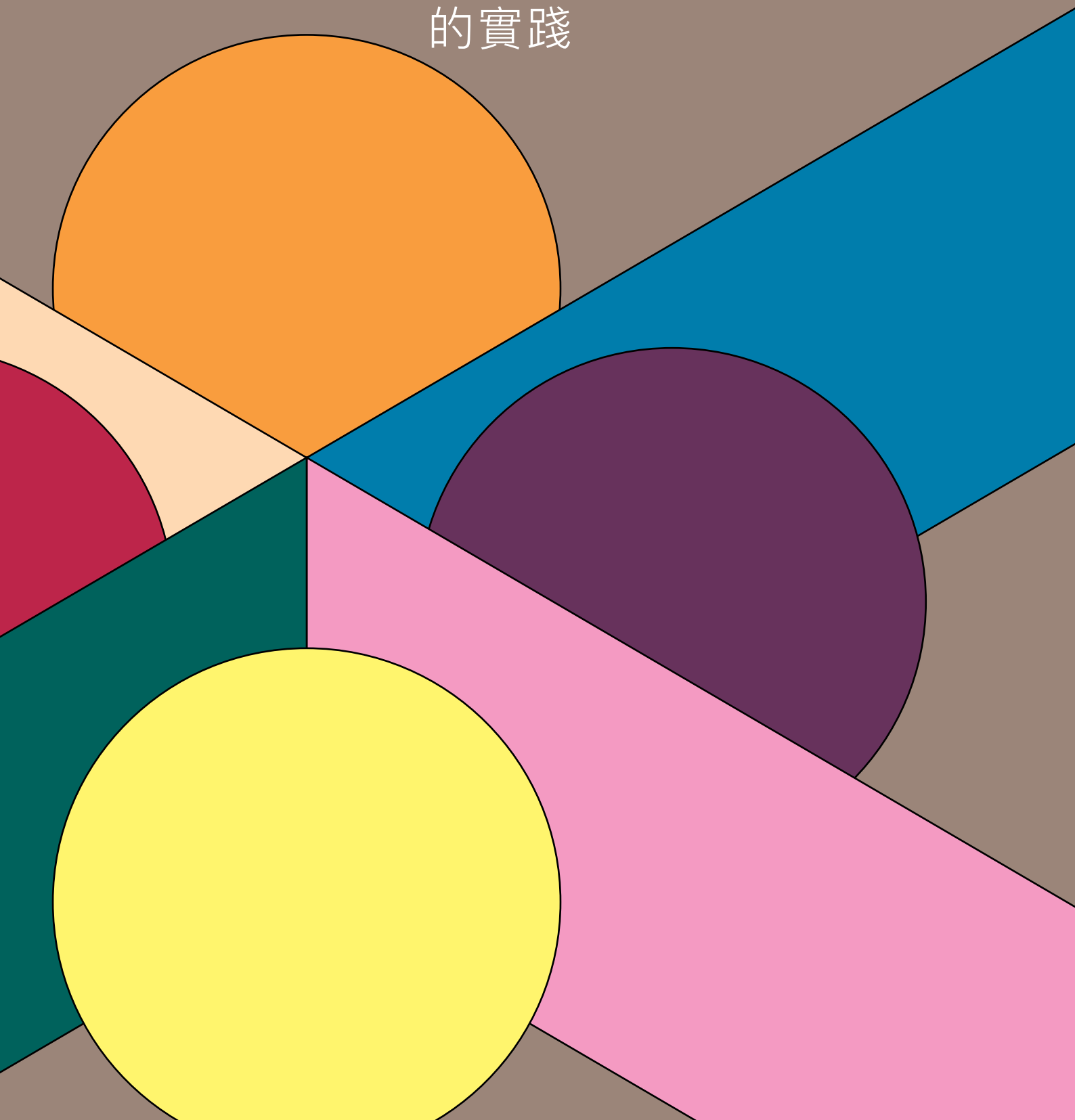


採訪及撰文
譚文晶

策劃
香港教育劇場論壇

在隔離的「我」遇見「我們」

線上應用劇場觀演關係 的實踐



二〇二〇年疫情持續，面對疫情、居家隔離、疫苗安排、健康二維碼等等疫情相關的處境，亦面對不少港人選擇移居外地。人與人之間同時面對實體與地域性的隔離，有應用劇場工作者藉此機會，尋溯利用線上平台進行藝術實踐，重建人與人之間的關係與互動。

觀演者之間的互動和關係，是應用劇場其中一個最關心的元素。但當演出與互動搬到線上平台時，如何保持觀演互動的質素？用線上的工具進行觀演互動時有甚麼限制？線上的觀演互動又會為應用劇場實踐帶來甚麼新的想法？

本文記錄二〇二〇至二〇二二年期間三個線上應用劇場的項目，這些項目都有回應疫情而實驗線上互動的特點。我除了以其中一個項目的藝術家身份記錄外，也採訪了另外兩個項目的應用劇場工作者。記錄這些項目外，亦以應用劇場工作者的身份，反思這些實驗性的項目為業界帶來甚麼新思考和實踐方向。本文寫於社會復常後二〇二四年六月，以後疫的眼光回望疫情期間的實驗，如何影響應用劇場工作者於後疫時代的實踐。

觀演關係：從「我」到「我們」

觀演關係是指觀眾與演員之間的關係與互動。在傳統的劇場，演員在台上演出，觀眾在台下看戲，觀演關係便是簡單的「觀眾」在看「演員」做戲。而講求互動和觀眾參與的應用劇場，令「觀眾」和「演員」之間的界線變得模糊，觀眾不是被動地看演出，而是參與其中。不同的互動設計，會令觀眾有不同程度的參與。其中一種參與方式是回應演員的簡單問題；深度一點的參與可能是觀眾分享故事或創作；再高度的參與可能不單是觀眾與演員互動，而是透過戲劇，令觀眾與觀眾互動，從而成為一個小社群。當參與和互動的元素加入在戲劇時，戲劇便成了一個社交的平台，讓個人的故事和想法得以在這平台中交流。

理解觀演關係可以參考與社區參與相關的理論，而我參考了Nina Simon在《參與式博物館》（*The Participatory Museum*）談論的「Me-to-We」（從「我」到「我們」）理論框架。¹ 當中提及了五個參與的階段，與應用劇場中設計不同程度的參與有不少相近或可互相參考之處。下圖列出Simon認為的五個互動階段：



社會參與的五個階段（筆者翻譯）

Simon的博物館設計分析中，有五個階段的互動設計。第一個階段的互動是一個獨立個體吸收博物館提供的內容。第二個階段是個體與博物館內提供的資訊進行簡單的互動，如答「是」或「否」。到了第三個階段，慢慢由個體轉向集體，博物館展品將多個個體與資訊進行的互動集合起來，例如：100個訪客中，有60%答「是」、40%答「否」，就是將零散的互動結果以集體方式呈現，但個體與個體之間未有互動。在第四個階段，個體與資訊的互動提供了訪客之間互動的社交機會，例如：訪客因為答「是」或「否」而得到一個貼紙標記，訪客在參觀博物館途中，可以觀察到與自己選擇相同或相反的訪客，辨識到

