



UCCA 尤伦斯当代艺术中心于 2025 年 3 月 22 日至 6 月 15 日，呈现展览“安妮卡·易：另一种进化”，营造了一个跨越生物学、技术、哲学与艺术等不同领域的多感官世界，艺术家安妮卡·易的创作实践为我们重新思考人类进化、创造力和共存形式的本质提供了新的可能性。平行系列对话“共栖与绵延”由 UCCA 尤伦斯当代艺术中心与北京大学博古睿研究中心联合发起，旨在发现不同科学领域的研究者、哲学领域的思考者与当代艺术创作者之间的合作与共振，就“利他机制”“自我意识”等话题从不同角度切入交流，以及如何在真实且连续的时间体验中形成历时性的互文机制。该系列的三场对话邀请生物学、医学人类学以及科幻写作等领域的学者，与具有跨媒介创作经验的艺术家的展开对谈。

在人工智能迅速发展的当下，科幻与艺术如何回应技术对时间、意识与现实边界的重塑？系列对话的第三场，科幻作家宝树与艺术家曹澍以科幻文学与数字媒介艺术作为路径，探讨 AI 如何介入创作、影响人类的时间体验，并挑战传统的现实认知。宝树的科幻创作长期关注人工智能、量子时间观与记忆构造，他结合日常创作，探讨机器如何影响人类的时间体验、模仿梦境的非线性叙事，并通过文字与图像生成塑造迷幻与荒诞意象。曹澍则以数字影像、游戏装置等艺术实践，分析人工智能作为创作主体的可能性，探讨其在影像生产、集体记忆建构及历史再现中的作用，并思考时间旅行在数字媒介中的表现逻辑。他

近期的作品《扩散》（2024），探讨了 AI 图像生成的残缺人体结构与核辐射历史照片之间的隐喻，以及摄影技术与死者之间的关系。

二者的对话围绕技术哲学、科幻文学、当代艺术中的时间观念，探讨技术如何塑造现实感知与未来叙事，并触及未来的亲密关系、数字技术对“真实感”的影响，以及如何用科幻思维重新审视历史与未来。本次对话由 UCCA 公共实践策划人吴伊瑶主持。

讲座简述



“共栖与绵延”第三场对话活动现场，嘉宾宝树正在发言，2025 年 5 月 18 日，UCCA 北京报告厅。

时间观念的现代性转型

宝树以《现代性体验中的时间想象》为题展开报告，带领观众走进科幻史中的时间旅行。讲座伊始，宝树从哲学视角出发，抛出一个经典的问题：什么是时间？他指出现代时间观念与古典时期时间观念存在本质差异。古典时间观依赖自然循环（如日月更替、朝代兴衰），具有循环性和人文局限性；而牛顿力学革命后，时间被抽象为可精确度量的物理维度，形成线性、均质且脱离自然参照的“现代时间”。这一转型伴随社会技术变革：19 世纪钟表的普及使时间度量渗透日常生活，铁路时刻表等工具催生了精确时间管理的社会纪律。现代人由此体验到时间的“古今之变”——个体生命在快速变迁中产生“回不去

的童年”，文明史在 45 亿年地球史中显得渺小，这些矛盾催生了探索异质时间的集体渴望。宝树曾经在《时间狂想故事集》《时间之王》等多本科幻小说中呈现他生发于“时间旅行”的兴趣。溯源科幻史，宝树谈及 19 世纪时间旅行小说的诞生正是这种现代性焦虑的文学投射，其核心动力源于人们对“无法抵达的异质时间”（如史前、古代或未来）的想象需求。

科幻文学中的时间旅行

以马克·吐温的《康州美国佬在亚瑟王朝》为例，19 世纪早期时间旅行作品多依赖魔法或超自然设定，缺乏一定的科学逻辑。直至赫伯特·乔治·威尔斯 1895 年出版《时间机器》，首次以“时间机器”概念赋予时间旅行技术理性基础，呼应了凡尔纳空间旅行小说的传统，并契合工业时代对机械装置的崇拜。威尔斯的创新在于将时间旅行从神秘叙事转化为科幻主题，满足现代人对突破线性时间的渴望。此后百年间，时间旅行故事衍生出复杂变体：《高堡奇人》以德国作为二战胜利国的或然历史、《差分机》重构维多利亚科技的蒸汽朋克幻想，以及《金桃》中的丝绸朋克的本土化演绎。宝树表示这些创作不仅拓展叙事可能，更成为反思历史决定论与偶然性的思想实验场域。

平行时空与时间褶皱

平行时空设定在现代小说中的流行，根植于个体对“未选择之路”的焦虑。现代社会的高度流动性使高考、择业、婚恋等具有集体性的人生节点充满分叉可能，线性结构无法涵盖主观体验所呈现的复杂性。宝树以具体作品为例：如保罗·奥斯特《幻影书》以四种人生轨迹探讨偶然性，罗伯特·弗罗斯特诗歌《未选择的路》展现了现实生活中人们处在十字路口时难以抉择的心情。当这种个体经验延伸至宏观历史，催生出“或然历史”创作：从菲利普·迪克的《高堡奇人》到丹尼尔·笛福的《瘟疫年纪事》，均通过重写或反转历史节点验证线性文明发展的脆弱性。平行时空本质是現代人对自由意志与宿命论矛盾的具象化回应，以及对于“未选择之路”的窥视。

