

《只有河南·幻城剧场》历史情境再现空间设计研究

郑鑫颖

江苏大学艺术学院, 江苏 镇江

收稿日期: 2023年10月20日; 录用日期: 2023年12月21日; 发布日期: 2023年12月28日

摘要

本文基于历史情境再现的理论, 研究《只有河南·戏剧幻城》的空间设计策略, 以“情”的建构为出发点, 探究剧场中“境”的营造。首先从观演空间模式的变化开始, 坐定式、行进式和站立式分别有不同的空间设计来打造空间的沉浸感。再探究元素的符号化设计, 包括地域性场景的符号化、表演理念的符号化和主题曲的符号化。将情境再现的原理运用到剧场空间设计中, 关注到了观众与剧场空间的关系, 从而有效提高观众的沉浸体验。

关键词

情境再现, 沉浸体验, 剧场空间设计, 观演空间模式

A Study on the Design of the Space for Reproducing the Historical Situation of “Unique Henan· Land of Drama”

Xinyin Zheng

School of Art, Jiangsu University, Zhenjiang Jiangsu

Received: Oct. 20th, 2023; accepted: Dec. 21st, 2023; published: Dec. 28th, 2023

Abstract

Based on the theory of historical situation reproduction, this paper studies the spatial design strategy of Unique Henan · Land of Drama, taking the construction of “emotion” as the starting point to explore the creation of “situation” in the theater. Firstly, we start from the change of the mode of

the viewing space, and there are different spatial designs for seated, marching and standing to create a sense of immersion in the space. Then we explore the symbolic design of the elements, including the symbolization of the regional scene, the symbolization of the performance concept and the symbolization of the theme song. The principle of contextual reproduction is applied to the design of the theater space, which focuses on the relationship between the audience and the theater space, thus effectively enhancing the immersion experience of the audience.

Keywords

Contextual Reproduction, Immersive Experience, Theater Space Design, Spectator Space Models

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 研究背景、概念解释与意义

1.1. 研究背景

随着数字媒体技术的高速发展,人们对文旅产品审美和心理需求不断提高,更加注重文旅产品的体验感和参与感,使得旅游表演从传统的观看模式到利用各种媒介手段达到沉浸式的体验模式。相比沉浸式旅游表演,传统的旅游表演剧场存在以下问题:其一,传统剧场类型被动式输出,游客填鸭式接受文化信息,内容枯燥、难以引起共鸣;其二,内容高度同质化,追求简单的歌舞表现,缺乏在地化特色的精神内核;第三,历史类表演的历史信息复杂量大,难以准确生动传达。

从2013年《又见平遥》开始,中国的沉浸式产业正式开始,到目前已有1000余项沉浸式项目[1]。沉浸式的演艺空间使得观众与场景融为一体,产生身临其境的感觉,具体包括场景布置、舞台设计、观看视角和群体氛围四个维度,它是游客形成感官沉浸的关键因素[2]。通过设计演艺空间达到情景再现是戏剧叙事性表现的重要手段,尤其是历史场景具有叙事的宏大性、装置设备要求的多样性、舞台呈现难度高等特点,因而在场景技术和文化氛围的打造上要求更高。剧场空间的情景再现设计策略的研究相对较少。本文以只有河南·戏剧幻城为例,研究剧场空间的情景再现的设计策略。

1.2. 只有河南·戏剧幻城简介

只有河南·戏剧幻城是位于河南郑州的占地622亩的大型戏剧聚落群。其外观是由黄土夯成的城堡,在这之中分布着3个大剧场和18个小剧场。演出以河南当地文化为内容,既展现出河南唐宋时期的繁华,也展现了1942年河南的苦难,重点表现了对河南精神的传承[3]。主剧场中的“火车站”和“李家村”以河南的粮食和生命的延续为共同主题,讲述了具有前后叙事关联的河南故事;主剧场《幻城》的情景演绎大部分是通过历史人物的自我独白,也有情景再现的设计,如通过与故事适应的古建筑场景的空间设计,讲述古代清明上河图的创作故事。所有的剧场除光影秀之外都是通过情景再现从而让观众体验历史场景,从而与历史中的故事共情,得到沉浸式的体验。

1.3. 概念解释

沉浸式剧场是在剧场空间中进行的沉浸式体验,因而要先了解沉浸式体验的概念。沉浸(Immersion)式体验也可以称为心流(flow)体验,是指人们在达到心流体验过程中心情非常愉快而达到一种忘我的状态。

