

怎麼玩「即興創作」

How to Play Improvisation

鄧宗聖

Tzong-Sheng DENG

國立政治大學新聞研究所博士班研究生

壹、即興創作是什麼

「即興創作」對於鮮少接觸戲劇創作的人而言，似乎非常難，而且一般人會認為沒有相當深厚的戲劇素養以及訓練的人，就難以進入即興創作的層次，更遑論在進行戲劇教育時會去思考如何帶領即興創作了。然而，這種對於即興創作的看法，實際上是對於「即興創作」不夠認識。

本文在這裡主要目的就是要闡釋「即興創作」的概念及其在戲劇教育中如何實現。鄭黛瓊（2000）在論及戲劇教學活動的策略時，將即興創作當作一種刺激創造性思考的策略，她認為：

「即興創作是戲劇教學活動中激發學生創造性思考的基礎技巧。整個活動設計從肢體、語言、情緒、情境等方向來發展，許多劇場遊戲都是即興創作的活動。如模仿類型的活動：傳球，選擇一種球類，如籃球，大家練習傳球，學生把球穩住，分成兩組，面對面傳球。這便是一種即興創作。通常語言的即興創作是較困難的。」

這裡對「即興創作」的闡述概念仍相當淺，且她並未深入解釋為什麼傳球是一種即興創作，若一時不察，還會造成對所有戲劇教育活動都會是一種「即興創

作」的教學活動有所誤解。這裡要做的就是試著接力闡釋這樣的觀念，使其更清楚。以其模仿類型的活動例子「傳球」來看，兩人一組，一個人向另外一個人傳球，這意味著即興創作有何特徵呢？若加以詮釋的話，面對面的傳球中，雙方會互相觀察彼此投球的眼神、方向、動作等，以準備接球的身體位置、手掌的運用、接到球的身體移動，但這種球類活動的投與接，不是一種刺激與反應的訓練嗎？這個有何即興創作可言呢？這就是她沒有進一步說清楚的地方。

在這個例子中，「即興創作」的重點在於球類的選擇而非只是投傳球活動本身而已。每一種球類都有其特性與社會的遊戲規則，這決定了我們對這種球類的反應方式。從身體位置的運用來看，在「籃球模式」的情境中，投者與接者是一種夥伴關係，在球隊練習中，雙方相互投傳球練習的目的是要增進彼此的默契以及熟悉度，讓彼此對於身體移動的位置、傳球前的特徵等做熟悉，好使球員在上場比賽面對敵手防禦與抄截時，能夠「即興地」與夥伴相互合作，像是運用敵人不熟悉的「假動作」並暗示隊友接應、跑位等，在「臨場」時能突破敵手的防線或突襲，取得比

賽的勝利。然而將這種「即興創作」的球類換作是「躲避球模式」情境中，投者與接者的角色就比籃球複雜，我們可以認為他們在同隊中練習接傳球，也可以假定他們在不同隊而變為敵人，雙方的關係若不是夥伴關係時，投球者總是會用盡力氣讓對方被自己投出的球擊中，而接球的人會盡力地閃避，有時會在不得已時來接球以自保。投球者會注意接球者身體位置的目的，就不再會是使其接球為目的，投球者會「即興地」增加接球者的難度，而接球者也會在「臨場」作反應，可能是閃避、可能是接球，一切反應，充滿了策略與靈活性。

深入地去澄清後，我們可以知道「即興創作」絕不會是一個深奧的理論，它反而是無所不在、隨時隨地在進行的社會活動。它闡述的是：每個人即使在受限的社會情境下，也會是一個不斷進行策略設計與展現創意的行動者（Bourdieu, 1977），在即興的戲劇創作活動中，劇本本身並不會先於劇中角色而存在，即使存在也不能做為指導，創作的發生是在戲劇參與者之間不斷互動而形成，這也意味著每個參與者，既是劇中人也是成品的劇作者。



作者帶領即興創作活動
(亞凡索攝)

