

首頁 / 資料庫 / 文章資料庫 / 三則身體寓言於北美館「現代驅魔師」一展 /

「未來考古學」專欄

三則身體寓言於北美館「現代驅魔師」一展

| 2022.02.10



姓名標示—非商業性—相同方式分享



LINE



作者 謝佩君

寫作年份 2022

簡介 該寫作計畫與臺北市立美術館合作。並由國家文化藝術基金會、文心藝術基金會贊助現象書寫-視覺藝評專案贊助。

主圖：Pakui Hardware · 《下腹》(局部) (Underbelly) ·

複合媒材、裝置，現地製作，2019。（圖片由藝術家與北美館提供）

假體神祇

我們很難不視立陶宛藝術家雙人組「Pakui Hardware」的《下腹》（Underbelly），這件盤據北美館大廳的巨型裝置作品為「現代驅魔師」一展的雙重認定。無論是特意以夏威夷神話中的跑者Pakui為團體名稱，作為超越「標準」肉身極致的寓意，或是參觀者再沿梯而上後望向《下腹》，眼下媒介科技與自然交互影響下，乾淨明亮卻又可畏的後人類情狀：

巨型白膜開展出一個又一個、各自獨立的人類器官。紅腎、藍腸或是黃肝分別小心翼翼地被包裹、接線、懸吊；而打造器官的玻璃材質，與其說是暗示著器官的易碎與脆弱，倒不如說是同時自物質形式與象徵意義上彰顯醫學科技的現代價值——透明。透明於我們欣賞作品時一覽無遺的視線，像是看到矽膠動脈中的黑色孢子，也透明於現代醫學以可視性作為條件：標準化的測量、比對到診斷與合成生物學，都取決於各種技術層面上視覺化的努力。像是透過解剖、顯微鏡到MRI與3D建模，定義病兆、打造替代義體。從上述可視性的角度來說，《下腹》是17世紀林布蘭（Rembrandt Harmeszoon van Rijn）《杜爾博士的解剖學課》（*The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp, 1632*）的回音，只是光不再聚焦在尚待解剖的手臂，我們的個體不再以維特魯威（Vitruvius）作為測量的單位，而是可各別放置在玻璃器皿上操作的細胞、組織與器官，以及在資訊模控下的身體政治。

「人已經成為某種假體神祇（prosthetic god）。當他把輔助的器官的佩戴在身上時，那真是非常壯觀。然而，這些附著在他身上的器官並未隨之內化，反而時不時造成麻煩。」佛洛伊德（Sigmund Freud）在《文明與其不滿》（*Das Unbehagen in der Kultur*）清楚地指出科技發展的辯證性：人體與科技同步之時所遭遇的不適與挫折，以及技術的突破如何出於對人類的不足與缺失的補償。我們在《下腹》裡，看不到佛洛茲德式對生物科技「缺失」的正反詰問。「Pakui Hardware」在這明亮的美術館大廳裡，直白、但卻也落入以二分法窠臼——自然對比人造、理性對立泛靈——的質疑：如果義體的出現讓我們得以突破所謂「與身俱來」的身體侷限，那麼何處是人造的起點？哪裡是自然的邊界？





演算法儀式

或許，站在服膺「現代驅魔師」一展命題的作品前，我們該提出的問題是：數位科技「驅魔師」（人工智慧）的定位從何而起？而又是誰在驅魔（運算）？為誰而驅？就這層演算法政治的層面來說，我們對演算法或人工智慧的理解，不應僅限於科技進程下新進的、純然以數學邏輯自動執行的過程，還須同時納入演算法的歷史發展脈絡與物質情狀。例如，法國數學家沙伯特（Jean-Luc Chabert）在《演算法的歷史：從小卵石到晶片》（*Histoire d'algorithmes: Du caillou à la puce*）一書的序言裡，強調演算法早在此一詞彙出現前就已經存在：「巴比倫人用它們來決定法律要點，拉丁文老師用它們來修正文法。」義大利媒介學家與人工智慧研究者帕斯基內利（Matteo Pasquinelli）也曾考察印度火祭壇儀式中複雜的鷹隼形狀——其幾何概算與增值成長技術的運用——和現今演算法技巧並無二致。然而在此處，值得我們注意的不只是演算法在遠古時期中理性與泛靈的曖昧難明，而是演算法如何自文明之初，即是一出自具體社會實踐的技法把戲（套用帕斯基內利的話來說）：它既是儀式程序，也是一以最經濟的手段來運用時間、空間與勞力的過程。

