

Erewhon: 虚拟的当代现实与当代的艺术

原创 Art-Ba-Ba办公室 Art Ba Ba 2022年6月1日 20:04 北京



在上海防疫封控期间，生活工作于上海的艺术师耿大有推出了线上展览“此处，无处” (Erewhon)。耿大有出生于1998年，有着多重身份。在“此处，无处”中，同时作为艺术家、策展人与游戏设计者的他，借由艺术史与哲学史、东西方神秘主义与神话隐喻，架构起一个剧场式的关系美学发生地。下文来自复旦大学哲学博士、华东师范大学哲学系教授姜宇辉从“此处，无处”出发，针对关于展览，关于艺术，关于当代的艺术与当代的现实层面所展开的讨论。

撰文 / 姜宇辉
 图片致谢作者和艺术家

关于耿大有展览“此处，无处” (Erewhon)，我也很想说两句题外话——关于展览，关于艺术，关于当代的艺术与当代的现实。那就围绕几个关键词展开吧。

01 Erewhon

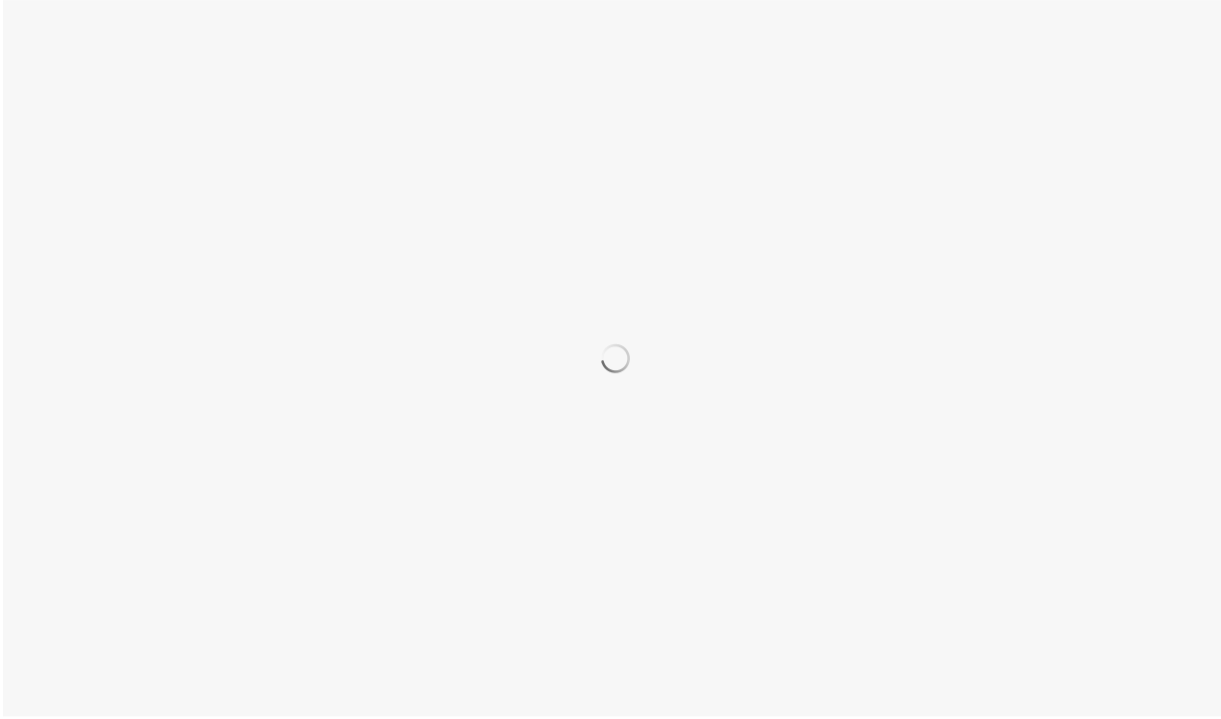
先从名字开始。这个词语游戏虽然最早是来自塞缪尔·巴特勒，但要是没有德勒兹的推波助澜，似乎也并不会有多少人注意到。只不过，它用来为本次的展览进行命名，似乎又呈现出两重不太一样的意味。第一个意思明白而显豁，那正是用来形容互联网的独特存在方式，或我们人类在上网的时候所获得的独特体验。用肯尼思·格根的那个生动概念来概括，正是“**不在场之在场 (absent presence)**”，反之亦然。道理很简单，你哪怕只是打开手机读了一条微信发送的信息，也已经“神奇地”跨越了现实和虚拟的两个世界了，或者更准确说是“同时”身处两个看似泾渭分明的世界之中。你的肉身倒在沙发里面，感受着物理空间的一切性质，进行着生理上的各种活动（呼吸，心跳，新陈代谢）；但是，你的化身 (avatar) 却同时进入到另外一个跟现实相平行的空间之中，以数字、文字和图像为媒介与别的虚拟化身进行着各种虚拟的沟通。



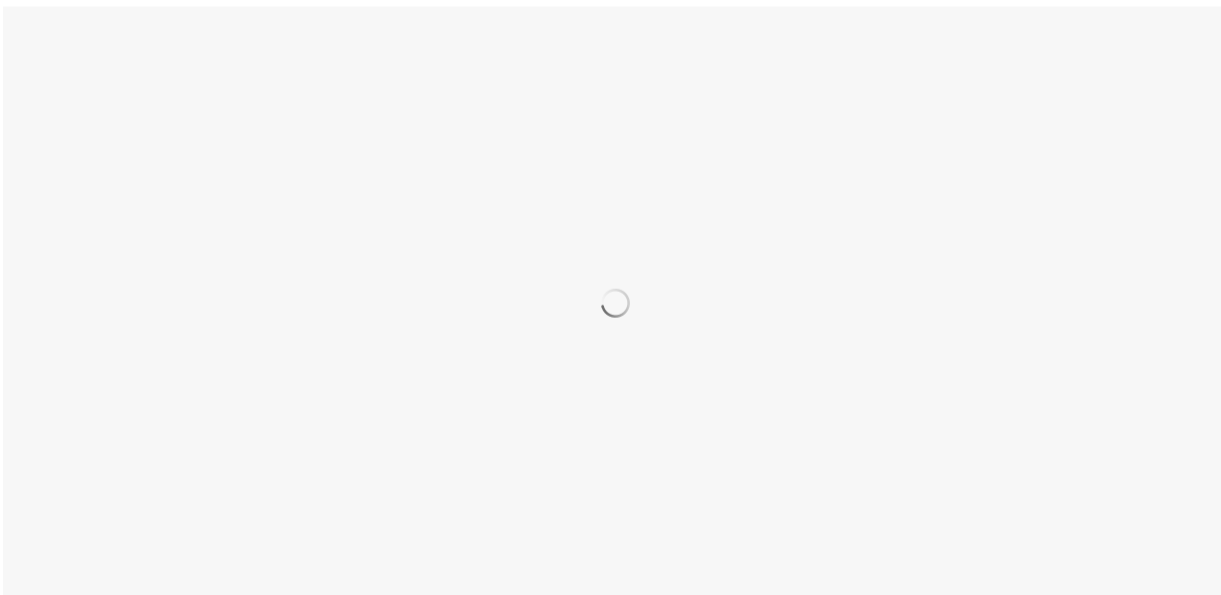
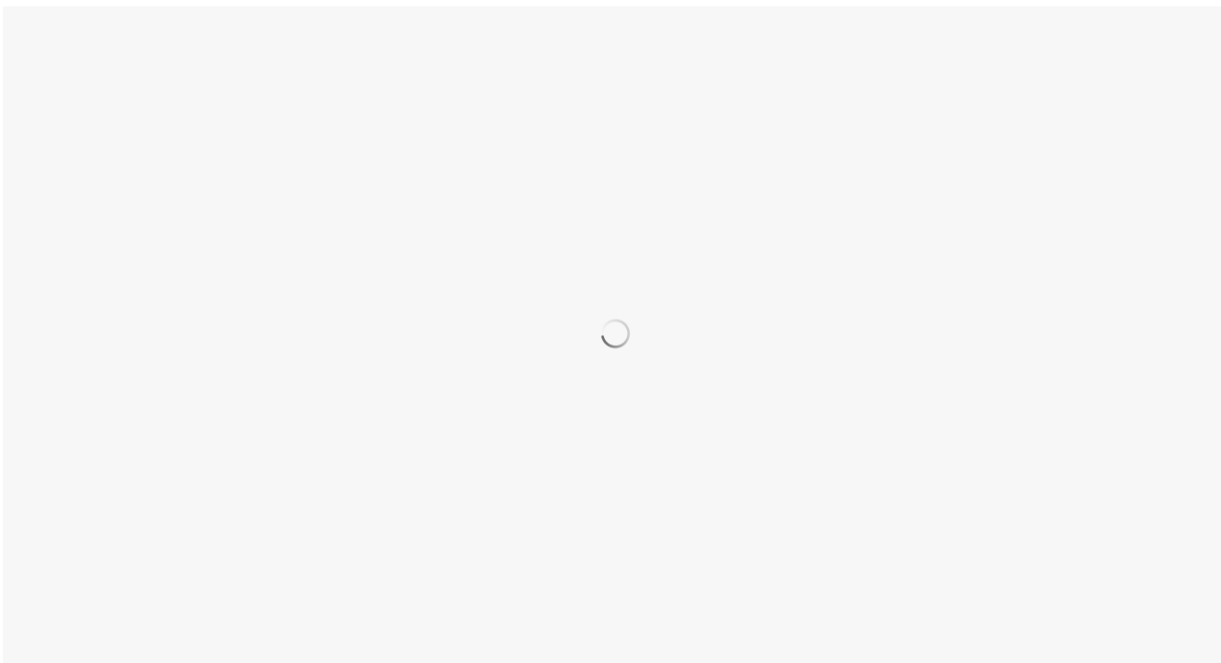
英国作家塞缪尔·巴特勒 (Samuel Butler) 的小说《埃瑞璜》 (Erewhon)

