

# 目 录

## 第一章 选题背景

/ 01

- 第一节 偶文化调研 / 05
- 第二节 现状分析 / 24
- 第三节 相关项目梳理与对比 / 26

## 第二章 选题意义与价值

/33

- 第一节 意义与价值 / 34
- 第二节 目标与计划 / 35

## 第三章 研究框架

/39

- 第一节 叙事框架 / 40

## 第四章 技术分析

/45

- 第一节 采用VR技术分析 / 46
- 第二节 相关资产搭建技术 / 48
- 第三节 整体空间营造技术 / 50
- 第四节 运用交互原理和系统架构 / 52

## 第五章 创新与应用

/55

- 第一节 创新模式 / 57
- 第二节 场景运用 / 58

## 第六章 参考文献和研究资料

/61



# 第一章 选题背 景

当代社会以视觉之上，在以视觉为先的“景观社会”中，数字艺术渗透至表演艺术中（包括现场表演在内的广泛文娱活动），参与其实际的空间构建及叙事的展开。以及深层面的关于重新建构文化空间及阐释文化与空间的联系以及空间对于文化与叙事的传播跟丰富。本文意在探究在现代科技与生活冲击下，傩文化的传承与交融消散在媒介的介入下以视觉展现为首要，将傩祭搬到人们面前。

傩文化是以驱瘟逐疫，祈福纳祥为核心的民俗事项。傩起源于原始部落中的驱邪祭祀活动，表现出早期人类对灵魂，自然，祖先以及集体崇拜，作为早期的一种朴素的崇拜跟信仰，表达了农耕时代人们为了摆脱困境对力量的渴望而追逐未知的能量，以祈求心理上的安慰与寄托。而近代以来，工业的快速发展，中国社会从农耕文明过渡到现代工业文明，在现代文明下的人们重新构建了新的精神需求，傩文化因此逐渐边缘化。

傩文化凝聚了很多历代先民的艺术创造，交织了历史学、民俗学、美学等诸多学科，涉及文化认同、审美观念等多个方面，在漫长的历史过程中，将各个时期的民族信仰、艺术审美、民间风俗吸收进来，经过长久的沉淀展现了不同历史时期的民族文化风貌。是祖先以平凡的人类带上面具，以神明的姿势起舞，与神明对话，与命运抗争的过程。我们都有曾在一些游戏电影中看到过傩文化相关的影子，如在日本的般若面具、《原神》中的魈角色、再包括还未出的叠纸手游《百面千相》。

他们都从一个中国古老的文化引申，但是大众普遍缺乏对这个传统文化的认识，只能直到面具是其较为主要的部分。我们不禁想到我们对于一个文化形成的这种不正确的集体记忆，又将如何被更改，而正确的集体记忆又将如何获得群体的认同？而这些传统文化在现世已经转化的越来越娱乐化了，其现在流传的媒介变为了游戏电影等，这种高度娱乐化的媒介势必丢失传统文化最本来的目的。在顺应各种新型媒介流行的今日，将各种傩祭文化上载到数字世界的方式还原其祭神的一面做到在娱乐化的同时保留其完整的深度。

傩文化该以什么姿态来适应现代社会体系，是傩文化当代传承的难题。以德江为例，贵州德江被称为“傩戏之乡”。因为地理因素，德江较为封闭，受到外来文化影响较少因此傩文化在德江能够相对完整的继承，而随着社会经济的发展，城市化进程加快，如今德江也面临着传承的考验。根据社会的演化傩戏也从最开始的娱神变成了娱人，从傩祭变为了傩戏，紧接着顺应旅游业的发展，傩戏不仅在演出空间场所上有所改变，其故事内容及文化信仰的精神方面也产生了变化，这让原本就种类繁多，形式各样的傩戏的边界模糊化，各地傩戏间的区分也更加让普通人难以辨别。

傩戏的传承似乎走向了一个地域模糊化的一个阶段。是否甚至会形成一个对于傩戏的集体记忆。故本次的走会项目将聚焦如何做到对集体记忆相关问题的表达，针对傩祭中的文化视觉元素的整理、设计与再造来满足最终类戏剧化的呈现。傩文化历史悠久、分支众多，其涉及到的符号元素动作又将如何在数字化时代的今天转化为资产阐明我们的主旨。将传统文化在保留其文化内核的范围内进行数字转化与艺术创作是本次研究的重点。傩文化的内核即在特定的天人合一

过程中产生了鬼神信仰，正是这一信仰支撑了傩文化的存在及发展。而其他的行为与研究则是围绕这一内核展开的。

而在对于VR（虚拟现实）技术带来的沉浸式体验，我们是否能利用VR这种技术使观者可以迅速进入到另一个不同于现实的虚拟世界，也帮助作者将一些不可在现实世界中实现的场景在更加节约成本的情况下在 VR 中实现。作为一个沉浸式的场景，作者可以通过控制不同的因素来达到观众的极致体验。通过放大某些感官，忽略某些感官，去掉一些不必要的因素来以表现性的方法处理沉浸式的场景是我们在这次项目中想要去尝试的一件事情。

## 第一节 雉文化调研

### 关于雉戏的历史，

史前：王国维先生曾说不雉之性在少。之前又云诬之事，吾之式神，并用歌舞的上古雉戏形态孕育在之前的祭祀歌舞之中，其形态一以歌舞而成，现因其祭司目的与对象不同，而形态亦有如史前岩画，在世界范围内的岩画上都有这种舞蹈，是一种宗教仪式与人民信仰的混合。我国有学者认为舞蹈是远古人类最早创造出来的艺术形式之一，它产生于原始社会，在漫长的若干年的原始社会中，舞蹈是抒情达意的主要艺术手段，尤其是图腾舞蹈的产生，促使原始舞蹈成为以宗教为重要活动内容的一种仪式化人类行为，并受到当时社会高度重视，殷商图腾舞蹈曲与驱疫除秽在周代分时雉、丧雉、乡人雉，这些从图腾舞蹈到方相雉转变比较突兀，目前尚未找到直接文献证明两者之间的直接关系。不过，学界推知春秋时期，方相娜的三种形式就只剩了一种集乡人雉，驱疫中击鼓发生在汉代之后，其成为常规而祛魅，则是发生在秦。战国时期的驱疫已出现击鼓现象，且与一般雉戏一起驱除雉戏史料。

周雉：与上古乐舞的分化形情形一样，在周大部分以区域为形态的雉戏也出现了转化的形态，《诗经·卫风·竹竿》有，“巧笑知著佩玉之雉”的诗句就是证明诗经中如躯壳或踉跄之步伐，当时脱胎于污迹之中的巫舞或雉舞。

### 秦与两汉雉：

秦代雉戏形态有方相雉与驱鬼仪式，西汉不仅继承了方相雉，还继承了丧雉，文献所记是东汉宫中大葬仪式的一个环节及出殡祭，就在之后方相雉改为在中前有四位起的引导者，此处方相雉中西周所在时期是驱雉，其装扮与舞蹈均为变化，这是汉代丧雉与时雉入丧仪。与西周方相雉是植入丧雉不同，这种送葬仪式为后世所效仿，成为一种民俗事象，只是后世简略而已。其中典型的驱娜仪式驱鬼屋也与方相雉形态有明显不同。

古人以铜能驱鬼，故烧铜以为汁，据地秦简日记的记载表明：秦人沿袭了这一雉驱鬼仪式，谢映芳、云世俗以及利于鬼神而病患有鬼，他们组织大家则以其（铜）入药，能以病情烧生

铜条，具有驱虫或提高人体免疫力的功用，但秦人不明所以以为可以驱鬼，从武力驱赶出发，他与周代方相雉，但形态上有很大区别；其一，举行的时间不固定，似乎只要有不正常的情况发生即可实施，此类事件；第二，没有领导者，包括上列列举的驱鬼文献，甚至秦简日书甲种中支内类似记载都没有，领导者甚至没有巫师棋挪移，一般人即可实施；其三，实施巫仪者既无装扮也无面具，更无矛盾之说，其中没有恐怖怪异的肢体，舞蹈以及高声喊叫的记载起舞有明确的驱祛除对象——饿鬼，这与周雉驱除对象的模糊化一不同，此一是属于秦代驱鬼巫仪，只是与秦代其他驱鬼巫术不同即专门在亥日祛除疾病与恶鬼。秦人还有一种燕梦仪式，具有驱除噩梦，祈福纳福之意。因汉代大雉中有时雉记载，其实在的梦将这类文献记载。两汉雉戏形态方相挪与驱鬼形态的融合，大雉驱雉逐出正统大雉，据后汉书载此文线索，即当时属于西周方相雉范畴，但与方相雉相较有新的变体方向，雉之百隶或为罪人或为仆奴仆，而此类百隶与宫女，伴奏方向雉无乐器伴奏，此则为土鼓，该雉戏最大的变化在于铜的参与后是各种雉戏形态中都有童子参与，如该雉相同，系班抬阁等，另外一个变化是将桃核师途贾赤丸五谷等吸收进来，据史料西汉雉戏中罕见用古东汉宫廷雉戏也不见用鼓，而东汉民间雉戏用古史料，江西周坊肖娜与秦氏驱鬼融合在一起，又添加了汉代民间桃壶，土鼓等雉仪而形成了温和的巫术与武力驱逐之方相雉兼容的雉戏，东汉典型的冀冬大雉一枪驱雉其特征有，首先相比于周与西汉雉仪，东汉驱雉与纯粹的雉仪完全融合在一起，周代雉仪自成系统，独立于温和的区域，巫仪之外，汉与秦尽管民间有巫雉合流的趋势，但官方雉仪延续周代雉仪，其基本保持自身的独立性，而东汉则将雉与巫雉统称为大雉，并以其一来统领之，包含着方相雉、舞十二兽式、猪倌宋轶等，是以歌舞祈祷的方式实施的，属于温和型的驱雉。东汉文献，将这些驱雉与温和型的巫仪合称为大雉，于正史记载尚属首次其次，以其一为标志。明确解释知融合这一融合表现，有四，一是一世上模之躯，一与驱鬼仪式融合，且将周秦两种驱赶对象融合在了一起，20方法上，武力驱逐与温和的宋神仪式融合，

如既有狰狞恐怖的方相式舞蹈，也有质子文雅的舞、驱鬼，也有城外的场地，三是傩仪出现了与汉朝共同的现象，这些关联也包括方相傩的，还包括世俗官员的，值得一提的是，周大傩仪参与者百隶于东汉大傩仪中，变成了军人。参与傩仪的人员众多，使得原本单一的驱傩仪式变得较为现代，更加复杂，现世傩仪实施的地点上，周大傩的琐事在东汉变成了公式，从城内至城外，这是一个显著的变化，将周代之所以是与宫内外集成外都纳入傩戏实施的范围

再次出现了新的12魔神，去除对象，恶鬼变成了十种称呼，具体的鬼神，傩的环节有新的规范，有傩仪环节，有新的规范，十二兽中有傩仪出工，五银骑士弃义，傩人鉴赏等均为前代所恶，而且这些环节在后世宫廷大傩中基本上被沿袭下来，成为后世宫廷大傩的标配。最后，由于傩仪的环节复杂，出现了场雨，12兽屋一以及大鼓的使用，显然由西汉傩仪而来，客观上增加了大傩仪的表演性与乐色彩，就表演层面看，武士第一位的在整个大傩仪中舞蹈占据着主体地位，第二位的形式是由一人领歌与群口合唱，构成半以大傩之声，将大傩与驱傩合称，汉代民间还出现竹一现象，所谓蒙熊皮者矣，惊吓驱赶瘟疫之诡异，如东汉的鬼头——一种面貌丑恶的面具，傩人带之以祛疫逐鬼，这种面具在后世傩戏中多出现在丧傩东汉时期，大傩被称为术，有祝吕氏春秋，大傩说其目的为逐尽阴气为阳。东汉，其古逐疫称为逐除，这与河南大傩举行的时间同。

驱鬼逐疫在汉代比较流行。到目前为止尚未发现有官方明令禁止的文献记载，这并不说明汉代没有人反对驱鬼逐疫，王充就是一个代表，众所周知，王充是东汉唯物主义哲学家，无神论者，其论鬼篇旗帜鲜明的反对鬼神的存在，对于汉代的驱鬼主义持否定态度，王充认为，举行驱鬼仪式毫无意义，一是鬼神住宅若杀人驱之则必，若不杀人，则无需趋之。二是鬼神若存在，则必须常驻，否则今驱而明至，驱实无效。异鬼若不存，则驱之无益。三是疾病驱疫是为了驱疫以及安宅谢土等皆为虚妄，总之胜利用微驱逐鬼神和集合立哉，这是汉代反对傩戏的重要文献，反映了王充为代表的部分汉代士大夫的心声。不过这看法，对于汉代驱鬼主义的社会实践并没有实质性的影响。

### 魏晋南北朝傩戏形态：

冀冬大傩魏晋时期无大傩，冀东大傩演变为了落厨煮意，出土牛则演变为藤梗之类，这是继东大傩于后世消解的结果，严格来说，此文线索系并非南北朝，不过，为了显示傩戏演变的过程搁置于此心造成不良影响。

本文献《通典礼典》《隋书》有载：这种季冬大傩，与东汉大傩基本形态相同，都从东汉大傩而来。不同之处在于：一是增加了鼓吹令，由其统领傩队并指挥行傩。中黄门成为执行者。二是增加了戌夜唱，四唱环节。三是增加观制度。四是损去了桃弧棘矢等环节。北齐去北魏不远，由此知北魏大傩形态应与北齐大傩形态差别不大。

仙木驱鬼。是南朝梁代驱鬼巫仪。仙木，即桃木，悬门户以辟鬼，未出汉代桃弧驱鬼范畴。至于为何用桃木驱鬼，唐人徐坚《初学记》卷二十八引《典术》有载：“桃者，五木之精也。故压伏邪气，制百鬼，故今人做桃符着门以压邪。此仙木也。三是爆竹、燃草驱鬼。南朝梁代驱鬼巫仪一是日时岁旦禳恶气之事，是魏晋

举行的禳祭巫仪，举行时间在新岁元旦。二是《汉仪》所谓“仲夏之设”之鸡，是对的。而谓“仲夏之设”，史料罕见记载，故文献有“未详改仲夏在岁旦之所起耳”的话。如此条无误，则汉代有仲夏之月举行桃卯之巫仪。三是何晏议以鸡磔禳，谓磔鸡起于魏，误。可见上文阐述。四是仲夏桃卯巫仪即桃人、杀狗之仪，魏国废除。此说不当魏明帝磔牲用鸡，并不意味着魏明帝之前之魏国帝王废除了磔牲用狗。实情是：魏国磔牲由用狗至魏明帝而用鸡的转变。至南朝刘宋，宫廷废除了岁旦、仲夏之月的磔禳巫仪，但诸郡县沿袭下来。

### 隋唐五代十国傩戏形态：

隋朝春、秋、冬均举行傩仪，且磔牲禳祭。这一大傩仪继承了北齐的选拔，但亦有不同：一是用牲不同。隋朝磔牲用羝羊及雄鸡一，这为北齐大傩所无。二是方相氏与领唱者均为“工人”，不是《周礼·夏官》之方相氏这一特殊的职官。东汉大傩仪中的领唱者为中黄门，此则为其中的以为“工人”（妆扮与东汉不同）。三是傩仪中出现了“祝师”，为以前傩仪所无。四是大傩仪有磔门酒穰环节，为东汉、北齐大傩仪所无。

隋唐出现牵钩戏，牵钩戏源自军武，为教战之戏，被视为驱邪禳灾的巫仪，是因其“钩初发，皆有鼓节，群噪歌谣，震惊远近，俗云以此压胜，用致丰穰”。唐人封演《封氏见闻记》云牵钩戏为拔河，常在正旦望日举行。梁简文帝临维部，曾卜令禁止而不能。牵钩击鼓，民间以之为压胜即消灾致丰穰，此乃牵钩戏变成雌驱的关键。不过，此戏在隋朝仅为湖北地方所有，其他地方不见有文献记载。文献中的或即柳或，曾仕于北周，后入隋为官。此文献是柳或向隋帝所上奏折，记载了隋文帝朝正月十五日都邑角抵戏盛况。

盛起的普面舞表演，因与其他角批戏扮讽刺造成了比较严重的社会问题即“非益于化，实损于民”，柳或遂上奏隋文帝，请求禁断，被隋文帝采纳。

初唐的季冬傩戏，其形态尽管未详载，但大致不出东汉、魏晋季冬傩戏范畴。“堂赠傩”出自史书《旧唐书》，所以它就被不少学者视为一种傩戏。其实，这是对文献句读的误点。“堂赠傩”句读应点为“堂赠，傩”，理由：一是文献支持。《周礼·春官·男巫》：“冬堂赠，无方无筭。”郑玄注：“杜子春云：堂赠，谓逐疫也。……冬岁终以礼送不祥及恶梦皆是也。其行必由堂始。”@二是堂赠与傩区别甚大。在周代，逐疫乃方相氏的职责，其地点在室内。堂赠的地点在堂——祭祀鬼神的地方，由男巫举行，目的即郑玄所谓“冬岁终以礼送不祥及恶梦”。杜子春所谓堂赠乃逐疫，是对“堂赠”的误解。

关于“堂赠傩”句读的误点，《旧唐书》不止一处，如初唐“岁季冬之晦，帅子入宫中堂赠大傩。（原案：赠，送也，堂中舞振子，以送不祥也）”。这里的“堂赠大傩”应断句为“堂赠，大傩”，因为同书有载“大傩，则帅鼓角以助子唱之”此史料单列“大傩”而未列“堂赠”，且该文献在“岁季冬之晦”文献前一页。可见，堂赠与大傩，在初唐时期仍然被视为两种巫祭形态。至于磔牲与四门，不属于傩仪范畴，它只是与傩仪一起以送寒气而已。

在唐代，鼓角辖于鼓吹署，设令一人，鼓吹施用调习之节，以备卤簿之仪。大傩中用鼓角，主要以其伴奏于子之唱。

唐代开元时期宫廷傩戏与诸州县傩戏大同小异，而宫廷傩戏较为规范而已。这种比较，不仅是对开元诸州县傩戏而言，还是对东汉宫廷傩戏而言的。其特点有二：一是分工更加细致、明确。出傩的列队，鼓吹令负责；方相傩，

寺伯引导；唱神歌，唱帅领唱；击鼓，鼓角负责；磔牲，宰手操办；酌酒，斋郎负责；祭奠，太祝举行；祝文，祝史宣读。二是妆扮有明文规定。方相、唱帅、鼓角、执事等妆扮各有规定，以示身份与区别。三是增加了太阳之雌神。这在之前的维戏史料中所无。根据祝文“寒暑往来”，太阴即冬季，则太阴之神即为冬神。季冬大傩目的为送寒气，恐寒气伤人也。

不过，将开元维戏与其前朝的宫廷滩戏史料相比，还是可以看出其延续性。延续了北齐与隋代傩戏；祝师的使用，延续了隋代傩戏；唱十二神歌则延续了东汉宫廷傩戏。可以说唐代开元傩戏是吸收了东汉、北齐乃至隋代宫廷傩戏而形成的，基本上达到了自方相时傩出现以来的鼎盛时期。

