

物件狀態間的過渡：《悲劇景觀》導演與劇場設計專訪

Transitioning Objects: An Interview with the Director and Scenic Designer of *Common Tragedies*

受訪者 |

Baboo、羅智信

Baboo Liao

Luo Jr-shin

導演、藝術家

採訪・整理 |

王柏偉

Wang Po-wei

臺北市立美術館助理研究員

王柏偉（以下簡稱「王」）：麻煩請 Baboo 先跟我們談一下這個作品的主導概念。

Baboo（以下簡稱「B」）：之前我做了一系列跟物件有關的戲，這一次希望又是更往前一步吧！就是說當物件變成物件的組合、變成雕塑，然後規模再更大一點，可能變成是一個空間裡的景觀的時候，會發生什麼事情。我在想的是，從 close-up 一直到 long shot 的觀看方式，就是從一個特寫（特寫可能只是一顆蛋）放大到一個大的遠景的時候（也就是當雞蛋變成是一顆抗議事件裡面被砸碎的雞蛋，或者是變成一件武器），物件在這樣一種觀看的脈絡裡面，怎麼樣改變它本身的意義，或者是符號。



《悲劇景觀》演出現場照片

© 莊柏林



我在這次的作品裡面嘗試了很多件事，一個是怎麼樣去使用物件，以及物件這個時候是它本身，還是有另外的意義？除了物件本身功能的象徵之外，也玩到顏色的象徵，或者是形狀跟材質的一些轉喻，這裡面有好多層次，包括影像的層面也是一種物件的玩法，所以有很小物件的玩法，也有很大景觀的建構。

整個來說，還是在做怎麼樣從一個物件轉換到一個大的場景，然後去拆解那個場景，同時又回歸到，如果這個物件放在不一樣的場景裡面，它的脈絡如何被解讀，以及過程是如何變化的。

王：可不可以稍微談一下，美術館跟劇場空間的差異？這個作品好像沒有辦法回劇場。應該是說，回劇場，它就會是另外一個作品，如果是這樣子的話，美術館空間跟劇場空間的差異，對你來說，主要是在哪些部分？

B：對我來說，空間的差異牽涉的是敘事策略的不同，換句話說，比較重要的是美術館的敘事吧！所有敘事的開始都是從物件開始思考起，所有的變化也是這樣的：一個場景要過渡到下一個場景，中間的那個物件要怎麼出現、該怎麼發生？

美術館的演出不像劇場那樣故事的推展，而是它怎麼樣從一個物件建構出一個場景，再回到一個東西建構另外一個場景。當然中間有一些是跟表演有關、也跟物件有關的，像是關於日常跟比較重大災難事件的一個過渡。比方說剛剛看到的那個蛋，開冰箱在剝蛋，他可能是在吃一顆日常的雞蛋，可是到了石頭介入之後，意義就全然不同了。

《悲劇景觀》演出現場照片

© 莊柏林



關於有沒有辦法回劇場這個問題，可能要看觀看焦點的問題有沒有辦法被解決。我試圖去打破單一視角，形成多焦點的表演。同時可能有兩、三件事情在發生，那麼觀眾要處於什麼位置，就是一個問題。在我截至目前為止看到的幾場，觀眾還是把自己限制在一個框架裡面。或許我應該要去嘗試更多，打破他們既有的觀看框架，他可以這樣看，也可以這樣看，可以近距離去看，也可以遠遠地看。這個部分我需要想一下如何處理。

王：所以對你來講，觀眾的角色是什麼？

B：現在看來，他們比較像是旁觀者，他們沒有去介入場景裡面的事情。

王：所以你會期待觀眾在展場中移動嗎？

B：我會期待他們移動嗎？會！因為觀眾的移位也是這個作品企圖的一部分。我希望表演者不只是舞台上的表演者，他同時也是在觀看這個作品的人。如果觀眾不移動位置，整個展場就會變成只有表演者的舞台，這樣子會造成一種斷裂，讓表演者只是表演者。

