

元宇宙的“元”到底意味着什么？

原创 这里是 WSJ中文版 2022-04-18 19:06



出色 WSJ.
NEW STYLE • CHINA

万物未来

EREWHON

元宇宙的“元”到底意味着什么？

《此处，无处》是青年艺术家耿大有的首个虚拟展，他通过对现有空间互联网的技术边界的探索，架构起一个允许多人在线的 3D 剧场式的关系美学。同时，这也是在目前技术下，最接近元宇宙的一次当代艺术实践。

西西弗斯的解脱 (2022)
大地艺术, 大理石, 鲜花, 尺寸可变

本次展览于 4 月 17 日在线开放。展览内容分为两部分, “美术馆”内部的当代艺术作品, 与 25 万平方米的“大地艺术”。作品以生命与死亡的虚无性与随机性, 还有虚拟与现实的冲击为表现核心。

“这次虚拟展所呈现的是一个被颠倒的现实。他藉由艺术史与哲学史、东西方神秘主义与神话隐喻, 对数字材料进行荒诞的虚无主义处理, 在 25 万平方米的虚拟场景中建构出大地艺术, 空间与建筑装置, 并分别分布在自然场景与美术馆场景中。”学术支持、青年哲学家张嘉荣认为。

魔力 (2022)
装置, 木料, 树, 铜, 22x22x23m

青年艺术家耿大有早年游学英伦, 有着千禧一代的中国艺术家的成长特征, 热爱游戏, 同时对数字时代生存又有着浓郁的怀旧气质。作为当代艺术家-策展人与游戏设计者, 耿大有在这个艺术项目中采用了游戏制作的大型虚拟引擎 Unity, 架构起一个允许多人在线的, 剧场式的关系美学 (relational aesthetic) 发生地。

《WSJ.》：这是一个在线性或一个赛博形式的虚拟展览，它与当代艺术中我们常见的呈现方式大不一样，这个作品的想法最初是怎么产生的？

耿大有：我研究生学的是当代艺术史、策展和艺术评论与哲学这类，其中一个方向是剧场理论，当时在写论文时，我意识到以当前的技术发展，剧场性本身可以在虚拟空间中成型。而我从小就爱玩电子游戏，我觉得最接近剧场形式的虚拟技术方式可能就是电子游戏。

后来，我的论文研究就转到一个更加当下的技术话题——虚拟策展和电子游戏上。但当时并没成熟理论，也没有理想的例子，以至于我需要把博物馆学，文献学，游戏设计，心理学与技术哲学等理论综合在一起，才能拼凑起一个相对流畅的思路。从那时起我就对虚拟当代艺术展保持着热忱吧，这是时代的缺口，也是艺术史的必经之路，而我作为艺术家和策展人，有责任去突破这一瓶颈。

《WSJ.》：你既是整个项目作品的当代艺术家，又是策展人，同时也是游戏的总策划，这三个身份是怎样同时进行的？

耿大有：就像刚才说的，剧场理论对我影响很深，尤其是瓦格纳所提出的整体艺术（Gesamtkunstwerk）的美学概念，他认为戏剧可以是所有艺术媒介的集合，比如装置艺术，表演艺术，建筑，音乐等，在剧场中都可以被建构成一个整体。我本身是一个跨媒介的艺术家，同时经过了策展理论的训练，所以在我眼里，策展，或者展览本身，就是一个整体艺术的剧场作品。而在制作作品时我是一个当代艺术家的身份；在面对整个项目时，我是一个游戏总策划，或者导演的身份，我把控了整个空间的布局，氛围与交互设计与其目的。

《WSJ.》：能否描述一下这个虚拟展的内容构成情况？

耿大有：这个展览应该是现阶段规模最大的，空间互联网技术实现最完整的，并且支持多人同步在线的 3D 当代艺术展览，它允许电脑端和移动端（手机或 iPad）的跨平台访问。整个展览分为两部分，美术馆内部的当代艺术作品，与 25 万平方米的大地艺术，包含了我的 27 个当代艺术作品，如果说整个展览也是我的作品的话，那就是 28 个，作品以生命与死亡的虚无性与随机性，还有虚拟与现实的冲击为核心。