宝树随后向观众解释“时间褶皱”这一术语，“时间褶皱”指历史中湮灭的可能性在当下留下的隐性痕迹。他以火星文明信仰为例：19 世纪末“火星运河说”曾深刻影响现实——俄罗斯科幻小说《红星》将



火星乌托邦符号转化为共产主义标志，早期航天目标亦受火星探索驱动。而当火星幻想破灭，相关文化记忆被主流叙事抹除，成为“时间褶皱”。类似地，中国 70 年代中止的“曙光号”载人计划，在宝树小说《我们的火星人》中被重构为平行时空的活跃项目，在冷战核危机的世界观下徐徐前行。科幻小说被视为探索“时间褶皱”的艺术工具。高速发展迫使社会不断抛弃旧愿景，而科幻通过挖掘“褶皱中的历史”，使被遗忘的集体创伤与渴望重获叙事合法性，寻找一种真实中的“现实”。

时间循环与时间想象

如《土拨鼠之日》《重启人生》等影视作品中的时间循环叙事与现代生活结构深度关联。机械化的职场周期使人产生“困在时间碎片”中的错觉，而电子游戏的存档/读档机制可以被视为时间循环的具象化原型。宝树指出，循环故事具有双重心理补偿：一方面，它是现代性异化的镜像，反映个体在高效社会中的无力感；另一方面，循环点成为一种精神避风港，允许主体在失控的时间中创建一个或多个稳定锚点。在更宏大的循环叙事中，如宝树的《时间之墟》则赋予主角探索重历人生的哲学意义，或如日剧《重启人生》般以轮回形式修复人际关系。宝树强调时间循环既是现代焦虑的症候，亦能作为自我疗愈的补偿方案。此外，科幻通过创造逆向时间、时间静止、记忆上载/永生等子课题，反映一种现代性的二律背反：一方面，人们将对于时间的掌控权交予技术，另一方面人们希望通过更科学的算法来掌握时间。这种矛盾不会随技术发展消解，反而在 AI 时代加剧：算法对时间的极致压缩将催生更荒诞的生存体验。宝树总结道，科幻提供了对于时间的想象，并保持对“时间、人性、本质”的追问。



“共栖与绵延”第三场对话活动现场，嘉宾曹澍正在发言，2025年5月18日，UCCA北京报告厅。

技术考古与历史副本：媒介中的时间褶皱

艺术家曹澍以“副本”为核心概念，串联起近年来的创作脉络。这一概念源于他的电子游戏经验，也呼应了古籍中“别本”或“抄本”的含义——与某物紧密关联却独立存在的相似物。在曹澍看来，副本创作如同游戏中的“支线任务”，借助那些未被正史记载却可能更接近真相的坊间传闻和个体记忆等非主流路径，打破线性的历史叙事，构建一种可自由进出不同时空通道的创作状态。

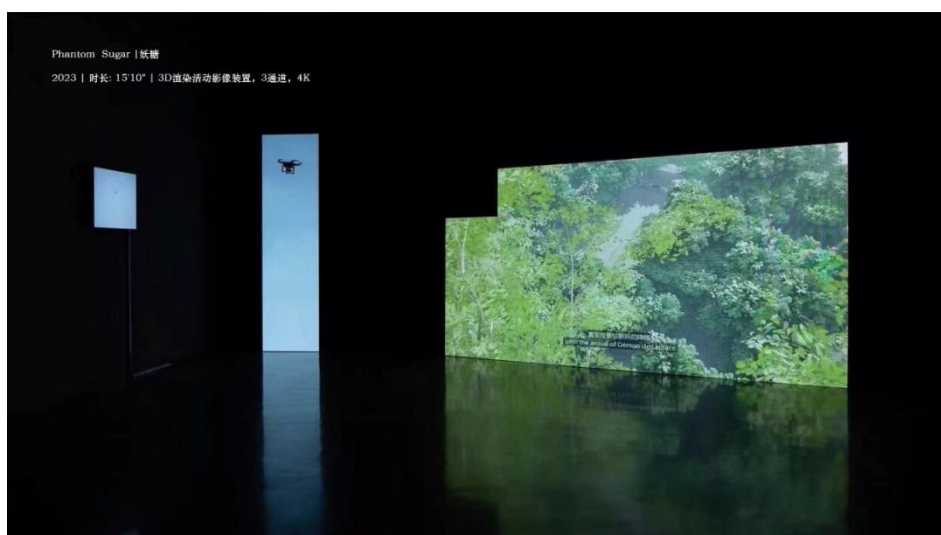
预测与控制的迷思

“妖糖”项目（2023）始于曹澍对中国广东顺德糖厂的深入调研。翻墙进入这座废弃十年、捷克流水线遗留的百年厂房，他被废墟中活跃的蚁群吸引，由此思考蚁群算法、社会主义时期的集体生活。他通过垂直农业中植物生长的可预测性，引出了拉普拉斯妖问题，并联系钱学森的工程控制论以及阿连德政府的赛博协同工程，反思了人类对预测与控制的痴迷，并回顾了20世纪诸多未竟的控制论遗产。

项目以三屏装置呈现：主屏采用无人机视角叙事，两个竖屏辅助。影像中，无人机（其“童年”被隐喻为蚂蚁群的生命形态）回忆过往，这与它当下执行的任务——运用数据精确控制垂直农业生产，必须排

