

# 设计符号学视域下的新媒体戏剧研究

陈晨, 徐明

江苏师范大学传媒与影视学院, 江苏 徐州

收稿日期: 2023年11月5日; 录用日期: 2023年11月24日; 发布日期: 2024年2月6日

## 摘要

作为最早可追溯到我国先秦时期的原始歌舞表演的戏剧艺术, 以其现场直观性、双向交流性与不可完全重复的一次性艺术, 在众多艺术种类中保持着其独特的美学品格。随着电子媒体时代的到来, 新技术美学影响下的戏剧设计与排演呈现着“新影像”的特点, 为了探究其新媒体戏剧的设计逻辑, 立足设计符号学理论的视域, 通过回溯设计符号学与戏剧艺术的关联性, 解读了新媒体戏剧案例中造型符号、结构符号、材料符号和功能符号的涵义, 为戏剧艺术美学设计与创新运用提供参考。

## 关键词

设计符号学, 新媒体戏剧, 表演, 舞台设计

# Research on New Media Drama from the Perspective of Design Semiotics

Chen Chen, Ming Xu

School of Media, Film and Television, Jiangsu Normal University, Xuzhou Jiangsu

Received: Nov. 5<sup>th</sup>, 2023; accepted: Nov. 24<sup>th</sup>, 2023; published: Feb. 6<sup>th</sup>, 2024

## Abstract

As the original song and dance performance, which can be traced back to the pre-Qin period in China, the drama art maintains its unique aesthetic character in many kinds of art with its on-site intuitiveness, two-way communication and one-time art that cannot be completely repeated. With the advent of the era of electronic media, drama design and rehearsal under the influence of new technology aesthetics show the characteristics of “new image”. In order to explore the design logic of new media drama, based on the perspective of design semiotics theory, the correlation between design semiotics and drama art is reviewed. This paper interprets the meaning of shape symbol,

文章引用: 陈晨, 徐明. 设计符号学视域下的新媒体戏剧研究[J]. 设计, 2024, 9(1): 265-276.

DOI: [10.12677/design.2024.91032](https://doi.org/10.12677/design.2024.91032)

structure symbol, material symbol and function symbol in the case of new media drama, and provides reference for the aesthetic design and innovative application of drama art.

## Keywords

Design Semiotics, New Media Drama, Performance, Stage Design

Copyright © 2024 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. 引言

随着古登堡银河系的终结<sup>1</sup>, 电子媒体时代的到来, 戏剧的概念也由祭祀酒神的活动[1]不断复衍出挣脱戏台和剧场的局限表演空间, 以寻求观演区互动交融的环境戏剧概念; 观众主动抽离传统的、被动地接收观看戏剧演出的模式, 而投身于带入和推动戏剧情节和舞台要素构成的拟态空间中的沉浸式戏剧概念; 场景派对化与多媒体叠加后注重五感体验的派对式戏剧概念; 艺术与科技深度融合, 戏剧舞台呈现出深度的“虚实相生”的数字戏剧概念<sup>2</sup>; 充分利用动作捕捉技术, 全方位树立真人演员的虚拟形象, 独立完成戏剧舞台表演的虚拟戏剧概念等。尤其是传统戏剧艺术的角色符号与舞台美术在新媒体技术的支持下, 想象设计的具象化得以获得多方位呈现。将每一个新媒体戏剧作为一个艺术产品, 此产品外在形象如演员、舞美和服化道将对观众的视觉、听觉和触觉产生刺激, 而不同戏剧艺术表演的形态、色彩、叙事结构、道具功能、服装纹饰等外在表征也具备意象或文化、艺术、社会、感情等内涵的释读空间。

