

藝術家自述

文 | 金景鴻

這次展覽 SNOD SIM PARK 的創作思路和概念來自三個方面：1.我對風景的感觀視覺經驗。2.戲劇影視美術設計專業的創作制作方式。3.模擬類遊戲：SIM CITY。

「假定性風景」源于我大學時期接觸的戲劇假定性。也是我在創作中貫穿的線索。風景在我對它的長期感觀經驗中逐漸轉化為一種可以在時間、空間中相互轉化，又以一種碎片的形式展現出來的模塊化組合體。風景中的各種信息也在我的創作工作中逐步處理成爲一種非邏輯，跨時空，帶有形式主義的視覺化風景圖案。在這次展覽中，我通過對畫廊空間的設計布局，把觀衆帶入到一個與現實世界不一樣的陌生又親切的虛擬情境之中。我們原本對於經驗中，意識裏，概念符號化風景的信任在這個具體的空間中變得虛假。我作品中的山、水、石、樹、草、花，亭，磚牆等符號轉化出來的抽象色塊，組合筆觸，肌理圖層等以碎片化的視覺圖示不斷閃現在空間中。虛化我們原本相信的真實概念化風景。引入我們在這個具體的空間時間裏感受模擬制作出來的假的(假定性)真實風景。

我把畫廊空間分爲 ABC 三個概念空間。

一層主廳 A 空間:遊園。觀衆作爲遊客置身在一個虛擬公園。在這個空間裏。我的作品是以組合的形式展現。每一件作品是由銀灰色和彩色兩部分畫面組成。分別指向遊客在遊園時經驗意識裏，概念定義下的真的假風景和在某個具體時間空間中體驗到的假的真風景。

一層小廳 B 空間:效果圖。我把這個空間模擬成一個設計渲染室。更爲明亮的布光仿效公園景區裏售賣的精美景點明信片。每件獨立的風景作品也是由 A 空間的局部碎片演變而來。

二層 C 空間:SNOD STUDIO。日常在工作室裏各個區域工作時的行動路徑轉化為遊客遊園時的觀賞路線。我工作室裏的設計區，調色區，工具材料實驗區，紙本區等模擬對應成公園風景中的各個景點。觀衆在空間裏被設定成一個人物模型，和我的公園模塊互動。人物模型和風景模型之間的模塊行動關係猶如戲劇舞台上正在進行的表演又或者被記錄的定格劇照。