

TDR

The Drama Review,
Performance Studies

英文主编 Richard Schechner

中文主编 孙惠柱

人类表演学 系列

政治与戏

Politics and drama

虚拟现实：表演、沉浸与缓和

追求幸福的勇气

排练远处的战争

抗拒与认同

帕特森罢工的露天表演

在科尔奎特失控

狗咬狗的职业摔角世界

跨越边界：后现代表演与旅行陷阱

TDR

The Drama Review,
Performance Studies

英文主编 Richard Schechner

中文主编 孙惠柱

副主编 彭勇文 俞建村

人类表演学系列

政治与戏

Politics and drama

图书在版编目 (CIP) 数据

人类表演学系列: 政治与戏 / [美] 谢克纳, 孙惠柱主编. —北京:
文化艺术出版社, 2011.5
(人类表演学系列)

ISBN 978 - 7 - 5039 - 5098 - 8

I. ①政… II. ①谢… ②孙… III. ①表演学—文集
IV. ①J812 - 53

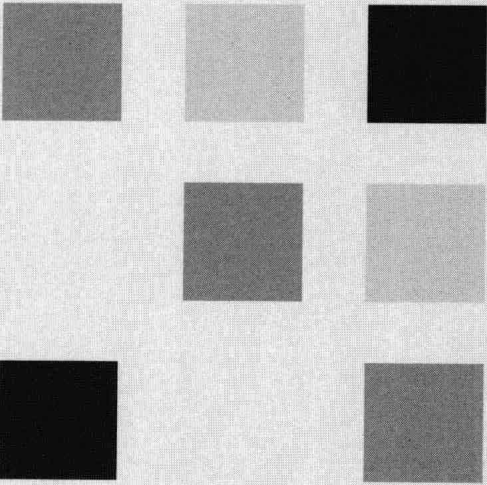
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 077370 号
版权登记号: 图字 01 - 2011 - 4594

人类表演学系列: 政治与戏

英文主编 理查·谢克纳
中文主编 孙惠柱
责任编辑 胡 晋
封面设计 刘宝华
出版发行 文化艺术出版社
地 址 北京市东城区东四八条 52 号 100700
网 址 www.whyscbs.com
电子邮箱 whysbooks@263.net
电 话 (010) 84057666 84057660 (总编室)
(010) 84057691 84057690 (发行部)
经 销 新华书店
印 刷 国英印务有限公司
版 次 2011 年 7 月第 1 版
2011 年 7 月第 1 次印刷
开 本 787 × 1092 1/16
印 张 19.25
字 数 360 千字
书 号 ISBN 978 - 7 - 5039 - 5098 - 8
定 价 39.80 元

版权所有, 侵权必究。印装错误, 随时调换。

Simplified Chinese translation permission by MIT Press



上海戏剧学院国家重点学科项目

编者前言

人类表演学正式得名于美国纽约大学于 1979 年成立的“人类表演学系”(Department of Performance Studies), 是理查·谢克纳教授倡导的戏剧研究和人类学相结合的产物。人类表演学有不同的学派, 以谢克纳为首的纽约大学一派影响最大, 还有一派在芝加哥的名校西北大学, 该校“人类表演学系”成立于 1984 年。近年来, 越来越多的西方大学正式建立了这个专业, 包括英国威尔士大学的“人类表演学研究中心”、澳大利亚悉尼大学的“人类表演学系”、美国布朗大学和加州大学伯克利分校同名的“戏剧与人类表演学系”等。除此之外, 欧美上千所大学都设立了相关的课程, 即便没有专门的系, 很多人文和社会学科中对这个新领域感兴趣的教授、学者都开设了相关的课程, 有的在戏剧系、传播系、文学系, 有的在心理学系、政治学系、社会学系、人类学系、管理学院等等, 各种系科的学者和实践者都在从不同的角度对人类表演学进行研究与探索。《戏剧评论——人类表演学刊》(TDR, The Drama Review, a Journal of Performance Studies) 是当今世界人类表演学的旗舰学刊, 已有 50 多年历史, 大部分时间由谢克纳教授主编。从它的很长的全名可以看到, 它的主要内容自创刊以来已经发生了巨大的变化, 近三十多年来该学刊为国际人类表演学的学者提供了一个权威的学术发表和交流的平台。自 2010 年起, 美国布朗大学、普林斯顿大学和上海戏剧学院正式加盟该刊, 布朗大学戏剧与人类表演学系主任丽贝卡·施耐德教授、普林斯顿大学戏剧与人类表演学专业共同主任吉尔·塞伦和斯泰西·沃尔夫教授, 以及上海戏剧学院孙惠柱教授成为该刊联盟的轮值主编, 每三年各轮流主编一期。上戏将于 2012 年 1 月 5 日至 20 日举办首次由布朗大学、普林斯顿大学、纽约大学、上海戏剧学院四个 TDR 盟校共同组织的学术活动“冬季高级研讨班”(Winter Institute), 耶鲁大学戏剧学院也将派出教授团队参加, 探讨与总题目

