

## Alternative Historical Writing: *Nonuments* of the International Sixth Fuel Factory Interactive Theater

Wen-Shu LAI

### 六燃國際互動劇場《無／非紀念碑》的另類歷史書寫\*

賴雯淑\*\*

\* 本文部分內容改寫自兩篇文章，一是筆者與其他四位作者所合著之研討會論文〈IoTalk對歷史書寫的賦權行動：以六燃國際互動劇場為例〉，發表於2019年的第五屆科技藝術國際學術研討會（賴雯淑等2019）；二是刊登於中央大學藝術學研究所主編的《漫遊藝術史》部落格文章〈(不)被記得，就不存在嗎？召喚臺灣二戰記憶的六燃國際互動劇場(下篇)〉，刊載於2020年5月7日。

感謝審查委員提出極具建設性的意見，讓此論文的修改能順利完成。同時感謝國立陽明交通大學高等教育深耕計劃辦公室（計畫編號：108W298）、德國柏林後劇場、林一平教授所帶領的IoTalk研究團隊、陽明交大跨領域藝術團隊、文化研究國際中心和六燃國際互動劇場團隊，在共同努力下完成六燃互動劇場的製作和演出，也衷心感謝文化部與新竹市文化局的協助。最後，對傾力支持以劇場展演來探討臺灣二戰紀念碑議題的捐款者，謹致上我最深切的感謝。

\*\* 賴雯淑，國立陽明交通大學應用藝術研究所副教授。

聯絡方式：新竹市大學路1001號人社一館308室／wslai@nycu.edu.tw。

## 摘要

臺灣以日本殖民國的身分參與世界二戰，終戰至今，在臺灣本島仍未建置二戰紀念碑，而以臺灣為主體的二戰論述也還在進行中。因此在討論臺灣二戰工業建築遺構「日本海軍第六燃料廠新竹支廠」（簡稱新竹六燃）如何「再造歷史現場」的命題時，就需要追問新竹六燃再造的是哪些人的歷史、哪些人的現場？唯有如此，文化部啟動的「再造歷史現場」計劃才能發揮落地紮根的實質意義。六燃國際互動劇場《無／非紀念碑》（*Nonuments*）的製作就是在這樣的提問下展開的。本文的討論聚焦在參與式互動式劇場的理論假設、實踐與省思。以此劇為研究文本，本文探討觀眾使用物聯網（IoTtalk）投票系統，集體參與劇中製作二戰紀念碑的行動，是否也是開啟另類歷史書寫的行動？本文從語意空缺、質疑性紀念碑、歷史記憶與遺忘、情節與問題設計、即時資料運算雲、他者式換位思考，與主體際性對話等七個面向，討論此劇的演出如何成為一種另類的歷史書寫行動，以及《無／非紀念碑》如何以劇場為媒介，以製作紀念碑為作品內容，將歷史場域與展演空間融合成過渡空間，讓觀眾得以進入其內，參與劇場演出，對臺灣二戰歷史觀點及其背後文化治理的政治提出質疑性反思。

關鍵詞：質疑性設計、參與式互動劇場、歷史、記憶、紀念碑、歷史書寫

## Abstract

Taiwan was enmeshed in the Second World War as a Japanese colony. However, no monument of the war has been erected in Taiwan, and Taiwan-centered discourses about the war remain under construction since the end of the war. Therefore, when advancing the proposition to “regenerate the historic site” of the Imperial Japanese Navy’s Sixth Fuel Factory, Hsinchu Branch, we should carefully tackle the questions regarding whose history and site it actually is within the historical context of the factory. Only by doing so can we attach substantial, root-taking significance to the Ministry of Culture’s Regeneration of Historic Sites Project. *Nonuments*, the Sixth Fuel Factory interactive theater, was staged on the basis of these questions. The discourses of this paper center on the theoretical propositions, praxis and rethinking of *Nonuments*. Using this theater as the text of research and treating the IoTtalk voting system that engaged the viewers in the multi-media historical writing as the point of departure, this paper seeks to investigate if the viewers’ collective participation in designing the monument of the Second World War simultaneously galvanized them into alternative historical writing. To deal with this issue, this paper adopts a seven-pronged strategy, including “semantic lacuna”, “interrogative monument”, “history, memory and forgetting”, “plot and question design”, “real-time data computation cloud”, “thinking as the other”, and “intersubjective dialogue”, through which the development and connotation of alternative historical writing can be analytically discussed. Furthermore, this article intended to discuss how *Nonuments* uses the theater as the medium, the making of monuments as the content of the work, and the historical scene as the performing space. This transitional space that mixes the virtual with the real allows the audience to participate in the performance. In addition, *Nonuments* brings the participants to raise interrogative inquiries and reflect upon Taiwan’s World War II history and the politics of cultural governance behind it.

**Keywords:** Interrogative design, Participatory interactive theater, History, Memory, Monument, Historical writing

## 一、一切都始於語意的空缺

陽明交大六燃保溫團隊自2018年起，承接新竹市文化局「大煙囪廠房基地」保溫睦鄰駐站計劃，在校方支持下，團隊也以「活隱喻·活博物館」（Living Metaphor·Living Museum）為核心理念，同步推動六燃「新竹生博物館」（Hsinchu Living Museum）計劃<sup>1</sup>，目的是希望透過這兩個計劃，來保存和活化「日本海軍第六燃料廠新竹支廠」與疊加其上的眷村聚落歷史、文化與生態環境。六燃國際互動劇場的兩件作品《原諒·遺忘》（*For-giving·For-getting*）<sup>2</sup>和《無／非紀念碑》（*Nonuments*）就是在這兩個計劃的脈絡下所進行的藝術實踐。兩劇內容都跟探討日治時期被捲入太平洋戰爭的臺灣與終戰至今的歷史有關，由筆者擔任劇場製作人，在無水電設施、閒置多年的二戰工業建築遺構的現場——新竹六燃大煙囪廠房廣場進行三晚的公演。本文將聚焦在《無／非紀念碑》此劇的探討上。該劇以悖論方式，透過臺日雙方製作與互贈二戰紀念碑的情節，提出「無紀念碑」和「非紀念碑」的概念，企圖藉由質疑性設計和參與式互動劇場展演，來探究歷史、記憶與紀念碑的關係，並進一步論述觀眾參與建置紀念碑的展演內容及過程，其與歷史書寫行動之關聯性和其中的意涵。

德國柏林的後劇場（Post Theater）藝術總監馬克斯·舒馬赫（Max Schumacher）於2018年受邀與陽明交大跨領域藝術團隊聯手製作六燃劇場作品。筆者提出與陽明交大IoTtalk實驗室合作，以智慧型手機投票的方式，讓觀眾來完成二戰紀念碑的設計與建置。舒馬赫首先提出nonuments的概念，是將monuments的第一個字母m刪除，以n來取而代之，使其成為

- 1 六燃「新竹生博物館」是於2018年起由教育部深耕計劃所支持的計劃之一，納入陽明交大所推動的「聯合國永續發展目標（SDGs）」項目。以「永續生活」、「生態保育」、「藝術實踐」、「智慧科技」、「人文探究」、「社區參與」六條實踐路徑，進行保存活化新竹六燃、大煙囪內霜毛蠅的保育工作。計劃官方網站：<https://hclm.iaa.nycu.edu.tw/>。
- 2 以新竹日本海軍第六燃料廠為背景，《原諒·遺忘》（*For-giving·For-getting*）（王小苗2019）描述橫跨40年代到70年代的故事，呈現出當年涉入世界二戰的臺灣與日本，以及隨國共戰爭來臺後，定居於此的中國大陸軍人和老百姓的故事，折射出這段關於臺灣的殖民史與二戰史。

一個新的名詞——Nonuments，筆者<sup>3</sup>將之翻譯成「無／非紀念碑」，為此劇的中文名稱。

保羅·李克爾（Paul Ricoeur）早期提出「語意空缺」（semantic lacuna）的概念。「空缺」（lacuna）指的是「原來事件」與「隱喻辭」中的缺口，用一件事物隱喻另一件事物，形成「活隱喻」（living metaphor），兩件事物之間會有意義上的缺口，爲了填補這個缺口，作者自己必須填入新意義。空隙中所填入的使原有的「結構鬆動」或「界域模糊」，進而促成作品在內容、意義甚至於形式上的轉變或延伸。<sup>4</sup>

我們主要是通過感覺來適應現實。但這種調和適應不過是在語言和想像結構這兩分項參考（split reference）上的感覺殘響（reverberation）。〔…〕我分析所依賴的三個主要前提：（a）隱喻是一種行爲，是預測而不是命名；（b）偏差理論不足以說明在預測時出現新的一致性或疊合性；（c）沒有對詩話語特有的分裂指稱的描述，隱喻意義的概念是不完整的。在這三重基礎上，對於隱喻意義和分裂指稱的出現，想像和感覺並不是外在的。它們不能替代隱喻陳述中缺乏訊息性的內容，但它們完成了其完整的認知意圖。（Ricoeur 1978: 158）

李克爾主要的論點可歸納爲詩意象和詩情感（poetic image and of poetic feeling），這兩個概念必須根據認知來解釋，將其理解爲在一致性和不一致之間，在存而不論（epoché）和承諾之間的張力。在完整隱喻行爲的認知、想像和情感成分之間存在著結構類比，隱喻的過程從這種結構類比和這種互補功能中汲取其具體性和完整性（ibid.）。以此論點切入來分析，可發現六燃國際互動劇場的兩件作品名稱《原諒·遺忘》（*For-giving For-getting*）和《無／非紀念碑》（*Nonuments*），皆是針對經更動字母後所產生的「語意空缺」來進行異質性的填補，不但具有隱喻的效果，還產生意義的轉折，傳達出複雜交錯的訊息。nonuments一字刪m加n，變成前綴詞（prefix）non——多表簡單「否定」——“not”或“the opposite of”，一般翻譯爲「無，非，不」。因此，刪m加n的動作讓monument一字從「紀念碑」轉向了「無紀念碑，非紀念碑」，其用意是要站在「紀念碑的對立

3 筆者除擔任兩劇製作人，也擔任《無／非紀念碑》英文劇本的微調與中譯者、六燃互動劇場的論述者。

4 semantic lacuna的概念由法國哲學家李克爾提出。另可參見賴雯淑（2008）。

面」來質疑、顛覆「蓋紀念碑是為了長遠的未來或世代相傳的目的」。<sup>5</sup>一反紀念碑是由堅固的材料製成，《無／非紀念碑》是以即時運算的數位影像，透過光和空氣為介質，投影在充氣式半透明白色正立方體上，以單薄脆弱的皮膜作為呈現影像的載體，彰顯此紀念碑是短暫即逝的（圖1、圖2）。這樣的過程也正是此劇的重點：透過「蓋紀念碑」來探究臺灣為何「無紀念碑」，並提出「非紀念碑」的意涵可能是什麼？「沒有紀念碑」和「不是紀念碑」是否即是此劇的母題呢？這場蓋紀念碑的劇場行動，透過語意空缺與填補，產生各種可能的新意，打開了一條透過製作與展演《無／非紀念碑》的辯證之路。



圖1：《無／非紀念碑》與《原諒·遺忘》兩劇的演出舞台設計<sup>6</sup>

資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊繪製，2019。

5 Nonuments以non開頭，根據韋氏詞典（Merriam-Webster）裡的定義，non有not: other than: reverse of: absence of等意涵，如nonviolent, nonfiction, nonstop, nonalcoholic等。同時參考馬克斯·舒馬赫、棚橋（Max Schumacher and Hiroko Tanahashi 2019b）著，賴雯淑譯，《無／非紀念碑計劃書》。

6 兩劇的舞臺同時坐落在二戰歷史遺構「日本海軍第六燃料廠新竹支廠」的大煙囪廠房廣場上，右側四公尺高的白色正立方體主要是供設計紀念碑的過程投影用。左邊以白線畫在地上的平面圖，是依據大煙囪廠房內部原有的平面圖挪移到廣場地面，調整後作為《原諒·遺忘》主要的演出舞臺。格子分別標示1943、1945、1949、1960、1972、1990、2000七個不同年代，代表從1943年起曾經在此工作或生活的日本人、臺灣人和1949年來自中國大陸的軍人。





圖2：六燃國際互動劇場在大煙囪廠房大廣場演出<sup>7</sup>  
資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊提供，2019。

