

Experiences

Experiences

8/24

飛行日

8/25

抵達、領證、

場地驗收

8/26

場布確認、

VR體驗⊟

8/27

雲在兩千米

開展、觀摩

8/28

雲在兩千米

Meet the Creators

8/29

產業論壇

8/30

VR作品

體驗交流、

影集觀摩

8/31

VR作品

體驗交流

9/1-9/2

飛行日

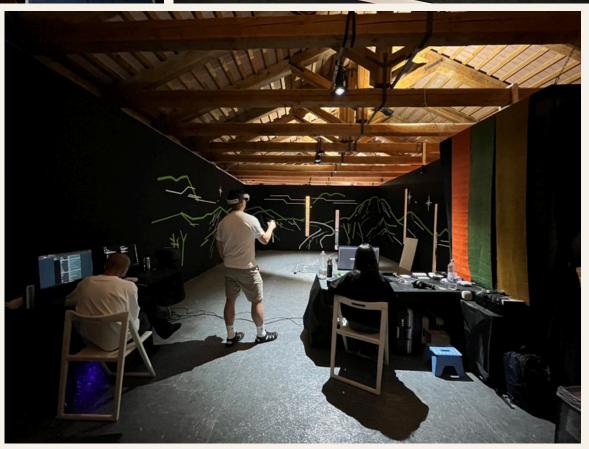
#### 雲在兩千米場布、技術測試











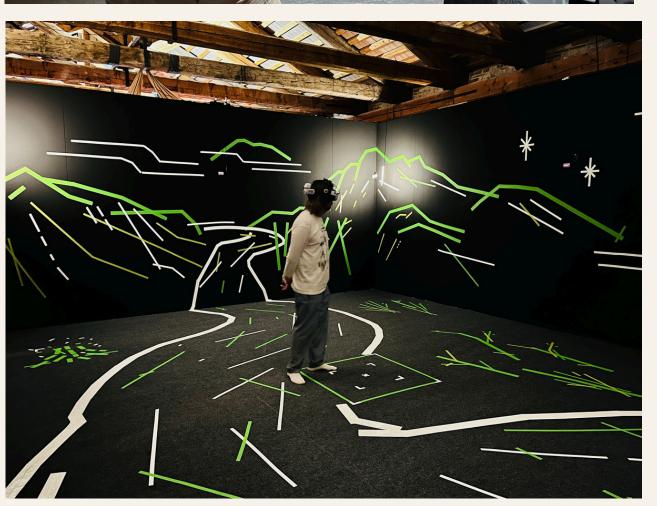




(右)現場美術陳設



(左)工程師潔明技術測試



(右)體驗者

(左)體驗者

## VENICE IMMERSIVE

威尼斯沈浸式單元亮點

VR Chat虛擬世

界的交流、友誼

無國界。

台灣的VR技術享譽國際,在威尼斯沈浸式單元中台灣的項目或技術人員佔比高

本次公視參與的「雲在兩千米」 在沈浸式單元中 一票難求。

VR技術日新月 異,可觀摩到不 同國家作品多元 的敘事方式。

每個團隊都在追求最新使用VR敘事的方式,包括陳芯宜導演

Apple Vision作品以高品質提供不同觀影體驗

#### **ENR展場體驗日**(列舉)



(左) 作品:8pm and the Cat

漫畫家 Haru 在梨泰院慘劇中失去伴侶 Mina。自此,每晚8點——她曾回家的時刻—不斷重現。這部生成式VR作品透過即時影像與獨白,展現他在重複與描繪中持續的哀悼。

(Competetion)



(左)作品:La magie opéra 觀衆化身巴黎歌劇院的臨 時演員,邂逅新人歌手 Céleste。隨她穿梭隱秘 走廊與華麗廳堂,進入經 典歌劇場景,見證她在傳 統與自我之間掙扎,尋找 屬於自己的聲音。

(Competetion)



