

前言”

劇場的歷史就是人類形式的變形史，它是人作為肉體和精神事件的表演者的歷史，從天真到反省，從自然到人工。

—奧斯卡·施萊默，〈人與藝術形體〉¹

一直以來，劇場、舞蹈與表演藝術都是屬於跨領域的，或是「多媒體」（multimedia）的形式。舞蹈不僅與音樂發展出極為密切的關係，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。數個世紀以來，包含舞蹈、戲劇等表演藝術創作很快的就認知到、而且也開始使用新科技的戲劇性與美學的可能性。回溯歷史，數位表演可追溯從希臘的「機器神」（the God from the Machine）到華格納的總體藝術（Gesamtkunstwerk）概念。

表演作為一種實踐、方法與世界觀已然成為二十一世紀的主要典範，無論是藝術或其他領域。劇場、舞蹈、音樂、視覺藝術一直以來皆關注於體現與表演的物質特性；然而，隨著數位媒體等新形式的崛起，人們開始強調科技與工具作為創意表現的重要依據。換言之，從視覺藝術到新媒體之間的轉變，是從靜態的客體轉變成動態的、即時的事件，這似乎意味著新科技突然創造出一種前所未有的美學經驗。在一個高度資訊化的後媒體世代中，科技與藝術創作更有著密不可分的共棲關係，正如盧斯基（R. L. Rutsky）所言，在海德格的論述中，科技／技術的本質其實涵蓋著藝術與科技兩個部分。²而「科技」在當代數位藝術的創作中展現出極致動能，無論是資訊、虛擬、電傳科技等「高」科技的應用；抑或是投影機、攝影機等「低」科技的創作媒材，科技始終是當代藝術創作中無法切割的形式，尤以數位藝術創作更是如此，亦體現出數位表演藝術作品中的三個本質—「科技性」（technicity）、「數位性」（digitality），與「互動性」（interactivity）。³因為資訊媒體科技的介入，方能在數位表演藝術作品中創造出互動性；涵納虛擬科技才能創造出虛

擬空間體驗；運用電傳科技才能讓我們見識到身臨其境卻遠在天邊的時空錯置感；更因為各種高低科技的交互應用，才顯現出數位表演藝術創作的多元美學型態。由此可知，當代數位科技與表演藝術間的關係已不言而喻。

然而，「數位表演」作為一個獨特、實驗且前衛的藝術新型態，如何在學術領域中給予一個精確的名詞的確是困難的。「數位」一詞源自於英文「digital」，最早由拉丁文「digitus」演變而來（在拉丁文原意為「手指」），用以指稱運用手指進行計算之工具的涵意。到了1942年，數學家喬治·史蒂貝茲（George Stibitz）首度將此名詞應用在設計電子脈衝裝置上，使其成為描述電子計算的形容詞。到了1980年，由於電腦科技普及化，「digital」逐漸成為指涉電腦科技運算並呈現出來的事物；因此，數位化的訊息系統是離散的、不連續的是與否狀態，通過數字1s與0s來表示其「有」與「無」。因此，當訊息經由數位化的方式存取時，實際上是以一連串的數字組合來呈現的。而「表演」作為名詞具備著指稱某特定對象的作用，例如：舞蹈、戲劇、歌劇等藝術形式。相較於傳統表演藝術，數位表演藝術乃是透過電腦數據化的精確計算，在極短的時間中運算出精準的美學質感。⁴

根據史蒂夫·狄克森（Steve Dixon）在《數位表演：劇場、舞蹈、表演藝術與裝置的新媒體史》（*Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*）一書中之定義：「數位表演」一詞用以廣泛意指由電腦科技在其中扮演著極其「關鍵角色」的表演，而非只是作為內容的輔助工具，或是傳送形式。⁵

就數位藝術的發展脈絡即可窺見「科技」面向在「數位藝術」中扮演著關鍵角色。從1950年明尼阿波利斯工程研究學會（Engineering Research Associates of Minneapolis）發明了第一台商業用電腦ERA1101以來，人類世界逐步地進入到科技文明；其中，藝術創作的形式與內涵亦伴隨著人類社會與科技發明的狀態而產生變化。1954年，哥倫比亞大學電腦音樂中心便快速地應用電腦表演於紐約現代美術館進行展演、1966年10月13日，比利·克魯弗（Billy Klüver）與羅伯特·羅森伯格（Robert Rauschenberg）更以跨領域合作的姿態於紐約「軍械庫」（Regiment Armoury）共同創辦了藝術節「九個夜晚：劇場與工程」（9

Evenings: Theatre and Engineering），策展方向便是以藝術家與工程師共同合作的概念為主軸，召集來自紐約的藝術家與工程師共同參與，隨即於當年度 11 月 30 日成立「藝術與科技實驗」（Experiments in Art and Technology, E.A.T.）團體，致力於藝術家與工程師的媒合工作，並發表宣言，強調「為了新科技與藝術被認可，維持一個積極的氣氛。抹除個體的區隔，從改變與擴張科技去豐富科技，給予個人多樣化，愉悅探索並參與當代生活。」⁶

1980 年代，更因個人電腦的快速普及與精進，藝術家可輕易地應用電腦科技創造多樣化的藝術造型與美學內涵。在電腦化與數位化的浪潮下，藝術創作已快速地與當代科技文明融匯，並體現新的創作形式—「新媒體數位藝術」（New Media Art, or Digital Art）。更進一步地，表演藝術與數位藝術的跨界融合更演化出新的跨領域「數位表演」（digital performance）的樣貌。此種科技跨域的具體展現與劇場、舞蹈等表演形式快速結合，以「跨藝術」或「跨媒體」的藝術實踐，強調著音樂、舞蹈與戲劇等各藝術元素有機的融合（organic fusion）。以「跨界」的思維出發，在當代「數位表演」的展演中，文化的、實體的以及數位的資料更被「並置」或「交織」成一個極其複雜的、混雜的、虛構的、實體的以及虛擬的情境。

