

索拉里斯，记忆或引擎模拟并渲染的全景世界

作者/龙奕璿



“是什么为我解开蒙眼布
从四百个冬天之前？”

——《勃鲁盖尔的雪》Anne Stevenson, 1933（罗池译）

我从不关心历史，虽然有的人说那是地理。

——《活在昨天的人》，曹澍

当我们写下或想象“索拉里斯星的海”作为我们自身记忆存在场基的时候，时间似乎被隐含到了某种对地理性的描述中。这一视角——即俯察地理，似乎是一种“神话”式的制图，而非“叙述”的写作，我们暂且将这一次持续准备且生成着的描-绘，用地理制图的方式逐步展开。也许，当我们将自身置于其中，且把所有的信息都当做独立事件重新进行编织时，我们会发现一个普遍问题，即：所有不同的人总是在这里或那里，参与着同样的寻求，并为自己提出同样的任务。

这是试图建构一种将虚构、想象、诗意、履行式的（*performatrice*）动作组合起来的世界，而在一个展览的“世界”中，那些呈现的物/作品（主动或被动）、言说的主体、引诱的信息与等待接收的场景，它们混合成一片氛围，又同时被某种“变”的节奏扰动与生成。它将由 3 条线索编织，**蓝色**是对展厅空间的想象漫游；**黄色**是展览影像作品，以及透过屏幕所敞开的内部“心理-地理”；**绿色**是勃鲁盖尔绘画《冬狩》的重新结构（展览影像作品正是从这一幅古典全景画展开）。全景与局部如何共在？画面被拆分成远景、中景、近景和间隙，它们与空间中几件大的“场景-作品”（即内部房间的《公园一角》四屏影像；

中间空地《忧郁的北温带》及装置；入口通道的照片、日记；散落穿插于整个场景“窗”的设计、《窗外的鬼怪》）构成绘画空间与实体地理的互文。

这将是一种近乎“古典”方式重新打开着的一个展览。塔可夫斯基在他的《索拉里斯》中是这样，阿巴斯在《24 帧》里也是这样：我们永续生活着.....观看着一幅全景画（记忆）中的细节，就像我们处身其中，相信某种真正发生着的动作，节奏在变化.....世界，在整体与细节的互相扰动和纠缠中永续发生着。

无论如何，制图员有着自己清晰的两个步骤。

一开始，整体就已经被给出——“索拉里斯星的海（Solaris）。泡沫（Schaume）。气泡（Blasen）。球体（Sphère）。”于是，开头，也将如同降临般，我们一下子就抵达最深之处，以一个相同的姿势，故事开始。同一返回的世界。

然后，就是真正的开始，让自己坠入到无尽细节中去。正如在展厅中，艺术家所写下的：有个故事，故事里充满了局部，却没有整体。

一、全景中，这边与/或/在那边

“这视我如宇宙纤尘的巨物.....是的，我是指与海洋的沟通。”

——《索拉里斯星》第十四章 老拟态群

远景。

我们此时已经处在展厅通道的尽头，那里不再有向前的路，就算有，也不是一种能够具身进入的路。连绵的山群凝固着在我们面前，有足够的时间去环顾它，辨别出山与山之间形状的变化。山似乎在等待足够的时间让我们尽可能多的停留在它面前。于是，我们的身体就此停驻在那边，全景地被包裹在四面屏幕所蕴绕着的某种冷色光线之中，关于某年某月所记录的日记念白声音：

“公园的铁笼子里，一只山魈。”

幽灵的声音穿过我们的耳廓，无限折曲与动态，物质或记忆由此进入故事的这边。回忆，是从某个里面（局部）走出来，从内部外绽，就像此刻：一条世界生成的下行线索。

图像缓慢地移动，清冷的雾霭也在缓慢地移动。

我们一下子就抵达最不可名状的场景之中，海与山的交接处。不太可以辨认，但那的确、似乎像是勃鲁盖尔《冬狩》中远景的山，甚至连嶙峋峭壁也覆盖着白色，山与山交叠在一起，更远的透过近处的山痕在雾中隐现。



