

Cao Shu-The Ocean of Solaris | 曹澍 - 索拉里斯星的海



曹澍
CAO SHU

2019

线上虚拟展厅地址
含作品空间分布图
<https://vr.7mphoto.com/165>

该展览主要围绕曹澍近四年来展开的工作，精选 10 件 / 组影像、3D 动画装置等多种媒介的作品，以个人日记和虚构小说作为两条类似 DNA 双螺旋结构的隐藏线索，铺陈出一个梦境中穿梭的漫游者所见的记忆幕间。



曹澍个展—索拉里斯星的海，展览现场，浙江美术馆

“西西弗斯”，由大小不等数十个 GIF 组成，作者利用 3D 软件手工建造出一个个记忆中的物和情境，试图建立起一种视觉图像之间并置呈现的关系。正如同侦探片中毫不相干的片段并置，可以令人不可思议地通过标记关系网来解决案件一样。梦和记忆的情景并置，铺陈展开的是个体历史的图像学。只有不断闪回的连续 25 帧，并没有线性的叙事。记忆如同西西弗斯神话，石头到了山顶，故事就结束，并不存在这个情景的起因和结局，似乎我们没有办法在单一、重复而又令人绝望的时间中看到任何其他可能。然而正如加缪（Albert Camus）所说，推石上山的过程，有无数种方式，在微妙的时刻，西西弗斯回归到自己的生命过程当中去，静观一系列没有关联而又变成他自己命运的行动。他开始留恋推巨石之路上的花草、蝴蝶，脚下流动的小溪。他的眼里没有结果，他把推巨石变成一种游戏。这是一个个的环状瞬间。