## 2. 设计符号学的回溯与戏剧艺术的关联性

美国符号学专家威廉·莫里斯(William Morris)在查尔斯·W·皮尔斯(Charles Willson Peale)和约翰·杜威(John Dewey)的符号学理论研究基础上, 拓展了符号学的研究范畴, 并将符号学的行为科学观念作为指导思想, 提出了符号学理论三分法——语义学、语构学和语用学, 成为了广泛采用的符号学科分类法, 为设计符号学应用实践奠定了理论基础[2]。设计符号学有助于在阐释新媒体戏剧艺术中符号与符号的关系, 或解读戏剧符号的特征形式、不同戏剧符号本身的关系, 也可以从观众接受的角度, 解读观众与戏剧艺术符号之间的关系。借助莫里斯符号学三分法理论, 可以更好在新媒体戏剧设计创作表露出文化元素与戏剧艺术产品载体之间的相关性应用的同时, 窥探其戏剧符号的指明性与策略性, 为各式各样衍生出的新戏剧艺术类型提供设计美学的支撑。

## 3. 新媒体戏剧的发展与文化意蕴的解构

戏剧是史诗的客观叙述性与主观抒情性的统一, 在处理人与神的关系、人与人的关系和人心理的矛盾展示中呈现群体性与个性传达。如戏剧艺术的运作流程、戏剧导演如何执导、演员的个体化表演和观众作为个体的乐趣与享受等方面涵盖了戏剧艺术的五个要素, 即演员的表演艺术要素、剧本的戏剧文学要素、剧场的演变要素、导演艺术要素和观众戏剧接收与传播要素。择取以上五要素中的典型新媒体戏

<sup>1</sup> 马歇尔·麦克卢汉(Marshall McLuhan)于1962年在他的书《古登堡星系》中提出了的名词, “古登堡”(铅字活字印刷发明者)是印刷术的代表, “古登堡银河系”用以描述以书籍作为主要传播媒介(纸质媒介)的时代。

<sup>2</sup> 光明日报 | 宋震, 中央戏剧学院, 《数字戏剧: 艺术与科技的邂逅》2023.7。

剧案例, 将紧密联系、不可分割的剧场演变要素与观众接受要素进行合并, 对其符号的设计进行文化内涵的解读。

### 3.1. 造型符号解析: 演员表演的虚无化

产品的造型是设计师与消费者沟通的重要媒介[3], 在一定程度上充当信息载体的角色。戏剧艺术的舞台美术设计师在赋予每一场戏剧表演的服装、化妆和道具以恰配的造型灵魂的同时, 也在对观众决定是否观看此场戏剧以直接的影响, 这种从人类图像视觉角度直观的艺术想象符号, 也可以与观众同频, 在同处一个观演空间中激发不同情感体验的艺术感。德国慕尼黑的新媒体、动态图形视觉艺术家 Tobias Gremmler 于 2016 年通过动作捕捉技术创作的作品《Virtual Actors in Chinese Opera》在 2019 年“亚洲文明对话大会”系列活动之一的“亚洲数字艺术展”上正式展出。在这部数字戏剧作品中, 共设计了七位京剧演员角色, 但全部通过数字信息技术完成演出, 无实际演员表演的参与。

演员一被命名为 Assistant, Flag (见图 1、图 2), 此虚拟演员主体由黄色构成, 由白色描边与勾画轮廓, 其余肢体的主干部分使用了百叶窗的效果方面其动作拉伸节奏的表达。整体形象设计明显异于现实世界中的演员, 其无头无脚只用竖向的线条保留人类在京剧鼓点的铃响下完成唱念作打的意象化表达。与其演员命名相关之处在于吸收了我国粤西地区开展原始戏剧游行表演的“营老爷”仪式元素, 在传统民俗中, 游神的队伍人员组构庞大。此演员的行走风格便是举起写有“左右开道”的牌匾和镖旗的标手和扮演神明的“老爷”的相融, 竖线条与竖线条之间的间隔越大, 其虚拟演员动作的幅度便越大, 越靠近观众的视觉中心, 其边缘线条越明显, 画面辅助部分的线条虚幻程度递增。



