

# 當 VR 來到美術館：《沙中房間》 的啟示

## When Virtual Reality Arrives in an Art Museum: The Messages of *La Camera Insabbiata*

文 |  
魏琬容  
Wei Wan-jung

OISTAT 國際劇場組織執行長

臺北市立美術館展出蘿瑞·安德森與藝術家黃心健之作品《沙中房間》，挾著第74屆威尼斯影展虛擬實境最佳體驗大獎之姿，降落台北。

等等，北美館？虛擬實境體驗？



左圖——  
蘿瑞·安德森於北美館現場演出

© 臺北市立美術館

上圖——  
《沙中房間》於臺北市立美術館  
展出

© 臺北市立美術館

下圖——  
《沙中房間》空景

© 臺北市立美術館



美術館是收藏藝術的所在，人們走入美術館，為的是親近藝術。而虛擬實境，往往建立於「對周遭環境的完全屏蔽」之上，一戴上頭盔，觀者就遁入虛擬實境，完全隔絕和真實世界的互動，把虛擬實境體驗放在美術館，豈非對於美術館的挑戰？虛擬實境體驗放在北美館中，有何意義？說得狠一些，為什麼我們要去美術館體驗 VR，不在家打電動就好了呢？

「VR 不只是趨勢，是改變未來的科技」，此話人人會說，但是大夥兒都睜著眼看 VR 到底可以怎麼玩，看 VR 可以帶來何種衝擊性的改變。

當其他 VR 體驗都在拼命求真、擬真之時，《沙中房間》走另一個路子，它不求擬真，它不求複製現實，它偏偏反向的，打造一個懸浮雲中的城堡，內有八個房間，每個房間的牆面是巨大黑板與滿滿的粉筆字跡，反覆抹去又寫上的字跡，構成以近乎夢境的視覺，體驗者彷彿遁入藝術家的夢，窺視藝術家的記憶。創作者黃心健自云《沙中房間》「猶如一個巨大記憶迷宮」，藝術家蘿瑞·安德森援引藏傳佛教的「中陰身」(Bardo) 概念，人死後會進入「中陰身」狀態，七七四十九天，記憶與意識會一點一滴消散。

左圖——  
蘿瑞·安德森為《沙中房間》  
繪製展場牆面

© 臺北市立美術館

右圖——  
《沙中房間》現場照

© 臺北市立美術館

《沙中房間》共分成八個房間：字謎之房 (the anagram room)、樹之房 (the tree room)、粉塵之房 (the cloud room)、聲之房 (the sound room)、水之房 (the water room)、犬之房 (the dog room)、寫作之房 (the writing room)、舞蹈之房 (the dance room)。體驗者頭戴 VR 頭盔，手持兩個控制器，雙臂併攏前推，即可飛行，上下左右，任何方向都可達。體驗者以飛行的方式，穿梭巨大迷宮之間。八個房間互相通連，體驗者可以自行尋找通往不同房間的入口，也可以按下快速鍵，直接前往指定的房間。



八個房間，各有獨特之處。在水之房，手一沉，噗通一聲，人沉入水中，往上看，水波飄搖，好似死後回顧人間。在粉塵之房，觀者按下扳機，可以把牆上粉塵吸下來，粉塵在你身前旋繞不去像是回憶。在寫作之房，按下扳機，手中會噴出文字串，讓你在牆上自由作畫。在聲之房，手上的控制器搖身一變成為麥克風，對著麥克風發出聲音，聲音波形會在你眼前變成一個個彩色立體形狀。拿起控制器，敲擊這些形狀，可聽見自己的聲音在房間中迴響，遠遠近近，一遍一遍。

《沙中房間》的視覺以黑白兩色為主，象徵人在死亡的過程中，顏色、氣味等感官逐漸消逝，但這並不代表它的體感經驗缺乏真實感。恰恰相反，《沙中房間》的身體感覺非常真實，尤其是在飛行時，速度感非常真切，一不小心撞上牆壁之際，很難不閉眼。

VR 體驗的設計牽涉到許許多多技術層面，第一要透過設計幫助體驗者順利從「真實世界」銜接到虛擬實境，第二要提供可供人類感官辨識的參考點，不然



體驗者會陡然無所適從，第三要提供獨特的、現實生活中無法體驗到的經驗。《沙中房間》這三點都極出色。一戴上設備，突然間，身處完全空蕩蕩的空間，身邊的人消失了，舉目只有黑白灰三色。一想到即將獨自開始 VR 冒險了，不免微微緊張，此時，耳機響起女聲：「Hey, Where did everybody go?」，這聲音有效地安撫我的不安感。當我轉頭，視線所觸的地方也被手電筒照亮，彷彿人戴著礦工頭燈。聲音導引滿足了上述第一點「幫助體驗者順利從『真實世界』銜接到虛擬實境」，頭燈設計滿足了第二點「提供可供人類感官辨識的參考點」，讓我順利的在虛擬實境中站穩腳跟，開始飛行。

往前飛，一道純白發光方形門等著我，飛過此門，《沙中房間》帶來十五分鐘的全然未知、全然自由、全然孤獨：

全然未知，房間中也許是巨犬，也許是倒吊的大樹，任何事都有可能。

全然自由，飛天遁地，不受重力羈絆，不受物理定律限制。

全然孤獨，舉目所見，雲蒼茫，四壁空蕩，孑然一人。

安迪沃荷說「人人都有十五分鐘成名時間」，不，不，誰需要成名？在當代吵雜無片刻安寧的社會，十五分鐘完全孤獨的私密時刻，如黃金白銀一般珍貴。

《沙中房間》正提供了這寶貴的十五分鐘。這十五分鐘體驗，彷彿是身已死，以魂魄姿態重探人類的記憶，絕對自由，絕對寂寥又大開眼界。順著這路子往下推，「觀落陰」可說是最原始的 VR 體驗，其概念與《沙中房間》竟有幾分相像。或是說，面對死亡、消逝，人類最原始的經驗原本相通？

