

Design Philosophy

設計哲學

Volume 3, Number 2, June 2025

第3卷，第2期，2025年6月

設計哲學

主 編 劉 振

副主編 劉 欣 田筱源

編委會

海村佳惟	安 娃	代福平	董 蓀
胡 欣	何 嶸	黃俊濤	李一鳴
劉 賓	劉 欣	劉 振	倪倩凝
潘 飛	史光輝	蘇 杭	田筱源
吳嘉寶	趙妍婧	朱松偉	

封面設計 *DumplingART*

版式設計 張斌

排版設計 李舒林

投稿信箱 designphil@outlook.com

國際標準連續出版物號 ISSN 2982-9666

出版日期 2025年6月30日

Design Philosophy

Editor-in-Chief Liu Zhen

Deputy Editor Liu Xin Tian Xiaoyuan

Editorial Board

Amamura Kai	An Wa	Dai Fuping	Dong Sun
Hu Xin	He Rong	Huang Juntao	Li Yiming
Liu Bin	Liu Xin	Liu Zhen	Ni Qianning
Pan Fei	Shi Guanghui	Su Hang	Tian Xiaoyuan
Wu Jiabin	Zhao Yanjing	Zhu Songwei	

Cover Design *DumplingART*

Layout Design Zhang Bin

Publication Design Li Shulin

Email designphil@outlook.com

ISSN 2982-9666

Publishing Date 2025/6/30

卷首语：离开包豪斯的伊顿

最近断断续续读了马格林所著的《世界设计史》，尽管二战后的部分因马格林的去世未能出版，但我仍然认为，这是设计学历史上最伟大的一部作品。

这部作品伟大的地方，不仅在于它的体量。相对于世界各国丰富的设计实践和存留而言，这部作品显然无法面面俱到。关于亚洲或者中国的部分，在我们读来，篇幅太少。

无论从整体还是从局部（如中国），这都是一部远未完成的书。世界很大，历史很长，设计无处不在。甚者，从宗教的观点看，世间万物、全部历史都是设计出来的。设计是整个世界的本质，设计史应当是宇宙性的，是《华严经》所谓的三千大千经卷。如何写得尽……

离我们越近的设计史，越是难写。可即便如此，马格林却还是会写上诸如伊顿离开包豪斯之后创办其他学校的细节。书中类似这样的细节很多，显然并非出自其个人偏好。

《世界设计史》的书写，可以放过很多事情，却为何不放过这些“细节”？而我却是在读到此处时，才第一次知道这样一个传奇人物并未在设计史上销声匿迹。我感到满足。

就是这样一个其他设计史统统会省略的细节，让我确定这部作品的伟大。我们读到过太多断头断尾的“史书”。所谓山有脉络、水有源流，不管一幅画面上省略了多少实际存在的东西，但是只要呈现在画面上的事物，就都应有其本末。

19世纪之前的设计史，马格林写得非常简略。二战后的设计史，我们尚不知道马格林如何构想。观水则观其澜，马格林书写的，是世界设计史的一片波澜。时间从来不是均匀的，有时密集，有时稀疏。历史是波澜，而非流水账。

时间密集的时候，离开包豪斯的伊顿，也是这密集的一部分，不写就显得稀疏。时间稀疏的时候，一笔越过千年。马格林写的，是前川挂的瀑布，是钱塘涌的潮头。我们是为这波澜惊叹，为这波澜满足！

庄子说，“六合之外圣人存而不论”，六合之外，太稀疏了，六合之内，才足够浓烈。圣人是那些呈现出波澜的人。《庄子》是波澜，《纯粹理性批判》也是波澜。

马格林之前，没有人把设计史写得这么壮观。这本就是一部不必为完成而完成的书吧。没有完成，但是自足。

马格林确立了标准，从此，没人敢随随便便去写设计史了。

刘振 2025-6-22

CONTENTS

1 设计哲学专题

- ◎代福平专访：精神交互的思想颗粒.....1
代福平 刘 振

2 建筑设计专题

- ◎何崑专访：使定居——乡土建筑与乡村未来.....19
何 崑 刘 振

3 女性动画人系列（五）

- ◎孙平专访：跨文化——动画中的多维人生.....49
孙 平 何 嵘

4 工业设计专题

- ◎胡永攀专访：巡天登月与设计引领.....73
胡永攀 赵一格

5 广告博物馆专题

- ◎项建中专访：时代进程中的创意广告.....85
项建中 刘 振

6 图像学专题

- ◎ 感悟鉴赏汇编约翰·摩根的解构延异作品以及各界见解
——以“后分析立体主义”(Post Analytical Cubism)的视角116
海村 惟一 海村 佳惟

7 新生代专题

- ◎ 客体·具身·虚拟：探究剧本杀情感本的气氛美学表达150
王江洪 王 楠

- ◎ 新主流叙事下的主旋律电影转变——以电影《万里归途》为例162
田梦瑶 王 楠

- ◎ The Digital Transformation of Public History: Insights from the “Seeing Art Anew: Mounting and Conservation of Chinese Painting and Calligraphy” Exhibition at the Hong Kong Museum of Art.....176
張震皓



设计哲学专题

代福平专访：精神交互的思想颗粒

访谈人：代福平 刘振

代福平：江南大学设计学院副教授，著有《设计现象学启蒙》。

刘：能否请您谈谈自己的求学经历？您认为江南大学的设计教学体系有哪些独特的优势？您在教学中比较强调哪些教育理念？

代：我本科、硕士、博士都是在江南大学读的。本科专业是装潢艺术设计，就是现在的视觉传达设计。硕士专业是设计艺术学，导师是寻胜兰教授，硕士论文是《标志数学美的设计理论研究》，后来出版的专著《标志设计文化论》（清华大学出版社，2011），前三章就是硕士论文。博士阶段的专业是设计学，导师是辛向阳教授，博士论文是《基于现象学视角的体验设计方法论研究》，您看到的《设计现象学启蒙》（清华大学出版社，2023），共七章，其中绪论和一到五章就是来自博士论文。

您问江南大学的设计教学体系有哪些独特的优势，我想了一阵子，看怎么概括比较好。众所周知，学院创办于1960年，是国内设计教育的先行者之一，也是国内设计教育改革的积极推动者。学院获得五次国家教学成果奖，在每个阶段都形成了相对独特的优势，这些优势在国内设计教育界起了一种先导作用，逐渐就成为大家共享共有，不再是独特的了。如果说有什么独特优势的话，我觉得是一种精神上的气质，那就是：能够始终诚心诚意地向人类先进设计文化学习。



汤姆逊博士（右2）和无锡轻工业学院造型系（现江南大学设计学院）造型80级学生在一起

上个世纪80年代初，英国皇家工业设计协会的汤姆逊博士来到无锡，在无锡轻工业学院造型系（今江南大学设计学院）授课，传播先进的设计理念和方法被称为“设计界的白求恩”。当

年为他担任翻译的霍云枫先生，在一次讲座中谈到，汤姆逊怀着信仰般的热忱，在这里遇到了求知若渴的学生，写下了中国设计教育史浓重的一笔。

面向现代化，面向世界，面向未来，当年邓小平同志提出教育的这“三个面向”，振聋发聩，唤醒了一个民族深长的迷梦，人们睁开眼睛看世界，热情拥抱世界。在设计教育界，改革开放的春风，绿了江南岸。江南大学设计学科得时代风气之先，学习日本，学习欧洲，学习美国，好学不倦，见贤思齐。江南大学的设计学科，经历过那样的改革开放岁月洗礼之后，就形成了自己开放的传统，总能与时俱进，保持教学体系的开放性和前瞻性。在这样的学院精神氛围中，各种教育理念都被兼容并包。

我的教学理念是“培养自由的人格，促进自我的塑造”。人的本质就是自由自觉的生命活动，没有自由的人格，一切创造都谈不上。艺术家包括设计师，应该是人类自由精神最全面的盛开者。马克思所设想的未来理想社会，就是人的自由全面发展，他说“在那里每个人的自由发展是一切人的自由发展的条件”。教育应超朝向这一理想，而不是背对它。我的这个教学理念也是从邓晓芒先生那里学来的。邓老师有一篇文章《教育的艺术学原理》，对我启发很大，他说，“教育的真正目的是培养自由的人格”，“一个好的教育家，总是希望以自己的自由个性唤起学生的自由个性，从而开拓



邓晓芒教授

出新的自由天地来”，“教育并不仅仅以艺术为自己的手段，教育本身就是一种艺术”，“教育者在教育中所塑造和完善的并不仅仅是他人的灵魂，而首先是自己的灵魂”，“受教育者的灵魂，与其说是被塑造而成的，不如说是在一定条件下自我塑造而成的”。这篇文章把教育的原理讲清楚了，我从中明白了教育的真谛，体会到了做教师的快乐。

刘：您对邓晓芒老师的著作情有独钟，也报考过邓老师的博士，能否请您谈谈邓老师的思想对您的影响，特别是在设计学研究上的影响？

代：邓老师的思想对我的影响是巨大的。我想像他那样思考，像他那样写作，像他那样自觉地生活。虽然明知做不到，但只要这么想一想，精神就会振奋起来，一天的状态就会改变。

邓老师的存在，表明哲学没有遗弃这个古老的民族，不仅不遗弃，而且分外垂青，它要通过邓老师，在这块土地上开出爱智慧的花朵，实现当代形而上学的重建，这是荣耀人类精神的壮丽事业。每一位热爱邓老师哲学的人，都为能与他同处一个时代，亲眼目睹这一景象而激动。我每天读邓老师的书，就是在做精神广播操，欣赏这一精神奇迹，激励自己的精神再生。正如邓老师在《西方哲学史》绪论中所说，“当我们沿着人类思维的踪迹走过一遍，我们就完成了自己精神上的再生。如同肉体上的成长一样，这种精神的再生也需要经受磨练，经历痛苦，但总的来说是欢乐的，因为它是自由的。在道路的前方有迷人的前景吸引着我们，我们渴望”成人”“成己”。到那时，我们会感到自己窥见了人性的奥秘，理解了人生的真谛，我们获得了一种力量来设计自己的人生，把自己的生命贡献给自己所选择的目的。”邓老师为我们做出了精神再生的示范，原则上，每个人都能体验到这一点，因为人类的精神都具有再生的能力。

邓老师的哲学，他称之为“自否定哲学”，就是讲述人怎样自己把自己创造出来，人怎样创造了人的生活世界。在我看来，这就是设计的哲学。设计就是人设定理想，否定现状，并把理想实现出来的活动，设计哲学就是自由的哲学。赫伯特·西

蒙说“凡是将现有状态改变成想望状态的人，都是在做设计”，就是这个道理。“想望”就是设定目的，要在思想中先对现有状态进行超越，然后付之行动，实现改变。设计从目的到实现，都体现了人的自由。

人们往往看重设计的物化过程，把设计等同于工程，强调其技术性，而忽视了设计首先是精神层面的目的设定，它具有理想性，体现出人类精神的自由本质。设计是要实现人的自由，而不是让人不自由。前面说到的汤姆逊博士，他的课上，有学生问，设计师和工程师的区别是什么，他回答说：“工程师解决机器零件和零件的关系问题，设计师解决机器和人的关系问题。”这个回答真好。我是本科时候从林家阳老师的课上听来的，这句话给林老师很深印象，他又讲给我们。我至今都忘不了，越想越有道理。

之所以说有道理，是因为设计问题归根结底是为了人而造物的问题，或者说是人的自由如何在物中实现的问题。

design 的含义，在文艺复兴时期的艺术史家瓦萨里的书中，理解为上帝创世时的自由行动，人的设计活动，就是在模仿上帝。这层含义在现代西方设计师和设计学者那里，有人记得，有人忘了。

把上帝的自由转化为人的自由，是马克思的实践唯物论哲学实现的。马克思在《1844年经济学哲学手稿》中说：“整个所谓世界历史不外是人通过人的劳动而诞生的过程，是自然界对人来说的生成过程。”

邓老师接着马克思的思路，深入分析人的创世，论述了人是如何通过自己的劳动创造出人的世界。他把恩格斯对人的定义“人是能够制造、使用工具的动物”拓展深化为“人是能够制造、使用、携带工具的动物”，增加了“携带”，这是一个重大的理论突破。正是因为通过携带工具，人和自然界才真正打通了，大自然才成了人的无机的身体，自然界才向人生成，自然才变成人化的自然，自然界才开出它的最高花朵——人的精神，自然界的自由本质在人身上才得以实现。顺着这个思路，我们就可以把瓦萨里对设计的理解做一次更新，把这一神圣崇高的事业落实到人身上：设计就是人按照真善美的理想进行的自由自觉的创世活动。

