

虛擬影像，虛擬真實

楊凱麟作

大衛·柯能堡的新作eXistenZ，影像遠超乎一幅影像，而且偶爾遠超乎其所為之影像之物。

——保羅·梵樂希

該怎麼開始談這部電影呢？比如說，可以談談虛假與真實間撲朔難解的多重、形上學式融合？角色扮演遊戲所引發的認同與存有論思索？科幻電影中奇詭逼真的電腦特效所隱含的未來學？或，政治經濟學式的，分析影片中所映射出的資本市場爭鬥模型？還是，影像或擬像(simulacre)在「後現代」社會的主宰性角色？……

在看完eXistenZ(台譯《X接觸——來自異世界》)之後，最大的困惑在於，大衛·柯能堡提出的問題似乎並不在此！如果影像是否是真實，或影像是否逼真在過去一直是個爭論不已的問題，在本片中，作為一個電影工作者，柯能堡則提出了一個更核心的問題：如果影像與現實已緊密地嵌合成一種互不可分離的多樣性，那麼，影像的法則是什麼？或者，更激進地說，在這部充滿原創性的作品中，影像已不再具有外部的法則，因為，唯一的律法就是(虛擬)影像本身及其所產生的一切(由光影、觸感、聽覺……所結合、非因果關係上的)效果(註1)。

正是經由對(虛擬)影像法則的探索，柯能堡以電影獨特的方式徐徐開展了eXistenZ(既是片名也是片中虛擬遊戲的名稱)。而事實上，無論已發現或所將發現的法則是什麼，影像的法則其實只有一條，就是跟隨影像(電影影像或片中虛擬遊戲的影像)「玩」下去。影像真實與否已不重要，影像所呈現的內容是否合理更不重要，重點似乎就在於女主角在片中所言，「不要抗拒，玩下去，你就會瞭解！」虛擬影像已不只呈現、擬仿與塑造一個由影、音所建構的宇宙，而是更進一步的，把整個「我」浸入影像之中(s'immerger dans l'image)。因此，不只是「我」在觀看影像，影像也在觀看、影響「我」。在此，一切先驗確切的自然律法都失去其效度與信度，因為影像可以瞬間生滅、轉換與接合，只有影像及其效果才是唯一的真實。所謂真實已不再侷限於邏輯與理性所劃定的疆域之中，虛擬影像瓦解了這個古典的定義，從此，影像可能性所及之處就是真實所及之處。影像的律法取代了自然的律法，或，影像本身就是律法，人不管

在影像中遭遇什麼光怪陸離的事件，都只能遵從、追隨虛擬影像的獨特邏輯而行，而不該(也無能)企圖回歸到一個普同、單一的現實之中。在此，柯能堡所賦予影像的形上學意涵似乎比任何當代的電影導演都更接近康德。

簡言之，在《實踐理性批判》中，康德整個逆轉了律法(Loi)與善的古典從屬關係，律法不再是述說、再現與擬仿(大寫)善的工具，相反的，善只能倚賴與憑藉律法而生。律法在康德哲學中取得絕對的地位，它既不再是神的口諭，也不再只是藉以理解善的媒介。換言之，律法的本質就在於規定與界定，它並不用來呈現一個可以獨立存在的絕對善，而是反過來，被它規定的就是善、就得遵從。由是，我們得出一個極為弔詭的推論：律法的本質並不在於告訴我們該作什麼，而只是一個鐫刻「必須遵從、不可抗拒」的空洞純粹形式。在eXistenZ中，虛擬影像似乎就取得了康德倫理學中律法所擁有的絕對位置，影像不再憑藉真實來定義，也不是真實的再現，柏拉圖哲學中原本(modle)與摹本(copie)的位階在此被徹底翻轉了過來，影像不僅不再是真實的墮落與減損，而且真實本身就是影像之一，或，至少與無數的虛擬影像結合成一個不可剝離的多樣性。在此，人無法也無從質問影像的真實性，因為在影像中，正如男主角所言，「有某種東西比我還強」，我只能浸入影像之中，遵從影像而行。虛擬影像成為最初與最終的真實。

真實與影像結合成一個不可剝離的多樣性？這並不意味所謂的「現實」已被削弱了現實性，也不意味影像比真實還真實(這句名言仍隱含影像是「不真實」的)。相反的，現實本身已成為眾多影像的一個暫時的切片，所謂的真实，早已在虛擬之中。讓我們先進入影片的情節之中，可能會更容易理解這些話的意思：在名為eXistenZ的虛擬遊戲發表會上，女遊戲設計師安麗卡拉(珍妮佛·傑森·李Jennifer Jason Leigh飾)突然遭到攻擊，對方顯然想置其於死地。在負傷與貼身保鏢泰德(Jude Law 飾)逃離現場後，為了挽救混亂中受到波及的遊戲主機，兩人必須一同進入虛擬遊戲之中……

