

文章编号: 1673-1646(2025)04-0144-07

物质化与去物质化: 后人类剧场的赛博格与数字媒体

林子涵, 宋 旸*

(中国戏曲学院 舞美系, 北京 100073)

摘要: 后人类已然是当下社会的一种文化状态, 表征了从自由人文主义主体到“类似于智能机器本质的信息处理实体”的人类转向。当其关于身份认知的探讨进入剧场感知, 也就意味着后人类范式走向了戏剧: “数字化表演”将“人与空间”重塑为“赛博格与数字媒体”的新型舞台关系。在人与赛博格的相对关系中, 对于主体身体的客体化经由数字人的“虚体”与机器人的“实体”呈现, 完成“从人到物”的剧场物质化; 在空间与数字媒体的相对关系中, 对于客观空间的主体化则要通过虚拟视觉技术将文本性内涵直观呈现, 完成“从物到人”的剧场去物质化。

关键词: 后人类剧场; 赛博格; 数字媒体; 舞台关系; 戏剧艺术

中图分类号: J80-05 **文献标识码:** A **doi:** 10.62756/xbsk.1673-1646.2025091

引用格式: 林子涵, 宋旸. 物质化与去物质化: 后人类剧场的赛博格与数字媒体[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2025, 41(4): 144-150.

Materialization and Dematerialization: Cyborgs and Digital Media in the Posthuman Theatre

LIN Zihan, SONG Yang*

(Stage Art Department, the National Academic of Chinese Theatre Arts, Beijing 100073, China)

Abstract: Posthuman is already a cultural state of contemporary society, characterized by the transformation of the human being from a liberal humanist subject to an “information-processing entity of a similar nature to an intelligent machine”. When such an exploration of identity perception enters theatrical perception, it also means that the posthuman paradigm is moving towards theater: “digital performance” reshapes “human and space” into a new type of stage relationship between “cyborgs and digital media”. In the relative relationship of “human-robot”, the objectification of the subject’s body is presented through the “virtual body” of the digital human and the “physical body” of the robot, completing the transformation from “human to object”. In the relative relationship of “space-digital media”, the subjectivization of the objective space is to be presented through the virtual visual technology to present the connotation of textuality, completing the dematerialization of the theatre from “object to person”.

Key words: posthuman theater; cyborg; digital media; stage relations; theatre arts

二十一世纪初, 福山针对当时大热的生物技术指出“它有可能改变人性并因此将我们领进历史的‘后人类’(posthuman)阶段”^{[1]10-11}。更进一步, 海勒

在人机关系研究的基础上指出, 后人类即“人类与智能机器的结合”^{[2]3-7}, 甚至由于再现与表现的身体通过机器界面的结合, 不管人类对“自己看不到却

收稿日期: 2024-10-03

基金项目: 2020年国家社科基金艺术学重大项目: 新中国舞台美术发展研究(20ZD22)

作者简介: 林子涵(1999—), 男, 硕士生, 从事专业: 戏剧与影视学。E-mail: lookeymood@163.com。

* 通信作者: 宋 旸(1978—), 女, 副教授, 博士, 硕士生导师, 从事专业: 舞台美术与剧场史。E-mail: songyang@nacta.edu.cn。

被表现在屏幕上的实体”^{[2]3-7}有多少认同，都难掩后人类的演变事实。杨鹏鑫则总结道，后人类就是与生物、数字、AI等技术结合、连接而产生的多态化的“人”，而所谓“后”，即人的概念在新的技术、文化环境下的承故与鼎新^[3]。因此，后人类已然是当下社会的一种文化状态，表征了从自由人文主义主体到“类似于智能机器本质的信息处理实体”的人类转向。同时，人工智能凭借前所未有的智能进化首先破除的就是人类中心主义的执念迷思，新人文主体不再是传统的人文精英，而是所有生命体：完整的人类群体以外，还有动植物生命体，甚至具有人类或动植物思维特点和感知方式的AI、仿生人、仿生动植物以及新物质主义视野中的种种“活力之物”(vibrant matter)^[4]。多“生物”与多中心的后人类主体，意味着主体的流动、汇聚、变形与转换。

