

Cyber Uber-Marionette: The Overcoming of Gordon Craig's Views on the Body in the Age of Posthumanism

Yang Gao

Follow this and additional works at: <https://tsla.researchcommons.org/journal>

Recommended Citation

Gao, Yang. . "Cyber Uber-Marionette: The Overcoming of Gordon Craig's Views on the Body in the Age of Posthumanism." *Theoretical Studies in Literature and Art* 43, (3): pp.140-149.
<https://tsla.researchcommons.org/journal/vol43/iss3/15>

This Research Article is brought to you for free and open access by Theoretical Studies in Literature and Art. It has been accepted for inclusion by an authorized editor of Theoretical Studies in Literature and Art.

Cyber Uber-Marionette: The Overcoming of Gordon Craig's Views on the Body in the Age of Posthumanism

“赛博超级傀儡”

——戈登·克雷的身体观在“后人类”时代的超克

高 洋

摘 要:英国戏剧家戈登·克雷构想的“超级傀儡”概念隐喻了理想演员的身体所具有的纯粹的“肉/物”性,而以虚拟偶像为代表的,数字时空中的“赛博超级傀儡”的身体则是一种离身化的信息身体。从“超级傀儡”到“赛博超级傀儡”的身体景观进化标志着戈登·克雷继承与发展的实体论身体观被“后人类”时代的控制论身体观所取代,这不仅使演员的身体存在范式发生了深刻的转变,也使观众的身体被虚拟化并对观演关系造成了冲击。为了应对作为离身化“超人类”的“赛博超级傀儡”的挑战,人类演员不应该退回到“超级傀儡”意象所暗示的“前人类”状态,而是应该凭借与技术共存的强化肉体进化为一种具身化的“后人类”。

关键词:戈登·克雷; 超级傀儡; 后人类; 身体; 虚拟偶像

作者简介:高洋,文学博士,扬州大学新闻与传媒学院讲师,主要从事东西方戏剧比较研究及表演美学研究。通讯地址:江苏省扬州市邗江区文汇东路秋雨新村17栋101,225009。电子邮箱:ataraxia@vip.sina.com。

Title: Cyber Über-Marionette: The Overcoming of Gordon Craig's Views on the Body in the Age of Posthumanism

Abstract: The concept of “Über-Marionette,” proposed by the British theatre practitioner Gordon Craig, is a metaphor for an ideal performer whose body has a purely “corporeal/material” quality. In contrast, the body of Cyber “Über-Marionette,” represented by virtual idols in digital time-space, is a kind of disembodied information body. The evolution of the body landscape from “Über-Marionette” to Cyber “Über-Marionette” marks a transition from substantialist views on the body, inherited and developed by Gordon Craig, to cybernetic views on the body in the age of “posthumanism”. This transformation has not only brought about a profound change in the paradigm of existence of the performer's body but has also virtualized the body of the audience and shaken the performer-spectator relationship. In order to respond to the challenges posed by the Cyber “Über-Marionette” as a kind of disembodied “hyperhuman,” the human performer, rather than retrogressing into the state of “prehuman” implied by the image of “Über-Marionette”, must evolve into a kind of embodied “posthuman” whose strengthened body coexists with technology.

Keywords: Gordon Craig; Über-Marionette; posthumanism; body; virtual idol

Author: Gao Yang, Ph. D., is a lecturer in the School of Journalism and Communication, Yangzhou University. His research interests include the comparative study of Eastern and Western theatre, and the study of performance aesthetics. Address: Room 101, Building No. 17, Qiuyu Xincun, Wenhui East Road, Hanjiang District, Yangzhou 225009, Jiangsu, China. Email: ataraxia@vip.sina.com.

引 言

英国著名先锋戏剧家爱德华·戈登·克雷

(Edward Gordon Craig, 1872—1966 年)于1907 年在一篇题为《演员与超级傀儡》的文章中石破天惊地宣布:“演员必须得走,代替他的将是无生命的人物——我们可以把他称作超级傀儡。”(克雷

172)“超级傀儡”(Über-Marionette)这个意象的横空出世看似是对戏剧的一次釜底抽薪式的激烈颠覆,因为戈登·克雷据说要用无机的“超级木偶”(172)将有血有肉的、活生生的人类演员这个戏剧演出的核心部件完全从舞台艺术中排除出去。由于戈登·克雷基本上是用抽象甚至神秘的话语对“超级傀儡”这个概念进行阐述,致使这个概念自其诞生之日起就遭受了诸多的误解与攻击。^①时至今日,关于“超级傀儡”的意涵,我们已经可以很肯定地说,“超级傀儡”绝不能望文生义地被理解成一种用具体的物质材料做成的木偶,^②它在本质上是戈登·克雷心目中的理想演员形象的一种隐喻,“而不是演员的替代物”(周宁 838)。

作为隐喻的“超级傀儡”是对人类演员肉身的“否定”,它反映了戈登·克雷的身体观。在戈登·克雷看来,19世纪末20世纪初的西方戏剧主流样式——追求对现实生活进行照相式幻觉处理的写实主义戏剧——不仅严重制约与损害了演员的身体表达能力,还将人类肉身的种种天然缺陷暴露无遗。人类演员的暂时退场是为了葬送日渐丧失活力的写实主义戏剧,而在戈登·克雷所构想的以象征主义为美学精神实质的“未来的剧场艺术”中,肉身得到极大强化的演员必将作为一种“新的材料”——“超级傀儡”而“重新复活”在舞台之上(克雷 166—168)。正如波德里亚所指出的,自动木偶是人的类比物,而不是人的等价物,其“目的在于要比活人更自然,成为活人的理想形象”(波德里亚,《象征交换与死亡》67)。作为理想演员隐喻的“超级傀儡”,以对现实演员肉身激烈的否定姿态悖论式地反映出戈登·克雷对人类身体之于戏剧舞台演出的绝对重要性的肯定,它并没有凌驾于人类演员之上,因此就并没有在本体论的意义上动摇戏剧的存在根基。

