

虛幻與現實的迷宮： 解讀駱以軍〈降生十二星座〉*

[香港] 胡婉慧**

目 录

- 一、引言
- 二、「時間」與「空間」、「虛幻」與「現實」
- 三、蒙太奇：虛幻、回憶與現實世界的混合
- 四、拼貼：多重文本的並置
- 五、迷宮
- 六、虛幻與現實的迷宮：「擬像」與「模擬」
- 七、總結

一、引言

駱以軍(1967-)畢業於文化大學中文系文藝創作組、國立藝術學院戲劇研究所。自一九八九年第一篇小說〈蟑螂〉獲全國學生文學獎佳作始至今，駱以軍寫作十年餘，一向以後現代實驗派的風格見稱，曾獲台灣省巡迴文藝營創作獎小說獎、全國大專青年文學獎、聯合文學小說新人獎推薦獎、時報文學獎短篇小說首獎、台北文學獎等。駱以軍的著作包括詩集《棄的故事》、劇本《傾斜》、小說集《我們》、《遠方》、《遣悲懷》、《妻夢狗》、《紅字團》、《經驗匱乏者筆記》、《西夏旅館》等。

* 胡婉慧於香港大學比較文學系碩士研究生畢業，其碩士研究論文以研究古今中外在電影、文學以及其他不同文本中的「江湖」意象為題。現職於香港大學比較文學系為助教。

〈降生十二星座〉是一部刻意把現實、回憶和虛幻等不同時間和空間交織在一起的作品。小說在開首和結尾都是一直在談及一個名為「快打旋風」的電玩遊戲，因此作出了互相呼應的效果。小說是以介紹「快打旋風」這個電玩遊戲為開始：

讓我們從「快打旋風」的電動玩具開始吧¹⁾。

最終以「快打旋風」的主角「春麗」在「我」楊延輝的城市中打鬥作結：

時間在延長著，這不是最後一關了嗎²⁾？

除此之外，在小說當中亦糅雜編織著多個時間和空間，包括「我」楊延輝在三年十班時、國中二年級時及相隔了六、七年後大學生活的回憶、「我」楊延輝在打電玩的現實世界、分別置於「道路十六」及「快打旋風」兩個電玩遊戲之內的虛幻空間，還有天體十二星座在不停運轉的星空等。整篇作品體現了現實與非現實的融合、虛幻與現實的糅雜——駱以軍在文本中所留下的是一個（甚至是多個）具有高度「複數性」（Plurality）的多元時空。

二、「時間」與「空間」、「虛幻」與「現實」

「時間」和「空間」這兩個命題的魅力和難度在於其概念抽象得不易言說——即使人類世代都生活於「時間」和「空間」之中，但無論是哲學家還是藝術家，都無法清楚解釋這個兩個命題。對於「時間」和「空間」這個兩個概念，只有衍生出更多不同的演化。「虛幻」與「現實」便是其中一對例子。

1) 駱以軍：〈降生十二星座〉，《降生十二星座》（台北：INK印刻出版有限公司，2005），頁20。

2) 駱以軍，頁62。

在我們身處的現實世界中，時間有著線性的特質：是單向、均速、穩定的，而空間則是連續不斷的。然而，在虛幻的世界，我們則可以打破傳統的時空觀念，把過去、未來、現在的時間或現實、回憶、想像、幻覺等空間互相滲透混合，達致時空交錯的效果。一如空間，時間再沒有「絕對性」(absolute³⁾)。因此，時間亦可以變得非線性：多方向、變速、跳躍的⁴⁾；同樣地，空間亦變得支離破碎，是可虛構、可想像，甚至可創造的。

大衛·哈維(David Harvey, 1935-)於其著作《後現代的狀況：對文化變遷之緣起的探究⁵⁾》(*Condition of Postmodernity: an Enquiry into the Origins of Cultural Change*)就曾提及，空間的結構能夠確立人類、活動、事物與概念之間的各種關係。如此，空間結構可以被設想為文本的一種，從而得到談論、受到研究，並去想像各種狀態的可能性。因此，在任何一個社會中，空間和時間的實踐活動都是微妙而複雜的。

於這篇論文，我將會透過同一理念去解讀駱以軍的〈降生十二星座〉，再加入蒙太奇、拼貼、迷宮等意念，以解讀文本中對空間與時間、虛幻與現實的描寫，並嘗試去探討空間與文本，甚至是空間與現實世界之間所存在著「複數性」(Plurality)的可能。

-
- 3) Ping-leung Li. "Reading the Past or Reading the Present?: Human Experience at the Crossroads of Narrative." Department of Literary and Cultural Studies. 2002. U of HK. 20 Dec 2007 <<http://sunzi.lib.hku.hk/hkuto/record/B31953645>>.
 - 4) Law Wing-mei. "The Challenges to Historical Time in Postmodernism." Department of Literary and Cultural Studies. 2004. U of HK. 20 Dec 2007 <<http://sunzi.lib.hku.hk/hkuto/record/B29813712>>.
 - 5) David Harvey, *The Condition of Postmodernity: an Enquiry into the Origins of Cultural Change* (Oxford : Blackwell, 1989).

三、蒙太奇：虛幻、回憶與現實世界的混合

1. 蒙太奇的概述

蒙太奇(montage)來自法語,原意為構成、裝配,最早源於建築藝術中。蒙太奇後來被俄國電影大師愛森斯坦(Sergei Mikhailovich Eisenstein, 1898-1948)在20世紀初期引入電影,並成為電影其中一種最重要的結構表現手法。作為電影基本美學的一種⁶⁾,蒙太奇的運用把各種看似不相干的畫面重新整合、連接起來,以構成新的意義及藝術效果,從而構建了電影中獨有的空間和時間⁷⁾——就如,愛森斯坦所說:「任意兩個片段並列在一起必然結合為一個新的概念,由這一對中作為一種新的質而產生出來⁸⁾。」蒙太奇所帶來的畫面震撼往往能激發起觀眾的想像及聯想,促使觀眾去探求一組鏡頭乃至整部影片的深層意義⁹⁾。愛森斯坦相信只有透過蒙太奇的運用,才可以把「現實的碎片¹⁰⁾」(fragments of reality)重組起來,成為一種電影的美學。然而,因蒙太奇所產生的效果,其實並不是電影中特有的情況。愛森斯坦就有以下的解釋:「當我們把兩個事實、兩種現象、兩樣物件加以對列時必然會遇到的現象。如果把一些互不相關的物件共排擺在我們面前,我們總是習慣幾乎不假思索地做出一個完全確定的合乎常理的結論……¹¹⁾」

6) David Harrah, "Aesthetics of the Film: The Pudovkin-Arnheim-Eisenstein Theory," *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 13. 2 (1954): 164.

7) David Bordwell, "The Idea of Montage in Soviet Art and Film," *Cinema Journal* 11.2 (1972): 9-17.

8) 愛森斯坦(Sergei Mikhailovich Eisenstein):《蒙太奇論》(*Towards a Theory of Montage*, 富瀾譯,北京:中國電影出版社,1998),頁264。

9) 愛森斯坦,頁264。

10) Brian Henderson, "Two Types of Film Theory," *Film Quarterly* 24.3. (1971): 36.