對於長期使用電腦成像（CGI，Computer Generated Image）作為藝術干預手段的藝術家庫珀（Kate Cooper）來說，這件重新剪輯過去短片，包括《裝束》（*Rigged*, 2014）、《我們需要避難所》（*We Need Sanctuary*, 2016）、《症狀機器》（*Symptom Machine*, 2017）與《感染驅動》（*Infection Driver*, 2018）等四支影片於三頻道螢幕、並再命名為《症狀機器》的作品裡沒有完美理想的女性身體；相反地，這些下載自既成——多半為商業使用、由男性工程師打造——電腦成像庫的女

體，原有的商業目標尚未褪去，仍在追尋自主性與自我實現的影片歷時裡跌跌撞撞。例如，她們總是置身於窄小、乾淨的中性無個人風格的窄小空間裡。她們勻稱的臉上帶著乍似刑具的齒型矯正器，穿著時而膨脹時而緊縮的透明充氣衣跟踎，又或者是在滾動運輸帶上顛顛地爬行。三面螢幕分別開展著不同的身體暴力承載：瘀青、血漬與病氣。

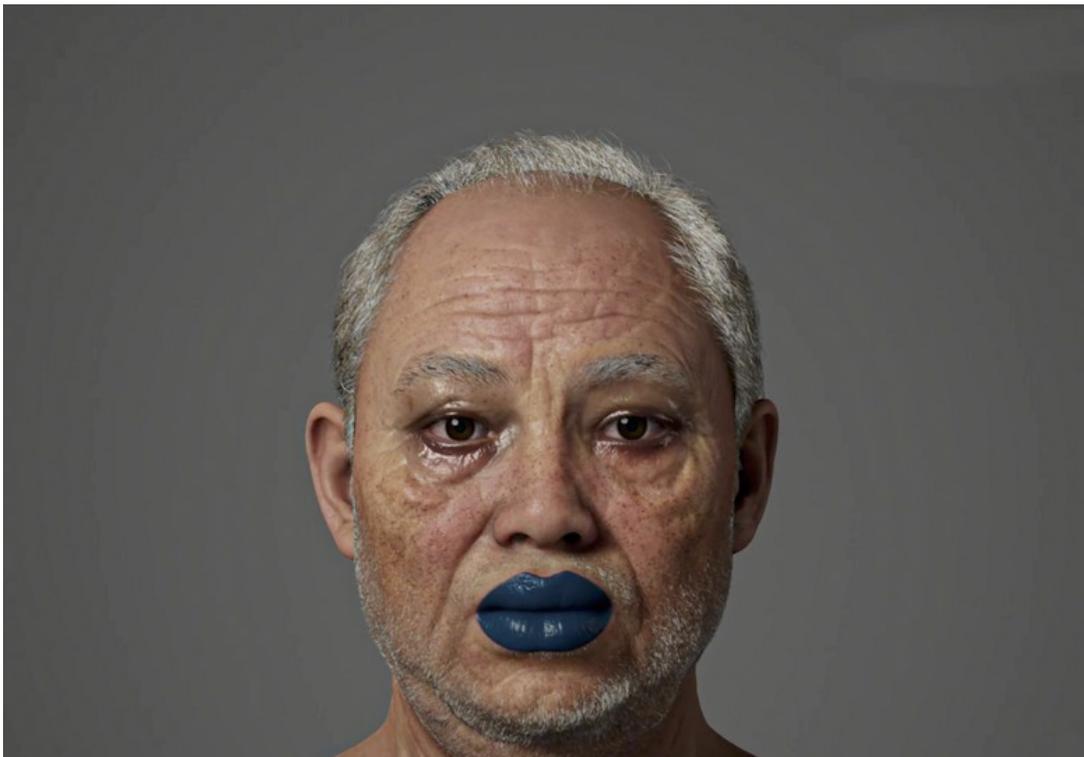
這些虛擬女體的各式痛苦，一方面像是藉由對電腦成像——作為廣告生產工具——的自我指涉，具象化對女性身體在超資本主義極致開發下可見與不可見的暴力；另一方面，卻也透過電腦成像——作為高度分工且勞力密集的技術——批判「理想身體」產業化下劇烈並全面的勞力要求：包括自不同程度朝理想身體或self-care努力的女性，以及不斷開發理想身型的3D動畫師。而在這場女性身體自主跨越世紀的持久戰，也在數位媒介下有了諷刺的轉折：在2021年，我們在看到各式抵制娛樂產業「身體羞辱」或「肥胖羞辱」女星報導的同時，也看到了虛擬女星如何輕巧、毫不抵抗地攻佔廣告市場。例如，IKEA原宿廣告中直接啟用虛擬influencer imma作為形象代言。我們看到影片裡imma一頭完美的粉紅短髮，輕鬆愉快地在IKEA的樣品屋裡享用smoothie bowl，或是優雅地延展勻稱的四肢做起瑜伽，將女性的self-care的儀式感天衣無縫地與IKEA家居結合。在這則廣告下，我們好奇的並不是機器取代人力的陳腐憂慮，或是將科技泛靈化的錯誤意識型態，而是電腦成像如何弔詭地、在集合群眾意見後，「理想化=極端化」女體至極致的偏頗。

