

跨域：一種思想運動

Crossover: A Thinking Movement

文 |

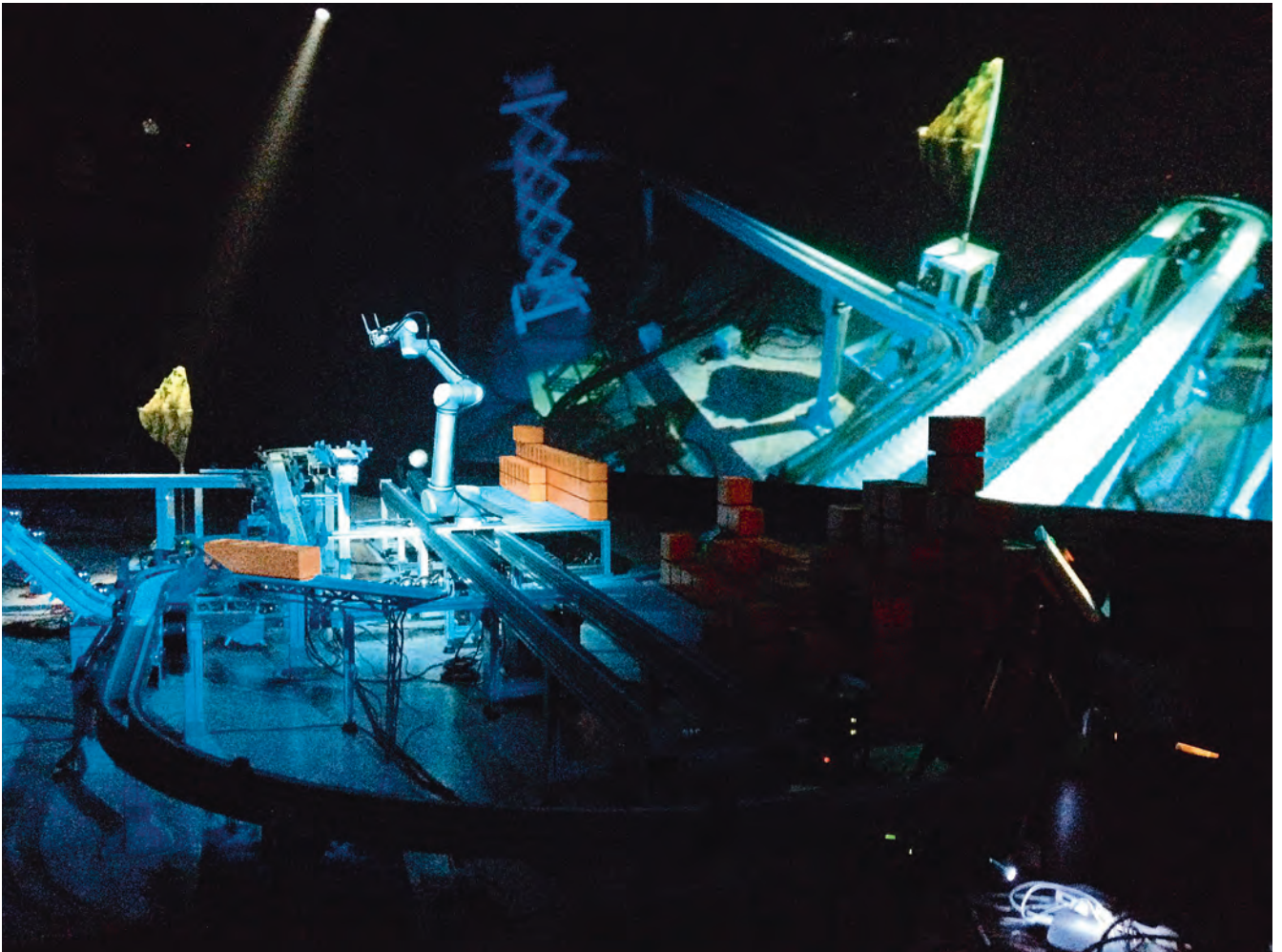
周曼農

Chou Man-nung

編導，跨領域藝術工作者；
《罪惡之城》編劇、《索多瑪之夜》
文本創作

這篇文章主要是整理個人近幾年參與「跨域」創作經驗與想法。主要聚焦在 2013 年《罪惡之城》與 2015 年《索多瑪之夜》，限於篇幅，以「時間」的問題為主線思考。另外《索多瑪之夜》雖然已於北美館展演，關於這個作品的思考卻仍在進行中，因此，某些論述也許不盡完善，尚在思考中。

