

演示叙述中展示的基本类型与方式

■胡一伟

展示是符号文本生成及传播过程中的重要一环,也是演示叙述体裁的首要特征。在演示叙述中,展示这一行为是持续进行的,是动态生成的,是伴随着故事被不断编织或是演示行为的紧凑上演而显现的。研究展示,可从触发的演示行为以及影响在场观众接受—感知的态度反观展示类型。在新媒体时代,展示突破了原有面对面展示—感知的方式,继而以隔屏展示—感知的方式影响文本的生成与意义阐释过程。

[关键词]演示叙述;展示框架;屏幕;感知

[中图分类号]G0 [文献标识码]A [文章编号]1004-518X(2023)12-0187-12

[基金项目]国家社会科学基金青年项目“演示类叙述的数字化传播特征及价值内涵研究”(18CXW022)

胡一伟,南昌大学新闻与传播学院副教授。(江西南昌 330031)

演示叙述指“用身体、实物等作符号媒介的叙述,是人类最古老的叙述方式,戏剧是其最典型的体裁”,“其变体如影视、电子游戏等,已经成为当代最主要的叙述门类”。^[1](P37)]演示叙述的类型较多,所使用的媒介大体围绕着身体的延伸以及被物化的身体展开,但如果从其叙述的意向或表意目的来看,可以分为若干类型。如可以根据文本的意向性将演示叙述分为表演型、竞赛型、游戏型三大类。表演型主要以向受众演示为目的而展开,如戏剧、仪式、歌唱、演奏、口述等;竞赛型主要指为赢得目的物而举行的比赛、决斗等;游戏型主要指看似无目的或仅具有虚拟目的的各种游戏,如电子游戏等。^[1](P41)]从意向角度来看,这三者有着较大差别,但是它们要实现其意向性均离不开展示这一首要特点。

展示是文本生成及传播过程中的关键环节。展示并非是一个具象的、随时可见的、固定的行为,并且,它在演示叙述中与最初展开的演示行为并不一定完全重合(它可能是在演示行为呈现之后才被凸显出来的)。我们知道演出开始,可能是因为演示环境已经配备好、预告已打出、演员已就位等情况被展示了出来,便会下意识地认为接下来呈现的便是演出内容。此时,展示与演示行为并不重合。而当日常生活场合中突然有人进行了诸如唱歌、跳舞等演示行为引来了众人注目时,展示

与最初开展的演示行为便可能会重合。换言之,展示强调文本面向接收者的机会,演示则强调用肢体、媒介展开持续性动作;展示侧重文本开始编织或开始传播,演示则属于文本被编织的一种方式;展示突出的是一种隔断、框架特性,演示则更突出使用身体、媒介物展开的表演动作。故而,讨论展示,要将持续进行的演示行为以及影响接收者感知的因素考虑在内,从被触发的演示行为以及影响在场观众接受—感知的态度也可反观展示类型。在新媒体时代,展示突破了原有面对面展示—感知的方式,继而以隔屏展示—感知的方式影响文本的生成与意义阐释过程。由此,本文将从展示对演示叙述的具体作用、演示行为下的展示类型、数字时代中的展示方式三方面来讨论。

一、展示在演示叙述中的作用

展示这一行为对于任何文本来讲,都是不可或缺的,符号文本被展示出来才能完成其作为文本的最后一项环节——被阐释、被赋予意义。其中,展示会借助元语言影响解释、直接指出文本身份、设置某个“意图定点”等方式^①作用于赋意过程。对所有符号文本来讲,展示均具上述普遍功能,但在演示叙述中,展示呈现的功用是有所侧重的,体现在三个方面。

(一) 展示为演示提供叙述框架

演示叙述需要一个在其中展示的框架,同时这个框架会提供给接收者一个观看/理解/参与的维度。在戏剧导演彼得·布鲁克(Peter Brook)提出的戏剧最简定义中,我们可推知展示提供演示框架的重要性。当一个人看着另一个人在空台上走过,被看着的人的行动空间便是由展示这一行为提供出来的,行经空台的路线所勾勒出的空间以及被注视的范围构成了一个由展示形成的演示框架,至于此人在哪个具体位置观看,则与展示的朝向有关。所以,戏剧最简定义中不可或缺的三个因素——行动者、观看者、空间共同指向了展示的作用,在空间中的行动与被注视的眼光为戏剧表演开始“打板”。另外,戏剧中经常提到的三堵墙以及透明的第四堵墙也均与展示提供的框架和朝向有关。表演之墙一旦被设立,便区隔了日常生活世界与虚构世界,其中,第四堵墙只是处理观演关系中的一个比喻,它是虚设的,看不见也摸不着。随着戏剧风格流派的发展,四堵墙之间的性质也有变化,尤其是对于泛戏剧表演来说,实在可感的墙有时会转化为看不见的墙。换言之,演示框架并非是一个实体存在的区隔,它像斯拉沃热·齐泽克(Slavoj Žižek)在《少于无:黑格尔与辩证唯物主义的阴影》中讨论被展出的现代主义绘画之框一样与感知有关——真正的框并不是画的画框,真正的框是不可见的,是由画的结构内容暗示的、框定人们知觉的框。在齐泽克看来,这两种框不是重合交叠的,它们之间保持着某种维度,而二者间的错位或鸿沟恰恰将画的核心内容呈现了出来。^②齐泽克讨论的是平面画的框架,但它并不一定完全适用于立体的演示文本,比如,实验戏剧演出中的某堵墙可能存有齐泽克所说的两种框架,综合其他三堵墙以及展示朝向问题,人们对演示框架的感知则需考虑更多方面。在演示叙述的亚类(数字电影、数字游戏等)中,演示的框架区隔同样存在,只是透明的墙会以其他具体样貌呈现出来。尽管有的可能也是通过平面展示出来,但传递或呈现演示文本的媒介载体是不一样的,其媒介感知自然与对平面画作的感知不同。