Figure 1. Assistant, Flag image drawing  
图 1. Assistant, Flag 形象图<sup>①</sup>



Figure 2. Assistant, Flag motion diagram  
图 2. Assistant, Flag 运动图<sup>①</sup>

演员二被命名为 Warrior, Appearance (见图 3、图 4), 此虚拟演员主体由红色的盔头与黑白相间的肢体组成。其中国传统的京剧符号更加明显, 如点翠头面、雉鸡翎、梳大头、戴七星额子、插绒球和打彩

球等。此虚拟演员的形象在设计时将视觉重心放置在了武将的盔头处, 首先改变了传统点翠头面的“翠”色, 而更换为更具民族风格的红色; 其次, 由于虚拟演员不体现正面人物与否, 因此不单单仅在盔头右侧插红色绒球, 整体以半圆弧线为基准全部插满红色绒球, 有意放大了京剧中长靠武生的头部身穿着靠; 最后是明显的红色雉鸡翎, 可随演员表演由红色盔头处向外延伸, 为其增添溢彩。除视觉重心的设计上移之外, 还极力还原了京剧对武生审美的要求, 如为了表现端庄、稳重兼顾优美的工架, 此形象的双臂处使用的是整齐规整、极富秩序感的线条, 且白色线条指代的水袖处叠加了边界感的限制, 内敛的中式审美为表现武生身手矫健敏捷的漂、率、脆做出了有利的支撑。

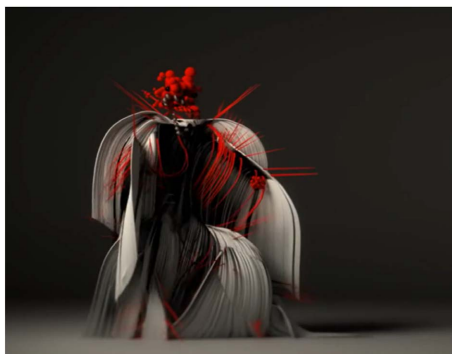


Figure 3. Warrior, Appearance front view

图 3. Warrior, Appearance 正面图<sup>①</sup>



Figure 4. Warrior, Appearance lateral view

图 4. Warrior, Appearance 侧面图<sup>①</sup>

演员三被命名为 The fox (见图 5、图 6), 此虚拟演员由二人打斗组成, 两人均为橙色与黑色的搭配。在京剧中小人也称作狐狸, 两个小人的形象设计明显与第二位演员风格差异较大, 其线条仿似素描铅笔的手稿线, 尤其是在两人相交打斗中之时, 线条的交叉更显凌乱, 二人边界被消弭至最大程度, 尤其是身体边缘加入的黑色勾线与随打斗而随风扬起的弧形手稿线条时常溢出荧幕之外, 节奏的快速与线条的延宕在两个极端处相汇又分离。

演员四被命名为 Warriors Monologue (见图 7、图 8), 此虚拟演员由绿色的实体线条和黄色的大小不一的球状体组成。命名与京剧中“末”这一行当的功能——独白和念白, 相互勾连。但由于整部数字戏剧只有京剧表演的背景音乐, 演员无法开口说话, 只能以电影中“默片”的形式存在, 此时, 德国作者便拥有了广阔的艺术想象空间, 西方的审美开始加入东方的京剧表演中。霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特(Howard Phillips Lovecraft)在 1926 年出版了《克苏鲁的呼唤》一书, 书中描绘了克鲁苏的形象, 全身



Figure 5. The fox  
图 5. The fox<sup>①</sup>



Figure 6. The fox  
图 6. The fox<sup>①</sup>

绿色，头部的左右两翼各有三只眼睛，且生长出无数的长触须，四肢有覆盖着鳞片，背后有一对残败不堪，毫无形状的翅膀。此虚拟演员的形象与边缘美学代表的克鲁苏风格相近，同为绿色的身体，由身体处延伸的绿色线条构成一对翅膀，眼睛被夸张为黄色小球指代且长满全身，每个顶端长有的黄色小球的线条如触须一般，带给观众柔软且极富弹性的视觉体验。

