

2021
10.01
—
11.14

重新編輯 Recoding Entropia (2020) © Atlas V

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

主辦 Organized by ET@Taipei
協辦 Supported by 台北電影節 Taipei Film Festival
贊助 Sponsored by 財團法人數位藝術基金會 Digital Art Foundation
聯合宣傳 Promotion Partner PXN
場地 Venue Virtual Art hub

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

國際交流超疫計畫

浸世界—VA Hub 法國 XR 展覽

申請單位：在地實驗媒體劇場

結案日期：110年10月29日

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

目錄

• 關於特展.....	P.3
• 選映影片清單.....	P.4
• 選映影片簡介.....	P.5
• 專場 Q&A 活動介紹.....	P.16
• 展場設計.....	P.27
• 展場實景.....	P.35
• VIP 試映會.....	P.39
• 開幕活動.....	P.41
• KOL 推薦.....	P.52

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

關於特展

在誘發虛構想像的各式藝術創作中，VR 是讓觀者視線完全被屏蔽，毫無現實場景可以憑附、將自身完全交給「虛擬影音」的媒介。無論是置身於「實拍」或是「動畫」影像，觀者通常承接兩類型的「視域」：一種是窺探全場的攝影機之眼，另外一種是片中角色的第一人稱視野。近年，越來越多6 DoF的VR影片細膩發展互動技術，讓觀者透過轉頭、走動、手把操作，甚至臉部表情等變化，即時觸發、擾動影片發展。觀影中的各項變因，都影響著觀看與聆聽的角度。

相較於電影、錄像，VR 開啟了嶄新的觀影經驗：觀者既將自身完全交予虛擬，也頻頻介入虛擬。在VR影片內部已然建立的多樣性中，觀者產生專屬於自己的影像體驗，同時，又與其他觀者共享該部VR建立的數位角色、場景與敘事。VR開創的數位體驗，恰恰是在視角套入、角色代入的行為中，形成僅限於相對「少數」（相較於電影、錄像）觀影者切身但又共享的感受。

近年VR作品影音表現、體感技術日益躍進，但是VR製作與放映的門檻仍相當高，以至於VR創作－展映－評論的生態不易成形，「在地實驗」與「台北電影節」首次合作「數位共感：法國VR特展」，選映十部近年法國投資出品的重要VR影片，打造長達一個半月的放映平台。影片主題包含科幻、驚悚、浪漫、人性、詩意，多元VR影像語言提供觀者三種層面的數位體驗：跟著鏡頭移動、漫遊於虛擬世界；回應、介入影像內容，以及角色扮演。

影展作為VR爭相競獎、展映的重要平台，全球如此，台灣亦然。「在地實驗」藉由與「台北電影節」共同選片，盼能開創更寬廣的VR體驗與討論風氣，讓VR日漸成為更多人能共同感受的數位經驗。

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

選映影片清單

- 深海魅光(2021)
- 家中的劊子手(2020)
- 獄中鳥首部曲：自由幻夢(2021)
- 重現：史前女人(2021)
- 大師狂想曲：阿貝爾費拉拉(2021)
- 心向列車：她和他(2020) / 心向列車：孩子(2021)
- 星球三部曲(2018)
- 未來預言(2017)
- 2020太空漫遊(2019)
- 重新編輯(2020)

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

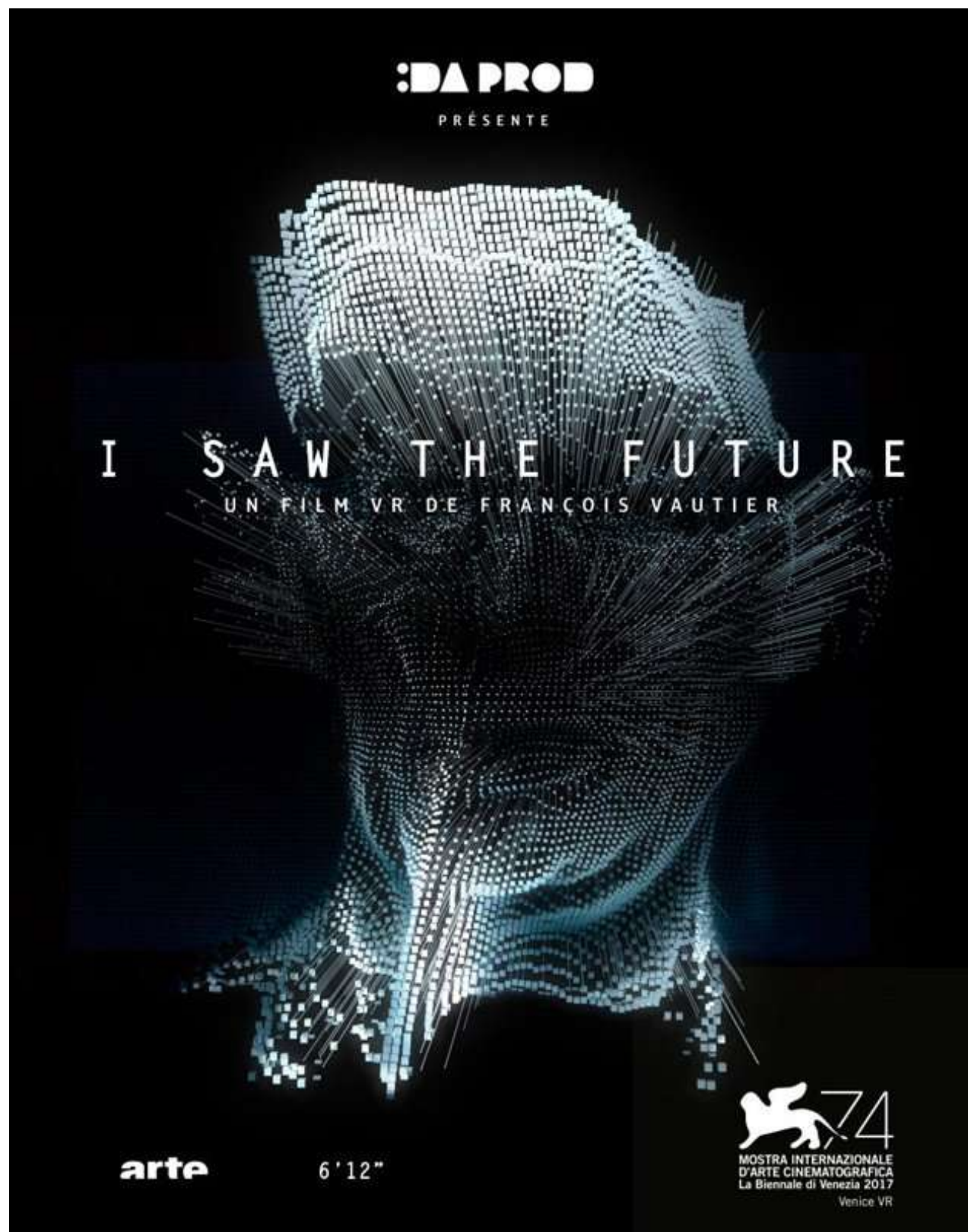
選映影片簡介

全景·定點 / 未來預言

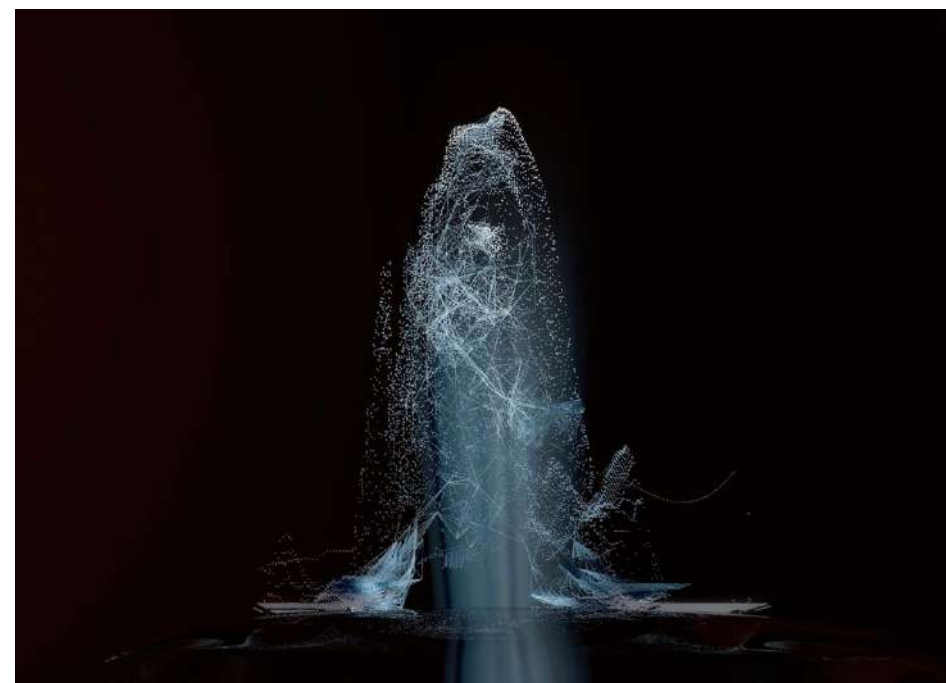
I Saw the Future

2017 | 6'12" | VR 360 | 英語

動畫、實驗 | 科幻 / 未來



DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



導演：弗朗索瓦·沃提耶

製作公司：DA Prod (FR)

發行公司：Atlas V (FR)

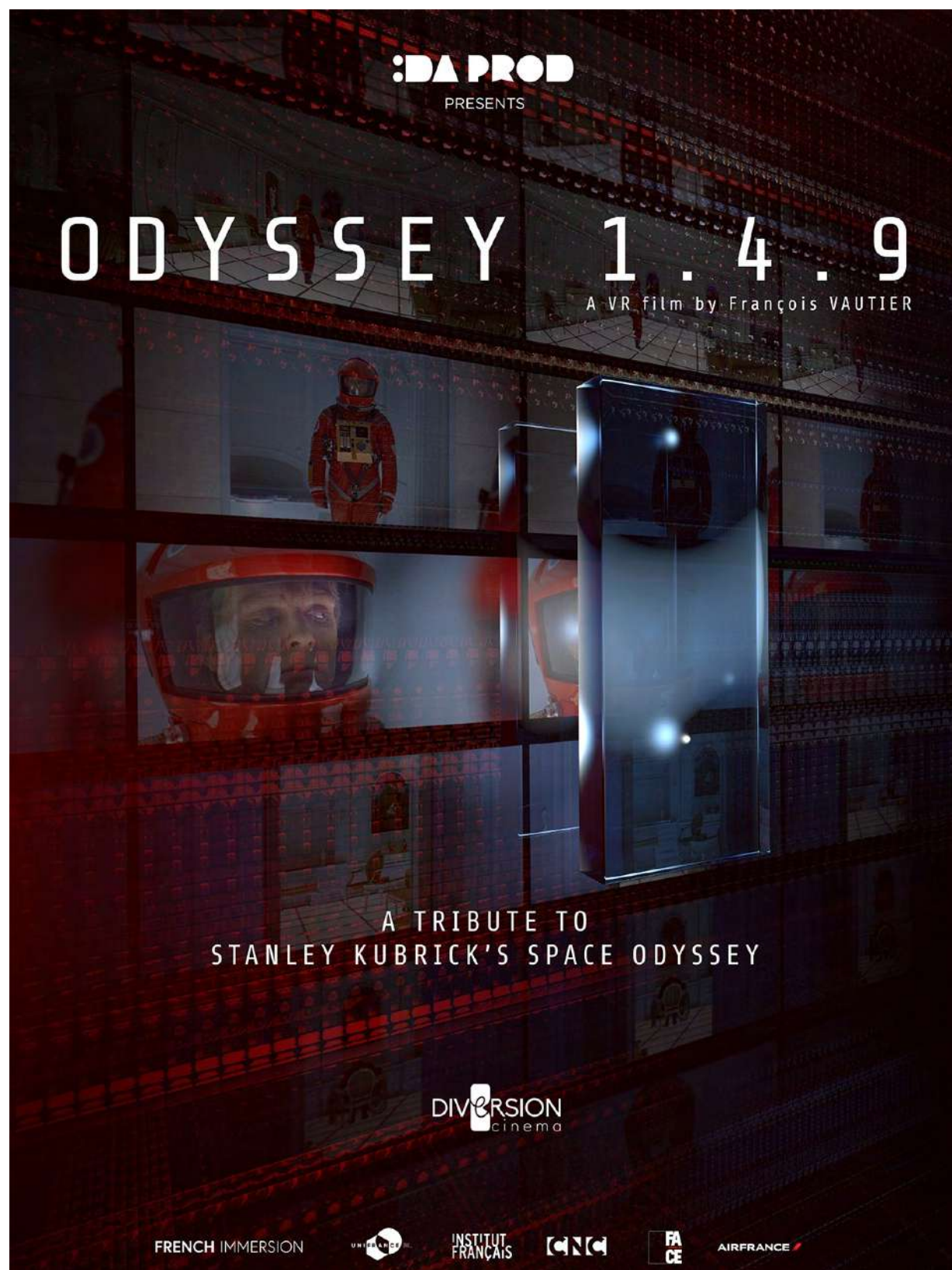
放映場次 13:30 / 14:30 / 15:30 / 16:30 / 17:30 / 18:30 / 19:30；周末加開場次 11:30 / 12:30

