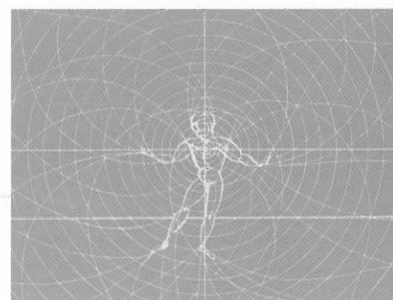
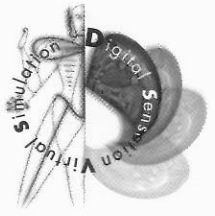


Bauhaus & Schlemmer's Theatre Design Perspective

# 包浩斯與舒林瑪的 劇場設計觀

李 賢輝 Hsien-hui LEE  
國立臺灣大學戲劇系副教授





這篇文章是根據「包浩斯劇場」(The Theatre of the Bauhaus, 註一)這本書的內容撰寫的。

筆者在臺灣劇場界教授舞臺設計多年,尤其到臺灣大學戲劇研究所任教之後,感覺到要提昇劇場視覺設計的水準,設計師不能只是孜孜不倦的到處找機會做設計,更需要多了解劇場設計史和著名設計師的創作理念。當我們邁入二十一世紀時,臺灣的劇場面對的是一個高科技、高效率與高成長的社會環境,這種情況好像是包浩斯(Bauhaus)與舒林瑪(Oskar Schlemmer)在德國面對當時的工業社會一樣。其中所產生的包浩斯劇場觀念,不僅衝擊當時的藝術發展,對現代劇場表演與設計教育也到處可以看到它的影響。

一九一九年四月一日,現代設計教育先知葛羅畢斯(Walter Gropius)於德國威瑪(Weimar)創立「國立包浩斯設計學校」(das staatliches Bauhaus),並發表「包浩斯宣言」,向世人宣告包浩斯教育的崇高理想和遠大目標。包浩斯宣言中說到:

「一幢完整的建築物應是視覺藝術的最終目標。視覺藝術家最崇高的職責是美化建築。今天,藝術家們各自獨立生存;唯有經過一番自覺自省,並和所有工藝技師們共同奮鬥,才能得以自救。建築家、畫家和雕塑家必須重新認知,一幢建築物是各種美感共同組合的實體。唯有在作品中注入建築的精神,才能避免讓他們的創作流落為「沙龍藝術」(Salon art)。」

「建築家、雕刻家和畫家們都應該轉向應用藝術。藝術不是一種專門的職業。藝術家和工藝技師之間根本沒有任何區別。藝術家只不過是一個得意忘形的工藝技師。在靈感出現並超出個人意志的片刻,上蒼的恩賜使他的作品變成藝術的花朵。然而,工藝技術的熟練對於每一位藝術家來說都是不可或缺的。藝術家的創造想像力應該建

立在這個基礎之上。」

「讓我們建立一個新的設計家組織。在這個組織裏面,絕對沒有那種足以使工藝技師與藝術家之間樹立起職業階級觀念的障壁。同時,讓我們創造出一幢將建築、雕刻和繪畫結合成三位一體的未來新殿堂,並用千百萬藝術工作者的雙手將之矗立在雲霄高處,變成為一種新信念的鮮明標誌。」

自從包浩斯宣言發表以來,它就影響了整個視覺設計的範疇:包括建築、平面設計、繪畫、雕刻、工業設計以及劇場設計。從宣言中我們體會到包浩斯教育的目標就是要為各種不同的藝術創作過程找出一個新而有力的工作關係,使我們週遭的視覺環境達到一種文化上的平衡。這種崇高的理想絕不可能靠每一個單獨的視覺藝術家躲在自己的象牙塔中就可以達成。

包浩斯教育中最重要的座右銘就是教師絕對不要把自己的方法強加於學生之上,因為當學生模仿教師時,學生的創意在無意中會受到打壓。學生從教師教導中所得到的刺激應當用來幫忙學生找到自己的方向。在包浩斯中,學校教師和學生在現今世界視覺藝術的發展過程中,必須為藝術與現代科技的結合扮演重要的角色。基於人類具有感覺的生物本能,每一個藝術家都應該經常對週遭的形體和空間,以一種無偏見的好奇心加以探索,使每一個個別創作都能與周圍的環境發生關係。

在包浩斯整套教育理想中,劇場表演佔有舉足輕重的地位。其目的不在於展現或發展任何一種戲劇表演類型或派別,而是透過劇場表演活動驗證各種藝術理論。在這種概念之下,包浩斯拓展了原有劇場僅為戲劇文學理論與劇本創作提供視覺化的活動空間的狹隘範疇。由於藝術的目的在

