

Arts NOVA

自由 遊戲

X R 身體音樂計畫
Degrees of Freedom

2025

5.2(五) 20:00

5.3(六) 15:00 (談) 20:00 (談)

5.4(日) 15:00

臺中國家歌劇院 小劇場

演出長度 | 全長約50分鐘，無中場休息

主辦單位 | 國家表演藝術中心臺中國家歌劇院

主辦單位保留節目內容異動權



National
Taichung
Theater
臺中國家歌劇院

未曾想過的創作之境

探索XR與劇場的這幾年，我常在訪談中分享：「VR最有趣之處，常是帶觀眾去到無法去的地方，不論是太空漫遊還是夢境中飛行。」最近在創作《自由遊戲》時，我發現VR / XR更是帶著創作者（我）到未曾想過的地方。我不是個電玩遊戲愛好者，在劇場的創作一直以來運用科技，近乎執念地琢磨著表演與光影的細節，怎麼膽敢做起一場多人XR遊戲，想像素人觀眾們與舞者在台上的遊戲，可化作一場演出？我一方面覺得（埋怨）自己到底為何這麼大膽，另一方面又總為著排練測試中玩出的火花，大聲叫好。

我看著創作團隊們第一次拿著虛擬畫筆在空間中隨意揮灑，不斷地叫別人看自己畫出來的東西，然後開始發明各種畫法、玩法，畫到停不下來。我突然想到這似乎和一群拿著白紙塗鴉、玩著積木的小孩沒什麼不一樣，只是這畫筆畫出來的線條竟然漂浮在空中了。離童年好遠的我們，內心裡的那個小孩似乎被喚醒了。

我漸漸發現和感嘆：「哎呀，你忘了在戲劇系的第一堂課，不就是遊戲嗎？劇場人們總是說的Play呀！」

這時問題又來了，透過VR頭顯，我如何做一個沒有門檻、人人都可玩得盡興的遊戲？還要讓未帶頭顯、虛擬世界外的觀眾以另一種視角看得有滋有味兒？我才發現，這簡直是同時要做兩種演出體驗了。或許，一群人的遊戲，在他人的眼裡，是一場人間喜劇？

「做戲瘋，看戲傻」再度迴盪在耳邊。從第一次的製作會議開始，我向「勇敢」且充滿無限耐心與愛的團隊夥伴說道：「做劇場、拍片甚至VR都總有些已知的方法和作品參考。但這次，我真的不知道這作品會長什麼樣。我想運用劇場這個盒子的魔法和XR的魔法對話、碰撞看看！」

感謝歌劇院大力支持狠劇場每一步跨向劇場邊界的探索，和走進劇場來看這個充滿未知作品的每一位觀眾。人們玩著VR常常看來又瘋又傻。這次，一群人看另一群人玩VR（或被VR玩？），我很想聽聽，你怎麼說？

名詞小辭典

1.XR：延展實境（Extended Reality），為使用擴增實境（AR）、混合實境（MR）及虛擬實境（VR）技術之總稱，透過以上技術將現實與虛擬結合，讓使用者有突破現實世界框架之感官體驗。

2.VR：虛擬實境（Virtual Reality），使用電腦建模和模擬現實環境，讓使用者能透過人工三維（3D）視覺或其他感官，在虛擬世界中進行互動。

作品介紹

這次，我們來玩一個遊戲，一個關於自由的遊戲……

《自由遊戲—XR身體音樂計畫》是狼劇場《放開你的頭腦》系列的嶄新篇章，結合VR、音樂、舞蹈及劇場，透過數個精心設計的遊戲，在劇場舞台上，與舞者、音樂人一起玩一場音樂舞蹈演出，共同探索VR與劇場語言碰撞的精采火花與嶄新可能，帶來前所未有的獨特體驗。

以VR作品屢獲威尼斯、坎城等國際影展肯定，不斷探索新媒體邊界的狼劇場導演周東彥，2023年於高雄電影節首演《放開你的頭腦》，並於2024年入圍第81屆威尼斯影展「沉浸式內容單元」，打造史無前例的戶外大型數位舞蹈盛會。2025年《自由遊戲—XR身體音樂計畫》回到劇場空間，邀請新銳藝術家洪翊博擔任肢體設計及表演者、臺藝大聲響藝術實驗中心廖海廷擔任聲響暨音樂設計，與觀眾共同尋找VR與劇場語言之間新的可能，在歌劇院展開一場XR、身體與音樂的狂歡盛宴。

