

新条件下,舞美投入如何与艺术内核同频共振

曹 林

舞美制作与舞台技术是完美呈现视听效果的必要条件,其根本功能是服务于艺术内核。

建立差异化舞美评价体系,才能更加客观看待舞美投入的得失,避免简单贴标签。

舞美须强调“适合就是好的”。

创作生态和条件的改变,来自供需双方的力量驱动,多元投入机制的逐步建立,以及不断叠加的新技术手段,构成舞美创作的新条件。新条件也对资金使用的有效性提出更高要求,如何让舞美投入真正转化为艺术质量,实现投入与内核成正比,是舞台创作需要直面的现实命题。

先说说“新条件”。技术条件、经费条件、传播条件和市场条件,对舞台美术来说,这四个条件是核心的、显性的部分,其“新”在何处?可以拆分解读。第一,数字技术迭代、剧场硬件升级,为当代舞台艺术打开新的想象空间。AIGC

(人工智能生成内容)设计、大屏投影、虚拟影像、智能机械、沉浸式特效设备不断走进剧场,舞美可实现的视听手段极大拓展,制作资金投入也持续走高。第二,在文旅融合的大背景下,随着国家财政的项目扶持、社会力量的参与,剧场艺术的创作经费来源愈加多元,不少剧目可调动的制作预算整体抬升,大制作的物质基础比过去充分得多。第三,面对演艺市场,戏剧院团要持续驻演、巡演的时候,还要通过平台直播、短视频传播等手段扩大影响力,“演出”与“演播”分庭抗礼,大众审美期待对舞台视听呈现提出新的诉求,倒逼舞美更加精良。第四,政策制度、消费受众、资本供给、创作主体、配套产业等多重要素相互交织,构成新的市场环境,也带来资本逻辑对演艺领域的介入,深刻重塑着舞美行业的供需关系。

再说“舞美投入”和“艺术内核”。评判舞美投入,首先要厘清投入主体。政府财政投入和商业资本运作往往有着不同的目的,财政投入侧重于公共文化建设,一方面以文化惠民为导向,通过低票价、公益巡演等方式,让普通群众能够接触优质舞台作品,保障大众基本文化权益;另一方面承担文化传承使命,扶持地方戏曲、民族文艺等优秀传统文化遗产,保护并活化民族文化资源;同时发挥舞台艺术的美育功能,以剧目演出开展审美教育,提升公众人文素养。其社会价值难以货币化,而在于长效收益。商业化投入的首要逻辑是市场回

报与资本变现,会优先考量剧目受众群体、传播流量、票房潜力、品牌影响力、衍生开发空间等因素。二者的评价标尺不能混为一谈,要结合主体初衷,兼顾社会价值与经济效益双重维度综合研判,避免简单用市场盈亏评判全部舞台创作。所以两种投入没有绝对优劣,关键在于各归其位。

舞美制作与舞台技术是完美呈现视听效果的必要条件,其根本功能是服务于艺术内核,主要包含四个层面。一是叙事表达内核,舞美作为舞台叙事语言,服务剧本主题与人物塑造,以布景、装置、服饰、音响辅助推进剧情;二是精神审美内核,依托造型、色彩、灯光构建整体艺术格调,传递作品美学意蕴与思想立意;三是剧场本体内核,尊重舞台表演规律,适配演员调度与观演关系,服务线下线上演出的独特性;四是文化传承内核,融入时代气质、民族文化符号,承载相应的文化立场与价值表达。同时,舞台美术也具有高度物质化特征,在某些程度上看,大部分演艺项目的资金投入与艺术效果成正比。

最后说说如何平衡二者的关系。应该看到,当下确实有一些剧目投入不菲,片面追逐感官奇观,看上去场面宏大、视觉堆砌,不仅挤占表演空间,也弱化文本力量,淹没了人物塑造和戏剧感染力,舞美投入与作品内核未能形成正向匹配,陷入“重包装、轻本体”主次错位的误区。还有某些作品从编剧到表演都显单薄,只能采取“戏

不够,舞美凑”的办法,把舞美当成掩盖短板的遮羞布,最终批评的板子还是打到舞美的屁股上。不过反过来看,此类剧目如果抽掉华丽的舞美,可能更加惨不忍睹。必须承认,戏剧舞台是一门综合艺术,舞美本身没有大小对错之分,只有适配与否的区别,“投入与产出成正比”是相对而言的,不能“胜者归功其他,败者怪罪舞美”。建立差异化舞美评价体系,才能更加客观看待舞美投入的得失,避免简单贴标签。

