

升格与复归：符号三联体在演示叙述中的表意路径*

胡一伟

摘要：身体与日常物（实在物、虚拟物）是形成演示叙述的主要媒介，在进入演示框架之后，二者的意义会发生改变，呈现出符号三联体的滑动态势：进入演示框架的日常物，会跃出其原本携带的使用功能，或回到澄明的物质本源，呈现出日常物向实用符号、艺术符号滑动的升格趋势；进入演示框架中的身体，会转化为某种器-物或姿态物，体现出身体向物性的复归。符号三联体的横向滑动影响着身体和日常物的升格与复归，共同构成演示叙述的两条纵向表意路径，更清晰地勾勒出演示叙述的三类演示性质：以人为主导的演示形态（包含物被拟人化的情况），融合人、物的演示形态（包含表演者成为器-物、人+装置等情况），以物为主导的演示形态（包含纯物表演、身体被数字化的情况）。

关键词：符号三联体，演示叙述，姿态物，数字技术

Ascension and Restoration: The Sign Triplet's Ideographic Path in Performance Narration

Hu Yiwei

Abstract: The body and everyday objects (real and virtual) are the main media for forming performance narratives. After entering the performance

* 本文为国家社科基金青年项目“演示类叙述的数字化传播特征及价值内涵研究”（18CXW022）、江西省宣传思想文化人才专题项目（23XCRC02）阶段性成果。

framework, the meaning of both changes, presenting a sliding trend of the sign triplet. When everyday objects enter the performance framework, they jump out of their original carrying functions or return to their clear material origins, showing an upward trend of everyday objects sliding towards practical signs and artistic signs. When the body enters the performance framework, it transforms into a certain object or posture, reflecting the return of the body to materiality. The horizontal sliding of the sign triplet affects the upgrading and restoration of the body and everyday objects, together forming two vertical expressive paths of performance narratives, and more clearly outlining the three types of performance properties of performance narratives: human-dominated performance forms (including situations where objects are anthropomorphised), integrated human/object performance forms (situations where performers become objects, people and devices are integrated, etc.), and object-dominated performance forms (including pure object performances and situations where the body is digitised).

Keywords: sign triplet, performance narratives, posture, digital technology

DOI: 10.13760/b.cnki.sam.202401009

符号三联体即“使用物-实际意义符号-艺术符号”三联体,指任何物(或事物)都可以成为使用物、实际意义符号、艺术符号,称其为三联体是因为任何物(或事物)的意义都可以在物意义、实用符号意义、艺术符号意义三者之间滑动。符号三联体一方面强调的是物-符号的属性,另一方面强调了滑动、转化的状态,即两方面呈现了物与艺术符号两端切换的动态过程。此处,物与艺术符号是相对而言的,在不同情境之下它的某一属性可得到凸显。在演示叙述中,受众可以直观符号三联体滑动的状态,这与演示叙述媒介等时等值的特性有着密切关联。演示叙述需要用身体、实物等作为媒介符号讲述故事,其所使用的媒介是非特制性的,与日常物无根本差别,而源出于日常生活的使用物,在特定的演示空间中等时展开,这使得受众可直观呈现日常物与艺术符号相互滑动的状态。不仅如此,使用身体、实物进行演示,本身就体现了物与实用符号、艺术符号的一种联合编码的过程,即在被展出的符号场域之中,身体会被物化(工具化),日常之物会超脱寻常属性,二

者交互协同呈现出符号三联体的三重状态各自转化的过程。其中，符号三联体如何相互转化、物用与超出物用的媒介感知何时交替产生、被数字化的演示媒介是否具有物质性等情状均会作用于符号三联体在演示叙述中的表意路径，而这将是本文要论及的主要内容。

一、被重置的视角：超脱日常物用

演示叙述涉及诸多类型，譬如：戏剧、仪式、演奏等仅以演示为目的展开的符号文本，比赛、决斗等为竞争获胜、赢得各种目的物而展开的符号文本，以及各种游戏（包括电子游戏）等似乎无目的或仅具有虚拟目的而展开的符号文本（赵毅衡，2013，p. 41）。虽然这些类型之间有着重大区别，但是它们在使用媒介符号之时，均指向了物与符号间的转化过程。

（一）跃出日常使用之义

从符号学角度来看，大多数符号媒介都有其物质性源头，当其被使用时，物-符号的功能被凸显出来，在不同的语境之下，它也可以向任何一端（物或符号）靠拢。演示叙述所使用的媒介符号亦是如此，其非特异性不仅体现了它与现实生活中事、物之关联，也在一定程度上为其超脱原本事、物提供了可能。

