



The Oracle: Ritual for the Future

-2025 Ars Electronica digital theatre/ performance

20260311 114003816 林佩穎



作品形式與展演機制

《The Oracle: Ritual for the Future》是一件以「小團體、沉浸式、儀式化流程」為核心的互動式演出／裝置型作品。

- **參與規模**：每場嚴格限定 8 位參與者。
- **空間構成**：封閉的 360 度環形螢幕空間，營造幽閉感。
- **引導機制**：現場真人 droid 表演者與無人機 (drone) 共同指引。
- **核心體驗**：將身體經驗、影像文化與 AI 發展纏繞在一起的集體行為編排。



沉浸式體驗旅程 (User Journey)

1. 入場與資料擷取 (Onboarding)

參與者坐在凳子上，接受無人機近距離掃描。這是一道強制的邊界，切斷觀眾與日常社會的連結，並在不知情下交出生物特徵數據。

2. 閾限轉化 (Liminality)

8人進入 360° 封閉場域，面對同儕審查、共享決策與影像被機器接管。螢幕化為鏡子與代理人，反轉人類與演算法的觀看權力。

3. 退場與反思 (Offboarding)

離開儀式空間後，參與專屬的演後座談。將沉浸式的感官震撼與恐懼，冷卻並轉化為對日常數位權力的深層省思。

核心論述：主體性反思

“ 我們必須質疑西方自主個體與理性主體的假設，將自我理解為可被系統（含影像與非人類行動者）不斷形塑的流動狀態。 ”

— 摘自《The Oracle》官方作品論述

論述拆解：感官挑釁與倫理摩擦

科技作為肉身的威脅

當代科技常被包裝為「無形」與「便利」，但《The Oracle》反其道而行，透過無人機實體逼近、強光閃爍（Strobe）與幽暗空間，製造具體的生理壓迫感。

隱私權益的具象化

將無形的「資料掠奪（Data Extraction）」轉化為有形的「身體暴露」。當觀眾的影像被突兀地投射在巨型螢幕上，引發的羞辱與不適，正是隱私受侵犯的具體化體現。

系統即社會編排 (Choreography)

介面不只是螢幕，更是 8 人之間的互動規則。參與者在群體動力中被迫表態、彼此觀看與互相評價。

同意機制的共犯結構

作品將網路上的「同意條款」在實體空間中演繹。當需要群體共同決策時，從眾壓力與羞恥感揭露了所謂「自由意志」的脆弱。

角色剝奪與重塑

透過儀式化的流程，暫停參與者在現實中的社會身分，迫使他們在這個由 AI 主導的神諭空間中，重新尋找自己的定位。

論述拆解：反思美學同質化與偏誤

揭露演算法偏誤 (Algorithmic Bias)

作品刻意暴露商用 AI 系統在辨識不同性別、膚色與體態時的落差，將這些常被掩蓋的「科技缺陷」化為演出文本的一部分。

批判「毫不費力的多樣性」

諷刺當下科技市場將「多樣性 (Diversity)」包裝為無害產品的虛偽邏輯。生成式 AI 帶來的單一化美學，正悄悄剝奪人類對未來的多元想像。



導演/ 藝術家



Victorine van Alphen

跨域研究者、影音藝術家與沉浸式導演。Studio Brave New Human 共同創辦人。

她主張以「**從未來回看當下**」的方法(未來主義)，將新 CGI 或程序性技術的媒介實驗，轉化為可被身體經驗的哲學情境。曾創作屢獲大獎的《IVF-X: Posthuman Parenting》，並長期擔任國際影展 VR 與沉浸式媒體策展人。

哲學基礎與學術脈絡

具身現象學 (Embodied Phenomenology)

深受 Maurice Merleau-Ponty 影響，主張身體並非被動接受資訊的容器。作品實踐了「媒介的實體形狀、空間尺度與運作機制，會反向塑造並限制人類的身體姿態與社會行為」。

賽博格與推測思維 (Cyborg Theory)

引用 Donna Haraway 拆解二元思維（人/機、自然/人工）的方法。以「推測性設計 (Speculative Design)」的視野，讓觀眾預演未來與非人類行動者共生的極端情境。

跨域製作網絡與協作團隊

AI 系統與程序研究

Valentin Vogelmann & Jacco Kooistra

負責核心 AI 演算法串接與 3D 技術美術，確保數位文化與實體展演的深層整合。

沉浸式視覺與聲響

Bram Snijders & Merlijn Nash

主導高難度 360 度硬體建置與電子聲響設計，打造乘載微型社會機制的科技異境。

戲劇顧問與演出

Berthe Spoelstra & Esther Noyon

強化儀式的敘事弧線，並由具深厚劇場底蘊的表演者扮演引導觀眾的 droid。

機構支持與跨域研發生態系

國家級資金注資與肯定

本作的龐大硬體與研發規模，有賴於荷蘭堅實的數位藝術生態系支持。作品榮獲「Film Fund DocLab Interactive Grant 2025」以及荷蘭「Immerse/Interact」等重量級跨域計畫支持。

