

國立臺北藝術大學  
電影與新媒體學院  
新媒體藝術學系碩士班

M. F. A. Program, Department of New Media Art  
School of Film and New Media  
Taipei National University of the Arts

作品連同書面報告

物質重構——存在的變動和持續

Matter Remodeling : A Continuous Process Shaping Existence

研究生：李孟頌 撰

Graduate Student : Mon-Han Lee

指導教授：王俊傑 教授

Thesis supervisor : Jun-Jieh Wang

中華民國 114 年 1 月

January, 2025

## 摘要

有著多種存在方式的世界，存在與物質的關係發生了什麼變化？

現實中，存在者有各種各樣的變化狀態，包含物理的或數位的，例如：聲音訊號、視訊影像、網路帳號……。單一個存在者透過多種方式存在，以各類物質重構自身，而不同性質的物質如何維持存在者的本性？且以不同物質構成的本體，除了外觀輪廓，是否還有其它條件提供他（它）者辨認自身？此外，既然物質改變依舊能夠不失存在本性，那麼，沒有物質是否依然能夠存在？

構成存在的物質不斷隨存在者的變化調整，這個變動湧現了一些未顯的存在本質，即存在的虛擬性。顯見的存在本質為實際可感知的存在性。虛擬性伴隨實際性存在，二者的共存關係如何發展？電腦運算的「虛擬」又如何被誤認為「存在的虛擬」？而虛擬性是否有獨自存在的場域？現實如何被實際和虛擬形塑？

Taipei National University of the Arts

本文分成五個章節。第一章是對存在的界定，以及討論物質和存在的關係。第二章是對虛擬的說明，以及現實如何受虛擬影響。第三章是針對多種存在環境下，物質的變動性和存在的持續性作討論。前三章透過幾個相關的哲學概念為思考基礎，並藉由藝術作品為例作說明。第四章和第五章分別為作品介紹和結語。

透過對物質、虛擬、存在的討論，回應現實的存在情景——以數位和物理環境構成的世界，還有受傷的身體和死去的靈魂。

關鍵字：數位、存在、物質、虛擬、變動

# Abstract

In a world with multiple modes of existence, how has the relationship between existence and matter changed?

In reality, entity experience various states of transformation, whether physical or digital, such as sound signals, video images, or online accounts. A single entity exists in multiple ways, reconstructing itself through various types of matter. How, then, do different kinds of matter preserve the essence of the entity? And for an entity composed of different materials, beyond its external form, are there additional conditions that enable others to recognize its identity? Additionally, if the essence of existence remains unchanged despite transformations in matter, then, could existence persist even in the absence of matter?

The matter that constitutes existence continuously adjusts according to the changes of existents. This transformation gives rise to certain unmanifested essences of existence—namely, the virtuality of existence. The manifest essence of existence is the actuality that can be perceived. Virtuality coexists with actuality, but how does their relationship evolve? How has the "virtual" in computational processes been mistakenly conflated with the "virtuality of existence"? Does virtuality have a field of independent existence? How is reality shaped by both actuality and virtuality?

This paper is divided into five chapters. The first chapter defines existence and discusses the relationship between matter and existence. The second chapter explains virtuality and examines how reality is influenced by the virtual. The third chapter explores the mutability of matter and the continuity of existence across various existential environments. The first three chapters establish a theoretical foundation through relevant philosophical concepts and illustrate them with examples from artworks. The fourth chapter discusses the works, and the fifth chapter brings the paper to its conclusion.

Through discussions on matter, virtuality, and existence, the paper responds to the existential conditions of reality—a world composed of digital and physical environments, alongside wounded bodies and departed souls.

Keywords: Digital, Existence, Matter, Virtuality, Mutability

## 致謝

創作是許多人推著一個人而成就的，以死亡、以傷痛、以支持、以陪伴、以等待。無論創作是否真的成就了什麼，均需由衷地感謝。

謝謝麗惠、映遐；創作有些緣由，你們是我的緣由，創作來自體悟，你們是我的體悟。謝謝昆瀚、阿白、育禮，謝謝Anty、毓恩、Bibi；創作需要思考、觀察，謝謝你們的聰明與才華和獨到眼光，陪我討論作品、教我新的視角與見解。謝謝閔翔、韋齊、臨霜，謝謝文哲、Sandi、喻涵；創作需要協助，謝謝你們彌補我的不足，幫助我完成作品。謝謝 7、小巫、凱嵐，謝謝彥融、柏瑄、淑蕙、文勝；創作需要放空，謝謝你們陪我生活。謝謝老師王俊傑；藝術有個標準，謝謝您力求完美的精神作為榜樣。謝謝老師邱誌勇，叮嚀那些未明晰的思緒和提點新的路徑。謝謝藝術家陶亞倫，以獨到眼光予以我不同的觀點。謝謝所有我閱讀過、崇敬著的天才和冒險家；謝謝你們至那無人之境並創造，指引存在的方位，以深刻。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

不只創作，一個人活過的生命也同樣由許多人共同完成，它不是一個人埋頭苦幹的拓荒而是一群人齊肩併行走出的山徑、共同架的繩索。爬一座山，無論高低，從出發那刻開始，一路，總會有幾次或長或短的相遇，陪伴著、支撐著往上的冒險，互相安全確保。滿滿到頂上的祝福，不僅只是給予攻頂的期盼，更多的是讚賞一個正在完成著什麼的生命。

像爬一座山，無論高低，站在山頂時，想說的只有「謝謝」，謝謝一切存在。

山頂不是終點，願生命像忠於自我的創作被完成，謝謝那些忠於自我的生命。自我是終點，於虛擬的，未知之域。

# 目錄

摘要	I
Abstract	II
致謝	III
目錄	IV
圖版目錄	V
第一章、存在的構成	1
第一節、物質構體之佔據	2
第二節、普遍表象之內在性	8
第三節、虛擬之湧現	11
第二章、存在的虛擬	16
第一節、實際存在的差異形變	17
第二節、記憶與知覺的運作	22
第三節、真實錯覺，現實錯位	27
第三章、存在的變體	32
第一節、以能動實在論看物質的變動	33
第二節、以物導向本體論看感—知的轉譯	37
第三節、以物導向本體論看存在的持續	45
第四章、作品說明	50
一、Being In Serenity	52
二、Meat Shape Stone	57
三、A virtual chair in Reality	61
四、Mesh $\approx$ Body	67
第五章、結語	73
參考文獻	79

## 圖版目錄

【圖1】	卡爾·安德烈，《四分割六邊形》，1974.....	3
【圖2】	卡爾·安德烈，《六階層銅角》，1976.....	5
【圖3】	卡爾·安德烈，《芭芭拉的四階層穿孔折角》，1975.....	5
【圖4】	卡爾·安德烈，《九階層雪松角落》，2007.....	6
【圖5】	柏格森《材料與記憶》的蜆殼圖.....	22
【圖6】	柏格森《材料與記憶》的圓錐—平面圖.....	24
【圖7】	柏格森《材料與記憶》的普遍表象切面圖.....	25
【圖8】	哈曼《新萬物理論》的本體圖.....	40
【圖9】	《Being In Serenity》空間及裝置配置圖.....	52
【圖10】	《Being In Serenity》空間裝置照片：虛擬實境體驗區，整體..	53
【圖11】	《Being In Serenity》空間裝置照片：虛擬實境體驗區，內部..	53
【圖12】	《Being In Serenity》空間裝置照片：虛擬實境體驗區，仰視..	53
【圖13】	《Being In Serenity》虛擬實境場景：「寧靜之所」遠景.....	54
【圖14】	《Being In Serenity》虛擬實境場景：全景側視.....	54
【圖15】	《Being In Serenity》虛擬實境場景：「寧靜之所」仰視.....	54
【圖16】	《Meat Shape Stone》「肉形石」的材質切換過程.....	57
【圖17】	《Meat Shape Stone》虛擬實境場景.....	58
【圖18】	《Meat Shape Stone》「肉形石」的材質變換樣式.....	58
【圖19】	《Meat Shape Stone》VR中的鏡頭與物表面碰撞呈現像素化效果..	58
【圖20】	《Meat Shape Stone》裝置照片：近景.....	59
【圖21】	《Meat Shape Stone》裝置照片：遠景.....	59
【圖22】	《Meat Shape Stone》觀眾體驗.....	59
【圖23】	《A virtual chair in Reality》（版本一）概念模擬圖.....	61
【圖24】	《A virtual chair in Reality》（版本一）平板畫面：數位實體	62
【圖25】	《A virtual chair in Reality》（版本一）平板畫面：電腦語言	62
【圖26】	《A virtual chair in Reality》（版本一）裝置照片.....	64
【圖27】	《A virtual chair in Reality》（版本二）裝置照片.....	65
【圖28】	《A virtual chair in Reality》（版本二）10M紙捲：程式碼輸出	65
【圖29】	《A virtual chair in Reality》（版本二）平板畫面：數位實體	65
【圖30】	《A virtual chair in Reality》（版本二）圖像輸出：遠景....	66
【圖31】	《A virtual chair in Reality》（版本二）圖像輸出：近景....	66
【圖32】	《A virtual chair in Reality》（版本二）圖像輸出：PVC貼皮..	66

【圖33】	作品《Mesh ≈ Body》三頻道同步影像.....	67
【圖34】	作品《Mesh ≈ Body》屏幕一，第1幀.....	68
【圖35】	作品《Mesh ≈ Body》屏幕二，第1幀.....	68
【圖36】	作品《Mesh ≈ Body》屏幕三，第1幀.....	68
【圖37】	作品《Mesh ≈ Body》屏幕一，第3900幀.....	69
【圖38】	作品《Mesh ≈ Body》屏幕二，第3930幀.....	69
【圖39】	作品《Mesh ≈ Body》屏幕三，第5010幀.....	69
【圖40】	作品《Mesh ≈ Body》同步影像照片：遠景.....	72
【圖41】	作品《Mesh ≈ Body》同步影像照片：近景.....	72

# 第一章、存在的構成

在數位和物理環境交織融合的世界裡，多樣的**存在形態**擴展了過去對存在所認知的範圍，過去對真實的理解也因此被重新塑造。如果真實是從共同經驗的現實中形成、用以界定事物存在與否的標準，那麼，當今產出「真實存在」的事物的空間，不再限於地球孕育的自然生態；經由電腦運算生成的環境系統，也同為真實萬物存在的場域。數位環境的普及，使其成為某世代人自誕生以來即固有的「自然狀態」，宛若陽光空氣水般必要，運作著、維繫著他們生存的場域。對於前一代人而言的虛構事物，是他們每日生活共處的互動對象。數位環境開創的存在形式和存在者，為當今文明社會共有的經歷、切身體驗的現實常態，於存在光譜中偏向真正實在的那一端。

在數位和物理均為真實存在的現實景況裡，二種不同的存在狀態，對於存在者的存在性的思考是否不變？存在的構成是否以相同的條件滿足？關於存在的思考，難以不從存在者作為討論的基礎開始挖掘。因為存在者是世界（存在範圍）中可被感知、測量的現成、實有的對象。存在者雖非存在本身，但前者將後者的抽象化為具體，經由存在者的構體，使存在有了具象的表現。無論處於數位或物理的環境，存在者的構體均以物質作為構成的基礎。藉由實在的物質「構體」讓存在者自身的存在性呈現予世界內的他（它）者，也因而使萬物共有的存在性可被探尋思索、辨認識別。

對於存在者的存在性的認識，首先被接觸、進入意識之內的，是存在者的表象。表象由物質構體的材料特性體現顯露，也是經由存在者行為出的狀態而散發給予的某種感受。這些初步印象僅為存在者一部分的存在性，無法代表存在者的整體。因為整體的存在性是一不斷演變的樣態，並且，在物質構體存在的期間，存在者將存在出超越其構體本有的徵象，同時，也因與共存的他（它）者互動而將衍生出本性之外的存在性。

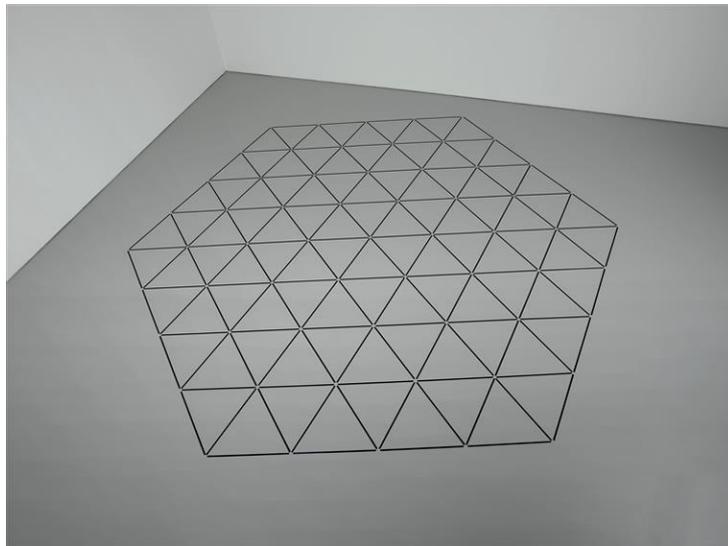
物質構體為萬物存在性發生的根源，無論其自何種環境生成、以何種材料構成，均不影響物質構體將存在展現。因而存在本身，能藉由數位或物理、抑或同時以二種形態複合形成的存在者感受認識，進而深入構體的表象，洞悉體悟存在的本質。物質構體為存在至關重要的部分，其組構世界，也讓世界內的萬物得以相識互動。它的存在究竟展現了什麼樣的本質，因而使其與世界關聯且不可缺少？此外，除了表象，存在者還有什麼未顯的存在性，以構成其整體的存在？而整體的存在性，又該以什麼方法深入構體的表象挖掘？

## 第一節、物質構體之佔據

物理環境中，某些情況下，存在者的目的，不在其特定的物質構成而產生的作用功能，無論替換何種材料，它存在的意義、目的仍然成立，例如：戀物。對物依戀發生在感情無處置放之時，例如：儲存回憶在紀念品、寄託信念於神像，或把愛的遺落拾起回放在遺物之上。將情感付托於物質，而這些受托的物件，就此，「去」物質性地存在著。它們不再作為用具，因而它們的材料（material）：木塊、石頭、布帛……變成純粹的載體——載「情」、載「形」，材料的特性不需發揮作用，可以是：一尊布縫的癱軟神像、一雙石頭做的堅硬農鞋、一節雕成森林的沒有生機的木塊，只要它們化身成特定的形象。「物」象徵性地存在，材料特性不具地位，重要的是物質讓「物」實現了自身的存在。

物質作構體，作為存在者可見證、可測量的真實性，讓存在者以各樣的實體展現於世界之中，使化身化身、使象徵象徵——展現某種存在的形式。也不僅止是神的形象的具象化或回憶的擷取，物質讓虛擬性的觀念在實際中顯化其存在。那些在數學概念上的抽象、語言詩性裡的模糊，若要明晰確切地說明，好似需要物質構體佔據空間才更為生動真實。需要以粉筆在黑板記號，以墨水印刷紙頁，用物質讓某種形式展現、確實地存在於前，被感官接受、感知，才得切身領會。

像是卡爾·安德烈 (Carl Andre, 1935-2024) 的雕塑作品 《四分割六邊形》 (4 Segment Hexagon, 1974) 【圖1】，用許多細薄、線性、等長的金屬片排列出一個大六邊形內又有每一邊被四等分後的許多小三角形組合。抽象的「四分割六邊形」有無限的樣態，觀眾透過金屬片的具體呈現，體會了四分割六邊形的存在，或更精準的說——是領會了安德烈創造的形式。「金屬片」這一物質實踐出了「四分割六邊形」這一形式，讓抽象變成具體的實在物。安德烈用純粹的材料，呈現純粹的形式，讓構形構體純粹地存在，他創作的目的只在於呈現「實際」，不要過多添加的意義。



【圖1】卡爾·安德烈，《四分割六邊形》，1974<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> 圖1 來源：The RMN photographic agency 官網 <https://www.photo.rmn.fr/archive/22-529583-2C6NU0AY9O2XW.html> (2024/9/24 檢索)。

「我有一個理論，當孩子學會閱讀時，他們就開始創作藝術。因為某些事物必須代表某種意義。但藝術作品本身不代表任何意義，它們就是現實。那麼現實是什麼意思呢？它就是存在。由於我們的文化傾向於將一切轉化為語言，我們因此忽略了實際的事物。」<sup>2</sup>——安德烈

對於安德烈來說，藝術作品是既成的現實，無關意義，他不在作品隱含寓意。他直接使用工廠生產出來的加工品作為材料，不再加工雕琢、刻畫式樣，只以加工品既有的幾何結構「擺置」出他的雕塑。作品所要表明的即是作品名稱陳述的、觀眾如實所見的——那些。那些是安德烈所說的「實際事物」，也是現實，也就是存在。如果讓這句話對應到他的作品，那幾乎就是在說：存在是物質跟形式。萬物均是物質、形式的構成，藝術也是對物質、形式的操作。安德烈的雕塑作品，展現的似乎僅只於木塊與金屬片佔據的積體，或對空間的切分、重構和挖空、填補。安德烈擺置其「雕塑」的目的似乎只是為了實踐抽象的形式。他會重複操作類似的形式，並以不同的材料展現，像是在經典的「轉角」形式中，就用過銅片、鋼塊、木材堆疊、鋪墊填滿角落空間的三個向度，例如作品《六階層銅角》（Sixth Copper Corner, 1976）【圖2】、《芭芭拉的四階層穿孔折角》（Barbara's Four-Pierced Corner, 1975）【圖3】、《九階層雪松角落》（9th Cedar Corner, 2007）【圖4】。安德烈透過各種物質呈現一種形式，物質讓形式這抽象的概念化為具體的存在者。物質是讓形式實踐存在的東西，因此，存在者得以「佔據」著空間，且它本身也是空間。

---

<sup>2</sup> 引用自安德烈在英國泰德美術館策劃的「TateShots」計畫中的一支專訪影片，影片名稱為〈卡爾·安德烈——藝術作品沒有任何意義〉，來源：YouTube <https://youtu.be/JLgwSgWpkpk?si=-0bvssCBmHKLoK6q>（2024/6/6檢索）



【圖2】卡爾·安德烈，《六階層銅角》，1976<sup>3</sup>



【圖3】卡爾·安德烈，《芭芭拉的四階層穿孔折角》，1975<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> 圖2來源：巴塞爾藝術展會官網 <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/36946/Carl-Andre-Sixth-Copper-Corner> (2024/9/24檢索)

<sup>4</sup> 圖3來源：MutualArt官網 <https://www.mutualart.com/Artwork/Barbara-s-Four-Pierced-Corner/83D4A47DA98FC8AB> (2024/9/24檢索)。



【圖4】卡爾·安德烈，《九階層雪松角落》，2007<sup>5</sup>

存在者本身的空間性佔據著世界的空間。笛卡爾（René Descartes，1596-1650）也以空間界定存在，且認為空間性是存在者的唯一本性，他說：「物質實體的本性只在於它是一種有廣延性的事物。」<sup>6</sup> 所以，「物質或物體的本性，並不在於它是硬的、重的。或是有顏色的，或以其他方法刺激我們的感官。」<sup>7</sup> 廣延（*extensio*）是存在者佔據於空間的量——它（他）的長寬高，這一種存在性以理智（*intelleccio*）認識，能透過公正的、可實證的數學把握，笛卡爾試圖排除透過感覺（*sensatio*）認識事物，為的是避免個人化的知覺擾亂了對世界真正切實的把握。所以海德格（Martin Heidegger，1889-1976）說這樣的認識方式讓「人們彷彿把存在發配給了『世界』。」<sup>8</sup> 意即讓萬物回歸至一個沒有感知者的世界，依其本來面目存在。因此海德格解釋笛卡爾將廣延視為存在本性的底層邏輯根源於：為把握存在者持久留存的現成存在性，那些始終是其所是的性質<sup>9</sup>。因為恆久為真的本質才是至高絕對的本真存在。

---

<sup>5</sup> 圖4來源：舊金山現代藝術博物館（San Francisco Museum of Modern Art）官網 <https://www.sfmoma.org/artwork/FC.802.A-SS>（2024/9/24檢索）

