

文化事業與管理研究

第 11 期

2013 年 6 月

頁 36~53



Journal of Cultural Enterprise and

Management

No.11

June, 2013

P36~53

跨領域與創新室內樂舞台演出形式之研究—以對位室內樂團為例

黃鈴莞¹

摘要

隨著科技的快速發展，表演藝術的演出形式與空間不斷的在創新與突破，表演者、觀眾與舞台之間的互動關係，從舞台環境塑造，經由多媒體的運用、室內樂的聲響與舞者的肢體意念等，傳達出視覺、聽覺、觸覺等以及隨著劇情情節的設計，將表演形態呈現了多樣性的變化。

本研究首先整理歸納表演藝術、多媒體、跨領域的相關文獻資料，作為後續研究的基礎。研究方法採質性研究之個案研究法、參與觀察法以及文獻分析法，以對位室內樂團為研究對象並進行分析。綜合上述，本研究所得之結論如下：

1. 音樂表演藝術團體如何運用跨領域的形式創造新的展演型態？
2. 跨領域的運用對音樂表演藝術團體產生哪些效應？
3. 針對個案的發展層面，整理優、缺點並提供修正與建議。

關鍵詞：跨領域、創新室內樂、演出形式

¹南華大學文化創意事業管理研究所 研究生



壹、緒論

近年來舞台布景的設計因媒材多樣化其表現方式的跨領域結合，而產生無限的可能性。自 1980 年，電腦的軟體開始進步、普及，1990 年全世界已經有超過一億台個人電腦，軟體介面則以人性化設計為首要，其功能更可以滿足使用者，可預期的是電腦科技對後現代藝術發展扮演著重要角色。科技與藝術的鴻溝看似清楚，但在鴻溝被填平，也就是數位科技與藝術創作結合會成爲一個新的文化，之後它逐漸改變了藝術家創作的技巧與呈現方式，對欣賞者而言會是另一種觀賞體驗（藍羚涵、陳怡君，2006）。

一、研究背景

自從周休二日以來，國人有更多的時間享受休閒生活，亦有更多的機會參與藝文活動；藝術是人類文化的具體象徵，也是一個國家及民族特質的表徵，更是個人高層次精神生活所必需（樓永堅，2005）。隨著國家社會、政治、經濟環境的穩定，各式類型的文化藝術活動發展，逐漸被中央或地方所重視。爲提高民眾對活動的參與度，表演藝術即成爲各式活動內容中不可或缺的項目之一，對於表演藝術團體的需求度有增加的趨勢。民眾將參與各類文化藝術活動視爲一種生活體驗，將欣賞表演藝術昇華爲心靈饗宴，因此表演藝術可說是提升人民生活品質與精神價值的重要產物（陳怡姝，2006）。

近年來，台灣表演藝術團體面受到金融風暴的席捲、休閒娛樂多選擇的競爭等因素，使得許多表演藝術團體開始有各種創新的表演方式來因應，像是跨界合作、加入多媒體、教學、出版等等（羅雁紅、李宜萍，2011）。隨著電腦科技的蓬勃發展，人類的生活習慣因被改變，而電子媒體與電腦也影響人們的認知，提供藝術家更多創作可能性。藝術家開始嘗試不同的媒材，以及結合劇場、電影、舞蹈、錄像等不同的藝術型態結盟，不僅帶動了視覺藝術、科技藝術與影音技術的開發，也衍伸出跨領域創作更多元的發展（陳韻如、林珮淳，2008）。

在眾多表演藝術團體裡，如何結合創意、運用其他領域來增加演出效果、甚至製造新的話題來吸引觀眾的注目及興趣，筆者基於此一出發點進行研究及探討。

二、研究動機

在音樂求學過程中，在課程中接觸到影片剪輯(Windows Movie Maker)、製譜軟體(Finale)等程式，讓筆者有機會的實際操作，對影像和聲音的處理過程有深刻的印象，因而逐漸提高對於多媒體的興趣，不止只有對於時下的新科技產物有物質上的享受。

在某次上課時，看到打擊樂團「STOMP」演出《STOMP 打著玩》，它融合了打擊樂演奏、肢體舞動及視覺喜劇，取材現代日常生活用品作爲表演媒介，透過聲音特質，搭配誇張的肢體語言，加入強烈節奏的曲調及精彩的劇情鋪陳，所呈現的視覺效果令人印象深刻。

現今表演藝術團體爲了求生存，開始嘗試改變方針，像是跨界演出，如：音樂劇、歌舞劇等；或加入其它元素來豐富作品，如：多媒體影音、聲光效果、特殊機關佈景等；或邀請國外知名表演者來台表演；或與國內影視明星合作演出等等，各式各樣的表演形式紛紛出籠（羅雁紅、李宜萍，2011）。加上電腦科技時代的發展快速，表演藝術團體所運用的媒材也更



加多元，像是「夢工廠舞團」將踢踏舞首次結合數位科技，將踢踏舞的節奏數位化，傳送豐富的電子聲響和光的色彩線條變化等，出現更多跨領域的多元發展。

因此筆者對此類型的表演藝術團體多加探討，即為動機所在。

三、研究目的

1. 音樂表演藝術團體如何運用跨領域的形式創造新的展演型態？
2. 跨領域的運用對音樂表演藝術團體產生哪些效應？
3. 針對個案的發展層面，整理優、缺點並提供修正與建議。

四、研究限制

1. 本研究限於人力、物力與時間，僅針對個案團體的單場演出作為分析研究對象。
2. 因科技多媒體發展相當快速，可能無法預測未來的運用形態及改變。

五、研究對象

表演藝術的範疇非常廣泛，本研究以音樂表演團體為主要研究對象，並以個案團體「對位室內樂團」為例。

1.關於對位

「對位」兩字 (counterpoint) 源於音對音或點對點，形成數條旋律，同時呈現，或對應、或交織，產生和諧動人的音樂！對位室內樂團以對音樂的熱情，透過器樂與人聲不同的組合，豐富音樂色彩與曲目多樣性！對位室內樂團，成立於 1997 年以來，集結南部一群志同道合，熱愛音樂的老師們藉由演出、練習互相切磋琴藝，深耕南台灣的音樂環境。

