

日本传统戏曲与中国民俗艺能之继承关系与应用立体坐标法解释

●[日]广田律子

(日本神奈川大学大学院历史民俗资料研究科,日本 神奈川 2530023)

摘要:文章利用立体坐标法对中日民间艺术进行数字化记录,将日本的传统艺术“能乐”和民俗艺术“花祭”与中国江西省石邮村的“傩舞”进行对比,认为亚洲各国各地区之间的艺能表现,在通过肢体动作来表现情感、传达思想等方面具有普遍的共通性。

关键词:日本;能乐;花祭;傩舞;立体坐标法

中图分类号:C953 文献标识码:A 文章编号:1003-6644(2007)06-0011-04

有关亚洲各国各地区之间的艺能表现,本人深切地感到很有必要找出他们之间在通过肢体动作来表现情感、传达思想等方面是否具有普遍的共通性,并主张此项研究应从收集各种客观数据着手进行。为此,我们从很早就开始了积攒有关艺能活动的数字化记录及其经验,在WARABIYA座数字艺术工作所的大力协助下,正在展开利用立体坐标法记录艺能活动的工作。此项研究,属于神奈川大学21世纪COE工程“人类文化研究非文字资料体系化”研究活动中的一个环节,旨在调查肢体技法、开发对肢体技法的分析方法以及进行两者之间的比较研究,同时进行有关如何把握感性表现的方法论研究。

目前,我们已记录的艺能有:代表日本传统艺术的“能乐”和代表日本民俗艺术的奥三河的“花祭”,以及代表中国民俗艺术的江西省石邮村的“傩舞”。

那么,为什么我们要分为传统艺术和民俗艺术两个方面去考察呢?因为代表日本传统艺术的能乐,它要求从艺者心、技、体三位一体结合的。其中特别是有关演技的训练,能乐要求它的表演者必须修得唱、跳、演的“型”。由于在舞台上表现的是非日常生活化的内容,所以能乐演员就必须掌握非日常生活化的动作以及发声等这样的肢体表现形式。而练习掌握这些非日常生活化的动作以及发声技

巧,其基本方法便是对事物的模仿。东亚的传统艺术,均是靠代代传承下来的“型”进行彻头彻尾的模仿来掌握,演员在倾其毕生刻苦钻研的过程中,最终领悟其中的奥秘。

另外,在古代,人们所理解的“舞动”即是所谓以不断地旋转表达人们和冥冥之中存在的神灵的对话,那是一种类咒术的行为。当时的人们还认为,“化妆变装”即意味着人变为神,因而神人合一,神就可以直接和人们对话、就可以为了给人们驱祸纳福而降临人世了。原本,在欢呼神灵与人交流对话的宗教仪式这种神圣的场合就是要以载歌载舞的形式表现的,这一传统在民俗艺术中得到了保留。

在传统艺术中,由于“型”要求肢体表现手法定型化、式样化,上演剧目时很注重舞台这个表演场地。但是在民俗艺术里,则视举行宗教仪式的场所为舞台,在那里神人成为一个整体,通过反复跳跃、旋转等表演来表现人们祈求的驱祸纳福的愿望。在民俗艺术里所表达的肢体动作表演,自然都是踏习舞蹈的基本动作,同时它还突出地表现了人们的精神文化。

基于这样的考虑,我们便决定将对艺能的分析分为传统艺术和民俗艺术两个方面去考察。在考察并录制中国民俗艺能方面,我们邀请了石邮村傩舞的两名演员;作为日本传统艺能以及日本民俗艺能的代表,还同时得到了能乐观世流

收稿日期:2007-03-14

作者简介:广田律子,女,日本神奈川大学大学院历史民俗资料研究科教授。

的关根祥人先生以及三河花祭的伊藤胜文先生的协助。

本人认为,收集记录有关的数据这一行动本身具有保护文化遗产以及艺能继承人的意义,也因此更有必要拓展这一事业。首先,考虑到那些具有象征驱邪纳福意义的肢体动作或许与东南亚地区的肢体现有共同之处,我们便开始着手对其进行分析。本次,介绍这项研究中的一部分成果。

