

國藝會 2022 年度海外藝遊專案

# 成果報告

研究沉浸式劇場工作方法及表演訓練— 英國團隊參訪調查

申請者: 洪唯堯

# 前言

沉浸式劇場近年在台灣興起，自己又在這三年完成了五個作品，身為先驅的我決定前往倫敦-沉浸式最興盛之地區，去研究一番。

研究方式第一步為大量看演出，深入研究作品之結構，與時間的掌握，還有觀演關係以及觀眾感受到的沉浸為何，另一方面訪問許多沉浸式劇場工作者，例如導演、製作人、演員等，關照不同面向，包括導演的創作、核心、技巧，還有表演的方法、經驗，甚至到製作的規模，營運的方式等以及人力分配等，希望能吸取經驗結合台灣的邏輯，能在未來的製作中更進一步。

藝遊同時感受此城市的其他「沉浸」展演活動，思考為何觀眾要沉浸，要身歷其境，要控制或掌握更多，或者要逃離現實，又或者只是需要更多不同且新潮的活動，進而整理何謂沉浸，以及為何要沉浸。

以下為為我在英國期間所看所聞，更多是我思考「沉浸式」的脈絡，結合自身經驗與理解，想用我洪唯堯的理解定義沉浸式。

# 討論為何英國沉浸式劇場的崛起

沉浸式劇場的興起和發展:介紹沉浸式劇場是如何從實驗性質的表演藝術形式,逐漸發展成為一個具有商業化和社會影響力的行業。談論這個趨勢的起源、進展和現狀,並探討為什麼沉浸式劇場能夠在英國得到越來越多的關注和受歡迎。

有學者和藝術家認為,沉浸式劇場可以追溯到20世紀初期德國的表現主義運動,例如Bauhaus學派的表演實驗,以及Dada運動中的互動表演。這些實驗性表演藝術形式通常都採用非傳統的舞台設計和演出方式,旨在讓觀眾更直接地參與和體驗表演。

然而,如果要追溯到現代沉浸式劇場的起源,那麼大部分研究者都會指向1990~2000年代的英國。當時,一些藝術家和公司開始將觀眾帶入全新的經驗中。最多人指出,英國的Punchdrunk是指標性第一個沉浸式演出,或者最有名的,儘管Punchdrunk自己當初定義比較接近漫遊者式劇場。

自此之後,沉浸式劇場在英國迅速發展,吸引了越來越多的觀眾和投資者。這個趨勢逐漸擴展到其他國家和地區,例如美國、加拿大、澳大利亞等等。如今,沉浸式劇場已經成為全球範圍內的一個獨立藝術類型,並且正在不斷探索新的表演形式和創新技術。

## 其他形式比較

討論到沉浸式劇場很難不想到「參與式」、「環境劇場」、「場域限定」,在這段時間裡也不斷地在思考其中之差異,以及各種類型的創作重點。

### 1.環境劇場(Environmental Theatre)

60年代,美國著名的評論家、教授、編輯、及劇場工作者理查·謝喜納(Richard Schechner)提出「環境劇場」(Environmental Theater)的概念。他自己也身體力行,在1968年,將紐約蘇活區的一所車庫改建成表演場所,推動一系列演出。他曾歸納、整理各方實驗結果,列舉出「環境劇場的六項原則」。以下試著略作解釋:

- 一、戲劇是一整套相關的事務。戲劇不只是舞台上的表演,包括觀眾、演員、節目單、前後台工作人員、空間建築等等,都是整體環節的一部份,無法分割。
- 二、整個空間都是表演的一部份。不再區分表演區和觀眾席,而是將兩者參雜混淆。觀眾並不在舞台的某一面,演員也並不朝同一方向演出。所以共同參與的體驗,取代了「景觀」和「畫面」的經營。
- 三、戲劇可以發生在一個被改造的空間、或現成的空間。可以使用咖啡廳、客廳、教室內外、教堂、海灘、廢墟、地鐵站.....直接演出,利用現有的地形地貌決定演出形式;可以讓觀眾坐在劇院舞台上而演員在觀眾席表演、也可以把排練場布置成病房而觀眾和演員都成了病患。重點在於,凸顯現有空間的性格,不像鏡框舞台老是用布景將一切牆面和機械遮蔽起來,好引起觀眾的幻覺。
- 四、演出焦點是靈活可變的。正統戲劇通常只有單一焦點。環境劇場利用環境特性,讓觀眾若不走動,就無法看到所有表演;不然就是表演同時在多處進行,讓觀眾只能擇一欣賞。
- 五、戲劇的所有元素平起平坐,不分輕重,並且各自有其語言。在正統劇場裡,燈光音效全都為演員而服務,而演員則執行劇作家的意旨。環境劇場的元素並非一盤散沙或無政府,而是彼此競爭,甚至互相對立。

六、文本不是演出的出發點，也不是目的。甚至可以沒有文字劇本。劇場不是博物館，既有的劇本和現實一樣，都只是材料而已。驅除將過往劇本視為完美經典的迷思，主權留給此時此地的參與者，而創造出適合此時此地的演出。

## 2.場域限定(Site-specific)

是指表演藝術作品在具體的場所中進行，且這個場所對表演作品的創作和演出具有決定性的影響力。這種形式的表演藝術是在20世紀初期在歐洲興起的，其特點是將藝術作品和空間融為一體，使觀眾在場地中獲得更直接和身臨其境的體驗。場域限定與沉浸式劇場也有一定的關聯，因為沉浸式劇場也強調了劇場空間和觀眾的關係，讓觀眾可以成為劇中的一員，從而實現身臨其境的感受。然而，與場域限定不同的是，沉浸式劇場不僅僅侷限於特定的場所，而是可以在不同的場地進行，因此沉浸式劇場的劇場空間也可以是一個虛擬的空間。因此，場域限定和沉浸式劇場在概念上存在一定的區別，但它們都關注了觀眾的參與感和場地的運用。

## 3.參與式劇場(Participatory theatre)

是一種表演形式，其特點是觀眾可以參與到演出中，成為演出的一部分。與傳統的觀眾只是坐在觀眾席上觀看演出不同，參與式劇場要求觀眾積極參與，甚至可能成為演出的主角或劇情的推動者。參與式劇場與沉浸式劇場有一些相似之處，因為它們都強調了觀眾的參與感。然而，參與式劇場通常更加強調觀眾的主動參與和作為演出主角的角色，而沉浸式劇場則更加強調了劇場空間和觀眾的關係。參與式劇場通常要求觀眾積極參與和互動，並在演出中發揮自己的創造力和想像力，而沉浸式劇場則是通過營造身臨其境的氛圍和環境，讓觀眾可以融入到劇情中，並感受到角色的情感和經歷。

了解這些形式，也更能更加清楚何謂沉浸式，以及為何要做沉浸而非以上幾種。

## 商業化

沉浸式劇場從藝術轉變成商業模式的原因有多方面的因素。

首先，沉浸式劇場的成功吸引了更多的投資者和製作公司的關注。這些投資者和製作公司看到了沉浸式劇場的商業潛力，進而投入資金和資源進行開發和製作。隨著市場需求的增加，商業化的趨勢也愈發明顯。

其次，隨著觀眾對沉浸式劇場的興趣增加，演出場地也愈加多樣化，不再侷限於劇場或藝術空間。許多沉浸式劇場作品在倉庫、酒吧、廢棄建築物等非傳統場地中演出，觀眾參與度和體驗感更強烈，這也為商業開發提供了更多可能性。

此外，沉浸式劇場作品本身也往往具有較高的製作成本和投資風險，因此需要更多的資金和商業模式支持。商業化的運作模式可以將資金和人力資源投入到製作和推廣上，提高作品的品質和知名度。總的來說，沉浸式劇場的商業化是多方面因素綜合作用的結果，它體現了市場需求和藝術創意的平衡，同時也將沉浸式劇場帶向了更廣泛的觀眾和市場。