西西弗斯 | 3D 渲染影像装置 | 尺寸可变 | 2016-2020

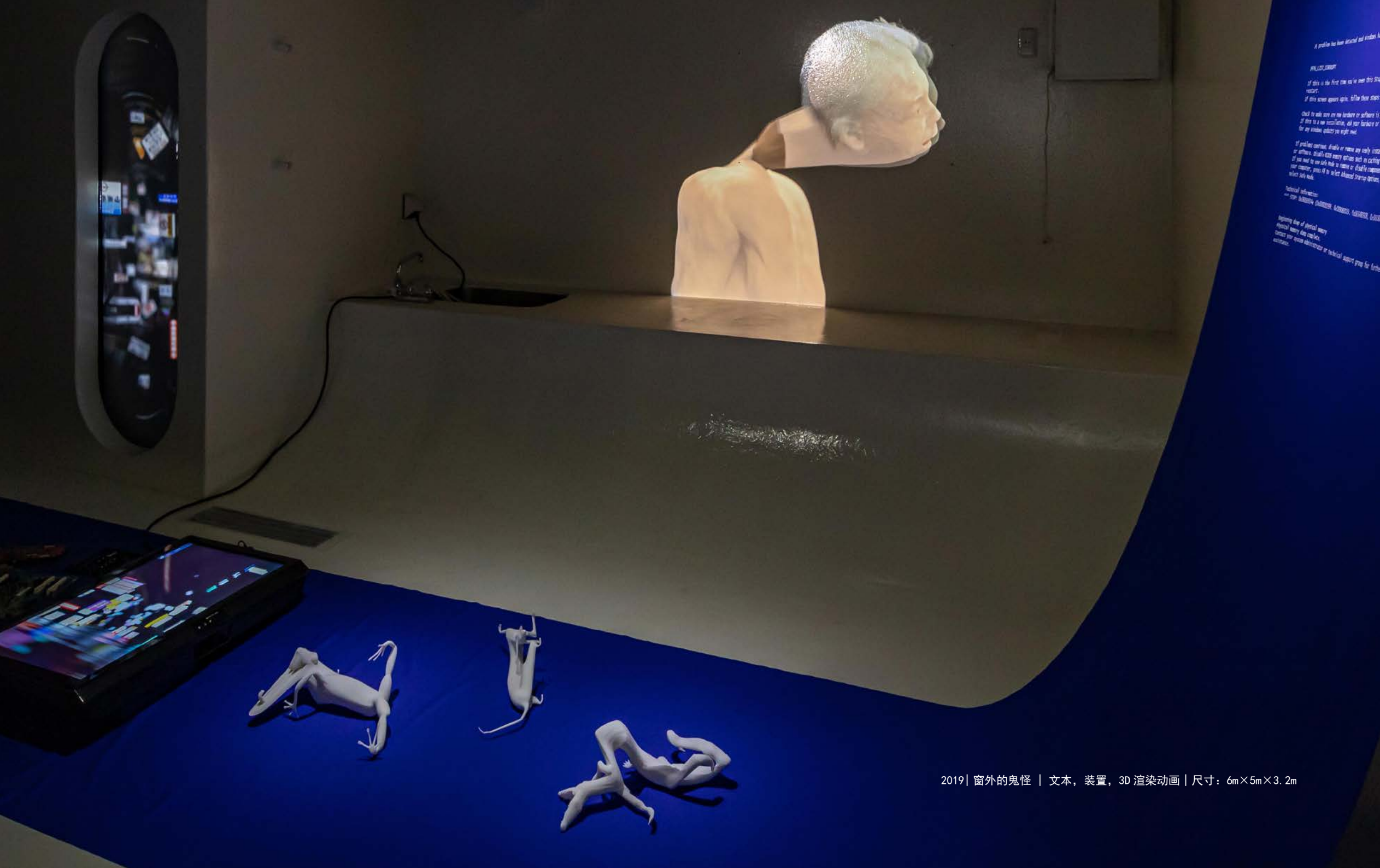
《公园一角 | 序》的启发来自博鲁盖尔的一张风俗画《雪中猎人》，画中背景里有很多不起眼的一个个小人，在劳动、在交谈。他们的人生一定有无数的喜怒哀乐和细节，但是终究都埋在历史的大叙述里，或者掩埋在画面主体的阴影中了。我在回忆自己生命里那些擦肩而过的一个个人，就像画中背景里那些极其容易被忽略的角落，但是作者在描画他们的时候花了那么多心思，他一定是在提示他们的重要性。就像《红楼梦》和《追忆似水年华》的作者极力描述的，那些琐碎和细节对他们个人是那么的重要。我在这个4屏幕的3D数字影像装置里，把5年来梦境记录的所有记忆物全部建模放入一个世界，多个视角的世界时而成为一个整体，时而成为分离的角落。念白的内容关于一个真实发生的巧合，我在自己的小学日记里发现了一个完全没有印象的人，念白内容关于对这个人的回忆和寻找。多屏装置由计算机软件渲染生成，从头至尾一镜到底，如同一个梦境中的漫游者，在记忆中的废墟中穿梭，梦境和回忆在偏离和虚构中交织。在若即若离的镜头中，物与物之间互为背景。记忆的幕间，藏着幕后那些卸妆的“演员”们，那些潜意识中被压抑的现场。