再次,我将明确分析东南亚地区的艺能特征,并介绍一下开发不同艺能间之比较研究方法的一些尝试。

一、关于录拍傩舞、能乐及神乐的情况

我们首先收录拍摄了中国江西省南丰县石邮村两位表演者的傩舞剧目,他们是从事傩剧表演 20 余年的叶根明(36 岁)及同村的唐贤仔(35 岁),他从事傩剧表演也有 15 年的经验了。我们录拍的 8 个剧目是《开山》、《纸钱》、《雷公》、《傩公傩婆》、《醉酒/酒壶仔》、《跳箜》、《双伯郎》和《关公祭刀》,并且录拍了剧目的全貌。其中叶根明和唐贤仔的表演分别反复录制达 33 次和 17 次之多,相关记录总量达到 1GB 的量。之后还录制了一些傩戏的演奏曲目。

说到日本的能乐,我们请到了获得第 26 届松尾艺能奖的关根祥人先生(46 岁),录拍了他的几个表演剧目。关根先生从 2 岁开始在《老松》中初次扮演角色登台以来,至今舞台艺龄已有 44 年了。我们拍摄到的他的剧目有《游行柳》、《百万》、《养老》、《敦盛》、《猩猩(乱)》、《熊坂》和《石桥》。在拍摄过程中,我们与关根先生商讨决定,将剧目按角色肢体表演技巧特性方面分类为老人、鬼、神、男人和女人等记录拍摄,网罗了能乐中的序舞、修罗、切能以及四番目、胁能等。

三河花祭是录拍了伊藤胜文先生(70 岁)的表演。伊藤先生生于 1935 年,从 5 岁时在《花舞》中扮演角色以来,从艺已经 65 年了,长期以来伊藤先生作为三河花祭的长老一直致力于花祭的传承事业。我们收录的伊藤先生的表演剧目有《榊鬼》、《汤口杂子》、《翁之舞》、《剑之舞》和《OT-TURUHYARA》等。在录拍过程中,我们收集了三河花祭中最具代表性的一系列基本动作,如“CHIFUHI”、“TAMENNA”、“KABURI”、“HANNYA”、“YIRIMAI”、“YIMOKOJI”、“TUFU”、“KOBIKI”以及“ZAGAWARI”等。

原本,立体坐标法主要应用于电脑游戏及制作 CG 卡通作品方面的技术。它利用的是磁场感应原理,用以捕捉空间位置及方向。由于这项技术一旦受到附近干扰磁场的东西就会大大降低它的精度,所以在日本国内的应用实例还是有限的。而 WARABIYA 座数字艺术工作所为我们准备了一间木制摄影棚,使这一恼人问题迎刃而解。利用立体坐标法收集相关数据,其最大特点就在于可以直接获得表演过程中各个角度变化的数据。所谓记录人的肢体动作,可以说就是要记录人体各个关节相对的角度变化。

在这里介绍一下我们录拍相关资料时的过程。摄影时,我们准备了一个专用的暗房,随时回放刚刚录拍到的内容,及时检查核实获取的数据,便可得到从设定的 11 个空间(3 次元)点上回收的位置(x,y,z)和方向(x,y,z)等的数

据。杂质杂音、边依据资料的收集目的进行了及时的修正。

接下来进入制作 CG 卡通以及对数据的分析和研究阶段。首先为了赋予动作数据以视觉效果,我们将相关的动作数据反映在预先制作好的人体骨骼标本上,并对动作进行修正及调整,从而完成人体骨骼数据的制作。此外,为了以坐标图表形式对动作进行评价和比较,我们将编好的动作数据图表化。为了更加便于观察和分析图表数据,我们将具体的动作数据编入预先制作好的每一个个性人体骨骼标本上,进行个性化人物 CG 制作。由此便可以从全方位的视觉角度进行观察,同时也可以随心所欲的将部分动作进行夸张显示或部分省略,可以说这是一种利用 CG 技术进行视觉评价的新的尝试。与此同时为了更加凸现人体动作、便于观察,我们坚持尽可能的排出人物服装及面部表情等相关因素的影响。

