

# 博物馆中潮州木雕神器的叙事性场景解析

王 千

广东东软学院, 数字媒体与设计学院, 广东 佛山

Email: 523703416@qq.com

收稿日期: 2020年11月2日; 录用日期: 2020年11月20日; 发布日期: 2020年11月27日

## 摘 要

博物馆陈列展示在叙事学的基础上借用电影拍摄手法, 将叙事以场景的形式与观众展开对话, 将影视蒙太奇手法引入其中。对博物馆中潮州木雕神器的叙事性场景的空间性、文化性进行阐述, 通过平行蒙太奇、对比蒙太奇和隐喻蒙太奇这三种手法, 解析当下博物馆中潮州木雕神器的信息交流模式。

## 关键词

博物馆叙事, 潮州木雕神器, 场景, 蒙太奇

# An Analysis of the Narrative Scenes of Chaozhou Woodcarving Artifacts in the Museum

Qian Wang

School of Digital Media and Design, Neusoft University of Guangdong, Foshan Guangdong

Email: 523703416@qq.com

Received: Nov. 2<sup>nd</sup>, 2020; accepted: Nov. 20<sup>th</sup>, 2020; published: Nov. 27<sup>th</sup>, 2020

## Abstract

On the basis of narrates, the museum adopts the film shooting technique to communicate with the audience in the form of scenes, and introduces the film and television montage technique into it. This paper expounds the spatial and cultural features of the narrative scenes of the Chaozhou wooden artifacts in the museum, and analyzes the information communication mode of the Chaozhou wooden artifacts in the museum by means of parallel montage, comparative montage and metaphorical montage.

文章引用: 王千. 博物馆中潮州木雕神器的叙事性场景解析[J]. 艺术研究快报, 2020, 9(4): 78-84.

DOI: 10.12677/arl.2020.94012

## Keywords

Museum Narrative, Chaozhou Wood Carving Artifact, Scenario, Montage

Copyright © 2020 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

场景在广泛的意义上作为背景、情景的同义词，叙事特点在于给观众以真实的面容和身临其境的体验，它与人的互动改变着叙事的进程和叙述的目的。在空间叙事、文学理论和电影叙事中场景的构成要素基本相似，它们都具有人物、事件、时间和空间等相关元素。博物馆叙事性场景基于文学理论研究的基础上构建了基于符号学的交流模式，并展现了叙事交流过程。叙事交流存在两个参与者即发送者和接受者，通常也是我们说的叙述者和受述者。因此叙事交流中作者、作品、读者构成叙事交流的三个基本要素。博物馆场景叙事构建过程也是基于叙述与解读(图 1)，场景中设计者(作者)根据展览文案对场景进行构思和设计，确定场景大小和展示形式。观众(读者)在场景中接受信息对作品进行解码形成自己独特地见解，重构场景内涵以得到艺术体验。

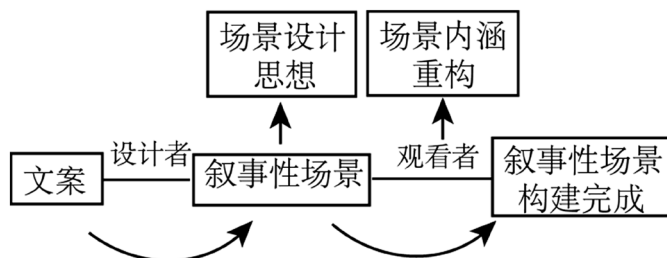


Figure 1. The construction process of museum scene narrative

图 1. 博物馆场景叙事构建过程

## 2. 蒙太奇思维在博物馆场景中应用

潮州木雕神器其叙事性空间展示依靠场景的连贯性、地域性、时间性将物体的空间与影视场景的空间相对接，利用影视中对不同时间、空间的镜头场景进行组织和信息的传递达成叙事目的。对于具有强烈主观意识的影视作品而言蒙太奇无疑与其相契合，它不仅是影视中的叙事技巧，还被引入到其他领域的使用与实践中，其理论也逐步扩展成为揭示和表达思想观念的手段。潮州木雕神器的叙事性场景设置往往根据展览主题和观众的视觉聚焦，将呈现内容解构成影片中各种段落、镜头、画面，这些段落、画面的重组使场景建立起叙事的逻辑和节奏，因此它具有影视蒙太奇相应的结构和功能。博物馆利用蒙太奇思维重建一种全新的场景空间叙事方式，满足空间功能的同时提高观众的认知与审美(图 2)。因此，本论文采用影视中的蒙太奇手法对木雕神器的叙事性场景进行解读。