公园一角|序 | 4屏幕3D渲染动画装置|尺寸可变 10' 32'' | 2018

1、睡去

所有人都准备开始这次漫长行旅了。

那边的影像中，活动着的雾气，在一片冬季荒原的山野远处，伴随着低沉的回忆，四周几块屏幕上连绵的山开始彼此错位和抖动着向前。

而在这边，周遭的人们似乎也忍受不住身体与屏幕之间双向的晃动，相继在这反射着冷蓝色灯光的展厅地面，每个人坐下，在自身的“独木舟”里，等待被召唤。

海水结冰，船停靠着，在绘画的故事里，人们的劳动在这冬季的闲时停滞了，马拉雪车穿冰面而过，那里似乎有人影，两两相向，但看不出来他们在做什么。

突然之间，四面屏幕中所有人和物都消失了，只留下空置却依旧在运动着的房屋与道具，某种“有”，无人之所的降临。

那里是海与山之间交错着的树林，一片接着一片的湿地，行将结冰的洼池水面，试图在自我封闭的最后一刻释放出氤氲。

无声的信息汇聚在这里？

四个场景从窗进入到了室内。

“如果没有记忆的参与，信息就不能转化为理解，如果只是经历过而没有留下记忆，就无法成为体验和印象。”山魈正进行着它的呢喃。

我们回到了此刻身处的密闭房间。那边的图像发出某种缺乏控制的轻微偏移，这似乎也是一种“冷”气状况下的身体反应或记忆的产生。

此时房间桌上的器物变得等人大。像是某些隐秘之物突然闯入，然后轻柔地坐落我们之间。在桌子上，封闭的信号让我们听见对方。

展厅中的四个屏幕，图像正从四个角度注视着此刻中间沉睡，观看继而梦想它自己的人群。

视角转变了，关于一个相互聆听的协议。人从观看的我成为被观看的它/他/她，一种双重的生成或者说第一人称和第三人称之间，一场不可辨识的混淆。

视频光线的闪耀是眼睛灵眸在看人，这些“它/他/她”们的脸成为某种公共的对象，那是一种反光（更准确的说是一个被看时的提示）。

在注视沉睡的人群足够久之后。

一个屏幕发生了几秒数据的跳帧——信息 bug——记忆里与山魈同居于公园的那些莫名动物，出现在这边的房间里。

这似乎导致了空间的角色滑动，整个房间，被包围了，或者说人群以为自己包围了别人。

一个屏幕穿过窗，重新漫游回了雪原，其他几个屏幕暂时还在室内。

这里，我们听得清，便看不清；看得全，便会忘记故事。

一个女人的声音，“你好，请问你找谁？”

“我一直不知道名字”，我说。在关于名字、数字、密码的叙述沉浸里，屏幕都各自穿过了窗。

它/他/她，几个三人称，几个关系动词，在这里不是并列或代替，而是互为彼此的外展。

列车车厢、荒原、水漫过一切，似乎是一个充满着冷雾的间隙，偷偷听到雪融化的声音。

在这一全景画的“共-显”中，从每一个局部都可以跃向另一个局部，且是必要的，正如“一角”这一命名，或漫游着观察《冬狩》的远景，或回忆展厅里观众睡倒一片后的无息。

《公园一角》就是营造这样一幅情境：同一块无人之地，冷峻的光线，在空气中，它/他/她们在包裹的屏幕中沉睡，等待微弱的声音消失殆尽之后，感受力的引诱便变成钩子，将我们钩到一起。

我们或许也可以按照每一个局部与局部间组合的可能性来观察我们自己的经历，在每一个那边或这边，所有人都分享着彼此空间化了的时间。同时，我们越少想要在一幅全景图像里，去识别全部，便真的也许可能在回忆里描绘出不可描绘的地图——那我们总是想要恢复的，却已经逝去的记忆形象。

2、醒来

醒来。终究要是醒来。

山魈的念白，重新返回故事开始的人民公园：假山上，阳光撒下来，远处的树林像海的绿色波浪。这一“返回”就如同熟睡时抵达绿色伊萨加（green hometown）的尤利西斯，而他醒来在浓雾之中，冷白色的光线，是保全他能够意识到自己的顺利醒来。

所有人卧在地下的冷色反光中，四周的图像均质、匀速地流动，巨大的屏幕，里面的事物甚至比 we 初睁眼睛看到的自己更加清晰。但偶尔有时候，那被引擎模拟并渲染的物体会撕拉出某种过于真实的裂口（dechirures），就像冷白色的光线反射，看着我们。

只会越来越清醒，越来越不清晰。

影像的结束，四个屏幕都回到最初的雪原和白雾茫茫中，但这对开始的重复还是有些许差异。念白和言语纷纷丢失了，一个沉默的场景，山魈笼子的四面原来就是所有人——面前的四个屏幕，或四个视角。但里面什么都没有。

现在我们起身，从微明的远景淡出。冷白色的来处。

醒来，意味着总是已经发生一个过去的故事，而这里正是讲述一场神话般的返回家乡，在那里，因等待而不睡眠的尤利西斯之妻珀涅罗珀，白日编织，夜晚又拆解，她的“回忆”是关于返回的不可辨认的确信。我们总是确信我们的确信，并按照梦里所模拟出的“现实”超过真实本身。山魈。此时，或在一开始，就是在通道最深处的人群之中了，所有人都停下向前的脚步，尽头是四面屏幕，“它/她/他”倚墙卧下，在自身之外如同在其自身之内。

返身的通道将通向哪里？

我该留下来，留在她触摸过的事物中？

——《索拉里斯》，塔可夫斯基



西西弗斯 | 3D渲染动画装置 | 尺寸可变 | 2017

二、重复地看，停顿，遗忘与重信息

我们站在中景的空地上。

在需要重拾散落信息的回途中，我们并不是唯一的返回者。空间的动线设置，让那些逐渐睡着看完《公园一角》的人，也必须要实现对这个空间的折叠。他们梦游一般，边走边记述着刚刚蒙昧时的所见，剧透，并交付给第一次走入好奇的人。偷听的人。

这是信息叠加的状态，气泡（Blasen）与气泡共用着一层薄膜。所有人因复返再次遭遇来路时，会不断地识别到自己在不久之前，那些模糊而微妙的记忆印象，于是他们不得不重新暂停，观看那些似曾相识之物。