这种体验并不是刻意而为之的，而是潜移默化存在于我们日常生活中的[4]。沉浸感的塑造包括传统的舞台设置的“临场感”，通过一系列场景构建提升游客沉浸式体验，当人们对设置情景、故事沉浸和着迷时，游客会感觉自己身体和心里变得更加强大和灵敏，能够很轻松地控制并无意识地发挥着他们的能力，甚至达到忘我境界。还包括观众的参与感，运用新的观演关系，使观众成为演员，观赏者的举动成为戏剧的内容，观众在主动参与和反馈互动中获得极强的沉浸感[5]。

“情境”在空间设计中，“情”是指人的情感和空间中的情节，“境”是指实体性质的物境。“情”的建构是指人的经历会影响对空间的情感，同样空间中的视听味等因素也会通过人的感官触发人的情感；“境”的营造是指空间中的物质实体的形象、色彩、灯光等因素诱发人的情感变换[6]。历史情境再现就是再现历史的时空环境，通过空间中的物质实体的设计和试听的打造诱发人的情感。

1.4. 意义

当下的“体验经济”热潮本质是从用户需求角度出发，这也对剧场表演、文旅表演提出了新的时代要求。情境再现的空间设计便是以调动观众的情感目的来设计实体空间。文旅项目通过空间的设计，历史情境的再现能够实现真正的活化。

2. 历史情境再现空间设计策略

2.1. 观众身份的渗透——观演空间模式的变化

1) 坐定式：小型室内空间面对面表演

在小型的室内空间内演员与观众面对面表演，这种设计一般用在大剧场的开头处和小剧场。小型戏剧空间的历史场景再现的塑造有以下特点：第一，在空间设计上可容纳 30 人以下，利用日常家居陈设，如床、椅子、桌子，模糊观者所在公共观演空间而回归历史原境的日常空间，从而使得观众产生穿越感和在场感。如《火车站剧场》中，第二个戏剧空间是火车站的棚户，演员和观众一同在破败和狭小的屋子里，炕头的设置，暗黄的灯光，观众挤在距离极近的椅子上，仿佛成为这场灾荒的亲历者。第二，演员与观者距离密切，视线高度处于同一水平，拉近了观众与演员之间的距离。如李家村剧场开头的第一个戏剧空间是私人的院子，观众坐在狭小的院子里的凳子上，演员坐在院子里的屋子里进行表演，观众和演员在同一视线高度，坐在院子里的观众仿佛是院子主人的街坊邻居。第三，赋予观众演员的身份，观众直接参演戏剧，成为戏剧的角色。如《红庙小学》教室中观众成为戏剧中学生的身份，通过演员的提问和观众的回答的互动，完成一堂课的演出(图 1)。



Figure 1. Classroom scene at Hongmiao elementary school

图 1. 红庙小学教室场景^①

2) 行进式：推动历史剧情叙事

行进式观看中，观众成为剧情发展的推进者，通过观众的行进进行场景转换从而达到历史情景的再现。在剧情设计中，行进是推动叙事的连接点，如《火车站》剧场的第一幕结束后观众行进进入第二幕的棚户，第二幕结束后观众行进进入第三幕；同时行进还是剧情的一部分，在第二幕的戏剧最后，演员号召观众一起去火车站要粮食，观众的行进便也成为剧情中的要粮人的行进。在空间设计上，剧场内营造出适应每一个情景的相应的室内和室外建筑，门作为场景转换的衔接出入口。如《李家村》剧场中，第一道门是从戏外进入戏剧中的门，第二道门是私人院子的门，出院子后的场景中还营造出屋舍和石子路来打造乡村的情景氛围。在行进方向的设计上，剧场内点状插入该场景内的演员，口头提醒行进方向，持续渲染情境的氛围。

3) 站立式：再现大型集会场景

在站立式观看的空间中，基本表现的是大型集会的场景，并以情境再现的方式来讲述戏剧故事。在空间设计上，运用的舞台形式较为多种，如《火车站》剧场第一幕中环绕式舞台，演员在室内边缘环形的高台内进行时空的演绎，而观众在中央的更大的空间中以仰视的角度随着演员空间的变换而变换位置和视角；《火车站》最后一幕使用 T 台式的舞台，观众在舞台之下聚集观看；《李家村》的山崖也成为舞台，而山崖下的平地是观众观看的空间(图 2)。这种大型的舞台类似传统的戏台，观众要以仰视的视角进行观看。剧情的选择也具有统一性，选择戏剧中最具有冲突性的一幕，再现历史情境中最悲壮的场景。同时结合抬高的舞台拉远了观众与演员的距离，观众在这成为了历史的见证者和目送人，激发起观众对悲壮的历史故事的敬仰之情。



