

「包浩斯劇場」視覺體驗之認知研究

林思瑤* 孫怡康**

* 國立臺灣藝術大學設計學院創意產業設計研究所
cynszlin@gmail.com

** 南京師範大學美術學院
sunyikang120110@hotmail.com

摘要

成立於 1919 年的包浩斯 (Bauhaus)，徹底打破舊的思維，提出了全新的設計理念，對不同設計與藝術門類進行整合，影響了設計與藝術的發展，造就二十世紀現代設計的風華。與建築、產品設計相比，對「包浩斯劇場」略顯陌生。作為一個沒有任何先例可參考的「表演藝術」，包浩斯劇場的嘗試，可以看作一次成功整合「設計」與「藝術」的跨領域藝術佳作。本研究的主要目的在探討包浩斯劇場形成的背景與設計理念，透過視覺體驗的認知加以解析並提出未來跨領域合作應用於「表演藝術」的優勢。因此，本研究提出一個以包浩斯劇場為核心理念，及藝術作品傳播模式所建構的評量準則，以包浩斯劇場《三人芭蕾舞》(Triadic ballet) 為研究樣本。通過問卷調查與分析，評估當時劇場藝術的概念與理論，瞭解現代受眾者對這樣一齣劇的態度與看法。研究結果顯示，百年前這一齣沒有台詞，全靠視覺與動作塑造的前衛藝術，符合當前受眾者的口味與喜好。來自不同性別、年齡層的受眾，對包浩斯劇場的認同感與喜好度均能給予正面的評價。再者，專業背景的受眾給予的評價略高於一般人，這也符合藝術創作與傳播的理論：藝術作品由專業人士發想、創作，能被一般受眾接納與欣賞。最後則進一步探討當時的創作理念如何有效地與當下設計與藝術思維的交融，提供未來創作跨領域表演藝術參考之發展方向。

關鍵詞：包浩斯劇場、認知評量、視覺體驗、跨領域表演藝術

論文引用：林思瑤、孫怡康 (2021)。「包浩斯劇場」視覺體驗之認知研究。《設計學報》，26 (1)，1-20。

一、前言

提到包浩斯，談論最多的集中在產品、室內與建築設計方面，包浩斯劇場 (Bauhaus theater) 則比較冷門。對包浩斯劇場的研究與討論，多集中在各類包浩斯研究著述及部分舞台與表演藝術研究中 (Brandstetter, 2015; Nikolić, 2014; Schlemmer, 1961/周詩岩譯, 2014; Shafaieh, 2019; Trimmingham, 2012)。建築、空間、家具與平面設計，是我們常聽到且能接觸到的包浩斯設計範疇。其實它那極簡、機能性的視覺態度，也影響著一部分視覺藝術，甚至衍生至舞台與劇場表演。起源於 1920 年代的包浩斯劇場，原先僅是這些學校裡設計學生們的舞蹈表演而已。包浩斯的劇場部門雖然在 1920 年於威瑪

(Weimar)時就已經設立了,但直到1926年學校遷至德紹(Dessau)才有專屬的場地。1926到1929年,由奧斯卡·希勒姆爾(Oskar Schlemmer, 1888-1943)執掌,這時的劇場才真正開始活絡起來。

在那個年代,理性與科學的思維當道,人們相信藉由科技的突破創新能帶來更美好的生活。人們也開始領悟到,當機器時代來臨後將取代手工藝生產的趨勢,因而開始思考人與機器間將如何共存共處,許多抽象的實驗探索便在「包浩斯劇場」中產生。葛羅佩斯(Walter Gropius, 1883-1969)想要重新塑造建築這個領域,他之所以沒有找建築師來當教授,而是找畫家如瓦西里·康定斯基(Wassily W. Kandinsky, 1866-1944)、保羅·克利(Paul Klee, 1879-1940)任教,也是為此目的。他的目的在於將建築作為一種空間藝術來重新開發,並從現代繪畫中汲取靈感。他要把學校作為創造新形式的泉源所在。當初對建築的構想,是集結諸多領域如家具設計、畫家、工匠等在一棟建築物,因為它是為在裡面活動的人而建的,經由人才能活起來。所以,探索空間與人的關係成了包浩斯劇場的主題,它不是為了辦戲劇活動而設的,而是把舞台當作是研究與實驗的場所,以探索如何可以構成空間與建築。

包浩斯劇場與一般的劇場舞蹈不同,它不以人的情感為主體、不去再現任何自然界事物、沒有情節也沒有角色。在包浩斯劇場裡,是以抽象態度去探討光影、顏色在空間運動的可能性,藉此探求空間存在的原則。講求人物與場景的整體和諧感,把「人」視為畫面構成中的「物件」,劇場中的戲服,絕大多數都將人體輪廓破壞、重視理性與無機的展現。像是以竿杖、直線條的設置來讓身體延展,將人體本來內在的比例,結合舞台的數理結構,來追尋猶如黃金比例構圖呈現。或者是讓舞者穿著圓球體、角錐體等舞衣,來探究幾何造形對舞者形體的改變。甚至是使舞者動作受到某種程度的限制,以呈現機械式的肢體表現(Goldberg, 1979)。

包浩斯劇場透過種種實驗,認為藝術不再只是單靠直覺的表現,反而是去掌握一套規則,探討人與空間存在的關係。包浩斯劇場可以說是最早的科技劇場,它結合了當時的工業化,與相信科學的思潮。因此在舞台規劃與動作編排上,則是沿襲學校的理念思維,以幾何、直線、圓方等數學化的規則和組合作為設計概念。以包浩斯劇场的理念和觀點來看待藝術與科技之間的關係,藝術家對於藝術形式的追求既可以追求抽象的感性,也可以是精確的科學。由此可以瞭解包浩斯劇場不斷追尋與探求的目的,也展現出包浩斯的跨領域統合精神,它以理性、空間分析的思維,給予傳統劇場更多發展的可能性與方向。

本研究在於讓原本潛藏在包浩斯中,與實用、理性相抗衡的遊戲性復活,探討其思維,視舞台為實驗、開啟想像力、激發好奇心與創造力的核心。將這些不同層次的空間結合在一起,對空間與時間發展出新的意識,新的敏感度,這是包浩斯劇場的目的。由此,深入去瞭解人在空間的意義,探討人與空間之間的存在關係,或如何用身體創造空間與思考空間。包浩斯劇場以跨領域的思維統合,去探求機器與人之間的共處、數理結構下的空間、幾何造形對人體的改變與限制等面向,不僅開啟了時代先河,讓不同領域間的距離縮短,也促成科技與藝術的結合。而包浩斯劇場所傳承的理念,彷彿也是提醒著:在現今數位化潮流的襲擊下,人與科技之間,同樣需要去不斷思考與回應,創造更多發展的可能性。

二、文獻探討

2-1 奧斯卡·希勒姆爾的藝術觀念

奧斯卡·希勒姆爾(Oskar Schlemmer, 1888-1943),1888年生於德國斯圖加特,1943年卒於巴登-巴登(Baden-Baden)。儘管生活在一個戰火紛飛的年代,但希勒姆爾仍然用前衛的理念為人們構造了一

個藝術的烏托邦。1920-1929 年在包浩斯任教，之後又到布雷斯勞學院擔任教職。他最著名的作品是《三人芭蕾舞》(Triadic ballet)，他將服裝演員轉變為人體的幾何表現形式，稱其為「形式與色彩的派對」(Birringer, 2013; Koss, 2003)，如圖 1 所示。可以說，希勒姆爾在包浩斯扮演著「概念」與「美學標準」兩端之間的調停者角色。1923 年，在「第一屆威瑪包浩斯展覽 (The exhibition of the Bauhaus in Weimar)」的宣傳單中，他分析了包浩斯兩派之間的論戰：一以伊登為代表的後浪漫主義者所渴望建立一個新世界；另一則以拉斯洛·莫侯利-納吉 (László Moholy-Nagy, 1895-1946) 為代表的構成主義者，反映出的對當今世界的動盪不安。總體而言，希勒姆爾在包浩斯的主要工作是權衡緊張與矛盾。1920-1922 年，他被任命為壁畫工作坊的大師，1921 年還兼管石刻工坊，1922-1926 年指導木雕工坊，1923 年還兼管了包浩斯劇團。長期以來，他對包浩斯的演變，一直保持著矛盾的態度。早期他批評對手工藝的崇拜，要求與工業友善相處。同時，他又自視是一位藝術家，這樣的要求對藝術家是很難達到的。他曾表示：「應反映藝術的本質...我不希望做工業擅長的工作，也不想做工程師拿手的工作，這樣就只剩下形而上學的藝術了」(Stuttgart & Conzen, 2015)。



