物之間的關係裡，而非存在於客體本身，這形成了一種「我與世界之間的關係」(I-relation-world)。現象學的生活世界觀點宣稱「事物是被呈現在某一個時間面向、被放置在某一個空間面向之中。也就是說，事物存在於某個視域裡，且呈現於視域之中」(Welton, 1997: 736)。換言之，世界並非物理學所研究的世界，也不是科學研究的對象；世界是人類生活於其中的生活世界。梅洛龐蒂便指出，世界本身即是一種現象場域，而視域或場域的概念則可以被理解為所謂的「文化或脈絡知覺」(Idhe, 1993: 12)。由此可知，生活世界的概念不僅意味著一種理解世界的新方式，更意味著一種知覺真實的新方法。

換言之，人類即是「在世存有」(being-in-the-world)(Pivcevic, 1970: 83)。梅洛龐蒂以存在主義式的觀點否定將「存在」存而不論的可能性。跟隨著胡賽爾「本質還原」(Eidetic Reduction)<sup>2</sup>的想法，梅洛龐蒂證明了「本質」僅是現象學的一種方法，而非現象學的目的所在。對他而言，「在世存有」意味著人與世界是一個統一體，在其中，人們在其與空間之間的關係裡，扮演著關鍵性的角色。身體的空間性不同於客體的空間，也不同於「空間感覺」的空間性或是位置的空間性，

---

<sup>2</sup> 「本質還原」意指現象學的目的在於尋求存在的本質。

而是一種情境的空間性(Merleau-Ponty, 1962: 100)。這個情境的空間性與人的生活世界相呼應，此種空間性不僅意味著人與其所處環境之間的外在關係；更意味著人與他人之間的際會(encounter)。因此，此種情境概念更進一步指出人的內在性與外在性之間的交互關係(Mallin, 1979: 7)。顯然，梅洛龐蒂的現象學主要包含三個中心概念，即：人的存有、空間與生活世界。

其中，空間很顯然的是人們與世界之間關係的連結，而人們在這個世界之中經驗著不同的空間概念。隨著此種空間性的轉換，觀者的知覺突顯出一個更為重要的問題，即：現象的意義是在人的身體、空間與世界之間的關係中被創造出來。由於空間性的概念在這些關係的描述中仍佔據著極為重要的位置，而現象學者便是以「生活世界」來界定空間情境的概念。現象學的論述方法建議我們應回到現象、回到我們生活的世界中。梅洛龐蒂(Merleau-Ponty, 1962: vii)即認為現象學所探討的對象即是我們所生活的世界。而本文更進一步將生活世界的概念延伸到網路空間所形塑出來的網路世界，筆者在〈從 Cyberspace 到 Cyberworld：科技空間作為每日生活世界的再思考〉(2007)一文中即試圖論證：網路科技對於日常生活的滲透及其與人類身體之間的互動方式，致使網路科技所創造的網路世界已逐漸成為人類生活世界的一部份，而梅洛龐蒂的知覺現象學觀點即是理解網路世界的絕佳視野。

進一步具體化現象學哲學的方法步驟，雷尼根 (Richard L. Lanigan) 在《傳播現象學》(*Phenomenology of Communication*)一書中提出了一個概括性的模式，雷尼根(Lanigan, 1988: 9-11)認為要做到適度的詮釋必須經過三個基本的階段—現象學式描述(Phenomenological description)、現象學式還原(Phenomenological reduction)，與現象學式詮釋(Phenomenological interpretation)，每一個步驟就像是整體的一部分。其中，現象學詮釋方法的第一個步驟是描述(description)，或稱現象學式描述。現象學家總是堅持用形容詞「現象學的」(phenomenological)，來提醒我們，我們正在處理的是意識的經驗(capta)。「描述」一詞的使用，讓我們想到假說的確立，或對事

物的抽象思考，如同「建構」(construct)。但是，我們可以藉由將描述還原至意識經驗，而得以避免這個詞所帶來的模糊性。胡塞爾稱這個步驟為「*epoche*」，意即：為意識經驗加上括弧(bracketing of conscious experience)。換言之，我們必須在即將被描述的經驗周圍建立一些括弧，這並非將經驗擱置在括弧內，以避免在括弧之外的假設影響到我們的描述。而是意味著我們試圖在意識與前意識的脈絡下去分析經驗，而非立基於歷史價值所作的判斷。就這個層面而言，我們可以將現象學式描述視為語藝的(rhetorical)，因為「*epoche*」的過程是一個對於思考的意向性控制，而這個控制反映了一個客觀的價值，亦即：倫理的(ethic)價值。胡塞爾式的思考將這個描述視為真正人類溝通的事實。第二個步驟是還原、定義(reduction)，或稱現象學式還原(phenomenological reduction)。這個步驟的目的在於決定我們的描述中哪個部分是最本質的，而哪些部分不是(當然這僅止於方法論而言)。換句話說，我們企圖去找出經驗中哪些部分是真正屬於我們意識的部分，以及哪些只是被假定屬於意識的，把經驗和意識分離。換言之，這個步驟的目的是試圖將意識的對象分離出來，例如：事物、人、情緒等構成我們經驗的對象。第三個步驟是詮釋。廣義而言，這個步驟是企圖去界定對意識經驗的描述與還原的本質的意義。這個步驟可能是透過符號學的或是詮釋分析而得以運作，亦簡稱為現象學詮釋。總括來說，詮釋蘊含定義，正如同定義蘊含描述，所以，在第三個步驟中尋求出來的價值或意義即是意識經驗的本質。

從這個現象學式的分析方法出發，可以更貼切的詮釋現代高科技與網路媒體的各種現象。換言之，此現象學式的定義要求我們的分析必須透過現象學式描述，還原/定義，與詮釋。在這個概念架構下，我們必須看待現象是存在於人與生活世界的關係裡，而兩者皆中性地存在情境脈絡中，人與生活世界的關係模式並非線性的單向模式。簡言之，人與生活世界之間的動態關係都將被同一個生態系統情境脈絡化(contextualized by the same ecosystem)，因此我們可以得到一個在人與生活世界中的變動性主題。這樣的一個概念事實上呼應了巴特(Roland Barthes)認為必須把詮釋放置在情境脈絡裡，更呼應了梅洛龐蒂的現象學式詮釋(Phenomenological Interpretation)。因此，在當今媒

體科技研究中，假使我們採取了現象學的觀點來看待生活世界中的諸多現象，那麼所有事物將會呈現在時空之中，在空間的概念中佔有、在時間的概念中存在，意即：生活世界本身即是現象的場域。更甚之，此一現象的場域便是一種文化的或情境脈絡化的詮釋(Idhe, 2001: 12)。當我們把情境的概念運用到媒體現象上時，我們便可以發現，意義可以被任意的與合理的抽象客體連結。然而，只要我們將情境的概念加諸在這個指涉的關係上，那麼意義的連結便無法任意地被解釋。換言之，文本現象已經被置放在特定的時空場域中，詮釋者更可以依據特定的時空場域的脈絡以及歷史的觀點來看待文本現象的意義，如此，文本現象或許可以有較為適切的詮釋。

由此可知，此種現象學態度亦肯定將藝術品視為美學表現脈絡中的符號機制。所有的藝術創作就如同所有的人類活動，都涉及了一大群人所參與的活動(Becker, 1992: 178)。藝術顯然體現了藝術家的情緒狀態；同樣地，觀者也在對此體現的沈思冥想中深受感動。因此，梅洛龐蒂的現象學方法是一種極為激進的方法。這個新的主體是一種「呈現於世界之中」的主體，是種活生生的身體經驗中的身體主體(body-subject)(Lanigan, 1988: 44-45)。在這個知覺的經驗裡，身體主體確立了真實的明確性。因此，本文試圖藉著採取一種現象學的視野，並依循現象學方法的步驟：現象學的描述、現象學的還原、現象學的詮釋，探究藝術影像呈現於網路空間的影像政治意涵。之後，本文將再援引梅洛龐蒂的美學論述，尤其是他的視域理論，進一步檢視物理世界與網路空間裡人們經驗的特殊現象，並說明這些藝術所面臨的關鍵性議題，企圖提供一種理解藝術於網路空間中的新視野。

## 二、現象學描述：體現的數位空間

眾所周知，古典科學清楚地區分了空間與物理世界之間的差異，以致空間被視為是一種中立而一致的媒介，事物出現於其中，無論事物所佔據的位置為何，它們之間並沒有任何不同。然而，梅洛龐蒂堅稱這種經驗世界再也無法完整描述我們所處的生活世界，我們無法斷

然地區分空間以及佔據其中的事物之間的差異。更甚之，空間的純粹概念與它所呈現在我們感官面前的具體景觀之間也無法被明確區分(Merleau-Ponty, 2004: 50)。在此，本文試圖將梅洛龐蒂的空間觀點延伸至科技的空間概念上，更企圖藉由「體現」這個現象學的核心概念，探究人類生活世界、數位化藝術影像與科技之間的關係。

科技是某種存在於我們生活世界中不容忽視的事物，尤其是在當代的社會裡。科技不僅僅只是一種將書籍轉換成照片、電腦光碟的儲存機制，它更拓展了生活世界的範圍與能力，讓我們得以增加我們的記憶空間，以及縮短資訊蒐集的時間，且對於人類知覺時空的方式產生極為深遠的影響。在當今新的紀元裡，關於新複製科技的研究已然成爲一項顯學，因爲這些科技讓我們的知覺關係產生了新的視覺化顯現。有鑑於此，本文試圖從現象學的體現(embodiment)觀點，更加審慎地思考科技所扮演的角色。

## 2.1 科技的體現

科技的發明毫無疑問地改變了我們對於空間的知覺方式，公/私空間、物理空間、甚至表演空間全都改變了，也造成每一種空間的經驗都是生活世界中特定使用者對於空間的不同意識。其中，新媒體科技的功能便是透過空間的運用讓消費與使用得以產生。人們透過認同的建構進行互動，而本文試圖探討的是我們如何將空間的概念應用到新穎的科技上，並將它們視爲是在自己文化生活中的體現。