對於我來說，演出能有贊助商進入是好的，比起每次都拿政府補助來的健康，在商業化的思考，重點當然不是製作一個商業戲劇，我更認為重要的是如何達成雙贏，好讓未來公司能夠多多投注在表演藝術上。

## 英國沉浸式演出分析與討論



### Punchdrunk: The Burnt City

一貫的作風，「探索」類型的沉浸式，觀眾自由遊走，看自己想看的人事物，理解自己的故事，最後所有角色集合到一起演出大結尾。

這次特別之處在於開頭，開頭進到世界裡面時，會進到一個又一個的小空間，穿越一道又一到的門，非常像迷宮，而每個小空間都有著展示台與抽象之展品，好像我們再參觀古希臘羅馬神話時代的博物館，迷了路之後進到了主世界，此概念非常有趣。

這次空間可以分成兩棟建築，一個裡面像是亞洲城市公寓巷弄風格，錯綜複雜，另一個非常空曠，鋼鐵與水泥結合，有種現代科技未來與希臘神話的交織。但這兩個空間我都沒有到很喜歡，公寓巷弄風格非常美，但是整個區域的邏輯都很像，沒有以往作品的空間跳躍感，以往可能這裡是街道下一個空間變成森林，讓人時空充滿驚喜感，而空曠場地讓我有種在觀看環境劇場，或者因為空曠，所以表演區就很自然的出現，而其實又回到傳統地四面牆的表演方式。

Punchdrunk很值得學習的點在於製作，包括團隊、管理、營運，以及他們與商業結合或者合作方式，當然還有他們的氛圍美學，但是創作形式從二十年前至今好像都一樣，這次並無特別驚喜。



## Great Gatsby

我把它定義為「故事沉浸」，也覺得是一個好例子，基本上整個演出只有一條故事線，而且也沒有太多參與以及希望觀眾影響一些什麼，整體推對都是劇情，而故事也是此演出這重點，更重要的是，不管觀眾身處何地，所有人的資訊都是同步的，故事推進也是一樣的，所以我叫他「故事沉浸」。(因為很多人做沉浸是想做故事，而故事又是最重要的，但沉浸式又很難說好故事，所以我把它獨立出來思考)

整個演出用一個很簡單的形式貫穿，所有人聚集在大廳，然後分散(部分跟隨角色覺到其他房間，部分留在大空間)，然後又回來，就這樣不斷重複，完成此演出。

好不好看為其次，但方法非常有效且清楚簡單，邏輯就是不管你身在何處，你面對的演員都還是會讓你知道他與事件的關係為何，以及現在發生什麼事。





## Secret Cinema

Secret Cinema的製作都是以現有的電影、影集來打造，打造一個如同裡面的世界。

對我來說，Secret Cinema就是「互動」形式的沉浸式，觀眾進入世界後，沒有主線，也沒有一定要去做什麼，就如同真的置身在一個世界之中，想幹嘛就幹嘛，若想要知道更多，是發一些事件，或者去到一些空間，就得互動，不斷的透過跟任何演員互動，進而推動所有經驗，但也可以什麼都不做，純粹享受這個世界。

Secret Cinema特別的地方在於，每個作品的結尾都會代所有觀眾去看此作品的影像，影像處理過的，比較像是精華版，或者回顧版之類的，當然不會是坐在觀眾席，而是會有著特別的經驗觀看，同時現場也會發生很多事，例如仍然有演員，或者一些聲光效果，或者真的有一台車或太空飛船撞進來等等。



## War of the Worlds

War of the Worlds最特別之處在於，整齣戲透過大量的影像，更準確來說是VR來完成沉浸，他有許多空間，觀眾會經歷一個又一個的空間，線性前進，除了會遇到演員，更多時候是非常魔幻的場景時(有外星人，或者觀眾坐船逃難)，就會有VR出現，讓影像處理這些超現實的畫面。

