

# 賈艷梅

## 「畫意剪紙」

### 妝點人間勝似畫

中國傳統剪紙藝術的生存似乎陷入四面楚歌境地。剪紙藝術家賈艷梅為突破自己藝術與生活的雙重困境，自出機杼探索出「畫意剪紙」。它一改傳統單色剪紙的表達局限，以可與版畫甚至工筆畫相媲美的視覺效果，與中國畫分庭抗禮，登堂入室升格為裝飾現代生活空間的新寵。

文：香港文匯報記者 王艷華 河南報道

剪紙藝術家賈艷梅的工作室，陳列的剪紙作品如版畫乃至工筆畫一般，光影的律動浮泛其中，美輪美奐。這超越了香港文匯報記者對剪紙那種固有的印象，簡直難以置信。「我這種剪紙，是採用『分層疊加剪紙法』製作出來的，又稱『畫意剪紙』，跟傳統剪紙大相逕庭。」賈艷梅開門見山道。

普羅大眾對於剪紙的認識，似乎逃不出被鏤空的「中國紅」這一藩籬。中國剪紙流衍久遠，自古莫不以這一姿容示世，根深蒂固的傳統力量可見一斑。而相較傳統單色剪紙而言，「分層疊加剪紙法」似乎是除舊佈新的「革命」，乃至一些固守傳統的剪紙藝人一時難以心悅誠服。

實驗「分層疊加剪紙法」之初，參加剪紙藝術進修班的賈艷梅呈遞以新法嘗試製作的剪紙作業，授課先生義正辭嚴地說：「請交你的剪紙作業！」賈艷梅頗顯尷尬蒙羞，卻擲地有聲地回道：「老師，這就是我的剪紙作業。」對話隨後重複一遍，語氣裡無聲隱藏着墨守成規與推陳出新之間的碰撞。

十餘年之後，向記者談起這一往事，賈艷梅已經氣定神閒榮辱不驚了。當年面對質疑，她沒妄自菲薄，堅持已見。替父從軍的「花木蘭」，出自賈艷梅的家鄉河南虞城，或許她的身上，閃現着花木蘭的英雄本色。

#### 為生存以市場為目標

尚在總角時，賈艷梅追隨鄰家老嫗習練傳統剪紙。雖然之後與傳統剪紙分道揚鑣，但她在此路上如苦行僧般行腳二十餘年，終窺其堂奧，技藝運斤成風。然而，傳統剪紙似乎無力改變賈艷梅所直面的人生窘境，長此以往生活將愈發捉襟見肘，難以為繼。而此慘淡，並非賈艷梅專屬，而是大部分中國傳統剪紙藝人的普遍處境。

傳統剪紙藝術生存的突圍，這一命題高懸在賈艷梅的內心。她發現，中國畫在裝飾家庭居住空間上獨領風騷，如果以剪紙的方式表現中國畫尤其是工筆畫的效果，或許將一匡傳統剪紙藝術市場的尷尬處境，從而可以登堂入室，與中國畫並駕齊驅。這一靈感迸發出來，賈艷梅決定「背水一戰」——如果這一設想大功告成，她可以在剪紙之路上一如既往前行；而一旦失敗，她將前功盡棄。

無休止的實驗，一次次被否定，繼而推倒重來。賈艷梅披肝瀝膽，宵衣旰食，直至摸索出了「分層疊加剪紙法」。依此法創作的剪紙作品，直抵版畫甚至逼近工筆畫的視覺效果。現在看來，「分層疊加剪紙法」對傳統剪紙的革新，強化了其與市場的



■剪紙藝術家賈艷梅

■賈艷梅（右）在活動中介紹自己的作品。

■剪紙作品《木蘭傳奇》

耦合，煥發出新的生命力。賈艷梅認為，包括剪紙在內的非遺傳承，如果不以市場為目標，終會陷入困境，後繼無人。

#### 與傳統剪紙大相逕庭

「分層疊加剪紙法」的「分層」，意指「分層設色」，一層一色，而「疊加」乃針對裝裱而言。以此法剪紙，先勾畫出畫面，歸納出顏色種數（亦即「分層」的層數）。依照所繪內容，一一剪出（或借用刻刀割出）每種顏色所屬的範疇，然後「疊加」裝裱（即「疊裱」），繼而整體托裱。

賈艷梅說，「分層疊加剪紙法」依恃一定的繪畫技能，而分層的多少，既依賴於技術的熟練程度，亦取決於對剪紙作品質量要求的高低，「分層愈多，表現愈細膩，愈逼近工筆畫，當然，隨著層數的增多，技術難度相應增加，工序更加繁瑣。」