在人類與機器的交會之處存在著一種空間的實踐，亦即「科技空間」(techno-space)，而此科技空間即是體現於人機互動之中。在上文的討論裡，已試圖將「知覺世界」這個隱藏在所有知識與社會生活背後的概念，帶回到人們的生活世界裡。在數位科技世界裡，我們所遭遇的事物並非快速地略過我們的眼前；相反地，我們凝視著它們並探詢關於它們的種種問題。它們以極爲眩目的方式，將其神祕的本質，以及以各種物質與非物質的存在形式呈現在我們面前，這些存在的方式重新獲得尊嚴，並讓我們接受它們的純粹性(purity)(Merleau-Ponty, 2004: 93-95)。當數位科技的觀者/使用者觀看數位化(digitized)的藝術



影像時，他們並不會因為這個特殊的數位化呈現方式而失去對該藝術的興趣。這個數位化形式之所以被支撐起來，乃是因為它與其他再現形式之間的差異性。在此本文感興趣的是，從原創性到數位化的過程，正是這個獨特的過程才讓每一個數位化再現不同於其他形式，但彼此卻又相互關連。

伊德以現象學的觀點重新將科技放入生活世界中，而他的「體現關係」(embodiment relations)概念有助於我們理解數位化藝術影像與人類經驗之間的關係，這個概念意指著科技如何成為人類知覺世界的主觀經驗，並因此轉換主體的知覺與身體的觀感(例如：盲人的手杖與女人的羽毛帽)。在此，我們將藝術放入這個人與科技的關係裡，並進一步探討「人類—科技—藝術」之間的關係。數位影像是當代人類建立體現概念的最根本基礎之一(Burnett, 2004: 20)，基於這個理由，影像絕非僅只是由它們的內容所架構起來。這個過程是人類對於數位影像所作所為的直接結果，例如：人們將數位影像納編進他們的認同與情感之中。數位影像成為建構與維繫人類原創之合法性的後盾；若沒有影像的複製作為經驗的參照對象，那麼對原創藝術品的想像也無法隨時隨地的存在。

數位成像的功能為視覺領域開啓了前所未有的挑戰，電腦可以製造出完全人工的影像，這些影像提供一種合理的視覺經驗模式，而且在外觀上完全無異於照片。因此，數位科技很顯然早已根植於我們的生活世界之中，並將人類所見所聞轉換成各種不同的表現形式，這意味著視覺與影像彼此是相互依賴共存的。「人類—科技—藝術」間的關係無疑是再現於藝術品數位形式之中，因為新數位傳播科技開啓了新的空間實踐。研究視覺藝術的學者以及藝術觀賞者，對於數位科技所帶來的挑戰或許抱持著不同的看法；同時對於數位科技作為當今最強勢的複製工具或許也各有不同的理解。但大部分喜歡數位影像的使用者是基於那些影像可以被輕易地複製，並且能被全球各地的人們所觀賞。不言而喻的是，如今電腦及其他繪圖工具等視覺科技已經發展得極為完備，甚至成為能夠翻轉感官經驗的基礎建制。電腦的數位擬像能力完全翻轉了從文藝復興以來所遵循的視覺再現典範，數位形式

具有將聲音、文本與影像結合於單一資料庫中的能力，因此影像不再是存在於視覺的領域裡，而是存在於網路空間的資料庫之中，而這個系統正再現了當今生活世界在視覺化上的重大突破。

## 2.2 數位化的藝術影像

影像本身是一個可被看見的現象，然而，我們所見之事物卻必須要在它自身的脈絡與視域下才能被分析，事物在它自身的脈絡與視域中呈現它自己，亦即它有其自身的呈現模式。伊德指出，就傳統文化而言，要建立起影像科技的中立性的第一步必定是，探討科技如何轉換知覺，而這即是對於現象的探究(Ihde, 1993: 45)。然而，數位影像僅是一個0s與1s的結合，而這個抽象的結構在尼葛洛龐蒂(Nicholas Negroponte)的論述中有著深刻的描繪，他認為：「位元並無顏色、體積、重量，它可以在光速中被傳遞，它是資訊的最小單位元素，且僅是一個存在的情景：有與無、真與假、上與下、裡與外、黑與白。爲了特別的目的，我們將位元認定爲一個1或一個0的概念」(Holtzman, 1997: 123)。此種二元結構的出現不過是爲了要提升觀看的品質與機率(Burnett, 2004: 201)。不論數位建構的原理爲何，它的目的都是爲了要創造出一個可被觀賞以及可以被視覺化的影像而已。

正如柏納特所言，視覺化、體現與資訊知識的轉變有其密切相關性，同時也與人類如何將知識轉變成各種物質與美學的形式有關(Burnett, 2004: 202)。在這個脈絡下，數位影像的角色主要在於提供意義以及作爲一種美學客體而存在。影像是所有日臻複雜的影像世界之中介，沒有一項科技能像數位科技一般，對於影像的歷史造成如此深厚的影響。藝術品的數位化結合了所有的媒體形式，而且數位化的藝術影像是一種語言、論述與觀看的綜合體。數位藝術影像並非一種單一的表現方式，而且它也絕非僅是一個客體或符號而已。數位化藝術影像是龐大且彼此相互連結的影像世界所造就的結果，當某一個實體藝術品被當成一連串符碼、像素與訊號的結合時，數位化藝術影像就引發了極具爭議性的問題。

但是，就現象學而言，這個科技空間僅是先前較爲被動影視情境

的些微進展。某些特定的視覺科技，諸如照相機早在文藝復興時期就已成爲一個迷人的客體。本文將選取達文西(da Vinci)的畫作《蒙娜麗莎》(Mona Lisa, 1503-6, 圖 1)爲例，主要原因是因爲《蒙娜麗莎》的高知名度。這幅高度文藝復興風格的畫作，透過達文西的知覺所反映的影像，體現了獨特表現空間的透視法。《蒙娜麗莎》被無數現代藝術家「複製」(remade)，舉凡一九一九年，杜象(Marcel Duchamp)在這個著名的女性臉上畫上山羊鬍，而如此諷刺的作法正是達達藝術的主要表現。杜象更將其之命名爲《L.H.O.O.Q》(1919, 圖 2)，法文意爲「她慾火中燒」(she has a hot ass)(Sturken and Cartwright, 2004, p. 129)。沃荷(Andy Warhol)對此名畫作了三十次的複製，並取名爲《三十優於唯一》(Thirty Are Better than One, 1963, 圖 3)，他對於這個最著名的文化肖像的挪用，主要是爲了展現媒體複製在推銷名人時所具有的權力。此外，沃荷的創作更彰顯出攝影並非僅是一種視覺媒體，更是一種攝影機械工具，一種可無止盡複製某一真品的方法，這即是班雅明(Walter Benjamin)認爲機械複製時代中，影像藝術的最主要成因。除此之外，數位科技更擴大了機械複製的能力。瓦拉爾(Jean-Pierre Yvaral)透過特殊電腦程式的輔助，結合攝影的複製影像創造出新的影像，並將《蒙娜麗莎》數位化。他的作品《蒙娜麗莎的合成》(Mona Lisa Synthetisee, date unknown, 圖 4)在電腦繪圖中以三度立體空間表現出五種不同顏色面向的蒙娜麗莎，而這個作品具有兩個重要意含：在借取達文西的《蒙娜麗莎》時，不僅是對於此一原始真品的數位複製，它更是電腦繪圖藝術的真品創作。無論我們所討論的是哪一個面向，《蒙娜麗莎》都已經成爲網路空間裡的一個複製影像。事實上，早在一九六五年時，《蒙娜麗莎》就已經被掃瞄、數位複製到電腦裡了。電腦科學家維納(Norbert Wiener)甚至複製此一數位影像並在網站上兜售，並將此影像喻爲「獨一無二」之作(圖 5)。

作爲一種數位化的藝術影像，《蒙娜麗莎》的數位影像背負著數位化當時所應用的工具印記，並使影像不再斑剝。創造藝術作品當時的時間性，以及被數位化當時的時間性(temporality)，這兩個要素在藝術作品被數位化典藏時皆扮演著非常重要的角色。《蒙娜麗莎》在網頁上的呈現並非偶然的，它代表著西方影像文明持續地擴張的極致

表現。歷史與影像歷史對於主宰人類活動的行動與思想之影響時常被低估。這與各種視覺形式是如何進出人類活動的世界息息相關。藝術作品的本真部份創造出得以遨遊於網路空間的可能性。然而，所有複製的影像，包括達文西的《蒙娜麗莎》，唯有在觀看的過程當中才有生命。自從機械複製開始，所有的批評都僅關注到它自身，畢竟它獨特的特質才是最值得關注的。跟隨著不同學門的觀點，尤其是語言學、文學與藝術批評，近年來的批評開始撇開傳統對於一種絕對的機械複製定義之要求，尤其是攝影，並轉而質疑這些新方法所造成的實際經驗，並試圖了解觀賞經驗之實際意義。

就現象學而言，觀者不斷地以各種方式經驗著媒體，因此，這些媒體的單一感官特質很輕易地顯現出科技的化約特性，但在媒體數位化的視覺形式裡，科技的化約性也同時伴隨著戲劇性的擴大效果。在觀賞數位化藝術影像時，觀者是坐在螢幕面前的一個固定位置，但是影像的世界卻開始流動，且不斷地指向觀者本身。身體的感官及其文化面向都一再地顯示：知覺總是一直存在著。從體現的立場出發，可以讓我們了解上述所舉的例子與觀看的轉變面向之間的共通點。梅洛龐蒂便認為，藝術品代表著知覺的客體，它的本質在於被觀看或被傾聽，我們不應該嘗試著對它加以界定或分析。就大部分的狀況而言，一幅畫再現了一個客體，而且客體的意義是完全超越畫布中所指涉的客體(Merleau-Ponty, 2004: 95)。他更論及：「繪畫並非模仿世界，繪畫是一個自成一格的世界。這意味著：在我們與一幅畫的邂逅當中，並沒有任何讓我們與自然客體交會的舞台」(Merleau-Ponty, 2004: 96)。同樣地，即使數位化藝術影像指涉著原始真品，但他們的目的絕非在於喚起客體本身，而是爲了要在螢幕上創造出一個奇觀。就這個程度而言，真品與數位化的藝術品形式之間根本無法劃分開來。

