

第四章 表演與應用媒體

第一節 表演與影視傳播

熊睦群

一、電影與電視節目製作類型：

當前在電影與電視節目的製作類型上，大致可分為劇情片與非劇情片兩種。所謂劇情片就是節目內容是經由編劇者的故事編撰而寫成的「一本劇本」，之後製作單位既依照劇本將影片拍攝出來，一般坊間所見之電影與電視劇多屬此種類型；而非劇情片其節目內容大多是沒有劇本的編撰，而只有一個拍攝主題與大致內容的故事大綱或計畫大綱，製作影片者依此大綱找尋題材拍攝後剪輯而成的影片，此類影片以紀錄片或是電視上所看到的綜藝節目為主。

(一) 劇情片

劇情片類型中，就其文化、歷史背景與情節內容，產生許許多多各自特色的類型影片，下面就坊間耳熟能詳的類型略作介紹：

動作片 (Action Films)

此類型影片中主要是以快節奏的情節發展為主，片中以追逐、打鬥與武打動作等場面佔全片相當大的比例，例如武俠片、警匪片等多屬此類。由於具有影片節奏快與畫面高度動感性，所以會造成觀眾視覺與聽覺上強烈的刺激，由於大多數觀眾喜愛感官的刺激，因而此類影片一直是商業影片市場上的主流之一。例如由麥特戴蒙 (Matt Damon) 所主演的《神鬼認證：最後通牒》(The Bourne Ultimatum, 2007)。

喜劇片 (Comedy Films)

顧名思義這類型影片是以「引發觀眾笑」為目的，影片中往往由著名的喜劇演員擔任主角，藉由逗趣的肢體動作與滑稽的語言引發觀眾愉悅的情緒。例如：早期無聲電影時期的卓別林 (Sir Charlie Spencer Chaplin Jr., 1889-1977) 所飾演的《淘金記》(The Gold Rush, 1925)，好萊塢影星金·凱瑞 (James Carrey) 所飾演的《楚門的世界》(The Truman Show, 1998)；亞當·山德勒 (Adam Sandler) 所飾演的《魔鬼接班人》(Little Nicky, 2000)；班·史提勒 (Ben Stiller) 所飾演的《博物館驚魂夜》(Night at the Museum, 2006)，以及港星周星馳所飾演的《少林足球》(2001) 等電影。

恐怖／驚悚片 (Horror Films)

此類影片在國內外十分普遍，又以「鬼片」來稱呼，片中主要是引領觀眾進入到陰森恐怖的氣氛中，藉此引發觀眾恐懼與驚嚇的情緒反應。戲中的情節基本架構多為主角受到殺人魔、怪物、鬼魂的攻擊或追殺，或是失控的科學實驗與超自然現象（鬼魂或靈異事件）造成人類的死亡或受傷。例如：被列為影史上最恐怖的電影之一的《大法師：吸魂首部曲》(Exorcist: The Beginning, 1973)，《夜訪吸血鬼》(Interview With The Vampire, 1994)，《針孔旅社》(Vacancy, 2007) 等。

科幻片 (Science Fiction, Sci-Fi Films)

此類影片以美國好萊塢製作居多，在國內則頗為少見，其原因是製作這類影片需要大量的人造場景與模型製作，沒有相當資金成本是無法做到的。其主要故事的時空背景大都是放在未來世界，以奇幻且充滿未來性的虛構情節喚起觀眾對未來時空的想像力。例如好萊塢著名的《星際大戰》(Star War) 系列電影。

史詩／歷史片 (Epics/Historical Films)

此類型影片時空背景與科幻片正好相反，時空背景都是放在過去歷史中，以歷史上重要的人物或重大事跡為情節主軸。例如由凱特布蘭琪 (Cate Blanchett) 所主演的《伊莉莎白：輝煌年代》(Elizabeth: The Golden Age, 2007)。

羅曼蒂克的愛情片 (Romance Films)

顧名思義此類型影片之情節主要以描述各式各樣的男女愛情故事為基礎，例如：克林伊斯威特 (Clint Eastwood) 與梅莉史翠普 (Meryl Streep) 所主演的《麥迪遜之橋》(Bridges of Madison County, 1995)，李奧納多狄卡皮歐 (Leonardo DiCaprio) 與克萊兒丹妮絲 (Claire Danes) 主演的《羅密歐與茱麗葉》(Romeo & Juliet, 1996)。

戰爭片 (War Films)：

此類型影片主要是以戰爭時空為故事背景，描述戰爭對人類所產生的種種衝擊。例如：史蒂芬史匹柏 (Steven Spielberg) 所執導的《搶救雷恩大兵》(Saving Private Ryan, 1999) 以及強納森莫斯托 (Jonathan Mostow) 所執導的《獵殺 U-571》(U-571, 2000)。

音樂片 (Musicals Films)

此類型影片又稱之為歌舞劇片，一般來說以音樂或歌舞劇有關主題的影片皆稱為音樂劇，此類型影片主要的時空背景多架構在音樂劇團或是在音樂方面有其特殊才能的人物身上。例如：史考特希克 (Scott Hicks) 所執導的《鋼琴師》(Shine, 1996) 以及提姆羅素 (Tim Roth) 所主演的《海上鋼琴師》(The Legend of 1900, 1993)。

動畫片 (Animation Films)

俗稱為卡通片，早期此類型影片多是人為手工繪製而成，而非真人演出，但是近幾年來由於數位工業發展神速，3D 動畫不僅大量取代人工繪圖，更進一步的將動畫人物加入影片中，產生結合了真人與動畫人物同台演出的情形。例如：動畫與真人同臺演出的代表作品《一家之鼠》(Stuart Little, 2000-2005) 系列電影；以及專門製作電腦動畫的皮克斯動畫工作室 (Pixar Animation Studios) 所製作的《玩具總動員》(Toy Story, 1995) 等。

肥皂劇 (soap opera)：

「肥皂劇」一詞是從英文傳至中文的外來詞彙，通常是指一齣連續很長時間播放的多集電視劇，電視臺通常安排在每日固定同一時間多集連續播出，在國內稱之為「連續劇」。肥皂劇源於西方，一般指的是家庭婦女一邊做洗碗盤或做家務時，一邊又可以觀看電視節目的長篇連續劇，由於連續劇的情節發展大都聚焦於某個特定社會族群中多個角色之間的關係，

所以觀看過程中即使遺漏了一兩段沒看，對情節發展的瞭解並不會造成太大的影響，因為只需由前後情節稍加推斷，很容易便能知道遺漏的情節中到底發生了什麼事。

劇情片節目類型的分類事實上並非絕對，上述的類型只是粗略分述，其實在坊間還可看到其他許多類型，例如：內容為尋寶探險的冒險片（Adventure Films）、時空背景限定於美國西部拓荒時代的美國西部片（Westerns Films）、以男性同性戀為主題的男同性戀電影（Guy' Films）、以警方智慧辦案查緝兇手為主的推理劇或稱偵探片（Detective Films）、以災難事件為主題的災難片（Disaster Films）等不勝枚舉。

另外，由於影片製作大多有商業利益的考量，過去單一類型的影片製作在當代已然少見，情結類型多元化成為博取各年齡層與不同喜好的觀眾收看的重要因素。例如由詹姆士·柯麥隆（James Cameron）執導，凱特·溫斯蕾（Kate Winslet）與李奧納多·狄卡皮歐（Leonardo DiCaprio）主演的《鐵達尼號》（Titanic, 1997），這部影片故事背景建構在一九一二年四月十五日，當時被稱為全世界最大最安全的豪華遊輪「鐵達尼號」，自英格蘭南開普敦駛向紐約的處女航中，在加拿大東岸紐芬蘭附近的海面上撞上巨大的冰山而沉沒的船難事件上。這部影片就故事時空背景而言是部歷史災難片，但就劇中情節發展又名符其實是部淒美的愛情片。

（二）非劇情片

非劇情片的節目製作類型較為繁多，舉凡電視上常見的紀錄片、綜藝節目、新聞節目、廣告等節目多屬此類，由於本文篇幅的限制，在文中僅就較具影片深度的紀錄片作一介紹。

紀錄片（Documentary）

「紀錄片」（Documentary）一詞據稱英國人約翰·葛里爾生（John Grierson）在1926年觀看佛萊赫堤（Robert Flaherty）拍的《摩亞那》（Moana）一片後所新創的一個字。並提出紀錄片乃是「對真實的事件作有創意的處理」的觀點¹。

