

平田Oriza的現代口語戲劇理論與機器人劇場*

林宗德、尤苡人**

中文摘要

1990年代，平田Oriza以提倡現代口語戲劇理論和獨樹一格的演出風格，於日本劇場界崛起。隨著平田在亞洲及歐美各國舉辦工作坊、接受國外委託劇本創作和導演，以及與各國導演合作編導的方式，現代口語戲劇理論不僅止於日本，也具有國際影響力。平田於2006年前往以機器人研究著稱的大阪大學任教之後，更著手將機器人納入演員陣容，創作並導演了一系列機器人劇場。本文旨在解析平田的機器人劇場和其現代口語戲劇理論之間的關係。為解析此關係，本文首先從平田發展現代口語戲劇理論的緣起與發展經過著手，分析平田對於劇場中的真實感的看法，以及平田的戲劇在演出上的特徵。本文指陳，機器人劇場承襲了平田自提出現代口語戲劇理論以來的風格。然而依循現代口語戲劇理論所設定的機器人口語能力，一方面成功地塑造了機器人動人的演出，另一方面也顯露出機器人角色設定上的可能問題。

關鍵詞：平田Oriza、青年團、現代口語戲劇理論、機器人劇場、石黑浩

《戲劇學刊》第十九期，頁167-202（民國一〇三年），臺北：國立臺北藝術大學戲劇學院
TAIPEI THEATRE JOURNAL 19 (2014): 167-202
School of Theatre, Taipei National University of the Arts

收稿日期：102.09.30；通過日期：102.11.25

* 本研究承蒙日本交流協會（公益財團法人交流協會）以及日本住友財團基金會（財團法人住友財團）資助研究經費，特此致謝。也感謝《戲劇學刊》兩位匿名審查人對本文提供的寶貴意見。

** 林宗德：清華大學通識中心暨社會學研究所助理教授。尤苡人：台灣大學戲劇學系碩士

Contemporary Colloquial Theater Theory and Robot Theater of Oriza Hirata

Tzung-De Lin、Yi-Jen Yu*

Abstract

Oriza Hirata is renowned in Japan for his promotion of contemporary colloquial theater theory and his distinct style of directing from the 1990s. With Hirata's conducting workshops in Asian, European and North American countries, receiving commissions from overseas, and collaborating with foreign directors, contemporary colloquial theater theory is influential not only in Japan but also outside Japan. He began to use robot actors, and created and directed robot theater series after being employed as a professor in Osaka University where robotics research has an international reputation. I aim to analyze the relationship between Hirata's robot theater and his contemporary colloquial theater theory. To accomplish this I delineate the origin and development of contemporary colloquial theater theory and characterize Hirata's ideas about theatrical reality as well as features of his theater performance. It is argued that Hirata's robot theater series embodies principles of contemporary colloquial theater theory. However, the colloquial style of robot actors which complies with contemporary colloquial theater theory has its pros and cons. It successfully creates a touching performance; nevertheless, possible issues arise concerning the creation of characters of the robot actors.

Keywords: Oriza Hirata, Seinendan, contemporary colloquial theater theory, Robot Theater, Hiroshi Ishiguro

* Tzung-De Lin : Assistant Professor, Center for General Education and Institute of Sociology, National Tsing Hua University. Yi-Jen Yu: M. A., Department of Drama and Theatre, National Taiwan University

前言

捷克作家恰佩克（Karel Čapek）於1920年創作的劇本《萬能機器人》（R. U. R）不僅是一齣科學幻想的劇場作品，也從劇場裡創造了機器人（robot）這個後來同時通行於日常生活與科學領域的詞彙。經過數十年的發展，科學發展也以實體機器人的形式回饋到劇場等領域，讓機器人登上藝術表演舞台（Dixon 2007：271）。在機器人研究蓬勃發展，而有關機器人的各類幻想作品亦非常豐富的日本，也自2008年開始，出現了由劇作家兼劇場導演平田Oriza所編導的一系列機器人劇場作品。

平田於1983年成立劇團「青年團」。他自80年代晚期開始倡議讓演員以無異於日常生活的說話方式在舞台上演出，因而被視為以完成日本戲劇界未竟的「言文一致運動」為目標（Poulton 2006：28；長谷部 1998：176）。平田以特殊的演出風格，在90年代崛起，而自90年代中期開始，以大量著述闡明自己的觀點，並於1995年以劇本《東京筆記》（東京ノード）獲得岸田國士劇本獎。隨著平田在亞洲及歐美各國舉辦工作坊、接受國外委託劇本創作和導演，以及與各國導演合作編導，現代口語戲劇理論不僅止於日本，也具有國際影響力。

值得注意的是，運用科技所創造出來的機器人演員，並不是平田在劇場中與科學領域的第一次接觸。早在1990年代，平田就曾在劇本裡表現出對於科學活動和近未來社會的關心。他當時以靈長類實驗室中的猿／人關係為主題，創作了科學系列三部曲的劇場作品。而在導演方面，他也以科學化的排練方式要求演員執行指令，其基礎來自於他的劇場主張「現代口語戲劇（現代口語演劇）」理論。

平田在劇場上使用機器人這個新演員，與他的主張現代口語戲劇理論之間，有什麼樣的關係？他又為何創作機器人劇場？本文透過剖析現代口語戲劇理論以及平田的機器人劇場的主題與演出，試圖釐清機器人劇場與現代口語戲劇理論之間的關係。本文將以平田的著作、劇本、評論者的論述，以及本文作者對平田進行的訪談為基礎，概述與分析以下子題：(1)平田的經歷以及現代口語戲劇理論提出的背景；(2)現代口語戲劇理論的特徵；(3)與機器人劇場在主題關懷上可相提並論的科學系列三部曲；(4)在2008-2012年間創作和導演的四部機器人戲劇的主題及演出；(5)從機器人的演出剖析機器人劇場。

一、1980年代的平田以及現代口語戲劇理論的成形

平田オリザ（HIRATA Oriza）生於1962年。父親為劇作家，母親則為心理學者，住家就位在東京大學駒場校區之旁。父親給的名字「オリザ」來自宮澤賢治的童話（內田 2007：208），實際上源自稻屬的學名“oryza”。平田在就讀高中期間曾經休學，以一年

半的時間騎自行車環遊世界。返國之後，他以同等學力考進位於東京都三鷹市的國際基督教大學教養學部人文學科，主修哲學。二十一歲時，平田已經有分別記述單車旅行體驗，和準備大學入學考試經驗的兩本非小說體裁書籍出版。雖然因為家族中有許多劇作家、電影導演等專業人士，平田自小就對劇場表演不陌生，但他卻是在大學一年級觀賞了野田秀樹的劇作之後，才激發出創作劇本的念頭。隨著第一個劇本《海神》創作完成，平田在大學內呼朋引伴準備公演，並且在校園內創立了劇團「青年團」，時值1983年。《海神》描述的是1928年自愛琴海底打撈上來的海神雕像，前往柏林奧運參加標槍競技的荒誕故事。由於受到野田秀樹的影響，《海神》的台詞充斥著大量的雙關語。在青年團成立初期，平田自己也參與演出。往後數年間，他從野田秀樹熱鬧風格的影響，以及觀摩其它劇團的訓練方式和演出之中，慢慢摸索自己的寫作與導演方法（平田 2004a：7-13，28-29）。

在1980年代前半，有兩件事對平田的戲劇生涯與後來的劇團經營產生莫大的影響。其一是在1983年，父親決定貸款將原住處改建為駒場廣場劇場（駒場アゴラ劇場），以收費方式提供小劇場團體排練和演出。廣場劇場裡除了一個可以容納一百五十名觀眾的小劇場之外，還包括了排練和辦公空間。平田當時其實尚未將劇場當成一生的志業，但後來由於家人無暇繼續劇場經營，他因而在1987年成為廣場劇場實質的管理者，並承接了父親背負的龐大債務。然而也由於經營劇場的關係，平田得以窺見其它團體的排練情景，並結識了許多同行。廣場劇場自此也成為青年團的根據地（平田 2004a：49，115-116）。而另一個對於平田的劇本創作和演出十分重要的經驗，是他在1984年大學三年級時，赴韓國延世大學當了一年的交換學生。根據平田的自述，選擇留學韓國的原因，除了彌補高中時期的單車浪遊地點多在歐美，對於亞洲的認識不足之外，另外則是希望韓國留學有助於釐清他進大學之後最感興趣的問題，亦即語言與社會、語言與思考方式之間的關係。在此平田舉了兩個例子。其一是關於日語的日本人論式理解的問題，其二則是哲學上的現代化與語言問題。¹關於第一點，平田指出，日本的法國文學研究者森有正（1911-1976）曾說，日語因為省略主語，使得日本人在表達上也失去了主體性，無法明確地提出自己的意見。但這種看法受到韓國學者的批評：韓語的結構與日語相似，為何韓國人沒有森所說的那種表達問題？從這點來看，以韓語的角度來觀察日語及日本文化，能夠補充以往僅以西方語言為觀察視角的單一性，使理解更為全面。而關於哲學上的現代化與語言問題，平田則以西田幾多郎為例，指出批評家小林秀雄（1902-1983）的觀點。小林認為西田為了闡述哲學思想，自創奇異難解的日語體系，它絕非外語但也不像日語。相對地，明治時期的思想家中江兆民（1847-1901）曾著有《三醉人經綸問答》（三醉人經綸問答）（1887）一書，討

¹ 平田自己並沒有用「日本人論」來指稱這個問題，但衡量平田說明的脈絡，我們認為可以用日本人論來理解。

論日本是否該採取對外擴張政策。書中雖然也使用中江自創的語彙，卻容易理解而打動人心。利用這兩者之間的對比，平田詰問日語體系的問題：為何討論哲學往往得脫離原有的日語體系；而運用人皆能懂の日語寫作，卻只能是啟蒙或是道德教育，而無法達致哲學的層次？平田後來也以中江的著作為學士論文的討論主題。平田自承，當時這些對於語言表達，以及思想應如何以語言呈現所開展的質問，是個人的重要關懷，而韓國留學後期準備學士論文期間，也是他的劇場和語言觀成形的時期（平田 2004a：52-54，74，96-104）。

在延世大學留學期間，平田經歷了複雜的多語情境。除了自身的韓語學習外，也用英語協助韓語班上的同學學習韓語、幫忙懂日語的美國人學習漢字，以及教導韓國學生學習日語。在生活上，也體驗到當時與日本相當不同的軍事氣氛，例如歷經夏日夜晚為了軍事理由而進行的燈火管制、瞭解到在日韓國人回到韓國時被監聽、跟蹤的處境，以及應日語班學生要求進行「非合法活動」——使用當時在韓國還諱莫若深的光州事件等歷史作為日語教材（平田 2004a：58-73）。韓國留學的經驗對於平田往後的劇本創作有直接的影響，例如1998年的《光之都》（光の都）、《漢江之虎》（漢江の虎）和《花郎》、1989的《首爾市民》（ソウル市民）等作皆以韓國為背景。而學習韓語的經驗，也讓他重新發現日語的特徵。戲劇教科書對於強調語氣的說明，其實與人們使用的日常語言有落差。事實上，日語不必靠聲調，單靠語順的調整就可達成強調的功能（想田 2012：161）。這類發現即是啟動平田提出新演出風格的契機。

平田的劇作風格，從《光之都》開始轉變。該劇沒有安插語言上的遊戲，也不換佈景。而在其後的《漢江之虎》，平田更取消了所有的背景音樂，並嘗試讓演員低聲說話、背對觀眾說話，劇中還會有一組以上的演員同時各自進行對話。²《光之都》、《漢江之虎》和《花郎》這三齣戲，正是平田「現代口語戲劇理論」誕生和方法論確立的標記。當時他常將自己的作品稱為「世界上最安靜的戲劇」，後來也被評論家與岩松了、「遊園地再生事業團」的宮沢章夫、「弘前劇場」的長谷川孝治並列，歸類為「安靜戲劇」（静かな演劇）（平田 2004a：130，150-153，164；扇田 1995：243-244）。

1987年末，平田在當時的一本人工智慧期刊上，發表了一篇名為〈戲劇與日本語〉（演劇と日本語）的文章，可視為現代口語戲劇理論的雛形（平田 2004a：132-141）。文中討論的主題從演員應該如何說出台詞，延伸到現代社會中的語言溝通問題，再回歸探究演員的表現方式。文章一開頭，平田討論了當時一般劇場排練，常會遇到演員以帶著節奏的方式說台詞（セリフを歌う）的問題。平田認為這與日本古典文學流傳下來歌的形式有關，也成為當時劇團「轉位21」（転位21）的山崎哲等人持續與之博鬥的問