值得注意的是,展示为演示提供叙述框架的同时,可能也会打破框架。此处先从为何会设立框架谈起。展示提供演示框架是出于一些原因的,比如:演示行为需要被突出,从日常的行为举动中标示出来;演示的虚构世界需要与现实世界区别开来;演示艺术符号已经“死去”,需要通过艺术家之手使它们重新活过来;等等。戈夫曼论及日常生活表演时,谈到维持礼仪活动和体面准则的某种表演风格会在社会机构的界墙之内形成一种区分——呈现表演的前台与为表演做准备的

后台,而为了“防止观众看到后台,防止局外人涉足不是面对他们的表演”^{[2](P203)},这一区隔是被严格把控着的,因此观众与剧班之间“维持着一种心照不宣的一致性,就好像他们之间存在着一定程度的对立统一”^{[2](P203)}。不仅如此,这种一致性让他们(观众、表演者、局外人)在面对无意间的动作姿势或上演闹剧之时,会使用各种方法(技术)维持表演,“设法避免可能的崩溃,或者纠正未能得以避免的崩溃性事件,或者设法使其他人有可能这样做”^{[2](P204)},甚至剧班还会特地挑选忠实的、守纪的、乖巧的观众。由此可见社会机构内的框架区隔设立的必要性。

戈夫曼谈到的框架也并非不能打破,即有序的社会互动及其营造的氛围可能会扰乱原有的表演节奏,造成表演的崩溃结果(在人格—互动—社会三个层面的后果),此类情况在突发即兴表演、先锋戏剧表演、行为艺术表演等演示叙述中表现得十分典型。但框架被打破之后,并不意味着不会再重新建立,它强调的是营造一个流动的观演状态,乃至成为合为一体的表演者—观众关系。所以框架是必然存在的,但它不是一个固定位置的、一成不变的演示框架。

(二)展示为演示媒介重新赋意

展示是演示文本展开的前提条件,它需要有可供展示的空间和展示的对象,才得以进行。媒介物作为展示对象的一个部分,当其被展出,其作用与意义会由寻常日用转向超脱日常。展示行为可让媒介物带有某种魔法的、仪式性转变,让日常生活中的物重获意义。展示开启了范畴化符号的表意程序,同时也为演示媒介重新赋意(为事、物提供诸多可能),而这个过程势必影响演示文本的意义生成。

媒介物被赋予何种意义源自其所处的展示空间以及在此空间朝向投来的审视目光——展示让媒介物携带不同文化空间的伴随文本。比如,悬挂在水果店的香蕉显然是在告诉人们店内出售可供食用的香蕉,但当这只香蕉被意大利现代艺术家莫瑞吉奥·卡特兰(Maurizio Cattelan)用胶带粘在了空白墙上,并以《喜剧演员》为名展示在艺术展上,它的意义便发生了魔法般的转化。该作品进入展览最后的拍卖环节时,展出的香蕉的价格一直在涨,最终被一位富豪以13万美元的高价拍得。卡特兰的其他作品也能充分体现媒介物和展示空间的这种关系,譬如作品《两头倔驴》:卡特兰牵着一头驴坐下,驴却不听使唤地要奔走来,而他依旧不动不撒手,生动形象地展现出了“两头倔驴”。倘若该作品不是在艺术展示空间被展示出来,并赋予其有意思的名字,它可能就是日常生活中寻常人与动物相处过程中的一个普遍场景。卡特兰的系列作品说明进入展示空间的事物并非仅仅是日常生活中的事物,在被凝视与被感受之后,它会被赋予新的意义。正如陆兴华所说:

只有在展示中,艺术作品才真正亮相。观众的身体和目光打给它反光后,作品才发光。从展示的角度看,待展作品都是数据和文本,是一组由数不完、理不清的文化引用构成的能指的织体,有待被搅拌、被重新编织……展示则是要一次次重新敲定它们的边框。^{[3](P8)}

在展示不断“敲定”的边框中,被展出的媒介物的意义在不断被重铸:进入一个被隔离的状态中,成为艺术品;出了展厅则只是某种现存品乃至商品;化入数字网络空间,则可能转换成某种被文献化、档案化的艺术数据,进而走向更广的社会交往空间。这里,展示无疑为进入该空间的事物提供了一个无形的空间区隔,进入某一空间区隔中,它就有可能被赋予艺术意义,而一旦从该空间区隔中出来,它又重新变成了日常的物。当展示将艺术意向性投向阐释者,他们作为“点亮”作品的重要一环时,若阐释者感知不到展示所敲定的框架,很可能会导致看展时一头雾水,甚至出现直接“毁掉”作品的行为。吃掉卡特兰的香蕉便是最好的一个说明^③。继续补上的香蕉也说明了新

鲜实物的展示总有坏掉的一天,但在艺术展示空间的媒介物是不会衰竭的,同样这些媒介物是可以反复被展示、被置入其他空间区隔中的,它会随着人们的不同欲望被重新编织新意,也即在各种社会文化伴随文本的裹挟之下被赋予其他的意义,而事、物在不同情状下被阐释出的不同含义建构出的是一部事、物的展示史。

(三)展示为交流互动打开窗口

在叙述的概念定义中,卷入情感是其中一个关键因素。情感浸入愈多,越容易触发交流互动的行为。即便对于记录性媒介而言,也会体现出文本发出者与接受者之间的交流关系。只是在演示叙述中,叙述者使用的是身体—实物等媒介讲述故事,较之于那些使用文字等记录性媒介呈现故事的方式,以身体为中心延展的媒介更易于令受众产生身临其境之感,激发交流互动欲望。并且,演示所用媒介是动态的,是可触可感的,在增强交流与互动方面,它有着先天的优势。纵使演示媒介存在着一定的优势,它首先也需要在被展示出来的情况下才能被感知。而一旦被展示,其所提供的演示框架会自然形成一些群体/个体区域,如观看区/表演区、内部区域/外部区域等,这些区域显然为交流与互动奠定了基础,因为有区分、有空间层次,才会有流动与跨界。