数字技术同样引发了剧场的数字化转向，传统剧场艺术与数字媒介之间的关系也是当代剧场研究最热的探索趋势之一。随着后人类的兴起，剧场作为社会形态的集中展示空间，也已然发生着赛博格(cyborg)与数字媒体代表的数字技术语汇入侵与数字戏剧形态的不断完形，而两者之间的漫游状态或许正是“后人类剧场”的基底。所谓“后人类剧场”“后人类表演”与其它后人类场景不同，其并没有离散主体性的核心，反而是对主体性的延展，这集中体现在后人类剧场对于人性更深的感知与讨论。面对着舞台上异化的身体与变形的空间，戏剧文本的精神内涵却前所未有的深刻，因此，当后人类表演形态关于身份认知的探讨进入剧场感知，也就意味着后人类范式走向了戏剧：“数字化表演”将“人与空间”重塑为“赛博格与数字媒体”的新型舞台关系。

1 从人到赛博格的剧场物质化

早在十八世纪，在人机类同论(该理论甚至可以追溯到达·芬奇)与技术乐观思维的影响下，仿人自动机在其时已十分精密的机械技术中竞相演变。程林曾深度研究了1770年被誉为“世纪发明”的“象棋土耳其人”，指出了这个“人造智能”^①本质虽然是一场骗局，但是它作为人的机械拟态和镜像它者在社会上引发了惊喜奇观与恐惑不安的撕裂效应，直接催生了十九世纪早期机器人叙事中的人性探讨，再现了人类在面对自我异化仿制时的危机体验和

不安情绪^[5]。早期机器人实践引发深刻回响甚至人文动荡的根源在于其形态的“类人化”，而在熟悉许多类似动画电影《机器人总动员》的机器人形象与“智能技术”黑箱被充分解构祛魅的当代，“机器人”的生产在迭代的工业革命下也更加偏重了实用与专业向度的功能取向，不再一味追求外观与机能的类人化，能够再度冲击人之主体自知并引起“惊喜—恐惑”撕裂效应的或许是人机的合一。

同样在十九世纪，斯蒂格勒突破了对生命体与人造物的二元区分，在技术哲学中提出了“延异”(Différance)的概念，认为两者间的技术实体、技术对象已经生成了独特的本质，指出了人和技术的映射与融合趋势^{[6]141-185}。在那之后，人的多态性、复数性不断丰富，在向完全的超级智能机器人的演进中散布着处于二元之间的中间形态。自然人不断以各种技术延伸出新的“身体”，持续冲击着人的定义与自我意识。近年热门的“元宇宙”，集成整合了几乎所有现代技术概念，并在真实社会实践中表征着逐渐成为现实的数实融合共生，种种后人类身体，正是元宇宙的未来主人。与人文主义视野下“机器人”一词在“机器与人”的杠杆上违反事实地倾向后者不同，赛博格作为一种控制论生物体则用来表述机器与生物的混合。虽然机器人与赛博格有明显的定义鸿沟，但在后人类剧场中，即便再智能的机器人也没有超越“笛卡尔标准”：与戈登·克雷“超级傀儡”概念相似，其在导演的理性支配之下，使得机器身体与人之精神得到相当的重合，从而蜕变成赛博格演员。具体而言，在“人一赛博格”的相对关系中，对于主体身体的客体化经由数字人的“虚体”与人机的“实体”呈现。

“虚体”的数字人演出除了视频形态的作品，也包括众多现场表演形态，如登上春晚的“洛天依”、参演舞台剧《尽头》的“初音未来”。《尽头》是涉谷庆一郎为了纪念她离世的女友，以死亡为主题创作的戏剧。由于“虚拟歌剧”的体裁定位，该剧并没有扎实的文本情节，意识流中的核心文本意图在于表现主角对死亡的认知转变过程。舞台上也没有传统意义上的肉身演员(除了一位乐师)，“初音未来”作为虚拟偶像用全息投影进行演出呈现，她(它)的表演不受传统剧场的物理限制，人物几乎是以飘浮在空中的形式完成调度，不仅可以在舞台“z轴”上随意升空，还能够时大时小，甚至在某些情节中展

