一個人的電影院：《家在蘭若寺》的數位後勤學

A One-Man Cinema: The Digital Logistics of *The Deserted*

文｜
孫松榮
Song-yong Sing
國立台南藝術大學動畫藝術與影像美學研究所教授

電影生命的幻化，構成蔡明亮藝術實踐的核心論題。《不散》（2003）透過沒落的電影院，一邊緬想曾經黃金時代的武俠影片，一邊則藉由投影銀幕的造形部署呈顯影像藝術的展覽時刻。[1] 由此，《不散》不單是一部向經典影片致敬之作，更重要的是一部在辯證**電影性**（cinematic）之際，向**當代藝術**表徵敞開的跨界作品。換言之，儘管膠捲作為影片（film）由於受數位威脅而不復存在，蔡明

前頁圖——
《家在蘭若寺》影像截圖

攝影：張鍾元，© HTC 虛擬實境內容中心

亮卻重啟電影（cinema）新生命。爾後，導演甚至採用數位影像完成《郊遊》（2013）與「慢走長征」系列短片（2012-15），並先後在北師美術館與其他幾個亞洲城市舉辦展覽「來美術館郊遊」（2014）與「無無眠」（2016）。確切而言，從類比影像到數位影像、從影片投映到影片展覽，從電影院到美術館，這不只代表蔡明亮藝術實踐的推陳出新，更是關於電影——不管是作為歷史語境，還是美學概念而言——在當代影像藝術的全新轉化與重新定位，乃是一個亟待深思的議題。

在此框架下來檢視虛擬實境電影（virtual reality cinema）《家在蘭若寺》（2017），顯得十分關鍵。就某種程度而言，一方面這避開了純粹地從新媒體視野去省思這部號稱「世界首部華語 VR 電影」的科技性；另一方面，又凸顯出思索此科技新媒介之時，仍不可忽略其對電影所帶來的未來性，及彼此互動關係所產生的電影潛在新生命。此多重考量，尤其對於像蔡明亮這一類高度堅持藝術原創力，卻同時抗拒被新科技主宰的創作者而言，無疑非常重要。於此同時，值得強調的，還須將這位享譽全球藝術影片創作者的正字標記——兼容空間與時延完整性的長鏡頭風格——納入思辨虛擬實境電影的範疇。簡言之，思考《家在蘭若寺》，包涵影像虛擬性、電影未來性及長鏡頭美學三大面向，缺一不可。

對於像我這種慣於傳統觀影方式的觀眾而言，陌異感（甚至帶點排斥感）無非來自於得戴著頭戴顯示器觀看全長五十五分鐘的《家在蘭若寺》。明明知道是好幾十個人的集結現場，但當自己戴上頭戴顯示器、並隨著主控電腦啟動影像檔案的那一刻開始，**一個人的電影院**立即上演。我猶如一台機器，手調視差與焦距及耳際兩邊的音量控制，一切的視聽事件逐漸將眼睛和耳朵溢滿。不只如此，我還可搖頭晃腦，或雙手輕托著頭戴顯示器上下左右前後擺動，眼前整個世界猶如水晶球裡迎風飄飛的點點亮片瞬間變得活靈活現。即使一個人的電影院是如此的浸潤之境（immersive world）而讓人倍感新奇，卻不折不扣是一個「無法尋獲的文本」[2]（unattainable text）而同時教人無所適從。究竟是我的眼睛在觀看？還是雙手呢？或者，一切其實不過只是機器**為我**觀看？《家在蘭若寺》在我面前漸次閃現的十四個長短不均的**鏡頭**——或是可這麼說——**我的主觀視角**（Eye for I），既無從筆記，更無法援引（哪怕是劇照亦還原失效而相形失色），只能憑藉自身有限且易犯錯的記憶。超越數世紀以降的環景（Panorama）、立體視鏡（Stereoscope）與活動電影放映機（Kinetoscope），並同時匯聚它們某些特定的影像表徵，虛擬實境電影《家在蘭若寺》恍如夢，引我如感知者（perceiver）或使用者（user）以垂直外加水平態勢，潛行於如畫亦如劇場的臨在世界（present world）中，體現「影像非『一』」[3]（an image that is not "one"）的混合狀態與多重視域。

