

数字戏剧表演美学建构：理念阐发、 实践路径和技术赋能

杨冬妮

内容摘要：将戏剧表演美学与数字美学有机融合，建构一种优势互补的新型数字戏剧表演美学范式，是促进戏剧数字化转型并大规模提高知名度的一条可行路径。数字戏剧表演美学以“现场实时人人、人机观演互动共创”为本质属性，包含“现场实时”“人人观演互动”“人机互动共创”三个有机组成部分。其实践路径是以计算机技术、网络技术、人工智能技术赋能戏剧创演，打造元宇宙戏剧、人工智能表演等较之以往更具互动性、参与性和沉浸性的数字戏剧创演模式。

关键词：数字戏剧表演美学 戏剧表演美学 数字美学 数字技术

中图分类号：J80 **文献标识码：**A **文章编号：**0257-943X-(2024)01-0051-11

Title: Construction of Digital Theatrical Performance Aesthetics: Conceptual Elaboration, Practical Path and Technological Empowerment

Author: YANG Dongni

Abstract: Achieving the seamless fusion of theatrical performance aesthetics and digital aesthetics, and constructing a new form of digital theatrical performance aesthetics presents a viable avenue to propel the digital transformation of theatre. The fundamental attributes of digital theatrical performance aesthetics entail “face-to-face interaction and co-creation between human actors, audiences, and artificial intelligence”. The pragmatic trajectory encompasses the empowerment of theatrical performances through the application of digital technologies, culminating in the creation of metaverse theatres, artificial intelligence performances that exhibit heightened interactivity, participatory engagement, and immersive experiences.

Keywords: digital theatrical performance aesthetics; theatrical performance aesthetics; digital aesthetics; digital technologies

近二十年左右，文学、影视、综艺等传统艺术^①广泛吸纳数字技术、数字美学的最新

① 传统艺术(原子艺术)指由物质实体(原子)构成的,通过原子符号进行创作、传播、存储和消费的艺术形态。

成果,成功实现了自身的数字化转型,其直接表现是网络文学、网络影视、网络综艺等复合型艺术形态的飞速发展和广泛传播。这些成功经验为戏剧艺术带来了重大启示,但戏剧艺术区别于以上传统艺术的生产、传播、消费及美学特性,无法完全复刻这些成功经验。如何运用数字技术、数字美学推动戏剧艺术的数字化转型并大规模提高知名度?一条可行路径是将戏剧表演美学这一戏剧艺术核心美感形态与数字美学有机融合,建构一种优势互补的新型数字戏剧表演美学范式。围绕数字戏剧表演美学的建构这一核心命题,本文将从理念阐发、实践路径、技术赋能三个方面展开论述。

一、数字戏剧表演美学理念的提出

综观当下艺术美学生态,奇观美学、互动美学、人工智能美学等数字美学已然成为最受大众欢迎的审美形态,网络文学、网络游戏、网络直播、网络短视频、XR^①艺术、人工智能艺术等就是数字美学的典型表征,正是这些新型艺术类型的迅猛发展对包括戏剧在内的诸多传统艺术类型带来了严峻挑战。近年来,随着计算机技术、网络技术、人工智能技术在戏剧创演中应用广度和深度的跃增,以及数字戏剧^②、数字表演^③、数字剧场^④等理念的提出,戏剧艺术已然迎来数字化转型发展的重要契机。其中戏剧表演的数字化尤为引人注目。在数字装置、数字影像、全息投影、数字演员、网络采编技术等被大规模应用于戏剧演出的今天,戏剧表演已经不再是人类的特权,也不再拘泥于封闭式的时空、观演关系,由此引发了戏剧表演美学的系统性嬗变。数字戏剧表演美学的建构正是在上述背景下提出的理论和实践命题,它旨在探究数字技术与戏剧表演艺术相互结合的美学基础,对数字戏剧表演做出理论归纳和实践前瞻,进一步促进戏剧艺术创新发展。

数字戏剧表演美学的本质是什么?如何实现戏剧表演美学与数字美学的有机融合?为回答这些有关数字戏剧表演美学建构的基础和关键问题,首先需对戏剧表演艺术和数字艺术的美学本性一探究竟。

不同于影视、文学等一次性呈现的传统艺术,每场戏剧演出都是在演员和观众的直接情感互动中呈现出最终完成形态的,戏剧的“观”(观看)和“演”(表演)因而呈现出一种共时性的现场关系。在戏剧观演过程中,观众与演员面对面共同建构出一个独一无二的戏剧演出场域,舞台上强烈的戏剧矛盾和情感冲突直击观众的感官和心灵,引发强烈的感官兴奋、情感共鸣和精神共振。这种观众与演员之间基于共时性、在场性产生的演

