

# 如何提昇一齣歌劇演出的視覺魅力？

## 以《莫札特歌劇「巴斯第安與巴斯第安娜」選粹》為例

Enhancing the Visual Charm of an Opera Performance  
A Study of “Excerpts from Mozart’s Opera *Bastien und Bastienne*”

蕭寶玲 | Bao-Ling HSIAO  
國立台中教育大學美術學系教授



你看過歌劇或舞劇嗎？舞台上的布景和道具是不是讓你印象深刻？節目表和海報是不是你的收藏目標？視覺藝術工作者為歌劇的演出跨刀，可以由場景設計開始，進而布置和宣傳，因此可分為場地與文宣二大組，並且互相支援。視覺藝術工作者如何增添歌劇演出的魅力？莫札特的「巴斯第安與巴斯第安娜」架構於聲樂、戲劇和管弦樂之上，本文以此歌劇演出為例，由「閱讀歌劇文本」、「勘查演出場地」、「溝通多元媒體」、「設計舞台文宣」、「分工幕後幕前」等五項，說明視覺藝術工作者執行各項任務的步驟、目的與其工作內容。文末利用極小篇幅，探討視覺藝術工作者怎麼樣利用美術專業參與展演的機會，除發展視覺空間智慧，並藉以提昇國小教師的美術教學能力。本文完整記錄國立台中教育大學美術學系學生：蘇婉儀、陳詠寬、朱以夫，以及黃思軒參與由音樂學系莊敏仁教授指導《莫札特歌劇「巴斯第安與巴斯第安娜」選粹》展演之視覺設計工作內容，統整藝術與人文領域之音樂科與美術科教材教法，達成跨領域的精緻師資培育任務。

### 閱讀歌劇文本

視覺藝術工作者（以下簡稱設計師）參與歌劇演出，首要閱讀歌劇文本，不論負責場地或規劃文宣者，皆可藉此熟悉歌劇故事的內容與演出的順序。從故事內容發想，得以將故事的畫面視覺化；設計者需透過閱讀歌劇的簡要說明，認識即將演出歌劇的人物、場景與日夜氣候等自然環境，以及該故事年代、生活背景等社會環境應有的樣貌。

莫札特這部歌劇原名為《巴斯第安與巴斯第安娜》（*Bastien und Bastienne*），中文劇本譯為「可愛的牧羊女」，主要角色有三位：女高音詮釋可愛的牧羊女巴斯第安娜（*Bastienne*）、男高音詮釋巴斯第安娜的愛人巴斯第安（*Bastien*），以及由男低音詮釋的好老人「魔術家」寇拉司（*Colas*）先生。除了成群的村女和羊群之外，充滿陽光的法國鄉野風情形成此歌劇場景的基調。因此設計師將繪製出草原、山丘、矮樹、白牆小屋、小花小鳥、小溪與魚等。又考量演出以曾道雄教授改編的中文歌詞做為軸心，演出者亦是本地歌者，因此刻意將布景圖畫簡化與意象化，去除過多地域的顯性特徵，使得舞台的「地



球村」樣貌更為顯著。

能夠認識歌劇的特質，就能夠對舞台的立體層次產生概念。設計師應到彩排現場去感受樂曲的聲音、觀察演員走位的動線。「巴斯第安與巴斯第安娜」是一齣獨幕劇，所有演員的服裝只有一套，因此場景也以單一設計呈現即可。道具僅需安排一個可讓牧羊女巴斯第安娜在溪邊獨坐的「小石頭」，以及一座可供魔術家寇拉司居高臨下施法或供這對歡喜冤家舉行婚禮的「大石頭」。由於演出人員分布的範圍很大，因此從舞台中央、舞台兩側，以至於舞台下方，皆屬於布景設計的範疇。設計師應根據演出者的身高，設計布景吊掛的高度，以及考量布景畫面的圖案分布；另根據穿梭布景間的人員數量，調整布景與布景間的距離。

設計師參加各階段的彩排活動，可以即刻排除布景尚未到位的窘境、或調整布景以應付阻礙展演動線的各種狀況。由於布景道具皆屬臨時性設計，其耐用程度如能在彩排時承受得相當的考驗，正式展演時應不至於產生讓設計師無法掌控的意外。

