敲鐘欽欽

生活可应用才是文创的流量密码

■梁志钦(资深媒体人)

如果说,拉近艺术与年轻人之间距离的重要手段之一是文创,那么,拉近文创与年轻人之间距离的又是什么?相信不少文创从业者都在寻找最佳交集点而一直努力着,但近日举办的“湾区(广州)文创节”似乎隐藏了答案。

万物复苏而艺术兴。如果用万人空巷、接踵摩肩来形容“湾区(广州)文创节”,相信去过的人不会否认。以年轻人为主的逛展主体拥挤在南丰国际会展中心,展位前的人群流动几乎走出了“地铁三号线”的高峰状态——想停留的时候被向前拥,想往前走的时候却水泄不通。

当然,从整个现场看是人满为患,但细分观察,人流聚集的区域却也有区别,相比强调传统工艺的展品,更能融进生活的饰品却更受关注,例如首饰、发饰、包包及其挂饰等。“见人见物见生活”,终端应该在“生活”,缺乏“生活”的文创始终是“曲高和寡”。从现状所看,越细小的物件,越精致的文创,似乎能融入生活的维度越广,也便越受欢迎。

传统手工艺作品如果单纯硬抽离于古代的生活语境,生搬到当下,早已脱离应用场景的物品,则只会是凌驾于生活之上的“空中楼阁”。因此,对文创应该还要有金字塔式的“圈层视角”,从宝贵技艺的传承来看,则以作品的“稀缺”作为标识,以此作为对某种技艺延续的代表,这应该放置于工艺金字塔的顶部,而非期待普及;以技艺特色的某种元素作为文创开发的基点嫁接到日用品中,那么可选择的范围将无限广阔。例如传统木雕,从严格的传统样式来判断,要广泛运用确有难处,但构成传统木雕的重要因素除了样式,还有木雕的技艺。如果把制作木雕的技艺扩散到广泛的家居饰品上,面对受众的范围就能无限放大,例如OUI无意和创木工房。

■2022湾区(广州)文创节现场

正如在当天“百匠百品高峰论坛”上,“冰墩墩”设计总执行刘平云所言,吉祥物强调的是文化图腾,IP则在乎精神交流。前者是单向传播,后者则在于互动与参与。实际上,再细致分析,对于不少传统工艺,有些是图腾吸引,有些技艺便是IP。例如狮头扎作,作为非遗项目,它的亮点在舞狮的视觉形象,当天就看到有把狮头作为形象IP转为积木玩具的产品,这是不错的尝试。再如竹编等编织物,技艺本身就是一个可延展的IP,可以用竹编的技艺编织生活中所能用的一切用品,而非局限在传统用品的样式。

从这次集结于“湾区(广州)文创节”的年轻人对文创产品追捧的现象来看,首先是值得嘉许的,但同时,也为不少传统工艺的从业者提了醒,有些传统手工艺未能实行市场化,原因并非年轻人看不懂或者兴趣索然,关键在于有没有更好的缩短“工艺与生活”的距离,让年轻人能够触手可及,与其构思如何“打造”本工艺的IP,不如再次解构,把本工艺的方方面面进行产品制作的取舍与强化,或舍去不合时宜的体量和样式,或保留技术转换载体,重新找到生活中的赛道,或许才是文创的流量密码。

艺坛观察

中国古代雕塑与绘画地位何以大相殊异

■孙振华(著名雕塑理论家)

世界雕塑史上,有着明晰的历史继承关系,又有连贯的实物遗迹可寻的雕塑传统,有发端于古代埃及、希腊的西方雕塑传统;古代波斯、印度的雕塑传统;古代中国的雕塑传统。中国古代雕塑作为世界三大雕塑传统之一,在世界雕塑史上具有重要的地位和独特的面貌。中国古代雕塑史是在收集、整理、鉴别、考定中国古代雕塑作品的基础上,参照古代文献资料,力求客观地描述中国古代雕塑艺术的基本面貌和发展、演变的轨迹,揭示其艺术特征和产生、变化的原因,阐述其历史地位、文化价值和社会作用的一门学科。

尽管中国雕塑的历史相当古老,中国古代雕塑史作为一门学科却异常年轻。严格地说,中国古代雕塑史的学科框架和学科规范目前仍然在探索中。

中国古代雕塑历史的漫长与研究的短暂这种不协调现象与中国古代绘画史研究相比,二者之间存在着惊人的反差。中国雕塑史学科的创始人之一,中国美术学院已故教授史岩先生曾说:“这和绘画学方面的卷帙浩繁、汗牛充栋的盛况,不能相提并论,两相对比,那真有霄壤之别。这种美术史上的偏废现象,贻害后学匪浅。”究其原因何在呢?