① XR (Extended Reality, 扩展现实),指VR、AR、MR等所有形式的现实增强技术。其中,VR (Virtual Reality, 虚拟现实)指通过计算机生成三维虚拟影像的技术。AR (Augmented Reality, 增强现实)指将虚拟信息叠加到真实世界中形成虚实结合影像的技术。MR (Mixed Reality, 混合现实)指将真实世界和虚拟世界融合在一起并实现虚实互动的技术。

② “数字戏剧是将数字科技引入戏剧艺术所形成的一种新的艺术形式。”参看宋震:《数字戏剧:艺术与科技的邂逅》,《光明日报》,2023年7月26日。

③ 数字表演被用以表述数字人的表演,以及以多媒体、计算机、网络、人工智能技术赋能的表演形式。

④ 数字剧场指的是通过数字装置、网络直播平台、VR沉浸式采集系统等打造的线上或线下剧场。

出氛围,及其给观众带来的审美体验即“现场感”。在戏剧艺术“现场感”这一本质特征的统摄之下,传统戏剧表演呈现出“现场实时观演互动”的美学本性。

而数字艺术^①是与传统艺术相对的概念,大致分为非互动性数字艺术和互动性数字艺术两类。前者指基于计算机及各种数字软硬件媒介生产、传播和消费的艺术形态,如数字电影、数字动画、数字电视等。而后者指依赖计算机技术、网络技术进行生产、传播和消费的艺术形态,如网络剧、网络游戏、网络短视频等。互动性数字艺术是最能体现数字艺术双重互动(人机互动、人人互动)不确定性这一本质特征的艺术形态。^② 人机互动指人类与计算机软件等人工智能在艺术创作、传播、欣赏过程中的互动。人工智能凭借庞大的数据库和超强的算力^③,能够迅速对人类的指令做出计算和反馈,从而与人类进行互动。网络游戏的闯关升级、随机抽奖机制,网络短视频的弹幕评论、算法推荐机制等,都是人机互动的典型形态。而“人人互动”,顾名思义就是人与人的互动。传统艺术作品,如《红楼梦》《创世记》《英雄交响曲》等,能够使欣赏者在波澜壮阔、天马行空的艺术世界中体验到缠绵悱恻、惊心动魄的自由情感^④,但是欣赏者并不具有主动交流情感、表达思想的能力和自由,体验到的是一种典型的单向度情感。实际上,传统艺术中只有戏剧等少数几种艺术类型具备人人互动的属性。总体来看,传统艺术人人互动机制对于欣赏者的吸引力无法与数字艺术人人互动机制相提并论。例如,在对网络文学、网络直播、网络短视频等互动性数字艺术的欣赏过程中,欣赏者不但能够自由发表意见、表达本真情感,而且能够与广大网友、创作者双向、多向互动交流,产生无与伦比的互动快感。可以说,互动性数字艺术本身就是欣赏者与创作者互动共创的成果。

“不确定性”是一切艺术类型吸引力的重要来源,它首先指艺术情节、结局、主题等的不确定性。例如,传统戏剧、影视、文学艺术的不确定性主要来源于情节的未知性及主题的多义性。数字艺术的不确定性则由情节、主题以及人人互动、人机互动机制等共同引发。例如,在参与网络游戏的过程中,其他玩家的身份、游戏情节走向是未知的,此外,何时会受到偷袭、何时会受到奖励、受到何种奖励等也都是在人人互动、人机互动中动态生成的,整个游戏过程充斥着极大的不确定性,极易使玩家沉溺其中乃至产生网瘾。数字艺术双重互动不确定性机制催生了一种全新的美感形态——互动美学。互动美学是

① 数字艺术指由比特(0和1组成的二进制符号)构成的,通过计算机技术、网络技术、人工智能技术进行生产、传播、存储和消费的艺术形态。

② 马立新:《感性、德性、法性——数字艺术三大哲学元命题研究》,《山东师范大学学报(社会科学版)》,2020年第2期。

③ 算力即算数能力或运算能力,是一种机器模仿人类学习机制。算力这个概念中天然包含着算法,即执行常规运算的程序和当下最先进的具有自主决策能力的神经网络程序。

④ 美的现象是一种由情感主体、情感客体和审美情境三种要素组成的有机现象。相应地,我们可将该系统中的情感主体称为审美主体,将该系统中的情感客体称为审美客体,而将主体不带有任何其他功利性动机、单纯基于自身情感的需要、积极主动作用于客体的现场过程称为审美,将主体在审美过程中获得的具体情感称为美感或自由情感。