(左)作品:1968

《1968》是一場共同體驗的 VR 劇場,以手繪動畫與音樂交織,重現 1968年的抗爭與動盪,探討歷史、群體與力量的交會,帶來動態且深刻的沉浸式體驗。

(Competetion)



(左)作品:Happy Shadow 台灣VR作品,是一款互動體 驗,三位玩家一起,透過日記 進入 Joey 的内心世界,與她 的影子及精靈 Dusty 一同解 謎,面對恐懼並戰勝心魔,最 終幫助她重拾純真的快樂。

(Out of Competetion)

#### WR展場體驗日 (列舉)



(左1+2) 作品: L'ombre (The Shadow)

靈感源自安徒生《影子》,本作結合舞蹈與音樂,描繪影子反客為主的故事。編舞家Blanca Li 打造奇幻沉 浸體驗,模糊真實與虚幻、善與惡、身份與自我的界線。

(Competetion)



(左) 作品: A Long Goodbye

《A Long Goodbye》是一段 互動動畫 VR 體驗。觀衆走入失 智鋼琴家 Ida 的世界,透過物 件與錄音喚醒記憶,逐步拼湊愛 與陪伴的故事。這是一首關於失 智、愛與漫長告別的詩意之旅。

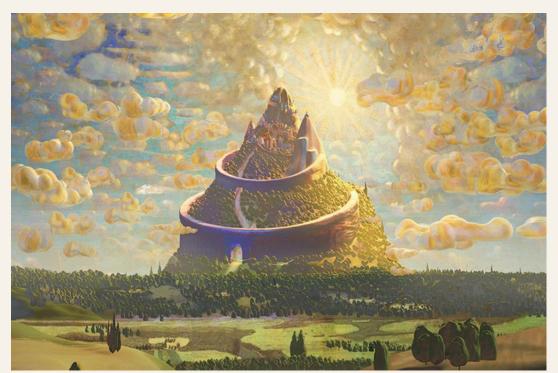
(Competetion)



(左)作品:Eddie and I 在這場互動式 VR 體驗 中,玩家化身森林怪獸 Eddie,陪伴八歲失聰男 孩 Ron 展開奇幻冒險。 透過搭建營火、觀星等任 務,玩家需學習簡單手 語,跨越溝通障礙,建立

(Competetion) 信任並克服恐懼。

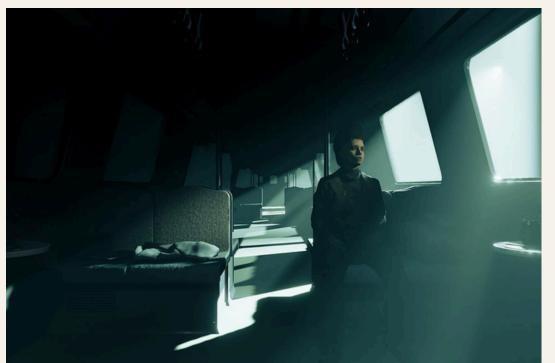
## WR展場體驗日 (列舉)



(左) 作品:

Creation of the Worlds 這是一場詩意 VR 旅程,靈感 來自立陶宛藝術家 Čiurlionis 的繪畫與音樂。觀者自由穿梭 夢境般的世界,從旁觀者逐漸 成為創世者與守護者,體驗人 類內心成熟的隱喻。

(Competetion)



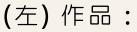
(左)作品:Dark Rooms 《Dark Rooms》是一場感 官沉浸式體驗,透過四個私密 空間探討性與人性。觀衆與真 實故事共創,逐步直面慾望、 偏見與界線,揭示深藏的渴望 與塑造性身份的力量。台灣技 術參與作品。

(Competetion)



(左)作品:Mirage

這是一場互動式 VR 體驗,帶領觀衆進入一名少女與憂鬱、焦慮搏鬥的內心世界。透過沙漠意象、手勢互動、聲音與觸覺設計,觀衆陪伴她面對困境,體驗掙扎與尋求支持的艱難,啓發同理與理解。(Competetion)



