

# 電影語彙與 VR 電影的思索

## Thoughts on Film Terminology and VR Movies

文 |

史惟筑

Shi Wei-chu

法國里昂盧米埃第二大學文學與  
藝術博士

### 前言

在一百二十多年前動態影像甫出現時，它在圖像系譜的脈絡下，震撼了當時整個世代的人類感知。視覺再現體系從靜止影像走到了運動影像的重建，人們對於真實性（réalisme）的理解也從擬真邁向了機械複製時代。現今絕大部份人所理解的電影，也經歷了一段建制化（institutionnalisation）過程，才發展出有別於其他藝術的文法及語彙，並建立了一套與觀眾約定俗成的觀賞儀式。然而從去年開始，坎城、威尼斯這兩個極具指標性的國際影展紛紛規劃起 VR 單元與競賽，此時，我們該如何看待 VR 與電影的可能？又或這代表了 VR 將成為電影的未來？

VR（虛擬實境）所意指的媒介部署非常廣泛，然而，無論以何種部署的形式呈現，其所要創造的主要是「虛擬環境（Virtual Space）」。以加拿大藝術家查爾·戴維斯（Char Davies）的解釋來說，這個環境會令我們「進入一脫離現實的科技幻境烏托邦。一種回返、一個方便我們暫時從慣常感知及立足世界的既定文化框架中解脫的工具。儘管短暫，但它能令我們『嶄新』的感受自己及週遭世界。」<sup>1</sup> 換句話說，VR 以創造一個虛擬環境為前提，並且它必須有別於我們當下身處的時空，並衝擊我們既定感知「偏見」，創造獨特感官體驗，被非物質環境開發模擬真實的感受。因此，「沈浸感」（immersion）、「真實性」（réalisme）、「在場」（présence）這三個關鍵字也經常在與虛擬實境相關的研究中出現，<sup>2</sup> 為虛擬實境定義出了基本框架。而「沈浸感」與「真實性」又可說是一體兩面，當我們判斷某個體驗是否具備沈浸感時，它是與真實性互動的程度高低、以及使用上手性（utilisabilité）作為參考值。<sup>3</sup> 儘管 VR 早在九零年代間在不同領域被廣泛試驗、開發、運用，然而電影般的敘事被運用在 VR 上卻是晚近才出現的風潮。

### 沈浸意義 電影與 VR 的

虛擬環境中所謂的沈浸感，在電影院中也不是完全無法感受的效果。「沈浸感」的意涵很廣，亦可在非互動媒介的情境中產生（閱讀、展覽、

電影)；比方我們能透過閱讀沈浸在某個情境中，而文字則作為讀者沈浸的媒介。而在傳統意義下、於黑盒子內的電影觀賞體驗中，沈浸感也可以理解為觀眾認同影像敘事空間的情境。法國電影學者雷蒙貝路(Raymond Bellour)視「催眠」技法為觀眾影像認同的手段，梅茲(Christian Metz)則借用拉岡的鏡像理論證成。而3D電影也可以造成不同程度的沈浸體驗。然而，如果說沈浸與真實性作為一體的兩面，在非互動媒介的部署裝置中，接受者所感受的真實性少了一層「在場」的身體性。

這裡的「在場」不是指單純在影像面前有形身體的在場這類體現，而是指在被創造出來的虛擬環境中在場。而這個在場所感受的沈浸感，是身體面對非物質形態時產生了有如真實感的奇異感受。查爾·戴維斯歸納出幾項感受上的特徵：<sup>4</sup>

1. 對於「真實」的強烈感受，內在因刺激而更為真實，而不只是個客體；
2. 以非常規的方式感受先驗時間與空間；
3. 產生一種自身並非差異的個體，一種被融入在(自身或世界與對象的差異被彌平)無法言喻的深沈喜悅中；
4. 產生一種同時在身體內與在身體外的矛盾感。

