

第一编

元素 · 技巧编

不知不觉的过渡

——元素的潜入

李伟华

门捷列夫的元素周期律及其周期表，使人们科学地认识和掌握了元素的量子结构和运动规律，为学习和研究化学、物理学奠定了基础。表演艺术，也有它的基础元素，为演员掌握基本功，迈入专业表演创作所不可缺少。我国传统的电影、戏剧表演教学，顺此走过了几十年漫长的道路，较之更早些时期的师承传授的确有了长足的进步。受益而有成就者，也昭然于世，成千上万；然而，因学不清法而途中折回或废掉的也为数不少，却很少有人问津，更难得探其究竟。走过的路，回望一下，见着弯曲和不足处，及时反省、矫正，于今后培养新一代演员总是有益的。

一、对元素的认识

元素，源于生活，源于人类自身心理的、形体的各种活动过程、各有机组成的环节之中。如，注意、信念、真实、感觉、判断、想象、情感、交流、行动等。人的全部活动，都是极为自然极为有机地，然而又是相当复杂地组织在一起，在生活过程中不是逐一都能清晰无误地分辨出来的，因为任何一种因素

都不可孤立存在，不可单独呈现。正如一根长绳是由无数细弱纤维编织纽结而成，很难用肉眼看清哪根纤维的起始与完结，一旦将绳拆散去分辨时，那已不再是绳中的纤维了。表演艺术中的元素所以有了自己的称谓，不过是为了认识上的方便，将它从人的活动中抽象出来，再赋予一定的理论意义。倘若在实践中，也真地将某一元素抽取出来，附在演员身上加以单独训练，那么，就该懂得，这元素被抽取的瞬间，就已经在活的有机的生命运动中僵化而死掉了。因此，孤立地拿某些元素去训练演员是徒劳的，有时，甚至还带来某种后患。不是么？有些演员未接受元素训练倒好些，学了一身元素，看来似乎在技艺上有了长进，却演不好有血有肉、生机盎然的“活人”，而只能是由所谓元素构架起来的灵魂干瘪的机械人。为此训练效果，恰恰有悖于我们学习的初衷，是演员初期学习与训练的大忌。

二、置元素学习于素质培养与艺术创造之中

首先，元素学习，不是一个独立的纯技术课程。回顾表演艺术的人才培养历史进程，其基础训练大体经历了三个阶段：最初，是模仿或培养阶段。它经历了较长的历史过程，其入门与成才，全靠模仿，不问其究竟，难得有突破和创造，因而所培养出来的多是匠艺型演员；第二阶段，是技术式培养。近代文明的发展，人们对先进技术有了足够认识，表演人才培养，也以掌握技术为乐事。其起步，还承袭着模仿，继而主要是技术传授和技艺的自修自悟，成才者有之，创造者凤毛麟角，而多为技术（或技艺）型演员；第三阶段，是现代文明的崛起，开始了创造性培养。传统的技术性传授，极大地束缚了艺术的创造性发展，满足不了人们对表演艺术的审美需求。于是，对演

员的培养，朝向素质与能力培养转化。它强调了基础过程的全方面素质训练，突出了过程中的创造性与独特性，因而才有今天影、剧坛的姹紫嫣红，百花争奇斗艳。即将跨入新世纪的表演艺术，更不应把人才培养的基础元素学习视为一种纯粹的技术或技艺传授，我教你学，加法减法，如此这般。而应该通过一切形式，一切训练，着力去发现，去开掘，去培植演员的多方面创作素质。例如，艺术的敏感，思维的新异，表达之独特，对生活与艺术形象的感受力、解悟力、创造力，等等。在学习元素过程中，要把这种开掘作为培养的出发点和中心任务来对待，同时，在体味生动鲜活的人物及其生活的过程里，使演员领悟元素在其间的活动与作用。这样，就能使基础训练同艺术创造始终统一在演员身上，统一在所做的一切舞台活动中，哪怕是极为简单的练习，也不致再发生生活与舞台、技巧与艺术创造的脱节现象，机械现象。