## 二、質疑性紀念碑

關於日本海軍第六燃料廠的身世，溯源自太平洋戰爭，日本因戰爭工業燃料生產之考量，需要在海外殖民地臺灣建置第六座燃料廠。日本海軍燃料廠一共有六座，前四座在日本，第五座在北韓平壤。1942年將「海軍第六燃料廠」建置在臺灣，又分高雄本部、新竹廠、新高廠三個廠區（圖3）。新竹六燃廠區佔地約300餘公頃，約在現今光復路和公道五路兩條主要幹道之間，範圍大致落在新竹市中心與科學園間之樞紐地帶，也是新竹市最早有系統且大規模建設的軍事工業基地，當年建廠目的是為了合成飛機燃料油的添加物異辛烷。

日本海軍第六燃料廠新竹支廠的主建築大煙囪廠房在此劇中為不可或缺的主角——歷史與記憶之所在。首先，這座歷史建物是戰爭工業生產之所在，也是臺灣參與二戰的見證，60公尺高的大煙囪上還有當年美國軍機掃射時所留下清晰可見的大量彈痕。1949年國共內戰結束，空軍工程聯隊撤守駐紮於此，之後六燃廠房被用來安置軍眷，逐漸形成特殊的「屋中屋」眷村聚落，在歷經一甲子的歲月後，於2003年最後一家眷戶遷出，新竹市文化局正式啟動文化部的再造歷史現場計劃，對登錄為文資歷史建物的大煙囪廠房進

---

7 觀眾一起在現場觀看演出，並投票參與紀念碑的設置，廣場上兩個舞臺同時出現在連續的空間中，指涉歷史從過去到現在是持續開展的。兩劇的角色涵蓋來自不同年代的人，以及當日來看劇場表演的觀眾，他們又同時兼扮劇中的新竹與岡山市民，這些都是綿延、開放、疊加的記憶和歷史軌跡。

行結構補強，提出初步的保存與活化規劃。<sup>8</sup>



圖3：日本海軍六座燃料廠的分布圖

資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊繪製，2020。

《無／非紀念碑》的創作團隊選擇在大煙囪廠房主建築前的廣場演出，是意圖邀請觀眾親臨新竹六燃這個二戰歷史建物之所在，透過劇中蓋二戰紀念碑的行動，一起展開臺灣戰爭記憶及其象徵之探討。《無／非紀念碑》作為質疑性設計（Interrogative Design）作品，它的存在就是為了引發提問與反思。其實踐路徑扣合了六燃「新竹生博物館」計劃，著重在觀察、提問、批判，以此來關注大眾日常忽略的議題，檢視既定的認知與思維。質疑性設計由哈佛大學藝術和公共領域教授克日什托夫·沃迪奇科（Krzysztof Wodiczko）所倡導，以跨域路徑，將說話者、空間、工具物轉化為中介媒介，進行在公共場域提問的行動，作品本身也是一種多媒體藝術形式，具美學特質，具實踐策略，也有能與觀者或參與者互動，透過中

8 1956年清華大學在當年的新竹六燃腹地範圍內復校，首先成立原子科學研究所；1958年交通大學也緊鄰清華校區復校，之後在附近設置工研院、中油油庫，這些都與日本海軍第六燃料廠新竹支廠有密切的地緣關係，也是後來新竹科學園區發展的重要基礎。大煙囪廠房在2010年登錄為歷史建築，文化部啟動「新竹日本海軍第六燃料廠與眷村聚落，歷史現場再造與活化計畫」。

介機制傳達訊息的特質（李悅端、賴雯淑2008: 200）。創作者的目的不是要提供問題的解決方案，而是經由提問，讓現象背後的原因或問題顯現。因此，質疑性設計的實踐，可被視為是一種藝術或社會實踐的方法、態度與批判行動，是透過創造中介物來讓無聲者的困境或遭逢的問題，得以被看見或聽見，引發眾人的關注與討論。

早在90年代，蘇珊·雷西（Suzanne Lacy）討論新類型公共藝術中，參與式的創作方式已使觀眾的角色與重要性有所轉變，觀眾不僅是作品的重要元素，甚至成為創作的內容，而創作題材也可能與觀眾所關注的議題密切關連。雷西（2004: 12）談到：「現在有越來越多關於藝術作為公民論述和藝術作為公眾教育的討論，取代以前把藝術視為社區組織和政治行動的想法」。意即，若藝術家意圖開創某種公民論述、公眾溝通的藝術路徑與媒介，就需把作品開放給觀眾進入和參與，提供互為主體的辯證策略，這是超越藝術同一性理論與被動式觀看的模式，透過參與式共創的路徑，讓藝術介入社會或進入社區，進而對民眾、藝術家與社群產生交互影響，使參與式的藝術實踐，有機會成為具思辨、質疑能力與特質的行動。《無／非紀念碑》創作團隊正是以此為目的，是質疑性設計理念的具身實踐。

紀念碑是由少數人來決定要紀念什麼、如何紀念。而多數的紀念碑以實體存在，通常由堅固的材料製成，放置在顯眼的位置，留給後代以資紀念。不論長久或是短暫存在，通常不發聲，只是以視覺或空間的方式現身，沉默地提醒人類的過去。如果「蓋二戰紀念碑」是劇作的正面表述，那這個表述的背後正是藝術家意圖啟動觀眾一起參與其中，以蓋紀念碑的行動來質疑、顛覆紀念碑的本質，這是《無／非紀念碑》意圖展開的思辨行動，挑戰以往紀念碑長遠留存的概念與目的，這個意圖在接近演出尾聲時，透過兩位主持人短暫的對話，隱約地透露給現場的觀眾。

當筆者帶著「再造歷史現場」的問題意識進入新竹六燃歷史場域，不論是執行計劃還是製作劇場作品，就不得不問：這是關於誰的歷史？誰的現場？如何再造？若回歸既有的歷史檔案資料，能回應這些提問嗎？故進一步追問，透過六燃互動劇場的藝術實踐來召喚長期闕如的臺灣戰爭記憶



與相關討論是否可能？創作團隊透過劇場演出來重新演繹曾發生在新竹六燃的人事物，使用IoTtalk技術開發AiPOLLING系統，讓觀眾用來投票建置二戰紀念碑，也就是讓觀眾參與劇場演出，決定臺日互贈的這兩座紀念碑，要以什麼觀點來賦予其意涵，以紀念臺灣參與太平洋戰爭的這一段事實。如此類型與內容的展演是否可能是鬆動歷史記憶論述的板塊，進行語意空缺的填補與歷史記憶重構的一種方式，不論這種方式是實質的，還是象徵性的。皮耶·諾哈（Pierre Nora）指出記憶所繫之處是另一種歷史：

記憶所繫之處既是物質的、象徵的，也是功能性的，三種意義同時存在，只是程度各異。〔…〕是一種記憶與歷史之間的遊戲，兩者互動的結果造成它們之間的複因決定。〔…〕如果缺乏記憶的意圖，那麼所謂的記憶所繫之處與歷史所繫之處並無二致。反過來看，如果歷史、時間、變化沒有介入的話，我們就只能滿足於紀念碑類的簡單歷史沿革。〔…〕記憶所繫之處能夠存在，正是因為其化身變形的能力，其意義不斷地死灰復燃，而其枝節以令人無法預見的方式蔓延發展。（諾哈2012: 27-28）

此劇演出的內容與目的是透過以質疑性設計為劇場製作的核心理念，來引發質疑或探討觀眾透過手機上網投票建置紀念碑的方式。直接投票是民主社會的公民表達意見最常採用的方式，在投票前的各種關於歷史議題的溝通，最終還是得透過投票的多數決來達成所謂的決議，此方式雖無法完善無缺，但一人一票算是公平。兩位編劇設計透過投票來蓋紀念碑的劇情，具有填補歷史空缺、省視歷史記憶的象徵性意涵。一方面是針對由紀念碑委員會來做決策的方式提出另一種可能的方法；另一方面，是從歷史的觀點、紀念碑的風格、形式、材質、題字落款、揭幕形式等，讓觀眾得知蓋紀念碑需從多面向來思考其意涵或代表性。因此，以資料運算路徑所蓋出的數位紀念碑可說是融合了物質性與功能性的象徵性混合體。現場除顯示得票數最高的選項，也同時投影出其他選項的得票率。亦即，每場130位觀眾所投下的每一票，所代表的選項，都經過程式的確認與計算。針對13道題目，逐一投票後蓋出的紀念碑，隨著演出時間、場次而產生內容與意義的變化。每場所蓋出的紀念碑，是在場觀眾經多次投票、逐步作出的決定和共同參與所累積出的成果，是一種透過多媒體建置紀念碑來表達自身對戰爭與歷史的看法的方式。「投票蓋紀念碑」是一個刻意設計的戲劇

情節，以藝術展演的路徑，象徵性地提出一個概念與方法來鬆動建置紀念碑的舊思維、舊模式，其目的也是在引發觀眾對此提出質疑與批判。過程中，觀眾有機會去回應之前沒機會面對或不曾思考過的歷史問題。在針對每一道題目進行投票之前，主持人與觀眾之間互動的時間雖短，但由編劇所設計撰寫、由主持人提出和展開的對話，都蘊含著各種不同的歷史觀點與背景，其實是為了提供觀眾相關的資訊。基於以上，本文將探究的議題有二：

1. 這樣的演出內容——讓觀眾與劇場兩位主持人（演員飾）來回問答互動，並透過智慧型手機投票共同建置二戰紀念碑的過程，是否可視為另類的歷史書寫行動？

2. 如果這兩座臺日互贈的紀念碑是為了紀念臺灣被日本殖民50年，以及參與日本所發動的太平洋戰爭，那麼作為參與演出的現場觀眾，直接面對這段尚未被大眾普遍直接討論的戰爭歷史，是否為必要之前提？意即，如果建置一座二戰紀念碑是對戰爭的深刻反思，那麼《無／非紀念碑》一劇的手法，是否就跨越了科技藝術的範疇，進入了歷史記憶與遺忘相關議題的思辨？

### 三、歷史記憶與遺忘

關於遺忘與記憶，以及其與歷史意識的建構，在當代已有不少學者進行探索。在臺灣的脈絡下來探討政府與民間如何透過紀念碑與博物館重建記憶的專書則有科克·丹頓（Kirk A. Denton 2021）的《歷史記憶的景觀：解嚴後臺灣的博物館政治和紀念文化的政治意義》（*The Landscape of Historical Memory: The Politics of Museums and Memorial Culture in Post-Martial Law Taiwan*）。此書探討了博物館和紀念文化在解嚴後的臺灣歷史記憶爭論中的地位，及其與當代政治的關係。丹頓特別關注藍綠政黨政治在博物館的建置、管理、建築設計和歷史敘述中所產生的影響，以及展開的相關爭辯：過去應該是什麼？哪些面向該被記得？以及過去的內容應如何在博物館框架下被展示。從丹頓所討論的臺灣博物館案例中，可一窺冷戰政治在東亞遺留的影響，也從而得知，文化、歷史和記憶在臺灣後殖民時期具有形塑認同的作用。

另外，由皮耶·諾哈編撰的《記憶所繫之處》（1984-1992）是關於法國史的論述。這部文集除指向法國國族記憶的迅速消失，也以維繫法國人記憶之所在為核心議題，於歷史與記憶的糾葛中提供了法國的新史學觀點（諾哈2012）。<sup>9</sup>1970年代法國社會發生一系列重大社會政治變遷，削弱了國族意識，隨著國族歷史記憶的碎片化，個體化的歷史記憶、反記憶和身分認同日益顯著，而此文集正是在這種背景下產生的。法國的記憶，不論是物質的，還是抽象的，仍有效地化身為象徵符號，如政黨、標誌、文化象徵、紀念碑和博物館等。然而，最重要的不是研究這些事物的客觀存在，而是每個時代的人如何因不同需求而為這些事物注入新的意義，透過人與時間最後將其轉化為象徵性的遺產（ibid.: 13）。以文學或歷史的書寫方式來書寫這些，都屬於一種解開和剖析國家記憶、國家及其關係的形式。根據諾哈的說法，「處理記憶暴政的最好方法是理解它並在其內部看到它」（Boeira 2012: 448）。

關於歷史記憶，何依霖（Margaret Hillenbrand 2005）提出為了紀念臺灣228事件而出現的「臺灣創傷文學」是一種小說敘事的實踐，其形式與功能是針對遲來的228事件紀念與真相探討所給出的特定回應。臺灣戒嚴期間長達40年的「去記憶」賦予了作家一個超越純創作的角色，也使得與228事件相關的敘事小說融合了歷史與政治、形式與體裁、現實主義與反現實主義，這也是在尋找一種可以關注臺灣「被遺忘」的歷史創傷之書寫形式。因此，這類文本選擇混合的形式，以恢復記憶為其共同的關注與功能，意圖藉由過去的記憶來塑造和認識當前身分所扮演的角色，並透過書寫來闡明「身為臺灣人」的意涵。《無／非紀念碑》一劇也是意圖透過參與式互動劇場的形式，以蓋二戰紀念碑為手段來為臺灣人的歷史記憶進行梳理與書寫。

