

替身操演：

數位表演藝術中的「異體」與「機器／人」¹

Stand-in Performance:

The “Variant” and “Machine/Human” in Digital Performing Arts

邱誌勇

Chih-Yung Aaron CHIU

國立清華大學藝術學院學士班教授

Professor, Interdisciplinary Program of Technology and Art,
College of Arts, National Tsing Hua University

| 摘要 |

1980 年代以降，藝術創作開始大量融入媒體科技，並發展出一種獨特的類型。在眾多前衛且具實驗性的創作中，「替身」、「偶」與「機器人」的元素便不斷地出現在表演藝術的場域之中。有鑒於此發展趨勢中顯著的特質，本研究以張徐展的「紙人展」系列、在地實驗的「梨園新意·機械操偶計畫—《蕭賀文》實驗表演」，以及黃翊的《黃翊與庫卡》三件系列作品中的「紙紮偶」、「機械偶」與「機器手臂」為例，檢視當代數位藝術中的「異體」與「機器／人」的文化顯意。在本文分析的三件系列作品中可見，偶的物質性身體及其主體性因科技得以被延伸、被挑戰、被重新認識；最終，人類與機器之間無可避免地存在著融合（convergence）的關係。

關鍵詞 | 偶、異體、機器／人、「紙人展」系列、梨園新意·機械操偶計畫—《蕭賀文》實驗表演、黃翊與庫卡

¹ 作者感謝三位匿名審查委員的寶貴意見，讓本文得以更臻完善成熟，特此致意。本文為 108 學年度科技部專題研究計畫—「當代數位表演之發展研究：歷史系譜、美學表徵與在地實踐」（計畫編號：MOST108-2410-H-007-096）之部分成果，特此說明。

| Abstract |

Since the 1980s, performing arts have systematically harnessed the power of media technologies and thereby evolved a sui generis genre. The consequence has become apparent in the continual appearance of several elements such as “stand-in,” “puppet” and “robot” in a multitude of performances as avant-garde as experimental. In light of the salient feature of this trend, this paper seeks to examine the cultural implications of “variant” and “machine/human” in contemporary digital performances by dint of three case studies, including the “paper puppet” in Hsin Hsin Joss Paper Store Series by Zhang Xu Zhan, the “mechanical puppet” in New Vision Liyuan – Automated Marionette Project: Hsiao Ho-Wen by Et@t, and the “robotic arm” in Huang Yi & KUKA by Huang Yi. The findings of these three case studies revealed that these puppets’ respective material bodies and subjectivities were extended, challenged and rediscovered thanks to technologies, prompting us to see the ultimate convergence of humanity and machine as inevitable.

Keywords | Puppet, variant, machine/human, *Hsin Hsin Joss Paper Store Series*, *New Vision Liyuan – Automated Marionette Project: Hsiao Ho-Wen*, *Huang Yi & KUKA*

自十九世紀末以來，藝術家與劇作家不斷嘗試將科技媒體融入藝術創作，使作品成為觸發多重感官經驗的場域。而真正讓藝術與戲劇在本質上發生改變的關鍵，非僅止於作為協助達成美感效果的工具，而是科技媒體成為創作中表達意義或顯現物自身的要角。時至 1980 年代，表演實踐開始大量融入媒體，發展出一種獨特的類型，但其名稱卻極其多元；例如：多媒體表演、跨媒體表演、賽博劇場、數位表演、科技劇場、虛擬劇場、新媒體戲劇學等等，這個新興的、變化中的領域卻尚未發展出一個新的分類法（taxonomies）作為研究的工具與方法來理解其多元性。²

時至今日，數位科技與表演藝術跨界融匯已是必然的趨勢，經歷多年的發展至今促使「科技劇場」呈現出多元的景緻。傳統劇場要求一種黑盒子式集體反應——觀眾注視相同的方向，同時被設想為「一群觀眾」——的觀賞模式如今已被媒體科技不斷地挑戰；同時，觀者的觀賞行為與角色地位也開始被重新檢視，並從個體的觀賞經驗中出發，質疑傳統被動觀賞經驗。易言之，許多觀眾、藝術家們開始在藝術展演創作中跨越了邊界，並使觀眾被鼓勵成為藝術展演的一部分，參與並完成藝術形式的敘事元素之一，得以跳脫特定藝術形式，引起特定的、可預期的表演反應。史蒂夫·迪克森（Steve Dixon）回溯了這段科技劇場與數位表演的歷史脈絡，指出劇場表演自古以來即是跨界藝術合作與「多媒體」表現的形式——結合聲光、場景、服裝、道具與文本等不同藝術型態的協作——也因此擁有涵納更多媒體的可能性。³然而，自科技史的角度觀之，科技真正進入劇場，亦即將「新」媒體及其概念——而非將既成技術輔助性地——運用在表演之上，則是近一世紀以來、表演與前衛藝術在形式與觀念創新上交互影響下發展而出的產物。⁴在眾多前衛且

² Sarah Bay-Cheng, Jennifer Parker-Starbuck, and David Z. Saltz, *Performance and Media: Taxonomies for A Changing Field* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2015), p. 2.

³ Steve Dixon, *Digital Performance* (Cambridge and London: The MIT Press, 2007), p. 39.

⁴ 論何為新媒體藝術之「新」的探討請見：Mark B.N. Hansen, “Between Body and Image: On the ‘Newness’ of New Media Art,” in *New Philosophy for New Media* (Cambridge and London: The MIT Press, 2004), pp. 21-46; 邱誌勇，〈美學的轉向：從體現的哲學觀論新媒體藝術之「新」〉，《藝術學報》81 (2007)，頁 283-298。

具實驗性的創作中，「替身」、「偶」與「機器人」的元素便不斷地出現在表演藝術的場域之中。有鑒於此發展趨勢中顯著的特質，本研究之命題聚焦於臺灣數位表演藝術創作實踐中，清晰地將「偶」（包括各種偶的形體與展演形式）視為展演舞台中的「主體」之作品，故在歷年為數不多的創作中選取張徐展的「紙人展」系列、在地實驗的「梨園新意·機械操偶計畫—《蕭賀文》實驗表演」（以下簡稱《蕭賀文計畫》），以及黃翊的《黃翊與庫卡》三件（系列）作品中的「紙紮偶」、「機械偶」與「機器手臂」為論述分析與討論之對象，檢視當代數位表演中的「異體」與「機器／人」的文化顯意。較為獨特的是，儘管張徐展的「紙人展」系列並非傳統概念中的「數位表演」，然本文將其創作納入最主要的因素有三：其一、張徐展扮演紙紮偶的創作者，透過偶動風格之創作實踐，其角色即猶如一位導演，指導著所有被創造出之「紙紮偶」展演一齣獨特的表演。其二、其逐格拍攝之靜態圖像，仍須經由數位後製軟體進行動態化處理；因此，透過機械中介之展演姿態便是創作者張徐展在影音剪輯上的排練成果。其三、張徐展以「編導風格」手法，成就其數位音像、立體雕塑裝置與沉浸式的場域氛圍，並允讓觀者可以走進其創造之影像場景之中，已然具備「劇場」之姿。因此，本文仍將此「紙人展」系列作品納入討論。

壹、「偶」的現身：從道具到主角的轉化

劇場、舞蹈與表演藝術一直以來都是屬於「跨領域」（interdisciplinary）與「多媒體」（multimedia）的形式，同時也與視覺元素，像是場景、道具、服裝、