“展现上海（Performing Shanghai）”相关的诸多课题，为编辑上戏版 TDR 做准备。

上海戏剧学院“谢克纳人类表演学研究中心”成立于2005年3月，主要任务是引进人类表演学的研究成果，开展广泛的国际学术交流，综合社会学、心理学、教育学等相关学科最新成果，理论研究和社会实践并重，创立和发展有中国特色的新学科——社会表演学，密切跟踪当今社会的实际需要，与相关行业和机构合作开展社会表演学的探索和实践，为中国和谐社会的建设作出贡献。

为促进我国人类表演学和社会表演学的研究，美国纽约大学 Tisch 艺术学院《戏剧评论》编辑部及其出版社（麻省理工学院出版社）已将该刊所发表的全部文章的版权慷慨地赠与我中心，对此我们深表感谢！从这些文章中，我们选择和翻译了多篇对我国最有借鉴意义的优秀论文，与国内学者所撰写的论文一起，结辑出版。本书是此系列的第四辑。

我们希望，本书的出版将有助于国内学术界在人类表演学领域与国际接轨，并使上海戏剧学院成为该领域引人注目的前沿阵地。

TDR

(第4辑)

The Drama Review, Performance Studies

目 录

编者前言

..... 1

翻译论文

虚拟现实：表演、沉浸与缓和

乔恩·麦肯齐 (Jon McKenzie)

..... 夏 辉 译 3

追求幸福的勇气

——奥古斯托·伯奥，立法剧场，第七届国际被压迫者戏剧节

保罗·海瑞塔治 (Paul Heritage)

..... 朱明慧 金 娜 李汝成 译 26

政治如戏 不然我又怎会在 1988 年的选举中惨败

乔尔·谢克特 (Joel Schechter)

..... 袁京瑶 译 36

排练远处的战争：当代美国陆军政策中的长期勇士训练

查克·惠特曼·吉尔 (Zack Whitman Gill)

..... 曾 喆 译 49

古巴的录放剧场

劳莉·弗雷德里克·米尔 (Laurie Frederik Meer)

..... 张佳莱 译 70

抗拒与认同

——特立尼达与多巴哥的狂欢节

米拉·C. 瑞吉奥 (Milla C. Riggio)

..... 白岸杨 译 85

帕特森罢工的露天表演

布鲁克斯·麦克纳马拉 (Brooks McNamara)

..... 邬 锐 译 108

在科尔奎特失控

——社群戏剧“鱼香酱汁”调制石汤

理查·欧文·吉尔 (Richard Owen Geero)

..... 虞又铭 译 119

狗咬狗的职业摔角世界

莎朗·梅瑟尔 (Sharon Mazer)

..... 曾 喆 译 150

跨越边界：后现代表演与旅行陷阱

莉兹·汤姆林 (Liz Tomlin)

..... 徐珊珊 译 176

中文论文

主动 vs 客动：社会表演学的哲学探索之三

..... 孙惠柱 194

第二届人类表演学与教育戏剧国际研讨会综述

..... 韩鼎赢 207

国际人类表演学与教育戏剧大会 2010 香港基础教育中的粤剧教育

..... 张秉权 211

形体作为戏曲教育的切入点

——香港中学个案

..... 钱德顺 219

台湾中小学戏剧教育政策配套措施之探讨

..... 张晓华 231

教育戏剧与中国现代话剧

..... 吴 戈 250

角色认同的“两次跨越”