圖 1. Group photo of all figurines in Oskar Schlemmer's Triadic Ballet

(圖片來源：Bauhaus-Archiv Berlin & Museum für Gestaltung 非營利授權)

對希勒姆爾來說，無論是伊登那激進的精神核心，抑或是納吉等人在技術上的烏托邦思想，都存在著一定的問題。最終，他在自己教授的課程《人》(The human being)，這個形式中找到了基準。在那個動盪不安令人焦慮的大時代背景下，他認為人是唯一能夠把握住的：「在今天的世界，藝術縱使擁有多麼偉大的主題，哪怕只是豐碑式的繪圖或雕塑，如果沒有神也會孤立無援。從前得以支撐的基礎現在或被毀滅，或與民族良心、道德與宗教一起灰飛煙滅了。新生事物的劇痛引來爭吵，又不被承認」(Schlemmer, 1928)。

希勒姆爾把「人」定位在所有創造的參照中心(包括建築在內)，表面上看是過時而保守的，但若將其放在他對浪漫主義烏托邦幻滅的背景之下去解讀，則可以理解其用意。一個偉大的主題，無論過去還是現在，那就是人，各個年齡的人，「人是萬物的衡量尺度，建築是最崇高的評估藝術」。初看之下，這種觀點很像經典的比例原則，該原則甚至認為圓柱體的面積也源自人體。事實上，希勒姆爾已在很成熟的先鋒派基礎上，發展出自己的風格。早年求學時他就很熟知先鋒派的美學思想。他的某些風格成形於 1924 年之前，特徵是樸素的形式語言與人的資源結合。總體而言，他的觀念更傾向於具象派藝術，儘

管他沒有用新機能主義的寫實主義思想來矯正自己。經典的立體主義的裸體人像主要作為分析美學概念的工具，但在希勒姆爾筆下的人物則很不同。這些人物古靈精怪、沒有面孔、沒有特徵，這一類作品在包浩斯展廳中展出只不過是打著藝術試驗的託辭而已。相反，特定的人物形象和類型是希勒姆爾美學研究的本質（Moynihan & Odom, 1984）。

作為一名教師，希勒姆爾完全承認一形式元素是有益的。但對他而言必須要找到其在人體型態中的正當理由。因為他認為基本的幾何形式與人體是自然的一部分，可見他直接從自然之中提取現代主義的形式準則。在希勒姆爾看來：「胸部是正方形，腹部是圓形，脖頸是圓柱形，手臂與大腿也是圓柱形，肘部、膝蓋、腋窩和關節結合處的範圍，頭部與眼睛的範圍，鼻子周圍的三角形，連接心臟和大腦的線條，連接視力和觀察到的物體的線條，身體與外部世界中形成的裝飾物，其關係都有象徵意義」（Lahusen, 1986）。

2-2 包浩斯劇場的特徵

葛羅佩斯於 1926 年為德紹包浩斯學校設計的立體式構造舞臺空間，開啟了包浩斯劇場的創作高峰期。希勒姆爾以人體簡單基本動作填滿空間，他深受德國大文豪海因里希·克萊斯特（Heinrich Kleist, 1777-1811）的影響，企圖創造足以象徵與科技結合，同時又比機械化的機器更富人性特質的形象。藉著重塑後的服裝與道具，將人體的外形標準化與統一化，在視覺傳達上放大了舞者的風格化表現。在《三人芭蕾》中，舞者所呈現的一種基本色彩（即紅、黃、藍）與形式是心理特質的象徵。希勒姆爾與包浩斯學校的教師，包括康丁斯基、克利與伊登（Johannes Itten, 1888-1967），對於當時尚未成熟發展的色彩理論提出新的見解，物體的形式是否能被對應到相應的節奏。希勒姆爾也在《形式之舞》（*Form dance*）與《裙環之舞》（*Hoop dance*）中，探究人體形體的呈現是否能藉由幾何圖形的道具或造形重塑去產生影響。《積木戲》（*Block play*）是針對包浩斯在其建築哲學所提倡的「創造性建構（creative construction）」進行實驗性的模擬。在《竿舞》（*Stick dance*）中，藉由外在的道具對人體的四肢和軀幹線條作了視覺上的延伸，透過人體自身的幾何學比例結合於舞台的抽象空間，進而形成黃金比例構圖的視覺影像（Kant, 2015）。

包浩斯劇場作為探討跨藝術領域的實驗性創作，將舞台（stage）的概念與包浩斯建築結合，基於兩者在結構上的相似程度提出不同於傳統劇場設計的基本條件。回溯包浩斯劇場當時真實的狀況，其實是從學校內部教師與學生一同參與類似工作坊的創造力活動而開始，從 1923 年至 1929 年間在希勒姆爾領導劇場課程開始，創造了以抽象和幾何圖形的概念去探討人與空間之間的形式、色彩、運動和光影的關係，其成效反映出包浩斯試圖追求不同學科界限之間的跨領域整合，包浩斯劇場的成功也實現包浩斯一體兩面的理想：「創造總體藝術作品，和建設新型共同體」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2014）。在希勒姆爾的《人與藝術形象》中提到說，舞台就如同建築一樣，需要不同領域的合作而成，而舞台作為總體建築的表達方式，它本身既是內部也是外部空間，正符合包浩斯建築的思維。「劇場的歷史就是人類形式的變形史，透過藝術家其所牽涉的材料是形式與色彩，而透過建築師的是空間與建築物的融合」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2014，頁 2），希勒姆爾認為「劇場」可以作為當時的時代形象，並且是所有藝術當中最符合時代條件的藝術形式。

2-2.1 劇場空間的設計

在《包浩斯劇場》（*The theater of the Bauhaus*）中，希勒姆爾對舞台及相關概念做了清晰的表述，在他看來：

舞台 (bühne)，就其一般意義而言，可以說是橫跨於宗教儀式和民間娛樂之間的整個領域。然而這兩者中的任何一個都不真正等同於舞台。舞台是從自然中抽離出的表徵 (representation)，然後作用於人類。被動的觀眾與主動的演員之間的對峙，預示了舞台的形式。舞台最不朽的形式最早可追溯至古老的競技場，而舞台最原始的形式可以追溯到市集的紋架。對凝神貫注的需要造就了洞中窺景或者「景框 (picture frame)」式的觀賞方式，而今這種觀賞方式已是舞台的「普遍」形式。劇場 (theater) 這個詞指明了舞台最基本的性質：虛構、喬裝、變形。在祭祀儀式和劇場之間，劇場「被視為一個道德機制的舞台」；在劇場和民間娛樂之間，是五花八門的雜耍和馬戲團：作為藝術家機制的舞台 (Schlemmer, 1961/周詩岩譯，2014，頁 2-3)。

包浩斯劇場空間的設計，改變了傳統對劇場的觀念，結合包浩斯當時在建築領域上的發展，從建築設計的角度去看待劇場的藝術性。在有限範圍的空間能傳達出不同類型的視覺呈現，而舞台的世界所表現出的行為、形式，或是精神、行動，甚至思想等，屬於不同領域的答案也會將舞台形式導向不同的方向和意義 (Schlemmer, 1961/周詩岩譯，2014)。希勒姆爾從他的繪畫轉換到劇場實驗，其所探究的是對於「空間」的研究，如果說繪畫描繪了空間的二維元素，那麼劇場則是提供了一個體驗空間的場域。空間是建築中的統一元素，希勒姆爾的設計將劇場視為一個物質的空間，透過平面幾何形狀和空間立體感之間的關係，對於劇場建築提出了具體的構想。

希勒姆爾於《包浩斯劇場》中也提到說，不同的舞台結構也會將舞台區分為不同類型，而構成這些不同的舞台形式都將有相互對應的代表要素，如圖 2 既顯示了不同匹配結構的舞台類型，透過一定比例的結合來呈現整體劇場的形式。他特別針對演員與作者提出的看法：

演員，就其材料 (material) 而言有著直接性和獨立性的優勢。他用他的身體、聲音、姿勢和運動構成自己的材料。然而今天，這種既是詩人又是他自身語言的表演者的高貴類型，只能是一種想像了。今天的演員，作為表演者的存在則建立在作者寫的台詞的基礎上。作者 (即劇作者或曲作者) 的材料是詞語或聲音。他在一些特殊情況下還要同時擔任自己作品的表演者、歌者或樂師。除此之外，一般情況下作者創作的都是具象的作品，不論這創作是用於有機的人聲還是用於抽象的人造樂器，都是為了舞台上的傳播和複製提供原材料 (Schlemmer, 1961/周詩岩譯，2014，頁 5)。