11) 愛森斯坦,頁264。

2. 小說中蒙太奇的運用

在〈降生十二星座〉中，作者就把蒙太奇運用到文本中，替小說帶來富電影(電玩)感的視覺效果。透過蒙太奇的運用，作者把電玩的虛幻世界、楊延輝的回憶和現實世界混合並置在一起，帶出虛幻與現實是含糊、混淆不清，甚至是相互交錯的概念。

2.1 虛幻與現實的混合

在小說開始，一把叫作「我」的聲音就帶領讀者進入了一個虛幻世界之中，「我」並且對「快打旋風」這個電玩遊戲裡的角色作出了相當詳細的介紹，包括其名字、外表、打扮、顏色、國籍、招式，甚至外號等。這些角色包括有「西班牙美男子」、「拉斯維加斯」、「泰森」、「泰國拳僧侶」、「軍官」以及「春麗」等。

然而，在「快打旋風」的虛幻世界中，這些細節的描寫卻來得意外地真實。同時，「快打旋風」的背景亦來得一點也不為失實，甚至帶有強烈的「現實」影子。當中，在「快打旋風」中就有一幕場景是取材自「廣東某個市鎮的街道¹²⁾」的——在商店招牌下，有一張寫上「禁止吐痰」的紅色簡體字標語，更有一個穿著唐裝的人在宰雞和一個中國人騎著腳踏車經過比武現場。

其後，「我」的聲音再一次把讀者帶離「快打旋風」的虛幻世界，而是置身於現實世界之中，去審視電玩世界的角色人物的關係和身世。可是，透過現實世界的邏輯推理，「我」卻發現第一代與第二代的「快打旋風」在空間上存在矛盾——第二代的「快打旋風」的任務居然要替第一代電玩中最後一關被除掉了的「魔王」(或「把關大佬」)報仇雪恨。虛幻與現實的世界再次被混雜起來，一如作者寫到：

12) 駱以軍，頁20。

電動玩具裏的世界。你的世界¹³⁾。

同時，作者並不只一次把現實世界的空間和時間與虛幻的電玩世界作出並置，更把現實世界的時間觀念與電玩世界中的混為一談。小說中的「我」就曾嘗試把這兩個處於不同時空的世界作出連繫，從而質疑分隔著現實世界和電玩世界之間的「空白」：

我們總要為之困惑，這空白的六、七年間，在螢幕那邊的世界，發生了什麼事，為什麼中斷了那麼長的一段時間¹⁴⁾？

2.2 虛幻與回憶的混合

在小說中，「我」楊延輝的回憶總與「快打旋風」的虛幻世界、與電玩或星座有關的事情交叉出現。三年十班、國中二年級及相隔了六、七年後大學的生活都是「我」楊延輝曾經作出回憶的時空。值得注意的是，每當「我」楊延輝要面對過去難過苦澀的往事時，虛幻的電玩世界就會自然地入侵楊延輝的思維，形成一種自我保護的屏障。

第一次虛幻與回憶的跳躍，發生於「我」楊延輝回憶到小學同學鄭憶英的自殺事件時。距離「1977年的三年十班」的四年之後，楊延輝再次遇上國小同學「老大阿品」，並從中得知其舊同學鄭憶英以煤氣自殺的經過。「老大阿品」的說話還未說完，楊延輝便再次浸淫在「快打旋風」中操縱「春麗」的方法。這次楊延輝是從自我的回憶跳進「快打旋風」的虛幻世界裡，也是因為楊延輝不敢「直視自殺」，以及「直視自殺後面的無邊的黑暗」¹⁵⁾。

第二次記憶的交轉，發生於楊延輝回憶到大學時跟女朋友分手的情形。楊延輝的女朋友哭著責罵楊延輝的冷漠，及其「老是一副置身事外的樣子¹⁶⁾」。

13) 駱以軍，頁21。

14) 駱以軍，頁31。

15) 駱以軍，頁51。

16) 駱以軍，頁35。

當他的女朋友提到「自殺」，楊延輝便毫不猶豫的跟那女孩分手了。原因之一是楊延輝想起了自殺死了的鄭憶英。一如鄭憶英的死所帶來的逃避及不其然的恐懼，這次楊延輝對大學往事的回憶忽然轉化為對電玩的回憶——楊延輝寧願想著在電玩遊戲店中曾經遇到的人和事，例如「在滿妹的店遇見一個老電動迷¹⁷⁾」。

第三次虛幻與記憶的並置，發生於楊延輝對國中二年級的回想。這次楊延輝把記憶中已過去的時間與電玩的交替並置在一起。在不同時期所誕生的電玩遊戲如「小精靈」、「小蜜蜂」和「三合一星際大戰¹⁸⁾」之中，互相對比出國中二年級男生在青春期的轉變和叛逆，包括喉結和恥毛的冒出，以及一次又一次偷腳踏車的經過。

最後一次回憶的跳躍，發生於楊延輝回看其前任女朋友所寫的信時。楊延輝的前任女朋友在信中，提及到楊延輝一個用牙膏的私人習慣，並告訴楊延輝她自己一直模仿著他這一個習慣。可是，楊延輝卻對自己這個用牙膏習慣不以為然。這次楊延輝對往事的回憶更突如其來變為對星座的虛無探想：

是不是從那以後，突然耽迷於十二星座的認知遊戲¹⁹⁾？

2.3 虛幻、回憶與現實的大混合

在小說的結尾，「快打旋風」的主角「春麗」與「我」楊延輝被並置於同一個空間之中，而「春麗」在現實世界的楊延輝面前「和越南軍官在城市的上空對打」，使楊延輝猶如置身於電玩世界之中：

春麗很快又騰身而起，跳上另一棟大樓的頂端。這是我第一次仰著頭看著此我龐大許多的她在和對手決鬥……越南軍官一個旋身放著藍焰的「飛龍在天」把春麗撞翻下大廈²⁰⁾。

17) 駱以軍，頁35。

18) 駱以軍，頁43。

19) 駱以軍，頁50。

而「我」楊延輝卻暗示眼前的「春麗」仍是在電玩「快打旋風」中被他操縱著的「春麗」：

她知不知道我在看着她的性命之搏呢？²¹⁾

她正在為我賣命，自己卻渾然不覺。²²⁾

與此同時，楊延輝突然回憶起一個又一個從他的生命裡經過又離開的人。一直以來，楊延輝只會以不同的星座來區分身邊的人，而未能深入了解任何人，即使是他的女朋友、又或是鄭憶英。楊延輝亦因此感到無比的唏噓，並作出發從心底的無奈和感嘆：

突然想起這許多進進出出我底星座圖的人們。我記得他們所屬的星座並且爛熟於那些星座的節奏和好惡，但我完全無法理解那像一大箱倒翻的傀儡木偶箱後面的動機是甚麼²³⁾。

虛幻、回憶與現實在不斷交織重複著。究竟是楊延輝進入了虛幻世界、「春麗」進入了現實世界，還是楊延輝可能一直都沈醉在想像和回憶的世界之中？抑或，虛幻、回憶與現實這三個世界根本就是混淆不清的？真實的答案永遠無從稽考，只有更多的可能性及複數性會被衍生出來。

3. 「第三空間」的伸延——多元空間中的虛幻世界

美國後現代地理學家愛德華·索雅(Edward W. Soja, 1941-)在其著作《第三空間》(*Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other*

20) 駱以軍，頁60。

21) 駱以軍，頁60。

22) 駱以軍，頁60。

23) 駱以軍，頁61。

*Real-and-Imagined Places*²⁴⁾中，就透過分析法國哲學家昂希·列斐伏爾(Henri Lefebvre, 1901-1991)的名著《空間的生產》(*The Production of Space*²⁵⁾)中的「空間認識論」(space epistemologies)，以「空間性—時間性—社會性的三元辯證」(trialectics of spatiality-historicity-sociality)提出在最廣泛意義上「第三空間」(Thirdspace)的概念。「第一空間認識論」(Firstspace epistemologies) 偏重於客觀性(objectivity)和物質性(materiality)，力求建立關於空間的形式科學(formal science of space)，包括人與自然的關係，發展與環境等現象。作為「第一空間」(Firstspace)的實質例子，包括有家庭、建築、鄰里、村落、城市、地區、民族、國家乃至世界經濟和全球地理政治等。然而，「第二空間認識論」(Secondspace epistemologies)可視為針對「第一空間認識論」的封閉和強制客觀性質的反動。簡言之是用藝術對抗科學，用精神對抗物質，用主體對抗客體。在「第二空間」(Secondspace) 提供哲學家、藝術家和建築家等一個主觀的、反思的、內省的、哲學的、個性化的活動空間。而索雅所提出的「第三空間」正是解構(deconstruct)及重構(reconstitute)「第一空間」和「第二空間」的產物。據索雅的解釋，這理論把空間的物質維度(dimension)和精神維度均包括在內的同時，又超越了前兩種空間，而呈現出極大的開放性，向一切新的空間思考模式敞開了大門。索雅強調在「第三空間」裏，一切都彙聚在一起：主體性與客體性、抽象與具象、真實與想像、可知與不可知、重複與差異、精神與肉體、意識與無意識，學科與跨學科等，不一而足。故此無論是「第三空間」本身還是「第三空間認識論」(Thirdspace epistemologies)，都永遠保持著開放的姿態。

因此，跟據索雅所提出「第三空間」及「第三空間認識論」的開放性質而言，混合虛幻、回憶與現實的世界就有如解構及重構「第一空間」及「第二空間」。在這個過程中，「第三空間」亦隨之而產生。此外，索雅的空間研究出

24) Edward W. Soja, *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places* (Cambridge: Blackwell, 1996.)