数字美学的核心,也是其致瘾^①的主要机理。因此,建构数字戏剧表演美学,须以价值论美学^②为依托,辩证看待、合理吸纳互动美学等数字艺术美感形态。

互动美学是数字艺术 2.0 时代的产物,在此之前的数字艺术 1.0 时代,典型的美感形态是数字奇观美学。数字奇观美学指通过 CG 特效、数字音效等数字技术营造的奇观美学,它使数字艺术呈现出较传统艺术更加逼真的虚拟场景和形象,能够引发远强于原子艺术奇观的感官型自由情感。然而,这种由艺术外部形式引发的浅表性感官快感,在互动美学基于艺术内部形式激发的深层精神愉悦的面前相形见绌,一般充当着后者的重要辅助。目前,随着人工智能艺术的产生和发展,数字艺术已经迈进 3.0 时代,其核心美感形态为人工智能美学。人工智能艺术指的是人类与人工智能在信息“交流-反馈”这一人机互动机制的基础上共同创造的产物。人工智能艺术兼容了数字艺术 1.0、数字艺术 2.0 阶段的主要美感形态,而其区别于所有其他数字艺术的美学本性在于“人机互动共创”机制。

综上,将戏剧表演艺术“现场实时观演互动”,数字艺术“双重互动不确定性”(包含人工智能艺术“人机互动共创”)的美学本性进行有机融合,以“现场实时人人、人机观演互动共创”为本质属性的数字戏剧表演美学就被建构了出来。在数字戏剧表演美学这一有机系统内,艺术内容、艺术形式、创作者、演员、观众、人工智能等子系统呈现出密切关联、有机融合和动态平衡的态势。其中,人工智能也被当作具有能动性的重要组成部分,人类演员、观众与人工智能之间现场实时的信息“交流-反馈”互动共创机制是数字戏剧表演美学的主要表征之一。

现在,数字戏剧表演美学的基本理念已经被阐发了出来,接下来需要着重阐明的,是数字戏剧表演美学的内涵及其在戏剧创演实践中的具体体现和应用问题。

二、数字戏剧表演美学的实践路径

从实践角度来看,戏剧表演作为戏剧创演的核心组成部分之一,需被放置在整个戏剧创作和演出系统中进行考察。戏剧艺术的数字化转型推动了戏剧创演媒介、创演形式、创演者的多元化、虚拟化、数字化、智能化,极大地丰富了传统戏剧表演模式。这些新型表演模式从不同侧面体现出数字戏剧表演美学“现场实时人人、人机观演互动共创”的本质属性。其中,“现场实时”指戏剧表演和观看的现场同步。“人人观演互动”指的是现场演出中演员与演员、观众与观众、演员与观众之间的现场互动。“人机互动共创”则是指在戏剧演出中人类创演者、观众与人工智能的互相交流和共同创造。我们将体现出

① 数字艺术普遍而强大的致瘾性问题由来已久,早已成为一个社会公害并引起国际社会的严重关切,世界卫生组织已于 2018 年正式将其列为精神障碍,数以亿计的青少年成为网瘾重度主体,给家庭、个人造成了巨大的精神痛苦。

② 人类一切创造物都蕴含着对人来说有用的价值,而一切价值最终导向的都是促进人类身心健康这一终极标的。价值论美学所关注的正是美对于人类身心健康价值的有无、正负和高低问题。

上述美学特性的戏剧表演艺术称为数字戏剧表演。数字戏剧表演在戏剧艺术“现场感”这一本质特征的统摄之下,围绕着人与人、人与人工智能之间现场实时的信息“交流-反馈”互动共创机制,使每场戏剧演出呈现出充满互动性、不确定性的独一无二的完成形态。

近年来,“线下演出+线上演播”双演融合成为戏剧数字化的重要实践策略,其中线上演播主要包含直播和录播两种模式。例如,京剧《龙凤呈祥》网络演播版(首日直播+点播回看)^①,不但使用了5G、VR、4K等技术手段增强视听效果,还开通了“角儿来了”观演视角,打造了“人人都是C位”的云包厢,使线上观众可以在视频终端上自由选择、切换观看视角^②。线上演播模式打破了戏剧演出固有的时空界限,使戏剧真正走进了千家万户,有效避免了线下演出“一票难求”的局面。此外,戏剧艺术线上与线下的联动和循环再生产^③,还有助于增加票房(流量)收入,提升剧目的市场价值。然而,目前线上演播面临着一个共同的难题——如何保留戏剧艺术“现场感”和戏剧表演艺术“现场实时观演互动”的美学本性,使其不至于沦为“机械复制时代的艺术作品”^④和数字艺术的附庸。解决这一难题的关键,在于通过技术赋能,建构现场实时的“观演互动”机制,增强线上演出的沉浸性和互动性,进一步实现戏剧表演美学与数字美学的有机融合和优势互补。