但Erewhon这个有趣好玩的名词又同时有着另外一层更耐人寻味的意思，那正是德勒兹反复提及的“事件”。事件，并非仅仅是“发生之事”，而更是带有着多重维度和面向的“**特异性 (singularity)**”。它是时空的交织，是意义的衍生，是进程的分叉，等等，这些自不待言，但用在耿大有这个展览的语境之中，那无非正是提醒我们，无论是“此时

(now) ”还是“此地 (here) ”，无论是时空中任何一个在场之“点”，都不只是现实和虚拟、在场和不在场这两大平行世界之间的相交或并置，而更是无数的时空和意义维度的错综复杂的缠结。网络绝非只是一面让爱丽丝执迷的镜子，似乎这边/这里的是现实，而那边/彼处的是虚拟，似乎我们和镜子的关系，就是把身在“此处”的真实肉身投射到镜子里面成为一个虚拟的镜像。



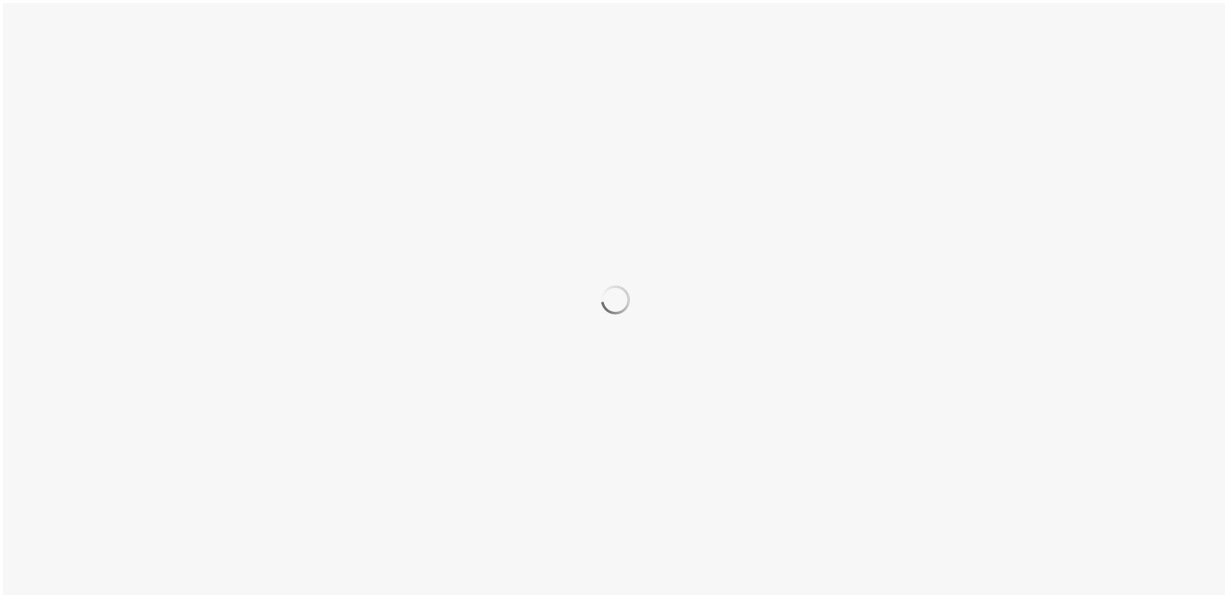
德勒兹 (Gilles Louis René Deleuze) 在《福柯》中的褶子图式



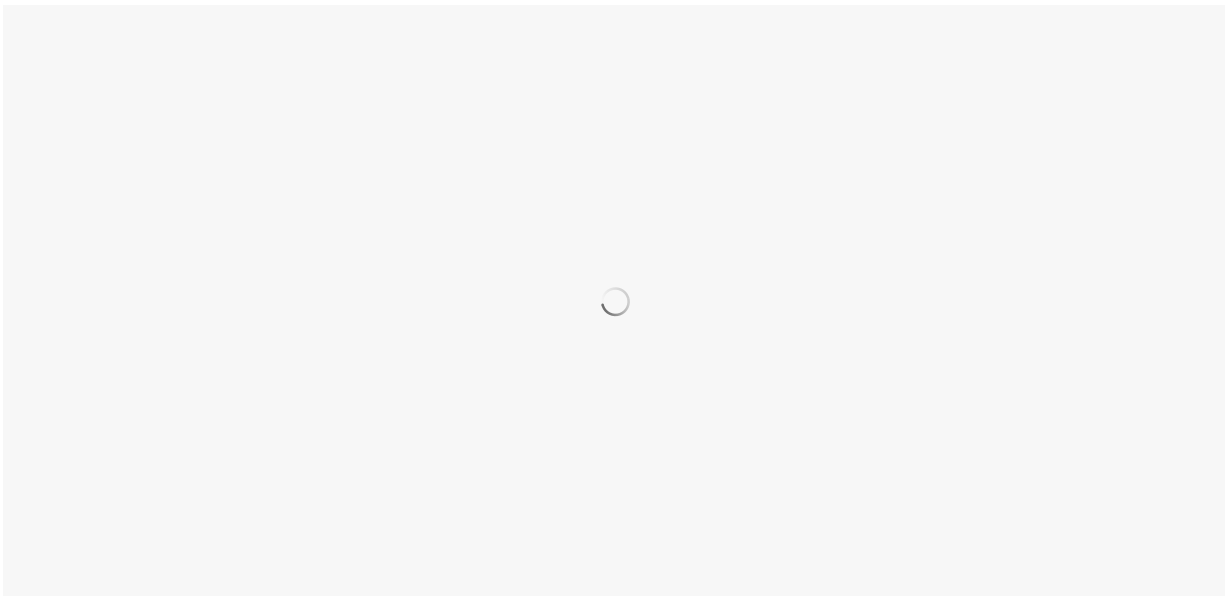


耿大有，“此处，无处”，美术馆场景图

不，网络的世界，虚拟的空间要远远复杂得多。借用福柯那个在“乌托邦”和“异托邦 (heterotopia)”之间的著名区分，当你把互联网就还原为镜子之时，那无疑还是在现实世界之外之上又叠加了一个看似虚拟而完美的网络世界。但虚拟世界的真正的存在方式，更是在“此时-此刻”的这个点上，对无数差异、多元、多变的维度进行变幻不已的编织。由此看来，“no-where”，“now-where”和“every-where”本身就是交织在一起的。此时此地，不是一条分界线，一个分隔又连接的“门槛”，而更接近一个缠结点和转折点。它其实更接近德勒兹所谓的“褶子”，既曲折又包裹，既缠绕又敞开，既内隐又外显。



