

ARTCO CHINA, AAAJIAO: Overlap, text / Gu Ling, P41-42, February 2017



Aaijiao

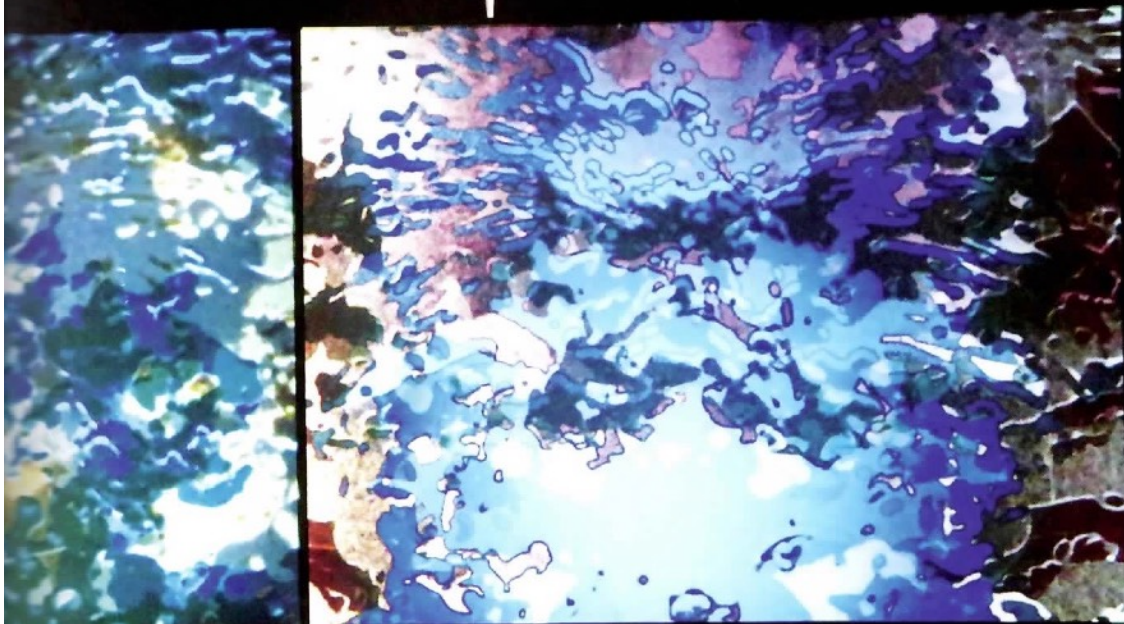
徐文恺的作品《双重》

为“活动的画面”。这场展览恰到好处地表露了李振华作为一名经验丰富的多媒体与影像艺术策展人的动机，即通过这样一个空间现场的案例式展陈，拓宽动画的定义、边界与认知。接下来与你相遇的一系列作品，或许会让我的这番话更具信服力。

奥锐利 (David O' Reilly, 爱尔兰、美国) 的《全部》(Everything) 可以理解是将于2017年发布的一款游戏的片花，万花筒般轻盈对称的图案宣告着游戏也是一种动画的创作；瓦诗蔻 (Angela Washko, 美国) 的《医者 (魔兽世界世界性别敏感性与行为意识处)》(Healer (The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft, 2013) 将网络游戏的实时聊天截取出来作为某种层面上的文本艺术；弗奈立 (Ed Fornieles, 英国) 与当下诸多基于网络图像展开思考与创作的艺术家一样，将来源于网络的图像重新剪辑为一部影片《精神：肉身盛宴》(Der Geist: Flesh Feast, 2016)。弗奈立所创造的卡通狐狸成为所有这些现成

Pat O'Neill

奥尼奥的三联幅实验电影《轻身而出》



图像中主人公的替身与重历者，当然它也是你、我、每一个网络用户的“阿凡达”。这三件作品的展出形式相同，都是大尺寸悬挂投影幕，地上并排两张懒人沙发让观众享受家庭影院的观看体验。

肯德丁和邵志飞 (Sarah Kenderdine & Jeffrey Shaw, 澳大利亚) 的《人间净土——扩增实境版》 (Pure Land AR, 2012) 也令人出乎意料，敦煌洞窟的壁画随着移动手中的平板设备而出现在屏幕上；孙逊，这次展出的并不是那批动画代表作，而是《鲸邦实习共和国》 (The Republic of Jing Bang, 2014) ——一系列手绘海报与横轴，这些静态的图像以一种招贴的形式有力呈现了艺术家一以贯之对解构与重构意识形态的热情；徐文恺 (Aaajiao) 的作品《双重》 (Overlap, 2016) 或许是全场在视觉上最抽象、最不具有符号性解读可能的一件装置，卷曲的透明PVC塑料膜立在地上构成一种地景，白色LED灯板在其间不时闪烁，似乎是在发出一种信号，勾勒一种信息，却无从读取。

这些以截然不同的语言与形式探索并对于“动画”概念的实践，在现场编织出一张清晰的网络，列明了动画创作的丰富可能。与此同时，展场的参观体验仍连接着我们所熟悉的观影经验。从胡为一在《低级景观3》 (Pulp landscape III, 2014) 所做的还原，到对于最机械式的放映方式的尝试，再到全场唯一一件实验电影浪潮系作品、及至奥尼奥 (Pat O' Neill, 美国) 基于胶片、运用摄影、化学药剂、磨片等处理方式创作的三联幅实验电影《轻身而出》 (Easy Out, 1971) 对绘画与电影间关联的凝视，我们看到了动画实践多年来丰富的演化与延展过程。

此外，在展场之外，在活动官网还有廖文峰以“把GIF作为艺术创作载体”为主要策划理念的精彩单元“GIF-ing”，即15位国际GIF艺术家把观众从逐帧的世界跳接到跳帧的宇宙。此时，当朋友圈被新海诚《你的名字》刷屏，以及迪士尼动画片成为2016年度的票房巨鳄时，你发现了更宽阔的动画潜力。5