根据各类群体需求,交流互动的情况会分别在不同区域内部或跨区域上演。比如,表演者之间本就存在互动交流,尤其当表演者自身突降灵感、临场即兴时,其他表演者或被感染一起即兴互动,或配合对方及时调整以保证演出效果。表演者群体依照当时所处环境往复一来一回,属于表演者之间或表演区域的交流互动。表演者或表演区域的互动不一定完全表现在直观可见的“舞台”上,它可能也涵盖与此相互连接的、互相提供帮助的区域。并且,它们之间的界限也是模糊的,就像戈夫曼提出的“前台”(front region)与“后台”(backstage)也并非指绝对固定的领域。因为前台区域与后台区域并非指物理实体空间,它们是通过氛围的营造而形成的,加之后台区域本就是为前台区域提供帮助的,在“工作控制”中有十分重要的意义,而“通过营造一种后台氛围,一个人就能把任何区域变成后台”^{[2][P109]},这也在某种程度上说明,两个区域之间是交流互动的。戈夫曼以剧班共谋生动地诠释了表演区域交流互动的具体情况,借助于某种秘密暗号系统,表演者可在暗中交换信息,会有如求援等一切有助于演出顺利进行的举动。^④舞台提示只是表演区域交流的一种暗号系统,在诸多类型的交流互动中他们会根据不同情境创造出相互传递信息的方式。由于戈夫曼讨论的是日常生活中的表演,所以它和准戏剧表演不一样的地方在于,表演区域或者说前台区域与后台区域之间的关系并非一成不变,它们可能在建立之初是包含着明显的对抗的,但由于每个剧班内部的分工会促成一种暂时的合作,即随着障碍的扫除,剧班之间的界限可能会被随时打破,呈现交流互动的态势。

表演区域与观看区域之间的交流也属于一种常态现象,因为表演者演出时需要观众的反馈,哪怕观众无动于衷、目光呆滞,也算是一种消极的反馈与交流。所以,在表演与观看区域之间,存在着两类群体的交流互动。就表演者群体而言,存在两类情况:表演者主动邀请观众一起互动交流,观众可能拒绝也可能走入表演区域;表演者如寻常一样在表演区域活动,试图感染观众,观众无动于衷的反馈致使表演者在演出时提不起劲,抑或观众落泪叫好的反馈刺激表演者越演越精彩。就观看群体而言,亦有两类情况:观众受现场氛围的影响,主动参与表演甚至打乱了原有表演计划;观众若如往常一样观看表演,表演者为即兴发挥或调动全场氛围来到观看区域寻找交流互动的可能,又或在观众进入观看区域时就设计一些环节,唯有观众参与到设计的环节中,演出才会继续进行。不论是在表演区域、观看区域,演出中的交流互动有单向与双向之分,有内交流与外交流之区别,其中,向受众展示是交流互动的一个前提条件,向受众展示的具体朝向是影响交流

互动的一个关键因素。

展示之于演示叙述的三重意义是相互递进的、相互作用的,表演行为一旦被展示出来,即提供了演示的初始框架,表演者在其中演示便会区分出表演与观看的区域,表演行动链条不断勾勒的区域边界在观看反馈的过程中被打破,形成互动交流。

二、展示的三种类型

演示叙述文本根据文本意向性可被划分为三个类型,若从表演者发出的行为来看,这三个大类又含自主式、陈列式、参与式三种展示类型。其中,仪式、演说培训、抖音直播秀更倾向于自主式展示;一般性文化展演、展播、电影电视等倾向于陈列式展示;实验戏剧、竞技、比赛、游戏则倾向于参与式展示。综合表演者行为和展现效果将其分类,为的是明晰展示方式对形成文本、感知文本的作用。

(一)自主式展示

自主式展示指以表演者本身展示为主,侧重于表演者的自主演出。在公众场合表现自我、对镜表演、激情演说演讲、在朋友圈或微信群自我展示、上演内心戏、对“空”演出(祭祀敬天等,无需旁人在场观看)等均属于自主式展示。自主式展示并不受限于周围环境,似乎在哪里都能够表演,它符合美国表演学家弗雷德·纽曼(Fred Newman)对表演宽泛的理解:

在我们看来,表演或许和上舞台没有任何关系。我们认为可以在家中表演,在工作中表演,在任何社会环境中都可以表演……在适当的帮助下,人们发现他们和我们能够通过表演做一些我们从来没有想过自己可以做的事情……在某种意义上,我们在尝试扩展每个人关于“你可以做什么”的观念。^{[4](P55)}

“你可以做什么”的观念最大程度地扩展了可自主演出的展示空间。于是,我们会在日常生活的空间中看到诸多自主式展示的情况。比如,在户外公共空间自主形成的广场舞等健身表演,它的自主性让其成为一种中国当代大众流行文化。只要不下雨,便很容易在空旷的地方发现一群携带便携式音响、手舞足蹈的人。因属自发自主演示,这类群体没有十分严格的规定和要求,起初只因个人的兴趣爱好便带着自己的音响出现在空旷的公共空间,周围路过的、住在附近的、感兴趣的人逐渐融入其中并形成一定人数的群体,与那些因为比赛等原因聚在一起展示的团体相比,他们的氛围要轻松、随性一些,即带有民间草根属性。他们在固定时间地点自主自发地聚在一起表演,在体现身体性的集体文化时,也镜像地呈现出城市公共空间的转型与发展。而当这一群体与地域片区紧密相连(成为代表该区域的队伍)时,集体舞动的表演又会逐渐演变成一种仪式,熟悉表演“剧本”的人虔诚表演,在仪式化的实践中凝聚思想、增强共感。