1 Nina Simon. 2010. *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.

「我」在「我們」當中誰是同類、佔少數還是多數。到了互動的第五個階段，參觀博物館成為了一個集體經驗，訪客之間互動，共同建構參觀博物館的經驗。Simon形容，由第一個階段走到第五個階段，是從「我」作為個人在參觀博物館、與其他訪客無關，走到參觀博物館成為了一個「我們」的集體經驗。

我參考Simon對博物館互動設計的五個階段，將其轉化為觀眾在應用劇場中的互動階段，並在下表列出：

第五個階段	觀眾與觀眾之間進行直接互動， 而互動成為了戲劇體驗的重要部分	
第四個階段	個別觀眾與戲劇互動或參與其中， 促使觀眾與觀眾之間進行互動	
第三個階段	戲劇經驗聚合了個別觀眾的參與	
第二個階段	觀眾與戲劇內容進行單向互動	
第一個階段	個別觀眾觀看劇場	

觀眾參與應用劇場的五個階段

從觀演關係的角度看，第一、二個階段的互動相對簡單，戲劇的內容和發展仍由創作團隊主導。在第一個階段，觀眾單純地看戲而不與其他觀眾或戲劇內容互動，例如在人種誌劇場、教育劇場和論壇劇場中，有一部分時間是由演員在台上演出，觀眾只是坐著看戲。第二個階段是觀眾與戲劇進行單向互動，觀眾的互動並沒有改變戲劇的內容，例如，觀眾單純評價角色行為的好與壞、同意與不同意等。

由第三個階段開始，觀眾與演員或戲劇的互動開始深化，戲劇內容或體驗亦因觀眾的參與而產生變化，觀眾的戲劇體驗由個體漸漸轉向集體。在第三個階段，觀眾與觀眾之間

仍未有直接互動，但戲劇體驗是集合觀眾與戲劇或演員的互動而成，例如：在一人一故事劇場中，由多位觀眾分別分享各自的故事，再由演員就各個故事即興以形體演出。在第四個階段，觀眾與演員或戲劇互動後，提供一個機會讓觀眾之間進行交流，例如：在論壇劇場中，一位觀眾為劇中人物提供建議，其他觀眾因著這個建議再提供另一建議，觀眾之間仍未有直接互動，但演員或戲劇成為一道橋，促使觀眾與觀眾之間的對話和交流。到了第五個階段，觀眾與觀眾直接互動，成為了構成戲劇體驗的重要部分，而「觀眾」與「演員」的界線變得愈來愈模糊。觀眾的角色由單純的看戲，變成了參與「做」戲，甚至連「觀眾」也沒有，全部人都是劇場的「參加者」。

本文討論的三個線上應用劇場項目，除了記錄這些項目在線上的操作經驗外，也會探討當中的觀演關係，尤其是第三至第五個階段的觀演互動，而線上的操作，又對不同階段的觀演關係有何影響。

《See You Zoom》——線上互動人種誌劇

人種誌劇與傳統虛構的劇場文本不同，故事取材自真實訪談或真實的文獻資料。而《See You Zoom》的取材，來自演員自身的故事，每位演員從他們真實生活中的身份，包括父親、新移民、自由工作者等，分享自己於疫情間的故事和感受。二〇二〇年四月第一次在Zoom首演，由於演出是「參與式」，每次只容納二十位觀眾。後來二〇二〇年九月，由大館委約製作，重演名為《See You Zoom Again》。²是次除了一個半小時的互動演出，還加入一小時演後藝術工作坊，由創作團隊帶領，引導觀眾將觀看演出後的所思所想轉化為藝術品，觀眾可以自由報名參與。

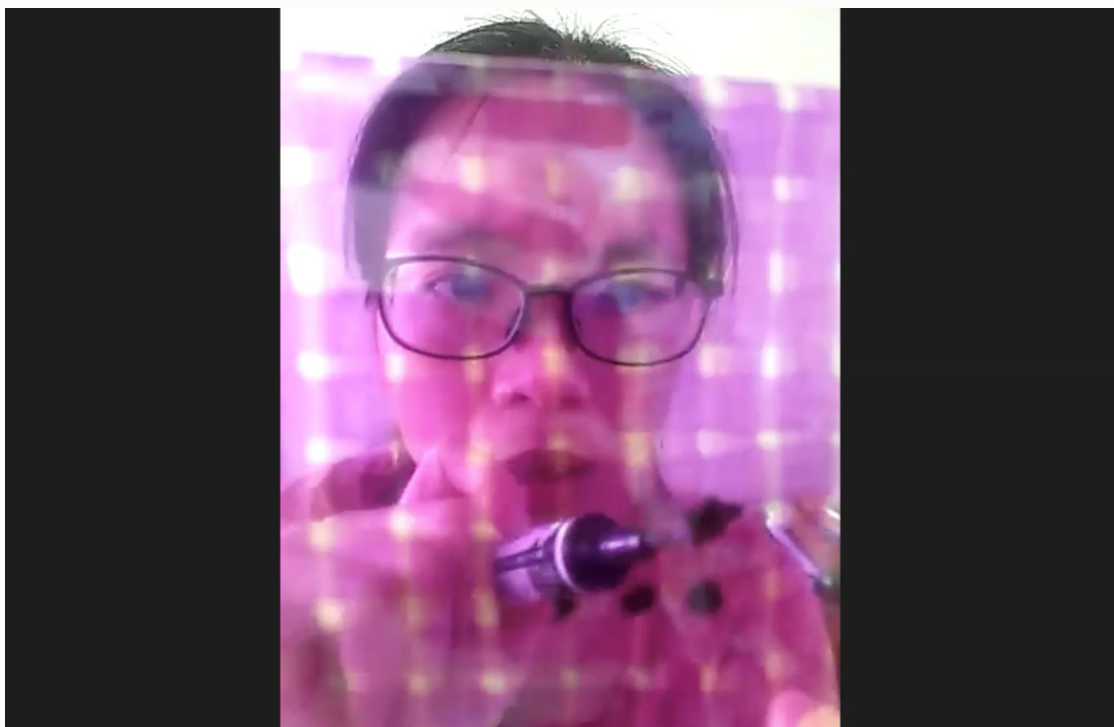
「一個香港居民的微型自述」是編作導演黃婉萍（Estella）為這次線上互動人種誌劇演出《See You Zoom》命名的副題。Estella回憶道，自二〇二〇年新冠肺炎疫情起，面對疫情的威脅、種種隔離措施，在低沉的社會氛圍下，大家的身心健康都少不免受到影響，再加上大家要開始保持社交距離、嚴守家居隔離，人與人之間無法正常接觸，當大家最

2 《See You Zoom Again》，大館：<https://www.taikwun.hk/zh/programme/detail/see-you-zoom-again/641>

需要安慰和鼓勵之時，偏偏大家就連互相擁抱的條件都失去。面對這些隔離，她觀察到人與人之間的連繫在減弱，出於對人的關懷，她想向大家問一句：「你哋點呀？Are you OK？」

