

长日将尽

很多时候，坠落是必须的，着陆则不然。

巴黎圣母院塔尖跌落的瞬间被无数次观看，《超级玛丽》游戏中地面的缺失对应着角色的死亡，着陆“不需要”被表现。艺术家任瀚的作品《翻飞鸽》，将一系列观赏鸽“表演”坠落的过程定格。鸽子飞行的失衡通过人为手段被定向培育成稳态，向我们提示，预谋，生产并赏析“坠落”是我们视觉传统的一部分。在战争纪录，卫星监视甚至CG奇观包裹的当下，我们更能从多角度代入“坠落”。

“图像一方面是表皮，同时也是诱饵。”艺术家将网络图片转译成自然风景，月球上宏伟的山峦和灾难激起的烟海同样崇高且廉价。在任瀚的作品中，我们注意到消失点和地平线的消散，云层和海面的取景来自于机械装置而非人类的主观心理。地平线这一抽象概念曾帮助我们构建起一种连续的，均质且线性的时空观念，如今成了过时的发明。被任瀚当作现成品处理的，并非图像本身，而是屏幕的日常阅读经验，在《CaAOY9bNJIg》（graphite on paper board, 65×50cm, 2021）系列中，笔触与像素发生了真实的碰撞。

地平线被一笔勾销，取而代之的是一张拓扑的地面。在谷歌地图，360度跳伞视频和“信仰之跃”中，我们积极地参与坠落，扑向地面，我们即是坠落的对象也是主体。作家及策展人热拉尔·瓦克曼（Gérard Wajcman）写道，“从柏林墙到双子塔，21世纪生于坠落之中”，坠落不一定总是消极和绝望的，它也可能带来新的“幻觉”。问题是，我们赖以参照的地面真的如此坚实吗？如果它也在坠落呢？如黑特·史得耶尔（Hito Steyerl）所说：“你周围的整个社会可能和你一样正在衰落。它实际上可能感觉像是完美的静止——仿佛历史和时间已经结束，你甚至不记得时间曾经向前移动过。”我们和地面都在坠落，保持相对静止，一切动态感知都被抹平。

在任瀚的新展览《长日将尽》中，观众一开始就与坠落并列（《Untitled - The Four Disgracers after Cornelis Cornelisz van Haarlem and Hendrick Goltzius》，2022），通过空间引导，视觉上的高度差被打乱，我们与云海水山平行，忘却了地面，一路跌荡。陈列在地下的《Untitled(Tempest #1)》(two-part work composed: purple carbon papers and carbon pigment on paper, 67x150cm each, 2022)，将即将着陆的紧张感封存，轻盈脆弱的复写纸经过击打，在材料承受的边缘描绘不可承受之物。

与其说观众面对的是一幅幅素描作品及其背后艺术家与材料一一映射的身体图示，不若说我们再次被抛入屏幕经验环绕的空间，并被卷入到内容的生产当中。因为我们不曾忘却掏出手机，再次将这些作品还原成数字图像，发布到社交网络空间，歌颂坠落，等待着陆。

刘广隶

2022年5月

After All That Fell

Souvent, la chute est nécessaire. L'atterrissage ne l'est pas.

Le moment de la chute de la flèche de Notre-Dame est vu d'innombrables fois, et le manque de terrain dans le jeu Super Mario correspond à la mort du personnage. Dans ces cas, l'atterrissage "n'a pas besoin" d'être montré. "Roller" de l'artiste Ren Han conserve des moments immobiles où des pigeons de spectacle sont en train de chuter durant leur performance. Le vol désorienté et déséquilibré des pigeons, cultivé comme un état stable par des moyens artificiels, nous confirme que préméditer, produire et apprécier la "chute" fait partie de notre tradition visuelle. A l'heure où les hommes sont enveloppés par les archives de guerre, les images de surveillance satellitaire et même les merveilles de la technologie CG, nous sommes plus capables que jamais d'aborder la "chute" sous multiples angles.

"Les images sont à la fois la peau et l'appât." L'artiste traduit les images sur le Web en paysages naturels, et les magnifiques montagnes sur la Lune sont tout aussi sublimes et banals que la mer de fumée provoquée par la catastrophe. Dans le travail de Ren Han, nous remarquons que les points de fuite et les horizons dissipent, et que l'encadrement des nuages et des mers provient de dispositifs mécaniques plutôt que de la psychologie humaine et subjective. Le concept abstrait de l'horizon, qui nous a aidés à construire une idée continue, homogène et linéaire de l'espace et du temps, est aujourd'hui une invention dépassée. Ce qui a été traité par Ren Han comme produit standard, ce n'est pas l'image elle-même, mais l'expérience de la lecture quotidienne de l'écran. Dans la série CaAOY9bNJlg (graphite sur carton, 65 50 cm, 2021), les traits entrent en collision avec les pixels.

