

## ISSUE 46 : The Piracy, the Radiowave, the Bubble

# A Vagabond Cosmopolitan's Note on Violence: Irwan & Tita's "Fire Rim" Project

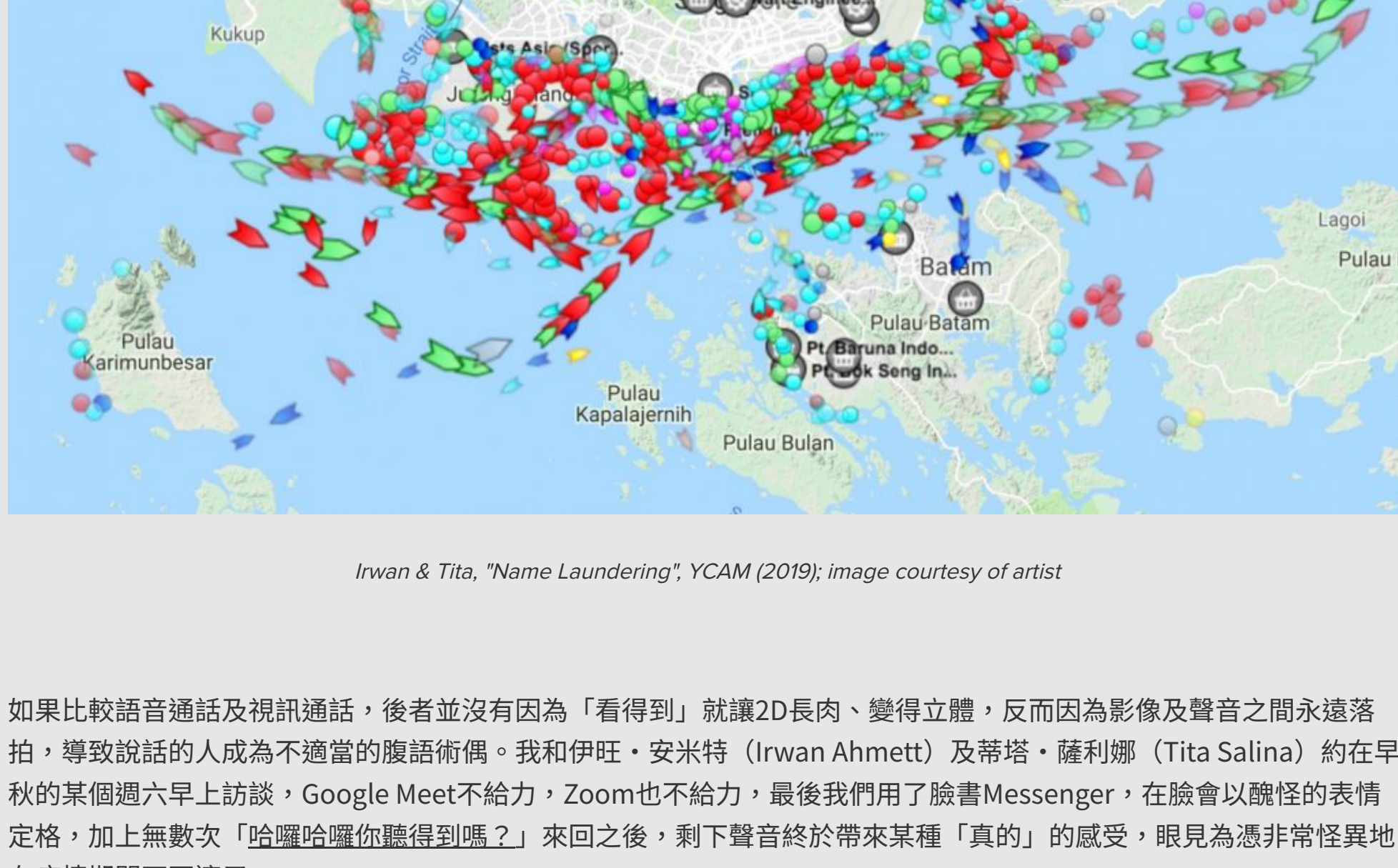
流浪漢世界主義者的暴力觀察筆記：伊旺及蒂塔的《火之環》計劃

September 22nd, 2020 / 類型： **Interview**

作者：張紋瑾， **Chung Yi-ting (translator)** / 編輯：鄭文琦



本文為臺灣藝術家張紋瑾與印尼藝術家組合Irwan & Tita的訪談。講演計劃《洗名》作為Irwan Ahmett與Tita Salina將持續十年反思在環太平洋火山帶（簡稱「火環」）地緣政治議題的藝術與社會介入系列之一，兩人在其中重新審視隔著麻六甲海峽的印尼與新加坡之間的關係，而這個海峽也是東南亞最重要的水道之一。他們藉此回應肇因於殖民主義、民族主義與資本主義等的國家與邊界控管，進而提出八種由航海、走私、顛覆與「sumpah」（印尼文的立誓或承諾之意）發源而穿越新加坡國界的管道。