另外,在公众场合激情演讲也是一种自主式的表演,竞选便是其中的一个典型代表。候选者为了能够顺利入选,会在社会戏剧中积极主动通过演示的方式把自己塑造成某类光辉人物形象,并似有似无地把竞争对手推向“反派角色”的一边。这种做法是为了让公众(观众)通过社会戏剧中的“戏中戏”,自然而然地得出一个有益于候选者自身的论断,而不是让公众直观感受到候选者之间的各种算计与彼此的诋毁。正如文化社会学家杰弗里·亚历山大(Jeffrey Alexander)在谈西方政治竞选时所总结的:

在辩论过程中,吸引公众的不是民主而是舞台。政治竞选活动是史诗,按照神话时间而非历史时间演出的全景剧。公民观众只关心代表他们的象征性人物,并不关心实际

的候选人。他们的形象由竞选的内容来提供,并由媒体投射出来。竞选就是要控制形象。政治表演的挑战在于要变成自己戏剧中的正面英雄人物。政治人物表演的剧本要符合期待、激发焦虑和恐惧,最后让观众满怀希望。^{[4](P110)}

预先设计的剧本以及勾勒、控制的形象都说明候选者在进行自主式展示,他们出于自己强烈的意图,将其呈现的社会演出剧情设计得引人入胜,所塑造的人物也似乎比在传统舞台上看到的更为真实。

(二)陈列式展示

陈列式展示偏向于以场景(围绕装置物、建筑物、文化景观等)为中心的展示,它并不需要打破“第四堵墙”,其展示时边上往往会设置某些指示符号用于区隔观演区域,比如在演出场地放置标示物,或根据具体演出空间特点设置可感知到的区域差别,有的甚至是隔着橱窗、展台、透明玻璃等媒介让观众隔屏对望。装置艺术、博物馆布展、城市文化环游属于较为典型的案例。

装置艺术时常以一种非自然日常的状态出现在封闭的室内展馆或开放公共空间。尽管有些装置本与日常生活紧密相连,但是它被展示、被感知的方式在一定程度上会标示出展示空间与日常生活空间的界限。比如,监控录像式的装置艺术《别走得太快》由多个监视大屏构成,监控的画面分别来自乡村与现代化都市的不同场景,每个场景试图捕捉不同场景下人的生活状态,尤其是在都市忙碌的白领的日常生活。在一个空置的空间里,十一个监控装置投射出来的影像有的被并置投射在一个平面之上,有的则垂置于该平面的前方,组成了一个立体的展示空间,它将观看日常生活场景画面的路径勾勒出来。日本大卷伸嗣(Shinji Ohmaki)的动态装置艺术《临界之气—时空》(Liminal Air Space-Time)^⑤则是通过送风机与被展示的、被持续吹起的布料将其与日常生活空间的边界勾勒出来。奥地利裔艺术家欧文·雷德尔(Erwin Redl)的灯光装置《星光》(Whiteout)则选择在露天椭圆形草场之上完成,该作品由数百个悬挂草坪上方的LED小灯泡组成,小灯泡会根据周围的环境状况产生不同的图案样式,灯光的明灭闪动将展示区与日常生活区域分隔开来。法国里昂灯光节呈现的作品《风之精灵》(Njörd)有些类似于《临界之气—时空》与《星光》的融合:一方面该作品是在开放共享空间进行展示的,另一方面它同样运用了风与光的作用。不同的是,替代布料呈现空气流动的是白色羽毛,创作团队为其提供了一个透明的呈现盒子,以便框出范围使羽毛在其中起舞。为了在夜晚勾勒出其飞舞线条,灯光必然是点亮流动之感的关键因素。由于一个柱形透明盒子在室外无法达到震撼的效果,于是,二十六个被“复制”的柱形透明玻璃盒子出现在广场之中,将观看方位和路径定格起来。

上述演示文本是动态的,也是静止的,它们基本被置于一个固定的位置,然后通过各种方式在这一位置上飞舞、摇移、明灭、流动,受众大多驻足于其展示框架的边界感受作品带来的不同意蕴。这也就是说,并非所有装置艺术或者展馆内被展出的静物装置艺术都属于演示文本,在内容被展示或者被感受的过程中,需要有一方是处于演示运动的状态。而这使得博物馆传统展览、城市文化展演、主题公园展示、自然景观旅游也成为一个个可被观看、被演示的文本,即在静态的、固定的被展示物中注入动态的元素,如引导讲解的表演者、流动的环游车、参观时耳机里传来的表演者对话、屏幕播放的影像等。置入故事、活态展示类似于美国民俗学家芭芭拉·柯申布拉特-金布利特(Barbara Kirshenblatt-Gimblett)所说的情境展示(in-context),它为受众提供了一个进入展示文化的内部视角,也可营造出现场体验时的回应与“反馈”,而不仅是面对那些沉默着的静态的物。