戏剧线下演出虽然无法实现跨时空传播,但目前在现场实时的人人观演互动、人机互动共创方面同样做出了许多开拓性尝试。例如,IN-BOX空间舞台作品《经海山》打破了舞台空间和生活空间的界限,并利用沉浸式投影系统^⑤为作品量身定制沉浸式、交互式演出空间。“跟踪定位系统在三维空间内精准跟踪演员身上的感应器,并实时触发视频特效、声像定位、光效的变化,从而实现精准的声光电呈现。”^⑥观众不再被限于固定的观看区域,而是可以在演出空间中自由活动,并与演员进行互动。不过,该剧在人人、人机互动共创的广度和深度方面与数字戏剧表演的完全形态还有一定的距离。例如,它仅仅实现了演员与数字影像装置的单向度互动,观众也并没有被纳入剧目的互动演出情境当中。

为最大程度地发挥数字戏剧表演的审美价值、市场价值,需建构一种能够全面展现数字戏剧表演美学“现场实时人人、人机观演互动共创”这一本质属性的数字戏剧创演模式,元宇宙概念及其艺术形态的出现加速了这一构想的落地。“在元宇宙视角下,数字

① 京剧《龙凤呈祥》网络演播版是由国家京剧院与中国移动咪咕公司联合打造的线上互动戏剧。

② 国家京剧院:《〈龙凤呈祥〉亮相元宇宙比特空间,再创演出行业新标杆》,《中国京剧》,2023年第2期。

③ 戏剧艺术循环再生产,指以线上戏剧艺术文本为要素进行线下再生产,或以线下戏剧艺术文本为要素进行线上再生产的艺术生产模式。

④ 本雅明所谓“机械复制时代的艺术作品”,指丧失了“独一无二性”和“即时即地性”的机械复制品,此二者恰恰是戏剧“艺术光晕”的重要体现。参看[德]本雅明:《机械复制时代的艺术作品》,王勇才译,北京:中国城市出版社,2001年,第84、92页。

⑤ 沉浸式投影作为一种新型投影方式,通过多通道的投影融合,利用虚拟现实、全息投影等多媒体技术,将画面投射到大型或者多面的投影幕上,营造出缤纷的立体影像。

⑥ 宋震:《数字戏剧:艺术与科技的邂逅》,《光明日报》,2023年7月26日。

艺术链接 AR、VR、人工艺术、纳米技术和生命艺术等进行虚拟混合现实,以多重叙事的交织构筑起多模态‘现场’,使数字艺术呈现出数字化、智能化和实时参与化等特征。”^①元宇宙戏剧与其他数字戏剧的区别体现在戏剧空间场景的虚拟性、戏剧创演与欣赏的超时空性、沉浸性、互动性等方面。其建构机理是在交互式戏剧文本的基础上,由创作者运用数字技术营造生动逼真的虚拟戏剧场景、人工智能角色、交互式戏剧情境,使欣赏者能够通过 VR 眼镜等智能显示、传感设备“具身”地进入元宇宙空间,或利用手机、电脑等智能终端、脑机接口,通过数字化身进入元宇宙空间,在一定场景、一定时间、一定情节内,与人类演员及其他欣赏者的真身或数字化身、人类演员和经典戏剧角色的数字孪生^②,或虚拟人工智能演员、人工智能生成场景^③进行交互。为建构起元宇宙戏剧创演模式,需通过技术赋能,将线下、线上演出的优势相结合,全面突破戏剧观演、人机、虚实、时空界限,实现戏剧创演与欣赏的云端化、虚拟化、沉浸化、智能化、互动化。

综上,数字戏剧表演美学是将戏剧表演美学与数字美学有机融合而成的全新美感形态,其实践路径是以计算机技术、网络技术、人工智能技术赋能戏剧创演,打造元宇宙戏剧、人工智能表演等较之以往更具互动性、参与性和沉浸性的数字戏剧创演模式。在数字戏剧表演美学及其实践路径的建构过程中,互动美学处于核心地位,奇观美学、全息身体美学作为互动美学的重要基础和辅助,能够有力提升数字戏剧(表演)的感官沉浸性和情绪感染力。例如,民族舞剧《金陵十三钗》将日寇屠城的多媒体画面与舞台演员的表演虚实相叠,极大地增强了剧目的感官和情绪感染力。而利用 XR、数字孪生等技术营造的元宇宙戏剧场景和戏剧角色,将为欣赏者带来更具沉浸感的戏剧观演体验。目前,处于起步阶段的人工智能美学虽然“还未能展现出某种突破性的新质”^④,但运用人工智能技术打造的数智演员^⑤、沉浸式数字戏剧、VR 互动剧目等已经显现出人工智能技术与戏剧(表演)艺术相结合所具有的美学潜力,人工智能技术赋能艺术生产这一课题引发了戏剧从业者和学界的高度关注。