於為人類的生活提供理想的方式，因而各種藝術經驗、各類藝術形式和知識範疇，如繪畫、雕刻、建築、音樂、舞蹈等都應利用劇場，藉由對「人」及其表現的觀察來體驗人類生活中的行為。又因為藝術創作與科技的發展有非常密切的關係，因而包浩斯對科技教育非常重視，提倡利用科學的素材與分析原理，達到形而上的科技哲學理想。

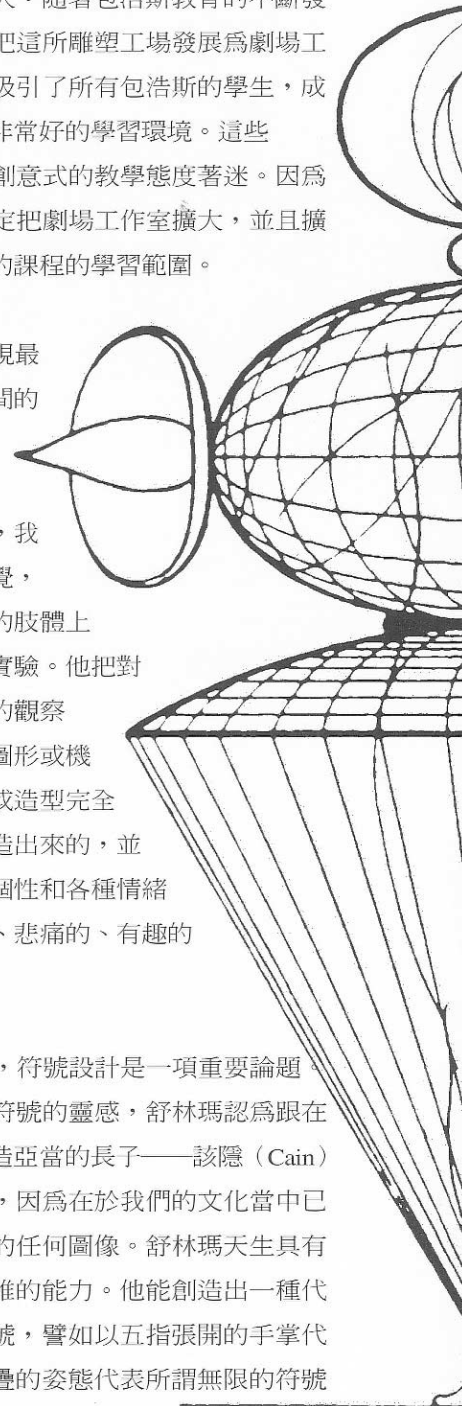
從學校成立的第一個月起，大家便討論成立劇場工作室，作為所有科系共同的基本課程。這也是藝術學校首次設立表演課程。事實上，從包浩斯成立的第一天起，便存在著一種表演的動力。這種動力後來表現於一九二三年以「藝術與技藝的新統一」為主題的「包浩斯第一次展覽會」中。在多姿多采的展覽會活動中，在各項的即興表演中，它蘊含著包浩斯師生們真誠的創作價值。不論有無意義，不問好壞，他們皆以奇妙的服裝、面具、造型以及豐沛的形式，表達推動藝術與科技結合的決心。包浩斯之所以發展出一種與文學、抒情劇場全然無關的繪畫性、科技化的動態視覺劇場，除了因為創校宣言中所宣示的「藝術與科技整合」的精神引導，更因為參與者多屬於視覺藝術工作者的現實，使包浩斯劇場工作室的論題集中於對空間、造型不斷探索與實驗的結果。

包浩斯一向致力於吸引那些不受傳統藝術形式或範疇拘絆的視覺藝術家共同發展與工作。葛羅畢斯於包浩斯創立之初，聘請的教師包括表現主義畫家費寧格（Lyonel Feininger）、畫家兼雕刻家舒林瑪（Oskar Schlemmer），抒情抽象繪畫的開拓者克利（Paul Klee）和康丁斯基（Wassily Kandinsky）、畫家那基（Moholy--Nagy Laszlo），以及從學生身分升為教授的阿爾巴斯（Josef Albers）。以上這些大師曾在劇場工作室發揮重大影響力者首推舒林瑪。