(三)参与式展示

参与式展示着重于互动参与效果,与一般的交流参与程度不同,它主要强调表演者与受众的

一体性,或者说参与者化身为表演者。参与即是一同展示,如受众不参与进来,演示文本便无法完成,竞赛、游戏、部分先锋戏剧等属于此类。

因需邀请受众一起参与到演示的活动中来,并发生碰触等面对面交流的行为,参与式展示的观演边界可能是“飘忽不定”的。比如,上演于“表演车库”的《狄奥尼索斯在69》,杰里·罗乔(Jerry Rojo)为该戏设计了一个特殊表演环境,这使得观众可以坐在剧院内的任何地方。当表演需要用到某部分空间时,表演者和观众会根据特定需求移动。“表演车库”内观演空间分界的缺失、演员邀请观众参与以及一些仪式行为,也时常让观众跨过边界——发生男观众在类似仪式的场景中参与进来“占女演员的便宜”抑或是上演“一群高校学生绑架了扮演彭透斯的演员”^{[5][P127]}的戏码,因此,演员们便要求将那些可参与和进行仪式的场次调整得更严格一些,以建立一个清晰、合适的边界。这一要求从侧面揭示了邀请现场参与、设计面对面参与环节易于模糊观演边界。戏剧导演安德烈·塞班(Andrei Serban)的《美狄亚》《特洛伊妇女》也充分发挥了环境戏剧特征,引导观众加入整个演出行为当中。观众观看《美狄亚》之前需穿过点着蜡烛的走廊抵达剧场,此时开场白念出。进入房间后,观众挨着长长的墙走向板凳并坐下的动作早已被设计为演出文本的一部分。其演示参与路径设置和《狄奥尼索斯在69》在“表演车库”中的设置相似。《特洛伊妇女》演出的前半场也延续了类似风格,演员表演所到之处会要求观众移动或跟随,其中设置的一些仪式性环节更是让观众直接卷入整个演出中。上述案例揭示了一种参与展示的设计,当观众进入剧场,他们就已经被合并到演示行为当中了。不过,对观众的主动邀请和空间的特别设计并没有完全取消观众和演员的隐含边界,也正是因为观众隐约知道自己的角色,才会做出相应回应。

在比赛和游戏中,参与互动性却是全程持续着的,参与者也是明确知道自身角色并给出反馈的。因为比赛、游戏的设置本就需要受众参与才能够进行下去,直到达到某个结果,所以其程序或规则的考虑都集中体现出对参与者的重视。以游戏为例,在设计考量之初,游戏设计师会对玩家进行研究分类,比如理查德·巴特尔(Richard Bartle)将玩家分成四个基本类别——成就型玩家、探险型玩家、社交型玩家、杀手型玩家;两人以上的玩家参与时,重新考虑合作与对抗玩家类型;为了让玩家持续游戏,设计师要不给玩家提供有意义的奖励,即考虑反馈循环;又或是置入拉扎罗(Lazzaro)的四种关键趣味元素^⑥。这些设计与考量均说明了参与者之于游戏文本的重要意义。不仅如此,对于隔屏操作的数码游戏而言,为了让屏幕前的玩家感觉真的置身于游戏场景之中,游戏设计者会故意留存一些笨拙反应,通过操控角色“传递意图”的方式,让玩家感觉到其扮演的角色也是一个活生生的人类。AR、VR等技术水平的提升,让玩家和玩家角色的情感、意图逐渐呈现双向传递趋势,这也凸显了以参与者为重的深层旨归。在此趋势之下,面对面的参与比赛、游戏与面对屏幕的感知始终是有差异的,或者说,前者展示空间的划分以参与者关系为依据,而后者还要考虑到屏幕或者说人一机带来的一重区隔。

纵观三种展示类型,它们之间的划分并不是绝对的,而是偏向于以某一种为主导的。诸多展示起初可能属于自主式展示,被录制后的不易删改等性质使原先的自主式展示变成了陈列式展示,随着展示(传播)平台功能的不断丰富,人们可以在观看影像文本之际实时互动,在屏幕面前输入弹幕内容,甚至连线表演现场,形成了一种互动参与的情况。当被演示的故事内容通过游戏式电影体裁呈现出来,因其中安排了诸多个类似游戏选择路径的按键,受众点击选择路径的瞬间便形成了参与式展示的方式。

三、数字时代的展示与感知

展示在为演示提供初始框架的同时,会在无形中将演示的空间进行划分。无论是初始的框架还是后来形成的空间区域,在面对面演示的过程中,其边界区隔并非都是以实体形态呈现(未必是可触碰到的、可直观的)。当面对面呈现的内容被搬演至屏幕前,演出文本可能会多出一重可以触碰到的实体框架区隔,它的媒介属性将直接作用于人们对演示文本的感知与理解。当然,屏幕这一介质也可与原有非实体存在的区隔合为一体,进一步强化区隔本身的效用,而在此基础上借用新技术、新手段弱化实体存在区隔的效用,如用VR眼镜弱化屏幕“隔”的作用,又赋予了展示呈现诸多张力效果。戈夫曼论区域边界时对此张力有所察觉:

无论是在边界受限程度上,还是在为感知边界而借助的交往媒介上,区域总是富于变化的。如厚玻璃墙,就像电台控制室里用的那种,可以隔音却可以看透;用纤维板分隔的办公室则与此相反,能隔离出一个能听见却无法看到的区域。^{[2](P93)}

戈夫曼讨论区域提及作为框架区隔的媒介特点,也暗示了实体框架“隔”与“不隔”之处,为强化与弱化指出了一条路径。带来这种张力的一个最根本原因便是演示文本被数字化了,面对面的交流接触变成了面对屏幕式的交流接触,而且这种交流和接触变得十分频繁且难以摆脱,因为在各种高科技的支持下,屏幕在不断扩张,并将其边界推向更远。手机和电脑的存在,让今天和明天的人类与一些屏幕紧密相连:

……巨型屏的巨大无边在不断发展:它们在体育场内,在政治会议中,在音乐会上,甚至在教堂中铺展开来,为了能让广大观众追踪场地内,在主席台上、舞台上和祭台前所发生的一切。这是一个双重化的世界,在这个世界中,事件成了景观。……从邮票般的屏幕到巨型的特大屏幕(méga-écran),一大波影像在永不停歇地流动着,将超现代时代的人类变成屏幕的人(Homo ecranis)并建立起一种屏幕统治。^{[6](P220-221)}