邓老师的哲学，就是关于人的创世的哲学，关于人的自由创造的哲学，可以

说是大写的设计哲学，对我的设计学理论研究有直接的启发。此外，邓老师的新实践论美学，他命名为“传情论”美学，对我们理解设计中的美学、艺术问题也极有帮助。邓老师在青年时代学过素描，这种艺术体验，使他的美学理论能在艺术家、设计师那里获得共鸣。还有，邓老师对中西文化心理比较的研究，对我们深刻理解中西艺术、中西设计文化、设计伦理有重要价值。我是邓老师哲学的受益者，我的《标志设计文化论》和《设计现象学启蒙》，基本观点都是来自邓老师思想的启发，所以能使不少读者感到振奋，感受到设计理论的魅力。我相信，学习艺术和设计的人，如果认真读邓老师的书，对自己的专业研究也肯定会有很大启发。

邓老师近年完成了他的哲学体系著作《走向语言学之后——当代形而上学的重建》，共三卷，2024年1月已出版第一卷，第二卷即将出版，第三卷正在校对中。他用“语言学之后”为西方形而上学的“物理学之后”和中国形而上学的“伦理学之后”提供了共同的根基，从而在当代重建了形而上学的大厦，极为壮观。这一纯哲学体系的著作，揭示了人类创造自己、创造世界的原理。把这一纯哲学下降到、运用到设计学问题的思考上，就是设计哲学了。我的设计哲学研究，就是在做这件事。



刘: 目前学界对设计哲学的研究有不同的路径, 比如辛向阳教授是从杜威哲学的传承出发, 开展设计哲学的研究。您则主要从德国哲学的传统来讨论设计哲学的问题, 你认为这些不同的路径对设计哲学的研究产生怎样的影响?

代: 设计哲学是对设计问题的哲学思考, 需要兼具设计学和哲学两方面的知识。对于设计专业出身的研究者, 有一定的哲学知识和修养是必要的。至于从哪种哲学来切入设计哲学, 则取决于研究者的兴趣和知识储备。

辛老师师承布坎南教授, 很注重杜威的哲学, 但也不排斥欧陆哲学, 辛老师在江南大学给博士生开的设计哲学课, 也有对黑格尔《精神现象学》的阅读建议。我是从阅读邓老师的书开始, 真正接触并喜欢上德国古典哲学的。要是没有邓老师对康德、黑格尔的解读, 这两位哲学家在我脑海里, 恐怕只会是两个名字, 而不会是活生生的哲学思想。对现象学的兴趣, 也是从读邓老师的《哲学史方法论十四讲》和《实践唯物论新解: 开出现象学之维》开始的。后来, 为报考邓老师的博士, 按华中科技大学哲学系推荐的博士考试参考书目, 自学了《西方哲学史》和《现代西方哲学》, 积累了一些基础知识, 对德国哲学的兴趣日益浓厚。因此, 在我读辛老师的博士, 研究设计哲学的过程中, 自然地用上了这些哲学储备。当然, 杜威的哲学也在我备考学习的范围。

现在看来, 杜威的哲学和胡塞尔现象学方法也有不少相通之处, 它们都注重人的切身体验。有研究者(李金辉)就认为, 现象学方法和实用主义在实用特征和方法论效果上有内在的一致性, 杜威把经验作为“首要事实”, 相当于现象学的“事情本身”, 杜威的经验主义可以被理解为“面向经验本身”的经验现象学。

辛老师的设计哲学研究, 有着杜威哲学的味道, 在我看来和现象学很一致。比如辛老师的论文《交互设计: 从物理逻辑到行为逻辑》, 就是从经验现象中, 直观看出交互设计的本质是行为逻辑的设计, 这正是胡塞尔现象学“想象力自由变更”和“本质直观”方法的运用。

总之, 设计哲学的研究路径必然是多样的, 不管是哪种路径, 只要沿途能看到思想的风光就好。



辛向阳教授

刘：您从现象学的角度考察设计，您认为设计现象学应该如何定义？现象学和设计之间是一种什么样的关系？设计现象学在西方有没有其发展脉络？

代：设计现象学就是用现象学方法来研究设计学的一门学问。

通常，把现象学方法用于某种学科时，在命名上，“现象学”三字或者在前，或者在后。前者如现象学美学、现象学心理学、现象学社会学、现象学人类学，得出现两个“学”字；后者如建筑现象学、艺术现象学、文学现象学、宗教现象学、技术现象学等，只要一个“学”就行了。在前或在后，并不是修饰与被修饰的区

分,而是为了兼顾含义的直观和命名的简洁。比如,现象学社会学,如果考虑简洁,叫做“社会现象学”,但其中的“社会”,就不容易被直观理解为“社会学”。而像“艺术现象学”“设计现象学”,“艺术”、“设计”都是学科,含义很直观,就没必要啰嗦地叫“现象学艺术学”、“现象学设计学”了。而像“现象学美学”,也有叫“美学现象学”的,两者是一回事。

现象学和设计之间的关系,笼统地说,现象学是方法,设计是研究对象。但要稍微具体一点说,设计是要把想象中的东西显现在现实中,这需要很强的本质直观能力,因此设计学更需要现象学,甚至可以说,设计学天然就有现象学的维度。没有现象学的眼光,设计师既无法洞察问题,也无法自由想象。像黑川雅之、原研哉这些著名的设计师,他们思考设计时,总是运用本质直观的方法,虽然他们未曾明确意识到这是现象学方法,又或者他们知道,但没有说。

当然,也有明确关注现象学的设计师,比如深泽直人。深泽直人喜欢阅读日本现象学家九鬼周造的书,九鬼周造是胡塞尔、海德格尔的学生。我在京东网上看到,《九鬼周造著作精粹》的书评中,就有深泽直人的评论:“我希望大家先从《‘粹’的构造》读起,不要畏惧文章不易懂,而是调动自己的艺术思维,挑战视觉化日本的抽象美。……读完《‘粹’的构造》,就会想要探索作者九鬼周造思想的原理,想要进



九鬼周造

一步探明使我们日本人成为日本人的东西。……我找到了探索战后日本思想和哲学原点的传感器。”深泽直人是国内读者熟悉的设计师，但很少有人知道，他对现象学哲学家的书如此喜欢。

设计现象学在西方的发展，最早表现为建筑现象学，因为海德格尔关于建筑的现象学思考，引起了人们的注意，由此产生了建筑现象学。国内还有人整理了一个建筑现象学的发展脉络图。一般来说，建筑学和设计学是两个学科。关于设计现象学的研究脉络，还没有建筑现象学那样清晰，那样有规模。我注意到的是一些文章，著作方面见到一本，是美国的托马斯·温特（Thomas Wendt）2015年出版的《为此在而设计》（Design for Dasein: Understanding the Design of Experiences），书名中的“Dasein”这个德语词一般翻译为“生存”、“生活”，哲学术语上翻译为“此在”（即“人的存在”）。书中就是用现象学理论来研究体验设计。

刘：您的专著《设计现象学启蒙》，为什么特别强调“启蒙”二字？您把设计 - 自由 - 启蒙 - 体验联系在一起，非常富有创见，那么我们应该如何理解这四者的关系？

代：您挑出“设计 - 自由 - 启蒙 - 体验”这四个词，一下抓住了关键。

设计是自由的事业，设计师应该是最具有自由精神的人，他以自己的自由创造，促进人类的自由生活。没有个性自由，就没有创造；没有个性自由，就谈不上设计。

通常，人们喜欢把艺术和设计区分开，说艺术家可以容纳个性的自由，设计师则要考虑他人，要带着镣铐跳舞。这是一种肤浅的看法，是对设计创新的羁绊。实际上，设计师的自由和他人的自由，不仅不矛盾，而且还是一致的。设计师是人类自由神经的末梢，他对生活的触摸和发现，就表征着人类的体验。

设计师自己有体验，才能理解他人的体验。俄国作家帕乌斯托夫斯基说：“作家不是医生，而是病痛”，设计师也是这样，他并不是无我地、忘我地寻找别人的痛点，而是自己首先感觉到痛了，想到别人在这个问题上也有痛的可能性，哪怕他们现在还没感觉到痛，他也要来解决这个问题，这样的设计，才能不断推进社会进步。

因此，设计师对自由的体验能力最关键，否则，做工匠可以，做管理者可以，做什么都可以，就是不能做设计师。

而那些喜欢防范设计师自由的客户，就不想想，你花钱买的，不就是设计师的个性创造吗？你既要让他不自由，听你的，又要他的创造成果，结果往往是，你要到的不是你想要的，他做出的也不是他想做的。大家都做了无用功，人类宝贵的创造力就这样浪费了。

设计、自由、体验，三者的关系就是这样，而理解这些，就需要设计现象学的启蒙，这个启蒙不是谁给谁启蒙，

而是自己给自己启蒙。《设计现象学启蒙》的读者，不管是设计师还是其他人，如果能对设计的自由精神产生共鸣，感觉到我说的也是他们想说的，或者是他们不曾想过的，那这本小书的作用就起到了。



刘：我们应该如何理解设计师的“自由”，设计师的自由为何需要“呐喊”？您认为人工智能技术的普及对启蒙和体验有何种影响？又会对设计师的“自由”产生何种影响？

代：设计师的“自由”，是设计创造力的源泉，是设计的必备条件。这个问题太重要了。目前的情形是，设计师的苦衷无处诉说，没有理论为他们辩护；客户的苦恼也随时萦绕，现有观念无法让他们解脱。这对设计创新非常不利，因此需要为设计师的自由“呐喊”，使设计师意识到自身的自由使命，使客户意识到保护设计师自由的重要性。

您问到人工智能技术的普及对启蒙和体验的影响，我觉得，如果能摆正人工

智能技术和人性自由的关系，即技术应服务于自由，那么人工智能的普及，可以提高设计效率，增加人的自由时间，这当然是很好的。但另一方面，人工智能技术和以前的技术有个质的区别，就是它要代替人动脑筋。工业革命以来，机器让人从繁重的体力劳动中解放出来，使人可以从事精神创造。然而，人工智能，看样子，是要把人类从精神劳动中解放出来，这会使人用自己的脑筋进行精神创造时的自由感、充实感、尊严感大大减少。

邓晓芒先生在《人工智能的本质》一文中就指出这一问题，他说：“到头来，真正的操控者似乎是那个强大而无可逃避的程序本身，就连程序的发明者也将为它所操控，它使我们大家都变成程序中的一个代码。你的任何一个灵感、一道天才的闪光，甚至于你的创造力本身，都立即被它学习和优化而纳入了它自身的数据库，仿佛不是它在模仿你，倒是你在模仿它。它甚至做得比你更完善更完美，一切都早已在它的掌握中，使你无地自容。”

在另一篇文章《论人类创造力的起源》中，邓老师分析人工智能对创造力的影响：“人工智能在当前社会各个部门和领域的强势话语恰好表明，人们已经视创造力为自己的一大精神负担，最理想的状况是把一切难题都交给人工智能或机器人去解决，然后大家就可以什么都不干、什么都不想，成天享乐了。大家甚至会觉得这种想法理所当然，理直气壮，因为人工智能毕竟是人类自己研发、创造出来的，享受自己的劳动所得有什么问题吗？但也有人担忧人类反过来就此被自己创造的精灵所掌握、所控制、所奴役，滋生出依赖性，反而失去了创造力，成为自动的机器。”

我也听到一些设计师的吐槽。一位担任公司设计部门负责人的校友和我说：“现在看到这两个字（指 AI）眼睛都有点想吐，公司一直要求 deepseek+Midjourney，甚至为了 AI 而 AI，号称提高设计师效率，实则以前两个小时的图现在要在 AI 上跑半天。以前是给老板打工，现在给 AI 打工。”

确实，对于设计行业来说，在人工智能的强势流行的语境下，设计师的自由感和创造力，不是变多了，而是变少了。那些把创造力视为精神享受的人，被 AI 裹挟着，不得不做些无意义的事；而那些把创造力视为精神负担的设计师，以为

靠 AI 可以给自己赋能，结果是更无能、也更无聊了。

在生产力不发达、物质和精神产品匮乏的时代，人们追求多、快、好、省，这种思维延续到今天该改变了，产能过剩对全社会都是灾难。比如用 AI 生成图形创意，又多又快又好又省，无穷无尽，泛滥成灾，根本看不过来，也不值得去看。教师可以用 AI 生成课件，生成数字人教学视频，似乎事半功倍，但这样的课件和视频，不知道有谁愿意看。现在，我所在的视觉传达专业，毕业设计要进行 AI 检测，强调学生的原创力培养。假如不做限制，人人都用 AI 生成作品，估计毕业设计就没



黑川雅之

人看了。这道理，在邓晓芒先生的“传情论”美学中就揭示出来了，他说“艺术是人的情感的对象化”，“审美活动是人借助于人化对象而与别人交流情感的活动，它在其现实性上就是美感”。人们在自己的作品中要传达自己的情感，这才构成作品的美感。用 AI 生成的作品，传递的不是作者的情感，没有一个情感主体在为作品负责，观众看这种作品，不知道是要和谁交流情感，必然会索然无味。人的生命是有限的，不应该把有限的生命投入到无限的 AI 中去，生命和生命的交流才是宝贵的。有限的个人，做出的有限作品，才可能具有真正的审美价值，甚至达到永恒的美。AI 技术当然有广阔的用武之地，但在文学、艺术、哲学这些驰骋个体心灵的领域，恐怕帮不上什么忙。

刘: 您非常强调设计和身体的关系,但中国哲学也有“贵大患若身”的观点,对于设计来说,身的患和贵在哪里?您也提出“精神交互”的概念,强调精神的沟通、理解和共鸣。那么您如何看待精神和身体的关系?

