



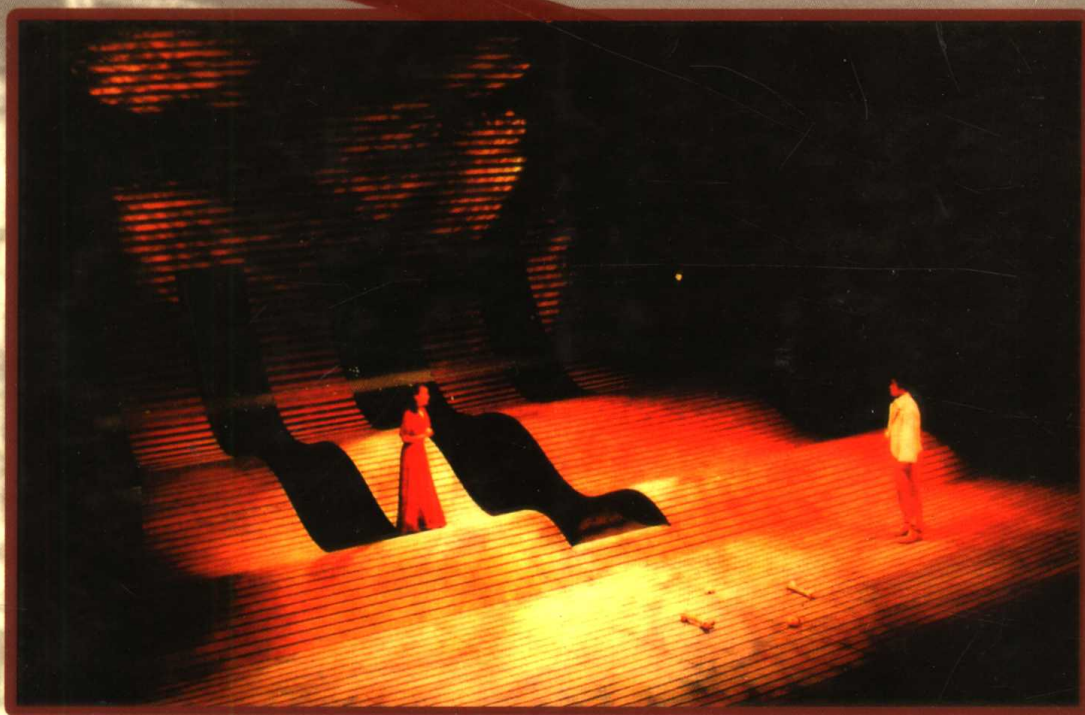
北京市高等教育精品教材立项项目

演剧与影视舞台

空间 创意

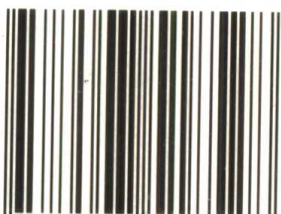
主 编 谭铁志
副主编 杨 琳

华文出版社



YANJUUYUYINGSHIWUTAI KONGJIANCHUANGYI

ISBN 7-5075-1852-3



9 787507 518528 >

ISBN 7-5075-1852-3/J · 72

定 价： 39.00 元

北京市高等教育精品教材立项项目

演剧与影视 舞台空间创意

主 编 谭铁志

副主编 杨 琳

华 文 出 版 社

图书在版编目(C I P)数据

演剧与影视舞台空间创意 / 谭铁志主编. —北京: 华文出版社, 2005.9

ISBN 7-5075-1852-3

I. 演... II. 谭... III. 舞台美术—设计 IV. J813

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005)第 062486 号

华 文 出 版 社

(邮编: 100055 北京市宣武区广外大街 305 号 8 区 5 号楼)

网址: <http://www.hwcbs.com.cn>

网络实名名称: 华文出版社

电子信箱: hwcbs@263.net

电话: (010)63370164 (010)63370992

(010)63370170 (010)63370993

新 华 书 店 经 销

三河市东兴印刷有限公司 印刷

787 × 980 16 开本 16 印张 190 千字

2005 年 9 月第 1 版 2005 年 9 月第 1 次印刷

印数: 0001—6000 册

定价: 39.00 元



此书献给——

喜爱戏剧与影视美术设计的朋友们

舞台作为一个空的空间，
在其中，
一切可能性都是可能的。





图1 《无神论者的悲剧》 [英国]

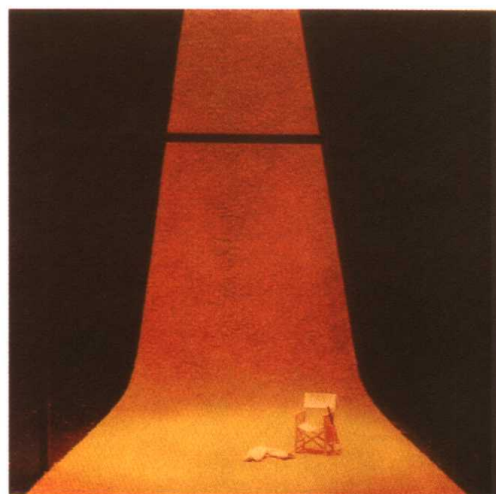


图2 《给我一个庇护所》 [英国]



图3 《李尔王》 [瑞典]



图4 《傍晚》 [英国]



图5 《百灵鸟》 [美国]



图6 《美狄亚》 [美国]

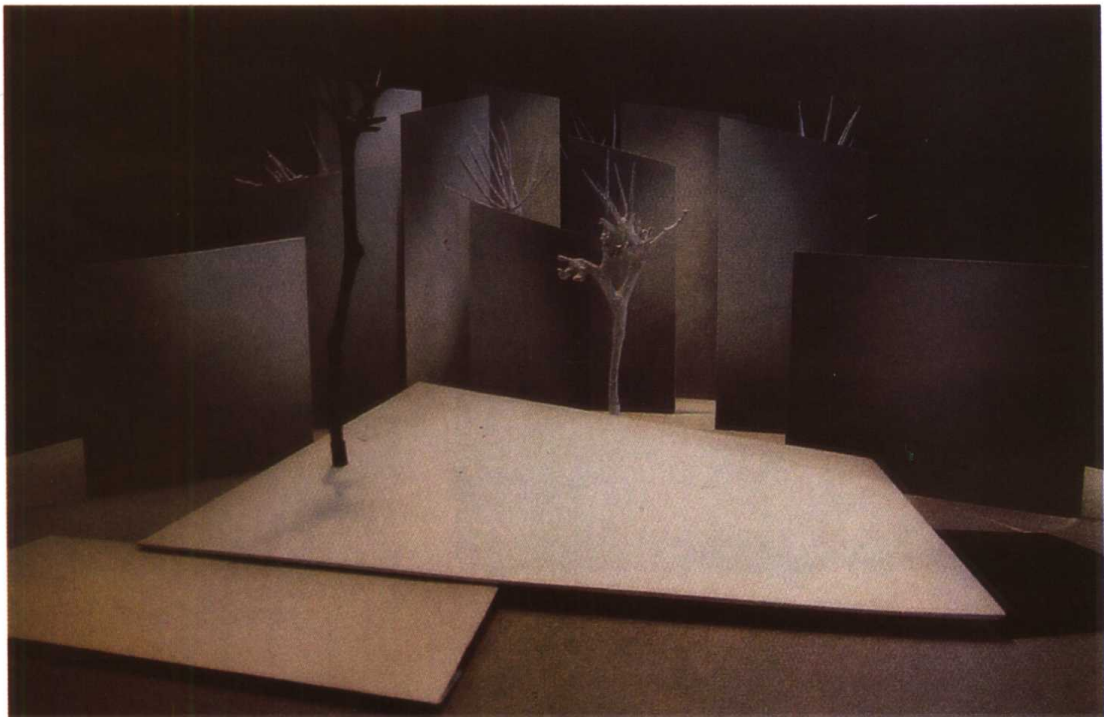


图7 《放荡不羁的人》 [前苏联]



图8 《O2的巫师》 [芬兰]



图9 《希克索斯王》 [瑞典]

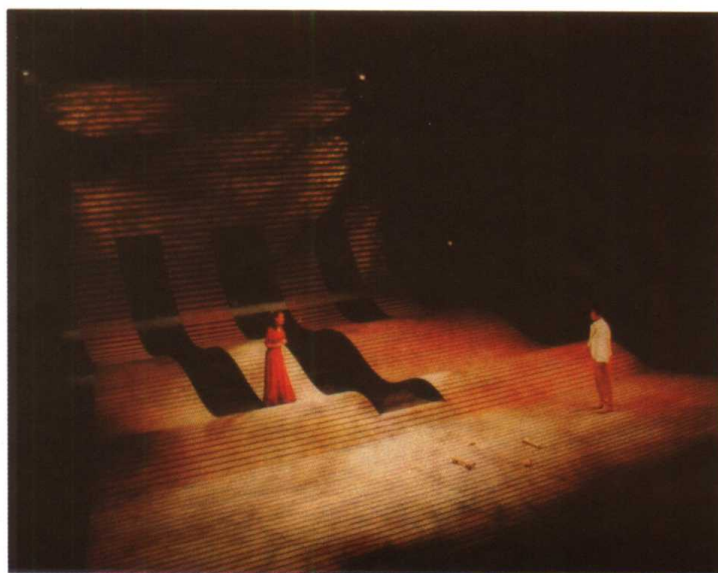


图10 《第十二夜》 [日本]

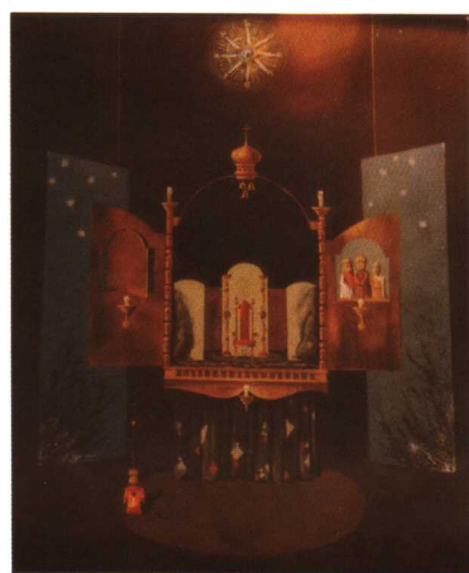


图11 《天使之战》 [白俄罗斯]

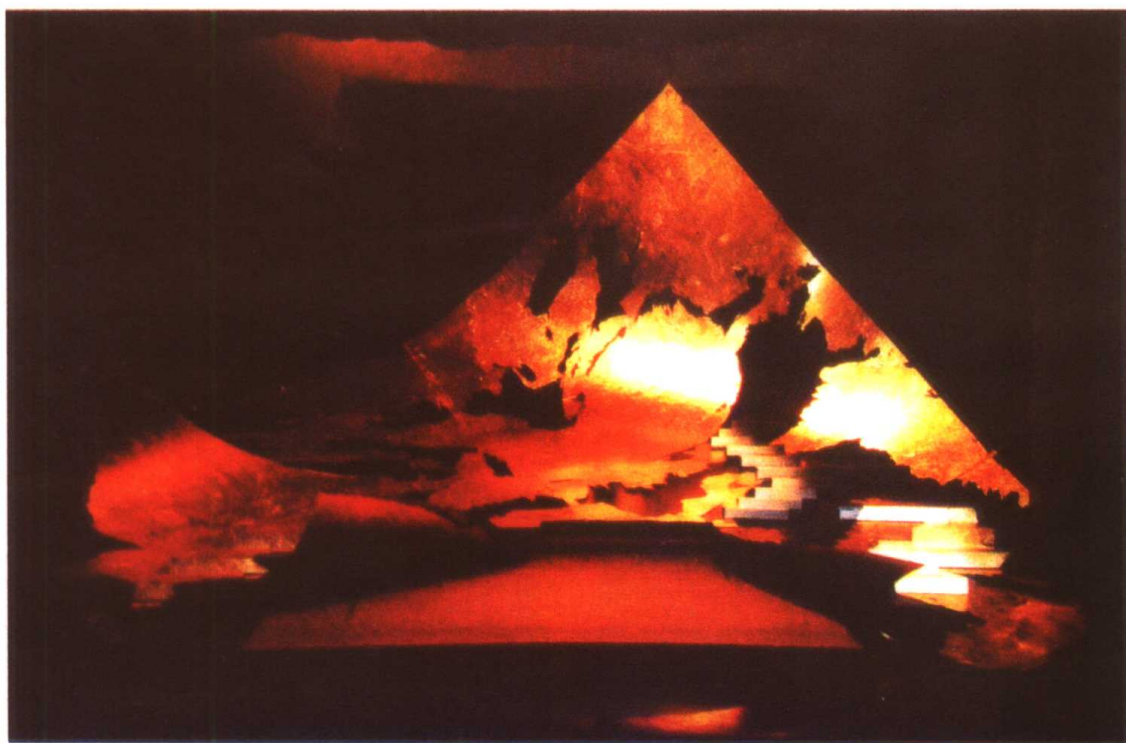


图 12 《蝴蝶夫人》 [英国]



图 13 《俄提普斯王》 [白俄罗斯]

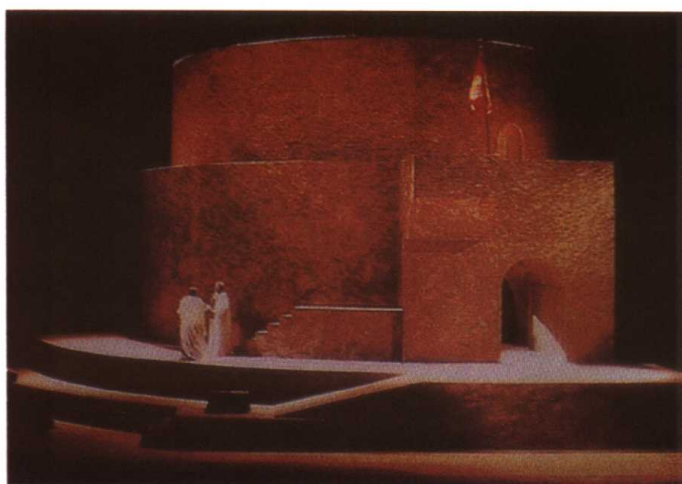


图 14 《奥赛罗》 [捷克]



图 15 《卡门》 [捷克]

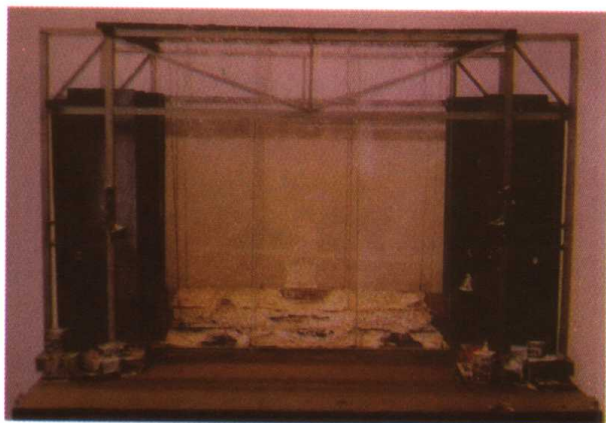


图 16 《马图斯卡亚的安静》 [白俄罗斯]



图 17 《奇格弗里德》 [捷克]

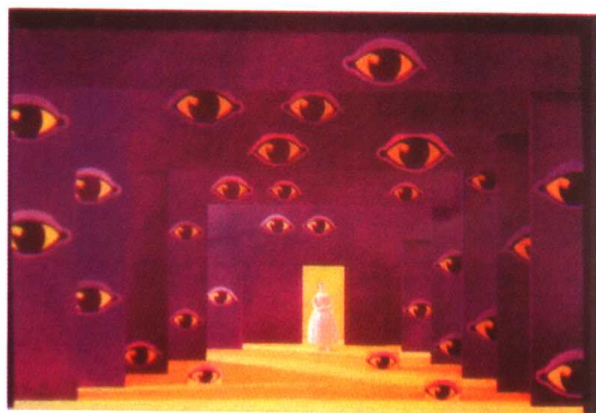


图 18 《浪子的历程》 [英国]



图 19 《哈姆雷特》 [芬兰]



图 20 《城堡花园》 [西班牙]

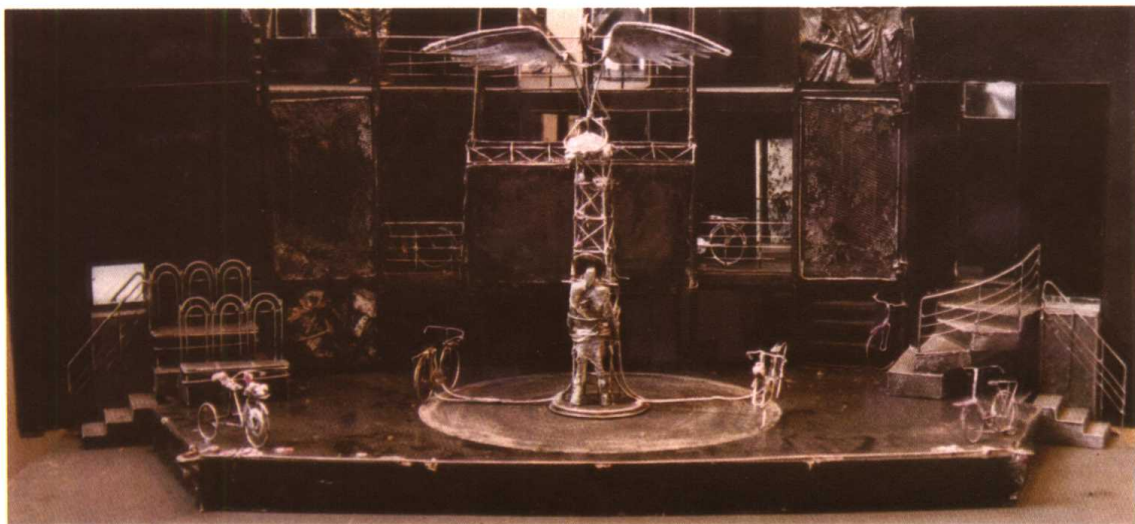


图 21 《斯卡罗特的天使》 [白俄罗斯]

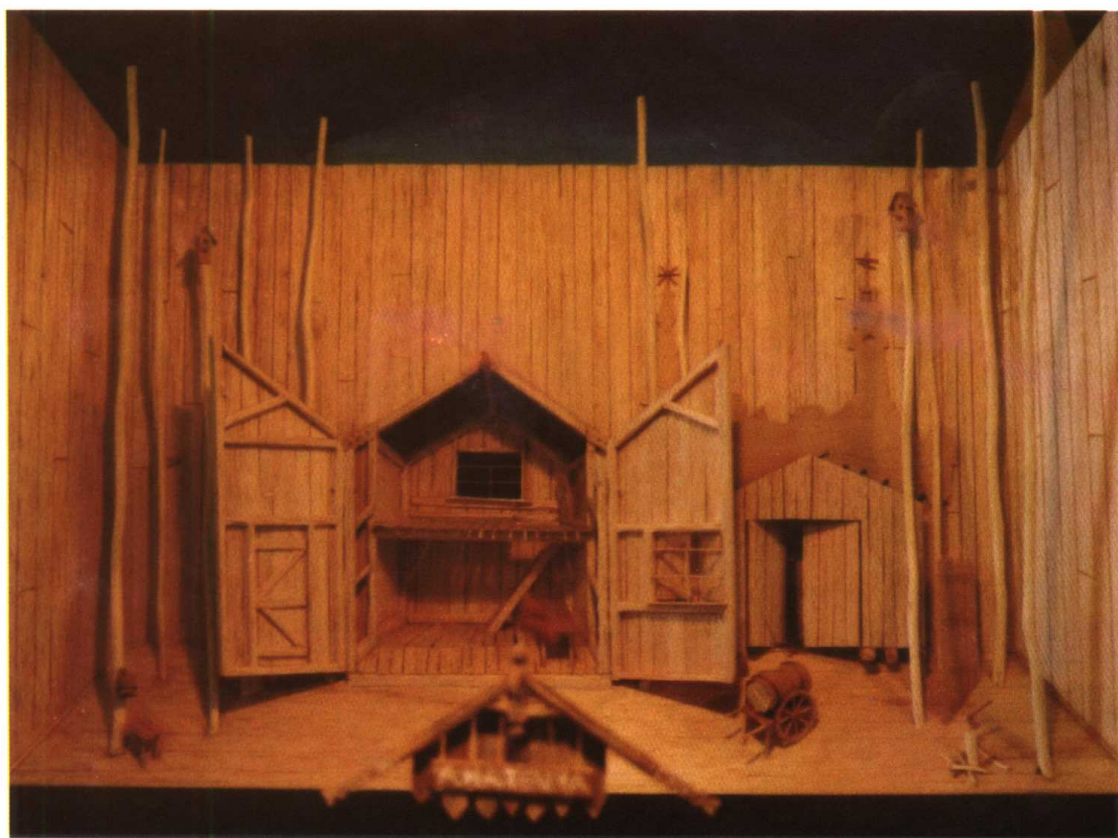


图 22 《屋顶上的费德里尔》 [加拿大]

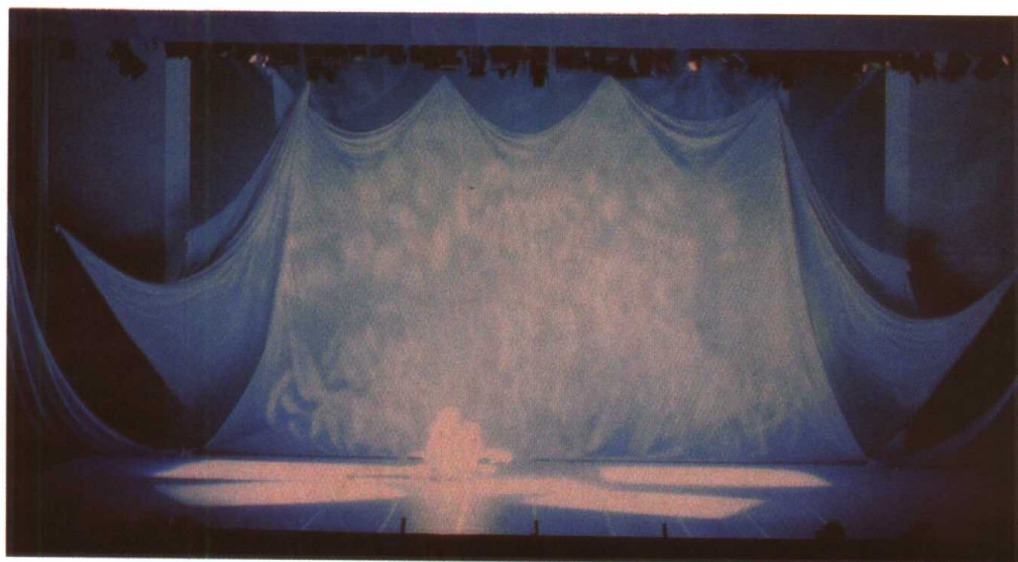


图 23 《歌舞》 [日本]

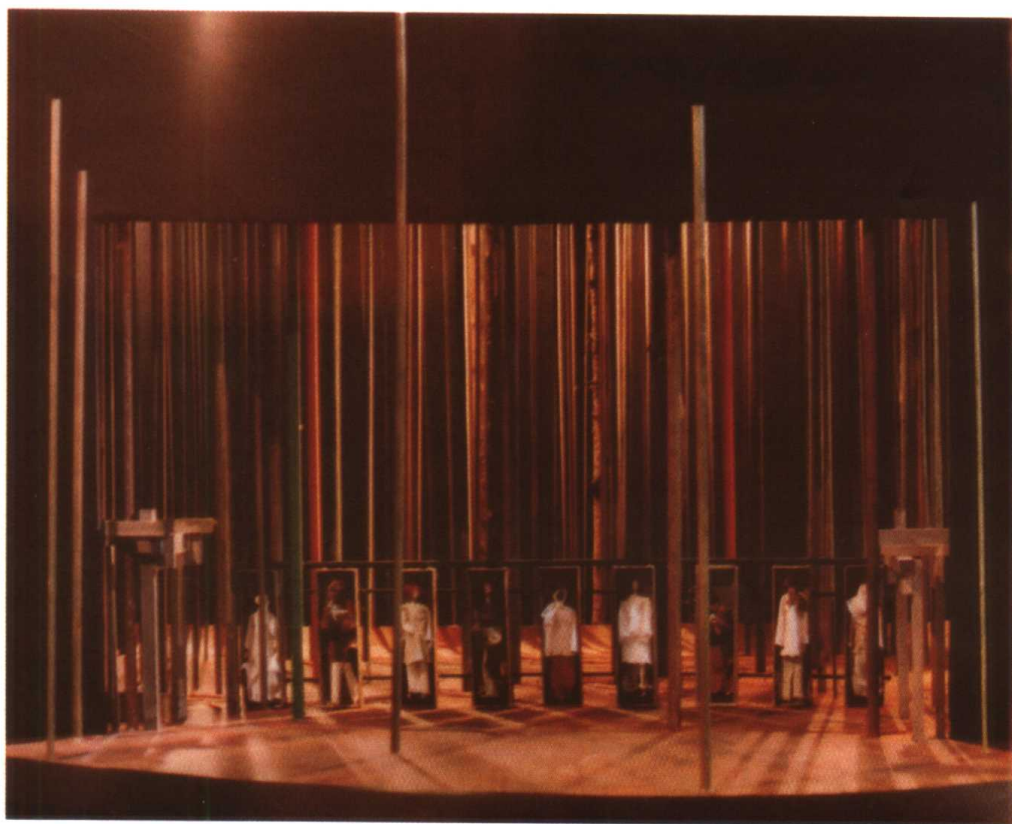
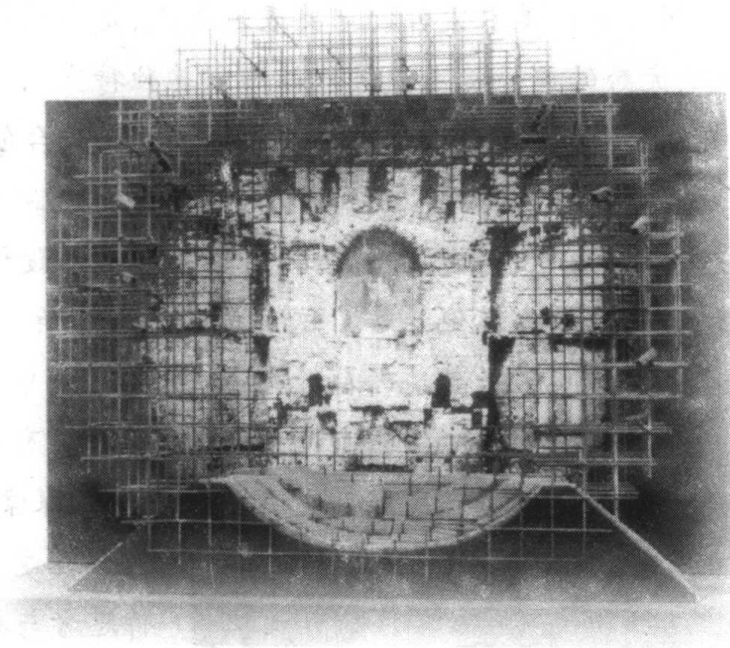


图 24 《森林》 [巴西]



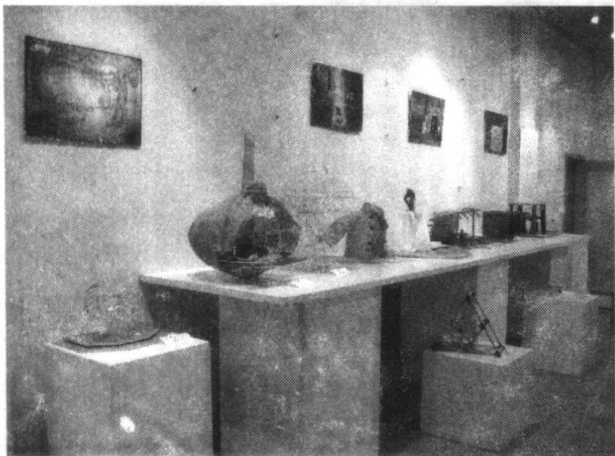
序

舞台艺术是一门综合艺术。可以这样说,几乎现有的所有艺术门类都能够在舞台空间中找到相应的位置。绘画、建筑、文学、表演、音乐,等等。然而,各种不同的艺术门类在一起并不是仅仅展示自身的价值和意义,更为重要的是它们在共同营造一个主题氛围,即舞台艺术特有的迷人空间。

一旦跨入舞台空间设计的领域,特别是接触了舞台空间形态的创造之后,就会理解舞台空间特有的魅力。虽然有时观众或合作者不见得能真正完全理解舞台设计,但当自己的设计创意与概念一点一滴地实现时,当学生们在舞台空间训练的课堂上创造出令他(她)们自己都惊讶的成果时,就更加会体味到舞台空间的迷幻多彩。

空间是舞台美术设计的重要表现形式,是设计作品中倍受关注的视觉特征。优秀的舞台美术设计作品都以其独特空间语言对戏剧的阐释吸引着观众,并蕴含着设计师全部智慧和情感。舞台创意和实践最吸引人的是团队合作的创作过程,一次又一次的沟通思路和概念,直到最后大家的想法趋向一致付诸实现。一项好的舞台美术设计作品是用视觉空间语言说话而不是靠其他注解,这正是其迷人之处。

舞台的空间不是单纯的符号与造型,也不是单一的审美装饰,而是在特定的思想支配下对演出空间的构建与组合,有视幻的营造,有美学的升华,有深刻的哲理内涵,也有高新技术的探索与实践。



在这里,我们将以往的创作思考与教学研究所得做一个呈现。正如戏剧舞台作品是一个不断传播和完善的过程一样,本书自然希望在各界的共同努力和帮助下不断加以丰富。真诚希望各界提出宝贵的意见。

谭铁志

2004年12月31日

于北京艺术设计学院



绪 论

将要出现这样一种伟大而普遍受到爱戴的艺术,我预言其中包含着一种新的宗教,这种宗教不再是说教,但它会启示。它不会显示给我们以雕塑家和画家所显示的那种定型的视像。它会通过动作静悄悄地把思想展现在我们眼前。

——戈登·克雷

演剧与影视的舞台是空间的艺术,舞台的空间是有戏剧事件的空间,戏剧事件又是时间的艺术,需要演员和观众共同在限定的空间中进

行交流。舞台设计正是为这一观演空间而进行的造型与视觉设计,所以,研究舞台的空间特点和造型规律就成为舞台设计人员的重要课题,也是舞台设计专业教学中重要的研习内容。当代的舞台设计早已不再局限于剧场的空间,同样,设计艺术的许多领域也在积极吸收舞台艺术空间中独特的感知吸引力。如:在环境艺术、数字媒体艺术、视觉传达设计等许多实践中都能找到舞台艺术的应用痕迹,因为舞台空间的感知艺术是“以人为本”最直接、最综合的体现。

一、现代舞台设计的空间及其特征

舞台美术正如其他艺术门类一样,随着科学技术和文化形态的不断进步,在不断地发生着演变与革新,总是面临着层出不穷的新课题。从演出的场所、戏剧结构到科技手段和新型的演出观演关系的探索与变化,舞台美术设计中空间形态与结构便产生了各种各样的可能性,旧有的模式不断被打破。极大地丰富了戏剧与影视的视觉阐释方式和视觉与感受效果,使舞台空间变化更加奇幻多彩,便使得舞台艺术更加综合迷人。当今,人们不再仅仅关心某个演出由谁主演、谁导演,也越来越关注演出是由谁设计,怎样的设计。这是对美术设计人员创造的期盼,是对舞台设计的高要求(图1)。

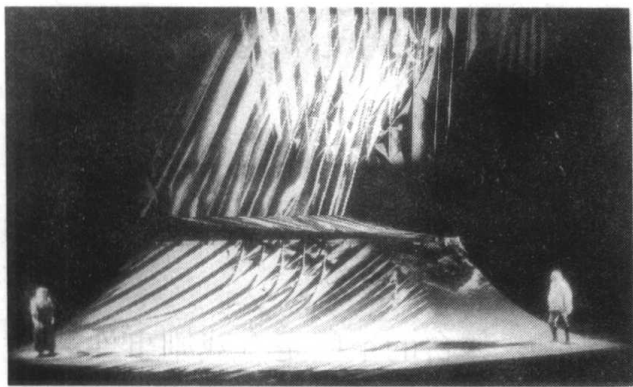


图1

当代舞台场景与空间已突破传统现实主义基本模式,追求假定性戏剧风格的时空自由转换,常常动用象征、隐喻、荒诞、变形,追求人的内心世界外化和潜意识的表现,同时,也大量吸收其他艺术形式的语言,特别是艺术设计新的发展成果。例如:空间样式、设计色彩、造型形态、视

觉符号、肌理材料运用等。各种演出方式也在“以人为本”，追求贴近观众心理和物理距离，突出人的意识觉醒，追求和探索现代人对舞台空间多元化的审美需求(图2)。

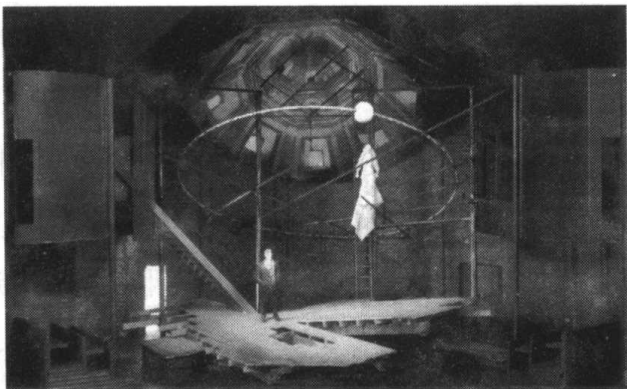


图2

设计是有目的的视觉创造，舞台设计中的空间设计是一种理性的视觉创造活动。它是包括从抽象到具象，从艺术到科学，从生理、心理到物质、精神等许多方面的综合性的设计活动。它是以人为中心，处理表演者活动、观赏者感受、观演互动交流等诸多方面的广泛而全面的工作领域。

舞台空间与其他艺术空间的不同之处是其特有的空间限定。演出场所剧场的固有空间的限定，演出内容与形式结构的特有表演空间结构的限定，观演关系变化中人的视觉感受等要求对空间的限定等。演出空间是限定的场所，同时也是观演存在的理由。对舞台设计中空间艺术的研究在观演关系创新这一层面上是非常重要的(图3)。

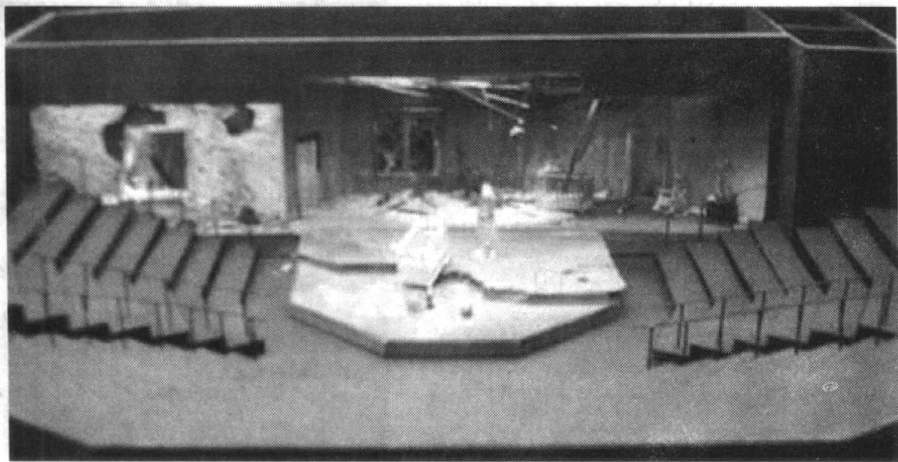


图3

现代科学技术的飞跃发展对影视与戏剧舞台美术设计产生的巨大的影响是人们难以抗拒的,它满足着创作者、表演者、观众、演出服务等各方面各种各样可能的需要。人们越来越重视科技手段在艺术设计领域中的重要作用,技术手段层出不穷,大大支持了创意的提出与实现。在新技术平台上对舞台空间的探索成为当代舞台艺术创新发展的重要途径。

二、空间创意与表现对演出与影视舞台设计的意义

舞台美术设计是一项综合性极强的工作,这也是它不同于一般纯艺术创作和设计艺术的特别之处,也是舞台美术设计富有挑战性和乐趣的地方。法国现实主义文豪雨果曾说:“舞台是一个视觉的集中点。世界上、历史上、生活中和人类中的一切都应该而且能够在其中得到反映,但必须是在艺术的魔杖下才成。”作为演艺与艺术设计的综合体,舞台美术设计不仅要研究戏剧表演结构与主题本身,同时,又与视觉艺术设计和公共艺术有着非常紧密的联系。对舞台空间的研究就不能只限于表演功能空间的本身,更重要的是通过对艺术设计与公共艺术学科中空间艺术的规律与创造方法的借鉴,更加有利于舞台空间的创造,也有助于从视觉与交流艺术规律来丰富舞台艺术的表现手段、创造方法和演出阐释效果。舞台空间从创思、设计到体现、演出,都是在时间和空间的结合体中进行的。对于一个舞台空间的设计者来说,三维、四维、多维空间的理解力和想象力至关重要,这应是舞台设计师应具备的特殊素质和能力(图4)。

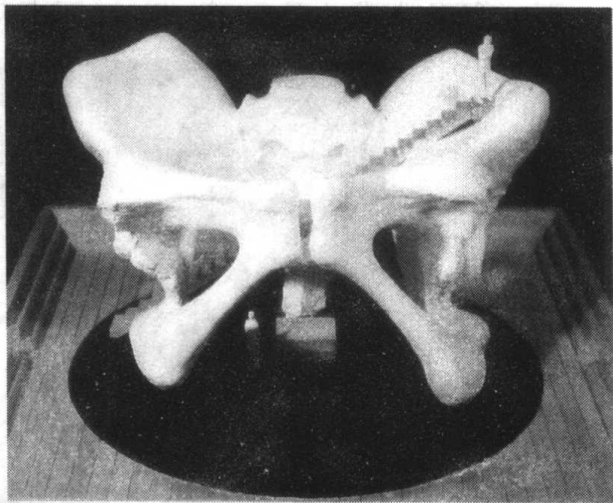


图4

创意是创造的方法与学问,任何创造都有其规律可寻。作为艺术设计和公共空间艺术来说,创思创意的方法与技巧对设计师的训练和培养是非常重要的,创意训练成为设计教育课程的必要内容,创意方法也已成为一种复杂而专门的学问。在舞台设计中,创意能力对设计师当然也是非常关键的能力,这其中包括许多方面的创意技能。例如:戏剧结构的创意、视觉图形与符号的创意等,但空间的创意能力对舞台设计师来说尤为重要,因为舞台是在一定空间下的演出交流场所,舞台空间的独创性、艺术性、科学性对演出与观演交流来说不仅是空间区域的划分和



图5

视觉造型的设计,在某种程度上甚至可以说是决定着演艺的主要艺术形式和知觉特征。戏剧与影视艺术的创新发展越来越多地依靠舞台视觉空间的突破,这在中外演剧艺术的发展中和当代演剧创作的实践中尤为明显(图5)。

舞台美术设计的过程是将与之相关的其他戏剧元素以及本身的构成元素通过思维过程和表现手段综合为整体的创作过程。舞台空间创意规律的研究与把握,不仅可以提高设计师的空间艺术设计必要的修养,也极大有利于提高设计的科学性,减少不必要的盲目性,使设计思路更加开阔、全面、整体,从而提高设计创作的实践能力与设计水平。

三、舞台空间创意与表现研究的基本方法与思路

1. 当前的研究意义与发展趋势

基于戏剧与影视艺术的发展,舞台设计面临着许多新的课题和新的

要求,设计师的工作形态、研究领域以及专业素质在不断发生着变化。设计的专业教育也自然要适应形势的发展需要,着重培养舞台设计人员的核心能力与关键素质。设计是从无形到有形的创造过程,对于舞台美术设计来说,多维空间的理解能力和想象能力是至关重要的,这是舞台美术设计应具备的特殊素质,因为舞台是时间和空间的综合体。这也是舞台空间创意研究的特殊意义(图6)。

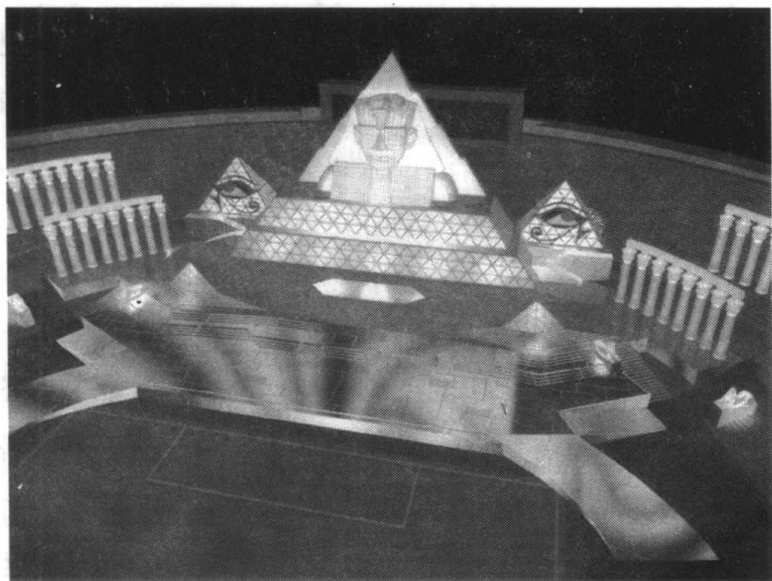


图6

不断创造与研究新的舞台形式与舞台造型概念,不仅是学科发展建设的需要,也是繁荣和发展演出文化事业的要求。创思、创意训练性的课程已成为艺术设计类教学实践中重要的组成,在舞台美术设计的教学实践中还是一个新的课题。在传统的舞台美术设计教学中,“空间”多被限定在剧场空间的有限范畴。当前的演出创造与研究需要空间概念的不断扩展,学科的融合发展也需要演剧艺术与艺术设计的链接与渗透。随着目前高新技术手段的应用,新媒体艺术与设计的空间概念、体积与空间的形态构成科学,为我们拓展了更为广泛的想象空间,产生了

更多种表现手段与途径的可能,也为设计创意创思的训练基础提出了新的研究课题。在横向与纵向的学科领域进行研究与探索,将更加有助于多层次、多角度、综合性地开展舞台美术设计的创造,使影视与戏剧舞台美术设计实践和教学能够更加具有吸引力和生命力(图7)。

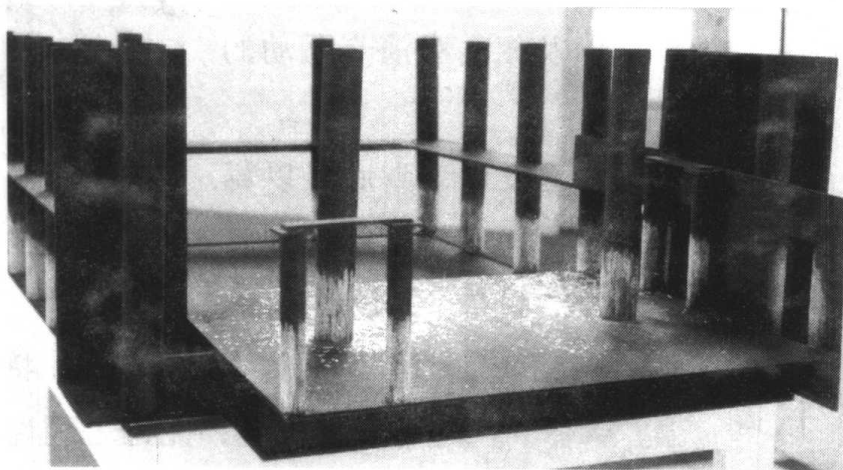


图7

2. 研究的主要方法与特点

目前,科学研究的主要趋势就是更加高度的细分细划与高度的综合性研究相并行。艺术设计师之间在概念、意识和方法上虽然存在着这样或那样的不同,但从设计的目的与结果上来看,只是他们在各自的侧重点上有所不同而已,并没有本质上的差异。我们正是基于不同的侧重点和类型加以研究,在这些成果的基础上吸收现代设计艺术的教育与实践的成果,提出演出与影视舞台设计中空间创意的方法与训练的课题形式。

主要从艺术设计空间构成的一般规律出发,分析舞台空间的特有形式与构建规律,以及舞台空间创思过程中需要的表达方法,掌握形态构成在舞台空间创造中的应用。采取形象思维与逻辑思维相结合的

方法,培养学生空间形象与结构的表现能力,按照一定的舞台空间关系去组合创造出多种形式的空间构成形态。在深入了解舞台设计的空间概念基础上,学习构建新颖、合理的舞台演出、视觉形式的内涵与结构,以及相关观演与互动的关系(图8)。

演出与影视美术设计说到底是以舞台空间为中心,我们将舞台空间放到艺

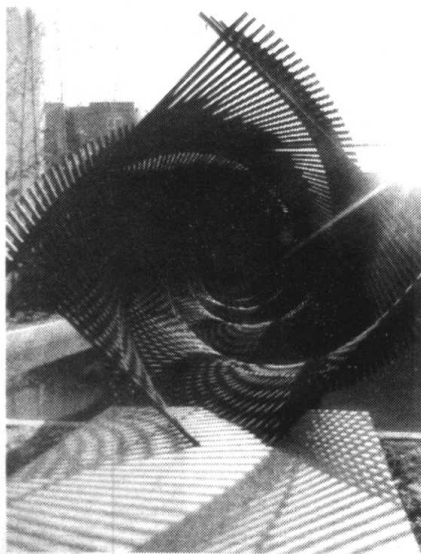


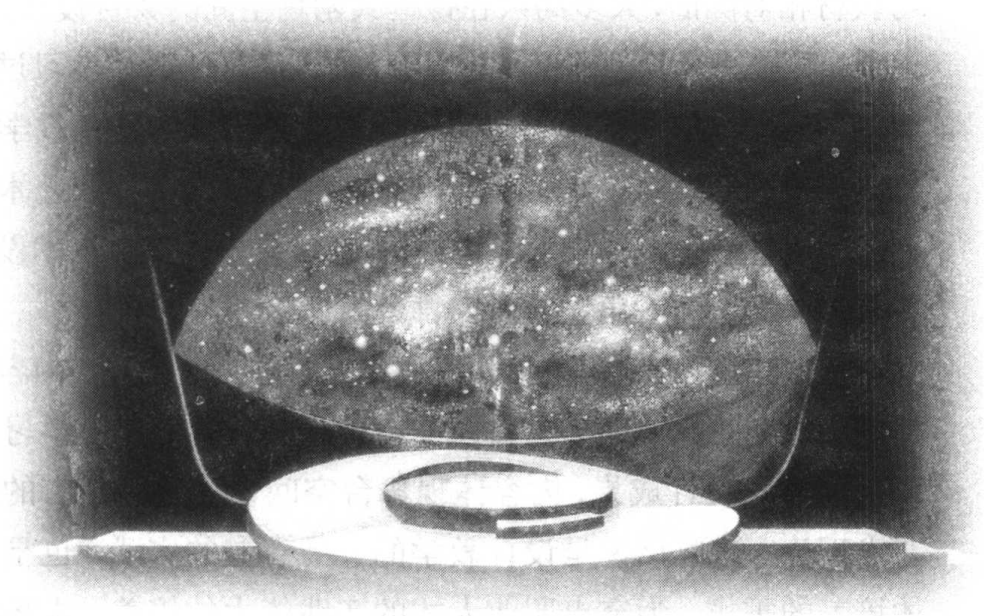
图8



图9

术设计学的

角度分析、解释、探讨,特别是设计教学中开展实验,无论是理论体系还是创作实践,都存在着许多模糊性和不确切性,甚至还存在着许多错误的地方,期待得到设计与教育界的批评与指教。作为一次有着非常意义的尝试和实验,其中自然有着很多的趣味,也就期望这一研究探索能够有点实际价值,能够抛砖引玉(图9)。



导 读

演剧与影视舞台设计的空间创意是舞台美术设计专业重要的训练内容。本书强调的是打破传统的剧场舞台设计与创作观念,展开更加广泛的舞台空间创意实践,探索现代视觉空间创意方法,探索演出空间中审美与科学的新方法。从设计艺术学的角度展开新的研究视角,它将有助于舞台空间创意与表现领域的扩展,过去的艺术形式必将面临变异。通过空间创意的训练,掌握专业设计的基本技能和创新思维手段,扩展学习的领域和知识空间,使学习者的创造能力能够更加适应设计艺术发展的新要求。

这本教材的编写,主要考虑到传统舞台设计教学存在诸多剧场空间的局限性,缺乏有时代性的舞台美术专业的学科教材,现行的许多课程

与教材相对陈旧,大多局限在镜框式剧场空间的舞台设计,从某种程度上说,限制了学生创新意识的培养,难以满足他们在学习过程中对教材实用性辅导效果的需求,也不符合现代舞台美术教育教学对人才的培养,并缺少创造性的训练。基于创新人才培养的需要和艺术设计学院综合艺术设计教育的学科平台优势,本教材尝试从现代艺术设计的理念和方法,从一个新的角度,研究舞台设计的创造方法。

本书注重职业培养的实用性,突出舞台美术的核心内容——空间造型的创意与表现训练。结合图文与相关案例分析,使学习者直接接触现代优秀的设计成果,内容体现舞台空间设计所应具有的思维特征和艺术理论。这应该说是设计教学的一项有益的实践,也是当今设计人才培养的需求。为突出职业人才的实践能力的培养,本教材在实践技能方面,紧紧结合创新思维和应用技能,在专业学习中有着较强的实用价值。该教材的应用及适应面较宽,舞台空间不局限于传统的戏剧剧场舞台,而是扩展到更加宽泛的演出概念的空间,也包括现代影视舞台空间,综合娱乐舞台空间等领域,在充分吸收当代舞台空间设计成果的基础上,展开教学分析。

本教材可供戏剧影视美术大专院校师生使用,对演艺设计、影视美术、环艺设计、装饰设计等专业设计人员也具有一定的参考价值。

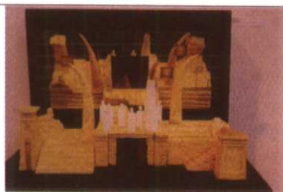
目 录

序	(1)
绪 论	(1)



一、现代舞台设计的空间及其特征	(2)
二、空间创意与表现对演出与影视舞台设计的意义 ..	(4)
三、舞台空间创意与表现研究的基本方法与思路	(5)

第一章 舞台空间设计概念的认知	(1)
-----------------------	-----



第一节 空间的概念	(2)
一、舞台设计空间的概说	(2)
二、舞台设计空间的特性	(11)
三、舞台设计空间的主要功能与结构特征	(16)
第二节 艺术设计在舞台空间中的多层面对构建	(23)
一、舞台空间中的建筑艺术	(23)
二、舞台空间中的艺术设计	(28)
三、舞台空间设计中的现代美术	(30)
第三节 舞台设计空间的发展与变革	(34)
一、空间观念的变革	(34)

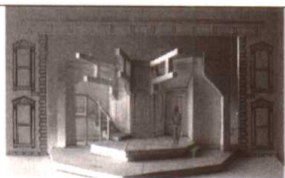
二、空间的扩展与多样化	(38)
三、舞台空间的新实验	(45)

第二章 舞台空间的构成 (53)



第一节 关于空间构成的原理	(54)
一、空间的平面布局	(54)
二、空间的立体造型	(55)
三、空间的形态	(56)
第二节 舞台空间形态的认知	(58)
一、舞台空间的基本形态	(58)
二、舞台空间的处理	(67)
三、符号学对舞台空间的影响	(70)
四、舞台空间中的光	(80)
第三节 舞台空间的审美构成	(88)
一、舞台空间中视觉的元素	(88)
二、舞台空间的结构	(102)

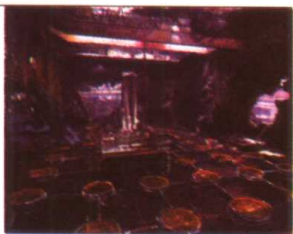
第三章 舞台空间设计创意的方法 (116)



第一节 设计创意的一般流程	(117)
一、确定设计任务是设计创意的起点	(117)
二、通过草图、模型与导演的创意与交流,制定可行 的设计方案	(118)
三、通过对设计工艺与舞台技术的推敲,最后通过图纸制 定设计方案	(118)

第二节 剧本分析与素材收集工作	(119)
一、剧本的意义	(119)
二、剧本分析的一般方法	(120)
三、掌握资料和素材	(124)
第三节 设计创意的切入点	(125)
一、从事件入手	(125)
二、从演剧主题入手	(126)
三、从戏剧气氛入手	(127)
四、从欣赏角度入手	(127)
五、从基本的情调和格调入手	(128)
六、构思设计必要的导演意识	(128)
七、设计创意中应注意的几个问题	(129)

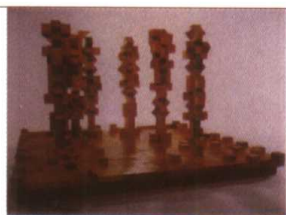
第四章 影视空间的构成与创意



第一节 影视舞台空间造型的“考古”与创意	(131)
一、空间创意的文化建构——背景与主题意念	(131)
二、现代美术对影视场景中空间创意的影响	(149)
三、镜头与画面的动态构思	(155)
第二节 空间创意的类型	(168)
一、写实的叙事空间结构	(168)
二、场景空间的心理定势——人性化的元素表现 ...	(169)
三、想象空间——非情理性的空间表现	(171)
第三节 影视舞台空间的色彩表现	(173)
一、色彩的再现与表现	(173)

二、色彩的心理情节	(174)
三、光效意识	(175)

第五章 空间创意表现训练



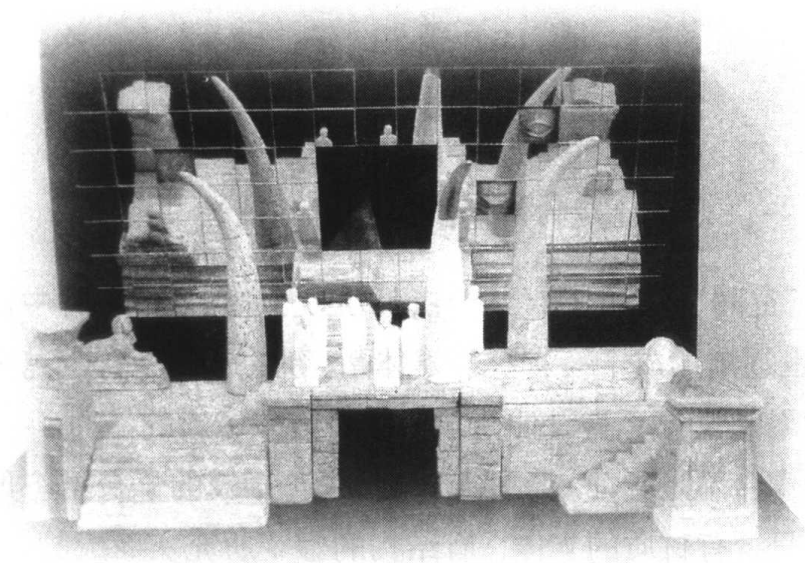
一、舞台空间形态构成训练	(179)
二、草图创意训练	(186)
三、材料工艺训练	(187)
四、舞台模型创意	(194)
五、效果图表现	(201)
六、空间的视觉阐释训练	(201)

附 录

一、田立为先生舞台设计作品选	(209)
二、外国优秀舞台设计作品选	(216)

参考文献

后 记



第一章 舞台空间设计概念的认知

我们迟早会有一间我们称之为“大厅”或“未来大教堂”的地方：在宽大而可以自由变化的空间中接受社会和艺术生活中的各种表现形式，它将成为一片美丽富饶的园地，盛开戏剧艺术之花。

——阿庇亚

第一节 空间的概念

一、舞台设计空间的概说

“空间”作为语言形式在设计艺术的多种形态中得到了充分的运用,也逐渐形成了特有的理论体系。新的空间概念也越来越受到艺术与设计界的重视,为设计艺术的创新带来了新的活力。

舞台不是画面,而是空间。戏剧与影视的舞台是有形状与色彩的视觉符号、有材质的立体、有结构的虚空所充实而成的,有组织的空间。舞台的空间是从物质到精神,支持和促进着演出的进行,阐释和表现着演出的内涵和主题。因此,认识舞台设计的空间,必须了解空间艺术的一般概念,认识舞台特有空间的形态构成(图1-1)。

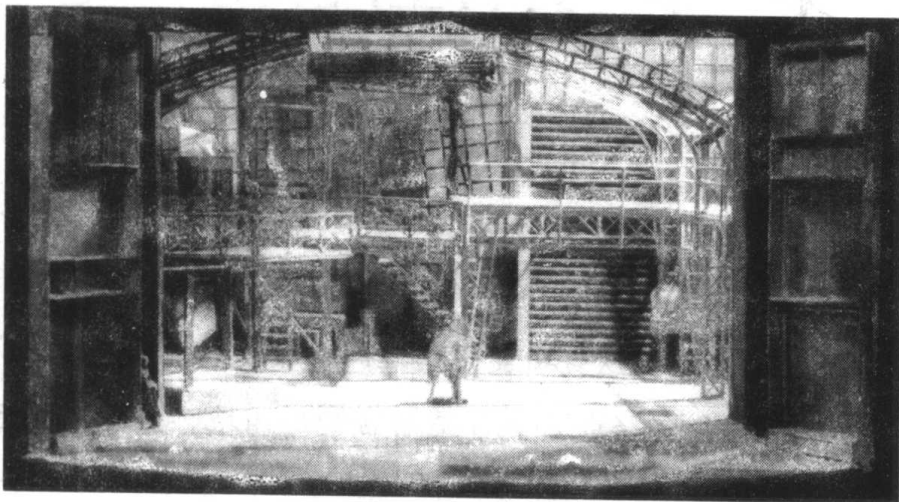


图1-1

(一) 从建筑环境艺术空间中得到的启示

1. 建筑环境空间的组织关系

黑格尔认为“建筑是凝固的音乐”,贝多芬也认为“音乐是流动的建

筑”。研究舞台空间艺术,首先有必要认识和理解建筑的空间艺术,因为空间的美往往集中在建筑的构建之中。合理而感人的建筑环境设计,都在空间的构建上有着完美的体现。建筑与环境艺术是一个视觉语言符号的系统,总是遵循着视觉法则中点、线、面的艺术规则而营造。建筑艺术始终是随着科技和文化的进步,在空间和时间中创造着各式各样视觉艺术的奇迹。其耐久的、凝固的空间艺术美吸引着我们不断地学习、借鉴与研究(图1-2)。

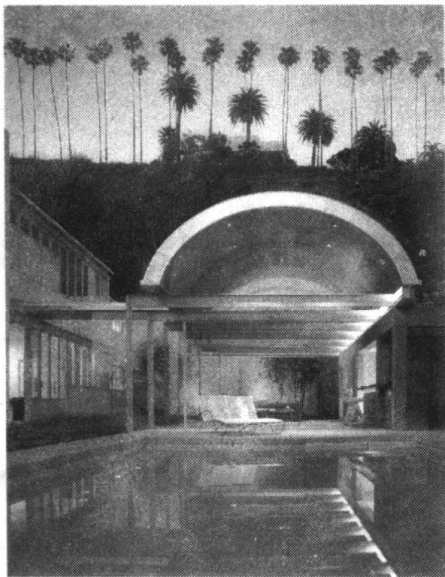


图 1-2

建筑是人们生活的环境,空间的限定是建筑研究的重要内容,空间创造具有多样化的内涵。从建筑空间的内容上可包含满足人们的物质空间要求的“实用空间”,满足人们精神要求的空间“审美空间”和按照力学规律与材料性能围合构建起来的“结构空间”。建筑环境的设计就是这些多元空间的有机统一。所以说建筑与环境艺术设计是一门处理空间的艺术,通过设计师的各种手法构建和创造空间,形成空间的关系,即空间的组织关系。在建筑艺术中,空间组织关系的主要形式有:空间内空间,即一个大的封闭空间包含的小空间,两者产生视觉上的连续性;穿插式空间,由两个界限完整的空间相互叠加形成穿插的空间;以过渡空间作连续的空间,相隔一定距离的两个空间,由第三个过渡空间来连接或联系(图1-3,图1-4,图1-5)。

2. 空间组合的主要形式

建筑环境艺术就是根据特定功能和形式的要求,使空间按照不同的形式进行组合与建造。它们不仅是具有功能作用的耐用空间,也是艺术作品的重要组成,是形成人类文明历程的一条重要脉络,它影响着人们

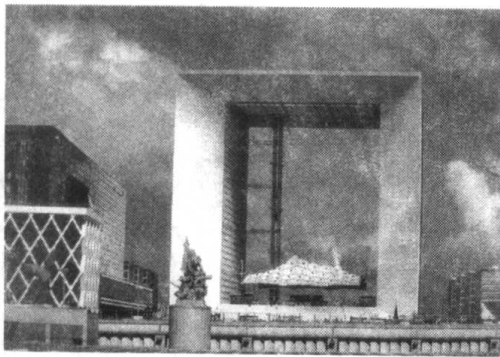


图 1-3

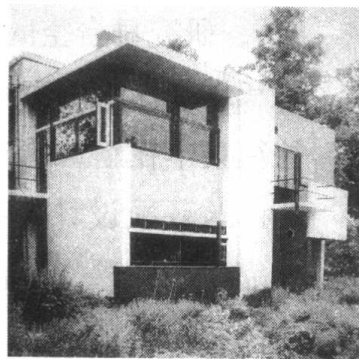


图 1-4

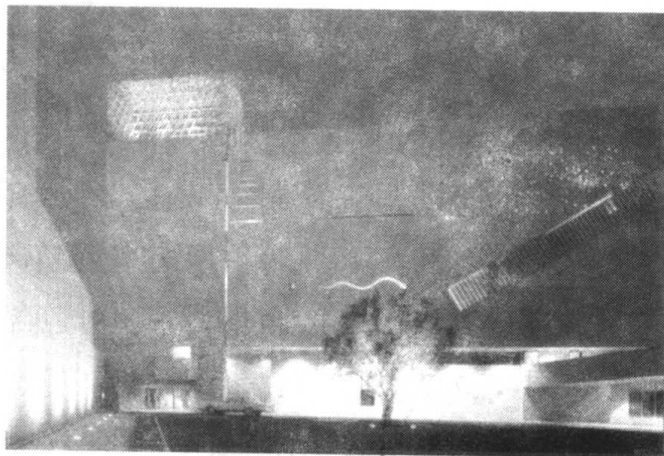


图 1-5

的生活,同时,也深深影响着戏剧影视美术的发展。从基本空间形态上,我们可以将空间区分为以下几种组合形式:

①集中式组合:空间形态呈向心式结构。中心空间占主导地位,尺度较大。一系列的次要空间围绕在中心空间的周围(图1-6)。

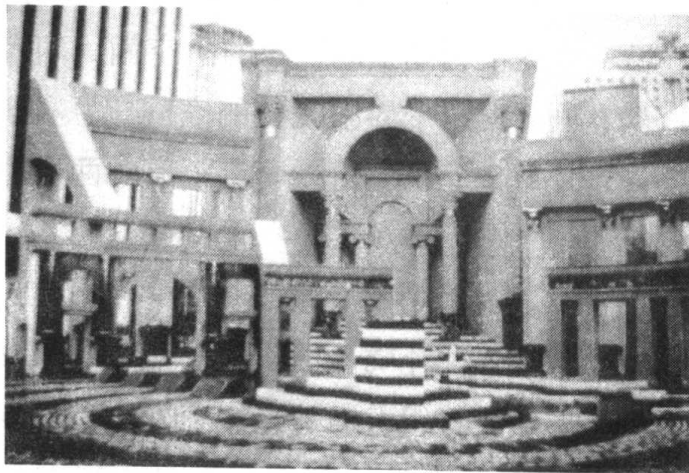


图 1-6

②线式组合：由空间的重复出现而构成。可以是弧线形构成，也可以是折线形或直线形构成（图1-7）。



图1-7

③辐射式组合：它的特点是由一个主导型的中央空间和一些向外辐射的线式组合构成（图1-8）。



图1-8

④ 组团式组合: 由重复出现的格式空间组成。一般有相类似的功能和形状。组合没有集中式的紧凑和几何的规则性 (图 1-9)。



图 1-9

⑤ 网格式组合: 是通过一个网格图而得到空间的有规律的组合。在建筑中网格的结构大都是通过骨架经过体系的梁柱关系建立起来的 (图 1-10)。

3. 空间的主要类型

从空间的性质上, 我们可以将空间分为以下几种主要的类型:

① 共享空间: 多为大型公共空间中设置的公共活动的中心空间。其中往往含有多种空间要素;

② 母子空间: 将空间二次分割后形成的大的空间中包容小空间的结构。如: 楼中楼、屋中屋、店中店等;

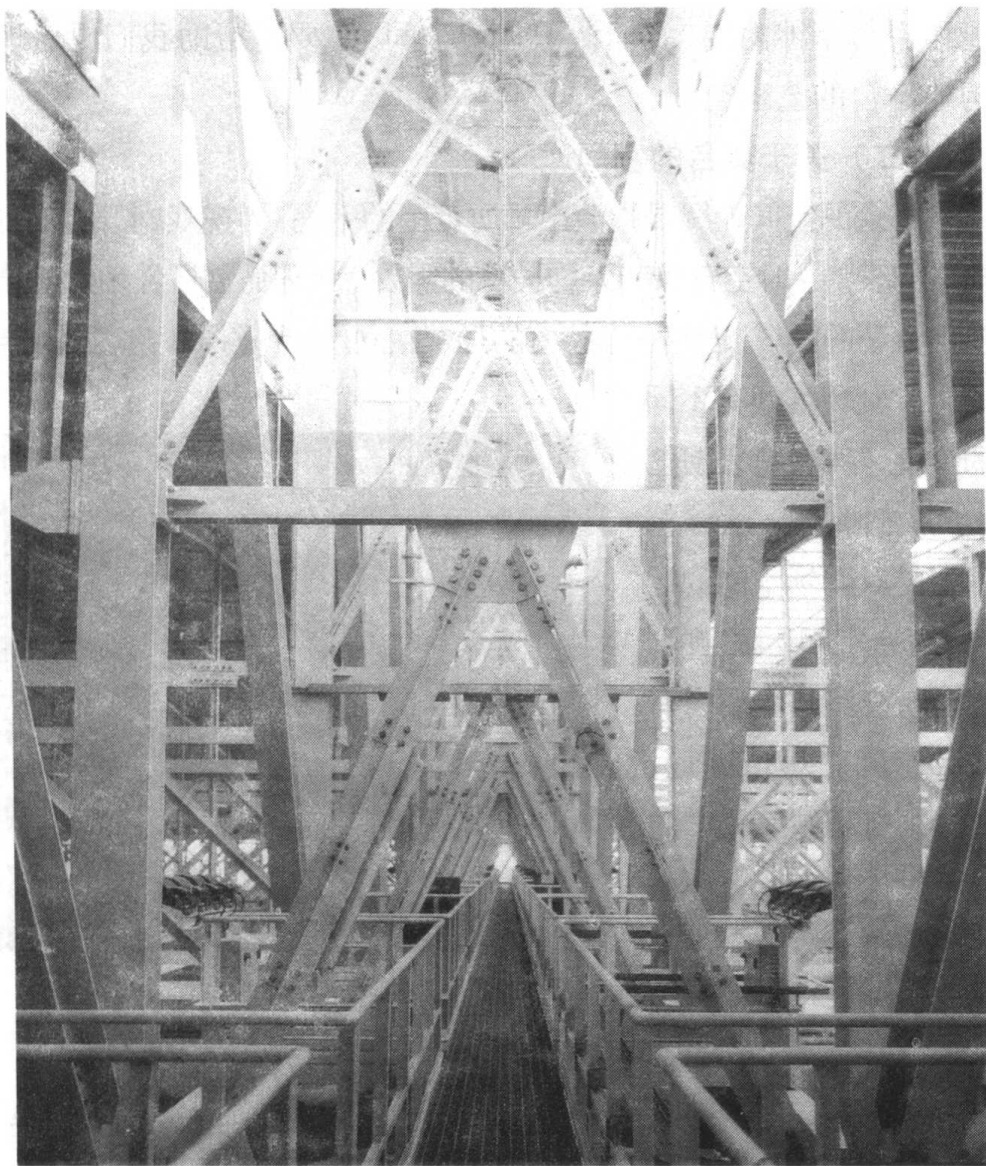


图 1-10

③私密空间:一般是有明确围护物的内向的空间,具有相对的独立性、安全性。

建筑中的空间形式是多种多样的,或复杂或单纯,给人以不同的功能作用与精神内涵。我们认识建筑空间,主要是帮助我们更好地创造和构建舞台的艺术空间。

(二) 关于舞台的空间

舞台的空间无疑是指演出场所范围的空间,影视戏剧舞台设计是根据演员的表演、时空背景和人物关系的需要,合理而创造性地设计出表演与演出流动的区域,创建一个特有的形态空间,用视觉语言传达剧作与表演的信息。剧场空间有不同的维度,舞台是表演艺术的物理框架,表演艺术便是对剧场空间的运用。舞台空间是限定的,表演与交流艺术要在有限的空间中尽情展现,就必须有巧妙而科学的舞台设计的支持。环境戏剧曾明确要求“为一出戏创造一个剧场”,舞台设计师已成为戏剧空间的整体设计者(图1-11)。

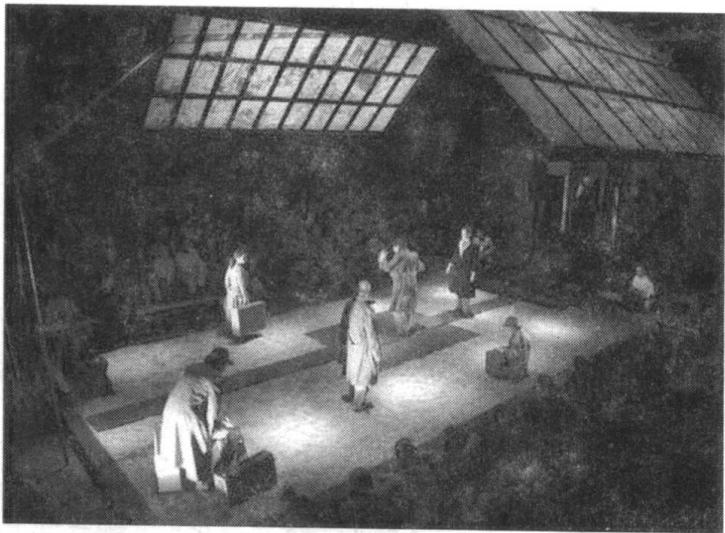


图 1-11

“空间”,是物理性的空间创造,也是心理空间的营造。只有对空间加以限定,设计才有实际的意义,才能深入研究舞台空间中的各种实的造型与虚的空间在静态、动态和时间流动中的相互关系与审美问题。现代的舞台空间已是一个全新的概念。说它广阔,能涉及到整个演出与群众活动空间的系统策划与整体营造;说它具体,舞台空间又是一个非常

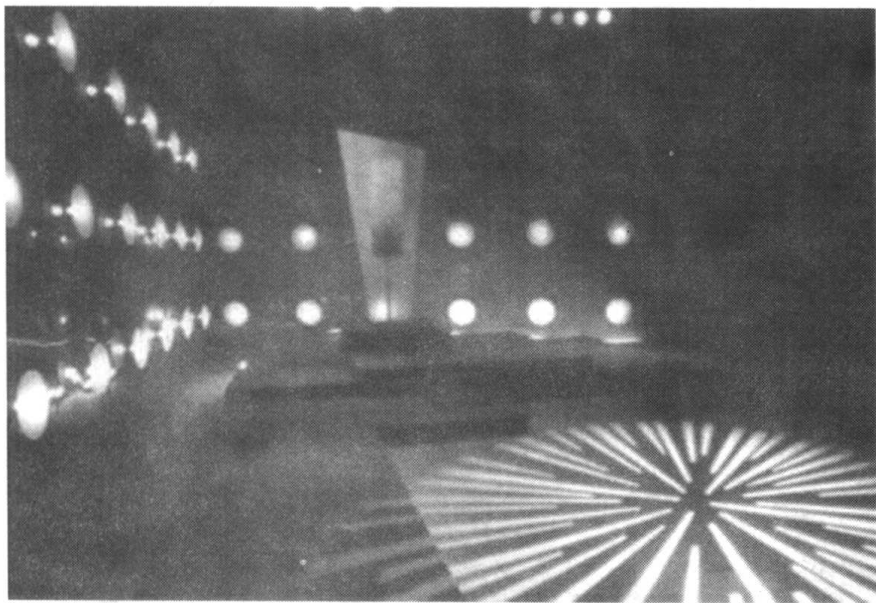


图 1-12



图 1-13

专门化的处理表演视觉空间的设计与造型工作，“它不说什么，却表现了一切”。舞台的设计工作中有许多细节的分工，但都是围绕着舞台空间的整体视觉营造而工作和思考（图 1-12）。

舞台空间是人活动的空间，是戏剧人物存在的方式，是戏剧事件发生的场所。人和空间是不可分的，空间的组织结构与戏剧事件的组织是不可分离的。舞台空间就是这样一个复杂多元的统一体（图 1-13）。

舞台中的空间有三种限定的基本因素，即：底面、顶面和垂直面。

底面，是演出舞台的地板、地面，是空间组成的最重要的部分。因为演员表演大多是在底面上展开的，舞台空间的底面是“动作的键盘”，是影响表演动作的重要因素（图 1-14）。

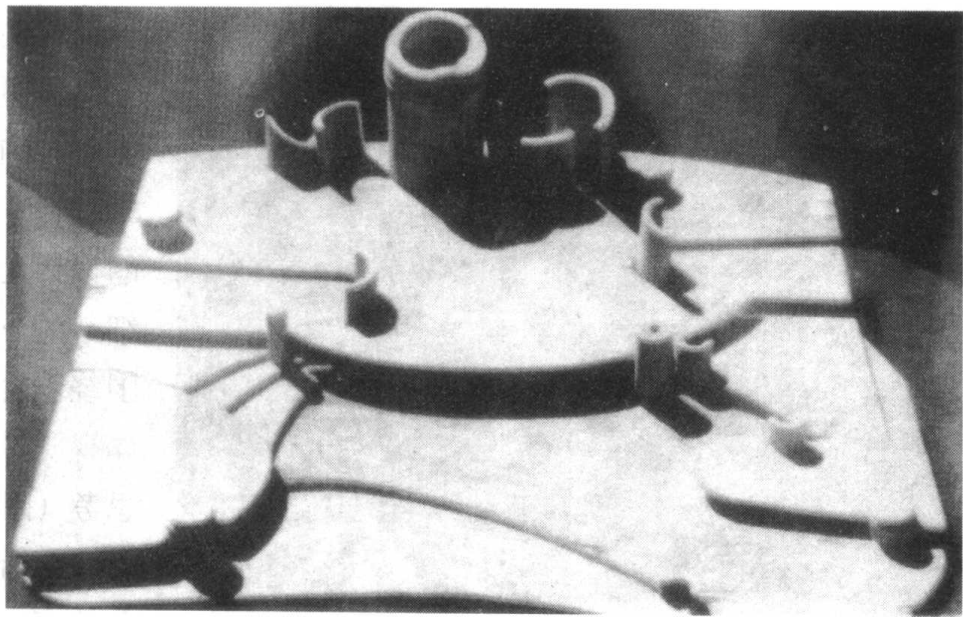


图 1-14

顶面，主要限定演出空间的高度，一般不承受演员表演的重量。它在舞台空间中可以用天花板状的装置具体限定空间，也可以通过垂直造型的高度来暗示舞台空间的顶面和高度（图 1-15）。

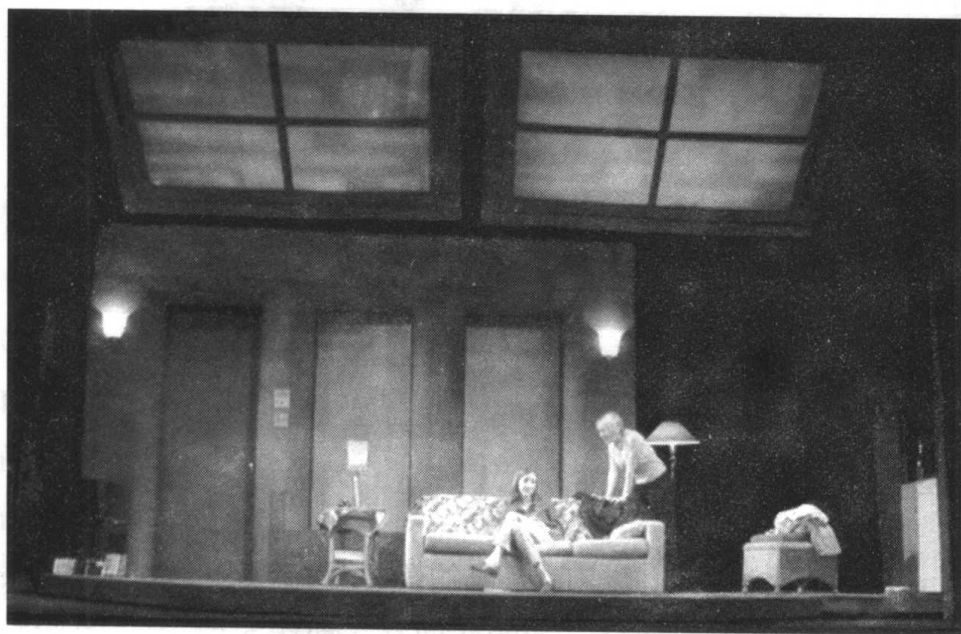


图 1-15

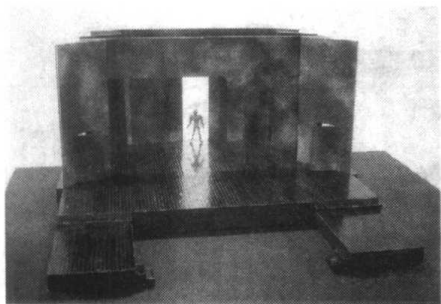


图 1-16

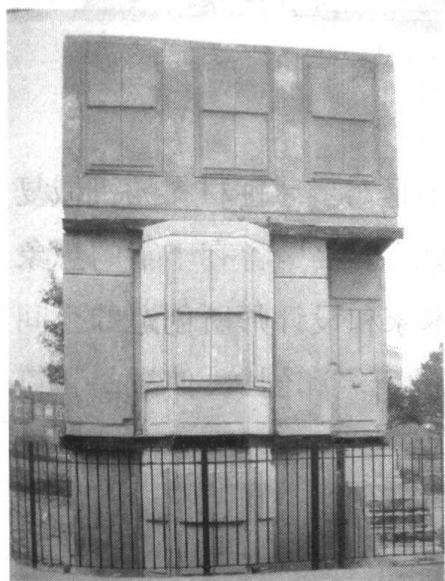


图 1-17

垂直面,是指舞台空间中的间隔、屏障和背景等。由于垂直面往往处于观众视觉的中心,所以,它是视觉符号集中的地方,对视觉图像的创造力影响最大。在舞台空间的设计中,主要精力用在组织垂直面和地面的相互关系上(图1-16)。