中国雕塑与绘画虽同属于造型艺术,但它们在中国文化中的地位却大相殊异,“左图右史”,不仅使绘画在社会文化中据有重要位置,同时,“雅好丹青”也是一个典型的中国文人士大夫所必具的文化修养。与绘画相比,雕塑则只是工匠们的“皂隶之事”“不登大雅之堂”,为文人士大夫所不屑。这样,在中国传统的观念中,一直没有把雕塑看作是一种与绘画同等的艺术样式,自然也使得雕塑难以获得美学上的自觉,形成系统的、完整的理论思维形态。在中国传统的学术中,有“画学”却没有雕塑学,因此,雕塑史只能令人遗憾地付之阙如。这难道是偶然的吗?用比较的眼光看,中国雕塑与绘画这对姐妹艺术的历史命运有如此的差异,为什么在西方艺术的历史中,没有出现这种情况呢?

著名美学家宗白华先生曾反复说过,西方的绘画脱胎于雕刻,古希腊的雕刻决定了西方传统绘画的基本观念。对中国而言,早期的雕塑和绘画似乎还很难说存在孰轻孰重的问题,二者的文化地位也没有显现出太大的差异。从魏晋南北朝开始,中国艺术开始出现审美的自觉,在绘画中,一批从事“审美创作”的画家开始从工匠中分离出来,而雕塑则一直没有摆脱实用性的要求,与工匠的传统分离,导致绘画与雕塑的文化地位开始出现差距。

这种现象说明,在中国古代雕塑的荣枯兴衰、沉浮流变的背后,反映出了中国文化的某些特质。在这个意义上,古代雕塑可以成为一条进入中华民族心灵深处的路径,作为古老中华文化的表征和符号,对它的解读和破译,是了解和掌握中国古代文明史的一个不可或缺的重要环节。

■西汉(公元前202—8年)彩绘长袖舞女陶俑

过去,忽视中国古代雕塑的历史整理和理论思考所导致的后果是严重的。理论是实践的总结,它又反过来对实践起着重要的指导作用。历史上,中国古代雕塑缺乏理论指导,处于自生自灭,任其沉浮的不自觉状态,是导致它后来处境艰难,难以为继的一个重要原因。

(部分内容据孙振华《中国古代雕塑史》,内文有删减,标题为编辑后拟)

藝思藝語

漫画吸引人的应是故事而非画面

■金城(广东省动漫艺术家协会主席)

蔡志忠从事动漫行业六十年,大概还会继续下去。他目前出版过300本漫画,开过七年动画公司,拍过无数动画广告影片和两部动画电影,还为联合国国际儿童年拍过一部23分钟的世界童话故事动画《杜子春》。

有媒体曾经问蔡志忠:“当漫画家需要具备什么条件?”蔡志忠回答:“当漫画家要有三个条件:1.会画画;2.会编故事;3.有用图像讲故事的能力。”

蔡志忠认为漫画只是一种语言,一种表达手法。漫画以画面讲故事,故事才是重点。因为令读者着迷的是故事情节,而不是画画的技巧,是透过画面所呈现的故事内容吸引人,而不是画面本身吸引人。

蔡志忠深知漫画的功能,可以画佛经、禅宗、物理、数学,没有什么题材不能用漫画来表现,内容才是重点,内容才是王道。

当小漫画迷的时候,蔡志忠就发现漫画的进行节奏很快、文字对白很少,漫画的这两个特点如同谜一样吸引着小朋友。

当了职业漫画家之后,蔡志忠自我要求故事节奏要快,不能像晚间的连续剧那样老在相似的场景徘徊,剧情停滞不前。画《聊斋志异》时,一本124页的漫画里,他装进去12个故事,为的是使故事更紧凑,内容更丰富。

漫画中的对白文字要尽量少,文字太多便会失去漫画的独特性。

蔡志忠画漫画诸子百家思想,将文言文翻译成白话时,也是尽一切可能,让白话文不多过文言文。否则密密麻麻一大堆文字,那就不叫漫画了。

剧情才是故事漫画中真正的米饭,读者像上了瘾一样,迫切期待能接着看续集,就是要知道接下来主角人物的遭遇。其中令读者最为着迷的,便是故事中所隐藏的那些秘密。

为了能集中精力创作,蔡志忠持续采取半封闭式的生活方式。他不用手机,不戴手表,穿着普通的卡其裤、白衬衫和黑布鞋。原则上不离开家超过500米,每天凌晨就起床。曾经创造过长达58个钟头坐在椅子上、120个钟头不吃饭、画一只佛手超过2万遍的纪录。

在绘制《禅说》的时候,蔡志忠在两个月的时间里,将购买的历史书籍翻看了数遍。第一遍是大体浏览,之后会挑出几篇文章勾画草图,这些草图会随着阅读的深入,不断地进行修改。待到最终定稿的时候,有些书的封面和内页早已面目全非了。

正因如此,一本本晦涩难懂、常人难以啃下的禅宗智慧和佛教经书,才能经由蔡志忠之手,变成一幕幕诙谐有趣、老少咸宜的现代漫画。

■蔡志忠漫画