War of the Worlds除了VR，對我來說他就是一個「引導」式的作品，每個觀眾都會經歷每個空間，也會得到創作者想要帶給觀眾的一切，例如故事、感官、情緒等等。當然「引導」類型不一定是單一組觀眾參與，也有可能同時很多組，而每一組所經驗的可以能也不一樣。





### Peaky Blinders: The Rise

Peaky Blinders也是與Secret Cinema一樣都是用電影當世界背景，這種與電影、影集合作的沉浸式越來越多，就是商業利益，賣的影集就繼續做成沉浸式，當然也是好事啦。

Peaky Blinders他的分類有點複合，他可以說是「故事」加上「探索」，他有個主要故事再走，但是當分散開來時，每個角色又在說著不一樣的故事，而空間又是自由穿梭，會造成影迷會想每個角色都碰過，看到一些什麼，又或者一般觀眾會好奇每次分開個個角色都在幹嘛，但結束後發現資訊十分破碎，如同「探索」的半自由，以及有著「探索」的心情在看戲，但整齣戲卻是已故是為主，還是一個以劇情在推進的沉浸式，看戲過程變得非常混亂，到最後失去移動與理解的動力。

不是說沉浸式不能複合，而是要清楚複合的必要，以及處理好複合會產生的技術問題，是否空間要有所限制，或者部分時間限制某些空間的進出，讓觀眾被準確分開資訊就是不對等，又或者故事線是否要單一，可不可以多故事線等等。

## 其他種類



### Jurassic World

Jurassic World是一個很有趣的沉浸式，他打造一個動物園，然後讓我們參觀，雖然體感會很像在看展，但其實是一個「引導」類型的沉浸式，例如裡面的工作人員有些會在恐龍旁邊解說，解說得很不耐煩，這點很有趣，解說內容不是重點，而是他的「表演」，他的不耐煩讓人會去相信這是一個真的恐龍動物園，又或者說侏羅紀世界，裡面的看板文字，及介紹怎麼合成DNA還原恐龍，開放給大家摸小恐龍寶寶，以及一起體驗考古，都是在強化這是一個真的動物園。



### AVORA

AVORA是一個調酒的沉浸式食物體驗，期中會喝到三杯調酒，去到三個空間，大意上是，我們到了一個像是太空艙的實驗室空間，喝了一杯用一堆試管調的酒，然後進到外太空的另一個星球，喝了他們的特殊酒，在來去到宇宙中，喝最後一杯。空間中會遇到演員，演員也會跟大家說話，演員主要負責每個空間的頭跟尾，大家喝酒時可能會有一些互動。雖然戲劇或概念薄弱，但觀眾仍然買單，以及覺得是有趣的體驗。



### **The Vault Festival : All falls down**

All falls down整個演出在一個狹小空間中，只有一個表演者，跟一個小模型裝置還有疊疊樂，他一開始就開宗明義說，這個演出會跟大家一起完成，接著就開始說故事，故事非常簡單，就是主角坐飛機然後墜機了，然後觀眾要說出主角的下一步行動，然後演員會說這個行動導致什麼事，透過大家一直提供想法完成整個故事，其中當觀眾說到關鍵事件，他就會請觀眾來移動一個積木。形式非常簡單，卻十分有趣。

## 訪問之關鍵內容與整理



### DARKFIELD訪談

你認為沉浸式是什麼？

Victoria: 沉浸式是商業行銷說詞，到處都是這個名詞，變成主流沒有不好，方便大家理解。

沉浸為何，創作重點？

David: 認為觀眾的每個下一步(下一個行動、事件、故事)是重要的，若可以被預期那就不有趣，希望帶給觀眾出其不意的衝擊，認為這是沉浸式的重點。

為什麼選擇這樣創作？(聲音)

David: 認為創作限制是好的，不管是創作上的限制，例如空間限制或者Darkfield一貫的黑暗風格，都會激發創作者的可能。另外就是觀眾的限制，會增加觀眾的其他感受，創造出不一樣的經驗。

