

《Proof As If Proof Were Needed》由張碩尹工作室與英國藝術團體爆炸理論共同製作，今年初獲得美國西南偏南藝術節(SXSW)混合實境競賽單元評審團特別獎後，在臺灣於臺北數位藝術基地展期限定兩週(7/4 – 7/20 ※ 期間不公休※)展出，並陸續規劃未來於亞洲、歐洲巡演。

打破既有觀看習慣，沈浸式的互動電影觀賞經驗

《Proof As If Proof Were Needed》由導演蔡弦剛執導，實力演員夏騰宏與柯念萱主演，背景設定在一間台灣老公寓，文本圍繞著一個在災難中破碎崩解的婚姻故事。但這不單只是一部電影，更是一個互動式、沈浸式的裝置。不過觀眾不需要使用穿戴裝置，而是使用「AI視覺感測系統」(AI Computer Vision System)來體驗。

觀眾置身在一座台灣住家的等比例平面圖上，地面標示著四個空間：廚房、客廳、臥室與浴室。每當觀眾踏入其中一個房間，系統偵測觀眾的移動，並切換到該房間的故事。而透過在空間中的移動，觀眾將一點一滴拼湊出一對伴侶曾在此生活的痕跡。

《Proof As If Proof Were Needed》打破線性敘事的方式，給予觀眾更多摸索的空間，建構出新型態的觀看體驗。正因為作品的敘事仰賴觀眾的移動方能進行，甚至可以說沒有觀眾，作品就不存在。而藝術家也刻意模糊，將重點擺在傳達作品的情感氛圍，不去說明故事發生什麼事，讓觀眾自己去填補空白。

由於每場次的觀眾人數可能不只一人，因此觀眾之間發酵的狀態也成為觀看的重點。AI視覺感測系統在偵測展間的人流後，決定該切換到哪個視角，因此觀眾彼此互相看眼色、牽制與角力，干擾和合作，都成為了觀看作品的趣味。

爆炸理論的業務經理Anne Rupert表示，她特別喜歡觀察人們如何和作品互動，努力了解故事的樣子，甚至還看見觀眾會一隻手放在房間，另一腳又放在廚房，試圖混淆系統的滑稽舉動，也發展出團隊從未想過的互動的方式。

跨國、跨文化團隊打造出的互動式創作

爆炸理論(Blast Theory)是由 Matt Adams 和 Nick Tandavanitj 領軍的藝術團體，以對大眾文化的深度參照與新興科技的應用著稱。他們運用表演、遊戲、影像、應用程式與裝置藝術，創作出探討社會與政治議題的作品，並經常將觀眾置於非日常、令人不安的情境之中。例如在作品《觀看的機器》中，觀眾便被邀請參與一場搶銀行的角色扮演遊戲。

互動性是爆炸理論創作核心之一，他們擅長透過參與式的結構設計，引導觀眾反思並體驗議題；遊戲則是他們常用的媒介，藉由線上與線下的串連，開展出融合真實與虛構的新現實。曾獲得林茲電子藝術節的金尼卡獎(Golden Nica)、白南準藝術中心獎，與美國獨立遊戲開發獎等。

藝術家張碩尹與爆炸理論的合作始於2016年，當時他曾於爆炸理論在布萊頓工作室駐村一個月。他回憶：「當初觀看到的，是藝術計畫除了成為展覽中的展示品之外，能夠成為溢出社會建制的『事件』，藝術家能夠透過藝術計畫之靈活與機動性，連結各形各色的人事物，進一步能夠成為寬廣世界溝通的管道。」此次合作延續著張碩尹工作室和爆炸理論雙方對於「互動性」的高度興趣。兩方的作品都常常有意識地削弱藝術家的控制權，將作品開放給觀眾參與，並一同打造出新的體驗。觀眾也被賦予了作品推進的責任，觀眾的行動和決策，以及觀眾與其他陌生參與者之間當下牽連起的關係，使觀眾的參與產生新的意義和火花。

為何關注於家

「家」一詞往往讓人聯想到庇護、歸屬與安穩，但雙方團隊回溯到電影史中大衛·林區的《失落之愛》(1997)和米哈伊·哈涅克的《隱藏》(2005)對家的詮釋，卻是潛意識中瀰漫壓抑和焦慮的劇場。

於是在《Proof As If Proof Were Needed》中，「家」不再是被動呈現的背景，而是觀眾將走入的敘事核心。當觀眾穿越不同房間時，也彷彿在夢境般的空間，探尋過去發生的婚姻故事與生活痕跡。這樣的結構不僅回應了如同「記憶宮殿」般潛意識的運作機制，也讓觀眾的「觀看」，從被動變成主動的心理參與。