三、元素融于人物形象创造

多年来，元素学习的一大弊端没能很好解决，即脱离鲜活生动的具有独特个性的人物形象，脱离形象自在的丰富、真实而又极为美妙动人的生活。毋庸置疑，元素之所以存在和存活的可唯一可靠依据，是“活人”及其生活，也就是具体的、活蹦乱跳的、有着个性的人，而不是抽象的、概念的或任何一个都可以的人。换言之，元素的具体内涵，并不是放之四海而皆准的。就以情感态度为例，或哭或笑，必然首先是谁哭谁笑，而后哭什么笑什么，以及怎么哭怎么笑。任何一种悲欢喜乐、喜怒好恶，无不是个体的人的表现，任何一次情感的流动，无不显现着个性的浸染，受着个性的催动。一旦离开了活生生的形

象个性，元素也就随之失去了生命的光彩。难怪以往的学习中，常有这类现象发生，由于是元素学习阶段，不得有人物形象纳入，因而，一些演员初学元素，全都是以“我”来代替其中角色。诚然，不免有时也带来一些光彩或“优秀成绩”。然而，一经进入人物形象创造，却如“新生入学”，手足无措，不知哪里是条路，仿佛一切还要从头学起。显然，这是条弯路，不足取。元素的学习与训练，务必要同活的个性形象创造紧密地、有机地结合在一起，哪怕在初学期间简单些、粗糙些，性格单一性，也要力求将二者统一在演员身上，不可偏废和割裂。与此同时，还要高度重视“大墙”外面那极为新鲜、热气腾腾而又色彩缤纷的生活。置身其中，才能获得宝贵的形象材料。如果还是关门闭户，一味孤立地所谓专心于元素学习，失去了艺术的生气与活力，后果难以乐观。

总之，元素没有独立的意义，务把元素还原于生活，还原于有着生动个性的人！

四、元素于不觉中过渡

无论以任何形式进行元素训练，对于刚刚踏入表演艺术大门的初学者是陌生的。他们对灯光布置等新架构起的眼花缭乱的舞台更怀有几分神秘与向往。然而，对于在现实生活中随意活动已经习惯了的他们，想到即刻要登上这神往的空间，难免在扑朔迷离中茫然不知所措。于是，新奇与兴奋之余，那难堪的尴尬、紧张与恐惧心理，于第一步尚未迈出之前便不期而至，那完全是不自觉的。一旦当他意识到这点以后，可能会出现两种反应：一种是极力为自己打气，勉励自己不要紧张，不要害怕，然而，怪事，大庭广众面前越是想找到自我解脱的办法就

越无济于事，他人的劝导反使他更加紧张、害怕；另一种则是索性退下阵来，待下次再说，这就更加难办，因为有了初试败阵的经历，心理的惧怕所打下的烙印就会更加深刻和长久，由此产生的心灵障碍怕是短期内很难克服，再行怎样的调节，也为时已晚。那么，该怎样迎来初学者的第一课（当然这里并非仅指第一堂课，而是泛指最初阶段）使他们越过首次障碍顺利地登上舞台呢？

首先，应该明了初学者的心理障碍是由哪些因素作用的结果，而后才能找到较为妥当的解决途径和方法。通过实践分析，障碍的构成主要来自三个方面：第一，是特殊的“当众意识”。在众多炯炯目光的注视下，去从事一项他们根本不知该怎么做的活动，而且活动过程中，随时要经受注视者的品评、监督和观赏，多数人怕不具备这种心理承受力，何况那主要审视者是他们完全摸不清底细而又年长的师长，只这一条，就可以使一般人望而生畏了；第二，是特殊而又陌生的“环境”。生活中，人们乍到一新的陌生环境，大都难免拘谨和尴尬，何况把他们推入一个现实生活中并不可能的假定的环境，更为迷茫的是在这假定的（一旦看穿是令人可笑的）环境中却要做出极为真实的行为活动来，因此，压在心灵上的负担是太重了；第三，是窘迫中的“孤独感”。想到台上去试一试，是每个人心理深藏着的欲望，一旦轮到自己，却总想找点依托，有人领着最好，但求援无助，谁也救不了谁，虽身处人群之中，但因技术、能力相距遥远，很难自拔，有如只身被丢进大海，窘迫中尤感孤独。以上情境是造成初学者心理紧张与恐惧的最深刻因素，不是靠引导者几句话或短时间的劝导所能排除的，需每一个渐渐适应的过程，稍不经心，刺伤了初学者创作情感的脆弱幼苗，便很

