

雕塑技法 头像雕塑

彼得·鲁宾诺 著
牟百冶 译

广西美术出版社

(桂)图登字 20-98-096 号

雕塑技法·头像雕塑(中文简体字版)

原作名:MODELING THE HEAD IN CLAY

出版者 / 美国华森·哥特出版社

广西美术出版社

版权中介 / 广西万达版权代理公司

作者 / 彼得·鲁宾诺

译者 / 牟百冶

审读 / 伍晓阳

策划 / 唐石生

监制 / 吴纪恒

发行 / 广西美术出版社

地址 / 广西南宁市望园路 9 号(邮编 530022)

印刷 / 深圳当纳利旭日印刷有限公司

开本 / 889mm × 1194mm 1/16 10 印张

印数 / 平装 5001-8000 册 精装 1000 册

出版日期 / 2000 年 9 月第 1 版第 3 次印刷

书号 / ISBN 7-80625-612-1 / J·490(平装)

ISBN 7-80625-613-X / J·491(精装)

定价 / 43 元(平装) 53 元(精装)

版权所有

翻印必究

Senior Editor: Candace Raney

Project Editor: Alisa Palazzo

Designer: Jay Anning

Production Manager: Ellen Greene

Copyright © 1997 Peter Rubino

All photography by Debranne Cingari

First published in 1997 in the United States by Watson-Guipill Publications,
a division of BPI Communications, Inc., 1515 Broadway, New York, N.Y. 10036.

Library of Congress Cataloging-in-Publication Data

Rubino, Peter.

The portrait in clay / Peter Rubino.

p. cm.

Includes index.

ISBN 0-8230-4102-6

1. Portrait sculpture—Technique. I. Title.

NB1293.R83 1997

731'.82—dc21

97-17653

CIP

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or
by any means—graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording,
taping, or information storage-and-retrieval systems—without written permission of the
publisher.

Printed in the United States of America

First printing, 1997

1 2 3 4 5 6 7 8 / 04 03 02 01 00 99 98 97

谨以此书纪念我的导师加塔诺·瑟西热
一位赋予我观察才能的人
献给
M·R·热尼瑞
一位文艺复兴时期的真正伟人
他的精神和知识
正像他家乡香醇的美酒
流芳百世

目 录

引 言	8
第一章	
基础知识	10
头颅	10
头部平面	14
第二章	
雕塑程序	44
材料与工具	44
真人模特雕塑	46
第三章	
五官	92
鼻	92
眼	102
耳	118
口和下颌	127
第四章	
润饰程序	138
挖空雕塑的方法	138
焙烧	144
铜绿效果和安装	145

引言

我在艺术学校和雕塑工作室初学雕塑时，曾因为找不到一本详细描述如何雕塑头像的书而感到懊丧、失望。

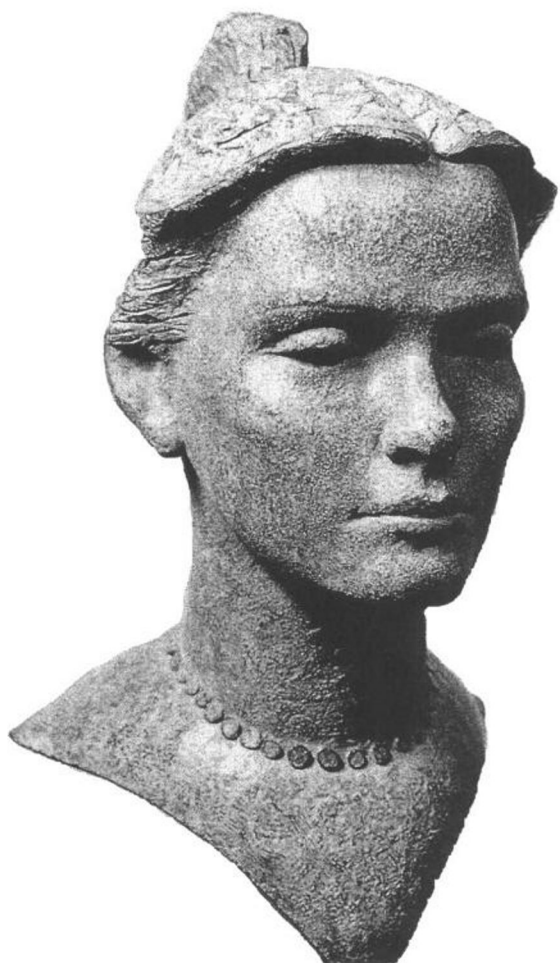
在纽约生活和学习期间，我参观了许多许多的博物馆、画廊和雕塑工作室，有幸目睹了许多伟大的艺术杰作。所有这一切拓宽了我在雕塑方面的视野，然而它们没有为我提供一套循序渐进的学习方法。25年后的今天，我觉得出版一本既重视扎实基础，又能提供全面而详细、直接而易学、系统介绍如何雕塑头像的书，是十分必要的。