什麼是紀錄片？就紀錄片字面意義來看，不難瞭解這類影片是以記錄真實影像為主要製作目的影片，首先讓我們來窺探學術界對紀錄片的本質與定義的一些說明，以利對紀錄片

¹ Michael Rabiger (1998) 頁35-37。

有更進一步的認識。

1. 紀錄片必須源自用攝影機鏡頭對真實世界的捕捉，捕捉真實世界中的人、事、物的一種影片類型，所再現的影像是「真實的」。
2. 紀錄片是呈現一種看事物的方式，衡量人性的價值，激發觀眾的情感去參與、去思考、去判斷，作者藉由影像傳達觀念（思想、主張、意識型態）和人生的態度（生活方式、精神）。
3. 紀錄片是有觀點的，而且通常是有代表作者（導演）個人觀點的紀錄。
4. 他們較注重影片的社會教育功能而非戲劇效果。
5. 一部紀錄片可以是篇受到操控及事先欲想好的論文，也可以是部抒情及映象主義式的作品，此外大量透過文字、影像或人的行為來明白表達他的意義。似乎對紀錄片的可能性幾無限制，不過紀錄片的精髓乃在於深切敬重真實並反映出真實的迷人之處與逃避主義式的娛樂絕然相對，它信守的是真實生活原貌中的曖昧與豐富性²。

從上述的定義與本質中可瞭解，紀錄片是以呈現真實事件和人物的方式達到教育與說服觀眾為目的影片，其中「真實的再現」的本質其實跟劇情片並無不同，只是劇情片主要以呈現虛構故事的方式達到娛樂觀眾的目的，同時，劇情片所關注的是情節的發展；而紀錄片的重點在闡明主題。也就是這個基本的差異，使得兩者的影片製作方式不同，劇情片是用演員再現虛構的真實；而紀錄片中沒有演員，只有拍攝者所追求的真實素材³。

目前國內的公共電視（PTS）與有線電視中的發現頻道（Discovery Channel）、國家地理雜誌頻道（National Geographic）與動物星球頻道（Animal Planet）等皆屬紀錄片的節目。

二、舞臺與影視表演之差異及其影響

（一）舞臺表演與影視表演的差異

在一般人的眼中，舞臺劇的表演與電視電影的表演多半認為兩者是大同小異，現實生活中也經常見到舞臺劇演員跨足電影或電視的演出，而影視演員參與演出舞臺劇的情形亦時有

² Michael Rabiger (1998) 頁23。

³ 雖然紀錄片一般是沒有演員，但是仍可在紀錄片中看見用演員重演的例子，例如國家地理雜誌頻道的「空中浩劫特輯」，節目中為了使模擬空難事件發生時飛機上的事件發生經過更為逼真，常會用演員重演的畫面。而這樣的手法稱之為戲劇式紀錄片（Drama-documentary）。

所聞。但是，因為舞臺劇與影視兩者之間不論在製作技術實務上與藝術呈現上有著顯著的差異，自然影響了兩者之間看似相同的「表演」，下文即針對表演空間、時間、表演與導演之間關係與表演與觀眾的關係四方面來分析兩者之間的差異。

1. 表演空間 V.S. 表演方式

舞臺劇的演出場地是在劇場，由於劇場中舞臺與觀眾席有著一定的距離，這個觀眾與演員之間的距離，直接的影響了演員的聲姿表情是否能清楚的傳達給觀眾席中每一位觀眾，因此舞臺演員在舞臺上表演時，不論是肢體動作或是對白發聲，總是為了要清楚傳達給觀眾，而必須放棄真實人物生活的動作細節，而以較為誇張的肢體語言來取代，目的便是讓觀眾們能夠看得清楚、聽得明白⁴；相較於舞臺演員，影視演員的表演則是接近真實角色人物的生活動作，因為影視演員的表演是透過攝影機的鏡頭在電影螢幕或電視螢光幕上播放，所以影視演員根本無須擔憂觀眾能否看清楚自己的表演。

演員與觀眾因表演空間所產生的實體距離限制因素，影響的不只是聲姿表情的誇大程度而已，導演在表演方式的設計上也必須隨之改變。舉例而言：「一個人因無法面對坎坷的命運，而失魂落魄的走在街上」這一段演出文字敘述，在影視演員面對鏡頭表演時，演員大多只需竭盡所能的將愁雲慘霧的面部表情呈現在特寫鏡頭前，螢幕前的觀眾既可了然於心；但在舞臺上，若舞臺演員要達到給觀眾席裡的觀眾像螢幕前的觀眾一樣的感受時，舞臺演員除了呈現面部表情外，更要以較為誇張的肢體動作設計（例如恍神撞倒路人或失足跌倒），甚至加上一段傷心的角色內心獨白，方能展現給觀眾感受到與螢幕上同樣情感強度效果。

然而，實體距離雖然帶給影視表演更接近真實生活的表演方式，但是相對也限制了影視表演的角色廣度。由於攝影機能夠將演員表演的細節像放大鏡一般的呈現在觀眾眼前，因而一切非真實的效果在鏡頭前勢必要被排除，否則就會讓人覺得彆扭且不真實，最為顯而易見的是化妝與道具。影視演員在角色年齡受到極嚴苛的限制，因為即使化妝技術再精良，所能改變的多是角色的性格，例如將一位英俊小生化妝成滿臉橫肉的強盜並不事件難事，但想用化妝改變年齡面部外觀則是非常有限的，試要將一位二十多歲的年輕人化妝成五六十歲的中年人，而在畫面中不被觀眾發現其痕跡幾乎是不可能。但是舞臺演員在這方面卻佔盡了優勢，因為實體距離消彌了這個真實的問題，在舞臺上，一個年輕小伙子可以裝扮成白髮蒼蒼

⁴ 即使近代劇場演出演員發聲多藉由隱藏式麥克風來克服觀眾在聽覺上的距離感，讓演員能夠更接近角色人物的真實生活，但肢體動作則仍無法解決在距離上的限制。

的老人，並且當他輕易的舉起用保利龍材料做成的巨大石塊時，說不定還會受到臺下觀眾熱烈的掌聲。

2. 表演時間 V.S. 表演方式

舞臺演員與影視演員兩者在面對「表演的時間」上有著極大的差異，首先來看舞臺演員，舞臺演員在正式演出前，整齣戲是經過長時間所有演員在一起反覆的排演，當戲一開鑼，則是一氣呵成的將整齣戲從頭到尾的演完，演員在表演時間上是連續性的；反觀影視演員則完全不同，影片是一個鏡頭一個鏡頭的拍攝，事後再將一個個鏡頭經由剪接將影片排列組合而成。在這樣的製作情況下，影視演員的表演時間不只是非連續性的表演，更可說是一種表演情緒破碎性的表演，因為由於製作流程與經費的考量，影片的拍攝絕不可能像舞臺劇一樣的按照劇本以從頭到尾、一行接一行臺詞的順序拍攝方式進行，而是將同樣場景的戲安排放在同一段時間裡來拍攝，而且就算是同一場景的戲，也是同一鏡位的鏡頭全部拍攝完畢之後，再移動攝影器材到另一個鏡位⁵繼續拍攝。在此種製片流程下，影視演員不得不面對前後顛倒的劇情，同時還面臨支離破碎的表演情緒，舉例而言：戲劇中最常見的兩人對話的場景（即 A 演員說一句話後 B 演員回應一句話），在拍攝作業時，通常都是將 A 演員所有的臺詞拍完後，再移動攝影機拍 B 演員的臺詞，有時演員甚至必須要面對的不是活生生的演員而是冰冷冷的攝影機。

表演時間的連續與非連續性，直接影響的是演員表演情緒的連貫性與演員和演員對戲時的情緒反應。舞臺劇演出雖然有場景與時間的轉換，但大多是一個情節的段落，演員的表演情緒始終處於連貫的狀態，加上同場演員彼此對戲交流，對舞臺演員而言，戲劇角色人物的情緒較為容易掌握；反觀影視演員則是在整齣戲表演過程中不斷的以跳躍及破碎的方式在掌握劇中的角色情緒，因此影視演員的角色情緒掌握往往並非是演員本身的責任，而是導演的責任。因此在演員之間常有人說：「影視演員是導演的傀儡，而舞臺演員在舞臺上才是真正的演員」一說。

