

艺术创作

是“一群人的事”还是“一个人的事”

——关于未来舞台艺术思考

殷无为

在历史的长河中,艺术一直是人类情感和创造力的集中展现。它不仅是一种娱乐形式,更是作为文化的传承和社会的镜像存在于现实中。从第一个艺术作品产生到现在,一贯的经验告诉我们,艺术创作从来不是一个人的事,而是一群人的事。社会学家贝克尔认为,艺术是某些成员的集体活动:“许多人牵扯其中,一些人直接创作艺术,另一些人从旁协助,还有一些人(可能是很久以前或在很远的地方的人)则在开发艺术创作所必需的现有材料和符号成分上发挥着作用。”正如一部影视作品需要编剧、导演、摄影师、演员、后期等各个工种的合作才能产生,这一切显得自然而合理。

随着科技的飞速发展,特别是AI(人工智能)和虚拟技术的兴起,我们突然发现艺术创作似乎正处于一个前所未有的变革时刻,贝克尔认为的“艺术不是艺术家与生俱来的天才的唯一产物”的这一理念正在被击破。AI的诞生让演员、摄影、灯光、音乐都可以不再需要,只需要一段文字,就可以打破人与人的合作,使艺术家拥有更加独立而自我的表达。虽然以Sora为代表的AI模型还有待训练和完善,但不可否认的是,新科技的进步会导致艺术创作具有更新的形态,变革原有的合作式艺术创作模式是艺术发展的必由之路。

然而,当我们目光聚焦于相对传统的舞台艺术的时候,考虑到舞台艺术

(舞蹈、戏剧、戏曲、音乐演唱会等)的独特性及其与影视等新媒体艺术的差异性,我们不禁要思考:舞台艺术在接触到新技术时会产生什么样的变化?传统集体合作式的舞台艺术创作模式会发生怎样的改变?

科技的进步告诉我们,舞台艺术创作的智能化时代已经到来。从前舞台艺术的各个工种必须要合作才能够上演一台剧目(作品),但通过人工智能,在剧本写作上,AI可以通过分析大量文学作品和观众喜好数据,自动生成剧本;在音乐、舞蹈的创作中,AI可以通过分析大量现有素材,自动生成与主题和风格相匹配的音乐和舞蹈作品;在舞美设计中,AI可以提供更为精准的建议,从而营造出更加震撼人心的舞台效果;在传播媒介上,舞台作品可以通过虚拟现实等技术进行在线传播和展演而不再依赖物理剧场……

由此看来,当舞台艺术创作与AI、虚拟技术进行结合,所产生的智能化创作方式将带给创作者极大的帮助。但与此同时,艺术家合作创作的模式也在遭受挑战。一些传统意义上的艺术分工在未来很可能被整合:舞美设计、灯光设计、演员、编剧的工作可以通过一个名为舞台作品架构艺术家的工种而存在并且延续。或许正如一些学

者认为的那样,AI时代的到来很有可能促使“超级艺术家”的诞生。只需要一段文字,就可以生成一段数字影视化的舞台表演,甚至演员也可以只是一段AI生成的数字影像,艺术可以完全自由地创造他们想要的效果。

当然有人会问,这样的作品可以被称作舞台作品吗?或者是否只是一段伪舞台作品的影像片段呢?但正如彼得·布鲁克所说的那样,空间、演员和观众构成了戏剧(其他的舞台艺术也同理)。当观众在AI创作出来的虚拟剧场中观看了一场虚拟表演,并产生了与线下表演同样的临场感和情感共鸣时,我们可以否认这不是一场舞台表演吗?事实上,歌手特拉维斯·斯科特于2020年在游戏《堡垒之夜》中进行的虚拟演唱会已经告诉世界,虚拟舞台表演早已成为事实。AI的发展无疑将会加速推动艺术家独立构建出一台虚拟舞台表演。也即是说,未来的舞台艺术很可能是艺术家个人的意象化的产物,真正真实的或许只有承载了艺术家个人意志的影像化作品和观众。

从某种角度而言,这使舞台艺术所想要展示的内容更加纯粹,观众与艺术家个人和艺术作品的内在联系也更加紧密和直接。但从另一个角度而言,群体创作的智慧和火花将被个体的智慧和灵感所代替,那些集体的观念和集体的经验很可能被隐藏,而使舞台艺术缺