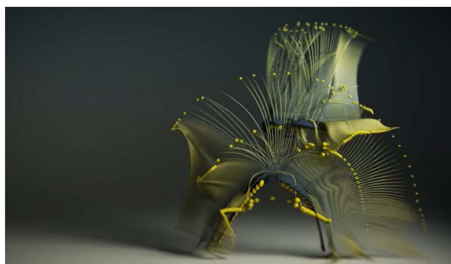


Figure 7. Warriors Monologue front view  
图 7. Warriors Monologue 正面图<sup>①</sup>

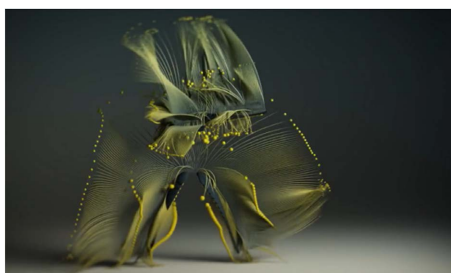


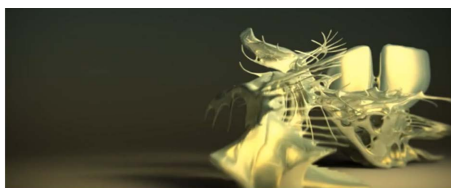
Figure 8. Warriors Monologue lateral view  
图 8. Warriors Monologue 侧面图<sup>①</sup>

演员五被命名为 **The horse** (见图 9、图 10), 此虚拟演员由黄绿交界色的液态金属质地构成, 肢干处由液态质感在演员运动中组成一个平面, 而四肢处拟态成无数短刺触角。伴随虚拟演员“打旋子”的动作, 液态金属在不断反射舞台光的同时于陆地飞腾、转圈空翻处不断变换各种平面姿态, 在动作幅度较大处, 甚至变幻为固体和物体而非人类外形的视觉冲击。



**Figure 9.** The horse front view

**图 9.** The horse 正面图<sup>①</sup>



**Figure 10.** The horse lateral view

**图 10.** The horse 侧面图<sup>①</sup>

演员六被命名为 **Battlefield** (见图 11、图 12), 此虚拟演员由白色和浅橘色构成, 只有身体部分依旧沿用了黑色线条加顶端的橘色小球的组合, 重点设计的是演员的是正旦青衣的长水袖部分, 数亿颗白色粒子组合, 于飘逸之处在空气中遗留更小的粒子, 有如虚无之境的中式审美意蕴的凝绕。



**Figure 11.** Battlefield front view

**图 11.** Battlefield 正面图<sup>①</sup>



**Figure 12.** Battlefield lateral view

**图 12.** Battlefield 侧面图<sup>①</sup>

演员七被命名为 Warrior, Appearance 2 (见图 13、图 14), 此虚拟演员由红色盔头和金缕玉衣构成。作为最后一位虚拟演员, 设计师直接将设计重心转移到人物全身处, 一袭数字化的金缕玉衣亮相便留给了观众极深的印象。与真实的金缕玉衣不同, 衣袖处的玉片具象化, 加厚了光影质感的同时, 加厚了玉片的厚度, 且数字技术赋予玉片完成了随人物的动作进行远近透视变换的效果。



Figure 13. Warrior, Appearance 2 static state  
图 13. Warrior, Appearance 2 静态<sup>①</sup>



Figure 14. Warrior, Appearance 2 dynamic state  
图 14. Warrior, Appearance 2 动态<sup>①</sup>

