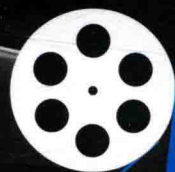


魏 微 → 著 辽宁美术出版社



动画基础教程系列丛书 / 动画即兴表演

THE BASIC COURSE OF ANIMATION SERIES

THE IMPROVISATION
OF
ANIMATION

THE BASIC COURSE OF ANIMATION SERIES

动画基础教程系列丛书 / 动画即兴表演

THE IMPROVISATION OF ANIMATION



魏 微 → 著
辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画即兴表演 / 魏微著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2016.7

(动画基础教程系列丛书)

ISBN 978-7-5314-6905-6

I. ①动… II. ①魏… III. ①动画片-表演艺术-教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第167168号

出版者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳博雅润来印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 6

字 数: 20千字

出版时间: 2016年11月第1版

印刷时间: 2016年11月第1次印刷

责任编辑: 童迎强

封面设计: 彭伟哲

版式设计: 童迎强

责任校对: 薛 力

ISBN 978-7-5314-6905-6

定 价: 50.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

21世纪全国高等院校动漫游戏专业
“十三五”精品课程规划教材

学术审定委员会主任

张会军 北京电影学院 院长
孙立军 北京电影学院 副院长
中国动画研究院 院长

学术审定委员会副主任

李剑平 北京电影学院动画学院 院长
曹小卉 中国动画研究院 常务院长
黄勇 北京电影学院动画学院 副院长
孙聪 北京电影学院动画学院 副院长

学术联合审定委员会委员 (按姓氏笔画排列)

孙立军 曹小卉 卢斌 李亮 马华 徐铮
何澄 叶风 孙立 黄颖 陈静晗 张丽
马欣 刘阔 孙聪 孙悦 韩笑 李晓彬
葛竞 董安安 王玉琴 黄勇 於水 姚非拉
王庸声 陈山 吴冠英 徐迎庆 梅法钗 戴铁郎
余为政 马志辉 余紫咏 邓进 杨成文 王英杰
杨阳 高群 周著 时娟 李媛 王东
常利群 王文慧 邵照坡 高旺 凯文·盖格(美国)
史蒂文(美国)

学术审定委员会委员

肖永亮 北京师范大学艺术与传媒学院 副院长
王钢 同济大学传播与艺术学院动画系 主任
林超 中国美术学院传媒动画学院 副院长
于少非 中央戏曲学院舞台美术系 主任
吴冠英 清华大学美术学院信息艺术设计系 主任
仲星明 上海大学数码艺术学院 院长
洪涛 人民大学徐悲鸿艺术学院动画系 主任
贾否 中国传媒大学动画艺术教研室 主任
龙全 北京航空航天大学新媒体艺术学院 院长
梅法钗 宁波大学科技学院艺术分院 院长
李益 重庆邮电大学传媒艺术学院 副院长
李广华 北京北大方正软件技术学院 副教授
王健 长沙理工大学设计艺术学院 副院长
祁焱华 武汉工程科技学院 院长
章翔 武昌工学院艺术与设计学院 院长
宁绍强 广西师范大学设计学院 院长
谭明祥 华南农业大学动画系 主任
李国庆 黄冈师范学院艺术学院 院长
刘永平 内蒙古师范大学美术学院动画系 主任
王若鸿 西安工业大学艺术与传媒学院 副院长
施丽娜 杭州职业技术学院动漫游戏学院动漫设计系 主任
隋津云 山西传媒学院动画系 副主任
唐丽娜 沈阳城市建设学院建筑与艺术系 副主任
袁晓黎 金陵科技学院动漫学院 院长
姜仁峰 河北美术学院动画学院 院长
东会峰 陕西培华学院 院长

序 >>

当今时代正经历着被互联网全面改变的一次革命，中国也成为全球创意产业成长速度最快的地区，动漫、游戏、互联网以及娱乐产业高度融合，文化品牌影响力和综合实力飞速提升。国家高度重视并推动文化产业发展，丰富、活跃的市场资源使得中国也成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

随着中央颁布并实施一系列推动文化产业和针对动漫游戏产业发展的重大政策举措，中国动漫游戏产业已经驶入发展的快速车道有目共睹，正展示着旺盛的生机和活力。在产业快速发展的同时，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