貳、戲劇教育中的即興創作

一、集體創作與即興創作的差別

「即興創作」絕不會是大戲劇家、劇作家或知名演員的專利，然而要討論如何在戲劇教育中進行前，這裡要以「戲劇的集體創作」的教案設計概念為例，說明「即興創作」與「集體創作」的差異。

鄭黛瓊（2000：88）認為，課程規劃以學生為中心時，那麼在執行上會有兩種差異，一種是事先不做安排，端視學生意願為中心發展戲劇活動。另一種則是做較寬廣的教案設計，再進入集體創作。在第一種方式中，教師一方面引導學生討論要發展的主題，虛構人物然後進行角色設定及其社會關係的聯繫，進而以這個主角為對象，融入參與者經歷見聞，進行想要討論的問題，這種方式她認為兼具戲劇治療的作用；第二種方式中，不同之處在於教師會先以各種戲劇訓練活動開始，慢慢地導引到類似第一種的集體創作中。

然而集體創作雖具有開放性，但並非即興創作。戲劇教學活動在社群中經常共享的信念是：由學生為主體並開始設計角色、事件、場景，而在活動後去反省，具有認識生命意義、自我

了解的意味（容淑華，2004），但這種教學導向的方案並非帶領學生去做為一個極具策略且靈活的創作者。所有創作過程在教師導引下產生討論出來的「理論故事」，而非臨場即興反應的「策略故事」。也就是說，教師藉由記錄彼此相互討論的想像，如性格特徵、核心主題事件等，將劇本逐步地建構出來，以基於討論下的「理論」做為「劇本敘事」的主軸，然後由學生演出來，但此種忽略了以戲劇創作參與者，本身實際排練的情境中，會有臨場即興反應的創意。

不可否認的是，集體創作在教學中比起只按照劇本來進行的訓練，更具創意與開放性，而其使學生在創作過程中自我了解與肯定也具有教育價值，但這類型的創意終究不能算是即興創作。即興創作具有開放性的特質，更具有臨場、隨機應變的特性。

二、即興創作的遊戲感

即興創作具有的遊戲感，這遊戲感絕不只反映在人物設計與劇本的創作上而已。從事即興創作教案設計前能認識這個概念，那麼教案的設計就會容易得多。怎麼說呢？這裡有必要將戲劇的本質做一個討論。這裡以波蘭戲劇家格洛托夫斯基（Grotowski，

1968；魏時譯，1993：160），提出的質樸戲劇（poortheatre）的本質開始思考：

「……戲劇是什麼？戲劇的特質是什麼？戲劇能辦得到，而電視和電影所不能辦得到的是什麼？兩種具體的觀念歸結為：質樸戲劇與違反常規的演出。經過逐漸消除被證明是多餘的東西，我們發現沒有化妝、沒有別出心裁的服裝和佈景、沒有隔離的表演區或舞台、沒有燈光與音響效果，戲劇是能夠存在的。沒有演員與觀眾中間感性的、直接的、『活生生』的交流關係，戲劇是不能存在的……」

戲劇其特殊之處，就是比電視電影多了「臨場感」，這種臨場感並非指電影電視中建構出來似乎比真實還要真實的聲音視覺效果，這裡的臨場感是指演員與觀眾互動當下的交流關係。即興創作即具有這種感覺，每個即興創作的劇碼就像是一個遊戲，在劇本還未定案前，每個參與者（包含了觀眾），都會是劇情的創作者之一，都可以穿插在情節設計中，那種在遊戲過程中的互動創造是必須的，創造出來的情節、事件是偶然的，絕非預先可想出來的。因此一個極具遊戲感的「即興創作」不但要讓劇本具有開放性外，也要讓參與者的身體、

