

設計與舞蹈的交融-包浩斯《三元芭蕾》的設計意涵

丁怡文* 林伯賢** 林榮泰***

國立臺灣藝術大學設計學院創意產業設計研究所

* ading1113@gmail.com

** to131@ntua.edu.tw

*** rtlin@ntua.edu.tw

摘要

包浩斯劇場《三元芭蕾》(Triadic ballet) 是奧斯卡·史來莫(Oskar Schlemmer)最富盛名的舞台作品。本研究首先從奧斯卡·史來莫的藝術涵養、《三元芭蕾》的設計意涵及創作模式、觀眾觀賞體驗模式進行相關的文獻探討後，分析三元芭蕾的藝術編碼方式並重現《三元芭蕾》片段作品，於觀眾觀賞後，調查分析觀眾對作品的解碼過程。本研究以《三元芭蕾》每幕中的第一段作為研究樣本，並採用問卷調查，運用 *T* 檢定、多元迴歸等量化檢定方式，研究觀眾的觀賞體驗；主要目的為探討《三元芭蕾》的評估矩陣以及研究觀眾的觀賞體驗。本研究結果再現了百年前《三元芭蕾》的現代風華；《三元芭蕾》是由形狀、顏色、空間的核心概念與動作、服裝、舞台的形式設計所交織建構的九項要素編碼而成，而觀眾對《三元芭蕾》的觀賞體驗則可透過九項評估要素對應到核心概念、藝術涵養、形式設計的創作模式與技術、語意、效果三個藝術傳播層次的藝術解碼過程。奧斯卡·史來莫將舞蹈理念應用在幾何形狀、色彩表達與空間呈現的形式表現，不僅蘊含包浩斯的美學觀念，也結合華特·格羅佩斯(Walter Gropius)對總體藝術實踐的理念；其所展現純粹、邏輯、嚴謹卻不失感性的動態藝術作品《三元芭蕾》，無疑是為講求跨領域藝術的現在一個最好的跨域典範。

關鍵詞：包浩斯劇場、三元芭蕾、觀賞體驗模型

論文引用：丁怡文、林伯賢、林榮泰(2023)。設計與舞蹈的交融-包浩斯《三元芭蕾》的設計意涵。設計學報, 28(1), 25-48。

一、前言

「包浩斯」在德文中有「建築」的意涵，是一所重要的設計與建築學校，但它存在的時間短暫，在設計的基礎課程都還沒有完善之前即結束了。從包浩斯的許多領域中可以推測：包浩斯劇場是其中最令人難解的議題。過去念舞蹈的人對設計沒有興趣，學設計的人對舞蹈一無所知，因此本文最大的貢獻將是從舞蹈探討其如何與設計交融，藉此來引起舞蹈界對包浩斯《三元芭蕾》(Triadic ballet)的核心人物奧斯卡·史萊莫(Oskar Schlemmer, 1888-1943)的研究。奧斯卡·史來莫在包浩斯學校短短的幾年，造就了包浩斯劇場的黃金年代，其最富盛名的就是他對空間的演繹，他的繪畫作品如同他的芭蕾與戲劇舞

台一樣，對空間的經驗不僅是透過視覺，並且透過舞者與演員整個身體所獲得的空間感知。他觀察人體在空間運行的軌跡，並轉化為幾何的抽象舞者，從中思考「身為舞者的人」存在於舞台立方體中的意義價值。

包浩斯於 1919 年由華特·格羅佩斯建立於德國威瑪的建築與設計學校，其結合手工技藝與工業技術的追求，及以理性為基礎的設計思維，為現代設計指引了一個新方向，其設計理念帶動了世界性的現代設計運動，造就二十世紀設計現代化的風貌（林榮泰、林伯賢、呂琪昌，2009）。2019 年是包浩斯創建百年紀念，當時在全球各地再度掀起一陣包浩斯風潮，包浩斯在其短暫的歲月中，其涵蓋了視覺藝術的全部領域：建築、平面設計、雕塑、工業設計以及舞台劇場（Schlemmer, 1961/周詩岩譯，2019）。然而相對於各種藝術領域對包浩斯的探究，包浩斯劇場的研究僅區區之眾，包浩斯的舞台實驗卻影響了現代舞蹈和劇場（Smock, 2009）。包浩斯的理念也同樣是包浩斯劇場的理念，在奧斯卡·史來莫最為人知的作品《三元芭蕾》當中，他透過服裝造型來改變人體的形象，將人體巧妙的抽象化為移動的有機體，表現他對空間的演繹，是一個極具抽象與純粹的現代主義作品。《三元芭蕾》在 1912 年首先嘗試發表後，1923 年在德國威瑪首演，並參加了 1932 年於法國舉辦的國際舞蹈大賽，這也是此作品最後一次的演出，而後就未留下任何紀錄。在當今的德國包浩斯檔案館也僅有部分服裝造型的雕塑與幾秒鐘的黑白影像。因此本研究試圖從分析《三元芭蕾》的創作模式再現此作品，用以了解現代觀眾觀賞的感受。

綜觀包浩斯歷史發展，其在建築、設計、美術等領域已成為當代相關領域不可忽視的一環，而包浩斯劇場所留下的歷史價值，在當時納粹政權被迫關閉學校的同時，似乎就暫停在那混亂的 1933 年，也因此包浩斯劇場的實驗並未隨著學校和教員的搬遷轉移而繼續進行。回顧華特·格羅佩斯創建包浩斯時的理想，舞台實驗課程在他的教育藍圖中意涵為何？在他看到奧斯卡·史來莫的舞蹈實驗作品時，又是如何預見舞台實驗在總體藝術實踐的重要性？若包浩斯劇場實驗在德國戰亂沒有按下暫停鍵，是否將更完善包浩斯在人與空間研究的完整性，進而實現華特·格羅佩斯總體藝術實踐的未竟志業？本研究從奧斯卡·史來莫的《三元芭蕾》，探尋設計領域與舞蹈領域的跨領域整合，一方面從分析奧斯卡·史來莫的舞蹈觀念了解《三元芭蕾》的設計意涵，另一方面從分析《三元芭蕾》的創作模式，作為重新製作《三元芭蕾》作品的依據，與觀眾觀賞評估矩陣之基礎，並從觀眾觀賞之回饋結果，建立「《三元芭蕾》觀賞體驗模型」。綜合以上所述，本研究目的為下：（1）探究包浩斯理念應用於《三元芭蕾》之應用與分析；（2）再現《三元芭蕾》之作品並研究觀眾觀賞體驗；（3）確立《三元芭蕾》在設計與舞蹈的跨域文化價值。

二、文獻探討

2-1 奧斯卡·史來莫的藝術涵養

奧斯卡·史來莫早期在德國斯圖加特造型藝術學院學習手工藝，而後轉為繪畫，初期的繪畫作品顯露出他探索形式極簡的可能。而後他又自學了體操和舞蹈等，在 1912 年有了初次的舞蹈實驗與關於舞蹈的筆記，往後的日子他便全心投入《三元芭蕾》的創作與部分發表。期間他也在德國的劇院裡擔任舞台與佈景設計的工作與導演，直到 1921 年加入了包浩斯成為教員（Schlemmer, 1990/周詩岩譯，2019）。奧斯卡·史來莫雖不是包浩斯裡最閃耀的藝術家，但他的作品實現了形而上的表現主義本質，如同其他包浩斯大師將理念賦型並轉化為形式，《三元芭蕾》展現了形式追隨功能、放棄裝飾元素、從幾何的單純中獲得靈感、簡潔而整齊形狀的包浩斯理念（Trimingham, 2011）。

2-1.1 奧斯卡·史來莫的舞台觀念

奧斯卡·史來莫於包浩斯主持舞台課程的期間，帶領學生從舞台實驗了解人體與空間之關係，開創學生的空間設計思維。1925 年出版的包浩斯系列叢書《包浩斯劇場》（*Die Bühne im Bauhaus*）一書中，由奧斯卡·史來莫撰寫的《人與藝術形象》、《舞台》章節所造成的震撼，是從兩個方面解構傳統對劇場的觀念，一是劇院空間，二是人體空間。華特·格羅佩斯在 1961 年出版的英文版本《包浩斯劇場》（*The theater of the Bauhaus*）導言中，描述奧斯卡·史來莫最富藝術特質的作品就是他對空間的演繹，他的繪畫作品同他的芭蕾舞與戲劇舞台，空間的經驗不僅是通過視覺，而是通過舞者和演員的整個身體獲得，他觀察人在空間運動的輪廓，並將其轉化為幾何或機械的抽象語法，他的舞台作品是將舞者及演員變形為移動空間的魔力（Schlemmer, 1961/周詩岩譯，2019）。

奧斯卡·史來莫認為舞台如同一隻複雜的管弦樂隊，只有透過多種不同力量的合作才能產生，而這正是包浩斯的目標：在手工藝術的實踐中，通過對創造性元素的全面探究，尋求藝術理想的結合。包浩斯的理念同樣是包浩斯劇場的觀念，而舞台正是奧斯卡·史來莫的目標，他認為為首要考慮的即為：空間。舞台的藝術是一種空間的藝術，包含觀眾席在內是一種建造性的有機體，所有事物都發生在基於空間條件的關係中，而空間是一個形式，包括表面的二維形式與塑形的三維形式。形式則又分為色彩與光兩個方面，可以透過形式、色彩和光對空間進行轉換和改變，而當這些元素被理解為一個整體，將擁有一種真正的「視覺饗宴」（周詩岩，2014）。