耿大有，《我们终将相拥》，2022
大地艺术
路灯、鲜花
尺寸可变



耿大有，《缠扰》，2022
大地艺术
风力发电扇
17 x 2 x 31 m

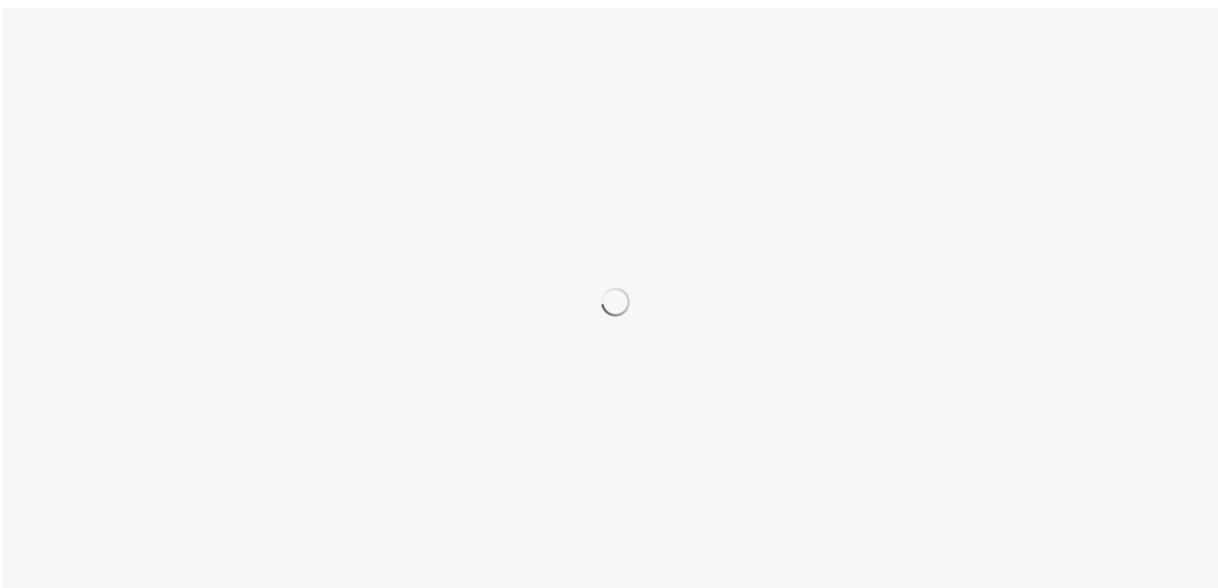
02 虚拟艺术 (Virtual Art) ，还是虚拟现实 (Virtual Reality)

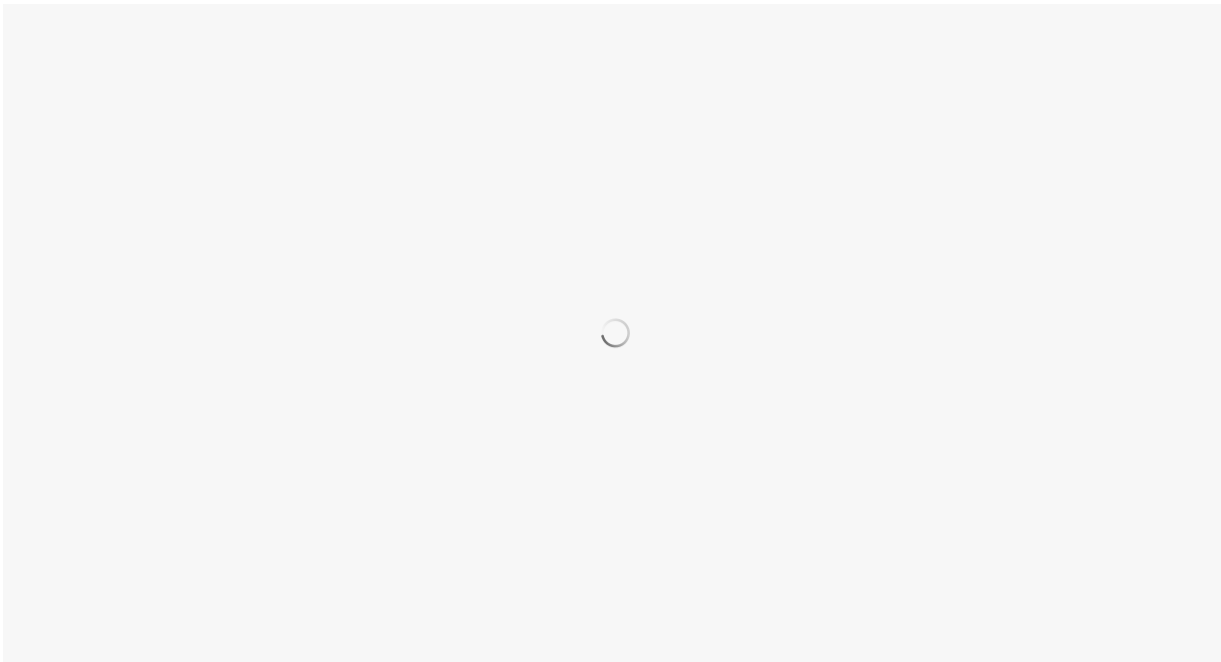
由此就涉及到耿大有此次展览的整体设置了。将展览移至线上的网络空间，如今已经是颇为常见的做法。这背后的原因，除了是现实世界之中的种种限制和束缚，其实还有着深刻的内在动力。简单说，展览之所以变得越来越数字和虚拟，并非只是“被迫为之”，而更是“主动自愿为之”。甚至从展览和艺术创作的未来方向来看，它就很有可能、甚至很有必要越来越多地以虚拟的方式呈现。