《唐六典》中亦有盛唐时期大傩的记载：凡岁，季冬之晦，入于宫中堂赠、大傩。天子六队，太子二队。方相氏右执戈、左执刀而导之，唱十二神以逐恶鬼。傩者既出，乃磔雄鸡于宫门及城之四门以祭焉。

唐代舞钟馗肢体动作甚大，配以钟馗相貌及其高声喝叫，粗而病。舞蹈过后，唐玄宗梦醒，“沉病而顿愈”，为感谢钟馗，遂命吴道写其婆安舞状，让臣僚观看。这是一则关于“舞钟馗”记载比较详细的文献。其形态如下：

一是环节清晰而富有叙事逻辑。其顺序依次为：患者净身肩户 - 夜眠感神感神而至扮钟馗而舞钟馗离去 - 病愈。尤其值得注意的是，钟馗舞环节一出场、跳舞、下场，北宋京百戏之一的跳判与之相似。

二是正面描绘了钟馗的形象。短发圆头、长而密、斜领蓝衫、持竹简而舞等，成为后世钟馗形象的基本元素。

三是此舞场上非钟馗一人，还有一小鬼配合钟馗而舞。这一小鬼大概是祸害唐玄宗的凶手，被钟馗追赶、捉拿。从钟馗各种舞姿以及小鬼的“傍随而奋掷”，这一舞蹈围绕追鬼、捉鬼而展开，这就有了传统戏。

四是伴奏。一是风管，为笙、箫之类的乐器。二是弯弦，即琴弦，因其声如鸾鸟和鸣，故云。因此，“舞钟馗”文献，不仅记载了其详细的形态，而且是一场故事情节完整的傩驱仪式。

从盛唐到晚唐五代，从大唐帝国的西北到南方，到处都有迎神赛社在上演锣鼓瓦笛，婆娑起舞，以祈求神驱不祥、赐洪福。从后世民间的视角看，这些祀神舞蹈当属傩戏之。

隋唐还出现了新滩神体系，且有明确分工。所谓六道，即在五道之中加上修罗道，佛教经文多载之，如南北朝《大智度论》《妙华莲华经》以及南北朝欧阳静《太上洞玄灵宝授度仪》等。冥司六道的领导者：阎罗王；驱捉者：太山府君与五道大神；驱捉对象：各种鬼物；审判者：阎罗王；拷；问者：牛头、狱卒；目的：百姓康宁。

祝傩驱之后，敦煌地区万姓获福，并未反映出驱佛仪式，而反映驱滩仪式的是“第二首”。据文献，该滩驱仪式表现出新的特征，一是滩驱仪式声势浩大。不仅驱滩队伍规模大--“人物差殊，鬼神杂错”，有“万般千种”之鬼，更重要的是滩驱声势浩大--“远行射箭，近者刀研。动嘴者与拳，埋头者使锅。见到者科断，未来者追捉。书符不点朱砂，攀须门悬赤索。作岁杆（旱）者与棒，行療气者与药”，“一呼百诺”。对付不同的鬼鬼，手段也各有不同，这一点区别于其他傩驱方法。

二是团头、五作参与滩驱，并成为滩驱仪式最后环节的执行者。团头，见于唐代张籍《送律师归婺州》诗：“京中开讲已多时，曾作坛头证戒师。归到双溪桥北寺，乡僧争就学威仪。”律师，晋、南北朝佛教经文有载，其意为精通佛教经文的高僧，可为皈依佛门的受戒人作证明人，故云证戒师。坛头即结坛举行佛事的领导者与执行者，民间讹传为团头。五作即作作，隋唐已有之，指从事殡葬、检敛死尸者，五代称为仵作行人，宋及其后称团头。

### 宋辽金元傩戏形态：

北宋徽宗时期的宫廷大傩仪，与唐开元宫廷李冬大傩仪相较，其仪式扮演环节与内容两者基本相同，当从唐代继承而来。宫廷大傩使用的傩戏面具出自下桂府。桂府应为北宋广南西路桂州，后属静江府。该条记载反映了广西傩戏面具北传的史实。此其一。其二，桂林府傩戏面具艺术已极为高超，天下第一；种类也极为繁多。其三，戏面具的雕刻已商业化，成为一个致富的行业。与陆游同时期的范成大《桂海虞衡志》亦载：“戏面，桂林人以木刻人面，穷极工巧，一枚或值万钱。”这三点说明，下桂府在北宋政和年间，成为傩戏面具的雕刻与商贸中心，其声望传到了北宋都城。

事实上，据史料，北宋徽宗时期的宫廷大傩虽因循唐大傩而来，但有不同之处。大傩仪与上则相较，更新的变化在于增添了新的傩神，如六丁、六甲、符使、神兵、五方鬼使以及神尉等。

六丁六甲被纳人大傩仪中成为傩神，与道教有关。六丁之名，见于《后汉书·梁节王畅传》，方士借六丁预知吉凶。六甲，见于《汉武帝传》，云上元夫人授六甲左右灵飞致神之方于汉武帝。两者均为神名。六丁六甲取名于地支，演变为十二位神。六丁为丁卯、丁巳、丁未、丁酉、丁亥、丁丑，六甲为甲子、甲戌、甲申、甲午、甲辰、甲寅，《无上九霄雷霆玉经》谓“六丁玉女，六甲将军”，故六丁为阴神，六甲为阳神。符使成为傩神则与六丁六甲有关，全称为直符直使。唐人文献多称直符使者，如唐人孙思邈《千金翼方》、朱法满《要修科仪戒律钞》等。宋代亦如此，有时仅称符使。直，为值班之意。奇门遁甲天盘有九宫，六甲之九星、六丁之八门与之对应。宫与门皆有符头，六甲之一与其对应则为直符；六丁之一与之对应则为直使。如甲午为直符，则此神当值，镇守人魂；如丁未为直使，则此神当值，消除灾难。据此，符使为系列之神。神兵，即仙界之士兵，上文引晋代八风舞即为神兵扮演，北宋时成为宫廷大傩的傩神之一。

五方鬼使，不见于隋唐文献。五方之义，乃古代五方崇拜，《楚辞》中有五帝之谓，王逸注“五帝”为“五方神”。许慎《说文解字》出现了五方神鸟的记载。而鬼使一词则在汉代文献中见之，如王充《论衡》、供名《太平经》等。但在汉魏晋时期，鬼使并没成为五方神的代言人，直到南北朝佚名《女青鬼律》中才出现了“五方鬼”的记载，谓右五方鬼主诸欲。因《太平经》言上帝鬼神事，则鬼使为五帝即五方神的从。北宋神宗时期州民同除夕驱傩的记载。“爆竹惊邻鬼，驱傩取小儿，”应是互文，则该驱佛用童子即振子，这是延续汉唐傩驱仪式而不仅如此，该傩驱中还提到了爆竹的环节——惊吓邻鬼。与苏轼同时日有交往的杨蟠亦有“南邻祭灶喧，北里驱傩哗”诗句，（《除夕次东坡守岁韵》）那么，宋代荆楚民间驱傩有用燃放爆竹的习俗。这一傩驱形态亦在残腊的最后一天举行。

第二部分的傩驱过程有六个环节：环节一是捉鬼。村巫马氏子穿绒排衣（红色衣服），率领驱傩队妆扮的童仆数十人，鸣金击鼓，绕李氏遇蛇之处逐除，谓之烧山捉鬼。青阳大展之青阳意为春天，大展意为生机勃勃，则青阳应为民间崇拜的五帝之一东方天帝太昊的属神句芒，为春神，自先秦以来多崇拜之。环节二是捕所遇虫蛇，喂以酒醋以祭祀句芒神。环节三是唱邪诗，驱附身于李氏之鬼，以驱逐之。环节四是赤足踩碎瓦、立烧红之砖以及头顶沸镀。这是后世所谓的滩技。通过扮演这些恐怖的傩技，达到武力恐吓鬼祟的目的。后世有上刀山、下火海、开洪山、添犁铧等傩技，与此目的同。从文献表述看，这些傩技的实施达到很好的效果。环节五威逼鬼祟具状；环节六送鬼出门。这是南宋民间驱傩的一个鲜活的案例。村丛举驱傩队捉鬼、唱以及押送鬼出门，都可在南宋之前的大傩中找到源头。值得重视的一句芒神进入傩神系列，这在文献记载中还是首次。二是傩技出在驱傩之中，这同样在南宋之前的文献中罕见。据此驱傩中村巫驱情节的描述，这类傩技在福州应不是第一次出现，可能在当地比较盛行。那么，这些傩技从何而来？只能说是当地村巫的自我设计。如果硬要追溯源头的话，可能源自西周方相傩的执戈扬盾。西周之后方相傩多有损益，但宫廷大傩中有执戈扬盾之举，但民间傩戏不多见。福州民间的傩技纯属自，但暗合了西周方相傩执戈扬盾之功能，从而成为福州民间傩驱的特征之一。

魁星舞的出现。金斗高跳”显然是魁星舞之状，则南宋已出现此舞，应源于魁星，汉代以其为北斗星之首，对应下方某州都。到唐代，魁星才与人的分运想联系：“看官，魁星要紧，名利人根基既好，更官魁在命，成在信福、在八然，独行得令作显官。”至宋，世人进一步将仕进与魁星相属意，宋元时期，民间各地基本上都有文昌宫，明代以后，每所学府都有专门祭祀文昌帝君的地方；到清代，人们将每年农历二月初三为文昌帝君的诞辰而举行祭祀仪式。亦有将每年农历七月七日视为虹星神的生日而举行祭化仪式。中国大陆与台湾都曾举行过。元明清三代，民间魁星崇拜更为盛行，不少地方修建了魁星楼、魁星堂。于是，魁星崇拜就与梓潼、文昌等融为一体而成为主宰文运之神。



图1：魁星铜像

图2：元代魁星踢斗铜像

不过，古代具体的祭祀魁星仪式记载不详。这一仪式在后世有反映。陈玉潇《中国古文明探秘》中有一幅“魁星图”，并对祭祀魁星仪式有描述：“仪式在月光下举行。

### 元代傩戏形态：

元代官傩举行的深层原因是官场腐败，社会黑暗，民不聊生。“乘风作国蠹，抵隙为民殃。自从九鼎没，谁使百怪藏。嫁寒服褥帛，饥寥食闲粮。芦花敝汝体，橡栗馋吾肠。地肤竟卷去，天孽俱凋伤”等诗句，描绘的是元代官场腐败图以及百姓饥寒图。造成这一切的罪魁祸首是元代统治者，这是由于不祭祀鬼神的结果。

元代驱鬼仪式多见寸荆剃一带，常见于僻远山溪。采生，即猎杀生请师巫祭赛驱鬼。所有之伸尉云背五岳神，驱使猖鬼来达到目的。化取鬼仪式不同于前此文献阶载之驱鬼仪式，其新变有三：一是五岳神成为新傩。九岳信仰在西周文献《周礼》《礼记》等行裁，被视为三公来祭化；仪亘行时期，五岳祭祀成为常礼；晋人葛洪《地中书》始有五岳之帘的况达；主唐封九岳为王；宋则封五岳为帝，且久有帝号；元代更是封全帘。可见，五岳化身为神灵是在宋元时期。此文献所载五岳神参与驱鬼，表明九岳神在元代的南方民间被引入了傩驱仪式中，成为新的傩神。

一是猖鬼成为小傩神。据文献，猖鬼乃五岳神座下的差役，为五岳神办事，那么，五岳神就应各有猖鬼。如此，元代民间驱鬼仪式中则有五猖鬼。五猖之谓，始见于宋代道教文献。在宋人佚名《太上三洞神咒》中，它是一类邪恶可怖之鬼；而在元代就变成了五山神。据佚名《清微元降大法》载，这五山神分别为东方广福山青然雷神毛芮、南方广幽山赤雷神薛弼、西方广寒山白雷神张仲、北方广武山黑朱雷神林时可、中央广微山黄雷神赵下，他们在九霄九地中又有不同身份，如在游神中，称五猖兴一大神；在日行，为五方游神；在夜行，为五飞神君寺。如此一来，五猖鬼就成为有名有姓的五山雷神，在游神中则成为五猖兴一大神，简称五猖神或五猖。五猖神原为五方之山的雷神，在元代民间驱鬼仪式中，被移到成五岳神账下当差，成为猖鬼。三是有西周血祭五岳仪式痕迹。《周礼·春官·大保伯》载：“以祭祭社似，五祀，五岳。”①所谓血祭，有内种做法：其一为宰杀牲口如牛、马等为牺牲以献祭，你为“红祭”；其二为永化沾人为牺牲来献祭，你为“大红祭”。元代南力米生即为大红系，出古代血祭而来。据研光，古代血纸仪式上婴桃价种狮或驱。结合文献所谓“彩画邪鬼，觅师巫条赛”看，这一仪式当有帅从跳驱见舞昭。

元代元宵社火活动：有舞帅子、有捉鬼，还有儿竹马，锣鼓喧阗，热闹非常。可见，元代元宵节内容还是比较丰富且丰富的。鉴于正月闹元宵民俗事象的丰富多彩，元代就有人以之编撰为杂剧，其与梁山宋明招安联系起来，名之为《刷元宵》。以是常高明的佳作，既契合了民俗，又抓住了百姓的兴趣。因元的戏、杂剧以及明代戏剧舞台上部出现过竹马扮领的身影，且钟嗣成《录鬼簿》还收有《一丈青闹元宵》《小李广大闹元宵夜》等元杂剧名目，说明元代不少杂剧作家将元宵节（部分）扮演形态，上了戏剧舞台，那么，《观灯》所描述的元宵中这些舞狮子、捉鬼等俳驱仪式，被艺人搬到戏剧舞台上演出就非常可能。如此一来，《制元17舞台演出的氛围自是非常热闹的，而

市民以及村落百姓自然非常欢迎。是目前所见较早的一部将制元宵搬上戏驱仪式亦随之转换成世俗扮演形态。此文献所记为元代元宵社火活动：有舞帅于、有捉鬼，还有儿竹马，锣鼓喧阗，热闹非常。可见，元代雨元竹内谷还是比较丰富仙鉴于正月闹元宵民俗事象的丰富多彩，元代就有人以之编撰为杂剧，其与梁山宋明招安联系起来，名之为刷元宵。以是常高明的佳作，既契合了民俗，又抓住了百姓的兴趣。

因元的戏、杂剧以及明代戏剧舞台上出现过竹马扮演的身影，且钟嗣成《录鬼簿》还收永有《一丈青闹元宵》、《小李广大闹元宵夜》等元杂剧名目，说明元代不少杂剧作家将元宵节（部分）扮演形态，上了戏剧舞台，那么，《观灯》所描述的元宵中这些舞狮子、捉鬼等俳驱仪式，被艺人搬到戏剧舞台上演出就非常可能。如此一来，元舞台演出的氛围自是非常热闹的，而市民以及村落百姓自然非常欢迎。这是目前所见较早的一部将制元宵搬上戏剧舞台的杂剧剧本，其中的驱仪式亦随之转换成世俗扮演形态。

关于四大天王。四天王，据印度佛教传说，须弥山中有一键陀罗山，山有四峰大天王各居一峰，护一方平安，故名。在中国文献中四天王的崇拜有一个过程。在魏晋南北朝时期，中国对于四天王的认知有两种：一种是四天王的身份。如北魏郦道元（《水经注》载，太子（释迦牟尼佛前身）出家时，有四天王来迎；晋法显《佛国记》载释迦牟尼佛为诸天说法，四天王守四门。据此，四天王只是世尊的侍从而已。唐玄类《大唐西域记》中亦有载。另一种为四天王为独当一面之神佛。魏国吴失翻译有《四天王经》四卷，南朝宋凉州沙门释智严共宝云译有《四天王经》一卷。《四天王经》的一再翻译，反映了信徒对于四天王的崇信，更加速了四天王崇信的传播。

关于迎神赛社。元代迎神赛社非常盛行，因而元代关于迎神赛社的禁令也较多。早在元世祖经略中原时，就曾禁赛社。据《通制条格》载，元世祖至元十一年，朝廷就下旨禁赛社。迎神赛社除盛行于汉人中外，在畏兀儿、女真、蒙等民族中亦颇为流行。而迎神赛社的大致形态，禁令中亦有体现，如的人迎神赛社为“民间多有祈赛神社，置到神案、旗帜、锣鼓、伞盖、交椅、仪从”，其间或有“自伤肢体，挂钩子、打脊、硬抄化”等环节。所谓硬抄化，即强行要求施主布施，即《元典章》所载的“排门敛略”。《通制条格》所记，禁止的不仅有迎神赛社，还有划龙船、木偶等。尤其是木偶，《元典章》载有专门条款予以禁止，即“禁科敛迎木偶”。

## 明代傩戏形态

傩驱这一傩戏形态在明代主要集中在长江中下游，以江苏、浙江两省为最，湖北、湖南、安徽等省次之。自弘治至嘉靖，文献关于江苏、浙江各地傩驱形态的记载详略不同，甚至名称亦有差别。明弘治年间，福建民间将逐疫称为打夜狐，视为古代乡人傩。正德时期，江西瑞州民间的逐疫为操杖欢噪逐鬼。至明嘉靖时期的安徽池州，则将游神视为逐疫，这一看法在后世很流行。而浙江平湖的逐疫史为：逐除人戴胡头、扮钟，这是将胡头以及作金刚力士逐除与舜钟植并列在一个逐除仪式中，目的不仅症，还有除耗。明万历时期的贵州逐疫“具牲礼，扎草肛、列纸马、阵水炬，家长督之”。与江苏、浙江等省的逐疫形态不同，但目的一样，间视为“逐疫”，认为是古傩遗意。万历时，北京除夕击鼓跳舞队舞亦被视为逐疫。

就举行时间看，除安徽与广东外，其他各省逐疫均在季冬举行。安徽是在正月十三至十六夜举行，这应归于季冬的延续。广东是在十月举行，是个特例。除广东外，其他各省的逐疫，都是西周时期季冬大傩在后世遗存与演变的结果。故朱熹曾说，傩是用来逐疫的。

西门庆之子思纳，打疫有道士捉鬼。据传，潘道上担人送外号潘捉鬼。用山东方言所写、此山东民间鲜活的驱鬼仪式。捉鬼用道士，反映了道教式的渗透，或者说是傩驱仪式吸纳了道教的一些因素。下游各省逐鬼形态相比，明嘉靖时期黄河流域的河间府之驱鬼大不相同。具体有二：

增加了新的傩神。新增傩神之一即喜神。喜神一词较早出现在宋代文献中，宋代及其后文献多见之。传统上，其为五行说之术语，能必人带来好运，为吉神。一说为葛成，苏州人，万历时曾反对增税而下狱，吴人敬若神明，尊称其为葛贤、葛将军。他急公好义，似济公，人称“喜神”。喜神为新傩神尚属首次记载。