2-1.2 奧斯卡·史來莫的舞蹈觀念

奧斯卡·史來莫在 1918 年一次受邀演出三元芭蕾舞片段後的日記中曾寫道：「我那與生俱來對劇場的熱情無法節制！」（Schlemmer, 1990 / 周詩岩譯，2019，頁 67）。早期在奧斯卡·史來莫尚未進到包浩斯學校執教鞭之時，他便已經開始進行舞蹈的創作計畫，1912 年 12 月的日記記載他對舞蹈創作的看法：「...從舊有的舞蹈發展出新的舞蹈，編舞和音樂要無比精確，幸虧有傳統可以求助，好讓人熟悉，易於理解。俄國芭蕾的風格有他成功的基礎。舞者起初展現的舞蹈類型須是一種成功的類型，好確保觀眾都能認可。」（Schlemmer, 1990/周詩岩譯，2019，頁 26）。奧斯卡·史來莫雖然有野心從一種舊有的舞蹈創造出一種新的舞蹈，但他仍不否認芭蕾風格的成功必定有它的基礎，因為芭蕾是西方舞蹈發展的起源。奧斯卡·史來莫在 1922 年 9 月的日記曾提到對芭蕾的看法：「芭蕾！舞蹈的基本形式，劇場，這個表象的形式，一旦它越接近真實就越自掘墳墓...劇場舞蹈這種原始的形式發展出歌劇與戲劇，現如今卻在芭蕾的形式下日漸式微...」（Schlemmer, 1990/周詩岩譯，2019，頁 158）在紀錄中我們得以了解他的舞蹈實驗是建立在芭蕾的形式脈絡上，而芭蕾正是西方舞蹈最重要的發展根基。回顧西方舞蹈的發展，自 16 世紀法王路易十四（Louis XIV, 1638-1715）奠定了芭蕾舞的基礎後，直到 19 世紀至 20 世紀初現代主義興起，現代主義藝術是以西方理性為核心的文化藝術傳統，與現代背離與轉向；現代舞蹈便是在這樣的時代背景下，因為反對傳統古典芭蕾而產生（劉青弋，2014）。然而奧斯卡·史來莫並未像其他舞蹈家從動作語彙改變舞蹈的形式，而是從人體的變形與轉換，藉由戲服和偽裝成為可能（周詩岩，2014）。奧斯卡·史來莫與當時德國的舞蹈家們有許多淵源，在日記中他記載了在 1927 年曾與後人稱為「德國現代舞蹈理論之父」的魯道夫·拉邦（Rodolf von Laban, 1879-1958）共同參加了德國第一次舞蹈家會議，會中他與魯道夫·拉邦同樣發表了從理性的數學結構探討「人與空間關係」的舞蹈理念。不同於魯道夫·拉邦所提出的「力效」（effort）之說，奧斯卡·史來莫所主張的是由「空間中的人」探索「改變人體」與「改變空間」兩個路徑（范舟，2020）。此外他對舞蹈源頭的思考也與德國舞蹈家瑪麗·魏格曼（Mary Wigman, 1886-1973）相同，他認為舞蹈的源頭不是理智而是酒神的（Medellín, 2013），也呼應了他所追求之在最簡潔的形式中呈現出最浪漫的理念（Trimingham, 2011）。

《三元芭蕾》在 1923 年於德國魏瑪舉辦的包浩斯國際展序幕中展出，衝擊了許多參與者，也曾在 1932 年法國巴黎舞蹈大賽獲得獎項，證明奧斯卡·史來莫結合設計與舞蹈的跨領域創作，以二維平面過渡到三維立體空間的劇場作品，獲得了當時歐洲舞蹈界與設計界的青睞與肯定；然而《三元芭蕾》雖獲得了普遍的認可，但在後來的包浩斯歷史與歐洲舞蹈歷史所留下的紀錄顯然是非主流的，而他以人和空間為核心，創作出不屬於芭蕾也不屬於德國表現主義舞蹈的純粹抽象舞蹈，將美術領域的形狀、空間、色彩等設計理念延伸到人體與空間的舞蹈實驗，也為舞蹈劇場的創作領域開啟了新的視野。

2-2 三元芭蕾的設計意涵

2-2.1 三元芭蕾的核心概念

《三元芭蕾》有不同的翻譯方式，都依據三幕、三個舞者來發展，由三幕和三個舞者組成，表演形式由獨舞、雙人舞和三人舞三種形式組成，12 個舞段包含圓形、三角形和方形，18 套服裝又分為三個系列（Schlemmer, 1990／周詩岩譯，2019）。全劇以黃色、玫瑰色和黑色構成三個系列，兩男一女舞者更換 18 套服裝，完成 12 段舞蹈（Schlemmer, 1990／周詩岩譯，2019），如圖 1 三元芭蕾平面圖所示。

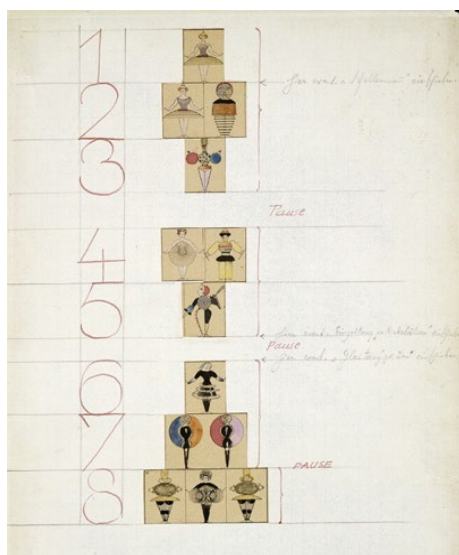


圖 1. 《三元芭蕾》平面圖（Oskar Schlemmer, Figure plan for the Triadic Ballet, 1961）。

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

奧斯卡·史來莫在 1926 年 7 月 5 日的日記中記錄關於三元芭蕾的筆記：「形式、色彩、空間：三維空間（高、深、寬）、基本形式（球、立方體、角錐體）、三原色（紅、黃、藍）」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2019，頁 253）。奧斯卡·史來莫認為色彩和形式在空間體系的構成中顯示出它們最基本的價值，而舞台的造型要素需要透過光創造「實」與「空」的能力，每一種光的表現都能夠再加以賦色，舞台作為逐次展開又瞬息萬變的行動場所，提供的是運動中的色彩和形式，因此奧斯卡·史來莫認為這些色彩和形式發生在波動和流轉的空間中（周詩岩，2014）。而奧斯卡·史來莫在日記中記載了《三元芭蕾》的描述：「三元芭蕾：三位一體的舞蹈，在形式、色彩與運動方面逐一改變三位舞者的外觀，他還要跟隨舞台表面的平面幾何，以及運動中身體的立體幾何，由此產生一種空間維度上的感知，這種感知是追蹤基本形式（直線、對角線、圓、橢圓及其組合）的必然結果」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2019，頁 158）。

空間是奧斯卡·史來莫認為最重要的事，在包浩斯劇場一書中提到：「人類有機體，站立在舞台這立方的、抽象的空間中，人和空間各自有著不同的法則，誰將成為主導？一種情況是抽象的空間面對自然人的差異，為了適應後者而將自己變形，另一種情況是自然人重塑自己的形象以適應抽象空間」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2019，頁 22）。在包浩斯劇場的實驗中，「舞台」被史來莫看作是立方的、抽象的空間，其空間所包含的平面關係和立體關係中不可見的線性網路，被他稱之為數學性。從對「人和空間」及其關係的分析上，可以看出奧斯卡·史來莫將自己所領悟的數學性抽象化至舞蹈中，而舞台也透過色彩和形式在空間數學性的構成中，顯現出基本價值，由此所建構的實物和容器，能為表演的人設立背景和營造氣氛（龍一馨，2020）。本研究根據奧斯卡·史來莫的舞台觀念以及其對三元芭蕾的敘述與描繪，統整三元芭蕾的核心要素為由光影和色彩所組成的「顏色」、舞台表面與身體運動所刻劃出的幾何「形狀」，以及平面關係與立體關係線性網路所形成的「空間」三個核心概念。

2-2.2 《三元芭蕾》的形式設計

《三元芭蕾》並不是一部真正的芭蕾，是奧斯卡·史來莫以舞蹈與機器的隱喻方式，來開發探索劇場的潛能。這段最不像芭蕾的芭蕾成了認識現代藝術變革和包浩斯舞台思想的重要文本（劉春，2018）。Whitford（1984）提到奧斯卡·史來莫對古典劇院或是一般的現代舞台都不感興趣，他的終極目標是希望能夠徹底革新這類型的傳播媒介，最好的辦法便是透過一種儀式化的表演，也就是以芭蕾（ballet）進行。因為芭蕾與現實生活保持著某種距離，但又可以透過一些格式化的移動與服裝，強調出舞台上人物與人物之間、以及人物與空間之間的關係。奧斯卡·史來莫希望藉由芭蕾來實踐自己的抽象性實驗，從古典的形式中探尋一種新的表達方式，並從芭蕾中「啞劇」的動作特質，表現出純粹形而上簡潔的動作形式。奧斯卡·史來莫對三元芭蕾的描述：「這舞蹈，最初是酒神式的，充滿情感，而在最終的形式中變得嚴謹，具有日神式的特點，成為一個對立兩者相互平衡的象徵。三元芭蕾以詼諧幽默來賣弄風情，卻不至於滑稽可笑，它擷取傳統，卻不陷入死氣沉沉的深處，最終，它爭取形而上，但不尋求超自然力量的救贖。這部芭蕾作品應該展現某種可能形成德國芭蕾之基礎的要素，應該是一齣自身風格非常穩定且有價值的芭蕾。」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2019，頁 158）。奧斯卡·史來莫的劇場可以看作是某種偶戲表演，他受到 Heinrich von Kleist（1777-1798）的理論影響相當大（Whitford, 1984），他以透過絲線控制的人偶作為隱喻，用來形容完美、純真的人類，也因此《三元芭蕾》的動作設計上，可以清楚知道奧斯卡·史來莫是以芭蕾的程式化動作為基礎，設計出各種機械性人偶的動作表現。

