

单位代码	10445
学号	2012020565
分类号	G127
研究生类别	全日制

山东师范大学

硕士学位论文

(学术学位)

论文题目 山东高密聂家庄泥塑数字化保护与应用研究

学科专业名称 美术学

申请人姓名 夏兆冬

导师姓名 高峻

论文提交日期 2015 年 3 月 25 日

独 创 声 明

本人声明所呈交的学位论文是本人在导师指导下进行的研究工作及取得的研究成果。据我所知，除了文中特别加以标注和致谢的地方外，论文中不包含其他人已经发表或撰写过的研究成果，也不包含为获得_____（注：如没有其他需要特别声明的，本栏可空）或其他教育机构的学位或证书使用过的材料。与我一同工作的同志对本研究所做的任何贡献均已在论文中作了明确的说明并表示谢意。

学位论文作者签名：

学位论文版权使用授权书

本学位论文作者完全了解学校有关保留、使用学位论文的规定，有权保留并向国家有关部门或机构送交论文的复印件和磁盘，允许论文被查阅和借阅。本人授权学校可以将学位论文的全部或部分内容编入有关数据库进行检索，可以采用影印、缩印或扫描等复制手段保存、汇编学位论文。（保密的学位论文在解密后适用本授权书）

学位论文作者签名：

导师签字：

签字日期：20 年 月 日

签字日期：20 年 月 日

目 录

中文摘要.....	I
Abstract.....	III
第一章 绪 论	1
第一节 文章研究背景及意义	1
第二节 国内外相关研究现状分析	2
一、国内外相关研究项目.....	2
二、国内相关文献分析.....	2
第三节 相关研究理论依据及方法	3
一、文章研究的理论依据.....	3
1. 民间艺术.....	3
2. 非物质文化遗产.....	3
3. 视觉传达设计.....	4
二、文章研究的方法.....	4
1. 田野调查法.....	4
2. 文献分析法.....	4
3. 视觉分析法.....	4
4. 跨学科研究法.....	5
第二章 “高密三绝” 之一的聂家庄泥塑	6
第一节 聂家庄泥塑概况	6
一、聂家庄泥塑的生存空间.....	6
二、聂家庄泥塑的历史脉络.....	7
三、聂家庄泥塑的制作工艺.....	8
1. 制作材料及工具.....	8
2. 制作步骤.....	9
四、聂家庄泥塑的传承人.....	10
1. 聂希蔚.....	11
2. 张清先.....	11
3. 聂臣希.....	11
4. 聂佩斗.....	12
第二节 聂家庄泥塑的艺术特征及工艺价值	12
一、聂家庄泥塑造型艺术特征.....	12
二、聂家庄泥塑色彩艺术特征.....	13
三、聂家庄泥塑工艺价值分析.....	14
第三章 聂家庄泥塑的数字化保护	16
第一节 聂家庄泥塑保护现状分析	16
一、非物质文化遗产项目保护.....	16
二、市场产业化保护.....	17
三、教育学术性保护.....	17
四、博物馆化保护.....	18
五、聂家庄泥塑保护问题分析.....	18
第二节 聂家庄泥塑数字化保护的意义	19
一、数字化对聂家庄泥塑提供全面系统的保护.....	19
二、数字化对聂家庄泥塑起源与制作进行复原与再现.....	20

三、数字化对聂家庄泥塑展示与传播提供广阔平台.....	20
第三节 创建聂家庄泥塑数字化保护系统.....	21
一、聂家庄泥塑数字化保护技术.....	21
1. 数码影像技术.....	21
2. 三维建模技术.....	21
3. 数字后期处理技术.....	22
二、聂家庄泥塑数字化保护系统框架.....	22
三、聂家庄泥塑数字化保护的实施.....	23
1. 前期准备阶段.....	23
2. 实地田野调查阶段.....	24
3. 数字化采集阶段.....	24
4. 数字化处理阶段.....	25
5. 三维建模阶段.....	25
6. 数据补充与核对.....	26
7. 数字化系统的完成与储存.....	26
第四章 聂家庄泥塑的数字化应用研究.....	27
第一节 聂家庄泥塑数字化应用的意义分析.....	27
一、动漫形象增加聂家庄泥塑品牌效应.....	27
二、微电影增加聂家庄泥塑的影响力.....	29
三、科普动画解决聂家庄泥塑的认知度.....	30
第二节 聂家庄泥塑数字化应用实践.....	31
一、根据连理虎设计系列网络表情.....	31
1. 连理虎的艺术分析.....	32
2. 连理虎动漫形象设计.....	32
3. 连理虎网络表情设计.....	34
二、根据聂家庄泥塑改编的纪实性微电影.....	36
1. 微电影所要表达的中心思想.....	36
2. 微电影剧情文稿.....	37
三、根据聂家庄泥塑发展历史的 MG 微动画.....	39
1. MG 微动画的故事线.....	39
2. MG 微动画分镜头脚本.....	40
结 语.....	44
注 释.....	45
参考文献.....	48
附 录.....	53
致 谢.....	57
攻读学位期间取得的科研成果.....	59

中文摘要

山东作为文化大省，拥有大量的传统民间艺术，但随着社会的不断发展，人们的生活方式被更加方便快捷的现代化方式所代替，而这种改变恰恰破坏了大部分民间艺术原始的生存环境，许多民间艺术不得不走向消亡的边缘，山东高密聂家庄泥塑便是其中之一。聂家庄泥塑作为“高密三绝”之一，已有六百多年历史，因其独特造型色彩和复杂的制作工艺，具有很高的文化价值，被列入国家级非物质文化遗产名录。但如今聂家庄泥塑已被五彩缤纷的现代化玩具所替代，失去了在市场经济中竞争的能力。为不使此类艺术形式消失，各级政府也采取多种手段对聂家庄泥塑进行保护与开发，取得相对不错成绩，但在成绩的背后也暴露出种种问题。

随着科学技术的不断发展，数字化在各行各业中都起到举足轻重的作用，如何将数字化技术引入到民间艺术的保护与发展中来，是一个较为新颖的思路和尝试。随着新媒体时代的到来，许多依附于数字化技术的艺术形式，慢慢在我们的生活中蔓延开来，毅然成为人们最喜爱的艺术形式，但此类艺术形式的创作中，所表达的内容与思想过于迎合当下用户的喜好，缺少一些对社会文化与民族精神的体现与思考。文章以高密聂家庄泥塑为例，利用数字化技术创建聂家庄泥塑数字化保护系统，进而对聂家庄泥塑的数字化应用进行研究，将高密聂家庄泥塑的艺术特征与内涵融入到数字化艺术形式，力求对民间艺术提供更科学可持续的保护手段，为其他民间艺术在数字化应用方面提供一个范例式的尝试。

本论文分成四章：

第一章：绪论。主要从宏观的角度论述文章研究的背景及意义，并分析国内外数字化保护与应用的相关项目及文献现状，再对文章所涉及的理论及方法进行概括分析。

第二章：“高密三绝”之一的聂家庄泥塑。基于对聂家庄泥塑的田野调查结果与相关文献论述，对聂家庄泥塑的基本概况进行梳理解读，包括生存空间、历史脉络、制作工艺、传承人等四个方面，再对聂家庄泥塑的艺术特征及工艺价值进行分析，为后两章所涉及的问题提供更系统全面的支持。

第三章：聂家庄泥塑的数字化保护。首先探讨聂家庄泥塑保护的现状，并对保护现状所出现的问题进行分析，根据出现的问题，再对应数字化技术分析数字化保护对聂家庄泥塑保护的意義，最后创建聂家庄泥塑数字化保护系统，对所涉及的技术与实施过程中可能出现的问题进行深入解读。

第四章：聂家庄泥塑数字化应用研究。主要基于近几年关注度颇高的数字化艺术形式，

论述数字化艺术——动漫形象、微电影、科普动画对聂家庄泥塑保护与传播过程中的意义，再对数字化应用实践中所涉及的具体手段，网络表情、微电影、MG 动画进行分析，根据聂家庄泥塑的代表作“连理虎”设计系列网络表情，根据聂家庄泥塑改编的纪实性微电影，根据聂家庄泥塑发展历史的 MG 微动画。

关键词：聂家庄泥塑，民间艺术，数字化技术，数字化艺术

中文分类号：G127

Abstract

As a well-cultured province, Shandong province has a great number of traditional folk arts. However, with the rapid social development, the traditional life style is replaced by the more convenient modernization. It is this change that destroys most of the living environment of the original folk arts. Thus, a great many of folk arts are on the edges of extinction. Niejiazhuang Clay Sculpture is such an example. Niejiazhuang Clay Sculpture is one of three great specialties of Gaomi, it has more than 600 years of history. Because of its unique shape and color and a complex production process, it possess a very high cultural value. Thus, it is enlisted into the national intangible cultural heritage. But now, Niejiazhuang Clay Sculpture has been replaced by the colorful modern toys, lost the ability to compete in the market economy. In order not to make such an art form disappear, governments at all levels have taken a variety of means to protect and develop it. This means did achieve relatively good results, but it also revealed many problems.

With the rapid development of science and technology, digitization plays a pivotal role in all walks of life. The application of digital technology into the protection and development of the folk art is a new idea and good attempt. And with the advent of the new media era, many art forms dependent on the digital technology have slowly spread in our lives and become one of the most popular art forms. However, the creation of this type of art form, the content and thinking cater too much to the current users preferences, missing some reflection and thinking on social culture and national spirit. The article below will set Niejiazhuang Clay Sculpture as an example, using digital technology to create the digital protection system of Niejiazhuang Clay Sculpture. This article blend the art features and inner meaning into this art form and complete the appropriate digital application, setting an example for the other folk arts to attempt in the digital applications.

This article is divided into four chapter:

Chapter One: Introduction. This part gives an overview about the background and significance of the study. Then, it analyzes the relevant projects and the status quo of the protection and application of digitalization at home and abroad. At last, it summarizes the related theory and methods.

The second chapter: Niejiazhuang Clay Sculpture—one of the three great specialties of

Gaomi Based on the survey results of fieldwork of Niejiazhuang Clay Sculpture and the related document, this part will analyze the basic overview of the Niejiazhuang Clay Sculpture, including living space, historical context, craftsmanship and the art successors. And it will also analyze the art features and artistic value of the Niejiazhuang Clay Sculpture, providing a more comprehensive support for the content of the last two chapters.

The third chapter: the digital protection of the Niejiazhuang Clay Sculpture. First, explore the status quo of the protection of the Niejiazhuang Clay Sculpture. Second, analyze the problems of protection. Third, describe the significance of digital protection of the Niejiazhuang Clay Sculpture. Finally, create the digital protection system of the Niejiazhuang Clay Sculpture and interpret the related technology and the issues that may arise in the implementation processes.

The forth Chapter: the Research of the Digital Application of the Niejiazhuang Clay Sculpture. Mainly based on the popular digital art forms, it discusses the meaning of digital art --cartoon characters, micro-film, science animation for the protection and propagation of the Niejiazhuang Clay Sculpture. Then it analyzes the specific practice tools involved in the digital application, such as network expression, micro-film, MG animation according to the expressions of NiejiaChuang clay masterpiece "with management tiger" series according to the documentary micro-film adopted by Niejiazhuang clay sculpture and the MG micro-film based on the history of niejiazhuang clay sculpture.

Key Words: Niejiazhuang Clay Sculpture, Folk Art; Digital Technology, Digital Art

Categoize Number: G127

第一章 绪 论

第一节 文章研究背景及意义

我国的优秀传统文化凝聚着中华民族自强不息的精神追求和历久弥新的精神财富，是发展社会主义先进文化的深厚基础，是建设中华民族共有精神家园的重要支撑。^[1]然而随着社会的不断前进发展，人类的生活方式发生着翻天覆地的改变，人们的生活不再依赖土地的抚育，被更加方便快捷的现代化所代替，这种改变正在慢慢残食传统空间下的民间艺术。近几年，我国不断加强对民间艺术的保护工作，并颁布实施相关政策及法规，2011年通过的《中华人民共和国非物质文化遗产保护法》，不仅使民间艺术的保护工作有法可依，同时体现我国对保护传统文化的意志与决心。作为民间艺术主要的保护手段，非物质文化遗产是对一个民族文化意识的唤醒和强化，任何民族所创造的文化，包括物质文化和非物质文化遗产，都是其民族精神的体现。^[2]社会学家费孝通曾说过：“失去自己固有的文化，无异于失去自己的民族文化特性，这当然是十分可悲的”。当下的中国就走在这可悲的路上，由于传统文化与现在社会的脱节，许多人并不接受传统文化所带来的固有价值与文化意志，使传统文化的生存状况不容乐观。

21世纪是属于数字化的时代，数字化所带来的便利被人们所接受，并应用到我们生活中，尼葛洛庞帝在《数字化生存》中提到的“计算不再只是和计算机有关，它决定我们的生存”。曾经有很多人对此句话产生过怀疑，但现在没有人再质疑数字化在我们生活中的地位。数字化应用到各行各业，并对他们产生巨大的影响。但却鲜有人将数字化应用到民间艺术的保护与发展中，数字化的世界更注重对于娱乐与个性化的追捧，传统的民间艺术却很难融入。对于传统文化而言，文化如果不为社会所接受就很难保留下来。^[3]数字化技术不仅可以为民间艺术更全面系统的保护，数字化广阔的发展平台为民间艺术提供更舒适的文化体验。

目前我国民间艺术的保护还基本停留在拍照、采访、记录、物品收藏等简单的工作层面上，这种文字、录音、摄影、录像等传统的非物质文化遗产保护手段，曾保存了大批珍贵的资料。然而随着时间推演，使所记录的信息不同程度地出现失真，加上拍摄角度的限制，影响了长期保存和利用。^[4]这些资料大多存于政府机构无法让公众更好地了解民间艺术，这种被政府进行圈养式的保护，忽视传播的作用。如果不再让这些文化遗产躺在博物馆或仓库里做“标本”，而是要想方设法地让它们能够公开给全体国民，让它们能够被继

续利用，^[5]才能真正完成“文化遗产”向“文化资产”的转化，最终走向“以文养文，以文兴文”的良性循环道路。^[6]

第二节 国内外相关研究现状分析

一、国内外相关研究项目

对于相关数字化保护及应用研究项目，联合国教科文组织、美国、欧盟、日本等国家地区都有较为成熟的实践与尝试。联合国教科文组织，1992年开始运作的“世界的记忆”项目；2004年数字化保护丝绸之路文化遗产项目；2004年同韩国三星电子有限公司合作的世界非物质文化遗产保护研究项目；^[7]2008年推出的社区非物质文化遗产活态化的二期工程。^[8]美国，1976年在国会图书馆建立“民俗保护中心”；印第安纳大学与哈佛大学利用数字化技术建立音乐档案馆；美国斯坦福大学、华盛顿大学与Cyberware公司合作数字化米开朗基罗项目；芝加哥大学、西安大略湖大学的木乃伊工程。欧盟支持下的3D-Murale提供了新的多媒体技术用于记录、分类、保存和恢复古代的器物、建筑及遗址；由EU IST支持的，一些欧洲组织参与的ARCHEOGUIDE，为文物遗迹提供了可交互的、个性化的增强现实(AR)向导。日本国立国会图书馆创建相关非物质文化遗产数据库；奥兹大学也对日本奥兹地区的活态文化遗产狮子舞完成较为细致数字化保护工程。^[9]

国内相关数字化研究项目也有不错的进展，中国艺术研究院启动中国非遗数据库建设工作；^[10]北京大学的故宫数字化；微软研究院的兵马俑数字库；浙江大学CAD & CG国家重点实验室的“民间表演艺术的数字化抢救保护与开发的关键技术研究”；浙江大学计算机学院现代工业设计研究所的“楚文化编钟乐舞数字化技术研究”、“云南斑铜工艺品数字化辅助设计系统”等项目的研究工作；山东工艺美术学院中国民艺研究所与浙江大学数字艺术研究中心合作开展的剪纸计算机辅助设计理论与方法研究。^[11]

二、国内相关文献分析

国内相关数字化保护及应用的著作相对较少，主要集中在对于文化遗产的数字化保护方面。2011年，由周明全、耿国华、武仲科著的《文化遗产数字化保护技术及应用》一书是作者基于十六年文化遗产保护的实践经验，从技术层面对文化遗产保护进行总结研究，为数字化保护提供更系统的技术支持。2011年，由贾磊磊主编的《数字化时代文化遗产的保护和展望》则是对中美两国近些年对文化遗产的数字化所做工作的交流总结。2011年李欣著的《数字化保护：非物质文化遗产保护的新路向》，与2012年谈国新著的《民族文

化资源数字化与产业化开发》都是从理论探索与实践两个层面进行系统阐释，对数字化系统的构建与实施有较强的借鉴作用。2014年，由杨红撰写的《非物质文化遗产数字化保护》，则系统的梳理了国内外非物质文化遗产数字化保护的现状，并解决了非物质文化遗产数字化分类与数据管理需求之间的矛盾。2014年，彭冬梅著《非物质文化遗产数字化保护与传播研究》则是以剪纸艺术为例，一点代面对剪纸艺术提供更为系统数字化保护，并对非物质文化遗产数字化传播的相关理论进行详细的分析。

关于聂家庄泥塑的相关文献，则主要集中在艺术类的期刊，较为详细的著作只有李琳琳、唐娜著的《高密泥彩塑传承人——聂希蔚》，本书以聂希蔚为线，全面系统的对聂家庄泥塑进行详细介绍，具有较高的参考价值。其它的研究则集中在聂家庄泥塑生存状况田野调查及对艺术分析，田野调查如：李凡《高密聂家庄泥塑调查报告》，孙冬宁《山东民间泥塑玩具传统产地调查与研究》，崔研因《聂家庄泥塑工艺调查与研究》等，艺术分析如：赵圣龄《一块泥巴一支笔——高密聂家庄泥塑的艺术特征》，李章惠《试析高密聂家庄泥塑的技术与精神》等。

第三节 相关研究理论依据及方法

一、文章研究的理论依据

1. 民间艺术

民间艺术作为研究聂家庄泥塑的主要理论依据，在我国有较早的研究历史，民间艺术研究涉及多学科，如艺术学、民俗学、人类学都曾对民间艺术进行过相应研究。民间艺术含义主要有广义和狭义之分，广义的民间艺术指在社会中下层民众中广泛流行的音乐、舞蹈、美术、戏曲等艺术创造活动。^[12]主要是民众在社会生活与劳动实践中创作的精神与物质文化。狭义的民间艺术类似与民间美术的概念，主要是以造型为主的民间艺术形式，即民间艺术的物化形态。由于聂家庄泥塑作为聂氏祖先通过长期实践创作出的物化形态的艺术形式，所以本文中的民间艺术指的是狭义的民间艺术。

