



圖1 卡羅·哥多尼(Carlo Goldoni
1707~1793) (圖片摘自McGraw-Hill Encyclopedia
of World Drama 2: 1-4)

藝術喜劇之十八世紀的改革——哥多尼的「新藝術喜劇」《扇子》與其排演過程

The Innovation of Commedia Dell'arte in the Eighteenth Century-
The Embodiment of Goldoni's New Commedia Dell'arte and Rehearsing Process of "The Fan"

李其昌 Chyi-chang LI

國立台灣藝術大學戲劇學系兼任講師

在台灣，卡羅·哥多尼(Carlo Goldoni)的名氣不是很響亮；雖然民國八十四年二月間，表演工作坊曾於國家戲劇院演出其劇作《一屋二主》；事隔多年，國人對他還是不太熟悉。反觀哥多尼的出生地義大利威尼斯，對當地人來說，哥多尼對他們的重要性就如同莎士比亞之於英國人一般，「並且對現今威尼斯的兒童來說，他如同是他們的父母，甚至直到現在他仍被稱呼『哥多尼爸爸』。」¹由此可見，哥多尼在義大利受到多麼普及化的歡迎；而且普及的程度，沒有年齡、時間、文化和國界上的差距問題。

哥多尼出生於封建制度沒落的十八世紀初期(一七〇七年二月廿五日)，生長在一個中產階級的家庭；溺世於同世紀晚期(一七九三年二月六日)的巴黎，正值法國大革命期間。處於如此動盪不安的年代，又同處於十八世紀兩個戲劇活力最旺盛的西方國家——義大利與法國；這顯示出憂患的天時與輝煌的地利不斷地在磨練和涵育著一代才子的創作生命。不僅如此，配

合著他本人的執著與敏銳的觀察力，一生近八十七個春秋裡，他的創作量高達兩百五十多本劇作，其中有十部悲劇、八十三齣音樂劇和一百五十多本喜劇。

自百餘本喜劇中，我們挑選出他的另一齣偉大作品《扇子》並予以翻譯，冀望能再一次的介紹這位喜劇奇葩予國人，進而將他的作品搬上舞台，讓台灣的觀眾在劇場親身體驗如同義大利卡布奇諾香濃喜劇味的《扇子》，能在台灣作場飄香。

《扇子》原手稿完成於西元一七三三年，那是哥多尼避走至法國的第二年，也是他為法蘭西喜劇院(Comedie-Francaise)所完成的第一部最好的劇作。《扇子》的主要情節只不過是小事一樁：有一位紳士向心儀已久的小姐敬禮，小姐在回禮時不小心摔壞了手中的扇子；紳士因此而內疚，急切地買下一把扇子想要送還給小姐。所有劇情都僅僅圍繞在於這個焦點，再由此點為基礎配合著「八卦」諷聞的口水戰，使得單

「寫實性喜劇」與「新藝術喜劇」

純的一對情侶戀情，經由「八卦」謠言的侵襲之後，化分為一、二角戀情(迪爾·席卓、凱蒂姐、依法瑞斯多)，另一角四角戀愛(克瑞司皮諾、賈妮娜、各羅那多、依法瑞斯多)；單純的事件所繁衍出來的情節，竟如同蜘蛛網一般，愈結愈複雜，使得劇情充斥著譏諷、對罵、忌妒、誤會、決鬥、特權與鬥智等，差點難以收拾。所幸，經由全村人士的配合，一追查，抽絲剝繭之下，才能將誤會解清，使得「扇」歸有情人，雙雙終成眷屬(凱蒂姐與依法瑞斯多；賈妮娜與克瑞司皮諾)。

《扇子》裏的台詞，最特別的是「口語化」，也就是非常的「自然」。劇中的人物雖有貴族，但是卻不是本劇的重心，反倒是中產階級的人物非常地鮮活，他們的台詞如同俄國安東·契可夫(Anton Chekhov)筆下的人物一樣的寫實，一點都不顯得做作，戲劇的動作百分之八十潛藏在似乎無事的台詞裏，所以必須仰賴導演和演員將它們挖掘出來，並且予以誇張化，以達到舞台上的喜感。

所以，在排戲開始之前，所有幕前幕後人員花了近六週的時間分析劇本，我們依據法蘭西斯·霍奇(Francis Hodge)的劇本分析法挖掘出「對話」內的環境、動作、角色等等重要元素。分析告一段落之後，我們將《扇子》定位為一齣「寫實性喜劇」。

寫實性喜劇是一種哥多尼式的「新藝術喜劇」，因為哥多尼反對傳統藝術喜劇的陋規，諸如：面具的使用、程式化的表演模式，以及荒唐不切實際的劇情等等；他在自己的《回憶錄》裏描述：

面具總是讓人對表演者的動作引起偏見……演員可以做手勢和變化音調，然而他從來不能藉由表情來傳達……不同的感情……【因為這個和其他原因，我企圖】改革義大利的戲劇……我【僅】使用【少數的】面具，並呈現更高貴和更有趣味性的喜感幽默於其他【角色】……隨著時間與耐心，我所帶來的【兩者的】調和：我已經得到滿意。最後可以看到……在短短幾年內，我個人的品味【變成】義大利最普遍和最優秀的。³

