

影視跨界創作：VR 虛擬實境應用

黃心健 政治大學傳播學院教授

壹、VR 科技實踐新媒體藝術

VR (Virtual Reality) 虛擬實境與我們過去談論的「新媒體」有很大的不同，它不只在技術面銳意求新；從哲學觀點來看，它也拓展出一種嶄新的美學認識可能，甚至反過頭來引導我們（觀者和創作者）思考（VR 重新定義下的）自我。以東方觀點來說，藝術家的構想首先必須找到適合的實體媒材作為傳達的介質，也就是所謂的「著像」。

無論是投影光雕、影像或機械裝置等，藝術家都必須找到一個可以承載自己想像的實物或空間作為創作媒介。這介質因為其製作成本、物理特性與製作時間，也常常限制了藝術家的想像與視野。然而 VR 這個媒材讓我看到一個全然解放的可能。我相信未來在 VR 世界中，想像力是唯一的貨幣，有多少想像力，VR 就蘊含多少豐沛的動能；在 VR 的世界中，想像力是唯一的限制。當然，以現今而言，VR 還有許多技術的門檻有待克服，就如同舊時的地形障礙和交通條件阻礙了貨幣流通一樣，但一旦擁有了 VR 的製作技術，即便是龐大如地球的作品，甚至可以不花一塊錢就做到。

VR 就是一個如此強勢的媒體，因此創作

VR 作品，也意味著承擔著更大的責任。當參觀者戴上創作者製作的 VR 作品時，彼此之間建立了一個極度信任的親密關係。VR 沉浸式的性質完全掌控了人的感官，觀者面對這樣的媒體，心靈是少有防備的，這也使得 VR 可以達到以前媒體無法達到的深度。大部分觀者在極短的時間就沉浸於創造的幻境之中，以看待真實世界的方式在其中行走（圖 1）。

但事實上，「以假亂真」乃至虛實之間的界線徹底模糊之間其實隱含了某種深刻的危險，這也是創作者必須為作品擔負比傳統媒材更多責任之處。舉例而言，二戰期間德國納粹的科學家們曾進行一項人體實驗：他們將受試者綁在解剖臺上，告知將處死後蒙蔽其感官，再以鈍刀切割他們的腕動脈，但傷口很淺，並不致死。接著科學家們在受試者的手腕上滴上溫水模擬血汨汨流出的動態，讓受試者信以為真，以為自己的腕動脈正大量出血——而後他們驚訝地發現（或者說，正如他們的預期），受試者死了，死於「他們相信的真實」，而非失血過多。這也是為什麼在我們作品中，花了很多時間在製作使用說明與安全考量，這其中內至創作者與觀者心靈「虛構契約」與倫理界線的複雜辯證，外則直接面對觀者的身體。若是作品有瑕疵，幀數太低，參觀者引起頭暈甚至嘔吐的不適症狀，



圖 1 Laurie Anderson 與黃心健工作照

資料來源：作者提供

而這僅僅只是 VR 最微不足道的影響而已。

貳、跨國合作獲大獎

以《未來劇場》為例，我在這次合作計畫中與蘿瑞·安德森（Laurie Anderson）接觸到了一個我想目前還鮮有人探索的領域。這要回溯到去年在紐約的一天早上，我們正在測試 VR 的一些 prototypes（原型）。蘿瑞的一位朋友剛好前來拜訪，我們讓她體驗了之後，詢問她的感想。讓我們驚訝的是，她感受最深的，不是 VR 中看到栩栩如生的影像，而是她發現自己的「身體」在 VR 中消失了，這是一語驚醒夢中人的觀察。「身體」是西方藝術與哲學中貫穿古今的主題：從希臘雕塑中追求完美的身體比例，到當代藝術從性別與自我探索身體，身體一直是