25) Henri Lefebvre, *The Production of Space*, trans. Donald Nicholson-Smith (Oxford: Blackwell, 1991).

發點亦早已經是把地理、文本、文化上等多個空間和現實混為一談²⁶⁾，從而顯出空間的複數性和開放性。由此可見，在〈降生十二星座〉這篇小說中，虛幻、回憶與現實世界的混合皆可以被視為「第三空間」的延伸，從而衍生出更多有關時間與空間的多元性及複數性，乃至達到空間和自身之間的互相豐富和體現²⁷⁾，以體驗時間與空間無窮無盡的可能性。

四、拼貼：多重文本的並置

1. 拼貼的概述

「拼貼」(collage)，原是後現代藝術中被廣泛採用的一種創作手法，其意思是將各式各樣的圖像按照創作者的構思結合在一起，並重新構成一幅新的圖像。一些作家則把拼貼的意念融入到小說創作中，把各種現存的文本加以組合，成為新的文本。後現代作家就常用到拼貼這種手法，把其他文本(如文學作品的片斷、日常生活的俗語、報刊文摘、新聞等)組合一起、加插在小說中，使這些似乎毫不相干的片斷構成相互聯繫的統一體，從而打破傳統小說凝固的形式結構，給讀者的審美習慣造成強烈的震撼；在閱讀的過程中，不同的「拼貼」不但能為讀者提供如後現代狀況中的具遊戲性、開放性、甚至是不確定性²⁸⁾的閱讀經驗，更能為讀者帶來視覺上、甚至是觀感上的「多重內在分界²⁹⁾」(internal

26) Sara Blair, "Cultural Geography and the Place of the Literary," *American Literary History* 10.3 (1998): 561.

27) Edward S. Casey, "Between Geography and Philosophy: What Does It Mean to Be in the Place-World?" *Annals of the Association of American Geographers* 91.4 (2001): 690.

28) Ihab Hassan, "The Question of Postmodernism," *Performing Arts Journal* 6.1 (1981): 30-37.

29) Theo D'haen, "Frames and Boundaries," *Poetics Today. Art and Literature II* 10.2 (1989): 433, 429-437.

boundaries multiply), 從而產生常規敘述方式無法達到的效果。

「拼貼」的概念衍生到兩種情況的出現：「一是作家隨意堆砌，意在消解這些文本的原有意義，進行『反體裁』創作；二是作家有意識地將一些主旨、內容有聯繫的文本加以組合，使它們相互之間產生作用，形成一個新的語義場³⁰⁾」。

此外，有別於蒙太奇，「拼貼」的素材來自各種現存的不同文本的，而不是作者以意創造的。藝術家安迪·華荷(Andy Warhol, 1928-1987)就曾把一張瑪莉蓮·夢露(Marilyn Monroe, 1926-1962)的底片複製出50張顏色層次各不相同的相片，並排列在一起，成為一幅藝術作品。這幅作品沒有所謂的原作，所依靠的亦只是相片，而當中所反映的並非是那些五彩繽紛的色彩，也並非是瑪莉蓮·夢露個人本身，而是在色彩下面的原始底片所顯示、以瑪莉蓮·夢露而代表了的大眾文化標誌³¹⁾。當中，安迪·華荷所運用的技巧便正正是「拼貼」的一種了。

一如後現代主義藝術的特色，「拼貼」可被視為「和客觀及主體所發生的深刻變化聯系在一起的，客觀世界本身已經成為一系列的文本作品和類像，而主體則充份地零散化，解體了³²⁾」。著名的批評學家詹明信(Fredric Jameson, 1934-)就之用之說明後現代文化的無深層感，以及類似精神分裂的破碎狀態，甚至在能指(signifier)與所指(signified)之間的固定關聯亦已經潰散，表意的作用完全失效。因此，文本中的文字隨之淪為自由飄盪的符號，而不再具深層意義³³⁾，一如「破碎性是二十世紀的主導特徵，人們是不可能認識現實的完整面貌的，充其量只能理解現實的一鱗半爪³⁴⁾」。

30) 李明：〈拼貼、戲仿與互文手法在湯亭亭作品中的應用〉，《青島科技大學學報(社會科學版)》，2007年第2期，出版月份不詳，頁117。

31) Cécile Whiting, "Andy Warhol, the Public Star and the Private Self," *Oxford Art Journal* 10.2 (1987): 58-75.

32) 詹明信：〈後現代主義文化〉，《後現代主義與文化理論》(唐小兵譯，北京：北京大學出版社，1997)，頁172。

33) Niels Brügger, "What about the Postmodern? The Concept of the Postmodern in the Work of Lyotard Jean-François Lyotard," *Yale French Studies. Jean-Francois Lyotard: Time and Judgment* 99 (2001): 77-92.

34) 田兆輝：〈論新小說示確定性的藝術魅力〉，《東南大學學報(社會科學版)》，第1卷第

2. 小說中拼貼的運用

在〈降生十二星座〉中，駱以軍就在其行文當中「拼貼」了佔大篇幅的「快打旋風」人物介紹、電玩操縱方式、星座性格分析、科學理論，以及信件內容等。倘若要把前一部分所提及的「拼貼」概念引用到文本之中，那麼有關電玩、往事、科學理論及星座性格等拼貼皆可視為作者隨意堆砌之物，而這些拼貼在文本的位置則是作者有意之舉，使得文本與拼貼相互產生化學作用，以形成一個全新的語義場。在〈反對闡釋〉(*Against Interpretation*)一文中，蘇珊·桑塔格(Susan Sontag, 1933-2004)就曾指出我們不再需要教授們或批評家們無休止地解釋一部文學作品的意義，甚至質疑尋找意義的行為的價值³⁵⁾；她更認為我們不需要解釋文學，而是要去體驗文學——當中，文學更應為我們帶來新的經驗³⁶⁾。一如在〈降生十二星座〉之中，作為一門後現代主義藝術的「拼貼」技巧就為我們帶來一種全新的閱讀經驗了。

2.1 電玩的拼貼

有關「快打旋風」人物介紹，在文本之中佔了一定的篇幅。而這些人物介紹都往往以星座為主，甚至透過對其星座的強調來突顯人物的各種性格特徵，如角色Ru是天秤座，其性格優雅平靜；Ken是牡羊座，擁有爆烈性子的；Honda則是雙子座；布蘭卡是雙魚座，因人獸雜交而形成；美國空軍大兵是獅子座；修行僧是魔羯座，永遠面容枯槁；西班牙美男子是水瓶座，下盤較弱，卻能在上空飛跳；俄羅斯摔角的巨漢是巨蟹座；拉斯維加斯的拳王是金牛座；泰國拳僧侶是處女座；魔王是射手座，往往是乾脆、俐落、痛快的；而在最後「壓軸出場」的就是春麗了：

2期, 1999年5月, 頁114。

35) Angela McRobbie. "The Modernist Style of Susan Sontag." *Feminist Review*. 38 (1991): 8. 1-19.

36) Susan Sontag, "Against Interpretation," *Against Interpretation, and Other Essays* (New York: Anchor Book, 1986).