三、人工智能技术赋能数字戏剧创演

随着数字技术的加速迭代,数字艺术生产模式实现了从专业内容生成(PGC, Professional Generated Content)、用户内容生成(UGC, User Generated Content)到人工智能内容生成(AIGC, AI Generated Content)的迅速跃迁。在 AIGC 的赋能之下,人工智能在艺术创造中已经不仅是辅助性的,而且还能够发挥关键性作用,人类与人工智能的互

① 刘飞:《元宇宙视角下数字艺术的新“波动”与发展趋势研究》,《北京印刷学院学报》,2023 年第 8 期。

② 数字孪生指通过数字技术在虚拟数字空间创造的物理实体的虚拟模拟物。

③ 人工智能生成场景指通过人工智能内容生成等技术手段创造的、具有人机交互功能和内容生成功能的虚拟场景。

④ 马立新:《论数字艺术演进的内在逻辑》,《上海师范大学学报(哲学社会科学版)》,2023 年第 4 期。

⑤ 数智演员即数智技术赋能的数字人演员,所谓数智技术,指的是信息技术、数字技术、人工智能技术的结合体,综合了大数据、云计算、人工智能、5G、区块链等技术手段。

动、共创正在成为包括戏剧在内的各类艺术类型的重要生产模式。在数字戏剧创演实践中赋予人类、人工智能各自不同的职能分工,使其相互协作、密切交流,有利于发挥人机合力,提升戏剧艺术、戏剧表演的美学魅力和创作效率。

人工智能在数字戏剧创演实践中能够发挥怎样的职能?人类如何与人工智能互动、共创?人机互动共创又会对戏剧创演实践、审美效果产生何种影响?这些不仅是数字戏剧表演美学理论命题,还是人工智能技术如何赋能戏剧创演的前沿实践命题。

在数字戏剧创演过程中,人类与人工智能的互动共创大致分为两个阶段。其一是在前期创作阶段,由人类与人工智能在信息“交流-反馈”的过程中共同完成戏剧编剧、作曲、导演、舞台布景、服装、化妆、造型、灯光、音响设计等创编工作。例如,DeepMind推出了一款剧本写作人工智能 Dramatron,具有“联合写作”工具,“当用户给它一句话,描述中心戏剧冲突后,系统即可以自动写出标题、角色、场景描述和对话”。^①其二是在演出过程中,人类与人工智能的互动共创涵盖着“现场实时”的“人机互动共创”和“人人观演互动”两重模式,即人类与人工智能生成场景以及人工智能演员的互动和共创。一方面,使人工智能场景“动起来”,根据人类的言行实时生成与戏剧主题、美学风格相契合的演出情境;另一方面,使人工智能演员“活起来”,对人类的言行做出符合人性规律的反应,而这些都离不开数字技术特别是AIGC的赋能。

第一个方面主要表现为人工智能程序通过声、光、电一体化,时间、空间多维度的戏剧场景、数字影像、交互设计、情节设置等,对表演者、观众的言行做出实时动态反馈。例如,在《经海山》中,人工智能捕捉演员运动轨迹,并做出视频特效、声效、光效的实时变化,京剧《龙凤呈祥》网络演播版中观众在线选择观看视角,《风起洛阳·全景VR》^②中玩家在虚拟场景中躲避暗器等,都属于人工智能生成场景与人类的互动形式。在未来的元宇宙戏剧中,人工智能还可能发挥更大的代理人类意志的能动性,如对人类演员、观众的言行进行即时反馈,实现戏剧空间场景和时间线索的自由切换,以及戏剧情节的实时动态生成等,给欣赏者带来更具沉浸感、参与感和互动感的审美体验。

另一方面是人类演员、观众与人工智能演员的现场实时互动。在戏剧演出中,人工智能演员的目标恰恰是让人类将其当作真人进行互动交流,因此这一重互动具有“人机互动”“人人互动”双重属性。数字戏剧表演者除了真人外,还包含真人演员的数字化身、数字孪生、数字虚拟人等不同的数字人^③形态,其中后两者是主要由人工智能驱动的数字人演员,属于典型的人工智能演员。目前,这些数字人演员已经被应用于数字戏剧、数字演唱会、数字影视、网络游戏等的演出中。例如,在2020年网络游戏《堡垒之夜》(Fortnite)举行的虚拟演唱会中,美国著名歌星特拉维斯·斯科特(Travis Scott)的巨大虚

① 陈永东:《人工智能艺术的应用类型及审美判断》,《文化艺术研究》,2023年第3期。

② 《风起洛阳·全景VR》是由奇境穿越X-META公司与爱奇艺联合打造的线下沉浸式全景VR剧目。

③ 数字人是通过数字技术创造出的与人类形象接近的数字化形象,数字人的身份可以按照现实世界中的人物进行设定,作为现实人物的数字分身,也可以是现实世界中不存在的虚拟形象。

