

奇鼎表藝

沉浸藝術之中



夢境與現實的交織

未知的發展和結果

沉浸／浸潤其中，無法自拔

奇鼎事業





目次

Contents

- 02 世界的沉浸式
- 10 沉浸式在臺灣
- 16 真實的沉浸感受
- 18 一同沉浸說故事
- 22 學習單
- 24 評量表



世界的沉浸式

解鎖沉浸式劇場的奧祕



沉浸式劇場（Immersive Theatre）最早源自於英國，又稱「參與式劇場」或「互動式劇場」。有別於傳統戲劇演員在臺上、觀眾坐臺下的觀演方式；演員會在表演空間中移動，而觀眾參與其中，將各種互動性元素用多維視覺與多重感官的體驗融合而成的表演藝術形式。

而表演的場所是非典型的劇場空間，可能是在展場、咖啡廳、酒店等，因此觀眾可以在表演過程中自由的走動、選擇想要觀看的故事線，透過表演和空間融為一體，讓觀眾有身歷其境的感受。



《Sleep No More》觀眾可以自行選擇想要觀看的故事線或喜歡的角色，體驗不同的故事內容發展。

《Sleep No More》演員全場不說任何臺詞，僅靠肢體、眼神和細微的表情變化，以現代舞的方式呈現故事內容。



《不眠之夜》（Sleep No More）

不眠之夜《Sleep No More》是英國劇團 Punchdrunk 以莎士比亞的四大悲劇之一《馬克白》作為故事創作基礎的作品，於 2011 年美國紐約首演，全劇打造一座 1930 年代的麥金農酒店（McKinnon Hotel）供觀眾自由探索，酒店內搭建了許多場景，如：臥室、教堂、墓地、酒店大堂等 90 多個實景房間。

結合燈光、音效以及煙霧等元素，觀眾可以透過面具，近距離觀賞演員細膩的演出，在三小時輪迴三次的劇情演出中，藉由自己蒐集到的劇情片段，拼湊出故事的全貌，最後理出一套屬於自己的劇情脈絡。

關鍵字 舞劇、觀眾帶面具觀看



《Sleep No More》進場時會發給觀眾面具以及抽取一張撲克牌，撲克牌代表入場的順序，數字愈小愈早進場；面具則是在參與演出時必須全場配戴，直到結局才能摘下面具。



Sleep No More Shanghai

Punchdrunk 於 2000 年創立劇團，為沉浸式劇場的先驅，除了表演過程中觀眾可以自由的走動外，場景內設置的酒吧和劇終後的 after party 都深受觀眾的喜愛。

然而 Punchdrunk 宣布《Sleep No More》於 2024 年初停演，但喜愛沉浸式劇場的朋友別擔心，Punchdrunk 在 2023 年推出新劇碼——《The Burnt City》，內容改編自希臘神話的《特洛伊戰爭》，分為希臘和特洛伊兩條故事線，一樣可以讓觀眾自行選擇喜歡的內容沉浸其中！



Punchdrunk



The Burnt City

此外，《The Burnt City》不同於《Sleep No More》
此在較於緊密的寫實空間演出，而是在大型的開放
意象空間中呈現作品，所以觀眾在觀看時，會有完全不
同的體驗與感受。

The Burnt City

Punchdrunk

沉浸式劇場的空間、燈光、人物的造型到演員的情感詮釋，都能看出其用心，充滿氛圍的空間營造，讓觀眾彷彿身歷其境，除了打破戲劇的第四面牆，也讓觀眾參與故事，成為作品的其中一部分。



Alice's Adventure Underground



國王與紅心皇后

《愛麗絲冒險奇遇記》 (Alice's Adventure Underground)

由 英國沉浸式創作團隊——惡童劇團 Les Enfants Terribles 製作，全劇有 4 條路線、33 個獨特設計的場景空間，劇情改編自著名文學作品《愛麗絲夢遊仙境》，結合小丑、木偶、雜耍等表演形式，每一幕劇情分別在不同的空間中上演。透過「吃我」、「喝我」的不同選擇，參與劇情的分線展開一段冒險，並開啟「變大」與「變小」兩段截然不同的奇幻探索之旅。