《头像雕塑》确实不负此任，甚至更为出色。无论是初学者，还是程度中等或水平很高的学生，运用这些

被证明行之有效且简单易学的方法，都能带着自信和愉悦创造出高水平的头像雕塑作品来。

本书是一本完备的雕塑参考书，既可用于雕塑班的辅导教学，也可用于自学，特别是供那些不能入班学习的学生使用。

我对雕塑深怀感情，雕塑是一种能让我真正展示自我创造力的艺术形式。从中，我总能发现一些新东西！我喜欢在头像雕塑、全身雕塑和抽象雕塑的迷人世界里探索，每一种都有其独特的形式。某种程度上，它们却又有着共同的美学特点。我希望本书能使你在头像雕塑方面的追求获得丰厚的回报，并走向成功。



巴勒里娜

合成铜雕 1981 年

据真人模特雕塑。合成铜是一种雕塑用的铜和树脂的混合物。本书的所有合成铜雕和铜雕均由拉尼理雕塑制模室的多米尼克·拉理尼制模。



齐斯莱娜

赤陶 1995 年

据真人模特雕塑



大地
铜雕 1973 年
以我本人为模特而塑



罗·格里格
铜雕 1990 年
据照片雕塑



核战争头子
合成铜雕 1975 年
据想像雕塑, 动手前毫无任何先见之
明或习作初稿

基础知识

雕塑头像前,很有必要看看头部的组成部分,并分析其各个平面。在这一章里,我将把人物的头颅模型与法国艺术家让·安东尼·霍顿制作的头部雕像加以对照,从中你可以了解解剖学的基础知识以及头部的比例和对称关系。然后,通过逐步展示头部各个平面的构造和变化,你可掌握模特头像雕塑所必备的一切基础知识和雕塑术语。

头颅

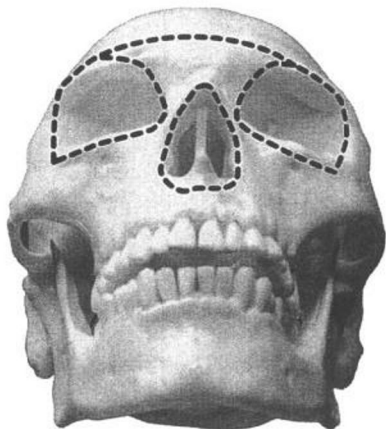
雕塑头像所需的头部平面构造和几何基础知识是建立在角、外形轮廓、表面块面、形状,以及头颅底层所透露出的骨结构点与解剖之间的比例关系之上的。要掌握好头像的雕塑技巧,必须打好扎实的基础——敏锐的观察力和较强的理解力是很重要的。

头颅是单一对称的整体。每个头颅的各部分之间的比例关系是固定不变的。这种立体构造形式的特点体现在一种独特的几何体系之中,这便是支撑头部的脸部骨架。最好手头备有一个头颅模型供你作近一步的研究。你可以在当地的美术材料用品商店里买到这

