

◆ 普通高等教育“十二五”精品教材

◆ 新媒体艺术设计系列教材

主 编 陈小清

副主编 黄树忠

NEW MEDIA ART DESIGN

新媒体艺术应用设计

——岭南非物质文化遗产专题

◆ 陈小清 编著



广东高等教育出版社

013063241

J06-39
53

广东省教育部产学研结合项目研究成果

项目名称:

基于岭南非物质文化遗产的动漫创意产品研发与产业化

(项目编号: 2011B090400399)

新媒体艺术应用设计

——岭南非物质文化遗产专题

陈小清 编著

广东高等教育出版社

·广州·



北航

C1671343

J06-39
53

内 容 简 介

本教材是省部级产学研结合项目“基于岭南非物质文化遗产的动漫创意产品研发与产业化”的研究成果(项目编号:2011B090400399)。教材第一部分以岭南非物质文化遗产(以下简称:岭南非遗文化)为题材的新媒体艺术设计基础创意篇,让读者了解挖掘、整理、传承岭南非遗文化的基础方法,介绍借用岭南非遗文化题材进行基础创意作品研发的实践案例。第二部分作品创作篇,让读者掌握如何借用岭南非遗文化题材进行作品策划创作的思考程序,实施制作的工作方法。教材力求普及新媒体艺术设计学科与岭南非遗文化艺术融合的理念,促进岭南非遗文化知识的传播,搭建科技创新、思维创新、非遗文化传承的平台。让公众在欣赏艺术作品的同时,领会岭南非遗文化的精髓灵魂;在体验科技之美的同时获得艺术熏陶。

本教材适用于新媒体艺术与设计相关专业的教学,也可作为新媒体艺术与设计相关领域的创作设计人员的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

新媒体艺术应用设计:岭南非物质文化遗产专题/陈小清编著.—广州:广东高等教育出版社,2013.7

(新媒体艺术设计系列教材)

ISBN 978-7-5361-4791-1

I. ①新… II. ①陈… III. ①多媒体技术-应用-艺术-设计-高等学校-教材
②岭南-文化遗产-保护-多媒体技术-应用-艺术-设计 IV. ①J06-39 ②K296.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 128013 号

新媒体艺术应用设计——岭南非物质文化遗产专题

Xinmeiti Yishu Yingyong Sheji—Lingnan Fei Wuzhi Wenhua Yichan Zhuanti

广东高等教育出版社出版发行

地址:广州市天河区林和西横路

邮编:510500 电话:(020)87553335

网址:www.gdgjs.com.cn

印刷:广东信源彩色印务有限公司

开本:787 mm × 1 092 mm 1/16

印张:20

字数:468 千字

版次:2013 年 7 月第 1 版

印次:2013 年 7 月第 1 次印刷

印数:0001~2000 册

定价:79.00 元

总序 构建“跨媒介整合设计”的教学模式

为了进一步促进广东甚至全国新媒体艺术设计教育的不断发展，我们组织了广州美术学院、广东工业大学艺术设计学院和华南农业大学艺术学院以及业界从事新媒体艺术设计的教师和专家，共同编写了这套“新媒体艺术设计系列教材”，期望对该专业领域进行多层次、多维度、多学科交叉的深入研究和探讨，并将研究成果以系列教材形式不断地结集出版，以体现我们对专业研究的价值维度和跨媒介整合设计教学模式探索的不断深入。

一、教学改革与实践历程

广州美术学院的新媒体艺术设计教育开始于 1999 年新设立的新媒介艺术设计专业方向。这个以数码动画、数码影像、光电综合媒介和数码互动艺术为教学内容的年轻专业，依托于广州美术学院设计学院数码艺术设计系的教学平台，融汇 30 多年来构成美术教学取得的成果，以继承发扬构成教育的创新精神为教学特色，为数码创意设计人才的培养奠定了坚实的专业基础。