《家在蘭若寺》的影像非一，指向一個人的電影院，由於科技介面（頭戴顯示器、主控電腦等）的緣故，所有影像**僅為**他而展開：觀者與環景視像之間所建立的某種堪稱方位性的互動關係，賦予每一位同時身為感知者與使用者的觀者

上圖——
《家在蘭若寺》影像截圖

攝影：張鍾元，© HTC 虛擬實境內容中心

下圖——
《家在蘭若寺》影像截圖

攝影：張鍾元，© HTC 虛擬實境內容中心

獨一無二且無可比擬的經驗。姑且稱為**後觀眾（post-spectator）**的他，其每一次浸潤般的視聽經驗都將是第一次，差異而不重覆。如此一來，虛擬實境電影的弔詭，首當其衝的是究竟該如何為這些無法被確切定位——彷彿浮動座標——的影像或我的主觀視角命名？嚴格而言，一般電影鏡頭的指稱明顯失效（鏡次（take）或場景（scene）也許稍微接近些），在於導演意欲給予後觀眾觀看的精確構圖方位與形態已不再可能。準確地講，對場面調度者而言，與其說不存在一種絕對鏡位的鏡頭，倒不如說只有讓後觀眾（或其主觀視角）姿意選取觀看的**畫面**。想一想：有誰在第一個長達近七分多鐘的開場畫面中，留意到左牆上一

《家在蘭若寺》影像截圖

攝影：張鍾元，© HTC 虛擬實境內容中心

片由藝術家高俊宏用炭筆塗黑的變形東亞地圖？又，是否有人在第五個畫面中，察覺到當小康躺在沙發上用紅色熱水袋熱敷歪頸時，牆上竟出現了一隻正往那張變形地圖爬行的蜈蚣？另，在第十一個將持續近十分鐘的畫面裡，一道在水中漸漸成形的魚精影子是否歷歷可辨？

如果鏡頭屬於某種向心而打轉的可視範疇，畫面則是朝**離心而聚焦**的視覺細節。《家在蘭若寺》的影像非一，畫面內在狀態隨著後觀眾的專注力甚至心猿意馬，繼而生成出某種有待停駐的——或分裂或擴散的——細胞影像。實際上，在科技義肢化的眼、手與身體的驅動下，**固定鏡位**或曰**長時間的畫面**充溢著隨時漂動與擺盪的潛勢，某種不可預測與不可化約的細胞影像相繼發生。如果蔡明亮題名為《家在蘭若寺》的作品理所當然地指向《聊齋誌異》（1740）的幽靈典故，在我看來，此種意欲指涉導演與演員僻靜日常生活的泛靈論的影音構思，值得進一步推演的，無不是和機器部署下的後觀眾之眼，其所見及尤其視見不可見者有著緊密關係。換言之，當《家在蘭若寺》中的幽魂與生靈分別透過角色（亡母、女鬼、魚精）和震耳欲聾的自然聲響（蟲鳴、鳥叫、暴雨等）體現泛靈論題旨之際，於此同時，許多**視覺事件**——諸如變形地圖、爬牆蜈蚣、魚精人形等——正紛紛於離心而聚焦的畫面中顯形。

其中，值得一提的，《家在蘭若寺》最讓我難以忘懷的視覺事件，堪稱為魚精人形與小康在白色水桶中激情的畫面。水中，一個原本顯得抽象的黑影在被日光映照的水波中慢慢顯現。接著，水中伸起一雙白皙的手，環繞小康脖子，輕柔愛撫著。隨後，一位濕透了身體的女子從水中探出頭來，緊緊依偎在小康臉上並親撫他。兩人開始熱烈接吻。與此同時，屋外狂風暴雨，雨水噴濺到屋

