

# 媒介变革时代的戏剧困境与突围

黄振林

原载《文艺理论与批评》2008年第4期

-

20年前，可能谁也想不到，以电视、网络为代表的电子传媒对大众闲暇时间的大规模入侵，会把文学阅读、音乐晚会、高雅画展、戏剧演出等传统文化娱乐活动挤逼到边缘。先进的数字化多媒体技术，集图像、文字、声音为一体，全面调动了人的感觉器官，为人类的生存提供了现实无法比拟的虚拟空间，使人在生物意义和社会意义上的生存受到极大挑战。电子媒介还粗暴地剥夺我们对文字、对色彩、对旋律的特殊感情和特殊悟性。如今种种视像符号，在商品文化和现代复制技术的双重推动下，铺天盖地，充塞于每个角落。所有的产品都裹上了艺术符号眩眼的外装，以一种特殊的、流动的、瞬息万变的图像方式，把我们生活的空间切割得七零八碎。

我们确实再次进入了“图像时代”。图像在吸引人们的眼球方面无疑占有绝对优势，这就是人们现在说的图像催生着新时代的“眼球文化”。图像、视觉文化渗透于一切空间并潜在地蚕食现实世界。特别是把以印刷符号为特征的文学和诗性语言驱逐到寂寞的孤岛。图像优于概念，感觉优于意义，较之于印刷文化，图像摒弃了语言概念中介，直接诉诸于人的感情。问题是，戏剧，严格地说，也是一种流动的“图像”，甚至是一种经典的“图像”，怎么也会在文化消费的今天，毫不留情地“失宠”呢？

## 一、历史过程的积累和游戏精神的缺失

失

用今天的眼光看，游戏是以模仿为特征的无深度娱乐模式，它的快乐原则符合人类生存和感官享受的自由本性。人们在休闲时候更倾向于选择让自己彻底放松、欲望直接得以满足的娱乐方式。信息“爆炸”的时代，我们被动地屈服于过量的传媒“垃圾”，加上紧张快速的生活节奏和竞争淘汰的心理压力，人已变得十分疲惫，被压抑的游戏欲望只是在闲暇喘息的片刻露出可怜的脸庞。文化工业的制造者们揣透了现代人的心理，大量复制的仿像充斥于日常生

活之中。迪斯尼乐园、仿古建造的影视城、大观园、宋城、鬼城，甚至“地狱”，模仿、虚构、仿造、模糊了真与假的界限，现实与虚幻的界限，干扰了人们对现实的判断理解，并赋予视觉图像以身临其境的现场感和逼真感。

戏剧起源于拟态和象征性表演，在很大程度上跟娱乐和游戏有关。“优孟衣冠”演的就是插科打诨的故事。优人是奴隶氏族社会里分化出来以娱乐贵族为专门职业的贫贱人物。王国维说，“巫以乐神，而优以乐人；巫以歌舞为主，而优以调谑为主”。（1）不管乐人抑或乐神，总是通过模仿滑稽的动作表达人的欲望，释放人的情感。古希腊戏剧虽以酒神祭祀为母体，但迅而转变为由政府主持，雅典城邦的统治者在酒神节分别举行悲剧竞赛会和喜剧竞赛会。戏剧节期间全城放假，经济困难的人观看演出不仅不花钱，还可以获得观剧津贴。赞助竞赛的富人不仅享誉众人，还可充当评委。每个人都在戏剧的狂欢热潮中找到自我的感觉。千百年来，戏剧的装扮特征给了我们每个人暂时可以“不是你自己”的机会。人们的表演天性和娱乐欲望在戏剧活动中得到淋漓尽致的发挥。如今，你只要在世界上的任何化妆舞会和狂欢节日中，都能看到普通民众对装扮表演的高度热情。其实，这些都是戏剧在今天的特殊形式的遗存。