① “人造”一词含有“手造”与“伪造”的双重含义。

示“分身术”。此外,人与数字化身的实时互动技术在表演艺术中也获得了比较广泛的运用,人类借助技术在虚拟世界中进行表演已经产生了数字化身/替身/变身表演等数种形态,如美国音乐人“Travis Scott”在电子游戏“堡垒之夜”中举行的虚拟演唱会,借助动作捕捉与实时渲染生成游戏中的数字“Travis Scott”,玩家们借助游戏平台可以操纵游戏分身自如地参与,形成一种互动式的狂欢体验情境。相关形式在国内也陆续生发,如2022年音乐人“KnowKnow”的虚拟演唱会。除了上述电子游戏式虚拟化身的“类人形象”,也有另一种技术难度更高的超写实数字替身,如歌手“Madison Beer”在TikTok虚拟演唱会中的数字替身就几近真假难辨。这类“二次元偶像”或“偶像的数字化身”凭借视觉的美好化或与真人偶像直接的身份互文取消了赛博格形态潜在的审美与伦理的接受障碍,通过与观众的互动不断激发想象,创造动态的爱戴^[7],但也同时失去了震撼人心的张力。

“实体”的人机表演更容易引发认知困惑与防御机制,从而更容易将观众置入深刻的自我身体与身份追问。此类更具戏剧性的赛博格表演有一条明显的前身线索——傀儡表演。二十世纪初,未来主义艺术就开始采取傀儡创作理念用来代表机械化社会,如舞台剧《夜莺之歌》中采用了以灯为眼睛,用扩音器代替嘴的机械化视觉身体。更不要说现代风靡百老汇的《狮子王》《战马》《金刚》了:人与物通过舞美的方式连接为机器,构建了以人类演员作为生命能量支撑的视觉性“赛博格”傀儡演员。传统傀儡与数字赛博格虽然都表征着“人们将物体融入自己,亦将自己融入物体”“从无生命的物质到生命,再回到无生命的物质”^[8]的剧场物质化进程,但前者将傀儡视为人类灵魂除肉身外的第二载体,而后者则更加明确地以一种强烈的视觉冲击指向人的物化,且已经无谓人之灵魂与物质区隔了。傀儡只是另一种在人的操作下的“类人化”机器景观(甚至大多数傀儡都以动物形象出现),而数字时代的算法操纵赛博格却真正地将人划归为一种物体,而这种“与其他物体可以产生融合,直到成为其他物体的一部分”的物体又是人类主动接纳物质对身体改造的后人类现象。虽然数字赛博格技术在实现身体与技术全面互融互联方面远不充分,但“假定性”的赛博格表演在作为虚幻机器的剧场中却能聚焦绝无仅有的“真实感”,这也导致了以“赛博格”为理念进行的剧场创作要激进与前沿得多,

更具有“恐惑谷”效应^[9]的当代赛博格也许更属于剧场,更属于艺术。

2016年,德国艺术家创作的多媒体互动装置人机共舞(INFERNO)在北京开展了观演互动表演。观众可以主动附着被黑色电缆牵引的机械元件组成的手臂和背甲,在他们完成装备成为表演主体之后,首先可以任意活动一会,但马上控制台的信号就会传来,操控机械装备,瞬间控制了成为演员的观众,使他们被迫做出整齐划一的“舞蹈”动作,成为看似活跃实则被动的错位的作品构成。一开始观众饶有兴趣,踊跃参与,并在受到控制时极力配合,但随着时间的推移,几乎所有观众都表现出了极大的不适,但是他们看似活跃的状态又会吸引其他观众接连参与体验,从而构筑了“主动拥抱机械而最终又无比厌恶和恐惧机械对人类进行操纵”的循环。当人类通过机械延展而获得了超越身躯的力量时,也就无法得知人类即将面对的是多长时限的自由还是藏在认知外的绝对控制。当人与“机械”“指令”的配合连接到剧场中更为豪华的机械布景装置、灯光与音乐,或许“间离”效应会更加明确,满足观众思考所需要的身体冷静的需求。例如,机器人版《变形记》就凭借视觉张力和戏剧效果使观众切入深刻的“身体”与“控制”的相关思考。而《异体:组态》更为切题地使用了一个基于算法的脊椎型机械结构,通过舞者的附着成了全新的数字赛博格演员,脊椎体活动的关节根据算法蠕动、扭曲着,人类和脊椎结构同时在舞台上进行蜷曲式的舞动。女性舞者一开始将其机械结构视为婴孩,但它又很快显现出了人类无法招架的攻击性,开始攻击另一个男舞者的腹部。在这部作品中,机械的生命表现使它成为了表演主体无法舍弃的核心部分,它与真人演员的合体所带来的,不是机械对人类的增强,反而更像是为机械赋予了可能有害于人类的生命力,以一种相对的视角激发了观众对于人之物质化的警醒:在人的物化的进程中可能会面对主体性在某些层面从人到物非自愿的被动迁移。