难康复。不是吗？有些演员经多年学习仍不能消除那上台紧张的心理习惯。为此，必须十分小心、慎重、科学地对待这最初的培训过程，不心切，不留后患。一些表演团体、教学单位常用一批极富经验的人承担起本阶段的培训任务，道理恐就在于此。

那么，该如何顺利完成从现实生活走向舞台艺术生活这段过渡呢？

多年来，为数不少的人非常看重“松弛”或“肌肉松弛”这类训练手段。其方法也各种各样，有从纯外部形体与肌肉训练开始的，有从调节气息开始的，也有借助某些器械练习入手的，还有从气功练习开始，从中国古代八卦、太极开始的，较多的则是从单一的元素训练开始。形式各异，各有各的门道，也各有自己的说法。在此，不想妄加评点和褒贬，只想指出，以上一些做法，在训练过程中，对于综合性地解除演员的三大心理障碍，并非卓有成效。通过长期实践验证，“游戏训练法”是目前培养演员较为理想、较为有效而又可行的过渡手段。那么，这里所说的“游戏”是否就等同于日常生活中人们所玩的游戏呢？为此，我们对它的内涵首先应该有个正确认识。

在艺术发展史上，关于艺术的起源，就有艺术源于游戏之说，席勒的关于“游戏是创造力的自由表现”的著名论断，颇具影响。在当代艺术实践及其理论大步伐前进的今天，艺术与游戏之间的联系越来越密切，也越来越受到艺术家尤其是戏剧家的重视。另一方面，由于人们的精神文化生活越来越自由而宽阔，游戏作为一种有益的文化活动方式和特殊的教育手段，已广泛深入地走进了现代社会生活。众所周知，我国部分城市中小学已尝试开设一些以放松、智力开发为目的的愉悦课，其主

要内容便是游戏；医药卫生界的心理治疗与保健康复，也常以丰富多彩的游戏为不可缺少的手段；在艺术教育体系中，游戏一直是作为一种美学理论进入课堂的。近年来，更有一些人尝试着将它作为一种教学手段引入实践，甚至，作为一种特殊的艺术形象，将它融入戏剧创作之中。应该说，游戏作为一种文化方式或艺术方式与载体的出现对于发展今天的文化生活推动并延伸艺术创作艺术教育，具有广阔前景。

关于游戏的内涵，长时期以来众说纷纭，学派林立。英国心理学家赫尔的“行为复演”说，德国谢来尔的“精力过剩”说，瑞士的“本能练习”说，以及“戏战”说，“快乐”说，等等，五花八门。各种界定是否科学，有无片面，暂且不去辨析。这里，仅就表演艺术及演员培养范畴，对游戏的内涵做特定的阐释。换言之，它的指向仅限于表演艺术及其培养过程，而不包括其它类型游戏。

为演员训练所需的“游戏”并不是单纯的“愉快”、“游乐”和“玩耍”。它既然作为一种为艺术和训练服务的手段，就必然要赋予它新的意义。它应该是指介乎于生活与艺术创作之间的一种群体的有着明确目的的有趣有意的娱乐性活动，其中，也必然含有行动上的竞赛和竞争性，有对内容与形式上的选择性和规范性。这种游戏的构成与进行，含有这样一些因素：1. 空间环境不必拘泥于舞台，可因时因地相对自由些；2. 活动内容根据需要有规定性，但游戏过程应具有灵活性、即兴性与随意性，其形式可自由选择；3. 是群体性活动，可自由组合，自由穿插；4. 游戏是娱乐活动，无需“扮演”，但不排除充当某种“角色”，完成特定“任务”，也就是对自身有所改变；5. 有一定目标，通过游戏完成一定训练目的，因而游戏过程指导者可适当参与或