2004 年经教育部批准，数码艺术设计系新增“动画（影视艺术）专业”并招生，2009 年新增“艺术设计（数码娱乐衍生设计）专业方向”并招生，2012 年新增“艺术设计（影视特效设计）专业方向”并招生，2012 年教育部批准新增“数字媒体艺术专业”，2013 年新增“数字媒体艺术（互动媒体设计）专业方向”并招生。

目前，广州美术学院新媒体艺术设计学科构架依托于视觉与动漫设计学院的教学平台，更改为五个专业方向招生。分别为：

- 数字媒体艺术（新媒体设计）专业方向；
- 数字媒体艺术（影视特效设计）专业方向；
- 数字媒体艺术（互动媒体设计）专业方向；

动画（数码娱乐衍生设计）专业方向。

经过 10 多年的教学建设与实践，现已形成本科生、研究生两个学历教育层次。现有在校本科生 420 人，硕士研究生 19 人。

在 10 多年的教学建设与实践过程中，本专业注重突出专业特色，坚持以新锐的教育思想和教学理念为先导；以培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术为手段，具有创新意识及整合设计能力的跨媒体应用型设计人才为目标；以课程体系、教学内容与实践教学等各类组织方式的改革为基础；以现代化的实验实践平台建设、实验实践教学模式改革为突破口……逐步凝练出“跨媒介工作室制度下课题驱动教学的整合设计人才培养模式”。多年的实践证明，该模式在提高教师的教学科研水平，培养学生的创新精神和专业实践能力，提升本专业人才培养质量、科研创作水平、文化传承与创新能力等方面，均取得明显成效。

新媒体艺术设计教学硕果累累。教学团队指导下的学生作品，在全国美展动画展区、中国学生原创动漫作品大赛、中国动画艺术大展、动画学院奖、全国大学生原创动画大赛、亚洲青年动漫大赛、日本东京放送数字大奖赛、亚洲数码艺术大奖赛、四川电视节“金熊猫”奖、中国国际动漫节、国际大学生动画节白杨奖、厦门国际动漫节“金海豚”奖等国内外专业竞赛中取得了优异成绩，并获得多项省部级奖励和国家级奖励。

教学团队秉承广州美术学院“把握时代脉搏，关注社会需求，以产学研相结合的艺术设计教育主动为区域经济、文化和社会发展服务”的办学特色，以人才培养为中心，以投身于国家重大项目为己任，取得了以下标志性的成果：

学术带头人陈小清担任艺术总监及主创人，带领硕士研究生、本科生团队成功设计了第 16 届亚运会吉祥物《祥和如意乐洋洋》，动感时尚的吉祥物成为亚运会的标签，得到亚奥理事会和社会各界赞扬。该团队还承担了吉祥物体育动作造型、吉祥物宣传片、吉祥物四项公益动画短片、交通文明公益动画片、《祥和如意乐洋洋》八集吉祥物主题系列动画片、奥体中心各场馆景观装扮设计、城市景观装扮艺术设计等一系列设计任务，充分体现了以亚运会吉祥物为中心向多种媒介衍生拓展的跨媒介整合设计理念。

学术带头人还担任“2010 年上海世博会——中国国家馆”新媒体艺术设计顾问，参加中国国家馆多媒体总体方案设计，多个设计方案被采用于中国馆中。设计团队承担了“山西省馆”新媒体互动艺术设计与制作项目；以新媒体艺术为设计主线，承担了“中山市馆”展览设计与制作，完成了整个项目的策划设计、制作施工等工作，并获得众多优秀成果。

经过 10 多年的教学改革与实践，广州美术学院数码艺术设计系的教学已经形成了自己的优势和特色，在国内同类专业中具有较高知名度。2003 年荣获中国文化交流中心、中国视协卡通艺术委员会颁发的“动画教育贡献奖”；2004 年荣获中国动画学会、中国数码艺术专业委员会颁发的“学院特别贡献奖”；2010 年在中国动漫游戏人才年会上，荣获中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会颁发的“2010 年十佳动漫游戏专业培养模式创新奖”“院系教学贡献奖”“十佳动漫游戏专业个人教学贡献奖”和“十佳动漫游戏专业骨干教师奖”；2011 年在第八届中国游戏行业年会上，荣获中国软件行业协会游戏软件分会颁发的“中国动漫游戏行业 2011 年度人才培养先进单位”等奖项。

