

# Digital Immersion and Physical Presence: The Aesthetic Reconstruction of Multimedia Technology in Contemporary Stage Art

Xiuli Cheng

School of Art, Xi'an International Studies University, Xi'an, Shaanxi, 710128, China

## Abstract

With the rapid advancement of digital technology, multimedia has evolved from a supporting tool in stage art to a core narrative element. The virtual immersive spaces it creates form a dynamic yet symbiotic relationship with the “physical presence” of theater actors. This paper focuses on the stage physical practices of actors, analyzing how multimedia technology reshapes bodily narratives, spatial interactions, and audience perception. It explores the aesthetic balance between “virtual immersion” and “physical authenticity” in contemporary theater art. The study reveals that multimedia has not diminished the value of actors’ physical presence, but rather expanded the boundaries of bodily expression through the fusion of virtual and real elements. This integration reconstructs a new aesthetic paradigm for modern theater stages, characterized by “sensory resonance and meaning coexistence.”

## Keywords

Digital immersion; Physical presence; Theater actors; Multimedia technology; Stage aesthetics

## 数字沉浸与身体在场：当代舞台艺术中多媒体技术的美学重构

程秀丽

西安外国语大学艺术学院，中国·陕西西安 710128

## 摘要

随着数字技术的飞速发展，多媒体已从舞台艺术的辅助工具跃升为核心叙事元素，其构建的虚拟沉浸空间与话剧演员的“身体在场”形成既张力又共生的关系。本文以话剧演员的舞台身体实践为核心，通过剖析多媒体技术对演员身体叙事、空间互动及观众感知的重塑，探讨数字时代话剧艺术“虚拟沉浸”与“身体真实”的美学平衡——多媒体并未消解演员身体的在场价值，反而通过虚实融合拓展了身体表达的边界，重构了当代话剧舞台“感官共振、意义共生”的新美学范式。

## 关键词

数字沉浸；身体在场；话剧演员；多媒体技术；舞台美学

## 1 引言

当代舞台艺术正处于从“以演员身体为核心”的传统范式向“身体与数字媒介深度融合”转型的关键时期，本文先对核心术语作简要界定：多媒体技术特指舞台现场运用的LED屏幕、投影映射等数字视觉技术，数字沉浸是其营造的能让观众产生临场感的虚拟空间，实际上我们应该重点思考“身体在场”的虚拟性与“数智沉浸”的虚拟性的时代转化，身体在场既包含演员物理在场，更强调其作为情感与叙事核心与观众的即时感知交流，美学重构则是技术介入后舞台艺术表达方式、感知体验与意义生成模式的革新及新

审美原则的建立。舞台艺术的本质是人对人的现场交流，演员的身体正是“身体在场”的核心媒介，而多媒体技术构建的数字沉浸空间，以其超现实的视觉冲击力，似乎天生带有稀释身体在场的倾向。

## 2 传统话剧的身体在场

### 2.1 物理在场

传统话剧的舞台空间是封闭且真实的，演员的身体与观众的视线处于直接对话状态。在经典话剧《雷雨》的演出中，演员的身体动作——周朴园攥紧的拳头、繁漪颤抖的指尖、侍萍跪地时褶皱的衣角——都是即时生成的舞台符号，这些符号无需任何中介，直接传递到观众的感官中。观众在剧场内的呼吸、掌声甚至细微的咳嗽，都会实时影响演员的身体状态：当观众为鲁大海的反抗屏息时，演员的台词节奏

【作者简介】程秀丽（1994—），女，中国陕西宝鸡人，硕士，从事戏剧表演创作研究。

会不自觉放缓；当观众为四凤的悲剧叹息时，演员的肢体张力会随之增强。这种“演员身体—观众反馈”的即时互动，是电影、电视剧等屏幕艺术无法复制的，也是话剧“现场性”美学的核心。

## 2.2 情感在场

斯坦尼斯拉夫斯基曾指出：“演员的身体是情感的镜子，每一块肌肉、每一个眼神都应承载角色的内心世界。”在传统话剧中，演员通过身体的微表达构建角色的情感逻辑——在《茶馆》中，王利发从青年到老年的身体变化，从腰杆挺直、手势轻快到驼背蜷缩、手指颤抖，无需台词说明，观众就能通过身体细节感知角色的命运沉浮。这种身体情感化的表达，依赖演员对角色的深度理解与长期训练，其核心是“身体与情感的统一”：演员的呼吸节奏与角色的情绪起伏同步，肢体动作与角色的心理变化契合，最终让身体成为角色的延伸，实现“情感在场”的美学效果。

## 2.3 意义在场

除了传递即时情感，传统话剧演员的身体还具有叙事象征功能。布莱希特的“间离效果”便是通过演员身体与角色的“刻意疏离”实现意义表达——在《大胆妈妈和她的孩子们》中，演员在表演时会突然停下动作，面向观众直接讲述角色的命运，这种身体的抽离打破了观众的情感沉浸，迫使观众思考战争对个体的摧残。此外，身体的空间位置也具有叙事意义：在《哈姆雷特》中，哈姆雷特站在舞台高处独白时，身体的俯视姿态象征其对命运的反思；而当他与克劳狄斯对峙时，身体的前倾压迫则传递出复仇的决心。演员的身体通过姿态、位置、节奏的设计，成为舞台叙事的视觉符号，实现“意义在场”的美学价值<sup>[1]</sup>。