如宇宙般的廣袤黑暗中，遠處傳來亞瑟·克拉克（Arthur C. Clarke）的聲音，他的臉龐在遠處顯現——擷取自 60 年代 BBC 電視台畫面。克拉克的五官接著迅速變成一格格閃爍的畫素，型塑出一個沉浸式空間環繞著觀影者，而克拉克的〈2001太空漫遊〉（1968）就是在這樣的時空背景下，橫空出世。觀影者身處時空變換的中心，克拉克的磁性嗓音將我們帶回傳統映像管電視與廣播電視節目大行其道的黃金年代，娓娓道來，在未來數十年後即將到來的數位革命。〈未來預言〉以沉浸式體驗邀請你，細品如薄暮般透著微光的詩作。

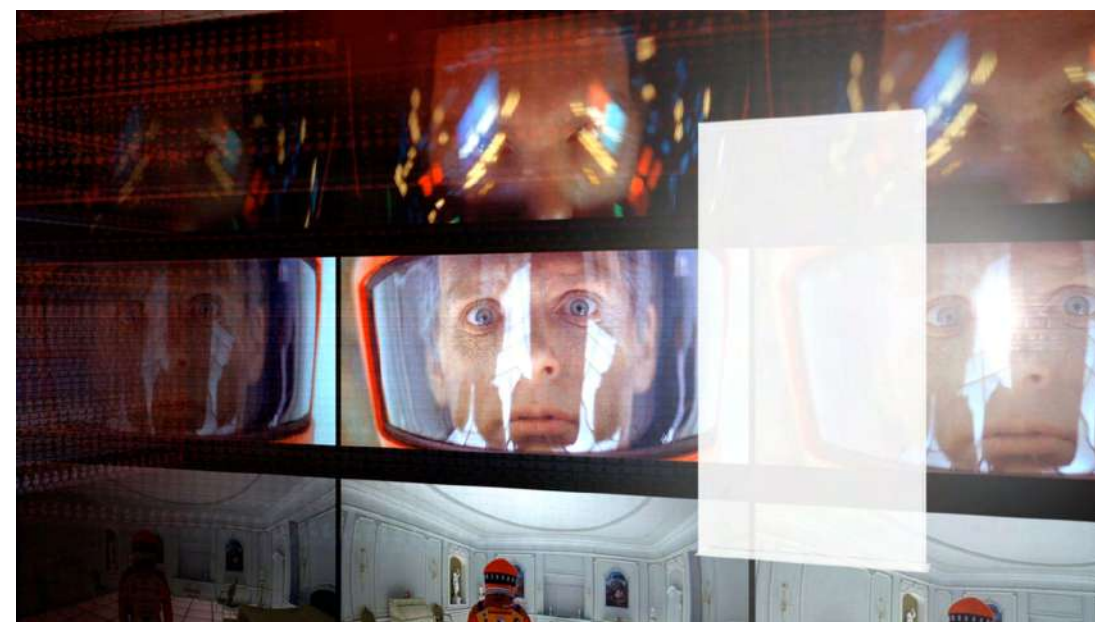
編劇 & 導演 弗朗索瓦·沃提耶

弗朗索瓦·沃提耶畢業於美術系，曾任職於藝廊，之後與拉菲爾·納賈利共同資助兩間公司，推出的作品都饒富創意。沃提耶曾特別分享製作第二部電影〈Déjà Vu〉時，在虛擬工作室的拍攝過程；也曾於德法公共電視台（Arte）推出使用者自製的作品——〈Twenty Show〉，這次的〈未來預言〉則是沃提耶第一部 VR 電影作品。

全景·定點 / 2020太空漫遊
Odyssey 1.4.9
2019 | 7'52" | VR 360 | 無對話
動畫、實驗 | 科幻、電影



DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



導演：弗朗索瓦·沃提耶

製作公司：Atlas V (FR), Arte France (FR)

發行公司：Diversion (FR)

放映場次 13:30 / 14:30 / 15:30 / 16:30 / 17:30 / 18:30 / 19:30；周末加開場次 11:30 / 12:30

若說史丹利庫伯力克的〈2001：太空漫遊〉是影史上最神祕艱深又複雜的瑰寶，〈2020太空漫遊〉便是對此部經典最令人驚嘆的感官沉浸體驗。導演弗朗索瓦·沃提耶將片中著名的方形黑色石碑轉化為影像捲動的奇妙物件。石碑上覆蓋著20萬張電影裡的特殊放大影格照片，看起來就像一個巨大並且相互依存的真實母體。立體與空間擴增的數位虛擬實境技術，不僅直指〈2001：太空漫遊〉核心，更掘出電影的深層人類／智慧思辨。

編劇 & 導演 弗朗索瓦·沃提耶

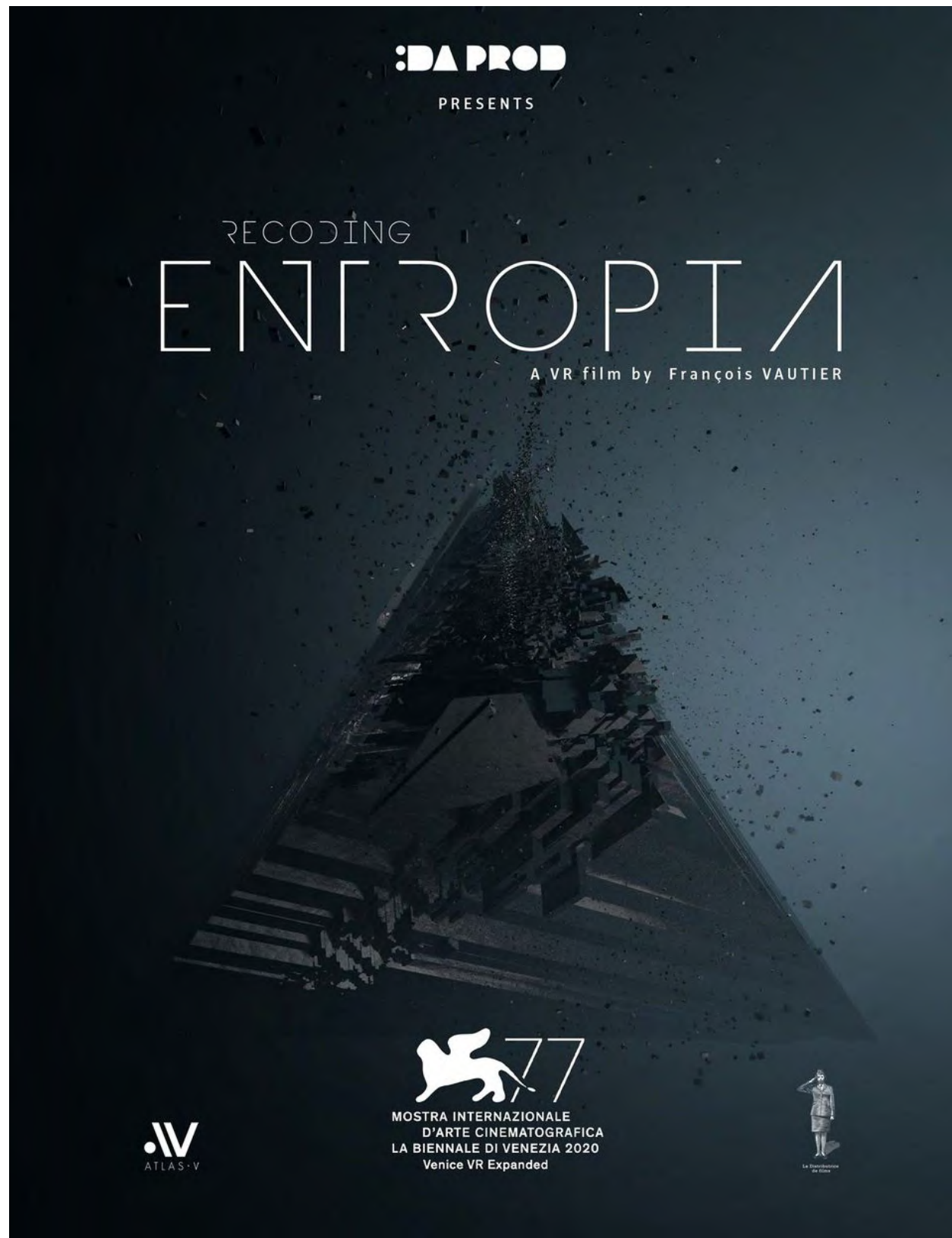
弗朗索瓦·沃提耶畢業於美術系，曾任職於藝廊，之後與拉菲爾·納賈利共同資助兩間公司，推出的作品都饒富創意。沃提耶曾特別分享製作第二部電影〈Déjà Vu〉時，在虛擬工作室的拍攝過程；也曾於德法公共電視台（Arte）推出使用者自製的作品——〈Twenty Show〉。

全景·定點 / 重新編輯

Recoding Entropia

2020 | 7'36" | VR 360 | 無對話

動畫 | 科幻



DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



導演：弗朗索瓦·沃提耶

製作公司：DA Prod (FR)

發行公司：Atlas V (FR)

放映場次 13:30 / 14:30 / 15:30 / 16:30 / 17:30 / 18:30 / 19:30；周末加開場次 11:30 / 12:30

在虛無領域的中心，一個巨大的四面體徘徊在無垠的地平線上。突然間開始支解四散，碎片散落在眼前的虛空中，隨著形狀變化流瀉出神秘的訊息。〈重新編輯〉這部 VR 電影以空間和比例兩項元素建構沉浸式內容，作品緊扣其所探索的主題——「蛻變」，證明了思維本身即蘊含無限可能。作品散發令人不安的氛圍，卻也帶來驚喜，試圖創造無限迴圈，讓觀影者全然投入。

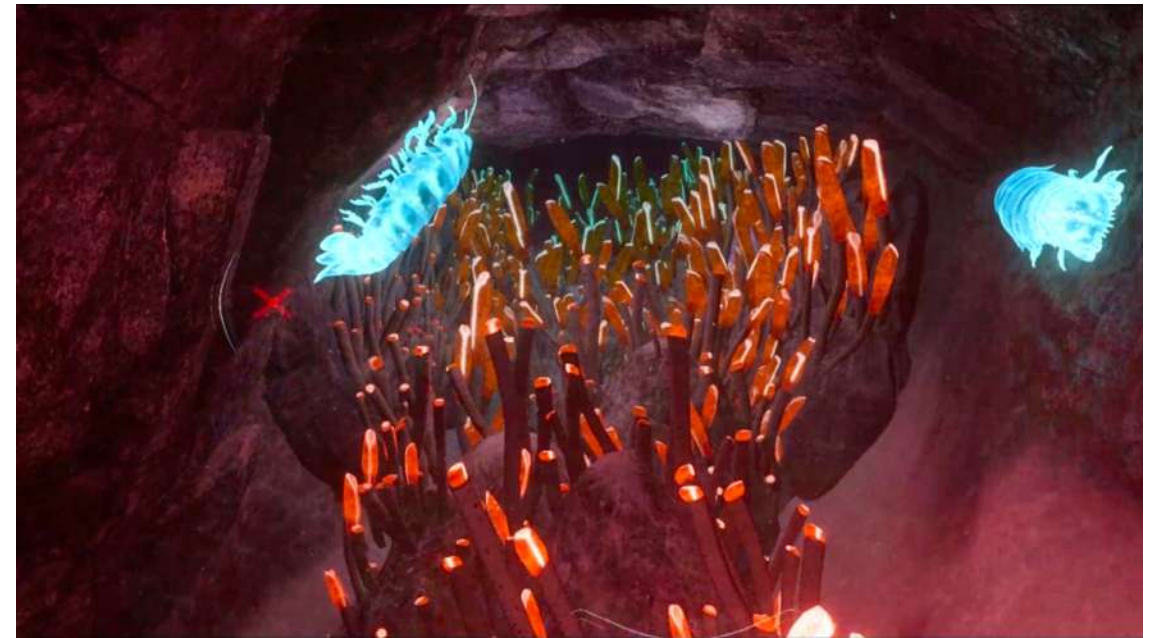
編劇 & 導演 弗朗索瓦·沃提耶

弗朗索瓦·沃提耶畢業於美術系，曾任職於藝廊，之後與拉菲爾·納賈利共同資助兩間公司，推出的作品都饒富創意。沃提耶曾特別分享製作第二部電影〈Déjà Vu〉時，在虛擬工作室的拍攝過程；也曾於德法公共電視台（Arte）推出使用者自製的作品——〈Twenty Show〉。

自由互動 / 深海魅光 Biolum
2021 | 30' | 6 DoF | 英語
動畫、劇情 | 科幻、變形、驚悚



DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



導演：阿貝爾·柯亨

製作公司：IKO (FR), Reynard Films (DE), Prefrontal Cortex (DE)

發行公司：IKO (FR)