同時擁有劇場和應用劇場背景的Estella便將這個問題化成藝術，以人種誌劇的方式向大家提出問候。她回溯二〇二〇年二月開始萌生這個念頭，並開始尋找合適的演員，但到了三月，第二波疫情開始，「限聚令」進一步收緊社交距離，不少康體文娛活動和演出均被取消，她便意識到整個《See You Zoom》演出，包括排練都只能改為線上進行。本來打算做一個實體演出，後來被迫「變陣」改以線上方式演出，是不少劇場人的共同經驗。但Estella並不滿足於單單將演出錄影搬到線上，她製作人種誌劇的初心，是透過演員呈現疫情中的故事與觀眾交流連結，所以十分重視當中的互動和現場感。雖然要於線上做到互動和現場感有一定的難度，但當演出要搬到線上時，她意外地發現線上演出不但可以連結在香港家中的居民，還連結了近年移居外地的港人。除此之外，演出搬到線上的實驗也為Estella帶來了一些發現！

《See You Zoom》的故事設定為一個心理健康評估活動，觀眾代入為評估員，為四個不同的「個案」（由演員飾演）評估其心理健康程度。觀眾可以按主題選擇自己的喜好，再由大會安排進入「分組討論室」（breakout room）觀察兩個不同個案。每個觀察組別都有一位主持，演員會擔任個案，分享他生活的點滴，主持在個案分享後，會引導觀眾以評估員的身份為個案評分。最後，所有觀眾和演員會聚集一起，由各小組主持總結各小組的觀察和評分。



《See You Zoom》的演出畫面 — 照片鳴謝：黃婉萍

這次將人種誌劇搬到線上的經驗，Estella分享有以下的發現與反思：

1. 公共與私密空間的轉換

訪談期間，Estella多次提到Zoom的「分組討論室」功能很特別，是值得繼續探索的方向。《See You Zoom》演出開始，所有觀眾先進入一個「大廳」，然後分組進入討論室。觀眾瞬間便由一個比較公開的空間轉到一個較私密的空間，Estella形容這個效果是實體演出做不到的。雖然實體演出也可以製造私密的空間，但往往要安排觀眾由一個空間走到另一個空間，而作為劇場體驗，導演也要為走動的過程賦予劇場的意義和場景的配置。而線上的「分組討論室」功能，便提供了一個可能性，減省這些因實體限制而帶來的額外設計和安排。

除此之外，Estella亦強調她想在劇場中製造一個氛圍，讓觀眾建構成一個短暫的社群，當觀眾成為了社群、建立了關係，便形成了交流連結的條件，以創造共同經驗。但要在九十分鐘內於線上建立一個可以互相信任和分享的社群，參與的人數必定不能太多。《See You Zoom》每場接待約二十至二十五位觀眾，但短時間內要與二十多人建立社群關係也太難，所以演出期間觀眾有約四十分鐘的時間於「分組討論室」以五或六人為小組進行交流，構成更私密的空間。由較私密的空間開始，透過演出建立小群觀眾之間的信任，大會亦為每個小組安排主持，從中幫助觀眾建立安全感，讓參與的觀眾更易於交流和分享想法。小組互動後，轉換到大組交流。大會安排的小組主持便擔當起重要的橋樑，將小組的觀察和想法總結，並於大組內代表小組分享。這個安排促進了小組與小組之間的連結。雖然觀眾只在小組內發言，與其他小組沒有太多直接交流，但觀眾於小組的分享，經過主持的整合，轉換至大組分享，讓觀眾的想法可以加入互動中，從中被聆聽。公共與私密空間轉換這個操作，促進了觀眾參與分享交流的可能性。

2. 「爭奪」觀眾的專注力

實體劇場可以透過燈光、劇場的氛圍、演員與觀眾之間面對面的交流來吸引和聚焦觀眾的注意力。但當觀眾留在家中，有很多事情可以分散他們的專注力。Estella形容整個過程好像在爭奪觀眾的注意力，所以設計整個演出和互動流程時，考慮了很多元素精準地吸引或收窄其注意力。包括：

- 將整個演出時間保持在一小時三十分鐘內完成，盡量令觀眾需要集中精神收看的時間愈短愈好；
- 演出前為觀眾準備技術相關的教學，教他們如何處理技術問題。又於演出期間，同場安排技術人員隨時提供支援和處理突發情況，減少因技術而影響觀看體驗的機會；
- 演出一開始，觀眾需要按演員的指引於聊天室回答簡單的問題，幫助觀眾參與熱身；
- 分組看演出後，又提供空間讓觀眾以角色或自己的身份回應和交流，透過交流吸引他們的專注力。

與一般的線上互動一樣，事實上，線上觀眾對於如何參與演出，有更大的自主權。與實體的應用劇場項目相比，只要觀眾到了現場，現場演員和其他觀眾的參與或多或少構成了同儕壓力，演出團隊亦不難推動觀演之間的互動。但線上的互動沒有了現場的同儕壓力，有些線上觀眾可能從來都沒有打開鏡頭參與互動，或只在聊天室上打字。觀眾如何參與似乎不是製作單位的可控範圍，而只能盡力設計吸引度高的演出和互動，幫助觀眾於演出期間專注留在螢幕前。

3. 從觀看別人到自我觀看

與不少應用劇場的形式一樣，這個演出有為觀眾設定故事角色，由主持進入心理評估負責人角色開始，觀眾擔任評估員，分析每個個案（即個別演員演出）的心理狀況。他們的角色背負著一個任務——為個案的心理狀況評分。令Estella感欣慰的是，這個角色的任務，最終能引起部分觀眾在戲後從「Are you OK?」這個問題思考到「Am I OK?」。Estella強調不想觀眾被動地看《See You Zoom》，而是參與其中，引發對話。有趣的是「對話」不單發生在觀眾與觀眾之間，也引發了觀眾與自己的自我對話。

雖然《See You Zoom》在招募觀眾時強調要招募「參與式觀眾」，但各人對「參與式」的理解不一，而以Zoom構成的線上人種誌劇，留有多樣性的空間讓觀眾參與，包括入場時一些簡單的熱身題目、以評估員身份評估個案的心理狀況，參加者更可於自願的情況下表達和分享自己的想法。他們就好像一個新的《See You Zoom》角色，繼續分享疫情下的故事和感受。Estella分享道，有觀眾看完覺得不夠，因為有更多想法和感受想表達。所以當後來有機會重演，於二〇二〇年九月演出的《See You Zoom Again》，除了因為演員的調動而修改部分內容外，也加入演後藝術工作坊。觀眾看完戲後，若有很多想法和感受想表達，便可以參加由團隊成員引導的演後藝術工作坊，透過繪畫或其他藝術手法分享觀後感。