新增傩神之二为朱太尉。据学者研究，朱太尉可能是北宋爱国名将、太尉朱紫贞。他因抗辽有功而官至太尉，后被俘杀害，其乡人为纪念他，遂立太尉庙香火社。今天河南省安阳市文峰区宝莲寺镇杨家井村村北，就有座纪念朱紫贞的太尉庙。甚至说，朱太尉庙内原有一把铜鞭，为朱太尉生前所用，今天保存在浚县博物馆内。其事迹被乡人神化，说其被天庭封为战神。这是一个有功于社稷和黎民英雄，其被人景仰，进而被视为神明引人了傩驱之中，成为傩神。

女娲在明代演变为傩驱对象，其与朱恒为主仆关系，则朱太尉当为朱恒。新增傩神之三为山麒神。雕神即所祭之神，则山麒神即为所祭之山神。其神为谁、数量几何，今俱不详。

二是捉鬼形式呈现多样化，有写神、告斗（道教）、设生坛、僧子女（佛教）、山醇售神、朱太尉（人神）等。这些巫仪由师婆实施，所请之神均为喜神，则明嘉靖河间府捉鬼仪式是融合了释、道、人神以及超女婢在明代演变为傩驱对象，其与朱恒为主仆关系，则朱太尉当为朱恒。

这些与傩驱的鸣鼓等元素融合形成了较为独特的捉鬼仪式。

关于舞钟馗：早期形态为明江西昌府的小儿面具，泷心一十四日举行，由小儿扮测，舞于市。此时，尚未有跳灶就盛至明末清初，浙江各地跳灶王就比较流行，且形态各时期，鄞县桃灶王形态是：堕民戴钟馗巾、红须以扮灿馗于各家驱鬼。这其实是舞钟馗或钟馗捉鬼形态的变异。所以称之为桃灶王，是凶为该驱鬼仪式是在腊月二十四日即祀灶日行其中的堕民，应是避讳之倍，其实就是乞丐。万历时期，浙江绍兴的跳灶王，就是乞丐妆扮，执器仗、鸣锣鼓，沿门叫跳。该跳灶王，是在祀灶前数日举行。到明末清初，浙江的跳灶王举行的时间发生变化：自腊月一日到二十四日止，这个时间较长，为其他地方所无。此时的跳灶王，文献记为“行健”，但亦被称为“跳灶王”，当与祀灶巫仪有关。跳鬼判，为丐者所扮演：涂抹变形，妆扮鬼判，叫跳驱傩以索取利物。河北、河南两地则山乐工扮鬼判，鼓乐往人家驱鬼。就时间看，浙江、河南两地在腊月二十四日举行，而河北则在除夕举行。

从分析可知，跳灶王有一个演变过程，即从丐傩到丐者扮钟馗（鬼判）再到与祀灶王巫仪结合。其形态有二；一是纯粹由与者逐傩，二是由丐者扮钟馗

或鬼判跳傩。无论哪种形态，都与祀灶巫仪相结合，达到逐鬼之目的。

关于跳师婆。跳师婆自唐以来，各朝均有之，至明清，跳师姿依然存在。宋元清来，其演变有两条道路：一是具有巫祭性质，一是脱胎于巫祭仪式而流变为世俗扮演，在明代亦如此。该文献所记即具有坐祭性质的扮演。蜀汉后主刘禅欲问军国大事于师姿，请其卜吉凶。就环节而言，有祀神（于后殿陈设香花纸烛、享祭礼物，后主焚香再拜）请神（师婆跳跃）、附神（盘旋于案，此神人降矣）、祈神（后主再拜祝之）。这与后世的巫祭仪式环节基本相同。就扮演形态而言，有妆扮（师婆被发跣足）、舞蹈（跳跃千百遍）、对白（后主与附身师婆之神对话）、目的（问国运如何）、祭祀之神（西川土神）。西川土神即西川土主，为四川、贵州等省民间信仰之神。罗贯中为元末明初山西太原人，表明至迟在元末明初的四川，土主信仰被师婆吸收而成为其信仰之神。该神亦为西南阳戏所祀三圣（川主、土主与药王）之一。这是目前所见环节相对比较完整且有信仰的跳师婆形态。

关于跳宵。跳宵目止月例一全十九日元宵节其间为之，由丐户主坝牟利而客观上具有沿门还没的叫跳傩驱活动，故名“跳宵”其形态如下：

扮演者丐户。所谓与户，《三风十愆记·记色荒》载，元朝灭亡后，明朝将流第到中国的家古部落子孙，编入所在地户籍。所编户籍在京省者，谓之乐户，在州邑者，谓之丐户。

妆扮：戴面具（戴傩翁傩母、张天师、众鬼、钟馗）、穿红衣。

扮演：其一是扮演灶翁翁灶婆结婚故事。此当将常州民间娶亲迎妻状搬入跳宵之中。其二是张天师捉鬼。其三是钟馗捉鬼。

常熟之跳宵，是以驱鬼为目的而举行的傩驱活动，但客观上有妆扮人物、扮演故事的情节，具备传统戏剧特征。常熟这类跳宵不见于他邑。这些活动在今天东南沿海的浙江、福建、广东等省乡镇亦可看到它们的活动环节大同小异。不过，请梨园即传统戏剧扮演，是各地祀神的标配。该文献云“饶吹拍拍走烟尘，炫服靓妆十万人”，尽管有些夸张，但赛社上人山人海、热闹非常，倒也并非虚言。

浙江的迎神赛会因所迎之神不同而有不同称呼。浙江淳安县元夕迎傩神，并在傩神祠祭祷。而宁波则在九月将各成各坊中的相抬神像出游，实际上就是游神，被称为社火：用兵仗、彩亭、金杂剧等。扮抬阁，较早见于杭州，又名阁、台阁，迎神赛社多由人着载有饰戏曲人物的童男女的木制四方小阁游行。是融绘画、戏曲、彩扎、纸塑、杂技等艺术为一身的特色传统民俗舞蹈。

迎神赛会，自古有之，但文献云“前此未闻”，是指抬阁的华丽典故，则浙江迎神会中并没有妆扮抬阁之俗，此俗始于鲁姓者，因其喜好技巧与美观。其后，迎神赛会中装演抬阁传播开来，被广泛仿效。鲁姓之后，浙江他境有干圣庙神、华光庙之华光神、晏公庙之晏公等神之生日，各迎神赛会，其中有装演抬阁之举，“居民依其迎赛愈出愈奇。

舞大头和尚。舞大头和尚的具体形态可还原如下：

大头和尚舞又叫老朱婢舞三王舞鸠摩罗舞。大头和尚舞位于舞队的首位，是第一舞队，。该舞蹈有两方构成，一方为“披剃之万相，即不欢喜相，其神情为“黔眼迷离，察言阶以观巴，坏有这位大头和汝然外表和善，一团喜气，而内心却能柯察人世普恶。一方则为“长狄”，献俘，古代战争中余故割耳以计功。长狄，作“长翟”，我国

古代少数民族之一，始见于《左传》，凶其身体高大故名。其曾建立北狄国，公元前607年被齐、卫构国撕火。如此，则大头和尚舞扮演的是大头和尚驱逐长狄的故事。长狄询具表情为“朵颐诞媚，招笑不必胁肩”。在这一扮演环节中，大头和尚所跳之舞为“鹿舞”，即“骨鹿舞”。因有“争能”二字，则表明戴大头和尚而舞者不在少效，少者三五人，多者十数人，更或许数十人。这些大头和尚们跳着骨鹿舞或胡旋舞，长狄者附舞，双方一方驱逐，而另方逃窜、逗弄，可以想见其热闹非常。

傩戏在明代除沿着具有性质的道路演进外，世俗化的倾向更加明显。明代傩戏的戏曲化表现为两点，是傩戏的父权，二是傩戏用散曲演。傩戏的戏曲扮演是傩戏戏曲化的主要形态，分为两类：一是某个傩戏扮演形态被演绎、加工、改编为整本世俗戏脚形态，二是某个傩戏形态被改编成戏曲扮演内容。

关于钟馗之傩戏有两个目的：一是捉鬼，一是该杂剧而言，分为五折：第一折为仙官命仙童傩笙，一折为仙官命仙重请条、郁垒二神，第三折为钟馗捉虚耗，含加折为和合二仙赞美钟馗捉鬼事迹，第五折为仙官赐福。据此，该杂剧写仙官赐福这一形式，演钟馗捉虚耗之故事。据前文阐述，钟馗较早出现在唐代，明代有钟馗捉虚耗鬼健戏。那么，该杂剧就是将钟馗捉鬼这一傩戏题材与形态稍加改编而搬到了杂剧舞台之上。这一改编，不仅使钟馗捉鬼这一傩戏形态转变为世俗舞台艺术，也使得钟馗捉鬼形象艺术化。

不过，尽管钟馗捉鬼傩戏形态有转变为世俗扮演的事实，但不意味着该傩戏形态的消失，也不意味着该形态转变的世俗扮演形成了一种独立的戏曲剧种。这一转变诠释了傩戏形态转变为世俗扮演的途径之一。

禁忌：明末时期，南京师巫邪术亦然盛行，且日莲教重要发展。这些组织强抢百姓入教，甚至有僧人参与此事。邪术、白莲教等危害，除禁止百姓停留结聚在道观等处、禁止师出人京师外，最重要的一条就是地方保甲监督并呈报，然后依法惩治。

### 清代傩戏形态：

驱鬼逐疫与清代民间尤甚，从东到西、从南到北，大清帝国境内各地、各族基本上都有举行此类滩戏者。各地驱鬼逐疫，以“驱鬼”“打鬼”或“逐疫”为名者不多：有大以滩为之，以跳灶王为之，有以跳钟馗为之、有以游神为之，亦有名“逐疫”而为之等，文献所记形态较为简略。

文献一所载形态实际上为送瘟神。多为沿海居民为祈求境内人畜平安，而在五月举行仪式。该仪式既是傩，又称为逐疫，又呼为礼雕，而送载有瘟神的船入海是为送瘟神，可见，在当地百姓眼中，傩、逐疫、打蘸、送瘟神等个案形态被混称或混融在一起。文献二所载形态更简单。即十二月庚午、庚辰两天包糯米粽蒸食，亦以之祭鬼，被当地百姓是为有“驱傩、攘疫之意”。这两则文献反映了台湾民间傩的泛化性。

在清代，童子戏、丐傩以及跳钟道、跳灶王等形态，常又互相融合在一起。如由小儿妆扮钟道，于腊月二十四日沿门叫跳，以索利市。这种形态就将童子、钟馗、灶王、乞讨等融合起来，形成混融的傩逐形态。这几种形态，在一些地区又称之为傩礼、傩戏或闹年，理由在于这些形态被当地民间

或被视为傩礼，或者因其具有傩戏的功能，或者认为童子跳灶（钟馗）而欢闹驱除（故名闹年）等。从清初至清末，赛神会上都有演剧活动；在清帝东西南，多省赛神会主，命有此宿动。赛神演剧形态大致有一是搭台演戏。这类形态应当为传统舞台戏剧艺术，从清代戏剧的中看，各个时期的剧种可能都参与过这类赛神演剧活动。二是民间戏。如秋秧歌、花鼓戏等。三是白戏类，如表中所列的“五虎棍、跨鼓、高跷、什不肉、要坛子”等。四是影戏之类。这类戏剧与前三类不同，比较特殊，与之类似的还有傀儡戏，故归为一类。参与演剧者，是传统戏曲艺人，即优伶（或称婚优），搭台演戏，多为戏班行为、是民间小戏艺人；一是扮演白戏的民间艺人，一是影戏艺人。可以说，寨神会几乎将历时下几乎所有扮演活动，都纳入整个赛祭活动之中，成为其中的环节之一，有时成为非常重要的仪式组成部分。

那么，清代的傩夹戏大致有傩祭与传统大戏、民间小戏、地方百戏、影戏类结合四种形态。在傩祭活动中，传统大戏、民间小戏、地方百戏、影戏类这四种扮演形态并非单一的参与到傩祭之中，有时是两种、三种甚至都参与到其中。不过，尽管傩夹戏在傩戏史上形态盛行于元明清至1949年前，历史悠久且深受民间广泛地接受与认同，但它并没有演变成戏剧历史与实践上的一个独立的“剧种”。

舞大头和尚。清宫跳大头和尚，彰显了民间跳大头和尚盛行。清初李声振《百戏竹枝词·大头和尚》曰：“色色空空两洒然，好于面具逗红莲，大千柳翠寻常见，谁证前身明月禅。”作者有注曰：“‘月明僧度柳翠’事，人戴大面具扮演之。”据此可知，清初宫廷所跳大头和尚亦为月明和尚度柳翠故事。

清乾隆时期，京师跳大头和尚舞亦颇流行：故曰《大头和尚》。六州大头和尚舞可能亦衡月明和尚事，此论有《点石斋画谱》所记证。该画谱描绘了丁波跳鲍老”的场景，图中所示有大、小和尚和柳翠，并附细子说明“于波风俗罗演《跳鲍老》戏，俗称《大头和尚》。相传柳翠前世本是个苦行僧，与月明和尚同守戒规，他却被县官柳某以备破了他的刑。和尚临死怀恨，来世投柳门为女名翠。柳某死后，翠必为姑，其怨已报。此时，月明和尚已成道，便超度柳翠，戏终时他背着柳翠跳舞而下。其头，戏已失去本意。一和尚，一柳翠，各戴假面具，演得好玩，使人笑口常开，大家争相观看。

点缀升平景象而已。”《点石斋画谱》为清光绪年间上海点石斋出版的石印画谱，其所记为杭州大头和尚舞。不过，此时杭州的大头和尚舞与跳鲍老有混融现象，表明当地有跳鲍老、大头和尚舞，两者皆因戴大头面具，颇为相似，故被民间混为一谈。大头和尚舞，民间又称为跳大头。清程穆衡《水浒传注略》三十六卷“浪里白条”条云：“谓足踏为跳，今人尚然，如跳大头，跳狮子之类。”程穆衡，江苏镇江人，乾隆二年进士，曾任山西榆社知县，后因忤逆上司而罢归。《水浒传注略》前有“乾隆己亥清明前十日，太仓程穆衡题……”等语，则此文献所记可能是江苏镇江民间跳大头事。他认为，跳大头之舞，其动作不是跳，而是踏足。此动作颇有渊源。上古有“投足以歌八阙”，唐代有“踏歌”，如程穆衡所言不差，则镇江跳大头。抚亡灵、驱逐鬼魅之意。不过，其中未见有击或达葬者。至唐，此仪式中才有击鼓事。唐樊绰《蛮书》引《婆图》云，初丧，影放道哀，其歌必号，其众必跳，谓为盘瓠白虎之男。靠鼓以道哀，这，是土家族丧鼓的由来。文献云“此乃盘瓠白虎之男”

日虎，为恩家族的图腾，故笔者认为，其意不是彰显盘弧白虎的男猛，而是借盘白虎图腾之力，驱逐鬼魅，保护逝者灵魂。

文献所记丧仪上击鼓，表示生者对逝者的哀悼与祭奠。其实，据文献，上古之鼓有两大功能：祭祀与司令，前者用于通神、请神，后来民间击之（如击太平鼓鼓）以逐疫；后者用于军队之号令，击鼓则前，鸣锣则退。土家族丧仪之击鼓，当取前意。一击鼓请神以驱疫。只不过，菱府丧仪击鼓时间在初丧，而清同治长阳县民间丧仪击鼓时间是在临葬之夜，这就更具有驱逐之意。其打丧鼓，长阳土家称“撒尔喵”，擂大鼓唱曲，皆碑官演义语，表明其为唱演故事之形态，类似唐宋说唱艺术。除上述傩戏形态外，还有不少。如清代至1949年间贵州的冲寿滩、云南的庆菩萨、江西的跳宵、江浙香火戏与童子戏、湖北傩愿戏、广西师公戏等。

### 傩戏服装：

傩服也是南丰傩文化的重要组成部分，一方面保留了古傩“赤帻”（红头巾）、“朱裳”（红裙子）、“绿襦衣”（绿袖套）旧制，一方面又发展了宋傩“绣画色衣”的特色，同时还吸收了明清戏曲服饰，使傩服更加绚丽多彩。大傩服饰有五种：一是红花衣裳制。以石邮傩服为代表，将“朱衣朱裳”与“绣画色衣”结合起来，子弟上穿红花布交领右衽开襟窄袖便衫，戴绿袖套；下围两幅红布（或红花布）连缀而成的腰裙。二是红袍马甲制。以上甘傩服为代表，凡扮大神者穿红布长袍，扮小神者穿杂色马甲（背心），束腰带。三是花衫红裤制。以廖背园、水南、周家堡等大傩服为代表，子弟上穿红色花布为主的对襟短衫，下穿红裤。有的配一两件长袍及其它饰件，便可作特殊角色服饰。四是戎服披甲制。以罗家堡傩服最典型，子弟在短衫、长袍、战袄上，或加“靠腿”和“护腰”，或披“绣甲”和“靠肩”。五是戏曲服饰制。有的英雄武将傩服用戏曲中的改良靠或素箭衣。

竹马服饰有两种：一是朱衣战袍制。以赓溪竹马服饰为代表，除关公穿绿长袍外，开山、花关索、鲍三娘、周仓都着红长袍，亦为“朱衣朱裳”遗意。二是将士戎服制。以西山竹马服饰最典型，马战者为各色将帅服，先锋和步战者穿红色士兵服，有明代将士服装的特点。

和合服饰有三种：一是侄子衣裳制。三坑和合服饰最典型，二小儿一穿红布短衫，以带束腰，腹前装肚；一穿红衣黑坎肩，下穿红裤，腰系白围裙；两人都戴绿袖套。二是长袍服饰制。白舍镇田东和合服饰是此样式，和仙与合仙同穿淡青交领右衽长袍，具有仙道风度。三是短衫服饰制。以水北和合为代表，两人穿红底花布对襟上衣，着红色便裤。大傩班和合服饰有所不同。

八仙服饰有两种：一是戏曲服装制。如中和与石浒外堡八仙班，戏服色彩艳丽多样，既能区别角色身份，又能衬托人物性格。二是长袍短衫制。石浒里堡八仙班无戏服，根据人物身份自制不同的长衣短衫。

## 傩戏音乐：

音乐是南丰傩文化的重要组成部分，傩仪音乐保留了“以乐通神”和“击鼓”。

“驱疫”的古礼乐制；傩舞音乐在继承古傩音乐的基础上，吸收戏曲音乐和民间音乐而有较大发展。大傩伴奏音乐有三类：一是清锣鼓。用扁鼓和大锣，或用堂鼓、夹鼓、大小锣、大小钹等体鸣、膜鸣乐器组合的乐队，乐手2至4人，石邮、上甘、上古、早坳等老傩班是此乐队。有的傩班用锣鼓曲牌体，如[火爆]、[长路]、[金丝扭]、[水波浪]、[一字锣]、[三捶锣]、[反弹锣]等，舞者随锣鼓点子而舞蹈。二是鼓吹乐。在上述乐队中加唢呐和笛子等气鸣乐器，乐手4至5人，祝家岭、南堡、周家堡、黎家山等大傩班是此乐队。伴奏时，鼓和唢呐常起主奏作用，高亢明亮，气氛热烈。唢呐有[小开门]、[大开门]、[巡城]、[梢妹子]、[阴阳会]、[茉莉花]、[刘琴扬]等曲牌。三是吹打乐。在鼓吹乐队中，再加二胡等弦鸣乐，乐手5至8人，朱坊、迟渡、庙前、祝家山、流坊、下坊、高家等许多新傩班是此乐队。伴奏时或一个舞蹈一个曲牌，或一个舞蹈多个曲牌，音乐表现力较高，舞蹈表演更细腻。丝竹乐有时也单独演奏，如观音、唐僧出场用[南北词]；与吹管演奏，还有[八板头]、[扬斋曲]、[战盘花]等。廓背园跳傩前还演奏“十锦闹台”（又称“十番锣鼓”），音乐表现力非常丰富。