这就是说,戈登·克雷从来没有试图真的去否定戏剧演出的基础乃是人类演员的具身化(embodied^③)身体。这也是戈登·克雷之后的所有持具身表演观的艺术家与理论家的共同立场。这些可以被称为具身表演派的群体共同反抗的是“现代社会媒体媒介的(神学性的)遍在(omnipresence)对戏剧艺术的威胁”(石可 2)。具身表演派认为,包括戏剧演出在内的各种形式的现场表演(live performance)需要演员“把自己的身体当作最基本的语言来使用”(石可 42)。

如果没有具身化身体的在场,戏剧艺术就会遭遇彻底的“媒介化”(mediatization),从而丧失其本体论意义。这就是为什么具身表演派如此强调身体的“非媒介性”之于现场表演艺术的重要性之所在。例如,波兰著名戏剧导演杰西·格罗托夫斯基(Jerzy Grotowski, 1933—1999年)就将戏剧表演的本质理解为未经媒介化传达的表演者和观众的共在(co-presence)(Grotowski 15);美国导演与表演理论家赫伯特·布劳(Herbert Blau, 1926—2013年)认为戏剧应该追求的本体存在状态是一种彻底的现场化和非媒介化(Blau 2);身体艺术专家艾米莉亚·琼斯(Amelia Jones)则明确指出表演艺术要求演员与观者都必须具身化地在场,亦即两者必须物理性地共存于一个时空中(Jones 13)。虽然具身表演派对非媒介化的具身化身体的重要性的过分强调在表演研究学者菲利普·奥斯拉德(Philip Auslander)看来有“陈词滥调与神秘化”(Auslander 2)之嫌,但是它清晰地反映出具身表演派对于戏剧表演本体论的坚定信念:“戏剧决不是一种‘媒介’”(Sontag 25),它“唯一的生命就是现在”(Phelan 146)。这个“现在”(或者说现场性,liveness)的实质就是人类演员的具身化在场,它赋予了戏剧艺术本雅明式“灵晕”(aura)般的独特美学价值。

如果说具身表演派对媒介技术侵入人类演员的表演领地持强烈的否定态度的话,那么,在今日这个高度数字技术化的时代,却出现了一种全新的、彻底“媒介化”了的表演者——虚拟偶像(virtual idol)。凭借着飞速发展的计算机图形技术、语音合成技术、全息投影技术等数字技术建制的加持,虚拟偶像已经从其原来寄居的网络空间悄然地降临到现实的物理空间中,开始与人类表演者在舞台上同场竞技。^④

戈登·克雷曾经明确表示,“偶像就是‘超级傀儡’啊”,它“是古代庙宇中石像的后裔”(克雷 172,265)。那么,虚拟偶像则可以被视为一种“赛博超级傀儡”(Cyber Über-Marionette),它是“超级傀儡”在数字时代的子孙。如果说,“超级傀儡”用一种反讽的方式表达了戈登·克雷对作为戏剧演出物质材料的人类演员身体的“肉”性强化的期许,那么虚拟偶像的身体乃是一种完全剔除了“肉”的信息身体,它是戈登·克雷的身体观在这个人类身体已经变成“前技术时代文化的

残余”(希林,《身体与社会理论》196)的“后人类”(posthumanism)^⑤时代遭遇的最大超克。^⑥就此而言,“赛博超级傀儡”的身体景观不仅是对戏剧的自体论冲击,更是对人的存在本质的重新发问。

一、身体自体论的转向:从“在场”到“模式”

如果将人类的身体视为舞台艺术的自体论基础,那么可以进一步追问:身体的自体论基础又在哪里?长久以来,西方的形而上学传统在身体的自体论问题上持有的是一种实体论身体观,它将人的身体视为一种边界身体,借助于它,人类得以作为独立的实体明确地区别于外部的世界。而在这个实体内部,实体论身体观又将身体分割为“灵”与“肉”两个部分,两者相互独立,就像柏拉图所说的,“处于死的状态就是肉体离开了灵魂而独自存在,灵魂离开了肉体而独自存在”(柏拉图 13)。而在“灵”与“肉”中的哪一方是身体实体中的决定基础这个问题上,亚里士多德的“身体-质料”身体观虽然强调灵魂之于人的存在的本源地位,^⑦但是却把作为可见物质载体(质料)的肉身视为界定人类个体边界的依据。笛卡尔的机械主义身体观则明确表示,物质化的肉体并不能被用来作为区分实体的标准,作为精神活动的理性意识才是奠定人类存在的本源基础。所谓“我思故我在”,^⑧乃是强调“主体的实质性标记是思考,而不是盲目的身体”(汪民安 8)。肉体作为一部机器不属于身体的本质范畴之内,它是人的附属品,不构成人的核心存在,只是人的外延部分。尼采的出现彻底颠覆了笛卡尔的“意识哲学”,他号召一切从肉身出发。与亚里士多德不同的是,尼采不承认意识的超验的优越地位,而是让其臣属于肉体,“所谓‘心灵’者,也是你身体的一种工具”(尼采,《苏鲁支语录》27)。尼采的身体观标志着西方身体哲学传统中身心价值比重的决定性转向:人的实体性最终被建筑在“肉”的基础上,而意识则到了“该收敛自己的时刻”(尼采,《权力意志》22)。

通过对上述西方实体论身体哲学传统的发展的梳理,可以发现其内在逻辑中始终贯穿着一条将肉体与意识对立起来的叙事线索。可以说,戈登·克雷的身体观在整体上是继承了这种身心二

元对立的身体叙事的。在戈登·克雷看来,人的意识,特别作为其非理性部分的情感活动严重干扰了演员的肉身实践。戈登·克雷之所以不承认演员这一职业及其表演具有艺术性,乃是因为他认为艺术“只能靠精心设计而产生”(克雷 154),偶然性乃是艺术的天敌。而人类的感情就其本质来说完全是偶然的现象,它排斥人类的理智,轻而易举地攫取了对肉身的控制权,从而使演员在舞台上的身体表现成为“一系列偶然的自我表白”(克雷 155)。正是在这个意义上,戈登·克雷才会如此斩钉截铁地宣称人类演员的肉体从一开始就不适合被用作剧场艺术的材料。