² 平田自承，演員在舞台上背向觀眾的說話方式，源自於一離團演員的發明。該演員對於面向觀眾說出劇本裡那些無甚特殊的台詞頗感羞恥，因此採取這種後來被平田接受的表演法。見平田（1995：3）。

題。³為什麼要禁止這樣的說台詞方式？平田舉搭訕為例。一般人與人之間的對話，並不會事先決定要說什麼，因此不會以帶節奏的方式來說。相對地，搭訕者用帶著節奏的說話方式試著攀談時，正表示那是事先想好的台詞，絕非只針對獨一無二的受話者而說，因此很容易引發嫌惡感。平田主張讓戲劇回歸一般日本人說日語的方式，目的正是要創造出類似日常生活的現實感。

然而，戲劇是在舞台上，經由演員的表演創造出一個純粹屬於戲劇裡的世界，而與觀眾日常生活經驗的現實有所不同，這是觀眾與參與演出者之間所共享的預設。創造出戲劇世界的方式所在多有，以歌唱方式表現的歌舞伎或是音樂劇亦屬其中（平田 2004a：135）。既然如此，在說台詞的方式上，平田主張用貼近日常生活的現實感來創造戲劇的世界，藉以彌平戲劇與日常生活兩者之間在語言使用上的差異，其理由何在？

平田的觀點，來自於對創造戲劇世界所運用的各種約定俗成的符號的反應。他認為，由於過度依賴觀眾接受戲劇演出的非現實性，小劇場運動以來不斷強調演員在身體上的表現，反而使得演員「不會說台詞，不然就是說出來的聽起來全是謊話」（長谷部 1998：177）。針對演員說台詞不真實的問題，平田認為，如果認定只要演員持續地磨練身體和精神上的表現就可以改善，其實並非解決之道，反而只是將演出成敗的責任都推給演員而已。平田指出另一個方向：僅以演員說的話來創造戲劇（長谷部 1998：177）。

在〈戲劇與日本語〉裡，平田透過反思戲劇世界中約定俗成的符號的使用，討論現實世界中的符號使用，而將話題延伸到社會變遷導致人際間溝通的共享前提產生罅隙的處境。平田認為，現代社會不論在家庭中或者各種職業團體，乃至於電視劇中，都充滿了特殊而抽象的符號體系。例如中學生回答問題常僅以名詞帶過，大約是由於在家裡只要說「布丁」就等於「我要吃布丁」所致。而當對話者並不共享這個符號體系時，就會面臨無法相互溝通的窘境。而這與戲劇有什麼關係呢？平田認為，在現代社會各種團體、媒體中充斥的特殊而抽象的符號體系，會影響在此體系中成長的演員，使他們在舞台上以習慣使用的符號來表演。因此，平田主張，「面對整個溝通情況所產生的危機，現代戲劇必須儘可能地排除預設」（平田 2004a：138）。在戲劇演出上，就是指排除演員因成長過程中受特定符號體系影響而對演出所持的既定看法，例如以為悲傷的情緒就要用哭泣或是悲傷的語言來表現等等。平田在交付劇本給演員後，初期的排練會禁止演員移動頭部、移動手部，或者在台詞之間插入間隔，因為當台詞中表現出說服或是否定的意向時，演員們常習慣用移動頭、手這類既定的符號來輔助表演。平田認為要防止演員使用既定符號，要從

³平田除了在青年團成立初期擔綱演出外，不再擔任演員，但1987年因演員調度問題，在睽違三年多後再次扮演演員的角色。在準備演出期間，平田也深受山崎哲的表演理論的影響，而目前青年團排練時將各景再細分，不斷反覆排練的風格，也源自當時。見平田（2004a：121）。

劇本寫作就開始著力。「劇作家寫出的劇本，要儘可能不要求演員使用語言以外的既定符號」；「在劇本的階段，就不能讓演員有多餘表現的餘地，演出就更不消說了」（平田 2004a：139-140）。平田接受創造戲劇的真實感為觀眾與演出之間共享的預設，但拒絕演員以既定符號來創造。他在1989年寫道：「這一年提出了（演出）不逗觀眾笑、不惹觀眾哭、不炒熱氣氛（笑わせない、泣かさない、盛り上げない）三個標語，稱為『青年團三不運動』。就結果而言，觀眾如果笑了或哭了也沒關係，因為這畢竟是由觀賞者那邊決定的」（平田 2004a：172）。

從平田將戲劇世界的符號運用，連結到現實世界中因符號體系的分殊化產生的溝通問題來看的話，我們可以推論：在戲劇裡回復日常口語的主張，僅依賴同為語言共同體一份子的觀眾和演員所共享的語言符號。戲劇世界中其它符號的大量使用既已排除，理應更容易被觀眾理解和接納，甚至有潛力讓觀眾透過在戲劇中經驗的共同語言，反思現實世界中分殊化的符號體系之間的藩籬。然而，或許就是因為平田的主張太強調不過度依賴觀眾對於戲劇抱持的預設，導致了戲劇與日常生活之間的差異遭泯除。不使用大眾熟悉的、約定俗成的劇場符號的結果，就觀眾而言，除了演員同時對話或背向觀眾說話具有新鮮感之外，對於平田新風格下的戲劇內容常感無趣。風格上的變化使得青年團的觀眾人口，在一兩年間從每場上千人急遽下降到1989年的三百人（平田 2004a：153，166）。而就評論者而言，平田的新主張所蘊涵的擴大觀眾群、打破符號藩籬的理想，除了觀眾人數下降的現實外，也遭到了恰與理想完全背道而馳的批評，例如指陳劇中人物不分年紀老少，說話方式盡是中產階級模樣而悖離現實（小谷野 1997）；或者認為平田壓抑風格的劇場，所帶給觀眾的，只可能是知性上的樂趣（八角 1995：166）。

不過，平田新的「壓抑風格」卻恰好與下一時期的社會氛圍相呼應。1990年代的日本小劇場界，有一股被論者定位為「寫實主義的回歸」（リアリズム演劇への回歸）或者說「現實的回歸」（リアルの復権）的趨勢，它在表演風格上與前行代的小劇場有明顯的差異（Poulton 2006：17；長谷部 1998：244；別役等 1994：18）。該時期所發生的重大事件，時常反映在劇場作品中：在日本國內，是投機經濟的泡沫化和奧姆真理教的崛起；在國際上，則是波斯灣戰爭以及隨南斯拉夫分裂而起的種族殺戮事件。在此時空背景之下，80年代許多節慶式的舞台表現手法，已經找不到與之對應的現實（別役等 1994：20）。以劇評家長谷部浩的話來說，「日本的現實，已因泡沫的破裂和波灣戰爭等事件而改變。明天也會跟今天一樣、明天會有比今天還富足的生活，這類支撐著過去經濟成長的神話，已輕易地瓦解……」；60到80年代小劇場演出常見的狂熱的發聲與身體表現風格，已逐漸無法打動觀眾，反而促使觀眾思考寫實戲劇的意義（長谷部 1998：243-245）。

平田即為90年代此一趨勢的代表。不過，究竟平田的戲劇為何被如此看待？在詳細分

析現代口語戲劇理論的下一節中，我們將釐清平田對於戲劇之真實的看法，也將解釋平田被批評的知性風格，其成因實來自於平田的戲劇觀：他的戲劇觀中的觀眾，理想上在觀戲時應處於情感上保持距離的知性狀態。

二、現代口語戲劇理論

(一)、真實感

平田偶會使用欽佩／感動（感心／感動）的對比來說明他的戲劇觀。好比努力揣摩劇中人物感情、收放自如地演出的演員，可以造就令人欽佩的演出，但戲劇本身可能卻未必令人感動（平田 2004b：39-40）。顯然平田可能也認為好的戲劇應該令人感動。但另一方面，平田又同意觀眾與演出之間的共享預設，是讓觀眾在戲劇中能感覺到真實，並將之定位為戲劇的目標（平田 1998：25）。若是如此，那麼以上述的青年團三不運動來看，禁止演員用既定的符號來表演、感動觀眾，對於觀眾感覺戲劇中的真實究竟有何幫助？或者換個方式來問：平田所認定的真實究竟有何特殊性？⁴

1995年，平田在著書中整理了自排練過程所發展出來的戲劇觀點，明確地以「現代口語戲劇」理論來命名。就在同年稍早，青年團在1994年首演的《東京筆記》獲頒岸田國士劇本獎。《東京筆記》將場景設定在東京一美術館的大廳，時間則是距1994年屬於近未來的2004年。其時歐洲戰事爆發，遠來避禍的荷蘭畫家維梅爾（Johannes Vermeer, 1632-1675）的珍貴畫作正在美術館展出。

《東京筆記》的創作靈感來自小津安二郎的電影《東京物語》（平田 1998：112）。戲中肩負照料雙親責任的秋山家長女由美，從家鄉來到東京與其它家族成員會面。除了秋山家族七人外，其它登場人物，還有欲捐贈家族收藏畫作的三橋及其友人和聘請的律師、兩位美術館館員、曾有過私人家教關係而在此偶遇的一對師生和友人等等。秋山家不在場的雙親，架構起秋山一家的談話內容，而美術館的場景，則反差出具有藝術天份的由美陷入家人照護工作的處境。而歐洲發生的戰事，也鋪陳了戲中不同角色多元的戰爭觀點：劇中角色有維和部隊的成員、有軍火製造商，也有反戰運動人士。這反映出首演當時的波士尼亞戰爭，以及日本國內對於日本參與柬埔寨維和任務的爭議氣氛（Poulton and Hirata

⁴ 在1990年代，日本劇場評論界針對評論者用「寫實主義的回歸」或者「現實的回歸」來定位當時包括平田在內的小劇場演出產生了爭論。論者對於寫實主義是什麼，以及究竟新劇、歌舞伎、戰後小劇場，或者平田的戲劇之中哪一種才能算是寫實主義這兩個問題，抱持著差異性極大的觀點。本文旨在釐清平田的觀點，及其與機器人劇場的關係，不擬深入當時各評論家對於寫實主義劇場的不同看法。對於當時的各家看法，可參考Poulton（2006）、內野（1996）、大笹等（1999）、別役等（1994），以及八角（1995）等著作。

2002 : 6)。除了戰爭背景之外，可資辨認的談話主題，大致是隱身於其它日常對話之中的工作、家庭或男女關係。然而，即便戰爭話題或者家庭、男女關係都蘊涵著隨時可能爆發的張力與衝突，在演出中，劇中演員卻鮮有很明顯的情緒變化表現。美術館大廳就好比真實世界的一隅，人物在其間穿梭來回，平淡地談話。戲中沒有戲劇性的情節，也沒有強調藝術性、表演性濃厚的台詞，只有「看似幾乎沒有在表演」般進行著的日常生活風景。

事實上，論者不約而同地指出，《東京筆記》透過繪畫的比喻，其本身正是一篇戲劇理論的宣言（Poulton and Hirata 2002 : 6；內田 2007 : 205-206）。有一說認為近代以來，包括維梅爾的畫作等寫實主義繪畫得以呈現出驚人的細節，是由於畫家得益於暗箱（camera obscura）等光學裝置的輔助。戲中的美術館員有段台詞說明科學工具的影響，被認為是平田自己對於戲劇的看法（Poulton and Hirata 2002 : 6-7）：

十七世紀大概是現代的開始，有伽利略的望遠鏡、顯微鏡等等，使用鏡片的話，總而言之，以往看不見的東西全部都變的看得到了，不管是微小的東西，還是宇宙都可以。現代就是從那裡開始的，透過鏡頭看東西。客觀地看。這跟神的觀點不一樣，是不同的（平田 2007 : 148）。

平田宣稱自己的戲劇僅是如實地記述（ありのままに記述すること）自己所看到的世界（平田 1998 : 39）。「如實地」一詞乍看之下不免啟人疑竇，因為個人的記述如何可能「如實」？即便透過鏡頭觀看取代了現代以前神的全知觀點，僅在視野上施加限制如何能保證眾人所見一致？「客觀地看」有可能達成嗎？