二、教学改革的主要内容

（一）突破传统思维，以跨界整合为导向，定位人才培养目标

从新媒介艺术设计专业方向创办之初开始至今，新媒介艺术设计教育坚持立足于广州美术学院的办学优势和人才培养目标定位，以跨界整合为导向，以培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术为手段，具有创新意识和整合实践能力的跨媒体应用型设计人才为目标；坚持专业知识、实践能力和综合素质协调发展，不断优化人才培养方案，积极探索人才培养模式；坚持在夯实专业基础理论教育的同时，着力提高学生的实验意识和创新精神，重点培养学生的学习能力、专业实践能力和综合素质。

（二）优化人才培养方案与培养模式

通过确立“以跨界整合为导向”的人才培养目标，本教学团队积极推进人才培养模式的改革和创新，逐步凝练出“跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式”，具体做法如下：

1. 学生在一、二年级学习设计基础课、专业基础课的知识，夯实专业基础和理论基础，在三、四年级进入工作室进行专业学习。

2. 工作室的教学以各具特色的跨媒介教师团队的组合教学为形式。

以数码娱乐衍生设计专业的工作室为例。学生进入工作室后，在教学团队指导下组成工作团队。以课题为驱动，完成全系列的整合设计。最后的教学成果，不是单独一个动画、一个游戏或一个玩具，而是针对某个消费群体而进行的整体策划，涵盖了角色、动画、漫画、游戏、玩具等衍生产品的系统设计。

以新媒介艺术设计专业的工作室为例。该专业建立了三个不同方向的工作室：第1工作室主要研究新媒体产业系统设计；第2工作室以新媒体策划及制作为主要方向；第3工作室以互动媒体为主导。每个工作室设置两个教师为主持人，并邀请多位跨专业、跨行业的教师及校外专业人士参与教学，让工作室能够跨界融合、学科交叉。同时三个工作室之间也设置联合课题，在联合课题的带领下，相互融合，各显特长。

另外，新媒介专业、数码娱乐专业、动画专业的工作室也同时进行联合课题的研究探索，以这种跨界融合的理念进行各方面整合，务求使学生、教师都能发挥自身的特长，互相协作，形成更强大有力的教学团体，完成大型的综合项目。

再者，积极开拓与国外院校的合作，例如与新加坡南洋理工学院建立长期课程合作关系，每年进行学生、教师互换交流教学，共同对新媒体艺术学科进行跨学科、跨领域、跨国界的课题合作，成果显著。

在工作室教学环境中，在“跨媒介整合”课题的驱动下，学生们所学到的不再是类似设计流程中的某个环节这样的孤立知识，而是不局限于某一个专业方向的综合知识。这种教学模式构建起“理论知识 + 设计策划能力 + 专业实践能力 + 综合素质”的教学平台，有利于培养知识、能力、素质一体化人才，有利于培养能够创造性地发现问题、分析问题和提出解决问题之系统方案的应用型人才。

3. 在这个基本框架内，学生们呈现出自主研究、团队协作并行的学习方式。

学生进入工作室后，必须结合自身的特长，在广泛收集资料的基础上提出一份研究计

划,工作室导师加以引导。师生之间表现出平等和谐的关系,共建一个学习与实践的共同体。在这个共同体中,教学团队主导学习过程与活动的顺利进行,学生则是学习过程的主体。评价过程贯穿于整个工作室的教学过程,赋予过程及结果以双重关注。

(三) 着力培养学生的实验精神和实践能力

一谈到数码艺术设计学科的实验教学,许多人往往第一时间想到的就是几间整整齐齐摆放着电脑的计算机实验室。诚然,当前某些学校的数码艺术设计学科的实验教学,的确可能已经沦为“软件教学”和“操机实践”的代名词了。但是,我们认为,要实现培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术手段,具有创新意识和整合实践能力的跨媒体应用型设计人才的目标,就必须从实验的实践教学改革方面找到突破口。