舒林瑪於一九二一年加入包浩斯時，最初是擔任雕塑工場的負責人。隨著包浩斯教育的不斷發展，他一步一步的把這所雕塑工場發展為劇場工作室。這個工作室吸引了所有包浩斯的學生，成為包浩斯裡的一個非常好的學習環境。這些學生都被舒林瑪的創意式的教學態度著迷。因為這樣，葛羅畢斯決定把劇場工作室擴大，並且擴大這個工作室提供的課程的學習範圍。

舒林瑪的藝術表現最獨特的特質是對空間的詮釋。從他的畫作以及舞蹈和戲劇的舞臺演出當中，我們不僅能從舞臺視覺，更能從舞者和演員的肢體上感受到他對空間的實驗。他把對人體在空間中運動的觀察轉化成抽象的幾何圖形或機械圖像。他的圖像或造型完全是運用想像力所創造出來的，並且顯現人類永恆的個性和各種情緒表現，譬如平靜的、悲痛的、有趣的或嚴肅的。

在劇場工作室中，符號設計是一項重要論題。談到要尋找設計新符號的靈感，舒林瑪認為跟在現今社會中想要創造亞當的長子——該隱（Cain）的圖像一樣的困難，因為在於我們的文化當中已經找不到有關該隱的任何圖像。舒林瑪天生具有一種能超越理性思維的能力。他能創造出一種代表形而上觀念的符號，譬如以五指張開的手掌代表星星，以雙臂重疊的姿態代表所謂無限的符號∞。還有古希臘劇場以及日本儂劇裡常常使用，卻在寫實形式的戲劇演出中被遺忘的假面具，在舒林瑪的手中變成很重要的舞臺道具。包浩斯的學生拉克斯·費寧格（T. Lux Feininger）看過舒



林瑪的戲後，以屏息專注、刺激、羨慕的字眼形容看戲時心中的感受。他描述：

「我在戲演出之前，很盡心的用不同的材料製作假面具，我幾乎不能了解為什麼要這麼做，但是我隱隱約約的感受到這些假面具中一定存在著某種意義。等到登上包浩斯舞臺時，我看到我的直覺得到了證實。我看見帶著金屬假面具和穿著墊肩像雕像的舞者，在姿態舞蹈 (Dance of Gestures) 和造形舞蹈 (Dance of Forms) 中演出。這個舞臺後面掛著黑而發亮的背幕和翼幕，舞臺上擺置著幾何形狀的傢俱、一個立方體、一個白色球體和幾個臺階，演員在聚光燈照射下有時邁大步走，有時潛行，有時慢跑，有時急行，有時猛衝，有時急奔，有時突然停下，再緩緩而威嚴的轉身。他們的手臂帶著有色的長手套，經常做出一種招喚的手勢。銅色、金色和銀色的演員頭顱有時重疊在一起，有時如飛逝般的分開。舞臺上的沉寂突然被一個呼呼作聲的聲響打破，接著是一個重擊聲。然後又聽到一段漸強的嗡嗡叫聲被突來的撞擊聲結束。這時整個舞臺陷入一個令人畏懼、令人驚慌的沉寂中。舞蹈中還有一群扮成貓味的舞者，發出低低的吼叫聲，這些聲音經由假面具的共鳴，更顯得逼真。

這次演出所呈現的步調、姿態、形體、道具、顏色和聲音都顯示出一種基本造形的品質，也說明舒林瑪的「空間中的人」(man in space) 的劇場觀念：同時也讓我們看到他對劇場元素的

解釋。這些元素在演出中被聚集、再重組、又被擴大，慢慢形成類似戲劇的劇本；雖然我們不知道它是喜劇還是悲劇。這次演出的特點是劇本是完全由班上學生，根據一套基本造形元素，自由的組合而成。由於劇本是由一連串有意義的造形所構成，因此產生了劇情並給予觀眾一些訊息。

舒林瑪成功的舞蹈演出，不但讓這所靠他的天賦所創造的舞蹈劇場成為一個教學的場所，也讓他發展往後偉大的事業有一個重要的工具。」

對於舒林瑪從造形中尋求意義的創作方式，一位英國的詩人和藝評家理德公爵 (Sir Herbert Read) 覺得跟過去的設計方法很不一樣，因此在他所著的書「圖像與觀念」(Icon and Idea) 中認為人類歷史對於所謂印像 (image) 的研究從此進入另外一個階段，並推崇舒林瑪這位造形藝術家能夠超越知識的門檻，像一位哲學家從思想的層面尋求造形的意義。

