

戲．遊記

焦興濤 / 四川美院雕塑系 系主任

王冕的【西遊記】系列作品，與其說是講述一個故事，不如說是藝術家借著神話無所不能的幌子，導演的一齣齣混合著現實與幻想，調侃與荒誕的場景戲。

遊戲與信仰

中國大陸的 80 後基本上是獨生子女的一代。

'80年9月中國的五屆全國人大三次會議確立了二十世紀末將中國人口控制在12億內的目標。並發表了《中共中央關於控制人口增長問題致全體共產黨員、共青團員的公開信》，計劃生育政策正式在中國實行。

王冕正是出生於這一年。

「我是父母親一手帶大的，他們工作繁忙的時候，我也會乖乖的獨自待在總計不到 24 平米的家裡，對於在想像力的世界卻是相當的廣闊了...」王冕這一代的兒時記憶，更多的定格在父母祖輩憐愛目光「看護」下的童年寂寞。各種卡通玩具、電視和電腦遊戲的盛行，使得各種傳媒圖像成爲他們最重要的視覺和心理烙印，並且，因爲能以一種深度參與的方式，藉以擺脫某種內心深處的孤獨，所以各種虛擬世界的遊戲成爲這一代人的最愛，並因此做爲一種深刻的排遣模式，進而成爲這一代藝術家的某種特徵，從這個角度講，「圖像」或者「卡通」只是一個表面和方便的借用和描述，某種與生俱來的遊戲精神才是他們的特質—雖然這種特質也許只是某種強大的社會干預和強制下的副產品。

遊戲是人類的天性，在成年之後乏味的日子裡，它往往成爲穿越現實並連接童年奇思怪想的神奇的「時光穿梭機」。其實如果從一種超然的態度來看，人生

未嘗不可以是一場遊戲，而充滿遊戲精神的人生恰恰因此獲得了生命最重要的執著，很難想像藝術如果缺乏了遊戲的成分，將會變得多麼晦澀、無味和一本正經，這種超越人生功利追求的遊戲精神也許正是更年輕一代藝術家獨特的精神特質。

如果僅僅從題材來看，王冕的作品不過是一些卡通人物和遊戲玩具。這些技藝精湛且做工一絲不苟的作品，克隆著西遊記中的經典場景，混雜著各種怪異的科學想像，並與自己童年的英雄藕斷絲連。在《衝浪》這件作品中，獨眼大聖凌空踏浪的姿態絕決而義無反顧，浮世繪的浪花詭異而攝人心魄—這是一個對目標和未來篤信不疑的瞬間，某種信念的力量讓這些「玩具」具有了靈魂和生命—他們彷彿早就存在於某個地方，並通過閃回的記憶以白日夢的名義始終和我們血脈相通。

在王冕的世界中，過度的專注似乎使他失去了區分幻想世界和現實世界的 ability，「有時候我真的覺得他就在我家窗外的那片雲裡頭，儘管我家窗外只看到一點點天空」，也許藝術正是他通過清理自己白日夢的方式，而重新獲得把握現實能力的唯一選擇。從'05 年大學畢業之後，王冕始終執著而艱難地堅持著自己的夢想，天性的樂觀豁達並不能解決所有路上的猶豫和惶惑。作品的進展始終很慢...逼如絕境的窒息感被製作過程的漫長與思慮的反覆所放大...戴著「成功」光環的同齡人匆匆走過身邊...除了睡覺吃飯，所有的時間似乎都已經用於工作...可是，並沒有一個明確的前方在等待著。在《五行山》這件作品中—爆米花的蓬鬆輕飄飄地鎮住了七十二變的神通廣大，「高僧」的期待讓人牽腸掛肚，「拯救」和「晉級」的畫餅使人欲罷不能，於是他決定「我要從等待的希望中爬出來，整理好行裝，獨自走上正果之路」。

我相信，這是一種對個人信念的尊重，是篤信不疑，是相信藝術作為生活方式

的執迷—「結果無法控制，但過程仍可享受」—這已經接近一種信仰，如果我們不是把信仰看得過於高不可攀的話。

物質回收

從事藝術創作的誘惑和衝動，有時候不全是為了創造，而是為了回憶和還願。

人類是歷史的人，通過文化和人際交流而發展延續著。每個人也是歷史中的個體，當我們在繼承文化的同時，也承載著自己的生活經歷，我們此時此刻的各種心理感受，都無法離開特定的生活經驗而獨立存在。藝術家的內心和既往的經驗同樣有著無法割捨的聯繫。而藝術的魅惑就在於，它總是以出人意料的方式凸顯出個人經驗與歷史文化的雜糅、交融、混淆和矛盾。

經典故事從來就不是故紙堆裡的白紙黑字，它總是帶著講述者的添油加醋，傾聽者的一廂情願，每個人又都有自己的記憶沉澱和複述方式，而當這些故事被再次重複的時候，記憶和現實始終是混雜和難以分清的，它總是在與當下現實的裹挾和糾纏不清中，增添了更多的噱頭和橋段。我們的文化傳統也正是通過各種個人化的講述獲得了遠比文本自身豐富得多的內容。

