

第二章

舞台設計

當大幕升起之後，華麗的佈景令觀眾嘆為觀止，那麼這一個舞台設計是失敗的，因為觀眾不是來看舞台佈景，而是來看戲的。觀眾不需要為華麗的佈景或炫麗的燈光而感到驚訝，驚訝不是劇場視覺設計的重點，如果是的話，那麼觀眾將期待下一幕佈景的出現，這不但對演出沒有任何幫助，而且甚至是一種負擔。

舞台設計的功能在製造一個適合劇情需要的環境與空間。它並不講求優美的畫面或複雜的景片，而是營造特殊的戲劇效果與氣氛。經常看到一些表演宣傳，標榜如何克服技術問題，或是引進國外新的技術，增加特殊效果，還有些表演節目從頭到尾噴煙噴霧，也不知理由為何？其實真正好的表演，重視的是演出內容，千萬不可因畫蛇添足而影響演出品質。

每一個舞台設計作品都是由舞台設計師來完成，那麼舞台設計師必須具備那些專業學識呢？他們不是文學家，可是他們卻能抓住劇本的精神，看出其精華所在。他們不是畫家，但是卻能提筆揮毫，表現出舞台視覺效果。他們不是建築師，然而卻了解建築史，

及每一個朝代的室內裝潢及室外建築。他們是非常挑剔的，絲毫不放過任何一個細節，始終追求完美。最重要的是他們有一顆敏銳的心，能感受到戲劇本身的力量。

設計師的才華是與生俱來，但也必須接受後天的專業訓練，美學訓練則是最重要的一門學問，設計師必須藉由學習素描、水彩、舞台製圖、模型製作等基本美學課程來培養其藝術素養。另外，美術史也極其重要，因為它可增進設計師們對藝術演化的瞭解，對設計而言有莫大的幫助。

舞台視覺設計並非憑空想像或天馬行空的任意發揮，雖然它是一個藝術創作，但是必須講求邏輯性，並重視其設計過程。舞台設計的過程可包含下列幾點：

(一) 閱讀劇本

閱讀劇本是設計的第一步，也是最重要的步驟，不但要讀劇本，同時還要分析劇本。首先要了解劇本的創作年代、劇作家及作品風格，例如希臘的劇本多

數在談論神諭，人無法抵抗或逃脫神明的旨意，《伊底帕斯王》這部戲便是最好的說明。伊底帕斯王原本想藉由各種方式逃脫神諭，卻在冥冥之中弑殺生父，娶生母為妻，最後挖取雙眼懺悔終身，一切皆是命運的安排。在此索佛克里斯(Sophocles)呈現的是典型的希臘戲劇，神永遠戰勝於人。

文藝復興時期的偉大劇作家莎士比亞(William Shakespeare)，以其豐富的作品刻劃各種人物角色，道盡人生喜怒哀樂。《李爾王》、《馬克白》、《奧賽羅》等悲劇作品令人感動流淚，愛情文藝大作《羅密歐與茱麗葉》，輕鬆浪漫且充滿幻想的喜劇《仲夏夜之夢》、《第十二夜》，這些膾炙人口的作品至今依然歷久彌新，國外經常舉辦莎士比亞藝術節，演出莎翁的名作。

十七世紀的法國劇作家莫里哀(Moliere)，則以喜劇手法諷刺當時上流社會人士的虛偽與靡爛，代表作有《守財奴》、《恨世者》、《妻子學校》等。

十九世紀的劇作家如挪威的易卜生(Ibsen)，善於闡述社會道德觀及個人價值觀；俄國的契可夫(Chekhov)從平日生活的瑣碎事務中探索生命意義；布萊希特

(Brecht)以「史詩劇場」聞名，應用戲劇手法挑起觀眾對社會政治的重視。此外，二十世紀初美國的寫實主義大師威廉田納西(Tennessee William)代表作有《慾望街車》、《玻璃動物園》等。