Irwan & Tita, "Name Laundering", YCAM (2019); image courtesy of artist

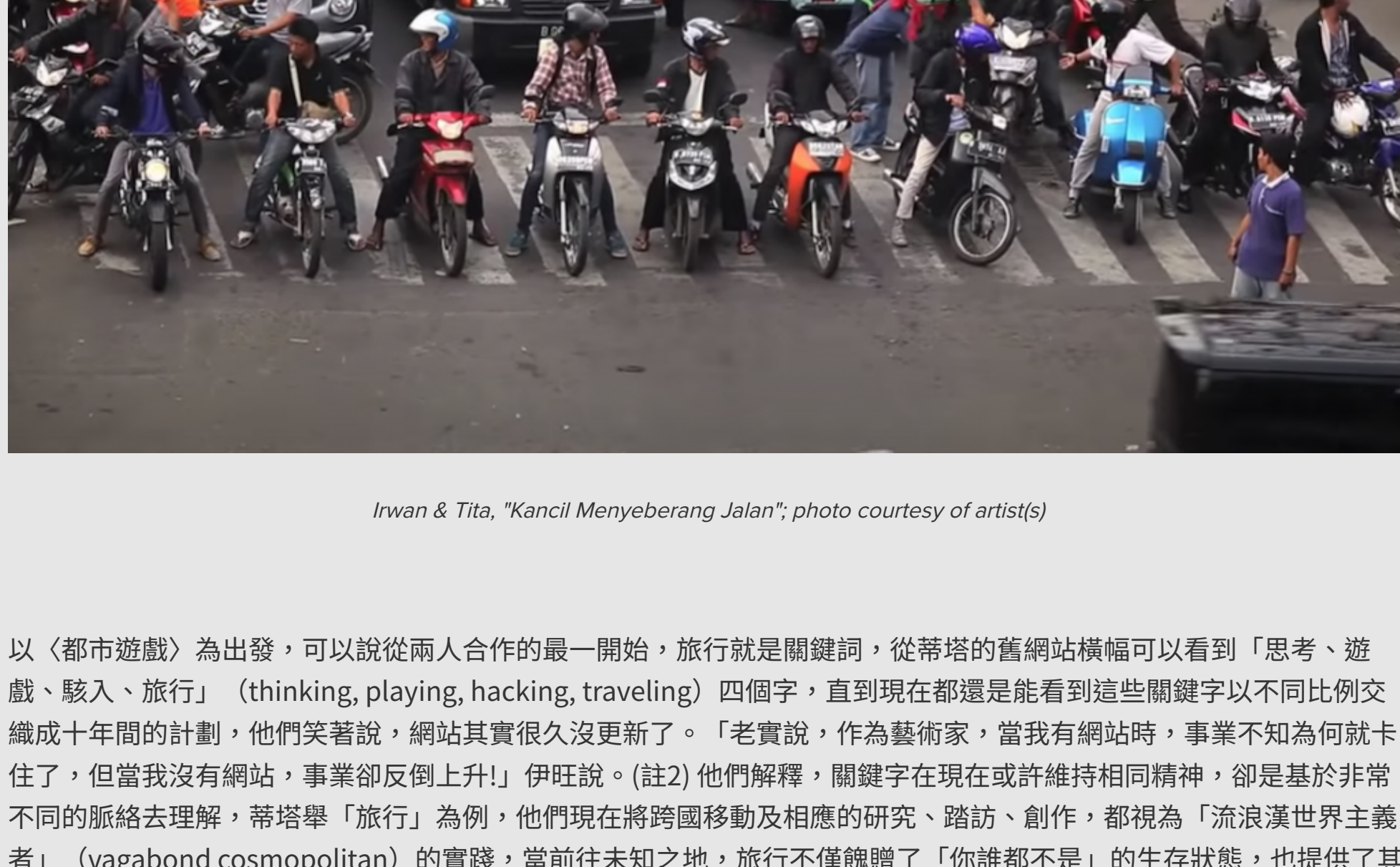
伊旺及蒂塔的生活也大受疫情影響，許多計劃暫停或是延期，儘管都創作及生活於雅加達，但在不能飛來飛去之後，他們時，這可能是在等待最久的时候了。兩人的所學背景都是平面設計，從雅加達設計學院 (Institut Kesenia Jakarta) 畢業之後，大約有十年以平面設計師的身份工作，當伊旺及蒂塔從2010年開始，執行作為藝術家的第一件計劃《都市遊戲》(Urban Play) 之時，他們並不清楚藝術圈、雙年展，只是受到雅加達的啟發而做出回應。