觀眾從觀看故事角色，評估角色（他者）的心理狀況，繼而從角色（他者）中看見自己，再自我評估。這個過程就像創作者創作歷程的一面鏡子。Estella分享團隊的創作歷程，編作演員透過線上平台打破社交距離的限制，在編作的過程建立密切的團隊關係，在疫情中互相支持。團隊之間先在創作的過程中建立人與人之間的連繫與溫度，帶著這個自我關顧和連結的經驗，再將這種連繫與溫度推己及人，關顧觀眾「Are you OK?」。

關於觀演關係

《See You Zoom》的設計，包含了第一至四個階段的觀演互動，例如：觀眾可單純選擇看戲（第一個階段），或為角色的心理狀況評分（第二個階段）。但當中的互動設計，讓觀眾有機會體驗第三及第四個階段的觀演互動。例如：觀眾可以在小組中分享自己的想法，而劇中的主持擔任橋樑，將個別觀眾的分享整理並在大組內分享，由「我」的想法轉向「我們」的想法，引發想法的交流。而《See You Zoom Again》的線上演後藝術工作坊，更提供一個平台，讓觀眾有更高度的參與及交流。線上的設置，為每一位觀眾提供更大的自由度決定自己參與到哪一個階段。而演出中，「分組討論室」的設置，也提供一個更易建立信任度的空間，促進觀眾在小組內分享。

《月下之人》——線上線下一人一故事劇場實驗

一人一故事劇場（簡稱一劇場）是其中一種應用劇場的形式，是一九七〇年代由 Jonathan Fox及Jo Salas於美國發展出來的一種即興互動劇場。傳統一劇場大多由六位演出者組成，其中一位是主持人（又稱領航員），一位為樂師，其餘的是演員。台上的演員並沒有預設的演出故事，領航員邀請觀眾分享個人感受或故事，演員聆聽分享者的故事後，即興利用形體動作、聲音、布等工具進行演繹，作為回饋觀眾分享的禮物。演出團隊一般受過一劇場的基本訓練，學習一些基本的演出形式和儀式，例如：流動塑像、一對對、三段故事、四元素及自由演繹等，每個形式都有不同的呈現，方便演員進行即興。³

一劇場當中的觀演互動強調雙方平等的關係，並透過觀眾分享故事、現場的人真誠聆聽和演員即興演繹，連繫社區。二〇二二年初，陳膺國（Kelvin）觀察到不少港人移居海外，有些人準備離開，有些人剛到移居地，而留港的人面對親友的離別，大家各自面對著分離、適應新環境時，都有不少未被梳理的情緒。再加上疫情期間，運用網絡視像會議的文化開始普及，縮短了大家的距離。這個機遇促進了Kelvin思考如何利用網絡工具及一人一故事，連繫這群正面對著分離的香港人。

疫情期間，不少海外一劇場團隊都有實驗在線上進行一劇場的方法。大家都嘗試參考實體演出形式，並作出調適，以使在線上演出時做到與實體演出相近的效果。而在《月下之人》的實驗中，不論演員和觀眾都是線上線下同步進行，這令操作更具挑戰。《月下之人》的線上線下演出操作，與單純實體的一劇場實在很不同，過程間他們有很多操作上的考量，而這些操作對日後類似活動都很值得作參考，故下文先略述他們的技術操作和藝術考量，再詳細分析演出中的觀演關係。

3 參見一人一故事劇場學院（香港）網站：<https://www.spthk.org/about>



《月下之人》線上線下同步演出畫面 — 照片鳴謝：（上）陳膺國、（下）香港教育劇場論壇

關於操作及藝術考量

1. 演出平台的選擇

《月下之人》團隊開始排練時，計劃用Zoom作為演出的平台，但實驗多次後，發現網絡傳送會有延遲。演出時，線上線下演員都會同時發出聲音或音樂，如何做到聲畫同步是一大難題。後來團隊以Restream直播平台解決，成功減低聲音傳輸的延遲。Restream也是一個同步直播的線上工具，畫面的設定更具彈性，使螢幕的視覺效果可以更豐富、更具電影感。然而，團隊也考慮到大眾未必熟悉Restream的運作，最後決定將Restream上的畫面，轉播至Zoom平台，讓線上的參加者可以在較熟悉的Zoom平台上分享故事。這是演出團隊考慮演出的藝術性，以及線上觀眾的視覺和體驗而選取合適的線上平台。

2. 後台的參與

實體的一劇場並不需要後台，但由於線上線下要配合，《月下之人》團隊安排了四位後台人員，分別負責拍攝、管理聲音頻道、畫面轉換，以及直播平台操作。演出前，團隊在排練時就需要決定畫面的轉換模式，讓後台人員了解到哪一個演出形式比較適合哪一種畫面設定。例如，甚麼時候出一個大頭畫面，甚麼時候同步出現二至三個線上演員，同時也要顧慮到實體觀眾和線上觀眾觀看的畫面。演出時，後台人員也需要即時透過短訊方式與線上演員保持聯繫，以確保演出期間有足夠時間進行聲音頻道轉換操作。所以，在線上線下同步的一劇場，不單台前的演員在即興，後台的工作人員也是很重要的組成部分。

線上與線下觀眾參與的差別與變化

觀眾的故事是一劇場的主角，而觀眾分享甚麼故事，演員如何消化故事繼而演出，也很影響故事與故事之間的連繫，當故事搬到線上線下同步分享時，從《月下之人》的經驗來看，發現觀眾的參與產生以下變化：

1. 現場觀眾的變化

實體演出同時出現了線上的觀眾，而現場的觀眾並沒有同時登入Zoom，對他們來說，感覺就像被一群陌生人觀看一樣。Kelvin觀察到部分現場參加者對此感到不安全，因而避免參與分享故事。

雖然不少現場的觀眾都覺得線上線下同步演出很有新鮮感，又可藉此機會聽聽移居海外人士的故事，但Kelvin覺得這種現場觀眾與線上觀眾之間的互動，比較像是聽電台直播節目。如果再有機會進行這樣的線上線下演出，Kelvin會考慮邀請現場觀眾同時加入Zoom，他們也可以在聊天室內留言，或代為閱讀留言，增加現場觀眾與線上觀眾之間的聯繫。

2. 線上觀眾的自主性

線上觀眾分享故事時與現場觀眾的體驗很不一樣。他們可以選擇以不同形式分享故事，例如開鏡頭並以說話的方式分享，或可以不開鏡頭但以說話的方式分享，甚至完全不開鏡頭，只在聊天室中打字分享。觀眾在選擇以不同的方式分享故事中，可以決定隱藏自己的身份到甚麼程度，無形中提升了他們對於參與的自主性。

Kelvin分享到，演出結束後有時會收到一些線上觀眾的留言，有觀眾分享因為網上參與，所以可以讓自己靜靜地一邊看一邊哭。正正因為線上參與提供了一定的私密空間，讓線上觀眾可以自主地抒發情緒。

有些線上觀眾雖然在這次演出中有分享故事，但Kelvin認為他們未必會於實體演出時分享，尤其是一些不習慣在人前表達自己的人。對他們來說，在分享時，別人的目光可能會造成壓力，但在線上分享的觀眾並不會感受到這些目光，他們也可以控制自己是否顯露樣貌，又可以控制自己的視點，在他們可以掌控較多因素的情況下，安全感提升了，他們也更容易分享故事。