這兩個作品皆是從創作的概念之初明確地試圖跨越視覺藝術、多媒體與劇場，挑

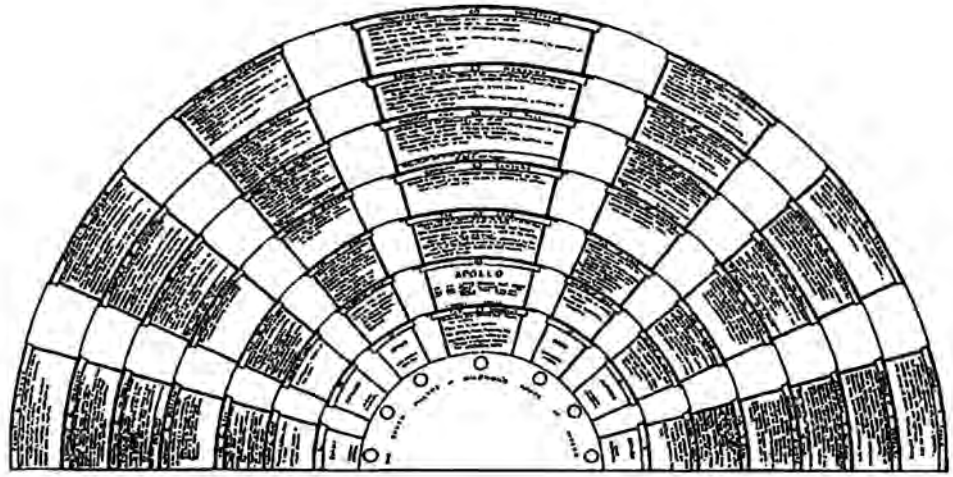


前頁圖——
科技媒體無人劇場《罪惡之城》，
2013

© 台北藝術大學藝術與科技中心提供

右圖——
卡米羅（Giulio Camillo），「記憶
劇場」

◎ 圖片來源：法蘭西絲·葉茲
（Frances A. Yates）著、薛綯譯，《記
憶之術》（台北：大塊文化，2007），
頁 133



戰既成的作品類型與文法。在作品的要素上，皆有以物件、機械、影像、聲光的多重調度組合形成一段線性時間的動態表演。或隱或顯，都在從事某個「新」形式、「新」表現的呼喚；然而「新」是一個麻煩的字眼，「新」即是無法從既有的加以辨認，因此也註定了創作與實驗過程，以及面對評論的艱難。

經驗的描述和思想的蹦躍從來不是精確的事物，創作的過程也亦非命題作文。這篇文章因而有些搖擺，猶疑在理論和敘說之間，一如一直以來的創作過程，跟隨大腦裡的意象，又試著明晰地敘說不至於損及某些珍貴的創作的內核。我個人更將之視為一種嘗試，作為主創之一，這次回溯是否能重新連結、發現新的角度與問題？

1

我將從法蘭西斯·葉茲（Frances. A. Yates）的著名研究《記憶之術》（The Art of Memory）中的材料開始。《記憶之術》一書，挖掘了西方記憶術的演變，成立了記憶術研究的歷史範疇。作為抵抗時間與遺忘的西方古典記憶術，其主要的方法是將所欲記憶之物的形象與象徵排置在腦中構作的虛構空間中；形象的操作、排列的順序與虛構空間的構成，則依循當時知識的系統與認知的邏輯。眾所周知，記憶女神「Mnemosyne」是九位繆斯女神的母親，而古代至中世紀，公認博學的條件之一即是善於記憶。記憶術結合形象／影像、空間以及知識的部署，對熟習此道的學者而言，世間所有的知識皆能由記憶術的操作加以存儲，不僅是記憶的工具，能夠了解並能實踐記憶術的奧義，便能夠探知宇宙隱秘的知識與真理。這其中最重要的代表即是卡米羅（Giulio Camillo）的「記憶劇場」。

卡米羅以古希臘羅馬復刻的劇場為模型，將觀眾（記憶者／操作者）置於舞臺上，面對觀眾席。觀眾席以代表七星的7條走道，每一條走道有7階，每一階有一個大門，49道大門上裝飾著各種象徵形象與符號，代表各個知識門類。這個劇場代表永恆的真理秩序，宇宙和知識被加以組織聯繫，從而成為記憶一切事物的基礎，也接近一種百科全書的概念。