平田並不認為他的觀點足以代表客觀。他甚至進一步否認戲劇傳達思想、主張的目的。正如同繪畫一樣，一般作畫並不是先設定好主題才去找風景，而是在與風景的遭遇中激發出表現的欲求，因此他自稱並不想傳達主題思想，但卻有極多想表現的事物（平田 1998 : 32, 37）。而對於觀眾該看到什麼，《東京筆記》中另一角色的觀畫感想提供了線索：「變得不知道看到的是被畫的東西、畫家，還是畫家的世界」（內田 2007 : 205）。事實上，我們認為在平田的戲劇觀中，與觀點的「客觀」性相較，他更重視的是「鏡頭」這個譬喻。平田很清楚觀點的侷限，並進一步說明了何謂「如實地記述」。他「並不是要完全如實地呈現現實生活。現實生活中『如實的』煩惱、悲傷或喜悅，都是難解的……我的劇場如同顯微鏡，將至今我們用肉眼無法看到的細微的日常生活，用雙耳無法聽聞的細微聲音再現出來」——「透過顯微鏡看見的世界並非贗品，但無論如何都與平常所見的看起來不一樣。」⁵平田以此解釋自己的作品與現實世界之間的關係：劇場的顯微鏡所顯現

⁵ 本文作者訪談平田的記錄（以下簡稱為平田訪談），2012年8月22日，東京駒場廣場劇場。

的乃是一個平行時空，觀眾被邀請來到這個侷限的時間與空間切面，湊近觀看生活的千絲萬縷中，包含之萬般混沌。他說：

所謂戲劇，就是朝向真實而去的無限的反覆。在那無限的反覆之中，世界的形貌逐漸鮮明。如今我所要求的，並不是將這個混沌不清的世界簡化成容易理解的形式，而是讓混沌維持混沌，只是放大觀察的解析度而已（平田 1998：203）。

平田劇中的登場人物，彷彿就像是會出現在我們真實生活中的他人，他們或與我們有一些短暫的交會，但並不深入。我們無法從這短暫的相遇或其抑制的外表，看出其人的個性與經歷。但就像有時我們旁觀他人時，心中偶爾會閃過「那個人怎麼了呢？看起來好像有些悲傷」這樣的想法，觀眾也必須動用同樣的觀察能力。他的劇場在敘事上不時表現出言而未明的暗角。人物之間的故事往往只有暗示、沒有說盡，留下許多引人猜測之處，因而迥異於傳統但凡拋出引線終必一一收束至明確謎底的敘事結構。平田認為，適度鋪設的留白能刺激觀眾的想像力，使作品在觀眾的腦海中得到真正的完成，而這種曖昧難解亦為真實感的來源之一，因為說不清的混沌狀態更接近人生的真貌。平田不將此混沌不清的世界簡化成容易理解的形式，而以「讓混沌維持混沌，只是放大觀看的解析度」為目標，混沌所激發的種種臆想因而成就了他的劇場作品一種「只暗示某種可能性」的風格（佐々木 2011：274-275）。演員不需要以表演「告知」觀眾角色刻正處於何種情緒，只需讓觀眾隱約覺得「或許是如此吧」。平田講求的是刺激觀眾的想像力，使其思緒充滿動能地湧向所有可能性，在朦朧處創造出符合觀眾自己想法的真實感（平田 2004：126）。

在舞台空間上，平田也以特別的方式形塑他所認定的真實感。相較於電影，劇場的時空極度受限，因此有些戲劇致力於燈光與佈景設計，企圖以天衣無縫地場景轉換營造時空流轉的幻覺。但平田認為，舞台上活生生的演員正是喚起觀眾想像力的一大利器，而這是電影無可比擬的（平田 1998：67-68）。平田的劇場在實際「開始」之前就已經有演員在舞台上活動，而在很自然地慢慢展開之後，觀眾可能才會察覺觀眾席的燈光已經暗去（佐々木 2011：281-282）。在不換景的單一空間裡，舞台上沒有燈光轉換，也沒有配樂。觀眾彷彿與演員和其他觀眾共享著從舞台延伸至觀眾席的空間。平田認為，利用劇場時空限制的做法，反而能讓觀眾的想像力溢出舞台的框架，錯覺這些人物在舞台之外似乎延續著真實的生活。這就好比以有限創造無限，「卻能反映出整個世界」（平田 1998：68-69）。

從劇場史的角度可看出此設計的特殊性。西方劇場傳統經文藝復興的洗禮，始朝向「透視」的欲望發展前進。透視技法的發展意味著過去人力所不可見的事物已為文明理性

的「光」所穿透，而舞台更因受到透視法與鏡框式舞台的影響，開始了致力於製造幻覺的劇場美學：以透視法佈設的舞台佈景盡可能將觀眾的視線焦點向舞台深處延伸，創造遠大於舞台的空間感；觀眾在觀戲時忘卻了自己，隨劇中人悲喜，而創作者亦以觀眾認同角色、投入幻覺的程度來評斷戲劇製作和演技的優劣。除了舞台設計之外，演員與觀眾雙方之間的默契，還補足了虛構的演出與現實之間的距離。觀眾必須自願暫時遺忘「戲劇為假」的事實，為投入幻覺做準備。簡言之，觀眾雖在理性上知道戲是假的，在觀戲的當下卻好似忘記了這件事，連帶的他們也忘卻了自己——觀戲當下，觀眾藉由無隔閡地、同步性地接收角色的心理變化，建立起對於角色的認同。而這個效果正是戲劇的目標。所有劇場元素以及導演、演員的工作，均是為了使觀眾投入而發展的產物。同時，劇場幻覺也是一種安全的體驗，因為不管大喜或大悲，一旦戲劇結束，一切魔法也將隨之消散，觀眾可安心回歸各自的日常生活。

在表演方式與舞台空間上，平田舉例闡述自己與上述這類劇場傳統的差異，也和1950年代布萊希特的疏離劇場相互對照。他認為，現代寫實主義劇場的表演法，就像是數人圍坐一桌，觀眾感覺自己好像變成了坐在席間的某人（情感和空間認知皆投入）。而主張阻斷、干擾幻覺進行的布萊希特作品，則像是從上方俯瞰圍坐桌邊的人們（情感和空間認知皆不投入），觀眾一直介於想進入劇情，卻又不斷被阻擋在外的狀態。而平田的作品又異於此二者。在平田的創作觀裡，觀眾當如另一個坐在桌邊，想要參與演出的人；但觀眾並不是以任何一個登場人物的知覺／身分在場，而是保持現實狀態下的自我認知，卻恰好與演員同在現場（情感不投入，但空間認知投入）（平田 2004a：213-214）。

因此，對平田來說，觀眾雖然也可能被他的戲劇所感動，但他們始終知道自己正面對一齣戲。觀眾不需要放棄對自身所處之現實空間的意識而「投入」任何他設的結構，因為劇場的空間已經盡可能與觀眾所處的現實空間一致化，兩者互相延伸，幾乎是同一個世界。以《東京筆記》來說，舞台上的美術館大廳彷彿只是某個「真實存在於觀眾所在之處」的美術館之局部，而觀眾彷彿和演員一樣是坐在大廳中的人。觀戲的經驗就像是在旁觀和自己同等身分的他人，如餐廳或候車室裡的人。戲劇和我們日常生活中旁觀他人的經驗重疊，而觀眾亦在平田的劇場中，重新發現了生活裡偶發的戲劇性。

（二）、放棄心理寫實

平田的劇作中，一般不會要求演員表達強烈的情感。相反地，對於演員的演技，他要求的是「掌握恐懼、戰慄、羞怯等細微的意識之流的演技」；從這個角度來說，平田自承他的戲劇可稱為「意識的戲劇」（平田 1997a：182-183）。此外，因為意欲描寫的是「誰

做了什麼」行為、「我在這裡，然後與你相遇」這類的存在和關係的狀態，並以平靜的方式呈現混沌的世界，因而也自認可稱作「存在的戲劇」、「關係的戲劇」，或是「記述的戲劇」（平田 1997a：183）。由於演員不會以釋出明確的情感來表達訊息，因此語言如俚語或敬語的使用，以及說話的速度和間隔，便成為理解平田戲劇的關鍵（Poulton and Hirata 2002：4）。

平田將自己的戲劇定位是「意識的戲劇」，表面上可能會被認為是回歸心理寫實（psychological realism）（Uchino 2009：21），但這卻是他努力想擺脫的演出技法。戰後的前衛戲劇運動導演如鈴木忠志，曾經批評戰前的新劇對於西方寫實主義戲劇的模仿，是種「劇本中心主義」（林子竝 2008：96-97）。平田建立自己戲劇理論的基礎，也有部分源自於對新劇的反省。不過，他對於新劇的批評，重點在於既有戲劇中語言和心理的呈現方式。

比較歐洲與日本的寫實戲劇可以發現，歐洲的寫實戲劇，是在浪漫主義過渡到工業時代後，劇作家開始關懷新興社會問題的背景下興起的。但日本現代劇場的發端，也就是代表日本寫實主義戲劇的新劇，並非起源自對於當時日本社會的寫實描繪，而是來自歐洲寫實戲劇的跨文化傳播。西方的寫實主義如契訶夫、史特林堡等人的劇本和其他西方劇種如歌劇等等，在十九世紀末一起被當成西方文化的代表而傳入日本，同時又因為日本戲劇工作者缺乏與西方劇壇的真實接觸，使得寫實戲劇逐漸演變為一種想像的產物——在日本現代劇場發展之初，所謂「寫實」的戲劇多半挾帶著「西洋」、「文明」的符號，描繪的是莫斯科或柏林的事物，在內容上與日本文化以及日文口語語境差異極大（平田 2004c：100）。當時寫實戲劇的寫實目的，反而被「寫實」這種風格本身的西洋符號所掩蓋。因而，以當時的日本而言，寫實主義戲劇重點其實不在「寫實」，而在於它是「西方的」——對變遷中的日本劇場而言，寫實有根本上的困難。由於寫實表演的形式太新，在缺乏本土創作劇本而依賴西方翻譯劇本的情況下，西方脈絡的「寫實」劇情，到日本一轉而成了異國風情。演員為了減低自身身體、文化，與西方文本之間的斷裂，戴上假髮、假鼻子，模仿西方人的身體與聲調演戲，形成由內到外都脫離現實的尷尬狀態。這個現象，即使在不同藝術主張的日本劇場流派，如左翼戲劇中，也不見改善（平田 2004c：116）。

對平田而言，追求寫實首要之務就是面對戲劇中的翻譯腔和舞台腔的問題。有感於真實日常口語在日本劇場中長期缺席，平田戲劇理論的核心關懷，就是創造吻合於當代口語的戲劇語言，或者說使戲劇語言的創作及表演「回歸」自然口語語境。他在自身的排練經驗中發現，演員在表現台詞上的僵硬不自然，往往在稍微更動原句的語順、語尾助詞及語氣停頓位置之後緩解許多（平田 2003：28）。他因而認為，許多過去被歸為表演領域的

問題，亦即演員不能恰如其份地扮演好自己的角色，或許其實是文本的問題。若將西方劇場以文本為中心、經典劇本不能更動的觀念拋去，從劇本創作的階段開始確立可依個別演員進行微調的、精確而具自然語感的台詞，演員才有可能從掩飾、補足語言裂隙的無謂勞碌中解脫，開始真正的寫實表演。

新劇中非日常口語的使用，除了暴露出日本寫實主義戲劇的名實不符外，也進一步突顯出心理寫實的問題。平田指出，日語的日常口語欲表達強調時，常只需調整語句的順序，但新劇卻為了要將不可更動的台詞的情緒表現出來，硬生生地給台詞安上了一般日本語對話中不會強調的強弱語氣，成就了聽起來非常不自然的「新劇調」（平田 2004c：142）。而新劇強調表現出台詞的情緒，實是源自於西方心理寫實的傳統。因此，對舞台腔和戲劇腔的反省，就將探討對象從日常語言的使用，進一步回溯到了心理寫實的問題。平田認為，心理寫實方法其實創造了演員與觀眾之間過度的共謀關係。上文曾提及演員會使用既定符號來表現，同樣地，觀眾也會期待看到演員在情緒表現上的既定符號，例如悲傷的「表現」。觀眾以看見「悲傷的表現」來認定角色是「悲傷」的，並且以演員給出「悲傷表現」的能力來判定其演技的優劣。這即是史坦尼斯拉夫斯基（Konstantin Stanislavski）表演方法的預設：只要演員以「彷彿其人」的心理狀態控制顯露於「外在」的內容，即能達到向觀眾告白的目的。觀眾從而成為唯一窺知眾角色「內在」世界的全知者，此即素來的寫實表演劇場中，演員與觀眾的共謀。觀眾因此放棄了對劇場中呈現出的真實的觀察及思考，放任自己被舞台幻覺淹沒，而創作者亦利用這種寬容，讓自己不必面對「劇場永遠無法是真實的」此一根本上的矛盾。