至於葛羅畢斯對於舒林瑪的劇場成就認為是一位藝術家從觀察與實驗的過程中把舞者和演員的動作轉化成可移動的建築形式。舒林瑪對於建築空間具有一種能憑直覺了解的天份。在維瑪的包浩斯建築物牆壁上，藉由壁畫的表現，他把空間造形的方向與動感轉變為平面構成。葛羅畢斯認為舒林瑪是當代唯一能把壁畫與建築造形完全融合在一起的藝術家。

舒林瑪在「人與藝術造型」(Man and Art Figure) 這篇文章中曾經詳細說明他對劇場設計的觀點。他認為戲劇史即是一部人類造型變化的歷史。演員在舞臺上，藉由現實的事件呈現或是抽象的精神描述，能從一副天真的模樣轉變成熟慮的態度；從自然的體態轉為機靈的動作。舞臺上製造變形效果的材料——造型與顏色，和畫家、雕刻

家所運用的一樣。呈現這些變形所需要的舞臺空間則是一種建築設計，在結構上將表演空間與建築物結合。而劇場工作者則是一群操控這些變形的藝術家。

包浩斯創立的時代正是強調抽象化與機械化的時代。抽象化的結果能使一個存在的整體分解為構成元素，以強調個體在整體中的地位。不過，抽象化也意味著普遍化，在不同的物體中強調彼此之間的共通性。機械化在當時是一個不可阻擋的趨勢，幾乎入侵到生活與藝術領域的每一個角落。每一件可被機械化的事物都被機械化了。這種情況反而讓人羨慕那些沒有被機械化的事物。不過當時還有種時尚：人們為了追求無拘無束的幻想，大膽地運用各種技術，進行各種創造發明。

戲劇經常用來反映現實的人生，因此也成爲一種最受時尚影響與限制的藝術。在舞臺上，任何事物，包括從神聖的宗教儀式到輕鬆的大眾娛樂都可以發生。不過當這些事物在舞臺上被呈現後，就與現實世界所發生的相同事物不同了。因爲舞臺上所呈現的是現實世界的事物經過抽象化之後的表現。

一場戲，無論是在有紀念性的古代希臘劇場或是在某一市集臨時搭建的舞臺上演出，那些看來鬆散且被動的觀眾與經過排練的演員之間的關係都是事先安排的。觀眾無論是在看偷窺秀或是在鏡框式舞臺前看戲，都要聚精會神。劇場上所發生的事物都是似真非真；都是表演；都是經過變形設計的。在戲劇與神聖的宗教儀式之間，劇場像是一處講道嚴肅的機構。然而在戲劇與民間娛樂活動之間，劇場又像似一處提供綜藝節目活潑的場所。無論如何，劇場是一處能讓藝術家展現才華的地方。戲劇演出，有的注重口語、聲音與對白；有的注重劇本的呈現；有的注重視覺效

果，因此就產生不同的劇場藝術家。譬如，劇作家用文字寫劇本；作曲家用聲音作曲；演員用自己的身體與動作表演；視覺設計師則用顏色與造型建構佈景。

無論是哪一種形式的戲劇演出都能單獨存在，提供完整的意義。但是也可以將兩種或三種不同形式的戲劇融合在一起，但是其中總有一種形式站在主導的地位。換言之，融合的過程要注意不同形式之間所分配的比重。要執行這個過程必須要有一個人出來主導，這個人就是大家所說的導演。

從創作材料的觀點來看，演員具有獨立自主的優勢。他用自己的身體、聲音、姿態和動作進行戲劇創作。但是有一種很高尚的演員就是詩人，他自己用文字寫詩，再用聲音唸出自己的詩來。十六、十七世紀在義大利流行的喜劇，演員也要用文字和自己的聲音作即興演出。今天，一般來說，演員是根據作家的劇本演出。一旦劇本出現無聲的情況，演員必須擅用自己的身體表達劇情。對於舞蹈者來說，他可以自由的僅用自己的身體進行創作，成爲劇場藝術中另外一種作家。

作家的創作材料是文字與聲音。除了在特殊情況下，演員、歌手或音樂家必須親自爲自己寫劇本、作曲之外，通常運用自然天賦的身體功能或人造的器具，在舞臺上創造能爲作家詮釋或重現劇情的代表性事物。當這些代表性事物越趨完美，除了人類聲音因具有獨特性而不可被普遍化之外，那麼化爲具有普遍性質的造型的可能性就越大。因此運用工具以機械複製的方法能夠取代樂器所發出的聲音，並能加以擴大進而超越樂器本身的極限。

