

24小时开放,展品随便摸 馆长揭秘超有“梗”博物馆

“博物馆门票0元,24小时开放,入馆无需核酸检测,所有展品随便摸,祝您游览愉快。”

倘若有一座博物馆在入馆显眼处打上这样的标语,那当游览者步入其中时,恐怕都要产生怀疑——自己到底是在现实中,还是到了虚拟世界?但神奇的是,就有一座这样的博物馆,建立在一个虚拟网络世界中,并完全免费开放给所有参观的游客。馆中数百件展品,也不是人们印象中名贵珍奇的文物宝藏,而是时刻充斥于网络空间中、被网友司空见惯的“梗”。

近日,“中文梗博物馆”正式开馆,这个依托于线上虚拟现实社区VRChat所建造的博物馆,展示了2000年至今的数百个网络流行梗。互联网在中国20余年的记忆,被浓缩在这一方天地之中。不少网友参观后,将其评价为“国内最佳元宇宙项目”。在该馆开放之时,封面新闻对话了“中文梗博物馆”馆长、同时也是该馆的创建者UP主四迹。

看似新奇又有趣的想法背后,是四迹与团队经过两个多月的摸索尝试,“从无到有”建立了这座承载着几代人青春回忆的博物馆。



虚拟现实社区中呈现的“中文梗博物馆”。

为“梗”造博物馆 7个展厅浓缩互联网记忆

“网红小胖”“我和我的小伙伴们都惊呆了”“杀马特”“贾君鹏,你妈妈喊你回家吃饭”“不要迷恋哥,哥只是个传说”……

走进“中文梗博物馆”,在第一个展厅“梗起”中,也许就能体会到什么叫做“死去的回忆突然开始攻击我”。在这个展馆里,集中展示着21世纪初,也就是2000年前后中文互联网刚刚兴起时所流行的“梗”。细看之下,就能发现这一批梗年代久远,且大多出自贴吧、论坛等国内最早一批网络社交平台。当网友看到这些年代感十足的网络图片、表情包时,不禁会喊出声:“爷青回。”在那个网络还不是十分发达的年代,这些“梗”曾带给了最早一批“冲浪选手”们单纯的快乐。

沿着展厅一路浏览,还将依次经过“梗承”“梗兴”“梗繁”“玩家”“二次元”“家”六个展厅。总共七个展厅,沿着中文互联网梗的时间线索排布,里面包含了从千禧年至今的200多个网络梗。其中,既有“杀马特”“网红小胖”等这些“古早”的网络流行词,也有最近被人们疯抢的“可达鸭”,被频繁使用的“退!退!退!”等新鲜网络梗。

“我是一个B站的深度用户,十多年前上B站发现,至少对于社区来说,以各种流行的梗为中心进行的创作,都是很受欢迎的。同一个梗,被不同的方式进行二次创作和改编,让人觉得快乐和有趣。”谈起“中文梗博物馆”的缘起,四迹解释了最开始想要做这个博物馆的原因。

其实,在过去的20多年里,依托于网络诞生的新奇事物数不胜数,但他选择了运用“梗”这一事物来打造博物馆,自然是经过了长久的考量。“围绕梗的相关内容很多,人们聊天的话题,往往绕不开热门梗。再加上我个人也比较喜欢,觉得‘梗’是一个比较好的选题,于是有了‘中文梗博物馆’的诞生。”四迹说。

说起来似乎直白简单,但是要从浩如烟海的“网络梗”中选出能够进入博物馆的内容,并且要分门别类、符合不同展厅的主题,且有展品的“梗”就达到上百个,其中的工作量不言而喻。用两个多月打造出虚拟的博物馆,对于四迹来说,是大胆且没有前路可以借鉴的尝试。在准备“中文梗博物馆”的建立过程中,他每天做的事几乎都围绕这个博物馆展开。

“一开始,‘梗’都是我在网络上收集,后来也会有一些网友和朋友的建议。任何时候看到合适的梗,我都会记录在表格中。一共收集了300多个‘梗’,但最终进入博物馆的,只有200多个。”



馆内还原的《中国梦之声》舞台。



“中文梗博物馆”馆陈——“网红小胖”。

四迹说,选择“梗”的标准,自然是要积极、正面,并且有大众知名度,过于小众圈层的“梗”并不适合放到馆中展示。“当然,如果这个‘梗’能构成一个有趣的模型来展示,或者能够引起观者的某些思考,哪怕不那么热门,也能进入展馆之中。”

还原名场面 打造现实博物馆难达到的体验

介绍了中文互联网最早期一些经典梗的展厅“梗起”;展示在互联网逐渐发展起来后,通过网络视频平台诞生的新梗的“梗承”;呈现更加贴近当下所处时代的互联网名梗的展区“梗兴”;展出一些动画作品中名场面、名台词,承载了无数二次元爱好者回忆的展厅“二次元”;进入展区就好像来到了经典游戏场景之中的“玩家”展厅……

