

作品觀察 | OBSERVATION

從凝視他人到探索自我： 周東彥《霧中》XR 三部曲 的體感游離

文／陳沛妤（影像與當代藝術評論人）

「跨越涵蓋了恐懼、慾望、探索、肉體、群體、衰老、死亡的幅度。

最後進入一個超越時間的宇宙狀態」

—— 莎莉 (Shari Frilot)（第 7 屆法國新影像藝術節評審談《穿越霧中》）

在一片悶熱、濕黏與朦朧的視覺空間中，感受到一股窒息，可是，戴著 VR 眼鏡的我猶如一位旁觀的闖入者，在自以為能隨意呼吸、移動與觀看他人身體的情境下，卻被模糊的霧氣迷濛雙眼，想看清這個空間與他人身體，卻碰不到，只能浸潤在窺看，與被凝視之間，這是首部曲《霧中》(In the Mist, 2020) 帶給我的感受。在尚未廣泛應用 6DoF¹ 技術以前，讓觀看者固定位置的 VR360 敘事模式 (3DoF)² 是最常見的 VR 觀看方式，導演周東彥透過「劇情」放大此特性，最終讓觀者理解自己是被控制在一個劇場盒子中，只透過雙眼感受環景影像世界，虛擬的沉浸式劇場 (immersive theatre) 雖形油然而生。³ 延伸到《霧中·凝視》(Gazing,

In the Mist, 2022) 則以寫意的方式將實體劇場打造成霧裡看花的朦朧美，觀眾能透過頭顯看到外部的超現實場景，有時是局部放大的肢體或五官在空中飄過，有時看著虛實交錯的他人，懷疑著能觸碰到的同時，而三溫暖影像中的裸男們，正在真實世界中緩緩靠近我。如果說實體三溫暖的空間探索，是導演想讓大家感受到初次誤闖禁地的驚奇，那麼《穿越霧中》(Traversing the Mist, 2023) 裡的引路人，一位陪伴觀者（顧客）的 NPC 角色，所帶給三位同行者已不只是身在影像中凝視與被凝視的慾望衝突，或是跟著一群陌生人在異色空間遊蕩，而是在不同電梯層尋訪花叢的同時，猶如《全面啟動》般層層打開自己的腦洞異（慾）想。

霧室中，微光裡，忽隱忽現的男身，吸吮著彼此的慾望和孤寂。你像是誤闖了禁域，墜入夢與醒之間，凝視，也被凝視。劇場與影像導演周東彥再度碰觸男同志社群文化中幽微難言的生命經驗，用詩般的鏡頭直搗男色三溫暖，探看裹藏在慾望內裡的某種——無愛之愛。

——《霧中》

《霧中》In the Mist (攝影：KRIS KANG.)

身在劇場，穿戴 VR，在霧氣瀰漫的《霧中·凝視》虛實迷宮中，迷醉於男同志文化裡的幽微難言，以及流淌其中的慾望。

——《霧中凝視》

《霧中凝視》Gazing, In the Mist (攝影：劉千鈺 LIU Chien-yu.)



在一間超現實的同志三溫暖內，你發現自己擁有一個年輕台灣男性的虛擬身體。
遊蕩在由欲望、興奮和恐懼交織而成的夢境中，與其他擁有相同臉孔的三溫暖顧客相遇。
隨著穿越於每一樓層、走廊和房間，迷宮的每一層都在你背後逐漸潰散或緩慢墜落。
最終，一切化為虛無。

——《穿越霧中》

《穿越霧中》Traversing the Mist（圖片來源：狼劇場提供）

自由的向度：空間

奧地利哲學家卡爾·波普爾（Karl Popper）曾提出的三個世界理論：物質世界稱為世界一；個體意識世界稱為世界二；文化內容世界稱為世界三，彼此之間具備交疊存在而不可分割的狀態。德國社會學家奧拉夫·庫尼（Olaf Kühne）則進一步將「世界」的邏輯延續為「空間」，並假設空間三作為與空間構成和發展相關的社會解釋、評價和分類的一部分，空間二作為個人的空間概念，一方面透過社會觀念的

實現，另一方面也包括對物質空間一和空間三的个人參考，因此，這三個空間代表三個世界的子集（subsets）（Kühne 2021）。延伸到「霧中」系列，文化內容空間三可代表同志三溫暖的客觀知識、社會解釋與構成邏輯。在這三部曲中可分為兩種物質世界一：一是藉由電腦軟體對虛擬空間進行「扮裝」（drag）的像素物質；⁴其二是在《霧中·凝視》透過影像對真實物質空間的改造。前述外在的文化氛圍與物質環境，縱使只透過雙眼感受到 XR 的世界觀與空間感，卻深深影響個體意識空間二：