面对记忆的往复海浪，某物正在苏醒，也正是回潮般的遗忘，将它们隐隐约约地呈现在这边或那边。绿色家园（green hometown）的信息就是那张作为等待着的，反复“编织-拆毁”的“珀涅罗珀的布”。重复的记忆，尤利西斯在第一次过于顺利的即将抵达前夕，又被风神的口袋吹回柯林斯海岛。于是尤利西斯的神话在重复中才得以真正展开。风神的儿子西西弗斯，正是在这漂流重启和返回议题的海岛上出生，重复的诅咒，意外的折返，也许是我们从直线的时间迷宫中逃脱，获得休憩的机会。

“就在他回去的时候，一个暂停，西西弗吸引了我。”

——《西西弗的神话》加缪

西西弗斯，回到他的石头那里，被莫名所吸引，微微转身，他思考着那一系列构成他的命运而互无关联的动作，那是他创造的，通过他回忆的眼睛连接起来的想象。

散落展厅一路的 Gif 动图，被命名为《西西弗斯》：它们是一些微妙变着的暂停场景，如果仔细的话，会发现它们和那些完整的影像，其实都是截取于同一个引擎模拟并渲染的数字球体（Sphère）世界。但这些无人的角落好像是某个突然暂停带来的间隙或 Bug，被整体所抛弃，存在在更大的不可见场景之中，而我们的身体虽然停顿，但想象能够来回摆着，不变和细微的变动。

图像 5: 一个房间的内部，吊扇凭空旋转着。

停顿与闪回: 这个房间，似乎像是《公园一角》里描绘的同一个教室。

图像 4: 一个房间的角落，一张床，一个桌子，三个热水瓶和一只狗。

停顿与闪回: 这个角落，同时也包含在《忧郁的北温带》的铁网那边。

图像 3: 在无边水面的一隅，漂浮着一个儿童三轮车。

停顿与闪回: 这一水面，是那场湮灭一切的索拉里斯星海的泡沫吗？

图像 2: 一张白纸逐步被涂黑，然后再一点点还原成原状的空白。

停顿与闪回: 中间的某个片段，那些飞舞着的笔触，像极了海鸟俯冲海面的时刻。

图像 1: 一个无人却一直在动的床。

停顿与闪回: 这个无人的床，也许是对记忆寓所的预言，信息抖动，却并不附着任何的人。

这些彼此完全不同，但又共享着“重复”这一相同动作的图像，重复意味着不断地返回被中断和搁置之间的某种“幻影”，尼采式的重复，我们必须回到“每一个”的例外中去，只有存在差异，事物才有彼此相似的可能和直接认识的可能。同时，它们无时无刻不与其他影像在整个空间同步着，很难有人能拥有全景视角，信息总是错过或溢出（message 的前缀词源 miss），成为某种心醉神迷（extase）式的内-外，朝向、动词错乱的体验。这些关系在不断的自我打断中，重复而被编织中，“顾此失彼”反而成为某种“变”的重复，差异则最终构成生成的永续动力。

最终，我们在《西西弗斯》Gif 图像的练习中，自身也处在一种西西弗斯重复地看与停顿之间，也因此得以发现更多的信息。

1、信息重复，语言层面上即一种“隐喻的游戏”；

一张车站的巨幅照片，随即在另一个影像的画外音里听到：“一个人群为了各自散去而聚集的地方，你也看到了，这个车站。一个谬误的荧屏，那么请让彼此一切重来。”（《窗外的鬼怪》）

一块空地被两个巨大的铁网包围成一个通道和两块并不能走入的地方，那里播放着《忧郁的北温带》并铺满了塑料假草，而在网格的遮挡里，视频也播放着数据的假草和铁网的影像。

《忧郁的北温带》模拟了回访和循环的梦，在故事里，走出大厦，又进入大厦的室内。

建造大厦，又令大厦崩塌；在空间上，则从虚拟的围栏到实体的围栏。

在细节的交错里，我们甚至不再能够确认内-外的区分，信息间彼此呼应，反复出现，似乎是对所有人共处一室的前情提示。

2、事件、场景的重复，或者一个情节、人物所衍生的主题在另一处复现出来；

《冬狩》的中景是一场危险-嬉戏的同在。

远离村庄的房屋冒着火烟，紧急的叫喊声被东面山谷的冷风吹散，在这冰冷的季节无处取水。水池被冻住了。老人、孩子、母亲、情侣、狗，嬉戏在冰面上，舞蹈、跌倒、休憩，并不感到寒冷，陀螺、雪橇、冰球，众人忘记了这只是暂时的欢愉，并不知晓那不

远处的危险，房屋把他们的视线和火焰的爆裂声音都挡住了。急需凿冰取水，危险在每一个人的暗处。

3、一部作品与其他作品的重复。

我们站在铁网的外面，看着内部的假草，三个屏幕依次摆放在墙沿，继续穿透这些屏幕窗口，又是另外的草丛和虚拟的铁网。或许，山魈也处在视屏之中，往这边看着。卡夫卡的《他》描述着相似的场景：“这世界的噪音大大咧咧地、专横粗暴地在铁栅间穿进穿出，就像在自己家中一样。其实这个囚徒是自由的，他可以参与一切，外面的任何事都躲不过他，他甚至可以离开这个笼子，栅栏的铁条互相间隔足有一米来宽，他甚至并没有被囚禁。”