關於其他倫敦商業的沉浸式

Victoria David: 要聽故事可看書，沉浸不是/不只一個講故事的地方，很少有把故事講好的沉浸式。





## Punchdrunk表演者訪談

問：對於表演者需要有什麼樣的能力或訓練？

答：

時間點的掌握，與夥伴的工作、溝通，以及配合理解能力，掌握/感受觀眾以及氛圍的能力，隨機應變能力，能量隨時調整。

對於空間與時間加上觀眾存在的敏感，演出期間不斷思考與嘗試，同時與夥伴溝通，隨時調整。

Punchdrunk表演訓練(除了身體／舞蹈訓練)

- 1.眼神引導
- 2.觸摸
- 3.找光(創造／成為 焦點)



## Punchdrunk製作訪談

問：如何管理演員？

答：

演員會分成紅組、藍組、黃組，紅與藍很像是一般人說的AB CAST(只有主要角色)，但在前期工作時一組會先主要發展戲，另一組主要發展舞蹈，中期時當然兩邊都要學會，兩組的搭配為紅組演主要角色時，藍組演流動角色，或者相反過來。黃組則是學3~8個角色類似替補。(這樣的組合基本上可以應付所有問題)

付演員月薪，除了休假每天都要來工作，來得當天才知到今天演什麼角色，當然也會因為各種不同因素作出調整，因為演員組有很多排列組合，所以機動性非常高，如過今天沒演出的演員會待到演出過半，若沒有發生意外需要替補，那就可以離開。

永遠有PLAN B，不管任何狀況都可以解決，戲都可以繼續演出，除了演員可以替換，包括道具、服裝甚至是每段戲都有意外可以啟動的PLAN B。

# dreamthinkspeak



## Dreamthinkspeak Tristan訪問

你認為沉浸式是什麼？

Tristan: 我們的工作不會讓您沉浸在一個完全不同的世界中。我認為Dreamthingspeak, 是讓你進入一座建築, 你進入一個不同的空間, 你以某種方式進入一個不同的世界, 但它是一個反映外部世界的世界。所以我所有的工作都與當今世界正在發生的事情息息相關。

你創作的第一步是什麼？

Tristan: 你說你必須與現實世界聯繫起來。這對我來說是第一件事。然後, 當我看到一棟建築時, 如果我覺得它是適合該項目的建築, 那麼我會花很多時間在這座建築上, 然後我真的逐漸開始研究項目的細節, 項目的物理細節。設計開始成形, 我會拍很多照片, 成百上千的照片, 寫了很多東西, 很多像在做夢。然後我開始讓越來越多的人加入進來, 這樣和我一起工作的人就越來越多。

如何調度演員？

Tristan: 在before I sleep, 一場演出中每個演員都換角色換五次, 一個段落重複五次後換人, 這樣避免無聊。



## Labyrinth & Les Enfants Terribles 的導演 James 訪問

沉浸式劇場對您來說是什麼？

James: 身臨其境，是一種講故事的方式，我認為重要的是你想講或故事本身適合身臨其境，適合才做。它們是講述故事的工具，所以對我來說，身臨其境就是逃避現實。它是關於創造世界，它是關於讓人們踏上與他們相關的旅程和體驗。但至關重要的是，它應該為故事服務。

對我們來說，愛麗絲夢遊仙境，當你讀那本書時，我不想看愛麗絲夢遊仙境，我想去。我們想做一些讓人們沉浸在故事中的事情，而不是讓人們沉浸在一個美麗的世界中。(華而不實，文創展覽，拍照打卡)

James認為，每個觀眾必須有完整經驗引導。

如果你在錯誤的時間出現在錯誤的地方，你可能會錯過一些事情、會錯過故事和體驗。

觀眾認知我是誰很重要

因為如果觀眾知道他們是誰，他們就會完全沉浸其中。我是誰？我只是在看，還是一個角色？我是嗎？我是詹姆斯嗎？我是嗎？我現在是新角色嗎？

而且我認為你必須巧妙地詢問觀眾。(我把他解讀為，巧妙地賦予，以及提問)