在本文的研究过程中需要借鉴与民间艺术相关的其他理论与方法，民间艺术的属性、传播形式、艺术观念等都是聂家庄泥塑数字化保护与应用重要的理论依据。

2. 非物质文化遗产

“非物质文化遗产”是由联合国教科文组织提出，英文直译为“the Intangible Cultural Heritage”，是指以非物质形态存在的与群众生活密切相关、世代相承的传统

文化表现形式，包括口头传统、传统表演艺术、民俗活动和礼仪与节庆、有关自然界和宇宙的民间传统知识和实践、传统手工艺技能等以及与上述传统文化表现形式相关的文化空间。^[13]我国作为文化大国，近几年对非物质文化遗产的保护取得不错成绩，昆曲、古琴艺术、蒙古族长调民歌、维吾尔木卡姆艺术等 34 项，被列入联合国非物质文化遗产名录。

2006 年 5 月国务院公布首批国家级非物质文化遗产名录，将非物质文化遗产分为民间文学、民间音乐、民间舞蹈、民间美术、传统戏剧、曲艺、杂技竞技、手工技艺、传统医药、民俗文化等十大类，本文研究的高密聂家庄泥塑属民间美术类，入选首批国家级名录扩展项目。非物质文化遗产作为近几年传统文化保护的热点词汇，在传统文化的保护与发展方面的理论研究相对全面完整，本文大量借鉴关于非物质文化遗产保护、产业化、博物馆化、数字化方面的理论，为本文关于高密聂家庄泥塑的数字化保护及应用提供充足的理论支持与科学依据。

3. 视觉传达设计

视觉传达设计主要是借鉴传播学、符号学、视觉心理学等理论的研究成果，以设计的基本功能——传达为主线，以媒介视觉为核心，并结合设计的造型手段在各种媒介中的应用。^[14]视觉传达设计在本文中不仅提供聂家庄泥塑数字化应用中的部分理论依据，更多的是在实践中如何通过视觉传达设计中的实践手段将聂家庄泥塑的传统视觉元素转化为现代视觉元素，从而达到传统民间艺术向数字化艺术的转变。

二、文章研究的方法

1. 田野调查法

田野调查法是调查者深入调查对象的生活环境进行生活，从中观察、了解和认识他们的社会与文化。本文的第二章需要对聂家庄泥塑当地的基本概况、制作工艺、艺术特征及工艺价值进行深入调查，第三章则是需要对聂家庄泥塑保护现状进行分析解读。

2. 文献分析法

文献分析法主要指搜集、鉴别、整理文献，并通过对文献的研究，形成对事实科学认识的方法。作为本文主要使用的研究方法，文献分析法需要与田野调查相结合形成理论结合实际更科学的研究依据。

3. 视觉分析法

视觉分析法主要是对现有视觉元素，在相应的设计要求下进行统一的概括分析。此方法主要应用于对聂家庄泥塑数字化的应用过程，需要对聂家庄泥塑“泥叫虎”“连理虎”进行色彩的分析完成动漫形象、MG 微动画的应用。

4. 跨学科研究法

跨学科研究法是运用多学科的理论、方法和成果从整体上对某一课题进行综合研究的方法。由于本文属于多学科之间的交叉研究，主要涉及社会科学、自然科学等几大学科的交叉研究。

第二章 “高密三绝”之一的聂家庄泥塑

泥塑艺术是中华民间艺术的一种，民间艺人用天然的或廉价的材料，以泥土为原料，以手工捏制成形。或素或彩，以人物、动物为主。早在新石器时期，人类就学会了如何利用泥土变成多样的造型的手工艺。泥塑艺术作为将雕塑和彩绘结合而成的民间传统艺术，在我国已出现很长时间了，东汉应劭《风俗通义》：“俗说天地开辟，未有人民。女娲抟黄土作人，剧务，力不暇供，乃引绳于泥中，举以为人。故富贵者，黄土人；贫贱凡庸者，引绳人也。”^[15]山东作为民间传统文化的大省，有着多种多样的民间艺术形式，泥塑便是其中不可缺少的一部分，产地主要分布于高密聂家庄、惠民河南张、临沂褚庄、苍山小郭等地(图 2-1)。^[16]一方水养一方人，山东泥塑将自己深厚的人文精神与朴实的生活态度，融入到艺术的创作中，创作出或诙谐、名利、活泼、或端庄、幽雅、古朴的审美品格，有其独特的文化价值。^[17]聂家庄泥塑作为山东泥塑的代表，不管从发展历史、制作工艺、艺术特征、题材种类都有较高的研究价值。



图 2-1 山东主要泥塑产地分布图

第一节 聂家庄泥塑概况

一、聂家庄泥塑的生存空间

高密位于山东半岛东部，是山东境内连接山东半岛沿海地区的重要交通枢纽。现为潍坊市管辖，作为民间手工艺之乡的潍坊，发达的手工制造业影响高密等周边地区。高密与潍坊接壤，历史悠久，春秋称为夷维，属莱国地属齐，据《今县释名》载：“《水经注》

应劭曰：‘县有密水，故有高密之名。’……密水入潍。潍亦兼密通称……盖自其源言之谓之高”。^[18]西汉时，曾在此建立过高密国，高密此地长期受齐鲁文化影响，从高密走出许多名人义士。姜庄镇作为高密市行政管辖下有七个镇之一，位于高密东北 12 公里外，地处故百脉湖底部，地势大部分低洼，易旱易涝，主产小麦、玉米、棉花、甜菜。民间艺术作为姜庄镇的明星片，独占“高密三绝”中的“两绝”——扑灰年画和聂家庄泥塑。姜庄镇也被誉为“中国民间艺术品之乡”。

聂家庄位于姜庄镇东北部，距高密市约 10 公里，是一个典型的鲁中平原农村，村中有一条东西向贯通的柏油马路，聂家庄到市区的交通方便，可乘坐 6 路公交车 20 分钟便到市区。聂家庄主要分为东聂家和西聂家两个行政村，两个村庄的村民大多姓聂（图 2-2）。村内的土主要是红岗子土、黑岗子土、黄土等。村民的收入主要靠耕地，泥塑制作的副业及劳动力的输出，村内的年轻人常年在外打工，制作泥塑的大多是年过半百的老人。



图 2-2 聂家庄村口

二、聂家庄泥塑的历史脉络

据聂氏家谱记载，万历年间聂氏祖先便开始制作泥塑，距今已有 400 多年的历史。聂家庄泥塑发展过程复杂曲折，不同于全国的其他泥塑的发展。根据聂家庄泥塑第二十代传人聂希蔚老人口述：聂家庄泥塑起源于明朝中期，当时北方连年战乱，人们生活饥寒交迫，没有吃的穿的，许多北方饥民被迫背离家乡逃亡各地，聂福来便是其中之一。聂福来带着一家老小来到高密，最初聂福来定居并不在聂家庄，而是在高密的礼县，定居六世之后，聂氏祖先与礼县当地村民交换了土地，便举家迁往了聂家庄。来到聂家庄，聂氏祖先发现聂家庄这里的泥土极富黏性，不含砂砾杂质，非常适合制作可塑土。从此聂氏祖先便开始制作一种外形像一口覆盖的铁锅的泥质的烟花，这种在春节和正月十五才燃放的烟花就叫“锅子花”。最初“锅子花”销量非常不错，作为民间节日欢庆的工具，“锅子花”的销量总是供不应求。北方冬天，农民几乎没有耕种的任务，只通过一些副业获得一点收入，由于“锅子花”制作简单易学易做，许多村民也加入了“锅子花”的制作中来。为了增加自家“锅子花”的市场竞争力，聂氏祖先将“锅子花”的周边绘画上简单的图案作为装饰，然后再在装饰图案的基础上加入颜色，从远处看五颜六色甚是好看。制作工艺的不断复杂，

也使得聂家庄泥塑的艺术价值越来越高，“锅子花”也渐渐有了其他的功能，许多人将燃放完的“锅子花”摆放在家中做装饰品。随着聂家庄泥塑的不断发展，聂氏祖先创作出更多造型的“锅子花”，如：狗、虎、鸡等动物造型。这些造型生动活泼，色彩鲜艳明快，还可以将哨子安插在烟火喷射的顶端，作为孩子最想得到的玩具。

这门手艺也就慢慢从烟火转变成为儿童玩具，聂氏祖先不再制作“锅子花”，开始一门心思制作更多更好看泥塑玩具。在制作泥塑过程中，聂氏祖先发现口吹哨子并不卫生，为了发明一个不用嘴吹的哨子，聂氏祖先将泥塑分为两段，每段中心里一个安防哨子的孔芯，再用羊皮包裹，利用空气压力变化让泥塑发出清脆的声音。就是这独特的制作技艺慢慢吸引着四面八方的商贩前往聂家庄收购泥玩具。此时正是解放前后，现村中这条东西向的柏油马路，两旁栓满了骡马，有自家牲口拴在门前，还有远道而来的商贩，这条街一度被叫做“骡马市”，可见当时聂家庄泥塑有何等繁荣景象，特别是到了冬天，聂家庄流传一句谚语就是：“聂家庄，朝南门，家家户户捏泥人”。

三、聂家庄泥塑的制作工艺

1. 制作材料及工具

聂家庄泥塑的一大特点是就地取材。当地的泥土具有很强的黏性，风干后的泥塑通常非常结实坚硬。由于聂家庄地处古时密水湖，湖底常年积累的泥土便是聂家庄泥塑现在使用的泥土，当地人称这种土为“杠子土”，通常需要挖三四米深，才能获得土质较为细密，少杂质的泥土（图 2-3）。



图 2-3 村民家储藏的杠子土

聂家庄泥塑通常批量化生产，主要利用模具进行加工制作，模具主要用石膏作为模具的材料。滑石粉是作为聂家庄泥塑的白底色。为了让泥塑颜色更加鲜亮，颜料调制过程都要加入骨胶，一般需要在水中加热与相应颜料混合使用。

聂家庄泥塑批量化上色时，主要使用一种粉末状的颜料——品色，品色主要是大红、桃红、绿、黄四种颜

色，其他颜色主要通过调和制成，在色彩的选择上有局限性，对于制作少量的新品种，通常使用广告色，这种颜色不需要加入骨胶，可直接使用，颜色种类也较多，但价格较贵。连接泥塑两端主要用皮革，通常使用人造革。泥塑发声的哨子主要用芦苇秆制作，主要挑选直径3-5厘米的芦苇秆。聂家庄泥塑制作使用的工具相对比较简陋，主要用一些木片、铁片、工具刀、剪刀等，在雕刻过程中刻画细节也常用线、牙签等工具制作，泥塑上色主要用毛笔，不同大小的泥塑也会选择不同型号的毛笔（图2-4）。

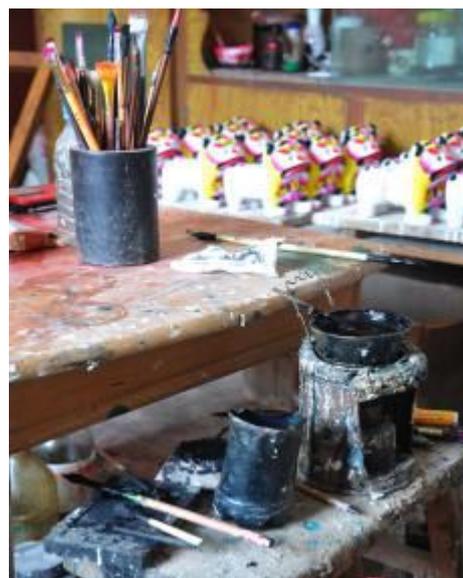


图 2-4 制作泥塑的工具

2. 制作步骤

和泥。通常此步主要在春天进行，将把“杠子土”挖出，晾干捣碎，再用筛子筛，最终获取粉末状泥土，然后慢慢加入水，进行和泥，然后在将土用塑料薄膜包起储藏。

创作。需要通过艺人用手制作，此步非常关键，需要反复修改，因为最初创作的样本好坏，直接影响之后的泥塑受欢迎程度。

翻模。对之前创作好的作品进行翻制，通常使用石膏做模具的材料，翻模作为泥塑制作过程中最重要的一步，需要熟练地技法才可完成（图2-5）。

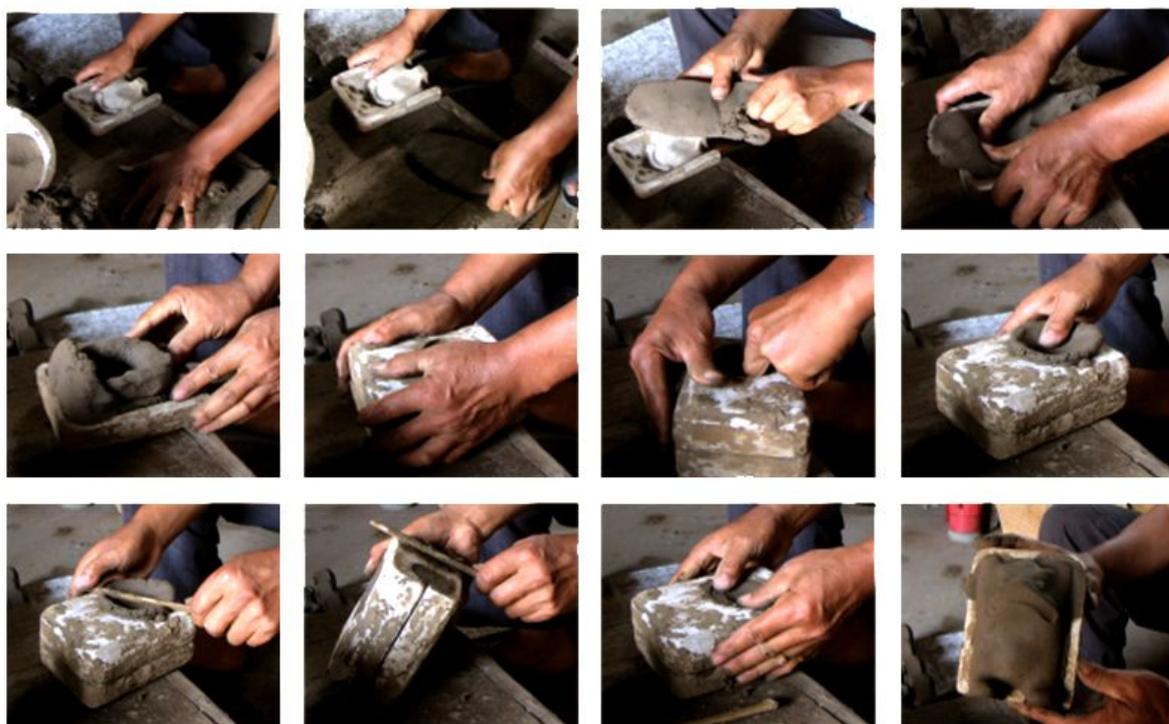


图 2-5 翻模的主要步骤

制坯。将制好的泥，利用模具刻制出泥坯。看似简单，但要注意泥的量和制坯内部的厚度均匀，而细货则通常省略翻模、制坯的过程。

晒坯。做好的泥坯要自然晾干，再对部分泥坯进行修复，晒好的泥坯放在通风好的地方进行储存。

制哨。一般是在夏天进行，哨子的原料主要直径五毫米左右的芦苇杆儿，芦苇杆大多薄而坚硬，切成 3-4 公分，个大小就要使大约 5 毫米的芦苇，选择这个芦苇的时候必须要圆，还比较坚硬和薄，切成 3-4 公分段，然后加上比较合适的纸膜，用黏胶把它黏起来（图 2-6）。

接虎。即把哨子、钢丝弹簧装入老虎的空腔内，然后用皮革将泥塑的首尾两段相接。

涂粉。将泥坯涂上白色作为底色，涂粉务求均匀光滑，点滴不能漏拉。

上彩。在雪白的底色上彩绘，又称上色、润褪是最后一道工序，彩绘时各种颜色先后排序，流水作业，前一种颜色晾干后再彩绘后一种颜色（图 2-7）。

上油。一般的泥塑一般在上一步已经完成，但有些精致的作品，为增长保存的时间，避免在使用过程中褪色，往往会在泥塑上面涂上一层有油，让泥塑更有光感。



图 2-6 制哨



图 2-7 上彩

四、聂家庄泥塑的传承人

现在聂家庄泥塑主要以两种方式存在，即：一是以家庭为单位，以商品交换为目的的职业性泥塑生产，可称之为“泥塑专业户”，相应地，从事此类生产的是职业艺人。二是

以家庭为单位农闲时加工生产、投入商品交换以聊补家庭收入的副业生产，从事此类生产的是业余艺人。^[19]两类艺人都受过聂家庄泥塑技艺的传承，而在技艺的精度方面就拥有相应的差距，作为非物质文化遗产保护的一部分，非物质文化遗产传承人，主要指：（1）熟练掌握其传承的非物质文化遗产；（2）在特定领域内具有代表性，并在一定区域内具有较大影响；（3）积极开展传承活动。^[20]下面对聂家庄泥塑主要的几位传承人进行介绍。

1. 聂希蔚

作为聂家庄泥塑唯一的国家级非物质文化遗产传承人（图 2-8），聂希蔚老师一直肩负着聂家庄泥塑保护和发展的重任。聂希蔚制作的泥塑具有较高的艺术价值，在他手中的泥塑个个形象饱满，色彩艳丽醒目，充满喜庆的元素，在题材上大胆融入了许多新的题材，如：十二生肖、十八罗汉、八仙、高密三贤、十二金钗、西游记等（作品见附录）为积极响应政府号召，加强非物质文化遗产传承与保护工作，聂希蔚大开授徒之门将所学技艺毫不保留传承众人，除聂仁传、李秀贞、聂宗传外还有外地来的学徒前来请教，并学成之后可以独立生产，本村从事技艺脱贫致富者有 30 户。



图 2-8 聂希蔚

2. 张清先

聂家庄泥塑技艺最好的除了聂希蔚就是张清先了，张清先与聂希蔚同时入选第一批山东省级非物质文化遗产传承人（图 2-9）。张清先师从岳父聂希成，聂希成是过去村中数一数二泥塑能手，有自己独特的制作技艺，张清先就是传承聂希成，在岳父的细心指导下，张清先制作技艺非常精湛，其代表作品有，泥叫虎、西游记、文武财神、松子观音等作品（作品见附录），张清先也是村里寥寥无几的职业艺人之一。