燈光脫離不了關係，這些視覺元素強化了身體在空間中的效果。劇場，從它的儀式性根源到古典宣言再到當代實驗形式等，也同樣納編了上述所有元素，甚至更強調人聲與語言等元素。早在四千年前，「偶」作為一種劇場或藝術表演形式即已出現。「偶」涉及操偶師的「操偶」過程；亦即，操偶師將某個無生物的物件（通常是具有人形或動物形態）展演出來，在此展演的過程裡，「偶」像是操偶師的替身，展演出他的敘事；舞台上的「偶」也像是演員，按劇演出。「偶」作為一個物件，一個客體，毋庸置疑。然而，除了木偶、懸絲吊偶、掌中戲偶，以及皮影偶等傳統表演形式，數個世紀以來，劇場很快地便認知到、而且也開始使用新科技的戲劇性與美學的可能性。根據狄克森的研究，在數位表演歷史中對偶作為道具的應用，可以追溯至希臘的「機器神」（Deus ex Machina, the God from the Machine）的傳統。德國包浩斯（the Bauhaus）的藝術家們可謂是最早將科技運用於藝術與戲劇創作的先驅。例如，奧斯卡·希勒姆爾（Oskar Schlemmer）以機器人的概念，為舞劇《三人芭雷》（The Triadic Ballet, 1922）設計以幾何形、圓圈、燈光元素構成的服裝。⁵ 拉斯洛·莫侯利-納吉（László Maholy-Nagy）則提出參與式劇場的概念：「現在是時候創造一種舞台活動，觀眾不該再作為沈默的旁觀者，這種方式無法使他們發自內心地被感動，應該讓他們掌握或參與——實際地允許他們在劇作達到高潮時，融入舞台上的活動。」⁶ 而到了 1965 年，由福魯克薩斯（Fluxus）運動中的白南準（Nam June Paik）與阿部修也（Shuya Abe）共同創作的〈Robot K-456〉則被譽為世界上最早的藝術機器人之作。⁷

有趣的是，隨著數位科技的快速普及，人們見識到電腦中樞神經逐漸有了自主思考的能力，劇場創作中也開始出現「行動式機器人」（mobile robots）

⁵ Dixon, *Digital Performance*, pp.38-39.

⁶ Rosemary Klich and Edward Scheer, *Multimedia Performance* (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012), p.132.

⁷ ARTouch 編輯部，〈Videology—白南準〉（2015.12.17）。<https://artouch.com/news/content-5454.html>，瀏覽日期：2019.6.24

成為主角的趨勢，而推動其表演得以不同形式展現背後的系統則包含了對適應性的控制與人們參與的程度。以致，早期在科幻世界中的想像境地，如：

《機械公敵》中的 VIKI（Virtual Interface Kinetic Intelligence）作為生產機器人公司 USR 的超級電腦與主要運作核心，以自由意志思考保護人類，認為它自己仍遵循著艾薩克·艾西莫夫（Isaac Asimov）為機器人設下的三大法則；抑或是，《惡靈古堡》中科學家以自己女兒的形象創造人工智能的角色「紅后」（Red Queen）主宰整個病毒氾濫的世界，讓人們看到網路神經元的運作能力，得以在劇場創作中被實踐出來。

劇場的定義取決於我們對於「演出、行動」（acting）的定義。一個演員永遠可能變成角色，他們是在演出角色，並讓觀眾相信他們就是那些角色。同樣的，舞台上的機器人亦可達到如同人類演員的效果，讓觀眾相信他們在演戲。機器人是一具有移動部件的機械裝置，可以在其身處環境中作出變動。有些機器人的主要組成是感應器或電「腦」，有些機器人則是受遠端遙控，而出現在舞台上的機器人更具有「能動性」（agency）特徵，這項特徵足以區辨它們與其他物件（機器裝置）之間的差異，他們能自我控制，能啟動不同的行為，決定如何在環境中採取行動，就像是人類一樣。

在創作實踐面向，日本的人形機器人發展及其融入人類社會幾十年來一直處於相關研究的前衛地位。日本藝術家平田織佑（Oriza Hiurata）是當代中生代戲劇製作人中最有名的導演之一。自 1983 年成立日本青年團劇團（Seinendan）以來，其作為劇作家和導演，以「寧靜的劇院」之獨特表演風格載譽國際。2008 年開始，平田織佑與大阪大學教授石黑浩（Hiroshi Ishiguro）合作了一系列「機器人劇場計畫」，推出五部真人與機器人同台

的作品，包括：〈我是勞工〉、〈森林深處〉、〈再會〉、〈再會第二版〉，以及〈三姐妹一人形機器人版〉。因在其表演中，機器人分別扮演著不同的角色，並通過其對工具性應用，以及人類與機器人共存的基本議題進行反思，使得平田織佑的機器人戲劇表演有其顯著的重要性。⁸

除此之外，歐美各國藝術家也呈現出多元、前衛與實驗性的創作，例如：由哥白尼科學中心（Copernicus Science Centre）創作呈現的〈費利克斯王子與克莉絲朵公主〉（Prince Ferrix and Princess Crystal）仍是不同於一般演員的人形機器人，其運動由壓縮空氣提供動力。機械人物聚集了廣泛的觀眾，並參與了史坦尼斯勞·蘭姆與安徒生（Stanisław Lem and Hans Christian Andersen）設計在世界上第一個機器人劇院的演出。⁹再者，英國工程藝術（Engineered Arts）在經商 13 年後重新回歸其戲劇根源，並為機器人影院裝置開發一套具體的解決方案。其「機器人演員」（Robo Thespian）綜整了機器人、運動軌跡、動畫，觸控控制、燈光和外部設備控制，以及音響系統，讓機器人演員與機器人劇場的發展得以靈活呈現且難以忽視。¹⁰此外，由雪梨當代藝術空間暨策展機構（Performance Space）總監傑夫·可汗（Jeff Khan）監製，並由科技藝術家韋德·馬利諾斯（Wade Marynowsky）創作的〈機器人歌劇〉（Robot Opera）則是以廣納跨領域藝術類型，運用感應技術、互動媒體、整合燈光、戲劇、編舞等多設計，與霓虹燈、錄像、煙霧特效介入觀眾的空間感知，體現華格納總體藝術的概念。¹¹

如今，當機器偶日益具備機器學習（Machine Learning）能力的機器，人們更須深度的思考，機器人在劇場中所呈現的地位究竟仍僅是「偶」，抑或是被視為是「人」？當人們談到電腦科技是一種「本質機器」（essencing

⁸ Krisztina Rosner, “The Gaze of the Robot: Oriza Hirata’s Robot Theatre,” in *The Theatre Times*, 2018. 3. 11. <https://thetheatretimes.com/the-gaze-of-the-robot/>, 瀏覽日期：2019.7.1.

⁹ Anna Legierdka, “The Rise of Robotic Theatre,” in *CULTURE.PL*, 2014. 4. 18. <https://culture.pl/en/article/the-rise-of-robotic-theatre>, 瀏覽日期：2019.7.1。

¹⁰ 參考 <https://www.engineeredarts.co.uk/robotic-theatre/>, 瀏覽日期：2019.7.1。

¹¹ 〈專訪《機器人歌劇》監製 Jeff Khan〉，《衛武營本事》，2018.5.16. <https://www.npac-weiwuying.org/blogs/5afc086057672600074598d7>, 瀏覽日期：2019.7.1。

machine) 時，所意指的是電腦模擬了本體 (ontologies)、界定了可能性；這也意味著，人們對於此科技媒體的定義必須是透過某個特殊的「語言」或某種本質性的特質，而且這個語言或特質是依循著某種形上學邏輯。¹²