中国动漫游戏产业教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家新闻出版广电总局等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近500所，在校学生40余万人，每年毕业生大约5万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

在动漫游戏教育规模急速扩展的同时，提高质量已成为当务之急。特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才的培养模式加以改革和突破，希望动画学院能发挥行业领军作用，设置面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫游戏人才的新要求和中国动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系是北京电影学院一直探索与思考的重大课题。中国的动画游戏产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。北京电影学院中国动画研究院保持对行业的敏感度和与时俱进的思维高度，在2014年召开的“中国动画研究院动画理论体系构建研讨会”中提出，构建起动画美学、创作、教学理论体系框架的全方位探索模式。

本系列教材便是对教育改革和教材创新的一次实践和经验的汇总。基于北京电影学院具有影响力的平台，汇聚了一大批一线优秀教师，根据高校的不同需求以及学生、读者的反馈，努力编写好这套教材。衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写中，共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画游戏产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。

北京电影学院副院长、中国动画研究院院长

前言 >>

「动画——从即兴开始

以往的动画制作是什么样的呢？

编剧们深夜独自一人痛苦地伏案写作

导演为了一个镜头画了几千张却还是看不到效果

动画师们绞尽脑汁地设计动作却似乎并不怎么奏效

枯燥？乏味？没意思？没想法？

其实动画也可以在游戏中进行，这本书就是介绍即兴戏剧这样一种独特的创作手法，也是欧美国家现在最流行的创意思维训练方法。大到好莱坞各大制片厂，小到三五人的工作室，处处都是依靠这种神奇的方法创造出一个又一个奇迹般的想法和创意。这就是——即兴戏剧。

“即兴戏剧 (improvisational theatre) 起源于意大利，是一种没有剧本的创作表演形式。往往表现在电影或是舞台戏剧中，演员不依靠事先写好的剧本和台词而是根据现场情况自然流露出动作和对白进行表演，也是没有排练就向观众演出的一种戏剧表演形式。演员可根据自己所扮演的人物，结合当时的舞台情况和观众反应即兴进行剧情的处理，随口编台词。在这样的思路下，使得整个故事的呈现从创作到表演，一切都发生在观众眼前。因为剧情无法提前预知，即兴表演往往天马行空，出现令人意想不到的舞台效果。”

即兴戏剧独立成为一种戏剧门类，从诞生到现在已经有50年的历史。即兴戏剧的应用非常广泛，尤其在欧美，除了可以作为剧场的即兴表演项目之外，还有依靠即兴方法创作的电视剧、网络剧，以及娱乐栏目、脱口秀栏目等。即兴戏剧训练通过大量沟通、协作以及创作的练习，激发人自发性的创造力。纯粹的即兴戏剧的形式是不做任何的准备和排练，参与的演员按照即兴戏剧的技巧，随着场上氛围的变化，以协作的精神即兴创造场景、对话、动作和剧情推动，演员即兴感受并塑造人物性格、关系以及情绪并及时反馈表演，进行短篇或者长篇的舞台戏剧。即兴戏剧在欧美已经成为剧场演出非常重要的组成部分之一。

你可能没有看到过真正的即兴戏剧表演的现场，但是你肯定看过《玩具总动员》《疯狂原始人》《功夫熊猫》等家喻户晓的动画片。要知道即兴戏剧既是一种表演形式也是一种创作模式，在这些动画的创作过程中，都隐藏着即兴戏剧的小火苗。在欧美，专业演员和编剧们大都接受过即兴戏剧的训练，并用即兴剧的方法开发剧本、创作影视作品。在欧美，电影、电视剧、动画、游戏的创作往往就是依靠即兴戏剧的方式和方法进行集体创作的。

皮克斯大学院长 Randy Nelson曾这样评价这种创作模式：“即兴戏剧的两大原则是我们创作的方向。接受（队友）的所有建议……让你的队友出彩，这简直太棒了！”