造型藝術家，如畫家、雕刻家和建築師，皆以顏色和造型爲創作的基本材料。對於這些材料的

運用都必須依靠人類的心智。相對於大自然所呈現的凌散現象，人類運用這些造型素材所呈現的事物具有人工性與次序性，因而被認為是抽象的。造型是長寬高以線條、平面和體積為表現形式的延伸結果，因而我們看到線架構的造型、牆壁的造型、空間的造型；有的是空虛的，有的是實在的。有一種看得到卻摸不到的造型是由光的照明所製造的。由於光線的直線與加成的特性，凡是由光束所構成的造型皆成幾何形狀，並且能夠以顏色強化其效果。所有的光都具有顏色，除非是沒有光線存在。在建築空間結構設計中，顏色和造型最能突顯出他們的基本價值。唯有靠它們才能為我們在生活空間中分出物件與儲存物件的貯藏所。

在繪畫與雕刻藝術中，顏色和造型又扮演代表自然的抽象符號與自然界中有機現象之間的聯繫管道。人類本身其實就是自然界中最主要的一種有機現象，因為人是一種具有血肉的有機體，又是抽象數字的說明者。

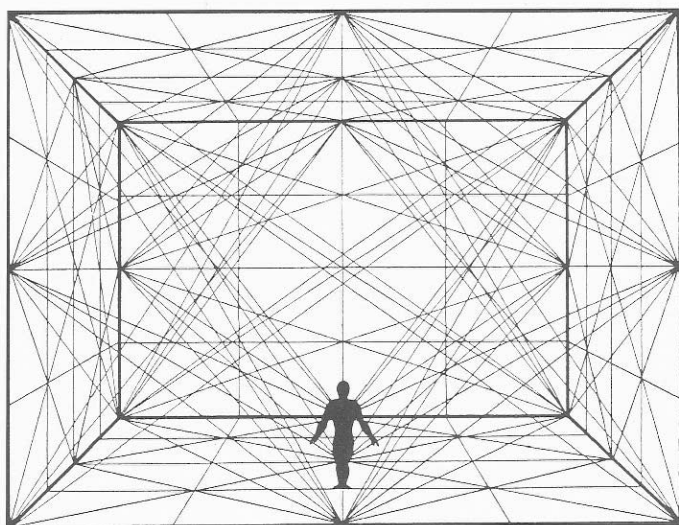
建築、雕刻和繪畫藝術都是一種固定形式的藝術。它們呈現出一種凝態中的運動。它們的本質代表著一種永遠不變與安定平衡的狀況，而非是一件偶發的事件。在一個強調運動的時代，乍看之下，這種凝態現象似乎是一種缺陷，但是其實這正是他們的長處。

與建築、雕刻和繪畫藝術不同，劇場藝術利用舞臺空間呈現連續的或瞬間的動作，為顏色和造型提供運動的機會。不同的顏色片塊，不同的造型組合，各有自己運動的軌跡，但經過組織融合之後，卻又呈現出一種流動的空間和可變化的建築結構。像似一本千變萬化的劇本，一齣絕對的視覺表演可以呈現無窮的視覺變化，也可以呈現經過嚴格組織過的景觀。在這種純粹視覺表演過程當中，劇場工作人員只能扮演操控控制板的工

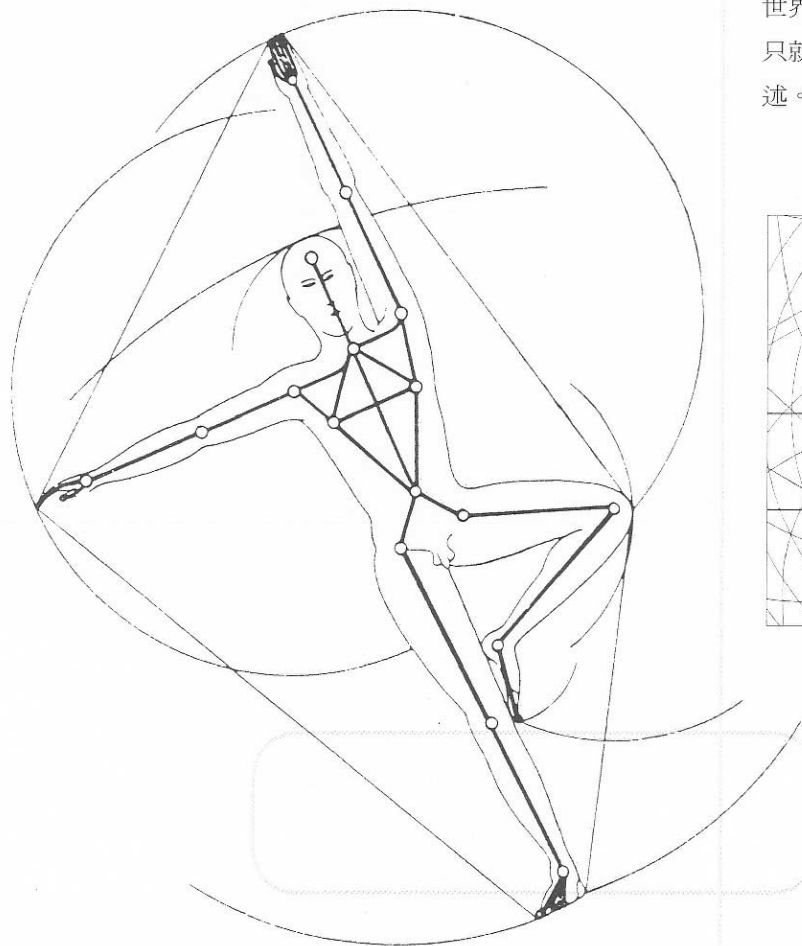
程師，為觀眾提供養眼享受的機會。然而人類不會就純粹視覺表演而自我滿足於舞臺之上。人類一直不斷對自己尋找人的意義。譬如藉由對神或偶像的崇拜尋求自我的影像，也尋求能令他崇拜的超人。

