

UCCA 特邀导览回顾 | “卡斯滕·霍勒：双”展览系列

恕不另行通知：关于我何时察觉这是一场游戏



2026 年 7 月 14 日至 2027 年 1 月 31 日，UCCA 尤伦斯当代艺术中心呈现 “卡斯滕·霍勒：双”。这是卡斯滕·霍勒（1961 年出生于比利时）在中国举办的首个机构个展，汇集艺术家一系列代表性作品与最新创作，其中包括多件为 UCCA 北京特别创作的场域特定作品。观众进入展厅前，会被随机引向彩色或黑白两个平行展区。两个半区彼此对应，却又

在作品、空间与观看方式上不断显现差异，形成一场关于重复、游戏、时间、梦境与集体经验的感知实验。

2026 年 8 月 22 日，UCCA 邀请游戏研究者、北京大学科学技术与医学史系讲师曹琪带来“严肃游戏”特邀导览“恕不另行通知：关于我何时察觉这是一场游戏”。曹琪以游戏研究为线索，将展览视为一套让隐秘规则显形的实验：游戏并不一定由清晰的开始信号划定边界，观众也未必能在进入游戏前辨认自己的玩家身份。当规则藏入选择、感知和身体行动，察觉游戏的时刻，往往已经置身其中。



“卡斯滕·霍勒：双”展览系列特邀导览“恕不另行通知：关于我何时察觉这是一场游戏”现场，2026 年 8 月 22 日，UCCA 展厅。

导览从一次没有说明判定方式的投票开始。面对展览的两个入口，观众举手选择希望进入的方向；曹琪却带领大家走向票数较少的一侧。少数服从多数是许多人默认的投票原则，但她从未宣布这次选择遵循这一规则。一个看似不合常理的结果，暴露出人们如何凭

借既有经验补全规则，也为接下来的导览确立了观察方法：与其追问作品是否“像游戏”，不如留意那些在行动中悄然生效、却没有被明确宣告的规则。

入口处的《北京圆点》把这种方法转化为一场直接作用于观众的游戏。追踪系统为进入空间的每个人分配红、蓝、绿或白色光点；当不同颜色的观众彼此靠近，光点会被“夺取”，颜色随之升级或降级。2023年，卡斯滕·霍勒曾经在里斯本的海滩上做过类似的游戏。他发现，许多成人最初只是寻找属于自己的光点，难以立即发现颜色变化的规律；儿童则更快把空间当作可以试探和重复的游戏场，主动验证光点如何转移。曹琪借此指出，同一套规则之所以对不同的人呈现出不同的可见度，并不只取决于理解能力，也取决于人们是否愿意以“玩”的态度行动。而当所有红色光点聚集在一起，它们又会集体变为白色；竞争机制之外，作品还为协作留下了另一个出口。

曹琪以霍勒2003年在斯德哥尔摩举办的展览“某一天，某一天”¹为例，进一步说明艺术家如何扰动观众对展览制度的惯常认识。彼时，展览设置有两个镜像区域，在不同日期分别开放，导览资料也以两个版本并行存在。两个都声称“看过展览”的人，可能面对完全不同的内容。游戏由此不再只是展厅内的一个对象，而是渗入开放时间、观看路径和交流经验之中。规则没有消失，只是不再以人们熟悉的方式出现。

¹ “某一天，某一天”（One Day, One Day）是卡斯滕·霍勒于2003年9月19日至10月25日在斯德哥尔摩 Färgfabriken 举办的个展。展览借可移动镜面墙将两件作品按日交替呈现，并设置两场开幕、两套新闻资料和两个网站，使不同日期到访的观众可能在不知情的情况下看到不同版本。