放映場次 14:00 / 17:00；周末加開場次 11:00

〈深海魅光〉帶你體驗 VR 敘事互動，潛入深海世界。在你著迷於海底生物的神秘之美時，環伺的美麗魅光，卻在最後讓一切急轉直下。觀眾透過瑞秋的双眼，這位潛水經驗豐富探索的專家，聽從探險領隊、知名海洋科學家伊娃的引導，一同探索海底深淵。瑞秋發現一種發光寄生蟲感染了這一帶的海洋動植物，後來連自己也受到了感染。正當瑞秋因周圍光怪陸離的景象而越感忐忑之際，才發現伊娃早知道自己正在步入重重危機。〈深海魅光〉的構想來自深海中的美麗生物，經生物學實證的現象與科幻兩者在片中不再黑白分明，帶領觀眾一窺存在主義的內涵及龐然未知的宇宙奇觀。

導演 阿貝爾·柯亨

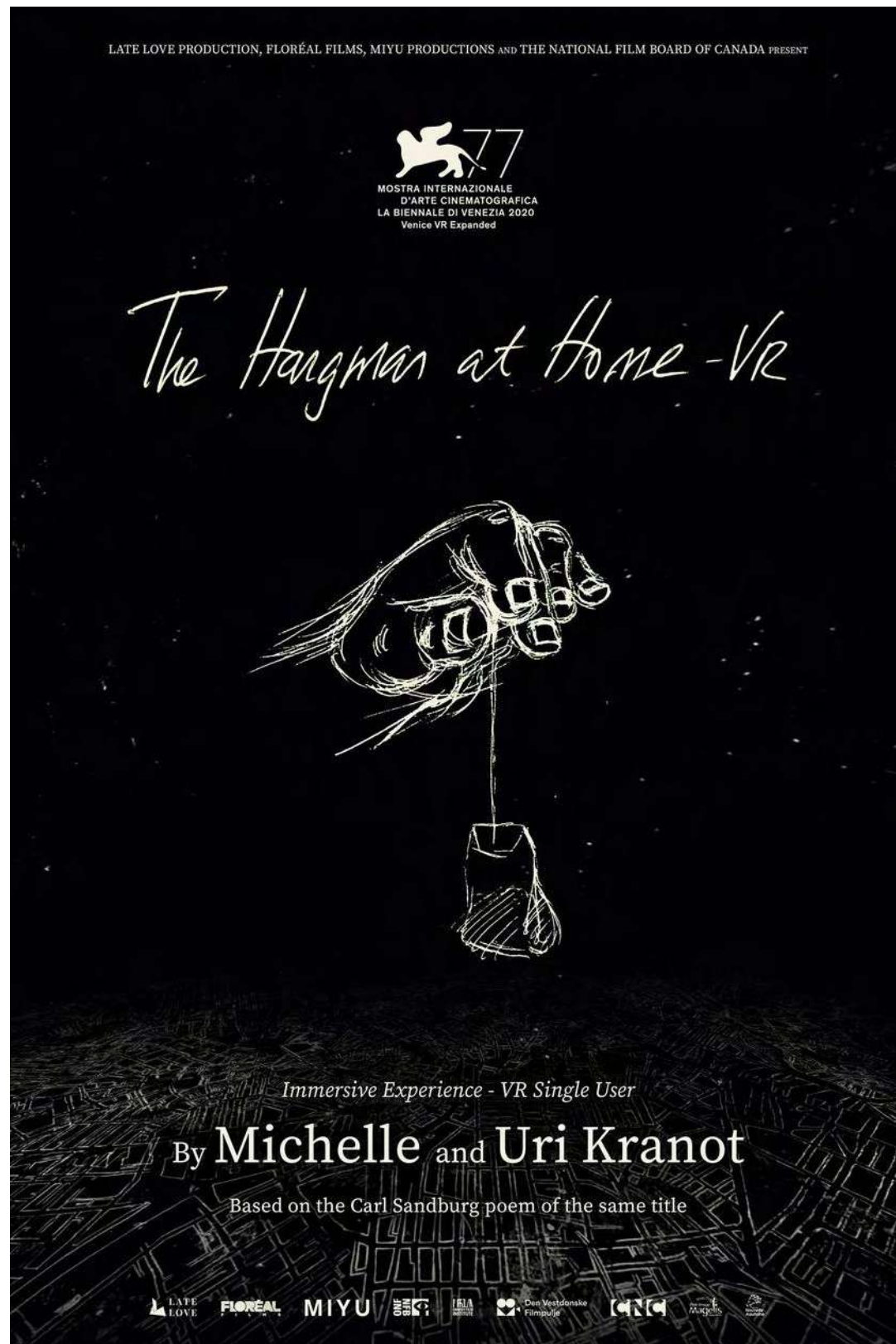
阿貝爾·柯亨是一名法國導演兼編劇，現居巴黎，在動畫與視覺特效領域資歷豐富。柯亨十分熱衷電影與電玩，也因此早在孩童時就立志要當導演。2010 年，柯亨從法國 Supinfocom 高等視覺傳媒學院畢業，畢業作品的短片在世界各地影展獲獎，也獲得 Vimeo 員工票選（Staff Picks on Vimeo）最佳網路短片的青睞。從那時起，柯亨無限的求知慾便促使他涉足藝術活動到攝影等不同領域，但到頭來仍只有拍電影是他無可取代的唯一。柯亨的知名作品包含 CN 卡通頻道（Cartoon Network）的〈阿甘妙世界〉，該作獲得英國影藝學院電影獎多座獎項，還有 Netflix 的〈黑鏡〉；同時替 Nokia 拍攝宣傳片，影片推出後每每為商品掀起一波熱潮。柯亨也製作短篇電影，於各國影展播映，並持續穩定創作中。

自由互動 / 家中的劊子手

The Hangman at Home - VR

2020 | 30' | 6 DoF | 英語、法語、丹麥語

動畫、紀實 | 社會、詩意、人性



DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



導演：蜜雪兒·卡諾、烏利·卡諾

製作公司：Late Love Production (DK), Floréal Films (FR), Miyu Productions (FR), National Film Board of Canada (CA)

發行公司：Floréal Films (FR)

放映場次 13:00 / 16:00 / 19:00

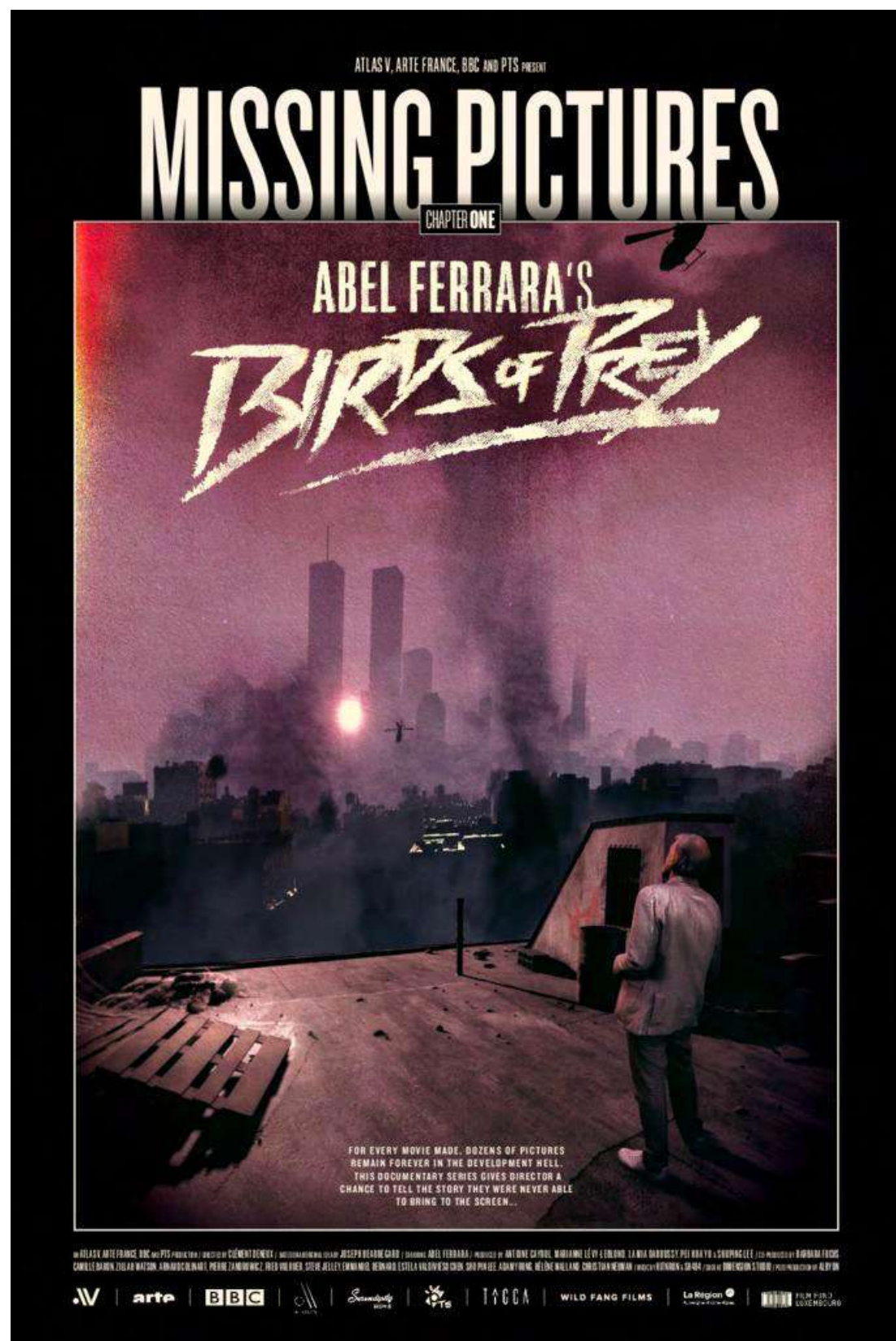
「當一個劊子手下班回到家中時，他會想些什麼呢？」

改編自美國劃時代詩人卡爾·桑德堡的同名詩歌〈The Hangman at Home（家中的劊子手）〉，體驗者將一同探索有關參與和感知的主題。整個故事與劊子手行刑毫不相關，而是探討人的窺探與入侵所帶來尷尬與冒犯，也是質問窺視者、同謀者與旁觀者三者之間的關係。表現主義風格的畫面呈現結合交互體驗，引領觀者進入五個相互交織的世界，一同窺視普通人生命中的某些關鍵時刻。作品同時聚焦在「何以為人的意義」進行非線性探索的過程中，關注觀眾的身份，尷尬和親密感。

導演 蜜雪兒·卡諾、烏利·卡諾

蜜雪兒和烏利·卡諾的作品跳脫傳統動畫的框架，將彩繪、素描、新式科技融合進現代藝術體驗；作品以饒富詩意的感性著稱，透過片段敘事，探索過去與現在及事實與虛構等對比。兩位導演的作品有〈Nothing Happens〉、〈Songbird〉、〈How Long Not Long〉、〈Black Tap〉、〈Hollow Land〉，初試啼聲便受肯定，囊括業內多項頂尖獎項，包括第 77 屆威尼斯雙年展最佳 VR 沉浸式作品評審團大獎、安錫國際動畫影展費比西國際影評人獎、丹麥藝術基金會頒贈的表演藝術獎，也進入奧斯卡金像獎入圍名單，兩人同時也是美國影藝學院成員。

自由互動 / 大師狂想曲：阿貝爾費拉拉
Missing Pictures: Birds of Prey
2021 | 10' | 6 DoF | 英語、法語、德語
動畫、紀實 | 驚悚、電影、文化



DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



導演：克萊蒙·德諾

製作公司：Atlas V (FR), BBC (GB), Arte France (FR), Albyon Studio (FR), Serenpidity (TW), PTS (TW)

發行公司：Atlas V (FR)