當一個人，一個人類的有機體，站在舞臺上一個抽象的立體空間當中時，就形成一種「人與空間」的關係。這兩者在自然中存在，各有其應依循的運作次序法則。到底這時誰比較重要呢？對於劇場表演是模擬現實世界的人來說，舞臺上抽象的空間應該對自然人讓步，只是對自然景觀的一種模擬。但是，另一方面，對於主張抽象舞臺的人來說，自然人應該將自己重新塑造，使自己融合在整個空間當中。

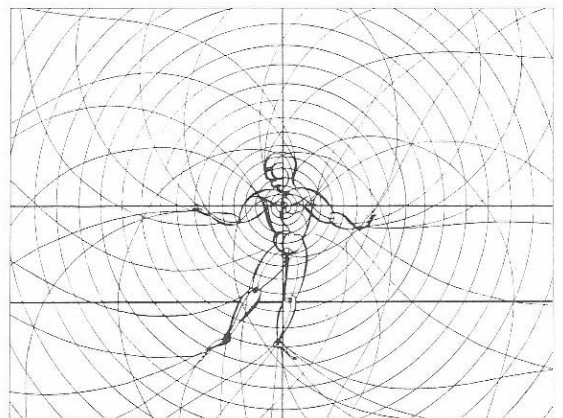
立體空間的運作次序法則是根據一群在空間內存在卻看不見的線網所構成的平面與立體之間的關係。這種法則與人體內與生俱來的運作次序法則，可藉由機械式與理性的動作來達成相互之間的平衡。我們看到健美體操和韻律舞蹈中的幾何動作就是這種平衡的表現。從這表現當中，我們感受到空間的存在與肢體動作的精確性。



另一方面，自然人的運作次序法則存在於人自己身體內部不可見的功能，譬如心跳、血液循環、呼吸、大腦和神經系統的活動等等。如果這些功能是決定自然人運作法則的因素，那麼人體本身即是這些功能的中心。從人體發散出來的熱力和動作，令人感受到一個想像空間的存在。在這種情形之下，圍繞於人體四周的立體空間只不過是一個具有水平和垂直線架構且充滿動作流的空間。反而是這些動作顯得有生氣且富情感。



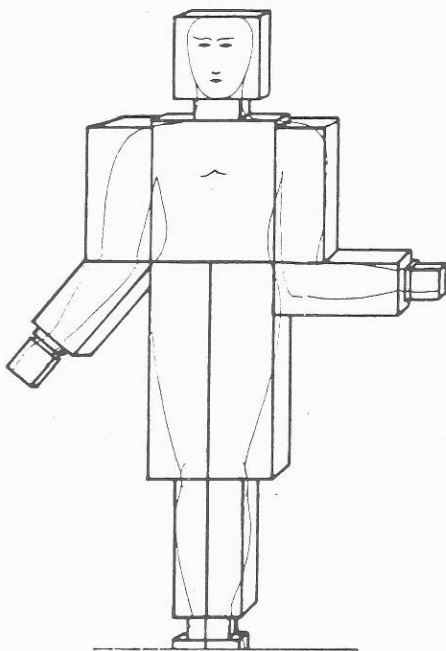
當一位舞者在舞臺空間中跳舞時，實際上，他是同時遵循立體空間的運作次序法則以及自然人的運作次序法則；他一方面跟隨著自己的感覺移動肢體，一方面又要顧及環繞在他四周的空間。當一位舞者能充分表達自己時，無論是以自由抽象的肢體動作或是用象徵性的示意手勢、無論是在空無一物的空間或是在充滿華麗佈景的舞臺、無論是用說的或是用唱的方式、無論是身無一物或身著戲服，他都扮演著一個引導觀眾進入劇場世界的媒介。爲了說明舒林瑪的劇場觀，本文將只就劇場表演中有關人體造型變化的部分加以陳述。