如果说尼采式的充满权力意志的身体是一种“冲动的身体”,那么,戈登·克雷借助“超级傀儡”意象所隐喻的理想身体乃是一种“死寂的身体”,充满了幽玄的美。^⑨也就是说,戈登·克雷试图将包含感情在内的一切意识活动排除在人的身体之外,从而将人的肉体当作如胶泥一般的,完全“没有生命的材料”(克雷 164)来使用,恰似法国先锋戏剧理论家阿尔托(Antonin Artaud, 1896—1948年)所构想的“无器官的身体”(body without organs)(Artaud 571)。可以说,阿尔托和戈登·克雷心目中的理想戏剧乃是一种“行动中的形而上学”(metaphysics-in-action),它应该是“在意识的所有层次,在它所有的感知和意义中,发展出所有物理和诗意效果的语言”(Artaud 44)。这种从强烈反文学(文本)的剧场态度出发的,对表演艺术肉体性的高贵与严肃的浪漫化称颂表明阿尔托和戈登·克雷都可以被归为美学主义具身派。但是,这种美学化的具身立场对肉身自律性的过度追求却把身体的存在意义降为一种纯粹的客体状态。身体在这里不是胡塞尔式的作为“一个心理生理统一体”的“现象身体”(Leib)(Husserl 97),而被当作仅仅具有物理性功能的“体”(object)。

正是在这个意义上,戈登·克雷的身体观呈现出了某种控制论的色彩。在戈登·克雷看来,重要的并不是是否将演员视为有生命或无生命之物,而是要将其肉体当作一套需要调控的客观物质系统。如果说控制论的核心思想是“相信系统是可以组织的,一个系统可以自己调整到最佳状态”(冉聃 8),那么,令戈登·克雷感到失望的是,现实世界中的人类演员因为易受感情的侵扰,从而丧失了对其身体系统进行自我控制的能力。

不得不承认的是,虽然戈登·克雷希望借“超级傀儡”这个意象来最大限度地激励演员努力获得不受感情支配的肉身“物”性,但是作为鲜活的生命,人类演员的肉体注定无法与意识完全相分离。戈登·克雷实际上也希望人类演员具有自主性,他要求演员解放自身的力量,不再作为剧作家的牵线木偶,必须具有独立的创造力。但是“超级傀儡”这个意象对肉身单纯物质性的强调却有悖于这样一个事实:人类演员如果想获得主体能动性,其身体不能仅仅被处理成一种“客观身体”,而必然应该是一种身心合一的,活着的、充满生存经验的“现象身体”。戈登·克雷这种看似矛盾的理念归根结底乃是其身体美学仍旧停留在灵肉二元对立的实体论身体观范畴内。相较之下,作为“赛博超级傀儡”的虚拟偶像的身体则是一种离身化的信息身体,这使它一劳永逸地摆脱了肉体受困于意识这个难题,从而成为了一种完美的控制论身体。^⑩

从“超级傀儡”到“赛博超级傀儡”的身体景观的发展标志着从实体论身体观到控制论身体观的转换,它在身体本体论的问题上预示了“后人类”时代的开启。在“后人类”时代,身体的存在范式发生了剧烈的转变。如果说,实体论身体观中的身体是一种“在场的身体”,它的存在逻辑乃是物理世界中的“在场-缺席”(有/无),那么虚拟空间中的身体的存在乃是基于信息系统的“模式-随机”(有序/无序)结构。作为物质性“在场”的肉体形态的身体通过与外界的区隔,奠定了一个统一、坚固的自我,其“意义得到了保证,因为存在一个稳定、持久的起源”(海勒 386)。与此相对,虚拟身体在本质上是一种无“我”的身体,它抛却了生物肉体性,作为数码“化身”(avatar)融入到了信息系统中去,从而消解了自身与外部世界的隔阂。就此而言,虚拟身体具有模糊性与反身性,作为信息化身既“在”又“不在”,没有一种前置的起源论式的意义。这使其解构了“在场-缺席”身体存在范式中的二元对立话语的统治地位。

身体存在范式上“模式趋向于压倒在场”(海勒 47)的转向不仅体现在本体论层面上,在实践论层面上也让“赛博超级傀儡”凌驾于“超级傀儡”之上。作为理想演员隐喻的“超级傀儡”虽然暗示了具有极强自我控制力的纯粹肉身,但是这种肉身仍然是一种物质性“在场”式存在,最终逃

脱不了朽坏湮灭的命运;而作为信息化身存在的“赛博超级傀儡”拥有的则是“一个网络空间身体,是不会枯萎和腐化的”(海勒 48)。在身体表现力上,“超级傀儡”式的演员在表演技巧上仍然受制于肉体样态的局限性,但是虚拟偶像的离身化信息身体却有着千变万化的表象可能,它在代码复制的过程中具有了突变的“可修改性”(amendability)。这种可以代码化修改的身体“在虚拟的世界层次[……]可以被随意地组织、想象”(姜宇辉 197),它是一种没有深度的身体“表层”,拥有无限的差异性,从而使“赛博超级傀儡”获得了一种近乎无限的技术全能性。

此外,“超级傀儡”与“赛博超级傀儡”在身体存在范式上的不同也决定了权力关系对身体干预程度的差异。按照福柯的观点,身体在本质上是被权力规训的“被动的身体”(福柯 27)。“超级傀儡”这个意象反映的正是戈登·克雷认为演员的身体作为一种舞台演出的物质材料,必须为导演的美学理念服务的导演独裁思想。在戈登·克雷看来,导演正是为舞台演出制定整体美学目标的人。为了实现这个目标,舞台演出的各种构成要素都要在导演的绝对掌控下达到和谐的统一。然而,这里面的一个悖论之处在于,如果说“超级傀儡”这个隐喻要求演员排除一切内外干扰,纯粹地“物”地占有自己的肉身,那么导演作为一个全然的外部者显然不能全面地介入演员身体的“物/肉”性中去。与此相对,虚拟偶像这样的拥有信息身体的“赛博超级傀儡”面对的则是一种更加强有力的数字独裁:作为虚拟偶像形象创作者的程序员并不是物理性地“占有”,而是编码式地“访问”虚拟偶像的信息身体,通过代码的无限复制与更新,编程者可以轻而易举地、全方位地操控虚拟身体的姿态与行为。可以说,数字“访问权”(accessibility)是比物理“占有权”(ownership)更为高级更为彻底的独裁权力,它的发生是身体在存在范式上从“在场”向“模式”转变的结果。也正是在这一过程中,“赛博超级傀儡”在数字权力的强力驯化下变成了“一个绝对顺从、不再制造麻烦的‘玩偶’”(张驰 96)。