2008 年起，對位室內樂團連續兩年獲選成為高雄市「音樂類」扶植傑出演藝團隊，2010 年起連續獲邀參與高雄春天藝術節演出節目；更連續三年獲得文建會「演藝團隊分級獎助」團隊。樂團成立以來，以推廣精緻室內樂為主要目標，分別透過精緻室內樂系列及親子童話音樂會系列等演出形式，引領大小聽眾進入古典音樂會的奇妙世界。

精緻室內樂系列音樂會包括「慕夏」、「俄羅斯風情」、「愛情魔力」等，並曾多次受邀參與政府、企業舉辦之頒獎典禮等活動演出，亦於 2010 年 1 月 24 日，受邀與台灣大哥大共同舉辦「利卡夢·梅之宴」戶外音樂會，於台東原住民國小梅園演出，對位首度將室內鏡框式的演出移至戶外舞台，安排了歌劇選粹搭配弦樂四重奏及鋼琴，詮釋古典與漫樂派時期作品，吸引了近兩千人到場欣賞。

自 2004 年起首創的親子童話音樂會，每年推出全新製作，成為大人小孩都引頸期盼的音樂會節目，不但巡演至北中南各縣市文化中心，也通過國家文化藝術基金會審查，深獲肯定。2009 年對位以創“室內樂歌劇”形式演出，運用樂器特性與精心設計的樂曲，呈現音樂清靈、渾厚等音色的對比，也讓觀眾清楚各項樂器之性能和特色！輔以人聲（聲樂、說書人）的戲劇性，結合視覺、聽覺、多媒體、跨領域的結合，首開台灣室內樂不同形式演出；2010 年「登陸夢幻島」在第一屆高雄春天藝術節與屏東、台中、台南多場巡演，打下親子音樂會的專業口碑。



除此之外，2011 年對位室內樂團更為長期支持也陪伴長大的聽眾精心策劃，與法國默劇 Bizot 合作「樂默人生」，結合法國作曲家的曲目與法國國寶藝術默劇演出，體會靜默是一種力量，更深刻感受室內樂藝術的精緻與感動！也內化成新製作音樂與肢體結合呈現之深度與美感！

對位室內樂團多年的辛苦經營，累積了許多忠實的粉絲聽眾，除了古典愛樂迷外，還有許多父母級聽眾一開始是陪孩子來聽，隨著孩子成長自己也愛上古典音樂的美妙世界，持續支持對位的演出。聽眾的支持是鼓勵對位室內樂團繼續努力的目標，藉由持續的努力並結合不同跨領域演出，呈現更多優質古典音樂提供聽眾欣賞，並共同持續為培育音樂幼苗、提升台灣古典音樂盡心力。本研究針對對位室內樂團作品「仲夏樂之夢」探討。

2.作品「仲夏樂之夢」介紹

三個中央扶植傑出團隊攜手跨界、德國基爾歌劇院男高音林紹駒為孩子們獻唱給孩子一個難忘的兒童節。讓大人愛聽小孩愛看，一起打開視覺、聽覺新世界！

此次故事主軸改編自莎翁經典「仲夏夜之夢」，結合京劇、聲樂、室內樂、說書人、動畫視覺並量身打造服裝、燈光、舞台效果等多元素材，不但持續實踐樂團跨界精神，這一次更首次與南風劇團及當代傳奇劇場攜手合作，締造三個不同類別優秀藝文團隊的合作紀錄！

本次「仲夏樂之夢」專程邀請兩位美國音樂學院教授 Steven 及 Penny 來台演出，以及台灣之光——駐唱於德國基爾歌劇院男高音的林紹駒(健吉)也將專程返台為孩子們獻唱，另結合了其他優秀人才如：南風劇團團長陳姿仰擔任編導，走紅於電視戲劇、舞台劇的演員程伯仁擔任說書人一角，以及當代傳奇劇場戴立吾首次跨界參與音樂會演出，以擅長的京劇武生角色為全場音樂會達到畫龍點睛的效果。

音樂會巧妙安排由聲樂家、音樂家、與京劇表演者扮演劇中六個主角，以各自擅長的人聲演唱、樂器、京劇表演等表演方式精彩詮釋也相互較勁，生動有趣；長期旅德駐唱的台灣原住民男高音林紹駒(健吉)與以飾演魔笛中夜后成名的花腔女高音黃絢雯有精采對手演出，加上說書人生動的講故事手法引領觀眾穿梭莎劇精彩情節，而由當代傳奇劇場京劇武生戴立吾跨界演出的派克，如何在不凡京戲身手中展現鬼靈精怪、風趣幽默的一面。

本次特別委託台灣知名作曲家李子聲量身訂做多段新創樂曲，將與飾演派克的戴立吾所帶來的京劇身段巧妙融合，互相輝映。除此之外，李老師亦將帶領多位青年作曲家投入本次製作，即將賦予貫穿音樂會主軸的多首古典音樂新的視聽視野，也是開拓本土創作平台的良好典範。



