

Doi: doi.org/10.70693/rwsk.v1i2.550

数字戏剧现场性的消解与重构

代兴盛¹

(¹ 山东艺术学院戏剧学院, 山东 济南 250300)

摘要: 基于数智科技而生的数字戏剧现已成为一个热门的发展方向, 但由于其缺失“现场性”被视为是一种“媒介化入侵”。数字戏剧的诞生既离不开新一轮科技革命的推进, 也离不开消费主义文化融合的影响, 其究竟会成为戏剧的有益扩充, 还是会给戏剧本体造成伤害并掣肘其发展是值得关注和探讨的问题。但无论如何, 数字戏剧必须重视戏剧本体, 不能够忽视戏剧的“现场性”, 在“具身”、“空间”、“他人”三者的虚构上建立起想象空间并重构“现场性”, 最终朝着有益扩充的方向发展, 为未来的戏剧注入鲜活的动力。

关键词: 戏剧; 数字戏剧; 现场性; 数智科技

随着时代的进步和科技的发展, 各种前沿的技术手段不断涌现, 给各行各业注入鲜活动力的同时也带来了一些新的挑战, 戏剧行业亦是如此。“数字戏剧”作为传统艺术与数智科技融合的产物代表之一, 在其闯入戏剧学者视野的过程中, 关于其“现场性”的问题讨论也随之出现并愈演愈烈。“现场性”常被学者认定为戏剧的本体特征, “即时性、即地性、即兴性”是其重要的构成因素, 而现阶段的数字戏剧由于戏剧本体的忽视和技术壁垒的存在, 缺失了“现场性”, 与影像或电影的界限模糊不清, 被视为一种对戏剧本体的“媒介化入侵”。数字戏剧是不断变化发展着的新生事物, 其究竟会成为戏剧的有益扩充并注入鲜活的生机活力, 还是会给戏剧本体造成伤害并掣肘其发展? 这是戏剧界所关注的问题。在构建数字戏剧发展的过程中发现问题、总结问题, 寻找途径促进、引导这一新兴事物健康发展、臻于至善, 是这一问题讨论的价值所在。

一、溯流穷源: 何为戏剧的现场性

简单来说, 戏剧的现场性是一种不可复制的“感受体验”, 这种感受只能在当下有限的空间里与有限的人发生关系, 这个关系包含演员与演员、演员与观众、演员与环境、观众与观众、观众与环境, 他们之间的联系都发生在此时、此刻、此地。观众与演员在此环境的现场表演中获得了一种独一无二的存在价值, 观众因演员的表演引发思考, 演员也根据观众的反应做出应时的调整, 在不间断的、不可预料的、动态的、双向的变化中共塑戏剧。因此, 戏剧的演出由演员、观众和演出空间所构成, 而其现场性可以从“即时性”、“即地性”、“即兴性”三个角度去理解。

(一) 即时性

戏剧现场性的“即时性”概念最初由英国导演彼得·布鲁克 (Peter Brook) 提出, 其在《空的空间》(The Empty Space) 中提到“直觉的戏剧”或“即时戏剧” (immediate theater)。虽然翻译不同, 但其所强调的戏剧是一种当下的、直接的、此时此刻正在发生的过程和形态。一方面, 在戏剧演出的时间范畴内一直都处于现在进行时态, 每场演出从开始到结束的全过程必然是崭新的、区别于以往的、不可复制的。另一方面, 在戏剧剧情的时间范畴内, 应充分发挥戏剧演出的现场表演、现场创作、不可复制的特点, 使演出内容结合时代、当天、此刻, 最大限度地缩小故事内容与现实生活之间的时间距离, 从而将演出内容的当下性、时效性尽可能地发挥出来, 激发观众对演出的共鸣感。[1] 因此, “即时性”寄寓了戏剧演出的“现场性”魅力, 是观众的在场意识和共鸣意识的内在体现。