后人类剧场中,无论是人机实体表演抑或数字虚拟体表演,传统剧场中的肉身类比逻辑都已经被算法逻辑或者所谓的“算法美学”所打破。种种赛博格式的后人类出现在舞台上,以后人类表演形态前所未有地挑战了传统剧场的自然人肉身表演模式,当代戏剧观念也已然微妙变奏。像《异体:组态》这样的舞蹈剧场甚至在最先锋的汉斯·蒂斯·雷曼所谓的“后戏剧剧场”形态之上又进行了一定程

度上的突破。数字人技术又使得曾经一度居于“戏剧本质”地位的肉身表演与观演互动的现场性也出现了被打破的端倪,从而使得戏剧好似失去了媒介与艺术上的独特性。在虚拟现实技术普及化的未来,戏剧数字演出的虚拟制作无需真实的表演采集流程,观众甚至也直接活动在虚拟世界,演员的数字孪生替身没有肉身安全风险与工作时长限制,甚至青春永驻,成为更完美的“超级傀儡”。有较大影响力的表演者或将在数字环境中“永生”。中央戏剧学院 2023 年 6 月新设立的“数字戏剧系”的主要团队早在 2021 年就与北京理工大学、腾讯等机构联合发起了“数字梅兰芳”项目,外表与声音都逼真地“复制”了梅兰芳,表演也是梅派大家提供的动作捕捉,甚至还可与观众进行互动。此外,除了对“真实性”的无限逼近,AI 与深度学习技术使得超出真人演员常识的表演方法成为可能,而后人类表演在扩展表演形态范式的同时,自然人也可能去模仿后人类的表演形态,从而影响传统表演范式。

综上所述,人与技术的结合作为一种人的物化,更是后人类剧场物质化进程的核心。身体与技术紧密关联,再造了赛博格式的后人类,而作为剧场知觉核心的身体,或许在技术媒介的加持下可以再度扩散感知域。借用梅洛庞蒂的案例:手杖不是盲人的客体,其底端已经被盲人内化为了重要的感觉能力,以触觉的延展成为视觉的同功能器^{[10]190}。此种技术的“具身性”正是当代剧场追求真实现场感知的范本,剧场艺术的现场性更重要的是表演如何“在场”于我们自身。赛博格剧场中,我们所要关注的是人之身体如何被作为技术的媒介延展,甚至重塑的物质化进程;戏剧性的感知思维又如何经由数字身体技术实现构建的优化;以及人机之间的聚合又如何无可避免。当然,在批判的角度下,剧场里的赛博格镜像或许正在将人的自我认知驱逐出舒适区域,映射着人类在科技时代自我位置与前景的持续置换中不断接近“去身体化的永生”。

2 从舞台空间到数字媒体的剧场去物质化

查德·查那将身体经验化问题表述为肉身化问题,而石可认为,在现场艺术中,非肉身化几乎等同媒介,而肉身化问题在很多语境中被转写成关于“在场”的问题,同时证明了非肉身化也是“现场性”的事实^{[11]1-2}。非肉身化媒介,在本文语境中也就是“人与空间”相对关系中的“空间”。诚然,“人与空