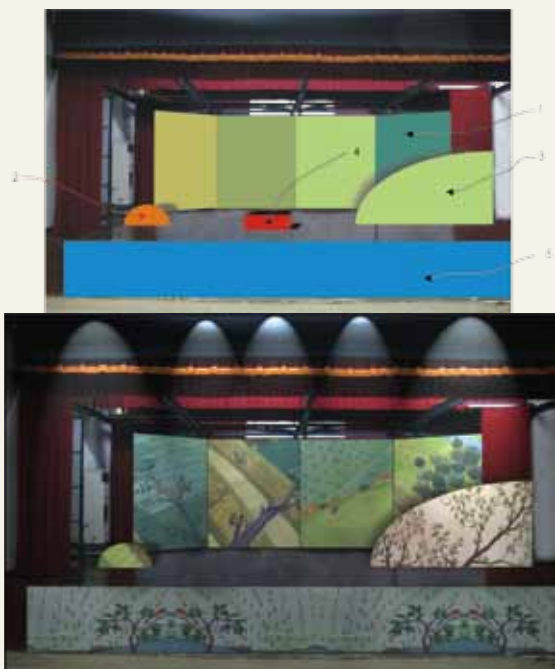
## 勘查演出場地

勘查演出場地的目的是確認布景的尺寸與布置的方式，設計師在展演前，應該親自到演出場地實地觀察，製作相關的紀錄，以利後續設計。實地勘查時應攜帶捲尺、筆、數位相機、筆記本等工具，除丈量場地與確認可利用的現場物件，以筆書寫牆面、椅凳、桌台等物件的尺寸、並以數位相機拍攝展演期間需排除的障礙物，記錄應盡量詳細。

實地勘查的形式包含丈量、勘查筆記（圖1）、數位照等不同功能與類型的紀錄；以捲尺丈量展演期間無法搬移的舞台設備與大型物件，如：E化講台、吸音板、大型鋼琴等。詳細註明困難，如：考量選用什麼材質的黑布，才能將E化講台隱性化？製作多大面積的「鄉野背景」，才有辦法遮蓋舞台上的吸音板？又如「假山」要做得多寬？多高？才能遮住大鋼琴？為了製造舞台層次與拉大景深，「小溪前景」的製作面積是多大？又為了利用這些無法移開的設備或物件做為布景的支撐，應該記錄它的表面材質與穩固性，以考量可不可以倚賴這些設備或物件張貼或吊掛布景？另簡單記錄布置工具與材料，如美工刀、



1 勘查筆記二式。



2 電腦模擬現場空間與彩圖。



3 採購清單。

泡棉膠帶、透明膠帶等，以利一次採買準備齊全。

數位照除拍攝展演舞台的各個角落之外，應拍攝舞台正面全景，提供繪圖者在電腦上製作虛擬的場地淨空圖片，以利設計圖稿對照與設計理念說明。

設計師回到工作室，將所有紀錄整理後，進入電腦繪圖軟體描畫與模擬現場。在舞台圖片上依比例畫出「鄉野背景」、「小石頭」、「假山」、「大石頭」、「小溪前景」，做為標識位置與模擬空間的依據。其中「鄉野背景」應該完全遮蓋舞台後面四幅巨型的吸音板、而「小石頭」與「大石頭」將會安放於舞台左側與中央，「假山」的高度與寬度足以遮掩大鋼琴的琴身，其深度必須能讓從城裡返回鄉野的「巴斯第安」從容現身；至於「小溪前景」則是完全覆蓋舞台落地的前方，藉以拉開第一排觀眾與聚集台下表演者間的距離。又為了具體說明現場布景色調與布置後的樣貌，設計師得以藉電腦繪圖呈現一份模擬場景，除了將約略的圖案置入外，並以燈光投影製作光影效果（圖2），以達到能與表演者與其他多媒體溝通的效果。