（二）即地性

戏剧现场性的“即地性”概念在实践过程中是可以切身体会到的，理查德·谢克纳（Richard Schechner）的“环境戏剧”理论强调演出空间、演出地点的重要性，也是此概念的一种延伸。戏剧从排练场地到演出场地必然会有一些表演、台词、调度等方面新的调整。一部戏剧即使在现有的演出场地已经形成某种固定的样态，但当其来到一个新的场地演出，必然会进行再次的、因地的创作。[1] 在这个过程中，体现了戏剧现场演出具有不可复制性，不是创作者被迫对演出做出某种妥协和让步，而是需要创作者主动捕捉到新场地的结构特征和建筑特征，积极地“为我所用”，使即地的条件与演出从内容到形式充分结合，做出新的调整，从而碰撞出新的火花，甚至形塑出一种在此地的、唯一性的艺术效果，使现场观众得到在此地的、唯一性的感受体验。

（三）即兴性

“即兴性”概念最早出现在“即兴表演”的训练或创作方法中，而戏剧现场性的“即兴性”与其存在异质，其强调的是演员在戏剧演出中的即兴创作状态。由于每场演出观众的不同、演出情况的不同，演员必然会进行极快的即兴创作，发生一些不易被人发现但却又确实存在的接受和输出。[1] 这种鲜活的反馈，使戏剧演出避免成为僵化、固化的复制品，而这正是由观演关系的存在、观演之间的“反馈”以及“空间”的存在构建所塑造的。戏剧理论家阿·波波夫（Alexey Dmitriyevich Popov）曾言：“观众对演员的影响，可以创造奇迹。观众以他自己的反应鼓舞着演员的情绪，给演员指出方向。于是演员产生了新的适应、新的色彩、新的重点，产生出他在一秒钟以前还没有想到和体会到的许多东西……”演员因观众或环境的影响做出现场的、鲜活的、即兴的反应，观众再得到新奇的体验，进而形成一种良性的现场观演关系。

二、内在消解：现场性在数字戏剧中的缺失

数字戏剧发展至今仍未有一个很明晰的定义，美国戏剧学者纳迪亚·马索拉（Nadja Masura）在定义“数字戏剧”时，将“现场性”或“观演双方共同在场”设为首要的限定条件，而从国内现有的实践，即作品《麦克白》和《嵇康》反推数字戏剧的产出过程，“现场性”明显缺失。

数字戏剧《麦克白》和《嵇康》都是在一个非传统剧场的场地（如绿幕拍摄棚）进行无观众演出，融合各种数智科技手段（如XR技术、AICG技术）进行拍摄、记录和剪辑，最终诞生一部类似电影的影像，观众通过媒体平台观看。在此过程中，数智科技、数字影像、预制演出成为了“结构性因素”。传统的戏剧以现场演出为支撑，影像作为一种媒介为戏剧的传播提供便利，而数字戏剧则将影像的位置提高，没有戏剧舞台和现场观众，预制内容不再受到观众和环境的影响，观演双方对戏剧的共塑性消失，最终的输出也并非观众在实时观看，即时性、即地性、即兴性基本不复存在，这直接导致了戏剧“现场性”的缺失，甚至展现出一种“媒介化入侵”的态势。格洛托夫斯基（Jerzy Grotowski）认为：“没有演员和观众间感性的、直接的、活生生的交流关系，戏剧是不能存在的。”反观数字戏剧，无论是《麦克白》还是《嵇康》，都使用了预制拍摄后放映影像的手段。一方面，拍摄手段的加入使观众在景别切换中常常只能看到主角的舞台行动，其他角色则被卡在镜头之外，观众无法主动去捕捉信息。另一方面，演出是非实时的且影像隔绝了观众与演员，失去了“感性的、直接的、活生生的交流关系”，即使内容是戏剧演出，但实际体验上同观看电影、网络视频相似，没有“即时性、即地性、即兴性”的鲜活反馈，明显缺失了戏剧的“现场性”。

数字戏剧《嵇康》上线前曾在上戏实验剧院进行了为期五天的演出，但碍于有限的技术水平，创作者构建的“数字空间”与以往的“多媒体背景”在功能和形式上相差无几，数字空间与舞台空间同步演映的理想状态和现实之间存在着较大的差距。未来，若能够突破四维空间数据远程完整传输的技术壁垒，《嵇康》的构想或许会更加贴切地呈现。与其不同的是，《麦克白》自诞生之初创作者就将其最终的呈现形式定为影像，并无线上线下双演的想法。导演慕峰用“一部没有舞台的戏剧，一部只有舞台的电影”来形容这部作品，试图用数字科技替代传统实景舞美，用电影蒙太奇重新解构戏剧的表演空间，而最终的呈现效果差强人意。《嵇康》的线下演映和《麦克白》的线上放映或许代表了数字戏剧未来发展的两个分支，但就目前来看，线下演映的发展方向虽然极大程度地保留住了戏剧的现场性特征，但由于技术壁垒的存在，创作者构想的“数字空间”和以往的“多媒体背景”并没有太大区别，很难找出数字戏剧的独特性。线上放映的发展方向不仅存在忽视戏剧本体、缺失戏剧现场性的问题，还需要攻克一些技术壁垒，才能更完美地呈现。

