

【藝評台 2010 專輯】

【首獎】

夢，作為一種技藝/記憶——伊格言《噬夢人》的技藝論

作者 | 陳栢青 (1983-)

「視」夢人。視覺的對倒技藝。

那近乎老生常談，涉及夢，我們不免抬出佛洛伊德的《夢的解析》。在其論述中，夢是受壓抑的慾望，以其種種改裝避過檢查機制，透過凝縮與轉移作用，藉由形象語言，成為視覺可見之造境。則我們讀伊格言小說《噬夢人》，跟隨小說主角 K 之眼——無論 K 是視幻或窺實——視覺成為夢的進路，若夢境是以視覺可見之物事成基底，隨著小說情節推進，我們看見 K 看見，另一個說法可不正是，我們正夢見 K 的夢。

小說結構可以理解為一個空間性的夢。「室」夢人，以時間為門牌標誌，2219 年 12 月 9 日 D 城，緊掩的房門之後，那個核心的房間成為故事的發散場，隨著計數器的推動——小說中一隻蛾又一隻的掉落（另一種書寫的「技術器」、房門之推掩、所見聞之音聲流動、靜物摹寫，意識推流進而拉展出無數漂浮的房間——「生化人構成底蘊」、「巨大水蛭爬行地表」、「K 與 Eurydice 之戀」、「貝加爾湖下的退化刑」……訊息與情節構成一截截自足又斷裂的封包，藉小說中形容，那是「根莖」般的空間結構：「他正置身於自己的意識核心之中……在無數如原始植物般生長的結締組織之間」，視覺性的描摹構成夢境的隔間，也成就小說家技藝的展示場，「素描」——對於細節的摺皺、靜物上掩動的光影、人物彼此細膩的鼻翼闔動心念動馳之微分——於是便誕生抒情之條件，一旦靜物啟動，人物開始追逐，真相逐漸明析，物事離開它們原本的位置，災難已經在起始設計之時遠遠預見，傷亡悼逝成為必然，視夢人看見逝夢人，抒情成為一種底蘊。

視覺語言不只成就小說書寫技藝，究其內容，專注寫「夢」，則「視覺」技藝運用於小說中，便產生一種對倒，若佛洛伊德所言乃「是為了逃避審查機制，透過凝縮與置換作用，才出現夢」，則小說恰恰是「因為必須有夢，才出現審查機制、凝縮與置換作用」，「夢」是小說設定中構成生化人意識之必備技藝，這裡的「視覺技藝」實有雙重意涵。一者，依上述設定推論，為了讓「夢」植入，才需要視覺（彷彿電影《發條橘子》的定眼酷刑，在夢中一遍一遍「看」以便植入其自覺）。我們因此會得出一個悚然的結論，小說中的視覺技藝並不是為了讓我「去看」，而是為了「被看」，為了「讓生化人透過幾百萬次凝視而構成自我」，「看」是一種被動。是「人」所驅動。更深一層論之，這些被賦予「被看的風景」，因為「我看見，所以我記得」之生化人，是

為了進入人類之視域，成為人類所期待之物。為了「被看」而存在，那是一個政體的視覺之形成。

逝夢人。記憶的技藝。

我們或可從 Daedalus 這一名字繼續深入。其詞見於希臘神話，乃是以巧技特藝冠絕一時代之工匠，Daedalus 一手打造了克里特島上的迷宮，後又用蠟與鳥羽敷膜為翅翼。他是技藝之王，也是迷宮之王。而在伊格言《噬夢人》中，則讓發明「夢境植入」關鍵技術的科學家名為 Daedalus Zheng，自然，在其滿布符碼的命名圖譜中，命名有其意圖指向，而牽動小說之興立——與其說是世界觀，不如說是關於技藝的想像——「夢的技藝」成為小說中情節成立的骨幹，若參照前述「因為必須有夢，才出現凝縮與置換作用」，則「夢」的技藝帶出之小說關鍵提問乃是：「我」如何形成，或曰生化人之自我如何構成？

小說中「自我」的技藝為何？其云「夢境植入」乃是構成生化人自我的方式，方法是採集人類之夢於生化人腦中反覆播放，亦即是「生化人之自我」乃是一種預先被設定投射的「自我」，是「重構他人的構成」而構成，則生化人技術其實是「記憶的技藝」，如此看來，可能引發的擔憂是，這是一種原發生命的等而下之。意即是，原初某種無以名狀（阿多諾所謂的「馬那」？超驗性的組合？）之物事被瓜代（無童年、無選擇開端之可能），他成為某種排列組合之遊戲，由此，夢的解析便成為夢的分崩離析，經驗與意義成為人所賦予的，情感情緒等種種成為一種有窮中分辨之物，而當一切被組織化，結構化（全景之建立，系統、體系、控管、博物館的透明長廊、圖書管理學……），便意味混沌與曖昧、不可言說之物事的消失。亦即是「可能性」的喪失。這是一種恐怖。在小說中而言，便是一場暴政，那同時是記憶的恐怖（「我」的記憶不是來自於我。「我」不是我。），也是技藝的恐怖。