換句話說，VR這項新科技所指稱的沈浸感，是透過頭盔顯示器、VR手套等設備，讓人的感知產生一種身體性，這種身體性會產生主觀的「在場」感受，使身體變成一個有形的介面，成為一個比虛擬環境更為確實且強烈的中介。「我看，故我在」因此成為VR體驗的一個重要特徵，這點與觀看(傳統意義下的)電影的身體經驗截然不同。因此，VR所製造的沈浸感除了「將使用者暴露在一個會遮掩你部分感知(特別是使用者身處環境的視界)的佈署所製造出來的虛擬環境中(如頭顯器、或被影像環繞的沈浸空間)」，<sup>5</sup>將使用者身體轉化為介於兩個時空的觀者中介身體(corps médiumnique)，更是「沈浸」體驗中不可或缺的過程。

## 幾個特點 VR電影與傳統電影的

### 認同與體驗

當敘事影像被運用在VR科技時，目前出現兩種表現型態，一為讓觀眾被包圍在360度影像空間內的VR360電影，一為強調觀者與影像上互動體驗的VR電影。以2017高雄電影節VR觀摩單元為例，《有個故事叫電影》<sup>6</sup>、《我，飛利浦》<sup>7</sup>、《異境入夢》<sup>8</sup>與《拾夢者》<sup>9</sup>皆為VR360作品，只有《火鳥舞精靈》<sup>10</sup>為互動電影(觀者必須舞動身體去捕捉精靈)。如果將這幾部國際知名的作品視為「VR初始電影時期」的代表之一，或許可以觀察到當敘事影像進入VR科技時的幾個特色。

上圖——  
菲利·浦柯朗、克萊蒙·李歐塔，《有個故事叫「電影」》，  
2016，VR360，彩色，9分

© 高雄電影節

下圖——  
米粒，《拾夢老人》，2017，  
VR360，彩色，12分

© 高雄電影節



在 VR 敘事影像中，主觀鏡頭是最為常見的表現方式。在「沈浸感」、「真實性」與「在場」的前提 / 效果之下，VR 無論用於電玩、治療或電影敘事用途，經常製造觀者 / 使用者成為「演員」<sup>11</sup> 的向度。也就是說，為了凸顯觀者沈浸且融入於特殊環境中，影像裡的角色會將觀者視為一個角色而製造直接的溝通情境。然而這種主觀鏡頭與傳統電影的主觀鏡頭不太一樣，後者的功能可作為認同（identify）角色當下的心境與狀態，而前者更多以角色心境與狀態的體驗（experience）為目的；這個角色可以是「我」（觀者本人），也可以同時是影片中的「角色」。

作為動畫作品的《有個故事叫電影》，讓觀者作為一段電影場景歷險中的旅客，可穿越時空從《月球之旅》、《科學怪人》到《追殺比爾》去經歷影史經典場景，更可搭上馬丁·史柯西斯的《計程車司機》的 Taxi，從車窗遙望希區考克的《驚魂記》那幕經典場景。《火鳥舞精靈》則要求觀眾身體的參與，如電玩遊戲般與影像中的元素互動。《拾夢者》則延續傳統電影的觀眾設定，沒有任何與觀者互動的意圖，純粹創造一個奇幻世界的動畫場景提供觀賞。



巴塔薩·奧希爾特，《火鳥舞精靈》，2016，VR360，彩色，10分

© 高雄電影節

## 中介身體的包覆感

而《我，菲利浦》與《異境入夢》則在「電影」與觀眾之間提出了較為有趣的命題。導演們將觀者置入角色的身體中，於是觀者的視線就是角色主觀，因此身體的雙重性油然而生。換句話說，觀者透過影像感知角色的身體狀態。然而，這兩部作品又刻意將主要場景設定在角色靜止不動的情境中，<sup>12</sup>於是，傳統電影觀眾的固定身體被角色召喚而出，成為影像看與被看的中心。此外，探討將人類記憶移植到機器人身上的存在是否有具備意識的《我，菲利浦》，透過否定機器人具備意識以及機器人試圖證明自己意識存在的兩方辯證，進而質疑了觀眾在場的正當性。也就是說，觀眾與角色重疊的視角因為「意識」的辯證，而將觀眾的身體區隔了出來，觀看的「我」終歸不是「我」，觀眾身體終究只是中介，無法扮演，也無法讓角色將意識植入這個身體內。這精準的展現查爾·戴維斯所謂觀眾同時在身體內，又同時在身體外的矛盾感。因此，《我，菲利浦》其實文學性地否定了虛擬實境中觀眾的「在場」，也否定了「我看，故我在」。儘管身體仍被影像環繞，這個身體終歸只是被影像「包覆」(envelop)，並作為主體際性 (intersubjectivité) 的身體中介。觀者其實無法沈浸，因為他會不斷在影像敘事的過程中被提醒自己在場與不在場。如同史旻玠在〈聽！從複製、視聽到 VR〉一文中所言，頭顯裝置「不是僅僅讓我們觀看全景影像，或者聆聽空間化聲響，更重要的是使視角成為環境的透視點、消失點，也就是參與者的位置不斷變化暴露出來。」<sup>13</sup>而在 VR 敘事電影中，觀者身體的暴露更為鮮明。

