

「虛擬－紀錄片」－吳柏泓 《我的敘利亞鄰居》之雙重模糊性建構

"Virtual - Documentary" – The Dual Ambiguity Construction in
Wu Po-Hung's "My Syrian Neighbors."

林玟妤* Lin, Wen-Yu

摘要

本研究主要探討在虛擬實境作為紀錄片的新興表現形式下，紀錄片的定義如何被擴展，又如何理解虛擬實境紀錄片中虛擬幻象與紀錄真實的議題。首先以紀錄片與虛擬實境的歷史梳理為起點，討論在媒介與技術的轉變下如何影響兩者的發展與定義，並以導演吳柏泓《我的敘利亞鄰居》作為討論虛擬實境紀錄片的實際案例，因此作品是以臺灣人的真實故事為啟發所創作的作品，且為臺灣少數以虛擬實境為手法來創作的紀錄片。最後將以虛擬連續統（virtuality continuum）概念試圖理解虛擬實境紀錄片中的雙重模糊性，以此印證及檢視《我的敘利亞鄰居》中的創作手法與觀者感受。

關鍵詞： 虛擬實境、紀錄片、吳柏泓、我的敘利亞鄰居、雙重模糊性

* 林玟妤，國立臺灣師範大學美術學系碩士生。

Lin, Wen-Yu, Master Student, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University.



Abstract

This article aims to explore how the definition of documentary filmmaking is expanded because of the emergence of virtual reality as a new medium for documentary. It also investigates that how the dialectic relationship between the illusionary virtual and the documentary real can be comprehended within "Virtual Reality (VR) Documentary." Departure from the historical perspective of documentary and virtual reality, the article attempts to discuss how the evolution of media technology leaves an imprint on the development and definition of both documentary and virtual reality. Taking an example from Director Wu Po-Hung's VR documentary "My Syrian Neighbors," which stands out to be one of the few VR documentaries in Taiwan and inspired by the real stories of Taiwanese individuals, the article attempts to validate and examine the creative technique and viewer experiences in "My Syrian Neighbors" by utilizing the concept of the virtuality continuum in order to comprehend the dual ambiguity presence in VR documentary.

Keywords: Virtual Reality, Documentary, Wu Po-Hung, My Syrian Neighbor, The Dual Ambiguity



壹、前言

虛擬實境（Virtual Reality）作為一種新興媒材，近年來也和傳統電影一樣，延伸出許多不同類別的作品，包括純然憑空想像、建構出的虛幻空間的作品，以及以 360 度實拍場景後所建構出的作品。而《我的敘利亞鄰居》即是屬於後者以虛擬實境手法拍攝的紀錄片。若根據虛擬實境的投影方式來看，可以分為桌上型虛擬實境系統（Desktop VR）、模擬型虛擬實境系統（Simulation VR）、投射型虛擬實境系統（Project VR）及融入型虛擬實境系統（Immersion VR），而在觀看《我的敘利亞鄰居》時須配戴頭戴式顯示器，因此此虛擬實境紀錄片在分類上也可以稱為「融入式虛擬實境紀錄片」（Immersion Virtual Reality Documentary）。¹

從傳統紀錄片的影像內容來看，紀錄片所記錄下的影像，是對於「現實」（actual）²的再現，然而當紀錄片透過名為虛擬實境的濾鏡後，影片本身的運作機制及觀眾在觀看時的狀態似乎將有所不同。是以，本文以「虛擬－紀錄片」（Virtual - Documentary）為標題，試圖以《我的敘利亞鄰居》來觀看「虛擬影像」與「紀錄片」中，虛擬與紀實間的交互作用下所產生的轉變。

《我的敘利亞鄰居》（My Syrian Neighbors）為導演吳柏泓於 2019 年創作的虛擬實境紀錄片作品，該作曾入選 2019 年高雄電影節，並於 2023 年參與「大亞洲藝術聯盟協會藝術家聯展」展出。吳柏泓的作品常以紀錄片為其創作類型，例如於 2015 年創作的紀錄片《救命人》、2020 年的《掌中搖滾武林》，以及 2022 年創作的《情況有點複雜》。其中，2019 年所拍攝的《我的敘利亞鄰居》為第一部真正嘗試以虛擬實境技術所拍攝的紀錄片。導演曾於採訪中提到，他認為虛擬實境與紀錄片的概念非常契合，紀錄片想要呈現出紀實的（realistic）事件及場景，而虛擬實境正好可以讓觀者彷彿置身於事件的第一現場。³然而對於企圖紀實的紀錄片來說，紀錄片之「虛擬實境化」（Virtual actualization）似乎與其定義背道而馳，虛擬實境紀錄片所呈現出來的影像實則為虛擬之幻象。因此，如何理解虛擬實境紀錄片在歷史中的定位？以虛擬實境為媒介擴展了紀錄片的那些面向？本文首先將從紀錄片及虛擬實境的歷史脈絡出發，討論紀錄片及虛擬實境之發展及定義，並藉由吳柏泓《我的敘利亞鄰居》來探討此作品如何在虛擬、現實中擺盪，並擴展紀錄片之形式與觀看方式。

¹ 林志勇，《認識虛擬實境》（臺北市：全華，2006 年），頁 29-31。

² 此文中的現實（actual），表示外在的現實世界，而紀錄片中所記錄的影像，以紀實的（realistic）來表示。

³ Chng Ying Tong, "Kaohsiung VR Film Lab 2019: An interview with Director Wu Po-Hung 吳柏泓." Sinema, <https://www.sinema.sg/2019/10/17/wu-po-hung-interview/> (accessed March 29, 2023) .



貳、真實—虛擬：紀錄片的脈絡爬梳

「紀錄片的發展一直以來都受到科技發展的影響。」⁴從【圖 1】的紀錄片及虛擬實境放映媒介與技術發展年表中即可以看見隨著拍攝的硬體設備逐漸發展，紀錄片的形式與觀看者的觀看感受也不斷變換，而虛擬實境作為 21 世紀的新興媒介，更是很大程度的改變了人們的觀影方式及「再現現實」的方法，因此以下將首先梳理紀錄片的發展脈絡來觀看紀錄片範疇的轉變。



【圖 1】紀錄片及虛擬實境放映媒介與技術發展年表（研究者整理）

自古以來，人們一直致力於保留自身的活動痕跡，可以從史前洞穴壁畫、器皿上的文字、圖像等初見端倪。在早期的藝術創作中，人們也不斷用繪畫、雕塑等媒材來再現真實。直至 19 世紀，朱爾斯·簡生（Jules Janssen）、艾蒂安·朱爾·馬黑（Etienne-Jule Marey）發明及改良攝影槍；埃德沃德·麥布里奇（Eadward Muybridge）使用連續攝影紀錄馬匹跑動，而形成一段連續影像；湯瑪斯·愛迪生（Thomas Alva Edison）發展出電影放映機、攝影機及攝影棚；盧米埃兄弟發明電影機及拍攝多部短片，如《工廠大門》、《火車進站》等，此時期如雨後春筍般發展的技術成為了往後以影像紀錄真實之嚆矢。

20 世紀初，單純紀錄真實事物的紀實性影片逐漸式微，取而代之的是將真實影像素材混合而推出的新聞片。此時期新聞片除了播報新聞及娛樂的作用外，國際情勢的緊張也使得新聞片成為了各國宣傳其意識形態及鞏固民心之工具。

1922 年羅伯·佛拉爾提（Robert Joseph Flaherty）的《北方的南努克》被視為第一部公認的紀錄片，他透過長時間的參與式觀察及融入拍攝地的生活，並運用「生活的敘事化方式」（life as narrativised）來結構所拍攝的影像素材，因此，此部片後來也被紀錄片之父約翰·格里爾森（John Grierson）認為他清楚執行並樹立了紀錄片的原則：「與拍攝對象長時間相處，使故事能被『他自己』說出來」、「不只純粹拍攝及呈現真實生活，而是透過敘

