

南丰傩面具游戏棋文创产品设计

陈 婧, 范松华

南通大学艺术学院, 江苏 南通

收稿日期: 2023年11月28日; 录用日期: 2023年12月18日; 发布日期: 2024年2月29日

摘 要

本文通过对南丰傩面具的形象进行分类和整理, 分析出傩面具的基本造型特征以及其本身寓意着的价值。设计产品利用夸张变形以及重构等现代设计手段对傩面具形象进行再设计, 最后再将傩面具的人物形象应用在华容道游戏棋的设计案例中。随着创意衍生产品的开发, 为傩面具文创产品走向年轻人以及儿童市场提供了一种可能, 使得这一古老的傩文化艺术风格得到持续保护与发展。

关键词

南丰傩面具, 文创产品设计, 游戏棋

Nanfeng Nuo Mask Game Chess Cultural and Creative Product Design

Jing Chen, Songhua Fan

School of Art, Nantong University, Nantong Jiangsu

Received: Nov. 28th, 2023; accepted: Dec. 18th, 2023; published: Feb. 29th, 2024

Abstract

This article classifies and organizes the images of Nanfeng Nuo masks, and the basic modeling features and the value implied by the Nuo mask are analyzed. The design product uses modern design methods such as exaggeration, deformation and reconstruction to redesign the image of Nuo masks. Finally, the character image of the Nuo mask will be applied in the design case of Hua-rong Road game and the development of creative derivative products will be carried out. With the development of creative derivative products, it provides a possibility for Nuo mask cultural and creative products to enter the market of young people and children, making this ancient Nuo cultural and artistic style sustainable protection and development.

Keywords

Nanfeng Nuo Mask, Cultural and Creative Product Design, Game Chess

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

傩文化作为一种历经千年传承下来的文化遗存,它不仅拥有着丰厚的文化内涵还拥有着顽强的生命力。本课题以南丰傩面具作为研究对象,通过文献分析法对南丰傩面具的造型艺术特征及其具有的文化内涵进行综合性研究分析。以“傩一傩”华容道游戏棋为主要设计呈现的载体,结合拆解、重构等现代化的设计手段对傩面具形象的造型进行再设计并以卡通化的形式创作华容道棋子的形象[1],再以动态的效果呈现出华容道游戏棋的玩法,并进行其他创意衍生产品的设计与制作,最后形成一整套“傩一傩”南丰傩面具游戏棋文创产品设计。

2. 南丰傩面具简介

2.1. 南丰傩面具的起源与发展

南丰傩面具最早产生于汉唐时期,于两宋时期得到发展,繁荣于明清时期并在民国时期迎来新傩期,是优秀的传统美术。汉唐时期是南丰乡傩的传播期,据记载有吴芮军队传傩以及唐代官府行傩。两宋时期进入南丰乡傩发展期,此时主要是北宋州县实行傩礼、县令熟悉官傩、傩神清源传入以及南丰上演傩戏。明清时期作为南丰乡傩的繁荣期,此时石邮传入乡傩、南丰流行乞傩、迎春礼俗演傩。到了民国时期,老傩班遭到破坏,许多傩面具丢失破损,新傩班组建,杂傩班开始谱及,至此进入新傩期。

2.2. 南丰傩面具的造型与分类

南丰傩面具按照神的属性来分,大体可以分为正神、凶神和世俗人物类三种类型。

其中正神类代表的人物形象有傩公傩婆、和合二仙等正直、善良、温和的神祇[2]。

凶神类有开山、钟馗、魁星等勇武、威严的神祇,因其在傩戏中担当的是震慑妖邪、驱除疫病的角色。造型呈现上大多是头上长角、嘴吐獠牙、整脸煞气的形象。

世俗人物类又可按人物性格分为正面人物和丑角人物,其共同特点是更加接近生活的真实,在傩舞中常起到活跃气氛的作用。正面人物有唐僧、关公、赵云等,五官端正,眉目清秀。丑角人物如猪八戒、孙悟空等,翘嘴皱鼻,幽默滑稽。