乍看之下，eXistenZ的情節與拍攝手法都相當古典，甚至有點乏味。但隨著情節逐步推演，影片中卻帶出一種希區考克式的陌生與不安感。首先，在科幻片中幾近泛濫的機器、螢幕、

景觀等機關佈景，在本片中幾乎完全消失(柯能堡似乎擬了一份禁止進入畫面的物件名單)，其刻意的程度甚至連電視、電話等電器都被摒除於鏡頭之外。由是，這種「好像少了點什麼」的想法將愈來愈強烈，視野中各式機器的消失造成一種空洞的怪異感與不真實感，這種怪異感更因觀看的影片是「科幻片」而更形凸顯，最後，刻意抽離了在現代生活中已成為基本生活元素的機器將影片推到了一個獨特與非現實的敘事場域。反過來說，一般科幻片中儘管充塞了各種科技產品，但剝除這層包裝之後，仍然存在一層可被理解、思考或想像的「現實基底」。事實上，這個現實的核心往往弔詭地成為絕大部分科幻片以為建立的基礎：在好萊塢的科幻片中，未來世界的科技可以無限的擴增發展，未來科技產品的細節可以幾近病態地模擬展示，但這樣的世界

仍只是當下世界的一個曲扭鏡像。柯能堡在*eXistenZ*中反其道而行，捨棄「加」法(未來一定比現在有更多、更複雜的機器?)而就「減」法，讓整部影片散發著一股身陷異地的驚恐氛圍。

這種對機器的簡約原則不僅表現在鏡頭中，也表現在影片の後製作上。在這部探討「虛擬真實」(virtual reality)的作品中，當前好萊塢電影中如灑狗血般堆砌出來的電腦動畫、虛擬特效等卻不多見，片中大部分的場景不是發生在密閉的房間就是在鄉間的景色中。就這個角度來看，*eXistenZ*同時也是一部反虛擬實景電影[無疑的，以《電子世界爭霸戰》(*Tron*, 1982)為代表]。

就類型電影而言，*eXistenZ*似乎既反科幻又反虛擬，然而就某種意義而言，這卻是一部比任何電影都科幻虛擬之作。因為在佈景道具等物質層次與電腦特效的摹擬動畫之外，*eXistenZ*





提供了第三種虛擬的可能：由影像本身的疊層性(feuillet)所建構的虛擬性。我們底下將借用丹麥語言學家耶姆斯列夫(Louis Hjelmslev)對符號的區分方式，分別從影像的內容與表達兩個面向來談談在eXistenZ一片中的虛擬性。

首先，在內容上，eXistenZ藉由一種不對稱、甚至幾近錯亂的敘事迴圈構成。影片一開始，一群志願者上台參與虛擬遊戲，劇終前整個敘事重新拉回遊戲試玩的場景，不過此時觀眾豁然理解，一直到此為止所發生一切的事件(包括一開始的虛擬遊戲發表會與试玩)其實都只是另一個虛擬遊戲中的情節。然而，就在我們回過神來，舒坦地發現自己總算也重回現實世界後，意外卻再度發生，虛擬遊戲的女設計師又被當眾射殺，整個故事在形式上又回到了片頭(但人、地、物、時間都不同)，似乎從此進入一個無止盡的敘事循環之中。在此，並不涉及傳統的倒敘(flash-back)，也非不同的敘事觀點。勉強可稱之為「錯誤倒敘」(flash-back error)，其中，影像展現了雙重的辯證結構：影片一開始被槍擊的女遊戲設計師及其貼身保鏢在片尾虛擬遊戲結束之後，反而成為槍殺「實際」設計師及其伙伴的殺手。槍擊事件成為連繫兩個世界的主要臍帶，透過這個去而復返的事件，虛擬世界與現實世界達成了某種神秘的共謀。而事實上，這樣的循環在片頭便已啟動，因為在第一次槍擊事件中，女遊戲設計師同樣也被其虛擬世界中的怪異槍枝所傷，兩個迥異的世界同樣透過這個物件產生時序倒錯、虛實莫辨的連結。至此，真實與虛擬已不再有區辨的可能，意圖去劃出一條真實與虛擬的確切界線成為徒勞之舉，因為在真實與虛擬間，或在虛擬與虛擬間，早已犬牙交錯、難分彼此。在這種幾近精神分裂的敘事循環中，唯一能被確認的法則，是敘事迴圈間的