### 2.1. 平行蒙太奇

平行蒙太奇也叫做并列蒙太奇，它是指在博物馆叙事过程中出现两个或两个以上的场景空间，在相同或不同时间内发生相对独立的事件，分别并列叙述的蒙太奇形式[1]。平行蒙太奇的表现手法在博物馆

场景叙事中最为常见，与电影中的叙事结构相较，场景与场景之间的组合可看成是镜头与镜头的组接、事件与事件的组接。叙事性场景的情景设置如同电影镜头中各种画面的组接，意在表现同一主旨。图 3 中选取博物馆木雕叙事的两条平行线索进行解说，源流篇以时间线索展开，通过对五个时期的概述梳理木雕的发展历程，然而艺术篇以三种不同的结构讲解木雕艺术的差异。虽然主题都是为传达木雕神器的历史文化，但二者在场景空间塑造过程中有别于线性序列关系为主的空间设定，将不同的叙事事件安排在不同的场景中或对立或统一。

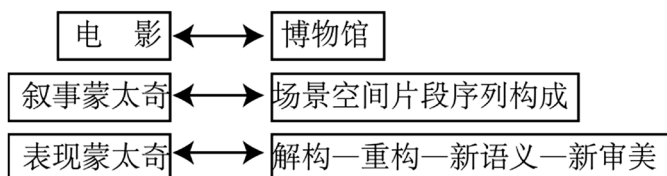


Figure 2. The use of montage thinking in the museum setting  
图 2. 蒙太奇思维在博物馆场景中的运用

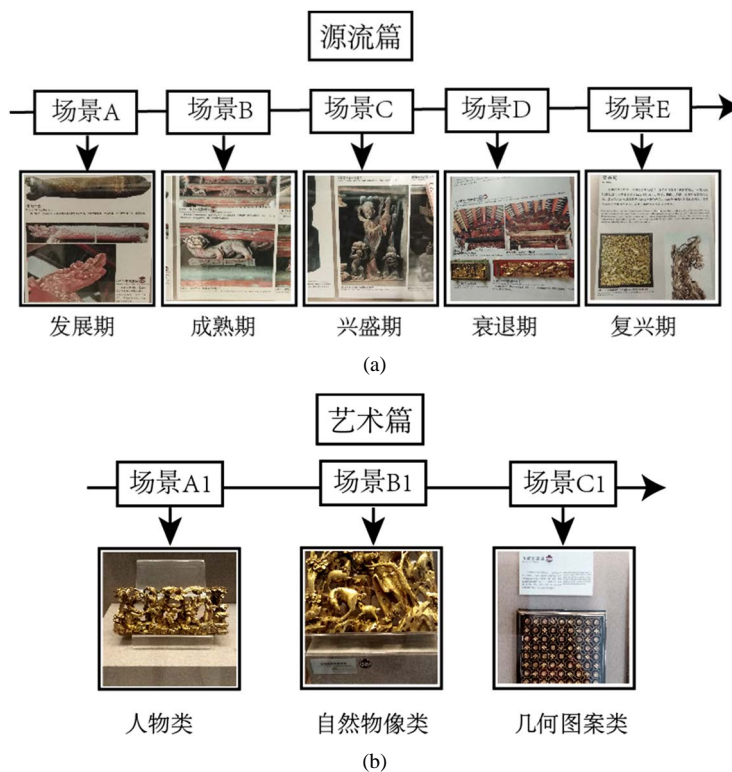


Figure 3. Parallel montage scene narrative. (a) Origin of Chaozhou Wood Carving; (b) Chaozhou Wood Carving Art  
图 3. 平行蒙太奇场景叙事。(a) 潮州木雕源流篇；(b) 潮州木雕艺术篇

广东省博物馆展厅中的潮州木雕展就很好的运用这一手法。它将木雕分为源流篇、制作篇、艺术篇、器用篇、欣赏篇这五大类别，将木雕以不同种类、用途分别陈列在不同场景中，而木雕神器则穿插其中。利用空间设置将神器的工艺制作、功能、社会价值作为线索展开叙述。如木雕神龛的平行蒙太奇叙事信息传达，见图 4，依从五大类平行线索，木雕的制作、使用功能、文化传承以及艺术价值都立体的展现出来。此场景叙事结构框架的特点在于多维度视角、独立的叙事方式和跨地域的叙事结构将现有的内容囊括其中，使其无法划分到任何一种固有的场景叙事模式中去。传统的多叙事线索围绕某个中心(人、事