交通問題、人口密度過高、政治貪腐...蒂塔笑說，雅加達簡直是滿掛著各式各樣問題的超市，雖然各層面條件不佳，但此地作為經濟中心，仍然是所有人抱持著賺取更多錢及機會，不斷湧入的目的地，是所有人的戰場。這樣的處境讓伊旺及蒂塔十分沮喪，伊旺說，眼前有兩個選擇，要嘛就是搬到其他的城市，不然就是在調整心態、觀點之後面對問題，他們選擇了後者，儘管沒有辦法對雅加達這個城市抱有未來願景，但至少能夠以不同的視角重新想像當下，好比越車可能是浪費時間，同時也可能是以另一種速度、狀態在城市移動的機會。

調整心態不僅使自己能夠待在這個城市，原先令人沮喪的問題也會成為具有生產性的刺激，而在將社會問題轉譯為介入實踐之時，幽默感成為關鍵工具，「幽默是一種普世語言。」伊旺說，「我們還要指明的通常是一個極為困難或高度敏感的命題，幽默感使我們能夠比較容易在命題及觀眾之間製造通道，而且在我們的文化裡，如果你很會講笑話，就會有很多朋友，幽默感同時也是在印尼社會裡的協商技術。」

### 想駐村？trivego!

伊旺和蒂塔將《都市遊戲》帶到不同城市(註1)，試圖將這場由雅加達啟發的方法應用到世界的其他地方，之後開始出現越來越多來自藝術領域的邀約，但也就在參與2013年新加坡雙年展時，兩人發覺，儘管生產越來越多作品，但原先在人與問題之間透過藝術斡旋的精神卻發生改變，變得越來越機械化，就在此時，他們決定這是結束《都市遊戲》的時間點了。



Irwan & Tita, "Kancil Menyerang Jalan"; photo courtesy of artists(s)

以《都市遊戲》為出發，可以說從兩人合作的最一開始，旅行就是關鍵字，從蒂塔的舊網站橫幅可以看到「思考、遊戲、駭入、旅行」(thinking, playing, hacking, traveling) 四個字，直到現在都能是能看到這些關鍵字以不同比例交織成十年間的計劃，他們笑著說，網站其實很久沒更新了。「老實說，作為藝術家，當我有網站時，事業不知為何就卡住了，但當我沒有網站，事業卻反而上升！」伊旺說。(註2) 他們解釋，關鍵字在現在或許維持相同精神，卻是基於非常不同的脈絡去理解，蒂塔舉「旅行」為例，他們現在將跨國移動及相應的研究、踏訪、創作，都視為「流浪漢世界主義者」(vagabond cosmopolitan) 的實踐，當前往未知之地，旅行不僅離開了「你誰都不是」的生存狀態，也提供了其餘三個關鍵字以發生的平台。

駐地對許多藝術家而言當然是創作生涯的重要一步，得以有一個機構背書的藉口到異地，創作上會得到個人無法企及的協助，也是許多藝術家開關關係的機會，但對我自己來說，駐地沒那麼美好的一點就是時間限制，一個月或三個月之期連村都還沒坐滿，這讓做作品。蒂塔說，在了解到機構駐地項目自有的重複模式之後，他們建立連結，更使他們得以轉播、調整不同視角來看視問題。此外，一般駐地項目的時間限制並不會對他們造成困難，因為「我們都DIY自己的駐地項目」。



