

ioma 爱马思艺术中心

《不可能的艺术》

展览讲解词

● 《不可能的艺术》总介绍

这是一个围绕《纪念碑谷 2》游戏主题、有关“视错觉艺术”的展览。在这个展览里面可以获得沉浸式的视觉体验，可以看到视错觉艺术的代表艺术家（例如埃舍尔、北冈明佳）的作品。展览中还有专门的知识科普区域和游戏体验区，让观众更直观、细致了解“视错觉艺术”及《纪念碑谷》系列游戏的创作。集体验、放松与知识于一体。【所有场馆运营工作人员必背，特别是前台】

This exhibition is based on Monument Valley 2. and the main theme is Optical illusion art. In this exhibition, you can have an immerse visual experience. Many works of the representative artists of visual illusion art are on display. Besides, there are popular science areas and game zones for you to better understand visual illusion art and the creation of Monument Valley series of games. You can take an experience, have a relaxation and get knowledge here.

● 《不可能的艺术》分展厅简介词

1、 一楼大厅

不可能的岛屿

主题艺术作品与视错觉艺术总览

OVERVIEW OF OPTICAL ILLUSION ART AND THEME ARTWORKS

“在这个展厅我们可以看到一个尝试被隐藏的盒子。整个盒子外部的镜面是有一个“隐藏空间”的功能的。盒子内部被划分为四个不同色调的空间，每个空间里四面的镜子又是在追求一种“无限空间”的拓展效果。同时，我们可以看到，盒子内部的展品和灯光也是和镜子有所配合地呈现的。这些作品都是中央美术学院青年艺术家们以“纪念碑谷 2”为主题创作的。

介绍时适当补充墙上介绍词：

我们在这个展厅试图表达主观感受、客体空间与光线介质之间的关系。旅人在岸边观察到的海市蜃楼是光线在雨雾与浪涛的折射后呈现出的异景。而我们利用镜面反射将空间隐藏于辗转迂回的光线之中，制造一个似乎不存在的岛屿。镜岛隐藏的空间中，承载了中央美术学院青年艺术家以“纪念碑谷 2”为主题创作的四件作品。他们试图通过不同的方式探索、验证主观感知与客观真实之间的微妙关系。

2、 一楼小厅

不可能的幻象

北冈明佳教授特邀视错觉作品与出版物展区

GUEST WORKS AND PUBLICATIONS OF AKIYOSHI KITAOKA

“北冈明佳是日本的艺术家、心理学家。他致力“看起来会动”的静止作品。可以说北冈的作品在视错觉艺术上是有里程碑式的作用的。这次布展上我们采用了灯箱的呈现方式，力求在强光下增大图片颜色的对比度，给观者更强更直观的感受。”

介绍时适当补充墙上介绍词：

北冈教授被誉为“日本错视研究第一人”。他曾世界第一本错觉研究著作——《眼睛的诡计》。北冈认为，视错觉是大脑借由双眼对客观事物的感知游戏。这种感知并不局限于视觉艺术，所以他将研究拓展到了自己所专注的心理学层面。

本展厅共展出 27 幅北冈作品，其范围覆盖了北冈教授各个时期不同类型的作品。在这种客观真实和主观感受强烈的冲突下，我们不得不重新思考和定义“眼见为实”这四个字。

3、 楼梯

不可能的阶梯

纪念碑谷 2 主题沉浸式体验空间与创作灵感展区
THEME SPACE OF “MONUMENT VALLEY 2”

“楼梯是视错觉艺术作品中炙手可热的元素，这个区域是纪念碑谷游戏的主题体验区。倒立的拱门、小结构的搭建，都在模拟纪念碑游戏中的场景。当我们抬头看上方楼梯的底部时，会产生一种一个反向楼梯的错觉。同时这个地方也是在模拟西班牙红墙的视觉效果。”

介绍时适当补充墙上介绍词：

阶梯是埃舍尔为首的众多视错觉艺术家作品中经常出现的表现对象，其迂回封闭的结构形态本身便具备了神秘与探索的意味。在“纪念碑谷”游戏中，阶梯也挑战了人们对空间的认知。

我们试图使用拱门、镜子、雕塑等小装置，为大家展现在不同参考系下，楼梯这种空间结构的不确定性。人类在主观感知上的不稳定性源自于认识客观事物时对经验的依赖。当对参照物的感知经验不断发生变化时，人们对客观空间的认知会产生奇妙的错位。

4、 二楼夹层

不可能的阁楼

视错觉艺术发展史与主题游戏体验区
OPTICAL ILLUSION ART HISTORY AND THEME GAMES

“这个夹层是我们的游戏体验区与视错觉理论科普区。这边的书主要分四类：1、视错觉艺术家（如埃舍尔、欧普艺术代表莱利）的作品集；2、视错觉在实用设计中的体现；3、视错觉原理（视错觉和心理学、哲学的关系）；4、相关跨界理论（如欧几里得、霍金对数学、物理的研究）。在这里您可以阅读，也可以体验相关的小游戏。”