对于戏剧演出所使用的媒介符号，戏剧符号学家早已指出其源自日常又超出于日常的特点。塔德斯·科赞（Tadeusz Kowzan）（1986）提到戏剧“不断地从自然界、从社会生活、从各行各业和艺术的一切领域中提取符号加以运用”。安娜·于贝斯菲尔德（Anne Ubersfeld）（2002，pp. 159 - 160）认为戏剧演出所用之“物体”，是游戏的“物体”，它历经被表现展示、毁灭重构的过程，“是重新注入语义的对象，这种语义注重工作在我们看来是戏剧获得意义的关键过程之一。如此，用一物体来表演，比如一支武器，可以产生意义”。不仅如此，于贝斯菲尔德总结出戏剧演出的不同阶段，“物体”展现出的作用是不同的：在古典戏剧中它多是“功能的”，非“生产性”的；在近现代戏剧中它不只具有生产性，甚至是一种“产品”——尤其是在当代，“物体总以‘自然’的方式被表现，对取自自然的物体和文化使然的物体（即人类生产的结果）并不作区分，直到近几十年来（布莱希特）才看到物体与原始用途脱离，转向生产功能”（2002，p. 160）。反观具体的戏剧演出文本，会发现，进入了演出空间中的事、物意义被重构，即进入演出框架的日常物逐步向携带演出情境中的实用意义乃至艺术意义延展。

那些被选入影像文本中的物体在摄影镜头的作用之下，同样散发着超出日常物用的独特意味。为人类工作生活提供不同场所的建筑物，在影片中亦有此呈现，但是镜头之下的建筑物却携带了不同语境下的“无用”意味。《大都会》（*Metropolis*）中高达 1000 层的未来大型城市建筑，《银翼杀手》（*Blade Runner*）中富有科技感与未来感的建筑，《金刚狼 2》（*The Wolverine 2*）中由 140 个模块组接而成的胶囊大楼，《第五元素》（*The Fifth Element*）中由高耸大楼、立体交通和无数连廊形成的巨型城市构架，《撕裂的末日》（*Equilibrium*）中巨型尺度和小型零件构成的建筑，《创：战记》（*TRON Legacy*）中带有数字感的优美曲线和光滑圆润表皮的建筑和装置，等等，都是为了营造出电影的科幻色彩。建筑物在电影中反复出现、被凝视，并不仅是为了迎合电影类型或者吻合故事展开场所，它还经常用于契合电影镜头转场、进行场面调度等。此时，这些建筑并不只是发挥日常生活中的功用，而是携带了类型电影中所需要的实用意义。日常所使用的家用电器亦是如此，笔者曾搜集梳理了近百部影片中的“冰箱”符号，发现：在个人生活类的影片中，冰箱往往被赋予了其他可供联想与想象的含义；在动作、犯罪片中，冰箱的坚硬外壳与内部的制冷剂经常被派上用场；在科幻、恐怖、惊悚片中，冰箱总被插上想象的翅膀。即电影的风格主旨会影响冰箱的性质，电影中的冰箱已然超出存储食物、冰镇啤酒饮料的日用功能，转而成为某种纪念物或成为特殊人群、外星生物、鬼怪突现之处，甚至能化身为人与人类一起冲浪、为人类采购食物。实际上，对于时长有限的电影，物的频繁出镜总是有其深意的，该深意很可能让其溢出日常使用功能。

有意思的是，电影中的物体更多时候是大体形貌上类似于日常生活物品，其背后的存在逻辑、表现风格等与日常生活中的使用物是有差别的。以下结合电影《布达佩斯大饭店》（*The Grand Budapest Hotel*）中的建筑展开具体说明。影片中充满梦幻色彩的布达佩斯大饭店在外形上更像是现实生活中欧洲深山里肺结核病人的疗养院，饭店内的结构设计也不符合日常生活中的建筑力学原理。比如，饭店精美的中庭布置，完全是为了达到导演想要的影像效果，因为在日常生活中，放置在宽厚的拱梁之上以支撑整个饭店天井的环形结构需要有敦实的基座，而影片中支撑环形结构的拱梁下只有滑稽的立柱支撑，立柱下方却空空如也。中庭那延伸到整个空间中间的空中阶梯亦是如此，在现实生活中，阶梯很难悬空置中，一般是让宾客从侧边或底部看天井，但影片为了达到唯美的视觉效果，让人们可以在阶梯上看天井。也就是说，影片中悬空阶梯、环形结构及其周围的柱子只是作为装饰，局部建筑的实用价