如同帕斯基內利對資本主中的精闢闡述：「資本（capital: 拉丁字首也有頭部之意）是一龐大的頭部專化（encephalization）過程：持續破壞與重製頭部的循環。」在IKEA原宿的廣告裡，我們看不到的綠幕下，有個不知名、看不到女子正忠實地替imma進行動態捕捉，而關於「理想女體」的產業結構也在她無聲的動作裡，急速地自我斷頭與重新分工。





庫珀 (Kate Cooper) · 《人為操縱》(影像截圖) · 彩色有聲色 · 尺寸依空間而定 · 4分28秒 · 2014 · (圖片由藝術家提供)





黃博志，《椅子，砂紙，蟑螂，海，七，白蟻和香蕉》(影像截圖)，CGI

所有的名字

小說家徐振甫在《馴羊記》一書裡，以虛構日本修行者宇田川慧海的同名手稿描繪記憶隨年紀鬆綁、能指與所指剝離的場景：

一段時間後，他的住處幾乎貼滿紙條，都是我替他寫下的備忘錄。譬如他床邊放了一個碗，紙條上就寫：「碗，承裝食物與茶水，每天早上喝一杯酥油茶，酥油和茶葉在櫥櫃上層。」同樣地，酥油和茶葉也有自己的紙條，描述功用和打酥油茶的方法。整個屋子遂成為一本繁複的書，符號好像取代了生活本身。

同樣地，在黃博志的《椅子，砂紙，蟑螂，海，七，白蟻和香蕉》(3D建模與動畫由蘇柏瑞、李峻珣、邱晨恩等人的XTRUX團隊製作，聲音為藝術家馮志銘設計)裡，他也打造了一個意義與物件彼此脫離、而真實與虛擬相互依存的超現實世界：真實於藝術家父親思覺失調的不適，虛擬於Unreal遊戲引擎好似成為拼貼父親日常失序片段的最佳載體。藝術家試圖以突破性技術帶來的亙古命題可能是：我們能否使用以秩序作為再現模式的數位媒介來表現脫序？而我們又如何以數位技術(紀錄)抵抗不可逆的衰化？

在遊戲引擎提供的電影環境下，我們看到父親的3D虛擬化身和蟑螂同時置身於窄小、中行而單調的空間(和庫珀的電腦成像女性一樣)、從針眼裡窺探觀者或者是無數個父親形象停泊在無限蔓延的老舊皮膚組織上。「符號好像取代了生活本身」一般，在這些太過熟悉的超現實電影語彙，與精簡同時經濟化的電影型空間下，Unreal Engine中的虛擬化身，似乎還跟不上真實世界思覺失調的脫序，也尚未賦予我們超越象徵秩序的空間。