在服裝設計方面，奧斯卡·史來莫認為人類身體的轉型與蛻變，將藉由戲服的偽裝成為可能。服裝和面具可以突出人體的特徵，也可以改變這些特徵，它們可以表達人體的本性，也可以誤導這些本性，強調人體與有機法則之間的一致性，然而也可以消除這種一致性，而「作為舞者的人」將借助服裝和空間的運動來變形（周詩岩，2014）。《三元芭蕾》共出現 18 套服裝，有一部分是由有填充物的棉布做成的，有一部分則是利用硬挺的紙漿做出形狀。史來莫在 1915 年 10 月的日記中寫道：「胸膛的方型、肚腹的圓形、脖頸的筒形，手臂和大腿下部的筒形，肘關節、雙肘、雙膝、雙肩、指關節的圓、頭和眼睛的圓、脖子的三角形，連接心臟和大腦的線...」。他將人體部位分類與簡化為最基本的幾何形態，從包浩斯劇場（Schlemmer, 1990／周詩岩譯，2019）一書提到的關於舞台服裝的四種變形法則：「人體周遭的方體空間法則—移動的建築」、「空間關係中的人體官能法則—牽線木偶」、「空間中的人體運動法則—技術化的有機體」、「形而上的表現形式—人的象徵」，這四種人體的變形法則作為《三元芭蕾》服裝設計的形式基礎，將人體進行幾何的構型。

在舞台設計方面，奧斯卡·史來莫將三種風格化的舞蹈場景構成一個結構整體，起初是一個在檸檬黃垂幕下進行的歡快滑稽表演，第二部分隆重而莊嚴，在粉色舞台上表演，第三部分則是一齣在舞台上演出的神秘奇幻劇（Schlemmer, 1990／周詩岩譯，2019）。奧斯卡·史來莫把稱作「作為舞者的人」透過服裝變形成為技術化的有機體，以被稱為「螺旋」、「線圈」、「圓碟」、「抽象」等形象，表達出色彩、形式以及運動方式，舞者如何行走、如何轉彎、以何種姿態和速度進行運動、舞台地面的幾何軌跡等，都被精確的安排著，並以抽象的形式和色彩表現出舞台整體視覺的表達。

《三元芭蕾》是一部劇場實驗作品，以「三」來演繹作品的形式內容，包含三位舞者的表演、三幕不同的氛圍；以及以紅、黃、藍三原色為一體，以圓形、正方形、三角形三種幾何造型為一體，以高度、深度、廣度三種空間維度為一體，並在此核心概念基礎上，表現在「動作」、「服裝」、「舞台」三種形式設計的表現上，使其呈現出經過縝密設計與計算的藝術作品。

2-3 三元芭蕾的創作模式

《三元芭蕾》的創作實驗，始於 1912 年初次的發表與實踐，直到 1920 年為了全心投入舞蹈作品的創作，奧斯卡·史來莫（Oskar Schlemmer）離開斯圖加特造型學院，遇到了音樂家 Paul Hindemith（1895-1963）後，邀請他為《三元芭蕾》創作音樂（Schlemmer, 1990／周詩岩譯，2019）。奧斯卡·史來莫早期創作時，在日記上紀錄自己一直在兩個極點之間拉鋸：「在兩種風格、兩種世界、兩種對待生命的態度上搖擺不定」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2019）。由此可知他對所處時代的感知：一極是現代主義，一極是神秘主義；前者向他要求秩序、清晰、戒律和極端的簡潔性，而後者要求相反的不可知、迷亂、原創和極端的複雜性。在這可以看見尼采所重構的日神和酒神二元衝動的影子，奧斯卡·史來莫則是在作品的實驗中同時保有這兩種極限狀態，在擺盪中找到統合的方法（周詩岩，2014）。這也為什麼在《三元芭蕾》中，得以看見極具理性的數學性，卻也看到極具感性的想象性。

包浩斯的形式大師們，知道如何強調、解釋各種美學活動的共通元素，也能從形式與組合談色彩的影響與應用方式，形成新的設計語法（Whitford, 1984）；奧斯卡·史來莫同樣也強調形式的組合，在他的創作日記中說：「將富於意義的形式挑揀出來，然後圍繞著次要的形式。而自然提供了想像力無法創造的形式，想像力則被自然蘊含的形式充實、激發」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2019，頁 45）。在一封致奧托·梅耶（Otto Meyer-Amden, 1885-1933）的信中他談到：「我的繪畫常在兩種狀態中擺盪，時而強調形式，時而強調潛在觀念，形式導向的畫感覺比較好，有理念導向所沒有的紀念性，後者是抒情的前者是史詩般的精神」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2019，頁 56）。奧斯卡·史來莫對自我的擺盪不定或許是他後來全心投入舞蹈創作的理由。舞蹈不同於雕塑，雖都運用了人體語言，但是雕塑是純空間的只能表現人體的瞬間狀態，而舞蹈雖然也具有空間性，然而他的空間性卻存在於時間中；同樣的舞蹈也不像音樂那樣純時間性，音樂不能轉化為可視性，舞蹈卻具有可視性（易中天，2010）。《三元芭蕾》即是奧斯卡·史來莫以舞蹈作為他統一理性的形式與感性的想像的可視化成果。他從舞蹈的創作來實踐人與空間的可能，在立體空間裡將各種運動富有情感地展開，而無形中涉及所有這些法則的是「作為舞者的人」：他遵循肉體的法則一如他遵循空間的法則；他跟隨他對自身的感覺一如他跟隨融入空間的感受，這個作為舞者的人都將是轉換到劇場這偉大世界的媒介（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2019）。在一封致翰斯的信件中他寫到關於舞蹈創作的想法：「並不是出於一種質性的考慮而是出於創造性的審美愉悅，混合了相互對立的形式、色彩和運動，然後把他們合成的總體塑造為傳達意義和根本觀念的東西；舞蹈要獲得最終的外觀、形式和比例。」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2019，頁 159）。

至於為什麼是三元？奧斯卡·史來莫紀錄：「因為三是一個無比重要的卓越數字，他超越了自我本位的一元和相互對立的二元，使它們讓位於集體。這齣芭蕾舞產生於三位一體的基本形式，應該被稱為三位一體的舞蹈，以一、二、三的組合變幻來總體演繹。一位女舞者與兩位男舞者，12 支舞與 18 件戲服」（Schlemmer, 1961／周詩岩譯，2019，頁 253）。他在 1922 年的創作日記中談到《三元芭蕾》的形式只是一個起點，期待能有更好的技術資源及適合的音樂。如果說顏色、形狀、空間是奧斯卡·史來莫創作的核心思想；動作、服裝、舞台是表現出作品的形式設計，那麼將核心觀念轉化到形式設計的中間過程，便是奧斯卡·史來莫對藝術的理解與涵養，包含服裝如何轉化人類形象的變形與抽象、如何編排動作語彙的意義，運動的軌跡如何刻畫幾何的軌跡，顏色如何作為意象的想像等，皆是奧斯卡·史來莫極具個人風格的藝術特質；構成這些概念與形式巧妙轉化的藝術技巧，便是來自於他對手工藝的學習、對繪畫的技能以及對舞蹈的研究，造就了他無可取代的藝術涵養。本研究試圖釐清《三元芭蕾》的創作模式包含核心概念、藝術涵養、形式設計三個階段，如圖 2 所示，並以此模式作為後續重新製作《三元芭蕾》作品之方式，以及觀眾觀賞體驗評估矩陣之基礎。

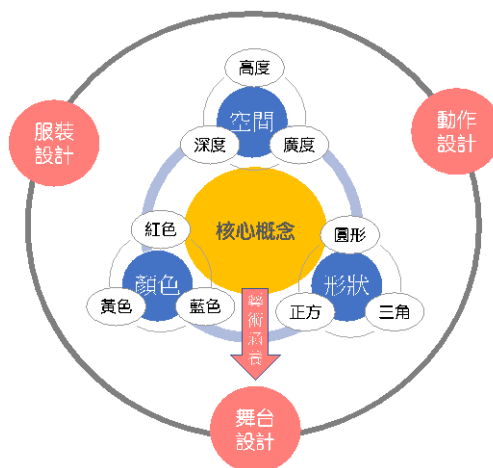


圖 2. 《三元芭蕾》創作模式

(資料來源：本研究整理)

2-4 三元芭蕾的觀賞體驗模式

關於觀眾觀賞體驗之相關研究，有助於探討觀眾於不同情境下之體驗感受（Lin, Chen, Chen & Lin, 2015）。Norman (2005) 指出設計過程的三個層次，即本能層次，行為層次與反思層次，分別代表使用者的審美體驗、意義體驗與情感體驗，解釋了藝術傳播中觀眾認知的心境變化。以認知工程的觀點而言，美感體驗的認知包括三個層次，首先，閱聽者是否看到，並產生外形知覺的感官印象；其次，閱聽者是否瞭解，並進行意義認知的思考模式；最後，閱聽者是否感動，並實現內在感受的心理活動（林榮泰、李仙美，2015）。Norman (2013) 提出的概念模式，包括設計模式、使用者模式與系統印象，分別代表藝術家模式、閱聽者模式與藝術作品，其深入探討欣賞者的認知模式，即認知作品的外在美學與情感意涵的過程，幫助藝術家運用閱聽者熟悉的符號創作具備共同經驗心智模式的藝術作品（Lin, Lin, Shiao, & Lin, 2009）。對應藝術家藝術創作的三個層次，可理解為觀眾感知「技術層面」的外形表徵，意識「語意層面」的意義內涵，並達到「效果層面」的情感關聯（Lin, Qian, Wu, & Fang, 2017）。Baumberger (2013) 指出藝術作品具有認知功能，其認知功能部分決定美學價值。形象思維（visualizing）與心理意象（mental imagery）被認為是認知狀態的圖像化辨識，反映了閱聽者審美活動的不同狀態（Zcimbeakis, 2015）。

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之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, Hsieh, Sun, & Gao, 2016)。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)。房文婷、高婭娟、曾照薰與林伯賢 (2017) 提出一般閱聽者對舞蹈美學體驗之認知與評估矩陣，當中提到藝術家透過技術、語意、效果三個層面的技藝表現，觀眾則由舞蹈的形象之美、意象之美、意念之美，達到審美感受的認知過程。其提出表意指明藝術家的創作理念可以透過舞蹈形式表達，使觀眾體驗形象之美；表現闡述透過藝術作品再現藝術家的思想與情感，讓觀眾體驗意象之美；表達是表意與表現的結果，可以將情感傳遞給觀眾達到情感共鳴，體驗意念之美。