⁴ 李道明，《紀錄片：歷史、美學、製作、倫理（修訂三版）》（台灣：三民書局股份有限公司，2020 年），頁 128。



事手法來結構影像。」⁵與《北方的南努克》相繼出現的是吉加·維爾托夫 (Dziga Vertov) 的「真理電影」(報導式紀錄片) 與埃斯菲爾·史霍卜 (Esfir Ilyinichna Shub) 的「編纂電影」，旨在透過將不同時間、地點的影像或將歷史資料透過剪輯建構出一個觀點。其中維爾托夫建構的「電影眼」理論及他所拍攝的作品《持攝影機的人》更企圖紀錄並揭露事物更深層的真理，因此在影片中運用大量剪輯技術及「反身模式」(reflexive mode)，以不同視角看待事物。⁶而此時期尚屬於默片時代，因此紀錄片僅能使用畫面來表達觀點，1926年有聲電影的出現使得紀錄片能夠表現的面向變得更多元。

1930年代，格里爾森推動的英國紀錄片運動，即是除了畫面外，再加上透過主觀、獨斷、權威的旁白說理。他認為紀錄片是一把敲醒大眾的鐵錘，非常適合用來再現社會關係間的相互連結性。⁷二戰結束後，電影紀錄片因商業考量及民眾傾向而逐漸式微，紀錄片的放映媒介轉為電視，電視作為新的放映媒介，為日後紀錄片的民主化埋下種子。隨著1960年代，同步錄音設備普及，擺脫技術限制的同時，渴望將「現實」反映在銀幕上的紀錄片創作者們有了能夠真正紀實的能力，遂發展出承襲自維爾托夫「真理電影」的「真實電影」及起源於於新聞攝影的「直接電影」。1970年代，更發展出探索式紀錄片、基進紀錄片、個人(自畫像式)紀錄片等有著強烈個人主觀觀點及不同於過往以「他者」(the Other) 為拍攝對象，而是「以拍攝者自己為主」的紀錄片類型。1980年代，半專業攝錄機及簡易型剪輯機問世，拍攝設備的輕便化及電視台提供的民眾近用頻道 (Public access channel)，使紀錄片發展出更多元而具有創意的內容與形式。隨著記錄設備的迅速發展，錄音設備、同步錄音設備及半專業攝錄機等機器相繼問世，紀錄片的類型更加多元，紀錄片的範疇也不斷的被擴展，尤其至1990年代後，從小浸潤在科技中的創作者們企圖將紀錄片的框架拉得更大、更遠。如實驗紀錄片中具備的展演性、虛實混合及更加主觀的表現形式；動畫紀錄片中不再以攝影機為再現真實的工具；開放空間紀錄片將傳統紀錄短片放在虛擬空間並搭配實體社區舉辦相關活動，提供一個開放、可相互對話的流動形式；數位時代所誕生的網路互動紀錄片 (interactive documentary) 更為紀錄片的形式與內容注入更多元的表現，尤其以電腦或手機為觀看媒介，使得觀看者的角色不再處於完全被動的狀態，觀者可以自由選擇想觀看的内容與片段，甚至觀看者的角色也不再固定，而是可以自由轉換為創作者或協作者等；近年來發展的虛擬實境紀錄片，更是以頭戴式顯示器為觀看媒介，並將影像內容由平面銀幕轉為立體空間，再次轉變了以往觀看紀錄片的媒介。

⁵ 李道明，《紀錄片：歷史、美學、製作、倫理（修訂三版）》，頁23-25。

⁶ 同上註，頁27-31。

⁷ 同上註，頁39。



儘管觀看媒介及呈現方式不斷轉換，紀錄片的定義與目的似乎沒有很大的轉變。格里爾森曾於 1930 年代定義紀錄片為「對現實的創造性處理」(the creative treatment of actuality)，⁸而後比爾·尼可拉斯 (Bill Nichols) 根據此定義對於紀錄片中的世界觀、角色及故事做了更詳細的定義：

紀錄片講述涉及在一個框架內呈現自我的真人 (社會角色) 的情況和事件。這個框架傳達了對所描繪的生活、情況和事件的合理觀點。電影製作人的獨特觀點將電影塑造成一種直接了解歷史世界的方式，而不是通過虛構的寓言。⁹

在兩者的觀點中，包含了「現實」、「創造性」、「處理」及「呈現自我的真人 (社會角色) 的情況和事件」、「獨特觀點」、「塑造」這幾個關鍵詞。從這些關鍵詞來看，紀錄片需要對於現實事物經過個人主觀意識及獨特視角的篩選與加工，因此紀錄片所呈現出影像似乎並非現實世界原始的形貌。

若從歷史的觀點來看，在《北方的南努克》被公認為第一部紀錄片前，新聞片作為紀錄片的前身，即具有強烈非客觀觀點與操弄手法；維爾托夫在其「電影眼」理論中也明確指出他想透過攝影機「穿透生活」，揭露並記錄更深層的真理；¹⁰承襲了電影眼理論的「真實電影」認為被攝者在有攝影機的情況下所展現出來的生活即是當下最真實的狀態，因此在真實電影中，拍攝者、攝影機均參與在被攝者的生活中，觀眾可以透過影像得知關於拍攝者、攝影機及被攝者的互動與權力關係。此種具反身性的作法所揭露的是一種以攝影機連結的關係間的互動及狀態；同時期的「直接電影」則主張攝影機應該如「牆上的蒼蠅」，透過客觀觀察模式，將真實事件作為素材，並以戲劇結構來講述故事，講求事件及人物本身的趣味性。儘管攝影機是客觀的，但透過拍攝素材的篩選、剪輯的重新組裝，所呈現的類似虛構的劇情效果，卻是創作者心中的戲劇腳本。尤其動畫紀錄片的出現，紀錄片所再現的影像更不再侷限於一定是透過攝影機所拍攝，紀錄片似乎能夠僅做為「見證者」，而以自身的方式記錄下對於此事件的主觀描述，而其範疇也已經完全超脫於我們雙眼所見之現實環境了。

儘管現在紀錄片似乎不再有形式呈現上的限制，也不用忠實地複製現實，然而紀錄片中所隱含的「紀實性」(realistic) 仍是其之所以與其他類型的影片區隔開的原因。世界紀錄片聯盟 (The World Union of Documentary) 曾於 1948 年將紀錄片定義為「透過電影膠捲真誠與合理的重建來解釋現實生活中的各種面向，以引起人們理性與情感上的共鳴，以

⁸ Bill Nichols, 《紀錄片導論》(臺北：五南圖書出版股份有限公司，2020 年)，頁 15。

⁹ 同上註，頁 15。

¹⁰ 李道明，《紀錄片：歷史、美學、製作、倫理 (修訂三版)》，頁 30-31。



此叩問社會問題與解決方案。」¹¹由此看來，「真誠與合理」似乎可以作為紀錄片「紀實性」的標準，更具體來說，布萊恩·溫斯頓（Brian Winston）曾提出紀錄片創作者所選取的事件必須在現實生活中曾經發生過、創作者親身經驗或經由他人轉述，他稱之為「先前的見證」（prior witness）。¹²換言之，對創作者而言，儘管紀錄片是經過重新詮釋後的再現，現實事件的原貌或多或少都經過稀釋與轉化，然故事需要立基於真實發生過的人事物，並經過嚴謹仔細的驗證。另一方面，在紀錄片潛在的契約關係中，除了創作者與被攝者外，觀眾也是片中重要的角色之一。對觀眾來說，紀錄片之所以為紀錄片，其主要原因即在於他們相信銀幕中所呈現出來的影像及聲音在現實生活中曾經真實發生過，觀眾在觀看影片前即帶有此預設立場，而這也是創作者與觀眾間的約定。紀錄片以虛擬實境的手法呈現無疑為創作者及觀眾帶來全新的創作視角與觀看方式，然而，從其製造幻象的性質來看，似乎將對紀錄片之契約關係產生動搖，是以以下將梳理虛擬實境的發展脈絡來更清楚的看見虛擬實境的機制與現況。

