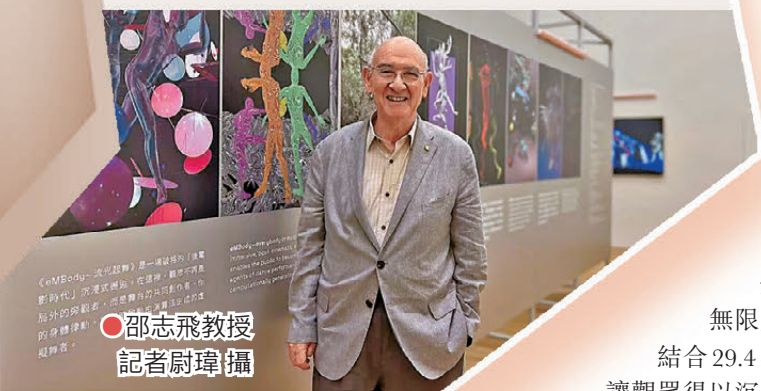




由香港浸會大學、香港芭蕾舞團及倫敦 Studio Wayne McGregor 共同製作的《Wayne McGregor：異·地》是全球首個立體360度後電影舞蹈裝置，突破性地革新了舞蹈的創作與呈現方式。作品於去年在第19屆威尼斯舞蹈雙年展作全球首映，隨後於第82屆威尼斯國際電影節的延展實境（XR）單元「Venice Immersive（『The Best of』）」上展出，並於去年10月開始正式登陸倫敦西區 Stone Nest 進行展映，近日更榮獲2025年英國國家舞蹈獎最佳舞蹈電影。

贏得國際讚譽後，《異·地》近日終於回到香港主場，於大館呈獻亞洲首映。浸大視覺藝術院講座教授邵志飛接受記者專訪時表示，《異·地》展示了將新穎技術與卓越藝術相結合，能夠打造出具有巨大國際影響力的作品。「這是香港研發的技術，結合了香港的場景、傑出的編舞家以及香港芭蕾舞團的共同參與。我感到非常自豪，我也為能為這裏的文化作出貢獻而感到無比高興。因此我堅信，這正是藝術與科技投資物有所值、極具代表性的典範。」

●文：香港文匯報記者 尉瑋
圖：大館提供



《Wayne McGregor：異·地》

日期：即日起至8月2日
（星期一閉館）
下午1時15分、
下午2時30分、
下午3時45分、
下午5時及晚上6時15分
地點：大館賽馬會藝方一樓

日期：即日起至8月2日
（星期一閉館）
上午10時至下午1時
地點：大館賽馬會藝方一樓
免費入場

「eMBody—流光起舞」



邵志飛

邵志飛可以說是最了解《異·地》的人之一，他與莎拉·肯德丁教授開發的沉浸式裝置 nVis 支持了該作品的創作與實驗。這個具革命性的裝置外觀如同一個圓形的黑色大桶，內部則配置360度立體LED顯示屏。作為全球首個配備2,600萬像素全景顯示的視覺系統，nVis 打造出無限延展的視覺場域，並結合29.4聲道環迴音響系統，讓觀眾得以沉浸在一個沒有舞台邊界、可以不斷演變的作品之中。

舞蹈家 Wayne McGregor 曾對記者說，《異·地》的靈感之一是英國作家 Olaf Stapledon 的科幻小說《Star Maker》（《造星者》），而藉由 nVis 系統寬廣的視覺場域，他得以對「無限」舞蹈進行實驗，讓觀眾跟隨舞者們穿梭跳躍至十三四個截然不同的異想世界中，而每個世界都有着獨特的舞蹈景觀——慢的、快的、粗糙的、纖細的、現實的、虛幻的，甚至是上下調轉的。