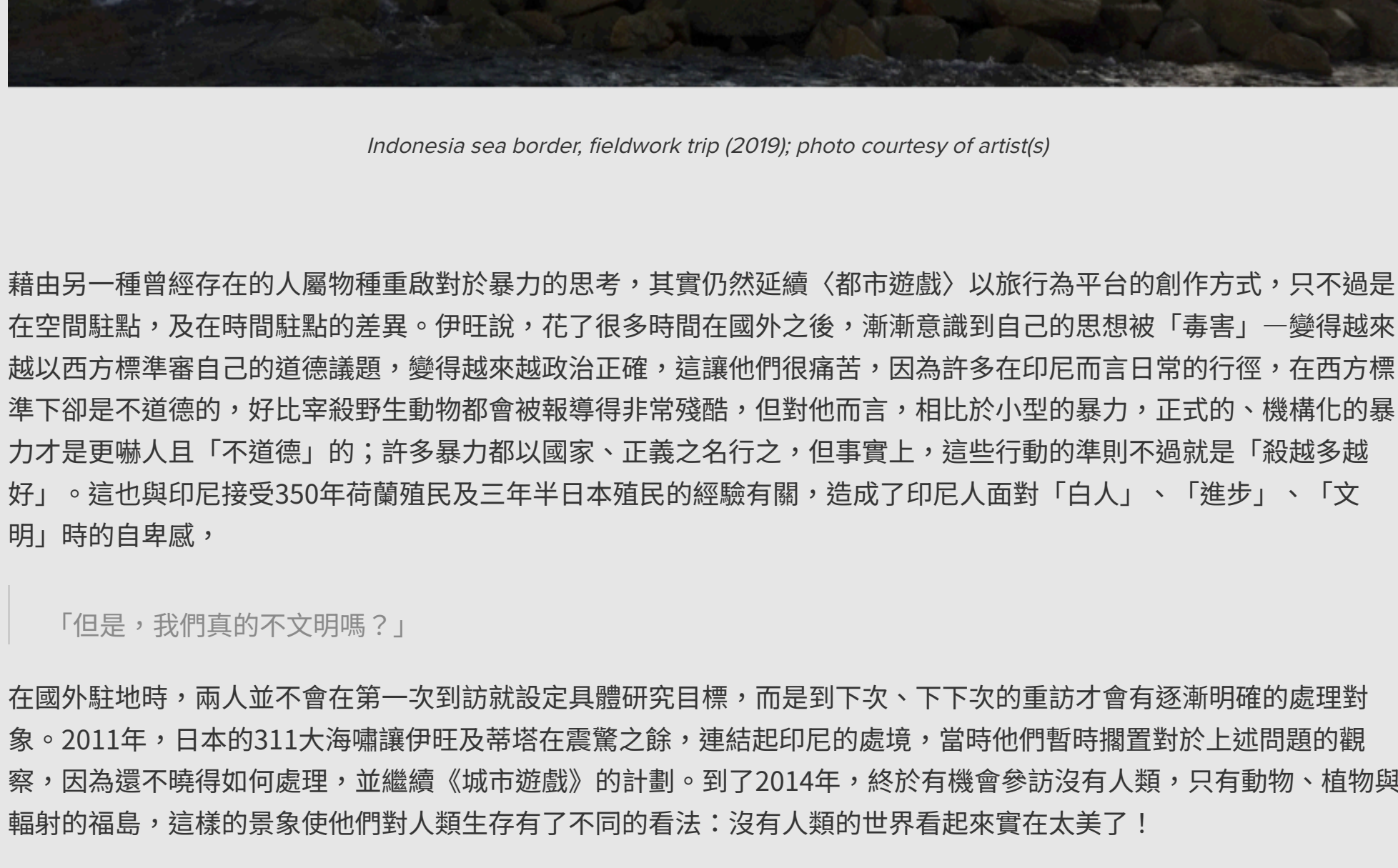
Archaeological site - Ciamis Regency (2020); photo courtesy of artists(s)

無論出國是為了做展覽或駐村，對伊旺及蒂塔而言，都只是帶來更多「迷路」經驗的好藉口，讓他們的好奇心可以得到滿足，「或許這麼說吧，展覽本身只是一個策略，出國都只是為了個人目的而已。」他們笑著說。疫情的關係使他們無法往外跑之後，最近花很多時間研究印尼的考古遺址 (還有後院的螞蟻窩) 以及自然環境 (如板塊運動) 與人類的交互影響，關注的歷史不再只是近代殖民史，而是包含歷史之前的人類，之前的人。