间”作为剧场艺术的核心架构关乎本体,但“空间”相对“人”而言无论如何都是一个更加抽象的概念,更容易产生“物质性”与“非物质性”的感知区分,而非物质性的空间在感知中经常处于隐身状态。从现实主义开始,戏剧空间以一种“镜像现实”的形式将剧场物质性不断叠垒,直到自然主义的顶峰之后走向崩塌。无论是此后的彼得·布鲁克的“空的空间”,还是格罗托夫斯基走向人类学的“质朴戏剧”,都在强调精神在观演之间直接的、具身的沟通传递,“空间”媒介的表演性更依靠精神性场域的建构。当然,这种对剧场非物质性的强调,其可贵之处在于对极端物质化实践的批判性,以及为亚里士多德式的剧场实践提供辩证视角,而绝不是将之僵化且极端地执行为一种貌似先进的剧场类型。事实也证明,此后的现当代实验戏剧或“后戏剧剧场”,均表现出了对物性的重新解放。但是,剧场空间中的物质,不再指向被再现的现实,而更多地成为对戏剧文本性精神内涵与社会精神生活的能指。舞台媒介前所未有的综合,数字媒体更是其中的核心,从“电影式图像”到“图形式图像”的形式解放中,它以自身所具备的表演性质、光与影的精神内涵^[12]深刻影响着剧场空间跨媒介革新的走向,并表征着剧场重新去物质化的进程。

数字媒体的初始形态具有综合性、交互性、超媒体、沉浸式、叙事性的特征^[13]。近年来,它更是借助计算机技术的突破不断进化升维,通过重新设计“感官比例”的虚拟现实效应深刻影响着剧场心理。说到底,虚拟现实一词最早就是由戏剧家安托南·阿尔托提出的,“炼金术剧院构造的虚拟现实,以及由炼金术符号构建的完全虚拟和充满幻觉的世界”^{[14]34-35}。他认为剧场艺术与炼金术均不以复制现实为目标,而以象征或符号构建纯粹假想的梦境世界,当然,他在此处强调的还是利用表意性剧场手段达成其“残酷戏剧”的舞台张力。无独有偶,马克·雷尼舞美设计师的身份使得他直接就把剧场表述成最原始的虚拟现实机器。只不过当代剧场从物理的外部模拟逐渐过渡到了生物的人脑内模拟,从幻觉制造转向幻觉生成。戏剧领域更多地接受虚拟现实的概念指导,而电影则是相关技术实验的先驱。摄影师莫顿·海林在 1956 年开始研制多模态反馈模拟器,能够让使用者通过 3D 视听以及触觉、味觉的模拟生成具身性体验;60 年代又先后发明了与 VR 眼镜形态相似的头显设备以及大屏动态影院系统。发展到今天,由戏剧界提出的虚拟概念经由

电影实践总结成为较为成熟的技术与方法,并最终重新回到了剧场中直观具现。具体而言,虚拟现实的概念引起了剧场知觉认识转向,而数字投影实践则赋予了剧场空间全新的表达维度,与身体知觉密切相关的现场性的热度冷却,从而转向对技术赋予的真实性的关注^[15]。但是,剧场早已厌恶对于现实的描摹,反而更加追求对想象世界的真实直观外化与客体化,追求“可见的思想”^[16]。相较银幕更为立体的、传统形态的舞台空间关系在经历了投影“画幕”时代的空间反思,借由高维数字媒体技术与艺术重新脱胎,以具有交互与传唤特质的复合空间叙事形塑了“空间—数字媒体”剧场场景的相对关系。从利用制景材料配合投影背景在舞台上构建出一个虚拟的现实世界(无论如何都是虚假的),到利用数字媒体外化精神世界、客体化呈现戏剧文本性内涵,数字媒体对剧场空间的介入以一种去物质化的方式实现了对于客观空间的主体化,即“物的人化”。