數位科技造就了新的視覺化過程，並發展出一種連結環境與人類感官之間關係的新方式。數位化藝術影像因具備其自身的形式，使之擁有非常獨特的特徵。亦即，電腦將藝術品數位化後，將其轉換成數據資料，而這些數據資料則可以被視覺化成影像。換句話說，數位化藝術影像即是透過由任何一種鏡頭或掃描所獲得的關於明暗、色彩等

資訊之編碼而製成的再現。一旦數位化藝術影像的明暗被電腦複製進它的數據資料空間，那麼，它的解析度或像素則可以受到個別的控制。它們可以被轉換、複製、下載、扭曲或是被重新挪用來創造出不僅是對於原始真品的擬仿，更可以創造出一個人工的或「虛擬的」真實。網路作為一種數位化影像存在的空間形式，其數位化的藝術影像即是它所意指的那個客體，這個客體超越了螢幕、畫素以及虛擬環境。當在感知數位化影像本身時，這個過程便是一種冥想、一種感知那些來自於數位化藝術影像的每一個部份所散發出來之沉默訊號的過程。

因此，我們不能斷然地認為：數位化藝術影像的產製僅是一種非物質性的影像結構或資料的積纍，且沒有物理性實質的存在，因為數位化藝術影像最終必然會以物理形式出現，必然會是出現在某個知覺場域中。數位化藝術影像提供了一個合乎邏輯的視覺經驗模式，就這方面而言，藝術品本身是根植於數位資料與軟體等數位形式之中，而且也根植於人類感官可直接接近的科技環境裡。

機械複製的目的無疑是爲了要儘可能地生產無異於原始真品的複製品，而藝廊或博物館則相當迷戀於這些科技的日新月異，因為機械複製的大量產製有助於這些機構複製藝術影像。今日的觀眾已在網際網路上接觸到更多先進的科技，數位化藝術影像提供觀眾更多實踐觀賞的機會。這些觀賞實踐行爲的崛起，同時也伴隨著從現代主義時期即已出現對視覺感官的強調。在現象學式的知覺觀賞實踐裡，這個觀賞實踐要求一種身體的運動，一種存在於某個時間空間中的客體，一種對於視覺的強化，以及對於一種「已提升之視覺位置」的強調(*the privileging of an elevated visual position*)。如此的觀賞經驗的實踐代代相傳，但卻無法被明確指明，尤其是存在於數位視覺文化中的方式，它變成一種「在世存有」的方法。我們已經將這個觀賞實踐視爲一種生產觀賞方式的依據，如今，它也變成了當今影像科技的一種隱喻(Ihde, 1993: 86-87)。由於主體在空間中的移動涉及了時間的面向，因此，本文在下面現象學還原中，將針對科技空間的時間面向進行剖析。

### 三、現象學還原：虛擬的時間性

現象學分析的時間面向之所以重要，乃是因為時間的面向在個人知覺的建立上扮演著非常重要的角色。根據梅洛龐蒂的觀點，我們的一切經驗都是獨一無二的，「分析時間意味著接近、穿透時間，直搗時間的具體結構，在時間的面向交會之中探求時間」。意即，現象學已經發展出一個可闡釋時間與時間經驗的理論。而時間結構具有三種不同的層級，分別是：世界的時間（world time）、內在的時間（internal time）與內在時間的意識（consciousness of the internal time）。一個活生生的身軀做為一個整體，乃是由這三個結構所構築而成的，而且彼此之間無法區分開來(Merleau-Ponty, 1962: 410-411)。數位化藝術影像本身作為一個整體，其第一個層次的時間面向是指，這個新式數位複製技術的狀況與晚期資本主義社會或所謂的後現代狀況之間的關係。時間結構的第一個層次是指世界性的時間，亦是指客體的時間、機械時鐘與曆法之時間。這個世界性時間之結構隸屬於世界的過程與事件，這個時間的結構必須相較於世界的空間性而言。在客體的世界裡，我們都同意採用這個機械性計量的時間，因為這個時間性可以讓我們知道一個過程所花費的時間為多少。這意味著這個世界性時間是屬於公眾的、具有普世性的而且是能夠證實的，同時更是坐落於我們所共同生存的空間(世界)裡(Sokolowski, 2000: 130)。

這個結構的第二個層次是內在的時間，意指私人的主觀性時間。此種內在的時間性是指隸屬於心理行動與經驗過程，以及意識所造成的事件。然而，這些過程並非以世界性時間來測量。這個時間結構的第二個層次與人類經驗之間具有高度的相關性，個人的意向行動與經驗乃是隨著一個地(空間)而發生，而這個內在的時間必須相較於身體的空間性才能有所理解。如此身體的空間性是從內部進行經驗，因為在某個主體裡，某個活動或經驗可能先於(過去)、後於(未來)或同時(現在)與另一個活動或經驗一同發生。因此，時間並非一個真實的過程，並非一個觀者可以記錄下來的實際連續性過程，而是來自於觀者與客體之間的關係，亦即，「在物自身之中，未來與過去處於一種永恆的前存在狀態」(Merleau-Ponty, 1962: 412)。換言之，時間被鎖入

個人的觀點之中，也因此進入了具體的客體之中。個人可以透過回憶召喚某些先前的特定經驗。舉例而言，某個觀者記得昨晚在網路上觀賞《蒙娜麗莎》的數位化影像，現在這個觀者就可以重新喚回當時他/她對於該影像的知覺。人們用來排序他們的意向與感覺的方法都是暫時性的，不僅是以彼此之間的關係來加以排序，更是以他當前的經驗來加以排序，而這些意向與感覺的排序都發生在內在的時間性之中(Sokolowski, 2000: 130-131)。梅洛龐蒂的現象學已經明確地駁斥笛卡兒主義對於自我與世界的理解，並形構出一個非常另類的自我與世界之間的關係模式。對他而言，世界是一個經驗的空間與時間，它們是同時出現在我們面前。梅洛龐蒂使用「掌握」(grasp)與「佔去」(take up)來描述我們對各種不同的感覺資料或對某一客體的線索的挪用。就此而言，觀者即是經驗者，而網路空間則是被經驗的環境。梅洛龐蒂並非將時間視為客體與過去事件之間的線性連結，而是一個「意向性」(intentionalities)網絡—或是一個經驗的形態(shape)。意向性是用來詮釋經驗的一個關鍵，這個意向性並非僅是與世界的距離或與世界的交會，更是對於世界的反思。經驗是一個不斷合併與產生意向性的過程，而且是由許多不同的時間發展而來的，也因此指涉著許多時間(Merleau-Ponty, 1962: 239-242, 410-433)。

現象學時間性的第三個層次是指內在時間的意識，這個層次超越了客觀與主觀性的時間。這個內在時間的意識是提供所有特定事物與事件成為可被探究與分析的現象的場景脈絡。在這個層次裡，無論我們的經驗為何、無論世界的事物或過程是什麼，我們的經驗都是「不斷持續進行」、「不斷地逝去」，也「不斷地存在」。我們總是後來才記起事物或主體行動、感覺，並意識到他們已經成為過去，而且我們是在一個距離之外參與它們，因為這些事物或主體行動、感覺已經進入我們的知覺之中。就這個程度而言，我們並非僅從立即的經驗中獲得了解當前的架構，我們直接在這個時間性的意識層次裡獲得對於過去與未來的了解(Sokolowski, 2000: 131-132, 136)。這意味著我們的經驗形態是我們最終得以瞭解我們自己、瞭解世界的方法(Ihde, 1983: 53)。

在討論時間這個議題時，有兩個關於數位化藝術的面向可供探

究：其一是數位化藝術本身的時間性問題，另一面向則是指觀者對於數位化藝術的知覺。關於網路空間中數位化藝術的第一個時間面向裡，並不存在著關於時間性的議題，因為時間被擱置(suspension)了。正如前文所述，數位化總是與保存相關，藝術品的保存試圖儘可能地延長藝術品的生命，使其能免於時間的破壞。因此，藝術品本身被轉換進另一個儲存機制，而不至於腐朽。數位保存不同於傳統的藝術保存過程，傳統的保存方法試圖保存藝術品實體及其影像的完整。官方機構或個人爲了要保護這些文化遺產的「正確」與「真實」的外貌，而將這些藝術品予以數位化處理。藝術品的數位化影像因此能「懸擱」於(bracketed)、跳脫於它原始的時間與空間，因為時間的流逝已經被凍結在數位化的時刻裡。數位化藝術品，諸如《蒙娜麗莎》，得以凍結在它被數位化的時刻裡，而它的影像也會標記著當時所使用的方法。這意味著數位化藝術品將一直背負著它被數位化的那個時間，因為時間早已被懸擱了。