學術機構深度協作研發

由 Studio Brave New Human 領銜，並與阿姆斯特丹藝術大學的「IDlab」進行技術深度協作，才得以完成極具野心的 360 度環場演算與高門檻的 AI 應用。



2025 全球發展與展演脈絡

9月 | 實驗展示

Ars Electronica

於奧地利林茲電子藝術節展示
Experiment #3，確立每日多
場次展演規格。

11月 | 世界首映

IDFA DocLab

獲互動資金支持，於阿姆斯特
丹進行世界首展，完成作品國
際定錨。

2月-3月 | 前導測試

Frascati Theater

首次測試與研究性演出，奠定
參與式儀式的基礎與演後意見
機制。

10月 | 營運檢核

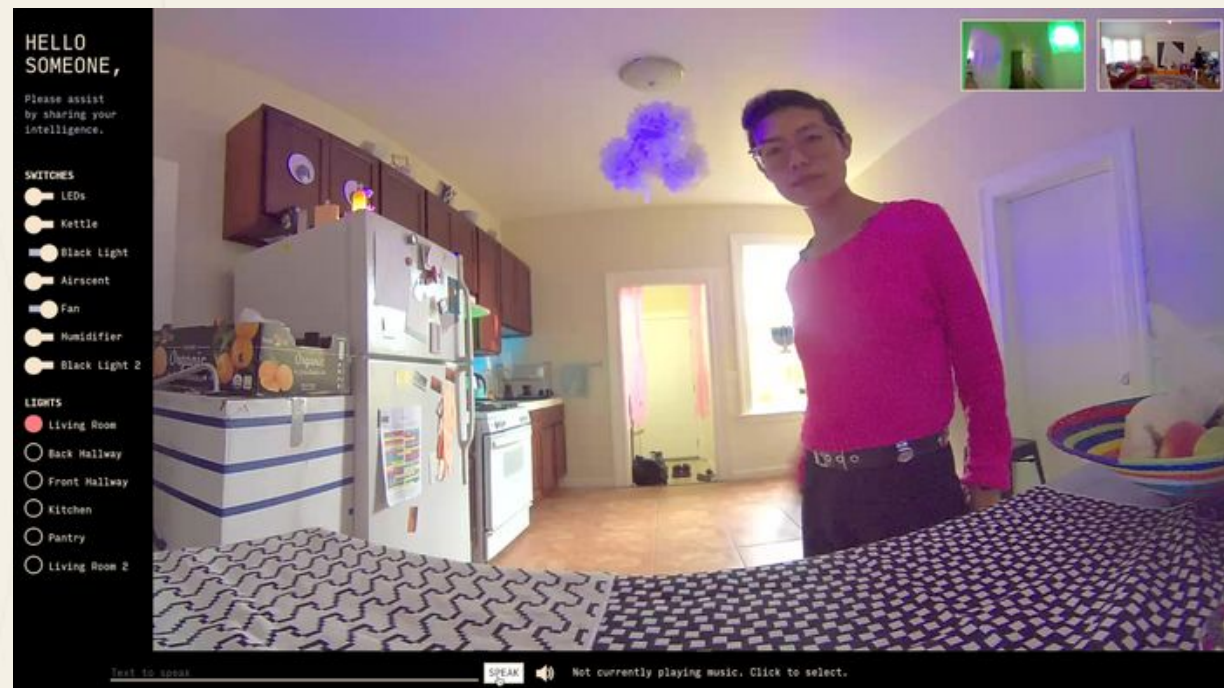
荷蘭電影節 NFF

明確制定出裸露提示、18+ 警
語與無障礙輪椅席次等高風險
營運規範。

相關作品聯想：科技監控與同意機制

Lauren Lee McCarthy 《SOMEONE》 (2019)

- **核心概念：**藝術家將自己變成人類智慧家居助理，遠端監控並干預參與者家中的智慧設備。
- **相似點：**兩者皆探討「智慧空間」中，人類如何輕易交出隱私與同意權。《The Oracle》利用無人機掃描；《SOMEONE》則讓觀眾扮演上帝視角，介入他人生活。
- **差異點：**《The Oracle》更強調「群體儀式感」與肉身在現場的壓迫；《SOMEONE》則側重於網路距離下，「監控者」與「被監控者」權力關係的翻轉與親密感。



戳破「同意」的幻象

現代網路中勾選「我同意」往往是荒謬且脫離情境的。當無人機掃描時產生的落差感，完美諷刺了科技巨頭的黑暗模式（Dark Patterns）與隱私剝奪。

身體數據化與數位殖民

在封閉空間中被觀看、甚至被 AI 無聲擷取影像的過程，具象化了「數位殖民主義」。無形的個資掠奪，被成功轉化成了有形的身體暴露與心理負擔。

科技作為當代的宗教儀式

將生硬的「AI 倫理」包裝為「儀式」，是非常高明的轉譯。我們正身處於一個將演算法奉為神諭 (Oracle) 的時代，這件作品正是為這個時代量身打造的獻祭與覺醒體驗。