對於演員有什麼樣的需求？

James: 演員必須相信時間，觀眾互動交談技巧

我尋找願意迎接挑戰並以不同方式工作並以不同方式做事的人

如何調度演員？

James: 把所有角色分成五組，每個演員加入劇組不是演一個角色，而是要學會那一組的全部角色，不僅他們排班會不斷的換角色，不會無聊之外，還能方便管理。

對於沉浸式的未來想像？

1. 眾想要更多。觀眾想要的不僅僅是經驗豐富的觀眾。他們想要一種精心策劃的個人體驗，一切都是關於看著我，我正在做這件事，你知道，看著我，我就是我。這一切都是關於我的，觀眾現在擁有更多的控制權。這是關於他們的。

2. AR 和 VR





## Waldorf project表演者訪問

問: 有無特別表演訓練, 或者表演者關注的重點為何?

答:

演員需要敏感感受觀眾能給多少, 但如果在給多一點會很爽救不會給了, 作品在經驗各種感官情緒的流動, 而非性或者SM提供興奮, 演員為控制者非人類, 演員要敏感感受觀眾是否無聊, 是時候補刀。要處理失控反抗挑戰害怕躁動笑鬧等等, 要會閱讀觀眾心裡。演員是一組team非個人秀。無語言, 執行者, 羊與牧羊犬。

給SIGN清楚、示範, 或者直接對一個觀眾猛烈的做示範, 其他觀眾也就會自然而然跟隨。

觀眾的背景來這邊目的心情跟我無關, 我只執行我要做的, 但我會小心與敏感, 保持觀察, 觀察你的狀態, 而非你是誰。

問所有人都有問到的問題

如何計算時間？

多半都是跟編劇/編舞密切工作，早早就算出所有片段的長度，經過真實觀眾測試，不斷地修改，排練找到最適合的長度。音樂設計要先設計好所有音樂。

如何給Cue？

大約有兩種類型，一種是燈光給暗示，另一種就是音樂，也有會在音樂中偷藏提示音（其實與我的邏輯都差不多）但還有許多他們自己得特殊方式，商業機密的。

如何run show？

變因越少越好，所以多半都是一個案鍵播放到底，全部系統走在一起，有的會有兩台電腦一起走，如果一個系統壞了另外一台還可以繼續處理，這種方式當然很考驗製作團隊的功力，如何讓所有系統綁在一起，又可以一次走到底，卻讓戲跟演員充滿彈性。通常演出都會有類似舞台監督、舞台技術、助理導演，這三種人在場，可以處理所有意外發生。有些演出小空間會存在crew，他們可能可以處理意外之外，他們甚至還會走單個空間的簡單Cue。也有演出小空間是由演員自己起動Cue，他什麼時候進去就什麼時候啟動，這樣這個空間的時間就能被精準掌握。

# 重新整理/定義沉浸式劇場

## 沉浸式是一種「觀看方式」

我認為沉浸式不是/或者不應該被理解成一種戲劇形式，而更好的解釋應該是，沉浸式是一種「觀看方式」，所有的表演形式或者導演手法都可以透過沉浸式表現，沉浸式也不應該有固定的樣子或表演方式，我們應該把重點放在觀眾/觀看，這樣創作時就會直接面對，為什麼要讓觀眾沉浸其中去理解作品。

## 三元素

沉浸式最重要的三元素我認為是，空間(容器)、內容(液體)、把觀眾沉進去，而空間則是第一個要處理的事，因為空間是觀眾第一個遇到的演員，而整個過程觀眾都在這個空間中存在，空間本身會說話，也應該要讓空間有說話的權利，以及要留給它說話的空間，所以創作者得先處理空間，不管是原先既有的空間，還是後續試圖建造的隔間，因為沉浸式如同建造一個大水缸，你得先知道你的容器有多大。

第二就是找到液體，也是核心，但與創作核心有所不同，液體是你想讓觀眾浸泡在什麼裡面，可以是感受，也可能是感官，也可以是故事，找到液體是第二步，同時也要堅守，時時確定自己沒有偏離。