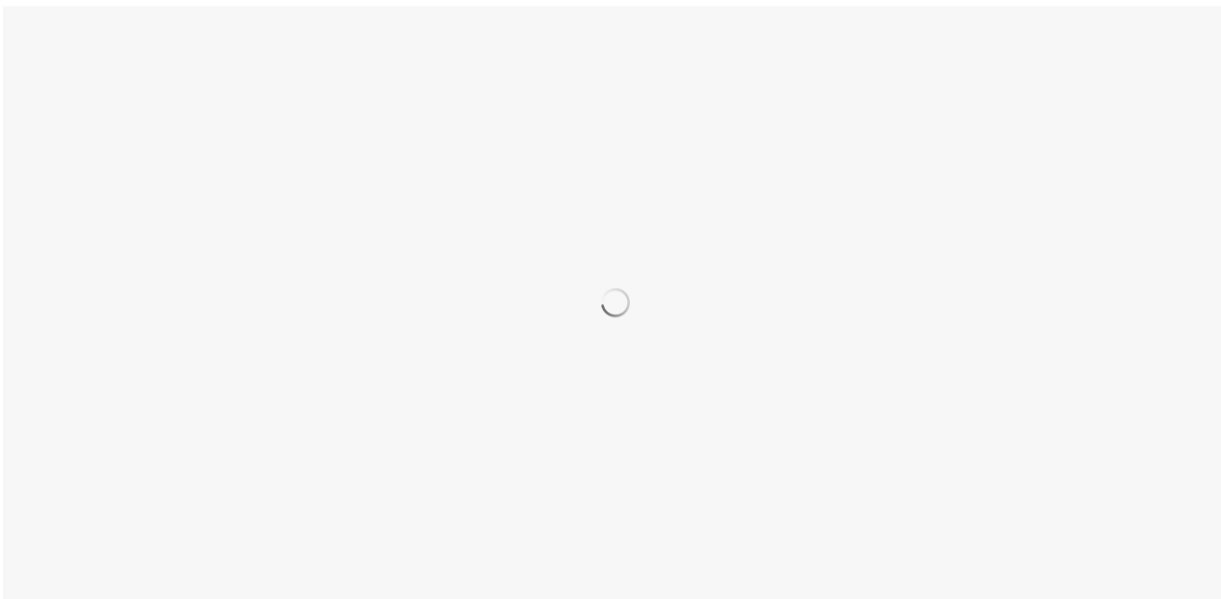
位于德克萨斯州达拉斯的三一游乐园 (Trinity Play Park) ，1900

这首先涉及到虚拟艺术和虚拟现实之间的区分。二者之间的关系，无非就是连续和断裂这两种。从连续的角度看，虚拟现实是源远流长的虚拟艺术传统在当代的延续，而且尤其是依托了数字技术的飞速发展。根据格罗 (Oliver Grau) 的著名阐释，虚拟艺术一直可以追溯到公元前，但它的基本特征在后来的漫长历史之中则始终维系，那正是**沉浸性，交互性和体验性**。沉浸性强调的是虚拟环境的整体包容，交互性则侧重于人和环境之间生动鲜活 (living) 的“界面 (interface)”关系，而体验性显然更为根本，因为它直接指向那种人身在其中而不自觉的“信以为真”的“原初态度”。这三个要点在当下如火如荼的虚拟实境之中仍然是本质性的方面，但后者却又展现出与传统的虚拟艺术极为不同的一个根本的要点，那正可以用“Erewhon”来恰切描摹。



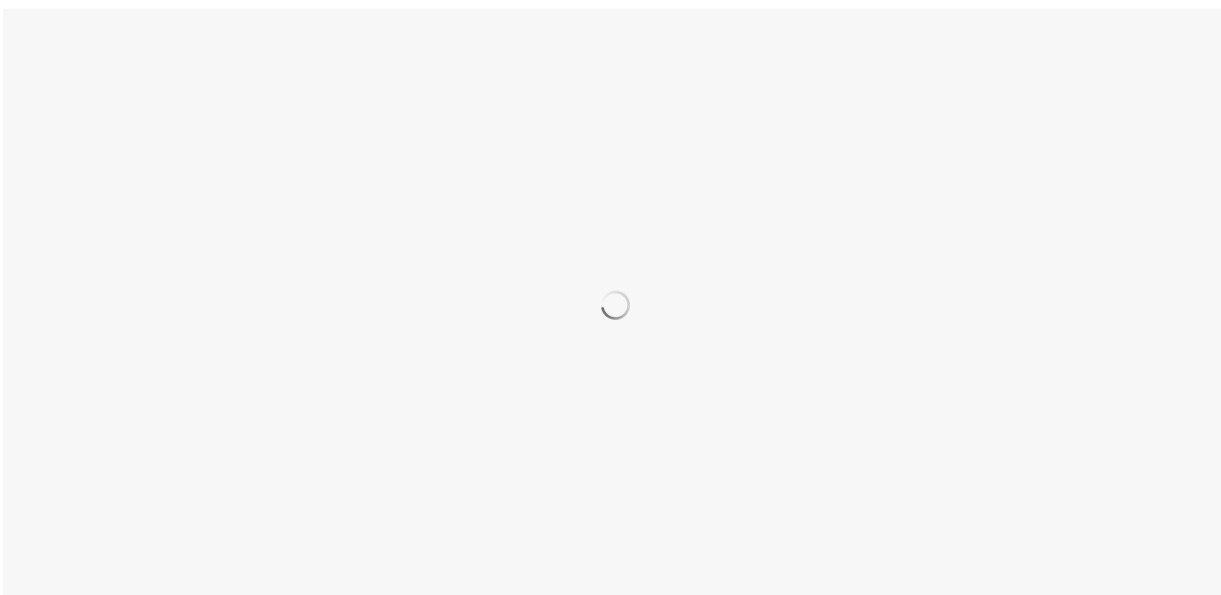


耿大有,《不合时宜01》, 2021
建筑装置
电扶梯、大理石楼梯
26 x 20 x 5 m



耿大有,《鸵鸟》, 2022
装置
路标、路障
1 x 1 x 6.3 m

“Erewhon”是事件性的褶子点，正是由此突破了在现实与虚拟、此处与彼岸、真身与镜像之间的两极对峙。由此也就深刻改变了人在虚拟环境之中的体验和信念。在传统的虚拟艺术营造的真幻交织的环境之中，“信以为真”的障眼法乃至读心术是一个要点，但它始终有一个难以彻底“缝合”的裂痕。任何魔术都有被拆穿的那一刻，或借用鲍德里亚的说法，没有罪行是真正完美的。当虚拟实境看似让你身不由己、“毫不怀疑”地陷入到真幻莫辨的境地之中时，它也总会在这里或那里露出马脚和破绽。或者不妨说，“可被拆穿”，这正是传统虚拟艺术的根本原理所在。但“Erewhon”式的虚拟现实就不同了。它既不迷执于真幻相对相分的镜像效果，也就同样不存在对人的信念的任何操控。世界不是只划分、分裂为真实和虚拟这两个部分，而更是无数时空网络交织互渗的结果。



耿大有，“此处，无处”，大地艺术场景图

既然如此，当我们行走在耿大有所布置的广袤的数字疆土之中的时候，本也不必有任何的纠结乃焦虑。我们并没有离开一个地方，前往另外一个地方，而是同时就在所有的地方。我们并没有否定/献祭自己，然后在另一个更高更完美的世界之中获得拯救，而只是将自己与另外一些更为差异而多元的力量缠绕在了一起，进入到另一场生成的实验。我们并没有穿越屏幕，也没有拆穿任何幻象，而只是从一个点出发，敞开着最为多变而不可思议的旅程。这也是德勒兹为何在《D》之中要使用“**虚假的强力**”这个极具戏剧性的说法，那也正是因为，只有放弃真与假之间的二元对立，甚至只有放弃对于真理的怀乡症式的忧郁 (melancholy)，才能以“**虚假**”之力（或更恰切说是“**虚拟**”之力）来释放出生命本身的那种不可遏制、不可穷竭的创造力。“**真**”是信念，而且往往是被人操控的信念。“**假**”或许才是力量，而且总是能够被每个人抓在手中的力量。