..... 张生泉 262

浅谈社会表演学在少数民族地区推广的意义

——以延边朝鲜民族地区为中心

..... 金 粉 279

面向职业人士的表达培训

..... 彭勇文 285

社会表演三步走：观察、定位、行动

——尼古拉斯·巴特的表演训练对社会表演的启发

..... 杨俊霞 293



翻译论文



虚拟现实：表演、沉浸与缓和

乔恩·麦肯齐 (Jon McKenzie)

介 绍

在等待试飞的时候，我接受了怎样实现最佳飞行体验的指导。提供这次虚拟现实（Virtual Reality = VR）悬挂式滑翔机之旅的益世公司（Evans & Sutherland）播放了一小段视频，介绍其新出品的“自由”（Liberty）系列电脑。正是这些电脑制作了“洛杉矶 2000”（Los Angeles 2000）这个虚拟世界的动画，而我马上就要在其中滑翔了。与我同行的旅伴们和我一起围在小小的显示器旁边，努力在周围贸易展的喧嚣当中听清楚其中的解说。我们排了一上午的队领到了带有一定飞行时间的“登机卡”，大家都满心期待。想要尝试的人非常多；每一个参加计算机协会计算机图形专业组（SIGGRAPH = Special Interest Group on Computer Graphics）年会的人都在讨论虚拟现实悬挂式滑翔机。计算机图形专业组九三年（SIGGRAPH 93）年会于 8 月的第 1 周在加利福尼亚州的阿纳海姆市（Anaheim）举行，融合了学术会议、艺术及设计展览和贸易展销会。

我参会的目的是尽可能地多接触虚拟现实，于是我在小组讨论、设备展示和产品演示之间来往穿梭。我从其他的电脑之旅中已经了解到，一个好的引导员，无论是否为专业人士，对于初次的虚拟现实体验来讲都是至关重要的。由于我未能听清视频里的解说，我飞行前的引导都是从在线的同行者处旁听来的。我前面的人说，“有人告诉我，‘不管你做什么，千万不要把操纵杆往后拉。那将会让你像颗石头一样掉下来。如果你想向右转，那就向左拉操纵杆——要左转，就向右拉。’”操纵杆是模拟装置的一部分；在飞行助手的协助下，我躺进一个用带子吊在铁架上的巨

大的“身体护袋”里面。护袋从我的肩膀一直覆盖到脚尖。接着，我用双手握住平衡杆，身体前倾，感觉脚离开地面，身体变成水平。当我开始悬在护具上的时候，飞行助手将一个巨大的显示器头罩戴到我的脸上。于是我开始沉浸其中了。

在我的前方和下方是一片三维都市，让人想到雷德利·斯科特（Ridley Scott）在《银翼杀手》（*Blade Runner*）中创造的场景，却又比它整洁不少：线条简明，色彩明亮的摩天大楼伸向色彩斑斓的天空。在高楼的缝隙间，微小的车辆在街道和高速公路上穿行。我几乎记不起是如何起飞的，（我是从高楼上跳下来了吗？）但我的确是在飞翔。紫色与金色的建筑物耸立在我的周围。保持肘部不动以保持高度不变，我轻轻向右推动操纵杆，在一座高楼处向左转弯。我的身体逐渐适应了表现界面，在它吊着的承托篮中慢慢放松下来。我的眼睛也已经适应了近距离闪烁的显示器。下方街道传来的声音，主要是喇叭和轮胎擦地的刺耳声响，通过头盔上的立体声扬声器传