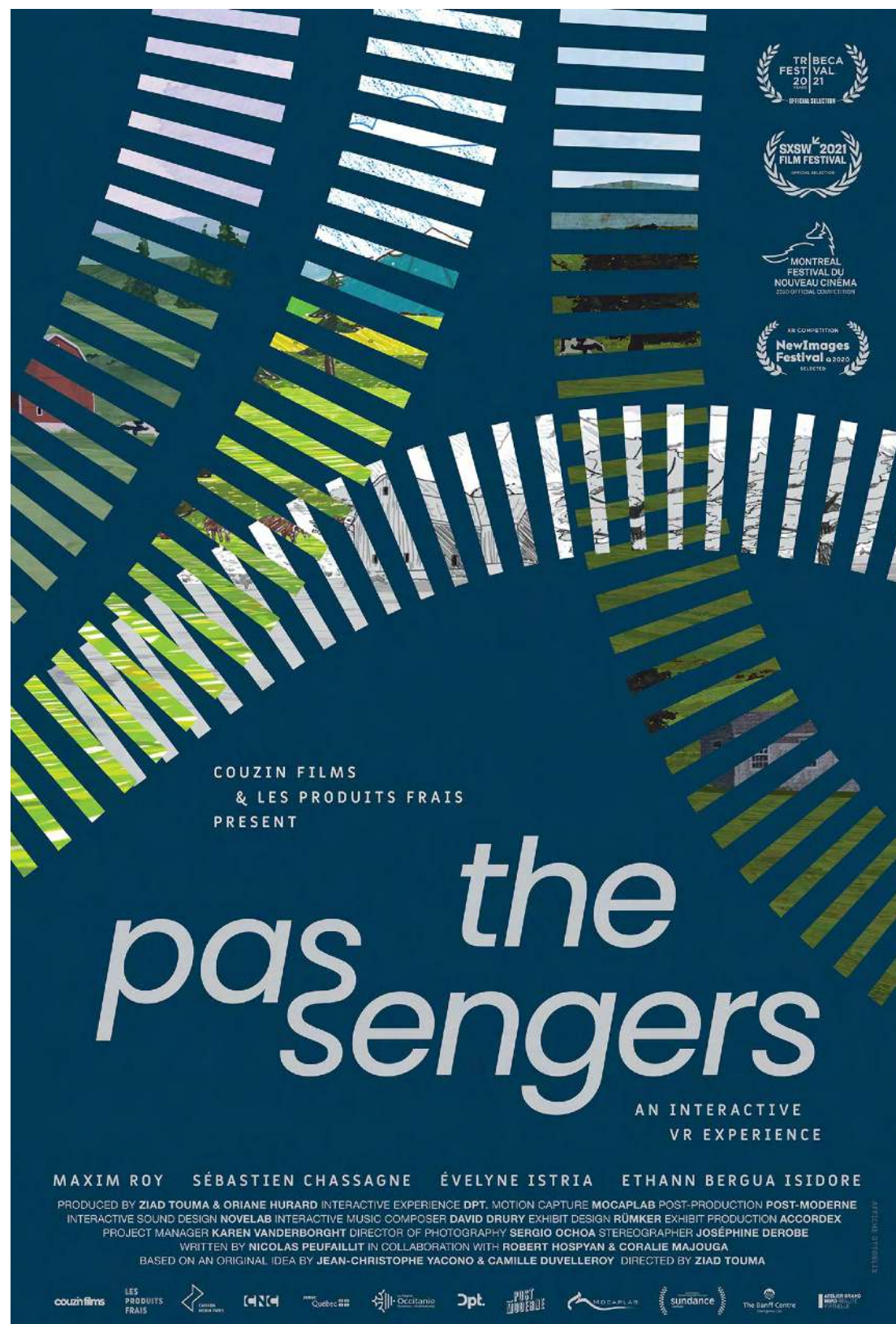
放映場次 13:30 / 14:30 / 15:30 / 16:30 / 17:30 / 18:30 / 19:30；周末加開場次 11:30 / 12:30

每位電影大師心中可能都有一部沒拍成的遺憾作品。〈猛禽小隊 (Birds of Prey)〉曾是美國類型電影大師阿貝爾費拉拉苦心準備的大作——以紐約為原形的萬惡都市，被大企業控制的城市居民，起身革命造反，最後面對的卻是一場陰謀後的徒然。無奈因成本飆高，就算導演已放棄薪水，卻遲遲等不到製作完成的一天。直到導演克萊蒙·德諾，請來費拉拉現身說法，讓他置身於自己設計的美術場景中。一部「不可能的電影」，再次在VR世界中「活」了出來。

導演 克萊蒙·德諾

自巴黎高等藝術學校畢業後，大量參與電視美術與場景製作。2011年執導短片〈Zombinladen〉入選蒙特婁奇幻影展。2016年，為《世界報》創作系列紀錄短片〈Jamais Sur Vos Ecrans〉，訪問類型大師胎死腹中的遺憾。爾後加入AtlasV，積極參與VR創作。

自由互動 / 心向列車：她和他
The Passengers: HER & HIM
2020 | 2x10' | 6 DoF | 英語、法語
動畫、劇情 | 浪漫、旅行、回憶



DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



導演：齊亞德·圖馬

製作公司：Couzin Films (CA), Les Produits Frais (FR)

發行公司：Couzin Films (CA), Les Produits Frais (FR)

放映場次 14:00 / 17:00；周末加開場次 11:00

火車轟隆作響，一路往前。女人、男人、老人和小孩各據車廂一角，他們互不認識，卻各懷心事，在人生的困頓中左右為難。你可以選擇走進女人或男人的內心，穿梭於現實、想像和回憶，聆聽他們難以啟齒的腦中劇場，而你的視線緊盯之處、你的手部動作或話語，都將影響故事的發展。這是一部從故事設計、繪畫風格、角色內在歷程，都設計的極為仔細的沉浸互動作品。

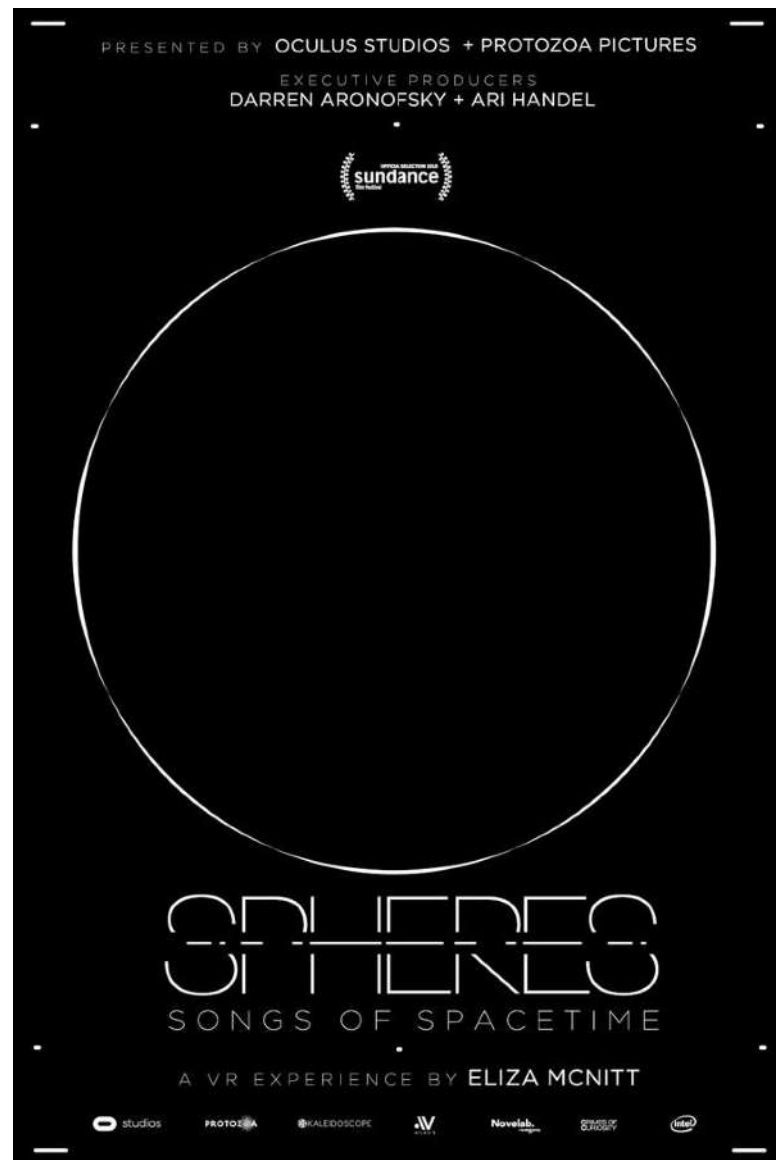
導演 齊亞德·圖馬

齊亞德·圖馬跨足電影、電視、延展實境（XR）等領域，以導演、製片、編劇等身分獲獎無數。最新的互動劇作品——〈The Judas〉是一款交錯實境遊戲（ARG），由他的製作公司 Couzin Films 與數位媒體公司 Kngfu 共同為加拿大廣播公司製作；該作獲得加拿大數位媒體獎（Digi Awards）及迴旋鏢獎（Boomerang Awards）獎項，包括最佳互動劇集（Best Interactive Series）及最佳線上遊戲（Best Online Game）。圖馬曾執導多部加拿大電視紀錄片，並製作 6 部劇情長片，包含德尼·柯特執導的〈Ghost Town Anthology〉，該片入圍柏林影展競賽單元；另外還有弗朗索瓦·佩洛昆的〈The Sound of Trees〉，入圍捷克卡羅威瓦利國際影展及西雅圖國際影展競賽單元，圖馬也藉這部作品獲得溫哥華國際電影節的加拿大導演新人獎。

Spheres

2018 | 15'、13'、15' | 6 DoF | 英語、法語、簡體中文

動畫 | 科幻、Film Opéra

**導演：愛麗莎·麥克尼特****製作公司：Atlas V (FR), Novelab (FR), Protozoa Pictures (US), City Lights (US), Oculus Studios (US)****發行公司：Atlas V (FR)**

放映場次 13:00 / 15:00 / 16:00 / 18:00 / 19:00；周末加開場次 12:00

第一章星球：宇宙合響

宇宙並非一片寂靜，乃是充斥著各式各樣的聲音。幾千年來，我們望著繁星希冀找到自身所在位置，這是我們首次聽見宇宙的聲音。在互動式 VR 體驗中，我們透過聲音重新發現宇宙，傾聽太陽系演奏的音樂。本作品由演員米莉·芭比·布朗講述。

第二章星球：時空之歌

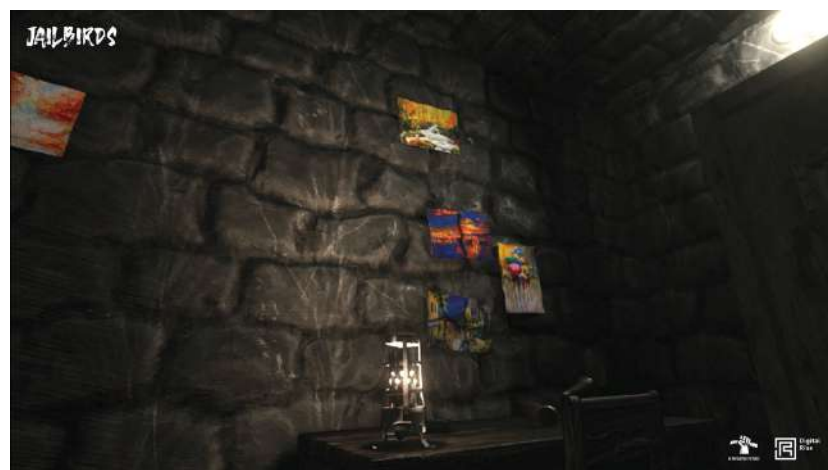
十億年前，兩個黑洞猛烈撞擊，產生了引力波和近日發現的樂音。這是我們首次聆聽宇宙，而非透過觀測。《星球：時空之歌》帶領觀眾進入黑洞的撞擊之中，開啟一場音樂之旅。墜入黑暗，你將看見光亮。本作品由潔西卡·雀絲坦講述。於 2018 年日舞影展首映。

第三章星球：暗淡藍點

此次的宇宙之旅，要帶領觀眾從宇宙邊緣來到暗淡藍點。在大爆炸的回音中，時光倒流，觀眾聆聽奇異的歌曲，回溯宇宙歷史，最終找到回家的路。本作品由佩蒂·史密斯講述。於 2018 年紐約翠貝卡影展首映。

導演 愛麗莎·麥克尼特

麥克尼特是位導演兼編劇，探索科學與藝術的碰撞與火花。她曾找上太空人及天體物理學家，運用科學道出人類和宇宙間的聯繫。她的電影與 VR 作品曾登上許多影展，包括美國西南偏南影展（SXSW Film）、加拿大 Hot Doc 國際紀錄片影展、坎城電影市場展的周邊盛會 Cannes NEXT、美國電影學會電影節（AFI FEST）等。麥克尼特不僅曾獲兩屆 Intel 國際科展（Intel ISEF）獎項以及艾爾弗·斯隆基金（Alfred P. Sloan The Alfred P. Sloan Foundation）獎助金，也曾與 OneFifty 數位行銷公司合作。她的作品〈Fistful of Stars〉延續〈The Hubble Telescope〉主題，持續深入探索宇宙；該作在 BRIC 布魯克林狂歡音樂節（BRIC! Celebrate Brooklyn）放映時吸引到 6,000 多名觀眾！這次的 VR 系列作品〈星球〉三部曲，將透過各式不同情節，譜出一段詠唱時空的旅程。



導演：托馬斯·維爾普

藝術總監：弗瑞德·雷米扎

製作公司：Be Revolution Pictures (Be), Digital Rise (FR), Wallimage Creative (BE)

發行公司：Digital Rise (FR)

放映場次 15:30 / 18:30；周末加開場次 12:30

〈獄中鳥首部曲：自由幻夢〉的奇幻構想來自比利時黑人詩歌漫畫家菲利浦·佛斯特的視覺世界。帶領觀影者進入悲喜參半的寓言故事，講述人類與自由的關係。一下子置身於夢魘般的監獄，一下子又來到美麗的風景中，充分利用 VR 技術作為敘事手法，提供觀影者沉浸式體驗。故事內容與 VR 互相襯托，製造出奇特效果：一名囚犯被關在牢房中，但每晚都能逃出監獄，方法竟然是他的雙眼能夠神奇地脫離身體，跑出去探索世界。

編劇 & 導演 托馬斯·維爾普

托馬斯·維爾普畢業於知名巴黎國立高等路易-盧密耶學院（Louis Lumiere）攝影學系，畢業後從事 3D 攝影指導兼導演。2012 年加入法國創新數位工作室 DVgroup，也是法國最規模大的 VR 工作室；那時候他和弗朗索瓦·克萊恩共組原創製作部門，之後兩人很快便創立 VR 新創公司 Digital Rise，主打利用全新沉浸式體驗講述生活中的精彩故事。維爾普創作並執導的 VR 作品有〈Mandala〉以及本次的〈獄中鳥〉系列。維爾普的信念是：「要記得，我們只是一群猴子在互相頒獎給彼此。」他的作品經常以全新視角詮釋生活中與人有關的難題，時帶諷刺，同時提出新穎觀點。也因為跳脫框架思考，得以營造出更加動人且純粹的情緒張力。