至於表演藝術與歷史記憶的問題，弗雷迪·羅克姆（Freddie Rokem 2002）在《表演歷史：當代戲劇中過去戲劇的再現》（*Performing History: Theatrical Representations of the Past in Contemporary Theatre*）一書中有相關

9 法原文 *Les Lieux de mémoire*，英譯為 *Realms of Memory*，出版於1984年至1992年間，由皮耶·諾哈集結上百位法國一流學者的研究，收錄135篇文章，編輯成三卷七冊的文集。中譯本由編撰者皮耶·諾哈與譯者戴麗娟一起選出九篇文章進行翻譯。

的討論。他在序文引用班雅明（Walter Benjamin 1999: 463）的一段話來闡明他相關論述之前提要件：「不是過去的事物照亮現在的事物，或現在的事物照亮過去的事物；相反的，意象是曾經的事物與現在的瞬間結合在一起形成一個星座。」（Rokem 2002: xiii, Preface）意即，當過去和現在交會在一起時，將出現不同類型的戲劇能量，它是戲劇表演的「現在」。在抵消歷史破壞性的力量上，這樣攸關歷史記憶的表演戲劇其實具有修復的潛力。戲劇透過當下的表演，是以「現在」（now）再現歷史，對歷史進行辯論，也就是把過去的歷史帶到當下，展現在觀眾面前。班雅明的觀點是在闡述戲劇透過參與「再現過去」和「辯論過去」的方式，展現出經由「表演歷史」，演員將「歷史的過去」和「戲劇的現在」結合在一起，這種具啟發性的互為參照，為戲劇作為過去見證者的角色與作用提供了重要的新視角。羅克姆也通過賦予劇場案例新的聲音，提出關鍵的提問，如：劇場應該是什麼？劇場實際上可以做什麼？戲劇在哪些方面具有政治性？他認為，對這些提問若能給出具體的回應，那麼關於歷史的劇場表演的重要性就不在於一再地重複相同的東西，而在於提供討論、改變世界，在於處理過去的歷史問題，使之產生正面效能的方法。蘇珊那·魏納克（Susanne Winnacker 2003: 191）也指出「戲劇的創造性能量不僅是表演對其觀眾的影響核心，而且這種表演方式在面對集體認同和不法行為的相關議題也至關重要」。

的確，歷史劇場的表演不僅具有修復力，也能為過去的歷史問題提供討論和釐清的空間。回扣到《無／非紀念碑》，依劇情的安排，臺灣的二戰紀念碑蓋好後將放置在大煙囪廠房的廣場上，在介於真實與虛構，過去與現在的歷史之間，這裡的空間成為一個中介過渡空間，讓觀眾得以介入不同時期的歷史片段，回看過去曾經發生在此的人事物，並以手機投票表達自己的看法。六燃大煙囪廠房本身疊加了臺灣自日治時期至今的歷史紋理：日本殖民、太平洋戰爭、戰後眷村與冷戰時期美軍駐防在臨近六燃的基地。也因此，《無／非紀念碑》在此二戰歷史現場舉行公演，在意涵上，此獨特的歷史空間是無法被其它展演空間所取代的，意即，是戲劇的「現在」融合了過去的人事物，發生了「此時此刻」的歷史書寫行動——觀眾共同參與多媒體二戰紀念碑的建置。也就如羅克姆（Rokem 2002）所指出

的，戲劇嘗試以絕妙的策略來處理許多人認為超出藝術表現的歷史事件。也可以說，戲劇有作為過去見證者的作用，以戲劇的方式去構思過去的事件，提供了看待歷史重要的新視角。就參與式表演劇場而言，《無／非紀念碑》的演員除了扮演主持人的兩位外，還包含了參與三場公演的390位現場觀眾。當戲劇作為對過去的再現和參與辯論的方式時，演員和現場觀眾結合「過去的歷史」和「戲劇的現在」，通過「表演歷史」提出質疑或批判。

#### 四、情節與問題設計

《人造地獄：參與式藝術與觀看者政治學》（*Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*）是畢莎普（Claire Bishop 2012）的策展、講學、訪問、寫作合輯。她在接受訪談中曾表示「作品製作」和「製作的倫理」一直是參與式社會藝術討論的核心，但她試圖回到對美學及其與政治關係的分析上。為此目的，她所提出的問題不僅涉及製作的過程，而且處理觀眾在觀察社會實踐時所看到、體驗和理解的內容。如果藝術家的製作過程在作品中不可見，或者觀眾無法辨認，這有關係嗎？製作作品的方法會影響作品的意義嗎？她質疑大眾是否過於關注流程而忽略了作品更大的文化意義，故認為將合乎倫理的作品製作流程本身當作唯一目標是沒有意義的。「作品的整體意義必須比僅關注作品是如何實施的要更複雜許多」（Eschenburg 2014: 176）。她也指出不對藝術作品的審美面向進行評估，而優先考慮其有形成果和產出的作品是社會學的，而不是藝術的。她認為這種將藝術和創造力作為政治議程的思維，將關注力放在對個人和社區的積極影響，「導致了一種充滿倫理道德的氛圍，在這種氛圍中，參與性和社會參與的藝術在很大程度上不受藝術批評的影響」（Bishop 2012: 23）。意即，在美學層面上被積極批判的「藝術」與不受美學批判的「參與式藝術」就產生了無法化解的矛盾與分離，並強化了階級分化（ibid.: 26）。<sup>10</sup>她認為參與式藝術再起是「伴隨著共產主義崩潰的後

---

10 畢莎普指出處理「藝術」和「參與式藝術」方式的持續分離，意味著兩者之間還存在其它的區別和假設，一般人認為與參與式（或合作式）藝術的積極共製相比，在畫廊和博物館展出作品的藝術家損害了其作品的社會和政治願望／抱負。



果、明顯缺乏可行的左翼替代品、當代後政治共識的出現，以及幾乎完全市場化的藝術與教育」（ibid.: 276）。

從畢莎普的批判論點來說，對作品的評價是放在社會倫理抑或是美學的影響力，兩者之間存有無法調解的矛盾。<sup>11</sup>然而，作品製作倫理、方法、工具和流程，如果涉及作品所要傳達的整體文化政治意義或美學意涵，彼此互為主體，難以截然劃分時，關於作品製作的深入討論仍是必要的。故在後續段落，本文將針對本劇之製作背景、故事情節與問題設計進行詳細說明。

後劇場兩位編劇舒馬赫和棚橋（Hiroko Tanahashi）於2006到2007年期間在臺北進行藝術家駐村，當時臺灣各地開始移除蔣介石紀念碑。兩人在研究過日本殖民臺灣和相關的二戰太平洋戰爭史實後，發現臺灣至今尚無二戰紀念碑或屬於自己的二戰史觀<sup>12</sup>，當時就構想出《無／非紀念碑》的概念，設定讓觀眾先後扮演臺灣新竹和日本岡山市民，參與建置紀念碑，作為互贈的禮物。

劇本的時空背景設定在臺灣新竹和日本岡山兩市締盟姊妹市即將滿50週年之際，新竹市長想舉辦具有特殊意義的紀念活動，所以向新竹在地的資訊科技公司尋求創意與贊助。開必拓數據股份有限公司（Kapito Inc.，簡稱開必拓）提供了一臺AI電腦來分析最有效的柔性外交，最後透過網路數據分析，得出最好的方式就是送紀念碑給對方作禮物，並承諾會贊助紀念碑。

新竹市長十分喜歡「送紀念碑做外交」的方法，就成立了專家委員會來規劃新竹市要送一個什麼樣的紀念碑給岡山姐妹市。委員會由歷史學家、學者、外交官，以及不同黨派的政治家共12人組成。但是，任何碰觸到敏感神經的歷史或政治議題都很難解決，經長達半年的討論，仍無法對紀念碑要傳達什麼訊息形成共識，最後委員會因而停止運作。

為了解決問題，新竹市長再次邀請開必拓的AI團隊加入，而林致明建築師也被找來為這個AI機器提供設計紀念碑所需的美學、藝術和建築相關

---

11 此觀點是審查人所提出的見解與評論。

12 目前已建立的二戰史觀有日本的大東亞戰爭史觀、美國的大西洋戰爭史觀、蘇聯的美英帝國主義vs.日德帝國主義史觀、中華民國的八年抗戰史觀、中華人民共和國的民族戰爭史觀，而屬於臺灣觀點的二戰史尚未具體成形。

資訊，協助機器學習（machine learning），於是第一個構思和設計紀念碑的AI機器就出現了。但是，最後由它所設計出的紀念碑不僅缺乏感情，不夠人性，也無法傳遞意義。於是開必拓建議改變策略，不要交由菁英學者或人工智慧機器來做決定，而是讓民衆自己親自參與其中。市長支持這個想法，決定透過人工智慧的輔助，讓新竹市民能對有爭議性的紀念碑以投票方式來進行設計，使其具有民意基礎。爲達到此目的所開發的AI被稱爲AiPOLLING，它能让市民在一小時內設計出紀念碑，完成12位專家和AI在三年的時間中無法達成的共識。

劇中的AiPOLLING是一個多項選擇系統，它不僅是一項自動化調查，在某種程度上，它也是一個合作／協作機器人，一個幫助民衆的人工智慧。而民衆也同時在幫助這個人工智慧完成任務。AiPOLLING提供的選項，是由龐大的資訊作爲參數所統計出來的，再交由民衆，來對這多方參照的選項做出決策。

此劇雖是虛構的故事，但每一場演出，都是由觀眾先後扮演新竹市與岡山市的市民參與投票，主持人針對蓋一座紀念碑所需的各種相關選項進行說明，帶出此劇想要引發觀眾思考二戰紀念碑的相關議題。劇中由開必拓公司開發的AiPOLLING，其實是由參與六燃劇場製作的陽明交大IoTalk實驗室開發的真實投票系統，它提供現場觀眾一個實際可行的工具，賦予觀眾參與設計紀念碑的管道。演出時，每一場的130位觀眾隨著劇情的開展，針對紀念碑要傳遞的訊息、造型、顏色、材質、風格等，逐項進行線上投票，設計出兩座互贈的二戰紀念碑。這樣的方式其實也真如劇本中主持人所宣稱的：「今天我們將要書寫歷史〔…〕我們要改變世界蓋紀念碑的方式！」（舒馬赫、棚橋2019a）的確是顛覆了以往由少數學者專家和政黨代表所組成的委員會來決定蓋紀念碑的做法。<sup>13</sup>

13 由交大IoTalk實驗室所開發的AiPOLLING系統，其承載量經測試能讓五百名以上的觀眾同時進行投票。但考量當時作爲演出場地的大煙囪廠房沒水沒電，加上老舊未修繕。爲了公共安全，工作團隊在做了安全防護措施後，仍限制每場僅讓130名觀眾入場。如果將來全區修復工程完成，入場人數是可大大提高的。目前已優化的投票系統與5G的普及，若開放讓遠端觀眾同步連線上網投票，多處觀眾共創紀念碑的總人數也將能進一步提高。就此而言，民眾能自由報名參

在情節安排與每道問題的設計上，編劇也都帶著挑戰觀眾的明顯意圖。扮演主持人的兩位演員以溫和但直接的方式，請觀眾對日本在二戰時期的侵略行為表達意見。例如在投票之前的問答中，主持人詢問，有多少人認為在「東亞地區的我們，對於二戰和日本軍國主義的歷史資訊，應該有一個共同的認知？〔…〕有多少人認為日本人並不足夠瞭解他們自己充滿軍國和帝國主義的過去？」（ibid.）而大家今天聚集在新竹六燃大煙囪廠房——這個日本殖民臺灣時的戰爭工業建築的現場——要做的，正是要讓大家不需任何一方政府的批准，更不需擔心政黨和政黨政治的操作，就能共同設計一座紀念碑，贈送給日本的姊妹城市岡山。主持人還特別說明，為了避免任何偏見導致此前委員會無法發揮功能的事情再次發生，這次將會有能嚴格保持中立的AiPOLLING的加入，協助在場的觀眾進行設計紀念碑的工作。而身為主持人的他們，就只是中介在觀眾和投票系統之間的角色而已。透過AiPOLLING和以上情節的設計，觀眾很自然地進入編劇所設計的新竹與岡山兩市市民的角色：觀眾先在上半場扮演新竹市民，然後在下半場改扮岡山市民，先後蓋出要贈送給對方的紀念碑，而這一部分也是此劇演出的重要內容。每一場的130位觀眾針對主持人的提問，透過手機連線投票網站，直接在介面上勾選他們認為的臺日關係、紀念碑的形式內容、落款題字、開幕紀念活動等選項。