值高于使用价值。另外，建筑师会对用色比较谨慎，避免过早落入过时的行列，但在影片中，中庭阶梯以及周围装饰物的色彩更像是画家的用色——整体颜色鲜艳跳脱，粉红色彩配以浅奶油色，鲜红地面又搭粉红与橘色。如此配色是因为导演想让视觉尽量饱满到夸张，用红色可以把观众的目光直接吸引到中央。影像画面中建筑的外形属性让其由实用意义向艺术意义过渡。换言之，出现在影像作品中的物，尽管还留有其在日常生活中的局部状貌，但是其携带的意义会随着文本的语境发生偏转，产生符号三联体滑动效应。

在流动的实验艺术中，物也总是会以一种模棱两可的意味出现在艺术展示之中。例如，在2007年举办的弗瑞兹艺术节上，理查德·普林斯（Richard Prince）展出了一辆鲜艳的橙黄色的美式“肌肉车”（造形由一辆可以正常运作的机动车和一个躯壳构成），并且还让一个体态丰盈的女子围绕着车子摆出一些定点动作（与车并行，坐在一边，或是趴在这“第一个代道奇者”的引擎盖上）。这件具有演示性的艺术作品似乎散发出贸易展销会的气息，就像是商业活动中被放置出来的吸引消费者购买的商品一样，但它确是在一个艺术展的空间中被展示出来，原有的机动车已然跃出了日常使用之义。它们不像商业活动中的香车与美女吸引着观者眼球，反而会触发观看者的“丑闻即视感和隔靴搔痒的战栗”（奥西安·沃德，2017，p. 59），充满着一种嘲讽的气息。Studio Swine 艺术设计工作室^①创作的多感官人体交互体验艺术作品 *New Spring* 也是一例，该作品的主体部分是高达六米的、由回收铝制成的树形装置，其枝头会不断冒出米白色泡泡，慢慢从空中掉落，掉落在环保材料上会被弹开，接触到皮肤则会破裂。尽管该工作室设计的作品均取材于垃圾，但是在作品之中的垃圾已然失却了垃圾的属性。比如，在 *New Spring* 中的装置已然不是原有物的属性。从造型上看，主体装置类似1976年费德里科·费里尼（Federico Fellini）执导的电影《卡萨诺瓦》（*Casanova*）中的烛台，飘落的泡泡类似黑泽明1954年执导的《七武士》中的花开场景，它们共同映现了日式“物哀”美学。此类改变原有物使用功能的例子还有很多，而其超脱日常物用的最典型做法便是让其置于一个阐释旋涡之中，携带着似又不似的意味。

（二）回返物本真之义

回返物本真之义即是让物体“去蔽”，呈现出原初本真的状态。物回返

^① 该工作室由建筑师村上梓（Azusa Murakami）和艺术家亚历山大·格罗夫斯（Alexander Groves）这对夫妻组成，二人被称为“垃圾控”。

□ 符号与传媒 (28)

本真的过程，也是符号三联体向一端滑动的过程。具体来说，艺术符号、实用意义符号、使用物三者均有“物因素”，并且该因素在艺术符号中是稳固存在的，如海德格尔所论，“在艺术作品中，物因素是如此稳固，以至我们毋宁反过来说：建筑品存在于石头里，木刻存在于木头里，油画在色彩里存在”（孙周兴，1996，pp. 239 - 240），即艺术符号文本在被创造、承载、表现的阶段，总是需要一个物载体，或者说在被创造、承载、表现之时，“物因素”进入了艺术符号文本。而艺术符号文本之所以携带艺术意义，是因为它让进入艺术符号文本的“物因素”被凸显出来。此处的凸显并非使用及消耗“物因素”，而是对物的一种保持及回返。何为保持，海德格尔用建造神庙、绘画、作诗的过程进行了说明：“神庙作品由于建立一个世界。它并没有使质料消失，倒是才使质料出现，而且使它出现在作品的世界的敞开领域之中：岩石能够承载和持守，并因而才成其为岩石；金属闪烁，颜料发光，声音朗朗可听，词语得以言说”（p. 266）；“虽然画家也使用颜料，但他的使用并不是消耗颜料，倒是使颜料得以闪耀发光。虽然诗人也使用词语，但不像通常讲话和书写的人们那样必须消耗词语，倒不如说，词语经由诗人的使用，才成为并保持为词语”（p. 268）。被保持的物性（色泽、声音等）可以使得创造出来的符号文本携带艺术意义，保持这一动作，呈现了由使用物、实用意义符号向艺术符号滑动的态势。