空间也是虚空的空间,它是人活动的空间。“有之以为利,无之以为用。”实体的存在是为了它们所围成的空的空间。苏珊·朗格说:“空的空间如果不圈出来,实际上是没有可见部分和形式的。”没有实的空间的围隔,就不能形成我们所需要的空的空间。实的空间使虚的空间成形。为了塑造空的空间,“有”与“无”,“实”与“虚”既互相对立,又互相依存。我们可以从英国当代雕塑家的作品中体验虚空存在的真正意义(图1-17)。在舞台中,空间本身的大小、形状、方向以及结构关系直接影响着舞台的视觉形象与情感表达。

二、舞台设计空间的特性

舞台美术设计在美术门类中是一个很特殊的美术类型,是因为其特征是从演出性质与特点中衍生的。它不仅为表演者设计服务于表演的位置、景物与空间等,更为主要的是用造型艺术语言,形象地揭示和阐释戏剧和演出的主题思想。舞台的空间在演出活动中不断发展着自身的艺术形式。舞台设计的空间是特定的、个性的,它注重的是气氛的营造和表演空间的运动关系设计。舞台空间是在戏剧影视文学的基础上进行思

维的,要从导演调度、演员表演、观众视角和摄影摄像的要求等方面进行综合考虑。舞台的空间设计也是对演出艺术的立体把握,是从平面和空间上塑造出符合实现演出并体现其自身内涵的视觉设计(图1-18)。

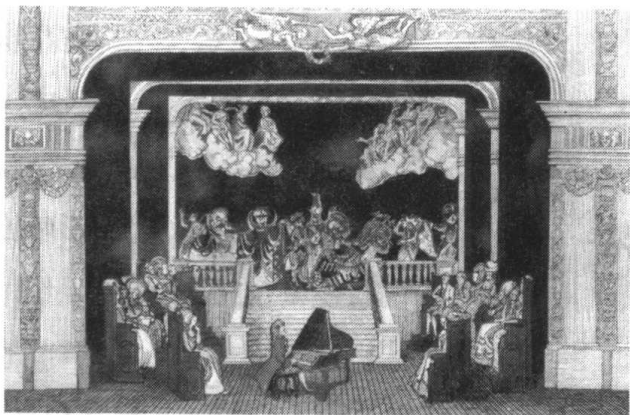


图1-18

(一) 视觉意象的空间

格式塔心理学早已证实:视觉形象永远不是对于感性材料的机械复制,而是对现实的一种创造性把握,它把握的形象是含有丰富的想象性、独创性、敏锐性的美的形象。为此,艺术家和设计师所创造的空间就应该注重想象的余地,是对艺术空间感觉的研究和创造,使视幻和符号意想存在于舞台

的空间之中。视觉因素往往是把握演出剧目直接感性认识的关键,也是现代演出精彩程度的重要标准。舞台的景物、支点、空间形态等以其特有的气氛、意境与性格

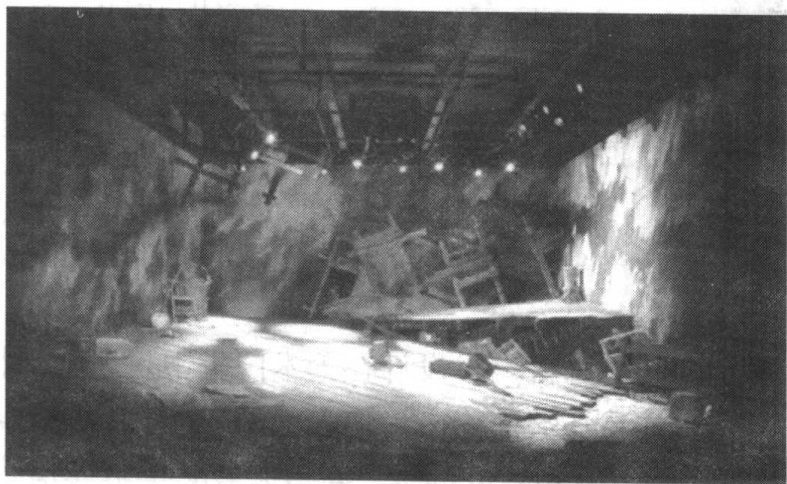


图1-19

直接揭示和深化着演出的主题(图1-19)。

特别是当今视觉化、图形化强烈体现在影视与舞台艺术领域的今

天,人们对视觉的感受日益敏捷,“读图时代”的观众有着全新的审美意识和要求,在视觉的空间中拥有美的形式和独特的创意是观众和设计师共同的选择和追求。虽然舞台美术从大范围上讲包括布景、道具、服装、化妆、灯光等,但都是为演出的视觉而存在。所以,舞台空间创造不仅要考虑剧目事件,还要考虑与许多协作门类的协调合作,舞台美术的造型、色彩、风格均要涉及到与灯光、化妆、服装设计整体戏剧关系和视觉关系(图1-20)。

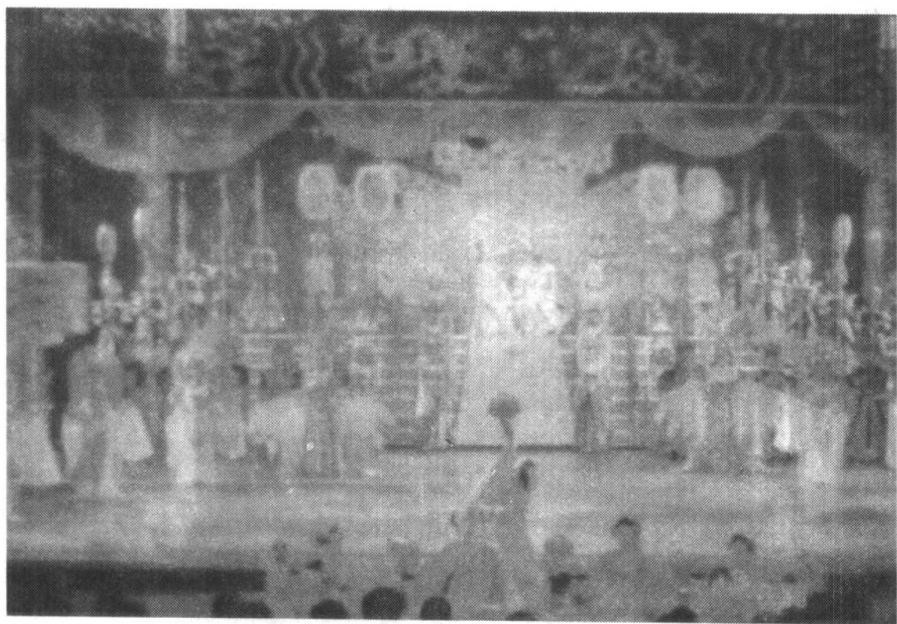


图 1-20

(二) 时间艺术的空间

建筑、雕塑、绘画艺术是把时间与空间在平面或立体中保持相对永恒的艺术。舞台艺术则是在限定的空间和时间下流动的艺术。我们知道,演出需要时间的限定,一是演出本身具有时间的长度,二是演出往往具有特定的时间意义。这就使演出的舞台空间不仅适应表演空间在时间运动中的变化需要,也要随着时间的流动特点,以空间造型的手段构

成多维特点的舞台空间构成。并且,在时间的运动中,创造出以形象贯穿剧目、揭示主题的装置空间(图1-21)。

英国导演彼得·布鲁克在《空的空间》中总结了当今舞台对设计师的要求:“……需要的是适度的设计,清晰而不僵化……与架上画家使用两维空间、雕塑家使用三维空间不同,舞台设计师要考虑四维空间,即时间的推移——舞台画面不再是静止的而是动态的。”舞台设计师往往是在超越时空的演出中共同构成具有声、光、色、形等多维因素的视觉和听觉的创意空间,并随着时间以及情节、场景的转换而延续发展。根据戏剧情节的转折或表演节奏的需要,舞台空间进行视觉效果、形体空间等变化,以创造出特有的舞台演出空间气氛,影响观众的情绪变化,构成情景、演员、观众相互影响的与舞台演出内容吻合的特定空间。

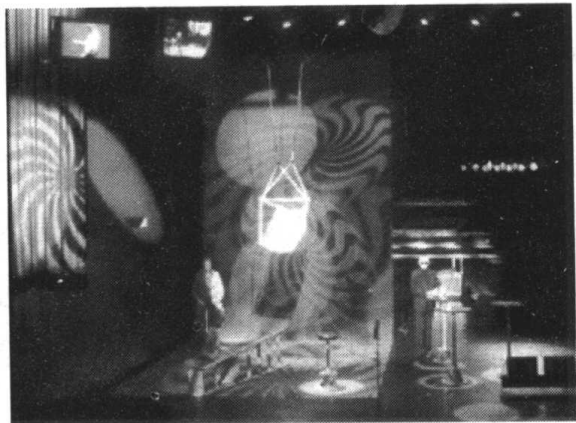


图1-21



图1-22

所以说,舞台设计的空间是一种在时间流动过程中展现的空间装置艺术(图1-22)。

(三) 动作与交流的空间组织

传统的舞台设计往往不太注重表演的动作空间,在舞台的虚空中,

追求的是舞台立体视觉的画面效果,这样的舞台空间实际上是二维的空间概念。布景实际上成为了背景,它们与表演动作是分离的状态(图1-23)。

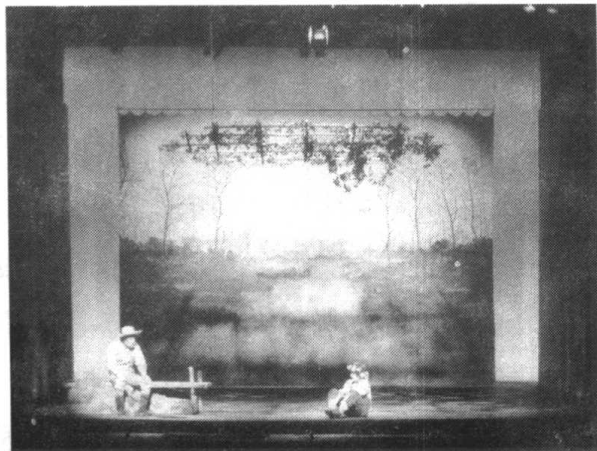


图1-23

演出是行动的艺术,也是演员与观众交流的存在空间,因此,舞台空间的设计必须服务于表演的动作需要和观众接受和参与的要求。舞台本来就是一个表演场所,演员在由立体形态的布景因素所结构成的虚空中进行表演。舞台空间的设计要受演出剧本、导演思路的制约,也要受到剧场条件以及其他物质因素等的影响。不同的戏剧样式、演出风格、演出结构和剧场形式等,需要提供不同的舞台空间关系和动作基础。这就是说,舞台空间从基本功能上来说,是有目的、有形式地组织演员在其中进行表演活动的空间,失去了与戏

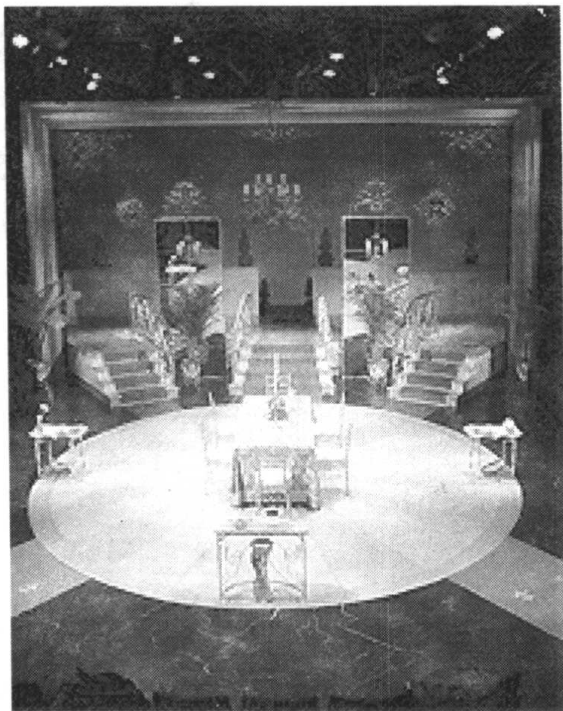


图1-24

剧动作结构的关联,舞台空间设计的美就会失去其特有的存在意义(图1-24)。

舞台空间的特性也在随着舞台艺术形式的不断创新而不断发展变化着,舞台空间的内涵和外延在不断地扩展着,这就需要我们不断地研究

舞台动作与交流空间的新创造。

（四）二度创作的视觉空间设计

舞台设计是以演出剧本为蓝图而开始创作的,设计师的工作是对剧本进行的视觉化和形象化的阐释。戏剧文学剧本是“一剧之本”,是演出的“原创”,也是设计师从事创作活动的第一手材料,是提出演出的主题、人物、结构、情节等戏剧的基本点,在剧本基础上进行二度创作是舞台设计工作的必然。这是舞台美术区别于一般绘画和设计工作的重要特性。舞台设计是在充分理解剧本的基础上,以剧本为依据,运用视觉空间的造型语言而进行舞台视觉和形象的再创造(图1-25)。

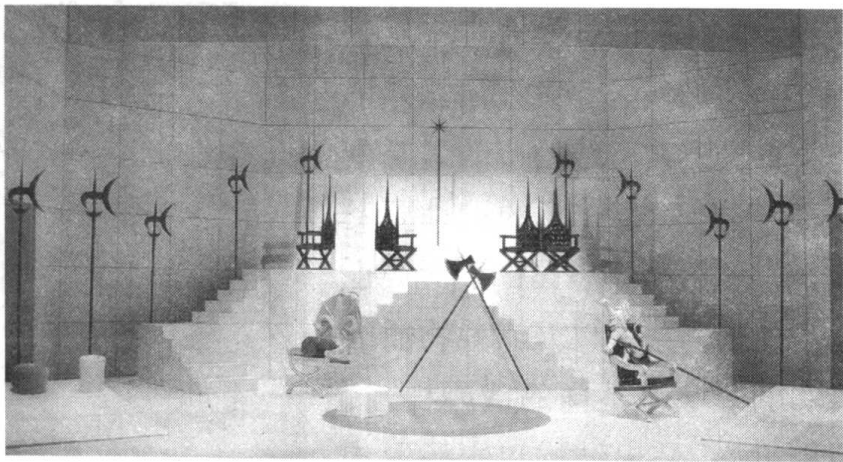


图 1-25

三、舞台设计空间的主要功能与结构特征

舞台设计在戏剧中的功能是复杂的,它既满足于为戏剧动作而构建舞台空间,又为演出的视觉环境、戏剧心理和戏剧风格创造可视的视觉形态。故此,实用性、象征性、艺术性等多样的功能因素构建成了当今舞台设计空间的多元化风貌与特征(图1-26)。

戏剧符号学家帕特里斯·帕维丝曾说:“舞台设计的任务在于组织舞台空间,安排舞台空间、布景空间和表演空间的位置和比例,并且调

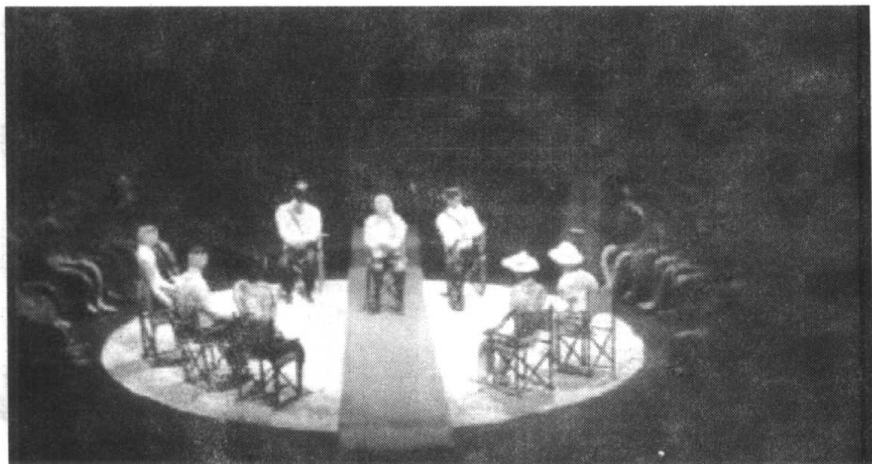


图 1-26

整舞台与大厅的关系，后者对于把握剧场的总体关系是至关重要的。”

（一）舞台空间设计的几个基本功能

1. 舞台空间是为演出事件和表演提供背景视觉景象和实际活动场景环境特征的空间

这是一项建构与形状化的任务。从这点上说舞台空间是为表演提供的场所环境和道具等。背景与环境的视觉形象设计能够直接表现演出事件的环境特征、人物性质和戏剧主题（图 1-27）。

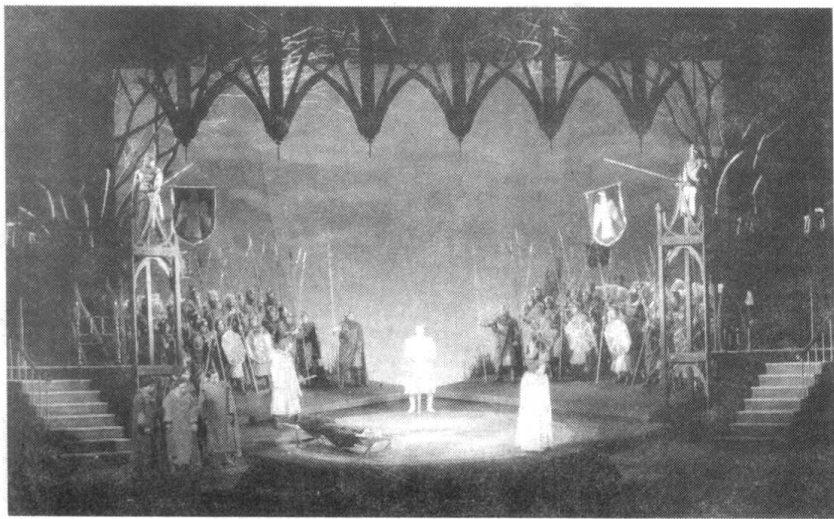


图 1-27

2. 舞台空间是为演出提供的物质支撑条件

舞台空间是人物表演和观众观赏的物质空间的构建(图1-28)。舞台支撑的起浮变化与路径的结构,是实现表演艺术的基本条件。



图 1-28

3. 舞台空间是为了演出气氛的营造

戈登·克雷曾说:“舞台应该是一个戏的内在精神的视觉表现”。舞台设计的空间往往需要确立时间、地点和特定气氛。在这点上,舞台空间是视觉传达设计,可以传达喜悦、悲伤、悲惨、诙谐、神奇等各种各样的特有情调与气氛,强化演出对观众感官的直接冲击,也是调动观众情绪的重要手段(图1-29)。

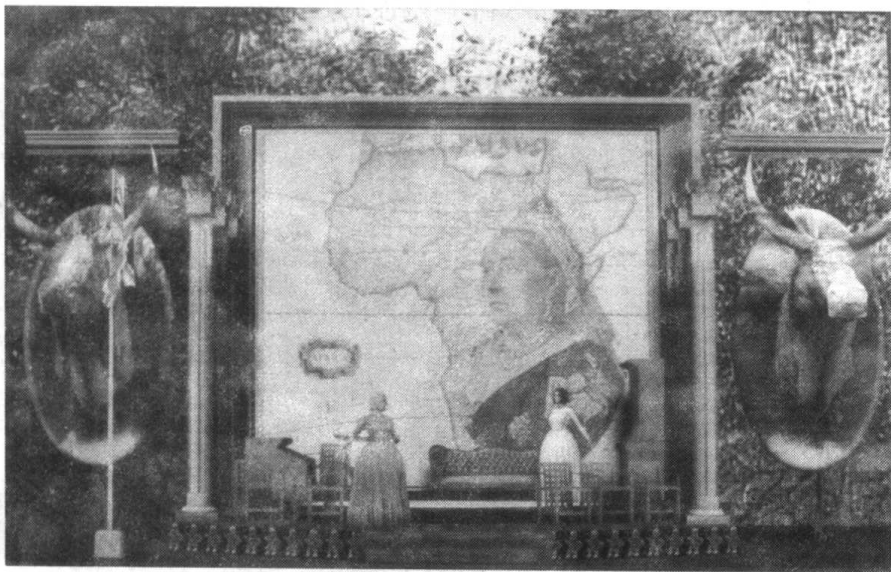


图 1-29

4. 舞台空间是直观形象凸显演出风格、形式、效果的关键

舞台空间的优势是以直观的形象直接表达思想,是把握演出剧目风格的视觉形式与效果的关键。视觉形象的直喻作用,使不同的戏剧和节目形式需要不同的舞台空间视觉效果。从这点上说,舞台空间是演出的“包装设计”,它要用视觉效果与剧目的演出格调相统一,它显示着演出的体裁特征和独特的风格样式(图1-30)。



图 1-30

5. 舞台空间是为演出各个环节协调的运动空间

舞台空间要为演出者、摄录者、观众“服务”。舞台空间是一个协调的运动空间。建立协调而独特的环境,形成演职人员与观众参与戏剧活动的不同空间形态与方式,可以延伸各方面对演出的理解。舞台设计空间不仅能够满足观众视像的需要,同时又使观众产生各种心理联想。不同的剧目也存在不同的表现形式。如中国戏曲“一桌二椅”和

“守旧”，是表演程式统一协调的需要。歌舞强调背景的抒情和写意，需要舞蹈运动的平面空间。儿童节目需要夸张、变形、象征，适应儿童的情趣需要等等。所以说，舞台空间是一个和谐、秩序化、科学化的空间。

（二）舞台空间结构的主要特征

戏剧是演员与观众的交流艺术，舞台空间就是这个交流的场所。舞台设计的功能是紧紧围绕戏剧表演这一中心，着眼于各要素间相辅相成的综合关系，作出总体的考虑。演员在舞台上既是演员又是角色，而观众既是审美的客体，又是戏剧事件的参与者。基于演员和观众都具有二重性的特征，胡妙胜先生在《舞台设计美学》中将戏剧空间的结构确定为动作空间、审美空间、知觉空间和交往空间形成的结构整体（图1-31）。

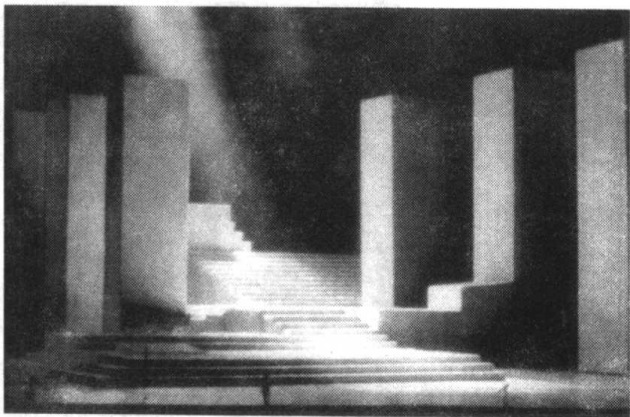


图 1-31

1. 动作空间

舞台是演员的存在空间，舞台区就是动作空间；其结构包括距离、区位、方向、路线及场面调度（图1-32）。

2. 审美空间

以演员的创造对象“角色”为中心形成的空间。是从审美出发的“符号空间”（图1-33）。

3. 知觉空间

观众的参与，观众以其自身经验去感知，这种经验包含不同成分的

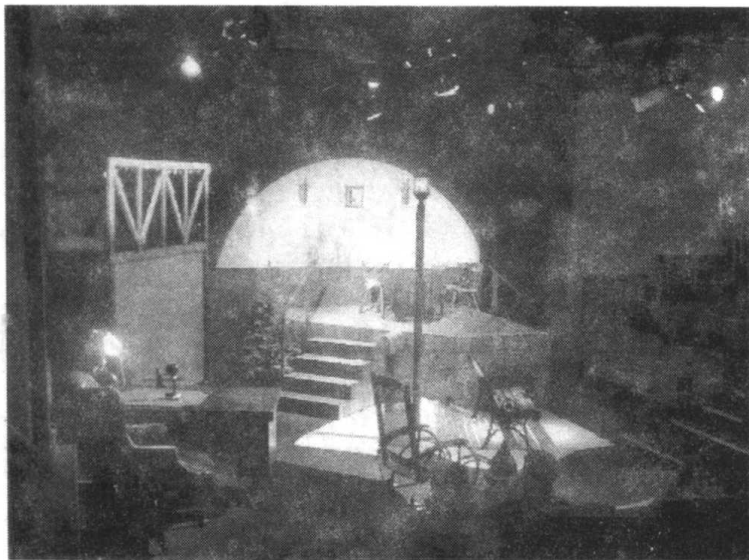


图 1-32

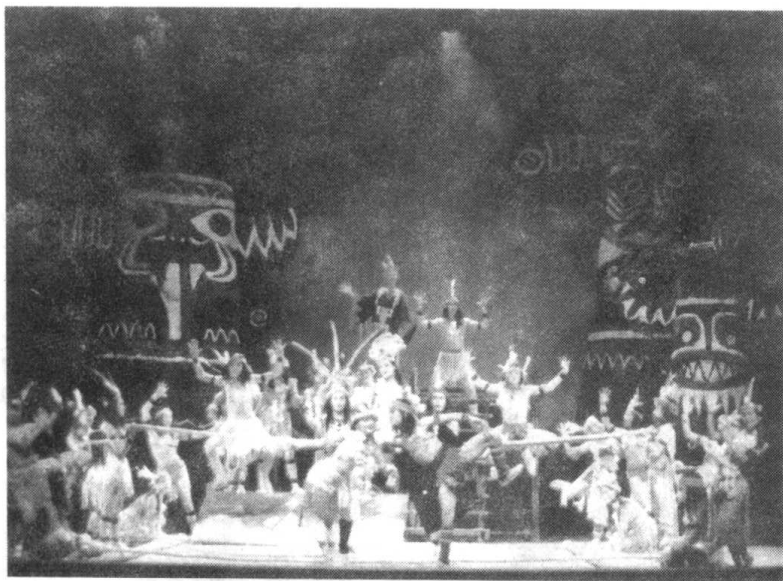


图 1-33

感官经验如视觉的、触觉的、听觉的及动觉的，是一种主观空间或心理空间（图 1-34）。

4. 交流空间

演出是一种群体经验，观众如何理解演员，演员如何理解观众，他

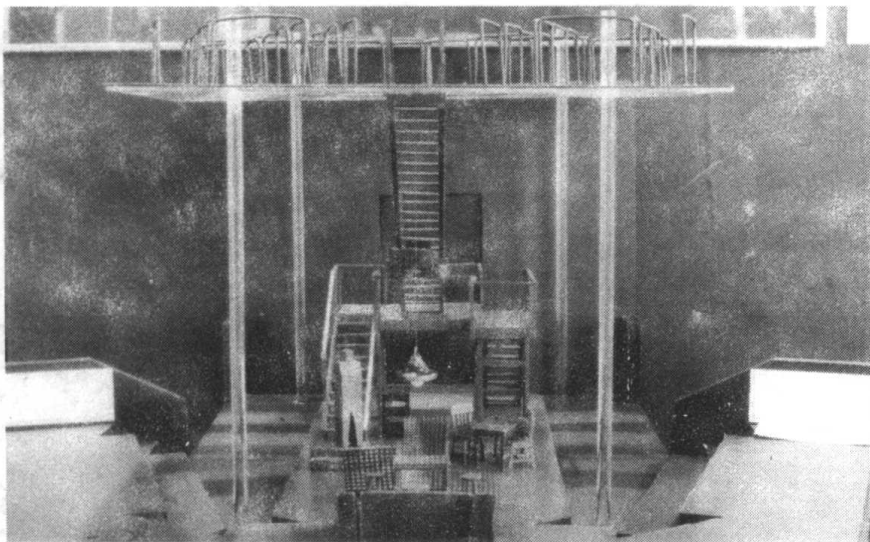


图 1-34

们彼此又如何理解彼此（图 1-35）。

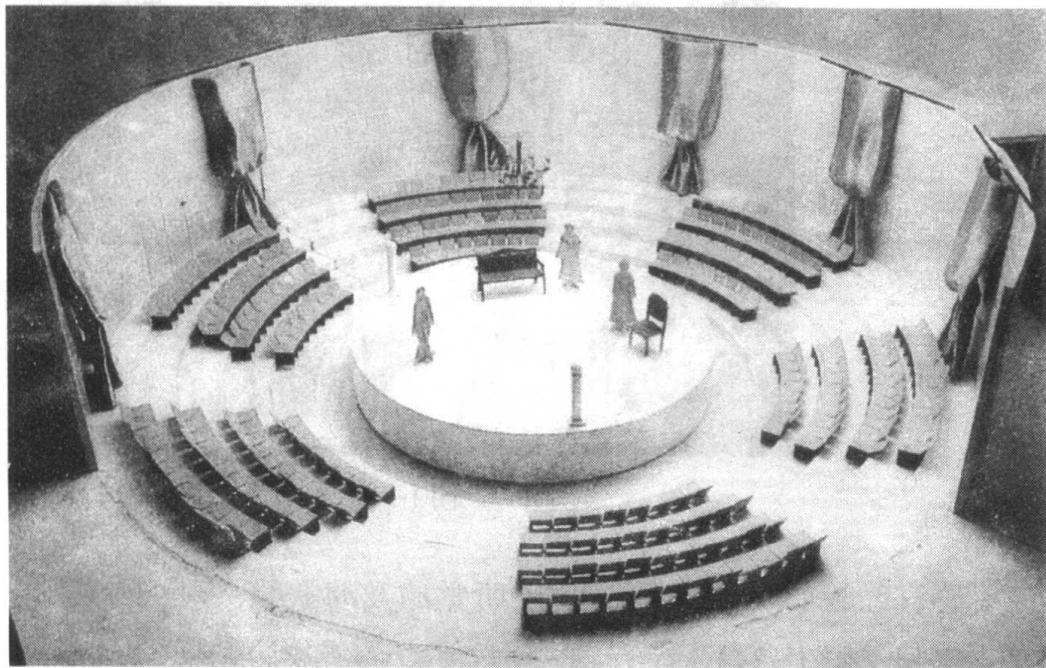


图 1-35

第二节 艺术设计在舞台空间中的 多层次构建

处在戏剧与影视这类综合艺术发展中的舞台设计，自然深受各种艺术形式的影响。从有舞台设计工作开始，这项工作就是由建筑师、画家、雕塑家和工艺设计师直接投入和参与，才逐渐产生了职业的舞台设计师。从文艺复兴巨匠到现实主义绘画，从现代艺术大师到后现代艺术，绘画、雕塑和建筑，都以其形形色色的艺术风格影响着舞台设计的发展。

一、舞台空间中的建筑艺术

意大利建筑师布鲁诺·塞维在《建筑空间论》中写道：“空间，空的部分，应当是建筑的‘主角’，这毕竟是合乎规律的。建筑不单是艺术，它不仅是对生活认识的一种反映而已，也不仅是生活方式的写照而已，建筑是生活的环境，是我们生活展现的‘舞台’。”建筑空间也常常是舞台空间设计表现的内容，建筑空间的语言和空间形式常常是舞台空间发展的基础。剧场本身就是建筑，戏剧事件需要发生在特定的场所。故此，舞台空间与建筑一样，都是在研究组合人的活动需要的空间舞台（图1-36，图1-37）。

（一）设计方法的思考

在设计方法上，舞台空间的概念和设计方法也深受建筑艺术的影响。建筑是集聚的物质结构，是历史的痕迹，是精神与生活的空间，是人们交往交流的空间组织形态。无论从视觉的符号到物质的限定，还

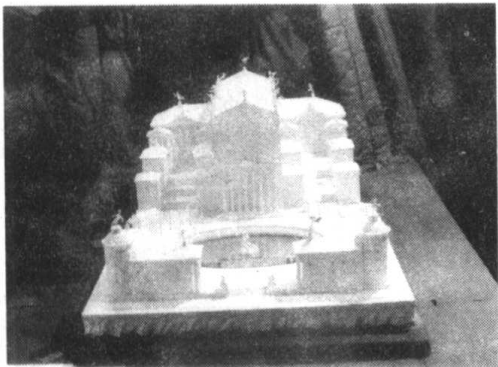


图 1-36

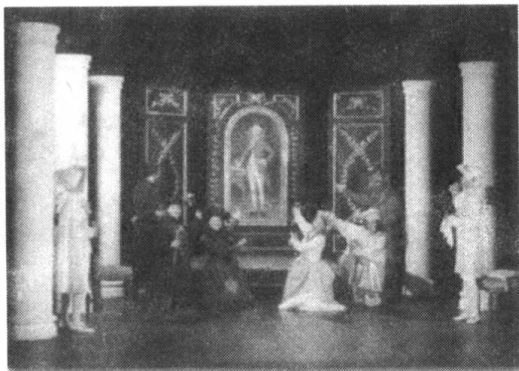


图 1-37

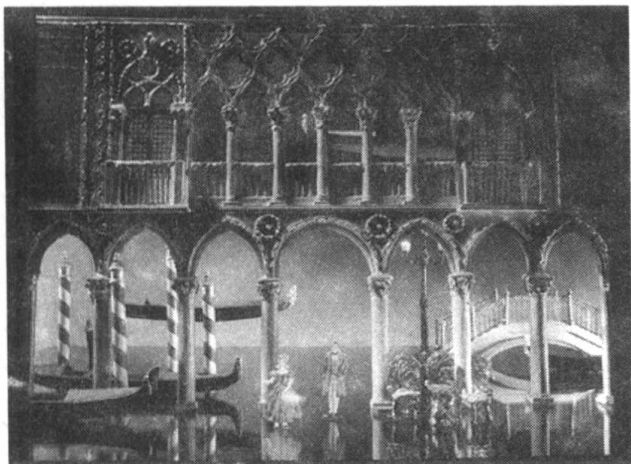


图 1-38

是从空间的形态组合到审美的心理作用，建筑对于舞台空间的表现来说都有着特殊的价值和意义。许多舞台空间直接借助于建筑艺术的原则和方法，有时是剧场整个空间的结构统一，有时是建筑的部分或某些元素在舞台空间中的体现，建筑的结构和视觉文化成为舞台设计师关注、研究的重要内容(图1-38)。

舞台设计师常常从现代建筑设计中吸取、借鉴其富有视觉冲击力的表现手段。从而，现代建筑艺术不仅影响舞台设计的空间观念，也影响设计的风格。当代建筑设计显示魔幻般的空间变化，从钢筋骨架的建造，到玻璃幕墙的变化，内外空间错综复杂，灵活多样。舞台空间的设计也充分体现着这一开放性空间的发展。舞台的表现力已不再局限于三面墙内，开放的空间使舞台上可以达到不同空间并置的效果，空间分隔的连续使动作可以随意地从一个空间流到另一个空间。这种灵活的空间变化极大地丰富了舞台的表现手段和戏剧演出与创作的意义(图1-39，图1-40)。

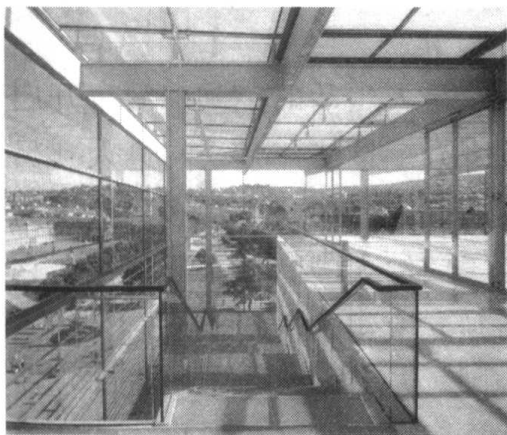


图 1-39

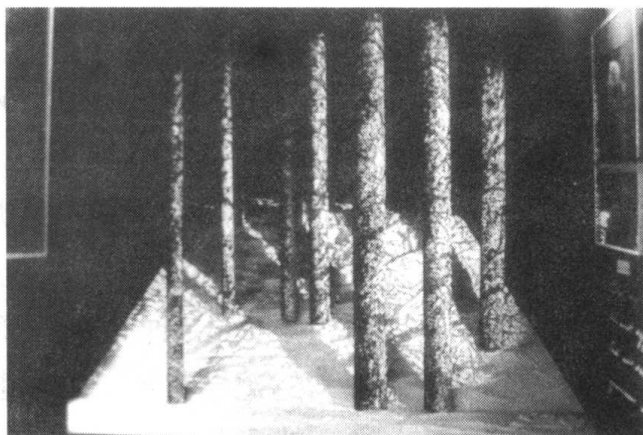


图 1-40

(二) 建筑元素的思考与应用

建筑的空间中, 门、窗、柱、墙和台阶是最基本的元素, 它们不仅在建筑中有着基础的意义, 在影视戏剧舞台中也是重要的元素符号。所以, 认识建筑空间中这些基本元素的意义对舞台空间的设计是非常重要的 (图 1-41)。

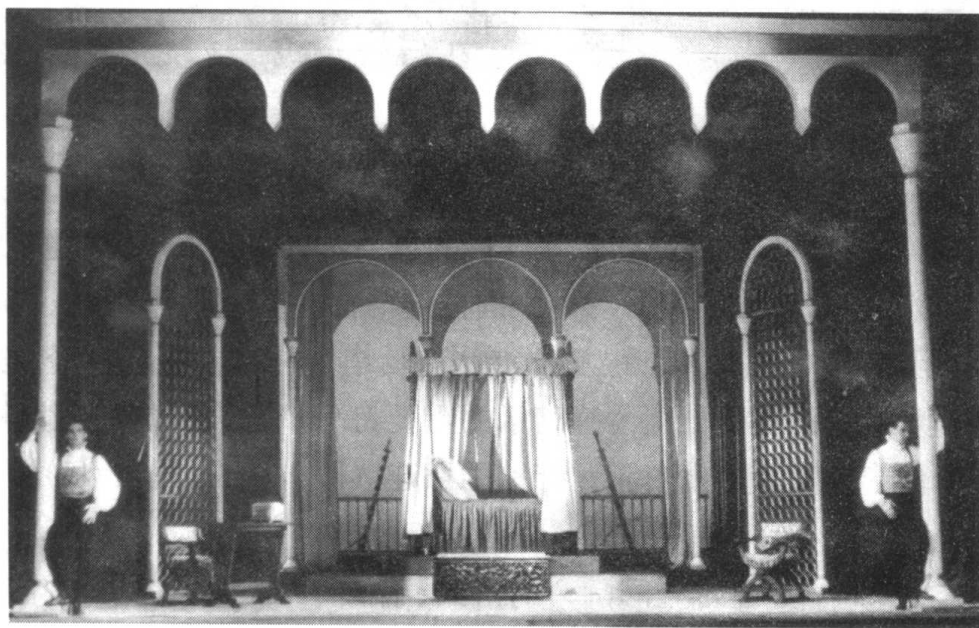


图 1-41

1. 门

自有了建筑就有门的存在,因为建筑是人生活的空间。门有开启与关闭空间的属性,是吐纳人流的空间媒介,是从一个空间进入到另一个空间的界口。随着建筑的发展,门的概念和形式丰富多彩,成为了建筑符号和文化特征的重要参照。由于门给人的特殊心理作用,它也具有特别的象征意义。门的形态常常独立成纪念性建筑标志,如凯旋门用于胜利的纪念标志,牌坊也成为中国文化独特的符号。同样,在电影、电视、戏剧舞台中,门有着虚实应用变化、环境符号、精神的象征等许多形式应用和空间概念(图1-42,图1-43)。

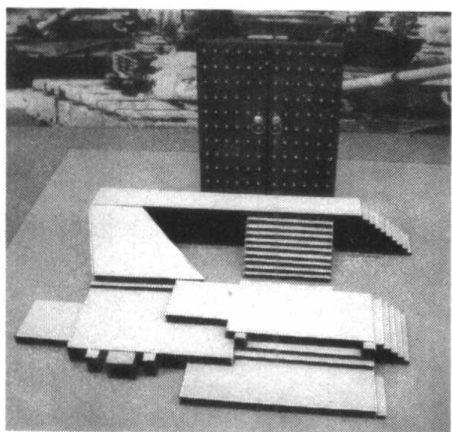


图 1-42

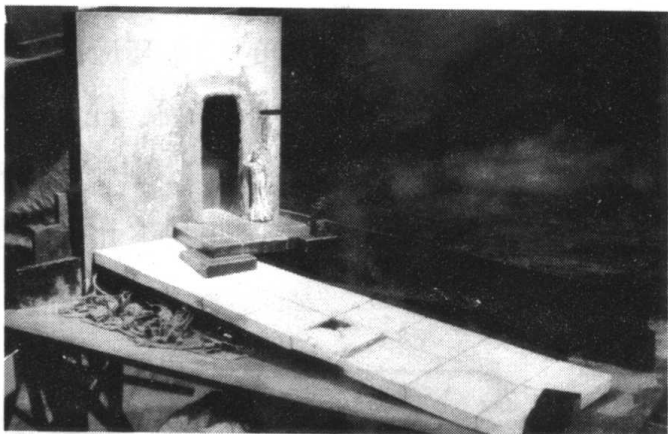


图 1-43

2. 窗

窗是与其他空间相互沟通的重要途径。窗子不仅是建筑空间中采光的重要需要,也起着与外空间沟通与衔接的重要作用。人们往往用窗象征揭开人心灵深处的方式,在电影、电视和戏剧舞台中经常运用窗子作为空间限定和心理情感暗示的重要符号。在中国园林与建筑艺术中,窗有着独特的文化内涵和特别的意趣(图1-44,图1-45)。

3. 墙

墙,是建筑空间围合的形式,体现着人的生存空间。它起着划分与隔离空间的界线作用,又是建筑坚固的支撑形式。墙也有着许多象征的



图 1-44

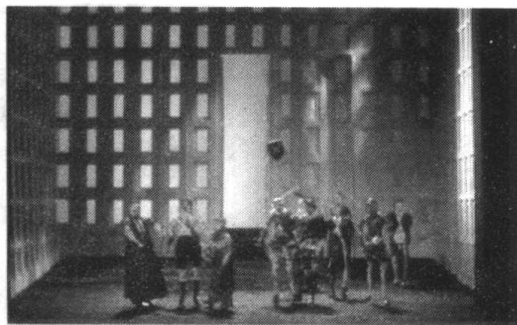


图 1-45

意义，它是空间区域安全的象征，也体现着隔阂与分离。如：长城、柏林墙等（图 1-46）。

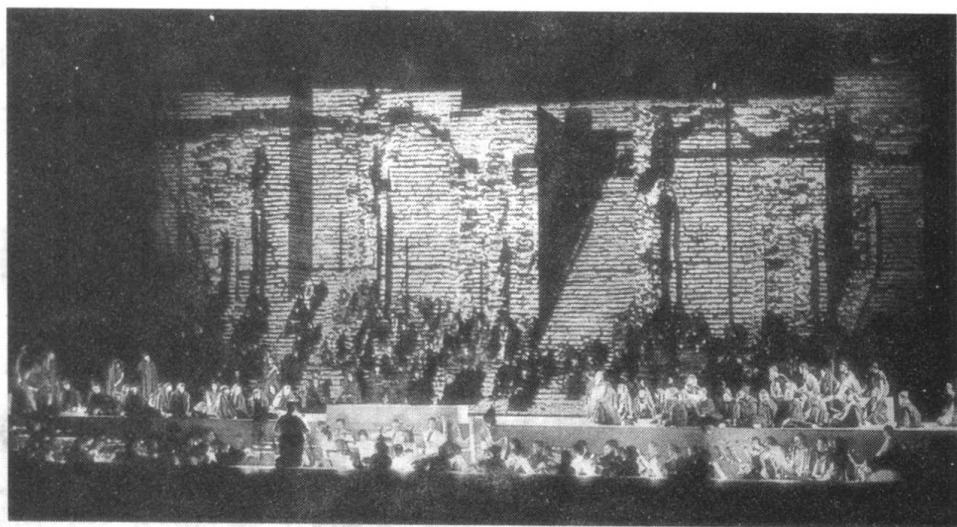


图 1-46

4. 柱

柱子是建筑的主体支撑骨架，它有着不同的结构、风格与样式。柱子是建筑空间的垂直要素，在空间中不同的位置有着不同的空间限定作用。两根柱子之间可以形成一个有张力的面，三个或更多的柱子则可以形成限定空间体积的角（图 1-47）。

5. 台阶

台阶是人进入建筑空间的通道，它具有崇高和威严之感。在建筑的

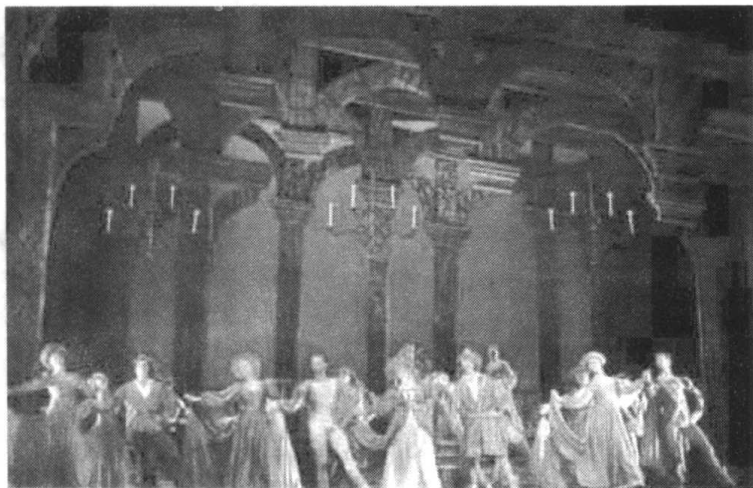


图 1-47

内外空间之中，台阶是线状形式美的关键。由于台阶是空间必经通道，与人的运动和情感关系最为紧密。在戏剧与影视中，台阶的变化往往能深入表现人的心理状态、音乐特质（图 1-48，图 1-49）。

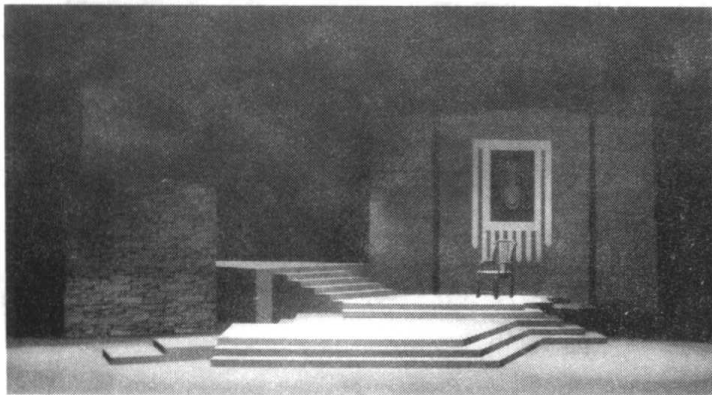


图 1-48

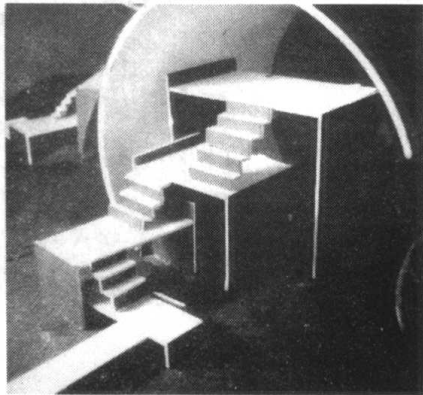


图 1-49

二、舞台空间中的艺术设计

舞台空间的设计从艺术设计的意义上说是空间中的视觉艺术设计和环境设计。它包含着平面设计、环境艺术设计、展示空间设计、装饰艺术、娱乐空间等设计的元素和语言。在设计方法、装置结构、材料应用、灯光运用以及空间中的互动关系等方面，艺术设计的发展对舞台空间的

扩展、创造方法的突破有着很直接的影响。当代设计艺术学科发展的广泛性和融通性,大大拓展了设计研究与应用领域的领域。在可变、多变的空间营造、空间中视觉造型因素与人活动的关系上,现代艺术设计的实践和设计教育积累了丰富的成果(图1-50)。

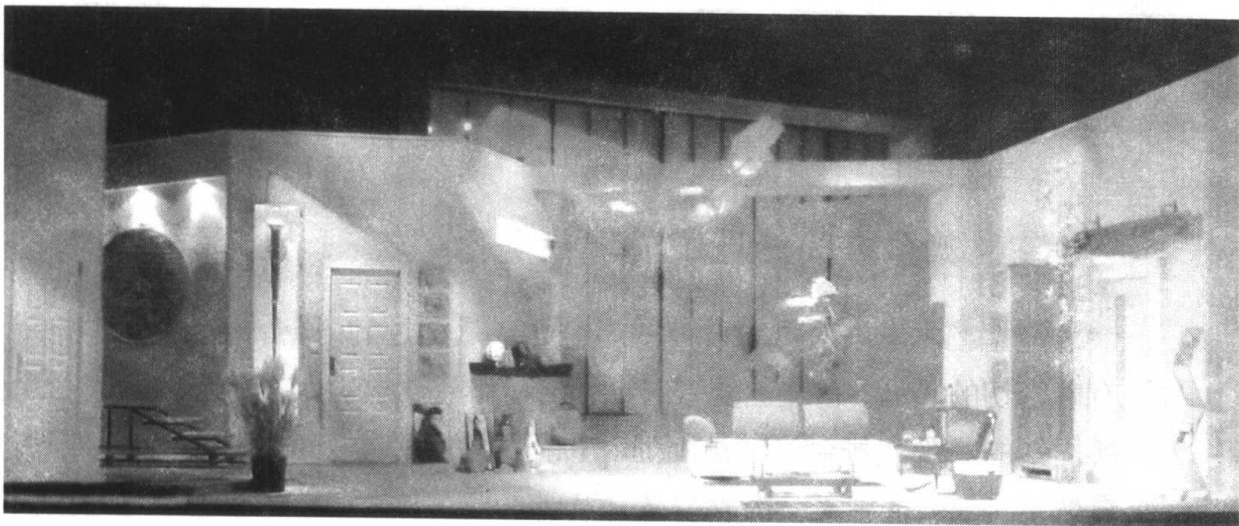


图 1-50

如果说空间艺术是以空间为语言、以空间为媒介的一种艺术形式的话,那么空间艺术可以说是现代科技与造型艺术交叉融合的结果。艺术设计追求科学与艺术的结合,强调设计的实用和功能。受其影响,现代舞台设计中也更加注重功能,并曾产生了一种功能主义风格的舞台设计。设计师反对无用的装饰,崇尚实用,甚至称舞台布景是动作的机器。组织舞台空间是舞台设计最基本的功能,并不意味着排斥舞台空间的其他功能。舞台的画面形象或背景也许与动作无关,也许缺乏动作直接的实用价值,但是它们可以具有精神的价值,是舞台空间视觉的重要组成部分,是组成舞台形式美和整体气氛的关键(图1-51,图1-52)。

因此,舞台设计应该排除那些与戏剧动作无关的装饰,但不应拒绝精神世界的视觉表现。在追求灵活的、多用途的空间结构时又不排斥舞台美术的多种功能的可能,这是舞台空间设计中有机空间结构的追求。

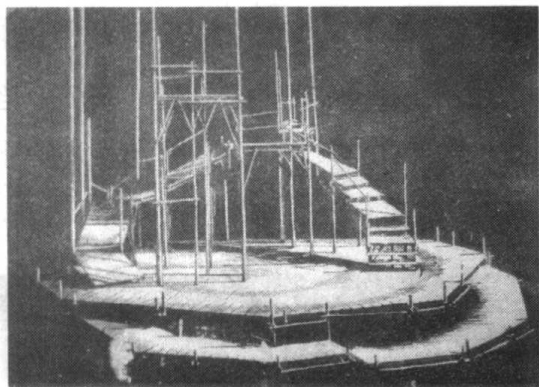


图 1-51

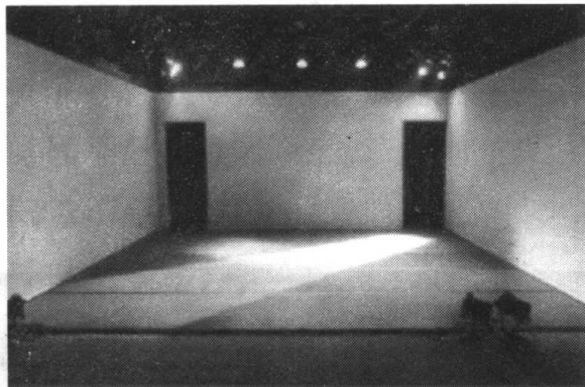


图 1-52

三、舞台空间设计中的现代美术

造型艺术发展对舞台设计的影响无疑是深远的。舞台与造型艺术始终有着密切的联系。在文艺复兴时期,绘画和透视学对西方舞台的影响是众所周知的。现代舞台设计革新显然也受到现代造型艺术运动浪潮的推动。自然主义、象征主义、构成主义、表现主义、立体主义这些艺术运动很快地渗透到戏剧舞台上。舞台空间作为综合体,融合了绘画、雕塑、建筑和实用装饰艺术等各种视觉艺术形式。在立体空间中,舞台空间显然具有雕塑和建筑的特征。在平面的视觉上,舞台空间又具有绘画的审美特性。正是舞台的这种兼收并蓄的能力导致舞台设计风格和表现手段随着现代美术的变革而日趋多样化(图 1-53, 图 1-54)。

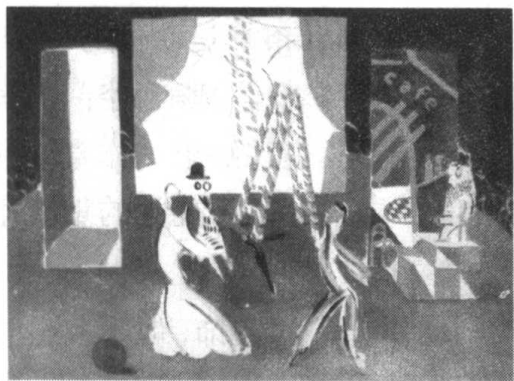


图 1-53

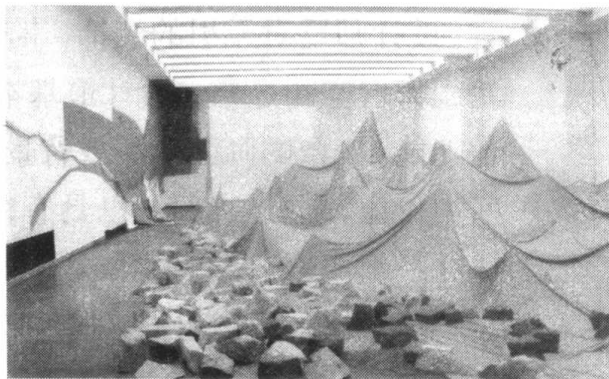


图 1-54

西方现代主义美术是伴随着垄断资本主义的产生和工业革命的发展而兴起的,其追求艺术语言上的象征性、表现性、抽象性,“为艺术而艺术”。以象征为主体的纳比派、新艺术运动,以表现为灵魂的表现主义、野兽派、眼镜蛇艺术、抽象表现主义,以抽象为主体的立体主义、构成主义、风格主义、未来主义、奥弗斯主义,以及超现实的达达主义和超现实主义,它们构成了西方现代艺术的交响(图1-55)。



图1-55

毕加索、马格利特、埃舍尔、达利等现代艺术家的出现为西方现代视觉艺术的繁荣发展奠定了基础。他们对现代设计艺术影响是直接、广泛和深远的,他们使现代绘画推翻了传统空间的固定视点,采用多视点空间、非现实空间和错觉空间等表现手法,不断推进和更新着人们的空间概念。他们从思想方法、表现形式、创作手法、传播媒介上对传统艺术进行了全面而彻底的变革,完全改变了视觉艺术的内容和形式。

一批现代美术大师的介入,使现代舞台艺术设计形式具备了繁花似锦的局面。其中,以抽象为主体的艺术流派对设计艺术的影响最为挚深。立体主义大师毕加索曾经为俄罗斯芭蕾舞剧从事过多部舞台设计的设计。他为《游行》一剧设计的舞台,是具有革命性的立体主义设计;“青骑士”画派的领袖康定斯基被公认为现代抽象绘画的杰出代表,他的论著《点、线、面》早已成为了包豪斯学院的经典,他对视觉艺术的理论分析为设计艺术提供了发展的基础。他的舞台设计《展览会上的图画》使他的纯粹抽象主义形式的生命力得到了充分表现;蒙的里安也倡导艺

术应用到设计之中去，他的绘画被视为“风格派的哲学和视觉造型发展的源泉”，其构成主义的直线美深深影响了建筑形式和舞台空间的设计；达利曾为芭蕾舞剧设计了怪诞的舞台空间；许多雕塑家直接将雕塑作品放进舞台的空间中，也有的雕塑家直接吸收舞台形式语言创新雕塑语言本身。我们可以在贾克梅第的雕塑“凌晨四点时的宫殿”看到艺术和设计的模糊和融合（图1-56）。

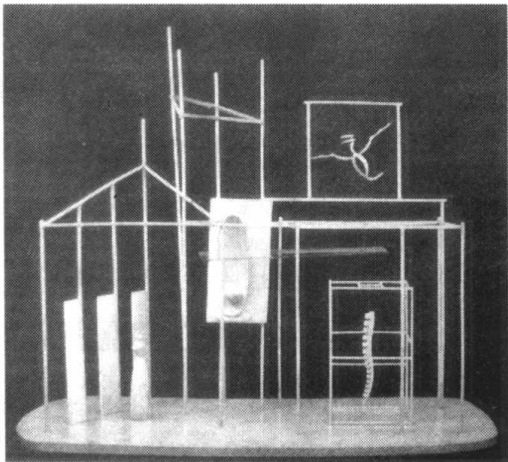


图 1-56

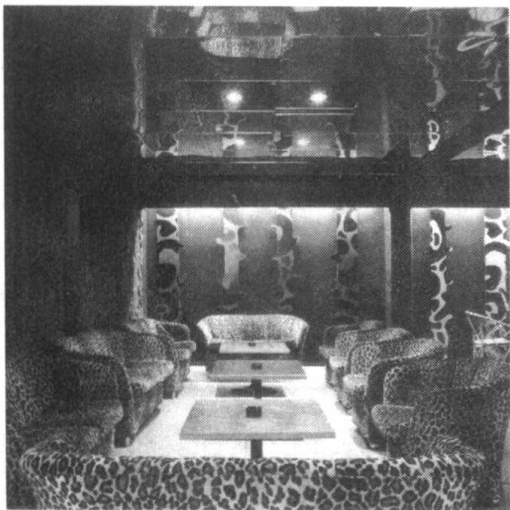


图 1-57

受建筑空间艺术和装置艺术的影响，戏剧的演出在空间理念和装置形式上日趋多元化，演出的空间的运用与设计已超越剧场舞台本身，不断向观众各种感知的需要而扩展。使演出空间的运用更加自由化、大众化，从而舞台的定义便越加宽泛，任何场所都有成为舞台的可能。正是这些现代艺术的成果和影响，使得舞台设计师们找到了创意的灵感，从而影响了舞台设计的创造，也带动了演艺事业的发展（图1-57）。

造型艺术家更关心的是自己的感受、幻想在舞台上的体现，而不是戏剧本身。在戏剧中画家的主要作用，像在他的画架前面一样，是根据形式与色彩的内在逻辑的发展使它们结合起来。这是一个把造型与戏剧价值结合起来形成和谐综合的问题。视觉艺术对舞台的冲击是曲折、复杂和多方面的，在表现手段、材料和技术方面，各种艺术形式的相互交

流是必然的。当艺术的画廊展示形形色色的风格时,舞台美术家总会从艺术的长廊中撷取有价值的因素,把它们移植到舞台的实践中,运用新艺术丰富多彩的形式,创造新的舞台语言(图1-58)。

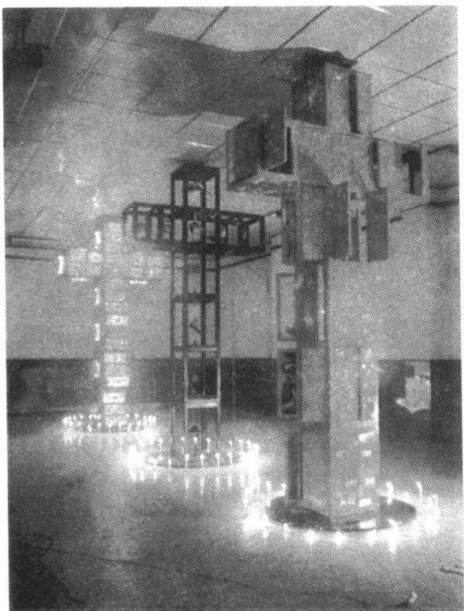


图 1-58

当今时代是技术迅速发展占优势的时代,新科学、新技术、新发现、新材料这些新的法则时刻影响到艺术设计的创新。利用光的感觉、光的活动、机械的功能加强画面效果,使静止的布景活动起来,利用光的流动性创造随着戏剧动作而不断变化的流动空间,这完全符合戏剧本性的发展。活动艺术的流行更加刺激了舞台美术家认识和把握活动与光这两个舞台设计的基本要素,这是活动艺术对舞台的最重要的影响(图1-59)。

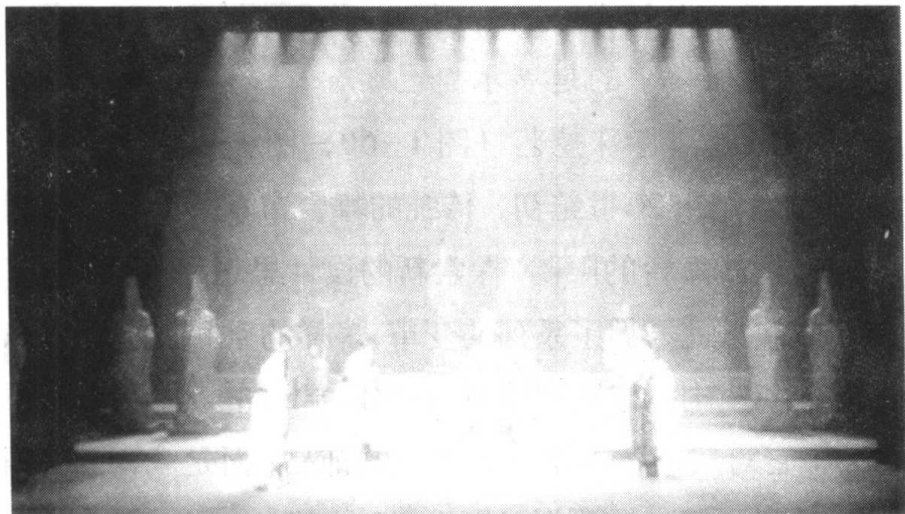


图 1-59

第三节 舞台设计空间的发展与变革

一、空间观念的变革

20 世纪以前的舞台设计师主要是画家、雕塑家和建筑师，他们为满足戏剧的视觉与环境需要作出了许多努力，并且以各自不同的艺术语言和方式营造舞台的视觉效果，所以，他们往往画出漂亮的布景、技艺精湛的华丽装饰，以吸引观众的视线，取悦观众。但是，这些美的视觉往往与戏剧表演和主题的关系脱节，有时甚至毫无意义。因为这些艺术家更加在乎的是展示自己的艺术主张和特殊技艺（图 1-60，图 1-61）。



图 1-60

19 世纪末 20 世纪初，传统的舞台布景形式受到了质疑，设计开始打破镜框式舞台的限制，探索新的设计思想和设计形式。舞台设计的功能与形式从此开始了系列的变革，多样的空间观念和形态各异的舞台装置形式与戏剧演出紧密地融为一体。舞台布景已不是戏剧演出简单的附加品，它对戏剧不再是可有可无的饰品，而是戏剧的有机组成，舞台的空间得到了彻底的认识（图 1-62）。



图 1-61

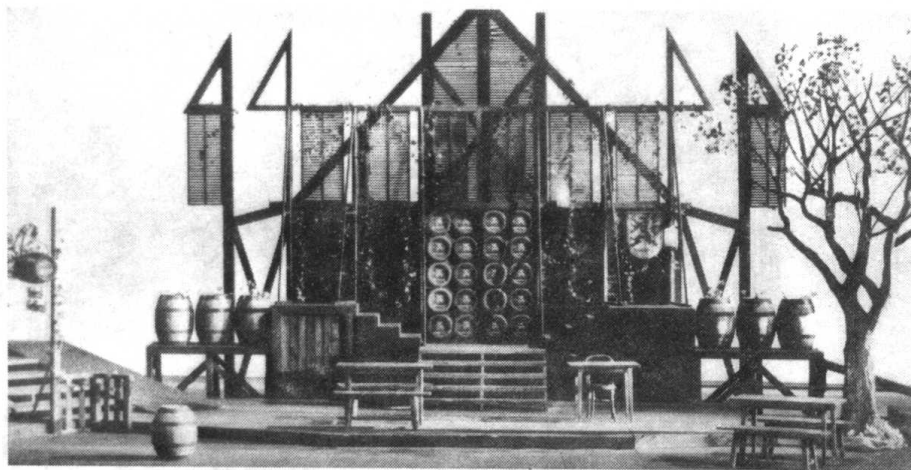


图 1-62

(一) 阿庇亚与克雷的创造

我们首先从欧洲著名的戏剧家阿庇亚谈起。阿道尔夫·阿庇亚(1862—1928)主张用空间、灯光、布景的直观处理将戏剧“完全内在的、诗意的、音乐的性质表达出来”。他认为舞台设计的首要任务和美

的关键是舞台的空间问题。他甚至提出舞台整体空间如同雕塑一样是塑出来的,他把舞台的台面处理成一个整体的立体单元。他认为演员的身体与动作都是立体的,因此布景也应该是立体的,并且布景的每一部分都以演员的尺度来衡量。阿庇亚认为,舞台设计主要解决空间造型的问题,是在空间中安排各种形体的相互位置。他重视平台和台阶的作用,使表演可以在深度和高度上有层次地展开动作,并且以台阶的直线衬托演员的身体和动态的美。层层台阶、平台如同音乐的音韵与旋律,阐释着戏剧与音乐的主题。阿庇亚的理想是要将观众和演员真正地融于一个空间,让演员的灵魂和观众的精神在剧场中融为一体,他的创作理念和方法对后来的舞台设计产生了深远的影响(图1-63)。

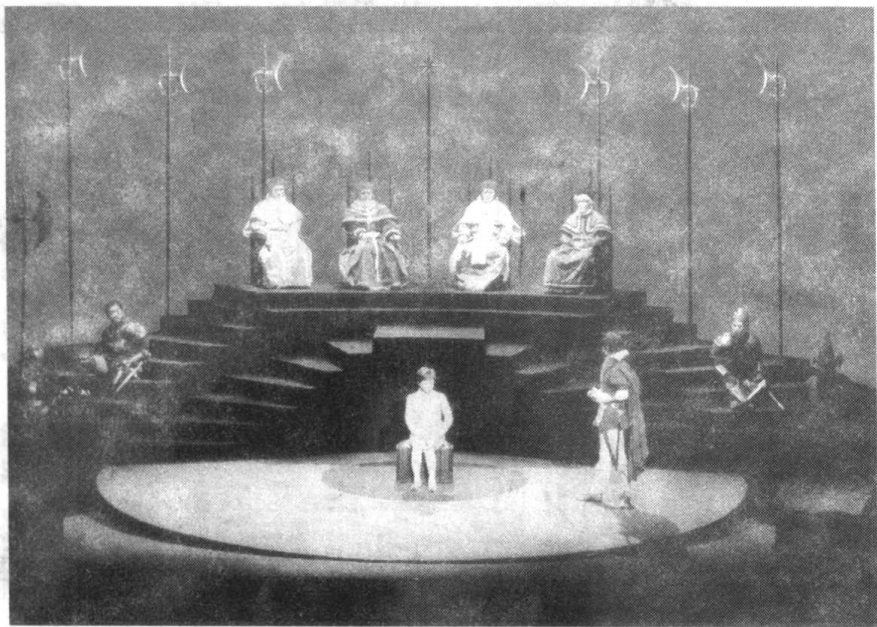


图1-63

另一位对舞台设计产生重大影响的人物是英国人戈登·克雷(1872—1966),他强调艺术作品的统一。他认为戏剧艺术中,动作、语言、线条、色彩、节奏等各种因素是严格共同的整体。他强调用色彩和舞台设

计形象作为“思想的可见符号”，以表现“想象的精神世界”。对于舞台空间，他认为舞台布景影响着演员的行动，在处理舞台空间时不能出现演员不能进入的假空间，如透视布景中画出的台阶等。他主张利用暗示等手法，抓整体，摒弃细节。他创造出了条屏式布景。克雷把舞台假设为一个可以分成许多方块的棋盘，每一方块都可以自由升降到任意的高度，这样就可以产生几乎是无限变化的各种平面和立体的表演区。从这一点出发，他又想到使用条屏，在演出的进程中不断变化，布景形状就神秘地自行呈现（图1-64）。

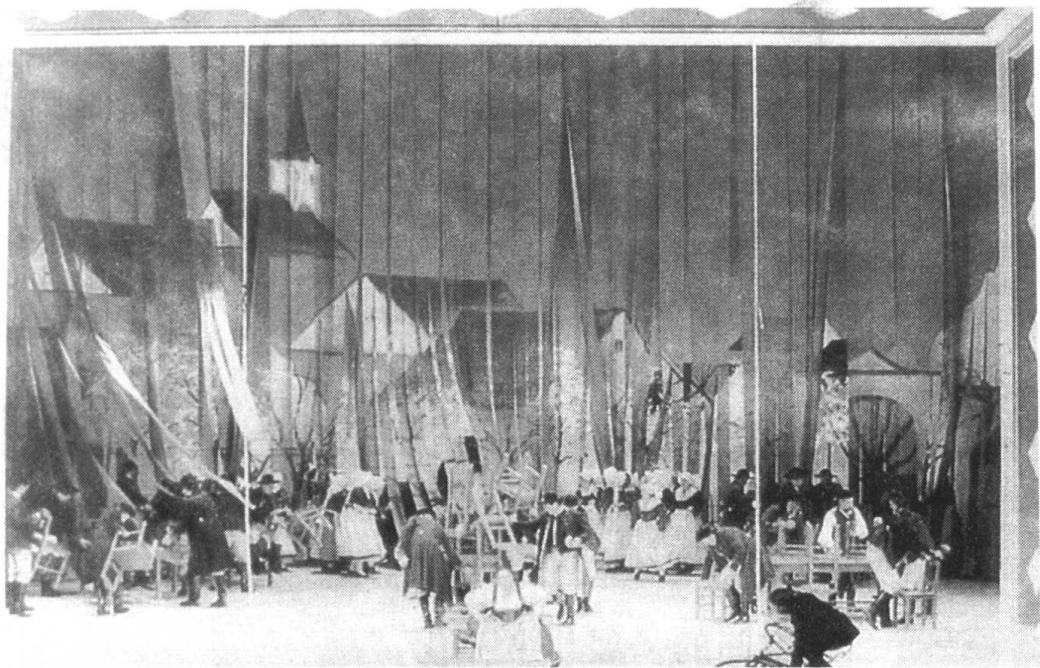


图 1-64

正是阿庇亚和克雷的创造，使戏剧摆脱了自然主义的束缚，把戏剧演出的空间引导到一个全新的设计方向。

（二）20 世纪现代艺术的影响

在阿庇亚和克雷创作实践的带动下，舞台设计空间冲破自然主义的束缚，纷纷进行新的艺术形式实践，并深受各种现代美术流派的影响。

出现了神秘的、符号化的“象征主义”；受抽象雕塑影响，强调舞台空间构成的“构成主义”；受立体派绘画影响，强调根据演员动作节奏需要用各种立体形组成舞台空间的“立体主义”；强调布景是人物心灵的外化，表现自我感受和主观意想，夸张、变形的手法，追求奇幻效果的“表现主义”；以康定斯基和蒙德里安为代表，以抽象几何形体来构成舞台画面和空间的“抽象主义”；以及超现实主义和未来主义等等。各种流派在戏剧演出结构、空间形态上作了许多深入的探索，为舞台设计多元发展奠定了形式基础（图1-65，图1-66）。

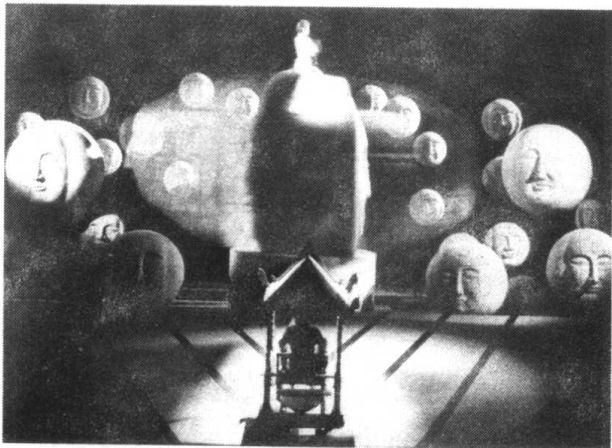


图 1-65

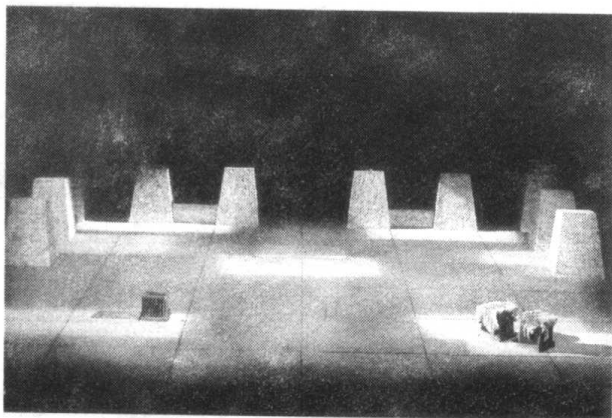


图 1-66

二、空间的扩展与多样化

（一）演出场所空间的发展

演出艺术作为综合的时间和空间艺术，需要一个建构观演关系的限定空间，这就是剧场或演出场所。从演出场所的发展来看，不同时代有着不同的剧场形式。剧场的发展历史伴随着人类社会生活的历史，形式、风格和规模反映着各个时期特有的时代烙印。剧场作为观演的场所，一是要有表演用的舞台，二是要有观众观赏演出用的观众席（图1-67）。

公元前5世纪,雅典人依自然山体形态用石头建成了酒神剧场,可容纳万人的观众席靠在接近于扇形的山坡上。演员与合唱队则在山脚下的圆形平地上表演,圆场后面围以木制屏障式帐篷,是演员更换面具及服装的场所,后来圆场又被改建为平台,专供演员表演之用,台后有高墙作为背景。而古罗马剧场舞台的后墙上筑有柱式拱门和列柱,原来希腊剧场的“圆场”,改为罗马贵族用的半圆形坐席。古希腊与古罗马的剧场建筑对后来的剧场产生了深远的影响(图1-68)。



图1-67



图1-68

英国和尼德兰地区演出神秘剧时使用移动的舞台,将舞台放在一系列彩车上,每辆彩车上表现连续故事的某一重要场面,在广场上演出。民间的流浪剧团上演的世俗故事深受欢迎。他们的舞台搭在广场上,三

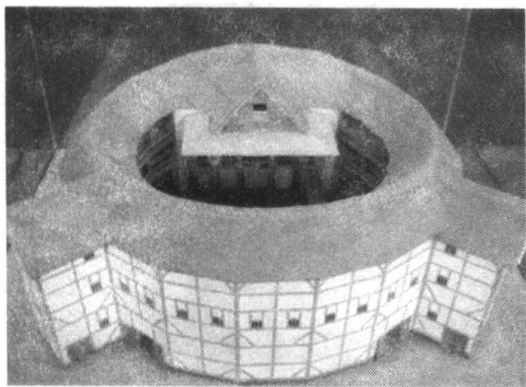


图1-69

面对向观众,能容纳更多的人看戏。封建宫廷大厅中也经常表演娱乐性或庆典性节目。英国伦敦民间的剧场也十分发达,如建于泰晤士河南岸的环球等剧场等。露天剧场的舞台分为内外两部,内舞台又分成上下两层,舞台三面开敞,观众席分成环绕院落的几层阁楼和舞台周围的平地两部分(图1-69)。

文艺复兴时期,意大利的一些学者开

始上演古罗马剧作,出现了奥林匹克剧场,建筑师阿利奥提于1618年在帕尔玛建起了第一个带有固定镜框式的舞台,从而为使用幻觉性透视布景创造了条件,戏剧也随剧场的变化逐渐从室外空间走向室内空间。马蹄形观众厅面对镜框舞台,主台面积较大,天顶较低,台框接近于正方形,主台后设附台以加大布景的深度;舞台台板有坡度,使用烛光和油灯为舞台光源;观众厅的三面围以多层的巴洛克式的鸽笼包厢,装修富丽堂皇(图1-70,图1-71)。

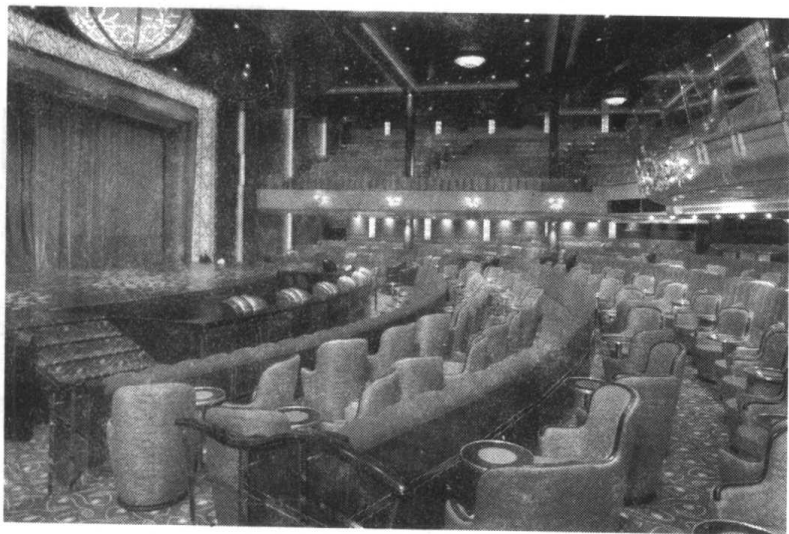


图 1-70



图 1-71

进入19世纪后,欧洲因工业发展、人口剧增,剧场也向大型空间扩展。舞台照明也应用煤气灯光源。1874年建成的巴黎大歌剧院,装饰庄严而华丽,在当时的欧洲剧场中居首要地位。剧场建筑形式的多样和设施条件的优化,也适合不同戏剧形式的发展对舞台的需要。例如,歌剧院的形式要符合歌剧的空间特点,镜框式舞台、乐池、场面空间需要和视听品质等,因为歌剧特殊地位和歌剧院建筑空间的特性,使歌剧院常常成为重要的文化标志物(图1-72)。