拟化身在游戏世界内漫游、载歌载舞,玩家们可以操纵自己的虚拟化身自如地以任何位置与角度参与演唱会,跟随演唱者的化身载歌载舞。^①再例如,日本音乐剧《尽头》(*The End*)由数字虚拟人“初音未来”担纲主演,使用3D全息投影技术和影视蒙太奇手法展现形象、场景和情节。虽然这些数字人演员背后有人类、人工智能在驱动,但基本上遵循既定程式进行表演,无法对现场观众发出的信息进行实时反馈,还未体现出“现场实时观演互动”这一戏剧表演美学的本质属性。

目前,通过3D影视级计算机动画、人工智能多模态交互、3D引擎实时渲染、动态捕捉等技术打造的“梅兰芳数字人”^②、虚拟数智演员尤子希^③等人工智能演员已经参与到数字戏剧演出中并具备了与人类实时交互的能力。然而,受到相关技术手段、创作理念的限制,上述人工智能演员还未参与到现场实时的戏剧演出中。可以预见,人工智能演员与人类演员、观众现场实时的信息“交流-反馈”的实现,将颠覆以往“活的但不可程式化的演出和无生气的但可复制的科技”^④的简单二元关系,进一步打破戏剧表演的人机、时空、虚实、观演界限,为元宇宙戏剧等数字戏剧的创演开辟更广阔的前景。从技术层面来看,为实现上述构想,人工智能演员至少需要具备如下几方面的能力:其一,具有视觉、听觉等基本的感官能力,能言说,有表情,会行动;其二,能够进行思考和判断并据此能动地对他人言行做出即时反馈;其三,能够理解人类语言和行为中蕴含的情感和思想,并善于模仿、表达情感和思想。随着数字技术的发展,上述功能有望在不久的将来成为现实。

首先,人工智能已经能够运用智能传感器、多模态交互等技术,通过对视觉、听觉、嗅觉、触觉等多模态数据进行感知、认知、计算的方式,对外界信息进行实时反馈。“AIGC自然语言理解技术的成熟则推动智能机器对话情境理解能力和程序语言解析能力的升级”^⑤,使人工智能具备更强的与人交互的能力。另外,借助3D动作捕捉、实时渲染等数字技术打造的超写实数字人,在外貌、语言、表情、动作等方面已经几乎可以达到以假乱真的程度^⑥,极大地增强了人工智能表演的感官真实性。

而理性和欲求^⑦能力又是人工智能言说和行动的前提。美国斯坦福大学和谷歌公司合作的论文《生成式代理:人类行为的交互式模拟》^⑧记录了如下实验结果:在实验人

① 杨鹏鑫、贾斌武:《元宇宙表演性考察:后人类表演及剧场化生存》,《戏剧》,2022年第6期。

② “数字梅兰芳”是中央戏剧学院、北京理工大学、腾讯等机构在2021年联合打造、推出的京剧大师梅兰芳的数字孪生人。

③ 尤子希是由中国移动咪咕公司与国家京剧院联合打造的首个京剧数智人。

④ Pavis P, *La mise en scène contemporaine: Origines, tendances, perspectives* (Paris: Armand Colin, 2011), 161.

⑤ 解学芳、祝新乐:《“智能+”时代AIGC赋能的数字文化生产模式创新研究》,《福建论坛(人文社会科学版)》,2023年第8期。

⑥ 杨鹏鑫、贾斌武:《元宇宙表演性考察:后人类表演及剧场化生存》。

⑦ 对于主体来说,理性所发挥的是一种工具或手段的作用,主体通过理性实现自身的幸福。人工智能不是具有生命欲求的真实主体,但可以模拟人类的欲求能力,并通过模拟人类逻辑推理等理性能力达成欲求。

⑧ Joon Sung Park, “Generative Agents: Interactive Simulacra of Human Behavior,” last modified August 6, 2023, <https://arxiv.org/abs/2304.03442>.