进入彩色展区后，《巨型三重蘑菇》首先将“分类”本身变成一道问题。作品把毒蝇伞、长裙竹荪与银白毛口蘑的放大剖面层叠组合，远看像一朵完整的蘑菇，细看却无法被归入单一类别。曹琪从霍勒的植物病理学背景谈起：作品借用了科学模型般精确的外观，却用三个物种的拼接动摇了分类所带来的确定感。她将这种组合方式联系到 1920 年代超现实主义者的“精致尸体”游戏²——参与者依次在看不见前一段图像的情况下完成同一幅画，最终生成一个意外的整体。霍勒的蘑菇仿佛把这套拼接规则交还给自然，使观众重新思考，人们眼中稳定的类别是否只是理解复杂生命的一种临时框架。



“卡斯滕·霍勒：双”展览现场图，UCCA 尤伦斯当代艺术中心，2026。图片由 UCCA 尤伦斯当代艺术中心提供。

² “精致尸体”（法语：Cadavre exquis；英语：Exquisite Corpse）是 20 世纪 20 年代巴黎超现实主义者流行的集体偶然游戏。参与者轮流在纸上写作或绘画，每完成一部分便将其折起遮住，再传给下一位参与者，最终展开时形成无法预先控制的组合图像或句子。

随后，观众被带领到了《胶囊时钟（红黄胶囊）》面前。机械装置每隔三秒落下一粒胶囊，原本难以触摸的、持续流逝的时间感因持续堆积而在地面显形。曹琪借这一节奏引出心理学与哲学中关于“Specious present”³的讨论，追问人类生命经验中的“当下”是否具有可以感知的厚度：如果“现在”完全没有延续，它甚至不足以容纳人说出“现在”这两个字。胶囊一粒粒落下，也改写了“逝者如斯夫”⁴的常见隐喻：时间没有离开，而是留在展厅里，散落、累积，形成一处不断扩大的“时间遗迹”。

与之相邻的《十进制时钟（鲑鱼粉与诺维亚金）》把问题从时间感知转向计时制度。作品以一百秒构成一分钟、一百分钟构成一小时、十小时构成一天，让观众熟悉的时钟节奏突然加快。曹琪回顾法国大革命时期曾被短暂采用的十进制计时法，指出今天看来理所当然的二十四小时与六十进制，同样来自不同文明的计时传统。时钟并非时间本身，而是一套经过历史选择并被日常生活反复确认的度量规则；当霍勒替换这套规则，观众才察觉自己对时间的熟悉感建立在怎样的约定之上。

《倾斜旋转飞椅（五种颜色）》则从身体经验入手，改变人们对游乐设施的预期。飞椅以近乎停滞的速度缓慢旋转，观众一旦坐上去，便需要等待它完成整整一圈才能落地离开。熟悉的造型原本预示速度、刺激和眩晕，实际体验却将之变成一段漫长的停留。曹琪

³ “Specious present”一词由心理学家 E. R. Clay 提出，后经威廉·詹姆斯在《心理学原理》（1890）中讨论而广为人知。它指意识直接经验为“现在”的一小段具有持续长度的时间；不同于没有持续时间的数学时点，这个经验性的“当下”可以容纳变化、延续和刚刚过去的部分。

⁴ 出自《论语·子罕》：“子在川上曰：‘逝者如斯夫！不舍昼夜。’”后世常借川流不息解释时间的持续流逝。

由此引入法国思想家罗杰·凯卢瓦⁵在《游戏与人》⁶中对“眩晕”型游戏⁷的讨论。眩晕在日常生活中常被视为身体失衡的警讯，在游戏中却成为人们主动寻求、甚至付费体验的感受。霍勒没有直接制造更强烈的眩晕，而是抽走了人们期待的速度，让“为什么要追求眩晕”这个问题浮现出来。飞椅升到高处时，观众还会短暂看见对面的另一个展区；视点随缓慢旋转发生变化，游乐设施也成为窥见平行世界的装置。