在《疯狂原始人》的参观会上，主创兴奋地介绍着：“即兴戏剧是动画的一个重要环节。很多演员的即兴创作最终都进入了动画电影，比如《疯狂原始人》中的Eep的角色，她的面部表情和习惯性动作，都是根据配音演员Emma Stone的即兴表演所创造出来的。”

用即兴戏剧的方式做动画，已经成为了主流。与此同时即兴戏剧还是一个创意集散的爆炸点，通过即兴的创作方法，所有人都会发现创新离我们并不遥远，人人都可以成为天才。

未来是创新的时代，“大众创业”“万众创新”，从政府到媒体到社会再到个人都逐渐发现创意创新对国家发展和个人成长的重要意义。即兴戏剧就是万众创新的最好工具。它是大众的戏剧，人人的戏剧，每一个人只要愿意并接受一定的训练都可以成为即兴戏剧表演的演员，它不仅能够帮助文化创作者，更是团队合作、项目开发的好帮手，甚至可以作为亲子教育、医疗康复、心理辅导等社会项目的辅助。同时即兴剧的课程也已经被哈佛商学院、多家全球500强企业采用，成为教育培训、拓展训练、企业培训的主要课程。

如今，即兴戏剧已经深入美国校园、社区、艺术院团，甚至被广泛应用到工商管理和产品开发的领域，成为美国全民戏剧重要的组成部分，成为美国创意软实力的重要保障。

即兴能力直接决定创意的水平。即兴戏剧的训练强调的是培养学员的自发性，而这种创作自发性也直接决定了创意创新效果。我国要提升全民的创意能力，发展本国的创意软实力，开展全民的即兴戏剧普及工作是不可多得的一套科学方法。同时即兴戏剧未来也会在社群化、网络化的创意与创业领域发挥重要力量。

目前，我国在即兴戏剧的教学和课程设计上面还是空白，对即兴戏剧的认识在中国的戏剧表演领域刚刚开始，在动画创作和创意领域更是无人问津，缺乏中文的一手资料。本书集合了欧美国家的相关资料、课堂教学的经验和即兴戏剧工作坊的实践，按照中国学生的思维习惯和课堂教学方法，希望能够为戏剧教学做出一份自己的努力。本书撰写得较为仓促，有些理论还不够完善，在此抛砖引玉，希望各位读者和老师能够不吝指正。在此衷心希望即兴戏剧将来可以在中国高校和各大培训机构快速地传播和推广，并为提升中国的创意软实力贡献力量。

目录

contents

序

前言

第一章 即兴戏剧和动画表演概述 001

- 第一节 什么是即兴戏剧 / 002
- 第二节 当代西方即兴戏剧的发展历程 / 004
- 第三节 即兴戏剧的地位和教育现状 / 007
- 第四节 即兴戏剧的广泛应用 / 008
- 第五节 用即兴的方式做动画 / 010

第二章 即兴戏剧的原理和方法 013

- 第一节 即兴戏剧表演创作理论基础 / 014
- 第二节 即兴戏剧表演创作方法 / 018
- 第三节 生活的真实，戏剧的真实
——即兴戏剧的真实与动画的真实 / 020
- 第四节 即兴戏剧动画表演创作组织与文化建设 / 026
- 第五节 即兴戏剧热身的游戏 / 028

第三章 即兴戏剧与动画表演创作 030

- 第一节 动画表演中的角色与性格创作 / 031
- 第二节 动画表演中的动作与肢体表演创作 / 051
- 第三节 动画表演中的位阶与关系 / 064

— 第四章 对动画表演的再创作 067

第一节 运用即兴戏剧完善角色目标 / 068

第二节 运用即兴戏剧强化角色面临的障碍 / 071

第三节 运用即兴戏剧提升情节 / 073

第四节 用即兴戏剧完成动画集体表演创作 / 073

第五节 真人对动画表演的二次创作热身游戏举例 / 074

— 第五章 动画表演的跨文化传播 075

第一节 动画作品的跨文化传播 / 076

第二节 迪斯尼动画《花木兰》的跨文化传播 / 077

第三节 与跨文化传播相关的游戏练习 / 079

— 第六章 案例分析 080

《疯狂动物城》即兴戏剧的视角进行全片动画表演分析 / 081

后记

即兴戏剧和动画表演概述



练一练

一 本章概述 >>

本章的教学重点为即兴戏剧的概念、发展和广泛应用，尤其是即兴戏剧对于创作和开发动画有着怎样的创新和深远意义。明晰了这些基本的概念和历史，能够帮助学生更好地理解即兴戏剧这门艺术，为今后的学习打下基础。