失了属于人类和社会的那一部分价值与意义。更为重要的是,我们在今天依然愿意投身于舞台艺术的原因正来源于舞台的魅力,相较于冰冷的影视艺术,它依然是通过人的生命力而体现并且在人际间传达的。在剧场中,人们深刻感受到思维的燃烧、沉醉的快乐以及心灵的震撼。这不仅仅是演员和观众之间能量的交换,更是创作者和演员、观众跨越时空的审美交织的高峰体验,三者在此时共享着同样的经验和人的价值意义并为此而感到灵魂上的战栗。因此,舞台艺术的集体创作实际是超越了表演形式和内容的“原始意象”本身。对于舞台艺术而言,即便科技水平达到了舞台艺术可以成为“一个人的事”的那一阶段,它也将继续并且应该永远是“一群人的事”而非“一个人的事”。

总而言之,科技的发展从戏剧创作、表演、观赏到传播和教育等各个方面都将会对舞台艺术带来前所未有的变革和创新,也必然将影响到艺术工作者及他们之间的合作和工作模式。当我们在拥抱新技术之时也需要注意到新技术带来的同时也能保持其独特的艺术魅力,力求将技术与艺术完美结合,为观众带来更加丰富多彩和震撼人心的艺术体验。

(作者为上海戏剧学院戏曲学院副教授)

未来电影学：知识谱系的迭代延展

厉震林

未来,是无法命名的。如果可以命名,那就不是未来了。未来电影学,是一个知识谱系不断延展的过程,在一种规律性和创新性的博弈过程之中,丰富它的内涵和外延。

目前,未来已来,已是电影行业热词,Sora-AI智能生成视频和全球首部完全AI长片电影《我们的终结者2重制版》的出现,成为未来电影学的重大事件,其发展速度和品质等级,超越业界人士的预期。有学者提出,传统的电影学知识谱系,需要检讨和更新,每一位电影人应将自己储存的电影知识体系,进行除旧迎新的工作。

虚拟技术,将成为电影学知识谱系的重要板块。需要提倡像熟悉艺术一样熟悉技术,否则,未来将无法顺畅从事电影工作。难以预料,虚拟技术会将电影带到什么地方,或者说下一轮的虚拟技术会是什么,有什么在等待电影。电影人须有虚拟技术的相关知识准备,才有资格进入下一轮的行业竞争。

在知识谱系中,包括创意端、制作端、放映端以及后期消费端,涉及虚拟现实和增强现实等技术,以及影游联动,探索未来影像艺术样式,将是题中之意。具体而言,文生视频、图生视频、音像生文、5G、4K以上、3D、高帧率、高动态范围、广色域、云计算、大数据等技术,均应系统纳入电影知识体系。

创意优先还是技术优先,已是一个伪命题,技术已经成为创意不可或缺的内容。即使是从事传统剧本创作,也要有喜马拉雅山一般高度的科技想象叙事能力,如果不知道虚拟技术可以产生如此特效,剧本就不敢去写,或者根本想不到。

未来电影学知识谱系的一个重要理念,是确立电影人的虚拟技术认知,无中生有,无所不能,无缝对接,是虚拟技术对于电影的基本属性,将驱动电影自我革命。

未来电影学,将内容生产的两端延伸,包括前端和后端,使许多原来不曾获得充分重视甚至根本不存在的产业环节以及新兴行业在电影产业链中不断“破土而出”,成为未来电影发展的引擎。

前端延伸,应设置创意工程师岗位,包括对于后电影产品设计,或者称为后影院市场开发,从策划创意阶段开始,将电影的相关要素进行IP设计,授权生产厂家生产玩具、服饰、化妆品等后电影产品,延伸电影产业链。

目前,好莱坞的票房收入,仅占行业营收的20%—30%,其他全部依靠后影院市场完成。电影可谓是“浑身都是宝”,成熟的电影产业不应仅仅依赖于“票房”,必须发展更多的衍生品以及版权交易。它不是一种后端的行为,等到电影“爆款”才想到衍生品开发,而是前端的设计。

电影知识谱系需要提供如此的理念,即后电影产品与电影产品同样“值钱”,甚至更为值钱,后电影产品或者后影院市场,是创编、摄制、宣发之后的第四个电影产业环节,是未来电影产业“增值”最大的“通道”之一,应当培育成为新兴电影市场。

