

第三届深圳独立动画双年展

# 你以为的“动画”，其实是这些样子的

作为第三届深圳独立动画双年展“时间/无间”的展览部分，“空间中的动画”在华侨城创意文化园北区C2展出。这一带原先都是厂房，C2也是其中之一，屋顶很高，

天花板上裸露着许多管道线路。入口设在了建筑正面大绿墙的两侧，需要经过较暗的通道进入全遮光环境的展场。黑暗中，地面上散落着电蓝色的圆形投影，标注着展签信息，犹如探照灯在洞穴中。

## ▶ 跌入一场声色幻境

与许多视觉艺术展览不同，进入展场后首先会被声音吸引。电子合成乐、人声、旋律交杂在一起，却仍能保持每一声道相对独立的质感与场域；所以观众几乎是循着声音来寻找对应的作品。两面相对的晾衣杆上挂着图案对称的写真布，底部印着类似扑克牌草花图案的黑白马赛克地板纹案。主画面是一高一矮两个土豆人，他们被拦腰截断，腰部安着屏幕，播放着模仿口型的圆圈动画。站在这块布上，夹在一对瀑布般的结构中，听这两张嘴对话，有种在街边咖啡馆无意听到邻桌人说话的感觉。对话用的是美国口音，内容很消极并富攻击性，反复出现shit（屎）和fuck off（滚蛋）之类的词，大意是一个对另一个说你怎么能什么都不干！而另一

Ed Fornieles

弗奈立的作品《精神：肉身盛宴》



Catherine Biocca

比约卡的作品《与四维相会》



# Angela Washko

瓦诗蔻的作品《医者（魔兽世界性别敏感性与行为意识处）》



个让这个闭嘴滚蛋。虽然画面是荒诞的，对话也是无稽且充满负面情绪和态度的，照在写真布上的灯光又让这一小片空间有种影棚的错觉，身处其中的你被传递到了一个另外的虚构场景；但艺术家比约卡（Catherine Biocca，德国、意大利）还是借这件《与四维相遇》（Meeting 4D）让人在哭笑不得间意识到一种危险与紧迫，当然在我们所处的、广袤而无意义的真空中努力地寻求意义，确实会被有些人认为是徒劳的。无意义的真空就像这块写真布，而我们选择驻足停留聆听两个虚拟的人像在鬼扯，或许又是在讽刺某种假正经对意义的追求。

刚穿出这片真空，就跌入了内茨哈默和舒尔（Yves Netzhammer & Bernd Schurer）构建的镜面造梦空间《云的陵园》（Cemetery of Clouds, 2016）。这是一个菱柱体空间，而菱形不仅是这方空间的地面形状，也作为一种符号反复出现在视频投影中。竖立的菱形让人想到神秘而多感的通道入口，呈120度夹角的镜面将空间散射开去，好比当下的现实原本是折叠着的、现在才被打开了。多个模拟球面的圆形投影与嵌在镜面之间的球体，让人一时分辨不清孰实孰虚。左侧靠近入口处设置坐台，也是一方菱形的白色软绒布包边，

# Sun Xun

孙逊的作品《鲸邦实习共和国》



& Bernd Schurer

# Yves Netzhammer

内茨哈默 & 伯恩特的作品《云的陵园》

比较宽，坐上去几乎能把腿全搁在上面。坐着，借由不再意识到其存在的镜子，观者会发现能同时看到空间中所有的画面，就好像虽然是立体的空间影像装置，但又是对电影的某种致敬。观众还能看到对面镜子中自己的倒影以及左侧镜子将自己反射到对面之后转了90度的侧影。观者会感到自己显得微小，动画影像和镜面世界很大，包裹着自己，犹如站在宇宙间看星体一般。