“卡斯滕·霍勒：双”展览现场图，UCCA 尤伦斯当代艺术中心，2026。图片由 UCCA 尤伦斯当代艺术中心提供。

沿着展线前行，《鹅膏菌上的苍蝇（彩色）》以近距离影像记录一只摄食毒蝇伞混合物的苍蝇。它一度近乎静止，随后恢复活动并重新飞走。洁净背景、微距摄影和生物实验

⁵ 罗杰·凯卢瓦（Roger Caillois, 1913—1978；中文出版物中亦译作“罗歇·凯卢瓦”）是法国作家、社会学家和思想家。1938年，他与乔治·巴塔耶等人创立社会学学院；1971年当选法兰西学院院士。

⁶ 《游戏与人》（原题 Les Jeux et les hommes: Le masque et le vertige）由巴黎伽利玛出版社于1958年初版。其英译本题为 Man, Play and Games, 由 Meyer Barash 翻译，1961年出版。书中从社会学角度定义并分类游戏，同时讨论游戏形式与社会制度、文化结构之间的关系。

⁷ “眩晕”型游戏即凯卢瓦游戏分类中的 ilinx。该词与希腊语中的“漩涡”和“眩晕”有关，指通过旋转、坠落、滑行或加速等方式，有意暂时扰乱身体平衡和知觉稳定的游戏。秋千、旋转游乐设施、快速滑行等均可视为此类体验。

般的过程，使影片看起来像一段科学纪录；曹琪却提醒观众，这套实验没有对照组，也没有试图提供可重复验证的结论。霍勒再次借用科学展示的外观制造怀疑：影像既像观察记录，又暴露出自身并不符合严格实验方法。它把苍蝇从几乎不可见的日常存在放大为观看中心，也延续了科学影像和早期电影对微小生物的长久兴趣。

在《旋转的鹅膏菌》与《光墙（红与蓝）》面前，导览进一步转向感官如何参与建构现实。一朵按真实形态上色的鹅膏菌在展厅中持续旋转，熟悉的自然物因违反静止的预期而显得陌生。与其相邻的光墙以红蓝灯光和声音反复闪烁；观众闭上眼睛后，视网膜上的残像仍会生成新的颜色与图样。曹琪由此追溯闪烁装置与视觉实验的历史，指出观看并不是对外部对象的被动接收。即使面对相同的光，每个人看到的色彩和形状也可能不同；作品发生在装置与身体共同构成的感知回路中。

当观众在展厅长凳上停留，视觉之外的另一条线索逐渐出现。《我母亲的气味》和《我父亲的气味》通过长凳下方的扩香器，将艺术家父母的气味缓缓释放到空间中。霍勒曾研究昆虫的气味交流，气味也是他从科学研究转向艺术创作时持续使用的媒介。曹琪请观众描述闻到的气息以及由此联想到的人：同一种气味可能被理解为花香、香水或某位年轻女性的气息，也可能唤起每个人不同的家庭和生活记忆。气味分子还会附着在衣物和身体上，被观众带出展厅；原本属于艺术家家庭的私人记忆，因此在城市中获得新的、无法预先规划的传播路径。

《滑动门方阵》把观众带进两个展区之间的镜面迷宫。滑动门依次开启，空间像电子游戏地图一样边行走边加载；镜像不断复制身体与通道，使人难以迅速判断自己所处的位置。曹琪把这段体验联系到有关动物迷宫学习⁸的早期实验：穿过迷宫究竟意味着理解了一条路径，还是仅仅记住一连串向左、向右的指令？同样的问题也指向人的行动。身处复杂空间时，观众是在主动寻找道路，还是依照环境提供的提示和自身熟悉的算法前进？



“卡斯滕·霍勒：双”展览现场图，UCCA 尤伦斯当代艺术中心，2026。图片由 UCCA 尤伦斯当代艺术中心提供。

穿过“迷宫”，抵达中央展厅。双频影像作品《双胞胎（东京、纽约、巴黎、圣地亚哥、维也纳、比利时、伦敦、米兰、桑坦德、北京）》让“另一个自己”以更直接的方式出现。来自不同城市的多组同卵双胞胎作出彼此矛盾的陈述：“我总是说与你相同的话”