后端延伸,则是拓展版权交易、电影保险、文化投融资、电影法务以及与此相关的项目运营、艺人统筹、院线管理等领域。从目前实践来看,优化未来电影产业结构,需要形成以跨媒介企业为核心,主流产品、类型产品、分众产品与分渠道、分功能产品互补的多元产品体系,以及网络电影、手机电影、自媒体影像和其他数字技术作品的产业化发展,多屏影视版权窗口传播的有序格局,培育全产业链的跨国企业,通过企业兼并、重组以及产业链上下游多模块的业务布局,实现企业规模化与集团化,培养若干股票市值具有竞争力的垂直性龙头企业,完善产业、企业、项目、科技、人才孵化的政策、金融和保险体系。如此,均应成为未来电影学知识谱系的重要内容。

未来电影学,还应有创立新样式、新片种以及新教育的战略诉求。中国社会经济发生重大转型,观众审美文化与此同构,文化艺术领域产生新片种、新剧种的契机已然出现。如同历史上“西皮”和“二黄”产生京剧剧种一样,人工智能、新媒体与戏剧的结合越来越多,新剧种已经出现了端倪。电影也不逊色,影游融合、与戏剧结合的实时影像戏剧,其形态已渐趋完善,还需要不断磨合和成熟。未来电影,在数字技术的加持之下,会有更为先锋的样式和片种“呱呱坠地”。

高等电影教育领域,未来电影学可以尝试在现有高校内部设置虚体的电影学院和电影商学院,按照专业进行合体。电影科学院强调影视教育的数据化思维以及数智化能力,积极探索新兴AI技术在实践领域的落地应用与业态创新,再造产品研究机制以及电影教育环节;电影商学院致力于影视产业和金融资本领域的教学研究,包括电影投融资、版权交易、私募基金、股权PE、公司上市、电影节运营、衍生品、金融、法务以及新开发的产业环节管理等领域,培育新型电影职业经理人以及相关商务人才。

理想状态的“未来电影学”,应是“理论先于产业”,理论为产业创造概念、思想和未来。其最终来源于对移动影像、电影的本质及其信念的认知,以及不断超越的想象力、无与伦比的领悟力以及诗和远方的价值观。它是战略家以及思想家的实践。未来有无限的魅力,始终是电影发展的最大动力。

(作者为中国电影文学学会副会长、上海戏剧学院电影学院二级教授)

研究视域下的舞蹈艺术

张麟

戏剧与舞蹈的跨界合流

舞蹈通过与戏剧的跨界融合,一方面对自身进行美学反思,另一方面也拓宽了戏剧的当代剧场实践的道路。如今,越来越多的剧作家和导演开始尝试舞蹈与编舞的更多可能性,在很多欧洲国家,当代剧场实践与舞蹈作品甚至难以分辨。

《不眠之夜》自2016年底落地上海,至今驻演超过1800场,笔者所关注的是被誉为沉浸式戏剧神作的《不眠之夜》,其表现形式与语汇并非传统戏剧的文本(包括对白与情节),而是舞蹈与演员的表演。通过《不眠之夜》以及环境式越剧《新龙门客栈》等作品我们可以发现,舞蹈与戏剧并非仅仅是单一层面的跨界合作,更是捆绑成为一个关联更为紧密的剧场演艺空间,通过这样一种紧密的联结,舞蹈与戏剧互打破和拓宽各自的艺术的边界。

在舞蹈和戏剧本体进行跨界融合的同时,戏剧舞台空间技术与设计也在和舞蹈艺术发生着紧密的联系和碰撞,甚至成为舞剧叙事的一个重要手段参与其中。

《永不消逝的电波》就是这样一部将舞蹈与舞台空间、电影镜头画面技术原理等紧密融合的舞剧作品。舞蹈和多媒体以及舞台空间技术、戏剧表演等多重因素的融合共同实现了该剧在叙事手法上的创新。由此《嫦娥》《咏春》《只此青绿》《深AI你》《大港》等多部舞剧作品都主动跨界合作,在舞蹈身体呈现、空间视觉意象呈现、叙事手段等方面实现新的开掘和探索。而在这个过程中戏剧的观演关系、舞蹈空间呈现形态都随之发生变化,舞蹈与戏剧艺术焕发出新的样式与活力,二者也获得新的传承和发展路径。