圖一 與投影動畫、燈光視覺互動對話呈現



圖二服裝設計、現代劇場簡約風格



圖三 演出實況

3. 研究個案團體活動演出紀錄

演出檔期	名稱
2002年9月	魔法花園音樂會
2002年12月/2003年4月	慕夏音樂會
2003年11-12月	音樂的蛹－音樂創作賞析系列講座暨音樂會
2003年9月/2004年1月	俄羅斯風情音樂會
2004年5月	愛情魔力音樂會
2004年7-8月	魔法親子童話
2005年4-10月	與浪漫相遇音樂會
2006年9-12月	魔法童話音樂會
2007年	對位童話音樂會
2008年	芝麻開門－對位童話音樂會
2009年4月	Kids Only 古典音樂會
2009年7-10月	什麼！音樂會
2010年1月	「利卡夢－梅之宴」台哥大戶外音樂會
2010年4-7月/11月	登陸夢幻島
2010年11-12月	愛琴如是說對位弦樂系列
2011年4-11月	仲夏樂之夢 party 音樂會
2011年7月	長髮公主對位童話音樂會
2011年12月	樂默 La mour 人生對位與默劇比佐

六、研究架構與流程

本論文主要以質性研究撰寫，主要收集表演藝術、多媒體、跨領域等相關之文獻資料，以參與觀察法取得研究之個案資料，撰寫統整研究資料。如下圖：



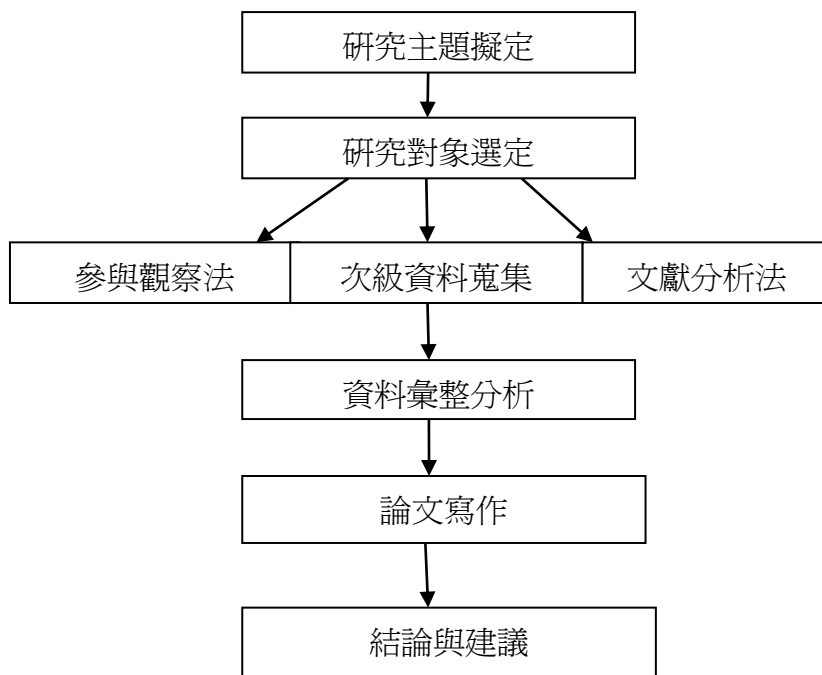


圖 1 研究流程圖

貳、文獻探討

第二部份為文獻探討，分別針對三個小節來說明，其中第一節為表演藝術，第二節為多媒體，第三節為跨領域。

一、表演藝術

表演藝術（Performing Arts）是一種結合劇場、音樂和視覺的表演形式。它是一種綜合性的藝術，包含了音樂、燈光、舞台、布景、服裝等元素。換句話說，表演藝術是一個人或團體在有觀賞者觀賞的情況下，所進行的一種演出活動，演出的媒介、形式及場所不拘，演出的內容及目的必須在表演期間內完成，而無法像電視節目或電影般大量複製（耿建興、夏學理，1988；楊哲維，2006）。

表演藝術一般來說，乃是演出者直接面對觀眾表演的藝術活動，為培養個人的藝術知能，提升藝術鑑賞能力，陶冶生活情趣。表演藝術重視的內涵是心靈上的衝擊和觸動，是精神上的感受，而不是物質享受。所以說，表演藝術可以純粹是一種休閒娛樂或欣賞的藝術作品，是發自於「人」的創作，不僅可以刺激觀眾的想像空間，引發觀眾產生共鳴，更可以達到豐富心靈的作用（陳伶姣，2006）。



1. 表演藝術的定義

其實，要對「表演藝術」做一字義上的界定，就好像要對「文化」二字下一定義一樣，是相當困難的。畢林頓（M. Billington）曾經在其所編著的《表演藝術》（Performing Arts）一書中，試著將表演藝術所涵括的內容介定為：『所謂表演藝術，乃是指舞台劇、歌劇、芭蕾舞劇、童話趣味劇、音樂劇，以及其他諸如：輕鬆歌舞喜劇、雜耍、滑稽雜劇、馬戲表演、冰上表演，和戰技演練等均屬之。而至於其他那些較為親切溫馨，場面與規模稍小的演出，譬如魁儡戲、小劇場、默劇、演唱會、獨奏會、獨腳戲、酒店秀，或是屬於通俗娛樂表演性質的劇場活動等，也都算是表演藝術的一種（Billington, 1989, 16）』。

畢林頓所做的定義對於研究古典美學的人士而言，由於事涉「純與不純」以及「美與不美」的最基本認定問題，恐怕會是相當具有爭議性的。以下幾點觀念，可被界定為表演藝術的依據之一：

1. 該演出活動，是否為「純藝術」的一種

所謂「純藝術」是指當某種藝術形式，是純粹為了表演藝術之美，並能夠帶給觀賞者美感經驗，同時達成感通的作用，就可被認定為「純藝術」的一種。

該演出活動，是否屬於「精緻文化」的一部份

2. 精緻文化乃是指那些在所有人類的創造發明之中，最精華、最頂尖的部份。此外，精緻文化所強調的，是創作者在進行創作與呈現時，那份在內心中所持有的一種嚴肅態度，和敏銳觀察、表達、感受，以及豐富的滲透、深入能力。因此，絕非那些未受長期訓練、未曾學習與體會，以及不懂深思熟慮之人，所能夠驟然具備的。