图 2-9 张清先

3. 聂臣希

聂臣希是第四批代表聂家庄泥塑入选省级非物质文化遗产传承人，相比聂希蔚和张清先，聂臣希可能在制作技艺上略有劣势，但作为高密聂家庄泥塑的后起之秀，想方设法的发展聂家庄泥塑的决心非常让人敬佩。他与自己的儿子聂鹏创办了“聂鹏泥塑工作坊”，

并尝试开启了聂家庄泥塑的网络销售（图 2-10 2-11）。



图 2-10 2-11 新闻联播采访聂臣希

引自 <http://news.cntv.cn/2015/01/03/VIDE1420284236930414.shtml>

4. 聂佩斗

聂家庄分为聂西村与聂东村，但是大多数的泥塑艺人主要集中在聂西村，极少数在聂东村，而聂佩斗老人则是聂东村的主要代表人物，作为潍坊市非物质文化遗产传承人（图 2-12），其制作的泥塑个人风格鲜明，在造型、用色、上油等制作工艺上都有自己独到的见解，其创作的吉祥三宝、麒麟送子、八仙、晏婴的作品都代表聂家庄泥塑的上乘之作（作品见附录）。



图 2-12 聂佩斗

第二节 聂家庄泥塑的艺术特征及工艺价值

一、聂家庄泥塑造型艺术特征

聂家庄泥塑作为当地最受欢迎的玩具，受众大多是普通农民，对于美的追求相对简单直接，所以泥塑的造型大多简练夸张，并不拘泥于细节的把握，重视的是对于神态的拿捏，而这种简单大方的造型艺术特征，则更多地体现了山东人民豪爽、洒脱的性格。

聂家庄泥塑的造型也十分注重于功能的密切联系，泥塑作为孩子的玩具大小通常与孩子



图 2-13 摇鸡、摇猴

的手掌相当，在造型的处理上也主要是圆滑平缓，很少出现尖锐的造型，这样孩子拿在手中会感到很舒服，并且可以长时间使用。作为泥玩具的泥塑大多为动物造型，如：叫虎、叫鸡、摇猴、叫狗、对狮、麒麟、吧嗒蛙、吧嗒猴等（见附录）。泥塑也作为家中主要摆放的装饰品，为保持泥塑摆放时的稳定性，泥塑的造型通常采用静态，多为站姿或者坐姿，重心都相对稳定。如：恭喜发财、武财神、十八罗汉、八仙等（见附录）。

还有些人将泥塑放在家中作为摆设，需要图个喜庆，所以选择具有喜庆意义的题材或谐音，如金玉满堂、年年有余、恭喜发财、连生贵子、福寿双全等（见附录）。而在聂家庄当地，有一种“拴娃娃”的习俗，当地人一般在正月十五这天，由婆婆领着儿媳妇到娘娘庙，娘娘庙里的尼姑们早已在“送子娘娘”的神像前摆好了多种从聂家庄订购的各式各样的泥娃娃，前来拴孩儿者可选择自己喜爱的，把穿着古铜钱的红线拴在泥娃娃的脖子上，然后虔诚地烧上三炷香，跪拜祷告，祈求送子娘娘大发慈悲送个胖儿子。这种泥塑造型更加可爱招人喜欢。^[21]

随着聂家庄泥塑近几年的不断发展，为国家级非物质文化遗产，现在的聂家庄泥塑在造型上也增加了许多现代的元素，许多专业艺人也接受了现代艺术的培训，聂家庄泥塑已经不再只是孩子把玩的泥玩具，在造型上变得更加精细，同时也融入了许多文学作品的人物形象。如：唐僧取经、十二金钗、三国人物、一百零八将、贵妃醉酒等。



图 2-14 泥娃娃



图 2-15 八仙

二、聂家庄泥塑色彩艺术特征

就聂家庄泥塑的上色效果看，使用的颜色种类并不多，主要颜色是大红、粉红、黄、绿、蓝、褐、黑几种颜色，更喜欢纯色的使用，通常不进行调和，直接搭配使用高纯度的色彩，给人很强的视觉冲击力，给人带来欢快喜庆的感觉，^[22]具有北方民俗用色的喜好特

点。正如民艺学家张道一所说，“聂家庄泥塑涂得白底子，是比较难做的，就像弹琴的节奏一样，需要自己结构。”聂家庄泥塑以白为底色，其他色彩加入到大面积的白色底面，对色彩的节奏感的协调提出的很大的要求，对于聂家庄泥塑颜色面积通常是大面积，高密民间泥塑玩具首先是用滑石粉溶解而成白底色，在塑形完整的玩具上均匀地涂敷，设色鲜艳华贵。而在彩绘中多使用晕染的绘画手法，用毛笔蘸颜色再蘸些清水，一笔划过，色彩在泥塑上自然的形成由深到浅的变化。再加上金色和银色的装饰纹样，显得非常华贵富丽。深受高密扑灰年画的古朴典雅，兼工重写，色彩朴素艺术特点。^[23]图案一般都为植物纹样，常见的有牡丹、蝙蝠、葡萄、水草、梅花、寿字纹只要是百姓喜欢的美好事物都是主要的装饰图案，有时也会在泥塑的身上添加些祝福语。



图 2-16 制作泥叫虎

三、聂家庄泥塑工艺价值分析

以其高超的艺术技巧和素朴的艺术精神被广大劳动人民和艺术爱好者欣赏和喜爱，究其根本就是聂家庄泥塑的技术理性和人文精神的完美统一。^[24]这完美的统一，使得聂家庄泥塑在工艺价值上有以下特点：

1. 聂家庄泥塑的制作工艺主要根据季节的更替进行，春天凉泥、夏天制模制哨、秋季进行连接并上粉，最后冬季上色，到阳历年前后进行销售。
2. 对于聂家庄泥塑的技艺，以“泥叫虎”为例，标准的十一道工序中，除了最初捏制的样本需要较高的技术水平外，当完成模具制作后，制作技艺的难度将大大降低，从而可以实现泥塑大批量的生产，形成完整的制作工艺与较大规模生产。
3. 聂家庄泥塑发生与造型的结合，如泥叫虎，将发声与造型结合的完美，由于一般造型都是从不显眼的地方留孔，声音从孔中发声，但“泥叫虎”恰恰是在张大的嘴中发出，在形态上老虎张着大嘴有一种动态，并且还解决了泥塑留孔造型，在体内加入哨子，通过前后拉伸促使空气的压缩完成发声。
4. 从全国范围来看，有一些地方也在生产发声泥塑，如临沂苍山泥哨、陕西凤翔泥叫、河

南浚县泥咕咕、河北白沟泥哨等。以上几种发声泥塑虽然产地相距甚远，但他们都有一个共同点，即发声方式单一，只能依靠人嘴吹响，没有其他发声方式。而聂家庄泥塑的发声则分为推拉、摇晃、旋转、嘴吹四类。

5. 聂家庄泥塑的造型更多的使用拟人化的设计手法，其他地区的泥塑可能更多体现“神”的元素，聂家庄泥塑主要以“人”为中心的设计思路，更过的使用普通人对造型与色彩。

6. 形式多样，对于聂家庄泥塑在题材选择上有一种开放的思维，只要是老百姓喜欢的就拿来创作，题材不受限制，但形象却是聂家庄泥塑的风格。如：西游记、十二金钗、三国人物、一百零八将、高密三贤、释迦牟尼等，传说类：钟馗、八仙、十八罗汉、七仙女、哪吒闹海、武财神、观音等（作品见附录）。

7. 色彩艳丽，在聂家庄泥塑的色彩上大胆使用白、黑、黄、红、绿，在颜色的分布上面积相对比较平均，鲜艳的色彩对比，使聂家庄泥塑非常强的视觉冲击力。

第三章 聂家庄泥塑的数字化保护

清嘉庆年间，聂家庄泥塑影响力达到最顶峰，然而“文革”时期聂家庄泥塑被无情打上“走资本主义道路”的标签，禁止制作、销售，许多流传多年的珍贵模具被销毁。1977年，响应全国保护抢救民间艺术的工作，在高密市文化馆的焦岩峰老师主持下，开始对聂家庄泥塑进行保护和抢救工作，并成立了聂家庄泥塑研究中心，将老手艺人召集起来，把

大类	亚类	主要非物质文化遗产	综合评价得分	排序
民间文学类	民间传说	仓颉造字的传说	50.5	16
		秃尾巴老李的传说	52.3	15
表演艺术类	民间音乐	诸城派古琴	63	7
	民间舞蹈	高密地秧歌	62.7	8
	民间戏曲、曲艺游艺	茂腔	67.1	5
		安丘五棍棋	57.3	12
传统技艺类	民间美术	杨家埠木版年画	73.8	2
		高密扑灰年画	68.4	4
		高密剪纸	69.4	3
		聂家庄泥塑	66	6
		潍坊风筝	81.1	1
民间手工技艺		潍坊嵌银工艺	61.5	9
		柳疃丝绸工艺	61.3	10
		寒亭盐神节	54.5	13
节庆民俗类	岁时节令	二月二龙抬头	54.1	14
		祭舜大典	58.4	11

表 3-1 潍坊市非物质文化遗产旅游资源的定量评价表
引自 基于 AHP 法的潍坊市非物质文化遗产旅游资源的定量评价

所剩无几的老作品收集起来，进行聂家庄泥塑的还原修复工作。在焦岩峰与老艺人们的不懈努力，将聂家庄泥塑传统的品种修复成功，并在此基础上大胆融入新的题材，将聂家庄泥塑的品种增加到一百多种。高密也成为民间保护与抢救工作学习的典范和样本。1984年，在首都博物馆举办了山东高密民间艺术展览，这是中国第一个县级民间艺术展览进京展出。^[25]1994年，高密市被文化部授予“民间艺术之乡”的称号。聂家庄泥塑重新重回巅峰，为我们之后的保护与研究打下坚实的基础。在对潍坊市非物质文化遗产旅游资源的定量评价中，聂家庄泥塑属于二级旅游资源，具有较高的历史传承价值、审美艺术价值、民俗价值以及科学知识价值等（表 3-1）。^[26]

第一节 聂家庄泥塑保护现状分析

一、非物质文化遗产项目保护

在国务院发布的《关于加强文化遗产保护的通知》中，制定了国家、省、市、县的四级保护体系。2006年，聂家庄泥塑入选第一批山东省非物质文化遗产名录。2008年，入选第一批国家级非物质文化遗产扩展项目名录。对于非物质文化遗产传承人的保护中，2012年，公布的第四批国家级非物质文化遗产项目代表性传承人，聂希蔚位列其中，也是

潍坊市第六位成为国家级非遗传承人。同年，聂希蔚被评为年度山东省非遗保护十大模范传承人。山东省级非物质文化遗产传承人的评选中，聂希蔚与张清先代表聂家庄泥塑是第一批省级传承人。聂臣希是第四批山东省非物质文化遗产传承人。虽然聂家庄泥塑在非物质文化遗产项目保护中取得不错的成绩，但聂家庄泥塑传承人的老龄化仍然严重，年轻人认为做泥塑既脏又累，赚钱又少，所以对此不屑一顾，转而寻求更好的谋生途径。因此如果此批泥塑艺人去世，聂家庄泥塑艺术将遭受严重的破坏，未来前景不容乐观。

二、市场产业化保护

由于聂家庄泥塑纯手工制作的特点，决定了生产制作方式仍然主要采用家庭作坊式的模式。^[27]制作泥塑的大多是年过半百的老人，生产量并不大。然而随着聂家庄泥塑的知名度不断扩大，许多外来客商大批量的订购聂家庄泥塑，使得聂家庄泥塑的产业化得到极大发展，泥塑产业也成为村里的主要经济来源。聂家庄作为具有高密当地的文化产品销售火爆，但购买泥塑种类中不难发现，前来订单大多只有“泥叫虎”一种泥塑，而其他种类的泥塑却无人问津（图 3-1）。而在销售中的泥塑中，为追求更好商业利益，压缩成本，许多泥塑制作质量并不高，也大大影响聂家庄泥塑的声誉。



图 3-1 制作好的泥叫虎

三、教育学术性保护

高密市为更好的利用当地的民间艺术资源为，加强民间艺术的基层教育工作，在中小学创建了民俗民艺教育基地，民间艺术作为一门必修课程来到学生的课堂，学生通过讲解员的讲解，参观高密当地的民间艺术。学校还开设了扑灰年画、泥塑、剪纸、陶艺等课程，拓展学生课外爱好，以此对学生进行民族优秀传统文化教育和道德教育，让学生进一步充分认识高密文明社会发展历史。^[28]在学术研究方面，近几年，中国艺术研究院、中央美院、山东工艺美院等高校都曾多次对高密的民间艺术进行相关课题的调查研究。针对聂家庄泥塑的相关研究成果也多于扑灰年画与剪纸。

四、博物馆化保护

潍坊市博物馆、高密文化馆都有相关的民间艺术类展厅。民间艺术作为高密文化的重要组成部分，博物馆对聂家庄泥塑的许多作品进行收藏与保护，并提供给民众方便了解聂家庄泥塑的传播平台。但在展览内容与形式上，展厅并没有对高密当地文化进行更深层次的挖掘，以高密文化馆内的非物质文化遗产陈列厅为例，只是将泥塑进行简单的摆放，注重泥塑物态化的展示，但缺少了对泥塑艺术更深入的分析与讲解，需要进行更丰富的补充和解释。而许多展品也是数年前的作品，有些甚至出现褪色老化的现象，展厅中与其他地方的博物馆相同，禁止参观者对展品进行近距离的接触，使得参观者无法全方位了解聂家庄泥塑（图 3-2）。



图 3-2 高密市文化馆民间艺术展厅
引自 市场经济下对“高密三绝”的保护形式及功能价值探析

五、聂家庄泥塑保护问题分析

通过对聂家庄泥塑保护现状的分析来看，主要有以下几点困难需要解决，首先聂家庄泥塑传承人的老龄化比较严重，传承人作为非物质文化遗产的重要承载者和传递者，他们以超人的才智、灵性，贮存着、掌握着、承载着非物质文化遗产相关类别的文化传统和精湛的技艺，又是非物质文化遗产代代相传的接力赛中处在当代起跑点上的执棒者和代表人物。^[29]而对传承人的保护不应只是局限于对非物质文化遗产传承人的申请，应该更全面系统的进行保护，传承人对聂家庄泥塑的发展演变的口述进行详细的记录。然后，产业化的保护不应一味追求经济利益，而忽视聂家庄泥塑本身的文化价值与艺术品质，保护聂家庄泥塑的多样性，才是聂家庄泥塑更健康发展的重中之重。教育与博物馆化的保护本身是将聂家庄泥塑介绍给更多人，但讲解与展示与内容上形式化较为严重，缺少对聂家庄泥塑更

深层次的分析与研究，往往会造成信息接收者对民间艺术的兴趣的弱化。然而聂家庄泥塑保护过程中另一个重要问题就是，聂家庄泥塑作为民间艺术，传统的口传身授的传播手段无法更好的让更多人了解聂家庄泥塑。而其他形式的传播手段只局限于小范围人群，无法通过更好的手段完成更大范围的传播。所以如何解决以上出现的问题是聂家庄泥塑更全面系统保护与发展的重点。

第二节 聂家庄泥塑数字化保护的意义

一、数字化对聂家庄泥塑提供全面系统的保护

由于聂家庄泥塑传承人的老龄化严重，传统保护手段往往无法对传承人进行真实全面的保护。就聂家庄泥塑传承人现实情况的采访记录而言，只有《高密泥塑艺人聂希蔚访谈录》与《山东民间泥塑玩具传统产地调查与研究》分别对聂希蔚、聂希山有较为详细的访谈记录。然而传承人的采访，通过书面文字表述，往往会漏掉相关内容与问题，而且只能对部分传承人进行采访，无法对更多人进行深入调查。如果借助数码摄像技术，可以将更多传承人的资料、现状及其制作泥塑的过程记录下来。



图 3-3 聂希蔚老人接受采访

非物质文化遗产是保护民族文化多样性主要手段，聂家庄泥塑作为国家级非物质文化遗产，保护聂家庄泥塑多样性也是保证民族文化多样性的核心。聂家庄泥塑不仅仅只有“泥叫虎”一种泥塑，还有数百种泥塑样式，但这些作品由于制作工艺复杂，价格较为昂贵，销量并不乐观。随着艺人年龄的不断增长，制作产量也有所下降，也渐渐停止其他种类泥塑的创作。随着时间的推移，许多数量稀少的泥塑出现褪色，磕碰等现象，有些甚至看到原始的样子，眼下泥塑的种类样式仍然丰富，如借助数码摄影技术对聂家庄泥塑样式种类的进行全面的收集，数码图片可更方便的对聂家庄泥塑的多样性进行保护。

二、数字化对聂家庄泥塑起源与制作进行复原与再现

运用三维建模技术与动画技术，具有直观性、生动性等特点，可以广泛应用于教育培训领域。^[30]在对聂家庄泥塑的教育与宣传工作中，教育活动基地与相关博物馆只是通过简

单的语言进行表述，而这种抽象的语言表达，信息的不同接受者所理解的结果可能有很大不同。如聂家庄泥塑的演变过程，“锅子花”的造型是什么样子，又是如何一步一步发展成现在的泥玩具，简单的语言很难表述清楚。而这些恰恰最能体现聂家庄泥塑创造者的智慧，为防止这样问题的出现，借助三维建模技术，将泥塑的发展过程进行虚拟还原，让信息接受者在脑中得到一个更为准确的形象，人们就可以在最快的时间内收获最准确的信息。

而对于聂家庄泥塑制作工艺的研究中，泥塑的制作工艺往往需要一年的周期，简单的制作也需要十几个步骤，如果参观者需要了解制作步骤，需要阅读大量的文字和图片，才可对聂家庄泥塑繁琐的制作工艺完成大致了解。如果借助三维建模技术，将聂家庄泥塑代表作“泥叫虎”的制作工艺进行三维动画式的介绍，参观者可更直观的了解聂家庄泥塑的制作步骤及工艺价值。