從《霧中》的互相凝視意識到自我存在、被束縛的窒息空間；到《霧中·凝視》看似自由探索真實空間、與真人演員現場互動，進而沉浸在虛實交錯的無意識中；再從《穿越霧中》回到虛擬世界打造的真實空間，觀者並未意識到自己正在一個空無一物的實體空間探索虛擬動線，像似走入他人之夢，最後發現正在探索的是自己的意識，彷彿輪迴前的超現實記憶，或可能是對慾望的好奇。而這三個世界／空間的概念被濃縮在 XR 作品的世界觀中，只要戴上某個特定的 XR 作品，就能隨意體驗他人的「第二人生」⁵。

近年，許多創作者將 6DoF 的概念應用在 XR 創作中，觀者能真正「走」進影像世界裡，成就許多影視創作者的理想性，更離「再現空間」的夢想接近。⁶《霧中·凝視》以真實搭

造的空間讓觀眾與陌生人互動，縱使知道觀眾是不同的人，但身戴頭顯猶如網路上的匿名使用者，只能認清主要演員的面孔。《穿越霧中》卻刻意讓所有同時參與的「玩家」都與 NPC 擁有相同裸體面孔，猶如透過與其他社群交互的虛擬景觀空間中忘卻自己的身分，單純進入 XR 世界中探索，卻保有一絲與同場次觀者互動的好奇與期待。⁷表面上，「霧中」系列看似討論同志三溫暖的匿名之愛，某種程度上亦將周東彥其他作品《你找什麼？》（2017）與《虛擬親密》（2020）的核心議題，透過體感及非語言的方式，化為所有人都能快速經歷的他人隱私。此種看似匿名參與卻又會在真實世界相遇的矛盾，藉由 XR 試探人的自在感，在《霧中》看似處於個人空間體驗卻讓觀者感到被凝視的不知所措。《霧中·凝視》則是在真實空間與真人包圍中看似自由走動，卻仍會



《霧中》In the Mist（圖片來源：狼劇場提供）

考慮他人如何觀看真正的自己。但《穿越霧中》至少不會詳細知道彼此是誰，此劇場安全感相較前兩部作品更為自在，也仍不自在。而另一種自在感的矛盾來自虛擬空間中的時間向度，看似自由選擇置物櫃鑰匙，卻無法真正掌握鑰匙的啟動功能，反而是被鑰匙引領在空間中穿梭；或透過三位參與者必須一同搭乘電梯才能啟動下一場景，有限時間的強制換場卻讓觀者迷失在空間之中。特別在幾個特定房間「參觀」時，原本安穩地行走卻倏忽失去重力而產生上升或下降之體感，像在夢境般墜落，經常隱喻不安或焦慮的清醒夢。觀者看似自由遊走在如宇宙般的影像世界，卻也透過不熟悉的环境激發感官敏感度，唯有當我們都放下手機、電腦螢幕之後，直接沉浸在 XR 的影像裡時，反而開始注意起周遭細節。

鏡子與影子：螢幕

《穿越霧中》看似短暫，約莫半小時的真實時間，卻被周東彥製造的影像與空間結構擴張地如此漫長與濃厚。人要如何透過視覺效果穿梭在其中，似乎從他早期作品便開始探索。《空的記憶》(2012) 以舞者周書毅穿梭在舞台空間的投影屏幕之中，演出開頭設定周書毅的影子環繞在整個劇場空間，縱使只有短短幾秒鐘，但台下觀眾已體驗被 360 度影像包圍的震撼，而舞台上的屏幕將實拍環景影像切碎重組，讓影像、屏幕圍繞著舞者，人被影像與空間緊緊包覆。《光年紀事》(2018) 則折射演員的影像到舞台上，迷惑觀眾雙眼的卻是 3D 眼鏡。然而，在「霧中」系列不僅是讓觀者「身在影像中」，透過 XR 建構世界中的「玻

璃、鏡子」映射出觀者自身樣貌，是與其他作品最大的差異，即：觀眾會意識到自己正在看 XR。這並非真正的玻璃材質，而是必須在軟體中呈現鏡面效果的物件上，架設「攝影機」拍攝觀者的鏡像畫面，此技術看似經常應用在 XR 遊戲或作品中，卻是異常的存在。畢竟，當我們以傳統媒介（電影、電視）觀看影像作品時，是不可能看到自己的，唯有在螢幕不播放任何影像時才能映射出觀看者。那麼，為何需要在 XR 世界中檢視自己，或意識到自己的存在呢？

「沉浸式作品與電影不同的是，它們鼓勵電影中不存在的互動性，或是第一人稱視角的故事，而你就是故事中某一角色的化身。」——勒瓦瑟 (Elie Levasseur) ⁸