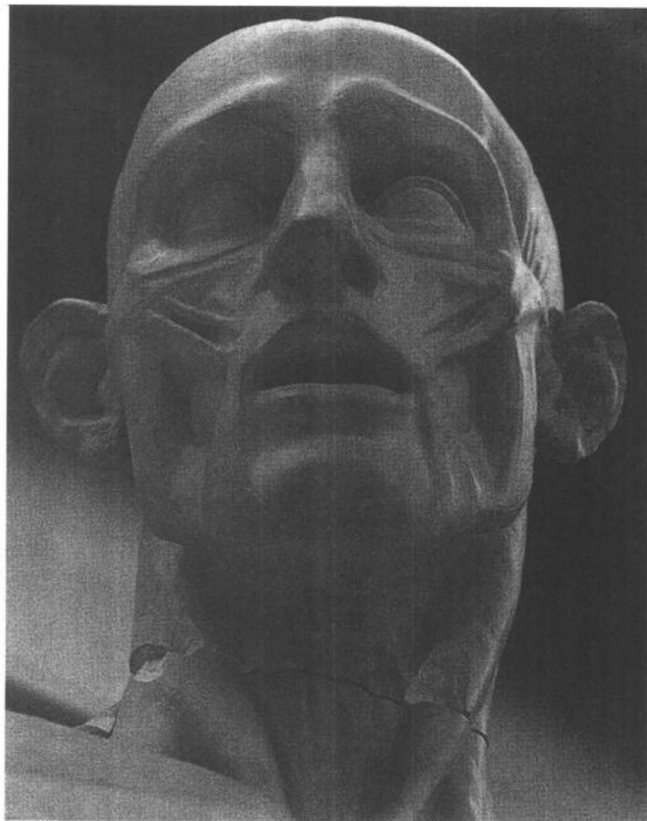
种塑料模型。

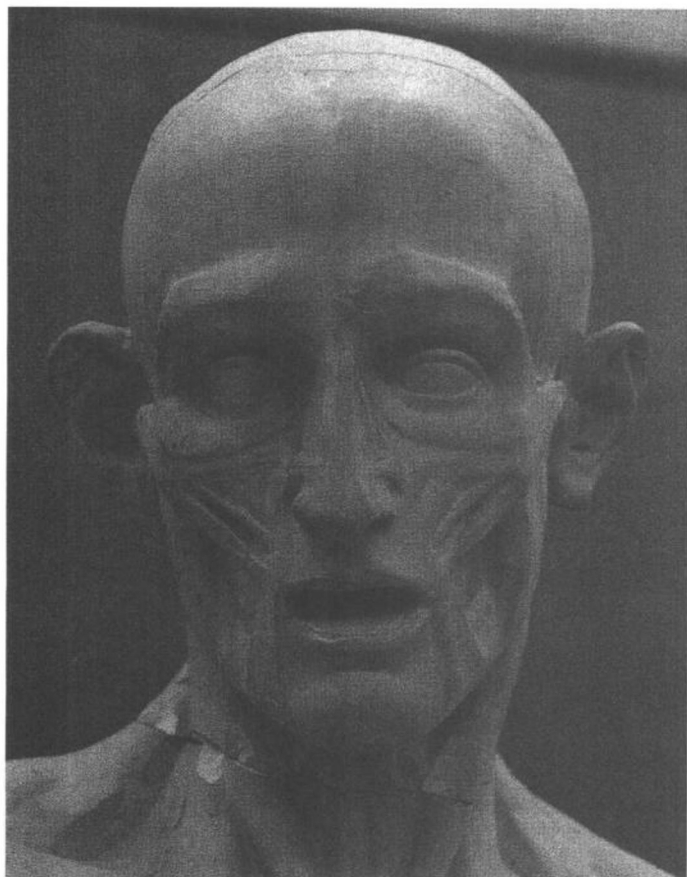
下面的几幅照片是法国艺术家让·安东尼·霍顿(1741—1828年)制作的一个完美的头部解剖雕像。几百年来,从事严肃艺术的学生们一直将它作为参考,这件罕有的古老的头部雕像制于1767年,现存于我现在任教的纽约国立艺术馆雕塑室。(宾夕法尼亚州艺术馆和伦敦皇家艺术馆各有一个。)

有了霍顿的这件雕塑品,仿佛让大师本人走进了这间工作室。通过研究这件雕塑,你会就人物头颅学到许多重要的东西。仔细观察雕塑品,把它与模型头颅作一对比。在每一对对比的图片中,我都用虚线标明了你需要特别注意的区域。

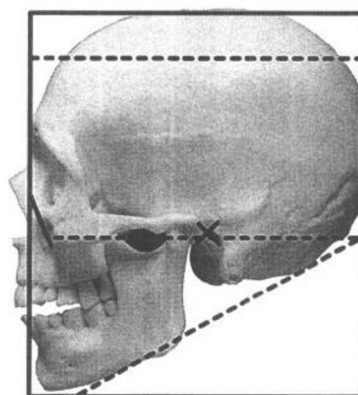
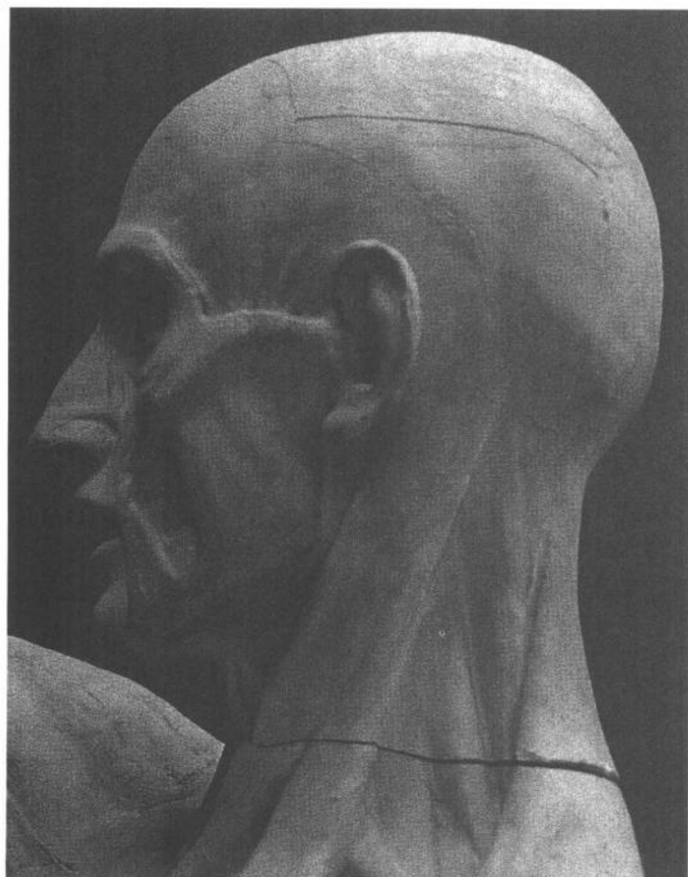
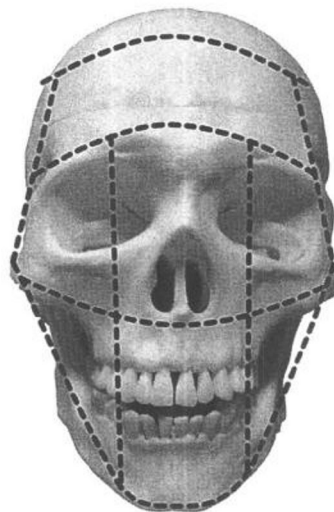


