

## 新技术条件下的舞台灯光及多媒体艺术

梁 鲲

“我们正面临着一个以视觉占据主导地位的文化”(周宪《视觉文化与消费社会》),在这样的背景下,舞台视觉艺术对于舞台演出具有至关重要的地位。它与文学、戏剧、音乐、舞蹈等其它艺术形式紧密地联系在一起,成为表达文艺作品强有力的艺术手段。20世纪80年代之后,中国经济与文化的快速发展,为舞台视觉艺术的发展与繁荣提供了条件,但同时也对舞台视觉艺术提出了更高的要求。在物质与精神的双重作用下,舞台视觉艺术卓有成效地学习和吸收国外先进的科技和艺术成果,走出了一条颇有特色的现代艺术创作之路。

本文从舞台艺术中的灯光艺术和新兴的多媒体艺术角度对舞台视觉艺术作一探讨。

### 一、关于灯光运用

灯光是舞台艺术必不可少的组成部分,在舞台视觉艺术创作中占有十分重要的地位。舞台艺术作品中,灯光能够渲染气氛、形成作品特有的艺术风格,为舞台艺术形象的表达提供有力的支持。优秀的灯光设计,能够通过视觉的作用在观众的心灵中留下深刻而美好的印象,获得更好的审美享受。而不适当的灯光运用则会扭曲艺术的表达,破坏观众对舞台文艺作品的审美感受。因此,对于灯光设计的精心构思与认真研究应当放在舞台艺术创作的重要地位。

我国的舞台灯光艺术创作在新中国建国以后曾经长期停留在传统光源的技术状态中。但经过舞台灯光艺术家多年的不懈努力,仍然以有限的灯光技术在众多的舞台演出中创作了很优秀的灯光作品。传统光源灯光技术的运用和艺术表达如同文学与音乐创作中的古典主义手法一样,在多年的积累中形成了一整套较为完善的体系。其灯光的应用理论主要体现在以下两方面:

首先,根据演出内容与氛围的不同需要,合理地塑造时间与空间环境。有时需要科学地运用主、逆、侧、补等光线营造真实的时间与空间环境;有时为了突出主体的表达,运用较为集中的主体照明,在减少

和省略周围照度的同时也带来宽广和深远的视觉感受;有时对于舞台的整体照明还需根据场地的不同特点进行细致合理的布光,使每一个观众可视的区域具有均匀的光线分布,同时兼顾空间上协调的层次效果。

其次,是色光运用与表达节目内容的一致性。舞台的色彩是通过人工合成的色光来表现和完成的。舞台意境光、暗示光、造型光、引导光等每一种光线的运用都不能回避色彩的运用问题。在色光的运用中以色相、色性和色度为基础,有反映真实的写实手法,有表达意念的象征手法,有营造环境与气氛的烘托手法等。在对比中讲究协调,同时在协调中注意对比,赋予色光以思想感情,使其具备艺术的感染力。用概括与象征的手法突出主题、情景、人物与情节。协调色光之间的相互联系又相互制约的关系,采用合理的搭配,以最简洁的方式达到理想的效果。

20世纪80年代以后,舞台灯光技术在中国经济快速发展的背景下获得了长足的发展。进入90年代以后,发达国家的高科技灯光技术成果不断被引进。至上世纪末,国内大型的以及其他重要的舞台演出场馆已实现或基本实现了现代化、数字化的灯光设备,使舞台灯光艺术的创作进入了一个新的时期。新的技术带来了新的手法和新的想象空间。如电脑灯的使用,快捷高效地为舞台提供了台色、天幕影像、活动光柱、效果联动以及无限的色光及光照度的自由变换、闪灯和彩色激光的跃动等技术强化了音乐与歌舞的节奏感,数字调光台的强大功能可以将大信息量、细腻入微的灯光变化数据与戏剧、音乐、舞蹈的每一个细节密切配合等等。各种新技术的运用及其视觉艺术效果令人耳目一新。

但是,在可喜的进步中,我们也不应忽视一些存在的问题。如:电脑灯使用的方便性导致光束滥用的现象,由于光色数据信息量过大而增加处理数据的劳动量,有时会产生制作粗糙的问题。此外,对于新的光源、新的视觉心理感受、新的艺术材料特性以及它们之间的相互影响和制约的关系在理论上缺乏深入研究,从而不能发挥新技术的最佳效果。所以,为新技术条件下的舞台灯光艺术创作培养更多兼备美术学、视

