

## 假日

艺术家	史莱姆引擎
开幕	2021年1月16日 16:00-19:00
日期	2021年1月16日至2021年2月28日
地点	没顶画廊, 上海市山海关路388号博华广场1层 L1-03&04

没顶画廊将于2021年1月16日荣幸推出史莱姆引擎的展览“假日”，这是史莱姆引擎首次在线下较为完整的呈现。史莱姆引擎是一个线上虚拟平台，由四位年轻艺术家李汉威、刘树臻、方阳、善良共同策划和运营。本次展览将多次线上项目串联成一场全新的假日体验，包括两款创作类的互动游戏，以及史莱姆引擎作为一个线上虚拟平台与其他多位艺术家合作的数件影像作品，其中《版图》为首次在线下展出。

2021新年伊始，假期接踵而至；受COVID-19的影响，人们休闲娱乐的方式也发生了改变。史莱姆引擎结合当下语境，在此次展览中为疫情期间的居家生活提出别样的假日理念。作为一个线上的平台性组织，史莱姆引擎善于将艺术集合并穿插、安置于日常经验之中，通过虚拟场景的搭建与世界观的构筑，最后呈现出完整的体验。

在度假因飞行与出游受限而变得困难的背景下，史莱姆在展览中提供了以艺术展览为线索的替代方案。《史莱姆航班》与三位艺术家（胡芮、尤阿达、朱峰毅）合作，将虚拟艺术空间延伸至机场航班与飞行旅途；《版图》则对各国的地标建筑进行碎片式搭建，将五位艺术家（李希、谢林佑、善良、羊喘儿、易承桃）风格迥异的作品分别展示在拼接的版图中，于都市景观中提供超大体量艺术作品的观看体验。

电视与游戏作为当代家喻户晓的娱乐方式，在展览中也成为史莱姆引擎的创作载体。《头条》以新闻节目的结构作为传播媒介，结合六位艺术家（方阳、李汉威、刘树臻、莫少龙、善良、易承桃）的创作呈现出一种完全架空的世界观。两款互动性游戏鼓励观众在史莱姆引擎所创造的世界中进行组合创作，并试图以此打破观者与创造者之间的身份壁垒——《史莱姆工厂》借鉴了乐高玩具的创造性玩法，玩家可以在游戏中选择不同的雕塑进行重组，创造出具有时代精神的艺术玩具；《变种》则是一款拥有宏大场景的模拟游戏，玩家可以扮演造物主在不同大陆上自由组合出独一无二的艺术世界，同时也可以以原住民的第一视角观看正在构建的世界。

## 关于史莱姆引擎

史莱姆引擎 (www.slimeengine.com) 创立于2017年, 现由李汉威、刘树臻、方阳、善良共同运营。史莱姆引擎致力于开发前所未有的作品创作、展览策划和观展形式。通过与艺术家的交流与合作, 利用不受时间和空间限制的虚拟世界, 呈现出丰富的当代艺术形态。

从2017年起, 史莱姆引擎持续组织线上展览, 先后策划了: “丁力×史莱姆引擎”, 2020; “头条”, 2020; “版图”, 2020; “史莱姆航班”, 2019; “海洋”, 2019; “Byzanz x 33EMYBW x 方阳三人联合项目”, 2018; “李竞雄 & ChillChill 双个展”, 2018; “超距感应”, 2018; “侏罗纪”, 2018; “洞”, 2018; “你的世界”, 2018; “James Turrell的冥想空间”, 2018; “Nostromo Landing”, 2017; “Space Station”, 2017; “Baychimo”, 2017; “Nuclear Magnetic Resonance”, 2017。

史莱姆引擎也作为艺术团体参加了数场展览: “上海广场”, 上海广场, 上海, 2020; “野蛮院线”, TX淮海, 上海, 2020; “We=Link: 十个小品”, CAC新时线媒体艺术中心, 上海, 2020; “坐标: 剧场”深港城市\建筑双城双年展, 深圳, 2019; “平行、似存在、拟完成, 行进中的艺术工具”, 上海当代艺术博物馆, 上海, 2019; “降临: 发明风景, 制作大地”, 前哨当代艺术中心, 上海, 2019; “哥白尼”, E.M.Bannister画廊, 罗德岛学院, 美国; “极限混合”: 2019广州空港双年展, 2019; “无限游戏”, 昊美术馆, 温州, 2019; “海洋”线下体验会, 没顶画廊, 2019。

