

《中坚》

图书基本信息

书名：《中坚》

13位ISBN编号：9787208089747

10位ISBN编号：7208089744

出版时间：2009

出版社：上海人民出版社（北京世纪文景）

作者：尤伦斯当代艺术中心,一石文化

页数：280

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《中坚》

内容概要

我们总听到有人问，谁是中国艺术下一代？“中坚”就是对这个问题的一种回答。

“中坚”集合了中国新世纪艺术的八个关键形象，他们都已在国际艺术界崭露头角，成为中国新一代的代表性面孔。“中坚”讲述了当下的历史，讨论了中国目前正在发生的事，为一个精确的历史时刻提供了一份天气报告。

《中坚》

书籍目录

中坚——中国现在时中坚：新世纪中国艺术的八个关键形象曹斐储云刘韡没顶公司邱志杰孙原和彭禹
杨福东郑国谷Breaking Forecast：The Present of ChinaBreaking Forecast：8 Key Figures of China's New
Generation ArtistsInterviews艺术家简历

《中坚》

精彩短评

- 1、不一定是中坚，但确实可算是当年的Breaking Forecast.
- 2、新世界中国摄影、装置、行为艺术、数码影像等方面的八个关键人物。比较喜欢此书的装帧。
- 3、翻过
- 4、太他妈行为艺术了！！艺术是美，艺术是造梦的厨房，讽刺艺术行为艺术都是畸形的，都不是老百姓喜闻乐见的形式丫怂样还中坚个毛
- 5、好的艺术是不需要言语就能将作品的思想传达给受众。为了讽刺艺术而去讽刺未必有南郭先生之嫌，所谓“中坚”，名不副实。不过还是为其中一些人的创意而竖指。
- 6、Distinctive characters of artists emerge. However, Jerome Sans as an interviewer has presumed too much and at times comes across cheeky. In another interview, as an interviewee he acknowledges his lack of knowledge about China and claims that he is "cleverly" learning through doing interviews in this book. What a good idea for yourself.
- 7、这就中坚了？~
- 8、问答真的很没营养，邱志杰的如何成为无知者猛地给了现代教育一拳
- 9、邱志杰&孙原&彭禹&杨福东

章节试读

1、《中坚》的笔记-第101页

2005年8月，徐震及其队友登上海拔8848.13的珠穆朗玛峰顶，并成功地把珠穆朗玛峰顶锯下，运下山。这里陈列着这个锯下来的山峰，锯山过程的纪录片，一些资料和所有和这次行动有关的物品。

2、《中坚》的笔记-第144页

孙原和彭禹的《老人院》是13个实际尺寸的仿真人体所创作的作品。在这部作品中，军人统帅和宗教领袖，职业和国籍各不相同的老人们，全都穿着严肃的盛装和民族服饰，坐在电动轮椅上缓慢的活动，可以说是一个大规模的、气氛很特别的艺术作品。

他们坐在轮椅上，安详地盯着前方、无力地低着头，还有因疲劳而仰面朝天正在打盹的老人们。轮椅之间发生接触或者是碰到墙壁时，将自动改变前进方向，一声不响地在重复着来来往往的移动，形成一种冷漠的规律。他们不是一群为了说话聊天或讨论事情而聚集在一起的人，而是一个个都能忍受各自孤独、彼此之间没有沟通而又一起玩着碰撞游戏的一个集体。可以说，这些有着不同背景和身份的老人集体的沉默寡言，正无情地暴露出只有多元化情况下才存在交流可能性的这种乐观融合主义的无根据性。刻有深深皱纹的表情和手的精雕细琢，在这个本来没有意义的虚构情境中，却给予人一种令人颤栗的逼真性。

尽管如此，为什么要选择老人呢？也许是因为老人院意味着即将到来的死亡的只需。尽管他们的动作很缓慢，也不放弃活动活动。交流的欠缺，不是由于不可改变的死而引起的，而是现实社会所面临的一个严酷的事实。孙原和彭禹通过具有冲击力度又不失诙谐的表现方式，直接照射出“根本问题”，换句话说，将现实事物和形而上相结合，赋予艺术家独特的秉性。老人院也充分体现了他们这种独特的透彻的想法（建昌哲）

3、《中坚》的笔记-第35页

Cosplayers都很年轻，自小浸淫在电子游戏盒卡通电玩的虚拟世界里，当他们逐渐成年后，发现现实对他们而言，太遥远又太陌生，没有什么渠道去表达自己的感想盒愿望，过着一种不被社会、家庭所理解的生活，因此，他们总想逃离显示，乐意把自己异化，变得更不像自己。当他们刻意将自己变成精灵、侠士、公主或怪客时，幻想着这些装扮所赋予了自己真正的魔力，继而在城市下天马行空地游走，在想象的晓燕战场里搏斗，他们所感受到的刺激与喜悦在逃避现实苦闷那一瞬间内得到宽慰与满足，尽管这对他们脚下的现实而言并没有什么实质的改变。

近年来，起源并盛行于日本的cosplay文化在中国大陆沿海大城市兴起，它引导了年轻人从互联网的数码化虚拟社区中走入真正的公共生活。Cosplayers开始在各种公共场所、商业空间、现代化社区中出现，他们不断炫耀着自己神乎其胡的游戏角色，刺激着人们的感官，并逐渐被商业机构发现、利用从而促进销售，自身亦被赋予了营销价值、娱乐功能。一方面cosplay讲究视觉冲击，新奇炫目、华丽前卫的发型、化妆、服饰对年轻人有着巨大的吸引力；另一方面cosplayer通过乔装，临摹自己喜欢的游戏人物，去除了原有的真实面目、社会身份，将自我陌生化、梅花、神化的过程使他们有了一个新的眼光去驾驭现实。

处在中国传统教育观念和新世纪美日流行文化双重影响下成长的cosplayers，他们很多有家庭问题、社会压力，因而他们过早地甚至是无意识地选择逃避现实，拒绝成长，但内心单纯、充满激情，向往朴素的个人理想，他们只是利用自己喜爱的、熟悉的方式表达自我，尽管那些游戏角色时常充斥着暴力、权利和魔法，但相对于许多年轻人在亚文化泡沫下的反叛和暴力事件，这群cosplayers的行文更多只是通过简单的扮演、戏仿来强调自我在社会中存在的价值和影响。

今天，cosplayers仍然频繁而执着地出现在大大小小的商业活动或时尚场所中，在各种新闻媒体中曝光，成为时下年轻人谈论的焦点，吸引了无数人好奇的目光和众多同龄者的追随，他们在自己打造的非现实世界里所得到的满足正弥补了他们在现实世界里的黯淡与失落，现实与幻想的互补平复了他们的欲望，自己动手制造神话，成为了他们生活的核心。

《中坚》

《中坚》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com