第三則是把觀眾泡進去，這個聽起來很荒謬，但是非常關鍵以及困難，要時時確定觀眾是否會在這個環節跳出(浮出水面)，或者完全進入不了，社需要有很多經驗，以及導演手法，當然還有場景以及演員的幫助，但最重要的關鍵還是來自於導演，我認為要保持觀眾一直沉浸其中，就是要不斷創造讓觀眾有「高度專注」的機會。

## 如何沉浸

觀眾時時保持高度專注，或者敏感，那也就可以說它有著十分的沉浸感。我認為有幾種方式：

- 1.吸引。不管是劇情的吸引，還是空間上的吸引，創造讓人產生好奇的專注。
- 2.壓力。壓迫感、緊張、恐懼，都有機會讓人提高專注。
- 3.剝奪感官。當然被剝多有種感官，或者是能力，很自然地會增強其他的感官專注。
- 4.大量感官刺激。這個很好理解，當我們進入一個奇幻世界，一定會被吸引住，但這個也要運用的當，不然會疲乏，或者只能維持一下下。同時導演也能創造出自己獨特的感官刺激，有別於現實世界，這點就看製作取向，或者導演功力了。

## 五種類型

Jason Warren的書提到有四種形式，探索劇場、經驗引導、互動世界、遊戲劇場，經過我這些年的觀察加上這次對談以及幾次到英國看戲，我認為還可以多出一樣，然後我把文字在精簡化為了不要有文字上的誤會，變成這五種形式：「探索」、「引導」、「互動」、「故事」、「遊戲」

- 1.探索。為觀眾重點在於探索這個世界、空間、故事或任何一切，作品觀看方式就是探索，也鼓勵觀眾主動探索，也會因為探索能獲得更多。
- 2.引導。觀眾的一切體驗/經驗都是被創作者所設計好的，就算它有穿越空間，或者有所選擇，或者看似自由，或者感覺一切很隨機，只要它的一切是被精算過的就可以被規程此類。
- 3.互動。唯有互動才能理解這個作品，不管是跟人還是物件、裝置等等。
- 4.故事。這個是我分類/定義出來的，首先我認為沉浸式如同其他戲劇，不用一定要有故事情節角色，而沉浸式的可能性本身就很大，更不應該被這個所綁住，所以特別拉出一個故事，就是此類沉浸式是希望觀眾沉浸在故事之中，同時每個觀眾看完也會了解故事。
- 5.遊戲。密室逃脫就算是此類，但我認為此類的重點在於遊戲，若遊戲不好玩一切免談，所以我不討論。



# 倫敦與台灣製作比較

台灣與英國沉浸式差異最大的是「製作」，一方面是規模以及預算，但更重要的是，因為沉浸式是剛興起的演出，並沒有成熟的製作團隊，除了不理解，還有很多把傳統劇場一套拿過來使用，導致更加混亂，同時因為有需多商業介入，現在台灣主要在做沉浸式的主要都不是表演藝術團隊，所以一切並不健康。

以下是我的經驗，加上這趟訪問與觀察心得。

## 製作期程

製作期因每個規模不同而有所不同，所以我從「開排」與「開演」這兩個時間點來討論前後順序，創作出期當然先有初步蓋念跟想法，大概成形後就要開始找空間，空間得先決定，決定之後就應該開始使用空間，台灣以往空間都放到很後面決定，而為了省錢都最後一刻才能使用。使用空間不是說開始處理美術，而是創作者得在裡面工作，把空間與創作緊密結合，同時創作內容/文本，而後開始找設計團隊與技術團隊，接著文本差不多訂了可以開始排練，但最好就在空間中排練，有的在空間排排練時音樂設計的音樂都已經完成(因為音樂有著不同維度的空間感，還有方便計算時間)，另外若有找編劇，則它要有心理準備，會一路工作到開演，開始排練時當然設計會開始同步工作，但是技術也要跟上，因為run show永遠是個難題，若需要機關、計時器、監控、暗門，一開始就要設計。開演前，非常需要try out，因為觀眾進來才是真正的排練，結束後還得留一些時間在做調整，才能真正開演。但到了開演工作期時還不能結束，技術與導演或設計還得留時間待在其中一陣子，應付各種觀眾的各種可能，在白天進行調整。