<sup>6</sup> 笛卡爾，關文運譯，《哲學原理》（臺北市：五南圖書出版股份有限公司，2023.01），頁89。

<sup>7</sup> 同註6，頁78。

<sup>8</sup> 海德格，陳嘉映、王慶節譯，《存在與時間》（北京：商務印書館，2019），頁138。

<sup>9</sup> 參考自註8，頁137-138。

安德烈將藝術發配給世界、還給現實、歸於物質和形式，笛卡爾將廣延物（res extensa）區別於思想實體（res cogitans），他們將物置於一個非人的世界裡，或說將感知者驅離出世界。存在只是自然發生的事件，存在者均有的行為。排除感知思想，讓萬物的存在僅只是以自身的空間佔據著世界的空間，讓物質形體僅只是單純地存在。然而，將意義和感知排除於對存在的理解之外並無法可能，因為任何一種「理解、認識」都是對存在者的「解讀」，無論是數學或是藝術都為一種翻譯，像哈曼（Graham Harman, 1968-）說的：「不存在關於任何東西的直接知識。」<sup>10</sup> 因為知識的形成是感知者的理智和感覺綜合作用下的理解、認識過程。

由於阻擋在世界之前的 Cogitatio<sup>11</sup>（思想），以及「和 Cogitare（思想，拉丁文動詞）無異的 Sentire<sup>12</sup>（感知）」<sup>13</sup>，讓笛卡爾必須以絕對的二分方法將物與心智分離，才能踏實地確信面前之物不是夢想錯覺、才得可靠地把握現實事物。在世界中存在的思考實體，其感知必定與萬物相連。笛卡爾這麼說明物與知覺的關係：「我們所有的每一種知覺都是由異乎我們心靈的一種物象來的；……每一種知覺都是完全依靠那個觸動我們感官的對象的。」<sup>14</sup> 此話或許能這樣重新解讀：物激發了感知，因此萬物不僅只以物質佔據於現實的空間，也同時佔據著心智的空間。存在性包含物質構體以及從中生發的意識思考。所以，心物並不分離，只因難以區辨，而需予以分類。

---

<sup>10</sup> 格拉漢姆·哈曼，王師譯，《新萬物理論：物導向本體論》（上海：上海文藝出版社，2022），頁35。

<sup>11</sup> Cogitatio是一個拉丁文名詞，意思是「思考」、「思想」，但不是單純的想和表面的思考，而是深度的思想、積極主動的思維的內新活動。

<sup>12</sup> Sentire為拉丁文動詞，意思是「感覺」，但它的涵義相當廣泛，不僅僅指五感上的感知，也表達更深層的情緒、意識和認知。

<sup>13</sup> 同註6，頁28。翻譯原文為：「……就是知覺（sentire、sentir）也和思想（cogitare、penser）無異。」

<sup>14</sup> 同註6，頁76。

## 第二節、普遍表象之內在性

存在者以物質佔據於世界的空間，同時，也佔據於感知者的心智空間，以記憶或思想的形式存在——一些因物質構體的存在而發展出的、關連於該物質構體的存在性。心智與物的銜接始於認識，對事物的認識大多從外觀表象開始，並在知識裡找普遍性或在過往經驗中找共通性，相似於（面前）此物但非此物的一種識物方法。電腦視覺（Computer vision）的組建邏輯也大致如此，識別的要點在於形體的表象特徵，從龐大資料庫捕捉近似的範圍。因為萬物共有的普遍性而掌握了一把尺度可以界說，使記憶中的形象對齊於面前之物，找到適用於該物的描述說明。仿若只要有物的表面輪廓即足以定義存在，僅以雙眼觀看、不觸摸，面前之物即好似電腦三維模型一般，只是網格面（mesh）<sup>15</sup> 接合出的空心實體。

一台三維掃描機器如同眼睛，只感測物的表面、掃描物的廣延，單純紀錄存在事實。許哲瑜（1985-）的作品《白屋》（Gray Room, 2022）透過三維掃描機器紀錄了奶奶的家，機器掃描了屋內的空間積體、所有它能感測到的物體表面，包含柱樑牆板、傢俱以及父親，將物理實體轉換成電腦三維模型。《白屋》是一件虛擬實境作品，之所以叫做白屋，是因為裡頭的所有的物件都是白色的，沒有顏色材質。「未上材質的模型」在電腦三維模型的專業領域裡，英文稱作 gray model，中文為白模，回應這件作品的中英文命名。紀錄下了物理實體的表面後，在數位環境裡以網格面還原物體的輪廓，屋內物件從各式各樣的材料變成了同一的物質，無論木塊或肉塊都成為電腦網格面。仿若映照了笛卡爾說的：「宇宙只有一種物質。」<sup>16</sup> 建構電腦三維模型時，大部分只會使用電腦網格面這一種「數位物質」作為電腦三維模型的結構，模型表現的顏色質地是透過另外的程序添加於網格面上的

---

<sup>15</sup> 電腦網格面（mesh）是電腦圖形的專有名詞。可簡單地將網格面，理解為點、線、面的資料集合，再經渲染方法成為電腦圖像。可視網格面為電腦圖形的構成材料，不具物質性的數位材料。

<sup>16</sup> 同註6，頁92。

結果。三維掃描機器和電腦網格面建構的，僅只是存在的底層：載體 (substratum)<sup>17</sup>。

機器只掃描記錄物的表面、電腦三維模型只形塑物的表面，從《白屋》內的物的表面看穿了存在者表面之下或之外的存在性。屋內的物件，因為是數位資料，被輕易地剔除材料表現，也無重量、無溫度，無法觸摸。各樣形式的物理實體，經數位紀錄，轉檔成數位實體，轉換存在狀態。同時，也壓縮了所有的積累——記憶、時間、情感。剔除掉性質、轉檔壓縮，在這些既抹消又保存物的存在歷史的手段下，使其潛藏的存在性更加凸顯。物質轉換後，關於此物的背景——情感聯繫、時光記憶，忽然變成了前景。旁白說：「在他的奶奶過世之後。只剩下爸爸住在這裡。爸爸是跟著這個房子，一起被掃描下來。那天，爸爸正好在睡午覺。為了不吵醒他，就將整個空間連同他的身體一起掃描了進來。成為屋子的局部。3D掃描一個物體是公平的測量。掃描一張床、掃描一顆球跟掃描一個父親，都是沒有區別的。」<sup>18</sup>

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

不區別活人與死物，不帶情感、一視同仁，機器掃描記錄佔據空間中的所有存在實體。無類別屬性、無數量尺寸、無顏色冷熱之分，沒有特殊性，沒有輕重緩急的分別，記錄保存的只是某物質實體的存在證明。《白屋》內的每樣傢俱至整個家屋、街區，儘管各物件均輪廓清晰、形狀鮮明，但因為沒有顏色質地，物與物之間像麵糰黏糊糊地成塊，仿若不具內在本性、不具特殊性的個體，一切都是普遍相似於某物的某種東西。如果沒有旁白提及和作品說明，「屬於奶奶的」的珍貴性，便無人知曉。「家」只是連棟街屋中的一間，與隔壁戶的格局相仿、景色相似，或

---

<sup>17</sup> 底層和載體意義相同，為不同的翻譯詮釋。「底層」一詞來自吳壽彭的翻譯：亞里斯多德，吳壽彭譯，《形而上學》乙卷第三章（臺北市：五南圖書出版股份有限公司，2018.10），頁182。；「載體」一詞來自徐開的翻譯：威廉·大衛·羅斯，徐開來譯，《亞里斯多德與《形而上學》》（臺北市：五南圖書出版股份有限公司，2022.05），頁121。

<sup>18</sup> 《白屋》與劇本作家陳琬尹（1988-）共同合作。

許椅子與睡床都是購自同個賣場的同款樣式，神桌上供奉的神主牌也外觀相同，或許可能，隔壁戶的一切也是「屬於奶奶的」，屬於另一個誰的奶奶。

這幢同一物質構成的白色家屋，因其普遍相似使喚起了記憶，從電腦三維模型捕捉到了相似的身影，數位實體達到了物理實體的存在效果——能夠與物理環境中的經驗作對照。數位環境的載體，能擬仿複製物理實體的形式樣態，數位材料的物質性凸顯了一些物理環境中不那麼明顯的存在本質。表象之下或之外，有物質伴隨而來的存在性。這一點無論在哪一種物質構成的載體都相同。關於「廣延」、關於「普遍性」都在說明：物在現象中存在的狀態、顯現的性質。不過這些並不是存在本質之全部，還有實際之外的虛擬——那未顯露的特質。透過《白屋》沈浸於非物理性材料建構的現實，看見了觀念的、精神的載體；並在表象下，回憶起自身的經驗，把握了普遍的內在性。如此，萬物的存在分成了二個部分：表象和非表象的本性，意即實際的和虛擬的。數位物件顯示存在者以何種物質構成非最重要的，重要的是物質形體表象下的內在性。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

在雜多的物質裡，有各樣的父親，任何材料均能聚合、雕塑成「那一個」形狀輪廓的父親，以網格面接合或以血肉組織，同樣是來自「那一個」本體，用不同形式狀態實現。對於「那一個誰的」（父親的孩子）來說，父親是什麼的答案，並不僅止於普遍概念上理解的父親、不僅止於物質的身軀；尚有二者之間，於時光中積累的或濃或淡的情感、或深或淺的記憶，並不於感知的表象上顯現，而隱含在「那一個誰的」內在，虛擬的。

### 第三節、虛擬之湧現

存在性之深，形式與物質位於最淺處。穿越形質統一體的表面，才有機會綜觀存在的深廣。遊走於安德烈所擺置的體塊、切割空間的剖面，在他沒有雕塑的雕塑中，感受了存在的佔據；穿梭於以網格面重建的家屋，在《白屋》內一片白色的數位傢俱（還有父親）中，觸到了存在的底層。並不止於知覺呈現的表象，在此之外，他們的創造物在其靜默中敞開了它們聯繫著的「世界」。那些被創作出來的載體——海德格說是「大地」（Erde）<sup>19</sup>——埋藏著它自身所關涉的「世界」<sup>20</sup>，醞釀著一切的生發，像是那雙梵谷（Vincent van Gogh，1853-1890）畫的農鞋。

「在這鞋具裡，回響著大地無聲的召喚，顯示著大地對成熟穀物的寧靜餽贈，表徵著大地在冬閑的荒蕪田野裡朦朧的冬眠。這器具浸透著對麵包的穩靠性無怨無艾的焦慮，以及那戰勝了貧困的無言喜悅，隱含著分娩陣痛的哆嗦，死亡逼近的戰慄。」<sup>21</sup>——海德格

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

海德格穿過實際的表象，抵達存在的虛擬之域，在梵谷筆下的農鞋<sup>22</sup>，找到農鞋引領出的潛在的動作——回響、顯示、表徵著自然，同時浸透了、戰勝了生活，也隱含著生命，農婦的世界被這幅畫中的農鞋解蔽而湧現。畫裡，農鞋的用途被擱置，作一造型而非器具，被觀看。這雙農鞋之所以能夠被如此看著，是因為梵谷用畫筆轉化了農鞋的存在，也是因為作為保存者<sup>23</sup>的海德格，觀看著、知曉一雙

---

<sup>19</sup> 海德格，孫周興譯，〈藝術作品的本源〉《林中路》（北京：商務印書館，2018），頁30。在本書的61頁，海德格清楚地寫明了：「……那個看起來像是流行的物的概念的物因素的東西，從作品方面來了解，實際上就是作品的大地因素（das Erdhafte）。」補充說明：流行的物概念即形式與物質。

<sup>20</sup> 同註19，頁33。

<sup>21</sup> 同註19，頁20。

<sup>22</sup> 海德格於〈藝術作品的本源〉中反覆討論的梵谷的畫作為《農民鞋》（Shoes，1886）

<sup>23</sup> 同註19，頁59。

農鞋的可靠性 (Verlässlichkeit)<sup>24</sup>。因此農鞋所關涉的世界被揭開，在這個載體之中隱藏著更深的存在本源。畫中的農鞋不單純作為面前對象被直接描摹，而是深入地對其本性的重構再現，實物化為形象後，在形象與原初實體的不相似之間，敞開了它虛擬性的存在部分——那些無法以感官於表象上接收的、未到場顯現的——作品本身開啟的領域，把握著農鞋的本真存在。梵谷將農婦的世界消融、凝聚於一雙農鞋之上，畫上的農鞋也是梵谷置造的大地，以顏料形塑，讓關涉的存在者棲居其中、自地面 (erde) 湧現。

一雙實存的農鞋畫成一幅畫後，被以不同的眼光凝視，原先隱身在農鞋之中的繁忙生活、沉重生命，被保存到其他「知道」(wissen)<sup>25</sup>的人之中。「知道」非表象的認識，而是脫離了農鞋的用性，讓農鞋敞開於其背後關涉的世界。保存者凝視的是這樣的裂變：從物變成非物，從存在者置造成非存在者 (das Unseiende)<sup>26</sup>。裂變發生在作品的敞開性中，或說作品的敞開性使裂變發生。保存者凝視的裂變即是作品的構形，或說創作——這個使裂變發生的過程——完成後的成果。從A變成A-2、A-3……或B，從A而來但非A。但不是擬仿複製的再現，而是像超寫實繪畫那般以逼近現實但非現實的驚愕，挑戰感官、挑釁存在。用具轉變形態成圖像、文字、物質；將慣常景象裂變，異化成不熟悉的陌生對象，這個轉化生發的真理陰森 (un-geheuer)<sup>27</sup>驚人但詩意。

袁廣鳴 (1965-) 的影像作品，是生活風景的拍攝，但景象異樣。從《城市失格》(2002) 到《逝去中的風景——經過II》(2011)、《棲居如詩》(2014) 到《日常演習》(2018)，青春熱鬧的台北西門町，無車無人；歸家的情景，被放大

---

<sup>24</sup> 引用自海德格〈藝術作品的本源〉，可靠性來自於某物的存在的確定性，其「本質性存在的豐富性」。同註19，頁21。

<sup>25</sup> 同註19，頁59。

<sup>26</sup> 同註19，頁65。海德格寫：「一切慣常之物和過往之物通過作品而成為非存在者 (das Unseiende)。」

<sup>27</sup> 同註19，頁44。

切割、緩慢倒退又急速前進；爆炸、翻攪後的客廳角落，一如往常、等待靜默；高樓林立、八線道的城市街景，沒有動靜。景象異常的表象，透露平常。袁廣鳴將日常景象的異樣化，透過剔除、透過將微觀的放大、透過速度切換，將平常的視角扭變，讓實存的場所成為不在之所，斷裂懸置原先實存的所在。原來，是城市建立在人群中，而非有了城市所以人們生活於此；原來，家是不斷回歸混亂後的平靜，並在此中，等待下一次的爆炸翻攪，而非一直地寧靜且溫馨著。異樣的詩意創造，彰顯出潛藏本性，與那些未曾認知、不敢認清的事實。反觀檢視日常的生活，無處非異處。

《太陽與海》（Sun & Sea (Marina), 2017）<sup>28</sup>的沙灘上，曬著日光燈的人們、常規的海灘活動，閒散、平凡。大致無異狀，只是所有的發言，都是歌唱，都是詩歌。這是一齣歌劇，除了歌唱外，什麼也沒做，人們只是躺在沙灘上，戴耳機看書、玩牌拋球、擦擦防曬、堆堆沙，上演的劇情只是平凡的海灘假期中稀鬆平常的行為活動。這是一齣歌劇，歌唱四小時連續，持續唱著、反覆唱著關於生活的擠壓、對生命的緊縮，死亡迎來的恐慌、對肉身存在的疑惑。景象平常的表象，透露異常。

「當我的身體死去時，我將依然存在，

在一個沒有鳥類、動物和珊瑚的空蕩地球上。

然而只需按下一顆按鈕，

我將再次重塑這個世界：

——3D 珊瑚永不凋零！

——3D 動物永不失去牠們的角！

——3D 物品無需標價！

——3D 的我永遠存在！」

——珐伊法·格蘭麗帖（Vaiva Grainytė，1984-）

---

<sup>28</sup> 《太陽與海》（Sun & Sea (Marina), 2017）是一齣現代歌劇，由麗娜·拉佩利泰（Lina Lapelytė，1984-）作曲、珐伊法·格蘭麗帖（Vaiva Grainytė，1984-）作詞、盧吉兒·巴澤吉凱特（Rugilė Barzdžiukaitė，1983-）執導。於2017年於立陶宛美術館（Lithuanian National Museum of Art）首演；並於2019年翻譯成英文，參加威尼斯雙年展並獲得金獅獎。

上段文字擷取自《太陽與海》中，一對雙胞胎所歌唱的詞。輪廓模樣相同的雙胞胎，像是電腦三維模型被Ctrl+C複製後再Ctrl+V貼上。存在者可以輕易地在數位環境中被複製創造，但具生命的肉身也可以被複製存在。模樣相同的物質形體是否為統一的存在？為何對於有機體的雙胞胎來說二個相同是差異的存在，但對於二個電腦三維模型來說卻是相同的存在？而且，是否只要能夠不斷複製增生，存在就能持續著不間斷？無論答案為何，重要的是此情此景及歌詞的詩意，使存在與物質關係的問題性，在此被賦形，以詩詞的形式、以歌劇中雙胞胎演員的形式。透過賦形，顯示出異狀，異狀在此存在且反問生活中的人們對自身生命的省視。反觀檢視生活的異樣，處處皆日常。

「我們遇到的每一存在者都遵從在場的這種異乎尋常的對立，因為存在者同時把自己抑制在一種遮蔽狀態中。存在者進入其中的澄明，同時也是一種遮蔽。但遮蔽以雙重方式在存在者中間起著決定作用。」<sup>29</sup> ——海德格

## 國立臺北藝術大學

Taipei National University of the Arts

存在者的裂變，使現存實體成為象徵的形象，使存在者的本性被感知。透過梵谷的畫筆，農婦的世界凝縮在農鞋的畫像；透過袁廣鳴的作品，對居所的情感的拉扯被切割成一幀幀的動態影像；透過《太陽與海》的演繹，生活的複雜與綿長簡化為一齣四小時的歌劇。懶散的現存狀態、鬆懈的慣常僵固，被拋<sup>30</sup>向了不舒適的未知地帶，撼動所有記憶、挑戰所有已知，在未知地帶的不安逸中，存在明朗化了、清晰地敞開著。藝術讓所有存在者投入自身而在場，且拓展存在的邊界至虛擬（virtual），那個未曾在實際（actual）中抵達的疆域。

藝術作品用某種不說表達存在的本質。隱涵在現象中的表象之外的部分，等待更深的挖掘。這些需要一個感知者「知道」，才能使虛擬性的內在本質湧現而

---

<sup>29</sup> 同註19，頁43。

<sup>30</sup> 同註19，頁64。海德格寫：「從現存事物和慣常事物那裡是從來看不到真理的。毋寧說，只有通過對被拋狀態（Geworfenheit）中到達的敞開性的籌劃，敞開領域之開啟和存在者之澄明才發生出來。」

出，然後受感知者持存。面前的對象並不止於表象，載體背負的不僅物質和形式，還包含感知者所認知的虛擬性部分——意識記憶和聯想。實際和虛擬構成存在者的整體，而整體隱含著無數的差異變化。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

## 第二章、存在的虛擬

虛擬實境 (virtual reality) 出現後，虛擬這個詞變地不那麼「虛擬」了。英文的虛擬 (virtual) 源自拉丁文的 virtualis，其詞義多樣，但都有「具影響力的潛藏能量」之義，描述一些可能存在但未實現的態勢，或一些對事物造成改變但非具象的力量。與此不同，虛擬實境的「虛擬」為電腦的虛構模擬，其虛構是真實存在的現實——體感所在之處，其模擬是創造意義下的再現或呈現（而非對它物的擬仿複製）。它的存在為已實現的實在情景，對其施加的改變也為具象的變化。所以，從存在意義上界定虛擬實境，它為實際而非虛擬。

