

格化 · GRIDIFICATION

当代生活的空间叙事

李游 | 2025





个人介绍

李游，数字艺术家与策展人，格拉斯哥艺术学院严肃游戏与虚拟现实硕士。现任北师大香港浸会大学游戏设计助理导师，研究与实践方向包括文化遗产游戏化与数字艺术中的情感表达。

01

概念起点: 从 "Place" 到 "Grid" 的思考

What is "Place"? 什么是“地方”?

- Richard Terdiman (1993): 现代性的“记忆危机” → 鼓励存储生产记忆的潜在原材料 → **Heritage** (遗产)

“What begins as undifferentiated **space** becomes **place** as we get to know it better and endow it with **value**...”

当我们将**价值**赋予了一个无差别的空间，并更了解它时，它就成为了**地方**。

Tuan, YF. (1979). Space and Place: Humanistic Perspective

空间 + 价值 = 地方，我们用这种方式记录遗产，是否也可以用这种方式记录当下的生活状态?

Why "Grid"? 为什么是“格”?



- 时间上：时间表，课程表，日历...
- 地理上：固定的生活区，工位，写字楼...
- 行为上：Excel，电脑窗口...
- 情感上：...?

格：序列的、有延伸性的、可互换的单元，共同形成具有功能性的模块

人们应如何意识到“格”，记录“格”，并与“格”共处？

作为艺术家，我是否可以尝试将“格”可视化？

四维边界构成的“格”

采集格子样本：我每天“工作 - 生活”两点一线的路径。明确四条边界，记录“格”内信息。

地理边界

两点一线的活动范围，有边界的地理区域

行为边界

固定的日常行为模式与路径

时间边界

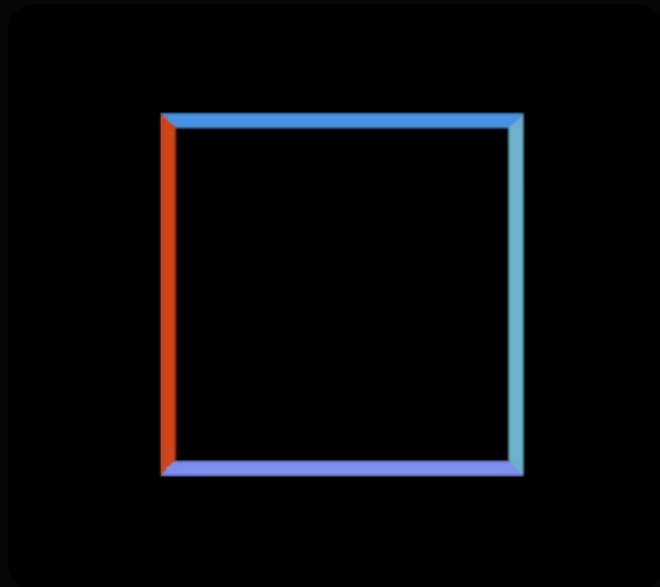
朝九晚五的明确时间范围

情感边界

产生于固定环境的情绪与感受

地理边界

时间边界



行为边界

情绪边界

图中红、橙、蓝、绿四种边界构成格子的坐标体系，它既是现实生活的切片，也是被察觉、被重组、被观看的意识容器。

02

技术实现： 怎么实现“格化”的视觉语言？

技术破域

- 领域的交融与艺术的创新
- 选择符合概念调性的创作方式

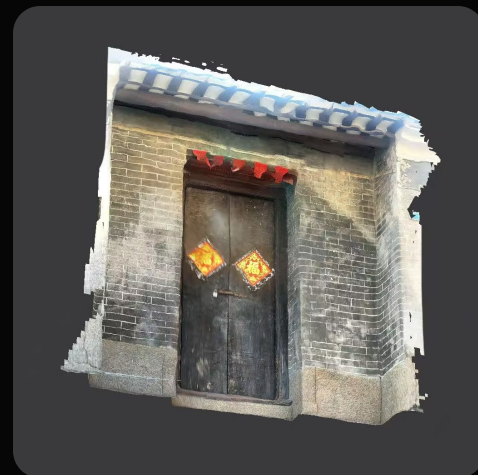
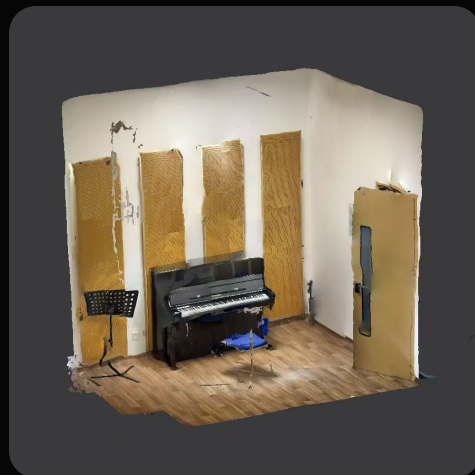
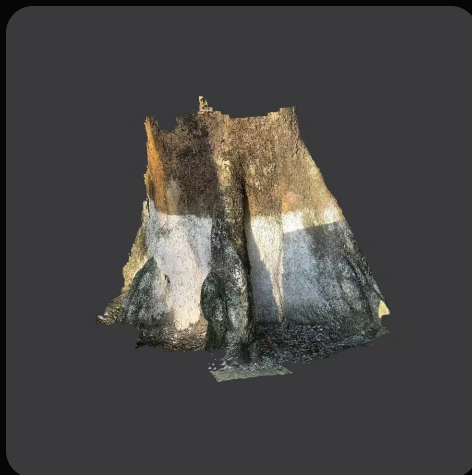