在四迹设计的整个展馆中,既能看到按照时间顺序梳理了20年来的中文流行“梗”,还能发现观众特别设置的“二次元”“玩家”展区,展示了依托网络发展所诞生繁盛的事物和圈层。

值得一提的是,倘若说前面的展区因为网络刚开始普及,“梗”的诞生大多依托于文字和图片,那到了后期,网络视频平台的兴起、短视频的流行,让“梗”的出现集中在了一些综艺、电视剧等影视作品中。

为了让展陈的方式更加多元和趣味,四迹还采用了独特的名场面重现方式,向参观者介绍“梗”诞生的故事。譬如,馆中全景式还原了《中国梦之声》的舞台,作为B站鬼畜常客的“波澜哥”“面

筋哥”等,均出自此档节目。此外,和该场景一样被全景式还原的“名场面”,还有“鸡汤来咯”等等。

“做这个博物馆,肯定是尽可能地表现一些现实博物馆难以实现的内容。”四迹介绍,在设计中,既要让观众有真正逛博物馆的体验,又要突出虚拟博物馆的优势,让观众得到独特的参观体验。所以要反复调整动线、馆陈方式,包括馆中展示文字的大小,“行走”的方向都经过了不断尝试。“没有哪方面不艰苦。比如《中国梦之声》的舞台,动线确定好了之后,还要解决射灯的效果、地面的反光、颜色的还原、大屏幕的动态等问题,都要一个一个解决。”

此外,在“玩家”展厅中,还能看到四迹独特想象力给参观者带来的惊喜。在“马里奥的转场”这一环节中,参观者可以从《超级马里奥》游戏中的管道跳下去,直达这个游戏风格的走廊中,就像穿越到了游戏世界。同时在依托游戏《我的世界》所创造的沙盘,如果参观者走过一道传送门,就会自动穿越到这块沙盘,变成缩小版的自己,感受瞬间比例缩小的趣味。而这些,都是在现实博物馆中难以达到的体验,也是四迹极为满意的部分。

带来快乐之外 思考元宇宙产品有意义的方向

“这不只是带来不一样的快乐、回忆、总结和分享互联网梗文化。更重要的是对未来互联网内容消费模式的一次探索与可能的启发。重新思考众说

纷纭的元宇宙产品更合理更有意义的发展方向。”在“中文梗博物馆”序厅中,四迹曾写下这一段话,将创作博物馆背后想要表达的意义蕴含其中。

在时代浪潮中,这些“梗”突然爆红,被数以千万的网友转载、使用,之后又迅速被人们遗忘在岁月的尘埃中。采访中,四迹也说在收集这些网络梗的过程中,感受到了其所折射出的时代审美、社会发展的变化。

“我觉得‘梗’是一个被动存在的东西,但它是突然会让一些人感到快乐或者情绪波动的内容,并被广大人群认可。这种被动的东西,也能折射群体大致的精神状态,或者说价值取向的变化、审美取向的变化。”

四迹回忆,早期的网络梗依托于文字、图片,后来网络视频开始流行,再到智能手机普及之后,短视频传播的效率变高。网络发展不断加快下,“梗”的更新迭代也越来越快,持续爆红的时间缩短,也就更容易转瞬即逝。“可能最早的时候‘神马都是浮云’,现在看来挺无聊的内容,却能在那个年代爆火。现在能火的‘梗’往往节奏感很强,画面很刺激,让人特别想笑或者让人觉得情绪突然被放大。”四迹说。

四迹说,创作“中文梗博物馆”的目的,是希望让不同的人有不同的感受,且越多越好。同时,也希望馆中封存的网络记忆,能够让游客触发曾经的际遇。“这些‘梗’的共通点,可以说是中国的网民都在追求快乐,都是积极乐观的人群。”

当然,如果想要用“梗”唤起大众对于网络的思考、对时代的追忆,也许写个盘点类的文章,就能将这些“网络梗”包含其中。可四迹选用在网络虚拟世界打造博物馆的方式,耗费两个多月的心血创造出“一墙一砖”,自然有着更为庞大的野心。就如展厅中所写到的那样,他渴望用这座博物馆,来表达他对于“元宇宙”这一概念的想法。

“我认可自己做的方向,即元宇宙;至少觉得它是有用的,有用户体验的,能被用户认可的,甚至很多用户觉得它很新鲜。他们愿意相信这个东西,并定义为元宇宙的一个产品,这是很难得的。”

目前,“中文梗博物馆”参观人数已达10万。有网友评价该馆是“国内最贴近元宇宙体验的真实成品,是中文互联网元宇宙的首次成功应用”。这一评价,让四迹记忆深刻。他说,自己也无法定义这个博物馆到底是不是“元宇宙”,但如果能有更多的玩家看了这个馆以后,去思考“元宇宙”到底是什么样子,又该往怎样的方向去发展,那他的目的就已经达到了。

封面新闻记者 李雨心