今天，戏剧比任何时候都要离我们的身体和感觉更遥远。过分的专业化使它形成了一整套操作规制。尽管可以歌唱，但必须有严格的曲腔；尽管可以动作，但必须要规范的程式。戏剧伴随人类从“童年”成长到今天，积淀了太多感性和理性的审美经验，把戏剧殿堂的基座充垫得越来越高。戏剧确实发育得十分完整和成熟。在由技术化走向艺术化的过程中，把自己的每一个运作环节都锤炼得无比完美和经典。从原始的仪式性操作到现代的程式化表演，戏剧似乎淘尽了它的本真——游戏精神。原本生长在民间的风雨舞台，现已完全移植到剧院。现代化的灯光声响技术和豪华布景装置，满足了观众感官上的极度享受，但又消解了人们原始的表演欲望和游戏冲动。欣赏的审美无法替代创造的审美。戏剧的完整和封闭已经堵死了观众释放欲望白日梦的路径，阻隔了观众参与剧情想象与角色替代的虚拟幻想。戏剧至今都是模仿人类行为艺术当中最原始、最直接、最现场的手段。它的直观感受是任何行为艺术不可替代的。它是经过概括和剪辑的人类行为的“图像”。但就是在这种概括和剪辑过程中，

推远了戏剧与人类身体的距离。变得过于庄重严肃的戏剧叫人活泼不得，游戏精神的缺失使戏剧难以诱发起观众对它的倦恋和追寻。

## 二、图像霸权的挤逼和审美方式的错位

这是一个视觉形象泛滥的社会。象有人说的，我们生活的城市实体之外，包裹着形形色色的城市镜像。在每个街道的缝隙里，都流溢着各种令人头晕目眩的商业符号，信息的膨胀已经把人挤逼到最小的生存空间。图像的霸权主义倾向延伸了摄影构图的特长，但却遮蔽了人类由传统文化培育出来的审美理性和感悟方式。语言文字的发明创造，认知符号的抽象化，是人类思维从感性化走向理性化的重要标志。正是这种抽象认知能力的全面提升，人类才创造出了一个由语言符号组成的审美世界，语言成为存在的精神家园。文学作品是借助读者的创造性想象来完善形象的。正是想象和联想为文学作品提供了无限自由的空间，使阅读成为不断创造的过程。现代图像技术似乎已经剥夺了人们艺术创造的这个权利。当今工业社会的城市影像是人类形象无生命价值的“克隆”，缺乏艺术个性和艺术深度，给我们留下的想象空间太小。我们欣赏戏剧艺术时，既眼观角色用形体和动作演绎的故事情节，又耳听特殊旋律和特别语言构成的声腔韵味。角色一个特殊的做派，一曲韵味的唱词，一个含蓄的对白，一个特别的眼神，都可能使我们如痴如醉。这些经过千锤百炼的精细表演，是演员在千百次的训练中反复雕琢出来的，浸透着人类行为艺术的特殊美感。但这些细腻深厚的艺术感觉，已经遭到工业革命时代图像方式的粗暴蹂躏。首先是审美节奏上的错位。戏剧情节的推进是有过程性和时间性的，它的艺术韵味也正是通过场面的交换流淌出来。戏剧审美的特点是典型的过程产生美。但工业社会的人们已经不习惯富于过程和弹性的节奏。戏剧家也想加快戏剧的速度，屈服于当今社会观众的“急性子”。但舞台的“加速”永远也跟不上电子影像瞬息万变的节奏；其次是审美场面的错位。戏剧确实是可以“触摸”的流动的“图像”，演员和观众声息相通的交流更符合人类情感的快乐原则。但工业社会的人们却不愿做舞台“图像”的奴隶。虽然可以流动，但“图像”框架过于刻板 and 固定，流速太慢，更没有“视窗”规格的变化。况且，“图像”变化的权利不操纵在观众手里，不能象电子制品那样随意的快进、快退或重复、定格。电子媒介的“特写”技术，可以把人们最隐秘的私生活堂而