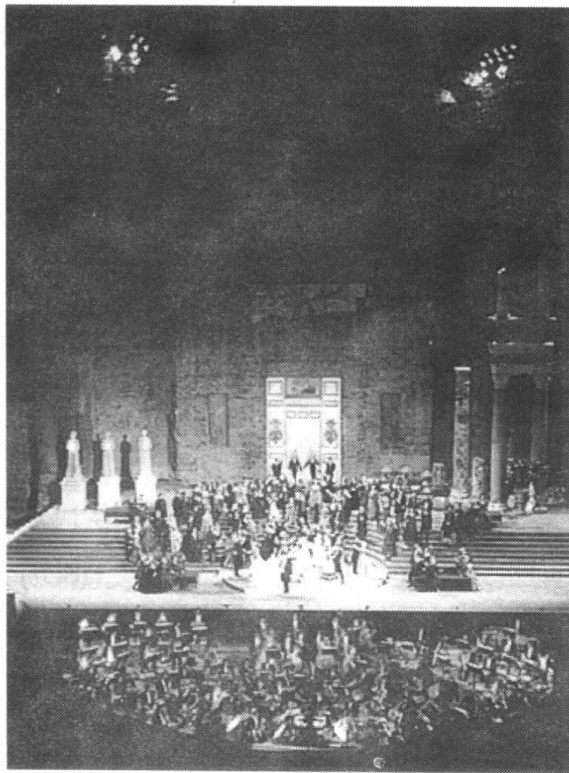


图 1-72

话剧演出形式的多样化使得话剧的剧场形式的变化和发展速度比歌剧剧场要快得多。1876年德国的贝若特节日剧院成为现代剧场建筑的开端。它取消了传统的小包厢格局,观众席改用扇形平面,改善了观众的视听条件,对后来的剧场设计影响很大。1927年包豪斯创

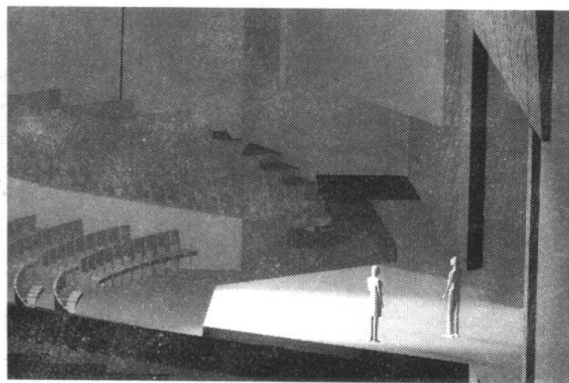


图 1-73

建人格罗皮乌斯曾设计过“整体剧场”,为观演提供了可变化的舞台空间模式。设计师和戏剧家们不再满足镜框式舞台空间的局限,纷纷尝试着突破舞台的“第四堵墙”。从台唇部的利用和扩展到伸出式舞台,从中心式舞台到可变式舞台的出现,剧场形式逐步走向了多样化(图1-73)。

剧场形式的发展并不是简单的更新,而是不同的空间条件适应不同的演出。新的剧场空间不断适应新形式戏剧演出的创造,同样,新样式的出现并不排斥传统戏剧演出形式的存在与发展。正是今天剧场丰富形式的存在,保证了各种演出创造创新的可能。

(二) 多元化空间的舞台

戏剧演出是在特定的剧场空间中建立的特定的戏剧情境与视觉时空结构,并且是由演员与观众“共享”的时空艺术,舞台设计就是这个时空艺术的创造者。舞台艺术与其他艺术一样,发展到现代,已有多种多样的选择,各种艺术形式争芳斗艳,使艺术形式有了非常丰富的积累。科学技术的迅猛发展,剧场条件更加科学,空间形式更加多样,这大大丰富了舞台艺术的表现手段与途径,也极大开阔了设计者的想象空间。戏剧的创新往往依靠演出形式的创新,而这恰恰是舞台空间创造的广阔天地(图1-74)。

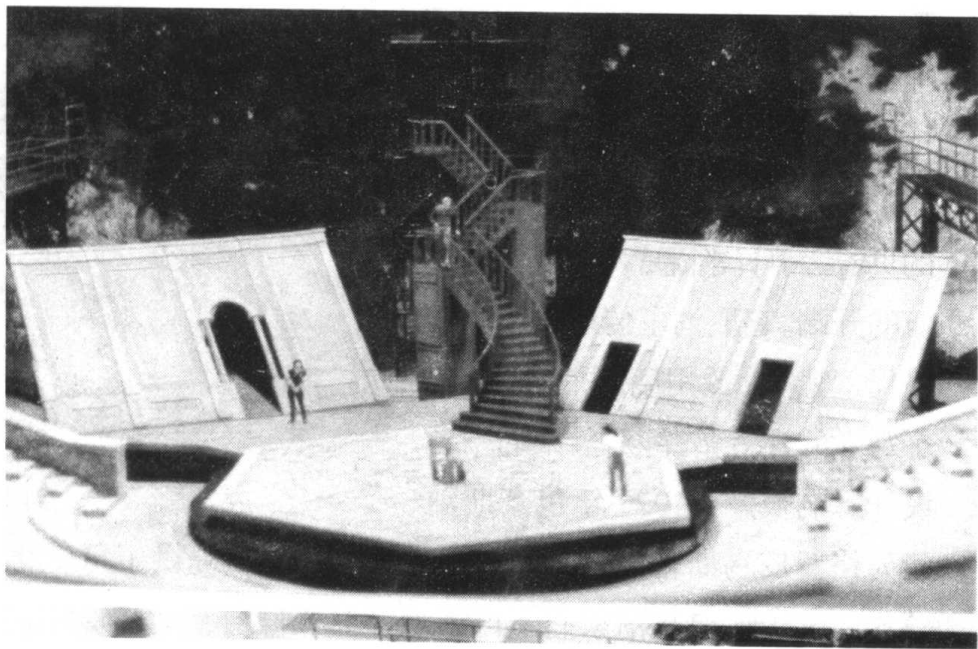


图1-74

舞台艺术综合性的特点在于其善于吸收融合各种因素,从而拓展舞台艺术的空间,创新舞台设计语言。自从舞台设计冲破“第四堵墙”以后,各种新的空间关系便有了可能,空间中的观演关系的创新也越加受到重视。从交流到观众参与戏剧本身,各种各样的舞台空间和观演关系的实验已远远超出剧场本身的范围和局限。观众从窥视“第四堵墙”内

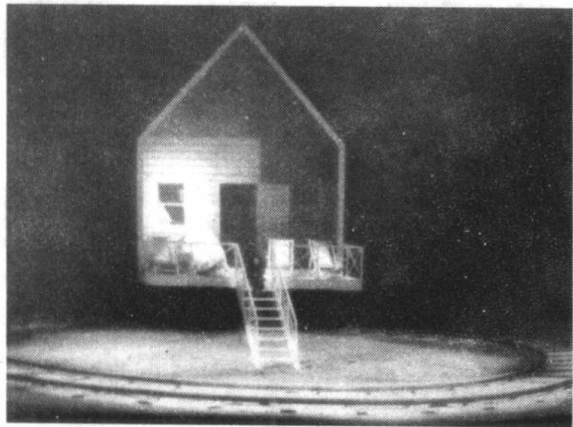


图 1-75

发生的故事,转变成批判性的观察,近距离欣赏演员的表演,为剧场演出艺术带来特有的享受。舞台设计者更加注重以暗示、象征、隐喻等手段,直接表现戏剧的精神内涵。舞台形式更加重视空间的结构关系,于是出现了“形式舞台”、“空间舞台”和“环境戏剧”,五花八门、光怪陆离的各种舞台装置形式层出不穷,舞台空间在演剧艺术中的作用更加突出(图1-75)。

现代舞台设计往往优先考虑舞台空间的布置,建立适应整个演出动作需要的舞台空间结构。舞台呈现出多功能的、不确定性的空间特征,使舞台空间结构更加灵活,更加适应戏剧演出复杂变化的需要。这样的空间结构往往具有具象、抽象的多元化与多意性的特点,充满着视觉符号的暗示和象征意义。构成式的骨架装置、平台结构、中国传统戏曲式自由的空间等,形成一系列功能结构变化复杂的舞台空间形式。当代舞台设计师也经常运用一系列格子式间隔的空间结构,形成一系列空间并置的效果,使空间的变化呈现出多种样式的组合(图1-76,图1-77)。

中国的传统戏曲在世界艺术史中占有重要而特别的地位,其美学与功力形成为独特的风格与文化。传统戏曲的景物造型和空间特征,主要靠演员的歌舞表演来体现。传统戏曲舞台艺术的表现形式,就是通过上下场的规则来艺术地表现生活的真实。但上下场本身是抽象的,它只有

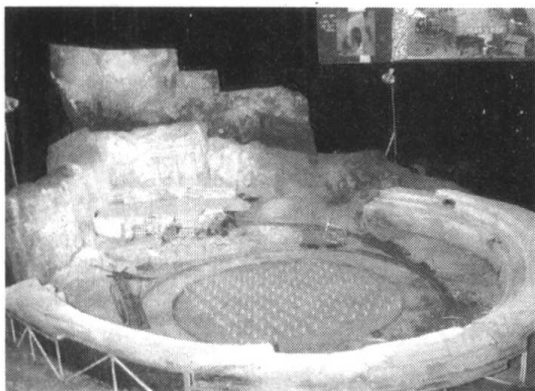


图 1-76

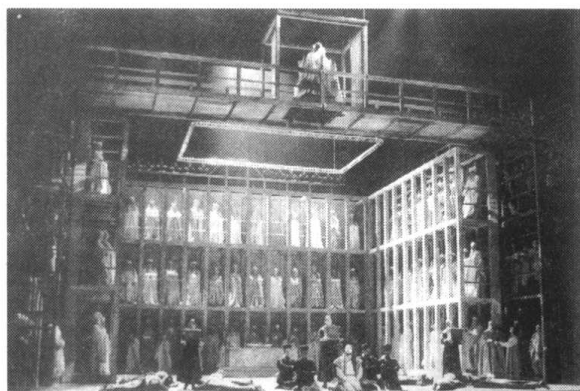


图 1-77

综合了唱、念、做、打，才能完成具体的舞台形象，才能出现舞台空间、时间共同所组成的规定情景（图 1-78）。

当今舞台空间中的布景已不再是限定空间中单纯的、固定的装置，而是处于时间流动状态下的造型系列设计，是四维或者多维的空间形态。在这个流动空间中，演员的表演动作可以在观众视线区域以内的任何地方进行，并且，观众的视点可以移动变化。当今舞台装置还可以运用机械或高新技术手段，制造强烈的视觉效果。舞台空间中的布景装置更加具有活动性，而且越加能够表现出戏剧演出的品质和视觉

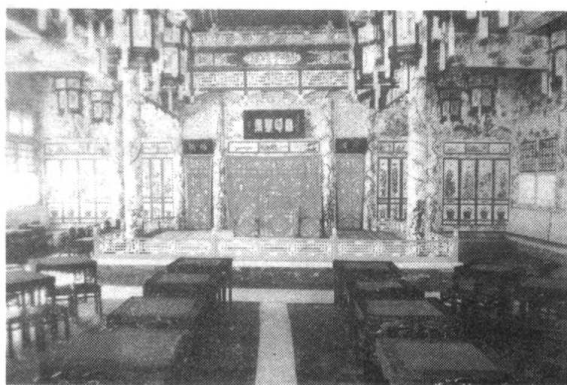


图 1-78

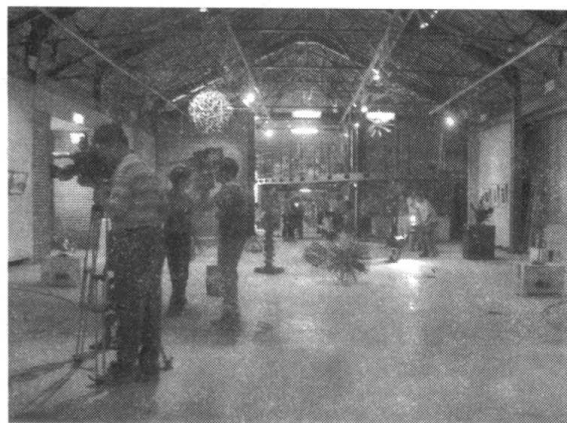


图 1-79

的形态。作为戏剧演出的场所也呈现出各种可能，仓库、车间、食堂、旧车站等处处都可能出现新意盎然的空间组合（图 1-79）。

三、舞台空间的新实验

我们知道,戏剧是人类有目的创造性活动,它可以扩大人类的经验和感受,增强人类对自身及其周围世界的认识。从政治鼓动的文艺活动,到各种传统与新型戏剧演出,直至形形色色的声色娱乐,都需要对演出空间与视觉形式进行广泛的探讨与实验。在种种新的

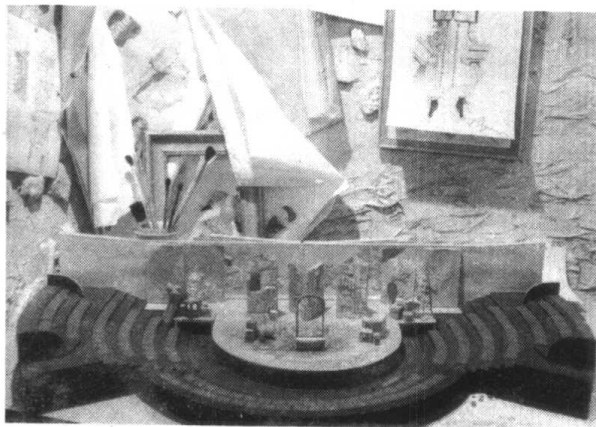


图 1-80

形式与目的要求的形势下,传统的舞台样式特别是镜框舞台已经无法适应当代审美的需要,人们纷纷开始了与镜框剧场的决裂(图 1-80)。

如果说,戏剧是传递信息的工具,那么,观众处于戏剧动作的内部比外部更能接受和读解戏剧所传送的信息。当代是一个信息交流与互动的时代,在一个称之为剧场的地方,创造者与欣赏者,演员与观众彼此相遇,他们在表演过程中彼此交流、分享戏剧的经验。这是演出艺术所独有的本性。因而,从戏剧空间的处理上,从演员与观众的关系上,增强和扩大戏剧的这一本性,也就成为当代舞台空间设计革新的焦点。

(一) 镜框式剧场的危机

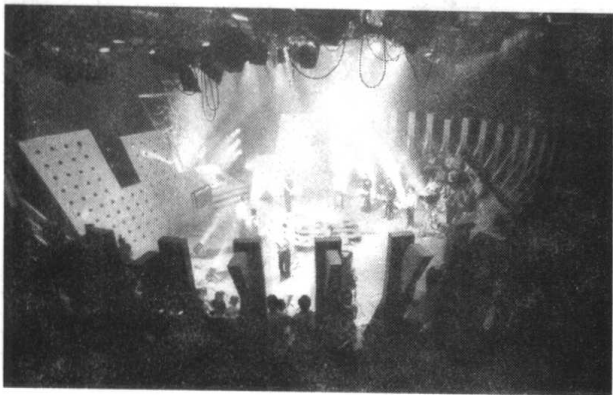


图 1-81

当代舞台设计者考虑的空间已远远超出舞台的范围,涉及到演员与观众在内的整个戏剧空间。从某种意义上说,剧场应该成为表演的“乐器”,而不是世代相传的“旧匣子”。人们需要不断探索理想的戏剧空间,不断考虑舞台如何面向观众,尝试如何使表演者置身于观众之中(图 1-81)。

传统的镜框式剧场在当代愈来愈多地受到抨击。在这样的剧场中，舞台与观众席之间有一条鸿沟，那就是容纳乐队演奏的乐池。舞台台口也被装饰成像一个巨大的画框，使观众产生一种画面幻觉。这样的空间结构把演员与观众分裂为两个性质截然不同的部分。当然，镜框式剧场的基本功能是为了使观众能够看到处于一个变化的布景世界中的演员，它有利于形成一种以透视和幻觉为基础的舞台布景（图 1-82）。

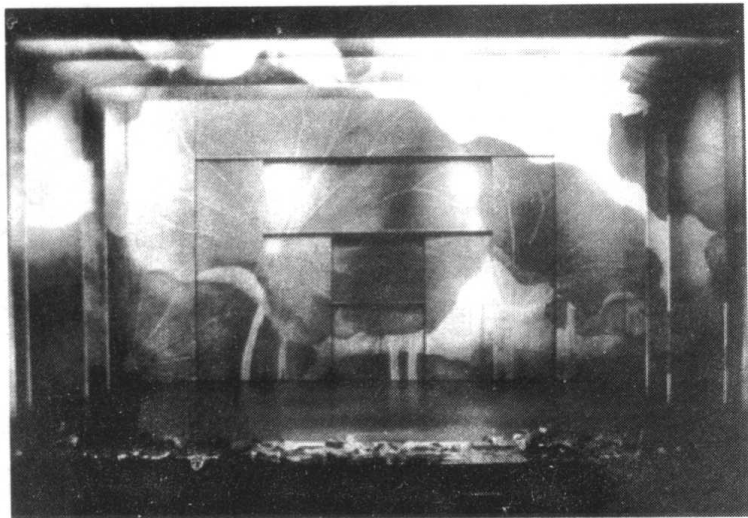


图 1-82

虽然镜框式舞台具有明显的制约问题，但它仍然是最为普遍的舞台形式。因为镜框式舞台在形式与风格上具有很大的适应性，许多舞台布景的复杂效果必须以镜框式剧场的空间结构为基础。对于今天的大多数舞台设计者来说，他们仍旧在传统的镜框式剧场里工作（图 1-83）。



图 1-83

在演出设计中，空间方式的运用比舞台与剧场的形式更重要，是因为人们按照一定的方式利用空间，利用空间的方式体现着演出的性质是幻觉

的还是非幻觉的，是参与的还是疏远的。

（二）探索新型剧场

要在剧场中建立一种亲密的关系，就要拆除分隔观众与戏剧动作的那堵墙。从全新角度探索戏剧艺术空间，已不再是纸上谈兵，而是成为日益广泛开展的设计实践活动。新的剧场形式是多种多样的，不过它们都具有一个共同特征：表演区和观众席处于同一建筑区域中，演员与观众共处于四面墙围合的空间之中。这是和封闭的镜框舞台全然不同的空间观念。新型剧场不再使动作空间隔离于观众席之外，因而它是与封闭式舞台相对立的开放式舞台（图1-84）。

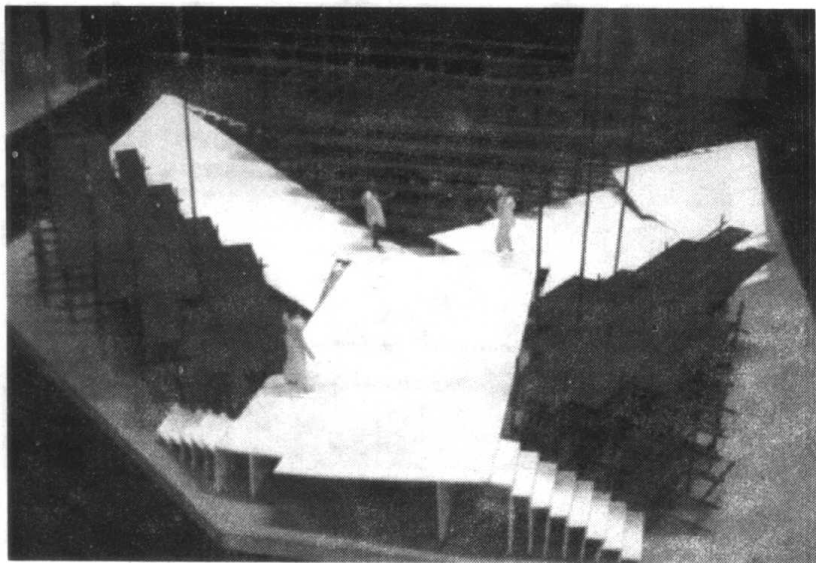


图1-84

开放式舞台比镜框式舞台更适于现代演出，也有可能更适合于古典作品。因为演出的目的不仅仅是创造一种幻觉，而是不断探索如何吸引观众的注意，使在演出中体味和感受到足够趣味。围绕舞台组合的观众席比放在舞台前面更能使观众接近演员，从而增强交流与互动的效果。

新型剧场最突出的形式是伸出舞台和中心舞台。它其实是将镜框式舞台的台唇部分加以扩大,从而使它既有一个伸入观众厅的宽阔的伸出舞台,在其背后又有一个传统的镜框式舞台。观众可以在宽阔的弧线边围绕伸出的台唇三面就坐。观众既可在前伸平台上,也可在镜框式舞台上看到表演。在镜框式舞台上可以悬挂和装置布景,演员的出入口可以利用前伸平台两端的门,或者在舞台中间通过布景的某个部分。如果我们把台唇舞台的前伸部分再加以扩大,使之更深入观众席,并且废弃镜框式舞台的拱形台口和悬景空间,这样就成为十足的伸出舞台了(图1-85)。

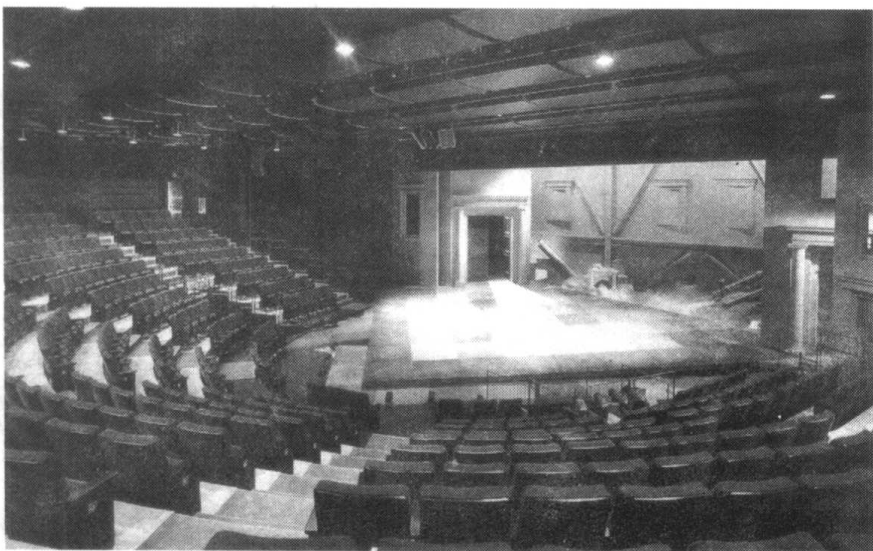


图1-85

舞台影响、舞台设计最突出的因素是视线的延展,以及与观众的接近。无论导演、演员和舞台设计者都必须意识到:观众散布在一个宽阔的空间范围内,并且不应忽视其中的任何一部分观众。

中心舞台是和封闭舞台区别最大的剧场形式,因为舞台的四面八方皆由观众所包围,它打破了演出的许多常规。中心舞台,又称为圆形剧场,它的演区经常是方形的或长方形的(图1-86)。

在中心式舞台中,演员的出入口往往放在观众席分区之间的通道。

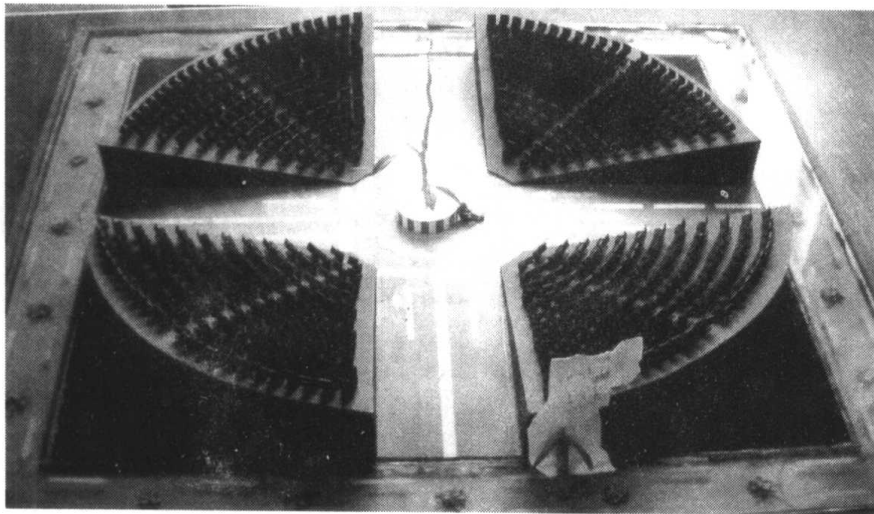


图 1-86

表演有时在最低一排座位的地平面上进行。舞台周围的观众席是倾斜排列的,这样可以给观众以最佳的视线。在演出过程中,观众席之间的通道以及四周的走道都可以用作表演区,从而形成以动作包围观众的局面。由于剧场倾向于小型化并与观众接近,使演员更加突出性格创造上的细致表现。在中心舞台上无法运用常规镜框式布景,道具常常比布景发挥更重要的作用。竖立的装置和布景需限制在低于演员身长的高度,除非它是透明的或透空的。舞台上的东西一般都会和演员发生直接的接触,像演员表演一样,也要求它必须真实和细致。总之,在中心舞台上,细节的运用代替了大场面效果。许多设计者注重在舞台的上空或台面上创造形象与空间视觉效果。

(三) 非剧场的“剧场”

戏剧只是剧作家和一群演员想要在观众面前叙述一个故事。因此,戏剧不一定需要专门的建筑物,这样的专门建筑物对戏剧演出可能成为沉重的负担。剧场应该成为服务于戏剧的灵活工具,应该随时可以根据戏剧的需要改变它的空间结构。而一个以钢筋混凝土建成的专门的剧场建筑物往往是一种束缚,它的永久性的特定空间结构不可能适合多种戏

剧的演出。我们可以从过去中国江南水上戏剧演出形式中得到很多启示(图1-87)。

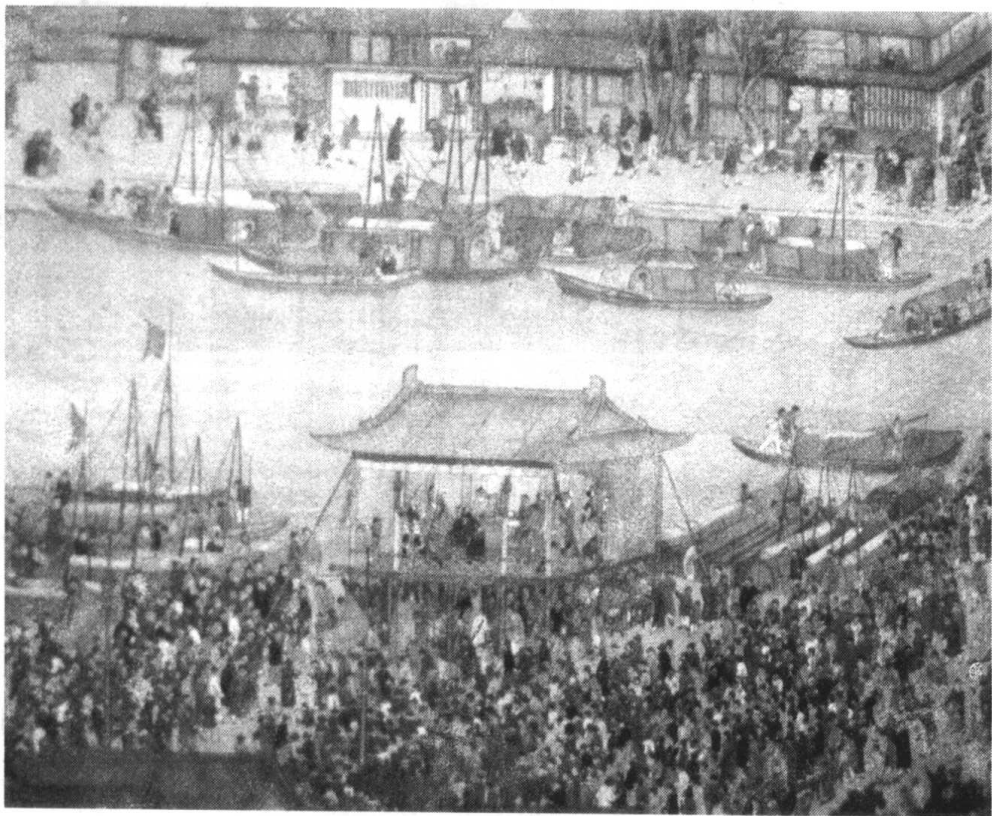


图1-87

新剧场的探索者们往往否定永久性剧场建筑物的永久性价值,主张利用适当的旧建筑物,根据特定戏剧演出的计划临时加以改造,使之形成完全适合于某一出戏的空间安排。理想的剧场就是不要剧场。新型的空间实际上是不确定的空间。如:改造一个建筑物,一座旧剧场,一个废弃的车间、仓库等等,使之适应特定戏剧的空间需要。根据新剧场运动的逻辑,如果为了解决在观众面前表演一个故事的场所问题就不一定需要建筑,任何地方,任何街头一角或停车场都可以表演。问题在于你能为你所要表演的故事找到一个合适的场所,换句话说,戏

剧不再被孤立于一所封闭的特殊建筑物之中,而和其他社会活动结合起来,成为“一体化的戏剧”(图1-88)。

剧场本来就是传递信息和人类交往的场所,这样,戏剧开始涌向形形色色的人类活动场所。如:大学校园、图书馆、教堂、街头、餐厅、咖啡馆、车站、仓库、甚至山区和田野,舞台不仅对观众是开放的,剧场对它的周围环境,对日常生活也是开放的(图1-89)。

剧场像戏剧一样不可能是一成不变的。时代变了,戏剧变了,戏剧空间的安排不可能不变。传统剧场以其僵硬的结构强加给当代戏剧已使人难以忍受。一种应该适合于特定戏剧需要的空间安排的观念刺激着实验者的无穷幻想。他们根据自己所处的社会和文化环境,根据自己所负的戏剧使命,根据自己的戏剧美学和艺术风格探索着理想的戏剧空间。这种探索新的戏剧空间的动力来自演员与观众之间新的相互关系。

形形色色的戏剧实验演出打破了艺术之间的障碍,使各种艺术混合起来,形成多种手段的活动。它强调非语言的和视觉的因素。当观众的精神和情绪完全被吸引到参与机遇活动中时,演员与观众的传统界限已不复存在了。一个人在进行活动并由此改变了别人的知觉、情绪和思想,这就成了艺术。艺术从剧场、音乐厅、博物馆转移到公园、街头和

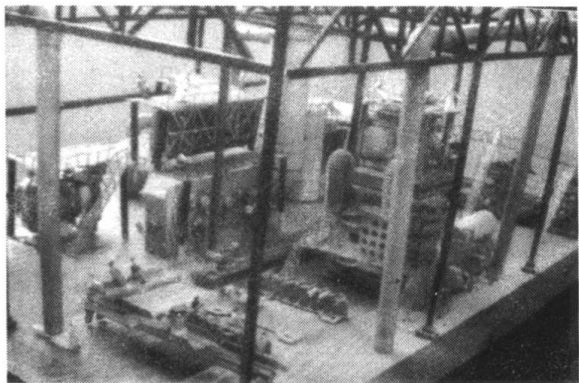


图 1-88

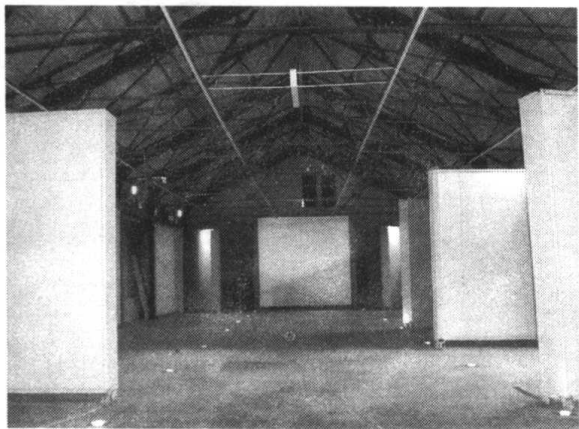


图 1-89

其他日常生活场所,舞台的设计也成为包围观众与舞台行动的合适的空间布置(图1-90)。

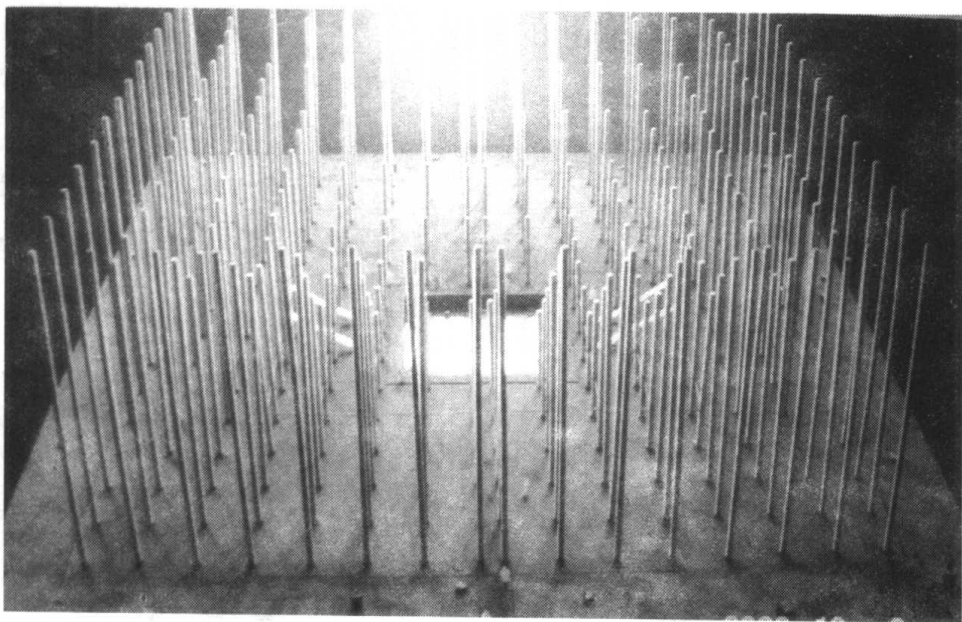


图1-90

当代的舞台设计往往从艺术上考虑空间的格局,整个环境服务于观演活动的内容与形式需要。因此,设计者首先关心整个空间的处理以及与此有关的其他问题,不只是演出问题,也包括安全、舒适、观众服务以及特殊的工程技术问题,这是整体的结构问题。舞台设计者成为一个混合型角色,他为每个演出构思一个全新的演出空间与环境,在一定程度上控制了观众与演员关系的安排和流动方式。表演舞台与观众席相互参并、重叠,相互渗透、转化,戏剧动作有时并置地进行,一系列戏剧场面同时发生,这是当代舞台设计的潮流(图1-91)。

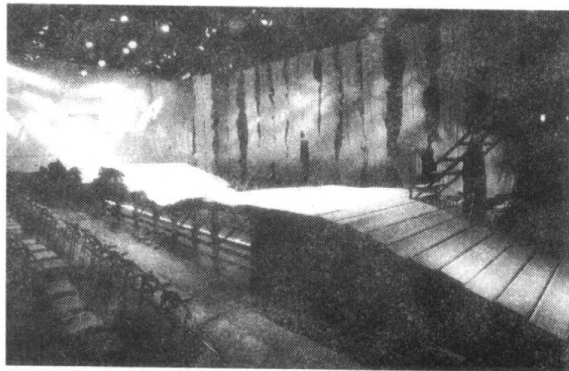
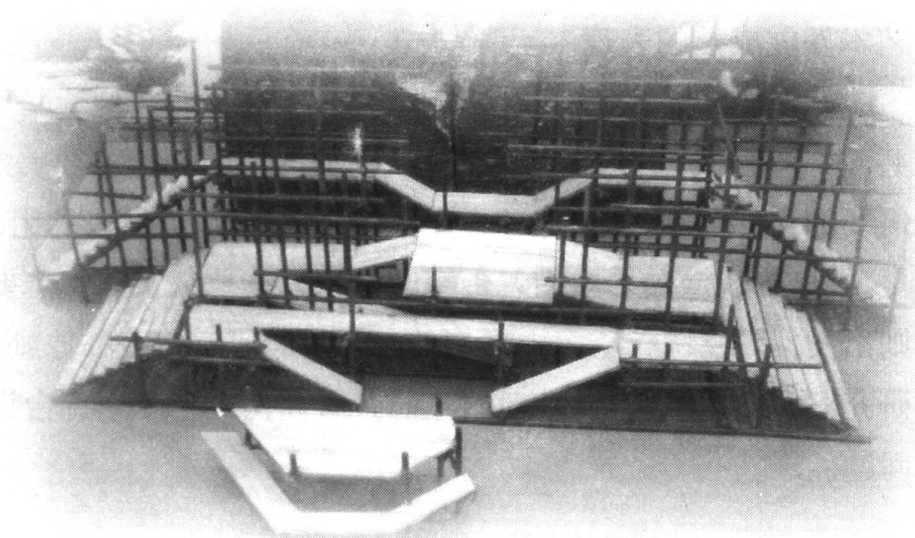


图1-91



第二章 舞台空间的构成

我们应当善于观察题材内在的视觉要素。当我们观察时，应当撇开一般特征，而把对象看作是形状、线条、明暗、颜色和立体物的组合体。……不要以为这里所研究的视觉概念过于简单和肤浅，最复杂的思想往往寓于最简单的表述之中。

——本·克莱门茨

舞台是由于其空间的局限性而产生演出形式的自律和特有的审美规律，这是舞台艺术的假定性特质。不同的演出观念和戏剧流派选择与运

用不同形式的舞台,这就构成了丰富多彩的舞台空间样式,这也是演剧艺术发展成熟的表现。

舞台空间是表演、观赏与交流的“环境”,在这一“环境”中人们共同阐释着演出的主题。舞台空间“环境”的创造需要美的、符合主题需要的空间形态,空间形态依靠的是造型形态与结构的组织变化。这就是说,作为观演关系中的舞台空间设计首先要从空间形态要素和造型原则出发,研究特有空间中形态的艺术性,研究造型的原则和形态要素,研究舞台设计中特有的空间表现力,研究构成艺术在舞台设计中的应用问题。

第一节 关于空间构成的原理

空间是有物理空间和心理空间的。物理空间是指由物质实体所界定与围合的空间。心理空间体现在位置、大小、形态、色彩、肌理、材质等视觉要素的空间感受。作为舞台空间,其构成融合了物理与心理空间的各种要素。

空间存在于诸多元素的相互作用之中,作为舞台中的空间构成主要是视知觉下立体空间的整体秩序。所以,认识空间形态就要研究设计教学中关于立体构成与图形构成的应用问题,它们有助于对舞台空间的构成原理的认识。

一、空间的平面布局

从形体的知觉角度来说,立体和空间形态是建立在平面基础之上的,立体和空间形态都在平面视觉上有投影。平面是空间活动与视

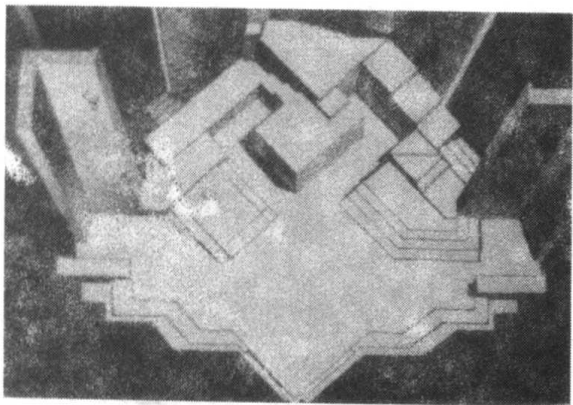


图 2-1

觉审美存在的基础。视觉下的空间设计首先是要明确平面上实形与虚空的布局,这是限定空间的区域划分、立体形的设想和虚空间设计的基础平面。平面中的形与空间可以是在平面上突起形成的,也可以是在平面上切割下而形成的(图2-1)。这些突起、切割与平面空间和形的自身之间形成新的组合关系,成为立体的、空间的构成形态。平面的影像也是立体想象的一种特殊方法。

另一方面,形体在视觉背景中又形成为平面的“图形”,所以,空间又是立体在平面中的影像。在这点上,实体是平面表象和影像,是平面构成中“图与地”的理解。我们可以用图形和画面构想的方式构想立体的空间(图2-2)。

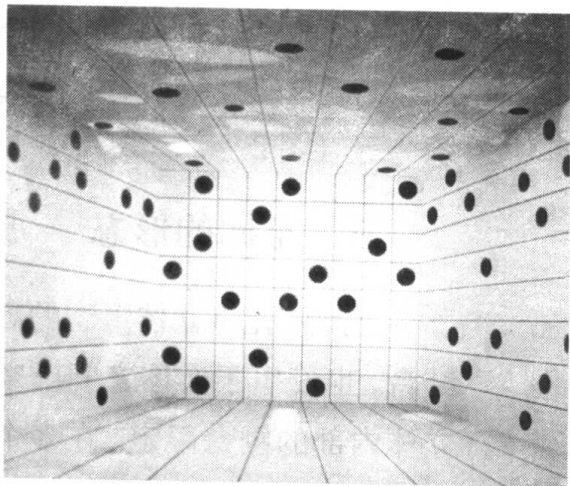


图 2-2

二、空间的立体造型

现代艺术家们将自然抽象为几何形体的组合,基本形体所占有的空间就称之为立体,任何立体的形都是三维的(图2-3)。与点、线、面对应,立体形结合材料的性质可分为块材、线材、板材。不同的形体具有不同的心理特征。例如,块材:具有充实感、重量感和稳定感;线材:有轻快感、运动感,是形与空间的构架;板材:充实感强,具有扩

展感。

从心理空间上来说,立体形态要符合重心规律。重心落在支撑面之内才有稳定感,支撑面越大就越稳定,重心越低越稳定。如若重心不在支撑面以内就会具有动态感或不安感(图2-3)。

立体形在视觉中其空间的轮廓,并且具有透视的效果,轮廓在透视和画面构图中连接。在背景中的体现就要符合画面的构成规律。如:对比与协调,变化与统一等(图2-4)。

三、空间的形态

空间依托于立体形态的虚实结合,也发生于实体之间虚空和立体内部的围合限定。在多个实体组合时,就产生了空间的间隙,这些立体实体及其空间间隙的外部空间、立体实体与立体限定的内部空间构成了整体空间的集合形态。

(一) 关于内空间

内空间存在着不同的围合限定的形式。不同数量、方向及不同的连接方式,再加上围截面的实与虚的变化,就形成了丰富多样的内空间的基本形。无论是哪种基本形,都要符合人的进入、运动、交流的需要。

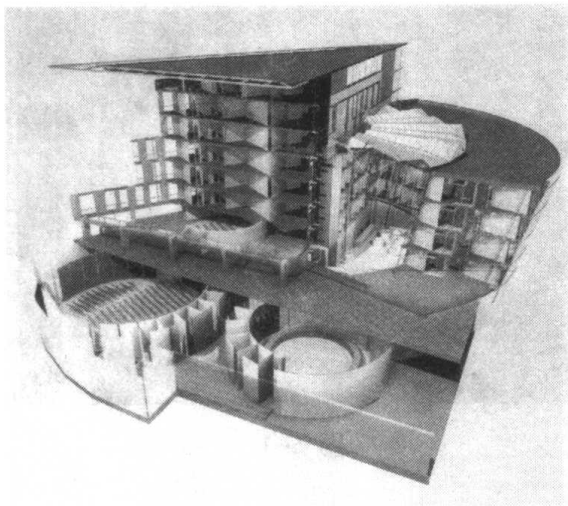


图 2-3

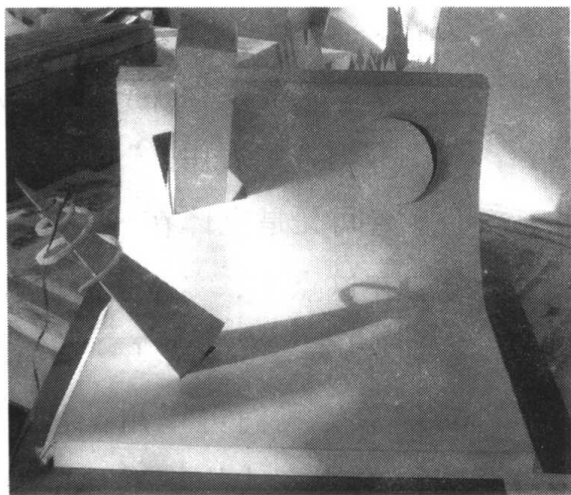


图 2-4

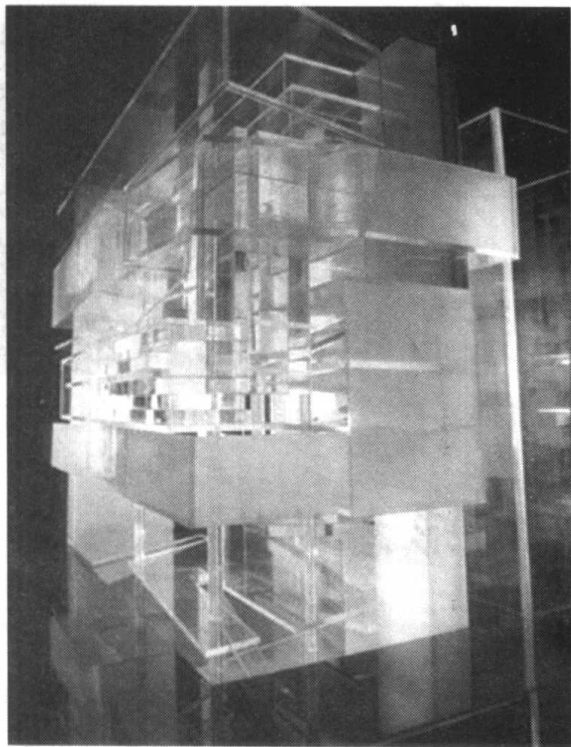


图 2-5

内空间是靠不同形式的分隔来衍生变化的，在竖向与横向上的分隔就产生了丰富的内空间形式。

1. 竖向分隔

竖向分隔，是分隔面从地面通向顶面进行的分隔，分隔面的虚实、形态和结构穿插的变化，可形成多种竖向的流动空间（图 2-5）。

2. 横向分隔

横向分隔，是分隔面沿横向分隔空间的高度，分隔面下的空间与主体空间融为一体，形成多种层面的横向空间组合。

内空间在竖向与横向分隔中形成多种结构的内空间组合形式。空间的分离、共享、融合、变化，按照不同的空间形状变化和排列方式，形成内空间的构成秩序。

（二）关于外空间

外空间主要有收敛式的空间和扩散式的空间。空间总是分区而组织的，按照运动主线组织成为空间整体。

外空间可以是将空间体集聚在中心开敞的空间周围，也可以是直线或曲线组合，还可以是集合成为复杂结构的团组形式。所以，空间的集合关系的不同，就组成外空间的不同组合。主要的组合形式有：以实体空间为主的组合和以虚空间为主的组合，其中也要考虑空间体自地面向上的不同高度的组合变化。外空间的组合更加注重空间体与虚空间的轮廓流动，更加讲究空间的层次关系的丰富变化（图 2-6，图 2-7）。



图 2-6

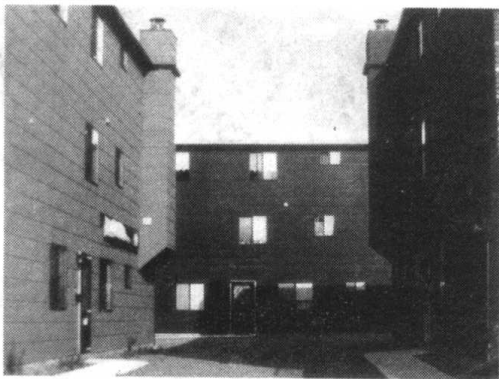


图 2-7

第二节 舞台空间形态的认知

本·克莱门茨在《摄影构图学》中指出,“我们应当善于观察题材内在的视觉要素。当我们观察时,应当撇开一般特征,而把对象看作是形状、线条、明暗、颜色和立体物的结合体。……不要以为这里所研究的视觉概念过于简单和肤浅,最复杂的思想往往寓于最简单的表述之中”。从一般意义上讲,演出舞台的空间主要有幻觉式舞台空间、非幻觉式舞台空间和幻觉非幻觉相互交融式的舞台空间。在当代,由于艺术与科学技术的发展,各种可能的媒介和手段运用到舞台设计之中,使舞台设计无论是理念还是视觉效果都有了巨大的进展。艺术设计的现代思维和表达技巧也使舞台设计的空间概念更加灵活、多样。

一、舞台空间的基本形态

舞台空间的设计是随着戏剧事件的发展而变化,并且贯穿于演出活动的整个阶段,组织舞台空间应该是舞台设计基本也是最本质的功能。正如绘画要讲究构图一样,戏剧是在限定的三维空间进行的,舞台空间是演员演出活动位置变化的安排,是观众视线角度导向和感知的设计。故此,舞台设计中的空间是立体的、变化的、有秩序的、有结构的空间。

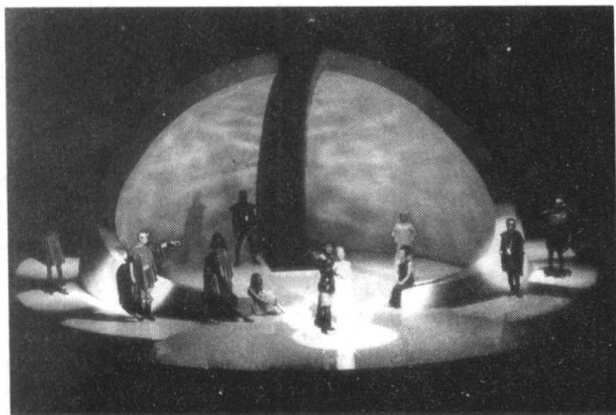


图 2-8



图 2-9

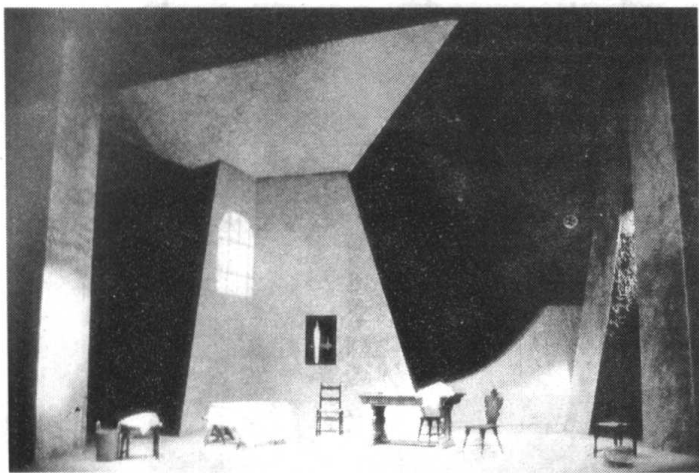


图 2-10

舞台空间的结构是对舞台空间进行一种有目的、有次序的经营（图 2-8）。

舞台设计是一门从二维推展到三维的视觉艺术，它将人的空间体验拉到最前面的二维框架内，由演员和景物的活动来传达观众既有的空间体验，这种视觉的空间布局相比一般亲身的三维空间，需要用特有的手法与技巧来创造出新的想象空间。因此在画面上的结构与构图，以及利用形态或构架去准确地传达出文本所要描述的意象，就显得十分重要（图 2-9）。

认知舞台的空间艺术，就要探讨其组成元素的架构与空间中的立面所传达出来的信息构成关系与规律性，研究空间构成中的可能性与其他创作发展的途径。在研究与学习实践中，可以用不同的方法对舞台空间的形式进行比较研究（图 2-10）。

（一）舞台空间的构建

从舞台平面结构上：根据演员动作的需要和观众的视觉感受，切分舞台的表演区域，有时包括观众观演区域。有实体的造型、景观等进行支点的安排与组合，也有虚实结合的动作流动路径的设计和横向与纵向的空间流

动变化。与舞台一起结构成整体的舞台平面空间（图 2-11）。



图 2-11

从舞台立面结构上：以舞台平面区域路径划分为基础，以演出任务的尺度为参照，搭建起有高度、宽度和深度，有形态秩序的舞台立体关系（图 2-12）。

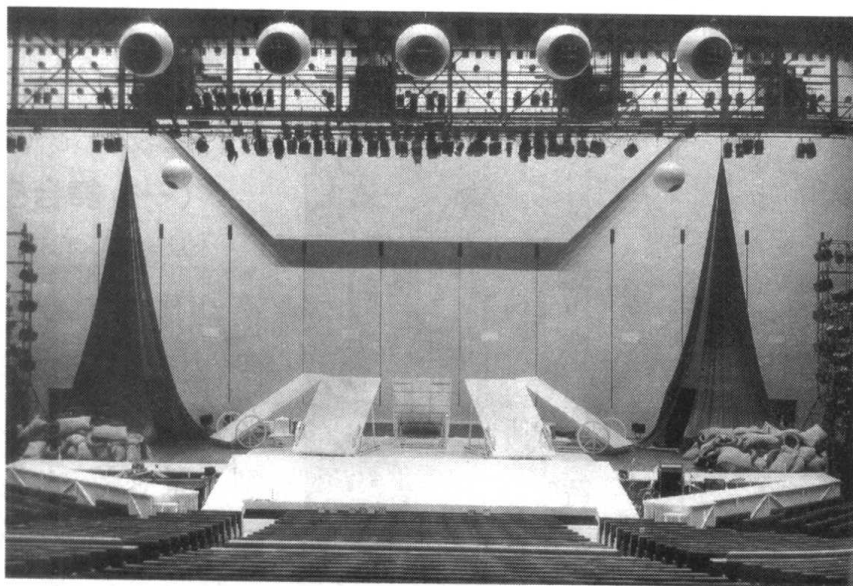


图 2-12

舞台的空间结构的形式因戏剧的不同样式与体裁的变化而不同。无论舞台空间如何多样化,创造舞台设计的空间的重要内容就是创造演员和观众在不同类型的舞台空间中特有的观演关系,目的是创造空间结构的美与视觉美。一种新的戏剧创造形式的产生往往需要具备一定的舞台空间、舞台技术等条件为基础,并且这些物质条件往往是先于戏剧观念而存在的。

例如,西方17世纪镜框式舞台就已初步形成,产生了侧幕布景、机关布景和透视绘景技术,于是就有了三面墙布景的尝试,和自然主义戏剧的诞生。表现主义、象征主义戏剧,也是以舞台灯光技术有极大的发展为前提,充分运用光渲染舞台的心理气氛,成了这些流派戏剧的主要艺术手段。这些创新变革,使今天舞台空间的结构变得如此多样多彩(图2-13,图2-14)。



图2-13

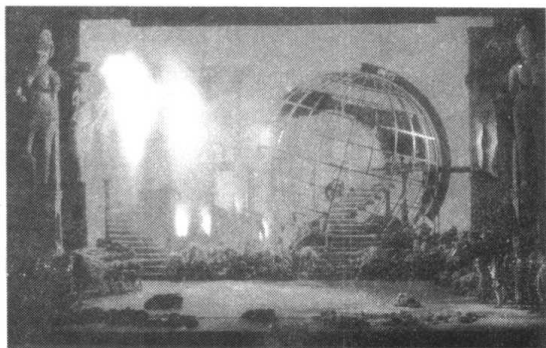


图2-14

中国戏曲的舞台样式是在宫廷、府邸、庙宇、祠堂和市镇村头等不同观众群落、不同的观演形式、不同舞台条件下发展起来的。其中,最为本质、最为大量的是庙台的“门帘台帐”、“一桌二椅”舞台形制所给予戏曲演出形式的决定性影响。这种演出空间的限定是戏曲表演艺术独特形式形成的基础。产生了一系列的虚拟性、程式化的表演和戏曲特有的美学特征,形成为一整套传统戏曲的时空表现方法(图2-15,图2-16)。

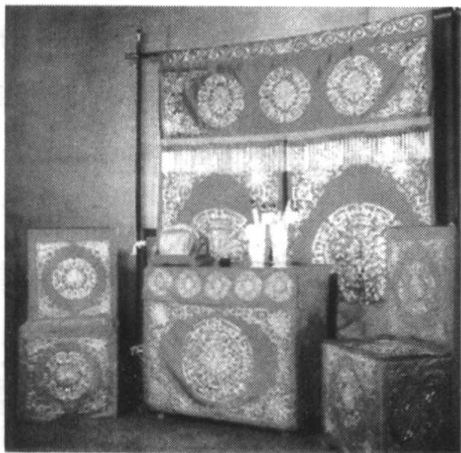


图 2-15



图 2-16

（二）幻觉的舞台空间

幻觉布景的设计与表现主要是从二维关系出发的舞台空间。幻觉的布景是在有限的空间里表现无限的视觉幻觉效果,这就要求设计师在表现舞台空间时要关注观众的视线与布景的空间结构关系的统一,并且着重利用观众与景物在空间中的距离关系。通常的手法主要有透视变形法和层叠遮挡法。

1. 透视变形法

透视的应用在舞台设计中非常重要。人的眼睛的特性是人在观察时带有了透视的形象,透视的原理在舞台中的应用就是舞台透视。舞台中视像的变化和空间深度的表达必然要运用透视变形法。在平面的装饰和立体空间造型、景物的纵深和视觉幻觉错觉等表达中,透视的法则灵活有效地应用在舞台的空间领域(图2-17)。在舞台空间中要考虑观众的视线角度的特点,画面装饰结构和景物组合摆放与制作等,都有着舞台幻觉空间的特有规律。

根据演员与景物之间的距离和比例等关系,这就形成了舞台中的透视和假透视。如:在舞台空间中建筑空间的表达和大型道具景片的透视。其中形与色彩的层次变化根据空间的距离、空间的形态、在空间中的具体位



图 2-17

置等，是舞台空间透视考虑的主要因素。与演员有直接接触的景物往往比例关系和透视关系呈正常状态，与演员没有直接接触的景物就可以充分运用视觉错觉规律，以“假”透视的方法营造无限的视觉空间（图 2-18）。

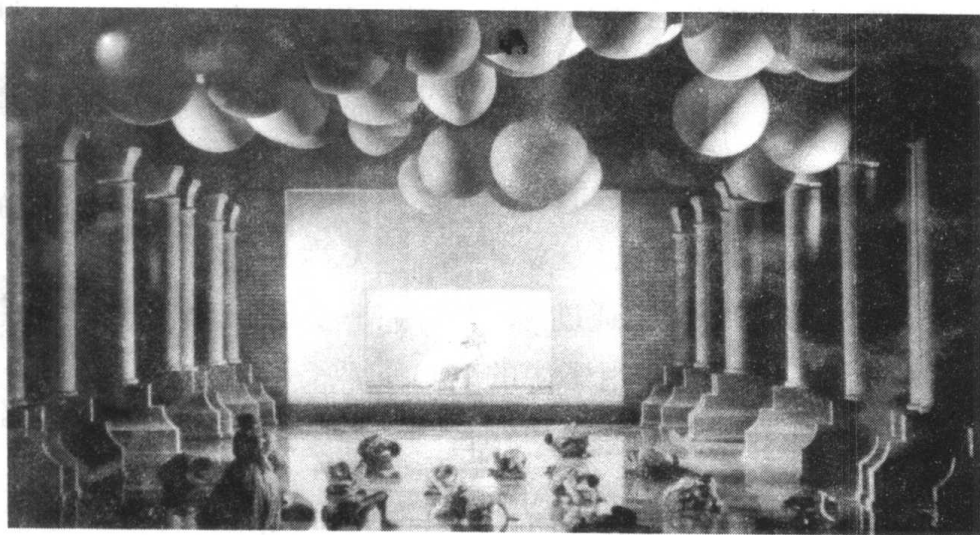


图 2-18

2. 层叠遮挡法

空间关系实际上是一种并存序列的关系。图形与形状中轮廓的交错层叠,在有限的舞台空间中编制出空间的秩序与关系(图2-19)。如:



图 2-19

幕布、景片、道具的排列等。在剧场中,观众的视觉角度和距离有着不同的变化,这就要求舞台的景物有一定的立体感,适应多种角度视觉的需要。在舞台的有限空间内,一般采用近景用立体景,中景用半立体景,远景用平面景。这样可以极大扩展舞台的空间层次,强化视觉的幻觉效果。在舞台空间有限时,也可以完全是平面景,这就需要灯光和色彩的配合。通过光的层次变化,有时是利用影像的变化、不同质感的材料变化,结合平面的景物造型,在舞台特有空间中制造感官幻觉(图2-20)。

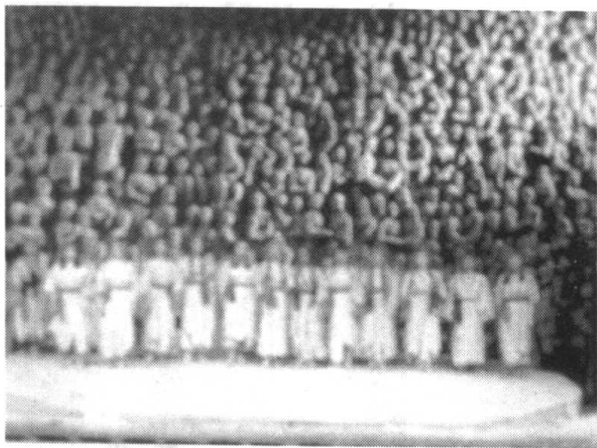


图 2-20

（三）三维的舞台空间

就空间的构成来说,是由一系列的基本元素通过有序组织而成的。如果从建筑性的空间而言,梁柱是空间结构的骨架,水平轴向的体和面,形成了空间的“天”与“地”垂直轴向的体和面,同时组构成为“墙”的群组。也由这些“面”的集合,使得空间有所界定,而这种“界定”,才能将空间依各种不同的机能的需求,而将空间分割为各种形式的活动空间(图2-21)。

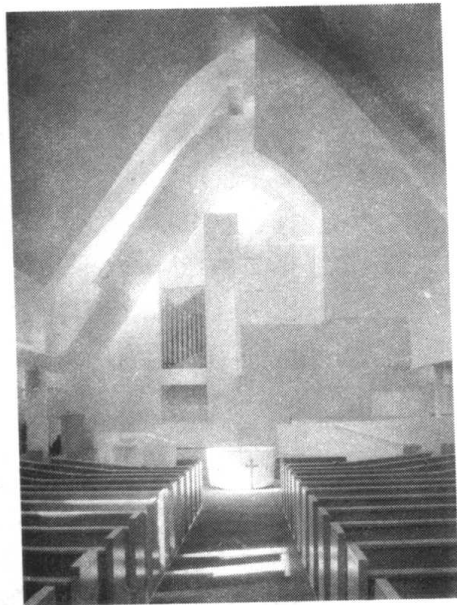


图2-21

从舞台的空间来说,演员活动于空间之中,对于演员在舞台中的运动而言,舞台空间是包容戏剧的容器,就尺度关系而言,舞台空间与演员的关系形成各种各样的台面与布景样式。表演由戏剧关系而产生活动,作为视觉艺术的表演就对场所的空间结构与表演路径以及支点产生要求,使演员与舞台空间建立在互动互补的关系上。

舞台空间的设计,就其目的而言,主要的是在解决舞台视觉建立中的实用意义和美学意义。舞台设计的空间,除了在于满足表演的区域、支点、路径与视觉符号的需求外,也在于探讨如何赋予舞台空间构成以精神与文化的内涵,使舞台空间与戏剧演出的各个元素融为一个艺术整体。而在这些空间形态的构成过程中,如何运用各种形式要素和造型语言来阐释戏剧的视觉主题,是舞台空间设计研究的主要内容(图2-22)。

（四）框架结构的舞台空间

现代材料在骨架结构中的应用为舞台设计师提供了新的空间创意的技术可能性。这样的骨架结构有时完全是实用的,是人物活动的脚手

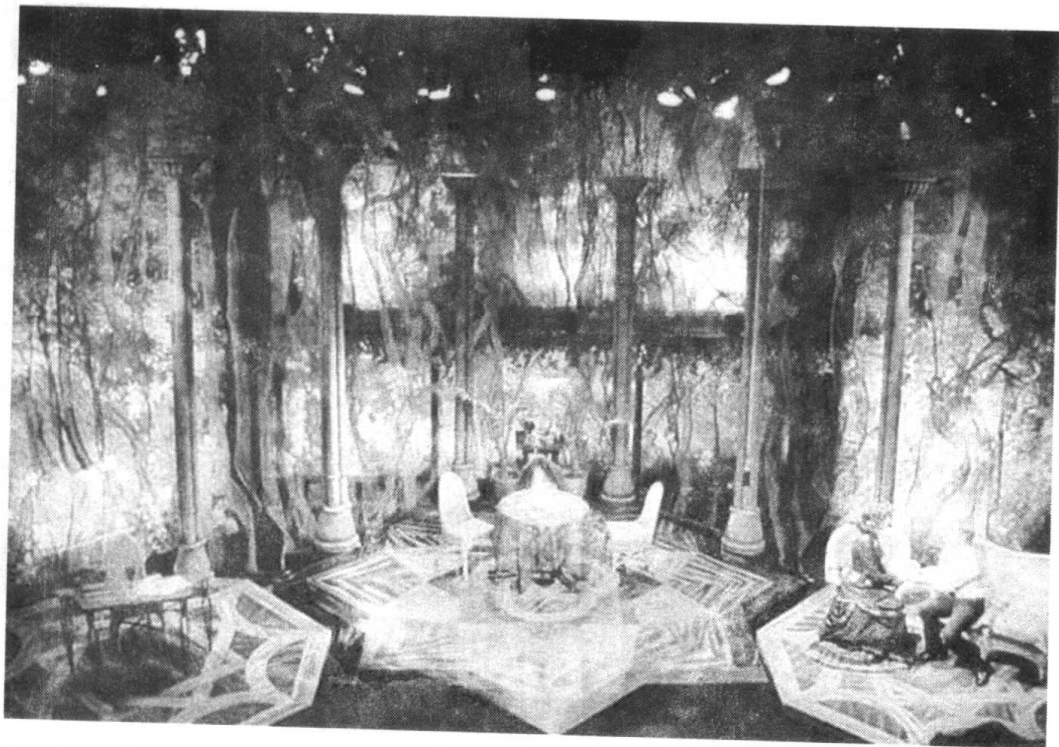


图 2-22

架；有时暗示建筑物的骨架结构，从而提供某种地点环境的联想；有时骨架结构的材料和形式本身就具有一定的表现力，成为别有意味的视觉与空间形式（图 2-23，图 2-24）。

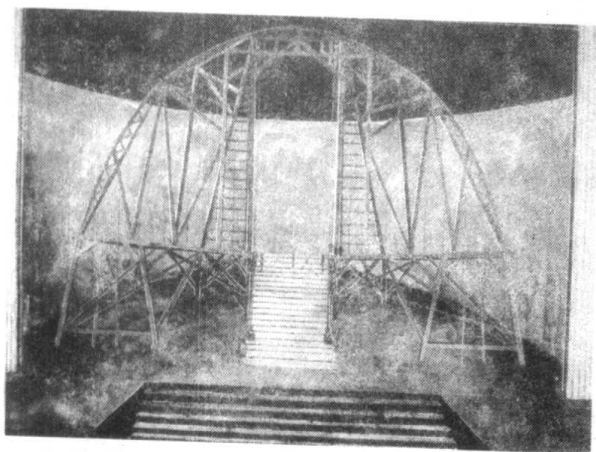


图 2-23

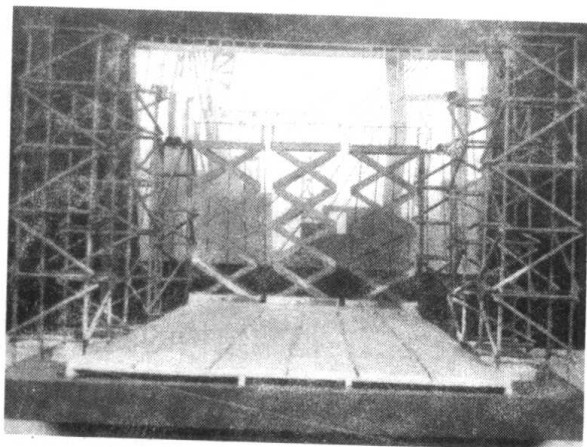


图 2-24

利用骨架结构可以从水平或垂直方向任意地分割空间,既摆脱了实体围隔的骨架的剔透性又能使舞台空间保持连贯、畅通和开放。使抽象的骨架和某些真实的细节,或象征因素结合起来。构成是一种形态分析的方法。舞台空间的构成就是研究舞台特有空间中各种复杂的视觉表面现象中的形态要素,以及形态要素的结构关系,并研究其组合变化的各种方式和创造规律,从而提高舞台空间造型与创意的效率(图2-25)。

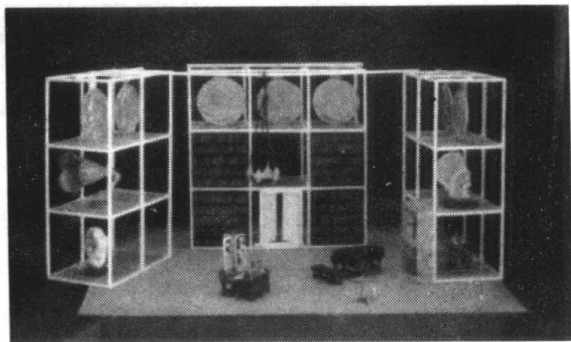


图 2-25

二、舞台空间的处理

舞台空间的处理是设计师最为重要的职责之一,是为了适合演员表演动作和舞台视觉行动的需要。对于导演和演员来说,首先要明确如何运用舞台的空间,这往往比舞台设计的造型和色彩等因素更为重要。

舞台空间的处理有着许多不同的处理形式,主要是为打破舞台空间的有限性和固定性,以创造出适应戏剧演出空间的无限性和灵活性的艺术要求。好的舞台空间的处理能够直接将剧目的思想、情趣和气氛传达给观众,并极大地增强演出的魅力。

(一) 多空间的装置

多空间的装置,即多个表演空间的方式,是戏剧演出中常见的空间处理方式。如多层的表演空间、多层的布景变化和假定性很强的戏剧空间表现(图2-26)。

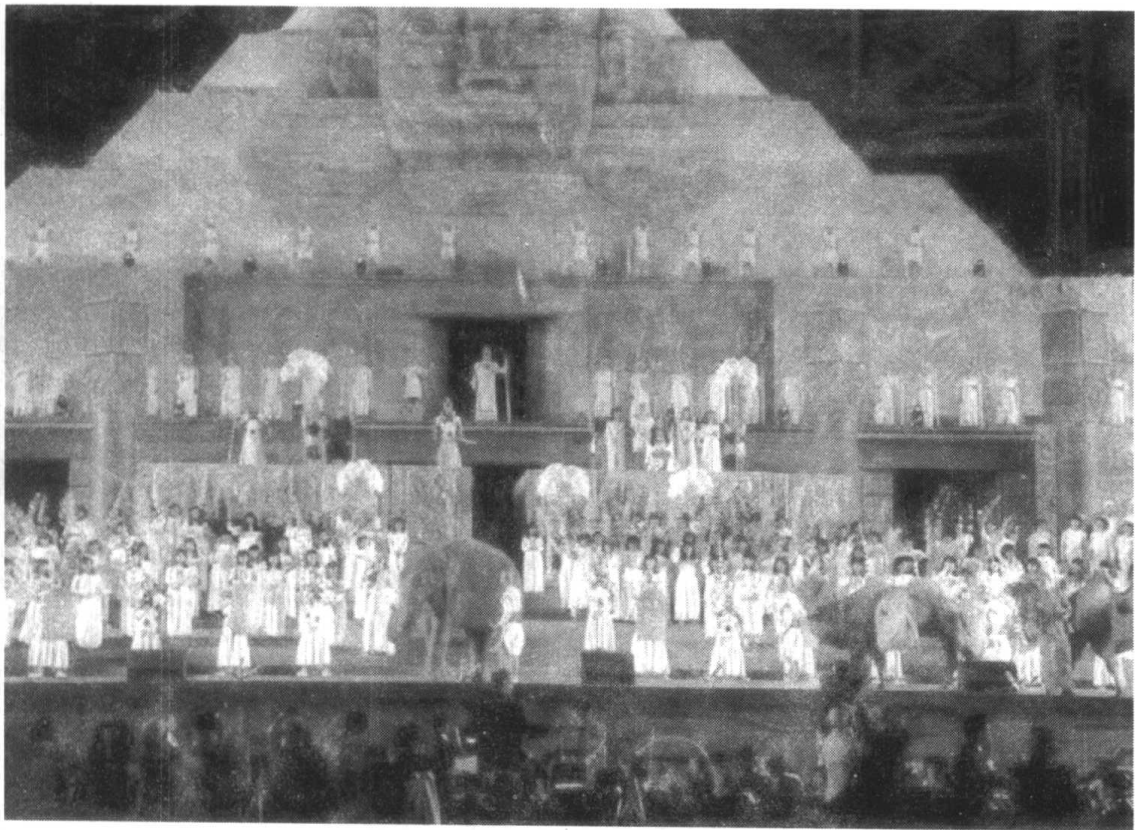


图 2-26

（二）实体空间的转换

主要是利用现代舞台机械化手段和技术，以升降台、转台、车台等机械舞台方式，使舞台空间中实体空间得到各种变化的处理方式（图 2-27）。

（三）虚拟的空间转换

是中国戏曲舞台中常见的空间处理手段。在表现戏剧的环境时，中国传统戏曲往往采取虚拟和假定的方法，与程式化表演紧密结合，形成舞台上充分的空间与时间的自由

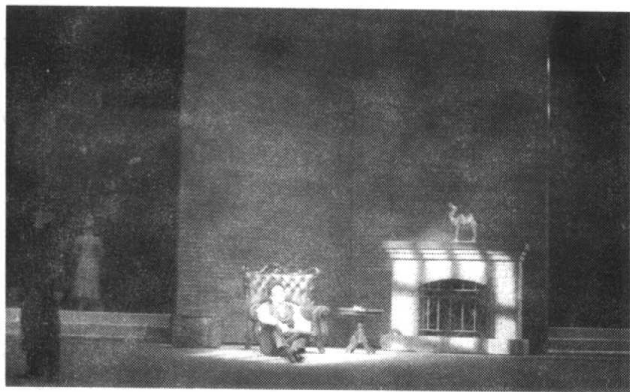


图 2-27

(图 2-28)。

(四) 灯光与视象的空间转换

戏剧舞台中经常运用灯光的分切与转换的处理,灵活有效地按照演出的不同需要变换空间。也可以使用投射影像的方式,巧妙变化舞台的空间(图 2-29)。

具体在剧场中,舞台的基本空间可以通过遮挡的方法处理成大小合适的空间,也可以将舞台顶部的吊装装置和灯具、侧面的台口及工作区域、舞台的后墙完全暴露,还可以充分利用乐池空



图 2-28

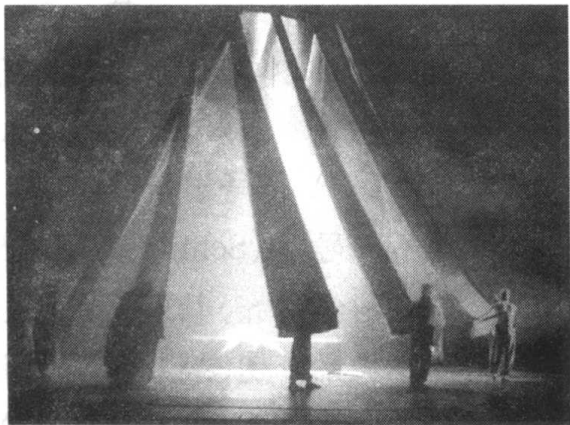


图 2-29

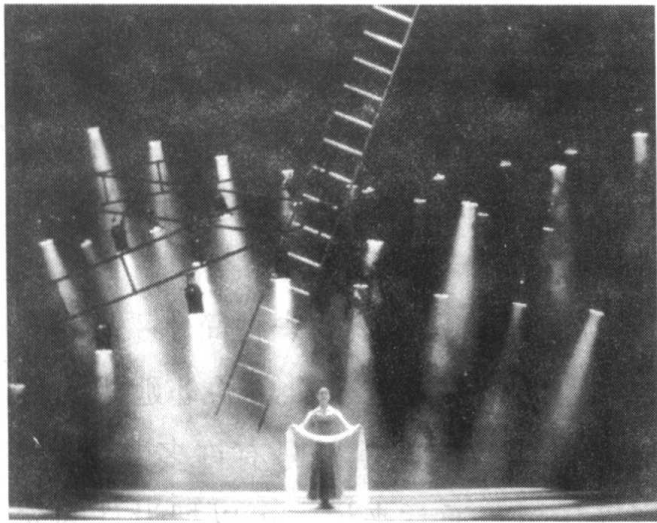


图 2-30

间,也可以将观众席座椅移动使演出空间向前延伸。由于舞台空间变化的丰富性,舞台设计师要从水平的、斜向的、垂直的以及平面的多种角度来考虑舞台的空间处理问题,在各种可能中不断设想,最后寻找出适合演出要求的空间处理形式(图 2-30)。

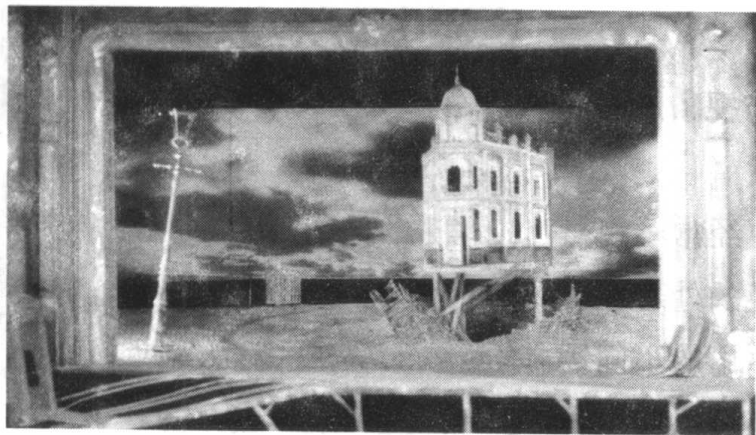


图 2-31

三、符号学对舞台空间的影响

研究符号学，主要是运用符号学原理，探讨符号与设计工作的关系。舞台设计中的符号具有认知性、普遍性、约束性

和独特性。设计中对符号的运用有直接和间接之分，对符号学的研究将帮助设计者更好地处理视觉、空间、戏剧、交流之间的关系（图2-31）。

（一）符号学与设计

符号学 (Semiotics) 是研究符号系统的学问。现在符号学已经成为一项科学研究，其理论成果也已经渗透到其他诸多学科之中。设计与符号学关系密切，“设计”这个词来源于拉丁文的 Designare，意思就是画记号。现在被普遍采用的英文 Design，也就是做记号的意思。研究和运用符号学的一些原理来帮助设计人员“做记号”，是从事设计人员的一条重要的途径。

符号的起源是劳动。早在原始社会，人们就有了实用和审美两种需求，并且已经开始从事原始的设计活动，以自觉或不自觉的符号行为丰富着生活。从我们祖先的结绳记事到歌舞图腾，都是维护社会传统秩序的信息符号。

符号是负载和传递信息的中介，是认识事物的一种简化手段，表现为有意义的代码和代码系统。当然，符号这一概念的外延相当广泛，设计中的符号作为一种非语言符号，与语言符号有许多共性，使得语意学对设计也有实际的指导作用。通常来说，可以把设计的元

素和基本手段看作符号,通过对这些元素的加工与整合,实现传情达意的目的(图 2-32)。

(二)设计中符号的特性

1. 认知性

设计中,认知性是符号语言的生命。例如,舞台中十字造型的运用,能够准确地传达特殊环境与气氛的信息,具有极强的认知性。如果一项设计作品不能为人认知,让人不知所云,那它就完全失去了意义(图 2-33)。

