

Arts NOVA

河床劇團×PHI工作室×歐納西斯文化



BLUR

Riverbed Theatre×PHI Studio×Onassis Culture

2025

5.30(五) 6.5(四) 6.6(五) 19:00-21:00 (每整點演出)

5.31(六) 6.1(日) 6.7(六) 6.8(日) 13:00-21:00 (每整點演出·除17:00)

臺中國家歌劇院 排練室2

演出長度 | 全長約45分鐘 (含穿戴設備約10分鐘)

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



編導 | 郭文泰



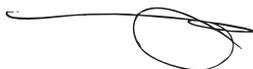
「如果我們能戰勝死亡？」這個永恆的問題，自古以來引發了哲學和宗教對於生命終結與人類本質的論辯。我們對死亡的恐懼，曾促使西班牙探險家龐塞·德·萊昂 (Ponce de Leon) 踏上尋找「青春之泉」的傳奇旅程，也讓華特·迪士尼 (Walt Disney) 選擇將自己的頭部冷凍保存，希望未來有天能重返人世。究竟我們為了不朽，願意付出何等代價？

如今，隨著科學的進步，「去滅絕 (de-extinction)」與「復活生物學 (resurrection biology)」等概念已從幻想逐步邁向現實，然而，在試圖改寫自然法則的同時，也不禁感到令人不安的焦慮——我們是否正在動搖對人類本質最根本的理解？儘管內心充滿疑慮，研究仍持續進行，因為我們對死亡的恐懼始終存在。

在《之間》，我們運用獨特的尖端技術 (包括 VR、AR 和 AI) 來探討這些科學的進展，似乎頗為合適，我們也同樣地正在踏入未知的領域……

自1998年河床劇團成立以來，從小型黑盒子的超現實總體劇場 (Total Theatre) 作品、到為單一觀眾打造的表演，逐步發展到在1,500人席的劇院製作大型演出。如今，隨著我們踏上創作首個XR體驗的旅程，能與菲比及這支卓越的國際團隊攜手投入這場創意探索，持續突破可能性的邊界，實在令人振奮。未來已然來臨。

編導 | 菲比·格林伯格



文泰和我在義大利威尼斯影展沉浸式單元 (Venice Immersive) 相識，這是威尼斯影展專門聚焦於延展、混合實境 (Extended Reality, XR) 的單元。我們察覺到能夠在科技、敘事與倫理的交會處展開創新探索的契機。基因多樣性的流失，以及人類尊嚴、自由與平等的原則，成為這部作品背後的核心命題。

我們皆來自傳統劇場背景，並在各自的創作實踐中展現出相近的詩意風格，這成為我們討論的起點。我們希望透過真人演出、動作捕捉、虛擬實境 (VR) 與擴增實境 (AR) 等技術，探索更新穎的敘事形式，打造真正沉浸且發人深省的體驗。

現今，生物工程、複製技術及DNA採集背後的倫理問題正變得愈發切身且急迫。從猛獁象的「滅絕復興」到人類複製的概念，成為這個故事的背景，交織出關於失去與悲傷的敘事。科技與人類存在之間的複雜議題及其潛在影響，使我們將故事聚焦於一位失去兒子的母親。我們的多維度敘事方式為熟悉虛擬媒材的當代觀眾提供豐富且沉浸式的故事體驗。我們從荒謬劇場 (Theatre of the Absurd) 汲取靈感，創造出融合羊身與AI的角色，挑戰人類存在的本質。《之間》提供了一個契機，讓觀眾能夠無縫地穿梭於不同敘事形式之間，感受跨越傳統劇場邊界的沉浸式體驗。

跨越虛擬與現實的沉浸式XR劇場體驗

文/托馬斯·阿祖格(Thomas Azoug) PHI工作室軟體技術總監

《之間》的開發過程是一場在敘事與技術領域驗證假設的探索之旅。其中一個關鍵挑戰是確保每場演出能夠容納多名觀眾，同時維持沉浸感。我們在初期的研發階段建立了一個「實驗室」，透過觀眾回饋不斷調整方案，以確保我們的敘事與技術選擇能有效支撐核心主題：「現實和虛擬的交錯」，以及「踏入電影」的感受。

我們成功解決了幾個主要挑戰，以滿足這些期待：

- 觀眾在虛擬世界中的化身：透過即時生成的虛擬化身，每位參與者能夠看到自己與其他觀眾的互動式數位形象。
- 將觀眾整合進場景：我們開發了一個穩定的多人系統，以同步觀眾與虛擬元素的互動。
- 個人與集體體驗的流暢轉換：設計了一種能夠在個人沉浸與集體參與之間無縫切換的敘事體驗，確保故事連貫性。