代: 老子的“贵大患若身”,按陈鼓应的解释(他取王纯甫的解释,“贵大患若身”意为“贵身若大患”),意思是“重视身体好像重视大患一样”,这反映了老子的“贵身”思想。对于设计来说,必须重视人的身体感受。比如,人体工学,就是要研究如何使身体舒服;设计要关注用户体验,汉语中的这个“体验”,就是身体感受,即使是精神事物的体验,也要落实到身体的感受中。

黑川雅之在《素材与身体》中说得好:“设计是让你由内而外全身心感受到的安心和快乐。而安全感并不是一种概念,它是贯穿于我们所在的世界和万事万物的一种存在,是在工具、建筑甚至是快乐诞生之前,身体就实实在在感受到的一种存在。设计就是从此开始的。”

我提出的“精神交互”概念,如您所说,确实是强调精神的沟通、理解和共鸣。“精神交互”的特点是,不依赖于交互双方的“同时在场”,即使对方(的身体)不在场,也能进行交互。只要你心目中,对方是在场的,就可以实现精神交互,中国传统的“神交”也是这个意思。精神交互的发起方,会有身体的感觉,一旦跨越时空传递给对方,也会引起身体的感觉。设计师应当珍视自己的感觉,把它理解为藏在自己身体中的人性资源。通过设计,把自己的感觉凝结在产品和服务中,



使用产品和接受服务的人就会感觉到设计师的感觉。这就是精神交互，就是设计师为人类生活作贡献的方式。

刘：您非常重视设计修辞学的研究，比如您曾专门比较布坎南和黑川雅之的设计修辞理论，相对而言，您应该更认同黑川雅之的思想。您认为修辞学与现象学之间有怎样的关联，在设计学的研究中有着什么样的价值，如何看待黑川雅之“设计不是哲学”的说法？

代：设计修辞，探讨的是设计语言的问题。语言学范畴的修辞学理论，对理解设计很有用处。之前我对修辞学不怎么关注，觉得它和设计学关系不大，当时也不知道布坎南为什么要把设计和修辞放在一块儿谈，黑川雅之为什么要用《设计修辞法》命名它的书。直到读了日本当代著名修辞学家佐藤信夫的《修辞感觉》《修辞认识》，又读了这两本书的中译者肖书文教授的专著《中日当代修辞学比较研究：以王希杰和佐藤信夫为例》以后，才恍然大悟，反过头来理解了布坎南和黑川雅之的设计修辞理论，并看出了他们的区别，同时也发现了中国传统设计修辞模式的特点。我觉得很有趣，就分别写了两篇文章，一篇是《论设计修辞——布坎南和黑川雅之的设计修辞思想解读》，如您所看到的，另一篇是《设计修辞的三种模式——中西日设计修辞模式比较》。

修辞学和现象学的关系，在佐藤信夫那里已经贯通了，他的修辞学实际上是修辞哲学，是用现象学的方法建立的修辞学，真是妙不可言。邓晓芒先生对佐藤信夫的修辞哲学也非常熟悉。我读了邓老师近年发表的与语言学和修辞学相关的论文如《当代形而上学的重建（上、下）》《从哲学人类学看语言的发生学》《亚里士多德和利科论逻辑与修辞的关系》《自否定：语言的形而上学原理》《从隐喻看逻辑推理的起源——列维·布留尔〈原始思维〉的启示》《从本体论向修辞学的突破——论伽达默尔诠释学的语言学转向》《胡塞尔论语言的逻辑性在隐喻中的起源》《论中西形而上学语言的自否定向“语言学之后”生成》，这些论文篇篇精彩，既是修辞学的，也是现象学的。它们对于设计研究的价值在于：把人类的造物活

动和语言活动，在修辞活动的基础上统一起来，实践本体论就是修辞本体论、设计本体论。研究修辞就是研究人类如何把自然人化、如何创造生活世界。这也正是设计研究的应有之义。

您问，如何看待黑川雅之“设计不是哲学”的说法，我也注意到这句话了，是他在《设计修辞法》中说的。孤立地看这一句话，就是废话，根本用不着他说，谁也知道设计不是哲学。但他之所以这么说，而且还是“我想再次强调的是：设计不是哲学”，那就需要联系上下文了。

黑川雅之所说的“哲学”，指的是那种追求绝对性、唯一性的西方哲学，而他认为设计是从个体的感性（审美）出发的。“设计不是哲学”，意思是设计不是真理判断、伦理判断的问题，而是审美判断的问题。也就是他说的“日本人不会为正确的事情而死，却心甘情愿为美而死”。

有意思的是，黑川雅之 2021 年 11 月 11 日在天津大学建筑学院参加“大师对谈——设计的视界”学术活动，他与林家阳老师对谈时，主张一名优秀的设计师“必须是一个思想家和哲学家，不然很难产生好的设计”。两种说法表面看起来很矛盾：设计不是哲学，但优秀的设计师又必须是哲学家。其实不矛盾，这恰恰是黑川雅之本人的写照，他在设计中是贯穿着哲学思考的。日本的很多世界著名设计师，都善于做哲学思考，他们的哲学思考，共同点是都沿着感觉表达概念，他们不追求概念的体系，但很注意概念表达感觉时的准确性。这种松散的概念，就是黑川雅之所说的“思想的颗粒”。这是日本设计哲学的特点。



林家阳教授

刘: 读日本学者的文章时,经常能够感受到日本学者对本民族或者东方艺术或美学的尊崇和自信,比如黑川雅之特别推崇的那种漂浮的美感。这一点在中国学者这里反而不容易看到,我们似乎更强调自我批判,您认为这是什么原因造成的?您认为我们对于传统应持何种态度?

代: 中国学者对本民族的艺术和美学也是很尊崇很自信的,这方面的文章著作也很多。艺术是最能沟通人性的,古今中外,优秀的艺术总能跨越时空,拨动人类的心弦,促进人性的共鸣和提升。您说的中国学者似乎更强调自我批判,应该不是在艺术和美学方面,而是在其他方面。但其他方面的自我批判,其实也不多。像鲁迅先生那样深刻的自我批判,对我们民族的进步倒是必需的。这方面,邓老师的《新批判主义》是一个典范,它表明了我们的民族文化具有自我更新的力量。传统不是外在于我们的东西,而是内在于我们的生活。我们想过什么样的生活,就选择什么样的传统,这是我们对传统应持的态度。



刘: 近年来中国在设计实践中有长足的进步,但相关理论研究似乎还很不充分,您认为设计哲学可以在这方面起到哪些作用,设计哲学应该包括哪些重要的部分?

您新近关于设计史的论文，提及设计史写作的乌托邦特点。您认为设计史和设计哲学是怎样的关系？

代：设计哲学是设计理论的深层地基，目前还在挖。具体包括哪些重要部分，还不能预先确定，它取决于人们挖到什么程度，建到什么程度。这方面倒不妨像黑川雅之说的那样，让“思想颗粒”逐渐提高密度，慢慢构筑起来。现实中，设计有学科，但设计活动本身无学科。这给设计哲学带来了宽阔的思考空间。西蒙的《人工科学》就是在阐述设计的哲学。其他学者也会有自己的思考角度和发现。

关于设计史写作的乌托邦特点，是杭间先生说的。他在《中国设计史建构的反思》一文中说：“设计史写作的困难，恰恰是设计史自身的宏大理想和乌托邦式的使命困局造成的。”他认为马格林的《世界设计史》“既体现了一个设计史家明知不可为而为之的勇气与学术视野，也是一种伟大的学术乌托邦，是设计史作为‘学科’乌托邦最好的证明。”他说的很有道理，设计史的确难写，何况是世界设计史。

我觉得，马格林的《世界设计史》，注重世界各地资料的全面性，是量的累加，因此，尽管具体段落已经是蜻蜓点水了，但整体上仍然是大部头，以至于杭间先生也疑惑这样的大部头书谁会看。但是如果像孙隆基先生写《新世界史》那样，能用作者的思想发现来组织历史资料，《世界设计史》还是可以写得很精彩。关键不在于篇幅大小，而在于思想深浅。

设计史必须有作者的思想，要在人类造物的丰富现象中，看到人类精神外化的足迹，这就是设计史的逻辑。找到这样的逻辑，设计史就不再是乌托邦，而是可以和哲学史并列的学问。从这个意义上说，设计史离不开设计哲学，没有哲学眼光，写不好设计史。

感谢刘老师对我学术研究的关注，请您多多指正！



建筑设计专题

何巍专访： 使定居——乡土建筑与乡村未来

访谈人：何巍 刘振

访谈时间：2025年5月12日晚 访谈地点：浙江乌镇线上

何巍，中央美术学院建筑学院建筑系主任，三文建筑 Sandwich Design 创始人。

刘：何老师您好！今天特别感谢您，给我这个机会跟您学习。

何：客气了，大家都是同行啊，我觉得也是很荣幸能接受你们的采访，就大家能够聊一聊，那要不然我们就开始？

刘：好的，何老师，我们开始访谈。第一个问题，您出身艺术世家，那么这种浓厚的艺术氛围对您有哪些影响？这个主要是从您的学习经历方面来问这个问题。还有是哪些因素促使您进入到建筑设计领域？另外您是王受之先生的高足，您认为王受之先生对您有哪些影响？

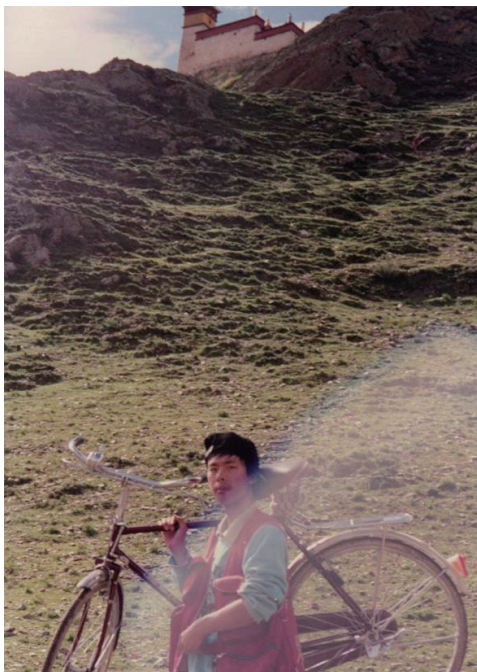
何：这个其实是几个问题，我尝试着去回答。第一个，我觉得其实也谈不上艺术世家，当然我父母是做艺术的，也是大学的老师，那我想可能在我年轻的时候，或者年少的时候都会有一些影响。这些影响是潜移默化的，会在生命过程中某一时刻起到一定的作用。

