

新媒体背景下传统木偶戏的转型

——以缅甸木偶戏为例

LIN LIN OO

清华大学美术学院 北京 100190

摘要：缅甸木偶戏作为传统艺术正面临传承危机，新媒体技术为其注入了创新活力与发展机遇。本文探讨了虚拟现实、增强现实等新媒体技术在保护、创新与传播中的应用。通过丰富表现形式和提升参与感促进传承，并利用社交媒体和NFT技术推动全球化与商业化。研究强调平衡技术创新与文化保护的重要性，提倡多方协作以确保缅甸木偶戏的可持续发展，实现传统文化与现代技术的结合，为非物质文化遗产的保护与创新提供借鉴。

关键词：缅甸木偶戏；数字化转型；新媒体技术；非物质文化遗产

引言

缅甸木偶戏作为一项重要的非物质文化遗产，承载着丰富的历史记忆和社会文化价值，其起源可追溯至缅甸皇室的宗教仪式，经过数百年的发展逐渐成为承载民间故事与道德教育的重要艺术形式，并在东南亚传统表演艺术中占据独特地位。由于现代化进程的推进，这一依赖熟练技艺和现场互动的传统艺术形式正面临传承人减少和观众流失的严峻挑战，其文化内涵的保护与传播迫在眉睫。新媒体技术的迅猛发展为传统艺术的复兴与创新提供了全新可能性，虚拟现实（VR）、增强现实（AR）以及互动投影等数字化技术不仅创造了新的展示形式，还通过数字化存档和社交媒体传播打破地域限制，使缅甸木偶戏得以走向全球舞台。这种技术与艺术的深度融合不仅能为木偶戏提供更广泛的传播渠道和互动方式，还能延续其文化生命力吸引新一代观众的兴趣，实现传统与现代的联结。旨在探索缅甸木偶戏的数字化转型路径，从文化研究的视角分析其独特价值并结合新媒体技术，探讨传统艺术与现代技术相结合的有效模式，以期在学术上填补缅甸传统艺术数字化领域的空白，拓展艺术与技术交叉领域的研究深度；在实践上为缅甸木偶戏的保护、传播与创新提供切实建议，并为其他非物质文化遗产的现代化发展提供参考，以文化分析、技术应用与传播实践的结合，为缅甸木偶戏的数字化未来描绘出充满活力的发展路径。

一、缅甸木偶戏的文化价值与艺术表现

缅甸木偶戏是缅甸四大戏剧艺术之一，指歌唱、器乐艺术、东正教戏剧表演（有真人表演者）和高级表演。其中音乐是由缅甸传统管弦乐队（hashing waing）负责演奏，木偶戏演员会亲自为戏剧中的角色配音。在缅甸这种艺术形式被称为“Yoke th é.”（指微型舞台）。缅甸提线木偶戏始于11世纪的蒲甘时期，到18世纪木偶戏在平民百姓里很常见，视一种教育人们了解历史、宗教、文化和日常生活的手段，且在宫廷里木偶戏受到缅甸国王的赞助。从一开始木偶戏就在贡榜王朝的宫廷中广受欢迎，自U Thaw创造木偶戏以来木偶戏几乎没有什么变化，他创造的木偶戏至今仍在使用的。1821年至1885年被认为是缅甸木偶戏的黄金时代，许多剧团在皇家赞助下蓬勃发展并进行表演。1885年英国在第三次缅甸战争中征服上缅甸并流放了Thibaw国王，这种精美的艺术形式开始衰落并失去了最重要的支持者皇家宫廷。到1960年代只有6个活跃的木偶剧团，就连当时最著名的一个名叫Shew Bo Tin Mg剧团直到1981年解散^[1]。传统的缅甸木偶戏有28个主要角色，包括神灵、动物、怪物和皇室成员，其中最受关注的角色是纳卡多（Nat ca do），它通过表演传统舞蹈来表达对神的敬意。他们代表了佛教教义中提到的28个“rupas”身体形态。它们用木头雕刻而成，抛光后打磨并涂上各种自然区域，然后他们穿上非常复杂的闪亮服装，戴上戒指和其他一些配饰。每个木偶通常由17到19块木头制成，由11根弦（最复杂的最多可达16根）移动。头部和肩部由5根弦控制，而手臂和腿部由其余6根弦控制。缅甸人认为木偶也是有灵魂的，因此在设计和塑造角色时，灵魂和活力起着重要作用而不是外表^[2]。