3. 該演出活動，是否在演出者與觀賞者共同存在的情況下進行

表演藝術除了必須符合在一定的時間和地點進行演出的條件之外，它也必須是在有人觀賞的情況下演出。表演藝術家必須和觀賞者之間，維持一種相對應性的刺激與回饋機制，以促使同時性（simultaneously）訊息傳輸功能的發揮。這也就是說，表演藝術作品必須藉由現場的演出來與觀賞者接觸，同時，也必須在結合觀賞者的情緒波動，以及由表演藝術家和觀賞者所共同營造演出氛圍的情況下，才得以促成該作品的完整（夏學理、凌公山、陳媛，2011，p.125~127）。

陳光世（2000）提到表演藝術團體的產品視為一種服務，服務業的主要特性為無形、易消逝性、同時性、異質性、顧客參與性。無形性指的是一種行為，表演藝術團體的觀眾在表演藝術活動前，看不到也聽不到演出內容與價值，因此表演藝術並沒有一定實體形式可以讓觀眾在事前接觸；易消逝性是因為表演藝術的服務，無法儲存的特性，因此每場演出時，表演者所做的演出無法立即增加或是儲存；同時性服務是一種過程，是建立在服務者與被服務者之間的關係上，一般實體產品是先被製造儲存最後才消費，而表演藝術最大的特色就是表演者（服務者）與觀眾（被服務者）必須在同一時間與地點出現；異質性會隨提供者、時間和地點不同而有不同程度差異的服務，例如相同的演出內容，會隨著表演者本身的情緒、精神狀況等不同而影響演出的品質；最後顧客參與性的部分，表演藝術若失去觀眾的參與，就失去價值與意義，表演藝術者與觀眾的互動是非常重要的，如何讓觀眾更了解演出內容，是表演者與觀眾之間重要的互動與交流（黃昱凱、謝旻儒，2010）。



表演藝術分類：

文建會於 2002 年建立「文建會網路劇院」的網站，涵蓋了音樂、戲劇、舞蹈等三大範疇，將定義如下：

1. 音樂：以演唱或演奏為主的表演活動，可分為演唱會、演奏會、西樂、國樂等等。
2. 戲劇：以劇情為主的表演活動，可分為中國傳統戲曲、國外傳統戲曲、現代戲劇、偶劇等等。
3. 舞蹈：以舞蹈為主的表演活動，可分為中國民族舞蹈、外國民族舞蹈、芭蕾舞、現代舞等等（黃昱凱、謝旻儒，2010）。

根據夏雪理（2000）的分類，表演藝術大致可分為：

1. 音樂類—如：中、西樂器獨奏、重奏、交響樂團演出、聲樂等。
2. 戲劇類—如：兒童劇、舞台劇、歌劇、平劇、歌仔戲、掌中戲等。
3. 舞蹈類—如：芭蕾舞、現代舞、民族舞蹈等（劉姿伶，2011）。

二、多媒體

一般而言，表演藝術可被分為戲劇與劇場、音樂、舞蹈三大領域，當代許多表演藝術將這三大領域的界線模糊化，相互融合於演出中；具體來說，就如同 1849 年華格納（Wilhelm Richard Wagner, 1813-1883）所提出的「總體藝術品」的概念：『只有將音樂、歌曲、舞蹈、詩、視覺藝術，與寫作、編劇及表演相結合，才能夠產生一種全面涵蓋人類感官系統的藝術經驗，也唯有打破藝術領域間的界線，才有機會創作出最完整的藝術作品（葉謹睿，2003，p.70）。』

在「總體藝術品」觀念下，創作者面對挑戰是多面性的藝術技巧及整合性的表演方式，就如音樂劇的表演，可以欣賞到音樂、歌曲、舞蹈、視覺藝術（如燈光、佈景、服裝）、表演及戲劇相結合，它開拓了表演藝術市場；對觀眾而言，無疑是一藝術的饗宴（藍羚涵、陳怡君，2006）。

李賢輝（1999）提出：「多媒體系統包含了所有能與電腦結合的傳播媒體，如文字與旁白、圖案和插畫、靜態的照片、圖表和圖形、動畫與視訊、聲音和音樂、虛擬實境。」

吳鼎武（1999）認為：「多媒體是結合聲音、靜態影像、文字資料及電腦動畫等媒體，並整合於電腦主機內，做有系統、有組織及有目的性的呈現屬於人性架構為主的導向」。

李瑞翔（2003）提出「多媒體運用於劇場表演可以創新更能活潑舞台背景、節省舞台製作成本、讓演員與背景角色互相搭配及讓觀眾體會不一樣的觀看感。」

多媒體的意義，根據資策會的見解，以電腦為中心，能在同一個工作環境下同時處理文字、影像及聲音者稱為多媒體，另有學者認為多媒體是於電腦尚整合兩個以後的媒介，而這些媒介可包括有文字、影像、動畫、語言、音樂和視訊，使我們能依各種需求組合，以呈現醒目的效果（鐘榮豪，2002）。

自從電腦發明之後，對藝術創作方式產生新的衝擊，電腦是未來重要的整合工具，利用多媒體方式整合不同媒體，形成新的溝通系統，使具有互動的潛能（林珮淳、范銀霞，2004）。



三、跨領域

跨領域藝術是一種藝術創作的格式（format），而非某種特定美學主義的產物。跨領域藝術字面意義所指的乃是藝術作品採取多元的媒材與類型—包含影像、文字、繪畫、雕塑、劇場、表演、建築、電影等綜合呈現於藝術作品之中；而同時也指藝術工作者們採取與藝術學之外的知識與學科，如人類學、社會學、科學、生物學等的結合。跨領域藝術的創作未必僅有單一作者。有時跨領域藝術的工作者共同創作，而產生一種在這定義下跨領域藝術多作者（poly-authorship）的表現。而其展演的空間除了美術館／畫廊的空間外，某些作品也會在非傳統的展演空間發表其作品，如餐廳、咖啡廳、一般街道、電視媒體至網路等（林宏璋，2004）。