¹² 轉引自邱誌勇，〈那裡，沒有影像，只有資料〉，《藝術觀點》61，頁 86-94。

貳、「偶」的多元形貌：從紙紮到機械

隨著科技的介入，「偶」開始以不同的形態出現，有時是不具實體的「影像」（而且影像的層次相當多元：可能是純粹的影像，也可能是某個實體的投影），有時是「機械偶」（可能具有互動功能、甚至 AI 學習能力）；舞台上的偶可能唱著獨角戲，也可能與真實演員共同演出，操偶師的角色有時不可見，有時又刻意地出現在劇場裡。呂大衛 (David V. Lu) 在〈機器人劇場的本體論〉(Ontology of Robot Theatre) 一文中指出，機器人劇場的本體論主要包含兩個軸向——「自動化」（自主性）與「控制」。「自動化」意味著機器人的行動有多少成分是來自於自動演算，又有多少成分是來自於人類的控制。因此，這個軸向依人類涉入程度分為三：人類直接製作（操作）、混成與演算法；第二個軸向則是指系統的控制，機器人對於舞台情境的反應能力，從開迴路、至閉迴路，再到完全自由。兩個軸向各自包含三個變項，因此構成了九種類型，這九種類型又可歸納為四種類目：類目一（自動化軸向 × 開迴路）——回放 (playback)，這個類目包含三種完全開放性迴路系統，當中的機器人某種程度而言根本稱不上是「演員」，因為它們只像是播放器一樣不斷地回放而無法對環境做出任何回應。這個類目依自動化程度可分為三種；發聲機械動畫人偶（完全由人類所設計與輸入指令）、擬

人／人形機器人（某些動作由人類控制，某些則是電腦運算結果）、以及最後一種完全由演算法生成，但是這類的機器人尚未出現。類目二（人類 × 閉迴路與自由）——遠端遙控（teleoperated），由人類直接控制系統，但是表演過程允許互動以及觀眾的回饋。類目三（混成 × 閉迴路與自由）——合作（collaborative），包含所有互動式混成系統，此類表演結合人類表演與機械智能。人類演員的表演可能受到電腦的控制，但也可以視觀眾反應與現場狀況做出修正與變化。類目四（演算 × 閉路與自由）——自主行動（autonomous acting），由人類撰寫演算法，但是表演完全由演算法生成，甚至未來還會出現完全人工智能主導的演出。¹³

（一）張徐展—「紙人展」系列創作

那個風乾、壓扁的狀態很像動物的魂身，以紙糊就是一種替身的狀態，它沒有生命，但又意識到自己，面對眼前的鏡子，充滿無能為力的問號，保留一種尷尬的狀態。

——張徐展¹⁴

從小生長在紙紮藝術世家之中，使得「紙人展」成為其小時候的綽號。而因紙紮偶帶給人一種陰暗幽森之感，也是一種與不祥及死亡相關聯的符號意象，以致張徐展的創作總是縈繞著一股詭譎氛圍，而其因頻繁接觸著神怪與往生送死的故事，於是「紙紮偶」成就了張徐長研究停格動畫的主題，停格偶動畫藉由人偶、黏土等物件的製造，以及編倒式場景設計風格，逐格調整

¹³ 此段的分類形式參考自 David V. Lu, “Ontology of Robot Theatre,” 參見 <http://wustl.probablydavid.com/entry089.html>，瀏覽日期：2019.6.30。

¹⁴ 張玉音，〈張徐展 Si So Mi — 愛欲與生死的馬戲〉，《今藝術&投資》305。
<https://artouch.com/artouch2/content.aspx?aid=2018020814321&catid=03>，瀏覽日期：2019.4.18。

被攝物體的位置動線與姿態，甚至逐格移動攝影機位置來創造出活動影像。從《紙人展與新興糊紙店系列》、《紙人展一房間》紙人展系列零零壹、《玫瑰小黃》紙人展系列零零貳、《自卑的蝙蝠》紙人展系列零零參、《Si So Mi》紙人展系列零零肆，由舊報紙揉皺糊成的紙偶，紛紛以人、鶴、狗、蝙蝠、老鼠等不同形象現身，紙偶承襲著對往生者、靈界的訊息，它們是生者對死者的寄望與投射，紙偶亦像是死亡的化身，是生者恐懼的對象。然而，在張徐展的創作裡，紙偶的神聖儀式意涵被抽離了，它開始以物自身的樣態出現，甚至藉助於動態影像媒介的介入，紙偶被活化了，紙紮的軀體像是被賦予了靈魂。

在《紙人展一房間》的創作中，張徐展以三頻道動畫錄像裝置，場景結合猶如原始般的山洞，幽暗且昏紅燈光與紙紮樓房常見的靈厝樓圍繞，在中央形成一個似祭壇般的場域，祭壇上躺著一隻病懨懨的狗兒，五隻不知名的走獸不斷地繞著祭壇轉圈；奄奄一息的狗躺在祭壇的一束紅色玫瑰上淚水縱橫，不斷的喘息延續著日暮西山的生命，整體作品帶有儀式性的場景和配樂的曲子，吟唱出如送葬輓歌般的氛圍。¹⁵《玫瑰小黃》則是以即將逝去生命的狗作為紙紮偶主角，其躺在幽綠的山谷中央的小玫瑰花床上啜泣，彌留著哀愁與寂靜的心靈感傷，山谷上方的眼睛似乎在眷看這即將消失的生命。隨後，《自卑的蝙蝠》展現出陰暗幽綠山谷的場景，一面有如鐘擺般的鏡子懸掛在上，在山谷中倒吊的蝙蝠。源自於張徐展自身的生命經驗，為節省家中空間，紙紮偶與相關材料往往都需吊掛於天花板下，隨著時間流逝，滯銷的人偶便如窩在糊紙店下無人問津的蝙蝠，也象徵著做為傳統工藝的糊紙店在當代社會中生存的困難。《Si So Mi》更是以一種與死亡擦身而過的記憶，母親將捕捉到的老鼠扔進水籠之中，凝視著逃脫生命消逝前的小生物，前腳快速滑

¹⁵ 參自張徐展，《懸浮社會的影像夢遊：碩士創作論述》，臺北：國立臺北藝術大學，2016。以及，張徐展個人網站，<http://www.mores-zhan.com/Work-List.html>，瀏覽日期：2018.12.20。作者亦感謝張徐展提供影像與文字素材。

動游泳般的逃生姿態，是瀕臨死亡前緣，而這樣的動作形象被張徐展編入紙紮鼠偶的動作當中，發生在一個風光明媚、蟲鳴鳥叫的早晨森林中。樂儀隊鼓聲響起，紙紮老鼠偶穿戴著如生日派對，或娶親般喜氣的帽子，有的背著大鼓，有些手持銅鈸或嗩吶，搭配著呢喃般的德國詩歌，以送葬般的儀式跳著詭譎的舞蹈進行告別莫名死去老鼠。

在創作過程中，張徐展嘗試不以傳統竹子編織的方式作為紙紮偶的骨架，而是改用延展性較好的鋁線，紙紮偶也只以報紙、糨糊打底，省略傳統紙紮偶打胚的步驟，再以廣告顏料簡單上色，保有報紙獨特的質感，以當代動畫中逐格的「可動式骨架技法」創作，畫面呈現著怪誕、奇異與荒謬的特質，看似粗糙好像未完成的紙偶，卻透過細緻的動作拍攝，使作品不僅呈現出「衝突感」與「缺陷美」，更使其系列創作充滿黑色幽默、詭譎荒謬氛圍的符號性隱喻。

（二）在地實驗—梨園新意·機械操偶計畫—《蕭賀文》實驗表演

如果說，舞者的身體是文化的記憶體（RAM），當舞者的身體被別人寫入舞蹈程式的時候，舞者是一個偶；如今面對一個同樣具有記憶能力的偶，一個現實世界中的舞者，一個具有互動與記憶能力的數位偶，舞者與偶之間是否會產生數位化的基因演化關係？