因此，中介身體的「包覆感」(envelopment) 或許更可適切的表達 VR 電影的觀者

體驗。儘管虛擬實境可以作為「感知的創造性替身」<sup>14</sup>，然而，即便科技將使用者身體置入一個與原本所處環境隔絕的時空，並讓故事在這個視角的注視下鋪展開來，參與者仍無法忘記、也無法拋棄自己的身體；影像成為它敘事空間的義肢，卻又不斷地揭露這義肢同時屬於敘事空間內的他者。電影語彙在轉化至新型態影像部署的過程中，身體的雙重性與主體的問題意識將不斷的被深化、重新探討。

## 銀幕框的邊際

傳統的电影經驗中，銀幕框是影像最重要的載體，它規範出了視域 / 觀點的邊界。因此，影像敘事空間便能在框內及框外建構出空間的多重性。然而，VR 的全景影像已經沒有邊框的限制，甚至可以說，觀看時我們就在影像內部，並且處於一個不斷流變的世界。然而，法國 VR360 導演亞利桑德·貝黑茲 (Alexandre Perez) 卻仍試圖從傳統電影語彙去思索、進而試圖開創 VR 電影的文法。比如，在作品《Sergent James》裡，他意圖創造「視域外」(hors champ) 的可能。<sup>15</sup> 於是，他將場景設定在床底下，透過躲在床下小男孩的視角鋪展眼中的視域。貝黑茲利用物件 (床) 遮蔽部分視野的方式，試圖製造所謂的「視域外」。然而事實上，當 360 攝影機已經能夠將空間一覽無遺時，「視域外」(或「景框外」) 仍是一個曖昧不明的語彙，因為在傳統的电影意義下，「視域」(champ) 或是景框 (cadre) 所代表的是被侷限的影像視域範圍，因此「視域外」並非純粹被遮蔽視野以外的空間。

貝黑茲的意圖讓電影語彙如何在 VR 裡頭轉化及運用的討論顯得有趣，也讓我們觀察到傳統電影的景框概念仍主宰著一些 VR 電影的敘事創作。以 2017 年高雄市電影館自製的五部 360 電影來看，觀者與影像的關聯仍受制於景框觀影模式的傳統思維。在這五部影片裡，有紀錄 (《左營光影紀事》(許紘源))、動畫 (《末班車》(邱立偉)) 與劇情 (《羽》(廖克發)、《元神宮改造王》(徐漢強))、



邱立偉，《末班車》，2017，  
VR360，彩色，5分

© 高雄電影節



上圖——  
徐漢強，《元神宮改造王》，2017，VR360，  
彩色，10分

© 高雄電影節

下圖——  
廖克發，《羽》，2017，  
VR360，彩色，6分

© 高雄電影節



《哈瑪星列車》(賴冠源)等不同類型。《羽》講述著台籍男子與越籍妻子等待孩子出生的過程，場景設定簡單，也以固定鏡頭「重建」<sup>16</sup> 場景空間。導演廖克發製造了一個夢境般的情境，讓觀者得以俯角觀察人物生活與其所身處環境，並沈浸在如夢似幻的漂浮狀態中。這部可說是唯一一部電影「景框」缺席的作品，導演試圖以VR裝置的特性打造敘事情境。然而其他四部影片，電影景框仍或多或少的主宰VR電影的感知意圖。