兩位編劇為新竹市民設計了13道題目，為了避免重複與控制演出時間，岡山市民的題目簡化為8道，但兩組題目大同小異，當贈送方和接受方互換時，<sup>14</sup>部分題目與選項會隨之調整，例如紀念碑上的題字落款、蓋紀念碑時採用的在地建料。關於設立紀念碑的題目可分為以下四種類型：A. 紀念碑所要傳遞的訊息（1題）；B. 紀念碑的形式內容，包括形狀、具象概念、風格、材質、發出何種聲音、燈光、功能等（8題）；C. 紀念碑題詞落款（3題）；D. 紀念碑開幕形式（1題）。表1是將於太平洋戰爭中，臺灣作為日本殖民地所扮演的角色，或與這段歷史的認知觀點相關的五道題目做一整理：

---

與投票蓋紀念碑，在意義上即是顛覆了以往由少數委員來決定蓋紀念碑的做法。  
14 贈送方和接受方互換是指新竹市民送紀念碑給日本岡山市民；日本岡山市民送紀念碑給新竹市民。

表1：關於二戰紀念碑的歷史理解之五道題目與選項

類型	題目	選項
A. 紀念碑所要傳遞的訊息	1. 設計的紀念碑是關於什麼？	A) 紀念並譴責日本太平洋戰爭的活動。 B) 紀念使用臺灣作為日本投入戰爭的基地。 C) 紀念日本殖民臺灣期間，日本政府對臺灣人的剝削。 D) 紀念日本殖民臺灣時代的矛盾——為我們的公共基礎設施帶來好處，但是殘忍地對我們強制施加日本語言和文化。
B. 紀念碑形式內容	2. 紀念碑具象概念為何？	A) 在燃料廠裡面工作的員工們 B) 臺灣如一座日本戰機的航空母艦 C) 臺灣和日本兩個手牽手的島嶼 D) 成群的蝙蝠由燃料廠飛出
C. 紀念碑題詞落款	3. 希望在紀念碑上稱對方為？	A) 日本人民 B) 以前日本軍事侵略者的後代 C) 現在愛好和平的日本人民 D) 於二次大戰在岡山姊妹市受難的朋友
	4. 作為致贈紀念碑的一方，您們希望稱自己為？	A) 來自臺灣人民 B) 來自中華民國人民 C) 來自新竹原日本海軍第六燃料廠的鄰居 D) 來自居住在臺灣且臨近日本軍國主義舊址，愛好和平的世界公民
D. 紀念碑開幕形式	5. 如何讓這個開幕儀式成爲一個值得紀念的特殊活動？您希望的開幕儀式爲？	A) 簡單地用起重機揭開布幕，然後靜默一分鐘，向所有戰爭受害者致意 B) 少數的倖存者進行演講，無論是日本的還是臺灣的見證人分享他們的戰爭經歷 C) 當代臺灣作曲家爲此特定脈絡所特別舉行的音樂會，由日本和臺灣音樂家，專業人士和音樂學院學生聯合管弦樂隊演奏 D) 當地觀眾親手打開包著紀念碑的手作紙，紙上寫滿了記錄死者和還活著的證人之記憶的文章，描述臺灣戰爭時期各種愉快和不愉快的面向

從表1可以看到這五道題相當平均地落在四種類型中，分別就：紀念碑所要傳遞的訊息、雙方在太平洋戰爭時的關係，以及透過題詞落款所展現出的對自身與對方的認知或觀點，最後一題是關於紀念碑開幕儀式的選擇。不論是透過雙方身分的指認、悼念戰爭受害者，或是由倖存者出席開

幕儀式分享戰爭經歷、臺日聯手進行紀念音樂會，還是在紀念碑的包裝紙上寫滿記錄已逝和還活著的見證者關於戰爭時期的各種記憶文章，目的都是突顯戰爭歷史不可輕易遺忘，並向戰爭受難者致意，讓存活者得以歷史見證者的身分現身。所以問題與選項並非有意為臺日任何一方說話，也非一味地譴責發動戰爭的侵略者，而是在指出在雙方皆有和平愛好者與受害者的前提下，客觀地說出日本一邊將臺灣作為戰爭物資人力的補給站，但也同時治理建設臺灣，對臺灣人採恩威並施的規訓與懲罰手段。

因手機介面能置入的說明文字有限（圖4），主持人也趁機逐項解說，輔以相關的歷史典故、世界各地的紀念碑案例，或以圖像、動畫帶入補充資訊，讓觀眾能快速更新相關資訊，充分理解題目的意涵與選項的內容（圖5、圖6、圖7）。設計和贈送二戰紀念碑的種種情節雖屬虛構，但由投票、即時運算、影像投影來呈現多數觀眾對這段歷史的看法，其實可視為觀眾以多媒體的形式來書寫臺日在殖民時期共同經歷過的那一段太平洋戰爭，更是一個讓觀眾有機會以臺日雙重角色來回顧殖民與戰爭歷史、思考蓋或不蓋紀念碑，以及「無／非紀念碑」所可能蘊含的意義。

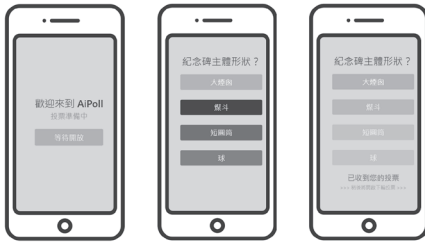


圖4：手機介面的說明文字<sup>15</sup>

資料來源：陽明交大IoTalk實驗室繪製，2020。



圖5：選項內容的影像同步<sup>16</sup>

資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊提供，2019。

15 因手機介面能置入的文字有限，故需儘量精簡，只列出劇本中的重要關鍵文字。而觀眾手機所呈現的投票介面選項會跟題目以及投影動畫或圖像同步出現。

16 關於紀念碑的狀態與功能，每一種選項內容會以相對應的影像同步投影在立方體上，並由主持人逐項解說，讓觀眾能夠理解和參考。



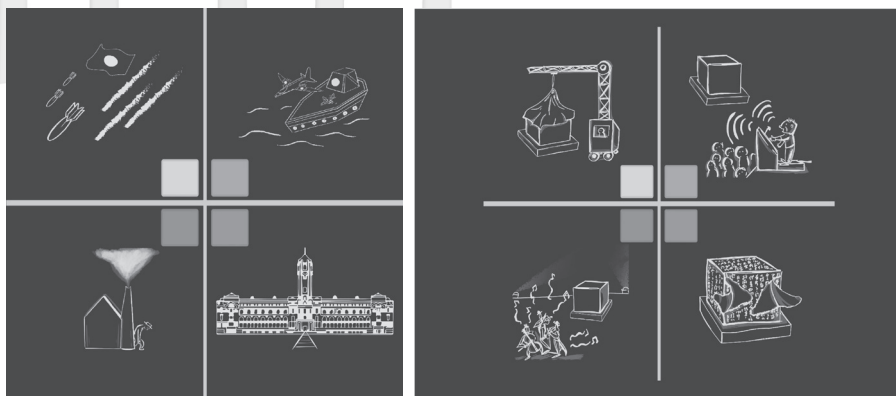


圖6：紀念碑所傳遞的訊息之四種動畫。 圖7：紀念碑開幕形式之四種動畫。

資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊提供，2019。

## 五、即時資料運算雲

以物聯網溝通技術所建置的投票系統作為《無／非紀念碑》劇場創作平臺與互動展演的路徑，讓現場觀眾得以在新竹六燃二戰歷史現場，進行參與式的二戰紀念碑集體創作。由圖8可理解陽明交大IoTalk實驗室為此劇所特別開發的投票平臺——AiPOLLING系統。其架構與運作模式是觀眾首先使用自己的智慧型手機，透過4G行動網路上網，瀏覽操作AiPOLLING投票網頁，無需學習如何操作，即可依直覺進行投票操作。每一次的投票後，電腦會進行即時統計、顯現投票數，並將投票的結果傳送給現場運算設備，作即時3D動畫算圖，再以內投影方式將動畫投影在舞臺上的半透明立方體。圖8的流程2、3、4就是此投票系統軟體開發最主要的三部分：AiPOLLING網頁、IoTalk物聯網技術，以及即時3D動畫算圖（賴雯淑等2019）。

此投票系統創造出參與式互動劇場演出的機制，提供觀眾表達意見的路徑，透過投票、運算、每次結果的累加，一起完成製作紀念碑的各種選擇。觀眾能看到輸入資料（input）與運算結果（output），而且投票過程中每個選項的得票數，紀念碑外形生成與轉換的各個階段，皆投影在觀眾面前。在與扮演主持人的兩位演員互動下，觀眾建置二戰紀念碑的行動，每一階段皆以「資料視覺化」（data visualization）的方式，逐一呈現（圖9、圖10）。

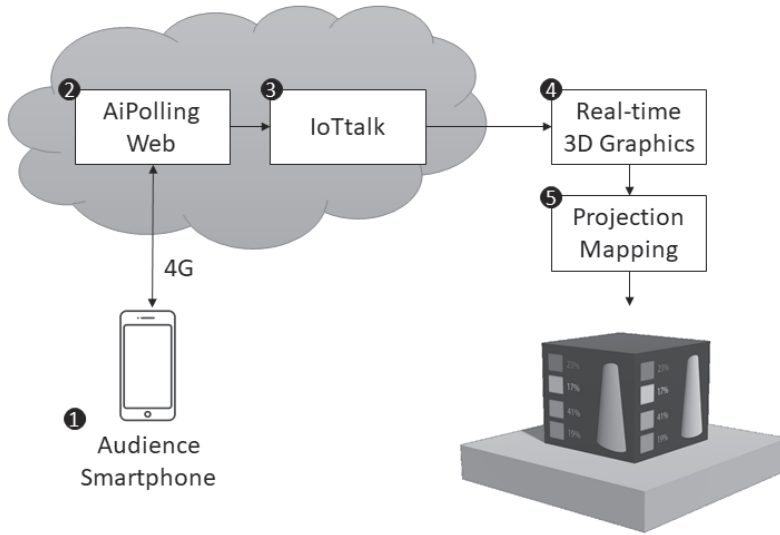


圖8：《無／非紀念碑》互動劇場系統架構流程圖。

資料來源：陽明交大IoTtalk實驗室繪製，2020。

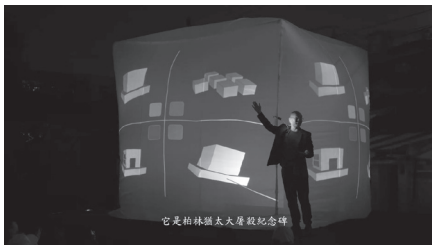


圖9：主持人說明選項的內容

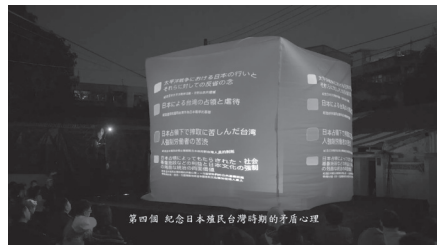


圖10：在下半場觀眾改扮岡山市民，票選送給臺灣的紀念碑將傳遞的訊息。

資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊提供，2019。

由於劇中的紀念碑是在現場經由程式運算而來，所以演出時，除了可見的外部空間——大煙囪廠房、大廣場、四公尺高的正立方體等，同時也存在一個不可見的「隱性流動空間」（invisible flowing space）正在進行即時資料運算與訊息傳輸。當觀眾點選某一提問的答案選項時，當下的斟酌與思考瞬間交會在其屬意勾選的選項上，這筆代表觀眾個人意見的選項立即進入AiPOLLING系統。電腦快速地匯集了130位觀眾送出的選項，讓得

票數最多的選項透過3D動畫算圖成像，再由電腦將圖像訊號傳送到投影端。此不可見的「即時資料運算雲」(real-time data computation)，就是能夠讓參與者和開放式劇場保持雙向溝通之場域，作品就在這不斷流變的動態資料運算場中逐漸成形。外部的劇場空間、手機的投票介面、隱性的運算場讓專業演員、投票系統和參與的觀眾這三方的動態關係得以展開，作品也因而存在相當程度的不確定性。流變是《無／非紀念碑》作品的特性之一，透過假設性對話，觀眾會做出不同的選擇，每一場演出也會產出不同樣態的紀念碑(圖11、圖12、圖13)，這也透露出劇場作品與觀眾之間的「互為主體的對話關係」是此劇開展的動能。清楚可見的外部物理空間，是觀眾和專業演員一起到場演出、影像呈現之所在，但這隱性流動的內部運算場，是由投票系統來逐一確認觀眾所投下的選項。亦即，每位觀眾針對每一道選擇題所勾選的項目，經統計後得票數最高的選項會被程式執行，透過即時3D動畫算圖投影出來。