员创造的虚拟村落中,由 ChatGPT^① 模拟的村民会根据自身角色设定,主动为自己安排一天的行程,并借助 ChatGPT 对周围的事物和角色传达出的信息进行记忆、诠释和反思,筛选出重要信息并对其作出反应。在实验中,经营店铺的村民会自发地举办促销活动招徕顾客,男士会主动邀请心仪的女士见面。这个虚拟社区的实验证明了 ChatGPT 能够塑造具有记忆、反思、欲求、推理、判断能力并根据外界信息做出即时反馈的人工智能角色。在此基础上,科学家完全有可能研发出一款融合感知能力、认识能力、欲求能力、理性能力、行动能力和内容生成能力于一身的人工智能,使其作为人类的智能代理参与到戏剧创演中。

值得注意的是,人工智能超强的机器算力并没有赋予其自我意识这一人类与生俱来的生命机能,换言之,人工智能产生的欲求是建立在人类预先输入的数据和指令的基础之上的。为保证人工智能的创演行为符合人类的需求和期待,需要预先为其设置一个绝对指令——按照艺术创作原理和人类审美规律进行艺术创造。当然,这需要科学家和艺术家们首先培养人工智能的审美感受、审美创造、审美判断能力,使其能够创造出符合人类审美规律且具有一定审美价值的艺术作品。

在理性之上还有着更难以习得的感性。实际上,人工智能至少需要模拟出人类感官、言行、欲求、理性、感性这几大能力,才能像真人那样与人类进行互动交流,其创造出的戏剧作品才能激发欣赏者强烈的自由情感。人工智能情感计算、审美计算领域的相关研究为解决这一难题提供了思路。简言之,人工智能可通过深度学习大量情感标注数据,对人类输入的内容进行情感分析和计算,认识、理解人类的情感运作机制、审美生理、心理机制,从而有效识别和表现情感和美感,并通过强化学习^②提高自身情商和美商。

推而广之,完整的人性是感性、理性的有机统一,人工智能虽然很难具有真正的人性,但却可以认识人性、模拟人性,唯有如此才能创演出符合人性规律的、能够真正打动人心的艺术作品。亚里士多德在《诗学》中曾对艺术创造活动做出过这样的描述:“写诗这种活动比写历史更富于哲学意味,更被严肃地对待;因为诗所描述的事带有普遍性,历史则叙述个别的事。所谓‘有普遍性的事’指某一类人按照或然律或必然律会说的话,会做的事。”^③艺术创造的最高旨归就是再现和表现人性,人工智能从事艺术创作的关键在于掌握人性的规律,这也是科学家未来需要着重攻关的课题。暂且不考虑人工智能在生命感受、生活经历、情感体验等方面的短板,就目前来看,具备了上述仿真性、智能性和能动性的人工智能,足以与人类实现交互,从而有力推动元宇宙戏剧、人工智能表演等数字戏剧创演模式的建构。

① ChatGPT (Chat Generative Pre-trained Transformer, 聊天生成预训练转换器)是由美国 Open AI 公司推出的聊天人工智能程序。ChatGPT 完成了自然语言处理的历史性跨越,能够与人类通过简单的自然语言进行沟通和协作,完成绘画、剧本、音乐、视频等艺术的创作。

② 强化学习 (Reinforcement Learning) 是机器学习的范式之一,指人工智能在与环境的交互过程中获得反馈并强化自身功能的方式。

③ 亚里士多德:《诗学》,罗念生译,北京:中国戏剧出版社,1986年,第19页。

那么,上述数字戏剧创演模式对欣赏主体和创演主体会产生怎样的作用和影响,创演主体又该如何应对这些影响呢?从审美接受的层面来看,其一,数字技术营造的高仿真虚拟场景、人物和表演,能给欣赏者带来更具沉浸感、临场感的审美体验,为人人、人机深度互动共创奠定了感官和心理基础;其二,“在数字表演的时代……新兴的设计和实时、跨地域的表演模式被创造出来,它们构成了极度开放和互动的系统、有机体、游戏场景与感觉主题”^①,数字戏剧创演还“具有算法带来的超越人类想象的生成性与未知性”^②,能够使欣赏者获得更强的互动快感和不确定性。

从创演层面来看,在元宇宙戏剧等数字戏剧的创演过程中,专业内容生成、用户内容生成和人工智能内容生成将实现交汇与融合,促进一种新型集体创作模式的诞生。首先,由科技催生、赋能的人机协同、全民共创、虚实结合、低成本的艺术创演模式,能够进一步降低普通大众参与戏剧创演的门槛,扩大其艺术生产权利。对于专业生产主体来说,上述数字戏剧创演模式可以扩展其艺术实践边界,突破传统艺术理念和创演手段的局限。例如,除了与人工智能共同完成戏剧创编工作外,导演、编剧、演员等创演主体也可以将自己的创作手法和代表作品等通过数据喂养的方式灌输给人工智能,使其作为人类的智能代理参与到戏剧的创演、排练中去。这些变化意味着,“人类在数字文化生产领域的角色不再是纯粹的内容生产者,而是转变为‘元编辑’——智能机器和算法的设计者、训练者、规范者,以及作品的构思者、把关者”。^③

