

## 集體記憶亦或集體失憶—鄭淑麗《BABY LOVE》的科技母體幻境

曾鈺涓

《BABY LOVE》是鄭淑麗《寄物櫃裏的嬰孩》（Locker Baby Project）系列作品三部曲之二，延續第一部《BABY PLAYBaby Play》的概念，將故事設於虛構的 2030 年，在東京寄物櫃培育出來的複製嬰兒，已經成長並成為傳遞人類情感記憶的載體。在歡樂的遊樂園中，參與者將自己喜愛的情歌傳送到「記憶與情感共享裝置」（ME, Memory-Emotion），參與者伴隨著六位粉紅色娃娃端坐於炫麗旋轉茶杯中，並操控方向盤將自己的情歌與隨機抓取的眾人情歌融合混雜，參與者沈溺於昏眩狀態中，享受著偶然變數與混雜無序所營造的歡樂與遊戲，在旋轉碰撞中共同感受音樂受到干擾混雜的虛幻感。

然而隱藏於作品歡愉的表象之後，卻是數位時代裡人類毀滅與喪失自我記憶的歷程。鄭淑麗在創作概念中，提到此系列作品是參照日本小說家村上龍著名小說《寄物櫃裏的嬰孩》。在《BABY LOVE》可以清楚地辨識出以小說場景與元素作為作品中之符號，並企圖延伸其所塑造的封閉、毀滅與存在的孤獨感。

### 《寄物櫃裏的嬰孩》與《BABY LOVE》

《寄物櫃裏的嬰孩》是描述被母親丟棄於寄物櫃的主角阿菊與阿橋的故事。《BABY LOVE》的故事背景是接續被阿菊所毀滅的世界後所再生的世界，虛構的「桃莉波麗基因轉殖公司」（DPT, DollyPolly Transgency），以阿菊挖掘毀滅世界藥物 DACHURA 的地方—沖繩島深海的珍珠貝殼基因，複製了寄物櫃裏的嬰兒，並以寄物櫃作為哺育嬰孩們的撫育器，以延續他們生命特質所必須經歷的空間經驗。此寄物櫃是特別製作來孵育複製嬰孩的蜂巢，嬰孩成為蛹，「那個巨大的蛹就要孵化開了吧，夏日柔軟箱中安眠的嬰兒們不斷織成的玻璃和混凝土合成的蛹大概會一齊孵化開來吧」（村上龍 427）。冰冷與照顧取代了酷熱與無情，這些複製嬰兒被妥善照料，並將作為人類接收、儲存、傳送與商訂買賣、轉讓彼此的“記憶”與“情感”的工具。

而旋轉茶杯所組成的歡樂遊樂場，藉幻像與奇境所塑造的超真實與擬想，喚起參與者童稚與愉悅，忘卻成人的理性感知與孤寂的真實，並讓參與者感受阿菊「地球在旋轉」的暈眩感。「...他想以讓自己暈眩的速度，閃閃發光地向某處飛去。」（村上龍 6）在旋轉茶杯的場景裡，參與者、觀者與複製嬰兒共享由數位編碼所匯聚成的茶宴，邀請參與者共同傳輸與共飲茶宴裡所需的元素—MP3。

## 《BABY LOVE》之「生態組織系統」

小說中阿橋所探尋的聲音是母親的心跳聲，而 2030 年的複製嬰兒接收數位編碼的 MP3 情歌，藝術家藉由音樂傳送的行為，將參與者（主體）與整體系統（客體）透過臍帶（傳輸線與傳輸點等數位裝置）連結成爲一個生物主體，系統擁有了參與者的情感元件（MP3），也模糊了主體與客體的界線。系統成爲集合眾人情感元件的主體，MP3 成爲人類與母體連接的訊號。母體再藉由參與者的控制碰撞，混雜與擠壓訊號成爲新生命體。透過訊號編譯與重組之程式控制整體過程中，電訊再現與重新傳播人的情感元件擬仿，參與者在虛假的主動控制行為中，失去了作爲主體的權力，母體藉管路的連結哺育人類生存所需的養分與虛擬生存意識，在構築的虛擬幻境裡，藉由人類在夢境中超真實的存在，自我繁衍存在。

此「記憶與情感資料庫」取代了參與者，成爲世界中的主體，當參與者將自我的記憶與情感（隨身碟、MP3 播放器）與連結點（USB 傳輸介面）分離時，此情感元件被植入資料庫成爲編碼（Code），透過系統的運算，編碼與編碼重新鍊結，此主體也不再是「記憶與情感」共享之主體，而是一個具自我意識與人工智能的「生命主體」。透過聲音所傳輸的訊息，讓參與者在整體參與過程中想像整體的存在。受到科技宰制的人類，在藝術家的邀請下，完成參與、上傳、控制、碰撞、變異與聆聽的過程，成爲藝術家所欲建構整體的一個「元件」，並完成藝術家意欲達成的整體「生態組織系統」。

## 集體失憶

此鄭淑麗建構的觀者共享共生的「生態組織系統」，是在集體行為中，傳達出科技滲透所造成的集體滅絕。雅各（Jane Jacobs）指出「科學與科技」是造成文化墮入「黑暗時代」的因素之一。馮黎明認爲當人類享受新科技所快速打造的主觀化世界，文明進步使得人與自然外部世界疏離，並帶來文明斷裂的危機。麥克魯漢在 60 年代提出地球村（global village）的概念，90 年代網際網路則將這樣的譬喻落實成爲事實的陳述，李文森（Paul Levinson）引麥克魯漢之言認爲「城市不再存在....只剩文化的鬼影，供觀光客憑吊....」。科技消滅了文化的異質性，也讓人類在科技隱性與愉悅的征服中，被自己所創造的科技所掌握並且毫無警覺性與自衛能力的放棄自己身爲「主體」的權力。

知覺的、心裡的、認知的、習慣的、生活形態、都是一種可複製的主體。透過數位科技所形成具同質性的生活模式將人類變成具思維同一性的個體，彼此複製生活、生命，形體上雖仍爲個體，但在覺知上，已經成爲具複製知覺的另種複製人。以 FRP 製作具同一形貌的嬰兒，是生存於科技環境下的人之原型。布西亞認爲「當世界或真實覺知到人工與虛擬具等值意義時，則此

真實則成爲無用……當所有的事被化約成爲電腦與神經網絡，則身體無用……」。人類在數位文化的孵育之下，將無用的身體肢解讓知覺儲存於數位載具中，成爲成長於寄物櫃裏的嬰兒，在相同的框架中成爲集體失憶的群體。

#### 參考書目

- ✓ Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation* (English ed.), Translation: Sheila Faria Glaser. USA: The University of Michigan Press, 1994.
- ✓ Baudrillard, Jean. “Useless Functions”. *Impossible Exchange* (English ed.), Translation: Chris Turner. New York: Verso, 2001.
- ✓ Gordon Graham。《網路的哲學省思》。江淑琳譯，台北：韋伯文化國際出版有限公司。2003。
- ✓ Levinson, Paul。《數位麥克魯漢》。宋偉航譯，台北：貓頭鷹出版社。2000。
- ✓ Jacobs, Jane。《集體失憶的年代》。姚大鈞譯，台北：大塊文化。2005。
- ✓ 村上龍。《寄物櫃裏的嬰孩》。翁淑華譯，臺中市：三久出版社，1997。
- ✓ 馮黎明。《技術文明語境中的現代主義藝術》。北京：中國社會科學出版社。2003。