參、虛擬—真實：虛擬實境的脈絡爬梳

虛擬實境作為一種創作媒材，並非是一種全新的現象，從早期藝術創作中即可以發現許多透過繪畫營造的幻覺空間，¹³而後於 1955 年，莫頓·海利希（Morton Heilig）創造體驗劇場，試圖在表演中涵蓋不同感官體驗，1960 年伊凡·蘇澤蘭（Ivan Sutherland）創造出早期虛擬實境設備，以電腦顯示三度圖像空間的觀念，並建立第一個頭戴式顯示器，¹⁴1981 年，杰倫·藍尼爾（Jaron Lanier）正式提出「虛擬實境」（virtual reality）的專有名詞。值得一提的是於 1900 年巴黎世界博覽會上，法國發明家拉烏爾·格里蒙·桑松（Raoul Grimoin-Sanson）展示了一個由 10 部攝影機同時拍攝與 10 部放映機同時投影的裝置，此種環形投影方式能夠使觀眾看見 360 度之全景風景；1902~1904 年，美國發明家威廉·基夫（William J. Keefe）設計了一座圓形展示館，館內設有一連續銀幕，並有影像投影至其中，觀眾坐在一輛模擬真實火車體感（鐵軌不平順）的火車上觀看世界各地的影像。¹⁵該設計似乎可作為 360 度影像及延伸至不同感官體驗的前身，注重整體場景及觀眾之身體感，似乎與後來的虛擬實境所欲達成的效果不謀而合。

而若 1980 年代錄影、錄音等拍攝設備的輕便化及電視台民眾近用頻道的發展，使得紀錄片的門檻降低而迅速地擴展出不同類型，那麼，1981 年 IBM 所推出的個人電腦，則

¹¹ Arnau Gifreu, "The interactive multimedia documentary: a proposed analysis model" (MS, Pompeu Fabra University, 2010), 5.

¹² 轉引自李道明，《紀錄片：歷史、美學、製作、倫理（修訂三版）》，頁 161。

¹³ 曾靖越，〈無縫空間的沉浸感：虛擬實境〉，《國教新知》第 65 卷第 3 期（2018 年 9 月），頁 105-120。

¹⁴ 林志勇，〈認識虛擬實境〉，頁 24。

¹⁵ 李道明，《紀錄片：歷史、美學、製作、倫理（修訂三版）》，頁 20-21。



是使得原先需要以大型主機進行的虛擬實境模擬得以實現民眾近用的關鍵。1989年，Autodesk公司推出個人電腦版本的虛擬實境模擬系統；1991年，Sense8 WorldToolKit提供了個人電腦能夠使用的虛擬實境商用軟體；至1994年，虛擬實境的相關設備（電腦、軟體、投戴式顯示器等）價格低於5000美元；1994-1995年，逐漸發展出能夠透過網路使人們遠端參與虛擬實境的技術（Tele-Immersion）；1998年，芝加哥伊利諾大學發表了個人化的遠端虛擬實境系統。¹⁶在短短的十幾年間，虛擬實境於個人電腦問世後迅速發展，使得此項技術不再是難以取得的媒介，而是逐漸普及至各個領域，甚至個人的日常生活中，這勢必也使得以虛擬實境為媒介的創作能夠擴展出更多嶄新的內容。

而虛擬實境之所以能夠使觀者產生沉浸感，在於其運用與傳統觀看媒介不同之媒體形式、媒體內容及使用者特性。¹⁷在《認識虛擬實境》一書中提及虛擬實境之所以會使人感受到真實性的三個元素，包括人們置身虛擬場景中的想像力（*imagination*）、能夠與場景互動並獲得即時回饋的互動性（*interaction*），及透過虛擬實境之周邊設備所帶來感官的融入性（*immersion*）。¹⁸其中，能夠增加互動性的設備之一的頭戴式顯示器（*Head-mounted display*），除將觀者之部分感官隔絕現實世界外，會在人的左右眼分別投射出由電腦生成的圖像，透過兩眼的視差，讓參與者感知到一個類似現實世界的立體空間，¹⁹通過創造一個360度的虛幻空間，虛擬實境中的「感知錯覺」（*perceptual illusion*）使觀者彷彿置身現場。若從虛擬實境建構方式的類型來看，可分為幾何式虛擬實境（*Geometry-based VR*）、影像式虛擬實境（*Image-based VR*）及混合式虛擬實境（*Hybrid-based VR*）。幾何式虛擬實境能夠運用於將實景重新製作或建構不存在的虛擬場景，並能夠透過場景內物件的編輯，使觀眾能夠體驗到與物件的互動性及參與感；影像式虛擬實境則是採用實景拍攝的方式，通過將相機所拍攝的多張相片重疊後，製作出360度環景影像；而混合式虛擬實境則綜合了上述兩種建構方式，首先以相機拍攝出環景影像，以此作為背景，並在場景內添加原本不存在的物件，增加觀眾與場景間的互動性。²⁰而本文的分析文本《我的敘利亞鄰居》即是以實景影像為背景，並加入象徵性物件的混合式虛擬實境。由此可見，虛擬實境似乎能夠作為紀錄「現實」並讓觀者感受「現實」的利器。

儘管虛擬實境技術於1980年代起迅速發展，然而直至2015年才陸續推出以虛擬實境作為媒材的非虛構影片（紀錄片）作品，²¹且根據統計，此類型作品之內容大多圍繞於

¹⁶ 林志勇，《認識虛擬實境》，頁24-26。

¹⁷ 李道明，《紀錄片：歷史、美學、製作、倫理（修訂三版）》，頁140。

¹⁸ 林志勇，《認識虛擬實境》，頁26-27。

¹⁹ 邱誌勇，〈VR到底怎麼一回事？〉，《藝術松創刊號：VR這回事》（台灣：財團法人數位藝術基金會，2020年），頁9。

²⁰ 林志勇，《認識虛擬實境》，頁26-27。



社會問題，如貧窮、難民、兒童、第三世界、奴隸制度、囚犯與疾病等；自然相關議題，如氣候變遷及後果、動物生活與自然環境保育等，其餘內容則涉及個人經驗、傳統文化、運動及科學等。從以上虛擬實境紀錄片主要的兩大主題類型來看，可以發現此種影片的主要目的在於揭露社會現象以促使人們覺察、形成關注及改變現況，²²例如 2015 年《西德拉之雲》(Clouds Over Sidra)，透過 12 歲敘利亞難民西德拉 (Sidra) 的視角，紀錄其難民生活的一天；《流離失所者》(The Displaced)，透過三個不同地區孩童的視角，呈現出戰爭下流離失所的難民處境；《碰撞》(Collisions)，則呈現出澳洲原住民部落生活狀況及當地環境議題，上述作品均是運用虛擬實境為表現手法之作品。若再次以前述紀錄片的發展脈絡來看，20 世紀初新聞片旨在宣傳意識形態及鞏固民心；維爾托夫「電影眼」企圖透過攝影機揭露並記錄更深層的真理；格里爾森推行之英國紀錄片運動認定紀錄片對於民眾與社會關係的啟蒙作用；1960 年代紀錄片逐漸民主化後所發展出更多元的視角；至 2015 年以來虛擬實境紀錄片欲使觀眾與現實事件更靠近，可以發現紀錄片所記錄的內容與目的並沒有太大的轉變，仍是企圖紀錄現實、企圖揭露社會現象，也企圖使民眾與種種社會現象連結。因此，以虛擬實境來紀實的革新之處似乎不在於議題與目的的轉變，而在於觀眾與現實事件間的距離所產生的變化。

以明顯具備特定觀點的新聞片來說，²³聯繫社會事件與觀眾的橋樑通常為實際於事件現場的記者，記者將現實事件以話語的形式傳遞給觀眾，而觀眾得以在各個不同地方接收此資訊。然而，無論記者描述的多麼生動逼真，觀眾與現實事件之間終究存在一層隔閡：「呈現現實事件之螢幕」。因為認定在螢幕中所呈現出的畫面是現實發生過的，因此觀眾不需要「想像」(imagine) 記者所敘述的內容及框定於螢幕中的畫面。然而，虛擬實境打破了這層隔閡，使觀眾得以以第一人稱視角走入現實事件，換言之，這將使得原本具備強烈特定觀點的新聞事件將被減弱，取而代之的是觀眾投射其中的感受與想像。²⁴德拉佩尼亞 (De la Peña) 即在一次關於虛擬實境與新聞片結合的演講中提及以虛擬實境為手法來記錄現實事件的契機，在於想要將他們實際看見的現實事件發生現場，盡可能地還原並使觀眾能夠感同身受，因此，虛擬實境與隔著螢幕觀看事件最大的差別即在於人們於事件中強烈的「存在感」(being present)。然而，這並不表示觀眾會全然忘記自己身處於原本的現實世界中，而是具備「雙重體現」(duality of presence) 概念，使觀眾同時處於兩個時空，

²² Isabel Rodríguez Fidalgo, Adriana Paíno Ambrosio, "Use of virtual reality and 360° video as narrative resources in the documentary genre: Towards a new immersive social documentary?" *Catalan Journal of Communication and Cultural Studies*, 12,2 (2020): 239-253.

