

虚拟最后审判

缪晓春 2006年3月18日

(1) 置换与转换

雕塑能从许多面看，但绘画只能从前面看，设想一下，从背面看米开朗基罗的“最后的审判”会是什么样子呢？我想，原先重要的人物都会变得不太显眼，反而是次要的处在边角的人物成为了主要角色，而画面原先的意义也发生了巨大的戏剧性的转变。也许这连米开朗基罗本人也未曾设想过。

按照上述设想，我将我自己的3D模型“置换”《最后的审判》中的所有近400人物，然后按照“最后的审判”中的格局进行翻转，就好像是走到这张大型壁画的后面，透过墙壁去看这张壁画一样。

由于我用我自己的形象置换了画面中的所有形象，因而审判者与被审判者的身份被取消了，他们之间的地位区别不复存在，或者变得亦是亦非，上天堂与下地狱的是同一个人。

将所有形体做成类似于大理石的质感，是源于作为雕塑家的米开朗基罗比作为画家的米开朗基罗更让我佩服。

将整个场景建起来之后，一个原先是二维的图像便“转换”成了三维的空间。我便不仅能从前面看这个场景，也能从侧面、旁边、上面来看它，我甚至也可以漫步其中“拍摄照片”。在一个现实场景（3D）中拍摄照片，是将一个具体的场景转化为二维平面（2D）图像。现在我将一个二维（2D）平面图像转化为3D数码场景，再“拍摄”二维静态图像和制作动态影像（Video）

(2) 主题

做这件作品时，我下意识地联想到了当前的国际政治，还有宗教和文化方面的一些矛盾冲突，这都是我必须面对的。我对本人，对本民族，对本民族宗教文化的审视是过分仁慈了还是过分挑剔了？而对他人，对他民族，对他民族宗教文化的审视和判断是过分严厉了还是过分推崇了呢？

（3）被审判者与审判者之间的问与答

我会去哪儿？— 你会去那儿。

我能去哪儿？— 你能去那儿。

我应去哪儿？— 你应去那儿。

我想去哪儿？— 你想去那儿。

我可以去哪儿？— 你可以去那儿。

我就去哪儿？— 你就去那儿。

我只能去哪儿？— 你只能去那儿。

我还是要去哪儿？— 你还是要去那儿。

我真的会去哪儿？— 你真的会去那儿。

我马上就会去哪儿？— 你马上就会去那儿。

我立即要去哪儿？— 你立即要去那儿。

我不能不去哪儿？— 你不能不去那儿。

我最终还是会去哪儿？— 你最终还是会去那儿。

（4）自省

想想自己的所作所为，做了一点坏事好像还算不上是个坏人，做了一点好事也算不上是个好人。平时一直做得的是不好不坏的事情，假如我面临末日审判，我该上天堂还是下地狱呢？我们更多的时候是自己给自己做评判，我该这样做，还是该那样做，这样做是好还是坏。自己给自己做评判是件痛苦的事情，也许要比让他人给自己做评判还要费神费力，而在我们这个时代里无数星期天不去教堂的人，无数星期天在森林里的人，在海边的人，在阳光下的人，在山上的人，在草地上的人，开车在路上的人，是否会在某一瞬间在检点自己的某一个行为，是否会在某一个瞬间自己充当自己的上帝，而又在某一个瞬间听从某种召唤、或接受某种评

判，指责，规劝和谏诤？

(5) 放弃

我想，米开朗基罗的“最后的审判”只是我这件作品的一个出发点，从这个出发点开始往前走之后，我其实是离原作越来越远了，大概是因为我在我的作品中把所有的人替换成同一个人之后，就自动放弃了上下之分，左右之分，善恶之分，尊卑之分，东西之分，古今之分。

(6) 公正

公正？如何能做到公正？上帝？他如何做到公正呢？全能全知吗？

(7) 本性

这是一件完全在电脑中完成的作品，让我感到惊讶的是，最后我加了比在米开朗基罗原画中多得多的云，尽管它们也完全是在电脑中生成的，好像不这样就觉得太呆板，就是不“气韵生动”！甚至我发现我加云的方式与传统山水画的方式如出一辙：为了能够散点透视，为了掩饰散点透视之后各部分的难以衔接，为了虚虚实实，等等。我的传统也因之明明白白毫无掩饰地体现在其中。

(8) 虚拟最后审判——正视图

几乎所有人物都是基本上按照米开朗基罗的原来的构图排列的，但在原作中有些动作非常夸张，3D 模型居然做不出那么夸张的动作，即使是真人也很难做出，我想那可能更多地存在于米开朗基罗的脑中和手下，他人无法模仿，便也索性不再刻意模仿，再者，精确模仿也不是我的最终目的。费了九牛二虎之力，将原画中近 400 人在虚拟空间中排列到位，这是第一步。