3. 表演與導演之間關係

從上文的敘述裡可以瞭解表演時間對演員表演的影響，其實也驗證了「舞臺劇的成敗決

⁵ 鏡位是指攝影機架設的位置。

定於演員，而電影的成敗決定於導演」這句話，但除了表演時間對演員的影響外，其實另一個重要因素才是真正的關鍵，那就是「電影藝術是從影片組合而來的」。俄國名電影導演普多夫金（V.I. Pudovkin, 1893-1953）曾經作了一個實驗，他從某部影片中剪取了當時俄國名演員莫舒金（Mosjukhin）臉部特寫鏡頭，鏡頭中演員的臉部都沒表情，而且是靜止的，他把這個鏡頭分別接了另外三個鏡頭畫面，第一個畫面是一碗熱湯，第二個畫面是一副棺材裡躺了一個女屍，第三個畫面是一個小女孩在玩小狗熊玩具。普多夫金將這三組畫面放映給觀眾看，結果，觀眾們都覺得莫舒金表現了三種不同的細膩表情，分別是看見一碗熱湯時表情是若有所思；看見棺材時表情是流露著悲傷；看見小女孩在玩小狗熊時表情透露著歡愉之色⁶。

從普多夫金導演的實驗中，可清楚的瞭解到電影藝術中導演扮演著一個「總體藝術」的關鍵角色，雖然舞臺劇的導演也執行同樣的任務，但是技術細節上是有所差異，舞臺導演往往著重在舞臺的整體連續畫面上（即布景、燈光、道具與演員在舞臺鏡框中的連續運動整體藝術性），在表演上則是著重演員群體之間的互動藝術性；而影視導演不僅在單一鏡頭中創造整體畫面的藝術性，同時更需在鏡頭排列組合上創造出電影藝術的價值。而戲劇與電影在這點上的差異既是羅森（John H. Lawson）在「電影語言的特性」一文中所指的：「電影和戲劇是用不同方式來詮釋現實，而電影是較具有推動力與流動性的運動」⁷。

因此，在影視實務拍攝中，尤其是非商業影片製作，常常可見導演使用非受過表演訓練的人擔任演員，甚至直接找尋真實生活中與角色年齡、職業相仿的人來擔當演出工作，其重要因素就在於導演所要創造的影像藝術是在於鏡頭排列組合所產生的戲劇張力。

4. 表演與觀眾的關係

就表演訊息交流而言，由於影視表演是藉由影片播放由螢幕畫面傳達給觀眾的介面，因此在演員從事表演行為的當下，並無直接或間接與觀眾訊息交流的機會。但舞臺演員則不然，由於演員與觀眾是共處在一個空間中——「劇場」，觀眾所看到的角色是活生生的「真實演員」在舞臺上所扮演的，觀眾覺得他實質的存在；而舞臺上的演員即使演出中全心投入所扮演的角色人物，也不可能感受不到觀眾席裡「真實觀眾」的存在。因此，在演出過程中不僅是演員的表演牽動著觀眾情緒，觀眾的情緒反應同樣也牽動著演員的表演，舞臺與觀眾席兩者之間是屬訊息交流的場域。也就是說，舞臺上演員的演出精彩，引起觀眾的熱烈迴響

⁶ V.I. Pudovkin 普多夫金（1957/1987）頁133-134。

⁷ John H. Lawson.（1964/1987）頁129。

時，演員同樣也會受到觀眾反應程度的影響，在觀眾迴響反應後做出表演回饋。

舉例而言，舞臺演員當戲演到某段落時，預期觀眾應該有笑聲迴響之處卻沒聽到觀眾笑；或是觀眾在不該有笑聲的地方，卻因為某些因素而笑聲四起（例如某演員忘詞，或是後臺發出意外聲響等）都會嚴重影響在舞臺上的演員接下來的演出進行，也因此舞臺表演品質沒有影視表演品質來的穩定一說，因為影片中演員的表演經過拍攝記錄過後的畫面是不再會有變動，而舞臺演員每次上臺的演出不論生理或心理狀態皆不會相同所致。

就觀眾觀劇過程訊息接受而言，觀眾觀看舞臺劇的演出時，觀看行為是自由的，每一位觀眾可以選擇舞臺上任何一個你想關注的焦點去觀看（某位演員的面部表情、某片佈景的紋理或是某個道具），但是電視或電影的觀眾則是被限制在狹小的螢幕裡，由導演決定讓你看甚麼你就得看甚麼，觀眾完全無法選擇在同一場景中畫面外的其他細節來觀看，而只能靠自己的想像，以至於在電視或電影中導演要傳達給觀眾的訊息強度遠比舞臺劇來的高。

由上述觀眾與演員的訊息交流與訊息接收中，可以了解到舞臺表演與影視表演對觀眾的觀看演出的感受其實有些差距。打個比方來說，這樣的差距就好像我們日常生活中的購買商品行為，觀賞影視表演就像你是以網路購物的方式取得商品；而舞臺表演則是像你親自到店鋪內選購商品一般，兩者最終的目的雖是一樣，但觀眾欣賞藝術創作的過程卻是完全感受不同。

（二）明星對文化與生活的影響

「明星」是演員表演商業行為下的終極產物，在只有電影膠片時代便已發展得相當成熟，至今已然成為票房的保證，甚至是被視為「可做銀行擔保」商品。其歷史淵源約在1930年代到1940年代之間，與美國好萊塢片場制度登上世界霸主地位同一時期，由於二次大戰期間美國好萊塢片場所拍攝的影片佔了全球百分之八十的市場，因而造成許多美國的明星在外國觀眾的心目中比他們本國影星份量更重的現象⁸。

演員與明星的差別並不在於表演技巧的優劣，而是他們具有吸引群眾的魅力以及受觀眾的歡迎程度。明星成名之後，角色類型往往被定型（專演某類型的角色）甚至有圖像化（iconography）的現象⁹，例如美國男星約翰·韋恩（John Wayne）、在觀眾的心中已是個西部牛仔的化身，他的名字以和社會男性氣概形象劃上等號。瑪麗蓮·夢露（Marilyn

⁸ Louis D. Giannetti. (1900/1992) 頁242-243。

⁹ Louis D. Giannetti. (1900/1992) 頁252。

Monroe) 這位美國二十世紀最著名的電影女演員之一，她動人的風姿已成為全世界影迷心中的性感女神性感符號，而且她的穿著打扮、服裝造型也成為流行文化的代表性。

觀眾塑造了明星，而明星影響了人們的流行與價值觀，不可否認「明星」的確傳達出一種意識型態與價值觀，確實在觀眾心底形成極大的影響力與衝擊力。若把演員表演視為是對現實生活的一種外在模仿行為的話，而明星對觀眾意識型態與價值觀的影響，則是觀眾在迷失了審美距離後的內在模仿行為。也就是說，觀眾對演員已經不再從欣賞演員的演技中獲得審美快感，進而是在對演員本身的外在行為模仿中獲得生理快感。

由於當今多元化媒體充斥著整個社會，電視新聞媒體、平面媒體與網路媒體已經和現代人的生活緊密相連不可分割，然而，各個媒體只談明星表演事業而不談其私生活幾乎是不可能，甚至後者的數量遠遠超過前者，以至造成影劇新聞等同於八卦新聞的脫序現象，此一現象實在值得現代人平靜省思。

三、電影與電視節目製作類型

當前在電影與電視節目的製作類型上，大至可分為劇情片與非劇情片兩種。所謂劇情片就是節目內容是經由編劇者的故事編撰而寫成的「一本劇本」，之後製作單位即依照劇本將影片拍攝出來，一般坊間所見之電影與電視劇多屬此種類型；而非劇情片其節目內容大多是沒有劇本的編撰，而只有一個拍攝主題與大致內容的故事大綱或計畫大綱，製作影片者依此大綱找尋題材拍攝後剪輯而成的影片，此類影片以紀錄片或是電視上所看到的綜藝節目為主。

四、引導學生分析與描述表演藝術作品

於觀賞演出活動之後，教師在課堂上可進行作品的討論，藉著對戲劇或舞蹈演出作品的分析與描述可協助學生整理思緒，並以討論方式表達自己的感受與想法，同時也學習接納他人的觀點，以達到產生與他人互動的能力。另一方面，教師也可引導學生依演出的內容與呈現方式，用記錄或撰述的方式表達出自己的觀點。

(一) 描述：

1. 創作的主题、思想、編劇家或編舞家創作主旨。
2. 作品創作的時代背景，何時、何地與相關的當代情形。
3. 使用動作元素、燈光、佈景、道具等適切的表現情況。
4. 提出人物之動作或語言特徵，描述人物特質。
5. 比較展演作品與景觀要素在視覺的互動與影響情形。

(二) 分析：

1. 作品的組織、架構包括：情節、內容的起承轉合、動作、路線、造型等。
2. 角色或舞者之間的人或物的相互衝突或關係。
3. 分析與演出內容相關的社會議題、性格、風格。
4. 比較和對照作品的創作背景。
5. 比較不同作品之美感或動人之處。

