



#1

下一个是什么？

What's Next?

汉斯·乌尔里希·奥布里斯特 曹
Hans Ulrich Obrist Cao Fei

Cao Fei (简称“CF”)：我接触Second Life是去年年底(2006)的时候，接触没多久，就是威尼斯双年展中国馆的委托做作品，我当时对Second Life并没有太多的认识，只是觉得用Second Life这样一个媒介做一个和双年展结合的方案会很有意思，然后，在我进入这个的时候，因为我还没有了解这个世界，所以我决定用documentary的方法去记录我在里面的体验过程，这是最直接最开始的一个过程。

Second Life的界面本来就有个功能是可以记录、录像的，而且我觉得用纪录片的方法可以把我最原本的经历记录下来。在这个记录的过程中，我没有太多预测，也就是说没有把需要发生的戏剧性内容安排在旅程里面，而是

像平常生活里一样等待或者碰见人，因为我相信这种随意的生活状态。我更期待自然发生的戏剧性，而不是去制造戏剧性。所以我觉得这个作品更接近于真实纪录片的那种感觉。

Hans Ulrich Obrist(以下简称HUO)：“China Tracy”是个很普通的名字。你是怎么想出来的？

CF：因为Tracy是姓，但当时在我自己的想法里面，China是姓，然后我选了一个最普通的名字。因为我觉得我是以一个全新的角色进入游

戏的，所以选择了一个美国小姑娘里最常见的名字，以一个最普通的女性身份进入这个世界。但在这个游戏里，很多碰到我的人会叫我China，因为他们觉得China才是我的名字，所以通常都叫我China。

HUO：在威尼斯看到的是你带着人在Second Life里边边走边体验，但是你现在做的这个“人民城寨(RMB City)”等于是形成了一个虚拟现实，能不能谈一下Second Life计划两部分之间的区别。

CF：“平行宇宙”这个观念在我做Cosplayers的时候也有人提出过，就是说现实和想象之间的关系。包括西门子项目，你也可以(从中)看到两者之间的关系，一直延续到i.Mirror。

所以Cosplayers和西门子的“谁的乌托邦”更是现实里的内部平行，而不是像科学家所说的某种时间和空间上的平行。

Second Life的平行包括时间和空间，也包括人的心理，因为是在一个数码世界里。它从影像上的城市现实质感，包括交流工具，跟现实生活有很多交叉的地方，但也有一种时空关系的平行。

另外说到avatar，就像在i.Mirror里和男主角hugyue的相遇，这种平行也会产生一种误差。我和他的avatar都是一个异化的形象。当我刚进入这个世界时，我会相信他这个形象，可能我已经喜欢上这个avatar了，但开始是被这种数码制作的avatar所吸引的。这是一种很奇妙的关系，因为你也知道这个人在现实生活中跟你的差异，所以从情感上就会产生一种模糊和交错的地带。

在Second Life里，你会发展出对某个avatar的迷恋。

HUO：讲具体一点。玩Second Life的时候，你跟这些Avatar之间的关系，包括情感上的关系是怎样的？能不能举一些具体的例子来说明？

CF：比如我会到不同的场所，像avatar商店，商业中心，IBM这样的大公司，包括一些私人派对，小的会议，还有bitch house，sex private house。无论娱乐还是政治团队我都愿意去尝试，去了解整个系统是怎么样的。

HUO：是不是就像本雅明笔下的“都市漫游者”？

CF：对，在弹钢琴的那一段，我碰到那个叫hugyue的男孩，然后跟他认识。他是我在Second Life里有深入交往的比较具体的一个人物。

HUO：你在第二人生里是什么的角色？比方说hugyue是个弹钢琴的，你呢？

CF：不对，他不是个钢琴家，只是正在弹钢琴而已。因为在第二人生里，大部分人是没有职业身份的。



#2



#3

#1 角色 数码影像 曹
#2-3 谁的乌托邦 录像 曹



我·镜(2) 第二人生虚拟电影 曹

当你查看某个avatar的个人资料时，就会发现有很多不同的团体。比如我，我就加入了一些政治团体，性团体等。

HUO：以前有过八五新潮，厦门达达这类的运动。八九十年代，艺术家喜欢聚在一起，写个宣言什么的，然后打出自己的名气。现在大家都各自为政，自己做自己的，跟其他艺术家的交流一般都是私下进行的。这跟第二人生的情况恰恰相反。那么你在做艺术的时候，是属于某个团体还是更倾向于私底下的交流？

CF：现实生活里，虽然有团体工作的方法，但我并不属于某个明确的团体。

我对第二人生里的团体也抱一种游走和观察的态度。

我遇到了hugyue，经过一段交谈或者跳舞之后，这种环境会让你对这个avatar产生某种想象，因为他站在那里很handsome，又有浪漫的情景，也就是Second Life里很典型的一种环境，包括音乐、浪漫的气氛、动作球的设计，再加上对话的内容，会让你产生一种新的感受。过几天我做梦会梦到这个avatar。当时我很惊讶，为什么一个人的梦境和记忆里会产生这种数字形象，而你又会对这种数字形象产生想象。我很好奇为什么我的内心会产生这种变化。