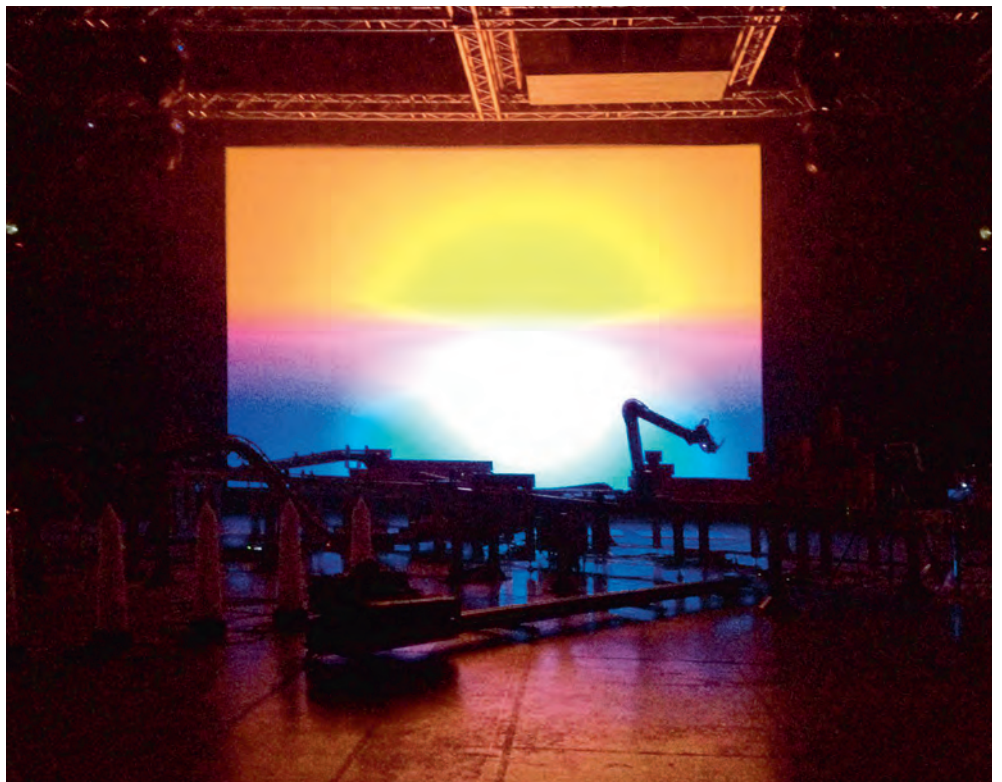
2

卡米羅的「記憶劇場」有許多尚待討論之謎。雖已劇場之名，但若以今日的概念看來，更像是大型空間裝置或是展場，並非一般意義下的劇場。然而，劇場一詞原意為濃密地操作觀看的場所，觀看的操作不僅為了戲劇或表演，也是展示、宣示、討論的場域。更為強烈的例子還包括歐洲 16 世紀興起，作為展示解剖的過程與知識的解剖學劇場。如果強調劇場作為展示的功用，或特別討論劇場的展示技術的發展，這些脈絡也可連結至近代博覽會興起與博覽會展場的設計。

除了「劇場」這一詞在意義上和實際功能上的擴延。劇場本身的實體空間設計，也是某種世界觀的呈顯，並非只是單純承載的空間。極好的例子是葉慈在《記憶之術》之後的另一本著作《世界劇場》（Theatre of the World），以在研究記憶術的過程中累積的資料，加以推理，重建莎士比亞環球劇院應有的原貌，並解析其所蘊含的宇宙論意涵。

沿著上述思考軸線出發，我對劇場抱持這樣的想法：劇場，是位於人和世界的之間的認知裝置（機械），它是世界的表述，也是對世界的表述，它是一個思想的運動。它提出某個問題意識，以一個創作過程去加以思考；它迫近思考本身，讓不能思、無法被表述或看見者，從深淵中被提取出來，在這樣的過程中，世界誕生，呈顯自身。這樣一個認識和感知的過程，不是只是發生在觀眾與作品相遇的時間，也發生在創作／製作的過程裡：所有對有形無形條件、材料的拿捏與掌握、賦予形式與韻律……諸般種種，一種實踐的技術與智識。