## 溝通多元媒體

設計師與多元媒體溝通的目的，是謀求展演活動進行前後的不同需求與實際現況的共識。設計師需要溝通的對象包括：演出單位和校外的廠商，溝通的管道包括電話、傳真、電子郵件、紙本文件和面對面的討論，其內容可大分為「演出的宣傳」與「場地的布置」。

設計師雖然不負責展演的宣傳工作，但對於展演主題、宣傳方式與文案內容、宣傳品的尺寸等，都應該透過與演出者的溝通，才能完全瞭解與掌握，據以進行如海報、節目手冊、邀請票券、DM等平面设计。

音樂會的主題《莫札特歌劇「巴斯第安與巴斯第安娜」選粹》，是本次展演的故事主軸，其主題涵蓋合唱團與管弦樂團的呈現；音樂會則透過海報、邀請票券與電子郵件做為宣傳的方式；另外，本次設

計除突破傳統邀請卡的長寬比例，呈現長條的書籤樣式，並兼具入場券的功能。音樂會的宣傳文案包括：演出單位（含男、女高音、男低音、演出、策劃、指導老師、指揮、舞台設計、音樂總監、舞台總監）、主辦單位、承辦單位、活動時間（月、日、星期、時、分）、活動地點（含地址）、演出曲目或主題（莫札特歌劇「巴斯第安與巴斯第安娜」選粹）等。

設計師透過與宣傳者的溝通，確定紙本印製的材質與電子檔的儲存格式，以符合經費預算並利於設計完稿後的製作與宣傳作業。例如：音樂會海報以相紙輸出含霧膜，輸出尺寸為 59.4 公分 × 84.0 公分，應提供 PDF 檔案；邀請卡和入場券以萊妮紙單面印刷，輸出尺寸為 5.4 公分 × 18.0 公分，以 PDF 檔案為佳；節目手冊封面以萊妮紙單面印刷，輸出尺寸為 21.0 公分 × 29.7 公分，亦以 PDF 檔案最為適當；DM 採電子郵件的附件方式發送，輸出尺寸為 424 像素 × 600 像素，檔案格式以 JPG 為宜。

透過與演出者的溝通，設計師應充分瞭解並解決以下困難：例如，設計師何時可以進場布置固定式的布景（如「鄉野背景」、「小溪前景」、「假山」）？設計師有沒有足夠的工作空間與時間？布景在展演後需不需要回收？移動式的道具（如「小石頭」和「大石頭」）在展演前是不是儲藏的空間？另透過與印刷輸出廠商的溝通，將設計圖的製作尺寸與方式詳細列出，並註明送貨進場的時間（圖 3）。前項資訊愈充足，製作與布置的進行就愈順利。

## 設計舞台文宣

設計舞台文宣可以掌握展演的美感與宣傳的調性，也是設計師大展長才的地方。平面設計無論是不是用電腦為工作的平台，皆應由選色做起，接著繪圖，最後是圖文整合。設計師對於大圖的繪製，應該保有徒手製作的基本能力，對於數位與科技產品也應該有相當的瞭解，並應當適度的搭配運用。

莫札特歌劇「巴斯第安與巴斯第安娜」的故事



4 舞台布景的基調。



5 小房子、小樹、小花、綿羊、魚群和小鳥。



6 鄉野背景／草地和羊群。

情境以鄉村的風景為主調，因此採用大自然的田野色彩，如青綠、褐、芥末黃、草綠，將這些色彩的標準色以色號或色票挑選並標示出來，做為後續所有相關設計的基準（圖4）。

設計師在現場勘查時，對於舞台背景與前景的布景形狀與尺寸已經確認，接著就應針對歌劇場景繪製元件，例如：小房子、小樹、小花、綿羊、溪中的魚群等，以充實故事中具有春天情境的田野風景。前述選色時的基調，此時成為各個元件表演的舞台（圖5），怎麼樣明確呈現每個元件，又不會過於搶眼，可是一項艱難的任務呢！