喜愛虛擬實境的觀眾將戴上VR頭顯器，於舞台上進入虛擬世界的互動遊戲與影像，揉合肢體律動成為表演的一部分；安於劇場體驗的觀眾則以全面性視角閱讀影像與空間層次，時而旁觀欣賞、時而透過互動機制參與其中，動態與靜態的觀眾缺一不可，將同步從零到有完成這場自由遊戲，共同激盪科技與劇場相遇的魔幻火花！

導演暨概念 | 周東彥

狼主流多媒體、狼劇場藝術總監，創作以影像與劇場為核心，亦跨足錄像藝術、紀錄片與VR等。近年以VR作品《霧中》入選威尼斯影展，獲得蒙特婁新電影影展「最佳環景VR大獎」、高雄電影節「評審團特別提及」肯定。6DoF（6個自由度）的XR作品《穿越霧中》入圍坎城影展，並獲得法國新影像藝術節「評審大獎」；半戶外大型XR互動演出《放開你的頭腦》於2023年高雄電影節世界首演，並入圍第81屆威尼斯影展沉浸式內容競賽單元。

肢體設計暨表演者 | 洪翊博

畢業於實踐大學媒體傳達設計學系創新媒體設計組。現為街舞舞者與自由工作者，「ㄎㄨㄛˊ」成員。創作以街舞結合科技藝術，亦有舞蹈影像及音樂創作。創作擅長覺察科技與肉身的框架和極限，掌握其可行性與不可行性之後將之創造後破壞，並將破壞的產物媒合重生出新的模樣。2024年《AI 師父》獲得FACP「創發新象」國際徵件計畫首獎及票選獎、《皇后與她的魔鏡》榮獲桃園科技表演藝術獎競技組貳獎、2023年入選臺中國家歌劇院「LAB X青年創作工作室」動作捕捉跨域、2022年《無人知曉》榮獲桃園科技表演藝術獎新秀組首獎與文策院特別獎。

聲響暨音樂設計 | 廖海廷

噪音印製發起人、Ableton Live 認證講師、音樂與聲音工作者，目前專職於國立臺灣藝術大學音樂系。從擊樂手身份出發，透過劇場式聲響演出、專輯製作、現場聲音表演和跨域合作來實踐創作理念、探索各種發聲可能和聆聽的多樣性。

時間是最好的工具

文 / 製作人 吳季嫻

2023年中，東彥和他的團隊在空總的圖書館裡，靜靜地發展著《霧中》系列作品。當時，狼劇場仍在文山的辦公室，排練場則位於興隆市場旁的10樓。每次走進辦公室或排練場，東彥總是帶著主創團隊熱烈討論著「VR」的無限可能，彷彿在探索一片未知的星空。

我記得第一次看到《放開你的頭腦》（《自由遊戲》的前身）影片，是在一次討論《霧中》的創作會議上，東彥播放給我看。畫面中，工作室的夥伴們戴著頭顯，動作一致，宛如訓練有素的舞者，頭仰的角度無不協調。那一瞬間，東彥不需要多說，我便明白了他在新作品中想追求的方向。

隨著《霧中》系列作品的排練與演出，東彥會邀請大家一起「演練」，甚至對外招募自願者一同試驗《放開你的頭腦》。我永遠記得那個午後，陽光透過空總圖書館的窗戶，左側如火如荼地發展著《霧中》第三部曲，右側則像實驗室般向自願者解說《放開你的頭腦》遊戲規則，而樓上則是第二部曲的演出。那樣的場景，彷彿時間在此凝固，創作的火花在每個瞬間閃耀。

我看著眼前的東彥和他的主創團隊，心中不禁浮現出「無敵」二字。

那段時間，我記得排練場的白板上畫著三個創作的時間軸，還有《霧中》第一部曲的國外影展參展計畫。每天我都在一二樓之間穿梭，這邊摸索虛擬世界的互動，那邊則思考如何將個體的VR觀賞經驗轉化為共同的劇場體驗，這種探索的過程充滿期待卻也不安。

在持續發展《霧中》第一部曲的同時，《放開你的頭腦》透過多次招募實驗，走到了兩廳院的戶外，邀請眾人坐在地上，一同進入VR世界尋找共舞的情境語彙，並在高雄流行音樂中心進行近百人的技術測試。最終，作品入選威尼斯市場展，引起了來自世界各地影展策展人和藝術總監的關注，回到臺灣後，順利在高雄臺灣文化科技大會（TTXC）呈現了一個72人的版本。

我對高雄演出版本的音樂印象深刻。主創團隊聚在一起討論時，發起了一個題目：「選擇跟高雄有關的音樂！」隨著討論的深入，彷彿一部臺灣流行音樂史逐漸展現，但也暴露了我們的年齡，因為偏好的歌曲多與青春記憶相連。最終，音樂設計廖海廷的MIXTAPE混合了各種曲風，創造出一個獨特的聲音，讓人感受到那份屬於高雄的情懷。