三、数字化对聂家庄泥塑展示与传播提供广阔平台

就当下对聂家庄泥塑教育学术性与博物馆化的传播，效果并不乐观，传播的范围往往较为局限，而传统民间艺术的传播主要表现为亲身传播，以人体自身为媒介，尤以语言、动作、表情等为主要手段的传播类型。^[31]在传播的效果上也是有很大局限性。然而随着数字化应用情况的不断深入，依靠数字化技术发展起来的“新媒体”，依然成为信息传播的新手段，“新媒体”是利用数字技术、通过计算机网络、无线通信网、卫星等渠道，以及电脑、手机、数字电视机等终端，向用户提供包括网络媒体、手机媒体、等媒体形态。^[32]

当下的“新媒体”是不可忽视的新生力量，各行各业都在利用“新媒体”这广阔的传播平台完成对信息的传播，对于非物质文化遗产的相关网站建设情况，我国31个省份中，目前已有22个省份建立了省级非物质文化遗产网站，占70.97%。^[33]对于民间艺术传统的传播方式，新媒体传播的主体更多元化，传播的内容更数字化，传播的媒介更多样化，传播的范围更加广阔等优势。^[34]在“新媒体”的有力支持下，想要认识了解聂家庄泥塑的人群，不必驱车千里来到高密，只要打开电脑、手机、数字电视机就可以轻松了解相关内容知识，新媒体为聂家庄泥塑提供一个完美的展示空间。

第三节 创建聂家庄泥塑数字化保护系统

一、聂家庄泥塑数字化保护技术

1. 数码影像技术

数字摄影以其方便、快捷、直观、成本低等因素，为人们的数字化生活方式带来了前

所未有的便捷与乐趣,受到大众的喜爱。目前,数字摄影技术也开始广泛应用于社会生活的众多领域。而数码影像技术,在本文中主要涉及数码摄影技术与数码摄像技术,主要需要是数码相机、数码摄像机等设备,由于对聂家庄泥塑的图片分辨率不低于300dpi,所以一般选用数码单反相机,对聂家庄泥塑进行前、顶、侧三个方向的正交视图以及透视图的拍摄。为达到图片与影像相对稳定,还需要配备三脚架。在对泥塑进行360度拍摄过程中,还需要借助摄影专用的旋转转盘。对传承人的相关采访记录中,为获得更清晰的录音效果,需要相应的数字录音设备。

在对聂家庄泥塑多样性采集的过程中,由于聂家庄泥塑的造型与色彩元素主要集中在正面,背面通常用白色底处理,需在拍摄过程中对正面进行高清完整的采集,最终成像的照片需占满整个画面,不需要对泥塑细节的拍摄。在拍摄的过程中对泥塑还需将镜头的中心点与拍摄物体的中心点保持一致,切勿出现夹角。对于透视图的拍摄,对所用采集的泥塑角度方向尽量保持一致。针对泥塑作品360度旋转拍摄,旋转速度需匀速,每个作品需8-10秒内完成,为可以在后期进行图像的分解处理。在对传承人的采访过程中,需要注意镜头焦距的变化,以便后期非线性编辑技术的实施。

2. 三维建模技术

三维建模主要是将物理物体的形状和表面特征加以数字化,并将多个部分模型融合成一个完整的模型以及为模型贴上相应的材质,构建出高分辨率的虚拟物体。^[35]通常使用AutoCAD、3DSMAX、MAYA等三维建模软件。

对聂家庄泥塑进行三维建模所需要应用的软件是3DSMAX,3DSMAX是世界上应用最为广泛的三维建模、动画、渲染软件,完全满足制作高质量动画、最新游戏、设计效果等领域需要。3DSMAX界面相对简单,易于操作,对于虚拟叫虎建模是非常适合的工具。3DSMAX建模主要针对三维和二维对象,通过组合和编辑修改器而创建的三维网格获多边形对象。开放式的构架,使得用户可随意选配、更新或替换模板。

对聂家庄泥塑三维建模技术的保护,首先要对三维建模尺寸与现实尺寸保持一致。选取聂家庄最具代表性的泥塑——“泥叫虎”,聂希蔚作品“特号叫虎”,此作品是聂希蔚吸取聂家庄泥塑的多方面优点创作的佳作,凭借此作品获得山东省工艺美术创新评比会二等奖。利用3DSMAX进行建模应用,在三维建模的过程中,尊重泥塑原型的各组成部分与内部结构,实现对原型的数字化复原。

3. 数字后期处理技术

数字后期处理技术主要对前两部所获得的数字化资料进行处理,主要分为数字图像处

理技术与数字影像处理技术。数字图像处理是指将图像信号转换成数字信号并利用计算机进行处理的过程，^[36]主要借助Adobe PhotoShop软件PhotoShop是由美国Adobe公司开发的图像处理软件，主要处理以像素所构成的数字图像。使用其众多的编修与绘图工具，可以有效地进行图片编辑工作。

图像处理技术则是需要对数码图像进行进行抠图处理，去掉拍摄背景，将所有图片的背景全部统一为白色。另外由于数码图片在拍摄过程中相对较暗或较亮，使得泥塑所呈现的色彩有偏差，还要对数码图片进行色彩调整，将图像达到更能够还原真实的效果。

二、聂家庄泥塑数字化保护系统框架

构建聂家庄泥塑数字化保护系统，基于前几章节的相关技术与理论，为更系统全面的对聂家庄泥塑进行保护，将所获取的数字化资料进行系统整理分类，保护系统主要分为三大部分（图 3-4）：

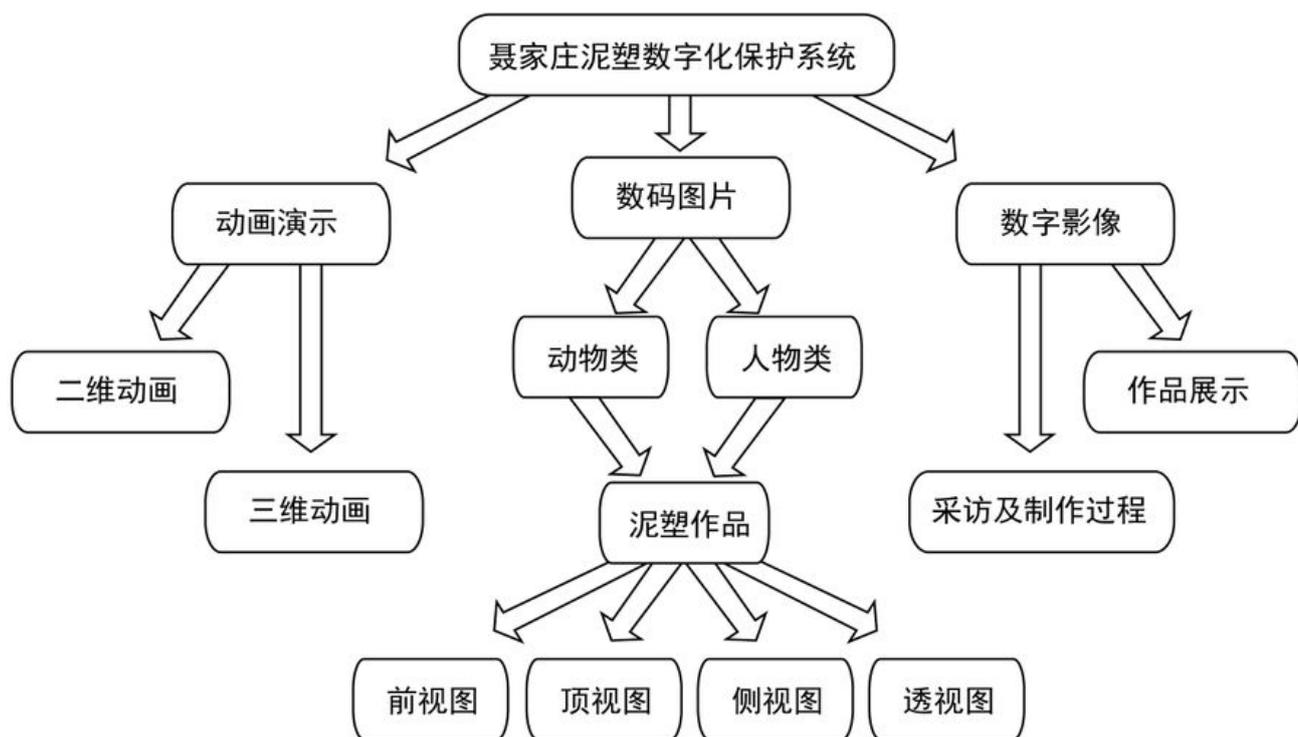


图 3-4 数字化保护系统框架图

(1) 数码图片，将所收集的聂家庄泥塑作品数码图片进行分类，根据造型题材分类，分为动物类、人物类、娃娃类、神话类、其他等五大部分。将所属类别的照片录入到数字化保护系统，每个作品有相应的正面图、透视图、侧面图、顶面图及背面图（图 3-5），每张图片还需表明作品名称及作者姓名等信息。



图 3-5 特号叫虎 正面图、透视图、侧面图、顶面图及背面图

(2) 动画演示，分为二维动画与三维动画的演示，二维动画是对聂家庄泥塑的发展与演变过程通过科普微动画的形式表现，科普动画相关内容请参见第四章。三维动画则是对聂家庄泥塑的代表作“特号叫虎”的三维建模及结构动画分析。

(3) 数字影像，也分为两部分，第一部分对聂家庄泥塑代表性传承人的采访，通过数码影像技术将对传承人的采访及泥塑制作过程的数字视频录入系统。第二部分则是对聂家庄泥塑的优秀作品 360 度的视频展示。

三、聂家庄泥塑数字化保护的实施

1. 前期准备阶段

备阶段主要目的是完成聂家庄泥塑基本概况的了解，首先通过相关的书籍及文献，对聂家庄泥塑的生存空间、历史脉络、制作工艺、传承人、艺术特征及工艺价值等方面进行学习。并通过相关资料，对聂家庄泥塑现实情况有所认知。基本完成对聂家庄泥塑的认知之后，则需要对之后的田野调查制定相应的计划，对田野调查所要完成的任务进行列举，并对在田野调查过程中可能会发生的困难进行评估，完成前期准备工作后，即可选择时间进行实地的田野调查。

2. 实地田野调查阶段

田野调查作为数字化保护最重要的一步，是研究过程中脱离文字斋式的研究，亲身进入到聂家庄泥塑的现实生活中，与民间艺人进行更深入的交流，田野调查所获得资料更真实，更具有参考性。首先记录聂西村、聂东村中村民的生活状况，再走访主要的民间艺人，

与民间艺人进行深入交谈，并对艺人的生活状况、泥塑制作及销售情况进行调查。参观艺人所制作的泥塑种类及数量，并进行粗略的统计。在艺人制作过程中，询问泥塑的制作过程所涉及的相关问题（图 3-6）。根据艺人的表达与描述对聂家庄泥塑的起源“锅子花”的造型形态绘制草图。完成实地田野调查后，参观涉及聂家庄泥塑保护的相关博物馆，对相关博物馆的保护情况进行记录，并咨询相关人员，聂家庄泥塑的保护现状。



图 3-6 实地田野调查

3. 数字化采集阶段

基于之前的准备工作，对聂家庄泥塑进行数字化采集，根据内容准备相应的工具。数字化的采集主要对聂家庄泥塑作品的数字化采集与传承人的采访。对于作品的数字化采



图 3-7 数字化采集

集，需要注意在采集的过程中作品名称及作者与作品对号入座，在对泥塑的拍摄过程中，搬运泥塑时应佩戴手套以免弄脏泥塑，拍摄中一致用白布作为泥塑的背景（图 3-7）。对民间艺人的采访一定在艺人家中进行，采访的同时也将艺人的生活状况进行收集，由于艺人在制作过程中往往环境

比较混乱，在采访过程中尽量创造较为整洁的环境。需要注意采访过程中对艺人提出的问题，问题最好能让艺人更全面的将聂家庄泥塑相关的问题及知识进行解答。数字化采集结束之后，根据聂家庄泥塑的现实情况，对具有代表性的泥塑进行收集，为后期三维建模提供更为全面的物质支持。

4. 数字化处理阶段

完成数字化采集工作之后，对采集的内容进行数字化处理。数字化处理主要分为图像处理与影像处理，图像处理，主要利用 PHOTOSHOP 软件对泥塑图片进行抠图，去除图片背景，只保留泥塑本身，再将图片进行色阶调节，使图片成像的色彩与人肉眼所识别的色彩达成一致，最后将格式保存为 PNG 与 JGP 格式（图 3-8）。影像处理，主要针对传承人采访的数字视频，通过非线性编辑软件进行整合，达到叙述的流畅性、表现的真实性，无需加入过多的特效。



图 3-8 数字化处理

5. 三维建模阶段

三维建模阶段，技术性相对较强，在建模过程中需要对泥塑原型进行相对精确的测量，建模要与泥塑数据对应。制作过程基本分为泥塑各部分建模、泥塑材质、泥塑分解动画三部分。

由于泥塑主要由三大部分组成，分别是前半部分、后半部分、中间部分。前半部分主要是叫虎的头面部和前肢，是泥塑艺术主要表现的部分，在造型上也比较丰富，通常使用几何体 Box 来进行基础建模，后半部分是叫虎的后肢和臀部，造型相对简单，中间部分主要由连接前后的皮革与内部的哨子组成。泥塑三部分基本建模完成，需要进行整体连接，通过对泥塑现实图片的采集，通过 PHOTOSHOP 软件进行相应的拼接裁剪，最终将泥塑的材质相对应。最终简单的制作泥塑的组成部分的分解动画，完成最终三维建模阶段。

6. 数据补充与核对

根据之前所有的数字化信息进行整合总结，最终进行查漏补缺，对于出现内容采集错误，及相对不精确的问题，需要进行第二次数字化采集。为达到研究的严谨性，将完成的

三维模型，让相关艺人观看，并获得认可之后方可确定，如有问题，则根据艺人所提出的问题进行修改，只到最终完成。

7. 数字化系统的完成与储存

针对以上步骤，将所采集处理的数字化信息进行系统化的整理与分类，在相关技术的支持下，构建数字化系统，并进行相应储存，储存的方式尽量多样，所要保存的时间尽量长久，不易随着时间的推移流失。

第四章 聂家庄泥塑的数字化应用研究

随着数字技术的不断发展,人们的生活方式越来越数字化,手机、平板电脑代替过去的电视和台式电脑,成为人们生活中应用最广泛的数字化工具。而与数字化相关的产业也得到迅速发展,我们每个人睁开双眼的那一刻,就已经与数字化产生交集,数字化在我们的生活中变成必不可少的手段。

而本文中聂家庄泥塑的数字化应用,主要以数字化艺术为基础进行应用研究。在我们现实生活中,几乎所有与视觉相关的领域都与数字化艺术相关。从大的方面讲,数字化艺术主要是利用数字技术创作的艺术形式,如数字动漫,数字电影,数字音乐等,其关键在于,技术本身是造成数字化艺术的根本保证和载体。^[37]而数字化艺术有无法比拟的传播优势,任何用计算机制作出来的作品,任何经过数字化处理的艺术作品,只要符合一定的技术规范,均可以通过数字信号方式传输,可以被非常方便快捷地接收、复制、流传。^[38]然而数字化艺术的优势恰恰也是最致命的弱点,艺术创作与传播过于依赖数字化,所表达的内容与思想过于迎合当下用户的喜好,缺少一些对社会文化与民族精神的体现与思考。

而民间艺术的产生作为广大劳动群众一种在精神上的“自娱”行为,是在长期的艰苦生活中创造了喜闻乐见的艺术形式,这种艺术形式也就成为了中华民族文化的重要基础之一。^[39]如何寻找具有现实意义的切入点,让民间艺术形式与现代数字化艺术形式进行融合,最终达到传统民间文化精神和时代精神统一,是非常值得思考并付之实践的问题。本章就针对聂家庄泥塑数字化应用进行深入分析,根据聂家庄泥塑背后的文化内涵与艺术特征,借用数字化技术将聂家庄泥塑进行数字化应用,为其他民间艺术在数字化应用提供一个范例式的尝试。

第一节 聂家庄泥塑数字化应用的意义分析

一、动漫形象增加聂家庄泥塑品牌效应

一个成功的动漫形象往往使人过目不忘,具有独特简洁直白,容易观赏和记忆。所以在品牌推广中,有生命和情感色彩的形象比单纯的文字方案更具传播优势。^[40]所以在许多品牌的推广中,会通过动漫形象作为企业的宣传工具达到相应的品牌效应,根据企业文化设计相应的动漫形象。如海尔集团的海尔兄弟那种正直、健康、智慧的形象,更好的将海尔集团追求产品质量与技术创新的公司理念表达出来(图4-1)。阿里巴巴旗下的天猫商城的天猫形象,将猫的时尚、潮流、品质的性格融入到LOGO的设计中,而猫天生挑剔也恰恰是天猫商城区别与过去淘宝的企业理念(图4-2)。



图 4-1 海尔兄弟



图 4-2 天猫商城动漫形象

聂家庄泥塑作为传统艺术形式，文化产业化的进程不断完善，而对于聂家庄泥塑可选择的宣传与推广手段与方法并不多，更多的是依靠政府自发的宣传，通过让少数的民间艺人参加文化相关的博览会进行泥塑艺术的展示与现场制作。博览会上，民间艺人虽然充满热情的进行表演与传授，但宣传的效果往往一般。而在刚刚闭幕的 2014 年第三届中国非物质文化遗产博览会上，济南泥塑兔子王意外成为整个博览会的焦点。作为一个传统的民间艺术，如何达到如此高的关注度。主要由于在博览会开之前，组委会启用以济南泥塑兔子王为原型的动漫形象作为博览会的吉祥物，吉祥物形象设计简单大方，色彩极具民族风格，视觉冲击力强（图 4-3）。就是由于吉祥物的出现，大大增加了济南兔子王在人们视野里的曝光率，引起社会的广泛关注，所以吉祥物为原型的兔子王也自然成为博览会上的宠儿，可见动漫形象的对民间艺术的宣传推广作用之大。



图 4-3 第三届中国非物质文化遗产博览会吉祥物

然而博览会并不是天天召开，在吉祥物原型的选择上，更多是选取与举办地相关的民间艺术为原型，并不能对更多的民间艺术进行宣传推广。为解决此问题，可尝试其他动漫形式，比如动漫形象的网络表情。这是当下风靡网络聊天工具中的表情。网络表情作为数字化动漫，其功能主要用于表达交流双方的情感、态度、含意与调节虚拟语境的交际气氛。^[41]网络聊天过程中主要用文字进行交流，而具有丰富视觉效果的网络表情可