### 3.2. 结构符号解析：剧本文学的未来化

伴随电子媒体的深度融合, 戏剧艺术的剧本解读的视角越来越趋向以色列学者鲁汶·楚尔(Reuven Tsur)于 1983 年在其著作《什么是认知诗学》提出的“认知诗学(Cognitive Poetics)”趋同。楚尔认为, 诗人具有言语手法作用下的认知资源, 也就是读者在感受诗人作品的同时, 其艺术想象的潜意识和共情情感机制被提前预判和调动。在新媒体戏剧艺术中, 剧本结构不再局限于传统编剧手法的“三一律”的规束, 而是呈现出一种未来主义的倾向, 即使是在视觉数字媒介和听觉数字媒介的技术介入与辅助之下, 摆脱逻辑化、程序化、规范化的观众接受要求在强烈干预常规艺术认知的基础下, 依旧可以实现其感知效果的预测与完成。近几年, 前期文本肌理研究成为了认知诗学最新的研究趋势, 剧本的文本构式(Text Construction)在弥补过往研究“不关心文本意义, 只关注文本情感效果分析”(斯托克维尔语)之不足, 更关注如何影响我们理解和体验文本意义(哈里森语)<sup>3</sup>。2021 年 6 月, 华侨城云南集团和君看文化联合创制了基于未来科幻场景的派对式戏剧《幻境 2099》, 其剧本的文本结构将所有元素的征用都服务于建筑一个戏剧乌托邦, 讲述了发生在 2099 年智能人、神秘女王和男孩阿 T 在信息时代下研发智能人的秘密工厂的故事。