人工智能与舞蹈艺术

近年来,人工智能与舞蹈艺术之间的结合取得进展,影像与人体的虚实与交互也产生了值得关注的作品与事件。

如早在2018年,加利福尼亚大学伯克利分校的研究人员就开发了一种人工智能动作转移技术,可以将专业舞者的身体叠加到业余爱好者的身上,将前者的流畅动作与后者日常的笨拙舞步结合为一体,这意味着任何人都可以通过人工智能动作转移技术成为杨丽萍、迈克尔·杰克逊、阿库·汉姆,这种通过AI所完成的舞蹈深度伪造甚至可以叫早已辞世的舞蹈大家“起死回生”。

2023年11月,阿里巴巴集团智能计算研究院发布了一款AI动画项目Animate Anyone,这导致2024年年初,社交媒体就被一系列深度舞蹈伪造视频占领了。利用这一App,普通用户只需要选择喜欢的舞蹈模板,并上传一张全身照片,系统就能自动生成约10秒的舞蹈视频。目前Animate Anyone完全免费,其出现标志着人工智能动作转移技术已经实现了大众化,这对于舞蹈创作领域来说必将引发冲击和影响。

再如泰国编舞家皮欧·克朗淳2024年将会与美国麻省理工学院人工智能科学家合作,用AI演算法一同创作舞作《泰·未来》。他利用力学分析泰国传统舞蹈编舞动作体系与六大元素,进一步结合“模控学”概念,实现舞蹈与科技共存的可能。《泰·未来》的出现让传统舞者和人工智能产生连接,更重要的是这代表在舞蹈创作领域人工智能完成了从工具到参与创作的进化。

人工智能所运用的是借助互联网所衍生的大数据,在拥有了大数据的基础上,运用深度神经网络这种训练机制来处理大数据的信息,以此来赋予人工智能“创造”与“思考”的能力。借助拉班的“力效”与“球体空间”理论,我们可以发现包括舞蹈在内的人体动作有其内在规律可循,而人工智能本质上是对算法的一种探索。因此,未来在舞蹈艺术领域,借助人工智能,可以演算与推导的人体动作信息与数据将会出现指数级别的提升,由此必将引起舞蹈教学乃至创作的变革,而这种变革将在数量与速度上产生难以估量的改变。

但近年来随着人工智能和虚拟现实等技术的迅猛发展,当代艺术研究者从从业者不得不思考:以戏剧和舞蹈为代表的具身性极强的艺术形式,也会随着人工智能和虚拟现实等技术的发展而具备了离身的可能。数字剧场、虚拟沉浸式戏剧、赛博表演等概念将会改变未来的剧场生态,这是未来戏剧研究不得不关注的趋势。

(作者为上海戏剧学院舞蹈学院院长、教授)



图片来源于“上海戏剧学院数字演艺集成创新文化和旅游部重点实验室”,以穹顶和环幕实时集成控制,参观者可在空间内沉浸式视觉体验宇宙、海洋等各种环境。

短短一年时间内,人类见证了生成式人工智能惊人的发展速度和强大的应用前景。“山雨欲来风满楼”,在这场风起云涌的人工智能浪潮中,业界学界唯有着眼未来艺术、主动拥抱适应、积极推进科艺融合,“奋力一跳”方能抓住机遇,开创人工智能赋能下的“新天地”,为艺术的未来发展开辟出更加广阔的道路。

上海作为我国的艺术重镇,在这波浪潮中,传统戏剧如何发展新质生产力?未来戏剧的创作方式是什么?未来戏剧的“创”“演”“观”三者应如何界定,这三者之间又形成怎么样的互动关系?这些问题都是无法回避且亟需研究和解决的,因此本栏目特邀上海戏剧学院多个专业的学者予以回应。

——编者

“融”时空环境中的多元主体艺术

——数字时代的未来戏剧展望

章文颖

未来,数字化可以在戏剧的生产、传播、消费各个环节,不同程度地发挥作用,从而给戏剧艺术的整体生态带来深度变革。

现有的流媒体、全息影像、裸眼3D、虚拟现实等技术已经大量运用于戏剧的舞美造型、跨媒介表现及网络传播等领域。如国家话剧院在建的“5G智慧剧场”,将可以实现场内和线上同步沉浸式直播,多剧场联动直播。人工智能技术则能实现动作捕捉、自主写作、绘图、作曲和生成视频等艺术创作功能,参与戏剧各部门的工作。如2023年4月国家话剧院海洋编舞的《AI骂观众》,剧中超过95%的台词由AI软件学习彼得·汉德克的作品后生成;又如2019年来沪演出的沉浸式舞蹈体验《VR_I》,主创运用动作捕捉和VR技术实现了体验者肉身与虚拟空间中自己的替身和虚拟舞者之间的实时互动。