²³ 從紀錄片的歷史脈絡來看，新聞片作為紀錄片的前身，同為非虛構影片範疇，且在議題選取與拍攝目的上的相近性，是以此處以新聞片來舉例說明。

²⁴ A Paíno-Ambrosio, M I Rodríguez-Fidalgo, "A proposal for the classification of immersive journalism genres based on the use of virtual reality and 360° video," *Revista Latina de Comunicación Social*, 74 (2019): 1132-1153.



並能夠激發對於虛擬實境中事件的同理心。²⁵

綜上所述，虛擬實境的出現，將存在於現實世界的故事置放於虛擬空間中，使觀眾得以跨越螢幕框限並感同身受，而紀錄片及虛擬實境在此觀點上似乎能夠契合而產生交會點。然而從虛擬實境的機制來看，虛擬實境作為一種幻象，使得「紀錄片」的「虛擬實境化」本身似乎存在一定程度的矛盾性。因此，以下將以吳柏泓《我的敘利亞鄰居》來詳細觀看虛擬實境紀錄片之表現形式與其中所隱含的紀實美學特質。

肆、虛擬實境作為紀錄片之表現形式

《我的敘利亞鄰居》的故事背景立基於鄧馨庭於土耳其幫助當地孩童就學的真实事件。2015年，一位台灣媽媽鄧馨庭因著丈夫工作關係來到土耳其的加濟安泰普，由於與敘利亞相近，當地成了收留敘利亞難民的第一線區域。過多的難民加上不良房仲使當地房價上漲，以及工作短缺，犯罪率提升等問題，最終導致許多敘利亞難民流離失所，更不用說讓孩子去上學。直到他遇見了另一位同樣來自台灣，尚在念書的陳韋慈，並決定一起幫助這些孩子們受教育。直到最後，當地終於設立第一所敘利亞學校，200多名孩童得以上學。²⁶鄧馨庭的故事，其實最早是以紀錄片的形式呈現，然而對觀者來說，敘利亞及土耳其可能僅是遠在另一個國家所發生的事件，雖然會對這個事件表示心痛，卻可能沒辦法真的完全用一種換位思考方式來感受到現場的實際情況。另一方面，敘利亞難民在土耳其的生活狀況及環境充滿了豐富的資訊及人物與環境間的強烈關聯，例如，影片的最後一幕是以縮時及俯瞰的視角來讓觀者在快速的時間感下一窺敘利亞難民的生活環境全貌，明明是在充滿敘利亞人的環境中，卻充斥著土耳其的紅色國旗，此種矛盾而奇幻的氛圍，使導演最終決定採用虛擬實境的手法來呈現這個故事。

一、《我的敘利亞鄰居》之內容與敘事方式

在《我的敘利亞鄰居》一片中，首先由許多不斷變換之敘利亞難民影像的小框景構成，而後來到一個空白、破舊的房間，接著迅速轉移至花草茂盛的戶外，畫面前景持續飄落點點白雪。而後由一位黑衣婦人揭開第一句話：「你要找你的家人嗎，我帶你過去。」接著來到一處有著白色牆壁，破舊的樓梯間，黑衣婦人繼續詢問到：「願意繼續下去嗎？」隨後切入片頭，《我的敘利亞鄰居》標語顯現。第二部分由一處充斥槍聲的廢墟中展開，正

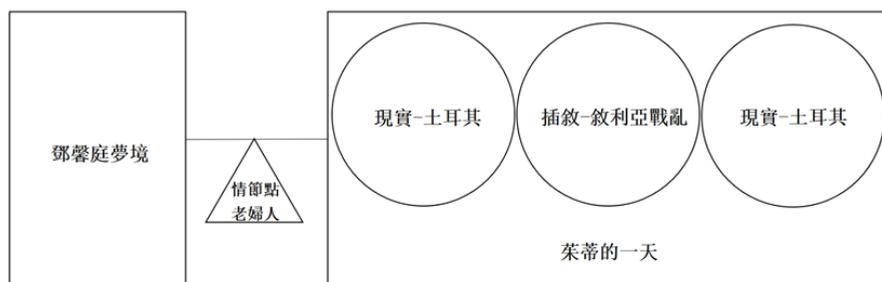
²⁵ De la Peña, "¿El futuro del periodismo? La realidad virtual," TEDWomen 2015, https://www.ted.com/talks/nonny_de_la_pena_the_future_of_news_virtual_reality?language=es&subtitle=zh-tw (accessed May 16, 2024).

²⁶ 世界微光，〈「再怎麼困難，都不能讓孩子因戰爭成為失落的一代——兩個台灣女生，在土耳其申辦敘利亞難民學校」〉，《The News Lens 關鍵評論》，2023年4月2日引用，<https://www.thenewslens.com/article/37564/page3>



前方椅子上坐著一位身穿黑衣的女子，並開始描述故事。隨後場景移動至室內客廳，由五個同為鄰居的敘利亞人及台灣人鄧馨庭分別講述他們來到這裡的原因。場景轉換至一處凌亂、窗外充斥槍聲的客廳，桌椅傾倒，電視也懸在牆上傾斜著，旁白描述著因為戰火不得不逃至土耳其的敘利亞家庭的處境。接著畫面轉移至空蕩的街道，景色荒蕪，旁白提及鄧馨庭為他們無法受教育的事感到緊張。而後場景轉移至先前出現過的客廳，許多孩子聚在沙發上學習英文，隨後呈現出他們在街頭開派對的情景，孩子們一起開心的玩著氣球，旁白述說著受過教育後，他們的眼界逐漸開闊。接著鄧馨庭與四位敘利亞鄰居排成類似家族合照的構圖，一同看向前方，旁白述說著即使相隔千里，他們仍然能成為彼此休戚與共的鄰居。影片的最後，以文字交代了留在當地的敘利亞孩童受教育的後續狀況。接著出現片尾及演職員表，並且片尾是以縮時、俯瞰的視角呈現，帶領我們一窺所處地區的完整面貌。

從敘事結構來看，《我的敘利亞鄰居》總時長約 7 分鐘左右，是以一位敘利亞女孩的日記為發想，並結合鄧馨庭的故事來發展。所採取的敘事結構屬於非線性結構中的趨向線性結構，²⁷在故事情節上並不是具有多結局的多重結構，而是原先就預設好的單線劇情。影片中共可分為三個不同時空【圖 2】：鄧馨庭的夢境、土耳其及敘利亞的戰亂，三地可以透過前景是否有白雪飄落、色調深淺及聲音來做區隔，並透過交叉敘事來完成整個故事。影片首先由鄧馨庭的夢境展開，標題顯現後開始述說土耳其內發生的真實狀況，而敘利亞的戰亂的情況則是在故事敘事過程中使用插敘的手法補充說明。而在虛擬實境互動敘事的架構中，觀眾可以透過顯示器的轉動來移動不同觀看視角，雖然無法改變劇情內容，然整部影片由許多小片段組合而成，每個小片段由情節點（plot points）來連接，觀者可以在此讀取訊息及做選擇。²⁸例如，在鄧馨庭的夢境及茱蒂的一天中間，即安排了一位黑衣婦人作為情節點，讓觀者選擇是否願意繼續看下去。