美术馆俯视图

《WSJ.》：那么这些作品在气质上，它跟你之前艺术创作，有什么不同？

耿大有：在观念的创作思路并没有很大的不同，但是媒介和形式上区别比较大。我是一个特别怀旧的人，甚至在我本科心理学的研究方向也是和怀旧相关。在做这个虚拟展览之前，我就做了很多实体的装置，比如有一些和废墟相关，一些和破败的建筑材料相关，还有一些是与原始的粗劣状态有关。然后，我就想把这种状态带到虚拟展览里，即使它是一个非常先进的空间互联网技术，它也可以做得像现实世界类似的那种衰败感。也可能让人回到很原始的那个状态。我特别喜欢这种冲突感，分裂感，在之后的创作中我也会同时制作实体与虚拟的作品，这两种看似分裂的媒介，其实还是有共通之处，那就是我一直关心的宏大命题，生命，虚无，与死亡，这些命题不会因为媒介而受限，而不同媒介则会突出其媒介在美学中的优势，并且互相冲击，互相补充。

《WSJ.》：刚才你提到之前也做过一些装置，现在做这样的虚拟作品，这当中的最大差异是什么？

耿大有：我对于实体作品和虚拟作品的热情是一致，甚至我会觉得实体作品更美，它更有实感。但虚拟作品牵扯到我们是否是元宇宙的原住民的这个问题。

而它是一个存在主义问题，就是怎么样才能证明我们真正存在于虚拟空间中。这在 perception 的认知上确实会影响到我们对于作品的输入和输出。

在现有技术下，不管我做成什么样，即使做成 VR，也暂时无法实现嗅觉的体验，也没有空间的那种共感，没有脚踩在地上的那种实体的感觉。它无法做到真实空间带给我们那种真正意义上的崇高感甚至压迫感，同时在一个恍惚的虚拟世界，我们对空间的记忆也不会像实体世界这么牢固。

但为什么我会做？因为游戏就是未来，一定要做。不管我现在做的是不是实体作品，游戏技术它一定是我们下一步，这个是无法抵抗的。

还有，在当代艺术系统里，在技术上较为封闭。我不会止步于在画廊展出去得到满足，因为它确实有更多的可能性。

在当代艺术语境中，我的怀旧美学和技术的相互对冲，就形成了现在这个展览。

乌陵骰子 (2022)

大地艺术，山岩，42x42x542m

《WSJ.》：要完成这样一个艺术项目，技术创作难度非常高，介绍一下你的技术伙伴，或技术团队的情况吧。

耿大有：一年前，我和两个极客，还有两个建筑师朋友，把不同领域和专业结合在一起，创立了一个叫 Vrch Studio 的团队，专注于虚拟空间的建构。成员都是我的好朋友，大家都理解对方想要的是什么，这种合作模式非常重要。我们团队的人都有一个共同点，就是大家对其他领域的东西有一种通感性或者是连接性。可以把不同领域的东西，不管是方法论也好，还是形式也好，放到另外一个领域去进行思考。

我与谢明炫是作为 Vrch 的创始人来参与项目的，明炫之前是建筑师，之后又做游戏开发，他是一个专门研究如何构建虚拟空间的建筑师——赛博建筑师。整个展览最核心的工作是我们两个负责。在 Vrch 之外，姜天博是专门做 VR 和 AR 这方面，在项目中负责地编以及一些交互的编写，令可欣在一些作品机制与交互上也做了一些优化与设计工作。

展览中的美术馆是由两位英国皇家建筑师设计的，一位是在扎哈和 UN Studio 工作过的建筑师，翟原，他同时也是 Vrch 的创始人之一，另外一位是宋若铭，之前 Foster & Partners 的建筑师。在建筑设计中我给一个大体思路，比如说它可能是一个什么样的观感或审美属性，它可能会是什么样的 reference，空间里需要呈现什么样的冲突感，然后他们会再和我的沟通中进行创作。我觉得这才是符合当代语境的创作模式，像爵士音乐中有个东西叫做自由即兴，即有一个大体的和弦架或构和框架，在一个有限制的基础上，艺术家再进行自由创作。

一出喜剧 (2021)

装置, 摄影灯, 铜板, 生锈剂, 尺寸可变

《WSJ.》：整个虚拟展的音乐设计也很有创意，它是怎么完成的？

耿大有：音乐确实也是比较核心的部分，可能是做过乐队的缘故，我对这方面的要求也是比较严格。袁绍哲是爵士和音乐制作双硕士，一位非常优秀的爵士吉他教育者、创作者与演奏者，也是我一个特别好的朋友，我们的合作一直非常顺利。在每个项目中我会和他对项目做一个深入交流，把大概的 reference，音色，与氛围确定下来，之后我可能在编曲上做一些调整，来回磨合，最后才会定型。

整个团队里每个人都要有足够的创作自由。大家愿意去很 passion 地去做这个东西，呈现出来也很有生机，有实验性、有活力。每一个人都在跨界。即使是音乐的部分，看似没那么科技，但我们会考虑很多因素，比如做母带时声音的远近，地形的判定等等。