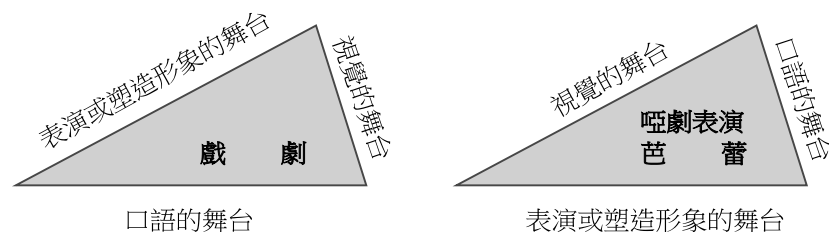


圖 2. 不同匹配結構的舞台類型示例 (圖片來源：Schlemmer, 1961/周詩岩譯，2014，頁 5)

包浩斯劇場的舞台形式有別於以往的傳統形式，透過建築的概念對空間做探索，將其演員的呈現用在對存在純粹形式、顏色與光影的追求，每種要素不僅有其獨立自主的存在性，結合跨領域的整合也帶來劇場空間的設計嶄新的思維，給予視覺藝術不同以往的場景和想像。劇場裡的空間不僅限於建築本身，舞台上的演員也不再只是舞者，透過幾何造形呈現的是獨立個體的空間，探討抽象造形在空間移動的可能性是包浩斯劇場空間的設計理念。

2-2.2 人體空間的設計

當設計任何一個設計的行為時，其基礎構成就是點、線、面三大要素；而在顏色上以紅、黃、藍為出發點，即成為 1920 年代包浩斯劇場誕生的重要元素。在包浩斯學校裡的舞台，藉由肢體及行為，配合空間的裝置及視覺感受，無形中就能把複雜的數據或根本無法成為數值的藝術形態，經由我們的身體語言，自然內化為一種創作記憶（Goldberg, 1979）。談論到人體空間，從建築的角度來說明希勒姆爾提出最簡潔的說法是：「人體是移動的建築。」他進一步解釋道：

人體的轉化與變形，藉由戲服和偽裝成為可能。服裝與面具可以突顯人體的特徵，亦可以改變這些特徵：它們可以表達人體的本性，也可蓄意誤導這些本性；它們強調人體與有機法則或機械法則之間的一致性，也可以使得這種一致性變得無效（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2014，頁 10-11）。

嚴格來說，希勒姆爾並不想創造機器人舞蹈，而是想用服裝道具來約束或改造身體。幾何服裝及道具，是他用來達到表演者動作精準性的手段。透過各種幾何造形的服裝與道具來拆解人體本質的外形存在，舞者透過舞台服裝被轉換成四種基本的人體變形法則如圖 3 所示。

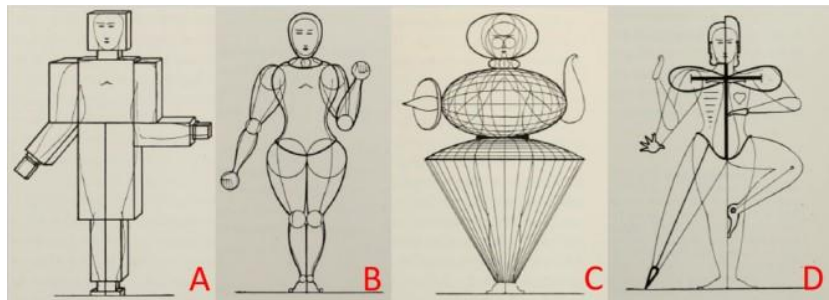


圖 3. 四種基本的人體變形法則（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2014，頁 12-13）

- A：環繞著人的方體空間法則（the laws of the surrounding cubical space）－稱為可移動的建築。
- B：關係到空間的人體功能法則（the functional laws of the human body in their relationship to space）－牽線木偶。
- C：空間中人體的移動法則（the laws of motion of the body in space）－技術化的有機體
- D：象徵著人體各種成分的抽象表現形式（the metaphysical forms of expression）－去物質化

他認為：「人體的轉化，必須透過服裝的掩飾，才有可能達到變形」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2014，頁 10）。可以說，他對機械的強調並不是讓演員變成機器人，而是作為提供一種技術內部潛藏著的表現自由。在希勒姆爾的舞台上，「人」的元素往往超越了機械的元素，表演者仿佛是被「空間」中的某處用線牽扯著運動的，這樣就創造出了一種互動關係，人與空間一起呼吸，嚴肅的角色被賦予了戲劇色彩。希勒姆爾創造的舞蹈，實際上是一種「空間造形」，表演者穿著五彩金屬的造型物在空間中移動，他們的身體只能做一些非常有限的動作。服裝與道具的設計藉由不對稱的原則，形成人物似乎會向舞台的前方猛衝過去的視覺景象。在這種編舞中的「非平衡」傾向於表達服裝的特色，以《三人芭蕾》為例，三個演員穿著紅、黃、藍三原色的緊身衣，手中拿著指揮棒、球與長杆，讓表演者本能地跟隨者這些道具的形狀所傳遞給他們的姿勢及運動（Goldberg, 1979）。希勒姆爾的觀念非常明確，他企圖通過劇場在人體空間上的設計去追求作為舞者的人的可能性，透過服飾與道具對人體的變形與空中移動產生的變形，進而達到影響人的觀念，重建一種新的思維。

2-2.3 人體與空間的關係

在希勒姆爾的繪畫空間、姿勢、位置、方向與運動，都預設了一個精神和心理維度。不同的視角都意味著不同的基本人類態度：自信面對、深思熟慮的有所保留、或從觀察者中退出。在他的世界之中，似乎這一切又變得模糊：相鄰的、連續的構圖、互相經過的人物、孤立或聚集的人物（Schlemmer, 1961 / 周詩岩譯，2014）。同樣，空間與人物之間的關係亦投射在表現的維度。他為了讓複雜的空間深度變得很清晰，用人物來對抗空間中的虛無，他把空間的奇妙體驗與劇場聯繫在一起。在他的畫面中，通過人物的具體化，凍結了人物的輪廓，最終把人物轉化成了一種空間的存在。

劇場作為結合人體與空間關係相互行動的場域，所呈現的是運動中的色彩和形式，平面的個體透過在空間中的移動構成了無限變化的視覺藝術。在梅麗莎·特里米姆（Melissa Trimingham）編著的《包浩斯劇院：奧斯卡·希勒姆爾的現代和後現代舞台》（*The theater of the Bauhaus: The modern and postmodern stage of Oskar Schlemmer*）中，再次探討了人這一角色：

人體始終是希勒姆爾知識信仰的核心，對他的文化、審美和道德體系至關重要；對運動中身體的研究將他的思想提升到一個新的水平，體現了有機主義的力量和活力。運動承認變化，流動和無常。在他的美學中，運動總是形成格式塔（Gestalt）的一部分，或多或少地在他的繪畫中顯而易見，在他的浮雕、雕塑和壁畫中更是如此，甚至更重要在他的舞台作品中（Trimingham, 2012, p. 76）。

透過希勒姆爾在劇場空間和人體空間上的設計，在人體達到變形並以個體形式存在於舞台結構時，包浩斯劇場則以更「純粹」的觀點去探討空間、物體移動、造形與色彩和光影之間「抽象」的相互和整合關係。作為傳統表演藝術的延伸，包浩斯劇場在藝術與科學的整合下，以實驗性的實踐方式將人體的動作和思維過程，轉換成純粹的工具如光影、顏色、形式、聲音、運動等基本元素，人體與空間在劇場形式之下關係的呈現，正是希勒姆爾整合包浩斯精神以從建築啟發造形藝術的空間原則，延伸至以時間為主的劇場表演藝術。

不僅是在包浩斯劇場中對於舞台上的表演者：「人」，長期以來希勒姆爾認為：

人一直以來都在追尋意義。無論是以創造人工生命為目標的浮士德式的追問，或是人憑之創造了他們的上帝與偶像的擬人化衝動，他都在持續尋求著他（人自己）的相似物，他的形象，或者他的昇華。他尋求著他的對等物，超人，或者為他的幻想賦形（Schlemmer, 1961 / 周詩岩譯，2014，頁 8）。