平田提出的解決之道，即是戲劇必須放棄心理寫實的路線。在舞台上，觀眾能看見的僅僅是演員的外表。而在日常生活中我們所接觸、所認識到的他人，也無非僅是其外表。他人的「外表」無論多麼充滿訊息，都無法確保能通往其人的內心——沒有人能真正「知道」另一個人的感受，一個人的感受亦不可能透過外在表現「傳遞」予他人「知道」。因此，觀眾要想從演員「逼真」的表演中得知角色的內心，無異是緣木求魚，就像我們無法從一個人的眼淚判斷他的內心是否感到悲傷一樣（平田 1995：68-74）。

而回歸自然口語語境不只包含語順、助詞和語氣的問題。仔細觀察一般人說話的內容，往往會發現敘述中零散地穿插贅字、停頓、跳接或重複的部分。完全正確的文法結構、流暢的語氣與條理的邏輯，甚或華美的文藻，在沒有準備或不經設計的狀況下幾乎不可能。這是語言真正的使用實況。平田認為，為了在劇場中再現此實況，劇作家必須有意識地觀察日常語言的使用。而這不只包括說話本身，還包括說話時身體所做的無意識動作，如摸頭髮、玩弄桌上物品等小動作。這整個系統，這些不精密、無條理的細節，即是一個人看起來「像是真正活著」的表徵。

平田要求演員能夠完整地呈現出這些表徵。「現代口語戲劇」的核心，即在於放棄心理寫實，轉而追求「外在表現」的真實感。對平田而言，演技並不是心理寫實所主張的，演員將自身與角色同一化的技巧。演技反而應該與心理活動完全無關，轉而強調演員精確地控制自我身體的能力。這種放棄對角色作詮釋性演出的演技主張，也就是平田所說的「演員不需有心」（役者にこころはいらない）（佐々木 2011：310）。為達此目的，演員首先必須對自己在日常生活中做的各種無意識動作，包括習慣性的小動作和表情等等，進行有意識的觀察，並能夠隨時提取出來，自由地將之排列組合（平田 2004b：61，67）。透過把自己當成他人一樣從旁觀察，演員對構成自己的「外在」產生意識，以此作為表演的原點。於是「自己」，就成為青年團演員的第一個角色。而為了達到將人類的無意識舉止「意識化」之目標，以去除演員方面可能干擾劇作執行的因素，必須盡可能地排除演員的心理活動。

而排除演員心理活動的方法，是盡量增加演員的「負荷」。平田指出，一般人在與人說話時，因此互相瞭解彼此關係，聲音的表情會在無意識中充分反映彼此的關係。但在演戲時，由於角色是處在與其它角色的虛構關係中，會因為過度集中注意力想要表現台詞，反而讓身體變得僵硬不自然（平田 2004b：55-58）。而增加負荷，就是讓演員在說台詞時同時進行其它動作，以避免過度將注意力集中在表現台詞上。例如在舉辦工作坊時，平田會要求參與者邊走路邊跟旁人說話、行進中看時鐘並回答旁人現在的正確時刻、跟對向來人打招呼，並且注意突然掉在路上的東西。負荷太重必然會使人無法順利完成，但說話時的表現卻會比只專注於說話時來的自然（平田 2004b：72）。同樣地，在演員台詞說不好時，也可以請他們在說話時同時碰觸身邊的東西。有意識地在演出時利用這些看起來無意識的小動作有其重要功能：此時身體與東西的距離，會成為取得與對話對象合適距離感的可靠基準（平田 1995：81）。平田認為這種邊說話邊動作的方式，可以「分散」演員對於台詞過度集中的「意識」：增加負荷即是分散意識。從這點看來，平田的戲劇風格不只強調角色之間的關係，他也在排練和演出方法上強調說台詞與其它動作、與他人、與環境之間的關係（平田 2004b：134）。

平田在排練時所下的指令，有時細至將台詞提早或延後0.3秒，或者改變動作位置五十公分的地步（石黒浩 2009：143），在文本的架構之上不斷針對動作的細節逐次增加負荷。雖然指令不可能百分之百被實踐，但大部分的演員都在嘗試實踐的過程中保持了對身體絕對的專注，並且因此無暇顧及對角色多餘的詮釋。然而排除心理活動之後的結果，卻能使台詞的生硬感消失。這種加強負荷而不自然的演出方式「當然對於演員而言這（負荷的狀態）談不上一種自然的演技，但是從觀眾的角度而言，結果看起來卻很自然」（平田 2004b：72）。

三、科學系列三部曲

1990年代，平田一方面繼續現代口語戲劇的實驗，一方面也開發新的表現主題，嘗試用戲劇來呈現一般人認為深奧的科學。平田在這段期間完成的「科學系列三部曲」，不只延續了刻劃日常生活的慣常手法，而且還有更進一步的發揮。本節將接續前一節對於平田排練方式的討論，分析在科學系列三部曲中臻於極致的現代口語戲劇手法。另一方面，以靈長類實驗室為背景的科學系列三部曲，在表現主題上與日後的機器人劇場有相通之處，皆以人類與非人類之間關係為核心。因此本節也將描述平田呈現人類／非人類關係的方式，並且開始對於機器人劇场的分析。

平田獨特的排練方式常引起非戲劇領域專家的興趣。例如認知心理學家後安美紀就曾詳細紀錄於1997年首演的《巴爾幹動物園》（バルカン動物園）一劇的排練和演出。該劇延續平田向來不換景的風格，卻動用了超過二十人的演員。劇中不時出現同時多組對話，是平田將該特色運用到極致的作品（平田 2006：49）。後安透過分析錄下的影像和訪談，指出平田排練時的若干特徵。一是將一齣戲細分為連續的短場景，各場景長度僅兩分鐘左右，每個短場景排練完成後進入下個短場景的排練。二是平田對於演員的指示絕大部分是針對個別演員，極少有對演員全體的指令。第三個特點，則可說明確地反映出平田非心理寫實式演出的排練樣貌。平田對於演員所下的指示，最大宗的是針對演員說話或動作的時間點這一類純粹行為的物理層面上的指示。其它佔較大比重的是與台詞的音量、聲調有關的指示。再來就是在排練過程中增刪、修改台詞。在所有的指示中，跟時間點有關的指示幾占半數左右，而且不論短場景的內容為何，比例都不會有太大變化。以後安的話來說，平田的策略就好比是在追求「演員行為的時間之流的安定化，和演員在舞台上配置之變化的安定化」（後安 2006：29）。而當平田對排練總成果有意見時，則不常只針對單一演員，而是以「全體演員的運動（包括說話、動作）之間的相互作用」這樣的整體觀點來考量，再給予不同的個別演員明確的指示（後安 2006：30）。

平田不只最常對演員下針對時間點的指示，他也認為出色的演員應該具備的條件之一，正是對於時間點的精確控制。他心目中的優秀演員，是能夠精準地控制身體，在正確的時間點表現出像是伸手取杯前的遲疑等無意識的小動作的演員（平田 2012：63）。平田重視時間點的排練方式極類似樂團的指揮。但在戲劇正式演出時，由於導演不能像指揮一樣即時控制演出，只得依賴前述「分散意識」的訓練成果：每個演員掌握自己與其他演員在空間（距離）與時間（說話的順序和時間點）關係，進而相互協調，形成整體上的節奏（後安 2006：33）。

事實上，不只青年團的演出和排練成為認知心理學的科學分析對象，平田自己也對科學觀點及科學家的生活非常感興趣。在科學觀點方面，他認為科學的角度和一般人看待世界的角度不同，看的對象雖然是同一個世界，卻看出不同的世界，這即是他認為有趣而一般人不可及之處（平田 1997b）。而另一方面，持科學觀點的科學家，在生活中如何自處亦是有意思的問題。就像一般人在日常生活中有許多煩惱的事，這並不足為奇，但以推論思考見長的科學家，他們若也有像一般人的煩惱，對平田而言便顯得興味橫生。⁶

後安所分析的《巴爾幹動物園》是科學系列三部曲之終曲。三部曲中的首部曲是1990年首演的《科學精神》（カガクするココロ），其靈感來自於當時流行的獸醫漫畫《愛心動物醫生》（動物のお医者さん）（平田 2004a：199）。二部曲則是1992年首演的《極北之猿》（北限の猿），這也是平田首度入圍岸田國士劇本獎的作品，但結果並未獲獎。科學三部曲的時間點，都設定在距演出當時不久的近未來，場景則是位於不同年代的同一個生物學實驗室旁的公共空間。三齣戲呈現的都是生物學、靈長類學、農學、化學等學科的大學生、研究生和研究員在公共空間停留交談的情景；第二部《極北之猿》中的角色更有些與首部曲《科學精神》中相同，只是年紀長了十歲。這一系列科學三部曲的主題，以劇名觀之雖然是科學，但出於平田對科學家日常煩惱的興趣，學術和實驗非常緻密地交織在實驗室成員的工作、升學、男女和上下關係等等生活瑣事之間，以日常對話來呈現科學家及科學學徒們的生活。

在科學系列三部曲的寫作過程中，平田不只參考了知名作家立花隆當時對於日本腦科學、靈長類學、資訊科學的許多調查訪問著作，也閱讀了包括京都大學靈長類學家松沢哲郎、1987年諾貝爾生理醫學獎得主利根川進等等科學家的訪談或類自傳體作品（平田 2001：133）。在科學三部曲中，該虛構實驗室主要從事的是渾名為「尼安德塔人作戰」的人為進化實驗，該實驗試圖減緩幼猿的身體生長速度，獨使其大腦加速發育，以便測試猿類的心智發展能力。而在《巴爾幹動物園》中，則還有「逆尼安德塔人作戰」：用剔除大腦部分基因的猿類來研究自閉症。「逆尼安德塔人作戰」的靈感應該是來自利根川的研究：剔除部分基因的基因剔除小鼠（knockout mouse）即是利根川著名的研究工具。《巴爾幹動物園》劇中，有位因兒子罹患自閉症，而將揭開該症之謎寄託於基因剔除猿的研究者，還有另一位與之針鋒相對，將猿猴視為己出的靈長類研究者。而其中更重要而不在場的角色是艾倫的腦。艾倫本是波士尼亞的伊斯蘭教徒，90年代因躲避戰禍移民美國，成為知名的大腦生理學家。後來戰事又起，艾倫回國赴戰而死，日裔未婚妻薛晴斯依其遺囑留下他的大腦，以外接裝置維持其腦波。薛晴斯是個遺傳工程學專家，前來實驗室探詢將艾倫的腦移植到腦死者身上的可能性。

⁶ 平田訪談。

沒有身體而以儀器維持的腦算是什麼？艾倫的腦如果與腦死者的身體結合，該看成是哪個人？猿類和人類的差異，有沒有大到成為拿猿類來從事（逆）尼安德塔人作戰的倫理基礎？研究的持續進行所必須依賴的腦／身體、人／猿等等分類基礎，在實驗室的日常慣行中隱而不顯，卻因為一個對實驗室來說屬於外人的薛晴斯（她還算是「艾倫」的未婚妻嗎？）來訪，而讓平常未彰顯的分類邏輯暴露出來，而與婚約關係、親子關係糾纏，形成結合了邏輯交鋒和情感訴說的對話風景。

在《巴爾幹動物園》的演出說明中，平田如此寫道：

「……鑲嵌著人工智慧、腦死、靈長類學、遺傳工程等最先進的話題，以及科學家的愛情、出路、就業，和家庭等各種挫折，故事的底層浮現出『人是何物？』『我們要具備什麼（特質）才能稱作是人？』宏大主題」（轉引自後安 2006：30-31）。