一 建议课时安排 >>

3 课时

第一章 即兴戏剧和动画表演概述

第一节 什么是即兴戏剧

即兴戏剧 (Improvisational Theater, 简称 Improv 或 Impro), 为了区别于当下中国表演课堂的即兴表演, 以及历史上出现的意大利假面即兴戏剧, 我们可以将之命名为当代西方即兴戏剧。

即兴戏剧是没有剧本的表演。即兴戏剧的演员在舞台上, 与观众展开多元化互动, 演员引导观众“创造”命题, 演员与观众“合作”, 在简易的舞台上现场加工一段未经“打磨”的小品。

即兴戏剧的表演可以非常自由, 解除了道具、舞美及舞台背景的限制, 除了考验演员的表演功底、肢体表现力外, 还考验演员之间合作的默契、现场沟通、倾听、传递信息, 即兴戏剧演员能够机敏地应对当下的突发情况, 并及时做出反应。

戏剧的创作、表演, 演员间的合作在同一时间完成, 并且给观众即刻呈现出内容和角色目标清晰的戏剧作品。要求演员间有较高的配合度, 同时演员自身也需要具备较高的表演素质和创作能力。要求演员通过场上的资源 (表演搭档、即时的剧情进展、集体创作的信息) 以及自身的资

源 (知识储备、态度、对即兴戏剧规则的熟练程度、对场上搭档的熟悉度) 的结合, 并通过理

智、肢体、情感以及灵感的创造带动剧情的发展。

即兴戏剧是一种集体创作,



即兴戏剧的表演现场



即兴戏剧的表演现场

不仅对表演者的个体素质要求较高，更要求表演者之间有较强的默契及团队精神。

如果作为戏剧呈现，演员将带领观众一起创造和发现剧情。演员们在一种犹如观看体育赛事一般的不确定性，在即兴灵感的创造刺激感中、在演员们的经验和配合下完成长篇或短篇的戏剧作品。

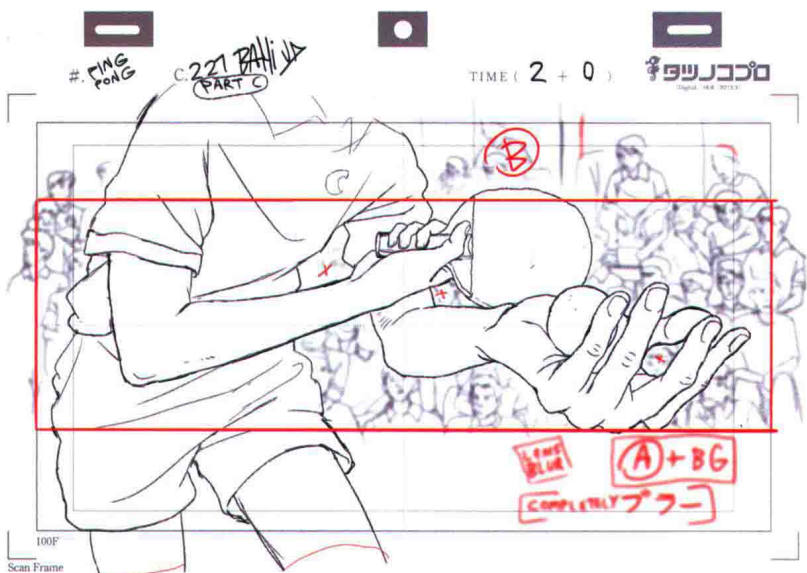
综上，当代西方即兴戏剧与我们所熟知的中国表演课堂上的即兴表演已经有了本质的区别，其最主要的区分就是戏剧呈现的目标不同。中国表演课堂上的即兴表演主要是为了训练演员的反应和表演细节的真实性，主要锻炼的是演员个体，并不强调其喜剧作品的创作性、最终的戏剧的完整性。