小說中佈建兩套技術系統。互為表裡，一者為推陳出新的生化人篩檢法，旨在同中求異，精益求精要找出誰是生化人。一者則是透過同一套模組（鏡像／逆鏡像階段）的累加或遞減，於異中趨同，生化人夢想變成真正的「人」。那似乎是同一套系統的兩面——如何區分與如何形構，我們或可旁借攝影術發展歷史中一則案例比附說明之：攝影術被使用於犯罪學時，柏得龍和高同各自研發出一套系統，柏得龍開發出「人像照片」——透過正面與側面之無表情的照片，具體指認個人身分。而高同則反過來，他以十二張曝光時間只有普通一半的照片疊合為一，創造一理想的「強調個體化特徵」的臉，柏得龍遭遇的難題是，當檔案庫無限擴張時，無從調出適切的檔案與真人比對，而高同觸碰的問題則是，其疊合的臉始終與真實的臉有所差距，他們恰成為某種對比，前者無法找到正確的面貌對應，而後者卻失去真正的臉，我以為其關鍵恰是在於，人如何系統化——臉如何被歸納、被分類；他們創造的比附物僭越了所欲描摹的實體本身——影像取代存在，臉又複寫了身分。那正好呼應了「視覺的技藝」一節中視覺的對倒。《噬夢人》中檢驗法則與夢境植入構成書中的骨幹，

但在預設人的存立、「我」的存滅之背後，那探入體腔像布袋戲一樣操弄的一隻手正是為了顛覆他——崩解，碎裂，指向深深的虛無。「我」的建立是為了「我」的崩解，亦即是，小說家與之對話或對決的，是背後那套話語，或說分類系統，在「構成之初便已經毀壞了」，則無論是生化人與人類彼此見招拆招的驗證法則（高柏龍於照片驗證無限序列中的比對？），又或是人之創生的正反序列說明（高同的「理想的臉」；如何成為真正的「我」？）K 旅程的終點實是通往起點（誕生之初），其提出「第三種人」的成因「逆鏡像階段」試圖否定人類製造生化人「鏡像階段」的構成序列（小說中提出「對於人的鄉愁」那回望的哀愁視角），而第三種人之失敗便成為否定之否定，是否定的記憶也是一種否定的技藝，而這否定的否定本身，在 K 吞服下「兩顆藥丸」之際（自死？進入另一個夢中？），實則是徹底的解放之降臨。那是真正的問題所在，不死，無以維生 / 為生，自死，體之不存。但唯有透過自我之死，在完全崩解之時，也象徵絕對的，逸出系統之可能。

「我」，作為一種記憶 / 技藝。

則小說中 K 的命題與其是尋找「自」我、「尤里西斯的生命之旅」，也可說是尋找自「我」，這「我」是指向另一個更大者，小說家檢驗生化人的「自我」何以可能存立？那是屬於「種」的，「如何成為我」？在種種編碼與分類，在人類所賦予之序列中，生化人如何使自己成為「自己」，稍作聯想，這不也正是我們所有「人」的命題，探源「自我」何以存立？當上一代小說中生化人遵循童話中比諾丘之願、或成電影《AI》中想變成真人小男孩，或為《銀翼殺手》中那朗誦「雨中之淚」超脫於機體制限的生化人種，當它們表現出比人類更真摯的愛或恨，有更強大的感受力，能愛能恨，伊格言的小說則問，究其根柢，這些對於「人」的鄉愁從所何來？亦即，「我」，如何作為一種記憶 / 技藝而存在？

【評論對象】

活動 / 節目 / 作品名稱

噬夢人

作者 / 編導 / 導演 / 策展人

伊格言

主辦 / 發行 / 演出 / 出版單位

聯合文學出版社

發表時間

2010/09/24

【作者自述】

陳栢青。1983 年生。現就讀台灣大學台灣文學研究所。持續閱讀和思索。希望有一天能被閱讀和思索。著有小說《小城市》。

【決審評語】

本文論旨明晰，論述周延，而其結構層層鋪展，文字準確，能利用作者之書寫技巧展開文論層次；評論者知識豐富，技藝剖析、主題揭露均佳，構成一篇極具分量的文評佳作。