数字戏剧的诞生伴随着以人工智能为代表新一轮科技革命的不断推进，其不仅是戏剧艺术的时代创新，还是媒介革命的具体表现。这场革命催生了许多新型艺术形态和新型媒介形态，如数字梅兰芳、京剧电影《安国夫人》等立体化、空间化的“数字演员”表演和“数字剧场”演播已渐成势头，“线上线下双演融合”使戏

剧表演形式和传播方式发生改变,“数字戏剧艺术空间”将成为下一代新型媒介。当四维空间数据远程完整传输得到普及,电影、电视、网络等传统影像媒介就会被这种新型数字空间媒介所取代。数字戏剧的诞生也离不开经济全球化背景下消费主义文化融合的影响,戏剧的消费市场及未来发展都不容乐观,若想要扩大戏剧未来的消费市场,不仅意味着要努力创作高质量的戏剧作品,更重要的是找到一种范式,使其能够以尽可能大的规模出售戏票给大众。一部分人从打磨作品内容的路径出发,用作品质量赢得观众的认可后进行大规模的宣传和巡演。另一部分人则借助前沿的科技手段探索新的可能性。换句话说,数字戏剧可以视为创作者在消费主义影响下借助科技手段降低传播门槛、扩大观众人群、拓宽消费市场的探索尝试。

纵使各种数智科技手段会给舞台艺术、媒介传播甚至是消费市场带来深刻变革,但在审美感知和观众体验上,数字戏剧必须还是“戏剧”,不能是“影像”或“电影”,任何新技术都不能改变戏剧“现场”、“即时”、“即地”、“即兴”等本质的特征。数字戏剧如果过分强调“影像”、忽视戏剧本体且不做出适当的调整,媒介化形式的介入将会对戏剧本体进行侵蚀,扑向“媒介化入侵”的浪潮中。

三、未来构想:现场性的再度重构

彼得·布鲁克(Peter Brook)曾描述任何一个空间都能成为戏剧舞台,而其描述的前提是观众,阿尔托(Antonin Artaud)即使再提倡贫困戏剧也要保留观众的存在,观众是戏剧发生的根本。因此,数字戏剧要想再度构建现场性,那就得先从观众这个重要的主体切入,依靠观众的想象力营造出虚假的“在场体验”,在观众与演员的“自我欺骗”中重新架构出现场性。托宾·内尔豪斯(Tobin Nellhaus)把“具身”、“空间”、“他人”视作“在场体验”的三个关键词,未来构想中的数字戏剧也可以借助这三者的虚构来帮观众建立“在场体验”感,重构现场性。[2]

“具身”强调的是观众主动的身体状态影响着戏剧的发生效果。虽然,数字戏剧存在着线下演映和线上放映两个发展分支,但大部分数字戏剧构想的呈现方式是影像,即使是线下演映过的《嵇康》,其也耗费了大量精力,使用八机位同步拍摄和现场实时合成技术来制作最终呈现的影像。从这一角度出发,数字戏剧唯一能够实现的就是利用摄像机模仿观众的视角建立一段稳固的“观演关系”来使戏剧能够发生。在此过程中,要摒弃掉创作者主观意图的景别切换和刻意剪辑,最大程度地营造出是观众自己在主动看戏的错觉,让观众自己去捕捉舞台上的信息。对于演员而言,摄影机等同于观众,无论屏幕前的观众是否注视,只要摄影机不停这个戏就得继续演下去。对于观众而言,屏幕等同于舞台,只要演员在行动,看戏的行为就还在继续,凝视就一直存在,焦点就在摄影机对着的演员身上。因而,摄影机模仿了观众的视角伪造出了“具身认知”的感受,观众借虚假的“具身认知”相信自己就在现场。在未来的构想中,若是四维空间数据能够远程完整传输得到普及,数字戏剧将会无限接近于“即时性”和“即兴性”,观众的“具身认知”将会变得更强、更真,进而重构出现场性。