二、复权与失权:从身体文本到超文本身体

德国戏剧学者费舍尔-李希特(Erika Fischer-

Lichte)认为“言语凌驾于其他符号系统的绝对优越性”在20世纪早期的西方几乎触发了一场“文化危机”(Fischer-Lichte 62)。正是在这样的历史语境下,20世纪初的西方现代主义戏剧革新运动具有了强烈的“反言语”(anti-verbal)倾向,它斥责西方写实主义戏剧的舞台已经沦为用各种言语表达(独白、对话)来传递文学(文本)的情境与思想的场所,演员的肉体性身体表现在其中完全丧失了用武之地。对西方戏剧进行改革的一项迫切任务就是使其“再身体化”,也就是使戏剧的舞台表象摆脱以文学文本为归旨的自然言语的绝对统治,重新树立以身体表现为核心的舞台语言的“物质必然性”,从而建构一种“物质形象的空间词意”(阿尔托 35,71)。戈登·克雷的“超级傀儡”意象的提出正是与这股身体复权的戏剧改革思潮有着密切的联系。

在戈登·克雷看来,“超级傀儡”所隐喻的理想演员绝对不是剧作家的傀儡(Craig 228),它象征着戏剧从文学束缚中的解放。戏剧与文学之于戈登·克雷乃是两种完全不同的艺术样式,后者无权侵入前者的艺术领地。^①这就解释了戈登·克雷为什么认为戏剧舞台必须排除一切文学性要素,因为他坚信“最持久的戏剧性事件将是一种无声的”(克雷 260),它从一开始就剥夺了为文学发声的话语的生存权。据此而言,“超级傀儡”无疑是这种“无声的戏剧”的最佳诠释者,因为它最大的美德就是“保持沉默”(Craig 94)。戈登·克雷希望人类演员佩戴假面具以遮蔽发声器官,这样他们就能成为沉默的“超级傀儡”,^②从而不靠话语,而是使用坚实的肉体去创造一种“象形语言”。这种“象形语言”不再是文学文本语义的能指,而是一种“有形语言”,一种“脱离话语而能在舞台上说和做的语言,[……]能被空间抓住或分解的语言”(阿尔托 70—71)。质言之,“超级傀儡”的身体本身就是一种文本,它使戏剧语言获得了独立的表意性,舞台上的表象从此不再是表征文学的“知”(语义、情节、思想),而是表述肉体的“知”,亦即肉身行为的“表演性”(performativity)。

如果将文本视为储存与传播信息的载体,那么身体文本与文学文本就是两种不同的物理载体,前者以人类的肉身为基础,后者则以书本这样的纸质形态存在。虽然言语中心的写实主义戏剧

的舞台演出造成了严重的身体文学化,亦即使身体文本蜕化为文本身体,但是只要身体还保留着其肉身客观性的根基,那么它随时都能从作为另一种形式的客观实体的文学文本中切割出来。这就是“超级傀儡”式的演员能够让其身体复权的物质基础:肉身虽然可能终将朽坏,但是在其存续期间,信息表达的物质性编码却是不可随意更改的。正是在这个意义上,身体文本具有坚实牢靠的本体论意义。与此相对,没有主体与外界区隔的“赛博超级傀儡”的虚拟身体则是信息系统的一部分,而信息在虚拟空间中呈现出的乃是一种多线性多层次的“超媒体”(hypermedia)形态,它在本质上是一种“超文本”(hypertext)(Diodato 111)。因此,“赛博超级傀儡”的虚拟身体乃是一种超文本身体,它没有独立的物质性,不能从其委身其间的信息媒介中被分割出来。相较于“超级傀儡”的身体能够凭借坚实不变的肉身编码重新从文学文本手中夺回对舞台的控制权,基于数字编码的“赛博超级傀儡”的虚拟身体要无力和脆弱得多,因为决定它的形态与行为的数码表达是由其存在其间的超文本整体结构决定的,这使它失去了对自身的控制权。如果说“文本最害怕的可能是在信息面前失去自己的身体”(海勒 54),那么具有物质基础的文本起码还拥有“身体”,演员身体的文本化虽然使肉身成为文学的奴仆,但是其存在的客观实在性却不易被剥夺与撼动。相反,作为超文本一部分的虚拟偶像的去“肉”化的信息身体某种程度上意味着身体本体性的消融,这使其成为比文本身体更加被动、更加附庸的能指。

此外,当虚拟偶像这样的“赛博超级傀儡”跨过网络与现实的边界降临到真实的舞台上与人类演员联袂表演的时候,那就是它及其赖以存在的超媒体技术将物理的演出时空超文本化的时刻。如果说超文本乃是一种具有极强沉浸感的“经验文本”(text of the experience),那么沉溺在这种奇观化的经验文本中的观众已经不会再去关注人类演员的肉身这样的“元文本”(meta-text)(Morie 134)。在这种被虚拟化的演出语境中,人类演员肉体的物质性似乎也遭到了降解,失掉了坚实感与持久感,这使得它和虚拟偶像的离身化的信息身体一道沦为了超文本图景中的点缀。

三、观演关系的离身化与解体：从“身体的界面”到“界面的身体”

在戏剧的观演时空中，演员的身体与观众的身体形成了一种相互生产的反馈回路。观众的身体性反应（叫喊、喝彩、鼓掌、起座的骚动）会给演员在舞台上的身体表现带来一定的干扰或激励，而演员的身体呈现样态也很大程度上建构了观众的身体性体验。在戈登·克雷的戏剧观中，观众并不占有核心的地位。在他看来，观众的艺术素养普遍低下，只追求新奇的东西，对戏剧采取了一种不严肃的娱乐态度，把戏剧当成“他们的玩具，他们既能拿它来玩儿，也能对它厌倦或者毁掉它”（克雷 201）。尽管如此，戈登·克雷仍然对观众寄予了期许，希望他们到剧场去的目的不是消遣，而是找回“生命力”，倾听“生命的赞歌”（214）。而“超级傀儡”在舞台上的作用正是为了让观众身体性地获得对生命崇高感的体验。