3. 領航員與故事分享者的關係和支援

在一劇場的演出之中，觀眾分享一些個人的故事時產生情緒是常見的情況，領航員很多時會擔任陪伴的角色，當發現故事分享者需要暫停分享、情緒支援等時，他們都可以作出即時的陪伴或支援。

對線上觀眾的體驗來說，Kelvin坦言由於要同時兼顧技術上的操作，照顧故事分享者的部分確可以做得更好。他又分享到陪伴線上故事分享者對於領航員來說有一定的限制，但他認為這個限制不一定產生負面影響，更是一個機會去反思領航員的角色和工作。他提到在實體演出中，若故事分享者哽咽或流淚時，領航員慣常會遞出紙巾或拍拍對方肩膀以提供安全感和支持。

但在是次實驗項目，領航員無法對線上觀眾作出這些具體行動。這樣遙距的「同在」，讓分享者有更多空間去處理自己的情緒。而Kelvin也從是次經驗發現，大部分線上故事分享者都有能力處理自己的情緒。再者，有些人對於要坐在領航員旁邊分享故事，也有一定的壓力。而線上分享者不需要坐在領航員旁邊，可能減低了分享故事的負擔。當領航員無法提供具體關心行動時，故事分享者自己可以選擇不同的方式來自我照顧，可以是安靜沉默、喝水、拿紙巾擦眼淚、抱公仔，甚至關掉鏡頭。線上故事分享者有更自主的空間選擇如何照顧自己當下的需要，而非被動地接受領航員的關懷。

這些發現進一步證實一劇場的信念：「願意走出來分享故事的人，都有一定的能力作自我照顧。」Kelvin作為有經驗的領航員，是次經驗更令他反思擔當領航員時應如何拿捏與現場故事分享者之間的關係、提供多少關懷才恰當、需要留多少空間給分享者？

關於觀演關係

一劇場的觀演關係核心是分享、聆聽與聯繫。而一劇場的觀眾，經常遊走於第一至第三個階段的觀演互動中，有些觀眾可能從來都只是坐著看別人分享的故事，有些選擇走到第三個階段的互動，分享自己的故事，由演員演出，並集合眾多故事，成為一個演出。

而觀眾與觀眾之間的故事，往往都有關聯，除了觀眾都是因為「離散」的主題而參與之外，觀眾往往聽完別人的故事，便想起了自己相關的故事，從而分享，這也是一個轉化過程，由「我」的故事，透過一劇場轉化為「我們」的故事。

幸好一劇場的核心價值並沒有因為實體或線上的演出而產生太大變化。故事分享者透過分享、領航員的提問和演員的演繹，以新的角度重新檢視自己的經驗，產生反思的空間或療癒的效果。故事與故事之間的關聯也沒有因為線上線下的演出形式而消失，故事之間仍能互相呼應，透過各人的故事分享而彼此連繫被離散影響的社群。

「劇場遊戲博物館」網站及線上引導員培訓

二〇二〇年六月，香港藝術發展局（藝發局）「獲香港賽馬會慈善信託基金捐助，推出特別資助『Arts Go Digital藝術數碼平台計劃』，期望啟發文化藝術工作者的創意，藉着科技發展數碼或虛擬的藝術內容（數碼製作），以藝術回應在新型冠狀病毒疫情下生活模式大變的社會，促進社會共融及與受眾互動，擴闊大眾對藝術的認識和投入，讓藝術更進一步融入生活。」⁴

香港教育劇場論壇（TEFO）獲得資助創作「劇場遊戲博物館」⁵，介紹不同的劇場遊戲，又進行線上培訓，培育社區人士成為劇場遊戲的引導者。

劇場遊戲一般用作演員訓練，以提升觀察力、創意力、專注力、想像力、反應力等核心演員能力。已故巴西民眾劇場導演Augusto Boal寫了一本書，名為《給演員與非演員的遊戲》（*Games for Actors and Non-Actors*），強調劇場遊戲不只適用於演員，透過劇場遊戲而

⁴ 〈Arts Go Digital藝術數碼平台計劃68個獲批項目結果公布〉，香港藝術發展局，2020年10月8日。<https://www.hkadc.org.hk/whats-on/press-release/arts-go-digital-platform-scheme-result-announcement-of-68-projects>

Arts Go Digital藝術數碼平台計劃詳情參見：<https://www.artsgodigital.hk>

⁵ 參見「劇場遊戲博物館」網站：<https://www.theatregamemuseum.tefo.hk/zh-hk>

建立的能力，也適用於每一個人。Boal強調，參與劇場遊戲的過程是捨棄（unlearn）對自己身體的既有習慣，重新建立自己與肌肉、身體、甚至是內在的關係。雖然進行劇場遊戲的過程中沒有正式意義上的演員與觀眾，但每個參加者某程度上都在互相呈現與觀看。參加者有時輪流擔當扮演的角色，有時互動的過程就是共同扮演的過程。沒有一個參加者單純坐著觀看，有時是互相觀看，有時是自己觀看自己的互動和扮演。

劇場遊戲博物館項目分為兩大部分，第一部分是線上資源庫，讓玩家自行探索博物館內容，理解及學習實體引導劇場遊戲時的技巧。另一個部分集中於社區培訓，由有經驗的應用劇場工作者譚文晶和鄧惠儀，引導一連四節的劇場遊戲線上培訓工作坊。參與的學員除了出席線上培訓工作坊外，還要與其他學員合作，於線上引導一場社區劇場遊戲工作坊。

由於本文集中探討疫情期間，線上應用劇場的互動實踐，以下內容將集中於記錄和分析線上培訓和線上社區劇場遊戲工作坊的部分。而所有線上的互動，都以Zoom平台進行。

為線上互動而調節的教學與劇場遊戲

項目實踐期間，疫情情況比較不穩定，為減低不可控的因素，而線上和實體的引導技巧亦略有不同，所以培訓內容集中於準備學員引導線上工作坊，以及設計線上的遊戲互動。我們選取劇場遊戲作教學時，除了遊戲於線上互動的可塑性外，也考慮到劇場遊戲的互動／劇場元素，例如：創意、想像力、專注力及反應力、形體動作、空間等。

我因應不同的劇場元素，選取以下劇場遊戲來比較實體和線上互動操作的異同：

互動／劇場元素	遊戲例子	實體互動玩法	線上變奏
專注力及反應力	123	二人一組，每人分別輪著說「1」、「2」及「3」；進階互動為將「1」以動作呈現（也可加入聲音），如此類推。最後，「1」、「2」及「3」都會分別變為不同的動作。	二人於分組討論室進行互動。 限制：動作受限於上半身為主；主持人很難跟進每組互動進度。

