

“Dream Telepathy” (Unsettled) -A Dreaming Body as A Theater to perform with

**Concept by Huang Ding Yun X Henry Tan X Masato
Takemura**

概念 Concept

自 2019 年 “The Song of the Naga Cave” (台北、芭塔雅) 後，延續相關題目開展關於意識、心智與腦科學的相關探索。我們好奇是否有機會透過相關研究對於人類的理解與認知，進而想像藝術生產的可能。現階段我們將思考集中在「夢和夢工程」(Dreams and Dream Engineering) 上，試圖展開下階段為期 3 年關於夢的計畫。

2020 年因疫情之故，原定的國際移地交流倏地停擺，持續性的線上交流中常會觸及「如果身體性的移動在未來的生活裡將難以避免有相當的限制，我們還能如何一同創作？」、「如果... 我們能在夢中相見該有多好？」起初覺得有點過於老派的玩笑話，卻逐漸成了我們討論的焦點。「我們如何共享夢？」、「夢的生成有無特定機制或基礎？」、「如果未來我們可以控制夢，夢是否需負擔法律與社會責任？」、「我們穿梭彼此的夢境？」、「穿梭夢境會否成為未來的日常？」

本計畫將透過數個不同的階段完成，本年度 (2021) 《Dream Telepathy》(暫名) 我們專注在如何以透過睡眠腦波即時偵測生產混合實境的對照關係去討論「具象化夢境」並「邀請他者見證夢境」的想像，並發想延時性現場展演。以下描述將聚焦今年度發展的焦點《Dream Telepathy》。

正因為無法相見，才期待能在夢裡相遇。「夢」作為人類文明以來持續感探索的課題，它曾是預言、天啟，也是精神分析下的慾望原型、「潛意識」的反射，它也是記憶的強化與生理修復，它是我們所有尚未可知的指涉，也是極少數目前仍僅能透過主體經驗回顧分享之經驗。

隨著近年意識與認知科學的發展，我們仍舊無法在客觀實證與主觀描述間輕易地銜接與解決其「解釋鴻溝」；我們對睡眠的生理現象已經有相當的掌握，但對夢境的心靈內容 (mental content) 仍無法清楚描繪其機制與方程。最近相關的研究注意到，人類在睡眠時其身體即時受外部環境刺激是會影響夢的內容與主體在夢境中的身體經驗 (之描述)。換言之，縱使我們還未能完全掌握其機制，但我們似乎已經指向夢的生成並非一個封閉的「記憶重組」機制，它涉及到身體作為介面即時接受環境刺激的因素。另外，對於人機介面與記憶轉移的想像也逐步發展，這讓我們相當好奇。「夢」從「封閉的系統」中即將進入「互聯網」系統的可能。

如果夢境能夠共享，我們是否有機會共同組織夢境或「進入」他者的夢境之中，就如同各自的資料庫、硬碟共享一般？我們試圖提出這樣的假設並在相對應的過程中試圖展現這樣的想像。

計畫描述 Project Description

我們目前想像了兩個方向

版本 A

我們想像一場表演者入睡的延時性臨場表演，表演者透過睡眠去表演。從每日的深夜到隔天的清晨。表演者們在經歷一段靜心冥想後，戴上腦波偵測器進入睡眠，表演者睡眠時間即為表演時間。過程中，觀者可以自由地參觀與逗留。

展演現場的陳設會是一間「夢境之屋」，所有的實體物件與擴增影像都將隨著表演者睡眠時所測得的腦波數值有所改變。我們目前的想像如同一間「充滿神秘力量」的鬼屋，也是表演者於夢中相遇的場所。現場物件裝上機械裝置得因腦波的變化而產生動作（例如：不斷被吸管吸出飲料的雞尾酒、移動的牆面、擺頭的電風扇、被風吹動的窗簾、追蹤燈的位置等等）當表演者進入快速動眼期時，場上的物件就依著所截取的數據產生反應，當表演者醒來時，所有的連動反應都將停止。表演者將進入場上遊走與物件互動後，再次回到床上試圖入睡。此時可能會出現多種組合：有時表演者都是睡著的，或其中一人睡著一人醒來，或兩人都醒來。睡著的時間也分為熟睡狀態或快速動眼狀態。