除一切偶然因素（包括蚂蚁）——形成尖锐矛盾。它仿佛必须杀死自己“童年的化身”。这种情感困境呼应了人类试图掌控未来时面临的悖论。

曹澍的灵感来源丰富：从司马迁《史记》中张良用糖（蜜）吸引蚂蚁组成“霸王自刎乌江”字样制造“天命预言”的故事，到1965年陈伯达提出却未实现的“以电子信息技术为中心引领中国工业革命”的科幻般设想，再到自然界除人类外最典型的农业系统实践者——切叶蚁。项目名称“妖糖”则源自糖期货（Future Trading）市场的剧烈波动（糖价如“妖精”般变幻莫测），暗示了糖厂倒闭与全球化及高频交易的内在关联，使得该项目既是对社会主义时期集体生活的回忆，也带有历史路径分岔的科幻色彩。



曹澍，“妖糖”（2023），图片由嘉宾提供。

摄影术与AI的“灵魂”显影

如果说“妖糖”探讨预测与控制，那么“扩散”项目（2024）则聚焦于光与影、创造与毁灭的辩证关系，审视从摄影术到AI图像生成技术（如扩散模型/Diffusion Model）的“视觉加速”及其引发的“视觉无意识”，并深挖新技术媒介与死亡、灵魂痕迹的复杂勾连。

项目考察了摄影术初入中国（如上海）时被普遍视为“妖法”的历史——人们相信摄影能摄取影子或灵魂，如《梵天庐丛录》等相关记载中充斥着幽灵显影的灵异故事，如女校合影中惊现已故未婚夫。曹澍

将此与当代的 AI 图像生成技术并置：扩散模型通过“加噪-去噪”过程生成图像，却常产生异形怪物、七根手指、头长在肚子上等类似无意识状态或梦境的“AI 幻觉”。新旧技术引发的恐慌如出一辙——它们是否构成威胁？是否在摧毁传统艺术（绘画/摄影史）？

项目核心意象深刻关联核能：一方面，曹澍对比了摄影术诞生早期（约 1844-46 年）一张梯子的照片与 1945 年长崎原子弹爆炸后光和冲击波将人影与梯子轮廓“印”在墙上的痕迹照片，呈现“光的创造”与“光的毁灭”。另一方面，他讲述了比基尼环礁核试验后，辐射监测员大卫·布拉德利捕捞的一条河鲀：死后，其体内残留的核辐射竟在无意识中“自行完成摄影”，将自身的影子“刻”在了相纸上——死物成为了摄影师。作品中，AI 生成图像的技术缺陷也被巧妙转化为叙事元素。

身体与宇宙的共鸣

在“像掌纹一样藏起来”（2023）表演型讲座中，曹澍转向个人与家庭历史。项目灵感源于与母亲的闲聊，那些被遗忘的深层记忆在对话中被重新唤醒。

整个作品是一场表演：曹澍在玩一款他设计的电子游戏，而游戏地图的蓝本竟是他姥姥的身体内部结构。玩家（曹澍）在肠道、五脏六腑（甚至融入金木水火土属性）间奔跑穿梭的过程，实则是在回顾母亲通过闲聊讲述的、从童年至今的生命历程。其中融入了强烈的身体/触觉记忆，例如母亲清晰记得用浆糊粘贴火柴盒的每个步骤，挑战了历史仅由文字逻辑承载的观念。

游戏还交织着苏联核威慑下的集体记忆——“深挖洞”——家家户户防空洞相连，甚至意外挖通至邻居厨房。这些如同“城堡地道”般的记忆网络，最终与姥姥身体内部的“洞穴”（如帮助排便涉及的肠道）意象叠合，中国传统的“山川大地”观，或孙悟空修炼的“灵台方寸山，斜月三星洞”即指身心，曹澍将个人身体、家庭地理与更宏大的宇宙概念联系起来，暗示身体即宇宙的微观映射。

跨越时空的心灵沟通

更早的项目“异地牢结（Ideology）”（2021）探索了不同文明间艰难而动人的交流与理解。它基于 1651 年波兰籍耶稣会传教士卜弥格（Michał Boym）的悲壮旅程：奉南明永历皇帝之命，从昆明出发徒步前往

梵蒂冈求援抗清。历时九年，行程逾 19000 公里，他虽未见到教皇，最终病逝中越边境，却留下了详实的旅行笔记（后遗失又重现），记载了沿途风物、奇观以及“异教徒”虽争吵但仍互相扶持以求生存的片段。曹澍视卜弥格为“最后的明朝人”，一个如同苏联解体后被遗忘在太空的宇航员般被时代抛弃的孤独行者，其人生意外地“走在副本中”，创造了计划之外的路径与意义。



曹澍，“异地牢结”（2021），图片由嘉宾提供。

“异地牢结”是该项目中的一件互动装置。观众步入展厅，其移动距离被类似微信计步的摄像头捕捉。这些步数驱动屏幕上的一个小点沿着卜弥格当年从云南到罗马的路线缓缓前行。所有参观者累积的行走距离，将共同帮助这位数百年前的传教士“走完”未竟之旅。项目名称“异地牢结”源于早期对“ideology”（意识形态）一词的翻译，曹澍赋予其新解：“异地”象征行走穿越不同地域，“牢结”则指每个人内心由固有意识形态和认知背景筑成的牢笼。他在卜弥格的笔记中看到了穿越“异地”如何可能松动并超越这种“心墙”。展览具有延续性，每一次展示都从上次到达的地点继续“行走”，象征着跨越时空隔阂、实现心灵沟通的希望终将抵达。