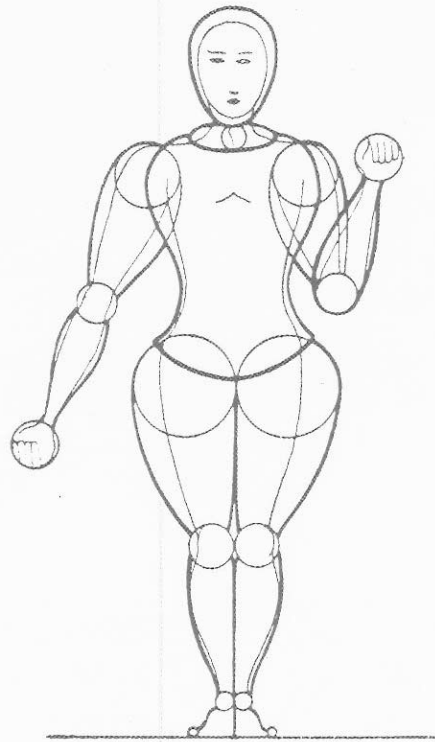
將人體造型加以改變可以藉由戲服與假面具來達成。它們能夠將演員的特徵與本質表現出來，也能加以改變；它也能夠將演員與環境之間相似之處強調出來，但也能將原先看來相似之處改變為不相同。

一般人所穿的服裝跟戲服是不相同的，前者通常是根據宗教、地區和社會的傳統而製作，後者則依演員角色的特徵與設計者的觀點有很多的變化。到目前我們能在丑角（Harlequin 與 Columbine）的身上看到較為定型的設計。以下四張圖說明舒林瑪對於運用戲服改變演員造型的四個法則。

立體空間法則（The laws of the surrounding cubical space）：用立方體造型代表人體的頭部、身軀、四肢與雙腳，並將這些造型組合視為立體空間的結構。其結果是在舞臺上，人體像是一棟流動的建築。

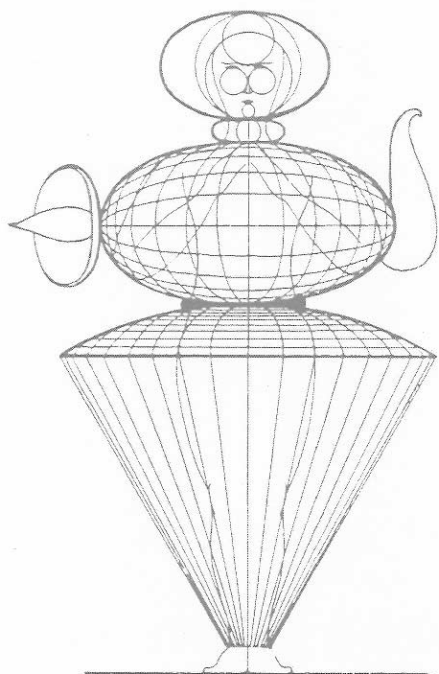


人體功能法則（The functional laws of the human body in their relationship to space）：將人體各部分根據其功能賦予適當的造型，譬如：用蛋表示頭部、用花瓶表示頭身軀、用球棒表示四肢與雙腳、用球表示關節部分。其結果是人體像是一個被牽動的木偶。



人體運動法則（The laws of motion of the human body in space）：運用與運動有關的各種特性代表人體，譬如用旋轉、方向、空間的交集，形成旋轉的頭部、蝸牛、螺旋體、圓盤等。其結果是人體像是一個機械式的有機體。





抽象造型表現法則（The laws of metaphysical forms of expression）：運用抽象造型表現代表人體各部位，譬如用星星代表伸張的五指、用∞符號代表對摺交叉的雙臂、用十字架代表脊骨與肩膀、用側面與正面合成像代表頭部、用多肢臂造型取代單臂，再用分割與壓迫方式進一步改變以上造型。其結果是人體像是被非物質化了。