「在這種體驗中，你是自己的導演，你在腦海中創造敘事。你也是表演者；你正在為自己和其他人表演，因為你被他人注視著。」——周東彥 ⁹

只不過，當我們看到《穿越霧中》鏡像中的自己時，並非真實的自己，而是一位穿著西裝的亞洲男子，抹去使用者的真實身份。¹⁰ 若以數位孿生 (digital double / Twin) 的概念來理解¹¹，早在 2007 年史蒂夫·迪臣 (Steve Dixon) 在《數位表演：劇場、舞蹈、表演藝術、裝置藝術中的新媒體史》(Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation) 一書中，曾用數位表演的操偶概念，談及包含虛擬實境、機器人演出、即時 (real time) 演出、網路攝影機與網路戲劇社群，延伸討論這些數位科技作品所帶

《穿越霧中》Traversing the Mist (圖片來源：狼劇場提供)



《穿越霧中》Traversing the Mist (圖片來源：狼劇場提供)



來超時間經驗 (extratemporal) 的幻覺效果。而這些怪異的 (uncanny) 數位複製演員，早已成為舞台上的新寵。2019 年，由克里斯·拉維托 (Kriss Ravetto-Biagioli) 的《數位恐怖》(Digital Uncanny) 一書中，談論到互動式螢幕讓我們從旁觀者化為使用者並看似增加代理權，例如觸碰式螢幕的普及，卻存在主體性的疑慮，使用者不再被視為主體或收件人，而是被演算法收集、分析和排序的資訊來源——這些演算法將人視為類別的成員（年齡、性別、購買力、政治觀點等）。縱使「霧中」系列圍繞在同志三溫暖核心議題，其等待對方、只是為了看、觀察、聽、守候等觀者特性，卻也被 XR 運算所歸納了。¹² 這些元素彷彿呼應周東彥長年關注交友軟體所發現的某些共通性，一如正在看作品的我，重複在電梯內尋找什麼，在體驗完某一樓層之後又得回到電梯中看著鏡子重新審視自己，卻也容易在其中迷失自我，就像我們有時凝視手機螢幕，心境上卻非真的在看內容。而主觀看向鏡中自我的虛擬角色，似乎隱喻現代人在何時何地都能沉浸在手機世界中「我在這裡，但我不在這裡」的狀態。¹³

「人類感官和運動器官的鏡像，也可以把它想成人體的反像。」—— 傑容·藍尼爾 (Jaron Lanier) ¹⁴

另一方面，鏡中的自己猶如現代經常使用濾鏡直播的網紅一般。約莫 2021 年被放大的元宇宙 (metaverse) 一詞以更新的定義概括過去以化身 (Avatar) 穿梭在網路空間 (cyberspace) 的狀態，許多科幻小說與電影文本亦體現此現象。這些看似由自己創造出可能的兩種角色：類似自己的虛擬鏡像人物；或自我投射出與自己完全不同的理想形象。怪異的複製分身卻在數位世界真實執行本尊的理念，我們從過去看影像的旁觀者 (色情影片)，轉化為自己進入影像空間的主觀者 (到 XR 空間主動探索)，體驗看似能觸摸慾望的臨場感。

「年輕和外表有吸引力可能是當今最重要的事情」——周東彥 ¹⁵

誤闖異境入夢

回到 2021 年周東彥結合疫情與同志三溫暖主題的《KISS》，一位身穿太空衣的主角探訪一道昏暗卻迷幻的長廊，彷彿穿越時空的未來人到某個異世界看著不同房間內的隱密故事，這便是《霧中》系列的另一段插曲。看似夢境又或是春夢？時空轉換到《穿越霧中》的最後，在廣大宇宙中看著他人慢慢變老，往下的視野意識到自己也正在凋零。¹⁶ 生命時間如此渺小與短暫，終將逝去而重新開始，我們彷彿都透過 VR 探索他人生命寓言並反思自己的生命經驗。

