

後人類慾望

陳明惠 Ming Turner

「後人類」(Post-human 或 Posthuman)作為一個學術名詞，自 1970 年代末期即被學者廣泛論述：伊哈布·哈桑 (Ihab Hassan) 1977 年出版的〈普羅米修斯作為後人類文化裡的表演者？〉(“Prometheus as Performer Toward a Posthuman Culture?”)，探討科技不僅影響人類醫療科學，它更牽引著我們日常生活之消費文化¹。史蒂夫·尼可思 (Steve Nichols) 於 1988 年出版的《後人類宣言》(*Post-human Manifesto*) 一書，提出現代人已經是處於後人類狀態的主張。西方批判思想於 1970 年代、1980 年代熱絡展開之際，至今已出現許多由「後」(Post-) 為字首之學術名詞，包含：後現代 (postmodernism)、後殖民 (post-colonialism)、後工業 (post-industrialism)、後共產主義 (post-communism)、後女性主義 (post-feminism)、後結構主義 (post-structuralism)、後馬克思主義 (post-Marxism) 等，而這些由「後」為字首之詞，皆與「後人類」之概念有所關聯，因哲學思維下的「後人類」亦關懷它者 (the other) 及包含一種不明確感 (undecidability) 之狀態²。

「後人類」的現象包含當代數位文化中「第二人生」(Second Life) 虛擬世界、基因改造食物、機器人、人工生殖技術等，而本展覽主要回應數位女性主義哲學家唐娜·海若威 (Donna Haraway) 的「賽伯格」之概念。「後人類」顯示一種介於人類與非人類之間的緊張感與不確定性，且以一種結合人的身體與科技技術的現象與想像，這種介於人與科技的概念，回應海若威對於賽伯格之觀點。海若威曾指出：賽伯格是一種數位空間的有機體，一種混雜機器與有機生物體，同時是社會的真實狀態，亦是一種虛幻的科學想像³。賽伯格是一種超越現實物質世界裡，既定兩性二元分界之個體，且去除傳統的性別二元論，進而呈現解構性別認知、重現身體符碼之後人類慾望。本展覽展出的作品除了以數位科技(數位輸出、

¹ 全文請參考 Hassan, Ihab. “Prometheus as Performer: Toward a Posthuman Culture?” *Georgia Review*, 31, 1977, pp. 830-850.

² Miah, Andy. ‘A Critical History of Posthumanism’ in Gordijn, Bert and Ruth Chadwick (eds). *Medical Enhancement and Posthumanity*. Springer Science + Business Media B.V., 2008, pp. 87-88.

³ Haraway, Donna J. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. London and New York: Routledge, 1991, pp. 149-181.

多媒體互動、影像裝置等)手法,亦包含多媒材裝置與繪畫。展覽三大主題—〈複製人〉、〈跨性人〉、〈改造人〉,並非以一種絕對的方式來歸類參展作品,因這些主題本身多具有重疊之特質與指涉。

〈複製人〉以克隆作為主題。克隆是指一種自然無性生殖的方式,或是藉由科技以無性生殖的方式創作出生物體;1996年人工多莉羊(Dolly)的被創作,指涉未來人類可以藉由生物科技而繁衍而出,〈複製人〉更探討當代數位藝術中「去性別化」及「雌雄同體」現象。〈跨性人〉解構傳統性別二元論的論點,強調變裝、同性戀、雙性戀的議題,作品觀察目前社會裡,尚被壓抑且較不易被接受的性議題部分,此議題亦探討男女生理結構,被解構且重新定義之現象。〈改造人〉呼應後人類身體是一種存在於網路虛擬空間之賽伯格身體,包含「有機」的混雜多種生物之身體,及「非有機」混合機器及科技之身體,賽伯格可以是不具實體、虛擬的、具流動性的,是一種存在於電子科技中的形象,或是以物質性的方式,透過多媒材的手法呈現出來。