跨領域藝術之美學特質定義為如下：

1. 多文類（multi-media）的文本：跨領域藝術作品從既有的種類中脫離既定的框架，在作品的內容中使用不同的媒材及結合其類型之藝術。因而在文本中呈現複合意義，而作品意義的開展方式也反映出一種多元的特質。

2. 交互主體性（intersubjectivity）：作品從逾越既定之美學概念，而回到社會、文化、政治的脈絡，主要意義操作的原則在於藝術與其他學科，以及和社會領域中互動而產生聚合性效應（林宏璋，2004）。

跨領域藝術家陳俊明（2003）指出：跨領域是一種態度，一種面對藝術、面對心與物的態度，它無法在形式上被歸類，以這種態度創作的作品是超越疆域的、反疆域的，亦即反對疆域下的固有專業規範。曾幾何時，受到社會越來越多元化與藝術越來越講就創意等趨勢的影響，跨界創作逐漸成爲一種顯學，各領域的藝術創作者，不可避免地開始嘗試轉借或結合其他藝術形式，來激發更多創作的可能性。所謂「跨界」的最基本概念，便是打破故有框架，跳脫本位，並於不同領域之間穿梭（陳韻如、林珮淳，2008）。

參、研究方法

一、個案研究法

個案研究作爲一種科學研究活動，原出於心理學和醫學中個別案例和病例的研究，即蒐集研究對象個人的家庭情況、社會地位、教育影響、個人職業經歷、事業成就等歷史資料，並從中探究被調查者個性心理特徵或健康狀況的形成和發展過程。這種以個體做爲研究單位，並通過蒐集被調查者多方面資料進行的研究，當時稱之爲「個案研究」（葉至誠、葉立誠，2007）。

將使用質性研究方法中的「個案研究法」，將焦點及注意力放在具有代表性的表演藝術團體爲個案。個案研究是進行社會科學研究的方法之一，以個案研究法進行研究，對個人、組織、社會或政治等現象的知識，都有許多獨特的貢獻。簡而言之，個案研究使得一個研究工作可以保留實際生活事件的整體性和有意義的特徵：如國人的生活週期、組織和管理的過程、國際關係和產業的成熟化等（Robert K. Yin，個案研究）。



二、參與觀察法

參與觀察 (Participant Observation) 又稱「介入觀察」或「內部觀察」；是觀察法的一種，與「非參與觀察」相對。觀察者在某種程度上直接介入研究對象的教育過程，與他們發生聯繫，參與他們的活動，以便更具體地獲得觀察材料，進行分析研究 (教育百科辭典，1994；林秀怡，2010)。

「觀察式參與者」(participant as observer)。在角色的扮演中，雖然觀察者依然參與活動，但是他跟參與者都曉得他的真實身分是觀察者。在這些情境下，他能夠參與的群體活動可能變得有限，因此並不期待他的舉止能夠表現得和其他人一樣。「觀察式參與者」的角色擁有第一手參與並觀察活動的優點，但是避免了因為偽裝而產生的問題。然而由於參與的需要，對觀察者及其他參與者而言，還是可能讓觀察者對活動的涉入程度比所預期者還要深且廣，來維護觀察者與其所記錄之行爲的客觀立場 (蔡勇美、廖培珊、林南，2007)。

三、文獻分析法

所謂「文獻」(document)，指的是將人類知識經由文字、圖形、符號、聲頻、視訊等手段記錄下來，並且有長遠歷史價值及當前實用價值的任何資料，其來源與種類眾多。常見的文字形式的文獻有：報紙、圖書、期刊雜誌、辭典、各類學術會議論文集、各種機關團體的統計報告，乃至個人書信都涵蓋其中。

「文獻分析法」是指對文獻進行查閱分析整理並力圖尋找事務本質屬性的一種研究方法，在社會科學及型為科學研究中經常被廣泛應用。其優點在於可以進行縱貫分析而且資料本身因為「無反應性」，所以不會產生變化，研究者比較不會受到干擾；但缺點的是，文獻是前人的著作或研究成果，經常隱瞞編製者的偏見，若不謹慎檢視與反省，很可能影響到研究者對事實的判斷 (黎斌麗，2012)。

文件與歷史文獻的內容被用以作為資料蒐集的方式，以替代直接由參與者處獲取資訊的方法，其同時具有資料豐富且具洞察力之優點。研究者利用這些現成的資料來進行所謂的二手資料分析，也就是說，這些資料不是為了研究者的特定研究目的所產生或收集而來的 (蔡勇美、廖培珊、林南，2007)。



肆、研究內容分析

受科技、互動藝術及新興媒材發展影響下，藝術的發展逐漸從跨媒體走向藝術界跨越的合作，使藝術家能以多元化姿態表達其創作思維（陳韻如、林珮淳，2008）。

一、跨領域的舞台演出形式

人類自古以來就不知不覺、自然而然地常常利用各種媒體和人溝通、傳達消息。例如：古代的原始文化裡，歌唱、音樂、舞蹈經常是結合在一起的。人們在面對面時，以聲音、動作、表情等表達意見和情感，這就是以「多媒體」的方式相互交談。

80年代起，整個世界吹起了一股跨界風，跨界、跨領域（Crossover, Cross-Field）成爲國際時尚界、藝術界最流行的字眼，它不但代表兩個或兩個以上不同領域之間的密切合作，更強調兩者激盪出新火花所誕生的新潮流、新美學。地球村時代的來臨，促進了文化之間的分享與交流，而隨著世界的腳步，跨界思維近年來也在台灣如旋風般的吹起。越來越多的藝術家和團體，不再侷限自己的創作於特定領域，而將觸角伸入其他與自我特質相近或相遠的範疇裡。從多元媒材的綜合，擴大運用到與其他領域的跨界合作；跨界的概念與創作，儼然在台灣的藝術界形成一股風潮（陳韻如、林珮淳，2008）。