过于真实以至于假的物。山魈在酣睡。它似乎意识到谁在看它。所有的物悬浮起来。重新回到了最开始的画面，虚拟的草地，真实的铁网。醒来的山魈，困意的观众。

“我们知道自己在重复相同的痛苦，只是愈来愈深，但可知无数次的重复也让痛苦变得可笑？重复人类生命吗？好吧，但如何重复？像醉汉不断往留声机里投入新的铜板，放出的却总是旧的歌谣吗？”

——《索拉里斯星》第十四章 老拟态群



西西弗斯 | 3D渲染动画装置 | 尺寸可变 | 2017

三、窗的形象，出现错误的 windows

通道。是一个延长的，开着或关着的“窗本身”。

我们离开了那个澄明的空地，继续前行。回到蓝色起伏的通道，仿佛穿梭进了一个人形树林的扮演队伍之中；进来的人群，无意识总在避开出来的人，分行两道；而两侧数个窗口，则共时地朝外打开或关闭，人们都被这些不可测所吸引。我看到他们在看，被诱引往那些窗口的深处，拼命地探头，找着什么。在这个过程中，我似乎也看到了自己进来时的动作，爬伏在窗前，图像、声音，坠入，接近并且如同允诺的内在。

“窗”是这个展览的重心，不仅有那些能够看到虚拟世界的屏幕，在空间里也充满了被切割成方形的实体窗口。我们通过“屏幕的窗”看到某种幻象；又通过实体的窗，意识到它们是被彻头彻尾创造出来的；最终，通过看到他人、看到自己与别人相似的动作，我感知到一种“我的间隙”本身，或者说我站在了我“自身的窗前”，辨别出自己。窗的形象是关于呈现（presentation）而非再现（re-presentation），即“窗”的动词化，在边界线的走向（le trace des bords），在边缘飘忽的踪迹中“不断地看到”。

窗口，从对自我的倾斜开始。



窗外的鬼怪 | 文本，装置，3D渲染动画 | 尺寸可变 | 2019

1、透过窗坠入进去

电脑引擎模拟并渲染的影像世界是如何处理背景和前景的区分？在数字虚拟的尺度里，观察世界似乎不是一种用人的透视法来看的，而是一种移印(decalque)，那是一个更加整体的，同时又更加细节的世界，远与近一般清晰，就像勃鲁盖尔绘画的几个景深之间的间隙：

鸟无视平面，在远景和近景之间划过一条鸟道。风景由远及近。只有更高的地方，几株落尽了叶的树，与清晰的远景贴合着，看到这里，我们没办法判断地理的距离。几只黑雀在寒枝，另外一只飞速下坠，像是从一个边缘地突然坠落。虽然寒冷和速度都在让知

觉模糊，但它仍以无比清晰的状态呈现出来，同样又在想象性中引申出有一种猜想：树上的4只鸟和这只飞射出去的鸟似乎是同一只鸟在不同时间中的一次连续运动过程。

在这里，全景画里“间隙的鸟”作为某种对“世界本身”的提喻，不论是虚拟还是现实，“世界本身”总是以自有的秩序存在。它不被人的认识——“过于真实反而会显得‘假’”、“近大远小”、“近处清晰远处模糊”来测度。近处的对象与远处的对象在“世界本身”是不可比的，我们必须停止任意地注视整个场景，尽可能地靠近画面，靠近世界本身，将自己置入“每个局部”与他们平等且同在；就像塔可夫斯基的《索拉里斯》中，那个将“身体”凝固的女人形象，她背对屏幕，失神的坐在画前，但她不是像人一样地整全地观看《冬狩》，而是成为细节，成为画面中那些凝固在笔触里的每一个“人”、每一个“物”（某种意义上看，勃鲁盖尔也是在用他的大脑引擎模拟并渲染一个世界），看到野草、看到猎狗、看到碎石、继而看到火堆。这就是世界本身的样子，它走进了世界之中，她看到了自己，在成为人的边缘。

她哭着说：但我……我……正在变成人。

这一共时的“窗的形象”是一种“透明叠合的平面”，它们能够互相渗透，同时保证在视觉上不存在彼此破坏的情形。它们并不是那些在外部的“一个、一个……”的窗，而是身体的间性，“一个个”绵延着、叠影着的“感知自身”。

2、回到“间性的世界”。

这一间性给我们重新释放知觉的同时，也为我们制造了一个透明中介，我们自身的窗被打开，同时又被关上。

在作品《窗外的鬼怪》的实体部分，我们看到了对视觉的某种呼唤，而不是视觉的后果。影像中，一个由数据模型构造的鬼怪形象，来回被拉长伸缩；而屏幕之外，一堆实体的骨头作为虚拟影像的移印散落一地。这个同时撕拉又散落的鬼怪，似乎想要呈现出窗的不可见性，给不断往内观看并寻找着某种“是什么”的观众，一次认识的瓦解。鬼怪继而在扭断、撕裂，把自己的形象最终完全破坏。但所有人还是不愿意去听，而是不断地去看、马上理解、马上询问，马上做出结论。这一结果似乎并不能让鬼怪满意，它继续不断的重复，扭断脖颈，直到成为一堆数据的“肉泥”。我们继续困扰着，但似乎有了些许松动——来源于很久之前的那个时刻，原本感知世界的方式被一种认识统摄了，就像“散点的漫游”突然被“单点的透视”取代，我们也放弃了与各个对象的的同时性。

