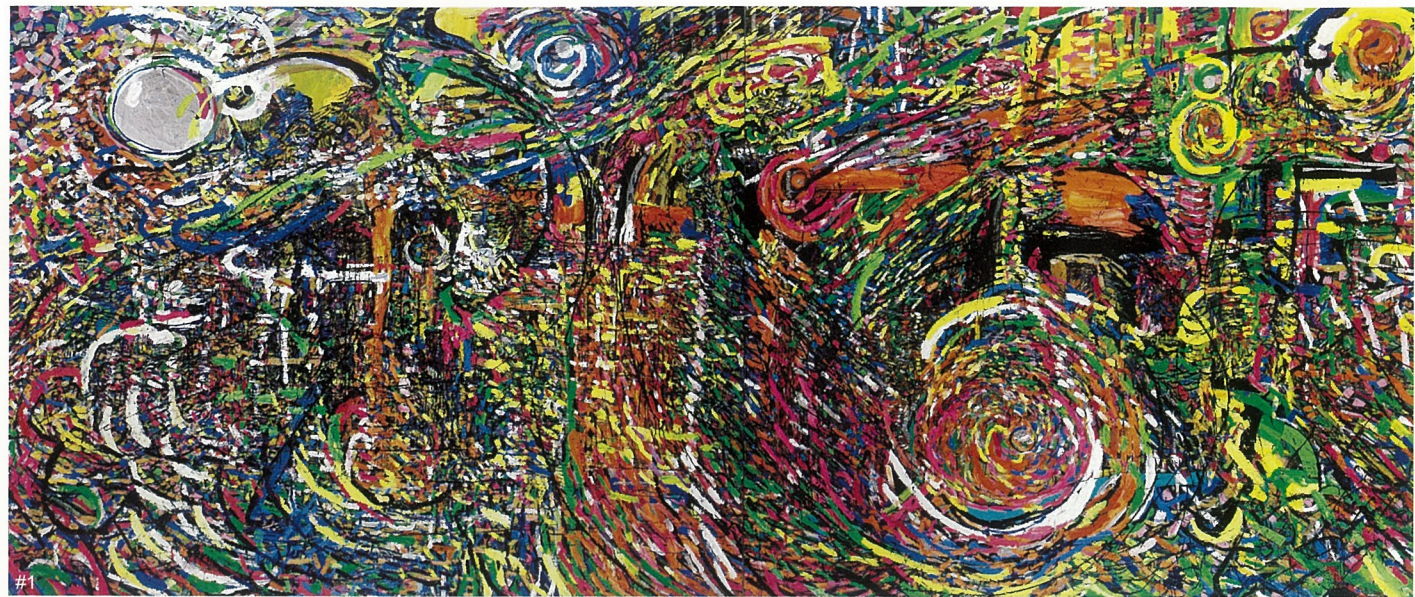


# 潮流的面目 / Face Of Tidal Current

李华作品 / Works of Li Hua



艺术家是一粒沙子，如果可以把艺术比作海滩，艺术很大。

艺术很小，相对这个世界，却无孔不入。

艺术家需要打磨，象沙子一样在海滩上被翻来覆去，混杂一些杂质，变得坚硬，也会伤痕累累，经过这些磨砺，也许最后会散发出奇异的光芒。

确定艺术的不确定性，这对于我来讲是一个进退两难的问题，无论是对未知的渴望还是恐惧，我只能如实地呈现，仅此而已。

## 被节制的欲望

这是一个廉价而又涌动的时代，我们拥挤在这个城市中争相发出耀眼而短促的光芒，身不由己地卷入到这莫名的兴奋中，欲望横承的街道，摩擦的人群。作为欲望交织的载体，在霓虹光影的背后同样隐藏着不少的不堪和无奈，城市丰满的血肉展露无疑。在这里我并无意批判城市化的生存模式，毕竟我们需要规则来控制欲望，只是在这种规则框架下无意展露出的红色的裙拜却泄露出它分外性感的一面，无论城市如何发展，这种被节制的欲望始终会在规则的缝隙不经意地流淌出来，发出霓虹般的光芒。用短促而激烈的色块来展现无所不在的烦躁和干扰。我相信用色彩和线条同样能够描述明确的情节和立场。

工作室是我实现白日梦的驿站，对于作品的思考，我已习惯在行走和体验中解决，当艺术已经融入生活，就不需要为工作而工作，为绘画而绘画，这是我的游乐场，如果绘画不能让我愉快，那还有什么？在这里我可以把疑问和答案变成可见的图像，而这种未知的转变，也是我的乐趣所在。有时候在里面发发呆，喝咖啡，吃零食。天马行空地想象未来。

——李华笔记

#1 《华华丹·胖太阳》200x240CMx2 综合材料 2007年  
#2 《华华丹·游乐园C》158X158CM 综合材料 2006年



王玺作品 / Works of Wang Xi



最近在吕克贝松的新片上看到有一段玩游戏的剧情，触动了我儿时的记忆。当时最期盼的两件事是玩游戏和看动画片。目前在创作之余，我仍然常常关注游戏的各类信息，也不时玩一玩，迷恋于这种迅速的技术创新而带来的持续快感与意义。

虽然说，公共媒体对游戏的负面报道仍在不时出现，但是从另一个层面来谈，我发现当今游戏的发展阶段，正与20世纪电影电视发展早期的境遇，存在着惊人般的相似。游戏的影响力不断地在扩大，与电影电视一样深刻地改变了我们的视觉经验和行为方式，其无限潜力正为艺术家提供了各种改变人们对艺术原有认识的力量。由此，在我的装置和绘画作品中，“游戏”是主要的素材、方式和观念，立足于探讨游戏艺术的各种可能性，以及游戏与我们之间的关系，从而使其成为我研究“虚拟艺术”系统的切入点。

我创作的每一类型作品都潜藏着游戏所独有的形式规则，或是有情节性的角色扮演，或是玩家之间的策略较量。每一件作品都像一处现实的局部镜像，并为这种镜像和镜像的主角构建了一个具有生命力的视觉新形象，在此你或是我，或是他，游戏这种无限丰富和随机的观察方式，使得我对艺术现有创作手法的突破产生了浓厚的兴趣，艺术的可能性是难以想象的，当下其更新的发展方向不仅仅局限于新媒体艺术之中，或许游戏和游戏的方式将带来新一轮的冲击。

有关这类实验性的艺术探索，我已经持续了不短的时间，绘画、影像、动画、互动多媒体装置等等都是我正在进行的方式，并且与几位坦克库艺术家组建了“顽客”艺术团体，以集体的智慧和力量创作规模更大更有趣的实验性作品，由此来吸引更多的圈内外人士加入这场“艺术游戏”之中。值得一提的是，坦克库·重庆当代艺术中心便利的硬件设施、宽松的艺术氛围，已经是这场“艺术游戏”的最佳中国策源地了。

——王玺笔记

#1 拉链童子系列-宅女 150x200cm 丙烯 2007  
#2 拉链童子系列-电仙童子 190x140cm 丙烯 2007  
#3 拉链童子系列-游戏宅男 150x200cm 丙烯 2007  
#4 UP! DOWN 多媒体互动装置 王玺 徐勤 李赞 2007