何为回返，即需要经历光照（Lichtung），最终真正地显示出“仅仅是物”的物。在海德格尔看来，艺术品可以让物言说自身，让物回返到物本身，使其澄明。他以农鞋为例对回到物本身展开了具体说明。器具物的普遍特征是具有上手性、可靠性、有用性，它存于大地之上并归属于大地，农鞋便属于这一类典型。当农夫/农妇穿着它行走的时候，农鞋便愈适用愈可靠，但农鞋本身的世界、农鞋与大地的关系，在被使用时却被遮蔽住了。当它不被使用、进入另一视域框架之中（被画出、被拍摄等）时，农鞋乃至其指涉的周遭世界才得以敞开。然而，何为物之物性？如何回返？海德格尔（1996，p. 1174）直言物的本性便是聚集，即聚集是物性的一大特点。他曾以壶为例道出了物性本质：“这种多样化的质朴的聚集乃是壶的本质因素”“壶的本质乃是那种使纯一的四重整体入于一种逗留的有所馈赠的纯粹聚集”。当然，被遮蔽的聚集并不能让物闪耀着物性的光辉，即进入物性的澄明还需要在场者呈放、涌现以开启自身。也即是说，物之物性就是显现和聚集，显现即存在，是自然的涌现和自行开启，它让物作为它所是的物在澄明中在场；聚集则意味着关系上的切近，它把天、地、神、人聚集在相互对面

之切近性关系中，使之在四重整体中栖留（赵奎英，2018）。而从符号三联体滑动两端的态势来看，由使用物滑向艺术符号一端的时候，便是物之物性开始聚集之时；成为艺术符号的时候，便是显现出物之本真之时。

在演示文本中，回返物本真亦是让媒介物失去其日常使用性，呈放出其物性本质。制造空无的场景氛围，凸显演示文本中的媒介物是一种较为典型的方式。马丁·克里德（Martin Creed）的《作品第 227 号：这些灯忽明忽暗》（*Work No. 227: The Light Going on and off*）便属此类：一间空空如也的房间里灯火通明，接下来便随机陷入半黑暗之中，五秒钟之后，伴随着几乎听不见的咔嗒声，灯光又重新在房间里亮起，如此周而复始。空荡荡的房间里什么都没有，灯光的明灭让人开始打量墙上的开关，随后开始困惑，进而重新思考空房间（空旷建筑）的本真含义。此处，建筑的物性在灯光的忽明忽暗中聚集并显现出来，建筑不再作为承载日用家居的物理空间，“无用”的空间让该符号携带上了艺术意义。该手法与约翰·凯奇《4 分 33 秒》有着异曲同工之效，均在展现空无之时，让人重新反思何为音乐，何为声响。他们的作品直指媒介物本身，它们从在日常生活中的有用转化为无用，又因无用而带有纯粹的艺术意义。

林德罗·厄利什（Leandro Erlich）围绕建筑空间展开创作的作品也可视为典型案例。最具人气的作品《建筑》（*Building*）在实体建筑中展开，依靠镜子的反射实现看与被看的景象——观众一边趴在放置于地板上的“建筑墙壁”上，一边通过地板上方的镜子观赏作品（众人仿若克服了重力，以杂耍般的姿势，悬挂在建筑物的窗框或墙壁上）；在观赏之时，观众本身也成了作品的一部分。《泳池》（*The Swimming Pool*）巧用日常生活中所用的游泳池，但不一样的是，它被一个 50 厘米的隔离水层分成了两个世界——现实世界与水底世界，进入泳池内部的观众与站在泳池上的观众分别体验了两种不同的“水中世界”。厄利什借助视觉差、空间结构和声音，把建筑物本真留在四重整体的切近性关系中，进而引发人们对虚实的探讨。在这个过程中，建筑空间被重新审视，人们抛开对既定使用物的认知，去蔽式地看待事物。

如果说厄利什比较侧重于用“看”的方式让人们重新审视事物本身，那么池田亮司（Ryoji Ikeda）则擅长用“听”的方式呈现物的本质。那些刺耳的、无法容忍的、在人类听觉范围边缘的声音，如收音机干扰信号、电视节目录音、发报机的滴滴声、轰鸣声等，即正弦波、电子“短时脉冲波形干扰式”的声音、白噪音等未加工的声音，在他的精准控制（物理塑造）之后，会呈现出无法比拟的纯净美态。将日常声音数字化，实际上是物性聚集的一

个过程，池田亮司通过艺术创作的方式，让声音不再具有传递信息等日常功用，呈放了声音的初始物性，让人开始思考宇宙与当下人类存在的问题。黑川良一（Ryoichi Kurokawa）也善用数码技术细致雕塑影音关系，不同的是，他偏好结合现场进行行为表演，这样便可根据具体情况随时调整物与人的关系、显现与隐蔽状态。黑川良一强调随时调整，主要是因为演示叙述文本本身具有即时性，随时调整可以避免遮蔽、消解物的本真。