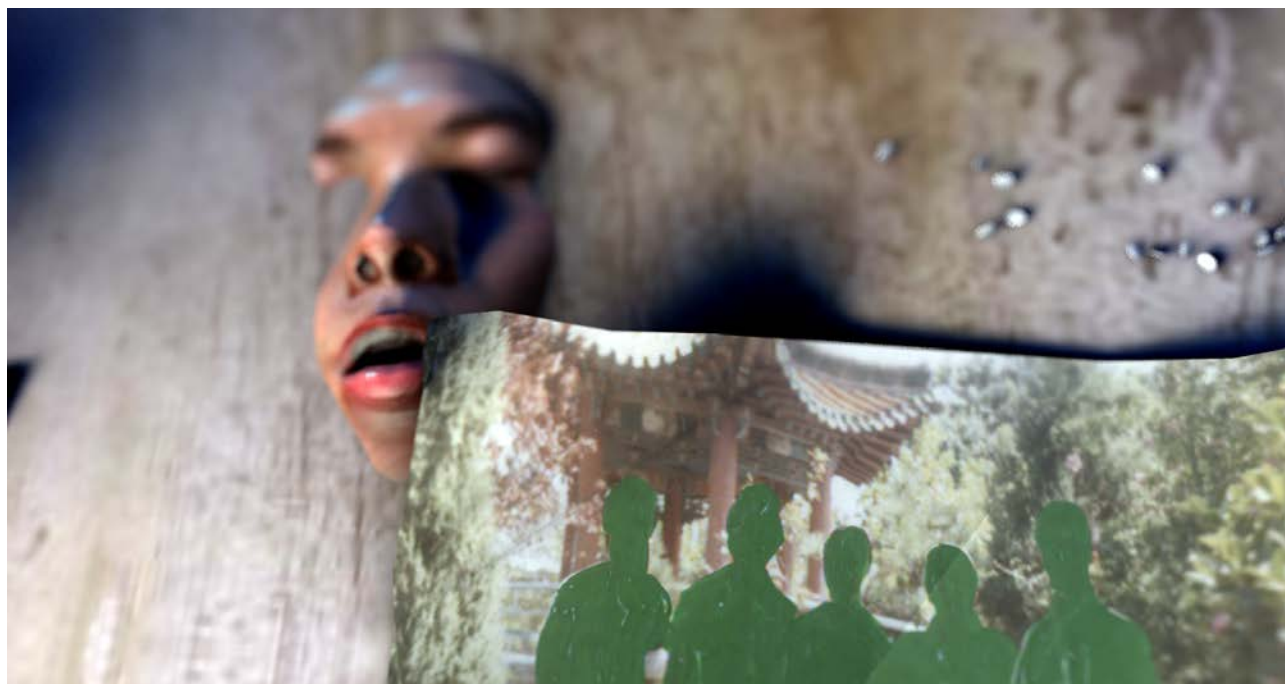


计算机内存英文叫做 memory，记忆。计算机蓝屏出现的时候，如果类比人类的话，是记忆的短暂休克。不断出现 bug 的动画角色，一直重复着计算机蓝屏提示的日语念白。作品是横浜 BAZZAR 艺术节的委托创作，也意外的发现日语的蓝屏提示读起来很像俳句。作者将以前进行动画工作期间出现 bug 的 3D 角色们打印出来，放在蓝屏的表面。抽搐扭曲的鳄鱼，从被作者奴役为一个动画角色的命运中解脱了，是数字生命的成佛仪式。这团扭曲的东西更像是一个墓碑，见证着一个不可知的神秘数字生命的消逝。计算机蓝屏的蓝也是电影工业里蓝幕的蓝，让物被抛离出本属于它自己的生存语境的，一种去掉背景的技术。