这时候，鬼怪突然继续说话，“一个棘手的麻烦被发明出来，窗被关闭了，如果这是第一次，车站，一个荒谬的荧屏”，数据在弥留前的诉说里耗尽自己，最终消失进入黑色的实体银屏之内。

脸被照映，黑色，看到自己。

间性的时刻是一种停顿后，世界向我们涌来的装置。我们重新回到对离散的感受和散点的广度之中。一种更流动、自由的视角：人形树林向远处移动，那些缝隙里的事物，向我发出引诱，所有的对象重新共时、共在，而我的每一时刻都为诸物的世界所覆盖，为那些曾被我所忽视或尚未看到的物与场景所包围。在此，每一个事物都向他者敞开自身，不再为自己去要求整全的看到，因为它们已经足够丰富。但我们似乎还没能跳出“我”的范畴，依旧处在看到时的意向性中。

3、出现错误的 windows

前路，阻挡在一面蓝色的墙幕前。

那是我们熟悉、电脑出现问题时的蓝屏画面：一个错误的窗，损毁的窗，信息世界的窗口被还原成平面，它阻挡着图像从内里往外涌现，又像实体的网格，捕获了、兜住了不断坠入的我们。

这是《窗外的鬼怪》的另一部分，

A problem has been detected and windows has been shut down.

（检测到问题，窗口已关闭）

正是这一句判词式的指令话语，我们必须做一些操作，而不能只是看着、沉浸。

窗从只能看不能过，变成需要身体性的跨越，作为一个象征，它就悬置在一个“门槛”的位置。我们的来路被一连串代码覆盖，如果承认自身的不再“无所不能”，英文说明继续提示。

Contact your system administrator or technical support group for further assistance.

（联系您的系统管理员或技术支持组，以获得进一步的帮助）

实际上，这面墙并不是真正可供操作的界面，而是一个提示性的譬喻，如同刻在德尔菲神庙门上的箴言，成为我们面对信息屏幕，无解的规劝——我们应该怎么办？但其背后的阴影却揭示反面：我们总是将不可能进行镌刻，提示我们自身。

这个蓝色墙面之外，一面屏幕对应着放置在地上。

那里播放着一个无限纵深的通道影像：霓虹灯广告牌、夜间召唤的信号，通过不断放大的物体，撞击眼前，缓慢与快速的字母交替，仿佛看到了信息的诞生，某种东西在闪烁；但这最终说来不过是一种假想，平面上的深度，那里有的只是一明一灭的灯光，所有的信息都处在流动的影像缝隙里，最终，这个不可理解（信息因不可读而失效）的通道，穿过一个无字的灯箱，结束。

脸被照映，这次是白色，我们被屏幕所识别。

这一空白或信息的无效、损毁充满了意义，我们仿佛置身在周围颤动着的行为中，与信息交流不再是一种表面现象，而是真实地把我们引到我们自己的思考之外——这一个冗长的隧道，刺穿我们自身，最终进入到白色灯箱的空白之中消失。

计算机 bug 是一种超自然的现象，这一命运链条将我们引向一个古典式的追问，每一个部分都存在于系统的整全里，每个个体能做的就是承担毫无理由地加诸在他身上的命运？

但现在，windows 以错误的方式揭示其自身的阴影——一个引擎模拟并渲染的世界：错误的窗口，它从可看到的锯齿、一个个边界彼此镶嵌和错位，变成此刻的全然空白和必须重启。窗自身就是那鬼怪，而无物可看的“我”也因此丢失“我看”的意向性。

“同一物也，同一事也，此窗未设之前，仅作事物观，一有此窗，则不烦指点，人人俱作画图观矣。”

——《说窗》李渔

世界在有窗之后成为人看的有限疆域，“移步换景”也只是将世界透视后，变成一幅幅充满贴图和材质的平面图画在眼前的连续交替，这是线性的“我游、我看的园（世界）”，而非实在的“园中的万物共在”。如果我们尝试反转李渔的这句话，再次将那些早已习惯

的眼前之窗失效呢？就像错误的 windows 把引擎模拟并渲染的世界幻想损毁，一个“我的位置”在“他者”地进入后重启，周围原本被窗棂遮挡的万物“切近”。采取事物的立场，我们回到了“事物观”，从一个地方到另一个地方，从局部的奇异点，到另一些局部的奇点。



3屏幕3D渲染动画装置 | 尺寸可变 | 4'10'' | 2018

四、猎人，进来出去，进去出来

通道的出口抵达了，或者展厅的入口再一次开启。在这“来去”的交叉路，存在着一个难以觉察的小窗、一个孔洞、一个可以看透却不能具身穿透的通道。它被第一次抵达时忽视了，彼时的我急于跟随众人去获得什么，而此时我却想尽可能延迟自身的遗忘与丢失。于是，从这一处，逃离我的身体，直接穿过程序与历时。