通常在拉時間與預算時根本不會考慮這麼多，或者就是沒錢所以得壓縮，但往往行不通。

## 演員管理

台灣沉浸式演出演員最怕的三件事情就是，演的很膩、排班問題、萬一沒來，其中萬一忘記今天自己的班非常可怕，這也很容易發生，因為排班多半都是演員自己排，當然有可能有人管理，但因為兩CAST演員在橋班表時很容易產生誤會，加上演員因為不是領月薪都還有其他演出，突然忘記今天是自己演出是非常有可能的，但這得付出很高的代價，因為一個演員沒來，戲就無法演，那製作可能將損失20~40萬，一個演員根本負擔不了。

我認為有幾個可以調整的地方，開始排練時最好就與2到3組人同時工作，好讓開演後的排班順暢，而非演到一半才開始找人，另外讓演出存在非需要性別之角色，同時讓所有人都會這些角色，好讓排班更順利，以及同時解決演員會演同一個角色到瘋掉的問題，而在演出中備有類似代戲的CREW由演員擔任，若有演員意外務法上場，這個味著的人可以補上，讓戲還可以繼續。

最後若製作可以負擔演員月薪那同時可以解決很多問題，也相對健康，也可以更加合理使用白天時間來排練，晚上可以繼續演出，但靈活轉換演員位置，以及A B C CAST的巧妙使用，也要多多思考。

## 商業

除了商業贊助之外，許多演出都會在演出前、中、後販賣酒水，這是台灣少見的，當然台灣人沒有這麼愛喝酒，或者沒有習慣在看演出時付費喝酒，但這是一個非常可以參考的事。當然限於適合的主題內容沉浸式，我會提出也是希望製作能多賺一些錢，好讓一切更健康，若演出本身就很娛樂，可以大膽販賣酒水，而不是本身戲裡就有提供，這樣同時會讓觀眾習慣，也不好管理品質(因為若真的販賣可以請專家來調酒，而非後台人員)。另外售票系統是我覺得非常有趣的事，台灣表演藝術多半都使用兩廳院售票，而其他沉浸式都是自己的售票網，但是國外有個有趣但我們常常忽略的，就是票價隨時浮動，除了當日票比較便宜，一周每天價格都不太一樣，我覺得這可以讓更多的票賣出去，畢竟沉浸式幾乎是每天演出了，就算觀眾沒滿，製作還是要出一樣的錢。

## 沉浸式劇場的未來

沉浸式這二十年來，有許多人走到了商業，也有很多藝術家開始往科繼續研究，有聲音裝置、震動裝置，當然還有AR與VR，當然沉浸式如同其他表演藝術擁有有非常多可能，以及當然也可以跨域或結合，所以對於沉浸式的未來我是抱著期待的心情。

我認為沉浸式是一種觀看方式，那這種讓觀眾置身其中的經驗，還可以走多深/遠，或者說可以多挑戰觀眾，是否有可能讓觀眾沉到海底，或者挑戰界線，這些都是我認為沉浸式下一步可以去的方向，也期待更多藝術家做出非商業的沉浸式作品。當然不能忽略科技的出現，虛擬現實與沉浸式又能激發出什麼樣的火花呢。

## 預計未來還能做些什麼

對於我來說，我期望我自己能夠持續做戲，與不同的製作團隊合作，間接或直接的引響市場，同時我也非常願意辦工作坊，來讓大家有機會接觸、創作，也能分享我的經驗給大家，當然我也希望有天能回到學院教書，讓學校不是只有100年前的東西，讓學生畢業完全無法理解外面世界，以及難以接軌。