藝術歌詠與描繪的主題，也是心靈用來感受美的工具。而到了 VR 的世界中，身體消失了，這足以震撼藝術史和審美哲學的重大改變。（圖 2）

有趣的是，在思考藝術中身體從觀看客體進而成為感受主體，接著在 VR 中轟然消散的過程中，發現其和物理學的電動力學以及量子力學的進向竟有種不謀而合的呼應。例如說，從庫倫的古典描述（將電作用力視為點與點之間的個體互相影響），到法拉第引入「場」的概念而馬克士威進一步以數學模型統合之，再進入傳統電磁理論沒有辦法解釋的氫原子模型則勢必得另尋解釋，這一切似乎和藝術的進展是相通的。我們聚焦到身體在藝術史中扮演的角色重新審視，發現身體也是從一個個獨立的、「帶電的」（我們常說被什麼「電到了」，指的或許就是

這種美的吸引力吧) 審美客體，過渡到梅洛-龐帝《知覺現象學》受周遭世界 (Umwelt) 影響，且和環境深刻扣連的身體和行動以作為行為主體。梅洛-龐帝的「周遭世界」和「場」正是一個相對應的概念，單一個體的描述並不完整；取而代之地，加入個體和「場」的互動我們更可清楚的知悉此時此地我們關心的重要性質：例如電荷在電場的運動，或是審美主體的身體在場域中的知覺遞嬗。接著隨氫原子模型發展，傳統理論顯得不敷解釋了，物理學家陷入困境，是電動力學全盤皆錯，還是該另作修正？進入了原子尺度後，就像進入了一個新世界，「絕對的」真實在此顯得曖昧不清，沒有人知道微觀尺度下的粒子該如何「確切地」描述。同樣的，在 VR 中的身體也猶如佛家說的「破碎虛空」一般，在身體消散後進入了不同的宇宙，感官、知覺、意識這些我們本來仰賴以維繫現實的憑依，此刻妾身不明。我由是墜入了深刻但值得玩味的

矛盾中：身體消融了的世界，就像是肯弗雷特《上帝之柱》小說中的工匠一夜間被抽去了樑柱，這怎麼可能蓋得出大教堂呢？或者真正該問的是，即使蓋出來了，不也是空中樓閣嗎？觀者從中能體會到同樣的審美愉悅，或是因壯美招致的崇高自省嗎？這還得倚靠藝術家與下一代的持續實踐與發掘。物理學如今已經得到了頗為恰適的結論，我相信隨著越來越多人投入 VR，藝術也將會不再恐懼身體的游離化，兩道流星終會畫出同樣的美麗軌跡的。

接著介紹作品《未來劇場》，來貫串以上的思考。《未來劇場》是一項自 2016 年初開始的跨國合作計畫。我有幸與多年好友，也是傳奇跨界藝術家蘿瑞·安德森合作，共同建構這件 VR 作品。在一次次往返臺北與紐約的旅程、數不清的 skype 線上會議、密集的快速原型製作 (rapid prototype production) 之間，我們



圖 2 沙中房間 VR，樹之房

資料來源：作者提供

逐漸形塑出成品。作品之一《沙中房間》不負眾望，在第 74 屆威尼斯影展 VR 虛擬實境競賽片單元，一舉摘下了最佳 VR 大獎（Best Virtual Reality Award）。

參、威尼斯影展 VR 得獎作品

《沙中的房間》作品中牆壁般矗立的巨大黑板象徵著人類的記憶。即使記憶可加以擦拭覆寫，但舊有的記憶仍我們的腦海中盤桓不去。蘿瑞的創作叩問死亡，並且援引了藏傳佛教的「中陰身」（Bardo）信仰。咸信，人的身體死後，會進入一段稱為「中陰身」狀態；期間，意識與記憶會在四十九天中一絲一縷地消散於天地之間。巧合的是，在我與蘿瑞於紐約合作期間，人在臺灣的父親突然昏迷，接著失去意識。我趕回臺灣，幸而還來得及在父親離開前見他最後一面。接著當我回想整理起與父親記憶的同時，

我漸漸明白蘿瑞企圖透過作品呈現的什麼——人的意識與記憶逐漸消散於天地間的狀態（圖 3）。

眾多的巨型黑板建構了作品中的虛擬空間，像是一座巨大的記憶迷宮。參訪者隨著導引進入幻夢般的境界，彷彿在空間中自由飛行。作品一共包含了八個不同的房間。其中一室展設著如同星雲旋轉的文字銀河。進入另一室，參訪者發出的聲音會轉化成雕塑，雕塑接著化為文字，而後煙消雲散於無形之中。這一間間獨特的房間將抽象符號轉化為具象、可與之互動的實體，讓參訪者身在其中探索文字與記憶的乳血同源的臍帶。