3. 南丰傩面具的文化创意价值

3.1. 南丰傩面具的精神价值

南丰傩面具是根植于民间的文化遗产,它凝聚着世代人民群众的审美情趣以及人们从最初对原始神灵的崇拜到后来的娱神的行为变化,具有浓烈的宗教艺术气息,是自远古时代以来的人们的重要的精神力量。

3.2. 南丰傩面具的纪念价值

南丰傩面具历史悠久, 是优秀的传统美术。南丰傩文化是靠着一代一代的人长期坚持不懈保护传承下来的, 傩文化对南丰地区的影响不仅仅只局限于傩面具这一方面, 其他包括绘画、语言、文字、音乐以及衣食住行都受到了不同程度的影响。如此庞大的文化从系以及顽强的生命力给人们带来的影响与价值是不可估计的。此外, 南丰傩面具背后体现出来的人们对于祈求风调雨顺、五谷丰登、驱邪纳吉的愿望都体现了人们对美好生活的向往与期盼[3], 它将傩祭祀、傩仪、傩舞与神话传说以及年节习俗相结合, 使其更具有纪念价值。

3.3. 南丰傩面具的传播价值

南丰傩面具的传播价值体现在其本身具有的群众性、世俗性、娱乐性、以及审美性中。其群众性体现在它有着庞大的覆盖范围, 不仅存在在傩舞、傩仪、傩戏、傩神、傩画等其他各类的驱鬼活动、祭祀、酬神、求子、医疗、娱乐、建房等各种活动中。世俗性其意之一是指完全认同某种物质的观念而流行着这种风俗习惯的社会群体, 具有很强的可读性。南丰傩面具的世俗性体现在人们都相信可以通过傩舞等各种仪式以实现风调雨顺、五谷丰登或者除病驱邪纳吉的愿望。南丰傩面具的娱乐性则体现在其可以给使用者或受众感到快乐。另一方面, 就其本身来说, 南丰傩面具线条柔美流畅、可通过改变五官和装饰来雕刻出各种不同的造型从而与不同戏曲中的人物形象相契合, 让人一眼即可看出是神是鬼、是文是武、是和蔼是奸诈。南丰傩面具通过讲究色彩、精雕细刻, 用拙朴的民间造型赋予了面具以生命活力。

4. 南丰傩面具发展现状及现有文创产品分析

4.1. 南丰傩面具发展现状

2010年6月, 南丰傩面具雕刻列入第三批非物质文化遗产名录, 但通过浏览采访视频可以得知, 目前南丰傩面具的流传及传播依旧面临着很大的挑战, 村里很少有年轻人能够坚持下来日复一日年复一年的雕刻傩面具, 并且傩面具中大多数的较为凶狠、狰狞的形态和视觉感受不再受外界大众的欢迎, 尤其是年轻人以及儿童这两组受众群体。傩面具是历经千年通过一代又一代的人们口口相传传承至今的, 其中蕴含着的巨大的价值, 一旦消失, 就无法复活了。

4.2. 南丰傩面具现有文创产品分析

南丰傩面具现有的文创产品缺乏创新、傩面具形象过于狰狞让人难以亲近以及外界群体认知水平较低导致难以推出文化品牌等都是南丰傩面具文创产品目前面临的问题[4]。因此, 如何将自身的优势挖掘出来与当下的市场需求和审美结合是首要解决的问题[5]。

在南丰傩面具的文创产品设计中, 要讲好傩面具背后的故事, 即其最初是当地人们跳傩舞时所佩戴的面具, 跳傩舞、佩戴傩面具是为了祈福、驱邪纳吉用。因而南丰傩面具文创产品定要能充分彰显出傩文化的特色[6]、突出傩面具传递的精神内涵, 不仅能够通过南丰傩面具独有的艺术特色吸引消费者, 还要能够使得南丰傩面具文化以设计产品的形式向外界受众宣传出去。