即兴戏可以被归纳入剧场戏剧，就是因为其戏剧的完整性。即兴戏剧有明显的剧情、人物角色与性格、关系与戏剧目标，长篇的即兴戏剧甚至会有戏剧高潮、悬念的设计，以及多维度的心理位阶以及角色关系。

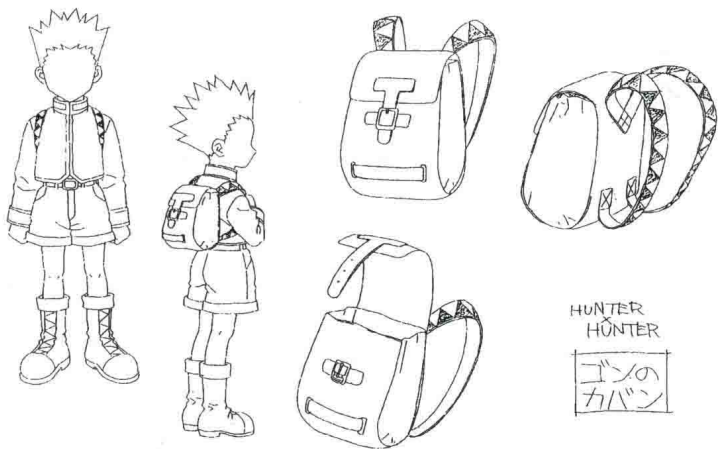
一次即兴戏剧成功与否与表演者的创作能力是分不开的。反过来平时参加即兴戏剧的训练也可以大幅度提升参与者的创作能力，尤其是集体创作的能力。不同背景和思维习惯的人往往可以碰撞出超越个体的火花。西方即兴戏剧在欧美已经成为重要的戏剧创作方法之一。

同样，因为动画表演是一种间接的表演艺术，通过绘画或者手工艺艺术作品刻画的角色表演来呈现剧情。不仅要追求角色的可信度以及真实感，更多的时候要完成真人角色达不到的创新性

设计，以及富有想象力的表演。动画角色的设计和表演往往成为中国动画创作者的瓶颈。这就需要创作者本身对表演有一定的了解，并且通过集体创作的形式超越个体的想象力。



动画流程中的设计稿



动画流程中的设计稿

即兴戏剧的出现为动画创作的创新提供了一种新的解决方案，即兴戏剧“YES AND”的原则，将不同角度的观点和灵感统一起来，并快速推动和提升剧情。

本书将研究对象重点聚焦在西方即兴戏剧对动画表演创作的应用上。主要通过介绍即兴戏剧的表演创作方法与动画创作相结合，从而帮助从业者提升中国动画的表演创作能力。

第二节 当代西方即兴戏剧的发展历程

在欧美，当代西方即兴戏剧和我们所熟知的即兴表演都在大的即兴范畴之中，当代西方即兴戏剧经过长时间的流变发展已经逐渐成为了独立的戏剧门类，成为一种比较纯粹的即兴形式，有着深厚的理论支撑和教学体系。

要确认研究对象和目标，首先要梳理当代西方即兴戏剧的发展历程。中国和西方在戏剧的发展进程中都较早地出现了即兴的形式，这与喜剧的发展密不可分。

一、萌芽期——由喜剧突变而来

西方最早有据可查的即兴形式是公元391年在意大利古罗马时期出现的Atellan闹剧，后来在漫长的中世纪中沉寂。文艺复兴

时期出现的意大利假面即兴喜剧(The Commedia Dell' Arte)被认为是当代所有即兴表演形式的始祖。其喜剧的表演已经具备了大量的与当代西方即兴戏剧相通的元素。

意大利假面喜剧兴盛于16世纪至18世纪，以即兴表演见

长，有阿莱基诺、潘达隆、博士等几种类型化的角色，分别戴有不同的假面。如阿莱基诺的特点是地位低下、聪明狡黠、巧舌如簧，《一仆二主》中的仆人即以此为名。

而在中国最早有据可查的即兴表演形式是唐朝的参军戏，参



意大利假面喜剧表演



中国唐朝的参军戏俑



中国唐朝的参军戏俑

军戏与古罗马的Atellan闹剧以及意大利假面即兴喜剧有异曲同工之处，都通过戏弄和嘲讽一类人起到搞笑的作用。之后宋代的杂剧、明清传奇、近现代相声、地方曲艺都多多少少会有即兴的成分。