內在對位關係，由是，整個故事一再重新進入另一個迴圈之中。

確切地說，在eXistenZ這部影片中描述了一個叫作transCentenZ的虛擬遊戲，而這個遊戲的內容涉及一個叫作eXistenZ的虛擬遊戲產生過程……。由是，我們在本片中至少可以區分出三個平行的世界：(1)位於虛擬遊戲eXistenZ之中的「虛擬世界」；(2)虛擬遊戲eXistenZ屬的「現實世界」(事實上，這是 transCentenZ的虛擬世界)；(3)虛擬遊戲transCentenZ所屬的「實際世界」。儘管這三個世界有從屬的關係，但每個世界都有各自的法則與建構方式，而且也各自相對獨立。柯能堡在《電影筆記》(第534期，1999年4月號)的訪談中明白地表示：「我的所有電影都可以被視為一個個的『生物領域』(biosphres)，或一個個適於生存但卻封閉的世界。」由是，一旦進入這些世界之一後，便彷彿被置入一個中國盒子之中，開啟一個盒子後還有一個等待被開啟。而且每次開啟後，所有先前的內容都以些微的差異與變奏重新登場，如是，永無止境。這是一個柯能堡版本的《說不完的故事》，在每個故事的迴圈中都對應著之前與之後的迴圈，彷彿一個無限的系列，我們永遠不可能知道目前是否處於「最」現實的世界之中，因為整個現實就是由所有迴圈的整體所構成，沒有任何一個迴圈能自稱比另一迴圈真實，也沒有任何一個迴圈能切斷與其它迴圈的關係。由是，我們看到了一個由無窮敘述迴圈所構成的巨大積體(volume)，一切生滅、幻化與流變都發生於此，而所謂的「現實」即內在於此之中。於是，就在這個尼采式的永恒輪迴(eternal retour)中，內容的虛擬性獲得了最大的可能。每個敘事迴圈都指涉到其它的敘事迴圈，或確切地說，都指涉到由所有迴圈所共同構成、被稱為「現實」的這個龐大積體。換言之，每個敘事迴圈其實都蘊涵著現實的一部分，但卻也都不是現實，因為沒有一個迴

圈能等同於現實。

在這個由影像的無窮敘事迴圈所構成的巨型積體中，堅實、確然且被充分瞭解的「真實」不復存在也不具意義，因為真實本身仍有待影像去創造。因此，詢問是否處於真實之中遂成為一個令人發噁的問題。

自柏拉圖以來，儘管由知覺(影像)所建構的日常現實世界一再遭到質疑，但虛擬影像對知覺的全面滲透包圍(「我」被浸入影像之中)則使問題變得益形複雜與詭譎。簡言之，如果現實就是由無數虛擬影像所構成的巨大迴圈積體；如果這些迴圈並不再現任何永恒與絕對的現實，而是本身就屬於現實的一部分；如果在影像背後不再存有任何影像的原本，所謂的現實就是所有影像的總體，那麼，以柏拉圖為代表，對影像或擬像感到深沈的恐懼，且不斷意圖離開影像回到真實或現實中的強烈衝動，我們將稱為「影像幽閉恐懼症」(claustrophobie des images)。在eXistenZ中，女遊戲設計師的貼身保鏢從來沒有玩過虛擬遊戲，因此必須先在脊椎末端鑄出一個「生物連接埠」(bioport)才能連結遊戲主機，而他卻有「外科穿刺恐懼症」。等到進入虛擬遊戲後，他不斷地想中斷遊戲(「所有的遊戲都有個暫停鍵」)，也一再以各種藉口抱怨虛擬遊戲所帶來的怪異、荒謬與「靈魂出竅感」(甚至還在台詞中嵌進海德格的名言)，並想重回現實生活之中。柯能堡的幽默感在此展露無疑：即使現實世界已愈來愈不真實，而虛擬世界則愈來愈真實，人人仍然怕被永遠囚封於虛擬影像之中，即使最終影像就是真實。片尾，槍殺事件匪夷所思地以另一方式再度重演，最後一幕正是稍早在遊戲中被擊斃的亞裔演員再度被槍口指著，他犬儒而膽怯地問殺手(與我們)：說真的，我們還在遊戲中嗎？

