

抉擇吧！專訪當代藝術家張碩尹：《BODO》角色扮演遊戲的人生劇本？

文 / 黃哲翰

藝術創作與電玩的相遇會碰撞出什麼火花呢？創作「BODO」的藝術家張碩尹與udn轉角國際旗下的電玩人文podcast節目《轉角遊樂器》合作，在特別節目中與主持人林齊皓、黃哲翰一起暢談蘊藏在「BODO」創作理念裡的電玩經驗、討論電玩的互動性與當代藝術之沉浸式互動劇場的概念激盪。並且，張碩尹也透過反思自己在當兵放假時沉浸在《暗黑破壞神》以及《俠盜獵車手》等遊戲的經歷，娓娓道出「BODO」創作的發想系譜、以及其對「自由選擇」的追索探問。

「其實，『BODO』這個展覽本來的標題叫做『羅格營地』。」錄節目時，張碩尹邊笑邊開門見山地自我揭露——「羅格營地」正是2000年代初風靡一時之角色扮演遊戲《暗黑破壞神2》冒險開始的紮營處。該遊戲的氛圍幽暗抑鬱，玩家只能在黑暗的籠罩中憑著微弱的火光，探索未知之地，這奇妙地與張碩尹當時的軍旅經驗產生了某種共鳴。

軍旅生活對他而言，其實也是一種角色扮演遊戲：遊戲裡選擇角色的種族與職業，正如軍中不同軍種的分別，張碩尹在海軍陸戰隊服役，就恰似他在《暗黑破壞神》中選擇了「野蠻人」這個擔當前線衝鋒的戰士職業。在海軍陸戰隊受訓的過程每完成一個階段，就像在遊戲中透過不斷砍殺妖魔、獲得經驗並完成一次次的升級，最後終而破關並且退伍。

抑鬱的營地、微弱的火光、幽暗的周遭、衝鋒的暴力、升級與破關，憑藉著如此遊戲經驗的調性，張碩尹重新詮釋了自己的軍旅經驗。然而，電玩為他帶來的，卻也不僅僅只是對一段生涯經驗的隱喻與類比，而更觸及了對當代藝術表現的反思。

作為一位科技藝術家，張碩尹專注於透過科技創造出某種沉浸式的環境，試圖營造出一種非日常的藝術體驗，讓受眾直接面對人與科技之間、那種極為私密卻又往往「細思極恐」的關係，並藉此挑戰受眾接觸傳統美學的經驗。

張碩尹認為，現代藝術展出的場域往往營造出一種與觀眾之間相當淡薄的關係：和觀眾拉開距離，是為了使之保持有距離的觀看、刻意避免讓觀眾陷入作品裡。例如不少當代作品經常採取某種「在敘事中反敘事」的態度，敘事只講一半，剩下的要觀眾自己猜，或甚至以後設的姿態

向觀眾自我揭露、明示或暗示這個敘事僅是一場藝術營造出來的「騙局」，刻意要將距離拉遠、讓觀眾保持清醒而拒絕沉浸。

當前的科技藝術作品所追求的則往往與此相反，它們經常不必有敘事，甚至只需要是一套純粹互動的機制，透過影像聲光，為的都是要將人拉進情境裡、扣在作品裡。而張碩尹近年來的創作，都聚焦在如何如何透過藝術再現一段經驗或敘事，並把人「扣在作品裡」。對此，電玩遊戲的經驗便成為張碩尹發想與創作的泉源。

有論者將遊戲稱作八大藝術之後的「第九藝術」：遊戲這個載體除了能揉合舞蹈、音樂、繪畫、雕塑、建築、文學、戲劇、電影這八大藝術的要素之外，更能額外為這些要素賦予「互動性」。互動性作為遊戲的本質，恰恰就在於它能揉合運用前八大藝術的要素，對玩家營造出嶄新而沉浸的體驗，而這也正是張碩尹的藝術關懷所在。

「BODO」透過開放互動並讓觀眾自行選擇的多線敘事機制、透過聲音與空間所營造出的沉浸式無人劇場，這樣的概念即取經自角色扮演遊戲與玩家互動的機制。張碩尹將角色扮演遊戲式的體驗稱作「客製化的冒險」：玩家／觀眾能選擇扮演特定角色，並且在過程中做出大大小小的選擇——小到日常食衣住行的芝麻綠豆雞毛蒜皮、大到道德兩難的抉擇與靈魂拷問。在多元分支、多重宇宙間自由選擇的同時，也承擔著選擇的責任，沉浸於自由選擇也不得不沉浸於選擇時的糾結、以及選擇後的懊悔與反思，最後並積累成專屬於自己的遊戲／觀展體驗。