關鍵字 有吃喝、可互動



愛麗絲



青蛙公爵



瘋帽子與三月兔

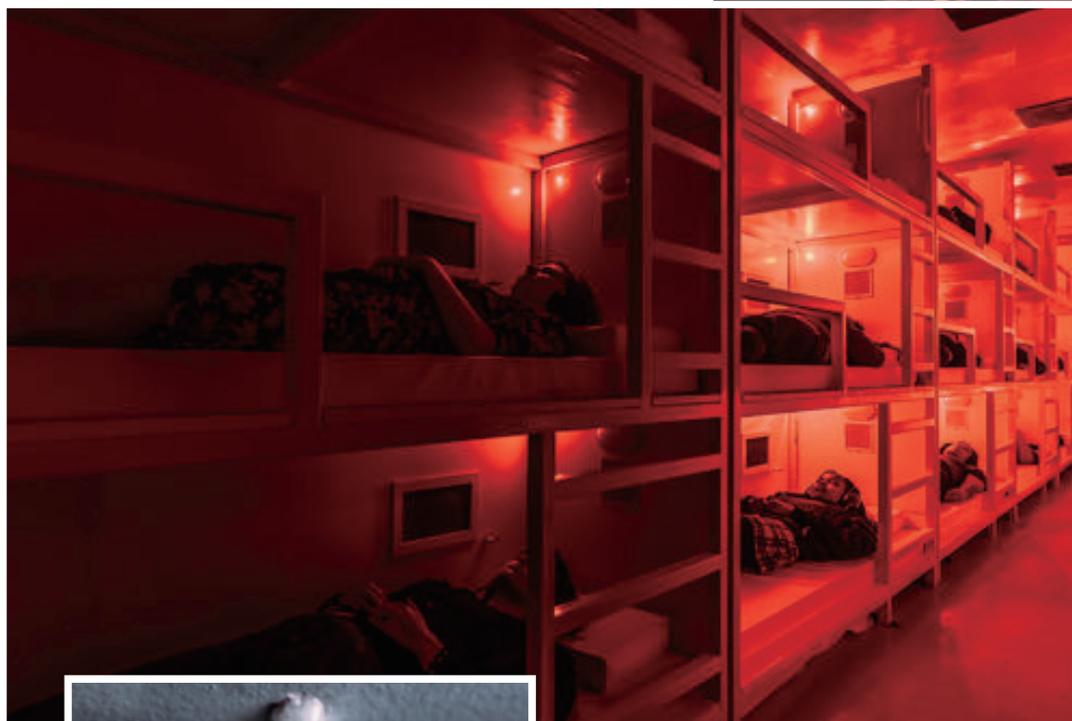


Coma

《昏迷》（Coma）

英國沉浸式體驗團隊 Darkfield，以精準的360度環繞式聲音設計與劇場手法，創造在貨櫃中的實體沉浸式聲音劇場。在30多分鐘的時間裡，觀眾被邀請參加一場集體實驗，參與者們一起進入病房中躺下，戴上耳機感受趨於真實的音場設計，藉由聽覺、嗅覺、視覺的感官，體驗一場魔幻的集體夢境之中。

關鍵字 躺著體驗、聲音藝術



觀眾吃下劇中所提供的藥丸後，一起躺在同一個空間中，從不同的感官體驗「Coma」。



演員會帶領觀眾完成任務，讓觀眾體驗濃厚的參與感。

《火藥陰謀》 (The Gunpowder Plot)

由 gunpowder immersive 推出的作品，帶領觀眾回到 1605 年充斥著危險氣息的倫敦，一群英格蘭天主教極端份子正計劃著炸毀英國國會大廈並殺害當時的英國國王詹姆士一世，這場陰謀最終因為走漏風聲而失敗。

驚心動魄的 110 分鐘沉浸式表演，由現場演員、真實呈現的房間布景和 3 個虛擬現實場景，栩栩如生地呈現當時的英國氛圍。利用 VR 技術和現場表演穿插演出，觀眾可以一同參與過程，並完成任務。