介绍时适当补充墙上介绍词：

在传统的认知中，阁楼是容易被遗忘的角落，也是人们躲避周遭世界进行自我审视与思考的空间。在这里，没有令人眼花缭乱的装置和空间，您可以安静的阅读、体验、思考。通过书籍、游戏、图文了解视错觉艺术的发展历程。

人类借由科技的旋梯缓慢向上，不断突破自我，登上曾经不可能的空中楼阁。电影、游戏等交互形式媒体的出现，让更多的人可以立体地感知和体验视错觉艺术，激发人们对生活的思考。

5、 二楼夹层 不可能的回廊

纪念碑谷 2 主题镜面视觉表达空间

VISUAL THEME SPACE OF "MONUMENT VALLEY 2"

“和一楼大厅里的空间一样，这个回廊也是在为观众打造“空间无限”的视觉感受。面对多重镜子的时候观者容易产生视觉错觉，在这个过程中可以产生一场自我对话并进行自我审视。注意安全。”

介绍时适当补充墙上介绍词：

在这个有限回廊空间中，我们试图用镜子打造“空间无限”的视觉感知。人类在面对镜子的无限反射时，既能感受到空间体积的变化，也能区分现实与反射的虚拟世界。对人类而言，自我意识仿佛如呼吸一样自然存在，但事实上未满 18 个月的婴儿和猫狗等动物，都无法辨识镜中的自己和现实本体的区别。

只有人类才有思考主观意识与客体存在的关系的能力。当我们面对镜子时，一场哲学思辨已经开启。

6、 二楼夹层 不可能的庭院

半开放视错觉艺术空间与视错觉道具体验区

INTERACTION AND OPTICAL ILLUSION PROPS

“这个展厅的布展巧妙利用了窗外景色，以达到一个让观众放松双眼的目的。“视错觉”不是高深莫测的，不是只有充分研究的人才能理解的。在展厅中您同样可以通过把玩各类小玩具，从轻松的角度去理解“视错觉”，或者通过自己的双眼进行再创造。请不要把展品带走。”

介绍时适当补充墙上介绍词：

在这个展厅中，艺术家借由镜子的光线反射，将空间外部的自然景色与粗糙的墙面质感“借入”展厅内部，为观众营造出展览空间被绿色树木包围与环绕的感觉，同时营造室内柔细腻、室外粗粝原始的质感对比。

庭院这个概念往往给人带来惬意的感受。在真实与虚幻的树荫掩映下，我们可以从对视错觉艺术的学术理论和哲学思辨中解脱出来，通过把玩各种道具，亲身体会视错觉艺术的不可思议的趣味性。

《不可能的艺术》展厅人员需求与职责

- **不可能的岛屿 IMPOSSIBLE ISLANDS** …………… 一楼大厅（俗称箱子）
 - 功能：展示空间、拍照打卡
 - 人员需求：2 人或以上
 - 工作内容：
 - 1、鞋套：入口引导游客穿鞋套；出口处引导游客将鞋套丢进指定垃圾箱
 - 2、镜子：提示穿短裙的游客有镜子；引导游客注意安全、防止小孩奔跑冲撞
 - 3、iPad：操作指导及防止盗窃
- **不可能的幻象 IMPOSSIBLE ILLUSION** …………… 一楼小厅（俗称北冈厅）
 - 功能：展示空间、拍照打卡
 - 人员安排：0-1 人
 - 工作内容：
 1. 书册：提示游客轻翻书保护书籍
 2. 灯箱：观看作品保持距离（地上设置半米线）
- **不可能的阶梯 IMPOSSIBLE STAIRS** …………… 楼梯（俗称红墙）
 - 功能：拍照打卡
 - 人员安排：无
- **不可能的阁楼 IMPOSSIBLE ATTIC** …………… 二楼夹层
 - 功能：阅读、思考、试玩，专题知识区
 - 人员安排：1 人
 - 工作内容：
 - 1、书籍：提示游客轻翻书保护书籍；介绍书籍分类，解答问题
 - 2、iPad：操作指导及防止盗窃
 - 3、互动：介绍如何进行游戏体验
- **不可能的回廊 IMPOSSIBLE CORRIDOR** …………… 三楼走廊（俗称蜂巢）
 - 功能：观览路线衔接
 - 人员安排：0-1 人
 - 工作内容：

引导游客注意安全、防止小孩奔跑冲撞
- **不可能的庭院 IMPOSSIBLE COURTYARD** …………… 二楼树厅
 - 功能：安全的亲子交流互动区域、观众休息区
 - 人员安排：1 人
 - 工作内容：
 1. 玩具：引导游客使用玩具，不要让游客带走玩具；
 2. 镜子：引导游客注意安全、防止小孩奔跑冲撞