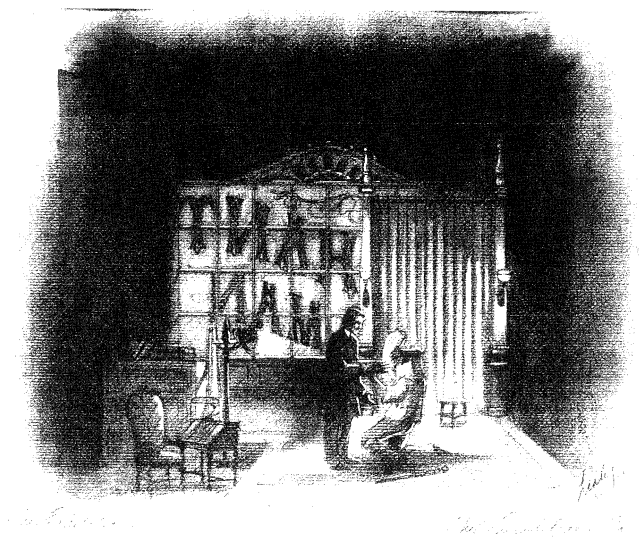
由於劇本風格不同，設計考量及表現方式也會不同，因此設計師不僅應對戲劇史有所認識與了解，同時也要對所有的作品風格作深入的研究。

(二) 設計會議

讀完劇本後，當然每位設計師都會有一些想法和見解。然而一個戲劇表演必須要風格統一，導演便擔任此一統合工作。首先他可採納設計師們的意見，並給予他本人的看法，指導且決定表演的方向，嚴格管制表演的品質。而設計師們也須互相協助，提供建設性的意見，共同完成「一個」作品。

在此階段，通常設計師與導演進行溝通時，將繪製一些草圖以利討論，這些草圖也經由討論而一改再改，直到達成初期的共識。往往前幾次的設計會議大都在咖啡屋裡進行，餐巾紙成了畫紙，鉛筆成了畫

筆，一場會議由此展開。為此，設計師們需要好的素描技巧。



舞台佈景草圖——《象人》

佈景設計／傑利里希 演出團體／美國費城劇團

前面已提過，設計會議並非一次就能解決，設計師們開完會議後私下進行設計工作，然後再帶回作品與導演協商，此一過程反複進行。在此建議年輕的設計師們不要因導演的幾句不悅之語而有挫折感，反而更要處之泰然。若因劇情需要而須堅持自己的設計理念，則要適度的表達，並與導演進行討論。合作的過

程中須講求和諧且相互尊重。

(三) 考據收集

設計會議之後，考據資料的收集則是下一個重要工作。一般而言，圖書館、博物館、美術館與書店是資料收集的良好場所，有時候道路、建築物及街景也是重要的考證資料，身為設計師必須細心觀察周遭的環境與空間。但是考據工作並非漫無目標的進行，必先鎖定範圍，將考據資料運用於設計作品中。

考據資料之收集著重於第一手的真品，例如米開朗基羅的大衛雕像、法國的巴洛克建築或台灣的老街和古廟。儘量避免找尋一些經由別人詮釋過的作品，如畫中的大衛雕像或鹿港媽祖廟，因為它可能具有畫家們的獨特風格與特色，二手資料就考據本質及意義而言，已屬失真。第一手資料給予我們最清楚且最真實的史實依據。

假設我們製作莫里哀的一齣戲，且以寫實的手法表現，那麼就必須收集十七世紀法國的建築設計，包括室內、室外設計及傢俱等，而這只是針對視覺效果

的資料收集。另外，還需要對當時的民風政情、社會習俗、宗教信仰做一番研究與考察，因為這些考究都能影響設計作品。唯有充分的了解當時的文化背景及建築藝術，方能有效的提供設計資訊。

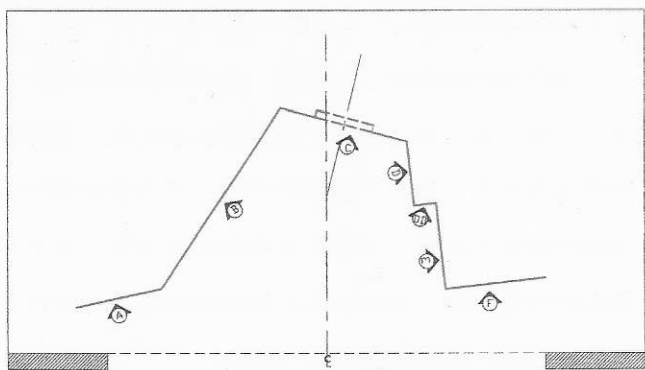
資料收集固然重要，但要避免墨守成規、一成不變。考據資料僅供設計參考，設計師本身要有創作理念，並充分發揮想像力。記得某位設計師在其設計過程中，必定會做一番詳細的資料收集，但他卻原封不動的將資料應用於設計，且堅持設計必須是寫實的。其實不然，劇場藝術創作講求的是想像力，不為什麼，就因為它是劇場，而非歷史博物館。

