

# 风度 *men's* *uno*

CHINA

2019年01月

YOUNG!



金大川

先锋之路 型智合一





### 《Playground（游乐场）》

这个作品我巧妙地概括了人类是如何无意识地在作品中寻找人物性格和故事的证据。《Playground》中的场景布局或许为观者提供了达到心理和记忆瞬间的事件线索：借以隐喻心理的创伤和痛苦。心理研究和实践帮助我最大化地创作可能的意义，帮助观者理解“叙事”中的含义——糅合了事实与虚构、主体与其寓意性、心理意义而成的想象性产物。

儿童用游戏来反映他们的内心世界，艺术家通过创造来表达其观念。作品《Playground（游乐场）》可以被视为一个艺术家工作室。每个儿童都有最喜欢的玩具，同时每个艺术家都有自己喜欢的艺术媒介。儿童的游戏对一个艺术家来说就像一个创造性的艺术过程。两者都从想象开始，并发展批判性思维。两者都把孩子和艺术家从“自我”中提取，用一种更为抽象的艺术语言表达。

在《Playground》（2010年）作品中，我开始指涉了心理探究的一个情形：“性”和“童年阴影”。长满刺角的儿时游乐场和暗色调仿佛暗示一种童年发育阶段的创伤影响成年后的情感需求，象征竞争的社会导致更扭曲与极端的道德。我希望作品中能敏锐捕捉微妙与复杂的关系，游戏是一种治愈的工具，同时反射出自然社会的病态。典型的童年游乐场，秋千异化成为黑色和银色的铆钉，它极大地挑战着观者的不安也同时被它吸引，充满危险、色情甚至受虐狂。儿童的游戏仿佛有微妙的治愈能力，也是一种载体，试图诠释出女性在少女和成年后的矛盾。