放眼剧场实践,约瑟夫·斯沃博达或许是二十世纪下半叶最重要的戏剧舞美家。作为一位高技派,除了舞美家都或多或少熟悉的建筑与机械以外,他对电子与光学天赋与热衷更是成就惊人舞台技艺创造的关键。他不仅研发了许多舞台专用灯具,更是舞台幻灯与投影应用的开拓者,多媒体技术贯穿了他的创作生涯,并用以实现剧目的文本价值。在他的启发下,影像作为舞台美术表意系统中的重要环节与表演创作的核心元素不断得到重视。但是,不可否认,当时影像的平面性决定了其在戏剧空间构成中的次要地位,也时常遭遇针对其功能性的诘问与对局限表演空间弊端的质疑。但随着虚拟现实技术带来的影像升维与感觉代入、情境感知、自然交互、编辑现实等智能特性,数字媒体不断展现出了空间性完形的潜力,继续推动戏剧艺术从时间叙事向空间叙事的转向。早在1988年,国际计算机图形图像年会上就已经出现了可以较好地舞蹈和虚拟场景融合的舞台作品。九十年代以降,诸如《渗透》等一系列较为成熟的虚拟现实实验戏剧作品陆续问世,更充分地表现出了表演艺术在虚拟空间中的创新性潜力,重新定义了剧场交互与沉浸的可能性。同时,在传统剧场艺术中,里程碑式的歌剧《马耳他的犹太人》在世纪之交即借助实时的AR投影技术,实现了演出行进中不同虚拟建筑、虚拟服装和面具的变换,并且通过其视觉形态直观外化角色心理。而 Treehugger 等团

体则在探索VR表演方面做过很多尝试,网站上的《神经声学现场》(Neurosonics)、《哈卡尼》(Hakanai)以及《增强型匹诺曹》(Augmented Pinocchio)等作品也都有演员与数字场景实时互动的表演元素。相较传统戏剧,这类演出中的身体和非身体之间的界限已然被数字与信息技术弥散。正如凯瑟琳·海勒所言,戏剧信息在碳基的有机结构和硅基的电子结构之间的相互流动不断加速,一个共通的系统仿佛正在生成^{[2]3-7},呼唤着新的戏剧生态。2011年,纽约大都会歌剧院的《尼伯龙根的指环》中,舞台设计了一套由覆盖了玻璃纤维的铝板构成的可移动重磅机械,铝板主轴安装了由计算机控制的液压系统并编写了专门驱动场景转换的控制软件(除了机械的控制,还装有检测运动与声音的探测器),用以实现旋转移动甚至侧翻的场景变化,同时使用了三维投影交互的大屏,这也是大型剧院首次完成裸眼3D投影的案例。该剧以现在仍然前沿的机械数控、动作捕捉传感与动态交互视频、裸眼3D等技术的舞台综合性呈现,表现出由物理走向心理层面更深度的观演关系,创造新式瓦格纳歌剧奇观的同时也是数字媒体直观外化戏剧文本内涵趋势的例证,更是瓦格纳“总体戏剧”理念的现代性诠释。

有趣的是,就目前的各种数字化剧场实践而言,一般只会在人与空间两条线索中择一进行数字化实验。如上一节所述,虚拟角色一般会被放置在真实的空间现场中,最好与物理空间甚至真人演员并置交互;而在虚拟环境中则一定要使用真人演员,并着力模拟真人演员行动对虚拟空间产生的影响,好像非如此不能达到使人信服的演出效果。硅基与碳基直接对抗产生的张力或许正是后人类剧场所能确证自身价值的根本途径,相较传统艺术实践的材料式,对虚拟技术的应用更加强调一种事件性。与之对应,数字媒体视域下的虚拟演唱会有另一种形式,即演员不使用虚拟化身,而是将演出影像抠像合成到三维数字场景中。歌手郑钧、汪峰等人与Pico合作的VR演唱会都是这样的例子,演出对歌手实时捕捉并合成进预先制作的数字场景中,用户需要戴上Pico的VR眼镜观看,身临其境地站在歌手旁边并通过弹幕实时互动。又或者保留屏幕,但层次化地将表演进一步显现于场景中。如英国乐团“Easy Life”的虚拟演唱会将演出影像“投影”在“堡垒之夜”中的各种场景平面上,包括不限于游戏场景里的电视、广告牌甚至游戏建筑的立面。基于线上媒介的剧场探索近年来也蔚为大观,现实剧