5. 南丰傩面具文创产品设计实践——以“傩一傩”游戏棋设计为例

5.1. “傩一傩”游戏棋设计方案

此设计方案是将傩面具与华容道这个游戏棋结合, 傩面具主要用于傩舞、傩祭中, 而跳傩舞、举行傩祭正是人们为了驱邪纳吉、祈福、求子、除病除灾, 最终目的可以总结为将灾运驱除。因此将傩面具与华容道结合, 通过对傩面具元素符号的直接移植、夸张变形、元素重构等现代化手段对其形象进行卡

通化处理[7],并将卡通化后的傩面具形象应用在游戏棋的棋子上,在游戏棋的四周设置正神和凶神形象,将代表灾运的小鬼置于中间,玩家通过移动四周的正神和凶神,若最后让代表灾运的小鬼从华容道中走出,即代表着灾运被赶出,此次驱邪成功,玩家取得胜利。

选择华容道这个游戏棋作为此次文创产品设计的载体,是因为玩家在解华容道时,是通过一步一步挪动周围的棋子,从而让被困在最中间的曹操移出来的。而“挪”谐音“傩”,“傩一傩”这个名字由此而来,以这类益智游戏棋作为载体,亦是希望,人们可以在游戏的过程中了解南丰傩面具这一历史悠久的非物质文化遗产,使其得到更为广泛的传播。对傩面具的形象进行卡通化的处理则是为了应对傩面具原本狰狞、恐怖、不太容易被人接受的这一问题,卡通化一方面可以弱化其可怕之感,从而拉近其与人们之间的距离,另一方面也可使这一传统古老的文化符号焕发新的时代魅力[8]。

5.2. 傩面具形象设计说明与展示

南丰傩面按照神来分大致可以分为三种,即正神类、凶神类以及世俗人物类。通过对收集到的南丰傩面具的图片资料进行分析,发现人们在对傩面具进行装饰时,常选用火焰、蝙蝠、莲花这类源于自然的动植物等纹样,这一部分源于南丰地区人们对自然的热爱与崇敬,因此在。首先选择开山、钟馗、寿星、长眉寿星、上元天官、火神以及小鬼这几位代表人物进行再设计。

开山面具是南丰傩面具中最具有特色的面具,在开山的形象再设计上,保留开山面具犄角、獠牙、火眉、青铜镜这些十分突出的符号特征[9]。对其脸型进行再设计,改变其脸型的长宽比例,使其更圆润可爱。保留其嘴部和鼻子的特征,对其面部的装饰进行删减以及再设计。在用色上,使用灰、红、橙、蓝、绿、紫等较为鲜艳的颜色,通过叠加渐变以几何纹样使其拥有一定的现代感。因开山全称开山猛将、因此设计了代表了火的红色和紫色开山、代表水的蓝色开山以及代表木的绿色开山这四个开山猛将形象,如图1。



Figure 1. The image design of the mountain

图1. 开山形象设计

小鬼的形象设计则保留其下巴、头部及耳朵的装饰,对其眉毛的造型进行简化,并为其增加一个眼镜的元素使其视觉上呈现一个传统与现代碰撞的反差感,使其形象更幽默风趣。保留其嘴部尖尖的獠牙,以呈现出一定的凶猛感。同时面部的腮红又一定程度上弱化其恐怖感并赋予其可爱的感觉,如图2,使其形象更符合大众的审美,从而更容易被大众接收。



Figure 2. The image design of the ghost

图2. 小鬼形象设计

寿星属于正神, 此类面具形象因寄托了人们对于祈福纳吉的愿望, 因此其形象多为慈眉善目、五官端正的长者形象。寿星头上装饰着葫芦以及桃子, 葫芦谐音“福禄”, 寓意吉祥美好, 桃子即寿桃, 寓意长寿有福。此外, 寿星常以头顶隆起一个包, 长眉长须的老人形象为原型。因此, 在针对寿星进行卡通化设计时, 在用色上, 大面积的使用肉色、黄色、橙色以体现其柔和感, 并辅以少量的蓝色、粉色和红色作为点缀。在造型设计上保留其头顶上的葫芦、寿桃以及其长眉长须的造型特征, 另外为其设计一个戴墨镜的造型, 以求增加其反差感并营造趣味性, 如图 3。