二、数据分析

我们所进行的是利用包括数值数据、图表数据及 CG 个体人物动画数据等在内的数据进行的分类分析。分析结果如下——

为了能够更加明确地表现各个舞蹈动作的特点,对《雷公》的分析我们将剧目整体的 CG 个性数据改为分镜头分析;而对《石桥》的分析我们仅将其中的跳跃动作进行分镜头分析。

(二)分类

我们之所以考虑进行分类分析,原因在于,为了便于分析《雷公》整体内容时对其步行动作部分进行分镜头分析时发现可以将其分解成八个部分,由此我们便决定进行分类分析。

上述八个部分我们分别将其编号为 1. 起始、2. 类别 A1、3. 类别 A 2、4. 类别 A3、5. 类别 A4、6. 类别 B1、7. 类别 B2、8. 終了。同时我们设想类别 A1 ~ A4 与 B1 和 B2 是相同的。

为了能够实际证明上述设想,我们对数据以及图表进行了验证分析。

据相关的数值得到的验证结果来看发现了跳跃时的中心轴及旋转方向的规律性。但是,各个数据之间仍存在诸多差异,不能够达到完整的统一,因此不能断定它们属同一动作。

对图表验证的结果将 A1 ~ A4 的各个图表进行比较分析同样发现了进行数据分析时出现的差异,尽管如此,从图表的波形变化看,可以发现波形的上下波动方式及重复规律等基本相同。B1 和 B2 的情况基本相同。

另外,对腰部 Rotation 数据 X 轴图表也进行了分割处理,结果与 Translation 图表呈同样状况(参照图 1)。

我们考虑到《石桥》与《雷公》是否存在同样的规律,因此,对《石桥》也进行了具体考虑分析,《石桥》的基本动作是不断重复的出现,右膝半跪并双拳着地,我们将这样的动作每完成一次作为一个单位进行分割,结果可将全剧分为十四个部分。我们对各个部分进行比较分析后,可将其分

为两类,即类似的动作和非类似动作。

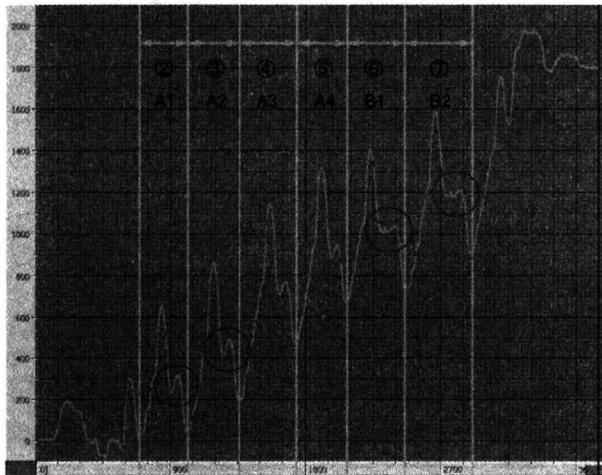


图1 对腰部观察所得类型数据,圆圈内显示出出现的差异

将类似动作的波形进行比较分析后,进一步发现,其中存在两种类型。

《雷公》剧目的动作具有同类倾向,比较而言,也可以发现《石桥》动作构成的复杂性。

(二)方向及角度

依据立体坐标法得来的数据,可以从不同的角度和方位观察舞蹈动作。通常的录像摄影不能从摄影角度以外的方向进行分析,利用CG技术则可以从正面、背面、头部、脚部等各个方向进行观察分析。依据这个特性,我们对《雷公》的表演者在整个表演过程中的东西南北移动方向进行了分析,另外考虑到中国的方位表示词中的“中”,也就是说从这五个方向,即东、南、西、北、中这五个方向进行观察分析(参照图2)。