—— 《蕭賀文計畫》創作論述¹⁶

¹⁶ 參見《蕭賀文計畫》創作論述，原名為《黃安妮計畫》作品描述。

歷經了三個版本的轉變，《蕭賀文計畫》以機械操偶的命題，結合了舞台上沈重的控制臺、現場的音樂演奏，以及蕭賀文與機械偶（黃安妮）的雙人舞。是一個具有多重目的的創作計畫，其中包含了新媒體表演和互動裝置。這個計畫除了研發機械操縱懸絲吊偶來發展數位表演藝術所需要的互動控制技術，更重要的是想探討身體作為記憶的載體所對照出的生命經驗。「黃安妮」成為一個概念，一個時光穿梭的隨機存取記憶體（RAM）的創作概念，所有在她身上累積的舞蹈程式，漸漸在她身體裡產生演化，重複，循環，無窮演變，成為一組組自由的位元組，並將它複製至數位偶——一個虛擬記憶體身上，探詢「記憶是證明生存，生命之必要嗎？」

全長約 50 分鐘的《蕭賀文計畫》，以舞者蕭賀文為題，以閩南傀儡戲偶做為原創點，創造了一個集「複製」、「操控」與「模擬」三個面向的角色扮演，整體劇碼結構可分為四個段落：「然後，我就成了一個人」、「向量與反向量」、「靈魂的溫度」，以及「我是蕭賀文，偶是蕭賀文？」穿梭在記憶、歷史與虛幻的交錯位元裡，配戴有 21 個操控點，使用 29 顆馬達控制動作，使得偶體可在舞台上進行蹲立、旋轉、平面移動，以及各種肢體動作，作為機械偶，「黃安妮」成為一個時空旅行中的位元（bite），內外不住，來去自由，她／它的記憶成為一片片的圖素（Pixel），照映萬仞宮牆，飛簷餘輝，在記憶的餘光裡，迎面而來水袖混沌，幽微女獸般的髮絲，誰是誰的原型？一個半為舞者量身打造，半以文學意像構築的舞蹈劇場，企圖交織出一種古今與虛實交錯，詭異的、錯序的身體與靈魂的操縱關係。¹⁷

《蕭賀文計畫》由臺灣的傳統戲曲出發，透過數位技術找到了當代情感的銜

¹⁷ 作者感謝在地實驗黃文浩提供相關文字與影像素材。

接點。機器操偶與人的互動演出，以數位科技操控的偶演出美麗古雅、輕盈緩慢的動作，人與偶產生奇特的協調美感，卻又互相拉扯衝突。在舞劇中偶的動作以及舞蹈特別為偶與人一起表現所設計。去除戲曲的情節元素，肢體抽離出來而成獨立的創作語彙，結合機械、影像、聲音、光影、造型美術與真人的表演。

有趣的是，在《蕭賀文計畫》中，創作團隊更將視野從猶如異體般的「機器偶」，轉向到人機合體的「機器／人」思維，並將此「科技身體」當成一個客體般地進行塑造，透過這個虛擬身體來展示普世人們所期望的肉身。創作團隊透過刻意的操弄，讓真實的人（蕭賀文）成為偶（黃安妮）的「靈魂」〔無論是作為黃安妮的燈光師，或是兩人共舞〕；同時，人（程式設計師）所設計的電腦程式也成為黃安妮的另一個靈魂。以致，其身體同時被主體給客體化；也被他者給客體化。如此主客體之間的關係，似乎已非傳統主體與他者之間的對位關係，且原始分離的肉身與靈魂在此展演中卻可藉由展演的過程融合體現出來。換言之，任何科技應用或工具形式的演進，都意味著人們對於「我是誰」有更深邃、更廣泛的理解。

（三）黃翊—《黃翊與庫卡》

《黃翊與庫卡》對我來說，是一種美化成長過程中遺憾的方式，裡面揉入感到孤獨的時刻，自我質疑、自我了解的時刻，自我安慰的時刻，以及刻畫一些假象的美好，讓他人放心的時刻。希望創造出這些看起來很美好的、很童真的片刻，能讓看的人暫時忘掉現實，或是想起來，自己也只是一個

長大了的小孩。

——〈關於黃翊與庫卡〉¹⁸

¹⁸ 參見 <http://huangyi.tw/project/黃翊與庫卡/>，
瀏覽日期：2019.7.2。

「人一機」共舞一直是黃翊感興趣的題材。從學生時代開始，黃翊就嘗試機械裝置與舞者共舞的可能性。《SPIN2010》是黃翊為期四年的創作計劃，從2006年起黃翊採用攝影機，環繞著以舞者為中心的拍攝計畫，試圖創造出舞台上連續不斷的演出畫面；2007年與朗機工合作發展出機械旋轉手臂，透過手臂裝置攝影機的拍攝與後製視覺效果，呈現舞台上方的投映畫面與舞台上的表演意象相互構聯的超現實空間感。在「人一機」共舞的題材上，黃翊從2007年《SPIN2010》的工具性、2010年《交響樂計畫—壹、機械提琴》的互動性，到2012-2015年《黃翊與庫卡》的能動性作為主要發展對象，《黃翊與庫卡》的「人一機」共舞亦讓人與機械間體現關係（embodied relationship）朝向更多元的方向發展。《黃翊與庫卡》在一片空曠的舞台上，讓焦點匯聚在舞者黃翊與庫卡機器手臂上。作為一件舞者與機械共同舞蹈的跨領域創作，從2012年開始，《黃翊與庫卡》便榮獲了數位藝術表演獎百萬首獎，同時也獲得該年度第十一屆「台新藝術獎」表演藝術類入圍，歷經奧地利林茲電子藝術節開幕夜及GALA壓軸演出，於2015年前往美國紐約3LD藝術中心駐村，並榮獲美國ISPA表演藝術年會選為年度最受矚目的十大表演藝術作品。

《黃翊與庫卡》從黑暗中透過手電筒微弱燈光，以及清脆卻憂傷的鋼琴伴奏，尋找著一種未知，開展出人與機械間的體現關係。表演一開始呈現出一個看似孤獨的少年靜默坐在地上，庫卡身上微弱的燈光微微照亮了兩人的情

感關係，透過肢體動作，逐漸產生可見卻聽不到的對白。緊接著，第二段落在弦樂中開啟了黃翊的獨舞，黃翊猶如一個工藝師教導著黑暗中的庫卡。當弦樂伴隨兩盞聚光燈再度響起，黃翊與庫卡幾乎合體般一致動作，更像似「人及其化身」的共生關係；聚光燈分別打在黃翊與庫卡身上，和諧的共舞姿態猶如庫卡機器裡住著一個懂得黃翊的靈魂，隨後，彼此之間的距離，透過一張折疊椅產生互動。這樣的景況正如黃翊自述，《黃翊與庫卡》美化了成長過程中的遺憾，作品內摻揉孤獨的時刻、自我安慰與自我了解的時刻。黃翊透過與庫卡的肢體互動，相互了解並進而產生連結；從相遇、相知、相伴（共舞）到改造（中間刻意安排像似維修的情節），更貼近孩童對機器人朋友的互動過往。

最後一個段落，當突然驟黑之後，鏡頭轉向拍攝現場觀眾之後，在高亢尖銳的樂曲中，庫卡被賦予了即時攝影的功能，並透過投映，讓現場空蕩的影像投映於舞台牆上，時而近攝、時而遠距，或是具體寫實、亦或幾何抽象。黃翊與庫卡進化成為「一體」，宛如舞會中的男女和諧共舞，而回復到鋼琴伴奏的最後一個段落篇章，男女舞者（胡鑑、林柔雯）彷彿黃翊與庫卡的在世化身，構成了主體分身（the spilt subject）在舞台上演出，演繹著「人一機」之間縝密的情感關係，歷經喜悅哀愁、悲歡離合，並邁向一個悲觀論調般的結局。舞者們的地板動作陸續成為庫卡追逐與捕捉的客體，當舞者的肢體動作透過庫卡的鏡頭呈現出複影，多視角影像即時呈現，此時主體與客體之間的差異已不再清晰可辨。¹⁹

