

《後疫情的關係重組：劇場非典型製作方法與作品探索》研究報告 (自選部分章節)

本研究計畫起源於對演出節目製作的實務經驗，特別是在疫情影響下，觀察到非劇場空間的創作展演形式開始嶄露頭角。這些形式不僅需要思考實體空間的利用，還需要應對社交距離、移動限制等因素，這促使了我們對於劇場創作在後疫情時代的發展進行更深入的探討。我們計劃歸納出三個方向，即非典型展演與製作的現況、非典型展演與創作方法對觀演關係的影響、以及新科技的使用對演出製作的影響，以探索非典型劇場的發展軌跡。

一、非典型展演與製作的現況

隨著疫情，非典型展演空間的挑戰更為突出。借助數位科技，我們探索線上串流和虛擬實境，豐富展演形式。觀眾與創作者面對空間侷限、個人自由受限、互動虛擬化等，需重新思考體感經驗。沉浸式劇場強調特定空間、議題結合，台灣偏向環境劇場、漫步劇場，雖有特色，但受限於缺乏堅實文本。未來，需靈活應對社會科技發展，滿足觀眾創作者需求。

二、非典型展演與創作方法對觀演關係的影響

與觀眾的關係在任何表演或展演中都至關重要。首先，我們需要確認觀眾的樣貌，了解是誰來觀賞表演。其次，評估與社區或當地人的關係也至關重要。在進行表演或展演時，尤其是在小鎮中，建立與外來者的關係可能會更加困難。然而，找出誰願意或渴望分享自己的想法和故事同樣重要。有時候，某些議題在我們熟悉的地方或與家人交流時不容易談論，但在其他陌生區域或與陌生人交流時卻更容易進行。因此，需要考慮到本地和國際觀點的不同，並相應地調整我們的處理方式。在進行跨文化學習時，我們可以採取線上和線下活動相結合的方式，並且在活動結束後撰寫回饋問卷，以獲得參與者的意見和反饋。此外，展示我們正在進行的工作，可以更好地引起他人的興趣，打開受訪者或當地人的對話。最後，我們應該思考藝術家駐村的重複性，以及自行進行研究探索的差異和必要性。通過深入思考和關注這些關係，我們可以更好地與觀眾互動，並在藝術創作中實現更大的共鳴和影響力。

三、新科技的使用對演出製作的影響

本次以手機 APP Chito 作為個案討論，在 Chito 專案中，考慮不同 GPS 功能的應用，除了聲音／音樂外，還可使用其他素材。目前節目形式包括互動動作／使命遊戲、聲音散步和講故事。無論如何，故事內容至關重要，推廣 Chito 的功能以協助觀眾體驗。AI 的運用帶來人類／非人類關係不同的思考方式。它可用於創建過去時間的圖像，模糊觀看和被看的位置，並引導觀眾成為表演者。最後，經驗設計的規則和保護也需納入考慮。