件)展开,而木雕神器的多线索叙事则表现为多个生活场景片段平行发展,每个场景有各自独立的背景时间,并从各自的层面完善一个立体的神龛原型。

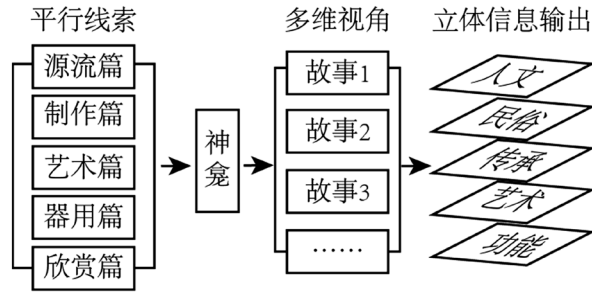


Figure 4. Parallel montage narrative information transmission of wood carving shrines  
图 4. 木雕神龛的平行蒙太奇叙事信息传达

### 2.2. 对比蒙太奇

在博物馆叙事过程中通常透过场景空间的大与小,色彩的冷与暖等对列项引导观众,从视觉上和心理上含蓄隐晦的表达情感和主题[2]。如神龛的摆放位置与神龛的体量,神龛有大小之分,大的称为龛,小的即为棨(棨仔),由于使用场景不同在空间需求上也有差别。因此,在设置上本身极具有对比效果。尤其是以佛寺祠堂中的神器设置,木雕神器展示通常采用遗址场景来展现,以保留较完整的陈家祠(广东民间工艺博物馆)建筑为例,在场景环境、神器形制以及地域特色三方面,还原一个真实的木雕神器的叙事场景。

#### 2.2.1. 环境对比

广东民间工艺博物馆建立在陈氏书院内,常设展览是具有地方特色的民间工艺品。书院内的历史遗迹承载着各类历史事件和集体记忆,而建筑本身也促成了叙事的动机,如关于建筑的来源则是首要考察的。因此,采用图像照片和影像记录的传统方式呈现出来,给人重温历史进而获得具体全面的认知。如图 5,在祖堂神龛的实地场景下附上历史照片和影像进行历史的空间对比,一方面作为实例认证,唤起对昔日时光的回忆;与此同时,人文景观成为一种社会角色,铸成集体的共同记忆和文化符号的源泉,将这些有着同样记忆的人联合起来得以相互交流促成情感的传递。

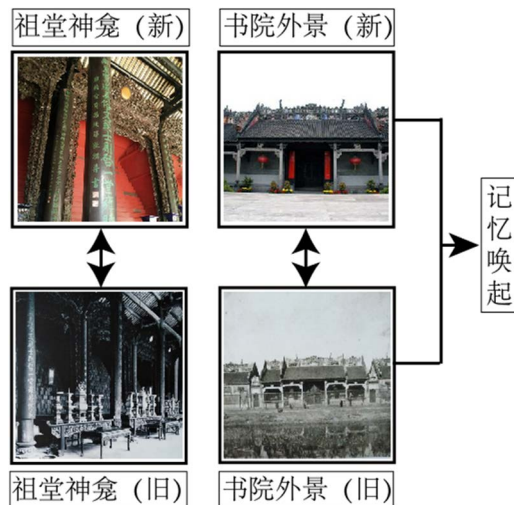


Figure 5. Comparison of the past and present of the shrines in the ancestral hall of the Chen Clan  
图 5. 陈家祠祖堂神龛的今夕环境对比

### 2.2.2. 形制对比

陈家祠作为岭南建筑的代表，融合中西方建筑美学元素，形成三路三进九堂两厢抄的轴对称布局，其中聚贤堂规格最高、体量最大也是建筑的核心，日常的祭祀、祖先牌位、聚会议事都在此处完成(见图 6)。宽大的空间场景窥视出祠堂祭祀活动的庄重和严谨，场景的大小给人的心理环境上施加了更为端庄肃穆的气氛。