Figure 2. Cliff scene in Li's village

图 2. 李家村山崖场景^②

2.2. 符号化主题场景设计

地域性主题场景符号化

只有河南依托于河南的文化，因而场景的设置与在地性紧密关联，这种“地方性景观以及地域文化元素会让游客对景点文化产生认同，并令其感到快乐而沉浸其中”[7]。

第一个地域符号为黄土符号，一进入幻城，首先进入观众视线的是巨大的黄色城墙，土黄色的符号让观众将农业、黄河与这座城市相联系，其次土也是建造城墙的原料，高达 30 米的夯土墙是戏剧空间的外围，将河南省的黄河、农业文化的地域特色通过黄土的符号呈现在观众面前(图 3)。



Figure 3. Rammed earth wall
图 3. 夯土墙^③

第二个地域符号为麦田、麦子、麦粒，是整个戏剧城堡的前导(图 4)，也是贯穿戏剧的内容。游客在进入城堡前会经过一大片麦田，麦田占地约 600 亩，将麦田作为只有河南的第一个场景是因为麦子是河南的代表性粮食，也是剧场的核心主题：粮食和土地。戏剧表演中以麦子的符号作为表演内容，如李家村的山崖上的场景中年轻一辈的耕种以及最后一幕中剧院中以麦子作为舞台置景和表演内容。



Figure 4. Wheat field
图 4. 麦田^④

第三个地域符号为地坑院。幻城城堡中包括 56 个格子，格子的最中间是一由 11 个院子组成的地坑院(图 5)。地坑院是黄河两岸的先民自古以来的地下四合院居民建筑，在戏剧幻城中作为建筑符号与戏剧、商业相结合。



Figure 5. Aerial view of silo-cave
图 5. 地坑院鸟瞰图[®]

2.3. 表演理念的符号化

戏剧幻城打破了传统单向度的表演模式，观众既是观看的人也是被观看的人。这种看与被看的核心理念，由剧场中间的椅阵直接揭示。椅阵还原了传统剧场中的观众席，但是将其从平面转换到了立面，背靠地坑院的高墙，光线从高墙上的椅子上打到地面上的人身上。坐在椅阵下方的观众背对椅阵，看不到椅阵上进行的装置和光影的变换，成为对着未入座的观众和椅阵中的人物塑像表演的演员(图 6)。正如王潮歌所说，“在椅阵，分不清谁是演员。观众坐在那儿以为再看别人表演，其实正在被别人观看。”

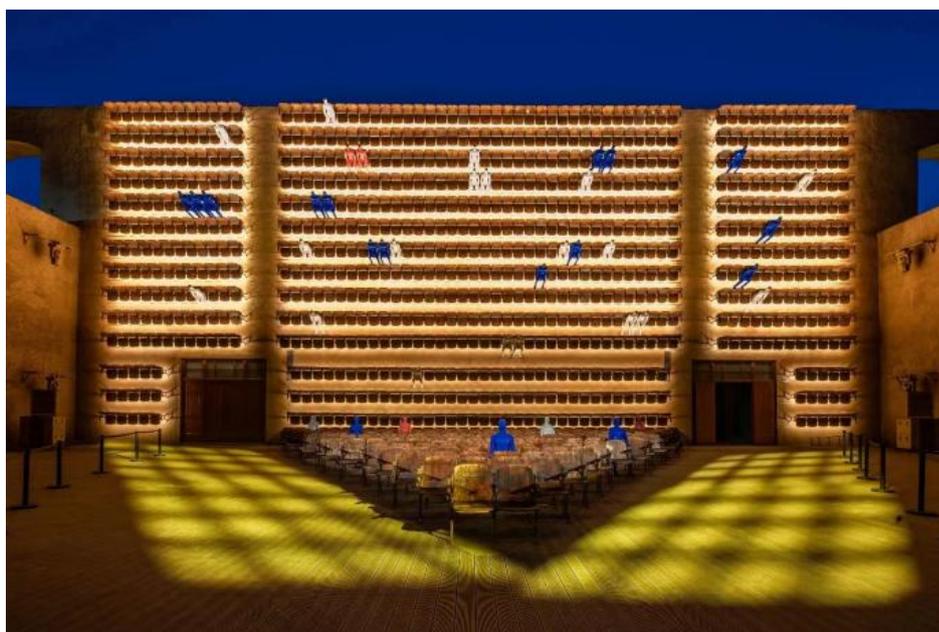


Figure 6. Lineup of chairs
图 6. 椅阵[®]