# 3 多媒体冲击下身体在场的“消解”与“重构”张力

## 3.1 视觉冲击下的身体注意力转移

多媒体技术的核心优势在于视觉奇观的营造，当LED屏、投影、全息技术构建出超越物理空间的虚拟场景时，观众的注意力容易从演员身体转向数字画面。

舞剧《永不消逝的电波》同样展现了这种视觉冲击的影响力。剧中地下工作者传递情报的紧张桥段，多媒体投影以流动的光影模拟电波信号与城市夜景，快速切换的数字画面与舞蹈演员利落的肢体动作相互交织——演员的奔跑、躲藏、传递情报的肢体语言，与闪烁的数字信号、移动的建筑剪影共同构建出紧凑的叙事节奏。此时数字画面并非单纯的背景装饰，而是与舞者身体形成“动静呼应”，既强化了视觉冲击，又让观众在关注数字场景的同时，无法忽视演员身体所传递的紧张感与使命感。

音乐剧《赵氏孤儿》则在情感共振层面印证了这一设计逻辑。程婴诉说救孤心路的核心唱段中，数字背景仅以淡雅的水墨线条勾勒出古战场的萧瑟轮廓，没有复杂的视觉元

素堆砌。演唱者的身体表现力被彻底放大：颤抖的声线、紧绷的肩颈、饱含泪水的眼神，与简约的数字背景形成“虚实相生”的效果，数字背景的克制反而让观众更专注于表演者身体所传递的悲痛与坚守，情感共鸣被显著强化。

这种“数字做减法，身体做加法”的设计，证明多媒体的视觉冲击绝非身体在场的替代者，而是可灵活运用衬托工具。无论是话剧、舞剧还是音乐剧，优秀的舞台艺术创作都会让数字技术与表演者身体形成互补，既发挥视觉奇观的吸引力，又守住身体作为情感传递核心的价值。

## 3.2 交互技术下的身体表达逻辑变革

随着动作捕捉、实时投影等交互技术的应用，话剧演员的身体表达不再是独立创作，而是与数字系统形成“即时互动”——演员的肢体动作会触发多媒体的视觉反馈，这种“身体—数字”的交互逻辑，重构了演员的身体表达方式。此时，演员的身体动作不仅要符合角色的情感逻辑，还要与数字系统的反馈节奏精准契合——演员的手部动作必须保持稳定，否则投影的书页会出现晃动；台词速度必须与文字漂浮同步，否则会出现“声画错位”。

这种“交互逻辑”对演员的身体控制提出了新要求：传统话剧演员只需关注身体与角色、身体与观众的关系，而数字时代的演员还需关注“身体与数字系统”的协同。但这种变革并非束缚，而是拓展了身体表达的维度——在《鲸鱼背上的书店》中，演员通过身体与数字的交互，让虚拟书籍成为角色的情感载体：当角色悲伤时，演员放慢翻书速度，投影的书页会呈现褪色效果；当角色喜悦时，演员加快翻书节奏，投影的文字会变成彩色光点。演员的身体通过数字反馈，实现了“情感可视化”的新表达，让身体在场的意义从单向传递转向双向互动<sup>[2]</sup>。

## 3.3 空间拓展下的身体叙事边界突破

传统话剧的舞台空间固定且有限，演员的身体叙事受限于物理舞台范围；而数智技术通过“虚拟空间可视化捕捉”，将舞台拓展为“虚实交织的复合空间”，演员的身体可在现实空间与虚拟空间中穿梭，突破传统身体叙事的边界。在国家话剧院《大宅门》中，数智技术通过投影在舞台两侧构建老北京胡同的虚拟场景：当演员从舞台左侧走向右侧时，胡同场景随之变化，从同仁堂药店切换到胡同口茶馆。演员的身体移动不仅是物理位置的变化，更是叙事空间的转换——以往观众需通过演员表演与自身想象共同营造空间，如今借助数智技术的视觉捕捉，观众可通过演员身体移动与虚拟场景的配合，直接感知角色的行动轨迹与生活场景。

更具创新性的是，数智技术还能让演员的身体“进入”虚拟空间，实现“虚实共生”的叙事效果。在话剧《铸剑》中，数智技术通过全息投影构建黑色宫殿的虚拟场景，演员的身体与全息投影的国王、武士同台表演：当演员（眉间尺）与虚拟国王对峙时，演员的肢体动作与虚拟角色的动作精准