藝術總監 弗瑞德·雷米扎

若用即時動畫當作媒介，要如何改編這種風格獨特的漫畫；換句話說，要如何讓製作電玩的工具也能有獨特的美學？我們第一部作品是弗瑞德·雷米扎擔任藝術總監；他的專長是 CGI 特效，先用鉛筆素描打稿，再用多邊形及各式向量圖形呈現，一個角色就誕生了。我們一起設計角色，挑選視覺風格，再由動畫公司 The Pack 使用特殊的著色器來讓鉛筆素描的草稿渲染成像。（撰文：托馬斯·維爾普）

自由互動 / 重現：史前女人
Lady Sapiens, The Experience
2021 | 9' | 6 DoF | 英語、法語
紀實 | 歷史

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



導演：卡蜜兒·杜維羅伊

製作公司：Little Big Story (FR), Ubisoft (FR), France Télévisions (FR), Lucid Realities (FR)

發行公司：Lucid Realities (FR)

放映場次 15:00 / 18:00；周末加開場次 12:00

你正身處三萬八千年前的世界，體驗女性在氏族中扮演的角色，但你以為就這樣嗎？

錯！男人出去狩獵時，女人並不是去採集果實而已。導演卡蜜兒·杜維勒伊採用最新科技，搭配遊戲公司 Ubisoft 操刀的世界觀與華麗介面，一場虛擬實境體驗拉開序幕。〈重現：史前女人〉帶你穿越時空，以女性智人視角探索史前世界。前進舊石器時代的遠古山塹，你會先見到一位女獵人，展開一連串難忘的體驗。你會來到她的部落，進到彩繪洞穴，有位女薩滿介紹牆上的彩繪圖像。接著來到部落的中心，你進到一間小屋，開始學做自己的工具。你要打製一支長矛，因為大家馬上就要出發去獵一頭猛獁象……這就是舊石器時代。

導演&編劇 卡蜜兒·杜維羅伊

作者卡蜜兒·杜維羅伊是法國索邦大學的文學博士，研究網路文學（e-literature），同時是網路管理碩士；她具備編劇及導演經驗，製作數位內容 10 餘年，運用介面、媒介、傳播途徑等元素來說故事。杜維羅伊初期較多嘗試原創及跨媒體作品；2010 年創作的〈Addicts〉及其敘事架構使該作成為德法公共電視台（Arte）上推出的首部網路小說；之後她於 2011 與夥伴共創跨媒體建築工作室 Once Upon。杜維羅伊平時筆耕不輟，更在本次作品〈重現：史前女人〉之中展現她的理想—沉浸敘事體驗能夠有高附加價值，一部作品可以用來紀實、內容有科學根據、還能與政治息息相關。

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

「數位共感：法國VR特展」專場 Q&A

活動介紹

導演對VR創作的想法、你看過作品之後的感想，是什麼？每件作品長度短不過十分鐘，長則超過半小時，作為創作端，怎麼拿捏敘事、掌握資源、處理發行與放映？

為了讓觀眾與VR創作者（creators）對話、交流，在地實驗安排「數位共感：法國VR特展」映後Q&A，邀請導演或製作人連線，共計七場，每場半小時含逐步中文口譯。

◆ 「數位共感：法國VR特展」專場 Q&A 系列場次

① 10/7 (四) 20:00 《重現：史前女人》(Lady Sapiens, The Experience)

- 講者：製作人 Sophie PARRAULT、(同步邀請中) 製作人 Valérie MONTMARTIN
- 主持：葉杏柔 (「數位共感：法國VR特展」統籌)

② 10/19 (二) 20:00 《深海魅光》(Biolum)

- 講者：製作人 Igal Kohen
- 主持：郭秭鈞 Ellen Kuo (「數位共感：法國VR特展」XR國際策展顧問)

③ 10/21 (四) 20:00 《心向列車》系列 (The Passengers: HER&HIM; The Passengers: The Kid)

- 講者：製作人 Oriane Hurard
- 主持：蘇逸華 (台北電影節 XR全浸界 選片人)

④ 10/26 (二) 20:00 《未來預言》(I Saw the Future)、《2020太空漫遊》(Odyssey 1.4.9)、
《重新編輯》(Recoding Entropia)

- 講者：導演 弗朗索瓦·沃提耶 François Vautier、製作人 Jeremy Sahel
- 主持：史惟筑 (國立中央大學法國語文學系 助理教授；中央大學台灣電影研究中心主任)

⑤ 10/28 (四) 20:00 《家中的劊子手》(The Hangman at Home - VR)

- 講者：製作人 Katayoun Dibamehr
- 主持：葉杏柔 (「數位共感：法國VR特展」統籌)

⑥ 11/2 (二) 20:00 《獄中鳥首部曲：自由幻夢》(Jailbird: Bwa Kayiman)

- 講者：導演 Thomas VILLEPOUX
- 主持：葉杏柔 (「數位共感：法國VR特展」統籌)

⑦ 11/4 (四) 20:00 「星球」三部曲 (Spheres)

- 講者：發行 Danielle Giroux
- 主持：柯宜均 (虛擬藝術策展人)



「數位共感：法國VR特展」 ▀ 專場 Q&A ① 《重現：史前女人》

<https://youtu.be/7LtjA5wEcAA>

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



•講者

製作人 Sophie PARRAULT、（同步邀請中）

製作人 Valérie MONTMARTIN

•主持

葉杏柔（「數位共感：法國VR特展」統籌）

◆ 時間

2021/10/7（四）20:00~20:30

「在成為VR體驗之前，Lady Sapiens 其實是一部紀錄片。」 Little Big Story Lab 的製作人 Sophie Parrault 分享製作計畫的緣起，是由 Lady Sapiens 的紀錄片導演 Thomas Ciotteau、與書籍的作者 Jacques Malaterre 和 Éric Pincas 共同討論，希望將這樣的議題發展成一部電影，並且在過程中發現，目前仍沒有一部以史前時代女人為主體的電影。

#關於紀錄片

「要如何訴說這樣的故事？要使用哪些歷史素材？」在開啟與法國電視台合作的紀錄片計畫時，製作人 Sophie 經由 Jacques Malaterre 的介紹，得知 Ubisoft 這一家遊戲公司擁有史前時代女人的精確且完整的相關素材，這樣的機緣之下，開始與之合作。紀錄片其中包含全球 30 多位科學家的訪談影像，在 90 分鐘內，從各種面向談論史前時代的女人與近期的考古發現（長相、養育小孩、如何結為伴侶等），並結合 Ubisoft 的遊戲環境與動畫影像，構成一部獨一無二的紀錄片作品。

#關於vr體驗

「如何想像一個史前時代女人的生活？」為了體現這樣的感受，選用 VR 這個媒材來實現這樣的「身體感」，邀請到 Camille Duvelleroy 作為 VR 體驗的影像導演。與紀錄片不同的是，在 VR 體驗中重新製作了動畫素材，也同時與科學家對比確認 VR 環境的正確與完整性。在遊戲環境及充足的史實資料之下，則需要在「說故事」的方式上特別著墨，這對 Ubisoft 來說是一與遊戲製作相當不同的概念。

#如何打破過時的史前時代的女人形象？

主持人葉杏柔（「數位共感：法國 VR 特展」統籌）提問到，既然是以「女人」為題，在 VR 中是如何選擇女人的形象與雕塑？在選擇上有什麼樣的考量？製作人 Sophie 則回應，男人負責狩獵、女人受到保護且受制於男人，希望打破上述種種源自於 19 世紀對於史前女人的想像，故特別在 VR 體驗中，讓觀眾從事比起哺育後代，更預料之外的行為，例如獵殺長毛象、為自己製作兵器等等。

#VR體驗製作的困難之處？

製作人 Sophie 提及，為了實現觀眾體驗到的「女人」的身體感，在製作上特別注重手部、身體服裝、身材、甚至是水面會出現的倒影，而這也正是 VR 製作的一大挑戰。#暴雷警告 另一個困難則是與女獵人的相遇，原本動畫設計的互動效果，並無法實現「第一次的相遇」那樣真實的時刻，後期更嘗試用動作捕捉技術（Motion Capture）來強化相遇的真實感受。

#那個很像抽菸的手勢是什麼意思？

製作人 Sophie 首先分享，在 VR 體驗中的「語言」是由 Ubisoft 的語言專家所共同設計的，想像並發明了一個與史前脈絡相符、且當時的人類能夠發出的聲音。而在回應與女獵人相遇，女獵人所做出類似抽菸的手勢時，製作人 Sophie 笑著說，沒有想過會有這樣的回饋，但是以旅行到另一個未知的部落來說，無法用相通的語言相互溝通時，以手勢作為邀情及示好，應是至今都適用的通則。

#下一步的計劃是什麼呢？

「Lady Sapiens 是一部紀錄片、一個 VR 體驗、一本書、也是法國電視台上的一段教育短片。」當然希望可以用不同的方式、更全面地觸及這樣的重要議題。製作人 Sophie 同時也透露目前正在著手詩人波特萊爾的計畫，同時輔以文化及歷史考究的佐證，希望用更全球性的觀點來看待這樣的議題。

「數位共感：法國VR特展」 ▮ 專場 Q&A ① 《重現：史前女人》

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



「數位共感：法國VR特展」 ▀ 專場 Q&A ② 《深海魅光》
<https://youtu.be/BrYRv-t9LNU>

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



講者：製作人 Igal Kohen

主持：郭秭鈞 Ellen Kuo

（「數位共感：法國VR特展」XR國際策展顧問）

時間 2021/10/19（二）20:00~20:30

講者介紹 | Igal Kohen

Igal Kohen founded IKO in 2009 : an audiovisual and interactive production company which produces stories that resonate with the major issues of our time and which are calibrated for all screens: video games, virtual reality and documentary and fiction series. (<http://i-k-o.fr>). Igal Kohen is graduated from the Atelier Ludwigsburg-Paris of Femis school, member of PXN, the French association of independent new media producers and member of Unifrance.

主持人介紹 | 郭秭鈞 Ellen Kuo

為法國史特拉斯堡大學國際智慧財產權法碩士。自2016年開始活躍於XR生態圈，目前專注於參與XR沉浸式數位內容內容前期建構、國際合製合資案開發、協助台灣VR內容國際行銷推廣，VR內容規劃及版權銷售。



「數位共感：法國VR特展」 ▣ 專場 Q&A ③ 《心向列車》系列
<https://youtu.be/MzIY4EFG8-s>

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



講者：導演 齊亞德·圖馬 Ziad Touma

製作人 Oriane Hurard

主持：蘇逸華（台北電影節 XR全浸界 選片人）

時間 2021/10/21（四）20:00~20:30

講者介紹 | 導演 齊亞德·圖馬 Ziad Touma

齊亞德·圖馬跨足電影、電視、延展實境（XR）等領域，以導演、製片、編劇等身分獲獎無數。最新的互動劇作品——〈The Judas〉是一款交錯實境遊戲（ARG），由他的製作公司 Couzin Films 與數位媒體公司 Kngfu 共同為加拿大廣播公司製作；該作獲得加拿大數位媒體獎（Digi Awards）及迴旋鏢獎（Boomerang Awards）獎項，包括最佳互動劇集（Best Interactive Series）及最佳線上遊戲（Best Online Game）。圖馬曾執導多部加拿大電視紀錄片，並製作 6 部劇情長片，包含德尼·柯特執導的〈Ghost Town Anthology〉，該片入圍柏林影展競賽單元；另外還有弗朗索瓦·佩洛昆的〈The Sound of Trees〉，入圍捷克卡羅威瓦利國際影展及西雅圖國際影展競賽單元，圖馬也藉這部作品獲得溫哥華國際電影節的加拿大導演新人獎。

講者介紹 | 製作人 Oriane Hurard

As a producer, Oriane Hurard has been working in the audiovisual and digital experience field for the past ten years. She notably produced *Isle of the Dead* (2018) by Benjamin Nuel that won Best Story VR Award at Venice and showcased in more than 50 international festivals since then. More recently, *Meet Mortaza VR* by Joséphine Derobe was premiered at Venice VR Expanded 2020. In 2021, Oriane joined the award-winning ATLAS V team as a senior producer.

