



随便说说 Feelings

□ 惠欣 Hui Xin

一直觉得自己挺能胡说八道的，可真的提起笔写一写自己的时候才觉得如此之难。给自己提个问题吧：自己到底在做些什么？才发现自己有些“博爱”。工作方向也有一些混乱，这个也想试一试，那个也想试一试。不禁的自己有一些害怕，这样做对吗？

记得前些时候还理直气壮地在和一个朋友聊天时说道：艺术家应该对自己昨天做的事做出“否定”。今天突然对自己说的这话又怀疑起来。到底是一个拳头的力量大，还是五个指头的力量大？于是赶紧坐到电脑前把自己过去画过的画提出来看一看、比一比，心里想着是否能够找一个主题出来。看了半天拍一拍自己的脑袋对自己说：这些画都是我画的，每一张我都喜欢，就像自己有一堆小孩，有胖有瘦、有高有矮、有男有女……当然也有胞胎。他们在一起像一个家庭，有互相长得像的，也有互相长得不像的。但关键是他们都像我！想到这里心情一下轻松许多，高高兴兴的再对自己说：这一切就算是我的错，我也愿意错了再错。为什么不回去好好的试一试？干嘛怀疑自己！

- #1 传说 布面丙烯 惠欣
- #2 疯狂奶牛 布面丙烯 惠欣
- #3 跃龙门 布面丙烯 惠欣



#1-3 野蛮丛生 动画 卜桦

创作手记 About Creation

□ 卜桦 Bu Hua

《野蛮丛生》是为一个展览而做。里面设计了一个飞翔的手，本也是无意的，但是发现它与后面的飞机混合体恰好可以相互对应，这个意外的亮点让我很开心。在小女孩的指挥下，诞生了象征个人与自我的“鸽子”与带有象征经济文化侵入的战斗机不期而遇。各种声音和时代背景大力的纷纷登场。这是中国以前没有的，这个时代特有的东西。

在这部动画里，我认为另外一个亮点就是两巨头拍手的段落——拍手是一种游戏的感觉，同时又有很强烈的对峙感，暗喻时代的游戏新方式。此外还有一小段是关于狐狸的，看上去跟主题没什么关系——但我就喜欢这种“胡来”的感觉，它也并非没有关系，仍然是大千世界的众生相。就像我喜爱的某些经典电影里，插入似乎和主人公完全无关的情节，但是却更有力地扣着现实的大时代的主题。