半参与，以便随时对游戏者和游戏走向进行引导和指正。

比如，这样一种游戏：设定两个人为恋爱中的男女，彼此见面准备互赠礼物，同时各自表述清楚为什么要送这样的礼物。另外，还有两人分别为他们递送一件件礼物，而这礼物可能是完全出乎他们意料之外的，或是风马牛不相及的。比如手榴弹、一只破锅、一根擀面杖、一把军刀、一块砖头，等等。赠送者和接受者都要迅速适应，并做出适当“合理”的反应。当然，这期间是免不了互相为难的，直至把对方难为得无以复加，不能做出任何应答，算是“胜利”结束。这是典型的训练演员的游戏，游戏好坏成败，完全取决于他们玩得如何，信念如何，适应好坏，反应快慢。这里，既有“我要玩好”的自我意识，又有“我要演好”的角色体认；既有玩的趣味性，又有演的严肃性。担任递送礼物的演员，既是游戏者，又是游戏的指挥者和推动者，在他们想方设法为两位恋爱中的男女制造难题，增添矛盾，添砖加瓦形成冲突的过程，无形中对戏剧的本质，对表演的内涵，及至舞台的某些规律，有了一种朦胧模糊然而却是实实在在的体悟。

当然，还有一些更为轻松的游戏练习，比如，每人背后背有一个字，若按顺序排列，即可组成一副对联，或一两句诗，或一句很风趣的话，每人都不知自己背的什么字，只有把其他人的字都看到，去猜测自身的字，而其他人的字又不允许被别人看到，在规定的短时间内，所有人都要按原话排好。或者，搞一个双手用筷子夹豆比赛，在规定时间内，看谁夹得最多，少者受罚，罚他在众人各种干扰下将豆子一个个重新夹完。或者，来一次讲笑话比赛，都讲完后，自行评选，最差者受罚，惩罚形式也可自定，等等。不一一列举。

以上种种游戏训练，较之其它传统方法训练，特别是相对于小品训练有哪些优长呢？

第一，游戏过程，不是抱着严肃心态进行严肃表演的过程，它只是介乎于生活与舞台之间的过渡，这期间，不会给演员带来过重的心理负担。因为指导者没有给他提出要“表演什么”的任务。但在有意无意的游戏过程中，那“当众意识”、“表演意识”又会不知不觉地潜入到演员的心灵之中，经多次训练之后，这种意识就会逐渐清晰，日益增强，因而，对舞台的惧怕心理，对表演艺术的神秘感，很快也会随之消逝。

第二，游戏没有特定的环境、特定的情节、特定的人物及其行为活动的严格限定，它较之其它训练形式有更大的自由，更多的随意性。演员尽可以毫无顾忌地将他们在实生活中那极其自然、生动，极其真挚、朴实的生活态度和感觉方式表达出来，将那孩子般的有机天性释放出来。在有趣的活动中，在快乐的追逐中，他们不知不觉地就将那拘谨忘却了，将那尴尬淹没了。当众的那份松弛，该是一种什么状态，他们很快也就能够有些体悟。而这方面恰恰是特意单独进行松弛练习所不及。

第三，所谓游戏，看似与生活相近，其实仔细思量，其中大量是假定性因素。如，扩大了的舞台空间，约定了的活动内容，规定了的时间与任务，甲方与乙方，以及某些物品的替代，一些景物的虚拟，图象、符号的象征，等等，大多不是生活真实。但游戏过程，由于演员的兴趣和注意力在“玩”上，在逗笑和比赛上，因而那所谓假定性因素似根本没进入他们的意识。当他明白时，已经对此有所领悟了。这样，经多次练习，对于假定性已不再陌生，待登上舞台时，对“以假当真”这一信念就有了较好的认同能力和适应能力。

第四，游戏多是群体完成的，在进行过程中，以至开始前，演员就都随自己心愿自然而然地找到了各自的伙伴，那种乍登舞台的慌张不安，先就因有了伙伴为依靠而消除一些，踏实一些。登场后的那种欲求无助的孤独感与无所适从，也常常会被周围的热闹场面与红火气氛所驱赶，即使你偶尔有所闪失，现出困窘，也往往会被左右所接续，被前后所遮掩，甚至，你常会有一种被人海所淹没、自己无足轻重的感觉。因此，总觉得被人监督、被人审视的那种杂念很快就觉多余了，而登场的自如、轻松和愉悦，也就比较容易体味得到了。