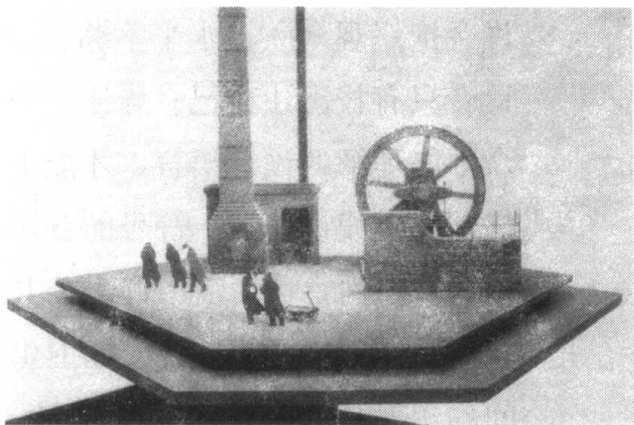


图 2-32



图 2-33

2. 普遍性

舞台设计是为演出交流服务的,设计要以视觉传达和解释戏剧为目的。设计的符号语言只有具备普遍性,才能被观众理解和接受。有的设计人员往往花了很大功夫做出的东西,却不被观众接受,这时设计者也

许会抱怨观众欣赏水平不够。设计者只有找出让自己、导演、观众都能理解的设计语言,才能更好地完成设计任务。符号的普遍性这一特性,在生活中许多公共场所中体现得尤为充分。如卫生间的男女标识,不论男女老幼,文化深浅,都能够清楚分辨(图2-34)。

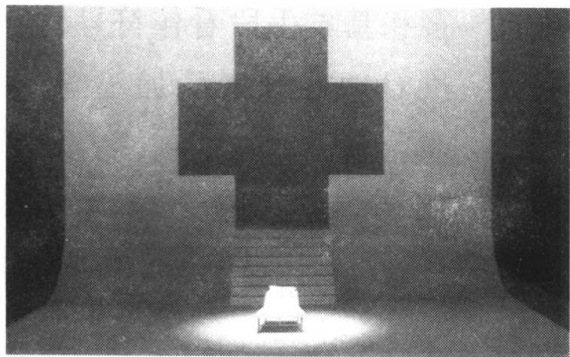


图 2-34

3. 约束性

任何语言都只在一定范围内被理解,只有具备有关文化背景的人才能接受到该符号所传达的信息。只有符合特定背景的符号才能在这一范围内被接受。比如,中国传统戏曲艺术中的写意表现(图2-35)。

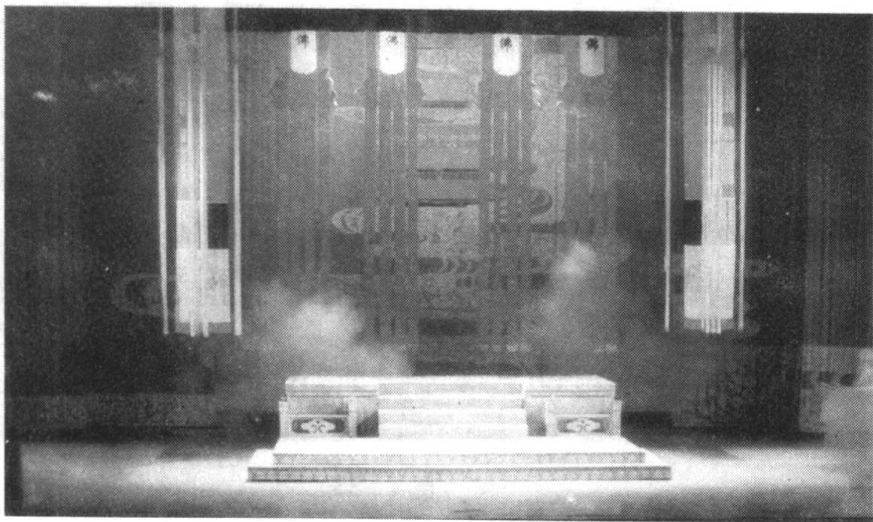


图 2-35

4. 独特性

符号一般强调“求同”,这样才容易被理解。但是,在设计中“求异”常常是关键。因为比较形式和内容,前者绝对是更值得深究的。同

样是针对一个主题，我们必须找出与之相关的尽可能多的表现形式，才能创作出与众不同的作品（图2-36）。

（三）符号在设计中的运用

设计中对符号的运用有直接和间接之分。从某些作品中可以直接找到符号性的元素，而在另一些作品中却似乎很难发现符号的存在，但这并不意味着这些设计与符号无关。实际上符号是无处不在的，只是因形式与内容的需要不同所体现的方式不同而已。

1. 对符号的直接运用

例如电视主题晚会的设计。在这类设计作品中，常常是把几个元素巧妙地组合起来，然后将其简化，也就是将形象和空间符号化，并在形式与风格上注意统一形成直观的视觉效果（图2-37）。

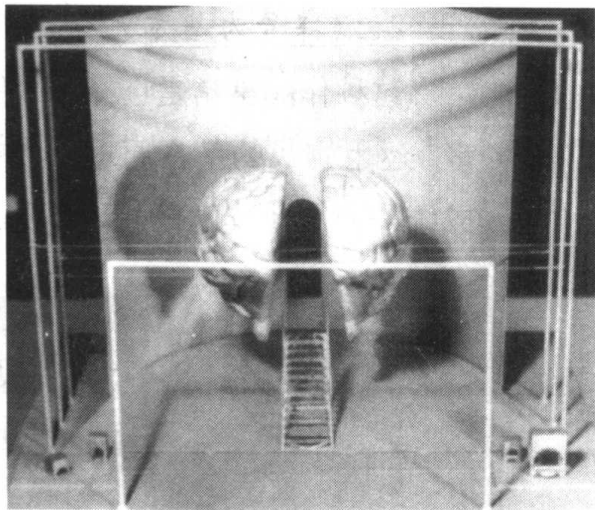


图2-36

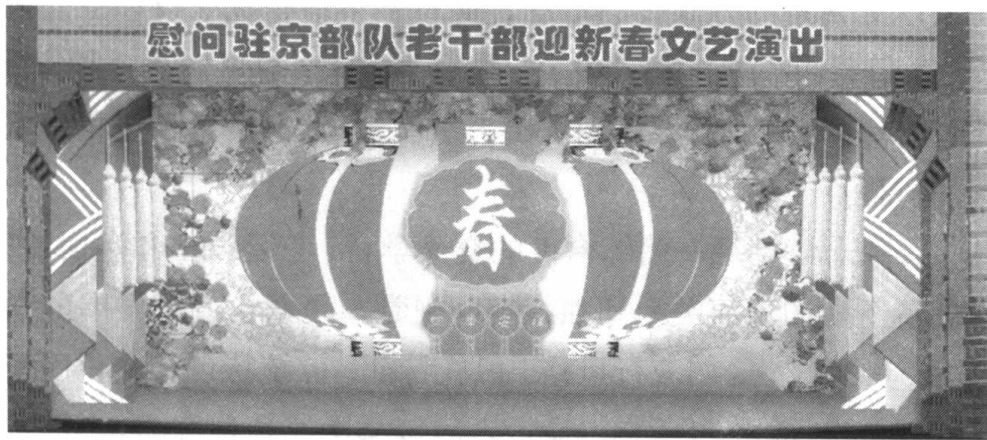


图2-37

2. 以符号为基本元素的设计

这种作品常常是选择一个能够表现演出主题的个性化符号为基本元素,运用构成的基本原理,对这一符号进行充分的分解与组合,从而形成统一而变化丰富的视觉效果,往往给人以意想不到的感觉(图2-38)。

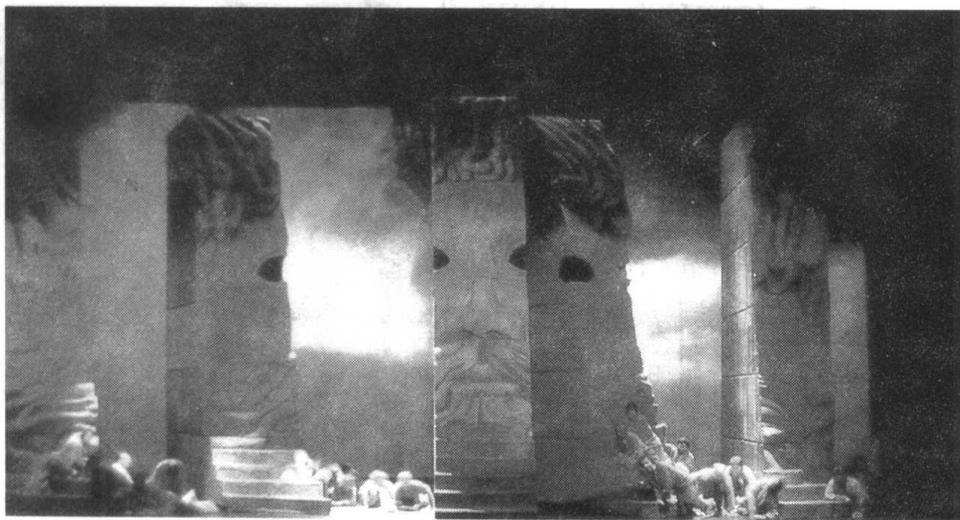


图 2-38

3. 作品中含有符号性的因素

在舞台设计中,并非所有设计符号都非常明显。相反,大多数设计会以更含蓄的方式传达信息,而符号本身则藏在设计空间之中。换言之,符号可以是一种态度、一种行为方式,也可以是一种文化立场,通过有形的、有效的载体表现出来,而寻找这种载体的过程就是创意设计的过程。

舞台设计是一门综合性的交叉学科,它是演出和观赏的视觉关键。创造新型的观演关系和独特空间视觉,是舞台设计发展的新趋向。当然,其他方面,如流行风格、民族特征、传统特色等文化因素也成为未来舞台设计的一大潮流。设计者应该从上述种种方面入手,发掘符号的潜能,将人文、科技等主题融入设计符号中,更多地传达出设计师对社

会的关注和对美的追求（图 2-39，图 2-40）。

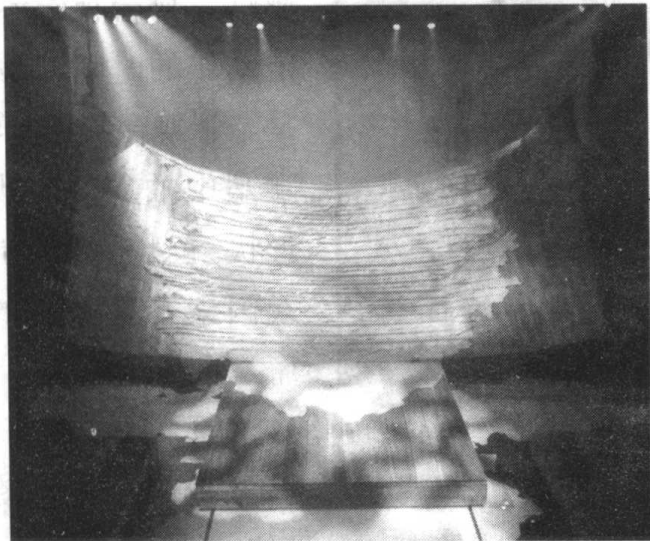


图 2-39

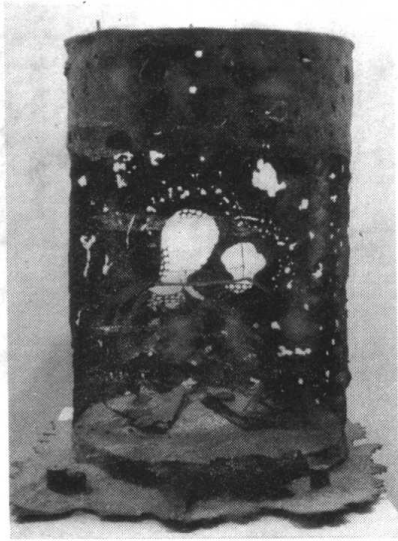


图 2-40

像其他艺术形式一样，舞台设计也是一种精神产品，是信息的传达，激发观众的想象与情感。这种信息的传达通过舞台设计师视觉形象符号的创造，使观众得以理解。设计向观众传送的不仅是设计师个人的主观感受，更重要的是传达戏剧的内容和意义。舞台设计可以成为动作

的“机器”，也可以再现“环境”，但是在本质上，它必须解释和强调戏剧作品的意义。舞台设计师所创造的既不是单一的演剧场所，也不是现实世界的简单再现，而是一个充满有意味的形式、象征与隐喻的世界（图 2-41，图 2-42）。

（四）音乐的视觉化

随着西方抽象艺术的发展，舞台设计也明显倾向于以抽象的形

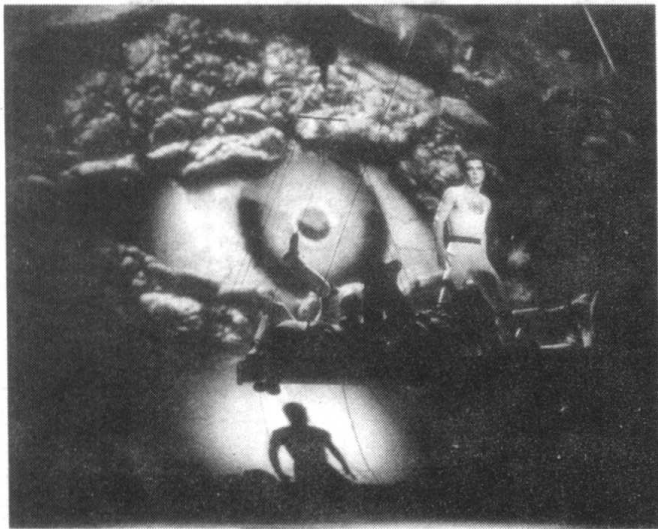


图 2-41



图 2-42

式，直接表现戏剧的内在感情。舞台视觉不注重规定动作的时间与地点，而是暗示舞台气氛。与绘画、雕塑中抽象的表现不同，形状、色彩、材料等抽象形式因素不是独立的存在，而是在演出空间、时间和形象的整体之中，与舞台上的事件、人物、动作、语

言、音响、音乐关联融合在一起，唤起一种情绪，形成一种隐喻，成为一种符号，一个充满符号的视觉空间（图 2-43）。

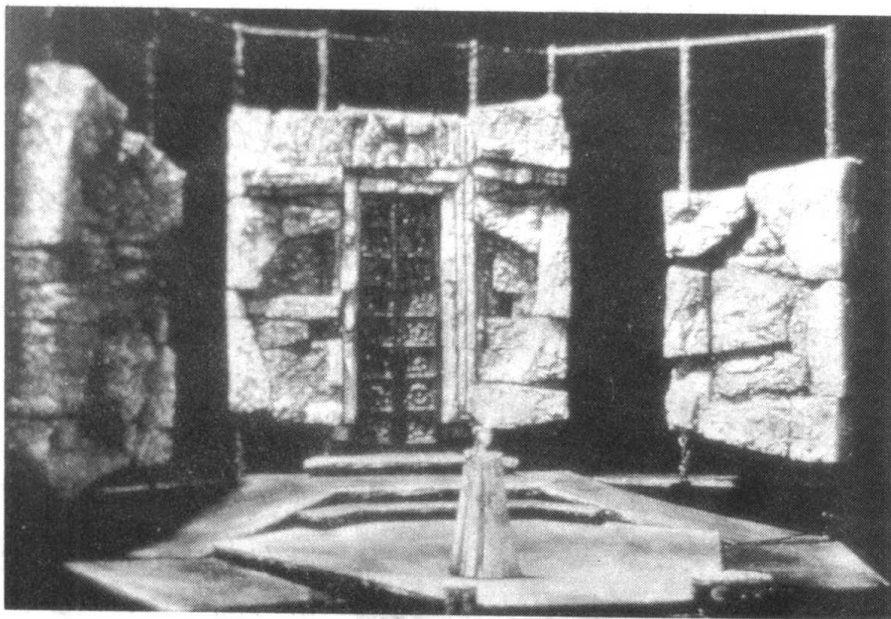


图 2-43

抽象形式在舞台空间中的表现更接近于音乐气质，这在歌剧舞台的领域中尤为突出，因为在歌剧中听觉形象与视觉形象之间的相互关系非

常重要。歌剧舞台是音乐动作的场所,视觉与听觉形象之间的相互关系是十分重要的,这一关联关系直接影响着对音乐的感受,这是歌剧在剧场中的魅力所在(图2-44)。

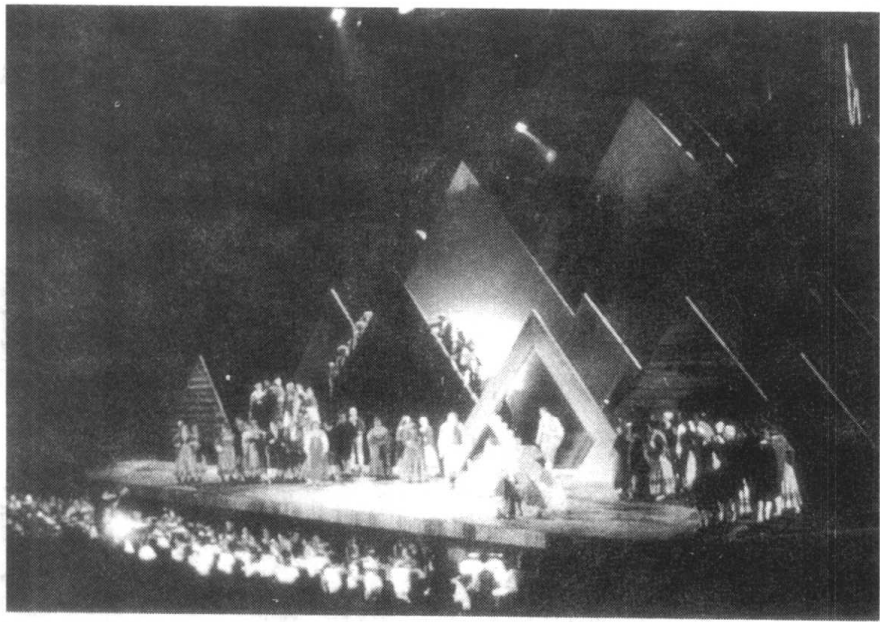


图 2-44

(五) 视觉的隐喻

空间设计受符号学的影响,在空间的构造上,往往将视为符号的元素加以分解后以新的“语法”再予以组合,以产生新的空间与造形的意义和美感。或运用转形、移位的方法,以转喻达成新的空间结构,从而达到新的空间美感。在当代舞台设计中,追求视觉隐喻是一种较为普遍的倾向。视觉隐喻使舞台美术家可以传达戏剧中最隐秘的本质,使舞台设计产生深层的境界和特有的诗意效果(图2-45)。

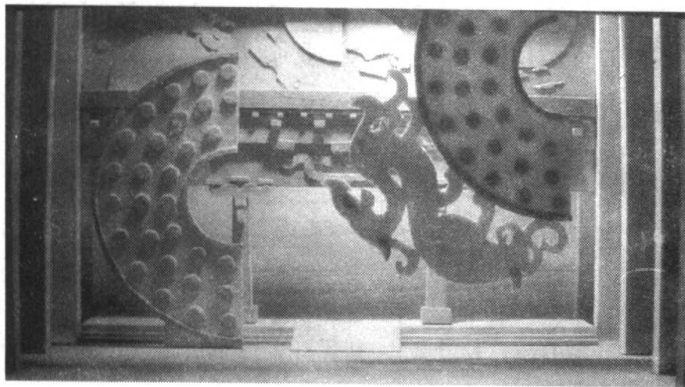


图 2-45

舞台设计隐喻是通过概括或抽象地选择视觉的符号,以暗示或象征的方式捕捉演出的本质和戏剧的意义,从而把演出的内在精神、意图、情绪、含义以至主题传达给观众。视觉符号可能是有意味的形式、是哲理的物化、是想象的表达。符号的意义是在整个戏剧形象的网络关系中唤起观众的想象、联想和推理的活动,使符号超越自身的感情外壳而成为情绪的体现。因此,视觉隐喻的内涵不限于形象本身,关键在于形象与戏剧的情境、动作、语言的联系。隐喻形象与整个戏剧形象的联系对观众的联想与解读提供指导性的线索,它不能仅仅作为孤立的背景,而应是与舞台空间中的其他功能结合在一起,使整个空间、形象、活动、材料和光一起结构成为传达某种信息的符号(图2-46)。

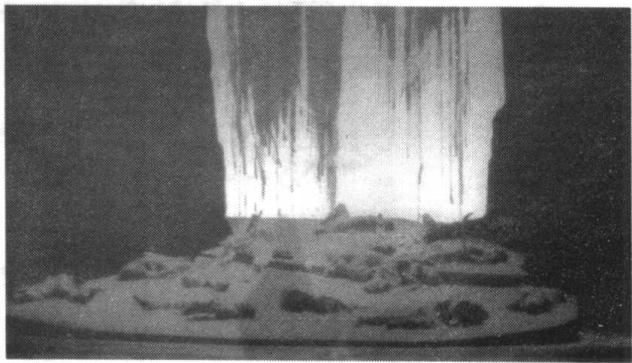


图 2-46

(六) 主题发展

在空间设计里,通常以空间的视觉艺术美的主体形象形成空间形式的主题特征。戏剧、电视主题演出更是强调舞台空间的主题形式的表达,当然也包括公共娱乐空间中主题环境的表现。主题发展就是从设计条件、设计目的和演出的内涵中,找出设计的视觉主题形式,并依空间所要阐释的戏剧内容与空间本身的情趣,将舞台空间转化成视觉符号与空间元素,进而结构成整体的舞台主题空间(图2-47)。舞台空间中有墙、柱、门、窗,以及所围成的内部活动空间,有直立具象形态的布景因素,也有由直立的布景因素所围隔成的虚空。在舞台空间中,具体形象的合理运用,不仅可直接作用于环境,也形成直接的主题与心理表达。舞台空间的设计经常有效地直接以符号化的造型来达到特有

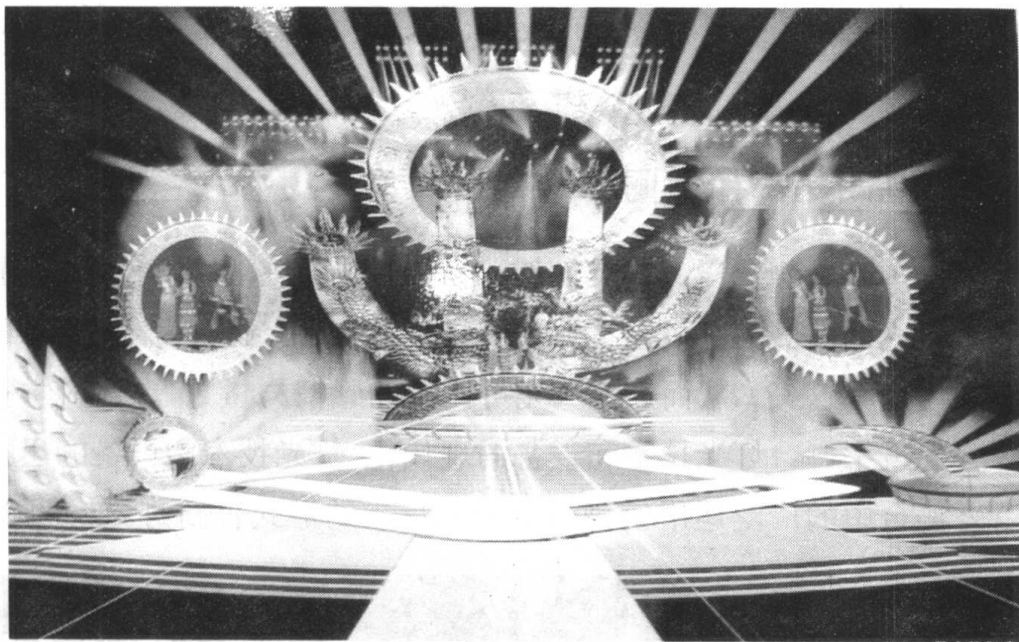


图 2-47

的心理与形象的视觉效果，因为演出的空间总是有着必不可少的主题（图 2-48，图 2-49）。

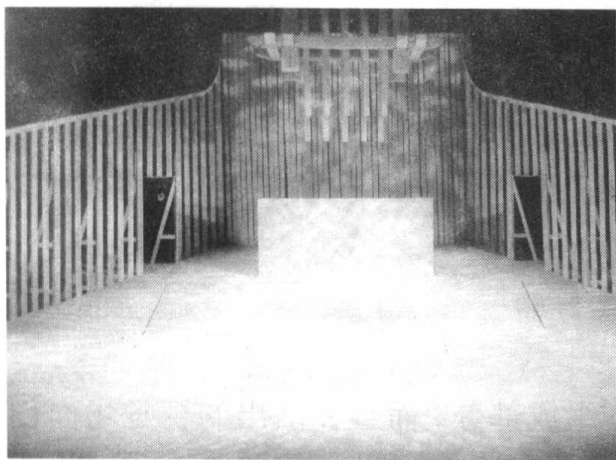


图 2-48

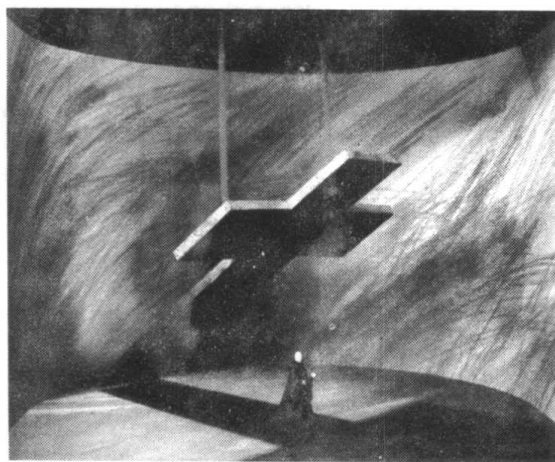


图 2-49

目前，符号学在舞台空间设计领域中，最常被人所应用的是符号学中的语意学等方面，主要用来作设计作品的分析与设计表达方法，使事

件的发展、演员表演、观众的反映与舞台空间的形态形成一个整合在一起的整体视觉符号。

四、舞台空间中的光

光是舞台空间的第四维,“光在舞台上是最重要的造型手段”。舞台灯光的发展完全证实了阿庇亚的论断。阿庇亚认为,光使画面获得新的力量和含义,从而产生“无可比拟的感情力量”。现代科学技术的发展促进了舞台灯光技术和设备的现代化,灯光技术和设备的迅猛发展和在舞台中的广泛运用使舞台空间中灯光的形式日新月异(图2-50)。



图 2-50

灯光不仅是戏剧演出的基本组成部分,而且在演出的视觉场面创造中发挥着愈来愈重要的作用。今天的舞台设计者几乎很少不过问或参与灯光设计,设计时,往往连同布景一起考虑,灯光与布景已成为不可分割的整体创造。在舞台中,往往通过主光源、环境光、轮廓逆光进行外部形象与空间的塑造。在空间环境的表现中,灯光对时

间、季节环境能够进行快速直接的表现。灯光通过亮度关系、色彩关系、时空关系、观演关系、形式关系,把握演出情节所需的舞台气氛,进行回忆、希望、幻想等心理描写,从而形成舞台空间美的构成(图2-51)。



图2-51

(一) 灯光在舞台空间中的功能



图2-52

灯光在舞台中的作用和功能是复杂的。舞台灯光强调的是有选择的可见性,它利用光线控制着观众视觉注意力运动轨迹,从整个舞台画面到某个演员的脸部或道具,在舞台灯光的控制下,观众实际上看到的画面像电影一样有全景、中景、前景和特写(图2-52)。

舞台灯光可以突出演员的存在,把演员从他的背景和其他演员中分离出来,强调演员的手势、姿态、动作、活动,并且赋予它们以美的造型。这一点在舞蹈表演和舞剧中尤为突出。

灯光也以巨大的生动性揭示舞台布景的形态,如它的形状、体积、轮廓、大小、比例、质地、色彩等。在当代戏剧舞台上,灯光赋予由非传统材料构造的建筑性和雕塑性装置以极大的可塑性,一个永久性装置常常完全依赖于光的变化来改变它的面貌(图2-53)。

对镜框舞台演出来说,光成为舞台画面各种视觉因素的统一力量。它是构图的重要因素,它可以在景物与景物、景物与人物、人物与人物之间形成联系与分割;可以使舞台画面的各个部分处于主与次、虚与

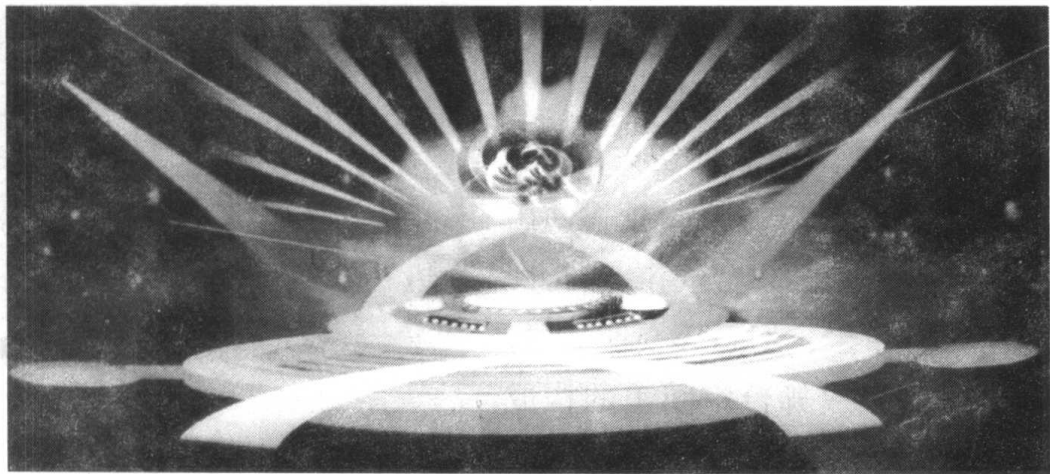


图 2-53

实、对比或调和等各种造型关系中,使各种视觉因素形成统一的构图,并给予视觉的连贯性(图2-54)。

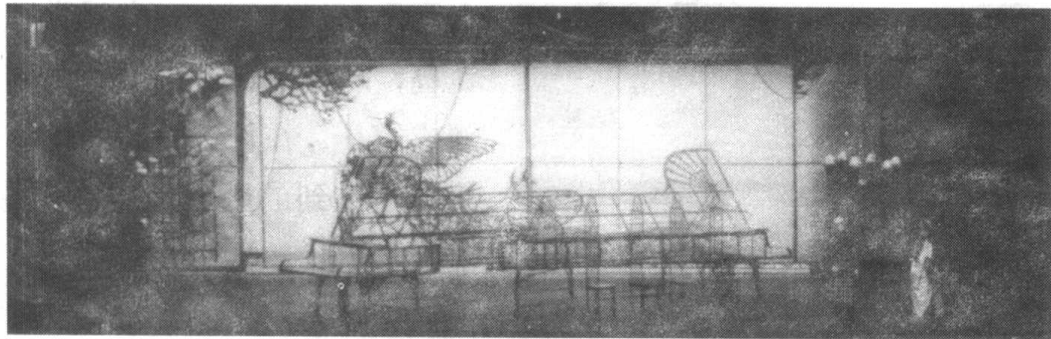


图 2-54

舞台灯光还可以创造空间,可以使空间变大或变小、变深或变浅,具有明确界线或朦胧微妙。利用灯光可以使舞台上的一部分从黑暗中显现出来,可以分割空间,可以创造不用三面墙围蔽的空间。光是舞台的第四维。舞台灯光的流动性使舞台布景成为四维雕塑,由此,时间、节奏、活动、变化成为舞台设计的基本因素(图2-55)。

舞台设计者还可以利用机械的手段创造活动布景或活动舞台。但是就灵活性和不断变化的能力来说,机械手段是无法与光相比拟的。灯光可以创造瞬息变化的空间。现在,灯光经常作为戏剧动作的对位和节奏

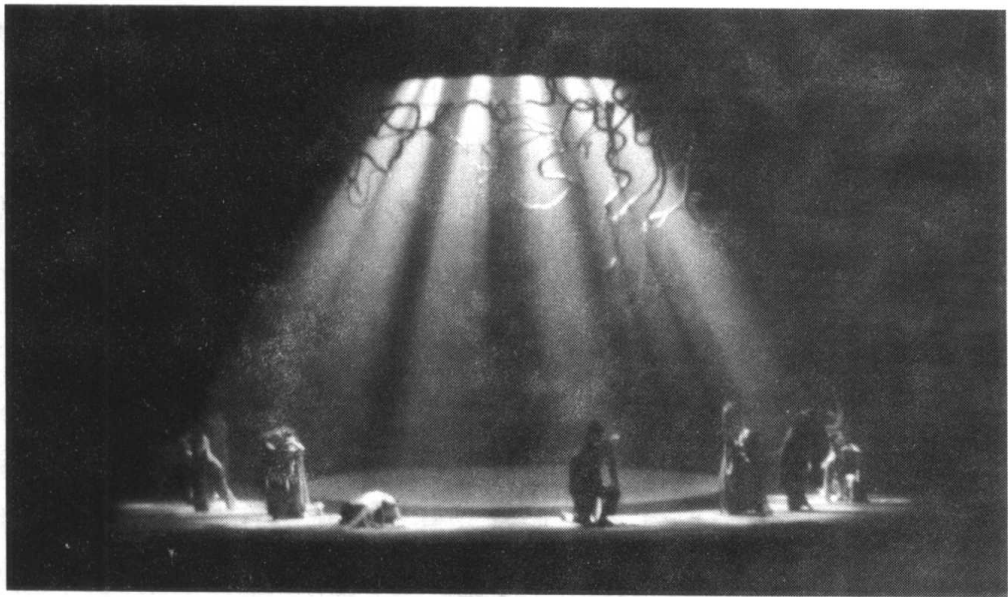


图 2-55

的因素而与戏剧行动的展开取得一致。光对情绪的象征价值更不能低估，灯光可以创造一种真实的气氛，也可以作为诗的情绪刺激物，以戏剧动作那样微妙的心理变化给舞台空间染上情绪色彩，明暗、色彩、节奏和舞台动作相结合实现特有的舞台空间艺术的表现效果。当然，灯光可以创造环境、表现时间流逝、气象的变化、昼夜的交替，也可以再现雷电风云、日月星辰等自然现象，甚至可以代替由传统布景所创造的卧室、街道这样的物质环境（图 2-56，图 2-57）。



图 2-56

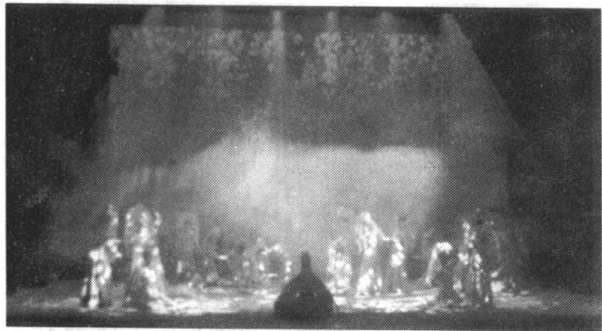


图 2-57

现代舞台灯光新发展最突出的标志是投影应用。斯沃博达宣称：“利用灯光和投影代替颜料画的布景，这就是未来！”由于伸出式舞台、中心式舞台和各种实验性的剧场形式的迅速发展，传统形式的布景受到很大的限制，人们期望舞台灯光和投影在视觉效果创造上发挥更大的作用。同时，现代电影和电视的迅速发展对戏剧演出产生了强烈的冲击，从而出现了结合电影和电视多种手段的舞台实验。

舞台投影是由光构成的形象，它包括阴影、投影、电影、电视、激光等。投影的发展不仅使舞台灯光日新月异，而且使整个舞台设计出现新的空间。投影自然不可能完全替代传统的布景，但是投影给予舞台设计以新形式、新视觉、新的可能。投影在舞台多维空间的创造中显示出其时空综合的新的可能性，使舞台空间完全摆脱传统演出模式的束缚，以不断变化、不断流动的状态伴随戏剧艺术行动的变化。

投影完全突破了传统布景的观念，投影形象不仅反映自然和实物世界，而且可以表现人物、行动和事件。例如投影形象一瞬间由公园化入街道，投影的人物形象可以作为现场人物的回忆、幻想、自由联想从而表现人的潜在意识流。它可以表现现场人物的过去，也可以预示他的未来，从而创造新的时间概念；它可以作为对现场人物行为的评论，或者从更广阔的历史范围内揭示人物行为的意；甚至它可以作为平行于现场事件发展的第二动作线与现场事件交织在一起（图2-58，图2-59）。

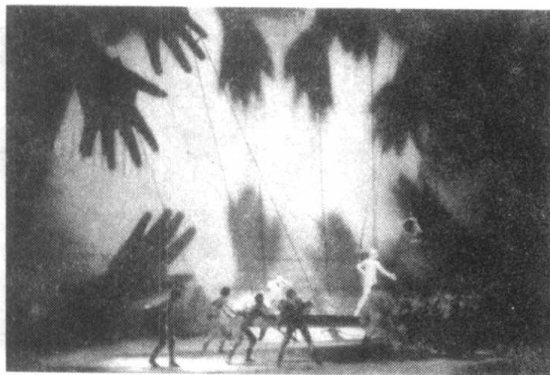


图 2-58

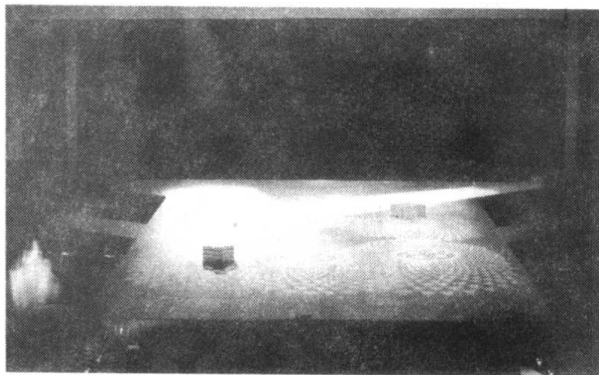


图 2-59

投影技术主要有以下几种方式：

(1) 把角色放大和处于透视变形中的电视影像投在这一角色或其他角色的周围 (图 2-60)。

(2) 投射影像在几乎看不见多层纱幕上, 使投影形象似乎悬浮在空间中 (图 2-61)。

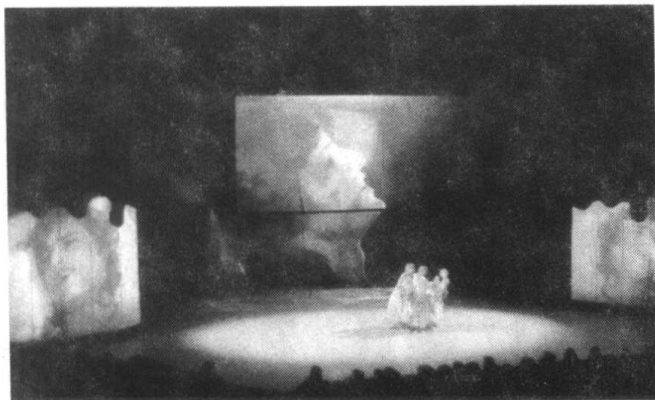


图 2-60

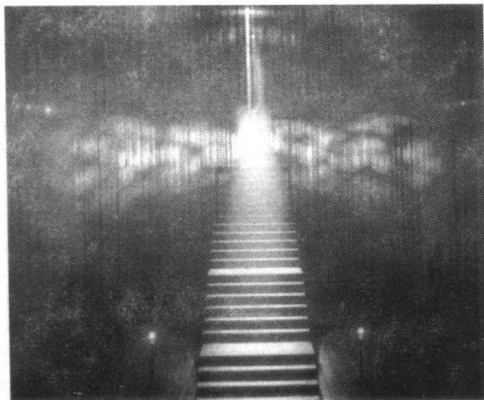


图 2-61

(3) 投影在带有绘画形象半透明的多层屏幕上, 这样在观众看来, 一部分形象是永久性的, 而另一部分是变动的 (图 2-62)。

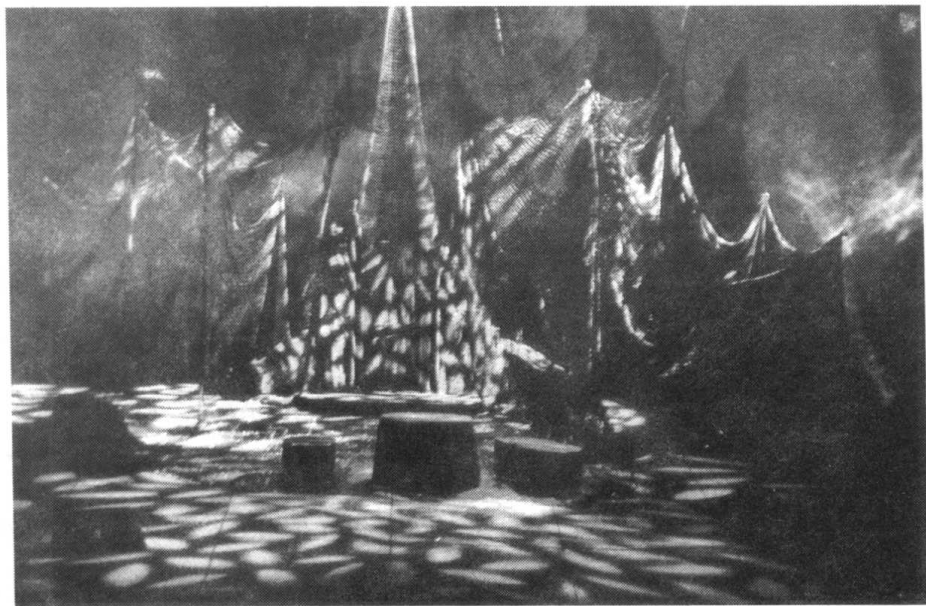


图 2-62

(4) 用激光投射影像。激光投射的形象在任何一点上都是清晰的,而且从不同角度看去都是不同的,从而创造充满无限变化的空间形象。激光是投影的最新技术,激光图案可以在屏幕上旋转、变形、发光、变色、变换与消失。激光器通过各种构形装置,产生奇妙的三维激光图样。这种效果促使戏剧家进行音乐与画面的对应实验(图2-63,图2-64)。

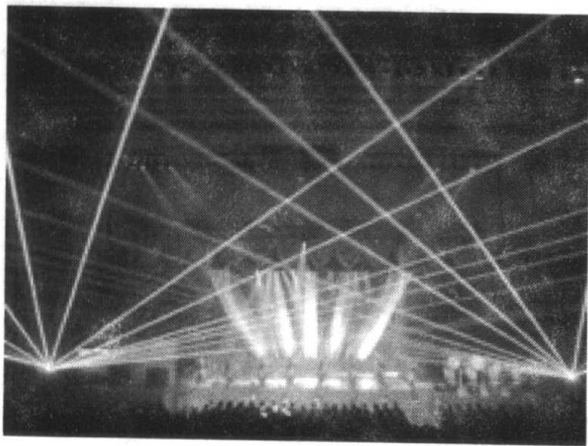


图 2-63

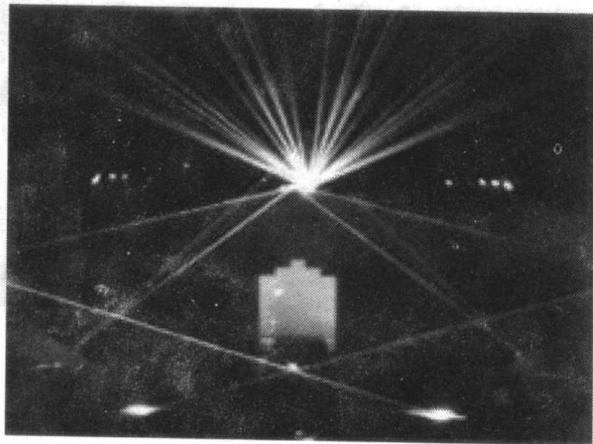


图 2-64

(二) 光的戏剧——斯沃博达

谈到光在舞台中的应用,我们无法不提到捷克舞台设计家约瑟夫·斯沃博达。在他的舞台设计中,视觉与空间的运动不只是舞台装置的特性,更重要的是戏剧的本质。他说:“戏剧意味着活动和运动,它是活的东西。”斯沃博达的舞台设计力图创造四维空间——时间与空间的综合体。在他的活动建筑与活动舞台中,活动性成为组织舞台空间生气勃勃的力量。在观众面前,一系列活动单元当场进行分解与组合,创造持续变化的活动场面。而且活动不仅以一定的节奏伴随舞台动作的展开,而且在观众的感受中,活动像音乐的流动一样起作用。上一场结构变化的结果形成下一场的空间结构。空间随着动作的发展,角色心理的变化而不断地改变自己的结构。对此,斯沃博达称之为“心理造型

空间”(图 2-65, 图 2-66)。

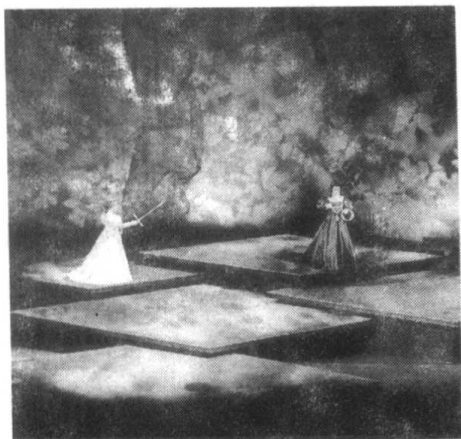


图 2-65

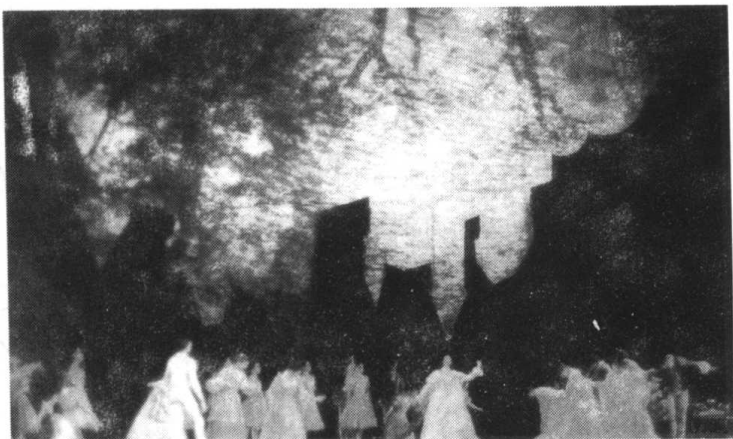


图 2-66

斯沃博达在舞台上多样的风格和表现形式给人留下极其深刻的印象。他的舞台设计是技术、诗、戏剧三者高度的融合。换言之,他善于运用光、活动、建筑等一系列充分体现现代科技成就的技术和表现手段,力图在舞台上创造能敏感地传达剧作的意义和情绪的诗和隐喻,在时间、空间、动作的综合中完成戏剧的视觉形象的创造(图 2-67)。

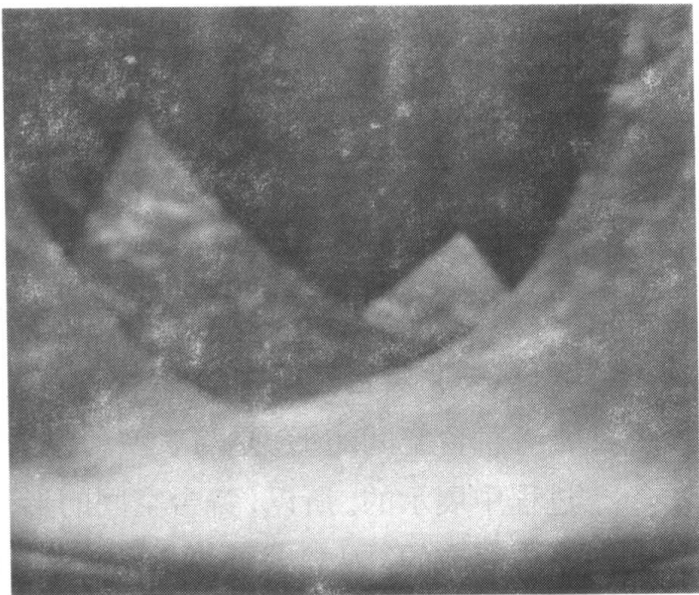


图 2-67

活动和光是斯沃博达舞台设计中最为强有力的因素。在舞台灯光和投影的领域,他达到了他的前辈所无法想象的成功。“……我们可以用片断形象,形象的结合和所有的屏幕、剪接、运动和空间节奏将它们结合在一起。这意味着我们有了在戏剧动作过程中变化的戏剧空间。”在斯沃博达的舞台设计中,他经常运用光柱、光墙、光幕和镜面反射等一系列纯粹的舞台灯光创造“光的戏剧”。多屏幕、多投影的幻灯形式和的表演紧密结合,创造一种结合影片与戏剧、投影形象与三维舞台、现场的三维演员与二维投影形象完全融合的艺术。

第三节 舞台空间的审美构成

舞台的空间是在演出中进行流动、存在的美的空间。美的元素在立体的、变化的、有秩序的、有结构的多维空间中,演出按照一定的形式特征进行组合与运动,被观众感知,唤起观众的情感,过程是有目的、有次序的舞台美的空间。

一、舞台空间中视觉的元素

(一) 舞台空间中的形

舞台空间的形,是与表演动作紧密结合在一起的,是在演员的表演过程中展示的。所以,舞台空间的形是在演出空间和演员的适合比例关系中存在的。从构成要素上,它主要包括点、线、面、体、空间、质地、运动等(图2-68)。

舞台空间中的点,是相对大小的概念,小到天幕上的一颗星星,也可以是相对小的面进行系列的组合,形成点状的造型关系(图2-69)。

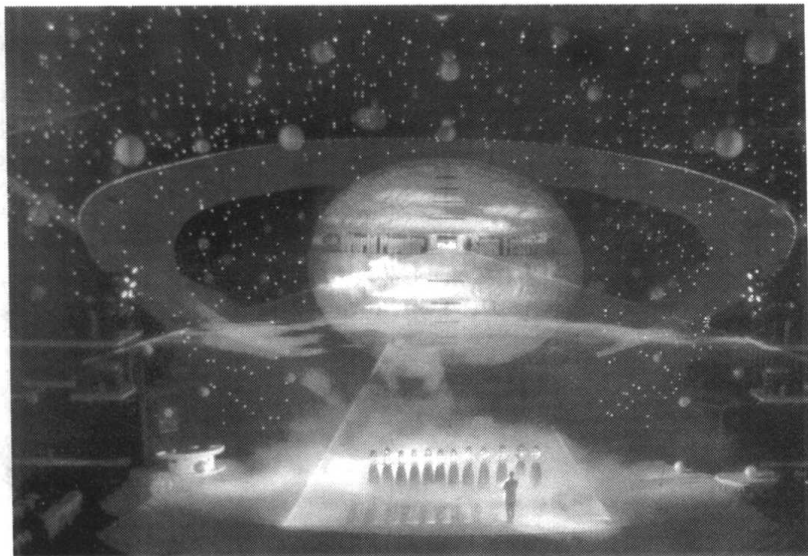


图 2-68

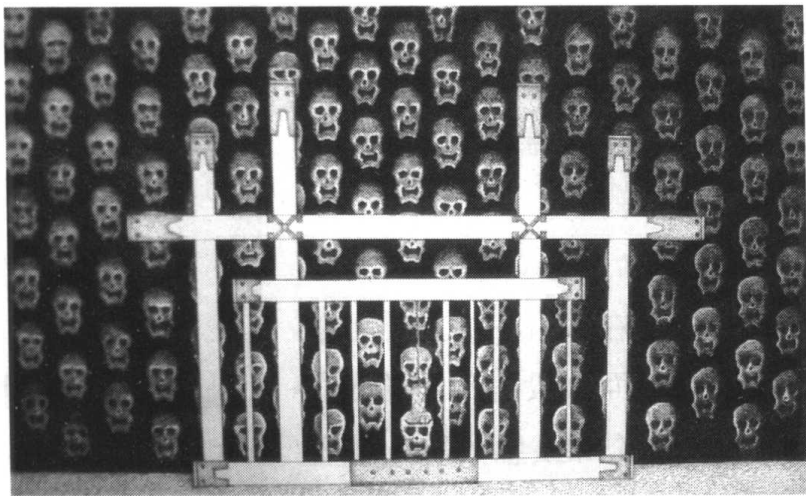


图 2-69

舞台中的线，意味着有长度和方向。从一根细线到一根立柱，它可以是线状造型的体现，也可以是轮廓的特征，还可以是光束的投射等。线在舞台空间中既可分割空间，又使被分割的空间彼此渗透，这也是线在舞台空间造型中的特殊功能（图 2-70）。

面是线的展开或围合，在舞台空间中，面可以是垂直的、水平的、

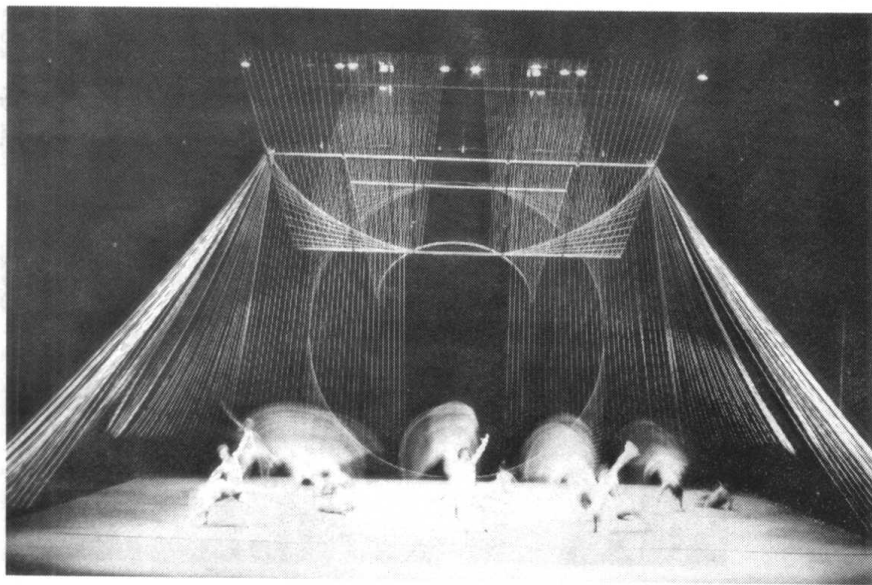


图 2-70

倾斜的和曲面的。结合不同的色彩、形状和肌理，和多种形式的组合分解，就形成了面在舞台中不同的表现特质（图 2-71）。

体，在舞台中是立体的，有三维关系的造型。在舞台中的立体可以展示不同的侧面，投射不同的光线产生不同的形态和质感（图 2-72）。

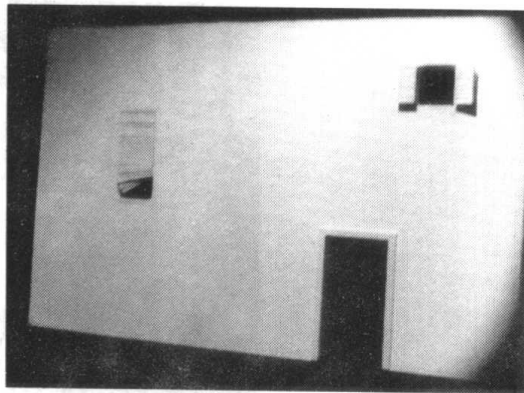


图 2-71

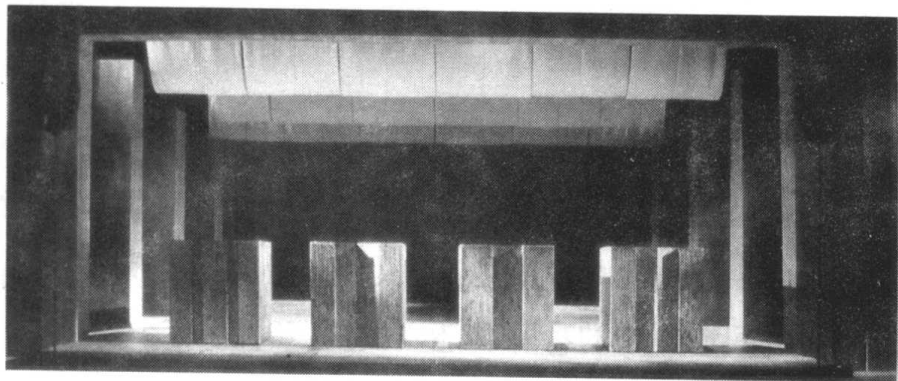


图 2-72

在舞台审美的空间中,点、线、面、体各有其特有的表现特质,在演出的空间和运动中体现着舞台空间的性格与表情。当代的演出是时空连续的统一体,舞台空间中形的作用不仅是三维空间的创造,更重要的是舞台空间随着戏剧事件而发展,随着人物的运动和情绪的流动而变化。作为视觉艺术的舞台空间,我们必须研究造型形态构成在舞台空间创造中的应用,这对设计师进行视觉表达非常重要(图2-73,图2-74)。

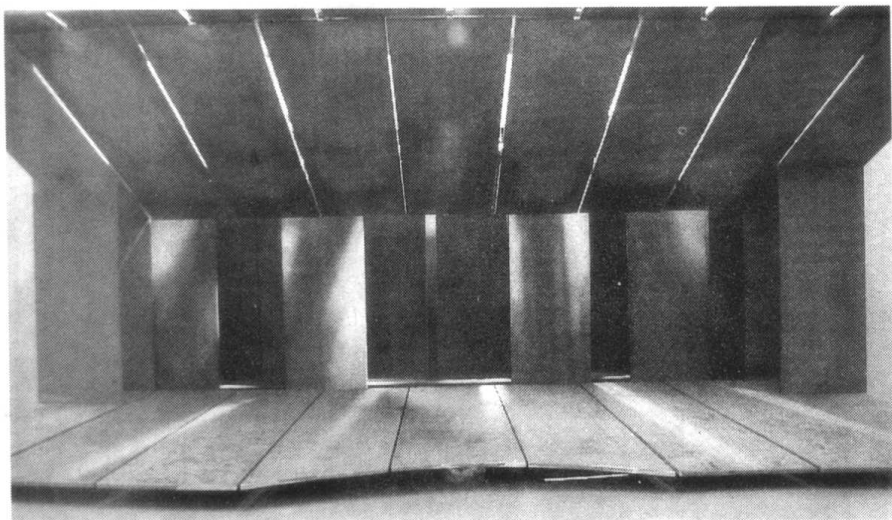


图 2-73

(二) 舞台中的色与光

舞台的色彩涉及布景、灯光、服装、化妆、道具等舞台美术的多个方面。舞台设计中,色彩更多是受造型艺术色彩经验和成果的影响与启发(图2-75)。如:舞

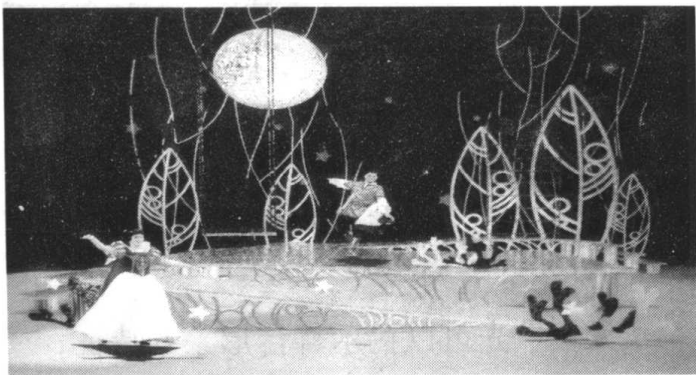


图 2-74

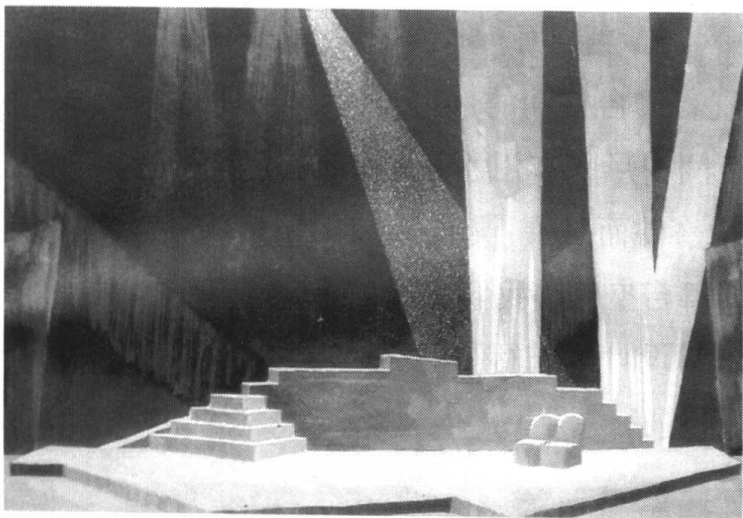


图 2-75

台的装饰布景、投影布景等，深受绘画、建筑、摄影等艺术创造的影响。舞台设计的色彩既要合理应用造型艺术的色彩语言的宝贵—经验与成果，又要研究舞台的空间与时间的特性对色彩处理特殊要求（图 2-76）。

当代舞台是科学的舞台，同样，色彩也是科学的产物。

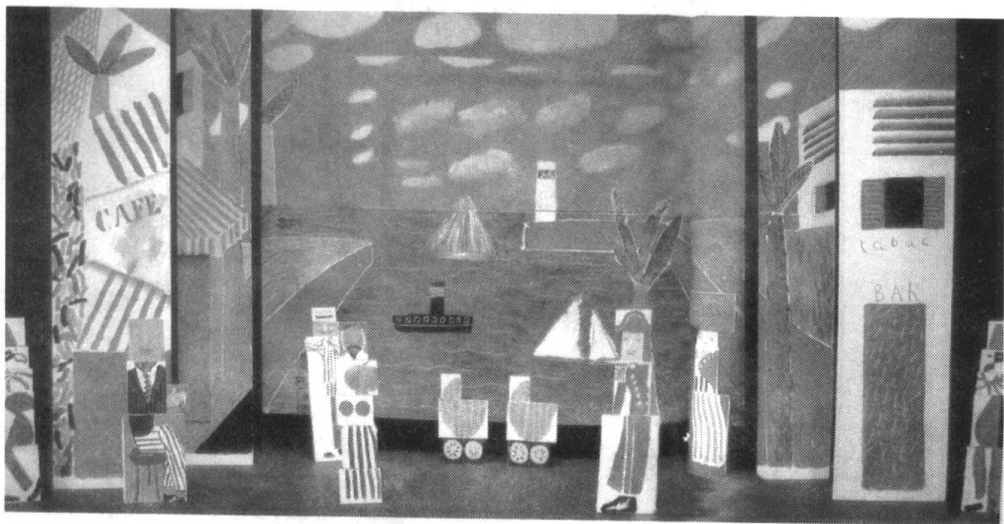


图 2-76

色彩的科学性表现在物理和心理两个方面：色光和物色的物理性能是舞台色彩处理的基础，色彩的心理性能也是处理舞台色彩的重要因素（图 2-77）。

光可以揭示舞台形象的特征，“是帮助我们知觉空间的最重要的标志物”。没有光的存在，戏剧与影视的美将无从谈起。有了光，舞台中



图 2-77

才能有美的、具体的、可感的形象，才能给人以视觉的基本感受。光不仅仅停留在视觉的基本感受方面，它还具有调动观众的情绪、启迪人的思想、使人们在精神上得到很大愉悦与满足的功能。光可以创造舞台的空间，营造出各种各样的气氛以及变化引导观众进入情节，使画面形象与观众的观赏心理相协调。有了光，

色彩不再凝固在布景、道具和服装上，光与色浑然一体地弥漫于舞台空间之中。它不仅可以改变布景、道具和服装的固有色彩，也可以摆脱对这些物体的依附，成为“弥漫于空间中的运动的色彩”（图 2-78，图 2-79）。

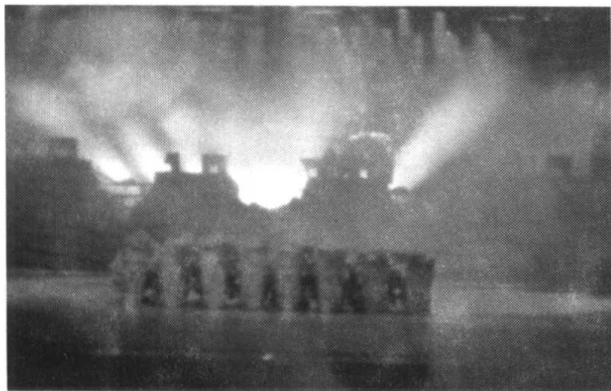


图 2-78



图 2-79

舞台形、色、光的处理具有自身的特色：首先是其综合性，舞台空间中的形、色、光必须是对布景、服装、灯光、化妆、道具等各因素的总体构思。其次是舞台空间的形是时间运动中的变化的形，舞台是靠光来体现

色彩的,色光给舞台艺术带来了奇妙的变化。因此,舞台设计师必须对形、色、光之间的结合变化规律进行研究和掌握。再有就是演出艺术的空间性和时间性的特点,使舞台空间的形、色、光紧随着演出的过程而流动变化,形、色、光的流动变化决定着戏剧演出运动的实现(图2-80)。



图2-80

(三) 视觉美的舞台空间结构

1. 通过统一的形式元素强化视觉效果

舞台空间是由诸多形式要素组织而成的有结构的统一体。正如绘画讲究构图一样,舞台的空间形态也是按照形式规律组织成一个整体的视觉与活动空间。统一的手段很多,我们从对称、平衡、节奏、几何形的统一和视觉中心几个方面分析舞台统一视觉效果的基本结构特征。

(1) 对称。是达到统一的最直接、最简单的艺术手段,主要是依中轴线或支点出现的形式。对称往往给人以稳固、庄重之感。在舞台空间

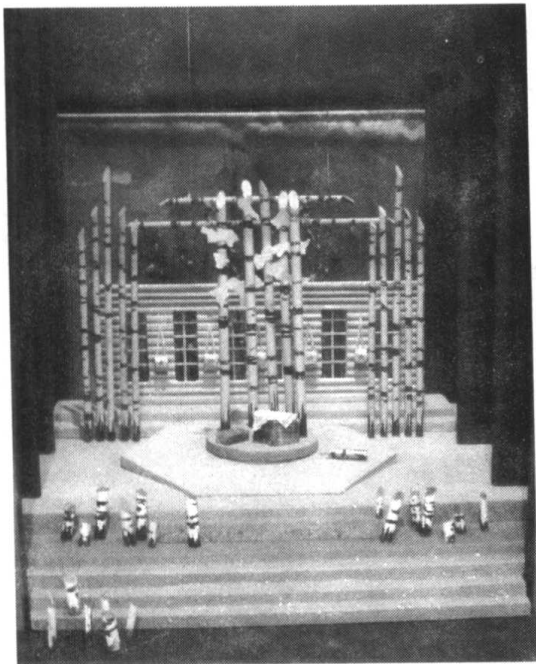


图 2-81

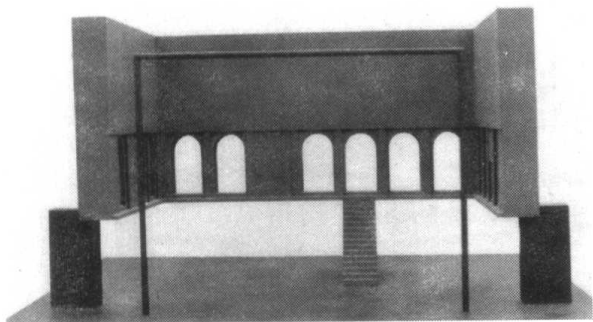


图 2-82

一种和谐的统一。在视觉艺术中的节奏是艺术诸多因素有系统的重复,是导致整体结构统一性的重要原则之一。“节奏连续性原则是生命有机体的基础,它给予生命以持久性”(图2-83)。重复的节奏——即同一元素在空间中的连续出现。在重复的节奏中要特别注意间隔,间隔和形态在节奏的

的组织形式上,左右两面成镜面反射状,是一种高度的统一形式,对称的中轴线的区域就成为舞台空间中最突出的区域(图2-81)。

我们可以在传统的装饰幕布、透视布景和建筑景物中领会对称在舞台空间中带给观众的强烈感受和独特气氛。

(2) 平衡。舞台空间结构的平衡主要是视觉的平衡。它不仅涉及形,还涉及重力的大小。不对称的平衡造成的运动感和轻松感,意味着空间的活力和自由。作为空间的整体结构,力的平衡是把握的关键(图2-82)。

(3) 节奏。在形态构成中节奏是条理与和谐的表现。相似元素结构而成的组合,具有节奏的动感,引导观众的视线进行有序的移动,满足视觉快感的需要,激发人的丰富想象力,是一种

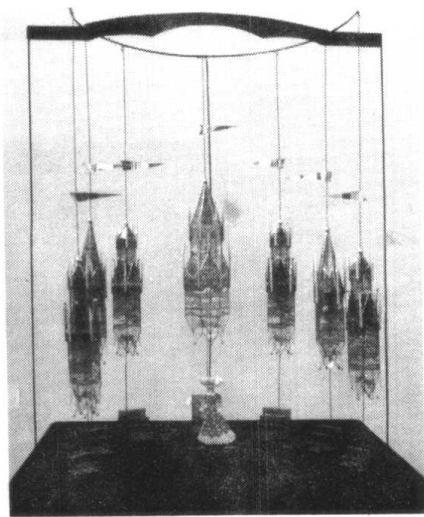


图 2-83

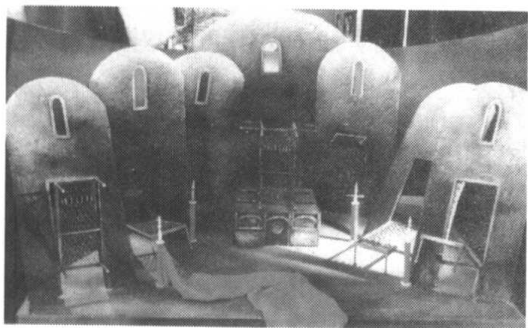


图 2-84

形成中起着重要作用(图2-84)。在舞台中,经常使用的台阶就是一种重要的重复节奏形式,给人以形式多样的节奏感(图2-85)。

交替的节奏——即两个部分交替地加以重复。交替给节奏带来多样性。这种多样性存在于形状、线条、方向、位置的变化中(图2-86)。

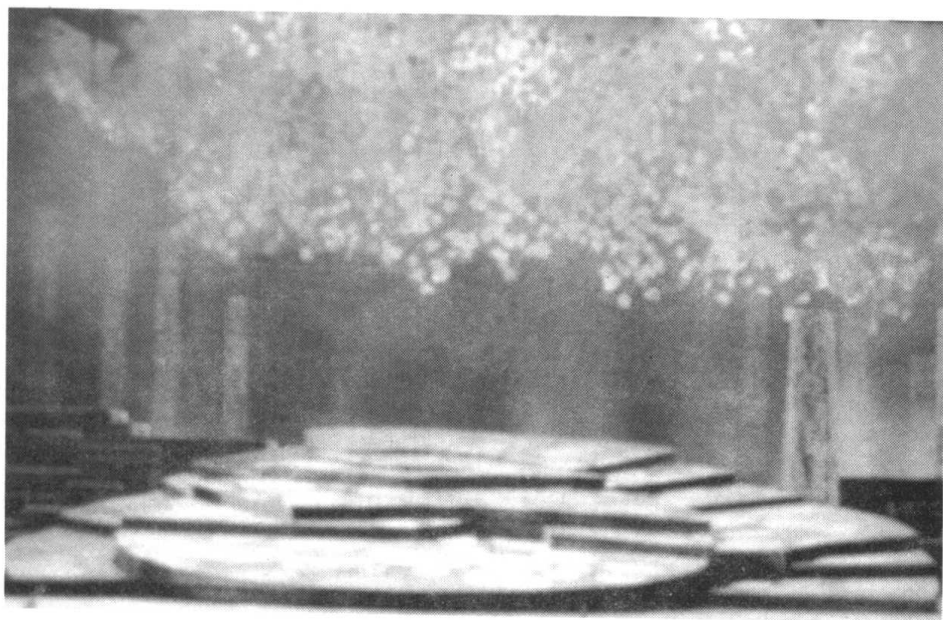


图 2-85

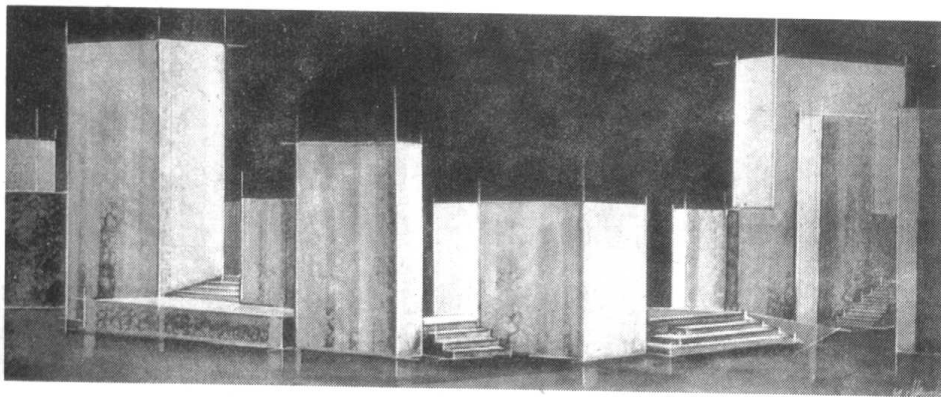


图 2-86

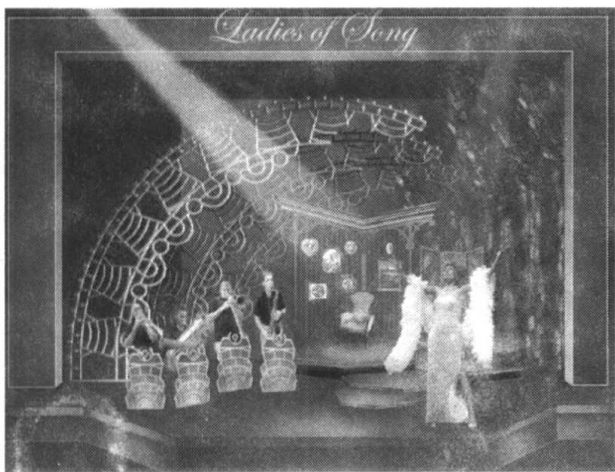


图 2-87

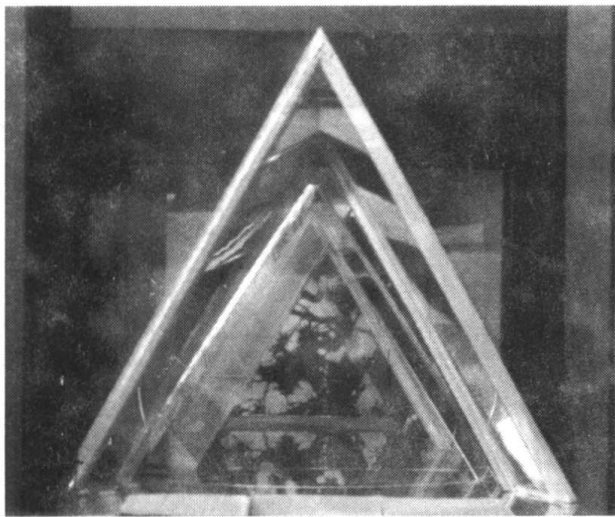


图 2-88

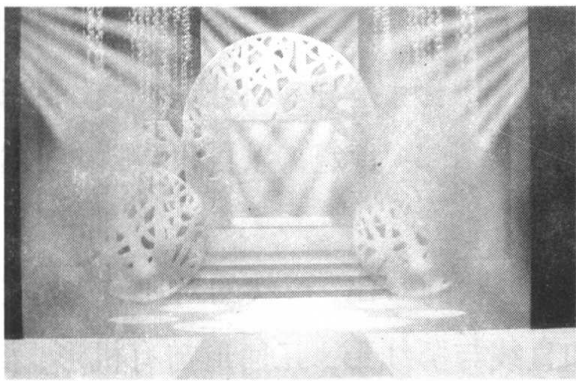


图 2-89

渐变的节奏——形态的形状、大小、方向等进行递增或递减变化，如同音乐中的渐强渐弱一样。这种变化富有动感，是渐变的节奏（图2-87）。

（4）几何形的统一。在舞台空间中运用几何形状的样式结构，使空间获得整体感和统一感。舞台的视觉样式的结构本身接近于简单的几何形状，或者舞台空间结构使观众比较容易地识别出几何形的特征，就会产生秩序感和统一感。在几何形的构成中，不同的形态形成不同的体势（图2-88）。如：尖顶朝上的三角形往往给人以崇高、稳定的感觉；尖顶朝下的三角形具有不稳定、悲观之感；水平朝向的三角形给人以运动和锐利的感觉；水平带状的构成显示着安定、和平；圆形象征着饱满、丰富等（图2-89，图2-90）。



图 2-90

(5) 视觉中心。视觉的中心是符合人的视觉审美要求的。在艺术作品中, 主次区分和重点的突出是艺术处理的重要原则之一。视觉中心对于舞台空间中其他成分来说占有明显的优势, 其他次要的部分起着服从、依托和丰富的作用, 这对于确定舞台空间视觉的重点和均衡有着重要意义。一个舞台设计可以通过视觉的中心达到舞台结构的统一性。阿恩海姆曾说: “中心性是一切视觉艺术构图中必不可少的结构特征。” 舞台空间的视觉中心还要考虑到演出艺术时间性的特性, 必须考虑时间的维度, 这是演出整体性的需要 (图 2-91, 图 2-92)。