《WSJ.》：谈谈这个虚拟展的底层技术，你们使用了虚拟引擎，这在当代艺术中十分少见，为什么选择这样一款制作游戏的引擎？

耿大有：其实在当代艺术中也是有艺术家使用游戏引擎创作，只不过还是在线下展览比较多，值得突出的一点是，他们没有使用空间互联网技术，没有使用 WebGL。首先，Unity 和 Unreal 是当前使用最多的两款虚拟引擎，为什么选择 Unity？是因为它更兼容

WebGL——网页端的开发，这一点非常重要，因为它可以让观众更加容易体验，不管是电脑端还是手机端，浏览器打开那个链接，就可以非常轻松地进入到这个展览中去，更加平民化，并且允许观者在同一个空间同时在线，可以进行交互，就像现实世界一样，这是空间互联网技术的核心，也是我认为虚拟展览应该有的样子。

虽然 Unreal 尤其是 Unreal5 对于光追以及环境的细节刻画或优化，效果都非常好，但它做出的作品基本需要游戏电脑才能体验，并且对于移动端和网页开发不是很友好，而我真的很需要空间互联网这个通道，并且不想把观众限制在游戏玩家这边，所以只能放弃掉 Unreal，而选择了 Unity 引擎。

奇点 (2022)

装置，树，灯泡，2.5x2.5x6m

《WSJ.》：由于使用了游戏的大型虚拟引擎，在底层技术上很扎实，体验确实很不一样，比如从视角来说，它有第一人称视角，也有第三人称视角，还有上帝视角，作为一个艺术家兼策展人，谈谈怎样获得这些启示的？

耿大有：我觉得给予一个主体自由度是一个我想要实现的一个东西。大家的用户习惯是不一样的。比如说喜欢玩 RPG 游戏、第三人称游戏的，他可能会习惯在屏幕中可以看到自己，然后往前走。这可能是游戏玩家比较适应的一个东西。然后同时你要说想要观感更加全面，更加真实，像人一样看，他可以用第一人称视角，甚至你可以用这个视角去拍照记录，我觉得这都是非常好的一个共创形式。

第一人称视角非常重要。但同时我觉得上帝视角可以一句话概括，就是在工业革命之后，尼采说上帝死了之后，人们发展技术的目的就是为了成为另一种上帝。我给予一种成为神的这种幻觉。就是你可以在一个更大的尺度从上往下看，看到整个所有的场景，然后看到自己的移动。我觉得这是一种欲望的假满足吧，是一种很 playful，也有一点反讽意味。其实你看到又怎样呢？你只是在观察一个地图而已，只不过，我可以让你看到，你也只能看到。这几个视角都有一定的寓意。

《WSJ.》：你刚才提到很多是从游戏获得一些启发，那么，游戏和艺术是一个什么关系，或者说在这个虚拟展中，它们是一种什么样的相关性？

耿大有：因为从小就接触游戏，游戏给我带来很深的亲近感，大多年轻人都喜欢玩游戏。游戏体验，可能某种程度上塑造了我们这一代人的主体性。我可以提一个非常重要的例子，有一个游戏叫《极乐迪斯科》，是来自爱沙尼亚的开发者制作的。这个时代已经没有什么人看书了，这是一种悲哀，所以就做一个游戏，一百万字的文本量，非常庞大。然后通过游戏，关卡设置，让人慢慢的感受文字中所要传达的信息。所以游戏成了一种重要的美学体验。年轻人也更熟悉，所以我觉得当代艺术也应该向这一方面的发展。它就像一个造梦空间，是重造现实甚至超越现实的一种手段，我一直相信游戏就是未来。

不合时宜01 (2021)
建筑装置, 电扶梯,
大理石楼梯, 26x20x5m

《WSJ.》：你刚才也提到了元宇宙，当下正热，也有人说你的这个展览就是一种元宇宙概念，谈谈你对它的理解。

耿大有：其实你和十个人聊元宇宙，可能会获得十一个定义。每个人聊的都是不同的东西。但其实这个词在十几年前，在《魔兽世界》的时候就可以用到，完全是一个东西。因为你在里面除了打怪升级以外，也有丰富的浏览体验，比如社交，并且也有稳定的货币系统，这不就是现在元宇宙所声称的东西吗。