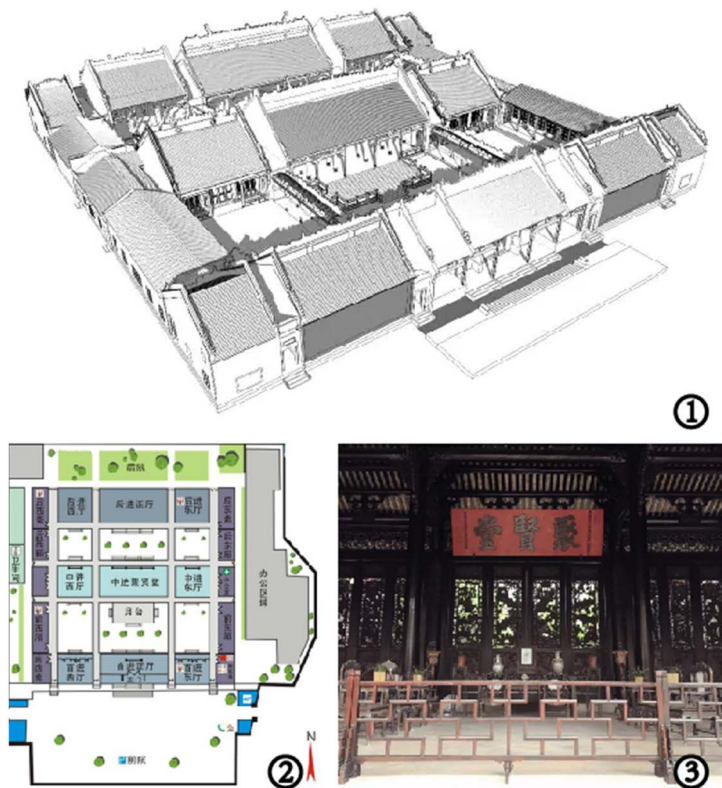


Figure 6. Chen Clan Academy building layout

图 6. 陈家祠建筑布局图

祖堂神龛则是一个大型的祭拜场所，也是烘托等级尊贵的空间。此设计按照对称格局与建筑相呼应，与神龛相对的楹在形制上与其十分相似，由于体量小，一般置于家具厅内案几上，时时祈祷告慰神灵之用。博物馆根据其原本的用途安放，神龛的大小对比从核心上看是相统一的，都是显示家族荣耀地位的礼制范式。因此，在场景空间上形成相互映射的关联，同时也具有空间的嵌套功能，如同人在看画，画中又有人的感觉(图 7)。

### 2.2.3. 地域特色对比

潮州木雕是潮汕地区的一种民间工艺品，其辐射范围包括在文化渊源或地域上与潮汕相关联的地区。博物馆中将广州木雕和潮州木雕进行对比，如图 8，通过相邻地方的木雕工艺品对比呈现，将各自地方的文化以器物作为信息的传递者，在普遍性中突出特殊性，用于传承或竞争，以便在相应的文化领域内留下一席之地。

博物馆空间展示中对物的诠释最好方式是引发观者的共情，以历史场所的构建用特定的时代引发历史事件的追忆，这种方式逐渐被各大博物馆采用，成为一种陈展的既定思维。博物馆的造景最终引向一

个核心即场所空间形成的集体记忆和身份认同空间，见图 9，它将抽象意义的名词通过一系列的具象造景和器物，透过历史时间的对比、神龛形制对比和区域文化对比提出关于神器的历史、礼制和民俗概念，这些都是构成集体记忆的核心要素。历史场景信息的传递如何从大量的元素中提出关键要素则成为博物馆陈列设计的侧重点。

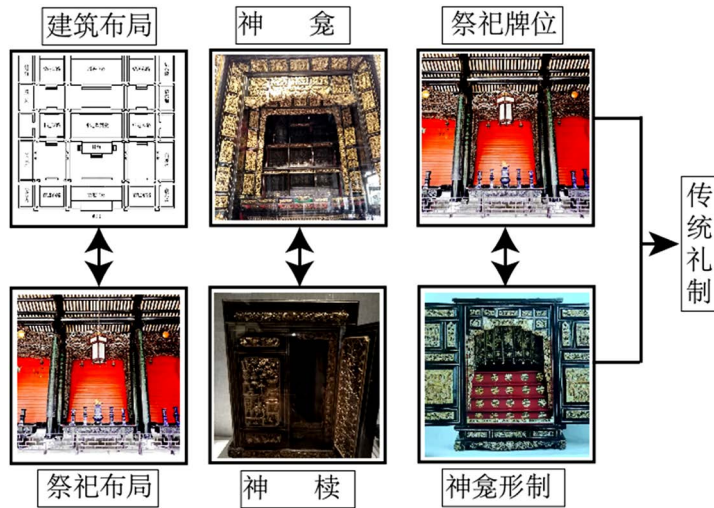


Figure 7. Comparison of Chen Clan Ancestral Hall's Architecture and Form  
图 7. 陈家祠建筑与形制对比图



Figure 8. The Comparison of the wood carving with regional characteristics  
图 8. 地域特色木雕对比