展览内第三人称视角：

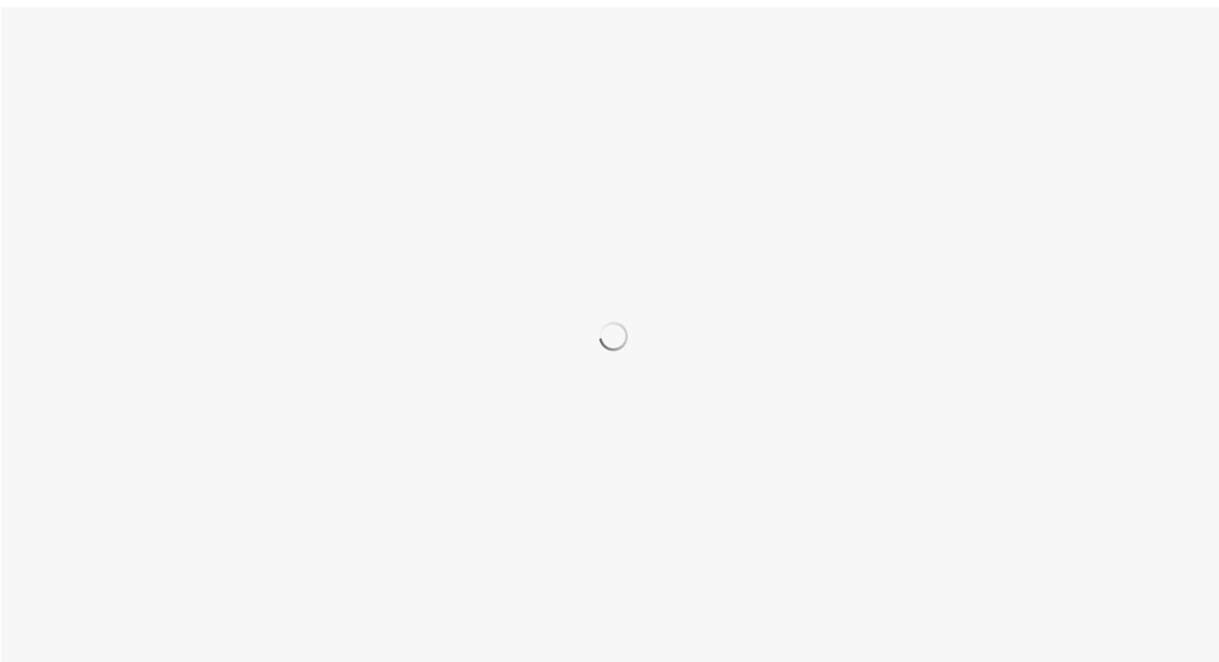
耿大有，《印章》，2022
大地艺术
火炬、草坪、道路指示牌
尺寸可变

当美术馆的时空从物理环境转向虚拟环境之时，这当中所实现的并非只是展览环境之迁移，而更是对艺术作品、艺术体验乃至艺术创作的彻底改变。在传统的美术馆之中，我们确乎只是被动消极的看客，但在虚拟现实的世界之中，我们则完全有可能成为朗西埃所谓的“**被解放的观众 (emancipated audience)**”，我们的观看方式在变，身份地位在变，而且更重要的是，心灵之力量也在变，从无知到有知，从被动到主动，从观光客到探险家。行走，奔跑，游玩在耿大有的虚拟现实的艺术世界之中，我已经完全没有参观线下展览的怠情感，而总是鲜明强烈地体会到，我在跟他一起游玩，创作。这一点真的酷似一盘游戏，每个玩家其实都是游戏的创作者，因为每个人在游戏世界之中打出来的轨迹和途径都是截然不同的，而每一条特异的轨迹，或（再度借用德勒兹的说法）每

一个差异性的“系列 (seires)”都已经是一个极为原创的“作品”了。在虚拟现实之中，所有作为玩家的观看者都在共同创作着，因为如果他们不创作，那作品就无法实现。他们如何创作，作品也就如何实现。

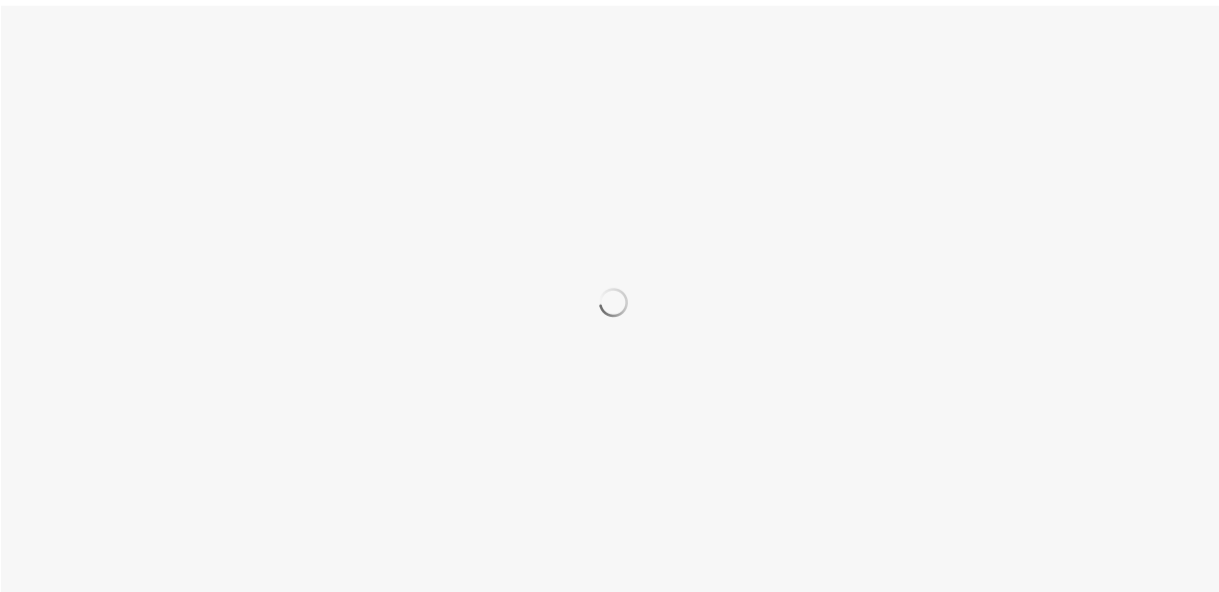
03 虚无主义的剧场？

但我们这一番哲学的阐释，难道不是离耿大有的作品的“真意”越来越远，甚至背道而驰了吗？在我们的评论之中，处处洋溢着德勒兹主义式的“生命论 (vitalism)”的昂扬快感乃至醉意，但在耿大有的作品之中似乎正相反，观者似乎时时刻刻体验到的恰恰是毁灭，废墟，荒诞这些带有极强否定性的氛围。残破的大地，焦枯的躯体，乃至灰暗的天空，难道不正是他的作品的主调？生命与死亡，肯定与否定，甚至希望与虚无，哲学的阐释与艺术家的创作，似乎正形成着难以调和的对立乃至纷争。