「小房子」的繪製以平房為主，單色的牆面搭配各種幾何形狀的窗戶與門，傾斜的屋頂則搭配幾支煙囪，以高低明度的對比呈現多座房舍群聚的樣貌。選擇各種近似圓形的樹型、低矮的樹幹，低彩的葉色，據以形成綠色草原上的「小樹」叢。以圓的花型，隱藏花瓣在其中，花色以低彩為主，花莖單支直立，畫出成對生長的葉片，據此形成「小花」叢，在草原上具點景功效。以橢圓形與粉色做為「綿羊」

的基本型，將羊與羊面對面排列，並繪製微笑的嘴形，呈現羊群在草原上安樂舒適的模樣。以橢圓形、三角形與灰色做為「小魚」的基本型，將大魚和小魚做面對面安排，並繪製出魚的微笑面容，據以呈現溪流中的快樂魚群。另以圓滑的弧線繪製「小鳥」的基本型，並以小眼和小嘴強調小鳥的溫和與輕巧，藉粉色將小鳥從許多類似形狀的樹葉中突顯出來。

設計師此時將所有元件（群聚的小房子、圓形的小樹、小花、微笑的綿羊和魚群等）安排至大草原上，並增加藍色的小溪做為魚群的背景，同時以此角落做為巴斯第安娜出場吟唱的位置。設計師利用展演現場的吸音板做為「鄉野背景」的最大設計面積，因此「鄉野背景」是一完整連貫的圖畫。由於輸圖紙張的尺寸與吸音板表面可粘貼面積的限制，「鄉野背景」以橫幅全景呈現，但將以四幅的切割畫面製作。在粘貼時不僅要克服高度達290公分的困難，並且對於圖紙間縫隙的粘貼尤要注意（圖6）。

設計師選擇舞台上現有一張板凳，做為「小石頭」的基礎。「小石頭」是一個半圓形的設計，圖



7 小石頭。



9 假山。



8 大石頭。



10 小溪前景。

案採用自由線形，並取「草綠」的標準色為主，藉以融入舞台（圖 7），背後加襯上珍珠板，粘貼在板凳的側面，其高度與寬度足以遮蓋板凳的全貌，台下的觀眾可以看到的是女高音巴斯第安娜安穩坐在「小石頭」上。

設計師選擇舞台現有的一張指揮台，做為「大石頭」的基礎。「大石頭」為一長條圖形設計，圍繞指揮台的三個立面黏貼，圖案採用元件小花的基本形，並刻意選擇近似褐色的、低彩度紅色為主調，意圖在單一平面的舞台上製造具層次感的高低起伏（圖 8）。「大石頭」除提供魔術師居高臨下施作法術之外，並為新人的婚禮在舞台上塑造一個新空間。

設計師在舞台右方入口，安排了一座「假山」，做為男高音巴斯第安進場的通道，其右側高度有 270 公分，足以隱藏即將步入舞台前的巴斯第安。這個四分之一橢圓形的「假山」設計，採用「大石頭」的圖案，其另一用途是遮擋觀眾的視線，避免暴露一座閒置在舞台後方的大型演奏用鋼琴。由於「假山」只是倚著入口而立，所以在輸圖紙張的背面增加珍珠

板，並以矮凳支撐，強化其挺立的狀態。除此之外，珍珠板強化的「假山」，在展演後無法捲起，因此折成三塊製作，以利折合收藏（圖 9）。

舞台與觀眾席間屬於合唱團表演者與導聆的空間，也是男低音魔術師進場的通道。舞台落地的高度是一木質的表面，設計師選定長條形設計「小溪前景」，除了延伸舞台上的溪流外，也意圖將舞台設計創造較多的層次。數個藍色的半圓組成小溪，溪裡有大大小小的魚群，溪邊的小花將水平的地面與垂直的舞台立面做一區隔，具有提醒觀眾「水深危險」的功能（圖 10）。

由於繪製的彩稿將不做打樣的紙本校對，因此在所有的繪圖工作都完成後，應再三審視，尤其以符合現場的實際尺寸最為重要，如有誤差產生，繪圖者應即刻據以做出微調與修正。又若彩稿為數位圖檔的設計，則應在送出圖檔輸出列印前，仔細檢視檔案的格式、色彩模式與解析度，避免畫面細部的質感流失。