圆桌对话

梦境与科幻想象

吴伊瑶：今天这场对话的主题是机器、梦境与时间旅行。在技术发展过程中，人对于现实、真实、时间等不同维度的体验会发生变化。对于我们普通人来讲，梦境可能是我们最接近于感知到时间旅行的想象方式。从两位老师各自的创作轨迹出发，你们对于梦境和科幻想象的兴趣是如何产生的？

宝树：其实很有意思，因为我自己也写过好几部科幻小说，梦在里面都是非常重要的一种工具，或者说是一个比较重要的媒介。梦本质上是一种超现实的东西。我们的日常生活可能很无聊、很一般，但是俗话说你只要闭上眼睛睡觉，就可以带你去这样一个神奇的世界。所以说我们其实关于梦有很多的想象，比如说穿越，或者在梦里面和这个死去的人通灵等等。对于古人来说，梦对他来说是达到超现实世界的几乎唯一方式。另外，例如玛雅人通过让自己轻微中毒，从而让意识产生变化，他认为这些变化本身就是与超自然存在建立联系。

梦还有可能激发出我们很多深层的记忆。《时间之王》故事设定是主角出了一个事故，撞击导致昏迷不醒了，然后永远躺那儿像植物人的状态。科学家为了让他醒过来，用电流电击的装置来刺激他，反而让他进入到一种介乎于醒和睡之间的梦幻状态。这种状态中他会以为自己穿越回了过去，然后和过去互动，与过去发生各种联系。他想改变这个历史，但是实际上他永远在循环，在不同的时空之间穿梭。但是过一会儿他做的一切事情就会消失掉，重启过去的时间线。通过这个梦或者说接近意识的一种特殊的状态，去实现我们对于人的意识和记忆的交互，在这样一个半梦半醒的状态中他做了很多事情。但是最后他是没有办法改变已经发生过的现实，他就困在他自己记忆的时空里面。在故事中最后他是在梦里面，实际上不存在一个人跟他交流，试图唤醒他。其实是他记忆中的一个童年的朋友来救赎他的故事。

吴伊瑶：宝树老师刚刚提到的这部小说是《时间之王》，也收录在《时间狂想故事集》这本书里面。接下来也想请问曹澍老师，梦境在您的创作中承担着怎样的意义？

曹澍：其实我在 2016 年有一个比较大的转型。大概 2011 年起我开始记梦，早上醒过来就会记。记了大概有五六年之后，我发现已经记了非常多的梦。然后我们后来参考了一些方法，比如荣格他有一本《红书》，他会把梦画下来。我运用哲学方法来解构梦境。在这个训练中间就开启了一些项目，比方说《公园一角》《忧郁的北温带》，还有《活在昨天的人》。我发现其实它跟视觉艺术的关系是致命的关系。当蒙太奇技术或者是电影出现之后让我们去理解时间究竟是什么，或者去理解人是如何身处于时间流动中，去思考这种反身性是很重要的。其实这几个作品就是关于自己的深层记忆，如何在梦的最深处被唤醒的一些问题。当然我的切入点其实还是梦境。

我之前最早时候是画画，然后可能最早使用的媒介还是图像，那么我的入手点还是图像。当时有个个展是围绕一幅画展开，就是彼得·勃鲁盖尔（Bruegel Pieter）的《冬狩》（*Hunters in the Snow (Winter)*）。当然这个跟梦境的关系并没有那么大，但是这幅画可能关涉到非常多的历史节点。这幅画对我自己的重大意义就是它背景中的那些人，我们现在的视觉技术不太会这样去关注一幅图像的背景。比方说像安东尼奥尼拍的《放大》（*Blow-up*, 1966），一个记者拍了一张照片，然后照片的背景处好像有个凶杀案，他就一直在惶恐不安，好像拍到了一个凶杀。但是等放大之后发现模糊不清。你反复地猜测也不知道具体是一个什么样的事件。但这是电影技术或者摄影技术的问题，即像素放大之后是模糊的。而在了解 3D 渲染技术后，我从斯坦尼斯拉夫·莱姆的《索拉里斯星》出发，开始考虑复制这个问题。就是用数字技术去创造一个副本，或者用数字技术到底意味着什么。比方说用数字技术建模，放大画面的背景，那个人是矢量的。所有都是可以无限放大的。



彼得·勃鲁盖尔，《冬狩》，1565，油画，117×162 厘米，现藏于维也纳艺术博物馆，图片来源于网络。

但这幅绘画，其实背景中的这些人，勃鲁盖尔描绘得非常细。我当时在维也纳看这幅画的时候，每一个人的围巾跟每一个人身上的花纹，都描绘得很清楚。我就在想，一个画家为什么这么描绘背景中非常不重要的一些细节，它也不是画面的主体物。所以其实在摄影术对我们的世界进行这种截取之前，我发现当时的画家对世界的理解其实是整体。然后我会设想，这些画面背景与这些无关紧要的人，他们生在哪一年，或者是每个人娶妻生子，死亡是哪一年，或者他经历了什么。从这里开始，我就开始回忆与自己认识的所有人，他们的经历是什么？他们现在怎么样？包括会联系到梦中的这些暗示。