方形的眼眶,圆形的眼角,以鼻为中线向脸颊两侧倾斜。眼球正好嵌入眼眶深处,并同样倾斜。鼻骨(见图中头骨鼻部的开口处)的顶端,其状如三角形,此即鼻尖。



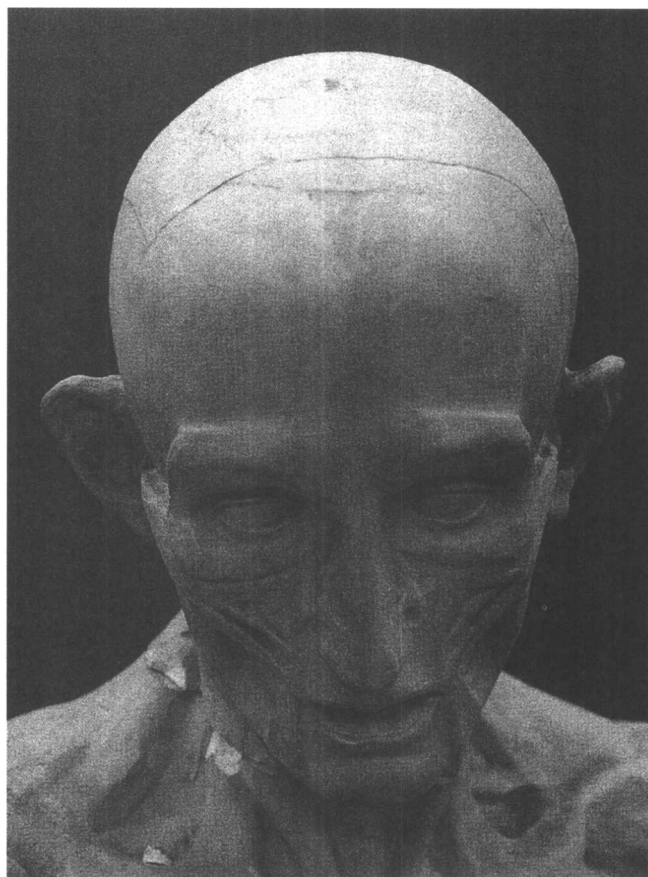
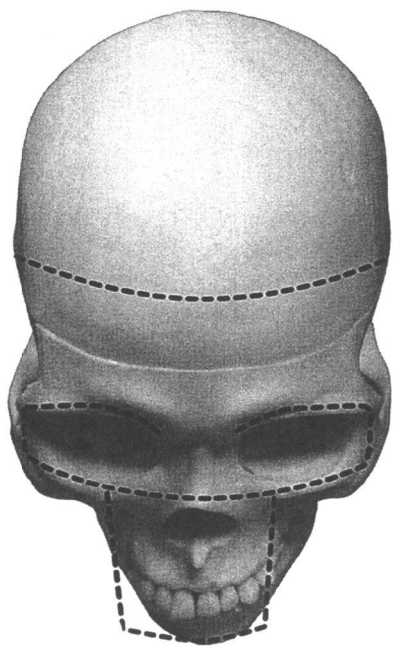


脸前部两颧骨之间的距离为头颅最宽处。颧骨的轮廓线沿上颌线经鼻骨底,从脸部一侧至另一侧。这条轮廓线在头侧转向,沿眼眶一侧上行,绕过眉骨,穿过前额,沿眼眶另一侧向下,形成一个椭圆形的走向。嘴的两角、下颏的两侧与从眼中央引出的垂直线相切。把头骨上标注的部分与霍顿的雕塑相比,观察前额、颧骨与下颏的角度以及嘴部的圆形轮廓。