【圖 2】《我的敘利亞鄰居》敘事結構（研究者繪製）

²⁷ 劉俐華，「數位漫畫跨媒介敘事特質與表現形式創作研究—以觸控式互動漫畫「擇」電子書為例」（博士論文，國立臺灣師範大學，2014），頁 72。

²⁸ 穆立孜，「《128 空間現場》互動式影像創作論述」（碩士論文，國立台北藝術大學，2006），頁 11。

在場景設計上，可以分為室內及戶外兩個空間來討論。在鄧馨庭的夢境及敘利亞的戰亂的情況中，室內的整體色調是深色的，包括影片一開頭一處黑暗、久未使用的空屋，屋內有一張椅子，牆上有以黑色的筆塗鴉的痕跡及影片中段插敘的空間，屋內家具（椅子、桌子、電視）傾倒，歪斜的電視上持續撥放著一些畫面，兩個場景都是缺乏光線、牆壁為灰色調、家具或牆上裝飾物是深色的。而在土耳其的室內空間中則呈現出淺色的明亮氛圍，包括影片開頭的一處室內的樓梯間及客廳，牆壁及家具都呈現白色或淺色，牆上懸掛的裝飾物也大多是繽紛、有色彩的。

在戶外的場景中，不同時空下的場景構成與氛圍是相近的。天氣晴朗，且大多為岩質的地面，其上堆積著瓦礫堆或是一片如荒漠般空蕩的場景，四周充斥著方形的建築物，有些牆壁是破碎的，透過環形且遠距離的觀看，更可以凸顯空蕩、缺乏生機的氛圍。然而，隨著時間推進，可以發現中後段的場景開始有汽車等較現代化的物件出現，房屋也整齊的排列在兩側。儘管虛擬實境技術無法透過特寫、剪輯等概念來聚焦，然而可以發現隨著時間推移，每一次轉換至戶外場景時，又更深入的進入這個區域，彷彿透過鏡頭的拉近，得以更聚焦在某個特定的範圍。綜上所述，從色調上看，室內的兩種空間就呈現出很大的對比，而隨著時間推進，無論是戶外或室內的空間，都逐漸轉向明亮、整齊及充滿生機的氛圍。



【圖 3】《我的敘利亞鄰居》場景設計（室內空間）

（圖片來源：吳柏泓）



【圖 4】《我的敘利亞鄰居》場景設計（戶外空間）

（圖片來源：吳柏泓）



在角色方面，除了鄧馨庭、旁白（敘利亞女孩茱蒂）及老婦人外，其他角色都是跟隨劇情需要來安排，例如，在客廳述說自己過往經驗的敘利亞人、在戶外玩氣球的孩童等，他們並沒有被賦予一個特定的名稱。而片中聲音的安排則分為角色以第一人稱直接說話及畫外音評論，畫外音評論通常又被稱為「上帝之聲」或「權威之聲」，通過直接說話來表達觀點。²⁹以在客廳的場景為例，四位敘利亞人及鄧馨庭皆是以第一人稱直接向觀者描述他們的處境，而畫外音評論則是占據整部影片較大的篇幅，通過旁白茱蒂以第一人稱描述敘利亞人的情況，以此來連貫整部影片的劇情。

二、《我的敘利亞鄰居》中的紀實美學特質

比爾·尼可拉斯曾將紀錄片的再現手法分為 7 種不同的模式，分別為詩意模式（The Poetic Mode）、解說模式（The Expository Mode）、反思模式（The Reflexive Mode）、觀察模式（The Observational Mode）、參與模式（The Participatory Mode）、展演模式（The Performative Mode）及互動模式（The Interactive Mode）。³⁰每種模式在拍攝、角色安排、聲音等面向都有所不同，一部電影中也可能包含多種不同模式。從形式上看，《我的敘利亞鄰居》採用了虛擬實境技術，使觀眾在觀看時得以一定程度的和創作內容互動，因此可以將此呈現手法歸類為互動模式：

允許這種互動式或以網路為基礎的紀錄片觀眾做出選擇，而那會改變他們所看到或聽到的內容。創作者會針對特定主題提供一個素材資料庫，讓觀眾以互動和數位方式去選擇他們如何使用它。……這種模式背離了數百年的老傳統—即「完成的作品」，並採用了數位科技所帶來的互動模式。³¹

互動模式是採取數位科技來完成的手法。製作者會提供所欲探討的主題素材，在放映過程中，觀眾能夠與作品互動，選擇觀看視角或劇情走向。因此，作品是由創作者與參與者共同完成製作，每位參與者也會從中獲得各不相同的經驗與感受。

在觀看《我的敘利亞鄰居》時，不同於傳統紀錄片的觀看體驗，每一次觀看此作品時，內容與順序都會有新的細節與排列方式。例如，在客廳由許多人陸續說話的場景中，如將頭轉向左側，將不會看到任何人，僅能聽見以敘利亞語及中文交錯的聲音，也許在缺乏字幕的情況下僅聆聽無法完全了解故事內容，卻在觀看的當下多了一份身處異地陌生與緊張的情緒，有時儘管在同一個場景中，也可能因為不斷轉動視角而組成不同的分鏡。確實因

²⁹ Bill Nichols，《紀錄片導論》，頁 73。

³⁰ 同上註，頁 29-30。

³¹ 同上註，頁 30。



為如此，創作者的觀點由明確的傳達擴展至一個大方向的指引，似乎將導致創作者的部分主觀觀點被相互抵消，觀眾也無法明確接收到影片欲傳遞的訊息，然而這似乎便是互動模式欲達成的意圖：「將創作者與觀眾間的界線逐漸抹除」，創作者將剪輯、分割畫面的工作交由觀眾負責，形成「觀者主動的蒙太奇」，³²使創作者與觀眾則共同成為作品的協作者，在每一次的觀看中，共同產製出不一樣的演出內容。

除了影片本身的互動性外，《我的敘利亞鄰居》於 2023 年大亞洲藝術聯盟協會藝術家聯展的展場中，也放置了影片的相關物件與裝置【圖 5】，並設置與觀眾的互動環節來促進對議題的思考，可以說，當觀眾走入展間的當下就已經逐漸進入創作者所構築的時空之中了。換言之，在《我的敘利亞鄰居》中，觀者並不是單純的「看」，而是能夠「感受」場景所帶來的氛圍及感受，因此「視覺」在此作品中並非唯一接收觀點的途徑。



【圖 5】《我的敘利亞鄰居》相關互動裝置

除了虛擬實境所帶來的互動性外，也能夠在影片中看見導演刻意使敘事不連貫且運用象徵物件來描繪的詩意的美學手法。影片中的象徵物件包含了警笛聲、槍聲、碎瓦礫、畫面中飄落的白雪、地面上的黃花及影片最後出現的氣球。通過警笛聲、槍聲及殘破的房屋、屋瓦等聲音及物件，以呈現出敘利亞戰亂的痕跡及緊張的氛圍，飄落的白雪也隱喻敘利亞人逃至土耳其後，冬天寒冷冰凍的處境。而影片一開始在地面上聚集的黃花及影片最後孩童們玩耍用的氣球，則有著無常、短暫與重生，以及自由、夢想與成長的象徵意涵。上述場景中的指示物雖然可作為觀眾在觀看影片時連結至現實世界之媒介，³³然而在實際觀看時，並沒有聲音或任何指示明確說明這些物件的實質意涵。相反的，在影片開頭邵馨庭的夢境中，是以一種不連續且不具對白的方式來表現：「一處無人煙且多少殘破的磚瓦屋

³² 沈裕融，2023，〈從影像到體感政治〉，《無法離開的人—時空縫合實驗室》演講內容。

³³ Studt, Eric. "Virtual Reality Documentaries and the Illusion of Presence." *Documentary Film* 15.4 (2021): 175-185.