<sup>3</sup> 《中国社会科学报》2020 年 12 月 21 日第 2073 期, 作者: 马俊杰, 张生庭。

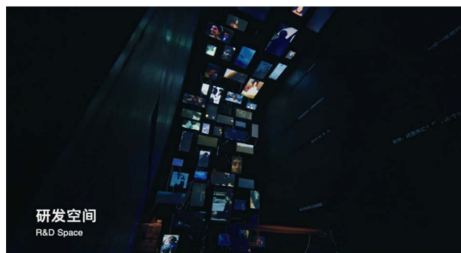


Figure 15. "Dreamland 2099" R & D Space  
图 15. 《幻境 2099》研发空间<sup>②</sup>



Figure 16. "Dreamland 2099" Spiritual Space  
图 16. 《幻境 2099》灵修空间<sup>②</sup>

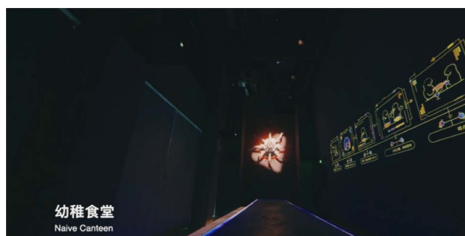


Figure 17. "Dreamland 2099" Naive Canteen  
图 17. 《幻境 2099》幼稚食堂<sup>②</sup>



Figure 18. "Dreamland 2099" Confession Booth  
图 18. 《幻境 2099》倾诉盒子<sup>②</sup>

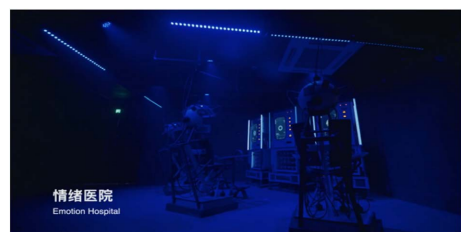


Figure 19. "Dreamland 2099" Emotion Hospital  
图 19. 《幻境 2099》情绪医院<sup>②</sup>



《幻境 2099》将七十年后的世界观预先呈现, 未来化的神秘空间结构呈现出一种艺术复加科技的未来时态混合场域。其文本结构分为研发空间(R & D Space)(见图 15)、灵修空间(Spiritual Space)(见图 16)、幼稚食堂(Naive Canteen)(见图 17)、倾诉盒子(Confession Booth)(见图 18)、情绪医院(Emotion Hospital)(见图 19)五部分。研发空间由众多黑科技艺术装置构成, 尺寸不一、大小不一的电子屏幕在众多电线缠绕下犹如脐带一般将人在电子屏幕中的视觉透像连接在一起, 从垂直的墙壁到天花板, 观众在此空间中极易察觉到“被围观”、“被包围”的心理感受, 而右侧墙壁上, 文本构成为“一呼一吸是时间的另一种度量衡”、“生存, 还是死亡? 思考这个问题本身就是对前者的质疑”, 而众多此类的文本在巨大的电子屏幕上无限循环播放, 一遍再一遍。从研发空间走来, 带有未来世界观的设计已然充斥着整个表演场域, 当观众开始被未来感的氛围环绕时, 便可进入灵修空间。在此情景中, 观众的心理期待和感受再次被视觉化的圆柱形滚动大屏和犹如井底深处的设计, 向心灵深处开启一次又一次的撞击。随后便来到了培训智能人吃饭礼仪的“幼稚食堂”, 其文本在此处不单单将观众定义为观看者, 而是每一位观众都可以加入到充满仪式感的食物游戏中, 感受智能人的日常。在旁观与深度参与智能人的生活后, 迅速反观观众的本我和自我, 颜色各异的倾诉盒子中, 每一个里有一个智能人, 观众从开阔的公共空间急速转入可以倾诉自己秘密的隐私盒子空间时, 对话本身便成为了一种艺术观照。离开倾诉盒子可以走至检测和治疗“出轨”智能人的“情绪医院”中, 在极具赛博风格的科技蓝色光影中进行一次情绪检测, 并获得神奇的胶囊。观众在这样的剧本设定中便完成了一次精神疗愈, 爱与觉醒的心理认知经过便在戏剧剧本结构的设定下完成了一次机能的体验。

### 3.3. 材料符号解析: 剧场观众的互动化

有表演者, 有观看者, 便有剧场空间; 给人娱乐, 有所寄托, 戏剧便发生。观与演的关系是从创造到共享到再创造的艺术活动。戏剧艺术表演是否只能存在于木头、石块、钢筋水泥等材料所搭建的物体空间中, 成为了新媒体戏剧设计的重要突破口。孟京辉在 2015 年设计了一部《死水边的美人鱼》沉浸式戏剧, 他在强调光影人物对白的对撞的同时, 利用了多媒体窥视墙的设计, 让观众在其中自由走动。这场特殊的剧场中, 使用的材料有彼此接壤的玻璃镜子、电池供电的头戴式手电筒、白色的布艺沙发、流在演员额头的白色颜料、黑色的木制空圆桌、黑色胶带捆绑的白色纸箱、发出暖色光亮的纸质落地台灯、随处可见的墙角里树立的绿色 LED 灯管、白色粉笔画满卡通画的水泥墙、大尺寸的手绘画作等。尤其当观众通过玻璃的窥视墙窥探其他演员表演或其他观众的行踪时, 玻璃的反光与众多白色的木制品在绿色灯管的折射下共同营造了一种可怖的、易碎的、未知的、被监视的艺术体验感。众多隐喻性的材料选择与象征性的符号运用, 让观众在梦境和现实、虚拟幻想与观看真实中游走徘徊。

同样对戏剧剧场材料有着精心设计的是张应祈和刘思辰在 2020 年, 基于希腊神话“纳西索斯”<sup>4</sup>创作的沉浸式微戏剧《跟我来》。这部戏剧艺术主要从材料的选择上强化声音和光影, 其互动空间包含两个装置——声音戏剧装置和纹影戏剧装置。首先是观众选取献祭令牌成为故事角色, 令牌的材料选择了透明的亚克力板, 在雕刻成故事中的各种代表角色的符号之后, 透明的亚克力板可以插在令牌座上, 在白纸上反射出角色的影子形象。其次是灯光的来源, 材料选择了具备 RGB 可调色的金属板, 在板的中心位置有圆形的灯, 可产生电影院中的投影效果(见图 20); 留声盒由白色的长方形木制盒子构成, 每个留声盒都有或八个或十个孔洞进行声音播放, 在下方留有张贴角色灵符的位置, 角色灵符由正方形的白色卡片构成, 角色不同, 颜色不同。艾可角色灵符设计为红色的玫瑰和水仙花, 左下方标有爱心标志; 神王角色灵符设计为黄色的水仙花, 右下方有皇冠标志; 酒神角色灵符设计为蓝色的水仙花, 左中位置有酒杯标志; 小苍兰角色灵符设计为绿色的水仙花, 右下方有小苍兰花标志。在完成角色灵符的选择后,