感官與其互動的環境（其他演員、道具、身處環境）具有開放性。

參、怎麼玩即興創作

「……消除那些本身有生命力的可塑性成分（即是說體現為獨立於演員活動之外的一些東西），引導演員走向最基本的和有明顯目的的創造。演員使用有控制的姿勢，把地板變成海洋、把一張桌子變成懺悔室、把一塊鐵變成生氣蓬勃的夥伴等等。消除音樂，不用演員演奏，通過和諧結合的聲音和物體的撞擊，使演出本身得以變成音樂。我們知道，劇本本身不是戲劇，只有通過演員使用劇本，劇本才變成戲劇——就是說，多虧語調、多虧音響的協調、多虧語言的音樂性能，劇本才能變成戲劇…」（Grotowski, 1968；魏時譯，1993：162）

即興創作如何在教育中實踐呢？這個問題在概念上做了澄清後，實踐的層次上就不會那麼困難了。首先，戲劇教育活動中，設計的重點是促使學生發揮想像力，想像力的發揮原則就是「實踐規則、改變與破壞規則與再建規則」。所謂的規則，借用維根斯坦的說法，規則在我們使用的言語裡，並且表徵（represent）了我們的「生活形式」（Life-form），語言就像是工具箱的工具一樣，雖然有習慣的意義與功能，但是真正的意義與功能，仍可能因應情境不同而變化（Wittgenstein,

1963）。就像是椅子在我們的生活中，它設計的目的是給用來坐的，冰箱設計的目的是用來儲存食物的，但是在我們實踐這樣的規則時，我們往往會因應情境，而改變或破壞了原本設計者的目的。以椅子為例的話，它可能在我們危機的情境中會變成攻擊人的武器、想要到高處拿東西的時候變成了我們的墊腳石；而冰箱經常使用後，加了一塊磁鐵，它的功能就不只是儲存食物，反而是家庭主婦的放置單張食譜的看板或是備忘錄。這些簡單的例子主要想闡明即興創作的教案設計首重想像力的發揮。即興創作重視參與者之間、參與者與環境之間彼此互動下而產生的產物，而即興創作的信念是相信：「每個行動者（演員）在特殊情境下會發展各種靈活的策略」，來進行創作遊戲。因此若想在戲劇教育中，讓「即興創作」本身能連續發展成完整的故事，那麼仍需要一些時間進行訓練。

一、訓練原則？開放演員在「情境下的創造性反應」

「……演員的學習必須跟別的演員學習，他的人物創造必須跟別的演員人物創造一同進行。因為最小的社會單位不是個人，而是兩個人，即使在生活裡我們也是互相創造的……」（Brecht, 1948：5；張黎譯，1993：25）

訓練的原則，主要就是開放學生（演員）對於情境下的創造性反應。也就是當學生在假設的情境中進行戲劇活動的時候，情

境下的人、物都將會是學生因應情境變化下發揮即興創作的對象。這裡簡單地以「道具」的即興創作來看，我們可以在教室擺一組日常生活中經常使用的物品，如花盆、掃把、書本、枕頭、電線等等於教室內，這些道具根本無法事先想到要怎麼用。接著讓學生兩或三人一組，抽籤決定其所在的情境事件內，像是被追殺、求愛等，那麼學生則必須彼此分配扮演情境中的角色。

以被追殺的情境為例，被追殺的那位學生可以使用這些道具或現場的環境來與扮演復仇者的學生相互鬥智，我們想像學生們可能會有兩種沒有創造性的反應，一種是馬上被復仇者殺掉、另外一種就是立刻把復仇者殺掉，有這兩種結果的話，教師要去避免，而是要讓學生們充分體會到情境中自己是一個充滿靈活與策略運用的行動者，如此的訓練才會對未來的集體即興創作有所助益。以求愛的例子來看也是一樣，各種道具的限制，也可以讓學生當下發揮想像力，用現有的物品與動作的設計，來表示愛意。

在卓別林的表演中，有許多設計經常是即興創作的產物，像是他的「拐杖」經常會有些特別的用途，像是擊退敵人、製造窘境等等。當學生能夠體認到即興創作的創造性在於自身與情境中的行動者、物件或道具互動後，就可以進行短篇戲劇的創作了。

