

意義來自於把隱藏的結構掀開 許家維談〈鐵甲元帥〉

Meaning Revealed in Latent Structure Hsu Chia-Wei Discusses His Work *Marshal Tie Jia*

採訪・整理 | 陳寬育 Chen Kuan-Yu

一間與實體小廟等比例的模型搭建於展覽空間中，牆上投影的是孤懸於馬祖芹壁村海濱的小島嶼，這個如舞台般的小島嶼上搭建著藍幕，一位老人中氣飽滿並緩緩地唱著快要失傳的歌謠：牌九打油詩。一旁的牆上，有封《致鐵甲元帥的信》，當我們走進這空間並閱讀信件，也進入一段虛實互映的歷史故事——那是許家維參與2012台北雙年展的作品〈鐵甲元帥〉，也是關於大時代的小角落、天地鬼神與鄉里傳奇間虛實交織的情境。

問：〈鐵甲元帥〉是何時開始構思、創作的，請談談這件作品獲邀參加台北雙年展的過程？

答：〈鐵甲元帥〉是在2012年初跟台北雙年展策展人安森·法蘭克接觸之前就已經展開的創作計畫，只是後來在某個機緣下有機會與策展人一聊，才在7月時獲邀參展。確定參加台北雙年展時，影片的部分差不多接近完成，而廟的模型部分原本因為經費的關係沒辦法在短時間內實踐，所以建造廟的模型只是一個構想的階段，

但因為參與雙年展，所以有機會和條件讓廟的模型進到美術館裡面，就把廟的部分也一起完成。

問：從構思到實踐的過程中，請談談做這件作品時最最初的想法，以及實際進行後曾遭遇到的轉折或是改變？

答：本來的計畫主要是想要延續之前〈和平島故事〉的創作方向，所以都在尋找那些像是老人家唱卡拉ok跟演歌的元素，同時也尋找一座適合的島嶼並在上面架設卡拉ok的場景，讓老人家在上面唱演歌。當我到處尋找具有這種可能性島嶼時，就在一趟馬祖的旅途中看到了這座島，於是開始去勘查場地，並且試著申請。有趣的是，馬祖縣政府告訴我全馬祖有80幾個島，就只有這座島是私人的，而且還是鐵甲元帥的，因此我必須要透過傳統的儀式來請示鐵甲元帥。接著我尋求村長的協助，村長幫忙召集村民，並舉行請示鐵甲元帥的儀式，儀式是由四個人扛轎子在桌面寫字回答我的請求。也就是因為這些事情，徹底改變了我原先的計畫。



▲〈鐵甲元帥〉，高畫質錄像、廟宇場景裝置、攝影，2012



根據村民的說法，島上以前有一間廟與一棵榕樹，但廟毀壞後就將神明遷移到北竿；國民黨軍隊來了之後為了防禦便在島上蓋了軍事碉堡，後又因為樹根會侵蝕碉堡而將榕樹砍掉，隨著時代轉變，碉堡後來也廢棄毀壞了。於是覺得那個島本身跟大時代的變動有某種巧妙的連結，比如鐵甲元帥會來到這個小島，也是因為原本在武夷山的廟因為文化大革命被燒掉了。所以原本只是想找一個適當的場景，結果發現這個島複雜的背景，島嶼不只是做為地理上的一座島嶼，它本身還包含了時代變遷的痕跡。

此外，我也在這過程中慢慢理解現在同屬一個政府的馬祖跟台灣其實有著完全不同的歷史命運；台灣在日治時期，馬祖是屬滿清政府的，所以當我們從原住民或日治時代的脈絡來討論台灣主體性時，其實跟馬祖並沒有太直接的關聯，因為馬祖和台灣的關聯是自蔣介石來台後才發生的。因為意識到原本想要做的卡拉 ok 或日本演歌的場景，在這個地方會顯得格格不入，所以開始調整方向。而做作品必須請示鐵甲元帥這件事情對我來說也

太奇怪、超乎理解範圍，創作這件事，簡直是慢慢變成被祂領著走。例如，原本想要在島上面蓋一座像是臨時電影現場般的廟，卻無法獲得鐵甲元帥的允諾，於是（鐵甲元帥同意的）藍幕的拍攝手法，以及今天你所看到在展場中廟的模型（不能在島上實際搭建），都是因為遵從鐵甲元帥的意思並不斷修正之後的呈現方式。

問：那麼，展場中廟的模型所呈現的形態、空間布局、細節和物件的使用，依據的是什麼？你有取得原本那座廟的影像或圖樣嗎？

答：其實那是我的想像。我問了很多人，但已經沒有人知道那個島當年的景況了，但是在島上可以看見遺留的地基，可以大概追溯以前廟的位置和範圍。於是我依照馬祖當地蓋房子的方式來想像這座廟以前的模樣，加上現在馬祖的廟裡面使用的道具，像是元帥在上面寫字的方桌就是很重要的元素。總之這座廟的再現場景全部是想像，我讓那座廟的場景在美術館的展場裡面出現，是想要試著從物質性的層面來處理想像跟虛構的提問；也