第五，游戏不限定人物形象，甚至连共性特征也不需要，所以演员没有“扮演形象”的负担。但若窥视他们的准备操作过程，他们往往于上场前自愿将参与者划了界限、等级，有的安排了身份，有的勾勒了好坏脸谱，有的竟自报了性格特色，有的虽不明确，却也不全然是生活中的自我，即便是名曰自我，生活中你也不见得就有过这一活动的体验。这样，演员在活动中就无可避免地发生对非属自身体验的试探，对某些人的行为方式或情感方式的效仿。然而，这一切又都是在非自觉或模模糊糊的意识中悄然进行的。所以，表面看来没有对形象的扮演，但随着游戏的深入，游戏者身心合一地积极参与，热情投入，非属本人的某些情绪、情感、态度、行为及其方式等，发生了微妙的迁移，表演艺术创作的诸多因素已渐渐渗入，似演非演，若有若无的表演已在指导者的审视下开始，通往真正的表演艺术的桥梁已经搭起了。待一定时期到来，进入人物创造所需的各种技巧训练，开始艺术生活，似乎就成为水到渠成了。

游戏，是人的天性的反映，是生命自由性的一种形式，也是人之初的学习方式，每个人都是经由游戏而长大，每个人都

有游戏的本能和欲望。演员在学习之初，在天性与本能的驱动下，如果你能够从游戏中的角色担当到戏剧中的角色扮演，顺其自然地完成角色互换，实现对所承担任务的心理体认，并获得由此而来的一种幸福般的快感，那么，就可以说，你实际上已经部分地完成了一种艺术行为——表演，已经找到了进行表演的感觉与状态，找到了开启表演艺术大门的金钥匙。

假定的戏剧情境与表演的真实感

李伟华

黑格尔认为“戏剧最重要的一方面就是寻找引人入胜的情境^①”。这一论断提出了戏剧美学中的一个重要概念，那就是“戏剧情境”。这一概念显然不同于小说美学中的情节，也不同于诗歌美学中的意境。但“小说情节”、“诗歌意境”与“戏剧情境”三者之间，又明显存在着一种美学上的联系。小说讲情节，诗歌求意境，戏剧重情境。情节是实实在在的，意境是如梦如幻的，而情境则是两者兼而有之，既有实实在在的情，也有如梦如幻的境。唯独如此，才当得起黑格尔说的“引人入胜”。

然而有一点是肯定的，那就是，再实在的情节也是作家“虚构”的创作，再如梦如幻的意境也是诗人真情实感的表现，因此“情境”这一概念本身就包含着一种对立的关系，也就是说，戏剧情境既是戏剧家的一种创作，是假定性的一种虚构，同时，也是生活真实的一种再现，是剧作家、导演、演员共同创作出的一种艺术真实。

黑格尔：《美学》第1卷，商务印书馆1979年版。

生活真实与艺术真实是美学理论的基本范畴。其基本原理是我们理解戏剧情境的基础。对于戏剧来说，假定的戏剧情境与表演的真实感既是戏剧美学要解决的问题，同时也是戏剧教育与戏剧表演实践中必须面对的问题。

一、情境是一种现实

戏剧情境是剧作家、导演、演员共同“寻找”到的。剧作家根据自己的生活体验与艺术风格首先确立情境的基本元素，即人物关系、事件过程、冲突方式等等；而导演根据自己的理解，非常具体地将这几种关系演绎成舞台过程；演员则是更加具体的再现者，他要把所有体验、想像、象征、暗示等等戏剧因素都通过自己的现实行为最终转化为一种审美对象。观众看到的是什么，是一台戏，是被审美习惯认可的一种生活方式。也就是说，观众不看情境，观众只知道这是戏，是演的，是假的，但却宁愿相信这一切，接受这一切，因为审美是一种享受，无论悲喜，都是一种情感上的愉悦。

从这个意义上说，戏剧情境是舞台上的一种现实，是以虚构与假定的样式存在的一种现实。我们在这里说的是现实，而不是真实，因为无论怎样追求自然主义的戏剧创作，都不能不承认，戏剧就是戏剧，戏剧不是生活本身。