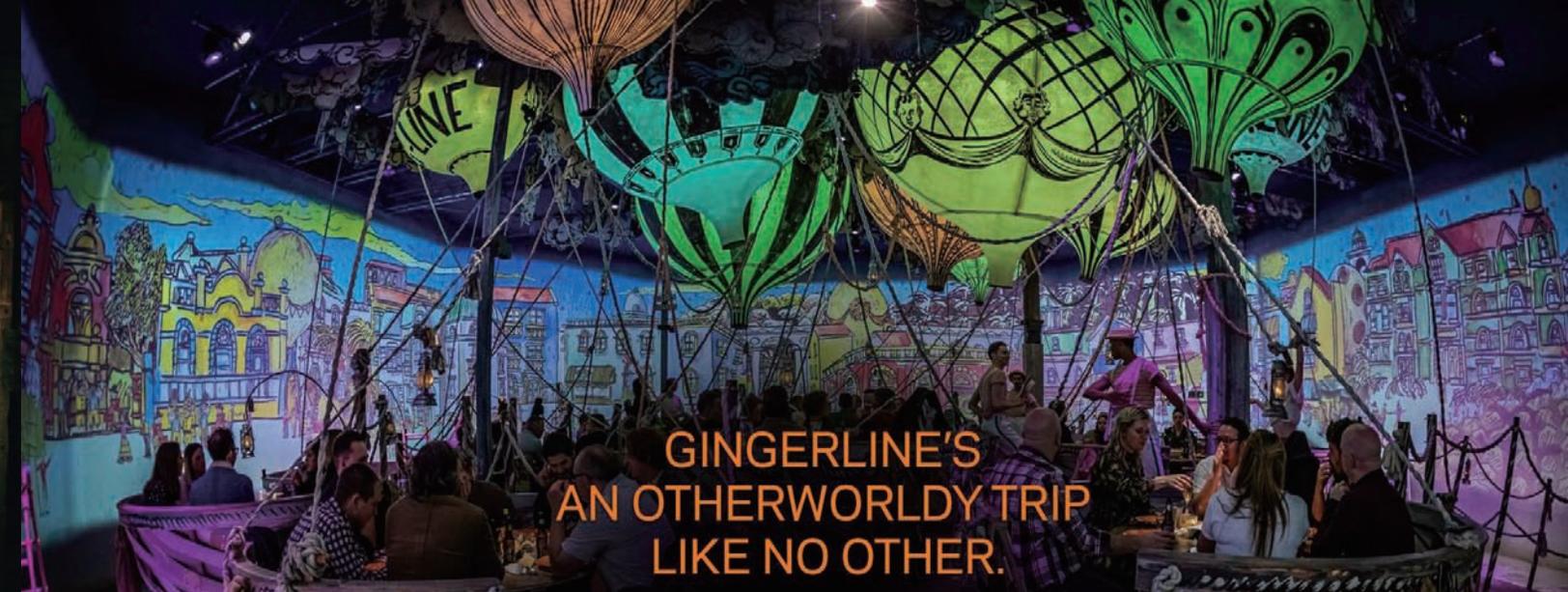


The Gunpowder Plot

關鍵字 數位科技 VR



觀眾戴上 VR 眼鏡，虛實結合讓人有深刻的視覺與體感經驗。



透過 360 度巨型環幕帶領觀眾遊歷世界，提供最棒的視覺饗宴。

《玩味探險家》 (The Grand Expedition)

由 Gingerline 推出的沉浸式作品，全劇藉由創造一個旅程，帶領觀眾進入童話故事書，坐上五彩斑斕的熱氣球，從英國格林威治啟程，途經日本、俄羅斯、巴西，最後飛向外太空。

360 度巨型環幕豐富視覺感官，演員使用歌舞呈現不同國家的風情，結合當地美食，解鎖前所未有的餐飲體驗。

關鍵字 餐飲、歌舞



觀眾乘坐熱氣球的同時，一邊享用美食。



The Grand Expedition

演員在演出過程中，會隨機與觀眾互動。



沉浸式在臺灣

夢境與現實的交織



《微醺大飯店》（The Great Tipsy）

由驚喜製造所創作的沉浸式作品，2019 年於臺灣首演，2021 年更推出新版本《微醺大飯店：1980s》（The Great Tipsy2:1980s）將原本 90 分鐘的微醺體驗改為 120 分鐘，包含 7 間房間及 5 場表演、3 杯調酒和 3 道小點，還有 3 種不同的結局。藉由「微醺」、「表演」、「故事」、「互動」，觀眾可以自行選擇路徑，脫離現實展開獨一無二的旅程，誠實面對自己的故事與經歷，釋放自身的情感。