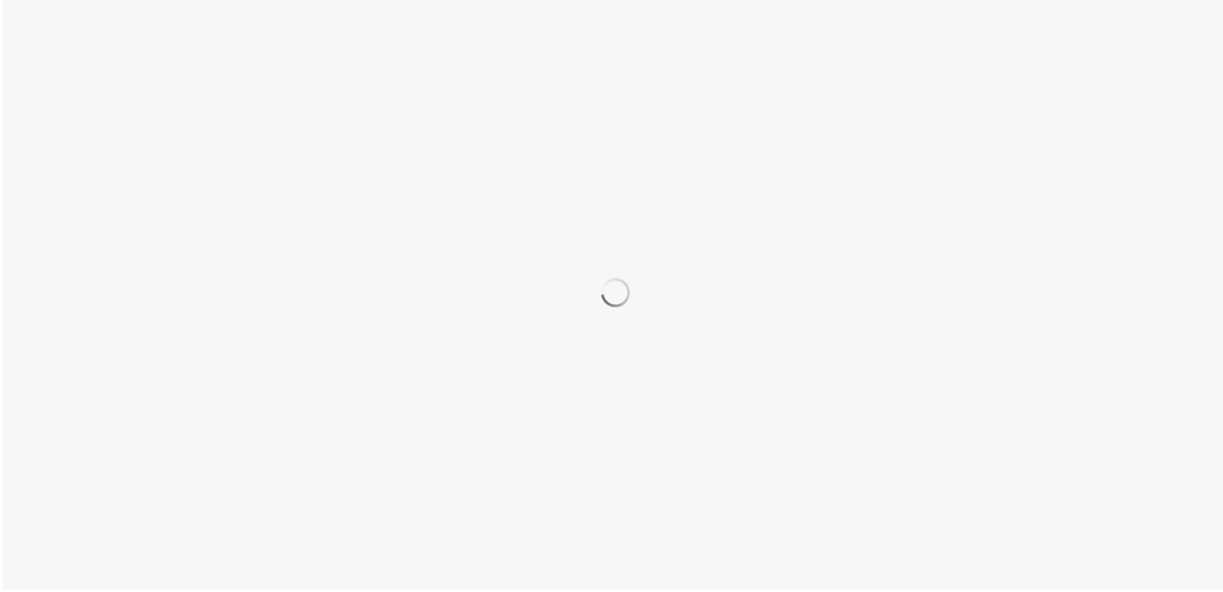
耿大有，《魔力》，2022
装置
木料、树、铜
22 x 22 x 23 m

对此我想进行两个辩护或“辩解”。首先，无论我在这里所做的到底是艺术的评论还是哲学的评论，但仅从评论的角度看，它完全没有必要顺应、甚至迎合作品。我不在乎是否正确和深刻，我只在乎有趣和好玩。而一种有趣的评论，完全可以尝试说出艺术家想说而没有说，甚至是根本不想说、不愿说的东西。甚至，它不妨立场鲜明地跟艺术家展开一场论辩。



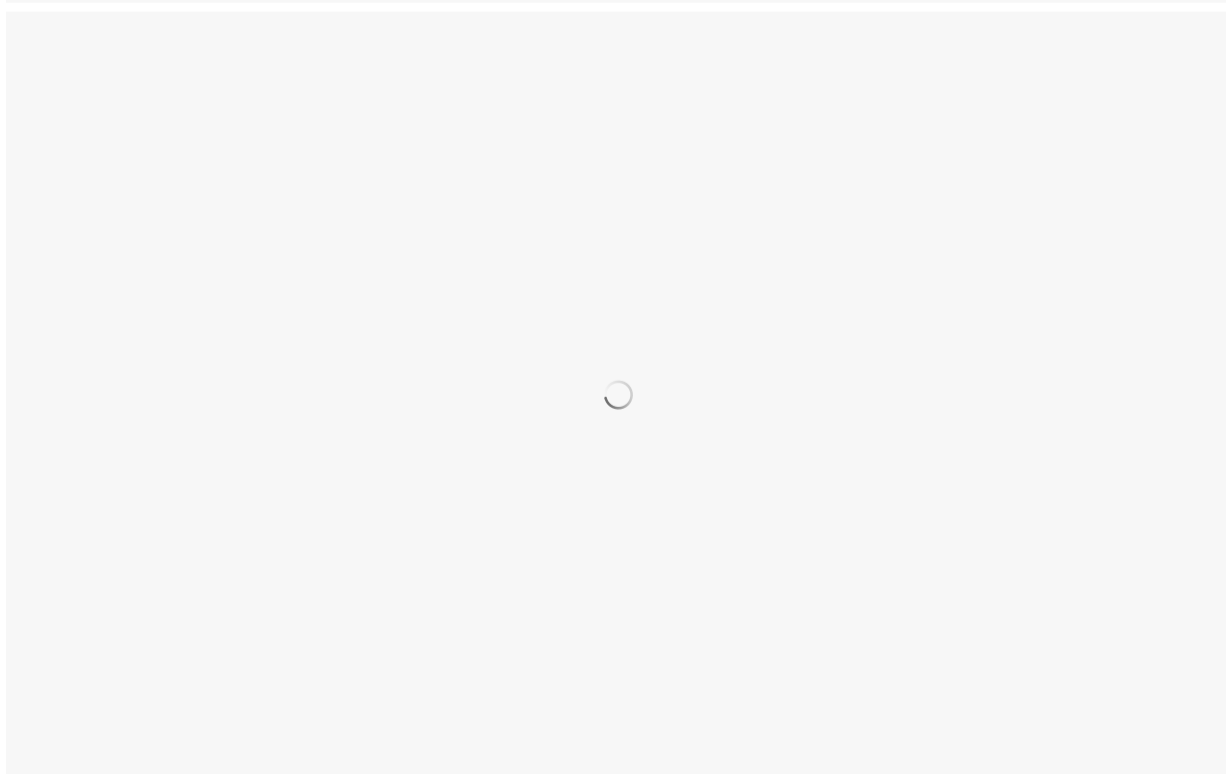
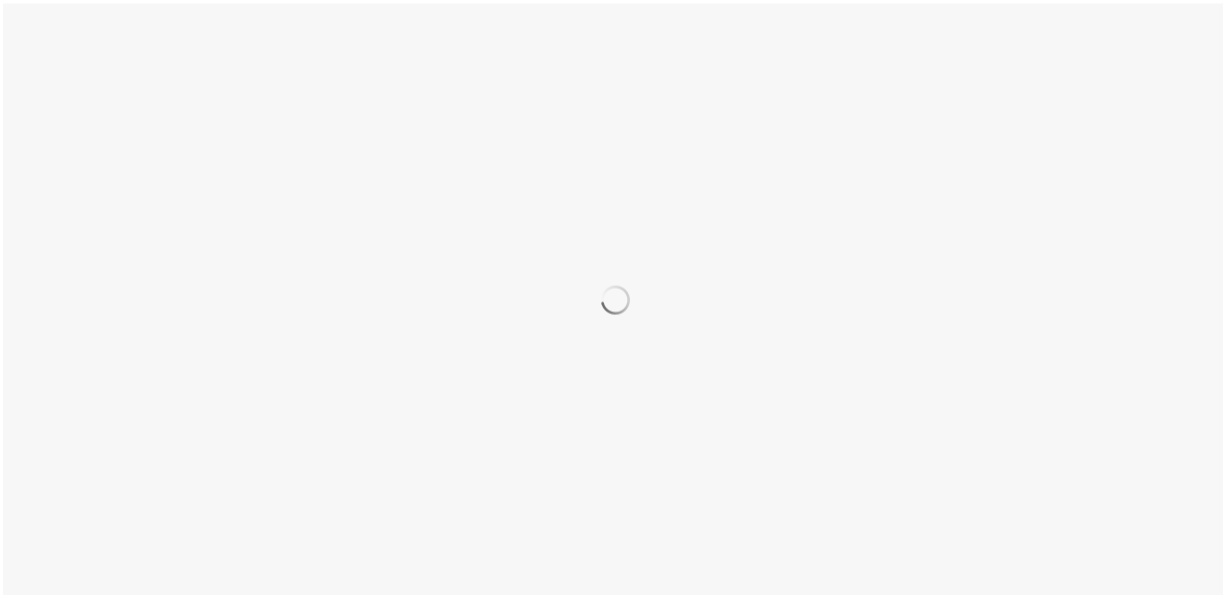
耿大有，《内观》，2022

装置
摄影灯、光伞
3 x 3 x 2.5 m



耿大有,《一出喜剧》, 2021
装置
摄影灯、铜板、生锈剂
尺寸可变

然而,我在这里也并**并不想进行任何争辩**,因为我找到了一个耿大有自己甚为偏爱的要点,由此似乎得以在德勒兹的乐观主义和加缪式的虚无主义之间建立起一种近乎“悖论性”的平衡,那正是剧场性。剧场性不同于剧场,因为很多剧场并不具有剧场性,甚至起而反抗剧场性。关于剧场性,二十世纪有两个截然相对的立场。一是迈克尔·弗雷德,他将剧场性视作是对于艺术之本真性自律的最大挑战乃至否定。二则正相反,来自阿尔托的残酷剧场,在其中,所有那些源自剧场本身的种种差异性、生成性的力量起而反抗传统的以语言和文本为中心的主流秩序。