爪哇島是目前已知直立人 (*Homo erectus*) 最後生活的地點，相較於智人存在世界的長度，直立人曾存在的180萬年簡直無法想像。即使如此，最後直立人仍然滅絕了，科學家當然提出許多假說，但對藝術家而言，深歷史 (deep history) 的方法採用並不是為了尋求客觀解答，而是提供了思考人類生命議題的範式轉換：在直立人的群體裡，或許也有戰爭、也有政治，人類作為天生就沒有武器的物種，我們發展出什麼樣的工具來取代利刃般進行攻擊？什麼樣的生物天性是種族、宗教、國家、文化等名詞試圖遮蓋的？而當天性的暴力被假設為「不對的」、「可改進的」，欲蓋彌彰又會生產出什麼樣的新暴力？

對伊旺而言，他越來越懷疑諸如國家、宗教等與人類相關的種種存在，因為「為了成為人類」的所有創造及建樹，似乎都只是招攬更多問題。「我們喜歡DIY駐地項目，像現在，我們就在家裡有一場最長的駐地計劃。總之，想辦法善用這次機會，不要被這種環境搞得太沮喪。」蒂塔說，「我們嘗試繼續當藝術家，並保持好奇心及激情。」

### 重訪暴力



Indonesia sea border, fieldwork trip (2019); photo courtesy of artists(s)

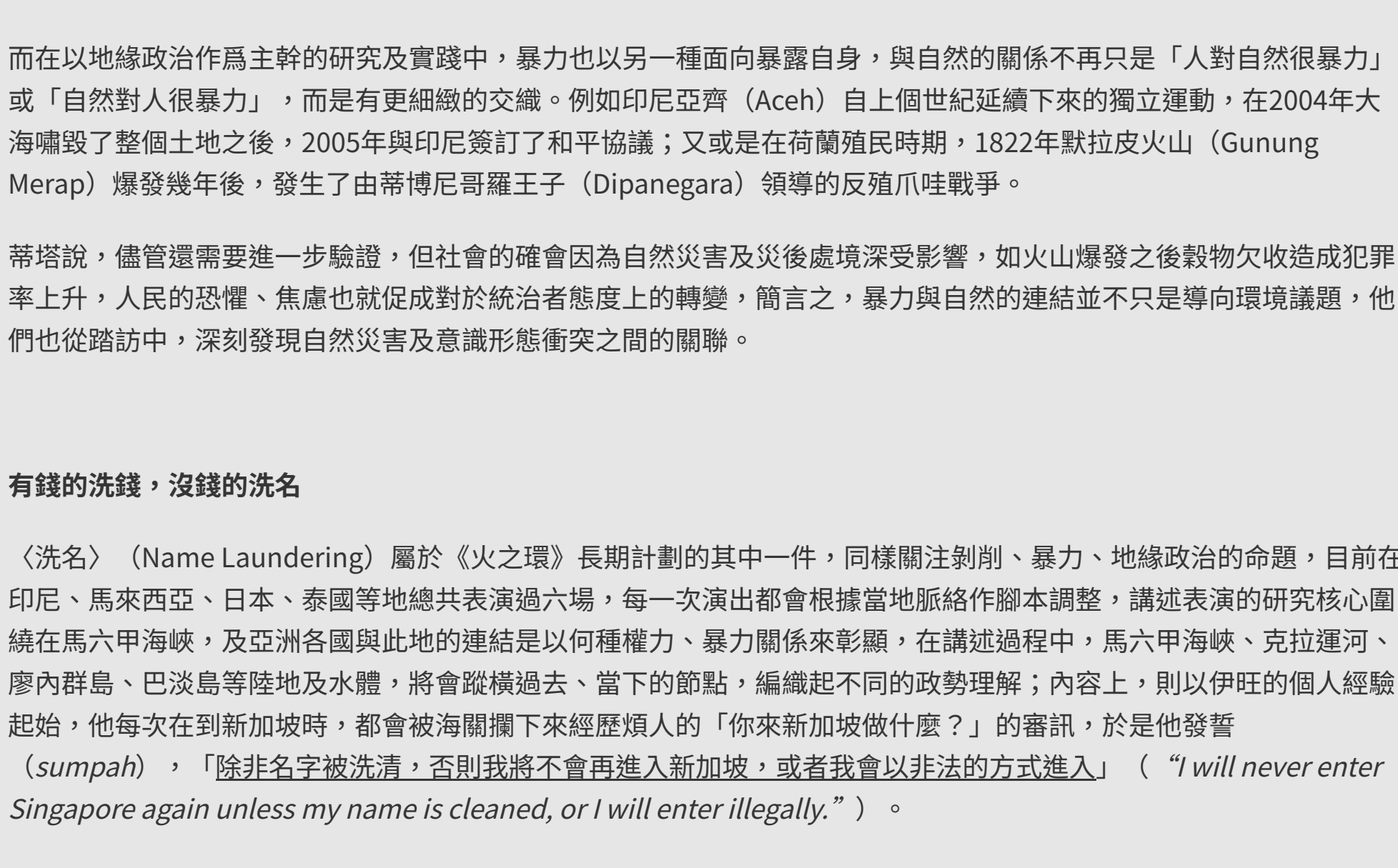
藉由另一種曾經存在的人類物種重新思考對暴力的思考，其實仍然延續《都市遊戲》以旅行為平台的創作方式，只不過是在空間駐點、及在時間駐點的差異。伊旺說，花了很多時間在國外之後，漸漸意識到自己的思想被「毒害」一變得越來越以西方標準審判自己的道德議題，變得越來越政治正確，這讓他們很痛苦，因為許多在印尼而言日後的行程，在西方標準下卻是不道德的，好比宰殺野生動物都會被報導得非常殘酷，但對他而言，相對於小型的暴力，正式的、機構化的暴力才是更嚇人且「不道德」的；許多暴力都以國家、正義之名行之，但事實上，這些行動的準則不過就是「殺越多越好」。這也與印尼接受35年荷蘭殖民及三年半日本殖民的經驗有關，造成了印尼人面對「白人」、「進步」、「文明」時的自卑感，

