

## 《失身記》，誰丟失了自己？

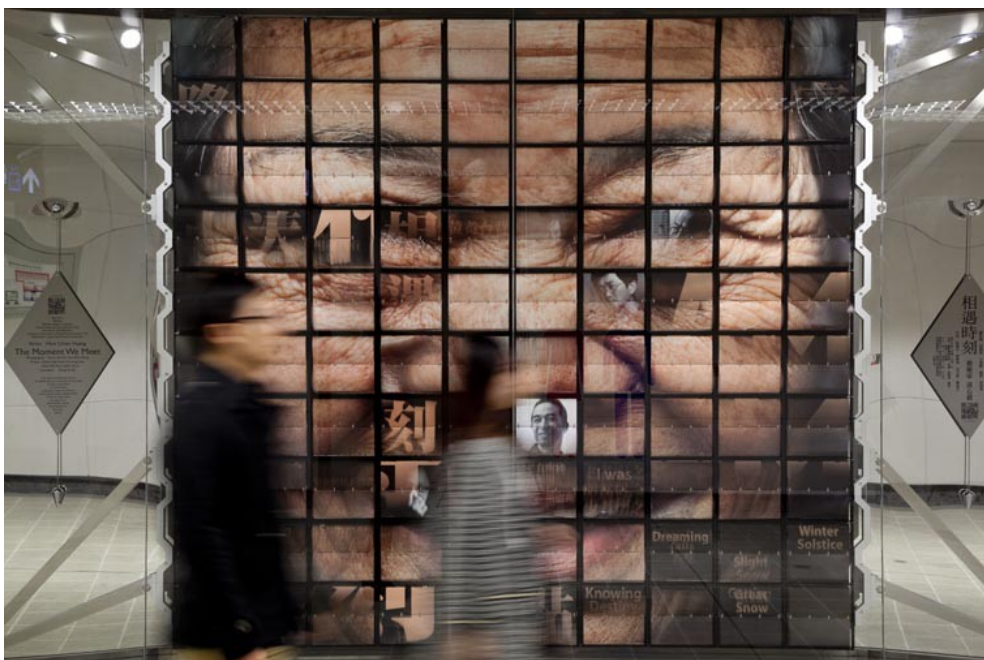
記者 黃新畚 文

2020/10/25

戴上 VR ( Virtual Reality · 虛擬實境 ) 裝置，走入獄中世界，觀影者成為了一位在孤獨中死去的政治犯老者。故事中，老人死後成為孤魂野鬼，墮入冥界之中。農曆七月，鬼門開，冥界中的遊魂重返人間流連，而觀影者以老者的第一視角看常民文化與大自然交織而成台灣獨有的風俗民情。然而，數位科技的力量崛起，人性一步步腐化，簡化成1和0的數位資料，以便科技紀錄處理□□這預示著人類的未來嗎，還是這將成為阻止未來步入深淵的力量？

### 獨特的科技說書人，黃心健

沒有聽過《失身記》，但你或許看過捷運台北101\世貿站的裝置藝術「相遇時刻」、或漫步在2010台北國際花博夢想館「共生旅程」的場館內，又或者聽過周杰倫的無與倫比演唱會、江蕙的祝福演唱會。那些令人驚艷的互動體驗，都是在VR創作者黃心健的手中孕育成熟。



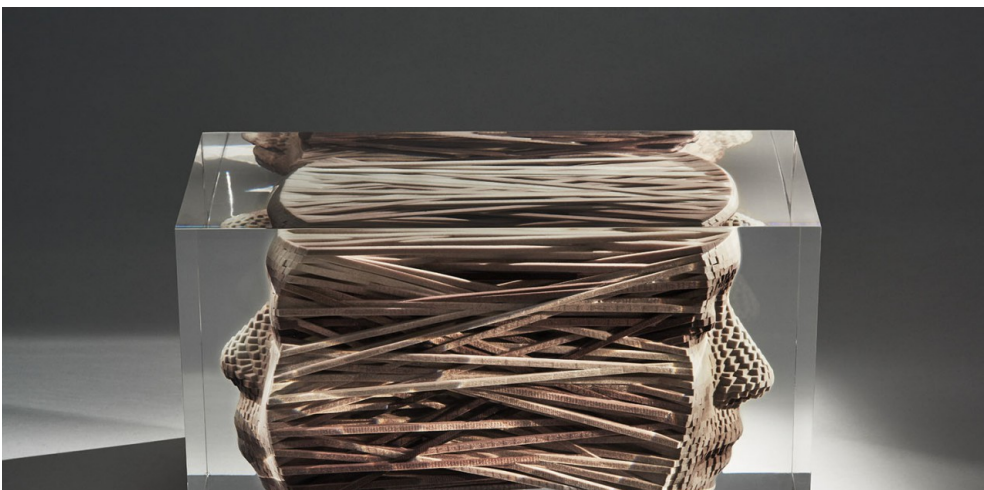
捷運101 / 世貿站藝術裝置《相遇時刻》。( 圖片來源 / [故事集《相遇時刻》](#) )