在这里我们反复强调情境是现实而不是真实，是因为不注意区分这一点，便有可能形成真实对情境的破坏。这样的事例并不少见。在话剧艺术刚刚传入我国时，国人对之报以新鲜和好奇的感觉。由于最初从事话剧的人多半是接受了新思想的新青年，时事政治的需要使我们感到话剧是最好的宣传形式，他们相信真实和及时可以收到最真切有力的效果，因此，便抛开

了剧本，直接在舞台上把时下发生的事件随口说出来，演出来，有的甚至在事件的现场便展开了演出，使人辨不出是戏还是真的发生了什么。当时人们把这种演出叫“文明戏”，由于其随意性过大，根本无视戏剧情境的存在，因而“文明戏”这一最初的话剧形式，在当时很快就被淘汰了。

说戏剧情境是现实而不是真实还在于人们在看戏时，是拒绝真实的。笔者就遇到过这样一件事，在请朋友一起看戏时，剧中有一个“打嘴巴”的场面，可能是由于没有把握好，失手真的把对方的脸打了，当时这位朋友不解地问，怎么，真打呀。显然，观众与戏剧已经约定俗成地形成了一种表演与观赏关系，那就是我看的是戏，不是真的生活，如果你超出了戏的成分，就等于破坏了你我之间约定俗成的关系，我看起来就会别扭。比如中国古典戏曲中的“哭”，演员必须按程式哭得有腔有调，无论是多么大的悲剧情绪，你也不能真的鼻涕一把、眼泪一把地号啕大哭，在这里，违反规则，是破坏戏剧情境的。

说戏剧是一种现实，还在于舞台本身便是一个戏剧的现实环境，而不是真实的所在。如果是一个家庭的故事，舞台便是一个戏剧化的家；如果是一场战争，舞台便是一个战场；如果是宫廷故事，这舞台便是宫殿。在这里，道具可能是实物道具，但它不是真的，是戏的；一个舞台声音可能是实实在在的，但它也不是真的，而是戏的。只因为这一切都在戏剧的情境中，都是戏剧情境的一部分。如果演员或某个观众以实为真，便是违反规矩，破坏规则。如解放战争时期，一个战士在看歌剧《白毛女》时，因愤怒而站起来向黄世仁开枪，这是观众以实为真，破坏规则。再比如某个演员在表演时非常投入，动起感情来竟哭得昏厥过去，这是演员以实为真，违反规矩。

现实不是真实，现实的是情境，真实的是生活。演员进入角色，就是进入情境，进入戏剧现实。不了解这一点，就无法在舞台上获得一种情境中的自由。如果你把舞台上的一把椅子当成了真的椅子，一个杯子当成了真的杯子，那就是一个原则性的错误，说明你不是在戏中，不是在情境中，你就不会与这舞台上的椅子、杯子融为一体，共同构成一个戏剧现实，你就不会赋予这椅子与杯子以道具的功能和灵气。所以，一个演员首先要解决的是，理解和进入戏剧情境，学会在舞台现实中完成戏剧过程，这是戏剧表演最基本的东西。

二、情境需要灌注

黑格尔说戏剧情境是“寻找”到的。编剧、导演、演员在一部作品中各司其职。实际上都在做同一件事，那就是寻找到一个可以构成的戏剧情境。然而，戏剧情境并非就是一个原生态的东西存在于某个地方，可以通过“寻”来找到。而是编剧通过设置，导演通过营造，演员通过灌注，观众通过参与这一系列活动创作出来的。离开了哪一个环节，情境都不可能自然而然地被“找”到。

我们说情境需要灌注，是特指演员置于情境的作为。因为这也是演员必须解决的一个问题。在许多演员看来，情境是编剧和导演的事，特定的人物关系，特定的冲突方式，特定的时间地点，这一切都是编剧和导演特定好了的，演员在其中演好自己的角色便可以了。这些演员也认为自己是在情境之中，但却非常被动地置身其中。因为一切都是编剧与导演既定的，包括每一个音响，每一个道具，每一曲音乐，都是既定的。而在这被编织好的一切程序中，自己只是其中一个因子，如同一个