

PRESSBOOK

Daniel ARSHAM

Numero China

November 2015



Numero China Autumn/Winter 2015 Liu Wa

每月阅读

Daniel Arsham 物语铸造虚拟时空 采访、撰文 刘娃, 图片提供 Daniel Arsham

火山灰、水晶、黑曜石……这些听起来就很科幻的材料被纽约的新锐艺术家 Daniel Arsham 用于制作相机、磁带、米老鼠、福乐鸡的模型。他的作品擅跨绘画、雕塑、建筑和表演等领域,是考古学与幻想的巧妙融合,透着微妙而矛盾的超现实主义色彩,侵蚀效果的诡异感,反省当下物欲时代的断裂残垣。

高架桥上卡车接连不断呼啸而过,整个桥体似乎都随之晃动了。桥下的运河彼岸是高楼林立的曼哈顿,此岸则是略显凋敝的布鲁克林。我按照地图穿行在破旧的工厂和低廉的楼房之间,终于走到一栋被建筑钢筋包裹住的居民楼门前,这里没有任何醒目的招牌,只有一个不起眼的门牌号。任谁也不会想到这里是著名新生代艺术家 Daniel Arsham 的工作室所在。推门进去,我正巧处在车间的一角。房间里弥漫着烟尘和机器噪音,各处堆满齐全的工具和设备,成批的白色雕塑像废物一样整齐地摆在简易铁柜上。五六个人正围在木桌前忙着打磨和切割,口罩和工作服上能满一层白色粉尘。他们用诧异的眼神盯着我,又继续埋头干活。Daniel Arsham 的助手带我穿过车间,走进里面更宽敞的办公室,成排的台式电脑整齐地摆放在办公桌上,十几个工作人员在电脑前忙着各自的任务。原来外面的车间是艺术家的雕塑工作室,而里面是他的建筑公司 Snarkitecture 的办公室。此时 Daniel Arsham 正在和助手们围在电脑前讨论项目。他中等个头,休闲的工作服上也沾着些许白色粉尘,鬓角、胡子修剪得十分讲究,眼神透过老式的圆眼镜敏锐地捕捉着四周的变化。当他发现我的到来,随即热情地带我去稍安静的角落接受采访。

Daniel Arsham 出生于1980年,早期作品取材于日常用品和生活元素,用极高的艺术语言回应观众对于时空的通俗认知,透着微妙而矛盾的超现实主义色彩。

他擅长搭建结构,让坚硬的白墙像柔软白布一样包裹住人的部分身体。他近期的风格转向考古与幻想的巧妙融合,站在未来的角度,审视当下时代的断裂残垣。在与萨卡合作的项目中,他利用黑曜石、火山灰和水晶等地原材料铸造出相机模型,并对其表面进行腐蚀处理,让当代物品呈现出文物的模样。同时

他制作了影像“未来废墟”(Future Relic),讲述地球的系统崩坏,一个活在未来的人类穿行在一片末日的废墟之上,挖掘和研究当代的钱币、电话和相机。Daniel Arsham 对寻常物品稍作改变,与观众的生活经验背道而驰,产生时空错乱的幻觉。在他香港贝浩登画廊(Pierrotin)的个展“虚拟考古”(Fictional Archaeology)中,用透明石膏和火山灰压铸铸造出一组人体雕塑,其形象来源于希腊罗马的古典雕塑和庞贝古城火山爆发时的遇难者。但是雕塑的部分体态特征模糊不清,这也正是出于艺术家强调考古的虚拟和未知性的意图。无论考古学家如何仔细收集和和分析遗迹,都无法探知历史的真切真相,而只能依靠有限的证据和理论进行合理猜想。