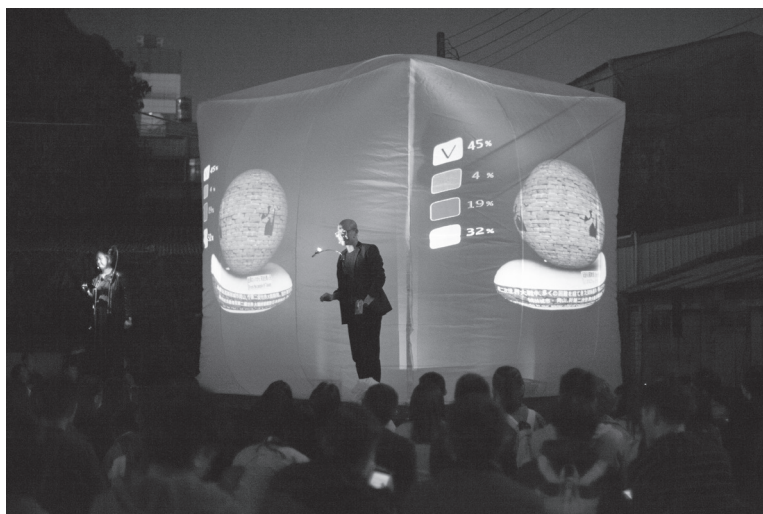


圖11：第一場觀眾票選出的紀念碑<sup>17</sup>

資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊提供，2019。

17 此紀念碑是紅磚材質的圓球形紀念碑，有機形狀的底座，球體上面有「新竹生博物館」的圖案。底座上的落款題字經投票後選出第一項。

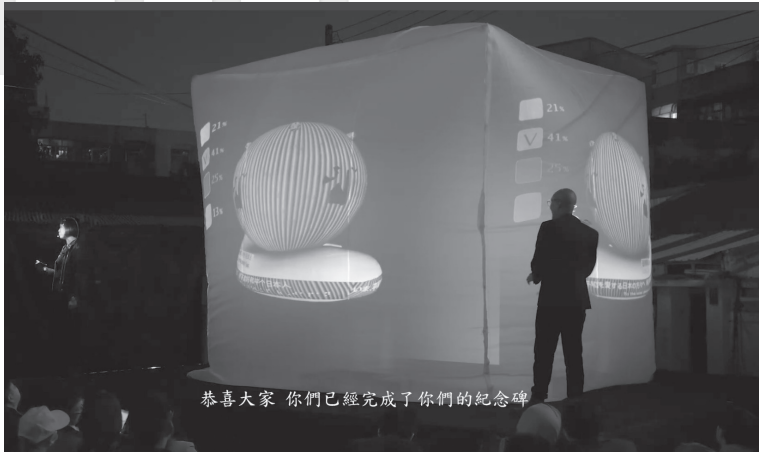


圖 12：第二場觀眾票選出的紀念碑<sup>18</sup>

資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊提供，2019。

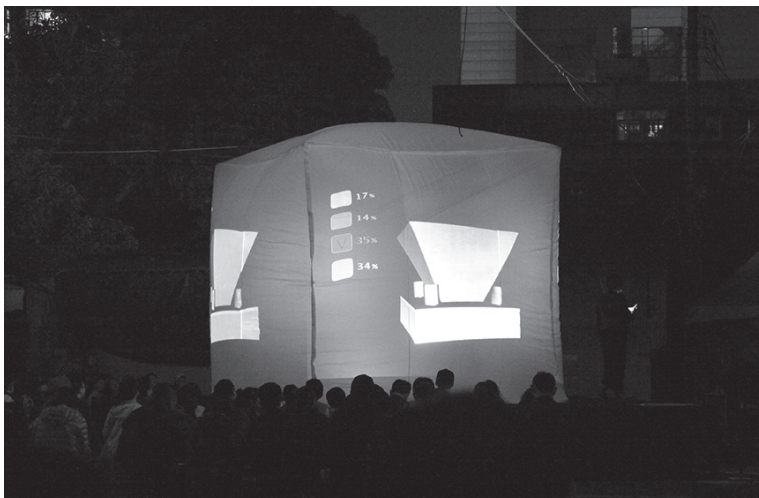


圖 13：第三場觀眾票選出的紀念碑

資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊提供，2019。

演出過程中，編劇也將二戰期間臺灣被日本殖民、身不由己地捲入二戰的這段歷史，由演員來陳述一部分的情節，另一部分則是透過手機介面上的問題選項，開放給觀眾進行回顧和選擇。針對這些提問，觀眾在非常有限的時間內逐一給出回應，進入即時資料運算的「隱性流動空間」，它

18 這一座紀念碑的材質是竹子，而落款題字也與上一場的不同。

是觀眾思考湧現、歧見流動、觀點交會的場域；是運算程式根據多數選票進一步將紀念碑的形態視覺化的一個訊息流動區；是經科技平臺進行投票計票後，產出最大共識的一個成果決算區。易言之，觀眾以共同參與多媒體互動劇場演出的方式，來獲得另類的歷史書寫權，在現場快速回顧臺日二戰歷史，運算出數位的「二戰紀念碑」。雖然對選項進行投票並非是達成共識的最佳方式，但此劇本來就無意要在一小時的表演中提出有效解法，而是希望能引發觀眾對由少數委員來決定蓋紀念碑，或由集體參與投票蓋紀念碑提出質疑，並探問蓋戰爭紀念碑的意義可能為何？

## 六、他者式換位思考

身為德國人的編劇兼導演舒馬赫表示，他對日本沒有紀念戰爭暴行和日軍犯罪的紀念碑是深感意外和不滿的。<sup>19</sup>日本和德國記憶過去和處理歷史罪惡的方式是大不相同的。日本政治人物不僅無視或拒絕承認過去，每年還參拜有供奉戰犯的靖國神社，從舒馬赫的觀點來看，可說是挑釁鄰國的表現；在柏林的「猶太屠殺紀念碑」（The Holocaust Memorial）不僅位於市中心，還佔了一個廣大而顯著的空間，就是在提醒德國人發動戰爭的錯誤。關於二戰歷史，歐洲各國早在70年代，就已透過國際專家所組成的聯合委員會達成共識，產生一個共同的版本。對於二戰這段過去，歐洲各國是有一個「一致認同的歷史」。然而，在中國、韓國、日本和臺灣，每個國家都有各自版本的歷史，特別是中國和日本，對這段二戰歷史有迥然不同的觀點，而臺灣人對參與日人所發動的太平洋戰爭又有何看法？因此，透過此劇提出長期未被檢視與討論的臺灣二戰議題，也是舒馬赫和棚橋在創作上的另一個意圖。

---

19 舒馬赫曾跟筆者討論過這個問題，劇本中也有幾段相關的描述：「在日本任何一地方，都沒有任何一座紀念日本人在國內外所犯下的戰爭暴行的紀念碑。他們既沒有南京大屠殺遇難者的紀念碑，也沒有所謂的慰安婦〔…〕被強迫從事性工作的女性，也沒有任何對於在滿洲里被強迫進行醫學實驗的受害者的紀念碑，在哈爾濱附近惡名昭彰的731單位，或當時試圖阻止日本軍國主義的少數日本英雄也不會有紀念碑。所以，可以說，日本並沒有紀念碑來告訴自己的人民，日本在戰爭期間所做的那些可怕事情〔…〕。」（舒馬赫、棚橋2019a）



讓同場的觀眾先後扮演臺灣人和日本人，是希望觀眾有機會換位思考：曾被殖民的臺灣人，對臺、日因太平洋戰爭而大量犧牲的軍民，有何感受？而身為二戰侵略國的日本人，他們又會如何看待被殖民的臺灣和因戰爭死亡的臺灣人？當人們能夠換位思考時，也許就能領會「自身」也是「他者」，而「他者」也是「自身」。當交戰雙方無辜的百姓都因戰爭而死，面對失去所愛時，那些長眠在地下的死者，不論是敵人，還是親人，又有何不同？人性是反戰的最大力量，安排臺、日角色「換位思考」的情節是否意在提供觀眾對兩國在二戰時期帶來的傷痛一個省思與修復的可能？兩位編劇除了以monument和mnonuments這兩個字的關聯性和歧義性來質疑紀念碑長遠存在的正當性與必要性，也透過投票系統來建置紀念碑，以虛擬投影來呈現之；甚至在演出最後，兩位主持人還迂迴地提出以天燈來作為紀念碑的暗示。前者傳達平民百姓一起以民主、即時、公開、透明的方式來檢視以民意為基礎的共創紀念碑，及其之於歷史書寫的意義；後者則隱晦地暗示「紀念碑」應是「短暫無常」（ephemeral），巧妙地扣回「無／非紀念碑」的母題。

換位思考除了指透過劇情設計來讓在場的每位觀眾先扮演臺灣人、後扮演日本人外，筆者也邀請德、日兩位編劇來擔任編劇，主要的考量是一些尖銳的問法與用語較能直接地表達出來，而這種寫作方式或許是臺灣編劇會避免的，過往長期戒嚴的後遺症，以及臺日目前的友好關係，都可能會產生寫作上的束縛或影響。<sup>20</sup>在投票前的第一輪問答時，扮演主持人的兩位演員請觀眾舉手表示，自己覺得日本人是否足夠瞭解日本的軍國主義和帝國主義過去？如此單刀直入，雖然可視為編劇意圖力邀觀眾對日本在二戰時期的侵略行徑進行思考，然而自終戰後，因臺日兩國並列第一島鏈的重要戰略位置，基於共同對抗極權陣營的立場，臺日的戰後關係基本上是溫和且同調的。日本於二戰時期的侵略行為，在中國人眼中是「他者」也是異己的行徑，但在被日本殖民治理的臺灣人眼中，這究竟是什麼呢？臺灣人是被動捲入日本發動的太平洋戰爭；而中國人所面對的則是日本侵華

20 《無／非紀念碑》劇本初稿完成後，筆者有參與劇本的討論與修改，在編劇兼導演舒馬赫同意下，的確有微調部分指控日本的用語。

的民族戰爭。演出時，當觀眾設計好的紀念碑被空運送到了日本岡山市，主持人鍾曉白在開幕典禮上的致詞，內容不僅觸及到臺日於二戰期間的殖民關係，其實也涉及了日本侵略中國的民族戰爭、國共內戰後隨國民政府撤臺的軍人有家歸不得的兩難處境與矛盾關係：

這一天是我成年以來，一直期待的一天。我之所以成為歷史學家的原因，是因為我家族歷史的複雜性。和臺灣的許多人一樣，我的根源連接好幾個地方。所以，我的家人確實因為日本軍國主義，在二戰期間失去了在中國的親戚。我的親戚，和許多臺灣人一樣，在臺灣學習日語，在日本殖民統治下致力於臺灣現代化……我並非刻意要談論我的家人，但我的家庭確實可代表大多數家庭中可能存在的矛盾關係。（舒馬赫、棚橋2019a）

這一段劇中的自白傳遞了一段重要訊息：設置二戰紀念碑，除了可以是紀念不在場的人事物外，更是關於還活著的人如何受其影響，如何面對歷史，面對自己的生命與存在的思考與提問。致詞的尾聲，歷史學家鍾曉白向扮演日本岡山市觀眾說了另一段話：「在岡山豎立完這座來自臺灣的、有意義的紀念碑後，我們也想要你的回應。我將引導你完成新竹市民曾經歷過的紀念碑製作過程」。從這個情節的設計，也可看到編劇提供觀眾一個「換位思考」的機會，當臺灣人是日本岡山市民時，會如何看待與回應所謂的「二戰紀念碑」？創作團隊邀請觀者針對這些歷史進行觀點上的梳理、思考，以及認知上的選擇，給予這一段因糾結錯置而缺席的歷史一個還原現身的機會。

