

新媒體藝術的 蛻變紀元： 元宇宙與虛實展演整合

撰文：黃心健

元宇宙的大爆炸

近期最為火紅的熱搜關鍵字肯定是「元宇宙」(Metaverse)莫屬，在臉書執行長祖克伯將公司改名為「Meta」的當下，隨即許多硬體的科技大廠也紛紛表態其在該領域的布局與未來發展，顯見元宇宙的紀元已經到來，但隨著大眾諸多的延伸討論中，究竟到底何為「Meta」？其實是有點難以用中文直譯解釋這個單詞，不過在元宇宙的實質意義上，就是在我們身處的宇宙再創造出一個新維度的宇宙觀，也可以說是「宇宙的宇宙」。

當中關於「元宇宙」Metaverse 的首次出現，能回溯至美國作家尼爾史蒂文森(Neal Stephenson)在1992年時所撰寫的小說《Snow Crash》(中譯：《潰雪》)。小說內容主要講述著，在未來世界中僅剩下2個最重要的工作，一個是在創造元宇宙，或者是創造XR虛擬世界的角色(Avatar)，另一個則是食物的外送員，而小說主角正好是在這2個角色之間徘徊的駭客。在作家近30年前所虛構的未來世界，預示了真實生活與虛擬世界間的界線消弭，如此科幻的概念，一轉眼已經落於我們身處的今日，元宇宙的大爆炸震盪著人類文明。

當今人們的普世價值與觀念，逐漸脫離中心本位與實體空間的侷限，像是在區塊鏈的技術成熟下，人類對於金錢的概念，有了「去中心化」的概念思考，造就虛擬貨幣的多重應用，以及虛擬商品的投資觀念；而另外在社群媒體和交友軟體的盛行下，亦是滿足了人類本能上對於社交圈的往來與拓展，彼此都可以在不同的軟體平臺中，轉化屬於自己的分身；最終人們相對於真實世界的自己，可能更會在意自己虛擬世界中的形象設定，在此人類的發展脈絡已真正地踏入到元宇宙的實踐範疇，整體食衣住行的生活樣態仍會持續急遽的轉變下去。

傳統媒材到新媒體的維度轉移

在元宇宙大爆炸以前，在傳統媒體朝向新媒體已歷經一次的觀念轉載，在概念上曾出現了一個非常重要的跳躍：以往傳統影視的媒體範疇中，可以在文本或者劇情引導下，對於觀眾而言是一個單向提供的視覺影像，單純是一個「說故事」的載體（Story-telling），但在新媒體的維度中，觀眾能夠「活在故事中」（Story-living），觀看的同时參與到作品之中，進而讓觀眾成為作品的一部分。

另外，我們可以再從眼睛與螢幕之間的實體距離，便可逐漸發覺人類在感知維度的變化進程。1925 年電視的發明，眼睛與電視間保持著 2 至 3 公尺的觀看距離，往後在 1980 年代後，桌上型電腦與個人筆記型電腦的流通，眼睛與螢幕的距離拉近到 60 至 80 公分，時間軸再拉至近代來看，平板電腦與智慧型手機的推陳出新，人與行動裝置的距離僅只有 20 至 40 公分，最終 2016 年 VR 頭部顯示器的普及下，人與真實螢幕的距離僅剩下 3 公分，看似我們與實體螢幕的距離越來越緊縮的情況下，但相對應所開關的是另一個龐大的世界觀與身體感。



穿戴頭戴式設備，正在體驗 VR 虛擬實境的人們。

人們在穿戴 VR 頭戴式設備體驗時，透過感測器連動著虛擬空間與實體世界的身體，觀者很快就會透過視覺上的刺激，相信自己在虛擬空間的身體，就是真實身體的延伸，跳脫以往旁觀者置身事外的角度，VR 可以透過 Story-living 強化空間維度的轉移跟延展，在虛擬世界的時空中，依然得以保有自我身體的歸屬感，我想這是 VR 應用的表現核心之一。

元宇宙下的展演新樣態

元宇宙之所以能夠被如此快速地催生，並且在今日已有局部的實現，這或許是少數受疫情所帶來的正向影響，在現實空間條件處處受限之下，科技力與文化力的發展資源皆導向虛擬世界之中。回首 COVID-19 爆發初期，國際各大影展賽事為因應嚴峻的疫情，皆紛紛取消或延期，如著名的奧地利林

茲電子藝術節也受到直接的衝擊，因此自 2020 年開始，藝術節大會除了保留部分的實體活動外，同時另籌組一個名為「開普勒花園」（In Kepler's Gardens）的線上展會，邀請全球 120 個城市的策展人與藝術家一齊參與，以策展命題的方式維繫著全球性的藝術網絡，讓各個城市得以在虛擬維度中，用作品來各自表述對於身處疫情當下的危機與應對，在此凸顯出科技、藝術與人文資源間的鏈結關係。

今年（2021 年）林茲電子藝術節以「新數位局勢」（A New Digital Deal）作為策展主題，轉向關切全球於數位運用下的社會轉型及其文化現況；同時間，也關注各個城市正面對疫情常態化下的生活轉變。當中有一個非常特別的展覽子題為「食壤計畫」（Taste Your Soil），大會邀請策展人或藝術家親自品嚐在地的土壤，以影片紀錄如何取得土壤，並描述其中的味道和在地故事。這可見科技藝術正關照著另一個面向，無論是文化使命的再延伸，抑或是深刻地切入對於土地關懷與環境資源的思考，以一種具有持續性的虛擬拓展，讓人類與自然之間依然保有原始的依存關係。