復仇的春麗，別無選擇，只因好降生此宮：童稚、哀愁、美豔、殘忍
完美諧調地結合，天蠍座。從眼神我就知道³⁷⁾。

當中，這些篇幅把「快打旋風」中的差不多每一個角色都逐一介紹、拼貼出來，其數量之多令讀者猶如置身於萬花筒之中，靜觀電玩遊戲中絢麗繽紛的虛幻世界。

此外，有關電玩遊戲操縱手則，在文本之中一共有兩則，尤如說明書一樣，精確又詳細地闡述遊戲中不同人物的操縱模式。與其後小說中所提及的星座性格分析，兩者作用同出一轍，都是用以突出小說主角楊延輝對明白身邊人所感所想的渴望，進而解釋楊延輝在虛幻的電玩世界中對操縱遊戲人物的沉溺，以及著迷。

因此，有關「快打旋風」人物介紹、星座說明及電玩操縱方式的加插，不但為以電玩為背景的小說作出解說，更同時透過「拼貼」的技巧來混淆讀者對虛幻世界與現實世界的感覺。

2.2 回憶往事的拼貼

在小說中，楊延輝在回想大學生活的往事時，曾提及前度女朋友所寫下一封又一封的信。楊延輝前度女朋友寫給他的最後一封信就被原原本本拼貼到文本中。在信中，女生訴說著自己如何一直整天重複地描述楊延輝的生活細節，即使細微如刷牙的習慣。由此可見，楊延輝的前度女朋友清楚地掌握了某一段時期、活在另一個時空中的楊延輝，然而這個楊延輝卻不再與她共存於同一時空下，就如她在信中所說，那種歇斯底里、難以擺脫的昔日眷戀彷彿是對楊延輝「童年記憶的一片空白的補償³⁸⁾」。信件的「拼貼」不但令讀者看到楊延輝在同一時間閱讀的內容，亦邀請了讀者進入楊延輝回憶的世界之中，把過去及現在(分別包括楊延輝及讀者本身的「現在」)的時空相互交錯起來。

37) 駱以軍，頁22。

38) 駱以軍，頁50。

2.3 電玩以外的拼貼

小說中，在完全脫離上文下理的情況下，作者曾突然提及克卜勒³⁹⁾ (Johannes Kepler, 1571-1630)所創立的科學理論。克卜勒的第一定理、第二定理和第三定理最早原載於1609年，於《新天文學》(*Astronomia Nova*)一書當中。克卜勒的第一定理、第二定理和第三定理都是有關太空中星體的運動情況，分別包括行星繞的軌道形狀、行星與太陽的半徑向量及所掃過面積的關係、以及行星繞日週期與稠和太陽的距離之關係⁴⁰⁾。至今，有關克卜勒以上的定理仍然成立，在幾百年來沒有被推翻。

同樣地，作者曾大篇幅引述在席拉·費倫特(Sheila Farrant)的《女子星座》(*Symbols for Women : a Matrilineal Zodiac*)一書中有關星座性格的分析，此次引文的內容主要是透過形象、星座宮、守護星及生肖表等的意義和詮釋，以解釋牡羊座的形成及其性格的特色⁴¹⁾。

其實，這些有關科學理論和星座性格分析的「拼貼」與上文下理並沒有直接關係。值得注意的是，席拉·費倫特所著的《女子星座》⁴²⁾一書和克卜勒的定理⁴³⁾於現實世界中確實存在。因此，在文中突如其來加插了陌生卻真實的文本篇章，可以視為是作者特意混淆現實與小說之間的分界之「拼貼」技巧。一如在後現代社會之中，人們所處於的「耗盡」(burn-out)狀態，所體驗的是不完整的世界和自我⁴⁴⁾，「拼貼」所呈現的亦只是「物與物的世界」，而並非「人與物的世界」，所體現的更是一個零散、空洞、甚至是虛幻的景象。

39) 約翰內斯·克卜勒 (Johannes Kepler, 1571-1630)，為德國天文學家、數學家，「克卜勒定理」(“Kepler’s Laws”)的發現者。

40) 駱以軍，頁42。

41) 駱以軍，頁46。

42) 席拉·費倫特(Sheila Farrant)：《女子星座》(*Symbols for Women : a Matrilineal Zodiac*，林亞君譯，欣大出版社，1992)。

43) Johannes Kepler, *Astronomia Nova*, trans. William H Donahue (Cambridge: Cambridge UP, 1992).

44) 葉瑞蓮：〈中國當代文學中的後現代文化現象〉，亞洲研究，2004年，香港大學，2007年12月20日，〈<http://sunzi.lib.hku.hk/hkuto/record/B31245390>〉。

3. 文學上的虛幻世界

「無論是在作家還是在讀者面前，文學都展開了一個非現實的世界——文學世界，這個世界一方面是虛幻的，另一方面往往是由生氣貫注的形象所構成的⁴⁵⁾」此乃是被稱為「文學的虛擬—形象性本質」(virtual-subjectivity)有關文學與虛幻世界的相關性。艾布拉姆斯(Meyer Howard Abrams, 1912-)在其經典性著作《鏡與燈：浪漫主義文論及批評傳統⁴⁶⁾》(*The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*)中，就指出詩歌是詩人創造「另一世界」的途徑。艾布拉姆斯更以「第二自然」(“second nature”)的比喻去代替了原本「藝術為鏡子」(“Art is like a mirror”)的比喻，從而質疑文學的真實性，並帶出文學的虛擬性問題。

引伸而言，文學世界其實也自成了一個虛幻的世界。因此，每一部文學作品均可視為一個獨立的非現實世界，而透過不同文本的創造和結合又可建立另一個、甚至無數個非現實的世界。在駱以軍的〈降生十二星座〉中，所透過「拼貼」技巧的運用而在文本中產生的虛幻的世界，就正正帶出了文學的虛擬性這個觀點。

五、迷宮

村上春樹(Haruki MURAKAMI, 1949-)在《海邊的卡夫卡》一書中，曾提及到：「你外在的東西，是你內在東西的投影，你內在的東西，是你外在東西的投影。所以你往往，可以透過踏進你外在的迷宮，而踏進設定在你自己內

45) 陳吉猛：〈文學本質研究的六個向度〉，《安徽教育學院學報》，2005年 2期，3月，頁60-64。

46) Meyer Howard Abrams, *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition* (New York: Norton, 1958) pp. 30-33.

在的迷宮。這很多時候是非常危險的⁴⁷⁾。」——村上春樹指出了迷宮的經驗不再流於字面的意義，而是可以擴展到個人、城市，甚至時間與空間的層面上。

在某程度上，村上春樹的出發點與王欽峰在《後現代主義小說論略》中對於「迷宮」概念的觀點論述，可說是同出一轍的。跟據王欽峰，當代社會中穿越國家、城市、街區之間的通信、廣播和網絡系統（電報、電話、傳真、電子郵件、尋呼機、移動電話、衛星電視、互聯網）都是迷宮的替代式。因此，被王欽峰稱之為「後現代復歸」的迷宮已經在當代社會中產生了。同時，乘地鐵、換公共汽車、從一個街區走到另一個街區、網上查尋、在超市購物、在遊樂場娛樂、在博物館閒逛、求職、在火車站或飛機場尋找入口和出口等城市活動經驗，都可被視為「迷宮式旅行⁴⁸⁾」，而人們在進行這些迷宮式旅行的時候都有可能會迷路或遭遇死路。此外，在學習、玩耍、做夢、旅行、工作、消費、跳舞、發現、治療、科學（最典型的是各種基因圖），經濟、政治、城市規劃、繪圖、寫作、電影等任何一件事情中，亦有迷宮現象的出現。

在〈降生十二星座〉中，迷宮的特性就是透過小說的寫作手法、對城市的描繪、時間與空間及虛幻與現實的交替等，被逐一顯現出來。下文將會就文本之中多方面的迷宮特質，進行逐一的論述。

1. 文學上的迷宮

跟據王欽峰的《後現代主義小說論略》，迷宮手法，作為小說寫法，是一種循環重複和複製式增殖的表現。這種迷宮手法可以被運用到文學作品的敘事模式、情節鋪排、人物身上。

如在阿根廷魔幻寫實作家⁴⁹⁾博爾赫斯(Jorge Luis Borges, 1899-1986)

47) 村上春樹 (MURAKAMI Haruki)：《海邊的卡夫卡》(賴明珠譯，香港：博益出版集團有限公司，2003)，頁191。

48) 王欽峰：《後現代主義小說論略》(北京：中國社會科學出版社，2001)。

49) Seymour Menton, "Jorge Luis Borges, Magic Realist," *Hispanic Review* 50.4 (1982): 411.

〈交叉小徑的花園〉⁵⁰⁾(*The Garden of Forking Paths*)這篇小說中，敘事中有敘事的模式就是迷宮特徵的其中一種表現。這種敘事模式就像進入迷宮中的道路，分叉中有分叉，而每次分叉又會產生出新的岔路，仿佛道路就在一直無止境地被複製，甚至擴展到宇宙及不同時間、空間的層面之上⁵¹⁾。在文學作品中，這些無限的分叉與複製的結果就會形成一個故事的網路系統。而美國著名詩人弗羅斯特(Robert Frost, 1874-1963)所寫的〈未走之路⁵²⁾〉(*The Road Not Taken*⁵³⁾)一詩又有相互共通的地方。

Two roads diverged in a yellow wood,
 And sorry I could not travel both
 And be one traveler, long I stood
 And looked down one as far as I could
 To where it bent in the undergrowth;
 Then took the other, as just as fair,
 And having perhaps the better claim,
 Because it was grassy and wanted wear;
 Though as for that the passing there
 Had worn them really about the same,
 And both that morning equally lay
 In leaves no step had trodden black.
 Oh, I kept the first for another day!
 Yet knowing how way leads on to way,
 I doubted if I should ever come back.
 I shall be telling this with a sigh
 Somewhere ages and ages hence:
 Two roads diverged in a wood, and I—

50) Jorge Luis Borges, *Labyrinths: Selected Stories and Other Writings*, eds. Donald A. Yates & James E. Irby (Harmondsworth: Penguin Books, 1981).