「如果你去劇院看 Wayne 的舞蹈表演，你大概會坐在距離舞者20或30公尺遠的觀眾席上。但在這裏，你就在舞者的正前方，他們離你只有短短的一公尺。如果你貼近螢幕，有時甚至會覺得他們彷彿正從螢幕中走出來。」邵志飛說，這是一種獨一無二且極具臨場感的體驗，觀眾戴着3D眼鏡，在空間中隨意走動，舞者也在同一個空間中穿梭顯現；觀眾不僅看到舞者，還看到置身舞者間的其他觀眾，「這產生了一種『具身交互』的互動之餘，還讓你感受到一種有趣的社交聯結。」不知不覺間，觀眾與舞者的動線交錯也成為了作品視覺構圖不可或缺的一環。

「以另一種方式接近舞者」

當下，藉由VR等科技來實現「置身其中」的體驗已經不是難事，邵志飛卻指出，《異·地》較為特別之處在於，它並不著意於建構一個虛擬的場景，而是始終聚焦呈現肢體與舞蹈，讓



●觀眾體驗互動舞蹈裝置「eMBody—流光起舞」。

「eMBody—流光起舞」讓觀眾成為舞者

《異·地》展演期間，nVis 裝置亦會展出由香港浸會大學與大館呈獻的「eMBody—流光起舞」互動體驗。通過對 Company Wayne McGregor 舞者的動作捕捉錄影，每個觀眾可以用手柄控制一名舞者，透過動作與手勢改變舞者的動態，並在空間中自由移動。

記者現場體驗，戴上3D眼鏡，手持手柄，透過靠近、遠離、移動、揮動手臂等，化身成各種抽象人偶的舞者會以各種方式變幻。讓人驚喜的是，大部分的沉浸式舞蹈互動體驗，化身的動作會較為機械和不自然，但是「eMbody」中所有

畫面的產生都異常流利。

邵志飛說，最為關鍵的是，觀眾成為了這場舞蹈的「共同創作者」或「共同編舞者」。「我喜歡這樣想：觀眾自身在某種程度上也開始與舞者共舞，因為觀眾在空間中移動的方式，正呼應着舞者的編創方式；舞者的動作鏡射着觀眾的動作。既然體驗舞蹈就是去感受那些絕妙的身體，那麼能夠感覺到我們自己的身體與那些身體相連、感覺自己也是這場體驗的一部分，這不是很棒嗎？」

他亦進一步延伸解釋 nVis 裝置的應用潛

力。「這是一項非常前沿的技術，」他說，「香港浸會大學投資這項技術的原因

之一，就是為了給學生和藝術家建立一個可以自由實驗的新平台，我們稱之為『未來影院系統』。我們正展望電影的未來走向、探索未來的觀影體驗會是什麼樣子，並打造未來影院的原型。另一方面，在這個平台上開發內容其實非常簡單直觀。現在學校中，大多數學生對於使用遊戲引擎創作內容都相當

觀眾「以另一種方式接近舞者」。例如其中一場「倒掛的舞者」，舞者在天花板上頭朝下跳舞，「像是顛倒過來觀賞舞蹈，這是現實生活中絕不會出現的。然而，他們仍然是真實的、正在跳舞的舞者，不是虛構的畫面。」邵志飛說，「這件作品的真正核心，正在於讓你與舞者、舞蹈作品間產生一種全新的相遇與碰撞。」

另一個絕妙的場景，則是舞者們在香港半島酒店的停機坪上舞動。舞者的髮絲與衣角在大風中揚起，而觀眾則得以欣賞香港壯麗的天際線。「我必須得告訴你，將直升機停機坪作為拍攝場景這個想法，大概15年前我就有了。」邵志飛笑道，「當時我曾向香港藝術節提出計劃，想要製作一部劇場作品，讓觀眾置身停機坪俯瞰整個香港，並探索分布在香港各個不同角落的表演。由於360度全景視覺化系統的核心就是全景視野，而在某種程度上，停機坪可以獲得最具代表性的全景視角，而且那裏（半島樓頂）也是非常美麗的地方，它的高度不會太高，所以可以俯瞰香港。因此，這個地點一直存在於我的腦海深處。後來當我和衛承天（港芭藝術總監）開始討論這個作品時，我立刻對他說：『聽着，你現在有個機會，不是像拍一般紀錄片那樣去拍攝舞蹈，而是讓舞者圍繞着攝影機跳舞。而要達成這一點，在劇院裏拍攝並不是環形全景的理想環境，對吧？你需要一個開闊的環形空間，周圍伴隨着壯麗的全景風光。那半島酒店頂樓的直升機停機坪，絕對是讓你們舞者翻翩起舞的完美場所。』隨後這個想法被提出並建議給 Wayne，他立刻覺得這是個絕妙的主意。」