<sup>4</sup> 注释: 美少年纳西索斯(Narcissus)是希腊最俊美的男子, 无数的少女对他一见倾心, 可他自负地拒绝了所有的人, 众神愤怒, 让纳西索斯爱上自己的影子, 终有一天纳西索斯赴水求欢溺水死亡, 死后化为水仙花。

观众可以在充满各种情绪的声音剧场中自由探索故事,生成自己的理解,将其张贴在黑色木墙上,如“小苍兰本该更善良”、“酒鬼是个重情重义的好人”、“每个人都找到了答案”等。将献祭令牌伸入献祭盒后,会由相应颜色的圆形投影灯亮起,角色代表的图案被投影,纳西索斯沉睡的灵魂便被唤醒,聆听他的回应,伸手可与气流实时互动,并触发不同的声音剧情,在自然影像的微妙变化中体验戏剧故事情绪。投影是赋予希腊神话人物角色再一次生命的物质载体,而声音和气流也通过不同颜色的投影进行了可视化的设计,红色、黄色、绿色、蓝色和白色,共同勾画了不同角色的性格与灵魂,观众的全程可独立选择性使得此新媒体戏剧作品在触觉上实现了一次可控的艺术体验。



Figure 20. “Come with Me” character projection  
图 20. 《跟我来》角色投影<sup>③</sup>

### 3.4. 功能符号解析：导演艺术的具象化

在戏剧艺术中,导演的设计是赋予其时空品格的重要追溯点,恰如自然生命的律动是通过不断变化的时空来体现的,戏剧艺术的节奏表现也离不开舞台美术设计各种要素的运动与变化——顿挫、轻重、徐疾。在2019年8月23日至25日上映的中德合作当代戏剧《默默》便体现了导演 Gil Mehmert 如何完成抽象概念表达的具象化。《默默》故事来自德国作家米切尔·恩德(Michael Ende)在他所著的《momo》(中文译本名为《毛毛》,话剧名《默默》)里,讲述了时间窃贼与小女孩 momo 的故事,话剧版由万茜和葛优主演。本部话剧作品主题为“时间是生命,生命居于心中”抽象的概念,导演在整部作品的设计中又突出了“对抗时间窃贼的成人童话”的原则,因此充分利用 Mapping 技术(舞台绘景式的2D平面发展到立体投影3D Mapping),塑造了一种超现实的童话空间。在设计此种空间的演示的同时,结合了导演个人设计风格的矢量插画,塑造一种奇特风格的舞台表演空间。