黃心健是一位跨界的創作者，有著藝術、設計、工程與電子遊戲的背景，一生職志探索最新科技於藝術、文學、設計與舞台表演的可能。除了與藝術共振，黃心健的作品其實帶我們從箇中反思更多問題——如社會有什麼議題是值得我們關注的？人又應該抱持什麼心態自處？回顧黃心健的代表作，我們總是能從中看到人與人、與世界、與這個宇宙互動的引導準則。



榮獲威尼斯影展最佳VR體驗獎作品《沙中房間》。(圖片來源 / [故事巢](#)《沙中房間》)

2013年、大型裝置藝術《相遇時刻》擺在步調匆促的捷運台北101站中，旅客的行走翻動了書頁，當繁忙的人願意仔細端詳每個人獨一無二的臉孔，人與人能否產生更巨大的能量和情感橋接？2018年、《沙中房間》營造參與者的「陰身」感——身體消失，感官依舊——創造超脫身體仍存在的感官知覺，說明科技介入生活後，人關注感官刺激大於身體的存在感，軀體的必要性逐漸降低。未來會成為一個以靈魂溝通、追求靈體提升的社會嗎？2020年，新雕塑作品《血脈之線》用3D掃描技術，把兩位直系親屬的臉孔以線條連結，血脈的傳承是人類特有的能力，世代間無論好壞的基因都隨之有了更深的牽絆，那千絲萬縷、無以名狀的鍵結，是否是我們身而為人最珍貴的禮物？







新雕塑作品《血脈之線》。( 圖片來源 / 故事巢《血脈之線》 )

今年再度以新作品《失身記》回歸，此中除了互動技術再造高峰，其藝術性與文化性也有了更深的探觸。故事從導演的童年記憶出發，將母親口述的戒嚴故事做為創作源頭，緩緩道出一段記載著過去、現在、未來的故事線，構成了本土記憶與未來世界交匯相映的超現實故事。

## 《失身記》——科技時代的深沉呢喃

主角設定為死在政府祕密實驗中的老年政治犯，開篇便刻畫台灣戒嚴時期政府高度壓迫管制人民、將人權視做威權統治下的情境。曾經拖著軀體艱困忍辱的活著，如今化作輕渺的魂魄，藉著鬼月之名重返人間，卻發現世界的早已滄海桑田。

影片開頭以壓迫性的聲音打破原先的靜止與沈寂，老者的個人檔案隨之揭開視覺的深晦渾沌。寂寥之後，由模糊漸轉清晰的畫面，我們見以舊時民國報刊覆蓋著身軀的老者，面朝下的躺在獄中堅硬無溫度的石板上。約兩坪大獄房不見天日，興許是台灣濕氣太重，牆上爬著枝枒、苔垢和藤蔓，滿屋盤繞的白蟻抑或是飛蛾更讓人無所適從。以陰暗的畫面色調，詭譎的環境音，和老者無聲的痛苦和消逝的生命，構建了第一個極強烈的畫面。



牢獄中老者孤獨死去的畫面。( 圖片來源 / 故事巢《失身記》 )

老者墮入冥界後，傳統喪葬走進科技的大螢幕中，出殯的路與西樂隊環空繚繞的  
國立交通大學機構典藏系統版權所有 Produced by IR@NCTU

樂聲將觀眾置入死後凝重卻又嘈雜的氛圍裡，這一連串對於生死的闡述，如描繪世事荒誕又真實的全貌，厚重卻又輕描淡寫。農曆七月，鬼門開，歸家的路途如穿越時空，老者習慣的一切已物是人非，取而代之的是新世界以科學為導向的威權統治型態，曾經代表喜怒哀樂的面容被模糊的像素方格侵噬，我們還存有著自己嗎？