(三) 說明：

1. 陳述在作品中發現到何種表現特質，以藝術的字彙描繪出來。
2. 整個作品的內容，依觀賞者觀點或個人體驗，覺得作品的主题可以和那一種社會現象或事件做連結。
3. 個人的感受、觀感或延伸性的想法。

(四) 判斷與評論：

1. 作品的何種表現讓觀賞者認為是成功的還是失敗的。
2. 是否曾經看過類似的作品？
3. 觀察和比較同樣作品現場觀賞和錄影之差異性。
4. 詢問可能的情況、回應他人的意見並作自我之評價論述。

教師可依上述的步驟帶領學生嘗試著分析個人對於作品的看法，能表達自己參與戲劇或舞蹈活動後的感受，並且以文字記錄呈現出來，也可以在課堂中進行討論或與同學分享自己的想法，以達到藝術欣賞的目的。

五、引導學生連結表演藝術與現實生活之情境

高中「藝術生活」的課程除了延續九年一貫藝術與人文的概念，並透過課程的學習，提高文化素養與藝術審美能力，進而培養生活情趣，因此，教師可引導學生運用週遭環境或資訊，連結於課程中所學習的藝術活動。

- (一) 從社區中的戲劇或舞蹈活動，瞭解藝術活動與生活的關係，瞭解社區相關藝文活動之特質，鼓勵學生於課餘時間實際參與幕前的表演或幕後的協助工作，一方面檢視劇場與其他藝術彼此間之關係，也從工作中體會藝術活動，帶給予生活上的樂趣與各種特殊的經驗。
- (二) 透過網路或報章雜誌，蒐集各種表演藝術活動相關的藝文活動資料，並且發現生活中和藝術相關的人事物。
- (三) 對於表演藝術的參與或互動，發現故事中不同角色的觀點和感受與自己生活經驗的連結，進而了解日常生活中解決問題的概念。
- (四) 觀賞過的表演劇目或舞碼，可於課堂中運用想像力進行模擬演出。並使用錄影、語音、電腦科技，在演出前製、中程和後製做網路傳輸之發佈及資料的儲存。
- (五) 參訪創作者的工作室了解藝術作品的創作過程，從中體驗應用於自己的生活中。
- (六) 和家人分享自己學習過程中的成果與經驗，並鼓勵家人參與相關的活動，將表演藝術在實際生活中實踐。
- (七) 以戲劇或舞蹈的形式，呈現不同的環境議題，引導學生討論環境與生活的關係，將所學習和累積的藝術知能運用於日常生活的規劃與改造。
- (八) 透過資訊科技蒐集劇作家或舞蹈家的作品，瞭解藝術創作與時代潮流的關係。

學生於接受「觀摩與賞析」的課程之後，能夠拓展表演藝術的新視野，同時也能夠從賞析或分析各知名編導的作品，而激發各種創作的可能性。高中「藝術生活」課程中的表演藝術雖屬專業的科目，但其課程內容的設計與安排絕不同於專業科系的課程要求，授課的教師並非一定是專修表演藝術的教師才可任教，筆者認為最好的方式是協助學校現有的師資進行相關的學習，教師定可勝任「觀摩與賞析」的課程。另一方面，與其他科目進行協同教學，讓課程能夠進行橫向的統整，學生也能夠連結不同科目的知識，促使學生在學習過程中得以融會貫通並與實際的日常生活產生關聯，以達到「藝術生活」的教育目標。

第二節 表演與多媒體

藍羚涵

在劇院裡觀眾與舞臺上的演員間互動關係是時時刻刻的。劇院裡的演出不僅僅在與觀眾產生共鳴，而且要不不斷的引進新鮮的事物來吸引觀眾。不可諱言的在這快速變遷的世界，從事劇場藝術的創作家也會承受不小的壓力，科技的突飛猛進，迫使劇場人極力尋找科技在劇場中的適當功能，並顯示當今劇院演出所面臨的挑戰¹⁰（Carson, 2004, p. 154）。

劇場技術在這股科技潮流中明顯與傳統不同的包括「燈光經由電腦化，讓舞臺的氛圍精準的改變；機械與電腦操控的舞臺懸吊系統、旋轉式舞臺及移動升降式平臺等，讓換景間一氣呵成…又如利用多媒體影像，傳達劇中特定訊息」¹¹（藍羚涵，2007，p. 4）。而多媒體就是利用電腦運算來繪圖、編輯、整合的新媒體藝術，它則普遍的運用在視覺傳達藝術及多媒體動畫藝術等相關領域中。而近年來，表演藝術也嘗試與多媒體結合，使藝術跨領域的實踐跨入另一旅程碑。

一、多媒體概念

（一）多媒體（Multimedia）發展（1970～2008）

在1970年代後期至1980年代，便有許多藝術家¹²運用多媒體與表演藝術的結合呈現於劇場演出，如歌劇《大自然正遠離我們》（Nature is Leaving Us）¹³，若嘉納博士（Miroslaw

¹⁰ Carson, C. (2004). Turning conventional theatre inside out: democratizing the audience relationship. In G. Carver and C. Beardon (Eds.), *New Visions in performance*. UK: Swets & Zeitlinger.

¹¹ 藍羚涵 (2007)。現代劇場科技技術對戲曲舞臺佈景燈光設計影響探討。《2007年戲曲國際學術研討會：戲曲在當代因應之道》。臺北市：國立臺灣戲曲學院。

¹² 藝術家如後現代表演藝術家蘿瑞安德遜（Laurie Anderson）、導演羅伯威爾森（Robert Wilson）及新媒體藝術家米羅斯洛·若嘉納（Miroslaw Rogala）等。

Rogala) 為演出之導演、編劇及影像設計者，在演出中 Rogala 使用 3 組電視牆合約 6 米 (如圖 4-1)、48 臺監視螢幕、3 組錄影機頻道、5 組環繞音響頻道及 15 臺幻燈機。整座的電視牆位於上舞臺，其呈現內容包括有現場擷取視訊 (live video)、錄製完成視訊 (pre-recorded video)、靜態的圖片 (picture / image)、圖像 (icon) 及文字 (text) 等。Rogala 博士嘗試把這些多媒體元素結合於演出中，並視為角色的一部份，透過科技技術融於歌劇情節中，企圖將科技產物帶入藝術創作，給觀眾有別於傳統歌劇演出的舞臺視覺 (Rogala, 1993, p. 11-18)。



圖 4-1 歌劇《Nature is leaving us》

資料來源：Lovejoy, M. (1997). *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*.
N.J: Prentice Hall.

1990 年代以後，多媒體製作技術隨著電腦科技飛速有了突破進展，人性化電腦軟硬體操作介面開拓人類科技使用的普及性，藝術創作者試圖利用電腦從事繪圖、動畫、排版、音樂、遊戲及網頁等製作，這股風潮讓科技與藝術原於不同平行線上有了交集。此時，在表演藝術領域多媒體運用於劇場中也逐漸成為趨勢，其中受到矚目的是虛擬實境 (virtual reality) 與戲劇演出結合。在學術界也積極尋求與相關虛擬實境科技團體合作。

1995 年美國堪薩斯大學 (University of Kansas) 所製作「社會機器化」(The Adding Machine)¹⁴ (如圖 4-2)，也是堪薩斯大學首次嘗試利用虛擬實境於戲劇中，在劇場裡的觀眾體驗電腦即時性 (real-time) 及三度空間影像與現場演員所產生微妙互動。1998 臺灣大學戲

¹³. 「NATURE IS LEAVING US」演出地點在美國芝加哥 Goodman Theatre Studio，演出時間為 1989 年 10 月 13-22 日。

¹⁴. 「THE ADDING MACHINE」演出地點在美國堪薩斯 Crafton-Preyer Theatre Goodman Theatre Studio，演出時間為 1995 年 10 月 18-30 日。劇情描述主角 Mr. Zero 在一個失去人性與機器社會裡試圖追求快樂。虛擬實境設計：Mark Reaney。



圖 4-2 戲劇《The Adding Machine》

資料來源：<http://web.ku.edu/~mreaney/reaney/ciren/ImagesReaney/addmach.jpg>



圖 4-3 戲劇《一個無政府主義者的意外死亡》

資料來源：<http://vr.theatre.ntu.edu.tw/hlee/anarchico/index.html>

劇系的「一個無政府主義者的意外死亡」¹⁵將諾貝爾文學獎得主義大利劇作家 Dario Fo 作品以虛擬實境方式表現，並以網路即時播放方式讓無法到劇場觀看者也可同步欣賞演出。這兩案例顯示電腦科技之技術已被發揮在劇場中，舞臺視覺邁入新世紀。

