

多媒体技术在舞台艺术中的运用

周飞腾

(新疆广播电视台)

[摘要]从新科技的技术到流行文化的演绎、另类表演,实验戏剧无所不至。随着各类新技术的出现与演出技术的不断完善,实验戏剧的舞台艺术造型手段日趋多样化,舞台场景空间随着时代步伐的变迁,作为舞台美术设计的重要载体变得更加的多元化,同时,观众审美价值的变迁和更新,也促使实验戏剧场景设计在创作观念上的开拓、突破也在不断革新,舞台面貌较之以往也变得更加绚丽多彩。它的艺术作用逐渐加强,艺术创作的价值和品位也愈来愈高。“多媒体戏剧”这个词已频繁地出现在媒体报道和学术文章中,却迄今为止没有一个准确的定义,不能不说这是一种遗憾。

[关键词]演播室;实验戏剧;影像

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2021.11.1555

多媒体影像是一种特殊的、综合的艺术创作,设计方法和所用的材料都进行了多样化的发展,为了使设计阶段更好的为演出服务,为了更好的利用演出技术独特的艺术形式。不仅要配合剧本,节目的要求,还要使用和开发舞美美术本身的艺术性,提高演出技术的艺术空间。任何一出戏剧的成功演出,都离不开舞台美术的综合表现力,视觉艺术成为一门逐渐成熟的艺术,其艺术形式也逐渐增加,艺术价值、艺术表现和艺术品位也逐渐成熟,多媒体影像作为整个综合艺术中的一种,逐渐在整个舞台美术中扮演者越来越重要的角色。

一、多媒体影像技术的特点

在这个瞬息万变的信息网络时代,只是单凭传统戏剧上的一桌二椅、表演的语言、肢体动作以及与观众的眼神、心理的交流,已经不能在打动更多的观众了,并且局限了戏剧艺术的魅力延伸与发展。多媒体技术引入实验戏剧舞台,不仅增加了表演的空间感,更是利用视频突破传统戏剧的表达形式,实现对时间、空间、角色的抽象的表达,因此,不止是给观众带来了突破性的观赏感受,更是扩展了戏剧表演的魅力。

1、丰富的舞台布景形式。多媒体技术的介入实验戏剧,不仅丰富了舞台的形式,深化了舞台形式的内涵,还打破了传统舞台布景结构,营造出虚拟且有创造性的舞台空间。传统舞台布景由实物材料建造,是看得见摸得着的客观存在。而多媒体技术可以根据戏剧的剧本以及导演的畅想,制作出超现实的视觉空间。这不仅是对舞台表现形式的跨越发展,对于演员来说更是一个新的挑战。基于传统戏剧布景为主的舞台表演,布景都是真实存在的各式景片或装置,演员以该布景为基础,寻找表演支点。而在以多媒体技术为主要表现形式的实验戏剧的舞台空间里,以虚拟成像技术为依托的意象视觉空间,演员的表演潜能得到了更大的发挥。

2、剧情与观众的互动性。一部好的戏剧作品离不开完美的剧本,在舞台戏剧艺术中跌宕起伏的故事情节,多媒体技术的运用,不仅在舞台上呈现出动态、静态的形象、写实或写意等风格,还可以让多媒体影像与剧情结合更加紧密,在

满足观众对视觉和听觉等多种舞台艺术元素的要求,使观众能够更深层次地感受到戏剧内涵并产生情感世界的交流。

3、运用多媒体影像的舞台戏剧艺术所呈现的优势。多媒体影像由于自身潜在的无限能量和创造力,如今被各方剧目引入使用,以期发挥出他的更大力量,甚至包括大型的音乐会和体育类开闭幕式。现今在各地的小剧场中演出的实验戏剧,多媒体影像技术成为戏剧舞台艺术者一种新的舞台语言。从某种程度上说,运用多媒体技术于舞台戏剧艺术,已经成了一种时尚。