I'll keep talking about my story.过了几天，我们有了更深入的讨论。我知道他的真实身份是一个六十五岁的美国共产主义分子。我们谈了很多

共产主义在中国今天和美国过去当中的概念。另外，他是一个政治犯，参加过地下组织，抢银行，得到funding，再被抓（进监狱）。他的这种非常奇怪的经历对我又有很大的吸引力。在现实生活中，我可能没办法接触这种人，在Second Life里也不是经常能碰到这么有政治背景的人，但我碰上了。

接下来，我又做了一个梦，梦见很多现实生活里的人朝我走来，像是在地铁站或某个公共场所里，我就开始找hugyue的真人在哪。最后一个老头走过来，长得非常丑，就是“二楼传来的歌声”（电影）里的一个非常难看的老人。所以其实这也反映了期待和现实之间的落差，很奇妙。

有意思的是，这个主角既是我自己，又不是我自己，因为我在外面，是个控制者。当我看到China Tracy和hugyue在一起的时候，我觉得我是在看一部电影。但对话者实际上又是我，所以这是非常奇妙的情景。有时候我觉得他们两个很配，可以在一起，但从情感上是我在控制这个avatar，

而理智上我是不能进入的。这是一种很模糊的边界。

我在Second Life的第一阶段是发现，Second Life为我提供了一个平台，除了体验，还可以创造。我觉得第二阶段就应该是一个创造的阶段，所以我就萌生了建造城市的想法。

HUO：在你的看法里，鸟巢和CCTV大楼其实是现实的一个镜像。但你做这个作品的时候，是纯粹把它当成现实的镜像呢？还是你想发明一种现实中不存在的，像乌托邦一样的东西？

CF：我觉得两者都有。这种镜像关系并不是直接的描摹，比如CCTV大楼会被悬挂起来，可能更多是对城市空间的一种游戏化、解构式的改造。

比如天安门广场会变成一个公共游泳池，从表征的意义上对它做了重新改造。

HUO：这既是把现实神化的过程，也是呈现现实终结的过程，或者是介于两者之间？介于乐观和悲观之间？两者是混合的。

CF：如果要找到脉络，从Cosplayers开始，作为城市旁观者的姿态，再到艺术家个人对世界的认识，最后到我刚才说的个人内部平行世界的表达。

Second Life又是一个很好媒介，它提供了一个新的世界，你可以跟里面的人物交互。这个世界是可以被建立的，可以被使用的，也可以被人去进入，去交流。这就是为什么我会喜欢这个媒介，并且在里面重新建造了一个像神话一样的世界，但同时这个世界在外形上又跟中国现实有一定的关系。

HUO：一开始你只是一个城市漫游者，是观察者；现在你变成了平行宇宙的城市建造者。下一步是什么？

CF：下一步是怎么让这座城市正常运作，怎么去安排城市的日常生活，包括城市的组织结构。

在Miami Basel（2007年12月展出的项目）上，维他命会跟艺术家组成一个开发商团队。这其实在某种程度上是参照了Second Life房地产的概念，同时也有中国现实生活中销售楼盘的概念。

HUO：你挪用了很多其他语境里的东西，比如这个轮子，在杜尚来讲，这就是个现成物的概念。还有CCTV大楼和桥都是大家看到就辨认得出的现成物。所以，现成物在RMB City里占据什么样的地位？在创作的时候你有没有考虑过这个概念？

CF：我觉得这可以回溯到我在广州三年展上的作品。我对现成物的处理方法更多的是一种拼贴，像雷姆·库哈斯做研究也是从各种拼贴里找

到一种新的逻辑。

但雷姆·库哈斯的拼贴是为了找到一种现实层面上的逻辑，但从我的拼贴里可能找到的一种被异化、被解构的一种新的想象的逻辑。

这座城市可以产生一种新的秩序或者更混乱的现实。

HUO：因为你之前的作品还是有用到对象的，包括装置和摄影。现在进入虚拟领域之后，虽然可以把它物化成录像艺术，但毕竟不是实体的东西。你觉得有没有可能将来会把这种虚拟世界里的创作实体化？或者是类实体化？物件对你意味着什么？

CF：像RMB City，这个项目为期两年，城市的建造和使用都在两年后结束，而收藏家收藏的就只是这两年的经历。所以，从某种角度来说，这也是一种反实物的收藏形式。

IT产业里的创意社区这种反版权的概念，还有开放源和其它传播概念也会影响到我的作品。

HUO：当时你说你要建立一座新的城市——RMB City，现在城市已经建成了，所以再问这个问题也不算多余。

CF：我上次的回答是，没有什么想实现但未能实现的项目，因为我觉得很多项目都是可以实现的。项目本身并不重要，但我更享受这种发现和重新设定规则，一直进行的状态。（李如一翻译）