日本殖民時期約有20萬名臺灣人<sup>21</sup>以「日本人」身分參與太平洋戰爭，更有數目龐大的臺灣人投入戰爭工業生產，這些發生在過去的種種是很少在歷史課程或其他場合被討論的。不論是德國人、日本人、臺灣人或中國人，都同時兼具「自身」和「他者」的雙重身分。舒馬赫和棚橋兩位編劇都是來自曾經是二戰侵略國的公民，他們換位思考，以他者的身分為臺灣演員和民眾寫出《無／非紀念碑》的劇本，以這樣的路徑來製作具有質疑意圖的互動劇場，設計了「他者式換位思考」的情節，讓觀眾得以透過觀看、參與演出，返身回看這段歷史；而參與演出的觀眾在劇中既扮演了臺

21 根據李筱峰（1997）為1997年於臺北二二八紀念館舉辦的《戰爭經驗回顧展》所寫的序文可知，臺灣人在日本殖民時期參與二戰的人數已超過20萬人以上。

灣新竹市民，也換位扮演了日本岡山市民，除了有機會對這段歷史與兩國關係進行省思，也得以將個人的生命史置放在較大的歷史脈絡中，進一步看到自己的位置，以及自身跟他者在世界網絡中的關係與意義，從而開啟一種主體際性的對話。

## 七、主體際性對話

畢莎普（Bishop 2012: 3）認為參與式藝術的興起及其傳統，與歐洲國家的公共藝術資助密切相關。她將參與式藝術活動的興起，與20世紀歐洲的社會和政治事件、消費和資本主義關聯在一起，指出「自從1990年代以來，評論家和策展人大致上認為參與式藝術是一種政治藝術，鼓勵觀眾和藝術家合作，觀眾轉變為合作者或聯合製作人，進而促進新的解放式社會關係」。<sup>22</sup>

畢莎普也指出，參與式藝術總是優先考慮體驗的即時性，因為「此時此地」（here and now）的顯著影響總是被視為更重要的。而關於作品功效的爭論往往是指可證明的結果，而不是被理解為作品美學概念的一部分。但畢莎普的觀點是：「好的藝術作品能持續的時間長短最終與功效沒有多大關係。〔…〕短暫而尖銳的干預可能具有更多的美學和政治效力」（Eschenburg 2014: 176）。然而，她也提到參與式藝術總是優先考慮體驗的即時性，即重視演出於「此時此地」的顯著影響，卻很少考慮如何以及為什麼要將這些作品在演出後，進行再次傳播。她認為，對於未及在演出當下觀演，只能觀看演出記錄的觀眾，<sup>23</sup>作品的記錄檔（documentation），無論是錄像、展覽、故事、文本選集，還是重新表演，都是適當的交流方

---

22 畢莎普被稱為參與式視覺藝術和表演的核心理論家，她所寫的《人造地獄：參與式藝術與觀看者政治學》，是關於社會投入的參與式藝術的一部歷史性和理論性概述，在美國稱之為「社會實踐」。她聲稱「回歸更社會的藝術可以被視為與極左翼政治議程的興衰一致。例如，1917年左右的歐洲前衛藝術、1960年代後期的新前衛藝術，以及1989年共產主義的垮臺都可以被視為1990年代參與式藝術背後的驅動力」（Bishop 2012: 3）。她以1990年代後期的英國新工黨政府為例，指出在這種領導下，對藝術的公共支出轉向更加關注社會參與，造成藝術與政府政策變得無法區分（ibid.: 23）。

23 原文用a secondary audience/viewer，指作品演出時不在場，在作品結束後才觀看該作品的人（Eschenburg 2014: 176）。

式，能讓後續的觀眾體驗這些作品並提出想法（ibid.）。可知畢莎普所關切的是參與性藝術能為藝術家、觀眾、作品和世界所創造出的主體際性對話的可能性與契機。

漢斯·格奧爾格·伽達默爾（Hans-Georg Gadamer）認為真正的歷史對象並非客體，個體自身與他人的聯結，是由歷史之真實與歷史理解之真實所組成的一種關係。若是在這樣的關係下，歷史可說是由互為主體的自身與他人經由對話所達成的。他指出：

一種真正的歷史思維必須同時想到它自己的歷史性。唯有這樣，它才不會追求某個歷史對象（歷史對象乃是我們不斷研究的對象）的幽靈，而將學會在對象中認識它自己的他者，並因而認識自己和他者。真正的歷史對象根本就不是對象，而是歷史和他者的統一體，或一種關係，在這種關係中同時存在著歷史的實在和歷史理解的實在。一種名符其實的詮釋學必須在理解本身中顯示歷史的實在性。因此我就把所需要的這樣一種東西稱為效果歷史（effective history）。<sup>24</sup>理解按其本性乃是一種效果歷史事件。（伽達默爾1995: 387）

日本海軍第六燃料廠建置於1942年二戰期間，當時臺灣還在日本的殖民統治下。新竹六燃廠設置目的是生產能提高飛機燃油性能的異辛烷，與日本南進政策有密切關連。二戰結束後該區由國民政府接管。換言之，新竹六燃大煙囪廠房的歷史建物和地理空間，一開始是為生產戰爭工業原料而出現。1945年二戰結束，日本人陸續撤離臺灣，開啟歷史另一章節。1949年國民政府來到臺灣後，新竹六燃開始長達一甲子的眷村聚落時期，目前正處於一個規劃、過渡、尚未有明確樣貌的博物館文化園區生成期。過往70餘年見證了權力結構的變遷。而六燃互動劇場的緣起、構思、製作、演出是在這樣的歷史脈絡關係下展開的，創作團隊以製作演出《原諒·遺忘》和《無／非紀念碑》這兩件作品，對這段歷史展開詮釋與對話，也邀

---

24 「效果歷史」（effective history，又譯為「實效歷史」）是指提出透過對話式的理解，來避免主觀的任意性，又透過「效果歷史意識」（effective-historical consciousness），表達理解本身中顯示歷史的真實。而「效果歷史意識」是來自於「理解主體自身的視界」、「歷史視界」以及「對兩個視界相互作用的意識」三者相互作用後所產生的效果，是筆者在此所謂的「主體際性對話」。原文轉引自賴雯淑、許雯婷（2011）。

請前來觀看、參與演出的觀眾，透過作品進入這樣的互為主體的對話，在與歷史的連結和關係下，創作團隊和觀眾，雙雙都是自身，也是他者。也就是說，《無／非紀念碑》作為一個多媒體互動劇場作品，它已經跨越劇場範疇，滲入更複雜的交互對話網絡，在這個網絡中產生許多節點、延伸與交會，不僅有機會瞭解、詮釋過去的「關係」，也能創造出互為主體的「新關係」。但這些節點、延伸與交會，仍有許多劇場本身的限制。<sup>25</sup>然而，部分觀眾在演後的座談會，以及後續在網路社群提出的看法與討論，和戲劇背景的學生寫的觀後評論文章，產生各種思想交鋒、批評、觀點，這些辯論也形構了創作團隊、作品與觀者之間動態的、互為主體的對話關係。

有觀眾認為，自己參與紀念碑的製作，雖然紀念碑並非預先製作好或完全被控制的，但這樣的製作方式與結果，仍然是在編劇與導演所設計的框架下產生的。觀眾是在有限選項和時間下，投票作出選擇，但最後完成的紀念碑並不會真的送到日本岡山去，而是劇場演出的一部分而已。也有觀眾誤以為劇場的演出，是一個進行中的真實事件，在演後的座談會詢問：「新竹市真的會把剛剛做出來的紀念碑，就這樣送給日本岡山市民嗎？」<sup>26</sup>

也有觀眾在開演不久後就憤而離席，事後傳來手機訊息：「主持人想要送日本一紀念碑來教訓他們二戰時的劣行，殊不知外省／眷村安身之處乃日人留下的建築所提供。二二八殺害臺灣人的血跡斑斑，站上舞臺來控訴前朝，無明至此，待不下去……」<sup>27</sup>這位觀眾認為國民黨在二二八事件中對臺灣人的暴行，更應該被拿出來檢視批判。還有另一位觀眾<sup>28</sup>於後演出後在臉書留下感言：

一個紀念碑，要放在二戰時被日本殖民政府大力生產軍火的遺址邊，應該是什麼模樣？這是今天的母題，兩位主持人的資歷背景和初衷沒有問題，問題出在於處理這種近乎於轉型正義時所使用的表演方式、語調，面對觀眾質疑時的態度，和整體投票設計有

---

25 此為審查委員所提出的意見。

26 每一位直接或間接表達意見的觀眾，筆者都予以編號。這筆資料是在11月15日第一天的演後座談會中，編號04的現場觀眾所提問的。筆者記錄，2019。

27 引自編號01觀眾寄給筆者的電話簡訊，2019。

28 引自編號02觀眾在其臉書上的貼文，2019。



多麼扁平和粗糙。〔…〕任何民主最大的缺陷便是投票選擇往往非黑即白，也就是將一個複雜的問題過度簡化。我不敢說我對一座要修補日本面對過去態度的正義了解多少，但任由一座紀念碑被簡化成6-7個問題，每個問題四個選項來讓隨機民眾選擇，這實在是太輕忽歷史的傷痕和重量了！<sup>29</sup>

另一位在演出一年後看到劇場完整演出記錄片<sup>30</sup>的讀者表示他也被騙了：「〔…〕真的誤以為兩位演員是學者，也誤以為真的有岡山市的互贈紀念碑活動，也誤以為抗議民眾是真的。所以對整個過程真的就是很憤怒〔…〕」。當這位讀者後來知道這是此劇刻意想引發的爭議與思考，繼而給出一個很好的提問：「為什麼我們看重紀念碑的意義落實在時間跨越向度的媒介（time-proof media）上，尤其是石刻，為什麼不是輕薄短小瞬間消散的弱建築等等問題？」<sup>31</sup>

在完成三場公演後，筆者跟導演兼編劇舒馬赫討論到有一些觀眾以為此劇是真的在為新竹和岡山這兩個真實的姐妹市設計要互送對方的紀念碑。舒馬赫以他多年從事劇場製作的經驗，有點訝異地表示：「這不是一齣劇嗎？」會不會是因為這是一個觀眾所不熟悉的劇場形式，也不是在一般所謂的劇場空間內進行？他們來到的是一個已經斷水斷電，閒置多年的日本海軍第六燃料廠新竹支廠，是一處建置於1943年殖民時期的戰爭工業生產建築遺構，也是一個二戰歷史現場的所在。觀眾原本以為是來看劇場表演，但後來卻加入劇場演出而進行投票，決定紀念碑的形式、內容、所傳遞的訊息，專注於設立紀念碑這個行動上。而扮演主持人的兩位演員，作為投票系統和觀眾之間的中介，依序協助觀眾完成投票，兩人在舞臺的演出具有協助觀眾「參與演出」的實質功能。換句話說，觀眾只要專注回應主持人的提問，在提問的脈絡下，依照自己的心意進行投票，就會自然地成為

29 引自編號02觀眾在臉書的貼文。這位觀眾誤以為演員是真的建築師和歷史學家，這個劇場是真的在建置二戰紀念碑的工作。這位觀眾所說的主持人給出的問題是6-7個，是錯誤的。演出的上半部是13道題目，下半部為8道題目才正確。

30 LivingMuseum Hsinchu。2021/01/20。〈2020新竹六燃國際互動劇場【無非紀念碑Nonuments】HD全紀錄片〉。Retrieved from: <https://www.youtube.com/watch?v=B6jtIkA2PXU&t=3365s>。

31 引自觀看《無／非紀念碑》全紀錄片編號03的觀眾之回饋文字。筆者記錄，2020。

劇本情節中的兩市市民，而主持人跟觀眾一問一答的互動過程成爲此劇的關鍵內容。就在這虛實交錯中，演員與觀眾共同完成了劇場的公開展演。表2是依此劇在虛構情節與真實操作有關聯的面向所進行整理，發現觀眾若在沒被事先清楚告知的前提下，的確是有可能無法清楚察覺何爲虛構情節，何爲真實事件，因爲這兩個面向有互相參雜與部分重疊之處，不易清楚劃分。