51) H. E. Lewald, "The Labyrinth of Time and Place in Two Stories by Borges," *Hispani*. 45.4. (1962): 631.

52) 弗羅斯特(Robert Frost):《弗羅斯特詩選》(*The Poetry of Robert Frost*, 曹明倫譯, 成都:四川文藝出版社, 1986), 頁33、34。

53) Robert Frost, *Collected Poems of Robert Frost* (New York: Buccaneer Books, 1986).

I took the one less traveled by,
And that has made all the difference.

兩條小路分手在一片金色的樹林，
真遺憾我不能在兩條路上行走，
我良久地站在那分岔的地方，
極目眺望著一條路的盡頭，
在濃密的樹叢下彎彎扭扭；

我理所當然地選擇了另一條道路，
也許這條路更值得人向往，
因為它荒草叢生，人踪絕滅；
雖然說到荒涼，
這兩條路幾乎真的一模一樣。

那天早晨，兩條路都躺在
未被踩踏過的黝黑的落葉裏。
哦，我把第一條路留給未來
然而我知道自己難以一改故轍，

我不相信我還會回到這裡。
我將會一邊喘息一邊叙說
在某一個地方，在很久很久以後；
兩條小路在一片樹林分手，而我——
我選擇了一條人跡稀少的行走，
它把我帶到了截然不同的盡頭。

道路的分叉及對起點的無止境離開就正正是迷宮的一種。一如老子在《道德經》中所說的中心思想「道」一樣——「道」是老子最高而又抽象的思想範圍，「道」的意思可被演譯成自然和社會變化的總規律「自然」。老子所說的「道生一，一生二，二生三，三生萬物。⁵⁴⁾」，與「迷宮」、「道路」等不同

54) 老子：《道德經》，第42章，2007年11月2日，〈<http://library.hku.hk/record=b2702019>〉。

的無盡伸展意念就有異曲同工之共通處。

此外，迷宮亦同時能夠作為小說的寫作技術。跟據王欽峰的《後現代主義小說略論》，「同貌人」便是其中一種在小說裡製造迷宮幻像的重要手段。在駱以軍的〈降生十二星座〉中，「春麗」就是一個經常以不同形式出現的人物。

這些擁有不同星座的「春麗」就是迷宮寫作手法裡當中「同貌人」技巧的變奏了。在文本中，一共有九個有著不同星座的「春麗」出現，包括有天蠍座的⁵⁵⁾、「牡羊座的春麗、處女座的春麗、水瓶座的春麗、金牛座的春麗、雙魚座的春麗⁵⁶⁾」以及「天蠍座、牡羊座，或是射手座的⁵⁷⁾」。

一方面，「春麗」本是電玩遊戲「快打旋風」中其中的一個主角，亦是楊延輝在這個遊戲中最喜歡操縱的一個角色。然而，另一方面，楊延輝亦把所有他認識的女孩也比擬為不同星座的「春麗」。就像迷宮一樣，「春麗」是個在文本中難以解讀的意像。

因此，「春麗」可以是楊延輝三年十班時的同學鄭憶英、國中二年級時的鄰座女同學、大學時第一次戀愛的女朋友、「快打旋風」中受楊延輝所操縱的春麗、受其他不同玩家操縱的春麗、給楊延輝的車撞傷了的春麗、在「我」楊延輝的城市中打鬥的巨大春麗、甚至是其他無窮無盡的可能性及複數性。因此，「春麗」這個意像不但游走於楊延輝與其認識的女孩子之間，「春麗」亦同時間游走於虛幻世界、現實世界以及回憶之中。

此外，楊延輝對「春麗」的著迷，亦同時顯出楊延輝在現實生活中未能瞭解女人、甚至是無法操控身邊女人，而產生的失敗感及無奈。亦因如此，即使楊延輝拼命以星座性格去歸立及分析身邊女人的個性和脾性，也是枉然。透過這點，亦可解釋楊延對電玩遊戲(尤其是作為「快打旋風」中的「春麗」)的沉迷：楊延輝透過在虛幻的「快打旋風」世界中全權操控「春麗」，以平衡在現實世界中「我」的無奈，從而滿足「我」在現實世界及其回憶當中的缺失和不

55) 駱以軍，頁22、58。

56) 駱以軍，頁43。

57) 駱以軍，頁45。

安感。「春麗」的意象在文中不斷交替重複，楊延輝一次又一次「回到春麗身上⁵⁸⁾」，亦是因為楊延輝一直把「春麗」視為其保護屏障。

2. 城市中的迷宮·迷宮中的城市

城市如迷宮，迷宮又如城市。其實，從古代起，城市就是迷宮中的迷宮。每一條路都像是一個秘密，但同時也隱藏了邂逅的希望。城市都存在著一個神秘的市區網絡，或由小巷構成，或由村間小道組成，或由隱匿橫穿的住宅小區、街區的幽徑和半私人性質的過道構成，這些網絡星羅密佈⁵⁹⁾。而對於生活及現代世界，作家博爾赫斯在其中一篇短篇小說〈死於自己的迷宮的阿本哈坎－艾爾－波哈里〉(*Ibn-Hakam al-Bokhari, Murdered in His Labryinth*)當中，就曾經發出這樣的評價：「世界本來就是迷宮，沒有必要再建一座⁶⁰⁾」。由此可見，迷宮的意識不只在城市的基建規劃中反映得到，更可被視為現代都市生活的感受投射。

在〈降生十二星座〉中，駱以軍就利用了「道路」的意念，以展現出城市中不同方面的迷宮特質。首先，道路是城市基本結構的中心元素，一個城市的發展必須依從道路的規劃而建；而道路亦同時充滿著迷宮特質，道路只會帶來更多的可能、更多的分岔口，以及對起點的無止境地游離。同時間，城市亦被縮小成為一個只有道路結構的框架，從立體的建設被壓縮為一個平面圖則。即使在城市中必然找到「五光十色的招牌，路人的臉，便利商店，或是卡式電話亭」，當這座城市被分解，被「卸去它的飾物和武裝」的時候，城市就只剩下「它的管脈和腸肚攤開在你面前⁶¹⁾」——也就是說最簡單基本的道路結構了。

58) 駱以軍，頁43。

59) 雅克·阿達利(Jacques Attali)：《智慧之路》(*Chemins de Sagresse: Traite du Labyrinthe*, 邱海嬰譯，北京：商務印書館，1999年)，頁37-39。

60) Jorge Luis.Borges, "Ibn-Hakam al-Bokhari, Murdered in His Labryinth," *The Aleph and Other Stories* (Buenos Aires: Emecé Editores, 1957).