旁，盛開著黃花及遍地小草，前景持續不斷地飄落細小雪片，呈現出一片祥和而唯美的畫面。」儘管實際上是在描繪敘利亞難民於土耳其的景象，在實際觀看時卻賦予了觀眾更大的想像及詮釋空間。

而如同維爾托夫在《持攝影機的人》中所展示的「反身模式」，使觀眾意識到攝影機的在場而能夠反思紀錄片的再現過程以及影片與自身的關係，在觀看虛擬實境的當下，也並不會完全的沉浸在虛擬世界中而忘記自身所處的現實世界，反而會因為同時感受到顯示器及身體的在場，而能夠在觀看的當下及觀影過後與現實連結，進而達到重新檢視現實環境與事件的目的。換言之，傳統紀錄片以影片內容來促成觀眾對於影片本身的反思，而虛擬實境似乎使此反思模式能夠更加具體的被感受，觀眾能夠在觀看的當下同時覺察自己所處的位置與視角，進而反思影片中的內容及紀錄片本身的紀實性。

除了虛擬實境影像中所製造的幻象及觀眾在觀看時可能因為設備而引發對於紀錄片紀實性的質疑外，在拍攝層面，導演也有提及因為虛擬實境的拍攝設備尚無法做到隨時捕捉場景，因此此作品是以劇情片的方式來製作，片中的人物、場景、聲音等等都是透過人為方式重現。從設備上來看，此作品的拍攝手法似乎再度回到 1960 年代前攝錄器材尚未發達的年代。然而因此故事經過長時間的田野調查，對於真實情況具有高度的還原性，且根據尼可拉斯對於紀錄片主體性的描述，紀錄片之所以獨特，除了紀實的影像，尚須具備詩意的實驗、故事敘事及修辭表達這幾個面向，由此看來，《我的敘利亞鄰居》仍可歸屬於紀錄片的範疇。³⁴

若再度以紀錄片歷史脈絡來觀看紀錄片中的「紀實」內涵，就會發現紀錄片之所以能成為一種獨特的電影形式，並非僅取決於其科學索引式的視覺資料，而是具有強烈主觀觀點及獨特表現形式的美學手法，尼可拉斯所提出紀錄片的種種再現手法更印證了紀錄片多元的表達風格。紀錄片隨拍攝技術與設備的更新而不斷擴展的表現方式，也彰顯了紀錄片動態而具流動性的紀實內涵。從《我的敘利亞鄰居》的形式與內容來看，即具備了解說、互動、詩意與反思的美學手法，且因為虛擬實境於設備與呈現方式的特殊性，更延展了這些表現手法的內涵。對於《我的敘利亞鄰居》所欲探究的議題來說，虛擬實境紀錄片所帶來的「360 度場景」、「觀者的主動性」、「不再侷限於視覺」等特質，更使觀眾在觀看時能夠擴大觀看視野，並彷彿進入土耳其當地，體驗當地生活的氛圍與情緒。更甚者，以現在的時間點看，土耳其於 2023 年初發生了嚴重的地震，故事發生地點的加濟安泰普作為震央遭到了大幅度的毀壞，而《我的敘利亞鄰居》即超越了時空限制而永久的將當時拍攝地點的原貌完整的保留了下來。虛擬實境紀錄片中真實與虛擬的交錯，似乎在此開展出了「紀錄現實」與「引發共感」的全新方式。

³⁴ Bill Nichols，〈紀錄片導論〉，129-140。



伍、虛擬實境紀錄片中的雙重模糊性

《我的敘利亞鄰居》雖具備一定程度的紀實特性，然而紀錄片在經過虛擬實境的轉換後，勢必於內容及形式上產生一定程度的質變與模糊性，並導致觀者必然需要重新理解虛擬實境紀錄片。

首先，就虛擬實境紀錄片的敘事方式而言，並非屬於線性敘事，而是在觀看過程中會加入觀者主觀觀點的互動敘事。李道明曾提出「互動敘事即非線性敘事，內容結構與長度不固定，觀者可以參與或成為角色，並決定劇情發展的方式。」³⁵然而，敘事及閱讀的本質其實是較趨向於線性的，因此互動敘事本身即帶有矛盾及模糊性。換言之，觀者在觀看紀錄片時的感知及閱讀理解方式是線性的，然而在體驗虛擬實境紀錄片時，劇情卻是跳躍且零散的，需要自行重組及理解。實際在觀看《我的敘利亞鄰居》的當下，確實不同於以往觀看紀錄片的經驗，當戴上顯示器時，會瞬間與外界隔絕而產生一股陌生的孤立感，隨著影像內容的進展，雖然並沒有如同在現實環境中全然的沉浸感，然而確實有種放大感官的臨場感（*presence*）與現場性（*liveness*）。而隨著觀看次數的增加，每次觀看的畫面組合也不盡相同，要理解整體故事的樣貌僅能藉由多次的觀看來猜測並拼湊，若僅觀看作品一次，將無法理解故事的全貌。確實在初次觀看《我的敘利亞鄰居》時，於缺乏故事背景的提示下，甚至無法得知故事的場景與片中人物的關係，僅能看到一幕幕無法連貫劇情的場景。當虛擬實境紀錄片在呈現時已經被導演限縮了一部分觀點，觀眾在觀看時，又因為個人不同的觀看角度而再次以較為侷限的視角看待時，對於虛擬實境紀錄片預想更加引發共鳴，以此討論社會問題與解決方案的預設立場來看，似乎需要再次檢視。

但如果說虛擬實境的目的並非使人沉浸其中，而是放大感官並使觀眾意識到肉身性「身體」的在場，³⁶那麼在體驗虛擬實境紀錄片時所注重的或許並非視覺上的觀看，而是感受上的「經驗」積累。這也可以解釋虛擬實境紀錄片所仰賴的方式並非使人完全的身歷其境，而是遊走於現實環境與虛擬空間之間若即若離，有所隔閡卻又能夠感知的狀態。虛擬實境紀錄片的價值也並非著重於觀眾看得懂的敘事方式，而是如同早期吸引力電影透過純粹的表演與奇觀所製造的震驚感來吸引觀眾，³⁷如此，也能夠解釋吳柏泓導演在訪談時所提及，以虛擬實境製作此故事的初衷：「在最後一幕位於土耳其的場景中，卻懸掛著許多面敘利亞國旗而形成矛盾豐富的有趣畫面。」

其次，從運作機制來看，虛擬實境不同於以往紀錄片中企圖「再現」，而是重返「模擬」（*mimesis*）與「呈現」（*appearance*）的過程。在虛擬實境中，並不存在原版和複本

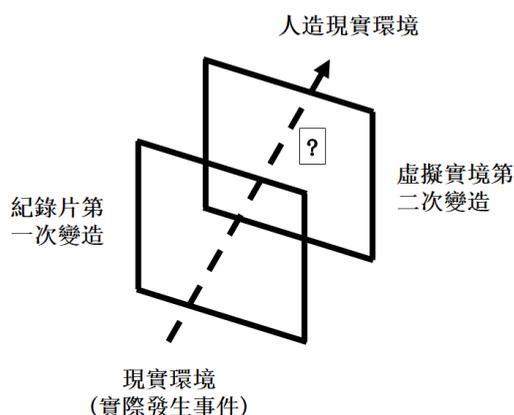
³⁵ 李道明，〈互動性電影敘事〉，《國立台北藝術大學戲劇學院戲劇學刊》第一期（2005年1月），頁127。

³⁶ 沈裕融，〈上岸的納西瑟斯—吸引力影像與他者問題〉，《藝術觀點春季號》第93期（2023年4月），頁87。

³⁷ 沈裕融，〈上岸的納西瑟斯—吸引力影像與他者問題〉，頁85。



的差別，虛擬實境所創造的虛擬世界本身就是一個實體（entity）的存在。與紀錄片不同，虛擬實境作為一種「本體論事件」（ontological event），當觀眾戴上頭戴式顯示器的同時，作品才開始作用，影像才具備意義。³⁸然而，紀錄片所紀錄並再現的是現實世界中過去發生的事件，在虛擬實境的世界中卻是唯有觀者戴上顯示器時，事件才如同劇場演出般正在當下發生。在《我的敘利亞鄰居》影像中所記錄的土耳其如今已因地震大幅度的產生地貌上的變化，然而觀眾在虛擬實境中正在經歷的，卻是尚未遭到改變的土耳其。同一事件在紀錄片與虛擬實境運作機制交錯下，似乎產生了時間上的錯亂與弔詭。以虛擬實境手法來製作紀錄片的目的來看，是為了使紀錄片場景更真實的被呈現及被觀眾感受，則若將紀錄片的拍攝視為第一層濾鏡，而虛擬實境視為第二層【圖6】，在此雙重建構下的虛擬實境紀錄片中所建構出的世界，除在技術上由平面空間轉換為立體空間外，於觀看體驗上是否有比紀錄片更貼近現實？