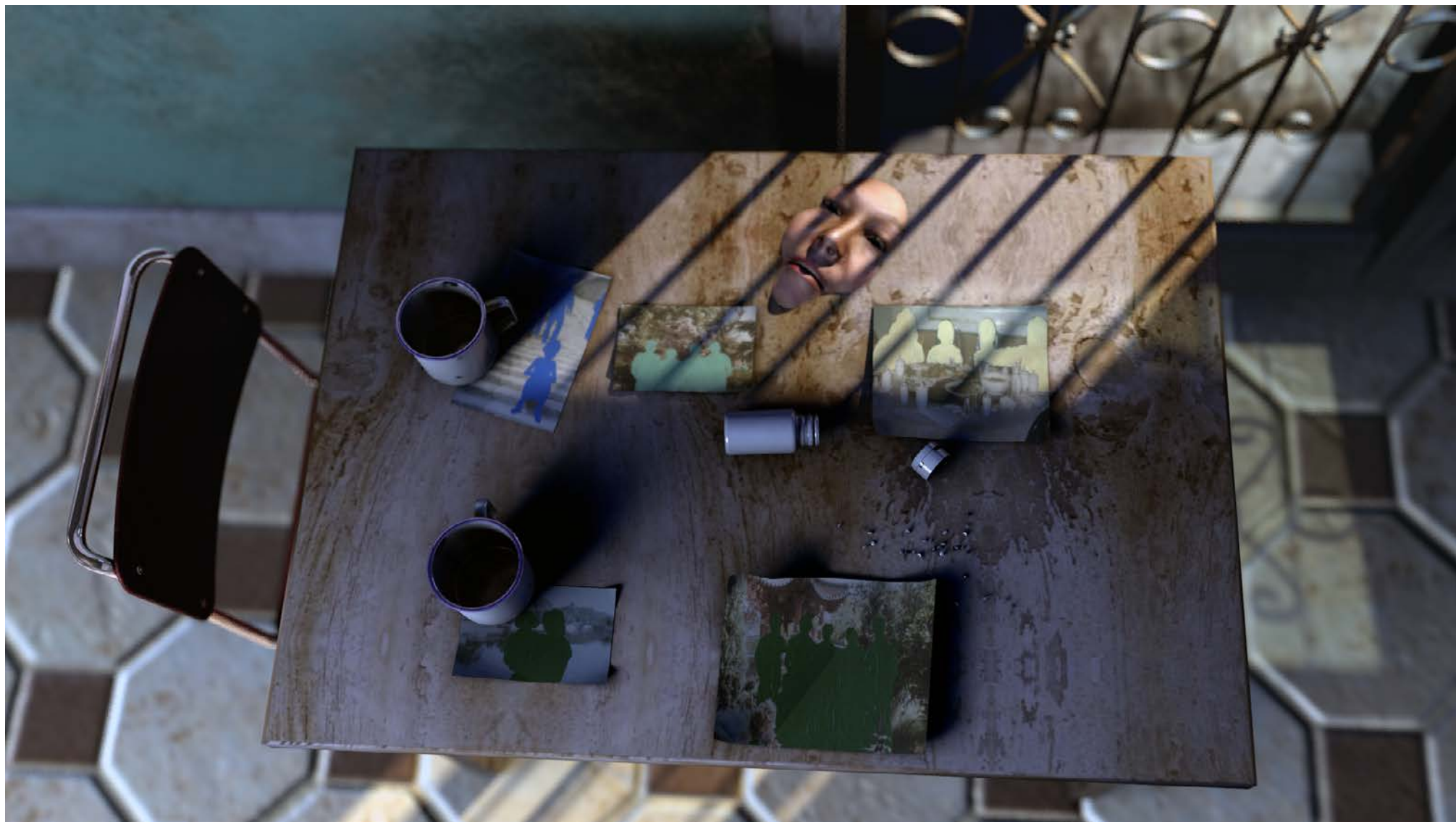




2019 | 窗外的鬼怪 | 文本, 装置, 3D 渲染动画 | 尺寸: 6m × 5m × 3.2m



2019 | 活在昨天的人 | 5 分 26 秒 | 高清 3D 动画装置 | 尺寸可变



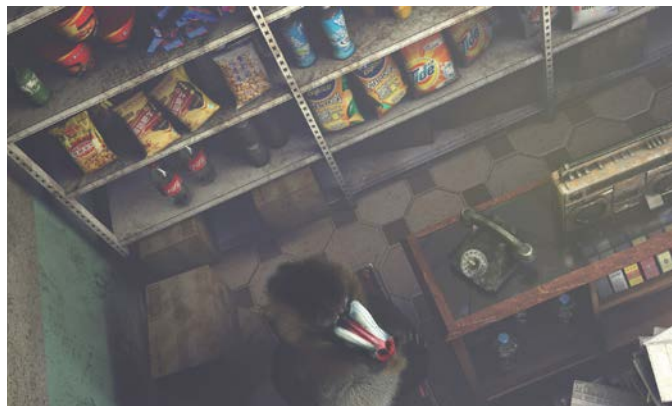
2019 | 活在昨天的人 | 5 分 26 秒 | 高清 3D 动画装置 | 尺寸可变

这个作品系列开始于一块瓷砖，我有记忆以来的第一个画面。后来通过许多年记梦的训练，我慢慢记起来了，这快瓷砖的形状是我们家第一次搬家之前，我一岁多的时候的那个厕所的地砖。那个地砖的贴图后来我无意间在 3D 软件的贴图库中找到了，它也是工业流水线上某一个时代的产品。巧合的是阿拉斯泰尔的小说 ZIMA BLUE，恰好也是关于一块工业流水线上生产出的瓷砖，小说虚构出的艺术大师 ZIMA 是一台泳池清扫机改造的人工智能，影响它一生的蓝色恰恰来自它清扫泳池时候的瓷砖蓝。我从家里的那块地砖开始，通过梦境记录以及家人的描述，慢慢将有关那个家的所有，用 3D 软件拼装了出来。那个空间也是后来不同时期梦里片段反复发生的地方，一个把不同年龄阶段的人生折叠进去的高维度房间。那里尚存在着很多上个世纪的典型物的模型，中国经济迅速发展的 30 年里迅速失去的地方性图像。