总之,未来戏剧将会进一步实现跨媒介的时空融合,极大丰富艺术的表现力。但技术的绚烂代替不了戏剧精神内核的创造与真诚表达,否则戏剧也将沦为哗众取宠的景观;虚拟化身也代替不了戏剧最质朴的人与人肉身在场的交流和感应。就此而言,传统戏剧形态始终会有其无可替代的价值。

目前,人工智能技术在素材搜集、编

剧文案、绘图特效、音乐编曲、声音编辑、内容本土化等戏剧生产价值链环节都可以提供高效的辅助。而且随着技术的迭代,人工智能的艺术创造能力将进一步优化,甚至拓展出更多综合制作的功能。在可见的未来,AI技术会在降低技术门槛和生产成本、简化创作团队、提升制作效率等方面对未来戏剧创作方式产生影响;但在灵感、创意、综合决策、审美判断以及排演执行方面尚无法做到替代。在真正的强人工智能出现以前,所有的数字技术在戏剧创作过程中的定位都只是辅助工具。

值得注意的是,生成式人工智能具有基于人类经验之上的深度学习和建构能力,可以视为某种“类主体”。所以,在未来戏剧创作中,创作者要适应与智能工具合作的多元主体协同创造模式,通过人机交互不断激发想象力,而不是放弃自身的主体性,成为一个软件“用户”,一个作品的“搬运工”。

由于数字技术的实时传输、智能交互、自动生成和自我复制等强大功能,未来戏剧的观演关系可以在创、演、播、观、玩、再创、再观等多个环节实现互动和衍生。“沉浸”“交互”“参与”将成为未来戏剧的主要特征。

根据数字虚拟实体在戏剧活动中的占比程度,可以粗略地将未来戏剧分

为经典剧场模式,即以真人实地表演为主,辅之以数字传播手段;VR游戏模式,以虚拟实体和场景为主,演员和观众通过数字化身进入虚拟世界共同参与;介于两者之间的混合媒介模式,即融合现实与虚拟空间,多媒介整合。

数字媒介可以极大地拓展戏剧表现的时空跨度和容量,人机交互则将给观众的远程观剧、弹幕点评、沉浸式体验、参与互动提供更多技术窗口。

传统戏剧需要全面探索未来的表达方式。美学上,戏剧可在视听语汇中融入带有未来感和科技感的元素,还可以加入触、嗅、味觉的实体化表达,以适应跨媒介环境中观众日益增强的交感审美期待。内容上,戏剧仍扎根现实生活去挖掘人性的深度,表现现代人真实的思想、情感和渴望,并将中国式现代化发展的信心和勇气注入叙事。传播上,戏剧可以利用数字技术营造线上全景直播或虚拟现实的在场观演环境,扩大传播范围,使戏剧艺术更普及大众。功能上,一方面,依托我国数字化基建的产业优势,戏剧未来可以突破纯艺术功能,在更广泛的社会生产、服务、消费领域创建应用场景,提高人民生活的质量;另一方面,戏剧也要保留传统的演剧模式并将自身优势发挥到极致。传统戏剧的在场感和人际交流

属性,在数字时代将作为对数字技术的批判力量来平衡现代人的感性生活。

面对产业变革,戏剧高等教育亟待做出系统性调整。首先,应更注重培养学生的专业基础技能和人文素养,同时增加多样化的实践课程,促使学生真实地参与生活、体验生活,提升生命的感受力,牢牢把握艺术创作的根基和最难被数字化的能力。其二,设立数字演艺专业,普及AI软件课程,并组织师生常态化学习,培养能够在数字技术环境中进行创作的戏剧人才。其三,艺术高校与理工院校、高科技企业跨学科合作,在实践中探索数字技术与戏剧艺术结合的各种可能。依靠我国自主技术路线,开发大数据模型,促进理工科兼容、产学研合作发展的新文科建设。其四,学者应立足产业实践,提真问题,做真学问,在这片全新的领域建立“未来戏剧学”的中国学科、学术和话语体系。最后,还要在技术变革的浪潮中承担起价值引领的重任,引导数字技术为戏剧艺术生态正向赋能。

(作者为上海戏剧学院导演系副教授)