61) 駱以軍，頁42。

此外，城市中的道路有大有小，有如迷宮，是錯綜複雜的。在文本中，作者對現代城市就有相同的描述。城市是「為道路所包圍」，並擁有「道路的號誌、分隔島、斑馬線、行道樹下商家，以及下水道的圓洞入口⁶²⁾」。游走於現代城市之中，就如同置身於迷宮之中，兩者同樣由「錯密相銜⁶³⁾」的「道路」帶領和伸延。城市人最為熟悉的迷宮經驗，莫過於駕車或乘車在城市的路上穿插不停了：或許是因為道路施工、或許是因為塞班，城市人總有從一段路走到另一段的交叉路口、或是鑽進小巷道、或是要越過某一個路口才又回到大路等的城市「道路」經驗。然而，最可悲的卻是，身處於城市迷宮中的人們，只顧不停地往前走，總在不知不覺間迷失於迷宮之中，卻又走不出這個城市的迷宮。因此，永遠不停地向前走總是城市人特有的習慣，同時也是城市人被困在迷宮之中的最好反映：

但你握有的永遠只是道路，你發現你永遠沒有推門離開過車子，你永遠在前進，循著路的迎面張開而前進⁶⁴⁾。

同時，迷宮亦可以是城市人內心世界的投射，乃至是對於自身的存在而產生的心理迷宮⁶⁵⁾，使得迷宮的中心成為尋找自我的途徑。在迷宮中不斷繞圈子，而找不到中心點的去路，就正如楊延輝從不懂如何「進入」身邊女性朋友，甚至是女朋友的思想世界一樣。其中一個可能性，是因為楊延輝把所有他認識的女孩也縮小為不同星座而已，又不停透過於流於表面、過份空泛的星座性格分析，來瞭解每一個女孩。因此，楊延輝一次又一次「被摒擋⁶⁶⁾」在外，不斷「經歷她所給你的迷宮路線⁶⁷⁾」。然而，楊延輝卻一直深信只要有「全能的星座備忘小手冊⁶⁸⁾」，就可以就星座而分析不同女孩的性格，從而找出與該

62) 駱以軍，頁42。

63) 駱以軍，頁42。

64) 駱以軍，頁43。

65) Frank Dauster, "Notes on Borges' Labyrinths," *Hispanic Review* 30.2 (1962): 142.

66) 駱以軍，頁46。

67) 駱以軍，頁46。

68) 駱以軍，頁46。

女孩相處之道。可是，事實上，楊延輝根本不能「假擬好一幅地所應有的迷宮路線⁶⁹⁾」，因此楊延輝感到更加迷失，從而產生如迷宮的內心世界。

總括而言，城市中的迷宮意象往往令城市人感到迷失和空虛。對於這些迷失的城市人，其內心世界的失衡往往又與迷宮意象有一脈相通之處。因此，城市的意象、城市人的內心世界及迷宮本身的關係是相互交涉、滲透的。

3. 虛幻的迷宮

在一切文明中，迷宮首先是一個象徵，其次是一個神話的記載體，最後更是一種供人們作出交流的方式。因此迷宮是「先於文字的語言⁷⁰⁾」。在幾千年來，跨越了多個時間、空間和文化，迷宮圖都一直在敘述一個又一個故事，而當中所敘述的更是人生之旅的故事，是對原始人類群體流徙生活的回憶，乃至是自古以久人類尋找自身的中心是最艱難困苦考驗。因為，迷宮是集體無意識的表現，是寄往遙遠彼岸的信息，是表示人類命運含義的抽象，是指導世界走上軌道的最初的抽象。它描繪了宇宙可預見的一面和不可預見的一面。穿越這個宇宙如度過人生，既為人所追求(因為人們最終可在人生中尋得永恆不朽)，亦為人所恐懼(因為虛無亦在人生中窺伺着以求一逞⁷¹⁾)。

承上一部分所談及的「道路」的意念，更可以體現在一種另類的「城市」——電玩遊戲中的虛幻世界。除了「快打旋風」之外，「道路十六」亦是小說中另一個佔了大篇幅描寫的電玩遊戲。「道路十六」是由「上下縱橫各四行總共十六個格子，每個格子一個缺口⁷²⁾」而組成，而這些格子之外的部份便構成「道路」，使得玩家可在「方格和方格間的道路」上逃竄著，然後進入某一個裏頭有星號的方格之缺口⁷³⁾」。一如城市，「道路十六」的基本結構是「道路」，

69) 駱以軍，頁46。

70) 雅克·阿達利，頁38。

71) 雅克·阿達利，頁37-39。

72) 駱以軍，頁31。

73) 駱以軍，頁31。

這些無數的「道路」組成數個不同的迷宮。因此，「道路十六」的原理與迷宮無異——「道路十六」本身就是迷宮。

此外，作者駱以軍更分別於行文中加插了五幅有關「道路十六」的插圖⁷⁴，作為圖畫描述，從而更清楚帶出「迷宮」的意念。值得注意的是，「道路十六」其中數個的迷宮存在「缺憾」——沒有出口，或連入口也沒有。「纏繞糾葛在一起的迷宮通道、死胡同以及十字路口⁷⁵」令迷宮變成了死路，此也呼應了王欽峰在《後現代主義小說論略》所提出有關「迷宮式旅行」的迷路或死路觀點。

除此之外，「道路十六」這個電玩遊戲更帶有濃烈的「不能進入」觀念。此不但能呼應「迷宮」與「死路」這兩個觀念的連繫，同時亦產生了因「迷宮」而引起的迷失、虛無縹緲之感。在「不能進入」的「道路十六」迷宮之中，其實隱藏著電玩設計師在現實生活中的重大秘史。「道路十六」的設計師木瀧並沒有為第四格迷宮設下入口，便自殺死了。木瀧的生前好友兼電玩設計師渡邊繼而設計了一套程式進入第四格迷宮。戀上木瀧妻子直子的渡邊把這個被封印了的第四格迷宮，稱之為「直子的心」。其後，渡邊也自殺死了，留下「道路十六」第四格迷宮的迷團於世上。

渡邊解開木瀧在第四格迷宮所遺下的迷團之過程，猶如在「迷宮」中行走、找出路的過程。而楊延輝與其他「道路十六」的玩家在電玩店中試圖破解第四格迷宮的迷團亦有游走迷宮的同樣意思。與此同時，「道路十六」中的虛幻迷宮亦成為了進入「我，渡邊、我的好友木瀧，以及直子的秘密通道」⁷⁶。然而，最後的迷底並沒有任何迷宮和任何道路。在最虛幻的空間之中，卻見證到最真實的事實，而這個事實亦只有兩行字：

直子：這一切只是玩笑罷了。木瀧。

直子：我不是一個開玩笑的人。我愛你。渡邊⁷⁷。

74) 駱以軍，頁32-33、39-40。

75) 駱以軍，頁32。

76) 駱以軍，頁57。

楊延輝、其他電玩玩家、甚至是小說的讀者在進入了「不能進入」的「道路十六」第四格迷宮之時，方才發現原來在最虛幻的世界中，卻隱藏著現實世界中人們埋藏在最心底又最實在的說話，甚至是一個不惜以死亡作為掩飾的事實真相。因此，「不能進入」的「道路十六」不單只是一個在電玩虛幻世界中的迷宮，更是包含一個、甚至多個跨越現實、回憶及虛幻、超越了時間和空間的迷宮。

4. 時間、空間與迷宮

據大衛·哈維(David Harvey)於其著作《後現代的狀況：對文化變遷之緣起的探究》(*Condition of Postmodernity: an Enquiry into the Origins of Cultural Change*)就曾提出有關「時間與空間的壓縮」(time-space compression)的概念，並指出「壓縮」應當被理解為與先前的任何事情都有關係。當時間的範圍被壓縮到了現今，便會達到全部存在、無窮無盡的境界(也可以說是精神分裂症患者的世界)。而且，空間的目的之所在，就是包含著被壓縮了時間。事物的真像和它的鏡像或影像、假象是同一體，在時間上體現為，現在的事物與過去的事物是同一體⁷⁸)。

此外，王欽峰在《後現代主義小說論略》中亦曾表示，無論是永恆或是無時間的，時間迷宮都是由多種不同的時間系列，以及具有多種可能性的未來互相推砌而組成的。因此，「永恆」是含多種可能的時間觀念。若把大衛·哈維有關「時間與空間的壓縮」的論述與王欽峰的「時間迷宮」觀念並置而言，「時間與空間的壓縮」便可被視為「時間迷宮」的其中一個可能。

在〈降生十二星座〉中，駱以軍利用「格子」及因速度而做成的扭曲影像等去顯示在城市裡的限制、迷宮中的道路等，其實都是「時間與空間的壓縮」

77) 駱以軍，頁57。

78) David Harvey, "Time-space Compression and the Postmodern Condition," *The Condition of Postmodernity: an Enquiry into the Origins of Cultural Change* (Oxford: Blackwell, 1989) 284-307.