文字节选自作者自述



2018 | 忧郁的北温带 | 3 屏幕 3D 渲染动画装置 | 尺寸可变 | 4 分 10 秒循环



2018 | 忧郁的北温带 | 3 屏幕 3D 渲染动画装置 | 尺寸可变 | 4 分 10 秒循环



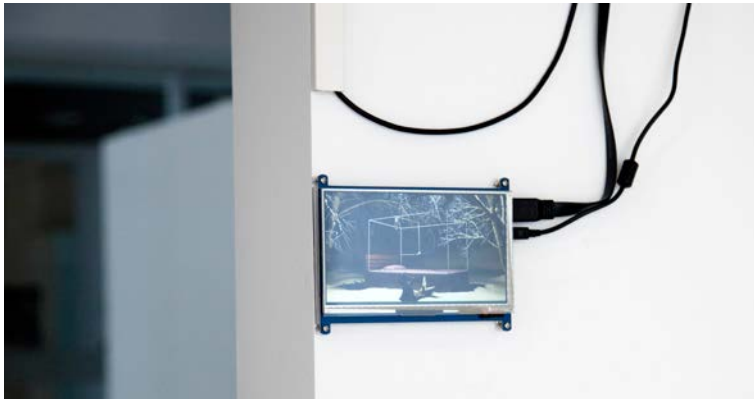
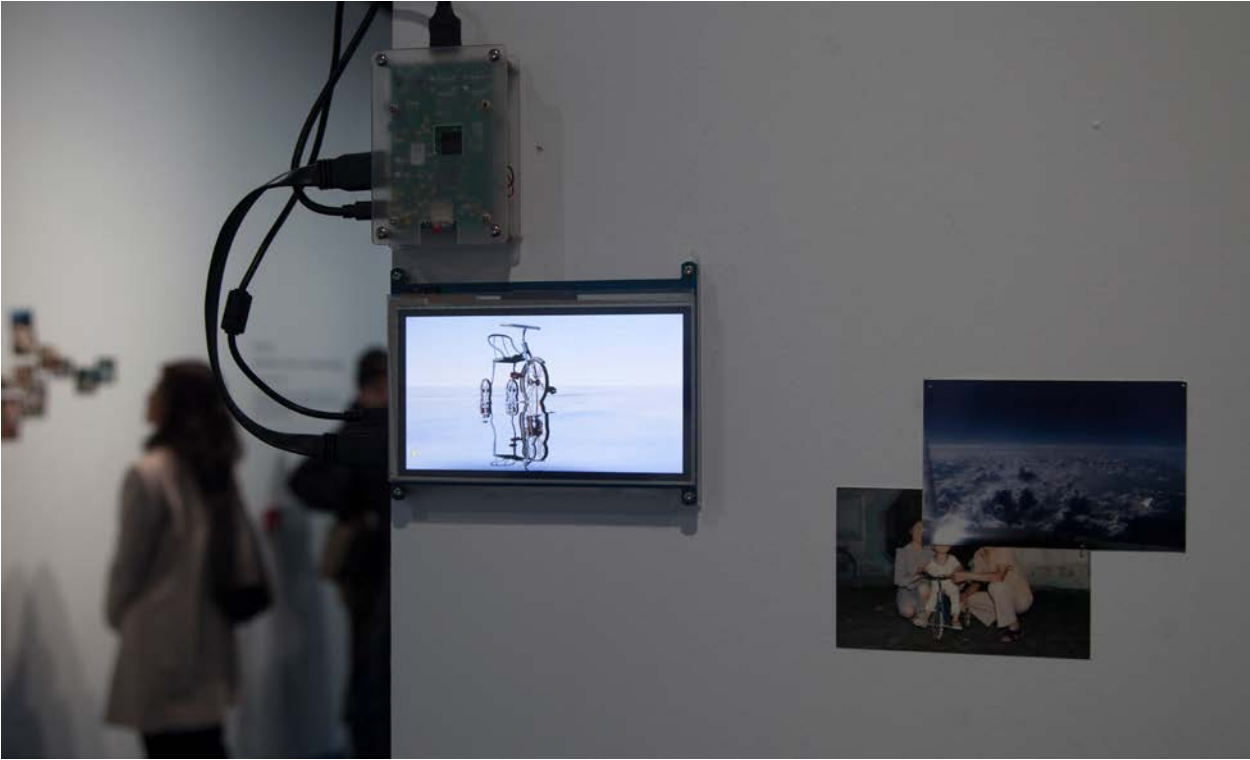
散落展厅一路的 Gif 动图，被命名为《西西弗斯》：它们是一些微妙变着的暂停场景，如果仔细的话，会发现它们和那些完整的影像，其实都是截取于同一个引擎模拟并渲染的数字球体（Sphère）世界。但这些无人的角落好像是某个突然暂停带来的间隙或 Bug，被整体所抛弃，存在在更大的不可见场景之中，而我们的身体虽然停顿，但想象能够来回摆着，不变和细微的变动。