時間性關係的第二個面向則是指觀者對於數位化藝術的知覺。當觀者在電腦螢幕上觀賞某個數位化藝術品時，時間性的議題又再次地浮現。根據梅洛龐蒂(Merleau-Ponty, 1962: 44)的觀點，經驗提供我們時間的確定性：當下的經驗能夠讓人們永遠確信他們的存在。梅洛龐蒂發現一種理解時間的方式，在這種理解裡，我們可以尋獲一種對於「生成變化」(becoming)的確定性。對於時間性的經驗是指那個讓它自己從時間的顯現中源生出來的時刻，並且持續地成爲之後的顯現與轉換的唯一來源(Mazis, 1992: 54)。就美學經驗而言，我們可以發現梅洛龐蒂所謂的「一種較爲神祕的時間，而非自然的時間」(Gallagher, 1998: 95)。就藝術家的表現而言，正如麥迪遜所言，爲了要創造出一種側面的普世性/橫向普遍性(lateral universality)，我們必須將過去集結起來。藝術品建立起一個意義的文化/歷史領域，它的次序不同於現象的秩序(seriality)。藝術與文化的時間僅僅超越了接續性(succession)。在文化的表現裡，過去與現在息息相關，現在也可能指涉著未來(Madison, 1981: 80-82)。

換言之，經驗感覺超越了過去與現在之間的劃分，而美學經驗則



交融了過去與現在，未來也會回到這個時刻去尋找它過去的足跡。這意味著，對於現在的觀感總是由過去所決定，而有意向的行動具有一個不均等的、由遺忘與記憶所構成的底層結構，這個底層結構形成了一個過濾器，能過濾出過去對現在所造成的結果(Gallagher, 1998: 98)。因為現在參與了未來，未來讓現在變成了過去，而過去的參與則造就了現在。這一切時間的變化都與現在有關，現在體現了我們所採取的觀點，並從這些觀點中，我們可以了解我們所面臨的事物之變化。沒有任何事件不是發生在某些人身上的，而且人們的有限觀點即成爲他們個體性的基礎。

因此，這種時間的往返即是這些重要經驗的生成變化，而意義則源自於身體的時間性之中(Mazis, 1981: 55)。如此梅洛龐蒂主義式的時間性即是一種可逆性的概念。我們所存在的世界是一個與我們自己彼此相連的世界，而我們自己則處於這樣的深度中與時間生成交互作用(Mazis, 1981: 63)。換言之，意義是存在於客體的差異之中，存在於主宰他們之間互動的原則裡，以及發現他們的世界視域之中。舉例而言，《蒙娜麗莎》的影像存在於現在，但也與過去那個《蒙娜麗莎》的影像息息相關，觀者並非將《蒙娜麗莎》從過去帶到現在來，也不是從未來來知覺《蒙娜麗莎》。

觀者在網路空間的數位化形式下觀賞到的《蒙娜麗莎》影像是基於特定目的而製作出來的，而且是以 1s 與 0s 的電腦符碼製作出來的；如今，它們呈現在觀者面前，並將他們導向流動的影像世界之中，最後將他們自己釋放進這個世界裡。倘若時間類似於數位化的過程，那麼它就是從過去流向現在與未來。以致，當注視著影像本身時，藝術品的數位化過程以及造成這種經驗的，並非具時續性的事件，甚至事件的概念在客體世界中早已失去了容身之地。當觀者說先前電腦科技將藝術品數位化時，在現在這個時刻裡，那個時刻早已消失了。觀者假定證人的存在必定與世界中的某個場景有關，而事件則是某個存在於客體世界之時空下的觀者所觀察到的形貌。亦即，觀者是在他人面前觀賞數位化藝術品：沒有任何事件不是發生在某些人身上的，而且人們的有限觀點即成爲他們個體性的基礎。觀者在其自身中背負著

這個特殊性，沒有任何一個事物可以完全外在於它自身而存在，一個個體或數位化藝術影像的內在性將它自身顯現出來(Merleau-Ponty, 1962: 411)。就此而言，時間關係被扭轉過來了。藝術品的數位化並非朝向未來，而是將過去吞沒了。

當梅洛龐蒂說：人將世界呈現給他/她自己時，他是在於宣稱世界是一個明確的實體，在人們對它做出任何觀察或分析前，它就已經存在於那裡了。唯有人的存在才能讓世界成爲世界：即存在主體(Barral, 1969: 171)。梅洛龐蒂探討了人生命的所有階段之間的關係以及他們對於身體主體的依賴，因此，我們永遠也不可能將這歸因於某個特定的人類行動或某個明確意圖的表現。就這個程度而言，我們可以發現數位化藝術品作爲一種存在於後現代時間性中的存在身體，是獨一無二的。數位化藝術品三種層次的身體存在之間的體現關係與複製科技已經讓我們見識到它們的獨特性。

### 3.1 虛擬性與生活世界

梅洛龐蒂的知覺現象學觀點不斷地關注著在世存有的身體經驗，因爲身體是表達生活經驗的主要樞紐，它提供我們一個可以表達重要經驗的象徵符號基礎。因此，本文試圖以梅洛龐蒂的現象學觀點來探討虛擬身體與生活身體之間的關係，以及科技於其中所扮演的角色。伊德指出：一個現象學的分析可以顯現出何謂完全的或多元面向的經驗以及對於假定的身體經驗的視覺客觀化之間的差異(Ihde, 2001: 4)。現象學分析可以顯現出體現觀點的重要性。伊德清楚劃分兩種身體概念：「此在的身體」(here-body)，意指全然感官的體現經驗；以及「影像身體」(image-body)，則是指一種虛擬的形式。在思考體現的概念時，梅洛龐蒂堅稱：科技可能是體現的，因爲每一個要素都只有在完全的身體感官意識下才能完滿，而這正是這個使用人工製品的世界的一般經驗中的一部份(Ihde, 2001: 4)。

跟隨著這個論點，我們可以發現：數位化藝術品表現出三種彼此相關的身體存在以及他們在後現代的虛擬環境脈絡下，與科技之間的體現關係。這些身體存在係指「本真的身體」(authentic bodily

existence)、「複製的身體」(reproduced bodily existence)與「數位化影像的身體」(digitized image bodily existence)。本真的身體存在如今無疑地已受到博物館與藝廊高牆的保護。雖然觀者身上都背負著特定的觀點，但是他們對於網路空間中，數位化藝術品的知覺與經驗卻與每一種身體的存在方式息息相關。大部分傳統的藝術品都是物理性客體，受到自然力量的宰制，使得它們因歲月而慢慢消蝕。而對於藝術品的保存則是企圖儘可能地延長藝術品的壽命，這即是現代博物館最根本的目標，以藉此展現它們對於藝術品展示的權威。因為印刷與攝影等複製工具在過去被大量的引用，複製的身體存在已經變成一種非常重要的存在方式，不僅官方的機構或出版社採用這些機械複製技術來複製文化遺產，將它們從它們原始的時空存在搬到世界各個角落裡，同時資本主義也將這些文化遺產納編進大眾市場，並從中獲利。

自此，藝術品就擁有兩種存在方式，一種是本真的存在，另一則是機械複製的影像。然而，數位化藝術品卻被化為一種無需它的物理性存在的資訊，而被儲存下來。今日的數位科技又增加了蒐集與創造數位檔案的能力。數位化藝術品仍舊被凍結在它被數位化的那個時間點上，藝術品變成了一個存在於我們的生活世界中的虛擬影像。這個體現的畫素身體(pixel-body)可以在任何時間、任何地點裡被觀賞。藉著援引這個關於虛擬性與生活世界之間的體現關係概念，生活世界的虛擬體現之最終目標是爲了要成爲完全的、多元感官的身體行動的完美擬仿。因此，藝術品增加了它的時空存在：一種數位化影像的身體存在。當觀者觀賞著數位化影像時，他流動的視野竄流於「現在的我」(now-me)與「此地的身體」(here-body)之間，而且這個視野體現在新的立場上。

隨著梅洛龐蒂的觀點，這個藝術品的數位化形式有一種形式的象徵意義，這個意義暗示著意識存有的意向性。表現與被表現者之間的關係是內在的且必然是屬於一體的。在此，事物變成了一種符號，而且可以創造出意義。就此而言，藝術品的身體存在的任何一個面向都是溝通的一部份。在此，形式並非事物的真正特性，而是它們將它們自己呈現在一個知覺意識面前的方式；因此，它們並非真實的事物，

而是被知覺的事物(Madison, 1981: 148)。同樣地，世界也非某個先在的表現，也不完全是思想，而是思想本身的實現。它暗示著一種身體層次的交換。身體實際上是思想的媒介，透過它自身，內在的話語或外在的溝通都因此而得以建立起來。主體的存在因為意向而與世界緊密不可分，而意向即是它的身體。身體是一種觀看世界的方式，同時也是主體認識他自身與表達他自身的方法(Madison, 1981: 23)。因此，現象身體不能被視為一種物自身，相反地，它是主體呈現在世界之中以及意識世界的方式。

就此而言，身體是人類身體做為一種有意識的、產生有意義之行為、且出現在同樣具有意識的行為者面前的存在依據。梅洛龐蒂認為，對於世界的意識深深地根植於人類的全部存有之中，而且是透過身體來表現，因為世界是我們的知覺視域，是現象反思的最原始資料。倘若我們對於科技的理解，能將它放在與人類之間的關係上來理解，那麼，任何人類與科技之間的結合關係就不僅止於使用，而是在於特定科技的所具有的潛在可能性。由於科技與文化息息相關，所以「人類-科技」之間關係的每一個面向都展現出非中立性的轉換可能性(Ihde, 1993: 53)。因此，我們應該要問的是：這個虛擬性在我們的生活世界中，究竟意味著什麼？倘若我們不將藝術品的數位化視為向未來邁進，而是將它視為吞沒於過去之中，那麼我們就可以發現藝術品身體存在的三種層次與特定生活世界密不可分，而且也與特定的脈絡息息相關。顯然，我們所謂的「複製」無法在沒有「原始真品」的概念下存在。於是，我們可以將藝術品視為一個活生生的主體，且擁有三種層次的存在，分別是實體的身體存在、科技的存在以及虛擬的存在形式，而這些形式都是社會性的存在。

### 3.2 消弭的界線

如今，現代科技成為一種世界現象，媒體基於各種理由模糊了事實，諸如教育、經濟或文化等，但是這並不是唯一一種界線的模糊。媒體之間的界線，以及每一種媒體中，實驗性的與既存的媒體之間的界線、高低文化之間的界線、連環漫畫與歷史之間的界線，自一九九〇年代開始，就已開始瓦解(Briggs and Burke, 2002: 320)。藝術品、人