Figure 3. The image design of the god of longevity
图 3. 寿星形象设计

长眉寿星的外轮廓整体呈现为一个被压扁的椭圆形, 长长的连起来的眉毛是其显著特征之一。长眉寿星常以大笑的表情示人, 嘴巴咧开的幅度非常大, 其宽度甚至将与其脸宽相等, 大笑时其额头和眼角上的皱纹都流露出慈祥。因此, 在对长眉寿星的形象进行再设计时, 保留以上特征并用植物和花草纹样对其装饰。在颜色的使用上选取大面积的黄色及橙色, 以求体现出其慈祥及温和, 如图 4。



Figure 4. The image design of the long eyebrows god of longevity
图 4. 长眉寿星形象设计

火神属于凶神, 火焰状的眉毛、代表性的獠牙、怒气夸张的双眼是其较为显著的特征, 因此在对火神进行形象设计时, 将其火焰状的眉毛、头部的两个角以及耳朵的造型稍加变形, 在保留其带给人们的震慑的形象时, 又透露出一丝圆润可爱。在颜色使用上则选择高饱和度的红色、橙色和绿色, 体现出其火热、凶猛之感, 如图 5。

钟馗也属于凶神, 头戴蝠帽、满脸胡须、怒目圆瞪。因此在其造型进行设计时, 保留其火眉、獠牙、暴眼等标志性视觉元素, 同时将其面部夸张的胡须做成展开的花朵的形状, 使其整体外形看起来类似一朵盛开的向日葵, 以赋予其可爱的感觉, 如图 6。

上元天官的帽子、胡须、嘴巴以及脸部两侧类似蝴蝶翅膀状的装饰是其较为突出的特征, 因此在经过变形、夸张等现代化设计手段后作为保留, 以求保留其较高的可识别性, 如图 7。



Figure 5. The image design of the god of fire
图 5. 火神形象设计



Figure 6. The image design of Zhong Kui
图 6. 钟馗形象设计



Figure 7. The image design of Shangyuan heavenly official
图 7. 上元天官形象设计

5.3. “傩一傩”游戏棋及衍生产品展示

“傩一傩”游戏棋，如图 8，通过将现代化的设计手段与传统图案纹样融合，并以华容道游戏棋作为主要载体呈现，使其另一方面具有了一定的益智性。这也使得其面向的受众群体范围可以增加，儿童、青少年甚至老年人都可以在游戏中锻炼自己的逻辑思维能力，并了解到南丰傩面具这一优秀的非物质文化遗产，了解到这传承了千年的傩文化。

此外，通过对南丰傩面具文创产品调研分析，设计出符合不同年龄及偏好的消费者的南丰傩面具衍生文创产品也是不可或缺的。

面向儿童群体，他们活泼好动，颜色饱和度高、大小轻重适宜方便抓取、材质安全的文创产品是首要考虑的选项。因此除了“傩一傩”游戏棋之外，还考虑将傩面具元素与贴纸相结合，得到以下产品，如图 9。