美夢終於成真。當《異·地》呈現於國際觀眾面前時，香港的舞者與壯麗的景觀亦成為鮮活的城市名片。

360度全景裝置應用場景廣闊

邵志飛進一步指出，除了為藝術家提供強大的創作工具外，360度全景裝置還有着非常廣闊的應用範圍，例如在歷史遺蹟，或非物質文化遺產的視覺化方面，該裝置將成為一大助力。「它非常適合用來呈現文化遺產。你可以用它來記錄環形空間中的宗教儀式，也可以用3D技術記錄文化遺址。例如，我們就曾和敦煌研究院合作過一個非常大的計劃，將其中一個石窟進行了視覺化的保存與呈現；另一個大型計劃則叫做《海上佛教地圖集》（Atlas of Maritime Buddhism），我們走訪了全亞洲數以百計的佛教遺址——從印度出發，橫跨亞洲直到中國——基本上記錄了佛教沿着海上絲綢之路傳播貫穿亞洲的歷程。因此在360度的空間裏，你可以航行在一片虛擬的大海上，造訪所有這些國家與遺址。」

據了解，nVis 裝置獲得了特區政府創新科技署3,540萬港幣資助，屬於「未來影院系統：下一代藝術科技」研發項目之一。如何善用此一資助進行突破性創新，邵志飛介紹道，從計劃一開始就確定了基本原則——「我們將同時開發『技術』與『應用』，這兩者同等重要。」他解釋道，整個計劃的推進主要建立在三條「技術準軸」及對應的三個「應用領域」上。第一是文化遺產領域；第二則是檔案庫領域。「因為對我來說，在360度空間中導覽龐大的影音資料庫，其潛力非常驚人。舉例來說，我之曾為澳洲的維多利亞博物館（Museums Victoria）製作過一件作品。你可以想像，一家博物館的實體空間是有限的，但它的館藏數量非常龐大，通常只有大約10%的藏品能公開展出，剩下的90%都被隱藏在庫房裏。而我們則在360度的空間中呈現了100%——將博物館的所有館藏清單全部收錄在一個360度的圓柱體空間內，讓觀眾基本上可以在影音與數據資料中自由穿梭與導覽。如同一座『記憶宮殿』。」

而第三條軸線則是表演，《異·地》無疑是其中最重大的成果之一。「在創新科技署的資助下，我們其實已經產出了好幾件不同的作品，但《異·地》可以說是最好的成果例證。



《Wayne McGregor：異·地》內部裝置場景（倫敦 Stone Nest - 2025）
攝影：Ravi Deepes

《異·地》呈現全球首個360度立體全景後電影舞蹈體驗

透視科技邂逅哲思

它展示了將這些新穎技術與卓越藝術造詣相結合，我們能夠打造出具有巨大國際影響力的作品。」邵志飛說，「這是香港研發的技術，結合了香港的場景、傑出的編舞家以及香港芭蕾舞團的共同參與。我感到非常自豪，身為香港居民，我也為能為這裏的文化作出貢獻而感到無比高興。因此我堅信，這正是藝術與科技投資物有所值、極具代表性的典範。」