與科技之間的體現關係見證了本真性、複製與數位化之間界線的瓦解。

本文必須再次地提問：當我們的感官經驗延伸到數位化空間時，我們有可能忘卻物理性的、物質性身體的存在嗎？顯而易見的是，透過上述的論點，每一種感覺都有其物理性起源。本文已經指出真實身體與虛擬身體之間轉換的可能性與關係，就此而言，藝術品的虛擬身體是真實身體的延伸：在一個虛擬的環境裡，虛擬身體變成了經驗的主要場域。人們的思考以及從虛擬身體所經驗到的知覺，都不斷地連結到真實的身體上。這意味著：知覺經驗必須根植於實體身體上。藝術品的本真身體為機械複製與數位化創造出各種可能性。身體存在的三種層次之間的體現關係因此在經驗的建構上扮演著非常重要的角色，感官經驗仰賴於身體基模(body schemas)以及身體的型態與姿態。任何的經驗，包括虛擬的經驗都是一種體現的經驗。所有的感覺都根植於身體之中，根植於皮膚與肉身之中。因此，我們的身體可以與介面、機械裝置以及客體相結合。如此一來，它們變成了實體身體的延伸。這意味著身體的經驗是多層次的、非邏輯性的以及非線性的。藝術品的虛擬存在超越了物理性的存在，而這個外在的資訊系統則進入了真實身體的硬體之中。下圖描繪了這個時間性的概念：

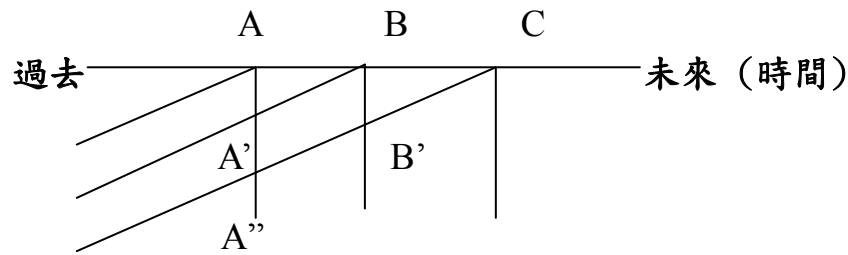


圖 6. 時間性的概念<sup>3</sup>

在這個圖裡，水平線描述的是一連串現在的時間，而垂直線則代表同一個現在時間的面向。身為一個觀者，我現在正處於一個特定的水平時間點上。倘若 A 意指本真藝術品的存在時刻，B 意指藝術品的機械複製影像所存在的時刻，而 C 意指藝術品的數位化存在的時刻，那麼

<sup>3</sup> 此圖表的概念來自於梅洛龐蒂。參見 M. Merleau-Ponty, *Phenomenology of Perception*, tran, Colin Smith (London: Routledge, 1962) 417.

我們就獲得一個完整的時間經驗。但是，根據梅洛龐蒂的觀點，時間並非線性的，而是一個意向性網絡。當我在這個特定的時刻裡觀賞著這個數位化藝術品時，我也正知覺著本真藝術品的未來，而這也讓未來變成了我的過去經驗；同樣地，在這個時刻裡，我將本真藝術品的過去帶到現在來。因為現在參與了未來，而這也讓現在變成了過去，過去的參與則變成了現在。這整個時間的運動都是關於現在的，它體現了我所採取的觀點，而從這樣的觀點裡，我才能看到事物持續地出現在我面前。我面前的影像體現了三種層次的表象：本真的、複製的以及數位化的藝術品影像，這三者同時出現在這個時刻裡，且強化了我的經驗意義。倘若我站在 C 之後的特定一個點上，我對於藝術品的知覺經驗則是一個斜向的現在時刻。A(本真藝術品)不再是位於它原先的時間位置上，而是變成了 A'，但是它們(A 與 A')仍舊是連結在一起的。在同一個時刻裡，我也知覺到 B(機械複製的影像)與 B'。

因此，本真的藝術品 A 透過 A' 而變得可見，而 A 與 A' 則是透過 A'' 而變得可見，因為我重新取回那已逝去的時間。藝術品的機械複製影像 B 則是透過 B' 而變得可見，而數位化藝術品 C 也可能在垂直線 C 的特定時間點上變得可見。因此，我們可以稱之為 C'。從藝術的現在這個時刻開始，這個相互重疊的領域一個接著一個而來，並因此確保這些界線不中斷。因此，對於藝術的理解在於藝術的全部過去，但是，當知覺藝術品時，藝術品的意義並非在於過去，而是現在，因為我是在它的「現在」這個時間點上感知到它。顯然，不僅是個人的歷史與實際的（體現）處境需要他們自己的存在，他人、政治的、經濟的以及文化的實踐與結構都需要他們自己的存在。我們必須對存在於這些面向之間的關係加以界定清楚，同時也必須指出這些面向是如何在任何特定的時間裡，出現在個人之中(Gallagher, 1998: 157)。由於時空的壓縮、體現的身體存在以及時間性在數位時代裡的可逆性，造成了每一種身體的存在之間的界線都已逐漸瓦解。

#### 四、現象學詮釋：回歸本真性

梅洛龐蒂宣稱：身體的理論即是知覺的理論，因為我們不可能在解釋身體時，不涉及對於知覺的描述。人們總是透過身體與他人、與世界、與世界中的事物以及與世界中的主體進行接觸。人們也總是透過知覺來與這些人、事物接觸，因此，在某個領域裡，人與其他入之間的關係並非純粹自然而然的(Barral, 1969: 175-176)。就此而言，當觀者與數位化藝術品進行互動時，意義於是從中被創造出來。

對於二十一世紀生活的普遍狀況，出現了兩種極具創意的討論：其一關注於一種可能的後現代文化與社會，另一則關注於傳播系統的廣泛變遷(Poster, 1995: 79)。後現代文化時常被視為一種不同於既存社會之另類社會，就大部分的情況而言，後現代文化的討論則聚焦在：在時間性的概念下，新的主體位置與經驗的產生。先前，關於新傳播科技的論述則是關注於資訊交換的劇增，以及人類與科技之間的體現關係上。本文在此即企圖同時探討這兩個面向，並探究其間的關係。

本文曾提及班雅明對於機械複製時代下靈光的消逝的批判，「靈光的消逝」意味著藝術的複製改變了藝術曾經擁有的神秘感。然而，這也暗示著藝術的複製將藝術從傳統的權威中解放出來。班雅明強調：在機械複製尚未宰制一切的時代裡(十九世紀之前)，靈光並非美學的根本標準，而且靈光主要來自於那些非複製的藝術品裡。具有靈光的傳統藝術主要關注於儀式性價值，而機械複製的藝術則關注於展示價值。傳統藝術強調儀式性價值，因為它是建立在慶典儀式的基礎上(Benjamin, 1955: 226-227)，也就是說，傳統藝術的結構完整性被呈現在慶典儀式、巫術或宗教之中。然而，隨著複製科技的日新月異，藝術品卻逐漸失去它們的儀式性功能，藝術品的展示性功能反而逐漸增長。班雅明強調：在機械複製時代裡，對藝術品而言，展示性價值變得極其重要，甚至取代了儀式性價值(Benjamin, 1955: 217-251)。我們已經檢視了文化工業中，藝術品的商業化以及它們的去美學化，也進一步解釋了班雅明對於儀式性價值與靈光是如何消失在複製科技中的觀點。藝術作為社會文化的產物，因為傳播媒體與數位科技的改變而產生了不同的面貌。根據梅洛龐蒂的觀點，它們的意義必需在數位化形式本身中理解，而無法以外在於這個形式之外的關係來理解。

就此而言，意義與作者權以及藝術所有權的問題，在機械複製或數位化影像遍行的脈絡裡，變得更為複雜。這變成了資本主義社會中，關於獲利的議題。不僅消費商品包裹著市場的糖衣，消費者也被鼓勵去將藝術大師的作品複製成他們自己的作品。我們從影像製作的過程本身中獲得愉悅，也從產品的美化過程(透過將產品與重要的社會特質之間的關係連結起來，以達成產品的美化)中獲得滿足。因此，當我們以某個符號來代表它所意指的事物後，一個商品符號就已完成了。舉例而言，十字繡公司(Cross-Stitch)販售一個鑲有金框的《蒙娜麗莎》織布複製品(圖 7)，該商品的廣告提及：消費者不僅可以擁有這個無價的鉅作，更可以以自己的雙手來創造這幅畫，甚至更可以享有《蒙娜麗莎》的光環(Sturken and Cartwright, 2004: 128-129)。這則廣告所突顯的正是商品的邏輯，這套邏輯是一個定義社會實踐與啟動社會實踐的架構。

在此有三種源自於資本主義社會的商品形式邏輯：抽象化(abstraction)、等值(equivalence)與物化(reification) (Goldman, 1992: 20-23)。在這個商品邏輯的運作下，印有蒙娜麗莎的領帶便可以在商店、博物館的紀念品專賣店以及網路上販售。商品符號的建立主要是發生在觀賞者與廣告共同存在的社會空間裡，廣告中的商品符號，其意義之接收與組構並非被動的，我們生活中充斥的商品以一種令人豪不設防的方式提供我們滿足。雖然透過電腦數位化的藝術品極其普遍，但是就某種程度而言，它也是一種消費商品。雖然網路空間中的藝術品之數位化影像並非總是會以商品的形式出現，但是觀賞數位化藝術品的邏輯就如同影像的消費一樣，又回到了商品的資本主義運作邏輯裡。