王：就這個部分，我想要請教智信，導演當時對於空間、裝置、跟物件，他給了你哪些關鍵字？或者是下了哪些指令？你怎麼樣發展這些指令？

羅（以下簡稱「羅」）：最先我看到他給我的資料就是他給美術館的一些關鍵字。我最有印象的就是：有一個杯子打翻了，水流出來，流到一張報紙上，把報紙弄濕了，報紙上的影像就是一個小男孩死在沙灘上。他的描述非常簡單，可是這個描述本身給我很多想像空間，好像是一個很平淡、很日常的時空之下，對照了另外一個時空是很巨大的，是所謂災難、是所謂悲劇的，但是他卻是用一種很輕的方式去傳遞或是去轉化這件事情，所以這是當初我第一個印象，或是說我覺得這個是我有興趣、想要做的事情。當然在過程之中，我們基本上幾乎都是一起工作、一起討論，去想空間、想演員跟物件怎麼樣工作、去想整個作品最後怎麼樣呈現。

王：在劇場性的表演與物件的擺置之間其實有些衝突，劇場表演通常強調敘事與動力，而物件的擺置往往在意整體的、靜態的視覺結構。在這兩者之間，你們怎麼處理？

B：一般來講，劇場很需要某一種渲染，可是智信的角色就是比較會拉住，儘量不要去做那麼渲染的事情，就是讓它再乾淨、再冷一點。

羅：我跟 Baboo 討論的時候，一直跟 Baboo 說，那些演員的角色很像做作品的人，他們其實是在創作，完成一件作品。他們有一個很重要的任務是要引導觀眾去看他們完成的東西是什麼，我覺得那才會聚焦到物件本身。因為主角是那些物件，它們怎麼樣被操作、怎麼樣被對待、怎麼樣子被操弄，它們從 A 變成 B，但是在 A 變成 B 的過程之中，就講了很多事情。我想要捕捉到的是那個東西。物件當然是物件，可是物件可以有隱喻性，來自日常的隱喻性，隱喻一個好像很巨大的東西，我覺得這其中的落差才會顯得有意義。

B：比方說從一塊布開始，一塊布怎麼變成是一個難民的棲居之所？有的時候我

們在玩單一物件，有的時候又是在玩很多物件，就是完全異材質的組合，所以每一段對我來講，都是不同的遊戲規則，不會只被統一在一種脈絡裡面，物件的玩法每一段都不太一樣。

王：在物件、場景與表演中間，「影像」這個層次該怎麼處理呢？智信剛剛提到的，他所接到的指令就是一個影像。在物件跟最後的表演中間，是不是有幾個關鍵的影像或形象，那是哪些呢？一個是沙灘上的小男孩，還有呢？

B：我們那時候找了很多個，十三個吧！就是這幾年我們印象比較深刻的災難事件，比方說包括俄羅斯的大使被殺、小燈泡、鄭捷、塵爆，或者是核爆、或者是 ISIS 的砍頭直播、敘利亞的毒氣攻擊，以及各種天災。

我把小燈泡事件放在這個作品的最開端，就是因為這個東西最明確。我是從最明確的物件開始建構一個場景，從這樣的遊戲規則開始，然後慢慢地去打散那些物件，所以中間它就會翻個好多層。

我在想的是，那個災難的現場，或者是我們對那個災難的記憶，怎麼樣透過一個顏色、一個材質、一個單一的物件，或者是它必須要用很多物件去組合起來，我們才有辦法去喚回那個場景？我們曾經有想過，比方說表演中有一張椅子，這張椅子是太陽花學運拿來堵立法院門的椅子，就是我們去虛構了物件的身世，不過可惜的是，後來好像沒有篇幅可以處理這張椅子的身世。或者比方說那一台娃娃車，是不一樣的娃娃車，但是它被虛構

《悲劇景觀》演出現場照片

© 莊柏林



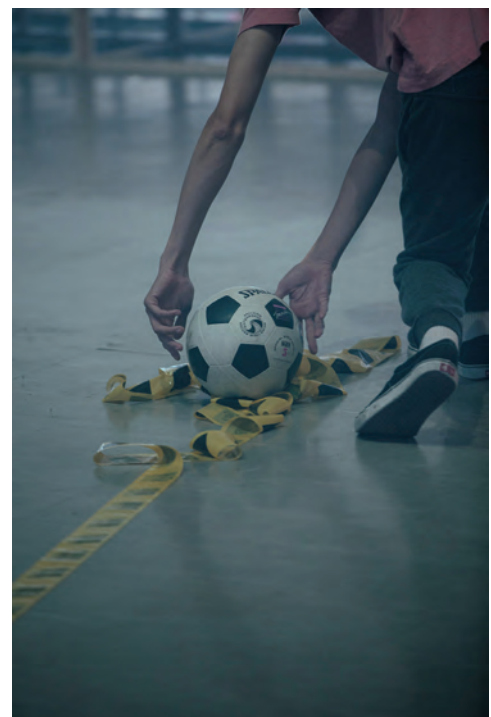
是那個現場的娃娃車，所以作品中的物件其實都有一個虛構的身世。

王：一開始的那一段有前進、倒帶這樣子特定機械式的播放方式，它重複了三、四次，在後面的部分比較少這樣操作，不知道 Baboo 能不能跟我們說明一下為什麼會安排這樣的動作。