《巴爾幹動物園》中，透過一個不在場的大腦角色支撐出來的科學場景所觸及的宏大主題，在十三年後，以特別的演員——機器人——具體在場的方式來展演，並以新的視角來逼近同一個主題。2010年，平田將比利時法蘭德斯皇家劇院委託的作品《森林深處》（森の奥）改編成機器人版，由六位演員，和兩具由三菱重工製造的機器人Wakamaru擔綱演出。Wakamaru外表呈現醒目的銘黃色，它有眼部特徵、頭、手皆可運動，移動則利用輪子，是具有一般機器人外形的人形機器人。在場景和主題上，《機器人版森林深處》很明顯地是科學三部曲的延續：類似的生物學實驗室旁的公共空間，只是地點搬到2030年代的非洲剛果；實驗室一樣拿猿類來從事「尼安德塔人作戰」，也提及「逆尼安德塔人作戰」；一樣有位小孩罹患自閉症，而將希望寄託在逆尼安德塔人作戰的學者，和一位堅決反對的靈長類學者。兩具機器人的角色是助理研究者，Ichiro（設定為男性）為靈長類學者，而Yosie（設定為女性）則是生化學者，負責在尼安德塔人作戰中調控荷爾蒙以遲滯猿類的身體成長速度（平田 n. d. a.）。

《機器人版森林深處》與科學三部曲較不同處，是個名為須田的觀光業者，他想利用實驗中的人工進化猿招徠觀光客，並企圖以資助研究費用來換取學者們的同意。以對主題的影響而論，須田這個外人的角色與《巴爾幹動物園》中的艾倫的腦及薛晴斯相仿，旨在引出實驗室中，乃至於一般人習以為常的分類邏輯。劇中須田對研究者們提出了質疑。為何被用來做人工進化實驗的猿類不能同時用來觀賞？究竟能不能為了理解或是治療人類而利用猿類來做人工進化實驗？其倫理基礎何在？

在《機器人版森林深處》中，可以發現平田仿效許多科幻小說中機器人的行動法則，

將機器人設定成不能傷害人類——機器人只能針對猿類做實驗，甚至在實驗必要時還可以殺猿。過去的機器人相關作品，多半著墨在人與機器人之間的關係。但平田則為這類文類加入新的元素，用機器人來思考人類與猿類之間的差異。⁷作為科學三部曲延續的《機器人版森林深處》中機器人角色的出現，使得人類不只必須將原本的人／猿分類邏輯擴充，新創出一個有機／無機「生命」的分類：「機器人沒有生命，但無疑是我們的朋友？」；更有甚者，要利用機器人幫忙工作，人類還必須面對實驗室中的科學進展，極有可能在根本上破壞了原本的分類邏輯所仰賴的人類中心主義：人工進化猿會不會進化到讓機器人無從辨別人類和猿類的差異？屆時我們還能不能信任機器人夥伴？或者，機器人朋友們是否還願意幫我們做實驗宰殺「猿類」？

《機器人版森林深處》中的機器人研究者，沒有靈長類所具有的感情，卻有猿類所沒有的語言溝通能力；機器人無法做價值判斷，還因為不會說謊掩飾而經常透露人們不欲人知的談話內容。然而兩機器人研究者在耳濡目染之下，知悉種種研究上的倫理問題，並瞭解自己可能會發展出不利於工作執行的價值和情感。在劇終一幕，兩具機器人跟隨人類研究者外出觀賞雨歇天邊浮現的虹彩後，回到室內而展開機器人與人類的對話。機器人懷疑自己能不能像人類的遠祖一樣，有走出森林而進入平原的好奇心？兩具機器人在模仿大猩猩手拍胸脯吼叫後，自問是否終有一天能像大猩猩一樣哼出自己的歌？好奇心暗示了人之所以為人的基礎，但也顯示出在好奇心驅使之下的科學發展，結果卻是落入自己創造出的困境：機器人或許會哼出並非原本程式就設定好的歌曲，而人類也終將面對機器人不再願意為人類宰殺進化中的猿類（人類？），卻成為倫理學辯論對手的一天。

四、機器人劇場

科學系列三部曲中，平田以靈長類這個角色來反思人的定義。而《機器人版森林深處》中機器人角色的出現，則在劇本內容上擴充了科學系列中靈長類的位置，讓無生命的機器人從與靈長類不同的另一個方向逼近「人是何物」的相同疑問。此一核心疑問不僅呼應了現代口語戲劇理論對於人們外在言行神色的觀察欲望，更進一步在機器人演員的演出上獲得新的探索空間。沒有心理活動能力、但可以接受指令並精確執行的機器人，幾乎符合了平田在現代口語戲劇理論中對理想演員的描述。因此，機器人演出的作品是否會如預期達到完全自然寫實的效果？為了探討此關鍵問題，本節將介紹平田在各齣機器人戲劇中以工作、死亡、記憶等等構築人與機器人之間差異的角度，以及機器人在情感表現上的設定，作為下一節分析機器人演出的基礎。

⁷ 平田訪談。

《機器人版森林深處》是平田的第二部機器人劇場作品。平田的機器人戲劇是他於2006年前往大阪大學「傳播設計中心」（コミュニケーションデザイン・センター）任教之後才成形。2007年，平田因聽聞阪大的機器人研究相當著名，遂向當時的校長、哲學家鷺田清一表示想嘗試讓機器人參與演出。經鷺田介紹後，平田結識同校著名的機器人學家石黑浩。石黑浩當時也在嘗試製作機器人戲劇，兩人的合作因此展開（大阪大学コミュニケーションデザイン・センター 2010：16-17）。據平田自稱，讓機器人演戲的想法，在他初至阪大時即曾向劇團員提過（佐々木 2009：107）；而究其初衷，其實也可以說相當單純：作為藝術家，來到一個可以實現前人未嘗試過之事的環境，自然會躍躍欲試。⁸

在創造機器人戲劇的過程中，平田閱讀觀賞了大量有關機器人的小說、漫畫和電影。⁹他的首部機器人劇場《工作的我》（働く私）於2008年十一月首演，是部長約二十五分鐘的實驗性短劇，設想機器人已經在近未來的家庭裡普及後的狀況。¹⁰此劇看似延續機器人作品中常見的工作主題，但其實反映了日本的社會現況：平田自承該劇的發想源自於目前日本的尼特族（NEET, Not in Employment, Education, or Training）和繭居族（ひきこもり）問題。¹¹劇中的四個角色，包括妻子郁惠、沒有工作也足不出戶的丈夫祐治、以及兩具在構造上完全相同，但特意設定不同的外表、聲音、動作來突顯性別差異的Wakamaru機器人：桃子（著圍裙）和Takeo（戴領結）。為了與外表搭配，兩具機器人的說話聲音設定為帶有厚重的機械感，而桃子的音高較Takeo高，說話速度則較緩慢。在表現性別差異的動作上，Takeo在沒有說話或動作時，兩臂垂放身體兩側，而桃子則是前臂彎曲置於身體前方（石黑、黒木 2009：69-71）。

《工作的我》的場景單純，所有對話都發生在一個深色無裝飾的起居間裡，空間的正中央是一張矮桌，矮桌斜前方的地面則置有手提音響和CD、雜誌。劇中的對話發生在男、女主人用餐之時及其前後，內容多半與食物、做菜有關。平田在此劇中以慣用的技法，以日常對話描繪四個角色之間的關係。機器人在劇中勝任家事工作，也具備豐富知識，但並不能理解人類的情感，且在與人談話時偶爾會無法精準地反應。例如一開場，祐治詢問Takeo太陽系行星的衛星數量問題，Takeo在回答後並未詢問祐治為何提此問，祐治因此向Takeo說明人類在突然轉換話題時通常會引發對方的提問。兩主角隨即開始討論人類的對話方式，而Takeo在學習確認對話「規則」的同時，也注意自己一一探詢細微的脈

⁸ 平田訪談。

⁹ 平田訪談。

¹⁰ 自2008至2013年為止，平田已經有五部機器人劇場作品。第五部機器人劇場作品改編自宮澤賢治的《銀河鐵道之夜》，於2013年五月首演。與其它四部機器人劇場作品不同的是，該劇中的主要角色（排除機器人演員不論）並非青年團的演員擔任，而是由演藝事業公司吉本興業旗下的演員擔綱。本文的分析針對以青年團為演員陣容的前四部機器人劇場作品，並未納入《機器人戲劇版銀河鐵道之夜》。

¹¹ 平田訪談。

絡問題是否會使祐治煩於回應。除此之外，機器人因為不懂得掩飾，在談話時也常觸及人們可能不願被挑明之事。例如桃子與郁惠、與祐治談話時，都曾因不小心提到可能引發兩人尷尬之處，而立即在失言後向兩人道歉。

劇中的祐治沒有工作，而Takeo也因不明原因無法工作。以下對話是郁惠試著以邀約Takeo出門來解決問題的一幕：

郁 惠：買東西時幫個忙吧。

Takeo：對不起。

郁 惠：……

Takeo：說什麼……就是不想工作。

郁 惠：這我知道，所以我們就出去散散步，順便買點東西。

Takeo：……對不起。

郁 惠：……嗯，沒關係。

Takeo：真的很抱歉。

郁 惠：……再去檢查看看吧。

Takeo：可是人家說電路沒有異常。

郁 惠：嗯，所以我才說沒關係。

Takeo：……沒關係？對機器人來說沒有沒關係這個詞。

郁 惠：……那就把沒關係的感覺記起來吧。

Takeo：可是這個……

郁 惠：可以學起來吧。

Takeo：是，嗯，會學起來。

郁 惠：說到祐治，他也不是有什麼異常。

Takeo：嗯，當然。

郁 惠：誰都會有有點不太想出門的時候，不是嗎。

Takeo：嗯。

郁 惠：對吧。

Takeo：但是，機器人不工作的話……

郁 惠：嗯。

Takeo：我們是為了工作才被創造出來的。

郁 惠：……我爸媽也常常跟祐治說，

Takeo：什麼？

郁惠：「人是不能不工作的」。

「靠自己的勞力掙口飯吃，天經地義」。

Takeo：嗯。

郁惠：……沒關係。

Takeo：……嗯。

（平田 2010：40-42）

人們面對不能工作的機器人，直覺會找維修人員幫忙。但是對於不工作的人，想法就無法如此單純了。面對祐治，郁惠一方面認為情況不算太異常，但又認同父母的觀點，認為人應該要工作。Takeo的情況突顯了郁惠面對祐治的難題：機器人是被設定好要工作的，那麼人也應該是如此嗎？祐治可有相對應的「電路」可以為那無以名之，不好稱之為「異常」的狀態負責？而在祐治這邊，平田也突顯出機器人的對照角色，例如祐治在與桃子的對話中暗示，由於烹飪也已委由機器人代勞，自己連以這類工作來貢獻些許心力的機會都失去了。在《工作的我》之中，平田將歷來機器人文類中流行的將機器人等同於工作奴隸的設定，翻轉成探討人類工作本質的槓桿。而機器人不僅只是服務人類，也必須面對同儕的照顧問題。相較於郁惠想要「修好」Takeo，桃子面對Takeo的狀況則說，「真難辦……我們會照料人，但程式並沒有設定怎麼去照顧機器人同儕……真是個難題」。

在平田的第三齣機器人劇場作品《再會》（さよなら）中出現的機器人與前兩齣不同，使用的是一具由石黑浩主導製作，以真人女性為藍本打造的擬真人機器人“Geminoid F”。若在一定距離外觀察，它在外表上與人類幾乎沒有區別。它無法行走，但能夠眨眼並能作出數種臉部的表情。由於不能走動的機器人在戲劇表現上極度受限，平田賦與它一個在機器人文類中少見的表現，讓它朗讀詩作。¹²

此劇首演於2010年9月，長約二十分鐘。劇中主角只有兩個，各自坐於椅上。一是因病垂死的年輕女性，由青年團諳日語的美國籍演員演出；另一個就是父親自她兒時就買來陪伴她的機器人。機器人的聲音近似於真人女性，不帶有強烈的機械質感。¹³在機器人朗誦谷川俊太郎的同名詩作〈再會〉的同時，女人醒來，此劇就在全黑布景和微弱的燈光中緩緩展開。女人說：「小時候完全不知道為何父親把你買給我，……現在也還是不明白。」機器人回道：「抱歉，沒能幫上忙。」機器人接著為主人背誦出法國詩人韓波〈醉舟〉一詩的部分詩句。女人有感自己生命將盡，要求機器人唸點鼓勵的詩，但機器人卻回以若山牧水的兩首短歌：「走吧，走去看那還未見過的山。你能忍受這寂寞嗎？」、「要