我始終覺得高雄的音樂版本，承載著我們這一代人的情感共鳴。東彥的創作中隱含著這些共鳴，這是時間洗鍊的成果，更是一種在無前例可循的路上，持續探索的過程。他如同一位剪接師，重組、拼接、捨棄，反覆循環中產出作品，讓每一個細節都閃耀著創作的的光芒。

每一步的不確定，即便在觀眾面前都已經呈現了、發表了，卻沒有阻止東彥想繼續探究新可能與突破。

2024年，《放開你的頭腦》入圍威尼斯影展，並有幸進行最大規模的VR互動式展演，這個版本容納了32人，展演地點靠近影展的紅地毯。這次展演不僅是對VR創作的一次突破，更是對創作者與觀眾之間虛實創造的深入探討。觀眾在虛擬世界中的每一次選擇，都讓他們感受到個體與集體之間的微妙聯繫，編織出一張獨特的情感網絡。

威尼斯的演出後，作品不僅入圍日內瓦國際影展，更有機會讓觀眾親身參與互動體驗。整個團隊為了技術與人力的精簡，改編了一個更適合現場演出的版本，而《自由遊戲》的創作路程也已悄然開始。

在前往威尼斯之前，我們早已接到臺中國家歌劇院的邀請。當時，我們心中思索著，若要讓《放開你的頭腦》繼續發展，除了文化部及文策院的支持，下一步的啟動創造的魔力會在哪裡？

老天總是善待那些與時間認真賽跑的人。透過歌劇院的邀請，東彥和主創團隊義無反顧的前進了。

我腦袋裡仍有確定邀請的那個下午，東彥和劇團經理以臻與我，還在木柵的舊辦公室裡東彥的小房間中與歌劇院節目經理偉齡線上會議的畫面。

那天後的每一天，我依然在東彥和主創團隊的創作日程中，看著多條創作線彼此平行，卻也交錯著。如何在舊創作中找到新的可能，同時回應各種邀請的現實考量。

劇團搬家了，來到靠近寧夏夜市的興城街，蓋出了一個屬於並願意分享給更多創作者的VR創作空間，也為《自由遊戲》打開了一段不同的創作新旅程，在這個東彥和夥伴們打造的「VR基地」，時間繼續陪伴著我們在這裡自由地創造著、遊戲一般的讓我們創作著。

這一門「時間」的功課，並不是單純地對著行事曆照表操課，而是超過13年來，東彥和他的主創團隊在我眼前走過的每一部創作旅程，都是任性地擁抱時間，讓他們得以在創作中感受到幸福；每一部作品都是時間的積累，讓他們不斷發現新方法、新步驟和新意義。

在這段旅程中，時間不僅是工具，更是東彥和主創團隊們創作的靈魂，讓每一次的探索都充滿了生命的厚度，而且繼續挖掘著、延伸著。

狠劇場

由影像及劇場導演周東彥創立，以跨域劇場為核心，創作多部國際共製作品，積極接軌國際舞台。近年投入VR技術與劇場融合，開創嶄新觀演閱聽體驗。曾榮獲世界劇場設計大展最佳互動與新媒體大獎、英國光明騎士劇場投影設計大獎、法國新影像藝術節評審大獎，並入圍威尼斯影展、法國坎城影展、法國安互湖數位藝術獎、臺灣金馬獎、臺北電影獎，受邀參與各大國內外影展。

演出製作團隊

導演暨概念 | 周東彥

表演者暨肢體設計 | 洪翊博

聲響暨音樂設計 | 廖海廷（臺藝大聲響藝術實驗中心）

VR互動設計暨3D美術團隊 | 安卡互動設計有限公司、記得存檔有限公司

展演體驗系統設計製作 | 馥谷餘創造有限公司

互動音訊整合開發 | 黃郁傑

VR創作顧問 | 洪斌

舞台監督 | 蔡傳仁

燈光設計 | 吳峽寧

燈光技術指導 | 劉柏漢

舞台設計暨舞台技術指導 | 余瑞培

影像設計 | 孫旻、許卉珽

音響技術 | 陳氏製造有限公司

製作人 | 吳季娟

劇團經理 | 陳以臻

劇團行政 | 江愷芳

主視覺設計 | 方維鴻

影像紀實 | 狠主流多媒體

前期創作支持 | 國家表演藝術中心臺中國家歌劇院

特別感謝 | 無獨有偶工作室劇團、許程崑製作舞團、每一位參與排練測試的觀眾



🌐 節目完整資訊

<https://npacntt.tw/n09QvAva>



☑ 節目線上問卷

<https://npacntt.tw/n09nrMJb>