场的封闭反而照亮了数字剧场的出口。从国内首部线上戏剧《等待戈多》开始,“参与者文化”等网络媒介特性极大地影响了剧作法的范式,甚至戏剧本身的程式与演员表演的中心性都面临着快速的解构。可以预见,在元宇宙进程下的数字媒体虚拟世界中,人与数字动态影像交互式的后人类表演将常态化存在。在未来的虚拟剧场,观众凭借虚拟现实的“具身化视觉”技术特质,通过可穿戴媒介扩展感知生成“情动身体”,实现完全的数字世界连接,四维剧场数据传播的可能性更使得数字语境下的“观演共生”有了新的实现方式。“数字”与“现实”的并置,最终也会磨平自身的奇观刺激性,从而真正走向“数实融合”。另外,从“插入式影像”转向“直播式影像”的实践中也可看出,现代观众对于拼贴感与录制的非真实感的难以容忍也将不断加速,即便追求“人”之表达的剧场也难以摆脱本雅明所谓“美的表象追赶镜像导致的危机与困境”。在众多数字化艺术追求“超真实”体验的赛道中,数字媒介造成的尺度、速度与模式三大变化格外明显,尤其是争相对“矩形边框”这一共有的、关乎真实营造局限的超越。无论银幕还是屏幕,在边框之内,任何对于打破“第四堵墙”的标榜都是妄言。

总之,数字媒体之于剧场表演或观演空间的耦合是剧场“去物质化”的进程,更是剧场“物的人化”表征。随着数字媒体在文化遗产叙事、文化旅游以及艺术展陈等泛戏剧领域的包围趋势,数字媒体批评的热潮已渐渐褪去。在剧场中,原本再现客观现实的空间需求被具有数据库特征的、“超真实”的数字媒体轻而易举地反驳,转而迎来内在精神世界真实的戏剧直观感知,其强烈的表演性也使艺术评论家与文化研究者的视点聚焦到了后人类剧场表演主体上。数字技术作为一种媒介,无论是常规影像,还是前沿的虚拟现实与交互影像,技术的本质都决定了其内化为剧场某一维度能力的应用走向,并最终在剧场再媒介化的进程中迭代剧场呈现以达到更深刻的观演感知,艺术虚构与数字虚拟本就意味着分野与合流。虚拟现实与交互影像的美学特征在于身体与影像的动态耦合,而其最大的意义又在于完成了从交互到动态、从影像感知到“内模仿”的转变。“感知与影像不可分割的联系”也决定了虚拟现实技术本该属于追求“后验”的剧场空间,在剧场去物质化的表现追求中联通原初经验的“感知”与知觉解码的“情感”,去物质化的媒介翻译过程也使得剧场数字媒体空间中的情感前所未有

的真实。但是,观众对于真实感的需求也是水涨船高,当人类的感知正极力寻求真实地进入虚拟世界的方法之时,“超真实”的体验模拟也只是一时权宜之计,呼应着更加“无限制的精神力量”的诞生。

3 结 语

随着后人类表演的去人化与去物质化程度进一步提高,创作主体有可能不再是人,数智人表演已经出现,AIGC成熟整合的舞台表演似乎也不再是天方夜谭。当然,后人类表演破除了剧场人类中心主义的僵化范式,从而重新界定艺术的边界,后人类剧场也在“物质化”与“去物质化”的辩证耦合与能量守恒中使得剧场世界愈发的无远弗届、细大无遗。从斯沃博达开始,越来越多的舞台演出开始装置监视器、幻灯片、投影、影像与交互屏幕等作为作品的视觉概念组成部分,后人类表演范式已然呈现了渗透到主流舞台演出的趋势:不是技术响应了需求,而是技术创造了需求。数字技术重塑了剧场形态,数字设计和技术编程的算法逻辑也自然会愈加深刻主宰剧场呈现。当然,站在戏剧史的高度,戏剧形态的革新虽非迭代,但新形态戏剧探索的部分成果却也终将会成为主流戏剧语汇中的组成。