耿大有,《西西弗斯的解脱》, 2022
大地艺术
大理石、鲜花
尺寸可变

但耿大有的数字“枯山水”的剧场性似乎又与二者皆有明显的异与同。一方面，他那种强调互动性的创作、展览的手法显然与弗雷德背道而驰，但反过来说，他始终坚持的精神性的表达和理想性的诉求又似乎与弗雷德所谓的“在场性 (presentness)” 颇为契合。另一方面，与阿尔托极为切近的是，在他的虚拟剧场之中毫不掩饰地展现出整个世界的秩序的崩溃，甚至逐步落入无底深渊的终极暗黑图景。但是，在其中不也时时处处透显出一种挥之不去的希望的情绪？正是在这个意义上，理应重新理解他所谓的虚无主义。虚无，本就有悲观和乐观，绝望和希望的两种立场。悲观的虚无，将整个世界视作一个不断趋于毁灭的不可逆的历程。但乐观则正相反，恰如尼采的“重估一切价值”那般，它试图以毁灭之力来返归生命的本源，来重新激活新生的起点。



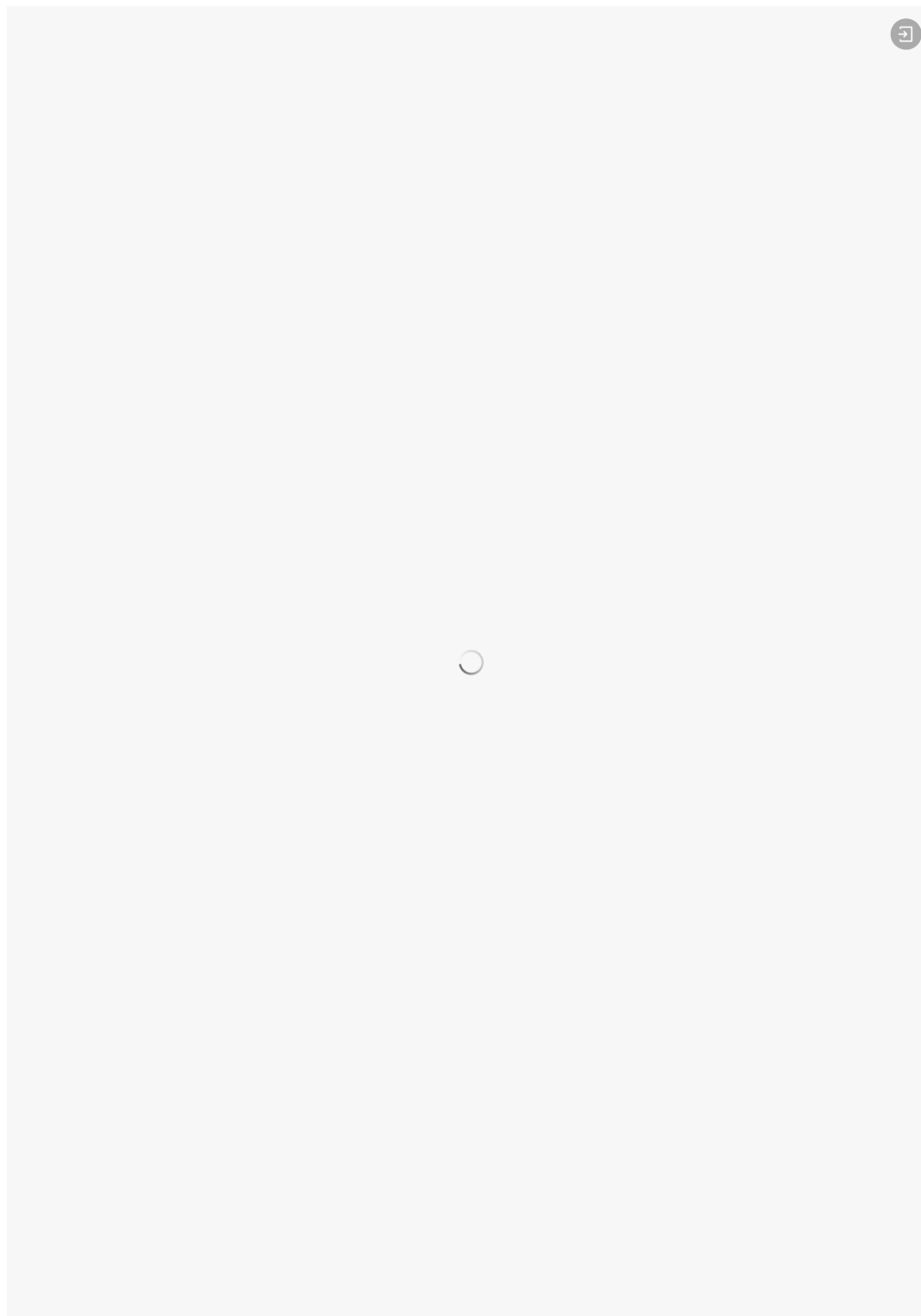
西西弗斯神话

加缪的虚无主义则正介于二者之间，它在极度悲观的世界之中总还是要唤醒希望之信念。正如他在《西西弗神话》中所言，每次呼吸都是一个判断，或者说一次生死之间的抉择。同样，在耿大有的“Erewhon”之中，我觉得最为核心的作品恰恰也是那个加缪式的圆石。推动石头是一场悲剧，但也是一场在无尽的虚拟现实的剧场之中所展开的游戏。只不过，这里的游戏不再是脑残式的狂欢，亦肯定不是机械式的重复，而更是坚定、坚实地在每一步之中捍卫创造的力量，肯定主体对自身的信念。

此时此地，是事件。此时此地，有希望。

2022年5月30
于隔离中的上海

[点击图片可查看更多展览详情](#)



“此处，无处”

展期：2022.04.17 - ?