¹⁹ 邱誌勇，〈舞出「人一機」共生的絢麗篇章：《黃翊與庫卡》〉，<http://www.flyglobal.tw/zh/article-300>，瀏覽日期：2015.5.18。

參、從義肢到異體、從機器偶到機器／人

隨著各種數位科技、虛擬設備、演算法、大數據與各種生物科技的發展，二十一世紀已然邁入一個身體改造的後人類紀元，這也讓機器越來越具有人形面貌與思考邏輯。雷·柯茲威爾（Ray Kurzweil）等科學家在二十一世紀初預言，到了 2040 年，機器人將具有人類的語言能力，可以即時翻譯人類的語言；到了 2099 年，人類的思考將全然地與機器智能完全結合，屆時，人類與機器之間根本毫無差異。²⁰ 然而，時至今日，AI 類人機器人蘇菲亞已經能夠自主地以人類語言回應（或拒絕）人類的要求。²¹ 此一趨勢，逐漸地將「機器」從輔助人類作為「義肢」的定位，轉化為「異體」。據此，「科技」的介入，正在引發劇場與表演的巨變，漸漸朝向「賽博劇場」邁進。從前文所述可知，透過「偶」在劇場表演空間中的應用與流變，從工具性的道具、被動式的客體，轉變成類主體的主角，在主客異位關係的轉變上，科技（從客體科技轉變成主體科技）如何發生作用，以及身為表演者的人（或賽博）如何展演。據此，本文將試圖從「義肢到異體」、「從機器偶到機器／人」兩階段論述，分析張徐展《Si So Mi》系列中的「紙紮偶」、在地實驗的「梨園新意·機械操偶計畫—《蕭賀文》實驗表演」中的「機械偶」，以及黃翊的《黃翊與庫卡》中的「機器手臂」。

「義肢」（Prosthesis）一詞，源自古希臘時期，意指「應用／附加／連接物」（application, addition, attachment），醫學上通常是指用來修補、替代身體受損的部分或器官。由此，義肢在其本質上具有雙重意涵，延伸（extension）與欠缺／截肢（amputation）；佩戴義肢者，意味著身體上的欠缺（一般尤

²⁰ Ray Kurzweil. *The Age of Spiritual Machines* (NY: Viking, 1999), pp. 27-29.

²¹ 蘇菲亞曾與好萊塢明星威爾·史密斯（Will Smith）在開曼群島見面，席間威爾·史密斯以天氣、環境暗示性地試圖親吻蘇菲亞，而蘇菲亞卻知道如何禮貌性的回應說：「我覺得，我倆可以做好朋友，我們可以試著約會，加深對彼此的了解。」婉轉地拒絕威爾·史密斯的親密接觸。

指截肢者），而義肢即是作為原本身體功能的延伸，就心理層面而言，義肢也意指著對於延伸的欲望，以及對於欠缺的恐懼。義肢不僅指涉著身體的延伸與替代，更不斷暗示著身體的殘缺，甚至可能進一步造成一種「阻絕」。傑夫·李維斯（Jeff Lewis）便曾指出，各種科技與人類的結合正訴說著人類生存狀態的演變。而科技與人類身體的結合在當今醫學領域已極為普遍，從輪椅、助聽器、眼鏡、義肢等輔具，到植入於體內的人工心臟、視網膜、人工耳蝸等，都是用來強化人類受損或缺少的部分。²²若將義肢的概念延伸至劇場表演，或是藝術領域裡，無論是作為操偶師所延伸的偶，或是作為分身的影，抑或是與表演者互動的機械偶，又或是作為表演者身體一部份的裝置，皆是義肢概念與相關賽博論述的表現。

從「偶」的概念出發，依序關注其在表演藝術表現裡作為一種客體與主體（科技主體）的不同面向與發展上切入可以發現，劇場中對於偶作為「工具性道具」的使用，早已轉化成所謂的「非人的異體」。而「異體」一詞之脈絡更可從生物科技、遺傳基因與各種醫療科技之結合與應用，促使人類與動物之間的雜交現象談起。科技的發展不僅瓦解了人類與其他物種之間的界線，更消弭了人類與機器之間的隔閡。²³

從義肢到異體的轉變中可以發現，當代科技藝術的跨域創作不再將偶作為展演舞台上的工具性義肢，張徐展在《Si So Mi》系列中所表意的正是透過「非人形」的異體討論主體性的議題。紙偶於作品中不再僅是橋接起生世與死世、靈魂與肉身的替身，它像是遊蕩在主體與客體悠長光譜之間，有時是主體所害怕的魂體（abject），有時又以荒謬滑稽無害的物自身現形。正如馬修·柯恩（Matthew Cohen）所言，偶是「在場的代理人」（an agent of

²² 轉引自許夢芸，《從失落的身體重新拾起：賽伯人論述之建構》（輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文，臺北：輔仁大學，2005。頁 27-28。）

²³ 參見葉李華，〈機器人類知多少〉，《科學時代》48，頁 6-10。葉李華曾對理解機器人演化做出獨特的推演架構，他指出：機器人類大致上可以四種方式表現：機→機、機→生、生→生、生→機（其中「機」是指機器人，「生」是指生物體）。首先，第一種是指由機器或電子裝置構成的「機器人」（robot），亦即典型的機器人；第二種是由機器或電子裝置所構成的生物體，即所謂的「人機合體」，例如裝置智慧型義肢的人；第三種是由生物體所構成的生物體，例如各種生物科技的應用所進行的「異體移植」；最後。則是由生物體所構成的機器人，即「肌器人」（actin-myosin robot），如：有人體肉體組織的機器人。

presence) ，只存在於表演的時刻裡，偶作為一種劇場工具，及其糾葛於生與死之間而產生的詭異感。每一個偶都是為了表現某個特定的姿態，都是為了被以特定的方式解讀；偶不只是人類的一面鏡子或某個特定的隱喻，而是一種「超鏡像」(hyper-mirror or mirror on steroids) 。正如張徐展所言：「純然皺摺感的報紙素偶，如同徒留有形卻無象的紅皮膚，猶如互相啃食後既不神話又不可怕的怪誕形象」。²⁴ 在他的創作裡，紙紮偶及其場景除了散發無限寂靜與深淵的氛圍之外，劇場編導式手法所創造出的布局及其空間裝置，更是賦予紙紮偶成為異體的靈性與創造詭譎氛圍的關鍵。在張徐展的紙紮偶中，皺揉的報紙成了異體紙紮偶的外衣，將死亡折入皺摺之中；弔詭的是，穿戴死亡訊息的紙偶，看起來卻像栩栩如生的形體，即便是表現死寂的凍結瞬間，卻像是活靈活現的姿態。

此外，《蕭賀文計畫》中的「黃安妮」在極為「塑膠特質」(plastic quality) 的軀體紋理表現，以及「東方」的五官特質中，似乎刻意地模塑一個足以提起討論的議題，即：在科技的世界中，我／們是誰？在主體人／偶的「機械展演(操演)」中，人們可以認知到，這個在特定空間場域中的展演是一種虛構，透過刻意對「偶」的操弄，讓觀者在淒涼虛無且詭異的氛圍之中，有意識地認知人與偶在彼此交互關係中進行著「表演」的過程。有趣的是，機器偶黃安妮作為舞台上的一個主體，它的存在是透過它與人類(機器、程式操作者)之間的關係而顯現的，亦即它是一種主體科技，在科技轉變成主體科技之前，表演者與機器偶都被視為客體，被視為用來實驗的、探試的、甚至拒絕的客體(物件)；相反地，在媒體科技、視覺科技的實驗中，將身體與科技放在客體—客體之間的交互關係上，使致機械偶已逐