如果说得再直白一点，就是选择到大学当老师。我选择到中央美术学院当老师，我觉得和我父母在艺术学校里当过老师，肯定是有关系的。这会在我们的记忆中，或者说让我觉得到美院去当老师是一件非常重要，也非常荣幸的事情。当然因为我是 05 年到大学当老师，那个时候大学老师的待遇并不高，不像现在大家都挤破头往大学里走。20 年前其实大学老师的待遇很一般，但是对我来讲当老师是一件非常适合的事情。

至于你说王受之先生，当然王先生对我们的影响会有很多，但是我读王先生博士的时候，其实已经在大学里工作了，所以和完全学生到学生的博士还有点不一样。当时王先生给了很多支持，很多帮助，到现在我们导师和学生都有一个群，我们会经常听他在群里的发言。

我个人感觉如果说一定要说一些影响，就是先生是非常勤奋的，都 70 多了，还笔耕不辍，甚至这两年他录制了大量的短视频来讲解艺术史，还有设计史，包括他对上海的城市建设发展史的论述，我觉得真的是不服不行，精力之充沛，思

维逻辑清晰，都给我们很多启发。老先生都这么勤奋，我们有什么理由躺平呢？



19岁在西藏

刘：刚才还有一个问题，就是哪些因素促使您进入到建筑设计领域。

何：我家里面也有搞建筑设计的，我伯父是建筑师，是建筑领域的，所以当年选择专业的时候，觉得建筑兼具艺术和工科思维，是一个比较合适的专业。我当时的文化课成绩，特别是理科成绩非常好，但又不太愿意完全放弃艺术。怎么说呢？毕竟受家庭的影响，所以后来选择了建筑作为专业。我们还是觉得它兼具了艺术和技术，工科思维和感性思维，所以我当时觉得非常合适。在经历了这么多年，也从事这个行业多年，我越发觉得建筑其实是很适合我的。

刘：是的。接下来的这个问题是和建筑学有关的，就是从美学理论上来说，我举了两个例子，一个是黑格尔，还有叔本华，两个人虽然在哲学上基本上是打擂台

的两个人,但是在美学上,他们都是会把建筑放在一个相对来说比较低的一个位置。比如黑格尔他说建筑是外在于理念的,叔本华说建筑和文艺比起来,它不提供实物的拟态,而是实物本身。相对来说,建筑它不如音乐这样抽象的东西,美学的价值更高。但是一个有意思的事情就是,在叔本华之后,短短数十年之间,建筑就一跃而成为很多大师眼中最高的美学形态。特别是包豪斯的大师,比如说柯布西耶,他就说建筑是高于一切的艺术。那么您如何看待,就是西方美学上这样一个巨大的转变,也就是几十年之间,建筑在美学上从一个比较低的位置变成了一个可能是最高的位置,这个转变您认为是怎么发生的?特别是您有在德国深造的背景,是不是对这个变化更清楚一些?

何: 您提的这个问题我觉得非常深,老实说对于黑格尔和叔本华的哲学,没有仔细地研究过,所以我不敢乱讲。我大胆地猜测他们两个把建筑放到美学相对比较低的位置上,就如你刚才所说,因为建筑是一个具象的东西,相对来说,建筑不像音乐,是形而上,是吧?其实我觉得音乐在诸多艺术里面确实是高级的,因为它不依赖于民族语言,它是全人类不需依赖于文化水平,不需要语言文字,不依赖于形象,就能够成立的。

音乐确实是比较高级的,它也比较抽象,甚至和数学相关。当然也有人把建筑称之为凝固的音乐,是吧?那我想建筑在黑格尔和叔本华的角度,都认为过于强调功能,过于具象,所以在历史上,很多的建筑师也都认为只有一部分的建筑才归属于艺术。

如果没记错的话,比如说路斯,一位奥地利的建筑师,他曾经说过,建筑里面只有博物馆和纪念碑属于艺术。这就排除掉了大量的功能性的日常建筑,认为建筑里面其实只有纪念性的属于艺术,不管是纪念碑还是博物馆,都是纪念性的。但是到了包豪斯,工业的兴起,特别是包豪斯背后的德意志制造联盟。德意志制造联盟其实是为了推动工业化,所以支持了包豪斯。当然我觉得包豪斯也回应了这种大机器生产。包豪斯更强调的是设计,强调建筑是整个设计门类里最高的那个层面,还不是指纯艺术。黑格尔和叔本华谈的是美学,美学更大一些,更接近

于哲学。当然这完全是我个人的理解，因为黑格尔和叔本华的哲学、美学的论述我没有细读过，不敢乱讲。这是我理解的为什么会有这么一个转变。毕竟黑格尔他们属于古典哲学的范畴。



白石酒吧

您的问题：乡土建筑在建筑美学中的地位。这个问题也挺难回答的，您的问题都很深邃，我只能通过我自己的理解回答。我认为乡土建筑它可能更真实，或者说更贴近于真实的生活，而这种真实的生活就是因为它是长时间的，很多时候是从民间开始的。

在乡土研究里面很非常重要的一个里程碑，就是伯纳德·鲁道夫斯基，1964在纽约现代艺术博物馆举办的那场著名的展览，以及后边出的那本书，就是《没有建筑师的建筑》，Architect without architects. 我觉得这是对乡土建筑非常重要的

著作，第一次把乡土建筑和制式的、或者说是纪念性的、官式的建筑并列在一起讨论。在这之前所有的建筑史关注的大部分是这种官式的建筑。所以这个过程中，你说乡土建筑到底在建筑美学中是什么位置？我觉得很重要的是它弥补了原来我们传统意义的官式建筑，或者认为官式建筑才是建筑史或者建筑美学主干的观点。乡土建筑之前是一个非常旁系的，或者非常不重要的。这也就是大传统和小传统，官式的称之为大传统，把民间的、匿名的称之为小传统。所以我觉得鲁道夫斯基很重要，他把没有建筑师的建筑和有建师的建筑放到了同样的高度。

对于当代来讲，我自己的理解，我觉得乡土建筑更真实，更接近建筑的本质，它没有那么多矫揉做作的东西，也是不谈风格的。它谈的是生活的逻辑，就是说我有这个诉求，我就会这么做，并不去谈过多的好看，或者为了风格而风格，这个我觉得是很重要的。如果你一定要要说，乡土建筑比城市性的或者说非乡土的建筑厉害，我觉得不能这么说，只能说它更真实。



山西沁源，新建的看台、红色伞状装置与老窑洞

Newly built audience grandstand, red umbrella installation and old cave dwelling

刘：好的。第三个问题这样的，您的博士论文是着重研究城市公共空间的。您现

在的作品，特别是 2013 年以来的作品，主要是集中在乡村公共空间的营建上，当然您也有在城市里边的，比如说北京南城的深夜书房，还有定慧园禅空间这些建筑。那么我想问，您在博士论文里这一系列对城市公共空间的研究和理解，对您现在这些乡村的建筑有哪些比较积极的影响？还有就是说像城市，您论文里边说到城市它是作为文明的载体，那么这样的研究，它是不是会给您带来一种比较宏观的文明的视野？那么这样的视野它对您进行乡村的建筑有哪些影响？

何：首先我觉得要注意，因为我看到您后边的一些问题，可能都有一个潜台词，或者是一个潜在的逻辑，就是说城市和乡村是对立的。可能您没有这么说，但是我能从您的问题里面隐约地读出这么一个隐含的潜台词，就是会认为城市是高于乡村的。当然某种程度讲也确实如此，特别是现代城市出现以后，工业革命出现以后，城市在高速发展中是文明的，因为它的资源的聚集，所以大量的人类文明是在城市中发生的。

但是这个逻辑如果再往前推，它有个潜在的根源就是来自于西方的城邦，就说为什么城市高于乡村，其实是来自于希腊，整个欧洲文明的基石是希腊的城邦。而这个城邦，city 这个词和 civilization，公民和城邦是同源的，文明、市民、城市是同词根。所以我觉得就是在整个西方的研究体系里面，城市就是高于乡村。但我觉得在东方的逻辑里其实不是这样。



定慧园禅空间，雅集空间与大茶室之间的过度空间，摄影：邹斌



浙江松阳爷爷家青年旅社

东方十九世纪之前，中国或者整个东亚，城市和乡村是没区别的，城市不比乡村发达多少，乡村也不比城市落后。它其实是一个非常有趣的循环，大部分的人是在乡村长大的，在私塾公塾里面读书，然后通过科举到城市里去任职，老了退休了，就卸甲归田。你不做官了要回到原籍，清朝的时候有一个规定，你必须回到原籍。京官你是不能留在京里的，你要回到原籍，而这个过程，回到原籍就让这些官员变成乡村的乡绅。这个循环造就了乡村的文明，乡村是不落后的，甚至它是先进的。大量的资料表明如果一直保持这个循环，中国乡村是不会衰落的。我觉得中国乡村的衰落是来自于这个循环被阻断或者被切断了。

切断以后，乡村的人成熟了，他就到城市去了，定居在城市，就回不来了。近百年来都是不断地在削弱乡村，所以才会出现民国时期梁漱溟这些人，提出“乡村建设”。乡村建设不是当代提的，是在那个时候，晏阳初、梁漱溟、黄炎培这帮人提出的。他们当时已经意识到了工业革命以后的城市化带来了乡村的衰落。可能有点跑

题，但是我想说的是什么事呢？我想说的是，我觉得不存在因为研究了城市的公共性，对乡村就有怎么样的一种反哺。

我们现在是这样，因为长期的城乡二元，造成了城市和乡村的矛盾。我们谈乡村振兴，我觉得根本的原因之一就是因为城乡二元。我博士论文有一部分是公关于共空间的，还有一部分是关于公共艺术和城市光环境的问题，那个时候我还没有开始乡村的乡建工作。当然博士论文里面确实有很多东西会对我后续的工作有很多影响。比如说您提到的公共性，公共性和公共空间，它不是一个划等号的概念。比如说我论文里提到的公共艺术，对我们后来的乡村建设，特别是我第一个乡村项目，有潜移默化的影响。我们在2013年西河的建设，如果你换一个视角看，它其实是一个公共艺术，它不是一个纯粹的工程建设，里面包含了公共参与，包含了时间性，包含了共建，这都是公共艺术里面的方法。

所以这些肯定都会对我后期的工作有影响，可能不一定说我的博士论文或者说我的城市研究对我的乡村工作有影响，我觉得是彼此影响吧。

刘：因为我们现在，比如说宁波的很多乡村，它都有几百年、上千年的文脉传承。但是也是在这么近百年的时间里，这种文脉有一种断裂的情况发生。所以看到您的乡村建筑确实非常感兴趣。现在乡村的建筑，在某种程度上可能会重新塑造一种乡村的文脉。

何：你说这个当然我们很荣幸，如果有可能的话，我觉得轰轰烈烈的这十年的乡村建设，肯定会给当代中国的乡村留下一些东西的。当然留下的有可能是好的，有可能是不好的。我们也希望我们做的事情，在这个过程中好的多一点，不好的尽量少一点。

但是我们不敢说所有的动作都是对的，这个过程中没有人敢说所有动作都是对的。建筑这个事情太复杂了，或者说它牵扯的方面太多了，经济的、文化的、政治的，彼时彼地的条件等等。当然我觉得很重要的就说，你是不是愿意为乡村做事情，还是说你只是把乡村作为一个场地，这个区别还是挺大的。

刘：是的，那是不是也因为这样一个相对来说比较谦虚的态度，让您在乡村建筑里边，更强调的是一种弱的设计，而不是说强势的设计。

何：对的。我觉得你总结得比较对，当然这个“弱”字其实有多重解读，就是说这种模糊性、多重性，还有就说是一种谦逊的，相对来说平静的态度来做，我觉得这都是对的。在乡村，你做事情本质上讲你还是要为当地人做事情，你可以为自己做，但是不能只为自己做。

刘：刚才您提到这个词叫平静，我觉得很有意思。

何：它也并不是说非得特谦逊，或者说非得装着特谦逊，我觉得就是平静的，你觉得对的事情你就去做。但是要避免一个事情——把乡村作为一个实验场就好了。



西河村，工匠张孝齐，张孝猛拿着自己榨的油



设计团队在西河村现场指导施工

刘：接下来一个问题是关于总体性这个概念，您的文章里边比较强调乡村建筑的总体性，您也提到了包豪斯的总体艺术，认为乡村建筑是一种新的总体艺术。那么我的一个体会就是说，这种总体性，它既是空间的总体，也是时间的总体，过去的或者说记忆的，现在的还有未来的，它会同时呈现出来。那么我想问的问题是，您认为乡村的未来是什么？是通过这种运营或者说宣传给它带来流量这样的未来，还是说类似于城市化的一种未来？