在以往的經驗中，常遇到一些在學的學生設計作品，只要一談及舞台設計，就是指抽象主義，主要原因固然是經費不足，可是部分的學生其實是想避開煩瑣的考據資料搜尋。他們所呈現的設計圖稿，缺乏可靠性的考據資料，所以無法全盤的瞭解他們的創作理念，當然設計作品就會顯得不成熟。

(四) 設計圖稿

舞台設計圖稿包含平面圖、剖面圖、立體透視圖、施工圖及模型等。

平面圖—顯示佈景在舞台的位置，含蓋軟景幕的吊桿位置，硬景的更換與儲藏位置等。此圖可幫助技術人員瞭解佈景與舞台空間的關係，並且也是裝台演出時的重要圖稿。



舞台佈景平面圖——《茉莉小姐》

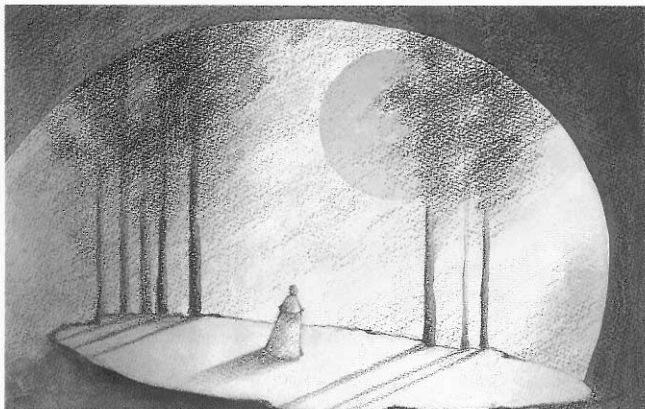
佈景設計／藍琳琅 演出單位／國立台灣藝術學院戲劇系

剖面圖一可確定舞台上佈景的高度及沿幕的高度，本圖有助於燈光設計師選擇燈具之便。



舞台佈景剖面圖

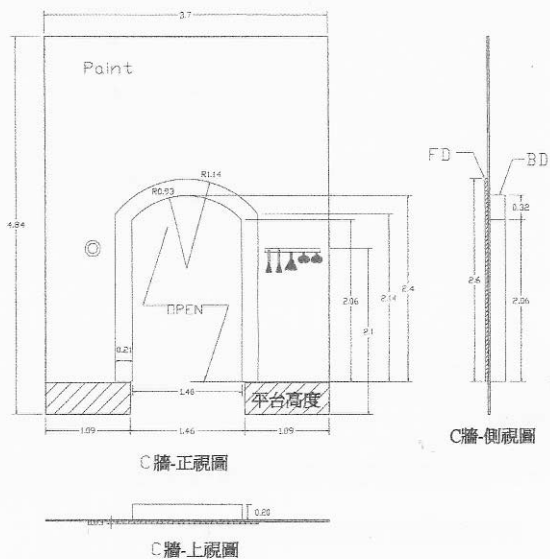
透視圖一以視覺畫面幫助導演理解佈景設計，通常設計師繪製富有戲劇效果的佈景。



舞台佈景立體透視圖——《仲夏夜之夢》
佈景設計／林宜毓

施工圖—利用詳細清楚的圖形，以便製作佈景之需。

圖形包括正確圖案、尺寸、顏色等。



舞台佈景三視圖——繪圖/藍琳琅



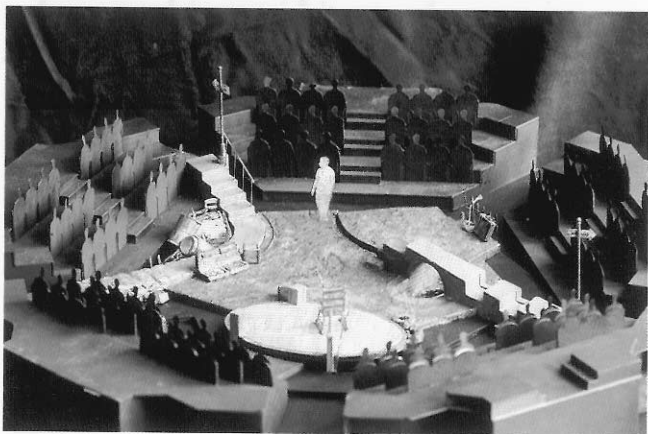
原住民文化之旅(百步圖)——繪圖/林宜毓

模型——顯示佈景與舞台空間的關係，可使導演明確的了解舞台設計並運用之。