派翠西亞·佩斯尼尼之〈迎接賓客〉呈現一種詭譎的場景:在一張單人床上,站立著一位即將與一異種生物相擁之小女童,而在此床頭,有隻長著絢麗多彩羽毛之孔雀,佩斯尼尼呈現這仿若僅科幻電影才會出現的超現實、詭譎之畫面。佩斯尼尼之〈高懸〉,表現一個小男孩坐擁在裝載著五隻巨型蟲的毛網中,亦呈現一種關於美/醜、天真/詭譎之對比與張力。〈城市浮游體—雌性〉與〈城市浮游體—雄性〉,是崔吁嵐以極精緻的金屬手工技術,結合錯綜複雜的模型,參照了史前植物、蟲類與魚類的內在結構與外在骨骼,再透過機械馬達與光、熱感器,呈現陰性與陽性的形象。馬汀·萊舍與安德魯·哈吉爾一起創作的〈神秘花園〉,表現當今數位科技時代裡,聖經裡亞當與夏娃之面貌,及一種數位化下之伊甸園的樣貌。

受聖經啟發而創作的還有林珮淳,其〈夏娃克隆啟示錄 III〉呈現聖經《啟示錄》章節,且夏娃克隆是一種美麗、危險又被崇拜的身份,夏娃的身體直接呼應展覽中「克隆」、「複製」、「賽伯格」之概念。劉世芬的〈穆勒氏花園—羊走迷〉,呈現一個以她自己形象製作的等身矽膠擬真人體雕塑,此雕塑尾椎部長著一條類人猿尾巴,並被多個羊頭骨鹽雕所環繞,同時展出的六件具雌雄同體特徵之植物、昆蟲圖像,傳達雌雄同體的概念。黃贊倫的〈安妮〉,亦呼應雌雄同體之觀點,同時呈現混合人類與獸類之身體:長著雄鹿鹿角同時具女人身體,背部長著龜殼之混種生物,作品亦呼應台灣民俗中藥材「龜鹿二仙膠」之文化意涵。

關於變形且又具文化象徵的身體，亦可從莎雅·沃爾法克之〈奇米拉〉一大型複合媒體裝置作品呈現：具艷麗多彩之變形人形，不僅反應結合白人、黃種人、黑人之文化，更反映沃爾法克自身結合不同文化與血源之背景。另一件同樣以古希臘神話中的混種怪獸—chimeras，作為作品主題的是曾鈺涓之〈奇米拉之歌（V3）〉，此作品邀請觀眾與作品互動，進而生出一系列轉動具人形象之數位變形體。詹嘉華之〈身體構圖 II〉藉著民眾肢體之揮動，進而創作出記錄人體律動，且不具任何文化象徵之數位人體。郭慧禪展出十件名為〈遊戲迷宮〉之動畫，呈現十位不具性別、文化表徵之數位人，在狀似方塊迷宮中遊走，仿若呼應現代人早已迷失在數位文化之困境。真壁廉將人的頭像與不同物件作組合，展現一系列變形之頭雕像，是藝術家幻想中具不同象徵意涵之變形人。

結合東方文化的變形人可由李小鏡的〈十二生肖系列〉觀察出，展場中大屏風上顯示一位躺臥、身體呈現斷裂、不連續的裸女，藉著觀者在此屏風來回走動，原本不連續的身體圖像時而接合時而變形拉長，同時展出結合人的形象與十二生肖動物圖像的立體陶塑，亦呼應變形、混種之議題。另一組以中國十二生肖為主題是由維多利亞·維斯納與塞德哈斯·瑞瑪克利斯蘭所一起創作的〈Hox 基因十二生肖，台北版〉，透過共存於人與其他動物且影響所有動物身體部位的 Hox 基因，藝術家設計了一個能透過與觀眾互動，進而創造出變形生物體之圓桌遊戲，此作品同時參考易經中關於十二生肖動物與人體器官之聯結，作品結合東方強而有力之文化與象徵。楊納展出的一系列油畫與立體陶藝作品，亦結合人（女人）與動物（如：兔子、貓、鳥等）之形象，呈現一種具神話般之童話感與寓言。

冰島歌手與多媒體藝術家碧玉，展出 3D 音樂影片〈隨心所欲〉，影片中的碧玉背著一個由自己複製滋長出來的泥人，在如詩如畫般之自然場景中，碧玉與此泥人不時相依相扶、不時扭曲糾纏，呈現一個糾結且沒有結果之旅程與探險。同樣以藝術家自己身體作為創作主軸的是伊莉莎白·金，她以自己容貌藉著手工製作成的木偶，以 35 釐米無聲定格動畫的方式製作〈發生甚麼事〉與〈巴特列特之手〉，仿若賦予此木偶生命，以模擬一個活人的細微動作與行為，影像並呈現極細膩感與敏銳度。喬安娜·德夏柏展出的〈植物園系列〉，是由女性身體作為冥想主軸的創作，藉由在大自然裡氣球與水球的裝置，編製而成一套新的生態系統，創造出彷彿是與世隔絕之類山水；作品探討一系列狀如胚胎生物體之不知名創造物，探索人體、山水、性、死亡等議題。

