

舞者時而巨大如神祇，佔滿整面穹頂，逼觀眾仰頭；時而距離變遠，等觀眾走進窺視。雙人舞與獨舞交織，影像從四面八方包圍人們的瞳孔。隨着身體如泡影般變幻——身處「Wayne McGregor：異·地」的360度環形影像裝置裏，尺度是一場遊戲。觀者在這57分鐘的感官迷宮裏，可以隨意走動，看一個個身體如何於虛擬空間中衝突、纏繞。這齣被譽為「顛覆傳統」的沉浸式裝置作品，即日起至8月2日於大館上演。

記者、攝影：孔雀兒

大館影像舞蹈裝置

讓身體突破現實的疆域

在接受本報專訪中，導演 Wayne McGregor 輕盈地用手勢比劃着說：「我真正着迷的，是游移在不同『維度』之間的編舞問題：親密度、尺度、以及共同作用、創造出舞台上無法實現的編舞效果。」McGregor 正說着，身體也在同步表達他的想法——像另一支進行中的舞。他告訴筆者，從之前的作品到這部，他始終在琢磨一個詞：虛空。深空中的虛空，深海裏的虛空。於是，編舞語言中便有了近乎失重的時刻，動作更具空間感：舒展、漂浮，也有如水母般順流而動的段落。在影像中，同一組舞者可能同時出現在360度的不同方位，各自存在，又彼此呼應。「這是一場關於尺度的對話，」他說，「不僅是尺度的變化，我刻意在不同畫面中讓同一組身體重複出現，讓它們彼此能形成對話。」

觀眾化身共創者

在這個360度環形裝置中，難以有人可以一次看盡全部，尤其當舞者被放大到佔據整個視野，或當舞者變多，層層湧向觀眾時。McGregor 把它比作電影中的拉近鏡頭：有時你只能凝視一截手臂、一道脊背的弧線，而這種特寫鏡頭在傳統劇場裏很難實現。觀者擁有了選擇權：他們看向哪裏，屬於他們的「版本」便在哪裏生成。觀眾配戴著3D眼鏡觀看整場節目，裝置內最多容納二十人，屏幕中的身體有時會穿過觀者，像靈魂借道。記者環顧四周，看到一個人頭立於周圍，有些觀眾的身影被黑色掩蓋，有些人因為離得很近，甚至能看清五官。他們彷彿與舞者並列着。在這個時候，觀眾似乎也成了作品創作的一部分。除了尺度的變化，McGregor 亦玩轉時間的伸縮。這是現實舞台上難以企及的自由。影像中，時間有時被拉長，舞者慢如樹葉吐息；有時時間被拉長到一切彷彿靜止。在香港半島酒店天台的停機坪上，舞者定格於風中，

身體如灰燼般飄散，隨後時間驟然加速，快得讓人來不及思索。

身體中的歷史

McGregor 相信，每個人的身體都承載着一份獨一無二的「身體歷史」。他說：「我想提醒大家，我們的身體，是所有身體經驗與情感經驗共同塑造而成的產物。我們不斷在舊經驗之上覆寫新的經驗，像地質層般，在身體裏一層一層沉積、逐層生長。」對他而言，編舞從來不是教導舞者如何跳舞，而是與他們共同挖掘、釋放那份蛰伏於肌肉間的、只屬於舞者自己的表達潛能。作品結尾，畫面穿梭至排練場——但世界被翻轉，舞者倒掛如懸浮的鐘擺。現場只聽見雙腳踏擊地面的聲響。每個人以不同的姿態伸展、旋轉，身體各自的記憶與語言在一次次的動作裂隙中被釋放出來。McGregor 同樣尊重觀眾的「身體歷史」，他認為每個人都帶着自己的文化脈絡與生命經歷觀看作品，因此每一次觀看，都是獨特的相遇，並通過不同個體的碰撞，激發出意料之外的火花。