B：我的邏輯是，一開始就是展示這些物件，展示完之後，開始去組合，就是我組合出一個場景出來、一個現場出來，重回那個現場，從倒帶，我們看到那個現場是怎麼發生，比方說娃娃被拿走、封鎖線移開，白布掀開看到球、腳踏車，物件因為進來順序的不一樣，我們會看到好像那個事件被倒帶了。另外一個，因為演員會拿到不同物件，但是他們還是要做原來物件的那個動作，那時候就會變成這個物件已經不是這個物件，這個物件被錯置成另外一個東西。

對我來說，就是想提問：這樣子還成立嗎？只剩下一顆球在這裡，還成立嗎？或者是這顆球變成了什麼，它還成立嗎？一方面是在還原事件本身，一方面也是在解構那個事件裡面的元素。

後面為什麼沒有做？因為每一段對我來講都是不一樣的，因為我們在排練場也玩了很多對待物件不一樣的方式。最單純的當然就是那個場景很容易被辨識，到最後是場景不容易被辨識，但是它的外觀或者是它建構出來的，有一個很強烈的悲劇感在那邊。





《悲劇景觀》演出現場照片
© 莊柏林

王：我很好奇，物件選擇是依循什麼邏輯？我蠻好奇物件的清單長怎樣？那一些作為基本元素的物件是怎麼樣選擇的？

B：一開始都是很簡單，我在想的是一個再現的媒介跟一個物件，比方說……

羅：就是哪些關鍵物件可以代表一個事件，不同事件之中找出最關鍵的，然後抽取出來。

B：對，那個比較像是展覽的型態，比方說一本雜誌，雜誌裡面都是颱風過後的照片，然後一個吹風機，那個吹風機在吹，雜誌不斷地翻，我們就會看到很多招牌倒了。一個是再現媒介，一個是物件本身，比方說一顆蛋跟一個從大聲公發出來的聲音，就可以代表一個抗議的現場，還有剛剛講的一杯水跟一張被印在報紙上面的小男孩圖片。靜態展的時候，可以這樣子展，表演是動態的，如果演員不動的話，其實就是拿出來展示而已，但是必須要賦予他行動，我的工作比較是賦予他們怎麼樣從靜態的 A 到另外一個靜態的 B、到靜態的 C 的架構。

王：所以你們有思考過，在沒有表演的時候，裝置的方式是怎麼樣？

羅：我們都有一個 preset，就是表演前的樣子，那就是一個展覽的狀態，經過表演之後，就會呈現剛剛我們看到那個樣子，我們可能會保留大概半個小時，然後又再一次回到展覽。

王：表演要開始好像比較容易，不過一開始觀眾看起來是沒有進入狀況，還在懷疑，等到看到一小段時間後，演員動起來了，才會意到已經開始了，不過，那 ending 呢？你們怎麼思考如何結束的問題？畢竟這沒有下台的機制。

B：Ending，我覺得對我來講，是某些物件消失了，或某些物件回復了。比方說一開始是套很多塑膠袋的大的物件，後來變成套塑膠袋的可能只剩下石頭，然後那一件 ISIS 的囚服不見了，有一些跟一開始看起來一樣，有一些不同，對我來講，就是某些物件被移開了。

王：我蠻好奇的另外一個是聲音的安排。我覺得聲音的處理還蠻有趣的，當然它跟藝術史或者是聲音藝術史的對話非常有趣，就是說以這種刮擦的方式，一方面處理軌跡、死亡或是痕跡的問題，一方面讓它變成是一個聲音物件。請問導演一開始的設想是？

B：一開始想到很多方面。本來要收關於物件本身的聲音，可是這樣子做的話，因為那個東西相對來講更細微，我不確定會不會讓這整個作品太偏向技術，我擔心因為技術而導致觀眾忽略了我想要講的這件事情，雖然在講的這件事情也沒那麼重要，但是我不希望作品細緻到很細微的聲音。