Figure 8. "Nuo a nuo" game chess
图 8. “傩一傩” 游戏棋



Figure 9. Nanfeng Nuo Mask sticker design
图 9. 南丰傩面具贴纸设计

面向青少年群体, 将傩面具元素与书签, 如图 10、拼图, 如图 11、蓝牙耳机, 如图 12、相结合。得到以下文创产品。



Figure 10. Nanfeng Nuo Mask bookmark design
图 10. 南丰傩面具书签设计



Figure 11. Nanfeng Nuo Mask jigsaw design
图 11. 南丰傩面具拼图设计



Figure 12. Nanfeng Nuo Mask bluetooth ear case design
图 12. 南丰傩面具蓝牙耳机设计

面向中老年群体则将傩面具元素与抱枕, 如图 13 以及布垫, 如图 14 结合。



Figure 13. Nanfeng Nuo Mask throw pillow design
图 13. 南丰傩面具抱枕设计

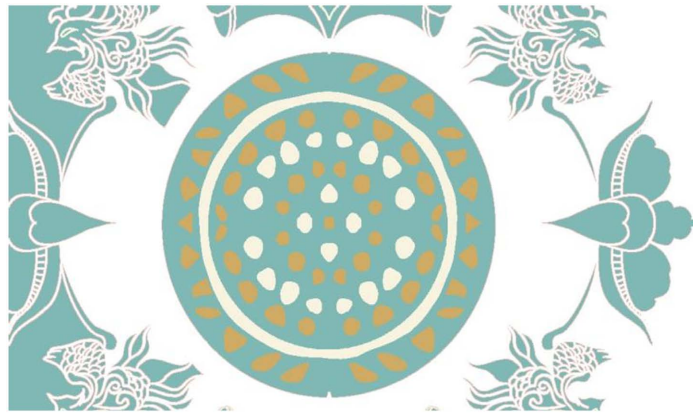


Figure 14. Nanfeng Nuo Mask mat design
图 14. 南丰傩面具布垫设计

6. 结语

南丰傩面具作为傩文化中最具有视觉冲击力的表现形式, 同时又是非物质文化遗产之一, 它历经千年传承, 通过不断演变形成了其现在独具魅力的表现效果, 急需人们的保护和传播。本文着力于对南丰傩面具进行符合现代大众审美再设计, 将其狰狞的形象卡通化, 淡化宗教祭祀仪式给人带来的紧张压迫感[3], 以游戏棋的载体呈现, 使人们在游戏中了解它并使消费者更容易接受其形象。设计出的衍生产品包括书签、拼图、抱枕、蓝牙耳机等其他文创产品也得以使南丰傩面具这一非物质文化遗产得到广泛的传播。

基金项目

江苏省社科基金一般项目“中国与中美洲墓室壁画比较研究”(项目编号: 21YSB019)。

注 释

文中所有图片均为作者自绘。

参考文献

- [1] 曾征. 湘西傩面具艺术发展研究[D]: [博士学位论文]. 北京: 中央民族大学, 2020.
<https://doi.org/10.27667/d.cnki.gzymu.2020.000005>
- [2] 邓思曾. 江西南丰傩面具艺术符号在现代旅游纪念品中的开发与应用[D]: [硕士学位论文]. 昆明: 昆明理工大学, 2016.
- [3] 陈皓洋. 基于非物质文化遗产下南丰傩面具文化文创产品设计[D]: [硕士学位论文]. 南昌: 南昌大学, 2022.
<https://doi.org/10.27232/d.cnki.gnchu.2022.001898>
- [4] 刘欣. 非遗保护与传播视角下的南丰傩文化文创产品设计[D]: [硕士学位论文]. 南昌: 江西财经大学, 2022.
<https://doi.org/10.27175/d.cnki.gjxcu.2022.000749>
- [5] 白瑞荣, 聂森. 贵州傩面具造型艺术在文创产品设计研发中的应用[J]. 包装工程, 2018, 39(2): 228-236.
<https://doi.org/10.19554/j.cnki.1001-3563.2018.02.044>
- [6] 谢琼梅, 姚松奇. 基于萍乡傩面具纹样的旅游商品开发研究[J]. 包装工程, 2018, 39(8): 232-237.
<https://doi.org/10.19554/j.cnki.1001-3563.2018.08.045>
- [7] 杨元, 那成爱, 李天舒. 湘西傩面具造型艺术特征及其创意衍生品设计[J]. 包装工程, 2020, 41(16): 317-322.
<https://doi.org/10.19554/j.cnki.1001-3563.2020.16.050>
- [8] 熊鹏施瑾, 赵勤. 傩文化元素文创产品设计[J]. 包装工程, 2019, 40(18): 285.
- [9] 俞大丽, 冯立. 江西萍乡与南丰傩面具造型探研[J]. 装饰, 2006(12): 117.
<https://doi.org/10.16272/j.cnki.cn11-1392/j.2006.12.070>