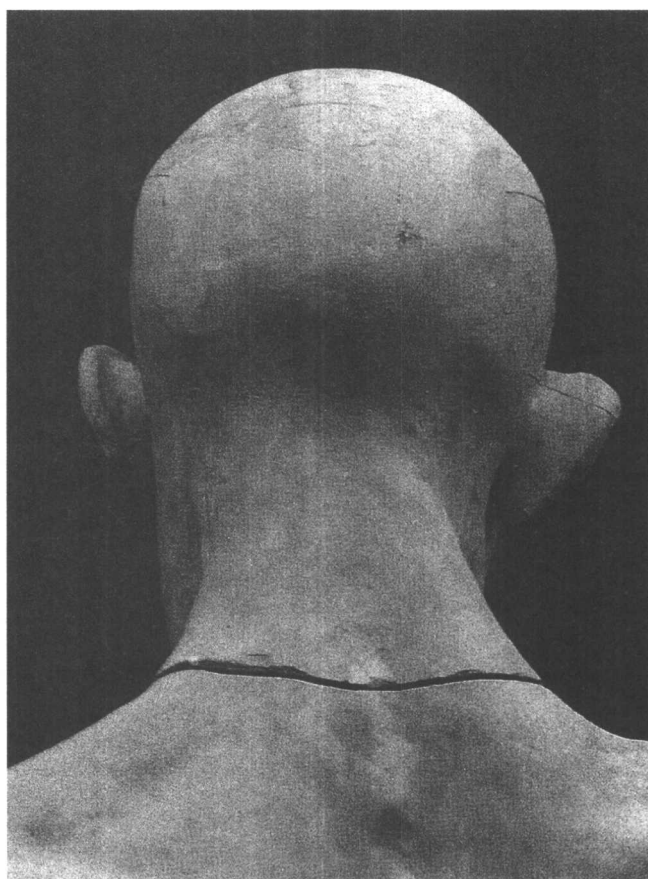
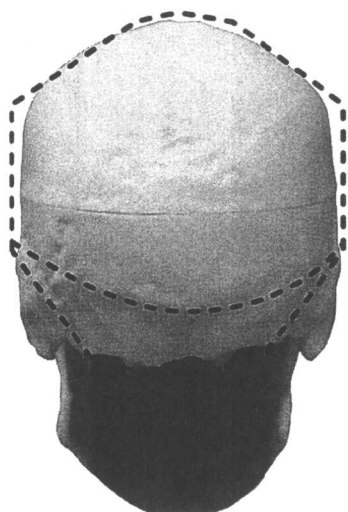


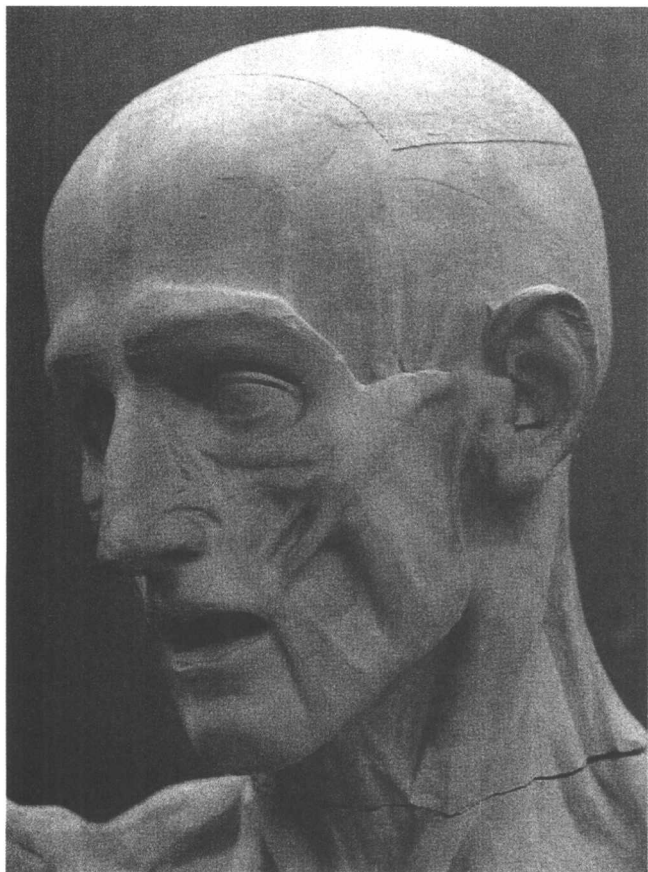
下颏底至前额顶的高度等于眉至后脑颅的宽度。耳道孔处(用 X 标出)正好位于脑侧的中点。耳道前面的颌骨的走向是先垂直向下,然后改变方向,向脸颊部倾斜。脸前部颧骨的角度向下倾斜,与颧弓的拱形相接,再穿过颧骨至耳道。颈部一侧呈圆柱状的胸锁乳突肌从耳后沿颈部一直向下至颈项前部的锁骨处。

嘴与下颏构成圆柱体。从这一角度,你可以看见眉骨前部隆凸的曲线。

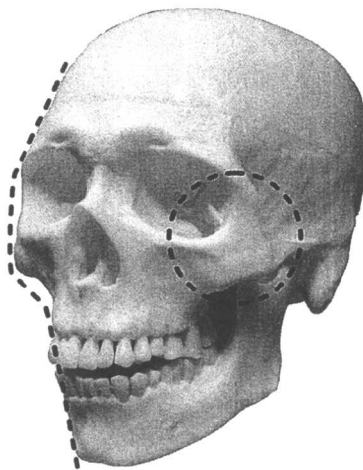


两耳上方之间的距离为脑颅后部最宽处。脑两侧向上至头顶,倾斜的角度较平缓。耳后的脑颅底以一定的角度内弯至颈部正中。头骨与颈项相接之处,开始时,与耳道平行,再沿后脑向下微微弯曲,横贯头的后部。斜方肌是后颈与双肩之间最大的肌肉组织。