在戈登·克雷那里，生命的活力悖论性地与无生命甚至死亡联系在一起。相比气血方刚的身躯，披着“死亡的美的外衣”，拥有“入定状态的躯体”（174—175）的“超级傀儡”更能展现生命的庄严与崇高。戈登·克雷正是希望“超级傀儡”式的演员不受感情的侵扰，带着“静止的表情”，用排除了写实化细节的“象征性的动作”构成的“含蓄的表演艺术”来展示肉体的“死亡的平静的运动感”（174, 176），以此重新唤回戏剧古老、神秘而又庄重的仪式感。这种蕴含着死亡的黑暗力量的仪式感对于只熟悉散发着粗俗金钱味的商业戏剧的资产阶级观众来说无疑是一种极大的刺激，会让他们在高度的神经紧张状态中感到不适与痛苦，从而重新激活他们肉体的专注度和灵敏度，通过这种身体的自我保护机制来消化与排解痛苦，从而体会到“崇高的至乐”（舒斯特曼 154）。

如果说戈登·克雷企图用“超级傀儡”的表演重新恢复戏剧已经失落的“净化”（katharsis）效能，那么它起作用的基础在于演员与观众之间直接的肉体性交锋，亦即存在着“身体的界面”（body as interface）。与此相对，“赛博超级傀儡”的虚拟身体则是一种基于多媒体超文本交互处理的“界面的身体”（interface as body），它在本质上“是身体在界面上的再现。也就是说，通过技术

手段将交流对象的身体‘映射’到界面上”（陈国华 25）。观众与虚拟演员的互动不再是一种具身化的关系，而是发生在人机交互的界面上。这种人机交互界面带来了新的观演功能性，它通过改造观众的生理神经构造来影响其对演员身体形态的观感。试想，观众通过佩戴特定的传感装备与虚拟演员一起被置于一种具有高度沉浸感的全息技术环境中，那么观演之间的交流就可以通过对感官信息进行编码—解码的方式实现在所有感官通道（视觉、听觉、味觉、嗅觉、触觉）上的敞开与接触。如果观众长期浸淫在这种虚拟空间中从而建构了一种关于全息感官互动的“真实感”的话，^⑩那么在现实的物理性剧场时空中只能实现和观众有限感官交流（主要是视听觉）的人类演员的肉身反而会变得虚幻、不“真实”起来。

观演时空的虚拟沉浸化会让观众认为虚拟演员的“模式”化信息身体才是“根本现实”，而人类演员的物质性“在场”化肉体“只是视错觉”（海勒 48）。不仅如此，观众自身的肉体在与虚拟演员的“界面的身体”的互动过程中也遭遇了离身化的处理。^⑪如果说，我们在日常的物理时空中的合目的行动常常使我们的身体处于一种被遗忘的潜势态（希林，《身体与社会理论》196—197），那么对于浸没在虚拟环境中的观众来说，这种“肉身缺席”的潜势身体状态则被推向了极致：身体遭到了彻底的“外部内部化”，整个肉身被压缩为虚拟空间内的一个“视点”（point of view）、一只离身化的“眼”。正如齐泽克所指出的：“电波支开了外部身体之间的互动[……]眼珠现在包容了人的整个身体。”（齐泽克 165）这种“视点”化带给观众的身体感知状类似于“一只无形的摄影机眼（camera eye）”（Balsamo 124），它是一种电影化的“现象身体”（phenomenal body）（Ryu 1），代表了观众的身体被吸收与归并到虚拟空间的“界面”上。经过这一过程，观众已经变成了“机器中的幽灵”（Pimentel and Teixeira 7），他/她的肉身则沦为“脱落的残缺物”（shed detritus）（Morie 127）。如果观众已经在虚拟沉浸式的观演环境中习惯了这种无形的主体性，那么他/她也许就会不情愿甚至害怕回归物理现实中的“肉身”状态。

演员与观众两者身体的离身化在某种意义上也意味着观演关系本身的解体。这种解体一方面

表现为戏剧演出中的“真实-幻觉”二元对立关系的瓦解。戈登·克雷这样的西方先锋戏剧人之所以强烈要求废除对日常世界进行照相式模仿的写实主义戏剧,乃是因为它会造成观众对现实表面情境的幻觉式移情,从而忽视了戏剧所应具有的发展更深层精神世界的象征力量。而戈登·克雷对“超级傀儡”式的演员寄予的期望,就是用不带人间烟火气的表演将观众从对“舞台的骗人特性”(克雷 168)的着迷状态中解放出来。与此相对,基于高度数字技术建构的虚拟沉浸时空中的“赛博超级傀儡”的表演则生产着一种更加奇观化的幻觉,它“带来的快乐比真实的还要真实还要深刻”(闫旭蕾 72)。之所以会如此,乃是因为这种虚拟的幻觉已经脱离了“真”与“假”的对立范畴,它“是另一种状态的真实,而不是真实的反面”(Diodato 6)。正是在这个意义上,“赛博超级傀儡”成了波德里亚所描绘的“超真实”(hyperreal),一种“不再有生活可以与之对照的虚构”(波德里亚,《象征交换与死亡》98)。初音未来、^⑤洛天依这样的虚拟偶像的精致身躯不再是对人类肉身的模仿,它来自代码的无限复制,这种复制性没有真实的源头,是“影子的影子”(波德里亚,《完美的罪行》36)。

离身化带来的观演关系的解体在另一方面意味着“扮演”(acting)这一概念本身的解构。“赛博超级傀儡”可以无限复制的代码身体成了实现“观众精雕细琢理想的欲望对象”(张弛 97),而代码的开源性也将虚拟偶像的身体建构权让渡给了观众。通过对虚拟偶像身体形象创造的直接参与,观众找到了能够投射自我理想状态的镜像。据此而言,对虚拟偶像的迷恋正是对自我的迷恋。^⑥更为重要的是,观众对虚拟演员身体的“定制”权很可能从根本上消解了观演关系。当全息舞台上的“赛博超级傀儡”拥有的是观众设计的、体现观众自身肉身理想的虚拟身体时,观众与演员的界线就变得模糊起来。^⑦这是因为,虚拟演员已经不是在“表演”,而是在“生活”,按照观众喜爱的方式生活,与经历了离身化的“虚拟”观众一起生活。