Figure 21. “momo” goldfish  
图 21. 《默默》金鱼<sup>④</sup>

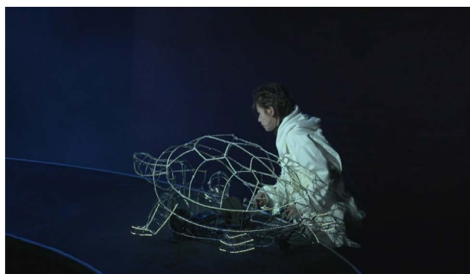


Figure 22. “momo” tortoise  
图 22. 《默默》乌龟<sup>①</sup>

在中剧场里，重点设计了空间的延伸。众多场景都是用空间做无限的延伸，为了增加空间带来的延伸感，在剧情中无限延伸的时间储蓄银行也极富纵深感，而所有的延伸都由童话元素构成。在话剧剧情中，源源不断的时间从时间乌有巷(没巷的无处楼)，人类的时间都是从这里发散出去的，所以导演把影像与空间与舞台做了相应的结合，尤其是在中剧场的空间里，基本上坐在每个位置的观众所观看的构图都是一定的。在剧本设定中，导演为了达成宇宙与默默的共鸣，回答了时间到底是什么这个问题。时间的流逝和天人合一的概念，最后用在了中场休息的时候。观众中场休息有十五分钟，此时舞台上就可以看到蓝色的道具时钟从右边慢慢转到左边，转到左边意味着十五分钟时间到了，与舞台剧的主题产生一种共鸣。在表演过程中，角色的塑造与性格使用颜色进行暗示。反派人物时间窃贼均身着黑色燕尾服，头戴黑帽，葛优饰演的的时间窃贼在众多着装一致的时间窃贼的配合下犹如无数个分身萦绕矗立在时间圈中，时间这个抽象的概念便以黑色分身的形式完成了“时间无处不在”的具象化表达；小女孩默默身着白色戴帽卫衣、白色外套和白色裤子；默默的小伙伴们也都身着白色衣物；时间窃贼手中的时间账本和有关时间的流逝、电子数字均用红色表达，导演设置的红色符号除了时间账本外，还有献给爱人的玫瑰花；默默举起的纸质金鱼(见图 21)和骨架乌龟(见图 22)也为白色。唯一独立的是时间花，虽然只有一个小时生命的花朵却被导演设计成了粉红色，几乎是折射出纯洁透明的粉红色，由时间花散发的时间也不再是如时间账本中的红色，而是无数粉色粒子组建的飘动的时间柱，粉色时间花的设计在正常黑暗、暗蓝和深红的整体色调中脱颖而出，以极大的视觉颜色吸引的观众不得不在视觉中暂留了这一束生命的力量。

#### 4. 结语

新媒体技术参与的戏剧艺术设计的体验对象依旧是观众。不论是演员的表演艺术、剧本的戏剧文学、剧场的演变、导演艺术还是观众戏剧接受的传播，都可以通过美术设计这一手段在设计符号学的参照下满足观众对戏剧艺术的能指想象与所指想象，满足对其艺术符号的象征意义和体验价值的需求，满足其对新媒体技术美学介入下的不同新风格的指数激增创作和戏剧艺术“观与演”的向往和追求。戏剧艺术天然具备造型美学和故事讲述的功能，在文化表达和社会观照层面具有对大众接受的普适性，戏剧产品的票根美观设计也在不断满足观众对艺术作为产品的物质精神的仪式感追求，因此，新媒体戏剧下如何将设计符号学融入舞台美术与表演艺术设计也是创新戏剧发展道路的思路之一。从戏剧视觉体验到信息流的汇聚，从传统的剧场表演到多元形态的表演平台，从视觉感知到触觉感知的渗透，新媒体技术赋予戏剧艺术的并不是艺术家在既定处境下的既定产物，而是超越既定处境的途径，也是艺术家达到无限艺术可能性想象世界的一把钥匙。

#### 注 释

①注释：本节中图 1~14 均为引用，来源：

[https://www.bilibili.com/video/av86694020/?vd\\_source=70a11a1fc02ef1913be9cf206d950617](https://www.bilibili.com/video/av86694020/?vd_source=70a11a1fc02ef1913be9cf206d950617)

②注释: 本节中图 15~19 均为引用, 来源: <https://www.manamana.net/video/detail?id=1632494#!zh>

③注释: 本节中图 20 为引用, 来源: <https://www.manamana.net/video/detail?id=140672#!zh>

④注释: 本节中图 21~图 22 为引用, 来源: [https://mp.weixin.qq.com/s/5V7nsfKycoM\\_bP8bdUmK7w](https://mp.weixin.qq.com/s/5V7nsfKycoM_bP8bdUmK7w)

## 参考文献

- [1] 周安华. 戏剧艺术通论[M]. 南京: 南京大学出版社, 2005: 1.
- [2] 杨熊炎, 叶德辉. 符号学视域下侗锦文化元素现代转化应用研究[J]. 包装工程, 2022, 43(14): 343-353+382. <https://doi.org/10.19554/j.cnki.1001-3563.2022.14.043>
- [3] 石元伍, 卫璐. 基于形状文法的医院消毒机器人造型设计[J]. 设计, 2019, 32(6): 120-123.