「但是，我們真的不文明嗎？」

在國外駐點時，兩人並不會在第一次到訪就設定具體研究目標，而是到下次、下次次的重訪才会有逐漸明確的處理對象。2011年，日本的311大海嘯讓伊旺及蒂塔在震驚之餘，連結起印尼的處境，雖然他們暫時擱置對於上述問題的觀察，因為還不清楚如何處理，並繼續《城市遊戲》的計劃。到了2014年，終於有機會參訪沒有人類，只有動物、植物與輻射的福島，這樣的景象使他們對人類生存有了新的看法：沒有人類的世界看起來實在太好了！

無論是海嘯、地震、火山或板塊移動，在福島的所見所感再次提醒了印尼及日本的相似之處。2015年到奧克蘭駐村時，策展人告訴他們，因為人為造成的氣候變遷，自然災害比以往更嚴峻。不同旅行所暗示的共同經驗，使他們對上述問題有了更明確的想法，如何之環》(Ring of Fire) 的計劃應運而生，而執行計劃的過程，正是為了讓他們能實際了解當下發生了什麼事，以及該如何回應目前的處境。

相較於《城市遊戲》，《火之環》這個以環太平洋火山帶為腹地的計劃，更多是以地緣政治而非政治實踐作為想像邊界，原先預計從2014年開始，設定為為期十年的計劃，並在期間走訪火環帶各地，伊旺和蒂塔笑著說，但目前已經進行到第六年，卻只有到過約四分之一的地區(註3)，當我們計劃會如何繼續下去時，他們的說，雖然一開始是設定十年，但也有可能像《城市遊戲》那樣，做一做覺得偏離初衷而提前喊停，或是延長執行的年限，總之就是讓它彈性生長。



Ziarah Utara (Pilgrimage to the North), fieldwork trip (2019); photo courtesy of artists(s)

