

《重新登入》、《Labyss 記憶提存易》劇場考察後記：扮演·科技

文/譚文晶 Ginny

為了進一步了解不同劇場藝術家如何運用 AI 科技設計劇場體驗，What's Next 實驗室團隊體驗兩個演出，一個是加入虛擬角色元素的演出；另一個是「裝置、劇場及人工智能科技合而為一」的裝置演出。

而令我最深刻的是這些劇場如何結合科技概念進行操作。我強調的是「科技概念」而非科技本身，雖然劇場當中的確有運用到一些科技，例如 AR 虛擬角色、AI 製圖等，但當中與電腦的互動、引導工作，也保留了人的元素（例如：即興的能力、演繹的能力、發問技巧的能力等），只是他用一些很簡單的科技包裝，令觀眾覺得「高科技」。而偽裝高科技的背後，卻能引導人三思科技發展與人類的關係。

這種「偽裝」亦引發我對 What's Next 實驗操作的思考，以及如何應對科技的限制。例如，我們要設計一個 AI 角色，讓觀眾與 AI 互動，推動故事發展時，其實需要很有系統的思考，去教導 AI 進行引導工作。除非有訓練 AI 相關的經驗和知識，製作一個真 AI 在劇場中引導故事發展將會用上龐大資源和時間。

而我們進行考察的劇場體驗當中，其中一個操作是，創作者先將劇本預設好，觀眾各自在一個密閉空間，兩個觀眾跟着預設的劇本對話。但觀眾可以在當中選擇如何演繹對白的內容，觀眾演繹的語氣、語速，亦會影響另一位觀眾的體驗，甚至可以假想對方就是一個真的 AI。除此之外，預設好的劇本當中也有提供一些自由對答的空間。所以這個演出中，創作者並沒有將引導者或演員的工作交予 AI 科技，真正或唯一的引導，也許只是那三本預設好的「劇本」。

反觀我們的實驗，雖然一直本着實驗雛型的方向創作，但一直都想做一個「像樣」的 AI 與觀眾互動。結果不論觀眾如何回應，程式也只能在預設的框架內與觀眾進行互動，當遇上意料之外的對應時，也只能停留在很平面的互動，冷冰冰的回饋也會令觀眾感到他們之間的對答沒有意義。

這樣令我思考到，當我們要加入科技元素於劇場當中時，什麼元素應保留由人作主導和操作，什麼元素交由科技處理？以現時 AI 的發展來說，似乎只能擔當提供資訊的機器。若想引導觀眾因為故事而進行深入的反思，這還是要靠人類之間的互動。

《重新登入》、《Labyss 記憶提存易》劇場考察後記

文/陳鈞鍵 Freddie

到達大館之後，我被安排去到一個獨立的小房間——最多只能容納兩至三個人。房間佈置很繽紛，我坐在小梳化上，梳化旁有個小茶几，茶几上放上一些紙張、幾支筆和幾粒糖。眼前有部電腦（或電視機？忘了，最緊要是有一個螢光幕，但沒有鍵盤）。

導賞員講解之後便離開了，整個房間只有我一人。

我帶上了耳筒後，按指示去登入這個聊天室（創作者表明這不是一個演出，是一個聊天室）。我要為自己設計、創造角色。原來，畫面上會按我的選擇作出配合——身型、頭髮顏色、說話的音頻等等。當我作好選擇，螢光幕會有另一個角色出現，我便和對方展開對話——但不能隨意發言——要按大會提供的劇本去說的！

說着說着，第一節便完了。然後有一陣輕音樂，跟著便是第二節。

輕音樂的這個時段，實在很好，因為我可以胡思亂想——這個「聊天室」的目的是甚麼？和我對話的，是預設的電腦程式？是事先聘請的員工？還是完全我想像不到的其他可能性？我會100%去按劇本去講嗎？如果不按劇本去做會如何？我會講幾多其他方面的說話？對方又會如何回應？這間房會有攝錄機嗎？真的沒有錄影嗎？

想著想著，我越想越興奮，因為我很想跳出大會預先安排好的框框。

去到第二節，我先按著劇本去說，然後去到某一刻，我決定「自由演繹」！這真是很有趣，由按劇本去講台詞，到喜歡說甚麼便說甚麼，只是一秒間的事，但之前的思緒醞釀，甚至付諸行動，這是很刺激、甚至讓我感到興奮！而更刺激的，是對方也會作出適切的回應！這更加令我胡思亂想：對方究竟是怎樣的人？這個「聊天室」設立的目的是怎樣的？這令我想起茶几上的小小筆記簿，人便都有很多相似的留言：找對方出來！究竟對方躲藏在哪裡？如何才能找出來？