綜合以上所述，本研究試圖釐清《三元芭蕾》的藝術編碼方式與觀眾觀賞的解碼方式，奧斯卡·史來莫以核心概念與形式設計交織構成作品的編碼，轉化為一個絕對形而上的包浩斯風格作品《三元芭蕾》；而觀眾在觀賞作品時，藉由藝術家的形式表現、藝術涵養、核心概念所構成的創作模式，透過技術層、語意層、效果層三個藝術傳播層次的解碼，完成其對作品的認知與對藝術家的理解。本研究透過分析理解奧斯卡·史來莫的藝術涵養、三元芭蕾的設計意涵、創作模式以及觀眾觀賞體驗等相關文獻，綜合分析《三元芭蕾》涵蓋了由核心概念與形式設計的藝術編碼過程，如圖 3 所示，以及觀眾觀賞《三元芭蕾》過程中以創作模式與藝術傳播所建構的藝術解碼過程，如圖 4 所示，作為後續討論「《三元芭蕾》體驗認知模型」之基礎。

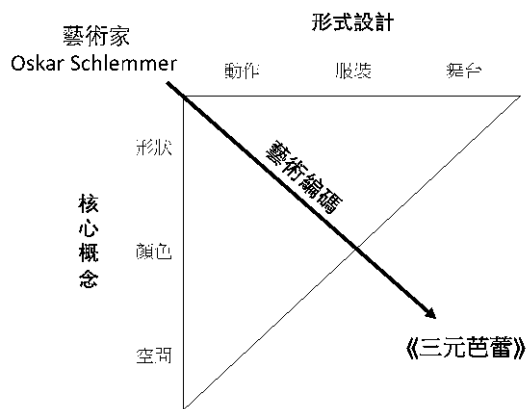


圖 3. 《三元芭蕾》藝術編碼

(資料來源：本研究整理)

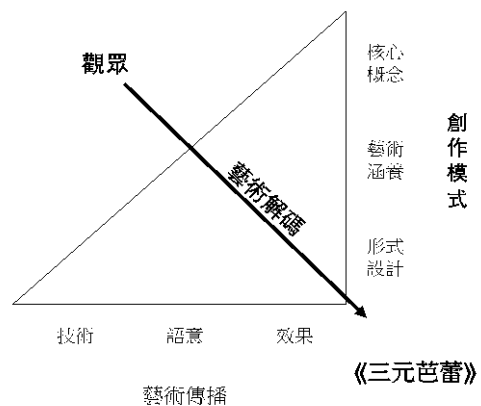


圖 4. 《三元芭蕾》藝術解碼

(資料來源：本研究整理)

三、研究方法與架構

3-1 研究步驟

本研究以三個執行程序如圖 5 所示，一為文獻分析、二是作品建構、三為觀眾調查。本研究首先進行相關文獻及影音資料之搜集，再透過分析《三元芭蕾》之設計意涵並實際驗證於作品再現，並建構觀眾觀賞體驗量表，瞭解觀眾美學體驗之內涵，最終發展出《三元芭蕾》觀賞體驗模型。



圖 5. 研究方法與步驟

3-2 《三元芭蕾》觀賞體驗評估矩陣與研究樣本

本研究之評估矩陣，由文獻探討中所討論《三元芭蕾》的創作模式（核心概念、藝術涵養、形式設計）所建構，橫向到縱向共兩個構面，如表 1 所示：橫向為三元芭蕾之核心概念：形狀、顏色、空間，縱向為三元芭蕾形式設計：動作、服裝、舞台；兩個構面交互建構之評估要素呈現了奧斯卡·史來莫將概念轉化到形式表現的藝術涵養，以此九個要素作為評估矩陣之建構。

表 1. 三元芭蕾體驗評估矩陣

核心概念／形式設計	動作 (1)	服裝 (2)	舞台 (3)
形狀 (A)	A1	A2	A3
顏色 (B)	B1	B2	B3
空間 (C)	C1	C2	C3

縱向從核心概念出發，形狀 (A) 包含正方形、三角型、圓形，對應到橫向的形式設計的動作 (1)、服裝 (2)、舞台 (3)，交織建構出動作造型設計 (A1)、舞台服裝版型 (A2)、舞台空間軌跡 (A3) 三項評估要素；顏色 (B) 對應到形式設計，交織建構動作表現質地 (B1)、服裝色彩意涵 (B2)、空

間營造氛圍 (B3) 三個評估要素；空間 (C) 對應到形式設計，交織建構出動作運行軌跡 (C1)、整體造型表達 (C2)、整體舞台空間 (C3) 三個評估要素。

觀眾取樣的選擇，則根據孫怡康、林思瑤、孫銘賢 (2019) 在包浩斯劇場視覺體驗之認知研究中，觀眾觀賞 1970 年德國舞蹈家 Margarete Hastings 編排之網路影像版本，結果顯示無論是否知道包浩斯劇場者，其對整體作品的喜好度或是對於視覺體驗的評估項目中，皆達到顯著差異，且知道者的認知程度皆高於不知道者；另外在關於動態藝術的觀眾審美體驗研究中，Calvo-Merino 等人 (2008) 指出，觀眾在欣賞舞蹈之時，大腦兩側的視覺區與右側的前運動區的活化程度與美感經驗的程度呈現正相關，因此是否具有包浩斯先備知識者在觀賞動態作品時是否同樣達到顯著差異，為本研究欲探討之問題。此外 Barbara Gail (2013) 指出，有舞蹈訓練背景的人觀賞舞蹈時，身體似乎有種內在共鳴 (internal resonance)，而未親身試過舞蹈的人則體驗不了這種共鳴，此研究結果認為受過舞蹈訓練的人欣賞舞蹈時，部分審美歡愉來自於運動感知。綜合以上相關研究，為避免具有舞蹈背景之受測者產生審美經驗之內在共鳴，本研究之施測對象排除舞蹈相關背景人士並選定具有包浩斯先備知識之藝術設計科大生及未曾接觸包浩斯理論之一般高中生，作為探討《三元芭蕾》觀賞體驗之施測對象。

3-3 《三元芭蕾》觀賞體驗問卷設計

本研究問卷共包含三個部分，依照「三元芭蕾觀眾體驗評估矩陣」編制評估選項，邀請受試者依據對觀賞《三元芭蕾》之現場版本感受填答。第一個部分包含基本背景 (所屬學校、性別、是否知道包浩斯、是否知道包浩斯劇場)，第二個部分為三元芭蕾觀賞體驗問卷，依照評估矩陣 A1~C9 共有 9 個評估要素：A1 動作造型表現、A2 舞台服裝版型、A3 舞台空間軌跡、B1 動作表現質地、B2 服裝色彩意涵、B3 空間營造氛圍、C1 動作運行軌跡、C2 整體造型表達、C3 整體舞台空間，再加上 D 整體作品評價 2 題共 29 題，問題設計如表 2 所示。問卷採用李克特五點量表，依據受試者觀賞體驗感受給予 1~5 分 (1 分為完全不同意依序至 5 分完全同意)；於觀眾觀賞現場《三元芭蕾》表演後，提供 QR code 讓觀眾直接以手機掃描，以網路問卷形式填寫，作答時間沒有限制。

表 2. 三元芭蕾體驗問題評估表

要素		問題
A1	動作造型表現	A1-1 舞蹈動作具有正方形的造型表現
		A1-2 舞蹈動作具有三角形的造型表現
		A1-3 舞蹈動作具有圓形的造型表現
A2	舞台服裝版型	A2-1 服裝版型具有正方形的造型表現
		A2-2 服裝版型具有三角形的造型表現
		A2-3 服裝版型具有圓形的造型表現
A3	舞台空間軌跡	A3-1 舞台呈現出正方形的路線軌跡 (黃色段落)
		A3-2 舞台呈現出三角形的路線軌跡 (粉色段落)
		A3-3 舞台呈現出圓形的路線軌跡 (黑色段落)
B1	動作表現質地	B1-1 舞蹈動作具有詼諧的意味 (黃色段落)
		B1-2 舞蹈動作具有嚴肅的意味 (粉色段落)
		B1-3 舞蹈動作具有奇幻的意味 (黑色段落)
B2	服裝色彩意涵	B2-1 服裝色彩具有繽紛的表現 (黃色段落)
		B2-2 服裝色彩具有隆重的表現 (粉色段落)
		B2-3 服裝色彩具有沈穩的表現 (黑色段落)

表 2. 三元芭蕾舞體驗問題評估表 (續)

要素	問題		
B3	空間營造氛圍	B3-1 舞蹈氛圍具有幽默的感受 (黃色段落) B3-2 舞蹈氛圍具有莊嚴的感受 (粉色段落) B3-3 舞蹈氛圍具有神秘的感受 (黑色段落)	
	C1	動作運行軌跡	C1-1 舞蹈動作具有空間「深度」的變化 C1-2 舞蹈動作具有空間「廣度」的變化 C1-3 舞蹈動作具有空間「高度」的變化
		C2	整體造型表達
C3			整體舞台空間
	D		整體作品評價

四、研究結果

4-1 包浩斯設計理念應用於三元芭蕾之再現

本研究依據文獻探討分析三元芭蕾創作模式，實際排練作品以驗證，然因時間、經費等因素，僅選定各幕當中之第一段小品作為研究結果之實踐，從「服裝」、「動作」及「舞台」三個部分重新編排。

1. 服裝製作

依據奧斯卡·史來莫之手稿重新繪製服裝設計圖，並強調第一幕的舞者圓裙為平圓設計，第二幕的舞者為立圓，而第三幕的舞者圓裙為螺旋圓，以呈現平圓、立圓及螺旋圓的三種效果，服裝材質因已不可考，故以考量舞者表現機械性的舞蹈動作為原則，並以全臉至頸部塗白之方式取代奧斯卡·史來莫的面具造型，覆蓋人類之面部表情以表達保留其破壞人體造型之思想，服裝製作過程於圖 6。