這種細膩與繁瑣不可方物。一是體現在「剪」上，可謂精雕細刻；二是體現在「裱」上，將每種顏色的範疇，依照空間關係一層一層「疊裱」。層數增多，意味着難度水漲船高。

羅馬城並非一蹴而就，賈艷梅的技藝亦是聚沙成塔，日臻化境。她的分層層數不斷「加碼」，二零一四年創作的《碩果》一舉突破了十層大關，所「刻畫」的水果一如工筆細描，栩栩如生。

因這一剪紙法呈現出版畫甚至工筆畫的意蘊，亦稱之「畫意剪紙」，從工藝路徑可以看出，其與傳統剪紙大相逕庭。毋庸置疑，畫意剪紙對藝人的美術素養也有較高的要求。

「疊加」裝裱，賦予了賈艷梅的剪紙作品三維立體效果，這突破了中國傳統剪紙因襲久遠的平面模式。另一方面，多色（一層一色）的融入，一改傳統剪紙的單一顏色的單調表達，為其注入了生動與鮮艷的藝術血液。

#### 點綴生活堪比中國畫

賈艷梅的畫意剪紙，與傳統剪紙最突出的差異，表現在色彩的多元富盈。顏色種類的增加，顯而易見加強了作品的藝術表現與視覺效果，但同時也添生了色塊與色塊之間緩衝與過渡的處理。賈艷梅幾乎完美地解決了色相、

色度、色階等關於色彩的難題，這使得她的剪紙作品的整體色彩，看上去渾穆自然，無一點唐突衝撞。

畫意剪紙，除了缺失工筆畫的勾線，色塊的存在可以替代工筆畫的色彩填充。與傳統剪紙的寫意表達而言，賈艷梅一如工筆畫的畫意剪紙，呈現了寫實風格。在她的作品中，可以感覺到版畫的意蘊、油畫的質感、工筆畫的細膩。尤其是對光影的表達，傳神生動，令人歎為觀止，這是傳統單色剪紙所望塵莫及的。

在一幅名為《商丘古城》的剪紙作品中，賈艷梅通過光影的營造，展現了古城牆的斑斑駁駁，映射出歲月滄桑的味道。她的另一幅人物剪紙作品《桃花扇》，表現的是商丘名人侯方域與李香君纏綿悱惻的愛情，通過大片背影的暗黑與大塊紅的對比，烘托出迷離空靈的氣氛。可見，賈艷梅的剪紙藝術，不僅是對風景或人物的寫實定格，亦可以予以抒情，表現人物的內心精神世界。

賈艷梅的畫意剪紙，超越了中國畫的筆墨功夫，化腐朽為神奇，創作出堪比中國畫的剪紙作品，涵蓋山水、花鳥、人物、靜物。這些作品，可以替代中國字畫，登堂入室，點綴裝飾現代生活環境。

當一些傳統剪紙藝人陷入民間雜耍的窘境，賈艷梅銳意革新，突破了中國剪紙這一民間藝術難登大雅之堂的藩籬，拓展了它的生存空間。

## 以剪紙傳揚木蘭文化

畫意剪紙的成功，改變了賈艷梅過往窘迫的人生處境。隨着聲名鵲起，她受邀為在鄭州舉行的「上合峰會」的各國總理製作國禮——剪紙肖像。漸入佳境之後，賈艷梅成立了工作室，訂單源源不斷。

當年遭遇困境時，賈艷梅以出自家鄉河南虞城女英雄花木蘭的精神激勵自己，探索出畫意剪紙，一舉走出泥淖。二零零七年，虞城被中國民協授予「中國木蘭之鄉」可謂是實至名歸。賈艷梅感念花木蘭文化熏陶之恩，決意以剪紙藝術弘揚花木蘭文化。

在爬梳了海量花木蘭資料之後，賈艷梅從家喻戶曉的《木蘭辭》入手。最終歷時七個月，十九幅的系列剪紙作品《花木蘭》大功告成，其中《對鏡貼花黃》裡面表現出十七個人物，運用了七層疊加的技术。

她說，傳承非遺文化，弘揚非遺藝術，不是一朝一夕之事，它需要不斷注入新鮮血液，不斷創新。現代剪紙的成功使人們對非遺有了具象認識，但願在未來，傳承人能夠用更加精彩的方式，將中國傳統手工藝傳播到世界，使更多人了解非遺，愛上非遺。



■系列剪紙作品《花木蘭》之一



■《商丘古城》



■《桃花扇》



■剪紙作品《俄羅斯總統普京》

## 馬志雄 鍾穎兒 師徒合作推本地原創設計

一位是國際figure玩具品牌設計師，一位是本地插畫品牌La La Woodland（啦啦森林）創作者，60後的馬志雄（Winson）和90後的鍾穎兒（Knoa）師徒緣分匪淺——Winson提攜後輩，將平面插畫變為立體公仔走得更快，Knoa則不忘邀請Winson合作擦出火花，創造出本地原創公仔新的可能。