劇場與XR的融合

《之間》最引人入勝的特點之一，是它將劇場與擴增實境技術結合。郭文泰和菲比皆深耕劇場，他們在本製作中探索了如何讓沉浸式技術服務於戲劇作品，而非單純將戲劇搬進VR。他們重新詮釋並改變XR的規則，打造了一種真正的劇場體驗，同時仍然忠於現場演出的原則。即時互動、觀眾化身以及敘事結構的整合，皆是為了服務劇場願景：讓「臨場感」、「故事敘述」和「人與人之間的連結」始終位於核心。

定義XR劇場的未來

《之間》可以說是「實地沉浸式體驗」(Location-Based Entertainment)的一大進步。透過將敘事劇場與最先進的XR技術結合，PHI工作室、河床劇團以及歐納西斯文化奠定了多人互動演出的未來新標準。本製作所開發的創新技術，不僅拓展沉浸式體驗的可能性，也為未來的劇場與XR作品開啟了新的藝術與技術語言，前所未有地模糊了現實與虛擬的界線。



🌐 本文為節錄，完整閱讀請掃描

<https://www.npac-ntt.org/blog/c-vCzGk2eS4IT>

在情感與科技《之間》叩問生命

文 / 羅仕龍 清華大學中文系副教授

跨國製作像是一趟旅程，在彼此的激盪與啟發之間一起向前。《之間》集結了臺灣河床劇團與加拿大蒙特婁PHI工作室團隊，PHI工作室創辦人、《之間》共同編導菲比·格林伯格(Phoebe Greenberg)第一次看到河床劇團的演出，就被其充滿詩意的劇場語言折服。

河床劇團團長葉素伶則讚揚PHI工作室在專業技術面相當純熟，影像與沉浸式體驗更是他們的強項，透過國際共製的方式，從創意發想到共同排練，都刺激並提升了臺灣的劇場製作。

虛實之間 用身體感知旅程的轉折

《之間》每場僅限定10名觀眾入場，讓觀眾在劇場空間裡移動、穿梭，近身感受演員在周邊出現。觀眾配戴頭盔設備，通過一種介於實與虛的方式去理解作品，是一趟探索的旅程。菲比認為，劇場常在實與虛之間創造一種轉折感，不過最終仍是通過觀眾的身體去感知。這或許與她畢業自法國賈克·樂寇(Jacques Lecoq)默劇學校有關，相信身體所能表達與傳遞的能量。

既然是旅程，那有沒有明確目的地呢？郭文泰笑說，劇場裡的旅程往往是要讓人迷路的。他解釋，現實生活往往有非常明確的途徑與目標，比如我們想去某個地方時，習慣性打開手機尋找最方便或最短的路徑；但觀賞藝術作品時，往往會打破這種慣性路徑。舉例來說，觀眾雖然在臺灣的某處場館看畫或劇場演出，但其思緒會隨著藝術作品所呈現的主題或氛圍，立刻移轉到世界的某處，甚至丟失現實生活裡的自己，過去或未來打破時間序，交疊在此時此刻的當下。

然而，當代劇場的創作主題，往往源自並扣緊當代關注的現實議題。劇場難道不提供明確的答案，而要讓觀眾迷失在演出中嗎？「我們這次的創作就是要在不同的媒介之間，帶著觀眾跳脫出原本認知的現實，幫助觀眾『去穩定化』，不被既定的邏輯所限制。」郭文泰說，「這種『去穩定化』，或許才是最真的現實。」

河床劇團最吸引菲比的編劇手法，正是這種非線性敘事的意象劇場。誠然，劇場必須呼應現實的迫切，例如氣候變遷、基因工程等，但菲比認為，郭文泰在劇場創作中並不是急於去提供理想的解答，甚至有時會讓人覺得有點「反烏托邦」的味道，在非線性的敘事裡，打破許多界線，跨越族群或世代。

「與其說我們共同編導了一齣文學劇本，不如說我們運用一些虛構的、想像的角色，去帶出我們想談的『迷失』主題。」菲比指出，《之間》跨越了形式的邊界，從現場的演員身體連結到虛擬的影像，將創作的意念轉化成一種新的形式。更重要的是，同一時代的觀眾有著共同的焦慮或情感，通過跨越國界的製作往往更能創造交流。