從中陰身衍伸，我聯想起了「阿」這個字的概念。「阿」是華嚴四十二字母中排首的字母，是我們出生時發出的第一個聲音，也是離世

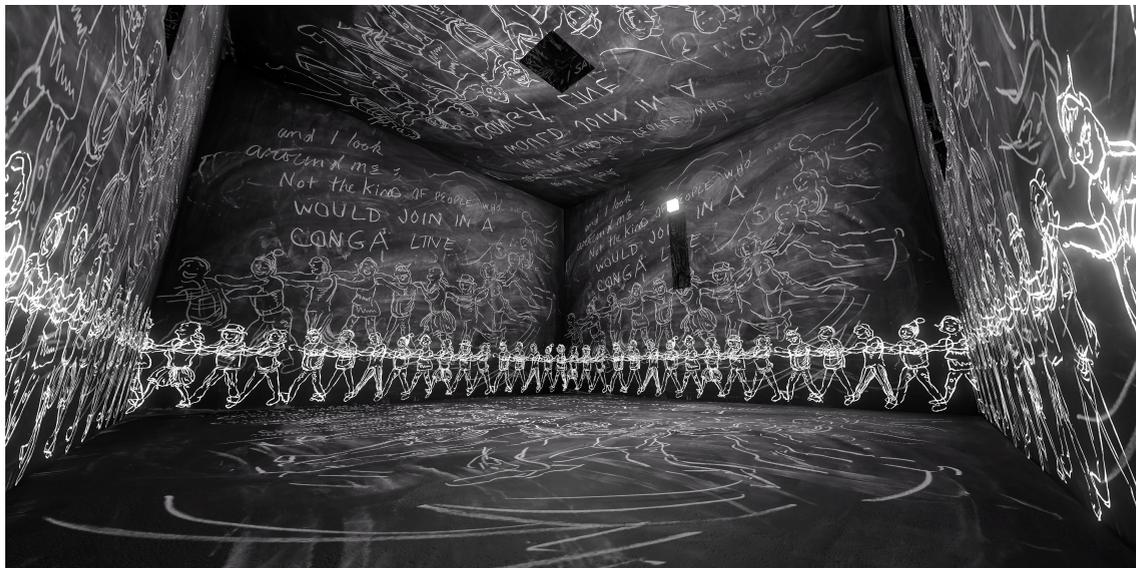


圖 3 沙中房間 VR，舞之間

資料來源：作者提供

前發出最後一個聲音。但它同時具有兩種截然不同，而且互相矛盾的含義，我曾經為此感到困惑不已：「阿」代表著「空無」以及「包羅萬有」。但隨著時間我慢慢對「空」有了自己的理解，我們的身體歷經了成、住、壞、空等等過程後，最後回歸塵土，消散成了無數的粒子，這個時候，可以說我們的身體不存在了，是「空」。但同時，由於身體消散成的粒子此時和宇宙中任何一處的粒子都沒有任何差別，因此換個想法，我們的身體因此「無所不在」。這就是我所理解的「阿」，既什麼都沒有、什麼都不是，又無所不在、無所不包，我想 VR 也正是一項「阿」的藝術。

肆、科技跨界探索另一篇

第二件作品《高處》（Aloft）則是一個意識流的旅程。蘿瑞在 2016 年拍攝的紀錄片《狗仔心》（Heart of a Dog）中描繪了她對美國 911 事件後的省思，運用 VR 的技術，我將此意念轉化為敘事的舞臺：參觀者在一個逐漸崩解消散的機艙，聆聽蘿瑞傾訴的故事與聲音。跟蘿瑞一起工作的驚喜是，常常在藝術史與新聞頭版的名人，會突然地出現在日常生活中。我還記得 1995 年在紐約合作時，有一天蘿瑞突然說有位朋友來訪，問我要不要一起跟他用餐。到了餐廳後，才發現竟然是薩爾曼·魯西迪（Salman Rushdie）——《魔鬼詩篇》（The Satanic Verses）的作者。魯西迪這本書中因為描寫了穆罕穆德的私生活而被伊斯蘭教徒視為不敬，甚至懸賞追殺。追殺他的獎金一再提高，後來