的概念的一種，從而顯出在城市裡、在迷宮中所受到的「時間與空間的壓迫」，乃至展現出城市的迷宮生活中的空虛無奈之感。不論是在現實生活中，還是在電玩世界中，「時間與空間的壓迫」都會令眼前所見淪為模糊不清、扭橫折曲，甚至是縮小了的景象。

在一方面，「格子」可以被視作為迷宮。如在「道路十六」當中，倘若把「十六個方格中的一個格子」放大，原來的方格就會變成「一個獨立的迷宮世界」；倘若把在方格上「原先的小綠點」放大，原來就是「一輛逃亡中的賽車」⁷⁹⁾。

因此，在城市的意象之中，不論是道路、車子，還是城市人，都有機會被演化為「格子」、「小點」、數字，甚至是更小的單位。

你想著，在這道路和道路之間的車子，它們只是一個綠色的小點呢？
是一個自成空間的格子？為什麼在格子和光格子間的道路，會出現賣花的
婦人⁸⁰⁾？

由此，駱以軍再進一步引伸到地圖、衛星圖、統計圖等的原理，一如「道路十六」中的「格子」，把所有東西事物都一併概括起來。這些地圖、衛星圖、統計圖等就如迷宮，把城市中的人、建築和汽車等都壓縮為「格子」中的一小點，使得城市都彷彿喪失了本身的意義所在，城市人也只有迷失於迷宮之中。

另一方面，因速度而做成的扭曲影像亦包含著迷宮的特徵。就如坐在汽車（尤其是在火車或地鐵）上，車裡的人看見車外的影像通通向後伸展扭曲，造成強烈的「走馬看花」感覺，是為「時間與空間的扭曲」一種，這亦是城市人差不多每天都在不停經歷的迷宮經驗。在小說中，「不能進入」的觀念與由速度所做成的影像扭曲就被並置在一起：

79) 駱以軍，頁32。

80) 駱以軍，頁57。

不能進入。

當然你可以看見街道。街道上移動的人。或者你會經過公車站。你是隔著相當厚的車窗，人的表情和顏色很容易被速度拉成扁貼在餘光的玻璃上的……

不能進入⁸¹⁾。

因此，移動、扭曲的影像不但能令到原本所見的影像變得含糊不清，更因而造成扭曲的時間與空間，從而加深了一定的距離感，進一步加強了「不能進入」的觀念，此乃是迷宮的特徵之一。

六、虛幻與現實的迷宮：「擬像」與「模擬」

《擬像和模擬⁸²⁾》(*Simulacra and Simulation*)和《象徵交換與死亡⁸³⁾》(*Symbolic Exchange and Death*)皆為後現代大師尚·布希亞⁸⁴⁾(Jean Baudrillard, 1929-2007)的重要著作，並詳述了布希亞對「擬像」(simulacra)與「模擬」(simulation)闡釋。

「擬像」最先源自柏拉圖的學說，含有「模仿」、「像真」的意思⁸⁵⁾。

81) 駱以軍，頁57。

82) Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulatio.*, trans. Sheila Faria Glaser (Ann Arbo: U of Michigan P, 1994.)

83) Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death*, trans. Iain Hamiltan Grant (London: Sage Pubns., 1993.)

84) 尚·布希亞 (Jean Baudrillard, 1929-2007) 為法國當代思想家，其著作有《沉默大眾》(*In the Shadow of the Silent Majorities*)、《符號的政治經濟學批判》(*For a Critique of the Political Economy of the Sign*)、《象徵交換與死亡》(*Symbolic Exchange and Death*)、《酷回憶》(*Cool Memoeries*)、《擬像和模擬》(*Simulacra and Simulation*)、《美國》(*America*)等書籍。

85) Thomas Heyd, "The Real and the Hyperreal: Dance and Simulacra," *Journal of Aesthetic Education*. 34. 2 (2000): 16.

「擬像」與「模擬」的並排概念源起於布希亞在1970年代中期出版《象徵交易和死亡》，更詮釋了布希亞對於後現代狀況的見解⁸⁶。布希亞首先在《象徵交易和死亡》這本書提到「擬像」的「三種序列」(The Three Orders of Simulacra)：第一種類的「擬像」，是「仿冒」(contrefaçon)的擬像，始於文藝復興時代開始直到工業革命初期，當中不存在「生產」(production)，只有仿冒、仿造和模仿；第二種類的，是因「生產」過程而衍生的「擬像」——隨著工業社會的發展，這種「生產」並不是一個原創過程——這裏沒有原物和本原，也談不上獨特性，只有技術。因此，所有的物體已不再是原始物的反映或仿冒，而全都是彼此之間的「擬像」；第三種類，則是「模擬」(simulation)的擬像，是為一種幻覺形式的再度出現，以及「超現實」(hyperrealism)的構成及衍生，始於是第二次世界大戰之後所謂的「目前歷史階段⁸⁷」。

在《擬像和模擬》一書中，布希亞進一步認為，後現代的文化充斥著「擬像」活動。然而，這些「擬像」也非如傳統模仿論中所謂對現實的擬仿，而是對「模擬」的再複製(reproduction)。在書中，布希亞論及小說、電影、廣告、媒體、商品、市場、政治、歷史、民族學、核爆、太空競技、複製體、迪士尼樂園等，從而帶出在文化性社會中的各色光景。作者更把這些同步互涉的論題逐一剖析入微，以對後現代的文化現象作出全面的革命性批判，使得書中呈現出絢麗繽紛的後現代萬花筒。因此，現實與非現實的界別已經消失，一如布希亞所說：「要證明現實、或孤立現實本身的過程，是根本沒有可能的。」(“It is now impossible to isolate the process of the real, or to prove the real.”)。因此，整個後現代的社會可說是充滿現實與非現實、原本和複製本等⁸⁸，簡直就是一個超現實(hyperreality)的場域。如布希亞所引述的《傳道書》(Ecclesiastes)提到：「模擬本身，即為真實。」(“The simulacrum is true.”)。

86) Norman K. Denzin, “Postmodern Social Theory,” *Sociological Theory*, 4.2. (1986): 195-197.

87) 馬海良：〈鮑德里亞：理論的暴力，仿真的遊戲〉，《外國文學》，2000年 2期，頁50。

88) Sally Banes, “Will the Real... Please Stand up?: An Introduction to the Issue,” *TDR* (1988-). 34.4 (1990): pp. 21-27.

引伸而言，在〈降生十二星座〉中，虛幻與現實、時間與空間互相糅雜編織在一起，同時亦產生解構和重構的多元思維的領域及創新的維度。因此，虛幻與現實、時間與空間可被視為「擬像」與「模擬」的表現。可是，至於虛幻、現實、時間或是空間的概念是屬於「擬像」，還是「模擬」一方，也就無從稽考了，因為如布希亞所提出的觀點：現實與非現實的界別已經消失；而虛幻與現實、時間與空間一直互相滲透、反映和影響，卻根本沒有可能找出最基本的「原物和本原」。亦因如此，只有以「迷宮」才能夠去形容虛幻與現實、時間與空間和「擬像」與「模擬」的相互交錯、糾纏不清的關係了。

七、總結

在駱以軍這篇〈降生十二星座〉小說中，「我」楊延輝本來是因為欲逃避現實、逃避找尋事實的一切，而浸淫電玩世界之中。可是，楊延輝卻在「道路十六」和「快打旋風」中找到強烈的現實影子，甚至是發現事實的真相。小說從中引伸到「道路十六」背後的真實故事，如何打破了電玩、回憶與真實的界線，帶出「虛幻中帶有現實、現實中帶有虛幻」的意念。

駱以軍透過混淆記憶中的時空、真實時空與虛構時空，使讀者對確切的時空產生懷疑。此外，再加上蒙太奇、拼貼、迷宮等後技巧和意念的運用，文本道出了在時間與空間、虛幻與現實的交疊。因此，小說的敘事秩序也被打破，而當中的一些因果關係也造成流失，從而在敘事邏輯上形成難以還原及恢復的缺口。這種由作者所創作的開放式結構，邀請讀者按照自己所感，透過把文本作出秩序化、填充、完形、選擇、刪除等動作，以解讀一篇屬於自己所感的文本—迷宮。因此，讀者在閱讀小說時，也無法避免墜進了文本的迷宮中。

又，迷宮的理念更加可以推廣至全人類的共同體驗，甚至在共同命運的層面之上。跟據王欽峰的《後現代主義小說論略》，如果說世界其實是由不斷增殖的虛假現象構成的，這種評價意見本身就是對迷宮景象的一個概括。如果把

相同的概念引申至對於全宇宙的理解，也就是說，整個宇宙都是迷宮。也許如雅克·阿達利在《智慧之路》一書中所言，人即使能走出任何一座迷宮，只後所遇到的也只會是另一座迷宮，所以說虛幻、現實、回憶、時間與空間等價值和概念都各自成為一座座不同的迷宮，甚至是迷宮中的迷宮。因此，人根本就不能逃脫這些一個又一個的迷宮，也許虛幻、現實、回憶在時間與空間的迷宮之中就是永遠都無法徹底分開而論的命題。