以結構來看，達到立體空間的法則需透過平面和立體的關係構成的線性連結，這種空間上的科學性與人體身體內在的科學性相符。希勒姆爾認為這些法則的本質是：「非常機械且理性地（mechanically and rationally）確立的」，人體所涉及的「身體屬性（physical attributes）」在運用大量姿體運動作為表演的形式中得以表現出來，而人體的法則存在於其自身內在的那些不可見的功能（Schlemmer, 1961 / 周詩岩譯，2014，頁 9-10）。包浩斯劇場呈現出人體動作在空間幾何的數學模式，藉由這樣的表演藝術形式，進一步去探討人體與空間之間的關係。其透過抽象的空間與人體之間的差異，可視同於回歸到自然狀態或對自然的模仿狀態中，而人體經過造形重塑以適應抽象空間形成於抽象的舞台上。「人類自己憑藉其運動與輻射開創一個想像空間的人類，立體抽象的空間僅僅是這種生成之流的水平向與垂直向的框架」（Schlemmer, 1961 / 周詩岩譯，2014，頁 9-10）是希勒姆爾對於人體與空間間的相互關係。當劇場以有限制、抽象的舞台空間、表演者自身的人體空間，人體與空間各自有著不同的法則，這種舞台形式的匹配結構，哪一方將佔據主導的角色，對於呈現出來的效果也帶來前所未有的視覺藝術。

2-2.4 《三人芭蕾》的代表性與重要性

希勒姆爾於 1922 年發布的《三人芭蕾》是包浩斯劇場最出名的代表作品，由三幕和三個舞者來發展，表演方式由獨舞、雙人舞和三人舞三種形式組成，12 個舞段包含了圓形、三角形、方形的幾何圖形，搭配 18 套服裝並將全劇以黃色、粉色和黑色分成了三個系列 (Goldberg, 1979)。配合不同節奏的音樂和燈光效果，舞者彷彿化身空間裡抽象的符號，透過規律卻又不協調的步伐移動在空間中，人體的性格因服裝造型產生形態變化，卻又能從整體視覺感受到不同的氛圍。此劇的重要性在於多方面呼應了包浩斯精神「整合的藝術」，從劇場設計在對於空間的探索視為劇場與建築的聯想；人體造形對顏色與幾何形式的追求也與包浩斯在平面設計與繪畫的概念相符，透過劇場的形式試圖將建築、繪畫、雕塑、音樂、舞蹈結合成完全的藝術，成為跨部門整合性的創造，甚至可以說希勒姆爾之後在包浩斯劇場所編導的戲都是以《三人芭蕾》的設計為基準作為延伸 (Goldberg, 1979)。

這齣不像傳統芭蕾的芭蕾舞劇以人作為探索空間與之關係的媒介，透過人體空間與劇場空間的雙重法則，創造出各種不同表現形式的視覺藝術，也因此開發了探索劇場設計的可能性。不同於傳統舞台的匹配模式，包浩斯劇場反而更接近現代劇場，如美國戲劇導演和舞台設計師勞勃·威爾森 (Robert Wilson, 1941-) 在劇場空間探索幾何線條、對於肢體動作追求特定角度的作品特質都是基於包浩斯劇場創造的劇場美學。希勒姆爾於 1932 年曾帶著此劇參與由巴黎國際舞蹈學會舉辦的現代舞蹈大賽，也是此劇最後一次對外展出 (Goldberg, 1979)。儘管此劇長達十年的實驗性探索與創作偏重於包浩斯學校工作坊，百年後從相關的史料文獻，和後人不斷嘗試以舞台或影像的方式試圖重建，如同美國包浩斯舞蹈協會所說：「希勒姆爾和參與包浩斯劇場師生所留下的前衛遺產，最終影響了表演藝術界如 John Cage、Merce Cunningham、Alwin Nikolais、Meredith Monk、the Judson Dance Theater 和 David Byrne 等的表演理論與作品」 (Bauhaus, 2019)。包浩斯劇場所呈現的視覺藝術和形式，在 20 世紀藝術與科技更加緊密結合的年代，確實激發了當今設計藝術領域的創造力，也證實包浩斯劇場是將視覺藝術融合表演藝術的先例。

2-3 包浩斯劇場的藝術傳播模式

Goldman (2004) 提出藝術品之評價，需深刻的理解藝術家與閱聽者之間的溝通方式，不僅是社會背景下的需求，更是為了瞭解創作者與觀賞者之間的情感認知體驗。學者曾提出將傳播理論與心智模式的語意認知的相關理論相結合的研究框架，以探討藝術傳播相關問題 (Lin, C., Chen, J., Chen, S., & Lin, R., 2015; Lin, Hsieh, Sun, & Gao, 2016; Lin, R., Lin, P., Shiao, W., & Lin, S., 2009)。就傳播理論的程式學派而言，認為成功的傳播需滿足三個層面，即技術層面、語意層面與效果層面 (Craig, 1999; Fiske, 2010; Jakobson, 1987)。技術層面要求受訊者能形象感知藝術作品，從而讓受訊者充分體驗形象之美；語意層面要求受訊者能從意義感悟藝術作品，使受訊者深入體驗意象之美；效果層面要求受訊者能心領神會藝術作品，採取適當的行動並有效的影響預期行為，達到意念之美的效果。本研究針對包浩斯劇場設計的藝術傳播模式，如下頁圖 4 所示。

表演藝術作為一種創作，藝術家的創作意圖透過藝術品來表達；過程代表藝術家的想像、想法與感受透過藝術品被再現；作品是想法與表達的實施，並將其傳遞給觀眾，使藝術家與觀眾存在一致的認知 (Lin, Qian, Wu, & Fang, 2017)。以本研究來說，包浩斯劇場作為一部沒有對白的演出，藝術家的編碼更多地聚焦在整體視覺效果的呈現。對觀賞者而言，沒有語言的阻礙與解讀，也需要藉由視覺層面去進行解碼。由此完成三個階段的認知：(1) 技術層次、(2) 語意層次、(3) 效果層次。受眾感知「技術層次」的外在形式，進而瞭解「語意層次」的內在意涵，最後達到「效果層次」的情感關聯 (Lin et al., 2017)。

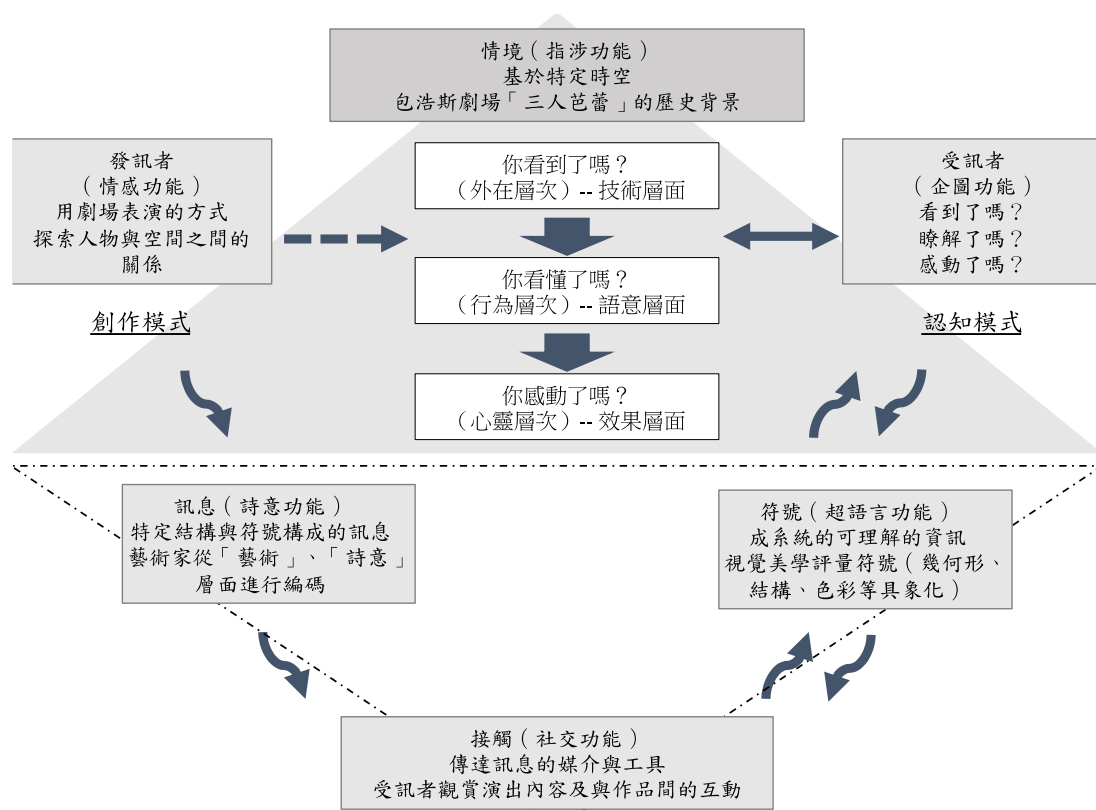


圖 4. 包浩斯劇場的創作與傳播模式

2-4 包浩斯劇場的視覺體驗認知模式

Spicher (2013) 認為藝術的主要目的是提供美學體驗的可能。學者 Sandelancis 與 Buckner (1989) 探討了如何對藝術作品的美學體驗進行研究有助於閱聽者對其作品心裡情感更深入的理解。觀眾在觀賞藝術作品或表演，將自身的情感投射進作品之中，與之相互交流，這是以美學的感受來體會，不能以科學的分析來理解。成功的傳播過程要確保閱聽者完成解碼過程、橫向與縱向的三個環節，橫向是閱聽者感知情境到體驗意涵的遞進過程；縱向是從外在到內在的深入過程，共同構建「藝術作品轉化」的認知模式。本研究透過文獻探討包浩斯劇場的設計與理念，結合藝術傳播和認知理論的觀念作為研究視覺體驗認知的評量準則。