科技力量腐化精神世界，人的原貌被簡化成幾何方塊。（圖片來源 / 故事巢《失身記》）

《失身記》帶觀眾憶起過去的哀愁無奈，事實上隱喻著現代科技社會發展的憂慮，如中國天網使用數位監視系統去控制人民的言行自由，但這種數位監視是相對生硬且平面的，他們只在乎人民有沒有說什麼違法的關鍵字？人民對政府是否忠心？有沒有叛國？有沒有犯罪？數位工具精益求精的路上，總以為我們在追求更好的生活、更自由的權利，試圖逃脫歷史枷鎖的路上，我們又回到了相同的情景、相同殘酷的輪迴之中。再舉例，2010年《維基解密》(WikiLeaks) 透過美軍直升機的鏡頭拍下的事發影片，以附屬謀殺 (Collateral Murder) 為題，指出影片顯示美軍謀殺伊拉克平民及兩名《路透社》記者。現今美國以先進的技術實現自主控制的無人機飛彈裝置，用以監視或攻擊阿富汗、伊拉克等地方。然而其總部遠在拉斯維加斯，駕駛員殲滅敵人於千里之外，僅僅參考平面且簡單的資訊，以極細微少量的螢幕像素決定是否發射飛彈、是否剷除人民，人權是否再次成為了權力鬥爭下的犧牲品？

黃心健表示：「儘管舊時代早已遠去，科技的興起卻落入相同的循環。政府開始利用數位監控、大數據和人工智慧等新興科技管制人民。這一切都讓人重新思考，科技是否正逐漸演變成極權的犧牲品，而非自由的手段？於此同時，我們豐沛的精神原鄉會不會是保存超脫可能的最後堡壘？」

## VR，把自我想像投射到觀者心中



此次也特別專訪黃心健，他說道：「蓮花之城那幕，是我小時候住的公寓，把它重新塑造出來後，可以在裡面飛行、像鬼魂一樣在裡面漫遊。」這是一個屬於他自己、最私密的作品，他告訴我們，其中並無特別想要傳達給大眾的理念，只是希望用魔幻、超現實的手法編織成自己的故事，並好好保存曾有的記憶。「整個世界充斥著假新聞，事實上那些編造假新聞的人其實是編造了他們想要相信的事；而對於藝術家來說，用 VR 技術實現腦海裡的畫面與幻想，就是他們所想的真實。」



導演用 VR 重新模擬舊時的社區與公寓。(圖片來源 / [故事巢《失身記》](#))

作為現代最強的同理心機器 ( empathy machine )，VR 技術走出了傳統媒體的編碼模式，縮短了產製者與觀者間編碼與解碼所需的延滯時間。而 VR 作為載體，能把人的想法製作成互動式動態影像，更直接的投射給另一個人，讓人與人之間的溝通變得更貼近且完整。黃心健認為：「VR 是一個能讓藝術家可以最有野心，但又最省錢、最省空間的媒材。」像是把整個小時候的公寓重置出來，僅是坐在電腦前面便能完成的事。藝術家只要學得技術，就能夠盡情想像、沈浸於創作。此外，它也是對於這個世界沒有負擔的媒體，沒有垃圾、污染的藝術品。

這是一個進步中的媒體，此刻 VR 技術遇到的困境是觀眾對此領域的接觸與了解尚淺，不如電影悠久的歷史已經發展出完備的電影語言，導演與觀眾的想法之間也有能相通的默契。VR 硬體還在不斷改進，同時需要更多時間的累積，與大眾的關注。





跨界藝術家黃心健，近年致力於以科技藝術闡述社會價值。（圖片來源 / 黃新畚攝）

## 過去、現在直至未來

關於《失身記》後續發展，黃心健期待以捨棄 VR 裝置為首要目標，為觀眾創造一個低門檻、無需配戴輔助工具的巨型沈浸式體驗影院。同時他也笑說，自己嚮往中最理想的藝術呈現方式，其實是藝術家可以不用透過介質（VR 等媒體），僅以想像直接將想法投射到另一個的心中。對於此種腦機介面結合藝術的想望，我們或許能從伊隆馬斯克（Elon Musk）的神經科技公司 Neuralink 窺見一種可能，也許將來有一天，藝術家能連接人腦與電腦，以心電感應的方式呈現作品。



展望 VR 的未來，它是否能為社會承載更多價值？（圖片來源 / [Unsplash](#)）

《失身記》其實不只試圖野望藝術能觸碰的境界，它更反射著當代社會需要大眾聚焦、關心的議題——科技、人權與自由。當我們坐上科技的順風車，馳騁在感覺良好的道路上，我們真的是這個趨勢的受益者嗎？還是有一部份的我們正無意識的被操控？隨著劇情推移，以第一人稱視角觀影的我們，也能共同深入這段最私密的故事中。只安靜地自問，世界將何去何從？身而為人，我是誰？我能夠成

國立交通大學機構典藏系統版權所有 Produced by IR@NCTU

秘密的戰爭中，且安靜地自問，世界為何云何從？身而為人，我是誰？我能列成  
為誰？並嘗試與《失身記》一起重新面對真實、審視世界。

關鍵字：VR、戒嚴、數位時代、沈浸式體驗、虛擬實境

縮圖來源：故事集《失身記》



記者 黃新畚



編輯 劉凡瑜