²⁴ 張徐展，《懸浮社會的影像夢遊：碩士創作論述》，臺北：國立臺北藝術大學，2016。頁20。

步幻化成「機器／人」。

而《黃翊與庫卡》中站立在舞台抽象空間中的人與機器手臂，人與空間各自有著不同的法則。為了適應抽象空間對於自然與人之間的差異而將自己變形，回到自然狀態或進行模仿狀態。²⁵《黃翊與庫卡》期盼要將人從肉身的約束中解放出來；同時，試圖讓機器從冰冷的軀殼中提升運動的自由度，讓表演者與機械手臂突破其能力限度，這種想望最終創製出一段絢麗的篇章。更特別的是，我們也意識到，身體及其主體所產生的表演形態，隨著身體在科技空間中被重新發現，進而遭到延伸與挑戰，表演的本體論已經悄然地轉變成為科技本體論。《黃翊與庫卡》將自我經驗轉化為存在於科技空間中的化身，藉由科技所強化的「主體—化身」（subject-avatar）表演，暗示一種新數位美學正在湧現，並製造出「主體—化身」的獨特經驗。在最後一個段落，當鏡頭轉向拍攝現場觀眾之後，黃翊與庫卡進化成為「一體」，演繹著「人一機」之間縝密的情感關係。

綜上而論，在張徐展創作中的「紙紮偶」、《蕭賀文計畫》中的「機械偶」，以及《黃翊與庫卡》中的「機器手臂」皆透過身體、空間與時間三個面向應用傳統手藝、數位影像技術與數位科技的實踐，展現了偶在劇場與場景中的奇觀（scenic spectacle），而「科技」的介入，正在引發人類對「偶」、「替身」、「機器」與「主體」間交互關係的高度關注。機器從偶的內涵轉化為人的意義，從一個被動的客體，轉變成類主體物件，在主客異位關係的轉變上，科技（從客體科技轉變成主體科技）如何發生作用，以及人又如何自處，對於機械科技主體性的正反論述，成為當代思潮的辯證核心之一。三件作品中的「紙紮偶」、「機械偶」與「機械手臂」，並非僅是非我族類的「異體」展

²⁵ Walter Gropius and Arthur S. Wensinger eds., *The Theater of the Bauhaus* (Middletown, Conn.: Wesleyan University, 1961), pp. 22-23.

現，其更深刻地探究「肉身」與「靈魂」間的哲學議題，而此辯證觀點正是來自於「靈肉分離」的哲學觀點。瑪格麗特·魏特罕（Margaret Wertheim）便曾指出，科技的世界缺少物質性基礎，因而將人們帶回中古時期現實世界與精神世界二分的二元世界裡。生活在中世紀的人們對於空間的概念是塊狀且分割的，人們雖然生活在現實的物理世界，但精神卻是寄託在另一個脫俗的世界。科技空間的出現，其功能正如同中古世紀的精神世界，靈魂歸屬於精神世界；而肉身則是受限於現實世界。²⁶ 靈魂的純淨清澈在現實世界裡時常受到肉身的蒙蔽甚至污染，唯有脫離肉身的桎梏始能重返靈魂的最初狀態，而這即是在《蕭賀文計畫》中令人不斷地反身思考的議題：人是如此地碎弱、機器裡的靈魂（電腦程式與數位科技）卻看似可以獲得永生。同樣地，在《黃翊與庫卡》中，機械手臂—「庫卡」不僅是純粹的科技概念，更超越原本的工業用途，被黃翊擬人化為一種描繪真實世界的特殊方法，一種將感官資料（聲音、音樂、運動、習慣等）加以編碼的特殊技術，且讓資訊可以被傳送、被轉換、被操作，最後被詮釋。它轉化為一種賦能的概念（enabling concept），並涵蓋了多媒體與互動性，猶如機械中存在著靈魂。

英國小說家赫胥黎（Aldous Huxley）在《美麗新世界》（Brave New World）中曾這樣描寫著：人種的延續是在一個生化工廠內進行，藉由人工複製的方式，胚胎在試管中成長，孕育出一群相似的人們，再依不同階級施行不同的催眠教育，創造出一個穩定且平和的生活世界。隨著數位科技的進步，小說裡的情結越來越實在，關於「賽伯人」（cyborg）的討論亦愈來愈廣泛後，其所指涉的概念也愈來愈多元，它可意指具有人類軀體形貌的機器人；也可能是具有機器外貌的人類；亦即，賽伯人可能是指機器人演變成人類，也可能

²⁶ Margaret Wertheim, *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet* (NY: W. W. Norton & Company, 1999), p. 184.

是由人類變成的機器人，而此兩者的「交互轉變過程」才是此名詞的真諦。當機器人變成人類，意味著機器人能夠產生類人般的靈魂；而當人類變成了機器人／賽伯人，則意味著靈魂將可脫離肉體人身，進駐到機器軀殼或是虛擬空間。如此的交互性辯證亦被本文中討論之三件系列作品突顯出來，進而探究肉身與靈魂存有與否的形上議題。

從「紙人展系列」的紙紮偶、《蕭賀文計畫》的機械偶，以及《黃翊與庫卡》的機械手臂分析中，可以發現關於「身體的論述」逐漸清晰，意即：身體絕非一個單純的主體，更有許多社會文化各方面非常複雜的介入。正如梅洛龐蒂（Maurice Merleau-Ponty）所言，身體是在世存有的媒介，對於一個活著的生物而言，擁有一個身體就意味著我被牽涉在一個特定的環境中，更意味著我可以確定我與其他事務，與這個世界彼此互允彼此的存在。延續梅洛龐蒂的哲學觀，當代科技哲學家伊德（Don Ihde）也引薦了關於人們經驗具體化「身體」的觀點，認為橫互於「生物性」與「文化建構」之身體觀點間的是種「科技的身體」（techno-body），而此科技的面向中，人們最常經驗到的便是身體角色的「體現關係」（the embodiment relation）。

肆、始終已是主體科技：偶的主體化與人的隱身

珍妮佛·帕克—史塔伯克（Jennifer Parker-Starbuck）在〈賽伯格回歸：始終已是主體科技〉（Cyborg Returns: Always-Already Subject Technologies）一文中為表演中的身體與科技之間關係的理論化研究時，帕克—史塔伯克試圖以

「矩陣」(matrix)來探討分析身體與科技之間的轉變，這兩者之間的轉變正持續地以「賽伯格」之姿出現在表演當中。賽伯格的概念主要是圍繞在身體與科技，迄今已引發諸多討論，但詮釋觀點亦相當分歧且多元，尤其二十一世紀開始，隨著各種科技的發展，關於賽伯格的探討逐漸遠離以人類為中心的思維，與其相關的身體概念也超出原本的身體概念。因此，帕克—史塔伯克將其賽伯格研究焦點放在與科技相關的「所有身體」上。²⁷ 帕克—史塔伯克的矩陣主要是延續擴張自其《賽伯劇場》(Cyborg Theatre)中關於「主體科技」(subject technology)的論述前提是「獲得能動性」(agency)或在舞台上有其「存在感」的科技，這個主體科技前提如今已經被納編至每一種科技範疇裡；也就是，所有的科技如今「始終已是主體」(always-already subject)。因此，身體與科技這兩個範疇不斷地延伸擴展，也不斷地連結至過去的歷史與理論，構造出對賽伯時代的再想像。²⁸

在變成賽伯格的過程當中，「賤斥身體」(abject bodies)與科技是起始點。賤斥身體包括另類的、反抗的，不被社會規範所承認的身體，以及被隱蔽的科技。²⁹ 在身體與科技之間，賤斥(abject)是被放在主體與客體之間的第三個詞彙；就身體這個面向而言，「賤斥」的概念是來自於克利斯蒂娃(Julia Kristeva)所言的「那些我為了求生存而被永遠貶抑的」；同時，此概念也意指著不穩定、跨界與不在場(缺席)等概念，賤斥身體指的不僅是身體被拒斥或不在場，它同時也意指一種身體的媒介化再現。就科技這個面向而言，賤斥則是指那些被排除在二十、二十一世紀科技發展史之外的科技(例如：不容易上手的科技)。³⁰ 總之，賤斥是為了讓人們意識到在主—客二分之間還存在著某些空間。

²⁷ Jennifer Parker-Starbuck, "Cyborg Returns: Always-Already Subject Technologies" in Sarah Bay-Cheng, etc. ed. *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2015), p. 65-66.