科技的自由

作品的英文名《On the Other Earth》，源自奧拉夫·斯塔普雷頓的科幻經典，書中講述了主人公的意識遊歷於不同星系與世界之間，如星塵般漫遊無界。McGregor 告訴筆者，他的這部舞蹈作品，亦懷有相近的想像：「它像一股持續湧動、四處逸散的能量，在不同的觀看入口與視野之間被反覆探索。」他對科技自小就感興趣，屬於幾乎最早一批家中擁有電腦的世代。兒時便會做基礎編程，於他而言，科技始終是他生活的一部分，如今他又開始研究量子領域。在他看來，創造力本身就是量子的絕佳隱喻：多重可能性並存，無法預知結局將如何發展。科技讓他的編舞疆域大開，它讓他看



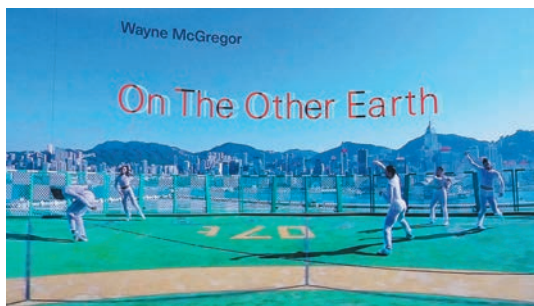
觀眾步入由香港浸會大學、香港芭蕾舞團與倫敦 Studio Wayne McGregor 聯手打造的沉浸式裝置，置身於環形影像與空間聲場中。

見、感知、體驗到更多可能性。「你總會有下一場冒險，總會有另一種可能。你可以沿着一條路走進死胡同，但之後又可以轉到另一條新路。」他說。

McGregor 對舞蹈的理解，亦如是。他說舞蹈對他來說最主要的是意味着自由，他曾身處講究等級與規範的大型機構，但他選擇「忽視」規則——並非不敬，而是相信創造力的本質。「某種意義上，這是非常美妙的量子概念。你把一枚硬幣旋轉起來，不知道它最後會以正面還是反面落下，創造力就是這樣，舞蹈也是這種自由感最純粹的體現。」他緊緊注視着筆者，眼中閃動平靜而篤定的光，「我不知道你有沒有試過：只是播放一首音樂，然後任由身體隨之舞動？那種感覺，是最純粹、最直接、甚至先於認知的自由感。我希望在我的整個人生中，盡可能永遠保留這份感覺。因為對我來說，它無比珍貴。」



展場影片呈現舞者的立體影像經處理後的效果。



影像裝置聲音創作由 Invisible Mountain 負責，憑藉電影《靜寂的鼓手》獲奧斯卡最佳音效獎的 Nicolas Becker 參與其中。

展覽詳情

日期：即日起至8月2日
時間：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（星期一閉館）
地點：大館賽馬會藝方一樓

流光起舞

日期：即日起至8月2日
時間：上午10時至下午1時（星期一閉館）
地點：中環荷李活道10號大館賽馬會藝方一樓
內容：「eMBody——流光起舞」是一個互動式360度沉浸式3D影院，共呈現八個場景。運用實時身體追蹤與生成式媒體，在人類身體、數據與機械智能之間生成不斷演變的編舞。觀眾戴上3D眼鏡，揮動手中的感應器，透過手勢和集體動作帶動其中一名虛擬舞者的動作，改變環境影像與空間聲效，在互動演變下製造出共享感官體驗。作品亦探討沉浸式環境與互動體現如何重塑表演者、觀眾與公共空間之間的關係。「eMBody」由香港浸會大學製作，裝置不再把舞蹈局限於定點觀賞表演，而是塑造一個共創平台，讓觀眾成為動作、氛圍與意義的合作表演者，並由此反思沉浸式科技如何在當代表演文化中培育自主、共感與共享臨場感。