紀錄片《左營光影紀事》試圖重建已遭廢棄的清水大戲院過去的榮景，並在片尾時於360度的視域空間內鑲嵌了電影螢幕，跑著模糊的舊影像。而徐漢強將民間信仰觀落陰跨越兩個異質時空的特性，轉化為VR頭顯器令觀者能夠進入另一世界的隱喻，於是，《元神宮改造王》在空間裡隔出一個可以看見現實世界的框，藉以區隔觀者（也同為影片主角張先生）在陽世元神宮窺視現實的位置。並且，角色雷公更經常在有意無意的情况下，指示觀者的觀看方向。這個指示動作，反倒將360度空間畫出了一個有邊界的視域：暗示著觀眾什麼時間應該觀看哪個場景、哪個方向。邱立偉的動畫作品《末班車》雖然不再現電影銀幕框，卻複製了傳統電影的觀看位置。導演將觀者放置在一個幾乎不需移動的位

置，並運用影像內部的空間變化，一方面製造觀者進入火車、在火車內移動的幻覺，另一方面，也指示著觀看影像的順序及動向。它以觀者被動觀看影像的身體作為中心軸，讓空間大幅轉換以製造身體的似動錯覺。《哈瑪星列車》則稍微與這三部作品所建立的景框與觀看關係有所不同，不再複製傳統電影觀眾被動接收影像的姿態。在一個電影院的場景中，導演賴冠源將觀眾放置在電影院的餐車上，最後駛入銀幕內。這個極具象徵意義的意圖，除了如導演所言《哈瑪星列車》是部向盧米埃兄弟致敬的作品外，將餐車開進銀幕更試圖回應《火車進站》這部動態影像當初帶給人們的感官震撼；而 VR 科技更將「電影」這輛感官列車，將觀眾的身體拋進無邊無際、卻又身體其境的真實向度，並將機器複製時期的邊框影像遠遠揚棄在後。<sup>17</sup>

賴冠源，《哈瑪星列車》，2017，  
VR360，彩色，8分

© 高雄電影節

儘管景框仍在部份導演的作品中，框架出觀看位置與方式。然而，景框的在場，也激發著電影語彙與 VR 科技之間溝通、轉化的各種潛能及想像。VR 影像接收主體與視域間的交鋒，讓敘事空間不僅僅自外於現實維度，更能流轉於「之間」製造時空、同時也是感知的流變狀態。



## 結語

如果 1895 年 12 月 28 日巴黎那場放映活動能在眾多電影起源中成為重要指標，那麼觀賞動態影像的集體性則為極其重要的特徵。那麼，VR 敘事影像的出現，則能將觀影的集體性轉為個人，或許又能引導出另一段由 Kinetoscope 起始的論述脈絡。然而，如果從電玩的角度切入看待這項裝置，VR 其實仍兼備集體性的潛能，可將多人線上遊戲轉化為集體共同體驗敘事空間。如此，不同主體將產生連動性變化，再皺摺出豐富的主觀經驗。

無論 VR 能不能是電影，亦或電影語彙能不能轉譯在 VR 身上，在電影都已「擴延」了數十多年的情況下，VR 科技的出現，更促動著動態影像敘事體的再結晶、再發酵。而 VR 科技也像百年前剛發生的電影一般，被視為擁有聚合不同藝術的能力；而漸漸地，它也會發展出屬於自己的敘事文法，那時不一定稱之為 VR 電影，或許還會產生不同的創新詞彙去指認它，勾勒其獨特性。



