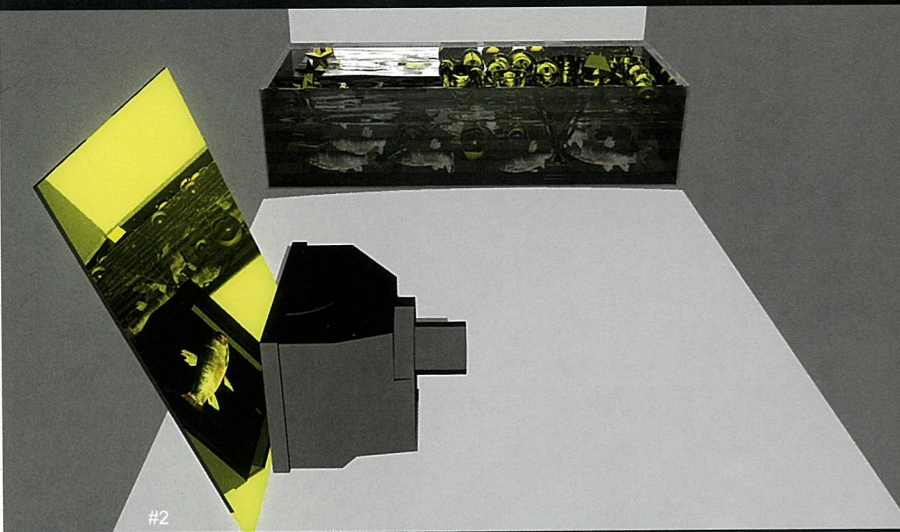


#1



#2



#3

1.展览的最初动因

关于展览的动因这要源于今年早些时候和策展人卢缓的一次会面。一次我去上海做一个展览，期间找了一次卢缓，并给她看了我最新的作品，并希望她能体些意见和看法。后来我们谈到了中国目前青年艺术家的创作思路以及生活状态等问题，卢缓希望大家伙儿能一起做一个比较全方位展示当下青年艺术家创作样式的活动，并且希望此展览在创造性和学术性上都有所突破——包括形式创新以及文化策略上的诸多问题。事后我回到北京没多久就接到卢缓的邀请，参加本次在深圳美术馆举办的“拟像的碎片”展览。

2.展览中艺术作品的呈现方式，对空间的分析（结合草图，空间平面图）：怎样制造展览的效果，现场感，考虑与观众的沟通；展览中文字说明，与作品的衔接配合等

我的三件作品在空间布置上类似于一个小型影院，其整个氛围是黑色的，只是通过荧幕和装置自带的人工光源将空间的布局展开。

在展厅空间的正前方是一块几乎覆盖整面墙的投影区。

此处播放的是我和一名早稻田大学的研究生刘茜懿合作的电影项目“天籁‘奈’”

“天籁‘奈’”在影像表现上沿用了“经典叙事电影”的处理手法，所以它在内容上有一条明确的叙事主线。“天籁‘奈’”是一部兼有魔幻现实主义和超现实主义的实验电影。作者就女性生理器官的历史性以及女性是否有灵魂等问题进行了一番超越生命体验的探索。

在投影区的两侧分别放置了两件小型装置作品。从图中我们可以看见在投影区的左下角放置着一个由镜面与平板电视组合的视频装置——“阅读快感”。平板电影里播放的是一段2分钟的同名循环动画录像。

此段动画录像秉承了单屏艺术形录像的风格：粗砺放纵的影调，单一乏味的场景，循环往复的主题。这些都在有意与无意间挑战了观众以往的观影经验——媚俗讨巧的广告以及陈词滥调的影视节目。

在平板电影面对面的放置了一面镜子。此举的涵义揭示了影像作为客观记录的手段在展示现实世界时起到了反射作者内心真实的主题。如果影像是现实的镜子？那么我进一步追问：被反射后的影像距离它被摄客观主体的真