表达出许多文字所表达不到的语言。最初主要通过 ASCII 字符完成，之后用小太阳简单的面部表情代替，随着人们应用网络表情的需求不断扩大，许多虚拟的动漫形象陆续在网上疯传，这些动漫形象在视觉的表达更加丰富多样，不但解决用户表达交流过程中所表达不到的语言问题，同时那可爱夸张的形象与动作，受到用户的疯狂喜爱，并慢慢形成自己的用户群，逐渐形成相对完整的动漫体系。如：兔斯基、炮炮兵、悠嘻猴、阿狸等（图 4-4）。网络表情的制作，大多依靠数字化软件进行，一般需要对网络表情的基本造型进行草图设计，在通过扫描将草图进行数字化的造型与色彩设计，这个过程一般需要 AI、PS 等平面软件进行，通常网络表情主要分为两种，一种为静态的网络表情，一种是动态的网络表情，静态的通常为 JPG 格式，动态则是 GIF 格式，而动态的网络表情则需要通过 FLASH 进行制作。



图 4-4 网络表情兔斯基、炮炮兵、悠嘻猴、阿狸

对于聂家庄泥塑，可以选取最具代表性的作品，进行数字化动漫形象的设计，应用到对泥塑艺术的宣传与推广中，借助数字化在传播过程中的优势，构建相应的品牌效应，使聂家庄泥塑的宣传更具延伸性。动漫形象的设计不仅仅使聂家庄泥塑艺术的产业化水平提升，形成对应的品牌效应，而且还可以带动与之相关的动漫产业，形成双翼起飞的局势。

二、微电影增加聂家庄泥塑的影响力

微电影是指在新媒体平台上播放、适合移动状态和短时休闲状态下观看、具有完整策划和系统制作体系支持的，具有完整故事情节的短片。^[42] 微电影传播的移动性、瞬时性的突出特点，使得信息传播速度更快、传播内容优势颇具冲击力和震撼力，容易聚焦在一起形成不断拓展的表达渠道和更为重要的影响（图 4-5）。^[43] 根据微电影的用途，微电影可分为，广告性、娱乐性、纪实性。纪实性微电影与纪录片十分相似，弱化了故事情节，以纪录性叙述为主。纪录片将具有浓郁民族和地域特色的民俗文化的“活”形态，包括民众的生活方式、历史发展以及民族或群体特有的民俗气质等等，真实地记录下来，从而成为见证民众生存状态和生活文化的“活态文献”。^[44] 随着纪录片《舌尖上的中国》在各大



图 4-5 微电影《老男孩》

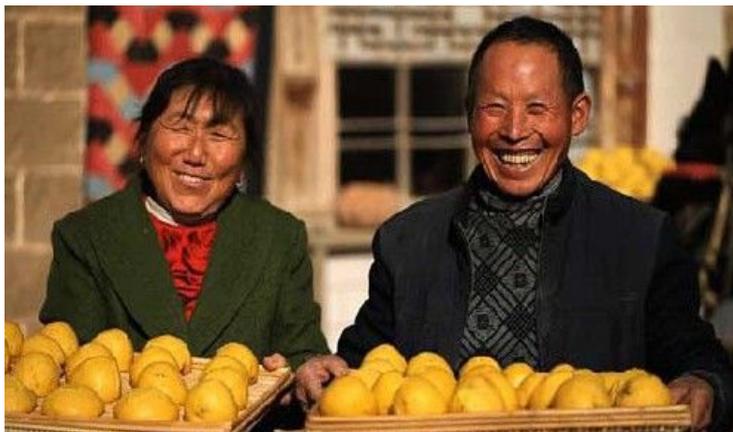


图 4-6 《舌尖上中国》制作黄面馍馍老人

电视台的热播，影片中出现过的食物与人物，也受到社会广泛的了解与关注，可见数字影像技术所产生的传播效果之强（图 4-6）。我们如何借助纪实性微电影，将那些不为人知的民间艺术的人与事传播给公众，使那些不被重视的民间艺术事迹和现象展示出来，让更多用户了解与关注，从而达到对民间艺术的保护与传承，也成为增加传统文化影响力的一种尝试。

聂家庄泥塑作为山东民间艺术的代表，历史悠久，但传承人的生活状况及制作工艺并不被人所关注，这些默默无闻的基层文化工作者正是我们这个社会当中最被宣传与弘扬的，以纪实性微电影的形式对聂家庄泥塑的人与事整合，让更多的受众在最短时间内更加真实、更加全面地了解聂家庄泥塑、关注聂家庄泥塑及其传承人的生活状况，从真正的意义上增强聂家庄泥塑在人们现代生活中的影响力。

三、科普动画解决聂家庄泥塑的认知度

科普动画因其传播内容的独特性，可以将抽象内容形象化，专业术语通俗化，学术化概念大众化。^[45]通过简单的动画形式，将深奥的科学技术通过浅显易懂、生动有趣的语言和富于想象力的故事，以及丰富多彩的图像表现出来，让公众较为容易地理解和接受。^[46]



图 4-7 “明白学堂”科普动画

由北京协和医院斗篷医学会与青藤文化公司联合制作的“明白学堂”系列科普动画，将生活中较难理解的医学及健康问题，可以通过动画快速简单理解（图 4-7）。

但目前我国的科普动画的发展与很多发达国家相比，无论从数量还是质量来看都有待提高。国产科普动画也大多面向儿童进行创

作，缺少对新媒体人群的利用。然而近几年动画产业的不断发展，动漫人才的不断增多，许多新型动画形式慢慢成为动画行业的黑马。以 MG 技术支持的微动画就成为科普动画新的尝试与探索。

MG 是英文 Motion Graphics 的缩写，是一种基于时间轴的视觉传达设计，它综合现代图形设计与影响设计的美学原则，将影像、图形、图像、文字、颜色、声音都成为整体的一个组成部分二发挥作用。^[47]现主要应用于与数字化技术相关的产业，而网络上广泛使用于相关概念、知识、话题的动画介绍，主要以飞碟说、壹读君为代表（图 4-8 4-9）。此类微动画通常紧跟时事热点，内容生动有趣，承载科学知识，视频时长短，内容精炼个性等特点。^[48]



图 4-8 MG 动画飞碟说



图 4-9 MG 动画壹读君

就聂家庄泥塑而言，泥塑发展的生存空间、历史脉络、制作工艺、艺术特征，不是通过简单的语言就可以表述得十分清楚的。例如聂家庄泥塑最初是由一种叫“锅子花”的烟火演变过来，通过市场化的不断创新，慢慢从一个技术性的商品妆花成为个观赏性娱乐性一体的艺术品。这个复杂的发展过程，没有相对应的实物，一般人很难真正了解认知，使得聂家庄泥塑相关知识的认知度并不高。如果我们将聂家庄泥塑的相关内容知识与知识进行图形化处理，制作成相应的动画画面，再配上相应的语音文字讲解，人们则可以在最短时间内了解聂家庄泥塑的相关知识，解决聂家庄泥塑相关知识认知度低的问题。

第二节 聂家庄泥塑数字化应用实践

民间艺术对于艺术设计学科来说，强烈的视觉可识别性和独特的艺术魅力蕴含了丰富可利用的视觉艺术资源。^[49]通过对聂家庄泥塑的艺术特征的相关分析，结合相关艺术实践的方法，对聂家庄泥塑进行相关的数字化应用实践。

一、根据连理虎设计系列网络表情

泥叫虎是聂家庄泥塑最受欢迎的泥玩具，老虎形象早已经是聂家庄泥塑的代表，而连理虎又是国家级传承人聂希蔚老师的得意之作，从造型与色彩上都具有很强的代表性，据此选择了连理虎作为网络表情的设计原型。

1. 连理虎的艺术分析

虎作为百兽之王，在民间的习俗中可以镇宅驱妖，消灭毒虫，所以民间常给孩子带虎头帽、穿虎头鞋期望孩子可以健康成长。连理虎是泥叫虎中的二号虎，通常是一对成一组，不仅可以作为镇宅之虎，还代表永结连理的含义。与其他泥叫虎相同，连理虎在造型威风



图 4-10 连离虎

又敦实，张着大嘴，竖眉瞪眼，昂首踞立，胸挂红花的可爱老虎。泥老虎的形象设计更多的体现了民间艺术创作过程中的拟人化，在连理虎身上看不到一点真正老虎的凶猛，而那张引人注目的大嘴，额头上的红点，还有与人相似的鼻子与眉毛的造型，更像是一个受欺负的小孩子在那发闷气。加上那两个大小相仿的三角形耳朵，更显的俏皮、可爱了。过去泥老虎还一个像小兔子的尾巴，但由于凸起太小，所以用颜色代替，小尾巴就变成了一个假尾巴。连理虎造型概括洗练，娇艳可掬，写意又写实，注重神似，更重要的是拟人化的形象更能博得儿童的喜爱（图 4-10）。

2. 连理虎动漫形象设计

对于连理虎的动漫形象设计，遵循泥叫虎拟人化的设计思路。将连离虎设计为一个大头小身子，可以直立行走的动漫形象，头部区别于过去的方正扁平，设计成一个胖乎乎可爱的圆形脸颊，面部的颜色用粉色到白的渐变的处理，更贴近孩子脸上粉嫩的婴儿肥。而在五官的设计中，我们需要将某一点作为设计的中心，使得动漫形象有自身的特点，如日本漫画家手冢治虫创作阿童



图 4-11 阿童木



图 4-12 哆啦 A 梦

木的形象，在相对不大的脸上设计出竖椭圆形的大眼睛强化其重要性的同时，弱化其他五官的比重，表现出阿童木大方、自信、有活力的性格（图 4-11）。哆啦 A 梦中机器猫的形象则是强化嘴巴的重要性，

一张大嘴可以更好的表现哆啦 A 梦贪吃、乐观、智慧的形象（图 4-12）。

对于连离虎而言，泥塑可以发出声音是聂家庄泥塑相对于其他泥塑艺术的独有的特点，所以在更好的表现聂家庄泥塑的文化内涵，将嘴巴作为动漫形象重点突出的部分。嘴巴所能表达的内容是五官中最丰富的，所以将嘴巴作为形象中心，可以更好的增加动漫形象表情的丰富性，一张占据半张脸的大嘴巴，可以做出多种喜怒哀乐的形象。连理虎原型是没有牙齿的，为了更好地表现老虎的基本特点，在动漫形象上添加两个相对锋利的虎牙，增加动漫形象的威风感。而其他五官的设计者更多的遵循连理虎最原始的形象，半圆的小耳朵，从圆圆的大头上凸出来，粗粗的眉毛更显露出泥叫虎的傻傻的性格，还有一个拟人化的小鼻子。动漫形象其他部位的设计，则主要遵循符合卡通形象本身的艺术效果，连理虎本身胳膊与腿的形态是与正常虎的站姿相同，而动漫形象则是将连理虎设计为人类的站姿，手与脚的设计则是一个佩戴红色手套，穿着红色运动鞋的形象。在造型上的设计，保留连理虎标志性的形态，依照动漫形象的拟人化对部分造型加以改动（图 4-13）。



图 4-13 连离虎动漫形象设计分析图

在色彩的设计方面，动漫形象主体仍然以白色为主，将代表吉祥的红色和绿色作为的主色，红色与绿色也是连理虎标志性的颜色（图 4-14）。而额头的图案，连离虎原型主要通过简单的几笔勾画的小草，由于泥叫虎主要作为孩子的玩具，所以此图案主要寄托大人对孩子像小草一样健康成长的期望，所以在动漫形象上，保留小草的形象，并且进行相应的加工，用五片树叶环绕排列，组成五叶草的形象，



图 4-14 连离虎与动漫形象色彩对比

五叶草又名愿望草，虽然动漫形象额头上的五叶草造型与传统意义上的五叶草不同，但在含义上还是吸收了五叶草帮人实现愿望的属性。

3. 连理虎网络表情设计

网络表情的设计主要根据连理虎动漫形象进行再设计，网络表情作为聊天过程中的工具，就符号学角度而言，将现代网络表情视作一个符号系统，^[50]所以网络表情有几种常用表情样式，如“笑”、“难过”、“加油”、“怒”、“问好”、“道别”、“疑问”等。为更好的使网络表情更符合年轻人的喜好，在表情的动态、道具、场景的使用上，更多的现代与搞笑元素。

如何表现表情样式则是最重要的方面，例如“笑”以模仿小孩子翘起双手，仰着头微微一笑，露出小虎牙，用一双明亮的大眼睛楚楚的盯着你。“难过”则是趴在地上，眼睛中流露出无辜与迷茫，微微皱着眉头，略显痛苦好像在哭喊着什么。“加油”则是分为两种，一个展现自信，摆出弯弓射大雕的姿势为自己加油。另一种则是像啦啦队员一样，举着鲜花在一旁不知疲倦的为别人呐喊加油。“怒”则是紧握双拳，做出一种要打人的姿势，并怒吼向欺负自己的人呐喊。“问好”则是张开双手，微微一笑，身子慢慢倾斜，做出一个打招呼拥抱的姿势。“道别”则是满脸是笑容，做出一个绅士鞠躬礼进行表现。“疑问”则是根据连离虎造型原型设计一个场景，由于连离虎没有尾巴，所以“疑问”则是通过抱紧双腿，用力的往前探头，想要看看自己的尾巴是什么样子的，但却总是看不到，那种困惑的表情（图 4-15）。

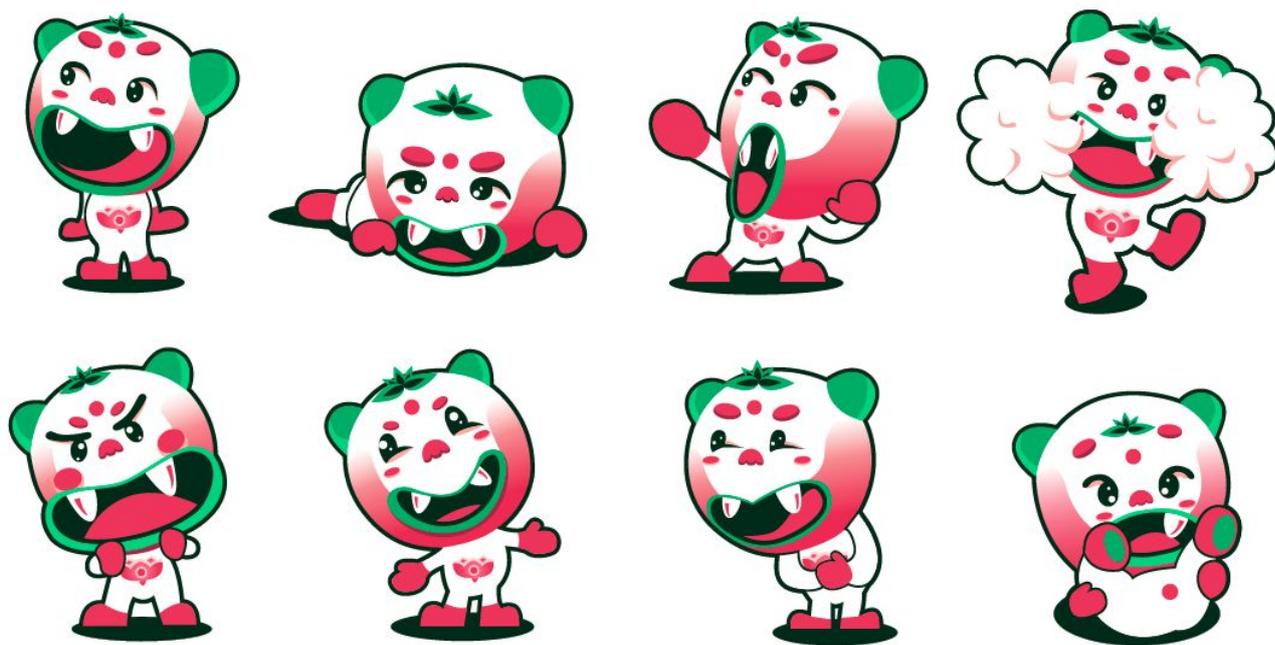


图 4-15 连离虎网络表情设计

而对于一个网络表情而言，简单几个仍然不能够表现人们复杂的表情交流，所以连离虎的表情还应衍生出更多表情，例如，“汗”则是侧着身子，身子自然张开，眼神表现出一种不屑，又有些无奈。“害羞”则是眯缝眼睛，紧张的双手紧紧握着，仰着头张着大嘴在一旁傻笑。“好奇”同样根据聂家庄泥塑现实情况进行衍生，连离虎拿着一个泥叫虎，好奇的观察着，流露出非常欣赏的表情。“江南 style”，连离虎佩戴黑色墨镜，欢快的跳着骑马舞。连离虎动漫形象也可以，手握麦克风，深情的唱一首情歌，也可以表现军人的形象，仰着头，挺着胸，踏着矫健的步伐走过来（图 4-16）。



图 4-16 连离虎网络表情设计



图 4-17 连离虎动漫形象场景

对于连离虎的动漫形象而言，增加不同的场景与元素，可以更好的加强网络品牌的品牌效应。以山东当地特色的民间艺术形式为依据创作更加丰富多样的动漫形象。例如，山东秧歌最具代表海阳大秧歌，其艺术特点非常具有胶东地区的特点，秧歌的服饰与装束也极具地域特点，可以根据这些有趣的元素，加入到动漫形象的创作中。高密有四宝，其中三宝就是剪纸、年画、泥塑，而另一宝则是高密当地特有的剧种“茂腔”，如果连离虎的动漫形象穿上茂腔的服饰，并摆出演唱的姿势，那应该可以更好的表现高密当地的文化，还有代表潍坊当地特色的风筝，也可以与动漫形象相结合（如图 4-18 4-19 4-20）。



图 4-18 海阳大秧歌



图 4-19 高密“茂腔”



图 4-20 潍坊风筝

二、根据聂家庄泥塑改编的纪实性微电影

微电影制作的流程与传统电影有很大的消减与压缩，拍摄的周期也相对较短，前期主要对剧本分镜头进行简单拟定与分析，拍摄设备也相对简单，由于数字化技术的普及，普通的数码相机和数码摄像机都可以完成基本的高清录像功能。在后期的非线性编辑过程中，通常使用的软件是PR、AE、Final Cut、VEGAS等。