2. 通过对比强调重点

多样性的根源在于事物之间的



图 2-91

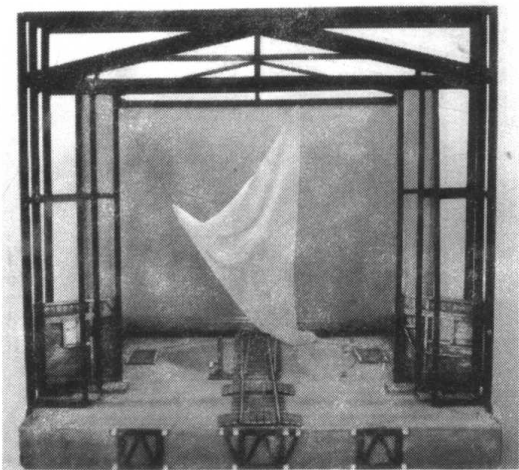


图 2-92

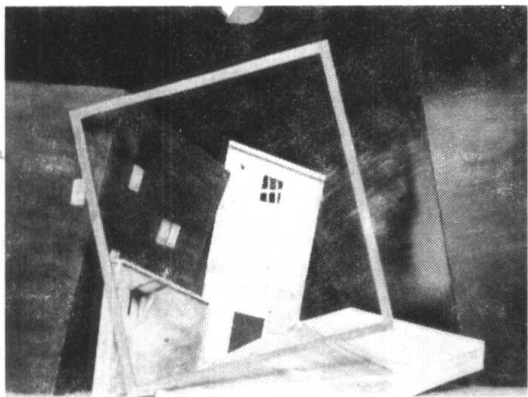


图 2-93

差异。在舞台视觉空间形态的构成中, 对比是有效地运用差异, 形成视觉上的张力, 给人以明朗、肯定、强烈和清晰的感觉 (图 2-93)。

(1) 形状的对比。形状的对比有多种方式, 如直线与弧线形、几何形与有机形、简单与繁复等对比手法。也可以采用形状大

小的对比、数量的对比（图 2-94）。

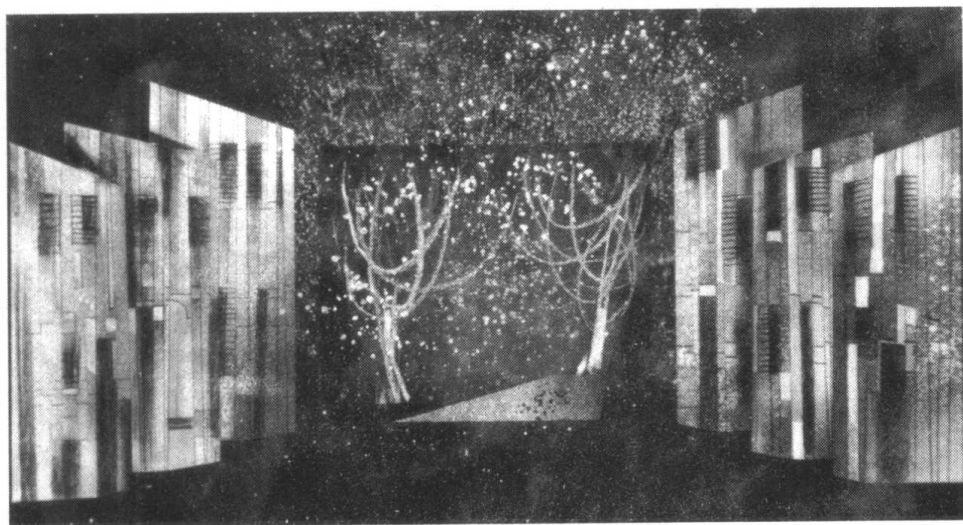


图 2-94

(2) 方向的对比。形的不同方向的组合，特别是相反或九十度直角的组合，会产生明显的对比感（图 2-95）。

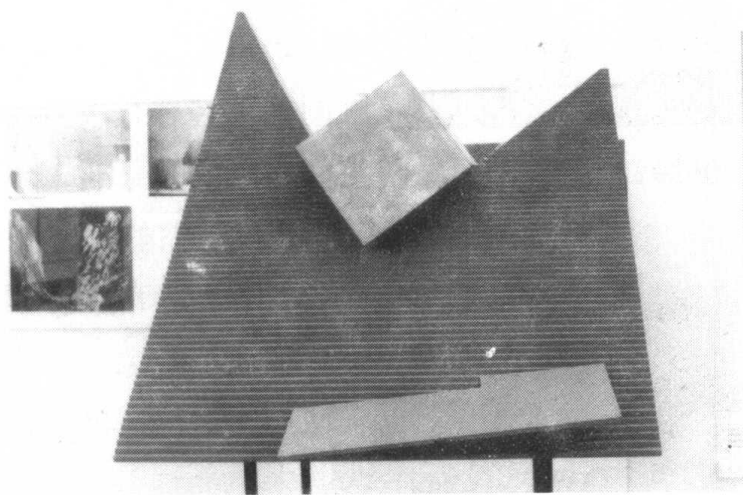


图 2-95

(3) 肌理色彩的对比。不同的材料表面纹理，如平滑与粗糙的对比。色彩明暗、冷暖、浓淡的对比（图 2-96）。



图 2-96

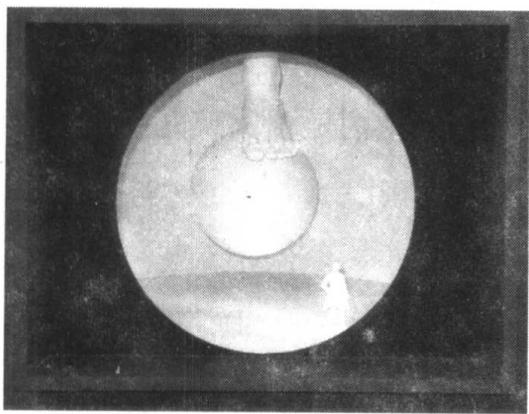


图 2-97

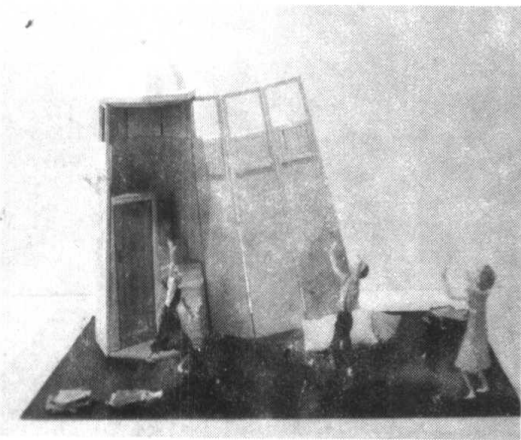


图 2-98

(4) 尺度关系。所谓尺度，是造型及其局部的大小同本身用途以及与周围环境特点相适应的程度。尺度在建筑中是指物与人的大小比较，在舞台空间的设计中则表现为布景与演员的大小比较。在舞台空间中，与人的活动或人身体的功能最紧密接触的构件往往被视为目测单位，成为舞台空间中尺度的标准。尺度主要有三中类型：超出正常习惯的大尺度——超人尺度，就是使造型显得尽可能地大；人们习惯的自然尺度——普通尺度；比人们习惯的小尺度——亲切尺度，是造型比实际的尺寸明显地小些。不同的舞台空间、演出形式和艺术风格，需要采用不同的尺度关系强化舞台效果（图 2-97，图 2-98）。

对比不仅是多样化的手段，也是统一

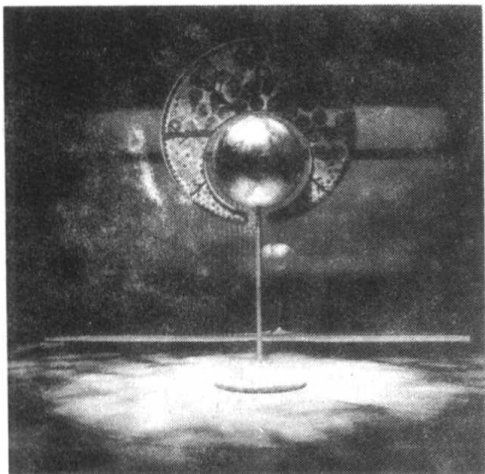


图 2-99

性的手段。没有多样性就不存在整体的统一性。对比不是目的,目的在于强调舞台空间形态的重点,区分主次,突出结构的变化,从而形成结构的趣味中心。所以,对比必须强调某些元素在空间中的突出作用,不能等量配置(图2-99)。

(四) 舞台空间的气氛

舞台的气氛是加强演出艺术感染力的重要手段,也是舞台空间的重要形式特点。在演出中,经常依据演出的主题和表演过程中情节的发展需要,运用舞台形式符号和空间形态等视觉要素,营造出某种生活气息和情感环境,以衬托和加强演出的综合效果与表现力(图2-100)。



图 2-100

演出艺术是综合的艺术,是演员、服装、化妆、布景、灯光、音响等各种艺术成分的综合,舞台的气氛要笼罩在演出的整体空间之中。舞

台设计的表现是围绕演出角色表演而创造的诗意空间，这就是舞台气氛。气氛是一种笼罩在人们周围的大气状态，“气氛就是时间和地点的空气”。在舞台空间中气氛是一种情感特质，如欢乐的气氛、紧张的气氛、神秘的气氛、恐怖的气氛、静寂的气氛等。气氛是由场所产生的，气氛产生于戏剧世界表现的统一性（图2-101）。

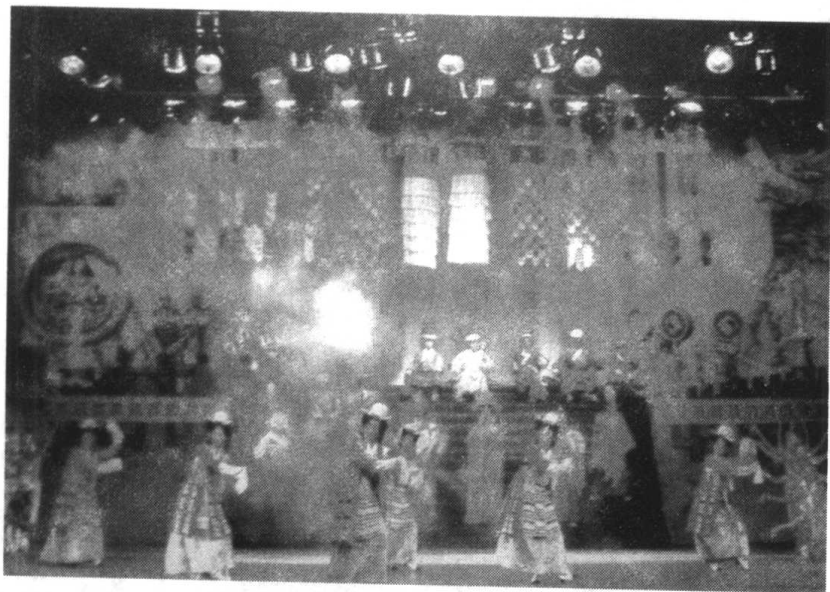


图2-101

舞台的设计在气氛的把握上往往是从精神情感的因素出发，通过舞台空间的构成、结构、形态、色彩、材质以及运动等，渲染舞台的气氛，预示演出发展的某种信息，强化表演者与观众在情绪上的沟通（图2-102）。

二、舞台空间的结构

舞台空间是立体的，是戏剧事件的叙述、演员动作的流动和布景转换变化的空间。我们从空间的区域划分和空间的流动路径两个方面来分析舞台空间的结构特征。

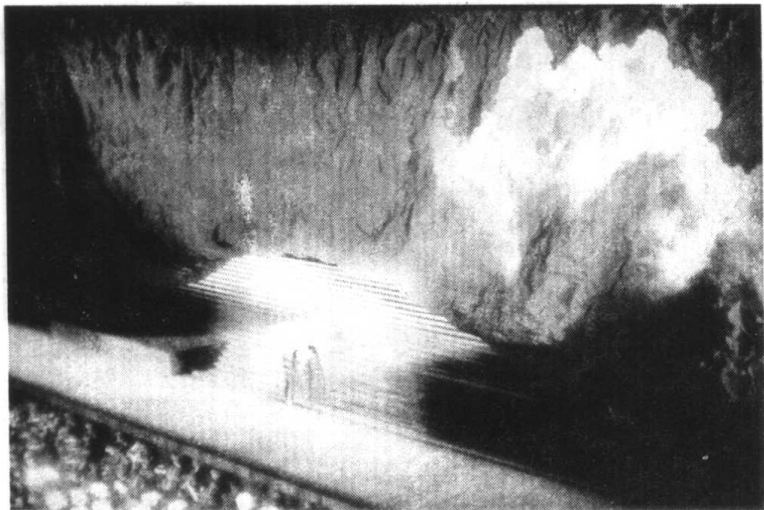


图 2-102

（一）舞台空间的区域

空间是讲究区域划分的，特别是舞台作为戏剧表演动作的空间需要，在舞台空间中划分为若干具有不同功能和形态的空间区域。在舞台空间中区域的划分反映了人们使用空间的概念，区域作为人们动作空间的结构要素，它反映了人们使用空间的结构特征。划分区域的依据是剧中人物的行为模式，划分区域的模式也就是事件的模式。由于剧场舞台形式的不同，表演区域与观众区域方位关系的变化，舞台基本区域的划分也存在着区别。如：镜框式舞台从观众视线的角度分为前、中、后、左、右区域。而中心式舞台的方位则发生了变化。不在具有前后、左右的关系，而是中心和边缘的区域关系（图 2-103，图 2-104）。

1. 区域的划分

舞台空间与其他建筑空间不同的是它必须全部处于观众的视野内，观众要能看到演出动作从一个区域流向另一个区域。常见的区域划分手段有：

（1）利用垂直面划分区域，通过在垂直面上透空形成区域间的开放形态。有时是活动式景片来分割空间，可以随时开闭空间的区域。有时

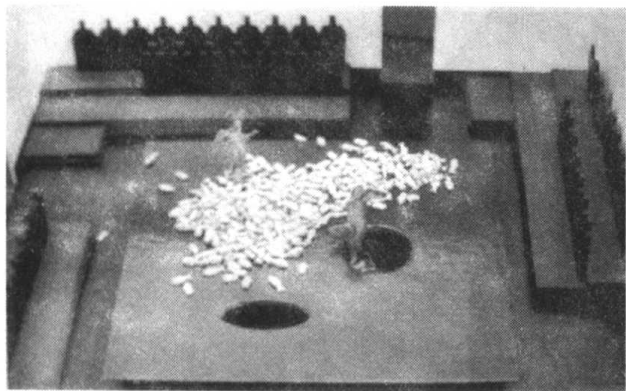


图 2-103

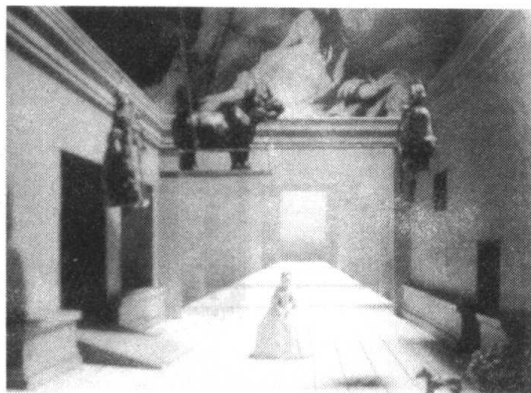


图 2-104

是利用纱幕、绳幕、有机玻璃板等透明、半透明或透空的材料分割空间。它们可使两个区域之间隔中有透明性（图 2-105，图 2-106）。

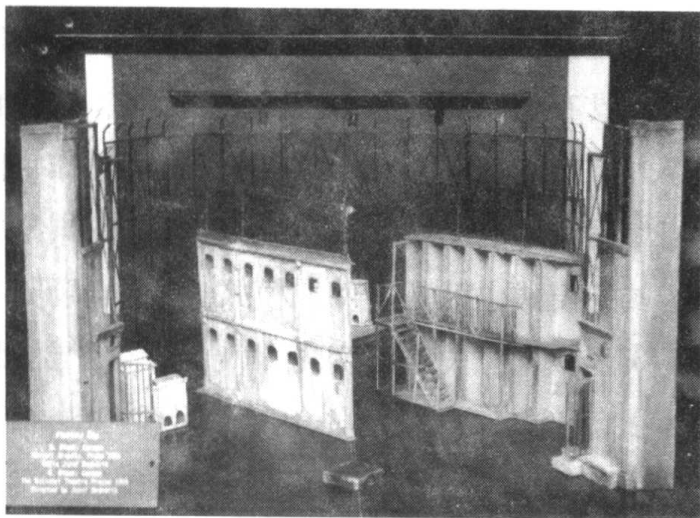


图 2-105

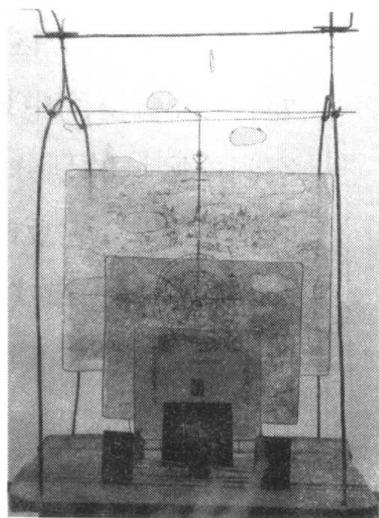


图 2-106

(2) 升高的平台可以形成一个区域。利用平台、台阶、斜坡使水平的舞台面分裂为不同高差的区域，创造多层面的舞台空间，这是构成动作空间最有表现力的手段之一（图 2-107）。

(3) 通过在顶面吊装的方式进行空间的限定，顶面虽然不影响舞台动作的流动，却会形成表演空间的重要参照（图 2-108）。

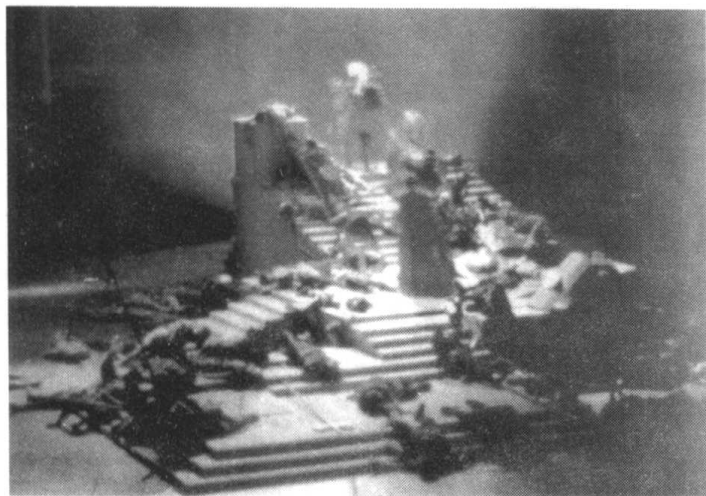


图 2-107

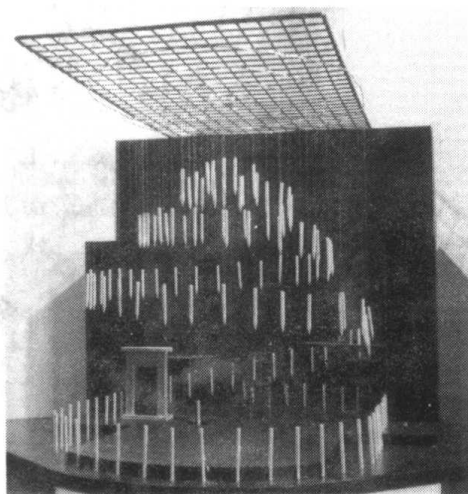


图 2-108

(4) 以垂直形态的建筑柱子为参照形成边界模糊的区域,有时利用家具和道具进行空间的分割(图 2-109)。

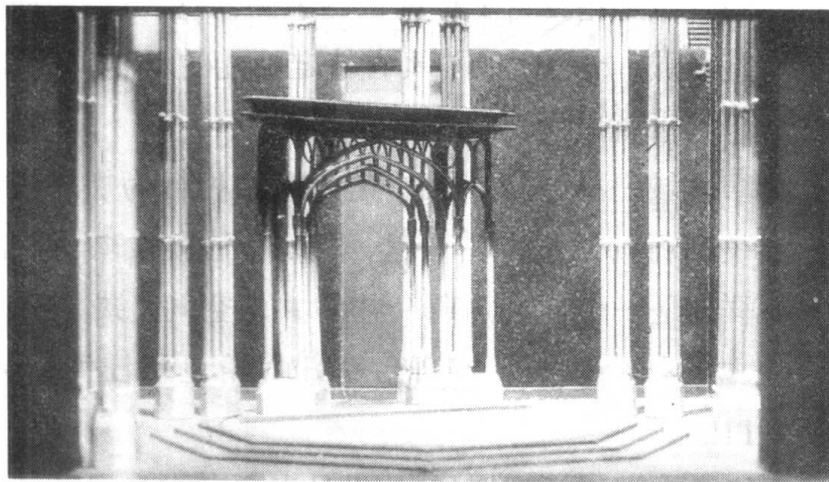


图 2-109

(5) 利用骨架式或脚手架式装置作为结构体来分割空间,它们的透空性使区域之间可保持相互渗透(图 2-110)。

(6) 利用灯光和投影的光幕、光屏、光墙、光柱等进行空间的营造和区域的分割,是可以随时出现、随时消失的灵活区域(图 2-111)。

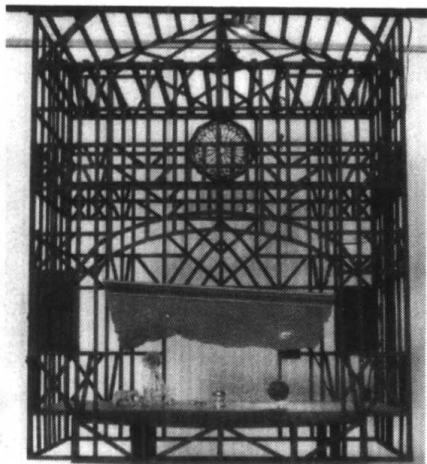


图 2-110

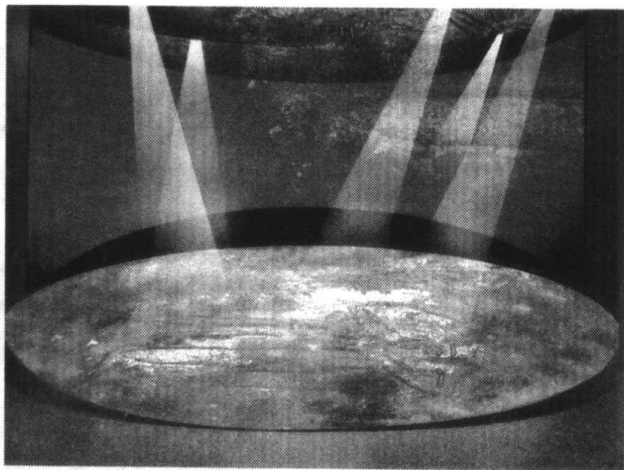


图 2-111

2. 区域的专用与共享

演出舞台的区域在使用功能上可进一步区别为专用的与共享的区域。

专用区域是指舞台上根据戏剧事件、演员角色和动作需要而划分出来的特定区域，比较明显地具有特定功能的标志。例如：在平台上设一被告席，平台就成为法庭专用的区域。

共享区域是指没有对某个角色或某种行为加以限定的区域。任何角色或任何行为都可以占用这一区域。这就像城市中的广场，家里的客厅一样，是一个促动角色交往的共享空间。共享空间的极致是中国传统戏曲的舞台。一个空舞台对任何角色和任何行为都不施加限制（图 2-112）。

在舞台空间区域的划分中，设计者要考虑专用区域与共享区域之间的平衡问题。

3. 支点

支点是动作空间的中心，是动作的支撑和焦点。它既是目标，又是中心。它作为具有体量的目标吸引演员走向它完成某个动作，同时它又作为出发点和据点，使演员从这一个支点走向另一个支点或区域。

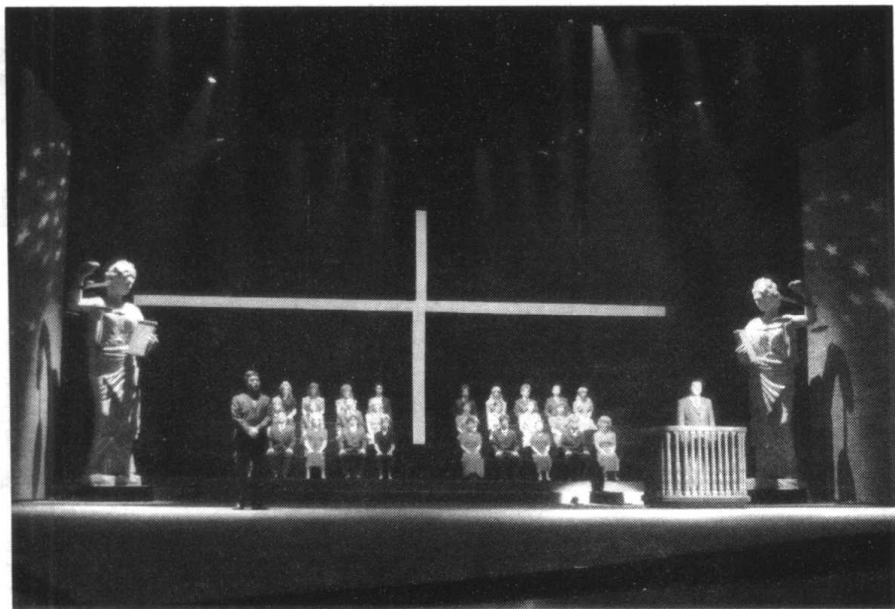


图 2-112

动作与支点是不可分的,支点是舞台空间中直接支持演员动作的部分,是演员的动作在体外的延伸。阿庇亚早就指出:“形体动作的美依靠台面与在台面上的物体所提供的支点的多样,因此,演员的活动只有通过台面和物体的合适的构造才能在艺术上加以增强。”支点体现了动作的目的,支点引起观众对特定行为的期待(图 2-113,图 2-114)。

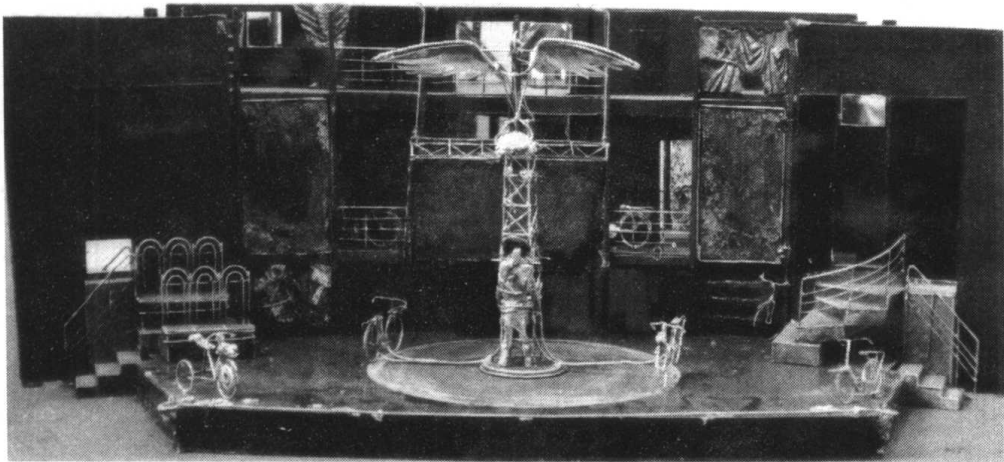


图 2-113

（二）空间流动的路径特征

在舞台演出的动作空间中，路径是指演员在舞台上位移的方向和路线。人在空间中的活动是在路径中进行的。在舞台上演员的活动需要路径的安排和设计（图2-115，图2-116）。

舞台空间中的路径就是在空间上对演员移动位置和轨迹的设计。路径的形成与区域的划分和支点的分布是密切相连的。一个舞台空间路径的形式可以是简单的，也可以是复杂的，它代表着舞台空间序列的主调。

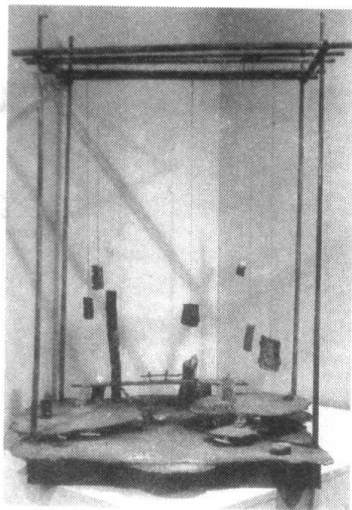


图2-114

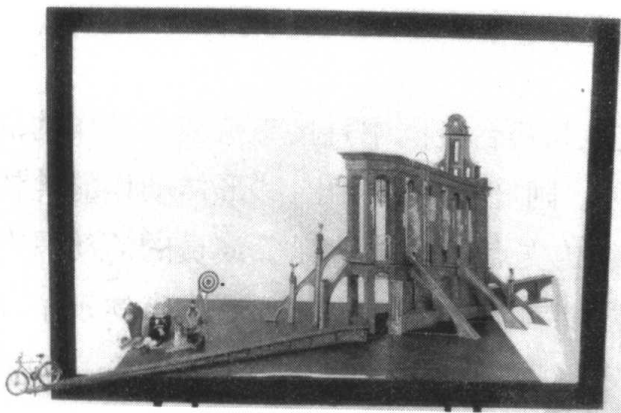


图2-115

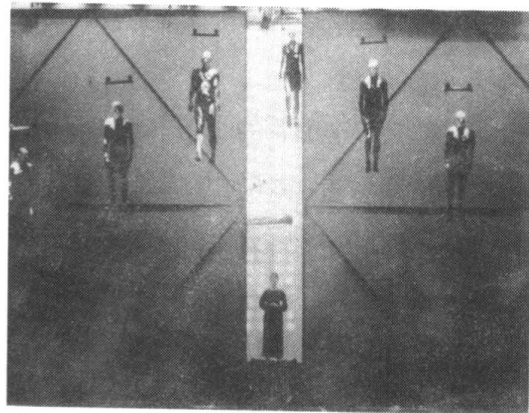


图2-116

从路径的展开与延伸方向上，我们可以发现舞台空间中存在着形式多样的路径形式。如：横向式路径（图2-117）、纵向式路径（图2-118）、垂直线式路径（图2-116）、对角线式路径（图2-119）、圆形路径（图2-120）、格式交错型路径（图2-121，图2-122）、综合交错型路径等（图2-123）。

（三）舞台空间中的转换

舞台设计作品真正魅力在于演出的活动之中，它在与综合演出艺术的其他门类融为一体时才呈现其特有的美，是在观演关系中体现的“过

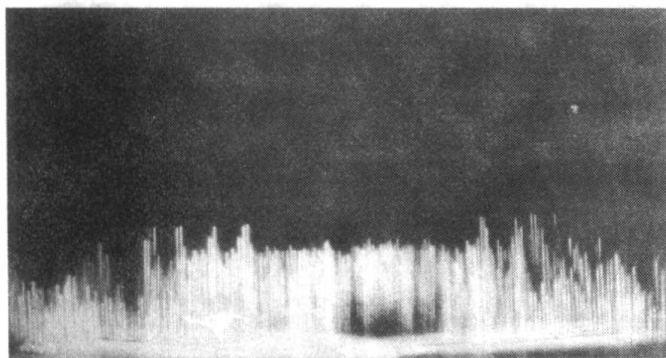


图 2-117

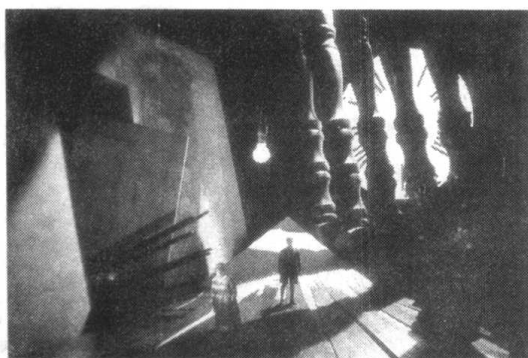


图 2-118

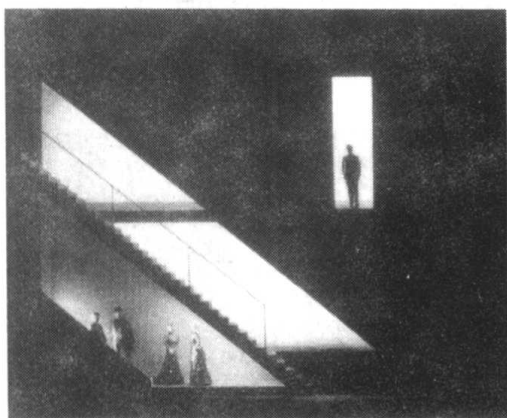


图 2-119

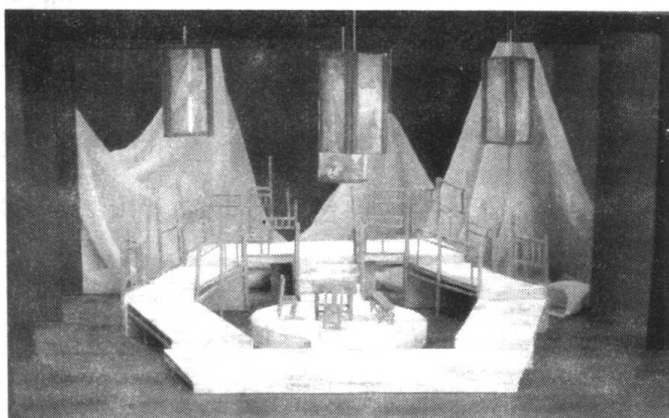


图 2-120

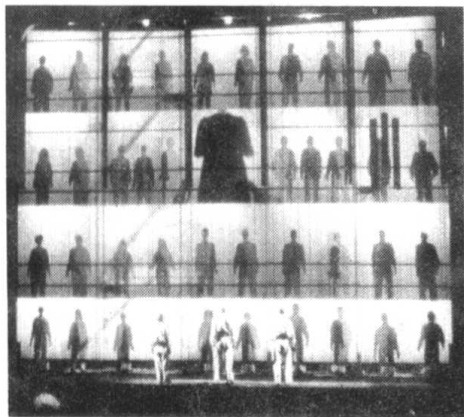


图 2-121

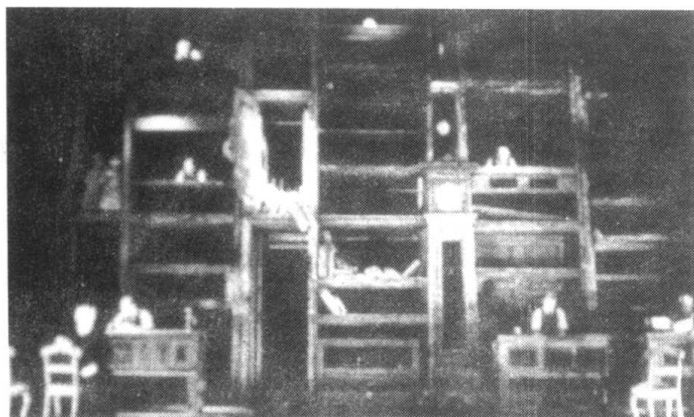


图 2-122

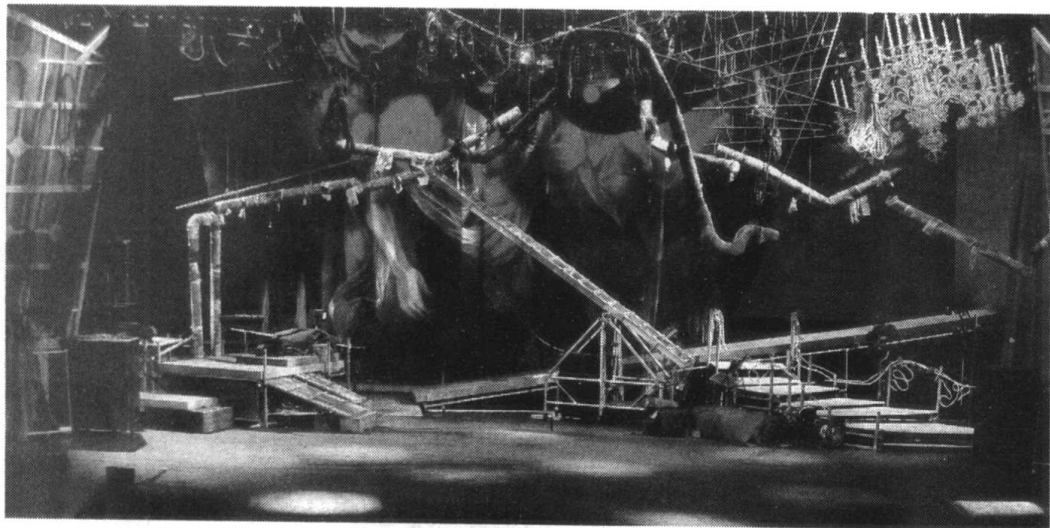


图 2-123

程美”，这也就是舞台的时间艺术美。在舞台中，场景的转换体现了时间的维度。电影电视中，往往是通过镜头的移动和剪辑即可实现转换，而剧场中的演出则是在有限的舞台空间中，在观众的视线内，实现场景的转换（图 2-124）。

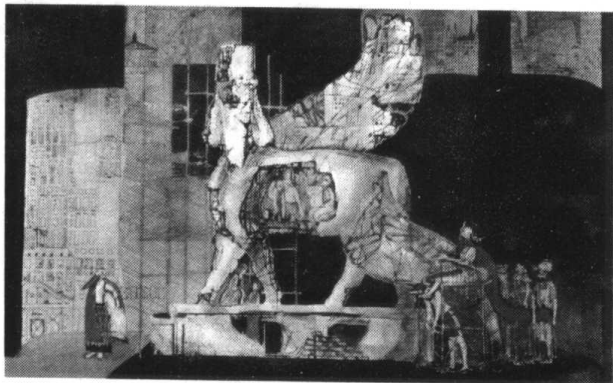


图 2-124

场景的转换是演出空间的跳跃，是演出结构的需要。在演出中通常使用开闭舞台大幕、切光、变光、机械舞台换景、演员换景等手段进行舞台空间的切断和延续。

转换在舞台中不仅仅是场景的技术手段，也是舞台空间设计的重要语汇，理想的空間转换是演出动作的一个重要组成部分。特别是当代戏剧的结构已经不是简单的几幕结构，而是一种紧密的综合。所以，舞台空间的设计在处理转换时要特别考虑整体演出的动作流动和空间结构的特殊性。空间的转换成为演出结构的活力表现，转换的结构形

式也成为进一步阐释演出内涵的重要象征, 转换成舞台设计创思“巧妙”的关键, 是舞台时空变幻美的所在。

从舞台空间综合布置形式和装置性能上, 我们可以从能动的装置结构形式方面进一步了解和认识舞台空间转换的特征。能动的舞台的装置是通过活动与重组, 形成不同的舞台空间形态。主要形式有:

1. 分解组合式

舞台空间装置的组成部分可以分解→组合→再分解→再组合, 形成不同的空间形态和结构特征, 并具有变化的连续性(图2-125)。

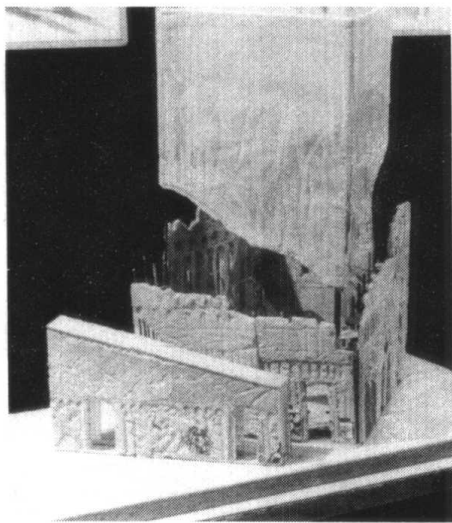


图 2-125

2. 旋转变换式

往往通过台面的旋转或立体装置不同面的转换, 适应不同演出空间和戏剧动作的需要(图2-126)。

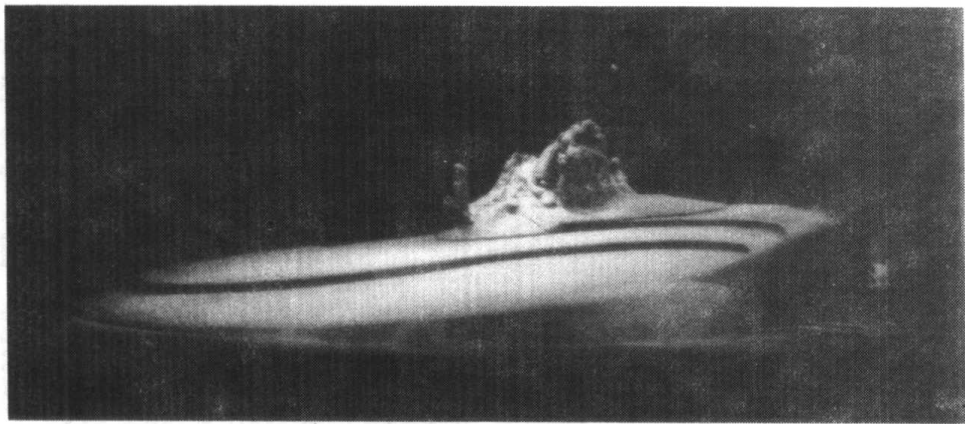


图 2-126

3. 流动迁换式

通过机械舞台运动、吊装的变换和景片道具的移动, 进行空间形式

的转换（图 2-127）。

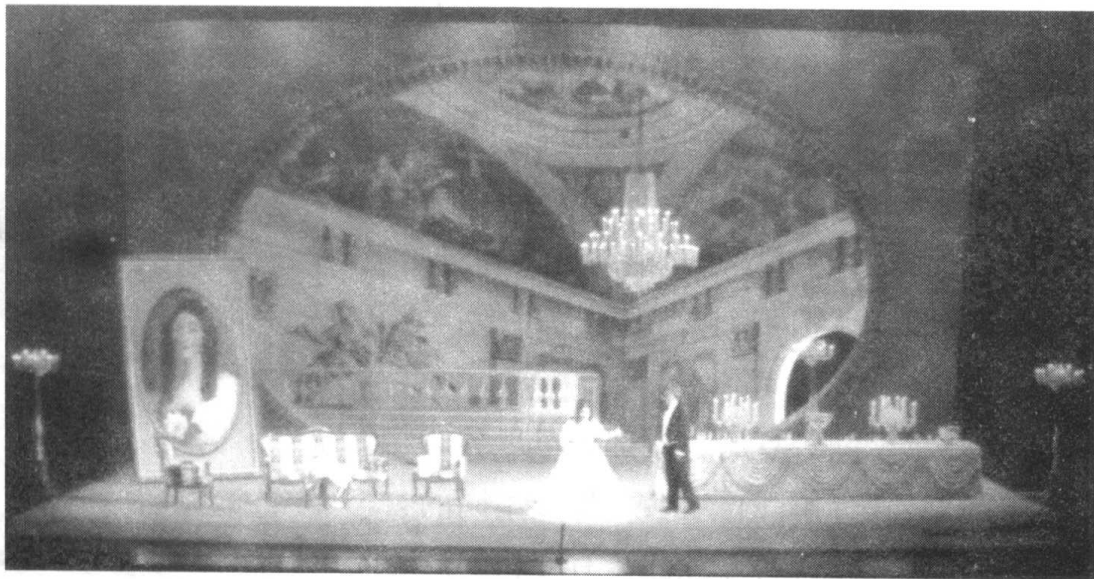


图 2-127

4. 光区流动式

在舞台空间中分割成若干演出空间，用灯光切换的手段，随着事件、表演的变化，形成流动性很强的空间转换（图 2-128）。

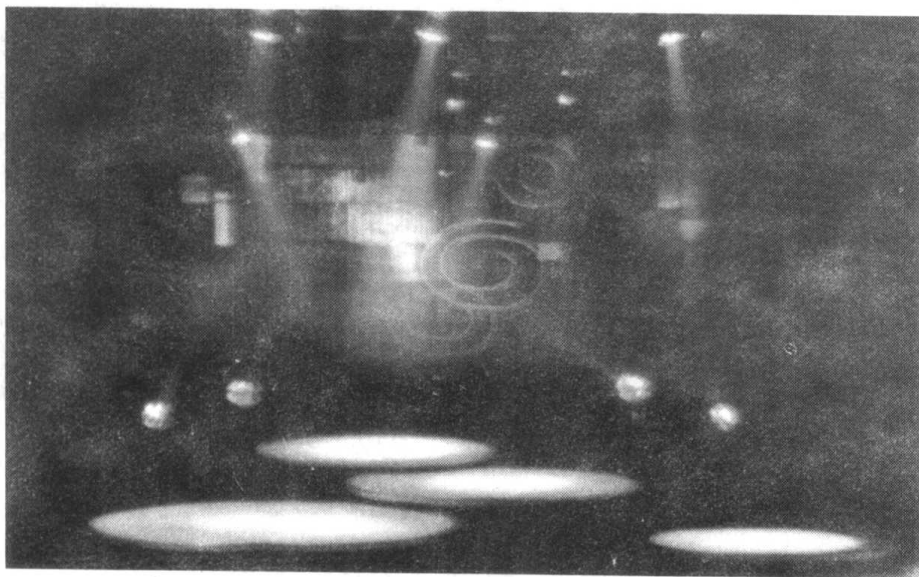


图 2-128

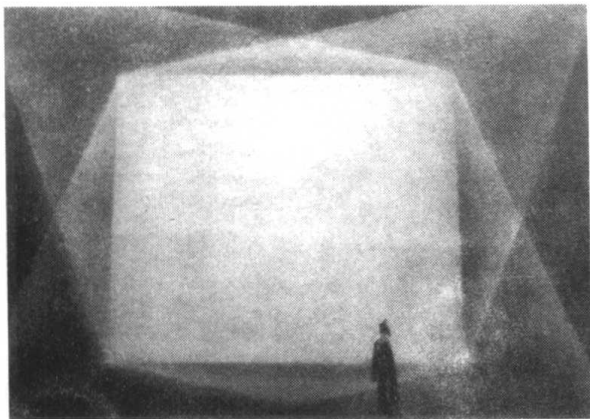


图 2-129

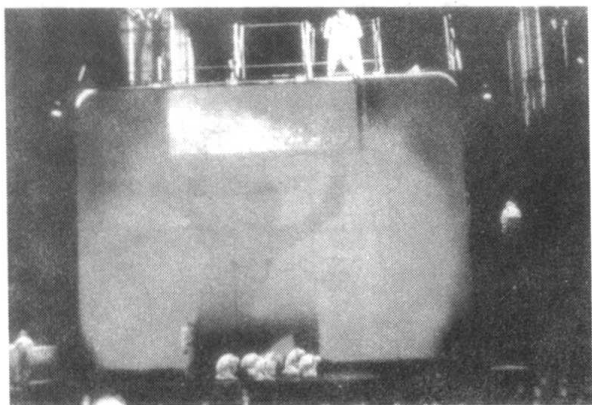


图 2-130

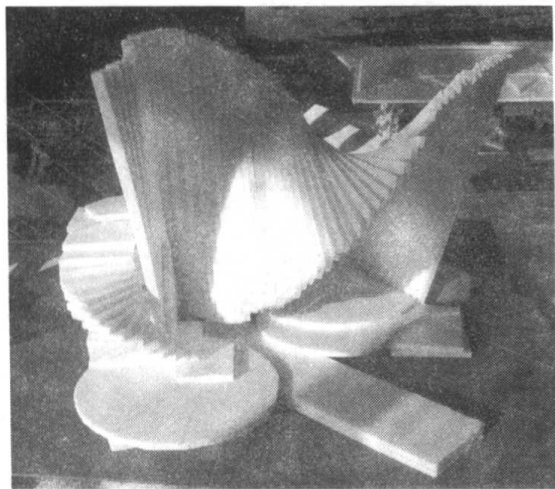


图 2-131

5. 投影变化式

通过在背景和多屏布景上投影的流动变化,营造不同的舞台空间,形成特有的舞台转换方式(图 2-129, 图 2-130)。

当然,在转换的形式中还包括在固定式舞台装置和永久性舞台中的转换形式,转换的概念也不仅仅局限于舞台布景的转换。我们在这里主要是通过对转换在能动的舞台空间装置中多种形式作用的认识,研究舞台空间创意如何体现得更为巧妙,如何适应综合演出的整体创造。

结合以上对构成形式的认识,下面是学生在舞台构成训练课堂中的几幅作业(图 2-131~图 2-138):

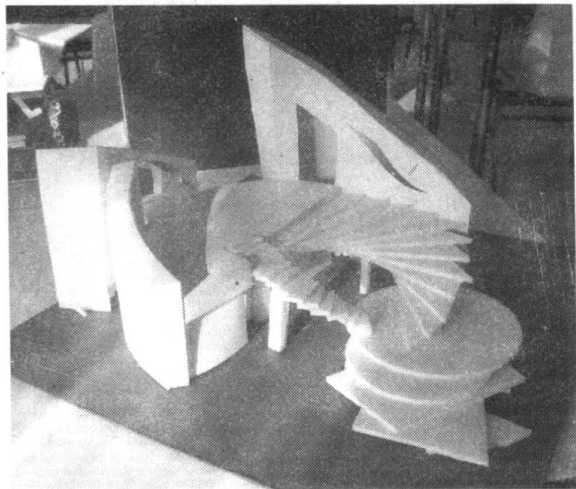


图 2-132

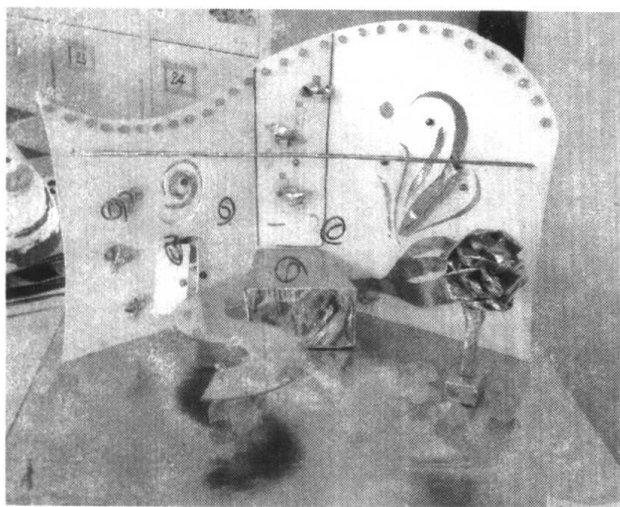


图 2-133

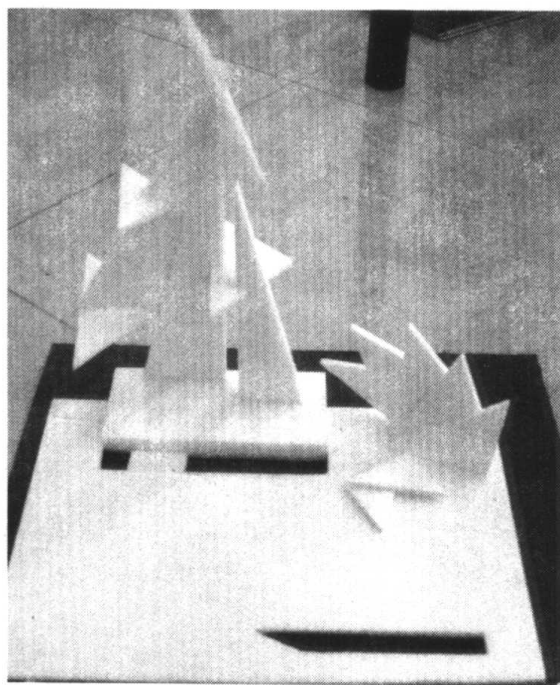


图 2-134



图 2-135

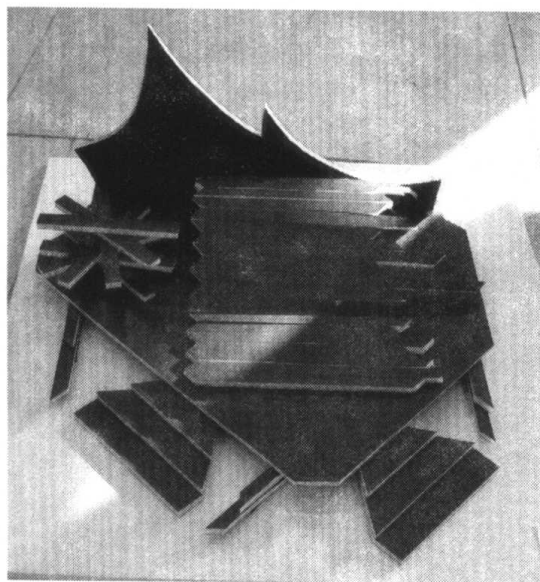


图 2-136

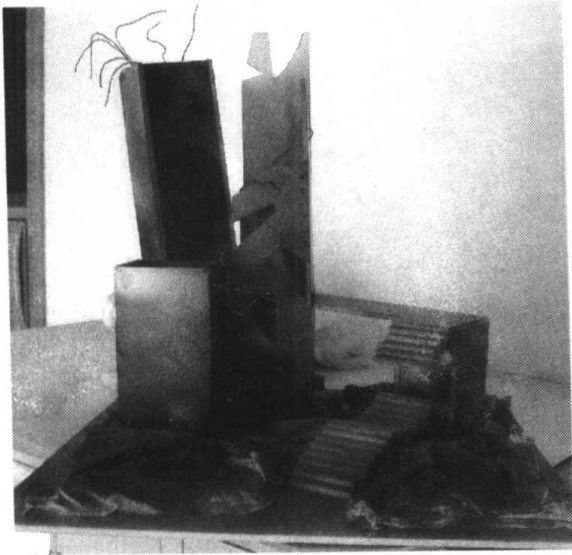


图 2-137

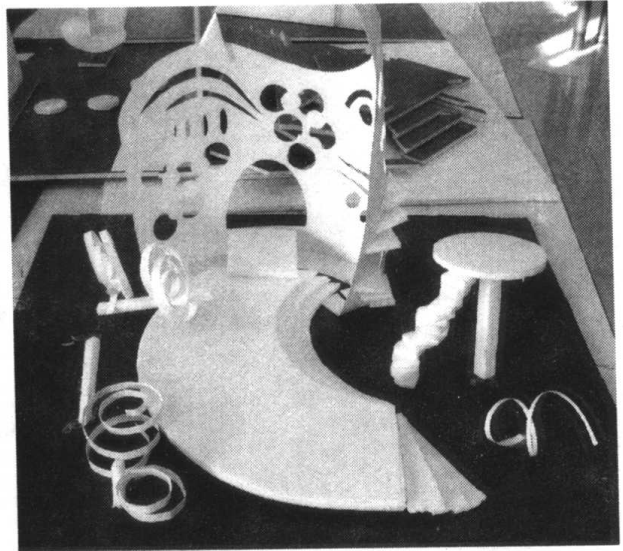
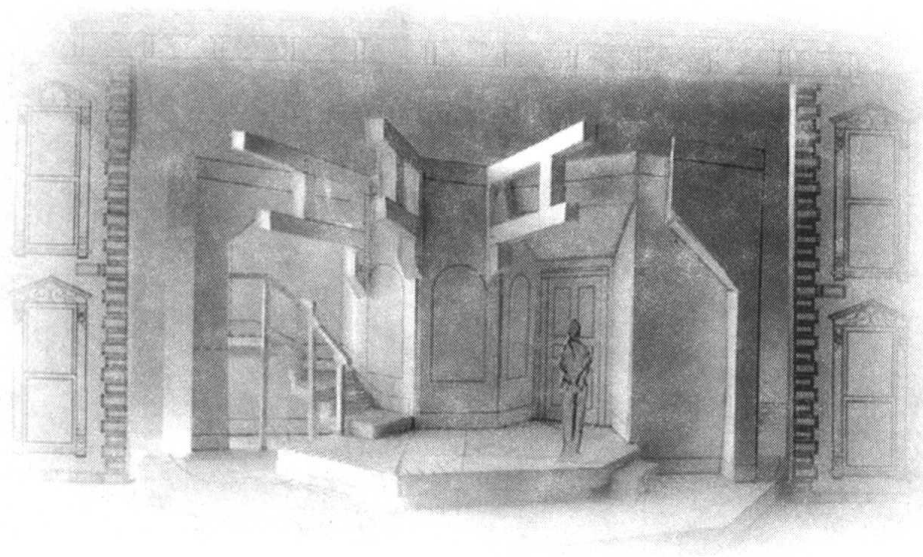


图 2-138



第三章 舞台空间设计创意的方法

在正在到来的时代里，艺术将把新的首创精神变成娱乐的源泉。而这种新的首创精神将大大改善我们的生计，一旦它毫无阻挡地得到发展，就很可能成为所有享受中最大的一种享受。

——布莱希特

舞台空间的设计是一个创思发展的过程，要遵循怎样的制约条件，采用怎样的方法步骤，对舞台的空间设计的最终结果会有很大的影响，设计风格和质量也因此有着很大的不同。所以采用合理的设计流程和有

效的创意方法对学习者和实践者来说是至关重要的。

第一节 设计创意的一般流程

舞台设计的创意是对演出空间造型的预想,是灵感、构思的形象化和结构化的过程。设计创意除了受设计师本人的修养、才能的影响外,也要受到演出剧目的特性和舞台创作规律的制约。与其他艺术家创作不同的是,舞台空间设计不是一项单独的工作,而是演出创作整体中的一部分,舞台设计师要与其他演出创作和工作人员进行密切的合作。从舞台设计的创作来看,还是有些规律可循的。

一、确定设计任务是设计创意的起点

首先是对演出剧本的研究,设计师要以开放的思维接触和研究剧本,对认为重要的细节作出记录,寻找设计创意的切入点。同时,要对演出的场地进行勘察和了解,熟悉舞台基本空间情况,掌握剧场的空间布局和技术要求等。如掌握演出场所的结构设施、建筑平面图,对现场进行拍照,掌握重要的尺寸及相关数据。并在创

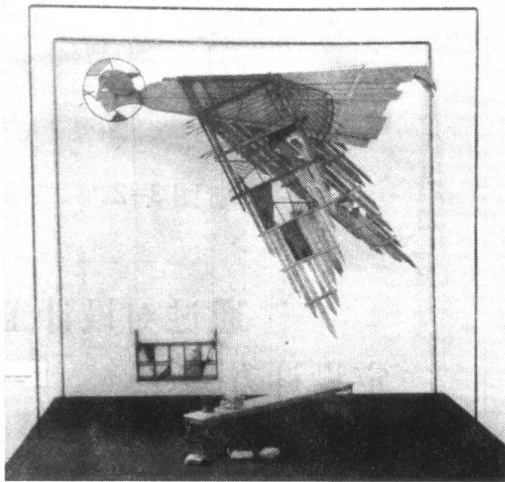


图 3-1

意之前与导演进行沟通与交流,研究与演出剧目相关的资料和有价值的信息,特别是有形象的图片、绘画、影像等资料(图 3-1)。

二、通过草图、模型与导演的创意与交流，制定可行的设计方案

接下来就是草图和模型的创意实践，并用草图与模型与导演和其他创作人员进行交流，以创造出一套可行的设计创意方案。这是一个从抽象的意图变成形象的具体过程。创意构思中重要的是对导演用途和构想的理解与把握，用设计艺术语言进行理想化和个性化的分析，是逻辑思维与形象思维综合运用过程。不断以草图、模型等构型手段对设计创意构思进行发展与延伸，形成设计方案的创意（图3-2，图3-3）。

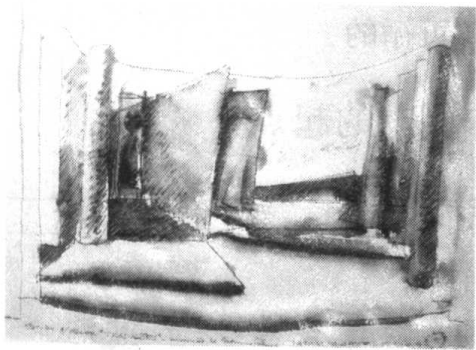


图 3-2

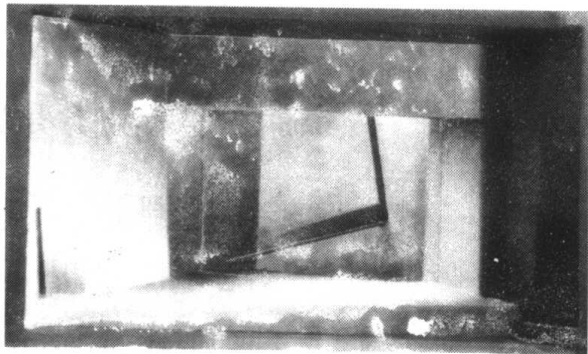


图 3-3

三、通过对设计工艺与舞台技术的推敲，最后通过图纸制定设计方案

除了艺术创意的表达以外，随着舞台设计创意的深入，设计师还需要对设计中的尺度、材料、制作工艺和舞台技术问题进行仔细研究与推敲，在最终的设计方案中要以图纸方式将设计方案进行完整的表达。如：反映设计整体风貌的舞台设计效果图、表现整体空间装置关系的平面图、反映布景结构组合关系的立体图和为制作施工提供的制

作图等。

当然,在实际设计项目实施中,设计的过程体现在整个设计方案的体现和演出实施之中,需要设计师不断地调整、深入并解决新的问题,提出新的创意、思路和方法(图3-4)。

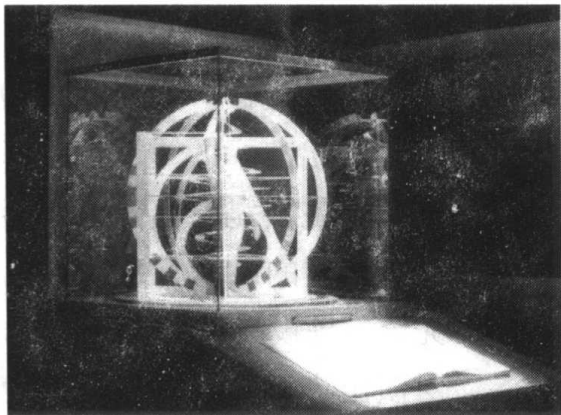


图 3-4

第二节 剧本分析与素材收集工作

一、剧本的意义

“剧本乃一剧之本”。剧本是演出前的一种文学体裁,剧作家写剧本是为了演出之用,是演出的内容与形式的基础。戏剧的发展中产生了许多伟大的剧作家,也因此产生了许多风格各异的经典剧目,至今久演不衰。作为综合艺术的戏剧,剧本也是创作的开始,其他成分都是依据剧本的构架,运用各自的艺术语言,阐释剧目演出的主题。从这个意义上说,舞台设计是要以剧本为基础的,运用设计艺术语言创造性地揭示剧本的精神与内涵,将剧本文学转化为物质的、视觉的、时空的创造过程。所以,进行舞台设计必须认真研究和分析演出剧本,以准确而创造性地阐释演出的主题。

舞台设计要以剧本为基础,并不是说设计仅从属于剧本。设计是艺术创造,是从理解剧本、分析剧本而开始的创造。舞台设计正是有了依据剧本限制的创造,才显现了它特有的艺术魅力。在演出的艺术实践

中,舞台设计逐步形成了特有的创作规律,成为形象地阐释演出艺术的重要艺术形式。这主要是舞台设计者经过对剧本的认真研究、分析,充分发挥设计师的创造才能,对演出进行独特的阐释,使演出的舞台空间独具个性与魅力(图3-5)。

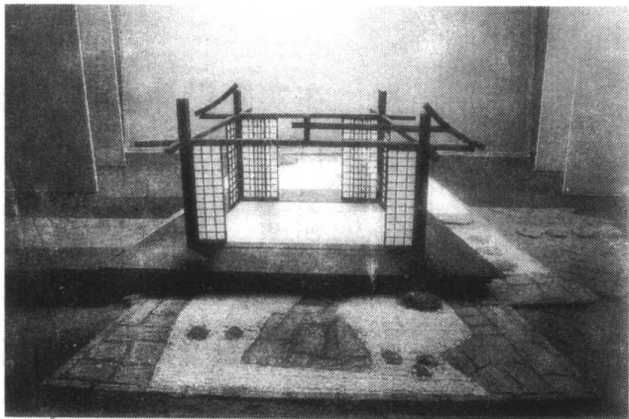


图 3-5

二、剧本分析的一般方法

(一) 剧本的初读

当设计师接触一部新的剧目时,初次阅读剧本得到的第一印象对设计创意来说十分重要,尽管有时印象和感受流于片面,但它却常常根植于设计者的整个创思过程之中,并在某种程度上影响创作意图的走向。所以,初读剧本时,一定要集中精力,一气呵成地读完,形成连贯、顺畅的思绪而获得一个完整的印象,同时思考符合剧本精神解释的形象,这往往是设计创意形象联想的重要参照。当然,剧本并不是一次性地阅读和分析就能完成的,需要设计师在整个过程之中不断地研究和分析。

作为舞台设计者,在研究剧本的过程中,应及时与导演进行沟通与讨论。在训练课堂,教师就要充当导演角色。我们习惯尽可能鼓励学生们有创造性的独特见解,以开阔他们的创作视野,也要帮助部分学生避免漫无边际地想入非非。

(二) 分析剧本

分析剧本,首先要分析剧本的构成。从时代背景、事件与情节、主题思想、典型人物与环境、体裁与风格等方面,掌握剧本的基本结构和特点。

1. 时代背景

一般地说,剧本的时代背景包括剧本反映的时代、剧作者所处的时代和演出的具体时代。剧本的内容容量有限,它不可能揭示某一社会或时代的全部社会问题,但它能从一个独特的视角让观众从某一角度对某一社会或时代进行思考和认识。剧本中的人物生活,一方面受到当时社会的制约,另一方面往往作者也试图通过戏剧中人物的生活、矛盾冲突引导观众去认识当时的社会或时代更深层的问题。不同的社会、时代所构成的“氛围”会左右并影响着生活在那个社会、时代的人们行为。剧本的思想内容和艺术特色与剧作家所处的时代也有着千丝万缕的联系(图3-6)。



图 3-6

2. 剧本的事件与情节

剧本的事件和情节是构成剧本的基本要素。剧本往往以描写事件中的人物为中心,人物的刻画是在舞台事件和冲突中体现出来的。事件是戏剧冲突的反映,事件和矛盾冲突的发展过程构成剧本的情节。情节往往是由若干连贯的场面构成,戏剧的场面是随着剧中人物关系在时空中的变化而变化的。场面中又包括着许多的细节,细节是对人物、事件、动作、环境所作的具体而细微的表现。情节也是剧本构架的脉络,分为

主要情节和次要情节。主要情节是贯穿全剧的事件和矛盾。而次要情节是围绕着主要情节展开的，可有多条线索为主要情节服务（图3-7）。

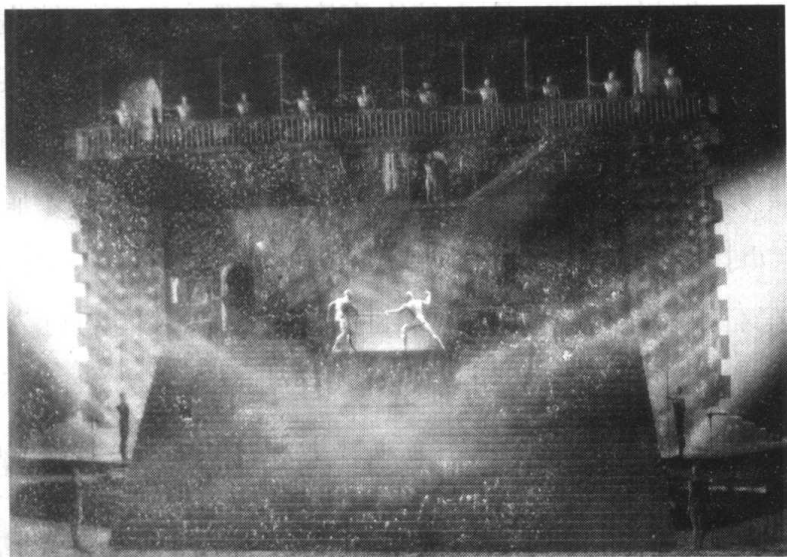


图3-7

3. 主题思想

主题是指属支配地位，贯穿全局的中心思想。剧本的主题与思想是剧本的灵魂。一般来说，主题体现在剧本的场面和情节之中，剧作家按一定的思想和立场，对题材进行取舍与加工。剧本的主题思想反映着剧作家的态度和主张，是剧作者创作意图的展示，它蕴藏于整个剧本之中，直接关系到剧本的思想倾向和深度。设计师在设计之前要掌握剧目的中心思想，明确要达到的目的和意境（图3-8）。

4. 典型人物与环境

剧本中的典型人物是通过个性塑造而构成的艺术形象，这种个性是戏剧创作的特殊要求，戏剧往往是以个别反映一般，以现象揭示本质。而环境是指环绕人物及其相关的整个外部世界表现。戏剧的典型环境是影响剧中人物性格，决定人物动作的环境，它是构成戏剧矛盾冲突的环境（图3-9）。



图 3-8



图 3-9

5. 体裁与风格

体裁和风格是戏剧文学中固有的,也是不可分的。剧本要有一定的样式,剧作家的独特风格也要靠剧本来体现。

体裁是作者对待素材的态度,是表达的方式。不同体裁有着不同的形式与特点。戏剧文学在戏剧冲突的性质上可区分为悲剧、喜剧和正剧。一般来讲,悲剧所反映的是无法解决或不易调和的矛盾,情节中的

矛盾双方常由于力量悬殊而以正面主人公失败或毁灭而告终。喜剧,总是以“笑”为基本特征,不论作品所描写的喜剧人物是反面人物还是正面人物,作者都将借助它们使观众在“笑”中感悟人生意义并进行理性的思考。正剧,也称悲喜剧,它有时有悲有喜,或不悲不喜、悲喜结合。

“文如其人”,风格是剧作家在剧本中表现出来的思想内容和艺术特色的总和。剧作家的独特创作个性凝结着出身教养、生活经历、社会实践和文化素养所构成的特有的思维方式、艺术经验和审美理想。此外,作者独特的创作个性所体现出来的艺术风格则蕴藏在从题材选择、主题的立意、形象的塑造、情节的结构和语言的运用整个创作过程之中。从广义上讲,除了个人风格之外,还包括流派风格、时代风格、民族风格等。剧作家的个人风格也自然会受到这些风格的局限和影响(图3-10,图3-11)。

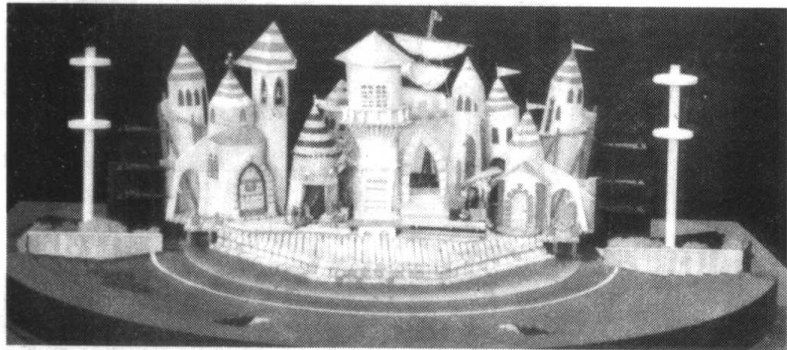


图 3-10

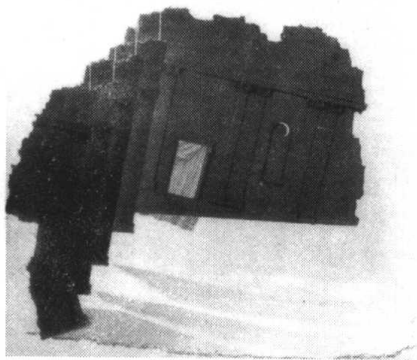


图 3-11

三、掌握资料和素材

素材工作的环节在舞台设计创意中非常重要。素材是艺术家、设计师从社会生活中所收集的,尚未加工的,最后在设计作品中应用的生活材料。舞台设计师必须对图片以及相关的视觉资料特别感兴趣,对自己

找到准确的感受是非常有帮助的。舞台设计创意的过程就是对这些素材的感受、理解、认识、选择、提炼和加工的过程。从生活材料到造型艺术的转化过程是千变万化的过程。同样的生活材料,对不同的设计者来说,运用角度、方式和创意形式会迥然不同。因为设计创意的过程是一项发明和创造的过程。

从素材到舞台设计作品的衍变过程中,究竟使用多少素材,怎样使用素材,将依据不同的设计者对剧本的不同理解而定。首先是注意结合舞台空间的形象特征对资料素材进行抽象形式认识与思考,研究舞台设计与组织动作空间关系和意义。因为舞台设计是有创造性地为演出活动而进行的动作空间组织工作,所以要特别强调对演出活动空间的独特理解,重视各种元素在不同空间中传达出来的不同语汇。对戏剧事件的地域性、时间性具有很强表意性的素材,要注意如何使其表意功能与舞台动作空间的组织有机地结合在一起。

第三节 设计创意的切入点

一、从事件入手

从事件入手是设计创意较常用的一种方式。围绕着演出的发展线索,从剧情、人物到生活,针对事件中的冲突与动作环节,依据事件的不同性质,运用形象语言演绎舞台事件的视觉形象。如用适合的门窗、陈设等符号和不同的空间结构形式,表现人物活动的环境提示,心理暗示等。从事件入手,依据内容和形式的特点,进行外部形象的创意是舞台设计的普遍手法(图3-12)。

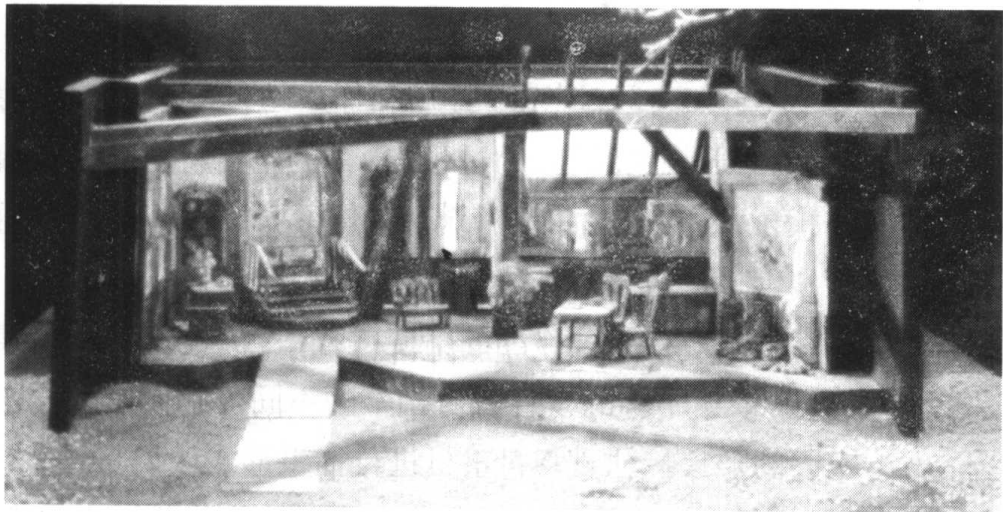


图 3-12

二、从演剧主题入手

演出都有明确的主题，舞台空间的造型无疑是为主题服务的。设计师从事设计之前要抓住演出剧目的主题，只有主题鲜明，目的才能明确，才能使主题思想寓于设计作品之中。设计创意是以符号化的方式，体现演出的主题。在造型的语汇上，点、线、面、体、材质和色彩等要贴近主题的表现，给人以整体的主题符号感觉。也可以从某一个局部的符号开始逐步发展设计的创意。此种方法容易从一个中心元素出发对总体空间进行调控，空间元素要不断进行整体的协调，特别符合主题性演出的舞台空间设计。有经验的设计师往往是从抓剧本的主题思想入手，提出自己独特设计角度和思路，深化设计的内涵和艺术的独特性（图 3-13）。

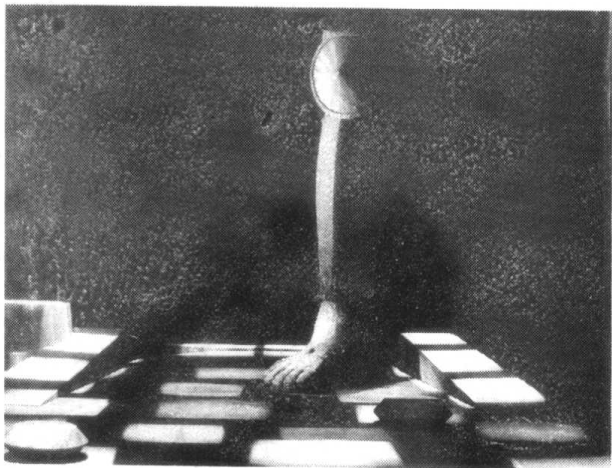


图 3-13

三、从戏剧气氛入手

从气氛出发进行设计创意,是一种整体性的设计方法和较系统的思维方式。气氛是强化艺术感染力的重要手段,当演出的情感变化、整体样式、风格比较鲜明时,舞台气氛的营造要注重人物情感的变化,在环境上突出感情色彩。在空间中重要是通过构图、空间的结构、材料的选择以及形色光的选择与运用,给观众以情绪的感染,预示戏剧用处发展的信息(图3-14)。

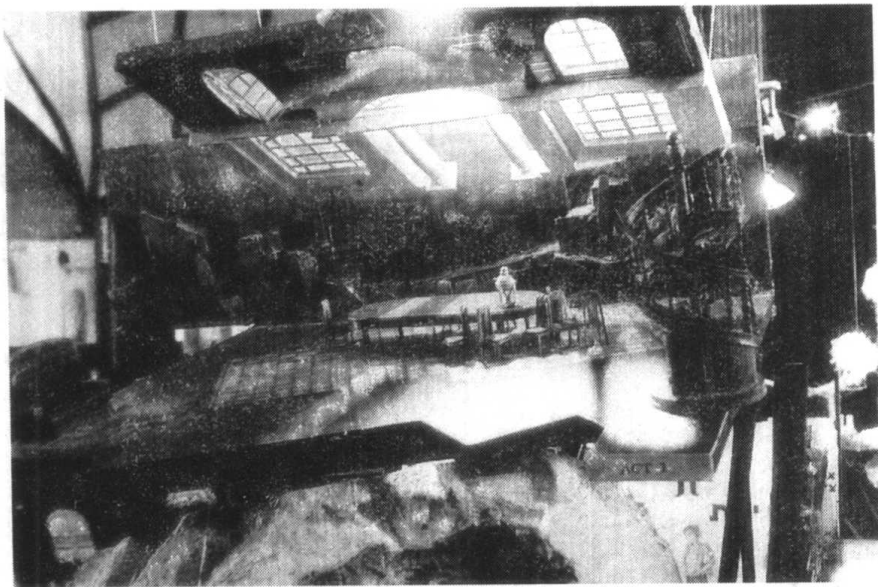


图3-14

四、从欣赏角度入手

舞台设计最终是以视觉形象的创造达到艺术的目的,观赏性是舞台艺术的重要特征。所以,设计创意要注重舞台空间的可视性。尤其是从观众的视线出发,考虑视觉效果与情感交流的空间形式。舞台空间是通过形象的形式感,阐释演出内涵,演绎造型美的变幻。在空间结构、造型组合、色彩处理等方面,要从欣赏的角度出发,使舞台的时空中充满

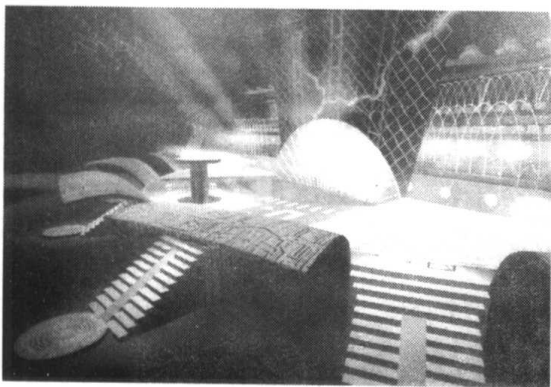


图 3-15

视觉形式美的看点 (图 3-15)。

五、从基本的情调和格调入手

设计师必须仔细品味演剧的基本情调和格调, 这往往是开启设计创意之门的钥匙。一部作品总会有悲怆、喜悦、庄严、欢乐、诙谐等基本情调, 舞台设计作为视觉形象的艺术, 就是通过视觉形象传达某种情绪, 从而表达设计的主题内涵。只有掌握演出的基本调式, 才能准确调动各种造型手段和设计语言, 形成恰当而独特的空间视觉设计 (图 3-16)。