佈景模型——《羅生門》

佈景設計／張維文 演出團體／復興國劇團

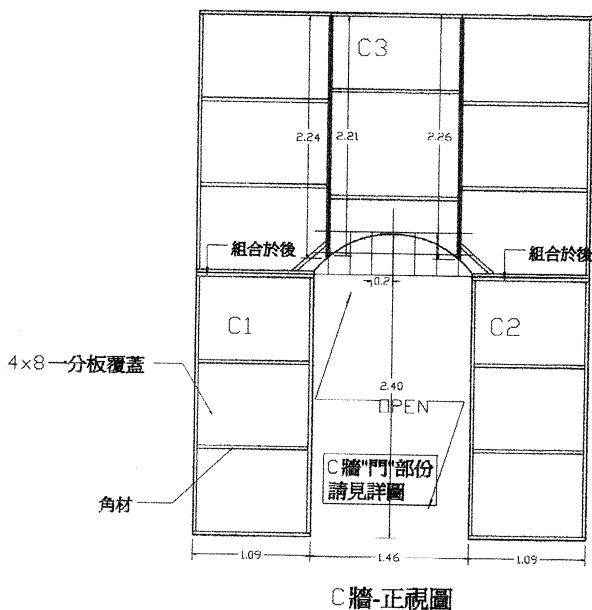


佈景模型——《家》

佈景設計／張維文 演出單位／美國丹佛表演藝術中心

以上各種圖稿除了原本應有的功用外，更是導演、設計師、技術人員進行溝通時的視覺參考文件。

設計圖稿完成之後，便交由舞台技術指導製作，舞台技術指導繪製結構圖，指導並完成佈景製作。佈景製作完成後，交由繪景技術指導進行繪景工作。在此過程中，設計師負起監工的職責，並與技術指導討論施工中所遇到的種種問題。佈景製作完畢之後，接下來便是運送至劇場裝台及演出。

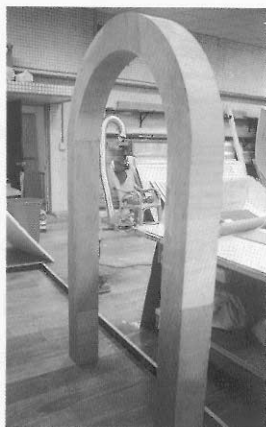


舞台佈景結構圖——繪圖/藍琳琅

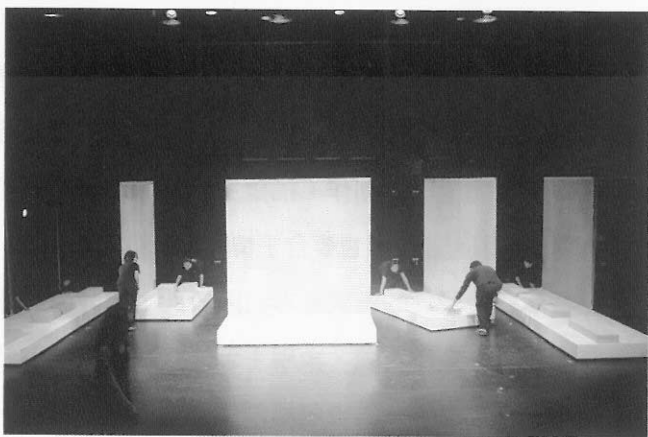
設計與製作的過程總是繁瑣的，但幕後技術人員更是不厭其煩的辛苦工作，一切以演出為重。



佈景製作情形



佈景製作情形



佈景裝景情形

由於劇本創作風格各不相同，舞台佈景設計應隨之不同。設計方式基本上可分下列幾種：

(一) 寫實主義

以自然、寫實的手法設計佈景。寫實主義的設計，考據工作是相當重要，任何細節都不能忽略。在「野餐」一劇中（見P46）透視圖中很清楚的呈現寫實設計，其中包括屋頂、門窗、玻璃、前庭、欄杆、背景等，都是經過仔細考證及安排後，呈現在舞台上。