屏幕成为观看这个世界乃至观看生活本身的主要方式。在这样一个时代和语境之下,研究演示文本中面对屏的交流亦是十分有必要的,特别是比较同一个演示文本在现场与在屏幕前观看的展示方式,这在电视、电影与现场表演之间表现得尤为鲜明。短视频平台的出现,又打通了自主展示与参与互动展示的境界。起初,博主们为了展现自我,吸引更多流量,制作了系列主题的短视频、Vlog。直播功能的流行,尤其是可以获得更多“打赏”和“推流”机会,令博主们跃跃欲试。此时,他们并不主要为了展现自我而表演,更多的是为了互动交流,以此增加曝光率和被奖赏金额。比如,近期出现了越来越多的户外博主、旅游唱跳博主、娱乐练摊博主,其相继开通直播并非想要带人们跟随他们参观城市景观、欣赏他们在户外边走边唱跳或者是在户外摆摊的全过程,而是想要借此机会与观众互动或者在带货时吸引同城人线上线下互动(购买)。在追求奖赏/利益的隔屏展示之下,展示方式由原先的自顾自地呈现自我,转为要求互动参与式的展示。即作为一重区隔的屏幕媒介,会改变原有的展示方式,甚至影响人们的感知。任何被展示的文本都可能被数字化,也就是被隔屏观看。其中,博物馆内的隔屏呈现、线上云游参观、游戏化电影均从隔屏的不同程度勾勒出数字化时代的展示与感知效果。

(一)借屏扩容:由自主式转向半陈列式/陈列式

技术的发展,使得传统表演以及艺术类展馆经常会借助电子屏等媒介呈现一些受时空限制或不能在同一水平面内呈现的内容。比如,后现代戏剧演出中经常加入LED屏,使得戏剧演出内

容更加丰富,它有时甚至可替代部分演员现场表演,用电子屏展现提前录制的、被重新编码的内容。此类形式与电影、电视剧不大一样,它仍旧可包含自主展示方式,只是融合了屏幕呈现的内容,即属于半自主式半陈列式展示。

在艺术类展馆中,半陈列式/陈列式展示的情况则显得比较集中,尤以录像艺术为典型。譬如,“布鲁斯·瑙曼(Bruce Nauman)OK OK OK”艺术展中最开始放置的作品《正常洗手》(*Washing Hands Normal*)^⑦,两个持续洗手的数字影像与两台显示器下的作品名及介绍构成了完整的艺术作品,在整个艺术展中,仍旧属于陈列式展示。除此之外,瑙曼也善于结合展馆内的空间,将显示器、观众与静态空间(建筑空间、雕塑空间等)进行重新架构,以一个半自主半陈列的展示方式将作品呈现出来。其早期尝试实时反馈录像的一个作品《现场录像走廊》(*Live-Taped Video Corridor*)便是一个例子,虽然该作品也使用了两台显示器,不过它们是被放置在走廊之外的,同时,作品入口距离地面十英尺的位置还隐藏着一架实时录像机,当参观者进入走廊看向显示器时,本以为能够看到自己的影像,但实际上只能看到一条空荡的走廊,而在走廊另一边的显示器上才显示出参观者背对镜头的后脑勺。该作品“用录像技术中可能带有潜在雕塑性的错位来重新定义时间和空间”^{[7](P105)};走廊是一个静态的、雕塑般的空间,参观者镜头前的“自恋”与穿行,摄像机的实时显示与显示器的错位投屏构成了时空交错,自主式与陈列式展示方式最后将缺席与在场生动地描绘了出来。瑙曼喜欢借助显示屏让人们看到事物的正反面,丹·格雷厄姆(Dan Graham)的作品《两个观察室》(*Two view Rooms*)亦是如此。类似“录像走廊”的屏幕设置,他重构了另一种展示方式,即在摄影机与显示屏正对着的另一个方向设立一道镜面墙,如此,参与者看着显示屏的同时也看到了透过镜子被不断反射重复的“看与被看”的无数个面。像艾拉·施耐德(Ira Schneider)、彼得·坎帕斯(Peter Campus)、玛丽·卢西尔(Mary Lucier)、弗兰克·吉勒特(Frank Gillette)等录像艺术家也均有借用显示屏处理虚幻空间与媒介空间的艺术作品。换言之,数字技术之下的借屏扩容不仅让传统的展示方式发生变化,还改变了时空表现形态。

(二)隔屏静观:积极陈列与消极陈列之互转

隔屏静观所隔之屏可分为两大类:一类是由透明的玻璃、可透光的幕布等实物构成的物理屏,此类屏(幕)后展示的内容并非为被数字化的演示文本,它可以是具有“动态倾向”的事物,可以是正在进行的姿态动作;另一类则由电子屏这类数字化时代的媒介产物构成,与此屏配套展示的便是被录制的、被编码的数字文本。对于第一类隔屏静观的情况,由于被展示的内容偏向于静态,因此在陈列展示之时,往往会赋予其某种动态倾向,呈现出积极陈列的趋向。比如,玻璃橱窗内装置物的实物表演、幕布后手提操控的人偶表演、展馆内外的引导性表演等。由于所展示的非数字化演示文本在可更改、可变形方面受到了限制(数字化文本可重新被抽象编码),作品的展示方式唯有从静态的单纯陈列转向动态的积极陈列,以便吸引受众感兴趣并保持观看状态。而对于后期可以制作成的数字文本来说,观众甚至不用亲临现场,只需在电视机屏、手机屏、户外电子屏等传输承载设备面前,默默观看。不论是现场转播/直播,还是在影院看电影,直面二维的屏幕首先会呈现出一种消极被动的状态。