展覽另一個主題圍繞於後人類複雜慾望中的性別觀。安·賴以自己男性的身

體裝扮為一女護士，在〈我的寶貝〉錄像作品中，他以不斷歌頌「我的寶貝」的方式，呼喊那透過現代生殖醫學科技，而在人工試管下創造且不知名的孩子。變裝藝術家費爾展出的〈回應凝視〉等作品，不僅呈現自己男性肉身但具女人自我性別認同感之衝突，更探討人工與自然、陰性與陽性、老與少之議題，費爾仿若是海洛威筆下那具「女神」容貌之賽伯格。瑞蒂·泰克塞森的〈殼〉系列影像作品，呼應後人類慾望中對於性別認同之解構，及對於雌雄同體、性別曖昧性之詮釋，而這亦回應海洛威認為「賽伯格」本身具有解構既定性別規範之觀點。凱文·萊恩展出〈超越肉體〉一系列攝影與聲音影像作品，紀錄 2013 年在倫敦諾丁丘之街道嘉年華會，作品審視嘉年華會曝露出人之本性慾望，將不羈、狂亂、脫序之音樂、誇大、炫麗之服裝、裝扮、舞動的肉體，在真實的公共空間中，展現人的身體與慾望所能交織之最大能量與力道。

法蘭西斯·福山 (Francis Fukuyama) 在其 2002 年《我們的後人類未來》(*Our Posthuman Future*)，提出生物醫學商品化對於人類未來負面影響之隱憂；凱薩琳·沃德彼 (Catherine Waldby) 以「人體圖像解剖學」(Visible Human Project, VHP) 來檢視生物醫學技術如何透視人體內部，進而將身體符碼化、數位化，且生物科學如何影響人類在醫學及非醫學之生活面向⁴。「後人類」因此脫離不了醫學之議題，而本展覽便涉及跨精神、神經與生物醫學主題。珍妮·普若芬特以自己過去被患有精神分裂症者跟蹤二十多年的經驗，透過藝術手法，將自己模擬成那精神病患，並企圖藉由創作此作品，得以解放自己多年被跟蹤之精神壓迫感。安娜·瑪斯得與蜜雪兒·拔克一起創作的〈襲擊〉探討醫療系統中醫生與病人形成的一種主體與客體之不平衡權力結構，同時以核磁共振攝影呈現被數位化之身體—人腦。歐仁·卡茲與艾歐蘭特·樂兒展出〈半活體解憂娃娃〉，以生物組織自行繁衍的方式，而生長成七個類似人形小娃娃，這藉由生物科技所繁衍之娃娃，不僅回應在後人類社會，人可以藉由科技創造出其他生物或是「類生物」體，同時藉著結合瓜地馬拉民俗傳說，使其作品具濃厚的敘事性。安娜·且蜜翠亞更以細菌在布料上肆意滋長的方式，構成美麗色澤與圖騰，而探討人與細菌不可分離、相互依靠之關係。

不論是安徒生童話故事〈夜鶯〉(*The Nightingale*, 1844 年) 中由機械作成之夜鶯、瑪莉·雪萊 (Mary Shelley) 1818 年〈科學怪人〉(*Frankenstein*) 裡半屍半

⁴ Waldby, Catherine. *The Visible Human Project: Informatic Bodies and Posthuman Medicine*. London and New York: Routledge, 2000.

機器之怪物，或是以撒·艾西莫夫 (Isaac Asimov) 科幻故事中的機器人，藝術家、哲學家、文學家、科學家對於「後人類」與「賽伯格」的想像與詮釋，一直是多元、複雜、且非單一的，然而不可否認地，科技的演變仍是當今我們解讀「後人類」議題之核心。本展覽試圖透過藝術家不同層面之探討，無論是直接將身體變形（與生物、機械混種、或與大自然結合）、解構性別之二元論，或是生物醫學對於我們生活之影響等，皆提出藝術家對於「後人類」這複雜概念之解讀或紀錄。當科技將人類的生活帶到與過去截然不同之層次，視覺藝術領域裏對於「後人類」現象之詮釋，將毫無疑問地更顯精彩。