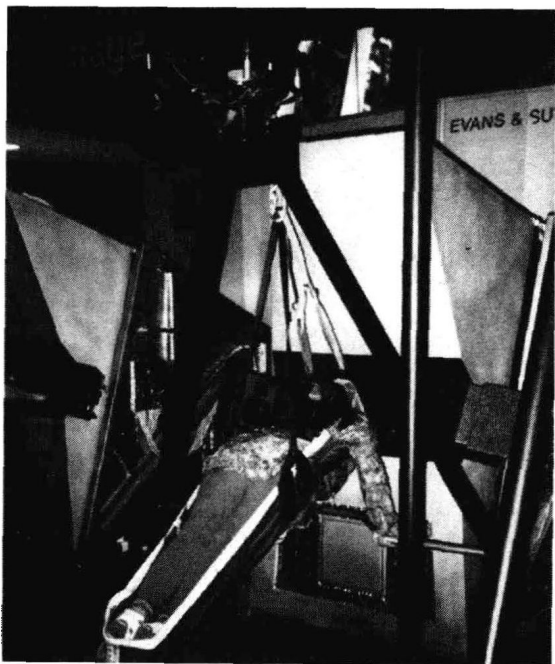


图1 SIGGRAPH 93 年年会的一名与会人员正在体验益世公司出品的“洛杉矶2000”，即虚拟悬挂式滑翔机的展示。其沉浸性的操作界面将体验者从肩膀覆盖到脚尖，处于悬挂状态。（照片由乔恩·麦肯齐提供）

到我的耳中。我滑翔过大厦的正面，抬起头，穿过城市里高楼间的缝隙，看到上方巨大的广告牌上一张动画绘制的面孔。我试着将手柄往前推，好朝它飞上去，但操作却没有反应。我正在徐徐降落。在另一座大厦高处，我能够认出一个古怪的符号，某种虚拟标志。我调整了一下身体位置，在另一座高楼处右转，周围的声音也渐渐变大。这次向左拉操纵杆非常用力，使转弯角度更大。显示屏里的建筑物也随之变成水平的了。我重新调整好视角，看着身下的车辆来往穿梭。我正在往下降。身下的高速公路从一系列立交桥下穿过，我也决定从其中一座立交桥下飞过。汽车喇叭声音越来越大：立交桥迅速接近，突然“扑腾！”一声响，我并没有从下面穿过去，而是在桥上坠机着陆了。当我正望着身下的车辆疾驶而过的时候，飞行助手拍拍我的肩膀；负责跟踪我飞行情况的技师告诉他我已经触底了。这次的虚拟现实之旅就这样结束了，至少我是这么认为的，我从虚拟现实回到了贸易展销会的展台上。



图2 “洛杉矶2000”虚拟环境展现了一幅延伸的城市景象。在此展示的是三名悬挂式滑翔机驾驶员穿梭在《银翼杀手》风格的三维场景中。(电脑绘图由益世公司提供)

虚拟现实、网际空间、远程视讯、人造现实、虚拟环境——在20世纪的最后十年当中，这些名称标志着一种试探性，而且经常是有争议性的人机表演这种类型活动的兴起。但是，与之相关的审美、技术，以及政治方面的构想却可以追溯到几十年前，甚至几个世纪前。不论是在专业学科还是流行娱乐领域，“虚拟现实”已经成为一个热门的流行术语，指的是人类表现者在连续的“真实时间”和“真实空间”(3D)的电脑环境中进行“真实交互”的混合表演活动。与其他的真实一样，这一真实是被构建的。但与众多其他现实不同的是，虚拟现实用自身的高科技手段炫耀着其以假乱真的构建的成果。根据目的不同，虚拟现实最初可以被定义为两种表演活动之间的交互波动：(1)与各种“沉浸性”假体，如头戴式显示器、数字手套(Dataglove)和/或虚拟力觉再现装置(a Force Display)，以及位置传感器等相连接的人类用户的表演活动；和(2)数字运算系统与电子动画虚拟环境当中生成视觉、听觉、触觉、触感(力觉)效果的假体相连接的电子计算机的表演活动。“沉浸性”被许多人认为是虚拟现实表演活动的标志性特点：通过假体，人的表演活动被电脑表演活动所浸没或环绕。正如电子可视化实验室(芝加哥伊利诺伊大学)的丹·萨丁(Dan Sandin)指出的那样，虚拟现实沉浸技术与显示器成像的不同之处在于，用户对于空间的感受是“由内向外”而非“由外及内”的。没有边框的限制，对环境的有限视野，3D而非