竟然高達 300 萬美元。他到任何地方都不能事先通知，以免發生意外。餐後蘿瑞和我談論起這本書的開頭：一架被恐怖份子劫持的噴射客機在空中爆炸，兩位主角從四萬英尺高空墜落，過程中逐漸變化長出羊角等等的撒旦形象，他們在空中的對談，成為這本書的序章。這是一個大膽又不可思議的開場，而這次 VR 作品《高處》以空中分解的機艙為舞臺，一方面受到 911 事件的影響；一方面也可以說當年的相遇，成為這件作品的種子（圖 4）。

在這件作品中，我使用了 Leap Motion 手部偵測的技術，參觀者可以直覺地用手抓取漂浮在身體四周的殘骸，聆聽隱藏其中的聲音。我想，與蘿瑞合作，永遠是一個充滿挑戰與學習的過程。如果說「新媒體藝術」是在探討科技媒材在藝術上的使用，那蘿瑞的聲音、音樂與敘述的故事，可以被稱為「靈魂的媒材」，裡面充滿了對於生命的感動，讓我有著發自靈魂深處的顫動；而我有幸可以第一個將這個媒材應用於 VR 之中。

最後，由這兩件作品為始，我開始省思 VR 真正的能力。我覺得，讓參觀者觀看創作者所創造的影像與聲音，然後產生觀者情緒與認知的影響與改變，這是傳統媒體一直在使用的方式。VR 在這方面可以做得更好，但這依然還是同樣的模式。但是在《高處》這件作品中，透過 Leap Motion 感測器，當參觀者看了空中漂浮的《罪與罰》書本後，突然發現他們的手沾滿鮮血，我想觀者當下的衝擊一定不下《馬克



圖 4 沙中房間於美國 MASS MoCA 美術館展出

資料來源：作者提供

白》中洗不淨雙手血腥的馬克白夫人心境：「大洋裡所有的水，能夠洗淨我手上的血跡嗎？不，恐怕我這一手的血，倒要把一碧綠無垠的海水染成一片殷紅呢。」這樣戲劇化，且猶如幻魅襲上意識的直接刺激從而引發觀者自身的「罪」與記憶重新審視與思考。VR 不但可以影響觀者的感官，更重要的是有可能直接改變觀者對自身的認知與想像。如果少年可以體驗成為老者的感受，或成為另一個種族、性別甚至其他生物，這時，我們對自己開始有了新的認識與想像，也瞭解原來本身思想的限制與慣性，這是一個人改變與超脫的契機。但無庸置疑地，這當中也有上述的一些倫理與技術問題，甚至法令規範需要大家集思廣益，一同完善。舉例而言，在前陣子的臺大生虐貓案中，有輿論認為相對於兇手的殘忍，司法的判刑過輕，且沒有相關的配套防止再犯。這時 VR 或許是一個可以作為社會教育（我不喜歡使用「矯正」這個字眼）的輔助手段，透過讓虐貓者以貓的視角生活並與人互動，或許能幫助理解、同情貓隻，從而達到動物友善。但除了法

令外，還有許多問題值得思考，例如：透過 VR 的能力「修正」真實世界，會不會導致電影《發條橘子》帶給我們的道德警訊？我們能運用這種技術到什麼程度，又不至於混淆了現實與虛擬、強迫與自由，這都還是值得探索的新領域。

但無論如何，對 VR 的未來我始終樂觀以待。最近我和 HTC 合作了一個以表演與視覺藝術為主軸的 VR 跨域實驗室，在這主題上未來將會有更多展演計畫，並成立以培育下世代 VR 與跨域科技能力的教學機構。希望以此為根基，VR 創作與探索的火炬能夠生生不息，繼續帶給世界更多的驚喜、刺激、挑戰與問題。最後一項尤其重要，這也是我從蘿瑞身上學到最多的：她不斷透過作品問出一個又一個的問題，而且通常都是大哉問。問題，而非答案，或許才是藝術家帶給世界最大的寶藏（這一點，量子科學家們也是，他們勇敢地問了好問題，而非屈從於典範），創作者應如是。