¹² 平田訪談。

¹³ 它的說話聲音實際上是由青年團的女性演員擔綱，但經處理而具有與原音略為不同的質地。

越過幾多山河，才能到達一個沒有寂寞的國度？我今依然前行」。女人認為這些歌並沒有鼓勵意味，但承認「沒辦法，如果這些詩符合我的心境的話」。短暫沉默之後，接著是關於機器人的對話（Hirata 2012 : 25）：

女 人：世界上有多少台妳？

機器人：我想有二十萬台……但也有被弄壞的。

女 人：被弄壞？

機器人：如果把我弄壞會讓人心情舒暢，那我也幫上忙了。

女 人：會覺得心情舒暢嗎？

機器人：大多數人好像事後都會後悔。

女 人：我想也是。

若山的短歌所蘊涵的寂寥感讓女人憶起，並以德文唸出德國詩人布塞（Carl Busse）具類似意境的〈山之彼方〉（Über den Bergen）一詩：「遙遠的山之彼方，人們說幸福住在那兒。啊，我隨眾人前去探訪，卻含淚而回。更遠的山之彼方，人們說那裡是幸福的居所」（Hirata 2012 : 25-26）。女人唸的詩引起了機器人的回應（Hirata 2012 : 26-27）：

機器人：有趣呢。

女 人：嗯？什麼事？

機器人：日本人找的是沒有寂寞的國度，德國人找的是幸福的國度。

女 人：是吧……

要越過幾多山河，才能到達一個國度？

機器人：那裡沒有寂寞，我今依然前行。

女 人：我也比較喜歡這首。

機器人：是嗎。

女 人：是的……妳呢？喜歡哪首？

機器人：啊？

女 人：要沒有寂寞？還是要幸福？

機器人：機器人不會區別。

女 人：是嗎？

機器人：沒有寂寞，不就是幸福嗎？

女 人：嗯，也是。

……

女 人：父親好像是知道我的病好不了了，就買了妳來陪我。

機器人：嗯。

女 人：真殘酷。

機器人：妳想要的是更有用的機器人嗎？

女 人：嗯……或許我不會把妳弄壞。

機器人：謝謝。

……

女 人：我要睡覺了。

機器人：好的。

女 人：晚安。

機器人：晚安。

女人闔上眼後，機器人緩緩唸著谷川俊太郎的〈遠方〉一詩，而舞台也逐漸在詩歌聲中暗去，結束了此劇。在2012年6月首演的《再會第二版》（さよなら Ver.2）中，則在原劇之後加進了十分鐘劇情。舞台重新亮起後，女人已不見蹤影，而機器人則像是故障般還繼續朗讀著〈遠方〉一詩。搬家工人進入舞台後，發現機器人只是重複唸詩而無法說話，於是將其電源關閉重開，但它還是不斷重複所說的話而無法完全正常的對話。機器人說：「或許是因為獨自一個人太久了吧」。工人表示，要送它到生人無法進入之處為逝者讀詩，且距離該地最後五公里內人類無法進入，只能由別的機器人負責運送。機器人則回應：「我已經這樣子了還能幫上忙，真高興」。劇終當搬家工人將機器人扛在肩上走下舞台時，它也開始朗讀島崎藤村的〈椰子果實〉一詩，「不知名的遠方島嶼，漂來的一個椰子果實，離開故鄉的海岸，你已隨波逐流好幾個月了吧……」，似乎已經開始執行交辦任務了。

此劇中，未出現的父親所帶來的機器人，成為主角心中永遠的謎：為何父親要買機器人給我？是他不能或不想陪我？還是他知道他不能永遠陪我？而女人與機器人之間永恆存在的溝通鴻溝，更突顯出父親決定讓機器人介入人類的照護事務，成為女人永恆的心理負擔。兩主角在長時間相處後，仍無法瞭解對方的意圖，例如女人並不覺得機器人讀的詩有鼓勵意味，或者機器人想把事情做好卻總是力有未逮，一直顧慮著自己是否能幫上忙。觀眾似乎可以想像，兩者之間類似的對話自女人幼年以來就持續不斷地重複，而無意義而重複的時間，使得鴻溝越來越深，直到女人死去為止。日比野啟解讀平田此劇，認為機器人選擇的短歌，其實正確詮釋了了女人要求的鼓勵，因為對機器人而言，短歌提供了女人面對死亡此一孤寂的旅程所需要的勇氣。他認為「平田暗示的，與其說是機器人不懂人想要

的，不如說是人類（包括觀眾）不瞭解機器人的意圖。劇作家藉著強調人類而非機器人的限制，指出人間事的意圖和結果之間，有難以跨越的鴻溝」（Hibino 2012：40）。若考慮女人對機器人提出的問題「要沒有寂寞？還是要幸福？」，更透露出身邊僅有個只會邏輯運算（機器人回應道：沒有寂寞不就是幸福嗎？）而不懂人間事的機器人相伴，卻長久無法調整談話的內容和期待以適應機器人的邏輯，實是更深刻的寂寞。機器人面對此等無能理解的寂寞，也只能依賴程式設定的想方設法，甚至提及以自己毀滅的方式以求幫上忙。

平田的第四齣機器人戲劇為2012年10月首演的《擬真人機器人版三姊妹》（アンドロイド版『三人姉妹』）。該劇改編自契訶夫的《三姊妹》，使用了擬真人機器人Geminoid F和人型機器人Robovie-R 3兩具機器人，劇長約一百分鐘。此劇大致保留了原作中三姊妹喪父和緬懷舊日的基調，但將場景改設定成近未來日本地方城市。劇中主角為已故日本機器人學者的子女：包括在高中教書，中年未婚的長女理彩子、婚後與夫婿同住的次女真理惠、個性內向卻經常失言的三女育美（以擬真人機器人IKUMI之姿出場），以及正就讀研究所的弟弟明。故事開始於某天下午，姊弟所住住宅裡的客廳。父親在世時，研究生及公司同仁曾讓這個空間充滿笑語，如今只剩下一具機型老舊的機器人管家MURAOKA陪伴姊弟們平淡的生活。這天晚上為了幫即將調任海外的父親愛徒中野舉行餞別會，不僅次女與其夫婿到來，一家人也邀請了過去父親的後輩研究者丸山教授夫婦前來晚餐。

在晚餐前意外闖入了不速之客。明的社團朋友前來拜訪，向三姊妹透漏了明最近未就學的真相；IKUMI也因不明原因不斷在眾人面前吐出驚人之語，說道小學時曾遭丸山教授騷擾的往事，而事件最終暴露了育美仍然存在。原來父親要求家人對外聲稱IKUMI是為了保存因病過世的育美的思想形貌而製作，讓育美以機器人的狀態繼續「活著」。但事實上，真正的育美仍活著。她被憂鬱所困而成為繭居族，多半讓IKUMI代替自己去與家人相處。丸山的騷擾是造成育美憂鬱的原因嗎？IKUMI自稱事件千真萬確，因為它完全保留了育美的兒時記憶，但育美卻稱記不得究竟有沒有這回事。《擬真人機器人版三姊妹》延續了《再會》對生命和死亡發出的疑問，再度觸及《工作的我》之中的尼特族與繭居族問題，並且進一步質問了記憶與遺忘的問題：科技是否能透過保存記憶，解答我們對於遺忘傷痛的需要？

五、機器人戲劇中機器人的演出

從上節對於機器人劇場的劇本內容之概述可以發現，機器人劇場在許多層面承繼了平田所強調的戲劇風格，例如以平田自稱的「關係的戲劇」而言，機器人劇場透過機器人與人的對話、以及提及過去所發生的事，不斷地吸引觀眾去猜測對話者之間曾經發生過的

事，從而造就了目前仍在調整中的關係。借用細馬等學者針對對話與動作上的細緻分析，我們更可以在《擬真人機器人版三姊妹》裡一小段有關育美的真人／機器人身分的對話，發現其中對於「細微的意識之流」演技的強調。這段對話發生在終幕用餐之前，長女理彩子、二女真理惠，和三女育美的分身機器人聊到父親遷葬的問題：

理彩子：該怎麼辦呢，想要遷移的時候，
 真理惠：吃飯之前，不要說這個好不好，
 理彩子：喔，抱歉抱歉，
 真理惠：是吧（ねえ），
 IKUMI：可是，我不吃飯（いや、私はたべないから），
 真理惠：喔（ああ），
 IKUMI：所以沒關係（別に），
 真理惠：對喔（そうか），
 理彩子：嗯，
 IKUMI：我也不會死，
 ……（Hirata 2013：247；平田 n. d. b：65）

在上述對話的第四行，真理惠所說的「是吧」是對IKUMI所說。細馬等學者分析演員在排練上述場景時的對話與動作，發現在短短數秒的對話內，劇中的真理惠對於IKUMI的身分，有數次意識上的轉折。真理惠必然知道育美是需要進食的，而作為育美分身的IKUMI則不必；但她卻在抱怨理彩子觸犯了用餐的談話禁忌時，一時忘記了IKUMI的身分，以會進食的人類來看待它，用「是吧」疑問句來尋求IKUMI的支持，抗議理彩子觸犯了禁忌。然而IKUMI卻出乎意料地反駁。真理惠一聲「喔」的回應，正呈現出她在轉瞬之間回復了對於IKUMI非人身分的意識（細馬等 2013：27）。另一方面，如果加上動作上的分析，這個場景將更加複雜。真理惠在上述對話的第一句時，走到IKUMI的身旁整理其髮際。直到真理惠說「是吧」之時，IKUMI都沒有任何些微的身體反應，彷彿真理惠是自顧自地在整理一個人偶的頭髮。而當IKUMI說「可是」時，其臉部有了反應，真理惠的手也停了下來，並在以「喔」回應時，尷尬地將手移開。在第四句之前，就真理惠的動作和IKUMI沒有任何反應這點來看的話，IKUMI是處在人偶似的非人狀態，而在IKUMI發出「可是」的反駁時，似乎使自己瞬間獲得人的地位，因而讓真理惠吃了一驚而停止動作。因此，就對話而言，IKUMI從人的狀態（真理惠誤認其為人因而尋求支持），經過「可是，我不吃飯」的發言，轉變回非人狀態；但以動作而論，則是從非人（人偶）狀態，透

過臉部的細微反應進入短暫的人的狀態，再經「我不吃飯」的發言轉變為非人（機器人）狀態（細馬等 2013：27-28）。在短短幾句對話中，我們發現平田不但巧妙地運用感歎詞，更利用動作與對話的組合，表現角色複雜的細微意識變化。

在《工作的我》中，我們同樣也可以發現語言在構築「關係的戲劇」裡的重要角色。劇中的人形機器人雖然說話音調平板，但卻善於使用感歎詞例如「是的」（ええ）、「是吧」（まあ）等等，以模稜兩可的態度回話。語言學家金水敏為劇中的一段對話作了如下的分析。這段對話如下：

* 祐治放入CD片，按下播放鍵。流洩出「機器戰警」的主題曲。

郁惠：要做什麼？

祐治：如何？

……

祐治：（向桃子說）如何？

桃子：啊（はあ），

祐治：聽了這個會有振奮的感覺吧？

桃子：「是的」（ええ）、「是吧」（まあ），

（或許是心理作用，隨著旋律，身體開始微微旋轉）

（平田 2010：45）

這是男主人祐治為了鼓勵不想工作的Takeo，想要藉播放音樂來鼓舞它的場景。金水解讀這段對話，認為桃子不確定這音樂對Takeo是否有效，但因為不想傷害祐治、直接否定他的提議，只好曖昧地以「是的、是吧」來回應。對於語言學家金水而言，這模稜兩可的回答，是最不像一般觀念中機器人會講的話，而讓他在觀戲時震懾。他從語用學的觀點，認為「是的、是吧」這些感歎詞的使用，背後代表著發話者極為複雜的人際關係考量，使他產生發話者桃子是人的幻覺，但這卻又與視覺上機器人所具有的金屬身形格格不入。金水認為，這一類看似曖昧實則精密無比的對話，正是平田引人入戲之嚮的計畫（金水 2010：66；70）。

在機器人劇場中，透過精密設計對話的內容和時間點所實現的「關係的戲劇」、「細微的意識之流」，需要比全人類演員演出時更注意時間點上的精確性。以《工作的我》為例，其排練時利用電腦，將演員與機器人的說話及動作設定為一個「作業」，兩作業之間的時間間隔以零點五秒為單位，這大約是人可以感覺到快慢的最短時間。機器人說話與動作的時間、位置都事先用程式設定好，但因每次演出時演員說話的快慢、站定的位置會有

