

數位藝術中的身體

——一條數位時代的美學理論路徑

Bodies in Digital Art: A line of Aesthetic Theory in Digital Age

鄭勝華

摘要

本文主要探討身體在數位藝術與科技時代中的變化與發展，並試圖畫出一條數位科技、藝術與身體所交織之平面上的美學理論的飛行路線。其發軔點為德勒茲哲學中對「無器官身體」的一個比喻，藉由這一條線索，遂逐漸展開對科技、藝術與身體的交織網絡，然而我們同時也發現，尤其在數位時代，研究路徑或範疇是多元的，甚至是衍生的，因此，此一嘗試僅是一種在各可能性之間的串連與撩撥。

內容上主要有兩部分：

第一部份主要處理身體與媒介的問題：一開始，首先針對數位科技與身體這兩道力量所交會出來的面向進行種種觀察，尤其是身體或行為所產生種種變化，試問在不同現象背後科技所隱含的改變帶有什麼樣的訊息。接著，持續探索在身體與科技的議題上，科學家或當代理論家提出了什麼樣的思考，由科技所構成的身體感如何面對自身，或者可以說，身體如何透過科技媒介重新掌握慾望，在科技媒介的中介下，慾望又呈現怎麼樣的變化。數位科技的發展在當代可視為一股改變世界的潮流，當然，在藝術範疇中同樣經歷著巨大的變化。

第二部份則以數位藝術中的身體為主：首先，一方面接續上述論述，即科技在藝術範疇中如何與身體發生關係，最常見的模式為互動裝置，但「互動性」所指的又是什麼？它是不是數位藝術的必要條件呢？身體在互動性中又扮演什麼樣的角色？另一方面，則試圖勾勒出數位藝術中身體的理論架構，在該架構下，身體相關的問題（如在場與缺席）之間或不同身體類型之間又呈現什麼樣的關係？透過這樣的架構，我們可發現什麼樣的意涵？

最後，在科技媒介與身體的討論後，我們發現數位藝術之所以不同於其他藝術類型的一個關鍵便是身體因素。過去，如果現實是由身體感知所建構起來的，那麼在數位時代，世界必定會更加多元與遼闊。

關鍵字：Gilles Deleuze、身體、存有、肉身、媒介、互動性、符號學方塊。