

Q: 能谈谈你对这次展览名字“鼻子不见了 No se”的想法吗?

A: 没有太多特别的意思,我三月在北京 Inner Flow 画廊做了个个人项目《您长尾巴了》,这次个展《鼻子不见了》。

Q: 展览预告的文字“零,像是孩童的记录;一,与游戏有关;九,是动物寓言”,你想给观者传达什么信息?为何“零、一”之后直接到“九”?

A: 我的主要工作媒介是“图像”。长篇的文本对作品意义产生较强的锚定作用。我进行文字创作时,习惯采用非线性、碎片化的写作方式,这样文字与图像之间具有一定的机动性,文字本身不会过度定义作品,两者之间存在一定的灵活性。此次展览预告的文字是从我写作中节选出来的,文字本身也可视为一种创作。这些文字并非与作品存在一一对应的关系。至于文字中数字跳跃的,也就是节选出章节的序号。

Q: 看到你的作品,其中眼睛元素给我留下了深刻印象,且贯穿你所有作品,请问眼睛元素对你的创作有何影响?

A: 近期我所开展的项目中,一直专注于图像和幻觉的研究,其中一部分涉及心理与生理状态的幻觉及其视觉呈现,就好比很多人都有的“假想伙伴”,像床底下的怪物、窗台的精灵等,集体化来说类似于迪斯尼的文化。眼睛这些元素也就是物件被拟人化的一个步骤。

Q: 你的作品中有很多动物形象和色彩鲜艳的画面,你是受到了谁的影响吗?你如何看待作品的“治愈性”?

A: 我前两年写了个微博,最近又重新翻看到,写的“尼采的精神性,科塔萨尔的海岛,马赛尔布达埃尔的墓碑,晚期的本雅明,部分的荣格,阿比瓦尔堡的记忆女神图集。流转在图像里的所有游戏,玩具和动物。”现在看起来依旧也是受这些影响。艺术家中影响到我的也蛮多的,比如 John Baldessari、Mike Kelley 等等。游戏和一些儿童行为透射着个体与集体的潜意识。像是现在流行文化中的“梦核”也投射着它背后的集体性。

Q: 我们了解到荣格这位心理学家对你的创作影响很大,能讲讲具体哪些观点成为了你的理论依据吗?

A: 我此前的一个有关沙盘游戏心理治疗的项目,其理论依据也是荣格的相关学说。这种沙盘游戏创作方式,类似于通过视觉创作和模型摆放来激发人内心深处的潜意识。创作这些作品也是进行一场反向的自我分析,创作也激发了自身的潜意识。

Q: 了解到你是设计专业出身,你的作品多以“图像”为媒介,请问这两者之间有何联系?能谈谈你对图像的思考吗?

A: 对于视觉控制来说还是有一定影响的。我比较相信视觉的能量,无需借助常规艺术史或符号学的分析来解读。我更倾向于让图像自主地表达,或者使文字与图像相互平行,而非让文字成为构建图像意义的主导因素。

Q: 你的作品以“图像”为媒介,不过这次展览中你将部分图像进行了立体化处理,许多装置作品得以呈现,能聊聊你对作品与空间的理解吗?

A: 我的关注要点在于图像与幻觉的关系,心理幻觉与生理幻觉是我创作的核心主题,但在工作方法上,我倾向于将三维立体的物件转化为平面,再将平面转换为立体物件。

在这个转换过程中，我会根据创作需要对信息进行增减，作品的尺寸大小也会相应变化。这种创作方法能够不断消解人们对于熟悉物件和空间的认知，使最终呈现的作品处于一种既熟悉又陌生的奇妙状态。通过二维与三维的反复转换。

Q：了解到你的创作充满了随机性，特别是在《飞蚊症》中，能谈谈创作《飞蚊症》系列的心路历程吗？该系列创作多幅作品后，你最大的收获和感悟是什么？对你接下来的创作有怎样的影响？

A：《飞蚊症》系列的创作灵感来源于生理性幻觉现象。当眼角膜存在晶体问题时，人们望向天空会看到半透明或黑色的点，这种视网膜上的视觉现象，在医学图像中常被转化为带有半透明或黑色斑点的图示。我借用这种图示来探索视觉与幻觉之间的关系。医学上产生的这种图示本身成为了，也带来了一种“情念程式”的激发。

Q：这次展览作品均为你 2024 年的创作，你是如何保持创造力的？对于创作灵感，你又是如何进行记录和思考的？

A：一边把想做的东西记下笔记，一边实践。

Q：你希望通过作品给观者传达什么样的信息，比如你的思想、经历、回忆等内容？

A：可以非常松弛的进入到我的展览和项目，就当做一个花园。当然也可以以视觉研究的方式进入。