1、微电影所要表达的中心思想

根据对聂家庄泥塑的田野调查与实地拍摄，不仅感受到聂家庄泥塑高超的制作工艺与艺术价值，更让人难忘的是那些普通的民间艺人对于传统文化的不离不弃。现代社会中，人们对于美的理解越来越多元化，甚至有些慢慢趋向极端，但这些普通的农民，生活并不那么富裕，但他们的生活恰恰不缺少幸福。制作泥塑不仅仅可以带来不少的收入，更多地是他们在这个过程中享受到自己与自然之间的那种默契。

在相对简陋的生活环境下，民间艺人在制作泥塑的过程中感受到幸福感与担忧。微电影的主要分为两条线，一条为聂家庄泥塑的主要传承人——聂希蔚录，记录聂希蔚日常生活中的一天，并表现出聂希蔚老师对于聂家庄泥塑传承的盼望与担忧，盼望聂家庄泥塑可以让更多人喜爱，担忧聂家庄泥塑传承情况，自己与泥塑打交道一辈子，真心不想放下这一手艺。另一条线则是普通的泥塑艺人，制作的手艺并不精美，但是在生活中他已经完全离不开泥塑，一年四季，从挖泥到最终泥塑制作完成，再熟悉不过的过程，在简陋的屋子内，孜孜不倦的制作的泥塑，将制作好的泥塑摆放在仓库内，就像一个妈妈看着自己刚刚诞生的婴儿那般幸福。这些对于基层艺术工作者的记录，以聂家庄泥塑工作者为例，让社会上更多地人去关注民间艺术与民间艺人，弘扬社会中的正能量。

2、微电影剧情文稿

《泥土艺术的守望者》文字剧本：

距离山东高密市十公里远的地方，有一个普普通通的小村庄，叫聂家庄，庄里的村民常年制作一种远近闻名的泥塑手工艺品，这个看似简单的泥塑玩具是当地的文化标志，山东省非物质文化遗产。

聂家庄的泥塑制作可以追溯到明朝成化年间，距今已经有五百多年的历史。聂家庄泥塑造型憨朴，着色浓艳，在全国泥塑中别具一格。所塑事物，有静有动，并多能斗趣、发声。不少作品动静结合，形声兼备，雅拙中透精巧，憨朴中显灵秀，栩栩如生，活灵活现。聂家庄泥塑无论是创作题材的选择，还是泥玩的造型、色彩的运用，都受到高密扑灰年画和剪纸艺术的深刻影响，扑灰年画和剪纸表现的民间传说、神话故事、鸟兽、虫、鱼等，

都可以在聂家庄泥塑中找到。在艺术造型上，聂家庄泥塑向剪纸靠拢，大胆夸张，注重神似，力求简约概括，似于不似，与天津“泥人张”注重写真的艺术手法大异其趣。在色彩运用上，聂家庄泥塑追求鲜明醒目而又柔和动人，用色少而精，以桃红和大绿两种基本颜色为主，却能把动物和人的神情衬托得恰到好处，又不失浓郁的民间情调，在这一点上，聂家庄泥塑与扑灰年画是一致的。聂家庄泥塑还吸收了扑灰年画上“明油”和“涮画”的技法，加强了泥塑作品色彩的亮度和晕化效果。



图 4-21 泥土的艺术微电影部分截图

泥塑叫虎已成为聂家庄泥塑的代表。“叫虎”竖眉瞪眼，昂首踞立，胸挂桃红大花，额涂朱笔大“王”，既威风凛凛，又娇艳可掬，用手拉送首尾，即有啸声发出，上面的彩绘更是其点睛之笔。泥塑叫虎除了作孩童的玩具外，还因其威武的造型，鲜艳的色彩，成为镇宅吉祥物。虎身分前后两部制作，胎体晾干以后，在中间用羊皮或韧性强的皮纸连接，胎体空腔中置竹哨或苇哨。前后拉挤泥虎的两部分时，空气受到压挤，通过哨子发声。虎头内部有较大的空腔，哨音会在头腔内部形成共鸣，经虎口传出来，声音低沉浑厚，宛如号角。这种叫虎规格很多，最大的高1米多，最小的只有4厘米，形制相同。大家可能不知道，这样一个憨态可掬的泥老虎，即便不是纯手工制作，利用模具制作，也需要经过复杂的11道工序才能完成。先挑取当地的泥土，经过反复捶打，提高泥土的粘性，然后将泥土放入模具中，用力按压泥土，确保泥塑在模具中保持相同的厚度，然后将剩余的泥土剥除，最后小心地把做好的泥坯与模具分离。将制作好的泥坯，放在院中晾晒，正常家庭一般一天可以翻制几百个泥坯，晒好的泥坯需要放入屋内储藏，为之后的涂色做准备。涂色一般都在冬天进行，但由于近几年泥塑销售的火热，现在其他季节也可以进行涂色。首先要将做好的泥坯涂满白粉，相当于给泥塑打上一个白色的底色，晾干后再涂其他颜色时效果就会鲜亮很多。泥老虎一般使用红、黄、绿、黑几种颜色，每一种颜色都需要逐一进行。艺人一般使用钩线、晕染手法表现。

现在村里制作泥老虎的村民大都已经年过半百，他们大多为减轻生活中的压力，利用业余时间进行制作，当然村中也有专门制作泥塑的职业艺人。聂希蔚就是职业艺人中的佼佼者，他是聂家庄泥塑的代表性传承人，泥塑第20代传人。现已76岁高龄的聂希蔚老师，制作泥塑已经有五十多年了，他制作的泥塑常常作为其他艺人翻制的模板，相比其他泥塑艺人，聂希蔚主要依靠手工进行捏制，简单粗糙的双手，和一些根本算不上工具的画笔，将一个个惟妙惟肖的形象刻画的栩栩如生。聂希蔚的作品通常赋予许多喜庆的元素，用简单的双手表达作为普通人对于美的追求。聂家庄泥塑的成长与发展离不开一代又一代人的坚持，正是他们的坚持，才能保存中国人心中最淳朴的美。

三、根据聂家庄泥塑发展历史的MG微动画

MG动画的制作需要较强的策划能力，需要通过将所要表达的信息内容简化，并增添更多的娱乐元素。制作的方法主要通过FLASH、AE等动画软件。通过前期的分镜头策划，将所要表达的内容进行表述，在将每个画面所出现的内容，用图形进行表达，需要注意画面的统一，最后再通过动画的形式表现。

1. MG微动画的故事线

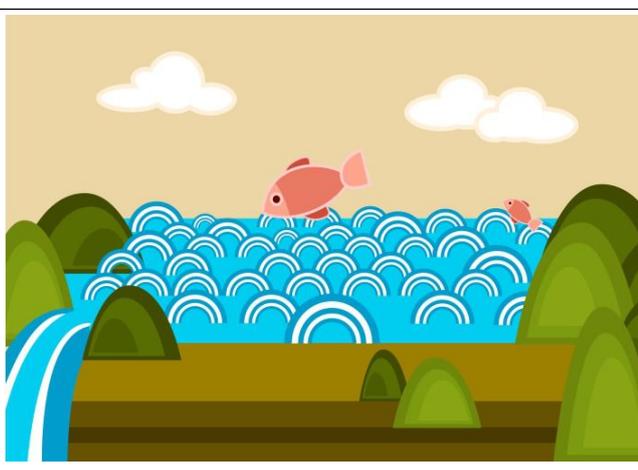
MG 微动画主要根据聂家庄泥塑的发展历史进行设计，所以 MG 微动画需要根据泥塑的发展不同阶段时间进行故事线的分段。首先对“高密三绝”——扑灰年画、剪纸、泥塑，进行简单介绍。将扑灰年画代表性的仕女图，高密剪纸的作品《金牛奋蹄》，聂家庄泥塑的泥叫虎作为代表，进行简单图像处理。再对聂家庄起源的环境进行说明，高密过去曾是密水湖，水底多年沉积的泥土，湖水消失后，不含杂质的泥土就显露在大地上，慢慢有人迁往此地，就是现在的高密市了。然后开始介绍出场人物，我们的主人公就是老聂，由于聂家庄泥塑的发展并不是想象中那么简单，是聂氏祖先通过世代不断的不断琢磨研究完成的，所以我们就以老聂作为动画的主角。老聂的形象设计就尤为重要，老聂是一个眼睛大大的，眉毛、鼻子、嘴巴的设计与泥叫虎相同，而老聂在不同的阶段时期，有不同的装束。

明朝时期，连年战乱，吃不饱饭的老聂只能出来逃荒，来到高密此地，看土地肥沃，当地人生活富足，就举家迁到此地不走了。作为外来户的老聂，要想办法赚钱拜托贫困啊，老聂发现高密当地的土质松软不含杂质，非常适合做容器，做锅、碗、瓢、盆的没人要，只能想办法做一个其他的东西，于是老聂就藏在屋子里日日夜夜研究。终于发明了一种叫做“锅子花”的烟花。“锅子花”的形状非常像一个倒过来的锅，于是老聂就把“锅子花”拉到集市上去卖，“锅子花”的销量非常好，于是老聂就有了自己的第一桶金。此段需要对老聂在屋中日日夜夜做研究进行画面表现，然后再是“锅子花”样子的还原和老聂在集市上卖“锅子花”的场景。

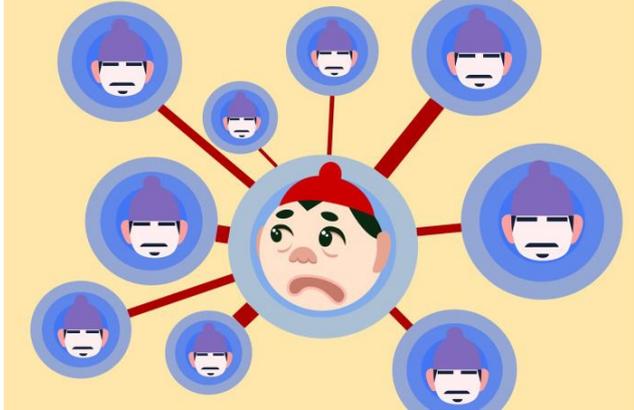
然而聂家庄泥塑的发展并不是一帆风顺的，在老聂身边出现了许多模仿制作“锅子花”新商家，这可让老聂心烦不已，于是老聂卧薪尝胆再次藏在屋内，偷偷研究新型的“锅子花”，最终制作出“锅子花”2.0版本，在原来“锅子花”周围画上图案然后再加上红红绿绿的颜色，放在远处甚是好看。随着“锅子花”的不断改变，老聂终于打败环绕在自己周围的竞争对手，最终占据整个市场，此时的品种非常丰富，已经有了大量的动物形象，老聂也真正扎根到了这片土地上。

由于老聂制作的泥塑造型精美，所以放弃制作“锅子花”直接制作作为家庭摆设和孩子把玩的泥玩具，到了清嘉庆年间，聂家庄泥塑已经成为高密一绝，孩子手中有个聂家庄泥塑就相当于现在有个 iPhone6 一样。此场景是将一个身穿华丽佩戴黑色墨镜的土豪形象，用羡慕的眼光望着一个拿着泥叫虎的孩子。就这样聂家庄泥塑不断发展，其艺术与工艺价值也非常高，现已被评为国家级非物质文化遗产。

2. MG 微动画分镜头脚本

 <p>A stylized map of Shandong province in green, with Zibo (潍坊) and GaoMi (高密) highlighted in yellow. A red location pin is placed over GaoMi. The sea is represented by blue wavy lines to the east.</p>	<p>高密，作为山东境内连接沿海地区的重要城市。</p>
 <p>A colorful illustration of a city street scene. In the center is a large, abstract red sculpture. To the left is a yellow school bus, and to the right are an orange car and a green car. Buildings are visible in the background under a blue sky with white clouds.</p>	<p>高密还有丰富的民间艺术，</p>
 <p>An illustration showing three circular frames containing different folk art pieces: a colorful tiger, a woman in traditional dress, and a red paper-cut tiger.</p>	<p>“高密三绝”年画、剪纸、泥塑便是其中之一。</p>
 <p>An illustration of a landscape with a blue lake, green mountains, and a red fish swimming in the water. The sky is brown with white clouds.</p>	<p>由于高密过去是密水湖湖底，所以当地的泥土黏性极强，并不含杂质奥。</p>

	<p>相传明朝中期，许多人吃不饱饭就到处逃荒，</p>
	<p>我们的主人公老聂就在其中。</p>
	<p>老聂开动脑筋，自己闷在屋子里研究如何利用起这些泥土。</p>
	<p>通过不懈的努力，老聂研究出了一种叫做“锅子花”烟花。因其造型像倒立锅形状故名“锅子花”。</p>

	<p>老聂把“锅子花”拉到集市上，卖销量非常好。</p>
	<p>老聂就有了自己的第一桶金，于是老聂就做起了发大财的美梦。</p>
	<p>但意想不到的，有许多人也开始制作“锅子花”，而且比自己买的还便宜。</p>
	<p>失落的老聂回到家中又开始技术的创新，终于创作出“锅子花”2.0版本。</p>

	<p>有线就是“任性”，从此不再制作烟花，将泥塑进行到底。</p>
	<p>聂家庄泥塑已经成为高密一绝，孩子手中有个聂家庄泥塑就相当于现在有一个iPhone6。</p>
	<p>现在聂家庄泥塑已经被国家级非物质文化遗产，毅然成为高密当地的明星片。</p>

结 语

本文的研究主要针对传统民间艺术的数字化保护与发展的手段进行深入研究。针对如何利用数字化技术将传统民间艺术进行有效的保护，以及利用相应的数字化艺术形式对民间艺术进行更为现实的应用，并进行较为全面系统的实践。数字化作为一把双刃剑，它不仅可以给我们的生活带来快捷与便利，同时它将许多传统文化无情的挡在现代社会生活的门外，为了寻找一把可以打开这扇门的钥匙，不仅仅需要了解数字化的属性及特点，更应该将传统文化进行解构完成现代化的转变。作为本文的研究对象，选择高密聂家庄泥塑不仅仅是由于其具有较高的艺术与工艺价值，因为聂家庄泥塑所面临的困难与危机，同时也是大多数以万计传统民间艺术所要面对的。为使传统文化真正走出传统环境的束缚，实现真正的蜕变，重新走上传统文化的巅峰，实现中华民族伟大复兴任务，真正科学系统的方法才是一条正确的道路。作为一种实践性的尝试，本文对于民间艺术的保护与传承所起到的作用，可能会产生质的提升，也可能很快就被快速发展的新型艺术形式所代替，总而言之，对于民间艺术的保护不应只是拘泥于书本的斋式研究和与之相关的政绩因素影响，应切合实际的从生活中出发，寻找民间艺术在现实生活中所能依靠的形式与手段。回到文章中，应用数字化技术近几年也有不少相关研究，文章第一章也详细分析过了，而对于相关的数字化艺术形式则是忽视的一点，也主要是数字化艺术形式开始发展的年数很短，例如本文研究的网络表情、微电影、MG 微动画都是近几年新出的艺术形式，所以将这些新兴的艺术形式与传统的民间艺术结合也是一次不小的挑战，希望这次尝试能够为民间艺术与数字化艺术的发展起到一点微薄的推动力，最后希望自己作为一个普普通通的中华儿女，真心有义务为保护和弘扬传统文化出自己一份力量。

注 释

- [1] 中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定[G]. 求是. 2011. 21: 3.
- [2] 贺学君. 关于非物质文化遗产保护的思考[G]. 江西社会科学. 2005, 02:103.
- [3] 费孝通. 对文化的历史性和社会性的思考[G]. 思想战线. 2004, 02:2.
- [4] 杨海波. 数字技术与山东非物质文化遗产保护[G]. 山东社会科学. 2009, 01:156.
- [5] 廖明君, 周星. 非物质文化遗产保护的日本经验[G]. 民族艺术. 2007, 01:30.
- [6] 黄胜进. 从“文化遗产”到“文化资本”——非物质文化遗产的内涵及其价值考察[G]. 青海民族研究. 2006, 04:10.
- [7][9][11] 彭冬梅, 潘鲁生, 孙守迁. 数字化保护——非物质文化遗产保护的新手段[G]. 美术研究. 2006, 01: 47-51.
- [8][10] 李欣. 数字化保护: 非物质文化遗产保护的新路向[K]. 北京: 科学出版社, 2011:23-25.
- [12] 钟敬文. 民俗学概论[K]. 上海: 上海文艺出版社, 1998.
- [13][20] 王文章. 非物质文化遗产概论[K]. 北京: 文化艺术出版社, 2006.
- [14] 杜士英. 视觉传达设计理论[J]. 上海: 上海人民美术出版社, 2009.
- [15] 赵文成. 中国最美泥塑[J]. 武汉: 湖北美术出版社, 2013:6.
- [16] 山曼. 山东民间玩具[J]. 济南: 济南出版社, 2003:1.
- [17] 王朝闻. 中国民间美术全集游艺编[J]. 济南: 山东教育出版社, 1993: 7.
- [18] 山东省高密县地方志史志纂委员会. 高密县志[K]. 济南: 山东人民出版社, 1990:41.
- [19] 李凡. 高密聂家庄泥塑调查报告[J]. 民俗研究, 2006, 04:163.
- [21] 秦荣艳. 聂家庄和曾经的“庙”[K]. 民俗研究, 2005, 01:194.
- [22] 赵圣龄, 崔研因. 一块泥巴一支笔——高密聂家庄泥塑的艺术特征[J]. 美术. 2012, 01:110.
- [23] 郑军. 高密扑灰年画的造型与色彩[J]. 山东社会科学. 2007, 09:49.
- [24] 李章惠. 试析高密聂家庄泥塑的技术与精神[J]. 美术研究, 2007, 08:110.
- [25] 魏修良. 苍狗白云逝者如斯——民艺专家焦岩峰先生十二周年祭[K]. 邵卉. 高密民间艺术瑰宝[K]. 北京: 作家出版社, 2007.
- [26] 代凌枝, 代合治, 赵汝磊. 基于 AHP 法的潍坊市非物质文化遗产旅游资源的定量评价

- [F]. 云南地理环境研究, 2011, 02:69.
- [27] 李祎. 高密“三绝”产业化发展研究[J]. 济南: 山东大学, 2008.
- [28] <http://www.xwjjy.org/tresearch/a/864950082cid000001>.
- [29] 刘锡诚. 传承与传承人论[G]. 河南教育学院学报, 2006, 09:25.
- [30] 程雅倩. 当代数字动画前沿技术解析[TP]. 济南: 山东师范大学, 2010.
- [31] 孙珉. 民艺传播四论[J]. 南京: 东南大学, 2004:6.
- [32] 匡文波. “新媒体”概念辨析[G]. 国际新闻界, 2008, 06:67.
- [33] 王薇, 徐拥军. 我国省级非物质文化遗产网站建设情况调研报告[G]. 山西档案, 2013, 03:44.
- [34] 夏兆冬. 新媒体时代下民间艺术保护与传播的新思路[J]. 美与时代(上), 2015, 02:23.
- [35] 向辉, 孟祥旭, 杨承磊. 山东大学考古数字博物馆设计与实现[TP]. 系统仿真学报, 2003, 03:320.
- [36] 刘中合, 王瑞雪, 王锋德, 马长青, 刘贤喜. 数字图像处理技术现状与展望[TP]. 计算机时代, 2005, 09:6.
- [37] 黄坚. 数字化艺术的中国理念是一个地域概念[J]. 美术观察, 2005, 06:10.
- [38] 许静涛. 数字化艺术创造仍需深厚的文化底蕴[J]. 美术观察, 2005, 06:14.
- [39] 张道一. 张道一论民艺[J]. 济南: 山东美术出版社, 2008.
- [40] 杨阳. 浅析卡通形象在品牌推广中的特点[F]. 商业文化(学术版), 2010, 02:92.
- [41] 余光武, 秦云. 语言学视角下的网络表情符号初探[H]. 2011, 01:132.
- [42] 崔兆倩. 浅析微电影的现状与发展[J]. 新闻爱好者, 2012, 04:41.
- [43] 丁亚平. “大电影”视域下的微电影的发展[J]. 艺术评论, 2012, 11. 27.
- [44] 黄凤兰. 从民俗影视片的特点谈非物质文化遗产保护[K]. 江西社会科学, 2005, 12:25.
- [45] 赵鑫, 林茜. Flash 动画在科教电视节目中的呈现方式与运用原则[G]. 电视字幕, 2008, 10.
- [46] 陈鹏. 新媒体环境下的科学传播新格局研究[G]. 合肥: 中国科学技术大学, 2012.
- [47] 童江涛. 确定的实践和不确定的解读——“Motion Graphics”概念解析[J]. 艺术百家, 2012, 02:240.
- [48] 李雅箏, 郭璐. 基于时事热点创作的科普微视频的实践应用研究[G]. 科普研究, 2014,

03:76.