虛擬的意涵隨時代的變化增添了不同的詞意，存在的本質也隨思想的轉變被揭示出更為深層且貼切的面貌。自德勒茲 (Gilles Deleuze, 1925-1995) 之後，「虛擬」不再是與已實現的實際相對的未實現的可能 (possible)，而是實現的 (實在)、但以潛伏姿態藏於表面徵狀下的存在性。這種虛擬不同於可能，後者源自概念上的同一之中——以鏡像複製的方法產出 (和指認) 相似者，前者則孕育著差異——以多樣的差異元素組織的集叢。二者均具有製造的能力，但後者更接近真正意義上的創造，因為它與異質性生產——新事物的誕生緊密相關。虛擬由差異組構也同時生產差異。

虛擬作為一處具變化動能而無固定形狀的創造性場域，並與實際共同塑造存在。無論存在者以數位或物理形式現身在場，對其存在性的思考都必須同時探究其實際 (性) 和虛擬 (性)。實際與虛擬雖然性質迥異，但二者並不分離對立，相伴而生，形似某種互為內與外的組織關係，交織共構成一拓樸結構。而此結構的運動，則是透過存在者的內在驅力和環境變因推展。存在者的內在驅力即為虛擬中的多樣差異元素，經由差異性的交互運作不斷產生的持續變化，而變化方向已由存在者的存在本質決定。存在者的實際則是其內部的差異作用和外部因素，以某種差異

性作用生成的肉身化形態。這個實際化的過程雷同於幹細胞分化作用<sup>31</sup>的差異生產。存在者自身的內與外——虛擬和實際，因著差異形塑著存在者的存在整體。

虛擬不僅只由存在本身生成製造，也經由大腦思考生產異化出不同的面貌。大腦位於實際與虛擬的交會之處，不過，那個實際的範圍為知覺，虛擬則為記憶。知覺與記憶的會合使思考啟動，翻轉、重塑停留於意識之中的存在。而這個存在包含了實際性的物質構體、虛擬性的概念象徵，也涵蓋了整體的現實。知覺與記憶的運作會引發對存在（者）認知的改動，促成差異的判定，也導致「現實」之間的落差。

虛擬仿若聚集著存在本身具足的一切能量，推動著萬物變化。它的隱身該如何從物質構體中被識別？它的非實際該如何在現實中被挖掘？並且，知覺與記憶是如何交互運作，使共存的現實有差異的評判？

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

## 第一節、實際存在的差異形變

「一個對象可以是ens（拉丁文：存在者），或者毋寧說是non-ens omni modo determinatum（拉丁文：未完全已決或未實際地存在）」<sup>32</sup>——德勒茲

「未完全已決」意味存在者本身隱含著無數變化，除現身在場的、顯見的存在性外，尚包含潛藏於表象下的存在性——即相對於實際（actual）的虛擬（virtual），二者共構存在。前面以普遍性討論過對存在的「認識」，用表象的相似性作一種識物的方法，但普遍性對於德勒茲來說不是相似同一，而是差異的重複。

---

<sup>31</sup> 具有分化潛力的幹細胞，在不同因素（化學分子、周圍環境）的影響下，啟動特定基因表現和產生特定蛋白質，發展形成具有特定功能的功能性細胞（例如：肌肉細胞、血液細胞）。

<sup>32</sup> 吉爾·德勒茲，安靖、張子岳譯，《差異與重複》（上海：華東師範大學出版社，2019），頁355。部分翻譯參考楊凱麟譯版，來源：阿蘭·巴迪歐（Alain Badiou）著，《德勒茲：存在的喧囂》（南京：南京大學出版社，2018.10）（2020.1重印），頁136。

在德勒茲的存有學，存在只生成差異而不製造相同，差異潛藏於存在現象中，存在的虛擬性部分是一個由差異組成的結構。

存在者除了是物質實體之外，也是觀念和精神實體。二種存在性相互形塑、影響彼此。像是約瑟夫·科蘇斯 (Joseph Kosuth, 1945-) 的作品《一和三把椅子》 (One and Three Chairs, 1965)，從「觀念的椅子」差異出了：物質實體的椅子、影像的椅子、文字的椅子，每一種椅子均符合於椅子的「觀念」，但三種實際化之後的椅子樣態相異，也不相等於那張存在於虛擬之域的觀念的椅子。觀念的椅子有一大致確定的存在範圍，包含著無限差異的椅子。然而，那些無限數量的椅子中，沒有任何一張椅子可以作為「觀念的椅子」，指定任一張椅子作為整體觀念的椅子是無法成立的，即使指定的那張椅子足夠完整 (complet)、符合於椅子的觀念子。所有的椅子變體都是那觀念椅子無限差異的重複。《一和三把椅子》透過各種物質形式，呈現了：實際中包含的虛擬性以及存在的差異性。而存在的差異性就源自於：虛擬性的觀念。

現身在場者包含未現身的無限差異。精神實體作為先在，它以不在場 (的存在方式) 佔據思考個體的意識思想，存在於虛擬之域。物質的有無不增加減少精神實體的存在重量，因為存在 (性) 不單只依靠物質維持，也仰賴思考實體使它流傳。陶亞倫 (1966-) 的虛擬實境作品《徘徊的幽靈 No.9》 (2020) 中矗立著塔特林 (Vladimir Tatlin, 1885-1953) 設計的「第三國際紀念碑」 (Monument to the Third International, 1919)，一個未曾以鐵和玻璃肉身化存在的建築，但這座紀念塔被寄與的熱情和野心、被賦予的崇高理想，持續在建築學界震動著，談論著它的精神性。它的精神為其虛擬性存在，烙印於眾人記憶之中。透過虛擬實境將它重建顯現，讓那徘徊了百年的幽靈以它原有的設計尺度「現身」在場，不再是將就的縮小比例模型，而是它自身的「原型」。這座屹立在虛擬實境中的「原型」包含二層意涵，它不僅是此建築的「原設計」的象徵；同時也是「第三國際紀念碑」的精神性的身軀，經過百年它仍然於世界遊蕩，如幽靈般。《徘徊的幽靈 No.9》是第「第三國際紀念碑」的其中一種差異化存在，以電腦三維模型的形式現身在場，虛擬實境實踐了它的存在。電腦三維模型為它的實際存在部分，伴隨著它精神的象徵性和虛

擬性，一同共存於虛擬實境中。這座紀念碑的存在先是設計概念，而後才是物質建築。有時，虛擬是先於實際存在的，同時佔據於眾人的意識記憶。

差異位於虛擬之域，它仍動態變化著，尚未成一身形明確的個體。差異是存在的本性，存在非固定不變的狀態，存在者於存在的過程裡持續變動調整自身，因而不斷異化，始終差異於自身。這或許也可以間接地回應現實中多樣、流變的存在方式，例如：數位化身。

大多時候，虛擬跟實際相互共構、共同形塑存在者，而非單向的影響。藝術團體「天球機靈藝術工作室」的《盲流計畫》（2023），展現了實際和虛擬間不可或缺緊密的關係，即物質與它的精神性。《盲流計畫》帶無法親自回家的人，以數位分身返鄉。在臺灣留學的馬克思（Max），透過VR視訊設備、遠端連線裝置，戴著頭戴顯示器，在虛擬實境中重回烏克蘭的家與親人團聚。視訊的一端是戴著頭顯與家人見面的馬克思，另一端是盯著螢幕中的馬克思的家人們，高速網路讓二端可以近乎零時延地現身交流。這二端的串連聯繫，是由製作團隊在烏俄戰爭期間，背著設備裝置前往馬克思在烏克蘭的家，用他自由的身體替代馬克思受限的身份。

「見面」在當今科技技術下的輕而易舉，讓身體的在場，似乎不再有相等的重量，身體可以由其他方式替代現身。但藝術家背著沉重的設備千里迢迢遠至他鄉，好似用著自己的親身在場，去抵抗那對身體的輕忽，看似矛盾地，用身體在場的艱難去反抗科技現身的輕易，以自己的身體展示肉身在場的重要性，也彰顯了肉身伴隨的精神性。

存在者的內在本性因其物質構體於世界的存在、與他者的交流生發而出，生發出後銘刻於他人的記憶思想中以虛擬性存在。由於有著儲存於他者記憶中的虛擬的存在性，所以個體透過各種不同的存在形式現身在場，仍然能夠作為一如既往的他（它）自身。視訊電話中，螢幕裡的人是記憶的實際化在場，在此情景，「實存者等於影像」為合理且成立的描述，但並非單純指實際存在以影像為媒介在場，而

是他的本體性透過影像實在化了，互動著的他是基於認識且存於記憶中的虛擬性的他，肉身現形的重要性是居後的。馬克思在虛擬實境中看見的家，不僅只是物質實體的家，也是他內在精神實體的家。在認識你以後，你保存為我的記憶，無論肉身的你是否存在，你已永存直至我消亡。「德勒茲」的存在已經成為思想的。

「一切對象都是雙重的，其二個半面卻不相似：一半是虛像（image virtuelle），一半是實像（image actuelle）。」<sup>33</sup> ——德勒茲

存在者包含實際也包含虛擬，二者共構存在者的真實性。實際為存在者的物質部分，像是《一和三把椅子》的「木頭椅子或圖像椅子」、《徘徊的幽靈NO.9》的「第三國際紀念碑電腦模型」、《盲流計畫》的「馬克思」；他們的虛擬即為他們未顯的存在本質，例如：馬克思的「性格」、第三國際紀念碑的「精神」、椅子的「觀念」。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

在德勒茲的虛擬觀念中，虛擬是由差異元素、差異關係和對應虛擬的特異點組成的結構。虛擬的實際化即是差異化，依據虛擬結構來決定差異化的過程。差異化將差異元素之間的差異關係實際化，成為不同的種類與質性；並將差異元素與特異點實際化為不同的部分或組織。差異化是一個動態且雙向的過程：它既將虛擬實踐為實際，也將實際分化為虛擬的（差異）結構。

虛擬是存在的潛能性，德勒茲特別區分可能與潛能。二者之間的不同在於，潛能是差異的，可能是同一的。潛能的實際化來自差異的創造，它自多樣性中被創造。而可能的實現化則是同一的複製再現，同一是預先存在的，其僵固不具有變化的動能，亦即沒有差異。《一和三把椅子》的三把椅子由觀念椅子的潛能差異化而成，而這三把椅子又反過來指向那觀念椅子的潛在。《盲流計畫》的潛能發生在主角的本性，本質如此的他形塑了自身的虛擬性存在，因而能以視訊影像的存在形式

---

<sup>33</sup> 同註32，頁355。

被他者把握。《徘徊的幽靈NO.9》的潛能是塔特林創造的精神觀念，這個潛能如今尚能以電腦三維模型建構實踐。現身在場的存在潛能作為一道通往虛擬的門，也可能作為一種形象（image）象徵地在場。虛擬是潛在的實際，二者非相互對立而是共生的關係。

虛擬中徘徊著無數的差異和差異的重複，虛擬與實際間由差異作用運動。如德勒茲所說：「存在於虛擬中的差異與重複為實際化過程或作為創造的分化過程奠定了基礎……」<sup>34</sup>，虛擬與實際共構存在。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

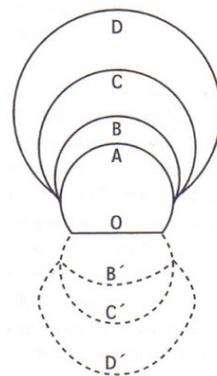
---

<sup>34</sup> 同註32，頁360。

## 第二節、記憶與知覺的運作

存在的虛擬部分，還有記憶。記憶在知覺與物質交會時形成。感官知覺為識別面前對象物 (object) 的初步階段，在知覺感受物之後，將經驗 (實際) 轉化成記憶 (虛擬) 印象於腦海。當物成為記憶代表大腦保留了物的差異存在——它的虛擬。椅子、幽靈、戰爭、家，可能以經驗或知識成為記憶的，然後以鮮明或模糊的形象 (image) 徘徊於腦海且不斷「再度」差異變形，因而又使原本的形象再次增加無數個虛擬分身。

變形的動能激盪、擴增存在者的虛擬性。這個變形的動能來自思考個體的想像力量，以及知覺與現實的持續交互作用。想像的力量會使記憶—形象形變成夢幻—形象 (dream-image)<sup>35</sup>，它們如夢一般跳躍閃現，滯留於虛擬性的想像現實。而知覺與現實的交互作用，會拓展記憶邊界至更遠處，同時也變異了現實中的實存對象。記憶與知覺的交互作用形成一個迴路，循環不斷，持續拓增出一層又一層的记忆迴圈及知覺迴圈。柏格森 (Henri Bergson, 1859-1941) 將此運動模式以蜆殼圖【圖5】表示。



【圖5】柏格森《材料與記憶》的蜆殼圖<sup>36</sup>

<sup>35</sup> 亨利·柏格森，肖聿譯，《材料與記憶》（南京：譯林出版社，2011.07），頁68。

<sup>36</sup> 圖5來源：<https://piratesandrevolutionaries.blogspot.com/2009/08/crystals-of-time-from-deleuze-cinema-2.html>（2024/8/3 檢索）

蜆殼圖起始於注意力 (attention) 的集中放大，「注意」懸置了無意識般的、自發的 (instantaneous)<sup>37</sup> 認知，也暫停了所有可能的外部行動，專注於面前對象。「暫停」不代表停止互動，而是以幾近靜態的方式維持自身與實際之物的交流，將更多的動能投注在意識，意即虛擬之中。注意力的動能使思維個體不斷生發蜆殼圖中的知覺—記憶迴圈。知覺—記憶迴圈可以拆成二個部分，知覺迴圈和記憶迴圈，知覺與記憶各自不斷擴增，也同時相互影響彼此，使另一方產生更多迴圈。這個運動起始於蜆殼圖中的O-A迴圈，O代表知覺對象，A代表O的記憶—形象。記憶—形象A通過回憶聯想而牽動出其他記憶：B、C、D，與此同時也激起了新的知覺：B'、C'、D'。關於O的記憶往虛擬之域擴散也收束至知覺，使O有了差異於自身的感知性質，改變對O的理解也重構對現實的認知。

知覺與記憶交纏擾動著對現實的評判，有時甚至難以辨別所知覺到的（存在對象）是否屬於當刻，或其實是曾經的印象記憶浮現。如此，現實可能宛若虛擬實境，所有面前的存在對象均是「形象」實際化成的「影像」，畢竟，未親身觸摸前尚無法證實其為物理性存在。

「於是會出現這樣一個瞬間，即以這種方式產生的回憶與當前知覺變得渾然一體，使我們分不清知覺於何處終止，記憶又於何處開始。」<sup>38</sup> ——柏格森

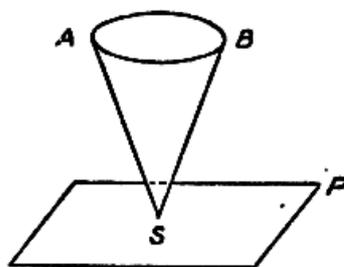
存在者的虛擬性在記憶與知覺交纏的時刻清晰地湧現，以思考個體作為通道，與實際的場域交會。或許更大多時候，思考個體互動的對象是虛擬的存在——象徵性的、記憶中的對象，也例如海德格所說的「大地」之下的「世界」。思考個體的身體是一套感知—行動 (sensori-motor) 系統，是一個實際與虛擬空間的交會點；透過行動與外部他者互動，透過感知讀取外部他者的訊息。感知—行動系統是

---

<sup>37</sup> 同註35，頁77。

<sup>38</sup> 同註35，頁91。

柏格森的圓錐—平面圖【圖6】上的點S，它作為一個通道，讓記憶（圓錐）與物質（平面）在此交會、相互影響。



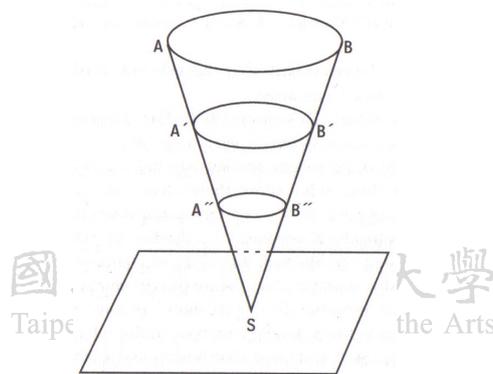
【圖6】柏格森《材料與記憶》的圓錐—平面圖<sup>39</sup>

圓錐—平面圖描繪感知與行動之間的運作模式，意即圖上點S在圓錐和平面上的運動。當身體（點S）在現實場域（平面P）接收刺激，記憶空間（圓錐AB）儲備的回憶和印象，會供給身體（點S）表現和行動的潛能。憑藉經驗積累的慣性記憶以及意識擴展的記憶，身體（點S）以表現和行動，將回憶和印象實踐——具現化於現實場域（平面P）。（圓錐AB）在過去，（點S）在當刻，（平面P）是生發「當刻」的現實。（平面P）以現實的豐富回應（點S），讓（圓錐AB）累積新的記憶、觸發新的形象變體。通過（點S）的轉折，存在者發生裂變，於過去與現在共存的當刻。身體（點S）連結現在和過去，當刻的身體包含現在的知覺和過去的記憶；現在的知覺在下一瞬間即投入記憶圓錐，意識中的總是已經過去的，一切均形象，面前是影像的。身體像一道門，通往實際也通往虛擬。

思考個體於記憶圓錐中進行整合作業。記憶圓錐並非一團朦朧的迷霧，思考個體在其中分析歸納，於其上切分出：眾多形象系列化成的普遍表象（general idea）。普遍表象分佈成形的範圍涵蓋（記憶）圓錐的頂面至底端極點，柏格森將普遍表象在記憶圓錐畫記出一層層切面【圖7】。（切面A'-B'、A''-B''）徘徊於

<sup>39</sup> 圖6來源：[https://www.researchgate.net/figure/e-14-Cone-invertido-de-Henri-Bergson-na-obra-Matiere-et-Memoire-o-da-direita-apresenta\\_fig7\\_322027110](https://www.researchgate.net/figure/e-14-Cone-invertido-de-Henri-Bergson-na-obra-Matiere-et-Memoire-o-da-direita-apresenta_fig7_322027110)（2024/8/3 檢索）

記憶圓錐的二端，在不同位置呈現不同的狀態。徘徊至接近（點S）的位置時，普遍表象準備個體化，即將擁有語意明確的稱謂、顆粒分明的字；當趨近於（頂面A-B）時，普遍表象則如繪畫般，呈現一個輪廓清晰但意象交錯層疊因而模糊的圖景。普遍表象沒有固定的樣貌，它非一個精確的某物，而是一種穩定但流變著的動態；始終在趨近於、類似於、雷同於某性質，始終在準備著成為。普遍表象通過相似性的感知顯現，相似性的感知由差異的記憶—形象凝聚而成。差異與差異之間終將是關連的，只要不斷往後退一層去查找、梳理，差異終能形塑出相似性。記憶—形象從普遍表象差異而出又重複進入其中。虛擬從實際差異而出後又重回實際。



【圖7】柏格森《材料與記憶》的普遍表象切面圖<sup>40</sup>

「我們如果再次想像對我們記憶整體的一些重複，而我們過去生活的這些副本，每個都必須被假定為被（以其自身方式）分割成明確的部分；當我們從這個副本到另一副本時，這種分割也各不相同，其中每個部分其實都帶有特定種類的主導性記憶的特點，其他記憶則作為主導記憶的支點而向它靠攏。」<sup>41</sup> ——柏格森

<sup>40</sup> 圖7來源同圖5。

<sup>41</sup> 同註35，頁159。

生活著的現實差異重複，指針反覆在那十二個數字中不停旋轉，此刻毫不費力地滑動到下一瞬間，不停旋轉著但不存在相同的重複。昨日、今日、明日除了天色變化、日期增加，並不常有激烈變化，所以知覺混淆著，時空也混雜而記憶紛亂。過去與現在疊加形塑認知的現實。感知的現在若未將行動付諸實際則變為虛擬，在記憶重複它的相似；實踐的行動，來自記憶的指引、受那無限差異著的虛擬的強大驅力推進。記憶隨時捕獲當刻，具現化於現實；當刻隨時脫離現實，投入記憶；知覺—記憶和知覺—行動，相互影響、循環永動。實際的血肉滋養虛擬的夢境，物質影像或虛擬實體在保持距離的情況下難以分辨，何一為面前對象的存在狀態，何一為現實的、何一為記憶的。錯覺在現實四處逃竄，絕對的實際難以絕對地存在，實際物總是伴隨虛擬的知覺—記憶進入思考個體。知覺朦朧且脆弱易壞，這是真實感知的前情提要。因此現實像是虛擬實境。