#4

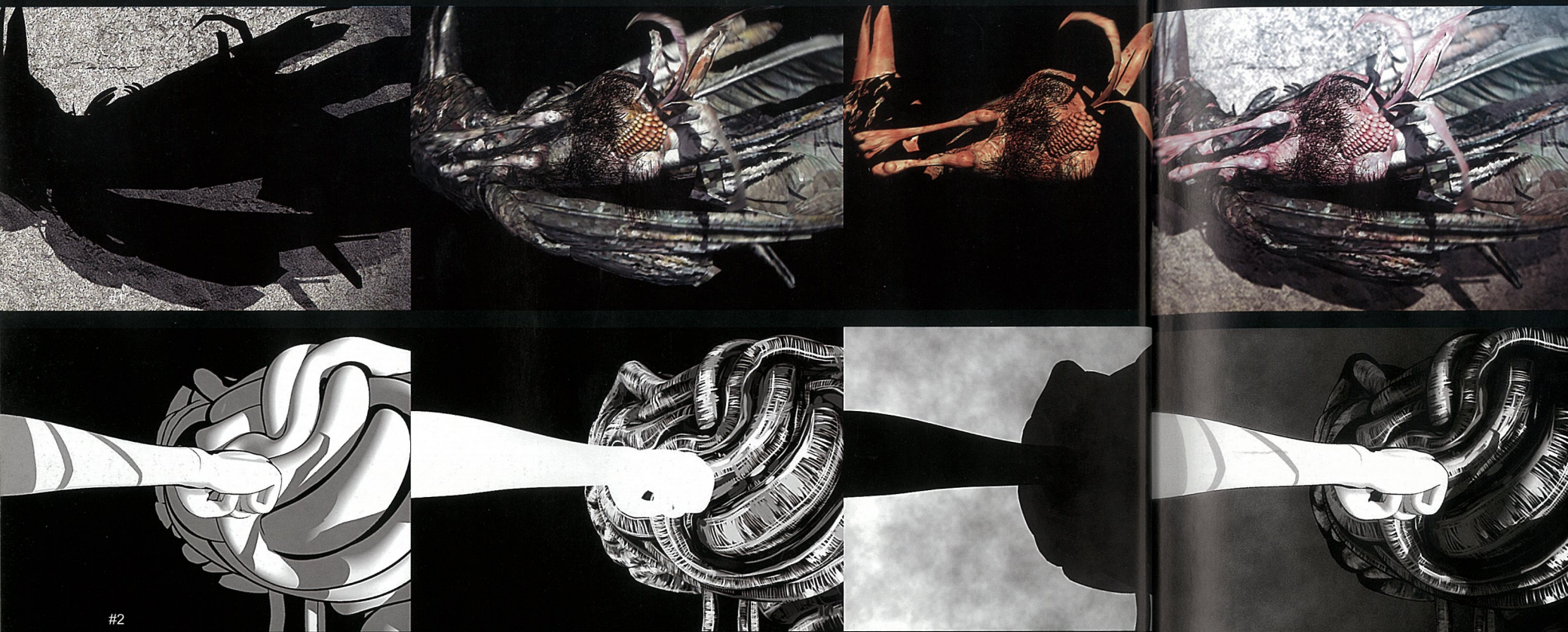
“拟像的碎片”展览计划

Gild——Anthem of the Minor Era

刘敏 Liu Min

#1-3 布展图 刘敏
#4 天籁奈 数字电影 刘敏

当代艺术家



#2

实又有多远呢？这是一个客观存在的物理问题，还是我们受制于某种概念或规则的束缚呢？似乎我没有给出答案，这也正是艺术家能做的：如果艺术只是期待绝大多数能读懂的话，那么剩下的谁又能去解决。

投影区的右下方放置的是一个“现成品”装置。如果说“投影区”在整体空间里拥有最显著的地位，“视频装置”次之的话，这个剩下的“现成品装置”就是一件包含信息量最小的环节了。现成品装置的名称是“镀金”。此作品是由鱼缸、镀金奖杯以及食用鱼构成。此件作品的构思来源于以下两点：

其一，我对中国传统审美的发展提出了自己的思考，既审美的最高境界是“病态”而非“自然”。也就是说但凡一个民族阶段性的文明走向成熟乃至腐朽的时候，其审美价值就越趋向于超经验，反人性的境况。这种审美反应了沉浸在此情此景的人们超然的态度，既对于自然生死的超脱以及对于人性欲望的淡漠，转而寄情于超越现实体验的精神幻想之中。这种倾向反应在具体事物上表现为太湖石和残梅，小脚与长辫，哈巴狗和金鱼。

其二，就前一话题的延展后，就目前中国人的精神世界以及价值取向等问题也提出现实批判的思考。就上述而言，“变态畸形”的审美对比于一个即将到来的新文明如果是一个堕落腐朽的象征的话，那么斗转星移后的当下中国人是否有理由坚信我们找到一个更为文明而稳定的社会形态呢？故此，“镀金”是一个直白的隐喻——一条肥胖的食用鱼在无限努力地接近璀璨的黄金，这如同我们只是在用所谓的清静高雅传统文化粉饰自己满身的铜臭。此件“应时之作”即不是告祭往者也不是寓言未来，它只负责安慰我个人的挣扎。