皇之地搬上银屏，并反复进行艺术的渲染和加工。并以此为商业卖点，将入迷的观众批发给广告商。第三是语言感觉的错位。戏曲的唱腔、话剧的台词，是支撑舞台的重要载体，都是经过剧作家精心设置的“有意味的形式”，是运载剧情内容的诗性语言。这种有深度的话语需要观众耐心聆听，才能入戏，以至达到痴迷的程度。电子媒介则不然。它倚仗巨大的复制能力，批量制造缺乏个性的“平面”的艺术产品，并成百上千次地克隆它的子孙。有多少人现在愿意花几小时静静地坐在剧院里体验诗意的创造呢？戏剧已经失去了万众归心的魅力。戏剧是大众艺术，不是个性艺术。在张扬个性的今天，特别是电子媒介已经无孔不入地为消费者提供满足隐秘欲望服务的视窗时，戏剧，这个历经沧桑的迟暮“美人”，确实感到前所未有的失落。

### 三、媒介时代的彷徨和戏剧观念的突围

我们永远也没有失去对戏剧的信心。英国著名戏剧评论家贝尼迪克特·奈汀戈尔说，我们被电子媒介轰炸得越多，我们越加渴望拥抱使语言依然显得重要的剧院。戏剧的现场感觉无法通过媒介复制。即使有最伟大的剧作家为数字时代写剧本，最伟大的演员参加演出，也缺少声气相求、息息相通的真实交流，缺少现场的变化莫测的刺激和冒险。即使最复杂最精细的数字设备构思出来的最杰出的表演也是固定的，程式化的，它的创作过程已经结束。我们可以快进或者倒回，可以鼓掌或者喝倒彩，但是那些面孔的表情依然如故，声音仍然一样，绝对不照顾或迁就观赏者此刻的心情。而我们能做的，只是被动的接受，却无法施加影响，更别提改变什么。有人发现，看电影或看电视的人总是身子后倾，而在剧院里看戏的人总是身子前倾，这或许很能说明一些问题。戏剧正好相反。戏剧演出没有不变的东西。演员必须对观众的反响做出反应，这样一来，每一部戏剧的“场在”就成了无法预料的期待。西方剧场学中有一句话，“观众的感情总是追随着舞台的脚光”。剧场里，演员和观众之间总是不断进行着感情交流，同时培养着也分享着稍纵即逝、又独一无二的感情。这种双向交流并不能被预先安排或机械重复。而正是在这种交流过程中，台上台下不断改变着对方。正是这种不可估量的奇迹把戏剧推向了其他冰冷的电子媒介无法达到的高度。

但是，正如有的学者所说，“我们必须正视戏剧形态、戏剧特征、戏剧外延的历史变迁，并相应更新我们的研究视野。如果执着于传统戏剧的某一形态、某一特征、某个范围，由此概括出一成不变的戏剧定义，那么，有可能妨碍我们认识戏剧史上所已经发生或即将发生的变革的重要性”。（2）确实，从某种程度上说，戏剧和影视剧、电脑游戏等的区别，只是一个媒介形态的差异问题。传统戏剧以真人演员为媒介，通过角色扮演与观众进行现场交流，而影视剧是借助新的科技和媒介手段而发展变化的新的戏剧形态。现在随着电脑网络的普及，又出现了所谓的数码戏剧、网络戏剧、赛博戏剧等我们闻所未闻、见所未见的新名词。随着虚拟现实、人工智能的发展，数码戏剧已经在人类面前展现出一个高度仿真的虚拟世界，不仅可见、可听，而且可闻、可触。就像今天的网络游戏，它的故事情节、矛盾冲突设计得复杂、精彩，实际上就是一种典型的虚拟戏剧。这既是对传统戏剧的严峻挑战，也是对传统戏剧的有益补充。现代戏剧应充分借鉴电子媒介在给民众提供娱乐享受时的经验，不断创新新条件下戏剧改革的思路：

首先，回归故事的叙事方式。乔纳森·卡勒认为：“不论是把我们的生活看成是通向某个地方的一系列连续发生的事件，还是对我们自己讲述世界上正在发生的一切，故事都是我们理解事物的主要方式。”（3）对故事的猎奇，反映了人类最原始的审美欲望。许多观众熟知的故事被通过各种媒介方式重新阐释。如潘金莲、西厢记、梁祝、图兰多、十面埋伏……反复被改译或改编，说明故事蕴含着非常丰富的文化语码和信息资源。别开生面地诠释故事，能刺激起观众的审美胃口。现在许多作家写小说，首先就要考虑这个题材能否改编成电视剧或电影。戏剧制造娱乐的主要手段就是悬念和故事。象著名剧作家曹禺先生所说，戏剧，要做到故事能够“咬人”。迅速把观众导入规定的戏剧情境，让观众的情绪和戏剧情节扭结在一起，难以摆脱由戏剧情境所诱发，调动起来的激动和兴奋，戏剧就获得了成功的动力。