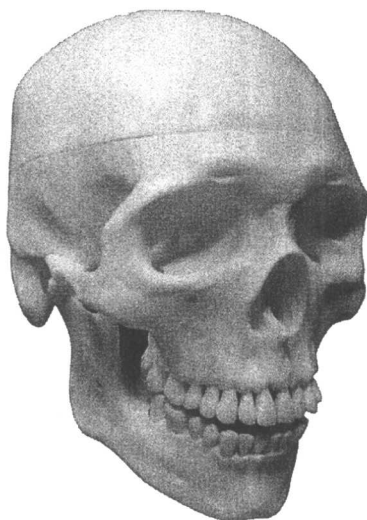
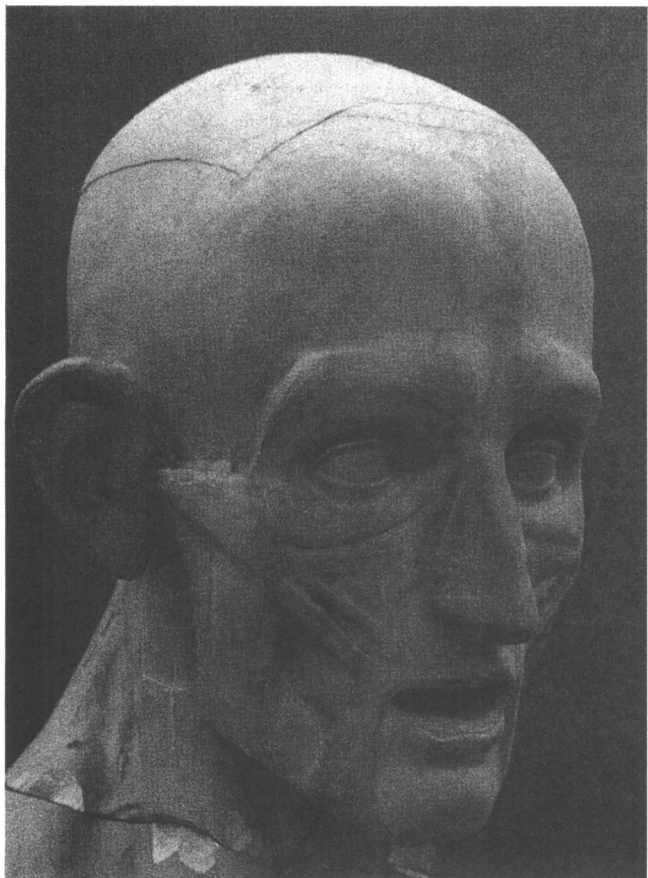
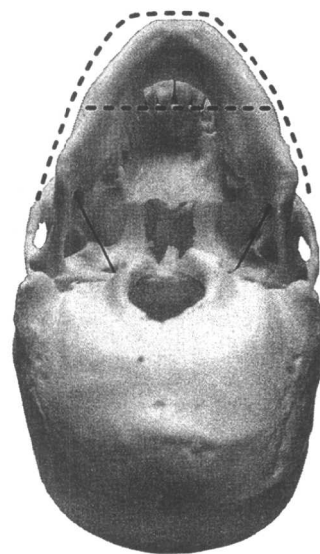




颧骨(画圈处)在前,前面和侧面各有一平面。与颧骨相连的外眼角,从顶部到底部呈宽大的开口。



虽然,你从霍顿的雕塑上无法看到这一角度,但将头骨倒置过来看,颌骨沿外部边缘在下颌和下颏中间处微微凸起(已用横线标出)。



颞区为一凹陷区域,位于颧骨之上,眼眶后面。注意三角形的喉节位于两侧胸锁乳突肌的中间。

头部平面

雕塑头像之前,了解头部的比例、位置、平面是成为一名雕塑家的重要前提。形体的平面,亦即表面,可以帮助你确定关键性的脸部位置,亦可表明雕塑的方向和位置。头部和五官的比例及形状决定头像的神态和外形特征。掌握基础的平面结构将奠定扎实的基础,这正是雕塑出准确、令人信服的头像所必需的基础。

雕塑过程中,切记以下几种重要的比例关系,正如上一章节所提及的:从下颏底至前额的高度与前额至后脑颅的距离是相等的。此外,脸的宽度,即颧骨之间的距离,较之于脸的高度或厚度,要短得多。注意,普通成人的头部的高度接近 19cm,厚度为 19cm,宽度为 11.4mm。雕塑头部块面时,要牢记这些三维比例关系。

平面具有形体标识的功能,帮助确定具有坐标作用的关键部位,诸如:颧骨,颌骨,前额,鼻,下颏,眼窝。一旦掌握了基本平面,便能够确立那些界线不太明确的平面。总体而言,人类的头部是一个五官位置明确、结构精巧的块面。眼、鼻、口、下颏位于头的前部,称为脸部平面。耳、颌位于头两侧的侧平面,头发覆盖于头顶、后部及侧平面。