觉艺术心理学、戏剧戏曲学、音乐舞蹈学、计算机运用等多学科知识的复合型人才,已成为一个紧迫的课题。同时,为保证与世界同步甚或超越,在艺术哲学、艺术思想、艺术流派和艺术技法等方面还应密切追踪和借鉴国际先进经验。

在新技术条件下把握时代精神,根植于中国传统文化和传统审美的土壤,创造新的舞台灯光艺术的理念,以国际一流的标准和姿态创作出内容新颖、样式丰富的舞台作品,这是在未来的发展中舞台灯光艺术创作者应该达到的基本目标,也是未来舞台艺术发展的要求。

## 二、关于多媒体运用

多媒体技术在舞台艺术作品中的运用起源于20世纪80年代末至90年代初的法国实验性现代电子音乐。近年来,随着计算机技术的日趋成熟,多媒体技术被广泛地运用于各种舞台艺术,取得了良好的艺术效果。对于这样一种新生的舞台视听艺术形式,非常值得从理论方面加以研究和探讨。

一种新的艺术形式要想进一步发展,首先要做的事情就是对其概念加以明确的界定。20世纪80年代初,现代电子音乐传入中国,但相当长的一段时期内,无论是专业音乐人还是普通观众,对电子音乐的概念都很模糊。同样,多媒体舞台艺术在目前的舞台艺术工作者和广大观众中也存在概念模糊的问题。

多媒体一词来源于计算机科学。在计算机科学中,文本(text)、图形(graphics)、图像(images)、动画(animation)和声音(sound)等多种信息类型被看成是承载信息的多种媒体,它们又可归结为声、图、文三种最基本的形态。多媒体则是指能够同时兼有采集、处理、编辑、存储和展示这些信息中两个以上信息的计算机技术。它具有以下特性:集成性(对信息统一组织)、控制性(由人来控制)、交互性(人对信息主动地选择)、实时性(给出命令后瞬间完成控制)、非线性(内容灵活的非传统循序性读写模式)、便捷性(信息可以任意提取)、动态性(可以随时任意重新组织信息)。

从计算机科学的媒体概念,我们可以了解到,媒

体一词是指某一种信息类型。在计算机中的每一种信息类型被称为一种媒体。对于舞台艺术而言,只要能够由计算机操控的信息类型可就被称作媒体,而不能由计算机操控的信息类型(如由演员现场演出的动作、歌唱、舞蹈等)则不能被称作媒体。舞台媒体主要有:灯光控制信息、旋转舞台控制信息、升降吊景控制信息、图像图形控制信息、烟雾控制信息、水帘喷泉等特效控制信息、音乐控制信息、音效控制信息等等。那么,综合使用这些信息的舞台艺术就可称为多媒体艺术吗?答案是否定的。这还要看这些信息是否具有统一的组织,是否被制作成为便于使用的具有超文本链接的多媒体文件。制作成的文件还必须同时具备控制性、交互性、实时性、非线性、动态性功能。符合了这些要求的舞台艺术形式,才能被称为真正意义上的多媒体艺术。

通过以上分析,我们能够明确多媒体舞台艺术是依托计算机信息技术而产生的新的舞台艺术样式。新技术的运用,使它在许多方面较之传统舞台艺术已发生了深刻的变化。首先在创作方面,多媒体艺术采用了与传统艺术完全不同的人机对话的创作方式。人与计算机设备的交流与对话,使得技术环节成为影响和制约艺术创作的非常重要的环节。计算机技术的不断发展与提高,在很大程度上决定着多媒体艺术创作的发展与提高。其次,在现场表演中,多媒体艺术能够以其特有的统一组织信息的优势高效、便捷、精确、灵活地展现作品,无论多么复杂的艺术手段都能够得以充分地发挥,最大限度地保证作品的演出质量。此外,由于多媒体技术属于信息技术,能够进行远程控制,使得多媒体舞台艺术作品能够在前所未有的空间范围内拓展其传播渠道,不断发挥其现代信息技术的潜在优势。

只有明确了多媒体舞台艺术的概念,才能有针对性、有方向性地发展这门艺术,才能体会到多媒体舞台艺术在创作、表演与传播中的巨大优越性,才能使这门新的艺术在实践中不断走向成熟。

(作者单位 山西大学音乐学院)

责任编辑 韦平