结 语

戈登·克雷认为人类在“堕落”之前曾经拥

有过完美无瑕的肉身(克雷 114)。“超级傀儡”这个意象正是隐喻了戈登·克雷希望人类重新获得刨除情感的纯粹客观的肉体性,重回“前人类”(prehuman)时代。可以说,“超级傀儡”寄予了戈登·克雷“道成肉身”的理想信念。与此相对,“赛博超级傀儡”则是“后人类”时代没有肉身的“道”(信息)。在“人类肉身进化已越来越与人类文化进化不同步”(斯通 479)的“后人类”时代,信息作为一种无“肉”的形式似乎已经宣告了对人类肉身的胜利:“形式高于物质;形式定义生命。”(海勒 311)正是在这个意义上,作为“赛博超级傀儡”的虚拟偶像隐喻了人类生命形态的彻底转变:一个新的物种——“超人类”(hyperhuman)已经诞生,它的信息身体企图昭示物理/生理性的肉身并不是身体的本真存在,而只是身体形态的一种可能性之一。如果这种信息凌驾于一切之上的信息至上主义时代真的来临的话,那么曾经强加于戈登·克雷的诅咒——人类演员从舞台上的完全退场——就要真的成为现实了。不仅除此,作为碳基生命的肉身人类恐怕也不得不从世界舞台上退出了。

人类(演员)不能坐以待毙,他/她该如何在世界(舞台)上重新夺回生存权与主导权?从美学的层面来说,人类要强调其肉身虽然具有瑕疵,但是它却散发着体现真实时空质感的“灵晕”,而虚拟身体只是“经过精确与完全美学消毒”(Gržinić 216)的信息意象,缺乏不可复制的独特品质。在社会德道的层面上,人类应该明确肉身才是道义与伦理价值的负载者,“人们不需要向信息负责,而是需要向面孔负责”(勒布雷东 310),而信息对身体物质性的取代则是对这种责任的放弃,这是对人类神圣性的破坏。最后,也是最重要的,在本体论的层面上,人类应该认识到,面对技术的大举入侵,不应该像戈登·克雷那样幻想“退化”到只单纯依靠肉体“物”性的“前人类”——“超级傀儡”。人类必须要与技术共存,但是前提条件是这种技术必须是具身化的,技术的进化与发展不能逾越人类的肉身物质性,身体不能被“彻底悬置”(希林,《文化、技术与社会中的身体》195)。为了抗衡离身化的“超人类”——“赛博超级傀儡”,人类也许必须借助技术对身体的强化,从而“进化”为一种具身化的“后人类”,其身体也许只有“变成一种半机械人,才能重新找回

世界上的在场地位”(Bukatman 247)。这种断言恐怕再也不是“超级傀儡”式的隐喻,而是人类在“后人类”时代不得不面对的实实在在的命运。

注释[Notes]

① 戈登·克雷自己就抱怨道:“拘泥于表面字义的人认为我指的是用木头做成的一英尺高的傀儡;这惹恼了他们;十年来他们把它说成是一种疯狂、错误的和侮辱人的思想。”(克雷 5)

② 有学者仍然从字面上将“超级傀儡”理解成戈登·克雷试图制造的一种实际的木偶类型:“一种自动木偶[……],比人类稍微小一些,呈立体状,用木头做成并带有衬垫。”(Eynat-Confino 88, 92)

③ 作为表演研究术语的“embodiment”(及其形容词“embodied”)在中文语境中一般被翻译为“肉身化(的)”“切身化(的)”“具身化(的)”(石可 35),相对应地,“disembodiment”(及其形容词“disembodied”)一般被译为“非肉身化(的)”“非具身化(的)”“离身化(的)”。为了保证行文用语的前后连贯,除了引用部分之外,本文统一将用“具身化(的)”对应“embodiment(embodied)”,“离身化(的)”对应“disembodiment(disembodied)”。

④ 一个典型例子就是国内知名视频平台哔哩哔哩网站推出的虚拟歌姬洛天依于2015年登陆湖南卫视的跨年演唱会与李宇春同台演唱,并于2016年2月再度登上湖南卫视小年夜春晚,与歌手杨钰莹联袂演出。

⑤ 自启蒙时代以来,人类中心主义语境下对人的本质的理解是:人的主体是自我阐释自我掌握的封闭实体,与外部(自然)有着明确的界限。工业革命以降,特别是从20世纪后半叶开始,随着控制论、认知科学、人工智能等新兴学科的发展,宣扬人类独特的“本体论的纯洁性”的人类中心主义话语越来越遭到质疑。在这样的历史语境下,打破人的封闭主体性界限的“后人类主义”话语诞生了,它的出现最早可以追溯到1946—1953年定期举行的、有众多控制论专家出席的梅西会议。而埃及裔美国文艺批评家伊哈布·哈桑(Ihab Hassan)则于20世纪70年代最早将“后人类”的观点引入人文学界。哈桑之后,西方众多领域的人文学者(福柯、朱迪斯·巴特勒、凯瑟琳·海勒等)分别从不同的视角对“后人类”这一概念进行了阐发,但是学界目前对其并没有一个统一明确的界定。海勒认为“后人类”主体“是一种混合物,一种各种异质、异源成分的集合,一个物质-信息的独立实体,持续不断地建构并且重建自己的边界”(海勒 5)。自“后人类主义”话语诞生伊始,关于这一概念的正、负面意涵的探讨始终是一个争论不断的场域。一些学者认为“后人类主义”实质上是一种“反人类主义”(antihumanism)。例如,美国著名的政治经济学家弗兰西斯·福山(Francis