林榮泰等人曾經探討如何將藝術美的本質傳遞給觀眾，與觀眾進行交流，藉由外形知覺、意義認知與內在感受等認知模式 (Lin et al., 2015)。這一模式，亦可以用來探討閱聽者對劇場表演的視覺體驗認知與看法，如下頁圖 5 所示。美國哲學家蘇珊·朗格 (Susanne K. Langer, 1895-1985) 在其《藝術的問題》(Problems of art: Ten philosophical lectures) 一書中提到，任何藝術都是一種內在本質的外在表現，是主觀真實的客觀呈現 (Langer, 1957)。正說明了一般閱聽者是透過認知理解的過程，去感受藝術家所想表達的情境，觸發過去的經驗與情感，來探索藝術家與作品之間可能的關係。本文試圖結合藝術家如何透過創作形成形象之美、意象之美與意念之美，對包浩斯劇場的理念與目的進行剖析，探討觀眾被藝術作品吸引注意、理解感知、深刻感動的過程，最終達到了藝術的視覺體驗。期望能夠提供的貢獻有二：其一為當下藝術領域中跨界合作提供一定的借鑑；其二為未來再次復刻包浩斯劇場的可行性提供相應的理論支持，並對本研究獲得到觀眾的態度加以驗證。

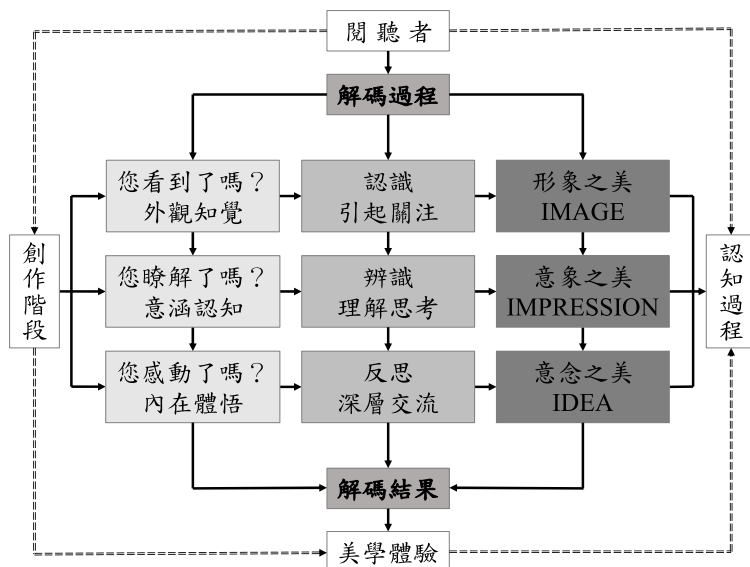


圖 5. 包浩斯劇場視覺體驗的認知模式

三、研究方法

3-1 評量屬性與樣本

根據先前相關文獻的檢索與探討，再結合專家與相近領域人士的訪談，確立三大類共九個評量屬性用於評量包浩斯劇場的視覺體驗之認知，如表 1。本研究採取的包浩斯劇場的影片，為上世紀 90 年代的復刻版，影片約 30 分鐘（Bauhaus, 1922）。研究範圍考慮到填寫問卷的對象，受試者可能沒辦法耐心看完，也不易掌控受試者究竟有無看完影片再填答等情形。在與幾位設計及表演領域專家組成的「焦點團體」討論後，改用另一段長度約 7 分的濃縮版替代，這個濃縮版包括了包浩斯劇場《三人芭蕾》的重要內容與特徵。此外，研究限制於客觀條件，短時間內也無法通過復刻的方式，集中受試者於某一個空間中，觀看實際表演再進行問卷填答。此研究方法以當代受試者對「包浩斯劇場」的反應與其關聯性，著重於視覺的感官體驗，其劇場形式的呈現方式之差異性並不是此研究的重點，故決定選擇 7 分鐘的「濃縮版」影片作為測試的樣本。在問卷設計中，也增加了對包浩斯劇場的基本情況的介紹，便於受試者提前有所瞭解。

表 1. 評量屬性

藝術創作				
包浩斯大師與學徒間跨域合作（編碼者）				
評量屬性	人的因素 [表演群體]	事的因素 [演出過程]	物的因素 [表演藝術]	認知模式
A-技巧層次	A1表演技巧	A2情境塑造	A3服飾造型	形象之美
B-語意層次	B1肢體語言	B2協調一致	B3創意構想	意象之美
C-效果層次	C1專業展現	C2啟發思索	C3時代精神	意念之美
	審美體驗	意涵體驗	情感交流	
觀賞者（解碼者）				
美學體驗				

3-2 研究架構、假設與步驟

本研究屬於驗證性研究，通過相關理論回顧建構本研究之研究架構，以歸納出 3 組評量屬性，探討當下受眾對百年前包浩斯劇場的認同感為何？受試者是否知道包浩斯劇場？以及在性別、學歷與專業領域背景上的不同，是否存在差異？針對本研究的目的提出下列研究假設：

1. 作為一齣並無劇本、無台詞、以實驗性質為主的「劇」，當代受眾對其接受並不會很低。同時，也不會因為學歷之高低、是否為專業人士（如藝術設計與表演領域）造成認知上顯著差異。
2. 作為整合包浩斯不同專業門類（設計、建築、服飾染織等）的一次跨域合作，包浩斯劇場無疑是成功的。這樣的跨領域合作模式，是可以應用於當下類似的表演藝術之中的。

本研究旨在探索當下閱聽者對「包浩斯劇場」的評價與認同感，共分成三個階段：第一階段為相關領域內的文獻回顧及理論建構，據此擬定用於本研究的評量屬性；第二階段依照研究目的，以包浩斯劇場為樣本，通過李克特五點量表設計問卷；第三階段為問卷發放、統計與分析。先對收回的問卷進行前測得以確認問卷的信效度，再按照受試者背景的不同，尋找是否存在差異，最後，根據研究初期的假設，結合分析的結果進行深入探討。

3-3 受測者與進行步驟

共有 540 位受試者參與到本個案研究。其中性別分項上為男性 149 人(27.6%)、女性 391 人(72.4%)；最高學歷方面大專大學有 322 人(59.6%)、研究所 111 人(20.6%)、其他 107 人(19.8%)；教育背景方面表演藝術領域 93 人(17.2%)；設計藝術領域 110 人(20.4%)、其他領域 337 人(62.4%)。全部受試者中，有 78 人(14.4%)知道包浩斯劇場，餘下的 462 人(85.6%)不知道包浩斯劇場。問卷作答時，受試者首先回答是否知道包浩斯劇場？之後受試者會先觀看一段包浩斯劇場的短片（讓受試者對包浩斯劇場有一定的認知，尤其是對於在此之前並不知道的受試者群體），接著受試者根據觀看後的直觀感受，對 3 個層面共 9 個問題進行打分，最後 2 個問題用於考察受試者對包浩斯劇場的整體認知與接受度。

四、研究結果

4-1 整體評估

表 2 是全體受試者對包浩斯劇場在 11 個問題評估的平均數與標準差，例如，在對於問題一：表演者的技藝精湛程度，平均數與標準差分別是 3.93 (0.836)。問卷信度系數值為 0.870，大於 0.8，因而說明相關資料信度水準高，針對 CITC 值分析項對應的 CITC 值全部均高於 0.1，說明分析項之間具有良好的相關關係與信度水準良好。對「人的因素 (Q01-Q03)」、「事的因素 (Q04-Q06)」與「物的因素 (Q07-Q09)」三大類評量屬性分別進行效度測試，結果顯示問題間共同性、因素負荷量及特徵值均處於理想狀態。例如：「事的因素 (Q04-Q06)」中，問題四、五、六之間共同性依次為 .685、.653、.536；因素負荷量為 .828、.808、.732；特徵值為 1.874，可解釋 62.48% 的變異量。綜上所述，問卷數據信效度質量高，可用於進一步分析。