(9) 虚拟最后审判——后视图

在电脑中将摄像机转到按正面画面排列的人物模型背后，便会发现：我必须根据想象更新排列所有后排的人物，因为这些人物在原画中也许只露出一个脑袋，但在后视图中无疑都是最重要的人物。这样，从后视图开始，便完全是重新再创造了。我必须处理得有新意一点，这就不完全是 180 度转过来这样一个角度，而是从斜后方看整个场面，这样中心点就偏移到了右边。从背后看到的场景都集中在这儿，有兴趣的人也可以前后对比着考证一番。但重要的是在左边留出一大块空白，让我有更多发挥的空间，空旷的天空也有某种象征含义在里面。我注意到在米开朗基罗之前的乔托 Giotto 在他的《最后的审判》（1303-1305 Scrovegni chapel, Padua）壁画中，远处的天空画着太阳和月亮，而我们现代人也许希望能“看”和“感受”到更遥远的宇宙。在米开朗基罗之后也有描绘地狱景象的艺术家如罗丹（《地狱之门》）或德拉克罗瓦（《但丁的小舟》）等等。这样在画面后面看不见的地方，我加上了三个在天空飞翔的人，他们的手指着地上发生的悲惨景象，有点类似于罗丹地狱之门上站着的那三个人。把画的下部想象成一片洪水，滔滔洪水中是围绕一块救命木板的一群挣扎着的人，熟悉美术史的人大概会联想到德拉克罗瓦的《但丁的小舟》。

（10）虚拟最后审判——俯视图

C 区 1 号（Rizzoli 出版社 The Vatican Museum 《The Last Judgment》）是一个用双手撩起头巾的老妇人，处在画面左上角最边缘的位置。我猜测也许米开朗基罗把她画在这个角落并让她撩开头巾，是想让她目击他想象中的末日审判的全过程。她的动作从背面看，极类似于现代人用双手举起照相机拍照片的样子，因而我非常想从她的角度俯看整个最后的审判的场景，也应该是从天堂俯看地狱，人潮滚滚；在审判的一刹那，或飞上天堂或坠入地狱。如果现代人遇上这样的景象，一定会下意识或有意识地去找一个记录它的工具，如被一个非职业记者下意识地记录下来的 9.11 事件最初的一瞬间和被职业记者有意识记录下来的海湾战争，它们都被反反复复呈现在全人类的眼前。

（11）虚拟最后审判——仰视图

从 I 区 35 号（Rizzoli 出版社 The Vatican Museum 《The Last Judgment》）往上看的情况，这是一个仰头向天空看的男子，不知自己将被抛向地狱或还有希望进入天堂，也许我们每个人都像他对未来一无所知。近处的天使在将被恶魔拖下地狱的人往天堂拉，象征着救赎，再

往上是吹响最后的审判号角的天使们，天空中则是审判场景。

(12) 虚拟最后审判——侧视图

几个视图虽然几乎是同时开始的，但我最先完成的是侧视图，因为侧视图的排列让我觉得饶有兴味，其排列组合方式极似画一幅山水画。这个角度也正是从西斯廷教堂二楼回廊上看过去的，多少有点像从半山腰的凉亭中眺望近山远水。

(13) 虚拟最后审判——我会去哪儿？(Video)

如果说静态的五幅图片都是全景图，能让人上上下下前前后后左左右右细细观看各组人物及他们之间的关系，而动态的 Video 则都像是摄像机在画中密密麻麻的人群中穿行，恍恍惚惚，跌跌撞撞，多为局部而少有全景。除了在大量的审判场景中穿行外，我还加入了诸如从审判场景中单独逃离出来的镜头，突然安静，突然飘渺。最后部分也加入了审判之后的场景，成排的人飞向遥不可及的天堂，飞向空无一人的宇宙，因为我一直对审判之外和审判之后的事情感兴趣：审判之外是什么呢？审判之后是什么呢？审判结束以后，该上天堂的人就上天堂了，该下地狱的人都下了地狱，天堂和地狱就没关系了吗？天堂里的人还要再加以分别对待吗？都符合某种标准了吗？世界归于沉寂与宁静了？

(14) 证明

我不信动物们在吃饱喝足之后就没有思考过他们的命运和归宿。想一想聪明的猴子、威猛的狮子和雄伟的大象吧，它们仰望天空的眼神是那么深邃，也许它们比忙忙碌碌的我们更有思考的时间。只不过，我们人类用文字、用绘画、用影像等各种各样的手段记录下我们的思考，遗留下了我们思考过的证明。我们的肉体 and 这个地球上所有动植物一样会归为尘埃，唯有曾经的提问和回答都依旧存在，和我们的前辈后代一起汇成一条长河，仅这一点就足以让所有的思考都具有价值。