Fukuyama)在于2002年出版的名为《我们的后人类未来:生物技术革命的后果》一书中,就是站在人类中心主义的立场去追问与反思现代生物技术对人体的重组与改造带来的对人的存在本质的冲击及其造成的政治/社会性后果。与此相对,一些学者则对“后人类主义”话语描绘的人类发展前景持一种乐观与积极的态度,他们将“后人类主义”视为一种“超人类主义”(hyperhumanism),它通过技术手段对人类身心的改造可以极大地拓展人类存在的可能性。例如,美国学者乔尔·加诺(Joel Garreau)就认为“后人类”是“人类智力、身体和情感技能的提升,同时也意味着疾病和不必要痛苦的消除,以及生命周期的无限延长”(Garreau 231)。

⑥ “超克”(ちょうこく)一词来源于日语。虽然在日常的日文用语环境中,“超克”一词的意思大体等于中文里的“克服”,但是在学术研究的语境下,“超克”不再意指对事物或观念的简单“克服”(解决),而是在此基础上进行“超越”,从而使事物或观念的状态、性质、内涵发展到一个新的阶段。作者在这里借用日语“超克”一词,所要表达的是:虚拟偶像这一表演现象的出现,使得戈登·克雷提出的“超级傀儡”这一意象所涉及的与人类(演员)身体存在态势(既是本体论层面上的,也是美学层面上的)相关的诸问题在“后人类”时代遭到了挑战性的扬弃,需要重新加以梳理、审视与调适。

⑦ 亚里士多德认为:“灵魂是在原理意义上的实体。”(亚里士多德 31)

⑧ 正如笛卡尔所宣称的:“我确实有把握断言我的本质就在于我是一个在思维的东西,或者就在于我是一个实体,这个实体的全部本质或本性就是思维。”(笛卡尔 85)

⑨ 戈登·克雷自称其目标是“去捕捉我们称之为‘死亡’的那个幽灵的某些扑朔迷离的闪现——从想象的世界中去复活美的事物”(克雷 166)。

⑩ 正如克里斯·希林所指出的:“在控制论中,人被化约为一种信息模式。”(希林,《文化、技术与社会中的身体》197)

⑪ 戈登·克雷明确指出:“诗人不是属于剧场的;他从来不是出身于剧场,将来也不可能属于剧场。”(克雷 4)

⑫ 戈登·克雷希望演员佩戴假面具的另一个重要原因是:要用假面具来遮蔽面孔,因为他认为面部表情最易受感情的左右,从而最集中地暴露了人类肉体的不确定性(克雷 146)。

⑬ 正如有论者指出的:“对于数字环境中成长的‘数码原住民’(digital natives)而言,关于真实的经验原本就是为高度虚拟的世界所建构的。”(张弛 98)

⑭ 正如有研究者指出的:“所有的人在虚拟现实都是程序化的。”(斯通 473)

⑮ 初音未来(初音ミク)是日本音乐软件公司“Crypton”对其利用雅马哈“VOCALOID”语言合成技术开发的语音库进行视觉化呈现的虚拟形象。

⑩ 正如有论者指出的:“应援虚拟偶像,也是在应援自己。”(宋雷雨 29)

⑪ 正如波德里亚指出的:“我们拥有全部信息,我们不再是观众,而是有成就的演员,并越来越融入演出的过程。”(波德里亚,《完美的罪行》30)

引用作品[Works Cited]

亚里士多德:《亚里士多德全集》(第二卷),苗力田编。北京:中国人民大学出版社,1992年。

[Aristotle. *The Complete Works of Aristotle*. Vol. 2. Ed. Miao Litan. Beijing: China Renmin University Press, 1992.]

Artaud, Antonin. *Antonin Artaud: Selected Writings*. Ed. Susan Sontag. Berkeley: University of California Press, 1976.

安托南·阿尔托:《残酷戏剧:戏剧及其重影》,桂裕芳译。北京:商务印书馆,2020年。

[---. *The Theater and Its Double*. Trans. Gui Yufang. Beijing: The Commercial Press, 2020.]

Auslander, Philip. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (2nd Edition). London: Routledge, 2008.

Balsamo, Anne. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham: Duke University Press, 1996.

让·波德里亚:《象征交换与死亡》,车槿山译。南京:译林出版社,2012年。

[Baudrillard, Jean. *Symbolic Exchange and Death*. Trans. Che Jinshan. Nanjing: Yilin Press, 2012.]

——:《完美的罪行》,王为民译。北京:商务印书馆,2016年。

[---. *The Perfect Crime*. Trans. Wang Weimin. Beijing: The Commercial Press, 2016.]

Blau, Herbert. *The Audience*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1990.

Bukatman, Scott. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham: Duke University Press, 1993.

陈月华:《传播:从身体的界面到界面的身体》,《自然辩证法研究》3(2005):23—27.

[Chen, Yuehua. “Communication: From the Body Interface to the Interface of Body.” *Studies in Dialectics of Nature* 3 (2005): 23—27.]

Craig, Gordon. *The Theatre-Advancing*. Boston: Little, Brown, and Company, 1919.

戈登·克雷:《论剧场艺术》,李醒译。北京:文化艺术出版社,1986年。

[---. *On the Art of the Theatre*. Trans. Li Xing. Beijing: Culture and Art Publishing House, 1986.]

勒内·笛卡尔:《第一哲学沉思集》,庞景仁译。北京:商

务印书馆,2012年。

[Descartes, Rene. *Meditations on First Philosophy*. Trans. Pang Jingren. Beijing: The Commercial Press, 2012.]

Diodato, Roberto. *Aesthetics of the Virtual*. Ed. Silvia Benso. Trans. Justin L. Harmon. Albany: State University of New York Press, 2012.

Eynat-Confino, Irène. *Beyond the Mask: Gordon Craig, Movement, And the Actor*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 1987.

Fischer-Lichte, Erika. *The Show and the Gaze of Theatre: A European Perspective*. Iowa City: University of Iowa Press, 1997.

米歇尔·福柯:《规训与惩罚》,刘北城、杨远婴译。北京:生活·读书·新知三联书店,1999年。

[Foucault, Michel. *Discipline and Punish*. Trans. Liu Beicheng and Yang Yuanying. Beijing: SDX Joint Publishing Company, 1999.]

Garreau, Joel. *Radical Evolution: The Promise and Peril of Enhancing Our Minds, Our Bodies — and What It Means to Be Human*. New York: Crown Publishing Group, 2006.