些微變化，若超出原先設定太多以致於會令人感受到有差異的情況下，遙控機器人的操作員就會在需要調整時介入（黒木 2010：62）。如同人類演員對「現代口語戲劇理論」表演方法的實踐一樣，平田在排練過程中，與機器人的操作者來來回回就機器人的一舉一動做細部的調整。這和他跟人類演員的工作方式幾乎完全相同。在旁觀者眼中，「人類演員（因此）受到極大衝擊。平田對於演員和機器人的演技指導完全沒有差異……演員們都在想自己是不是機器人？」（石黒 2010：55）。評論家佐佐木敦對於平田的機器人戲劇，有類似前述語言學家金水的感受。他認為，平田讓機器人獲得一種「屬於人」的節奏感——機器人演員即使在沒有台詞和動作之時，也不會完全靜止，它們總是在手臂等處有著非常微小的移動；話語間的停頓以及偶爾穿插的沉默，也令人錯覺機器人彷彿「真的擁有感情」，並能在說話時思考遣詞用字（佐々木 2011：315）。

沒有「心」的機器人演員，卻足以讓評論家錯覺機器人擁有感情，平田自認為，這為自己多年來亟欲宣揚的「演員不需有心」主張提供了例證（佐々木 2011：310）。由於機器人對心理活動完全無能為力，我們可以排除演員由「內在」去操控表演內容的可能性，從而得到一種百分之百構築於外在設定的劇場。而心理活動的付之闕如，亦沒有像史坦尼斯拉夫斯基的戲劇觀所設想地，必定導致僵硬失敗的演出。相反地，自然而感人的作品確實是可能的。以平田的理論而言，其中成敗的關鍵，正在於導演設定作品細節的精確度，以及演員再現導演指令的能力。對人類演員而言，再現導演指令的能力牽涉到對身體細部動作的控制，但對於機器人演員，這種再現能力卻是必然的前提，因為機器人必然是由導演所下達的電腦指令操控，不可能有任何多餘的表現機會。因此，平田認為，雖就目前的科技而言，人類演員的能力仍遠超過機器人，但或許兩百年後，機器人將會是最好的演員。當今的人類演員勝出之處，不是在思考、詮釋能力的強弱上，而只是因為在肢體動作上受限較機器人小而已。¹⁴

雖然平田自稱機器人劇場，證實了排除心理活動也可以成就感人的演出，然而我們會發現，雖然採用機器人演員徹底排除了演員詮釋的可能性，但也必須付出代價。由於平田設定機器人具有精緻的語言能力，使得他必須與機器人受限的肢體博鬥；若是精緻的語言搭配笨拙的驅體，那麼可能與由一部會說話而不會動的電腦擔任演員無異。精緻的語言能力設定，也導致平田機器人劇場中的機器人角色具有若干特色。底下我們將以平田自稱觀眾觀賞後感動落淚的一幕（佐々木 2011：310），展開對機器人演出的分析。這一幕是《工作的我》接近尾聲時，郁惠或許因心煩外出觀夕陽，知情的Takeo與桃子之間機器人同儕對話的最終一幕：

¹⁴ 平田訪談。

Takeo：郁惠小聲地在哭呢。

桃子：啊？

Takeo：有夕陽……明天也是好天氣吧。

桃子：嗯。

……

桃子：你知道嗎？好像是不可以對憂鬱的人說「努力加油」這種話呢。

Takeo：嗯，有聽說過。

桃子：真難啊，人真的是很難懂。

Takeo：……因為我們本來就不懂什麼是努力加油。

桃子：嗯。

……

桃子：看了夕陽之後——

Takeo：啊？

桃子：會覺得很美吧？

Takeo：……但是，不是這樣。

桃子：為什麼？

Takeo：……

桃子：咦，為什麼？

……

Takeo：那好像是跟人一起看才好的。

桃子：是這樣嗎？

Takeo：就算是自己一個人看，也是回想起曾經跟誰一起看時的事情，才覺得很美。

桃子：是這樣嗎。

Takeo：除此之外無法想像。

桃子：……

Takeo：所謂的美，除了這樣子解釋，是沒辦法理解的。

桃子：原來如此。

Takeo：但是，我們還沒有進化到那種程度。

……

（平田 2010：50-51）

話說完，此劇就在兩具機器人朝玄關方向看去的沉默之中，以與《機器人版森林深處》終幕中同樣的機器人進化話題中落幕。如同這裡和前述分析所言，機器人劇場裡的機器人，還未發展出類似人類的感情，也常因為不能判斷人類說話的脈絡而無法精準地回應，甚至導致失言。不論是在《工作的我》中引人尷尬的失言、《機器人版森林深處》中的不會說謊掩飾、《再會》中的無法瞭解主人意圖，都可發現類似的特性。這即是平田明白表示他設定機器人角色的方式：讓機器人不會察言觀色。¹⁵然而在另一方面，劇中的機器人又有如上述語言學家金水所分析的那一段看似曖昧，實則蘊涵深刻人際關係考量的精確回答。這裡產生了一個機器人角色設定上的問題：如果機器人不會察言觀色，又怎麼能精確地判斷語言對答的脈絡？

我們認為，可能的原因在於平田對於日常口語的強調。如前所述，平田由分析日本現代戲劇得到必須改革戲劇語言的結論，進而從事評論者所謂的言文一致事業。也因此他在台詞語言的設計上，強調日常口語的用語、語順、語氣，以及停頓。由於強調以日常口語自然地演出，機器人便被編排了口語應答無礙的特性。在回歸自然口語的原則下，我們發現不論是由真人或者機器人演出的戲劇，平田都依據此原則。而讓機器人熟稔地運用現代的日常口語，便意謂其台詞中會出現口語常見的感歎詞。而當人們需要精確判斷語境才能說出的感歎詞，竟然由機器人口中吐出時，就可能形成上述機器人角色設定上的問題。

事實上，如果機器人的設定是如同《工作的我》、《機器人版森林深處》劇終一幕那般還未發展出類似人類的感情的話，其實我們很難理解不具感情、不懂得傷害祐治的意義為何的桃子，如何能夠說出如同上述語言學家金水分析那般的精確對話。不過，這樣的理解，預設了人類的感情為精確判斷語境的基礎，可能還是無法用來質疑機器人的語言設定問題。平田在一次訪談中，更舉出連一般日常生活對話都不需要感情的例子。他指出，美國某位罹患自閉症的動物學者，雖然不能瞭解他人的情緒，但卻能夠將他人表達某情緒時所為之事一一記憶下來，藉此就可以在與他人對話時作出適當的臉部表情（佐々木 2011：312-313）。衡諸平田設定的機器人角色不會察顏觀色，而且尚未具備渴望擁有如同人類那般的感情，我們可以推測，平田所設定的機器人，可能是以具備完備語言能力，但在情感的發展上有所窒礙，卻能夠記憶反應模式的人類為模本。如果以平田現代口語戲劇理論的演出方法來看，某個程度上來說，這不正是平田心目中的理想觀眾所反映出的理想角色形象——亦即喜怒鮮形於色，依賴觀眾從其台詞想像其內心的角色嗎？以上述自閉症學者之例，即可消解我們所認定的，平田在機器人角色設定上的問題：機器人能夠藉由記憶而有解讀脈絡的能力，¹⁶但如果遭遇未記憶過的情境，可能就會無法判斷而導致

¹⁵ 平田在《擬真人機器人版三姊妹》首演後的發言，東京吉祥寺劇場，2012/10/20。

¹⁶ 如同本文第四節郁惠與Takeo的對話中，Takeo說可以學會「沒關係」這個詞的感覺。

失言。

平田讓機器人嫻熟日常口語，符合其一貫的目標：讓機器人的角色得以在觀眾的腦海中完成，讓觀眾可以想像機器人演員的心。為了能夠使觀眾想像機器人的角色正渴望著發展出感情，而且仿佛具有自主的思考和行動能力，在青年團的演出不強調演員肢體動作互動的情況下，讓機器人流暢地使用日常語言，是最能刺激觀眾想像機器人演員之心的方式。而讓機器人看似有心，其實也符合了石黑浩與平田合作機器人劇場的目標。如同前文所述，石黑在與平田合作前就在嘗試機器人戲劇。¹⁷在戲劇上平田給予專業的指導，但在兩人合作之前，石黑對於應該如何設計機器人的看法，與平田對戲劇演出的看法，即有相通之處。為了要在近未來讓機器人進入一般人的日常生活，而不只是在工廠裡做著精密、機械性動作的工作，石黑在機器人的外形和行為上嘗試了各種可能性。主要的目的，就是探究人們在日常生活的場景裡，可以跟怎麼樣的機器人形成關係。機器人學家在觀察人與機器人的互動後發現，人們會傾向於將某些特別設計來與人產生互動的機器人擬人化，會用描述人的心理語言如欲望、情感等等來描述這類機器人——在明知它們只是機器人的情況下（Turkle 2011）。因此，利用人們這種擬人化的傾向，有助於讓機器人與人建立關係。人形機器人雖然沒有真人的外表，但與人臉部類似的器官構造，也很容易引發人們的擬人化傾向（石黑 2009：27-28）。擬人化的傾向給了機器人學家重要的設計暗示。例如石黑認為，「人們有沒有心靈我們不知道，而且沒有辦法直接設計一個心靈的程式。但我們可以設計個能執行下列功能的程式：創造出看起來像是有心靈的動作」（石黑 2010：55）。這與平田一貫的想法實有異曲同工之處。兩人的合作基於石黑在機器人外表上的大量實驗，而平田再進一步微調機器人演員的動作，協助機器人演員不只在外表，還要在動作上引發觀眾的擬人化傾向，創造出看似有心的機器人演員。事實上，平田在接觸機器人學家之初，還曾經擔心他跳脫既有的機器人技術的限制，以劇場手法創造出機器人似乎會自主思考和說話的真實感，對機器人學家而言是否構成捏造事實的問題（平田、石黑 2010：24）。

我們還可以從另一個人／機器人之間差異的角度來探討平田在機器人劇場裡的語言使用問題。事實上，近來年對於機器或機器人的舞台演出，亦有學者提出與平田所謂演員不需有心的說法並不相悖的觀點。例如奧斯蘭德（Philip Auslander）從我們對於表演（performance）的界定來討論舞台上機器（人）的演出。他指出，在討論機器的演出究竟應該歸類為表演還是展覽時，常會因為表演預設了人之能動性（agency）的現場表現，而能動性又以詮釋能力來定義，因而將機器演出排除於表演的範疇外。這個對於表演的一

¹⁷ 實際上最初向石黑提議機器人戲劇的，是一家開發機器人軟、硬體應用的私人公司董事長黑木一成（石黑 2010：54）。

般觀點，其實反映了科技將會踰越人類的焦慮。相較之下，奧斯蘭德採用學者將表演者的活動區分為技術技能（technical skills）和詮釋技能（interpretive skills）的區分，自表演史上舉例，指陳絕非所有的人類表演皆是詮釋技能的展現。相反地，從音樂到戲劇，許多人類參與的演出僅只是技術技能的展現，談不上詮釋。也因此，如果這些演出可以稱作表演的話，那麼在舞台上以機器（人）展現技術技能，應該也可以稱為表演：要不要將舞台上的演出視為表演，不是取決於技術技能與詮釋技能兩者的差異（以人類為舞台上的表演者的狀況而言，實際上很難區分表演者在某個特定時刻動用了哪一種技能），而是取決於表演藝術的評價傳統（Auslander 2006: 90, 98）。

奧斯蘭德的說法呼應了平田演員不需有心的觀點。不過，奧斯蘭德提到的例子都僅是肢體動作上的表現，並未涉及語言使用的問題；各國的機器人劇場中，也很少見到像平田這樣使用如此精巧語言的機器人演員。誠然，我們可以接受平田所言，青年團的演員，不論是人類或是機器人演員，都是純粹以外部活動來演出，完全不涉及心理方面的詮釋。然而因為平田在機器人戲劇中，欲表現的是關於人與機器人之間關係的「宏大主題」，則必須先構築人與機器人之間的差異。在科學系列三部曲中，由人／猿、腦／身體之間關係所界定的「人是何物」此「宏大主題」，完全以人類演員之間的對話來展現。然而在機器人劇場中，人／機器人之間差異的構築，乃至於兩者之間的關係，已經不完全假手人類演員：除了人類演員的台詞之外，機器人的台詞和動作都是構築差異、表達關係的重要基礎。自然，利用機器人來演戲可以有多種可能的方式，像是以無對話的方式，完全利用人與機器人在外表和動作上的差異來表現，抑或刻意展現機器人在對話方面的不流暢或是對話內容的單調呆板，皆是在舞台上創造人／機器人之間差異的辦法。但由於平田所設想的人／機器人之間差異太細緻而複雜（如同本節開頭細馬等學者對於《擬真人機器人版三姊妹》中對話的分析），以致於構築差異的方式，似乎必定得透過流暢的對話和大量的感歎詞來醞釀，讓機器人表露其似乎具備著和人類僅有些微差異的人性，來鋪設其戲劇架構。