註釋

1. 6DoF (六自由度) 指的是一個物體在三維空間中的六個運動自由度：前後、左右、上下的三個平移方向，以及繞 X、Y、Z 軸的三個旋轉方向。
2. 3DoF (三自由度) 指的是繞 X、Y、Z 軸的三個旋轉方向：左右歪頭、上下點頭和左右水平轉頭的運動自由度。
3. 又稱為「參與式劇場」、「觀眾參與」或「互動式劇場」，有別於坐在台下觀賞演出，觀眾必須在非典型的劇場空間中，如展場、房間、廢墟、咖啡廳，又或是創作者所打造、營造出的空間中，加入成為劇的參與者，順著表演者的帶領，一同感受全劇的悲與喜。英國的代表作為《Sleep No More》，台灣則以《開房間》知名。
4. 鄭芳婷曾於〈當代數位史詩：《空的記憶》的酷異政略與鬱結美學〉一文中曾借用朱迪斯·巴特勒 (Judith Butler) 談性別扮裝的論述，解釋數位屏幕在舞台上藉由影像快速變裝，豐富了簡約的舞台設置，並幻化為可隨時變質的彈性空間。
5. 第二人生 (Second Life) 是一個網際網路的虛擬世界，在 2006 年末和 2007 年初引起熱潮。由 Linden 實驗室開發一個可下載的用戶端程式，用戶在遊戲裡稱為「居民」，透過可運動的虛擬化身 (virtual representations) 互相交流。居民們可以四處逛逛，可碰到其他居民、社交、參加個人或集體活動、製造和相互交易虛擬財產和服務。
6. 台灣早期的 VR 作品，多以將傳統電影化為 360 影像的概念進行構思，主要礙於認定其為另一種觀看電影的新興媒介，只是將影像從平面轉為環景的創作觀念，以及當時受限於 3DoF 技術，難以進行空間探索。多年實驗之後，多數 VR 創作者逐漸認同應捨棄傳統影像的創作思維的趨勢，VR 並非電影的另一種觀看裝置，而是獨立媒材，不同於電影與電視之間仍存有互通的可能性，理論分析亦是如此。
7. 謝鎮逸以「臨時社群」來分析此作品，他認為 VR 是強調一個人體驗的世界，個人行動軌跡相當重要，但此作品必須被迫考慮陌生伙伴的同步性，特別是搭電梯前往下一個場景時，等待與時間感影響在 VR 世界裡確定群體和個人的關係。周東彥分享田調時，發現也有人將此空間作為一種社交場合，會集體去打牌、喝茶，相較於過往在三溫暖等待、獵豔的文化不同。2024 年 3 月 28 日於狼主流辦公室觀看《穿越霧中》並進行簡單分享，出席成員為王柏偉、王叡栩、謝鎮逸、陳沛妤、周東彥等。
8. 坎城影展沉浸式單元策展人提出定義。
9. 周東彥於訪談中提到，〈“WITH TRAVERSING THE MIST,WE SHARE A CERTAIN INTIMACY BETWEEN EACH OTHER”—TUN-YEN CHOU (VERY THEATRE) 〉，網址：< <https://xrmust.com/xrmagazine/traversing-the-mist-tung-yen-chou/> >。
10. 周東彥認為這有助於忘記自己和誰在一起。同註 7。

11. 這一技術起源於大衛·格勒恩特爾 (David Gelernter) 於 1991 年時，所撰寫的《鏡像世界：或軟體將宇宙放入鞋盒的那一天…它將如何發生以及意味著什麼》(*Mirror World Mirror Worlds:or the Day Software Puts the Universe in a Shoebox...How It Will Happen and What It Will Mean*)。約 20 年過後，NASA 的約翰·維克斯 (John Vickers) 在 2010 年時發布的 Nasa Roadmap 提出了數位孿生 (Digital Twin) 這一詞彙，並以此代表了在數位環境中通過感應器與網路，去映射現實環境的狀況這一概念。
12. 「特別是《穿越霧中》雖素不相識，卻與他人共享特定的親密感，因為他們一起體驗了這段旅程，雖然被迫經歷不確定、恐懼、興奮和偷窺的感覺，卻像體驗過一種沒有愛的愛。」出自訪談內容，同註 7。
13. 「我在這裡，但我不在這裡」出自訪談內容，同註 7。
14. 傑容·藍尼爾著，洪慧芳譯，《VR 萬物論：一窺圍繞虛擬實境之父的誘惑、謊言與真相》，大塊文化，2019。
15. 出自訪談內容，同註 7。
16. 自詡為「臨老入花叢」的周東彥認為「這呼應一些反覆出現的亞洲民間故事，一個人進入夢境世界或深海，當他回到陸地時已是一位老人」，出自訪談內容，同註 7。

參考資料

鄭芳婷。〈當代數位史詩：《空的記憶》的酷異政略與鬱結美學〉。《台灣舞蹈研究》第 11 期，頁 1-30。

Kühne, Olaf. *Potentials of the Three Spaces Theory for Understandings of Cartography, Virtual Realities, and Augmented Spaces*. KN - Journal of Cartography and Geographic Information, Vol. 71, 2021, pp. 297–305. 網址：
< <https://link.springer.com/article/10.1007/s42489-021-00089-w> >。

〈“WITH TRAVERSING THE MIST, WE SHARE A CERTAIN INTIMACY BETWEEN EACH OTHER” – TUNG-YEN CHOU (VERY THEATRE)〉，網址：< <https://xrmust.com/xrmagazine/traversing-the-mist-tung-yen-chou/> >。