與內地產業協同共生

除了技術的創新者，邵志飛本身亦是跨媒體藝術家。他曾與著名舞蹈家威廉·佛塞（William Forsythe）、敕使川原三郎（Saburo Teshigawara）等合作，亦曾與紐約知名的伍斯特劇團（The Wooster Group）攜手創作。正如他一樣的理念，技術要創新，而應用則是關鍵；新的技術一定要抵達具體的應用場景中，才能真正發揮效用，並持續進化。

邵志飛一直對藝術與科技的結合抱持極大熱情，「傳統產業極度專注於商品化，如果我提出某個構想，他們會問：『這東西能賣嗎？』所以基本上，商業領域的實驗會受到商業效益與可行性的極大限制。但我們處於一個極具實驗性的空間。藝術科技（Arts Tech）本質上就是一種研究空間，在這裏你可以測試各種想法，當然也會面臨失敗，但凡是成功的探索都將至關重要，因為它們會指引我們走向全新的方向。」他興奮地表示，《異·地》之外，香港目前還有很多令人興奮的事情正在發生，「我認為從藝術科技的角度來看，香港也許是全世界最令人興奮的城市之一。」

他進一步指出，藝術科技領域的發展，亦將推進香港思考如何定位自己與內地間的關係。「我們所使用的所有技術硬件，基本上都來自深圳。」他說，「停機坪上用的360度錄影機是在深圳製造的，360度LED全景螢幕也是深圳製造的……因此，我們和內地產業與技術的發展保持着一種協同共生的關係——這些技術發展都非常前衛、非常先進。某種程度上，我們就像是在探索與開路，思考如何將內地這些演進如此迅速的技術投入合適的領域並善用。」

深思科技背後的文化性

對於藝術與科技融合的前景，邵志飛沉思後說道：「身為一名從事藝術科技創作超過50年的藝術家，我一直覺得，科技正以驚人的速度向前推進，並對我們的生活產生了巨大的影響，那接下來的問題就是，這些技術在什麼層面上也具有——比方說——文化意義？你看，如果我們把印刷術視為一種技術，我們都很清楚它的文化意義何在：它意味着作家可以出版書籍，而你可以閱讀書籍，所以這是一項產生了巨大文化影響力的技術。我樂於相信所有這些新發展——電腦的發展、各種行動系統、機器人、LED……在某種程度上，也同樣可以被賦予文化意義與文化效益。它們不僅僅是商業工具，也不僅僅是某種日常資源。」

在邵志飛眼中，藝術與科技的融合，並非只是為了尋找一種新的表達路徑，又或是呈現一種另類的視覺奇觀，這背後其實蘊藏着更為深層的對於技術本身，以及它與我們之間關係的思考。「我一直覺得，如果我能證明電腦也是一種創作工具，就像大衛·霍克尼（David Hockney）可以說：『你看，我可以拿起iPad，然後創作出出色作品。』接着人們就會立刻恍然大悟：『噢，我手裏拿着的，正巧就是大衛·霍克尼用的完全相同的工具，對吧？』它就不再只是一台iPad了，它蘊含着巨大的潛力。此外，我們使用的許多技術都採用了遊戲引擎，而這些遊戲引擎平時只是用來製作日常遊戲的。像《異·地》這樣的作品，背後運行的就是遊戲引擎，但這個遊戲引擎所做的是，與那些商業遊戲截然不同。這幾乎是某種宣言——我們想證明，所有這些對科技的投資，同時也是對文化熏陶與文化繁榮的投資。我們到處看到的那些只用來播廣告的LED螢幕，其實也能為我們呈現出像《異·地》這樣的作品——因為它們使用的是完全相同的技術。」

熟悉——常見的像是 Unity、Unreal Engine 或 TouchDesigner——而我們開發的這個平台，能夠兼容所有這些遊戲引擎來創作內容。這意味着，學生可以使用最普通的電腦和工具來開發內容，然後把成果放入我們的360度系統中。我們開發了一種轉換機制，能將這些在簡單平台上製作的內容，直接轉換成可以在360度3D空間中觀看的內容。因此，我們現在已經看到許多香港浸會大學的學生，在這個平台裏創造出了非常驚艷的作品。」