作者简介：LIN LIN OO（2000-）女，缅甸人，硕士研究生，清华大学美术学院，研究方向：缅甸传统文化、新媒体、艺术设计、数字化。

缅甸木偶戏是艺术与信仰融合的杰出体现,其文化价值不仅体现在其作为表演艺术的精湛技艺上,还深植于宗教教义和社会伦理观念中。作为一种源自皇室传统的艺术形式,缅甸木偶戏以其庄重的仪式感和叙事功能承载了缅甸的宗教精神和社会道德内涵。通过寓言故事和历史事件的表现,为观众传递善恶观念、忠诚价值以及佛教哲理,这使其成为教育与娱乐结合的典范。这种艺术形式进一步反映了缅甸社会的日常生活与文化认同,木偶戏常常表现历史英雄、佛教故事以及自然元素,这些主题连接了缅甸人民的历史记忆和情感纽带。除了作为一项表演艺术,木偶戏在庆典、节日以及民间仪式中占据着重要位置,同时也象征着民族文化符号^[3]。

但由于随着时代的变迁木偶戏的观众基础逐渐缩小,年轻一代对这一传统形式的关注减弱,这对其可持续性提出了挑战。现代化与城市化的浪潮对其传承造成了压力,使得探索新的传播与保护方式成为必要。缅甸木偶戏的艺术表现形式融合了多种艺术媒介,其整体设计与叙事能力展现了高度的艺术创造力。木偶本身由优质木材手工雕刻而成,造型丰富多样,人物形象细腻,服饰设计体现了传统美学。每一尊木偶的姿态、表情和细节都经过精心雕琢,以展现角色的性格特征和内在情感。舞台表演方面木偶戏注重整体的动态表现,操纵者精准的手势动作使木偶在舞台上栩栩如生^[4]。如英雄人物的动作流畅而富有力量,而反派角色则通过夸张的动作和尖锐的线条表现威胁感。操纵者与木偶之间的互动成为整个表演的核心魅力,灵活的绳线操作赋予木偶生命感和表现力。其中缅甸传统音乐为木偶戏的表演增添了丰富的叙事性和情感张力,缅甸传统乐器与木偶动作的节奏密切配合,烘托出表演的戏剧氛围。叙事者以歌唱和对白将故事情节娓娓道来,使观众欣赏动作的同时还能沉浸在音乐与语言的双重感染中。

二、新媒体技术在传统艺术中的应用现状

新媒体技术以数字化、交互性和沉浸感重塑传统艺术的表现与传播,不仅提升表现力,还增强观众参与感,使传统艺术更生动多样。使静态艺术作品焕发新的生命力,可以在舞台上通过动态投影技术展示虚拟场景,使木偶戏、戏剧等表演更加生动^[5]。用新兴新媒体技术打造更加具有沉浸式的体验,使观众进入传统艺术的虚拟世界。为传统艺术引入了非线性叙事方式,让观众通过互动选择故事的发展方向,增强艺术的参与感和个性化。艺术创作方式也得到了延展,用动态捕捉技术帮助艺术家通过实时捕捉身体动作控制数字化艺术形象,使木偶戏和舞蹈等表演更具流畅性和现代感。