又，中景的空地。我们在之前和之后都站在那里。但现在我们只能在间隙里成为偷看的人：铁网，似梦游的返回者、好奇的进入者、假草。偷听的人。记忆离散着，看似远离，实则接近。

1、猎人的追踪：抛物线、球体映射和碎形几何

树林的边缘、房屋的边缘。在一个倾斜的坡地，没过脚踝的积雪中。

有两群人。

一群从家中出来，点燃门口的火堆。火舌跳动，是火在推动着风，舌头也是某种言语的分叉，通过如此耀眼的火焰而让人听见柴火与家的爆裂声。

他们像历史中总会反复出现的人群聚集，某一个人火舌般给其他人讲故事……这一幕场景非常古老，不可追忆，它不只发生过一次，而是不确定的重复发生着……这一场景是神话被道出时的场景，被朗诵与传唤。人们围聚在冬季那难以外出的火堆旁，在时间的雾霾中，谁也不知道火堆点燃起来是为了取暖，还是为了照亮讲故事的那个人的面庞。

聚集和散去。

另一群是从更遥远的林子深处返回的人，他们还处在行将归家的途中，猎狗与之相伴，小心翼翼的探寻着那条被大雪覆盖的，熟悉的下山小道。显然这次捕猎收获并不丰富，仅有一只野兔。

我们可以继续想象——这一出冬狩画面外，与火堆聚集相反的场景：耀眼的白光和不再生长的树木，让自然的能见度更高；同样，冬季的空气变得更稀薄，自然的声音彼此也传递得更清晰。猎人认为这是狩猎的好条件，因为可以看得更远，听得更细。但他们似乎忽视了猎物们同样也更容易察觉他。

隐蔽，甚至无从隐蔽。猎人的目光被包含在猎物的目光之中。冬狩成为某种关于“透明”的隐喻游戏。猎人与猎物彼此在雪地中追踪，互相潜行，没有向导，只在意外时刻，遭遇。

绘画中的这个场景，是某种发端，是同时的两个动作，关于内向性（interior）与绽出/出离（extase），这也是转换的时刻，是两种叙事的交叠。

或许只有失意的雪中猎人，把狩猎当做梦到“记忆”的时刻。才会同时发现世界是以“抛物线”和“碎形几何”的形状构成。

抛物线 parabole 隐喻：

猎人的追踪，是一种将自身抛离自身的动作，他抛出且投射至猎物，然后沿着抛物线的距离到达，然后再抛出、然后再到达。猎物在这里成为了某种远离直线的站点（station）： $x^2 = -2py$ 。抛物线的本质在于这一公式，结构偏离中心向质疑开放，并按照一种新的意义重组。点不在直线上，以一种可以预见的方式，捕获不可见。

猎人的信息，是一种有规则的漫游，它的规则就是：永远不走最短的路，一种偏离直线的轨道，要在可以预测结果的规律中迎接奇遇。

猎人的动作，某种意义上像画家在作画。一支笔将一个动作跳到另一个动作，我们看到它在既扩张又凝固的一段时间里，酝酿着数十种可能的行动，多次轻微的掠过画布，直至触及画布又跃起，就像闪电一样捕捉住唯一的线索。

如果是在一个真实的世界里“作画”呢？像在这个展厅，所有的作品都产生于这一同构于真实世界的、由计算机模拟而成的虚拟空间。观众在其中重复地感受着。也许我们比较容易能够想象出一个头戴 VR 眼镜的人挥舞着自己的身体；而在更久远的传统中，猎人就是如此在密林中游荡着。

那大雪覆盖后的森林呢？路径再次消失之后。甚至猎人也需要寻找自身的记忆，将自身从不可见的隐匿处投射出去：无数条抛物线凭空划出，就像沉浸在虚拟世界中的画者/舞者，一个不可见的穹顶笼罩在我们的世界。

抛物线，成为双抛物面。

球体映射 Sphere Mapping

计算机引擎模拟并渲染世界的形象就是一个双抛物面的 Sphere Mapping。球体世界包裹着“我”，我则化身于球体里的一个站点。从人的视角看世界是连续的，而计算机模拟的世界是离散的。“我”化作一个幽灵（山魈），游荡在整个世界，就像在记忆中、在梦中，我们只能够还原出场景，却还原不了自身；能够看到一切却唯独看不到自身。

这是某种被离散了的主体，破碎、断裂、沉默，霍米·巴巴称之为流浪者的静默——“噤声的空白”（oral void），徒有动作而无语言的哑人。我想并且也能够发现、捕获整个世界，“我”伪装、隐匿、变形、复制，并成为环境的构成本身，映射了球体中的一切。是

否我们能跳脱出欲望的牵引，不再寻求他者的认同，而是将自身也成为对象，放弃对本原“真实虚拟”的想象，彻底松动符号象征的稳定性，抓紧暧昧、逾越、不稳定，进入到迷雾之中，身体因此不再内外之分，内就是外，外就是内。消解掉“我”的凝视，找到一种万物的回望。