對位室內樂團作品「仲夏樂之夢」在舞蹈與音樂方面，將中國京劇與西方的莎士比亞結合，京劇武生飾演莎士比亞裡面的派克，演員的武打身段伴隨著新編樂曲在舞台上翻滾跳動，使西方古典樂與東方花鼓的音響效果統一，巧妙調和了東、西方樂曲的衝突之處。楊淑菁（2005）提出，亞里斯多德言：「體動運律可以表現性格，情緒與動作」。最早各類祭儀舞動常結合聲音，中國的「氣」與「動」結合用以健身，皆可爲動作發展特色。「動」成爲多元的「動作學派」；應用肢體詮釋作品，視覺相當於動感需求，創作原點在音樂、社會脈動、知識、想像、感受中，人類得以呈現。文化交織出各種動作，表現擴張的情緻，自我詮釋了身體表現。

作品「仲夏樂之夢」中，舞蹈表演結合多媒體科技，呈現出具有創新的光影與聲光效果，打造人類知覺與美學的新感受。另外舞台上演奏家們使用歌聲的高低傳達澎湃，運用音符的長短表現出語氣，使用肢體動作敘述著故事，燈光布景介紹出情景。

「多媒體」是一個集合很多傳播媒體的溝通系統和方法。任何一種介紹或發表，使用一個以上的傳播媒體，例如：幻燈片和聲音，或者幻燈片和電影。包含文字、美工圖片、聲音（音樂、語音旁白、特殊音效）等，透過電腦或其它電子化或數位化的處理來傳播的媒介。在作品「仲夏樂之夢」中，燈光設計創造舞台光的空間以及影像設計，配合著音樂、劇情以及演員的情緒起伏，將觀眾更入其境在演出中；藉由投影幕的影像配合現場演員演出，這樣呈現的方式讓舞台視覺更自由的變化，投影幕下的影像和色彩，爲舞台增添了視覺元素。

照明光是指對舞台演出時的正面照射。正面照射的光是不能對演區的物體進行立體塑型的。但是它起到了舞台畫面的明、暗、大、小空間的決定性作用。正面是相對觀眾的視點而言，即觀眾所能看到舞台上物體的面爲正面（朱光武、徐明，2011）。

照明光是從觀眾的視覺同方位向舞台區域照射的，物體所照的地方也是觀眾所能看見的地方，照明光對舞台演區的照射，從觀眾的視角度是最大面積，所以照明光的強與弱，決定了表演區域的亮與暗。一幅畫面的明度，可展示此畫面的本身含意，舞台上的明與暗是表現



某一氣氛的重要手段之一（朱光武、徐明，2011）。戲劇性效果是通過每個場景結尾時的熄燈而產生的，除了明暗對比之外，舞台熄燈還在感覺的連結中逐步形成節奏，色彩創造了音樂（陳永國，2009）。

跨領域創作將可能成爲未來藝術創作的主流，目前這樣的創作態勢仍持續發酵中，像是多媒體裝置與舞蹈表演的結合、電子音樂與戲劇表演的結合、舞蹈表演與3D電腦動畫的結合、音樂演唱會與互動式裝置藝術…等；這些以跨領域創作形式呈現的作品，目前仍無法賦予其確切的創作名稱或定義，不過可以預測，跨領域合作及交流的創作形式，可能成爲未來藝術創作的權威（陳韻如、林珮淳，2008）。

藝術社會學者 Pierre Bourdieu 的觀點中，他以「場域（field）」的概念描述及觀察藝文發展的動向。從場域的概念進行分析與詮釋強調藝術生態中權力的累積、轉移等，以及其部署的方式。在文化場域中權力的表現方式不僅是實質（政治、經濟），同時也會以象徵的狀態（社會、文化）存在，直接或間接地交互作用及轉換其權力的運轉。

以 Bourdieu 的觀點而言，我們可以說藝術的發展與趨向是在社會和文化脈絡下的一種極緻而複雜的表現。藝術作品的呈現是文化與社會實踐的結果，藝術作品發展不但是一種社會現實，同時也是人們對現實性的掌握（林宏璋，2004）；創意就是連結與轉化－潛意識和意識的連結，目的和方法的連結，個人和社會的連結，演出和觀眾的連結，以及這一切連結後的化學作用（賴聲川，2006）。(跨領域舞台演出形式之彙整請見表 1)

表 1 跨領域的舞台演出形式

項目	特色
舞蹈	中國京劇與西方的莎士比亞結合，演員的武打身段伴隨著新編樂曲在舞台上翻滾跳動。
音樂	西方古典樂與東方花鼓的音響效果統一，巧妙調和了東、西方樂曲的衝突之處。
多媒體	舞蹈表演結合多媒體科技，呈現出具有創新的光影與聲光效果。



二、創新的舞台演出形式

在重視創意革新的 21 世紀，環顧生活中，我們隨處都可見因創造力所展現的成果，舉凡由音樂藝術上的創造能力、生活中所需的獨創性思維、職場上的革新能力等，皆需要經由豐富的創造能力來達成。隨著科技的快速發展，許多音樂創作也與資訊科技整合，以數位化的方式在進行（蘇金輝，2011）。

創意是一種超越的表現，人類活在宇宙中可能超越的見證。從遠古以來，人類不斷的讚嘆創意的浩瀚及神秘。創意人能夠無中生有，並且創造出複雜、有機、賦予完整生命的作品，總是令旁觀者嘆為觀止，感到這過程與生命本身一樣神祕而偉大（賴聲川，2006）。