Grotowski, Jerzy. *Toward a Poor Theatre*. Ed. Eugenio Barba. New York: Routledge, 2002.

Gržinić, Marin. “Exposure Time, the Aura, and Telerobotics.” *The Robot in the Garden: Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*. Ed. Ken Goldberg. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. 214—224.

凯瑟琳·海勒:《我们何以成为后人类:文学、信息科学和控制论中的虚拟身体》,刘宇清译。北京:北京大学出版社,2018年。

[Hayles, Nancy Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Trans. Liu Yuqing. Beijing: Peking University Press, 2018.]

Husserl, Edmund. *Cartesian Meditations: An Introduction to Phenomenology*. Trans. Dorion Cairns. Hague: Martinus Nijhoff Pub., 1977.

姜宇辉:《德勒兹身体美学研究》。上海:华东师范大学出版社,2007年。

[Jiang, Yuhui. *A Study of Deleuze's Body Aesthetics*. Shanghai: East China Normal University Press, 2007.]

Jones, Amelia. *Body Art/Performing the Subject*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998.

大卫·勒布雷东:《人类身体史和现代性》,王圆圆译。上海:上海文艺出版社,2010年。

[Le Breton, David. *Anthropology of the Body and Modernity*. Trans. Wang Yuanyuan. Shanghai: Shanghai Literature

- and Art Press, 2010.]
- Morie, Jacquelyn Ford. "Performing in (Virtual) Spaces: Embodiment and Being in Virtual Environments." *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 3.2-3 (2007): 123-138.
- 弗里德里希·尼采:《苏鲁支语录》,徐梵澄译。北京:商务印书馆,1997年。
- [Nietzsche, Friedrich. *Thus Spoke Zarathustra*. Trans. Xu Fancheng. Beijing: The Commercial Press, 1997.]
- :《权力意志》,张念东、凌素心译。北京:中央编译出版社,2000年。
- [——. *The Will to Power*. Trans. Zhang Niandong and Ling Suxin. Beijing: Central Compilation & Translation Press, 2000.]
- Phelan, Peggy. *Unmarked: The Politics of Performance*. London: Routledge, 1993.
- Pimentel, Ken, and Kevin Teixeira. *Virtual Reality: Through the New Looking Glass*. New York: McGraw-Hill Inc., 1995.
- 柏拉图:《斐多》,杨绛译。沈阳:辽宁教育出版社,2000年。
- [Plato. *Phaedo*. Trans. Yang Jiang. Shenyang: Liaoning Education Press, 2000.]
- 冉聃:《赛博与后人类主义》。南京:南京大学博士学位论文,2013年。
- [Ran, Dan. "Cyborg and Posthumanism." Ph. D. diss.: Nanjing University, 2013.]
- Ryu, Semi. "Performing Virtual Bodies." *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 16.3 (2020): 1-17.
- 石可:《从格罗托夫斯基到全息影像:现场艺术中的肉身化和非肉身化》。重庆:重庆大学出版社,2017年。
- [Shi, Ke. *Embodiment and Disembodiment in Live Art: From Grotowski to Hologram*. Chongqing: Chongqing University Press, 2017.]
- 克里斯·希林:《身体与社会理论》(第二版),李康译。北京:北京大学出版社,2010年。
- [Shilling, Chris. *The Body and Social Theory (Second Edition)*. Trans. Li Kang. Beijing: Peking University Press, 2010.]
- :《文化、技术与社会中的身体》,李康译。北京:北京大学出版社,2011年。
- [——. *The Body in Culture, Technology, and Society*. Trans. Li Kang. Beijing: Peking University Press, 2011.]
- 理查德·舒斯特曼:《通过身体来思考:身体美学文集》,张宝贵译。北京:北京大学出版社,2020年。
- [Shusterman, Richard. *Thinking Through the Body: Essays on Somaesthetics*. Trans. Zhang Baogui. Beijing: Peking University Press, 2020.]
- 宋雷雨:《虚拟偶像粉丝参与式文化的特征与意义》,《现代传播》12(2019): 26-29。
- [Song, Leiyu. "The Features and Significance of the Participatory Culture of Virtual Idol Fans." *Modern Communication (Journal of Communication University of China)* 12 (2019): 26-29.]
- Sontag, Susan. "Film and Theatre." *TDR* 11.1 (1966): 24-37.
- 阿路奎·露珊娜·斯通:《现实的身体果真站得住脚吗?:有关虚拟文化的边缘故事》,《后身体:文化、权力和生命政治哲学》,汪民安、陈永国编。长春:吉林人民出版社,2003年。466-483。
- [Stone, Allucquere Rosanne. "Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories About Virtual Cultures." *Postbodies: Culture, Power, and Biopolitics*. Eds. Wang Min'an and Chen Yongguo. Changchun: Jilin People's Publishing House, 2003. 466-483]
- 汪民安:《身体、空间与后现代性》。南京:江苏人民出版社,2015年。
- [Wang, Min'an. *Body, Space and Postmodernity*. Nanjing: Jiangsu People's Publishing House, 2015.]
- 闫旭蕾:《“肉”与“虚拟实在”关系之探》,《自然辩证法研究》3(2009): 72-76。
- [Yan, Xulei. "On Analyzing: The Relation between 'Flesh' and 'Virtual Reality'." *Studies in Dialectics of Nature* 3 (2009): 72-76.]
- 张弛:《后身体境况——从“赛博格演员”到虚拟偶像》,《电影艺术》1(2020): 94-99。
- [Zhang, Chi. "The Postcorporeal Condition: From 'Cyborg Actor' to Virtual Idol." *Film Art* 1 (2020): 94-99.]
- 周宁主编:《西方戏剧理论史》(下册)。厦门:厦门大学出版社,2008年。
- [Zhou, Ning, ed. *A History of Western Theatre Theory*. Vol. 2. Xiamen: Xiamen University Press, 2008.]
- 斯拉沃热·齐泽克:《幻想的瘟疫》,胡雨谭、叶肖译。南京:江苏人民出版社,2006年。
- [Žižek, Slavoj. *The Plague of Fantasies*. Trans. Hu Yutan and Ye Xiao. Nanjing: Jiangsu People's Publishing House, 2006.]
- (责任编辑:王嘉军)