## 當代美術館缺席的身體感

逛美術館，對我而言，向來是一個非常「缺乏身體感」的經驗，我來，我逛，我看，我走，視覺上、知覺上獲得啟發，身體上的刺激卻付之闕如。偶爾，見到一幅心有所感的畫作（通常是康丁斯基（Wassily Kandinsky），或是波洛克（Jackson Pollock），心有感，身欲舞，但是顧盼左右，均是一派正經拘謹的身體，只好忍下來。

為什麼在美術館中，身體經驗總是缺席呢？如果要身體的經驗，幹嘛不去運動場呢？幹嘛去美術館？虛擬實境體驗放在北美館中，有何意義？答曰，因為虛擬實境體驗，可以帶給人們現實生活中「不可能」經驗到的，比如高速飛行，比如急速墜落。而《沙中房間》，把「身體感」帶給美術館，恰恰補足了當代美術館缺漏的部分。

藝術欣賞的經驗，本身就是極端個人的，比如我看康丁斯基的畫作彷彿聽到樂音，你只看見一些抽象的顏色線條，你愛波洛克，他說不定只覺得「嗯？不就是一堆油漆點？」，這些個人經驗之不同，乃根植於每個人的美學口味，《沙中

《沙中房間》參與者彷彿置身平行時空

© 臺北市立美術館



房間》既然是虛擬實境體驗，個人感受之不同，就更與每個人的身體訓練有關。

「我想體驗空間極限，一戴上 VR 頭盔，空間看似無極限，我更想知道極限在哪裡，所以一直撞，四面牆都用力撞，看哪一面可以撞破。」與我同行的體能教練陳易廷說，我大笑點頭：「我亦是，我亦是」，停頓兩秒，他補充「下一回，我想要平躺，體驗一下（視覺與身體經驗完全悖反的感覺）。」我雙眼一亮：「我從沒想過這層，這點子好。推薦北美館下回可以試試。」

《沙中房間》不僅僅為北美館賦予身體經驗，更讓逛美術館從過去的「各自領會」變成「分享體驗」。「嘿，你剛剛有去到樹之房嗎？」「你們有沒有看到那隻大狗？」「我想知道別人會闖去哪？我想知道會不會有人待在原地？」，一方面我們「同時體驗」蘿瑞·安德森和黃心健打造的記憶迷宮，另一方面，VR 又是孤絕隔離的，一戴上頭盔，你隻身進入虛擬世界，無同伴、無後援，除了你，無人知曉你經歷了什麼。脫下頭盔後的討論，實為整套觀賞經驗的一部分。

在《沙中房間》，我們同在，也不在。我們一起踏入北美館展場，卻在虛擬實境中各自修行各自體悟。從此角度，VR 作為創作媒材，完美的承接了創作概念的「中陰身」概念，生命，原是孤零零一個人，記憶，只屬於自己，無人與你同行，所有滋味都如人飲水，冷暖自知。

VR、美術館與電玩  
我們以何種方式欣賞藝術：

在攝影發明之前，名畫被收藏於美術館，人們一定得舟車勞頓，去到美術館，靜靜佇立於懸掛該畫的牆面前，方能親炙藝術之美。攝影普及之後，複製的名畫影像可以掛在自家客廳，但這無法取代「去美術館看畫」的體驗，畢竟，縱然用超高解析度輸出一幅名畫，該畫並不會神奇地把我家客廳變成高挑廣闊的美術館空間，我的客廳依舊狹窄逼仄。去美術館，不只是看作品，也是「在美術館空間欣賞作品」。空間與畫作，相諧相成。

隨著科技推進，「以何種方式欣賞藝術」成為不斷翻新的議題，比如 Google 所推出的 Art & Culture project，與知名美術館合作，其線上畫廊可以看到許多名畫，解析度之高，逼近超現實等級。因為你在現實生活中，是不可能看到這麼多細節。眼下 VR 技術崛起，不禁令人想問，「VR 之於美術館的意義，究竟是什麼？」如果 VR 完全模擬真實世界一草一木，與遊樂園娛樂體驗何異？

蘿瑞·安德森和黃心健以文字為主，不以圖像為主，避開了 VR 過度真實變成娛樂電玩的尷尬。但如果有一天，VR 能夠完美重現羅浮宮的建築細節，戴上頭盔，就可以近距離欣賞達文西之蒙娜麗莎，不必搭飛機，不必人擠人（畢竟蒙娜麗莎真跡目前可是被放在重重保護之後，全年無休的旅客人潮擠在畫前），對於美術館而言，是大突破？或是大災難？類似《沙中房間》的數位作品，美術館該如何收藏？

電影發明之時，有些人預言劇場將被取代，但今日劇場藝術還好端端的。有聲電影發明時，有些人嗤之以鼻，斥為一時風尚，但如今有聲電影全面主宰天下。VR 體驗，是否會如預言一般全然改變我們生活的風貌？誠如黃心健所言：「在 VR 創造的世界中，唯有想像是唯一的限制」，種種環繞 VR 的討論，其實只是開端，我們都站在這個開端，一如我們站在《沙中房間》純白發光的門前，門後是什麼？沒有人知道。

（特別感謝陳易廷、凌天、莊哲瑋、廖健仲、曹良賓和海島，為本文提供觀點）