1. 秉承“跨媒介整合人才培养”的基本理念,在实验实践平台建设上找到突破口。

在学校领导和主管部门的大力支持下,我们立项建立了以声光电、运动、空间、互动等为综合媒介的数码创意设计实验中心,并得到了中央财政支持地方高校发展的专项资金扶持,在现有三维动画实验室、影视后期特效实验室的基础上,建设了触摸媒介实验室、互动感应装置实验室、新型光材料互动设计实验室、影像与声音媒介综合实验室、互动娱乐实验室、智能玩具设计实验室等,从而构建了以数码媒介、动画、漫画、游戏游艺、玩具及动漫衍生产品等为主体的数码创意设计教学实验中心。通过在该教学实验中心的学习,师生们可以将枯燥的课堂理论教学转化为可视化的场景教学;将定量的指标与学生的现场感觉通过场景教学有机地结合起来,学生能够身临其境,获得第一空间的体验感受;将抽象的理论知识学习变成研究性学习,充分挖掘学生对新知识学习的主观能动性,使他们能主动地运用一、二年级所学的基础知识和技能,结合本课程作业题目,实验性地制作实体模型与数码虚拟视频的跨界课题等,从而在不断的实验中获得第一手体验。

数码创意设计教学实验中心区别于一般的电脑实验室,强调的是动手能力与实验精神的培育,学生不再仅限于电脑中虚拟的构想,而是真真正正地将构思与概念转化为实体。借助“数码创意设计教学实验中心”的建设,形成具有开放式、设计性和创造性特点的实验室,强化艺术创新能力的培养,突出艺术性、实验性、创新性的办学特色,更好地为数码媒体艺术课程服务。

2. 通过数码创意设计教学实验中心建设,以实验教学模式改革为突破口,借助跨媒介工作室制度下课题驱动教学的整合设计人才培养模式,把工作室的教学过程发展成为一个集课堂教学、研发、实践、实训与实习于一体的综合性过程。

3. 在实验实践教学过程中,不仅重视学生动手实践能力的提高,还注重培养学生的实验精神。要求学生在掌握新媒介技术的基础上,通过多种方式、多种技法的综合实验,去发现最适合传达创作概念的表达方式,通过反复尝试去寻找独特的表现语言。同时提倡跨学科、跨领域知识的综合互补,融合姐妹学科的艺术及技术因素,在实验精神的支撑下,形成作品的原创风格。

(四) 加强师资队伍建设,打造跨媒介整合设计教学团队

正是由于强调跨界整合,教师队伍建构也体现出兼容并包、持续开拓的新思维。教师队伍的组成丰富多样,有来自不同专业、不同学院、不同留学背景,具备不同特长的教师。教师队伍中有擅长分析提升的理论型教师,善于引导学生加强创意思维能力及多向思

考能力；有以软件技术见长的实践型教师，负责艺术院校中最薄弱的环节——软件技术、编程技术的教学工作；有以制作实体造型技术见长的实验型教师，负责指导学生实现创意作品的教学工作；有具有创造感召力的艺术家型教师，给予学生创作的激情与动力；有具备丰富实战经验的企业家型教师，让学生在工作室就可了解到行业的整体操作细节，并积极投入行业实践中去。同时，我们还拥有在国外长期学习与工作的经验丰富的海外教师，可开阔学生的国际化视野，增加国际同行竞争的阅历经验和知识积累。

在跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式中，强调的是各种背景的教师团队的组建，充分发挥教师之间的知识互补，有利于工作室之间的合理竞争，有利于打破工作室之间的“土围子”，从而更好地实现跨界整合的人才培养思路。

三、教学改革成效显著

（一）突破传统思维，实现人才培养目标明晰化、特色化

突破传统思维，逐步模糊专业界限，明确提出以培养掌握现代数字媒体、声光电综合媒介技术手段，具有创新意识和整合实践能力的跨媒体应用型设计人才为目标，实现了人才培养目标的明晰化和特色化。