日本能剧以其复杂的面具设计和深厚的文化内涵著

称,主要以日本传统文学作品为脚本,在表演形式上辅以面具、服装、道具和舞蹈。能剧在14和15世纪达到鼎盛时期,但它的起源可以追溯到8世纪的表演艺术。由于现代观众尤其是年轻一代,可能对其理解和兴趣有限。为此奥秀太郎导演的VR能剧《攻壳机动队》凭借先进的技术使观众享受到虚幻的效果,将经典能剧表演场景数字化再现,以日本引以为豪的古典表演艺术能剧来表现《攻壳机动队》。利用最新技术航空成像技术(AIRR),舞台上将重现虚拟现实空间。结合了最新技术和传统表演艺术。整个作品是通过VR技术,观众可以佩戴VR头显进入虚拟剧场体验能剧的独特魅力。观众不仅可以观看表演还能与虚拟演员互动,甚至定制自己的表演角色增加了参与感。这种数字化创新突破了地域和语言的障碍,使能剧文化得以更广泛地传播^[6]。

皮影戏是一种利用光投射的影子作为演出实体的戏剧表演形式。鉴于皮影以影代替真人实物进行表演的性质,属于傀儡戏的一种,也称官戏,是用偶人模仿真人进行演出的戏剧,典型的傀儡戏如木偶戏就与皮影有着密切的联系。但由于其单向的表演模式曾面临观众流失的困境,为此安徽少年儿童出版社推出了《皮影中国》AR绘本,依托冀东昌黎皮影剧中的经典剧目,由国家级非物质文化遗产昌黎皮影戏国家级传承人张向东进行皮影刻绘,通过AR技术生动再现书中的故事场景,既是对濒临失传的传统艺术的保护,也是结合融媒体技术的大胆创新。AR技术将传统的皮影戏以直观的形式展现在读者面前,读者可以移动设备扫描绘本,观看皮影戏的动态表演增强了阅读体验。用手势操作控制皮影人物改变场景和故事情节,打破了传统艺术的“观者与表演者分离”模式。这种互动体验增加了观众的参与感,也吸引了年轻一代的注意力,有助于传统艺术的传承与发展^[7]。

新媒体技术对传统艺术的影响是革命性的,它为传统艺术注入了创新的活力并为艺术的保护、传播和体验提供了全新的可能性。通过数字化、互动性和沉浸式体验,新媒体技术让传统艺术能够在现代社会中保持相关性,同时为艺术家和观众提供了更丰富的创作与体验方式。然而再拥抱技术创新的同时,必须注重保护其文化核心,确保传统艺术再现代进化过程中保有独特的价值和历史意义。

三、缅甸木偶戏的新媒体转型路径

新媒体技术的快速发展为这一艺术形式提供了数字化保护、艺术创新和全球传播的崭新途径。数字化是缅甸木偶戏转型的基础,现代技术手段可以实现对艺术形式的全面保护。首先建立一个全面的数字化数据库至关

重要，在数据库中可以保存木偶形象的高分辨率图像、制作工艺的影像记录、表演视频以及相关历史文献等内容。这些数据不仅可用于研究和教育，还能成为未来艺术创新的资源基础。其次3D复刻技术的应用能够高精度地记录和还原木偶的外观和结构。用三维扫描和建模不仅可以保存木偶的物理细节，还能进行虚拟展示或通过3D打印进行复刻，为木偶修复或重现提供支持。音频存档同样重要包括表演者的台词、传统乐器的演奏以及背景音乐等，这些音频数据对于完整保留木偶戏的表演形式和文化氛围至关重要。

新媒体技术为缅甸木偶戏提供了艺术表达和互动体验的全新方式，借助将传统表演与现代技术结合使木偶戏更具吸引力和表现力。一方面VR技术的应用可以重建传统木偶戏的舞台场景，让观众通过佩戴VR设备身临其境地体验木偶戏表演。观众不仅可以观看经典剧目，还能与其互动选择特定的视角或角色体验增加沉浸感。AR技术则可以用移动设备将木偶形象叠加到真实环境中，观众可以用手机与虚拟木偶互动甚至在家中模拟表演场景。另一方面动态投影技术的引入可以丰富木偶戏的舞台表现力。比如在舞台上利用动态投影技术模拟自然场景，像流水、森林或山脉，为观众营造更强的视觉冲击。同时结合多媒体舞台设计灯光、音效和数字动画，可以突破传统舞台的限制，为表演增添现代艺术的元素。还有交互式数字木偶的开发将观众的参与推向了一个新的高度，以触屏技术或手势控制观众可以操控数字化木偶，编排简单的戏剧场景从被动的观赏者转变为主动的参与者。这种体验不仅拉近了观众与传统艺术的距离，还增强了木偶戏对年轻观众的吸引力。