最後我帶著這些問題離開聊天室，我沒有去找「對方」出來，也不打算去找。

因為我還要思考其他問題——「作為應用劇場 What's Next?計劃的種子藝術家，這次《重新登入》為我帶來怎樣的體驗？」

應用劇場 What's Next?計劃其中一個焦點，是將應用劇場和線上遊戲、資訊科技融洽在一起，《重新登入》似乎是一個不錯的範本：她既有資訊科技元素、也能讓我反思為何我會因為不按

劇本去做而感到刺激、亦有娛樂元素（我要為自己設計角色），而這三者是同步發生，這是很難得的體驗。可以想像，如在第三次公開實驗室，每位參加者也可以一人一個房間、大家為 Alice 設計造型、設計她說話的聲線、甚至可以設計 Cyberland 的環境，和 Cyberland 的 AI 對話……相信整個觀感會截然不同。應用劇場 What's Next? 的第三次實驗室也可以這樣做嗎？但大家創作的資源不盡相同，我們如何做到類似的效果？

我帶著這些問題去欣賞《Labyss 記憶提存易》。

《Labyss 記憶提存易》有兩個場景，第一個場景是商品展示室(Show Room)，以白色為主，予人冷靜而理性的感覺。這個場景令人很易投入是一個展示室的，可惜我難以投入，因為展示室內的營業員，全是我認識的演員！我一進入展示室，便見到他們以角色熱情地向我打招呼，我先是一呆，然後叫自己不要理會太多，盡快投入這個故事當中。

《Labyss 記憶提存易》是有趣的，她強調這是一個協助你記憶的產品，你一思考便可以協助你輸出影像，但對我來說有很多不合理或抗拒的地方。例如，把這個裝置放入腦袋，如何做風險評估？假如發生意外，由誰負責？背後是否有何陰謀……？我一邊思考這些問題，一邊去配合他們的要求：做問卷、接受訪問、做實驗等等。這些訪問或實驗都圍繞你過去的深刻記憶。這下子我又有點卻步了：這些「營業員」循序漸進地問我一些私人問題，我一方面想去分享，另一方面覺得他們不過在演戲而已，我又何須要為這個「產品展示場」而真心分享？

基於以上考慮，我只分享了一些簡單的幾件小事。

最後，「營業員」帶領我們進入第二個場景，這是一個黑色的房間，原來他們將剛才訪問的結果化成影像，例如我分享小時候的家貓，他們便投射一隻家貓來。這些影像還會由一面牆流動去第二面和第三面牆，我就像置身在外太空之中。

在資訊科技、音樂和燈光配合下，這些效果是感動的，和之前的展示室形成強烈的對比，但很快理性的自己便問：為何要這樣做？只是去營造感動的一刻？安排《Labyss 記憶提存易》和《重新登入》一起觀賞的目的是甚麼？我實在想不出任何點子。

看完第二個演出，我仍然盤算着，作為觀眾，我比較投入哪個演出？為甚麼？我又能否把這些元素放入第三次實驗室嗎？

首先，我比較喜歡《重新登入》，因為過程中有好幾個時刻，都給我很大的刺激，例如我是不是跟另外一個「人」在閒談？如果面對面的閒談，內容會如何？當我可以不用跟大會提供的劇本而去對談時，我居然感到興奮，為甚麼？如果一直和另一個人面談，我就未必做到這些對話了，是吧？

我未必有這些問題的答案，但我可以分享的，是以上的問題，是我在參與《重新登入》對話的同時衍生的，即是當我開始懷疑對方不是機械人、或懷疑對方是大會聘請回來的「演員」時，便開始有以上的思考。這種感受是相當有趣的，好比你去行山時發現新的道路一樣——你感到刺激、好想去探索、好想去看看是否有新的風景，這個新風景是怎樣的……

我很想把這些經驗帶去第三次實驗室：每位參加者有獨立的房間、自行設計角色和環境、和 AI 對話。當參加者有這些獨立的體驗，再邀請他們回應、交流，相信對每一位都相當有啟發性。

