

八、回顧與反思

1. 集體發展的挑戰

如果往回看以前所做過的各種想像圖和結構圖，會發現這個最終版本的《The Nether》跟我一開始想像的非常不一樣。有許多想要嘗試的、想要達成的，都一點一點地刪掉或者使用其他方案。這或許不是一件好事。

也許這代表了前期作業做得不足，又或是執行或溝通上跟不上想像力，導致了這樣的局面。

在前期的想像中，我想要讓劇本、表演和影像設計這三種元素的關係非常緊密。我希望影像在這齣戲裡面是一個缺一不可的角色。然而，在和設計溝通的時候常常會發現我們彼此沒有走在同一頻率上。他想要達成的跟我想要達成的目標有一定的差距。久而久之，我便開始不知道要怎麼去使用影像，也正因如此，我也不知道要怎麼引導演員去和影像一起集體發展和工作。

我認為這次最大的問題，是出在我和演員們都沒有跟影像設計一起這麼緊密地工作過。不同的演員對於影像使用的理解方式或者面對態度都不一樣。有些演員一試就通，找到某種可以和影像互動的表演方法；有些演員需要知道自己在跟「誰」說話、對象在哪裡；有些演員則會覺得劇場內不應該要有影像的存在，所以非常抗拒。對於第一次在舞台劇中使用影像元素的我來說，必須同時間接受影像設計的筆記和不同的演員回饋，是一項非常艱鉅的挑戰。在我整理完大家的想法重新去排戲的時候，我無法同時帶著實驗的心情兼顧演員的表演，排戲更像是越排越多 Bug 的過程，所以一直發生打掉重來，原地踏步的感覺。

我一直在思考，到底是我不知道怎麼集體發展？還是這個劇本本來就沒有辦法在原封不動的情況下進行發展的可能性？集體發展的要素是什麼？在這次的畢業製作中，我就是一直不斷在面臨自我懷疑的輪迴中。

往好的方面想，演出最後的成果也是這些種種打掉重來、刪刪減減之後，以現階

段的我來說能夠做到最好的。這四年來別人對我說過最有幫助的一句話就是：「導演就是要多看不同領域的東西。」如果你的資料庫夠多，你分析得越透徹，就有越多知識輔助你跟別人講解你的想法。在這個畢製當中，我也慢慢意識到自己對於影像在劇場裡的使用的了解程度就是有限的，因此沒有能力找到更厲害表演和影像的結合方式，然而這就是我目前所能想到的最佳方法。

2. 文本處理的精確性

我有把劇本的精髓透過演出表現出來嗎？我做到了什麼？我沒做到什麼？

首先，我覺得我有將「虛擬世界和現實世界互相融合」的這個想法呈現在最終的演出裡面。劇本中所提及的 *The Hideaway* 是一個很美麗、很真實的世界。然而人類在不同的年代、不同的環境底下對於「真實」的定義會有所不同。有些人會認為現實的真實來自於無意義的瑣碎事物、有些人會認為遊戲世界的真實感來自於未曾感受過的感官體驗。在《VR 萬物論》這本書中，作者傑容·藍尼爾 (Jaron Lanier, 1960-) 曾經寫過這段話：

較為粗糙的模擬實景，可以促進我們對物理現實的深度體會。未來隨著 VR 的進步，人類的觀感會變得更加細膩，並學會在物理現實中找到更深的體會。

(藍尼爾，2019，頁 66)

藍尼爾在書中提到由於 VR 這項技術會一直進步，而人類的大腦也會隨之進化得越來越擅長偵測不自然的地方，從而學會分別幻覺和現實之間的差別。簡言之，就是虛擬世界做得再怎麼逼真，我們永遠都會找到其中的瑕疵，而這個過程會使我們更加能夠體會到物理現實給予我們的「真實」。