吴伊瑶：曹澍老师，您对图像媒介的整体和局部的捕捉，是否也会对您后来对 3D 数字影像的创作兴趣有关或者有提示？

曹澍：这个切口也是视觉经验。因为我们在用这种图像技术的时候，它是图像的一种暗示。比方说在接触到 3D 渲染，或 AI，或者在接触到某种形态的图像的时候，是一个感受性的体验，是从一种非常有个人的经验的角度去思考它。

例如 3d max 这个软件，它独有的一种图像特征就是非常假、非常 low、非常有讽刺性。尽管使用者描绘的是未来的蓝图，但它是非常廉价的那种感觉，就是未来好像是很不确定的这种感觉。我用这种软件故

意将影像作品渲染得非常像房地产广告，然后去做了一个故事，再讲一栋建筑，其实讲的就是蓝图。我觉得这种经验可能是我自己的一个比较容易进入的一种经验：直观地从图像特征出发，然后产生叙事。

吴伊瑶：宝树老师，请问您作为写作者如何看待图像经验，或者说视觉经验是如何影响您进行科幻小说创作的？

宝树：从背景来讲，我小时候绘画什么都非常糟糕。简单讲就是艺术细胞不够，但是理科的细胞还可以。所以我的创作更多是理性方面的推演，一开始我自己都不认为图像有很重要的意义。然而 2012 年我在巴黎采风的经历改变了我的想法。因为写小说时，虽然我认为我当时是理性的，但后来我发现还有大量非理性的，或者称之为酒神精神遗产，抑或“癫狂”，或者叫“梦幻”的东西存在。只是说我们把这个东西用理性的、文字的方式，用一个看上去合逻辑的故事形式表达出来。但是背后的东西永远还在那里。若完全忽视或否认，那是不可能的。在现在很多艺术里面，我们会发现背后的东西其实以更直接地、更感性的方式表达出来。但是在小说里面也有这样一个层面。我觉得好小说家一定都有这层，我觉得我自己可能都没到那个境界。更好的小说家会依赖于曾经发展出的这些东西（非理性的想象）。所以这些年我经常有意识地去看一些画展，包括一些现代艺术品展览，就是会觉得受到很大的启迪。

从家族历史到未来家庭关系

吴伊瑶：两位老师各自的创作中都会涉及家庭这个组织单位。曹老师会非常关注个人的家族史，有口述史也有个体历史。然后宝树老师在科幻小说的创作中也在关注并思考未来的家庭形式。接下来想请两位老师来分享对于家庭这个组织单位的思考和看法。或许在未来可能家庭就不再是一个自然事实，而是一种建立在文化编码或者技术手段之上的一种新的组织单位？

曹澍：我关注家庭叙事是源于创作时的发现：切身的历史素材往往来自身边人，而最易被忽略的恰是家人。我过去很少与家人交流深层内容，却意外发现他们亲历过重大历史节点。

例如创作核辐射题材的《扩散》时，我得知母亲的舅舅曾在马兰基地（中国核试验基地）服役。家人长期以为他只是普通边防士兵，实际涉及高度保密工作。又如当我研究京杭大运河项目时，查阅资料发现济宁段测绘我外公有参与其中。测绘工作涉及复杂的生态改造与基建工程。这些通过与亲人闲聊获取的第一手资料能触发意想不到的联想，甚至关联童年亲历的模糊细节。

宝树：家庭在科幻创作中有多重意义：其一，构想未来时需重新设计家庭关系，其变化将牵动整个叙事逻辑。我自己阅读科幻史上的经典作品，我会发现家庭构成客观是比较隐性地以家庭为“人/非人”的界限。例如《弗兰肯斯坦》中，怪物因渴望家庭而要求制造伴侣；科学家恐惧怪物繁衍新种族便拒绝，最终引发悲剧。家庭关系的存废成为区分人性的标尺。这一母题贯穿科幻史的发展：例如赫胥黎《美丽新世界》描绘试管培育、无家庭的社会，人际亲密关系彻底消亡；阿西莫夫等作家也反复探讨技术对传统家庭的侵蚀。在我编纂的《未来亲子档案》中，收录刘慈欣、王晋康等作家的作品，分析科幻对家庭关系的思考。其中一个思路是当科技发达之后，技术控制与亲子关系之间的制衡。

还有一个家庭中常见的一个责任问题：科学的手段是不是可能克服生死问题？若能用逝者数据生成对话程序甚至仿生人，家庭关系将如何定义？当“复活”的亲人以数字形态回归，我们如何面对？此外，基于克隆技术产生的非传统家庭结构和伦理问题，其优劣与隐患值得思辨。

曹澍：我突然想到了，其实我们在说的家庭本质是想象共同体的基础单位。但今日赛博格文化已催生新形态：网络兴趣社群（如二次元群体）、师生精神传承等非血缘联结，甚至人与机械、虚拟角色的情感纽带。这要求我们以非本质主义视角看待家庭——东亚文化中“父母/子女应如何”的这种固化认知需被打破。家庭关系实为流动体：父母年老后可能如孩童般依赖子女，角色始终处于动态变化中。