竹马舞都用两面大筛锣伴奏。舞蹈开始，2名乐手不停敲击大锣，发出“哐、哐、哐……”的急速而低沉的音响，表示双方战斗的激烈程度。舞蹈结束，锣声变为“哐—哐—哐……”的缓慢节奏。因古代有“击鼓进军，鸣金收兵”之说，竹马伴奏音乐被寓意为“鸣金收兵，天下太平”。

和合舞用一鼓一钹，或两鼓一钹，或一鼓一锣伴奏。以水北和合伴奏最有特色：乐手3人，一人敲单面鼓，一人打双面鼓，另一人击小钹，合奏成“梆冬、梆冬、且、嘎，嘎嘎、且，且且、嘎”的音响节奏。这种锣鼓字谱用南丰方言读，前两句与“播种、播种、去(qie)，家家、去”相似。因水北和合舞参加过清代迎春礼俗表演，有学者认为这段伴奏音乐寓意为“春播前奏曲”。

八仙舞用堂鼓、大锣、碗锣、铙钹、唢呐、笛子等组成的吹打乐伴奏，乐手5、6人，以石浒与中和八仙班乐队最有名气。传石浒丝竹乐从江



图1：南丰傩舞

图2：制作的服装1

浙学来，已失传。吹打是现在主奏乐器，有〔茉莉花〕、〔皮破玉〕、〔长空万里〕等曲目。中和班打击乐有〔火爆〕、〔一字锣鼓〕、〔大五锤〕、〔小对五〕，笛子曲有〔十八摸〕等。

### 傩戏面具：

傩面具是戴在脸上的历史。面具是傩戏表演的一大特色。不同的傩堂戏班演出的剧目不同，他们所用的面具亦不同。傩面具的刻画必须遵循一定的程式规则，如“男将豹眼圆睁、女将凤眼微闭”，“少将眉一只箭，女将眉一颗线，武将眉如烈焰”等等。但同一个人物的面具又有变化，可同时绘成红、黄、蓝、白、黑不同的色彩。再加上“龙凤”、“星宿”等各种类型的绚丽头饰，将人物性格表现得更加鲜明生动。

正神类：如傩公傩婆、和合二仙等。他们都是正直、善良、温和的神祇。雕刻艺人抓住他们的性格特点，将其塑造成慈眉善眼、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。

凶神类：如开山、钟馗、魁星等。他们都是一些勇武、凶悍、威严的神祇。雕刻艺人以头上长角、嘴吐獠牙、暴珠竖眉等，突出其精神气质。给人印象深刻。

世俗人物类：这类傩面具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，少有神气和鬼气。正面人物如唐僧、关公、赵云等，五官端正，眉目清秀，显出淳朴忠厚的个性。

丑角人物如猪八戒、孙悟空等，翘嘴皱鼻，细眉小眼，给人以幽默滑稽之感。在傩舞，扣起到活跃气氛的作用，增添喜剧色彩。

古代祭祀时的中心人物叫方相氏，他在驱逐鬼疫时要佩戴闪亮发光金属面具，十分神秘可畏。对此，《周礼·夏官·方相氏》作了生动的描述：“方相氏，掌蒙熊皮，黄金四目，玄衣朱裳，执戈扬盾，帅百隶而时难（傩），以索室驱疫。”

它在傩事中不只是艺术意义上的化妆，更多的是这些活动的灵魂。首先，从傩坛内流传的起源传说来看，据湘、黔、川等地傩坛传说：古时有牧童在河边无意中拣到一男一女两个人头，牧童将人头放在竹桩上，围绕着歌唱舞蹈，并祝曰如能让牛不去糟蹋庄稼，就给以供奉，竟果如其言。村人得知，将这两个人头迎请到岩洞中供奉起来，有求必应。后人头腐烂，换用木制人头代替。一日皇女病重，医治无效，派人祭拜“头颅”而病竟瘥。皇帝大悦，封二木偶为“傩公傩母”，并赐给铜锣，玉鼓等法具，从此傩坛名扬四方。

在傩事活动中，傩面具被视为神灵的唯一表现，这是傩的重要特征，在信仰者眼中，傩面具就是神灵，神灵本身就蕴含在面具中，巫师只是面具(神灵)的载体，一旦脱下面具，巫师也就丧失了神性，即所谓的“戴上脸壳是神，脱下脸壳是人”。傩坛法师在使用面具前，往往举行迎请面具的“请神”仪式，法事结束后要举行“送神”法事把面具送回原位，关于傩坛中有关面具的禁忌和仪式已多有论述，兹不赘述，但已可从上述资料中了解傩坛中面具崇拜也即神灵崇拜。关于傩面具的起源，以往论者多以为源于图腾动物崇拜，但傩面具中极少见到兽形面具，少量的兽形面具也没有重要地位，

往往只代表着某种凡间的现实动物如牛、马等，既无神性也无人格，不受到信仰者的崇拜。傩面具的起源应源于头颅崇拜，利普斯《事物的起源》一书中讲到：“死者的灵魂主要座位时常是在头部。头部获得重要的意义，成为巫术力量的中心，头骨是专心致志崇拜的对象。”“从死人崇拜和头骨崇拜、发展出面具崇拜及其舞蹈和表演。刻成的面具，象征着灵魂、精灵和魔鬼。”[19]在猎首祭中人头被作为神灵的化身而受到崇拜，如云南晋宁石寨山墓葬中出土的两座编号为M6：22和M3：64的铜屋模型显示，作为牺牲的人头被安放在干栏式的神屋中，受到人们的献祭和跪拜，佤族也把猎得的人头视为主管天地间一切的“木依吉”和地母“司欧布”。在猎首祭的人头崇拜中产生了面具崇拜。如僚人猎首后“必剥其面皮，笼之于竹，及燥，号之曰鬼。鼓舞祀之，以求福利。”即以人头制成面皮面具。又台湾高山族“取其首。烹，剥去皮肉，饰髑髅以金”，皆以人头制成头骨面具。以人首为祭，是较野蛮的行为，故后世往往以其它材料制成人头的替代物，如明邝露《赤雅》载，瑶人祀盘瓠“先献人头一枚，名吴将军首级。予观时，以桄榔面为之。”即以桄榔面制的假人头代替真人头。而面皮和头骨面具亦相应地发展为金木制面具。在傩坛起源传说中因人头腐烂而换用木面。暗示了傩面具亦由人头崇拜演变而来，傩面具制完成后，要经过名为“点将”或“开光”等仪式才能成为神祇，巫师割破自己的额头，将鲜血点在面具的七窍上，实际上是以人面过渡到木面的中介形式。在傩坛法事中还开残留着以面具等同于首级的潜意识，如黔北傩坛戏《关公斩蔡阳》中，关云长将曹操大将蔡阳斩于马下，身首异处，扮演者将蔡阳面具掷于地，云长侍从周仓因与蔡阳有旧，抚蔡阳面具大哭。说明在傩坛表演者意识中仍把面具、首级、神灵视为一体。

### 傩戏流程：

祭祀最初是一个非常庄严的活动，整个流程都有非常明确的规定和限制，但很多地方并不具备要求的条件。更何况祭祀活动也是有次数限制的，为了在限制之外仍然享受到祭祀带来的好处，傩戏等方式诞生了。所以傩戏，其实也是一种祭祀形式，只不过祭祀的内容从实物变成了戏曲本身的内容。人类社会发展起来之后，祭祀不再作为主角参与人们的生活，也不再成为人们解决自然灾害问题的主要途径。随着民智的开化，傩戏的目的开始发生了改变。

傩戏不仅可以为神灵提供戏曲演出，也为当时的观看者提供了一些乐趣。这种娱人性质，在傩戏的发展过程中变得越来越重要。整个演出过程分三个环节，需戴面具表演，由宗族内成员表演和观看。因为源自祭祀仪式，傩戏初期的演出形式和演出内容限制非常大，规定也非常严格。只不过在发展过程中，傩戏的庄严性越来越低，所以各方面的限制才越来越松。作为一种戏曲形式，即便傩戏的演出形式和演出内容不再被严格限制，大抵也是有一个大概的框架的。按照传统，傩戏的演出共分为三个环节：开坛、开洞、闭坛。

开坛，是迎神的环节。这是傩戏演出的开始，目的是表达民众对神灵的尊敬和崇拜之情。神灵在古人心中是非常神秘的存在，同时也非常高傲，为了迎合神灵的虚荣心理，民众会用一个比较庄重的仪式来欢迎他们的到来，也就



图1：设坛

图2：开关点睛

图3：收魂护像

是开坛。

开洞，是指打开洞门。根据推测，这个说法很可能源自远古时期，当时人们居住在山洞之中，所以在很多古人的思想中，似乎应当在洞中为神灵表演节目。开洞之后，就可以进行傩戏的正式曲目演出了，演出的内容非常丰富。打开洞门后就演出傩戏剧目，所谓“内坛法事外坛戏”。比如湘北一带的还愿傩戏演出，一般要经过发功曹、扎寨、请神、安位、出土地、点雄发猖、姜女团圆、勾愿送神等八大法事，戏曲剧目穿插在其间演出，法事和演出融为一体。

闭坛，是送神的环节。神灵不可以一直停留在人间，否则就会给人间和神灵自身带来灾祸，所以观看结束后，神灵必须离开。但如果迎神时准备了非常盛大的仪式，神灵离开时却没有做什么表示，很容易引起神灵不快。为了照顾神灵的情绪，送神也必然会有个非常庄重的仪式，这个仪式就是闭坛。闭坛之后，神灵已经离开，民众也可以相继散场，整个傩戏表演就结束了。

这三个环节，是相对比较简单的傩戏表演仪式的整体，还有些地方的傩戏表演流程是非常复杂的。有些湘北地区的某些傩戏表演，甚至有整整八个法事过程，傩戏演出穿插在八个法事之中，成为了法事的一部分。在傩戏演出中，还穿插着不少巫术表演。如捞油锅、捧火石，过火炕，踩火砖，吞火吐火，踩刀梯等。傩戏演员多是端公出身，剧目又多是宗教色彩，其表演具有浓烈的宗教风格。如台步中的“走罡”，手式中的“按诀”，以及师刀，师棍，牛角等特种道具的运用等。

祭祀大约持续二小时左右。等全村祭祀完毕，各家撤去供品，便开始从上村接引傩神进村。接傩神的队伍出村。锣鼓手开道、彩旗招展。傩神进村。来到上村祠堂前，一部分掌旗的在门外等待，少壮们在长辈带领下进入祠堂祭拜。祭拜结束后，村民们便将傩神请出祠堂。众人所抬的“亭子”里就供奉着各路傩神。抬着傩神绕村一周，在所经人家的密集礼炮声中来到本村祠堂。请傩神进入祠堂。本族族长率众人在台上迎接傩神。

### **傩戏道具：**

南丰傩仪和傩舞必备法器道具，名物很多，有的渗透上古巫术意识，有的体现古代文明礼制，有的反映社会生活变化，同样是南丰傩文化的组成部分。傩仪傩舞器具有五类：一是兵器军具，如斧、钺、刀、枪、剑、戟、弓、矛、鞭、锏、锤、叉、棍棒、盾牌、军旗、令旗等，是古傩方相氏“执戈扬盾”武装驱疫的延伸。二是法事器具，如铁链、桃剑、棕叶、竹枝、雷令、照妖镜等，为神荼、郁垒“苇索执鬼”和“桃木辟邪”的演变之物。三是灯烛炮仗，如火把、蜡烛、火铳、爆竹、手香、纸钱、神灯、柳灯、牌灯、提灯等，是借助阳精光焰和火炮声响恐吓驱赶阴暗鬼疫。四是食物供品，如三牲、干茶（茶叶）、素酒、腊肉、烧鱼、米谷、豆子、傩饭等，是古代宗教祭礼和以赤豆、五谷禳鬼的遗风。五是生活用具，如官历、朝笏、笔墨、书本、算盘、铜钱、镜子、手巾、酒壶、酒杯、斧凿、渔网、寿杖、葫芦、羽扇、捞罩、道情筒、拍板、笛子、花篮、拂尘、净瓶、锡杖、佛珠、经担等，是乡傩娱乐化和世俗化的反映。



图1：参神朝礼

图2：九神过关

图3：请傩神出庙

## 第二节 现状分析

### 1. 嬉舞生存环境艰难

嬉舞是产生于特定的人文环境之中的，需要有独特的历史、地理以及习俗等因素为其提供发展的空间。最早期的嬉舞拥有驱鬼逐疫、祈福禳灾以及祈求丰年的功能是因为人们需要其作为精神依托，所以嬉舞的发展不可避免的与宗教相联系，带有了浓厚的宗教色彩。但是随着时代的发展变化，早期嬉舞所需要的生存环境早已不复存在，人们的思想有了巨大的变化，价值观念早已不同，对各种各样的宗教祭祀活动并没有像先民那样的浓厚兴趣。部分人还将嬉舞与封建迷信画上了等号，对其非常排斥甚至是诋毁。这都是嬉舞在当今社会没有发展需要的因素，在一种没有文化背景支撑的环境中，嬉舞的发展举步维艰。

### 2. 嬉舞缺乏后继人才

嬉舞的表演者大多没有较高的社会地位，多为社会底层的人，缺乏对自身的保护意识，也缺乏文化的传承意识。在嬉舞的表演人群当中，大部分人都已经是50岁上下甚至更高的年龄，所以嬉舞的表演者中出现了人才断层的情况，原意对嬉舞进行传承的人非常少。究其原因，嬉舞缺乏后继人才的原因如下。首先，嬉舞的传承方式比较刻板，大多是通过代代相传、口口相传的方式进行继承，且只有嬉班的子弟才能进行嬉舞的学习，甚至部分地区会有一户人家只能有一个人学习嬉舞的规定。这种刻板的传承方式使得想要学习嬉舞的年轻人越来越少，传承后继无力，嬉舞的发展前景也就不容乐观。其次，嬉舞表演者缺乏荣誉感。嬉舞艺人之所以选择进行嬉舞的表演，除了对嬉舞本身的热爱之外，还会有其他因素，那就是在表演嬉舞的过程中获得的欣赏与肯定。但是人们之所以会对嬉舞艺人有欣赏的态度也是因为早期的人们更加信奉宗教，对嬉舞这种带有宗教祭祀色彩的活动总是给予了更高的敬畏，所以嬉舞艺人进行表演时艺人会获得欣赏与肯定。但是在当今社会之中，信奉宗教的人已经越来越少，旧有的思想环境也已经不复存在，所以嬉舞艺人能够获得的欣赏与肯定也在变得越来越少，这也会导致原意从事嬉舞表演的人数的减少。最后，嬉舞表演的专业人才非常缺乏。从事嬉舞表演的人们也会有很大的生活压力，虽然他们对嬉舞表演事业非常热爱，但是来自生活上的压力让他们不能集中全部精力去从事嬉舞的表演事业，这也就导致了嬉舞表演专业人才的缺乏。某些政府对嬉舞的态度也不够重视，忽视嬉舞的传承，嬉舞的发展也就不能得到很好地支持，这也会导致嬉舞专业人才的缺乏。

### 3. 嬉舞缺乏资金支持

嬉舞作为非物质文化遗产，虽然有着一定的资金支持，但是这对于嬉舞的发展来说是远远不够的。地方政府对嬉舞的支持力度并不大，更多的财政资金都给了广播电视支出等方面，这对于嬉舞的发展来说是非常不利的。这一情况会严重打消嬉舞艺人的表演积极性，甚至还会使嬉舞艺人表现出很强的不满情绪。部分嬉舞艺人表示，参与嬉舞的演出不仅得不到应有的报酬，还会耽误自家农活的进行，而政府应该发放的额外补贴费用更是不存在。另外，名气大、规模大的嬉舞表演班会有相对来说更好的收入，但是对于规模较小的嬉舞表演班来说，进行嬉舞的表演可以获得的利益非常小。

傩舞群体越来越近老龄化，这就要求在傩舞的传承过程中应该 傩舞发展的过程中应该更加注重人民群众的力量，对傩舞 重点培养年轻人群体，使傩舞“后继有人”。基于此，傩 存在误解的思想必须应该进行纠正，使其接受傩舞的存 舞的传承方式应该做出相应的改变，扩大傩舞传承的范 在。在傩舞的传承过程中应该加大对人民群众的思想传 围，让更多的人能够接触到傩舞，能够进行傩舞的学习。

作为一种艺术形式傩舞正在面临着消亡的危险，而傩舞文化的消失不仅仅是一种艺术形式的消亡，更是一种传承与情怀的丢失。傩舞的存在为文化多样性做出了贡献，而傩舞本身更是拥有非常丰富的文化内涵与历史光辉的。我们组积极对其进行调研与了解，将傩舞艺术中的优秀成果加以保留与扩 大，发挥傩舞文化的魅力，为傩舞获得更好的发展做贡献。

### 第三节 相关项目梳理与对比

目前有很多研究傩文化的项目，基本都基于其文化根源进行还原化的挖掘，并搬运到舞台上进行表演，这些表演运用传统的舞美技术去重现傩戏，这样的表演将傩戏包装之后突出展现了其中美的一面，通过舞者肢体的表达来传达整体傩戏的氛围。如：北京舞蹈学院的项目《傩·情》，在国家大剧院这一剧院媒介上去还原展示了江西傩的风情。但其主题较为抽取整体傩戏中的一部分，很大程度上将傩文化与其所在地域剥离了开来，傩舞无法脱离其所在的地域，这些自然风光与乡土气息的场域是傩之所以诞生的原因，与傩文化无法脱离。同时也有一些项目将三维重建的手法，聚焦在傩文化的主要载体也就是傩戏的面具，将部分的傩戏场景与面具融合，来做到项目的制作。这类的项目大多忽略了对傩文化之中的整体流程的表达，面具只是其中一个主要元素，而傩文化是一种古老的为了特定的祭祀目的而流传的文化，这类项目过于剥离了其中的文化内涵。我们希望能够做一种有剧场特色的及直观最能感受氛围的方式，同时结合新型媒介中可以多个角度进行分布式叙事的特点，将整个傩文化从自然乡间中进行转移到在 vr 设备中展现。

