

我的高中和大學時期曾經很大一部分時間被電腦遊戲所佔據，尤其讓我著迷的是那種第一人稱的射擊類遊戲，在那個時期這樣的第一人稱視角對空間的身臨其境感著實迷人，尤其是在遊戲中陣亡後那種上天入地的穿梭以及遊戲出現 bug 後空間的扭曲讓我第一次感到對於現實的陌生，也就是從那時起我也開始思考現實空間與虛擬空間的關係。我的作品也正是對於這種思考的一種呈現。

電子遊戲本身就是一個把玩家陷入到一個虛擬世界體驗的過程，越是現實的呈現越會讓我們的體驗感到真實。我的作品就是讓觀眾進入這樣一種真實的體驗。作品中材料的運用只是作為空間上的視覺延伸，為的是讓觀者混淆現實與畫面的空間關係，進而發展成為虛擬與現實空間的錯位。而這種錯位由於質感的真實讓人迷惑，或許正是你在凝視良久之後才恍然大悟原來現實的邏輯秩序已然坍塌。當邏輯的悖論成為構建的方式時，真實便不復存在。這種對於真相的錯愕感如同《楚門的世界》中楚門最後發現天空和大海竟然也是影棚的一部分時，對於真實最後一絲認知的崩潰，亦或是《駭客帝國》中尼奧吞下紅色藥丸後，從母體中回到現實後聽到的那句“歡迎來到真實的荒漠”。

我希望我的作品就是這樣一個圈套，可以一步步把觀者引誘到這個陌生的空間，讓觀者在空間中迷失。如同魔術師表演的把戲，為的就是讓觀眾掉入這個提前設置的陷阱。

——藝術家付帥