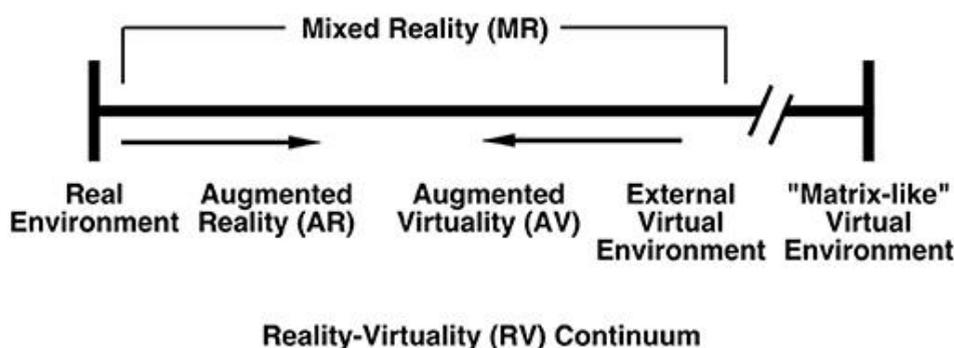
【圖6】虛擬實境紀錄片的雙層濾鏡論點（研究者繪製）

根據保羅·米爾格拉姆（Paul Milgram）與岸野文郎（Fumio Kishino）於1994年提出的「虛擬連續性」（virtuality continuum）概念中，將現實與虛擬並置於同一光譜中，使兩者與中間的過渡種類能清楚的被討論，也為虛擬實境與紀錄片奠下可同時被討論的理論基礎。在這個光譜中，現實環境（Real Environment）與虛擬空間（Virtual Environment）分別置於光譜的兩端，光譜中間即作為遊走於真實與虛擬間的混合實境（Mixed Reality），包含了擴增實境（Augmented Reality）及「擴增虛境」（Augmented Virtuality）。而在他們當

³⁸ 邱誌勇，〈虛擬實境藝術中的「本體論事件」與「共感聯覺美學」〉，《現代美術學刊》第36期（2018年11月），頁59-78。



時提出的概念中，就理想層面而言，虛擬實境（Virtual Reality）位於為能讓人們感受到全然虛擬環境的極端點，然而若加入觀眾感受與現實硬體設備的考量，要使觀眾感受到全然的虛擬幾乎是不可能的。因此，本文將援引理查德·斯卡貝茲（Richard Skarbez）、米西·史密斯（Missie Smith）及瑪麗·惠頓（Mary C. Whitton）於 2021 年對於過往虛擬連續性的修改版本來作為此次討論的概念。



【圖 7】虛擬連續性（virtuality continuum）概念圖

資料來源：Richard Skarbez et al., 2021

在他們所提出的虛擬連續性概念圖中【圖 7】，可以發現「外部虛擬環境」（虛擬實境）向中間靠攏，成為混合實境的一部分，因為僅靠人的身體外在環境所創造的虛擬世界無法確保人的內在也具有相同的感覺，例如，當人們在觀看行走於太空的虛擬實境時，雙腳仍站在地面上，不至於如同在真空環境中迷失方向感，因此外在所見與內在感覺將產生矛盾性而無法達到全然的沉浸感。³⁹

倘若虛擬實境與現實環境可以對等的並置討論，那麼兩者即非對立的關係。並且，若以前述提及虛擬實境並非「再現」的過程，以及麥克·海姆（Michael Heim）所提出的「虛擬實在論」（virtual realism）來看，虛擬實境所建構的世界如同現實世界，是一種沒有真實的實體（entity）存在的樣態，⁴⁰那麼虛擬實境紀錄片所建構的世界即能夠作為獨立於現實

³⁹ Richard Skarbez, Missie Smith, and Mary C. Whitton, "Revisiting Milgram and Kishino's Reality-Virtuality Continuum," *Frontiers*, (24 March, 2021), <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2021.647997/full> (accessed August 21, 2023). 另外，在斯卡貝茲等（2021）的論文中，將原本虛擬連續統中定義各類型位置的三個向度—世界知識程度（EWK）、技術的再現保真度（RF）、人在其中的在場程度（EPM）化約為二個向度—世界知識程度（EWK）及沉浸感（IM）。原本虛擬實境世界完全不具備任何世界知識程度且具有完全的沉浸感，然而當虛擬實境紀錄片在觀看時與現實世界的符號相連結，世界知識程度將提高而降低沉浸感。

⁴⁰ 邱誌勇，2023，〈現實普拉斯：虛擬藝術的非物質性、新物質性、及其檔案化的可能〉，《多元宇宙藝術永續—科技藝術資料庫國際論壇》演講內容。



環境而存在的新「隱喻式的空間」(metaphoric space)。⁴¹換言之，在虛擬實境的介入下，紀錄片對於現實事件的紀實性(reality)被轉變為另一個現實(actual)世界，透過模擬的過程，形成對現實世界的挪用(appropriate)。如此，即能夠說明【圖6】中現實事件在歷經雙層濾鏡的變造後，觀眾所經歷的，並非逐漸遠離現實的複本，而是另一個時空，一個不斷重演、具有考證的事件的發生現場。當觀眾戴上顯示器，在「新現實世界」的事件現場中，我們因正在經歷事件的發生，因此無法事先預測事件的走向，每個人對於事件的觀看視角及解讀方式自然也不盡相同；作為另一個獨立的時空，影像中的事件也不再具有歷史性，而是當觀眾參與時才正在發生的過程。可以說，觀眾與現實事件的距離既是遠離的，卻也無比靠近。以《我的敘利亞鄰居》來說，在經過紀錄片及虛擬實境的雙重變造後，鄧馨庭的故事已經經過多次的詮釋而逐漸遠離2015年當時所發生的事件經過。然而在2019年《我的敘利亞鄰居》作品中所建構的世界裡，觀眾卻以第一人稱視角親身經歷虛擬實境空間中鄧馨庭的故事。換言之，現實世界與虛擬實境世界中的土耳其是獨立而不具連貫性的，然卻也是這種斷裂的時空關係，使虛擬實境紀錄片得以開啟新的想像與感知的可能性。

若以德勒茲(Gilles Deleuze)「虛擬－實在」(virtual-actual)來理解虛擬實境在運作機制上遊走於虛擬及現實的空間中的特性，就能夠看見虛擬實境紀錄片的紀實性如何被轉變。⁴²當現實事件穿透過名為紀錄片與虛擬實境的濾鏡後，除了使紀錄片對於事件的「再現」轉換為一種新的現實空間外，觀眾在進入虛擬實境紀錄片的當下，也能夠作為第一見證者並實際的感受現實事件的發生現場。在敘事方式上，虛擬實境紀錄片中非線性、破碎、待組合的敘事結構及不同的觀看視角，有很大一部分並非由導演所事先預設好的，而是觀眾自行的拼接與組合，這也使每位觀眾對於此作品能夠擁有更大的想像空間，對於這個場景與故事所關注的焦點也會更加多元而獨特。對於虛擬實境預使人們放大感官而反思自身存在，紀錄片預想引發共鳴而使社會議題獲得探索與討論而言，虛擬實境紀錄片似乎能夠契合兩者本身的目的而能夠完整的結合在一起。

陸、結論

若以柏拉圖的洞穴預言來比喻單一銀幕至虛擬實境的演變，則身處於洞穴中囚犯的頭部本來是被固定的，而後紀錄片的反身性將他們的頭部鬆綁，使他們能夠環顧四周，看見真實如何被建構，而虛擬實境的出現則像是為囚犯們的頭部戴上頭盔，與現實世界隔絕。在此，不存在景框的邊界，卻在與現實有落差的幻象中感知到自身的存在，並反思自身的現實情況。⁴³