▲〈鐵甲元帥〉，高畫質錄像、廟宇場景裝置、攝影，2012

就是說，儘管展場中的廟是具有物質性的，可是在這個裝置中反而會呈現出現實和虛構界限的討論。

問：你使用牌九做為主要的影像元素，同時搭配老翁的歌唱，請進一步說明一下牌九和唱歌聲音的意義。

答：原本就是想拍卡拉ok跟唱演歌，所以作品出現唱歌這件事是本來就想要有的元素。在製作這件作品的過程中發現鐵甲元帥喜歡聽閩劇，而且同時鐵甲元帥有很多嗜好，比如要請示元帥時人們必須先將高粱倒進大缸中，元帥是以轎子沾著高粱的方式喝酒，然後請示儀式結束後就倒掉；有節慶時則必須請閩劇的戲班來唱戲，所以當我覺得自己的創作就像是在跟鐵甲元帥對話時，就想辦法邀請這位老先生來唱閩劇給鐵甲元帥聽。

問：這位老先生是從哪裡找來的？跟鐵甲元帥有特殊的淵源嗎？他唱的內容是關於什麼？

答：這位老先生應該是當地僅存會唱這種歌謠的。據我所知，他所唱的內容是一種以牌九創的打油詩，從前的唱法像是兩個人在對對子，一邊玩牌九一邊對唱。其實在中國大陸跟福建會唱這種閩劇調子的人原本有很多，但由於現在牌九在中國大陸是被禁止的，所以等於在馬祖是會玩牌九的不會唱這種調子；在中國大陸則是會唱閩劇調子的就不會玩牌九；所以這位會玩牌九又會唱打油詩的老先生可以說是碩果僅存了。他在〈鐵甲元帥〉中唱的內容是和對日抗戰有關，從東北一直唱到上海；在抗戰時期，因為馬祖當時被日本佔領，所以跟台灣的關係很奇妙，因為當時台灣是日本的領土，而佔領馬祖的軍隊正是從台灣出發的。

問：從之前的〈和平島故事〉中，祖母做為敘事者，訴說著連繫日治時期歷史中的個人遭遇與記憶，並且在影片敘事中，你發明並安插了一種魔幻的生物「泥琥」，用這種奇幻的生物和故事來跟大的時代、歷史對話；這次的鐵甲元帥同樣帶有這樣魔幻的作品特性，似乎島嶼

做為承載某種與歷史對話的奇幻色彩的角色，已成為你創作的某種基本架構，你怎麼理解島嶼在你作品中的存在方式？

答：我覺得島嶼對台灣而言是很特殊的東西。台灣本身是島嶼，可是我們受的教育從不覺得自己是個島嶼，因為我們想像的歷史有五千年，地理則是中國大陸。我們身在島嶼上但努力想像自己不在島嶼上，結果追尋島嶼現在卻變成是建立主體性的過程，這過程像是在對抗某種官方記憶吧。

問：你在追尋一個理想的島嶼場景做為對抗某種官方記憶的方式，結果在做鐵甲元帥這件作品也確實讓你遇到了一個很妙的島嶼。

答：開始進行〈鐵甲元帥〉時，我原本就是在尋找一座適合的島嶼，後來，也試著在作品影像的使用上讓島嶼的形態更具體，同時這樣的島嶼形象也像是在轉喻台灣

本身是個島嶼的事實，以及流轉於其上的幾種身分認同立場。對我而言，島嶼很像是對認同過程中出現的那些複雜情狀的某種重新勘誤，或者是可以做為重新談主體性的一個元素。

問：你對於〈鐵甲元帥〉與策展人所論述的展覽主題之間的關係，有沒有什麼看法？

答：最直接能看到的就是〈鐵甲元帥〉跟歷史、記憶有關。我的創作產量不多且都需要花費很多時間，因為創作過程必須實際接觸各式各樣的當事人，並且去實地調查和了解；而台灣的歷史與文化狀況本來就很複雜，很多的人事物背後都牽涉著不同的脈絡。像是原本也不會想到芹壁村的這個小島嶼會連繫到民間信仰、鐵甲元帥、蔣介石、文化大革命等，或是像〈和平島故事〉原初是祖母的記憶，卻在創作過程中發現牽扯的物事會愈來愈多。也就是說，並不是一開始就設定好完整的內容，而是在過程中會牽扯出愈來愈多事情，很多事情若