谁能主动地无言？猎人。创造这个球体世界的人正是这一角色，回忆并建造自己的记忆世界的人也是这一类人。它进入到一场“捉迷藏”的游戏，既是寻找，又是找不到，一种“迂回-玩”的状态，捉与藏都处在“之间”的“迷”中，来回摆荡，而“迷”的本意就是醉心于某种他物，心醉神迷（*extase*），周旋于各种物、事、人，间隔、局部、节奏之处，歌队狂欢，出离自身。

碎形几何 fractal geometry:

猎人在抛物线（隐喻）的重复中，创建了一个球体环绕的映射世界（神话），继而对自己的主动离散又带往去了一个他处。

我们重新看到远景蜿蜒的山与海岸，重新看到山与雪原之间形状的变化，这个展览所有的录像都来自于CG（计算机制图）所绘制的影像。在渲染世界的表面材质和光照阴影的内部，在光滑的贴图内里。

猎人，继续追踪着某种秩序的踪迹。他只能作为局部出现，被球体世界映射，因此迟疑不决，但又如有神助地行进，他朝特定的方向（只有通过他已走过的痕迹，判定方向）走着，不断变幻的新视角不断改变着整体的画面，一系列时刻抖动着的分岔点。但很快，它们便充满整个处所，而猎人也从局部抵达整体。画面上的混沌与不确定性、随机性，在深刻的层次上体现着世界的真实存在，他用一个简单的动作解决了一切，不再去分析事后看来包含着无限数量的材料问题。

$z \rightarrow z^2 + c$ ，他的创建，正是重复这一简单公式，一次接着一次分布，奇迹出现了，一个及其复杂的图景，每个部分就像整体的碎形。

一个碎形几何的世界，关于局部与整体的“自相似”，可以泛化的去思考我们所处的真实宇宙和世界，或许也是一个谢尔宾斯基海绵，或一个电脑文件，有着接近0的体积，但是却有无限大的可能。那里分布着无数的站点，它们是交叉口，是交流道，是交汇处，信息在这里被某种星丛的关系所穿越，这就是三维与二维的坐标间隙，计算机在这个之间（in-between）进行着它强有力的运算，一个全息的世界被碎片磨砺得更粗糙，粗糙在这里是个度量单位，碎形越粗糙，它们的碎型维数就越高。

石头的每一个微粒，笼罩在夜色中的山上，每一个矿物碎片本身就构成了一个世界……

人们必须想象西西弗是快乐的。

——《西西弗的神话》加缪

2、记忆对记忆敞开：日记、旧相片与《活在昨天的人》

向左穿过通道，地面渐渐抬升，我们重新走入了蓝色，它像海一样起伏，但固定着。一些轻微的切面，给了人一种踏不实在，“软”的错觉，而前后和上下身体“微妙感觉”的波动，放大了视线变化的幅度，仿佛一艘变轻了的行船。

“唉，我们是在海中？”

当这场制图似乎远离始发地很久以后，终于一次无意地“感觉”，风神的口袋打开，重复了最初的某些细节，将我们瞬间带回“索拉里斯星的海”（*Solaris*），不远之处的起点和终点在雾霭中显露一角。同时，另外一些信息也跟着撞进记忆，图像闪耀，覆盖的雪原、

数据景观、1991 年或更早的起源，那个突然出现的鬼怪、山魈，与幽灵，人的童年和某种降生之前的赤裸生命。

我们时常在儿童或动物那里欣赏的是沉思的目光，因为我们把它看作是成年人的思考的象征，而它是我们对世界的无知。

——梅洛庞蒂《世界的散文》



活在昨天的人 | 3D渲染影像 | 尺寸可变 | 5'26'' | 2019

墙上的日记和抹去面孔的旧照片，回忆童年是一场对原初状态偏差后的重新拾得。窗口已经打开。

2015 年 10 月 26 日阴。

在梦里，我是一只秃鹫，眼前一个小孩快要饿死，远处是一个拿着照相机的人。

1995 年 6 月 7 日阴。

奶奶家楼下的刘宇比我小 3 岁，整天骑着幼儿车满院子转，媛媛姐姐说她养的那只兔子是大白老鼠。

2013 年 2 月 2 日晴。

梦里我和一个脸长得像斗牛梗的人做交易，他和很多人做过交易，在他们年轻的时候把他们卖到非洲去，回来后都成了非常有名的艺术家，我最终拒绝了他。

2001 年 3 月 2 日阴。

教室对面是个双层的房子，第一层有人用，第二层没人，玻璃也是破的，看不清里面是什么。

2004 年 8 月 6 日阴。

我做了一个梦，梦中说起明星升起的时候会看到鬼。

2010 年 8 月 3 日雨。

公交车站旁的饭馆是我们高中同学聚会的地方，她在隔壁住，没有考上大学，早早结了婚，一直在我们老家做家电运输。

日记在这里像掠影一样掠过猎人/读者的阅读，它区别于我们在现实中的直接观看，整体上是隐含着的：事物一件接着一件地显现继而模糊。人、物和场景，一切的实体在记忆里都是粗糙的，但它们仍然被某种“我是梦的主人”的情绪、温度和言语所包裹，梦主人试着重新再现所拥有的同一个世界，却发现无论多么细致，它们都只能是其自身的喃喃细语，无法传递，一个看不见底的裂缝。这个裂缝就是每一个自身或自身的窗口，我们总是作为**客人**来到我们的记忆之中而不自知。