二、实验戏剧中影像视觉的拓展

新时代、新科技不断的被应用到戏剧舞台美术设计中,传统的舞台美术的观念加上高科技的媒介,逐渐发展成为今天的戏剧舞台形式。无论是戏剧艺术还是综艺舞台艺术,新技术、新材料、新媒介的运用,不仅使舞台的观演视觉效果得到了改变,更是将更多的观众吸引进入剧院、演播厅来现场观看,以何种方式改变着舞台艺术形式。

1、动态视觉语言传达。在传统戏剧的舞台艺术中,主要是靠演员的表演和舞台布景、道具来传达视觉语言,在传统镜框式舞台中,迫使观众总是从相同的角度看每一个场景和道具。然而,引入多媒体影像技术后,这种固定的观看模式和视觉感受就被完全打破了,利用多媒体影像技术的后期制作技术,根据剪辑的各种方式方法,将所得所想的画面进行加工设计,最后渲染成视频,在实验戏剧的舞台上使用,打破传统舞台的呆板刻意的固态空间,刻意创作出符合剧目,独有的诗意般的空间。多媒体影像技术所制作出的影像,是由计算机利用图形图像及动画、影像、声音等多方位的元素设计生成的。利用强大的视频图像编辑软件,创造出全新的动态视觉图像,并且正确利用好网络的资源贡享功能,借鉴和学习其千万种的资源,制作成更适合的视觉图像完全不是问题。数字视频图像最重要的是感受视觉化,需要配合好音乐节奏并根据节奏制作出丰富的变换。特别是综艺舞台上,视听觉的完美结合才是成功的关键。多媒体影像技术一经运用到舞台上,立刻取代了毫无生气和变化的传统舞台上实体布景,使得舞台多媒体影像动态视觉化在新的科技条件

下得到了发展延伸。

2、假定的视觉“幻象”。在多媒体影像引入戏剧舞台美术设计中之前，整个舞台的空间感，都是靠利用舞台景片的大小、远近、色彩的对比等来制造出视觉上的差异，或者利用舞台空间上大小景片所摆放的位置来形成视觉影响。但是这两种方法都要受到舞台演出的限制和约束，并且在舞台演出中，如果没有把握好位置，反而会弄巧成拙，造成演出的不协调。在多媒体影像引入舞台美术设计中后，这些由传统方法打造的空间错觉的缺陷得到了弥补，即满足了视觉惯性的规律，又让舞台视觉更好的融入表演中。多媒体影像技术作为戏剧假定性美学的重要扩展语汇之一，正在以一种新的艺术元素活跃在实验戏剧的每个剧种之间，并且以其非凡的魅力和广阔的前景逐渐占领了主要地位。多媒体技术的优势在于对舞台视错觉的诱导、调节，直观表现其丰富的表现形式，客观体现艺术性、技术性的价值。多媒体影视语言能准确传达艺术家的视觉表现理念，然后用客观的视觉语言表达出合理的视觉艺术形象。观众通过感受这些貌似真实的艺术形象，与真实的客观事实进行对比、反复审视，之后会发现实验戏剧中舞台美术无穷魅力。这一切都是形成新型实验戏剧的契机，作为一名舞台美术艺术者，在实验戏剧舞台美术的发展前景中，重视传统理念发展新型戏剧样式有着不可推卸的责任。