由于新兴技术在全球传播领域的应用，为缅甸木偶戏的文化推广提供了前所未有的机会。可以用现代科技流行趋势社交媒体和短视频平台，木偶戏可以突破地域限制，获得全球观众的关注。那么艺术家或剧团可以在视频分享网站上表演视频或幕后制作过程，吸引国际观众^[8]。同时短视频平台为木偶戏提供了与年轻观众互动的渠道，用简短的精彩片段展示其艺术魅力。虚拟展览为缅甸木偶戏进入国际舞台创造了更多可能，在国际艺术博览会或文化节中设立虚拟展厅，展示木偶戏的制作过程和经典剧目，可以吸引更多观众的关注与支持。还能与国际文化机构合作举办线上艺术展览，让全球观众通过数字平台了解缅甸木偶戏的文化内涵。数字化技术还为缅甸木偶戏的商业化开辟了新的道路，在区块链技术（NFT）的应用使经典木偶形象或表演片段可以成为具有收藏价值的数字资产，吸引全球买家。这不仅为艺术家提供了新的经济收入，也在更广泛的范围内传播

了缅甸文化。

四、结论与展望

缅甸木偶戏在现代化进程中面临传承挑战，但新媒体技术为其注入了新活力。从数字化保护到艺术表现的革新，再到全球传播的拓展，多维路径推动其从传统表演艺术向现代文化产品转型。通过建立数字档案、引入VR和AR等互动技术，以及利用社交媒体和NFT市场，木偶戏在全球范围内实现了更广泛的传播。未来的数字化转型不仅需要技术创新，更需要政府的政策支持、文化机构和艺术家的积极探索，以及国际合作的广泛参与。同时，应注重保留木偶戏的文化核心，避免过度商业化或技术主导削弱其传统精神。缅甸木偶戏有望成为全球文化交流中的独特符号，展现传统艺术与现代技术融合的典范，并为其他非物质文化遗产的保护与创新提供借鉴。通过这一现代化与全球化进程，木偶戏既延续其文化根脉，又焕发出新时代的活力，为全球文化多样性增添一抹亮色，为后代传递一份与时俱进的文化遗产。

参考文献

- [1]Foley, Kathy. "Burmese Marionettes: Yokthe Thay in Transition." *Asian Theatre Journal*, vol. 18, no. 1, 2001, 69-80.
- [2]Foley, Kathy. "Puppets in traditional Asian theatre." *Routledge Handbook of Asian Theatre*. Routledge, 2016. 177-201.
- [3]Foley, Kathy. "The Other in Southeast Asian Puppetry." (2023).
- [4]da Costa Leite, Lu í s Miguel Barbosa. *Virtual Marionette: Interaction Model for Digital Puppetry*. Diss. Universidade do Porto (Portugal), 2018.
- [5]Guo, Lingling, and Lipeng Zhang. "Exploration on the application of new media interactive art to the protection of traditional culture." *Scientific Programming* 2022.1 (2022): 5418622.
- [6]Kobayashi, Kei, et al. "FUROSHIKI: augmented reality media that conveys Japanese traditional culture." *Proceedings of the 17th International Conference on Virtual-Reality Continuum and its Applications in Industry*. 2019.
- [7]Jin, Lianghui. "New Technology and New Shadow Play: New Media's Technical Promotion of Shadow Play." *E3S Web of Conferences*. Vol. 236. EDP Sciences, 2021.
- [8]Hong, Na. "Digital-Media-Based Interaction and Dissemination of Traditional Culture Integrating Using Social Media Data Analytics." *Computational Intelligence and Neuroscience* 2022.1 (2022): 5846451.