「仲夏“樂”之夢」音樂會取材自莎士比亞喜劇名作「仲夏夜之夢」為主題加以巧妙改編，策劃由女高音、女中音、男高音、男中音、小提琴與京劇表演者分別扮演原劇中的六個角色；人聲可代表劇中人物，樂器的聲部、旋律、線條代表部份劇中角色；小提琴代表米亞、豎笛扮演狄米、女高音演出海倫、長笛成為小精靈…人聲與樂器並列，再將古典音樂巧妙拼接，表現劇中的角色與劇情，使弦樂呈現新的樣貌；另外，說書人以說故事或劇中人，顛覆傳統，以樂曲重新詮釋翁莎名作。

旁白作為台詞對白的一種附屬形式，最早運用在記錄片中，在這個時期，旁白最主要的作用是解說，以對畫面的內容進行介紹和補充，偶爾也間接地進行評論。而在今天，旁白作為一個獨特的元素，其使用的技巧已越來越豐富，旁白也被稱為「畫外音」。人們已越來越樂接受聲音作為一種形象，有種獨特的藝術感染力，旁白的出現，成為一種更簡便與直接的敘述方式，以及故事的主要含意傳達者，成為推進動作的主要工具（王蕾，2005）。

「仲夏樂之夢」是一部以音樂為主體的音樂劇情戲，分別以華格納、孟德爾頌譜寫的結婚進行曲主題，演繹在仙界的先王與先后之間，與人界的兩對戀人之間，由於幾滴神奇的愛情靈藥，加上調皮搗蛋的派克亂點鴛鴦譜，呈現一場詼諧、幽默的樂中劇。對位室內樂團以室內樂團以室內樂重奏、弦樂與管樂、聲樂重唱、演出克萊斯勒、佛漢威廉斯、韋伯、莫札特、舒曼等多首古典樂曲。

有節奏或者沒有節奏，表現的是聲音的時間特色。聲音的規律性可以產生一定的寧靜感、安全感，或者會讓人覺得很嘮叨、很煩人；而不規則的聲音可以讓你警覺、受驚嚇或困惑。聽覺是被動的，而聽音是主動的。聽覺忙於通過耳朵接收各種聽覺信息，而聽音則是依靠自身的聽音能力進行過濾、有選擇的注意力集中、記憶，並對聲音做出反應（王旭峰，2007），所以音樂的選擇對於聽眾與劇情發展很重要。

在戲劇的世界裡，角色間的關係對話情緒互動才是吸睛及挑動觀眾末梢神經的主因，而「仲夏樂之夢」音樂是主軸，演奏家才是演出的焦點，演唱者（角色）不能有太多台詞及互動。讓觀眾「看」音樂「聽」戲劇，讓小朋友在音樂裡享受戲劇的張力，戲劇裡捕捉音樂的旋律，是值得被挑戰的神聖工作。

在面對視覺和表演藝術時，人的感覺不是單一的，而是合成的；是由各種非指意性特徵構成的一個複雜的感覺網絡。這些特徵就是演員的表情、身體的造型做為記號，它們各自產生獨特而強烈的共感，卻又由於與個別觀者目光的相遇繪成單一的地緣風貌，經過無數次折疊而生成多元的不斷變化的意義，勾勒出風情萬種的景觀（陳永國，2009）。



流行音樂可能是媒介技術發展的最大受益者，作為大眾文化的一部份，其得以傳播與音樂媒介，特別是電子媒介和數字技術的發展是分不開的。音樂媒介的演進必然會引起流行音樂從生產方式、制作規模、傳播途徑到銷售模式等方式的變化，並進而通過流行音樂的變化影響人們的休閒方式和娛樂生活（蔣原倫，2010）。

表演藝術總是隨著時代的變化演進，科技的運用、跨界合作、視覺與多媒材的交互支援，就是 21 世紀的主流形式之一。對於藝術的偏好，雖然有「本能喜好」(basic preference) 與「外現喜好」(revealed preference)，但在經濟取向下，藝術的概念與定義便成為：藝術的定義由個人決定，而非在外的考量或由專家主導；藝術會隨著時間而改變，也因人而異，也就是說藝術是一種動態的概念（Frey，2003；楊其文，2009）。

應夢萍（2005）提出：劇場空間是一種再現（represent）劇本故事的界面空間（interface space），透過演出、對白、佈景之轉化手法，將故事內容「物像化」，傳遞給觀眾認知。不論其演出形式如何，表演過程中的場景、動作、音樂…等，相互交織結合，建構著觀眾的感官經驗。

表演藝術是一種臨場表現，與服務特性相同，演出者與觀眾需共同創造消費經驗，不僅無法儲存也無法被大量複製，且每次的表演藝術消費都是一次獨特的經驗，觀眾在觀賞的過程會受到劇場環境與戲劇表演的激勵，產生不同的情緒反應（黃淑琴、賴志松、姚建佑，2009）。筆者觀察到觀眾從對位室內樂團作品「仲夏樂之夢」裡，多半都是抱著輕鬆愉悅的心情，且非常投入，並帶著攜家帶眷的觀賞。

觀賞戲劇表演是一種文化創意產業的消費，經由展演現場的服務設計與劇碼的演出，讓觀眾產生臨場體驗下的情緒浮動與轉換，因此表演藝術活動同時提供休閒娛樂和心靈享受。在表演消費的臨場體驗過程，表演者、環境、觀眾、表演共同創造感動（黃淑琴、賴志松、姚建佑，2009）。(創新的舞台演出形式之彙整請見表 2)

表 2 創新的舞台演出形式

項目	特色
喜劇名作改編	取材自莎士比亞喜劇名作「仲夏夜之夢」為主題加以巧妙改編，人聲可代表劇中人物，樂器的聲部、旋律、線條代表部份劇中角色。
導聆引人	說書人以說故事或劇中人，顛覆傳統。