表2：虛構情節與真實運作的對照

虛構與真實	在虛構的《無／非紀念碑》一劇中	在真實世界中
1. AiPOLLING 研發機構	開必拓數據股份有限公司是真實在新竹上市的AI公司，並沒有爲此劇開發人工智慧投票系統。但其負責人同意製作團隊使用其公司名稱作爲開發AiPOLLING系統的機構。該系統在劇中的功能是供市民操作進行投票。	劇中所謂的AiPOLLING系統是由陽明交通大學IoTtalk實驗室所研發與執行，在劇中供觀眾操作進行投票。
2. 觀眾參與角色扮演	每一場由130位觀眾扮演新竹市民和日本岡山市民，三場共390位。	來看此劇演出的觀眾，每場130位，三場共390位。
3. 演員角色設計	建築師林致明、歷史學家鍾曉白，也是劇中主持蓋紀念的兩位主持人，中介於AiPOLLING人工智慧系統與兩市的市民之間。	兩位主持人的角色是建築師和歷史學家，前者由吳伯甫，後者由吳思慧兩位演員分別扮演。中介於物聯網投票系統與觀眾之間。
	在觀眾席中有一位抗議民眾，跟主持人有言詞上的激辯。	這位抗議民眾由演員陳怡儒演出。
4. AiPOLLING 系統	此系統是使用AI技術完成，可執行投票設立紀念碑的功能。	此系統是以IoTtalk物聯網開發平臺來建置，可執行投票設計紀念碑功能。
5. 使用手機投票設立紀念碑	透過兩位主持人依序提出蓋紀念所需做的決定，提出問題選項讓新竹市民和岡山市民按部就班地完成設立紀念碑的投票流程。	透過兩位演員扮演主持人依序提出設立紀念碑所需做的決定，讓每一場的觀眾，先後扮演新竹市民和岡山市民，依序完成設立紀念碑的投票流程。

觀眾從頭到尾參與的，都是針對建置紀念碑的提問來選擇其認同的選項。相對於能讓觀眾完全自由開放地表達自己的意見，此劇僅能提供讓觀眾勾選貼近自身想法的選項。但兩位編劇在劇本中其實也埋下質疑和批判「以投票方式」來蓋紀念碑的想法。他們刻意安排了一位演員坐在臺下扮演觀眾，在開

演不久就數次提出抗議（圖14），部分現場觀眾還誤以為是真的事件。這位由演員扮的觀眾是劇場互動的觸媒，<sup>32</sup>有的觀眾因他的抗議被主持人出言制止而感到憤怒；也有人因抗議所引發的對峙氛圍感到焦慮不安。不論觀眾認同、貶抑或褒揚這種投票蓋紀念碑的方式，作品本身其實都達到了「質疑性設計」所著重的提問目的。刻意安排的抗議內容，實隱含一些訊息：

這到底有多民主？在你們預製的意見上投票？誰說我們都想這麼做？這不是自以為高人一等嗎？我們這些民主專家將告訴我們在日本的無知朋友，學習他們的歷史課嗎？〔…〕但誰說臺灣人民希望跟那個過去進行對話呢？我寧願我們自己國家有一座臺灣獨立紀念碑！〔…〕你在跟我開玩笑嗎？你今天為什麼不正視臺日兩國之間的問題？我寧願希望我們的紀念碑談論這個！〔…〕你真的認為日本人會接受這個所謂的禮物嗎？難道你不認為這可能被視為挑釁嗎？（舒馬赫、棚橋2019a）



圖 14：兩位主持人循聲望向坐在觀眾席中由演員所扮演的抗議觀眾

資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊提供，2019。

這位「觀眾」強力表達對主持人和觀眾聯手製作紀念碑送給日方的不以為然，並喊出第五個選項（E）：一群來自臺灣的偽民主道德優越者。兩位主持人於是循聲朝觀眾席去尋找抗議的觀眾。從這段情節的安排，我們可以看到兩位編劇，企圖以正反兩面的手法來刺激現場的觀眾，質疑臺

32 此為本論文審查者所提出的見解。

灣是否需要譴責或批判日本在二戰期間的侵略行爲？對二戰期間日本與臺灣的關係又抱持什麼樣的想法和態度？一位現場觀眾把由演員所扮的「觀眾」的抗議行爲當作是真實事件，事後在臉書貼文抒發感想：

〔…〕現場有一位民眾多次在即時線上投票時大聲質疑選項的公正性和意涵，主持人的態度都是請他立即停止這樣的行爲，語氣強硬，對照今晚兩位在台上的預備講稿對談模式，我其實蠻懷疑這真的只是政府政績和企業形象作秀而已。<sup>33</sup>

在此劇中由觀眾透過AiPOLLING投票系統所建構出的紀念碑，是演出的內容，所以是虛構情節中的紀念碑，是「非」紀念碑，也「無」紀念碑。由編劇所發明的“nonument”概念，其實是一個透過投影的光、充氣的空氣爲介質，由投票運算出的數位虛擬紀念碑，這些都是短暫的，完全否認紀念碑是爲了長遠留存的概念。而耗時一年所開發的投票系統是真實的，透過系統運作，能依據投票結果運算出一座「沒有物理實體的紀念碑」的這件事也是真實的。然而，即時運算出的數位紀念碑，它在投影機關閉、電腦關機，或程式出錯時，就會消失不見。這種悖論式的紀念碑概念、紀念碑製作方式與演出內容，都直接質疑、批判了以不必然和不充分民主的形式所產生的紀念碑。但就如一位觀者所回饋的，這不也同時批判了「暴力式」點人頭、多數決的民主投票方式嗎？

這種劇場形式：假的活動、假的學者（演員）甚至假的抗議者的互動劇場形式確實是我沒有想過的一種公共參與形式。重點一直是「挑起了甚麼？」「想要傳達甚麼？」「想要處理甚麼？」還有「最後造成了甚麼？」等等旨趣，以這些旨趣來說，這個劇場行動是大膽挑釁的，卻也是有效有梗有意義的，好比呼巴掌。<sup>34</sup>

一場劇場的演出，有觀眾誤以爲是一個真實的蓋紀念碑事件，而劇場主辦單位和創作團隊在演出後並不立即反駁，這又意味著什麼呢？對創作團隊而言，作品本身就是作爲引發討論的起點。建置二戰紀念碑，是爲了譴責發動侵略戰爭者？是紀念不在場的人事物？是關於「誰該掌握歷史話語權」的辯論？還是對「投票建置紀念碑」這件事提出質疑？是在疾呼民

33 引自編號02觀眾在其臉書上的發文，2019。

34 引自編號03觀看《無／非紀念碑》全紀錄片的觀眾之回饋文字。筆者記錄，2020。

主社會中，公民據理力爭自身的話語權、決定權應該是一種基本的政治素養與態度？還是在挑戰觀眾的慣性思考模式，顛覆既定的權力結構關係？這場跨領域、具流動性、參與性的「共創紀念碑」劇場演出，除了提問，也是意圖促使創作者、觀眾和作品三方展開主體際性對話（intersubjective dialogue），希冀超越既有框架，讓他人的觀點能因視域融合（fusion of horizons）而成爲自身一部分。<sup>35</sup>

## 八、另類的歷史書寫

戴安娜·泰勒（Diana Taylor 2003）認爲從戲劇到官方活動再到草根抗議，表演是作爲一種儲存和傳播知識的手段。通過手勢、口語、動作、舞蹈、歌曲和其他表演來具現記憶（embodied memory）的劇目，提供了不同於書面檔案的視角，對於重新思考接觸跨國歷史的過程特別有幫助。通過檢查各類型的表演，她探索檔案和劇目如何提出政治主張，傳遞創傷記憶，並打造新的文化認同感。也指出檔案和劇目展示了研究表演的多種方式，能夠更深入地了解過去和現在、自身和他人。意即，表演的重要作用是能提供新的理解。

關於紀念碑，《無／非紀念碑》的導演兼藝術總監舒馬赫認爲，當有多個政黨涉入，且由一個有特定利益的政黨來主導歷史書寫時，紀念一個歷史事件，無論是關於自由解放還是壓迫，或是對特定的英雄或運動來說，都是十分複雜之事（舒馬赫、棚橋2019a）。《無／非紀念碑》是透過「他者」的視域——390位觀眾，以藝術展演的方式來檢視戰爭紀念碑的各種意涵，來質疑經由少數人決定的戰爭紀念碑，其所呈現的歷史觀點及其所給出的歷史文本之代表性。

創作團隊透過投票系統開發、劇本與角色設計、演出，讓現場觀眾的身分從觀看者轉變爲設計和建置虛擬二戰紀念碑的參與者、決策者；從各

---

35 伽達默爾援引萊布尼茲（Gottfried Leibniz）的觀點說明何謂「對話的世界」。一個人若是宇宙的多面鏡，那鏡中映射的整體就是同一宇宙本身，如此可構成一個對話的世界（伽達默爾1995: 230）。



地前來的國內外觀眾，在劇場演出的上半段，角色身分皆為新竹市民，下半段則轉為日本岡山市民，亦即，觀眾透過參與投票蓋紀念碑而進入「他者式换位思考」的位置。來自德國的柏林後劇場藝術總監舒馬赫，也是一位大聲提問臺灣為何沒有二戰紀念碑的「他者」；而臺灣人在被殖民的這一段歷史上，是否也是統治者眼中的「他者」呢？舒馬赫和棚橋透過劇中兩位主持人——建築師和歷史學家，提出臺灣人很少提出的質疑：「臺灣為何沒有二戰紀念碑？」此提問讓《無／非紀念碑》的問題意識清晰了起來，觀眾除了於演出現場投票表達想蓋什麼樣的紀念碑外，在演後座談會與創作團隊的問答互動，以及在社群媒體對劇場作品的批評與討論，讓劇場製作團隊、作品、觀者之間的關係及各種想法有了開展的可能。讀者回饋說，「六燃國際互動劇場的演出受限於規模、經費、接觸人次，效果是有限的，所以之後如何藉由二次創作轉化為訊息，再進行傳播，引發關注討論，或許也是可以延伸思考的一種途徑」。<sup>36</sup>

《無／非紀念碑》通過資料輸入、運算，在流變的場域中進行多媒體參與式的劇場演出與歷史書寫，以及在演出後，觀者、臉書讀者所給出的回饋、提問、質疑等，都進一步連結了個人和群體、臺灣二戰和世界二戰、觀者和世界，建立起主體際性的對話。在撿拾歷史碎片，進行另類歷史書寫，以及重構記憶的過程中，靈光得以再現。易言之，參與者不論以何種方式來參與新竹六燃的保存與活化，都可能建構出另一個維度的歷史記憶，它可能是疊加在日本殖民、世界二戰、國共內戰或冷戰的某一段歷史時期上。也因此，《無／非紀念碑》採取讓觀眾參與演出，透過手機投票一起完成二戰紀念碑的共同創作，每一場參與演出的觀眾都會因自身對這段歷史的不同觀點或理解，而做出不同的選擇、建置出不同的紀念碑，這樣的過程可視為一種另類的歷史書寫，也是不斷發展的進程，觀眾面對每一提問時，都可依其想法投下一票，或者跳過不投，隨著觀眾多元的觀點、想法的移動，這項多媒體形式的另類歷史書寫，可視為不同觀點之間的辯論方式，始終處於現在進行式。

36 引自觀看《無／非紀念碑》全紀錄片的編號03觀眾之回饋文字。筆者記錄，2020。

「為他者書寫」與「另類的歷史書寫」在此抵達兩項理解：在沒有機會發聲或被看見的族群中，不論是當事人、缺席者或現身者，皆是掌握權力者眼中的「他者」，他們並無發聲權和書寫權；另外，為聲援當事者的缺席、被消音，或因任何原因的無法到場，藝術家與參與者所採取的「為他者」發聲的書寫行動，也指涉了「自身」同時也是「他者」，是以雙重的身分在進行另類的歷史書寫行動。亦即，當「他者成為書寫者」，不論是自身以「他者」的觀點或是邀請「他者」進入歷史書寫的行列，就給出了實踐另類歷史書寫的可行路徑。透過在二戰現場空間與建置二戰紀念碑為中介物，進行多媒體投影來讓「他者」擁有質疑權或發聲權，也是以他者的視角或路徑給出不同的另類歷史文本書寫。

## 九、結語

當鐳射光打在60公尺高的六燃大煙囪上，「六燃劇場」四個字就如歷史的印記，透露出它過去的身世——日本海軍第六燃料廠，但也給了它另一個當代文化象徵的身分。這個之前很少人知道其身世的大煙囪，頓時成為眾人目光的焦點，它是太平洋戰爭工業建築遺構的地標與象徵，同時是國共內戰戰爭移民的二度流離之所，也常被誤解為磚窯廠之所在。當六燃互動劇場演出時，它成了華麗上場的文資明星，在藍色鐳射光與深黑蒼穹的裝扮下，身上被美國軍機掃射的累累彈痕悄然隱去，而棲居在煙囪內的珍稀霜毛蝠也在中秋後離開新竹，返回遙遠的北方國度。