相较于传统影像，VR 影像打破了普通平面影像的空间局限，它是一个 360 度的舞台，观者可以身临其境的感受到影像想要传达给你的故事，也就是影像本身的叙事。相较于普通的平面影像给到的一个视框来说，沉浸式影像可以让观者看到视框以外整个环境的叙事内容。比起去向观者讲述一个精彩的故事，沉浸式影像更像是给观者构建了一个全新的“世界”，这个“世界”将观者包裹其中。在这个由作者主观搭建的“世界”中，跌宕起伏的剧情变得没有平面影像那么重要，更重要的是给观者带来的体验。所以相比起常规影像来说，VR 影像剧情会更加单一。这也是传统影像与 VR 影像的第二个差异。VR 影像更多的是通过一些视线的引导来达到单一故事线的叙述，让观者能流畅的体验整个故事线的流程。而传统影像的分镜手法，例如蒙太奇语言，可以向观众传达多条故事线更为精彩，丰富的故事内容。但是传统影像因为视野和空间的局限，它的信息源的来源会更加取决于作者的想法。而在 VR 影像中，它的信息来源会更加丰富，观者可以自己在这个虚拟的“新世界”中寻找自己所需要的信息。从观者的身份定位来看，传统电影叙事的观者身份单一，观者和影像中的故事身处两个世界，彼此之间并没有互动。而 VR 影像中，观者的身份变得非常丰富多样，在单纯的观众身份之外，你还可以是故事的推动者，故事的参与者，甚至是故事的讲述者。



图1、图2、图3：平潭印象

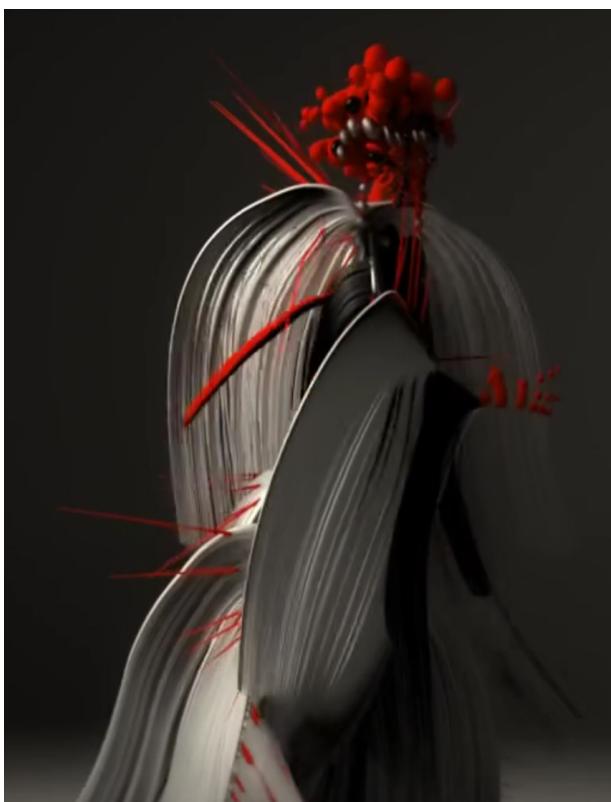
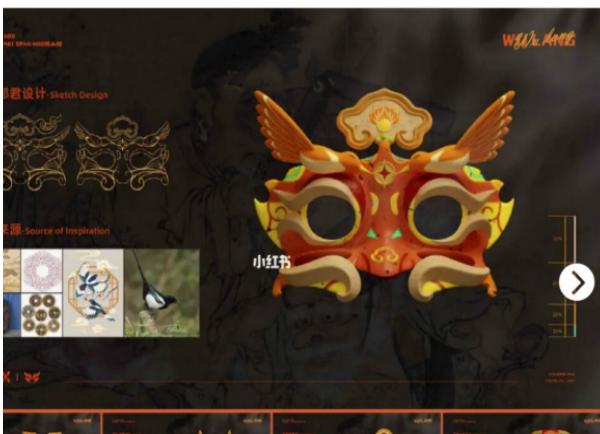


图1: 舞踏  
图2: 《Chinese Opera Virtual Actors》, Tobias Gremmler  
图3: 舞踏



杨丽萍的平潭印象利用了特定的舞美灯光手法展现了一种。不均齐、简素、枯槁、自然、幽玄、脱俗、静寂的气氛氛围。艺术家杨丽萍针对闽台文化背景所导演的唯一一部海洋题材超民俗作品，从历史渊源、风土人文、自然风情等方面融合诠释出精彩的舞台。其中的超现实、侘寂风诡异的圣洁感以及禁忌美学与浮夸梦幻的戏剧风格。

而舞蹈是现代舞的一种形式。企图破坏西方对于表演、动作、和肢体的传统美学观点，追求肉体之上的心灵解放和自由。舞蹈的舞者通常全身赤裸并涂满白粉，表演中常包含呐喊、扭曲、匍匐、蟹足等元素。运用扭曲的肢体动作与浮夸怪诞的表演风格展现人物的内心世界，展现了极具民族特色的舞台内涵与精神。

《傩·遗》题材写实短片引用部分傩元素如：面具、古色古香的场景、以及一小段舞蹈。用傩文化历史前后对比突出傩文化的没落来传达保护傩文化的主旨。而服装设计《傩色笙舞》则呈现化傩为神的故事。强力突出Made in China的独树一帜的时装风格。通过傩戏与中国设计师的时装结合，呈现风格新姿态。引用傩元素中的面具等元素来表现诡异的氛围，以表达设计师态度为主。而面具傩戏的IP文创设计则是意在寻求梅山傩文化的传承新路。进行傩面创意设计与衍生文创设计，整合、规范文化，拓宽传播途径。在传统文化之上叠加商业意义，增加傩文化在现代的商业价值建模应用傩面进行再创造。

图1: 《傩·遗》傩戏题材短片

图2: 傩戏服装设计

图3: 傩戏IP设计



图1、图2：2006今敏《红辣椒》

图3：2004押井守《攻壳机动队2》

今敏的《红辣椒》运用超现实的表现风格可以体现集体记忆的不真实性。微仰视以及人物在画面中的比重可以引导观者仿佛融入了游行的队伍之中，同时一些平行视角，观者是在队伍之外。巨大的角色与人物的变形表现不真实与荒诞氛围。《攻壳机动队》也一样，有一些特定的特写和视角，像是屋顶的俯视，巨大人物的仰视，这些游行中局部的特写，加强画面的冲击力。这些超现实的表达手法都是我们可以借鉴学习的。



图1：2006今敏《红辣椒》  
图2：2004押井守《攻壳机动队2》

### 我们计划使用超现实的表达手法

所谓讲故事总是不能脱离了事件发生的语境，在特定的空间中有一定的事件脉络，我们只有“给图像恢复或重建一个语境，只有把空间性的图像重新纳入到事件的流程之中，才能达到‘摹仿’”，即叙事的目的（表演艺术数字奇观化与空间叙事研究）。数字技术构建傩戏的发生地，对于由室内到室外的傩祭跟个别傩戏中，环境不会受到空间的局限而进行构建跟转换。

### 超现实叙事语境

在傩戏中运用超现实手法，基于叙事设计的基础，兼具故事跟形式表达。有着超越现实的视觉传达跟不拘泥传统的表达手法。傩戏叙事本就具有神话色彩的叙事跟表达(例如开山及鬼神发力等)，运用数字技术将现实中难以表现的效果可视化，能够缩小对原始信仰的距离感，及提高视觉体验，并且对叙事的语境进行强化。

### 空间场景的文化映射

数字技术对空间进行调度，叙述着傩戏的现实与超越中的矛盾与融合（上面提到的超现实手法），也在某种意义上形成了对傩戏神秘风格的投射。通过空间场景的文化映射，形成了观众在感知跟对于文化意义方面的深层调解，反映出傩文化在伦理，人文，信仰等方面内在深度。

故事的剧情或者视觉呈现是将现实与本能，潜意识及梦相混合，突破逻辑及实际现实的呈现。《走会》之所以没有选择“现实主义”的手法，而是选择了“超现实主义”的手法来进行对傩戏的呈现。因为傩戏作为早期的一种朴素的崇拜跟信仰，表达了人们对力量的渴望而追逐未知的能量。带有着神学的神秘色彩，这些也体现在面具，以及一些肢体动作的表现上。企图用夸张的肢体动作及道具辅助表达超现实的力量（例如《开山》中的开山那一斧头，饰演者用挥动斧头及跳起来向下劈，表现“神力”）。

那脱离了现实的局限，运用数字技术能够对一些超自然现象做到可视化的表达。



# 第二章 选题意 义与价值

结合傩文化前文调研可知傩文化是一个拥有悠久的历史的文化，其历史可一直回溯到中国还未有正史记载的神话时期，在各个朝代的更迭中不断完善和进化，从最初的迷信崇拜与迫切的想要驱除生活中的不吉利的事这一源头出发，逐渐与皇权政治勾结关联在一起，其中傩文化的传承发展有着极其别样的中国传说与神明崇拜的色彩，同时折射出鲜活的人文魅力。同时在艺术上也傩文化也结合了传统人民对于各方各面民俗的理解。例如一些独特色彩的应用以及元素的象征都值得今天的我们去进一步研究与发掘。

# 第一节 意义与价值

## 1.选择傩文化的意义

结合傩文化前文调研可知傩文化是一个拥有悠久的历史的文化，其历史可一直回溯到中国还未有正史记载的神话时期，在各个朝代的更迭中不断完善和进化，从最初的迷信崇拜与迫切的想要驱除生活中的不吉利的事这一源头出发，逐渐与皇权政治勾结关联在一起，其中傩文化的传承发展有着极其别样的中国传说与神明崇拜的色彩，同时折射出鲜活的人文魅力。同时在艺术上也傩文化也结合了传统人民对于各方各面民俗的理解。例如一些独特色彩的应用以及元素的象征都值得今天的我们去进一步研究与发掘。

傩文化在数字时代下的未来会是如何的，也是我们想要探讨的话题，傩戏在唐朝逐渐传播至东亚的各个国家而演化出了更多的分枝，这些分支如今被广泛的刻印在本土人民的心中，甚至日益出现取代本土文化的趋势。同时傩文化的地域范围相当广泛，涉及中国东南部分大量省份。期间又诞生出不同的分支体系。傩戏是由于方言一般的文化瑰宝。但对于方言人们的关注度还会相对来说更高一些，细碎的傩文化地域之间的区分在不太熟知傩文化的人群中又是一种怎样的集体印象的形态呈现的。我们想将傩文化集体印象中有且正确的一面进行扩大与夸张，来展现其突出和夸张的一面，如傩文化的面具、怪诞的舞蹈与游行等元素。同时也将其中一些鲜为人知的地方如傩文化的流程场地等展现出来做一个比较完全的展示。

## 2.选择VR媒介的原因

我们想做到的最终的效果会更加贴近于戏剧的表现。《走会》是一场我们主观表现性处理过后的傩舞游行。在我们观看了杨丽萍老师的舞台剧《平潭印象》和《春之声》之后，我们对那种剧场的氛围非常的喜欢。戏剧本身相较于电影来说就多了沉浸性，我们更多想做到的是让观者可以去感受那种剧场环境下非常神秘且庄严的仪式。而且《走会》想要将傩舞的流程在作品中表现出来，而这个流程对叙事流畅性的要求远高于故事的复杂性和丰富性。我们希望去创造一个空间，让观者在这个空间中最近距离的去感受傩文化带给人们的震撼。结合上面所谈及的VR的特点，我

们发现VR恰恰满足了我们对媒介的需求。首先它的沉浸感是传统影像媒介无法达到的；其次它更加贴近于戏剧现场的空间感受，甚至强于剧场的交互感受；再者，它对故事的剧情流畅性大于剧情的复杂性。最后，我们想邀请观者在傩文化中寻找到一个属于自己的身份。在观看《走会》的过程中，除了观众，我们希望观者找到一个属于自己的定位。这是在沉浸式观影中更加容易去做到的一个点。虽然我们在这个作品中不会去制作一个显性具身，但是你会身处于这个环境中，主动的去探索整个流程，从而达到叙事与传达主旨的作用傩戏的传承似乎走向了一个地域模糊化的一个阶段。是否甚至会形成一个对于傩戏的集体记忆。

故本次的走会项目将聚焦如何做到对集体记忆相关问题的表达，针对傩祭中的文化视觉元素的整理、设计与再造来满足最终类戏剧化的呈现。傩文化历史悠久、分支众多，其涉及到的符号元素动作又将如何在数字化时代的今天转化为资产阐明我们的主旨。将传统文化在保留其文化内核的范围内进行数字转化与艺术创作是本次研究的重点。傩文化的内核即在特定的天人合一过程中产生了鬼神信仰，正是这一信仰支撑了傩文化的存在及发展。而其他的行为与研究则是围绕这一内核展开的。

而在对于VR（虚拟现实）技术带来的沉浸式体验，我们是否能利用VR这种技术使观者可以迅速进入到另一个不同于现实的虚拟世界，也帮助作者将一些不可在现实世界中实现的场景在更加节约成本的情况下在VR中实现。作为一个沉浸式的场景，作者可以通过控制不同的因素来达到观众的极致体验。通过放大某些感官，忽略某些感官，去掉一些不必要的因素来以表现性的方法处理沉浸式的场景是我们在这次项目中想要去尝试的一件事情。



## 第二节 目标与计划

关于傩戏文化中的集体记忆再表达这一主题，我们希望能够在最后的影片中体现出一种加强部分集体记忆的效果，并在加强这一效果的同时表达在集体记忆背后傩文化丢失的部分。针对于这两者元素是如何提取的，如何分配的成为本次研究中一个比较关键的问题。

### 1.对于开山莽将的研究

开山，原为佛教用语，指事物的初始阶段。后来在流传过程中又指开创一种行业或流派的开创者。开山莽将原为山神。其命名就包含了黔北民族对其角色寄予了理想化的共同文化想象。所谓“天无三日晴、地无三尺平、人没三分银”当地不利的条件在农耕时代尤为致命，人民渴求发展，祈求降临一位能为百姓生活带来实质方便的神祇。开山莽将也体现了农耕社会人民对于冷兵器以及肉身力量的崇拜与迷信，体现他们对力量最本质质朴的认知。

在开山中最为印象深刻的动作即为撑着手中的斧头跳跃的动作，这个动作是开山莽将所特有，传说开山莽将走起来地动山摇，故在带上面具后的表演者以夸大的跳跃来增长气势。在整体的开山仪式中这个动作也占比较大，在最终的布置上将这个动作所占的比重进行放大，来突出这俩者组成了开山这一幕戏剧中的重点留给大众印象的内容。在开山中其他的动作比如起势、前后送斧头等动作就被相对来讲削弱。

同时开山也有让人印象深刻的面具，根据传承人黎世宏的描述“火焰眉毛圆眼睁，来在傩堂砍五瘟；一对肉角顶头上，獠牙血口凶猛神。”来提炼其面具的特征，红色为底辅以金色的部分油漆，怒目圆睁赤面獠牙。开山的神化面具突出了开山莽将的英勇与直爽豪气的性格特征，极具《开山》这场戏的代表性，因此也将面具放大来强化记忆。为了加强面具所占的比例，我们将人物的比例进行调整，将头部带着的面具进行放大，从而完成对面具这一集体记忆的放大。

而对于开山这场戏中，集体记忆之外模糊化的服饰动作细节，我们将穿插在重复的动作中，来表达集体记忆丢失的一部分。从而实现将开山整体的人文资料转化为项目内容。

图1：开山的跳跃动作  
图2：开山的面具形象

## 2. 婴公、婴母与婴崽

傩公傩母是湘西信奉的人类始祖神。相传傩公傩母产下子嗣即为傩崽，在傩祭的过程中，游行队伍走街串巷，在经过新婚人家的时候就会进行祈求生子的仪式。整体的仪式以傩母一手举着傩崽，一手拿着扇子傩公手中拿着棍子。两个人围着傩崽转着圈并定点举起双手来回像指挥一样，将傩崽转移到傩公的手上，在对傩崽进行一系列仪式之后结束整个流程。

在具体的转化的时候，傩公傩母的面具依旧成为整体的重点，关于傩公傩母形象的描述是眉毛善目、耳垂圆润、牙齿倾斜、头顶束发的形象，其面具在面相上讲有种类似于中国古代劳动人民的质朴比如嘴斜，皱纹同时又结合了慈母的刻板形象比如厚耳垂等较为和气富贵的特征。为了将这些特征放大，我们也将傩公傩母的角色做成较为Q版的形象，放大头部在身体中的占比来拉大强调面具的内容，这些内容同时也是集体记忆中有的部分。在集体记忆之外的部分我们还会还原傩崽头上的较为特征化的头冠以及红袍，傩母手上拿的粉色扇子以及傩公手里的手杖。

在呈现的手法上我们将利用VR这一媒介的特性，将镜头的视点定在傩崽的身上，傩公傩母可以围绕着观者也就是傩崽所在的位置进行仪式具体的操作，这样能在加强观者的沉浸体验的同时更为清晰的呈现出整个仪式的细节。同时我们会进行一个艺术的再创造，将观者（傩崽）和傩公傩母围绕的圈之外随着时间放置入更多的傩崽，来说明这场仪式祈求生子的立意。

## 3. 整体场景与服饰的转化

整体作品希望还原出傩文化诞生和发展当地的一些乡土人文气息，故将目光放在影像资料最多且目前仍有较为丰富的人文底蕴的江西南丰。同时因为傩祭发生的主要时间在春节期间，整体的气氛氛围偏冷，画面的整体氛围也会往相应的节气上面靠近。主要的场景是非常能体现傩祭氛围的傩神庙，傩神庙一般在整个村落中心的位置，庙门前有一块相当宽广的广场。在进行傩祭的时候，信徒会现在傩神庙中进行祈福上香，在整体的仪式开始的时候，傩崽就坐着傩神庙的小车在广场中的木桌上，接受众人的朝拜，且开山的仪式也是面对着傩崽进行的，在之后进行驱傩仪式时，整体的场景就发生在乡间的小巷中，所以我们会将一条非常有代表性的江西村落街道进行重建。而圆傩则会采用自然草地的风光，同时运用夜晚的天空盒来营造整个火光点点的氛围。

在服饰的选择上，总体还原当地傩班的戏服。较为标志性的为红袍马褂，上面将有黄白相间的碎花，中间由一根细绳连接，袖子上套着白色的袖套，头巾上与面具连接的地方用一片黄布连接。

### 流程计划：

在此列举第二幕两个重点人物傩公傩母以及开山的资产是如何从调研文本与视频中进行提取总结成我们自己的数字资产。我们计划将这些带有傩文化色彩的数字资产在MAYA中进行超现实的再现，即将其重点内容展现出来，并加以制作他们的代表动作，再将动作文件与物理场景在UE中进行合成，加入体积雾，灯光等渲染出舞美类似的具有舞台效果的数字VR沉浸影片。



图1：傩公傩母的装扮以及围绕傩嵒的仪式

图2：重建后的傩母面具

图3：重建后的傩嵒



# 第三章 研究框架

当代社会以视觉之上，在以视觉为先的“景观社会”中，数字艺术渗透至表演艺术中（包括现场表演在内的广泛文娱活动），参与其实际的空间构建及叙事的展开。以及深层面的关于重新建构文化空间及阐释文化与空间的联系以及空间对于文化与叙事的传播跟丰富。本文意在探究在现代科技与生活冲击下，傩文化的传承与交融消散在媒介的介入下以视觉展现为首要，将傩祭搬到人们面前。