在二十一世紀，多媒體運用於劇場演出更加普遍，其原因有電腦設備等級提升，軟體及投影機技術改善更符合劇場的需求，這現象提供多媒體創作者更豐富技術資源。2005年百老匯音樂劇《白衣女子》(The Woman in White)¹⁶的投影佈景 (projector scenery)，可算近年來重要且具代表性作品之一；在前製期《白衣女子》的多媒體動畫部分有 18 台電腦共同製作，William Dudley 為主要佈景及動畫設計者，他帶領數十名助理使用 Cinema 4D 軟體，花費一年四個月時間建構 3D 模型及動畫，再由專業影像多媒體公司 (Mesmer 和 Digital Antics) 進行編輯後製。舞臺佈景架構在弧形佈景 (視同投影幕) 的旋轉平臺上，投影畫面被分為有四個部份，使用 8 臺巴可品牌投影機 (Bacro G8 ELMs 和 Bacro G10 ELMs)，舞臺及觀眾席各 4 臺懸吊適當位置、高度及角度來呈現維多利亞式的場景¹⁷ (Lampert-Gréaux, 2006, pp. 34-35)。

在學術界，西密西根大學 (Western Michigan University) 2007 年所製作的音樂劇《浮世德博士》(Doctor Faustus)，以先進高科技技術創造舞臺視覺，其多媒體效果有如 IMAX

¹⁵ 演出地點在臺灣大學視聽小劇場，演出時間為1998年11月14、15日。虛擬舞臺佈景設計：李賢輝，數位影像設計：施克昌。

¹⁶ 「THE WOMAN IN WHITE」首演地點在英國倫敦Palace Theatre，演出時間為2004年9月。次年移至美國紐約Marquis Theatre，演出時間為2005年11月。本劇改編威爾基柯林斯 (Wilkie Collins) 同名小說。

¹⁷ Lampert-Gréaux, W. (2006). Victoriana on video: An update on the projected images and scenery to bring the woman in white to Broadway. LIVEDESIGN, 40 (1), 34-35.



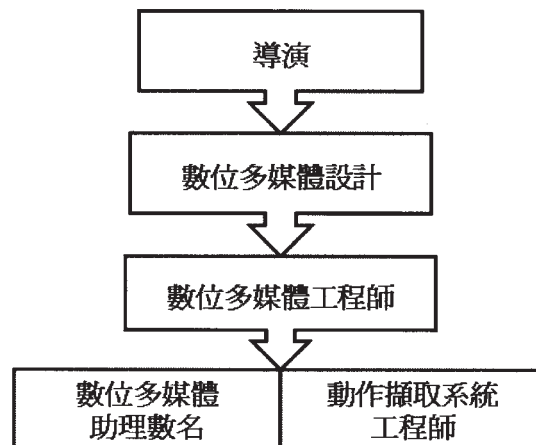
圖 4-4 音樂劇《白衣女子》
資料來源：LIVEDESIGN



圖 4-5 音樂劇《浮世德博士》
資料來源：LIVEDESIGN

電影，演員們與投影裡的動畫、影像及聲音有著臨場感十足的互動¹⁸。本音樂劇的多媒體製作具有堅強組織架構團隊（如表 4-1），軟硬體設施的完備是達到演出預期效果要件之一（如表 4-2）（Abbott, 2007, pp. 36-41）。以上例子說明，多媒體呈現於劇場演出已成為專業化，就如同被熟知的舞臺燈光、佈景及服裝等般。可預期的是，隨著人類對科技推展及對藝術創意的突破，觀眾將不斷享有不同風格、形式的表演藝術。

表 4-1 音樂劇「浮世德博士」多媒體製作團隊



資料來源：LIVEDESIGN

¹⁸ 「浮世德博士」部份演出實況: <http://www.wmich.edu/digitalmedia/projects/dr-faustus/index.html>

表4-2 音樂劇「浮世德博士」軟硬體設備

軟硬體設備	內容
電腦	Dell Precision Wokstation (Windows XP, 2GB RAM, 7900Series NVIDIA Gaming Cards)
投影機	Panasonic DW5000U x4
軟體	Vicon IQ (Capture-Processing) Autodesk MotionBuilder Autodesk 3DS Max
Stereoscopic 3D (3D 影像技術)	Screens - Harkness Hall Spectra 3D
投影幕	Rosco Clear Screen x2

資料來源：LIVEDESIGN

(二) 多媒體元素

多媒體是指同時使用兩種以上媒體元素傳送訊息，屬數位媒體；其元素包括：文字、圖形、靜態影像、視訊、圖像、動畫、音訊及虛擬實境等，每元素所能展現特色如表 4-3。多媒體設計者可利用這些元素，透過電腦軟硬體處理、編輯及組合創造表演藝術中的視覺效果，最後展示於大眾。而媒體元素在科技與藝術的共同發展中將會不斷有新的媒體元素產生來豐富表演藝術¹⁹（孫曉梅，2004, pp.1-4）。

表4-3 媒體元素之特色

媒體元素	特色
文字	具邏輯性及條理性，有特殊傳達訊息功能，可表達抽象、深度意涵事物。
圖形	以線條及色塊構成，具簡潔的特性，可表現概念性及抽象事物。
靜態影像	明確傳達訊息，直接反映事物，可讓人留下深刻印象。
視訊	利用錄影方式記錄事物，可表現生動並具真實感。
圖像	具美學價值，可傳達自然、傳統意義及作品內涵。

¹⁹ 孫曉梅（2004）。《舞蹈多媒體技術及其應用》。上海：上海音樂出版社。

動畫	具無限可能性及創造性，透過圖畫依序的電腦運算，表現連續畫面來模擬真實或非真實的人、事、空間環境。
音訊	包括言語、音樂及音效，是加強、解說及烘托媒介，增加視覺的生動性。
虛擬實境	多媒體動畫與現場演員產生互動，虛與實間的戲劇效果製造無線的想像空間。

(三) 多媒體目的

無論戲劇、舞蹈及音樂等的演出，使用多媒體改變了表演藝術創作過程、呈現方式及視覺效果。舉例來說，在創作過程中，為能表現導演或編舞者對作品的意圖，需與多媒體設計密切溝通產生共識，透過排練與表演者搭配，必需經過無數修正，以求完整契合；呈現方式則可以讓演出換景達到快速、無聲、及不需太多換景工作人員。其效果以舞蹈的空間為例，孫曉梅（2004）指出：

…多媒體舞蹈中，它可以建立一個虛擬的環境，不僅僅存在于背景中，而且存在於整個舞者的空間，那時舞者的舞臺就不再是一個只有一面朝向觀眾的結構，而是可以在（3度空間）裡旋轉觀看舞蹈，再每一個角度，都會有一種新的形式美感在裡面，環境與舞者將達到水乳交融的境界。（p. 27-28）

多媒體藝術在舞作中運用得當，有助舞臺空間的再創、傳達情境並營造氛圍，讓觀眾對舞作得到深刻的印象及解決肢體表現中難以理解的意涵，可以使演出得到加分成效，拉近演出作品與觀賞者的距離。

思考多媒體在舞臺上的定位，思考多媒體內容之藝術內涵及思考多媒體與劇場藝術之相互關係成為重要課題。因此，在多媒體的專業領域，目的除了不斷在技術上追求突破之外，並力求多媒體內容之呈現能與演出意圖合為一體來展現其特殊性及藝術性，共同展現表演藝術與多媒體藝術不同風貌及更多可能性。

二、多媒體運用於表演藝術之設計及表現方式

(一) 設計概念

多媒體設計是屬於視覺藝術範疇，由形態（form）、顏色（color）及材質（material）結合為視覺形式；設計就是有計畫創作，透過多媒體設計者與導演／編舞者溝通，設計者思考作品的形態。如現實形態是以具象寫實或抽象幾何觀念來發展；觀念形態則是抽象理性或感性形態²⁰來發揮。顏色對設計的表現也有絕對的重要性，色彩被歸類成暖色系（如紅、黃、澄等）、冷色系（如藍、藍紫、藍綠等）及中性色系（如綠、紫等）；暖色系附有熱情、開朗及歡樂感受，冷色系則帶有安詳、冷靜及和平象徵，中性色系如是明度高具有炫耀感，明度低則含蓄樸實²¹（丘永福，1990，pp. 36-46）。在材質（如木、銅、鐵等）則強調表現於多媒體裡則是展現視覺感知，非觸覺的材質特質。

