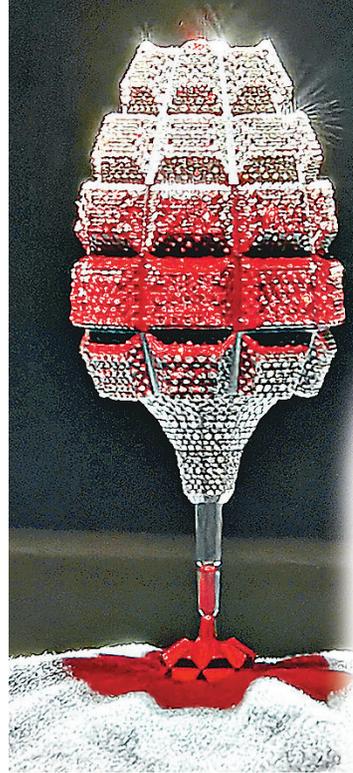


現於冰島發展的藝術家 Sruli Recht 的首場亞洲個展「墟構：未來遺蹟」(LAIR: Relics for the Future)，正於深圳南山區海上世界文化藝術中心舉行，展期直至3月3日。半透明皮革構成的雕塑、經由電解生成的礦物編織物、熔岩鑄造的黑曜石鏡面、嵌有逾3,200顆鑽石的模擬手榴彈等逾80件作品在約1萬呎的場地呈現，令觀眾在帶有陌生氣息和充滿未知性的環境中一點點打開心門、釋放各味情緒。

文、攝：雨竹

■《幻驅》的模擬手榴彈嵌有逾3,200顆鑽石。



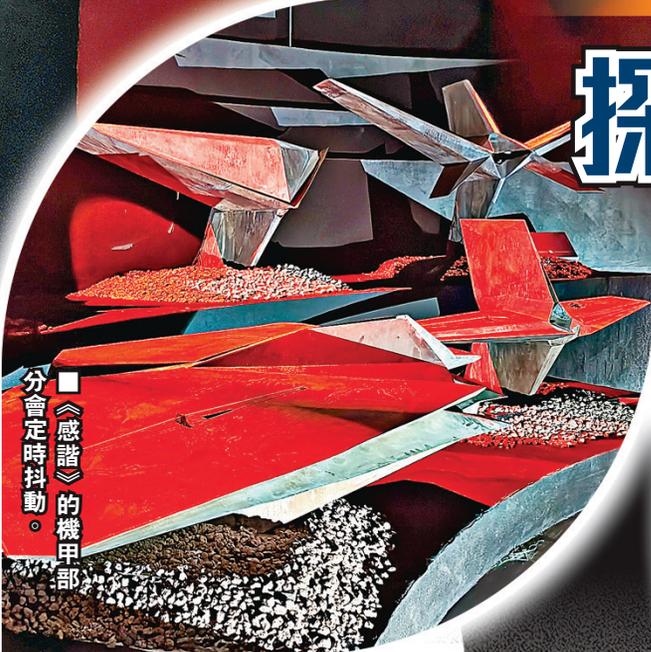
■《蜂孕》或許會令觀眾聯想到昆蟲。



■《地下》是一組以熔岩鑄造的作品。



■《感諧》的機甲部分會定時抖動。



英文詞「lair」有巢穴和藏身地之意。提起展覽名稱的構思，Sruli表示，創造性地使用語言是為觀眾製造懸念的最有利的途徑，也有助於在物體、意義、觀眾體驗之間建立一種建築距離。「因為人類是充滿象徵意義和具體意義的生物，但語言的雙重遊戲於我而言富有趣味性。一方面，我們可以意識到人類與其他動物息息相關；另一方面，從流行文化的角度看，《lair》又與超級反派有關。許多反派角色也通常有着極高的品味——他們擁有最好的衣飾和建築。」這種反派形象擁有高質生活的情況引發了Sruli的思考。藝術家還為不同展區調製出各有特點的氣味，在冰島音樂家Valgeir Guðjónsson特別設計的環境音樂中，為展覽現場覆上了一層新奇且神秘的「紗簾」。而當參觀過展覽的觀眾回想起現場的藝術作品時，當時撲入鼻腔的氣味或許也會隨記憶翻湧而來。

構建觀影級展覽體驗

StyleZeitgeist 雜誌創辦人 Eugene Rabkin表示，當前許多

展覽都偏向在觀眾開始思考前就給出引導或答案，「你走入博物館，閱覽藝術品旁的匾牌；它告訴你藝術品承載了什麼故事。這時，藝術的意義是什麼呢？」他認為，藝術的意義是提出問題，當觀眾被直接遞送答案時，藝術的旨意就被否定了。「這次展覽卻不同，它讓觀眾親自下結論。」

對此Sruli表示，自己一直追求的，是讓觀眾經歷一系列能夠觸發情緒及生理反應的元素，以幫助他們在各種形式下接受這種體驗。他指出，談起沉浸式藝術，人們常指向將自己包圍的投影或大屏幕，「但我們並沒有真正地沉浸其中，只是處於其中。」他指出，部分展覽不是為了觀眾的實時體驗而設計，而是預先確定，如將一批作品簡單掛在白牆上。「你走進去，觀賞，但也在通過餘光尋找這個場地的出口。」因此在許多展覽中，Sruli都會考慮如何盡快離開現場。

他認為，展覽規劃者可以思考如何讓觀眾獲得與看電影相同的感受。「當你為觀眾構建一個基於時間的體驗環境，你會帶領他們開啟一段情感之旅，而這段旅程發生在肉體與思想中。電影院的椅子也是這段經歷的一部分。」

南山體驗式展覽

探秘未來遺蹟

■《甲冑》是一組由半透明皮革構成的雕塑。



■《羽姿》質問與荒誕。價值判斷的脆弱。



讓觀眾感知更大情緒

在Sruli看來，一段藝術體驗的高潮是哭泣或大笑，即在一個開放、脆弱或驚喜的情況下達至某種情緒狀態。在此狀態中獲得的情緒，是比人們在日常生活中需要調節的情緒，如禮貌、耐心等，都要大的反應。「所以能夠創造出可以讓觀眾感知到更大情緒的作品，是非常特別的。這也是我個人希望從藝術品中獲得的體驗。」Sruli也能夠通過觀眾的反應不斷獲得新的感受、產生新的思考。

他續表示，創造性追求常是一種孤單的體驗，即便是一個合作項目。「當我跟人們說自己天生內向時，很多人都會有些驚訝，因為我經常和一群人在同一間屋子裏。但其實我獨處時會更自如，因為我很喜歡思考各種事情。」

Sruli平日也會開展教學。「我在培

訓時做的一件事，就是引導人們看到自己已經能夠看到之外的部分，那麼如何實現這點呢？有一種想法是，我們在已知事物的模型上想像未知。」如何從已知駛向未知？Sruli的一個方法是借助不適感來實現這種發展。「如果我一直創作、聽音樂等，就總會感到舒適……但如果我關注自己不喜歡的事物，然後在世上使用它們，這意味着我總能做一些自己不會被自然地吸引的事，因此不適感對很多事來講都很關鍵。」他表示，如果自己一直遵循個人偏好創作，那便永遠不會打造出此次展出的這批作品。這是一種持續性的挑戰。

■Sruli Recht 偏向於不斷踏出舒適圈。