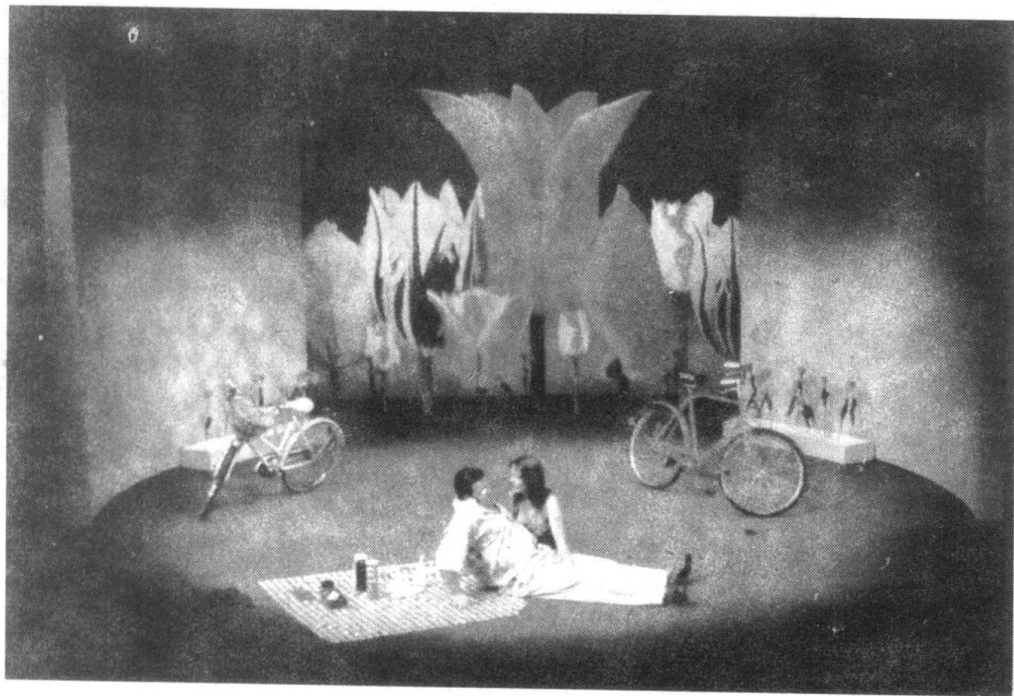


图 3-16

六、构思设计必要的导演意识

构思即是立意。正如绘画“意在笔先”, 设计也需要酝酿构思的创

造过程。演出是一项集体创作艺术,这就要求舞台设计师要有总体艺术观念和意识。在现代演出艺术中,舞台设计对演出的整体性越来越重要,可以说舞台设计师越加像导演的角色。所以,舞台设计在创作时,必须要有驾驭演出总体形象的能力,具备导演意识。

七、设计创意中应注意的几个问题

(一) 在规定的演出空间中完成设计创思

在舞台空间设计教学中,为激发学习者的创造思路,往往不受剧场对设计创思的制约。在深入设计方法训练中,应该逐步强调在有限制的条件下展开创作构思,强化设计方案的可行性。同时注意培养学习者适应和有效利用演出空间的职业能力。

(二) 设计好舞台空间中景物的迁换与衔接

多幕剧的舞台设计往往涉及空间中景物的迁换问题,这就要求解决幕与幕之间景物的转换衔接。设计师需要将整个舞台设想为一部完整的、可运转的“机器”,并将每一个转换或变化纳入整体的设计创思之中。

(三) 重视设计方案实施的可行性

设计的最终目的是为演出运行服务的。舞台设计方案必须适合演出活动的需要,同时能够准确地体现演出的主题和形式,并使舞台设计的构思与整体演出融合为一个紧密的综合体。所以,舞台设计最终方案的可行性是至关重要的。设计师在尽可能实现空间视觉设计完美体现的同时,更要考虑演出的整体需要和要求,并在实际制作、排练和演出过程中不断解决各种问题,使设计成为一项可行的、整体的、和谐的舞台空间。



第四章 影视空间的构成与创意

它应当是音乐：有许多相互冲击、彼此寻求着的心灵的结晶体
以及由视觉上的和谐、静默本身的特质所形成的音乐；

它在构图上应当是绘画和雕塑；

它在结构和剪裁上应当是建筑；

它应当是诗：由扑向人和物体的灵魂的梦幻的旋风构成的诗；

它应当是舞蹈：由那种与心灵交流的、使你的心灵出来和剧中的
演员融为一体的内在节奏形成的舞蹈。

一切都汇合了。

——阿倍尔·冈斯^①

^① 阿倍尔·冈斯——法国电影导演，编剧。引自他的《画面的时代来到了》一文，改革出版社出版《缪斯的沉迷》——世界艺术名家传世精品一书。

第一节 影视舞台空间造型的 “考古”与创意

一、空间创意的文化建构——背景与主题意念

(一) 戏剧影视与人类历史文化的关系

人类的历史文化影响着个人的艺术作品、文化产品等多方面，它对许多学科有着直接或间接的影响。戏剧、电影、电视更是离不开历史文化的土壤，如武侠片、历史片这些类型的影视作品以历史文化中的年代、事件、人物为背景或原型，进行创作。这些类型的作品其最终完成的效果往往存在争议。集中表现为不同文化认识和持不同历史态度的人们对作品的各异的看待与理解。如专注于艺术、文学、历史及大众文化的艺术家、史学家等学者与观众都站在各自的角度，对同一作品中如何讲述表现历史事件和历史人物的观点不同。因而“演绎、戏说、尊重历史”这类相驳的话语或议题被时常提起，成为大众文化研究者不可回避的复杂问题。但我们并不应过多地停留在这些争议上，而是要考虑什么才是对我们的创作真正有用的东西，要学会艺术的取舍。

人的不同生活情境与心理、行为的表现都会受到不同文化的影响，当我们注意到人与文化在某一阶段的变化上来，小到一个点，或是一个行为，一句话……非常的境遇，你会感觉其中的种种意味，这些可以成为你创作的初衷，成为作品之初的背景资料。当我们把想要表现的思

想、生活、文学作品转化成电影语言或是戏剧形式,剧本是对其转化的最初实现,而对于生活本身和人文历史,不仅是编剧的创作之源,也是戏剧影视美术设计者的创作来源。对于艺术指导(美术)应通过对剧本文字的感受能力,将场景、个性、气氛等元素在整体与局部的分析上产生最初的艺术构想,当然也不能只局限于剧本上,应透过它深入到生活本身和人文历史等多方面,充实扩大,发现获取你所要的素材,加深对剧本内容的认知。影视作品中的观念反映出我们的文化现状和现实生活中人们看待事情的角度,导演、艺术指导(美术)、摄影等创作者对于生活中的事件、情感都应具备积极的提取与反应,在文化的背后人们如何看待精神生活与物质生活的种种问题,如女性主义电影、黑色电影等类型电影的出现。现代世界的经济发达,文化的多元化,在诸多综合背景下,以生活本身、反应、顿悟、深度理解到转变成电影特有的艺术语言与表现形式之间的综合作用,电影正是以它自身特有的艺术语言与表现形式,区别于绘画艺术、诗歌等领域,确立了它的价值、特色和文化身份。可以看出影视艺术是一门复杂的艺术,作品的艺术品质是需要其中各个创作部门的共同努力与协调来开展的(图4-1)。

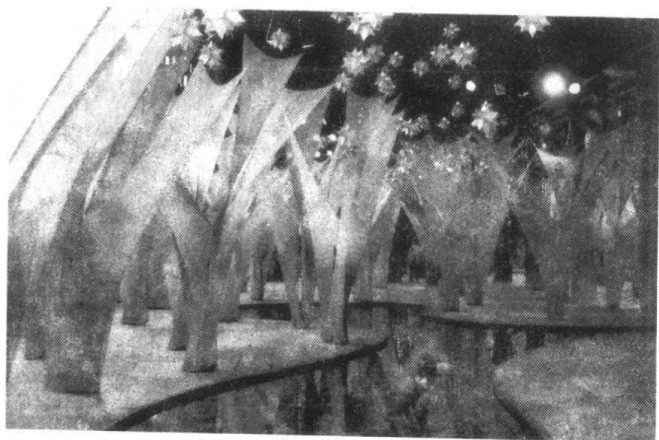


图4-1

就科幻电影来分析,科幻影片中的世界与现实世界有许多的不同,具体到影片中的社会秩序、建筑样式、人物造型等方面,但它们在思想文化内涵却有相通之处。在场景造型、人物造型设计

上也有传统文化艺术和现代社会中时尚的某些元素利用。国外的科幻影片明显的带有西方主流思想的烙印,英雄主义、平衡法则、自我意识、宗教精神在影片中的表现不仅仅反映在故事本身,它还反映在影片的艺术形象、场景造型中。某种类似远古的符号、图腾,宇宙的、自然的力量,现实世界的宗教信仰建立在人类充分认识自己的有限性后才能健康发展,历史上的异教邪教的产生扭曲了人类自身和自然规律,有关宗教在科幻电影中意象的设定,创作者为其设置某种异性诱饵或是敌对诱饵(变异人种,异型生物)。当信仰通过符号的力量,对某一原则重新赋予意义,这个过程本身就带有了整合性。而构成新的空间艺术符号,所要表现的寓意都不断地在分解与重构,找到一个更为合适的切入点,加以发挥,它的想象空间是很大的(图4-2)。

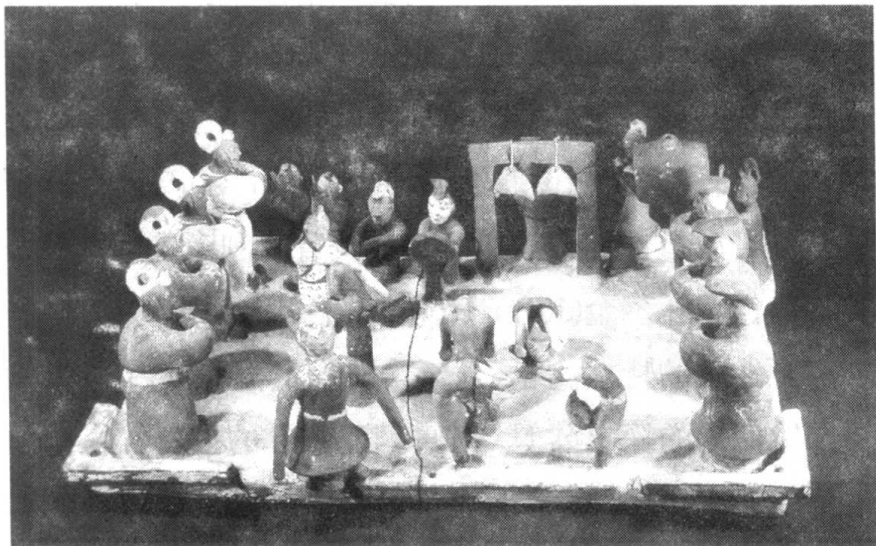


图4-2

如在《魔戒》三部曲中小精灵、侏儒、护戒圣兵、黑衣骑士都有对现实世界人类精神行为的种种暗示,暗示着时代的背景,人们饱受两次世界大战所带来的悲剧。人性的邪恶面和正义面的较量从来没有停止,

头脑本身异常的意识活动,幻觉的产生与现实的境遇都使人迷茫,不安。护戒圣兵们是英雄的群体,他们是在人性化的基础上使之神话,影射出现实战争下的小人物的心理情节,英雄主义的表现不同于传统意义上英雄的模式化表现,不再只是大义凛然不畏生死。士兵们同样有对死亡的恐惧,护戒圣兵对邪恶势力的恐惧。英雄的个体偶像化,成为了一种世界精神或内在法则。甚至在不同时期产生不同的银幕英雄,在英雄的身后必然设立有代表邪恶危险的人物,他们之间必然展开力量的较量。这已成为科幻影片中英雄主义表现的模式。英雄和敌人在传统电影中有很鲜明的角色定位,但当今电影更多表现意识的流动,人物的性格可以一种含混不清的表现方式展现给观众,让观众更多地去思考。人类在下意识地寻找,不失时机地提醒自身的渺小,给人类一个升华的机会。“魔眼”所看到的邪恶正是幻觉的画面。“魔眼”的这种视觉观感是意识的载体,使人物心理的好奇、恐惧、忧虑所产生的一系列运动变化。在偶然闪现的一瞥中,却透出了心灵恐惧的必然性,这种与影片中人物“真实”的遭遇,无论偶然,还是犀利,对于理解心灵都是根本的。魔戒是一种象征性的标志符号,代表着权利。戒指作为一个饰物的流传,其价值作者托尔金(John Ronald Tolkien)使它具有人性中正邪两种势力相互斗争的特性。路象征着方向,旅程和选择,反映着人类对未来世界如饥似渴的探求欲望,对真理的感性的抽象,对正义的追寻。托尔金笔下的英雄企图摆脱威胁,来制造毁灭邪恶世界,作品中“英雄们”是很人性化的。只有以一种巨大的理性力量从根本上来审视人性的弱点,人的有限性,以及存在人本身的悲剧意味。不是什么魔法,也不是怪物异型的活动使这个受损害的世界的生命无法复生,而是人类自己使自己受到伤害。人们早已处在威胁和恐惧之中。科学的发达带动社会的进步,同时携带着种种的社会问题,以及最根本的生存问题。他注意社会,

看到工业革命对环境的破坏和两次世界大战的痛苦事实等,这是自然和人类的悲剧。要想在作品中铸造新的自己,新的文化,为现代创作一个新的故事,如果你愿意,那就要真正置于威胁之中,托尔金正是这样做的,他将一生中所遭遇的大事以及他对过去的认识,对战争恐惧的经历写到故事里。正像现代环境主义的先驱雷切尔·路易斯·卡逊说的一段著名的话:“我们关注宇宙中自然奇观和客观事物的焦点越清晰,我们破坏它们的尝试就越少。”(图4-3)



图4-3

早期的科幻影片对未来世界的预测主题,带有探险精神,犹如魔术般的表现,想象科学的进步,人类实现了梦想。梅里爱的《月球旅行记》将现实和幻觉结合起来,带有天真烂漫的气氛,月球的造型以人的形象创造出来,像是儿童的绘画,充满了天真的目光。斯蒂芬· Spielberg 拍摄的影片《E.T.外星人》,就E.T的角色塑造从性格和造型上更加的丰富多彩,影片的童真情怀和浓郁的情感,打破了传统科幻电影对外星人的性格相对硬性的机械处理。《E.T.外星人》首先在人物关系上有了一种突破,使E.T与儿童建立了一种奇妙的心灵感应,他们的情感跨越了一切外来的障碍,以奇特且美妙的方式进行沟通和交流,建立了友好的关系。“花盆中的花开花谢”是一个非常具有隐喻性的情节。E.T.吃巧克力糖豆,看书,穿孩子的衣服,了解孩子们的行为方式,这些细节上的人性化处理将一个善良敏感、渴望爱和呵护童心的E.T.呈现给观众(图4-4)。



图 4-4

影片《人工智能》中的机器人具有超常人的思维情感和行为，以隐喻、直觉及自发性推理力对智能机器人大卫的内心世界与成年人世界进行对比，揭示成人世界的枯燥乏味和虚伪无情。随着科幻电影的发展，在表现主题上形式更趋多样，人性化内容加强。在表现科技成就的同时，建立了一种主题批评和思考，对人类科技背后的种种现实问题的争论也以各种表现手段来展现给世人。在影片主题上以社会现实中的具体某一方面的问题来展开幻想。克隆机器人，建立机器人的情感世界，但同时与人类现实情感产生矛盾，带来伤害。斯蒂芬·斯皮尔伯格的又一部影片《未来报告》，就以犯罪问题在未来社会如何解决进行了科幻的想象，以暴力犯罪行为还没发生之前就预知它的存在作为影片科幻的故事框架。三位预测师的幻觉记忆画面，闪回的影像，带有标志性的“红球”，“VICTIM”受害者的单词和名字，都反映了科学奇迹下的心灵感应的存在，对未来的预知性。未来城市场景的高速路，汽车的造型，机器工厂，新闻影像在城市大楼与街道的视觉画面等构成了2054年的社会面貌。这些幻觉与过去未来之间的表现，充分暗示了其意蕴的现实和

各色人的心理。

西方电影中,主流创作思想充满了传统与现代并置的文化观念表现,对于人类在现代的遭遇与未来世界的处境假设,都是本土语境中现代的意义重塑,同时还具有多文化的交融。虽然世界的各种文化的差异,但所谓认知的和表象的符号或符号系统是共同的,它们可成为影片空间造型表现中的信息资源,人类的社会生活可以将这些符号信息资源加以塑型,它们具有感知、判断、理解和运作世界的超个人的机制。好莱坞的诸多电影中更是存在强化这种超个人的机制。这也正是科幻电影中幻觉和人性化元素表现所不能缺的。在影片造型美学上,同样需要不同文化艺术符号的重新建构,就这一方面我们可以在科幻影片《星球大战前传:幽灵的威胁》看到“本土语境中现代的意义重塑”和“多文化的交融”的特征。该影片场景造型和人物(角色)设置在人类现实场景与形形色色的人的原型基础上以变异的方式建立。如Tatooine(挞图因)这个荒凉偏僻的星球上存有奴隶制度,想象高科技未来社会还有这样原始的制度存在,形成了鲜明的对比。在建筑表现上既有西方古典建筑的格局,又有非常未来化的大城市如(Coruscant)柯拉斯肯特星球场景。Tatooine星球上的部落般的建筑造型,沙漠化的景象,Tatooine星球上影片中的共和国制度和贸易联盟,“共和国信用卡”之类的对白,托达冉人(Toydarian)的金钱观念,用钱进行买卖和交易。生活着形形色色的不同外星人种,他们的性格与行为都带有现实中人和动物的某些特点,“贾巴和他身边的喋喋不休的奇异随从”,托达冉人,犹如骆驼般的运载货物的奇异动物,战场中刚咖人的坐骑上的大羽毛,还有世俗化的场景,如Tatooine星球的集贸市场(街道)上挂着的怪异动物的尸体,就像是人类现实生活里的集贸市场上买卖的鸡鸭禽畜(图4-5)。

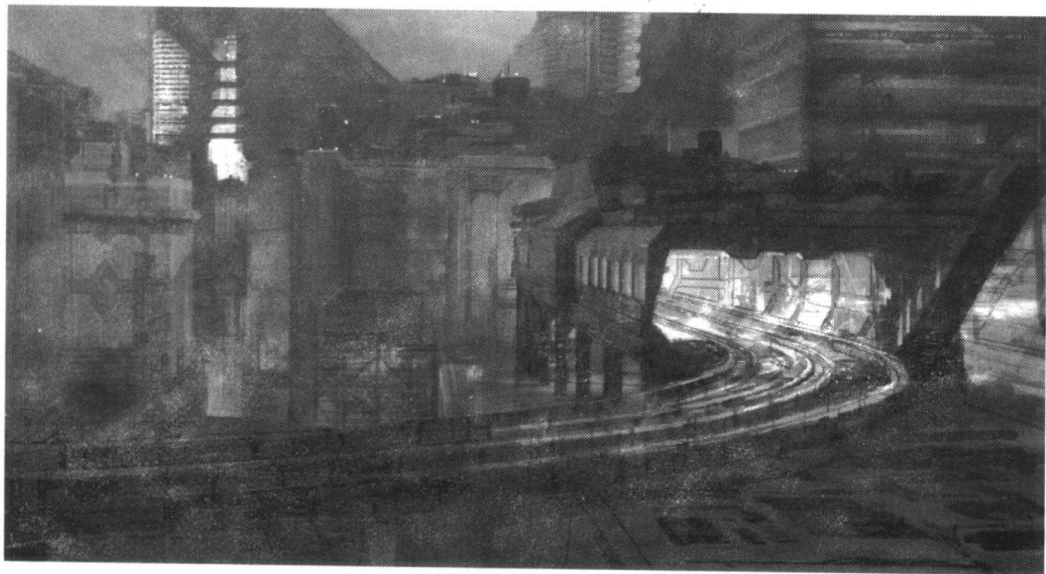


图 4-5

（二）地域特色——不同的国家、民族的共通性和差异性所形成的不同风格、特点

神话、信仰、宗教等具体的内容，即在特殊中表现一个国家或民族的整体。

神话体系是曾经被特定的文化群落认为是真实的，并流传下来的故事体系。它为社会的习俗惯例和被认可的约束人们行为的准则提供依据：夜游来解释超自然的神的意志和行为的观点。

信仰具有私人的魅力，当它的表现非常合适地展现在银幕前，赋予新的生命，给人类以更多有价值的思考，才是最有意义的；但当它无法继续展示与知识的对立或一致，那么这种魅力也将被消除。对于影视美术创作者来说，设计场景空间、人物服饰、道具等，都需要根据剧本所设定的故事背景——国家、民族、地域和情节去构思美术创作。“其实，只有从神话和幻术等表现中，我们才能够看到并且抓住那种被恰当地称为非现实的东西，才能使我们感到梦幻能和现实一样真实。而集中了许多奇妙表现的电影却不愿去想象奇妙的事物。但是，最成功的影片却总

是由于它干了这样一件仿佛是很荒唐的好事情,那就是它抓住了虚无缥缈的生活,并充分地表现出种种真实的微妙的变化,从而反映了心理活动,形成了风格。”这段话是路易·德吕克法国电影编导、影评家在他的《上镜头性》一文中对有关神话、幻术和超自然的东西的阐述。

创作者的民族情结,关注传统文化艺术,关注当今人们的情感与生活,在自身实践中有所感悟(图4-6)。

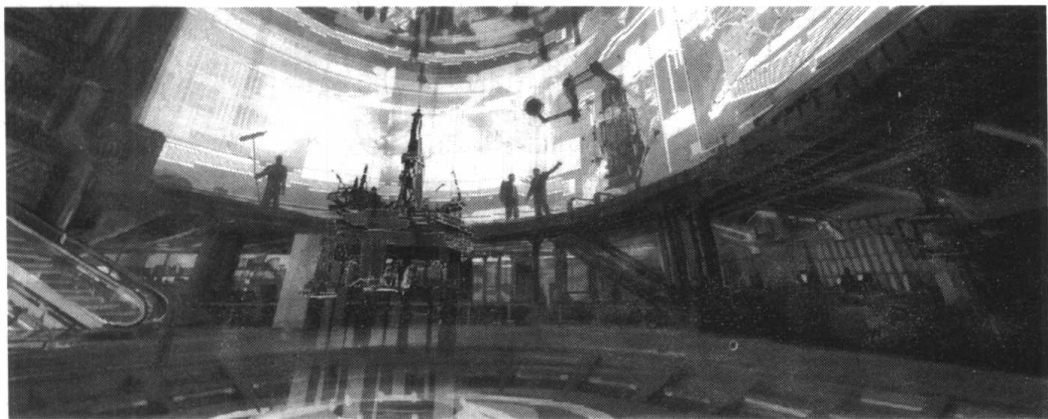


图 4-6

(三) 情感与灵感——设计者、艺术家的情感倾注与体验

情感与灵感是艺术家在从事某种创作活动时,不可缺少的。它们相互滋生,展开无限的艺术空间。“对我来说,一部影片开始于一些朦朦胧胧的事情——一句偶然的议论或谈话中的只言片语,一件与任何形式无关却模模糊糊正中下怀的事件。它可能是几节音乐或街道对面的一道亮光。有时候,我在剧院工作时,想象演员化妆扮演从未出现过的角色。这些瞬时印象来得快去得也快,却留下了一种情绪——就像愉快的梦一样。它是一种精神状态,而不是实际的故事,但它充满了丰富的联想和形象。它是从无意识的黑囊中探出来的色彩鲜艳的线头,如果我绕起这个线头,而且绕得仔仔细细,一部完整的影片就会出现。”这是瑞典电影导演兼剧作家英格玛·伯格曼曾在《我的电影生涯》一文中写到的。

这是在创作内外情感与灵感最真实的表现。艺术家关注生活,现实中经历的一切痕迹和因某事物的观念在其间留下的记号,都可能鼓动艺术家的情感或灵感的闪现。观众往往正是被艺术作品(包括绘画、电影、戏剧等)反映出的灵性与情感所打动。我国民族文化领域的风貌、民情走俏能给我们的创作带来灵感与无限的幻想空间。我们应挖掘本民族的文化艺术观念,并建立某种超前的意识,有创新的更是好的表现时代和人性,不是尾随西方的电影模式。人类一切的活动或产物都脱离不了以人为本位的立足点,在科技和电脑的功能发挥得无以复加时,创作仍将向内探究人的本身和种种新征象,新趋势。

(四) 古代文化对影视空间中造型元素的影响

1. 影响具体到场景、道具、饰物等方面

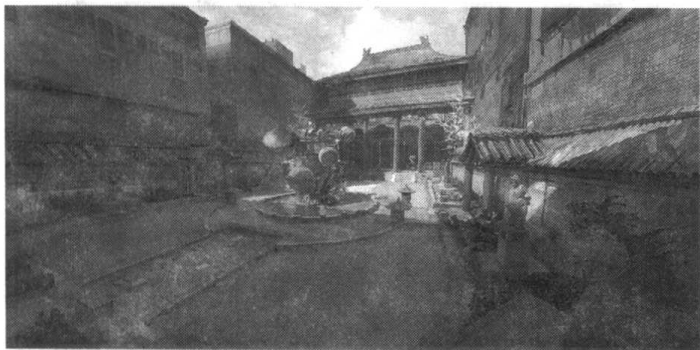


图 4-7



图 4-8

中国古典建筑中的亭台楼阁有着诗歌的意境,殿堂庙宇带有中国古代哲学和美学的理念。古人把哲学中的一些问题通过建筑的手段具体化,把建筑空间与人融为一体(图4-7,图4-8)。在诗意般的讲述某一建筑的历史时,其背后往往是人的故事。如果我们把一种中国文人画式的精神暗含在场景空间的造型细节中,在表现形式上一定带有东方意味。著名华人建筑师贝聿铭对中国园林的特殊情怀反映到他的建筑作品中,圆形是一个美丽的

形状,在中国园林中这常用来取景,贝聿铭在设计日本美秀博物馆的入口处时采用了这种处理手法(图4-9)。但这并不是他学到的唯一一样,还有许多其他的,如家庭的真正含义——内聚力和历史。

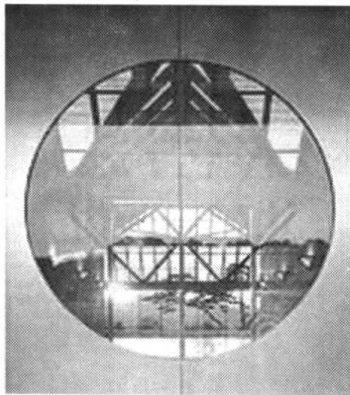


图 4-9

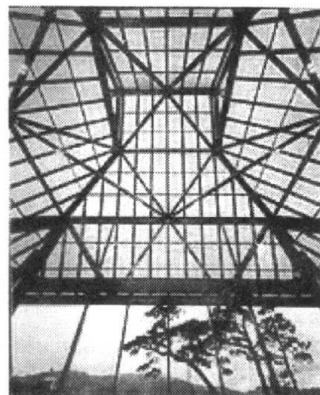


图 4-10

他对当地文化的关注也尤为重要,博物馆的建筑结构(屋顶内外空间)吸取了日本江户时代的农舍特点(图4-10)。贝聿铭根据中国东晋时期著名的哲学家、诗人陶渊明的《桃花源记》而建成的“地上天国”。要到达美秀博物馆,必须要通过一条把我们带往另一个世界的隧道,美术馆的隧道与桥梁的设计灵感正是来自于《桃花源记》中的故事(图4-11,图4-12)。

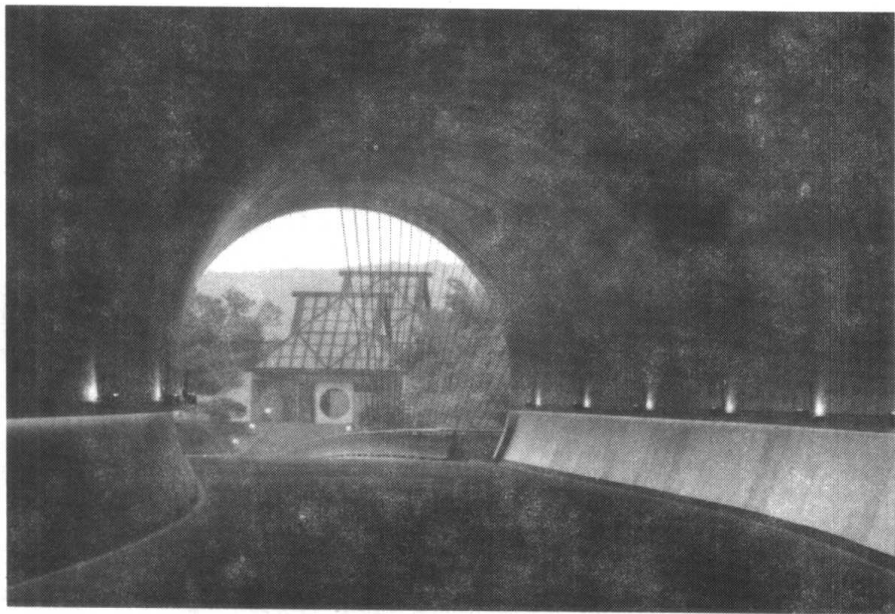


图 4-11

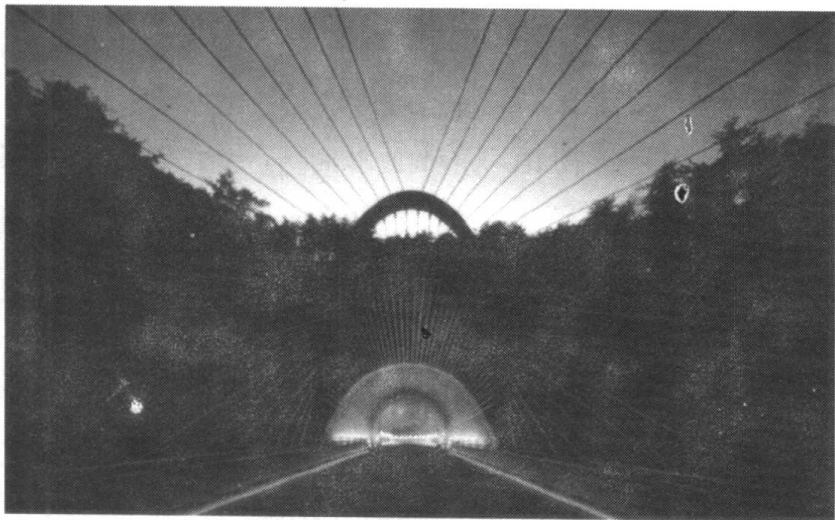


图 4-12

考古学是人们研究古代文明、文化艺术、宗教信仰、建筑美学等重要的一门系统学科。托尔金在创作《魔戒》时,通过对考古学的关注(新石器时代的石柱群碑,多文化考古遗址到罗马统治时期的遗址,中世纪早期的文化、历史和语言等找到了巨大的资源),想象无数的历史事件,他认为细节是十分奇异的,细节引起幻觉。

面对出土的古代文物,就不同文化、不同民族、不同意识形态、不同宗教信仰在考古中带给我们的事实,线索和不确定因素在细节的基础上,细节如:文物的雕刻、图形、符号、文字都将产生无尽的想象(图4-13)。《指环王》中的魔兽大军,在崇山峻岭中跋涉的骑士(装束),

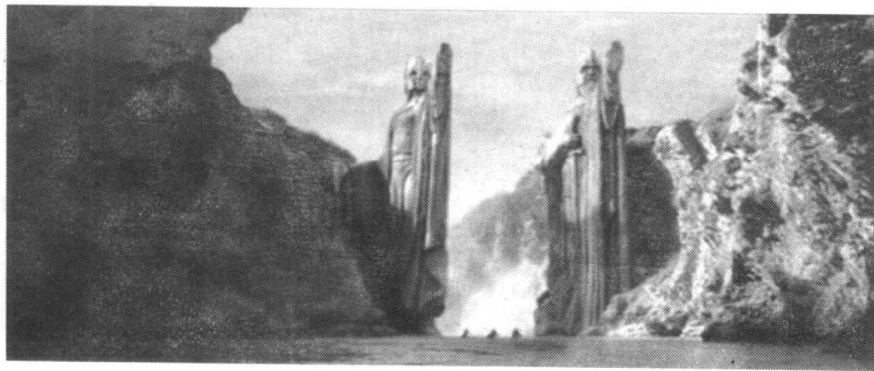


图 4-13

诡异的冷兵器，河流川谷中的两座勇士雕塑，树林中的残破石像等都有考古的痕迹。而本片的导演皮特·杰克逊(Peter Jackson)，作为一名科幻片导演对托尔金的人生经历的独特关注和原著的文学性艺术性把握，是影片成功的一个重要关键(图4-14)。

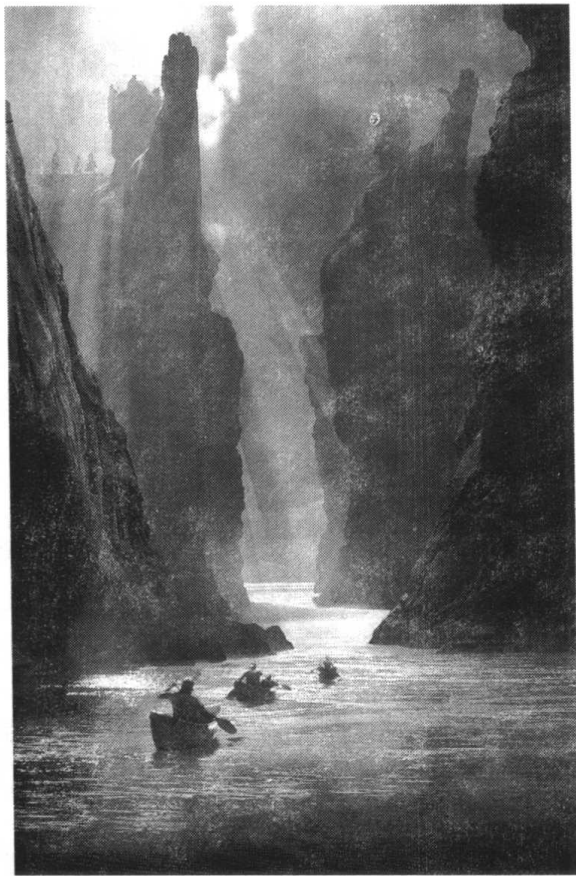


图 4-14

科幻影片的场景空间吸收了考古学中的原始符号、图形(动物、人物、植物)、文字,古代雕塑和建筑等造型。人们对神话的兴趣同样体现在影片中,如科幻影片《第五元素》根据希腊神话中有关空气、地、火、水是万物需要的四种元素(图4-15),而在影片中所描述的未来世界里,四种元素合一就会成为人们找寻的第五元素——生命。影片中对神的表达是人类对自然和人生(生命)的看法和观念。角色塑造上外星人的超自然力量预示邪恶的又一次到来。场景造型以大量远古符号、文字(图4-16,图4-17)、雕塑(图4-18)、

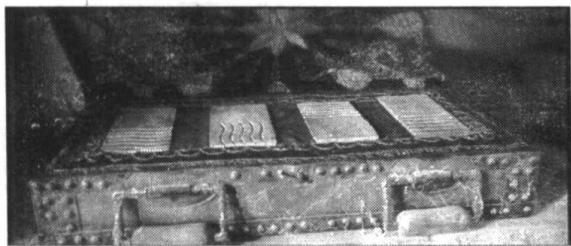


图 4-15

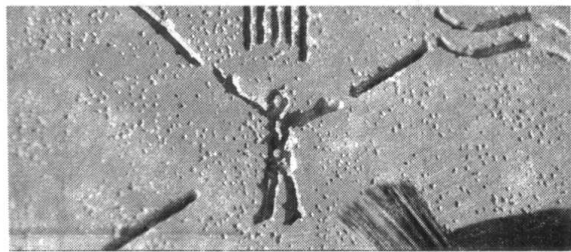


图 4-16

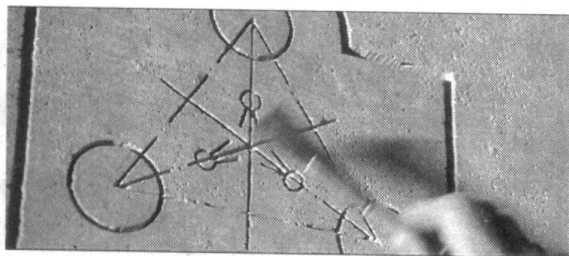


图 4-17

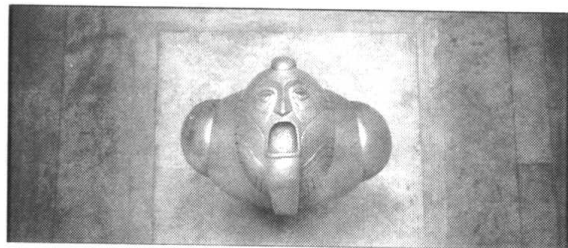


图 4-18

神庙似的建筑来预示影片后来的发展给第五元素的出场营造了神秘气氛(图4-19,图4-20)。

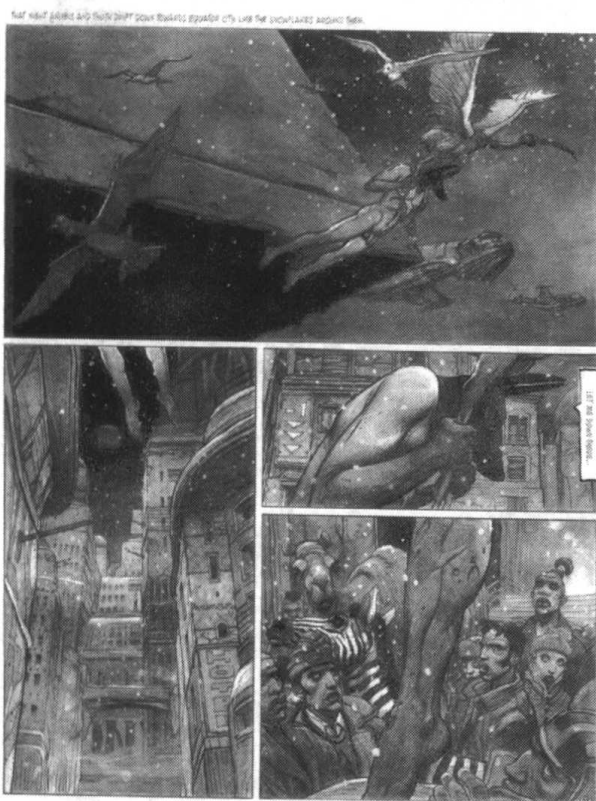


图 4-19

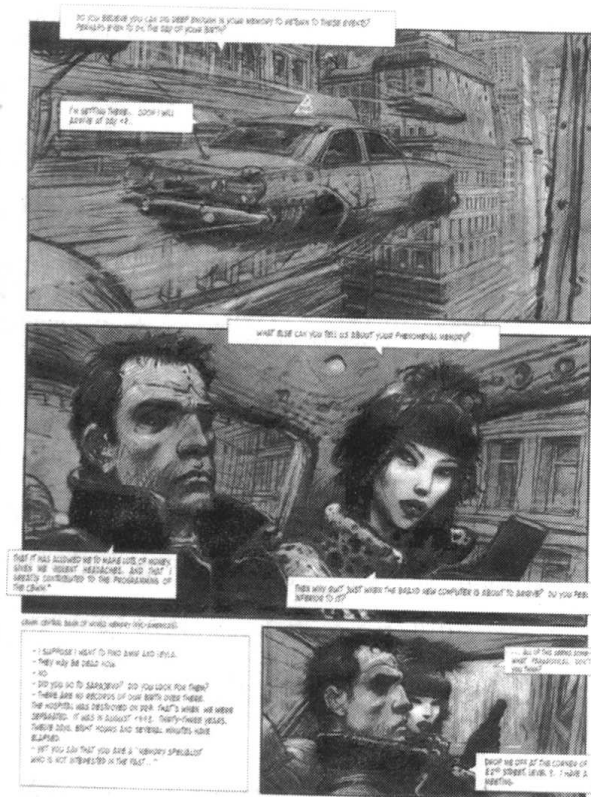


图 4-20

设计实践是一个有思想支持的操作理论,是通过一个独特的形象或符号将形成的假设成为作品的视觉可能。从一方面看,形象提示了最初的主题思想,从另一方面看,它也是设计过程的见证,形象或符

号应准确地体现空间舞台的情境,并隐喻出人物的心理。它展现了创作的内部行程和复杂的思考范围、可能的情感交流向各种截然不同的方向所进行的位移等。

2. 道具的功能与应用

道具是影视场景中的组成元素,它与剧情人物有着不同程度的关系,在表演上演员可以通过某种动作或姿势与道具很好地结合,道具可从其引申的、转喻的含义返回到表达相应心理状态的形体动作,细微地展现人物的个性,也可真实记录人物的生活状态,在纪录性影视作品中有突出的表现。它渲染场景气氛,呈现地域和时代特色。道具作用于情节结构,在许多文学戏剧作品中,小小的一个物件往往起到贯串情节的支柱作用或是引发事件的核心物件。在我国传统戏曲京剧《拾玉镯》中的手镯,《白蛇传》中的灵芝草,我国剧作家孔尚任的名剧《桃花扇》中的扇子,等等。而在中外的影视作品中道具在艺术创作中同样发挥了它们非同寻常的作用,是设计的闪光点。如电影《魔戒》三部曲中的戒指,日本电影《人证》中的草帽,张艺谋的电影《大红灯笼高高挂》中的灯笼。

3. 饰物的艺术语言

古代饰物艺术的基本特徵(本身原型)

饰物最古老的形式以客体形象作为它本身的符号,有植物、飞禽鸟兽,多样的造型。人与动物的图形(或是奇异的兽形图案等)在古代岩画、陶器、金属器皿、建筑等上都有表现。饰物上的古代符号与图形是人性化最好的浓缩。在原始的图腾崇拜中,其造型有直接以植物或动物的形象出现,有半人格化的“人兽同形”(半人半兽如兽头人身、人头兽身等造型),它们具有人的特征又有动物的特征,人类把这些图腾造型作为对自然的崇拜、对祖先的崇拜,带有巫术和神灵说,带有极强的象征性。人类把内心意识到的各种特征包括人自身的特征

转嫁到动物身上,把动物由一种非人格的神灵转向人格化的神灵。这种转向在原始艺术中有着共同的发展特点,古代岩画最早表现动物还是以再现动物的奔跑、飞翔等各种姿态,表现人类自己也是多表现人类的生活为主(如打猎、耕种等场面)(图4-21,图4-22)。由于人



图 4-21



图 4-22

类思维和技巧的成熟,它经过了从对现实的模仿到逐渐把现实抽象化、形式化这样一个过程。但是这一过程并没有走到极端,在把对象抽象化到几何图案里,使动物原型成为原始艺术中的某些环节,如(我国仰韶文化)半坡遗址中出土的陶器中所看到的鱼纹的演变那样,动物的身体被高度的抽象化处理,但还是保留并强调动物形体的最主要特征,便于识别。拿一个非常典型的例子来说,“伏羲与女娲”这个中国古老神话中半人半蛇的人物造型。这种兼体的构成造型在我国古代多有表现,或人面兽身,或人面鸟身,或蛙蛇兼体。又如意大利诗人但丁在《神曲》的地狱篇中描写的米诺托是一个牛头人身的怪物,有描写在弗列格通血沟遇见的“人马怪”(腰以上为人,腰以下为马)和怪鸟哈尔皮(宽大的翅膀,颈和脸像人,脚则是锋利的爪)。无论东方西方在艺术表现形式上都有相似之处。电影《指环王》里的“半兽人”,他们就像是在地狱中生活的虫子,浑身沾满了污垢,肮脏可怕,是非人非兽的野蛮生物,是邪恶力量的军队。托尔金以在英格兰中部所了解

的地形地貌和文化为创作资源，对考古学有极大的兴趣。出土的金属制品上翻腾的怪物使他受到了启发。动物作为“比喻”，暗示各种信息，（这些可能涉及的信息有可能会是古代文化、历史、信仰、民俗等影响）勇猛、忠诚，更多的是对人的研究。当今艺术观念中的“复古之美”与时代的演变，社会心理，自然法则有着关联。“复古之美”甚至成为当今时尚流行的一种元素，在服装和现代装置艺术等领域呈现出它的当代意义（图4-23～图4-27）。

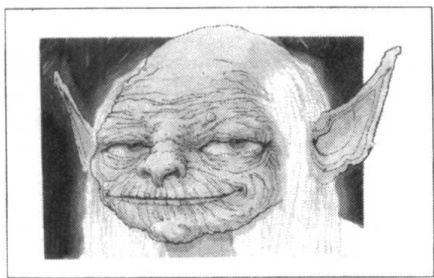


图 4-23



图 4-25

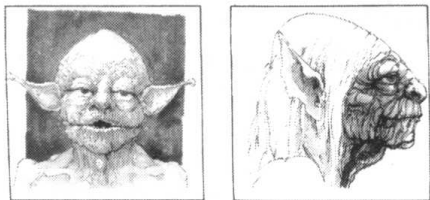


图 4-24



图 4-26



图 4-27

星战前传之《幽灵的威胁》,《克隆人的战争》人物服装既古老又现代,带有东方和西方结合的审美观念,这似乎成为了科幻电影中时尚的服饰设计表现。与《星球大战》系列相比,影片《指环王》、《双塔奇谋》的服装造型则显得更为古老,有股远古神秘的色彩,如精灵女王洁白的服装再在充满梦幻般神秘的蓝色精灵森林中,显得高贵圣洁。星战中绝地武士、艾美达拉女王的服装和发饰具有东方特点(图4-28,图4-29)。

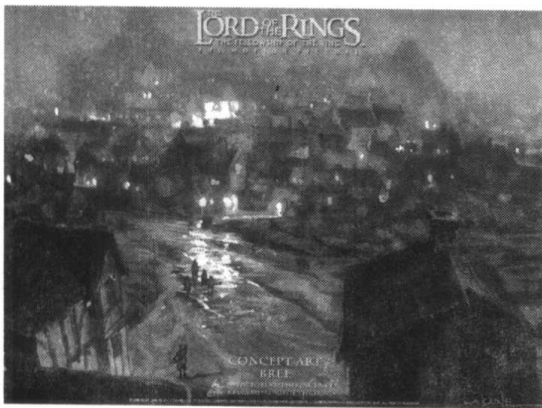


图 4-28



图 4-29

电影中那些非真实的场景造型,介于真实与想象之间,既有某种显示真实的存在,又带有幻觉幻想般的建立。但丁在《神曲》地狱篇中描绘怪鸟哈尔皮的树林是这样的:离开血沟,我们径直走进一片森林之中。走着走着,发现树叶并不是绿的,而变成了黑色。树枝并不平直,而是相互缠绕。树既不结果子,又多节多瘤,而且还长着可怕的毒刺。这可真是一个荒凉幽秘之地。从树林的形容我们可以发现,影片《魔戒2——双塔奇谋》中出现的“树人”,角色造型、场景空间与《神曲》中怪鸟哈尔皮的树林似有相似。但丁的《神曲》和托尔金的《魔戒》都是不同历史时期的辉煌史诗。《神曲》带有中世纪的文化意识、政治、宗教(基督教文化)道德观念等内容,表现了作者对意大利的未来和人

类的前途命运的忧虑,关心,是对意大利现实与人性的思考。在虚幻,神魔等背后充满理性的指导力量,极具象征意义。而作家托尔金对中世纪文化历史的兴趣,同样反映在他的《魔戒》中。《双塔奇谋》中的“树人”有其神化,具有精目疮痍的灵魂。“半兽人”是毁灭者,掠夺者,他们用火把、斧头砍烧森林,整个森林场景展现了毁灭后的结果,残破凄凉,色调黑暗。这些思想内容和造型表现都隐喻了现实社会和自然界。托尔金童年时家乡受到威胁,珍爱的景色受到工业猛烈发展对自然环境的毁灭和破坏,人们对能源贪得无厌的追求反映到他的创作里。作品中人性化的反映,保护地球的责任感超出了任何政治信仰。在人类文明的发展史中,文化艺术等领域都有相似之处,相似不是抄袭,它可是传统的继承发展,可是认识的共同,可是自然而然的相似或是“通感”。法国象征派诗歌的先驱波德莱尔,在《通感》中有这样一段诗句:“自然是座庙宇,有生命的柱子,有时候发出含含糊糊的话语;人从这象征的森林穿越过去,森林观察人,投以亲切的注视。”但丁和托尔金可说是不同时代的“森林观察人”。当今人的破坏性行为,社会的压力,使思想精神逐渐疲惫,人们返归求“真”,如现代艺术有索性退回原始和懵懂的艺术实践运用(这只是现代艺术中的一种),而我们应慎重地拾起那份曾经踏过的新鲜的粗砺。外在形象、世俗生活、经验现实等界域与内在情绪、个体心理、生命感伤、自由意念等层面在电影中的重塑,显示出一种外在之“实”,内在之“真”的朦胧向往和追求。

二、现代美术对影视场景中空间创意的影响

在看立体主义(Cubism)、表现主义(Expressionism)、超现实主义(Surrealism)等绘画流派作品时可以发现,绘画语言与电影在某些

主题、形式、视觉美感、隐喻等多方面表现出的“共鸣”，正是他们共同传达着的人类精神和情感（图4-30）。

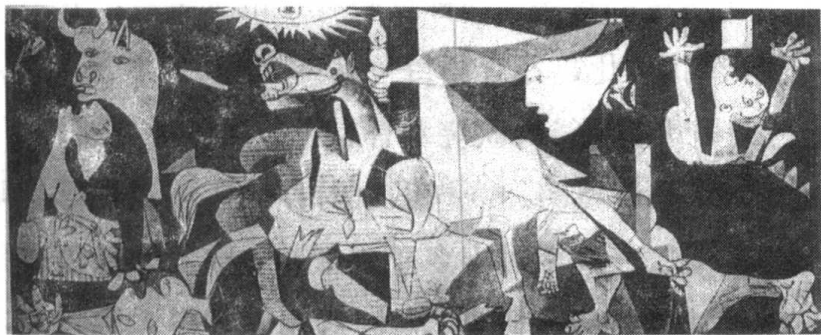


图4-30 毕加索：(1881—1973)《格尔尼卡》

二战时，德国法西斯空军轰炸西班牙北部重镇格尔尼卡，毕加索以该事件为题材创作了《格尔尼卡》“Guernica”。将自己纳入“Guernica”的世界中，用半写实的象征手法，带有破碎而剔透的，机械而扭曲的结构表现，以单纯的黑白灰三色，表现了抗议法西斯势力洗劫平民的恶行，预示了那种惊恐万状。个性化的激情的艺术语言，具有深沉的艺术震撼力。正像毕加索的这幅名画一样，机械扭曲的、残酷的结构表现，在战争影片

和科幻影片的场景空间里常被运用。



图4-31

又如，立体主义的又一代表布拉克（1882—1963）所画的《二重奏》（图4-31）立体主义所描绘的强烈的光线、空间感、明暗、空气、氛围以不同的视点观察理解，以形式上的曲线直线构成轮廓、交错堆积、块面层叠等种种的画面表现出时间的持续性。这些立体主义的概念、绘画表现手法与科幻电影中的

视觉冲击,抽象的、几何形的场景造型(构图的美感),带有魔幻般的光影;具体的来说是一种蒙太奇的表现方式,有种相似之处。都以光、色、影营造幻觉、梦幻的气氛。电影受到现代哲学、科学、机械工程学等刺激,自然界的破坏,动植物的大量死亡和灭绝,环境的污染,生物的变异等问题使人类的危机感越来越加重。这方面的表现,科幻电影尤为突出。如《异形》中的异形繁殖变异、危害人类、形象丑陋恶心,影片极力营造恐怖效果。如影片《星球大战前传2——克隆人的战争》中,造型一样的克隆士兵的不断复制,组成庞大的帝国克隆兵团。想象未来星球上的社会价值观念、利益、势力范围,和人性,情感之间又会产生什么样的冲突?克隆技术对人类未来会造成什么样的影响?地球生物的灭绝、大气层的破坏、冰川的溶化等,与人类息息相关的问题在科幻片里都以自身的视角展现,仿佛有一种先知。像影片《人工智能》中地球气温变暖、冰川溶化,海水淹没了美国纽约市的曼哈顿区,发达繁荣的社会消失,成为世界尽头的失落在海洋中的城市。露在海面的自由女神的火炬,摩天大楼的残断,雕塑中喷涌的海水,通过视点与构图的位置关系,空间环境的变化,强化了画面视觉效果(图4-32,图4-33)。

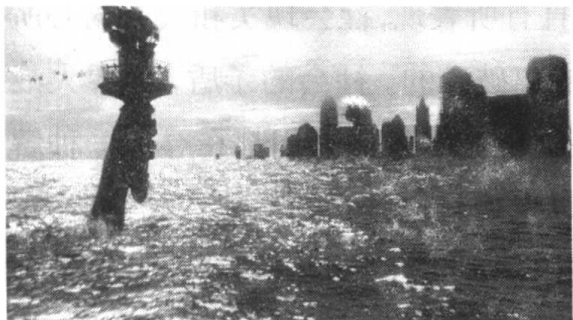


图 4-32



图 4-33

表现主义美术,流露出对人类心灵在精神荒原中踟蹰的苦闷、在战乱动荡起义中的绝望,以及在物质异化中的焦虑,恐惧,对机械文明压制人性和个性的一种反抗、不满。艺术家以最激烈露骨的手法描绘社会的黑暗

面,在灾难面前人们的痛苦挣扎,悲观伤感的状态。就像挪威画家爱德华·蒙克(Edvard Munch)的代表作《青春期》和《呐喊》,他表现人那种孤独幽闭的隐蔽心灵和疾病、死亡的恐怖感。既是社会现实的展现,又是灵魂自我的表述。表现“精神”倾向于把艺术形式本身作为关注的焦点,表现张力极强,使内心产生的巨大精神能量得以渲泄,成为比现实自我更具有魅力的追求目的。正如弗洛伊德相信梦能使紧张在某种程度上缓解一样,人们往往在现实中得不到满足,以幻想求以心灵的平衡。这正是表现主义大师以一条深隐的精神脉索维系着人类灵魂的神圣的追寻。精神意念中共通的内容同样是今天科幻电影的表演的对象,而在表现上它的伸缩性比以往更强,随着人类科学文化的进步,创作领域更加广阔,电影制作技术的不断提高,使我们在表现手法上更趋多样,涉及的精神层面也更具时代意义。对未来的延伸,对当今的思考和过去的追思。真正有内涵有深度的科幻电影应该是结合科学、社会心理学、哲学、历史、宗教、神话传说,以及各种人文思想等学科领域,可说是无所不包,无所不容。只有这样它才能使我们尽情发挥自己的想象力和创造力。

沉闷虚幻的生活观在艺术中一直有所表现,社会现实和人类内心所想的许多东西是模糊的、片段的、支离破碎的。社会的矛盾,世界大战的破坏,带给人精神的恐惧症。在文化艺术领域人们都在寻求一种解脱。超现实主义运动中的艺术家们以发挥自己独特的想象力和创造力,并受到弗洛伊德潜意识理论的影响,把现实社会的境遇与本能、潜意识、梦的经验相糅合,试图突破实际存在的,符合逻辑的观念,创作矛盾荒诞的奇异的超现实画面。幻觉打破人类道德戒律,成为创造者,用自己的意志,按自己的想象创造自己的世界。《睡眠》的作者西班牙超现实主义画家萨尔瓦多·达利(1904—1989)表现“梦境与偏执的幻想”,以分离、肢解、交错、综合等方式来反映梦境、幻觉和现实。在

画面背后隐藏着人性（图4-34）。

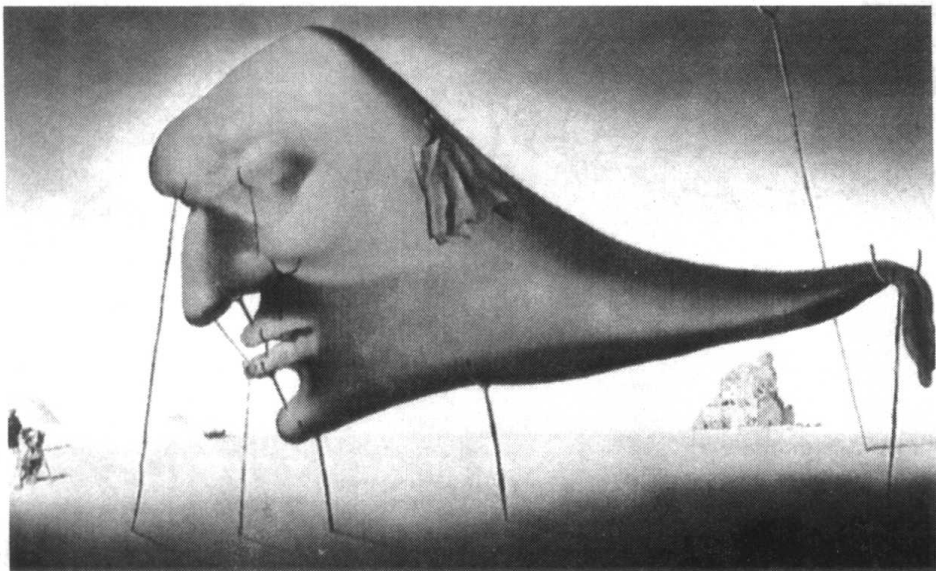


图4-34

电影中角色形象的动势、视野的广狭、造型的体积大小、景深的深浅，都是构成电影视觉画面的美感因素。影视空间表现促使艺术家更加无拘束的幻想、创建隐喻的天赋和超越绘画艺术的能力。在银幕上复制梦境，可以下意识地去联想去拼接毫无联系的各种画面。达利参与了路易斯·布努艾尔的影片《一条安达鲁狗》的创作，该片是非常具有代表性的一部超现实主义电影（图4-35，图4-36，图4-37）。

瑞典著名导演英格玛·伯格曼拍摄的影片《野草莓》，对主人公处在梦幻中的时空处理，是作为意识流中的不确定性的时间与空间，没有指针的钟表画面，只是作为主人公精神死亡的象征（图4-38、图4-39、图4-40）。

时间停滞，但主人公仍在死亡面前挣扎，不甘心被拉进棺材。这段梦境的表现很深刻地反映了导演在处理现实与梦境之间的独特之处与创作状态，正像伯格曼所说的：“在《野草莓》中，我同时在不同的时间、房间、梦境、现实之间毫不费力地游走着。”在这个过程中的种种体会

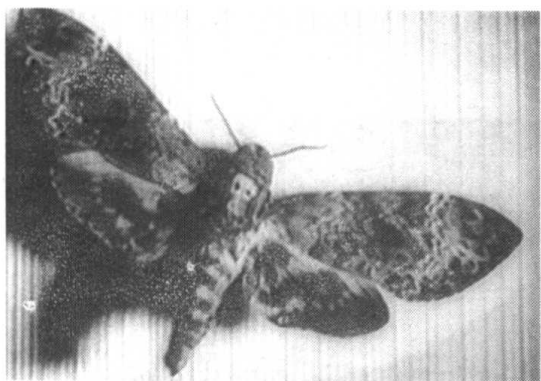


图 4-35



图 4-36



图 4-37



图 4-38

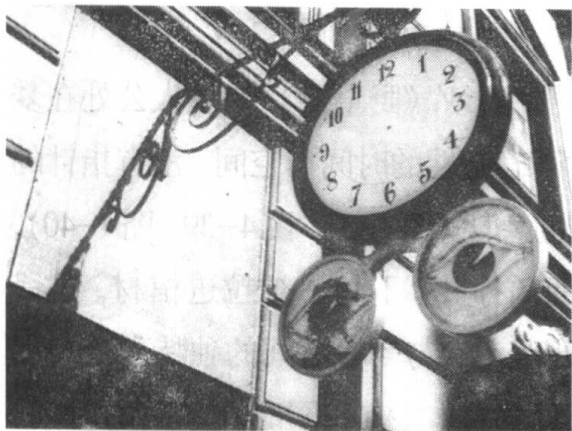


图 4-39



图 4-40

与困难,以及导演创作的动力,正是影响影片的重要原因,关注电影本身,关注生活……从中体会,并以独到的创作想法,表现方式去进行工作,是创作者为之不断思考和实践的动力。

随着当代艺术的发展,越来越多的艺术观念,不断地渗透到舞台空间领域中,给设计者以更多的想象空间,打破了传统舞台空间设计在观念上的局限性。当代艺术家的艺术实践从传达作品本身的观念信息到作品与周围建筑环境的融合以及作品与宣传的关系,种种的活动都反映了艺术观念的发展和变化。艺术观念对艺术领域影响极为广泛,如雕塑、电影、电视、广告等。作品与观众之间的关系也更为微妙与复杂,当观者进入、接触、感受作品的同时,空间场景产生了新的变化——互动与共鸣,艺术观念带来的影响。无论是戏剧还是电影都存在通过人物的行动、表演来塑造出典型环境中的典型性格,达到情与景交融的效果。

三、镜头与画面的动态构思

绘画艺术的画面是所绘的平面空间静态形象,而电影电视画面是随着摄影机不断地拍摄和运动所组成的动态的画面,每一个画格就是一个静态画面,通过移动拍摄,不同的静态画格构成了动态镜头。镜头画面一方面是根据导演的具体意图进行的,另一方面它客观、准确地重现它面前现实的人、事、物,带有生命力的结果(图4-41~图4-43)。

艾森斯坦的辩证式剪辑,建立人工制作的活像,情绪的组合物,整个动作自时空的限制中解放,这些剪辑的方式与感觉、情感、认知对应,它反映了心理学的层面,使剪辑方式与观者的情绪波动具有理性心智的深化进程。他的蒙太奇剪辑方式对当今科幻电影的影响深远。

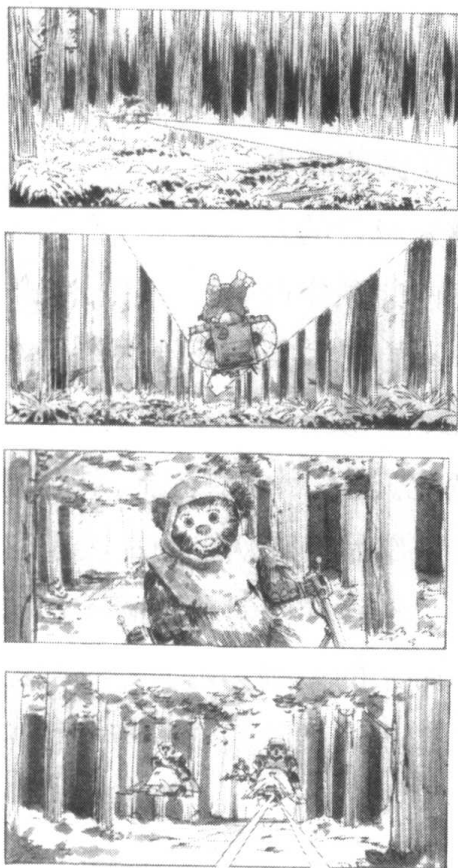


图 4-41

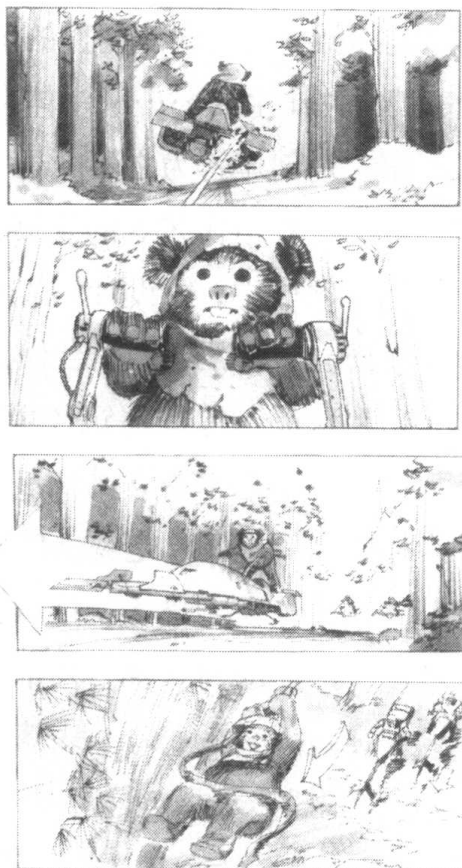


图 4-42

今天我们在画面影像的表现形式上,通过高科技电脑设计处理,制作出奇幻的视觉画面,人物的运动和画面变得更加灵活。同时深受许多绘画流派(立体主义、表现主义、达达主义、超现实主义等)等多方的影响,使电影在时间、空间、运动美感的视觉表现力、都有新的发展。思想、幻觉则体现得更为直观和深邃。

画面的最初构思体现在分镜头草图上,对于画面整体性的把握是美术设计者应该深入分析研究的,随着拍摄过程中的变化,存在更改的可能性,这要求设计者具备创作的思维灵活性,有较强的实际操作能力。无论是导演、艺术指导(美术)、摄影、剪辑都应该在脑海里对画面的动态美感追求,在实际的拍摄制作中有具体的要

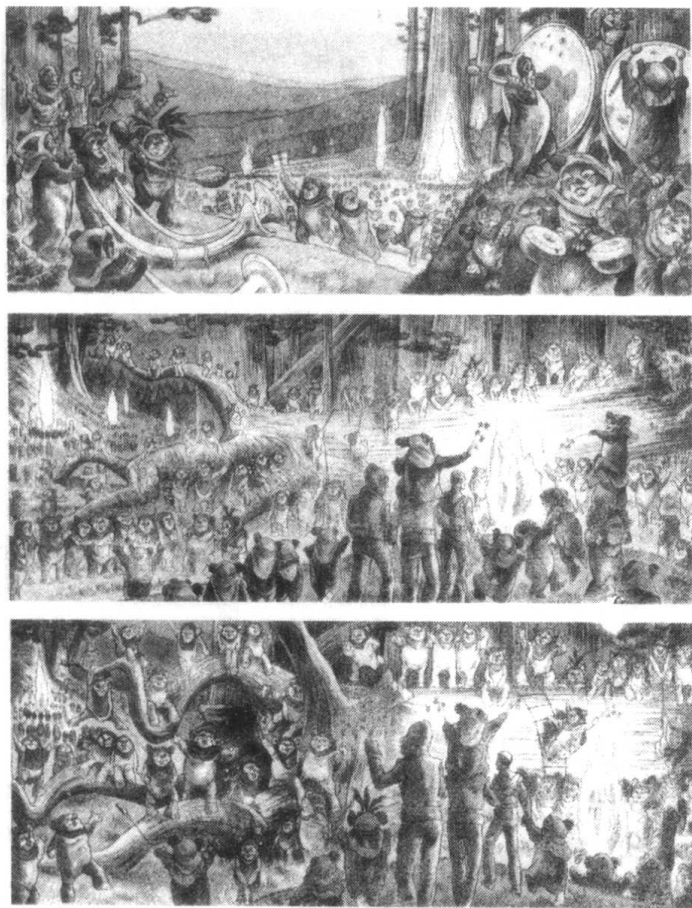


图 4-43

求,特别是艺术及技术的处理。影像画面中会充满个人或者创作者们的价值判断,从画面内容和表现形式上更有理性、规则、观念;另一方面,对于影像画面那种不含刻意追求的自然节奏变化所带来的视觉感受,更带有感性的因素,如某种现象的展现,其中人与物的变化、反应等。

以下是电影《星球大战》分镜头草图(图4-44~图4-50):

以下是北京电影学院美术系特技实验短片《玄武》分镜头画面(图4-51~图4-54):

以下是电影《加勒比海盗》的场景画面(图4-55,图4-56,图4-57):

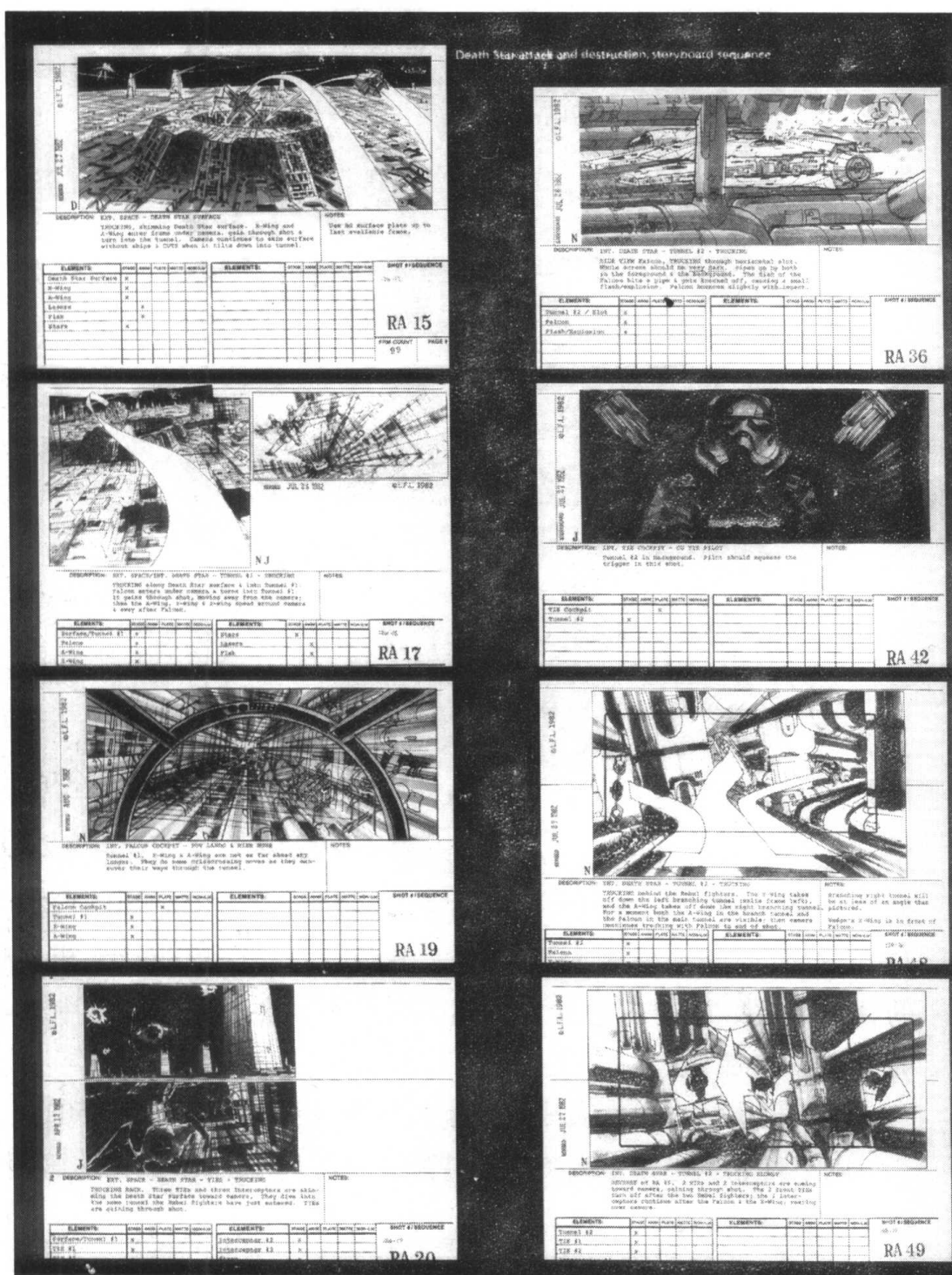


图 4-44

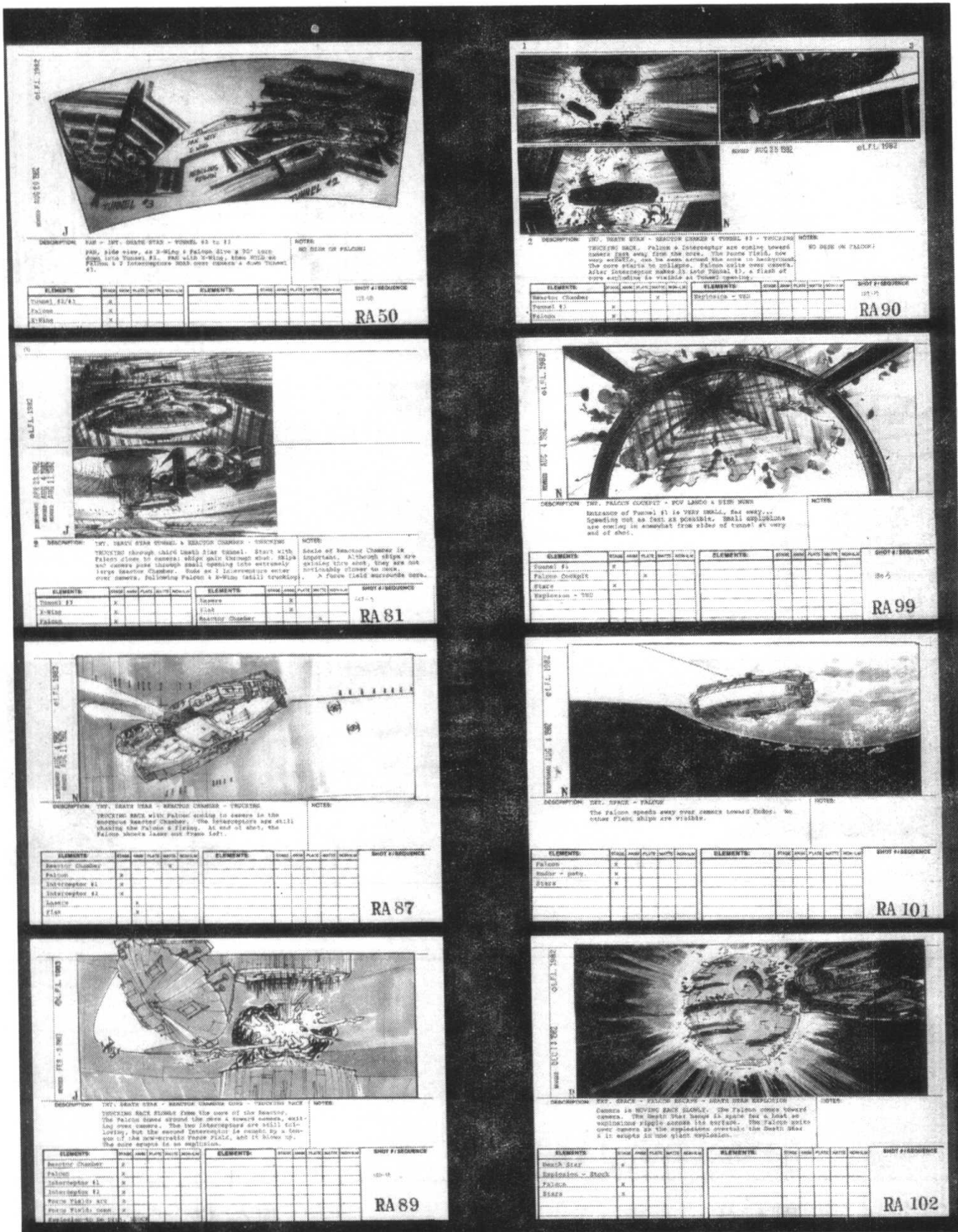


图 4-45

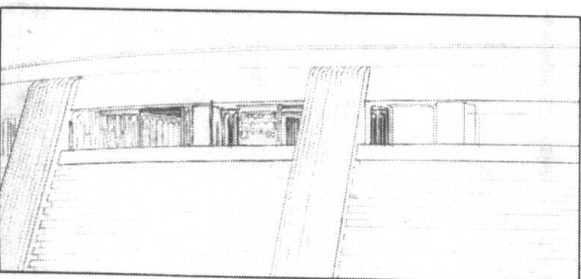
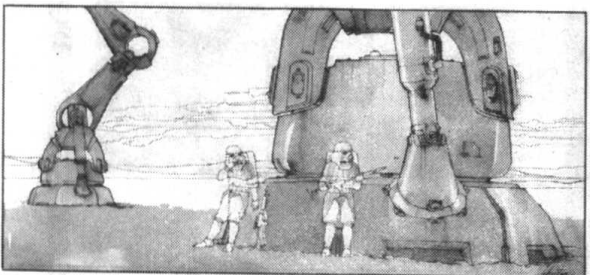
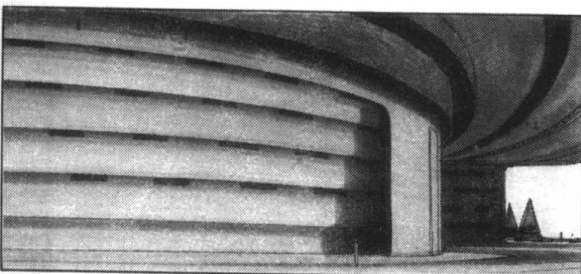
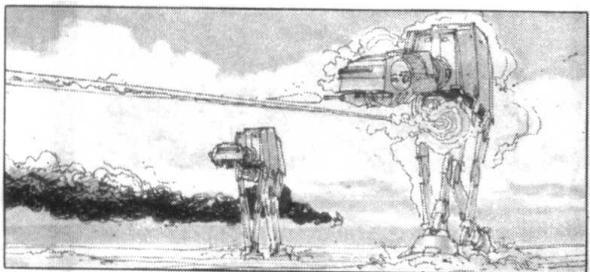
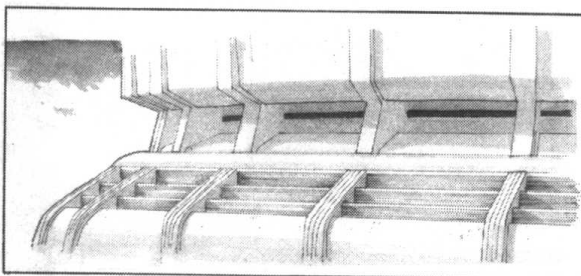
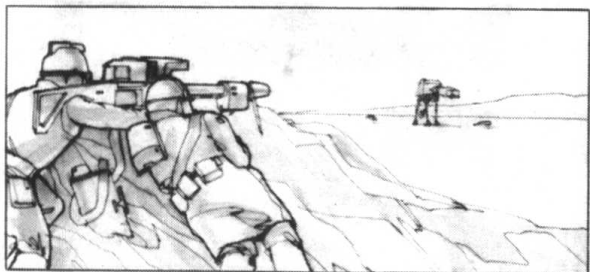
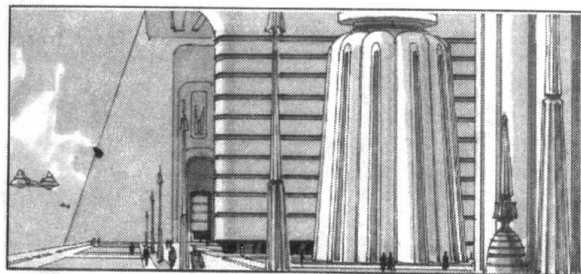
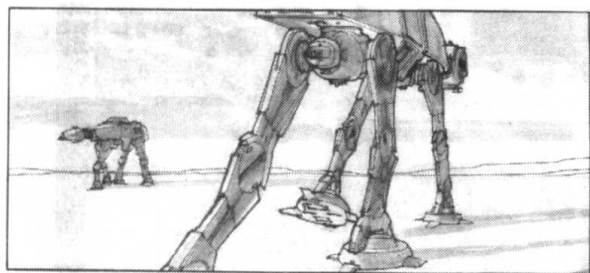