另外，美的形式原理是由秩序（order）、和諧（harmony）、韻律（rhythm）、比例（proportion）、反覆（repetition）、強調（emphasis）及平衡（balance）等構成。在作品中呈現有秩序規律的組織，形式上得到相互協調的和諧感，視覺上引起有組織的韻律效果，部分與部分或部分與整體間有完美比例的關係，透過反覆式的運作得變化，凸顯主體的強調加強視覺效果，及空間各部分重量得到平衡等是美感的基本法則；這基本法則絕非是鐵律，設計者需靈活應用法則才能創造感人的作品（pp. 48-59）。

每一時代都有其代表風格，學者²²認為數位藝術會受到當今藝術風格之後現代藝術表現方式的影響。後現代主義崛起於1960年代的歐洲國家，無論政治、經濟及社會在全世界都瀰漫自由風氣。當代藝術家也深刻受到影響，主張藝術應反形式、去中心、無意圖、無序、即興、複製、拼湊、重視創作過程等。藝術、生活與商業市場形成不可分的一體，作品量產化不需存在意義與價值，重視欣賞者自我體驗。感受到作品不確定性也是後現代主義特徵之一，如拼貼式（Collage）藝術品匯集意象、風格、技巧和歷史，利用複製再複製，模糊時代背景，再組成一拼貼式的整體；即使拼貼方式被批評喪失感情、深度、意義及缺乏歷史觀，但隨科技越進步，取材與製作的容易度提高，這樣的拼貼現象將持續發展在藝術領域中（藍羚涵，2007，p. 17-19）。

²⁰ 理性形態：理智的美感表現。感性形態：感覺和情緒的創作表現。

²¹ 丘永福（1990）。設計基礎。臺北市：藝風堂出版社。

²² 陳儒修、江學滢、周盈君、吳佩芬（2006）。音像藝術。臺北市：國立臺灣藝術教育館。

藝術特質是傳承了過去，融合當代，為未來創造無限的可能性。設計者可以保有開放態度接收不同設計概念，經過直覺和思考做為創造起源，專業的教育訓練及設計經驗累積是多媒體設計者不可忽略的要素。

(二) 表現方式

在表演藝術裡，表演者與觀賞者處於同一空間是構成正式演出的條件，舞臺上的視覺及聽覺是與觀眾溝通的媒介，表現方式考驗著導演及設計者，適當的方式可以展現作品的流暢及獨特性。多媒體運用於表演藝術之表現方式大致可分為三類：並行式、引導式及互動式。

1. 並行式

多媒體與表演者呈現方式屬並行，多媒體內容有輔助說明演出之意圖功能，看似無交集，卻可表達表演者無法解釋的情境或環境。文字、圖形、靜、動態影像是常被使用的媒體元素。

以現代舞蹈家 Robert Regala 的《Retreat》²³ 為例(如圖 4-6 ~ 4-9)，本舞碼沒有音樂，沒有任何裝飾點綴，只有舞者的呼吸、腳步聲及動作，充分展現自然、簡單及純粹的體驗。Regala 試圖敘述一完整的生活經驗及體會，打開生命的簾幕，觀眾看到的是舞蹈與生命，聽到確是自己內心聲音。多媒體製作過程記錄如下：

在多媒體製作方面與 Regala 溝通，並提出多樣設計方案及呈現方式，他 (Robert Regala) 很耐心來了解設計動機與製作過程，並留給設計者創作空間，最後決定以花和舞作相結合。它包含鬱金香、向日葵、玫瑰、蘭花、蓮花、天堂鳥和太陽花，每種花有其花語傳達著愛、美麗善良、樂觀向陽、正直、出淤泥而不染的氣節、像鳥一樣展翅高飛的夢想及像太陽一樣充滿能量的生命，這也正是他在此舞作想傳達給觀眾的訊息。花與花間，透過電腦軟體的特效轉換，呈現意象美，帶領觀眾進入一幕幕的花、舞世界。舞作結束前，舞者們圍成圓向外退，留下一舞者於舞臺中央唱著〈cold water〉²⁴，天幕上打著一朵盛開的太陽花，就像 Regala 及你我的夢想，無論在任何環境都能從心中開出美麗的花朵，充滿著勇氣打開心

²³ 發表於國立臺灣藝術大學舞蹈系2005年度公演「舞東舞西」。

²⁴ Cold Water：收錄於Damien Rice 專輯damien rice O，2004。

面對人生許多不完美與缺憾，這才是所謂的完美。²⁵（藍玲涵、陳怡君，2006，p. 69）

「*Retreat*」的多媒體表現方式則可被視為並形式，*Regala* 將這作品分為 7 部分由不同的花給與搭配，舞者動作與花的影像並行的進行，透過花的語意傳達編舞者的意圖，整個視覺效果也更為豐富。



圖 4-6



圖 4-7



圖 4-8



圖 4-6 ~ 4-9 現代舞〈Retreat〉，攝影：陳長志。

2. 引導式

引導式指利用多媒體影像在作品呈現前的引述，使用文字及影像等媒體元素傳達必要的訊息給觀眾，才進入作品主要議題，這樣的表現方式可以將作品內容解釋得更完整，導引觀

²⁵ 藍玲涵和陳怡君（2006）。以視覺打造夢想的旅程。臺藝戲劇學刊，2，66-77。

眾對作品有更深刻的體會。

以民族舞蹈家林秀貞的《與為征戰》²⁶ 為例（如圖 4-10～圖 4-11），隨著澎湃的音樂，一群勇士為保衛國家憤而抵抗偷襲的敵軍，但這群勇士並非戰敗身亡，而是敵不過大自然黃沙的侵襲，被黃沙給淹沒。《與為征戰》展現勇士們的奮勇不懈精神及不敵大自然的悲情。編舞者為能讓觀眾更瞭解《與為征戰》中深奧的人文、歷史、環境背景，在多媒體設計加上了絲綢之路片段當引述，並結合並形式來呈現舞作。多媒體製作過程記錄如下²⁷：

…我們從畫面上的絲路，不管是南絲路、北絲路、綠洲絲路…用非常跳躍的，沒有說非常系統化的，我們把一些情境表現在畫面上。那麼讓觀眾覺得說，絲路上不是只有一般大家講般，而是絲路上有綠洲，它也有沙漠，沙漠當中不是只有莫高窟…它還有非常神秘的令人不解的墓葬遺址。所以這些東西呢，當小河墓葬要開啟之前，我們就用一種聲跟影的媒介，讓觀眾進入到羅布泊的沙漠當中。所以從那個時候，要讓在羅布泊墓葬裡的勇士在這個黃沙裡面。要如何讓它凸顯出來，當初就用一塊布，讓同學（工作人員）去舞動黃紗（布），那麼透過投影光，以及其他光的輔助，那麼那一塊布它就跟這個黃沙結合在一起。所以它結合在一起的時候，當布幔拉開的時候，我們只是在企圖經營說，讓這些人從黃沙之中慢慢的出來²⁸。（林思好，2008，p. 50）

觀眾透過一幕幕相關絲路史料場景為開場，了解勇士們的背景文化，這時所有的舞者（勇士）在白紗幕（懸掛於下舞臺）後面預備，當影像在白紗幕部分告一段落時，白紗幕升起，觀眾看到的是另一層次的黃紗布與投影結合，在視覺上，絲路黃沙佈滿個整舞臺。之後，影像到了背景幕（屬 RP 投影幕），懸掛於上舞臺，舞臺上舞者與多媒體關係轉換成並行式。這樣的呈現讓複雜情節有了解套，編舞者透過一層次又一層次影像，有目的性的傳述舞作意圖，並展現藝術的知性與感性。

