

March 21, 2024

The Art Journal China (WeChat)

“阿彼察邦：另一個世界的顯影”

Link: https://mp.weixin.qq.com/s/MWOfmEoJk4CcTYUa9_H7IA

阿彼察邦：另一个世界的显影

Original 人物 艺术新闻中文版 2024-03-21 21:52



阿彼察邦·韦拉斯塔古，2021年，摄影/Supatra Srithongkum和Sutiwat Kumpai

在2022年《纽约时报》的专栏中，评论人希尔顿·阿爾斯（Hilton Als）回顾式地写道：阿彼察邦·韦拉斯塔古（Aphichatpong Weerasethakul）2000年的处女作《正午显影》（Mysterious Object at Noon/Dokfar Nai Meu Marn）为国际影展“重新定义了世界电影”[1]。尽管他平衡地指出，这多少是因为国际影坛对泰国电影知之甚少，但依然无损《正午显影》本身的出众：**这部混合了田野采访和虚构表演的作品，以采访对象的接龙故事改变着叙事节奏，某种程度上超越期待地走出地方风情政治的自我装扮，为世界展现了日常泰国的复杂度。他往后的电影尽管依然让人感到困惑，但那些分叉叙事和充满生灵的丛林，也在不知不觉间成为许多人投入想象和诠释的地方。**



阿彼察邦在拍摄《能召回前世的布米叔叔》期间

在《记忆》（Memoria, 2021）上映后的几个采访里，在被问及离开泰国的理由时，阿彼察邦总会提到2017年卡塔赫纳电影节的回顾放映。当看完一支混剪了过往作品的短片以后，他感觉就像一场葬礼[2]。这真是相当阿彼察邦的回复，死亡之后还有来生。**尽管他本人曾说自己只是对轮回的记忆感兴趣而非出于信仰，但在过去的二十多年间，阿彼察邦几乎就是另一种世界的影像代表人。**

从今天回看人们对阿彼察邦的热情，我们也许会发现它们某部分来自世界的民主化和后殖民浪潮。那些对于边缘的探索，对替代叙事和揭露被遮蔽之物的渴望，确实都能从阿彼察邦的鬼魂和丛林中找到投射的空间；而电影作为一种制造幻影的放光机器，在这种语境下也很自然地被诠释为可见性的通道，一个值得争夺或者批判之物。关于这点，阿彼察邦自己就在《能召回前世的布米叔叔》（Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives/Lung Boonmee Raluek Chat, 2010）里对电影之光做过相当政治的描述。**电影中，布米的临终之梦里，他穿越到一座能让过去之人消失的未来城市。那里的政权会用强光将人投影在荧幕上：当影像消失，人也随之消失。**



阿彼察邦·韦拉斯塔古，《Primitive》，2009年

如果我们因此要说阿彼察邦是一位政治型创作者，倒不如说他是因对记忆的关注才和政治相遇。他自己对此的陈述其实相当平实：“或许这是因为我创作得更多，就需要研究和旅行，因此我的作品成了依善地区的集体记忆。”^[3]这种记忆的汇流，多少和电影工作的团体性质有关，比如阿彼察邦就称长期合作的演员金吉拉（Jenjira）是他的记忆“宝库”，拥有祖父一辈来自老挝的记忆；更别提2010年的《能召回前世的布米叔叔》最初就是为了寻找拥有前世记忆的布米。据说这部电影的缘起，是阿彼察邦某年偶然从一位僧人手里得到的一本小册子，册子上记载了人们过去几世（或人或动物）的记忆，恰巧布米的轮回地区始终在阿彼察邦的家乡（泰国东北部），自然成为他的寻访对象。于是，某种程度上来说，布米电影是阿彼察邦对这种特殊记忆的好奇，但要说这部电影所具有的政治性，则是来自他在寻找布米的过程中偶然遇上的纳布亚村（Nabua）。



阿彼察邦·韦拉斯塔古，《Phantoms of Nabua》，2009年

纳布亚村与布米并没有关系，只是作为阿彼察邦寻访布米的旁支线路，六十年前这里曾是泰国政府镇压共产主义的边境；与布米鲜明记忆相反的是，纳布亚被镇压的历史被村里的年轻一代悬置，许多青年反倒讽刺地成为军人。正是在这种记忆的对比下，阿彼察邦决定留在纳布亚，调查历史的同时纪录它的景观。因此，为了能在村里活动，《能召回前世的布米叔叔》的电影计划成为阿彼察邦明面上的幌子；私底下，他纪录和青年们的相处过程，一起打造太空飞船（为了一种朝向未来的想象）、拍摄乐队MV或者纪录各种从村里生活涌现的意象，这后来成为多频录像装置作品《原始》（Primitive, 2009）。对于这件作品，阿彼察邦说，这是为了“重新想像泰国这片名为纳布亚的小地区，一个记忆和意识形态都消失的地方……是为了将记忆植入一个地方而创造的各种虚构场景。”[4]