內，一陣又一陣的狂暴雨聲幾乎掩蓋了水桶中交纏身軀的呻吟。狂風驟雨未見停歇，最後兩人緩慢地潛入水中，只見兩人化為光影緊貼著、搖曳著、若隱若現。顯然，此畫面的出色之處，在於為泛靈論具象地模塑出幻形力量。一隻原是深受病痛折磨的小康在水中撫摸的白魚，先後以影子與女體的形態顯現。作品塑性般（elastic）的影像——諸如水波、光影——具有為那些不可見者賦形（figuration）的作用。由此，《家在蘭若寺》扣緊《聊齋誌異 聶小倩》（卷二）的跨文本性並非僅止於孤魂野鬼或荒郊野嶺，而是如何透過生靈、光影與人形——這些在蔡明亮電影詩學中佔據核心位置的視覺母題——之間的相互交纏，形塑萬物皆有靈的影像虛擬性。

此種為不可見者賦形的影像技藝，乃是**造形電影**（Cinema of plasticity）的顯著表徵。[4] 我在文章一開始提及的《不散》，即是典範段落。確切而言，它指向影像的內驅力（更甚於蔡明亮念茲在茲的外型或造景[5]），在超極脆弱的敘事軸線中，尤其藉由光影在形體與自然之間的巧妙轉換，構造形象力。造形電影作為銜接電影性與當代藝術表徵的重要範式，時間是不可或缺的構成元素，而辯證動靜美學的長鏡頭堪稱最鮮明的表現手法之一。然而，值得進一步提問的：此種內蘊造形性的長鏡頭——或更確切而言，長時間的畫面——**之於**蔡明亮的虛擬實境電影而言，是否有所不同？換一個提問的方式：《家在蘭若寺》的一鏡到底或長時間的畫面美學，真的指向時間嗎？

相較於蔡明亮過往的影片，包括以數位影像拍攝的《郊遊》與七部「慢走長征」的短片，眾所週知，長鏡頭本體無不奠基於導演目擊的所攝現場，場面調度、演員身體及構圖之間的關係和設定的鏡位相互輝映，環環相扣。以《郊遊》中

左圖——
《家在蘭若寺》影像截圖

攝影：張鍾元，© HTC 虛擬實境內容中心

中圖——
《家在蘭若寺》工作照，導演蔡明亮

攝影：張鍾元，© HTC 虛擬實境內容中心

右圖——
《家在蘭若寺》工作照，攝影指導宋文忠

攝影：張鍾元，© HTC 虛擬實境內容中心

小康凝思廢墟壁畫的最後一個場景為例，長鏡頭除了是時延的強度展現，更是後設地轉化為一張直面觀眾的照片。[6] 到了《家在蘭若寺》，情況就顯得不太一樣了。由於 360 攝影機的緣故，在拍攝現場的蔡明亮不僅無法依循過往作法，透過觀景窗或監看器觀看環景畫面的構圖乃至場面調度（他至多得以戴上頭戴顯示器檢視從 360 攝影機拍下的單張畫面）；更甚的，無法立刻同步觀看拍攝成果的他，還得等待耗費數日縫合算圖才能看到拍攝的畫面。到了後製階段，導演除了需戴起頭戴顯示器，邊看毛片邊指示剪接師，還得為一再折損的畫素費盡心思。[7] 拍攝過程中有一個令人莞爾的小故事，值得一提：儘管 360 攝影機不容攝影團隊留在拍攝現場中（因為會將「非關影片的現實」——即「Afilmic reality」——也通通記錄下來），蔡明亮還是決定待在那兒給予演員適當的指示。[8] 如此一來，後製技術人員須將導演身影一一修圖、抹去，只修正或保留所需畫面。由此，回頭來省思前述關於《家在蘭若寺》的一鏡到底或長時間的畫面美學，就變得別致有趣了。具體而言，《家在蘭若寺》的長時間畫面美學並不單指涉時間，反而展露出空間壓倒時間的畫面美學。當然，這與後製時期的電腦修圖軟體作業息息相關。顯然，除去在場導演身影的作法，意味著一鏡到底的畫面並非時空一致，而是合成了不同背景與檔案圖層（data layers）及不連貫的時間性等數位事件（digital events）。[9] 這帶來的直接影響，莫過於素來以長鏡頭表現時空的完整性與一致性而著稱的蔡明亮電影風格，自虛擬實境電影《家在蘭若寺》開始，就得稍微改變涵義了。更正確而言，《家在蘭若寺》的長時間畫面美學，實際上乃是**多重空間的畫面美學**。換言之，這即是歷經電腦軟體等多重數位化作業下，某種空間蒙太奇（spatial montage）的虛擬體現。