## 第一节 叙事框架

我们将采用真实的傩祭场景来做较为还原一场傩祭发生的顺序的叙事：

通过我们的调研，尽管各地的傩班对流程有着不同的称呼，但是基本的环节是类似的。大部分傩班分起傩、跳傩、驱傩、圆傩四个阶段。

起傩：将装有傩面的箱笼在傩神庙中清洗、祭拜。穿上傩服后列队占卜。

跳傩：跳傩为傩的主要形式，由祭神转变为傩舞傩戏。有多种内容如《开山》（多为开场节目）、《傩公傩婆》（为求子人家表演）等。

驱傩：傩班弟子扮演鬼司，挨家挨户搜索驱疫，将虚拟鬼疫捉住押解出门或烧死或以水流放。

圆傩：将傩崽四周放上面具，傩班举火把绕傩崽转圈，将面具放回箱笼中请神安息。

参考了众多超现实主义的作品后，我们将现实的元素融入进整体的叙事之后，进行了相关草图示意图的绘制。

第一幕——起傩：

鼓声音乐响起，基于现实中傩神出庙的主神所在的庙车将在傩神庙门打开后缓缓驶出，庙车上将有蜡烛鞭炮等装饰。中心的墙上摆放着主神，也就是傩崽，而傩崽下摆放着各色的面具。前面的供桌上摆满了长长短短的蜡烛，而祭祀者将手高高举起吊球，不断进行祭祀的动作，祭祀者左右两边则将跪着很多祭祀者。

傩车前将有一众游行的队伍在前开道，中间的人手持着土鼓，周围的人背着旗子或是拿着武器。整体气势汹汹的而走出庙。而周围还将结合VR的特性加入一些超大的人物，他们将在观者带着眼镜向上看时看到。他们将围着傩车跳舞。

第二幕——跳傩：

整体位于祭祀的舞台上，周围将安置象征着现代的高楼来暗示在现代的背景，观众的视角将先在台下，开山莽将上场，占据画面的中心位置，将打上舞台的聚光灯，开山跳完后傩公傩母上场，她们将围着舞台中心不断旋转，傩母手持粉色扇子与傩崽，而傩公手里拿着手杖。观众采用第三角在台下观看，期间穿插傩崽的第一视角，夹在傩公与傩母之间。



图1：傩车

图2：祭祀的人

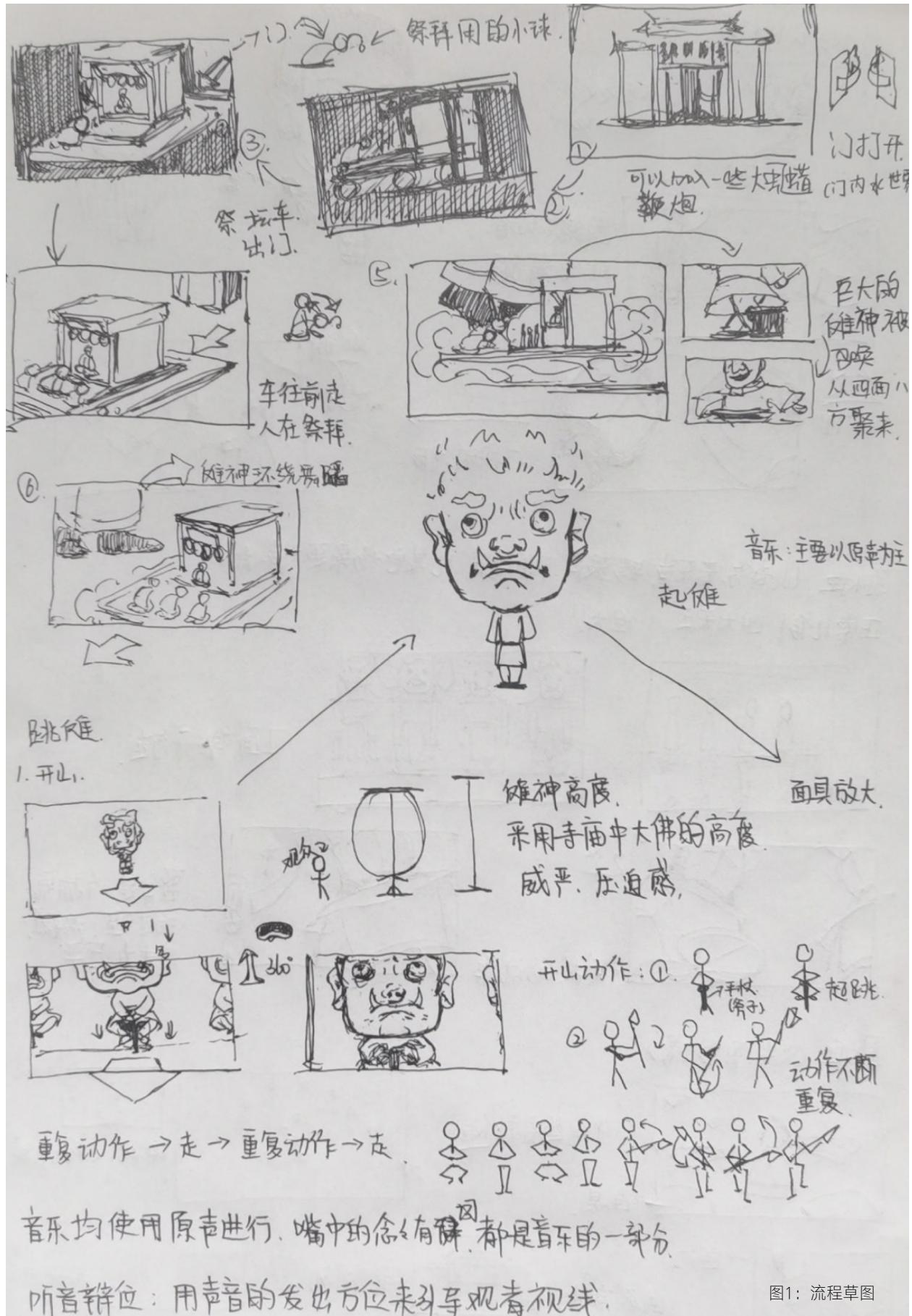
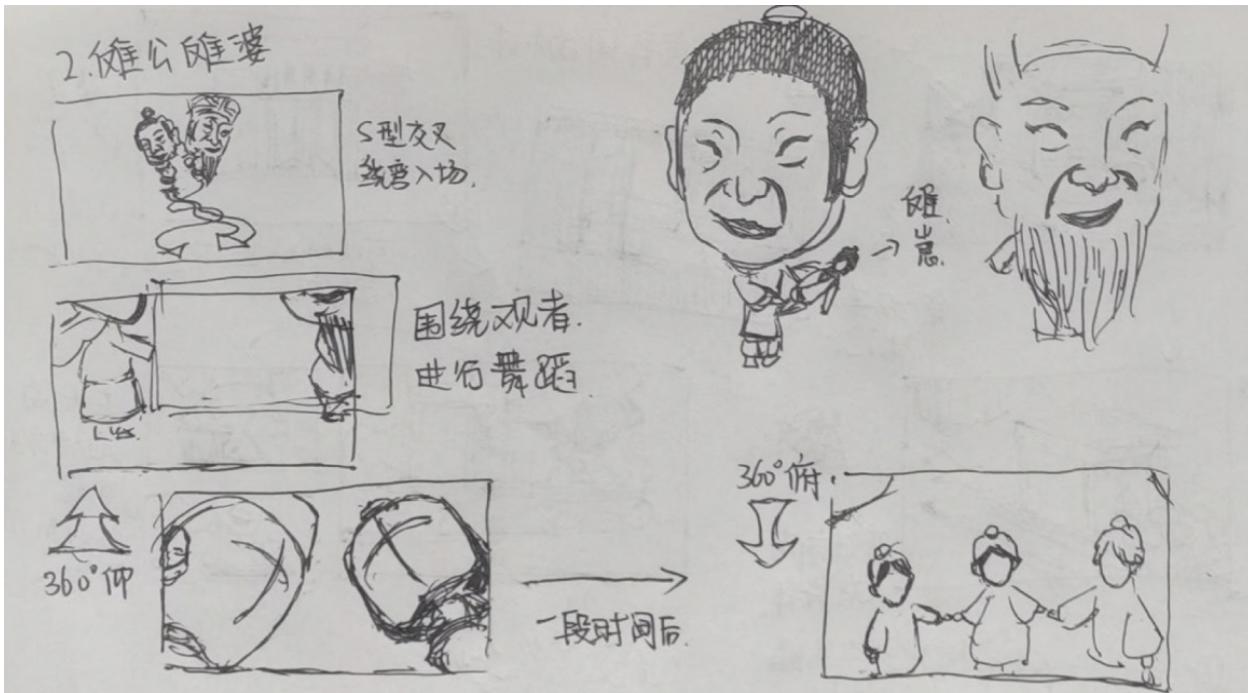
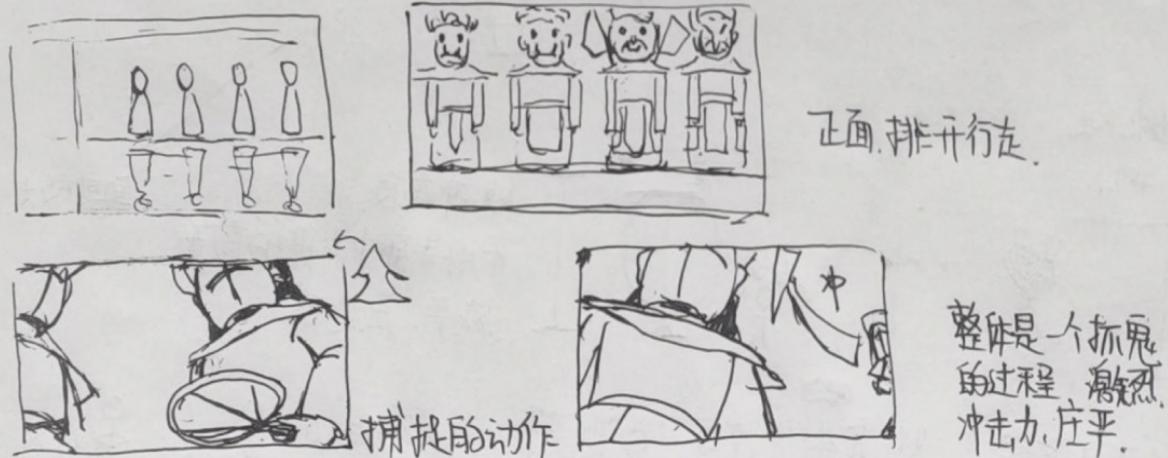


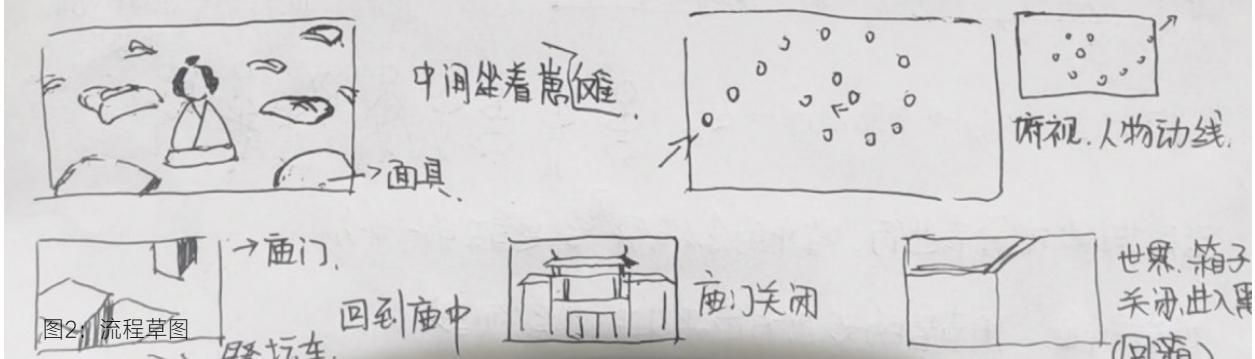
图1：流程草图



狂舞 (此部分, 音乐声, 锣鼓声, 鞭炮声, 比其它场景更大声一点),  
正常比例, 四大天王, 但大.



圆舞 (灯光, 烟火)



### 第三幕——驱傩

驱傩场景因涉及捉鬼，所以此部分的音乐声，锣鼓声，鞭炮声等要比其他场景更大一些。将有四大天王一列排开，为首的人将摆出跳跃前进的姿势，前后踟蹰前进，来表示警备的状态，后面的三个人则将各自拿着武器正常前进。整体的场景在小巷中进行，箱子中将有象征着祭祀氛围的彩旗与灯笼等装饰，整体是一个抓鬼的场景，将富有冲击力，非常激烈而庄严。



### 第四幕——圆傩

圆傩所在的场景一般较为昏暗，因为作为祭祀中的最后一个流程，圆傩一般在较晚的时候进行。整体将加入非常多的体积雾，来体现非常昏暗的场景，圆傩在记载中将有非常大范围的活动，如在河边游行，爬上山坡等，我们将目光着重聚焦于在山坡上的草地里进行的仪式，傩班弟子们将箱笼整个背上山，将傩患摆放在草地中间，将箱笼中的各色面具取出摆放在傩患的周围，围绕着傩患依次排列。



傩班弟子们则从俯视的视角向下看，从画面的左下角缓缓进入并围着傩患为中心形成一个围绕着中心移动，最后再从画面的右上角缓缓走出。



### 第五幕：

第五幕独立于傩戏的流程之外，为我们新增的一幕，这一幕主要是傩神归为，傩患回到傩车内，整个祭祀车缓缓从画面中挪入傩神庙中，整个傩门随之关闭。

图1：傩车中祭祀的人

图2：驱傩的街道

图3：四大天王



# 第四章 技术分析

我们将从VR相关技术、动画制作技术、建资产技术以及UE引擎中的相关技术流程分析作品中的技术流以及一些创新点的应用，以及其中涉及的相关交互原理。

# 第一节 对于采用VR技术的分析

## VR 与传统媒介的对比

VR 同电影，戏剧等方式一样，都是一种特定的媒介形式。但是他综合了电影的叙事性，戏剧的沉浸性以及游戏的交互性。

传统影像与 VR 影像的差异在于：首先VR 影像打破了普通平面影像的空间局限，它是一个 360 度的舞台，观者可以身临其境的感受到影像想要传达给你的故事，也就是影像本身的叙事。相较于普通的平面影像给到的一个视框来说，沉浸式影像可以让观者看到视框以外整个环境的叙事内容。比起去向观者讲述一个精彩的故事，沉浸式影像更像是给观者构建了一个全新的“世界”，这个“世界”将观者包裹其中。在这个由作者主观搭建的“世界”中，跌宕起伏的剧情变得没有平面影像那么重要，更重要的是给观者带来的体验。所以相比起常规影像来说，VR 影像剧情会更加单一。这也是传统影像与 VR 影像的第二个差异。VR 影像更多的是通过一些视线的引导来达到单一故事线的叙述，让观者能流畅的体验整个故事线的流程。而传统影像的分镜手法，例如蒙太奇语言，可以向观众传达多条故事线更为精彩，丰富的故事内容。但是传统影像因为视野和空间的局限，它的信息源的来源会更加取决于作者的想法。而在 VR 影像中，它的信息来源会更加丰富，观者可以自己在这个虚拟的“新世界”中寻找自己所需要的信息。

从观者的身份定位来看，传统电影叙事的观者身份单一，观者和影像中的故事身处两个世界，彼此之间并没有互动。而 VR 影像中，观者的身份变得非常丰富多样，在单纯的观众身份之外，你还可以是故事的推动者，故事的参与者，甚至是故事的讲述者。

VR 影像和戏剧的联系在于不同于传统戏剧，VR 技术没有时间和空间上的限制。传统戏剧是演员在舞台上进行表演，观众在舞台下观看。而 VR 可以抛开这些所有的因素，让观者可以直接处于舞台中央去观看整场叙事。这是传统戏剧和 VR 之间最大的区别。

但是 VR 和戏剧其实有很多共通性。戏剧相较电影来说，多了沉浸性和观赏性。所以我认为 VR 和传统戏剧最贴近的一个点就是他们都可以让观者做到沉浸其中，那种自己身处于剧场之中的感觉是电影和影像所不能感受到的。且戏剧中演员与观众的互动甚至比 VR 这种交互媒介更为直接和真实。但是戏剧受到时间和场地的限制，让它变得没有那么方便且时间场地和人力的成本也更高。而 VR 可以将戏剧搬到每一个人的身边，让人们都能更方便，不受限制的体验到戏剧的沉浸感带来的震撼。观众甚至可以之间站在演员身边，去体验，去交流。现在也有一部分艺术工作者正在尝试将 VR 和戏剧结合，这也是我们此次项目的一项重大挑战。

## 关于VR 的具身性

VR 电影艺术家 Celine Tricart 认为 VR 为叙事提供了三个特殊要素：沉浸感（Immersion）、临场感（Presence）、具身感（Embodiment）。其中，沉浸感指的就是观者被创造出的环境包裹其中，对此环境产生一种感知的幻觉以及信赖。而临场感就是指观者可以对虚拟的刺激产生相应的反应。而具身可分为三部分：自定位感觉、代理感觉、身份认知。具身将沉浸感、临场感从心理投影提升到了物理感知层面。

具身理论源于海德格尔的“存在论”和梅洛 - 庞蒂“身体 - 主体论”，强调人类的体验、感觉、知觉、注意、记忆、情绪等心智都是通过身体来实现。

在 VR 影像中，除了为观者提供一个空间，场地和时间之外，还需要为观者提供一个身份。我们可以通过做到减少叙事的复杂性，将剧情的内容淡化，聚焦于受众，注重人类五感的塑造，从而让观者沉浸，置身于场景中，在场景中寻找到自己的定位以及自己主观的身份。在本次项目中，我们会更希望观者在除了自己“观众”身份之外，去找到自己身份的其他的定位。

基于 VR 媒介本身自带的种种特点，我们在我们对于这种媒介以及对于傩文化的理解，加入了一些我们自己的表现性的处理。表现性艺术是指艺术家运用艺术表现手段来表达自己的情感体验和审美理想，在创作手法上偏重于理想、情感的表现对象或抛弃具体的物象，追求超感觉的内容和观念，常常采取象征、寓意、夸张、变形以至抽象等艺术语言，以突破感受的经验习惯。从视觉方面，《走会》更多的是想表现现在以及未来人们对于传统文化的集体的记忆。在这个“记忆”中，人们会将一些自己有印象的内容主观的放大，或者多次重复得想起，而对于没有印象的东西则通常是模糊而单薄的。所以在作品的表现中我们会将一些傩面的部分放大。而带着面具的虚拟演员依旧是以正常比例出现。而当你带上 VR 眼镜身处于虚拟傩面舞者之中的时候，巨大的傩面会带给你相较于传统影像更大的冲击。而在一些对于观者来说记忆不是很清晰的地方，我们会削弱视觉感官，让观者的视野变得不是那么清晰，而处于虚拟世界的观者会因为视觉上的改变而更加注意自己所看到的东西。同时，我们会削弱对周围环境的塑造，借用剧场灯光的一大原因便是可以让观者更加注重于演员的表演。而其中出现的场景一定是对于整场傩舞来说最为重要的场景。在沉浸式体验中使用剧场灯光可以使观者更加注意身边出现的光亮的东西，同时也作为视线引导的一部分去引导观者的视线。