圖 6. 服裝設計過程

(資料來源：本研究整理)

2. 動作編排

根據奧斯卡·史來莫所提出之人體於空間的變形法則，以古典芭蕾的動作為基礎，在黃色段落中，將芭蕾舞手部第二位置（second position）更改為有角度的姿勢，以強調三角形的動作造型，並將腳步的動作配合空間軌跡，設計為直線型的出腳動作，呈現出正方形的舞步軌跡。在粉紅色段落中，將手部於胸前的交叉動作誇大展現出「∞」的符號，如圖 7 所示，並將原本芭蕾第五位置（Fifth position）的手部動作改為兩手連在一起，以強調圓形的符號，如圖 8 所示；另外也在舞者移動時（碎步 Burre'），加大手腕的繞圈動作，如圖 9 所示，以表現出手部動作的圓形軌跡。黑色段落則為呈現出神秘的氛圍，動作選擇以轉圈為主，呈現出從頭部至腳部到服裝螺旋圓的軌跡，並且以極緩慢的速度進行動作，表現神秘的氛圍。

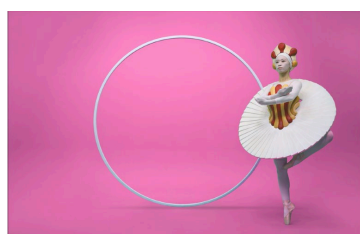


圖 7. 「∞」符號動作



圖 8. 改變芭蕾第五位置手位

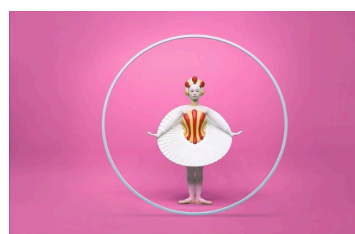


圖 9. 手腕繞圈動作

（資料來源：本研究整理。攝影：游翔浩）

3. 舞台設計

舞台設計分為背景後製與路線設計兩個部分。本研究以後製之方式，呈現出三幕不同的背景顏色。路線軌跡方面，根據空間所強調之深度、廣度及高度，與三角形、圓形、正方形等形狀，安排舞者的路線軌跡，強調第一幕黃色為方形的空間軌跡設計、第二幕為三角形的空間軌跡設計、第三幕為圓形的空間軌跡設計，以刻畫出地板平面與立體空間的軌跡，如圖 10 所示。



圖 10. 舞台設計

（資料來源：本研究整理）

為了能取得不同觀眾之看法，本研究實際將三段作品於某私立科大藝術相關系及公立一般高中做為公開展演之場合，如圖 11 所示，並依據本研究所編制「三元芭蕾觀眾觀賞體驗」之問卷，實際調查觀眾觀賞之感受。

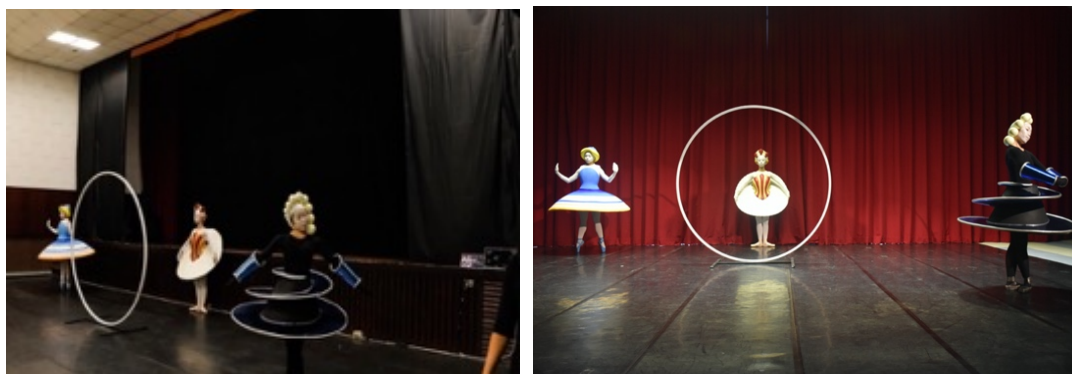


圖 11. 現場展演情形

(資料來源：本研究提供)

4-2 問卷結果

本研究依據三元芭蕾舞體驗評估矩陣，先行分析觀察問卷之整體信度、效度檢驗。研究結果顯示，於整體問卷信度表現上 Cronbach' α 值為 .941，而依照本研究架構所屬之兩個構面及其三個向度，其信度分析 Cronbach' α 為 .819~.932，顯示本問卷具備良好信度。另外，為檢驗三元芭蕾舞體驗評估矩陣的可靠性與有效性，本研究以因素分析考驗其效度，依照本研究架構共分為兩個構面，構面一為形狀、顏色、空間三個向度，因素負荷量皆介於 .828~.946 之間，特徵值為 2.133~2.619，解釋變異量為 71.094%~87.299%，構面二為動作設計、服裝設計、舞台設計三個向度，因素負荷量則介於 .777~.883 之間，特徵值為 1.912~2.225，解釋變異量為 63.724%~74.178%。統計結果表示，本研究所建構之兩大構面及其所屬三項因素皆具良好的效度。

本研究之受試者有 333 人，整理後有效問卷共 318 份。受試者分別為某私立科大藝術相關背景之大學生 129 人 (40.6%) 與北部一般高中生 189 人 (59.4%)，其中男性有 110 人 (34.6%)，女性則有 208 人 (65.4%)；其中，以前知道包浩斯的受試者有 161 人 (50.6%) 不知道包浩斯的受試者有 157 人 (49.4%)；而以前知道包浩斯劇場者為 81 人 (25.5%) 不知道包浩斯劇場者為 237 人 (74.5%)。

觀眾對作品九個評估要素的感受程度，依平均分數由低至高排序分別為：A2 舞台服裝版型 ($M=4.25$)、B1 動作質地表達 ($M=4.34$)、C1 動作運行軌跡 ($M=4.42$)、B3 空間營造氛圍 ($M=4.45$)、C2 整體造型表達 ($M=4.47$)、C3 整體舞台空間 ($M=4.47$)、A3 舞台空間軌跡 ($M=4.47$)、A1 動作造型表現 ($M=4.55$)、B2 服裝色彩意涵 ($M=4.55$)，而對整體作品的喜好程度為 $M=4.16$ 、對整體作品的創意感受為 $M=4.55$ 。

4-3 三元芭蕾舞觀賞體驗關鍵因素分析

本研究以受試者所反映對整體作品的喜好程度與創意感受，作為了解觀眾觀賞作品體驗之依據，並依照本研究之評估矩陣九個要素，作為了解觀眾對三元芭蕾舞之評估指標，以下針對九個要素 (A1 動作造型表現、A2 舞台服裝版型、A3 舞台空間軌跡、B1 動作表現質地、B2 服裝色彩意涵、B3 空間營造氛圍、C1 動作運行軌跡、C2 整體造型表達、C3 整體舞台空間) 與對整體作品之喜好程度與創意感受進行統計迴歸分析。

1. 作品喜好度分析

如下表 3，由各預測變項與對三元芭蕾舞作品之喜好程度之相關性可知，九項要素與其相關係數

為.281、.305、.351、.375、.411、.373、.253、.276、.239，且均達顯著水準。由下表多元迴歸分析可知，整體預測變項與依變項的相關係數 R 為.452^a，九項要素對「整體作品喜好程度」的解釋變異量為 18.1%，而 F 值為 8.779，達.000 之顯著水準。此結果顯示九項要素與對作品的喜好程度均有顯著的相關存在與具有相當程度的聯合解釋預測力，而其中最重要的顯著預測變項為 B2(服裝色彩意涵)其 β 值為.266 達.01 顯著水準。

表 3. 作品喜好程度迴歸分析表

依變項	預測變項	簡單相關	迴歸係數 B	β	T	p
對整體作品的喜好程度 ($N=318$)	A1 動作造型表現	.281***	.046	.036	.514	.608
	A2 舞台服裝版型	.305***	.116	.111	1.578	.116
	A3 舞台空間軌跡	.351***	.116	.092	1.134	.258
	B1 動作表現質地	.375***	.143	.110	1.191	.235
	B2 服裝色彩意涵	.411***	.400	.266	3.147**	.002
	B3 空間營造氛圍	.373***	-.011	-.008	-.075	.940
	C1 動作運行軌跡	.253***	-.009	-.008	-.078	.938
	C2 整體造型表達	.276***	.010	.008	.077	.938
	C3 整體舞台空間	.239***	-.106	-.083	-.815	.415
		$R=.452^a$	$Rsq=.181$	$F=8.779$	$Sig=.000^b$	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

2. 創意感受分析

如下表 4，由各預測變項與對三元芭蕾作品之喜好程度之相關性可知，九項要素與其相關係數為.416、.234、.394、.357、.444、.375、.384、.407、.379，且均達顯著水準。由下表多元迴歸分析可知，整體預測變項與依變項的相關係數 R 為.546^a，九個變項對「整體作品創意感受」的解釋變異量為 27.7%，而 F 值為 14.528，達.000 之顯著水準。此結果顯示九項要素與對作品的創意感受均有顯著的相關存在與具有相當程度的聯合解釋預測力，而其中最重要的顯著預測變項為 A1（動作造型表現）、A2（舞台服裝版型）、B2（服裝色彩意涵）其 β 值為.314、.198、.283 達.000、.003、.000 顯著水準。