主持人介紹 | 蘇逸華

紐約大學圖像傳播管理研究所、台大歷史學系畢業。熱切關注VR生態與創作。多年影展工作經驗，現為台北電影節節目部選片人。



「數位共感：法國VR特展」 ▽ 專場Q&A ④ 弗朗索瓦·沃提耶《未來預言》《2020太空漫遊》《重新編輯》
<https://youtu.be/ePq2hXsoh20>

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

講者：導演 弗朗索瓦·沃提耶 François Vautier

製作人 Jeremy Sahel

主持：史惟筑（國立中央大學法國語文學系 助理教授；中央大學台灣電影研究中心主任）

時間：2021/10/26（二） 20:00~20:30

講者介紹 | 導演 弗朗索瓦·沃提耶 François Vautier

弗朗索瓦·沃提耶畢業於美術系，曾任職於藝廊，之後與拉菲爾·納賈利共同資助兩間公司，推出的作品都饒富創意。沃提耶曾特別分享製作第二部電影〈Déjà Vu〉時，在虛擬工作室的拍攝過程；也曾於德法公共電視台（Arte）推出使用者自製的作品——〈Twenty Show〉。

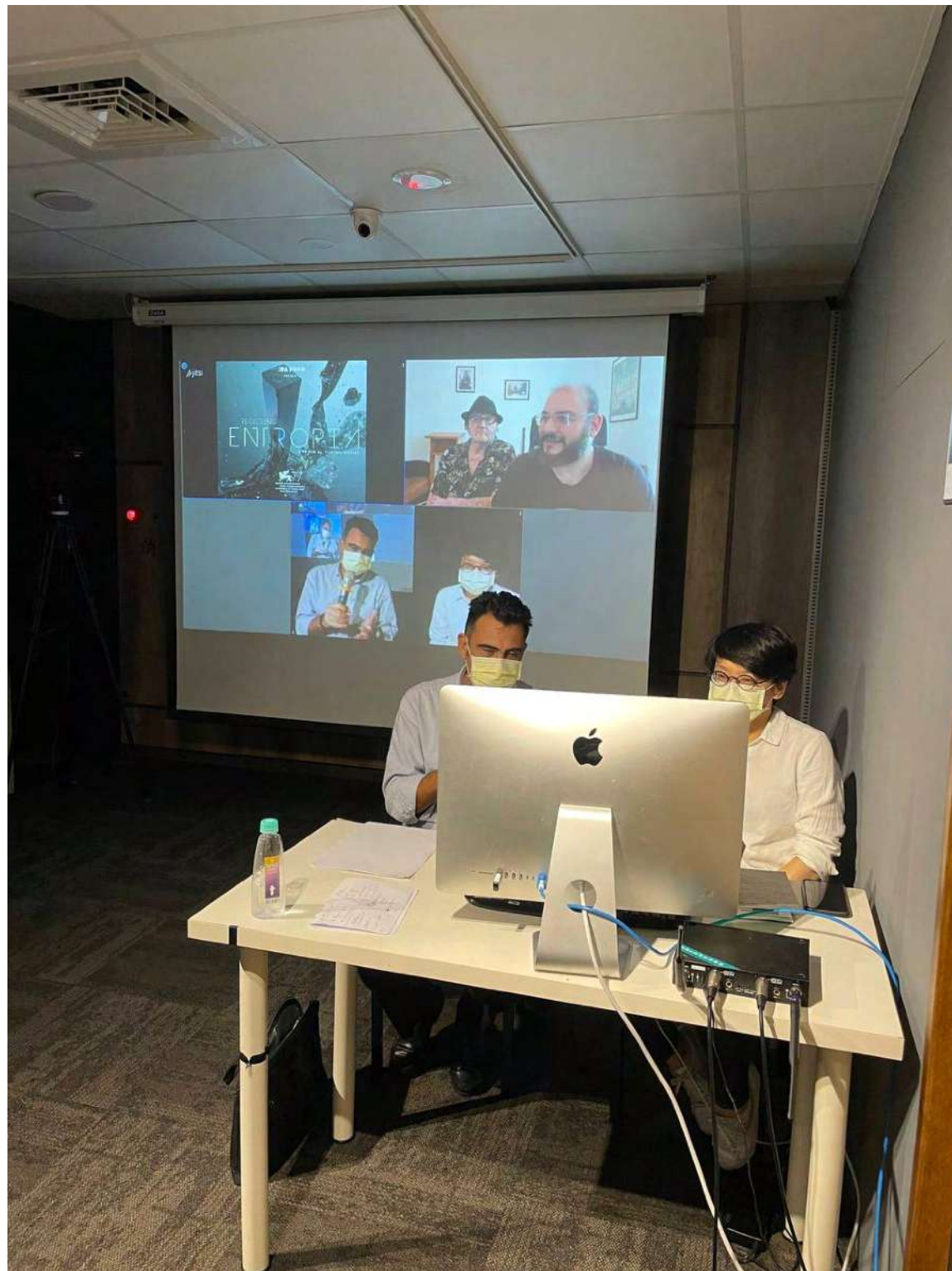
講者介紹 | 製作人 Jeremy Sahel

After studying theology and medicine, then writing, directing and producing documentaries for ten years, Jeremy Sahel created Da Prod in 2015, inspired by his curiosity and passion for technology. He first explored the possibilities of YouTube before widening its scope to more narrative formats, producing awarded web-series, VR films, as well as fictional series and feature films. Since 2018, he also partnered with Vincent Poymiro and David Elkaim to create Perpetual Soup, a production company that puts writing and art direction at the heart of entertainment, with high quality tv series under development and production.

主持人介紹 | 史惟筑

法國里昂盧米埃第二大學文學與藝術博士，現為國立中央大學法文系助理教授、台灣電影（院級）研究中心主任。主要研究領域為電影美學、當代視覺藝術與影像教育。





「數位共感：法國VR特展」 ▣ 專場 Q&A ⑤ 《家中的劊子手》
https://youtu.be/I2L1PDeA_3I

講者：製作人 Katayoun Dibamehr

主持：葉杏柔（「數位共感：法國VR特展」統籌）

時間 2021/10/28（四） 20:00~20:30

講者介紹 | 製作人 Katayoun Dibamehr

Prior to joining Floréal Films in 2018, Katayoun worked in Montreal's festival scene (MUTEK, Pop Montréal, RIDM), and she has worked at the Festival du nouveau cinéma as the Head of Digital Development for the FNC Explore section since 2011. While continuing to program, Katayoun also strives to work closely with artists to support and represent them as she moves towards producing innovative, immersive and multi-screen content.

主持人介紹 | 葉杏柔

臺北藝術大學藝術行政與管理研究所畢業，財團法人數位藝術基金會兼任秘書長 / 在地實驗媒體劇場負責人，以協力、統籌等角色執行展覽、駐村、檔案庫建置、論壇、出版品編輯等計畫。歷年執行計畫包含「悸動——調變王福瑞」VR展覽策畫暨製作、《誰是黃安妮》研發創作案專案經理、「梨園新意」機械操偶《蕭賀文》——數位替身VR研發計畫專案經理（2020起）、「VA Hub虛擬實境跨界整合基地」空間經營管理（2020起）、「Archive or Alive—劉守曜獨舞數位典藏」（2019）計畫專案經理暨展覽策劃人；「破身影BrokenSpectre」展覽製作統籌（2017）；「第十一屆臺北數位藝術節：硬主體in_Subject」（2016）國際交流駐村創作展區製作協調；「異響2015——台比聲音藝術交換計畫」參展「城市之音——國際聲音藝術節」（2015）專案經理；「第九屆臺北數位藝術節：平坑時代Ecosystem」（2014）製作協調；「奇幻視界：2014國際科技藝術展」（2014）製作協調。



「數位共感：法國VR特展」 ▣ 專場 Q&A ⑥ 《獄中鳥首部曲：自由幻夢》
https://youtu.be/zQIJ_Mf8gf4

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

講者：導演 托馬斯·維爾普 Thomas Villepoux

主持：葉杏柔（「數位共感：法國VR特展」統籌）

時間 2021/11/2（二）20:00~20:30

講者介紹 | 導演 托馬斯·維爾普 Thomas Villepoux

托馬斯·維爾普畢業於知名巴黎國立高等路易-盧密耶學院（Louis Lumiere）攝影學系，畢業後從事 3D 攝影指導兼導演。2012 年加入法國創新數位工作室 DVgroup，也是法國最規模大的 VR 工作室；那時候他和弗朗索瓦·克萊恩共組原創製作部門，之後兩人很快便創立VR新創公司 Digital Rise，主打利用全新沉浸式體驗講述生活中的精彩故事。維爾普創作並執導的 VR 作品有〈Mandala〉以及本次的〈獄中鳥〉系列。維爾普的信念是：「要記得，我們只是一群猴子在互相頒獎給彼此。」他的作品經常以全新視角詮釋生活中與人有關的難題，時帶諷刺，同時提出新穎觀點。也因為跳脫框架思考，得以營造出更加動人且純粹的情緒張力。

主持人介紹 | 葉杏柔

臺北藝術大學藝術行政與管理研究所畢業，財團法人數位藝術基金會兼任秘書長 / 在地實驗媒體劇場負責人，以協力、統籌等角色執行展覽、駐村、檔案庫建置、論壇、出版品編輯等計畫。歷年執行計畫包含「悸動——調變王福瑞」VR展覽策畫暨製作、《誰是黃安妮》研發創作案專案經理、「梨園新意·機械操偶《蕭賀文》——數位替身VR研發計畫」專案經理（2020起）、「VA Hub虛擬實境跨界整合基地」空間經營管理（2020起）、「Archive or Alive—劉守曜獨舞數位典藏」（2019）計畫專案經理暨展覽策劃人；「破身影 BrokenSpectre」展覽製作統籌（2017）；「第十一屆臺北數位藝術節：硬主體in_Subject」（2016）國際交流駐村創作展區製作協調；「異響2015——台比聲音藝術交換計畫」參展「城市之音——國際聲音藝術節」（2015）專案經理；「第九屆臺北數位藝術節：平坑時代Ecosystem」（2014）製作協調；「奇幻視界：2014國際科技藝術展」（2014）製作協調。



「數位共感：法國VR特展」 ▣ 專場 Q&A ⑦ 《星球》三部曲
<https://youtu.be/VERLqkEwRak>

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

講者：發行人 Danielle Giroux

主持：柯宜均（虛擬藝術策展人）

時間 2021/11/4（四） 20:00~20:30

講者介紹 | 發行人 Danielle Giroux

After completing her studies in business in the US, for several years Danielle focused on program direction in youth leadership, eventually overseeing a staff of 25 in the nationally accredited camp program 4-H. From here, Danielle went on to complete a masters in Arts and Visual Culture from Université de Paris, Sorbonne CCFS. She then continued on to apply her arts and leadership background in the contemporary art market. Part of the team representing emerging artists from African countries such as Prince Gyasi and Gonçalo Mabunda, she participated in fairs such as 1-54 London and AKAA. Danielle then joined the immersive production studio Atlas V team, under founder Antoine Cayrol, focusing on distribution. In 2021, Danielle became the head of the third branch of Atlas V called Astrea, the branch completely dedicated to the distribution & publishing of a diverse catalog of immersive narrative XR content. Part of the team spearheading distribution in the VR industry, Danielle's specialities lie in leadership and decision making in publishing, localisation, communication, and international sales of XR narrative content. Some of the award-winning projects Danielle has worked on in distribution include Gloomy Eyes (Webby Awards 2021), Ayahuasca (Tribeca 2019), Battlescar (Numix Awards 2021), Madrid Noir (Tribeca 2021), The Dawn of Art (Emmy Nomination 2021).

主持人介紹 | 柯宜均

法國巴黎第八大學「美學、藝術科學與科技研究所」博士。台灣數位藝術平台《構造沉浸式的聆聽空間》專題共同策劃(2017)、台北電影節《電影正發生-VR現場》計畫主持人(2018)。2019年起於高雄電影節《XR無限幻境》單元陸續擔任過初賽評審、引言人與講師。目前亦於國立台灣藝術大學授課。