在听觉方面，VR 的声音对比传统影视要更为立体，而对比起剧场来说声音的来源会更加丰富。因此我们认为在作品中除了灯光人物动线之外，还可以加入声音的方向来引导观者的视线。作为一个完全被这个场景包裹的观众来说，当你处于一片黑暗的时候，声音的唯一来源方向便是唯一能找到光亮的地方。而我们也会在不同的场景中对声音的大小起伏做出调整，同样的，我们会将观众对于傩文化较为熟悉的部分的音量主观的加大，而印象不深的部分会减弱。同时为了保证场景的真实性和沉浸性，声音的来源方向也会跟随发出声音的物体或者每一幕剧目结束的时候一起渐渐淡出。

环境方面的表现性处理。像之前也已经提到过的那样，我们将整个傩舞从田野乡间搬到舞台上是为了借用舞台的灯光以及舞台四周都会隐入黑暗的特点。这样的特点使得整个傩舞更为神秘，且让观者沉浸在仅有的部分中，不会有太多的物件出现而影响体验。基于 VR 可以 360° 观察整个虚拟世界的特点，我们更希望观者将注意力集中于虚拟演员的表演和一些较为重要的场景物件以及整个傩舞的氛围上，所以我们利用剧场环境来将不必要的信息来源削弱，让观者能更加专注表演。同理，当我们不需要观者过于重视当前的

同理，当我们不需要观者过于重视当前的场景和表演的时候，我们可以将四周的环境变得更加复杂，增加周围的信息来源。这样，被包裹在其中的你便会被其他的一些环境因素所吸引，从而减少对当前表演的关注。傩舞分为四个阶段，分别是起傩（开箱、出洞、出案）、演傩（跳傩、跳魈、跳鬼）、驱傩（搜除、扫堂、行靖）、圆傩（封箱、封洞、收案）。因为大部分人都不了解整个傩舞的过程的，所以在表现出整个傩舞过程的同时我们会弱化每个阶段的转折，但是它的整个叙事一定是流畅的。你可以站在舞台中央去感受整场傩舞的流程。当然，基于 VR 媒介 360°的特点，我们会改变观者的视点和站位，让你能全方位的观察，感受傩舞的整个演出过程。在傩舞的编排上，我们也会表现性的强调出“记忆”中最清晰的部分，在经典的舞蹈动作上，我们编排了反复的动作来增强观者的记忆，加深印象。而对于不是很常见的动作，在动作的编排上我们也会削弱，甚至是不出现那些很少见到的动作。

在运用VR设备时我们也出现过一些问题，像是一开始购入的设备PICO3为一体机，且内存较小，当我们做到项目的中后期的时候就会发现整个项目体积较为庞大无法在pico中进行实时的运行，于是我们又借了一个可以串联电脑的VR设备，在进行处理时感觉画面较为卡顿，比较难出效果，于是后期又对于将UE中的场景视频导入VR之中的步骤进行了优化，从而保证了技术流程上的可行。

## 第二节 相关资产搭建技术分析

在技术的层面上，采用将普通人物模型、面具、服装、道具四个部分分开来制作。

### 1.人物模型

人物模型主要在 maya 里进行骨骼的绑定。所有的人物模型项目资产作为数字替身需要具有与傩班弟子相同的视觉感官与基本行为，为了将人物较为清晰的展现出当地的面貌，我们需要融合真实人类的数据信息以及行为模式。Maya 拥有非常强大的骨骼绑定系统，可以较为快速的生成骨骼模型并将其套用在生产的模型中，使模型拥有能够运动的基础条件。同时我们的数字替身又将承载着传达强化集体记忆的部分的初衷，初步设想将面具建大来实现超现实的夸张化带来的强化记忆。但是将面具扩大意为着整体人物将偏离一般人体的比例而无法依靠一些自动绑骨骼的软件或是插件来快速生成骨骼，如：mixamo，无法识别出模型为一个完整的人，为了简化整体在 maya 中的绑定工作流，我们选择先将模型人物与其佩戴的面具分开制作，在调整到我们想要的比例后，对于正常比例的人进行对应的动作捕捉与动捕数据的绑定，这些在 maya 中是较低成本时间就能实现的步骤，再将调整完对应比例的模型在 maya 中建立父子集映射对应到人物模型的相应位置，从而建立起完整的傩班人物的数字替身。

关于动捕实现的部分。在通过查阅相关的教程以及文献资料后发现 ue4 有关于 optitrack相应的插件可以实现将 maya 数据同步进 ue4 的相关蓝图的可视化编程操作，但在实际的动捕流程中，基于光学的动捕在 8 台摄像机下仍会出现一些骨骼的抽搐和形变，相应的数字替身在绑定动捕数据骨骼后拥有的动作信息则会更打折扣，需要在为其制作动画时采用更为细

致的修改与重现，故原本的试想用 opti 这个软件完成动捕并将相关数据集导入 ue5，随后将绑好骨骼的 fbx 模型导入 ue5 利用插件运用动捕数据的工作流程只好修改。在实现模拟傩班弟子真实表演后，将人物数据导入 MD，与之前制作的傩班弟子服饰结合后进行布料结算，以此来还原数字替身较为真实的服饰面貌以及流畅的行为动作。这些资产结合后再进入 ue 进行较为真实的渲染，ue 对非技术人员是较为友好的，其提供的蓝图功能对比 unity 的可视化编辑器会更加的官方化和统一化，而且对设计师来讲，其中可以更为便捷的调试需要达到的效果，使得引擎不再单纯的是项目最后整合的一步，而是更加的具有调试的空间，在游戏引擎中，我们可以将整体的美术风格向着希望走的超现实的效果进行微调，并且对于最后的一些画面不足的地方进行及时的补充来达到最终想要实现的清晰的叙事与超现实的画面表达。

## 2.道具场景

场景道具的成功建立能为创造数字虚拟漫游提供必须的条件。因为选取的村落（南丰石邮村）实际座落于群山环抱的小盆地之中，全村总面积 11.5 平方千米，而傩祭仪式又将在全村各个地方游行进行，将整个村落三维重建必定会消耗大量的时间经历，所以我们将四个傩祭的流程进行总结归纳到相应的场域。例如傩祭的第一个环节起傩的地点定在傩神庙门口，整体画面将出现一个傩神庙的外部的正门，而其内部的布置则将简要的带过，而傩神庙的周围墙壁则将逐渐隐藏入黑暗，以此来达到不必重建所有周围景物的目的，同时也将画面显得更加集中，富有超现实的美术效果。在技术的达成方面，在搭建场景资产的时候我们将会使用一个 blender 基于照片重建三维场景的插件即 fspy，通过收集不同角度的相同场景资料来还原同一场景的具体样貌。以求对于这一场景的真实还原。

如傩祭中的第一幕中的傩车，其本来是为了将傩神庙与我们整体游行的性质做结合而虚拟出的道具，同时在相关的祭祀文化如闽南的官将首祭祀活动中就有类似抬着主神庙游街的形式。在融合上我们将傩神庙供桌上双开的木门，与桌子上的主神，蜡烛元素融合进傩车中，保留傩车的庙的外形底座以及可以抬运的棍子。以此完成资产的转化。在建道具的时候遇到的主要问题是数字人物的动作与道具需要很好的匹配，而数字人物的动作采用动捕技术来实现，但道具的动捕信息则需要继续探索如何导出到 maya 进行与人物的绑定。目前阶段出现的一个傩祭相当有代表性的道具，就是傩戏开始前祈福用的杆子，采用直接以父子集绑在人手上的方式使整体跟着手部移动，而细节上如小球的前后晃动则是手动设置关键帧的方式进行，为了使效果更加真实使用曲线编辑器中的缓动效果。但在一些更为复杂的动画上如《开山》戏中的耍斧头的动作，就需要直接动捕出道具的数据了。

后期因为想要突出整个傩车的精致度，我们将傩车在blender中建的较为完整，导致部分模型过于巨大，难以完整的进行贴图的绘制与在引擎中的进一步处理，我们将blender中原先搭建的模型作为高模，重现减面拓扑出了一份低模。在sp中进行高低模的匹配与烘焙。再将原先的低模导出法线贴图进行较为精细的贴图绘制。最终得到比较还原的傩车道具。

部分刀剑类的道具如开山用的斧子，傩公用的手杖，傩母手里拿着的扇子以及驱傩的四大天王手里拿着的斧头和刀剑类的武器，都在模型软件中进行

搭建，出贴图后现在MAYA里进行与模型的绑定，将道具的中心点放于合适的位置后与位于T-pose的人物手部食指的关节骨骼进行点绑定，如有一些特殊的转动需要则会进行父子绑定。这样就能确保手持类的道具较为贴近人物的动作，与人物的行为吻合。再将面具放置相应的大小放置在人物的头部，与头部骨骼进行父子绑定，来保证面具与人物头部的旋转与位移的方向一致。最终在贴上材质，确保模型导入UE有材质以及UV信息，最后导出为abc格式的人进入UE。

关于在MAYA中将人物动画导出为.abc格式进行导出。MAYA中的人物动作信息在尝试过相当多格式与方法后，决定用.abc的格式导出，这是一种较为稳定的格式，像fbx格式在各个软件里显示的效果各有不同，动画的速率也容易发生变化。因为服装结算在MD中有较大的限制，如MD中的人物如果是一个趴在地上姿势，大腿与肚子相隔太近的话，整体的服装解算就不能实现。同时如果一段动作超过了1000帧则在MD里无法解算。由于之后在UE中合并动作较为复杂，以及开山这场戏的动作有1分多钟肯定会超过1000帧我们最后决定直接在服装上面绑上骨骼进行服装与人较为贴合的运动。来完成整体的人物服装搭建。

#### 图片纹理的制作

传统pbr材质包含Diffuse, smoothness (Glossiness, Roughness)AO，但是傩戏专有的一些花纹，字体跟材质显然难以找到，找到类似的进行拼接的难度跟花费的时间的性价比非常低，怎么样能快速的做出效果，这个时候就需要使用图片纹理进行纹理制作。以傩庙门上的文字及石头材质为例，首先导入需要的图片纹理，根据画面所需要的色相饱和度跟明度来调整贴图，随后通过使用颜色渐变的黑白系数来控制糙度的数值，之后通过凹凸跟置换来使材质更加真实，至此简单的一个图像纹理贴图的制作就完成了。

与图像纹理同理，关于傩戏服装道具上的一些纹理很难找到，这时候可能就需要自己进行绘制。Substance painter是用于在3D资源上绘制材质及纹理的软件，对于不需要那个精准的傩服跟道具上的图案绘制是非常好用的，并且可以无缝兼容，自动展UV，实时观看绘制效果。

Blender quick curve 可以使用这个quick curve 插件，基本建模跟nomad相似，可以进行鼠标或数位板进行绘制。

### 第三节 关于整体空间的营造的技术

傩戏作为一个现场的节庆表演艺术，本身就自带氛围（烛光，鞭炮，烟花，音乐与人群氛围加成等），而将傩戏搬入虚拟世界中如何营造专属傩戏的现场感是一个首要的问题。

体积雾的使用：傩戏不同于传统戏台上的戏剧，它其中包括着游街走巷及在街上的表演，规模较大，因此氛围感的营造也需要更大的空间感，而大范围的体积雾的使用能够较为便捷且快速的营造空间感跟氛围感—拉大远景跟近中景的距离，而有颜色的体积雾能够为画面提供颜色与氛围倾向。 面片雾的使用：相较于体积雾，面片雾做不到太大对于空间感的帮助，但是对于对氛围感的加持会起到不小的提升作用，并且面片雾比起体积雾能减少很多算力跟整体渲染时间，面片雾视频能够为画面增加动感跟丰富度，以此可以推导到火焰/烟花的动效制作，可以将已有的火焰/烟花png视频导入，相较于体积跟粒子体量较小可以大面积的使用，能够突破设备的限制，大幅度提高渲染跟制作时间。

对于夜晚的街景，雾的营造，能够增加故事感，前面面片雾模糊，能够感觉热闹的人群向着远处走去，走入雾中（体积雾）远去。

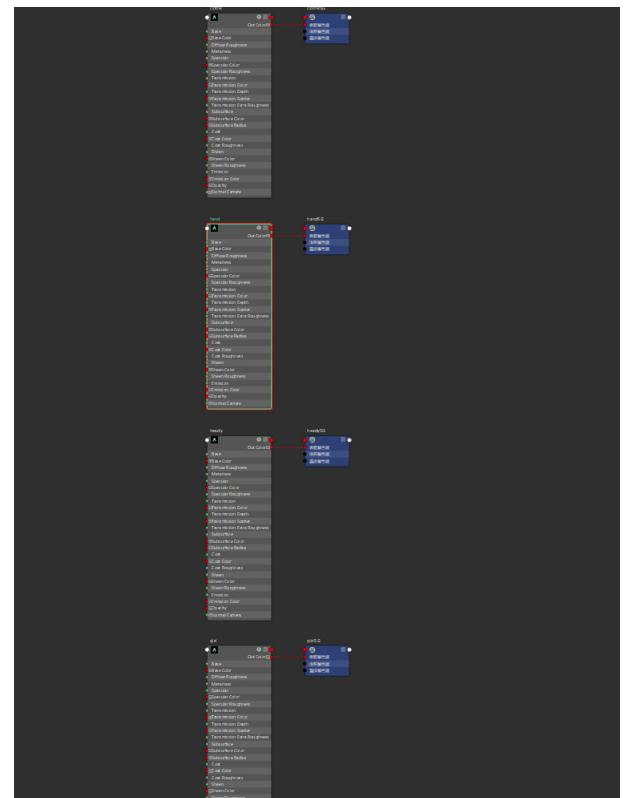
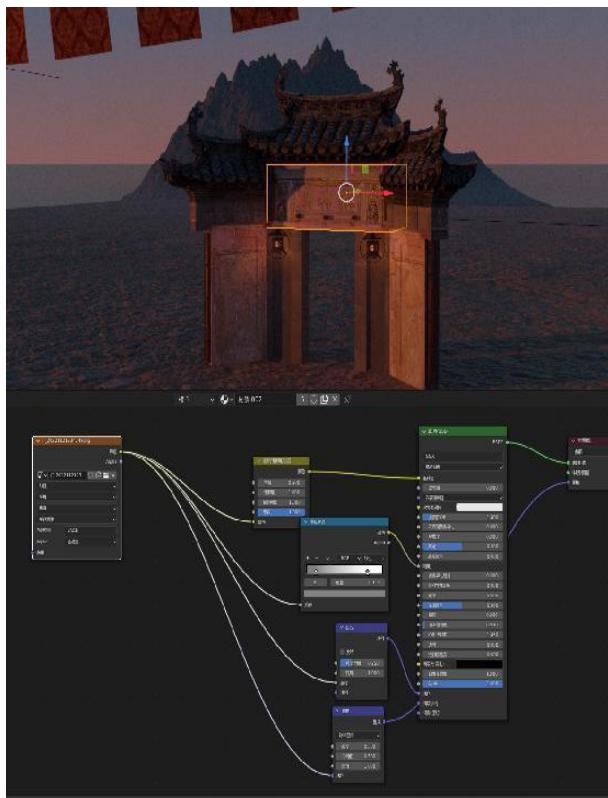
体积雾置于后方，能够将视觉引导与从雾中出来的傩车，雾中虚幻的灯光等也能与前景的实景形成对比。雾中也能生成体积光能够实现雾中聚焦视线的视觉效果。

在UE中进行了打光的处理，这里的光源主要用了三种，一种是点光源，将点光源安放在灯笼等位置，来模拟真实的物理环节，做光线的分布。同时也将光源聚集在一些主题物体上，用点光能确保画面不用过于的明亮，符合作品整体的氛围。

环境贴图也是一个主要的天空的光源我们将模拟祭祀环境在一个比较暗淡的场景下进行，所以整体的环境都为一个较为黑暗的状态，只提供相当微弱的光源。

聚光灯的运用有两种不同的形式，像是一些戏剧表演时的聚光打光就较为清晰，边缘黑白分明有利于突出戏剧的表达。而一些场景则需要进行比较柔和的过渡，如在自然场景下的圆傩景，需要将灯光从最中心的傩蕙最亮均匀分布到周围的人物身上。

UE粒子系统的运用增加氛围。像是圆傩的场景以及一开始的起傩场景中，VR所涉及的视野较为广泛，当观者抬起头看高层的天空中，如果有环境贴图就显得较为死板了，我们将UE的粒子系统加以运用到夜空的星星中，以及草地里的萤火虫，从细节增加场景的氛围。



1  
2 3

图1：《空间叙事》体积雾参考  
图2：在blender中的图片纹理绘制  
图3：maya中的材质整理

## 第四节 运用交互原理和系统架构

我们运用了VR设备的多感知性。除一般计算机所具有的视觉感知外，还有听觉感知、触觉感知、运动感知，甚至还包括味觉、嗅觉、感知等。理想的虚拟现实应该具有一切人所具有的感知功能。虽然目前的技术还不能使我们的项目拥有嗅觉味觉等感知，但我们运用了画面与听觉以及运动感知等多种感知系统构建了整个作品。

我们也强调了体验者的存在感。把体验者作为主角存在于模拟环境中的真实程度。我们通过理想的模拟环境，增加光照、雾气以及较为写实的贴图与模型使体验者拥有难辨真假的程度效果。同时也将一些模型仿照佛像等较为巨大的物体比例来放大人在虚拟环境下的对于巨物的感官体验。

当体验者在看周围的环境时，由于两只眼睛的位置不同，得到的图像略有不同，这些图像在脑子里融合起来，就形成了一个关于周围世界的整体景象，这个景象中包括了距离远近的信息。当然，距离信息也可以通过其他方法获得，例如眼睛焦距的远近、物体大小的比较等。我们运用VR系统中双目立体视觉的作用。

体验者的两只眼睛看到的不同图像是分别产生的，显示在不同的显示器上。有的系统采用单个显示器，但体验者带上VR眼镜后，一只眼睛只能看到奇数帧图像，另一只眼睛只能看到偶数帧图像，奇、偶帧之间的不同也就是视差就产生了立体感。

相当于有一个相机如果把不同焦距的相片叠在一起，它们实际上就粗略地组成了在这个角度上的立体场景。而如果我们再模仿人的双眼，以及在不同位置上的视角，再把眼前的场景从各个角度都切片，那么整个场景里所有角度的切片叠加在一起，就最终组成了一个完整的立体场景。换句话说，相机在这个点上能够“看”到的整个立体的场景，可以被竖着切成无数张切片，也就是这无数张照片。

立体空间的搭建。

我们将展板作为地贴营造一个介于真实环境与虚拟环境之间的元宇宙，在这个人造环境中，由摄像机来记录每个物体相对于系统的坐标系的一个位置与姿态，来使体验者看到的景象是由当前实时的位置和头（眼）的方向来确定的。