Less than 5Gr of Saffron 年輕伊朗移民 Golnaz 在德國超市買下昂貴的番紅花,準備家鄉料理以撫慰思鄉。卻意外喚起三年前偷渡遇難、失去家人的創傷記憶。作品在日常與回憶間交織,呈現移民的孤獨與傷痛。



(Competetion)

#### VR展場體驗日 (Apple Immersive)



(上)作品:Submerged

本作帶領觀衆進入二戰潛艦,在驚心動魄的魚雷攻擊 中,與船員並肩奮戰,體驗緊張與求生的極限時刻。

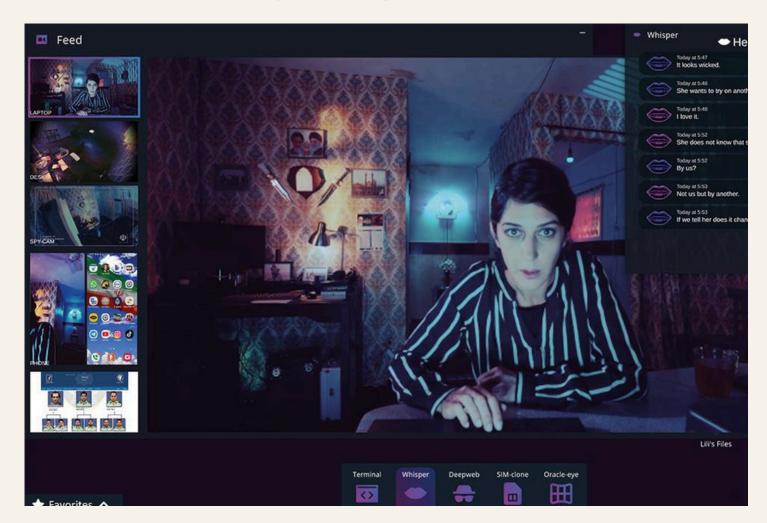


(上)作品: Adventure: Ice Dive

在冰冷的北極海域,潛水員 Ant Williams 嘗試以一口氣挑戰冰下最長游泳距離的世界紀錄,展現極限毅力與驚險壯舉。

這兩部Apple Immersive的作品,都是Apple 以最高畫質的拍攝技術呈現的VR作品,不同於一般VR作品360度沈浸式的鏡頭,兩部作品僅有180度的視角,但戴上Apple Vision體驗,卻可以感受到如電影般高畫質、高技術規格的畫面解析度,二戰潛艦爆炸場景、被水淹沒或是北極厚冰山底下的深海風景,直接呈現在眼前。

## WR展場體驗日 (Lili)



(上)作品:Lili



(上): Lili 展場, 密室門口

在伊朗城市,寂寞的將領之妻 Lili 密謀謀殺,卻被捲入深網黑客網絡——現代女巫組織。《Macbeth》新黑色遊戲改編,透過手機、電腦與監控影像展開,玩家將化身黑客,直面極權監控。

這是本次沈浸式體驗中,無需戴上頭顯的遊戲項目。玩家進到密室之後,坐在電腦前化身為駭客,透過螢幕遊戲的設計,可以跟著線索破解目標的隱私、照片、證件、秘錄器畫面等等,感受駭客侵害他人隱私的過程,同時也感受到科技進步,人類被監控和被科技操控失去個人隱私的驚恐。此項目團隊未來將發展成遊戲三部曲,本次威尼斯展出為其前導作品。