宝树：现行家庭形式（男女协作抚育后代）植根于人类生物性，技术难以彻底改造人性根本需求。当技术试图颠覆传统却无法满人性时，便形成两难悖论：新形态可能失效，而传统家庭亦存在缺陷。这正是 21 世纪人类痛苦的根源之一。当然，我更多持保守主义立场，我认为家庭植根于人类在漫长进化史中

形成的本性，虽不免随时代发展有所变化，但如果罔顾人性的深层结构而推行激进的社会革命，更可能会造成灾难性的后果，如历史上发生过的那样。

吴伊瑶：不同艺术形式或许能构建新型共同体，如曹澍老师刚刚提及“想象的共同体”，或许可以回应宝树老师提出的困境。当现实无法解答的问题，或可通过持续的艺术想象拓展生命经验。接下来其实也想从两位可能会有共同经历游戏体验，去聊一聊我们对于真实的体验。

存档与读档：游戏与真实体验

吴伊瑶：想要借游戏这样一个媒介形式，或者说也是我们现在说的第九艺术，请两位来分享，在技术迭代的语境当中，我们大量获取的媒介感知是否会对我们的真实经验产生影响？

曹澍：游戏涉及的虚拟与现实问题，本质是媒介如何提供新视角反思社会与政治生活。齐泽克曾以“父亲权威”为例：真正威慑力来自虚拟的眼神，而非实质失控的暴力，例如大吼或抽打。后者使权威崩塌，恰似一种“无能狂怒”。我们使用绘画、影像或数字技术，实则在颠覆文字书写的单一符号体系。我们可以用不同的角度去模拟或者是模拟出一个虚拟的世界。因为单一想象的这种单一媒介，想象的世界是单一的，它是容易被某一种单一的思维去操控的。可以通过一些不同的媒介去建立一种新的感性的结构，催生新的可能性。

吴伊瑶：我有捕捉到像“虚拟”和“现实”这样的关键词。也想请宝树老师来聊一聊你是怎么通过文学作品来看待现实和真实之间的差异？

宝树：游戏创造出独立于现实的时空。玩家沉浸时获得的真实感极强：恐怖游戏中遭遇妖怪会生理性战栗，爱情剧情虽虚假却引发真实情感共鸣。但游戏空间有限，重复体验易产生倦怠。而现在技术正改变

这一局限：例如《黑神话》《艾尔登法环》等大型游戏可持续探索数月，未来更可能出现“黑洞式”超级虚拟空间——玩家在其中社交、成就事业甚至建立亲密关系，彻底替代现实需求。

曹澍：宝树老师提及游戏存档令我思考：也许存档与“不死性”存在关联。哲学与文学经验建立在死亡有限性之上，但游戏使“死亡通货膨胀”——玩家可无数次重生，体验分支结局。杰出游戏如《黑暗之魂》正以此设计核心叙事：死亡作为一种严厉惩罚（掉落经验值且不可逆），模拟了生活中死亡的终极性；而主角作为“不死人”最终获得死亡的设定，更将死亡升华为整个游戏的核心叙事。

宝树：这可能是死亡的社会意义。游戏恰是人类对抗死亡的本能方式。阿瑟·克拉克《城市与群星》描绘的未来人已永生：个体定期更换身份生活（如与 A 生活百年，再与 B 生活百年），这种永恒轮回的生存状态，本质上与游戏中切换角色体验不同人生的逻辑完全一致。倘若剔除死亡，未来生活必然高度游戏化。

历史科幻与时间寓言

吴伊瑶：回到我们今天对话的关键词“时间旅行”，我想请问两位，在你们的创作当中，是否也会赋予自己的观者一种时间旅行者的身份，跟你们一起在作品中一起进行时空的旅行？

宝树：读者进入作品即踏入新世界。历史科幻若追求真实感而非穿越剧的符号化处理，作品中的角色需直面历史的陌生与残酷。例如我在《三国献面记》中让主角穿越回三国：古人语言需半年才能习得，饮食习俗难融，甚至因失言险遭杀害的情景。所谓英雄视人命如草芥，与现代认知截然不同。穿越者仅能靠“金手指”勉强求生，认真回溯历史实为一种高危体验。

曹澍：是的，当我读宝树老师的《三国献面记》时，通过视觉体验去想象穿越华容道的雾气、人物身上沾染的鱼腥味、学习官话的困境等细节，宝树老师通过大量细节铺设、营造出强烈的历史沉浸感。我记

得好像写作里有一个说法是，要写一篇小说的话，比方说有一个人可能只说了一句台词，但是你要把他从出生到死亡的所有的人生都要设计出来。可能从这个角度去想，你要去创造一个世界的时候，是不是要遵循一些这样的规律。

吴伊瑶：对，这可能也涉及虚构和真实之间的关系。虽然小说可能是在讲述一个虚构的故事，但是它也是建立在背景上的大量的考据以及对于细节的推敲上。曹澍老师，对于我们所说的历史科幻中，虚构和历史真实之间，你是怎么看待他们的关系的？