此系列作品於 2022 年 5 月正式謝幕，但驚喜製造所仍有其他知名作品，如：《無光晚餐》、《落日月台》、《巴黎舞會》，目前都仍有持續演出中。



《微醺大飯店》幕後花絮



演員與觀眾進行近距離的親密對話。

《微醺大飯店》的大廳營造出神秘的氛圍。



無光晚餐



落日月台



巴黎舞會

《福爾摩斯辦案：國會殺人事件》 (Sherlock Holmes: An Online Adventure)

與《愛麗絲夢遊仙境》同樣為惡童劇團所推出，於 2020 年英國首演，2022 年（2022 TIFA）在臺灣推出中文版全劇，皆為線上雲端演出。1 齣命案、5 位嫌犯、超過 100 條線索，觀眾透過演員視訊引導，經歷不同網頁的真實互動，化身為福爾摩斯辦案，展開 90 分鐘的推理、冒險與角色扮演。

結合密室逃脫、電玩遊戲的線上演出，融合沉浸式劇場身臨其境的感受，跟著華生一起偵破案件！



《福爾摩斯辦案：國會殺人事件》在臺灣演出的海報。



透過線上的沉浸式體驗、360度環繞的全景，帶領觀眾穿越維多利亞時代的倫敦，跟著華生一起解開層層謎團。

《華燈初上》（Light The Night）

改編自臺灣 2021 年知名電視劇《華燈初上》，劇情環繞在 1988 年的臺北條通日式酒店「光」，從相關人物的愛恨情仇，抽絲剝繭，找出凶殺案的犯人，以及犯案的背後動機。

而《華燈初上》沉浸式劇場 2022 年在臺灣首演，故事還原電視劇場景、保留原劇中的角色特性，體驗 1988 年時空穿越之旅。在 120 分鐘的體驗內，可以自由穿梭 400 坪空間，探索 20 多個場景，10 種不同的故事軸線，近距離感受 10 位角色愛恨情仇的交織。



《華燈初上》沉浸式劇場

還原電視劇中場景，演員透過精湛的演技，帶領觀眾回到 1988 年感受情慾、偷窺、懸疑性與戲劇張力。



的未來 將何去何從？





真實的沉浸感受

在沉浸式劇場中，如何讓觀眾感覺真實地沉浸在故事中呢？



空間

使 觀眾能身歷其境，打造不同的表演空間，讓觀眾彷彿穿越到了故事中，成為角色的其中一員。而空間的規劃和設計就必須根據劇本故事脈絡展開。

故事：依照主要角色的故事線，還原文本中的場景與情境，根據演出場地進行主空間規劃；其餘的空間可根據其他角色的戲劇稜線做安排。

環境：環境可以是文本中的寫實場景，也可能是主角心理的虛構狀態。根據創意發想，帶給觀眾豐富的环境感受，使觀眾能夠充分體驗戲劇當下的狀態。

天馬行空來沉浸

你有想到哪些故事是具有潛力開創成沉浸式劇場呢？為什麼？

時間

因 為觀眾不再只是坐在有限的空間裡欣賞表演，所以演出過程中必須精準的引導觀眾移動，確保每位參與者擁有最好的體驗，而時間就是最重要的基準，戲劇最後的呈現都會由時間作為主要原則。

路線：根據故事線來規劃路線，不同的路線會擁有不同的時間差，這樣就可以有效的分開觀眾的流動。如果想讓觀眾擁有更多選擇來體驗故事又能保證演出時長，路線的配置會是最好的考量。

硬件技術：演員會根據音效或燈光的變化帶領觀眾將劇情推進，掌握準確的時間，讓演出能順利在設定的時間裡完成。

天馬行空來沉浸

1. 如果要讓觀眾體驗到角色的恐懼，你會怎麼做呢？會如何選擇燈光的顏色呢？會使用什麼樣的音樂風格？
2. 若你是觀眾，你會想體驗角色的哪些情緒呢？為什麼？

設計 體驗

表演：巨大挑高的空間或是狹小緊密的房間，都是演員表演的重要考量。表演者根據想要帶給觀眾的感受，調整表演的力量與情緒。設計一對一環節，使觀眾與表演者更靠近，擁有最私密的交流體驗。