⁸ 动物迷宫学习是比较心理学和实验心理学中的经典研究范式。早期研究常把迷宫学习解释为连续的感觉—动作关联或转向习惯；爱德华·托尔曼后来通过大鼠迷宫实验提出“认知地图”，推动了关于动物究竟记忆动作序列还是形成空间表征的讨论。

与“我总是说与你相反的话”相继响起，构成无法判定真假的说谎者悖论。在作品中，外貌的重复并没有帮助观众确认真相，反而加深了语言与身份的不稳定性。曹琪借“双重”与“分身”讨论双胞胎形象所带来的诡异感：人们习惯把相同外貌指向同一存在，而两个近乎相同的人同时出现，恰恰冲击了这一认知预设。

同一空间内的《两张漫游床（灰色）》把游戏延伸到睡眠和梦境。两张机械床会在展厅中缓慢移动，床体下方的绘图装置将移动路径留在地面。体验者醒来后，可以看见自己在睡眠中经过的路线。曹琪由此追问，这些痕迹究竟是由床、身体还是梦境留下？白天的展览体验是否会继续进入夜间梦境、梦境又是否构成游戏尚未结束的一关？



“卡斯滕·霍勒：双”展览系列特邀导览“恕不另行通知：关于我何时察觉这是一场游戏”现场，2026年8月22日，UCCA 展厅。

瓦利亚·费季索夫⁹与霍勒共同创作的《水闸》同样借“无法行动”建立规则。观众进入两组透明滑动门之间后，会被暂时困在其中；不断寻找按钮、挥手或推门都无法让出口开启，只有保持静止三十秒，第二组门才会启动。曹琪将它与运河中的船闸相联系：船进入密闭区域，需要等待水位变化，才能继续前行。现代交互界面通常承诺行动会换来即时反馈，而这件作品要求观众暂停操作。等待和不作为不再是游戏的空白，而成为通过关卡的唯一动作。

导览最后，曹琪带领观众来到了《骰子（中国大理石）》。巨型大理石骰子以孔洞取代点数，观众可以进入内部，却无法像使用普通骰子一样将它掷出。曹琪把它称为“随机性的石化”：原本凭借轻巧投掷产生偶然结果的物件，被重量固定在某一状态，仿佛只有超越人的力量才能再次启动随机性。霍勒通常会随身携带一枚小骰子，在布展时掷出点数，据此随机地决定大型骰子的朝向；来到北京时，他忘记带骰子，工作人员通过即时配送很快送来一枚。一个偶然程序最终依赖高度精确的城市基础设施才得以完成，确定性与随机性在这一细节中形成了新的悖论。

⁹ 瓦利亚·费季索夫（Valia Fetisov；本名 Valentin Fetisov，1989 年出生于莫斯科）是俄罗斯媒体艺术家和软件工程师，主要关注社会心理学、技术系统和算法对人类行为的塑造。



“卡斯滕·霍勒：双”展览系列特邀导览“恕不另行通知：关于我何时察觉这是一场游戏”现场，2026年8月22日，UCCA 展厅。

从入口处未经说明的投票，到《北京圆点》中随行动变化的等级；从必须等待一整圈的旋转飞椅，到只有静止才能离开的《水闸》，曹琪带领观众反复追问同一个问题：当规则没有被明确宣布时，人们如何判断自己是否正在游戏？“双”并不只是彩色与黑白两个展区的形式对应，也让现实与游戏互为镜像。二者之间没有一条永远清晰的边界。一个空间究竟是遵循固定规则的现实，还是可以试探、协商和重新理解的游戏，取决于人们如何察觉规则，又以怎样的态度进入其中。

*因文字篇幅所限，完整视频回顾请于微信视频号“UCCA 尤伦斯当代艺术中心”中选择“直播回放”观看。

文字整理：徐欣彤（UCCA 公共实践部实习生）