²⁶發表於國立臺灣藝術大學舞蹈系2007年度公演《與絲路黃沙共舞》。

²⁷舞蹈家林秀貞之訪談內容，林思好記錄。

²⁸林思好（2008）。劇場多媒體藝術對舞蹈的影響——以《The Day》、《藍色狂想曲》、《與誰征戰》為例。國立臺灣藝術大學舞蹈學系學士論文，未出版。

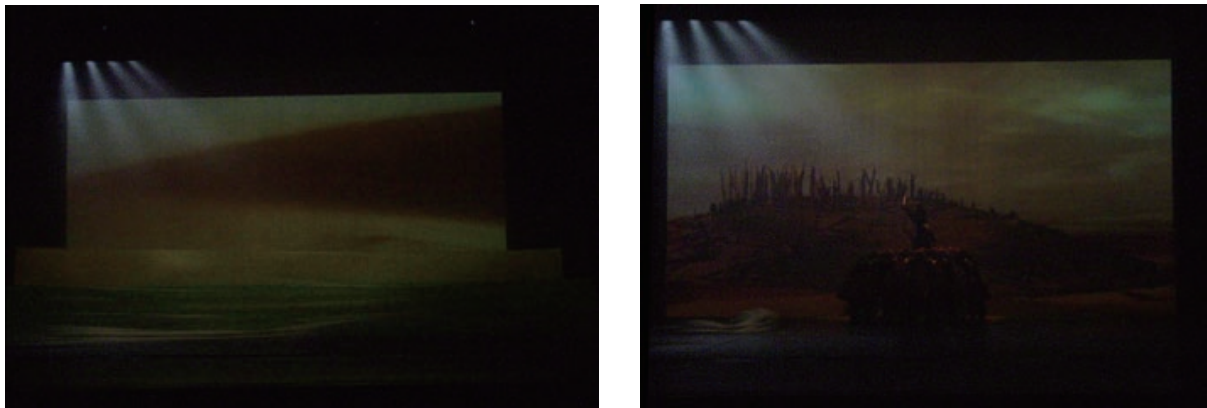


圖 4-10 ~ 4-11 民族舞蹈《與為征戰》，攝影：羅煥隆。

3. 互動式

一般而言是指電腦和它的使用者的對話，是人與機器間建立的立即相互回應關係（Austin and Doust，2007，p.181）。這樣的互動形式不同於固定式（如印刷品，攝影，收音機，電視或電影等），可應答互動的展覽品、物體和空間環境是最新且具挑戰的新媒介（p. 11），有效的結合靜、動態影像、聲音及文字等，人類可以進入虛擬空間與它產生思想交流並激起軀體與靈魂回應（p. 52）²⁹。王聖文（2007）曾說明有關互動式媒體的特質如下：

當互動媒體開放觀眾參與時，參與者即進入了藝術家所創造出的情境當中，並且觀察互動的方式與作品內容或機關進行互動與對話、感受藝術家創作的用意等，無形之中進入了藝術家所預設好的氛圍中，這些細節多充滿著藝術家所欲表達觀念或是想法。也因為這樣，藝術家、作品、參與者三者的關係才能完整連結，作品因而漸趨完整。（p. 23）

常見劇場演出方式是表演者與多媒體影像直接產生互動關係。在演出時，真實的表演者與虛擬的影像透過語言或肢體的互動對情節、事件賦予意義與目的。劇場中，多媒體設計者、作品及表演者設計理念連結，才使作品完整。這樣表現方式使用的軟、硬體電腦及相關設備相較並行式及引導式更為先進，所花費的製作期也較長。這樣的互動式視覺效果在演出

²⁹ Austin, T. and Doust, D. (2007). New media design. London: Laurence King Publishing.



圖 4-12 ~ 4-13 戲劇《莫斯科劇院人質事件》(資料來源：表演藝術雜誌)

中運用得宜的確可讓人驚嘆。

以西班牙拉夫劇團的《莫斯科劇院人質事件》³⁰ 為例(如圖 4-12 ~ 4-13)，本劇描述 40 名車臣武裝份子，於 2002 年 10 月持槍闖入杜夫羅夫卡劇院內，並挾持正再觀看演出 805 名觀眾的真實事件。舞臺場景是以多媒體呈現，其中許多片段是利用互動處理方式，如一開場展現 17、18 世紀間俄國華麗皇室景象，場景變化就隨著真實演員的移動轉化空間，真實演員也可以打開虛擬影像中的窗戶，與窗外虛擬群眾揮手，並與虛擬演員對話³¹ (廖俊逞，2008，pp. 20- 21)。透過投影舞臺可以同時呈現多樣空間，其場景與場景轉換迅速，虛擬人物在劇情發展中發揮了功能，使演出進行更為流暢。

三、多媒體運用於表演藝術之流程與製作

(一) 多媒體製作流程

多媒體與表演藝術可視為不同專業領域，這樣的結合是需設計會議的溝通，明確其主題概念與風格表現是設計者與導演／編舞者不可忽視的前製作業。導演／編舞者需清楚將作品意圖透過口述或影像傳達給多媒體設計者。多媒體設計者需依照導演／編舞者想法給予創造。多媒體設計者需參與彩排直接感受演出作品意境及氛圍。彩排時段是多媒體影像與表演

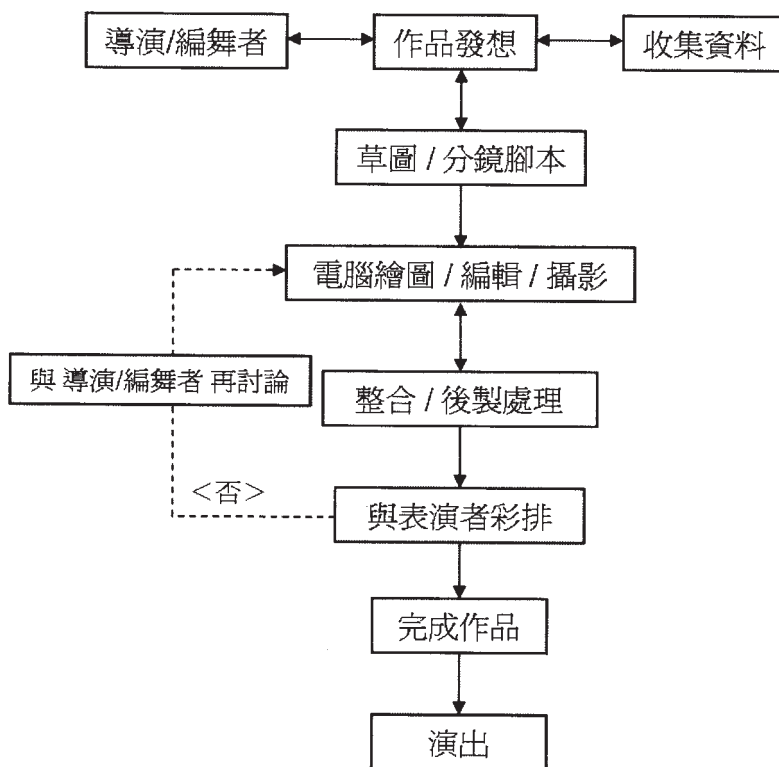
³⁰ 曾2008年7月發表於臺北國家戲劇院。

³¹ 廖俊逞(2008)。《莫斯科劇院人質事件》恐怖攻擊就在你身邊？表演藝術，187，20-21。

者的互相搭配最好時機，通常彩排後的修正是必需的，多媒體修正的複雜過程及所需的大量時間是難以想像，因此最好在進劇場前就能定稿完成。

其製作流程（如表 4-3），多媒體作品的發想除了設計者的想法外，導演／編舞者的理念及蒐集資料都是創作構思的來源，草圖與分鏡腳本的繪製可記錄所有發想，經過腦力激盪，再與導演／編舞者討論獲得共識，完成分鏡圖後便可進入數位圖像處理階段包括繪圖、編輯及攝影等相關製作，經整合後製作成可播放格式（如 MPEG、DV、MOV 及 AVI 等），並製成 DVD 光碟。將初步完成作品參與彩排並進行修正，直到作品得到滿意準備演出。

表4-3 製作流程



（二）多媒體製作工具

1. 前製、後製常見軟體設備

以（表 4-3）製作流程表為例，前製作業是指作品發想、草圖與分鏡腳本及電腦繪圖

³²、編輯與攝影此三階段，其軟體以影像編輯為主如 Adobe Photoshop 和 Ulead PhotoImpact

³² 電腦繪圖：Computer Graphics，指利用電腦計算來從事繪圖的工作。

其他常被使用的還包括製作 3D 模型、動畫及虛擬影像等相關軟體如 Flash MX、Adobe After Effects、3D Studio Max、Autodesk MotionBuilder 及 Virtus WalkThrough VR and 3-D Website Builder。後製則為整合及準備演出階段，其軟體以整合文字、圖片、視訊、音訊、及動畫等多媒體元素的非線性剪輯系統³³ 軟體如 Movie Maker、Adobe Premiere 及 Ulead Media Studio 等。以下為軟體主要功能介紹如表 4-4：