記者：Hei



每個場景均有八名虛擬舞者在舞動，參與者夥拍虛擬舞者，讓肢體動作、聲音與影像在四周交織。

溯流生息

日期：即日起至8月2日
時間：中午12時至下午6時
地點：馬灣1868新樓展廳（52號屋）
內容：「溯流生息」展示第一期「西九藝術家駐留先導計劃」的創作成果。計劃於今年5月底展開，匯聚五位捷克藝術家及六位香港藝術家，在馬灣進行為期十星期的駐留創作。展覽展出十一位參與藝術家逾40件創作，靈感源自馬灣的自然環境、悠久歷史和文化景觀，呈獻雕塑、繪畫、裝置、版畫及多媒體作品，既有藝術家的個人創作，亦有在駐留期間透過交流與協作孕育而成的對話作品或共同創作。展覽探索人類與環境之間不斷演變的關係，透過自然與人類活動之間的張力與共存，以及生態平衡、可持續發展及氣候變化等議題，展開跨越地域與文化的對話。展出作品引領觀眾思考人、地方與生態之間環環相扣的關係，並呈現藝術家在融合自然、歷史文化和當代生活方式的馬灣駐留期間所促成的創意對話、藝術協作與跨文化交流。

記者：Hei



駐留期間，捷克藝術家在香港生活，並與本地藝術家交流互動，開展跨文化合作與創作探索。



理大設計展2026

以AI及新興科技賦能設計

走進今年理大設計展，就像闖進了未來生活體驗館，有糾正長者不良坐姿的護理椅、為特殊教育兒童設計的「動作訓練健身房」等，展覽由香港理工大學設計學院（理大設計）舉辦，於即日起至8月7日展出約400位學士及碩士課程學生的設計作品。學生透過融合研究、工藝、人工智能（AI）及各類新興科技，創作出兼具前瞻視野與社會關懷的創新設計方案。

記者：Karena

展覽以「Forged Apart, Coloured Together」為主題，展品從個人探索、商業實踐及社區需要等多元角度出發，聚焦有需要社群及本地特色文化產業發展等社會議題。展覽圍繞三大方向：突破界限、凝聚社群及塑造體驗，呈現當代設計如何超越物件本身，進而賦能個體、連結社群，並創造具意義的互動體驗。理大設計學院院長李健鈞教授表示：「隨着AI及新興科技崛起，全球環境日益複雜，當前關鍵在於能否以審慎而合乎倫理的方式善用這些工具。今年設計展正好展示新一代設計師如何擁抱科技，加速設計過程、提出具批判性的問題，並回應現實世界的挑戰。是次展出的作品貫穿一個共同主題，就是致力回應社會及全球影響，將科技視為服務人與環境的工具，而非最終目的。」

呈現多元學生作品

今年展覽內容豐富多元，包括首屆設計學（榮

譽）文學士組合課程畢業生的作品，涵蓋九個專修範疇；學生於「校企協作教育」課程中與真實客戶合作的設計項目；來自不同專修範疇學生於「整合設計創業課程」中組隊創作的協作方案；以及強調跨學科元素的碩士課程學生設計作品。精選展品包括由設計學（榮譽）文學士（產品設計）應屆畢業生周雪晴設計的「Tranquilla」，是一款專為院舍女性長者而設的護理椅，結合舒適性與醫療級人體工學設計。多媒體創娛理學碩士學生團隊製作的「SensePlay」項目，以遊戲化多媒體平台支援有特殊教育需要兒童發展精細動作能力。此項目更獲「香港社會企業挑戰賽2025-26」亞軍。此外還有為腿長差異人士設計的模組化鞋履系統，透過3D打印組件實現個人化調整；以敘事方式推廣在囚人士製作產品，支援他們重返社會的社會創新計劃等。

此外，部分展品積極探索社群建構與文化參與，

並提出具體創新方案，包括由設計學碩士（智慧服務設計）學生團隊帶領、與順豐合作設計的「Crossgo」項目，是一套重塑北上跨境購物體驗的無人機物流系統。另有將手語轉化為共享文化體驗的沉浸式活動；促進本地與國際學生交流的視覺化語言工具；以及支持培育具香港特色電競文化的虛實融合電競平台等。整體展品聚焦未來核心能力，包括AI素養、創意解難能力、可持續思維及社會影響力，充分展現理大設計學生如何回應科技時代的複雜挑戰，並為社會帶來具影響力的貢獻。

展覽詳情

日期：即日起至8月7日
時間：上午11時至晚上8時
地點：香港理工大學賽馬會創新樓



展覽於理大賽馬會創新樓舉行，公眾可透過網上預約免費參觀。



為院舍女性長者而設的護理椅「Tranquilla」。



無人機物流系統「Crossgo」。