“空间”强调的是观演双方精神空间的同时在场。从这一角度出发,数字戏剧的影像最好是直播形式。直播过程是以共时为基础的,演员的表演对观众来说是正在进行中的,观众的观看对于演员来说也是持续存在的,一旦有意外发生,演员就会产生即兴的反应,观众就会接受到同步的反馈。当观演双方都意识到自己与对方正在同一时间经历同样的事情,并且会影响彼此时,那么这个时间上的共时就借助双方的想象力搭建起一个虚拟精神空间,达到了一种同时在场、共处同一“空间”的感觉。

“他人”强调的是观众与其他观众之间的在场关系。心理学上的“他人”侧重人的社会属性,其认为许多关于自身的重要体验,都需要他人的参与,放在关系性的体验中去确认,并在关系里增强。从戏剧的角度上去理解,即观众去看戏,周围存在着同样看戏的观众,彼此之间会相互增强这种“现场感”,周围观众的行为也会影响到此时观看的我,我的行为也会影响到其他观众。在传统戏剧演出中,观众与观众的距离是非常近的,而数字戏剧没有传统意义上的“观众席”,但是仍可通过构建虚假观众席的形式营造出与其他观众共同在场的感觉。一方面,观众可以聚集在类似剧场、电影院的场所,获得实在的在场感,还可以使用如AR、VR等技术,增强现实感。另一方面,观众在不同的空间中通过屏幕观看可以设置实时弹幕或实时评论的功能,在未来若能够远程完整地传输四维空间数据,构建出虚假观众席,即使身处的空间不同也能够在共同的观众席观看戏剧演出,“他人”便有了进入观众想象空间中的渠道,进而构成完整的现场性体验。

未来构想中的数字戏剧必须注重的仍是戏剧本体,通过“具身”、“空间”、“他人”三者的虚构建立起共同的想象空间,借助数智科技手段向着“即时性”、“即地性”、“即兴性”无限靠近,而非将数智科技或影像作为主体,最终才能够重构出精神上的现场性,成为戏剧发展的有益扩充。

四、结语

近些年，国内戏剧一直在经历戏剧数字化的实践，数字戏剧是新一轮科技革命推进过程中必然会出现的融合产物。基于数智科技而生的数字戏剧尚未发展成熟，仍处在并将长期处在探索阶段，面临着双演融合趋势下剧场空间如何立体转化、戏剧本体与影像媒介如何有机融合、深度交互和沉浸环境中观众身份如何重新定义等问题。作为一个迅速发展着的新生事物，要使数字戏剧成为戏剧的有益扩展就不能够忽视戏剧本体及其现场性的特征，在探索讨论数字戏剧现场性如何消解与重构的过程中为戏剧未来的发展注入鲜活的动力。

参考文献：

- [1] 杨硕.戏剧演出中的“现场性”研究[J].四川戏剧,2021,(12):50-54.
[2] 杜翊.影像参与:戏剧现场性的跨媒介重构[D].成都: 四川师范大学, 2022.

The Deconstruction and Reconstruction of Liveness in Digital Theater

Dai Xingsheng

School of drama, Shandong University of Arts, jinan, china

Abstract: Born of digital intelligence technologies, digital theater has emerged as a burgeoning field of development. However, its perceived lack of "liveness" has sparked debates about it being a form of "mediatized intrusion." The rise of digital theater is inextricably linked to both the advancement of the new technological revolution and the influence of consumerist cultural integration. Whether it will ultimately serve as a constructive expansion of theatrical art or pose risks to the ontological integrity of theater—potentially hindering its evolution—remains a subject worthy of critical examination. Regardless of its trajectory, digital theater must prioritize the ontological essence of theater. It cannot afford to neglect the fundamental "liveness" inherent to theatrical practice. By cultivating imaginative dimensions through the triad of "embodiment," "spatiality," and "intersubjectivity," digital theater must reconstruct its "liveness," steering its development toward becoming a vitalizing force that injects renewed dynamism into the future of theatrical art.

Keywords: Theater; Digital Theater; Liveness; Digital Intelligence Technologies