2.4. 主题曲的符号化

只有河南的主题曲《只有河南》以河南的自述作为其歌曲的主体,传达了剧场历史情景塑造的时间、景观和内容。歌词中“一年又一年,往事如云烟”,“我们的故事,已千年”,揭示了河南的历史变迁,剧场中的压缩千年的历史场境将其具象化。而“金黄的麦田,生长在家园”“我的过去啊,我的未来啊,就在转眼间,化成金黄一片”,代表河南的现在农业的发达状态,剧场中的麦田是其景观象征。“那些往事啊,那些故人呀,也许某一天,我们还能相见”,代表了戏剧幻城的内容,是将河南的往事和故人通过戏剧的形式在剧场中相见。这首歌曲将戏剧幻城的时间、空间、内容的元素意象化在歌词中,通过剧场外时刻的循环播放和剧场内如《老库房乐队》、主剧场《幻城》中作为戏剧内容的播放,使观众无时无刻都将歌曲与所见所感的景观、情感相联系,强化了剧场沉浸体验的氛围。

3. 结论

戏剧幻城在演艺空间的设计上利用独特的地域性符号元素布置景观并成为戏剧的表现内容激起观众对地域性的景观认同,产生感官上的沉浸;将河南的历史时间压缩到戏剧群落中,并运用主题歌曲在戏剧中的反复吟唱“一年又一年”,使得游客在这个现代的戏剧空间中产生穿越感,从听感和观感中模糊了时空的限制;表演理念中看与被看关系的置换,模糊了表演人员和观众的身份的区别,将观众拉进戏剧中,成为戏中人,从而与演绎的历史情景产生高度的情感共鸣。

注 释

- ①图 1 来源: 网页引用: https://mp.weixin.qq.com/s/_qynAV4GUhqyzvGXak1rHQ
- ②图 2 来源: 网页引用: https://mp.weixin.qq.com/s/_qynAV4GUhqyzvGXak1rHQ
- ③图 3 来源: 网页引用: <https://mp.weixin.qq.com/s/1ATMpLKI-Ad7WW1NuWCmaw>
- ④图 4 来源: 网页引用: <https://mp.weixin.qq.com/s/WDuYVWh7-sCyuEfPahGaDQ>
- ⑤图 5 来源: 网页引用: <https://mp.weixin.qq.com/s/1ATMpLKI-Ad7WW1NuWCmaw>
- ⑥图 6 来源: 网页引用: <https://mp.weixin.qq.com/s/ZKUeuxnZ7sMhAc9QuvSwHw>

参考文献

- [1] 张培铭. 场景理论视域下主题公园沉浸式体验评价体系研究[D]: [硕士学位论文]. 郑州: 郑州大学, 2022.
- [2] 李万莲, 陈晓钱, 王良举. 旅游演艺沉浸体验的影响因素与形成机制——基于《只有河南·戏剧幻城》的扎根分析[J]. 四川师范大学学报(社会科学版), 2023, 50(4): 99-106.
- [3] 周静. 河南戏剧演出对传统文化传播发展的创新——以《只有河南·戏剧幻城》为例[J]. 名家名作, 2022(16): 84-86.
- [4] [美]米哈里·契克森米哈赖. 心流: 最优体验心理学[M]. 张定绮, 译. 北京: 中信出版社, 2017: 6.
- [5] 袁园. 《只有河南·戏剧幻城》: 空间, 时间与消费的三维研究[J]. 视听, 2022(2): 145-147.
- [6] 许诺. 情境式剧场空间设计研究[D]: [硕士学位论文]. 广州: 广州美术学院, 2018.
- [7] 曹花蕊, 杨铠. 旅游消费中游客流畅体验的结构与影响机制[J]. 消费经济, 2013(4): 75.