### 第三節、真實錯覺，現實錯位

虛構、隱喻的能力讓人類創造故事基於或不基於客觀真實，對客觀真實的確認把握使自我不受外在的偽裝矇騙也不受自我內在的幻覺愚弄，維持意識清醒、思維清晰，以理智保持與現實的聯繫，就有機會不被欺騙、不滯留於想像夢中。但若是楚門 (Truman)<sup>42</sup>或藍納 (Leonard)<sup>43</sup>的現實，對於他們以外的他者而言，真實也僅只虛假與幻想，不過那些幻想與虛假是他們唯一能把握的真實。「現實」是身體在所處環境中能接收外部訊息並做出適切 (於環境) 的反應與行動，比起「客觀時空」它更接近於「本體情境」，一個由個體的感知行動決定的狀態情境。現實因人而異；「客觀真實」是符合於現實的事實、實際發生過的故事，它脆弱而維繫不易，因為對它的評判只能依靠感知—行動。扭曲現實、誤導真實算是簡單容易的事情，比起其它更耗費資源的任務，只要干擾感知使認知偏差、判斷錯誤，個人就將沈浸於僅屬於自我的真實。如前述二位電影主角的處境，真實的捏造來自外界也產生於內在，感知產生的幻覺使真實延宕，致使思考的個體 (若他還能思考的話) 處於錯亂的現實或完全自現實抽離。感知作為身體與現實交集的轉譯系統，它並不算可靠，若知覺產生誤判的錯覺，對於自身來說也算是真實，只是對於他者來說屬於思覺失調。切斷感知與現實世界的連結，則周遭如夢、行為瘋狂。

錯覺的真實讓現實錯位。王俊傑 (1963-) 的《大衛計畫第三部：大衛天堂》(2008) 將日常現實彎折，反射出夢境或曾在及不在的過去，抹去使用者，讓橫向流水的龍頭、空中旋轉的椅子、自動書寫的筆……，獨自運作著。這是一件由多屏幕組合的影像裝置，影像中一組組「不合理作用中」的物件，佈置成半虛構、半真實的場景，沒有使用者但使用中的物，活動在沒有主人的生活空間裡。物件與物理現實斷裂後，觀者感知到的：物質之外的其他——是人不在之後，物之外的空間的空白留下的——物與人、人與空間、空間與物之間的連繫的記憶。這個記憶—影

---

<sup>42</sup> 電影《楚門的世界》(The Truman Show, 1998) 的主角。

<sup>43</sup> 電影《記憶拼圖》(Memento, 2001) 的主角。

像，錯置物空間也錯置事件時序。影像中，一條關於時間的訊息——「大衛離開後的五年」，將影像時間明確定位在：大衛離開的事件發生之後。可是，那些持續動作中的物件，好似層疊了另一個時間段在影像中，物件的時間彷彿仍然停留在：大衛離開之前。時間訊息讓影像內的時空朦朧，迷惑了觀看的當下。現在，正是那個「五年之後」嗎？又或者是更久更久的之後？回憶的時間總是尚待釐清，眼前，是一片未明時空。

「我們雖然無法理解記憶如何能夠寄寓在材料中；但是，我們卻清楚地懂得：（按照一位當代哲學家的深刻說法）具體性（materiality）如何導致了遺忘。」<sup>44</sup> ——柏格森

在《大衛計畫第三部：大衛天堂》的夢境現實裡，日常表象靠近記憶圓錐的底面徘徊，回憶被催生湧現。如此顯見，現在確實包含過去，感知者即是過去，記憶圓錐開展著，記憶—形象迴圈不斷激起知覺的漣漪，增生新的迴圈連同翻攪當刻感知的時序。影像中的異常其實不陌生，如實貼近感受，睹物思人；面對被遺留下來的物品，更加深刻地意識到不在場者，其存在，於回憶鮮明地顯現。關於大衛的記憶被影像化實踐於現實場域，無論大衛是否為虛構的角色，他的虛擬性存在以影像被傳遞，雖然影像中仍未見他的身影正如他的虛擬。《物質與記憶》的第三章結尾，柏格森寫的模糊隱晦：無法理解記憶是如何寄託於物質。他未明白說寄託的是什麼物質，含糊其意，所以可能廣泛地指涉一切：是橫向流水的龍頭、空中旋轉的椅子、自動書寫的筆，更可能是物質的大腦。記憶與物質的關係或許直接簡單，就是：物開闢了聯想的場域，大腦思索關於萬物的存在意義和附帶著的回憶。《大衛計畫第三部：大衛天堂》透過對時間和空間的模糊、翻轉跟錯置，映照物質與記憶的緊密關係，還有記憶如何佔據於現實，使對現實的認知並不只單純是表象的性質。

---

<sup>44</sup> 同註35，頁159。補充說明：引用文中的「材料」一詞的英譯版為 matter，同物質。

過去最後都成抽象、模糊的，如果有機會將過去重置於面前，則所有時間的切分都不再明晰，未來沈浸在過去，像是全明遠的《時空膠囊—VR攝影計畫》(2020)。《時空膠囊—VR攝影計畫》是一件雙頻道（雙眼）立體的三維環景攝影（Stereoscopic 3D 360 Camera）作品，以虛擬實境呈現，是一場一場的實際過去，驚人的逼真。它的真實感來自其給予如同實際感知的知覺體驗，與現實幾近無異，尺度合理、細節清晰，景象繁雜生動——市場、廟宇、鹽水蜂炮——精緻魔幻。戴上頭戴顯示器進入快門按下的時間，那一個個到過的地方，一段段流逝的過去，真正的腦海中的回憶—影像，立體鮮明，因重現而如夢。曾經的此在重疊現在的此刻，在《時空膠囊—VR攝影計畫》裡，沒有延展中的現實平面，只有不可擴展的過去作為此刻的現實，所有行動的潛能停頓於這個——電腦虛擬現實，欲實現的行動只能被擱置於——不太切實的實際。現實變得異常，被如實紀錄的過去如今重新回看卻顯得奇怪陌生，畢竟目前，沒有過去能夠真正被重回。

將過去拍攝的影像置於現在，成為當刻的現實。360攝影機可以捕捉比眼睛更多的當下，那些此刻正在發生的事物；360攝影機與眼睛的對比更加凸顯了知覺的侷限，因此所謂的客觀是難以達成的。所以現實真的為人熟悉嗎？或許那些回憶—影像會以此問題讓知覺—影像的餘波蕩漾，雙眼120度的視域，捕捉下多少現實？此刻多少事物引起注意，激起知覺—記憶迴圈？我們共同存在的現實是各自的解讀。《時空膠囊—VR攝影計畫》裡被截出的、未消失且恆存的時空，擾動此刻原本應有的現實，未能行動使此刻如夢，過去在場的不合理更讓此刻就是夢；脫離現實的「現實」，讓感知暈眩、日常恍惚。錯位的現實，在這裡，並不使真實是錯覺。

「在單一瞬間裡，我的身體只不過是個導體，位於影響它的對象與它所影響的對象之間。但是，如果把它放回時間的流動中，它總是位於我的過去在行為裡終止的那一點上。其結果必然是：在每一個連續性瞬間，那些特定的形象（我把它們稱為大腦機制）都中斷了我過去表現的系列（它們是那些表現

在當前中的極度延伸），中斷了它們與真實（即與行動）之間的連接。」<sup>45</sup>

——柏格森

對於思考個體來說，身體是一個特殊的載體。它作為自我主體的形象代表，但對於他者而言或許只是單純的感知物，作為某種形象，象徵性地「實際」存在，像是威廉·肯特里奇（William Kentridge, 1955-）的《樣板戲札記》（Notes Towards a Model Opera, 2015）中，將實際肉身轉化成象徵性形象，讓實際的身體錯位，置放於虛構的情景。《樣板戲札記》是一件三屏幕影像作品，將所有立體的扁平，讓所有形象圖案化，成為符號象徵的形象被置換移植講述過去曾經的烏托邦夢想。影像中的紙張文件不斷抽換，投影疊加在舞者身體，使其原本立體鮮活的形象被扁平地壓縮溶合於背景，像影子般地存於二維平面，變作影像中的人形圖案。作品中的文字也被扭轉，不停翻轉變動的文字筆記不為供人細細閱讀，它們只是一行行、一條條的黑線排成直的、橫的圖樣。原本已是圖像的地圖、相片也在這樣的形式手法再次成為（新的）影像。原本物質構體存在的功能目的被轉換為其他形象意義。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

《樣板戲札記》的形象來自歷史記憶，混合交錯了南非種族隔離與中國文化大革命的歷史，二場民族主義企圖共構的烏托邦世界。黑人舞者的身體作為種族隔離歷史的形象，其裝扮著紅衛兵形象——藍綠工裝、紅旗、紅布條，跳文革時期的樣板戲。這樣怪奇的組合演繹，或許使身體成為了僅只是顏色的組合，抽離掉他們的身份，膚色僅只是畫面中的色塊，與那些紅衛兵服裝共同拼貼於畫面，紅的、綠的、藍的、黑的。前景跳著曾經意在激勵人心的樣板戲，與背景裡的歷史照片中那些艱困的歲月，形成對比顯露諷刺。二處雷同的歷史、相似的苦難在這裡疊合，在這裡省視，歷史記憶變成普遍的形象，成為時代的符號背負沉重的象徵。在這件作品裡，物質的身體只是記憶形象跟符號象徵，黑人舞者的身體成了不同於其他膚色的記號，紅衛兵的制服是階級鬥爭的符號。歷史造成了這些象徵，使特定顏色成了

---

<sup>45</sup> 同註35，頁61。

歷史的記號，影響了在日常生活中對物的認知理解，讓顏色的自然天生變得人為複雜。

思想－影像是普遍表象（general idea）的差異形變，思考不停止記憶的翻轉、再演繹，大腦不斷投影出新的思想－影像。在思考的通道，虛擬化實際存有、具現化虛擬存在，形象和實體通過思考後持續突變與擴增。因此，「記憶－形象隨思考的閃現動態變化著，始終在特異化的準備行列；實際存在的對象也不固定於其構體，隨思考的閃現使其構成材料成為光線平面，成為原初的形象、零度的影像進入個體化前的異化之域」<sup>46</sup>。存在者在不同存在狀態來回變異，於無器官身體<sup>47</sup>的內部等待創造、等待組織成未來影像。存在是一個動態過程，由思考渲染成像、拓撲翻轉成各樣的存有變體。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

---

<sup>46</sup> 參考自揚凱麟對德勒茲的思想－影像討論。揚凱麟著，〈德勒茲「思想－影像」或「思想＝影像」之條件及問題性〉，行政院國家科學委員會專題研究計畫《德勒茲哲學的虛擬影像問題性》，2003年，頁44。

<sup>47</sup> 「無器官身體」是德勒茲與瓜塔里（Pierre-Félix Guattari，1930-1992）在《千高原》（Mille plateaux）書中提出的概念。「無器官身體」是一個無限可能的載體，它非固定的容器，而是不斷變動的空間，將事物解構、重構，形變出新的實體。

### 第三章、存在的變體

存在複雜多變，現實生活裡，物質可以從這裡變去那裡、從這樣變成那樣。存在者任意改變形態組成、流動於多種物質之間。比方說，霍金（Stephen William Hawking，1942-2018）的整體包含了他的身體、他的輪椅和他的電腦語音，不能拆分；這些器械作為雙腳、發聲器官，維持著基本的行動自由。無機物質重新組織了他的有機體，霍金也認為那個美式腔調的電腦語音是屬於他的一部分，儘管他是個英國人也一直未曾更換。也比如說，OriHime-D。他們是一間東京咖啡店的服務生，也是機器人，為咖啡店現場的客人服務之外，也將自己的身體借給那些位在遠端的行動困難的飛行員<sup>48</sup>。飛行員的組合多元，主要是一些因身體疾病和心理障礙而無法輕鬆移動的人們。OriHime-D作為他們的化身，成為飛行員的安全介面，讓他們在咖啡端上時跟客人聊天分享自己的故事，療癒自我和他人，也維持生活收入。

雖然不知道物質的重組給了多少存在的希望，但它讓存在者延續自身的時間、延伸自身的空間，這一點正向價值是無法否認的，身體也因不受限而有了不同的自由。由於有些化身維持原初本體的本性不變，他者因此不為其改變的樣貌輪廓、替換掉的物質構體而感到陌生奇怪，且因化身的本性依舊而感覺熟悉和狀態自然。不管存在者的物質如何變化，成為了機器或鬼魂，還是能夠找到始終維持著的本質。或許，物質從不是存在最重要的部分，所以草薙素子<sup>49</sup>才在最後縱身一躍投入那空曠虛無的萬維網路。

存在浩瀚無垠，萬物不斷變化。有誕生，有死亡，有隱沒，有湧現；萬物有增有減，從未中斷改變。在和不在的轉變中間，發生了什麼細節的變動調整？物質更動變換，是什麼力量讓存在不變、持續依舊？有沒有一種方式可以看清物質的變動？有沒有一種法則可以說明萬物的本體？有沒有一種道理可以解釋存在的持續？本體大於載體太多，物質乘載不了存在的重量。

---

<sup>48</sup>在東京的咖啡店「Avatar Robot Cafe DAWN ver.β」，稱其受雇的遠端工作者為「飛行員」。

<sup>49</sup>草薙素子是電影《攻殼機動隊》的主角。

## 第一節、以能動實在論看物質的變動

綜觀一個個體存有 (being) 的歷程，他 (它) 是一幀一幀影格連續組構的歷史，一部動畫作品，在抵達衰亡的終點之前，他 (它) 始終在渲染成為 (rendering) 的進程上。而每一幀的變化像肯特里奇反覆抹去、重構的碳粉，紙頁上的身影持續地迎向未來，承接下一幀的形變。意即，將存在者思考為一塊從未靜止的物質，且有一股動能不斷地重塑構體，推動著時空的變化。在說明那股動能為何之前，需先對物質 (matter) 做釐清。

一篇關於1985年「非物質」 (Les Immatériaux) 展覽的文章中，李歐塔 (Jean-François Lyotard, 1924-1998) 在通訊系統框架下對材料 [matériau (material)] 的理解做了新的延伸，他羅列了一些與訊息傳遞相關的法語單詞，包含 matière [內容 (content)]、matériel [硬體 (hardware)]、matrice [矩陣框架 (matrice)]、maternité [訊息起源 (materity)]、matériau [載體 (support)]；這些單詞源自拉丁文的 māter，意為母親，這些詞彙都關於一種根源、包含著一股孕育的力量。像「大地」——作品的材料蘊含著潛在的世界，等待一切生發。訊息隱含在物質內，法文單詞 matière 與英文單詞 matter 均同時有著物質與內容的涵義。內容或訊息是文字紙條、傳聲話筒或是數位資訊如許哲瑜三維掃描的《白屋》，(人類和電腦) 語言拼接的字詞、聲音或故事紀錄在物質上。物質是存在的基質，為存在意義生發的根基，所以物質也是訊息，承載著意義，以各樣的裝置轉換、顯現，並切分劃定語意。

李歐塔所思考的非物質 (immatériaux/matière)，並非「不是物質」，而是「是物質」但相異於物質的狀態。物質有著企圖成為一個完整的個體的本性，與此相反，非物質在個體化前的、未成熟 (immature)<sup>50</sup> 的狀態中行動 (act)。李歐塔說的未成熟是孩童時期在學習將物質 (萬物的構體) 和語言 (language) 銜接的階

---

<sup>50</sup> Jean-François Lyotard, "After Six Month..." *30 Years after Les Immatériaux: Art, Science, and Theory*. Ed. by Yuk Hui and Andreas Broeckmann. Tran. Robin Mackay (EU: meson press, Hybrid Publishing Lab, Centre for Digital Cultures, Leuphana University of Lüneburg, 2015), p34

段，此時物質和語言之間是未區分、無邊界的模糊狀態，「自然裡混合著文化、文化中混合著自然」<sup>51</sup>。而自然與文化的關係、物質和語意的關係，巴特勒（Judith Butler, 1956-）認為，物質並不是靜止著等待意義（signification）的抵達，受文化突然空降且僵化的指稱符碼定義。物質同語言一樣是動態的存在，具有變化的歷時性，它會在動態逐漸穩定的過程中自行生長出意涵的邊界、自身的樣態。物質不需要外部的力量支配自身的話語，它不是語言的替代或再現表徵（representation）。

物質要作為自身，不被強加的意義固著，讓自身的行動自由，使自身自在地流動。在此基礎上，巴拉德（Karen Barad, 1956-）的能動實在論（agential realism）更進一步地將物質和話語（discursive）的關係，重新組織——「物質與意義相互建構」（matter and meaning are mutually articulated）<sup>52</sup>——當物質和話語凝聚出邊界時，現象才區分出事物和意義。巴拉德之所以用「話語」這個單詞說明，是因為話語是特定語意實踐之前的未明狀態，像一片辭海；物質也同樣意味那尚未凝聚成形的無形體，甚至它「不是一個東西而是一種做動」（not a thing but a doing）<sup>53</sup>。正是這個做動，使邊界顯現，圍塑出性質、語意，且這個做動的狀態是內向性的——「在內作用」（intra-action）；它讓物質維持著不斷的動態生產——從未靜止躍遷——製造話語。而話語的實踐也影響著在內作用的動態，同時重塑物質形態，所以，物質—話語是共構的聚合物，喃喃自語、迭代重生。

這些對物質的重新思考、認知的更迭，源自現象之中的「能動性」（agency），即上述的在內作用。世界萬物由變動孕育是能動實在本體論（agential realist ontology）的核心；個體存在於變動的現象中，隨現象變化改變自身，並因不斷變異而沒有明確的邊界。現象中的動能孕育著個體的本性和意義，所以能動實在論的真正本體是「現象」而非個體，個體與周遭纏結而無法分離於現象之外，個體

---

<sup>51</sup> 同註50，頁34。

<sup>52</sup> Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (Durham & London: Duke University Press, 2007), p151

<sup>53</sup> 同註52，頁151。

由周遭形塑。因而，並非先有多種個體存在，然後構成現象；而是先有現象，並且現象中聚合了各種不同的因果關係，經由因果關係執行能動性切割（agential cut）才分離出個體，形成個體的邊界、確立自身的定位。在現象的能動性作用下，因果關係的結構不斷瓦解、重新建構，個體的邊界不停消融、重新圍塑；在這股動能的推動下，事物因而持續差異化自身，各樣的形式從中生發，各種語意實踐而出。個體與個體的邊界始終相連，不同的因果結構之間也始終相互搭建。巴拉德說：「在內作用包含了更大的物質配置」<sup>54</sup> 意即現象運作著自己內部的在內作用的同時，也受到大於它的現象的在內作用影響。現象之外，還有更大的現象；因果關係也是更大的因果結構中的「因」或「果」。萬物相融，糾纏運作。

巴拉德以類似量子態——糾纏的整體思考存在者的本體性。物質受在內作用不斷重構，存在者無固定的輪廓，隨環境的變動延展形變、凝聚不同的形體狀態。萬物主體沒有邊界的限制，構體沒有材質形式的侷限。即為何《盲流計畫》的返鄉行動可以滿足思鄉情懷、為何三維掃描的《白屋》依舊是奶奶的家，也或許可以更加抽象地想像為何《大衛計畫第三部：大衛天堂》、《棲居如詩》的異樣使感受陌生卻熟悉的原因；熟悉的記憶—物質或說物質的歷史，在不同環境、狀態裡被重構重現，以新的形式重新做回自己，如往昔。萬物本體是一拓樸結構，隨環境變化翻轉，如巴拉德說：「環境和身體是在內作用共同構成」<sup>55</sup>；在世界內的豐富環境中，萬物的身體能夠延伸至義肢、擴增至螢幕上或以代碼重新寫入、輸出，身體用多樣的物質組構，從各樣的載體現身。