在這個基礎上，劇場其實不存有特殊的固有範疇，而是被「問題化」，可以不斷在概念以及實踐上進行闡延和爭辯的「問題」，形成一個思想的軸承。由此，「跨域」之「跨」，

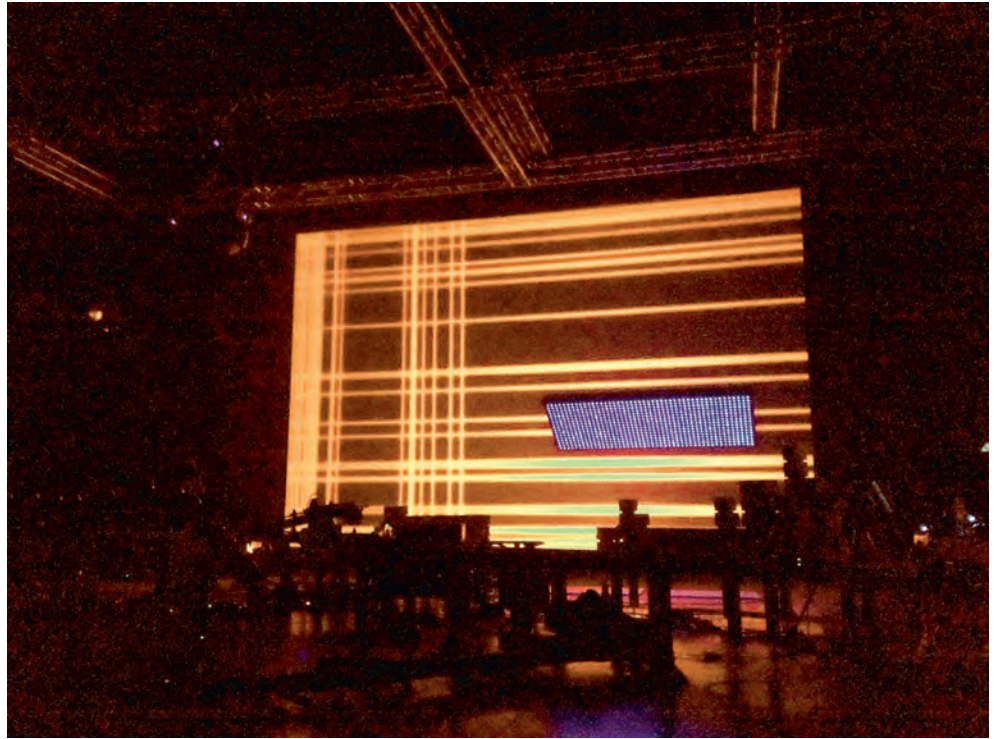


科技媒體無人劇場《罪惡之城》，
2013

© 台北藝術大學藝術與科技中心提供

科技媒體無人劇場《罪惡之城》，
2013

© 台北藝術大學藝術與科技中心提供



其力量不僅在於挑戰既有學科、範疇的分化，戲耍或摧毀它們，而是在於創作思考過程的必然，一個不斷迫近「無以名之」、「尚未誕生」之物的思想運動所蘊含的潛能。

一個關於這個世界的作品，但又不屬於這個既成的世界。

3

如果重新思考《罪惡之城》與《索多瑪之夜》在跨域所做的嘗試裡，「時間」的問題也許是重點。「時間」這個詞從未在迄今為止的創作說明中占有重要位置；然而，無論是所謂「敘事」的實驗、世界末日與人類未來、毀滅與昇華的主題等等，都是在對「時間」，特別是在線性的時間概念裡（包含展演的線性時間），打開新的想像與可能。

《罪惡之城》命名的靈感來自於奧古斯丁（Aurelius Augustinus, 354-430）的著作《上帝之城》（De Civitate Dei）。《上帝之城》描述德性與良善戰勝邪惡，人類終將得救的過程時間全景式的描繪，並藉由單一的價值與結構對未來加以保證的世界觀。科技使人們擁有隨時連接掌握外在變動的能力，世界近在咫尺，但未能以全景式的、整體性地捕捉與設想，反而更加複雜化、片段化與瑣細化。每個人都是隨著資訊的流動、流通，作出反應的節點（node）。

也就是從這個「節點」的想法開始，雖有隱約的故事框架，但它從不打算被說明清楚，反而是我們不斷提取、淬鍊意象的資源。劇本的設定抽空人物心理層面和交代完整故事的需求，以場面調度為主。抽取反覆的運動和意象，以及重要象徵作為創作發想、整合與幅散的節點，並提供觀眾認知和理解的框架。節點的提出和抽取不單單只是隱喻或文字性的想像，更來自視覺動態的設定和物質實體（影像中和現場的物件、機械）的可能。每個節點即提供一種強度，它有清晰強烈的性質，有些複合多層的隱喻、指涉、意義