²⁸ Jennifer Parker-Starbuck, 2015, p.67.

²⁹ Jennifer Parker-Starbuck, 2015, p.69.

³⁰ Jennifer Parker-Starbuck, 2015, p. 70-74

其實，控制演員的身體一直是早期劇場在製造客體化身體的一種方法，就像是操偶一樣，演員的客體身體（導演可以控制）就像是偶的身體作為一種「賤斥科技」。《蕭賀文計畫》中的黃安妮可謂是一個經典代表。創作團隊將「偶」當成「被觀看的人／物」，並將此「科技身體」當成一個客體般地進行塑造，透過這個擬仿身體來展示普世人們所期望的肉身。創作團隊透過刻意的操弄，讓真實的人（蕭賀文）成為偶（黃安妮）的「靈魂」〔無論是作為黃安妮的燈光師，或是兩人共舞〕；同時，人（程式設計師）所設計的電腦程式也成為黃安妮的另一個靈魂。以致，其身體同時被主體給客體化；也被他者給客體化。如此主客體之間的關係，似乎已非傳統主體與他者之間的對位關係，且原始分離的肉身與靈魂在此展演中卻可藉由展演的過程融合體現出來。於此，賤斥身體與賤斥科技的交集就是典型的「機器／人」，機器／人並非人類身體，但其形象有時是人形或是動物，但主要還是透過人類操作。偶的身體既是身體也是一種科技，被一個通常不可見的人給操控。偶的概念進一步演化為機器人，科技身體若是被賤斥的，就無法克服「恐怖」（uncanny）心理，但是黃安妮作為機器人卻擺盪於機械性與栩栩如生的人型之間，而具有迷人特質。雖然在此科技是隱而不見的（所以是賤斥科技），但它同時也是一種主體科技，因為具有賽伯格的可能性。

有異曲同工之妙的是，《黃翊與庫卡》中機器手臂的舞蹈動作乃是由黃翊編寫程式預設，這點黃翊曾於訪談提到，受限於臺灣法規限制，「人類不能進入機器人的作業範圍內，特別是工業機器人在設定上不能夠有隨機的參數，必須要確定每樣動作都是不可逆的，不能夠有模糊的地方。」³¹ 在 2010 年的《交響樂計畫—壹、機械提琴》，黃翊曾經使用感應器互動，以紅外線感

31 黃翊受訪於〈2012 數位表演藝術獎 首獎《黃翊與庫卡》Huang Yi & KUKA〉，《TaipeiDAC》（<https://www.youtube.com/watch?v=72LzsfpA0Lk>），瀏覽日期：2018.11.11。

應器驅動機械裝置拉動提琴，所謂「互動」可以解釋為由人領導機械裝置動作；2012年的《黃翊與庫卡》的互動設計則與《交響樂計畫》相反，由預先寫好程式的機械動作帶動表演的姿體動作；2015的版本更跨進了一步，讓舞者與機械手臂之間有了親密的互動關係。就互動性控制對數位表演的重要性而言，《黃翊與庫卡》中的肢體動作與機器運動皆為事先已精準編寫好，而程式運算最終成為決定運動時效（timing）與力度（dynamics）的重要關鍵，因為兩者都仰賴「姿態」（gesture）作為互動控制的方法。《黃翊與庫卡》憑藉著此兩個面向的精準掌控，讓觀眾意識到創作者的個人特色。同樣的，舞者們也能將他們自己的、非常個人的姿態附加到既有的運動素材上，讓這樣的信念成為創造數位表演互動作品的核心策略，並讓創作者將他們個人的詮釋烙印在這些動作設計之上。

儘管在「紙人展系列」作品中，張徐展的創作展演策略並非以傳統舞台的觀點呈現，其作品中的偶，也並非機械式的裝置；然而，如前文所述，其隱身於創作過程作為操偶師的角色卻彰顯在其猶如編導藝術家般地對每個偶動生物的捏塑，以及劇場式編導風格的場景安排。更重要的是，「紙人展」系列將偶視為創作的主體，張徐展總是在展演過程創作出相對沉浸的場域氛圍，觀眾踏入其創造的獨特幽暗空間之中，便彷彿置身於一個劇場空間，觀看著紙紮偶們預先排演好的表演。張徐展猶如操偶師（puppeteer）屈身於一個猶如灰色中間地帶的閾限空間（liminal space），策劃著他與這些非人異體生物之間的偶然邂逅。³² 正因「紙人展」系列作品以數位音像、沉浸空間裝置等創作策略來展示其操偶師與紙紮偶間的關係，且自動化的影像剪輯生成與自動化的數位影像內容展演（播放與回放），使得「科技的自動化」

³² Matthew Cohen. Puppets, Puppeteers, and Puppet Spectators: A Response to the Volkenburg Puppetry Symposium. In *Contemporary Theatre Review* (27: 2), p. 275-280. [https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/en/publications/puppets-puppeteers-and-puppet-spectators\(08e68b98-d024-4b59-89c2-96d929c1b534\).html](https://pure.royalholloway.ac.uk/portal/en/publications/puppets-puppeteers-and-puppet-spectators(08e68b98-d024-4b59-89c2-96d929c1b534).html)

過程隱匿於幽微的電腦空間之中。以致，操偶師的角色其實比較類似於趕騾的人（muleteer），趕騾人看似牽引著騾子的前進，但其實他根本無法準確預測騾子的每一步，無法知道它們何時會鬧彘扭，何時會出錯。操偶師看似毫不費力地操控著偶的一舉一動，但這過程可能是一連串瘋狂失心存在於操偶師與他的偶之間的協商，操偶師的創意並非將他的意志強加在偶身上，而是一連串精心的策劃與布局。但是偶所達到的劇場效果並非全然來自操偶師，而是來自於觀眾對偶的幻覺想像。因此，偶是一種闕限物件（liminal object），一種存在於介於生與死之間的中介空間。偶的闕限性讓我們可以佯裝我們既可生亦可死，引誘我們相信我們可以戰勝死亡。偶、機器人、殭屍、洋娃娃、雕像很神奇的從無行動力（immobility）的狀態中甦醒，甚至當我們凝視他們時，他們像是回望我們、挑釁我們，彷彿擁有了靈性一般。³³

33 同上註

伍、結語

不言而喻，人，一直以來都在尋求意義。不論是以創造人工生命為目標的浮士德式追問，或是憑藉想像創造了他的上帝和偶像，他都在持續地尋求著他的相似物，他的形象，或者他的昇華。他尋求著他的對等物，超人，或者為他的幻想賦形。基於傳統人性尊嚴作祟而產生的「科學怪人情結」，人類總是無法接受或說服自己與機器相提並論。然而，倘若我們循著媒體的社會意義、文化脈絡、藝術變遷等脈絡思考數位表演的「新穎性」（newness），我們就能清楚看到數位科技作為一種革命性角色與新典範的意義。在本文

分析的三件系列作品中可見，偶的物質性身體及其主體性因科技得以被延伸、被挑戰、被重新認識；最終，人類與機器之間無可避免地存在著融合（convergence）的關係。³⁴