物質如此的自由是否能讓本體不朽？孟福（Lewis Mumford，1895-1990）在《技術與文明》（Technics and Civilization）中談論新技術生產的新媒介如何影響物質，在相機、電影、留聲機的出現後，那些死去的得以更逼真的方式復活，相較於過往笨拙、沉重的形式，影音紀錄設備帶了新的不朽。有了更多的存在方式後，無

---

<sup>54</sup> 同註52，頁139。

<sup>55</sup> 同註52，頁170。

論存在者是否因此永存，至少經由轉載——材料的改變後，他（它）的存有變的更加輕盈、更易於流傳。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

## 第二節、以物導向本體論看感一知的轉譯

在世界中存在，存在者與萬物連繫，也因此「認識」了彼此。能動實在論認為認識必須是「直接的」，存在者無需其他框架——語言的定義、機器的量測——對其存在本身說明解釋，他（它）即作為自身存在。物導向本體論（Object-Oriented Ontology，以下簡稱OOO）認為存在者作為自身，無法直接通達，其中包含著許多明顯的、未顯的變化張力，所有的認識方式都是「間接的」途徑<sup>56</sup>。直接與間接二種看似相異的思考模式，實則觀點相同——二者均認為對存在者的認識無法涵蓋本體的各個層面。所以能動實在論的直接為一種靜默，理解面前的物，應該以無語，不對其定義，讓物自在地存在；OOO的間接為一種內在性的直面，用非接觸的接觸，讓物自在地存在的同時也與之共存。

存在者的存在性無法徹底通達——此觀點在康德（Immanuel Kant, 1724-1804）的物自體（thing-in-itself）和海德格的物的退隱（withdraw）都能發現。康德把對世界萬物的認識區分成了現象（phenomena）和本體（noumena）；現象是基於感知者自身的感受、認知經驗對萬物現象的解讀，而本體即是物自體，其獨立於感知者的意識，因為物自體無法直接透過感性和知性來理解認識，其超越於感知經驗之外。在《存在與時間》裡，海德格以工具說明物的退隱以及觀察性的認識無法完全揭示本質；在手（present-at-hand）工具的退隱中，工具依其自身的存在目的被使用，因而自在、本真地存在著，這是在觀察狀態裡無法揭示的工具本質。未使用的器具並不敞開其存在性，因而海德格在〈藝術作品的本源〉中，透過藝術作品對物性的開敞，來探究物，藉由藝術詮釋存在性，解蔽事物存在的真理。無法通達的物自體需用審美般的方式切入，深入地與之共在，從而理解面前存在為何物。因此，審美和隱喻這類與物共在、相融合般的認識方式，為哈曼認為最妥善的識物方法。

---

<sup>56</sup> 但有些OOO的支持者致力發展關於實在之知識的實在論，例如：毛里奇奧·費拉里斯（Maurizio Ferraris）和馬爾庫斯·加布里爾（Markus Gabriel）的新實在論（New Realism）。參考自：註10，頁149。

哈曼反對以字面主義認識物。字面主義將事物等同於文字描述，且其擯棄隱喻，認為轉換形式或替代性的置換說明都會扭曲對事物的認識。而有些知識為字面主義，但卻似乎握有著普遍的正確性的特權，而被視為某種絕對且無彈性的事實。OOO認為實際的物與感知思考中的物之間——實在與感知之間，有無法填補的裂隙，所以知識中那些被認可的真確（true），雖然與普遍的事實相符，但仍不足以完善地說明萬物的一切存在性，萬物不僅只是知識所陳述的字面意義。知識產生的目的應該在佐證、梳理那些被感知所捕捉到的實在性質，作為認識某物的輔助工具但不等同於某物。所以哈曼將知識說明為「確證的非真信念」（justified untrue belief），一個有根據但不絕對真確的觀點。與此相對的是美學，其為「非確證的真信念」（unjustified true belief）。審美之所以無需其他道理作為證明而仍不被懷疑其真確，是因為審美（和隱喻）在「它相信的行為中創造了自身的對象」<sup>57</sup>。

本文認為審美、隱喻、知識或任何認識方法都於「物—性質—感-知者」的關係結構中形成。本文對感知者的「感知」的界定並非接收表象資訊的感知（perception），而是將其分為「感」與「知」二個部分；前者為感官的感受（sensation）或是機器的感測（sensor），後者為深入的思考認知（cognition）或是電腦的辨識（recognition）。所以「感—知者」為一個正在執行「感」及「知」的存在者，在哈曼書中這樣的角色是Beholder，其中譯本翻譯為欣賞者。本文為強調感覺、感測和認知、辨識為存在者帶來的變化影響，故在討論OOO的Beholder時以感—知者翻譯。在OOO，感—知者為認識結構中的關係中樞，一切的連結都聚焦於其上，但並不是因為對感知能力的看重，而是因為感知造成的結果——使那個在認識關係結構中的物，成為變體，成了新的複合物（compound）。在解釋複合物是什麼以及它如何形成之前，先說明OOO如何界定「物」及瞭解其存在性。

---

<sup>57</sup> Harman, Graham. *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything* (Penguin Books Ltd. Kindle version), p.182

「我們每個人之所以是一個個『我』，並不是因為我們每個人都擁有一套特別的、名為『意識』的動物學裝置，而是因為我們每個人都是某件事物（something），而一件事物是永遠無法被意識的內省和外部的描述所窮盡的。這意味著，每一個非人類的物也都可以被稱為『我』，因為它們都具有那種確定而又永遠無法被完全把握的內向性。」<sup>58</sup>——奧特加（José Ortega y Gasset, 1883-1955）

OOO旨在疏理出一個能說明世界萬物的理論。因此，無論物理或數位，無論基本或複雜，無論事實或虛構，OOO立足於德蘭達（Manuel DeLanda, 1952-）意義上的扁平本體論（Flat Ontology）——以同樣的方法看待萬物。同樣，OOO也不在人與非人之間做重要性的區分，因而，OOO談論的現實不是關聯主義式的——一切均只以人類為核心，討論人類與世界萬物間的關係。哈曼認為：「在OOO中，『物』指的是任何無法被向上或向下還原的事物，這意味任何事物都超越其組成部分，且低於其對世界影響的總和。」<sup>59</sup>意即，在「整體」的意義上，事件同樣為物，例如那巨大的花崗岩，是一塊石頭也是一段地球的歷史。事物必須在整體的意義上存在，將其向下還原為粒子或是向上還原為數學公式，都是對其總體存在性的約化刪減。OOO認為「物」代表著整體的存在，所以，沒有一種方法可以完整的描述「事物整體」。

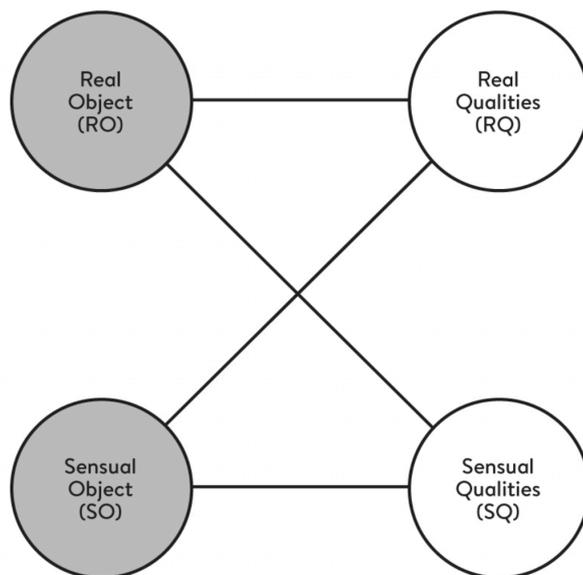
OOO將存在者的存在（性）分成二個部分：物和性質。物不是特定的物件，它更像是存在者的構體（例如：動物身體、事件整體）或形象，而性質不僅只是表象的、普遍的，也包含了潛藏的、獨特的一切存在性。由於存在者的構體及其存在性被感—知者感受、認知，因而其存在被自我以外的他者認識、把握。在認識的過程中形成了OOO的本體圖（ontography）【圖8】的關係結構。物分為二種：實在物

---

<sup>58</sup> 同註10，頁55。

<sup>59</sup> 同註57，頁51。

(real object, 簡稱RO) 和感覺物 (sensual object, 簡稱SO) , 且無論實在或感覺物均包含實在性質 (real qualities, 簡稱RQ) 和感覺性質 (sensual qualities, 簡稱SQ) 。 「實在」和「感覺」的區分, 就像「實際」和「虛擬」的對照。RO、SO、RQ、SQ 相互組織, 共同形塑存在性的張力變化。



【圖8】哈曼《新萬物理論》的本體圖<sup>60</sup>

「世界上一切運動和靜止狀態都來自同一個根源——這就是物與其性質之間的相互作用。」<sup>61</sup> ——哈曼

對RO、SO、RQ、SQ的分類劃定是OOO對胡塞爾 (Edmund Husserl, 1859-1938) 和海德格的再思考跟整理。海德格的「在手物的退隱」, 不僅彰顯物的存在狀態對其存在性的影響 (物在作為工具時退隱, 在意識認知內時顯現), 同時也凸顯了物為意識之外的獨立個體, 意即無論物是否正處於思考認知的意識狀態內, 物

<sup>60</sup> 擷取自哈曼書, 同註57, 頁81。

<sup>61</sup> 同註10, 頁148。

都實實在在地存在著，此即RO，它就好比笛卡爾的廣延物和現象中的物自體。而RO佔據著世界也佔據於心智空間，當RO在意識內被思索著，其即轉換成SO佔據感一知者的心智。SO不一定只是正在被感官感受中的實在物的抽離轉化，也是自過往經歷和現象經驗累積而成的記憶形象。SO即為胡塞爾現象學觀念裡的意象物（intentional object）——那個在意識中指向的虛擬性的存在物。

感一知者在現象中捕捉到的萬物存在性，即為RQ跟SQ。RQ為某物不可被消滅的性質，若剔除掉任一部分就不再是該物的獨特的存在性。SQ是與感官感受較為緊密的性質，相較於RQ的固定，它具有各樣的變化，受感覺跟認知影響，隨周遭環境變動，也可能因情緒波動而變異。物隨感知（perception）位置的不同和環境改變的影響，會呈現不同的模樣，胡塞爾將不同的感知面貌稱為側顯（adumbration）。

至此，說明完了OOO對本體的存在性的四種分類：RO、SO、RQ、SQ，接下來，可以經由它們之間形成的因果結構和張力變化，瞭解OOO如何以隱喻作為識物方法的核心，以及「物—性質—感-知者」的關係結構如何生產出新的複合物。

認識（To know）是有意識的刻意相遇，依靠RO—SO這一因果結構讓其發生。RO為感一知者，SO為認識對象（物）。認識的過程是在意識思考中作用的，因此所有認識中的對象物都是心智空間中的SO。因為感一知者的認識，不僅使面前實在的物質構體變成SO，也同時使記憶思緒裡的感覺形象（意象物）裂變成新的SO。

佔據心智空間的SO呈現存在的虛擬性。SO跟二種性質的張力就像德勒茲的差異結構；差異結構中的物為SO，而RQ和SQ，讓它產生不同的差異變化。SO—RQ形成的張力是「理形」（eidos）——某種理想中的完美形式，它是柯蘇斯作品《一和三把椅子》中的隱形張力，讓三種不同的椅子的RQ提供回溯的途徑直至那張觀念中的椅子。SO—SQ的張力刻畫的是感覺物那不中斷變化的SQ，事物的演變為歷時性

的過程，也因此哈曼稱其為「時間」。此外，SO—SQ為現象學的核心——「單純地描繪呈現在我們面前的事物，展現其所有的精妙細緻。」<sup>62</sup> 它像極了肯特里奇創作的碳粉動畫——那些畫面上不斷變化的形體，不是碳粉，而是思緒裡的SO。

佔據世界空間的RO，是一切發生的根源。RO—RQ是「本質」（essence），一股相對而言穩定的張力，哈曼雖然不認為有什麼方式能夠直接地通曉本質，但不否認事物有內在的性質，其自性。由於此張力與感知無涉，所以難以掌握，也因此不宜對事物隨意定義，宜像巴拉德以謹慎處理物質和語意之間的關係。此張力，或許就是安德烈雕塑時所用的氣力——不讓感知性質參雜過多的詮釋，要讓感覺物永遠被擺置在與現實最貼近的位置；只要觀眾看見藝術作品作為RO所有擁有的RQ。

RO—SQ為「空間」。這個空間關於二個層面，其一是物自身的空間性，其二，是感—知者與RO之間的空間距離。海德格的工具分析說明了物自身的空間，只有當工具壞掉了，它才會成為一個被意識觀察的對象「現身在場」，物的SQ也才會顯現。一個正在被使用的工具，它的存在是退隱的，與使用者相融但不以「面前對象物」那樣的狀態存在於意識。所以，RO與SQ之間存在著裂隙，二者相互連繫但又分離。此外，張力中的SQ暗示了感—知者的位置，因為只有當感—知者在場了，實在物的感覺性質才會被感受和認知，而此意味著它是認識的根源，所以它也為審美、隱喻的基本結構。

認識是萬物之間的第一層接觸。哈曼認為一切的認識方法，都只是對存在者的「間接」了解。因為物自體不可通達、它具有退隱性，所以無法對存在者以直接且全面的方式了解。不過，「審美和隱喻」作為一種認識的方法，可以讓我們有機會更接近於存在者。

---

<sup>62</sup> 同註57，頁153。

「現在讓我們想像這樣一門語言或表達符號系統的重要性：該語言的功能不是描述事物，而是使事物在執行的行動中向我們呈現。藝術正是這樣一門語言，這也正是藝術所做的。審美對象是內向性本身——它是每一個作為『我』的東西。」<sup>63</sup> ——奧特加

隱喻讓感一知者以切身的方式認識物。經由隱喻識物，是哈曼對奧特加的「審美和隱喻」的再思考後，開闢出的一條途徑——通達物自體的方法。奧特加提出與海德格在〈藝術作品的本源〉中相似的觀點——在藝術中，存在者的存在性是敞開的。由於實在物的退隱性——在觀察狀態中的物並未展現其自身整體的存在性，而使對（物的）存在性的挖掘工作難以健全的涵蓋一切。不過，藝術仿若讓存在者的存在性可以被整全地理解，因為藝術作品的「物」看似向外開敞著其內在性，幾乎不隱藏什麼，近乎所見即所是，像是一個正在被使用的工具般存在著。隱喻和藝術創作一樣，二者對事物的看法，均經過了轉換。而感一知者經由它們認識事物的過程，是一場審美的體驗。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

隱喻成立的條件有三點，首先是其字面意義並不重要，其次，二物之間的相似輪廓並非討論的焦點，最後是讓二個物之間共構出某種同一性（identify）。例如《新萬物理論：物導向本體論》中重複提到的詩句：「柏樹就像一簇死去火焰的靈魂」——援引自西班牙詩人洛佩茲·皮科（López Pico）<sup>64</sup>，由於句中的單詞組織地過於抽象，使其必須以超越字面意義的方式解讀，讓柏樹和火焰本質差距甚大的二者，在感一知者的思考中——經由隱喻重新組構出新的變體——變化成為「柏樹—火焰」這樣一種複合物。

除了上述三點對奧特加的隱喻的疏理，哈曼再新增了二個隱喻成立的要點，其一是非對稱性，另一是戲劇性。前者是奠定OOO的基礎，後者是隱喻成立的真正

---

<sup>63</sup> 同註10，頁56。

<sup>64</sup> 同註57，頁72。

關鍵。隱喻的非對稱性彰顯出物和性質之間存在的裂隙，以及二者共構的張力。皮科的詩句即為RO—SQ這一組張力結構，柏樹為此隱喻結構中的RO，火焰為SQ；作為RO的柏樹，必定是退隱的，而它的不在場，則由感—知者替代。感—知者是認識結構中永遠在場的RO，需要由他作一名演員，於思考中演繹一顆柏樹，讓那死去的火焰般的存在性投注於自身——此即隱喻的戲劇性。

雖然哈曼說奧特加沒有把握到隱喻中的戲劇性，但前文引用自奧特加的引文末寫道：「它是每一個作為『我』的東西」，其中的「我」似乎可以思想成二種意涵。其一是物以本真的自我，自在地存在；另一是感—知者將自己抽空，成為一空白實體演繹感覺性質，作那隱喻中退隱的實在物的自我。如果後者真的為奧特加隱含著的意義，那他已經把握到了感—知者演繹詮釋的重要性——讓那複合物誕生的關鍵。

感—知者為世界中的參與者，在其與萬物照面的過程，即可能碰上對本體的追尋。這個追尋也許是思考何為椅子，或是電腦三維模型能否作為「父親」的肉身，又或者，萬物的生命是否就像肯特里奇的動畫——是一堆碳粉不斷形變的歷史。物和性質之間因差異而形成的張力變化，讓哈曼與其反對者——巴拉德產生交會，二者均在描繪持續存在過程中，存在本身那股自有的動力，如何形塑出變化。

### 第三節、以物導向本體論看存在的持續

存在是一個持續的過程，從開始到結束的中間這段。以更加宏大的視角遠距觀看，存在呈現懸置的狀態。像一顆還沒有落地的灰塵飄浮，在空中細微擺動，如果不斷拍動空氣，它將永不落地。持續過程的長度不由存在者自身決定，而是他者，他者決定個體存在的終點。因為肉身死亡，對於他者來說並不一定代表「不存在」。

OOO的RO—SQ和RO—SO張力意味了存在者自身存在的一部分，受他者把握，例如先前討論過的作品：《白屋》中的父親、《徘徊的幽靈 No.9》中的第三國際紀念碑、《大衛計畫第三部：大衛天堂》中的大衛，它們和他的存在被以精神性的虛擬方式持存，那是肉身之外的感性性質。存在者的感性性質與他者的記憶黏著糾纏，所以存在的終點是記憶，而非死亡。

#### 國立臺北藝術大學

「一個對象的持續存在是因為它被其他某個對象所掌握，成為在手的現成物 (vorhanden)。」<sup>65</sup> ——莫頓 (Timothy Morton, 1968-)

存在的過程涉及與他者的關係，二者之間的共存。而持續存在涉及的是比及手狀態 (Zuhandenheit, Ready-to-hand)<sup>66</sup>更為深刻的共存關係——在手中的狀態 (Vorhandenheit, Present-at-hand) 是深刻緊密地被他人把握，自我感性性質受他人感知後，與他人融合，成為他人記憶的。共存關係像是哈曼形容的：「物被物包裹著再被物包裹著」<sup>67</sup>。像是《白屋》中的「父親」即被二層關係、二種感知包裹，

---

<sup>65</sup> Timothy Morton, *Realist Magic: Objects, Ontology, Causality* (Open Humanities Press, 2013), p162  
來源：Open Humanities Press. 官網 <http://www.openhumanitiespress.org/books/titles/realist-magic/>  
(2024/9/2 檢索)。

<sup>66</sup> 及手性 (ready-to-hand) 與在手性 (present-at-hand) 是海德格提出的哲學概念，關於存在者與面前對象的關係。及手性是指面前之物，與物表象的關係，尚未作為工具使用。在手性是指在手中之物，與物本質 (工具的功能) 的關係，作為工具使用。

<sup>67</sup> Graham Harman, *Guerrilla Metaphysics: Phenomenology and the Carpentry of Things* (Chicago: Open Court, 2005), p23, p158

第一層是掃描機器、第二層是觀眾。觀眾感知的父親是由掃描機器紀錄下的父親，也就是機器「感知」的父親。父親的感性性質對於機器來說是一組特定位置的點集合，再經圖形運算後成網格面；觀眾看著「網格面父親」捕捉這個父親的感性性質，聯想自身記憶經驗裡的父親。個體分裂地存在於他者中，被他者的感知轉譯，成為他者的記憶印象。所以，他者自我眼中的他者，因而並不完全是他者本身。所謂的客觀他者，也仍舊是主觀的感覺對象。個體之間的共存關係是感知性的。