電影為科技產物乃是不爭事實。長久以來，它作為不讓人直接介入、干預現實的創作媒介，引發關於藝術與非藝術的激烈論爭從未休止。[10] 如前對《家在蘭若寺》的闡述，虛擬實境電影所需投入的物力與人力手段，已遠遠超乎一般傳統電影甚至當前數位電影的操作形態。更確實而言，從前置（試拍）、製作（拍攝）到後製（剪輯、特效等）階段，虛擬實境電影所高度倚賴的雲端系統、電腦運算及主控電腦等精於計算並精密布置的方法，致使之弔詭地成為——幾乎優先於場面調度或作者詩學——名符其實的**數位後勤學**（digital logistics）。如果沒有它們作為技術的配置、實施與管控，影像無法成形，更遑論思辨當代擴延電影（Expanded cinema）新論及**後媒介**（post-medium）等命題。在此情況下，蔡明亮標新立異的**緩慢電影**（Slow cinema）似乎有了另番新解：不再只是關於辯證無事日常、時間、靜止、沉默等饒富極簡主義表徵的電影範式，而是數位後勤學所必然導致的**慢運算**、**慢傳輸**、**慢觀看**……。

無庸置疑，《家在蘭若寺》是一部臨界於電影、當代藝術及新媒體的示範性作品。繼美術館之後，蔡明亮讓觀眾進入虛擬實境電影中，更讓他們睜開眼睛入夢。虛擬實境電影的未來尚處開發中，如同其語法勢必將從傳統電影乃至數位電影的美學體系中獨立發展開來，逐步深化而歧異，獨樹一幟。到了那個時候，它或許才成為**完整電影**（Total cinema）神話的一種化身——那個被巴贊（André Bazin）夢想將可再現一切感覺與意識、現實生活幻景及世界原貌的**實境電影**。[11]

在如此的**未來電影**中，**你將看見我所看見的嗎**？

（本文撰寫期間，非常謝謝王雲霖、蔣蕙筠、李天爵、高俊宏、黃毅恒提供相關寶貴訊息與意見）

1 相關細節，請參見孫松榮，《入鏡 | 出境：蔡明亮的影像藝術與跨界實踐》，台北：五南，2014，頁 76-81。

2 「無法尋獲的文本」出自法國電影理論家貝魯（Raymond Bellour），指稱影片因動態性與連續性特質，而無法如畫作與照片在進行影像分析時能被精確援引的困境。相關細節，請參見貝魯的〈無法尋獲的文本〉（Le texte introuvable），收錄於《影片分析》（*L'analyse du film*），Paris: Albatros，1978 年，頁 35-41。

3 「影像非『一』」（an image that is not "one"）引自美國電影理論家羅德維克（David Norman Rodowick）論述數位影像表徵的專著《影片的虛擬生命》（*The Virtual Life of Film*, 2007）第三部分的標題。

4 近幾年來，我較常以「影形力電影」來稱呼「造形電影」，本文使用後者意在與蔡明亮的「造型電影」進行區隔與比較（請參見下一個註釋）。

5 蔡明亮將《家在蘭若寺》視為「造型性電影」（或「造型電影」），直指演員外型與場景氛圍的塑造之意；強調手工感與時間感是另一重要特色。例如紙片屋一景，出自美術設計李天爵與高俊宏之手。他們將廢墟牆面以層層疊疊的白紙包住，經歷大雨、用火灼炙、天氣變化，及一個月的時間，讓場景產生自然轉變，彰顯時間流動的痕跡。相關細節，請參見藍祖蔚專訪，楊媛婷整理，〈蔡明亮：我家就是「蘭若寺」〉，《文化週報——自由時報電子報》，2017 年 7 月 23 日（官網：＜ http://news.ltn.com.tw/news/culture/paper/1121026 ＞）；Chris 訪問，〈蔡明亮談 VR：如何在虛擬實境一展長鏡頭美學？〉，《INSIDE 硬塞的網路趨勢觀察》，2017 年 9 月 10 日（官網：＜ https://www.inside.com.tw/2017/09/10/tsai-ming-liang-talking-about-vr-film ＞）；《鏡週刊：娛樂透視》報導，〈廢墟人鬼跨界對話：蔡明亮首戰 VR 競賽威尼斯〉（官網：＜ https://www.youtube.com/watch?v=vjM18yWEBUM ＞）。