伍、結論與建議

過去台灣藝術界並沒有針對跨領域與創新室內樂舞台演出形式進行深入探討，本研究開發了這個新的研究領域，可說是一個重要的開端。本研究結合舞台表演與多媒體應用技術，讓科技技術成為舞台演出的一部份，豐富了舞台的視覺效果，帶給觀眾更多元的音樂饗宴。對位室內樂團結合了視覺、聽覺、多媒體、跨領域的部分，再加入以人聲（聲樂、說書人）的戲劇性，開創台灣不同的室內樂演出型態，賦予表演藝術更深層的涵意。



對位室內樂團結合不同跨領域演出並持續努力，相信會呈現出更多優質古典音樂提供聽眾欣賞；現今國內外，在科技的進步下，越來越多的表演形態，當代藝術家將各式的媒體運用表現在作品內容以及形式裡，深信在科技的帶領下，未來會成為趨勢潮流。

參考文獻

1. 楊哲維，(2006)，表演藝術節目觀賞者休閒涉入與流暢經驗之研究，南台科技大學休閒事業管理研究所碩士學位論文。
2. 陳怡玟(2006)，高雄市表演藝術產業化之策略研究—以高雄城市芭蕾舞團為例，國立中山大學藝術管理研究所碩士論文。
3. 陳光世(2002)，國內表演藝術團體網站內容之分析比較研究，台灣大學商學研究所碩士論文。
4. 劉姿伶(2011)，音樂類表演藝術團體行銷策略之多個案比較研究，南華大學出版與文化事業管理研究所碩士論文。
5. 黎斌儷(2012)，文化特色活化地方觀光產業發展—以嘉義縣板頭社區為例，南華大學出版與文化事業管理研究所碩士論文。
6. 林秀怡(2010)，表演藝術實作教學對學生文化創意啟發影響之研究，南華大學出版與文化事業管理研究所碩士論文。
7. 鐘榮豪(2002)，多媒體電腦輔助教學學習成效之研究—以皮影戲戲劇教學為例，國立中央大學資訊管理學系碩士論文。
8. 應夢萍(2005)，互動式劇場—戲劇性與真實性之場景研究，中原大學室內設計學系碩士學位論文。
9. 李瑞翔(2003)，虛擬空間與實體空間的舞蹈對話—看劇場中多媒體與真人演員的互動，國立台灣藝術大學：2003 應用媒體暨動畫藝術理論與實務研討會。
10. 林宏璋(2004)，界線內外：跨領域藝術在台灣，財團法人國家文化藝術基金會委託研究計畫案
11. 林珮淳、范銀霞(2004)，從數位藝術探討互動觀念、媒介與美學，國立台灣藝術大學藝術學報，第74期，頁99-111。
12. 耿建興、夏學理(1998)，表演藝術之媒體行銷研究，空中行政學報，第八期。
13. 陳韻如、林珮淳(2008)，從科技藝術探討當代跨領域創作之發展，國立台灣藝術大學：SIGGRAPH TAIPEI 2008 國際學術研討會論文類發表，p78-95。
14. 黃昱凱、謝旻儒(2010)，以中、日、台音樂類表演藝術團體網站內容之分析，文化事業與管理研究，第四期。
15. 楊其文(2009)，侷限的空間：論中正文化中心戲劇廳的困境與展望，國立台北藝術大學藝術評論，第十九期，頁69-86。
16. 藍羚涵、陳宜君、陳長志(2006)，以視覺打造夢想的旅程，臺藝戲劇學刊，第二期。
17. 羅雁紅、李宜萍(2011)，表演藝術團體品牌運用策略之探討，中國廣告學刊，第十六期。
18. 蘇金輝(2011)，電腦科技在音樂創作教學上的發展與應用，人文社會學報，第7卷，第二期。
19. 王蕾(2005)，淺議電影旁白之美，南京藝術學院學報(音樂與表演版)，第2期，頁91-94。



20. 楊淑菁 (2005), 淺談動作教學, 台南女院學報, 第 24 期, 頁 421-442。
21. 黃淑琴、賴志松、姚建佑 (2009), 表演消費下服務環境與體驗之價值: 消費情緒中介效果, 第十屆管理學域國際學術研討會論文集。
22. 樓永堅主編 (2005), 藝術產業行銷個案第一輯, 台北: 智勝文化。
23. 葉至誠、葉立誠 (2002), 研究方法與論文寫作, 台北: 商鼎文化出版社。
24. Robert K.Yin 著、尙榮安譯 (2001), 個案研究法, 台北: 弘智文化。
25. 蔡勇美、廖培珊、林南 (2007), 社會學研究方法, 台北: 唐山出版社。
26. 夏學理、凌公山、陳媛 (2011), 文化行政, 台北: 五南圖書出版股份有限公司。
27. 陳永國 (2009), 視覺文化研究讀本, 北京大學出版社。
28. 蔣原倫 (2010), 媒介文化十二講, 北京大學出版社。
29. 朱光武、徐明 (2011), 舞台燈光設計教程, 上海書店出版社。
30. 李賢輝 (1999), 表演藝術的多媒體新樂園·多媒體網際科技對表演藝術的衝擊與影響, 台北: 雄師出版。
31. 吳鼎武 (1999), 電腦空間與人文論文集, 台北: 田園城市文化事業股份有限公司。
32. Frey, Bruno S. 著、蔡宜真、林秀玲譯 (2003), 當藝術遇上經濟, 台北: 典藏。
33. 賴聲川 (2006), 賴聲川的創意學, 台北: 天下雜誌股份有限公司。
34. David Sonnenschein 著、王旭峰譯 (2007), 聲音設計—電影中語言、音樂和音響的表現力, 杭州: 浙江大學出版社。
35. <http://ormovies.com/?p=10067> orzmovies 彌勒熊電影網~電影就是 orz~^^