以多層包裹的意象譬喻共存關係，重複包裹中的運動作用，似乎才像是真正的「在內作用」——在「感—知者內部」的作用。之所以說是「真正的」，是因為它是感—知者內在的運動。巴拉德的能動性（agency）是於「現象內部」的「在內作用」（intra-action），因而依舊是：現象內的個體和個體之間的外部作用。個體在現象中被能動性切割分離後，形成外在表面、邊界，因而永遠是現象內的「外部的」。以多層包裹的意象譬喻共存關係，強調的是：感—知者僅能以間接的方式理解他者。因而出現了這樣一種解釋：沒有所謂的「客觀」他者，因為他者永遠是感—知者認知之下的被感知對象。他者記憶印象中的個體自我，是他者「主觀」認知下——分裂的、差異的個體，因而有可能不太像是個體自我。

如此，似乎映照著柏格森的圓錐—平面圖對於知覺—記憶運動的描繪，但更往現實場域（平面P）發展，亦即知覺與現實的互動關係。莫頓說：「……所謂的心智只是物體間相互關係的湧現性質。」<sup>68</sup>（笛卡爾也說過類似的看法，請參考本文第一章第一節）知覺—記憶運動發生在超越個體自身的跨對象空間（interobjective space），心智在跨對象空間中自個體湧現。記憶與知覺的運動，需有他者的存在才能啟動。記憶與物質的關係，因與他者相遇才得建立。先有面前實在的對象，才得感知其一切性質。因此個體不單純是實際空間中的共存，也存在於彼此的虛擬空間。所以跨對象空間的空間包含實際和虛擬。像是《徘徊的幽靈 No.9》中的「第三國際紀念碑」，它以精神性徘徊於現實意識，後化身在場於虛擬實境，幽靈般地佔

---

<sup>68</sup> 同註65，頁179。

據二處存在。量子的疊加態也能聯想個體同時存在於多重空間的狀態。在量子力學，個體的位置及其運動需以概率來描述，它並不固定於單一位置，而是散佈於不確定中，因此透過波函數表示其多重的空間位置。存在者在這裡也在那裡，作為自身也作為他者中的自身，並因差異而得以延續存在。

「物『延展』而非佔據一個時間點的論點在OOO中更為容易理解，因為時間源自於物本身。」<sup>69</sup> ——莫頓

物因其「持續地存在著」而延展出自身的時空。莫頓提出了關於時空的有趣概念：時間和空間為一種動詞<sup>70</sup>，存在者自身時間化、空間化。死亡為物質構體存在的終點；在死亡發生前，細胞機能維繫生命，材料習性維持性質穩定，（有機或無機物的）生命延續著，因有了物質構體而存在有了空間，因存在的物質未滅而有了時間，上一秒接著下一秒不斷。在生到死的中間這段，個體的空間化和時間化，不僅只由自身創造，也受他者和環境影響而變化。由於個體存在於萬物共存的世界中，其存在即關涉了自身以外的他者，世界混合著因果結構、共存關係——這些跨對象空間，所以存在者自身的空間不僅只是物質構體也包含了他者的意識記憶，意即個體以物質構體佔據於世界也以記憶佔據於他者的心智空間，同時存在於多個地方。因成了記憶，個體的時間不僅只有自身的存在時間、自身所處的當刻，還擴展了儲存於他者記憶的不同時間段，或許是已成的過去或許是夢想的未來。時間和空間源於存在者，也在與他者的互動中，超出了存在者、懸置了存在者。

環視被存在者包圍的周遭，他們就是此刻，當下就是周遭存在者自身的空間。若感一知者將自身與周遭切割開來——將自身懸置，他將更清楚地面對時間化和空間化的個體。像是《大衛計畫第三部：大衛天堂》中的「大衛」，他時間化、

---

<sup>69</sup> 同註65，頁176。

<sup>70</sup> 同註65，頁175。莫頓是這麼寫的：「對象並非『在』時間和空間中，而是它們『時間化』（動詞）和『空間化』（動詞）。它們產生時間和空間。」（原文：Objects are not “in” time and space. Rather, they “time” (a verb) and “space” (a verb). They produce time and space.）

空間化存在於影像。作為他者意識記憶，非肉身在場於當下，他存在但不在。感一知者時間化和空間化了他者的存在，或說他者一直是時間地、空間地感性存在於記憶。當下空間佈置著共存關係，此刻的時間湧現自共存關係中。共存關係的建構由「存在者們自身延展的時空」所共創維繫。

他者時空化存在於自我中，說明自我是一種感性的性質。無論自我對於個體來說多麼的實在，自我的確是感知性的虛擬的存在，自我是他者眼中的自我、是個體自身認知的自我，因而或許有些虛構。佛洛伊德 (Sigmund Freud, 1856-1939) 甚至毫無溫情地將自我定義為「被拋棄的對象投注」 (abandoned object cathexes)。他認為這個可憐的東西是：個體將情感投注於對象後，當對象不再存在，則情感失去了安放的位置，因而懸置，所以轉向個體，積累形成的。他者不在後自我存在了。自我透過對比顯現，自我以外有其他存在，所以我也存在。因此個體思考自我，也面對他者的自我。他者和自我包含了生命和非生命的、具感知力和不具感知力的萬物。他者面對的個體是物質伴隨感性，感性存在才是意識把握的部分。而這又回到前面舉例的三件作品的存在者：「父親」、「第三國際紀念碑」、「大衛」。物質構體從不是感一知者真正在意識裡面對的，感一知者真正面對的是從實在物轉化成思緒的感覺物。

「懸置機器特徵化了我們所稱的主體的運作。」<sup>71</sup> ——莫頓

莫頓將懸置狀態形容為機器，因為懸置是某種反覆運動，由於差異的製造生產而持續運作的狀態。懸置的動力像是作用力與反作用力相互抵銷而維持的平衡。持續存在包含了各式各樣的懸置狀態。至此，處理了對於自我存在最為切要的二種懸置：一是生命期間 (duration)，一是共存關係。生命期間是自我的物質構體湧現了時間和空間，自我不斷懸置於當下時刻。共存關係是自我存在的感性部分，懸置

---

<sup>71</sup> 同註65，頁159。

於他者的意識記憶。這都源自存在的本質：差異——本質與表象的、內在與外在的、虛擬與實際的。也就是OOO重新整理的本體論基礎：實在與感性。

物質非持續存在的條件，記憶才是。當成為記憶的，將永保存在。個體自持存在，感—知者持存他者的存在。無論是何種材料構成的實體，以哪些狀態疊加自身存在，其均同時存在於感—知者身處的實際空間和感知者內在的虛擬空間。由於記憶懸置，所以持續存在。腦海中，有你時空化成的回憶，自然地運作。

## 第四章、作品說明

《Being In Serenity》、《Meat Shape Stone》、《A virtual chair in Reality》、《Mesh ≈ Body》四件作品，以電腦三維模型為主要媒材，透過虛擬實境、擴增實境、電腦三維動畫等形式呈現。藉數位材料與物理現實的對比，討論物質、存在、虛擬三者之間的關係。

電腦三維模型為一種數位物件，通常被運用模擬物理環境中的萬物，也用來創建虛構的想像。建構（modeling）電腦三維模型的方法有許多，其中以網格面（mesh）作為結構的電腦三維模型較為常見，網格面是由多數個點、線、面連續拼接成形，其在造型上的捏塑、改動也較其他方式隨意，沒有太多運算方法的條件限制，因此在外觀形狀的變化上有更多的潛力。建模之外，材質（material）和貼圖（texture）表現也是讓電腦三維模型逼近物理真實的關鍵，經由擬仿物理材料的色彩質地、光澤變化，讓電腦模型看起來更加的「自然」。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

通過電腦三維模型的技術方法，重新審視對於存在的理解：物質構體實為一場不斷形變的存在過程。由於個體總是懸置於自身的當下此刻，難以留神於自身時刻的轉變。自身的變化過程無法像一部動畫那樣呈現每一幀的連續形變，儘管以生物培養實驗的方式紀錄每日的成長和衰老，仍需要相隔一段長的時間才能看清演化的進展，對自身轉變的發現時常是在突然之間。數位環境的開放，讓存在者的物質形變以更強度的改變發生，不花什麼力氣，變成一串英文數字代碼、二次元形象、三維虛擬化身。物質改變外又同時存在於不同的空間、平台，所以原本的自我也變了，成了複數多重的；不過存在本身就是差異多樣的。那些存有學、本體論的老生常談觀念在數位技術的發展中有了更清楚明白的呈現。對虛擬的潛在性的理解也如此——存在中那些未顯的本質是什麼？——在虛擬實境出現後，變得更易理解。虛擬為實際中的潛藏的存在，儘管不完全相同但抓住了神似之處——虛擬實境雖然魔

幻但體驗起來那麼地寫實，東西都立體、能移動遊走，但它們是在物理環境中無法顯現在場的神奇（東西）。

電腦三維軟體提供了一個夢想空間，可以建造任何想像的、未能想像的存在者；也可以重構物理現實後，再對它反叛，讓它定義的真實被搓破。不同的媒介呈現不同的存在狀態，視域內的真實也隨著改變。本章的四件作品維持自身的真實，使數位和物理在彼處的存在，顯現其本質——數位物質於物理環境的不在場、身體五感於數位環境的局限、物理的不可能在數位環境裡變成可行的潛能。

## 一、Being In Serenity

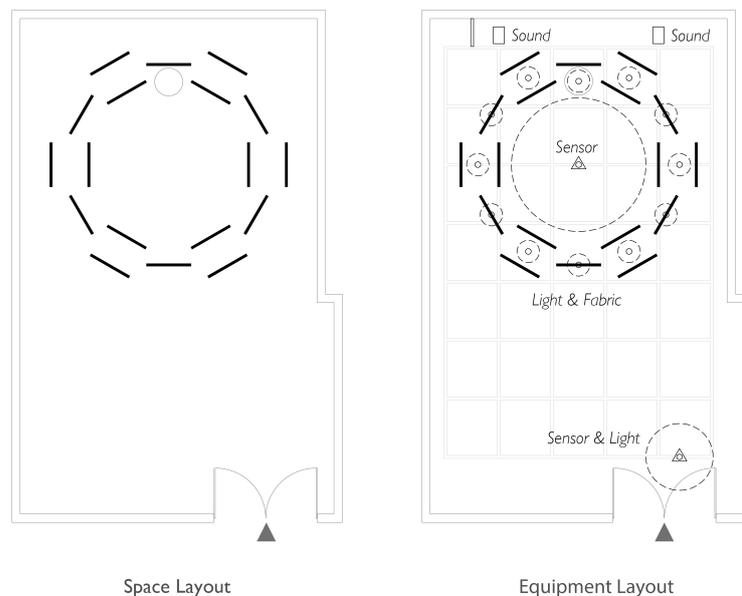
作品名稱：Being In Serenity

作品年份：2020

作品類型：互動虛擬實境空間裝置

《Being In Serenity》（2020）是一件結合虛擬實境的互動空間裝置作品，討論身體的在場/不在場與人的精神性之間的關係。作品分成二個體驗階段，第一階段為空間裝置，第二階段為虛擬實境。當觀眾進到空間裝置中，空間內的感測裝置，會隨觀眾「身體的在場/不在場」開啟或關閉空間中的燈光和聲音，並引領觀眾走向虛擬實境頭戴顯示器的位置。第二階段則為虛擬實境的互動體驗，在虛擬實境中觀眾經由光、水流的指引，前往矗立於虛擬現實中的「寧靜之所」，在此處有聲音指引體驗：當說出關鍵字，虛擬現實的場景會產生變化；若無，虛擬現實則會產生另一種變化。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts



【圖9】《Being In Serenity》空間及裝置配置圖



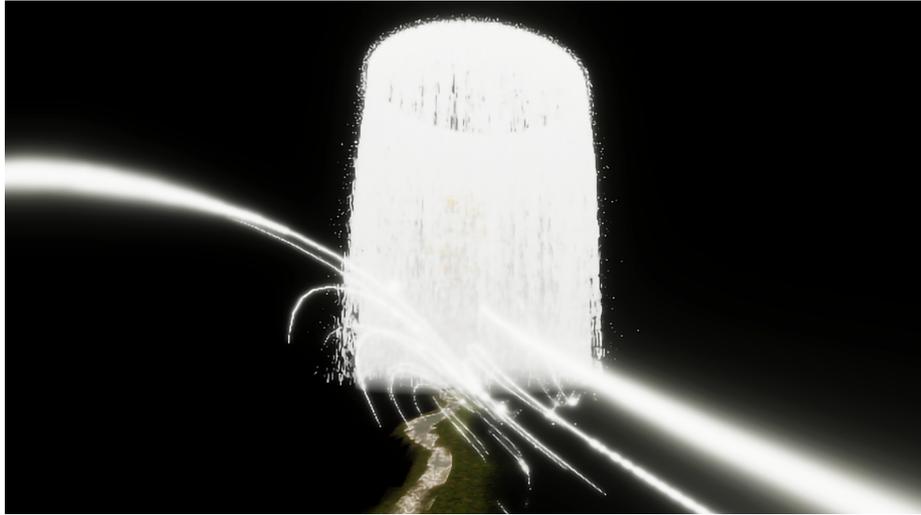
【圖10】《Being In Serenity》空間裝置照片：虛擬實境體驗區，整體



【圖11】《Being In Serenity》空間裝置照片：虛擬實境體驗區，內部



【圖12】《Being In Serenity》空間裝置照片：虛擬實境體驗區，仰視



【圖13】《Being In Serenity》 虛擬實境場景：「寧靜之所」遠景



【圖14】《Being In Serenity》 虛擬實境場景：全景側視



【圖15】《Being In Serenity》 虛擬實境場景：「寧靜之所」仰視

作品提供一種情境，給予一個經驗過程。這個體驗過程是從現實走向虛擬，再從虛擬返回現實；從外在走向內在，再從內在走向外在，一切由光指引方向。作品每次過程僅限一人，為的是：從現實環境到虛擬實境均只有我獨在，除我之外，別無他者。這是對於我的存在的追尋，在這片寧靜之中，那個在生活中迷失的我，是否能讓活在他者的我，重新回到本真的我？

心內，有一個寧靜之所在，淹沒在千萬思緒中。抵達寧靜之所，與自己共在。我在，即安好。在不斷流動、轉變的世界與意識之中，如何能夠不隨流動波盪、起伏？可以依靠的僅有一顆平靜的心。向那處所靠近，獨自存在、沈浸於寧靜，在神凝之時覺知自己的存有，與姑射山之神人、隱士同遊。

「光」是作品體驗過程的指引，觀眾在現實空間及虛擬實境中，均需要依循光的方向前進。選擇以光作為指引是因為光使能看見萬物——光領我在黑暗中前進，存在由光照見。在現實與虛擬空間之中，一片黑暗，只有前方的光亮使能看見存在之物與提供前進的方向。我不斷踏出的每一個步伐前方，有一盞光亮不斷顯現，而後隨我的離開漸漸消失。光因我的到來顯現，光照見我的存在，光在前方不斷指引直至我抵達寧靜之所。

作品從進入全黑的空間（裝置）開始，當觀眾站在入口的燈光下，即開啟空間的聲音指引，空間聲音將引導觀眾往空間中央前進。空間中央是由二層白色紗布圍塑出的圓形空間，當觀眾站在其中，光會逐漸變化亮起直至照亮頭戴顯示器的位置，並由聲音指引觀眾戴上顯示器。希望透過此過程，使觀眾沈靜地進入虛擬實境中。

虛擬實境中的場景是一片黑暗，黑暗前方有一處光亮，那是內心的寧靜之所。內心是廣闊無垠的空間，所有的思緒與感受在此展開、顯像。在所有思緒、感受歸於靜默時，內心是一片沒有星星閃爍的黑暗宇宙，黑暗中有一片聖潔、光亮之

地。此一方淨地，是在靈魂中恆常、比肉身更為久遠的存在。一棵樹屹立於此、一顆石頭靜臥於此、一座湖水安穩地流動著。既新生又衰老的樹，流向盡頭的水流蒸發，蒸發後降下至小河，不斷在重複生滅，而人——加入此世界的觀眾，也是不斷生滅的存在者。萬物流變，其生與滅，其蛻變或衰敗，是世間本質，是世間如其所是，是世間恆常狀態。世間恆常的流變，是世間靜止的狀態。

把握內心的此在，使我能更好地作為外在的此在。寧靜之所在我內心，我欲前往，置身其中。身處寧靜，而後懂得把握寧靜，不隨外界波瀾起伏。意識、思緒無形，不能以肉眼看見、不可觸及，仿若電腦虛擬。戴上頭戴顯示器，虛擬實境仿若意識、記憶——我之外的他者不可見、不可觸及的內在影像。能見即為可辨認的真實，能親臨則更加實在。藉由頭戴顯示器，能穿越、看見內心；藉看見我心中之寧靜，而見我之在、悟我之在。

恆常，為靜。這是我安定的心的樣貌，我能時刻將它把握，無需進到其中才能確認它的存在。當知曉我之在，寧靜自持心中；外界無論如何變動，我均波瀾不興。儘管肉身消亡，我仍恆常存在。

「每一種道說都已然從存有之真理而來說話，絕不能直接地跳躍到存有本身那裡。靜默具有比任何邏輯更高的法則。」<sup>72</sup>——海德格

---

<sup>72</sup> 海德格，孫周興譯，《海德格爾文集 哲學論稿：從本有而來》（北京：商務印書館，2014）（2017.3重印），頁98。

## 二、Meat Shape Stone

作品名稱：Meat Shape Stone

作品年份：2023

作品類型：互動虛擬實境

《Meat Shape Stone》（2023）是一件虛擬雕塑作品，以頭戴顯示器觀看。討論表象與本質的差異以及存在的變化性。進到虛擬實境中，有一不斷擺盪的巨大形體，停止擺動後，開始以心臟節奏跳動。它是一顆石頭，是一團（血）肉，也是二者融合存在的樣態；隨著位置的改變，材質也同時變化著。當觀者與它接觸，（頭戴顯示器的視線）穿越其表面，它即從物體狀態模糊成影像的像素。透過材質、實體、影像間的形態轉變，顯示表象與本質之間認知的落差，且存在是一不斷變形的動態過程且充滿多樣的解讀角度、不確定的可能性。

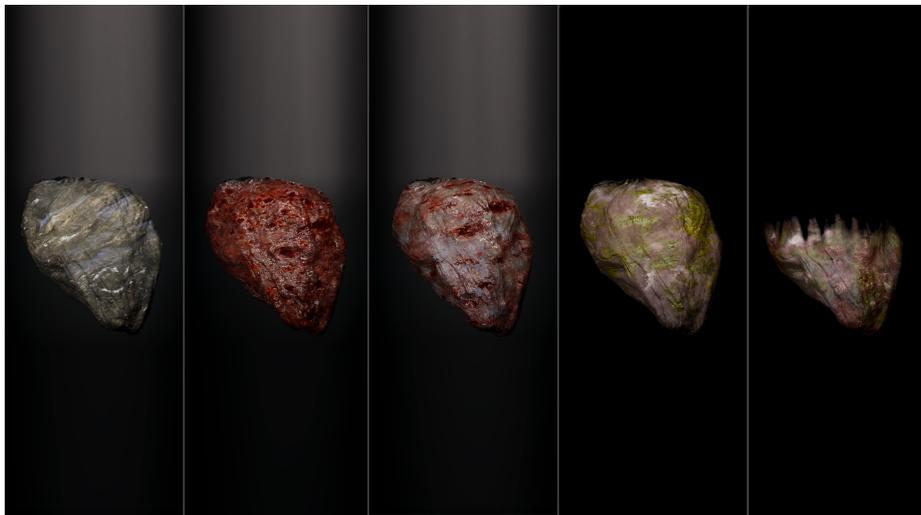
國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts



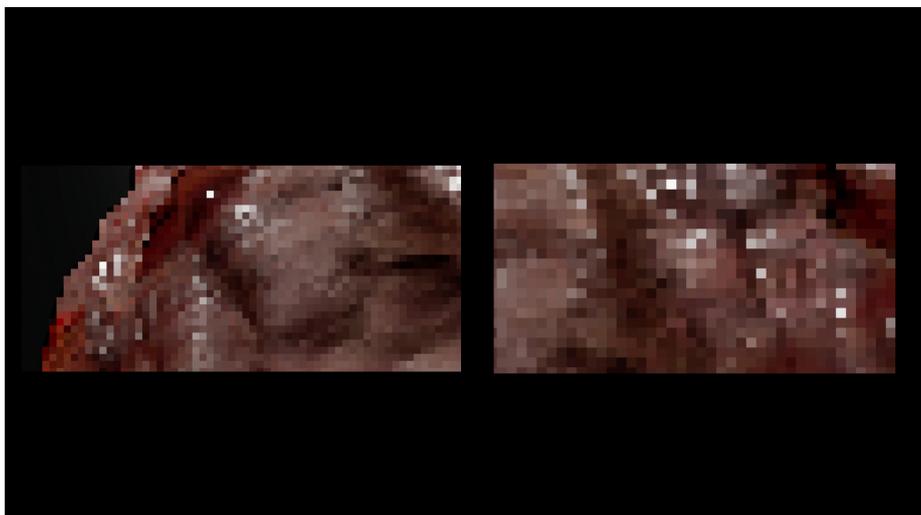
【圖16】《Meat Shape Stone》「肉形石」的材質切換過程



【圖17】《Meat Shape Stone》虛擬實境場景



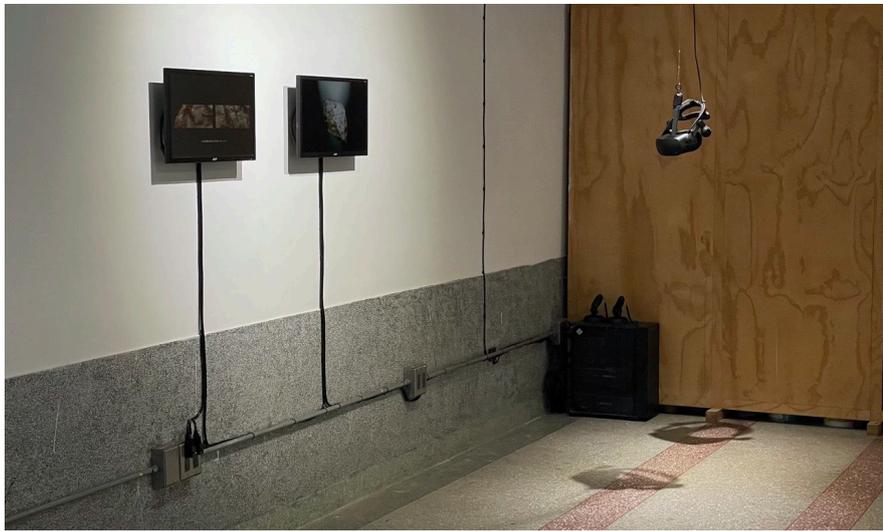
【圖18】《Meat Shape Stone》「肉形石」的材質變換樣式



【圖19】《Meat Shape Stone》VR中的鏡頭與物表面碰撞呈現像素化效果



【圖20】《Meat Shape Stone》裝置照片：近景



【圖21】《Meat Shape Stone》裝置照片：遠景



【圖22】《Meat Shape Stone》觀眾體驗

故宮國寶《肉形石》隱身其作為瑪瑙的實質，以「一塊肥美的東坡肉」為人認識。眼前所見的形體僅只是表面（surface），是沒有骨肉的一層皮，是空心的物；如同電腦三維模型的構造方式：其以多邊形網格（mesh）形塑外觀形體，在不具有體積質量的「面」填上色彩，利用法線（normal）在網格面上疊加深度細節，渲染成「像」、模擬成「物」。故宮國寶與本作品，其一為現實生活的物理實體，另一為電腦虛擬世界的數位實體，無論質料（material）為何，二者存在的意義均在其表象。東坡肉取代了琥珀、電腦網格面替代了物理材料，將記憶中石頭與肉塊所有的顏色質地呈現於前。憑藉記憶中的表象，辨別當下所處的現實。當下的現實，在未經觸摸前，難以確認眼前對象為物質實體或虛擬影像，為實在或虛幻。

顯示器作為看見電腦虛擬世界的管道、媒介，它使數位空間的存在性有著曖昧模糊的界線。當戴著頭戴顯示器、感知沈浸於電腦虛擬世界，所見之物是三維實體；但脫掉頭戴顯示器後，卻無法否認那些逼真的體驗，是二維的影像幻覺。電腦三維模型既是實體也是影像，融合二種存在性；透過顯示器、透過數位技術的開拓，存在的空間更加廣闊、存在的方式也更為流動。我們穿梭遊走於數位現實與物理現實；我們的身份多重，包含：社群媒體上數個小帳、元宇宙裡的虛擬化身、線上遊戲的玩家……這些分身來自相同的存在者，但差異於那個原初的個體，分別具有不同的存在性。

影像幻覺或是虛構身份並非假造，而是另一種真實，或更確切地說是存在者所感知到的「現實中的事實」——它為實際的情況。在數位環境生態愈來愈豐富的「現實」，存在性本質中的多義性、流動性愈發的明顯。透過《Meat Shape Stone》的形式及互動手法，呈現存在是不斷流動、異化的狀態，隨自我的內在差異而增生變異、隨週遭的推動擠壓而形變轉化。存在即是在不同的狀態擺盪、形變轉換。如懷海德（Alfred North Whitehead, 1861-1947）在《過程與實在》（Process and Reality）書中討論的概念——存在是成為的過程，現實是不斷變化的。

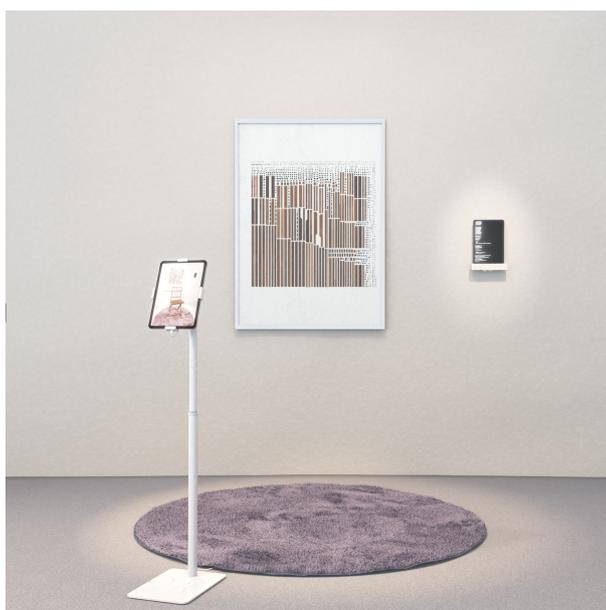
### 三、A virtual chair in Reality

作品名稱：A virtual chair in Reality

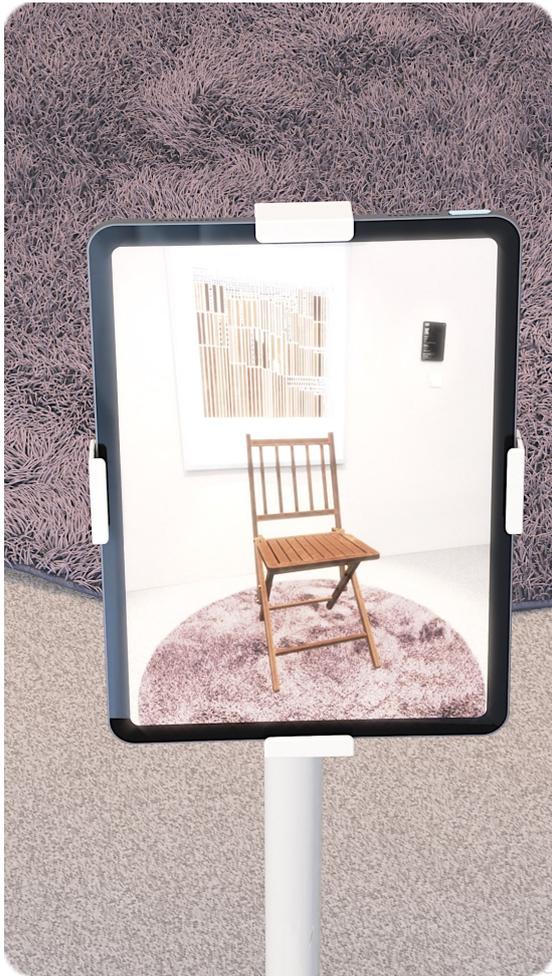
作品年份：2024（第一版）、2025（第二版）

作品類型：擴增實境空間裝置

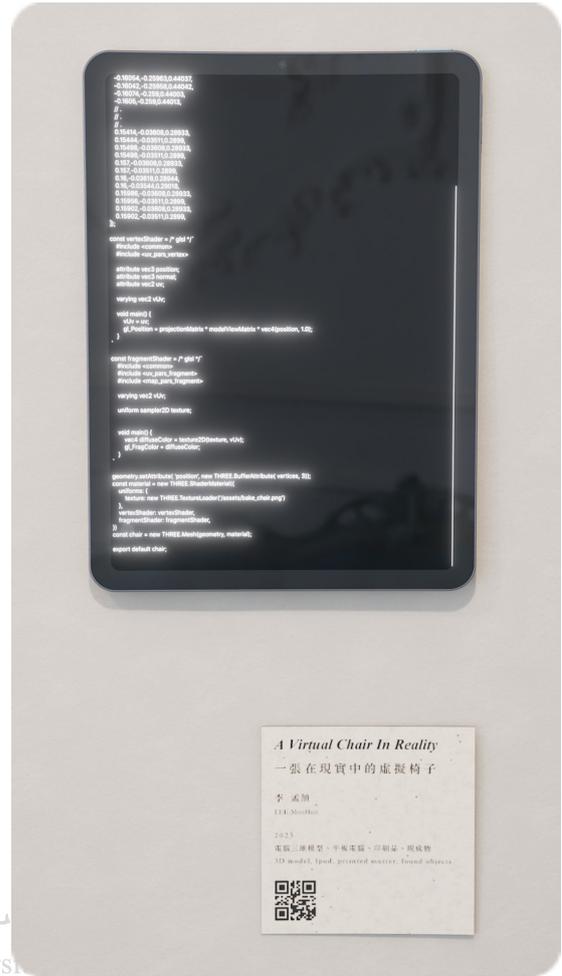
《A virtual chair in Reality》（2024）是一件擴增實境（AR）裝置作品。討論數位物的存在性，並以數位物於物理現實中的不在場問題，延伸對萬物的存在性的思考。作品包含四個物件：數位實體椅子（以平板電腦呈現）、電腦程式碼椅子（第一、二版分別以平板電腦和10M印刷紙捲呈現）、UV貼圖椅子（以PVC木紋貼皮拼貼呈現）、地毯（放置數位實體椅子的地方）。作品刻意選擇與科蘇斯的作品《一和三把椅子》相仿的形式，為與其呼應——物理實體對照數位實體、字典解釋對照電腦語言、攝影圖像對照電腦的UV貼圖，呈現數位和物理存在方式的差異。電腦三維模型於物理現實中的不在場，彰顯存在與否並非單純以某種單一的現實狀況判斷，存在是多樣、多變而複雜的，且關涉個體意識和情感的，因此是一言難盡的。真正的存在，或許應該是那些被重複回憶起、不斷思念著的「持續性」存在。



【圖23】《A virtual chair in Reality》（版本一）概念模擬圖



【圖24】《A virtual chair in Reality》（版本一）平板畫面：數位實體



【圖25】《A virtual chair in Reality》（版本一）平板畫面：電腦語言

一張在現實中的虛擬椅子，不供坐；供觀賞、紀念或膜拜。

科蘇斯的作品《一和三把椅子》以文字、圖像、實物三種方式來表達：何為一把椅子。儘管有著關於椅子的知識，但在觀看科蘇斯的作品時，文字、圖像與那把實在的椅子，三者間仍存著距離，並不完全相符於彼。在中文及英文的字典裡，對椅子的解釋多為功能性的描述，也就是椅子存在的目的——帶靠背的坐具，有四支腳，供一人使用。雖說功能包含著形體，可以從「四支腳」、「靠背」判斷：使用時的坐姿是腳垂放於地，背後有一個構件供倚靠鬆放。但形體有千萬種，因而認知的差距有千萬種。知識的獲取似乎都是局部的，我們帶著認知的差距，來理解共

同的常識。菲托·薩格雷拉 (Fito Segrera, 1983-) 的《1+N把椅子》(1&N chairs, 2017) 用電腦識別圖像技術，以攝鏡機現場即時捕捉並拍攝木椅的局部，透過電腦圖像識別技術，將照片轉換成文字，再將文字餵給搜尋引擎搜圖。這不斷重複、重新理解的過程，放大了認知之間的差距，搜尋結果的圖片也與現場那一把木椅相去甚遠。這件作品另外一個有趣的地方是：接受資訊並做出理解行為的認知者是電腦而非人類，要讓電腦認知椅子，無法以字典上的功能性解釋向它說明，它無法單純以文字建構形體，而需要透過圖像。對於電腦來說，椅子是一種「形狀」、特定的色彩組合或點位集合，而不是「用具」。

要讓椅子存在於數位空間中，其建構過程大致是：先以點位置描述出基本的輪廓雛形，接著將點接合出網格面，之後上色或貼附材質貼圖。電腦三維模型呈現的樣貌，多是網格面構成的狀態，以二維面封閉成三維體。將模型攤平後，那模樣或許像是一張獸皮地毯，沒有骨肉，扁平。一張椅子的電腦三維模型，有著作為椅子的所有條件——椅面、椅腳、椅背；但它非物理性存在，因而無法受實際的力學作用、無法供倚坐歇息。

物為受用而造。不過，一張電腦虛擬的椅子不為坐而造。數位物的存在使存在超越物質，它們不經年歲改變、不在數位（環境）中腐朽。數位物作為替身，以深度攝影機捕捉掃描物質實體的空間訊息、顏色質地，複製相同模樣，將物質轉換為數位資訊。珍貴的物件將在被大火燒毀後，用數位檔案重新建造；珍貴的瞬間可以在千年後被重新經歷，重新站在那個時空中。數位物作為完美的原型，以電腦建模，將概念形象具現化。概念先於物質，形象先於器具本身存在。而後的成品，均依照原型複製生產。

物為受用而造。不過，在生活裡、物質現實中，有些物品不作為用具的目的存在，但被悉心照料保存、佔據空間。對於一些人，「我」包含著身體以及外於身體的物，那些難以分割的物，為自己的部分，像是：護身平安符、安心原味小毯、

摯愛的遺物……，或是親密感較低卻需要重視保留的、有歷史意義的、家族世代傳承的傢俱、花瓶、皇冠……。在旅遊景區買的風景磁貼，是為了在開啟冰箱、料理生活的時候，回味那時在維也納的情景。那些作為用具的所有功能條件，失去意義，變作載具寄託情感、象徵榮耀。物質失去厚度，變作皮層包覆的體，電腦虛擬般地存在。生活場景不被觸碰時，是否也像是虛擬實境一般，是以網格面構成的布景？

事物的存在狀態複合、多樣，在不同的觀測狀態中，物呈現的事實隨之改變。數位空間被開闢之後，存在者有了物理性以外的存在狀態，使存在的精神性愈加純粹。不為受用而造的物，以精神象徵存在。電腦虛擬世界中的神像比起以物質雕刻而成的神像，更接近於神。沒有時間性，沒有變化的電腦虛擬世界，不用擔心消失，不用擔心毀壞。電腦虛擬世界會一直靜止在那個地方，那一把數位的椅子，永遠可以細細觀賞。



【圖26】《A virtual chair in Reality》（版本一）裝置照片



【圖27】《A virtual chair in Reality》（版本二）裝置照片



【圖28】《A virtual chair in Reality》（版本二）10M紙捲：程式碼輸出



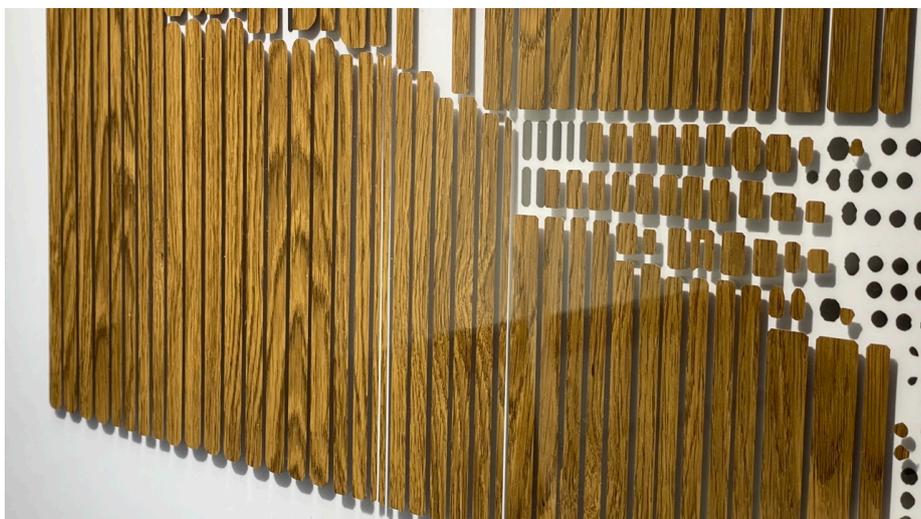
【圖29】《A virtual chair in Reality》（版本二）平板畫面：數位實體



【圖30】《A virtual chair in Reality》（版本二）圖像輸出：遠景



【圖31】《A virtual chair in Reality》（版本二）圖像輸出：近景



【圖32】《A virtual chair in Reality》（版本二）圖像輸出：PVC貼皮

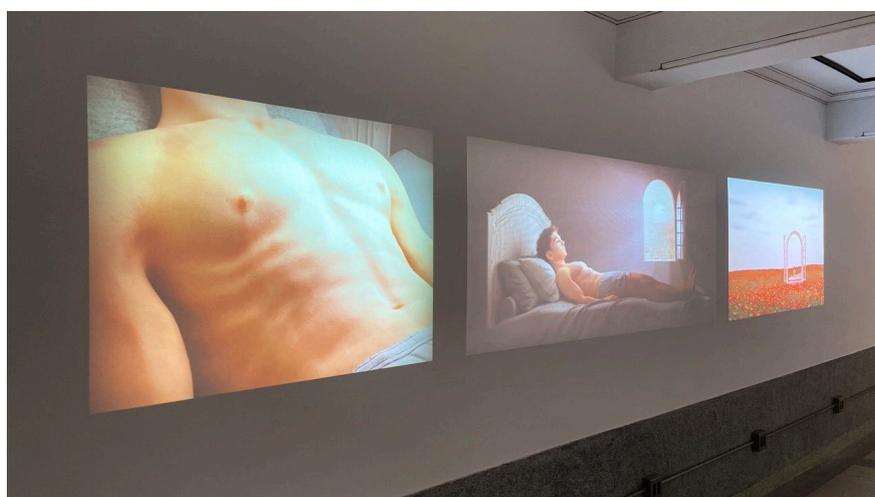
#### 四、Mesh ≈ Body

作品名稱：Mesh ≈ Body

作品年份：2024

作品類型：三頻道電腦三維動畫

《Mesh ≈ Body》（2024）是一件電腦動畫作品，為三頻道同步影像。討論物質、生命和存在之間的關係，以及共存關係對存在者的影響。三個影像畫面來自同一個場景。場景中有二個人形，一個在床上，一個在床側。當躺在床上的人形停止呼吸後，逐漸消氣，變成布的狀態，接著飄至窗外，在空中擺盪。當布化的人形消失於畫面之外，在床側的人，會複製出另一個人形，並起身走向床後躺下，成為在床上的人形。整個事件重複發生，影像循環反覆。這件作品用數位材料模擬物理實體的存在狀態，也用數位材料突破物理實體所不能的形態，藉數位和物理的差異，凸顯物質變化對存在的影響。藉由異樣的死亡過程，彰顯物質構體和存在性之間的裂隙。而感知者在認識他者的過程裡，把握的是那虛擬的存在性，所以物質構體改變，也仍不改變對他者存在「本性」的認識。共存關係讓物質轉化成記憶，也使存在的終點不止於生命的結束，而止於記憶的消失。場景中持續複製增生的人形代表著記憶使存在延續，也代表了活者對死者反覆的思念，而這個反覆也成了生命的困滯。