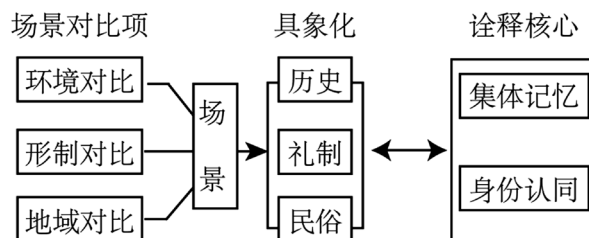


Figure 9. The figurative setting of the spirit of the place of wood carving artifact  
图 9. 木雕神器场所精神的具象化设置

### 2.3. 隐喻蒙太奇

保罗·利科曾指出隐喻叙事中存在“张力理论”，无论是陈述、解释抑或系词关联功能上都存在张力，它体现在指示与暗示、想象物与意义、具体性与多元性、清晰性与情感共鸣之间的冲突，而隐喻则是转移和互换的张力[3]。博物馆通过事件的对列或交替表现进行类比，含蓄表达叙事线索、心理情绪和叙事意愿[2]。木雕神器自身的图纹符号极具隐喻性表达，如金漆木雕寿屏是贺寿时亲友定制送礼，因此在装饰上题材多为福禄寿三星、麻姑献寿、八仙骑八兽，另外两边配上屏头狮，无论从形制上还是工艺题材上都充满喜庆意味。这种寿屏设在祠堂大厅之上无不显示出主人公的家族地位和人际关系，屏风中的“郭子仪庆寿”热烈场面与现实中的祝寿场景相映成趣，互为映射。此外，博物馆也通常采用背景音乐作为气氛的烘托，如广州美术学院美术馆举办的“乾坤戏场——金漆木雕藏品研究展”，它将潮州戏曲搬进展览用影像和声效来促进和塑造文化内涵，达到观者在场景中交流的目的。情感共鸣不仅体现在具体的木雕神器的雕刻图案上，更多是表达人神同看的共乐思想(见图 10)。

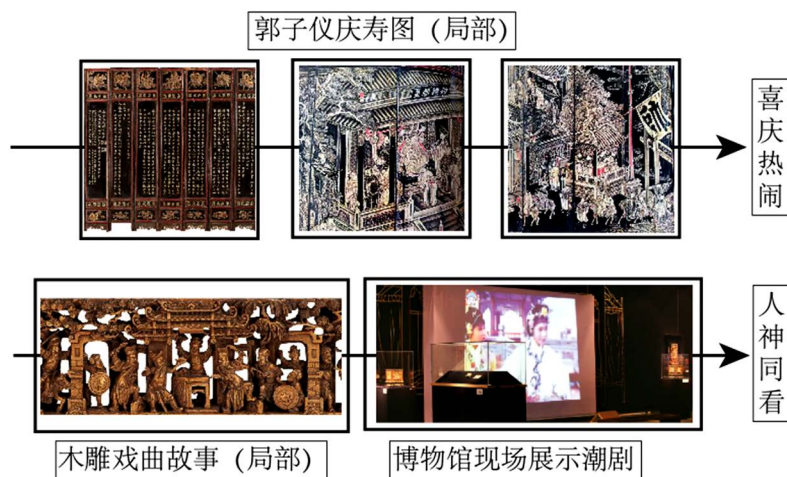


Figure 10. A metaphorical montage of wooden artifacts  
图 10. 木雕神器的隐喻蒙太奇表现手法

### 3. 结语

任何在场景中进行叙事的过程都是信息传递的过程，而信息的传播依靠媒介达成传播效益，在场景叙事的过程中使用手法也各有不同，潮州木雕神器在博物馆的陈列展示中，根据其不同语言载体形式进行对比分析，同时基于叙述者和受述者在叙事进程中的作用，将叙事性场景的信息传播模式分为三类：图像模式、空间模仿模式以及模拟模式。潮州木雕神器在当代博物馆以教育和服务为核心前提下，它强调集体记忆和身份认同的过程中用以场景叙事对木雕神器的文化内涵进行传播，并在影视理论的研究视野下，通过蒙太奇手法对场景展示提出新的空间形态需求。通过对博物馆中木雕神器的叙事性场景分析，叙事性场景的变更与发展要在理论的基础上不断地实践、尝试、学习并总结，使得叙事理论得以发展。

### 参考文献

- [1] 袁玉琴, 谢柏梁. 影视艺术概论[M]. 北京: 中国电影出版社, 2005: 149.
- [2] 赵丹. 建筑中的蒙太奇现象[D]: [硕士学位论文]. 北京: 中央美术学院, 2010.
- [3] [法]保罗·利科. 活的隐喻[M]. 汪堂家, 译. 上海: 上海译文出版社, 2004: 33-344.