後來的處理是讓麥克風適時地在一個比較大的段落出現，當然就像是你講的那樣，比方說砍頭的那個段落。這些東西的收音，都有它關鍵的意義存在，比方說從一個大聲公到一個麥克風這樣傳播的方式、ISIS 與死亡的東西。所以其實有特別挑過幾個比較重要的，這個麥克風在整個裡面就不只是麥克風，它還是有另外的意義。

王：整個表演裡面，死亡的意象還蠻重的，是因為它援引本來的事件指涉所帶出來的意象嗎？Baboo 你怎樣以表演的方式處理物件跟死亡之間的連結呢？

B：我先回答後一個問題，因為一開始舞台與表演的空間的結構已經被規定了，到後面稍微會有一點點衝突的地方是演員他們要去使用物件，可是他們又要去注意到這些物件要怎麼樣擺才會比較好看，或者說，怎樣才會在視覺邏輯上比較能夠具有說服力，在這個部分其實有一點點打架。演員當然是他在行動上面好拿、看起來俐落，即使是不俐落，也是經過設計的不俐落，所

以後來應該就是有點折衷吧！一方面讓演員好拿，但是一方面又達到視覺上面比較好的呈現。

至於你剛剛講的物件與死亡的關係。在影像裡面，我們那個單元就叫做「如何謀殺一個物件？」或者是「物件的死亡」。比方說一個錶，旁邊有一個快要過期的罐頭，或者是一個軟糖熊，然後用一個吸毛滾筒碾過，就是這裡面充斥了各種物件的死亡。悲劇到最後的結果就是死亡，所以死亡當然在這個裡面是一個很重要的結論。只是說在這樣的一個結論裡面，它還可以推到什麼地方去？所以後來我們給出一個小結尾是推倒，把物件與人推倒。前面都是人在服務物件、人在操作物件，到最後是人也變成物件，但是還不到物化這麼嚴重。

我覺得現代人對待物件的方式可能比對待人更細膩，比方說一個手機，就是你可能保護它比保護你的男朋友、女朋友還細膩，所以我會覺得萬物平等，包括人、物件，所有都是被放在一個比較平均的位置。

《悲劇風景》演出現場照片

© 莊柏林



王：另外一個我比較好奇的部分是燈光跟煙霧。也就是說，這個部分跟智信自己的創作風格不完全一樣，它比較接近剛剛 Baboo 提到的情緒或者渲染的部分。首先我想要知道的是，你們兩個怎麼樣去折衝這個部分？第二個是關於慾望的部分。對 Baboo 來說，情緒與慾望渲染跟控制的範圍在哪裡？

B：嗯……應該怎麼講？對我來講，那個煙霧像一層薄膜，因為在「紅」那一段，我想要用煙霧表現一種馬賽克的概念。我希望創造一種感覺，觀眾是透過一層霧或者透過一層塑膠布，或者是一個什麼東西，在看這個事情的發生，因為我們看很多災難的場景，它們都被馬賽克起來。

霧真的是有一種效果，讓你雖然人在現場，可是同時又隔絕了你看清某一些事情的狀態，所以我後來覺得乾脆讓它整場都是霧濛濛的狀態也不錯。太清楚，覺得又是另外一種東西，就是會回到更冷調一點。

羅：不過我們本來想的方向是要讓場景很清楚、很平的。

B：對，就是一開始在想說要不要燈光？我們試過比較亮的選項。後來因為發現燈只能開兩排，所以我們又加了四顆燈，可是四顆燈又不夠亮，在沒有辦法找到那個最亮狀態的情況下，我就只好回到比較折衷的版本。

王：所以如果說是可以非常亮的話，會打算讓它非常地亮非常扁平？

B：那個展示感又更強。

王：但是敘事處理的方式完全就會不同吧？

羅：應該是要平的，就是每個東西、每個物件都要很均勻、很平等地被看很清楚，就又回到一種平等的狀態。現在的表演還是有一點點狀態跟情緒在裡面。

B：那樣子的表演就會非常明確是人在服務物件，就是一個作業員、操作員操偶、操作物件，就會像工廠的女工那樣，就是一個東西掛著。

羅：其實我們排練的時候，真的跟演員在發展這種人在服務物件的狀態，然後磨、溝通了很久，不僅對於我和 Baboo，對於演員來說，要進入這種表演狀態，對他們也是不熟悉的，因為他們通常需要要散發他們的能量，可是今天如果那個能量重心不在於他們身上，他們是會有點焦慮。