不管是「丟失」或「迷失」，都跟《之間》的創作初衷密切相關。幾年前，加拿大科學家發現幼年猛獁象基因，郭文泰因此想起一代巨星芭芭拉·史翠珊（Barbra Joan Streisand）因無法承受愛犬離世而將其複製的新聞。失去的生命，可以因科學技術而重新找回，然而，我們在獲取各種科學技術的同時，是不是也有可能面臨不可控的未來？在得到與失去之間，我們怎麼樣去理解這個不只是學術辯論，而且也是倫理或情感的議題？

或許人性的本質是不變的，生死是你我都不可避免的生命質問。葉素伶指出，跨國共製吸引人之處，就是在國際的共通性上，創造一種新的劇場語言，引領觀眾突破既有的認知框架，去探索未知的可能。

因此，《之間》一方面相當需要觀眾的參與及投入，另一方面也需要精準控制觀眾可見之物。「我們還是必須具有相當的主導才行。」菲比笑說：「今天的觀眾並不懼怕任何新的形式，也樂意去嘗試，因此如何讓觀眾在看到各種形式的轉變與流動的同時，還能夠維持整場演出的完整性，成為編創過程中的挑戰。」

然而，《之間》並不打算給出標準答案或詮釋，而是期望藉由整場演出引導出整齣製作的核心概念，讓觀眾聯想各自的情感或境遇。郭文泰說，觀眾未必要從觀賞的過程中建立起一條完整的故事線，而更像是藉著這齣製作去擁抱各種可能性，觸發自身去建立解讀這些事件或觀念的方法。或許在觀賞的過程中有個想像的劇情主角，但最終還是要回到自身的經驗與感受。

「我希望觀眾看了以後會發出『哇喔』的讚嘆聲！」菲比笑說，劇場終究要創造一種趣味，而她也期望與河床的合作，能打造一個新的體驗平台，為觀眾開拓新的領域。

編導 | 郭文泰、菲比·格林伯格 (Phoebe Greenberg)
PHI工作室製作人 | 科琳·德爾貝爾 (Coline Delbaere)
茱莉·特倫布萊 (Julie Tremblay)
河床劇團製作人 | 葉素伶
歐納西斯文化製作人 | 阿芙洛狄蒂·帕納約塔庫 (Afroditi Panagiotakou)
迪米特里斯·塞奧多羅普洛斯 (Dimitris Theodoropoulos)
普羅德羅莫斯·齊亞沃斯 (Prodromos Tsiavos)
視覺體驗設計顧問 | 梅拉妮·庫爾蒂納 (Mélanie Courtinat)
音樂設計 | 王榆鈞
聲音設計整合 | 高勤倫
FMOD聲音整合 | 吳柏毅
羊女之舞編舞 | 愛德華·洛克 (Edouard Lock)
2D溺水動畫 | 卡洛琳·羅伯特 (Caroline Robert)
創意與互動開發 | PHI工作室
沉浸式劇場設計 | 河床劇團
3D物件、環境和視覺特效 | 行為互動工作室
VR360拍攝製作 | 睿至股份有限公司
動態捕捉 | 實驗室7
動態捕捉數據處理 | 遊戲開始動畫工作室
容積擷取 | IP內容實驗室
旋轉地球影像素材研究 | 多倫多城市大學
原型開發支援 | 歐納西斯文化
現場演員 | 游育歆、王育羚
演員 (VR360影片及動態捕捉) | 張寧、林夏至、林向、李柏瑞、莊凱雯、李綾、鄭筑勻、相枚鏞、王昶皓
簡于宸、沈秀玲、陳啟淇、瑪克辛·丹尼斯 (Maxine Denis)
蓋辛·莫格 (Gesine Moog)、菲比·格林伯格 (Phoebe Greenberg)
艾琳妮·邦達莉 (Eirini Mpountali)
舞台監督 | 鄧湘庭、蔡傳仁、吳昀
體驗管理 | 謝潔明
體驗服務 | 陳怡瑄、黃淑蓮、王育羚、相枚鏞
舞台技術 | 鑫典藝術有限公司
舞台美術及道具執行 | 陳昶志、陳婷好
執行製作 | 劉怡君
宣傳執行 | 張晏綸
●完整演出製作名單請見官網節目資訊

內容製作支持單位 Supported By | FMC / CMF、SODEC (加拿大)
文化內容策進院 (臺灣)
Onassis Culture (希臘)
本計畫內容製作獲文化內容策進院未來內容國際合資或合製支持
國際巡演夥伴 | 國家兩廳院
臺灣演出執行 | 河床劇團
臺灣演出合製單位 | 臺灣當代文化實驗場



🌐 節目完整資訊
<https://npacntt.tw/n02ajy2u>



📄 節目線上問卷
<https://npacntt.tw/n02YrAFf>