这些彼此完全不同，但又共享着“重复”这一相同动作的图像，重复意味着不断地返回被中断和搁置之间的某种“幻影”，尼采式的重复，我们必须回到“每一个”的例外中去，只有存在差异，事物才有彼此相似的可能和直接认识的可能。同时，它们无时无刻不与其他影像在整个空间同步着，很难有人能拥有全景视角，信息总是错过或溢出（message 的前缀词源 miss），成为某种心醉神迷（extase）式的内-外，朝向、动词错乱的体验。这些关系在不断的自我打断中，重复而被编织中，“顾此失彼”反而成为某种“变”的重复，差异则最终构成生成的永续动力。最终，我们在《西西弗斯》Gif 图像的练习中，自身也处在一种西西弗斯重复地看与停顿之间，也因此得以发现更多的信息。

“我们知道自己在重复相同的痛苦，只是愈来愈深，但可知无数次的重复也让痛苦变得可笑？重复人类生命吗？好吧，但如何重复？像醉汉不断往留声机里投入新的铜板，放出的却总是旧的歌谣吗？”

——《索拉里斯星》第十四章 老拟态群

文字节选自《索拉里斯—记忆或引擎模拟并渲染的全景世界》，作者：龙弈塘



2017 | 西西弗斯 | 多屏幕 3D 渲染 GIF 动画装置现场 | 尺寸可变



这是一场活在昨天的人（追寻记忆的猎人、艺术家、观众）的对话，它们交替着进行，时而成为一个站在极远处清醒的观察者，时而又作为一个陷入其中的漫游者。漫游者追寻离散在记忆中的线索，通过这一“向他者道出”创造了现在，如同创造了过去。而观察者则发现了那些被“传统、抽象的观看方式”所遮蔽的“物的脸”（The Face of Thing）。他们的最终结果都是一样的，只是途径有所不同。

《知觉现象学》著名的“序”（Preface）中言：
世界……是我的所有思想和所有清晰知觉的背景和场域。真理不仅仅“寓居”（dwell）在“内在的人”（inner man）之中，而应该说，根本没有“内在的人”，人是在世界之中并且面向世界的，他在世界之中认识自己。

信息持续丢失的过程，记忆是加载过量的状态：重新回忆现场，物的事件，追求可能性者，在数据的洋流中，可能会面临永恒回归的无望。时间与记忆的猎人，带领我们走入又出离布满泥泞迷雾、雪地氤氲和荆棘的荒谬之林，这或许也是某场梦和回忆的体验，它标记着那被覆盖着的不可能关系，似乎是闪回的即视感，差异的重复，使得“意义在相互作用中被悬置起来”……

文字节选自《索拉里斯—记忆或引擎模拟并渲染的全景世界》，作者：龙奔璠