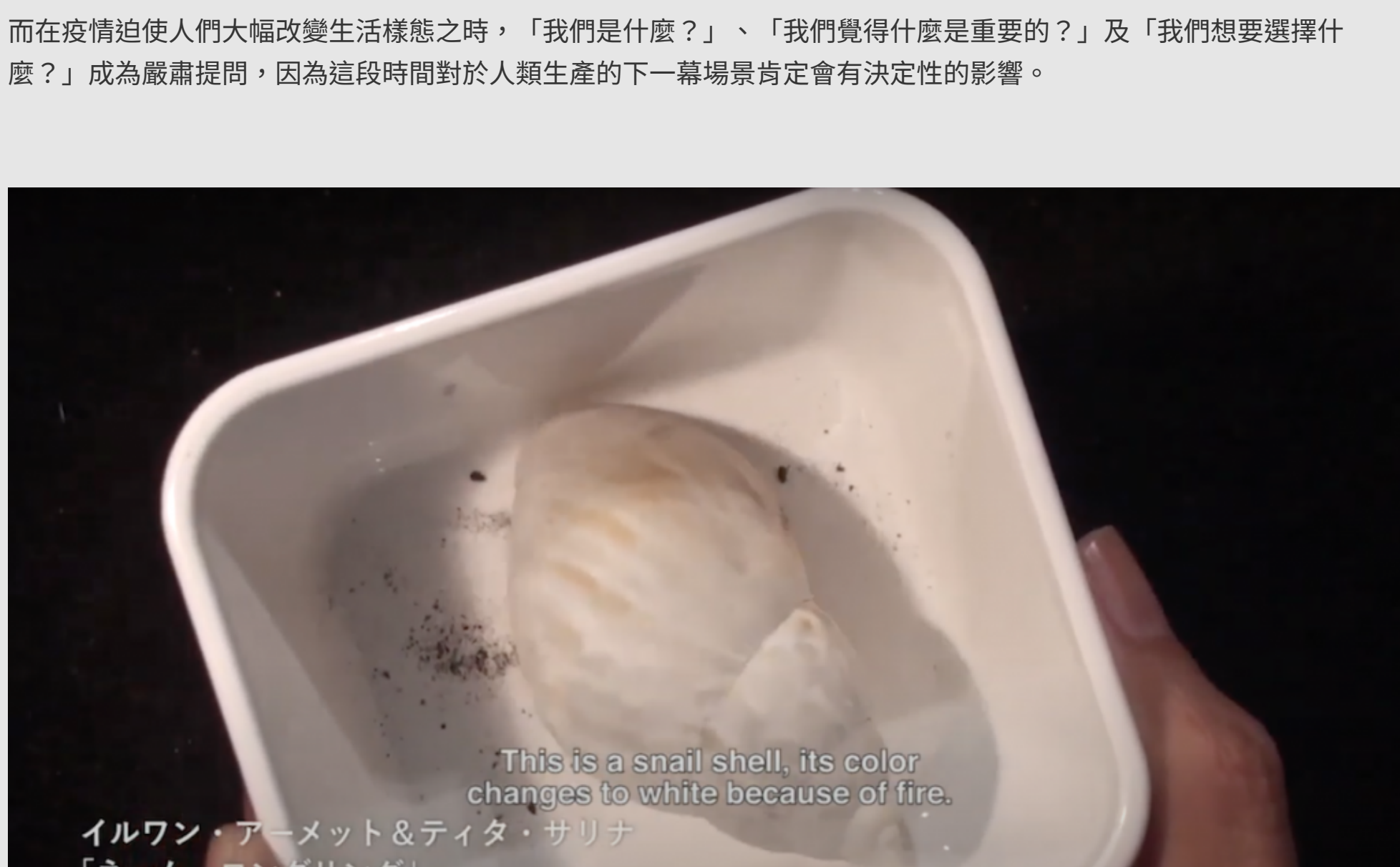
「我們不在意市場，也從未為市場而創作。」蒂塔說，「這樣的好處是可以做一些瘋狂的、愚蠢的、想做卻還猶豫不清楚是什麼的事。我們犯過很多錯，也做過很多失敗的計劃，雖然現在我們會被視為專業藝術家，但這一切其實更像是個為期的十年的學習過程。」我問他們，在作為流浪漢世界主義者前往差異極大的各地「思考、遊戲、駭入、旅行」時，有沒有什麼最大的相似之處，伊旺馬上回答「剝削」，尤其是發現「人類其實很喜歡剝削自己」的事實，無論是以公司之名，或是以全球化之名。

而在以地緣政治作為主幹的研究及實踐中，暴力也以另一種面向暴亂自身，與自然的關係不再只是「人對自然很暴力」或「自然對人很暴力」，而是有更細緻的交織。例如印尼亞齊 (Aceh) 自上一世紀延續下來的獨立運動，在2004年大海嘯毀了整個土地之後，2005年由蒂博尼爾王子 (Diponegoro) 領導的反殖民主義時，1822年默拉皮火山 (Gunung Merapi) 爆發幾年後，發生在由蒂博尼爾王子 (Diponegoro) 領導的反殖民主義時。

蒂塔說，儘管還需要進一步輪辯，但社會的確會因為自然災害及災後處理深受影響，如火山爆發之後剩餘物造成犯罪率上升，人民的恐懼、焦慮也就促成對於統治者態度上的轉變，簡言之，暴力與自然的連結並不是導向環境議題，他們也從過程中，深刻發現自然災害及意識形態衝突之間的關聯。