互動 / 劇場元素	遊戲例子	實體互動玩法	線上變奏
創意、想像力	萬用品	參加者圍成圓圈，引導者拿起一個普通物件，如水樽，想像與該物件無關的東西，做一些動作（如將水樽放在頭上做出梳頭的動作），作簡單演出，然後交給參加者，讓他們做出其他動作，呈現對水樽的其他想像。	由圍圈改為點名輪流進行；引導者請參加者先各自準備同一類物件，然後各自配上動作。 限制：參加者的動作受限於上半身。
專注力及反應力、形體動作、空間	催眠	一人拿起手掌，放在另一人的臉前，成為「催眠師」，另一人成為「被催眠」的對象。被催眠者要跟著催眠者的手掌走動。 變奏：催眠者可以用手掌做出不同的手勢，被催眠者可以面部表情作出回應。	以一人在鏡頭前控制，多人回應的互動為主。 限制：參加者的動作受限於螢幕和鏡頭，以及實體空間的大小。
想像力、形體動作、空間、同步性	角落生物	眾多參加者同時扮演同一隻生物，呈現動作的一致性。	利用虛擬背景的功能，引導參加者呈現海中、太空中或其他地方的生物活動。 限制：參加者的動作受限於上半身。

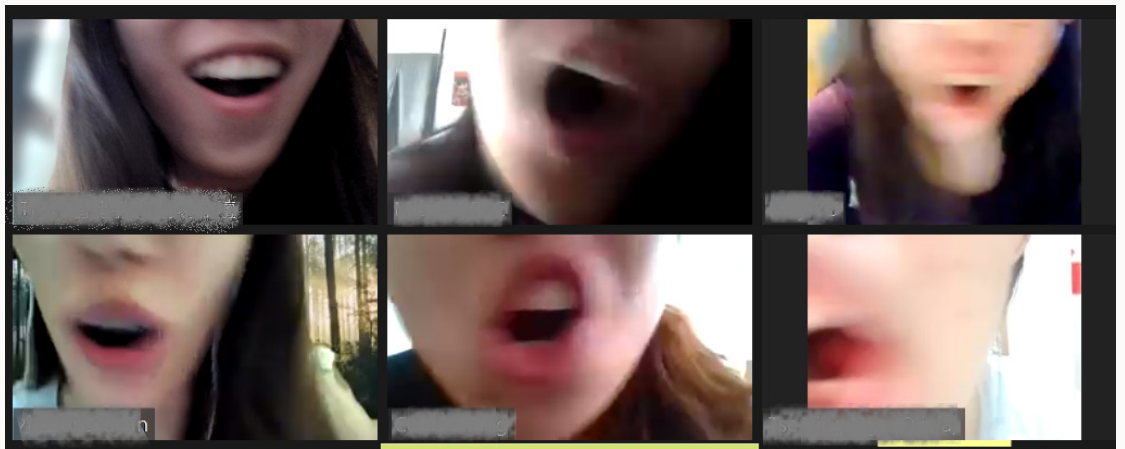
註：以上遊戲都有不同變奏，本文只列出與線上應用相關的變奏，有關其他變奏可參考《給演員與非演員的遊戲》。

線上互動的限制與可能性

1. 形體互動於線上的限制與調整

從上表的簡介可以留意到，線上互動的形體動作多受限於上半身或頭部的動作。主要原因是Zoom的設計本身就只預期用家用肩膀以上的身體部分參與對話；另一方面，即使用家有意識地用整個身體參與對話交流，大部分香港家居空間窄少，很少參加者可以將鏡頭放在一個可以全身入鏡的位置。這些限制令我們思考如何在有限的身體動作下，仍可幫助參加者發現身體不同的可能性，又或引導參加者捨棄固有使用身體的習慣。

面對這些矛盾，我們調整了對形體互動的期望與定義。首先，即使只是上半身，頭部、五官、前、後、左、右都是可以探索的部分，所以我們並沒有堅持參加者在線上要做到全身的形體動作，反而觀察和探索在只有上半身可以擺動的限內，還有甚麼可以擺動，例如舌頭、眼睛、鼻孔等，都是實體劇場遊戲工作坊很少或很難近距離探索的部分。而我們則利用「催眠」這個遊戲，要求參加者用五官不同的部分跟著指示於鏡頭前移動，例如有一次，引導員一聲令下，全部參加者用鼻尖沿著螢幕的四邊走一圈，參加者要控制的，不只是他們自己的身體，又要協調鏡頭的位置和自己鼻尖的距離，也要同步觀察螢幕上的呈現。所以線上的互動，已超越了身體上的控制，而是身體、眼睛、螢幕與鏡頭之間的協調。



參加者用口跟著引導者的指示在螢幕前移動 — 照片鳴謝：香港教育劇場論壇

除此之外，剛才提到線上的互動很難引導全身動作，而當參加者要用鼻尖（或其他五官）沿著螢幕鏡框走一個圈，他們大多都要半站起來才做到。雖然畫面上看不到參加者的全身，但這個時候，引導者便透過問題引導參加者發現，自己為了做一個平日不會做的動作，動用了甚麼其他肌肉和身體部分？有些人可能要半站的姿勢完成動作，有些人直接移動鏡頭遷就自己的身體，參加者之間的分享也可以交流不同人使用身體的習性。

2. 對安全空間的建構

線上的互動受限於鏡頭與螢幕，所以參加者需要同時照顧兩個空間，一為實體的空間，該空間的大小限制了動作的幅度；另外，若同一實體空間中有其他人存在（而非一同參與線上互動），也會影響了該參加者的投入程度。而這個透過鏡頭與螢幕建構出的線上空間，可以是限制，但同時也可以是引發新的探索。

實體的互動一般不會見到自己的樣子，但線上的互動，參加者除了看見別人的樣子，也會看見自己的樣子。這樣「近距離」地看見自己和別人的面容，可以令人覺得很不安，但同時也可以提升信任。在互動期間，曾經有參加者表示，當大家一同做出誇張的表情或動作時，場面搞笑，讓自己也嘗試突破，做出更搞笑的表情。線上的畫面，成為參加者的鏡子，讓他看到自己在別人眼中的容貌如何。這個「鏡子」為他嘗試突破時帶來安全感。

這種互動的確很視乎參與者的個人性格及互動製造出來的氛圍，但也引起了我們對如何在線上互動過程建構「安全空間」的思考。安全空間除了指物理上的安全，例如安全的環境、減少參加者身體受傷的風險，還包括心理、情感層面的安全，例如參加者是否可以放心和自在地參與其中。當互動空間轉換到線上，引導者對物理層面的安全已失去主導的控制權，而由引導者建構的情感安全層面可控程度也非常被動，主要因為參加者可以透過鏡頭開關來控制參與過程中的心理安全。