《重新登入》、《Labyss 記憶提存易》劇場考察後記

文/梅思源 Rosa

《重新登入》有一個有趣的開始，每位參與者會分別被帶到一個獨立空間，拿著三份不同的劇本，與三個不同的「AI」角色透過電腦視像對話。獨立密閉式空間讓參與者不受外界干擾，加上柔和的音樂和燈光、桌上的糖果等，筆者可以放鬆自在地與「AI」展開對話。另一有趣的經歷，是慢慢發現所見的「AI」原來是另一參與者的過程。在過程中，筆者的對話心態也有所改變。由一開始對深入對話沒有抱太多期望，也沒有太在意對方感受（因為若對方只是「AI」，它會有感受嗎？），到後來開始在意對方的反應，發現對方有未完成的表達時，會給予對方時間和空間慢慢說清楚；或者會擔心自己因為太正面而令對方不好受，擔心對方覺得不被理解；或會向對方詢問一些較個人經驗及感受的問題。

作為應用劇場活動設計者，很多時會擔心參與者是否接受有別一般傳統坐着觀戲的模式，或是他們是否理解行動的指示和要求。是次作為《重新登入》的參與者，發現不只自己，其他參與者對活動形式的包容和接納度都很高。從參與者的角度，我們會因為想「透過繼續玩，發現作品接下來還有哪些意想不到的事」，而會選擇努力配合和相信。參與者在過程中的配合和參與是積極的，面對未能理解的步驟或安排，會努力揣摩和配合。筆者幸運地遇上一起揣摩成功的參與者。然而，當其他組員遇上一起走偏的參與者時，他們也能在過程中自得其樂，或發現另一些有關溝通的反思。這些反思不一定來自成功的溝通經驗，例如有組員分享當她好不容易才與對方建立溝通的氣氛時，對方正要嘗試敞開心扉之際，活動因時間限制突然終止。那份未能溝通的可惜，相信也會成為組員日後與人溝通的養份，影響她決定何時暫停對話的時刻。

這經驗放在應用劇場 What's next 的實驗室時，參與者在過程中也是一個適應和學習的遊戲的過程。作為設計者，我們有否為參與者提供一個空間去慢慢適應和學習這個作品如何運作。過程是否有足夠的長度讓參與者由適應轉變到投入情境，以致他們能體驗設計中經驗和反思。當我們創作一個雛型(prototype)時，它雖然是一個半成品，但參與者需要經歷的不同階段仍是要齊全的。另外，《重新登入》既有參與者的獨立私人空間，亦有線上共同溝通的空間，這種有趣的空間組合像線上遊戲組隊攻城的情況。而 Alice in the Cyberland 的實體應用劇場部分，也可參考這種空間組合，看看在不同組合及情況下，如何影響參與者之間的對話，以及對議題的思考。

而《Labyss 記憶提存易》則以產品陳列室的形式把參與者設為銷售對象。透過「職員」的推銷手法、用家經驗分享、產品體驗等策略，讓參與者反思記憶與遺忘的議題。對筆者來說，由於過程較多是一對一的對話，少了集體對議題的碰撞，更多是對自身價值觀的反思，演教員如何善用對話空間令參與者深入思考議題是較重要的一環。但由於演教員在對話中能用素材主要來自參與者本身，缺少兩難或嶄新的處境，參與者未有足夠的動力去重新思考其固有觀念。筆者想起 Alice in the Cyberland 中，我們在第二次的「公開實驗室」，也是欠缺一些較有張力的戲

劇情節，沒有透過兩難局面突出不同與孤獨相關的想法，而參與者的決定亦未有左右情節的發展。筆者發現他們在過程中對孤獨的思考會較直線，以為我們在宣導單一種對孤獨的取態。設計者要不時檢視自己給予參與者的戲劇角色和目標，是否能提供足夠的動力，以提升他們行動的意義，激發他們對自身價值觀的思考。

從另一角度看，若把《Labyss 記憶提存易》看成一首集體記憶詩篇，那麼在過程中的各種陳述，到最後透過光影合成的記憶之海，則是另一番收集、提煉、整理與呈現的歷程。當筆者看到不同參與者的記憶片段以圖像和文字在空間遊走時，是有被作品的視覺美學和音樂感動，眾人的記憶成為一首美麗的詩，包圍和觸動著每一個參與者。Whats next 實驗室的 prototype 較集中在文字相關的資訊、參與者在過程中的互動和思考上，視覺和音效的美學對設計的影響較少涉及。筆者有時會好奇，prototype 中有些「效果不如理想」的部分，如果加上適當的視覺和音效的藝術後，在參與者身上會否產生截然不同的效果。