（二）构建跨媒介综合能力新型教学平台

以跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式，构建了“理论知识 + 设计策划能力 + 专业实践能力 + 综合素质”的教学平台。

（三）改革实验教学模式

以实验教学模式改革为突破口，把实验教学模式从传统的“计算机软件教学 + 操机实践”转变为一个集课堂教学、研发、实践、实训和实习于一体的综合性过程。

（四）人才的培养质量和水平不断提高

近几年来，随着人才培养质量与水平的不断提高，新媒体艺术设计专业学生创作出一批优秀的跨媒介整合设计作品，具有标志性的成果如下：

1. 2012年5月，新媒体实验动漫人偶剧《数码家族》在广东省木偶剧院熊猫剧场演出，获得成功。这是一部融合新媒体艺术、人偶表演艺术的创新剧目，由广东省木偶艺术剧院、广州美术学院、深圳市中境动漫文化传播有限公司联合出品。本剧是由陈小清教授带领新媒体创作团队担任编剧策划、创意设计，由广东省木偶艺术剧院总经理张远明带领剧院团队进行二次创作的新型剧目。联合创作团队以跨媒体整合设计的创意理念，融合了新媒体、声光电立体空间的功能，将数码三维动画虚拟空间与舞台真实空间相结合，将编程技术与现场互动结合，共同营造出奇幻的场景，同时运用投影、LED高清彩幕、全息成像技术为剧情呈现更丰富的表演形式，让人偶演员们穿梭在“混合现实”的空间中，让观众在新媒体实验动漫人偶剧中感受科技与艺术的魅力。

2. 2012年，跨媒体艺术视听作品《视听先锋音乐会——圣殿》，在大学城广州美术学院体育馆隆重上演。此次音乐会与以往的“舞台”概念不同，先锋音乐会以体育馆室内建筑空间整体作为舞台，加入新的立体结构和材料的空间造型，营造声、光、电、立体、空间场效应。以体育馆的内侧正面、左右两侧墙面，以及演员、部分观众作为光的载体，多

媒体数字的动态影像作为光源,围绕“环境保护”为主题表达了系列内容,全场呈现了跨越多种媒体表现的震撼力。

3. 2009年,优秀动画作品《黛子小姐》获得了“日本东京放送数字大奖赛亚洲作品奖”“2009年全国大学生原创动画大赛二维动画银奖”和“第十一届全国美术作品展览动画展区入围奖”。

4. 2009年,优秀动画作品《Water Brain》分别获得由教育部、文化部联合主办的“中国学生原创动漫作品大赛优秀动画片奖”“第十届四川电视节‘金熊猫’奖国际动画作品最佳学生作品奖”“中国(北京)国际大学生动画节白杨奖最佳美术设计奖”和“2009年中国国际漫画节金龙奖最佳动画编剧”等奖项。

5. 2010年,优秀动画作品《我很勇敢》获得“亚洲青年动漫大赛至尊大奖”“第十一届四川电视节‘金熊猫’奖最佳国产动画短片”和“2010年全国大学生原创动画大赛三维动画金奖”。

6. 2011年,优秀动画作品《生发日记》获得“亚洲数码艺术大奖动画类别优秀奖”“2011年全国大学生原创动画大赛三维动画银奖”“第十一届四川电视节‘金熊猫’奖最佳国产学生作品”和“第十一届动画学院奖优秀学生作品奖”。

7. 优秀动画作品《小胖妞》在优酷网累积点击率超过1 900万次,通过企业孵化后,2011年获得广东省文艺精品创作专项扶持资金。

(五) 进一步提高本专业的示范辐射作用

近年来,广州美术学院的数码艺术设计教学成果得到了行业的认可和国内外同行的高度关注,先后与北京电影学院、中国传媒大学、中央美术学院、清华大学美术学院、天津美术学院、湖北美术学院、北京服装学院以及广东省内的中山大学、华南理工大学、华南师范大学、华南农业大学、暨南大学、广东工业大学、广州大学等各高等学校进行调研、参观、交流等活动,加强了校际友好往来,进一步提高了本专业在国内同类院校的辐射作用。