表 2. 全體受試者對作品整體評估的平均數與標準差

問題		平均數 (標準差)	
單獨評量	人的因素 (表演群體)	Q01.表演者的技藝精湛程度	3.93 (0.836)
		Q02.表演者展現豐富的肢體語言	4.01 (0.853)
		Q03.表演者的情感表達具有感染力	3.64 (0.967)
	事的因素 (表演過程)	Q04.表演者在情境營造上的特色	4.16 (0.875)
		Q05.表演者之間在舞台上的配合協調程度	4.17 (0.784)
		Q06.本劇場的主題意涵引人思考的強度	3.72 (0.962)
	物的因素 (表演藝術)	Q07.服裝造型符合主題	4.15 (0.814)
		Q08.整體設計營造良好的劇場與舞台效果	4.12 (0.862)
		Q09.整體演出體現了特定的時代背景	3.92 (0.992)
整體評判	1.作品展現優質創意程度	4.24 (0.768)	
	2.您對本件作品喜好程度	3.64 (1.025)	

就受試者是否知道包浩斯劇場，對相關問題作答是否會出現差異，數據顯示對於問題一、三與五，並無顯著的差異；對於問題二、四、六、七、八與九共六個問題上呈現顯著性；另外在對作品的整體評價部分，兩個問題均呈現出顯著差異，如表 3 所示。(1) 對於問題四 (表演者在情境營造上的特色)，在顯著水準 ($t=2.614$ 、 $p<.01$)，顯示知道包浩斯劇場的受試者的平均值 (4.40) 明顯高於不知道包浩斯劇場的受試者 (4.12)。(2) 對於問題七 (服裝造型符合主題)，在顯著水準 ($t=3.120$ 、 $p<.01$)，顯示知道包浩斯劇場的受試者的平均值 (4.41) 明顯高於不知道包浩斯劇場的受試者 (4.10)。(3) 對於問題八 (整體設計營造良好的劇場與舞台效果)，在顯著水準 ($t=3.051$ 、 $p<.01$)，顯示知道包浩斯劇場的受試者的平均值 (4.40) 明顯高於不知道包浩斯劇場的受試者 (4.08)。(4) 對於問題九 (整體演出體現了特定的時代背景)，在顯著水準 ($t=3.101$ 、 $p<.01$)，顯示知道包浩斯劇場的受試者的平均值 (4.24) 明顯高於不知道包浩斯劇場的受試者 (3.87)。(5) 整體評判中 (問題二：您對本件作品的喜好程度)，在顯著水準 ($t=3.384$ 、 $p<.01$)，顯示知道包浩斯劇場的受試者的平均值 (3.97) 明顯高於不知道包浩斯劇場的受試者 (3.58)。

表 3. 是否知道包浩斯劇場對包浩斯劇場評量屬性的差異分析 (T-Test)

問題	是否知道	人數	平均數 (標準差)	t值	差異比較
Q04.表演者在情境營造上的特色	知道	78	4.40 (0.727)	2.614**	1>2
	不知道	462	4.12 (0.892)		
Q07.服裝造型符合主題	知道	78	4.41 (0.673)	3.120**	1>2
	不知道	462	4.10 (0.828)		
Q08.整體設計營造良好的劇場與舞台效果	知道	78	4.40 (0.744)	3.051**	1>2
	不知道	462	4.08 (0.873)		
Q09.整體演出體現出特定的時代背景	知道	78	4.24 (1.034)	3.101**	1>2
	不知道	462	3.87 (0.975)		
您對本件作品喜好程度	知道	78	3.97 (0.925)	3.384**	1>2
	不知道	462	3.58 (1.031)		

註：* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$ ；是否知道包浩斯劇場：1.知道、2.不知道。

就受試者性別來說，資料顯示在全部問題上均無顯著的差異，說明在本個案研究中，受試者對包浩斯劇場這一作品的認知，與性別無關，男女皆宜，都能夠很好認知這齣表演。同樣，資料顯示不同專業背景的受試者，在全部的問題上亦無顯著的差異。這表示說，藝文活動由專業人士構思、表演與呈現，但應該源於生活，進入生活，為普羅大眾接受，顯然這齣劇符合上述推論。

就受試者的學歷而言，資料顯示在問題三與問題六上存在差異，如表 4 所示。經由事後比較可以發現：問題三（表演者的情感表達具有感染力），在顯著水準（ $F=10.263$ 、 $p<.01$ ）下，有著較為明顯差異的組別平均值得分對比結果為 1>2、3>1、3>2，1、2、3 組之平均數與標準差依次為：3.65（0.97）、3.34（0.99）、3.93（0.87）；問題六（劇場的主題意涵引人思考的強度），在顯著水準（ $F=3.764$ 、 $p<.05$ ）下，有著較為明顯差異的組別平均值得分對比結果為 3>1、3>2，1、2、3 組之平均數與標準差依次為：3.70（0.98）、3.58（1.00）、3.93（0.85）。

除此之外，其餘的問題，不同學歷的受試者並無顯著的差異。說明在本個案研究中，受試者對於包浩斯劇場的欣賞與解碼，幾乎不受受試者學歷高低的影響。據此可以推斷，並非一定要高學歷的人，才具備對表演藝術的欣賞能力。

表 4. 學歷對獨立變數的包浩斯劇場評量屬性之差異分析 (ANOVA)

問題	變異	SS	DF	MS	F值	差異比較
Q03.表演者的情感表達具有感染力	組內	18.566	2		10.263**	1>2; 3>1; 3>2
	組間	485.738	537	9.283		
	全體	504.304	539	0.905		
Q06.劇場的主題意涵引人思考的強度	組內	6.896	2		3.764*	3>1; 3>2
	組間	491.880	537	3.448		
	全體	498.776	539	0.916		

註：* $p<.05$ ，** $p<.01$ ，*** $p<.001$ ；學歷：1.大專大學、2.研究所、3.其他。

就受試者專業背景來看，經由不同專業背景對獨立變數的包浩斯劇場評量屬性之差異分析，資料顯示在問題四、七與八上，有顯著差異，如表 5 所示。（1）問題四（表演者在情境營造上的特色），在顯著水準（ $F=3.294$ 、 $p<.05$ ）下，有著較為明顯差異的組別平均值得分對比結果為 2>3，2、3 組之平均數與標準差分別是：4.31（0.81）、4.09（0.88）。（2）問題七（服裝造型符合主題），在顯著水準（ $F=3.860$ 、 $p<.05$ ）下，有著較為明顯差異的組別平均值得分對比結果為 1>3，2>3，1、2、3 組之平均數與標準差依次為：4.28（0.81）、4.26（0.81）、4.07（0.81）。（3）問題八（整體設計營造良好的劇場與舞台效果），在顯著水準（ $F=3.356$ 、 $p<.05$ ）下，有著較為明顯差異的組別平均值得分對比結果為 1>3，1、3 組之平均數與標準差分別是：4.27（0.85）、4.05（0.88）。

表 5. 專業領域對獨立變數的包浩斯劇場評量屬性之差異分析 (ANOVA)

問題	變異	SS	DF	MS	F值	差異比較
Q04.表演者在情境營造上的特色	組內	4.997	2			
	組間	407.307	537	2.498	3.294*	2>3
	全體	412.304	539	0.758		
Q07.服裝造型符合主題	組內	5.066	2			
Q07.服裝造型符合主題	組間	352.377	537	2.533	3.860*	1>3; 2>3
	全體	357.443	539	0.656		
	Q08.整體設計營造良好的劇場與舞台效果		4.947	2		
Q08.整體設計營造良好的劇場與舞台效果		395.740	537	2.473	3.356*	1>3
		400.687	539	0.737		

註：* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$ ；專業領域：1.表演藝術、2.設計藝術、3.其他。

4-2 討論

問卷中整體評量共有 2 個問題：(1) 作品展現優質創意程度；(2) 您對本件作品喜好程度。資料顯示，瞭解包浩斯劇場的受試者平均數顯著高於那些並不知道包浩斯劇場的人。可能的原因是，相較於包浩斯的其他領域（如產品設計、建築等），包浩斯劇場相對冷門，大眾對其不瞭解。