现在这么火，我觉得资本参与使它成了一种模糊的符号。一切带有元宇宙的东西，都可能被资本吸引到。有时你和别人说我做的是空间互联网，我做的是虚拟当代艺术，没人听得懂，但元宇宙这个词一旦出现，大家都会明白，哦，大概是那个样子。但是这个词你要真的实现，还特别远，甚至可能脑机接口是另外一个思路。很多资本家想要把这个词变成一种时代性符号。但其实它可能在现阶段就是一个泡沫，就像几年前的 VR 一样。

《WSJ.》：在这个虚拟展中，除了那个迷宫般的美术馆外，还有一个是大地艺术。特别是那一座山，还有那个巨型的骰子，体积感庞大，非常壮观，非常逼真。谈谈这个东西这个想法，为什么那个山里面去挖一个这么大的骰子出来？

耿大有：因为我的创作和策展上整体上是基于一个剧场形式，大地本身就是一个我们能接触到最大的剧场舞台，如果真要谈现成品的话，大地，或者自然，也可以被认为是现成品的一种，是最古老，体量最大的现成品，而且人们总都有一个对自然的本能向往。人们都想回家，这个家就像回到源头的一种欲望，一种回到母体的向往。尤其是现在大家困在高楼里，被疫情束缚，无人不想去山里住一住，或去海边待两天，人们永远想要从城市中逃离，回到自然。

在展览中，我是以人作为尺度去创作的，而体现崇高感，我就需要一个体量庞大的现实尺度物件。比如整个 25 万平米的大地，比如那个从山里挖出的一个 50×50×50 米的巨型骰子。

为什么有骰子？可能我受到了神秘学与神话的影响。有一个巧合，就是在藏传佛教中有黑白骰子的这么一个东西，它代表命运，然后在基督教中有叫巫陵和土明两种石头，它们和骰子之间也是类似的关系。虽然在两种不同的语境中，但文明中总有一些命运的符号吧，而骰子正式这个符号忠实的继承者。其实我自己可能更算一个命运论者，命运本身不可测。这些好像限制我们生命轨迹的东西，很值得去思考。

《WSJ.》：虚拟展览开放之后，每个观众都可以进去，谈一谈你当时设置的观众在里面互动的场景，在保持感官体验的基础上，可以多少观众同时在线？

耿大有：观众同时在线的数量，其实是一个资金问题。就是你只要买的服务器的带宽足够，也可以同时在线无限的观众。

但我觉得还是有所限制，比如说一个空间可能保持 12 人左右，超过 12 人后接下来的人会被分配到下一个空间中，要不然人会过分拥挤。尤其是在现实世界中看展时，如果人太多，那观众就很难把注意力集中在作品上了。但我也希望可以人与人之间互动，其实就是在这个展览里，玩家和玩家之间可以做一些简单的交互，做一些比较生动的体态动作，同时有些作品人们也可以去做交互。在艺术理论里有个东西叫做关系美学，就是强调展览中人和人，人与作品的互动交互和关系。对我来说，构建一个多人在线的展览，也是为了这个目的，增加生命体验在同一个空间中的宽度吧。

策展人、艺术家耿大有（左）

学术主持张嘉荣（右）

耿大有：从杜尚开始，对于现成品艺术的创作在实体的装置艺术较为普遍，但是随着虚拟技术的发展，我认为数字现成品的定义和使用应该被重新思考，而在这个展览中，数字模型的现成品，是我关注的核心。传统的实体现成品艺术中，艺术家需要把很多资源与精力来运输和仓储，尤其是大地艺术。而使用虚拟空间中的现成物，可以最大化的把资源分配到观念的提炼和与数字材料处理，同时也容易对曾经试验过的作品形式进行整理与归档。

张嘉荣：如果这样的话，当代艺术的当代性更能显出来的，因为所谓艺术的“当代性”要求艺术家不断打破人们对“何为艺术？”的认知。因此，在材料上也不断进行革新（从杜尚开始引入现成物）。老实说，当代艺术家不甘让材料固定在任何物质中。如果我硬要为当代艺术的“材料性”下一个定义，我认为只有一种“材料”符合“当代”——柏格森（Henri Bergson）所谓的“绵延”（duration）。绵延是什么？此乃“变化之为变化”本身。因此，有时当代艺术被称为观念艺术，意思即“前当代”的艺术因都被具象所限，但“绵延”却不被具象所限制的，所以材料的当代性指向一切材料自身的极限。很明显，现在通过技术打破了此极限。以“此地-无地”为例，你直接把抽象的代码来当材料，展览中每一个作品都能脱离空间。可以说，“此地-无地”的材料是“绵延的”，它甚至还在分裂和改变。它符合了当代性要求对材料的突破。

缠绕 (2022)