2D 的成像，集中式的立体声效果，更多的身体活动以及由此带来的新型用户控制，再加上保持并更新虚拟反应，使其与这些动作和表现相一致的实时计算速度，以上这些都使沉浸的质量得到了增强（Sandin，1993）。

我的目的在于对虚拟现实的两大表演活动，即用户和技术的表演活动，进行更为详尽的探讨，并对使用虚拟现实进行文化研究的潜在可能性进行特别关注。目前，关于虚拟空间的理论探讨不少，而真正深入虚拟空间内部的却不多。但是，在过去十年中，虚拟现实在包括军事、娱乐、电信、教育、防灾规划、艺术、市场营销、建筑、机器人技术、海洋学、天文学、化学、医学、气象学以及物理学的许多领域都得到了应用，与这种多领域应用相伴的是一场仍在进行中的关于虚拟现实对社会形态潜在影响的讨论，这一讨论常常被夸大成两张面孔：一张是代表乌托邦及自由的幸福之脸，一张是代表末世与异化的魔鬼之脸。我认为，这种道德上的双重反应源于虚拟现实两个表演活动的历史性编排。其中的人类表演活动因素对于纽约《戏剧评论》（TDR）的读者来讲也许并不陌生，其定义可以在“人类表演学范式”（Performance Studies Paradigm）当中找到。而“人类表演学范式”即从戏剧表演到人类学、社会学、视觉艺术、民间传说以及流行娱乐领域的概念性转移。技术表演活动因素最初也许并不为人熟知，虽然也可以在高性能汽车、立体声音响设备，甚至在化妆品^①，以及赫伯特·马尔库塞（Herbert Marcuse）和让-弗朗索瓦·利奥塔（Jean - Francois Lyotard）的一些评论作品中见到踪影。

对我而言，虚拟现实的重要意义在于：它揭示了这两种表演活动的亲密性，并由此进一步揭示出后面将要提到的广义的表演性（a Generalized Performativity），其中人类与技术表演活动之间的区别变得越来越模糊不清。正是在这样的沉浸性空间当中才可能产生虚拟文化研究实验室。

作为表演的虚拟现实

1993 年 SIGGRAPH 贸易展上的许多虚拟环境都包括长长的走廊以及未来感十足的布景，硅谷图像公司（Silicon Graphics）以及皮克斯公司（PIXAR）等商家的过道以及推广展台就是由此构成的。这经常会造成一种博尔赫斯式的效果，即一觉醒来却发现身在另一个梦境中，而从这个梦境中醒来却不知是否仍在另一个梦里。我一再参观一个名为“地带”（the Zone）的展台，它包括三个展览：“明日现实”、“设计技术”以及“机器文化”。“明日现实”探索了虚拟现实和超媒体对于文化的影响，正是在这里，我体验了远程视讯研究公司（Telepresence Research, Inc.）出品的名为“动物展”的虚拟环境。“动物展”的界面非常简单：我站在一个名为 BOOM 的设备前，它有点像一个笨重的双筒望

① 有一系列以“高性能”（high performance）命名的化妆品，因此强调了化妆品的科技因素。

远镜，装在另一端有平衡重量的话筒长杆上（BOOM 的全称是 Binocular Omni - Orientation Monitor，即双目全方位定向监视仪，由 Fakespace 公司设计制造）。双手握住它的手柄，通过它的两个有立体效果的显示器，我可以通过按手柄上的按钮实现前后移动，并且可以通过将 BOOM 调到想要的方向实现虚拟环境中左右上下的观看。BOOM 的表演活动在虚拟现实界赢得了很多赞誉，因为它提供了完全的三维沉浸体验；其直接的机器移动与头戴式显示屏不同，可以非常快速简单地退出：表现者只要将 BOOM 放下，转移视线即可。