和影像，有些則刻意操作似曾相識、近乎樣板的設計（例如：大賣場、海洋、懸崖、洗衣粉），它有自己的情動（Affect）或意義的迴圈。藉著在線性時間過程中節點的重複組合，形成更複雜的迴圈，驅動觀眾自行補充、想像之間隱約的聯繫，以及將自身的聯想、回憶置入。構成自己的敘事與想像。

一般的戲劇敘事，無論如何切碎、惑亂時序的規則，總有一個「回收所有時刻的時刻」，也就是所有的碎片會在某一刻被重組，形成一個意義、情感、某種隱約的完整性，時間的後效在此發揮出來。這樣的敘事手法，即便將故事切碎、重組，但是卻更依附在線性時間的計算和操作下，最終還是某種對線性時間的臣服。《罪惡之城》所欲完成的「敘事」是更無機、更物質性的，希望可以完全是「節點」的計算、韻律和節奏。在對線性時間之中，讓節點的時間迴圈彼此碰撞、摺疊。在給予故事使觀眾移情沈浸（戲劇的想像）和散落眾多碎片使觀者自行拼貼組裝（視覺藝術的操作）這兩種邏輯之間，拉出不同的光譜與色澤。這樣的嘗試，在《索多瑪之夜》中持續，精簡有效的配置，更趨向無機以及無人稱的操作而更形成熟。

4

《罪惡之城》和《索多瑪之夜》皆涉及罪惡／惡（Sin）。前者的罪惡指的是當全景式的世界觀蕩然無存，人不再是固守在一個可被指認的位置上，擁有某種恆久不變的內在性與本質，在此種意義上對古典的「罪惡」進行逆轉。古典的罪惡是以固著的主體對相應於其身份地位的禁忌的觸犯作為度量的狀態。而當人的主體、欲望與行動不斷展現出種

「索多瑪之夜」，2015，新媒體科技動態演出、視覺裝置，北美館展覽現場



「索多瑪之夜」，2015，新媒體科技
動態演出、視覺裝置（影片擷圖）

© 國立台北藝術大學藝術與科技中心
提供



種變異姿態，加入資訊的脈動之中，擁有無限連接的可能性與創造性時，我們都已在某種無法度量、曖昧模糊的「存在即罪惡」。這個線路的思考指向對人類文明的未來探問，並且以一個「末日」的設想作為出發。

《索多瑪之夜》的惡則是與薩德侯爵的哲學與實踐相呼應。一方面以當時社會公認的惡挑釁、揭露所有建制的虛偽和虛無，另一方面「惡」作為宇宙巨大的否定性力量，是不斷生成和毀滅的表現。這個思路依然帶有對人類文明的關懷，但更指向個人的、時代的精神性的昇華可能。

但是末日到底是什麼？以時間的觀點來加以想像，也許都是線性時間的停止或斷裂，甚至是「時間」概念的終結。在《罪惡之城》的最後，當螢幕時間倒數歸零，不僅是線性時間的終結點，也是巨大的「此刻」的內爆，時間本身的終結。因此洗衣粉爆炸這看似微小的毀滅卻彷彿如班雅明所言之彌賽亞，一個輕如鴻毛的彌賽亞。彌散的白色洗衣粉遮蔽了螢幕，時間流變為零，一切流變為零。是所有流變為粒子以及其無止盡擾動，還是逼近熱力學上的絕對零度，一片死寂與靜止？

而這種內爆和零度在《索多瑪之夜》裡演變為肉體形象和杜象的乾巴巴電影（Acid Movie）所形成的眩惑之姿，彰顯內爆之中豐饒與枯寂。在人造感的藍色晨曦裡以機器降落真實的樹葉，讓人聯想起古希臘的舞台裝置「機器神」（Deus ex machina），一個神靈裝置去解決、救贖所有人世的苦難。昇華一詞的原意指的是形態的改變，未必是指精神上的向上或救贖。而在這裡的「昇華」，更是由精密的控制所造成的效應（effect），它無人稱、不帶激情、沒有正義或其他信念，是更純粹、專注的節點的運動。反而更逼顯迫近，那時間流變為零時，從時間空白或縫隙中代換出來的，某種不可思的思想盡頭的形狀。