為提供場地布置工作者執行任務的參考，設計



11 現場模擬圖。

師應再次製作現場模擬圖（圖 11）。從圖面即可以瞭解四幅「鄉野背影」張貼的順序、三幅「假山」的裝置順序、「小溪前景」的粘貼位置、「大石頭」和「小石頭」等可移動式布景的定位點。

負責文宣的設計師，承繼布景與道具的設計理念，進行各類宣傳用品的設計，基本上是一圖文組合的工作，以廣告排版與美術設計為實踐過程，因此，布景的繪圖完稿將交由宣傳品設計者延續利用（圖 12）。

宣傳品與布景最大的不同，在於非單一成品，而是大量發放與複製；例如：海報需要 200 張、邀請卡和入場券需要量是 1000 張、節目手冊 1000 份，而 DM 則以無上限的次數經電子郵件傳送、下載與瀏覽。由於複製化工作可以交給專業廠商，或以操作複印機的方式完成，因此，設計師可以把握機會，做出多種組合的排版，並就其適當性與美感，決定最佳視覺效果的圖文組合。

海報採用白色直式做為版面，以布景的標準色（青綠、褐色）做為版面下半部的色塊主調，在版面上半部將樹型圓滿畫出，並排列弧形文案做為視覺

焦點，版面中段搭配部分的草原與樹、花、綿羊等元件，呈現乾淨優雅的一系列設計（圖 13）。節目手冊封面採用右開左翻的直式版面設計，將上項海報系列擇一製作（圖 14）。邀請卡與入場券以直式長條（1：3.5）設計成書籤的版式，除了減少寄送邀請卡的郵資消耗，也達到將宣傳與贈（售）票券的流程融合為一的效能。版面內容比照海報的安排，呈現系列樣式的設計（圖 15），並且講究印製的紙材，以提升宣傳品的質感。透過數位化平台，可將展演訊息快速傳送至愛樂者的眼前。DM 的設計突破過往以紙本遞送，將展演海報上的資訊插入或夾帶在電子郵件中，收件人可以享受圖文一次到位的服務（圖 16）。特別需要注意的是，在數位化平台上瀏覽的圖形應以 RGB 的色彩模式為主，解析度也需調降，避面影響收件人下載或瀏覽的速度。

### 分工幕後幕前

視覺藝術工作分工幕前幕後，可以強調展演的互動與操作的特性。尤其是以團隊進行的舞台設計，



12 從布景進入文宣的平面設計。



13 海報設計圖稿三式。



14 節目手冊封面設計。



無論展演前、展演後，都必須保持緊密的關係，隨時溝通與討論。

視覺藝術的成果雖是在幕前呈現，但不論在製程上或工作內容，皆屬於幕後。有些工作得事先在工作室進行，例如繪圖、設計和小道具製作，而有些工作需要到現場執行，例如場地布置、海報張貼和道具修繕等。參與的團隊成員不但要手巧、腦筋靈活，還要有排除各種困難的本領，也能隨時提出有創意的想法。

視覺設計工作者在歌劇首演時應嘗試轉換為觀眾的身分，坐在觀眾席上觀賞演出人員的表現，一方面注意舞台設計的呈現是不是真的達到為展演加分的效果？另一方面則解決以下的問題：例如，布景在特殊的投射燈照耀下，是不是反光過度？道具色彩的明度過低，會不會不夠清楚易辨？布景的色彩過多，是不是搶奪了主要演員的風采？最後一場展演結束，是設計師與觀眾見面的唯一機會，可藉由謝幕的過程，體會表演者站上舞台的感覺（圖 17）。

當舞台上的故事已經說完，所有的道具和布景在拆卸前，由視覺藝術設計者確認分類。其中可以回收次使用的圖畫，如「鄉野背景」、「小溪前景」、「大石頭」，需要圖畫朝內捲成筒狀；而加貼珍珠板的「小石頭」和「假山」也應將圖畫面對面折合成一疊；所有圖畫與圖板在裝袋後，應逐一標註名稱與用途，以利下一次展演時由儲藏室取用。