Breaking Boundaries, 庭澜美术馆, 沈阳

3D扫描：可视化地理与行为边界

我使用3D扫描技术扫描了我每日路径上之所见，如办公桌、草坪、路过的祠堂等，都以我视线可及的物理限制为边界，从而形成关于“可见/不可见”的精确记录：无法扫描的屋顶、未踏足的停车场，都成为行为与空间边界的证据。这种扫描式重构不仅保存了真实空间的信息，也映射了心理与习惯的限制——当生活方式改变，格子的范围也随之生长。

环境和视角 → 我的地理与行为边界



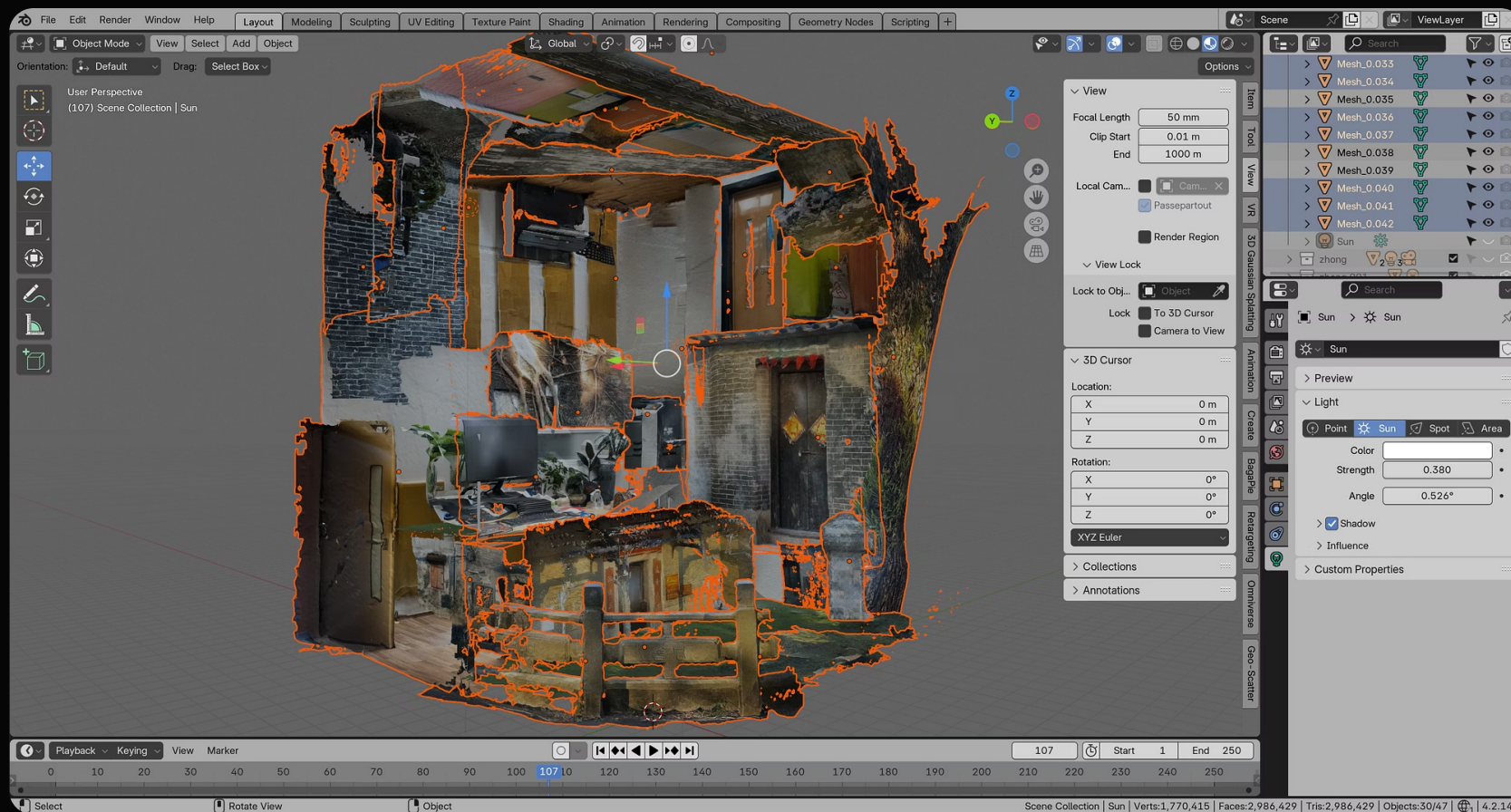
叙事尝试：根据以上扫描模型的**环境**和**视角**信息，你能得出什么叙事片段？