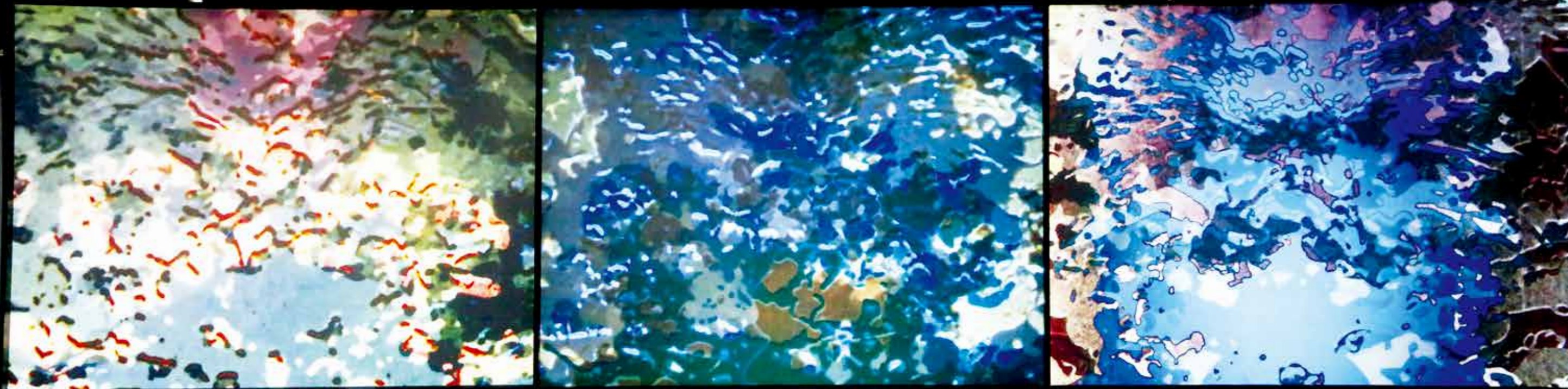
星体上的投影，是一个又一个断续、不直接连贯的场景，被剔除了有机生命肌理的光溜溜的人偶，在孤立的、灰暗的空间里，似乎被操控着、机械式地做着一些日常动作。玩偶般的黑猩猩形象同人偶一起反复出现。在一个场景中，人偶肩上骑着一只黑猩猩，人的双手就是猩猩的双脚，人把手放到身前的桌面上书写，也即黑猩猩的双脚在书写。另一个场景中，人偶俯卧在地，骑在上方的另一名人偶握住一块红色的砖体，朝俯卧者蹲下。你心里一紧，以为要目睹一桩暴力，结果他只是把砖块垫在俯卧者脸的下方，然而随即他就把脚踩在俯卧者的头上，那块红砖成了逆向的铡刀，殷红的血在灰色的地面上漫开。

这种暴力好像是噩梦场景的还原，但同时又现实中不幸

地司空见惯。人与猿的两向，显然也在意图讨论人性的定义与边界、进化与异化。环绕的声音继续扮演重要角色，大量使用的低音让坐席都随之震动。本身节奏缓慢且无声的影像如电锯般在空中撕开，配乐形成了一种近乎催眠的效果，并非放松的，而是使人坠入噩梦一般；但奇怪的是，你仍能保持着清醒或类似冷漠的态度审视自己的下坠。内茨哈默的作品透露着某种或许有些人会称之为“婴童的魔鬼”的纯真暴力，在他蓄意保持的粗糙简单的画面视觉语言中弥漫开来，犹如棱角分明的雾。整个时间序列以一个上吊自杀者垂下的双脚作为尾声，殷红色漫过所有投影的圆面与球体，提示这个独立世界循环的再开始，然后蜕化为黑暗，隐入镜面中。

## 打开“动画”的所有脑洞

步出菱形，回想这场展览的名字：空间中的动画；或许此前，“动画”二字在世俗认定中是“动画片”的同义词。而倘简要历数“动画”的历史，从走马灯到万花筒，从皮影戏到西洋镜，再到大众熟悉的电影电视，最后来到我们所身处的、无数基于录像与计算机生成的影像，甚至是移动端上的各色表情包——那么我们或许会把对“动画”的理解拓宽



## Aaajiao

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) 可以理解为是将于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 (魔兽世界性别敏感性 & 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

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实验“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年度的票房巨兽时，你便发现了更宽阔的动画潜力。📺