(六) 教师队伍建设进一步加强,科研创作能力、社会服务能力、文化传承与创新能力进一步提升

跨媒介工作室制下课题驱动教学的整合设计人才培养模式,也带动了教师队伍的建设。通过项目的教学改革与实践,本教学团队的教学、科研能力不断提高,社会服务能力、文化传承与创新能力进一步提升。一方面,本教师团队多年的探索研究,推动了广州美术学院跨媒体艺术设计专业教学的不断发展,构成了具有特色的教学体系;另一方面,本专业学生团队的多年不懈努力,促进了广州美术学院跨媒体艺术设计专业教学的日新月异。

系列教材主 编 陈小清

系列教材副主编 黄树忠

2012年6月28日

自序

本教材是研究新媒体艺术的应用设计的方法，探索如何选择岭南非物质文化遗产的题材作为应用设计的内容，使新媒体作品既有高科技的技术因素，又有题材内容的文化底蕴，探索新媒体艺术设计学科与岭南非物质文化遗产艺术融合的理念，同时促进岭南非物质文化遗产知识的传播。力求搭建科技创新、思维创新、非遗文化传承的平台。让公众在欣赏艺术作品的同时，领会岭南非物质文化遗产的精髓灵魂；在体验科技之美的同时获得文化艺术的熏陶。

本教材内容分为两个部分：

通过第一部分岭南非遗文化为题材的新媒体艺术设计基础创意篇，让读者与学生了解挖掘、整理、传承岭南非物质文化遗产的基础方法。以详细的创作思路，记录如何进行岭南非遗文化题材的具体分析，解构演变，再创作的过程。同时图文并茂地展现在书中，让读者与学生掌握如何借用岭南非遗文化为题材进行作品基础创意的开发，进行数码动画角色场景的设计方法，进行新媒介三维立体造型基础形式的设计方法。

通过第二部分岭南非遗文化为题材的作品创作篇，以三组已经公开发表的作品为案例，让读者与学生了解如何传承并借用岭南非遗文化为题材，进行作品策划创作的思考程序、策划方法，实施制作，最终作品展示的全过程。力求让学生掌握以新媒体的科技手段，探索诠释岭南非遗文化的方法；力求作品的文化内涵与形式完美结合，体现时尚活力、新颖独特的岭南风韵、时代气息。

编辑本书的目的，希望能把师生们积累的心得和创作体会，与读者们共同分享。

同时在此感谢本系的研究生、本科生们，因为他们执著的学习态度与研究精神，以及本系教学团队的集体努力，促进了新媒体艺术设计学科专业的发展。

陈小清

2012年11月13日

作者简介

陈小清，1982年春毕业于中央工艺美术学院，毕业后即任教于广州美术学院。现任广州美术学院教授、数码艺术设计系主任、硕士生导师，广州美术学院学术委员会委员，广州美术学院教学名师，第16届亚运会火炬手。两度两年作为访问学者赴日本文教大学、日本东京艺术大学任客座研究员，作新媒体艺术设计专题研究。历年来出版多本专业相关的教材和发表论文，作品多次参加国内外新媒体艺术展。参与2010年“上海世博会——中国馆”多媒体总体方案设计，担任新媒体艺术顾问。作为艺术总监及主创人，带领团队成功设计《第16届亚运会吉祥物——乐洋洋》以及亚运会多项设计项目，并多次获奖。