互動：進行遊戲或任務能讓觀眾更快熟悉彼此。透過演員帶領觀眾進行活動，使觀眾可以更快放鬆進入故事情節中，甚至樂意主動投入演出。

多元感官：體驗不只是觀看，更可以透過聽覺、嗅覺、味覺、觸覺達到多元的感官刺激，讓觀眾仿佛成為故事中的一角，體驗當下的一切經歷。

角色扮演：給予觀眾身分，從服裝、道具到故事、臺詞，都讓觀眾參與其中。保留觀眾影響故事的空間，讓觀眾成為故事中的一員，一起創作最獨一無二的演出。





一同沉浸說故事

教學流程



一同沉浸說故事

教學設計	高聖芸 PipiKao 老師
教學對象	七~九年級
教學節數	4 節（每節 45 分鐘）
教學主旨	讓學生透過觀察，創造屬於自己的沉浸式劇場。
教學目標	<ol style="list-style-type: none">1. 學習團隊合作。2. 提升美感素養。3. 能夠勇於嘗試。4. 嘗試思考辦證。5. 學習創意創新。
教學資源	教室（戶外）、麥克風、音箱



第一節

交流

Step1 觀看與被看（20分）

1. 沉浸式劇場當中最重要的就是「對視」，不只是演員需要透過觀看來傳遞情緒，觀眾也透過觀看來感受角色和體驗空間。
2. 可以依照人數安排，分為外圈和內圈。外圈面向裡面，內圈面向外面，內外圈互相一對一對視，每位學生都必須對看彼此至少1分鐘，然後依順時鐘轉圈換人。
3. 請學生靜下心，藉由觀看的過程，感受互相觀看所帶來的感覺。

Step2 分享與討論（10分）

1. 在觀看的過程中，可以發現學生的個性，大部分的人是不太習慣觀看或被觀看。請學生分享自己的感受，並說說哪雙眼睛最令自己印象深刻？為什麼？
2. 教師可鼓勵學生儘量表達自己的想法，引導學生分享在觀看活動當中，所看見的不同面向與感受。

Step3 沉浸式劇場 VS 傳統劇場（5分）

1. 討論為什麼沉浸式劇場會興起，剛剛那樣如此靠近觀看彼此的感覺和在劇場觀看的感覺有什麼不一樣？
2. 聆聽學生分享，教師可在往後的練習中再次提醒學生以上所提到的要點。

Step4 分組挑選故事（10分）

1. 讓學生自行分組或是由教師協同分組，以組內討論的方式挑選出一部適合改編成沉浸式劇場的故事。
2. 引導學生找出故事的主旨，以及如何讓觀眾能夠透過不同刺激來感受到這個主旨所要帶給觀眾的體驗。建議一組人數約8～10位。



第二節

文本概念創作

Step1 故事討論（10分）

1. 將故事分割成四個場景，符合「起、承、轉、合」的脈絡，成為一個完整的故事。
2. 每個場景都必須確定地點（空間）、時長、體驗設計。教師可以依照學生數量或組別考量，將一個場景的故事長度設定約3分鐘左右。

Step2 故事編排（20分）

1. 可以在學校的各處，確認四個場景的具體位置，儘量貼合故事場景的需求，並規劃行徑路線。
2. 教師可以依照校園狀況，在空間上進行擴張或縮小，一切以安全為考量。

Step3 分工（10分）

1. 確認文本與角色分配，其中一位角色必須是引領觀眾行動，務必確保觀眾能跟隨和參與演出。
2. 學生的角色不一定是演員，有些可以負責技術層面，製造場景的意外驚喜、播放音樂或操作燈光，以及設計服裝、妝容、造型等。

Step4 討論（5分）

1. 確認演出的劇本是否有盲點，教師可鼓勵學生利用課餘時間多加討論編排。
2. 教師可視情況給予學生建議，如：劇情的節奏掌握安排、如何帶領觀眾融入劇情等。
3. 如有無法決定事項的組別，教師可直接參與協助分配。