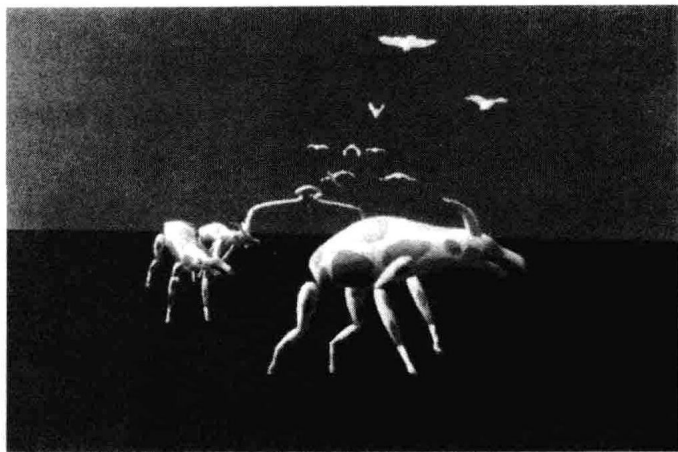
但是“动物展”的吸引力不仅在于它的界面（BOOM 是一项应用广泛的虚拟现实技术），更在于它的内容——其简洁的界面非常好地配合了这一设计。在引导员金尼·韦德的协助下，我进入了一个与悬挂式滑翔机相比显得更为荒凉的虚拟环境。深邃而漆黑的空间中勾勒着一圈白色的轮廓：几个像是足球球门的门框，一些漂浮在空中的巨大圆环，都由优雅的基本线条组成。我按 BOOM 的向前按钮进入了这个世界。突然，从其中的一个门里跑出了三只带斑点的小动物，跑进了这个空间。在金尼的鼓励下，我向它们移去，令我吃惊的是，它们改换了路径，与我保持着距离；虽然如此，在它们从另一扇门中离去之前，我还是靠近了其中的一只。转过身来的时候，我看见一团非常小的东西。当我靠近观察



图3 使用 BOOM（双目全方位定向监视仪）探索由远程视讯研究公司出品的“动物展”。引导员金尼·韦德（Ginny Weed）使用双手协助用户更好地进行沉浸性体验。虚拟现实引导员被称为主持人。（照片提供：斯科特·费希尔 [Scott Fisher]）

时，我意识到这是一群飞翔的昆虫。这些虚拟动物也察觉到了我的动作，但是没有离去，而是将我包围了。它们小小的翅膀拍打着空气，我和我的引导员一起匆匆退去。我随后开始寻找其他活动，抬头看见一群鸟从一个大圆环中穿过。我和它们保持着距离，而它们随即就着陆了。我慢慢向鸟群靠近，一点一点地接近，直到其中一只惊起，继而所有鸟都飞走了。我迅速向后撤，果然，鸟儿们又着陆了。我慢慢靠近，看看到底可以离它们多近。最后它们飞起来，从另一个大圆环中消失不见了。我自己也跳起来，穿过圆环。金尼告诉我其他人等着要进入“动物展”，我从 BOOM 前走开，回到了“地带”展台。

“动物展”为人类表演的研究者提供了一个虚拟现实理论研究的卓越环境。在长达一天的“应用虚拟现实”展示会中，斯科特·费希尔，远程视讯研究公司的创建人兼总经理认为，需要将虚拟现实重新定义为远程视讯的一种模式。



远程视讯不仅包括虚拟的、计算机生成的环境，还包括远程物理环境，如空间站、珊瑚礁和核

图4 “动物展”中的虚拟动物和鸟类出入于环形的大门中，与沉浸其中的用户进行互动，能够感知用户的动作并作出相应反应。（电脑绘图由斯科特·费希尔提供）

反应堆。由于种种原因，人们需要通过遥感技术（摄像头、无线电、机器人等）对其进行体验。但是在这一概念重组中更核心的部分是费希尔的立场，即虚拟现实产业长期以来仅仅将注意力集中于技术和工程方面。费希尔认为，远程视讯不能被仅仅理解为“技术一体化”，还要包括“体验设计”。只有认识到科技并非一种工具，而是为了表达内容而存在的一种媒介，这种关注的重新转变才算完成了。“对于内容的关注将会催生出新的表演标准（Performance Criteria）及设计工具”（Fisher 1993）。或者，换一种说法来讲，用户的表演问题、设计体验的问题，对于科技表演活动的价值和目标有调整作用。由于“动物展”中的概念与技术层面相得益彰，“动物展”展示了这里给出的虚拟现实定义：虚拟现实就是人与技术这两种表演活动范式的交互作用。的确，所有涉及电脑和人类的表演活动都发生在这种交互作用中，但是虚拟现实的沉浸性使这一交互性得到了更形象的体现。