当然,积极陈列与消极陈列之间并非不可转化。这表现在两个方面,一方面是积极陈列的状态可以向消极陈列转化。比如,装置物动态展出、场馆内的引导性表演、流动的城市文化展览路线均可被录制或被数字化处理,并通过手机、电脑端让受众在线云观看、云感受。那么,原先受众在感知时走动、以不同角度感知的行为转变为单一朝向的观看行为。另一方面,消极陈列也可以向积极陈列乃至参与式展示方式转化。就展出动态装置物、参观文化景观类的演示文本而言,以数

字虚拟技术重构参观体验空间,设置可供点击的互动窗口与供受众选择的众多路径等方式,可营造出受众在场跟随的一种视觉感知。就电视、电影等演示亚类来说,观影空间以及观看屏幕的不断改善也是为了更好地提升身临其境的观看氛围。这一点,我们从影院银幕的演化趋势以及电影视觉感知的不同阶段中可以窥见一斑。影院银幕进化历程中,银幕和影厅发生着巨大的变化:前者由环形、曲形发展到球幕电影,逐步体现了“影人相融”的一种探索;后者围绕着不同的银幕匹配设置了圆形、球形、穹顶以及大型、小型及微型厅等空间条件,以满足受众对观影体验的多元诉求。受众在观看平面电影时,被电影情节所吸引是触发受众投入其中的关键因素。而在立体电影中,由影院银幕和环绕式立体声营造的观影环境易令受众被包裹在整个场景氛围中,产生视听式触觉,如同麦克卢汉所描述的“眼睛也用,但不是用来透视,而是仿佛用来触摸”^{[18](P200)}一般,逐渐与银幕相融合。尽管电影展示的朝向与观看朝向较为单一,受众在银幕前多为静观状态,但电影技术上的提升与影院空间上的改变是为了提升观众的沉浸感知(全身心体验),将消极陈列转为积极陈列乃至参与式展示。

(三)穿屏而入:由陈列式转向沉浸参与式

理查德·鲍曼曾提到,“没有任何表演的交流是不存在的,因为每一个积极有效的交流的达成,都要牵涉到对技巧、能力等的评价”^{[9](P236)},这一说法同样可适用于被录制的、被数字化的演示文本,即技术、移情—共感等手段能在一定程度上帮助完成穿屏而入的交流参与。具体来说,未能抵达现场的观众隔着屏幕在观看被录制的戏剧影视表演时,在移情和模仿知觉作用之下是可能引发广义的交流参与的。如,观众看着屏幕会与其展出的情节一起紧张,与其中的人物一同发笑、沮丧、愤怒,看见剧中人物骑马自己也跃跃欲试,做出某种肢体上的“预动作”等。只是这种交流参与的举动被屏幕阻隔了,无法立即反馈给表演者,更作用不到当时的现场表演。但交流参与的行为在观看演示文本之时仍旧是持续着的,属于一种外观的知觉模仿行为。当然,并非所有的模仿参与行为都是外向的、可被察觉的,当屏幕上播放的具体内容被移置到观众的审美感知过程中,观众亦能心领神会地随着人物动作、场景氛围一路同行,并沉浸于其中。这便是内模仿(inner imitation)所起的作用,它形成了一种沉浸式的内在交流。

尽管内模仿是不容易被察觉的,但是游戏化电影以及电子游戏却能在一定程度上将受众的内模仿行为释放出来。受众在体验游戏化电影时,鼠标、手机、影院相关设备可为参与电影情节、影响人物行为提供延伸的“触角”,即人的身体经由各类媒介得以延伸。身体延伸的参与感是有必要的,不然纵使拥有4D、5D电影的特质,却参与不了里面的角色,是不易对观看这一行为产生强烈的期待的。其所带来的影响如同麦克卢汉阐释人的任何一种延伸对心理的、社会的复合体的影响一样,唯有透过参与体验的“身体—主体”才更能够感受到自身身体的存在。

当虚拟世界向日常现实世界打开一扇窗口,被数字化的演示文本的展示方式便由陈列式开始转向交流参与式,受众可将由展示内容所产生的知觉感知再投射到虚拟世界当中并做出一些举动。此时,受众不用离开其观看座位,不用考虑到一些不得不进行内模仿的受限因素,便能借助媒介设备参与到电影的虚拟世界当中,用身体观影。在电子游戏中,受众则被直接拉入了游戏世界,将其内模仿行为最大限度地虚拟空间中表现出来。这里需要区分两类沉浸因素,一类是侧重于以竞赛比拼获得某种结果的目的而沉浸投入,一类侧重于感受游戏氛围获得审美体验而沉浸投入。以赢为目的的游戏行为,并不会完全受限于电脑端、主机端(家用机游戏、电视)、手机端等媒介,游戏者的沉浸体验不会受影响。但对于以社交、观赏感受游戏氛围为主要目的的体验参与行为,如要达到沉浸效果则对游戏装备、画质、剧情等方面的要求较高,AR/VR技术的广泛应用

也能说明这一点。这两类沉浸因素并非彼此分离,大多时候二者是相融的、相辅相成的,它们一同实现穿屏而入的沉浸参与体验。

可以说,讨论数字化演示文本的展示方式是有必要的,一是契合了当下数字化时代发展的必然规律,二是能继续细化展示的三种基本类型。通过分析隔屏展示的特点,会发现屏幕的出现或者说数字化演示文本的呈现能够扩容展示时空、增设交流参与的展示途径、融通展示方式之间的关联。