深入去了解會發現背後有許多糾結的脈絡，包含時間、認同、想像、記憶在其中。

2012 年的台北雙年展相較於前面幾屆不太一樣的地方是，今年沒有太多的現地製作作品，策展的方式主要是透過讓不同的文本跟不同歷史開展對話，所形成的一個不同的語境，或者說一個能被再擴充的語境。有很多人看了我的〈和平島故事〉或〈花東新村〉等作品，都會追問我的立場、觀點和期待是什麼，可是對來說，我們都是個外部者，怎麼能這樣自負地說要給出什麼價值判斷。所以我想所謂的立場應該不是要給出某種判斷，而是把那個結構展開來，同時這樣展開的過程就是對藝術與創作的一種態度，所以無論怪獸是正面的用字或負面的用字，我理解的怪獸就是把那隱藏在背後的結構掀開、展開。意義來自於把隱藏的結構掀開，這是我覺得自己的作品能回應這次雙年展的方式。

問：你剛剛提到了「觀點」，我注意到你在〈和平島故事〉中的場景影像畫面是比較固定的，使用長鏡頭接起每一個不同的、近乎靜止的場景畫面；相較於此，〈鐵甲元帥〉就有相對豐富的空間層次和鏡頭運動。這樣的技術使用不禁讓人感覺，似乎想採取更具動態的方式來開展一種更積極的說故事方式？

答：形式上也許有點不一樣。像之前〈和平島故事〉的場景裡面沒有人的存在，完全就是一個空的畫面，人的出場方式都是透過旁白的聲音顯現，而且〈和平島故事〉中影像敘事的關聯性，比較是建立在說故事的敘事連續性上面，畫面其實有動，但很細微，看起來就像靜態照片。關於那件作品，我一開始的考慮便是用旁白跟說故事的形式，所以覺得應該要思考如何把電影的剪接、縫合技巧，透過一個鏡頭、一個鏡頭的方式將之去除，變成模擬幻燈片的狀態；接著，敘事與旁白的時間點，跟影像所拍攝的場所又有著時間的距離，一個是講述 50、60 年前的故事，而畫面中的場所其實又是最近才拍攝的，因此影像與故事跨越了時空在同樣的地點重疊。這次的〈鐵甲元帥〉表面上看起來最不一樣的是有人的出現，但是反而沒有旁白了，我讓老人家直接現身在影片裡唱歌。

問：就是說，在〈鐵甲元帥〉中，旁白變成了一封信的形式，可以這樣講嗎？虛構了一封給鐵甲元帥的信，信的內容卻可以說是真實經歷過的創作過程的紀錄，這種真實與虛構的關係其實在你的創作中反覆出現。

答：也可以這樣說。旁白在這裡變成了一封信，旁白在作品裡是組成敘事的關鍵組件吧，但這封信的內容和在

展場的空間安排上其實不直接跟影片的敘事有所關連，比較像是把整個製作程序的過程變成作品的一部分。例如跟鐵甲元帥請示、溝通的過程並沒有直接在作品裡呈現，卻是創作過程裡很重要的一個環節，所以用書信的方式其實也像是自己的創作筆記。至於〈和平島故事〉中的記憶、想像、認同等內容，是透過說故事這件事情來達到的，也跟現在的真實場景產生關連；但在〈鐵甲元帥〉這裡，則不是透過旁白而是利用畫面場景的轉換——從廟的內部空間，慢慢向外移動看到藍幕與一群人在拍片，最後以島嶼鏡頭持續一段時間，這讓島嶼好像變成一個巨大的舞台，畫面的感覺就像是〈和平島故事〉所呈現的幻燈片那樣。

或者，又例如之前的作品〈花東新村〉，場景是一個現在已經消失的原住民部落，它是個位居都市中的巨型違章聚落，也是擁有兩百多個住戶的阿美族第二大部落；同時，也因為這裡正好是白色恐怖時期的刑場，因而成為傳說中聚集最多鬼魂的地方。重點是，當地的原住民偏偏很愛講鬼故事，因為講鬼故事會讓大家不敢進去，就好像這些鬼魂是真實存在一般，某種程度也可以意謂著這些鬼魂守護著這個地方。當時是從白天拍到晚上，白天採取像是紀錄片的手法，到晚上則使用燈光把場景翻轉成一個虛構的攝影棚場景，影像的旁白是敘說以前

部落裡發生的事情。這件作品用一些燈光、煙霧的效果把原本廢墟般的現實場景變成像是虛構的電影棚場景，我試圖在影像裡面去處理現實或是虛構場景的轉換，以展開場所本身的脈絡。

就像這次接觸鐵甲元帥後，已經讓我分不清真實與想像之界限；所有隱晦不明的政治與認同的複雜性更模糊了所有的現實與虛構，而我的創作就是不斷尋找某種方法，並透過影像敘事的方式去處理，這是我持續關心的問題。

本文訪者現為藝評人。