對模型進行 F 檢驗 ($F=56.543$ 、 $p < .05$)，說明 Q01—Q09 中至少一項會對「作品展現優質創意程度」產生影響關係；再針對模型的多重共線性進行檢驗發現，模型中 VIF 值全部均小於 5，意味著不存在著共線性問題；並且 D—W 值在數字 2 附近，因而說明模型不存在自相關性，樣本數據之間並沒有關聯關係，模型較好，具體如下頁表 6 所示。

1. 整體預測變項與依變項的相關 (R) 為 0.7，預測變項（九個評量屬性）對效標變項（作品展現出的優質創意程度）的解釋變異量 (R^2) 為 49%。

2. 由各項預測變項與作品展現優質創意程度之相關性可知，九個預測變項與作品展現優質創意程度的相關係數分別是 0.49、0.508、0.46、0.512、0.539、0.447、0.476、0.539、0.433，均為正相關，且均達 0.01 顯著水準。

3. 在迴歸公式中，各預測變項的重要性依序是：演者配合協調程度 ($\beta=0.168$)、情境營造上的特色 ($\beta=0.132$)、演者技藝精湛程度 ($\beta=0.125$)、良好劇場舞台效果 ($\beta=0.122$)、豐富的肢體語言 ($\beta=0.104$)、主題引人思考強度 ($\beta=0.102$)、體現特定時代背景 ($\beta=0.099$)，其迴歸係數均達 .05 以上顯著水準。

綜上，人、事、物層面共九個因素與作品展現優質創意程度，除第三個因素（情感表達具感染力）外，均有顯著的正相關存在；且這九個因素對受試者評量作品展現優質創意程度均有相當程度的聯合解釋預測力，其中較為明顯的因素依序是：(Q05) 演者配合協調程度、(Q04) 情境營造上的特色、(Q01) 演者技藝精湛程度、(Q08) 良好的劇場舞台效果、(Q02) 豐富的肢體語言、(Q06) 主題引人思考的強度、(Q09) 體現出特定的時代背景與 (Q07) 服裝造型符合主題。

表 6. 對作品展現優質創意程度之多元回歸分析

依變項	預測變項	簡單 相關	迴歸 係數	標準化 回歸係數	t值	顯著性
作品展現 優質創意程度 (N=540)	Q01.演者技藝精湛程度	.490***	.114	.125	3.040**	.002
	Q02.豐富的肢體語言	.508***	.094	.104	2.368*	.018
	Q03.情感表達具感染力	.460***	.031	.039	0.934	.351
	Q04.情境營造上的特色	.512***	.116	.132	3.187**	.002
	Q05.演者配合協調程度	.539***	.165	.168	4.116***	.000
	Q06.主題引人思考強度	.447***	.082	.102	2.701**	.007
	Q07.服裝造型符合主題	.476***	.087	.093	2.234*	.026
	Q08.良好劇場舞台效果	.539***	.109	.122	2.737**	.006
	Q09.體現特定時代背景	.433***	.007	.099	2.644**	.008
	常數		.714			
		<i>R</i> =.7	<i>Rsq</i> =.49	<i>F</i> =56.543	<i>Sigmf</i> =.000	

註：* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

對模型進行 F 檢驗 ($F=54.376$ 、 $p < .05$)，說明 Q01—Q09 中至少一項會對「作品喜好程度」產生影響關係；再針對模型的多重共線性進行檢驗發現，模型中 VIF 值全部均小於 5，意味著不存在著共線性問題；並且 D-W 值在數字 2 附近，因而說明模型不存在自相關性，樣本數據之間並沒有關聯關係，模型較好，具體如表 7 所示。

1. 整體預測變項與依變項的相關 (R) 為 0.693，預測變項（九個評量屬性）對效標變項（作品喜好程度）的解釋變異量 (R^2) 為 48%。

2. 由各項預測變項與作品展現優質創意程度之相關性可知，九個預測變項與作品喜好程度的相關係數分別是 0.41、0.441、0.506、0.476、0.417、0.517、0.463、0.559、0.462，均為正相關，且均達 0.01 顯著水準。

3. 在迴歸公式中，各預測變項的重要性依序是：良好劇場舞台效果 ($\beta=0.211$)、主題引人思考的強度 ($\beta=0.206$)、情感表達具感染力 ($\beta=0.166$)、體現特定時代背景 ($\beta=0.129$)、服裝造型符合主題 ($\beta=0.093$)、情境營造上的特色 ($\beta=0.086$)，其迴歸係數均達 0.01 以上顯著水準。

綜上，人、事、物層面共九個因素與作品展現優質創意程度，除了因素一（演者技藝精湛程度）、因素二（豐富的肢體語言）與因素五（演者配合協調程度），均有顯著的正相關存在；且這九個因素對受試者評量對作品喜好程度上均有相當程度的聯合解釋預測力，其中較為明顯的因素依序是：（Q08）良好的劇場舞台效果、（Q06）主題引人思考的強度、（Q03）情感表達具感染力、（Q09）體現出特定的時代背景、（Q07）服裝造型符合主題與（Q04）情境營造上的特色。

表 7. 對作品喜好程度之多元回歸分析

依變項	預測變項	簡單 相關	迴歸 係數	標準化 回歸係數	t值	顯著性
作品喜好程度 (N=540)	Q01.演者技藝精湛程度	.410***	.029	.024	0.576	.565
	Q02.豐富的肢體語言	.441***	.065	.054	1.220	.223
	Q03.情感表達具感染力	.506***	.176	.166	3.914***	.000
	Q04.情境營造上的特色	.476***	.100	.086	2.049*	.041
	Q05.演者配合協調程度	.410***	-.010	-.008	-0.185	.853
	Q06.主題引人思考強度	.517***	.219	.206	5.374***	.000
	Q07.服裝造型符合主題	.463***	.117	.093	2.219*	.027
	Q08.良好劇場舞台效果	.559***	.251	.211	4.688***	.000
	Q09.體現特定時代背景	.462***	.129	.125	3.297**	.001
		常 數		-.592		
		R=.693	Rsq=.48	F=54.376	SigmfF=.000	

註：* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

五、結論與建議

本研究探討當下閱聽者對包浩斯劇場的認知與接受度，透過相關問卷調查，共計收到問卷 540 份（均屬有效問卷），本研究所建構之評量屬性在對包浩斯劇場的評量過程中達到預期假設與目的，可作為未來創作類似劇場與表演提供一定的借鑑與參考，茲歸納結論如下。

1. 就受試者是否知道包浩斯劇場，對相關問題作答是否會出現差異，資料顯示對於問題二（表演者展現豐富的肢體語言）、問題四（表演者在情境營造上的特色）、問題六（本劇場的主題意涵引人思考的強度）、問題七（服裝造型符合主題）、問題八（整體設計營造良好的劇場與舞台效果）與問題九（整體演出體現了特定的時代背景）共六個問題上呈現顯著性；另，在對作品的整體評價部分，兩個問題均呈現出顯著差異。數據顯示，知道包浩斯劇場的受試者雖然在總人數中只佔少數（14.4%），但他們對相關問題的得分均高於那些不知道包浩斯劇場的受試者。由此可推論，對於欣賞藝術作品，若已具備一定的背景知識，會更利於理解作品的內在涵意；以這個研究看，不知道包浩斯劇場的受試者憑直覺給予的評量，也並不算很低，可以歸納是包浩斯劇場的易讀性較高。

2. 就受試者性別來說，資料顯示在全部問題上均無顯著的差異，說明在本個案研究中，受試者對包浩斯劇場這一作品的認知，與性別無關，男女皆宜，都能夠很好認知這齣表演。

3. 就受試者的學歷而言，資料顯示在問題三（表演者的情感表達具有感染力）與問題六（劇場的主題意涵引人思考的強度）上存在差異。數據顯示大專大學與其他學歷的受試者給予的評量顯著高於研究所學歷的受試者。這表示，教育層次並不是影響大眾欣賞藝術作品的重要因素。

4. 就受試者的專業背景而言，資料顯示在問題四（表演者在情境營造上的特色）、問題七（服裝造型符合主題）與問題八（整體設計營造良好的劇場與舞台效果）上存在差異。數據顯示，專業領域（表演藝術與設計藝術）的受試者的評分相對來說高於其他領域的受試者。由於具備了一定的專業知識與訓

