

用劇場做實驗，為什麼？

文/譚文晶 Ginny

今年 What's Next 的活動設計，並非像一般劇場製作，先由創作團隊花大半年時間來寫劇本、排練，然後演出一個完整劇目。我們特意在創作中途，便加入「公開實驗室」，將一個未完成、實驗中的作品做出來，目的不是要為參加者提供一個完整的應用劇場體驗，而是讓參加者成為「白老鼠」從玩家的角度發現設計中有什麼問題、提供意見、改善建議，甚至成為共創者，將他們的想法融入創作中。在遊戲設計的行業中，他們也有類似的「實驗室」，他們稱之為試玩 (playtesting)。

對種籽藝術家來說，預備實驗室有相當的難度。在過去一段日子，我們都在掌握如何在「足以作為實驗的體驗」及「完整作品」之間取得平衡。

Eric Zimmerman 在 *The Rules We Break* 一書中(第 135 頁)，分享安排試玩的心得。他列出幾項提醒：

1. 應盡早進行，不要等到你覺得對分享作品感到安心才進行。
2. 在試玩前，先決定為了什麼而進行試玩，或希望試玩後取得什麼答案。然後就著你的問題，設計一個方法去取得答案。
3. 試玩進行期間，種籽藝術家應只觀察而避免說話。容許玩家在試玩過程中感到疑惑、誤會，不要急於解釋，因為你想他們從互動中得到答案而非透過你的解釋得到答案。如玩家發出問題，不要急著回答，可以用問題的方式引導他們思考。試玩過程中，他們迷惘、疑惑的經驗，甚至失敗的體驗對改善設計的價值最大！
4. 試玩過後，進行對話。你不用解決或接納每個玩家的建議，而更重要的是理解建議背後的原因。

創作一個實驗性的應用劇場作品時，我們要兼顧的東西有很多，包括故事的脈絡、線上線下的互動設計，以及想在公開實驗室中試什麼。三者都有密不可分的關係，沒有完整的故事脈絡，又很難設計當中的互動；沒有互動，又不知道實驗室想試什麼。但我們又深明白實驗室中，我們都想嘗試加入線上元素的應用劇場效果會如何。例如，基於資源和時間的限制，現有的線上互動以文字為主導，參加者的體驗往往似在閱讀互動式的小說，多於整全的應用劇場體驗。但只要我們知道這是「試玩」我們可以將一些複雜和費時的動畫、影像設計，先製作一個簡單的原型(prototype) 在試玩期間改為 PPT 或人手畫的簡單畫作呈現，甚至借用 AI 繪圖工具協助。

又例如，在創作過程中，我們想利用故事達到某方面的主題探索和反思，但現有的故事發展似乎又未做到很深入的反思。但由於是次實驗集中於線上的工作如何融合於應用劇場設計中，所以我們設計了基本的故事架構，而集中於線的互動設計。這個選取也回應了 Zimmerman 的第一個提醒：「不要等到覺得作品可以安心分享才進行試玩」。

或許，試完線上互動的部份，對故事脈絡的設計，也會更有啟發呢！開放地擁抱未知，是是次預備實驗室過程中最有挑戰性的學習！