



变形记

THE METAMORPHOSIS

雕塑创作的“原本”与“变形”

THE ORIGINAL AND DEFORMATION IN SCULPTURE

文/黄文智

By Huang Wenzhi

美国商业大片《变形金刚》刚上映，便以大制作和超炫画面吸引了世人的眼球，人们如潮水般涌入影院。影片不仅给人们带来了惊喜，更为制片商带来了巨大的商业成功。这一部改编自20世纪80年代以推销变形金刚玩具为目的的动画片，其主要受众对象是儿童，在当时可算是风靡一时，如今经过这么多年的科技发展，再将这部动画片搬进银幕，其呈现的视觉与声效更是趋于完美。人们在观看《变形金刚》时，不仅仅是一场视觉盛宴，对于相当多的青年人来说，更是在重温儿时的“变形”记忆。

“变形”一词，原本是指物体在受到外部力量或者内部力量的作用而改变了自身的外形和结构，在日常生活经验中，变形多为描述被损坏的物品，比如杯子变形了，脸盆变形了，车子被撞变形了，还有在运动时动作不够规范而变形了等等。但在艺术创作中，“变形”一词有着更多的含义，甚至成为一种有效的创作手法。在文学作品中关于“变形”，奥地利作家卡夫卡的文学作品《变形记》是最具代表性的作品，这部广为人知的文学作品甚至成为了最伟大的文学作品之一。小说描写了作为推销员的主人公格里高尔在一觉醒来后，发现自己由人变成了甲虫，但是他的情感与心智仍然是人。在虫的外形影响下，他逐渐被演变为异类并最终遭到了家人的遗弃，整个过程表现了他生活的真实世界与变形后的荒诞体验相交织。期间他三次试图与亲人和世界交流，都以失败告终，最后等待他的只有死亡了。这是一种现代意义上的创作手法，通过这种“变形”手法，描述了人与人之间的孤独感与陌生感，即人与人之间竞争激化、感情淡化、关系恶化。“变形”虽然违背了事物的表面真实，但在内在的逻辑上与事物的原本并不违背。影片《变形金刚》中变形之前的汽车、坦克、飞机等机动交通工具或战争工具和变形后的金刚斗士，本质上

是关联的。卡夫卡的《变形记》中的主人公，虽然身体变成了甲虫，但他的心智与感情仍然是人类的，通过小说的进一步描写，揭示人与人之间的包括伦常之间，表面上亲亲热热，内心里却极为孤独和陌生的实质。

与“变形”相对的是事物的“原本”。“原本”就是事物原来的面目，但这个原来的面目也是有一定的参照系的，参照系改变了，“原本”也就改变了。我们熟悉的美术学院的人体课写生，男女人体模特就是参照系，我们根据这个参照系用泥土来塑造人体，这个过程就是人体课学习，最后结果就是雕塑作品的诞生。在外表形式上看，这种人体课写生可以理解成一种形体空间关系的拷贝与转移，是一种基于模特儿基础上的艺术再现。但这种拷贝，不是一种简单的机械复制。同样的一种技能训练，由于作者的理解程度和表现手法的不同而呈现出微妙的差别，这也就导致了人体雕塑和模特儿之间的某种差异，可以从一定意义上说，这就是对模特儿的“变形”再现。事实上，想达到对人体的绝对拷贝是不可能的，正如世界上不存在两片相同的叶子一样。我们知道人体是一个呼吸着、活着的有机体，而且每时每刻都处于微妙的变化中，所谓的照片写真，也只是记录了人在某一瞬间的瞬间平面印象而已。如果一件经典的雕塑作品成为人们学习的对象时，这个雕塑就成为了新的参照系，那么将产生新的复制或变形的摹本，这些二手现实甚至三手现实的作品同样可以成为新的参照系，而传统也可以在这个过程中继承或变形的发展。

拷贝，就是指将东西复制下来的意思。拷贝广泛应用于数码IT中，在数码时代的影像文件的输出与输入，可以做到不损失数据，也就是说，通过数码，才能将对象进行不折不扣地有效转移。人体雕塑中的写生，从绝对上讲显然是一种带有一定程度“变形”的复