何：我大概明白您的意思，我觉得这是一个特别难回答的问题，就是如果谁能回答了，可能就解决了困扰中国百年的问题。因为乡村建设这个事情我刚才也提到，从民国时期就在提，民国时期从政要到先贤都在尝试，比如说教育救乡村，还有经济救乡村等等，有很多的路径，包括到现在十八大以后一系列关于乡村的举措，我觉得都是在试图回答中国乡村未来会是什么样子的。

实话实说，我说不出来，因为这个确实很复杂，非常复杂。乡村有一些根本性的东西，现在并没有完全地解决。它不是一个艺术问题，也不是设计问题。乡村问题本质上讲也不是美学问题，它是牵扯到中国的根本性的一个问题。所以你刚刚提到乡村未来会是什么样子的，我只能说肯定会越来越好，但是到底会呈现出一个什么状态？我不知道（笑）。



白石酒吧，色彩模式，在特定时刻，可以通过不同的照明模式，形成不同的气氛

刘：我看您论文里也说乡村建筑过程中，您比较强调的是一种叙事性或者说故事性。那么我理解这种叙事性或者故事性，它是一个带有连续性的过程，那么这种连续性的过程并不强调一个特别的结果，但是给它赋予一种可能性，那么您的乡村建筑是不是也有这样的企图？

何：其实我还没有那么想，我们说的叙事性或者故事性，可能就是比较直白的故事性和叙事性。因为随着整个建筑的发展，建筑本身也成为一种讲故事的传播方式，

或者它本身就变成了媒介。特别是在当代，你的建筑应该具备这种——不是简单的一个图片性的好看，它背后会有一定的延展——延展的描述，或者背后它其实有一系列的关联。为什么要做这个？做的原因是什么？在这么一个当代的、特别是在一个快速传播的时代，建筑不可避免地就会被用一种故事的方式解读。我们也不排斥这个事，因为对于乡村来讲，或者对于我们每个项目实际的使用者或者业主来讲是个好事情，不是一个坏事情。我自己也做了好多年的媒体，我觉得建筑在当代它就应该具备可以讲故事的能力。所以在我们的设计中，我们也会有意地保留一些讲故事的可能性。

刘：这种可能性，是不是也可以说是弱设计的一种表现？

何：它是弱设计的一部分。因为我觉得建筑已经过了那个英雄主义的现代主义时期——建筑是英雄，是一个中心化的纪念物。其实可以有很多种可能性，所以我强调这个弱，其实强调的是应该打破建筑学，或者说我们认为是狭义建筑学的壁垒。

在 2013 年的时候我就提这个事，现在看反而觉得我还挺有前瞻性，因为这两年房地产不好，带给整个建筑行业一个重要的辩题，怎么办？你还守着原来的所谓纯粹的空间塑造吗？以前因为房地产方兴未艾，只要你有地，你就能赚钱，所以建筑学的壁垒、篱笆扎得很严实，它无所谓。现在随着整个建筑业断崖式的减少，所有人都在想，建筑学的未来是不是要走出这个篱笆墙，是吧？比如说要向当代艺术去学习，要向 AI 去学习，要向其他学科去学习。在 2013 年的时候我这么提，也是因为我在一个艺术院校里教书，我自己的博士论文和公共艺术有很大的关联。现在建筑学要走出自己最开始那个熟悉区的时候了。

刘：就像一百年之前，像包豪斯那个时候的英雄主义的一种传统，到现在这样一个弱设计的开始，它还是一个很重要的变化。

何：肯定的。当然我提的弱设计其实也包括它的这种模糊，这种不强势。这个弱

它有很多种解读，如果你换一个视角，最近的威尼斯双年展开幕，你会看到当代大量的建筑的讨论，核心讨论已经不是那种雕塑感的、纪念性的、永久性的，讨论的都是怎么这种临时性、可变的，甚至是越来越弱了，比如要用可降解材料、回收材料等等。已经不太讨论风格，讨论的是对环境的影响。这本身就在弱化建筑本体的永久性。当然我也不认为这个是唯一的一条道路。现在讨论这个，我个人觉得还是西方白左的那套语言、那套话术，我也不 100% 的同意。但是你不得不承认，这是现在主流西方媒体、建筑圈子里的热点，大家很少讨论空间了，很少讨论建筑的建构了，讨论的更多的是伦理。这和我当时提弱设计还有点不一样。但是建筑在这个时代肯定面临着重新自我思考的态势。



造币局民宿，二楼大客房室内

刘：下面一个问题是这样的，我前面是引了您的一段话，您曾经说，“因此中国乡村处于一种多重力共同作用的状态，类似于不同时间被折叠在一起、不同历史阶段的物质、意识、技术、人际关系、管理模式等内容重合在一起，压缩在一个位面上，这个位面就是中国乡村。”

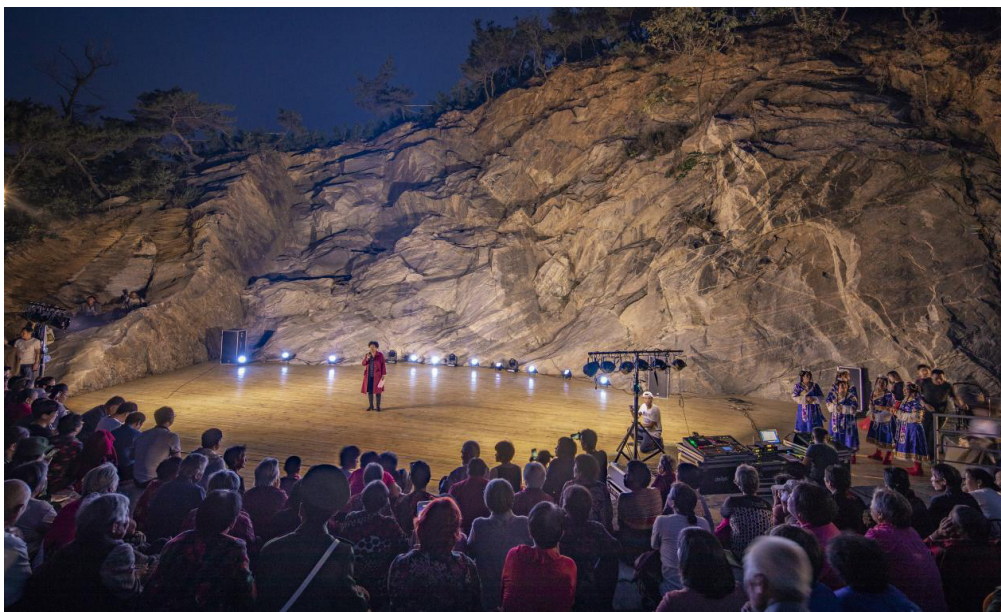
我读到这段话的时候，对您用到折叠压缩这个概念非常感兴趣，就是这么多的元素折叠在一起了。我看过您很多建筑的图片，我觉得您的建筑在某种程度上也给这些乡村增加了一重时间，或者说增加了一些折叠的元素。不知道是不是可以这样理解？

何：我觉得在乡村里的每一个动作都会给乡村增加一些内容。建筑肯定会，因为建筑它的永久性。当然也会增加事件，因为有一个空间，以后会发生事情，事情又会牵扯到人、时间和空间，我说的压缩或者折叠，是因为中国的乡村其实处于这种状态：可能 50% 处于前工业时代，但是又有 30% 处于工业时代，甚至再加 20% 是后工业时代。



石窝剧场，舞台 Stage

它是非常特殊的，因为在中国快速的城市化和现代化的过程中，乡村保留了它的乡土性。乡土社会的一些血缘的关系、亲情等等，如费孝通先生《乡土中国》里的东西，其实都是前工业的和前现代的东西。但是我们又不可避免地使用农药，等于又是工业的，一种现代性的东西。但同时中国乡村一部分已经进入到后工业的阶段。比如说数字游牧，或者说互联网的普及，还有淘宝村等等，这些都是后工业的东西。中国乡村是多重因素叠在一起，压缩在同一个时空里，非常复杂，也非常有趣。所以我才会说它是折叠的一个位面。



使用中的石窝剧场 Stone Nest Amphitheatre in use

刘：因为我从小也是在农村长大的，小的时候基本上乡村就是一个纯粹的乡土世界，但是等到我这十年再回到乡村的时候，很多人家他在自己的院子里边搞车间，制造一些东西，他本身也有一种工业化的东西在里面。

然后我注意到您文章里边用到了一个词——我觉得您的很多词用得很巧妙——比如说您用到了“织补”这个词，说您在乡村里边做的事情，是在进行一种织补，把乡村的各种元素通过织补来形成一种新的逻辑关系。那么您怎么去理

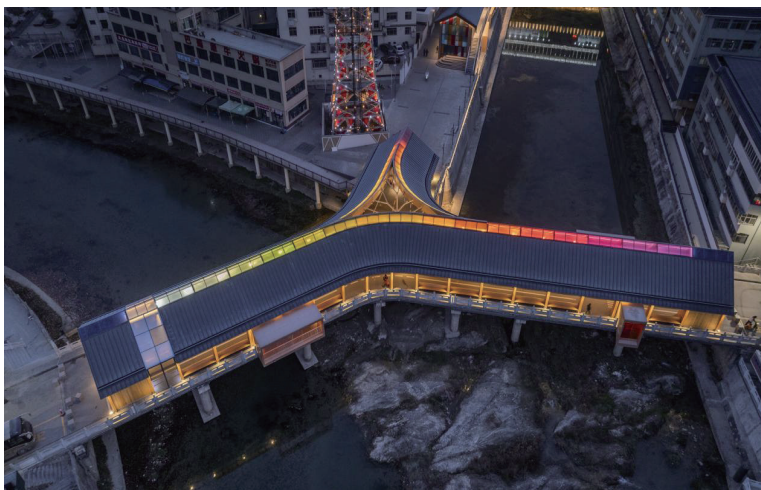
解这样的一种“织补”？它到底发挥了什么样的作用？

何：我们在乡村里面做的事情，往往体量不大。同时因为我们希望我们的房子是属于乡村的。我觉得会有很多近义词或者差不多的词，不同的学者用不同的词。比如说用针灸的概念，这个其实不是中国人提的，最早是西班牙一个学者提出的概念：城市针灸。也有人提催化剂、或者触媒理论，这是一个美国学者最早说的。还有就是织补，最早也是在城市更新里面提的。核心意思就是说通过一系列的动作把割裂的，重新地编织起来，成为一个系统，成为一个整体。

我想不管是叫织补也好，还是触媒也好，还是叫其他也好，重要的是你做的东西能不能够融入到这个场地中去，融入到乡村中去。所以我前两年用另一个词——酵母。当时人民日报采访的时候，我本来想用触媒，后来他们觉得触媒这个词比较西方，大家不容易明白。我觉得酵母最有意思的是它自己会消融掉，酵母发完以后你很难找到它。

当然建筑又不能完全消解掉，它毕竟是一个物理体。我只是说它在气质上或者在使用上能够和整个乡村最后融在一起。我觉得这可能是一个很好的方法，当然说织补也是很重的一种手段。织补的手段可能不一定是一个房子，织补是组合拳，不一定非得是个房子，它可能是硬件、软件结合的一种方式，重新把割裂的乡村的现实联系在一起。

所以，不管是针灸还是酵母还是织补，都是一系列乡村建设



新人字桥的夜景鸟瞰 摄影：金伟琦 A bird's-eye view of the night view of the new Herringbone Bridge, Photo by Jin Weiqi

的手段，它们可能有细微的差别，但是其实本意都差不多。

刘：当时读到织补这两个字的时候，我想起来蒙德里安曾经说过一句话，他说建筑是把一切都统一到一起，这样一个作用，织补在某种程度上也是把乡村的各种元素，做一种新的统一的布置。