哥多尼若手改革藝術喜劇的要點，最重要的是：

- 1 大力提倡廢除程式化的面具，使演員的表情更多樣化。
- 2 禁止演員陳腔濫調的依大綱目編台詞；要求演員依劇本台詞即興演出。
- 3 角色的塑造不再是單純傳統程式化的扁平性格，而是有血有肉的生活化人物。
- 4 劇情發展的前因後果，不再是天馬行空和粗俗不雅；需以可信度高、幽默感強的情節來發展。

歸納而言，哥多尼有步驟性的廢除面具的使用，並將各自獨立的演員，不管明星還是配角，都限制於他一人之場面調度。在他的劇本中，為免演員不適應新的方法，他不但寫出各個角色的台詞，還大略地寫出劇本的「導演計畫」：諸如：演員的上下場、應該對誰說話、台詞的內在動作說明、人物的舞台區位等等。

哥多尼的積極革新，使得藝術喜劇轉型為「寫實性喜劇」，劇中角色有血、有肉、有個性，不再只是程式化人物，亦無善惡二元論；也就是，人人都有可能是好人，也有可能同時是壞人。《扇子》的人物就是如此，例如鄉村女孩賈妮娜，她可以依照自己的喜怒，決定幫忙或不幫忙依法瑞斯多紳士送扇子；另外，羅卡·瑪利納伯爵雖然為了得到黃金盒子而暫時欺騙同事迪爾·席卓，可是瑪利納伯爵的心仍是傾向於繼續幫助他的婚事。

不同於傳統的藝術喜劇定型角色³，例如博士(Dottore)一角，他的性格只被定位為一位賣弄學問的誇張性人物。反觀哥多尼筆下的瑪利納伯爵，他的性格雖建基在舊「博士」的性格上，不過劇情發展至第一幕的第五場，他突破了傳統性格的藩籬，開始好管閒事，扮起喬太守，亂點鴛鴦譜，雖然一如傳統的藝術喜劇的劇情搞砸了一些事，卻也在哥多尼的妙筆下，創新劇情，讓伯爵主動促成了一對佳偶。所以，舊藝術喜劇的人物是扁平的性格，而哥多尼運用這些傳統資產——定型角色與劇本大綱，將之——去蘊存菁後，改良創造出屬於十八世紀的新藝術喜劇——「寫實性人物」及「編劇腳本」。

在首開藝術喜劇「編劇腳本」風氣方面，哥多尼個人所編寫的《扇子》一劇，戲裏的對話、動作、情節，皆順勢而走，絕不矯柔造作。從掉扇、買扇、送扇、失扇、偷扇、騙

扇、得扇、到終於還扇，劇中人物皆被一把扇子耍得團團轉，這讓劇情寫實通順、逗趣十足，一點也不拖泥帶水。

綜而觀之，十八世紀初期的義大利傳統藝術喜劇「已不再能推陳出新，甚且落為粗俗、頹廢」，所以哥多尼憑藉著個人的努力，將舊有的劇情大綱，改寫創新為自己的「編劇腳本」；也解救了一些傳統的定型角色，有計劃性地逐步改革他們為寫實性人物。不但使當時的觀眾批評減少，也讓藝術喜劇得以回復至文藝復興時期的黃金歲月，並且足以影響當代的戲劇家，諸如德國史詩劇場大師布雷希特(Bertolt Brecht)等。據哥多尼的《回憶錄》所述，當時他的作品轟動程度是：觀眾爆滿、增加場次、最後不得不調漲戲

票。因此，他的努力成功了。

（冀望台灣的國劇改革，能以西方戲劇史衰盛為鏡。）■

註釋

- 1 Goldoni, Carlo. *The Fan*. Trans. Frederick Davies. p.v. London: Heinemann, 1968.
- 2 Hodde, Francis. *Play Directing*. 4th ed. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1994.
- 3 Brockett, Oscar G. *History of the Theatre*. 7th ed. P. 292. Boston: Allyn and Bacon, 1995.
- 4 程式化人物：演員在舞台上的動作、面具(化妝)、服裝，都有其約定俗成的意義，使觀眾即刻瞭然演員所扮演的角色為何類定型人物——善良或邪惡之人。
- 5 Stock Characters(定型角色)：演員根據劇情大綱，每次均扮演相同的定型人物，自行發展台詞、動作於舞台上演出。類似中國國劇的演員有自己所屬的「行當」，諸如生、旦、淨、丑。
- 6 布羅凱特(Brockett, Oscar G.)著，胡建恆譯(1974)。《世界戲劇藝術欣賞》。台北：志文出版社，頁273。



圖2 《扇子》第一幕第一場排戲過程(國立台灣藝術大學實驗劇場，高士爵攝影)。



圖3 九十年五月十二日台灣首演《扇子》，國立台灣藝術大學演奏廳。