版本 B

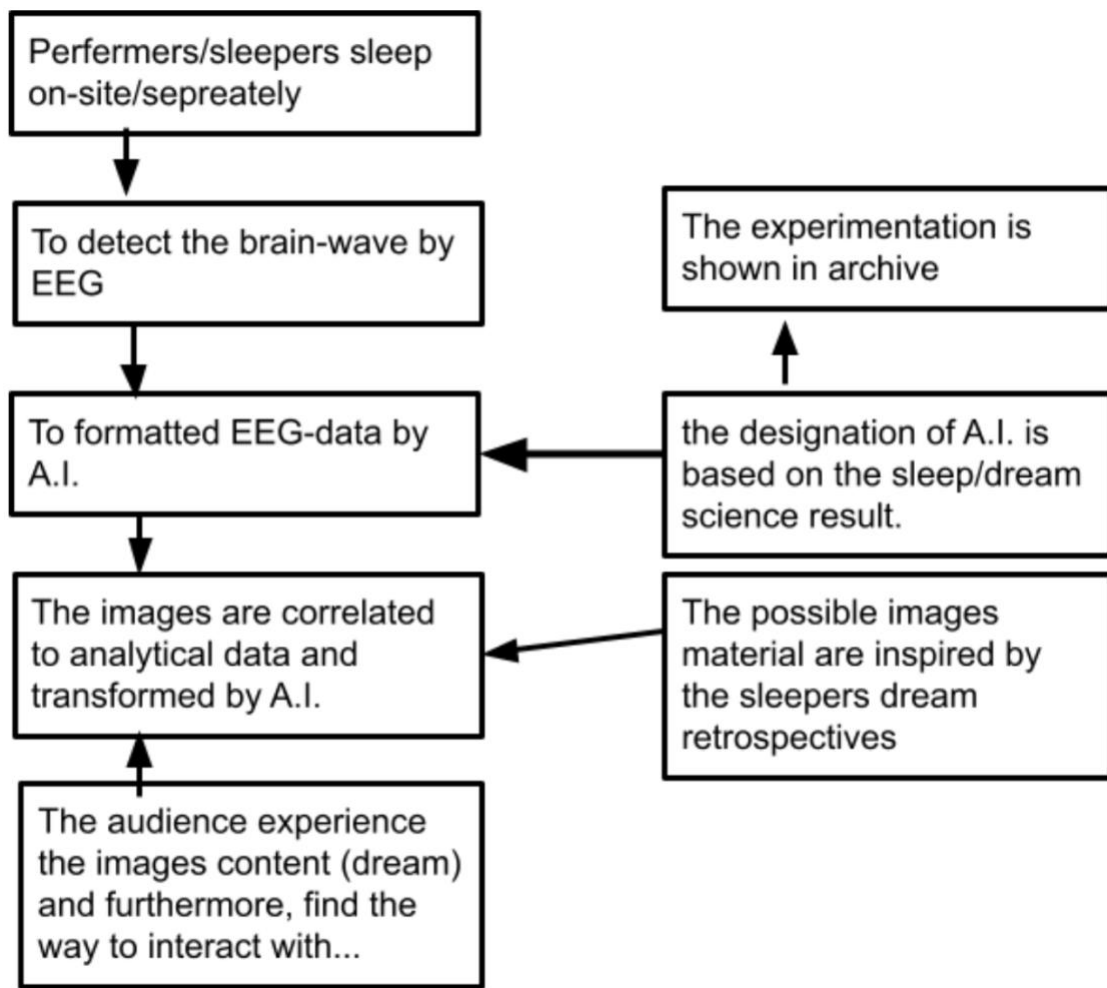
我們想像一場表演者入睡的延時性臨場表演，表演者透過睡眠去表演。從每日的深夜到隔天的清晨。表演者們在經歷一段靜心冥想後，戴上腦波偵測器進入睡眠，表演者睡眠時間即為表演時間。過程中，觀者可以自由地參觀與逗留。

展演分作兩部分：一部分為檔案、另一部分為現場。

在測試階段，表演者透過每次測試與醒來後的夢境關鍵字描述去訓練 A. I. 透過腦波數值之擷取與醒後夢境描述之關鍵字眼（例如：狗、自由落體、屍體、紅色的蘋果等等）訓練 A. I. 創造關聯性。這部分的實驗將透過檔案形式呈現。