參考文獻

AI

愛森斯坦(Eisenstein, Sergei Mikhailovich)：《蒙太奇論》(*Towards a Theory of Montage*)，富瀾譯，北京：中國電影出版社，1998。

CHEN

陳吉猛：〈文學本質研究的六個向度〉，《安徽教育學院學報》，2005年2期，3月，頁60-64。

CHOU

周博：〈後現代世界的審視者〉，《世界文化》，2007年5期，頁4-5。

FEI

費倫特·席拉(Farrant, Sheila)：《女子星座》(*Symbols for Women : a Matrilineal Zodiac*)，林亞君譯，欣大出版社，1992。

FU

弗羅斯特(Forst, Robert)：《弗羅斯特詩選》(*The Poetry of Robert Frost*)，曹明倫譯，成都：四川文藝出版社，1986。

HE

賀淑瑋：〈拼貼後現代：小說〉，《中外文學》，1995年4期，頁56-72。

——：〈不成文文法：拼貼〉，《當代》，1995年5期，頁70-86。

LAO

老子：《道德經》，第42章，2007年11月2日，〈<http://library.hku.hk/record=b2702019>〉

LI

李明：〈拼貼、戲仿與互文手法在湯亭亭作品中的應用〉，〈青島科技大學學報(社會科學版)〉，2007年2期，出版月份不詳，頁117-120。

LUO

駱以軍：〈降生十二星座〉，《降生十二星座》，台北：INK印刻出版有限公司，2005，頁20-62。

MA

馬海良：〈鮑德里亞：理論的暴力，仿真的遊戲〉，《外國文學》，2000年2期，頁47-52。

MURAKAMI

村上春樹 (MURAKAMI, Haruki)：《海邊的卡夫卡》，賴明珠譯，香港：博益出版集團有限公司，2003。

TIAN

田兆輝：〈論新小說確定性的藝術魅力〉，《東南大學學報(社會科學版)》，第1卷第2期，1999年5月，頁114。

WANG

王欽峰：《後現代主義小說論略》，北京：中國社會科學出版社，2001。

YA

雅克·阿達利 (Attali, Jacques)：《智慧之路》(*Chemins de Sagesse: Traite du Labyrinthe*)，邱海嬰譯，北京：商務印書館，1999年。(Librarie Artheme Fayrad, 1996)

YE

葉瑞蓮：〈中國當代文學中的後現代文化現象〉，亞洲研究，2004年，香港大學，2007年12月20日，〈<http://sunzi.lib.hku.hk/hkuto/record/B31245390>〉。

ZHAN

詹明信：〈後現代主義文化〉，《後現代主義與文化理論》，唐小兵譯，北京：北京大學出版社，1997，頁143-225。

Abrams, Meyer Howard. *The Mirror and the Lamp: Romantic Theory and the Critical Tradition*. New York: Norton, 1958.

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Trans. Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: U of Michigan P, 1994.

_____. *Symbolic Exchange and Death*. Trans. Iain Hamiltan Grant. London: Sage Pubns., 1993.

_____. "The Precession of Simulacra." *A Postmodern Reader*. Eds. Joseph Natoli &, Linda Hutcheon. Albany: State U. of New York P., 1993.

pp342-375.

- Banes, Sally. "Will the Real... Please Stand up?: An Introduction to the Issue." *TDR (1988-)*. 34.4 (1990): 21-27.
- Bergin, Paul. "Andy Warhol: The Artist as Machine." *Art Journal*. 26.4 (1967): 359-363.
- Blair, Sara. "Cultural Geography and the Place of the Literary." *American Literary History*. 10.3 (1998): 544-567.
- Bordwell, David. "The Idea of Montage in Soviet Art and Film." *Cinema Journal*. 11.2 (1972): 9-17.
- Borges, Jorge Luis. *Labyrinths: Selected Stories and Other Writings*. Eds. Donald A. Yates & James E. Irby. Harmondsworth: Penguin Books, 1981.
- _____. *The Aleph and Other Stories*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1957.
- Brügger, Niels. "What about the Postmodern? The Concept of the Postmodern in the Work of Lyotard Jean-François Lyotard." *Yale French Studies. Jean-Francois Lyotard: Time and Judgment*. 99 (2001): 77-92.
- Casey, Edward S.. "Between Geography and Philosophy: What Does It Mean to Be in the Place-World?" *Annals of the Association of American Geographers*. 91.4. (2001): 683-693.
- Dauster, Frank. "Notes on Borges' Labyrinths." *Hispanic Review*. 30.2. (1962): 142-148.
- Denzin, Norman K.. "Postmodern Social Theory." *Sociological Theory*. 4.2. (1986): 194-204.
- D'haen, Theo. "Frames and Boundaries." *Poetics Today. Art and Literature II*. 10.2 (1989): 429-437.
- Frost, Robert. *Collected Poems of Robert Frost*. New York : Buccaneer Books, 1986.
- Harrah, David. "Aesthetics of the Film: The Pudovkin-Arnheim-Eisenstein

- Theory.” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 13. 2 (1954): 163-174.
- Harvey, David. *The Condition of Postmodernity: an Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Oxford : Blackwell, 1989.
- Hassan, Ihab. “The Question of Postmodernism.” *Performing Arts Journal*. 6.1 (1981): 30-37.
- Henderson, Brian. “Two Types of Film Theory.” *Film Quarterly*. 24.3. (1971): 33-42.
- Heyd, Thomas: “The Real and the Hyperreal: Dance and Simulacra.” *Journal of Aesthetic Education*. 34. 2. (2000): 15-26.
- Kepler, Johannes. *Astronomia Nova*. Trans. William H. Donahue. Cambridge: Cambridge UP, 1992
- Law, Wing-mei. “The Challenges to Historical Time in Postmodernism.” Department of Literary and Cultural Studies. 2004. U of HK. 20 Dec 2007 <<http://sunzi.lib.hku.hk/hkuto/record/B29813712>>.
- Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Trans. Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell, 1991.
- Lewald, H. E.. “The Labyrinth of Time and Place in Two Stories by Borges.” *Hispania*. 45.4 (1962): p. 630-636.
- Li, Ping-leung. “Reading the Past Or Reading the Present?: Human Experience At the Crossroads of Narrative.” Department of Literary and Cultural Studies. 2002. U of HK. 20 Dec 2007 <<http://sunzi.lib.hku.hk/hkuto/record/B31953645>>.
- McRobbie, Angela. “The Modernist Style of Susan Sontag.” *Feminist Review*. 38 (1991): 1-19.
- Menton, Seymour. “ Jorge Luis Borges, Magic Realist.” *Hispanic Review*. 50.4.(1982): 411-426.
- Soja, Edward W.. *Thirdspace :Journeys to Los Angeles and Other Real-and-imagined Places*. Cambridge: Blackwell, 1996.

Sontag, Susan. "Against Interpretation." *Against Interpretation, and Other Essays*. New York: Anchor Book, 1986.

Whiting, Cécile. "Andy Warhol, the Public Star and the Private Self." *Oxford Art Journal*. 10.2 (1987): 58-75.

<Abstract>

A Labyrinth of Fantasy and Reality:
Luo Yijun's "Born in the Zodiac"

Wu Helena Yuen Wai

As a renowned award-winning Taiwanese writer in the Chinese-speaking community, Luo Yijun is famous for his innovative skills in crafting the art of novel. His short novel titled "**Xiang Sheng Shi Er Xing Zuo**" (literally meaning "born in the zodiac") is an interesting amalgamation of realities, memories and fantasies. In the novel, Luo juxtaposes different types of consciousness together across different times and spaces in realities and the fictional worlds. In this essay, concepts like montage, collage and labyrinth are used to explore the various manifestations of time and space and the representations of fiction and reality in both the world of texts and the world of readers. This essay also demonstrates how the idea of labyrinth can be incorporated into the study and the reading of novel, city and human life at large.

Key Words : Fantasy, Reality, Montage, Collage, Labyrinth, Postmodern

투 고 일 : 2011. 9. 10. / 심 사 일 : 2011. 9. 26. ~ 2011. 10. 10. / 게재확정일 : 2011. 10. 20.