[49] 肖振萍, 彭辉华. 当代语境下民间美术与艺术设计学科的共生关系[J]. 曲靖师范学院学报, 2013, 04:118.

[50] 张慧明. 现代网络表情设计的符号学应用研究[TP]. 装饰, 2011, 06:110.

参考文献

著作类:

- [1] [美]尼古拉·尼葛洛庞蒂, 胡泳, 范海燕译. 数字化生存[TP]. 海口:海南出版社, 1997.
- [2] [美]尼古拉斯·米尔佐夫著, 愧伟译. 视觉文化导论[G]. 南京:江苏人民出版社, 2006.
- [3] [英]弗尼斯·莫琳, 李梁译. 动画概论[J]. 北京:中国青年出版社, 2009.
- [4] [美]尼尔·波斯曼. 娱乐至死[G]. 桂林: 广西师范大学出版社, 2011.
- [5] [日]柳宗悦, 张鲁译. 民艺四十年[J]. 桂林:广西师范大学出版社, 2011.
- [6] 山东省高密县地方志史志纂委员会. 高密县志[K]. 济南: 山东人民出版社, 1990.
- [7] 高密市年鉴辑委员会. 高密年鉴[M]. 济南: 齐鲁书社, 1998.
- [8] 费孝通. 乡土中国. [G]. 北京: 人民出版社, 2008.
- [9] 费孝通. 文化与文化自觉. [G]. 北京: 群言出版社, 2010.
- [10] 钟敬文. 民俗学概论[K]. 上海: 上海文艺出版社, 1998.
- [11] 王文章. 非物质文化遗产概论[K]. 北京: 文化艺术出版社, 2006.
- [12] 张道一. 张道一论民艺[J]. 济南: 山东美术出版社, 2008.
- [13] 潘鲁生, 唐家路. 民艺学概论[J]. 济南: 山东教育出版社, 2002.
- [14] 赵农. 民间艺术概论[J]. 西安: 陕西人民美术出版社, 2011.
- [15] 唐家路. 民间艺术的文化生态论[J]. 北京: 清华大学出版社, 2006.
- [16] 刘昂. 民间艺术产业开发研究[J]. 北京: 首都经济贸易大学出版社, 2012.
- [17] 向云驹. 草根遗产的田野思想[G]. 北京: 中华书局, 2011.
- [18] 潘鲁生. 潘鲁生主持“手艺农村”调研成果——手艺农村手艺创意[G]. 深圳:海天出版社, 2011.
- [19] 张士闪. 乡民艺术的文化解读:鲁中四村考察[K]. 济南: 山东人民出版社, 2006.
- [20] 仲富兰. 民俗传播学[G]. 上海: 上海文化出版社, 2007.
- [21] 上海教育出版社, 2011.
- [22] 贾磊磊. 数字化时代文化遗产的保护和展望[K]. 北京: 文化艺术出版社, 2010.
- [23] 李欣. 数字化保护: 非物质文化遗产保护的新路向[K]. 北京: 科学出版社, 2011.
- [24] 谈国新, 钟正. 民族文化资源数字化与产业化开发[G]. 武汉: 华中师范大学出版社, 2012.

- [25] 杨红. 非物质文化遗产数字化保护[G]. 北京: 社会科学文献出版社, 2014.
- [26] 彭冬梅. 非物质文化遗产数字化保护与传播研究[G]. 济南: 山东人民出版社, 2014.
- [27] 何华湘. 非物质文化遗产的传播研究:以女书为例[K]. 北京:中国书籍出版社, 2013.
- [28] 李琳琳, 唐娜. 高密泥彩塑传承人—聂希蔚[K]. 银川: 宁夏人民出版社, 2008.
- [29] 赵文成. 中国最美泥塑[J]. 武汉: 湖北美术出版社, 2013.
- [30] 山曼. 山东民间玩具[J]. 济南: 济南出版社, 2003.
- [31] 王朝闻. 中国民间美术全集游艺编[J]. 济南: 山东教育出版社, 1993.
- [32] 赵健磊, 张宏岳. 中国民间泥塑技法[J]. 北京: 中国劳动社会保障出版社, 2009.
- [33] 杜士英. 视觉传达设计理论[J]. 上海: 上海人民美术出版社, 2009.
- [34] 李鸿祥. 视觉文化研究:当代视觉文化与中国传统审美文化[J]. 上海:东方出版中心, 2005 .
- [35] 张宇. 中国民间美术与动画[J]. 北京: 人民美术出版社, 2013.
- [36] 李群. 齐鲁非物质文化遗产丛书—传统美术[J]. 济南: 山东友谊出版社, 2009.
- [37] 孔新苗. 齐鲁民间造型艺术[J]. 山东画报出版社, 2005.
- [38] 张玉柱. 齐鲁民间艺术通览[J]. 济南: 山东友谊出版社, 1998.
- [39] 李新华. 山东民间艺术志[J]. 济南: 山东大学出版社, 2010.
- [40] 塞瑞莎·爱尔兰(美), 李长春, 张海译. 数码影像处理技术[TN]. 长春: 吉林摄影出版社, 2003.
- [41] 陶丽, 王俊伟. 3ds Max2008 中文版标准教程[TP]. 北京: 清华大学出版社, 2008.
- [42] 侯郁, 贺海峰. 3ds Max 2009 人体高级建模技法[TP]. 北京: 中国铁道出版社, 2010.
- [43] [美]Scott Kelby, 袁鹏飞译. Photoshop CS4 数码照片专业处理技法[TP]. 北京: 人民邮电出版社, 2009.
- [44] 吴冠英. 动画造型设计[J]. 北京: 清华大学出版社, 2003.
- [45] 吴冠英, 祝卉. 动画分镜头设计[J]. 北京: 清华大学出版社, 2005.
- [46] 刘佳. 动画艺术短片创作[J]. 北京:电子工业出版社, 2009.

期刊论文类:

- [1] 中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定[G]. 求是. 2011.
- [2] 费孝通. 对文化的历史性和社会性的思考[G]. 思想战线. 2004, 02.

- [3] 彭冬梅, 潘鲁生, 孙守迁. 数字化保护——非物质文化遗产保护的新手段[G]. 美术研究. 2006, 01.
- [4] 刘锡诚. 传承与传承人论[G]. 河南教育学院学报, 2006, 09.
- [5] 李砚祖. 作为文化工业的当代民间艺术[G]. 美术观察, 2003, 12.
- [6] 张道一. 中国民艺的现状与未来[G]. 美术观察, 1997, 02.
- [7] 廖明君, 周星. 非物质文化遗产保护的日本经验[G]. 民族艺术. 2007, 01.
- [8] 贺学君. 关于非物质文化遗产保护的理論思考[G]. 江西社会科学. 2005, 02.
- [9] 杨海波. 数字技术与山东非物质文化遗产保护[G]. 山东社会科学. 2009, 01.
- [10] 黄胜进. 从“文化遗产”到“文化资本”——非物质文化遗产的内涵及其价值考察[G]. 青海民族研究. 2006, 04.
- [11] 刘志军. 非物质文化遗产保护中的大众参与[G]. 文化艺术研究, 2009, 03.
- [12] 潘鲁生. 非物质文化遗产资源转化的亚洲经验与范式建构[G]. 民俗研究. 2014, 02.
- [13] 唐家路. 民间艺术的文化生态研究[G]. 山东社会科学, 2005, 11.
- [14] 刘昂. 山东省民间艺术产业开发研究[J]. 济南: 山东大学. 2010.
- [15] 王巨山. 手工艺类非物质文化遗产理论及博物馆化保护研究[G]. 山东大学, 2007.
- [16] 覃京燕. 文化遗产保护中信息可视化设计方法研究[G]. 清华大学, 2006.
- [17] 何华湘. 非物质文化遗产的传播研究[G]. 华东师范大学, 2010.
- [18] 李凡. 高密聂家庄泥塑调查报告[J]. 民俗研究, 2006, 04.
- [19] 秦荣艳. 聂家庄和曾经的“庙”[K]. 民俗研究, 2005, 01.
- [20] 赵圣龄, 崔研因. 一块泥巴一支笔——高密聂家庄泥塑的艺术特征[J]. 美术. 2012, 01.
- [21] 郑军. 高密扑灰年画的造型与色彩[J]. 山东社会科学. 2007, 09.
- 赵青. 山东人的性格决定了山东泥塑的造型与色彩[J]. 2009, 05.
- [22] 李章惠. 试析高密聂家庄泥塑的技术与精神[J]. 美术研究, 2007, 08.
- [23] 代凌枝, 代合治, 赵汝磊. 基于 AHP 法的潍坊市非物质文化遗产旅游资源的定量评价[F]. 云南地理环境研究, 2011, 02.
- [24] 李祎. 高密“三绝”产业化发展研究[J]. 济南: 山东大学, 2008.
- [25] 孙慧. 市场经济下对“高密三绝”的保护形式及功能价值探析[G]. 重庆: 重庆大学, 2011.
- [26] 王晓. “后申遗”时期潍坊非物质文化遗产的保护与利用研究[G]. 济南: 山东大学,

2014.

- [27] 程雅倩. 当代数字动画前沿技术解析[TP]. 济南: 山东师范大学, 2010.
- [28] 陈少峰. 非物质文化遗产的动漫化传承与传播研究[G]. 山东大学, 2014.
- [29] 高峻. 谈非线性编辑的应用特点[TN]. 山东师范大学学报. 2002, 03.
- [30] 孙珉. 民艺传播四论[J]. 南京: 东南大学, 2004.
- [31] 匡文波. “新媒体”概念辨析[G]. 国际新闻界, 2008, 06.
- [32] 王薇, 徐拥军. 我国省级非物质文化遗产网站建设情况调研报告[G]. 山西档案, 2013, 03.
- [33] 夏兆冬. 新媒体时代下民间艺术保护与传播的新思路[J]. 美与时代(上), 2015, 02.
- [34] 孙珉. 民艺传播论[J]. 设计艺术, 2003, 02.
- [35] 韦路. 论新媒体时代的传播研究转型[G]. 浙江大学学报, 2013, 07.
- [36] 向辉, 孟祥旭, 杨承磊. 山东大学考古数字博物馆设计与实现[TP]. 系统仿真学报, 2003, 03.
- [37] 栾悉道, 应龙, 谢毓湘, 吴玲达, 文军. 三维建模技术研究进展[TP]. 计算机科学, 2008, 02.
- [38] 刘中合, 王瑞雪, 王锋德, 马长青, 刘贤喜. 数字图像处理技术现状与展望[TP]. 计算机时代, 2005, 09.
- [39] 黄坚. 数字化艺术的中国理念是一个地域概念[J]. 美术观察, 2005, 06.
- [40] 许静涛. 数字化艺术创造仍需深厚的文化底蕴[J]. 美术观察, 2005, 06.
- [41] 杨阳. 浅析卡通形象在品牌推广中的特点[F]. 商业文化(学术版), 2010, 02.
- [42] 黄凤兰. 从民俗影视片的特点谈非物质文化遗产保护[K]. 江西社会科学, 2005, 12.
- [43] 崔兆倩. 浅析微电影的现状与发展[J]. 新闻爱好者, 2012, 04.
- [44] 赵鑫, 林茜. Flash动画在科教电视节目中的呈现方式与运用原则[G]. 电视字幕, 2008, 10.
- [45] 陈鹏. 新媒体环境下的科学传播新格局研究[G]. 合肥: 中国科学技术大学, 2012.
- [46] 孙立军. 动画的数字时代[J]. 电视字幕, 2004, 08.
- [47] 余光武, 秦云. 语言学视角下的网络表情符号初探[H]. 2011, 01.
- [48] 何少杰, 朱青. 微电影:命名、分类及本体论初探[J]. 2013, 02.
- [49] 武丹, 姚义贤. 我国科普动漫发展现状浅析[G]. 科普研究, 2011, S1.
- [50] 童江涛. 确定的实践和不确定的解读——“Motion Graphics”概念解析[J]. 艺术百

家, 2012, 02.

[51] 李雅箏, 郭璐. 基于时事热点创作的科普微视频的实践应用研究[G]. 科普研究, 2014, 03.

[52] 肖振萍, 彭辉华. 当代语境下民间美术与艺术设计学科的共生关系[J]. 曲靖师范学院学报, 2013, 04.

[53] 易兰. 中国崇虎习俗初探[K]. 湘潭: 湘潭大学, 2002.

[54] 张慧明. 现代网络表情设计的符号学应用研究[TP]. 装饰, 2011, 06.

[55] 孙信茹. 互联网时代的民间艺术文化传播[K]. 民族艺术, 2002, 03.

电子网站类:

[1] 山东省文化厅网站 http://www.sdwh.t.gov.cn/html/2013/mlxm_0603/9487.html.

[2] 文化部网站 http://www.gov.cn/zwgk/2008-06/14/content_1016331.htm.

[3] 文化部网站 http://www.gov.cn/gzdt/2012-12/25/content_2297945.htm.

[4] 山东省文化厅网站 http://www.sdwh.t.gov.cn/html/2013/ccr_0702/9947.html.

[5] 山东省文化厅网站 http://www.sdwh.t.gov.cn/html/2014/ggtz_0325/13828.html.

[6] <http://www.xwjy.org/tresearch/a/864950082cid00001>.

附录：聂家庄泥塑主要作品

									
金玉满堂	聂希蔚	连生贵子	聂希蔚	福寿双全	聂希蔚	年年有余	聂希蔚	刘海金蟾	聂希蔚
									
和合二仙	聂希蔚	大阿福	聂希蔚	连年有余	聂希蔚	恭喜发财	聂佩斗		
									
胖娃娃	聂佩斗	年年有余	聂佩斗	镇宅虎	聂希蔚	泥叫虎	张请先	特号叫虎	张请先
									
十二生肖——牛、鼠、虎、蛇、兔、龙					聂希蔚				
									
十二生肖——马、猴、羊、狗、鸡、猪					聂希蔚				

										
狮子	聂佩斗	对狮	聂希蔚	大鸡	张请先	龙腾万顺	聂佩斗			
										
高密三贤	聂希蔚	喜财	聂希蔚	真情常在	聂希蔚	晏婴	聂佩斗	老寿星	聂佩斗	
										
弥勒佛	聂希蔚	释迦摩尼	聂希蔚	麒麟送子	聂希蔚	观音	张请先			
										
送子观音	张请先	文财神	张请先	武财神	张请先	大肚佛	张请先	齐天大圣	聂希蔚	
								聂希蔚		
十二金钗——嘉元春、史湘云、林黛玉、薛宝钗、贾惜春、贾探春、贾迎春、秦可卿、宝琴、王熙凤、妙玉、李纨										

八仙					聂希蔚					
西游记		张请先		猪八戒背媳妇		聂臣希		十二金钗		聂臣希
孔明	张请先	何仙姑	聂佩斗	青蛇白蛇	聂佩斗	梁山伯与祝英台		聂佩斗	狐三太爷	聂佩斗
关平、关羽、周仓			聂希蔚		摇鱼、鸳鸯、摇孩		聂佩斗		孙悟空	聂佩斗

					
吉祥三宝	聂佩斗	泥叫虎	聂佩斗		
					
妖猴	聂佩斗	猪八戒背媳妇	聂佩斗	牛	聂臣希
					
八仙过海		聂佩斗			
					
八仙		聂希坤			
					
十八罗汉		聂希蔚			

致 谢

三月初春，乍暖还寒。在论文即将收笔之际，校园的桃花一夜之间挂满树梢，迎着春风，走在回宿舍的路上，感到难得的轻松，不知不觉想起三年前，刚收到研究生录取通知书时的兴奋与喜悦。一晃三年研究生生活已近尾声，想想三年前为自己制定的目标大多都已实现。相比最初作为一位环艺专业的学生，坚定的选择报考视觉传达方向的研究生，不仅仅为实现学习自己向往的专业，同时也是根据自身的兴趣和优势进行的完成一次大胆的尝试和挑战。