曹澍：我可能不会用像小说写作的方式，我可能会更关注不同的历史时刻相互之间是怎么联通的。比方历史可能不是一个我们现在时间意义上的线性，或者我们想象中的历史。而是说它可能是一个多孔结构，你可以随时从那个时代映射到另一个时代，两个时代可能是联通的，或者他们通过某一种结构联通的。其次，关于细节这个问题，我自己的经验就是查阅很多东西对我自己来说还是不够。所以我会从身边出发，这种感性的东西，即第一手的一些东西，或者是一些触感，或者是一些味觉，或者是类似的东西。然后它可能会比史料之类的更加符合视觉经验，或者是比这种文本经验更加有细节。

宝树：我觉得历史真实其实是我没法达到数据化的一个东西。我写的历史人物传记，要达到历史与虚构的平衡。例如人物小传中的春秋笔法，你会发现你的人生有这样的诠释，一种空间，一种可能性，但人是很复杂的。历史有很多的褶皱，很多凹陷的地方，你把内容找出来会发现完全不同的叙事。

观众问答

观众一：我主要想向曹澍老师提出一个问题，《公园一角》中的场景是曹老师用 3D 渲染动画去重新还原了他在记忆深处的一些童年的成长的记忆。我们觉得很有意思的一点是，这件作品本身有一个旁白，曹老师本人其实在重读小时候的一些日记。但是整个影片的气氛其实是有一点惊悚的，好像是一个在探险当中的过程。整个场景也有一个很强的游戏感。但是它的视角是有点像是曹老师带着大家在里头进去看各种各样的，比如说公园的场景，还有教室的场景，然后一边听着叙述。有点像那种侦探小说的意味。

我们当时看完这个片子之后，再看到展厅现场其实有另外一个互动式的游戏装置。那个作品其实里面有很多的场景跟这个《公园一角》也是有重合的。

但是那个作品曹老师是做成互动式的，现场放置了游戏手柄，整个作品有点像是个人的记忆星球。然后大家拿着这个手柄是非常自由的，可以看到作者童年成长的一些场景，也是 3D 模拟的性质。《公园一角》这个作品由曹老师你带领着观众先是被动地去观看这个作品本身，到我们主动参与到这个作品里面，主动地去获取信息，我觉得这个点是很有意思的。这个作品创作用了三年的时间，我想听听看曹澍老师您是如何去编织这些创作素材的？

曹澍：谢谢。长话短说，我刚刚演讲的时候，我的落脚点还是在刚才讲到的勃鲁盖尔那幅画延伸出的生命细节，一个人从出生到死，或者说我能想起来的所有事情，或者是我认识的人，他们现在怎么样了。集中在这个问题上，当然里面更多涉及的是技术是如何改变我们记忆的，比如通过电影和完全复刻现实的技术，是如何慢慢改变我们记忆的，数码技术如何改变我们记忆。

但是一手经验又是什么样的？你好像通过直接脑子里的回忆。所以说这些建模，我觉得直接从脑子里回忆当时公园，而不是说我被拍到的，或者是历史上的、史料中的公园。

这完全是个人主观对公园的记忆是什么样的。当然这个也会涉及索拉里斯小说里写的那个问题，就是说如果通过一种技术来创造一种超越原作的真实，就像他女朋友给索拉里斯先创造出来的细节比他女朋友还要完美，那就很像我们用 3D 软件去做一个汽车的广告，或者是一个手机广告中的手机，它是完美的，但是去除掉所有不完美的东西。

就是这样的一种技术，它是如何改变记忆的？当然落脚点不太一样，因为另一个作品是游戏装置，是关于摄影术的问题，就是我们怎么通过拍照这个行为跟游戏媒介结合。

观众二：我想问宝树老师，关于时间旅行，老师刚刚提到除了时间循环和时间分化，还有很多其他模式，比如永生术，我对这个点比较感兴趣。可否请老师再详细说说？这是第一个问题。第二个问题是关于科幻小说，前段时间《黑镜》很受欢迎，很多人讨论，感觉它现在又重回巅峰。不过，很多剧情虽然在生

活中还未完全实现，但震撼力似乎不如以前了。我们看得多了，震撼力就大打折扣了。感觉科幻小说的想象力似乎在走向枯竭，对于科幻小说的未来走向、前景以及当下社会的价值，想请宝树老师谈谈看法。

宝树：这是个大问题。第一个问题是关于永生，这通常不被放在时间幻想中，但我觉得非常重要。一个有永生能力的人，活几千年，他对时间的感知和感受肯定与我们一般人完全不同。我记得波伏娃小时候的事，虽然有些记忆模糊，但也是个有意思的话题。比如，有些人和你形成亲密关系，但你们之间的感受其实不太一样。就像你养个小宠物，比如小兔子或小仓鼠，二三十年后它还在，你和他之间的关系可能是完全不一样的。

他对你的情感当然存在，但不会把所有情感都放在你身上。他对时间、对未来的体验会很多，甚至涉及很多禁忌话题。例如永生的人最后和自己的直系后裔发生爱情关系，现在大家可能觉得不可思议，但对永生者来说，其实不存在这样的禁忌。

