

# 《製圖誌》

## 關於城市的故事

文 / 朱盈樺

---

在小說《看不見的城市》當中，作者卡爾維諾用兩位歷史人物忽必略與馬可波羅的虛擬對話，書寫他對於「城市」的想像與看法。所有的對話看似在談論不同的城市，述說城市的各種真實或想像的面貌，分析翻轉比對城市當中的不同元素物件；然而小說的最後直指，這些話語其實都在談威尼斯。

「主控了故事的不是聲音，而是耳朵」，馬可波羅後來對忽必略這麼解釋。

在我的藝術創作「製圖誌 (Mapping Urban Imaginary)」當中，我用「地圖製圖」的概念，記錄城市不同角落的故事。「地圖」提供的是一種制式且理性的資訊，然而每張地圖有趣的地方，是使用者藉由這些資訊投射自己的想像的過程。我嘗試用不同的方法建構與解構既存的城市意象，在創作過程當中以設計遊戲規則的方式，引導觀者進入作品；而最後的作品成果本身都是城市空間的縮影：有的是以藝術家的書 (Artist's Book) 呈現，利用實驗性的裝幀設計，讓觀者在翻閱的同時閱讀城市紋理；有的是以臨時性空間介入公共空間，將地圖的定位縮小到展場當中。

《記憶編碼：台南》和《跳·台南》分別是在2012年和2013年我於台南草埕文化藝術工作室駐市期間做的兩件計劃型創作。《記憶編碼：台南》所談的是台南這座城市的公共意象：食物。「在台南吃美食」似乎是所有到台南旅行的人很理所當然的聯想，而觀光指南上也用了各種的方式標注介紹美食地圖。然而，這些具有指標性的資訊不一定是每個人都認同的事情，同樣都是「虱目魚粥」，每個在地人都會有自己的選擇和故事。在這件創作計劃中，我先設立一套遊戲規則：在路上隨機找到一位陌生人，請問「和記憶最相關的台南美食是甚麼」、請他畫一張地圖，告訴我所謂台南在地人的模樣，而我就依循著他所畫的地圖到下一點，利用120過期底片和針孔相機透過他所說的故事觀看這座城市，在路上找尋他口中具有「台南在地人」特質的人，以隨機和接龍的方式繼續這趟旅程。《跳·台南》這件作品則是利用遊戲跳房子的形式重新解構台南中西區地圖。我在臨時搭出的展場空間劃出跳房子的路線，在特定點上擺置類似望遠鏡的觀看機具 (viewmaster)，裡面是不同的3D影像，而這些影像其實是對應中西區地圖的不同地點 (如：鴨母寮、保安路、國華街...)。觀者看到這些影像或許會覺得熟悉卻又奇怪的，因為這些影像其實是事前在工作室利用照片做成的小模型、進行場面調度與燈光配置、利用3D技術拍攝而成。

兩件作品都發生在台南，裡面都有相同的元素、相同的概念，卻又因為不同的原因翻轉，用不直接的方式延續。

首先是關於「遊戲規則」。在創作的初期，我會先思考並說服自己，為什麼要做這件作品？身為創作者，我怎麼讓觀者進入這件作品？我自己會有怎樣的演出？觀者的位置在哪裡？經由「遊戲規則」的建立，我想讓作品經由觀者的參與而產生隨機性。在遊戲規則的建立之下，參與遊戲的人 (即觀者)，在「觀看」這件作

品的時候，是存在於另一個獨立封閉的時間與空間，觀者必須用一種特殊的角色想像啟動作品與自身的互動關係；換句話說，在這樣的創作中，其實需要觀者的主動參與以填補縫隙。有趣的是，不同的觀者的反應或世界觀，會造成作品的有機特質。舉例來說，在《跳·台南》這件作品當中，每位觀者的參與其實是反映不同個體在城市當中的生活模式。與台南這座城市熟悉的人或許可以輕易指出不同地點的名稱，但每個人對於「標準答案」也會有不同的解讀。同樣是台灣文學館，有人覺得是看書的好地方、有人指出裡面的冷氣很舒服。對於台南中西區的相對位置，有的人是靠著小吃認路、有的人記得每座廟宇的名稱、也有人記得的是不同的按摩店。而對於不熟悉台南的觀者而言，就像我們剛進入一座陌生的城市，或許會焦急無法辨認出相對位置、需要旅遊導覽的幫助，也可能會對街景感到新奇有趣，任由眼睛的觀看帶領理性的認知。

另外則是關於機具的「讓渡」。對我來說，做「攝影創作」有趣的地方，一部分是創作的內容，另一部分是影像的機具－照相機。照相機除了拍攝影像之外，也是帶領拍攝者的觀看。選擇使用不同的機具（相機），就好像選擇不同的交通工具－搭公車、騎腳踏車、走路、開車，都會到達同樣的地點，但是會給這趟旅程不同的感受與經驗。在《記憶編碼：台南》當中我刻意使用針孔相機和過期底片，這樣的選擇和平常用單眼相機或手機拍照十分不同。在拍攝過程中我無法完全預知照片可能出現的結果，而每一次當照片洗出來的時候都是另一種驚喜（或驚嚇），利用機具的特質半強迫自己捨棄原先熟悉的視覺語言。這樣的選擇是刻意忽略現代人的旅行經驗。由於當代生活中資訊總能很快速的傳遞，我們可能還沒真的去過巴黎卻已經「看過」巴黎鐵塔、還沒到過紐約卻對紐約街景不陌生、還沒到達台南卻也從網路或電視節目得知到台南「應該」吃什麼；這些透過眼睛耳朵或大腦所得知的旅行經驗卻和利用身體感知的地方性不同。在這件作品當中我刻意將自己對於作品的主動權讓渡給機具：透過相機的物理性特質（曝光時間長短、所需光線、底片長度等等），帶領自己的身體「經驗」這座城市。

經由這樣的創作過程的設計，我想透過作品留下城市不同居民的聲音，讓觀者在進入作品的同時看見別人的生活態度，因為正是這些微小的聲音，讓該座城市的生活變得迷人有趣，是屬於該城市獨特的靈魂。