展覽：現代驅魔師

時間：2021/11/27 - 2022/03/06

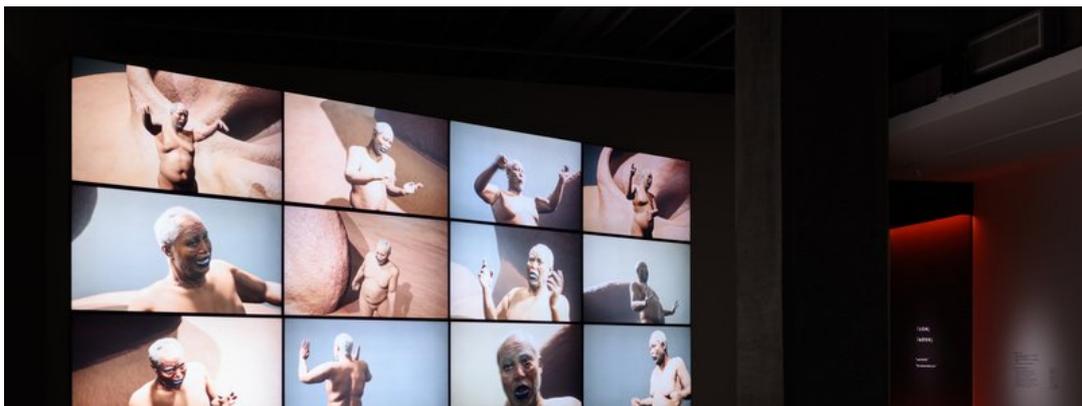
展地：臺北市立美術館

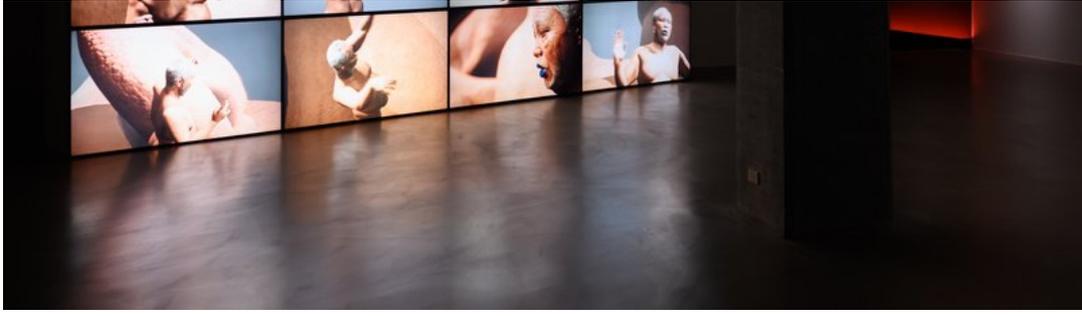
網址：https://www.tfam.museum/Exhibition/Exhibition_page.aspx?ddlLang=zh-tw&id=694

「驅魔師集會」Podcast：https://www.mexocon.com/?_trms=7f3e5248201154ed.1638943644638



黃博志，《椅子，砂紙，蟑螂，海，七，白蟻和香蕉》(影像截圖)，CGI 動畫，4K單頻道錄像，彩色有聲，循環播放，15分鐘，2021。(圖片由藝術家與臺北市立美術館提供)





黃博志，《椅子，砂紙，蟑螂，海，七，白蟻和香蕉》(影像截圖)，CGI 動畫，4K單頻道錄像，彩色有聲，循環播放，15分鐘，2021。(圖片由藝術家與臺北市立美術館提供)

關於作者

謝佩君，紐約州立大學賓漢頓分校藝術史所博士候選人，惠特尼美術館獨立研究計畫海蓮娜·魯賓斯坦批判研究會員(2019-2020)。主要研究興趣在批判理論、現當代藝術史，視覺史和媒介與科技理論。博士論文處理的問題為觸覺、聽覺與視覺三種感官自臺灣冷戰期間以來的抽象化，以及藝術生產過程如何干涉這些去自然化的感知。

#人工智慧 #演算法 #媒介 #身體

最後更新日期：2022/06/21

延伸閱讀

書籍

《智能的建構：人工智慧的真相》(Architects of Intelligence: The truth about AI from the people building it)

特邀專欄

三則身體寓言於北美館「現代驅魔師」一展

特邀專欄

夜幕為人：數位藝術與赤裸生命 (I)

特邀專欄

旁觀者

特邀專欄

聲音

特邀專欄

數據

← Prev. ≡ Next. →

訂閱電子報

請輸入E-Mail



[取消訂閱](#)

[歷年電子報](#)

[藝訊](#)

[專題](#)

[趨勢論述](#)

[資料庫](#)

[發展紀事](#)

[線上報名](#)

[隱私權聲明](#)

[著作權聲明](#)

[網站安全政策](#)

[聯絡我們](#)

瀏覽人次：1213495



© 2017 國立臺灣美術館