另一方面，家作為最小單位的社會結構，不只受到內部情緒影響，也受到外部局勢的牽動。從歷史和社會脈絡來看，台灣長年受地緣政治和政治動盪影響，有著身份認同的討論，而英國社會則長期面對移民問題，以及近年的脫歐危機和通膨困境。跨文化的英國

與台灣團隊，正是彼此皆能理解的「家」出發，重構一個想像的個人空間，並藉此探討所謂「家」的樣貌。這也是為何《Proof As If Proof Were Needed》刻意設計於地面劃上視線穿透的平面圖，藉由拆掉「家」的牆，把焦點放在觀眾身體的移動和變化，但又讓觀眾在過程中，透過自己的經驗和感知，重新構築對「家」的心理空間。

SXSW評審團在授予獎項時也表示，「此件作品讓我們感受到迷惘、沮喪和彼此疏離。一開始只是悶燒著，但是最終成為空間、故事、科技和人類行為之間產生了意料不到的聯繫和交會舞蹈。」

《Proof As If Proof Were Needed》

展期 | 7/4 – 7/20 ※ 期間不公休※

開放時間 | 11:00–21:00

地點 | 臺北數位藝術基地(台北市士林區福華路180號)

免費觀展，每場演出席次有限，為確保觀賞體驗，建議您提前預約。

預約連結 📍 <https://proofproject.booknow.com.tw/>

主辦單位：張碩尹工作室(台灣)、爆炸理論(英國)

合作單位：工業技術研究院

協辦單位：臺北數位藝術媒合平台

贊助單位：英格蘭藝術委員會、國藝會、台北市政府、大可創藝、風痕國際有限公司、

ELAC、洪建全基金會、一管空間

多媒體設備贊助：Panasonic

張碩尹工作室

張碩尹工作室自2019年創立，為一家位於台北的藝術家工作室。工作室著重遊戲與藝術批判性。工作室的計劃透過創造多重感官經驗的互動界面，創造出吸引玩家與藝術觀眾的沉浸式遊戲體驗，讓他們通過簡單的操作進入獨特的敘事環境，並由此反思人與科技和社會的關係。這些計劃為一對商業遊戲的美學批判——如此以消費者慣性為中心的意識形態遮掩了玩家與藝術家、遊戲設計師之間的對話。

工作室的作品在多個國家展出並獲得多個國際獎項，包括台北雙年展、廣州三年展、亞洲文化殿堂(韓國)、山口情報藝術中心(日本)、惠康基金會(英國)、康普頓弗尼美術館

(英國)、床墊工廠美術館(美國)。工作室的重要獎項包括西南偏西藝術節沉浸式評審團特別獎(美國)、台新藝術獎、台北美術獎、Art Central新晉精英大獎(香港)、VIA藝術大獎(英國)。工作室的作品受台北市立美術館(台灣)、洪建全基金會(台灣)、アウラ現代藝術振興財団(日本)、赫爾佐格·達席爾瓦基金會(西班牙)，與亞洲、北美、歐洲私人收藏。

爆炸理論

爆炸理論透過互動藝術探索社會和政治議題。他們將公眾置於非尋常且有時令人不安的體驗當中，旨在創造新的觀點並開啟變革的可能性。爆炸理論由 Matt Adams 和 Nick Tandavanitj 領導，運用流行文化與新興科技，創作表演、遊戲、影片、應用程式和裝置藝術等作品，曾於威尼斯雙年展、紐約翠貝卡電影節、東京 ICC、柏林 Hebbel am Ufer、倫敦巴比肯藝術中心和泰特現代美術館展出，並受 Channel 4、日舞影展、皇家歌劇院等機構委託。自 1997 年起，爆炸理論與諾丁漢大學混合現實實驗室合作，合著超過 45 篇研究論文。他們講授於索邦大學、斯坦福大學、皇家藝術學院等地，也在泰特現代美術館的 Live Culture Screen 系列中擔任策展人。

爆炸理論曾四度獲英國電影和電視藝術學院獎提名，並榮獲林茲電子藝術大獎金尼卡獎與白南準藝術中心獎。

爆炸理論成立於1991年，總部位於英國布萊頓。

蔡弦剛

蔡弦剛，畢業於政治大學廣告學系，現為獨立電影工作者和剪輯。作品經常運用多媒材、多重敘事的方式，關注少數群體的生存狀態、他們的情感和記憶。並進一步將其推展到更細微的歷史脈絡中，反映出個人記憶和歷史、政治的交互影響。

其短片作品曾入選科隆國際錄像藝術節、EXiS韓國首爾國際實驗電影節、巴賽隆納獨立電影節等。近期則以短片《獸徑》入選2022金穗獎、法國克萊蒙費宏短片國際影展。