同步,形成“真实身体与虚拟身体的对抗”;当演员挥剑时,虚拟场景中会生成剑光特效,演员的身体动作与虚拟特效结合,让铸剑复仇的叙事更具冲击力。

## 4 数字沉浸与身体在场的“共生范式”

### 4.1 空间共生

多媒体技术通过“虚拟空间构建”与“现实空间改造”,与演员身体共同打造“虚实共生的叙事场”——虚拟空间为身体叙事提供场景支撑,身体为虚拟空间赋予真实质感,二者相互依存,形成“1+1>2”的空间美学效果。在话剧《红楼梦》(2023版)中,多媒体通过投影将舞台改造为大观园的虚拟场景:潇湘馆的竹林在演员身后随风摇曳,怡红院的落花在演员脚下缓缓飘落。此时,虚拟场景不再是静态背景,而是与演员身体动态互动的叙事伙伴——竹林的摇曳强化了林黛玉的忧郁气质,落花的飘落衬托了贾宝玉的悲悯情怀,演员的身体则为虚拟场景赋予人的温度,让大观园从虚拟画面变成可感知的生活空间。

这种“空间共生”的核心是“虚实的有机统一”:多媒体不追求替代现实,而是通过虚拟元素拓展身体叙事的空间维度;演员不排斥虚拟互动,而是通过身体动作激活虚拟空间的叙事意义。在话剧《简·爱》中,多媒体用投影在舞台上构建出桑菲尔德庄园的楼梯,演员沿着虚拟楼梯向上行走时,身体的步伐节奏与楼梯的视觉延伸同步,让观众感知到空间的纵深感;而当罗切斯特出现时,虚拟楼梯的光影变暗,演员身体的前倾姿态与光影的压迫感结合,传递出两人关系的紧张氛围<sup>[1]</sup>。

### 4.2 情感共振

多媒体技术通过光影、音效、色彩的设计,放大演员身体传递的情感信号,形成“数字—身体”的情感共振,让观众更易沉浸于角色的内心世界。在话剧《深海》中,演员(黄旭华)表现研发核潜艇遇到瓶颈的焦虑时,多媒体通过以下方式强化情感:光影上,用冷蓝色光斑聚焦演员的面部,放大其紧锁的眉头与疲惫的眼神;音效上,用低频脉冲声与演员的沉重呼吸同步,传递内心的压抑感;色彩上,舞台背景从明亮的白色逐渐变为暗沉的灰色,与演员身体的蜷缩姿态呼应。此时,演员的身体情感通过多媒体的放大处理,形成多感官刺激的情感场——观众不仅能通过演员的身体感知焦虑,还能通过光影、音效、色彩的刺激,“沉浸式”体验角色的内心挣扎。

这种“情感共振”的关键是“数字与身体的情感同步”:多媒体的设计不脱离演员身体的情感逻辑,而是以身体情感

为核心进行强化与延伸。在话剧《焦裕禄》中,演员(焦裕禄)在兰考风沙中查看麦田时,身体的前倾抗风姿态与干裂的嘴唇传递出坚韧与奉献的情感。这种“身体情感+数字放大”的模式,让话剧的情感表达从单向传递变成多感官沉浸,重构了话剧的情感美学。

### 4.3 意义互补

多媒体技术通过“虚拟符号”的设计,与演员身体的“现实符号”形成意义互补,构建更丰富、更深刻的“身体意义场”。在话剧《觉醒年代》中,演员(李大钊)在北大红楼演讲时,身体的挺直姿态、有力的手势、激昂的语调传递出唤醒民众的革命理想;多媒体则在演员身后投影出五四运动的历史影像——学生游行的队伍、焚烧日货的火焰、街头演讲的横幅。此时,演员的身体是现实中的革命先驱,虚拟影像是历史中的革命场景,二者形成“现实—历史”的意义互补:演员的身体让历史人物变得可触摸,虚拟影像让革命理想变得可感知,观众通过“身体—影像”的交织,理解觉醒年代的历史意义。

这种“意义互补”还体现在象征意义的构建上。在话剧《丝路天歌》中,演员(张骞)表现穿越沙漠的艰辛时,身体的蹒跚步态、干裂的嘴唇传递出坚持与执着;多媒体则在舞台上投影出丝绸之路的地图,演员的身体每移动一步,地图上就会出现一条发光的路线,同时投影出骆驼、商队、绿洲的虚拟符号。

## 5 结语

当多媒体技术深度融入话剧舞台,“数字沉浸”与“身体在场”的关系并非对立,而是“共生”——多媒体没有消解演员身体的在场价值,反而通过空间共生、情感共振、意义互补,拓展了身体在场的维度,让身体在场从物理真实走向“情感真实与意义真实”的统一,但同时它也改变了“以表演为中心”的使命。这种“新身体在场”的本质是:演员的身体不再是唯一的叙事载体,而是“连接虚拟与现实、个体与集体、历史与当下的中介”,其在场价值不再依赖物理空间的独占性,而是依赖“与数字技术的协同性”“与观众的情感共鸣性”“与叙事的意义关联性”。

### 参考文献

- [1] 李蓉. 舞台技术中舞台美术与多媒体技术的融合方法[J]. 南腔北调, 2025, (15): 44-46.
- [2] 张晓钊. 探究舞台技术中舞台美术与多媒体技术的融合[J]. 参花, 2024, (33): 50-52.
- [3] 魏雪荣. 舞台艺术在沉浸式舞台演艺中的应用研究[J]. 大观(论坛), 2024, (06): 75-77.