了解头部的平面结构是创作出真实可靠的雕塑形体的首要一步。雕塑富有体积感。从几何形块出发来思考雕塑不失为了解体积的简便方法。这便是为什么

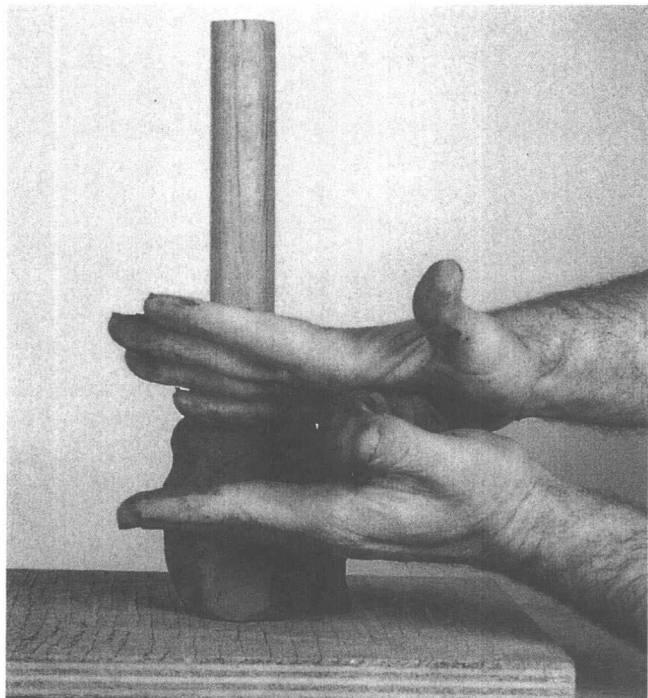
我首先以圆柱形来塑造颈项,长方形塑造头部,如下列图片和章节所示范的雕塑程序。

尤其难以把握的是脸部形体,脸部体现着某种韵律——从高到低,从上至下,从前至后,从一侧至另一侧。雕塑家捕捉这些形体的一个方法便是,利用平面和几何形块将复杂的人体解剖转化成简单的雕塑语言。平面为我们确定了形态的范围和表面,而几何形块帮助我们看到其中的韵律和图案。

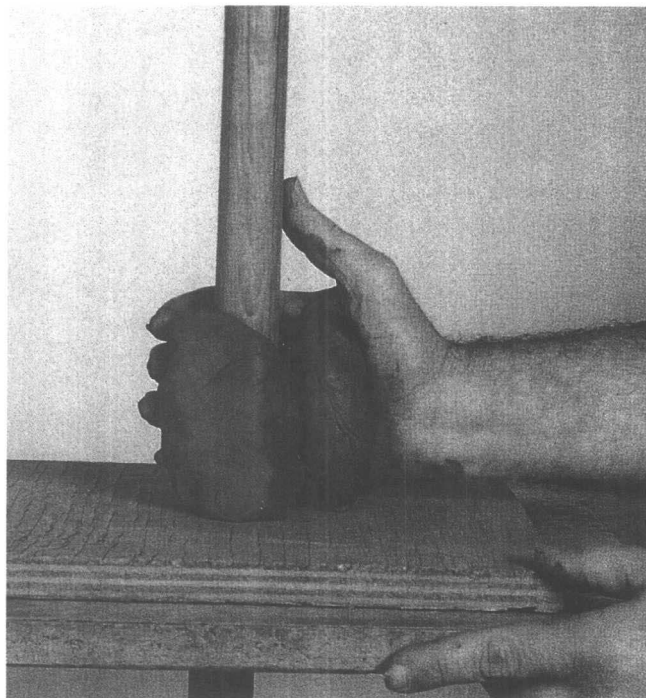
这一章,我将让你了解塑造泥雕的基本步骤,以便分析头部的主要平面。第二章(44 页),你会自己制作一个头雕。读完这一章之后,你会在雕塑真人模特之前,先塑造出平面。

当你在观察我制作雕塑时,你会留意到一些小的平面(比如鼻尖),以及本章中未涉及到的细部特征。但是,我在第三章的五官细部里,对这些部位的形成,会作更加详细的说明。此外,我要在第二章的开篇里,谈谈必须准备的工具和材料。然后,你便可以动手雕塑了。