#### また。 実在兩千米(威尼斯沈浸式單元主競賽項目)





妻子猝逝後,關發現她未完成的小說,書中交織著雲豹的瀕危命運與魯凱族源自雲豹的神話。悲傷的他踏上一場超現實之旅,穿越迷宮般的潛意識、雲霧森林與古老樹洞,在象徵性的内心景觀中尋找連結。《雲在兩千米》VR改編自吳明益短篇小說,這是一場單人自由走動探索的 VR 體驗,融合文學與記憶,細膩探問愛、失落與自我反思。陳芯宜導演這次VR技術的突破,即是希望讓觀衆自己走進電影場景裡。

#### Meet the Creators 論壇活動





我們製作了這個計畫有兩年的時間,大概有花在半年的時間在做技術的測試,每一種技術我們都做了測試,希望找到技術的美學跟故事相符合的部分,這個作品非常依賴這些堅強的技術團隊來support。

陳芯宜導演分享摘要



原著吳明益老師的小說有很多層次,有夢境、有小說、有回憶、以及他的妻子上傳作品的雲端空間等等,因為故事本體的層次有很多,所以這次作品裡用了非常多新的技術,透過各種新的技術的結合,希望可以呈現原著中這些不同層次、感性的部分,用技術把這些感知召喚回來。



我們花了半年在尋找技術和敘事(narrative)的結合,我覺得技術最重要的還是要說一個好故事,我們在這部分花了很多的心力,到威尼斯前一刻,我們還在做很多細節上的調整,因為我們都不願意放棄,包含聲音的部分,所以你可以在這部片裡面看到所有的細節。

因為上一部作品是**360**的技術,有點像是讓觀衆活在電影裡面,但這次我們不僅想要讓觀衆只活在電影裡面,還希望可以讓觀衆在電影裡面走動,所以這是本次我們最大的困難和挑戰。

# Meet the Creators 論壇活動



陳芯宜導演分享摘要



這三位演員都是台灣非常專業的演員,他們演過非常、非常多的電影,有很豐富的電影演出經驗,這次除了有使用TAICCA的IP Lab攝影棚的技術之外,也同時使用的Funique的Gaussian Splatting(GS)去掃描這些演員,所以這些演員完全在綠棚跟黑棚裡面演出,我們為了讓演員可以入戲,在演員表演之前,我們先把場景都做好,讓演員可以真實地帶著VR在裡面走動,好像真的在演戲一樣,所以在任何的skan(掃描)之前,我們都讓演員先進入那個狀況,然後再在再到攝影棚裡面去演出。



雲在兩千米的最新VR技術:Gaussian Splatting(GS)

Gaussian Splatting(GS)是大概2023年發展出來的一種scan的技術,這跟Volume capture比較不同的是,它可能可以scan到非常細微的,像毛髮一些細節,然後他是由條狀的東西構成的,所以它其實更接近你看到的真實的世界。這個技術掃描下來有很多基礎元素,有這些基礎之後,工程師再透過這個基礎去呈現出我們想要的畫面,比如說掃描出來這個人,他是呈現一個飄散的狀態,而當這個人物呈現飄散的時候,他可能有一種在回憶中呈現不斷的消失、不斷的消失的一個過程,類似這樣子的效果其實就比較容易可以呈現出故事感性的部分。

Meet the Creators 論壇活動



(上)雲在兩千米全體工作人員



(上)台灣、德國製作人與導演合影







(上)活動現場



雲在兩千米 沉浸體驗



雲在兩千米VR,提供7mx8m的走動空間,讓觀者用自己的雙腳走入台灣西門町、主角妻子書房、迷宮、森林裡,體驗者以各種姿態,進入虛實的故事中,彷彿進入電影裡。因一票難求,每天開展時,都有向隅的影人來登記候補。

#### 雲在兩千米 榮獲第82屆威尼斯影展沉浸單元 沉浸大獎



台灣時間9月7日凌晨,第82屆威尼斯影展舉行頒獎典禮,雲在兩千米VR,榮獲沉浸單元最高榮譽-沉浸大獎,由導演陳芯宜 代表領獎







MO RAINTERNAME D'ARTE CINEMAN NUNALE DI VENE