克里斯蒂安·欧内斯特·马克莱（Christian Ernest Marclay）的史诗作品《钟》（*The Clock*）虽然以影像的形式呈现了各种时间镜头（包括手表、闹钟、机场、火车站的显示屏，数字和模拟电路的计时器，以及许多带有“时间”含义的其他镜头），但是它直指时钟这一物。为了形成这样一部时长24小时的作品，马克雷和工作人员从成千上万相关的电影片段中整理出与时钟的每一个时刻精确对应的镜头，以及那些与“时间”主题有关的展现人们活动的长镜头。比如，早晨七点钟就是大多数人醒来的时间，这一时刻在很多电影镜头中都借助人物有所体现，如电影《回到未来》（*Back to the Future*）中的迈克尔·J·福克斯，以及电影《男孩别哭》（*Boys Don't Cry*）中的希拉里·斯万克。关于“中午”的镜头经常是一个西部牛仔从轿车中走下来，例如电影《正午》（*High Noon*）中的加里·库珀。午夜时分，通常象征着某种高潮的来临，此时，所有教堂的钟声响起，例如在电影《V字仇杀队》（*V for Vendetta*）中，大本钟在接近午夜时分响起，类似的情节还在电影《陌生人》（*The Stranger*）中有所体现。（沃德，2017，pp. 24 - 25）也就是说，一天中的每一小时乃至每一分钟都在马克雷的这部史诗影像作品中得到了完美阐释，镜头之间的流转、呈现出的张力使得人们不得不重新思考时钟的深刻含义：什么是物的全貌及其指涉的周遭世界。影像之下的时钟，就像凡·高笔下的《农鞋》，敞开了物所遮蔽的隐形物性，即由使用物滑向了艺术符号。

上述作品说明在进入展示框架之后的日常物会携带/回返隐蔽的意义，但不论是跃出日常物之义还是回返物本真之义，它们都以日常物的形象出现在观众面前，可能因为异常大/小、空/满等情状被标出，被悬隔器用，或重构了物的意义，或显现出物之隐形意义。

二、淡出主体的身体：反向延伸物性

演示媒介的“非特有性”，集中表现在其身体性上，因为所有的演示叙述都需要以身体为中心展开，其所用的道具、场面、光影等都被作为身体功

能的延伸。然而，随着后现代演出观念的发展以及新媒体技术的运用，往常作为身体延伸的物质性媒介反过来作用于身体，形成了一种翻转的态势，这在某种程度上也体现了媒介等价的特性，即物质性材料可以替代身体，身体可以演出非肉身性的媒介材料。此时，身体的物质性可被凸显，艾利卡·费舍尔-李希特（E. Fischer-Lichte）（2012，p. 109）在分析当代剧场表演过程时，就强调了表演的物质化倾向：“自（20世纪）60年代戏剧和表演艺术向行为表演转向以来，已发展出许多方法都把注意力吸引到演出中行为表演所产生的‘物质性’上，并突出了聚焦于条件的因素和完成的模式。这同样适用于演出的形体及演出的空间性和音响等方面。这些方法允许我们进行几乎是细微地观察特殊的‘生产’过程，这些过程是‘演出’采用了对它合适的物质性来完成的。”这里，演出的形体属于物质性要素，它之所以被视为物质性的，主要是强调对身体形体姿态的关注，而不是对肉身性的关注。例如，舞台上经常使用被投射的身体动作（影子或影像），而不是演员的肉身，等等。身体的物质性特征在技术美学盛行之后愈加明显，当作为主体的身体与万物相融，其肉身性开始向物质性转化。正如汉斯-蒂斯·雷曼（Hans-Thies Lehmann）（2006，p. 212）分析当代戏剧时指出，“当代剧场实践在某种程度上恢复了物品的价值”；而当物性自主性成为一种模式，它便以颠覆传统剧场的符号转换模式来建构新的剧场模式（濮波，2020，p. 61）。“物之起义”在演示叙述中有着比较直观的表现，其中以身体转变为符号物为典型，它包含两类情况：一是身体成为演示的一种背景或成为表演的一种道具，二是身体成为一种影像、姿态的投射。

（一）身体作为一种器-物

身体作为器-物指身体作为演示叙述的一种工具物、演示内容的承载物、凸显演示核心的背景物等。在诸多行为表演艺术中，身体不仅是创作的工具，还是演示的工具，例如：视觉艺术家希瑟·汉森（Heather Hansen）习惯在身上涂抹碳粉，在巨大的画布上舞动，留下的肢体律动轨迹展现了力与美的结合；行为艺术家普鲁·斯蒂文森（Prue Stevenson）则用脚蘸取颜料，通过跆拳道腿法在画布上留下黑色轨迹以展现宣泄与消耗；超现实主义艺术家艾伦·希德琳（Ellen Sheidlin）则直接将身体作为承载图像的背景，她喜欢在身体上作画，通过时尚装扮与物的巧妙融合，展现不同情绪与意味；号称“物理戏剧家”的尤安尼·布尔热瓦（Yoann Bourgeois）喜用身体表现悬浮与平衡的物理美感，借动态的肢体语言诠释当下人们所遇到的困顿；雕塑艺术