## 史莱姆引擎合作艺术家

方阳, 1996年出生于湖北武汉, 2018年毕业于上海视觉艺术学院, 现生活工作于上海。他的创作通过融合流行文化、个人经验和男性气质, 传递由于崇尚的工人阶级中传统父辈文化的过时而造成的不安感, 以影像及雕塑作为暴力的宣泄口。

胡芮, 1990年出生于六盘水, 目前往返于广州、上海和香港。2017年于加州大学洛杉矶分校(UCLA)获得艺术硕士, 2014年于纽约大学电影系获得艺术学士。作品形式包括计算机生成图像、影像、装置与文字。曾展出及放映于UCCA尤伦斯当代艺术中心(北京)、LOOP巴塞罗那影像展(西班牙)、Photofairs(上海)、鹿特丹国际电影节(荷兰)、国际电子艺术研讨会(香港)、马尔玻璃方雕塑馆(德国)等。目前任教于香港科技大学。

李希, 1995年出生于江苏苏州, 毕业于Pratt Institute, 现生活工作于纽约。利用摄影、拼贴、视频等媒介, 其艺术实践探索当代生活背景下自身和外界的关系, 试图寻找日益陌生的世界中熟悉的部分, 来对抗画面之外的不安。

李汉威, 1994年生于江苏, 2018年毕业于上海视觉艺术学院, 现生活工作于上海。李汉威的创作善于使用商业广告与电影的形式进行隐喻, 通过对于传播手段的研究, 利用影像特效在架空的世界中建立一种世界观, 使山寨与科幻并存, 用以展现当今文化形态与身份的交叉点。

刘树臻, 1995年出生于广东深圳, 本科毕业于上海视觉艺术学院, 目前就读于日本武藏野美术大学创造领导力方向。他的作品通过对意义的重定义, 转变, 激活即将消逝的事物与人之间的积极联系, 探索融入当下生活方式的新可能性。

莫少龙，1989 年生于河南，现工作生活于上海。莫少龙其创作大多基于现实语境，并从中抽离出他对客观世界的理解。他的作品涉及影像、装置、绘画，赋予日常景观多重的隐喻，为观者提供全新的解读文本。2020 年莫少龙转向对绘画语言和图像例证的探索-暗示材质视觉现实与物质本身、人物肖像，真实与非客观之间的隔段空间、维度经验。

善良（单梁），1997 年出生于江苏，现生活并工作于上海。本科毕业于中国美术学院游戏艺术设计专业。她的作品以影像和雕塑为主，通常围绕着对可爱的研究，展现出乖巧又神秘的视觉效果。

谢林佑/LINYOUXIE，本科毕业于德国魏玛包豪斯大学，后于英国皇家艺术学院学习并获实验动画硕士学位。他的作品多为对时代语境下的群体现象进行隐喻，擅长通过 3D 影像的方式将既有的概念拆分，重组，并达到模糊边界与赋予其新意义的目的。

羊端儿，1992 年出生于上海，目前生活并工作于日本东京。研究生毕业于日本多摩美术大学情报设计专业媒体艺术方向。作品涉及多种数字媒介，近年的创作围绕着“训练”这一主题。不仅包含在现代社会中，资本力量为了刺激生产与消费所诱导人们去进行的种种看似自主的“训练”行为，同时也热衷于观测真实物件在成为网络数字档案这一过程在机器语言中所经历的种种转译路径与“训练”。

尤阿达 (Youada)，1987 年生于福建，2011 年毕业于中国美术学院，目前生活于杭州。日常生活中的熟悉形象，怀旧式的动画人物，潮流品牌，电子游戏或者电视节目的场面都是尤阿达绘画及装置作品中经常出现的元素。他感兴趣于用强制联名的方式将自己置身于青年、街头等文化中。

易承桃，1992 年出生，设计师/艺术家。毕业于美国 Pratt Institute 工业设计专业及纽约大学交互设计硕士专业，曾在苹果，微软等科技公司担任设计师。创作方向致力于通过各种媒介探讨与批判消费主义语境下的视觉关系美学，探寻新的修辞与角度。现于美国西雅图从事工作与艺术创作。

朱峰毅，艺术家，设计师，工程师，1993 年生于北京目前工作生活于纽约。曾获加州大学-圣地亚哥应用数学学士（2014）与纽约大学 ITP 交互硕士（2017）。他的作品专注于捕获物质形态的信息传达，并探索其所指涉的来源与随机的行动倾向，以此解构物质内在所富有的创造力及其对意识形态的影响。受多学科背景的影响，他的创作媒介从映像，软件到装置，雕塑均有涉及。