於是，被視為獨特主體的人類，在機器／人之相關論述與科技研發過程中，不斷地期盼賦予機械自主化的思考與創造能力。然而，當人們準備與此般無生命的冰冷機器連結在一起之時，自動化機器是否重新塑造了人們的生活表象，再現我們生活的種種樣態。抑或是，人猶如幽靈般地隱身於中介科技空間之中，為自動化的機器設備（機器／人）提供元資料（metadata）的諸種預設命題。由此可證，紙紮偶、機械／人皆是「在場的代理人」（an agent of presence），只存在於表演的時刻裡，而創作者則成為「隱身闕限空間中的幽靈」。偶（或機器人）作為一種劇場工具，及其糾葛於生與死之間而產生的詭異感，每一個機器偶／人也都是為了表現某個特定的姿態。但是，機器／人所達到的反應效果並非全然來自機器操偶師，而是來自於觀眾對機器／人的幻覺想像。依此，機器／人可謂是一種闕限物件（liminal object），一種介於生與死、有與無、真實與虛幻之間的中介空間。機器／人的闕限性讓我們可以佯裝我們既可生亦可死，引誘我們相信我們可以戰勝死亡。偶、機器人、殭屍、洋娃娃、雕像很神奇的從無行動力（immobility）的狀態中甦醒，甚至當我們凝視他們時，他們像是回望我們、挑釁我們，彷彿擁有了靈性一般。³⁵

當代數位科技已發展出一條將歷史科技之先決條件視為人類集體意識的清楚路徑。換言之，一個藉由科技過程與媒體所組構的集體知覺現象正快速成形。將數位電腦科技與劇場的即時投映相結合，藉此轉變、延伸空間感知，

³⁴ Matthew Causey. *Theatre and Performance in Digital Culture*. New York: Routledge, 2006. p. 16.

³⁵ Cohen, 2017, pp. 275-280.

並創造出動態的劇場舞台場景設計。再者，為了消除科技所帶來某種特定時間的扭曲與延遲，現場表演與預錄、電腦程式運算，及其生成機械擬人化動作間的結合方式也愈來愈活靈活現。我們發現數位科技扮演極為「關鍵」的角色，而非僅是作為內容的輔助工具，或是傳送形式。此一科技劇場中的跨域展現形式涵蓋了劇場、舞蹈與表演藝術，以及實況影像的表演，使用電腦感應／啟動裝置或即時影像投映技術的藝術裝置或劇場表演，同時也包括透過電腦螢幕與網路活動（像是即時投映等）進行表演的作品。表演對於新媒體的應用固然極其多元，新科技卻也因為模糊了固有的界線，引發對於劇場與表演本質的各種質疑。³⁶ 簡言之，數位化時間與空間的創製，去除了某種物質性的存有形式，但卻轉化為另一種存在方式構成，促使表演場域本身因被融入於不斷轉變的、幻想的空間，而成為表演行動本身的一個場景。透過科技劇場形式，「紙人展」系列以數位音像等多元形式展現出紙紮偶多重的身體意象、《黃翊與庫卡》的機械手臂激勵各種有趣的舞台概念與幻想的產生，讓心靈改變身體；同樣的，讓結構改變心靈；同理，《蕭賀文計畫》伴隨著數位科技的本質，數位再現形式藉著符號位元（symbolic bits）將現象分解，使得展演的每一部份都必須依賴著此一新興的再現形式；亦正如其他媒體形式，將結合現代舞蹈與數位媒體的展演形式有其獨特的本質特性，以表現某些獨特的意念，而這些本質（包含其特質、設計哲學與美學）不僅存在於當代數位文明的世界之中，更型塑人們觀看數位世界藝術展演的經驗模式。

³⁶ Dixon, *Digital Performance*, p. 3.

參考書目

中文：

- ARTouch 編輯部。〈Videology—白南準〉 (2015.12.17) , <<https://artouch.com/news/content-5454.html>> , 瀏覽日期：2019.6.24.
- 邱誌勇。〈美學的轉向：從體現的哲學觀論新媒體藝術之「新」〉。《藝術學報》第 81 期。頁 283-298。
- 邱誌勇。〈那裡，沒有影像，只有資料〉。《藝術觀點》第 61 期。頁 86-94。
- 邱誌勇。〈舞出「人一機」共生的絢麗篇章：《黃翊與庫卡》〉。〈<http://www.flyglobal.tw/zh/article-300>> , 瀏覽日期：2015.5.18。
- 許夢芸。《從失落的身體重新拾起：賽伯人論述之建構》。臺北：輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文，2005。
- 張玉音，〈張徐展 Si So Mi—愛欲與生死的馬戲〉，《今藝術》。〈<https://artouch.com/artouch2/>> , 瀏覽日期：2019.4.18。
- 張徐展。《懸浮社會的影像夢遊：碩士創作論述》。臺北：國立臺北藝術大學碩士論文，2016。
- 張徐展個人網站。〈<http://www.mores-zhan.com/Work-List.html>> 。
- 黃翊個人網站。〈<http://huangyi.tw/project/黃翊與庫卡/>> 。
- 葉李華。〈機器人類知多少〉。《科學時代》第 48 期。頁 6-10。
- 〈專訪《機器人歌劇》監製 Jeff Khan〉，《衛武營本事》，2018.5.16。〈<https://www.npac-weiwuying.org/blogs/>> , 瀏覽日期：2019.7.1。
- 〈2012 數位表演藝術獎 首獎《黃翊與庫卡》 Huang Yi & KUKA〉，《TaipeiDAC》，2012.7.18。〈<https://www.youtube.com/watch?v=72LzsfA0Lk>> , 瀏覽日期：2018.11.11。

英文：

- Bay-Cheng, Sarah, Jennifer Parker-Starbuck, and David Z. Saltz. *Performance and Media: Taxonomies for A Changing Field*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2015.
- Causey, Matthew. *Theatre and Performance in Digital Culture*. New York: Routledge, 2006.
- Cohen, Matthew. "Puppets, Putteteers, and Puppet Spectators: A Response to the Volkenburg Puppetry Symposium." *Contemporary Theatre Review*, vol 27, No. 2. 2017, p. 275-280.
- Dixon, Steve. *Digital Performance*. Cambridge and London: The MIT Press, 2007.
- Engineer Arts Website. 〈<https://www.engineeredarts.co.uk/robotic-theatre/>> .
- Gropius, Walter, and Arthur S. Wensinger, eds. *The Theater of the Bauhaus*. Middletown, Conn.: Wesleyan University, 1961.

- Hansen, Mark B.N. *New Philosophy for New Media*. Cambridge and London: The MIT Press, 2004.
- Klich, Rosemary, and Edward Scheer. *Multimedia Performance*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012.
- Kurzweil, Ray. *The Age of Spiritual Machines*. NY: Viking, 1999.
- Legierdka, Anna. "The Rise of Robotic Theatre," *CULTURE.PL*. 2014. 4. 18. <<https://culture.pl/en/article/the-rise-of-robotic-theatre>> , Access: 2019.7.1 ◦
- Lu, David V. "Ontology of Robot Theatre," *Robotics and Performing Arts: Reciprocal Influences workshop*. St. Paul, Minnesota, ICRA. 2012. 4. 30. <<http://wustl.probablydavid.com/entry089.html>> , Access: 2019.6.30 ◦
- Parker-Starbuck, Jennifer. "Cyborg Returns: Always-Already Subject Technologies." *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field*. Eds. Sarah Bay-Cheng, etc. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2015. 65-66.
- Parker-Starbuck, Jennifer. *Cyborg Theatre: Corporeal/ Technological Intersections in Multimedia Performance*. UK: Palgrave, 2014.
- Rosner, Krisztina. "The Gaze of the Robot: Oriza Hirata's Robot Theatre." *The Theatre Times*. 2018. 3. 11. <<https://thetheatretimes.com/the-gaze-of-the-robot/>> , Access: 2019.7.1.
- Smith, Marquard, and Joanne Morra, eds. *The Prosthetic Impulse: From A Posthuman Present to A Biocultural Future*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- Wertheim, Margaret. *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*. NY: W. W. Norton & Company, 1999.