雖然戲服和舞臺動作可以改變舞者在舞臺上的視覺造型，但是不能超越重力原則對於人體的限制。譬如一個人，通常每走一步不會超過一米，每跳一步不會超過二米。身體不能維持偏離中心的姿態太久，在空中停留的時間也是短暫的。有時運用特技的手法可以超越物理限制一點，但也不能違背生理機制的極限。任何的努力在舞臺上做出偏離本能的動作，像機械人的動作，都會得到觀眾的讚賞。

英國劇場藝術改革者，戈登克雷（Gordon Craig），要求演員一定要儘量運用肢體表演，發揮其極致的功能。他心中一直思考如何用身體結構呈現造型和變形。在歌劇霍夫曼的故事中，發瘋的教授和他的機械女兒，就有一段強調造型變化，類似木偶動作的表演。但是運用現今進步的技術以及精密的儀器，譬如外科醫療用的人工義肢、造型奇特的深海潛水衣和現代士兵服裝，很有可能營造出平常不能做到的表現和動作，也有可能設計出結構性的形相，可以表現形而上學的



意念。人工製造的人體模型能表現出各種姿態，也不會受時間限制，姿態要擺多久都可以。同時人體模型也可以依照藝術表現的需要，付予不同的尺寸大小，重要的角色做大一點，配角則做小一點。

如果將一個裸露的自然人體與一個人造軀體安置於同一舞臺空間，由於對比的緣故，彼此的特質一定會被強化。一齣戲中，從超自然的形式到無意義的劇情，從崇高的表現到滑稽的動作，包羅萬象，皆有可能。我們在希臘悲劇中，看到激起觀眾憐憫之心的演員，頭上帶著假面具，腳上踩著高蹠。在嘉年華會，巨大而古怪可笑的人形在群眾之間穿梭。因此我們若運用改變演員造型的四個法則，以新的觀念和新的材料設計人體造型，一定能在劇場中體現出新的信念。

從這個角度來看，戲劇演出可以用一種不同於以往的過程創作出來。清楚的說就是：先讓舞臺設計師創造視覺景觀，在找詩人和音樂家根據景觀變化提供適當的臺詞與音樂。即使是如此，一齣戲依然要有基本觀念、要呈現特有的風格、要考慮技術的問題，這些問題還要進一步思考。

人類一直追求烏托邦似的理想，但是到現在似乎沒有多大的成就。在唯物論與一切講究實際的時代，我們的社會似乎已經喪失對劇場敏銳甚至超自然的感覺。人們對大量先進的科技感到驚嘆，看到每天用的日用品或工具都是經過一番設計，具有完美的造型。卻沒想到技術與工具只是創作的必要條件。爲了滿足心靈的需求，人們經常胡思亂想，在這種情境之下藝術創作是可以沒有目的。當宗教瓦解之際，莊嚴已經不再存在。當社會日趨腐敗，我們所看到的戲劇則充滿了色情，毫無藝術可言。在這樣的環境之下，劇場視覺藝術家大概只剩下三種創作的方式。

第一種就是服從的方式。劇場視覺藝術家可以在現有劇場的環境下，以服務的姿態，爲演員與劇作家提供適切的視覺造形。在這裡強調服務是因爲視覺藝術家與劇作家的理念一致的機會是不多見的。

第二種就是改革的方式。劇場視覺藝術家在現有劇場的環境下，盡量尋找自由創作的空間以表達自己的理想。通常，在劇作家和演員要求純粹以視覺表現彰顯劇情的地方，就是視覺藝術家發揮他們專長的地方。譬如芭蕾舞、啞劇、音樂劇等。還有那些演員和劇作家完全不同的地方，如動感藝術和機械藝術，也是視覺藝術家之所愛。

第三種就是離開的方式。劇場視覺藝術家完全離開劇場舞臺。他將自己的理念以模型的方式呈現，並透過演講與展覽的方式告訴大眾。由於他的理念已經呈現出來，至於能不能在舞臺上實現並不是他所關心的。或許等到更新的材料和技術出現的時候，就有人會把他的理念，具體實現在舞臺之上。

人類對於自己的理想，在找到智慧的回應之前，將永遠不停的追求烏托邦式的境界。舒林瑪幾乎在一個世紀之前就提出以視覺設計爲主的劇場設計觀，對於目前一切以導演觀點爲主的臺灣劇場應能提供一番省思。筆者認爲當一群藝術家聚在一起爲劇場工作時，彼此給對方創作空間，讓大家都盡情的發揮其創作理念，是劇場藝術趨於完美的時候。

註一 *The Theatre of the Bauhaus*, edited by Walter Gropius and Arthur S. Wensinger, published by The Johns Hopkins University Press, 1961.