對於他的論點，我抱持著存疑的態度。因為我並不認為虛擬世界想要的真實感等同於現實世界的真實感。

所以一開始我認為現實與虛擬世界必須要非常不一樣。現實世界的人有著什麼樣的質感？虛擬世界透露出什麼樣的氛圍？然而隨著排練的進行，我發現其實只需要讓觀眾可以察覺到兩個世界細微的差別才是最重要的。我認為這也符合劇作家想要拋給觀眾思考的一個問題：「雖然現實與虛擬難以分辨，但虛擬真的能夠完全取代現實嗎？」

這兩個空間互相融合以後留下了什麼，剩下什麼？

然而同時，我認為我還沒做到的，也是精準表現出 *The Hideaway* 的不自然感。在前兩次的整排中，表演主修老師們和我的主修老師都有分別找我討論這件事情。在第一次整排之前，我和表演顧問花了一些時間讓 *The Hideaway* 的角色們發展出「遊戲質感」的身體。所謂的「遊戲質感」，是參考了遊戲動畫設計和程式撰寫的邏輯，所有的身體行動都是 3D 模型的骨架經過一串被編寫好的程式，因為滿足了程式中的某條件而觸發的指示。這就是為什麼現在市面上許多超高真實度和還原度的遊戲裡面，玩家還是能夠察覺出有些不真實的細節，因為遊戲角色的一切行動太容易被預期了；又或者說遊戲人物原本在做某件事情，卻因為玩家觸發了某個指示，遊戲人物很不自然地切換成其他動作。我的想法是，讓 *The Hideaway* 的角色從一開始非常人性化慢慢到最後透露出他們並非真實的人這件事，直接打破這個世界的幻象。

可是在整排之後，我同時接收到讓演員的表演漸漸趨近於遊戲人物的質感，以及讓演員從一而終地走寫實表演風格的兩種筆記。我一度陷入兩難，而我必須要盡快做決定才能讓排練繼續下去。經過多方考量以後，我最終選擇了寫實表演風格。

我認為「遊戲質感」這個表演風格的出發點是能夠表現出虛擬世界的不自然及詭異感，也體現到許多玩家在打電動遊戲時的經驗：即使我看得出來你是被繪製出來的遊戲角色，但這不影響我和你之間的信任與關係。我希望觀眾可以看出來遊戲角色的不自然，也希望他們會下意識地去相信這些虛擬角色是真真實實的血肉之軀。

但我猜想，主修老師會建議我拿掉這個表演風格的設定，是因為就目前階段來說演員的身體只體現出了「機械人」的質感。這個質感大大影響觀戲的節奏和體感，情緒常常會跳出。如果我想要繼續這個表演風格的話，那我必須要花更大的心力和演員們精細化這個身體質感，而在那個時間點和進度之下，顯然這不是一個好方法。在當時，我還有其他更重要的目標要去達成：角色的變化線條和戲的整體。戲基本應該要清楚被看到的元素我還沒有達成，去著重在「遊戲質感」的身體營造反而會模糊掉文本的焦點。

因此，我選擇將重心放在更應該被強調的部分了。

我認為我這次沒做到的另一部分，是現實世界一直害怕 *The Hideaway* 所帶來的禁

忌感。我看完整齣戲以後，依然覺得這個虛擬世界非常安全無害，不認為會有什麼潛在的危險。其實我一度非常疑惑到底劇本所說的「危機感」到底來自於哪個部分？因為除了 S6 中作者很隱晦地暗示 Iris 和 Woodnut 在最後發生了肉體關係以外，全劇本許多挑戰觀眾道德底線的情節都只是透過角色台詞告訴觀眾發生了什麼事，並沒有真正地出現在舞台上，因此才會覺得「危機感」不夠。所以我在排戲的時候有試著去讓演員去挑戰更多不尋常的肢體碰觸，然而這個處理方式又會把角色之間那份讓人揪心、細膩的情感給淡化掉。如果這樣做的話，The Hideaway 就會變成一個充滿肉慾的地方，只會停留在表面，並沒有真正打到情慾的最深處。在這一點上面，我非常地迷茫。於是我再從台詞段落中去尋找可能會有的潛台詞去表現情慾的機會，然而我和表演顧問始終沒有辦法找到在最終演出前讓演員能夠完整詮釋的方式。這延伸到我另一個需要反思的事情：表演顧問。