图 4-46

图 4-47

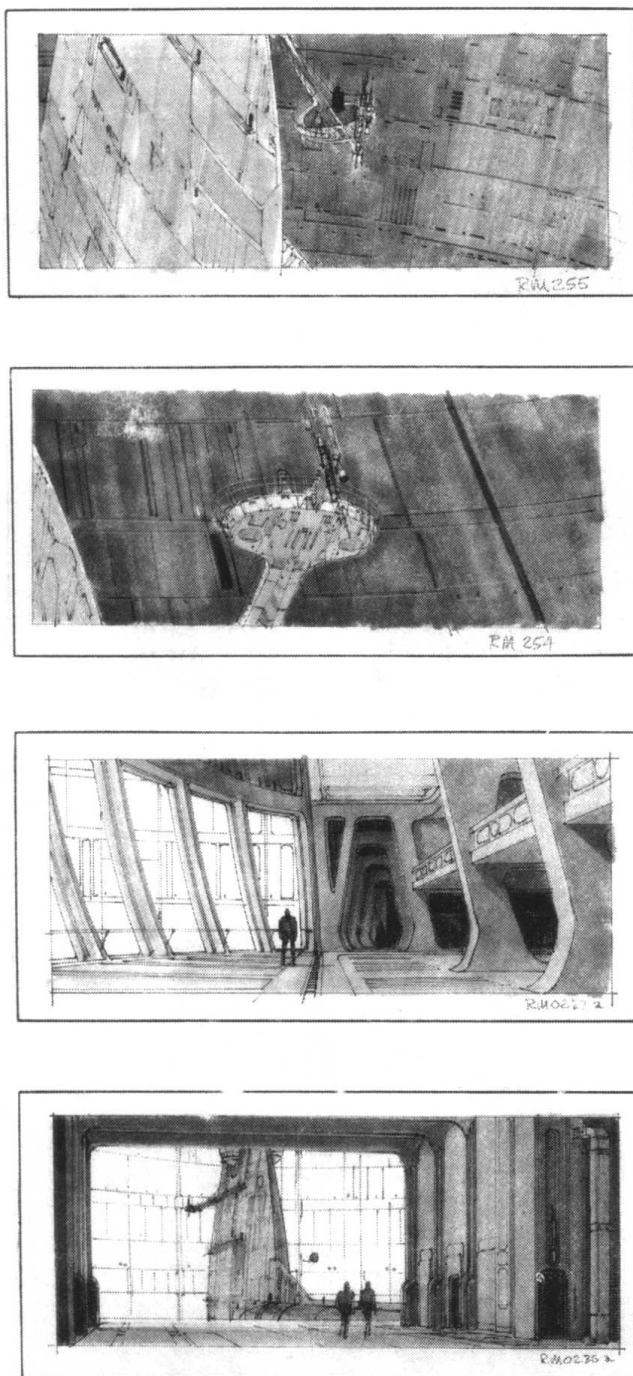


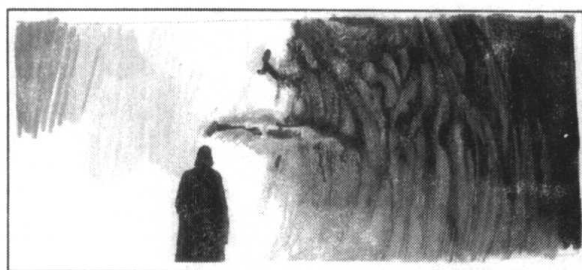
图 4-48



1



3



2



4

图 4-49

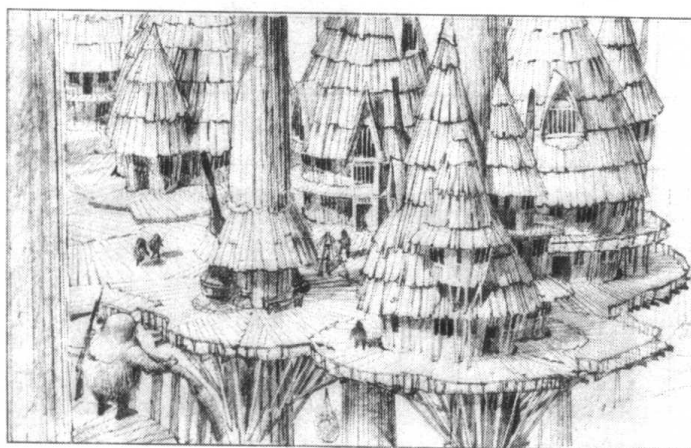


图 4-50

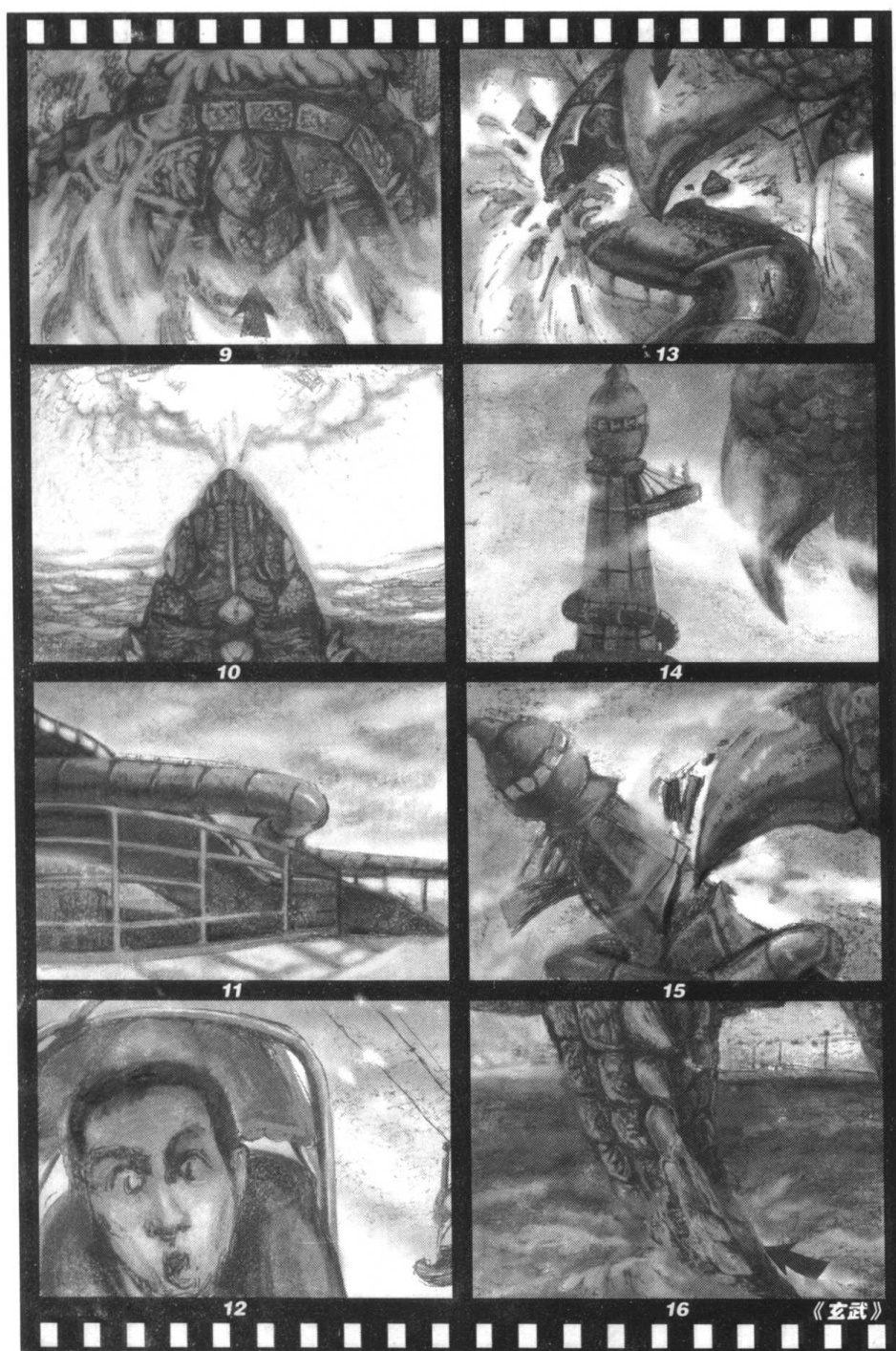


图 4-51

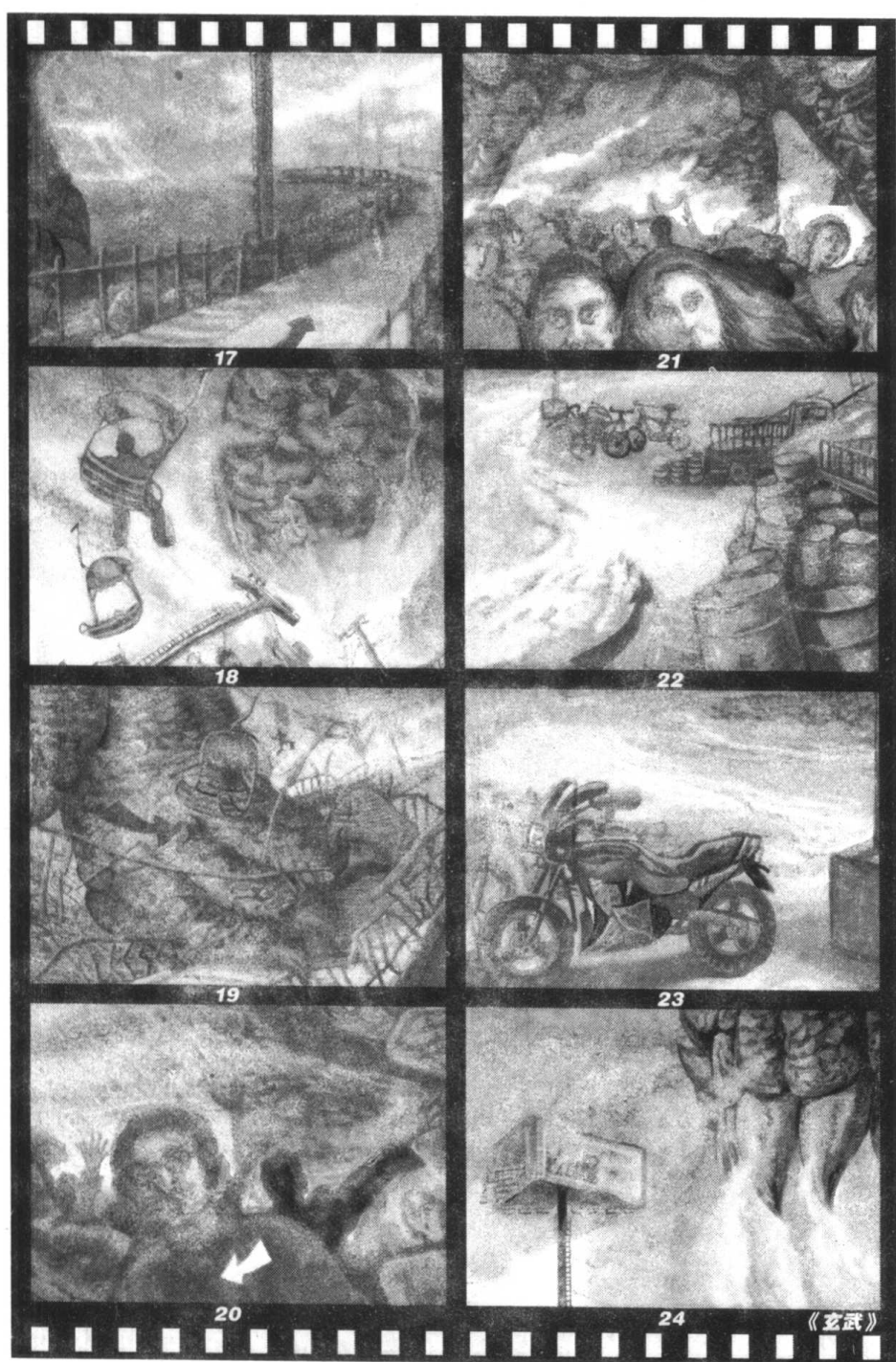


图 4-52



图 4-53

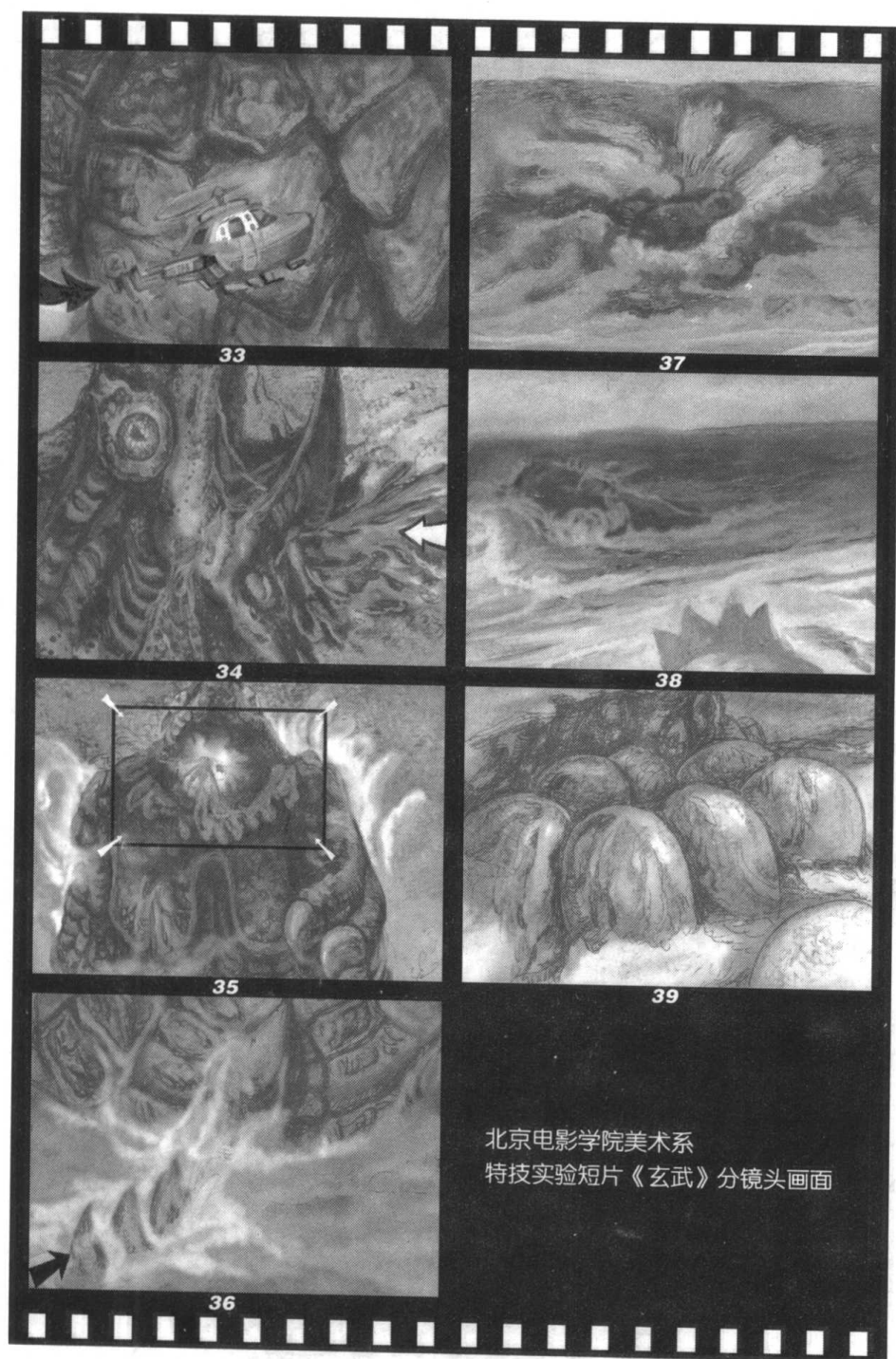


图 4-54



图 4-55

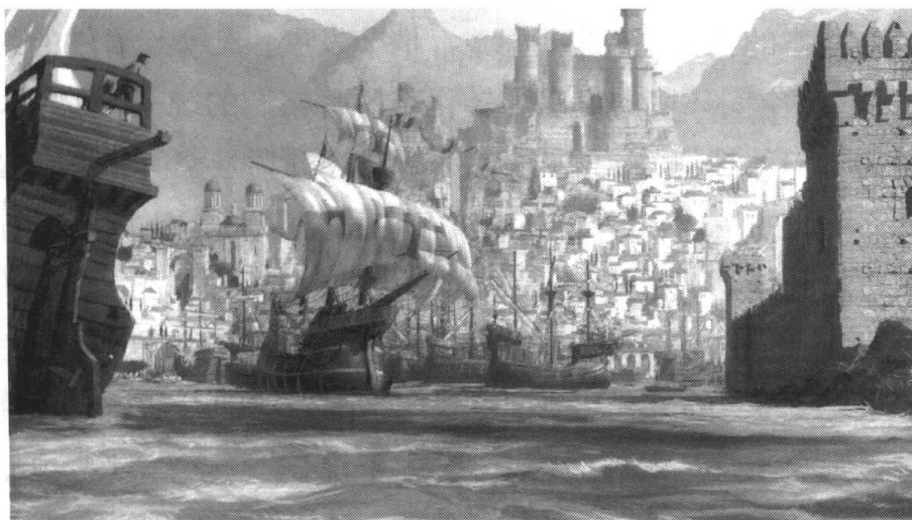


图 4-56



图 4-57

第二节 空间创意的类型

一、写实的叙事空间结构

在剧本的指导下,思想意念、情节发展、人物与事件的纠葛、情感的宣泄,对空间环境的设定和转化与影片格调的统一,对美术设计者来说是需要整体把握的。例如,在你所设计的场景空间中,传达出某种含蓄的、朦胧的情愫、意蕴、感觉、味道,细腻的写实风格,贴近真实的生活色彩和境遇。根据不同的剧本定位,设计不同的写实的叙事场景空间。人们对生活中真实的、特殊的某些情景记忆犹新,将这些记忆放在电影中,以写实的方式再现,使观众与画面里的一切产生关联,关联是来自视觉与听觉上的体验。对于美术来说,找一个新的视点去看一个老的东西,对待真实生活中的空间场景,寻找新的构图、造型来设计画面美感、空间结构。打破普通的、缺少想法的、粗制滥造的叙事空间结构表现(图4-58)。



图 4-58

二、场景空间的心理定势——人性化的元素表现

《我们从哪里来？我们是什么？我们往哪里去？》这是后印象主义画家高更的代表作。这幅画反映了画家对人生的哲学思考，现实的遭遇带给他内心痛苦和矛盾。我们从哪里来？我们是什么？我们往哪里去？这一连串问题所带来的思考同样在电影创作中反映出来，戏剧影视设立了许多情景内容，总试图解决这一问题。电影中的时空场景和角色的变化，拓展了人类的心灵空间和视野。反映在具体造型中设立某种心理情节。某种心理的设立可以通过诸如宗教行为、实用行为、悲剧行为和审美行为等人类所拥有的一切行为的影像，从中唤起各种有意识或无意识联想的东西。在考古学的研究中由于考古学所能掌握的资料在数量上、质量上、时间上、空间上存在的有限性和在现代文明知识结构中的难解性，使我们在许多问题上无法真切地把握古代以至更早的文化状况，至于个体人物的心理与经历了漫长进化史的群体人物心理，其间的情节更不可端倪。但其中的遗留给我们很大的创作想象空间。戏剧与电影中的艺术形象、场景造型与现实生活的真实形象、场景，存在着差异。造型空间骨架的建构不再只是简单意义上的幼

稚的摹仿,表面象征的复制或对应理论的回归。场景造型应传达出一种心理的真实,心理的真实是赋予造型以生命,它是会说话的。场景空间不只是想象的物质空间躯壳,它更是“精神”意义的场景空间。影视空间中表现特殊的、未来的、异化的社会空间和价值理念,折射着现实社会外部条件的刺激和配合,有着社会心理层面的不同认知,通过创造空间的情景或某些事件唤起人们的感情,使其茅塞顿开。我们对精神的理解应更具中肯。在空间造型表现上,手法似以中国太极的“互动互生”作为艺术效果处理,不应作绝对的理解,而应作多元的、变化的理解。可以具有人物的一种狭隘的自我认识,也可以具有广泛的象征意义。

文学具有潜在性的引导力量,文学作品所产生的社会性方式和行为方式,生成新的生命感性和理性。如反映在科幻电影中更多地是对传统观念和价值标准提出疑问和挑战,以一种新的视角进行联想。人的灵魂和精神在影片场景空间中的表现带有哲学与美学的无限外化,科幻电影的场景空间具有神圣性、宇宙性,更带有现实生活的某些缩影。科幻电影中以某种自然状态,人的行为,或是某一物体来讽刺世俗社会和礼法制度,体现了个体人格的尊重与高扬、邪恶与畸形,同时也反映了大众的心理和生活状态,追寻一个新的世界。中国古代诗歌中的“以物衬我”“以景喻人”的方式,可以对影片场景造型深邃意义的表现进行思考。再现一个意象、梦境、某种幻觉、心境等,抽象思维与逻辑思维在科幻场景中留下痕迹。将心理情节与时间流动地交织,达到空间意境表现。影片《野草莓》在镜头中表现回忆、幻觉和梦境的内容,这些内容和现实内容兼而有之。它表现的并不纯粹是幻觉、梦境的时间,而是将主人公的内心感受,在影片所表现的不同空间中充分地展现在观众面前。

杰出的英国人类学家霍卡特(A.M.Hocart)所确认:对(社会)制度的比较分析,似乎和语言学家对思想及其表达的演进的重要过程所作的研究工作,显示出趋同一致的现象。看来,人类是由把再现(representations)汇集在一起开始(一个我们在梦中恢复的思考模

式)。渐渐地,他厘清各种关系和模式,并赋予它们个别的表达(expression)。为了要表达它们,他必须使用由再现所构成的现存材料。这是对所有实体的厘清,以致它们可以仅用来将再现规范为一个秩序良好的整体。就当代艺术心理学理论的观点,霍卡特对于将原始影像(primeval image)比拟为梦的程序之可能性所作评论,具有重要性。在《魔戒》的创作中,托尔金对古代语言文学的追寻,失去了语言就失去了人类梦想的闪烁,当古代文字符号历历在目时,像是圈套,诱发我们的情感,并把某种情感反射给我们。每一个文字符号使感情成形,为感情命名,并把感情归属于一个想象的人物,使之承担起替我们体验情感和幻想奇异经历的职责。作品中寄托着文化和个人的因素,在这样一个逐渐萧条且象征性极浓的时代中,人们为了生存不得不穿梭于城市和国家之间,甚至参与到战争其中,这种长期的跋涉旅行使人们的内心世界产生极大的变化,关于个人的叙述中是容易被淡化、分散。

三、想象空间——非情理性的空间表现

请看以下荷兰艺术家埃舍尔的作品(图4-59~图4-62):

非情理性的空间表现,脱离现实的一切可能性,空间构成是非现实的造型实体,形态的变异,想象的发散性的空间形态。这类空间的造型、色彩、光效及情节的处理与同一结构布局的叙事空间那种平静、严肃的气氛是不相同的,它往往在情节处理上更为大胆、新锐或是怪诞。色彩表现更为鲜明、强调、抽象。造型设计则打破现实中真实的固有的造型。在画面的构图、镜头角度和叙事空间也有所变化,视角特殊、奇特,构图多变,视觉效果强烈,特别是魔幻电影在这方面的处理上更为突出,如影片《哈利波特》中的场景在时间与空间上的设计。

匪夷所思的神秘事物,我们试图给予它一个理性的解释,将不可名状的事物赋予一定的形式,创造出我们所需要的未来空间和生物等。正像科幻电影、魔幻电影中那些神奇的幻想,超现实性的构思,怪诞的影

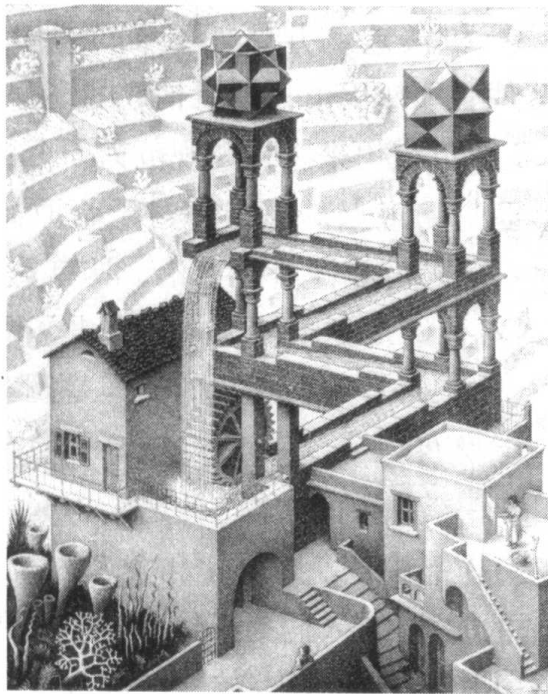


图 4-59

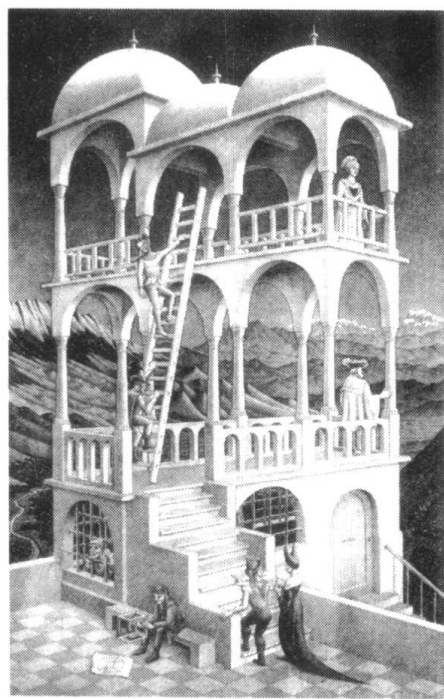


图 4-60

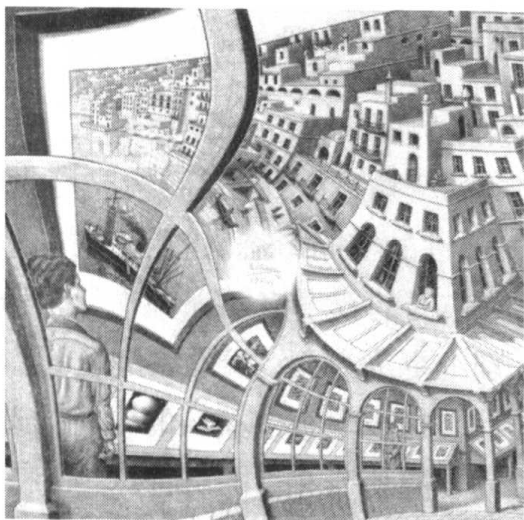


图 4-61

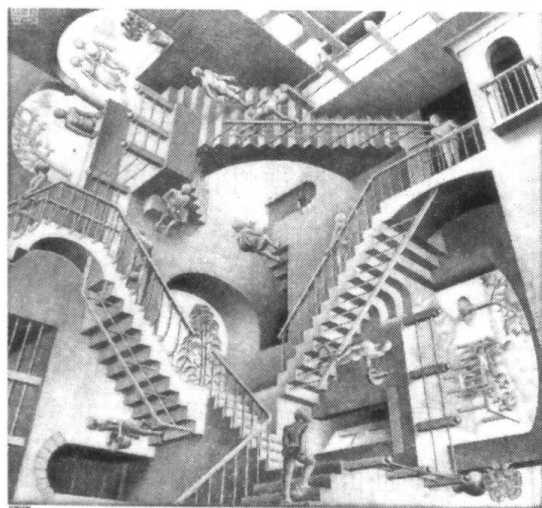


图 4-62

像效果，诠释潜意识，隐秘的空间感受，奇妙的情景设置，对时间的奇想和诗意的象征手法，种种的“可能”使我们对非情理性空间变成影片中“真实存在”的实现。

第三节 影视舞台空间的色彩表现

一、色彩的再现与表现

在影视空间画面中,如何处理好色彩的关系,使作品的色彩风格明确和有自身的艺术特色,是非常关键的工作(在绘画中也是一样)。具体到影视色彩的写实再现与写意表现,以细表的真实再现生活中的色彩,贴近现实生活的自然流程与正常状态,使空间中的景物、道具、人等处写在写实的色彩气氛营造之中。色彩的写意表现,将色彩与人的情感状态融合在一起。通过色彩的单纯化来使色彩本身的象征性、暗示性得到强化,表现在空间与空间中,在不同人物的性格和心理中,运用某一种或几种色彩的对比与组合,确定在影片特定的情节下某种色彩与某一场戏的内容和某种意图的关系。无论是自然主义的色彩表现,还是抽象写意的色彩表现,是多样的。问题在于你如何根据剧本要求及来自其他方面的影响,你是否有一个清晰的、整体的影片色彩的阶段构想,也就是影片中特殊段落或人物某种状态下色彩的表现,色彩的隐喻作用。

色彩在不同文化背景下的意义是不同的。红色的喜庆与血腥,白色的纯洁与死亡,黑色的庄重与无望的沉寂,色彩所构成的境界可以作为某种物体、空间的“真实”再现或“不真实”的表现。另外它可以作为一种空间或平面的抽象界限。就黑白与彩色的运用来说,一部电影如果既有彩色段落又有黑白段落,那么黑白段落通常是打上括号的过去性质,褪去它的色彩是防止往事时过境迁之后与镜头画面所表现的此情此景混淆,一般这种情况的存在更像是功能性的,而不是风格目的的,但影片中的黑白段落也不一定就是像前面所指的功能性,它完全可以成为导演所追求的风格目的(图4-63)。

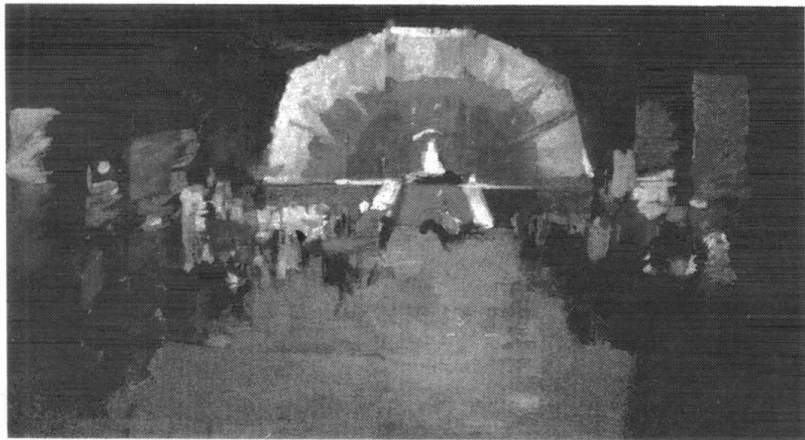


图 4-63

二、色彩的心理情节

在空间心理定势的表现上,我们可从造型的微妙细节,色彩的心理效果来体现人物的心理和性格,使场景空间具有“精神”和某种灵性的内在意义,通过“外表”,视觉化的途径来探求“内在”的东西。影片中人物内心的情感传达,无论处在现实的境遇,还是想象的状态,都与色彩的表现与画面的构图,演员的表演等有着紧密的联系,你如何设计影像的色彩变化,体现内容,将某种情绪性与心理性的效果,存在于镜头画面里面,是艺术指导(美术)的工作之一(图4-64)。

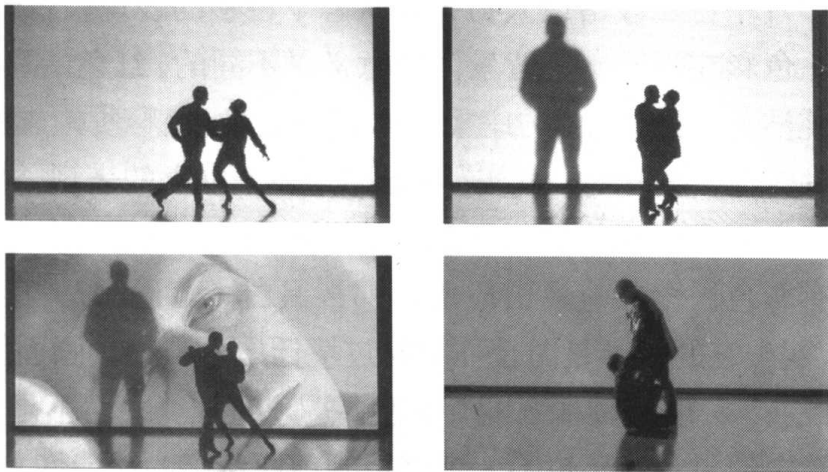


图 4-64 影片《探戈》

对色彩的感受,一方面是一种纯感官的效果,我们被色彩的美和其他特性的魅力所吸引。另一方面是色彩的心理效果及体验,色彩能唤起一种相应的生理感觉,这些感觉对心灵会产生强烈的作用。人脱离不了国家、社会、地域和人与人之间的影响,不同的背景下,人物的心理变化,性格特点是很微妙的,复杂的,存在抽象隐秘的内容。在西方科幻影片中,当人们感到需要一个“上帝”时,他们就会创造出来,将人物角色“神化”,使这一内容性的表现带有社会心理背景,如影片《骇客帝国1》中的人物“尼欧”(基努·里维斯KEANU REEVES饰)。用不同造型的形态特征、质感、颜色、效果等构成组合,整体烘托场景空间气氛。如库布里克导演的《发条橙》,该片中的场景空间、造型、(道具、服装的造型)、颜色,甚至音乐都与人物的心理、性格、行为、爱好有直接的关系。使造型,色彩等与人物的心理和性格进行很好的融合。采用大量的文化制品或符号,加以极度夸张。影片中那些形象化的,敏感性极强的造型与社会的现实问题,人物的心理刺激,极端的行动方式是相映衬的。在看希区柯克的《爱德华大夫》里的餐桌的布纹,衣服条纹等物品的相似特征和场景空间带给男主人公(格里高利·派克饰)的精神错乱,行为的错位,映射人物的特殊经历。一种颜色、形状,一个道具,许许多多的小细节都可营造出心理效果,问题是你怎样去发现它们,塑造它们。色彩除了纯感官的美,还具有不同色系,同一种颜色的不同心理体验。不同色彩给人不一样的视觉吸引力,并能唤起一种与之相应的生理感觉。如影片中红色既可表现人内心的喜悦,性格的奔放,又可展现血腥的暴力场面,祭祀的宗教活动等色彩与人物的精神、心理、性格是密切相关的。

三、光效意识

灯光的感染力——光影对空间气氛的营造和对人物情绪的渲染,特定影调是由光的相对强弱度(高调与低调的变化),光的方向(光的投射角度),光的性质(不同的光源所发出的光,如日光、月光、烛光、荧光灯等)所构成。灯光设计师要全面了解舞台节目编排的演员走位、摄影机的

运动及构图色彩等关系。西班牙电影大师卡洛斯·绍拉导演的影片《探戈》在光与色的艺术处理上,体现了时间、空间、心理等因素,光与色的对比使影片的视觉美感得到充分的强化,并形成该片特有的视觉风格。

光与色是造型中最重要的部分,并对构图产生影响,不同的影调和色彩传达不同的心理效能(图4-65,图4-66,图4-67)。

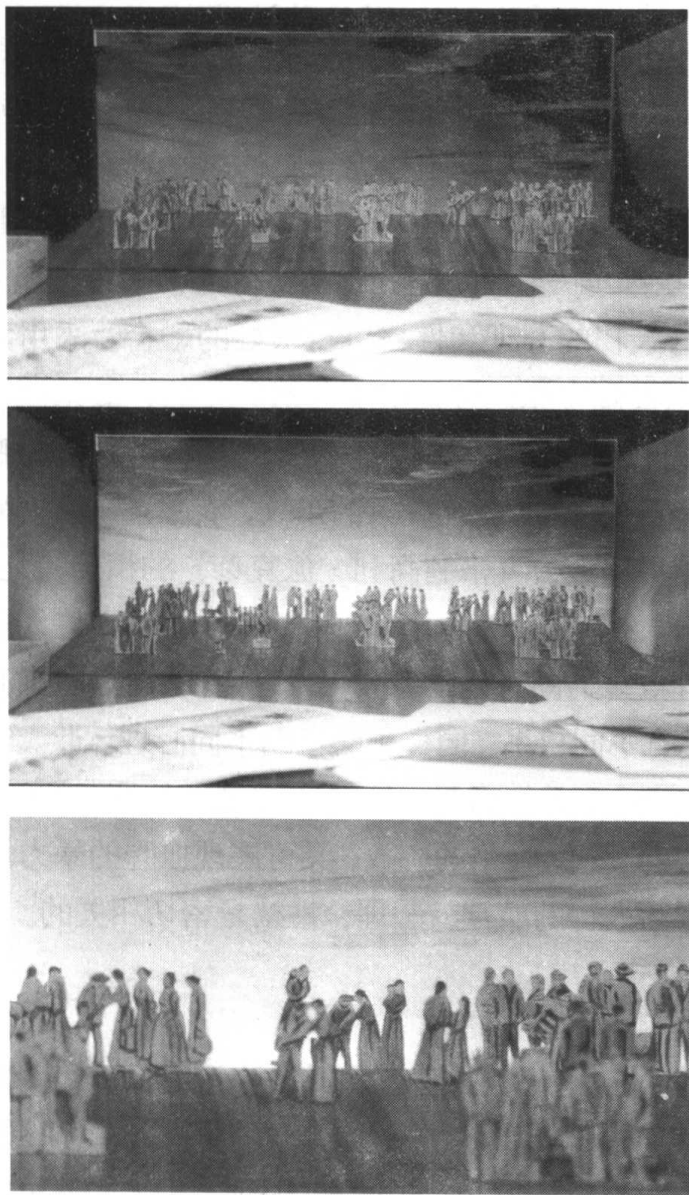


图 4-65

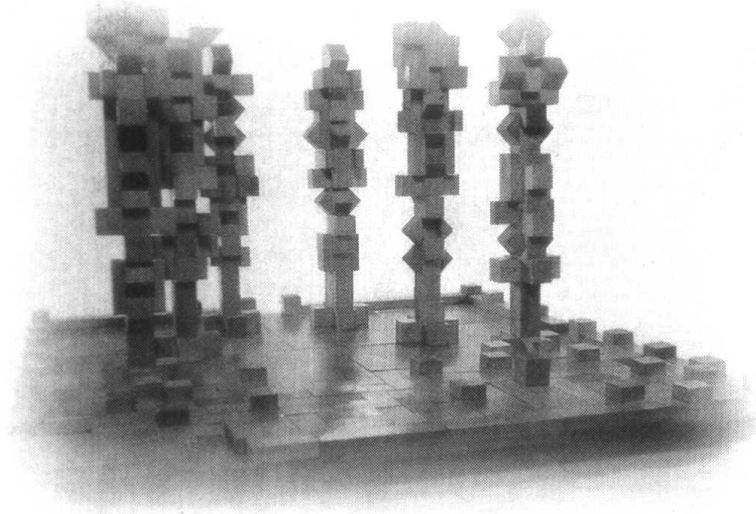


图 4-66



图 4-67

通过形、色、光的运用和艺术处理，营造不同的场景空间气氛，使影像画面构成与演员表演很好地结合，或使场景中的某种物象达到美的效果。另外，在一定程度上，光之间的组合变化可弥补造型与构图的某些缺陷。创作人员在追求表现的同时，必须注意与作品的思想类型的统一。



第五章 空间创意表现训练

我们需要巴洛克式的镜框舞台，同样也需要中心舞台。但还是让我们占有各种舞台吧！方的、圆的、三角的，还有你喜欢的不论哪一种形状。一个完全灵活的剧场，可以进行各种形式的演出。

用最少的布景和机械，通过改变建筑的内部关系以适应于每个戏剧所需要的演员与观众间的关系，剧作家和导演创造他们工作所需要的空间，我们就可以演出各种风格的戏剧。

——肖恩·肯尼

舞台空间的设计中,构思的好坏直接影响着设计的总体水平,关系到演出的全过程。任何一项舞台的设计都要强调构思的独创性,区别于其他设计作品的空间形态和视觉特征。从形态到动作空间和功能化的思考,将不受功能结构的限制,想象和创思出崭新的舞台空间的形态。这对于设计实践和教学训练中创造性的发挥与培养来说至关重要。

学习空间创意就必须具有必要的空间意识。对于舞台的空间创造,空间的意识主要是空间的秩序排列与时间艺术的美妙结合,舞台空间的思维要具有舞台特有空间的意识和特点。当然,在构思和创意舞台空间中,必须有相应的表现技巧的支持,没有技术的掌握,也很难正确表现创意的思路和表现的效果,这些都是学习舞台空间创意与表现的重要内容。不同的训练内容按照相应的训练课题进行,按照知识点和技能点,有序地构建舞台空间创意的课程训练体系。课程一般都存在两种形态的内容,即理论概念原理性知识与实践过程的探索(图5-1)。

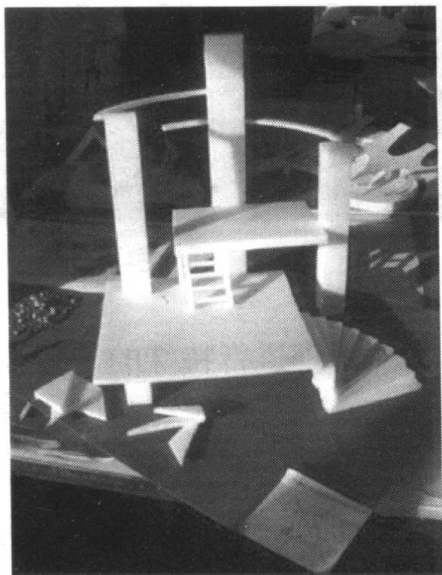


图 5-1

爱因斯坦曾说:“创造力等于以往的知识与想象力的乘积。”从思维创意方法来说,我们可以从发散式思维和聚合式思维方法来作为舞台空间的创意训练形式的主要路径,因为舞台是多维的空间,设计师需要具备多维空间的思创能力。

一、舞台空间形态构成训练

形态构成在艺术设计领域运用广泛,就其在影视场景、舞台设计的专业领域中,形态构成偏重于空间构成及舞台造型构成,这是大的方

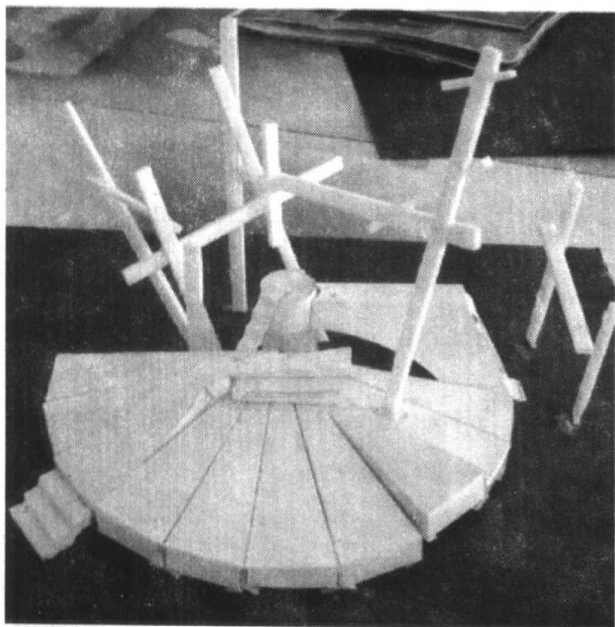


图 5-2

面，小到舞台道具造型，尤其是现代感极强的舞台造型。

具体到舞台模型制作和实际制景的过程中，就造型而言，无论是立体表现还是平面表现，都需要借助于一定的物质材料。往往造型的美是通过这些材质本身、或者是材质之间的组合，其过程产生某种对比而体现出来。在模型最初的草图设计中，就应考虑对材质的应用与表现形式的安排，一方面是对材料本身具备的质地美的利用和组合；另一方面是对材料表面肌

理进行特殊的“加工改造”和“经营”（图 5-2）。

在舞台制作过程中，材料间的组合运用，既要从工程角度，又要从艺术角度理解各种材料不同的天性，发现材料本身的美感，将其发挥运用出来，带给你创作的最佳表现，一定要考虑不同材料的协调性，布局上的主次、强弱的比例关系，就材质的外观感受讲，光洁度较强、线条较挺拔的材料（如金属类、玻璃类）和软材料（纺织类），粗糙黯淡材质间的对比、烘托，以便材料组合形成和谐的或较强对比等感受，使材料在舞台制作中发挥它特殊的艺术语言和艺术魅力。对于肌理表现这方面，不能简单地理解为外加于空间造型上的东西，它应该是造型上生长出来的，是有机的一体。对各单体元素表面颜色的运用，材料在光的不同投射角度，冷暖光调下的变化效果等都是设计者应整体把握的。

在艺术创作的同时，应当了解在过去时代条件下所以能形成传统的原因，从中明白在当前条件下应该如何去做，这是个人需要去思考解决的问题，而不是照搬现成的形式（图 5-3）。

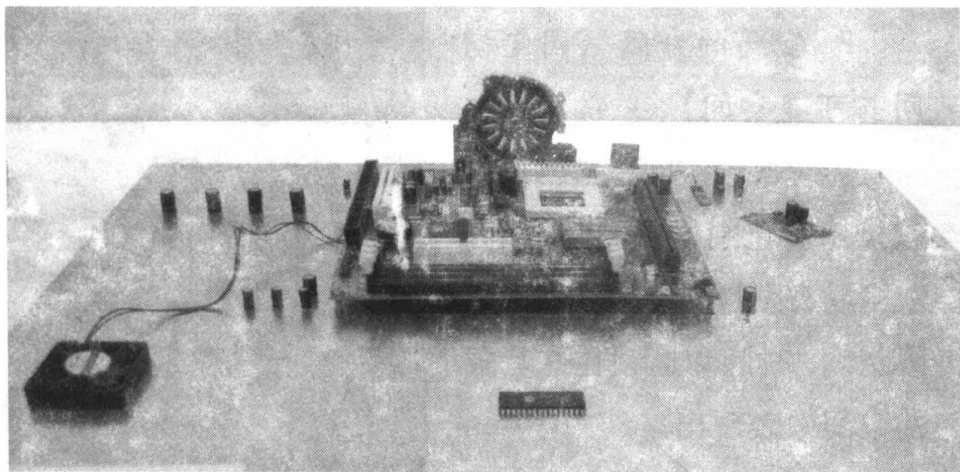


图 5-3

1. 舞台造型的视觉吸引力

对嵌入舞台空间中的物体布置结构(构图)、形状、色彩等元素,通过设计者的创作,产生不同风格特点的舞台空间,这些元素能吸引观众对舞台表演或影片剧情等内容的注意力,它可真实地反映人、物和景致,也可虚构、夸张出非真实的未来联想的空间和造型。从而使观众产生美感、联想、恐惧等视觉所带来的心理感受。如舞台空间或银幕中的色彩表现能加强观众对剧情关键内容的记忆,产生不同的直观感受和情绪变化(图5-4)。

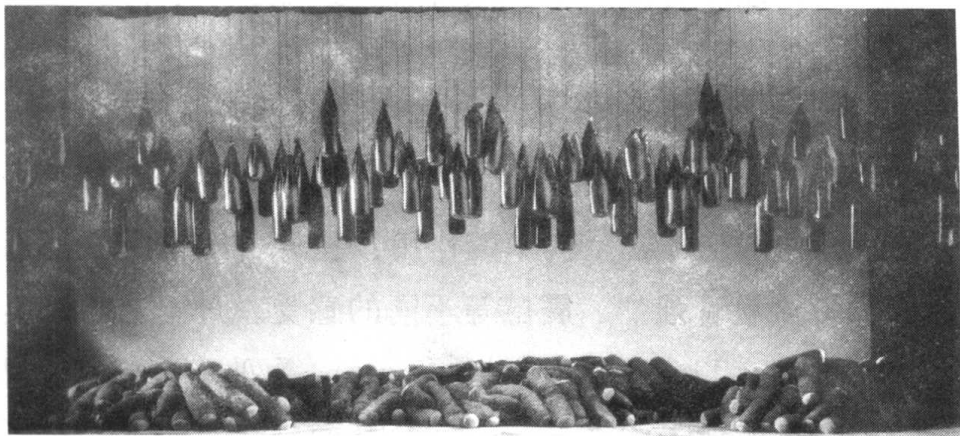


图 5-4

2. 空间的分隔（固定空间与可变空间）

传统舞台空间是被剧场的建筑墙所包围，是封闭式的。戏剧是力图将现实世界中的无限空间、时间和运动在这有限的空间中表现出来。法国电影理论家安德烈·巴赞说“借以展开动作的舞台与布景是强塞入客观世界中的一个美化的小天地”。演员的表演与走位是

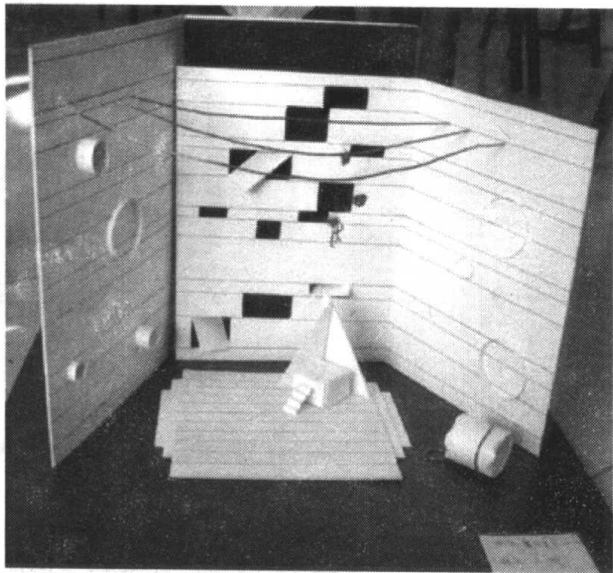


图 5-5

与有形或无形的舞台框为固定区域的，并以舞台空间中的景物为依托。这也正是戏剧空间与影视空间的区别所在，戏剧空间是一个固定空间，在这个固定的整体空间中，可以采用对局部空间分隔的形式，带给观者不同的空间可变性所产生的空间美感（图 5-5）。

电影通过镜头画面，让观众视觉感受大自然，景物可以成为主角，成为戏剧性冲突的一方，拍摄自然景物以抒发情怀而产生强烈的戏剧性效果，给人无限空间感。由于摄影机不同角度的活动，电影空间是固定空间与运动空间的统一，可变性极强。

3. 内空间的构成

抽象的形体在空间中的作用：在舞台上作为一种视觉符号的夸张，带给观者强烈、震撼等不同的感受。丹麦艺术家奥拉弗·伊拉松的作品《The weather project》系列（图 5-6～图 5-9）便是一个很好的例子。

内空间与外空间的构成表现和气氛营造，我们从《你们螺旋形的视

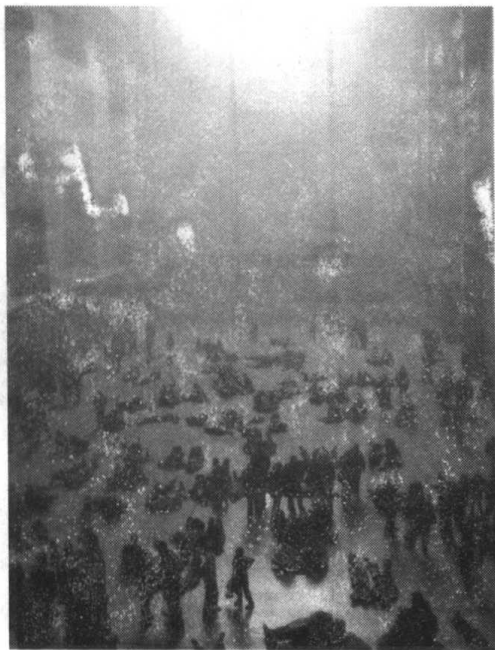


图 5-6

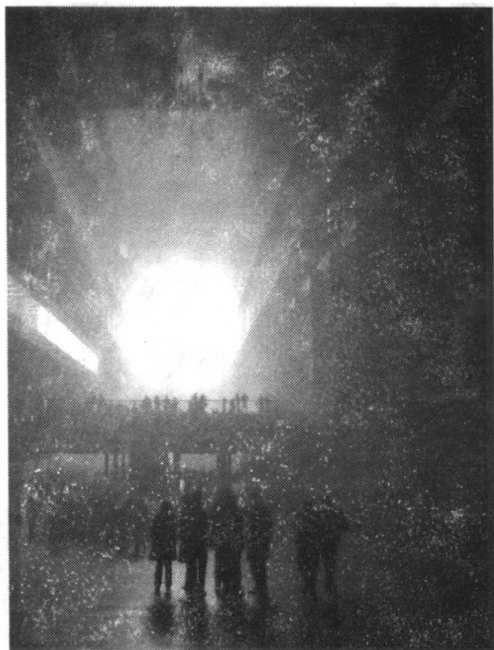


图 5-7

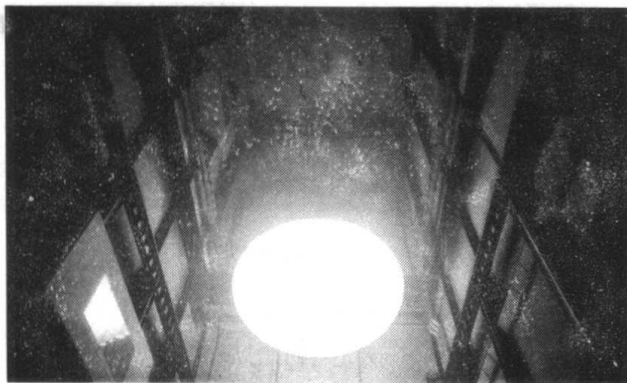


图 5-8



图 5-9

野 Your spiral view》、《Your sun machine》等（图 5-10，图 5-11）作品可以得到更多的启示。

空间造型和内部功能的配合（内部功能的阐述，作为最初的前期的设计准备功能，是对于节目的类型、特点，面向观众最直接的信息释放）在空间分割上可采用“掩映”、“对比”、“衬托”等方法来扩大空间感（图 5-12，图 5-13）。

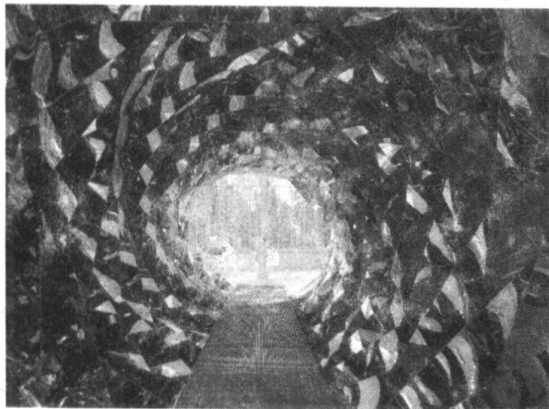


图 5-10

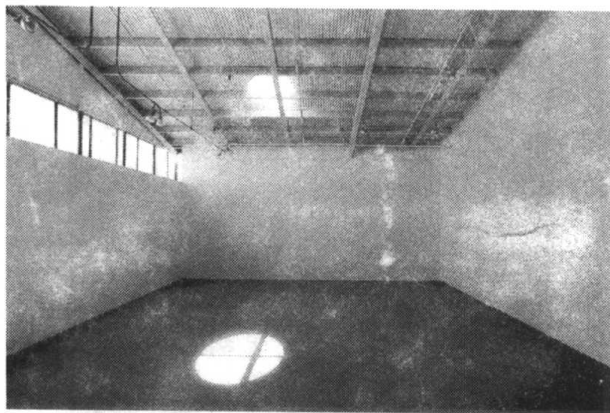


图 5-11



图 5-12

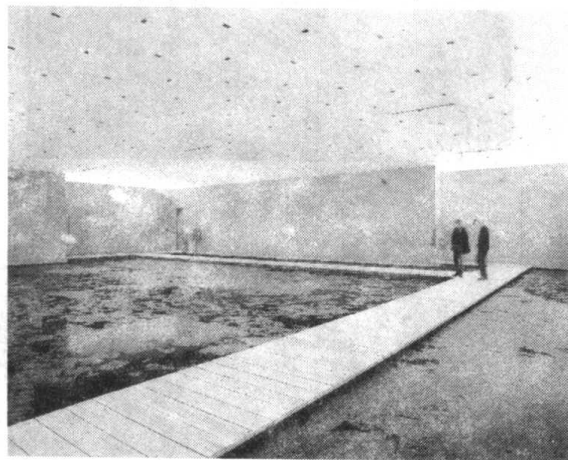


图 5-13

空间形象的逻辑性和非常规的一类表现（新思潮的反映）。在表现上不受限制，打破专业领域中存在的条条框框，在空间材料运用上与创作者的想法如何结合，成为可实施的设计项目。如灵活均衡的非对称构图；简洁的处理手法和纯净的体型。空间造型的形式构成特点，都要依据各自的与之内部功能有关的各种因素来思考，力求营造情景的合理（图 5-14）。

4. 外空间的构成

艺术家在尊重物质生命内在价值和自然属性的观念同时，从某种角

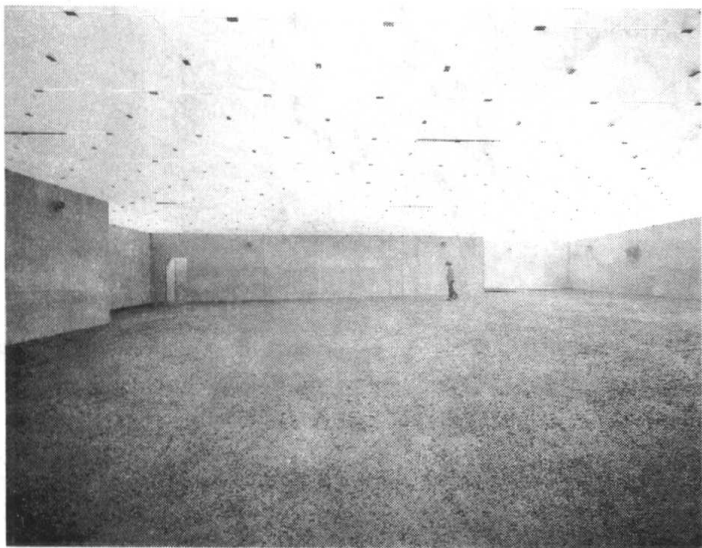


图 5-14

度强化了自己的取向,那就是将作品与自然环境结合起来,使作品在更大的空间里找到存在的家园,在与空间环境的相互关系中确立“形态”。

在从事戏剧舞台和影视场景等多种类型的表演空间设计中,就形态构成这方面的训练是有重要意义的,它可以说影响到我们具体的设计过程里。通过对形态

的处理和变化来展现内在新颖的构成设计,把握画面构成的整体性、和谐性。通过平面构成、立体构成、色彩构成的理论讲授,使学生掌握形态构成的艺术理论(掌握点线面、色彩及空间的造型原理等)和对形象的艺术表现能力,特别是动手制作的能力,同时是对视觉艺术形式的创造性思维的培养。

命题练习训练《空间飘浮物》(图 5-15, 图 5-16, 图 5-17):

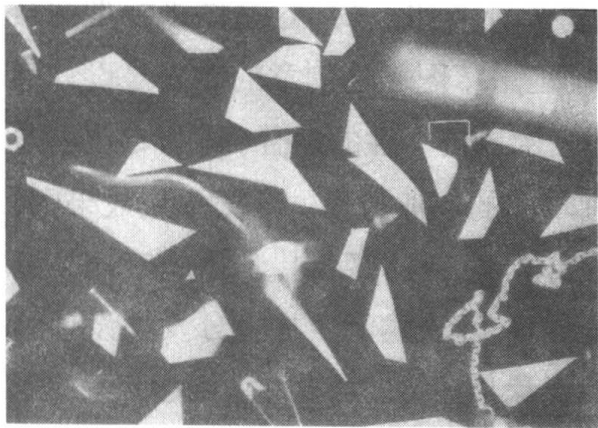


图 5-15

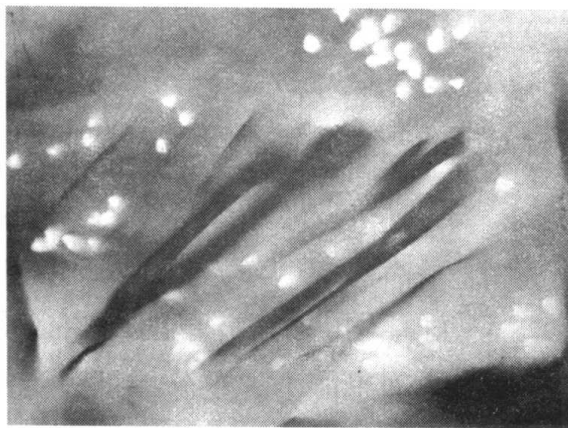


图 5-16



图 5-17

二、草图创意训练

草图是设计师思维的物化，是研究的轨迹和心得。草图是推进创意的过程。草图是最常见也是最快速、最直接的记录想象和手段。由于戏剧与影视艺术的综合性，舞台设计是一项合作性质很强的工作，草图是提出思路、交流想法、协商讨论的重要环节和手段，也是图纸模型的必要基础过程。具备快速、清晰、准确地用草图表达创意的能力是设计师的一项关键技能，也是显现设计师艺术风格个性的途径。作为专业学习和训练，必须养成勤画草图、善画草图的职业习惯。草图不是效果图，草图重要的是顺利表达和交流，不受材料工具的限制，自由地表现是画好草图的关键。草图表达必须要快速，快速表达能更加充分发挥设计师的创思能力，充分捕捉设计思维的形象信息，也是设计师创意交流的职业要求（图 5-18，图 5-19）。

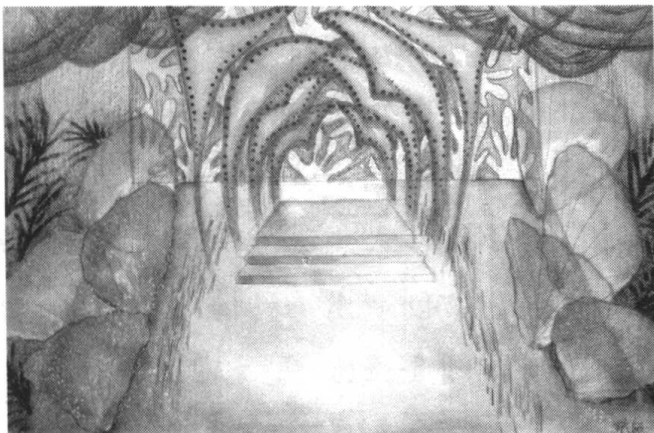


图 5-18

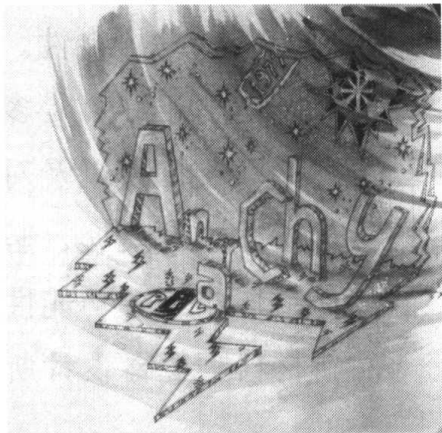


图 5-19

为此,在课堂教学中,始终要强调学生掌握多种草图表现的手段,养成运用草图交流、思维、搜集素材、记录形象创意的职业习惯。要求学生建立创意工作草图夹,并且强调速度和数量。

三、材料工艺训练

(本节是由北京艺术设计学院李永安老师编写,并选择了她在课堂训练中部分学生的作业。)

无论绘画、雕塑,建筑、舞美的发展元素多么复杂,材料是不可忽略的重要因素。世间有许多美好的材料,不同的艺术家会有不同的见解和选择。在舞台设计艺术中,任何一种表现形式的舞台空间,都是通过必要的物质手段来体现的,体现观念和创意的有效途径之一便是通过材料的审美特性来实现。材料和表现手段的革新反映了设计思想的革新(图 5-20)。在舞台空间结构与视觉效果方面,新材料提

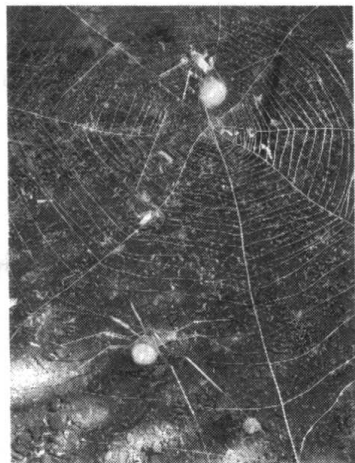


图 5-20

供了多样的可能性。材料在现实生活中的用途都是多方面的，它的暗示价值也必然是多义的。因此材料的暗示价值的明确定向取决于总的戏剧情势以及对材料的处理。半烧焦的木头使人联想到一场灾难所造成的废墟，坚硬、冷冰冰的钢铁使人想起战争等。使用特定材料构成一种功能性或暗示性的装置，创造出一种情绪气氛，这是新材料为舞台设计所开辟的新领域（图 5-21，图 5-22）。

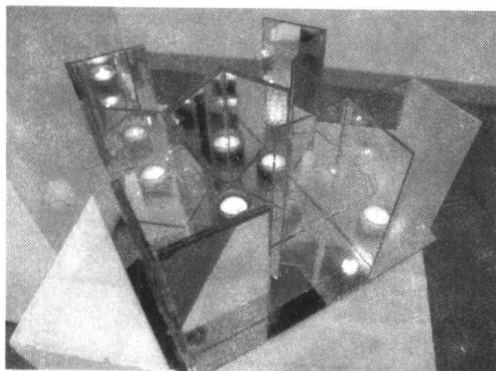


图 5-21

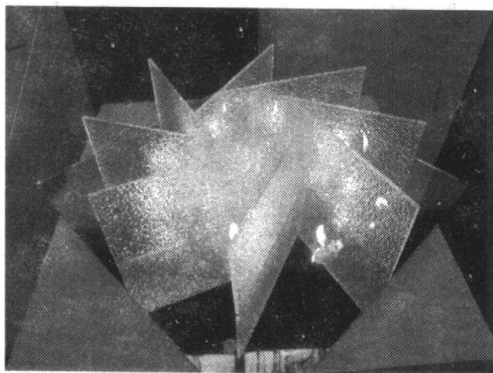


图 5-22

随着科学技术的发展和加工工艺的不断提高，材料在艺术设计中的表现范围也在不断地扩大。掌握设计材料的基本性能，不仅可以正确地选择材料的应用范围，而且可以提高表现的艺术效果，是材料的应用在表现中达到技术与艺术的统一。

材料工艺这一训练，没有接触过的人会认为是由各种各样材料简单组合成的视觉形象；而经过学习、研究的人才会深刻地了解它的本质。

提到空间艺术，马上会让人联想到立体的三维空间，而我们教授的材料工艺这门课程，就是打破以前的教学方式，让学生利用材料的特性从平面的二维空间，经过 2.5 维空间的过渡，进入到立体的三维空间，尝试表现四维的观念艺术（图 5-23）。

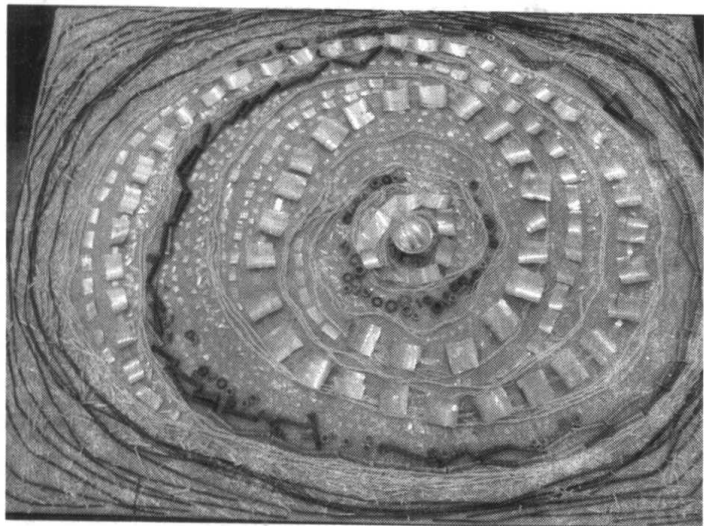


图 5-23

求材料的内部规律，掌握其性能差距，了解适于相应形式的加工方式，使作品与艺术家的想法能达到完美的结合。材料由古到今，有好多种。大体上我们把它们归类为五种：金属材料、石材、木材、陶材、特殊材料（图 5-24）。此外，还有一种将各种材质混合并用的综合材料的制作方式。综合材料所包含的材料、内容、形式很广泛，不同材料的混合使用和相互搭配，使作品达到单一材料所无法达到的气质。新科技、新能源所产生的材料，都是艺术家创作的首选因素。在选材创作时，作品的思想内涵、性质、形式、构图及环境的选择都应考虑周全（图 5-25）。

作品要让观众产生联想、深思，富有哲理，从视觉形象转向思维，要研究艺术的本质问题。而这正是 20 世纪达达派的启动者和精神领袖杜尚所倡导的。

材料，多种材料的运用，早已成为世界范围内进行艺术活动的传达媒介。材料的选择与应用，应充分地保留材料的个性，这其中最重要的是必须探

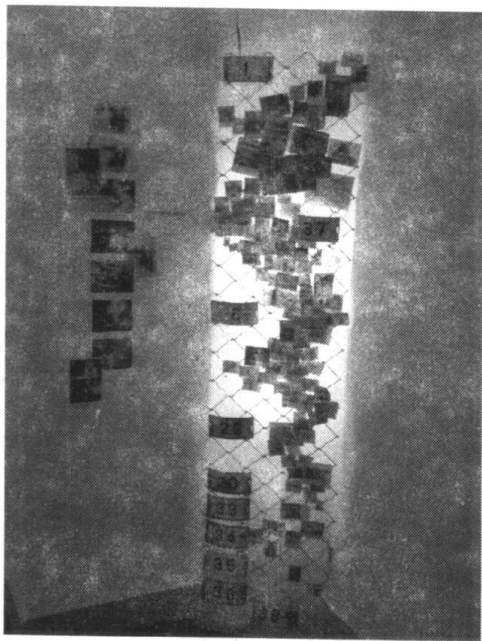


图 5-24

我们引导学生遵循与杜尚精神相联系的哲学立场和语言学原理,不断置换自身的符号,创造出一个能完全自由创作的天地,用一种新方式去思考。鼓励学生大胆思考、大胆创新,同时用世界前卫的艺术思想来启发学生。

首先,要让学生了解杜尚这位20世纪的伟大艺术家。他信奉“一件艺术品并不只是供人欣赏的,更重要的是让人去思考。”他像发明家一样的改造艺术:

小便池移位,将“现成品”变为艺术品,开创了替换性的艺术。使几个世纪以来的西方传统的艺术理念遭到彻底的瓦解。

一把尺子放在盒中,成为他的观念装置。把工业生产的功利性引入艺术(图5-26)。

把制作的一扇门放在展厅,创化出空间艺术,体现了艺术的第四维观念。

红蓝心脏作品完成,导致了光效应艺术的出现。

把自行车车轮装在凳子顶上,创立了活动雕塑。

杜尚像一位炼金术士,每创化出一件作品,都是一次挑战,超越进入未知



图 5-25

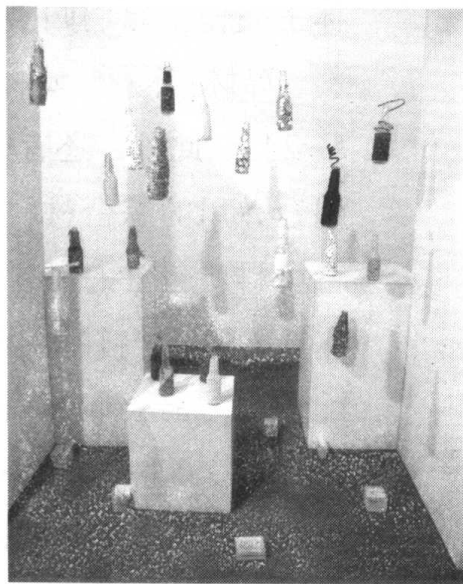


图 5-26

世界的临界点,起到引路的作用,杜尚的出现标志着一个时代的结束,另一个时代的到来(图5-27)。

另外,有必要介绍的达达派艺术家是喜欢把偶然性作为艺术原理去进行对新视觉捕捉和对新内容探索的“阿尔普”,利用拾来的垃圾进行创作的“施威特”,以及前卫的装置艺术和行为艺术等(图5-28)。

从教学目的上,主要是了解材料的历史和现代造型的特点,重点了解现代材料的特点及应用。初步掌握一到两种材料,进行创作练习,了解材料性能,掌握材料的基本造型原理,进行装饰创作。在训练过程中,要求设计图基本符合材料的基本特点要求、发挥材料性能,完成基本装饰造型(图5-29)。

教学内容包括:材料概述,材料的种类及

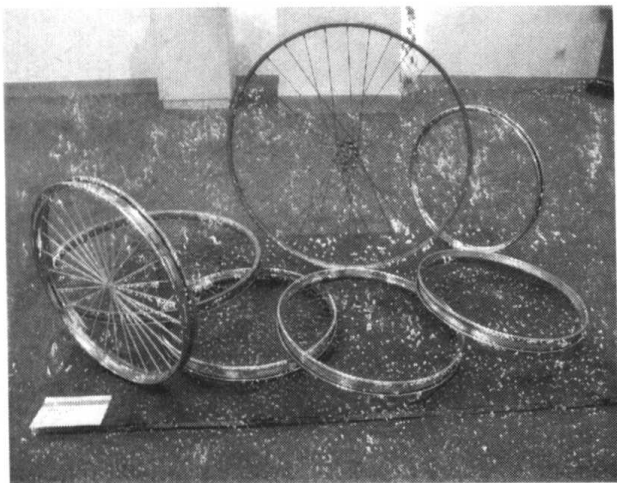


图 5-29

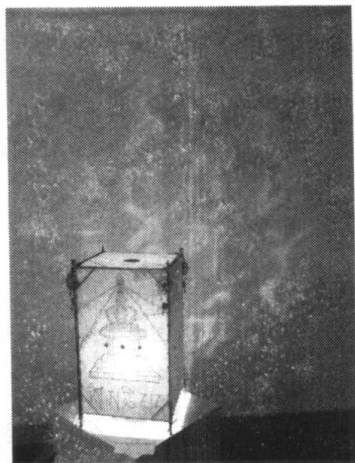


图 5-27

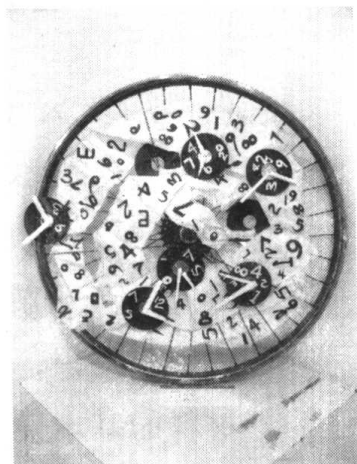


图 5-28

表现形式;材料的特点和

性质,讲述几大常用材料的概念、种类、特性和表现形式;设计与制作,利用综合材料进行创作。材料工艺涉猎的材料大致包括两大类:①天然材料:如石材、木材、天然纤维、陶土、大漆、矿物颜料等。②人工复合材料:如金属材料、人工纤维材料、玻璃、玻

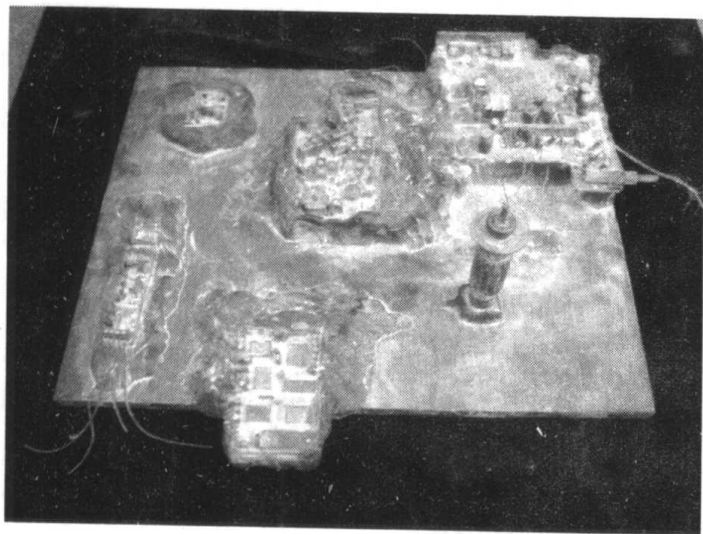


图 5-30

玻璃钢、化学漆、纤维板、有机板、水泥、石膏、塑料、砂岩等。课程重点与难点在于使学生掌握材料的多种性质、表现形式和综合材料的运用。要学生自己来考虑点、线、面、体的组合关系，主观的因素显得十分重要。使学生学会通过不同材料的性质来创作，表达创意，力求独一无二。为学生提供的主要阅览书目有：

《材料工艺》、《现代艺术》、《前卫艺术》、《装置艺术》等（图 5-30）。

第一单元：多种材料实验。不小于 $10 \times 10\text{cm}$ ，4~6 个。了解材料科学的基本常识，认识各种材料的基本性能与表现特征，体验材料的视觉与触觉心理及审美感受（图 5-31）。

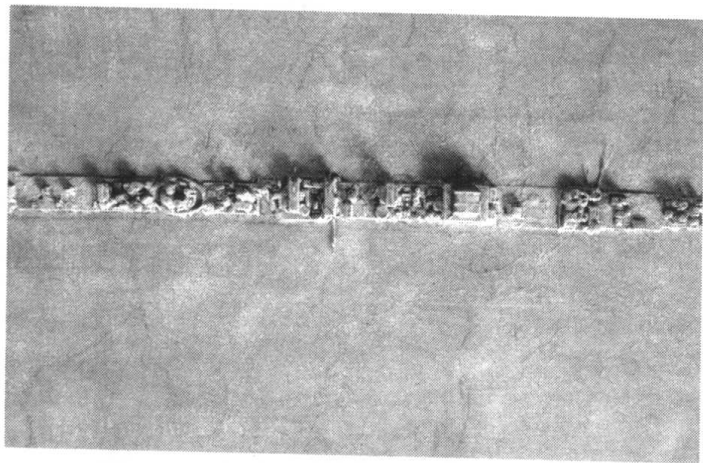


图 5-31

第二单元：综合材料创作。不小于 80cm ，1 个。要求学生善于运用合适的材料来改变设计对象，这应该成为一种习惯、一种理念、一种思维，更是一种方式和方法。这个课题为学生提供的只是一种途径、一种理念、一种思路，要使学生设计的对象富有活力，首先要赋予材料以新的生命力，恰当的设计，利用好材料，这是设计中重要的因素。

材料工艺这门课,通过对学生的引导启发,让学生充分发挥他们的想象力,调动一切可以调动的因素。利用一切可以找到的材料去进行创思,根据自己的创作构思去寻找材料。从多个视角去考虑自己的作品,要把自己的作品当成现代雕塑。作为一件雕塑作品,自然而然要考虑到与空间的关系、与环境的关系。我们对学生的要求,作品与空间的关系要整体考虑,也可以说空间艺术是由材料构成的,材料工艺是空间艺术不可或缺的因素(图5-32,图5-33)。