数字技术迭代与经费条件改善为舞美创新提供有力支撑。视觉文本不同于文学剧本,自身就具备技术、材质之美和物体表演属性。不可极端否定“舞美大制作”,有些剧目就得按照实际需要合理加大舞美投入,用硬件增强舞台表现力,完全无可厚非。我们也要推崇那些化腐朽为神奇的巧妙设计,实现小投入大产出,这类创作不靠昂贵物料装置,而是巧思空间调度、借用极简意象完成舞台表达,用有限经费充分服务剧本内核。另外,面对新条件,舞美投入要建立科学的资源分配结构,从思

考剧目整体生命周期入手,既突出首演效果,也兼顾巡演、复演,以及适应网络传播的实际状况,杜绝只为一次性亮相的奢侈制作。总之,舞美须强调“适合就是好的”。

艺海观潮·锐评
文化和旅游局艺术团 合办
中国 文化 报 社



新闻图评

2026年晋祠古庙会系列文化活动现场。
晋祠博物馆供图

不断打造非遗的大众文艺新玩法

朱 萌

当下非遗传播场景不断迭代升级,很多观众不再满足于单向观赏的传统体验。非遗传承的生命力,早已不是单一的展演输出,而是打造大众文艺新玩法,让群众从旁观者变为参与者、传播者、创作者,以全民互动赋能非遗“破圈”。近日在山西举办的非遗面食大会与晋祠古庙会,便是通过大众化、沉浸式的参与模式,进一步激活传播活力。

一是撬动大众的自主参与和二次创作。比

如,依托美食自带的全民受众属性,网友自发二创、点赞转发,让小众的面食非遗走出会场、刷屏网络,实现接地气的“破圈”传播。

二是用年轻化互动玩法普及本土非遗文脉。比如,在活动中深度融合各类本土非遗项目,创新推出通关文牒、实景NPC(非玩家角色)寻访等趣味玩法。沉浸式的互动体验,让游

客在游玩打卡、闯关探索中主动了解民俗文化,让非遗传播变得更加生动。

非遗要想更好地传播,需要大众自发地参与和创作。跳出单向宣传的固化思维,打造适配大众的文艺新玩法,既能让人们沉浸式感受非遗魅力,更能依托人们自发二创和传播的力量,让古老非遗扎根大众生活、持续焕发时代光彩。

展板无小事

高而已

准确性,远非可以等闲视之的细枝末节。

北宋苏辙在《新论中》中写道:“欲筑室者,先治其基,基完以平,而后加石木焉,故其为室也坚。”用建房来喻文博,框架要想坚固,根基就要筑好。错别字看似小事,影响的确是事关根基的大事。道歉之后,更紧要的是吸取教训并落到实处。应建立并严格执行内容审核制度,做到层层把关、环环相扣,将严谨准确作为展览的基本底线;应加强职业教育,强化文博工作者的责任感和使命感;还应健全观众意见收集与回应机制,将来自公众的善意提醒转化为改进工作的长久助力。

一个博物院就是一所大学校。这所大学校能否不负其名,关键在于我们对每一处字句、每一块展板的一丝不苟。向错别字说“不”,是抓文博事业的“基本功”;向马虎大意说“不”,更是对文物与史实负责的“硬功夫”。相信有关单位能以此次舆情为镜鉴,由点及面、抓深抓实,以更专业的素养、更细致的服务、更清醒的赤诚之心,守护好历史的根脉,传承好文化的薪火,让每一次驻足都有所收获,让每一次凝视都满怀虔敬。

先治其基,文化殿堂才能焕发持久的魅力,公共文化服务也才能更好地浸润人心。

博物馆展板的准确性,远非可以等闲视之的细枝末节。

向错别字说“不”,是抓文博事业的“基本功”;向马虎大意说“不”,更是对文物与史实负责的“硬功夫”。

动荡与转变外化为空间运动。演员现场同期声则把声音重新纳入操偶过程。呼吸、停顿、语气必须与木偶动作同时发生,演员既要“操纵”角色,又要在当下“成为”角色,从而减少声音与形体相互脱节的“两层皮”。从偶型组合到声形统一,形式创新最终指向的仍是人物生命感。