對於王冕來講「猴王的那片雲...夾雜在時間的斷層裡面」，總是揮之不去！

《三連擊》就是這樣一件作品。「三打白骨精」作為一個家喻戶曉的經典，因為簡單的正邪之分，讓本來更為複雜的人性消失在習以為常的解讀中。其實想想白骨精並沒有什麼錯，身為妖精，吃人是她的本職工作，更何況長生不老的肉！唐僧身為得道高僧，總是被色相所蔽，不能不對他的修為產生疑問，更要命的是，其實他根本不相信他的大徒弟！在王冕的這件作品中，蘑菇雲端的這場爭鬥看起來已經很不相同，唐三藏被縮小為一個無足輕重的旁觀者，三頭六臂的大聖依然

像聖鬥士一樣不可戰勝，只是面對性感的白骨精的妖嬈姿態，金箍棒的方向有點讓人捉摸不透...所有兒時的記憶和現實的沉澱在這裡得以閃回，重塑和變形—這已經不是一個有著簡單的正邪之分的「西遊後傳」了。

有一類藝術家，野心勃勃的藝術理想對他們來講始終是不相干的。對於他們，從事藝術不過是為極為豐富的想像力獲得出口的方式，是個人精神的需要—藝術這「無用之用」的東西，畢竟可以物盡其用了！

「我喜歡廢舊品，不僅是它們的價格便宜，如果你懂行的話能找到比新傢伙性能更好品質更好的，更重要的是它就像是為記錄那一段歷程而存在。想來好多藝術創作者不也是徘徊在那些丟棄在文明車輪下的一個又一個昨天，撿起來放到日後需要重溫和反思的明天。一種發現的智慧，一種看待的心境，我想這才是藝術真正的價值，」

我倒寧願相信這樣的藝術！

冷兵器

在王冕的作品中，他總是試圖把擁有各種高科技能力的人物造型拉回到冷兵器時代，「我向來喜歡冷兵器，他們擁有著一種原始的英雄的力量。」一當我們拋開效用和功能不談，從審美的角度看，冷兵器確實更加原始、直接、冷冽和鋒利，造型或優雅或雄奇，好的兵器總是如同一件藝術品一樣令人愛不釋手。

這倒讓我想起了雕塑藝術的某些特徵和境遇。

雕塑作為人類誕生最早的藝術，作為石頭和青銅的歷史，傳統的雕塑藝術已經渡過了他最輝煌的青春期。本來，作為一種和料材、技術密不可分的特有藝術形式，在速食文化盛行的今天，在體現藝術自身價值、繼承精神文化的恒常性等

方面雕塑自有其優勢，然而，在來自裝置藝術和架上藝術的雙重「夾擊」下，今天的雕塑在各個當代藝術門類中的狀況倒有幾分「冷兵器」的特點：有些單調、有些笨拙、有些古老、有些猶豫不決、有些裹足不前。

雕塑由於自身的實體性，使它總是以一種不容置疑的物質的呈現，一種原始而有力的方式，與這個愈加傾向於虛擬和數字的世界抗衡著。就像冷兵器的魅力無法阻擋一樣，傳統藝術語言的一些魅力同樣是無法取代的。

王冕的作品對雕塑的這種「冷兵器」的特質有著自己出色的闡釋。取經、天庭、妖孽這些傳說和神話，本就存在於人們的想像之中，人們總是希望能將這些天馬行空的形象抓住並凝固下來，就像人類總是希望自己的形象變成石頭繼而希冀能獲得不朽一樣，繪畫固然可以繪聲繪色地描述這些傳說和故事，但二維的畫面總是有一種被平面所禁錮的遺憾，而三維空間中實體的雕塑終於使這些傳說變得纖毫畢現，無處遁形，我們從來不曾這樣近距離和清晰地凝視來自自己頭腦中的想像，這是一種無法替代的感受！在這裡，藝術家遊刃有餘的技巧所呈現的細緻入微的細節刻畫，把這種確信不疑推向了一個極致，甚至讓人覺得這些幻想的存在本就是一個現實，就像《衝浪》這件作品中的浪花，從平面走入空間獲得實體性的過程就如同一場借屍還魂的魔法，使得古老的浮世繪的圖式在這一瞬間凸顯了全新的視覺意義，傳統突然變得鮮活起來！

中國當代許多年輕的藝術家和作品，因為成長方式和時代的原因，都或多或少的帶上了動漫藝術的特徵。而在眾多被冠以「卡通藝術」的作品中如何找到個人的面貌方式，同樣是每個年輕藝術家面臨的課題。而且，不管中國年輕藝術的平面化、卡通化傾向如何的勢不可擋，在先行的日韓卡通藝術面前，在奈良美智和村上隆面前，在「超扁平藝術」風靡世界的時候，都必須思考如何獲得和建立

自己的美學體系和言說方式的問題，這就像王冕作品《天庭的逆襲》中，嘯天犬的那一口是神通廣大的孫大聖無法回避的挫敗一樣，是繞不過去的！就這一點來講，無論如何，王冕的作品以他特有的感受和技巧，提出了新鮮並令人驚喜的方式與角度。

焦興濤

2009.5.於川美