3、流动的光影视觉效果。事实上，如果说假定性是舞台上必不可少的一环，舞台上的光影视觉效果也是不可奸灭的。只要有动作、语言、造型艺术和光影，观众就会产生某种印象、幻觉、想象、联想和判断。如果缺少其中一项，所不同的就只是这种幻觉，是自然主义的味同嚼蜡的逼真、是抽象主义的梦魇、还是现实主义的艺术真实感，如果说传统的光影是舞台点亮视觉，那么现代的光影就是在创造视觉。新时代下，数字化的灯光设备带起了新的视觉感受。各种电脑灯的高效使用，为打造全新视觉感受提供了不可或缺的能量，强大的变现力和细致入微的变化数据，密切配合每个表演者的舞步，强化了音乐和舞蹈的节奏感，使整个演出视觉效果耳目一新。此外，灯光和投影技术强强联手，更是打造出不同凡响的舞台效果。近年特别流行的互动投影技术，就是在灯光和投影的完美配合下，舞蹈表演者与影像的结合，表演出充满了无限变化的舞台艺术形式。

三、多媒体影像的艺术表现

1、为舞台表演者提供更丰富的表现力。多媒体影像在实际应用中经常以艺术创作的形式展现在观众的眼前，这样的表演形式，增加了舞台的表现力，同时也给表演者创造了生动性。演员作为立体鲜活的主体，他要在舞台上表演出各个形象鲜明的角色，以书法作品为例，若在舞台上，凭借多媒体背景技术以现场创造的方式一笔一划的展现在观众眼前，

特意制作出东京结合的表演形式，将书法作品中那种抑扬顿挫的气魄、挥毫泼墨的气概表现在舞台上，更拉近了表演者与观众的距离，更确切的感受到艺术的气息。这种区别于传统表演方式的形式，增加舞台表现力的同时，相对于静态的表演，更具张力。

2、电影语言运用到戏剧舞台。电影是一种叙事为主的艺术，其叙事一般以情节的发展的连续性为特点。在戏剧舞台上，整个剧本也是一个完整的故事情节，其面向观众的叙事形式也必须是连续性的。戏剧舞台上的多媒体影像在秉承自己特有的非线性叙事能力的情况下，努力学习电影的叙事方式，配合剧本及表演者的演出形式，能在一定程度轻松实现时间大跨度转换。同样，电影叙事方式也能让导演更大胆对时间线的进展

流畅进行创作把握。

3、降低舞台制作成本。传统舞台背景布景采用的是木质框架，实景绘制，用钢架或吊杆固定于舞台上，因此一旦剧目中间换场都是需要现将帷幕拉上，后台采用人工换景，即劳神又伤财，并且还不能保证舞台效果流畅完整，在换景的过程中还不能出现过大失误。然而现在大多数戏剧舞台在使用了多媒体影像作为背景布景之后，这些问题都得到了解决，只要在设计之初，构思明晰整个演出过程，提前制作好每一幕的布景内容，利用计算机等设备，将在几秒钟时间内完成换景，减少了观众等待的时间，保证的节目的流畅性，同时加大了观众的震撼和对演出的理解。对于整个戏剧行业来说，演出的过程精美重要，但是后期的节目保存也是非常重要的。在对于保存这方面，多媒体影像作为数字技术，可以将多媒体视频、音响、及现场演出效果、观众的观演感受等通过数字压缩，长时间的保存，不易损坏。并且可利用网络技术将图像和文件迅速地传达四面八方，方便将来的某一刻任何人的需求。

戏剧的舞台艺术是运作的艺术，包含了视觉因素，而多媒体影像说营造出来的世界向我们展示了异样的世界和视觉感官，丰富了我们看待世界的方式和视觉语言的表达，扩大和延展了人们对舞台视觉世界的感知。将20世纪以来的各种具有时间性的新媒体，如电影、灯光、投影、动画及虚拟现实与舞台美术的结合，探讨舞台美术视觉形态的创新。

参考文献

- [1] 胥蕾. 多媒体技术运用于戏剧艺术的进程及特点[J]. 视听, 2019, 02: 172-174.
- [2] 涂俊. 多媒体在舞台电视综艺晚会上的运用[J]. 现代电视技术, 2018, 06: 113.
- [3] 周晓蕊, 曹慧婷, 毛玥. 多媒体在舞台设计上的应用研究[J]. 艺术与设计(理论), 2019, 03: 248.