阿彼察邦·韦拉斯塔古，《Primitive》，2009年

进纳布亚之后拍摄的这两部电影和录像，大概是阿彼察邦创作的一个转折。在谈及《原始》的时候，阿彼察邦说：“我尝试把发展过程和制作当成同一件事来思考……它受艺术——随时准备即兴演出——的影响很大。”[5]这种就地发散生长的形式，想必为剧本导向的电影创作提供了另一种强度。这让我想起蔡明亮2013年的电影《郊游》里的废墟壁画，同样是电影和当代艺术的相遇——壁画来自艺术家高俊宏2007年开始的《废墟影像晶体计划》，也是生命为了修补自身，走向（现代性）边缘而意外与被遗忘的历史相遇的故事。对于这片壁画，蔡明亮说道：“我原本只是想找一处废墟，但就在废墟里发现这个壁画，不知道谁画的，它改变了我原来的想法，原来可能有强烈的剧情，但有了这个壁画什么也不用做了。”[6]

2016年，黄建宏曾将《能召回前世的布米叔叔》形容为整部都在“进入”的电影[7]。根据他的描述，所谓“进入”，就是朝向非现实的彼处歪斜出空间，但又在影像上呈现为真实环境。这种说法同样适用于《郊游》里的废墟，因为高俊宏的壁画就是该处空间的历史照片，站在壁画前的蔡明亮，实际上进入了废墟的时间甬道。同理，当阿彼察邦电影里的角色从现代生活走入丛林时，他们也就同蔡明亮一样进入了丛林版本的时间甬道。于是在布米的电影中，布米可以见到鬼魂，可以进入未来之城，也可以回到前世化身公主与鲇鱼交媾（该片段的灵感来自阿彼察邦小时候的电影记忆）。

进纳布亚之后拍摄的这两部电影和录像，大概是阿彼察邦创作的一个转折。在谈及《原始》的时候，阿彼察邦说：“我尝试把发展过程和制作当成同一件事来思考……它受艺术——随时准备即兴演出——的影响很大。”[5]这种就地发散生长的形式，想必为剧本导向的电影创作提供了另一种强度。这让我想起蔡明亮2013年的电影《郊游》里的废墟壁画，同样是电影和当代艺术的相遇——壁画来自艺术家高俊宏2007年开始的《废墟影像晶体计划》，也是生命为了修补自身，走向（现代性）边缘而意外与被遗忘的历史相遇的故事。对于这片壁画，蔡明亮说道：“我原本只是想找一处废墟，但就在废墟里发现这个壁画，不知道谁画的，它改变了我原来的想法，原来可能有强烈的剧情，但有了这个壁画什么也不用做了。”[6]

2016年，黄建宏曾将《能召回前世的布米叔叔》形容为整部都在“进入”的电影[7]。根据他的描述，所谓“进入”，就是朝向非现实的彼处歪斜出空间，但又在影像上呈现为真实环境。这种说法同样适用于《郊游》里的废墟，因为高俊宏的壁画就是该处空间的历史照片，站在壁画前的蔡明亮，实际上进入了废墟的时间甬道。同理，当阿彼察邦电影里的角色从现代生活走入丛林时，他们也就同蔡明亮一样进入了丛林版本的时间甬道。于是在布米的电影中，布米可以见到鬼魂，可以进入未来之城，也可以回到前世化身公主与鲑鱼交媾（该片段的灵感来自阿彼察邦小时候的电影记忆）。



阿彼察邦·韦拉斯塔古，《湄公酒店》，2012年

有意思的是，据此观察五年后的《湄公酒店》（Mekong Hotel, 2012）和《幻梦墓园》（Cemetery of Splendour/Rak Ti Khon Kaen, 2015），我们会发现它们不再是“进入”，而是早已“置身其中”。

《湄公酒店》是一部实验电影，据官方说法，这是为一部电影所做的彩排。事情的起因是某一年金吉拉车祸受伤，她的女儿经常前来探访，这个画面让阿彼察邦想起以前的一个电影脚本，关于一对母女的转世故事。整部电影在湄公河边上的一座酒店拍摄，阿彼察邦说想休息就休息，算是对长期以来高强度拍摄节奏的休整和反省。河的对岸就是老挝国境，彼时泰国正发生洪灾，阿彼察邦刚重逢了一位高中好友……他把这些身边的事物卷入电影中，以古典吉他音乐放置松散叙事，整部电影不再朝着某处前进，只是一个漫长午后的闲散臆想：金吉拉一会儿是吃生肉的女鬼，一会儿又在现实中和剧组说起老挝回忆。一切都很意识流。

这种平淡的张力，在《幻梦墓园》中得到延续。尽管这是阿彼察邦最直接指涉政治的电影，但视觉上反倒不如以往激进：剪辑的次数减少，近景或特写镜头几乎没有，取而代之的是树林的环境音变得更有存在感，在场景切换时经常维持一致。这种做法多少有违电影声音设计的惯例，因为一般来说，环境音作为影像的补充，总是跟随叙事主体的迁移而变化。阿彼察邦在《幻梦墓园》里的做法，反倒释放了这种没有源头的声音，成为包容一切的团块，让政治（和历史）成为几片声响的涟漪。