“格化”视觉的直观表达：格子间

在技术层面，《格化》以3D扫描为核心媒介，将日常路线中的建筑、物件与场景以“面”与“几何结构”重新砌入数字“格”。

提取空间中原有的物理结构 → 在Blender中加工提取规整的面/模型 → 重新排列为格子空间





GRID
SEP 02

Made with GAMMA

03

感知格化：光影与时间、情感的构建

光影：时间的标本

在感知层面，作品利用光影、节奏与空间切换，象征不同的意识状态，观众在观看中不断投射自身经验，从而在格子的秩序与压迫之间形成个体解读。



点火的瞬间

所含时间：3s



平常的一天

所含时间：16h

光影：情绪的载体



打雷

#惊骇

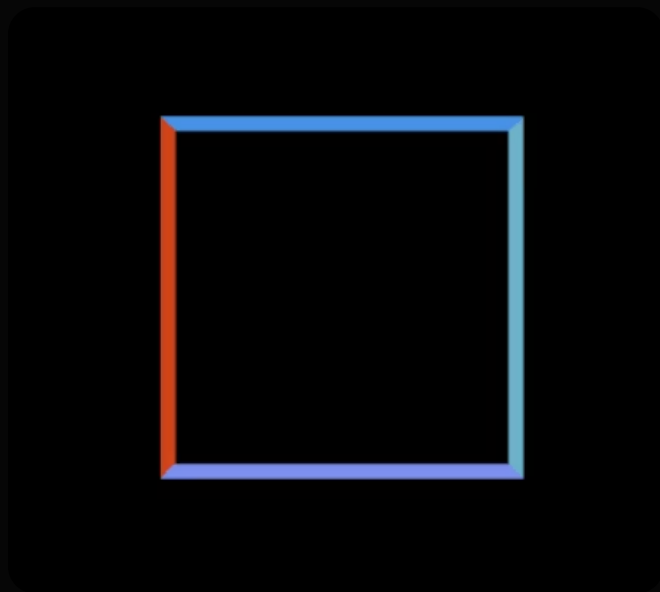


熬夜

#焦虑



地理边界
时间边界



行为边界
情绪边界

现在再回顾这个“格”，是否对自己的日常生活有了全新的“格化”思考？

格化的解读

个体解释空间

在格子中感到秩序与安全？还是认为格化限制了边界，代表规训与压迫？

观众的视角

当生活被“格化”记录，当观众自然地把生活当作标本“格”观看，就是对“格化”的最好诠释。

格化中的文本

GRID 01 B | GRID SEP 02 | GRID X-3 | N/A | GRID 4/4 | GRID 5-B | GRID SAT 6 | GRID DAY=7

将 " DAY 1, 2, 3..." 的文本转化为了一种 “格” 的语言，他们往往出现在格子概念中。

格有格语，人们在与“格”相关的概念中，往往倾向使用含义高效的符号进行表达。



04

“格”的未来，未来与“格”

《格化·GRIDIFICATION》后

格化是一种开放的结构，一种艺术化的多维信息存储方式。《格化·GRIDIFICATION》最终呈现为一个兼具结构性与开放性的系统：它既是艺术家的个体样本，也是可被扩展的观察方法论。在未来的迭代中，我计划将格子延展为更多单元，或引入AR技术，让虚拟格与现实空间叠合，从而持续探索数字、情绪与空间的边界渗透。

AR技术：虚拟格子结合现实场景

地方文化的变迁冲突 → **AR空间格化存储**

记录更多视角的格，更多人、群体的格

- 不同人的“格”，不同“格”之间的群体共性，群体的“格”
- **故事**：他们都是怎么加入了“格化”进程？

结语

《格化》所呈现的，不是一种被规则划定的生活结构，而是边界不断被突破、重写与延展的过程。格子的生成并非为了划定限制，而是揭示生活本身的可变性：当个体的行为、情绪与时间不断流动，格子也随之松动、膨胀、被重塑。正是在这种看似“有界”的结构中，人得以发现“无界”的可能性。