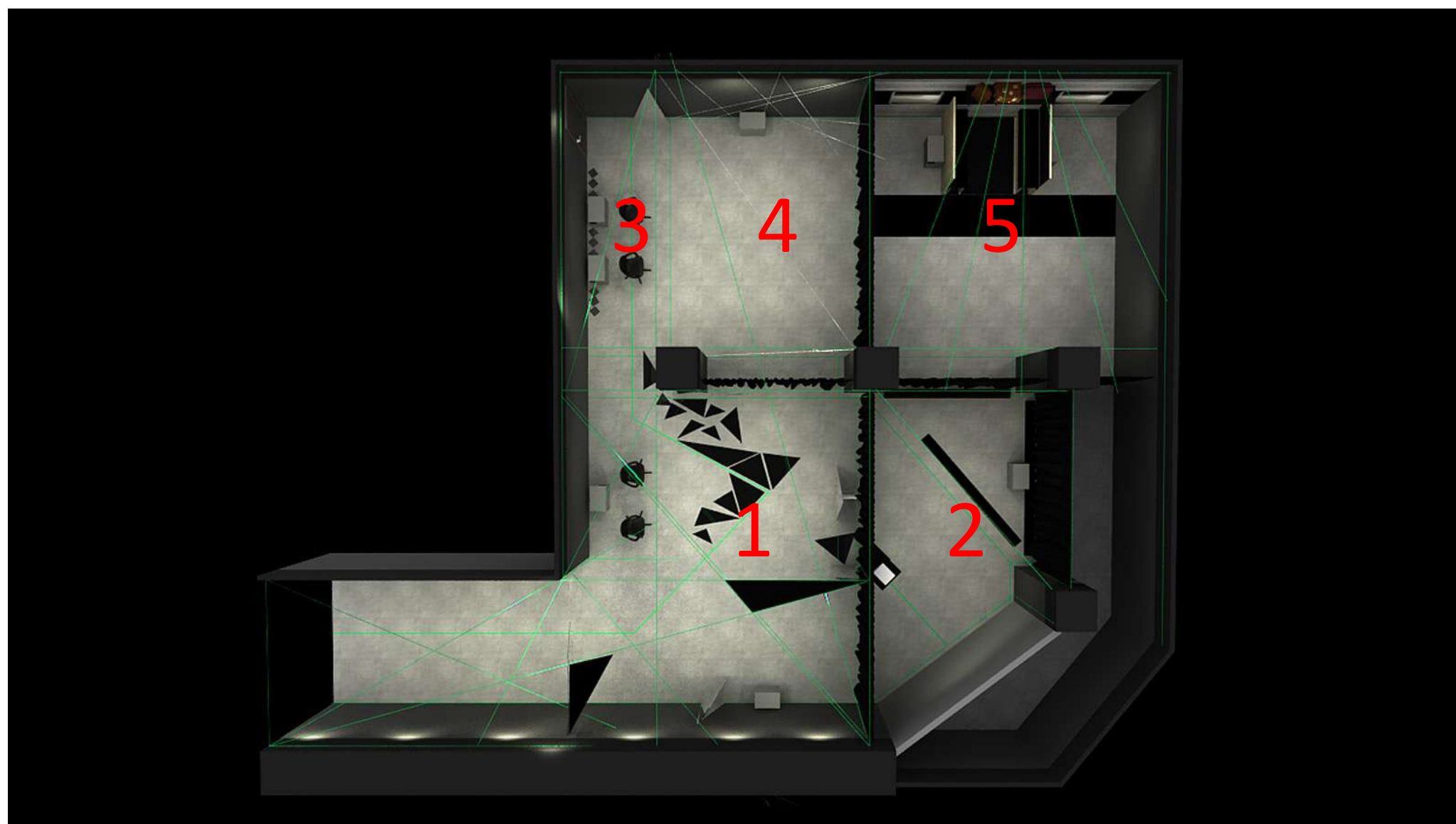
DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