6 相關細節，請參見《入鏡 | 出境：蔡明亮的影像藝術與跨界實踐》，頁 160-82。

7 蔡明亮：「比我拍電影費事。到了後期更麻煩，後期不太能掌控，因為完全掉到技術層面去了。我以前從來不做特效，因為特效完全丟給別人，我管不著了，只能想像結果，等它出來了，你還能怎樣呢？我不做特效，我覺得特效冷、沒溫度、沒感覺。VR 後期，就讓我覺得，怎麼辦，我得等你去算圖，等兩個禮拜我才能看到東西，出了什麼問題，還要再等十天才能看到；所有的過程非常緩慢、煎熬。又覺得說，我想要的感覺拍得很好，但到了後期會折損掉；你以為修好這邊了，那邊又折損了。它是一個雲端，處理完你拍的東西後，就固定了，後期要用很多的 computer 去處理。」引自 Buff 採訪，〈《家在蘭若寺》蔡明亮：原來我可以讓你看得更多、更仔細、更自由〉，《Hypesphere 狂熱球電影資訊網》，2018 年 1 月 31 日（官網：＜ http://www.hypesphere.com/archives/97676 ＞）。

8 蔡明亮：「其實我拍《家在蘭若寺》，有點像回到我拍《青少年哪吒》、還在用 35 釐米的時候。那時候沒有 monitor（監看器），所以所有導演拍電影的方式都是在機器旁邊，先看一看跟攝影師決定的畫面之後，他就沒辦法看鏡頭了，他就得在旁邊看『戲』。所以會看得非常準確，比看 monitor 還要準確。當然後來有 monitor 之後，你又逐漸逐漸養成了只看 monitor 的習慣。我覺得《家在蘭若寺》讓我回來，我得看『戲』，因為技術不夠成熟，他們提供給我的 monitor 無法看 360 度，只能看到一個視頻，所以我就不願意看，因為看不清楚。所以我說我要在現場，那他們將來就要去處理，如何在畫面裡把我消滅掉（笑）機器也要貼掉嘛。所以每一場戲我都在現場，要嘛靠近攝影機，要嘛在一個牆角，他們好處理我。當片子沖出來的時候，其實我都在現場。所以我們將來可能有一個『我在現場』的版本——一應該會是美術館的版本。那個雨來得讓我自己都會很振奮，然後又不知道演員能不能配合到，所以我很緊張；那我的演員是很聰明的，當我下一些很簡單的命令，他會知道，會繼續演，裝作沒聽到。這就是我們的默契。所以現在 HTC 在考慮把那個版本變成美術館的版本。他們都說我是『姥姥』（笑）沒有戴頭盔，就那樣看著。所以如果你看一看，忽然間發現我在那邊，我覺得也蠻有趣的，很好玩這個 VR。」引自〈《家在蘭若寺》蔡明亮：原來我可以讓你看得更多、更仔細、更自由〉（官網：＜ http://www.hypesphere.com/archives/97676 ＞）。

9 此處相關分析，受羅德維克在《影片的虛擬生命》中闡述蘇古諾夫（Aleksandr Sokurov）的《創世紀》（*Russian Ark*, 2002）乃是一部「蒙太奇影片」的論點所啟發。

10 二十世紀前五十年，圍繞於電影作為藝術與非藝術的論爭十分激烈而豐富。相關細節，尤可參見班雅明（Walter Benjamin）、愛森斯坦（Sergei M. Eisenstein）、艾普斯坦（Jean Epstein）、阿恩海姆（Rudolf Arnheim）及巴贊（André Bazin）等人的重要著作。

11 相關細節，請參見巴贊（André Bazin）在《電影是什麼？》（*Qu'est-ce que le cinéma?*, 1958-62）中〈「完整電影」的神話〉（Le mythe du cinéma total et les origines du cinématographe）一文的闡釋。