本次担任“新媒体艺术设计系列教材”主编，主持20本专业教材的编写工作。

目 录

第一部分 岭南非物质文化遗产题材的基础创意篇/1

- 第一节 湛江傩舞面具的分析、解构、再创作/4
- 第二节 澄海蜈蚣舞的分析、解构、再创作/62
- 第三节 广东龙舟竞赛的分析、解构、再创作/78
- 第四节 东莞千角灯的分析、解构、再创作/84
- 第五节 海陆丰正字戏的分析、解构、再创作/94
- 第六节 南海波罗诞的分析、解构、再创作/104
- 第七节 广东砖雕的分析、解构、再创作/137
- 第八节 阳江风筝的分析、解构、再创作/154

第二部分 岭南非物质文化遗产题材的作品创作篇/169

- 第一节 岭南木偶剧文化的传承、发展、再创作
——《数码家族》新媒体实验动漫人偶剧/171
- 第二节 岭南歌谣文化的传承、发展、再创作
——《成年礼》数码定格动画作品/242
- 第三节 岭南早茶文化的传承、发展、再创作
——《茶点家族》卡通造型与新媒体互动装置/294

参考文献/304

后 记/305



第一部分 岭南非物质文化遗产 题材的基础创意篇

基础创意篇方法提示

岭南非物质文化遗产（以下简称：岭南非遗文化）题材的新媒体艺术设计基础创意篇，设置分析方法提示，让读者与学生了解如何整理、分析岭南非遗文化的基础方法。设置解构、再创作方法提示，引导学生以岭南非遗文化为题材，了解解构、演变、再创作的详细的创作思路过程。图文并茂地展现学生们如何借用岭南非遗文化题材，作为作品创作构思的切入点，启迪创作思路，进行作品基础创意的开发；吸取岭南非遗文化的精髓，在作品构思时，加入作者对本时代文化精神的体验认识与表现意念；应用现代数码媒介、影像媒介、互动媒介等综合媒介手段，创作数码动画角色场景设计、新媒介三维立体造型基础形式设计等。

本部分选取了8个题材为基础创意的练习课题，让学生在分析岭南非遗文化题材的过程中，搜寻本题材的经典之处，再进行解构、演变、再创作。

8个题材为湛江傩舞面具、澄海蜈蚣舞、广东龙舟竞赛、东莞千角灯、海陆丰正字戏、南海波罗诞、广东砖雕、阳江风筝。

分析岭南非遗文化题材方法提示：

1. 历史渊源：历史背景，传承关系。
2. 特征风格：独特的表现形式与表现语言。
3. 文化内涵：文化的含意，精神层面。
4. 传承关注点：表现技艺，表达特色，技能方式。
5. 表现形式：造型特征，结构细节，题材呈现路径。

解构、再创作方法提示

1. 题材选择：选择非遗文化题材的符号元素，或提取意象含义。
2. 元素抽取：抽取的元素进行分析整理，重新组合。
3. 构思依据：抽取主要符号特征，再加入现代元素设定创作定位。
4. 演变依据：做出图文并茂的分析解构图是原形符号、分析提取、变形加工、解构重组的基本依据。
5. 再创主题：以解构重组的形态为符号，研发新的表现形式；并赋予作品以表现意念与作者立足本时代的思考；选择表达的媒介技术手段，创造新的造型语言。

第一节 湛江傩舞面具的分析、解构、再创作

一、湛江傩舞面具的分析

(一) 历史渊源

傩，即假面跳神，意为“迎神赛会，驱逐疫鬼”，是古代驱鬼逐疫的一种祭祀仪式。它起源于中国远古狩猎时代的原始驱逐法术和巫术，孕育于新石器时期，萌生于夏、商，形成于周，规范于“礼”，根植于自然崇拜、图腾崇拜、祖先崇拜、神鬼崇拜的文化沃土。

傩是远古时期较为原始的面具造型，有着3 000年历史，源于原始宗教。傩文化中，在古代傩祭、傩仪中经常使用的道具，是去灾纳祥的吉祥的象征，是当时人们的重要精神力量。傩面具根植于民间，凝聚了世代民众的审美情趣，更反映出人的一种本质力量，许多傩面具堪称艺术精品，面具特征或写实、或抽象，粗犷狰狞。多姿多彩的傩面具艺术已经成为中华民族博物物的标志、文化的象征。