大地艺术, 风力发电扇, 17x2x31m

耿大有：当代艺术环境本身对于技术就是落后的，当代艺术一直局限于年代，但同时也是一种优势，就是它和社会是紧紧相连的。波普艺术的平民化也好，社会雕塑也好，它都和整个社会结构是有联系的。我也希望我的作品可以和观者们产生关系，我觉得这才是一个艺术家真正需要做的事情。而在现在的技术发展节点，这些局限随着社会发展也需要被突破了，这也是为什么我一定要做空间互联网，用 webgl 的形式，不仅让电脑可以运行，手机端也可以去运行。

在这个展览中，有人会认为既然这个展览是紧贴现有技术边界的，但是我却使用实体世界存在的材料与空间来创作，这难道不是一个没意义的东西吗？我认为这我的性格有关，我是个特别分裂的人，在创作中，我热衷的材料都是非常古老的建筑材料或者废墟，但相反的是，我对于技术仍保有向往和研究的热情。这样促使了我希望创造两个极端，一个基于实体媒介的怀旧，一个基于展览中先进技术的，对于未来的向往。所以当两个东西同时存在，这种对立会产生一种很奇妙的联系，就像一个先进技术造成的怀旧梦境一样。我为了呈现这样的矛盾，甚至在作品中标注了实体的材料与尺幅，而我相信这种冲突反而会成为当代艺术中技术进程的一种缓冲，而我认为人们不可能直接成为元宇宙的原住民，缓冲也是时代的特点。

张嘉荣：我反问你一个问题，你有没有想过为什么那些人不可能一下子埋到元宇宙？其实，重点是因为人害怕梦。如果进入梦过于急速，而现实突然离他们太远的话，他们便会设法从梦中逃离回到现实。故此除了精神分裂者能把梦跟现实混淆，一般人都需要清楚地把梦和现实区分。因此，所谓的缓冲等于慢慢把人们带进梦中。这个工作如何实践？比如圣保罗在向外邦人传教的时候，他都按照当地习俗和语言习惯来诠释基督的道理，即所谓的因地制宜。

应该这样说，可以大胆和激进一点。我们能对超现实主义者和精神分析家说，这所谓梦境已经不成立了，因为技术打破了一切梦境和现实之间的界线。可以说，因为过去没有这些技术，所以人们对所谓的虚幻会认为是不现实的东西，他们会压抑或回避。诚然，精神分析所谓的现实原则（reality principle）是被社会关系所决定的。为何“吃人”在现代人和食人族部落之间的反应完全不同？因为现代人觉得“吃人”是个噩梦，但这个梦对食人族却是个“现实”。

然而，互联网不断加速瓦解现代人的梦和现实之间的界线，意思是科技让我们分不清我们是食人族还是现代人。技术让精神分析对梦和现实的理解不再成立。因此，精神分析跟互联网的力量没法比，因为技术创造梦的能力实在太强了。技术的厉害在于它能不停改变它的形态，因此它们能重新布置我们的社会关系，如同克拉凯里特的名言“人不能过同一条河两次”，人也不会常常被同一个梦所迷惑。梦的形式被科技不断改变。

耿大有：我需要让作品变得看似熟悉，但它是被掩盖在现实具象生活之下的一个东西，我的目的就是要把它浮现出来，有一种 uncanny 的效果。

张嘉荣：他的重点是他对你最熟悉的东西进行轻微的歪曲，一种细微却带来巨大能量的差异。正如日本的恐怖片，其恐怖之处在于它只是对我们日常之物进行些微加工，但它却突然释放了巨大能量。可以说，真正的恐怖能让人分不清梦和现实。

耿大有：没错，它一定是有强烈物质基础，而当熟悉的物质变得陌生的时候，你对那个似曾相识的物质的认识就会产生一种偏离。

张嘉荣：对，这个物质基础真正物质带我们回到“绵延”。其实一切都在变动，人感受不到只不过因为你的细微知觉的强度不够。所有的绵延本身都是一个被遗忘的巨大记忆体。当人只懂用大脑去思考的时候，它就会被遗忘。当释放了被大脑所垄断的记忆时，我们会重新找回“绵延”，所以你的作品意图把那些被大脑所遗忘的记忆解放出来，让我们能体验流变和绵延的世界。

万物未来 90

万物未来 · 目录

上一篇

我真的去围观了「元宇宙时装周」

下一篇

医院正如何利用人工智能拯救生命？

文章已于2022-04-19修改

喜欢此内容的人还喜欢

《沙丘 2》的市场爆发，归功于谁？

WSJ中文版



于适：上场时刻

WSJ中文版



张虹：一直选择向前

WSJ中文版