与此同时,创演主体也需要根据数字戏剧表演的美学特性、技术特性对创演方式做出调整。例如,数字戏剧创演模式催生出交互式叙事和交互式表演等新型创演方式,它不但要求演员提高临场反应和人机交互能力,而且还依赖编剧将叙事元素以一种可供人机交互的形式进行编排,还需要导演了解人工智能技术原理并密切关注未知的演出走向。因此,数字戏剧创演主体不但需要来自专业数字技术人员的技术辅助并在整个创演过程中与技术人员通力合作,而且本身也需要具备一定的数字戏剧表演美学素养,需要密切关注数字技术、数字艺术的最新成果并将其有机地融合到艺术构思和艺术传达中。此外,数字戏剧表演还将催生出专业的戏剧NPC^④、数字舞台监督、沉浸式体验策划等新的戏剧工种,这对戏剧人才队伍建设提出了新的要求。

最后,数字戏剧表演美学作为美学的一个分支,理应被纳入美学的价值目标体系中,促进戏剧作品审美价值的提升。质言之,数字戏剧创演与传统戏剧创演一样,都应该是艺术真实^⑤为基本创作方针,以愉悦人、陶冶人、启迪人为价值目标展开的。就数字戏

① Birringer H. Johannes, *Performance, Technology & Science* (New York: PAL Publications, 2008), 326.

② 陈畅:《当代欧美戏剧与表演研究的非人类表演理论建构》,《戏剧艺术》,2022年第5期。

③ 张微、彭兰:《示能、转译与黑箱:智能机器如何颠覆与再建内容生产网络》,《新闻与写作》,2022年第12期。

④ NPC是Non-Player Character的缩写,原指网络游戏中的非玩家角色,此处指戏剧中指引欣赏者参与演出的工作人员。

⑤ 所谓艺术真实,即艺术创作者通过对人物形象、人物性格、生活场景、历史事件、情感、人性等的外在形态和内在规律的再现和表现,激发审美主体自由情感的方式。

剧表演来看,为实现上述审美价值,表演者需在现场实时人人、人机观演互动共创的过程中,在矛盾冲突的展现过程中,生动再现和表现角色的外貌、语言、动作、表情,并以此塑造鲜活的形象、动人的情感和深邃的思想。在数字戏剧表演中,真人演员与数字人演员除了能够再现生活真实、情感真实和人性真实等艺术真实外,还能实现超现实真实^①的艺术呈现。例如,真人角色与卡通角色配合演出,以数字光影为道具和媒介进行表演,数字人角色在演出中当空飞舞、变换身形等都属于超现实表演的范畴。同时,创演主体还应警惕过度追求沉浸性、互动性等艺术形式,警惕那些忽略戏剧矛盾、人物性格、哲理情思等艺术内容的呈现,以防剧目审美价值降低甚至呈现出负审美价值,排除那些危害审美主体身心健康的隐患。在此基础上,还应不断扩充优质内容创意来源,拓宽艺术表现形式,力争创造出高审美价值的数字戏剧作品。

结 语

计算机技术、网络技术特别是人工智能技术在戏剧创演中的应用,不仅改变了戏剧演出的外在形态,而且还深刻影响了戏剧艺术的存在样态和美学属性。网络戏剧、数智演员、沉浸式互动数字戏剧等的出现,就使传统戏剧艺术、戏剧表演的本体特征和美学本性受到了冲击。如何认识、把控这一冲击是一个值得深思的问题,笔者尝试用一个比喻对这一问题提出自己的思考。如果将传统艺术的数字化转型看作一条道路,那么,数字戏剧(表演)就是一辆在道路上行驶的列车,其中,戏剧本性、戏剧美学是列车的车头,丰富多样而富于吸引力的艺术内容和艺术形式是列车的动力,戏剧的审美价值是列车的轨道,戏剧从业者和广大审美主体分别是驾驶员和乘客。这个比喻所传达的思想是,数字技术、数字美学、数字艺术,是为了提升数字戏剧(表演)这辆“列车”的审美价值,使其更好地满足“乘客”的需求而被采纳的。无论戏剧艺术如何发展、怎样转型,都不能丢弃戏剧本体特征及其美学本性,不能无视审美主体的审美诉求,不能偏离或背离艺术创作应遵循的审美价值导向,也不能离开丰富的艺术内容和艺术形式的支撑。在此基础上,戏剧艺术对于一切新型技术手段、艺术形式和美感形态的包容和吸纳都是值得尝试和鼓励的,都蕴含着戏剧创新发展的潜在契机。

[本文为国家社科基金艺术学项目“数字艺术非义行为及其对抗机理研究”(20BC043)的阶段性成果]

作者单位: 山东师范大学美术学院
责任编辑: 吴靖青

^① 所谓超现实真实,指艺术创作者创造出现实生活中不存在但却能引发人类的真切感知和自由情感的艺术形象、场景等的方式,如好莱坞电影《阿凡达》中的纳美星球及纳美星人就体现了超现实真实。