- 1 Char Davies, "Virtual Space", in : *In Space: In Science, Art and Society*, François Penz, Gregory Radick and Robert Howell, eds. (Cambridge University Press : Cambridge, 2004), p. 69.
- 2 Philippe Fuchs (dir.), *La traité de la réalité virtuelle – volume 1 : fondements et interfaces comportementales* (École des Mines de Paris Les Presses : Paris, 2003), p. 86.
- 3 Ibid., p. 86.
- 4 Char Davies, "Changing Space: Virtual Reality as an Arena of Embodied Being", in : *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*, John Beckman, ed. (NY: Princeton Architectural Press, 1998) p. 144-155.
- 5 Philippe Fuchs (dir.), *La traité de la réalité virtuelle – volume 1 : fondements et interfaces comportementales*, op., cit., p. 87.
- 6 《有個故事叫「電影」》，導演：菲利浦·柯朗（Philippe A. COLLIN）、克萊蒙·李歐塔（Clément LÉOTARD），法國，2016，VR360，彩色，9min。劇情簡介：你曾夢想漫遊在電影經典場景中嗎？從梅里葉、卓別林到基頓，再從希區考克到昆汀·塔倫提諾，導演菲利浦·柯朗與克萊蒙·李歐塔創造了一段影像驚奇之旅。讓你沉浸在影史經典場景中，有魔幻、有驚悚、有西部片的漂浪、還有城市裡的瘋狂異想，而這一切，都要從很久很久以前，有個故事叫「電影」說起……。文章參閱：<https://www.kff.tw/TW/film/filmDetail/1216/1575>，參閱日期：2018/01/14。
- 7 《我，菲利浦》，導演：皮耶·崇多維克（Pierre ZANDROWICZ），法國，2016，VR360，彩色，15min。劇情簡介：在科幻小說家菲利浦·迪克過世 25 年後，年輕工程師大衛·漢森製造了「菲爾」，一個被寫入菲利浦迪克記憶、且具人形的機器人。然而，菲爾卻覺得自己跟人一樣，有感受、有思想，甚至追問自己擁有自由意識的可能。文章參閱：<https://www.kff.tw/TW/film/filmDetail/1217/1575>，參閱日期：2018/01/14。
- 8 《異境入夢》，導演：傑宏·布隆奎（Jérôme BLANQUET），法國，2017，VR360，彩色，20min。劇情簡介：亞歷山卓自願參與一項人體實驗，他原本以為只是單純進行夢境分析，並且會帶領他經歷一段詩意的未來旅程。然而，他卻沒料到會被名叫「艾莎」的人工智慧入侵腦細胞，並將他的潛意識數據化，以作為讓人工智慧「人性化」的用途。文章參閱：<https://www.kff.tw/TW/film/filmDetail/1219/1575>，參閱日期：2018/1/14。
- 9 《拾夢老人》，導演：米粒，中國，2017，VR360，彩色，12min。劇情簡介：老人和他的狗住在垃圾場邊，每日撿拾著被人們丟棄的垃圾。但在老人眼中，這些都是可以為人們帶來夢想的禮物。於是，他日復一日努力讓它們煥然一新，希望重新獲得人們對它們的珍視。文章參閱：<https://www.kff.tw/TW/film/filmDetail/1218/1575>，參閱日期：2018/01/14。
- 10 《火鳥舞精靈》，導演：巴塔薩·奧希爾特（Balthazar AUXIETRE），法國，2016，VR360，彩色，10min。劇情簡介：你將化生為追求永生花的王子，並進入幻化飄渺的異次空間。眼之所見為仙境？亦或追求不老的舞蹈/道？〈火鳥舞精靈〉來自 1911 年保羅·杜卡斯芭蕾舞詩劇〈仙女〉的靈感，戴上 VR 後，讓你化身遠古東方的伊斯坎爾德王子，要以矯捷行動摘取花朵，以喚醒仙子一同在失去時空的向度中翩翩共舞。文章參閱：<https://www.kff.tw/TW/film/filmDetail/1220/1575>，參閱日期：2018/01/14。
- 11 Ibid., p. 36.
- 12 前者將成為植物人菲利浦的記憶置入機器人中，後者將人工智慧置入主角亞歷山卓的夢境中，兩位主角在敘事空間中的身體大部分時間皆處於一種靜止不動的狀態。
- 13 史旻玠，〈聽！從複製、視聽到 VR〉，台灣數位藝術：[http://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4\\_93694485945002/Chi](http://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_93694485945002/Chi)，參閱日期：2018/1/15。
- 14 見柯宜均的〈感知的創造性替身〉一文，內容提及虛擬實境在認知科學中如何創造與欺騙我們慣常的感知，台灣數位藝術：[http://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4\\_93588314992005/Chi](http://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_93588314992005/Chi)，參閱日期：2018/1/15。
- 15 Bastien L, "Cinéma VR – Comment la réalité virtuelle transforme le cinéma", <https://www.realite-virtuelle.com/cinema-vr>，參閱日期：2018/1/15。
- 16 即便攝影機可以拍攝 360 度空間，仍需後製的縫合技術將場景還原。因此與傳統電影相比，空間的「重建」更具技術意涵。
- 17 當餐車駛入銀幕後進入一片草原上，草原上座落一列火車。而觀眾身後出現了一張餐車駛入螢幕前的靜止畫面，幾秒之後便隨之消失。