游走于艺术和建筑之间, Daniel Arsham 并不把精力局限在艺术创作上,他与建筑师 Alex Mustonen 于2008年创立了工作室 Snarkitecture,每年负责5到10个国家公共艺术项目和大型互动装置。公司名取自 Lewis Carroll 的诗歌《猎蛇记》(The Hunting of the Snark, 1876),讲述10个海员为猎杀一只虚构的蛇形怪物的离奇旅途。Daniel Arsham 借用“蛇怪”一词暗喻建筑材料和空间结构中的未知变量,而这个玄妙的不确定性无时无刻不在激发着艺术家的想象力,他意在推翻人们对于建筑的保守观念,并带给观众参与互动的全新且奇妙的体验。

Numéro Homme: 你的雕塑常具备多重的物理属性,比如墙面像柔软的织布一样包裹住一个人,或者当代的日常物品呈现出考古文物的模样。你认为具象的物体在你的时空中扮演着什么样的角色?

Daniel Arsham: 以前我的作品都没有人物,只有抽象的自然景观或动物,因为人物会把作品锁定在某个特定时代,人物的穿

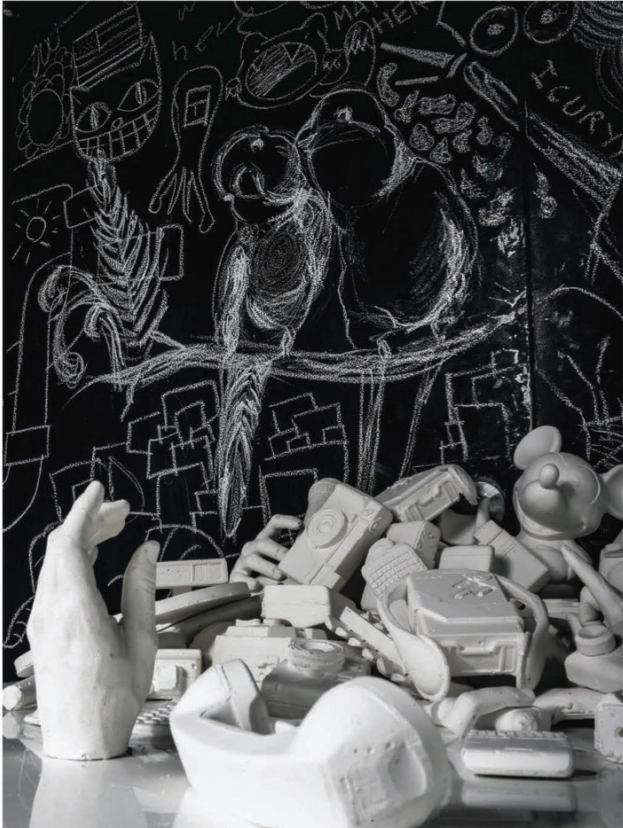


© Daniel Arsham

Daniel Arsham, 《虚拟考古》(Fictional Archaeology), 2015.



Numero China Autumn/Winter 2015 Liu Wa



Daniel Arsham, 《垂死的 Gaul 人》(The Dying Gaul), 2015, 透明石膏, 石膏, 80cm x 160cm x 71cm, 摄影: Guillaume Zocorelli.

© Caliane Perron

编辑 刘雯 Chenlei Liu

看和发型等都有鲜明的时代特点,在我近期的作品中,虽然我觉得引入了人物,但他们都漂浮在模糊的时期,比如在我的“虚拟考古”系列里,观众看到的虽然是当代的人物形象,但他们又像是在考古现场挖掘到的线稿,所以这些人具有飘忽不定的身份,我有时会在作品中放入典型的当代元素,比如最近在香港的展览会有一个雕塑穿着耐克鞋,我用这种小线索把作品和当代接轨。

你是在尝试通过扭曲时空来创造一个真实、超现实的场景吗?
一般来说,我愿意使用大家所熟知的事物,改变它,展示它的另一面,我用火山灰做相机和电话,让日用品不再寻常,我改变墙壁坚硬的物理性质,出乎观众的意料,给人一种莫名错愕的感觉。我的作品很安静,也都是白色,所以观众走进房间也许不会立刻发现这个作品。