因此，數位化藝術品已經變成一種符號，它所行銷的是某種存在於我們社會中的新穎文化價值。藝術品開始以數位化形式出現(這種形式是一種傳播形式)，其符號價值的產製與實現需要觀賞者參與於意義的詮釋裡。所以，在數位媒體裡，關於藝術的所有權問題，已變得愈來愈複雜，因為數位媒體讓一般的消費者都能接近藝術品的複製過程。倘若象徵符號價值是一個與我們的社會文化生活實踐息息相關



的概念，那麼，現在我們就必須思考數位化藝術品作為一種符號其意義為何，以及數位化藝術品是如何擁有它的符號價值，同時這個價值又相應於真品的價值。在此必須提出的問題是：數位化藝術品的靈光源自於何處？這就是班雅明的觀點開始出現問題的地方，因為關於靈光的根源的觀點都僅僅是建立在共識上。我們尊崇《蒙娜麗莎》為一名著，同時賦予這個作品一些文化威權，甚至對於它所體現的天賦、獨一無二的特性有集體的共識。對於此種權威的賦予其實是來自於共識，來自於我們的文化地位，「我們相信達文西的蒙娜麗莎體現或延伸了重要的價值，這些價值是我們藉之了解我們是誰的重要依據」，「倘若我們將靈光視為是一種文化威權的產物，而非天賦的表現，那麼，我們也會認為機械複製根本不會失去靈光，甚至在今日，它有助於靈光的創造」(Frank, 1989: 30)。同樣地，藝術品的數位化複製也是如此。我們已經探討了當今社會中藝術品的三種身體存在層次的體現邏輯，以及它們之間的界線是如何瓦解的。在這個體現的關係裡，商品化與機械/數位複製的邏輯有助於靈光與本真性的創造，甚至又回到了原始的藝術作品中。

無疑地，本真性的概念仍是美學價值的必要條件。在數位時代裡閱讀班雅明，我們可以發現：藝術與文化生活無法單靠科技的或社會經濟的面向以及政治鬥爭的面向來理解。相反地，它反而是一個關於誰的真實或複製，在藝術、政治與人們日常生活知覺之間的互動中佔有支配地位的問題。正如梅洛龐所指，世界的事物並非存在於我們面前，供我們思考的中立的客體(Merleau-Ponty, 2004: 63)。它們之中的每一個都代表著一種我們所喜愛或不喜愛的特定行為方式、特定的回應方式，這就是為什麼人類的品味、特徵以及對於世界以及特定事物的態度，可能會隨著客體的不同而有所改變。如今，意義已不再崇高，至少在許多大眾視覺文化的表現裡是如此。

在這個影像複製與高度互文性的新秩序裡，對於技術與形式的關注將優先於對於實質內容的關注，而且影像也開始變得備受爭議。跟隨著機械複製的概念，虛擬真實的科技對於我們日常生活的滲透甚至更為嚴重。當人類邁入二十一世紀時，似乎每一件事都一定會被貼上

「數位」的標籤。在這個數位革命中的新科技，提供了非常多的機會讓藝術家可以延伸或重新思考創作的本質，但是就藝術的本質而言，藝術家的原創性仍是最根本的且不可或缺的要素。就此而言，許多討論都回到藝術的基礎上，藉此尋求它的生存之道。霍爾認為，在新複製科技的複製過程中，不僅藝術品的本質產生了轉變，我們對於藝術品的觀感也產生了變化(Hall, 1999: 269-278)。新媒體與數位影像早已成爲虛擬空間裡的主要機制，這些科技創造出一種虛擬的環境，在其中，所有抽象的視覺、聽覺與語言要素都被含糊地消費了、轉換了以及相互連結起來了。一般大眾開始透過複製品來接近傳統藝術品，以致於虛擬的展示空間爲每一個人創造出一種特殊的且容易涉入的環境。但是霍爾所擔心的是，一方面，複製品取代了原初作品的靈光與本真性，延伸了展覽儀式以及去除了文化價值，以致於人們不再去感覺藝術品的質感、線條與色彩是如何刺激我們的感官；另一方面，正因爲複製品的出現，原初作品卻又重新獲得它們的尊貴感。

顯然，藝術品仍舊是一種時間的文化迷思。迷思的功能在於作爲文化知覺體系中的一部份，透過這個部份，人們較爲不熟稔的那些處境得以被詮釋並進入舊的象徵模式之中。當我們看到奇觀時，我們是透過迷思的視角來看世界，而且並未意識到那些奇觀是被扭曲了的(Crane, 1992: 79)。班雅明認爲藝術品的靈光已經被機械複製給摧毀了，然而，在近幾年裡，靈光的概念已經被重新檢視與批判。法蘭克認爲靈光主要是以文化威權與共識爲基礎，他指出：

倘若我們將靈光視爲一個文化權威下的產物，而非天賦的表現，那麼，我們就會了解到，機械複製未必會將靈光摧毀，而且在今日看來，機械複製有助於靈光的創造。尤其當代藝術更是如此，在當代藝術裡，共識仍舊被形構而成。雜誌在賦予藝術家權威或賦予某些藝術風格「重要性」上，扮演著非常重要的角色，這已是一個廣被接受的事實。...但是複製卻讓它們擁有一種釋放靈光的合法性(Frank, 1989: 30)。

根據這個觀點而言，藝術品的數位複製仍舊能保有靈光，而且也總是與實體世界有所聯繫。在此，數位化藝術品與實體世界之間有兩種連

結關係：其一是透過媒體的連結，構成藝術品的位元即可被儲存起來；另一種連結則是重新編碼的系統，這個系統將藝術品轉譯成可被使用者知覺的數位形式(Wolf, 2000: 68-69)。換言之，若非數位科技連結起藝術真品與人類生活世界之間的關係，數位化藝術品對人類而言根本無任何意義。

在探討完藝術展示的運作邏輯後，我們了解到：在數位化的過程中，藝術影像因為採用了網路空間的空間特性以及資本主義的運作邏輯，而得以被傳散到世界各個角落；因此，藝術失去了「此時此地」的儀式性價值以及它曾經擁有的靈光。然而，在商品化的過程裡，藝術的本真性以及本真藝術品的政治性卻被強化了。

無疑地，科技的影響並非僅在於電子的面向上，更在於情感與精神的面向，因為科技、藝術與文化最終將相互融合於當代社會裡。就這個特殊的現象而言，電子媒體與電腦科技將文化/美學形式與機械複製的資料概念結合起來，而文化則被建構為是可被複製的資訊或資料(Rutsky, 1999: 121)。截至目前為止，我們可發現：自從人類進入機械複製的時代後，視覺藝術已經不再是視覺藝術，我們可以在任何一個地方看到藝術品的影像，但卻非藝術真品的影像。當印刷媒體愈來愈普遍後，資本家從藝術家或藝術品身上，創造出一種特殊的氛圍。於是，電子媒體又再度撩撥人們的感官，讓視覺藝術轉變成一種象徵符號。到了二十一世紀時，網際網路成為人們交換資訊與尋求滿足的主要管道。視覺藝術的再現甚至超越了機械複製的時代，因為視覺藝術品不僅可以在網路上複製與流通，甚至現在所有的實體博物館都在網路上設置虛擬博物館。複製科技改善了使藝術普及的方法，藝術品被帶到了它們先前無法到達的地方。然而，就本質而言，複製品所失去的本真性與靈光則可以在珍品中尋得。即使在當代社會裡，儀式性意義已經逐漸薄弱，但是傳統藝術的靈光之儀式性價值卻仍存在於藝術的原初實體空間裡，而機械複製藝術以及藝術於虛擬世界的展示仍舊關注在它們的展示性價值上，以藉此反映出真品的政治意涵與本真性。

## 五、網路空間的影像政治

在日常生活世界裡，影像科技以一種真實/非真實的藝術形式來產製、解構與重構觀看之道。我們已經重新發現了一種觀看數位藝術的方法，而這些探查已經成功地顯現在某些我們所知覺到的數位化藝術品裡。因此，知覺哲學將有助於我們避免產生誤解。知覺的世界並非由一切自然的客體所構成的，而是由彼此之間具有相互關聯性的客體所構成，知覺能夠創造意義，並沉浸於數位文化的視覺世界之中。科技強化了人類非中立的、轉換的能力，而這即是人類-科技之間關係的根本本質。科技的延展能力已經將人類-科技的實質力量強化了 (Ihde, 1993: 51)。

網路空間中的數位化藝術完全是一個與我們的存在科技密切相關的現象。正如德博爾所言，社會已經到達了「整合景觀」(integrated spectacle)的階段，而且科技不斷地汰舊換新也創造了各種結果 (Debord, 1998: 11-12)。今日的網際網路將世界帶領到我們面前，且將所有著名的文化遺產呈現在我們面前。科技允諾要控制自然與文化，要將我們從苦難中釋放，同時更要豐富我們的生活 (Borgmann, 1984: 41)。然而，正如我們於上文所述，因為科技並非中立的工具，所以我們必須思考的是它的意識型態脈絡。毋須贅言的是，博物館、藝廊、大眾媒體與教育機構皆意識到數位複製是如何影響文化與思想領域。班雅明曾指出：「本真性的標準已經無法被應用到藝術生產上，因此，藝術的功能全被扭轉過來了。藝術不再是以儀式為主，它開始以另一種實踐作為其基礎，即：政治。」 (Benjamin, 1955: 220)如此存在於藝術品的利益產製與流通、複製之間的複雜關係，正是那關於「數位複製時代」的論辯，對於政治與經濟的面向所探討的議題 (Franklin, 2002: 592)。在上文中已探討了經驗、體現與時間性之間的關係，同時也討論了如此的探查對於探討網路空間中藝術品數位化的重要性。基於如此的觀點，在下文裡將繼續探討網路空間中數位藝術的影像政治，以期能完成一項現象學式的探究。

在二十世紀交界之際，大規模的工業化與新型態的攝影、電影之機械複製，闖入了西方社會的文化、政治與經濟領域裡，相較於過去，這些複製技術的傳散更為急劇。一個世紀後的今日，我們正體驗著一