影像內容的循環、對位與辯證形構了eXistenZ的現實整體，現實就是由影像的相互指涉與差異化所聚合的巨型敘事迴圈積體。而從影像的表達上，整部影片的虛擬性則更往前推進一步。本文稍早已經指出，在eXistenZ中，影像具有一種疊層性，其既不是任何電腦特效也不是任何機關佈景所能形構出來，因為真正的虛擬並不表現於此。當片中男女主角首次進入虛擬遊戲時，柯能堡並沒有採取任何眩目的特效或光影來切換兩個世界，而只運用一個溶入畫外噪音的反打特寫鏡頭(contrechamp)，等鏡頭逐漸拉開後，已置身另一世界之中。這種對特效的簡約原則強化了諸虛擬世界間的迫近性與毗鄰性。在影片中，往往藉由一個尋常甚至古典的剪接手法(如鏡頭反打、特寫、畫外音、溶接)，主角在這一瞬間便已進入另一個虛擬空間或另一個影像平面之中。在此，各個影像的敘事迴圈並不只是相互平行的，而且每個影像或影像迴圈中都佈滿了孔洞，由此可以進出另一個影像世界之中。在上述進入虛擬世界的奇特場景中，攝影機彷彿只是逆轉了一百八十度，既有影像

便多出一抹巨大而不可測的皺摺，在皺摺之中則隱含一個全新而陌生的向度，等待男女主角前往探究。我們似乎看到電影影像本身成為一份充滿皺摺的「超文件」(hypertext)，影像與影像間透過剪接、特寫、變形(morphing)等方式進入與退出。而每進入一個新的虛擬影像之中，新的探索便得重新展開。

片中的女遊戲設計師顯然深諳此道，對虛擬遊戲所帶來的影像探索也樂此不疲。相對於其貼身保鏢對於影像的幽閉恐懼症，我們在她身上卻看到一種「影像色情狂」(nymphomanie des images)。柯能堡在片中從不放棄虛擬遊戲與性之間的任何暗喻與關連：虛擬遊戲的主機就如一塊裸露的肉色(性)器官，在女主角的撫弄下不斷發出呻吟、痙攣；位於脊柱末端的「生物連接埠」外形與肛門幾無二致；然後，抹點潤滑油，把遊戲主機插進連接埠……。於是，遊戲開始，遊戲者的任務之一便是與虛擬世界的人物建立某種關係。在此，每個新的關係都建立在舊關係上，也都將改變原先的關係網絡。進入一個虛擬世界之後，沒有任何法則是預先存在的，一切都有待遊戲者的探索，而每次探索中的決定都將在既有的關係網絡中引進新的關係，從而改變整個虛擬遊戲的最終結果。於是，虛擬遊戲中總是散發一種英國哲學家休姆的極端經驗論精神：沒有任何法則是預先存在的，而且一切的原則只存在於事物與事物的關係之中。因此，欲瞭解某個虛擬遊戲的運作法則與其所提供的世界圖像，唯一的方法就是極盡可能地在遊戲中探索、建立各種關係，再從這些關係的網絡中建立可能的知識。而新的影像提供新的關係與新的探索可能，對影像的渴求遂成為女遊戲設計師的性格基調。於是，我們看到她在虛擬遊戲內外判若兩人，當遊戲主機尚未插入腰部孔竅時，設計師只是一個靦腆、內向甚至不想面對其觀眾的女孩，然而一旦進入遊戲的邏輯後，我們卻看到一個果斷、自信與具強迫性格的享樂者與探險者。因此我們也終於理解，每次當其貼身保鏢在虛擬世界感到恐慌時，女遊戲設計師的回答千篇一律是：不要抗拒，玩下去，就會明瞭。由是，在eXistenZ，柏拉圖式的影像幽閉恐懼症與休姆式的影像色情狂一再對立辯證，成為影片最主要的兩股力量。

在虛擬影像所形構的巨大敘事循環積體中，封閉與耽溺於影像者勢將愈形封閉與耽溺，就如感染了影像色情狂；而恐慌與焦慮於影像的不真實者則將愈形恐慌與焦慮，就如罹患影像的幽閉恐懼症。但無論如何，遊戲已經啟動，「大家都在玩了」，你玩還是不玩？

而，你真的相信你能不玩嗎？

fa

註釋

1. 本文底下所謂的「虛擬影像」不僅指涉單純的視覺影像(不論是真實或由電腦合成)，而且必須加上該影像所可能傳遞的一切感知(即聲音、觸感、重量等)。