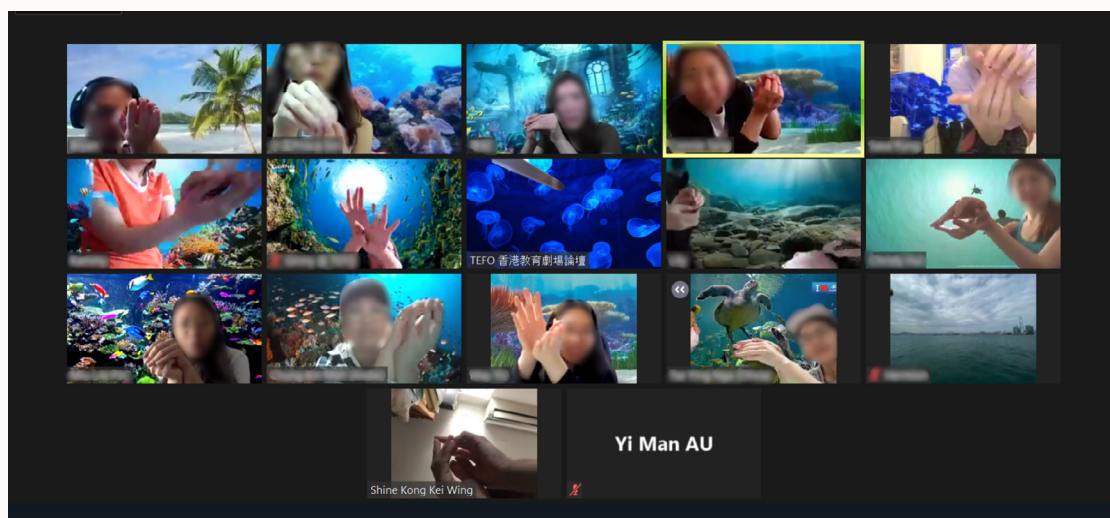
在線上互動的過程中，少不免有參加者從來都不願意或不方便打開鏡頭，或有些人短暫打開了鏡頭一會又關起來，甚至離線。我們無法知道這些參加者為何不打開鏡頭或無聲地離開；而有趣的是，有些人雖然從活動開始到結束都沒打開鏡頭，但有用聲音或聊天室對話參與其中。或許，這是部分參加者需要控制安全感的其中一種方法。而的確，線上互動可以容讓參加者關閉鏡頭來提升安全感，這是實體互動中無法提供的選項。

3. 虛擬佈景作為刺激想像力的工具及其限制

在實體劇場遊戲互動時，我們會透過物件或形體來刺激想像力。而線上的互動配合虛擬佈景的操作，成為一個新工具來刺激想像力。例如，引導者先安排或由參加者自選一個虛擬佈景，可能是海底世界、太空、大草原等，參加者的想像力受畫面刺激，創造出在該畫面該有的姿勢。下圖的畫面中，我們以海底世界作為虛擬背景，大家用雙手和想像力扮演海中的生物。

有趣的是一些不願意公開樣子的參加者，可以只在鏡頭前展示雙手。這個操作讓他們有選擇，可以只用身體部分參與，同時又可以安全地參與而不顯露樣子。不過，虛擬畫面只是一個開始，要延續畫面中的形體創作與互動，仍然要靠引導者想像畫面中可能發生的事情來推進，如「在平靜的海上，有一隻大魚突然快速游過來，你慌忙逃避」。

參加者與畫面互動後，更重要的是練習同步；透過觀察、感受同伴的節奏和變化是於線上互動最難的一部分，由於大家都受制於不同的網速，聲畫很難同步。而且，在現場進行劇場遊戲時，大家都可以透過呼吸、空氣的流動感受各人的擺動，但在線上的互動，基本上就只靠視覺來觀察互動。無法透過在同一個空間同呼同吸來達到同步互動，似乎是習慣實體互動的朋友最不被滿足的部分。而這些不滿足，亦反映了實體互動中能同呼同吸，用真實的空間、空氣的流動，感受彼此，是線上互動未能取代的部分。



參加者在虛擬背景中扮演海中生物 — 照片鳴謝：香港教育劇場論壇

關於觀演關係

實體劇場遊戲的參加者很多時直接進入第五個階段的觀演互動，因為大部分參加者都是主動報名參與，目的是為了「參與」和「玩」，共創互動體驗。而在線上的劇場遊戲互動，則提供了空間讓參加者遊走於第三至五個階段的觀演互動，因為參加者可以選擇關掉鏡頭，只是看另一群參加者的互動（第三個階段）；又或不參與形體互動，但在聊天室內表達一些想法和意見，由引導者或其他參加者呈現其想法（第四個階段）。慶幸的是，大多數是次項目的參加者，與實體劇場遊戲的參加者一樣，都進入了第五個階段的觀演互動，很快便從眾多的「我」建立關係，成為了「我們」。

觀演關係於線上互動的呈現

以上三個線上實踐的應用劇場項目，都帶著一個共通點：希望觀眾 / 參加者從被隔離的「我」，透過劇場和互動看見「我們」。當應用劇場搬到線上進行時，三個項目的實踐經驗都讓我們發現，從「我」到「我們」的過程，不單受項目的互動設計和內容影響，線上的溝通模式、工具的特性、觀眾對運用線上工具的喜惡也會影響項目引導觀眾從「我」走到「我們」的程度。

觀眾自主的參與選擇

首先，線上工具為觀眾 / 參加者提供更大的參與自主權，線上的觀眾可以操控鏡頭的開關這個簡單功能，但其影響並不簡單。觀眾可能因為不用露面而願意分享更多，又可能在不願露面也不願發聲的情況下，透過文字於聊天室中分享或參與，甚或只觀看而不作任何參與，這個基本功能增加了觀眾如何參與的選擇。

在實體應用劇場的互動經驗中，很大程度由創作團隊設計互動內容時已經決定進入哪一個階段的觀演互動。而觀眾的自主性為線上的互動增添更多變數。當團隊希望透過線上互動引導觀眾跳出「我」這個個體狀態時，便需要在建構安全空間和善用線上工具特性上，花更多心思。

安全空間

線上觀眾 / 參加者有更大的自主權去利用線上社交平台的設置，建構自己的安全空間。而應用劇場工作者在線上互動建構安全空間的角色，也相對變得較被動。觀眾在線上參與的安全感，大大影響了他們的參與程度。即使是有實體部分的項目如《月下之人》，加入了線上觀眾後，實體觀眾的安全感也可以受到影響。要提升參加者從個體單向式參與轉向更高程度的參與，應用劇場工作者便要更仔細地想像觀眾的擔憂和考慮，設計和建構安全的互動空間，減低觀眾因不必要的擔心，而影響他們體驗更高的觀演互動階段。

《See You Zoom》的經驗，示範了建構線上的安全空間的其中一種可能。利用Zoom的「分組討論室」工具，可以將一大群人瞬間轉換成五、六人的小組。從「我」到「我們」的過程中，「我們」涉及多少人也有一定的分別。「分組討論室」每組人數的設置由會議主持人決定，即使只是兩個人，也可以構成「我們」。要為觀眾建構安全感，應用劇場工作者可以考慮利用這些功能，管理每次互動的人數，逐步建構安全空間。