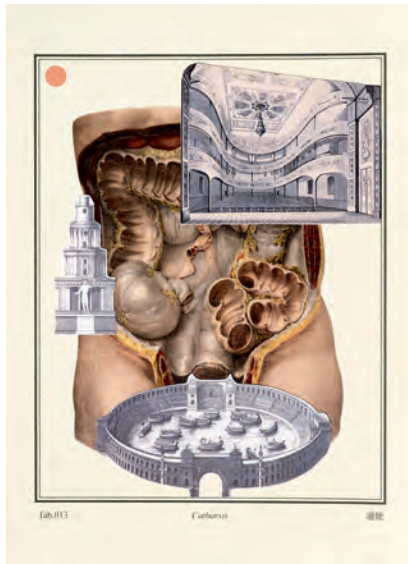
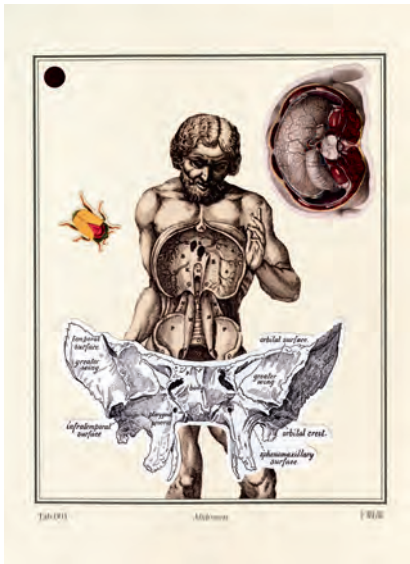
先回到「記憶劇場」。記憶劇場高度利用各種形象／影像與空間，它所要建立的是永恆的、作為一切事物基底的宇宙系統，以抵抗遺忘。換言之，記憶劇場是一個與永恆的時間同在，甚至說是囚禁永恆的地方。習練記憶術，包括喚起記憶，都是一個非常專注的內在過程，必須要沈浸在內在的虛構空間之中。

一如在前述「節點」的敘事實驗中，《罪惡之城》和《索多瑪之夜》皆運用大量的圖像／物件，作為主要的象徵／隱喻，造成多重的時間迴路。特別是《索多瑪之夜》除了動態展演外，還在副空間展示了名為《憂鬱少年百科》的平面作品與裝置，平面作品更以豐富的檔案圖像重新連接拼貼，形成 100 個新的單字的詮釋，形成某種憂鬱少年的世界觀。然而這是一個浮動的時代，這些象徵和隱喻已不是為了囚禁永恆，甚至其本身更接近班雅明「寓言」；更為破碎、更為曖昧，不僅是多重的具體的意涵在場中遊走碰撞，而是那些意涵的碎片和痕跡，滑過觀眾的感官，似有若無，似曾相識，凝結成知覺的團塊卻無法清晰。這是一個浮動的時代，也是極端分心的時代，即便如記憶劇場的觀眾一般被置於舞台（空間的中心），被知識（物件）所注視，然而，真正的沈浸是否存在呢？

記憶劇場是個記憶的所在，抵抗的是遺忘，維護知識和專注的力量。《罪惡之城》和《索多瑪之夜》是介於記憶和遺忘、似曾相識的曖昧地帶，它以精準的聲光視效反映的是資訊時代的感知，它以錯置和重新連結的圖像，對於知識進行戲耍和重塑。也許在創作之初，或是跨域之初，某些意識並不明顯，只是追著僅僅「敘事」的實驗往前走，

《憂鬱少年百科》，2015，複合
媒材空間裝置，北美館展覽現場





《憂鬱少年百科》，2015，複合媒材

從而開展出一組「時間」的問題意識。與其說《罪惡之城》和《索多瑪之夜》是完整的作品，倒不如說他們形成了一組問題群，也許更因為跨域，使得思考的運動和軌跡顯得更為複雜，成為可以刺激不斷往後，以及往旁討論和推進的引子。如果記憶劇場是一種真理的化石，《罪惡之城》和《索多瑪之夜》則是作品本身與作品的概念「問題化」(problematic)。這個問題化同時也是針對著「世界」，如何塑造「世界」、「世界」的概念，以及何為「世界」的問題。

「世界」，永遠都不夠。

1 可參見法蘭西斯·葉茲 (Frances. A. Yates) 著、薛鈞譯，《記憶之術》(台北：大塊文化，2007)。
2 Yates, F. A., *Theatre of the World*, London: Routledge and Kegan Paul led, 1969.