視覺藝術工作的參與者透過本次的《莫札特歌劇「巴斯第安與巴斯第安娜」選粹》展演，除發現自我所擁有的「視覺空間智慧」之外，將能驗證藝術與人文教師的美術科教學能力<sup>1</sup>。本文歸納各階段





15 邀請卡／入場券設計。



16 DM 設計與測試。

的參與步驟，究其功能與內涵，以呈現參與者的「視覺空間智慧」所對應的「美術科教學能力」。

視覺藝術工作的參與者在「閱讀歌劇文本」的步驟中，從故事內容發想，得以將故事的畫面視覺化；認識歌劇的特質，得以對舞台的立體層次產生概念；展現出「能觀看圖片的細節，並利用影像來回溯圖片所傳達的訊息」、「能同時察覺到鮮明與細微的形態」等視覺空間智慧，應具有美術科教學能力如：「視覺化的聯想能力」與「建立視覺化環境的能力」。

視覺藝術工作的參與者在「勘查演出場地」的步驟中，從預備工具、記錄到繪圖，展現出「能看圖說故事者，即能解讀圖示，並使用圖形做為學習媒介」、「能創造符號者，即能創造出具體或視覺化的訊息表徵」等視覺空間智慧，即擁有美術科教學能力如：「具有視覺形式筆記法的能力」與「以繪圖的方式呈現的能力」。

視覺藝術工作的參與者在「溝通多元媒體」的

步驟中，從演出的宣傳到場地的布置，展現出「能辨識圖畫的立體狀態者，即能建構立體物件，並在腦海中將其移動、旋轉或與其它物件互動」、「善於觀察與辨識面貌、色彩、物體的形狀」、「能辨識圖形的樣貌與位置者，即能同時觀察物件的本體與其背景，並能偵查出物件後隱藏看不到的形狀」等視覺空間智慧，應具有美術科教學能力如：「空間模擬的思考能力」與「設計遊戲的能力」。

視覺藝術工作的參與者在「設計舞台文宣」的步驟中，從選色、畫圖到圖文整合，展現出「能使用複合媒材與創新媒材的使用方式者，即能推出新的視覺空間的媒材或藝術性的創作」與「應精通表意和抽象的設計」等視覺空間智慧，具有美術科教學能力如：「善用科技媒材的能力」與「教材工具的視覺變化能力」。

視覺藝術工作的參與者在「分工幕後幕前」的步驟中，從幕後走到幕前，展現出「能呈現藝術職能



17 視覺藝術工作者參與展演謝幕。

與專長的企圖與野心者，即表現出成為一位藝術家或視覺藝術面向之事業的興趣和技能」之視覺空間智慧，具有美術科教學能力如：「以視覺藝術為課程核心的連結能力」。

大部分視覺藝術工作的參與者在「設計舞台文宣」這一項的表現都較為優越，在「閱讀歌劇文本」這一項以語文能力較佳者容易勝任，至於「勘查演出場地」的步驟，通常需要數理概念較強的人擔任、而「溝通多元媒體」與「分工幕後幕前」二項因為涵蓋較為多元的面向，且跳脫繪圖技法的專業能力，最能考驗視覺藝術工作與國小教師教學能力的關係。

所以，視覺藝術工作的參與者在展演活動的前後各階段，都有機會自行驗證未來擔任國民小學教師時是不是具有充足的美術科教學能力。視覺藝術工作的參與者除透過相關的學習歷程與體驗，應該積極融入視覺、聽覺與表演藝術為一體的展演工作，不但能提昇視覺藝術的教學效果，且能開發更為豐富的藝術

與人文教材教法。

作者按 — 感謝國立台中教育大學經費協助，得以為文留下幕後的精采足跡。

(本文圖片提供／攝影：蕭寶玲)

#### ■ 注釋

- 1 為具體呈現視覺空間智慧檢覈結果與美術教學能力之對應關係，本文依據 Campbell (1999) 之論述，將視覺空間智慧之學習歷程，應對於教師可預期之教學能力。Campbell, L.: 多元智慧之教與學 (郭俊賢、陳淑惠譯, 1999)。台北：遠流。