图 1-1-1 傩面具

(二) 特征风格

傩面具是原始图腾的再现，造型特点粗犷霸气，具有中原傩的巨目、獠牙、巨鼻的明显特点。我国各地现存的傩面具，就其艺术风格分类，大致有三种形态：原始风格的面具、写实风格的面具和藏区“羌姆”面具。

这些面具经过世人的精心雕刻、彩绘、装饰，而成为珍贵的艺术品，它与原始的巫傩活动、宗教活动都有着密切的联系，带有浓厚的宗教性、神秘性，有着强烈的民俗色彩。按神的属性，他们大体上可分为两种类型：正神与凶神。这两类面具在造型上遵循着不同的塑造技法。

(三) 文化内涵

傩文化是中国较为古老的精神逐鬼、祈福免灾的文化现象，由傩庙、傩面具、傩舞、傩戏、傩符、傩服饰、傩兵器等组成一个复杂整体，更包含人类学、民族学、民俗学、宗教学、戏剧学等多方面的内容。

(四) 传承关注点

傩经历时代变迁，却得到了良好的传承，如今经过长期的世俗化，形成了自己独特的艺术魅力，从审美的角度看，这些面具往往充满了创造性、生命力和感染力，它以面具的形式传递给人们最神秘的古老表情，所以我们在傩面具身后的文化基础上继续传承，更注重关注傩面具文化的表现形式。

傩舞因被誉为“中国古代舞蹈的活化石”，引起人们的广泛关注，并受到政府重点保护。湛江傩舞以其精彩的表演、



图 1-1-2 人像傩面具

古朴的风格、独特的艺术魅力征服了专家，打动了观众。有一些技艺由于种种原因造成湛江傩舞传承谱系和传承技艺的不完整性、不延续性和不被保护性，这是一个非常严峻的现实问题。

(五) 表现形式

1. 造型

傩面具的造型特点是粗犷霸气，具有中原傩的巨目、獠牙、巨鼻等明显特点。一般它们脸型比较宽，呈国字形，耳朵又长又宽，瞪着大眼、眼球凸出，鼻子短而粗大。眉弓处凸出，一般眉毛为红色的“火眉”。嘴巴也相对宽大，有的会露出一对獠牙，让人不禁害怕。除了两只凸出的大眼，一般面具制作者还会在面具的额头画上第三只眼睛，这应该是所谓的天眼吧。按照道教的说法，天眼能看到人所看不见的事物，还能预知未来。这也很好地体现了“带上面具是神”的说法。傩面具的颧骨部分也比较凸出，一般会在上面画上曲线花纹，这些花纹一直延续到鼻头，也强调了鼻子的结构。下巴处也经常会有一些装饰的圆形花纹。



图 1-1-3 傩舞面具

造型技法 类型	嘴巴	鼻子	眼睛	眉毛	脸饰	犄角
正神类					无脸饰	无犄角
凶神类						

图 1-1-4 傩面具造型元素

2. 结构

傩面具的造型结构运用夸张的手法，按面具性格要求，以刀代笔，综合浮雕、透雕、圆雕、线刻等技法，塑造出或威武或狰狞的众神形象。制作时，艺人凭着传统的雕刻技艺、简洁明快的刀法、柔美流畅的线条，按不同人物的形象、性格和身份雕刻出各种不同的造型面具。

3. 题材

(1) 侧重人的元素：正神类，如土地公、土地婆等。他们都是善良、温和的神祇。雕刻艺人抓住他们的性格特点，将其塑造成慈眉善目、宽脸长耳、面带微笑的形象。色彩柔和协调，使人感到十分亲切可爱；给人的印象，并不是享受人间香火的神祇，而是慈祥温厚的民间老人。

(2) 侧重兽的元素：凶神类，如五雷将等。他们都是一些勇武、凶悍、威严的神祇。雕刻艺人以犄角、竖眉、暴珠等，突出其粗犷狞厉的精神气质。



图 1-1-5 泸西傩面具
作者 刘明生