展演現場，表演者透過睡眠去表演。其即使演算結果以沉浸式投影形式隨機呈現，其呈現方式根據上述於測試階段中所創造的關聯性隨機呈現。同樣地，當表演者未進入快速動眼期或清醒時，將不會有任何影像。

本階段我們將選擇版本 A 或 B 進行發展與實作，並期許在十月成果發表時能夠有第一階段的展呈。



最終期待

我們期待能夠結合上述對於實體物件的控制並將影像內容轉至 AR 模式與之重疊發生，同樣透過睡眠時腦波的截取與分析找出關聯性，創造出多重維度的夢境。甚至，我們也在思考如何讓觀眾更有機地「介入」我們的夢境之中。

目前確定的：

1. 我們期待透過表演者睡眠時腦波的數值變化影像觀者參與之情境的變化
2. 觀者進入我們所創造的夢境中可與之互動與逗留
3. 本演出具有相當的偶發性與不確定性

目前未知的部分：

1. 如何立基於目前對於睡眠科學與腦波擷取與分析的轉譯，找到最適切的詮釋方式。
2. 如何透過夢境回顧式報告與腦波擷取結合後更精確卻地再現。

表演描述 Performance Draft (參考示意圖於附件)

- 觀眾將穿戴 AR 眼鏡
- 表演者介紹表演概念
- 表演者穿戴裝置後試圖開始入睡
- 腦波和其他生理性感測器開始搜集數據，並透過數據運算
- 運算後生成不同的動作（物件、燈光、聲音、影像）
- 觀眾穿戴 AR 眼睛得看到物件、燈光、聲音、影像等的變化
- 觀眾透過引導在表演現場移動並且與這些變化產生互動

材料與技術 Material/Technology

- Brain sensing with EEG (Electro Encephalography) Brainwave sensing system 64-128 channels
- Muscle and Eyemovemet sensor
- Data extraction system (Max msp / matlab)
- Data visualization (Augmented reality with Hololense, Blender for 3d modeling, Touchdesign for interactive, Logic or Ableton for Sound design)

十月呈現 Presentaion in Oct.

我們計劃去發展階段性呈現的表演，我們將同步發展技術、舞台設計與內容編創。表演內容將是一段 2-3 小時的睡眠表演時間與 QA 座談。

團隊成員 TEAM MEMBERS (Portfolio 於附件)

1. Huang Ding Yun (黃鼎云)

藝術家、劇場編導。目前為「明日和合製作所」共同創作。作品形式多樣，共同創作、空間回應與跨領域實踐等等，並專注調動觀眾與表演者間的觀演關係。近期發起系列計畫《神的棲所 GiR》、《操演瘋狂》等關注心智、意識與其延伸等相關議題。

2. Henry Tan (陳業亮)

現居曼谷，曼谷觸角藝術空間 (Tentacles) 創辦人之一，2016 年上海外灘美術館駐館藝術家。透過社會參與式藝術積極回應當代潮流並參與社會批判，並對於傳播科技的發展導致個人信念與判斷力被侵蝕的現象很感興趣，也喜歡探討人與人之間的連結。他會根據特定地點、脈絡與議題，進行情境與演出的創作，並邀請觀眾參與、連結。

3. Masato Takemura (竹村真人)

竹村真人是 FabLab Hamamatsu / TAKE SPACE 的創始人。他成立並管理 FabLab Hamamatsu / TAKE SPACE，是一家在日本靜岡製造的實驗室。他曾訪問美國，南美，歐洲和亞洲的”Maker”實驗室並對“Maker”進行研究，這種經歷使他建立了自己的工作室。竹村真人作為原型開發，利用其在硬件和軟體（程式）方面的綜合知識和技能，還開發了 IoT 設備和無人機。他作為外部技術顧問從事公司的產品開發和品牌建設。他通過用 3D 列印教小學生來促進數字製造和 STEM 教育。

計畫時程 Timeframe

六月-七月

研究與發展技術、與腦科學專家請益諮詢、發展軟體與機器學習、發展視聽內容

八月-九月

製作腦波偵測系統、擴增實境之內容

十月

排練、組合與階段呈現

* Henry Tan 與 Masato Takemura 兩位藝術家將預計於九月初來台，細節情況視疫情狀況而定。