3. 與表演顧問合作的幫助

我是在前中期的時候意識到自己想要在這齣戲裡完成的目標很多，因此需要一位表演顧問來協助我幫助演員。我最初的想法是想要讓演員和設計群共同發展出這齣戲的模樣，可是我在排練時做了一個也許比較不好的決定，就是一邊排演員的表演一邊嘗試設計的想法。接著，因為覺得設計群需要趕快確定整體戲的方向這件事情比較重要，所以就漸漸地以設計為主而忽略了演員所需要的。

於是我請了鎧瑞學長來幫助我去協助演員。會這麼做的原因是因為他能夠幫助我精準地把演員需要加強或嘗試的部分傳達給他們。讓我比較後悔的是我沒有選擇在前期就找表演顧問一起合作，是因為我覺得多跟一個人溝通表演只會增加協調和溝通時間，也有可能導致演員不知道筆記應該要聽誰的。然而真正工作以後我發現是我多慮了。

一名好的表演顧問能夠協助導演去看到表演更細膩的地方，而且他們不需要在看演員表演的同時將太多的心力去想設計層面的事情。如果我早一點和表演顧問一同工作的話，也許最終版的《The Nether》不會長這個樣子。在跟鎧瑞的討論中，我得到了很多我沒有想過的表演層面的靈感，而這些靈感在當時也啟發了我對於最終版的表演詮釋。如果讓表演顧問早一點進來工作的話，或許就不用繞那麼多路，可以早點和演員更細節地去工作，以找到並維持最適合我們的表演詮釋。

適時地尋求幫助，對於導演來說，也是一個必然的學習過程。

4. 與演員的磨合

在這次製作中我面臨的另一項挑戰，就是和某位演員的磨合過程。這也許看起來是一件小事，但是這個磨合過程背後影響的事情非常多，因此我認為需要記錄下來，提醒自己，提醒別人。

在我意識到我和這位演員的摩擦問題已經嚴重影響排戲的氛圍和進度時，已經是我需要和團隊決定是否換角的時候了。如果可以重來的話，在還沒選角前，我會更加慎重地考慮演員和導演之間的工作模式，而不是以形象符合作為優先選擇。

在還沒往下說以前，我需要先聲明。這個部分並不是在譴責任何一方，也沒有想要攻擊誰，而是盡可能以客觀的角度去分析如何做得更好。

首先可能會面對的事情，就是導演不接受演員的表演，演員也不接受導演的筆記。當雙方停止溝通的時候，再多的排練也是白費。

另一個會面對的事情，就是會造成導戲時的盲點。因為你在排戲有一部分的心力必須放在照顧演員的情緒上，我認為這是非常不健康的。

回過頭想，我也認真審視自己在排戲過程的表現，有些事情的確是我可以做得更好的。這件事情就是「從演員的角度出發，學習講演員的語言」。我意識到自己很少從演員的角度去看待劇本、去看待身體、去看待表演。身體就是演員的工具，而我在排戲的時候應該著重往這個方向下手。

因此，我與演員進行必要的討論之後，就應該要直接「排戲」了。我在這次畢製中犯的錯誤，就是有過多擦邊球的討論了。

我沒有意識到這位演員比較不一樣的地方是他更傾向以腦袋思考角色和表演，過多的討論導致該演員越來越往文本裡面鑽而影響表演，身為導演的我也沒有及時發現這個問題並以最好的方式將彼此拉住回到正確的方向。因此，我們產生的分歧越來越大，影響了彼此的關係，影響了排戲。

所以，導演不能只有在「導戲」。導演需要學習如何用最適合的方式去幫助演員。