四、结 语

展示为叙述文本提供了意义的出发点,在一定程度上影响了接收与阐释文本的方式。它通过隔出演示叙述的框架、重新赋意演示媒介、提供交流互动窗口等途径,结合自主式、陈列式、参与式三种基本展示类型具体作用于演示叙述文本的生成与传播过程当中。在数字媒体时代,展示的方式与类型也相应发生了变化。在演示叙述中,展示由原先的面对面展示转为面对屏展示交流,其展示的类型有所改变,呈现出由自主式转向半陈列式/陈列式、积极陈列与消极陈列之互转、由陈列式转向沉浸参与式三类情况。借屏扩容、隔屏静观、穿屏而入成了当下展示与观看体验的最常见方式,它让数字化演示文本潜在地增加了其广泛传播性与可接触性,受众可以在家不限时间和次数地感受,它也可以链接起更多相关文本或多方交流场所以提高其可感受可阐释的能力,而无需搭建更多实体空间展示其文化意义内涵。但是,数字化演示文本并不能替代实体的、现场演示文本。一方面,面对屏幕感受会磨灭现场面对面感受的独异性,前者多是一种文化或理念的再现,后者则充满了意想不到的新奇状况(由即兴、无序、不可预测情况带来的)。面对面感受时人们的身体是如影随形的;面对屏幕的感受时则主要是大脑在跟随。并且,体验事先编程好的数字化演示文本与体验现实生活中的演示文本是不同的,因此,演示叙述的数字化也不能替代现场感受,反之,现场展示与感受会随着接触屏幕的增多而得到强化。另一方面,数字化演示叙述带来的一种退化性的满足——提及退化是因为数字化技术能够呈现诸多人类表演、制作各种演示性的表情之后,人类基本的演示行为会逐渐退化,提及满足是因为它满足了人们对无数可能世界中的期待与幻想,它在不同程度上影响着人们的感知。在这之中,屏幕发挥着其不可小觑的力量,尤其是对于年轻人和熟悉手机等屏幕的年长者,这种吸引力将年轻人吸引住,让他们离开书本,获取知识的途径并不是来自官方的、权威的典籍或查阅途径,而是来自抖音短视频和微信公众号等。很多时候,我们提笔忘字,因为取而代之的是不断敲击键盘与面对电脑屏幕锚定那个曾经熟悉的轮廓。我们欲说忘言,因为数字演示文本已经替代我们用语言去表达,去细想诠释,取而代之的是动态的视觉呈现、可直观的视觉景象。数字时代带来的改变与冲击,让隔屏演示与交流的人们处于时空脱域(disembedding)的状态之中,亦是值得深思的。

注释:

①关于展示的概念以及功用,具体可参见赵毅衡的《展示:意义的文化范畴》(《四川戏剧》2015年第4期)。

②参见齐泽克(Slavoj Žižek)《少于无:黑格尔与辩证唯物主义的阴影》(*Less Than Nothing——Hegel and the Shadow of Dialectical Materialism*, Verso, 2012, 第87页)。

③有的观众不明白卡特兰《喜剧演员》作品中的含义,甚至因为饥肠辘辘,在当工作人员准备

给这根香蕉拍照留念时,抢先一步摘掉它并吃进了肚子里。好在卡特兰注重的是展现思维而不是实物本身,且一根新鲜香蕉粘在墙上因不易持久保存需不停更换,这才有展内工作人员在看到此举之后立马淡定地换了一根一样弧度、一样状态的香蕉的行为。

④戈夫曼生动地描述了这一情况:“典型的是,这些舞台提示主要来自或汇集到导演那里,并且,这些有效的隐秘语言,使导演的印象管理任务极大地简化了。舞台提示通常把那些在前台专心投入表演的人与在后台提供帮助和指导的人联系起来……当然,舞台提示也会在表演者或混入观众中的同伙或‘托儿’之间使用,就像卖珠宝或珍奇杂物的小贩与他布置在受骗者中的‘托儿’之间的‘帮衬’一样。我们发现,这些舞台提示为我们采用剧班概念而非采用个人表演模式的概念来分析互动,提供了一种依据。”参见(美)戈夫曼的《日常生活中的自我呈现》(冯钢译,北京大学出版社2008年版,第151-152页)。

⑤该作品在巴塞尔艺博会上展出,送风机吹起轻薄布料,轻柔透亮的质地与风吹出的波浪线条将空气的流动感诠释得淋漓尽致。

⑥四种关键趣味元素包括“简单趣味”(Easy Fun)、“困难趣味”(Hard Fun)、“他人趣味”(People Fun)、“严肃趣味”(Serious Fun)。参见(美)温迪·德斯佩恩(Wendy Despain)《游戏设计的100个原理》(肖心怡译,人民邮电出版社2015年版,第6-22页)。

⑦该作品主要由叠放的两台显示器构成,显示器持续播放着近一小时的洗手行为,在疫情时代该行为被赋予了新的意义。

[参考文献]

- [1]赵毅衡.广义叙述学[M].成都:四川大学出版社,2013.
- [2](美)欧文·戈夫曼.日常生活中的自我呈现[M].冯钢,译.北京:北京大学出版社,2008.
- [3]陆兴华.艺术展示导论[M].北京:商务印书馆,2019.
- [4]孙惠柱.社会表演学[M].上海:上海人民出版社,2022.
- [5](美)阿诺德·阿伦森.美国先锋戏剧——一种历史[M].高子文,译.南京:南京大学出版社,2020.
- [6](法)吉尔·利波维茨基,让·塞鲁瓦.总体屏幕:从电影到智能手机[M].李宁玥,译.南京:南京大学出版社,2022.
- [7](美)玛戈特·洛夫乔伊.数字潮流:电子时代的艺术[M].徐春美,译.北京:中国轻工业出版社,2019.
- [8](加)埃里克·麦克卢汉.麦克卢汉精粹[M].何道宽,译.南京:南京大学出版社,2000.
- [9](美)理查德·鲍曼.作为表演的口头艺术[M].杨利慧,安德明,译.桂林:广西师范大学出版社,2008.

【责任编辑:彭民权】