(二) 抽象主義

抽象主義大部分源自於個人創作理念，它或許是從寫實主義中發展出來，或以寫實主義的元素加以排列組合，或完全自由創作。抽象主義並無定論，但是設計理念卻須有邏輯，也要合乎情理。（見P47-48）

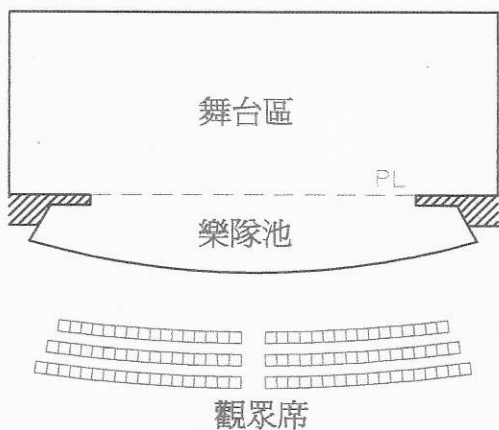
當然舞台設計的方式並非設限於此，另外尚有部分寫實主義、象徵主義、表現主義、荒謬主義、自然主義、浪漫主義等。其實劇場創作需要有想像空間；

設計師要有一雙敏銳的眼睛和一顆敏感的心，洞悉劇本的精華，感受劇情和精神。不斷的探討任何的可能性與可行性，不要將自己限定在某一個範圍內。要記住劇場創作所需要的不僅僅只是設計師，而是劇場藝術家。

“What we need in theatre is not just a designer, but a theatre artist.”

劇場設計與舞台形式是息息相關的，常見的舞台形式大致可分為：

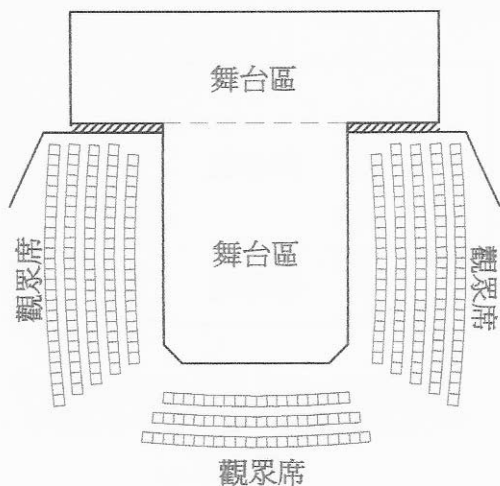
(1)鏡框式舞台、(2)伸展式舞台、(3)調整式舞台、(4)環形劇場四種。



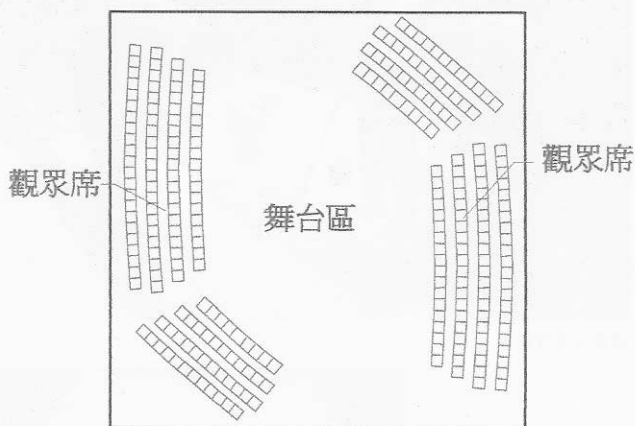
鏡框式舞台 —— 繪圖／藍琳琅

在設計之初，設計師必須考量舞台的形式與觀眾的視野，劇場裡的确有一些視野不佳的位子，但也因此票價較低。每一種舞台形式都有其特質，只要應用得當，相信設計絕對是成功的。