复合偶型同台还带来一种新的观看关系。传统木偶常以隐藏操纵者、强化角色幻觉为追求,而《远征少年》并不回避演员的在场。观众既看见角色在行动,也隐约意识到生命如何被数名演员共同赋予。尤其是改良桌面偶的多人操纵,头部、躯干和四肢需要共享同一节奏,角色的一个迟疑、一次回望,都建立在集体配合之上。这种“看得见的创造”没有破坏木偶的生命感,反而使协作本身成为舞台意味:少年英雄的成长不是孤立个体的传奇,抗战胜利同样来自人与人之间的信任、支撑和共同承担。形式由此与主题形成了内在呼应。

同期声带来的变化还发生在人才培养层面。过去,操纵与配音可以分开完成,演员更容易把注意力集中在动作是否准确;现场发声则要求其同时处理角色心理、对手反应、语言节奏和木偶状态。多人共同操纵桌面偶时,任何一人的呼吸和动作出现偏差,都可能使一个完整人物瞬间松散。青年演员因此不能只做技术执行者,还要成为人物理解者和共同创作者。对文艺院团而言,这种训练把传承从程式复制推向综合舞台能力的生成:传统基本功仍是根基,但它必须新的角色、新的叙事和新的合作方式中转化为创造力。

这三部作品显示,红色题材的教育功能并未减弱,而是在审美转化中获得了更有韧性的表达。直接说明英雄为何伟大,或许可以迅速传递主题;让观众看见普通孩子如何战胜恐惧、如何在困境中作出选择,却更容易形成持久的情感认同。当教育意图被转化为人物命运、舞台行动和审美体验,观众获得的便不只是一条应当记住的道理,还有对历史温度和人性力量的切身感受。所谓“寓教于乐”,不应理解为给教育内容添加若干热闹手段,而应是思想、情感与形式在完整戏剧体验中的相互生成。

以上探索也提示我们,传统艺术的现代转化,并不等于不断叠加新技术、新概念和新偶型。复合偶型是否有效,要看每一种偶是否拥有不可替代的叙事职责;舞台装置是否成立,要看它能否参与人物塑造;“剧本杀”、穿越等青年文化元素是否有必要,要看它们能否真正改变观众理解历史的方式。倘若形式只负责制造奇观,人物反而会被遮蔽;倘若当代少年仅充当被教育的对象,双向时空结构也可能退化为新包装下的单向灌输。越是追求多媒介、沉浸式表达,越需要守住戏剧的根本——真实的人物关系、严密的行动逻辑和能够抵达人心的情感。

三部作品的演进还表明,非遗的生命力不仅存在于经典技艺的保存中,也存在于它回应现实命题的能力中。扬州杖头木偶“不是真人,胜似真人”的艺术追求,本就不是对真人动作的机械模仿,而是以木偶的虚拟性提炼人的情感。红色题材为这种古老艺术提供了新的精神内容,木偶的假定性又为历史叙事提供了诗性距离:它既可以表现战争的残酷,又避免了对儿童观众的感官刺激;既能塑造英雄,也为想象、象征和时空转换留下空间。传统技艺与革命文化在这里不是简单相加,而是在新的舞台关系中彼此激活。

从苏北根据地的少年游击队员,到徽山湖畔奔跑的小飞虎,再到穿越时空与而来并肩的当代少年,人物越来越接近今天的观众;从以杖头木偶为主要载体,到多偶型配合,再到偶型、装置、声音共同参与叙事,舞台表达也越来越丰富。扬州市木偶研究所红色题材创作的价值,正在于它逐渐找到了一种由历史通向当下、由技艺通向心灵的方式。红色经典真正的“年轻化”,不是让历史迁就流行,而是让年轻观众在艺术创造的现场中感到:先辈的选择并未远去,它依然在向今天的我们发问。

微言大义

短视频和网游不该是中小暑期“两件套”

郭宝哲

有调查显示,短视频和网游成为不少中小暑期消暑的“两件套”。

短视频的节奏是按秒算的,游戏的设计机制是即时反馈、即时奖励。这些东西玩久了,大脑习惯了高频刺激,回头再看书、做题、听课,会觉得“慢”“闷”“没意思”。不是孩子变懒了,是注意力被重新

训练了,训练成只能吃快餐,咽不下正餐。暑假不是不要屏幕,是不能只剩下屏幕。解决这个问题,除了家长的教育和引导,平台的责任是绕不开的。防沉迷不是设个时间锁就完了,而是要在内容端做筛选、做引导,让算法成为成长服务,而不是为停留时长服务。