空間、畫面轉換

線上的互動亦打破了實體空間的限制，「分組討論室」可以做到瞬間從公共領域轉移到相對私人的領域；另一方面，虛擬背景、虛擬頭像、與鏡頭的互動等功能亦是線上獨有的工具，減省了不少設計和實體操作成本。工具的存在並不能促使「我」轉化為「我們」。應用劇場工作者需要理解工具的特性，並利用其特性設計促進從「我」到「我們」的觀演互動。例如分成小組可以提升安全感、虛擬頭像可保護參與者的樣子同時促進交流互動、虛擬背景容許參與者選擇以不同形式或身體部分參與等。只要理解工具的特性如何減輕參加者的焦慮，便能更有效地利用線上工具促進交流，引導觀眾由不想被看見的「我」，到不介意被看見的「我」，再到加入「我們」之中，一起交流、創作。

跨域

最後，《See You Zoom》和《月下之人》的經驗都因為線上的工具，令本身在疫情期間受著空間和地域限制的「我」跨地域地連結成「我們」。應用劇場中強調的「參與」，其中一個目的是連結，透過遊戲、故事、角色連結人與人之間的情感與關係，大家分享著相似但獨特的生命經驗，讓各人走起來並不孤單，網絡工具讓我們可以與隔離中、面對離散中、在實體生活無法或難以連結的人結連成「我們」。線上的平台，促進跨地域的交流，而藝術工作者，在這平台上如何加入藝術性，讓交流更有深度和情感？或許，在應用劇場一直發展時，工作者可再探索如何將這些線上的獨特功能融入於疫後應用劇場的互動之中。

復常之後

疫後復常，不少應用劇場工作者都回復疫情前的工作模式，劇場始終講求即時和現場感，在可以的情況下都會選擇進行實體互動。雖然線上的互動未能完全取代實體互動，但上述三個疫情期間的應用劇場項目，為應用劇場實踐帶來了一些新的思考和操作。

例如，Kelvin觀察到疫後，大部分一劇場已回復實體演出，但疫情期間的實驗讓他發現線上演出不但可以跨越地域的界限，連結世界每個角落的人，還可以服務一群不方便出門的人。Kelvin現時每月定期以線上一劇場的方式連繫一群因為經常要留家照顧孩子的家長。日夜照顧子女的家長們，其實不論於疫前或疫後，也是經常「被隔離」的一群，線上參與讓他們既可照顧子女，又同時有機會連結其他家長。大館在《See You Zoom Again》演出後，與香港演藝學院合作，由學生創作四個線上互動體驗並於二〇二二年七月公開演出，其中三個都是用Zoom進行劇場互動，另一個利用社交平台Discord進行，進一步探索不同線上平台與劇場結合的可能性。⁶雖然這些項目並不自稱為應用劇場，但當中不少環節也強調觀眾參與。而TEFO亦因「劇場遊戲博物館」的創作經驗，於二〇二一至二〇二四年期間持續進行《應用劇場What's Next》項目，實驗和探索不同線上科技工具與應用劇場結合的可能性。

⁶「大館X香港演藝學院：大館舞台」節目包括《一路·順風》、《Zoom近啲東瀛·遊學團》、《把酒談Zoom》、《隔離 XX 有可疑》，參見：<https://www.taikwun.hk/zh/programme/detail/on-stage-online/646>

延伸閱讀

1. 關於從「我」到「我們」的理論：

Nina Simon. 2010. *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.

2. 關於結合線上線下元素的一人一故事劇場計劃《月下之人》的創作經驗：

陳膺國，〈《月下之人》反思實踐報告〉，香港教育劇場論壇。

<https://tefo.hk/未分類/現實與虛擬間模糊的界線線上與線下的抉擇/>

3. 關於《See You Zoom》的紀錄和反思：

黃婉萍。2020。〈《See You Zoom》——當我們失去了互相擁抱的條件〉。《鍾情戲劇》特刊，7，35-37。 https://issuu.com/keatska/docs/passion_special_issue_20220119

Estella Wong (黃婉萍). 2021. "Some Reflective Notes on Directing the Online Auto-Ethnotheatre See You Zoom – An Account of the Lives of Hongkongers in the Dramatic 2020" (〈線上自傳式人種誌劇 See You Zoom 的導演反思筆記——香港人在戲劇性的2020年下的生活〉). *The Journal of Drama and Theatre Education in Asia* (《亞洲戲劇教育學刊》), 10, 35-55. <https://www.dateasia.tefo.hk/index.php/dateasia/article/view/109>

4. 關於更多劇場遊戲的書籍：

Augusto Boal著，賴淑雅譯。2020。《給演員與非演員的遊戲》。台北：書林出版有限公司。

譚文晶

自由身應用劇場及教育工作者。香港大學國際及公共關係學碩士，並於香港藝術學院應用劇場與戲劇教育專業文憑中獲頒卓越獎項。及後獲頒發「志奮領」獎學金於英國倫敦皇家中央演講和戲劇學院修讀應用劇場碩士，主修社區及戲劇教育。二〇二一至二〇二四年期間擔任香港教育劇場論壇《應用劇場What's Next》項目監督及創作，探索科技如何結合應用劇場而創造出有意義的觀演互動。

香港戲劇概述 2021、2022

HONG KONG DRAMA OVERVIEW 2021 & 2022

資助 香港藝術發展局

Supported by Hong Kong Arts Development Council

計劃統籌、編輯	陳國慧	Project Coordinator and Editor	Bernice Chan Kwok-wai
編輯	朱琮愛	Editor	Daisy Chu King-oi
執行編輯	楊寶霖、石育榕*	Executive Editors	Yeung Po-lam, Shek Yuk-pui*
英文編輯	黃麒名	English Editor	Nicolette Wong Kei-ming
英文校對	Chad Alexander、Rose Hunter	English Proofreader	Chad Alexander, Rose Hunter
設計	TGIF	Design	TGIF

© 國際演藝評論家協會（香港分會）有限公司

版權所有，本書任何部分未經版權持有人許可，不得翻印、轉載或翻譯。

© International Association of Theatre Critics (Hong Kong) Limited

All rights reserved; no part of this book may be reproduced, cited or translated without the prior permission in writing of the copyright holder.

出版 Published by

國際演藝評論家協會（香港分會）有限公司 International Association of Theatre Critics (Hong Kong) Limited

香港九龍石硤尾白田街30號賽馬會創意藝術中心L3-06C室

L3-06C, Jockey Club Creative Arts Centre, 30 Pak Tin Street, Shek Kip Mei, Kowloon, Hong Kong

電話 Tel (852) 2974 0542

傳真 Fax (852) 2974 0592

網址 Website <http://www.iatc.com.hk>

電郵 Email iatc@iatc.com.hk



International Association
of Theatre Critics (Hong Kong)
國際演藝評論家協會（香港分會）



香港藝術發展局
Hong Kong Arts Development Council

國際演藝評論家協會（香港分會）為藝發局資助團體
IATC(HK) is financially supported by the HKADC

香港藝術發展局支持藝術表達自由，本計劃內容並不反映本局意見。

The Hong Kong Arts Development Council supports freedom of artistic expression. The views and opinions expressed in this project do not represent the stand of the Council.

*藝術製作人員實習計劃由香港藝術發展局資助。The Arts Production Internship Scheme is supported by the Hong Kong Arts Development Council.