三件作品构成了一个类似“三角形”的联系。在这其中您会先得到一

段最接近“常规理解习惯”的电影形式作品；其余两件都需要您近距离观赏。所以我认为此空间并非单纯意义上的“放映厅”，倒更像一个影像陈列室。它将激起观者您更多的观摩体验——一人独自观赏以及众人围观都会有不同的观摩体验。

3.展览的推陈出新，艺术家在规划和讨论展览时的“灵光乍现”，抑或在遇到障碍时，解决或推翻前一个构想的迂回曲折。

我突然想到展览和展会的区别，这也正是长久以来艺术空间面对受众度时所平衡的问题。时常我面对非艺术的问题会感到困惑：我是一个简单的人，同样我的作品也是这样品格。对艺术的喜爱，源于我对“人”的兴趣，小的时候我看见周围的邻居们时而亲如一家，时而反目成仇的来来去去地生活着，长久以来我的内心对诸如此类的生活常态下的人际关系充满了好奇。这份好奇一方面拉近我与平常生活的距离，另一方面也断绝了我对现实经验的依赖。所以当当我到展览讨论的现场时，但凡有功利的想法冒出在我脑子里时，我会容易变得犹豫不决，忐忑不安。

当然我的作品面对观众的时候应当是真切，自然而轻松的。我希望的是，观众会从内心觉得

我和他们是一起的：是一个普通的孩子，一个些许有些担当的青年，或者比较真实善良的前辈。可能我的作品真的无法提供给观众惊奇、愉悦或者享受的感觉。我的很多“灵感”源于于我的目前的所学所思突然能解决某个我长久以来的困惑。总之，我有些宿命感，貌似把生活看作是参禅。

如果在现场遇到突发事件，比如说早年我的一次展览中，其中一张作品被有关方面的人士认为题材不合适展出，并建议换掉。一般面对这种情况我首先会去争取策展人的意见。至于结果是什么样，我不会去考虑，我看中是和不同策展人的沟通经历以及面对不同“声音”反馈到我作品里的信号。策展人以及学术批评是一类观众，一般观众是一类，当然管理机构也是一类观众。从观众的角度来说，我首先考虑的是策展人和学术批评，其次是管理机构，最后才是一般观众。

电子影像与媒体互动成为艺术的一个重要手段，一些娱乐的电子游戏和好莱坞大片也在用这些手段，数字媒体时代艺术娱乐产品的界限在哪里？

艺术作品寻求的是作者强烈的主观叙述的特点，即所表现的事物都是缺乏明确的愿望和目



#3

的，它并不负责向观众传达具体的信息或启示，而是诱发人性的情感——关切、赞赏或厌恶等，正是这些情感拉近或拉远观众与所熟知的现实世界之间的距离。

电脑成像主要是利用数字技术解决“由于不存在的事实”而产生的视觉问题。其目的是构建现实世界中并不存在的可能性。其结果是造成了一系列的虚假的图像、景观甚至情景，并利用这些假象服务于一个更为直观的组织形态——虚拟世界。在一般观众看来电脑数字成像的特点在于从视觉上创造出更为惊叹的未来景观，但我想找到是它模拟现实途径。

新媒体的作品都是由精确的数字创造的，从某种意义上说它就是一个语言生态？将我们的大部分时间投入到“虚拟世界”，是否会造成本体经验的退化？人跟虚拟世界的关系是什么？你的艺术是为了虚拟世界本身，还是用虚拟的方式来表达现实？

这是一个全球媒体、全民审判的时代。所以真实的世界与虚拟的世界在针对某一事件（或现实中，或虚拟中）的时候会给出截然相反的结论。但问题是你到底该相信什么：一旦你选择相信一方，同时你将失去另一方。所以身处这样一个时代，最为苦恼的事情不是我们错过了某些切身的体验，而是面对种种的“乱象”作出何种有价值的判断。虚拟世界的本源是精神世界。只不过精神世界存在于我们的灵魂中（如果我们有灵魂的话）。但虚拟世界是我们的感官能力所能触及到的具体形态。人类精神世界存在的意义在于我们面对现实世界有着或多或少的共同的期望与绝望。虚拟世界提供了我们对于这种共同期望具体的解决方案，所以我们便借此可以宣泄我们在现实世界中无法得到释放的情绪，并且此时我们得到对方更多的共鸣。另外，虚拟世界让我们可以自由地游离或徘徊于现实世界的边缘，若即若离，仿佛此时消除了一切约束。因此，虚拟世界是一个介于现实世界与精神世界之间的阶段，它比现实世界更自由，同时它比精神世界更具体。