表 4. 作品創意感受迴歸分析表

依變項	預測變項	簡單相關	迴歸係數 B	β	T	p
對整體作品的創意感受 ($N=318$)	A1 動作造型表現	.416***	.331	.314	4.786***	.000
	A2 舞台服裝版型	.234***	-.171	-.198	-2.999**	.003
	A3 舞台空間軌跡	.394***	.013	.012	.163	.871
	B1 動作表現質地	.357***	.083	.077	.890	.374
	B2 服裝色彩意涵	.444***	.351	.283	3.565***	.000
	B3 空間營造氛圍	.375***	-.135	-.117	-1.153	.250
	C1 動作運行軌跡	.384***	.081	.082	.890	.374
	C2 整體造型表達	.407***	.153	.147	1.570	.117
	C3 整體舞台空間	.379***	.022	.021	.222	.824
		$R=.546^a$	$Rsq=.277$	$F=14.528$	$Sig=.000^b$	

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

4-4 受試者背景與三元芭蕾舞觀賞體驗之關係

本研究為了解受試者背景是否會影響對三元芭蕾舞的觀賞體驗，因此分別取樣於中部某私立科大藝術相關科系 129 位與北部一般公立高中 189 位學生，以獨立樣本 T 檢定進行分析，如表 5 所示，僅有 A1 在學習背景上有顯著差異，達 .005 顯著水準，藝術相關科系科大生得分為 4.49，一般公立高中生得分為 4.6，即在動作造型表現方面一般高中生感受程度高於藝術相關科系科大生。而在九項要素的平均數比較方面，其中動作造型表現、舞台空間軌跡、整體舞台空間三項要素科大生得分低於高中生，其餘六項要素為高中生得分低於科大生。

表 5. 受試者（科大／高中）觀賞體驗差異表

要素	單位	人數	M	SD	p	t	差異比較
A1 動作造型表現	科大	129	4.49	0.71	.036*	1.405	科大<高中
	高中	189	4.60	0.59			
A2 舞台服裝版型	科大	129	4.36	0.77	.668	2.056	
	高中	189	4.18	0.79			
A3 舞台空間軌跡	科大	129	4.42	0.66	.666	-1.160	
	高中	189	4.51	0.65			
B1 動作表現質地	科大	129	4.39	0.59	.120	1.358	
	高中	189	4.30	0.66			
B2 服裝色彩意涵	科大	129	4.59	0.50	.534	.988	
	高中	189	4.53	0.58			
B3 空間營造氛圍	科大	129	4.49	0.56	.445	.864	
	高中	189	4.43	0.61			
C1 動作運行軌跡	科大	129	4.45	0.65	.965	.635	
	高中	189	4.40	0.72			
C2 整體造型表達	科大	129	4.53	0.60	.341	1.429	
	高中	189	4.42	0.68			
C3 整體舞台空間	科大	129	4.47	0.65	.446	.074	
	高中	189	4.47	0.65			
D1 整體創意感受	科大	129	4.29	0.73	.950	2.499	
	高中	189	4.07	0.87			
D2 整體喜好程度	科大	129	4.52	0.73	.310	-.669	
	高中	189	4.57	0.65			

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

本研究為了解受試者性別是否會影響對三元芭蕾舞的觀賞體驗，因此取樣男性受試者 110 位與女性受試者 208 位，以獨立樣本 T 檢定進行分析，如表 6 所示，A1（動作造型表現）、C2（整體造型表達）、C3（整體舞台空間）沒有顯著差異，其餘六項要素與對整體作品的喜好程度與創意表現皆達到顯著差異。另外在九項要素與作品整體感受的平均數比較方面，男性得分皆低於女性。

表 6. 受試者（男/女）之觀賞體驗差異表

向度	單位	人數	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>p</i>	<i>t</i>	差異比較
A1動作造型表現	男	110	4.47	0.70	.193	-1.582	
	女	208	4.60	0.61			
A2舞台服裝版型	男	110	4.14	0.90	.001**	-1.789	女>男
	女	208	4.31	0.72			
A3舞台空間軌跡	男	110	4.37	0.74	.012*	-1.871	女>男
	女	208	4.53	0.60			
B1動作表現質地	男	110	4.24	0.72	.001**	-1.792	女>男
	女	208	4.38	0.59			
B2服裝色彩意涵	男	110	4.43	0.62	.001**	-2.685	女>男
	女	208	4.62	0.50			
B3空間營造氛圍	男	110	4.35	0.63	.011*	-2.143	女>男
	女	208	4.50	0.56			
C1動作運行軌跡	男	110	4.28	0.76	.036*	-2.475	女>男
	女	208	4.50	0.64			
C2整體造型表達	男	110	4.36	0.68	.176	-2.103	
	女	208	4.52	0.63			
C3整體舞台空間	男	110	4.29	0.68	.078	-3.482	
	女	208	4.56	0.61			
D1整體創意感受	男	110	3.96	1.00	.002**	-2.811	女>男
	女	208	4.26	0.69			
D2整體喜好程度	男	110	4.45	0.76	.010**	-1.832	女>男
	女	208	4.60	0.63			

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

本研究為了解受試者先前是否知道包浩斯，以及其是否會影響對三元芭蕾的觀賞感受，取樣知道包浩斯者為 161 位、不知道包浩斯者為 157 位，以獨立樣本 *T* 考驗進行分析，如表 7 所示，僅有對整體作品的喜好程度達到 .000 顯著差異，其餘九項要素與對整體作品的喜好程度皆未達到顯著差異。另外在平均數比較方面，B1（動作表現質地）、B2（服裝色彩意涵）知道包浩斯者較不知道包浩斯者得分低，其餘皆為不知道包浩斯者得分較高。

表 7. 是否知道包浩斯之觀賞體驗差異表

向度	單位	人數	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>p</i>	<i>t</i>	差異比較
A1動作造型表現	是	161	4.61	0.65	.130	1.578	
	否	157	4.50	0.64			
A2舞台服裝版型	是	161	4.31	0.82	.277	1.328	
	否	157	4.19	0.75			
A3舞台空間軌跡	是	161	4.49	0.65	.691	.437	
	否	157	4.46	0.66			
B1動作表現質地	是	161	4.32	0.64	.733	-.529	
	否	157	4.35	0.64			

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

表 7. 是否知道包浩斯之觀賞體驗差異表 (續)

向度	單位	人數	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>p</i>	<i>t</i>	差異比較
B2 服裝色彩意涵	是	161	4.55	0.54	.684	-.226	
	否	157	4.56	0.56			
B3 空間營造氛圍	是	161	4.46	0.58	.220	.367	
	否	157	4.44	0.60			
C1 動作運行軌跡	是	161	4.47	0.70	.661	1.192	
	否	157	4.38	0.67			
C2 整體造型表達	是	161	4.50	0.67	.742	1.044	
	否	157	4.43	0.64			
C3 整體舞台空間	是	161	4.50	0.65	.683	.878	
	否	157	4.44	0.64			
D1 整體創意感受	是	161	4.20	0.86	.725	.979	
	否	157	4.11	0.78			
D2 整體喜好程度	是	161	4.67	0.59	.000***	3.246	不知道<知道
	否	157	4.43	0.74			

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

本研究為了解受試者先前是否知道包浩斯劇場是否會影響對三元芭蕾的觀賞體驗，取樣知道包浩斯劇場者為 81 位、不知道者為 237 位，以獨立樣本 *T* 檢定進行分析，如表 8 所示，僅有對整體作品的喜好程度達到 .01 顯著差異，其餘九項要素與對整體作品的喜好程度皆未達到顯著差異。另外在 B2 (服裝色彩意涵) 平均數比較方面，知道包浩斯者較不知道包浩斯者得分低，其餘皆為不知道包浩斯者得分較高。

表 8. 是否知道包浩斯劇場之觀賞體驗差異表

向度	單位	人數	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>p</i>	<i>t</i>	差異比較
A1 動作造型表現	是	81	4.65	0.60	.100	1.556	
	否	237	4.52	0.66			
A2 舞台服裝版型	是	81	4.36	0.85	.344	1.382	
	否	237	4.22	0.77			
A3 舞台空間軌跡	是	81	4.55	0.62	.266	1.231	
	否	237	4.45	0.67			
B1 動作表現質地	是	81	4.37	0.70	.086	.475	
	否	237	4.32	0.62			
B2 服裝色彩意涵	是	81	4.54	0.60	.552	-.183	
	否	237	4.56	0.53			
B3 空間營造氛圍	是	81	4.47	0.62	.784	.226	
	否	237	4.45	0.58			
C1 動作運行軌跡	是	81	4.51	0.73	.845	1.218	
	否	237	4.39	0.67			
C2 整體造型表達	是	81	4.56	0.66	.372	1.565	
	否	237	4.43	0.65			
C3 整體舞台空間	是	81	4.54	0.59	.058	1.190	
	否	237	4.45	0.66			

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

表 8. 是否知道包浩斯劇場之觀賞體驗差異表 (續)

向度	單位	人數	M	SD	p	t	差異比較
D1 整體創意感受	是	81	4.35	0.74	.748	2.509	不知道<知道
	否	237	4.10	0.84			
D2 整體喜好程度	是	81	4.69	0.63	.013**	2.174	
	否	237	4.50	0.69			

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

五、討論

5-1 《三元芭蕾》觀賞體驗模型建構

本研究依據文獻探討之分析，以三元芭蕾的創作模式為基礎，將藝術家創作時藝術編碼的過程以及觀眾對藝術作品解碼過程，整理歸納為兩個面向：一為由核心概念（形狀、顏色、空間）與形式設計（動作、服裝、舞台）所構成的藝術編碼過程；二為由藝術傳播層次（技術層、語意層、效果層）與創作模式（核心概念、藝術涵養、形式設計）所構成的觀眾解碼過程，統整如圖 12 所示。