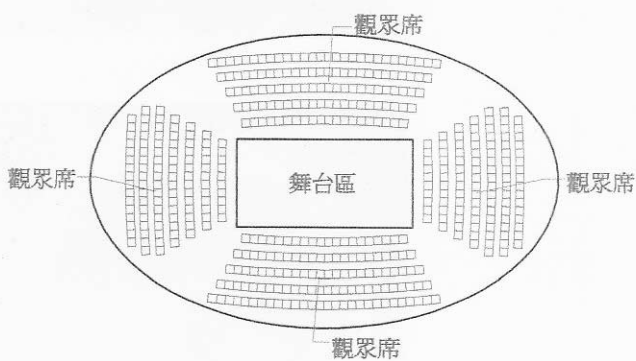
除此之外，硬體設備的配合亦是重要關鍵。設計時應考量劇場的硬體設備，方能發揮其最大功效，並且要注意載貨口的大小、佈景進出處之高度，避免大型佈景無法進入，而慘遭切割之命運。舞台設計師的確是多才多藝，但優秀的舞台技術人員也絕不可少，兩者的通力合作，方能創造劇場奇蹟。



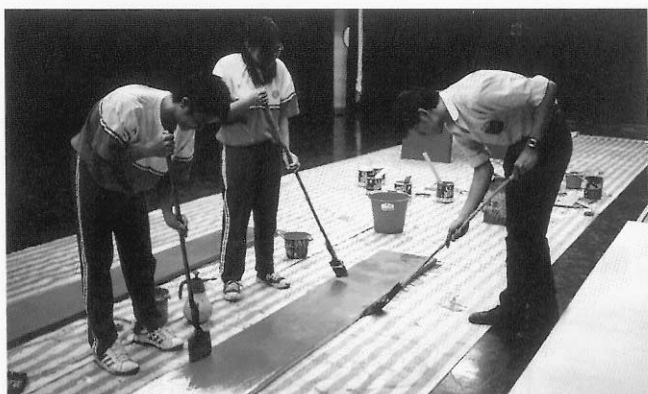
伸展式舞台——繪圖／藍琳琅