練，讓這批受試者在觀看的同時，更多加入了專業上的思考與分析。未來若再次復刻包浩斯劇場等類似表演，值得進一步探討專業人士更側重哪些屬性。

5. 問卷中最後兩個問題，都是對包浩斯劇場進行綜合判斷，但各自側重的方向不盡相同。如作品展現出優質的創意程度，還是可以用一些具體的因素去衡量；而對作品的喜好度，那些並非專業領域且不知道包浩斯劇場的受試者，則更依賴直覺。經由多元迴歸測試，可以發現問題三（表演者的情感表達的感染力），並不會影響閱聽者對包浩斯劇場優質創意程度的判斷，或許是因為這齣劇無台詞也無劇本，演者與道具融為一體，「人」的因素被模糊掉。此外，問題五（演者配合協調程度），對評量「作品優質創意度」影響最強烈，也是因為這齣劇沒有對白與台詞，演者彼此間的配合顯得很關鍵。另，問題八（良好的舞台效果），在受試則喜好度的評判中最關鍵。可以推論，舞者（表演者）上台後，即成為舞台中的一部分，彼此之間協調有序，再加上道具、光影等輔助，自然有利於舞台效果的營造。

6. 基於上述結果顯示，作者的研究假設在一定範疇內可以成立。本研究的樣本是上世紀 90 年代德國的復刻版。20 多年的發展之後，技術手段突飛猛進，若再一次對包浩斯劇場進行復刻，本研究的結論可以作為參考借鑑之用。此外，包浩斯劇場整合包浩斯各工作室的資源，是一次成功的跨領域合作的典範。當下，跨領域合作成為常態，如何讓不同領域的專業人士彼此配合，瞭解對方的思路與意圖，並符合主題的需要，也值得進一步探討。

誌謝

感謝審查委員對本文的指正與修訂建議，讓本文得以調整疏漏未盡周延之處、得以完善。同時感謝所有參與論文問卷填寫的受試者。

參考文獻

1. Bauhaus. (1922). *Triadisches ballett von Oskar Schlemmer-Bauhaus*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=mHQmnumnNgo>
2. Bauhaus. (2019). *Bauhaus dances*. Retrieved from <http://bauhausdances.org/>
3. Birringer, J. (2013). Bauhaus, constructivism, performance. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 35(2), 39-52. doi:10.1162/pajj_a_00145
4. Brandstetter, G. (2015). *Poetics of dance: Body, image, and space in the historical avant-gardes*. (E. Polzer, Trans.). New York, NY: Oxford University Press.
5. Craig, R. T. (1999). Communication theory as a field. *Communication Theory*, 9(2), 119-161. doi:10.1111/j.1468-2885.1999.tb00355.x
6. Fiske, J. (2010). *Introduction to communication studies*. London: Routledge.
7. Goldberg, R. (1979). *Performance: Live art 1909 to the present* (pp. 63-78). New York, NY: Harry N. Abrams.
8. Goldman, A. (2004). Evaluating art. In P. Kivy (Ed.), *The Blackwell guide to aesthetic* (pp. 93-108). Malden, MA: Blackwell Pub.

9. Jakobson, R. (1987). *Language in literature*. Cambridge, England: The Belknap Press of Harvard University Press.
10. Johnson-Laird, P. N. (1983). *Mental models: Towards a cognitive science of language, and consciousness*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
11. Kant, M. (2015). Oscar Schlemmer's triadic ballet (Paris, 1932) and dance discourse in Germany. Three letters with annotation and a commentary. *Dance Research*, 33(1), 16-30. doi:10.3366/drs.2015.0121
12. Koss, J. (2003). Bauhaus theater of human dolls. *The Art Bulletin*, 85(4), 724-745. doi:10.2307/3177367
13. Lahusen, S. (1986). Oskar Schlemmer: Mechanical ballets? *Dance Research: The Journal of the Society for Dance Research*, 4(2), 65-77. doi:10.2307/1290727
14. Langer, S. K. (1957). *Problems of art: Ten philosophical lectures*. New York, NY: Charles Scribner's Sons.
15. Lin, C., Chen, J., Chen, S., & Lin, R. (2015). The cognition of turning poetry into painting. *US-China Education Review B*, 5(8), 471-487. doi:10.17265/2161-6248/2015.08b.001
16. Lin, R., Hsieh, H. Y., Sun, M. X., & Gao, Y. J. (2016). From ideality to reality a case study of Mondrian style. *Proceedings of International Conference on Cross Cultural Design* (pp. 365-376). Cham: Springer.
17. Lin, R., Lin, P., Shiao, W., & Lin, S. (2009). Cultural aspect of interaction design beyond human-computer interaction. *Lecture Notes in Computer Science*, 5623, 49-58. doi:10.1007/978-3-642-02767-3_6
18. Lin, R., Qian, F., Wu, J., & Fang, W. T. (2017). A pilot study of communication matrix for evaluating artworks. *Proceedings of International Conference on Cross-Cultural Design* (pp. 356-368). Cham: Springer.
19. Moynihan, D. S., & Odom, L. G. (1984). Oskar Schlemmer's "Bauhaus dances": Debra McCall's reconstructions. *TDR: The Drama Review*, 28(3), 46-58. doi:10.2307/1145625
20. Nikolić, S. (2014). The Bauhaus theater— Oskar Schlemmer's design in motion concept. *Serbian Architectural Journal*, 6(1), 43-62.
21. Sandelands, L. E., & Buckner, G. C. (1989). Of art and work: Aesthetic experience and the psychology of work feelings. *Research in Organizational Behavior*, 11, 105-131.
22. Schlemmer, O. (1928). *The human being*. Retrieved from <https://www.bauhaus100.com/the-bauhaus/training/curriculum/classes-by-oskar-schlemmer/>
23. Shafaieh, C. (2019). *In space, movement, and the technological body, Bauhaus performance finds new context in contemporary technology*. Retrieved from <https://www.gsd.harvard.edu/2019/05/in-space-movement-and-the-technological-body-bauhaus-performance-finds-new-context-in-contemporary-technology/>
24. Spicher, M. R. (2013). The distinct basic good of aesthetic experience and its political import. *American Catholic Philosophical Quarterly*, 87(4), 711-729.
25. Stuttgart, S., & Conzen, I. (2015). *Oskar Schlemmer: Visions of a new world*. Munich: Hirmer Verlag.
26. Tringham, M. (2012). *The theatre of the Bauhaus: The modern and postmodern stage of Oskar Schlemmer* (p. 76). London: Routledge.
27. 奧斯卡·施萊姆 (Schlemmer, O.) (2014)。包浩斯舞台 (*The theater of Bauhaus*) (周詩岩譯)。北京：金城出版社。(原著出版年：1961)
Schlemmer, O. (2014). *The theater of Bauhaus* (Zhou, S. Y., Trans.). Peking: Jincheng Press. (Original

publication: 1961) [in Chinese, semantic translation]

A Study on Audience Perception of Visual Experience in Bauhaus Theatre

Szuyao Lin* Yikang Sun**

* Graduate School of Creative Industry Design, National Taiwan University of Arts
cynszlin@gmail.com

** School of Fine Arts, Nanjing Normal University
sunyikang120110@hotmail.com

Abstract

Founded in 1919, Bauhaus had completely broken the traditional thinking and proposed a brand new concept for design. It had integrated different categories between designs and fine arts, and also affected the development of design and arts, creating the brilliance of modern design in the 20th century. Compared with architecture and product design, the Bauhaus Theatre is a bit unfamiliar to the public. As a “performing arts” without any precedent, the Bauhaus Theatre’s attempt can be seen as a cross-disciplinary masterpiece of successful integration of “design” and “arts”. The main purpose of this study is to explore the background and intrinsic concepts of the Bauhaus Theatre and the advantages of this cross-disciplinary collaboration in the performing arts. Therefore, this study proposes a methodology based on the core idea of the Bauhaus Theatre and the communication models for works of art as the research sample. Through questionnaires and analysis, the research evaluates the concept and theory of theater art at that time in order to understand the attitudes and opinions of current audiences on such play. The results of the study show that this avant-garde art performance from 100 years ago, created by only vision and movement, complies with standard tastes and preferences to the current audience. Audiences from different genders and age groups do not have significant differences between the identity and preferences of the Bauhaus Theater; furthermore, they all offered positive comments. The audiences with professional background give a slightly higher evaluation than the average. This is also in line with the theory of artistic creation and communication that even though art works are thought-provoked and created by professionals, they can be accepted and appreciated by the general public. Further explorations considered how the past creative concept can be effectively blended with current design and artistic thinking, and provided a reference for future developments similar to this direction of performing arts.

Keywords: Bauhaus Theater, Cognitive Assessment, Aesthetic Experience, Cross-disciplinary Arts.