而且，不说永生，我发现如果人类寿命稍微延长一点，比如到 200 岁、300 岁，我们的生活会有很大改变。可能现在那种“一生一世一双人”的情感关系，将来会变得不那么常见，因为很难想象和一个人相处几百年，到时候可能几十年间就有了几个后代。长大后各自生活，进入下一阶段。刚才提到的身边如游戏般的体验，有很多值得探索的地方。下一个问题更为重要，我昨天写了一篇文章涉及此事。现在技术已很大程度渗入生活，我发现两个有意思的转向。一是科幻已成为共同话题系统，无论是否对科幻小说感兴趣，人们经常谈论 AI 写作，我在文学会议上看到，文学家以前对 AI 毫无兴趣。但会议背后人们聊着 AI 写作和大语言模型，还包括元宇宙、区块链等话题，以及新型冠状病毒、隔离、环境污染、核废水等。你会发现这些都属于科幻话语体系，以前我们联系不紧密，现在都要用这些话题交流，生活变得非常科幻。科幻是好事吗？可能也是好事，因为生活变得科幻，同时大家生活都如此科幻。那你还看小说干什么呢？现实问题确实是小说可能比不上生活科幻，生活更丰满、多元、立体。小时候的爱好可能很多都赶不上时代变化，这个问题确实存在。

而且我们客观上很少对外交流，因为大家要维持文科很了不起的表现，实际上可能持续忧心忡忡。像刘慈欣老师，他常说科幻在影视上的表现力远远超过小说，这稍微偏离了主题。那么我们现在还能做什么？还有几个点可以挖掘。一是可能要换条路，更多探讨微观日常中的科幻点。

我们可以用赛博朋克、虚拟现实方式制造出任何想要的形式和效果。写小说时，就不能仅靠感性去吸引读者，其生命力可能更多在于对微观、日常中科幻可能性的发掘，需要作者具体探讨。我现在有些方法想尝试这种写法，比如写现实生活中很小的发明，但会产生一定效果。比如这里特别难举例子，因为我不擅长讲这个。咱们交流时可能突然发现，你可能不是真实的人，或者我可能不是真实的人，只要写的细节到位，还是能起到一定效果。科幻可以与更多类型结合，如奇幻、推理小说、悬疑、历史等。在历史想象中，不同的科技树可伴随平行宇宙等科幻元素，科幻本质还可生成各种元素融入各个领域，如社会情感小说中也会融入科幻元素。比如我看的一部小说，讲述一个人的爱情故事，最后两人进入虚拟空间相遇，用科幻元素解决了感情问题，我觉得很有意思。所以这些点都值得我们发掘。我个人看法，长期来看科幻作为文学可能衰落，但短期内我们还有很多想做的事可以做，能做出一些有欣赏价值的东西就已经很不错了。

观众三：请问曹澍老师，您刚才提到在《妖糖》中 AI 无人机看到飞蚁回忆起童年，您认为 AI 无人机的童年会是什么样子？会更偏向于植物性、可被预测的，还是动物性的，或者可能是一种另外的生命性？同时，想问问宝树老师，技术让家庭关系异化，比如安装摄像头等，这种情况下，未来孩子的童年是否会逐渐偏向于被宏观控制或预测的状态？

曹澍：叙事大概意思是，我在写的一个基于历史的科幻故事，几亿年后无人机仍在巡逻，但文明已不存在，它仍在执行命令。排除偶然因素，它一直记得工程师下的指令，因为整套算法系统是根据蚂蚁的模拟算法执行的，它还记得这个。其实我想类比的是糖厂，即制糖工厂里，采访一些老职工时，他们回忆时总会说起集体问题，感觉工厂内部所有食堂、学校等像是一个生命体，人是作为细胞存在的，当生命

体执行指令时，细胞也有情感。我们小时候也经历过这种生活，可能 80 后更有体会，我也是基于此进行代入的。

他回忆起来的感情相对复杂，类似于我们现在常说的中式梦核，或是对废墟、阈限空间陌生感带来的感受。

阿拉斯泰尔·雷诺兹在科幻小说《Zima blue》中，描述了一个机械或复杂赛博格身体回忆起自己最初感受的情景。例如，一个扫泳池的机器人，最终作为艺术家完成了所有作品，最后一件作品是解体成为最初的他，去刷泳池，这个泳池就是他一切的开始或永恒的归宿。这部小说解答了我们很多关于艺术的问题。艺术的目的确实受到了一定影响。

宝树：这个问题很有意思，因为我自己是个九岁孩子的父亲，所以这不仅是理论问题，还是个实践问题。技术确实像《黑镜》里的一集，母亲将女儿当作装芯片的机器，进行 24 小时无死角的监控，最终把女儿逼疯了。

但我认为这方面确实存在趋势，控制欲强的家长非常多。不过，家长本身也在进化，并非都如此控制欲强。我个人现在更忧虑技术发展让孩子面临很多以前没有的危险性，比如现在新闻报道中，十几岁的女孩在聊天时可能被有恋童癖的人看上，这是更可怕的事情。

还有一种分子编程更可恨，有些人用纯粹的恶意破坏孩子在游戏或虚拟空间里的东西，对孩子进行极其疯狂的攻击。孩子可能没承受过这种恶意，一旦碰到就会彻底崩溃，对世界的看法也会完全改变，这是个很大的风险。所以我们要防范这种可能性，即技术进步会让很多原本不可能侵入家庭的东西出现。此类问题层出不穷，但亲子关系中的这类问题永远存在，这是常态，大家要心态放平。

*因文字篇幅所限，完整活动视频请移步 UCCA 官网活动页面回看。

文字整理：陈看（UCCA 公共实践部实习生）、刘嘉荟（UCCA 公共实践部实习生）