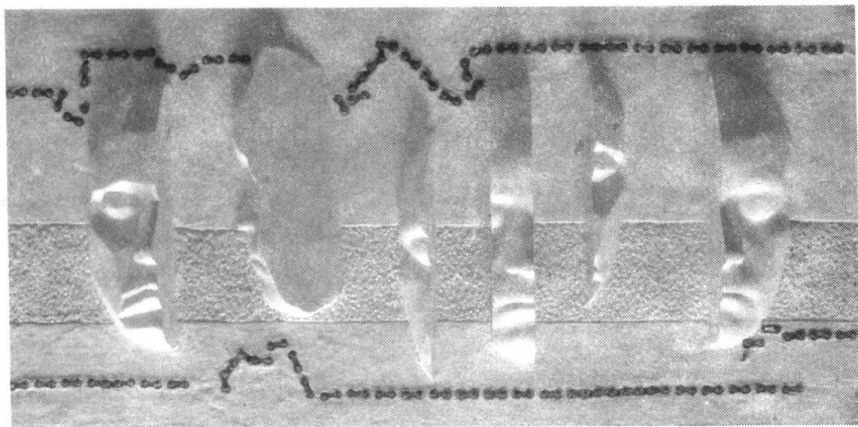


图 5-32

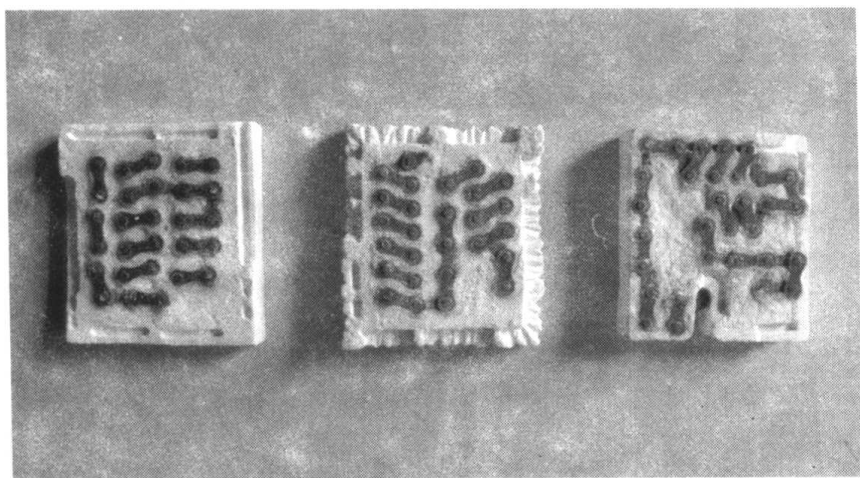


图 5-33

四、舞台模型创意

舞台设计创意除了草图、设计图手段,更为重要的是舞台模型创意。舞台模型是空间和视觉变化效果的直接体现,也是导演、演员、工作人员了解舞台设计的有效交流与工作的工具。要充分表明舞台的空间结构,时空变化关系,舞台景物的材料、视觉效果,以及整体的气氛、意境和风格,仅凭草图、气氛图是很难达到理想的效果,模型是难以取代的、得心应手的创意表达手段(图5-34)。



图5-34

模型作为舞台设计与演出的模拟形象,既清晰地表达设计师的创意思路,也成为集体创作的交流参照。在实际创作工作中,围绕着模型进行创作讨论和交流是非常必要的,没有模型导演很难深化自己的工作,制作人员在舞台模型找到合适的空间关系、尺度关系和结构关系,戏剧演出的方方面面都会在模型中得到启发,是演出制作、运行的模拟计划,这往往是提高创作效率的关键。所以,作好模型,准确体现创意对舞台设计师来说是重要的基础能力(图5-35)。

舞台模型制作涉及的主要工具有:工具刀、大小剪刀、钳子、小钢锯、钢尺、圆规、比例尺、锤子等。

主要材料有:草板纸、模型板、卡纸、纤维、塑料、布、木板、木条、有机玻璃、玻璃板、金属、聚乙烯板、胶、金属丝等。

舞台模型创意的工艺程序、方法步骤(图5-36,图5-37):



图 5-35

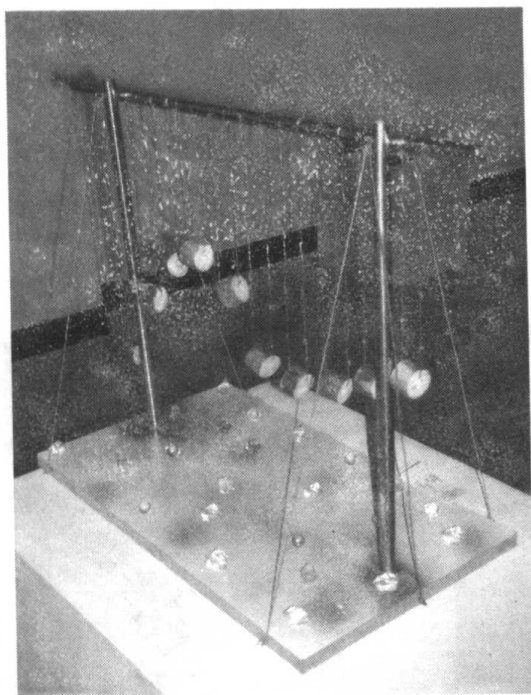


图 5-36

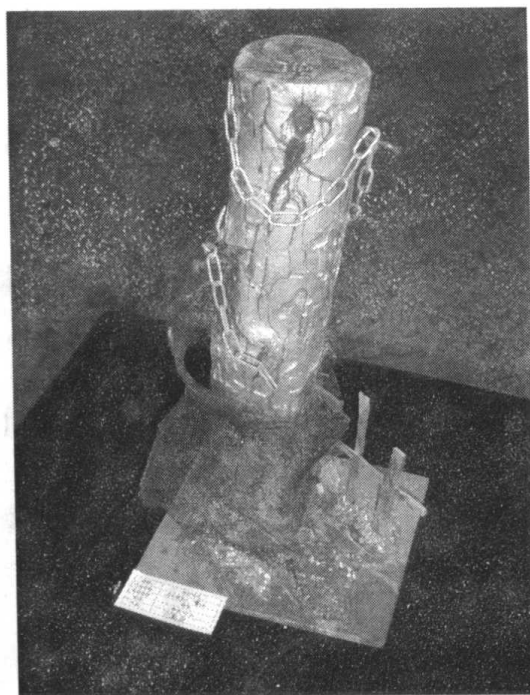


图 5-37

课堂舞台模型练习 1 (图 5-38, 图 5-39, 图 5-40):

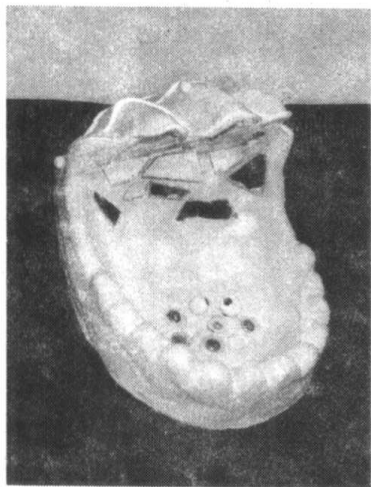


图 5-38

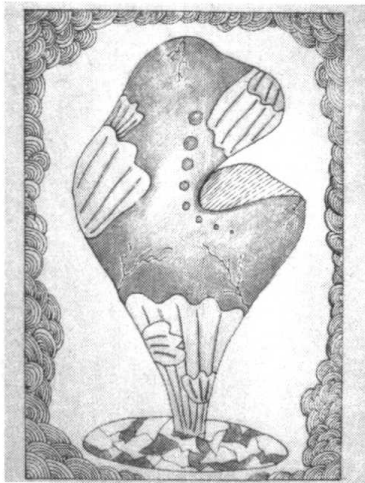


图 5-39

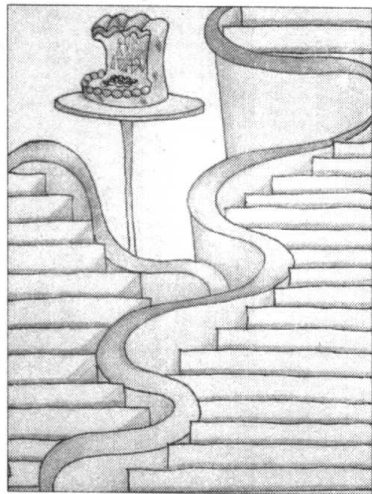


图 5-40

在课程作业要求中制作材料不限,运用不同的材料,进行构成表现,将造型要素按照美的原则组成新立体的过程,包括对形、色、质等心理效能的探求和对材料强度、加工工艺等物理效能的探求这两个方面。培养学生对空间形态的构成表现,并对实际的空间(舞台空间)和造型(道具制作)之间的关系进行研究和探讨。

课堂舞台模型训练 2 (图 5-41~图 5-44):

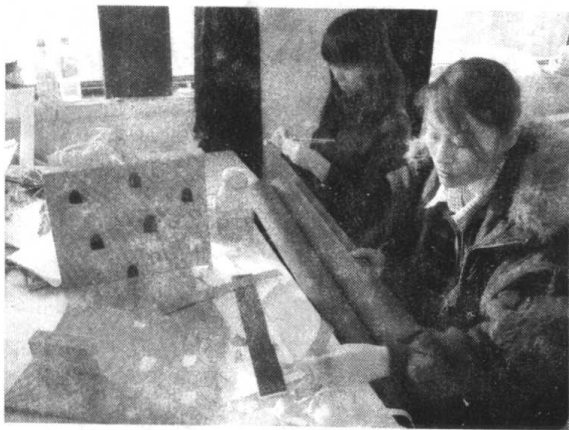


图 5-41



图 5-42

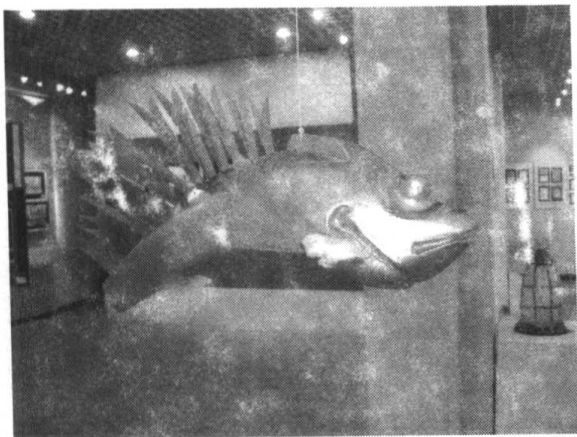


图 5-43

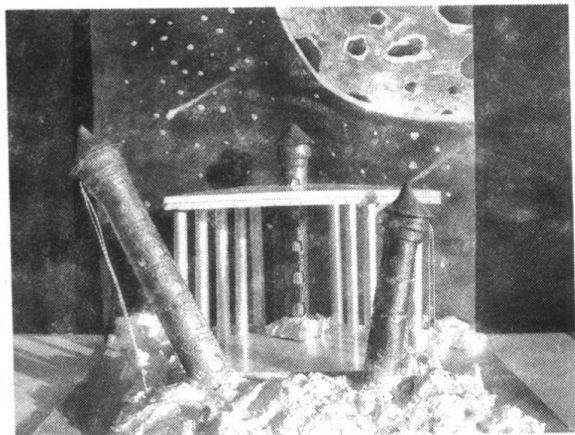


图 5-44

学生在《模型工艺与舞台制作》课上运用不同材料,动手制作舞台模型材料可采用油泥、石膏、纸型(彩色卡纸、纸板)、布料、塑料、玻璃、铝片、铜丝、油画或丙烯等来立体地表现舞台空间造型。舞台模型制作需要借助于物质材料进行加工处理。往往造型的美是通过这些材质本身、或者是材质之间的组合,使其在舞台制作中发挥它特殊的艺术语言和艺术魅力。在模型最初的草图设计中,就应考虑对材质的应用与表现形式的构思。在课程训练中,设定舞台类型,使学生有针对性地进行设计制作(图 5-45~图 5-57)。



图 5-45



图 5-46



图 5-47

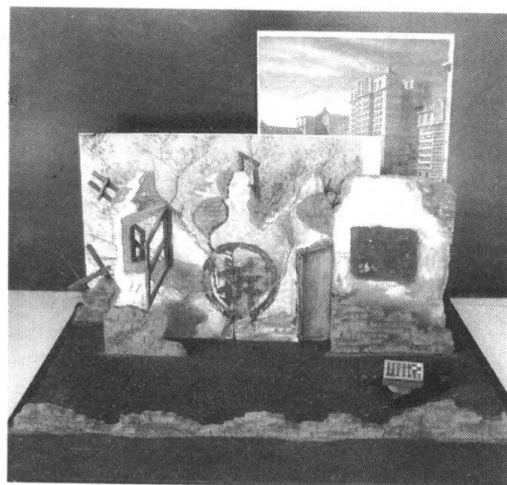


图 5-48

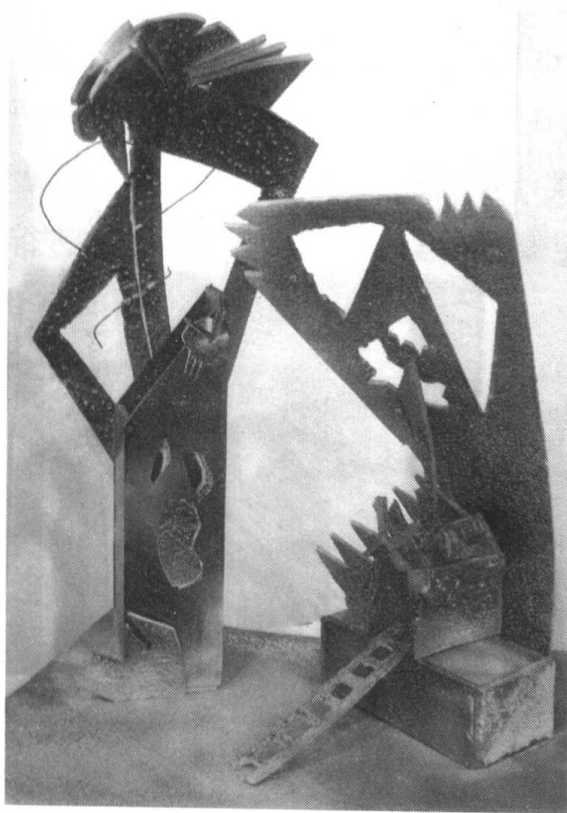


图 5-49

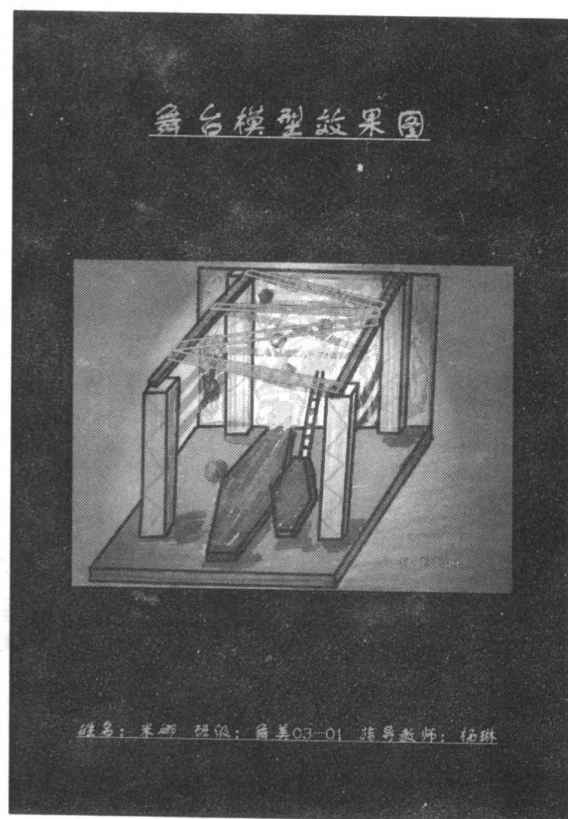


图 5-50

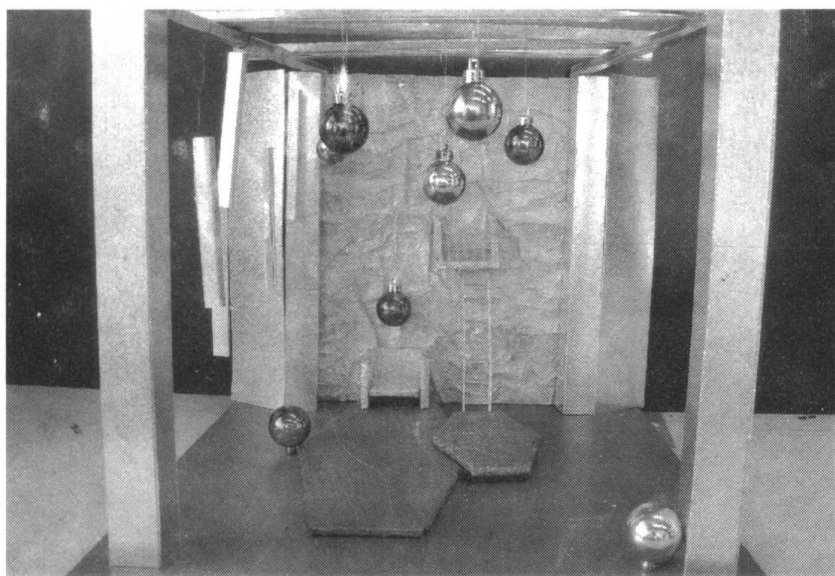


图 5-51

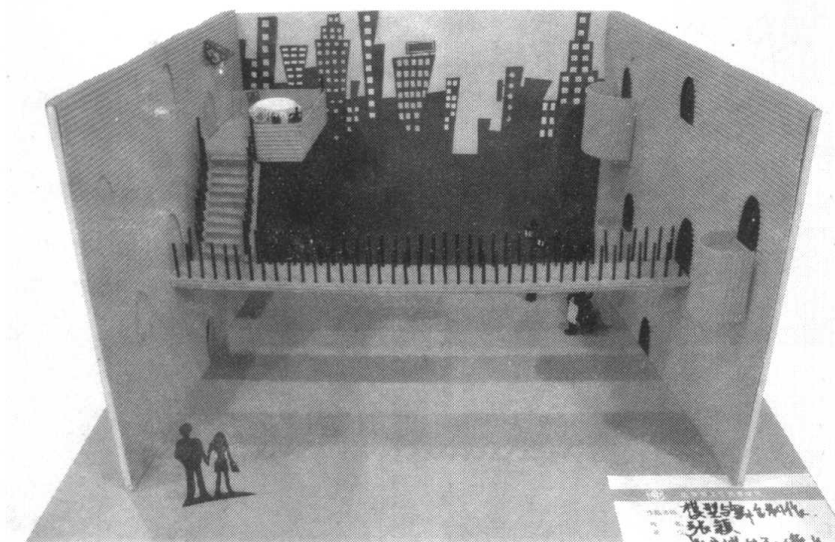


图 5-52

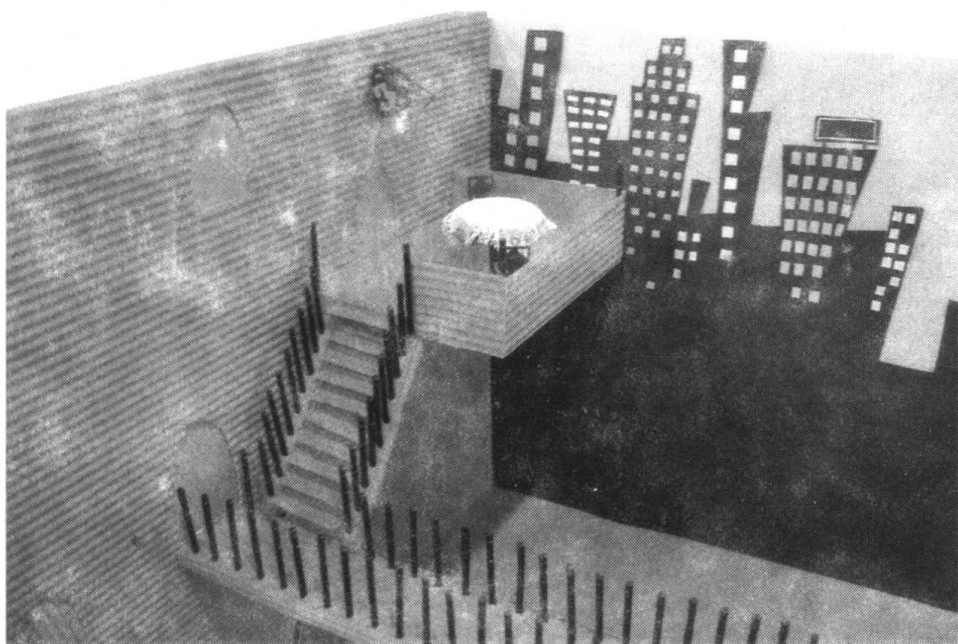


图 5-53

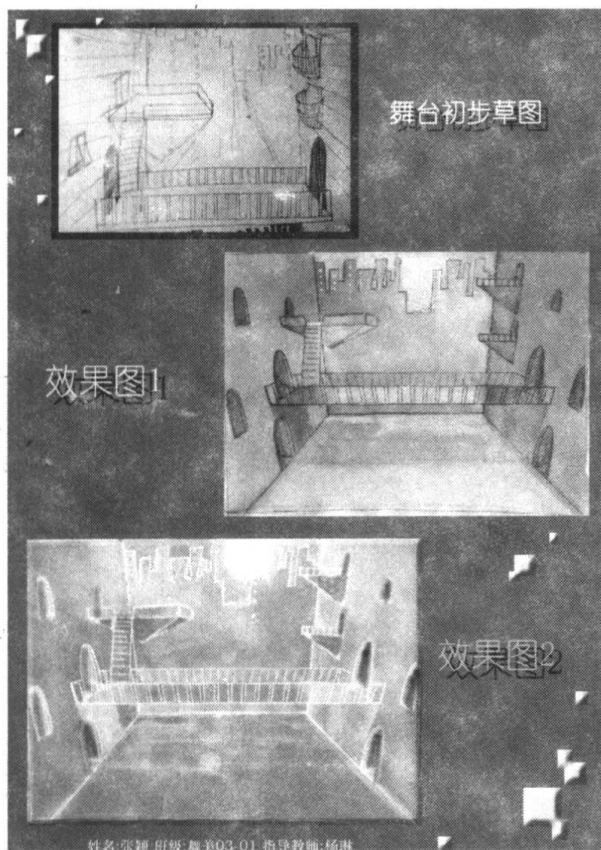


图 5-54

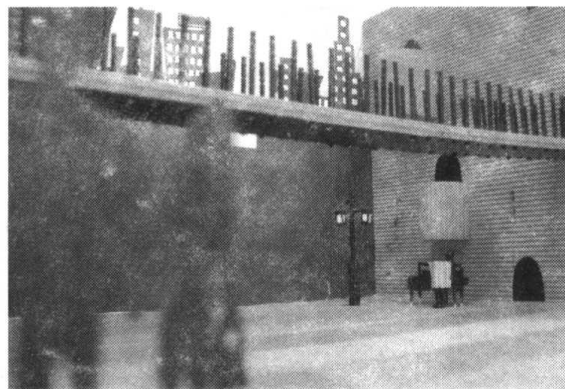


图 5-55

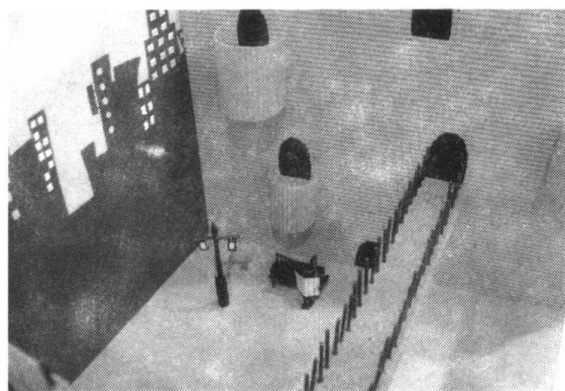


图 5-56

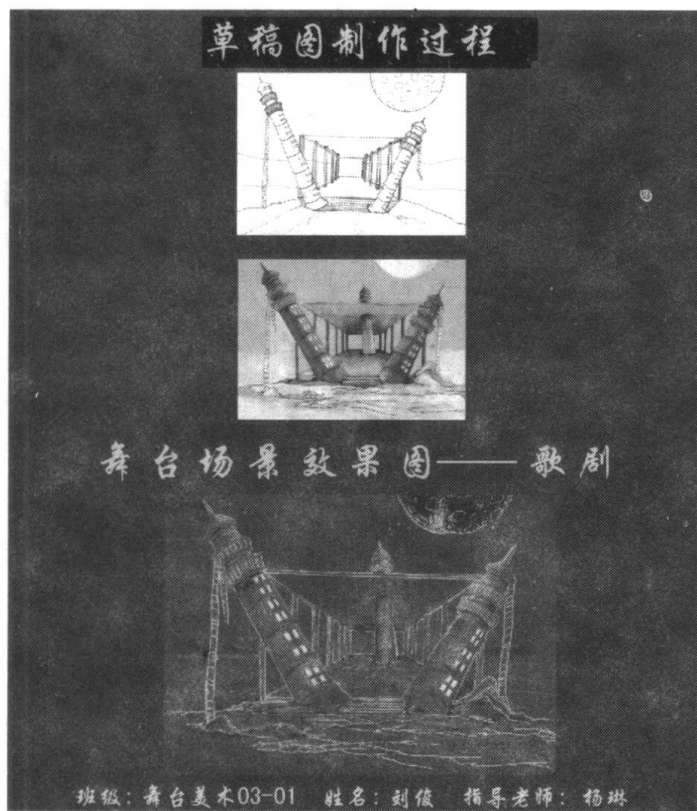


图 5-57

五、效果图表现

效果图表现在舞台设计方案的创意过程中非常重要,是演出气氛效果的具体表现。在现代舞台设计中,效果图表现手法多种多样。主要有手绘和电脑制图两种方法。学生可根据自己的长处与演出形式要求,选择适合的表现形式(图5-58~图5-65)。

六、空间的视觉阐释训练

就舞台视觉空间而言,舞台中所有的视觉形象都是从演出内容中引发而升成的一种艺术形式。舞台设计作为总体视觉语言,它的空间构成是设计能否准确表达演出主题的关键。舞台设计空间的视觉就是演出的内在主题和情感的外现,从而使演出中的形、色、光与演员和观众组合

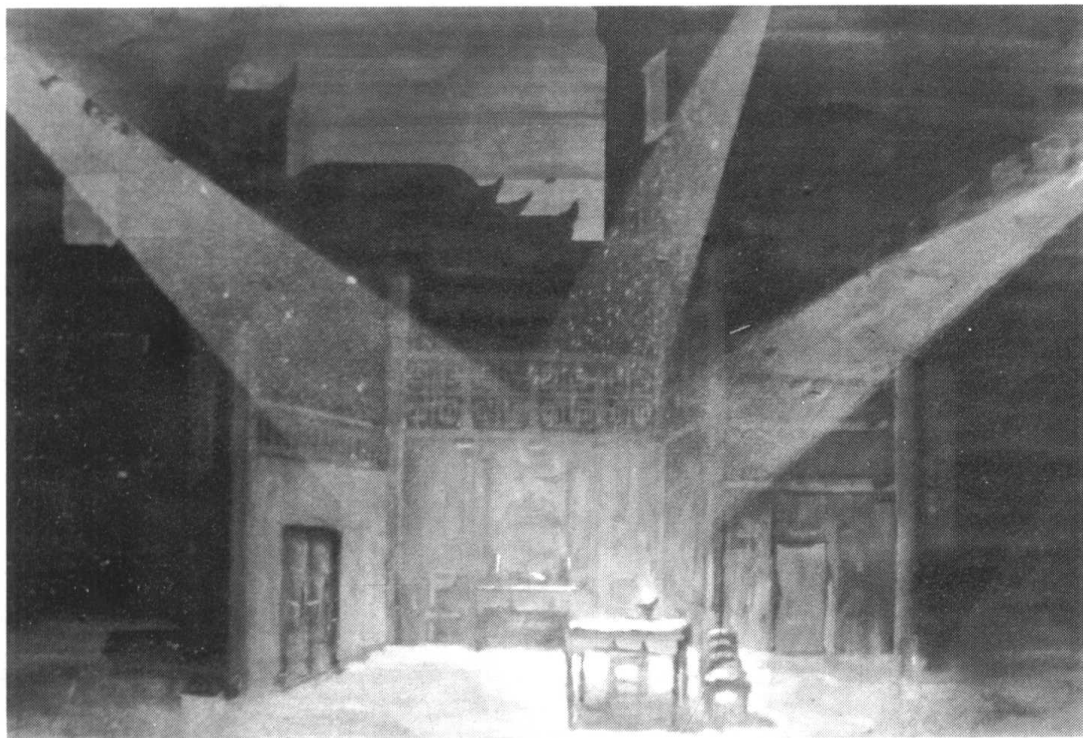


图 5-58



图 5-59

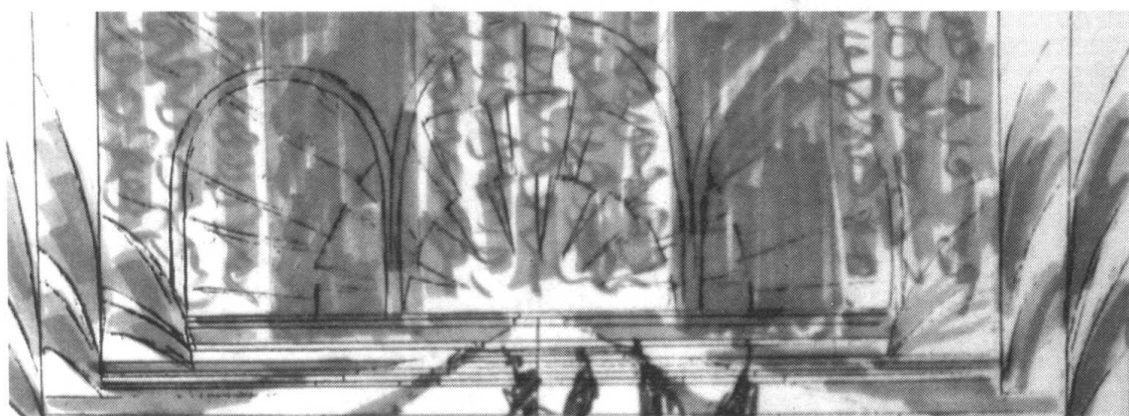


图 5-60

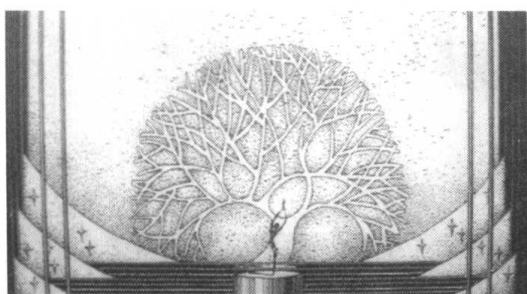


图 5-61

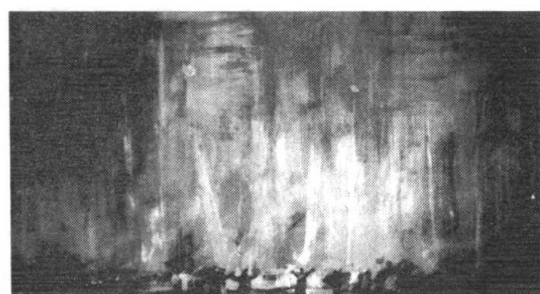


图 5-62

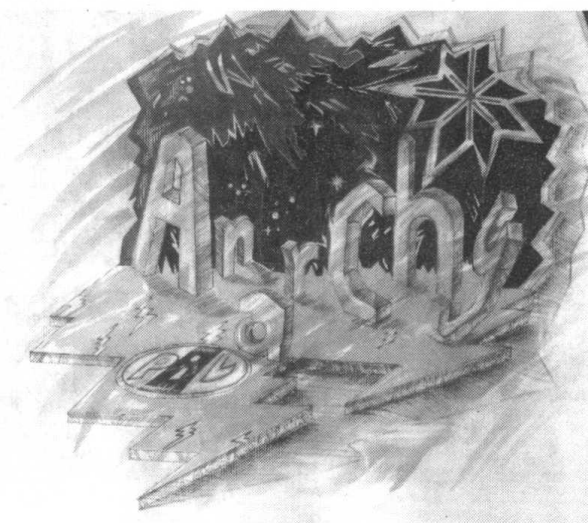


图 5-63

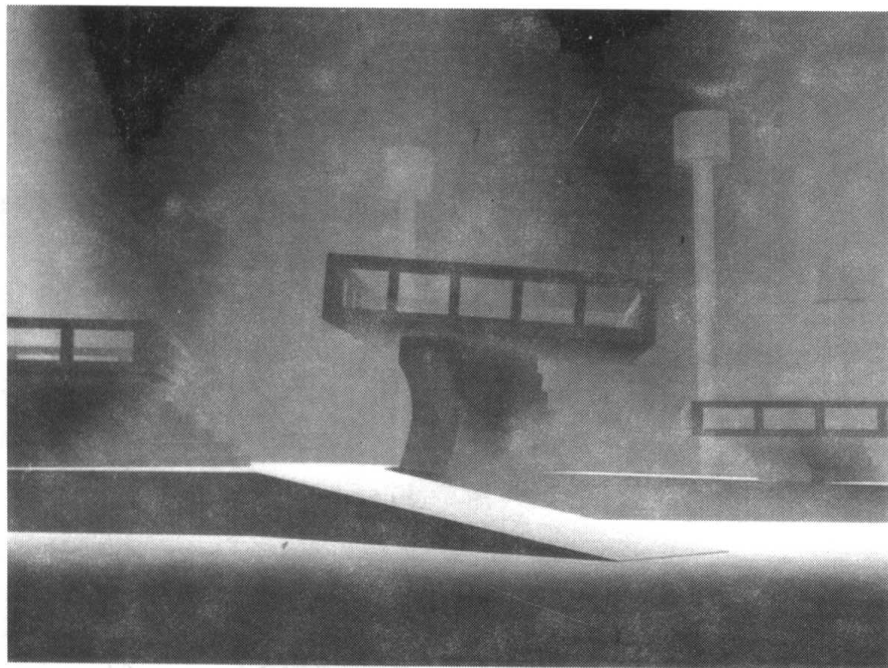


图 5-64

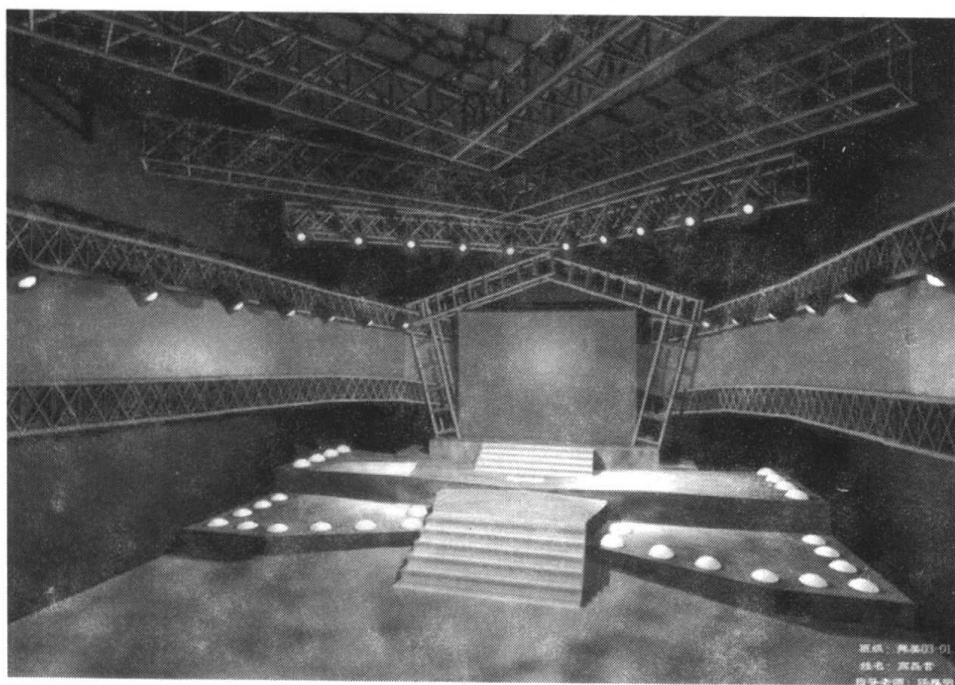


图 5-65

而成一幅有生命力的图画与图像。

在视觉艺术思维的领域中,艺术的创作总是强调不断创新,在艺术的风格、内涵、形式、表现等诸多方面强调与众不同。“标新立异”是艺术家们终身的追求。当艺术家在创作中看到、听到、接触到某个事物的时候,尽可能地让自己的思绪向外拓展,让思维超越常规,找出与众不同的看法和思路,赋予其最新的性质和内涵,使作品从外在形式到内在意境都表现出作者独特的艺术见地。

标新立异的视觉艺术思维能力可通过视错觉和矛盾空间造型的训练方法获得。视错觉又称错视,指在特定条件下,由于外界刺激而引起的感觉上的错觉。利用线条的方向、线条的穿插、图形大小的对比、图地反转以及无理图形等方法,使人产生非自然的视错觉,达到一种独特而又富于变化的艺术效果。矛盾空间是在平面空间中表现出的一种特殊的立体感幻觉空间。人们观察这种图形时,初看是完全合理的形象,经过仔细观看后却发现了许多不合理的矛盾空间形态。如边洛斯三角形、矛盾形、斜线交叉不合理形等,都是矛盾空间的典型作品。在艺术设计领域里,矛盾空间形式的应用非常广泛。矛盾空间造型训练的方法,能够培养艺术设计师在理性思考中具有趣味性、个性和标新立异的特征。通过视错觉,产生空间变化,这是一种非常有用的手法。

在这里,我们尝试一种以实物应用设计的方式,训练学生如何在生活中发现视觉与空间的魅力。并通过舞台空间构成形式的应用,创作出具有视觉矛盾和舞台空间形式的作品,从而发现舞台空间中视觉形象、空间结构、材料语言和创新空间的更多可能。图5-66~图5-74,为学生课堂作业。

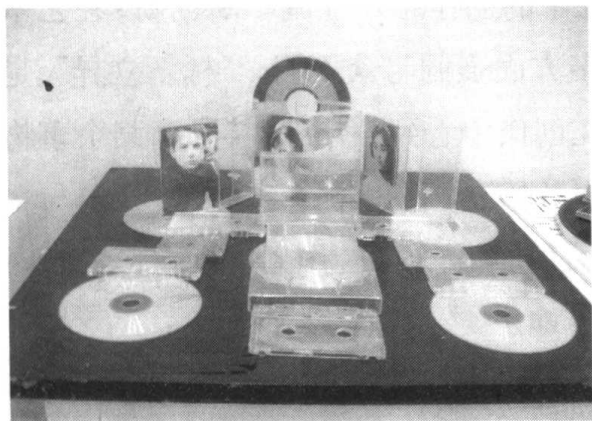


图 5-66

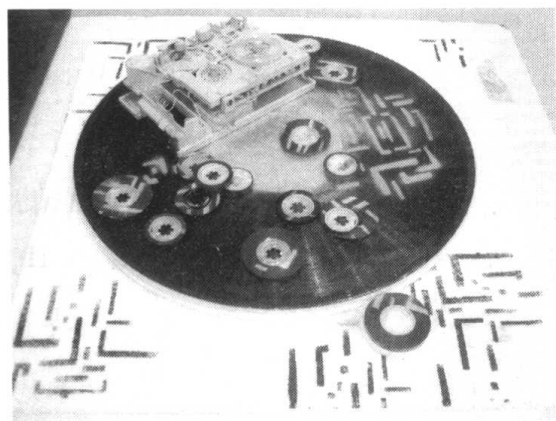


图 5-67



图 5-68

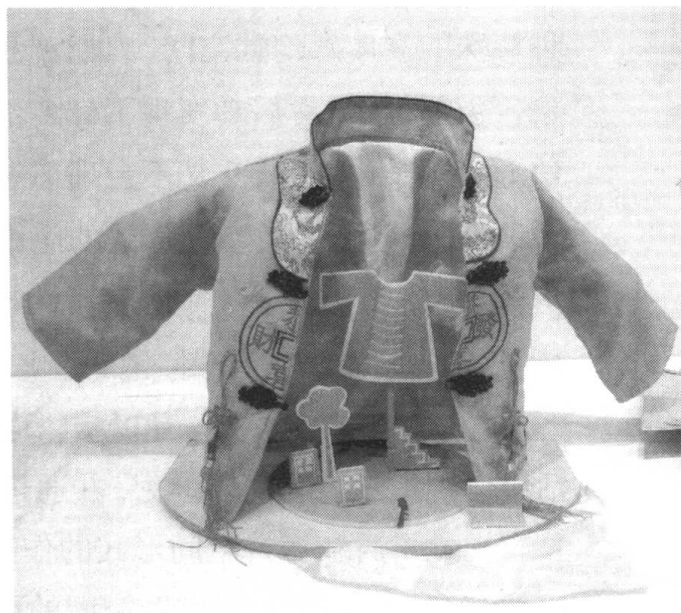


图 5-69



图 5-70

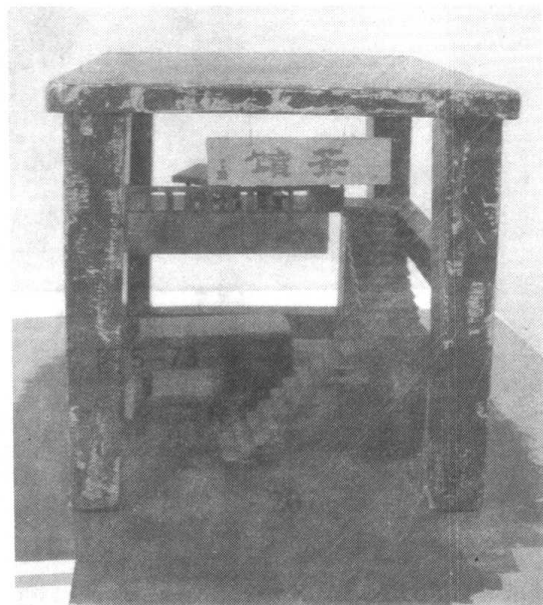


图 5-71

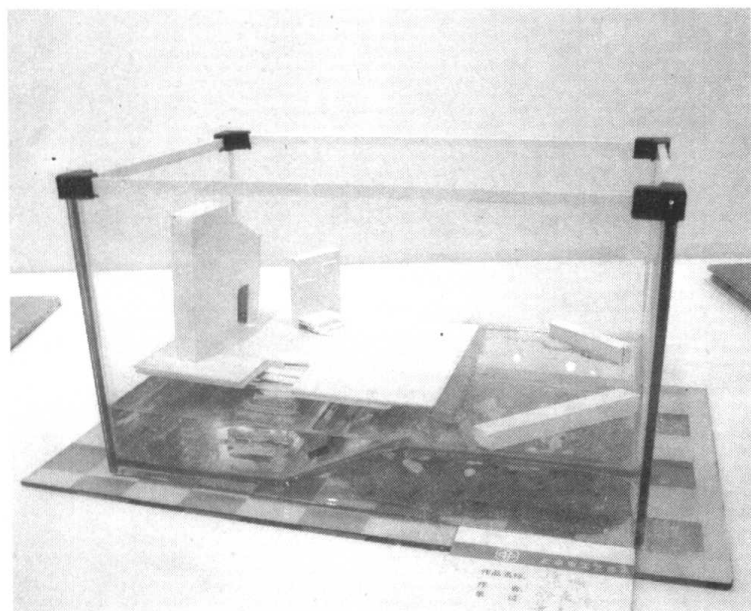


图 5-72

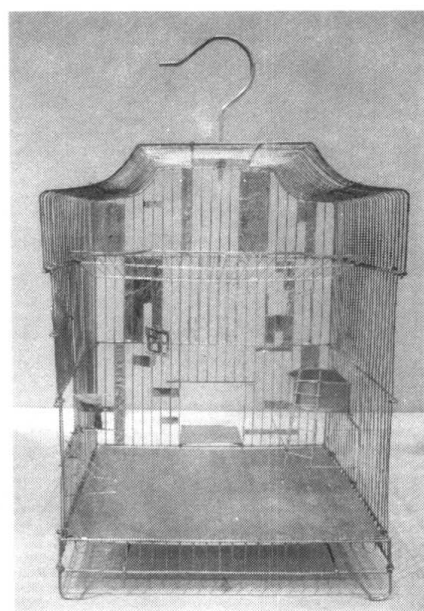


图 5-73



图 5-74

附 录

一、田立为先生舞台设计作品选

作为教学与研究需要,我们在这里选录了总政歌剧团一级舞美设计田立为先生的部分设计作品。同时选编了部分国外优秀舞台设计作品。



图1 晚会设计(1)



图2 晚会设计(2)

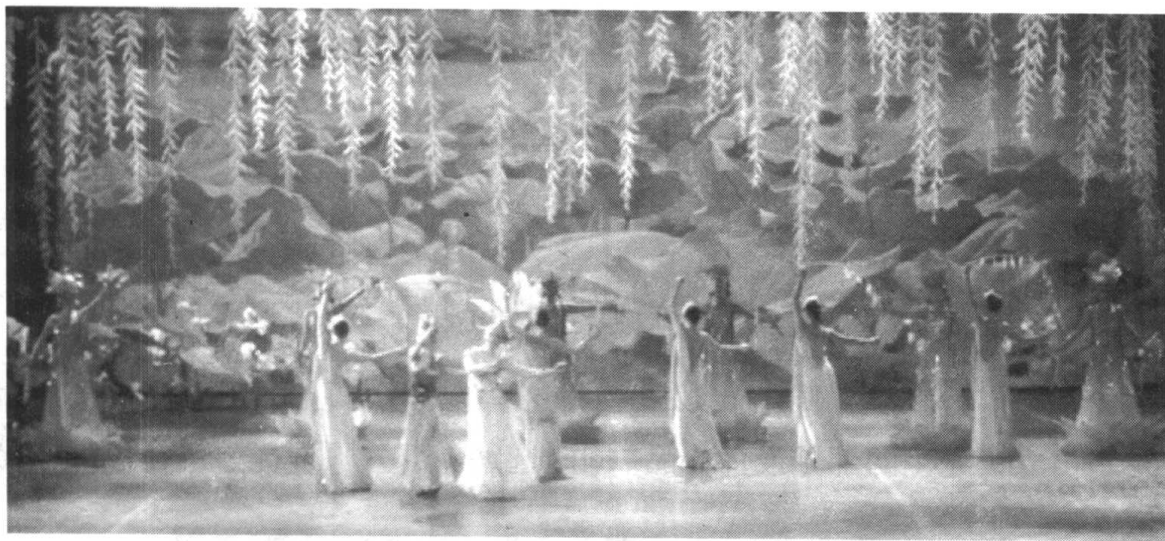


图3 晚会设计(3)

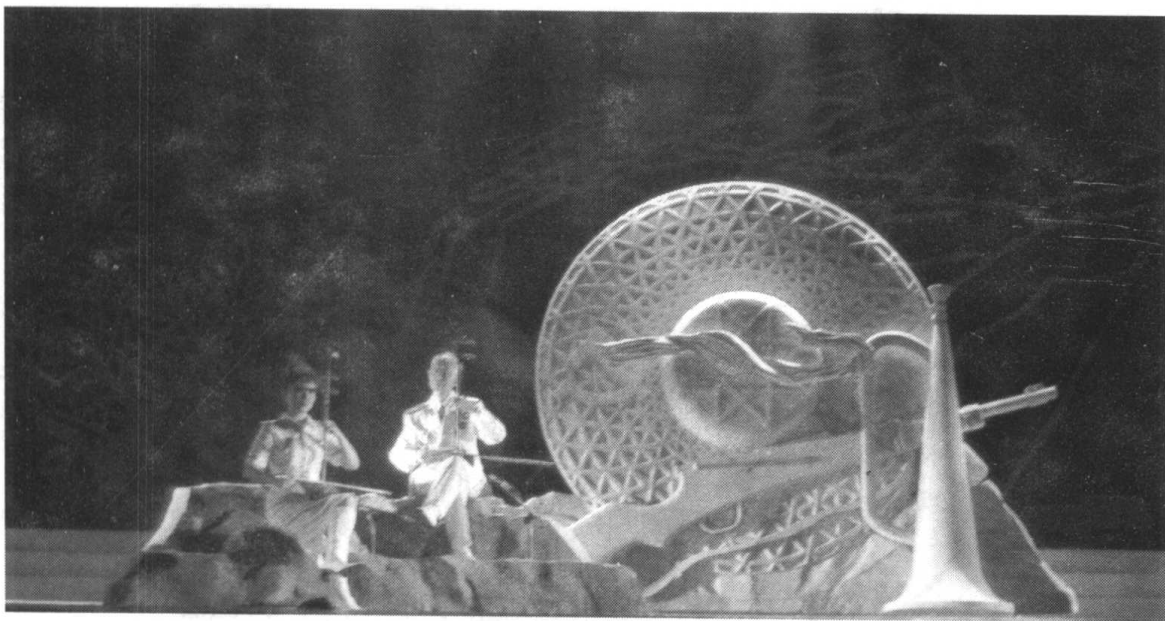


图4 晚会设计(4)



图5 宋城千古情 (1)



图6 宋城千古情 (2)



图7 宋城千古情 (3)



图8 宋城千古情 (4)

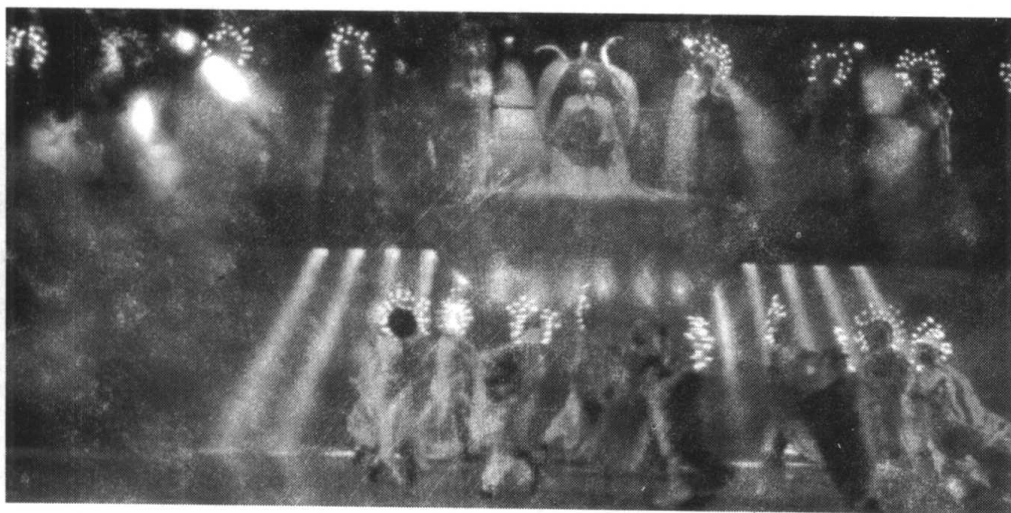


图9 宋城千古情 (5)



图10 宋城千古情 (6)

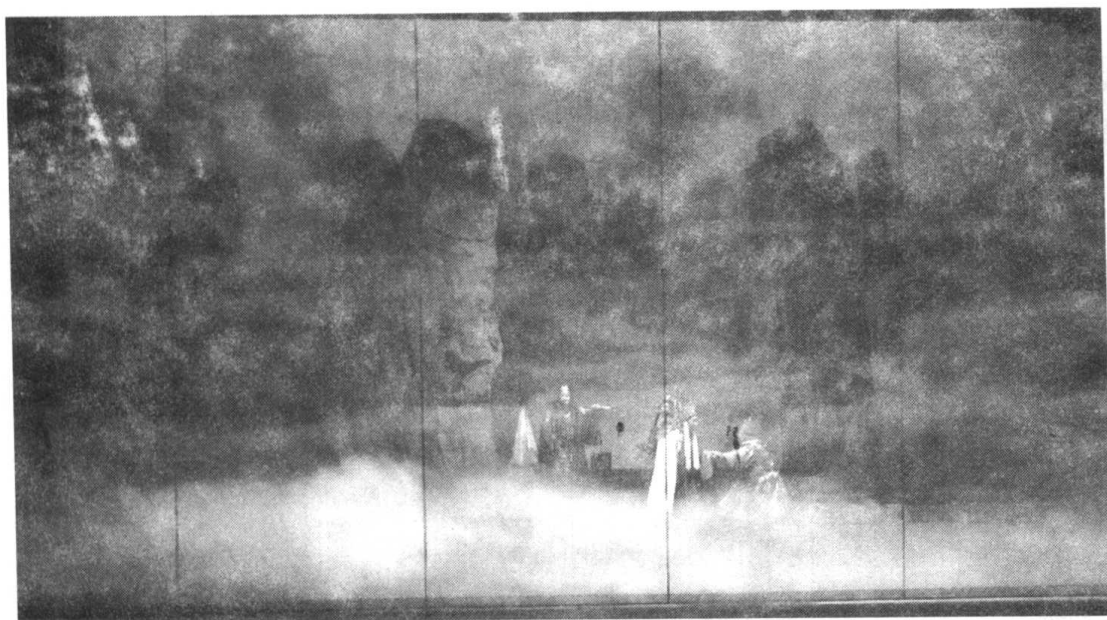


图 11 真假悟空 (1)

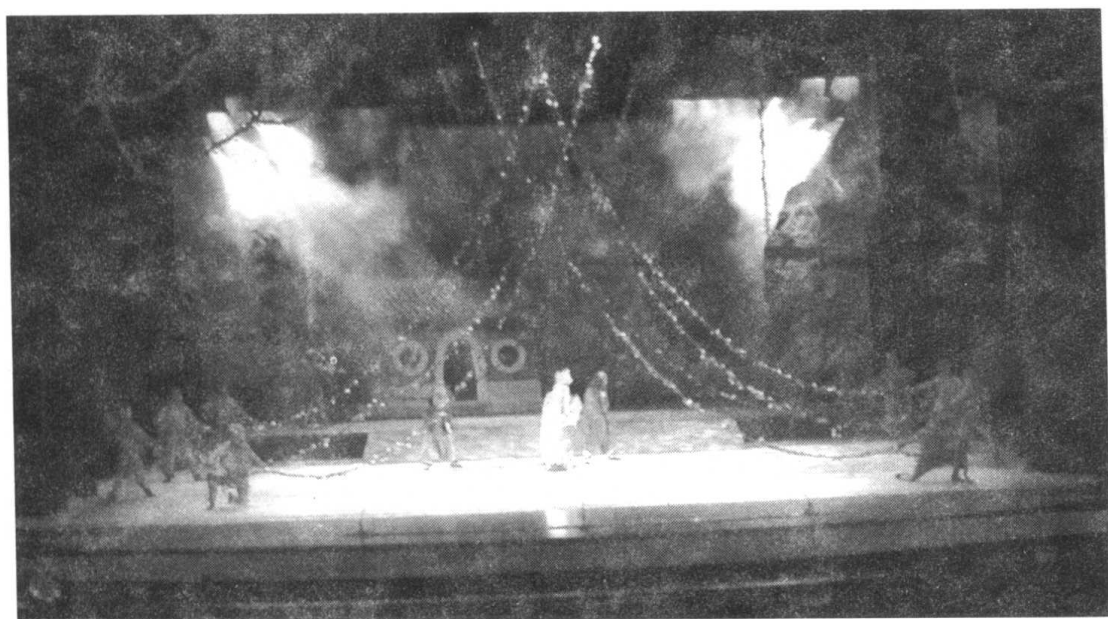


图 12 真假悟空 (2)

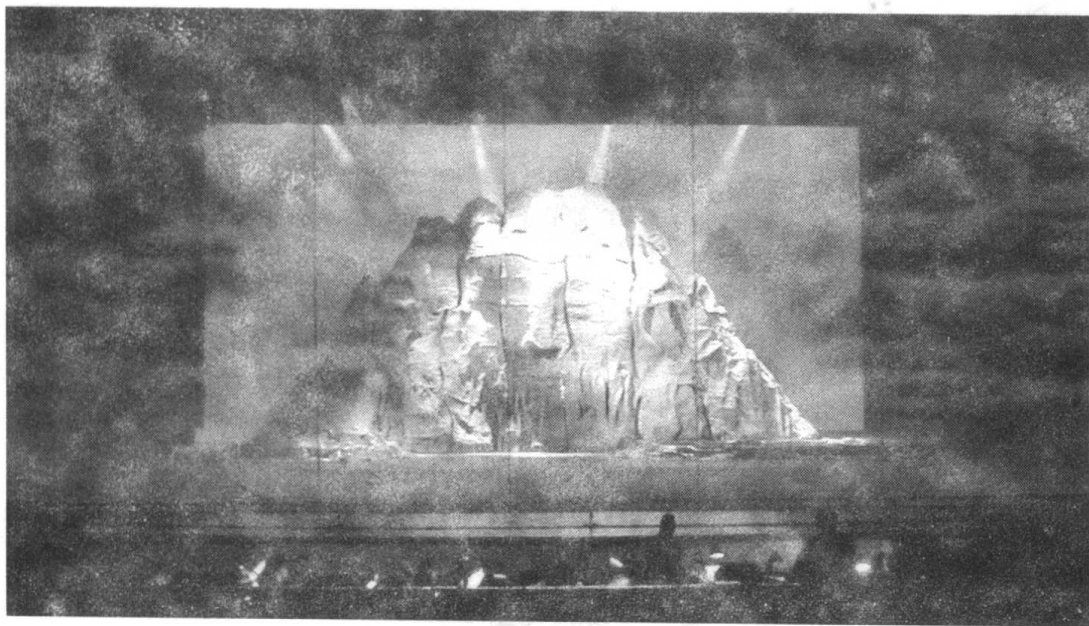


图 13 真假悟空 (3)



图 14 真假悟空 (4)

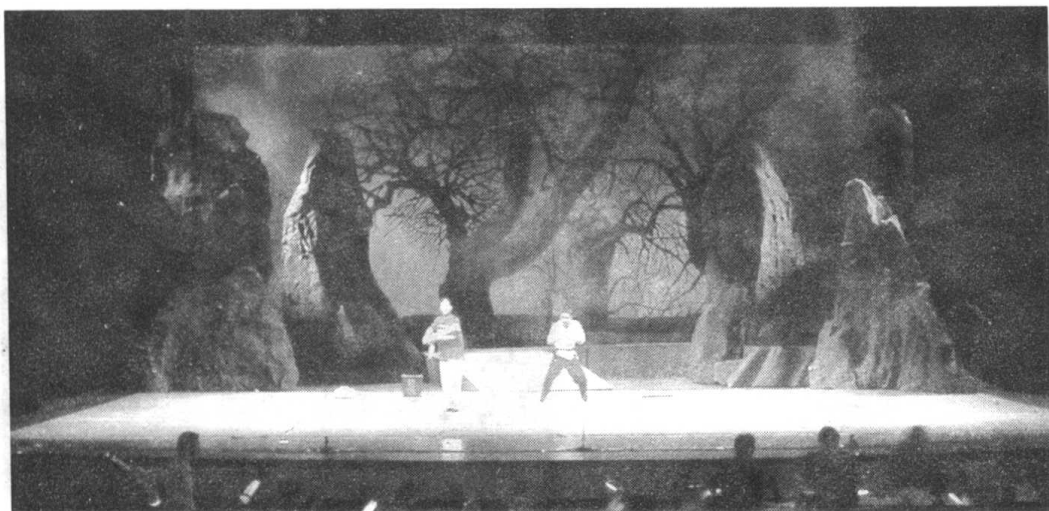


图 15 真假悟空 (5)



图 16 真假悟空 (6)

二、外国优秀舞台设计作品选

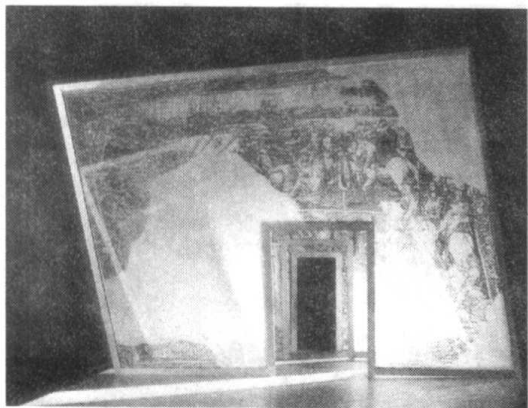


图 1

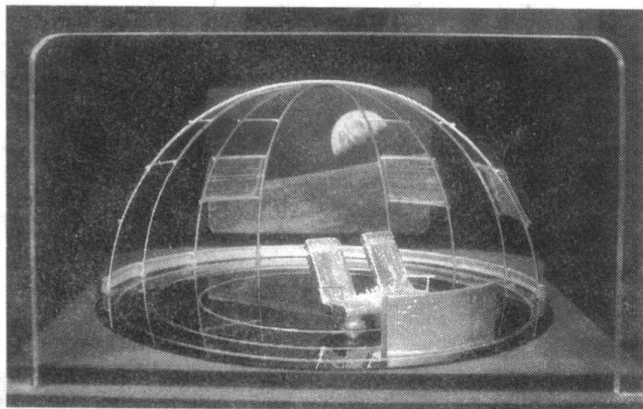


图 2

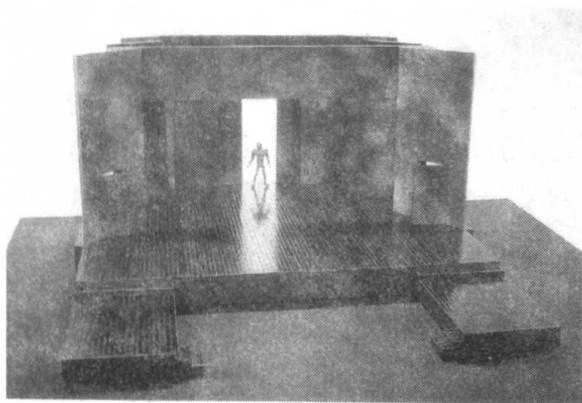


图 3

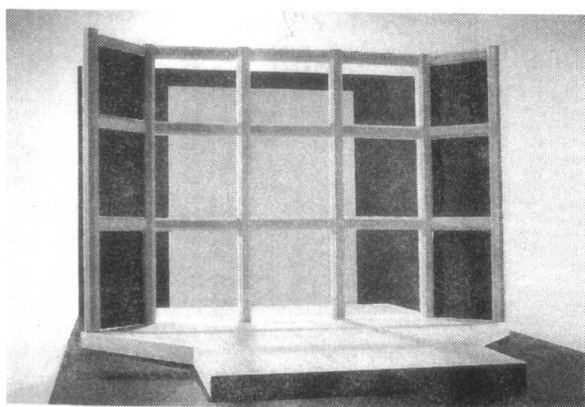


图 4

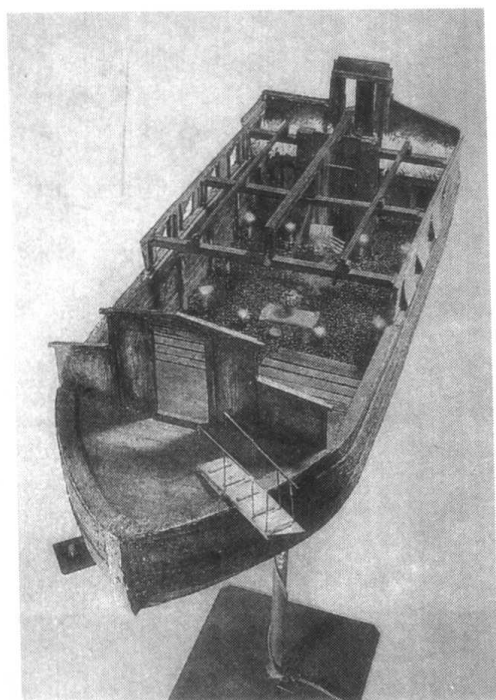


图 5

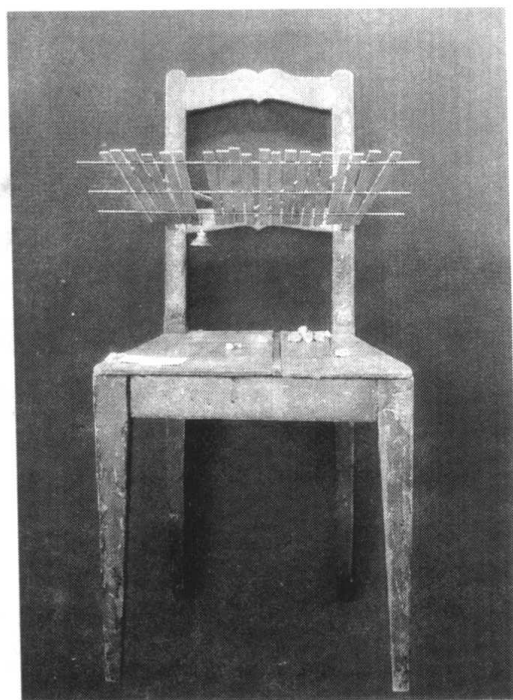


图 6

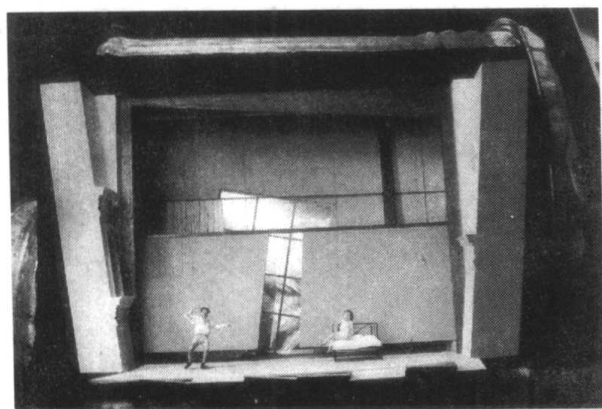


图 7

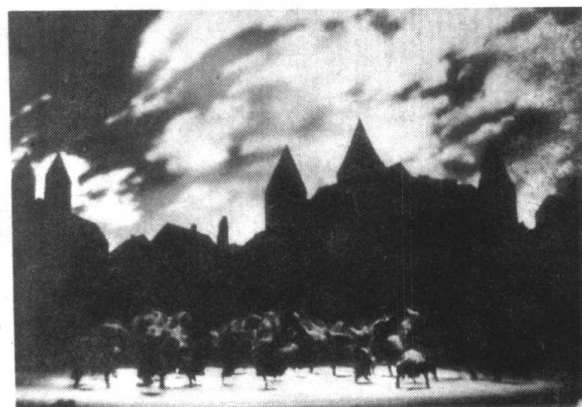


图 8

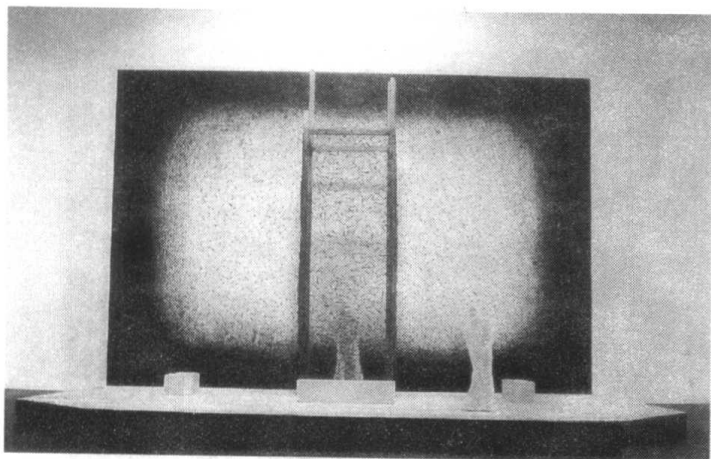


图 9

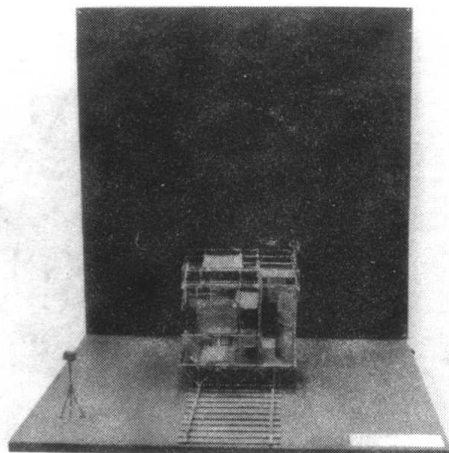


图 10

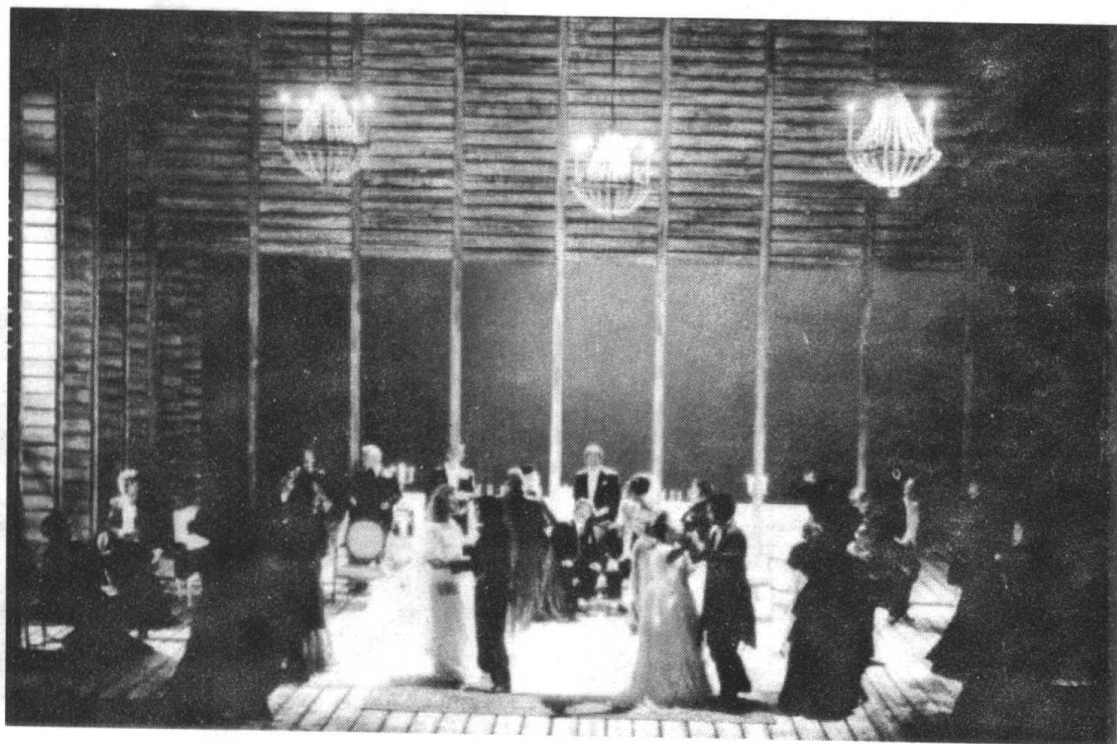


图 11

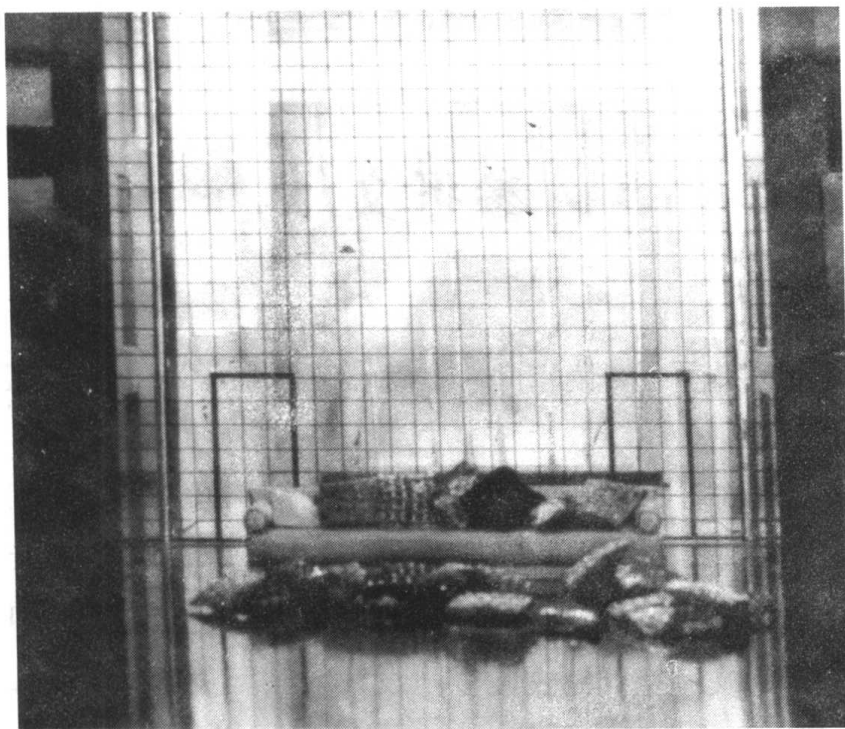


图 12

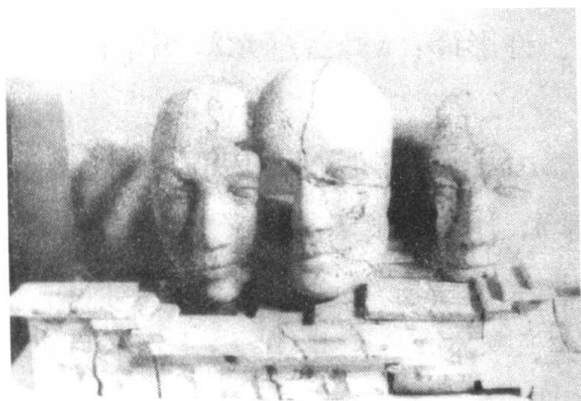


图 13

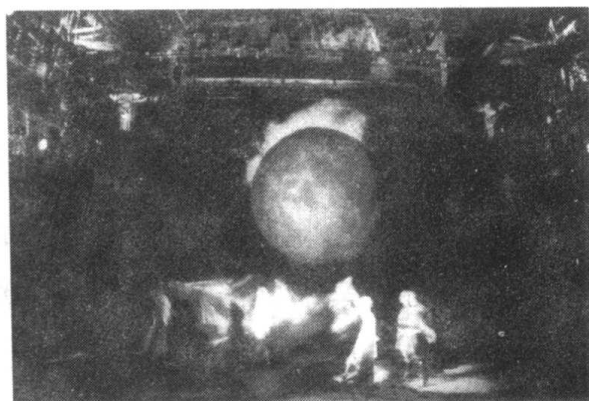


图 14

参考文献

1. 胡妙胜著:《阅读空间——舞台设计美学》,上海文艺出版社,2002年版。
2. 张洪文著:《影视美术设计》,中国广播电视出版社,2003年版。
3. 辛华泉著:《空间构成》,黑龙江美术出版社,1992年版。
4. 王易罡牟达器:《色彩艺术表现》,辽宁美术出版社,1988年版。
5. 王铁:《文字空间到视觉空间设计》,湖南美术出版社,2001年版。
6. [美] 艾伦·沃策尔著、林作坚译:《电视制作大全》,中国电影出版社,1993年版。
7. [英] 特里弗·R.格里菲斯著、孙大庆译:《舞台艺术》,中国纺织出版社,2000年版。
8. [英] 格雷厄姆·沃尔特斯著、许彤译:《舞台灯光》,中国纺织出版社,2000年版。
9. 吴光耀:《西方演剧史论稿》,中国戏剧出版社,1989年版。
10. 凌继尧徐恒醇:《艺术设计学》,上海人民出版社,2000年版。
11. 辛华泉:《形态构成学》,中国美术学院出版社,1999年版。
12. [英] E.H.贡布里希著,林夕、李本正、范景中译:《艺术与错觉》,湖南科学技术出版社,2001年版。
13. 《美术辞林——舞台美术卷》,陕西人民美术出版社,1992年版。
14. 辛华泉著:《形态构成学》,中国美术学院出版社,1999年版。

15. 王菊生著:《造型艺术原理》,黑龙江美术出版社,2000年版。
16. [美] 约翰·拉塞尔著,常宁生等译:《现代艺术的意义》,中国人民大学出版社,2003年版。
17. [意大利] 但丁/原著,[法国] 多雷/插图:《神曲》,陕西师范大学出版社。
- 18.《波德莱尔诗歌精选》,北岳文艺出版社
19. 先锋学术论丛:《文化研究》第3辑,天津社会科学院出版社。
- 20.《贝聿铭谈贝聿铭》,文汇出版社
21. 伏羲与女娲的图片来湖《HAN DYNASTY STONE RELIEFS》:《汉王朝石头浮雕》又名《中国汉代画像石》,外文出版社出版。

主要参考影片

- | | | |
|----------|---------------|------------|
| 《月球旅行记》、 | 《地球停转之日》、 | 《E.T.外星人》、 |
| 《未来报告》、 | 《人工智能》、 | 《异形》系列、 |
| 《骇客帝国1》、 | 《发条橙》、 | 《爱德华大夫》、 |
| 《第五元素》、 | 星战前传之《幽灵的威胁》、 | 《克隆人的战争》、 |
| 《指环王》、 | 《双塔奇谋》、 | 《哈里波特》、 |
| 《探戈》、 | 《野草莓》、 | 《一条安达鲁狗》等。 |

后 记

当代的舞台设计已不再局限于剧场的空间,同时,设计艺术的许多领域,也在积极地吸收舞台艺术空间中独特的感知吸引力。在环境艺术、数字媒体艺术、视觉传达设计等许多实践中,都能找到舞台艺术的应用痕迹,因为舞台空间的感知艺术是“以人为本”的最直接的体现。同样,舞台设计的研究,也不再仅仅局限在戏剧艺术院校,它已渗透到许多艺术设计院校的几个领域的教学与研究内容之中了。2002年,北京艺术设计学院开始创办三年制高职舞台美术设计专业,该专业的建立正是基于设计艺术多学科、综合发展的平台,研究现代舞台设计在实践中的综合发展。本教材的内容就是在专业建设的过程中初步形成的,主要适用于当前舞台设计职业人才培养的实际需要。

本书的编著者均为北京艺术设计学院有丰富教学经验和舞台设计实践经验的领导和教师。其中,本书第四章由杨琳编写,第五章由杨琳、谭铁志合作撰写,还选编了李永安老师的教学案例,其他部分均由谭铁志编写,最后全书由谭铁志定稿完成。作为引玉之砖,难免存在疏漏和错误之处,在此敬请各位读者批评指正。

本教材作为北京市高等学校精品教材立项,在此特别感谢北京市教委和北京艺术设计学院领导的大力支持与投入,这是本书得以完成的基本保证,在此也特别感谢北京艺术设计学院院长林志远教授的支持。最

后,还要感谢华文出版社和关淑芳编辑为本书所付出的辛勤劳动,使本书得以顺利出版。著名舞台设计艺术家、总政歌剧团一级设计田力为老师,为本教材的编写提供了许多珍贵的资料并给予了专业的指导和帮助,在此一并表示由衷的感谢。最后,还要特别感谢北京艺术设计学院舞台美术设计03-01班和装饰艺术设计01-03班全体同学所提供的帮助和支持。

谭铁志

2005年5月

于北京艺术设计学院

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):

```
{
  "filename": "MTE5ODczNDQuemlw",
  "filename_decoded": "11987344.zip",
  "filesize": 68675857,
  "md5": "871a1f075fa764db4b50fe86b4e4a944",
  "header_md5": "c6ce4e25d3891ff0f70c547229a332f9",
  "sha1": "9757993878d94b488b8aacebdd48892e733edde1",
  "sha256": "bcf6b502366410c9211d33bae4d715b6165ef000b5d25ee1ec76079a4781bfbb",
  "crc32": 1715273933,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 79422896,
  "pdg_dir_name": "\u300a\u6f14\u5267\u4e0e\u5f71\u89c6\u821e\u53f0\u7a7a\u95f4\u521b\u610f\u300b_11987344",
  "pdg_main_pages_found": 223,
  "pdg_main_pages_max": 223,
  "total_pages": 253,
  "total_pixels": 1436295168,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}
```