阿彼察邦·韦拉斯塔古，《幻梦墓园》，2015年

可以说，《幻梦墓园》沉浸在一片树林和机械轰鸣的声音里，一个日常的泰国就此敞开。电影中，一间村落医院收容许多随时可能睡着的军人，其实是曾在此地的国王将他们征召到梦中作战的缘故。与布米电影中让人印象深刻的鬼猴和鬼魂不同，阿彼察邦不以特效视觉表达时空分歧，直接从闲话家常里指认另一个空间。《幻梦墓园》延续了《湄公酒店》的闲散，不同的生命在敞开的世界里直接会面：当老挝公主庙的女神前来告知金吉拉士兵沉睡的原因，画面看上去简直就是三个普通女子的闲谈光景；而金吉拉和阿肯漫步树林的时候，我们也是从她们的对话里确信阿肯此刻就身在古代宫殿。



阿彼察邦·韦拉斯塔古，《幻梦墓园》，2015年

对于这种时空的叠加状态，阿彼察邦很自然地比喻道：“有时候街道是一个场景，而你的脑中在想的是另一个场景或故事。”[8]我想起《幻梦墓园》里金吉拉翻阅的笔记，上面写有“我们所见的影像，其实是脑中化学反应所致”的段落。如果把电影喻作一段人在世界中产生感知的纪录，意识流般的《湄公酒店》简直呼之欲出。也许，阿彼察邦想借着这种影像的还原论，将大脑比作一台反向的电影装置，或者让电影索性变成人对大脑的模拟。这么想来，他在日本SCAI The Bathhouse的个展打算再现童年恐怖电影里追逐光线的无眼幽灵，描述的其实也是一个失去影像信号的大脑对于光的本能迷恋。

2021年上映的《记忆》同样也是关于大脑的电影。这部在哥伦比亚完成的新作讲述一个人试图弄清脑中巨响的故事，灵感来自阿彼察邦的爆炸头综合症，一种在睡眠中突发的幻听。这个声音是启动叙事的起点，没有来源，因此能成为任何叙事的载体，取决于一个地方的历史记忆。“对我来说，《记忆》是对个人记忆和集体记忆之间交叉点的探索……我希望它能激发我们与周围世界的联系，”阿彼察邦如此解释道。于是，这声发生在哥伦比亚的巨响，可以是个人疾病、汽车爆胎或武装革命的枪响，也可以是一艘远古雨林里的太空飞船。在电影后半部中，主角杰西卡遇上记得一切的赫尔南（就像一位更强大的布米叔叔），他从不离开小镇以免过强的记忆让大脑过载，但更神奇的还是，他能从地上拾起的一块石头里认出久远以前的故事：在当时，这块石头还是一大片岩石。

同样是从现实环境指出另一个时空，但《记忆》不再充满幽灵。或者，从赫尔南的角度来看，其实现就是在过去的幽灵。这种借由声音完成的幽灵性对调，将此刻壁垒分明的政治和意识形态扭转成世界历史的余波：“它（这部电影）更多的是关于我们所有人内在或隐藏的记忆，它在振动，但我们没有听到或注意到。”[9]有意思的正是，幽灵在阿彼察邦的电影里可以是爱，就像布米叔叔临终前现身的亡妻和鬼猴儿子，是关照的意愿。

撰文/黄柏然

编辑/杨曜

[1] Hilton Als, 'The Metaphysical World of Apichatpong Weerasethakul's Movies', *The New Yorker* <<https://www.newyorker.com/magazine/2022/01/17/the-metaphysical-world-of-apichatpong-weerasethakuls-movies>>[accessed 2 March 2024].

[2] 'Apichatpong Weerasethakul in Conversation with Giovanni Marchini Camia', *The Metrograph* <<https://metrograph.com/apichatpongweerasethakul/>>[accessed 2 March 2024].

[3] 《与格拉西亚·卡威望的对谈》，载于《阿彼察邦·韦拉斯塔古私选集：狂中之静》，台北：台北市立美术馆，2020年，第74页。

[4] 艺术家个人网站: <https://www.kickthemachine.com/page80/page22/page13/page62/index.html>.

[5] 《与格拉西亚·卡威望的对谈》，载于《阿彼察邦·韦拉斯塔古私选集：狂中之静》，台北：台北市立美术馆，2020年，第74页。

[6] 《郊游》电影概念书，台北：印刻，2014年，第315页。

[7] 黄建宏，《化身为灵，进入记忆》，在Para Site的演讲，2016年。

[8] 电影艺术，《走向‘有机’的电影—阿彼察邦·韦拉斯塔古访谈》，cinephilia迷影: <https://cinephilia.net/75799/>。

[9] Remy Jerry, 'Apichatpong Weerasethakul's Past, Present, and Future', *OCULA* <<https://ocula.com/magazine/conversations/apichatpong-weerasethakuls-past-present-and-future/>>[accessed 2 March 2024].