那如果我们成为自身的客人呢？像外人一样阅读自己的梦，重新返回，不再以轻巧掠过那些无关于我的别人的日记。那些被取消标黄的词语，那些具体的名词是可以被每一个人拾得。这就是日记的作用，**主人（hôte）**的敞开，**客人（hôte）**的拜访，他们互相成为彼此或本就是彼此，生长，成为每一个人新的记忆。我们可能会发现某种东西被改变了，却不能够说出变成什么。这里的现场，不再是写下日记前，所面对的场景——事件的第一持留；也不是写下日记时，叙述、记录和独自回忆的第二持留；此时，这是一个因“我被编织进他者之中”而得以重新实在的第三现场：诸多独一无二存在于那里而彼此分享。我走向海-泡沫所包裹又汹涌的可能性里。这是我们记忆暂存的方式，时间景深被大大缩减，过去、现在全部成为背景被挤压收缩，塞入同一个展开且紧凑的空间矩阵当中。记忆全景自始至终就环绕在我们周围，最初可能还是线程一样的连续，尚能分辨；但随着越来越多，新的信息只能不断被安排在最初分布的空隙里；最终，当填充了一切之后，覆盖成为唯一的办法，这些记忆信息变成某种“泡沫”般的拟态——一种“过程中”的物质，膨胀，悬停且飞逝。

“它的形体巨大无比；它的沉默虽一成不变，却撼人心魄；它的力量神秘莫测，随心所欲地操纵着海浪的起落变幻——我从未如此强烈的感受过它。”我一动不动的坐着……合目看物，万物形骸消隐，心灵的大门豁然洞开，一片清明世界。于是我为一种奇异的惯性所擒，无可抗拒地沿着一道山坡滚落跌入海中，融入那流动的、无声的巨物里。

——《索拉里斯星》

索拉里斯星海就是记忆的隐喻/引力装置，其中一些彼此不透明的相似事件，有人已经往回走着，猎人，有人在即将抵达前又被遣返，尤利西斯，有人总是在到达之后停顿然后返回，西西弗斯，他们都是其自身记忆的猎人，是这幅全景图画中冰河上的领路人，也是这场展览的观众。所有人随着感受的时间的延长，“内在地”向着陌生的事物倒退着前进——一个活在昨天的人。记忆毫无缘由地重新出现在某些反常的地方或状况中：我们的脸出现在房间里，桌子上、草丛中、石头上，甚至名字被写在声音的述说里……

一个吊扇旋转着一个房间一个书桌，一张脸从书桌上透出来。

“活在昨天的人逃往未来，线索编织牵连，美迪亚杀死亲人”

再一次穿过窗，隔着铁栏杆往外望去，一栋海边的楼房。风吹着这座岛屿上的草木。

“我听到过一句诗，落在一个人一生中的雪，我们不能全部看见，那些雪是用模型建造出来的，不负存在的物体，记忆中的物体，或是存在本身，或是游戏数据，也可能是关照结局的时候，忽视了生命的过程”

面孔从石头从草木上显影出来。

风景凝固在一块巨石上。风把草吹得不可言状。摄像头是一切物的眼睛，它们旋转着往海的那边看去。它们掉转头往天上或地下看去。

视线穿过了铁网。楼在言说：“事无巨细的营造真实，也只是拙劣的谎言。就像是克隆艺术家的誓言。”

再次穿过窗进入到房子内部。

“真的么？”

一个身体充斥着房间，他也重复道：“事无巨细的营造真实，也只是拙劣的谎言。”

“我从不关心历史，虽然有的人说那是地理，直到有一天，我开着飞机，遵照命令，按下下一枚核弹，就像自己从来和下面的人无关。”

“不要在深夜作出决定。”

这是一场活在昨天的人（追寻记忆的猎人、艺术家、观众）的对话，它们交替着进行，时而成为一个站在极远处清醒的观察者，时而又作为一个陷入其中的漫游者。漫游者追寻离散在记忆中的线索，通过这一“向他者道出”创造了现在，如同创造了过去。而观察者则发现了那些被“传统、抽象的观看方式”所遮蔽的“物的脸” (The Face of Thing)。他们的最终结果都是一样的，只是途径有所不同。

《知觉现象学》著名的“序”（Preface）中言：

世界.....是我的所有思想和所有清晰知觉的背景和场域。真理不仅仅“寓居”（dwell）在“内在的人”（inner man）之中，而应该说，根本没有“内在的人”，人是在世界之中并且面向世界的，他在世界之中认识自己。

信息持续丢失的过程，记忆是加载过量的状态：重新回忆现场，物的事件，追求可能性者，在数据的洋流中，可能会面临永恒回归的无望。时间与记忆的猎人，带领我们走入又出离布满泥泞迷雾、雪地氤氲和荆棘的荒谬之林，这或许也是某场梦和回忆的体验，它标记着那被覆盖着的不可能关系，似乎是闪回的即视感，差异的重复，使得“意义在相互作用中被悬置起来”.....