種數位科技的複製形式，而且在我們的社會裡，數位科技已經取代了機械複製而成爲當今的主流媒體形式。這個網路的、虛擬的以及數位的環境甚至融合了政治、經濟權力，而且我們也已見識到這些新科技的再現、複製與傳散影像的能力極具革命性潛力。這些提供人們感官知覺的新空間與地點，透過「藝術—科技」之間的體現關係所造就的新效果，提供了一個可挑戰日常生活剝削權力關係的重要場域。而這些空間的脈絡與資本主義以及基礎主義政治有關。

梅洛龐蒂認爲身體本身以及與之互動的環境，受到身體的物理結構所侷限，但也產生了一些行爲方式，並讓前象徵與象徵表象 (pre-symbolic and symbolic appearances) 之間得以連續發生。事實上，我們已經進入一個文化產品的娛樂消費的新階段，而這些文化產品橫掃全球社會景觀，正如上所述，如此的轉驗與生活世界的商品化息息相關。空間的奇觀化創造出一種影像充斥的新生活世界景觀。這些空間包括有賭場、複合型電影院、主題公園、博物館、購物中心以及我們生活週遭的奇特建築，甚至是從我們的客廳的實體世界所延伸出來的虛擬空間。哈維指出：在消費中對於加速扭轉時間的需要已經造成一種轉變，即從商品的產製轉變成事件的產製：亦即，景觀的流動 (the mobilization of spectacle) (Harvey, 1989: 157)。這個景觀的流動與德博德的論述相呼應。德博德探究了以影像爲主的商品對於都市生活的滲透之現象，並宣稱：資本主義社會已經轉變成各種景觀的組合。景觀已經成爲當代資本主義最爲重要的文化產製。而這個實體的視覺影像景觀如今則進入了網際網路的虛擬空間裡，數位化影像透過快速地將影像送達世界各個角落，來擴充當代資本主義的能力。對德博德而言，奇觀具有一個雙重特性。就一方面而言，景觀是商品形式的拜物化世界，而且以前所未有的方式被普遍化；就另一方面而言，它意指著當代生活以影像爲主的本質。生活的複雜性與矛盾，在景觀的表象後，卻都變得一致。就此而言，景觀應該被視爲一種資本主義權力關係的表現 (Debord, 1983: 35-46)。

由於藝術品數位化的拼貼與處理能力，無疑地已經將這個影像消費文化帶進新的層次裡。關於政治與美學兩者如何在這個不受侷限的網路空間裡交會的議題，在上文中已特別提出。就陳列藝術品的博物館建築空間爲例，文化形式與活動都充滿政治性，而且用來表達與追

求這些政治化過程的方法都來自於特定的存在條件，也就是說，這些形式與活動是特定社會、文化或政治目的下的結果。博物館建築物大部分都是白色的方形(white cube)建築，而非完全由線狀或具彈性的呈現方式所構成。一次成功的展覽以及觀眾對於藝術的賞識無論究技術層面或是教育層面，常常都是仰賴於努力的程度而非展覽的機構。隨著科技急速地發展而且不斷地整合進我們的日常生活裡，我們似乎也都以全新的方式與數位化藝術影像進行互動。在這個線上的世界裡，實體的藝廊/博物館脈絡不再是地位的表徵。但是，當存在於實體空間裡的藝術開始被數位化時，實體藝術卻扮演的極為重要的角色。實體的存在部分為藝術品提供一個脈絡，紀錄下它的發展時序，輔助數位化的保存工作，同時也擴大了藝術品的觀眾。

班雅明對於藝術、文化與科技的物質、象徵、社會與政治面向的關注以及它們之間的互動關係，至今仍顯得相當重要。他提供了重要的切入點與實質的觀點來探究精神與政治經濟之間的緊張關係，以及知覺世界的新方式可以如何挑戰而非複製藝術品本身的地位。顯然，影像世界的文化景觀與整個象徵符號的產製體系有關，包括博物館、藝廊以及藝術家的創作。在這個象徵結構裡，網路空間裡的數位化藝術品是權力的來源。被強化的尤其是那些產製空間以及將數位化藝術品產製為象徵符號的權力。

無疑地，網際網路參與了啟動景觀世界的利益遊戲。爲了要跟上日益激烈的網路影像世界競爭，諸如博物館、國家藝廊與企業等機構也開始著手設立他們的網站，以期能在全球影像世界中獲得競爭力。這暗示著一種文化與經濟價值、一種正向的企業形象以及一個發展者的利益。就景觀的啟動而言，基於促進實體都市博物館與藝廊的消費，以主題爲主的網路博物館與藝廊也被引薦進景觀的啟動之中。這些網站如今成爲實體博物館與藝廊累積資本的主要場地。今日網路空間中虛擬性的出現即代表著實體建築在空間上的延伸，在這些虛擬空間裡，觀者/消費者可以實現他們對於紀念品販賣店中文化複製品的幻想，並藉此強化他們的不同生活風格。數位化藝術影像景觀與網路主題環境(例如：網路博物館、藝廊)見證了我們的生活正朝向一個完全商品化的重要轉折上。除了景觀的操弄，空間實踐與經驗之間的權力關係也是不容小覷的。

此外，現在關於博物館展覽的權力關係之論述已經轉而關注於網路空間的權力論述。如今，博物館政治已經將他們的網路部份與生活世界中的文化遺產威權之間的關係連結起來。因此，經濟、政治與文化形式中的權力也重新形塑了這些權力關係。從這些觀點裡，我們可以發現中介與建構這些複雜實體脈絡的方法主要是來自於權力關係。網路空間如今已與我們的生活世界交織在一起，因此，嘗試詮釋主宰這些空間中不可見的權力將是非常值得一試的。網路空間裡的數位化藝術品顯然已不再僅是一個保存的機制或一個數位檔案而已；相反地，這是一個攸關於社會實踐、資本利益生成與展示權力的議題。也就是說，網路空間作為資本主義征戰之地已彰顯出網路空間中藝術品的商品化邏輯，在這個資本運作的邏輯裡，藝術品的數位化其實更佳鞏固了實體博物館的政治權力。數位科技讓藝術真品更容易被大眾接近(accessibility)，但藝術真品的數位化並未讓藝術品失去靈光，反之，在這個數位化的過程裡，其實一再地鞏固藝術真品的靈光，也一再宣示擁有藝術真品的博物館的政治正確性。

本文積極地採取梅洛龐蒂的現象學來探討網路空間中的數位化藝術現象，因為梅洛龐蒂的理論主要在於完整地理解我們所身處的自然世界與社會世界，而如此的理解必然會帶領我們回到經驗的面向上，透過經驗，我們就能對經驗的客體有所瞭悟。就此而言，觀看網路空間中的數位化藝術品的經驗，例如：博物館網站，最終將擁有它自身的權力與展示的政治。班雅明關於複製所造成之衝擊的論述裡，更關注於藝術品所出現的時間與空間。在現今這個數位複製的時代裡，我們可以立即地複製藝術品而不會失去原初真品的品質。數位平台同時也增加了接近視覺媒材的機會，而且影像可以透過掃描而輕易地被數位化，同時也隨時可被複製或透過網路傳散出去。本文探討了藝術品的數位化現象，並特別關注於經驗與知覺如何改變我們對於網路空間中視覺影像的理解與解讀。就製碼與視覺化的面向而言，數位化藝術品的一個重要特徵在於：數位化的過程與數位化藝術的意義並非總是能在視覺的層次上彰顯出它們自己。它們時常透過機構的外在脈絡資訊來解釋藝術品。數位化藝術影像並未失去他們的原始脈絡，而是與藝術品的實體脈絡維持一種體現的關係。梅洛龐蒂提醒我們注意那時常被西方哲學所忽略的體現議題，並告訴我們「意義早已存在

於事物之中」。因此，我們無法輕易地做出「實體/虛擬」或「真實/非真實」之間的劃分。相反地，這些概念之間的界線必須被屏除；唯有破除這些界線的劃分，藝術的意義才能回到原初，而藝術品的本真性也才能回到藝術品所存在的實體部份，而這正是網路影像政治的本質所在。

