

文：肥力 圖：浪人劇場

浪人劇場 × 胡境陽房

《荒幕行人：OS1》

在屏幕與空洞的心之間穿越

2015年「浪人劇場」策劃了一個以「物」為主題，名為「俗物演義－80後的都市景觀」的計劃，當中已有胡境陽編劇的《荒幕行人》首次讀劇演出。而今次的正式演出，也由「浪人」主導製作，同樣於劇場排練室，架起一個簡單的舞台作小型演出。這個談及網絡與溝通、欲望，乃至人與人之間最終走向的重大命題，似乎需要以簡單的佈景及姿態呈現。當觀眾不再追求一般劇場演出的視覺刺激，不再抱有渴望投入劇場幻境的心態，或者正好能夠花更多的心思，思考那抽象而又當下，眼前城市人必須面對的生存困局：關於人與物、人與人要相隔屏幕來溝通的事實。

「我」與「你」的連繫

在與編劇／聯合導演胡境陽及同為聯合導演譚孔文的傾談後明白，演出所要說的基本上只是談及一個男人坐在上網的故事，然而我們均認同，對於當下大部

+data

《荒幕行人：OS1》

30.06 – 02, 04.07 20:30

01 – 03.07 15:00

浪人劇場



《荒幕行人：OS1》探討陷進屏幕內的人生

分城市人來說，上網已是和衣食住行到了差不多同一個層次，那是影響我們生活及至生存的「基本要素」。如何被屏幕吸引，如何在屏幕之內找尋溝通、方向、時間、歷史，便是《荒幕行人：OS1》想要去討論的事。

胡境陽說，那位一直只會坐在屏幕前上網的「我」，即便身體上沒有任何行動，但他在網上世界卻是自由地飛翔，甚至在瀏覽訊息之際，選擇被一位二戰時期駐留中國的考古學法國人物德日進這個名字吸引，而令「我」可以超越了時間，與這位法國人以劇場獨特的方式，在同一個劇場空間，卻把不同的時間及思緒連繫。這表現了人如何游離於網上世界，他們可以在網狀的資訊之海中隨意停留，而連結到不同的時空。更有趣的是，在「我」之外還有一個「你」，「你」像是個詮釋者，為觀眾解說「我」的行動，但同時間也是與「我」的另一個面。「我」和「你」具象地呈現了人的兩種精神狀態，當中包括他們如何跳進或被困於屏幕內的思想領域，以及如何突破困境，或被網絡消磨。

人類的終點 Omega Point

以此可見，導演及編劇希望討論的，並不是坊間探討網絡與社會的一般議題，那些人沉迷上網而缺少與人溝通，以及人如何使用網絡來溝通等現象，也不過是《荒幕行人：OS1》的表象議題，演出真正談及的，或者就是在當下無可挽回的時勢中，像劇中人物一樣，可以通過被屏幕「攝進去」的現代人必然要經歷的過程，找到穿越時間的方法，甚至是與歷史有真正的「超連結」方法。通過德日進這個

偶然生成的故事線，編劇希望帶出德日進生前曾討論過的、人類進化（或交匯）最終點的命題：Omega Point。誠然，德日進處身於二戰年代，並沉迷於原始的考古學，他所關心的 Omega Point，是建基於進化論框架下進一步的想像，那是具體地思考人類在精神及肉體如何走向下一波進化。在大戰時期，那個充滿可能性的年代，是一個經常有人認真研究及討論的時期，積極而充滿理想。今天則有大量電影、劇場、動漫來幻想人類的再進化，或所謂的精神最終集合體，那是遙遠而抽象的世界。而在《荒》內，這種陷進屏幕內的人生，或以劇場性的後設角度去觀照「我」與「你」的關係，又是否同樣在思考 Omega Point 的意義？為甚麼我們要溝通？似乎比如何溝通，更值得創作人關心。胡境陽稱說到底這也只是個愛情故事，但愛情還是關乎人與人、人與歷史，甚至人與進化的溝通及思考，最終的 Omega Point 也牽連著欲望，那是對生存的渴求，及因對生存感到不足而衍生的積極感量。

當我們走到街上，舉目盡是被螢幕攝住眼簾的人群，創作人把握這個日常到我們不再反思的景象，結合自身的經歷，及古人的故事及哲學理念，完成這次《荒幕行人：OS1》。從「你」去解釋「我」坐下來沒有行動的行動出發，從屏幕找到了沙漠，找到在沙漠書寫的人，而那個人又在討論當下我與你的生存形狀。時與空在文字及簡單結構的劇場內不斷轉移，應該說，是觀眾跟從導演及編劇那種跳躍的思緒行走，穿越於帶點漫畫式的個人上網經驗。