⁴¹ 邱誌勇，〈虛擬實境藝術中的「本體論事件」與「共感聯覺美學」〉，頁59-78。

⁴² 同上註，頁59-78。

⁴³ 沈裕融，〈上岸的納西瑟斯－吸引力影像與他者問題〉，頁89。



從古至今，人們透過紀錄片不斷企圖再現「現實」，並試圖探問「現實」的存在。紀錄片的反身性與後來發展出的種種形式，讓人們不僅看見攝影機中的現實，更是「現實」背後的「現實」，或以更廣闊的角度來觀看。然而由景框框限的紀錄片從來只展現出每個創作者視角下的部分真實。此時，創作者在洞穴寓言中可以說是放置投影在洞穴壁上物件的人們。虛擬實境的出現使處於洞穴中的囚犯得以透過新媒介，進入洞穴外的另一個時空中，因此它能夠將放置物件的人們（創作者）與囚犯（觀眾）帶至觀看世界與詮釋「現實」較平等的位置。如同在吳柏泓《我的敘利亞鄰居》中，導演選擇觀看事件的切入點並建構出一個人造的空間，而觀眾可以在其中自由轉換視角、組合敘事結構與詮釋他們所經歷的事件。而為了使觀眾能夠更自由的觀看與詮釋，導演曾提及《我的敘利亞鄰居》在高雄電影節放映時，意圖將影片中敘利亞難民以敘利亞語述說故事的中文字幕移除，使觀眾更真實直面身處異地的緊張與陌生感。換言之，從虛擬實境世界建構的開始，就為原始事件提供了另一個不同的觀看視角及更多事件感受的可能性。

此外，紀錄片從一開始的娛樂、宣傳意識形態，到維爾托夫「電影眼」(kino-eye) 企圖紀錄並揭露更深層的真理、格里爾生以紀錄片來再現社會關係的相互連結性、自由電影運動對當代社會的觀察與描繪、基進紀錄片昭告世人自己的觀點進而促成社會改變等等，皆試圖將現實生活中的現象特寫並使觀眾在觀看後得到反思。虛擬實境紀錄片曾被高舉為「終極的共感機器」，其目的在於處理具爭議的衝突性敘事、各類公共議題或環境及人物本身存在高度連結性與豐富度的故事。⁴⁴或許如今虛擬實境設備還未能與創作者或影像內容直接互動、敘事方式與現實環境的落差還存在一段距離、頭戴式顯示器也無法使觀眾完全忽視其暈眩感，但當觀眾進入另一個虛擬的現實空間中被迫直面其中的現實事件時，身體的在場反而使觀眾在觀影過後能夠與現實連結而重新檢視現實環境與事件，⁴⁵因此虛擬實境紀錄片確實能夠作為提供觀眾思考議題的「促進者」，並能夠使離我們較遙遠的歷史或故事被更具體的看見與經驗。

2016年被公認為「VR元年」，虛擬實境作為紀錄片的表現形式更是尚處於學步階段，《我的敘利亞鄰居》作為紀錄片形式的新嘗試，使敘利亞難民的故事得以以台灣人的視角具象化，讓虛擬影像的震動，良久迴盪於現實生活中。

⁴⁴ 李道明，《紀錄片：歷史、美學、製作、倫理（修訂三版）》，頁 142。

⁴⁵ 沈裕融，〈上岸的納西瑟斯—吸引力影像與他者問題〉，頁 89。



林玟妤，2024，〈「虛擬—紀錄片」—吳柏泓《我的敘利亞鄰居》之雙重模糊性建構〉，
《南藝學報》28：37-58。

圖版目錄

- 【圖 1】紀錄片及虛擬實境放映媒介與技術發展年表。資料來源：研究者整理。
- 【圖 2】《我的敘利亞鄰居》敘事結構。資料來源：研究者繪製。
- 【圖 3】《我的敘利亞鄰居》場景設計（室內空間）。資料來源：吳柏泓。
- 【圖 4】《我的敘利亞鄰居》場景設計（戶外空間）。資料來源：吳柏泓。
- 【圖 5】《我的敘利亞鄰居》相關互動裝置。資料來源：研究者拍攝。
- 【圖 6】虛擬實境紀錄片的雙層濾鏡論點。資料來源：研究者繪製。
- 【圖 7】虛擬連續性（virtuality continuum）概念圖。資料來源：Richard Skarbez, Missie Smith, and Mary C. Whitton, “Revisiting Milgram and Kishino's Reality-Virtuality Continuum,” *Frontiers*, (24 March, 2021), <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2021.647997/full> (accessed August 21,2023).



參考文獻

- 李道明。2005。〈互動性電影敘事〉。《國立台北藝術大學戲劇學院戲劇學刊》1：121-133。
- 李道明。2020。《紀錄片：歷史、美學、製作、倫理（修訂三版）》。臺灣：三民書局股份有限公司。
- 沈裕融。2023。〈上岸的納西瑟斯—吸引力影像與他者問題〉。《藝術觀點春季號》93：81-90。
- 沈裕融。2023。〈從影像到體感政治〉。《無法離開的人—時空縫合實驗室》演講內容。
- 林志勇。2006。《認識虛擬實境》。臺北市：全華。
- 邱誌勇。2018。〈虛擬實境藝術中的「本體論事件」與「共感聯覺美學」〉。《現代美術學刊》36：59-78。
- 邱誌勇。2020。〈沉浸於感知經驗中的共感聯覺：論虛擬藝術的美學底蘊〉。《藝術松創刊號：VR 這回事》1：18-23。
- 邱誌勇。2023。〈現實普拉斯：虛擬藝術的非物質性、新物質性、及其檔案化的可能〉。《多元宇宙·藝術永續—科技藝術資料庫國際論壇》演講內容。
- 曾靖越。2018。〈無縫空間的沉浸感：虛擬實境〉。《國教新知》65（3）：105-120。
- 劉俐華。2014。《數位漫畫跨媒介敘事特質與表現形式創作研究—以觸控式互動漫畫「擇」電子書為例》。國立臺灣師範大學。
- 穆立玫。2006。《〈128 空間現場〉互動式影像創作論述》。國立台北藝術大學科技藝術研究所。
- A Paíno-Ambrosio, M I Rodríguez-Fidalgo, 2019. "A proposal for the classification of immersive journalism genres based on the use of virtual reality and 360° video," *Revista Latina de Comunicación Social* 74: 1132-1153.
- Arнау Gifreu. 2010. "The interactive multimedia documentary: a proposed analysis model." MS., Pompeu Fabra University.
- Bill Nichols. 2020. 《紀錄片導論》。台灣：五南圖書出版股份有限公司。
- Isabel Rodríguez Fidalgo, Adriana Paíno Ambrosio, 2020. "Use of virtual reality and 360° video as narrative resources in the documentary genre: Towards a new immersive social documentary?" *Catalan Journal of Communication and Cultural Studies* 12(2): 239-253.
- Studt, Eric. 2021. "Virtual Reality Documentaries and the Illusion of Presence." *Documentary Film* 15(4): 175-185.

網路資料

- 世界微光。〈「再怎麼困難,都不能讓孩子因戰爭成為失落的一代——兩個台灣女生,在土耳其申辦敘利亞難民學校」〉。《The News Lens 關鍵評論》。https://www.thenewslens.com/article/37564/page3（點閱日期：2023年4月2日）
- Chng, Ying Tong. 2023. "Kaohsiung VR Film Lab 2019: An Interview with Director Wu Po-Hung 吳柏泓." https://www.sinema.sg/2019/10/17/wu-po-hung-interview/.（點閱日期：2023年3月29日）
- De la Peña. 2015. "¿El Futuro Del Periodismo? La Realidad Virtual." TEDWomen 2015. https://www.ted.com/talks/nonny_de_la_pena_the_future_of_news_virtual_reality?language=es&subtitle=zh-tw（accessed May 16, 2024）.
- Richard Skarbez, Missie Smith, and Mary C. Whitton. 2021. "Revisiting Milgram and Kishino's Reality-Virtuality Continuum." *Frontiers*. https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2021.647997/full.（點閱日期：2023年8月21日）