## 附錄圖



圖 1 《蒙娜麗莎》



圖 2 《L.H.O.O.Q.》

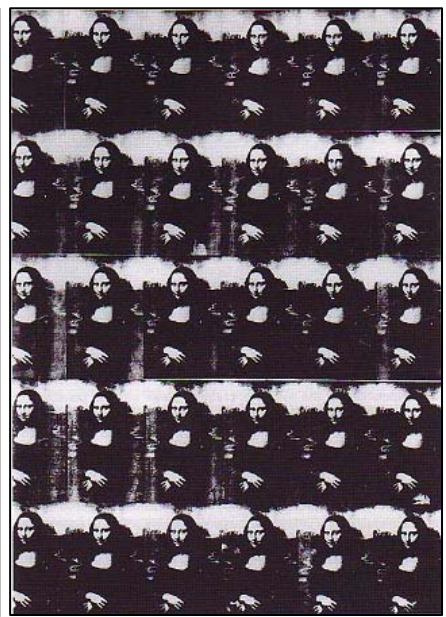


圖 3 《三十優於唯一》

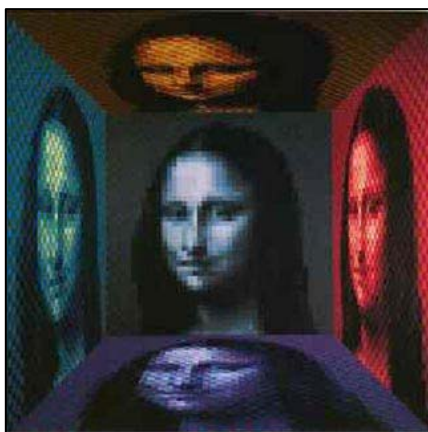


圖 4 《蒙娜麗莎的合成》



圖 5 維納複製的數位影像



圖 7 《蒙娜麗莎》商品



## 參考書目

- Atkins, R. (1995). "The Art World & I Go on Line," *Art in America* 83, 58-65.
- Barral, M. R. (1969). "Merleau-Ponty on the Body," *Southern Journal of Philosophy* 7, 171-179.
- Becker, C. (1992). *Living and Relating: An Introduction to Phenomenology*. Newbury Park: Sage.
- Benjamin, W. (1955). *Illuminations* (H. Zohn, Trans.). New York: Schocken.
- Benjamin, W. (1979). *One-way Street and Other Writings* (E. Jephcott, Trans.). London: NLB.
- Benjamin, W. (1982). "The Author as Producer," In Frascina, F & C. Harrison (eds.) *Modern Art and Modernism: A Critical Anthology*. Pp. 212-220. NY: Harper and Row.
- Bennett, T. (1995). *The Birth of the Museum*. London: Routledge.
- Borgmann, A. (1984). *Technology and the Character of Contemporary Life*. Chicago: University of Chicago Press.
- Briggs, A. & P. Burke. (2002). *A Social History of the Media: From Gutenberg to the Internet*. Cambridge: Polity Press.
- Burnett, R. (2004). *How Images Think*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Crane, D. (1992). *The Production of Culture: Media and the Urban Arts*. London: Sage.
- Crane, T. (2000). "Intentionality," In *Routledge Encyclopedia of Philosophy*, (<http://www.rep.routledge.com/article/V09>), 2005/03/23.
- Debord, G. (1983). *Society of the Spectacle* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Detroit: Black & Red.
- Debord, G. (1998). *Comments on the Society of the Spectacle* (M. Imrie, Trans.). London: Verso.
- Dillon, M. C. (1992). "Merleau-Ponty and Postmodernism," In Busch, T. W & S. Gallagher (eds.) *Merleau-Ponty, Hermeneutics, and Postmodernism*. Pp. 129-138. Albany, New York: State University of New York Press.
- Dillon, M. C. (1992). "Temporality: Merleau-Ponty and Derrida," In

- Busch, T. W & S. Gallagher (eds.) *Merleau-Ponty, Hermeneutics, and Postmodernism*. Pp. 189-212. Albany, New York: State University of New York Press.
- Frank, P. (1989). "Recasting Benjamin's Aura," *New Art Examiner* 16, 29-32.
- Franklin, M. I. (2002). "Reading Walter Benjamin and Donna Haraway in the Age of Digital Reproduction," *Information Communication and Society* 5, 591-624.
- Gallagher, S. (1998). *The Inordinance of Time*. Evanston, Ill: Northwestern University Press.
- Goldman, R. (1992). *Reading Ads Socailly*. London: Roulledge.
- Grosz, E. (2001). *Architecture from the Outside: Essay on Virtual and Real Space*. MA: MIT Press.
- Hall, D. (1999). "The Original and the Reproduction: Art in the Age of Digital Technology," *Visual Resource* 15, 269-278.
- Harvey, D. (1989). *The Condition of Postmodernity*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Heidegger, M. (1996). *Being and Time* (J. Stambaugh, Trans.). Albany: State University of New York Press.
- Heidegger, M. (2002). *Off the Beaten Track (Holzwege)* (J. Young & K. Haynes, Trans.). Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Heidegger, M. (2003). "The Question Concerning Technology," In Scharff, R. & V. Dusek (eds.) *Philosophy of Technology*. Pp. 252-264. MA: Blackwell.
- Holtzman, S. (1997). *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*. NY: Touchstone.
- Ihde, D. (1983). *Existential Technics*. New York: State University of New York Press.
- Ihde, D. (1990). *Technology and Lifeworld: From Garden to Earth*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ihde, D. (1991). *Instrumental Realism: The Interface between Philosophy of Science and Philosophy of Technology*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ihde, D. (1993). *Philosophy of Technology: An Introduction*. New York:

- Paragon House.
- Ihde, D. (1993). *Postphenomenology: Essays in the Postmodern Context*. Evanston, Ill.: Northwestern University Press.
- Ihde, D. (2001). *Bodies in Technology*. Texas: University of Minnesota Press.
- Ihde, D. (2003). "Heidegger's Philosophy of Technology," In Scharff, R. & V. Dusek (eds.) *Philosophy of Technology: The Technological Condition: An Anthology*. Pp. 277-292. Malden, MA: Blackwell.
- Langer, M. M. (1989). *Merleau-Ponty's Phenomenology of Perception: A Guide and Commentary*. Fla.: Florida State University Press.
- Lanigan, R. L. (1988). *Phenomenology of Communication: Merleau-Ponty's Thematics in Communicology and Semiology*. Pittsburgh: Duquesne University Press.
- Lanigan, R. L. (1991). *Speaking and Semiology: Maurice Merleau-Ponty's Phenomenological Theory of Existential Communication*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Lanigan, R. L. (1992). *The Human Science of Communicology: A Phenomenology of Discourse in Foucault and Merleau-Ponty*. Pittsburgh: Duquesne University Press.
- Lanigan, R. L. (1995). "Embodiment: Signs of Life in the Self," *Musement to Meaning: Body and Mind*. Twentieth Annual Meeting of the Semiotic Society of America. San Antonio, Texas.
- Madison, G. B. (1981). *The Phenomenology of Merleau-Ponty*. Ohio: Ohio University Press.
- Madoff, S. H. (1996). "Art in Cyberspace: Can It Live Without A Body?," *New York Times*, 1, 34-35.
- Mallin, S. (1979). *Merleau-Ponty's Philosophy*. New Haven: Yale University Press.
- Mazis, G. A. (1992). "Merleau-Ponty and the "Backward Flow" of Time: The Reversibility of Temporality and the Temporality of Reversibility," In Busch, T. W. & S. Gallagher (eds.) *Merleau-Ponty, Hermeneutics, and Postmodernism*. Pp. 53-68. Albany, New York: State University of New York Press.
- Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception* (C. Smith,

- Trans.). London: Routledge.
- Merleau-Ponty, M. (1963). *The Structure of Behavior* (A. L. Fisher, Trans.). Boston: Beacon Press.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *The Primacy of Perception and Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History, and Politics* (J. M. Edie, Trans.). Chicago: Northwestern University Press.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *Sings* (R. C. McCleary, Trans.). Chicago: Northwestern University Press.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *Sense and Non-sense* (H. L. Dreyfus & P. A. Dreyfus, Trans.). Evanston, Ill: Northwestern University Press.
- Merleau-Ponty, M. (2004). *The World of Perception* (O. Davis, Trans.). London: Routledge.
- Meyrowitz, J. (1985). *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. New York: Oxford University Press.
- Pivcevic, E. (1970). *Husserl and Phenomenology*. London: Hutchinson University Press.
- Poster, M. (1995). "Postmodern Virtualities," In Featherstone, M. & R. Burrows (eds.) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Pp. 79-96. London: Sage.
- Rutsky, R. L. (1999). *High Techne: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. MN: University of Minnesota Press.
- Sokolowski, R. (2000). *Introduction to Phenomenology*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Sturken, M. & L. Cartwright. (2004). *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*. Oxford: Oxford UP.
- Welton, D. (1997). "World," In Embree, L. etc. (ed) *Encyclopedia of Phenomenology*. P. 76. Netherlands: Kluwer Academic Publisher.
- Williams, K. (1995). *Musical Visuality: A Phenomenology Essay on Music Television* (Doctoral dissertation, Ohio University, 1995).
- Wolf, M. (2000). *Abstracting Reality: Art, Communication, and Cognition in the Digital Art*. New York: University Press of America.
- 邱誌勇、許夢芸(2007)〈從 Cyberspace 到 Cyberworld：科技空間作為每日生活世界的再思考〉，《資訊社會研究》12: 109-141。

# The Image Politics in Cyberspace: A Discussion on Digitization of the Arts

**Chih-Yung Aaron Chiu**

Department of Mass Communication  
Providence University

## **Abstract**

This paper investigates the phenomenon of authentic art in cyberspace. The focus is the existence and spatial transformation of authentic art in the digital era, rather than art created by digital technology. The paper proclaims that the spectator exists in a unified world of physicality and virtuality; also, the existence of art in the real world and cyberspace cannot be simply split into a physical space and a non-physical one. By applying an interdisciplinary methodology including Maurice Merleau-Ponty's Existential Phenomenology, Walter Benjamin's Critical Theory, and modern Museology, this paper examines the embodied relations of art-technology-*Lebenswelt* by focusing on the relationship between technological transformation and the existence of art. The discussion logically leads to the concept of technological embodiment. Under this circumstance, I claim that authentic artworks from the past currently coexist with images produced and reproduced by modern technology. The boundaries between the spheres of the body and of technology have begun to transgress, overlap, and blur in the digital world of cyberspace. Moreover, this paper also points out that the phenomenological temporal aspect of viewing digitized art in cyberspace is twofold, and both are related to the body-subject. The temporality of a spectator's viewing experience is unique because the experience of one's

own temporal flow is quite different from the experience of others; one can only grasp his/her own temporal flow in reflection and, therefore, as already past, whereas one grasps the alter-ego in the simultaneity of a present now. This paper discovers the significance of digitized art in cyberspace by stating that this new space and place for human sensory perception is the place for the everyday exploitive power relations to be challenged through the new effect of art-and-technology embodied relationships. They are filled in their circumstantial links with capitalism and with fundamentalist politics. The experience of looking at digitized artworks in cyberspace, such as on museum sites, eventually has its own power and politics of display. This paper eventually concludes that the digitized art images do not lose the context of their original artworks, but maintain an embodied relationship with the physical existence of their artworks. We therefore cannot easily separate them as physical/virtual or real/unreal. Rather, the boundaries between these concepts need to be abandoned. Only with the boundaries blurred can the meaning of art be returned to the originals, and the authenticity of the artwork then returns back to the physical part of the artwork's existence.

**Keywords: Image politics, art images, embodiment,  
technological phenomenology**