在历史上即兴表演的诞生和发展伴随着喜剧的诞生、戏剧民间化、社会稳定和文化开化，随着专制和社会动荡沉寂等待着下一次文艺复兴再次萌芽。

二、发展期——19世纪后的广泛应用

19世纪末，俄国戏剧表演理论家——斯坦尼斯拉夫斯基在其表演体系中，吸收了即兴表演作为训练演员的一种方式，并将表演的真实性作为表演成功与否的重要标志。伴随着好莱坞电影发展，大荧

幕对细节会无限地夸张与夸大，这种更接近生活真实的表演体系，逐渐取代了莎士比亚时代戏剧夸张的肢体和表情表演。



俄国戏剧表演理论家——斯坦尼斯拉夫斯基

即兴表演在好莱坞也随着李·斯特拉斯伯格德、埃特拉·斯特勒、乌塔·哈根、桑德福·梅斯勒(Sanford Meisner)等美国的戏剧教育家，对斯坦尼表演体系的继承发展在表演课堂上推广开来。

同时在美国民间，19世纪末，喜剧巡演艺人也已经开始根据观众的意见进行即兴的喜剧表演。

但到此为止，所有的戏剧舞台的即兴行为只能说是即兴表演，还都称不上是我们所研究的当代西方即兴戏剧。

三、成熟期——19世纪末到20世纪中期形成理论体系

在19世纪末至20世纪中期，美国开展了一场大规模的教学改革运动——“进步主义教育运动”。教育目标由成绩、学分等外部刺激转向自发性动力，以及如何实现自我价值的素质教育。1916年戏剧教育开始进入美国的课堂。为了提升孩子学习戏剧的主动性，以及更好地参与与体验，戏剧表演练习被改编成了一系列的表演训练游戏。这些训练目标清晰，规则简单，但具备很高趣味性和表现性的游戏深受孩子们的喜爱。

20世纪40年代，美国戏剧教育大师薇欧拉·斯普林将这种游戏化的训练方式不断完善和发展，开始运用到成人的戏剧教育领域。

每一个即兴戏剧的游戏都有自己的规则与目的，有的是用来训练演员专注倾听，有的是用来训练演员形、台、声、表等表演基础，有的是训练演员塑造角色和关系，有的是为了训练演员的合作和交流，更有一部分游戏本身就具备观赏性。20世纪60年代薇欧拉出版了《剧场即兴剧》一书，促使即兴戏剧作为独立的戏剧门类而诞生。之后她与儿子保罗·希斯先后创办了“指南针”剧场和“第二城市”剧场。第二



在西方，“即兴戏剧”已经成为了一种儿童教育和思维拓展训练方式，成为成长教育的必修课。



美国戏剧教育大师薇欧拉·斯普林



在西方，“即兴戏剧”已经成为了一种儿童教育和思维拓展训练方式，成为成长教育的必修课。

场城市剧场更是成为美国最成功也是最悠久的即兴戏剧和喜剧演员培训机构，为当代美国好莱坞影视和动画行业输送了大量的喜剧和创作型人才。

薇欧拉·斯普林奠定了当代

即兴戏剧的基础后，有大批量的学者、演员和创作者投入即兴戏剧的研究中来。比较知名的包括她的儿子保罗·希斯。他开创的“第二城市”即兴戏剧剧场和社群的模式，在全美国得到了推广

和复制。当下即兴戏剧在美国可以说遍地开花，在社群、学校、社团、心理治疗机构、MBA的管理实践课堂上都可以找到即兴戏剧的身影。

“第二城市”的喜剧指导，德尔·克鲁斯培养了一大批优秀的喜剧和创作人才，出版《喜剧的真相》专著，解释了即兴戏剧运用到喜剧创作的机制和原理，并被学界公认为是长篇即兴戏剧之父。