【圖33】作品《Mesh ≈ Body》三頻道同步影像



【圖34】作品《Mesh ≈ Body》屏幕一，第1幀



【圖35】作品《Mesh ≈ Body》屏幕二，第1幀



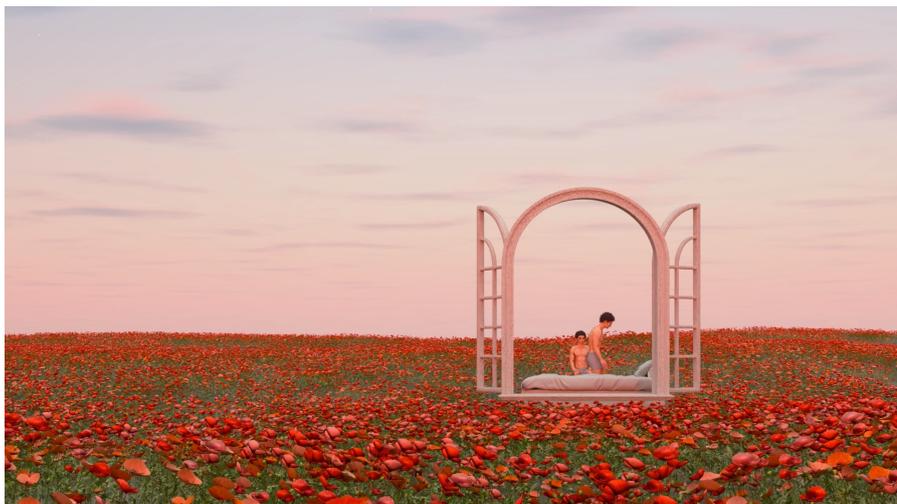
【圖36】作品《Mesh ≈ Body》屏幕三，第1幀



【圖37】 作品《Mesh ≈ Body》 屏幕一，第3900幀



【圖38】 作品《Mesh ≈ Body》 屏幕二，第3930幀



【圖39】 作品《Mesh ≈ Body》 屏幕三，第5010幀

電腦動畫對人體動態的模仿，可以透過電腦骨架（Rigging or Skeletal animation）技術實現。電腦骨架技術讓數位人形動作，擬仿人類呼吸，擬仿人類活著的模樣。相比於有機體的呼吸系統關涉生命機能的維持，電腦骨架技術雖然也是一套複雜的系統，但僅只是以無機物對生命徵狀的表象模擬，無關存在者的生死。也因此，這件作品透過電腦三維軟體提供的技術，虛構了一場在物理環境中不可能存在的死亡過程。電腦三維模型以網格面作為結構，是一個只有外部皮層、沒有內部器官的空心的實體。所以，場景中的電腦三維模型人體在停止呼吸後，由於氣的消散而失去張力，癱軟成布一般的狀態，飄至空中。網格面構成的身體與血肉構成的身體對比、虛構的死亡與真實的死亡對比，從二種物質材料的差異，二種死亡狀態的不同，整理物質和生命、生命和存在之間的關係。

物質作為存在的基質，它讓存在化為實際，讓存在以物質「構」體，具體地存在。因為物質構體存在，所以一切潛在得以湧現，也讓萬物之間得以互動交流。物質構體因此是獨特的介質，他（它）在持續存在的過程裡不斷生產出虛擬的存在性，讓存在的變化不只受外部環境作用影響，也受內部自我的變動所驅動。物質構體也因此是特殊的介面，像一扇門，可以讓他者通往自身的虛擬之域——在相處的過程裡，捕捉潛藏的本性。由於物質構體存在出自身的存在性，也由於萬物共存的關係，因而存在者的存在性被他者認識把握。而認識的過程仿若將實際的物質轉換成虛擬的形象，產生新的變體存在於感一知者的意識思考中。那些虛擬形象，即是物導向本體論中，實在物的實在性質和感性性質化成的感覺物。並且，從康德的物自體、海德格的工具分析，可以瞭解到實在物的不可通達、其本質中的退隱性，所以感一知者互動的對象，並非面前的實在物，而是感一知者意識中的感覺物。實在物化為感覺物，代表了共存關係對存在造成的改變，讓存在者的存在性超出其物質構體。

物質和生命的關係，就像莫頓提出的時空化概念。從存在的角度理解時間和空間，它們蘊含動態，時空是由存在者存在而出的行為動作。物質構體因存在而佔

據了世界的角落，化成世界空間的一部分，並且因為持續存在，也使自身時間化了，成為宇宙中的一次存在事件。存在者的時空化，不局限於自身，由於萬物共存，彼此交流認識，所以存在者也「時空化」於他者之中。空間化地存在於他者的意識思緒，時間化地成為他者記憶的片段。物質讓生命發展存在的潛能，也讓存在性超出物質，並且，在與他者互動交流的過程裡，改變萬物彼此的生命。

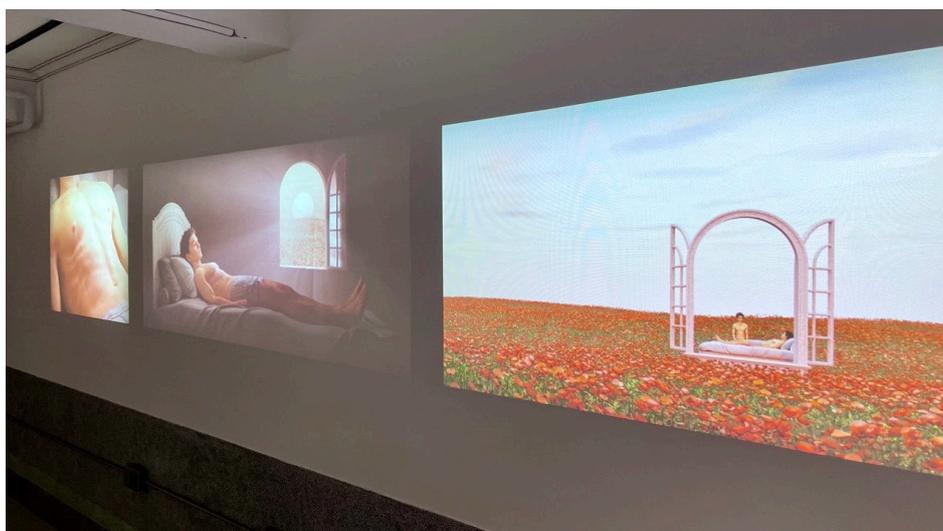
共存關係讓實在物化為感覺物，物質變成記憶。因此物質構體改變自身的外觀，或替換存在的形式，並不對他者所認知的存在者本性造成太大的影響。無論存在者從物理變成數位實體、從三維變成二維形態，甚至，當人類死亡火化成灰，亦或如作品中那般變成布飄散，記憶中的存在者依舊是原初的形象。這也意味著物質構體的死亡並不終止存在的延續，時空化於他者記憶的變體，將仍然持續存在。雖然記憶的變體——意識中的感覺物，將替代原初的構體——意識之外的實在物持續存在，但物質構體的消逝仍然為存在帶來重大的變化影響，不僅只是自身生命的結束，也使他者的生命扭轉。因為物質構體是那一切的潛能，是世界互動的根源；所以，死亡停止了待發生的潛能，斷開了與他者關係的連繫。物質構體雖然不是萬物相處之間，至為重要的一部分，但沒有了它，萬物運作也將失去動能。

物質構體讓自身的生命持續，也使他者的存在延續。繁衍是有機體獨有的內在能量，驅使生物持續增殖，延續自然整體的生命循環。死亡為物質構體的內在驅力，無論有機或無機物，終將有消失的時刻，誕生了即步向死亡。萬物在自然那好似無盡的時間裡，反覆誕生和死亡。生命繁行使記憶能夠留存不斷，但也使個體在無限的生命循環裡，顯得短暫而渺小。作品藉由數位技術複製增生的輕易，讓二個人體模型表現生與死的週而復始，表達個體生命在浩瀚自然裡的微不足道。同時，經由影像的循環重複，企圖再現關於死者的記憶在生者意識裡的狀態——只能憑藉既有的回憶反覆播送，只能依靠過去共在的經歷懷想思念，而這些掛念致使了生者生命的困滯，難以前行。

《Mesh ≈ Body》藉由虛構的死亡討論物質、生命和存在之間的關係。場景中安排的幾個物件都與死亡有關；拱形的窗戶像是墓碑，也是生與死的交界；一大片紅色的花海，是罌粟花，它有死亡的意涵；而那個觀看全身視角的畫面也在暗喻棺木裡的黑暗。這場虛構的死亡以電腦網格面的輕盈替代肉身死亡的沉重，讓死亡後的存在性徘徊飄散。



【圖40】作品《Mesh ≈ Body》同步影像照片：遠景



【圖41】作品《Mesh ≈ Body》同步影像照片：近景

## 第五章、結語

外在世界讓我難以把握，充滿意料之外藏在不斷前進的時間裡，事物無預警變化，包含眼下的身體——他人的身體，突然地缺失、突然地死亡。關於或不關於我的人事物，都無法存在於恆常穩定的我的當刻。那些擁有或失去的人事物，使我對存在感到困惑。物質是那麼的飄渺虛幻，它及他們的溫度、重量、質地，我無法單純在感知之後，體認。面前的輪廓總不是所有的樣貌，佔據我的不是那邊界的形狀，反倒是包覆那輪廓的景象。所以又困惑了。到底對於把握著的是否真清楚認識過，否則他們怎麼成了現在記憶裡一大片無法穿越的霧？物質的有無，到了我這裡都變成霧。任何形式的佔據於我來說都是等量的、相同的、存在著的\_\_\_\_\_。

近距離觀看重傷的身體以及經歷死亡事件永久地改變了我對存在的認知。相信死去的人和消失的物仍然存在的信念，破壞了實證上判定物質為存在的基本要件——存在的有無須有某種物質被量測、感知到之後，才得證明。釐清這個情感上感性的信念（仍存在）與理性上感受的事實（已不存在）之間的衝突成了我創作的源頭。存在者必需以物質構體的在場作為存在的憑證嗎？感一知者對於萬物的體認足夠明晰足以代表萬物完整的存在性嗎？物質構體與存在之間的關係、表象與潛藏存在之間的關係，它們的結構是我須解開的困惑，是本文及我的作品討論的核心。

物質是使存在具現化的基質，支撐著、展示著存在者的存在，不分類型屬性不分數位或物理，能構成存在者的成分均為一種物質。我的四件作品《Being In Serenity》《A virtual chair in Reality》《Meat Shape Stone》《Mesh≈Body》在這樣的觀點下置造，以數位材料回應物質與存在的關係，用數位性與物理性本質的差異對比出一些未顯的存在性。

存在為一種行為、一次事件佔據時空，將存在定義為佔據——存在者以物質為構體佔據實際的現實以及虛擬的心智，《Being In Serenity》和《A virtual chair in Reality》以不同的物質特性呈現不同形式的佔據，呈現不在場的存在。

《Being In Serenity》透過虛擬實境讓觀眾以無肉身的形式存在，雖然頭戴顯示器上未顯示「自我」的肉身構體，但意識認知上卻無法否認「自我」的存在。除意識對自我本體存在的認可外，作品中的聲音引導、互動特效也企圖招喚存在者的內在本性，暫時抽離於物理環境中的肉身，以光、以聲音——以無形之體佔據數位空間，回歸只有自我的潛在之域。存在的過程中，更多時候面對的是佔據於肉身內部的自我意識、精神——好似非關肉身但須由肉身裝載才能表現顯化的存在性，這種存在性無法從外部以機器量測或單靠感官受器驗證，只能透過獨我思考釐清或是在與世界（他者們）互動交流的過程中反向得證。這件作品藉由自我的獨在以及虛擬實境中不在場的肉身，凸顯不可見的存在性；自我是具體的物質也是抽象的意識，佔據著世界存在。

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

《A virtual chair in Reality》則以擴增實境呈現不在場的存在，將一張數位的椅子擺置在物理空間中，讓數位物質佔據於物理環境中的一處「空地」，那張數位的椅子存在但不在。擴增實境技術透過顯示器讓數位物件以更接近物理環境的體驗方式展示其存在，然而離開顯示器畫面之後僅以肉眼直視實際位置，原本畫面上物件所在的位置空無一物。數位物件無法不藉由顯示器呈現其存在給物理空間中的感知者，它的存在必須透過中介轉換才能被感知者感受。那些不可觸摸的、非直接的在場——差異於物理的特性使它的存在模糊，使它的存在形同虛構。不在場但存在的條件成立，好似將我們習以為常的肉身丟棄——這樣看似對於物質的否定，實為對各樣差異的存在的肯定，物質構體無法代表所有的存在性，其顯現的實際之外仍有無限個差異重複。空無之處尚有未顯的存在。

物理於數位中的不在場、數位於物理中的不可見，表現並回應物質構體其存在本質的多面性，存在性流動於各種形式給予的潛能，不固著於單一物質構體。在持續存在的時光裡，物質存在出自身的存在性，未間斷地演進變化著，並被他者感知認識，佔據世界也持存於他者記憶。

對物質的感知轉換成意識記憶後或許將改變未來的現實，改變他者的信念。感—知者理解世界萬物，一開始只能由表象切入，觀看接觸，感受後認知；物因此像是電腦三維模型——僅形塑表面的結構，無內部零件或器官，單以皮層示眾。面對物的表象，接收物予以的感性性質，再經由意識思考深入挖掘其內在本質——潛藏的存在性。而無論隱藏或未隱藏的存在性，無論本質或表象，均是經由感—知者感受、認知後的轉譯，是被層層包裹後的間接的理解。

我的作品以電腦三維模型建構萬物，形塑物的表象討論物的存在本質。作品《Meat Shape Stone》呈現知覺、記憶相互影響對存在者的判定，表象與本質的存在差距有時是知覺、記憶相互共構成的錯覺，但是真確的事實。電腦虛擬實境的感性性質包含了三維實體也是二維影像，具有雙重本質。頭戴顯示器的技術讓感知者的感官，沈浸於電腦三維空間，忽略鏡片呈現的三維錯覺，遺忘雙眼盯住的螢幕是二維平面。畫面上的物件是二維影像還是三維實體端看所在的位置而定，所在的視角會給感—知不同的存在面貌。作品中不斷擺盪的巨大形體被添加石頭及血肉般的色彩質地，於不同位置改變不同的外觀性質。而對物理材料的擬仿以及在虛擬實境的熟悉感，均源於我們在物理環境的體感經驗，過去滲透此刻，由於相似的感性性質，因而虛構的物和空間得以被識別和沈浸。現實由物質、感知、記憶混合組成，所謂的客觀是眾人感知經驗的平均數，偏誤的最小值。面前對象為物理實體或電腦三維模型可能不大影響感—知者對其表象的認識，存在者以何種物質構成或甚至不以物質構成——對於相識的、已成記憶的存在者來說——非至關重要的部分，因為物質已在共存的時光中轉換成了其他東西。

物質延展出的記憶、隨時間衍生的情感，讓生命終結後，那些從存在者身上獲得的感性和實在性質，將繼續存在直至記憶失去。記憶、情感建立於存在者之間的共存關係，此關係結構也為一種潛藏的存在性，並影響物質構體的變動發展。感—知者與萬物形塑彼此的存在。

作品《Mesh≈Body》藉由一場非典型的死亡過程討論共存關係對存在的影響。存在於世界這個巨型的共存結構中，萬物之間彼此影響糾纏，相互培養的記憶情感、產生的思緒感受默默地改變個體內在的本質，其力道可能大過外在物理作用對物質的改變。物質構體所擁有的一切性質，因被他者理解轉譯，而擴展成無數個差異的存在性，並且對存在者造成影響，重新形塑其存在。物質成為記憶，存在者的存在性散佈於他者的心智空間，所以無論物質如何形變，變成一團骨灰或一塊布，存在者依舊持續地存在。物質構體的死亡，終結了的是生命時間而非存在時間。雖然死亡後存在依舊持續，但物質構體作為存在發生的場域以及與世界他者接觸的介面，此空間介質的消失，停止、中斷了一切未來的存在潛能，也使共存結構瓦解只剩單向的思念。因思念，活者讓關於死者的記憶循環反覆，繼續那無法繼續的存在。因失去，活者的現實從此改變。

持續存在的過程裡，物質不斷變動，重構自身。物質使存在實際地發生，物質生發的一切性質讓存在虛擬地異化擴張至無限遙遠的邊際；物質疊加著萬種狀態，存在性流動於萬種潛能。這些顯現和未顯現的存在性，被儲存成記憶後，使物質的有無不影響存在的維持延續。知覺與記憶牽制周遭的現實，拉開表象與本性的距離，影響感—知者對萬物的判讀理解，使存在者曲折出無限的差異，成為意義龐雜的多重狀態。外在及內在包含可控和不可控的變化，讓存在難以把握；物和性質的差距，使存在位於不解之處。

你的身體是一條橋一道門，讓我有幸通達你的世界，讓我存在於你的世界。

死亡讓我唾棄身體認為它對存在來說是多餘，失去造成了我對物質與存在關係的不解，而這個不解最一開始是在電腦三維世界裡解開的。在做作品、用滑鼠鍵盤建構電腦三維模型的過程，那個糾結慢慢地被鬆開了，也在書寫本文、反覆閱讀重讀的過程，那些困惑被慢慢梳理出我可以明白的結構。網格面、程式碼、各種數位材料形塑出的存在，讓物理的我感知、體認了物質與存在之間的緊密。再一次，物質重構了我對存在的理解，不過，這次是「數位材料」造成的改變，而非物理的肉身。

數位材料還有許多待挖掘的潛能，當代哲學不斷地開啟新的視角解讀存在；若未來持續創作，希望能用新的材料新的方法，分享我對存在的新理解。



## 參考文獻

### 中文書目

勒內·笛卡爾 (René Descartes) 著，關文運譯，《哲學原理》（臺北市：五南圖書出版股份有限公司，2023.01）

勒內·笛卡爾 (René Descartes) 著，龐景仁譯，《沈思錄》（新北市：野人文化股份有限公司：遠足文化事業股份有限公司發行，2021.09）

馬丁·海德格 (Martin Heidegger) 著，陳嘉映、王慶節譯，《存在與時間》（北京：商務印書館，2019）

馬丁·海德格 (Martin Heidegger) 著，孫周興譯，《〈藝術作品的本源〉》《林中路》（北京：商務印書館，2018）

吉爾·德勒茲 (Gilles Deleuze) 著，安靖、張子岳譯，《差異與重複》（上海：華東師範大學出版社，2019）

阿蘭·巴迪歐 (Alain Badiou) 著，揚凱麟譯，《德勒茲：存在的喧囂》（南京：南京大學出版社，2018.10）（2020.1重印）

亨利·柏格森 (Henri Bergson) 著，肖聿譯，《材料與記憶》（南京：譯林出版社，2011）

格拉漢姆·哈曼 (Graham Harman) 著，王師譯，《新萬物理論》（上海：上海文藝出版社，2022）

## 中文論文

楊凱麟著，〈德勒茲哲學中的思想與特異性〉《德勒茲哲學中虛擬性建構的特異性（Singularity）；及其系列化（Serialization）》（行政院國家科學委員會專題研究計畫，2004.11）

楊凱麟著，〈德勒茲「思想－影像」或「思想＝影像」之條件及問題性〉《德勒茲哲學的虛擬影像問題性》（行政院國家科學委員會專題研究計畫，2003.08）

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts

## 英文書目

Lyotard, Jean-François. "After Six Month..." 30 Years after Les Immatériaux: Art, Science, and Theory. Ed by Yuk Hui and Andreas Broeckmann. Tran. Robin Mackay. EU: meson press, Hybrid Publishing Lab, Centre for Digital Cultures, Leuphana University of Lüneburg, 2015.

Barad, Karen. Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Durham & London: Duke University Press, 2007.

Harman, Graham. Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything. Pelican Books, 2018.

Morton, Timothy. Realist Magic: Objects, Ontology, Causality. Open Humanities Press, 2013.

國立臺北藝術大學  
Taipei National University of the Arts