六燃大煙囪廠房基地是個變動混雜之所，它承載著日本人、臺灣人、撤退來臺的國軍、眷村居民的來來去去與生死交疊的記憶；它聯繫交織著個人與集體的歷史與記憶，人們對它的理解隨著時間的綿延開展，就像個盤旋而上的詮釋迴圈，其意義之建構也不斷地在變化。但不論如何，我們都深深為它的身世感到不可思議。它其實跟「臺灣是誰」密切關聯，也攸關著這塊土地過去的身世，影響著我們對臺灣歷史的認知和理解。《無／非紀念碑》這個劇場的演出，正是在彰顯這層意涵。關於歷史的書寫有多

種可能模式，<sup>37</sup>現今仍對我們直接發生作用的模式，都是企圖以過去實際發生的事物來解釋現在，建立前後一致的連續敘述，諾哈（2012: 18-19）於〈記憶與書寫之間：如何寫法國史〉一文中指出：

我們探究的不是那些具有決定性的事物，而是它們造成的影響；不是那些被記憶或被紀念的行動，而是它們留下的痕跡以及相關紀念活動的安排；不是爲了研究事件本身而是爲了瞭解事件在時間之流中如何被建構，瞭解事件意義的消失與重現 [...] 總之不是死後復活，不是重建，甚至不是再現，而是一種再記憶。是記憶，而不是回憶，是現在對於過去的全盤操作與支配管理。

《無／非紀念碑》中的建築師主持人說：「過去所建造的紀念碑，幾乎都是在可疑、專制、極權的手段下而生產出來的。」（舒馬赫、棚橋 2019a）可見建置紀念碑也是一種歷史書寫權跟發言權的展現，是通過現在的少數人對於過去的歷史進行支配管理。但是，它是無法恆久長存的，當政治氣候發生變化，紀念碑就會被拆除、改造或消失。這個參與式互動劇場，讓觀眾得以透過跟兩位劇場主持人的問答互動，以及通過AiPOLING投票系統共同建置紀念碑的過程，一方面是對觀眾——平民百姓，進行另類歷史書寫的賦權行動，另一方面是企圖引發觀眾對投票蓋紀念碑的方式，提出質疑與批判。此劇的製作與展演，不僅僅是關乎探問臺灣的歷史記憶，更是通過劇場演出，來質疑和批判建置紀念碑作為治理歷史和記憶的方式。

爲了演出，創作團隊特製了可供四面同時內投影的半透明充氣式正立方體，通過觀眾手機投票和雲端即時



圖15：雷射光將「六燃劇場」四字打在六燃大煙筒上

37 歷史書寫的可能模式有米胥雷（Michelet）的浪漫派模式、拉維斯（Lavissee）的實證主義派模式、布勞岱（Braudel）的年鑑派模式（諾哈2012:18）。

資料來源：臺灣竹塹電子報提供，2019。

運算，共同完成了兩座臺日互贈的紀念碑並送出給對方。但在一切投影都已結束，演出接近尾聲時，兩位主持人站在空白、充滿氣體的立方體前，來回仔細地打量，最後歷史學家慢慢說出：「所以它其實是一顆天燈從空中漸漸升起……天燈，一個可以飛的紀念碑……」（舒馬赫、棚橋2019a）

（圖16、圖17）這場透過IoTtalk實驗室所研發的AiPOLLING系統來創造二戰紀念碑的互動劇場，就結束在這一段耐人尋味的對話裡，似乎也丟出了最後一道題：一個空白半透像天燈般，會飛走的發光紀念碑可以算是紀念碑嗎？《無／非紀念碑》最後給出一個「非現實的紀念碑」（non-reality monument）的想像，是一個爲了質疑紀念碑而存在，但同時也不存在的紀念碑，這次蓋紀念碑的行動，是一場另類的歷史書寫行動，要紀念什麼？記憶什麼？臺灣二戰歷史該如何來書寫？這些答案與意義是開放、流動、不斷處於建構中的。



圖16：兩位主持人站在發光的立方體前  
討論眼前的物體其實很像天燈

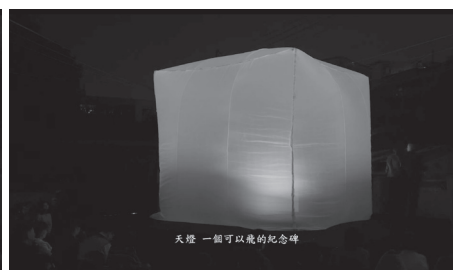


圖17：歷史學家和建築師提出紀念碑可  
以是像天燈般會飛的想法

資料來源：陽明交大跨領域藝術團隊提供，2020。

本文從語意空缺、質疑性紀念碑、歷史記憶與遺忘、情節與問題設計、即時資料運算雲、他者式換位思考，與主體際性對話七個概念切入，來論證此劇作爲另類歷史書寫行動之實踐。《無／非紀念碑》在隱性流動空間、非現實紀念碑、即時資料運算雲，主體際性對話四大特質與條件下，賦予觀眾得以透過參與式共創劇場的路徑，展開其多媒體另類歷史書寫行動，而此行動本身也是一種質疑性設計的實踐。由共構臺灣戰爭記憶、共創臺灣二戰紀念碑的藝術實踐，引發大家深刻質疑此一書寫手法與歷史提問。關於臺灣的戰爭記憶，有必要進一步超越歷史檔案資料，朝向

歷史書寫之具身實踐，這是再造新竹六燃歷史現場的重要意涵。所有已發生、將發生在新竹六燃這個場域的人事物，以及疊加在這裡的各種認同、情感、記憶與故事，是保存和活化新竹六燃的歷史與現場所不可或缺的。誰的記憶？誰的歷史？誰的現場？這是本劇希冀透過參與式藝術介入手法與公民參與路徑來展開的討論。

此劇透過選擇題的問答，邀請現場觀眾透過手機投票，經由資料即時運算來共同參與設計二戰紀念碑，共同完成製作新竹和岡山姐妹市互贈紀念碑的紀念行動，這13道選擇題的用意並非是要提供觀眾選出一個可能或滿意的答案，而是如本文一開始所擲出的提問：如果紀念碑是爲了對抗歷史被遺忘、記憶被抹除，那麼觀眾在透過製作臺日紀念碑與互贈的過程，先投入這場歷史書寫，填補語意的空缺其實是必要的。意即，如果建置一座二戰紀念碑是對戰爭的深刻反思，那麼《無／非紀念碑》一劇的手法——透過手機投票讓觀眾參與建置臺日二戰紀念碑，就跨越了科技藝術的範疇，進入了另類的歷史書寫實踐行動。

## 引用書目

### 一、中文書目

- Gadamer, Hans-Georg (漢斯-格奧爾格·伽達默爾)，洪漢鼎、夏鎮平 (Hong Handing and Zhenping Xia) 譯。1995。《真理與方法：補充與索引》*Zhenli yu fangfa: buchong yu suoyin [Truth and Method: Supplement and Index]*。臺北 (Taipei)：時報文化 (China Times Publishing Co.)。
- Lacy, Suzanne (蘇珊·雷西)，吳瑪俐 (Wu, Mali) 等譯。2004 (1995)。《量繪形貌：新類型公共藝術》*Lianghui xingmao: xinleixing gonggong yishu [Mapping the Terrain: New Genre Public Art]*。臺北 (Taipei)：遠流出版社 (Yuan-Liou Publishing Co.)。
- Nora, Pierre (皮耶·諾哈)，戴麗娟 (Tai, Li-Chuan) 譯。2012。《記憶所繫之處I》*Jiyi suoji zhichu I [Realms of Memory: Rethinking the French Past, Vol. 1—Conflicts and Divisions]*。臺北 (Taipei)：行人文化實驗室 (Flâneur Culture Lab)。
- Schumacher, Max and Hiroko Tanahashi (馬克斯·舒馬赫、棚橋)，賴雯淑 (Lai, Wen-Shu) 譯。2019a。《無／非紀念碑》*Wu/fei jinianbei [Nounments]*。



未出版劇本 (Unpublished)。

- 。賴雯淑 (Lai, Wen-Shu) 譯。2019b。《無／非紀念碑計劃書》*Wu/fei ji nian bei ji hua shu* [Nounments Proposal]。未出版 (Unpublished)。
- 王小苗 (Wang, Xiao-Miao)，王聖智、賴雯淑 (Wang, Sheng-Chih and Wen-Shu Lai) 譯。2019。《原諒·遺忘》*Yuanliang · Yiwang* [For-giving · For-getting]。未出版 (Unpublished)。
- 李筱峰 (Li, Xiao-Feng)。1997。〈為誰而戰？為何而戰？——「臺灣人的戰爭經驗回顧展」序說〉“Wei shui er zhan? wei he er zhan?—‘taiwanren de zhanzheng jingyan huiguzhan’ xushuo” [For whom? Why fight?—Preface to “Retrospective Exhibition of Taiwanese War Experiences”]。Retrieved from: <http://www.youpai.org/big5/read.php?id=1261> on Jan. 29, 2021.
- 李悅端、賴雯淑 (Li, Yueh-Tuan and Wen-Shu Lai)。2008。〈誰在說話？——論Krzysztof Wodiczko陌生人系列作品的展演策略〉“Shui zai shuohua?—lun Krzysztof Wodiczko moshengren xilie zuopin de zhanyan celue” [Who is Speaking?—The Strategy of Public Address in Krzysztof Wodiczko’s Performative Projects]，《藝術評論》*Yishu pinglun* [Arts Review] 18: 194-224。
- 賴雯淑 (Lai, Wen-Shu)。2008。〈威廉·肯胥居「Drawings for Projection」之美學脈絡〉“Weilian · kenxuju ‘Drawings for Projection’ zhi mei xue mai luo” [Aesthetics in William Kentridge’s “Drawings for Projection”]，《國際藝術教育學刊》*Guoji yishu jiaoyu xuekan* [The International Journal of Arts Education] 6(2): 8-43。
- 賴雯淑、許雯婷 (Lai, Wen-Shu and Wun-Ting Hsu)。2011。〈詮釋取徑之藝術研究方法〉“Quanshi qujing zhi yishu yanjiu fangfa” [Hermeneutic Approach as an Art Research Methodology]，《藝術教育研究》*Yishu jiaoyu yanjiu* [Research in Arts Education] 22: 109-145。
- 賴雯淑、蕭中芸、陳立寬、Max Schumacher、林一平 (Lai, Wen-Shu, Chung-Yun Hsiao, Li-Kuan Chen, Max Schumacher, and Yi-Bing Lin)。2019。〈IoTtalk 對歷史書寫的賦權行動：以六燃國際互動劇場為例〉“IoTtalk dui lishi shuxie de fuquan xingdong: yi liuran guoji hudong juchang weilu” [How Does IoTtalk Empower the Writing of History? The Case of the Sixth Fuel Factory Interactive Theatre]，第五屆科技藝術國際學術研討會 (diwujie keji yishu guoji xueshu yantaohui) [The 5th International Symposium of Art and Technology]。共同主辦：國立交通大學建築研究所、臺灣科技藝術學會 (gongtong zhuban guolijiaotong daxue jianzhu yanjiusuo taiwan keji yishu xuehui) [Co-organizers: Graduate Institute of Architecture, National Chiao Tung University, Taiwan Art & Technology Association]，2019/08/30-09/01。

二、外文書目

- Benjamin, Walter, translated by Howard Eiland and Kevin McLaughlin. 1999. *The Arcades Project*. New York: Belknap.
- Bishop, Claire. 2012. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso.
- Denton, Kirk A. 2021. *The Landscape of Historical Memory: The Politics of Museums and Memorial Culture in Post-Martial Law Taiwan*. Hong Kong: Hong Kong University.
- Eschenburg, Madeline. 2014. "Artificial Hells: A Conversation with Claire Bishop," *Contemporaneity: Historical Presence in Visual Culture* 2014(3): 174-178.
- Hillenbrand, Margaret. 2005. "Trauma and the Politics of Identity: Form and Function in Fictional Narratives of the February 28th Incident," *Modern Chinese Literature and Culture* 17(2): 49-89.
- Boeira, Luciana Fernandes. 2012. "Nora, Pierre. Présent, nation, mémoire," *Revista Brasileira de História* 32(63): 445-448.
- Ricoeur, Paul. 1978. "The Metaphorical Process as Cognition, Imagination, and Feeling," *Critical Inquiry* 5(1): 143-159.
- Rokem, Freddie. 2002. *Performing History: Theatrical Representations of the Past in Contemporary Theatre*. Iowa City: The University of Iowa Press.
- Taylor, Diana. 2003. *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*. Durham: Duke University Press.
- Winnacker, Susanne. 2003. "Review of the book *Performing History: Theatrical Representations of the Past in Contemporary Theatre*," *TDR: The Drama Review* 47(3): 191-192.