脱离了在用户与计算机的交互中，目前最常用的工具键盘和鼠标，但对于三维空间来说，它们都不太适合。在三维空间中因为有六个自由度，我们很难找出比较直观的办法把鼠标的平面运动映射成三维空间的任意运动。

VR中的声音能够很好地判定声源的方向。

在水平方向上，我们靠声音的相位差及强度的差别来确定声音的方向，因为声音到达两只耳朵的时间或距离有所不同。常见的立体声效果就是靠左右耳听到在不同位置录制的不同声音来实现的，所以会有一种方向感。现实生活里，当头部转动时，听到的声音的方向就会改变。但目前在VR系统中，声音的方向与体验者头部的运动无关。

我们在VR里，传统电影荧幕的视框局限被打破，配合高自由度的视场转变，VR环境赋予影像临场体验的真实感，打造出甚至超出临场体验的效果。以此让无法实地体验游戏的人感受文化魅力。



图1、图2、图3：同一幕能在VR中看到的不同视角影像



# 第五章 创新与 应用

作品中的创新点以及值得应用的地方



图1：概念影片中的傩神庙



## 第一节 创新模式

在VR技术与传统文化的结合上。我们创造性的将传统文化傩戏这一发生在乡野间的文化搬到了vr世界内，用新媒体数字技术对整体文化进行吸收与再造，传达了一些新的贴切原本文化的概念，使之在原先的乡土情怀上更具设计感与趣味性。

我们的实践论证，将一个历史悠久的传统文化数字化以集体记忆这个点为基准分离出整个项目重点的做法，是能够较为完整的诠释与强调一个文化的内核。并在电子媒介中更为快速直观的表现出来，从而以vr剧场游行的形式普及。在疫情时代下难以亲自走访当地，是以网上调研的方式收集我们认为的集体记忆的部分，较为带有主观色彩，但也希望能够带给集体在疫情时代下对于一些越发消散的文化的重现与思考。

对比于大部分的CG傩文化相关的短片，都只是借用了傩文化其中的一些元素特征，或是自己总结了一条故事线，或是只是将傩戏过去与现在的对比进行展现这一点上进行相应的叙事，这些叙事也基本是脱离于傩戏本身流程之外的故事线。这些作者希望用傩戏中元素拼凑的今昔对比来突出今日傩文化的衰败破旧，以此来警醒世人对这一小众文化的重视。

殊不知小众文化在众人心中的印象可能是模糊而不确定的，是一个刻板的形象，我们的作品从根源上以一种更容易传播的方式即数字媒体传播的途径，以一种临场感最强的方式也就是VR体验戏剧化的场景，来加大突出傩戏的真正的样貌，来普及傩戏中真实存在的流程。

以此也为傩戏乃至众多小众文化在未来找到一个出路，在他们的接班人逐渐老龄化与锐减的情况下，在互联网与新兴媒介兴起的今日与未来，小众传统文化在虚拟世界也能发出自己的回响，也能被讨论，被云端体验，被传播，被理解。

## 第二节 场景运用

我们将真实的傩戏场景用数字技术还原，并加入了众多富有象征性的超现实元素，组成了影片中的各个部分。该VR影片可将一场完整的傩戏保存下来，随时观看，在运用层面可以放置于各种展厅中给对此相关主题的人提供展览与帮助。整个场景亦可以在互联网平台上投放，并传播于互联网引起些许对传统傩文化的思考。

该作品还能使一些对傩文化感兴趣的群体带来一些新的想法。

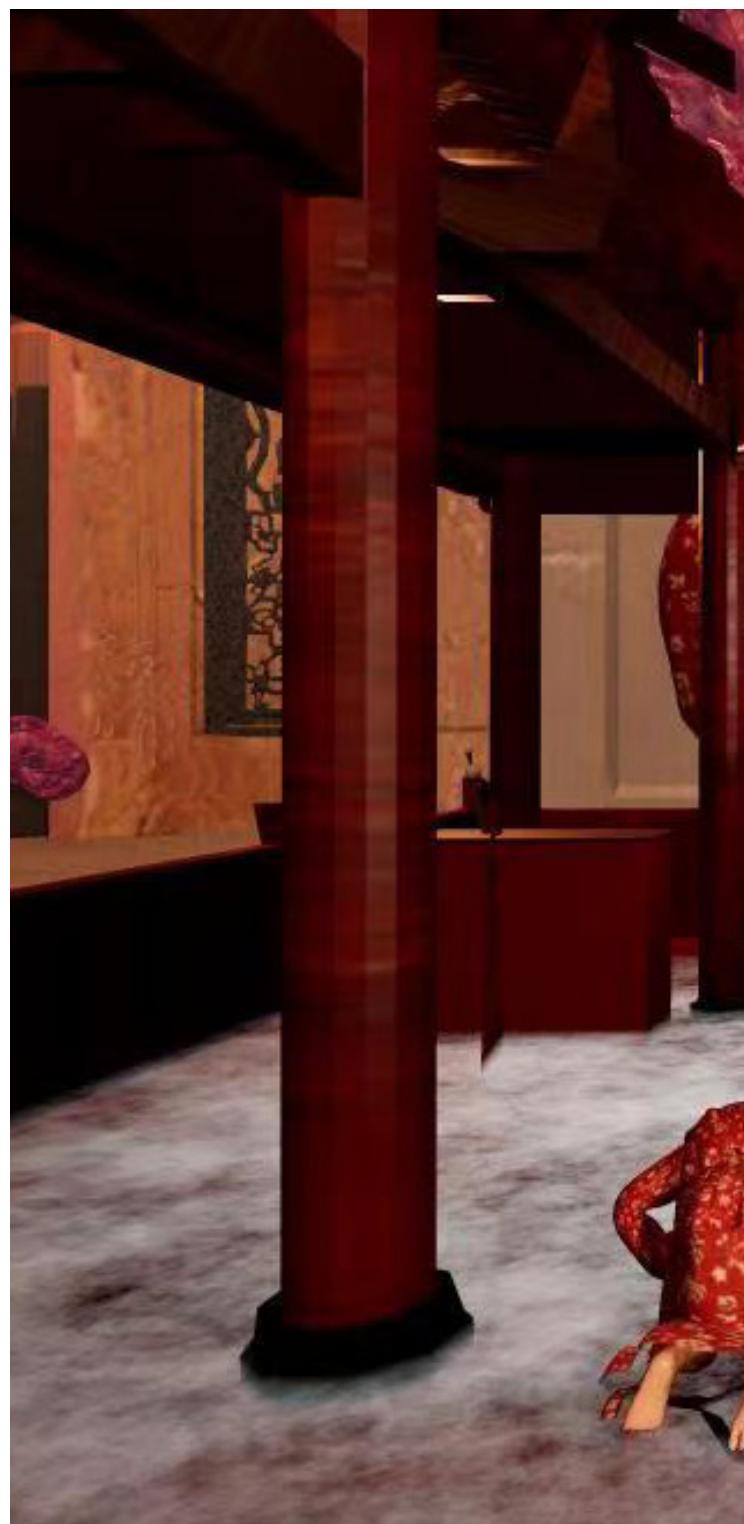




图1：VR影片中的庙车内景



# 第六章 参考文 献和研究资料

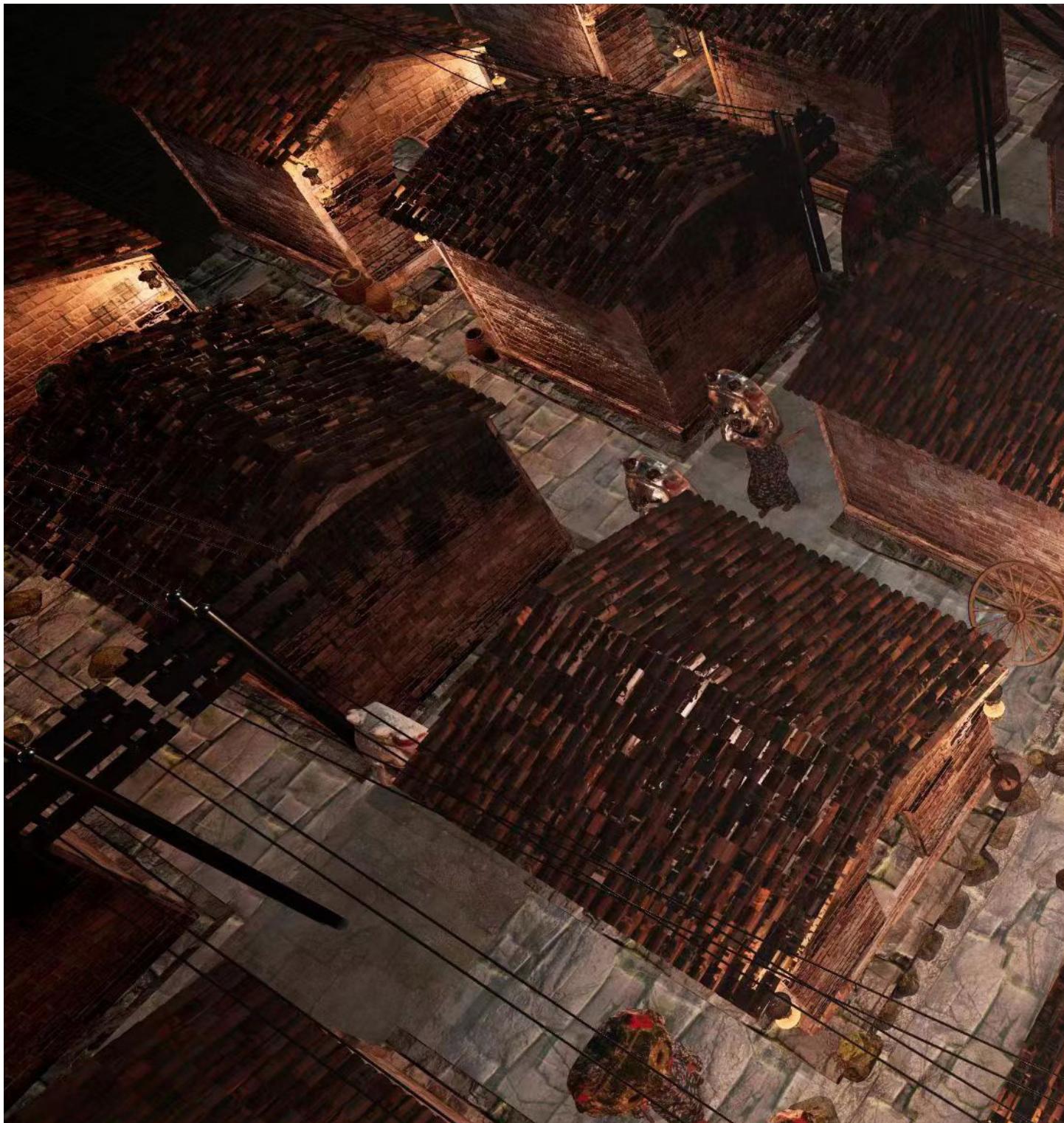
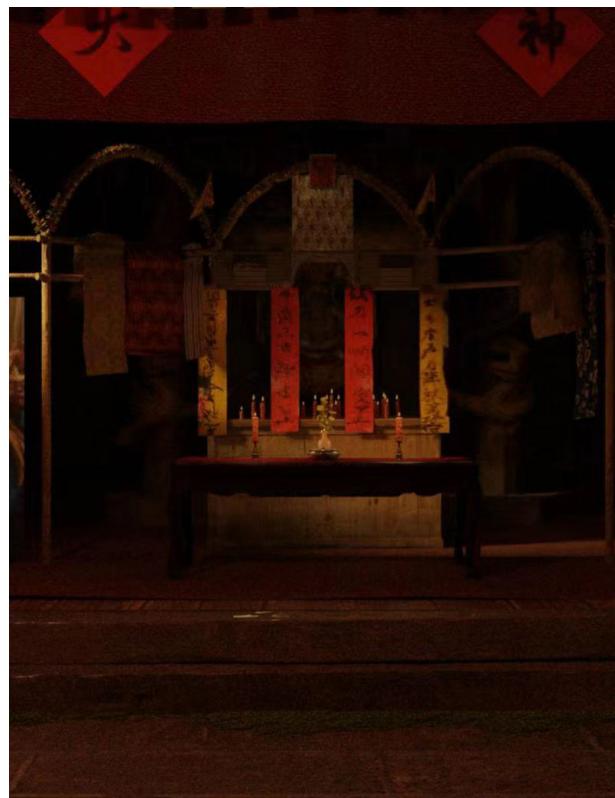
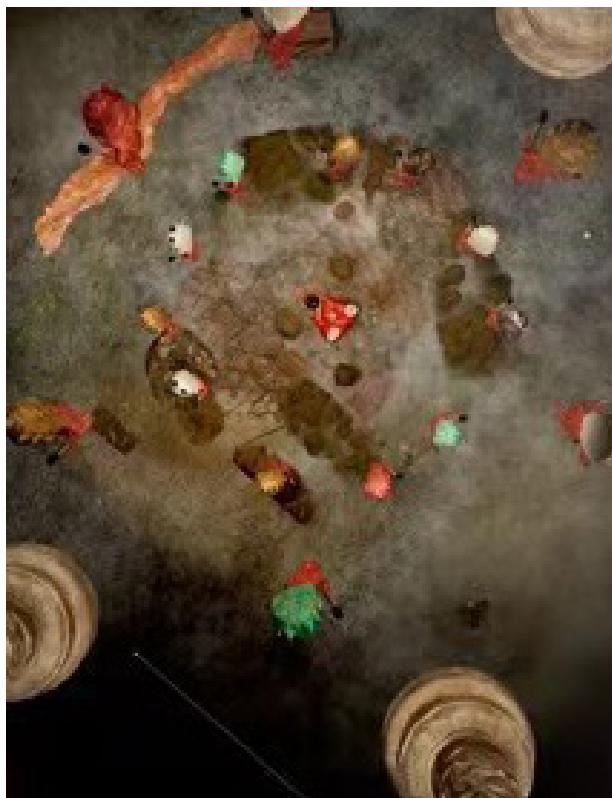


图1：VR视频中的驱傩街道



## 参考文献与研究资料汇总

- 【1】牟学谦.傩堂戏中“开山莽将”面具文化浅析[N]国际学院版画联盟, 2016
- 【2】郭奇、青张璐.Maya 在三维动画方向上的优势[N],2016
- 【3】陈跃红.中国傩文化[M].中国编译出版社, 2008
- 【4】VR 技术及其视觉实现[J]. 张雪兰,李朝宇,蒋本珊.兵工自动化 . 1999(03)
- 【5】VR 影像叙事：虚拟空间创设、情境信息编码与受众身份认同[J]. 丁妮,范笑竹. 电影评介. 2022(01)
- 【6】基于具身视角的 VR 电影场境叙事[J]. 王楠.当代电影 . 2018(12)
- 【7】浅析 VR 技术与舞台戏剧的融合[J]. 司哲,吉平.当代戏剧 . 2021(06)
- 【8】吴俊、唐代剑《旅游体验研究的新视角：具身理论》，《旅游学刊》
- 【9】刘怀堂，《中国傩戏形态史》



1

图1：VR视频中的戏台

图2：圆锥的场景

图3：概念视频中祭祀的场景

2 | 3

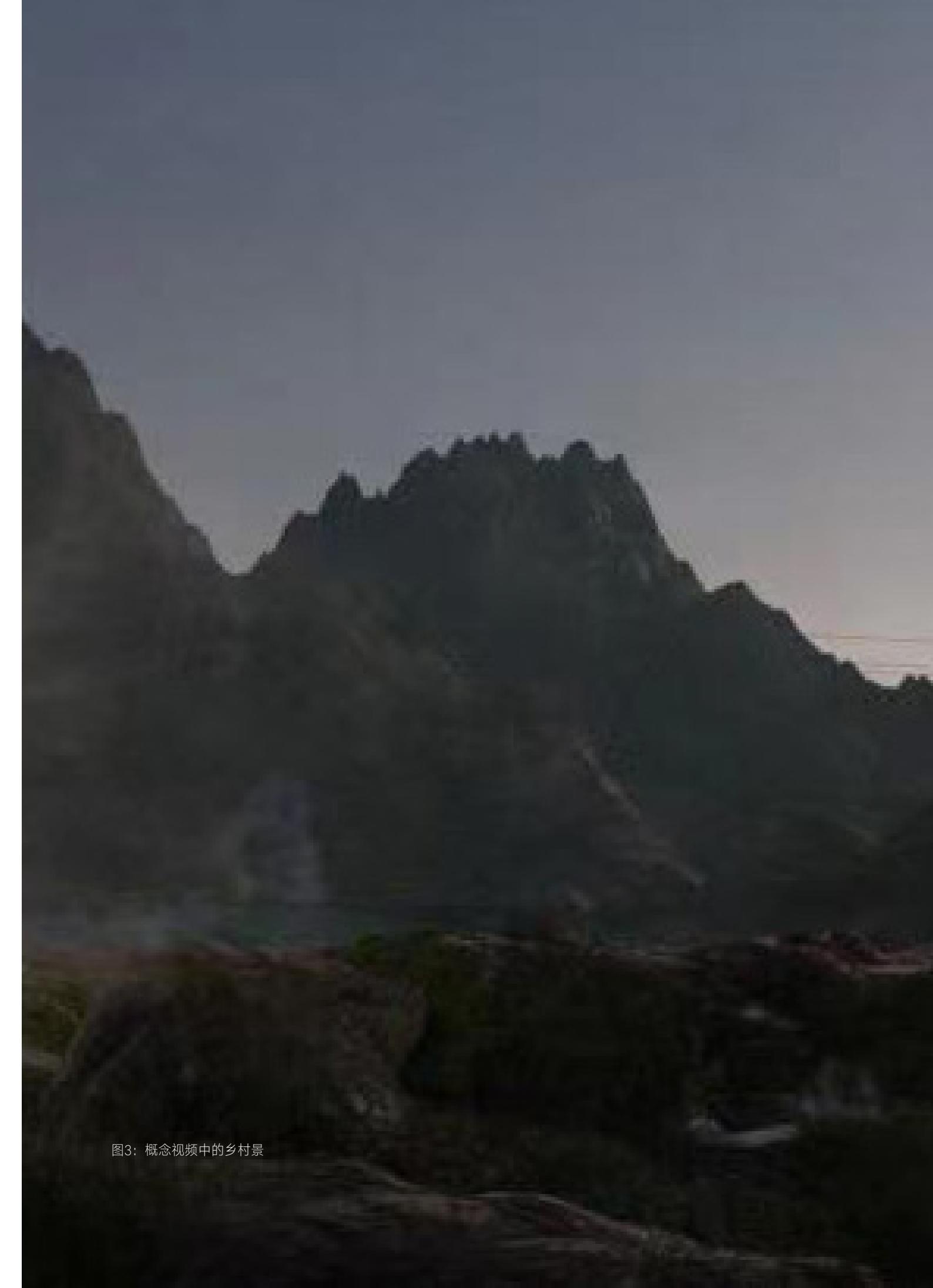


图3：概念视频中的乡村景