何：我觉得在中国传统上，在乡村建房子它并不是简单的事情，不是我们现在理解的物理地搭一个东西。它其实是一种社会关系的体现。比如说你家建一个房子，邻居是肯定会来帮忙的，而这个帮忙的过程中你是不会给钱的。完了他家再修房子，你再去帮他，这就是乡村人际关系的一种物化表达。所以在中国乡村建房子，很多时候并不是简单的一个物理性的搭建，它很重要的是一种社会关系的体现。甚至说，我们家在哪儿能建、哪儿不能建、多高不能建，完全是乡土社会的一种外化。现在我们把建筑变成一种过于学科性的东西，是有一定问题的。

刘：下面的一个问题，我读到您文章的时候，有时觉得很有意思，因为您在文章里边把荆浩《笔法记》里边的笔法六要，移植到建筑学里边，做出非常有新意的解读。因为《笔法记》里面讲“度物象而取其真”，您把“真”贯穿到六要之中。我理解您对“真”的解读，实际上包含了对乡村新和旧这些关系的一个理性判断。您一系列的建筑也比较能够体现您对乡村的“真”的探求，比如说您讲的“断”和“变”这样的过程，我不知道能不能解读成对“真”的一个展开的过程。

何：当然我觉得“真”在诸多的哲学里面一直都是很重要的，真不仅仅只是真实，它还是事物本身，所有事情的基础就是真。真诚、诚恳，就打动人。

刘：关于对真的理解，它是不是和您之前讲到的总体性或者说织补存在一个关系？比如说真是不是通过织补构成的一个总体？

何：实话实说，我没这么想过。我没把真和织补和总体放到一起去想过。而且总体和织补它本身也不是一回事。我提“总体”，是觉得在乡村这么一个语境下，你不能够有专业的壁垒，你要更全面地去思考问题。那么织补这个词，我觉得更多的是通过建筑的行为，让乡村重新回到它该有的样子。织补是缝线的过程，破了以后我把它缝起来，让它重新弥合。所以织补和总体其实是两个问题，我没有把真、织补和总体这三个事联系起来讨论过。



建筑夜景 Night view of architecture

刘：好的。下面是第七个问题。刚才您也提到了费孝通先生的《乡土中国》，他对中国乡土性的讨论。那么今年也是费孝通先生逝世 20 周年。所以我特别问了这么

一个问题，就是您在乡村进行建筑设计，费先生的著作会不会对您产生某种影响？或者说中国乡村的乡土特性，是不是在逐渐的淡化？

何：我想费先生的《乡土中国》，对所有考乡土研究的人来讲，不管人类学的，还是社会学的、建筑学的，都非常重要，这个毋庸置疑。他的这部薄薄的小册子非常精辟。我觉得哪怕现在有一些新的著作，比如《新乡土中国》、《城乡中国》，也有很多关于人类学、社会学的讨论，我觉得都脱胎于费孝通的这本书。

我觉得费孝通先生这本书特别重要的地方，是用一些非常浅显语言，却非常深刻地说明了中国乡土社会的底层逻辑。这个底层逻辑在中国的城市现在可能已经有所改变，不是这样了，但是在乡村，就像我刚才所说，可能有 50% 还是遵循费先生的乡土中国。当然剩下 50%，不一定是。但是这 50%，特别是人际关系上，还遵循费先生的说法。所以我说在中国的乡村可能 50% 是前工业的，30% 是工业的——当然在我以前的文章里没有这么量化——有一大部分还是前工业的乡土性，有一部分是工业化的现代性，有一部分已经是电子化的后现代性。所以费先生的东西一定是对所有做乡村研究、创作实践的人，都是很重要的一个文献。有的是直接的引用，有些是间接的影响，但是我觉得谁都绕不过去。

刘：您的文章里边也特别用到海德格尔的理论，比如说讲天地人神。那么您对于建筑的说法，就说建筑它的作用就是“使定居”。但是我们今天恰恰是处在一个人口快速流动的时代，特别是很多乡村的人口，它流动性非常大的变动



的时代，您在很多乡村做建筑设计的时候，乡村里面可能剩的更多是老人和孩子，年轻人可能都出去了。在这样的情况下，您的乡土建筑如何去表达这样一种“使定居”的特点？

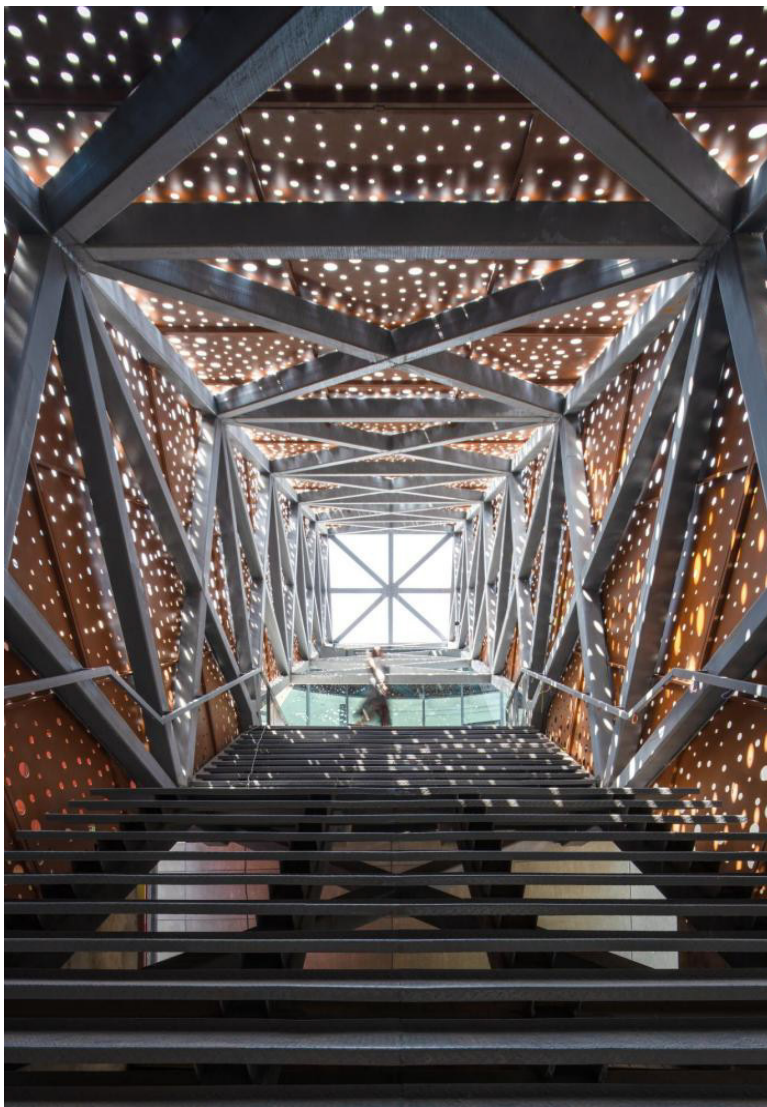
何：首先，海德格尔的“使定居”这个概念，是在他很重要的那篇演讲词里面提到的，就是居住和人的自我定位，跟他所谓的四象，天、地、人、神有关系。所以他说重要的就是使人定居。定居英文里是 *dwelling*。它不仅仅只是一个物理性的居住，还有一个更高层面的、更抽象的、哲学层面的含义。定居是让自己知道：我是谁，我属于哪里，我从哪里来。其实也是后来现象学里面提到的归属感，对土地的归属感。

在我自己的工作里面，希望通过一系列的动作，让中国的乡村重新找到一个自己的锚点。中国乡村失去自己锚点始于农业的衰退和收入的减少。后续的一系列情况是经济的落后，会导致文化上失去自信。我们其实都如此，当我们经济落后的时候，我们会认为天然地认为比我们发达的地区的文化是高级的。这个是无法避免的一种现象，是很好理解的。就像美国现在是世界上最强大的国家，大家都会认为美国文化是先进的，或者你会不自觉地这么认为，虽然你嘴里可能不说。在美国之前可能是英国，那在英国之前，再往前倒可能是法国，在古典时期是法国路易十四，再往前是意大利，文艺复兴就是因为它的经济发达，所以就带来了它的文明，也认为是高级的。

所以我们重要的工作，是通过一系列的动作，努力让中国的乡村重新找回文明的自信。这个就又回到了我刚才提的城市和乡村，在中国早年没有谁比谁先进，城市和乡村本身就是生活循环里的两极。乡村是生和死的地方，城市是工作的地方。但是中国现在不一样，现在是我们会自不自觉地认为城市就是发达的，乡村就是落后的。所以我们哪怕说乡村再美丽什么的，但是从骨子里面我会认为我们是要帮助它的，因为它落后。所以我觉得我们重要的任务，或者说我们试图通过我们的工作让乡村的自信回来。

另一方面讲，如果经济发达了，或者说你在乡村的收入能提高，那自然人就会重新回到乡村去居住，这也是一种定居。但是我觉得更重要的是，他会认为他

回到他的故土，回到乡村不丢人，他能够更好地活着，更好地生存。如果能做到这一点，我认为就做到了乡村振兴。提出乡村振兴的初衷就是能让老百姓不用到外边去打工也能够过得很好，也能满足对美好生活的诉求。我觉得如果能做到这个，那就是非常伟大的一件事情。



通向屋顶的大楼梯，表皮上的开孔形成丰富的光影效果

Major steps leading from the lobby to the roof

刘：我前两年读人文地理学的一些书，人文地理学里面它也是用海德格尔的一些话，比如人就是地方，地方就是人，这个也有另外的一个翻译，人就是世界，世界就是人。

何：对，像段义孚他们就有很多类似的说法。

刘：嗯，那么这种使定居，是不是也带有对人的地方性的强调？

何：我觉得当然有。因为海德格尔的这篇论文，是在德国建筑协会一次会议上的一篇演讲，他其实也是针对当时德国建筑界的一些问题提出了这么一种思考。他说到的这个定居，或者说地方性，其实带有很强的民族性。

刘：对，这是他是比较强调的一点。

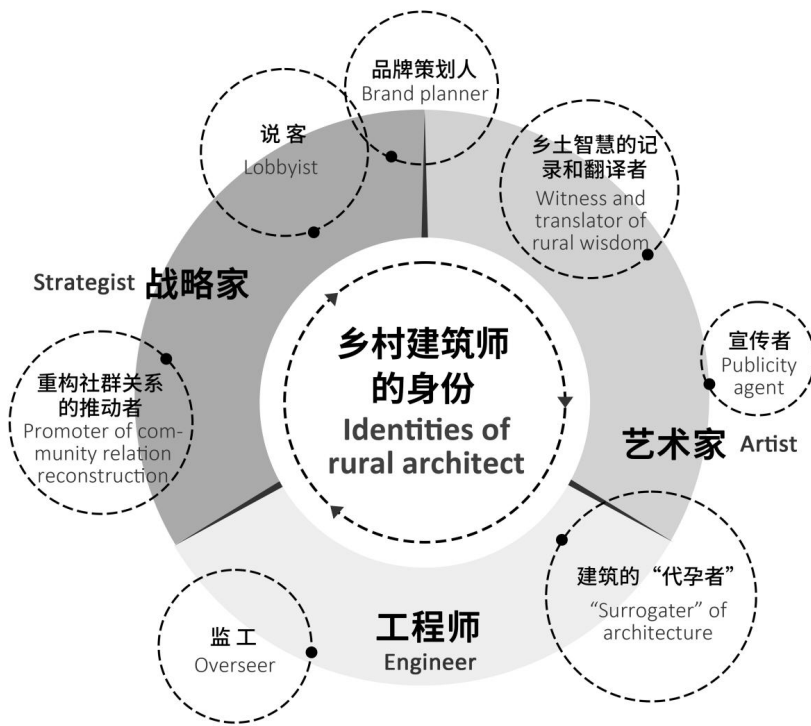
何：他比较强调德意志民族的民族性，这是个双刃剑。

刘：是的。那么下面就是说，您这些年在全国各地都做了很多项目，大概有几十个项目。那么您如此丰富的乡村建筑的经验和过程，有没有帮助您、促使您形成一种更加宏观的视角，对这些地域的人或者乡村建筑进行一种概括，或者说构建一份自己的乡土地图，比如说山西的，山东的，浙江的，云南的很多的地方的项目您都参与过，那么这些建筑，不同地域的特征，它从总体上来看，对您有什么样的意义？