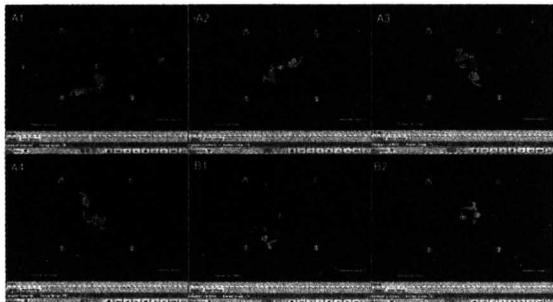


图2 CG模特俯视图

结果发现,严格地说,虽然A1~A4没有显示出明确的方向方位,但是可以观察到,有意识的,表演者A1面朝南、A2面朝北、A3面朝东、A4面朝西。

至于B1和B2也分别显示出,前者面朝南,后者面朝东北方向。

依据A1~A4面朝四个不同方向,可推测分析,B1和B2的动作是否可以定位为“东西南北中”之中的“中”,但观察B2所站的位置虽然居于正中,而B1却稍有偏离,另外B1和B2所面朝的方向不同,而且二者之间成非对称格局,因此很难说我们的推测是正确的。但是,至少可以从中确认“东西南北”四个方位是限定舞蹈动作的重要因素。

(三)分析不同人所表演的《雷公》

此次收集的《雷公》数据,包括叶先生和唐先生两位知名艺术家所表演的。对这两个不同的数据进行了比较,分析它们之间是否存在个人差异。通过图表将二人的数据进行比较分析可以看出,两者之间几乎没有差别,在绝大部分上是相同的,但也存在着细微的差异。例如,叶先生在迈第一步时,右脚并不会抬得很高,而与此相对的,唐先生则一定会抬得很高。而在A1的表演过程中,叶先生是以先左后右的顺序进行,相反的唐先生则是以先左再右的顺序进行表演。叶先生表演的“雷公”自始至终的顺序为A1、A2、A3、A4、B1、B2,而唐先生的则是A1、A2、B1、B2,显而易见,两者的表演的动作顺序存在差异。

考虑到唐先生表演的雷公在A1和A2部分及B1和B2部分与叶先生的是相同的,便很难由此说明在每次表演过程中,相同部分的动作会发生变化。但是,唐先生所表演的雷公不包括A3和A4部分,据此可以判断,在表演过程中,每一个表演部分的组合及表演顺序都会因不同的表演场次及演员而有极高的变化可能性。遗憾的是,我们只拍摄到两位表演者仅一次的表演全过程,所以,并没有对同一表演者的不同表演场次进行分析比较。但是,仅就目前的数据分析结果亦可得到在表演过程中所出现的个人差异是显而易见的结论。

(四)顺时针方向旋转跳跃动作的比较

为了证实我们认为跳跃动作中或许存在着亚洲式的特征这一推测,还将日本能乐中的跳跃动作与《石桥》及《雷公》进行了比较。

由这个验证过程表明,《雷公》在预备跳跃阶段作弓背姿势时的动作高度,与其跳起后再着地时的动作高度没有太大的差距,即跳跃前后的演员腰的高度变化不大。而观察《石桥》表演者的同一动作时,则发现其跳跃后再着地时的腰部的高度与跳跃前相比,要低矮很多。这是因为表演者再着地时所取的是双膝一直弯曲不变的姿势所致。表演者着地时的姿势是右腿单膝立卧的。

在表演过程中,以右脚做全身的支撑、左膝弯曲呈金鸡独立姿势,如此旋转跳跃。这一点,是《石桥》和《雷公》两个剧目之间的相同之处。看上去,这样的跳跃动作,其视觉上的高度超过了表演者实际上跳起的高度。可以想见,表演者每天需要反复表演数场《雷公》的话,他势必会考虑以最小的体力消耗换取观众最大的视觉效应的。由此推断,这样具有视觉效果的跳跃动作定是因此应运而生的。从这个意义上说,《石桥》的表演者在处理跳跃后着地时采取的屈膝单脚踏地的姿势,其给予观众的视觉效果就更加突出了。这一点,与芭蕾舞的追求舞台上的实际跳跃高度是截然不同的。这一数据分析结果,证明了我们反复提及的傩剧艺术中包含着亚洲艺能的特点。与此同时,我们仍认为今后有必要继续收集更多亚洲其他艺术形式的资料对其进行分析研究。

(五)跳跃旋转方向的比较

我们对《石桥》和《雷公》两个剧目中的所有跳跃动作进行了镜头分割,对它们的旋转方向进行了比较分析。结果显示,《雷公》中的旋转动作是依照顺时针方向进行的,并且是反复循着逆时针、顺时针、顺时针这样的规律进行的。刚才也介绍过了,在A1和A2中存在着动作上的差异,但它们的旋转方向是一致的。这个逆时针、顺时针、顺时针的反复规律,在日本能乐的巫女舞中也能看到,因此可以说,这对比较两个不同艺能剧目的研究来说,是一项非常重要的数据。

至于《石桥》,在同一情况下,整套动作没有固定的规律可循,跳跃旋转的方向也不统一。在全剧的共7次的跳跃旋转动作中,仅仅有一次逆向旋转动作是有其特点的。同时我们体会到,日本能乐的跳跃旋转动作与其它相比,实际上要复杂得多。

(六)比较雷公和石桥的步行动作

雷公和石桥之间在舞台上走圆场时的动作是一致的。

《雷公》中,表演者在双臂上下舞动的同时逆时针方向画圆走步;《石桥》中表演者在逆时针方向画圆走步时,则是左手在胸前位置、右手插在腰部,而顺时针方向画圆走步时,表演者的左右手正好与逆时针时相反。

下面再介绍一下《石桥》和《雷公》两个剧目之间在走步的姿势上的特点。《雷公》的走步姿势,几乎与我们日常生活中的步行没有什么差别,行走的非常自然。脚步移动距离比较短,画圆的半径较小,走步的速度也基本一成不变;《石桥》的走步姿势,是迈着小步迅速挪动脚步,脚步移动距离比较长,画圆的半径也大,走步的过程中速度有缓有急。

《雷公》中,表演者的腰部图表曲线呈现上下剧烈晃动图像(参照图3);

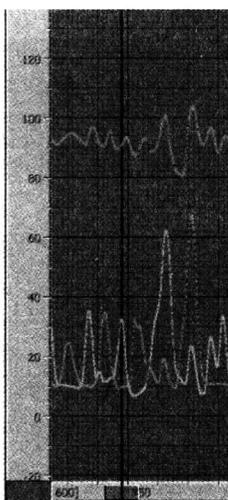


图3 雷公步行时曲线

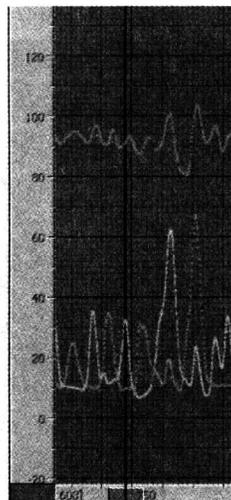


图4

《石桥》中的表演者的同部位图表曲线上则不见有太明显的波影晃动。我们将他们实际动作的相关数据经过计算后另制作出一份表格,对他们的振幅量进行调查分析。《雷公》平均4.93cm,《石桥》则平均是1.29cm^①。平素反复锻炼的日本能乐的演员与只在节日里采表演的傩剧演员相比,他们的安定感的差距是很清楚的。

注 释:

①应用立体坐标法收集的数据,由于收集当时各种各样的原因,个别画面出现了噪音或画面不清晰情况,再或者存在与事实不符的数据资料。这些噪音或不清晰的画面,以及明显地与事实有出入的数据资料,我们在后期编辑的过程中均进行了修正和调整。本次分析研究所用之数据,便是经过了修正和调整后的数据,因此不否认仍有与事实存在若干差异。

责任编辑:张琪亚

Inheritable Relation between the Japanese Traditional Operas and the China's Folk Customs and Explanation of Applied Stereoscopic Coordinate Method

Yoshiko Hirota

Abstract: The article has made a digit record of Sino-Japanese art by using a stereoscopic coordinate method, comparing the Japanese traditional art with the Nuo dance in Jiangxi province, China. The author holds that all arts in various regions of Asia share similarities in expressing emotions and ideology through body actions.

Key words: Japan; Music; flower worship; Nuo dance; stereoscopic coordinate method