为了完成这个目标,你如何选择和使用材料?又如何将材料和最终呈现方式之间拿捏?
我一般会带着目的选材料,我使用过火山灰和水晶,因为它们让我想到时间的流逝和地理地质。这个作品背后的想法就是改变当代日常物品的性质,让观众站在未来的视角审视当下世界。但我并不是在人造一种虚弱的历史感,我并没有把一个新款相机涂漆得像老式,我利用的是地质材料本身的特质,让观众的经验真实又自然。

陶瓷是你的装置中常出现的主题,比如装置受到保护的电话、夹壳衫,甚至眼睛。你认为人类是在与时间不断斗争?
我认为人和他所处的时代剥离开来,可以使他用不同的视角看历史。未来是还发生的事,所以人可以把他的想象投射到未来。考古和历史很多时候都有虚构性,比如考古学家并不确切地知道古埃及究竟发生过什么,他们只能用收集到的碎片证实虚拟的猜想,我认为现实和猜想之间这块模糊的空白很有意思。

哪种媒介或维度对你有特殊吸引力?你的观念也会因此有不同的体现吗?

我其实什么媒介都会尝试,比如绘画、雕塑、电影、建筑、舞台设计等,但对我来说他们都很相似,我都会用同一种个人风格来对待这些媒介。

具体是指什么样的个性风格呢?
我有一个属于自己的调色盘,里面有建筑空间、窥视效果和日常生活经验的混淆和破坏。这些都是我很喜欢的题材,能够横跨各个媒介。

你作品里很重要的主题是超现实的时空理论。这个灵感来源于个人经历还是哲学性思考?

从我的兴趣和好奇心而来,艺术存在于环境中,我认为艺术家的工作就是邀观众从他们的日常生活中走出来。

能不能聊聊你与德卡合作的项目?缘起如何?有没有好玩的事?
我平时就用德卡相机摄影,德卡那边看到了我的作品于是提出这个项目。我所提出的企划案和他们设想的并不,我要求他们提供德卡历史上的机型,选择了过去100年里的五款机型,并用火山灰和水晶重新铸造了这些相机。

你的摄影习惯是什么?
我平时都带着德卡记录我的作品和生活。我经常去旅行去很多特别的地方,所以用摄影记录我的旅途。不过摄影只是爱好,我从不展示我的照片,有时它们也会成为灵感。

你近期在香港的个展题目叫“虚拟考古”,很像一个文字游戏。可以告诉我展览背后的想法吗?

我之前花了五六年的时间研究考古学,所以这次展览是一个想法的延续,与以往不同的是,这次展出的是人物的雕塑,而且我等了很久才研究出将火山灰和透明石膏在铸造成人像的技巧。

你一开始为何对考古产生兴趣?
六年前我去了南太平洋的复活节岛准备出版,当时岛上恰好有考古学家在工作。由于酸雨在过去100年内侵蚀了露出地面的摩艾石像,这些考古学家再次挖掘,想要对比腐蚀前后的区别,以进行古物的保护。我那时第一次了解到考古学家真的会用收集到的线索去假设和推测石像制造的方法。这次经历后来也促成了我用火山灰铸造相机的尝试。

过几天就是你在香港贝浩堂画廊的开幕式了,现在还在做展览准备吗?

是的,外间车间里工人正在用白瓷精制造的就是展览的一部分。展厅中会有一面黑墙,观众可以用这些雕塑在上面涂写。用白瓷制成相机、电话和乐器等形状,是因为这些物件都是用来沟通的工具,书写也是一种交流方式,然而在书写过程中,这些原本完整的雕塑会被逐渐磨成粉末,就像考古挖掘对于文物都是一种程度上的破坏,而我们的生活也将归于尘土。

*“虚拟考古”,香港贝浩堂画廊,至10月10日。
“德卡特殊装置”,美国洛杉矶Leica Gallery,至2016年2月。
www.danielarsham.com