何：首先中国很大，中国的乡村也非常广阔。但是做下来你会发现其实中国的乡村有它的共性，就像费先生说的那些，可能都是它的共性，但是也有大量的不同。所以如果你非要说要去说这个事，做了这么多项目，很重要的体会，就是中国的乡村具有极强的复杂性，很难用一种规律去解读，每一个项目都是全新的开始、全新的挑战。

刘：问一个相对私人一点的问题，这些项目里边有没有您更偏爱的？

何：如果一定要去举一些例子，某些项目可能对我们意义比较大，是我们会经常会提及的，比如说我们第一个乡村项目，我们在河南信阳新县西河的项目。因为它是第一个，所以也开启了我们后续很多的工作方法。这个是我们经常会提的，当然我们也会提一些我觉得做得比较愉快的，或者说比较好的项目。但是乡村还是挺复杂的，而且中国乡村很大，也需要大家努力去做，去关注它。



刘：好的。下面是第八个问题，您在文章里边认为乡村建筑它的个性要服从于乡村整体的定位和发展，而且也用到了社会设计这样一个概念，您认为乡村的建筑设计，实际上是一种社会设计。我这些年也知道，在城市里边有很多社会设计的项目。社区里边也有很多社会设计的项目，特别是您这些年也做过一些在城市里边的项目，北京南城的深夜书房，定慧园的禅空间。我想问的问题是，在城市的

建筑里边，有哪些经验是从您乡村建筑里边产生出来的？您在乡村建筑的这些经验有没有对它们产生一些影响？

何：我觉得这是两个问题，一个是社会设计，我们提乡村的设计，但没有说所有的乡村设计都是社会设计，并不是划等号的。乡村设计中一部分是带有社会设计属性的。你要回答，你为谁而做？在乡村的项目里，本质上讲你还是要为这个乡村的所有者，就是为村民做。当然村民里面包含原住民和新村民，你要清楚你的目的并不是为了炫技，也不是为了利用这个场地来做一个实验田，你的目的其实还是为了让他们能够通过建筑过得更好。这个本质上讲和社会设计是一致的。当然这个过程中，我们的项目里面强调的这种总体性的把控和对社区、对人或者社会的关怀，以及对场地的回应——对场地的物理环境和历史文化的回应——不管在城市项目，还是在乡村项目上其实都是一贯的，有它的一致性。

刘：那么您在城市的几个建筑设计，它和乡村建筑设计之间的比较大的区别在哪里？

何：我觉得每个项目都是有区别的。我特别不愿意老把城乡作为一种对立性的事情来讨论问题。如果这么讨论的话，可能最后会得出不同的结论。我不认为在处理这种问题上，在建筑的工作方法上城乡有那么大的区别。起码我们的每个项目，它都要面对类似的问题，要面对的甲方的很多的诉求，天时地利人和，当时的很多问题。我不认为城市和乡村有那么大的差别。因为我们的项目它不是房地产项目，如果是房地产项目，可能会有比较大的区别，因为房地产项目本质上讲它是为中间商服务，它不是为人服务，不是为使用者服务。他为中间商服务，所以他的诉求其实很简单，就是尽量地提高效率，使这个项目更有效率、更好卖，能够在转化率上更高，本质上是这么一种情况。但是我们的项目大部分都是一些小项目，这种项目不是地产项目，所以我觉得在城乡两端我们的很多方法都是一致的。



洞见·蓝建筑采用覆土形式，主体建筑隐于地下

the building adopts a soil covering form, the main part is semi underground

摄影：DONG 建筑影像



室内空间 interior space 摄影：DONG 建筑影像

刘：下面这个问题其实刚才也提到过，我们现在说房地产行业萎缩，很多学校的建筑专业招生萎缩严重。您认为我们应该如何面对这个问题？然后我们的建筑师应该向哪些方向继续前进？还有就是说建筑师他的这个天地人神在哪里？

何：我觉得这个变化来得很迅猛，建筑从一个高收入的，或者大家都追捧的专业突然间变成过街老鼠了，确实也是很突然。我觉得这种突然也只有在中国能发生，因为建筑这个行当已经存在了几千年了，古今中外实话实说，像这两年的这种奇观也没有过。当然有很多的外部因素、内部因素，诸多因素影响的，但我觉得也投射出中国当代的躁动。说一个人好，那这个人就是神；说一个人不好，那这个

人就什么都不是。说一个行业好，那这个行业就是天选；说一个行业不好，恨不得这个专业从它的历史中抹去。我觉得如此极端的变化也反映了中国当代快消社会的属性。

我不认为建筑这个行当就死亡了，它肯定是有波峰波谷。前些年也确实发展速度太快了，但是这几年的突然衰落，也不代表这个专业或者这个行业就突然间没有意义了。我们不能把挣快钱作为衡量一个行业的唯一标准。说金融好，大家都去学金融；说计算机好，大家都去学计算机。我觉得社会的发展有它的规律。每一个行业的兴衰都有它的前因后果，一个行业存在了上千年，它还存在，它一定有它的韧性，一定有它的价值和道理，肯定不是以毕业后能不能就业，就业后三年内能不能赚到多少钱来作为一个衡量的标准。如果是这样的话，我觉得很难指望社会长久发展，这是我的个人观点。当然我觉得这个行业肯定要发生一些改变，这种改变如果你从长远的角度看，可能改来改去又回去了。从历史的角度讲，建筑学的核心问题还是设计房子、盖房子。不管你在哪儿盖，用什么盖，它的核心问题并没有改变。如果建筑学最后变成了——开个玩笑讲——去画画，或者建筑学最后变成写小说，这都不是建筑学的核心，或者不是它的本源的东西。当然我觉得从短期看，为了招生率，为了就业率，现在大家八仙过海，各显神通。有的是和科技、AI 去挂钩；有的是要把专业取消……我个人认为这都是一种短时间对于变化的应激反应。当

何威的乡村建筑实践
LIGHTHOUSE
YEAST MOTHER
CONTAINER
容
器
塔
母

2024.4.14—8.15 开幕 Opening
2024.4.14 15:00—17:00 法原博物馆
Fayuan Museum

学术主持：吕品晶
展览策划：朱小璠
策展人：左靖
学术支持单位：中央美术学院建筑学院、法原博物馆
展览统筹：孟祥婷、史文静
展览设计：杨佳瑞、李俊琪、张宏雨、孔博宇

Academic Host: Lv Pinjing
Exhibition Organization: Zhu Xiaohan
Curator: Zuo Jing
Academic Support: School of Architecture, Central Academy of Fine Arts; Fayuan Museum
Exhibition Coordination: Meng Xiangting, Shi Wenjing
Exhibition Design: Yang Jiayao, Li Junqi, Zhang Hongyu, Kong Boyu

本展览是中央美术学院2022年度国家社科基金艺术学重大项目《艺术学为222D16》“新发展理念下乡村振兴艺术设计战略研究”阶段性成果

This exhibition represents the interim result of "Research on Art and Design Strategies for Rural Revitalization under the New Development Concept", which is a major art project of the Central Academy of Fine Arts in 2022 (Approval No. 222D16) funded by the National Social Science Fund of China.

Poster design by FAYUAN



然不是说这不对，但如果所有的东西都是头疼治头，脚疼治脚，一点风吹草动就产生颠覆性的反应，就有点奇怪。就像您是学哲学的，哲学从来就是没什么用的。没有人拿哲学，纯粹靠哲学能吃饭的。但是哲学你不得不承认，哲学自它诞生之日到现在，到未来它都是有价值的。

还有诗歌、文学，都不能直接转化成钱。但是我们还同样热爱诗歌，热爱文学，我们还会为别人写的一个和我们毫不相干的小说而共情。只不过建筑学可能前几年太好挣钱了，现在突然间没那么好挣钱了，所以大家就说他完蛋了。哲学从来就只好挣钱。

刘：那么我还是回到海德格尔的那个概念，就是天地人神。您认为建筑师他做建筑是为了使人定居，但是建筑师他本人的天地人神在哪里？建筑师他要定居在什么地方？

何：建筑师要定居在什么地方？这个问题好哲学。我觉得很难完全对应地回答。但是我可能能够换一个角度去说，我记得纽约时报一个很著名的建筑评论家叫

Goldberg。他说：“建筑是人类留给自己后代最好的礼物”。那我借用他这句话稍作延展，我认为建筑既是建筑师留给后代最好的礼物，也是留给自己最好的礼物。如果说建筑师一定要有一个安居之所，我想所有的建筑师可能都想有——在他的人生中——那么几个建筑，他可以很自豪地说这是我做的，这个时候是他最幸福的时候，也是他把自己的灵魂和他的人生的轨迹连在一起的那个锚点。

刘：您说得非常深刻。何老师，我们这一期访谈的问题都问完了，我觉得跟您学到了非常多的东西。您的理论功底非常深厚，而且您有丰富的建筑实践的经验，那么从这次访谈里边，又能听到很多在您的文章里边并没有讲到的一些内容，我觉得是非常受益的一次访谈，非常谢谢！

何：非常感谢刘老师的邀请，能够和你这么深入地讨论一些我们专业的问题和当下的一些问题，我也借这个机会整理一些我的思绪，谢谢您特别专业也特别深邃的问题，很多问题其实都让我再次去思考我们的工作，我觉得真的是特别受益。

刘：谢谢何老师！





女性动画人系列（五）

孙平专访：跨文化——动画中的多维人生

采访时间：2025年3月

采访地点：北京抖音 1733 商业空间

采访人：何嵘 被采访：孙平

摄影：何嵘 图片提供：孙平

何：孙平老师您好！非常感谢您在百忙之中接受《设计哲学》杂志的采访。我知道您在成为北京电影学院动画学院的老师之前，学业和工作经历都极为丰富，听说您是位学霸。我很好奇，从本科到博士后，您各个学业阶段都是同一专业，还是有所不同？

孙：您好，何老师，谢谢您的采访。

总体来说，我攻读的专业较为相近。本科我学的是广播电视新闻学，硕士阶段是新闻与传播学，中国传媒大学博士又回到广播电视新闻学专业，聚焦到了纪录片方向，清华大学博士后是传媒产业研究和实践。从业经历是做过大学广告学的教师，也当过四年多新闻记者。如今专注于动画的研究和创作。每个阶段都有一定的聚焦点，但都属于影视媒介研究这个大类。

何：孙老师，我很好奇，您为何在学业的不同阶段选择不同专业？这些不同专业领域的学习，对您最终从事动画专业教学以及动画片创作，是否有着特殊影响？

孙：在专业选择上，我总是想找到更深刻更多元更系统的一些的解读路径和方法。新闻传播学中的传播学大类，让我对媒介有了基础且系统的学习与认知。影视类型本质上都是不同的媒介，因自身特质与传播渠道的差异，展现出截然不同的特性。比如动画，它就是一种独特的媒介和表达形式。从这个角度认识动画，与单纯从艺术创作维度看待动画，有着很大区别。我对媒介的理解



图2 孙平老师参加学术会议

与系统研究，为探索动画语言及其功能拓展，在思维方式与理论储备层面提供了重要支撑。

何：孙老师，我了解到您不仅学习过多个专业，还在不同领域有过工作经历。您能讲讲这些工作经历吗？它们对您动画领域的创作及创作方向的选择，产生了怎样的影响？

孙：在高校教学之前，我有大约四年时间从事新闻媒体工作，先后担任节目策划、新闻记者、编导等职务，参与过访谈类、新闻类、专题类等多种节目类型的实践，在中央电视台和地方电视台都工作过。记者的职业素养让我对社会上新奇的事物可能格外敏感与专注，这对动画研究意义重大。之后，我在清华大学博士后工作站工作了两年，接触了媒介经济，参与过如与光线传媒合作的《嫌疑人 X 的现身》等知名院线商业电影项目，积累了经验，对后来参与动画电影创作的帮助也很大。

我还在高校担任过广告学专业教师，比较深入的了解如何让作品精准传达诉求、洞察消费者心理。动画作为一种沟通媒介，在讲故事、传达创作者意图时，可借鉴广告学中的诸多技巧。



图3 纪录片《中国动画100年》海报和作为主创出席展映活动的孙平老师（右）

何：我记得去年北京电影学院第 24 届学院奖期间，放映了具有里程碑意义的纪录片《中国动画 100 年》，您是该片的总编剧、导演。当时放映厅座无虚席，观众多为动画专业师生及国内外动画领域专家学者，放映结束后掌声雷动，足见大家对该片的认可与喜爱。作为主创，您一定付出诸多心血。这部纪录片主题宏大，时间与空间跨度前所未有。中国动画历经百年，有辉煌也有低谷，您是如何构思并制作这部纪录片的？采用了什么线索来串联中国动画百年发展历程？