在《轉角遊樂器》的訪談中，兩位主持人與張碩尹繼而延伸聊到遊戲的互動性與藝術的沉浸體驗結合的各種可能性。

對此，張碩尹先扼要地回顧了二戰後的藝術發展史：戰後藝術所表現的現代性，是一種男性菁英式的、崇拜天才的姿態。天才藝術家高高在上，彷彿看透人世表象、洞悉一切真理，但這種姿態只是一種假設——哪有人真的完全洞悉真理呢？這樣的假設卻帶來了藝術作品與受眾之間冷峻的距離。而首先打破這個距離的，即是普普藝術。就這個意義上來說，打破現代藝術之菁英姿態的普普藝術，就是最早具有互動性概念的藝術。當前的科技藝術對互動性的探索，則又不只停留在概念上，而是更進一步開發出各種機制來與觀眾溝通、使之從藝術作品之受眾的身份轉變成參與者。

「BODO」的互動機制主要是燈光，除此之外，張碩尹的另一部作品「肥皂」，則運用了類似電玩遊戲中所謂「QTE」（Quick Time Events）的機制：在敘事情節進行的不同時間點，輸入不同的指令組合，根據輸入的成功與否，轉向接下來不同的情節走向。張碩尹對《肥皂》中這種類似互動電影式的機制做出這樣的比喻：每段敘事都像是一個房間，而觀眾所操作的按鍵組合，就像是各房門上的鎖，透過特定按法可以開鎖，但不同按法卻能通往不同房間。最後，不同按法讓各個房間串連出一種網狀的連結，而觀眾就透過各種不同的操作、從不同路徑去串連出敘事的全貌。

然而，當沉浸式的藝術作品強調溝通，讓觀眾成為互動參與者，並為每個人創造出「客製化的冒險體驗」，這樣的發展若推至極端，是否反而會導致溝通的不可能——因為每個人體驗到的內容都截然不同，反而失去了藝術溝通的共同基礎？

張碩尹認同這是一件值得思考的問題，他指出：近年來台灣藝術受眾群大為成長、觀展人數不斷增加，但比起過去的小圈子，如今人們對當代藝術的興趣與理解卻越來越分眾化，例如有人只看裝置藝術、有人只看錄像藝術、有人只看酷兒藝術，甚至有人會完全以身份政治的角度來理解各種作品——張碩尹接著自嘲：「像『BODO』就被有些人認為是直男的展覽。」但這個計畫想做的，其實正是去探究男性角色是如何構成的。當藝術作品越來越多元，與此相應地，對藝術溝通的思考也將會越來越複雜。

但或許張碩尹更加迫切、更欲探問的，是一個令人「細思極恐」的問題：在一個選擇極度自由、藝術體驗沉浸化與客製化、藝術理解多元化與分眾化的世界裡，我們是否真的擁有充分的選擇自由？是否，選擇自由只是另一種命定的假象？畢竟，無論是電玩遊戲或藝術作品，所有的互動機制都是人為設置的框架，而所有選擇的自由也不過是這些科技構成之框架所允許、甚至暗中引導的結果——正如在開放自由的現代社會中，人們的各種自由選擇，依舊被各種建制框架所編寫、所「命定」。

這樣的自我疑惑，也被呈現在「BODO」這部展覽裡。「BODO」對於自由選擇與命定之間的張力的探問，又可以追溯回另一個曾經讓張碩尹深度沉浸的遊戲體驗——《俠盜獵車手》。在這個扮演黑道小混混、可以自由選擇到處為非作歹的「開放世界」遊戲中，遊戲角色卻無可自拔地陷溺在暴力的宿命詛咒裡。

於是乎，《暗黑破壞神》中營地與蠻族戰士、《俠盜獵車手》的開放選擇與暴力宿命、電玩互動與藝術沉浸、作品的溝通與受眾的分裂，就這樣暗流般匯聚在張碩尹的「BODO」展場、那紅藍交錯的冷峻聲光裡，成為空氣中瀰漫不去的、令人思慮顫動的背景白噪。