

皮影艺术图式分析和造型语言应用探究

Shadow Play Art: pattern analysis and modeling application

刘金平



民间皮影的影人造型

Many traditional folk art styles have been passed from one generation to the next. Different categories have diverse origins and artistic features. Take an example of folk shadow play art, you might be able to trick the elements, design, modeling and more in this folk art.

千百年来广泛流传的传统民间艺术，在传情叙事的文学性上和以意造型系统性上都凝聚了质朴的情怀和智慧的光芒。有丰富的寓意象征的文化传播，有以型表意的精神寄托，也有因材施教悄然天成的造物手段以及缤纷多彩的造型图式。

笔者从艺术设计教学的造型学角度出发，对民间艺术品类做形态意象、分解构成等造型方法和规律的分析，对应造型艺术教学中的形式法则运用，通过分析比对，揭示出潜藏于民间艺术造型形意之间的手法和规律，将富有本土化、原生态的造型语言和成型规律引入到现代艺术设计教学当中，让成长于新世纪的一代新人，看到民族文化遗产中的价值所在。是造型规律的探究，亦是对文化遗产中的造物、造型智慧的认识和发扬光大。

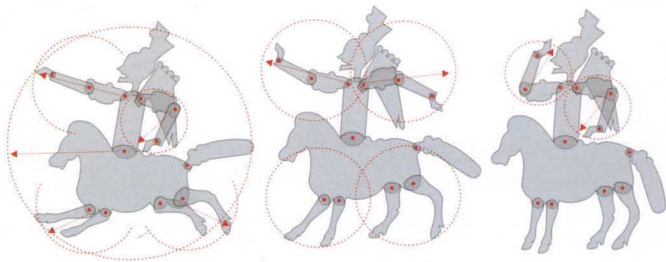
传统民间艺术品类繁多，表现形式各具特色，不同的品类有

其不同的形成渊源和艺术特色。我们以民间皮影艺术为例进行分析，是否也能看出民间艺术的元素构成、性格塑造和动作设计等诸多方面的巧妙之处呢？

一、皮影艺术的特色和造型规律解析

皮影戏，是广泛流传于中国民间的一种古老而独具特色的民间戏曲艺术，有着两千多年的历史 and 广泛的地域分布。曾作为佛教教义传播普及和戏曲故事演出形式广泛地流传于民间，是集剧本、人物角色、道具场景造型和音乐唱腔为一体的传统艺术形式，深受民众的喜爱。其造型在漫长的形成过程中，与画像石刻、佛教传播的变相和地方戏曲艺术有着千丝万缕的联系，与民间剪纸、木版年画等其他品类之间也有着相互影响、借鉴和派生的关系。其戏曲内容及完整的艺术效果，是通过灯光、影幕（亮子）、音响、唱腔和艺人们操控影人表演来完成的，演出影戏的皮影人，既是戏曲表演的道具，又是富有浓郁地方特色的民间艺术品。

皮影戏是以皮影人作为道具来完成其戏曲演出的，所以，皮影人的造型、制作是非常重要的，也是造型艺术所应该重点



骑马影人的节点与动作分析

关注的。皮影造型有着制作成型和角色造型设计的双重而统一的含义，成型多体现于制作工艺，而角色造型则侧重于人物身份、性格的塑造理念。影人制作的材料多采用加工了的牛、羊和驴皮刻制而成，故有“皮影”的称谓。一个完整的皮影人，通常是由头、胸、腹、双腿、双臂、双肘、双手等形态部件来组成，少则有四五个，多则十几个部件来剪裁、刻制、上色描绘、上漆、组装等工序来完成。民间艺人将影人的头部称为“头茬”，作为人物角色形象的重点来刻画，其角色身份的区分多体现于此；将身段的部件称为“花轮”，如胸部、上肢、腰和下肢等部件形态，链接部件的节点称为“骨眼”，是影人整体链接和动作展开的关键。影人的头部大小在5厘米左右，头部与身体的比例在1/6左右，高度多在20至35厘米之间，有个别地区的影人高达60多厘米。影人的造型特点讲求平面化、装饰化，与汉代画像石、民间剪纸艺术相近，以侧影体现形象和动态。在漫长的发展中，形成了以戏曲人物的生、旦、净、丑角等变化众多的角色形象。在影人制作中，艺人们将头部单独制造，和身段链接处留有槽口，可以进行头部与身段的互换，可以变化出更多的角色形象。在民间皮影演出的戏箱中，少则三四百件，多则五六百件皮影人物和道具，有着极为丰富的影人角色造型。

另外，皮影的系列造型中还配有极为丰富形象的场景和道具，如山峦树木、桌椅、幔帐等，为剧目故事的叙述表现提供了丰富的视觉形象，也形象地记录下广泛的社会生活景象。

皮影的细部刻画、描绘都与影人角色的塑造统一，龙袍凤冠、盔甲旗靠，纹饰雕刻，色彩描绘都系统体现出民间艺术求全、求满的审美情趣，也是“花中套花”、形体共用等艺术表现手段的具体体现。在影人、道具的部件形象轮廓中，通过雕刻、色彩的描绘，产生出美不胜收的艺术效果。

二、夸张概括的艺术造型手段与以少胜多的智慧

皮影人物角色的造型是影戏艺术的主体，与现代影视动画的制作没有本质的区别。分析影戏艺术角色的造型特点，其平面化、程式化、装饰性和组装式的节点链接，都与“经济、实用、美观”的设计原则和现代造型构成理论不谋而合。

一件影人的制作，由一个头部，一个胸部，两个上臂、下臂和手，再加上两个腿部构件，通过节点连接就组成了一个影人角色；骑马武将影人的下肢不再用构件制作，而是将下肢融在马的身体中，在马的身上雕刻出腿部的形象；一个持帐侍女，只在腰间做一处连接，减少配角的动作变化。凡此种种，都可看出皮影角色形象的造型或说是成型，都是控制在整体形象轮廓之内的分解构成，

用皮子剪裁出来的部件也就是构成一个整体形象的形态元素。而连接的节点是整体构成的组装，也为演出时的动作展开设计了轴点。尽可能地减少了构件之间的重叠，是出于影戏演出的透明要求，也是造型平面化、轮廓化的体现。

这种构件组装、节点变化的影人制作方法，是否为现代影视动画的制作提供了可以借鉴的经验呢？在现代的二维动画片和Flash网络动画制作中，这种部件衔接，节点转动的设计方法是相同的。

头部、身段的分解造型，元素共用的构成，有效地成就了影戏角色形象和动态的多变，也节约了影人制作的工时费用。凡此种种，不能不说是民间艺术造型中惯用手法，那就是以少胜多。将民间艺术的造型经验与现代艺术创作规律比较，就会发现其中诸多相同、相通的造型创作理念。不论这种“节减”的原因出自对材料、工时的节约，还是对传统图式传承发展的需要，在造型艺术和民族文化的体现上都闪耀着聪明智慧的光芒。

三、平面化造型和动作设计与影像视觉效应

皮影角色造型的种类繁多，地域风格也不仅相同，但影人造型的平面化构造是统一的。在民间剪纸艺术和民间木板年画等诸多品类中，都能够见到这种求全、求美的意蕴追求和手段运用。

剪影式的轮廓形象，最强烈地作用于视觉识辨，这也是标志设计和平面设计所常用的方法。我们在检验一个动态是否完美时，也常将具体的形象略去，涂成一个剪影来审视检验形象动态的合理性。皮影艺术的创作艺人是否主动地运用了这些方法并不重要，重要的是在影戏的造型和演出中充分地显现出这些造型法则和视觉规律。

影人角色的大小与演出幕布（亮子）的大小尺度，以及观众的距离之间，也有着一定的对应关系，人们可以在幕布上，识辨出角色的身份特征，其视觉空间距离是有效的。人物角色造型与剧目、音乐、唱腔道白形成完整而统一的感官传递。

在传统民间戏曲艺术中，非真人演出的形式中，主要的有皮影戏和木偶戏。这两种非真人演员来表演的戏剧形式，与现代国际动画组织定义的“卡通电影”概念是何等的相似。如果说皮影戏侧重了二维的视觉效应，木偶戏则是三维立体动画原生态的创作。有人将皮影戏称之为动画电影的鼻祖先创，应是不无道理的。

中国动画艺术从20世纪之初到90年代之间有过曾经的辉煌，大量的动画影片运用了中国特有的民族民间艺术元素和艺术处理手法，被全世界公认并广泛赞誉“为中国学派”。其根本体现在艺术语言的独具特色上，那确实是几代中国艺术家广泛地吸取传统民间艺术形象意蕴创作出来的“浓墨重彩”，是“越是民族的越是世界的”之具体体现，从文学剧本到艺术造型以及电影语言，多方面体现出中国艺术的传承和创造。遗憾的是由于文革和经济体制的诸多因素，造成中国动画艺术的滞后和以日本动漫为主的多渠道文化入侵，这种局面的成因显然不是中国艺术语言缺乏感染力。当我们历经了计算机技术的革命与普及，沉浸在电脑技术的便捷高效之后，如何发展创造中国特色的艺术语汇，当是迫切而极具现实意义的话题。

众所周知,有着日本的“动漫之父”之称的手塚治虫,幼年受到中国万氏兄弟(万籁鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰)制作的动画电影《铁扇公主》的影响,而走上动画创作的道路,在其不懈的努力实践中为日本动画电影的表现建立起一系列程式化、节约化的制作模式。这种模式具体体现在角色动作之间的节省,打破了动画电影中一个动作每秒24帧画面变化的限制,如眨眼睛仅用三帧画面来完成,在景深变化中运用变化较大的镜头语言等,使影视动画既有一定的连续性又有效地降低了动画制作的成本投入,并以此为突破与美国迪斯尼的动画大投入、大制作的生产方式抗衡,争得国际动漫市场的份额,突显出日本动画以低成本投入来表情叙事的风格特点,使日本的动漫产业跃居世界之大国。凡此例证,是否应该促使我们反思拥有自己形象语言的重要呢?

皮影角色人物的动作情态是靠艺人们灵活熟练的操控来呈现的,与幕布空间、灯光、音乐、唱腔道白一起形成感人的戏曲艺术形式。其视觉传递的效应主要体现在影人的动作变幻来叙事上,那动作的形成则在影人的造型构造中预先设计好,在演出操控时就有了“唱、念、坐、打”的传情动态。这种影人构造中的节点设计与演出时动作的形成和多变,是一种高明的整体设计理念,与现代动画的角色设计理念是一致的,无非传统的皮影艺术是以舞台整体的空间来体现,而现代动画则是运用了电影语言的蒙太奇手段,将远、中、近的镜头画面和平视、俯视以及推拉摇移的变化串连起来,形成视觉传递的综合效应。两者的比较中,我们不难看出,皮影戏的停顿、“亮相”与电影镜头的“特写”只是表演形式上的不同,其视觉造型、传递规律是异曲同工的。

四、皮影造型艺术规律在现代造型设计中的转化运用

数字化通常是国际化和现代化的体现,当今的艺术设计与创意产业领域无不基于数字化技术的平台。然而,在各种软件技术基本普及的艺术设计教育和创意产业中,离开了艺术表现规律的尊重,其先进的技术并没有体现出应有的高效和规模化,因为艺术语言的表达并不是按下按钮就能生成的。当我们的艺术教育以技术为主线的方向行进了多年之后,蓦然发现我们所培养的人材与相关产业适用存在着较大的差距,因为艺术设计教育和数字化艺术整体水平的体现并不是单纯的技术学科。在很大程度上说,失去了“本土方言”的艺术作品,也不会做到真正的国际化。这一点我们可以从打拼在国际平面设计领域的靳埭强、陈幼坚等人的作品中见到,将具有深厚底蕴的优秀民族语言符号整合运用到现代设计当中的成功。



应用案例



应用案例

民间皮影艺术的造型、动作设计和演出形式都具有平面化和平展性的特点,其形象构成的部件组装与分解构成的规律,可以举一反三地塑造出系统的形象造型。在艺术设计和教学的实践中证实,这比我们从真人写生入手理解构造和设计动作变化来得更具有实效性。

我们试用皮影人物角色的部件构成和节点设计的原理,来设计一个卡通动漫角色的形象,并运用节点变化来派生其动漫角色的动作变化。这种平面化造型和平展化的动作变化,在网络动画、图画书和插画设计中,是经常用到的。其构成元素(部件)与影人一样,不是写实的形象,而是近似于真实物件的形态,这些形态组合构成则是依照了真人的关节。其面部的表情和动作的变化展开,是角色在文学或戏曲中传情叙事的视觉传递主体。与皮影戏里的影人动作比较,影人的动作情态是靠皮影艺人的操控,而二维的动漫角色设计则将部件元素排列。两者所表现出动作情态的感人,都在于抓住角色形象的典型动作特征。

应用案例,同样运用了部件构成的方法,分别设计了广告招贴和系列角色形象。这些教学案例的设计与制作表现,都是运用了计算机矢量绘图软件CorelDRAW来完成的。在图形软件的平台中,基础元素图形的创建绘制和排列都是方便快捷的。当然这是软件程序所带来的表现效率,但是,没有艺术处理语言的关注,没有本土文化土壤的滋养,再先进的软件技术也不可能自动生成出感人的艺术形象来。恰恰是在掌握了计算机软件之后,回望传统民间艺术之美,探究民间艺术的表现规律,才会深切地感受到传统民间艺术在语汇和表述上的生动,感受到民间艺人创造智慧的高明。

五、结语

对传统民间艺术的保护、抢救和研究方面越来越多的有识之士自觉地投入大量精力和财力,使这份有着广泛的社会学意义和文化学意义的“非物质文化遗产”得到保护和发展。在艺术设计教学中,将丰富的民间艺术创造智慧引入到课堂中,让我们的新生代能够看到传统民间艺术所蕴含丰富的文化含义、变化多端的艺术创意和因材使艺等造物规律,引导学生看出其中的奥妙所在并运用到现代设计的创意中去。这无疑对传统优秀文化保护、传承和发展有着重要的理论意义和现实意义。