制,这可能不是我们所愿意面对的事实,不过艺术的差异性规定了雕塑的面貌应该是千差万别的,而且,人体雕塑写生也不是简单的拷贝,而是带有一定审美和技巧的综合体现。人体课写生是一种学习手段,表面带有明确的复制目的,实质上是要掌握人体的造型规律。实际上,“变形”是一个并不为人们所深入认识的普遍现象。在艺术创作中,“变形”不是对原来对象的简单破坏,而是一种有组织,有目的的艺术活动。本文讨论的“变形”,既不是简单意义上对原有对象的破坏,也不是画虎不成反类犬的拙劣模仿,而是一种有效的创作手法。“变形”要有一定的力度,甚至可以理解为对原有参照系的重新解构,因此在外观和结构上与原有参照系既有区别又有联系。影片《变形金刚》中的汽车人变形,在外观和结构上都进行了巨大的改变,其变形过程也花费了影片创作的大量人力和物力,再配上音效和视听效果,欣赏过程令人耳眩目晕,妙不可言。卡夫卡的《变形记》的变形记中通过人变虫,目的不是让人们去接受人变成虫这一客观存在的事实,而是去体察和领悟其超现实的精神状态和深层心理情感,进而去寻求荒诞中的本质。人变成甲虫是人类精神世界遭致扭曲、异化的象征,是人与人之间的隔膜状态及其由隔膜所造成的孤独、绝望情感的折射。

在雕塑中,“变形”实质上是一个很难界定的过程与结果,因为所有的写实作品不存在绝对的拷贝与复制,他们的差异性决定了都是一个物理意义上的“变形”。然而艺术创作不是一种机械的被动理论,而是一系列借助于媒介(材料)再现的鲜活的心灵活动,是一种主动性的很强的思维创作活动。“变形”在这里是一种学习方法,更是一种创作手段。在人体写生中的那种“变形”是一种无意识的偏差,而在艺术创作中则可以是有意识而为之的手段,这种手段需要思考,需要表现的力度,更需要一种解构与转化的能力。

图3是一尊罗马的古希腊雕塑复制品《杀妻后自杀的高卢人》,雕塑描绘的



01 变形记2 黄文智
02 暮 米开朗基罗
03 杀妻后自杀的高卢人
04 事件 黄文智

是一个高卢人在敌人攻破城池的时候拔剑杀了妻子,然后自杀了,冰冷的剑插入胸腔的瞬间,回首在向远处张望什么。而图4是以右图为原型所创作的作品《事件》,但《事件》所要传达的观念却完全不同,首先雕塑语言做了一定程度的简化,人物的表情和动态更倾向于一幕舞台剧。作品中的男性和女性都在向同一个方向张望,而男子的道具——刀子,却处于一种不定向的运动之中,男女之间的暧昧动作,更增加了表演的效果和戏剧化的画面。作品试图传达出当代男女青年的游戏与轻佻的生活状态。这件作品通过对“原本”的“变形”而达到一种对古典和当代现实的转化。

图2是文艺复兴大师米开朗基罗的《暮》,作品原为美第奇礼拜堂的雕塑,整个雕塑充满了阳刚的男性之美,但在发达的肌肉和健美的身材衬托下,人物的脸部在微微下垂中露出莫名的忧郁。图1是以米开朗基罗的《暮》为原型所创作的《变形记2》,在这件雕塑中,首先以“原本”为基础,做了一个同样是健美的美少年形象,但这个美少年却又融合了其他当下的诸多元素,首先他的半边胳膊化为《变形金刚》中的机械胳膊,人物的造型也有了更多的卡通与动漫的特点,脸部同样显露出某种淡淡的哀伤,底座的处理也更加简洁。《变形记2》试图通过对经典雕塑的进一步借鉴与演变,在融合了当下流行的视觉符号与形象,并对青少年的网络、游戏、学习等生活多方面的迷茫与幻想予以表现。

“变形”并不是一种雕塑创作的目的,只是一种在当下的环境中汲取古典文化或其他文化资源,再对其进行转化的一种创作方法的尝试。在当代的影视作品或文学作品中,采取“变形”这种方法取得了很好的视觉和阅读的乐趣,那么在雕塑创作中,在对古典或传统文化的汲取和表现中,也可以成为一种艺术探索的方式,其最终目的是,关心当代艺术创作中人的生活,表达当下生活的观念与心态。 □

(黄文智 天津美术学院雕塑系教师)