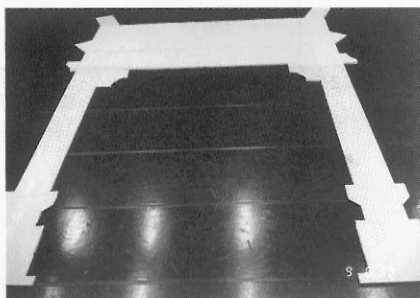
調整式舞台 —— 繪圖/藍琳琅



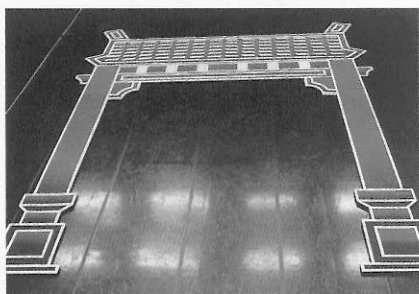
環形劇場 —— 繪圖/藍琳琅



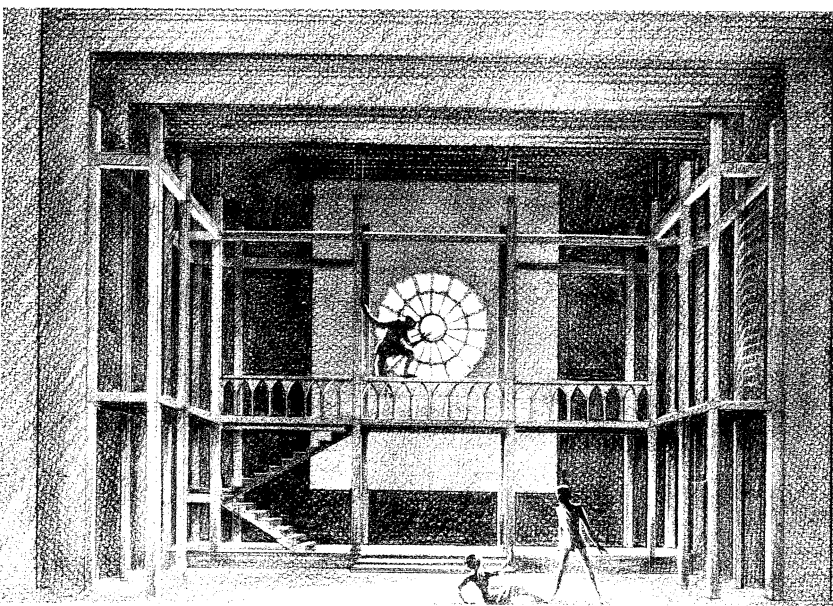
繪景作業情形



繪景作業情形——繪圖前



繪景作業情形——繪圖後

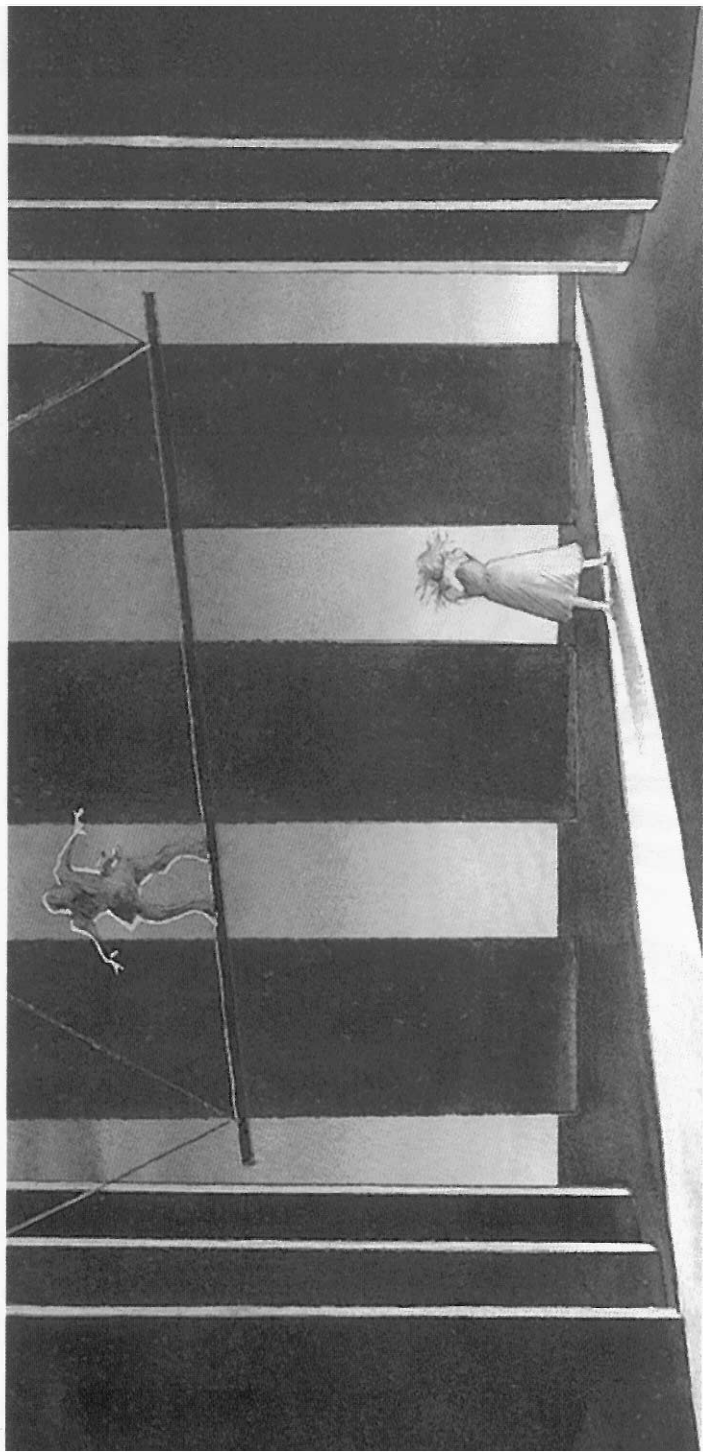


舞台佈景設計圖 —— 《鐘樓怪人》(1986)