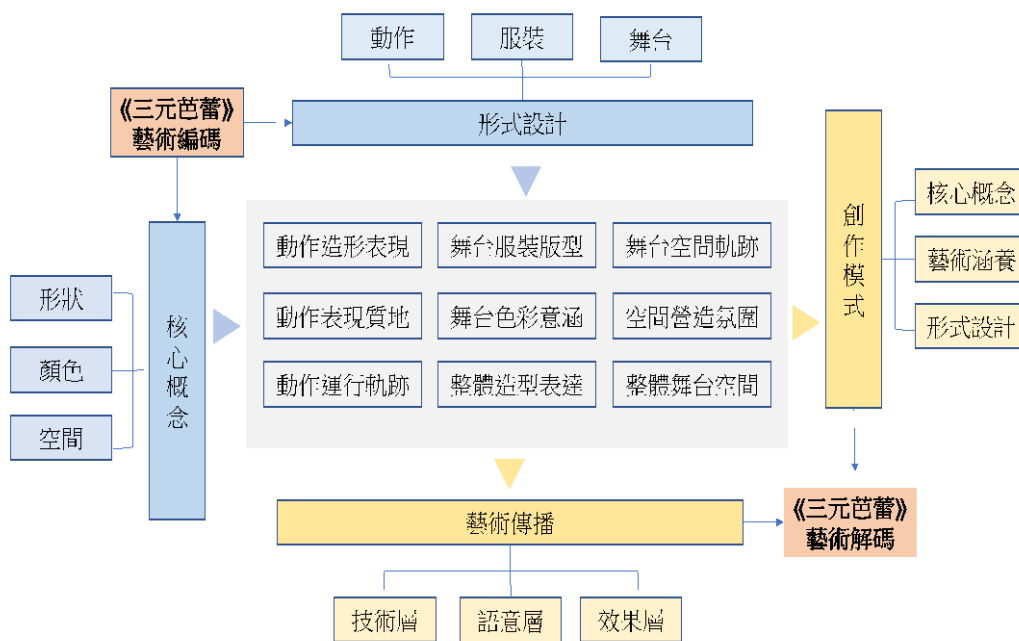


圖 12. 三元芭蕾觀賞體驗模型

(資料來源：本研究整理)

從藝術編碼過程來看，奧斯卡·史來莫在創作《三元芭蕾》作品時，以其對包浩斯理念之形狀、色彩與空間的核心概念，表現在作品的動作、服裝與舞台的形式設計上，而作品最後的結果與樣貌則是以奧斯卡·史來莫對設計與舞蹈藝術的認知、技術與涵養展現在作品的編碼過程中。因此《三元芭蕾》所展現的綜合成果，是由核心概念與形式設計所建構的要素編碼而成，包含了動作造型表現、舞台服裝版型、舞台空間軌跡、動作表現質地、服裝色彩意涵、空間營造氛圍、動作運行軌跡、整體造型表達、整體舞台空間等九項要素。從藝術解碼的過程來看，觀眾觀賞《三元芭蕾》時，是從藝術作品的核心概念、

藝術涵養、形式設計所構成的創作模式，透過藝術傳播理論的技術層、語意層、效果層三個階段，去認知並體驗《三元芭蕾》的解碼過程，本研究透過《三元芭蕾》評估矩陣的具體項目，了解觀眾對《三元芭蕾》觀賞體驗之結果。綜合上述，《三元芭蕾》觀賞體驗模型，包含兩個面向：一為由核心概念與形式設計所構成的藝術編碼過程；二為由創作模式與藝術傳播模式所構成的藝術解碼過程兩個面向。

5-2 《三元芭蕾》觀賞體驗之分析

依據觀眾體驗調查結果，對本作品之喜好程度為 ($M=4.16$) 及創意感受 ($M=4.55$) 皆達到 4 分以上，顯示觀眾對本作品具有高度的喜好且對作品創意具有高度的評價。針對 A1 動作造型表現：一般高中生較藝術背景科大生給予更高的評價，藝術專業對於動作造型是否呈現出幾何形狀似乎有更高的標準，顯示對於舞者動作的造型有不同的概念，然而舞者在作品中以動作所呈現之圓形、方型、三角型的動作造型是觀眾在創意感受上的關鍵因素，顯示設計中的幾何圖形結合舞蹈動作能為觀眾帶來一定的創意效果。而針對 A2 舞台服裝版型：除了在女性評價較高之外，也是創意感受的關鍵因素之一，由此可知舞台服裝所呈現出來的幾何造型表現，為女性帶來了不同的創意效果。而 B2 服裝色彩意涵是九個變項中觀眾認知程度最高的項目、對作品喜好與創意感受的關鍵因素，尤其是在性別變項達顯著差異。顯示透過色彩所表現的舞台氛圍最能被觀眾所喜愛並引起女性觀眾的共鳴，此結果也顯示奧斯卡·史來莫創造運動中色彩的成功。至於在 C1 動作運行軌跡、C2 整體造型表達、C3 整體舞台空間方面：關於空間的這三項要素研究結果顯示，受試者無顯著差異，然而藝術科大生與知道包浩斯／包浩斯劇場者的認知程度皆高於一般高中生與不知道到包浩斯／包浩斯劇場者，此結果也顯示了藝術與設計教育對於觀賞作品之體驗能有較好的認知感受。另外，針對 A3 舞台空間軌跡、B1 動作表現質地、B3 空間營造氛圍：在性別具有顯著差異，女性的評價較男性高，推測應為女性較男性對藝術作品具有較高的敏感度。最後在作品的整體感受方面，D1 作品喜好程度：是否知道包浩斯或是包浩斯劇場之觀眾，對於作品之喜好度無差異，顯示是否具備包浩斯先備知識不影響對此作品之喜好度；D2 作品創意感受：具有包浩斯劇場之相關知識者，在創意感受上較不知道包浩斯劇場者有較高的評價，是否因為在台灣對於包浩斯劇場相關理論書籍的討論較少、作品與展覽也微乎其微，因此知道包浩斯劇場者在現場看到再現百年前之作品，引發了觀賞體驗之共鳴。值得一提的是，性別對作品喜好程度與創意感受皆有顯著差異，在本研究的九項評估要素中更高達六項達到顯著差異，是否因為女性對芭蕾具有較高的偏好、或是女性對表演的接受度與敏感度較高，而有較好的觀賞體驗，未來可進一步探討；此外，在「包浩斯視覺體驗之認知研究」（林思瑤、孫怡康，2021）研究結果中，男女性別與是否知道包浩斯之受試者對《三元芭蕾》的視覺體驗並無認知的差異，是否因該研究樣本是 1971 年的網路影像作品，而本研究觀眾是觀賞動態現場表演有關係，值得未來深入探究。

綜合上述，幾何形狀所構成的動作表現與服裝表現最能引起觀眾觀賞的感受、顏色所構成的色彩意涵則為觀眾喜好作品之關鍵因素，也是大多數觀眾最能引發共鳴的因素。而觀眾對空間與舞台的各項因素無明顯差異之結果，推測是舞台與空間的抽象概念屬於較難理解的部分，此結果也呼應了為什麼藝術設計科系的科大生與知道包浩斯／包浩斯劇場者對於空間概念能有較好的認知評價，顯見藝術教育的重要性。

表 9. 觀眾觀賞體驗評估要素與各變項之關係

要素／變項	T 檢定				迴歸分析	
	背景	性別	是否知道包浩斯	是否知道包浩斯劇場	作品喜好關鍵因素	創意感受關鍵因素
A1 動作造形表現	*					**
A2 舞台服裝版型		**				**
A3 舞台空間軌跡		**				
B1 動作表現質地		**				
B2 服裝色彩意涵		**			**	**
B3 空間營造氛圍		*				
C1 動作運行軌跡		**				
C2 整體造型表達						
C3 整體舞台空間						
D1 作品喜好程度		**				
D2 作品創意感受		**		***		

* $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

六、結論與建議

本研究透過分析奧斯卡·史來莫的設計觀念與舞蹈觀念，整理歸納《三元芭蕾》的創作內容包含兩個構面：一為由形狀、顏色、空間所構成的核心概念；二為動作、服裝、舞台所構成的形式設計，兩個面向交織共構九項要素：動作造型表現、舞台服裝版型、舞台空間軌跡、動作表現質地、服裝色彩意涵、空間營造氛圍、動作運行軌跡、整體造型表達、整體舞台空間。包浩斯設計理念中的幾何造型表現在舞蹈作品的動作造型表現、舞台服裝版型與舞台空間軌跡上，刻劃出三維立體空間的動態幾何軌跡；色彩則運用在作品的動作表現質地、服裝色彩意涵與整體空間所營造的氛圍，展現了形式與色彩的感性顯現；空間的設計則是運用在動作運行的軌跡設計、改變人體造型的服裝形象與舞台所整體呈現的空間感，綜合展現了史來莫對於空間及舞台的抽象表現形式。研究結果重現了包浩斯劇場作品《三元芭蕾》之片段（圖 13，舞蹈影片請點閱<https://youtu.be/Vd-XXKzd4ZI>），並反映了觀眾觀賞體驗之結果。



圖 13. 《三元芭蕾》再現作品

（圖像來源：本研究重製再現）

觀眾在觀賞後如何理解其創作觀念與模式，進而觸動從看到、看懂、感動的解碼過程，本研究探討之《三元芭蕾》觀賞體驗結果顯示了對《三元芭蕾》之評價，研究結果顯示幾何造型的形式設計為觀眾帶來的新奇的感受；色彩意涵則是將藝術核心概念過渡到形式設計最好的情感表達；空間概念對具有設計與包浩斯相關知識之觀眾較能理解，顯示藝術教育的成果能提升觀眾對於觀賞包浩斯劇場之共鳴，雖然對一般觀眾可能較為抽象，然而對整體作品在空間表現的高評價，仍顯示《三元芭蕾》在空間表現上的成功。