□ 符号与传媒 (28)

家米莲娜·纳内芙 (Milena Naef) 让身体与石头巧妙融汇在一起, 以探索石头的物理重量和精神内涵; 行为艺术家伯拉罕·伯安什瓦尔 (Abraham Poincheval) 进行行为艺术表演时偏好让身体与不同的介质结合, 以便通过体验异质的物质时间探索观察世界的新方式; “85后” 艺术家童文敏将自己视为植物、森林和自然界的一部分, 或作为岩石、海浪、塑料瓶等感受自然界, 最大限度地去接近现场和真实的时间。这些艺术家共同揭示了一个创作趋势: 演示叙述中的身体逐渐与物融为一体, 成为表达自我、观察人与世界的一种物质媒介。因创作与演示的过程同时开展, 身体感知的意义与作为工具使用的意义同时呈现, 身体的肉身性和物体的物质性边界模糊, 身体的实用意义或艺术意义退却, 使用意义增强, 此时, 身体多作为一种使用物出场。

艺术家偏好将身体本身作为器-物进行创作并成为作品的一部分是有其原因的。首先, 身体是使用最便利的一种媒介, 易于操控且不用花费其他材料。伯拉罕·伯安什瓦尔在接受采访时就曾提及, 当一个艺术家很穷时, 最好用且便宜的创作媒介就是身体, 而且它非常耐用, 他的作品《604800秒》《流浪骑士》等就是利用身体的温度以及徒步能力, 去展现观察、感受世界的新方式。又如, 童文敏在云南考察时, 发现某种榕树会寄生在其他树木上吸收养分直至把宿主杀死, 于是, 她便与另一位朋友分别扮演绞杀中的两棵植物, 二人手脚并用扭打在一起以还原森林里最原始、最激烈的对抗。上述例子说明, 在没有更多物质媒介的情况下, 身体是可以直接替换成其他物来使用的, 而用身体拟物是最典型的方法。

其次, 身体的可塑性与可挑战性非常强, 即可供展示的可能性有多重。可塑性包括身体的柔韧性、延展性等, 这些特点能够与物较好地交融在一起, 形成整个展示物, 引发人们对这一新型质料的思考。米莲娜·纳内芙“转瞬即逝的部分”系列作品就是将大理石与人体的有机形式并列, 通过展示身体的物理存在与缺失, 进而抑制或解放人们的物理形态。在可挑战这方面, 身体除了经常被当作图文的承载物, 或用来测试力度、耐性, 更有甚者会取出身体中的一部分展开行为艺术表演。比如, 何云昌极具挑战性的作品《一根肋骨》(以手术方式取出自己的一根肋骨制成项圈, 再邀请其母与几位女性朋友戴上该项圈分别合影)、《天山外》(赤裸上身感受身体抵挡土炮的轰然一击)等, 它们均在一定程度上强调了身体的物质性作用。

再次, 身体可以随机地、动态地呈现使用物体的过程, 且其即兴能力更强。在尤安尼·布尔热瓦的系列作品中, 身体不仅连接起不同的物(阶梯、蹦床等), 还通过倾斜、坠落、反弹等运动勾勒出抛物线条。但是, 每次演

出勾勒出的抛物线条都是不同的，因为在表演的过程中他并不知道身体与建筑、装置互动具体会发生什么——“创作动作的过程往往不是由我或同事去先行设计，而是亲身走进装置，然后倾听、感受，容许动作流过我们身体而自动生成，让动作本身移动我们”（无艺，2021）。尽管表演者身体的每一次失衡与调整都是即兴的，但重力作用下的身体均以诗意的方式表现了群体在共存状态下那脆弱的凝聚力。这里，受到力的作用，身体像日常物体一样被使用，但由于身体的特质，它比日常物体更具有动态、诗意的表现力。

（二）身体作为一种姿态物

姿态物，强调携带身体轮廓形态的物质特性。在演示叙述中，它通过两方面呈现：一是身体被作为某种类类似于提线木偶的物来使用，在这种情况下身体的表演形态基本不变，但自主性丧失；二是直接使用模拟或者投射身体姿态的替代物，即身体不直接上场，而用模拟物、智能物等媒介替代。

关于第一种情况，戏剧符号学家基尔·伊拉姆（Keir Elam）在《戏剧和演出的符号学》（*The Semiotics of Theatre and Drama*, 1980, pp. 11 - 12）一书中提到了身体被当成物、物替代身体进行表演的案例：