佈景設計／傑利里希 演出單位／美國迪士尼蒙尼芭蕾舞團



寫實主義設計圖——《野鶯》
佈景設計／傑利里希 演出單位／美國佛羅里達表演藝術中心



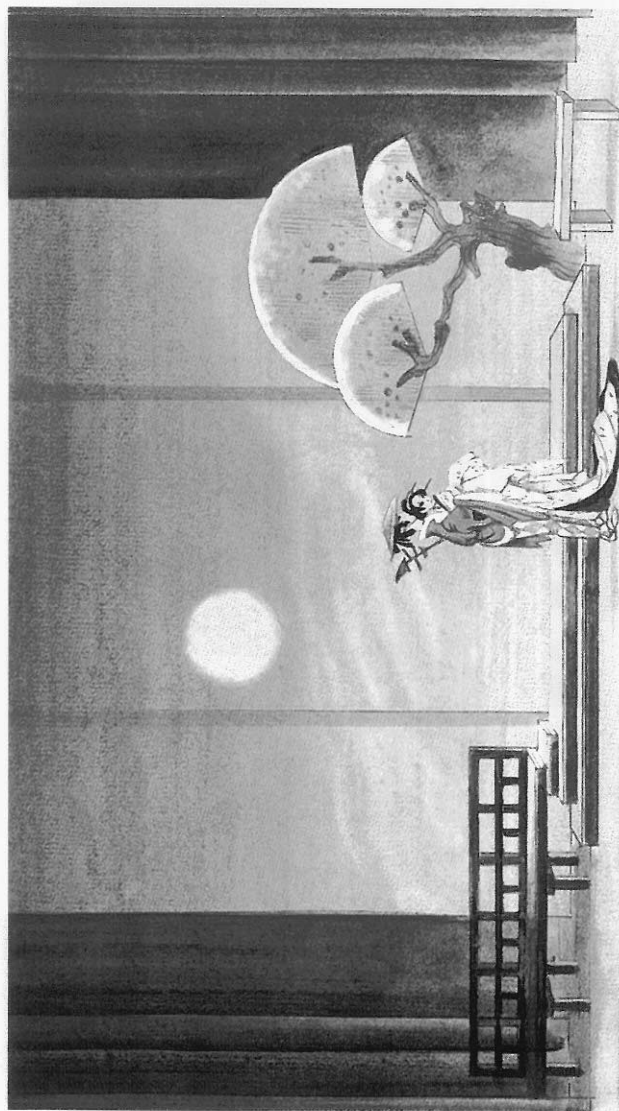
抽象主義設計圖——《行走的人》(1998)

佈景設計／林宜毓 演出地點：實驗劇場

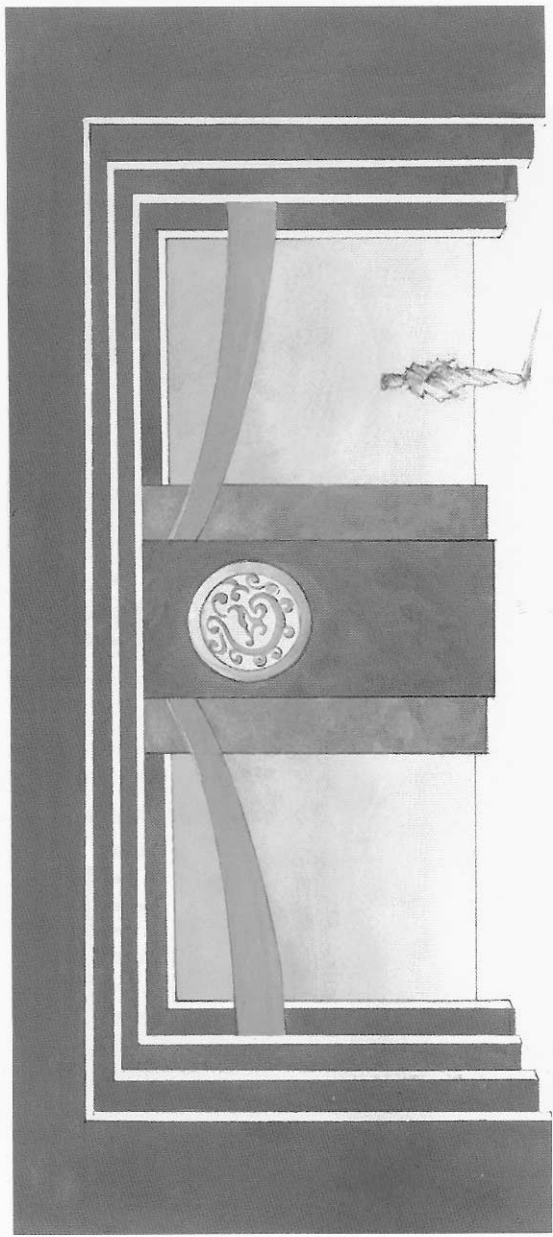


抽象主義設計圖——《紫色花》

佈景設計／林宜毓



舞台佈景設計圖——《The Mikado》(1995)
佈景設計／傑利里希 演出單位／美國南喬治亞州歌劇院



風情萬種(1999)

佈景設計／林宜毓 演出單位／國立台灣戲曲專科學校