其次，创新观众接受的舞台机制。戏剧是一种特定的舞台运作方式。象戏曲的剧种旋律和表演程式，话剧的对话关系和动作方式，是根据不同的舞台类型长期积累创制的表演手段。寻求和创造观众耳目一新的舞台机制，是戏剧生存的突破口。当前，戏剧已经充分借鉴了音乐、舞蹈、雕塑、造型、说唱、皮

影、傀儡等艺术元素。灯光、音响、三维画面、旋转舞台等均别具一格。戏剧正走上新一轮的综合。这些都启发了戏剧的思路。但戏剧在目前的表演模式没有本质上的突破，问题就是缺乏有个性的、别开生面的戏剧。当年出现的实验戏剧或探索戏剧至今仍叫我们心跳。如今，有人尝试音乐戏剧、说唱戏剧、象征戏剧、境遇戏剧、魔幻戏剧、动作戏剧、无声戏剧等，也开启了新的思维空间。不要怕戏剧被边缘化，只要能找回舞台感觉，唤醒观众对戏剧的认同，都应该尝试。

再次，找回戏剧的游戏精神。仿佛给观众赏心悦目的感觉，本质上是还原了人类原始的游戏心理。游戏、动画片不光少年儿童喜欢，甚至有些成年人也趋之若鹜。因为游戏时的体力消耗，实际上是精神放松。戏剧要还原它的本真，使之成为更多人都愿意参与的舞台游戏方式。当然，这是一种以艺术享受为特征的游戏。戏剧从它的起源就能发现，它决不是首先以唱腔和语言为主体，而是人类行为的夸张和模仿。传统戏曲中的很多绝活，京剧的武功，川剧的“变脸”，本身就有游戏成份。其实，无论东方还是西方，古老戏剧的本体都是动作 action。所谓动作，就是调动一切舞台手段，当然主要是形体动作，向观众演绎阐述世界和再现人类行为的独特方式，让观众感觉舞台上的人和事，就是自己身边熟悉的陌生人。舞台行为的夸张、变形，让观众反观人类行为的种种乖戾、可笑，甚至荒诞、离奇，心智上获得一种酣畅淋漓的审美享受。

最后，更新戏剧的传播方式。戏剧最基本的要素是演员和观众，戏剧最根本的特征是演员和观众的现场交流。但是，在资讯如此发达，娱乐活动如此丰富的今天，还有多少现代人愿意陪着我们玩这种老得不能再老的真人表演和现场交流呢。在日新月异的高科技数码时代，演员可以虚拟，观众变成玩家，空间可以赛博，现场变成遥控。未来戏剧的演员和观众，完全可以在新的时空形态里合二为一。已经有学者注意到，实际上戏剧的许多功能都转移到电影、电视，甚至电脑游戏中去了。人们现在更多的是坐在沙发上，躺在床铺上欣赏“戏剧”。在图像时代，人们越来越依赖媒介。人为的形象符号成为我们接触世界的主要方式。生活在仿佛构成的社会里，典型的生活心态是“假的比真的更重要”。戏剧是真实的假象。戏剧的扮演是任何时候、任何方式都替代不了

的。走下神圣的舞台殿堂，扩展戏剧的传媒渠道，抢占人们的休闲时空，戏剧人可千万不能过于矜持。

注释：

(1) 王国维：《宋元戏剧史》上海古籍出版社 1998 年版

(2) 黄鸣奋：《数码戏剧学—影视、电玩与智能偶戏研究》厦门大学出版社 2003 年版

(3) 乔纳森·卡勒：《文学理论》辽宁教育出版社 1998 年版

(作者单位：东华理工大学江西戏剧资源研究中心)

(原载《文艺理论与批评》2008 年第 4 期)

厦门大学图书馆