值得注意的是，20世纪的诸多先锋派实验，都致力于将布景提升为符号过程的“主体”的位置，同时演员相应放弃“行动力量”：例如爱德华·戈登·克雷格认为应由具有丰富内涵的布景来统治表达模式，在这个布景中，演员起着完全听命的超级牵线木偶的作用。塞缪尔·贝克特的两出哑剧《哑剧表演I&II》，演员和道具主客体颠倒——人的形象由围绕着他的舞台符号-工具（如“树”“绳子”“箱子”等）所决定，并为其牺牲——他的第三十二出戏《呼吸》就将布景作为唯一的主角。

此处作为超级牵线木偶的演员仅仅只是表演的一类工具物，即演员的身体只携带使用意义，反而作为日常物的布景占据了主导位置，成为主角。也就是说，身体和物的主体性位置被倒置，使得表演的物质性愈发突出。有时，创作者会直接用特制的媒介物替代肉身进行表演，比如，丹尼尔·本南（Daniel Bannan）惟妙惟肖地制作了小型人偶，不仅还原了披头士的经典唱片《阿比大街》（*Abbey Road*）封面，还再现了披头士首次在美国表演的场景。自动的小型人偶从造型神态到表演举动都是对身体姿态的一种模仿，它们以物的质料替代了肉身表演，但又保留了肢体表演的生动性。乔丹·沃尔森（Jordan Wolfson）的作品《彩色雕塑》（*Colored Sculpture*）同样也是用男孩人

偶替代肉身，展现被暴力不断重击的身体。与前一个例子不同的是，人偶的眼睛内安装了人脸识别装置，观众观看人偶被施暴的同时，也被其反向注视着，即每个经过并观看的人也成为暴力的参与者。

除了使用木质人偶等雕刻物，使用机器人也是现代演示艺术中的一种尝试。在日本戏剧导演平田织佐（Oriza Hirata）改编的《变形记》中，儿子格里高尔便是由有着白色面孔和金属身躯的机器人 Repliee S1 饰演的。对于使用机器人替代肉身表演的行为，平田织佐是有其初衷的：对日本人来说，机器人是好友，二者相伴长大，机器猫、铁壁阿童木等便是最好的说明，他想将这个特征传承下去。与此相反，结合木偶戏、机械工程、机器人等概念创造出某种自主物体的装置艺术家托比亚斯·布拉德福德（Tobias Bradford），则习惯用人偶的某一部分肢体与日常物嫁接，重复日常生活中人们的各种动作。作品中不停抖动的双腿、行走的桌子、给自己剃腿毛的半截身体、乱砸琴键的手、空中卷动的舌头等，经常“惊吓”到观众。不论是带来亲近感还是惊吓效果，让物带上人类日常行为的肢体动作，或者说这些反向拟人的物体，均属于姿态物，它们是一类实体的存在，可以让受众直接感受到身体的使用价值。当然，这并不是说姿态物仅携带使用意义，因为身体姿态已然与物融为一体，当其让人产生亲近或惊吓的感受时，姿态物便同时携带了使用与实用乃至艺术意义。

由以上作品可察知使用物质材料替代肉身表演的原因：肉身无法呈现夸张的修辞效果（放大、缩小、扭曲等），无法具有或实现物质材料所能达到的功能，无法完全还原当时的演示场景和状况，等等。而在使用虚拟数字技术之后，身体姿态会有愈加抽象的表达，它可将肉身无法达到的效果实现得淋漓尽致。意大利视觉艺术家朱塞佩·洛·夏沃（Giuseppe lo Schiavo）的超现实主义戏剧《机器人》（*Robotica*）便是一个典型案例。该作品借用数字技术和 NFT 元素展示机器人表演的过程，用机器人技术投射人性，其内容可分为三幕：第一幕由诸多机器人列队形成人浪（肢体动作类似人类脊椎骨扭动），动态显现为集体利益协同互动工作的同种生物；在第二幕中，大大小小的细胞不断坠落在“马拉之死”漏斗上，借以表达驯化和表观遗传学观点（个人接收的信息与所做选择会影响表观基因组进而遗传给后代）；第三幕则是通过机器人抬着艺术家创作的原始加密朋克雕塑游行，诠释人类表达归属感的仪式，最终仪式以朋克方块崩塌散落结束。同样使用机器人表演来象征人类与环境关联的作品还有《技术》（*Technogenica*），其中，机器人会惟妙惟肖地模仿树木、大象的形象。令人印象深刻的则是最后一幕：在机械手模