而在此之中，我也將「食壤計畫」子題朝向跨領域面向的結合，與國際名廚江振誠、知名舞蹈家張逸軍共同創作〈We are what we eat〉的藝術計畫，內容融入臺灣地區特殊的風土，結合料理、舞蹈與 VR 體驗的複合體驗，作品本身的展示方式是有別於實體展覽現場中單一的視覺感，在此就能藉由元宇宙的技術力催生下，聽覺和味覺可以共同串聯，觀者將看到是一個可以吃的行為藝術，希望在五感體驗中，重新反思人類與土地間的關係，也重溫臺灣這塊土地帶給我們的能量。

「在虛擬世界的時空中，
依然得以保有自我身體的歸屬感。」



「我們正處於一個逐漸把 虛跟實整合的世界觀。」



獲奧地利林茲電子藝術節榮譽獎、法國巴黎新影像藝術節金頭顯獎、洛杉磯電影獎最佳虛擬實境獎、威尼斯影展互動單元提名的《失身記》，於今年的墨爾本國際電影節開放體驗，可至當地劇院或線上觀賞體驗超現實虛擬實境。

在連續 2 年策劃臺灣區的經驗中，我觀察到林茲電子藝術節對於虛擬展會的積極投入，在全球串聯的網路，將虛擬與真實的展覽整合，並透過強力的策展論述與執行概念，同時為觀者提供更為彈性且友善的觀看平臺，讓受眾群與觸及率可以達到最大化，完全不受限於時空的拘束，打造一個全新可供閱覽的展演元宇宙，達到一個共同策展、公共參與的目標，我想這能夠為藝術史在元宇宙中的發展提供一個重要的參照。

元宇宙的虛實整合與趨勢所向

元宇宙可對於現在與未來的時空進行虛實整合，而留存於歷史中的集體記憶與族群文化在元宇宙的架構中，也能被重新回溯並記錄下來，讓原本可能被逐漸忘卻的文化脈絡再次喚醒；如客家公共傳播基金會與瑞意創科總監張文杰共同合作的 VR 作品《浮光童夢》，即是參照臺灣攝影家劉安明的攝影作品，以及美濃畫家曾文忠的油畫作品，透過 VR 來重構還原彼時的五溝水地區的特有風貌，讓既有的客家人文情懷，可跳脫於口述歷史與平面影像，讓觀者身歷其境地重返到樸實年代下的六堆部落，恣意遊覽著水牛、村民與東門樓的田園風光，仰賴著元宇宙的快速推進之下，六堆客庄的地方記憶可以被永久地保存。在我擔任這件作品的顧問時，常常聯想到遠古時期的原始人常常圍著火光分享故事，而如今元宇宙儼然成為現代人的火光，觀眾可以經由螢幕與 VR 頭顯裝備，藉著沉浸式的體驗重回上一代人的生活情形，非常樂見於專屬客家維度的元宇宙正被打造當中。



黃心健

臺北客家人，畢業於伊利諾理工學院設計系研究所、美國藝術中心設計學院產品設計系與國立臺灣大學機械系，曾擔任美國 Sony 及 Sega 等的藝術總監，回臺後，成立故事巢工作室，現為國立臺灣師範大學設計學系特聘教授。作品多結合科技、藝術、VR，期望不斷探索最新科技於舞臺、文學與藝術表演的可能。作品類型包含互動裝置、互動表演、數位雕塑，以及演唱會影像與動畫設計，曾與周華健、李宗盛等歌手合作。今年甫獲得第 25 屆台北文化獎，2021 年最新作品《輪迴》獲美國西南偏南影展評審團首獎、法國坎城影展市場展最佳 VR 敘事大獎、羅馬 VRE 電影節評審團特別獎；《沙中房間》獲得第 74 屆威尼斯影展虛擬實境最佳體驗大獎。

國際影壇在面對疫情常態化的現在，已各自開展出一系列虛擬參與的模式，如法國坎城影展 XR 單元的頒獎典禮，以及義大利威尼斯影展的虛擬座談活動等，虛擬活動的活絡程度並不亞於實體活動，一來呈現了相關元宇宙的軟硬技術力已經逐漸成熟，二來則是代表著大眾對於虛擬展演的參與態度亦是日漸開放；所以虛擬跟真實的維度間，正在不停地連結與再溶解，從相互不間斷的循環中，過往抽象不可見的概念，也會經由元宇宙的實踐變成具象可見的，元宇宙的世界仍在不斷擴張的同時，見證了我們正處於一個逐漸把虛跟實整合的世界觀，意謂著虛實兩邊的世界交流會越來越頻繁，甚至是相互依存。

最終，我認為元宇宙的未來發展，不僅是娛樂或是社交的用途功能，而是著重以科技發展為導向，未來人們可以透過跨平臺與跨領域的介面輔佐下，彼此就算是身處在不同時空，也能一起工作，增進工作效率；另一方面，如果藉著更全面的數位雙生 (Digital Twin) 技術，便能以虛擬的情境來模擬現實環境的狀況，所有的問題可以更快的被發掘與解決，人類社會就會更加快速地發展，元宇宙將會真正引領未來百工百業。因此，未來國際局勢上的國力競逐再也不會是實體的疆域為先決，而取決於誰能夠真正掌握元宇宙關鍵技術力，人類的文明版圖已進入了下一個新世代的變遷過程。