這裡要強調，以「道具」為例子，只是要方便說明「即興創

作」的實踐狀態而已，實際上在「即興創作」時，任何語言、動作，都是情境下與「道具」一樣一起進行即興創作的，這些不是分離的，是整體的。

二、沒有導演，每個人都是演員

即興創作在戲劇教育活動，對於學生而言，已經不只從生活中將自身經驗觀點反應在戲劇作品中，而且還讓學生進行一連串新的經驗。戲劇的功能在教育中不只是治療過去的創傷、強化學生的自我肯定而已，它還是讓學生在充滿規則框架束縛的社會中，體驗戲劇活動帶來新的經驗與創意。

即興創作中的每個成員，不應該太重視區分其職能，像是誰是導演、誰是演員、誰是劇作者，在即興創作中，每個人都是演員、也都是導演（如果說導演扮演觀眾的角色的話）、也都是劇作者。在剛剛提到Grotowski的觀點中已經說明，戲劇的本質在於演員與觀眾，而觀眾實際上也可以是演員，像是在台下的反應會引起演員對於自身表演的修正與加強或者是演員選擇與觀眾互動共創當下的腳本。每一次的排練所創造的經驗，會使演員在「戲劇情境」下，感受到身為人的靈活性與創意性而非只是練習「戲劇台詞與動作」而已。

即興創作的目的，不只要培養自學生自發性的表達創作而已，它還鼓勵學生從事「破壞與改變規則」的臨場反應。儘管，即興創作絕不是預先構想好才去

從事表演，但在教學上初步仍可按照幾個步驟實施（張曉華，1999）：

- （一）設計問題與事件：設計一個問題或事件，有了問題與事件，就能使師生產生共同努力的目標。
- （二）專注策略發展：由參與者運用想像，或共同合作討論，以實際表演行動來發展解決問題的策略。
- （三）即興素材應用：即興的素材可以包括台詞、人物特徵、道具、服裝、場景等，在策略發展的過程中，教師鼓勵學生多應用這些素材來發展臨場策略。
- （四）分享與複演：參與演出的人，彼此討論實際排練時，有趣或極具創意的動作、對話、道具、服裝與場景等應用。經過多次複演後，將演出條件大致固定下來，供觀眾欣賞。

肆、小結

即興創作不難，難於掌握剛剛所提的概念與實踐精神。因此若有教師帶領即興創作時，應該將即興創作的課程目標訂在「開放的創造性經驗」開啓上。而每學期末要求學生呈現的成品，實際上就像看待實驗性的作品一般，沒有任何的評量標準，除了學生們在即興創作過程中，展現了「遊戲感」，勇於「改變或破壞規則，在其特殊的情境中再建構

一套好玩的規則」。

即興創作的作品是由全體參與者共同「玩」出來的。那麼，如何維繫團體成員間的關係及發揮創意的可能，考驗著共同參與者的智慧。寫到此，發現「即興創作」仍舊難以言傳，不過相信每位戲劇教育者若能抱持即興創作的精神，那麼可以隨時隨地「靈活地」發展出適合當下的教學策略。

■參考書目

- 容淑華（2004）：教育劇場是學習社群的典範？。美育雙月刊，142，70-77。
- 張曉華（1999）：創作性戲劇原理與實作。台北：成長基金會。
- 鄭黛瓊（2000）：「戲劇教學活動」的實際與理論初探。美育雙月刊，114，86-91。
- Brecht, B. (1948)：戲劇小工具篇（張黎譯，1993）。載於童道明主編：現代西方藝術美學文選——戲劇美學卷（pp. 1-38）。台北：洪葉文化。
- Grotowski, J. (1968)：邁向質樸戲劇（魏時譯，1993）。載於童道明主編：現代西方藝術美學文選——戲劇美學卷（pp. 155-167）。台北：洪葉文化。
- Bourdieu, Pierre. (1977). *Outline of A Theory of Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wittgenstein, L. (1963). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell.