

融入商道文化的洪江古商城雕饰艺术初探

Integration of Hongjiang Ancient Commercial City Sculpture Art Business Culture

文 / 蒋卫平

内容摘要：洪江古商城是湘西边陲的一个小镇，至今存有资本主义萌芽与发展的诸多痕迹，遗存的雕饰艺术是该地域文化的形象载体和表现形式之一，具有鲜明的商道文化特色。本文从洪江古商城雕饰艺术的取材、造型、构图以及功能等方面进行了剖析，探析融入商道文化的洪江古商城雕饰艺术的独特个性。

关键词：商道文化、雕饰艺术、鱼龙变化、个性化

洪江古商城是湘西边陲的小镇，坐落于雪峰山腹地，处在巫水与沅江的交汇点。巫水是沅水上游雄、满、酉、巫、辰“五溪”中的一溪，历来为侗、苗、土家、瑶等少数民族杂居或聚居地区，很早就形成湘西独特的五溪文化。但在洪江古商城雕饰图案中发现了另一种文化现象，即商道文化。商道文化顾名思义是从商之道的谋略与学问，也是商务活动的技巧和方法的集成。在至今遗存的雕饰中处处显现浓厚的商道文化内涵，是传统商道文化的重要载体，堪称中国资本主义萌芽时期的“活化石”。

一、洪江古商城雕饰艺术具有显明的商道文化特征

洪江古商城的雕饰艺术主要以石料或木料为载体，民间艺人赋予它以全新的生命，蕴含着深刻的社会内容、纯朴的哲学理念和丰富的商道文化内涵。受历史文化、外来文化和地域文化的影

响，洪江古商城雕饰艺术具有显明的商道文化特征。

古商城的雕饰图案选用了常见的“鱼龙变化”（图1）题材纹样，除了造型上与别的地区有差异外，在解读的表达上明显不同。其次是在天井照壁上，其他地区很难见到“吃亏是福”

（图2）的楹联，再将“鱼龙变化”和“吃亏是福”组合在一起使用，这种与我国传统图案程式化解读有着明显的差异，这种搭配其目的和内涵



图1



图2

究竟是什么呢?笔者通过对洪江及周边地区少数民族居住区雕饰进行深入考察和走访,查阅了相关文献资料,得出自己的一些见解。

洪江古商城处在巫水与沅江的交汇处,是沪汉与滇黔之间水运的必经之地,具有引东拓西的地理优势。著名作家沈从文在《沅水上游的几个县份》散文中写道:“由辰溪大河上行,便到洪江,洪江是湘西中心。出口货以木材、桐油、鸦片烟为交易中心。市区在两水汇流一个三角形地带,三面环水,通常有‘小重庆’称呼。”^[1]由此可见,得天独厚的水运条件使洪江自古以来成为湘西重要的驿站和繁华的商埠。在民族的融合、文化交流及商品交换中,洪江人逐渐形成了自己颇具特色的文化性格,并在很大程度上对雕饰艺术的发展起到了重要作用,这就是今天我们古商城中见到的很多和商业有关的“鱼龙变化”题材为背景的雕饰作品。

“鱼龙变化”指人事发生重大变化,暗喻古代读书人十年寒窗苦读,一朝金榜题名。^[2]它也是民间流传的吉祥图形,意指需力图上进,有待来日定能一跃龙门而飞腾成龙。古代以“耕读传家”、耕读结合为价值取向,也是为了金榜题名。但洪江古商城当地人对“鱼龙变化”的解读有差异,本地人认为商海无常,贫富变化乃瞬间之事,形象地暗示着在洪江这座流金淌银的商城里,处处充满机遇,也充满了挑战。也就是说,贫富之间的变化,就如鱼龙之变。努力拼搏不会错失商机,原有的财富也不会坐吃山空,其喻义深刻,告诫人们只要努力拼搏,把握商机,贫穷会变得富有,与本地谚语“一个包袱一把伞,跑到洪江当老板”暗合。古代的商人地位低下,国家推行“重农抑商”,商人不能入朝为官,认为农耕是本业,经商是末业,商人阶层受到歧视。洪江大多数人以经商为生,希望自己的地位像“鱼龙变化”有所转变,从贫穷到富商巨贾到仕途都有路可走。

“吃亏是福”有两层含义:第一是吃小亏赢大利;第二是塞翁失马,焉知非福。当地人认为,绝不是安于吃亏,而是在吃亏面前保持高瞻远瞩和审时度势的心态,不断调整自己的商战策略,把坏事变成好事。这种沉着冷静的平和心态,可以让商人们立于不败之地。“鱼龙变化”和“吃亏是福”组合在一起使用,折射出当地人把经济效益和伦理道德有机结合在一起,从中意识到经商不仅靠谋略取胜,还靠信义折服天下,认为商道文化内涵是一种精神,是一种文化艺术修养,是一种处世哲学思想。

二、融入商道文化的洪江古商城雕饰的艺术特征

洪江古商城的每一件雕饰作品都有它自身独具的艺术特征,在造型艺术形式上吸收中原雕饰传统的写实造型艺术风格,在构图形式处理手法上将传统雕饰艺术表现手法与当地商业相关的雕饰题材内容融合在一起。

1. 吸收中原雕饰传统的写实造型艺术风格,传递商道文化精神

洪江古商城的雕饰造型是通过点、线、面、体经过变形后的具象形来呈现的。不同时代的民间雕饰工匠在进行图像创作时,结合自己的想象及日常生活中看到的物象进行观物取象创作,吸取了中原雕饰写实造型艺术风格的精华,强调写实与抽象相结合的手段,把一种文化现象、个人的思想感情、个人对自然和社会人生的感悟,通过各种各样的雕饰手法融入作品中,使人们在欣赏作品时可以体味其中的精神理念和商道文化的内涵。

洪江古商城浙江绍兴班青楼太平缸(图3)上雕饰图案中的鱼龙造型图形,清末雕刻艺术家只用了简练的线条就将鱼龙动态造型以及神态捕捉到,其神态的生动、线条的准确都达到了很高的水平。太平缸上鱼龙图案构思巧妙、造型逼



图3

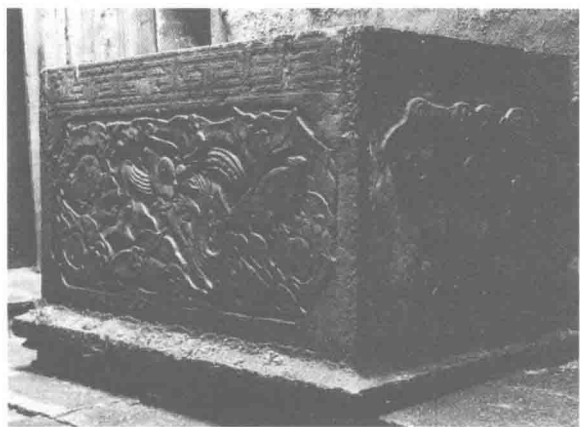


图4

真，雕刻技艺娴熟，手工艺精湛。雕刻细部借鉴了东阳传统木工技艺方法，运用了木雕技法中镂雕、透雕等手法模仿了木雕的镂空雕效果。雕刻艺术家用写实的手法将龙的颌首怒目的外形、鼓腹向前冲击的动势捕捉住，体现出雄健的力量感和强悍的生命力。波涛上的鲤鱼造型以跳跃运动的形态出现，在鱼变龙的过程中，鱼浑身充满了勇武的力量。为了表现鱼龙运动的力度，主体采用张扬的动态，背景加入流动的虚拟空间，飞动的祥云图形与翻滚的波涛交融结合，可以看到江浙人的艺术追求在于写意和写神，着重体现鱼龙的动态造型之美，从中透露出了洪江商场激烈的竞争，传递出商道文化精神中优劣淘汰的竞争意识。

2. 传承古典式对称构图形式，彰显传统洪江商道文化地域特色

受中原文化影响，洪江雕饰图案大多传承了古典式对称构图形式。古典式对称图形式在视觉上的心理表现为自然、均匀、平稳、整齐的朴素美感，富有浓厚的装饰意味。洪江古商城潘家大院的太平缸（图4）上雕饰构图采用古典式对称构图形式，太平缸正面图案以“鱼龙变化”为题材，以鱼与龙为主体构图，左右穿插一对玉兔，利用叶片与花朵间的关系，花与花的呼应、蕾与叶的呼应、群体与个体的呼应，产生犹如对话般的效果。图案雕工精细，构图巧妙，堪称精品，具有较高的艺术观赏价值。图案构思巧妙、独具匠心，以曲线表现为主，强调形象与动态。太平缸旁边的下水口为既美观又实用的铜钱形状的石板地漏，寓意从地漏漏下的雨水全是财气之水。商道文化在这里达到了最完美的结合，反映了洪江商人“以积聚为本”的敛财观念，彰显出洪江商道文化地域特色。

三、透过洪江古商城雕饰个性化纹样观其商道文化

个性化是指具有个体特征的解读方式和方法。千百年来，历代洪商不仅创造了名垂青史的创富传奇，更形成了独特的商道文化内涵，从而影响到雕饰艺术的题材选择，导致在表现题材和功能形式上解读方式和方法不同于其他地区。

洪江古商城太平缸上的石刻狮，正面仰首挺胸，鼻、眼、脑门被处理在同一平面上，胖头圆脑，有着一排卷发、一双鼓眼、中间鼻子酷似狗鼻，耳朵似猪，面部似人的四不像形象，大嘴卷舌露齿，喜笑颜开玲珑稚拙，前爪抓一条蛇，形成古商城独特个性的狮和蛇造型图案颇具地域特色。当地人解读为取“狮、蛇”的谐音“施舍”。房屋主人在经商积累财富之后，并没忘记那些生活在社会最底层的人们，以直观的符号告

诉人们自己乐善好施。这是较为直白的解读，显然不能剖析其深层次的因素，应该从文化角度和独特的功能形式对这两方面进行解析。

1. 受宽松的商业环境和便利的水路影响

封建时期的洪江古商城行政管理机构缺乏对近代商业贸易的管理经验，由行业公会和会馆来代表政府管理市场和管理商业贸易，这样就形成了宽松的商业环境。本地人利用宽松的商业环境优势和便利的水路，亦农亦商，积累了大量财富，在“光宗耀祖、叶落归根、富甲一方、衣锦还乡”的农耕文化心态和“鱼龙变化、吃亏是福、利缘义取、舍利取义”的洪江商道文化思想共同影响下，“狮、蛇”即“施舍”，这样的雕饰纹样解读方式有别于周边地区，间接地表明房屋主人的处世原则和人生观。

2. 蕴含独特商道文化思想，发挥了雕饰精神功能作用

洪江古商城的雕饰艺术是当时社会综合文化的外在表现形式，有着造型优美的图案纹样和精湛的工艺，以及蕴含的祈福内涵，使雕饰收到令人赏心悦目的效果，发挥了雕饰的精神功能。以“仁爱”为核心，采取聚散、增减和分割等艺术表现手法，塑造出“狮、蛇”图案纹样的夸张造型，这与中国传统的高度程式化造型装饰有很大区别。洪江商人很早就继承了儒家思想，秉承了中国传统人文美德，义利结合，所以在雕饰上强调精神功能和艺术统一。“狮、蛇”图案纹样在一定程度上表明主人以“仁爱”为核心的传统价值观，褒扬仁爱思想，让人触景生情，以达到敬老爱幼、敬祖启后、齐家、修身等道德教化目的。因此，造就了教化功能大于装饰功能的“狮、蛇”纹样雕饰。

结语

洪江古商城的雕饰是包容多种文化的艺术结晶，作为与商道文化有密切联系的载体，在表现

题材上完全是基于传统的地域文化特色，即自强不息、豁达乐观的心理，象征性地反映了当地人民的思维方式和情感态度。在物欲横流的今天，居安思鱼龙变化，得意懂外圆内方，处世悟透吃亏是福的哲学思想，对于当下鱼龙混杂的经商环境依然有着重要的借鉴意义。

本文为2011年度湖南省社科基金立项“湘西手工艺类非物质文化遗产保护与利用研究”（编号：11YBB242）阶段性成果。

注释：

- [1] 张秀枫编：《沅水上游的几个县份》《沈从文散文精选》，北京工业大学出版社，2012，第234—235页。
- [2] 施俊：“漫话鱼龙变化”《收藏界》，2004.1，第59—60页。

产品手绘教学中的学生分层次能力培养模式探讨

Products Hand-painted Hierarchical Teaching of Students Ability Training Mode

文 / 李银兴

内容摘要：本文主要从产品手绘教学中学生分层次能力的培养模式进行探讨，在产品手绘的教学中必须注重循序渐进的教学方式，分别从造型能力的培养、观察能力的培养、自主学习能力的培养、创意思维表达能力的培养以及数字绘画能力的培养五个方面进行阐述。

关键词：产品手绘教学、分层次、能力培养、探讨

作为未来从事产品设计的设计师，手绘是学生必须掌握的一种表达方式。手绘的创作遵循了艺术创作从简到繁、从初级到高级这样一个循序渐进的节奏和过程，因此在手绘教学中必须注重学生分层次能力的培养。

一、造型能力的培养

造型是一切艺术表现形式的基础，造型能力的好坏直接关系到设计者能否真实、准确地向客户表现自己的创作意图。俗话说“台上一分钟，台下十年功”。在如今很多人都追求速成的社会大环境下，能静下心来苦练基本功的人已经不多了，这更说明了其可贵性。手绘图的艺术魅力是建立在真实性和科学性的基础之上，也必须建立在造型艺术严格的基本功训练的基础上。^[1]因此，必须要通过大量的基础训练才能提高学生的造型能力，使学生掌握用线条塑造形体的技能。

1. 线条的训练

线条在自然界并不存在，它是光线照射到物体后，物体与物体间或与背景间产生了空间的分界。物体本身的面与面之间也产生了明暗的分界，光线在这些分界处反射回来不同的变化，从而组合成客观物象的“框架线”。产品手绘效果图是借助线条在二维的纸面上表现三维的效果，线条是手绘表现的灵魂，线条绘制的好坏直接影响着画面的美感与表现力，因此必须加强线条的训练，主要从以下三方面进行。

首先是单线和组合线的练习。在绘制线条之前，正确的坐姿对于产品手绘来说也是非常重要的，很多学生往往由于坐姿不对，不管怎么画都画不出理想的线条。正确的绘图姿势应该是将绘图板的一端靠于腰间，另一端靠工作台，使图面与目光呈垂直角度，便于画者手臂的灵活运动。画单根直线时要眼脑手协调一致，很多学生在刚开始练习时很害怕将线条画弯，眼睛死死地盯着笔尖，手也变得僵硬了，这样画出来的线条肯定是不直的。我们要放开了画，在画之前可以用手在纸面上来回地进行画直线的练习，直到找到画直线的感觉后再肯定地下笔，一气呵成，这样的线条才会有力度。在练习时可以先绘制粗细较均匀的线条，然后再绘制先重后轻的线条，最后再练习先轻后重的线条。通过这样的训练让学生充分了解

不同线条的特性,掌握如何运用不同的线条去表现物体的结构、体量关系。组合线的练习是指将多根单线成组表现的练习,如线的均等排列、由疏到密或由密到疏的变化排列等。在练习时可以运用定点连线法,就是任意定两个点,用直线或弧线将两点连接起来,也可以增加到三点、四点等。

其次是加强学生对不同线型的理解能力。结构线是物体面与面之间的交界。结构线本身是一定的,也是决定物体形态的骨架,它随着透视角度的变化而产生视觉上的变化。轮廓线是物体与物体间或与背景间产生的空间分界线,它随着观察角度的不同而产生不同变化。锐角物体的轮廓线一般为它自身的边缘结构线,倒角或曲面物体的轮廓线通常为结构线外边缘的连线。分型线是由于产品生产拆件的需要,壳料之间拼接所产生的缝隙,也就是两个组件之间的分界线。剖面线是为了更好地说明产品的结构与形态,假想将物体切开而形成的断面线,用以辅助说明物体形态。只有对物体的各种线型有了充分的认识,才能更好地表现产品。

最后训练用线条表现不同物体的材质特点。线条是最能直接传达出形态感觉特征的元素,不同类型、不同材质的产品具有不同的特点。如表现金属材质时用笔要肯定有力、干净利落、边缘清晰,这样才能表现金属结实、坚硬的感觉;在表现柔软材质时多用曲线、弧线等,使产品具有很好的情趣性、有机性、亲和性

与自然性；在表现木材材质时要注意纹理效果的表达，木纹一般分山纹和直纹，山纹的纹理高低起伏，直纹的纹理呈条状。山纹的表现以徒手画为主，直纹一般用枯笔拉线的方式来突出纹理效果。表现不同类型的产品要采用不同类型的线条，尽量传达出产品本身的特征。

2. 正圆和椭圆的训练

正圆在产品手绘中是经常遇见和使用的，但是要画好一个正圆却不是一件容易的事。在画正圆时，先使笔离纸面有一定的距离，然后整体移动手臂以带动笔尖在纸面上做圆形转动，以其找到圆运动的轨迹。当觉得可以落笔时，便肯定地画下去，一个漂亮的正圆就呈现在纸面上了。画圆时速度的控制非常重要，画快了，大脑的反应跟不上；画慢了，线条就不流畅，圆也就变形了。画圆也是一个循序渐进的过程，只要坚持反复练习就会画好。

椭圆是发生了透视变化的圆，透视是很多学生最容易出错的地方。究其原因，主要是学生们虽然较全面系统地学习了一点透视、两点透视和三点透视的表现方法，但学生们还是停留在理论阶段，没有把透视的

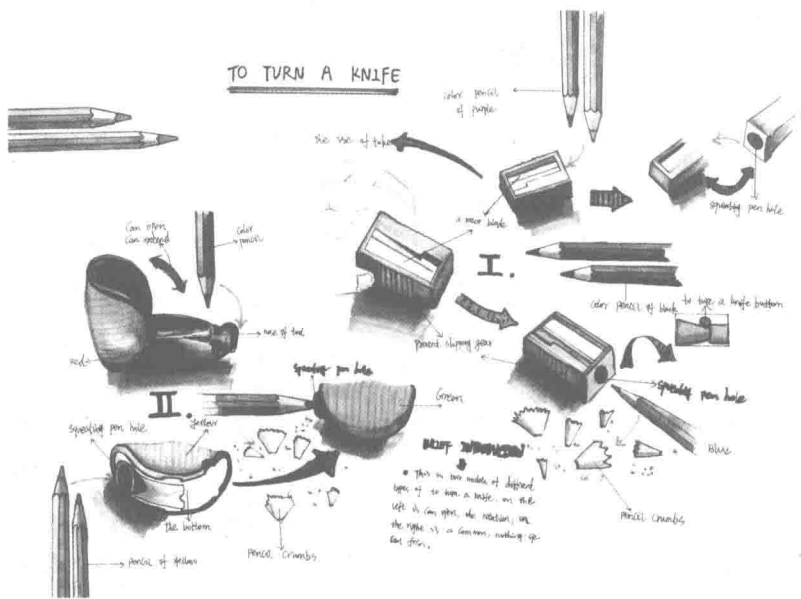


图 1

相关知识运用到产品的表现上,没有达到灵活运用目的。在画椭圆时可以按照以下方法进行:(1)先在纸面上画两条呈消失状的直线。

(2)按照由近及远的顺序画椭圆。(3)注意椭圆转弯时的形态透视变化,不要画成V形尖锥状。^[2]

二、观察能力的培养

1.深入生活,用心去观察思考

向生活学习,是设计师获取创作素材的重要途径之一。设计师只有深入生活,用心去观察、去思考,才能找到创作的素材,从而激发创作灵感,设计出更好的产品。古人云:“读万卷书,行万里路。”对设计专业的学生来说,应是“读万卷书,不如行万里路”。走出校园、走入自然、走进社会是任何课堂教学也不能替代的。现代社会环境的变迁日益加速,一名工业设计师,只有深入观察周围的环境(包括周边市场的需求和变化、地域特点、价值趋向等),了解人们日常生活,思考变化生活中的一切,才能在社会这个大课堂中,锻炼敏锐的洞察力。^[3]

2.写生是培养观察能力的重要途径

写生是“师法自然”的重要方式,是感受事物和激发灵感的必然过程,是检验个人所学知识的基本实践方法,通过大量的写生实践,可以为今后的专业课程打下坚实的基础。

在写生活动中,我们可以采取先易后难、先简后繁的方式,选取学生感兴趣的产品进行训练。如从一个立方体或者一个球体的基本形态入手,对其进行一些造型方面的切割、修补等,赋予一种色彩、材质肌理,进而形成一个简单的小产品。而且还要从360度空间的多视角、多方位进行对产品的表达,不光只是一个视角的表达,而是多视角的。经过这种训练之后,学生脑海中便有了立体的印象,任何角度

都有信心表现出来,不会只看着什么画什么,做到真正地用脑来表现产品。

三、自主学习能力的培养

在产品手绘教学中,老师与学生不再是传统的师徒关系。老师只是课堂的组织者、参与者、引导者,学生才是课堂真正的主体。在教学过程中,老师可以将学生画的作业全部贴在教室的墙上,让学生对自己和同学的作业进行一些分析比较和评价,说出自己心中认为好的和不好的作品。在学生分析之前,老师要给出作业相关的评价标准,评价标准如下:1.造型的准确性,主要从形体、结构、比例、透视方面去评价。2.线条的表现力,主要从线条的力度、粗细、虚实等方面去评判。3.物体的质感、体量、黑白灰关系等。4.表现技法的掌握程度。5.画面的构图及版面布局。6.产品的说明性、表现性、创新性等。有了这个评价标准后,学生可以全面、深入地分析自己和同学作业中的优缺点,最后由老师再进行讲评、剖析。这种动态的教学方式打破了静态教学的线性模式,做到了更多的互动,同学之间相互学习,使课堂氛围更加活跃,激发了每个学生自主学习的动力。



图2

四、创意思维表达能力的培养

1. 记忆及概括物体形体的训练

通过默写的方式可以训练学生的个人记忆以及对物体形体结构的理解,以及有效地吸收优秀的技法并转化为自身所有的一种方式。这是由被动的学习转为主动,由量变产生质变的重要过程。在默写的过程中,只要求学生把握产品的主要特征,自己在画的过程中可以对形态进行适当的增加与减少,加入一些自己对产品的理解,这样就不仅仅是停留在简单的再现,而是带着思考去画,从而创作出属于自己的设计作品。

2. 创意设计 & 表达能力的训练

经过前面系统的训练,学生已经掌握了基本的表达技法,这时让学生进行一些创意设计,让学生体会到设计的内涵。首先让学生进行3至4人团队组合,通过前期的市场调研,结合产品自身的特点画出数个草图方案,再经过分组讨论确定最终方案。最后对最终方案采用多角度、多方位进行展示,让人们一目了然地了解作品的特点。在最终的展示效果图中可以标注适当的文字说明、尺寸、三视图、细节图、说明图、结构图等。通过这种全方位的展示,让学生真正体会设计的内涵,从而达到运用手绘表现创意的目的,为后续的专业课程打下坚实的基础。

五、数字绘画能力的培养

随着计算机技术的发展,越来越多的人都选择电脑手绘板进行产品效果的展示。电脑手绘真正实现了无纸化绘画,电脑绘图软件所具有的强大功能之一就是可以在电脑上模拟手绘的效果,设计师可以根据个人的风格特点尽情地发挥,而且修改起来也相当方便,因此受到越来越多设计师的青睐。

传统手绘和数字绘画之间并不存在非此即彼的矛盾,而是相互之间取长补短的关系。不管是传统手绘还是数字绘画都只是产品表达的工具,关键还是在于设计师的创意思维。传统手绘主要在设计师构思草图、与客户交流、筛选方案的前期使用,数字绘画主要是后期效果的展示,数字绘画是传统绘画的延伸,是科学与艺术结合更紧密的一种表现。电脑毕竟不能完全取代人脑,手绘所具有的风格特点及其作用也是电脑无法取代的。所以在信息化高度发达的今天,我们还是要注重传统手绘的训练,通过传统手绘的训练可以为电脑后期的建模、渲染、排版打下坚实的基础。我们期待科技的发展可以让手绘和电脑结合得更紧密。

注释:

- [1] 参见潘俊杰、陈红卫:《观空间——手绘表现与室内设计》,福建科学技术出版社,福州,2004,前言。
- [2] 曹学会、袁和法、秦吉安:《产品设计草图与麦克笔技法》,中国纺织出版社,北京,2007,第10页。
- [3] 陈静波:“工业设计专业学生素质的培养”,《设计教育》,2004.2,第21页。

在形与意之间

——庆阳香包文化刍议

Between the Graph and Idea: Research on the Culture of Qingyang Sachet

文 / 李远林

内容摘要：庆阳香包以其浓郁的原始生态文化韵味、大胆奇特的外观造型、别具一格的用色观呈现出独特的艺术形式。本文从它的起源、工艺特征、外观造型及其隐含的原始文化意蕴着手，层层解析庆阳香包的形式表现手法与文化意义，以求为现代设计带来启示。

关键词：庆阳香包、艺术形式、原始生态

一、概述

庆阳地处陕甘宁交界处，仰韶文化、齐家文化都曾在这—地区兴盛。《诗经·豳风》有载：“蚕月条桑，取彼斧戕，以伐远扬，猗彼女桑。”北豳指的就是庆阳地区，说明此地养蚕业的发展较早，而“我覲之于，袞衣绣裳”一句描述的是王侯衣裳的刺绣图案，说明刺绣工艺也有很好的发展。香包由庆阳地区发源，跟材料与工艺的基础分不开。

香包内存有研磨成粉的中草药，气味浓烈，外绣有各式吉祥图案，色彩艳丽、图案夸张，是原生态的民间工艺品。最初的香包均为医用，《山海经》中有载：薰草“佩之可以已疴”^[1]。相传黄帝遇到庆阳的神医岐伯，见他在药囊中装填中草药，就让天下人佩戴香包，以防病避瘟，不治已病治未病。在医用之外，香包后来才有了礼仪的意义，以喻示人格，屈原《离骚》中有一句“扈江离与辟芷兮，纫秋兰以为佩”^[2]，以诸

多香草的气味暗示了人格的高洁。《礼记》中就有说法认为：子事父母，要左右佩用衿纓。衿纓指的就是香包，年轻人佩戴是对长辈尊敬的表现。汉以后，香包更是为高官贵族喜爱的佩饰，以显示其身份地位。此外，香包常由女子亲手缝制，因而也是传情达意之物，这在三国时的文献中就有记载。

香包的称法很多，比如荷包、香囊、香袋、佩帋、容臭等，在庆阳当地还叫作“耍活儿”或是“绌绌”。今天的香包已经没有古人积淀下来的诸多意义，但在庆阳，佩戴香包还是重要的习俗，且形式多样。在端午节时，儿童随身附带香包，或是缀在衣帽上，或是单独的项挂腰佩，以寄托平安如意的美好愿望。20世纪以来，对香包价值的发现是在80年代之后，经由张道一、靳之林、杨先让及法国的吉莱姆等人的研究考察，香包逐渐被国内外专家了解。2002年，庆阳举办首届“香包民俗文化节”，之后连年举办，被民俗学会称为“香包刺绣之乡”。2005年，庆阳香包又进入国家第一批非物质文化遗产名录，广受赞誉。

二、工艺特征

庆阳香包从使用层面来分，基本可分为服饰类、挂件类、枕类、包类等数种。若从工艺来论，可分为线盘和刺绣两类。最常见的粽子香包就是由线盘而成。先以硬纸壳叠成坯子，用针

线或糨糊黏合成型，名为“折壳子”；再选择彩线，根据构想的效果做好搭配；然后，将彩线有次序地绕在纸壳上，以粽子香包为例，多是从棱角盘起，对角而绕，颜色深浅均匀过渡，讲求渐变效果。最后一道工序在香包制作中叫“成果”，即是将单个香包串在一起，挂上穗子，以做成成品。刺绣类香包变化最多，形制也最为丰富，从工序来讲基本有设计和制作两个环节，最先画出平面图稿，再将图案分解成各个制作的单元，以硬布打出底样，然后将料布粘在底样上，以供下一步刺绣，往后再刺绣、填充、缝合，最后“成果”。若要细分，一般历数十道工序：一、花样；二、抵背子；三、粘贴；四、绣花；五、做里子；六、填充；七、锁边；八、吊带打穗；九、撒药香；十、早潮香包。^[3]刺绣是香包的生命，从针法来看，用在香包中的刺绣针法有齐针、辫针、缉针、掺针、抢针、挽针、缠针、藏针、织针等40多种。绣法则有铺绣、箔绣、堆绣、雕绣、织绣、缀绣、贴绣、挑花、盘金、钉绣等10大类。^[4]有了如此多的工艺技法，在具体刻画图案、塑造形体时，才能有更丰富选择，更多的造型可能，也确保了庆阳香包文化的深厚与博大。

三、外观造型

庆阳香包有自己的特点，不同于徐州地区的香包。最明显的区别就是造型与用色。徐州香包造型新奇，以心形、圆形、菱形、元宝形、蝴蝶形、花瓶形、水滴形、长方形居多，庆阳香包除一些基本形态外，结合衣饰，还有五毒肚兜、荷花帽、虎头鞋、鲤鱼枕等多种形态。在造型手段方面，它有一个显著特征，即层积累缀。香包的图案是多层的，在平面上层层累叠，又通过三维造型，跨出平面，形成更丰富的效果。以最常见的《福娃》（图1）为例：它的造型偏重于平面化，把眼睛、鼻、耳、尾等部位做成小立体型缝

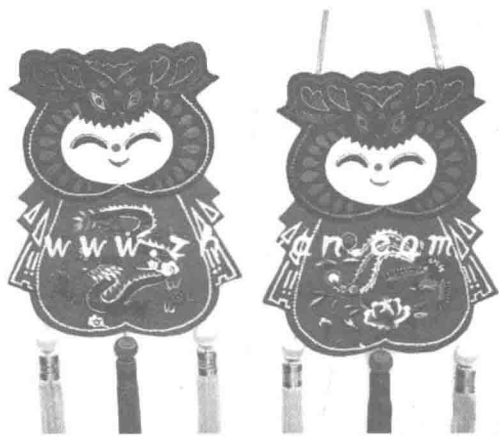


图1



图2

缀。在整体型上，还在周身大面积的地方装点任意的刺绣图案，颇具美感。缝缀在主题图形上面的龙或凤的图案栩栩如生，给予了主题内容的丰富和延伸。又如传统的青蛙五毒香包，整体外形是一只稚拙的胖乎乎的青蛙，前后腿均往前伸，立体感不强。在蛙背上则绣有蝎子、蛇、蜘蛛、蜈蚣等毒物，层层垒堆，以复合的方式承载了创作者诸多愿望，审美活动因叠加的呈现也得到极大满足。

此外,夸张怪异也是庆阳香包的特色。在造型上,大胆地夸张、取舍,其中最显见的就是把所有动物的眼睛都夸张得圆圆的,有一种热烈亢奋的趣味。庆阳香包怪异组合主要由简化夸张的艺术手段、虚构形象的异化现象构成。因此,每个香包都不失鲜明和简率。可以在人的整个头部突出一对大眼睛,而把嘴巴绣得小小的,甚至可以不用鼻子,夸张变异使得庆阳香包造型充满烂漫与稚拙之美。

用色方面,徐州香包以暖色调为主,对比强烈,强调装饰性;庆阳香包更富传统文化的韵味,多用原色,大红大绿,很少用复合色。当地香包制作中有“红靠黄,亮堂堂,红配紫,一堆屎”^[5],“红不离绿,紫不离黄”,“红要红得艳,绿要绿得新,白要白得纯”^[6]等口诀,意思是要注重用色的规律,但也可以看出香包色彩搭配的大胆奔放。庆阳香包所用布料、绣线颜色以红、黄、绿、蓝、白、黑、粉等色为主,核心是红黄白青黑五色,体现了五行色彩观,与五时、五方相呼应,蕴涵中华民族传统的时空观念。在具体用色技巧上,色线与衬底色的对比区别,注重线与底的反差,以色提形,弥补造型手法上的不足。例如,“香包娃娃”、“富贵吉祥图”、“多福多寿”等香包整体色彩鲜艳、对比强烈。在庆阳人民的心中,世界永远是五颜六色、五彩缤纷的,也是基于这点,庆阳香包也形成了它独特的色彩斑斓的艺术风格。

四、原始文化韵味

庆阳位于中国大西北,系黄河中游黄土高原沟壑区,少受外来文化影响。特殊的地理位置造就了庆阳香包浓郁的原始韵味。其中保留了很多图腾文化。比如《蛇身女娃娃》香包(图2)的图像就取自女娲的形象,《鱼龙变化》香包(图3)则寓示了民族同化的过程,因为鱼是伏羲的图腾,龙则是中华民族图腾混合的产物。同时,



图3



图4

鱼龙变化又是鲤鱼跳龙门故事的一个侧影。又比如《猪头龙香包》,它和传说中的龙造型完全不同,外形很奇特,由猪的鼻子、鹿的角、鱼的身子、狮子的尾巴组合而成,形态怪异。这种集多种动物形象于一身的组合方式充分表现出人们对现实生活物象的虚幻美化与再创造力。

庆阳香包中还有很多中国本原哲学的内容,比如《双鱼共首太极八卦》香包(图4),双鱼躯体相对,共享一个头部,根据靳之林先生的判断,其中隐含着阴阳、雌雄相合繁衍万物的思想,与双龙戏珠、双鹿生命树图案类似。^[7]又如《抓髻娃》香包(图5),双手擎着鸡兔,代表日月,是炎帝的图腾,下坐猪头,是太昊的图腾,意味着炎帝与太昊的民族交融。同时,在民间,抓髻娃的图案意味着阴阳会合,有结婚的意思。

香包作为节庆特有的装饰物品,也符合人们普遍的求吉纳祥心理。主要是人们用来表达和体现幸福安康、吉祥长寿、驱邪避魔、美满爱情、

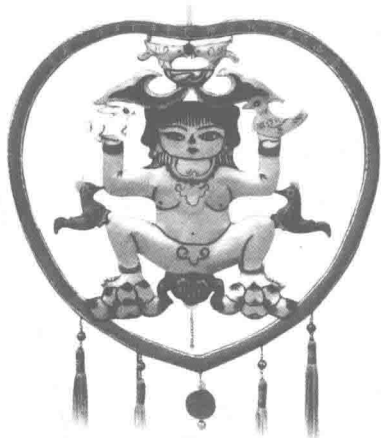


图5

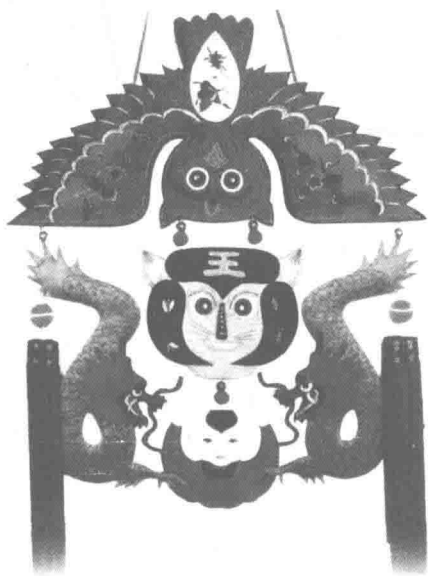


图6

多子多福的愿望。比如《双龙拱虎福神》香包（图6），龙呈吉祥，虎保平安，蝙蝠是“福”的谐音，几个图案组合在一起祈求儿童的健康多福。在各式各样的象征表达中，庆阳香包经常集不同物象于一身，通过奇妙的组合彰显美好寓意，表达他们内心无限的祈愿与渴望。

结语

在中国，现代意义的设计是从西方引渡过来的，设计认识和设计实践缺乏自己的土壤。民间

美术有着悠久传统，现在仍具有活态的民间作品应该成为我们现代设计的给养。庆阳香包的形式法则、原始意蕴还是符合民间普遍的审美需求与祈愿心理，具有中国特色。对庆阳香包文化进行系统、深入的研究，将会给设计师们提供极有意义的思路和方法。

注释：

- [1] 史礼心、李军注：《山海经》，华夏出版社，北京，2005，第21页。
- [2] 文怀沙：《屈原离骚今释》，百花文艺出版社，天津，2005，第12页。
- [3] 曹焕荣：《正宁香包论》，作家出版社，北京，2003，第16—20页。
- [4] 戴春森：“庆阳香包的工艺特色”，《陇东学院学报》，2008.1，第33页。
- [5] 王小丹：《民间手工艺之庆阳香包的艺术研究》，西安美术学院硕士学位论文，2012，第36页。
- [6] 同[5]，第28页。
- [7] 靳之林：《中国民间美术》，五洲传播出版社，北京，2004，第19页。

参考文献：

- [1] 刘学莘：《庆阳香包装饰纹样造型研究》，东北林业大学硕士学位论文，2010。
- [2] 潘鲁生、唐家路：《民艺学概论》，山东教育出版社，济南，2002。
- [3] 戴春森：“庆阳香包的工艺特色”，《陇东学院学报》，2008.1。
- [4] 柯杨：“陇东民间艺术：在传统与现代间行进”，《甘肃日报》，2004.7.9。
- [5] 余振东：《中国庆阳香包民俗文化产品图典》，甘肃文化出版社，兰州，2009。

论“影视特效合成”课程教学的技术与艺术

On Techniques and Arts in the Teaching of "After Effect Compositing"

文 / 刘 明

内容摘要：科学技术的迅速发展，促进了教学技术水平的提升。然而，技术终究只是手段，课堂教学成功与否仍取决于教师的教学艺术。

“影视特效合成”课程即是这样一门需要将技术与艺术有机融合的创新课程。本文试从培养健康积极的情感态度、改变传统教学单向教学模式、技术学习与艺术审美并重、案例教学四个方面来阐释课程教学的新理念。

关键词：影视艺术、数码技术、特效合成、课程教学

“影视特效合成”是近年来数码技术渗透至影视领域出现的一个新的行业，它主要指通过计算机软件等技术手段来实现复杂的视觉效果。市场对特效合成人才与日俱增的需求促使高校都十分重视这门课程的建设。“影视特效合成”业已成为影视专业的一门专业必修课程，它对学生提升专业艺术素养，提高专业表现力有着重要的意义；另一方面，现在对于该门课程的教学仍然有诸多值得探讨的问题，以下本文试就四个方面来阐述几点思考。

一、培养健康积极的情感态度

卢布姆的教育目标分类法把教学目标分为认知、技能、情感三类。^[1]除了我们熟悉的认知和技能外，还有一个大家容易忽略的情感目标。所谓情感目标是指在教学要培养学生具

备一种良好的情感态度，它主要指兴趣、动机、自信、意志和合作精神等影响学生学习过程和学习效果的相关因素。而众所周知，保持积极的学习态度是学习成功的关键。

人的心理是在主体与周围环境的相互作用中发生和发展的，课堂是课堂与教学活动的综合体，离不开具体的教学情境。愉悦的教学情境对于培养学生健康的学习情感态度有着重要的意义，假设我们具有最好的教学设施和条件，教师在接下来的课程里有最好的案例展示给学生，但是学生在学习这门课程中觉得枯燥乏味，体会不到新知识给自己带来的乐趣和愉悦，那么，一切都是枉然。

创设一个愉悦的教学环境，除了可以通过教师在课堂里丰富生动的语言和表情来实现外，还可以通过多媒体案例展示，让学生亲身感受到学习新知识带给我们的美的熏陶。“影视特效合成”的教学环境限定在各种多媒体设备一应俱全的计算机机房，因此在教学过程中，教师可以充分利用机房硬件的优势，结合该门课程的特点，配合多媒体将精彩案例展示给学生，一方面让学生直观地感知该课程的技术魅力，另一方面让案例演示带给学生视觉美的愉悦。进一步说来，“影视特效合成”包含许多视觉特效的技术内容，我们在教学之初就可以通过展示，让这些打动人心实际案例来触动学生，让学生直观地了解到学习这门课

程,不仅可以做出如此神奇的视觉效果,还能给我们的现实生活带来如此这般的现实影响,从而激发学生的学习热情。例如,笔者曾在上一节课时放映了一部当年全球影视广告精彩集锦STASH,其中展示了当今影视特效合成的最尖端技术,片中超乎想象的画面特效与高超的表现技巧引来同学们一阵阵惊叹。最后我告诉他们,这些精彩的效果就是通过我们即将要学的软件实现的,同学们纷纷表现出对该软件学习的极大期望。

除此之外,成功和认可是良好成长过程所必需的。通过让学生不断获取成功的体验,不仅有助于增强其自信心,而且对于学生健康的心理发展起着十分重要的作用。因为每个学生都有成功的愿望,都希望得到教师的表扬与同学的认可,这是学生不断向前发展的内在动力。“影视特效合成”这门课程除了软件本身的学习外,在制作特效时有时候还需要掌握不少第三方插件。例如创建粒子特效时会常用到一个插件Trapcode particular,其中有大量的命令和功能需要掌握,在制作某些高级特效时甚至还需要自己编写程序,这些通常只有理科学生学的内容,对于艺术专业同学来说并不是特别擅长。这样,我们在教学中就要特别注意教学进度和难度的把握,及时跟踪学生的学习状态,在学生出现困难时,多方引导,让他们自己解决问题,从而使学生体验成功,增强学习动力。例如,在学习抠像特效时,同学们对于影视节目中抠像特效能实现的合成效果赞叹不已,但对软件中多个抠像命令又感觉难以把握。这时笔者做了一个实验,我拍下几个同学站立在投影屏幕前的照片,然后引导学生将照片与另外一张埃菲尔铁塔的背景图片合成,当同学们看到自己的形象通过合成站到了埃菲尔铁塔前,都显得异常兴奋,觉得做出专业的作品也并不是遥不可及的,从而增

强了学生的学习信心和兴趣。

二、改进传统单向教学模式

教学犹如一首在课堂中奏响的交响曲,需要教师巧妙地拿起手中的指挥棒,吸引学生全情投入,以完成教与学的合奏,最终奏响课堂教学的华丽乐章。

在传统教学过程中教师与学生的关系通常是老师站着讲课,学生坐着听这一被动式教学过程。我们研究发现,在这样的教学过程中,老师传授知识容易变为灌输知识,由于互动的缺少,学生也较容易分神,不容易发挥学生的主观能动性和培养学生的创造力。如果能在教学中让学生成为课堂的积极参与者,甚至是课堂的组织者,将会大大有利于提高学生学习的主动性。

“影视特效合成”这门课程不同于纯粹的理论教学,其教学内容常常涉及到某个生活中实际案例的制作。在教师讲授完相关软件知识后,可以给学生布置一个课题,在学生独立完成后,我们可以打破常规,由老师点评学生作业变为让学生自己走上讲台陈述和展示自己的作品,将自己的设计构思与作品实施过程一一呈现。这样势必会极大地调动学生在课题设计过程中的积极性,从而全身心地参与和融入到教学过程中。

在“影视特效合成”的教学计划中,包含有文字特效、表达式特效、3D特效、粒子系统特效、运动与跟踪特效、第三方插件特效、高级特效等模块,针对不同的特效模块,改变学生在课堂中处于被动接受的角色,让学生成为课堂的设计者。在设计教学时,我们可以这样具体来实施:第一,通过讲授法、案例分析法等来对不同的特效模块基础操作知识和命令进行学习。例如,讲述文字特效模块,可以首先通过PPT对转场、场设置、帧速率、电视制式

等软件相关专业术语概念进行解释,为学生深入学习做好理论知识铺垫。然后再讲授过光文字、烟雾字、文字渐现等具体实例,再配合学生的实际操作,让学生在此过程中掌握软件操作基础知识与操作基本方法流程,这样可以为学生今后在独立操作时奠定良好的理论和实践基础。第二,学生通过课堂学习掌握软件基础操作方法后,可以根据课程模块内容给学生布置一个课题,要求他们独立或以2-3人为小组完成,并最终走上讲台陈述其设计构思与实施过程中的体会与收获。例如,在文字或是3D特效教学模块,笔者要求学生围绕该教学知识模块设计制作出有主题的作品,如在文字特效模块,有的同学通过有效利用Vector paint工具设计了一个在屏幕写书法的文字动画,还有的同学利用遮罩蒙版以及图层混合功能设计制作出了一个文字框架中透出动态背景的文字动画来。指导老师要按每个小组的计划严格检查进度,确保研究顺利按时完成,对每个团队成员的作业进展情况进行点评,督促学习。第三,在学生作业完成后,就可以让学生走上讲台,展示自己的学习成果,在学生陈述的过程中,帮助其提高分析、归纳的能力,同时进一步巩固学习内容,以及对软件知识特效合成的理解与认识。

三、技术学习与艺术审美并重

中国古代先秦时期的道家曾提出的“技近乎道”的思想,即器是基础,是手段,道则是终极目的。^[2]“影视特效合成”课程主要是学习计算机应用软件After effects,在这里我们可以理解为软件技术学习的最终目的是为了更完美的艺术效果,技术是为艺术服务的。因此,在这门课程的教学,教师除了要系统教授软件知识以外,还要引导学生在完成绚丽特效的同时,重视把握画面的艺术美感。

当然,在实际教学过程中,要引导学生两者兼顾却并非易事。软件After effects中集成了大量的特效,仅仅在文字特效模块方面,除了软件提供的自由创作设计的程序模块之外,还有上百种软件集成的现成文字特效可供自由选择。在实际学习中,面对丰富的特效库,学生很容易眼花缭乱,大有“乱花渐欲迷人眼”的情形,会导致学生刻意地去追求画面的绚丽,各种特效满天飞,从而忽视艺术少即是多,恰到好处的理念。对此在教学过程中,笔者提出一种“主题设计,视觉中心”的作业要求,要求学生在作业中,围绕着一个主题,一个视觉中心展开创作,所有的画面设计,特效的添加都围绕这一个主题、一个中心展开,这样能有效避免学生盲目滥用特效,造成画面花乱的局面。此外,在学习软件的同时,通过作品创作还能有效避免该课程最终变成纯粹软件学习课,从而失去了艺术课程的教学实质。

通过以上方法的实践,可以最大限度地促使学生在学习软件技术的同时,不至于步入一味强调软件技术学习的误区,从而忽略了技术终究是为艺术服务这一根本道理。

四、案例教学

“影视特效合成”是一门在行业内有着很强应用性的专业课程,其教学内容常常涉及一个个具体的实例。我认为除了在课堂中应用简单的学习实例以外,还可以在课堂中导入一些实际的工程案例。

工程案例的特点在于学习针对性强,学生在学习过程中,能对今后的工作内容进行一次实战演练,此举能有效激发学生学习的热情,提高学习效率。在教学中,我曾经在课程中引入了一个长沙新闻频道的栏目包装案例,通过对该案例工程文件的剖析,加深了学生对相关软件知识的理解。例如在长沙新闻频道案例中

有一个镜头表现的是一个旋转的地球,需要运用FE Sphere插件来表现,在完成案例的同时,学生也掌握了该插件的使用方法与特点。此外学生通过实际操作练习提高专业技术的同时,也能够熟悉实际工作流程,整个栏目包装从最初的设计到一步步制作完成,学生以实战的形式完成了教学,为今后的实际工作打下了良好的基础。

结语

影视娱乐业的发展带动了影视特效合成技术的不断进步,可以肯定,特效合成技术在影视中的应用也将进入一个新的发展时期,这样,社会对于特效合成人才的需求将呈现巨大的增长态势。培养一支既熟练掌握影视特效技术,又深谙影视艺术及其创作规律的从业队伍,对于影视专业的发展和学科的进步发展,以及人才的培养建设,都具有十分重要的现实意义。工作在教学一线的教育工作者,不仅要具备紧跟行业发展的技术素养,还要同时具有与时俱进的教育教学理念,做一个技术与艺术兼备的传播者。

注释:

- [1] 湖南省教育厅:《高等教育心理学》,湖南大学出版社,湖南,2010,第56页。
- [2] 曹础基:《庄子浅注》,中华书局,北京,1982,第43页。

参考文献:

- [1] 廖祥忠:《数字艺术论》,中国广播电视出版社,北京,2006。
- [2] (美)鲁道夫·阿恩海姆:《视觉思维》,滕守尧译,四川人民出版社,成都,2005。
- [3] 胡蓉:《世界影视特效经典》,中国传媒大学出版社,北京,2012。

“三位一体”教学模式在动画专业课程中的实践探索——以三维角色动画课程设计为例

Exploring “the Trinity” Teaching Pattern in the Animation Professional Course: Take 3D Character Animation Course Design as an Example

文 / 史春霞

内容摘要：面对动漫产业市场的无情选择，中国高校的动画专业正在遭遇前所未有的困境。痛定思痛，高校动画专业为救自身于艰难的险境，就必须探索出新的教育模式。“三位一体”的人才培养模式，就是企业与高校共同探索出的新路径。在此模式下，企业与高校有望实现双赢。本文将三维角色动画这门课程为例，来具体实现“三位一体”的新教学模式。

关键词：三位一体、教学模式、动画专业课程

随着动画产业被作为21世纪知识经济的核心产业，动画教育热随之兴起，为应对社会需求，全国各高校纷纷建立了相关的学科和专业。截至2009年末，全国开设了动漫专业的本专科院校1279所，设置动漫相关专业1877个。^[1]但是，高校动画专业在国内持续近10年的热闹之后，于近三年来逐渐开始归于沉寂，面对动漫产业市场的无情选择，中国高校的动画专业正在遭遇前所未有的惨败。当然，造成这种原因是多方面的，除了市场因素以及一些不确定的因素外，国内动画专业的教学模式陈旧，教学质量不过关也是重要因素。盲目跟从，一味地增设相同的专业方向，不因材施教，照搬传统的教学模式，才造成了近年来动画专业人才培养与产业脱节的普遍现象。

本文以理论学习+实验研究+项目实训——“三位一体”的教学模式来探索动画专业课程的设计思路，并以三维角色动画课程为例具体

来分析其实施过程。

一、“三位一体”教学模式在动画专业课程中的设计思路

理论学习+实验研究+项目实训的教学模式，用专业术语解释实际上就是“教材、教法、能力”三位一体教学模式在不同专业领域的具体应用。“三位一体”教学模式在动画专业课堂设计的程序包括以下三个阶段：

第一个阶段是“理论学习（教材及案例）”。这个阶段的学习，我们准备采用传授接受式与案例分析的教学模式来完成。传授接受式教学模式在我国广为流行，它强调教师的指导作用，认为知识是教师到学生的一种单向传递的作用。动画教师在深入挖掘教材和深刻领会大纲的

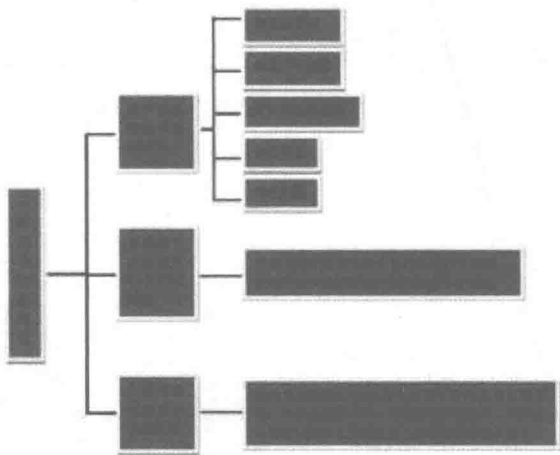


图1