總結《三元芭蕾》的設計意涵，在幾何形狀、色彩表達、空間呈現的概念上，正是包浩斯的美學觀念；奧斯卡·史來莫對舞蹈的研究則是使《三元芭蕾》真正跳出了繪畫的二維空間，從傳統芭蕾呈現出新的動作造型語彙、藉由運動來刻畫出地板與立體空間的造型軌跡、並使身為舞者的人藉由服裝的改變成為空間中的有機體，都是《三元芭蕾》成功的從二維平面轉化到三維立體的關鍵因素，也是成為包浩斯最富盛名的動態藝術作品的原因。奧斯卡·史來莫將「感性的人」與「理性的數」以抽象化的形式，建構出形而上的藝術有機品，正是華特·格羅佩斯對總體藝術實踐的理念。即使舞台的實驗在包浩斯關閉後並未延續，西方舞蹈歷史對此作品也少有紀錄，然而奧斯卡·史來莫將包浩斯理念與舞蹈理念相互交融所展現的純粹、邏輯、嚴謹卻不失感性的《三元芭蕾》，無疑是為講求跨領域藝術的現在，一個最好的跨域典範。在《三元芭蕾》服裝面具之下的僵化與機械性的舞蹈實驗中，奧斯卡·史來莫所探問「身為舞者的人」存在空間的意義，在當代科技、人工智慧與藝術創作共存的舞台上，彷彿拋出了一個百年前的預言，反映了現代科技與藝術結合的難題，究竟「人」是創作的媒介、科技的展延亦或技術的實踐，未來仍值得進一步探討。

誌謝

感謝審查委員對本文的指正與修訂建議，使本文得以更加完善，並使筆者受益良多。感謝本研究作品呈現之舞者劉侑珣、陳珮榕、徐維憶，同時感謝所有參與問卷填答之受試者。本文為科技部補助研究計畫【MOST109-2221-E-144-002-】成果之一。

參考文獻

1. Baumberger, C. (2013). Art and understanding: In defence of aesthetic cognitivism. In M. Greenlee, et al. (Eds.), *Bilder sehen. Perspektiven der Bildwissenschaft* (pp. 41-67). Regensburg: Schnell und Steiner.
2. Craig, R. T. (1999). Communication as a field. *Communication Theory*, 9(2), 119-161.
3. Calvo-Merino, B., Jola, C., Glaser, D. E. & Haggard, P. (2008). Towards a sensorimotor aesthetics of performing art. *Consciousness and Cognition*, 17(3), 911-922.
4. Goldman, A. (2004). Evaluating art. In P. Kivy (Eds.), *The Blackwell guide to aesthetic* (pp. 93-108). Malden, MA: Blackwell Pub.
5. Lin, C. L., Chen, J. L., Chen, S. J., & Lin, R. (2015). The cognition of turning poetry into painting. *Journal of US-China Education Review B*, 5(8), 471-487.
6. Lin, R., Hsieh, H. Y., Sun, M. X., & Gao, Y. J. (2016). From ideality to reality: A case study of Mondrian style. In *Proceedings of the 9th International Conference, CCD 2016* (pp. 365-376). Toronto: Springer.

7. Lin, R., Lin, P.-H., Shiao, W. S., & Lin, S. H. (2009). Cultural aspect of interaction design beyond human-computer interaction. *International Conference on Internationalization, Design and Global Development* (pp. 49-58). San Diego, CA: Springer.
8. Lin, R., Qian, F., Wu, J., & Fang, W. T. (2017). A pilot study of communication matrix for evaluating artworks. In *Proceedings of the 9th International Conference, CCD 2017* (pp. 356-368). Vancouver: Springer.
9. Medellín, A. (2013). *La danza del doble Aproximaciones al Ballet triádico de Oskar Schlemmer*. (Unpublished master's thesis). Instituto Nacional de Bellas Artes Literatura, Mexico.
10. Montero, B. G. (2013). The artist as critic: Dance training, neuroscience, and aesthetic evaluation. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71(2), 169-175.
11. Norman, D. A. (2005). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. New York, NY: Basic Books.
12. Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. New York, NY: Basic Books.
13. Schlemmer, O. (1961). Man and art figure. In W. Gropius & Ar. S. Wensinger. (Eds.), *The theater of the Bauhaus*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
14. Schlemmer, O.(1990). *The letters and diaries of Oskar Schlemmer*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
15. Smock, W. (2004). *The Bauhaus ideal then and now: An illustrated guide to modernist design*. Chicago, IL: Academy Chicago Publishers.
16. Trimmingham, M. (2011). *The modern and postmodern stage of Oskar Schlemmer*. New York, NY: Routledge.
17. Whitford, F. (1984). *Bauhaus*. London: Thames & Hudson.
18. Zeimbekis, J. (2015). Why digital pictures are not notational representations. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 73(4), 449-453.
19. 周詩岩 (2014)。施來莫的現代性與最低限度的道德：一個包浩斯範例的肖像。 *新美術*, 10, 21-32。
Thou, S. Y. (2014). Schlemmer's modernity and minimal morality. A portrait of the Bauhaus paradigm. *New Art*, 10, 21-32. [in Chinese, semantic translation]
20. 房文婷、高婭娟、曾照薰、林伯賢 (2018)。一般閱聽者對舞蹈藝術美學體驗之認知研究。 *設計學報*, 23 (3), 23-46。
Feng, W. T., Kao, Y. C., Tseng, J. S., & Lin, P. H. (2018). A study of audience perception aesthetic experience in dance performance. *Journal of Design*, 23(3), 23-46. [in Chinese, semantic translation]
21. 易中天 (2010)。 *藝術人類學*。台北：馥林文化。
Yi, Z. T. (2010). *Anthropology of art*. Taipei: Fu Lin Culture. [in Chinese, semantic translation]
22. 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。
Lin, S., & Sun, Y. (2021). A study on audience perception of visual experience in Bauhaus theatre. *Journal of Design*, 26(1), 1-20. [in Chinese, semantic translation]
23. 林榮泰、李仙美 (2015)。*詩情畫意- 仙雲之美習作經驗分享*。新北市：台灣藝術大學。

- Lin, R. T., & Lee, S. M. (2015). *Poetic and pictorial splendor*. New Taipei City: National Taiwan University of Arts. [in Chinese, semantic translation]。
24. 林榮泰、林伯賢、呂琪昌 (2009)。落實包浩斯設計實務教育之-以國立台灣藝術大學設計學院為例。2009 年工藝設計研討會論文集：包浩斯 90 年的回顧與展 (頁 30-41)。國立臺灣藝術大學工藝設計學系，新北市。
- Lin, R. T., Lin, P. H., & Lu, Q. C., (2009). Cancel the Bauhaus design practice education-take the National Taiwan Institute of Art and Design as an example. In *2009 Process Design Symposium Proceedings: Retrospect and Prospect of Bauhaus in 90 Years* (pp. 30-41). New Taipei City: Department of Industrial Design, National Taiwan University of Art. [in Chinese, semantic translation]
25. 范舟 (2020)。臨時共同體：施萊默的「包豪斯舞蹈」實踐。《舞蹈》，2，36-41。
- Fan, Z. (2020). Temporary community: Schlemmer's "Bauhaus Dance" practice. *Dance*, (2), 36-41. [in Chinese, semantic translation]
26. 孫怡康、林思瑤、孫銘賢 (2019)。經典設計的當代評量：包浩斯百年風華的省思。《設計學報》，24 (3)，49-72。
- Sun, Y., Lin, S., & Sun, M. (2019). The evaluation of the classic design in contemporary perspective: Reflection on Bauhaus Hundred years of Prosperity. *Journal of Design*, 24(3), 49-72. [in Chinese, semantic translation]
27. 施萊莫 (Schlemmer, O.) (2019)。《包豪斯劇場》(The theater of the Bauhaus) (周詩岩譯)。武漢：華中科技大學。(原著出版年：1961)。
- Schlemmer, O. (2019). *The theater of the Bauhaus* (S. Y. Chou, Trans.). Wuhan: Huazhong University of Science and Technology. (Original published 1961) [in Chinese, semantic translation]
28. 劉青弋 (2014)。《西方現代舞史綱》。上海：上海音樂。
- Liu, Q. I. (2013). *History of western modern dance*. Shanghai: Shanghai Music. [in Chinese, semantic translation]
29. 劉春 (2018)。人性舞蹈與機械法則-從《三人芭蕾舞》說起。取自：
<https://kknews.cc/zhtw/culture/pgkz88j.html>
- Liu, C. (2018). Humanity dance and mechanical laws-speaking from "Triadic Ballet". Retrieved from <https://kknews.cc/zhtw/culture/pgkz88j.html> [in Chinese, semantic translation]
30. 龍一馨 (2020)。從奧斯卡·施萊默的《三元芭蕾舞》看包豪斯之舞的創作要素。《北京舞蹈學院學報》，(1)，103-106。
- Long, Y. X. (2020). On the creation elements of Bauhaus dance in Oskar Schlemmer's "Das Triadic Ballet". *Journal of Beijing Dance Academy*, (1), 103-106. [in Chinese, semantic translation]

The Fusion of Design and Dance: The Design Implications of Bauhaus “Triadic Ballet”

Yi-Wen Ting* Po-Hsien Lin** Rungtai Lin***

Graduate School of Creative Industry Design, National Taiwan University of Art

* ading1113@gmail.com

** to131@ntua.edu.tw

*** rlin@ntua.edu.tw

Abstract

The Bauhaus Theater “Triadic ballet” is Oskar Schlemmer’s most prestigious stage work. This research first analyzes the art coding method of the ternary ballet and reproduces the artistic coding method of the ternary ballet after discussing the relevant literature from the creative concept of Oskar Schlemmer, the design meaning and creative mode of “Triadic ballet”, and the audience viewing experience mode. After the audience watched the fragments of works, the audience’s decoding process of the works was investigated. This study uses the first paragraph of each of the three acts of “Triadic ballet” as the research sample. Questionnaire surveys and quantitative verification methods such as T test and multiple regression were adopted to study the audience’s viewing experience. The main purpose is to explore the evaluation matrix of “Triadic ballet”, and study the audience’s viewing experience as well as the key factors of the audience’s preference for the work and creative feelings. The results of this research reproduce the modern elegance of the 100-year-old “Triadic ballet”; the art code of “Triadic ballet” is composed of the core concepts of shape, color and space, and the form design of action, clothing, and stage. The audience’s viewing experience is the decoding process of the nine elements through the three-level creation mode (core concept, artistic connotation, and formal design) of the “Triadic ballet” and the three levels of technology, semantics, and effects of art dissemination.

Keywords: The Theater of the Bauhaus, Triadic Ballet, Viewing Experience.