加拿大著名的戏剧研究学者基恩·约翰斯通将自己对即兴戏剧的研究总结形成专著《即兴戏剧表演：即兴创作与剧场》，完善了即兴戏剧的理论体系，深入挖掘了即兴戏剧创作的不确定性、竞技性。并创办了剧场运动会这一形式，对即兴戏剧的推广产生了重要的影响，被称为即兴



基恩·约翰斯通专著《即兴戏剧表演：即兴创作与剧场》

戏剧之父。

经过百年的发展和完善，西方即兴戏剧已经不仅仅是即兴表演那么简单，它集合了团队合作、灵感创作、即兴表演、编剧讲故事、竞技比拼等多维度的内容呈现。甚至结合了音乐剧、肢体剧、多媒体戏剧的表现形式，通过各种有特定意义的游戏将训练和表演串联起来。

第三节 即兴戏剧的地位和教育现状

即兴戏剧可以锻炼一个人快速的适应力、创造力，以及智慧及肢体的弹性，并且作为集体创作的重要方法被应用到表演创作中。同时，参加即兴戏剧的学习甚至可以将即兴戏剧中创新和与



社区和大学，出现了越来越多的即兴戏剧社团和创作小组。



社区和大学，出现了越来越多的即兴戏剧社团和创作小组。

人沟通合作的智慧应用到实际生活中来，成为西方尤其是美国大众戏剧的重要组成部分。

即兴戏剧的教育、建立与即兴戏剧的社群文化密不可分。已经形成遍地开花、没有门槛的大众戏剧之势。在美国人们可以通过参加本城市的即兴剧场的培训、戏剧空间的即兴工作坊等机构学习当代西方即兴戏剧。同时在社区、中学和大学一般都开办

有即兴戏剧社团，专业的艺术院校以及MFA课程也都开办有即兴戏剧的模块。平时人们可以参加剧团的汇报演出，也可以参加当地喜剧酒吧会开办的专门的即兴戏剧之夜活动，即兴戏剧的学习者和爱好者有很多的演出机会。而对表演创作感兴趣的人则可以组合成创作小组，将有趣的即兴戏剧片段记录下来，打磨成有剧本的小品。



综艺节目《周六夜现场》



综艺节目《周六夜现场》

在美国有一档已经播出超过40年的综艺节目《周六夜现场》，是有剧本的搞笑短剧集，超过半数的演员都是专业的即兴戏剧演员出身。在这里每天大量的即兴作品打磨成形，也让《周六夜现场》成为打造喜剧明星的“梦工厂”。

这种自下而上的生长，由社区、学校等最基础的模块开始培养即兴戏剧爱好者及观众人群，

再经过专业剧团、电视节目、制作公司层层打磨，从一个爱好者变成好莱坞造星工厂的知名演员、导演、编剧，形成了一套完整的喜剧与创作产业生态系统。

作为一切动机的根本，即兴戏剧首先培养的就是个体创作的自发性，薇欧拉·斯普林女士曾经说过，有了自发性，我们才有重塑自我的可能。同时即兴戏剧培养表演者与他人的合作能力，

通过“YES AND”（是的而且）的原则，将不同人的创意链接起来，形成超越个体的创意。

运用即兴戏剧打造出高效能的创作团队，对中国的动画从业者来说是一种新的思路和方法。

第四节 即兴戏剧的广泛应用

即兴戏剧游戏是人人皆可参与的锻炼创作与合作能力的练习。要求参与的人即刻献身、沟通合作从而创作出具有观赏价值的戏剧作品。所以即兴戏剧背后运作的机制和原理被提炼出来后，可以应用到非常广的领域。

首先，即兴戏剧是一个创作行为，在娱乐产业高度进化的好莱坞，影视与动画作品已经趋于高概念化，并且以极高效的集体创作的形式运转。现在经常会用的创作方法就是“编剧之家”的模式。一个项目一般会汇聚几位资深的编剧，对运用即兴戏剧或者脱口秀的方法创作的作品进行进一步的“YES AND”，运用集体的智慧提升作品的整体趣味性。

同样，即兴戏剧的创作方法也经常被运用到产品开发方面，当今互联网时代，蓝海市场和红海市场转变速度非常之快，尤其是电子类产品迭代速度非常快，如何跟随市场脚步，开辟新的蓝海市场，很多学者将如何提升企