在布兰达·劳雷尔（Brenda Laurel）的《作为戏剧的电脑》（*Computers as Theatre*）中也能够读到费希尔倡导的这一“从工具到媒介”的转变。劳雷尔曾是远程视讯研究公司的创始人之一，拥有戏剧学研究生学位。她写道，“设计人机体验并不是单纯设计一个更好的台式电脑。它是要创造与现实有特殊关系的幻想世界——在这些幻想世界中，我们对自身思考，感知和行动的能力进行拓展、放大和丰富。而戏剧领域可以在这个任务中对我们有所帮助。”（[1991] 1993: 32 - 33）劳雷尔的策略包括使用表征，具体说是使用亚里士多德的《诗学》对人/机活动进行理论化。因为她不仅向界面设计领域引入了亚里士多德的六大戏剧元素（形象、歌曲、言辞、性格、思想和情节），还引入了他的四因说（质料、形式、动力和目的）。对于劳雷尔来说，行动的连贯性和由此带来的宣泄快感为所有界

面设计制定了表征标准 (Representational Criteria)。在《作为戏剧的电脑》第一版 (1991) 的最后一章中, 关于虚拟现实她这样写道: “我认为, 某一天, 我们可以在虚拟现实拥有酒神式的体验, 并且是最为亲密和有力的一种体验。但是为了实现这一目的, 我们必须为我们的工具注入生气。我们的创造力必须是显而易见的, 不是作为一种人造物件, 而是作为一个合伙人——作为我们自己在系统当中的延伸。” (196) 然而, 第二版 (1993) 的最后一章却题为 “后虚拟现实: 当炒作结束以后”, 描述了虚拟现实在电脑业的沉浮: “虚拟现实专家们从中学到, 或者应当从中学到, 最糟糕的事情莫过于把大众的期望点燃得很高涨, 却在圣诞节的时候拿不出作品来。” (202) 劳雷尔变得更谨慎了些, 但仍对虚拟现实表示乐观, 并拿戏剧史上的一个对比实例来支持这一态度:

我们对于虚拟现实的热情从一个具体的层面反映表现出了媒体本身的性质: 身体和感官被邀请加入到我们与工具的舞蹈中来, 它使互动的面貌拓展到新的形态, 或者说开辟了新的快感、情绪和激情。类似的转变曾发生在中世纪, 那时, 戏剧从修道院的文本世界里喷薄而出, 成为一场感官盛宴, 催生出了假面喜剧这一在十五、十六世纪的西欧蓬勃发展的戏剧形式。
([1991] 1993: 213)

我们在 20 世纪后期所看到的虚拟现实的发展也许并不是一个电子戏剧的诞生, 而是人类表演范式的重新开启。同样, 这一范式暂时被定义为从戏剧到与人类活动相关的其他领域的概念转移。但是将这种表演范式称为转移, 尤其是认为戏剧具有概念上的产权, 其本身也是不无风险的; 因为与人类表演学的兴起相伴的是一场正在进行的西方戏剧的实验性探索, 因此也是对亚里士多德美学以及普遍意义上的表征的一种理论检验。我们可以将人类表演学理解为是从戏剧模式到其他领域的一种转移, 但是我们也必须看到模式本身也是不牢靠的, 而且, 这样一种转移的最终去向也呈现出不确定性。但是, 我想说的是, 我们不仅要通过亚里士多德, 而且要通过布莱希特和阿尔托、伯奥和勒肯



图 5 虚拟现实主持人金尼·韦德通过视频监视器引导体验者在“动物展”中的表演活动。(照片由斯科特·费希尔提供)