表4-4 常見的使用軟體暨功能

	軟體名稱	主要功能
前製期	Adobe Photoshop	影像編輯軟體。有理想的數位影像工作環境，編修、彩繪等功能，可創造完美的數位影像，是平面媒體在影像製作上的選項之一。
	Ulead PhotoImpact	影像編輯軟體。結合數位相片編修、自然彩繪、網頁設計及多媒體管理軟體，可處理影像技術與特效，是平面媒體在影像製作另一選項。
	Flash MX	向量繪圖軟體及動畫軟體，可匯集音樂、聲效及動畫，亦可以匯影片檔案格式，包括 MPEG、DV、MOV 及 AVI，是製作動態影像選項之一。
	Adobe After Effects	動畫圖形及視覺效果軟體。動態影像設計的輔助工具，是視頻後期合成處理的專業非線性編輯軟體。After Effects 應用範圍廣泛，如影片、電影、廣告、多媒體以及網頁等的合成製作。
	3D Studio Max	3D 模型、動畫製作及著色的軟體。可模擬虛擬空間，製作模型、材質貼圖、燈光設定、角色人物動畫、Dynamic 動畫視覺特效模組及動畫特效影音整合製作。
	Autodesk MotionBuilder	3D 角色動畫軟體。具角色的動作捕捉、動作調整功能、動畫製作及真人和虛擬即時對話功能，是強大的肢體動作調整軟體。
	Virtus WalkThrough, VR and 3-D Website Builder	可於平面圖及正視圖建立 3D 模型，並直接在建立的 3D 空間執行 "WalkThrough"。簡單的說，觀賞者可操作控制器（如滑鼠）遊走於虛擬的 3D 空間裡。

³³ 非線性剪輯系統（non-linear）：「非即時」的方式剪輯影音片段，如上字幕、跑馬燈、轉場特效、裁切等多媒體編輯功能。通常，都是用軟體來完成。有線性剪輯系統（linear）：「即時」的方式剪輯影音片段，因此多數是用硬體的功能來完成。像電視台的新聞，一方面要播放主播的畫面，又要加入左側或下方的跑馬燈，並且上字幕，這種即時呈現的模式就要用剪輯系統完成。

後製期	Movie Maker	Windows XP 內建之視訊編輯軟體，可以將文字、影片、照片、音樂等各種數位媒材搭配不同視訊效果、轉場特效、字幕效果讓使用者自行剪輯製作小型影片。
	Adobe Premiere	Windows XP 內建之視訊編輯軟體，可以將文字、影片、照片、音樂等各種數位媒材搭配不同視訊效果、轉場特效、字幕效果讓使用者自行剪輯製作小型影片。
	Ulead Media Studio PowerPoint	影像編輯軟體。結合數位相片編修、自然彩繪、網頁設計及多媒體管理軟體，可處理影像技術與特效，是平面媒體在影像製作另一選項。
	Flash MX	向量繪圖軟體及動畫軟體，可匯集音樂、聲效及動畫，亦可以匯影片檔案格式，包括 MPEG、DV、MOV 及 AVI，是製作動態影像選項之一。

2. 硬體設備

電腦配備需求的合適性可使製作多媒體順暢，就以影像編輯軟體 Adobe Photoshop 為例，建議配備是 512MB RAM 記憶體，Pentium III 以上中央處理器，120M 以上硬碟空間，富有 3D 加速卡，支援 OpenGL 的顯示卡，64MB 以上的 RAM，1024x768 真實色彩的顯示器，8X CD-ROM Driver。而越高階軟體如 3D Studio Max 所需要電腦的配備需求就越高，設計軟體公司也都會加以註明於說明書內。使用者應取得恰當良好作業環境好，而未必需高價的硬體設備。

投影機的選擇需依照劇場條件與預算考量為先，在演出時有舞臺燈光照明的情況，理想的投影機流明度在 1 萬以上，主要的原因是流明度越高則亮度越亮，投射的影像表現越清晰，但其價錢（租／買）相對的昂貴。一般而言，投影機以背投方式最佳，背投是投影機置於投影幕後面（與觀眾相反方向），影像的清晰度可較不受舞臺燈光影響。這樣可避免投影之影像直接投射在表演者身上，但背投的條件需有足夠後臺空間來產生需要的影像大小。因此，當劇場的後臺空間不足情況則會採用正投，將投影機放置於觀眾席中是相當普遍的方式，於觀眾席中尋找適當的擺設位置包括距離、高度及角度的考量，但以不影響觀眾觀看演出讓投影影像表現最佳為原則。

投影幕通常是指白布幕、劇場用的天幕或特製 RP 投影幕等。將影像投向投影幕上並非

唯一的方式，演出中也可見影像投影在景片上或甚至黑幕上，以臺北藝術大學 2008 年夏季公演《歌德浮士德》為例，將投影機放置兩側包廂，影像直接投向左、右舞臺景片上，其影像仍清晰可見；又如臺灣藝術大學 2008 年戲劇與劇場應用學系畢業製作《08，沒錢！絕不付帳！！》中的一場車禍場景，投影影像是在景片及黑幕上，表現剪影般的車水馬龍夜景。以上二案例在演出中都製造有別於投影幕的視覺效果。另外，2008 年北京奧運利用 LED 的投影螢幕技術，創造高解析度的影像呈現，使投影技術更上一層樓。

其它的硬體設備還包括攝影機、DVD 放映機及演出時即時播放設備等。無論軟體或硬體設備會因為實際演出及科技的進步而有所不同及更新。多媒體之設計及執行者需評估演出內容、預算及工作時間等因素來決定設備需求。

四、結語

科技的發展直接影響了藝術的創作模式及表現方式，許并生（2006）指出：

科學技術的發展給予了藝術發展巨大的影響，推動了人們對藝術的重新認識，提供了反觀以往的認知和評價的條件。尤其是圖像技術和大眾傳媒的發展，擴大了藝術的範圍，給人們帶來新的觀念……。(pp. 48-49)

如 Lampert-Gréauxu（2007）認為要用一個名詞來總結未來的劇場設計那必定是投影（p. 54）。除舞臺佈景外，燈光及音樂設計也已邁入數位時代，就是科學技術所帶來的影響及改變。

多媒體數位化展現了有別傳統舞臺的視覺呈現，也提供藝術家不同的媒介作為創作的元素。然而，表演與多媒體結合的表現方式並未完全獲得觀眾、學者或藝術家的認可，對多媒體設計而言需思考多媒體對作品的意義，讓多媒體藝術在表演藝術中找到適當的定位。因此，多媒體設計者除了接觸不同領域（如科技、文學、社會學…等）的相關知識外，更應該不斷的採用新的藝術技巧及表現手法來刺激自己的創造力，進而開拓表演藝術自由化、活絡化及多元化格局。

參考書目

- 王亞維（譯）Michael Rabiger（1998）。製作紀錄片。臺北：遠流。
- 王聖文（2007）。〈臺北島〉——媒體藝術之創作研究。國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系碩士論文，未出版。
- 丘永福（1990）。設計基礎。臺北市：藝風堂。
- 林思妤（2008）。劇場多媒體藝術對舞蹈的影響——以《The Day》、《藍色狂想曲》、《與誰征戰》為例。國立臺灣藝術大學舞蹈學系學士論文，未出版。
- 許并生（2006）。基于實踐的藝術學論綱。後現代思考：藝術的本質與未來。上海：學林。
- 孫曉梅（2004）。舞蹈多媒體技術及其應用。上海：上海音樂。
- 焦雄屏（等譯）Louis D. Giannetti.（1900/1992）。認識電影（derstanding Movies）。臺北：遠流。
- 劉森堯（譯）V.I. Pudovkin.（1953/1987）。電影技巧與藝術教育。臺北：書林。
- 羅學濂（編譯）John H. Lawson.（1964/1987）。演進中的電影語言。臺北：中華民國電影圖書館。
- 藍羚涵（2007）。現代劇場科技技術對戲曲舞臺佈景燈光設計影響探討。2007年戲曲國際學術研討會：戲曲在當代因應之道。臺北市：國立臺灣戲曲學院。
- 藍羚涵和陳怡君（2006）。以視覺打造夢想的旅程。臺藝戲劇學刊，2，66-77。
- 廖俊逞（2008）。莫斯科劇院人質事件，怖攻擊就在你身邊？表演藝術，187，20-21。
- Abbott, K.（2007）。Giving new power to an old story. *LIVEDESIGN*, 41（8），36-41.
- Austin, T. and Doust, D.（2007）。*New media design*. London: Laurence King Publishing.
- Carson, C.（2004）。Turning conventional theatre inside out: democratizing the audience relationship. In G. Carver and C. Beardon（Eds.）, *New visions in performance*. UK: Swets & Zeitlinger.
- Lampert-Gréaux, W.（2006）。Victoriana on video: An update on the projected images and scenery to bring the woman in white to Broadway. *LIVEDESIGN*, 40（1），34-35.
- Lampert-Gréaux E. Projection the future.（2007）*LIVEDESIGN*, 41（9），54-57.
- Rogala, M.（1993）。Nature is leaving us: A video theatre work. *Leonardo*, 26（1），11-18.