展場設計

維度空間

線



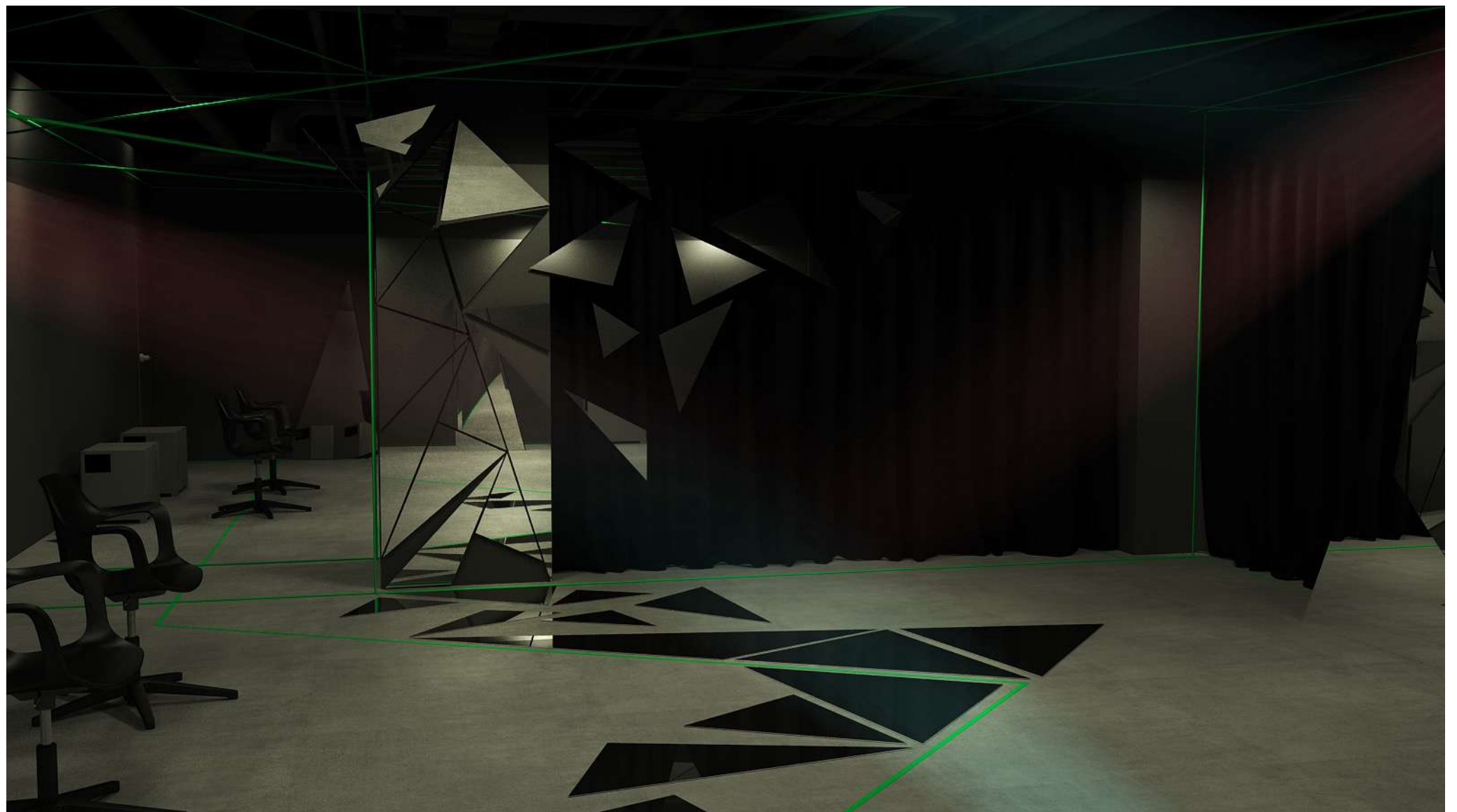
維度
空間

線



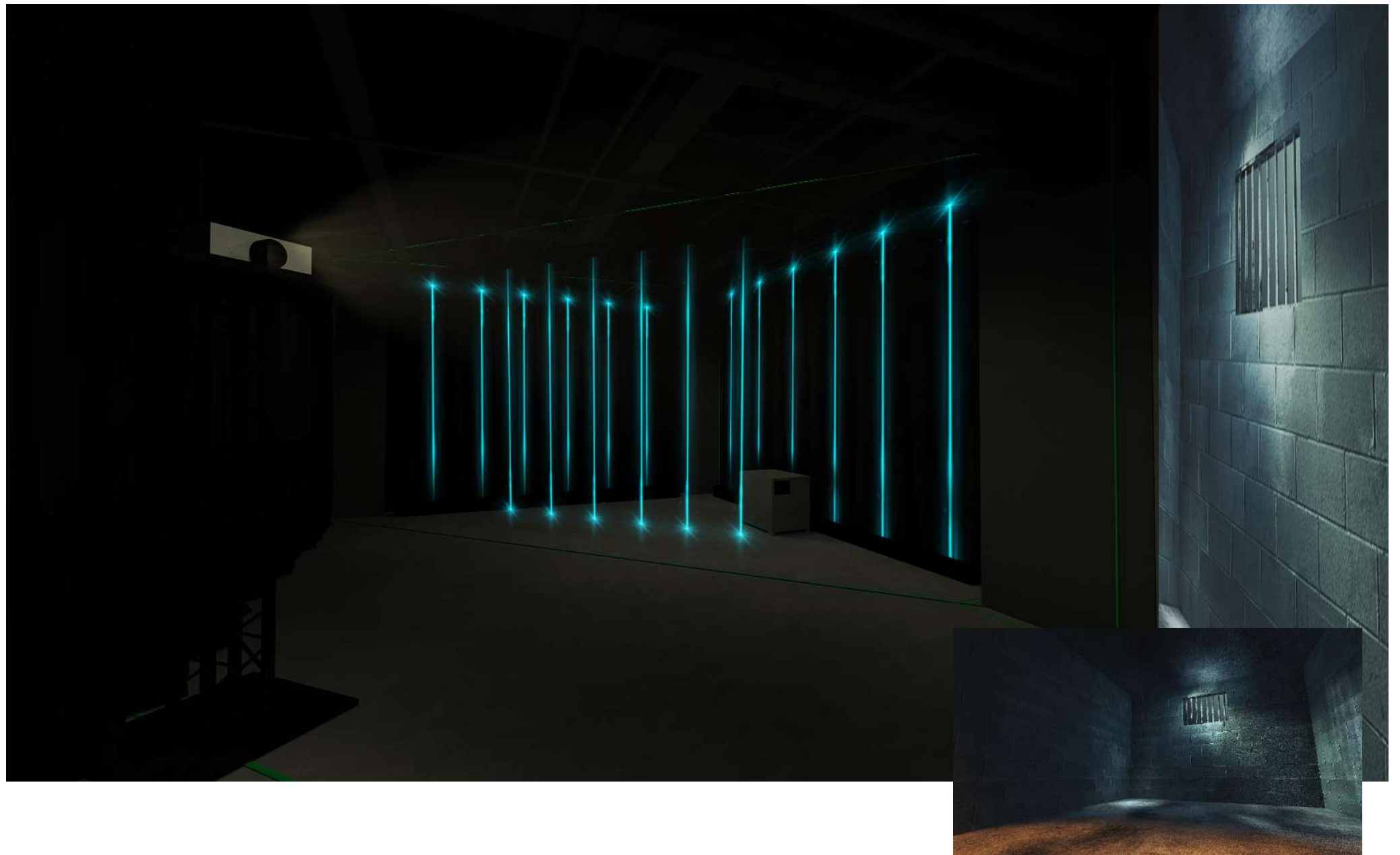
ONE 重組

1



TWO 監獄

2



THREE 渲染

3



FOUR

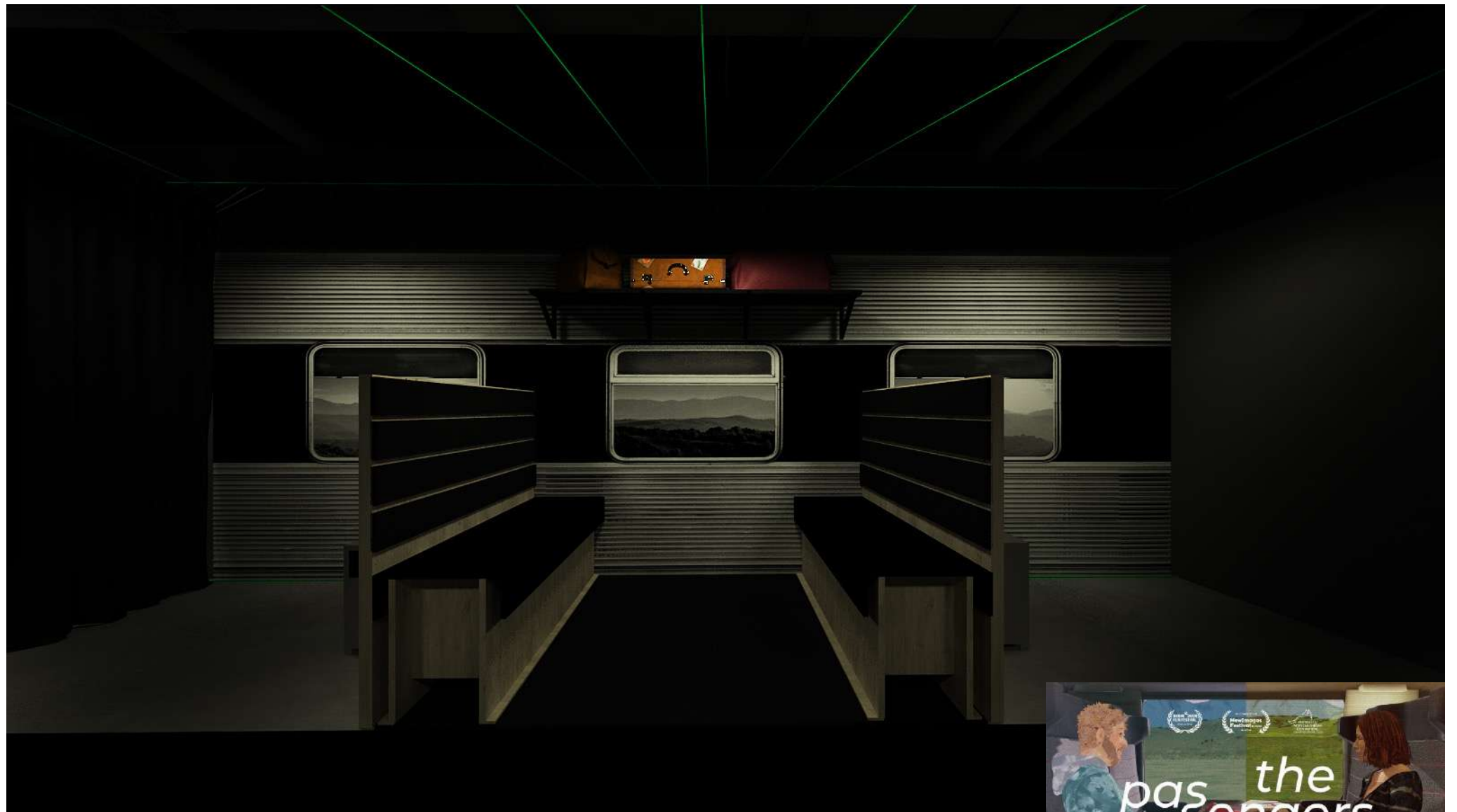
線

4



FIVE
火車

5



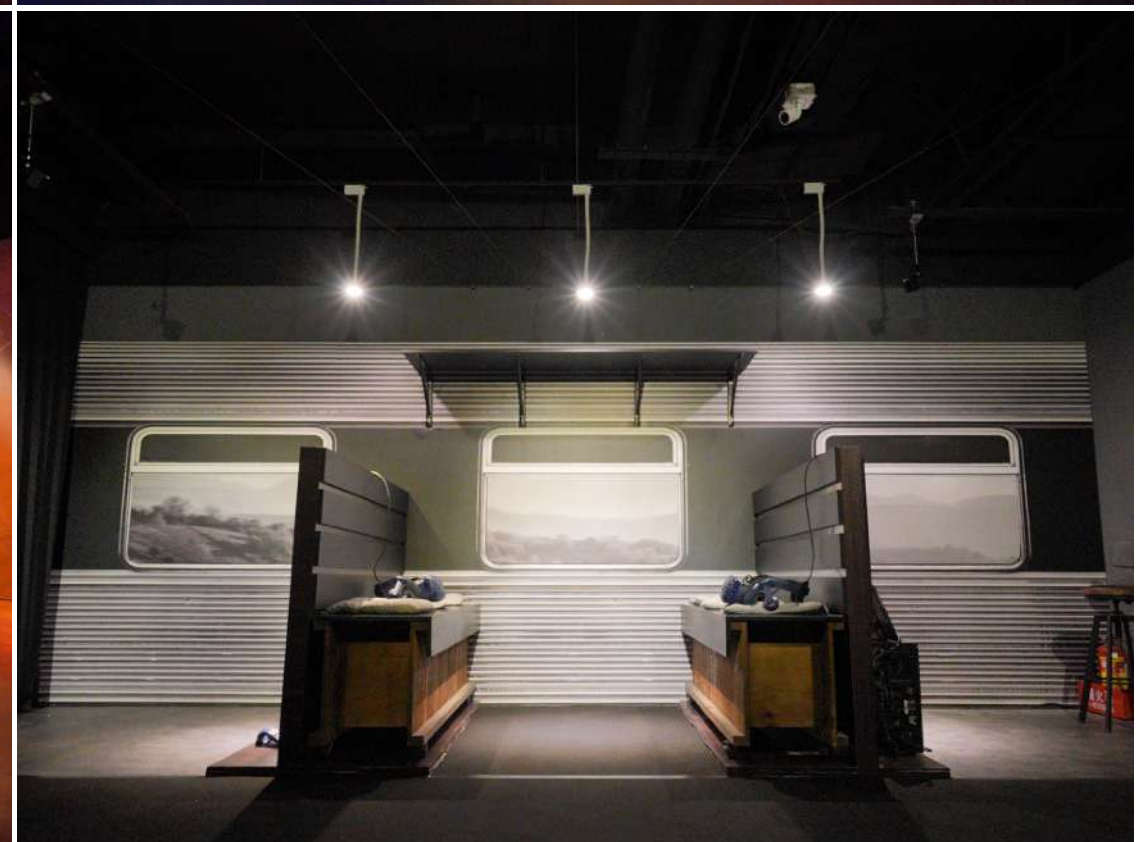
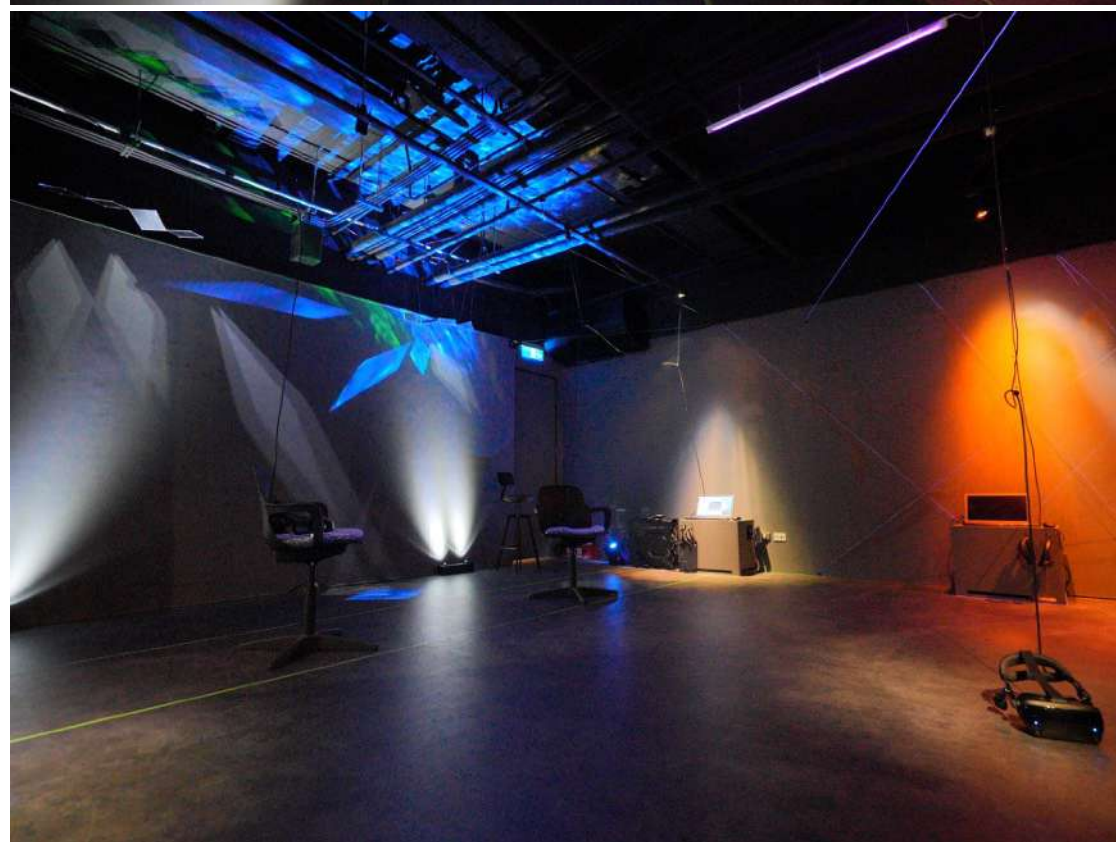
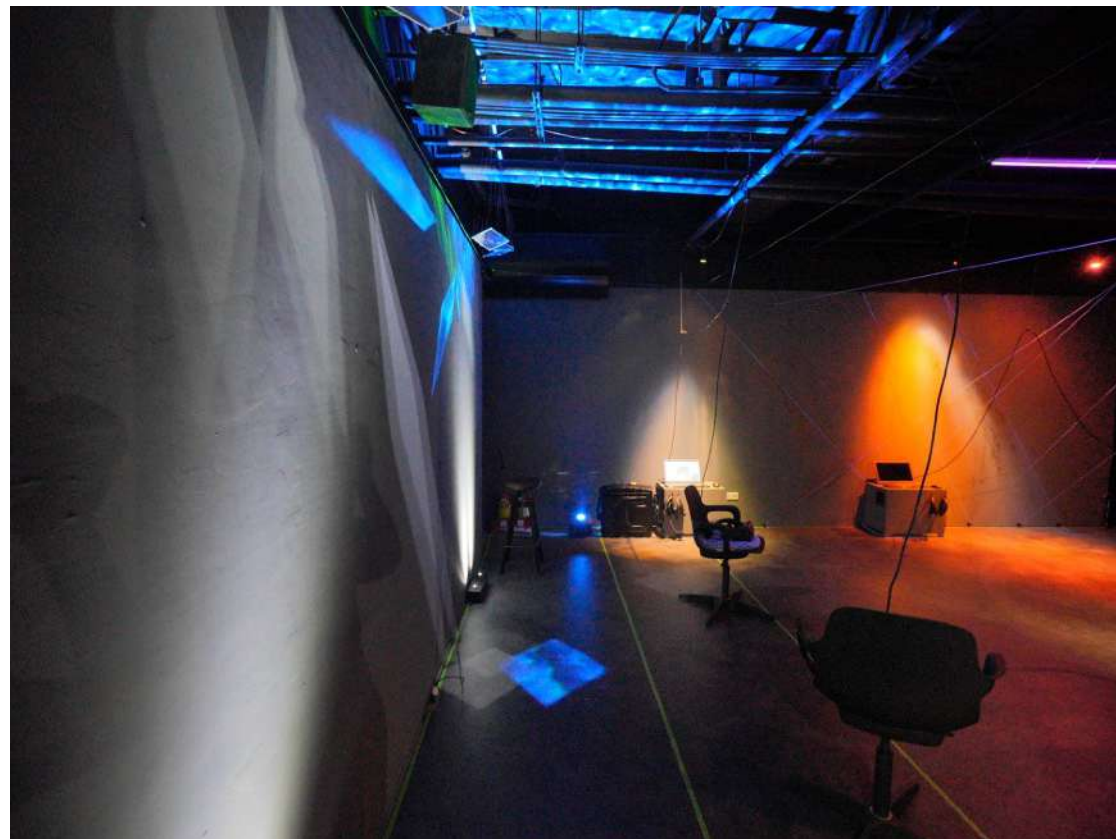
DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

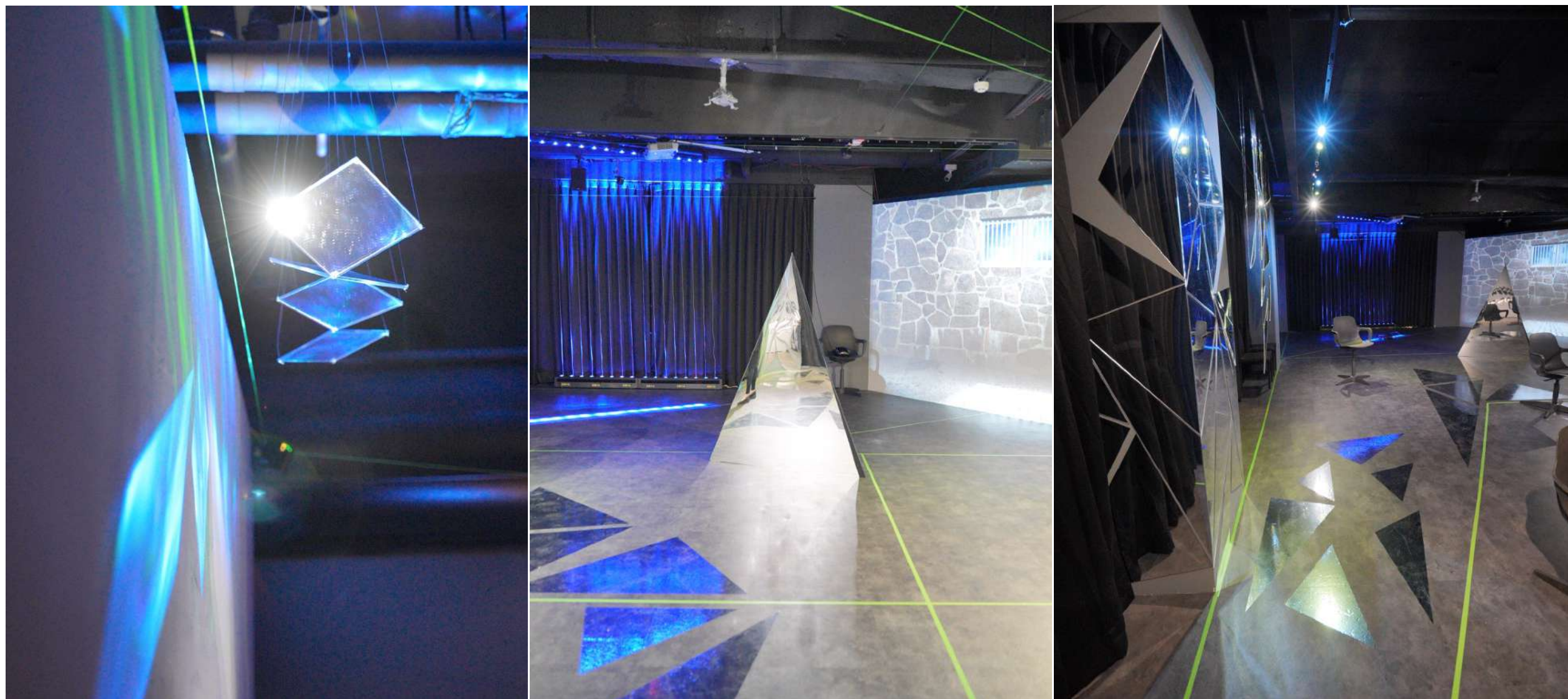
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

展場實景

展場實景

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展





展場實景

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

VIP 試映會

VIP 試映會

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

開幕活動

開幕活動

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



開幕活動

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



開幕活動

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



開幕活動

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



開幕活動

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



開幕活動

DIGITAL 數位共感
COMMON SENSE
FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



開幕活動

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



開幕活動

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



開幕活動

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



開幕活動

DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展



DIGITAL 數位共感 COMMON SENSE

FRENCH VR SHOWCASE 法國VR特展

KOL 推薦