在演出上，雖然平田一再表明，他創作戲劇的目的，是要將他所看到的世界呈現給觀眾，而不是為了感動觀眾（佐々木 2009: 113）；感動是觀眾的事。但另一方面，他仍將機器人完全無詮釋能力卻能感動觀眾的演出，視為他演出方法論的成功例證。然而重點就在於，我們能將說話視為一種純技術技能嗎？對平田來說，答案是肯定的，這證諸他舉出自閉症動物學者之例，也證諸他在排練對於演員說台詞時的聲調、尤其是時間的大量量化指示。機器人排練也一模一樣，因此在操作上，這看起來的確像是一種純技術性的模仿，完全與詮釋能力無涉。人類演員在說台詞時可以選擇以詮釋或是純技術性的方式來說，但平田的機器人太過精於模仿人的語言表達，以致於雖然操作上是純技術性，實際上卻使

得機器人似乎具有自主性和詮釋能力。說到底，這是因為目前這種極接近人的人工語言能力還未成為現實，以致於我們可能錯將技術技能誤認為詮釋技能；或許我們不應該事先否定語言能力有一天會被歸入技術技能而非詮釋技能的可能性。事實上，平田在機器人劇場中，一直用機器人的機械性聲音和外表，提醒我們去反思真實感的來源。然而另一方面，由於機器人在動作上的現實限制，即便平田仔細調整，讓機器人的說話和動作互相協調，機器人在說話與動作上的表現仍差異極大。讓機器人擁有精緻的口語實是一招險棋。除了上文所提及，能夠精確運用感歎詞卻不具感情的機器人設定方式可能會有矛盾之外，我們不免懷疑，像是在《工作的我》或是《擬真人機器人版三姊妹》之中動作緩慢的家事機器人，如何能像劇本裡描寫的那般對於家事遊刃有餘。自然，實際做家事的情節只在台詞提及而並未在舞台上呈現，但舞台後方那片讓觀眾馳騁想像的空間裡，機器人的說話與動作的落差，卻可能是阻礙真實感形成的裂縫。

平田宣稱，機器人戲劇的技術如果更加發達，獲益最大的會是訓練導演的教育，因為導演可以直接控制機器人對話時的時間間隔等參數。此時導演自己想要呈現的世界，和實際呈現出來的世界，由於完全排除詮釋的可能，兩者之間可以客觀地比較（佐々木 2011：317）。兩百年後，或許語言能力已經被視為純技術能力，而機器人的肢體動作也與人類同樣流暢，但只要人類和機器人之間的差異仍在，我們仍然可以在舞台上以其它的方式表現機器人。只不過我們不免好奇，著重語言表達的平田，可能會想用什麼方式來表現那時的機器人？人們又會怎麼解讀平田理想中的，全機器人演員的戲劇？

結語

平田的機器人劇場，不只單純地只是將科技引入劇場，或由劇場反思科技的表面雙向關係，它還有進一步影響機器人學發展的潛力。平田和石黑兩人同樣都關心「要怎麼讓人看起來像人？」以及「怎麼樣才是真實的動作？」的問題（平田 2012：62，76）。在機器人劇場的排練過程中，平田以藝術家的直覺，創造機器人說話與動作的真實感，為研究人與機器人互動的石黑提供了實作上的解答。¹⁸平田相當自豪於自己藝術家的直覺，然而在認為戲劇是種藝術，而不是科學的同時，他卻也相信可以用更科學的方式來分析和完成戲劇演出，例如將機器人說話停頓的時間，精確地以0.1秒為單位重複地進行增減實驗，以確認效果上的差異。¹⁹平田的機器人劇場，正如同他的其它劇場作品一樣，矛盾地一方

¹⁸ 石黑甚至還將以平田對機器人的排演指示為基礎的程式申請專利，並對研究室成員說「藝術家已經先知道答案（指機器人應該如何動作才有真實感）是什麼了，工程師只要管分析就好」（平田 2012：62-64，74-76）。

¹⁹ 平田訪談。

面展示了劇場排練的科學化風格，另一方面卻也因為實驗結果的判斷無法假手機器，必須由平田自己來判斷，因此也是藝術直覺的再一次確認。

本文回溯了平田為了創造他心目中的真實感所經歷的過程。自大學時期就抱持對語言關心的平田，透過韓國留學階段自外國語言觀察日語的經驗，反思劇場語言的使用問題。據此他提出了以日常口語的說話方式為基準的表演方式。經由對於所謂的舞台腔的反省，平田更從舞台語言的使用進一步分析心理寫實的表演法，主張拋棄心理寫實所依賴的外在情緒表現與內在心理狀態之間的等同關係。透過讓演員展現出與一般日常對話無異的外部表現手法，平田讓觀眾在腦海中自行創造符合自己想像的真實感：一種情感不投入，但是空間認知投入劇場的真實感。

為了表現日常生活般的真實感，平田的劇作強調細微的意識之流與關係，更在科學系列三部曲中，以同時多組對話的日常生活風景，假借未來實驗室的場景呈現人之所以為人的「宏大主題」。而機器人劇場的出現，一方面是此「宏大主題」的探究基礎，由靈長類轉移到機器人的方向變化，另一方面也是平田演出方法的再一次實踐與證實。由分析機器人的台詞，我們再次確認了機器人劇場與平田現代口語戲劇理論所強調的意識的、關係的戲劇之特徵。而另一方面，本文亦從機器人所使用的語言，來剖析機器人角色設定的問題。

我們從平田所賦與機器人的語言，推測平田設定的機器人所根據的人類模型：語言能力完備，但情感發展有困難的人。這可能就是平田所認為的理想觀眾投射出來的理想角色形象。讓一個完全沒有詮釋能力的機器人精熟於語言表達，雖然有助於佐證非心理寫實的表演法，也能塑造令人感動的演出，然而，機器人語言表達的精熟度和其無法察言觀色的角色設定之間的落差、以及其語言與動作之間的落差，卻也可能有礙真實感的形成。此一機器人溝通行為上的落差設定，終將為平田原有的口語寫實風格帶來何種影響，又將引起觀眾怎樣的反應，或許正是目前仍在進行中的機器人劇場，帶給平田未來的最大挑戰。

引用書目

- Hirata, Oriza著，田村容子、唐顥芸譯。2013。〈三姊妹人形機器人版〉。《日本80後劇作家選》。台北：書林。頁135-248。
- Auslander, Philip. 2006. "Humanoid Boogie: Reflections on Robotic Performance." *Staging Philosophy: Intersections of Theater, Performance, and Philosophy*, Ed. David Krasner and David Z. Saltz. Ann Arbor: University of Michigan Press. 87-103.
- Dixon, Steven. 2007. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Arts, and Installation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hibino, Kei. 2012. "Oscillating between Fakery and Authenticity: Hirata Oriza's Android Theatre." *Comparative Theatre Review* 11, 1: 22-28.
- Hirata, Oriza. 2012. "Sayonara." Translated by Hiroko Matsuda and Bryerly Long. *Comparative Theatre Review* 11, 1: 22-28.
- Poulton, M. Cody. 2006. "The Rhetoric of Real." *Modern Japanese Theatre and Performance*, Ed. David Jortner, Keiko McDonald, and Kevin J. Wetmore Jr.. Lanham, MD: Lexington Books. 17-31.
- Poulton, M. Cody and Hirata Oriza. 2002. "Tokyo Notes: A Play by Hirata Oriza. Translated and introduced by M. Cody Poulton." *Asian Theatre Journal* 19, 1: 1-120.
- Turkle, Sherry. 2011. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.
- Uchino, Tadashi. 2009. *Crucible Bodies: Postwar Japanese Performance from Brecht to the New Millennium*. London: Seagull Books.
- 林子竝。2008。〈鈴木忠志空間思想之分析〉。《戲劇學刊》7：87-115。
- 石黒浩。2009。《ロボットとは何か——人の心を映す鏡》。東京：講談社。
- 。2010。〈ロボット研究とは人間の心を知ること〉。《ロボット演劇》。大阪大学コミュニケーション・センター編。大阪：大阪大学出版会。52-59。
- 内田洋一。2007。〈平田オリザの絵画的演劇〉。《東京ノート》。東京：早川書房。201-209。
- 内野儀。1996。〈平田オリザはリアリズムか〉。《メロドラマの逆襲——「私演劇の80年代」》。東京：勁草書房。132-148。
- 大笹吉雄、扇田昭彦、みなもとごろう、里見宗律、七字英輔。1999。〈演劇のリアリズムをめぐる〉。《シアターアーツ》9：10-26。
- 小谷野敦。1997。〈平田オリザにおける「階級」〉。《シアターアーツ》8：56-63。

- 金水敏。2010。〈「ええ、まあ」の言語学—タケオと桃子は二つの“フェイス”の夢を見るか—〉。《ロボット演劇》。大阪大学コミュニケーション・センター編。大阪：大阪大学出版会。66-71。
- 黒木一成。2010。〈ロボット演劇の開発〉。《ロボット演劇》。大阪大学コミュニケーション・センター編。大阪：大阪大学出版会。60-65。
- 後安美紀。2006。〈演劇と同時多発会話—劇の時間の作られ方〉。《アート／表現する身体》。佐々木正人編。東京：東京大学出版会。25-43。
- 佐々木敦。2011。《即興の解体／懐胎 演奏と演劇のアポリア》。東京：青土社。
- 長谷部浩。1998。《盗まれたリアル——90年代演劇は語る》。東京：アスキー。
- 平田オリザ。1995。《平田オリザの仕事（1）：現代口語演劇のために》。東京：晩聲社。
- 。1997a。《平田オリザの仕事（2）：都市に祝祭はいらない》。東京：晩聲社。
- 。1997b。《平田オリザの現場7：バルカン動物園》。東京：紀伊國屋書店。
- 。1998。《演劇入門》。東京：講談社。
- 。2001。《バルカン動物園》。東京：ENBU研究所。
- 。2003。《「リアル」だけが生き延びる》。東京：株式会社ウェイツ。
- 。2004a。《地図を創る旅——青年団を私の履歴書》。東京：白水社。
- 。2004b。《演技と演出》。東京：講談社。
- 。2004c。《演劇のことば》。東京：岩波書店。
- 。2006。〈芝居も腐りかけが一番いい〉。《アート／表現する身体》。佐々木正人編。東京：東京大学出版会。44-54。
- 。2007。《東京ノード》。東京：早川書房。
- 。2010。〈ロボット演劇「働く私」〉。《ロボット演劇》。大阪大学コミュニケーション・センター編。大阪：大阪大学出版会。34-51。
- 。2012。《わかりあえないことから—コミュニケーション能力とはなにか》。東京：講談社。
- 。n.d.a。《ロボット版森の奥》。未出版。
- 。n.d.b。《アンドロイド版『三人姉妹』》。未出版。
- 平田オリザ、石黒浩。2010。〈ロボットが演劇？ロボットと演劇！？〉。《ロボット演劇》。大阪大学コミュニケーション・センター編。大阪：大阪大学出版会。14-33。
- 細馬弘通、坊農真弓、石黒浩、平田オリザ。2013。〈アンドロイドらしさは会話によっていかに組織化されるか。—演劇『三人姉妹』のマルチモーダル分析—〉。《人工知能学会言語・音声理解と対話処理研究会（SIG-SLUD）資料》67：25-30。

扇田昭彦。1995。《日本の現代演劇》。東京：岩波書店。

想田和弘。2012。《演劇 vs. 映画——ドキュメンタリーは「虚構」を映せるか》。東京：岩波書店。

八角聡人。1995。〈Mal Vu Mal Dit〉。《シアターアーツ》3：165-171。

別役実、船曳建夫、大笹吉雄、西堂行人、鴻英良。1994。〈演劇のポストモダン〉。《シアターアーツ》1：17-36。