艺术家-策展人, 制作人：耿大有

学术支持：张嘉荣

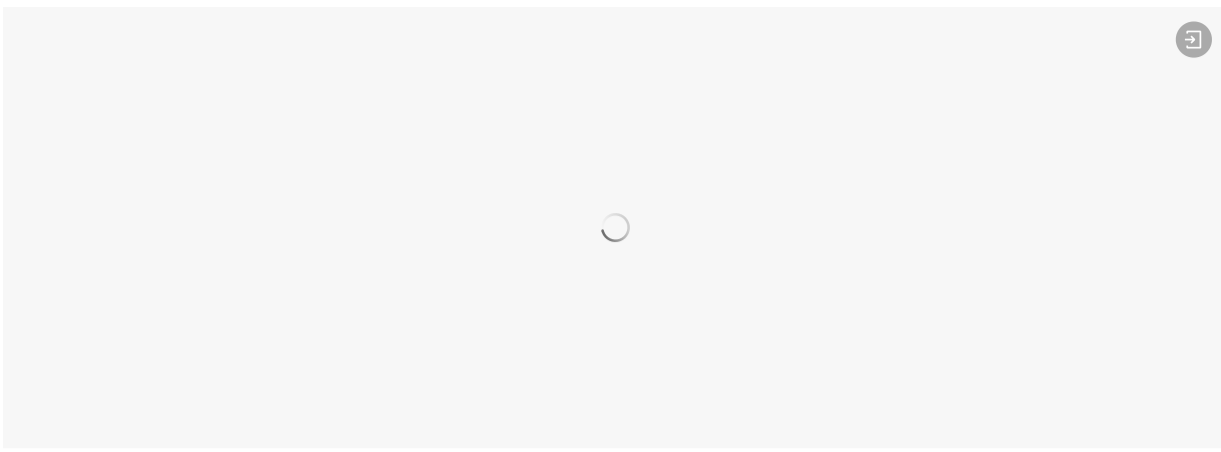
空间互联网建构：Vrch Studio | 谢明炫

网址：<http://dayouerewhon.art/>

REVIEW ↓

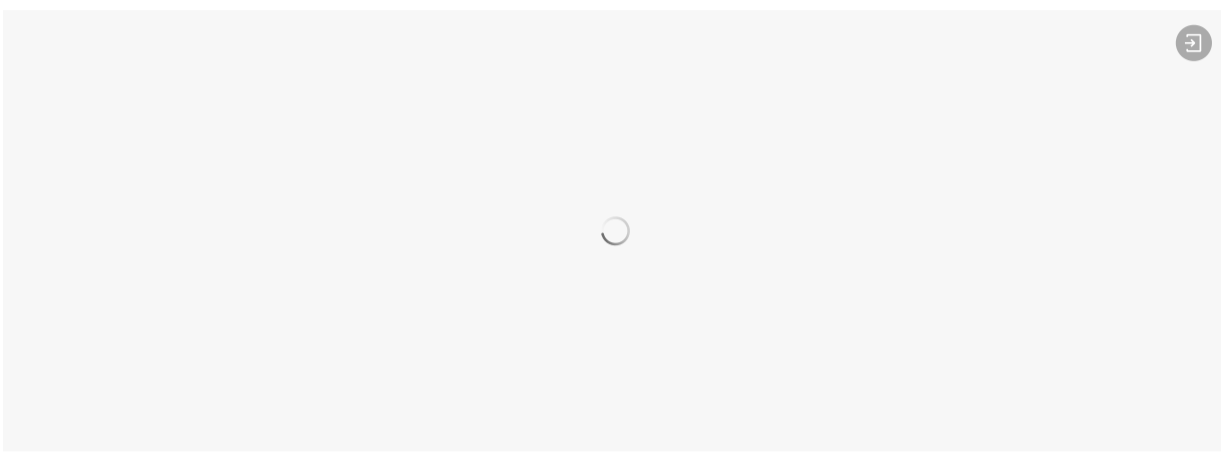
ABB周报

关注亚洲媒体艺术家的VH AWARD开放申请；卢浮宫前馆长涉嫌走私文物被正式起诉；豪瑟沃斯将开设致力于手工艺的新空间



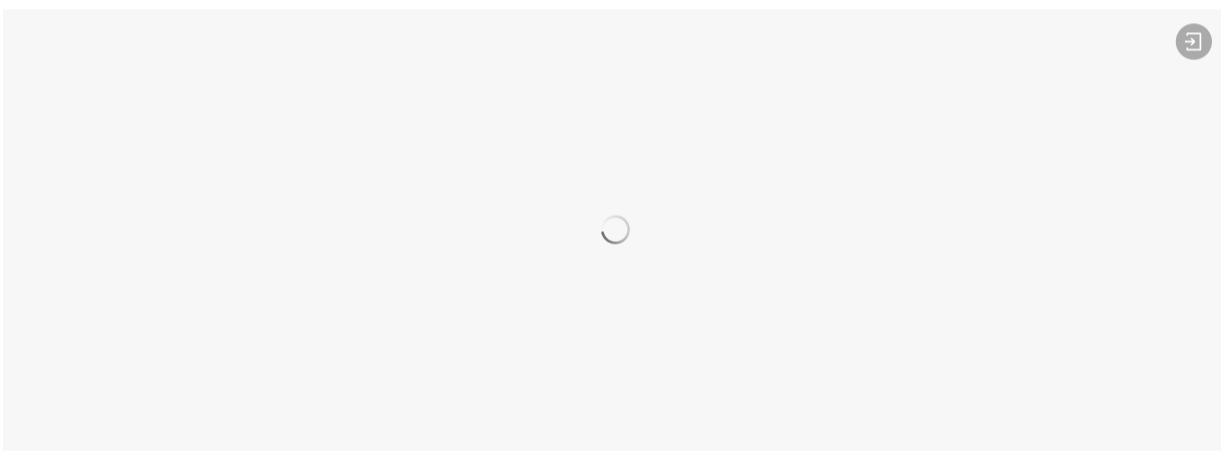
喷水池

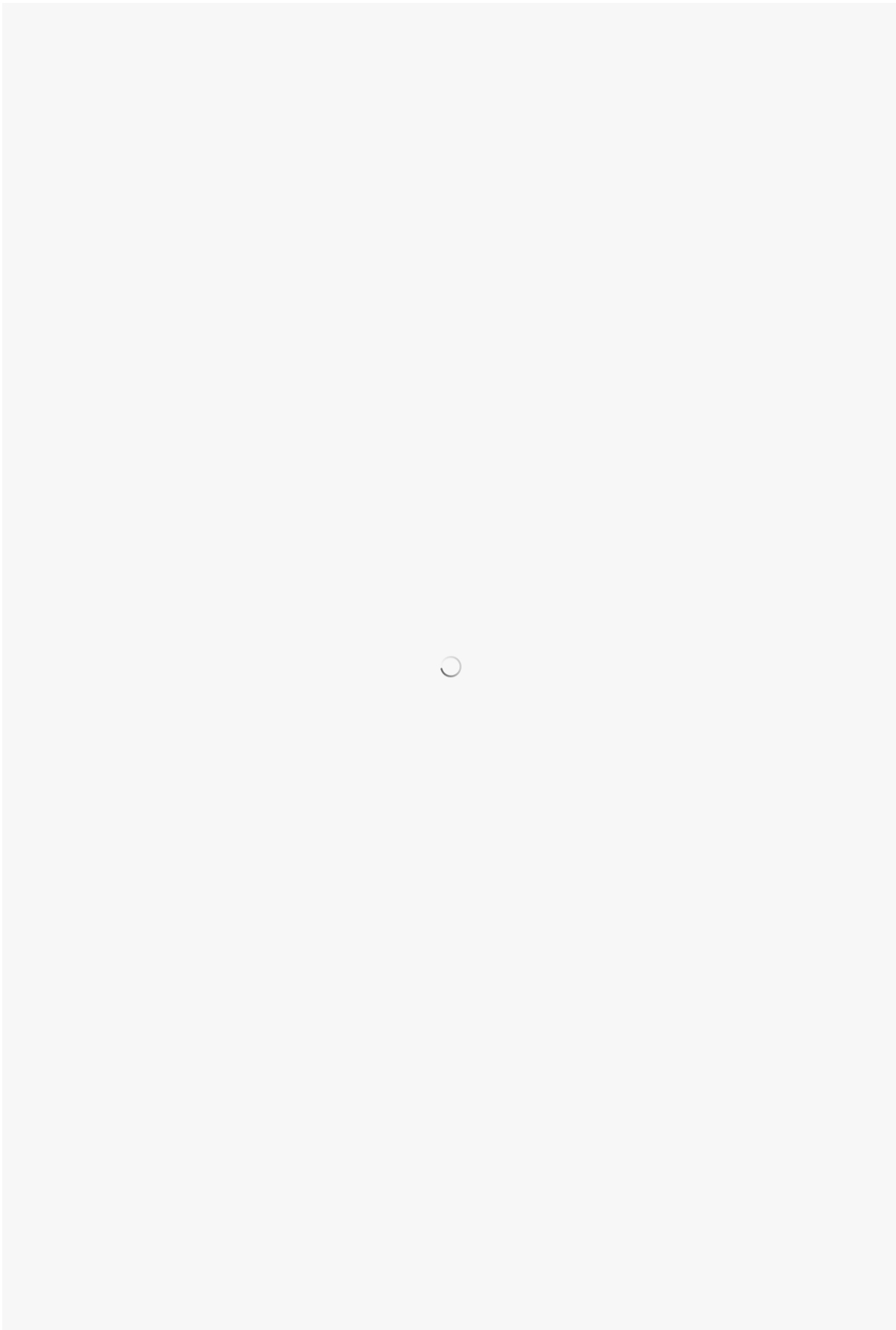
一些有助你从四月和五月的上海抽身出来的文本



侧面

杰森·马丁：漩涡中的异位空间





话题 · 目录 ≡

下一篇 · 在“应复尽复”的上海，艺术如何走出“真空”？ >