L'horizon est rayé et remplacé par un terrain topologique. Dans Google Maps, la vidéo de parachutisme à 360 degrés et le saut de la foi, nous participons activement à la chute vers le sol, dont nous sommes à la fois l'objet et le sujet. Selon l'écrivain et conservateur Gérard Wajcman, "du Mur de Berlin aux Twin Towers, le 21ème siècle est né dans les chutes" et la chute n'était pas toujours négative et désespérée, car elle pouvait aussi apporter de nouvelles illusions. Mais le terrain auquel nous nous référons est-il vraiment si solide ? Et s'il tombait aussi ? Comme l'a dit Hito Steyerl : "Toute la société autour de vous peut être en déclin comme vous. Il peut en fait se sentir comme un repos parfait - comme si l'histoire et le temps étaient terminés, et vous ne vous souvenez même pas que le temps ait avancé." Nous et le sol tombent

Ren Han Studio

en même temps, restant relativement immobiles l'un à l'autre, et toutes les perceptions dynamiques sont effacées.

Dans la nouvelle exposition de Ren Han, "After all that fell", le public est juxtaposé avec la chute depuis le début (Untitled - Les quatre déshonorants après Cornelis Cornelisz van Haarlem et Hendrick Goltzius 2022), grâce au guidage spatial, la différence de hauteur visuelle est brouillée, nous longeons la mer de nuages, les montagnes et les rivières, et nous oublions le sol, tout en bas. "Naufrage", exposé sous terre, scelle la tension de l'atterrissage imminent, et le papier léger et fragile, après avoir été maintes fois frappé, représente quelque chose d'insupportable à la limite de ce que la matière peut supporter.

Au lieu d'être confrontés à des croquis et à des illustrations physiques des artistes et des matériaux derrière eux, nous sommes jetés à nouveau dans l'espace entouré par l'expérience de l'écran et impliqués dans la production du contenu, parce que nous n'oublions jamais de sortir nos téléphones, de restaurer ces pièces à des images numériques, de les poster dans le cyberspace social, de chanter la chute et d'attendre le moment d'atterrir.

Liu Guangli

Mai 2022

The English version translated by ChatGPT.

After All That Fell

Often, the fall is necessary. The landing is not.

The moment the arrow fell from Notre-Dame has been seen countless times, and the lack of ground in the Super Mario game corresponds to the character's death. In these cases, the landing "does not need" to be shown. Ren Han's artwork "Roller" preserves still moments where performance pigeons are in the midst of their descent. The disoriented and unbalanced flight of the pigeons, cultivated as a stable state through artificial means, confirms to us that premeditating, producing, and appreciating the "fall" is part of our visual tradition. At a time when men are enveloped in war archives, satellite surveillance images, and even the wonders of CG technology, we are more capable than ever of approaching the "fall" from multiple angles.

"Images are both the skin and the bait." The artist translates images on the web into natural landscapes, and the magnificent mountains on the Moon are as sublime and commonplace as the sea of smoke caused by catastrophe. In Ren Han's work, we notice that vanishing points and horizons dissipate, and the framing of clouds and seas comes from mechanical devices rather than human and subjective psychology. The abstract concept of the horizon, which helped us construct a continuous, homogeneous, and linear idea of space and time, is now an outdated invention. What Ren Han has treated as a standard product is not the image itself, but the experience of daily screen reading. In the series CaAOY9bNJIg (graphite on cardboard, 65 50 cm, 2021), lines collide with pixels.

The horizon is scratched and replaced by a topological terrain. In Google Maps, the 360-degree skydiving video and the leap of faith, we actively participate in the fall to the ground, of which we are both the object and the subject. According to the writer and curator Gérard Wajcman, "from the Berlin Wall to the Twin Towers, the 21st century was born in falls," and the fall was not always negative and desperate, as it could also bring new illusions. But is the ground we refer to really so solid? And what if it fell too? As Hito Steyerl said, "The whole society around you may be declining just

Ren Han Studio

like you. It may actually feel like a perfect rest - as if history and time were over, and you don't even remember time has moved forward." We and the ground fall at the same time, remaining relatively still to each other, and all dynamic perceptions are erased.

In Ren Han's new exhibition, "After all that fell," the audience is juxtaposed with the fall from the beginning (Untitled - The Four Disgraces after Cornelis Cornelisz van Haarlem and Hendrick Goltzius 2022), thanks to spatial guidance, the difference in visual height is blurred, we skim along the sea of clouds, mountains, and rivers, and we forget the ground, far below. "Shipwreck," exhibited underground, seals the tension of imminent landing, and the light and fragile paper, after being struck many times, represents something unbearable at the limit of what matter can bear.

Instead of facing sketches and physical illustrations of the artists and the materials behind them, we are thrown back into the space surrounded by the screen experience and involved in the production of content, because we never forget to take out our phones, convert these pieces into digital images, post them in social cyberspace, sing the fall, and wait for the moment to land.

Liu Guangli

May 2022



Untitled(22e02),

four-fold screen, carved on old wood,

95x22.3cm each,

2022



« *Untitled - The Four Disgracers after Cornelis Cornelisz van Haarlem and Hendrick Goltzius* », plasterboard wall, chopping and digging,

180x250x25cm,

2022



Untitled (Roller #4),
carved on old books,
30.5x34x22.5cm,
2022



2348060,

graphite on paper,

66x100cm,

2020



CaAOY9bNJIg,
graphite on paper board,
65×50cm,
2021



Untitled (Tempest #1) part 1,

two-part work composed: purple carbon papers and carbon pigment on paper mounted on canvas,

67x150cm each,

2022