三年已去，自己已经完全有信心面对以后的社会生活，而这种自信离不开家人、老师、同学的帮助和支持，在此由衷的感谢我的导师高峻副教授，作为高老师第一批硕士研究生，老师不仅仅在专业学习上进行非常全面系统的指导和帮助，并且为我们制定一系列的学习规划，使得我在研究生三年期间，不停的对自己进行补充和完善，最终获得优异的成绩。在论文的选题与写作过程中，自己曾多次感到困惑和迷茫，掉进思维逻辑的怪圈，许久没有进展，但在高老师的耐心指导下，自己总能从中吸收更多的知识，获取加倍的经验，最终完成自己较为满意的成果。在专业的学习方面，其他的老师也曾给予我非常大的帮助，在此非常感谢周臻老师，作为研一研二期间相关视觉传达专业课的老师，周臻老师严格认真的治学态度，使得自己在最快的时间里，适应和加深了对本专业的认知，也是由于周老师对自己的认可，让自己在日后的学习实践中更加有信心。除此之外还要感谢段邦毅教授、周长亮教授、侯贺良教授，在我的学习与论文写作过程中提出十分宝贵的意见和帮助。对于论文顺利完成，还是需要感谢，聂希蔚老人，我曾前后三次前往聂家庄进行相应的调研和考察，老人今年已经 78 岁高龄了，得知我前来的目的时，老人非常愿意以自身为例，讲述关于聂家庄泥塑的故事，正式聂希蔚老人的话语，为本论文解决的许多难点困难。

三年同窗，由于研究生在一起学习的时间有限，所以同学之间的交流没有本科生那么频繁，但我们之间的友谊还是像孩子那般简单纯洁，曾遥想三年前我们九人坐在餐桌前，筹划着一起踏上去往拉萨的路，一转眼时间飞快，已经要说离开，多想时间停留在一起嬉笑的时光，感谢你们的陪伴，王晶、罗晓萌、黄晓芳、王帅、王振、于帅、井薛、李丹，朋友一生有你。

夏兆冬

2015 年 3 月 24 日晚

攻读学位期间取得的科研成果

参与项目:

1. 《齐鲁民间艺术的数字化保护与传承研究 ——以高密聂家庄泥塑为例》，山东省艺术科学重点课题，第二成员，2014（04）。
2. 中国第十届艺术节组委会相关证件设计工作，2013（08）。

论文发表:

1. 《新媒体时代下民间艺术的数字化保护与传播》发表于《美与时代》，省一级期刊，第一作者，2015（02）。
2. 《多元个性化——浅析网络表情的发展趋势》发表于《赤子》，国家级期刊，第一作者，2014（05）。

获奖情况:

1. 2012年12月，设计作品《主题量贩KTV设计》获首届山东大学生创意文化节入围奖。
2. 2013年08月，影视作品《RATV无线家庭娱乐中心广告》获第五届全国大学生广告艺术大赛影视类全国优秀奖，山东赛区三等奖。
3. 2013年12月，动画作品《小森日记——保护环境人人有责》获第二届山东省大学生创意文化节动画类一等奖。
4. 2013年12月，设计作品《海星之梦VI设计》获山东省大学生创意文化节平面类优秀奖。
5. 2013年12月，作品《现在的食物真的很安全》获山东师范大学美术学院第二届学院奖。
6. 2013年12月，作品《食物真的很安全》获第五届中国高校美术作品学年展入围奖。
7. 2014年01月，作品《RIO鸡尾酒——足球篇》获第12届中国大学生广告学院奖入围奖。
8. 2014年08月，设计作品《冰力克，只为更纯正》获第六届全国大学生广告艺术大赛山东赛区平面广告类三等奖。
9. 2014年08月，动画作品《人祖山女娲》获第六届全国大学生广告艺术大赛动画类山东赛区优秀奖。
10. 2014年12月，设计作品《民间艺术数字化设计应用——以高密聂家庄泥塑为例》获山东师范大学第三届学院奖。

攻
读
硕
士
学
位
期
间
部
分
学
术
作
品



作品名称：海星之梦 VI 设计

作品类型：平面设计

创作时间：2013 年

备注：第二届山东大学生创意文化节优秀奖



山东省美术馆
SHANDONG ART MUSEUM



山东省美术馆
SHANDONG ART MUSEUM



山东省美术馆
SHANDONG ART MUSEUM

作品名称：山东省美术馆 LOGO

作品类型：平面设计

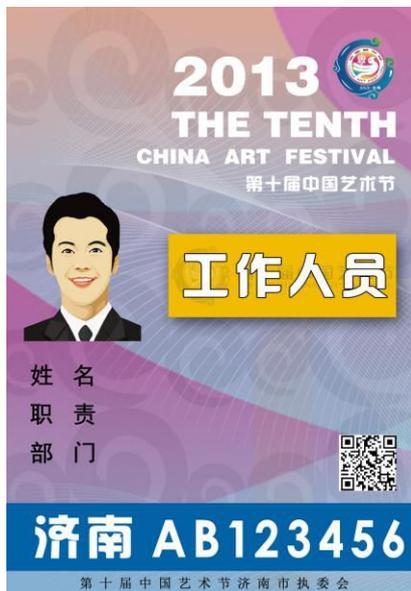
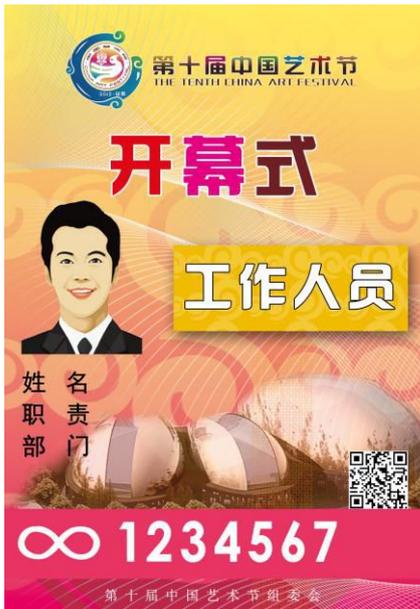
创作时间：2013 年



作品名称：搜狗吉祥物

作品类型：平面设计

创作时间：2013 年





作品名称：中国第十届艺术节证件设计

作品类型：平面设计

创作时间：2013年

备注：中国文化部、十艺节组委会



作品名称：冰力克，只为更纯正

作品类型：平面海报

创作时间：2014 年

备注：第六届大广赛山东赛区三等奖



作品名称：锐澳鸡尾酒——足球篇

作品类型：平面海报

创作时间：2014 年

备注：第 12 届中国大学生广告艺术节入围作品

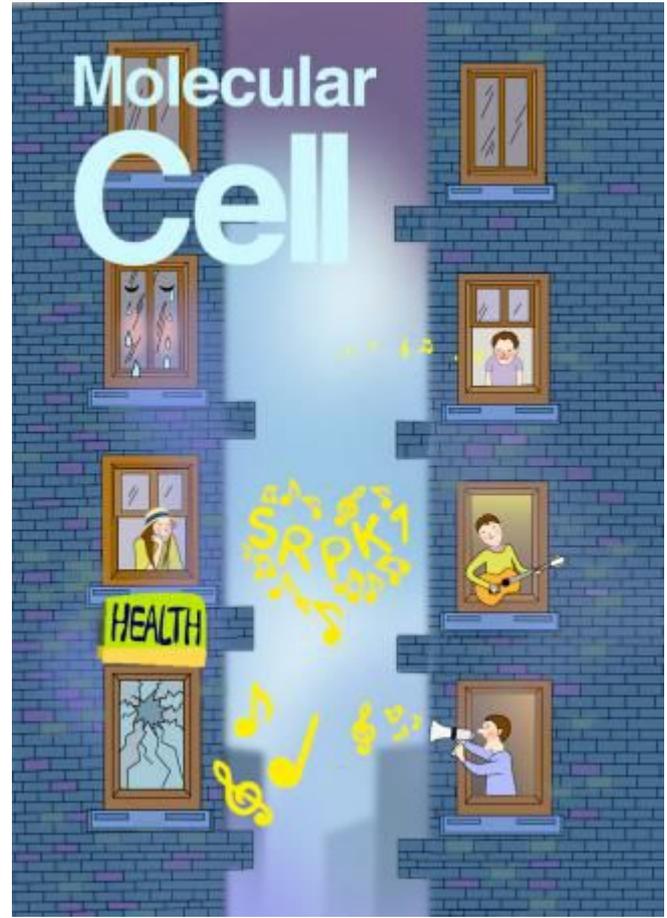
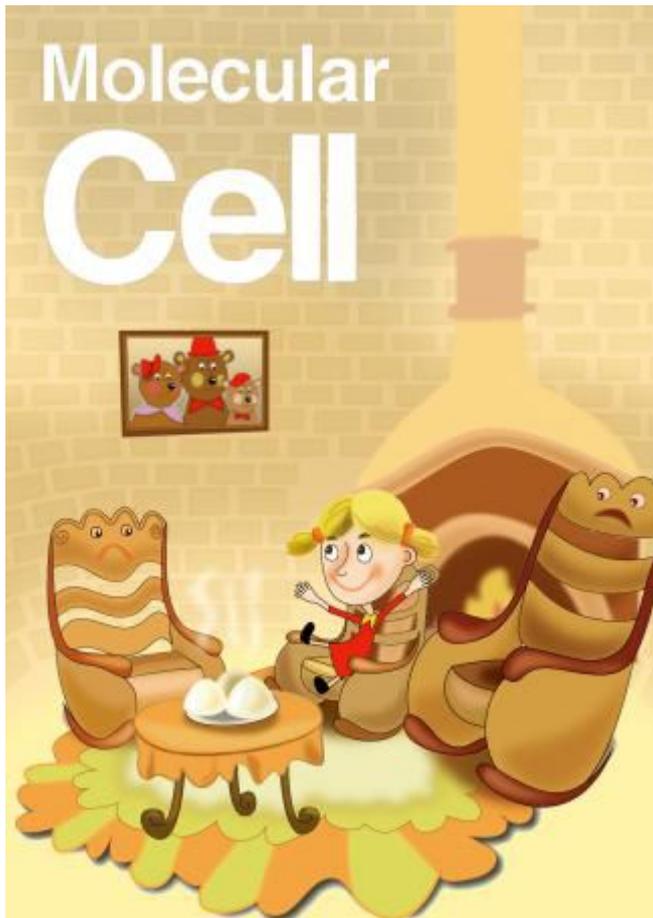


作品名称：食品“很”安全

作品类型：平面海报

创作时间：2013年

备注：第二届山东师范大学美术学院奖提名奖



作品名称：CELL 杂志封面

作品类型：插画设计

创作时间：2014 年



作品名称：泥叫虎系列手机主题

作品类型：GUI 设计

创作时间：2014 年

备注：第三届山东师范大学美术学院将提名奖

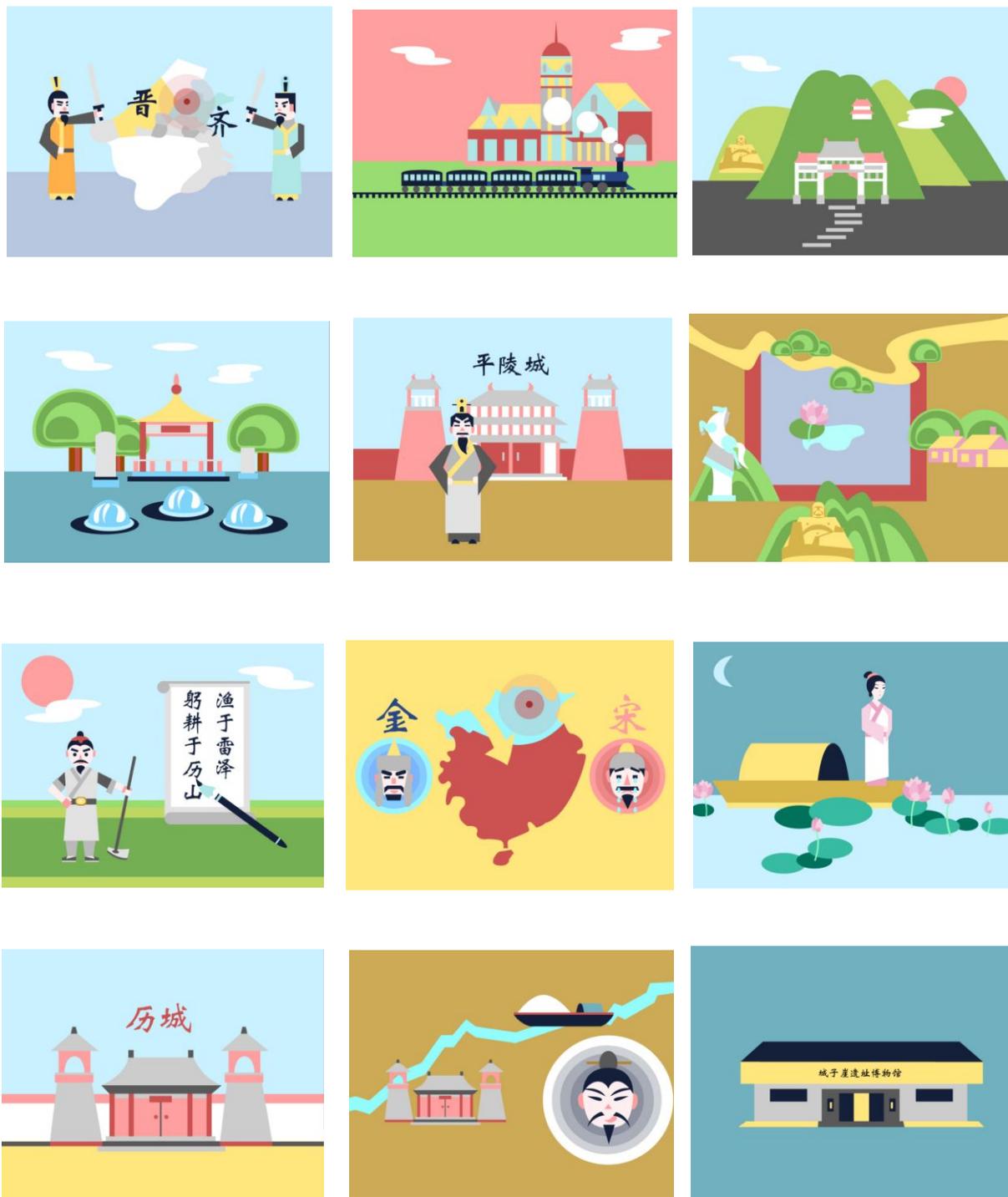


作品名称：RATV 无线家庭娱乐中心广告

作品类型：影视广告

创作时间：2013 年

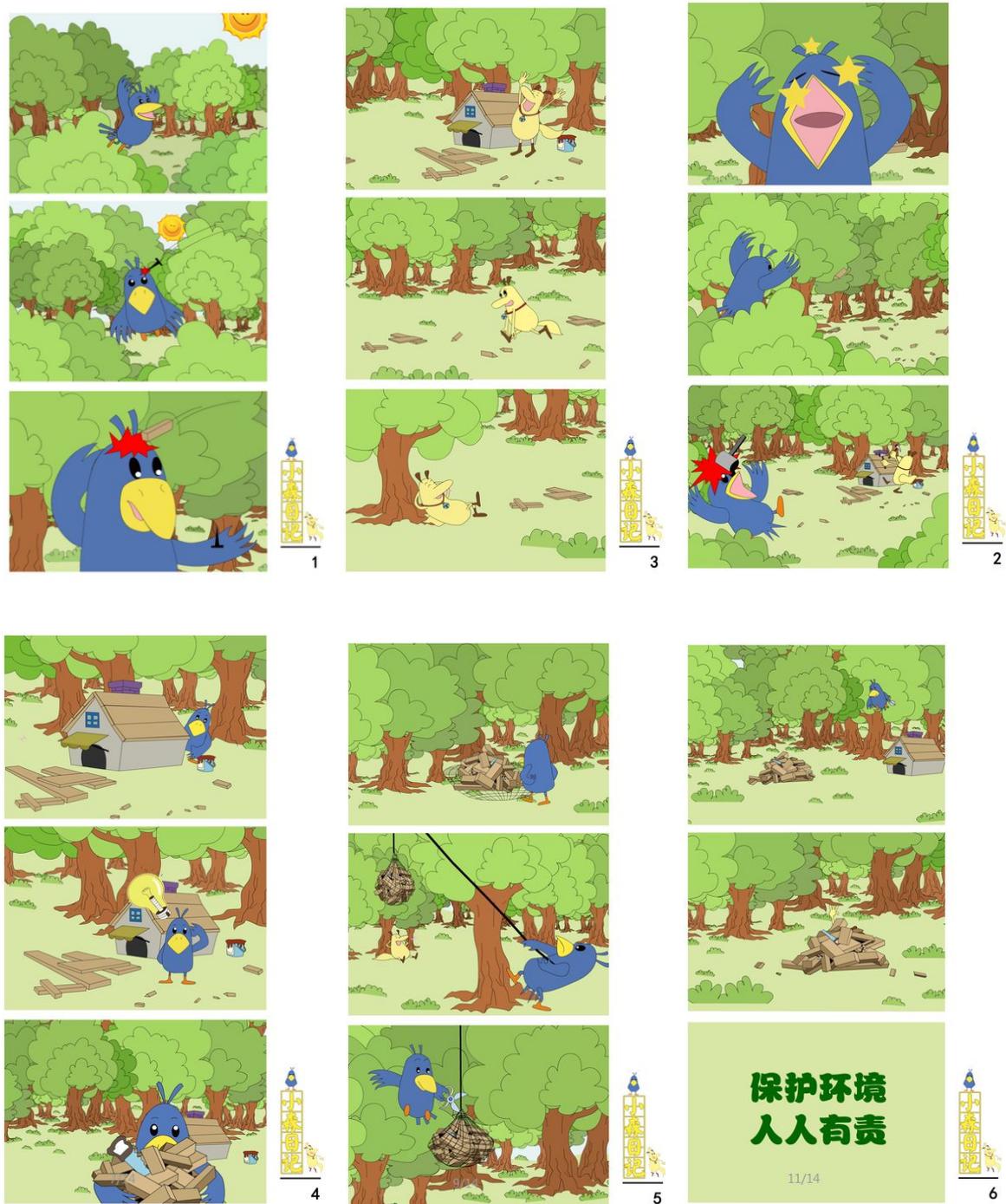
备注：第五届大广赛全国优秀奖、山东赛区三等奖



作品名称：泉城百科

作品类型：MG 动画

创作时间：2015 年



作品名称：小森日记——保护环境，人人有责

作品类型：漫画、动画设计

创作时间：2013 年

备注：第二届山东大学生创意文化节一等奖