虽然,“后人类”这一定义本身伴生的“人被空心化、放逐化”的问题由于戏剧艺术的人本原则或许构不成危险,但就目前阶段而言,数字表演迎接的虚拟对真实现实的侵占与凌驾、人类对“沉浸式”的沉迷、形式放逐内容与作品“灵韵”消减等问题依旧值得警惕,在戏剧影视领域也不乏作品在未来图式的想象中表达技术隐忧^[17]。然而,“未来考古学”也警醒着人类的技术想象往往受制于当下,而当下的现实可能远不适用于未来的话语形态^[18]。数字化的本质就是一种对媒介材料的去差异化操作,而人的身体则是个人最核心的存在依凭与意义容器,也就成为这一过程中质料信息的选择处理器。在此,数字化的问题又重新落脚在了人之主体性的层面上,其核心依旧是戏剧艺术千年来对其时代社会的人性追问。在未来时代元宇宙落地之际,人类将在“元宇宙剧场”的数字舞台上与为自己表演的情势中,以赛博格形态进行实时的、长久的“社会表演”。社会剧场化带来了观与演界限的加速消散,“高于生活”的戏剧艺术也理应走向前所未有的深刻,不断释放有益社会的批判性力量。最后,基于

媒介融合视角,数字技术的弥散托举着计算机数字成为超媒介、元媒介,成为一种支配性美学与社会力量,共享的数字基底也使种种艺术中生发出一条同化的数字化路径,或将迈向一种数字“灵韵”复魅的共同体美学(尤其是数字动态影像美学)。作为未来元宇宙艺术的语法语言,数字共同体美学的开发进展或许也正是决定元宇宙生成的核心“技术”体系所忽视的核心。

参考文献

- [1] 弗朗西斯·福山. 我们的后人类未来: 生物技术革命的后果[M]. 黄立志, 译. 桂林: 广西师范大学出版社, 2017.
- [2] 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[M]. 刘宇清, 译. 北京: 北京大学出版社, 2017.
- [3] 杨鹏鑫, 贾斌武. 元宇宙表演性考察: 后人类表演及剧场化生存[J]. 戏剧(中央戏剧学院学报), 2022(6): 48-61.
- [4] 陈恬. “活力之物”: 当代剧场场景学中的新物质主义[J]. 文艺研究, 2024(1): 101-112.
- [5] 程林. 1770年的“人造智能”: 从仿人智能事件到霍夫曼、比尔斯的早期机器人叙事[J]. 自然辩证法通讯, 2023, 45(5): 8-17.
- [6] STIEGLER B. Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus [M]. trans. BEARDSWORTH R, COLLINS G. Stanford: Stanford University Press, 1998.
- [7] 沈嘉熠. 想象的无界: 虚拟角色与受众沉浸[J]. 人民论坛, 2022(8): 112-115.
- [8] 殷无为. 演员的“物化”: 傀儡、赛博格和虚拟演员[J]. 戏剧艺术, 2023(4): 139-149.
- [9] 森政弘, 江晖. 恐惑谷[J]. 外国文学动态研究, 2020(5): 85-92.
- [10] 莫里斯·梅洛·庞蒂. 知觉现象学[M]. 姜宇辉, 译. 北京: 商务印书馆, 2001.
- [11] 石可. 从格罗托夫斯基到全息影像: 现场艺术中的肉身化与非肉身化[M]. 重庆: 重庆大学出版社, 2017.
- [12] 曹林. 当代“大舞美”观念与“整体设计”未来趋势[J]. 戏剧(中央戏剧学院学报), 2019(1): 86-98.
- [13] 黄鸣奋. 新媒体戏剧研究初探[J]. 戏剧艺术, 2009(4): 86-93.
- [14] ARTAUD A. The Theater and Its Double[M]. trans. Victor Corti. London: Alma Classics, 2010.
- [15] 季仲夏. 媒介视域下的剧场转向与呈现[J]. 戏剧艺术, 2022(2): 157-169.
- [16] 伊天夫. 迎接新趋势: 数字化时代的整体设计[J]. 戏剧艺术, 2022(2): 131-143.
- [17] 陈禅. 电影《红辣椒》: 元宇宙图景与技术隐忧[J]. 中北大学学报(社会科学版), 2023, 39(3): 88-92.
- [18] 徐杰. 形态的弥散、主体的重塑和本体的缺失: 元宇宙文艺批评的三个维度[J]. 中国高校社会科学, 2023(6): 119-129.