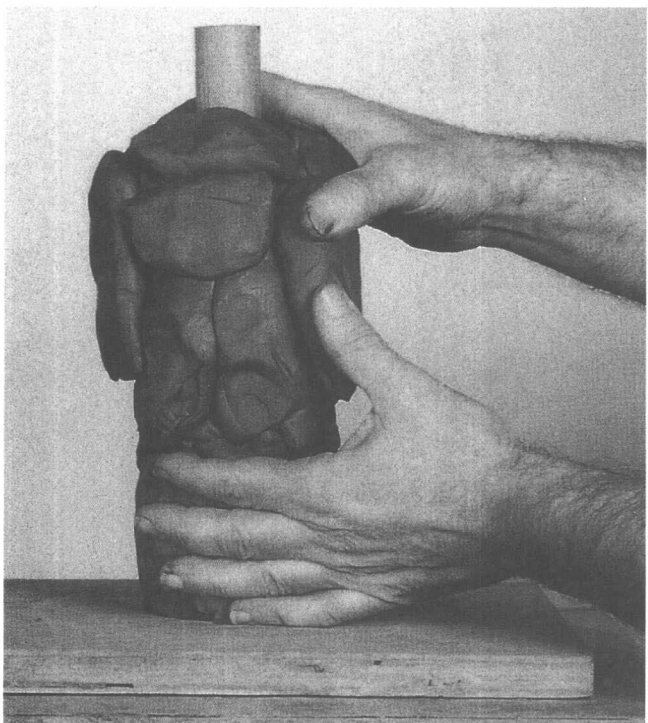
有了头像雕塑的一些实际经验,你会懂得如何简化或修饰这里所示范的平面结构。我希望你对此有新的发现,并且,在制作人物头部的几何形块时,从容地将这些新的发现融会贯通于你的作品之中。同时,在雕塑的过程中保持形体的匀称,每一形块的进展速度应保持一致,不能先后不一。加减黏土时,手与工具应同时并用,这是雕塑制作的基本操作方式。这样,雕塑过程中的反复多次的调整(不是错误)是预料之中的事。



在掌心之间搓出圆柱形的黏土条(也称泥条)。



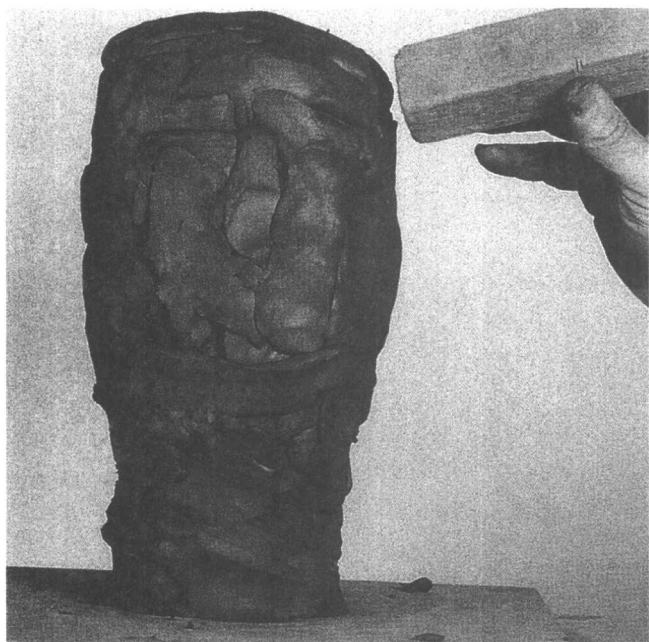
将泥条轻轻按压在骨架支柱的周围,一次一条,以制作颈项部的圆柱形状。注意,不是将泥条平压在骨架周围(见 44 页关于骨架以及其他设备的说明)。



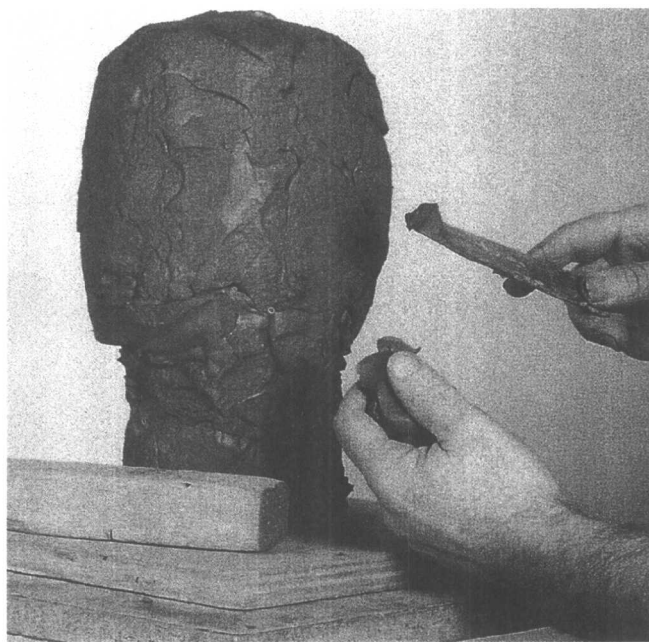
继续用泥条塑造形体,以展开头部块面的基本形块。添加黏土块时,应垂直将黏土块摆放上去,以便塑造头的前部和后部。



头顶部的泥块则应横放。



用木块轻轻敲打黏泥,使之结实成型,且在头部四周均匀地敲打,使之成为长方形状(见 45 页关于工具的内容)。



用小块泥填塞泥条之间的缝隙,取一些黏泥于手中,用木质雕塑工具刮取少量,将之填塞在空洞、缝隙之中。

同时,确定下颏的位置。在与头顶平行的下方,划出一条水平线,用雕塑工具的长柄朝向颈项处,刺进大约 2.5cm,再一直向下往底座方向,切削出颈项。去除多余的黏泥,塑造出颌部和下颏之下的平面。这时的颈项应与头部保持相当的宽度,稍后再将之修窄。