### 有錢的洗，沒錢的洗名

《洗名》(Name Laundering) 屬於《火之環》長期計劃的其中一件，同樣關注剝削、暴力、地緣政治的命題，目前在印尼、馬來西亞、日本、泰國等地總共表演過六場，每一次演出都會根據當地脈絡作腳本調整，構建表演的研究核心圍繞在麻六甲海峽、及亞洲各國與此地的連結是以何種權力、暴力關係來影響，馬六甲海峽、克拉拉河、檳城內馬六甲、巴淡島等陸地及水體，將會被換過去，當權力的脈絡、編織起不同的講述過程；內容上，則以伊旺的個人經驗起點，他每次在到新加坡時，都會被問關於「你來新加坡做什麼？」的雷語，於是他們發誓 (sumpah)，「除非名字被洗淨，否則我將不會再進入新加坡，或者我會以非法的方式進入」( "I will never enter Singapore again unless my name is cleaned, or I will enter illegally." ) 。



Irwan & Tita, "Name Laundering" (2019); photo courtesy of artists(s)

伊旺說，現在科片上的使用者說不比一整年現代藝術博物館的參觀人次都要多，但我們所處的社會真的想在新增多曾來到、來到、將來到的選目中，選擇科片作為藝術方案嗎？我想起在《洗名》講述表演談到處事作為非法進入新加坡的方法時，伊旺拿出他們在森林大火之後檢拾到被燒到鈣化的蝸牛殼，送到觀眾席邀請大家觀察。他說，除了透過物件讓人們瞭解「這是真的不是我們破壞之外，表演中使用到的物件一如他們身體與語言的框架，透過這些外部裝置，藝術家得以如同附身一般，讓提問得以藉由表演經驗的中介讓觀眾感知，並在反芻之後開始真切的思考：現在正在發生什麼事。

在「經驗」被疫情重新定義的當下，對伊旺和蒂塔而言，面對當代的複雜現實，除了藝術之外，再無其他立足點得以在上述表達——而無論網路如何不斷地影響和顛覆，有件事是藝術家無法被取代的，「最近我看到太多數碼畫的畫。」伊旺說，「老實說，比很多畫家都畫得更好，但是我們仍然會犯錯。」

## ISSUE 46

月亮、共犯，與好友萬萬唯：專訪新加坡藝術計劃 soft/WALLstuds，呂岱如

複合生物、意識形態和語言：專訪陳子豪，區秀鈺

流浪漢世界主義者的暴力觀察筆記：伊旺及蒂塔的《火之環》計劃，張紋瑾，Chung Yi-ting (translator)

無主之地的自治檔案：後博物館的《武吉布蘭索引》計劃，鄭文琦

鑽石島，歷史的終結與庶民想像的契機，高俊宏

抵抗自我崩毀的非典日常：再探災難下之藝術生產與勞動意涵，吳梓賢

## Footnote

註1. 在雅加達之外，《城市遊戲》運到了六個國家、七個城市，包含加爾各答 (印尼)、海牙 (荷蘭)、倫敦 (英國)、伊斯坦堡 (土耳其)、別爾斯科-比亞瓦 (波蘭)、德黑蘭 (伊朗)。

註2. 因為創作不是為了獲利，兩人不太在意版權，將大部分作品都上傳到YouTube，讓所有人都能自由點閱，甚至進行再創作。《Kancil Menyerang Jalan》(Kancil Crossing the Street) 就被網民誤讀並改成迷因圖，並賦予截然不同的獵德訓誡故事，但他們了解，放到網路上就同時允許作品的曲解、再生產，因為自己也是以同樣的方式在創作。→

註3. 在《火之環》計劃中，地理上已到訪西蘭 (奧克蘭)、印尼 (爪哇、蘇門答臘)、台灣、日本 (東京、福島、沖繩、群馬)；而與環太平洋火山帶具有地理政治相關的地點則會到訪：印尼、馬來西亞、泰國、南韓 (首爾、安山、金海、南北韓非軍事區)。

### Browse

- HOME
- ISSUE
- ARTICLE
- CONTRIBUTOR
- ANNOUNCEMENT

### Resource

- 在地實驗
- 數位藝術基金會DAF
- 亞洲城市串流

### Share

- Twitter
- Youtube
- Facebook