今年聖誕，Knoa受邀帶着La La Woodland的一班森林動物現身港鐵商場開音樂會，由即日起至明年1月1日，打造一個融合音樂藝術和高科技體驗的森系交響樂互動遊樂園，奏出歡樂放鬆的聖誕樂章。其中青衣城則特邀Winson與Knoa師徒合作，不僅使猿人化身Q版指揮家融入森林樂團，更特別設計出「極地花仔」與「啦啦小猿人」模型，別有趣味。「極地花仔」以花仔的可愛頭像注入猿人兇悍的身軀，塑造出穿起一身探險裝備的花仔，予人勇猛無懼之感；而「啦啦小猿人」則展現剛中帶柔的味道，從極地來到啦啦森林的猿人Jungle融入森林，

收起肌肉穿上充滿童趣的裝束，盡顯強烈反差的視覺衝擊。

#### 藉動物故事反思城市生活

Knoa畢業於香港理工大學設計學院數碼媒體系，2011年與志同道合的同學們創立動畫公司Intoxic Studio，「畢業即創業，家人一定會有擔心，好彩公司前兩年都拿到一些獎項，使家人放心讓我繼續做鍾意的事。」她創作的La La Woodland動畫更獲選成為第一屆動畫支援計劃資助項目，並將其以品牌方向發展，參與各大小型的市集及展覽。她2015年因機緣巧合下參與台北國際玩具創作大展而愛上玩具創作，開始參與亞洲各地的藝術玩具展覽，除親手手工製作設計師玩具外，亦受廠商邀請推出Polystone藝術雕塑及搪膠玩具，2017年更獲得香港動漫節原創動漫人型設計比賽季軍。

La La Woodland的故事以狐狸花仔、松鼠毛毛和其他小動物學習人類生活為主軸，

藉創作宣揚「Be Yourself」的訊息。她解說道：「在啦啦森林裡動物都想要學人類一樣用兩隻腳行路或者用刀叉食飯，但經過一些事情之後，牠們開始反思為何要將學習人類定義為成功的標準。就好像我們的城市中也很多既定的標準，但並不是每一項都適合自己，還需獨立思考才能找到屬於自己的路。剛開始創業時有人勸我不如先打工賺錢，我卻認為應該先嘗試下，如果做不到再返去打工也無所謂，但至少清楚自己的方向。」

Knoa目前仍然帶着好奇的心在創作路上不斷探索，希望用雙手去創造一個可與人分享的夢幻世界，透過作品治癒觀眾的心靈。她透露，自己正與朋友一起籌辦明年3月的插畫展，而La La Woodland的故事繪本也在創作中。

#### 性格和故事賦予figure靈魂

Winson曾從事廣告行業十幾年，2000年與兩位好友創立「鐵人兄弟」figure設計品牌深受歡迎，2006年「鐵人兄弟」拆夥，同年他正式成立自己個人figure設計品牌「猿創作」，以猿人角色打造玩具世界，作品包括2004年比賽金獎的1：6猿人Adam作品、首套figure品牌以科幻加上環保概念設計的「猿人極地探險隊」等。他曾與多個海內外品牌合作，如



■Winson（左）與Knoa攜手合作，為啦啦森林的動物們策劃一場音樂派對。

Tough Jeans、Canon、The North Face，內地西安機場、北京機場及內蒙師範大學等，並提及內地其實對藝術家作品十分尊重，「在機場展覽的雕塑尺寸非常大，無法通過門口運進去，大家商量將雕塑鋸開逐漸搬運，機場的負責人知道這件事即刻叫停，最終選擇拆掉機場的門，將雕塑完整運進去，再通宵將門整好。」

談及猿人角色的創作靈感，他感謝恩師李樂詩的影響。李樂詩在多次前往南極、北極探險途中帶上他設計的極地猿人Jungle，並在極地為其拍下一系列照片，宣揚環保概念。「猿人角色從極地回來後有了生命的感覺，也因為環保概念而開始受品牌邀請合

作。」他說，要做好一個figure品牌，就要賦予其性格和故事，figure最終賣的不是潮流，而是一種文化。

去年Winson參與籌辦了「同航藝術+創意玩具聯展」，Knoa也是參展插畫家之一，兩人由此深入接觸，發展師徒緣分。他讚賞Knoa筆下的角色「有故事，有個性，有自己的一套世界觀」，同時堅信「平面變立體」是發展趨勢，而有靈魂的角色才有繼續發展的可能。發展自我品牌之餘，他不忘提攜後輩，幫助他們將平面插畫演變成立體公仔，使他們找到自己的方向，也有機會將自己的作品帶到更多更遠的地方。

文、攝：香港文匯報記者 張岳悅



■狐狸花仔是Knoa筆下故事中的主角。



■師徒合作的啦啦小猿人（左）與極地花仔。



■Winson介紹今次展出的猿人模型。