若我們觀察近年科技藝術創作趨勢，可見的是「跨領域創作」已然成為獨特的形式。當代藝術創作的邏輯已然打破了各領域的疆界，突破了現代藝術以來所要求的純粹性，消融並挪用了各種藝術形式之間的範疇。對於創作者而言，樂觀的遠景似乎呈現出一種全方位無限的開放，促使類型圭臬的價值消失，更使得藝術形式的多元主義時代大門已經開啟。同樣的，對於觀者／參與者而言，如何領會與接受這樣刻意模糊邊界的創作現象，從跨越到欣賞與了解其藝術價值與美學，將是當代數位表演藝術跨域表現所要面臨的重要課題之一。

正因為當代的跨域科技藝術形式的表演性已被重新架構，以致於表演不僅可以發生在文本的互文性之間，更讓觀眾可以將自我的行為經驗投射到「文本」上。明顯的是，數位表演作為一種新的藝術形式，正在挑戰強韌的傳統詮釋邊境，重新發現新美學形式；然而，在科技與表演藝術彼此之間仍需要持續的進行歷史性的相互對話，倘若我們不將跨領域

數位藝術表演視為身處於封閉藝術範疇中的概念敘說者，而是動態的觀看者和數位科技時代新思維的創造者，可以發現隨著不同藝術形式的跨域運用，並涵納當代數位科技的元素，挑戰了觀眾與表演者之間的關係，表演空間的概念，以及空間作為表演者與文本之間的關係。或許，這樣的景況更有可能說明他們將新意注入解釋時所採取的實踐策略與創意巧思，而這也是當代數位表演藝術與傳統劇場的區隔所在，亦是重新將媒體科技安置在獨特發展歷史脈絡之中的重要意義。

筆者長期耕耘於科技藝術領域，除在 2012 年獲得財團法人數位藝術基金會黃文浩董事長的支持，出版人生的第一本專書《關鍵論述與在地實踐：在地脈絡化下的新媒體藝術》外，對於科技藝術、跨領域思潮、數位表演、科技劇場等相關論著亦散見於相關領域之書籍、期刊、雜誌與線上藝術評論平台。約略從 2014 年起，對書寫「數位表演與科技劇場」的主題有了起心動念，歷經近十年的時間，主要是因為此具備跨領域特質的科技劇場與數位表演作品，不斷地在台灣這塊土地上成長茁壯。期間也獲得來自各方的慷慨協助與熱情支持；更陸續獲得研究計畫的支持，包括：科技部專題研究計畫—《映象中起舞：跨領域新媒體藝術表演的藝術社會學研究》（NSC-101-2410-H-126-015）、《當代數位表演之發展研究：歷史系譜、美學表徵與在地實踐》（MOST 108-2410-H-003-036）、《數位替身與沉浸式科技數位典藏創作實踐研究—以機械操偶「蕭賀文」為例》（MOST 109-2410-H-007-003），以及國立臺灣師範大學新進教師研究計畫—《臺灣科技劇場與數位表演的歷史考掘》（2018）。更重要的是，在疫情嚴峻的 2020-2022，陸續獲得文化部 110 台灣藝術研究專案補助—《台灣數位表演與科技劇場的歷史、美學與創作研究暨出版計劃》（2022），以及國立清華大學人文社會研究中心的「疫起·閉關·書寫」專書寫作計畫補助（2020, 2022）。沒有各單位在研究執行與書寫過程的資源挹注，本書難以完成。

本書分為兩個部分，第一部分屬於概念釐清、美學論述與歷史脈絡的梳理，期盼從當代表演藝術跨領域化的表徵、對數位表演與科技劇場的概念勾勒、對國內外數位表演發展脈絡的歷史追溯，以及對數位表演美學底蘊的探究，為讀者描繪一個清晰的圖譜。第二部分屬於經典作品評析，台灣從 2010 年前後開始，此跨領域類型的創作實踐相當的多，也難以一一細數，歷經了這麼多年的沉澱，筆者最終決定聚焦在王俊傑（台

北藝術大學新媒體藝術系／科技藝術中心）、周東彥（狠主流／狠劇場）、蘇文琪（一當代舞團）、黃文浩（在地實驗／台灣數位藝術中心／財團法人數位藝術基金會）、黃翊（黃翊工作室）、謝杰樺（安娜琪舞蹈劇團）等重要創作者在台灣這塊土地上的創作實踐。

註釋

1. Oskar Schlemmer, "Man and Art Figure," in Walter Gropius, eds, Arthur S. Wensinger trans. *The Theater of the Bauhaus* (Middletown, Conn.: Wesleyan University, 1961), 17.
2. R. L. Rutsky, *High Techné: Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman* (Minneapolis: UP of Minnesota, 1999), 4, 8.
3. Krzysztof Ziarek, *The Force of Art* (California: Stanford University Press, 2004), 60.
4. 葉謹睿,《數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術環境》(台北：藝術家, 2005), 頁 1-47。
5. Steve Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (London: The MIT Press, 2007), x.
6. Mark Tribe and Reena Jana, "Art in the Age of Digital Distribution," *New Media Art* (German: Taschen, 2007), 6-25.