拟的树枝上有一个鸟巢，上面有三个鸟蛋和一个手机，手机上展示胞浆内精子注射的动态视频，它们直接替代肉身完成了其无法表现的内容。

虽然朱塞佩·洛·夏沃的作品是由数字技术制作而成的，但其中的人性呈现却是由机器人作为“演员”完成的，这在一定程度上可以揭示抽象身体姿态的偏好。被抽象处理后的身体姿态属于一类姿态物，尽管它并非实体，但是它类似可操纵的皮影，成为演示的一种使用物。托比亚斯·格雷姆勒(Tobias Gremmler)的系列作品正好诠释了用于表演的这种姿态物，他用动作捕捉技术，将被捕捉的动作连贯地渲染至虚拟形象身上：作品《中国戏曲虚拟角色》(*Virtual Actors in Chinese Opera*)便是结合中国戏服的形状、颜色和舞蹈运动抽象而成，《龟兹宴舞》(*Xinjiang Concert Visuals*)则根据龟兹歌舞动作集合而成，《功夫动态可视化》(*Dynamic Visualization of Kungfu*)体现了由各种几何图形、线条简化的人物功夫系列动作。被抽象的身体姿态还可以附身于实体雕塑、机械物的形象之上，譬如，在数字艺术家田晓磊的作品《神话》中，雕塑维纳斯不仅长出了机械手臂，还跳起了舞。与此相关的例子还有很多，尤其是在技术影像表演、全息表演、虚拟现实表演等演示类型之中，科技物和身体姿态的相互交融能够让表意回归动作本身以及思想的表达。被机械化、影像化、数字化的身体除却了肉身性，在某种程度上更便于操纵与重构，其所携带的使用意义更易窥见，而被操纵、抽象、升华的身体姿态在诸多媒介的协同作用之下，可以被赋予抓人眼球、引人思考的纯净美感意义，也即这类姿态物体现了在使用意义、艺术意义间来回摆动的态势。

可以说，每一阶段技术的盛行以及对身体的认知改变了身体在演示叙述中的作用，进而勾勒出不同的演示形式。从身体成为器-物、姿态物的不同性质（可触摸的使用实物、触摸得到的非肉身实物与无法碰触到的虚拟物）出发，可窥见现代表演主体的一个趋势特点，即肉身表演转向非肉身表演，由人、物颠倒转向成为百分之百的物表演。

小 结

演示叙述文本是由多种媒介编码而成的，从媒介质料上看，身体与日常物（实在物、虚拟物）是不可或缺的演示媒介。通过分析两类演示媒介会发现，进入演示框架的日常物，会跃出其原本携带的使用功能，或回到澄明的物质本源，集体呈现出日常物向实用符号、艺术符号滑动的升格趋势。进入演示框架中的身体，其属性会由肉身性转向非肉身性，尤其是以实物、影像、

□ 符号与传媒 (28)

纯数字呈现的身体姿态，使身体成为某种某种器-物或姿态物，反而体现出身体向物性的复归。符号三联体的横向滑动影响着身体和日常物的升格与复归，它们共同构成演示叙述的两条纵向表意路径，更清晰地勾勒出演示叙述的三类演示性质：以人为主导的演示形态（包含物被拟人化的情况），融合人、物的演示形态（包含表演者成为器-物、人+装置等情况），以物为主导的演示形态（包含纯物表演、身体被数字化的情况）。

引用文献：

科赞，塔德斯（1986）. 戏剧的十三个符号系统（李春熹，译）. 戏剧艺术，1，67-76.

雷曼，汉斯-蒂斯（2006）. 后戏剧剧场（李亦男，译）. 中国：中国戏剧出版社.

李希特，艾利卡-费舍尔（2012）. 行为表演美学——关于演出的理论（余匡复，译）. 上海：华东师范大学出版社.

濮波（2020）. 泛表演剧场研究. 北京：中国社会科学出版社.

孙周兴（选编）（1996）. 海德格尔选集. 上海：上海三联书店.

沃德，奥西安（2017）. 观赏之道（王语微，译）. 北京：北京美术摄影出版社.

无艺（2021）. “绝对运动，相对静止”，藏在舞蹈里的艺术哲学，你看懂了吗？获取自 <http://zhuanlan.zhihu.com/p/367710168>.

于贝斯菲尔德，安娜（2002）. 戏剧符号学（宫宝荣，译）. 北京：中国戏剧出版社.

赵奎英（2018）. 从海德格尔看艺术对物的拯救. 艺术百家，34，6，12-18+76。

赵毅衡（2013）. 广义叙述学，成都：四川大学出版社.

Elam, K. (1980). *The Semiotics of Theatre and Drama*. London & New York: Methesen.

作者简介：

胡一伟，南昌大学新闻与传播学院副教授，主要研究方向为演示叙述学、传播符号学。

Author:

Hu Yiwei, associate professor of School of Journalism and Communication, Nanchang University, with main research interests in presentation narcology, communication semiotics.

Email: huyiwei312@163.com