第三節

表演創作

Step1 排練（20分）

1. 各組開始根據角色分配完成排練，並將觀眾的角色和視角編排在故事裡。觀眾是誰？如何觀看演出？可以完成什麼樣的任務？
2. 教師可提醒學生利用手邊可取得的物件，運用在各場景中，增加表演的趣味性。

Step2 技術合成（20分）

1. 將豐富各場景體驗的技術、音樂、燈光或服裝，一同呈現在表演中。
2. 燈光可以是教室的燈、手電筒，或是戶外不同場景的自然光線，教師可引導學生自由發揮。
3. 可建議學生使用藍牙音響播放音樂，方便觀眾在移動中時，能夠聆聽到背景音樂（BGM）。

Step3 討論（5分）

確認學生的表演內容有無盲點，鼓勵學生課餘時間可以多加討論與編排。

第四節

分組呈現

Step1 呈現（40分）

1. 分組呈現。
2. 教師可以推派一位小老師依據觀眾的視角，將學生的表演錄影紀錄保存，方便學生日後可以第三人稱視角觀看自己的演出，也可利用在後續的教學之中，作為參考範例。

Step2 心得分享（5分）

引導學生分享表演者和觀眾兩種角色的視角感受。



沉浸式戲劇文本

- 場景一： _____

- 場景二： _____

- 場景三： _____

- 場景四： _____

文本創作主旨	
沉浸式體驗	(依據自己的組別所運用到元素進行勾選) <input type="checkbox"/> 視覺 <input type="checkbox"/> 聽覺 <input type="checkbox"/> 嗅覺 <input type="checkbox"/> 味覺 <input type="checkbox"/> 觸覺
沉浸式表演元素	(依據自己的組別所運用到元素進行勾選) <input type="checkbox"/> 舞蹈 <input type="checkbox"/> 戲劇 <input type="checkbox"/> 歌唱 <input type="checkbox"/> 互動(遊戲)
燈光氛圍	
音樂風格	
觀眾角色設定	
路線規劃(場景)	
時長設定	
期待給予觀眾的體驗	

學習單

沉浸式創作心得分享

班級 年 班

姓名

座號

為什麼沉浸式劇場近幾年會在臺灣如此盛行？

在這個現象中你觀察到什麼？

創作的過程中發現哪些有趣的事？

作為觀眾最印象深刻的片段為何？

沉浸式劇場是個綜合藝術，你覺得創作的過程中最享受的部分是？為什麼？

請和老師分享本單元心得！



評量表

一同沉浸說故事

評量說明

1. 建議將學生沉浸式劇場創作作品的細節分為二部分評量：① 架構組織編排 ② 藝術呈現手法，亦可依據教學過程選擇部分重點來進行評量。
2. 教師請先判斷學生作品達到哪一個等級後，再斟酌該組距的分數給予評分。例如：學生作品以達標 A 等級之狀況，再斟酌細節表現，給予 94、96 分等。

一、架構組織編排

等級	等級	等級	等級	等級
A	B	C	D	E
百分組距	百分組距	百分組距	百分組距	百分組距
90-100	80-89	60-79	40-59	49 以下
評分重點	評分重點	評分重點	評分重點	評分重點
1. 文本題材新穎。 2. 空間多元安全。 3. 時間精準掌握。 4. 分工有效明確。	1. 文本生動有趣。 2. 空間驚喜利用。 3. 時間穩定準確。 4. 分工清楚明確。	1. 文本簡單清晰。 2. 空間使用單一。 3. 時間略為緊張。 4. 分工普通一般。	1. 文本無趣胡鬧。 2. 空間毫無設計。 3. 時間無法掌握。 4. 分工混亂不明。	1. 文本雜亂無章。 2. 空間混亂危險。 3. 時間失常不清。 4. 分工衝突無效。

二、藝術呈現手法

等級	等級	等級	等級	等級
A	B	C	D	E
百分組距	百分組距	百分組距	百分組距	百分組距
90-100	80-89	60-79	40-59	49 以下
評分重點	評分重點	評分重點	評分重點	評分重點
1. 觀眾積極參與。 2. 演出內容豐富。	1. 觀眾反應熱情。 2. 演出精采有趣。	1. 觀眾回應一般。 2. 演出安全簡單。	1. 觀眾興致欠缺。 2. 演出無聊單一。	1. 觀眾感受不佳。 2. 演出混亂失控。