孙：这部片子由孙立军教授发起，我很荣幸作为主创全程参与创作。影片斩获诸多奖项，在国外参展时也备受赞誉。然而，用 90 分钟呈现中国动画 100 年历史，压力巨大，孙立军老师给予我极大鼓励与支持，大量动画界的前辈、同仁也不计报酬、不辞辛劳地参与其中，令我十分感动。从结构上看，我们从中国动画诞生之日起，梳理百年动画的发展。这是个庞大的工程，我们以时间为线索，串联起一个个动画人和一部部经典作品，宛如一条精美珍贵的珍珠项链，影像中中国动画人百年来对动画艺术的执着与热爱闪烁着熠熠光彩。在时间线索基础上，我们还特意汇聚了中国动画走民族化道路、讲述中国故事、展现中国独特审美这一思想文化线索，同时兼顾重要的事件线索与人物线索。在创作过程中，我们团队耗时一年多，走遍动画发展的重要城市和机构，采访具有代表性的动画人，收集大量精品动画作品，努力客观构建中国动画百年的面貌。经过认真研究、精挑细选，兼顾史实与艺术性，最终凝聚成这部生动有趣且厚重的作品，得到了观众与专业部门的高度认可。



图 4 孙平老师

何：您之前在地方电视台和中央电视台都做过记者，这段经历是否让您在制作这部纪录片时，更具宏观性与客观性？这是否也是投资方或孙立军教授选择您作为主创的原因？

孙：从事新闻记者的人往往会形成一种职业执念与习惯。在调入电影学院后八年《中国动画史》教学中，我每天7:30起床，送孩子上学后便投入学习、考证与研究。我执着于探寻历史真相，这应该与新闻记者秉持的以事实为生命的职业操守相关。我热衷于花费时间与精力，尽可能还原历史本来面目。新闻报道的理想是“让事实说话”，历史研究亦如此。还原历史真实是历史研究的底线。这些年，我庆幸自己能为还原真实历史而不懈努力，将当下最接近真实的历史资料呈现给学生、专业领域与社会。这个项目最初是国家出版基金项目发起，孙立军老师因在动画史论研究及创作方面造诣深厚而被邀请合作，担任本片的导演。感谢孙立军老师与合作方的信任，让我承担起如此重要的编剧和文案工作。通过这个项目，我与众多中国动画人深入交流，对中国动画历史脉络有了较为全面清晰的认知，也系统了解了当下动画发展存在的问题以及行业大家对动画未来发展的看法，没有愧对这一厚重的历史课题。



图5 孙平老师作为 CCTV6《今日影评》的嘉宾参与节目

何：这部纪录片对向世界介绍中国动画行业、传播中华文化意义重大。您作为主创，曾带着它出访俄罗斯电影节。俄罗斯曾是欧洲动画大国，他们的同行如何看待这部纪录片以及中国动画行业？

孙：俄罗斯同行非常喜爱这部纪录片，观影时十分认真，深受感动。映后与观众互动时，每位观众观影结束后都前来与我们握手，很多人与我们做了简短的交流，让我们感受到他们对中国动画、中国动画人以及创作团队的尊重，这令我们无比感动与自豪。俄罗斯观众对中国动画有一定了解，上世纪60年代到80年代，我们有一些优秀动画作品传播到俄罗斯，他们提及的作品正是那时的佳作。通过这些作品，他们认识了中国艺术、中国人，领略了中国精神与智慧。此次交流让我深刻体会到中国文化的魅力能被世界各地的人感知，中国动画走出国门是传播中国精神的重要途径。动画作品对国家的文化向世界传播意义非凡。这次在俄罗斯获奖的经历，让我对此有了更切身的感受。



图6 孙平老师带着纪录片《中国动画100年》出访俄罗斯出席文化交流活动

何：您觉得制作这部纪录片对您意味着什么？对您在北电电影学院教授的《动画批评》《中国动画史》《世界动画史》课程有何促进作用？

孙：这部纪录片极为特别，与我以往参与的项目截然不同。这部纪录片是我创作与研究生涯的高光时刻，无比荣幸、意义非凡且永生难忘。它为我在北京电影学院教授的课程提供了绝佳的学习、积累、研究、探索与整理的机会，极大地丰富、提升、提炼与升华了我的教学内容。授课时，我更加自信、投入，能更好地引导、感染与启发学生，十分感恩在职业生涯中能有这样的创作机会。



图7 孙平老师

何：动画专业融合艺术与科技，综合性强。近年来 AI 技术发展迅猛，不少动画制作公司已将其用于前期设计和策划。您作为动画教师、创作者及动画理论研究者，如何看待 AI 参与动画片创作？您认为 AI 能否取代创作者的思维？我注意到，国内外高校教师普遍接受 AI，而学生却有抵触情绪，您如何看待这两种现象？

孙：我认为 AI 的出现对动画这一媒介语言而言，是巨大的福祉。它让许多没有动画制作基础的人，也能借助其实现动画创作梦想。动画充满奇幻色彩，是人们心中美好梦想的绽放，AI 能跨越部分复杂的学习训练阶段，助力艺术表达，这非常棒。对于学生而言，关键在于引导与示范。已有不少老师积极实践探索 AI，创作出作品。我们要用事实让学生逐渐接受这一新鲜事物，使其成为创作的有力助手。我个人认为 AI 发展趋势不可阻挡，它对动画人来说是值得的机遇，甚至可能颠覆动画工业流程。



图 8 孙平老师

何：孙平老师，我们虽同为动画专业老师，但教学方向不同，我主要教授动画场景、游戏场景设计等实践类课程，而您教授《动画批评》《中国动画史》《世界动画史》等纯史论课程。您如何看待动画本科生阶段教学中理论与实践课程的关系？如何激发学生对史论类课程的兴趣？

孙：在我看来，理论课是学生需沉下心认真学习的重要课程类型。理论课注重传授线索、规律、精华及关键要素，虽不强调动手能力，却锻炼学生的脑力思维，帮助他们理解专业的过去、现在与未来，帮助他们对艺术文本做出更深入的解读。一个从业者若不了解行业特质、历史与发展趋势，即便绘画制作能力出色，我想也称不上专业。我们北京电影学院动画学院十分重视史论课建设，这体现了学院发展的前瞻性。当然，在不同专业类型的学生学习过程中，情况有所不同。例如，我们动漫策划专业这类偏文字创作和理论研究的专业，学生对理论、史论学习热情很高；而对于偏重动画艺术创作的学生，可能认为绘画能力强才是关键，对历史缺乏耐心和好奇。在教学中，为了达到更好的效果，我比较注重与学生沟通，讲授历史史料时，关注历史的前因后果，展现历史中的鲜活内容，以此提升学生对历史的深刻认知与兴趣。给学生讲历史，并非要求他们死记硬背历史事件，而是引导他们通过历史思考中国动画的发展历程，以及影响动画走向的动力与环境。同时，清晰梳理经典作品成为经典的条件与动力，剖析作品的优缺点，让学生明白作品诞生的历史背景、社会心理和个人风格。如此设计课程，还是能激发学生的兴趣，让他们在听课过程中接收到真诚、厚重的观点，引发共鸣，从而学有所获。



图9 孙平老师（右）参与《哪吒之魔童闹海》票房破100亿全网直播

何：作为大学动画老师，教学任务繁重，而您还兼顾动画编剧工作，短短几年便有几部编剧作品成功制作播出，成绩显著。您能谈谈这几部动画片的艺术特色与创作经历吗？

孙：参与创作是我日常工作的重要部分。有些人认为搞理论的不会创作，搞创作的无心理论，这其实是刻板印象。创作与理论研究虽属不同范畴，但在文本研究过程中，二者会自然融合，我努力在两者间灵活切换。许多优秀的艺术创作者最终都会走向理论探索与研究，顶峰相遇、殊途同归。



图 10 第 25 届上海国际电影节开幕影片《百变马丁之怪兽大作战》主创团队在开幕式红毯现场，孙平老师为该片编剧，同时该片获得了中宣部、教育部向全国小学生推荐的优秀电影

我参与创作的主要的动画电影作品有院线电影《百变马丁之怪兽大作战》，这是一部基于知名 IP “百变马丁” 的合家欢动画电影。剧本创作历时约三年，导演

在中法两国生活，我们常跨越时差通过电话沟通，合作非常愉快。在创作过程中，我们深入探索了合家欢动画的特点以及马丁故事的主题与深意。《百变马丁》系列是将近 20 年前的知名动画系列剧 IP，角色的核心魅力在于马丁每天早上随机变身的设定，这一规则在短剧中创造了无数天马行空的喜剧桥段。然而，当改编成 90 分钟电影时，这一设定反而成为最大的叙事障碍——如何在严守“每日变身”规则的前提下，让故事保持连贯性、紧张感和实现角色成长。我们的电影中，马丁每天变成飞行员、外星人、神灯精灵等陌生的新角色，还要串联起整个连贯的、有逻辑因果的故事，表达自信、正义、勇敢的主题，导演和编剧面临的挑战还是很大的，最终上映我们的故事收到了很多老粉丝和新观众对故事的肯定和赞扬。之后，我和张天晓导演还合作创作了网络系列动画《神探姐妹》，尝试为小朋友讲述带有悬疑色彩的破案故事，创作过程充满趣味，我在曾经的记者从业经历中得到了很多灵感和启示。



图 11 孙平老师

何：您如今的动画创作方向主要集中在编剧方向吗？还有哪些新的创作计划？

孙：目前，我的动画创作方向主要集中在策划和编剧这两个维度。我非常享受灵感出现的欣喜，编剧工作周期较长，若遇到感兴趣的作品，我很乐意全身心投入创作。目前新的计划是在为两部知名动画 IP 的后续开发做论证和储备。



图 12 孙平老师在北京国际电影节上作学术讲座

何：从您的简历可知，您还是中宣部音视频进口审查委员会、国家广电总局专家库、CCTV 电影频道等多家单位的专家。作为国家影视部门专家，您能分享一下国家在影视动画创作方面的政策导向吗？您如何理解动画片中讲述中国故事与文化自信的关系？

孙：国家在影视动画创作方面，坚持艺术作品多元化发展、百花齐放的方针，注重挖掘与呈现中华民族文化智慧，以多样化表达彰显文化自信，探索影视创作的

文化魅力。这也是中国发展至今，强化动画艺术对中华优秀传统文化传承与创新，提升文化自信、增强中国文化国际影响力的体现。同时，国家也支持动画作品积极的走出去，提升中国文化对世界的影响力，让世界感受中国文化的魅力。

动画片作为一种雅俗共赏的艺术形式，在讲述中国故事和传递文化自信方面具有天然的优势。它不仅仅是娱乐产品，更是一个民族精神世界的镜像，承载着文化传承与创新的双重使命。当代中国动画的探索之路，恰恰折射出文化自信从觉醒到深化的过程——这种自信不是空洞的口号，而是体现在创作者对本土文化资源的创造性转化能力上。当《大圣归来》中那个疲惫却桀骜的孙悟空打破五指山封印时，观众感受到的不仅是视觉奇观，更是一种文化苏醒：我们终于能够用当代审美重新诠释自己的英雄，不再需要借助西方超级英雄的模板来证明价值。这种叙事自主权，正是文化自信最生动的注脚。



图 13 孙平老师和同事《中国奇谭》总导演陈廖宇老师（左），《大头儿子小头爸爸》总导演何澄老师（右）

文化自信在动画创作中呈现为一种举重若轻的从容。不同于之前某些作品对传统符号的堆砌式展示,近年佳作更注重精神内核的现代表达。《哪吒之魔童降世》将“我命由我不由天”的叛逆精神注入古老传说,实则是把当代年轻人对个体命运的思考嫁接到文化传统中;《中国奇谭》八种画风背后,是创作者对“中国风”不被单一美学定义的自信。这种从容更体现在对待中外文化交融的态度上——《雾山五行》在武侠框架中融入日本热血动画风格的分镜,都证明真正的自信在于“化用”而非“拒斥”。

更深层来看,动画片的文化自信体现在它对集体记忆的唤醒与现代性焦虑的疗愈功能上。《长安三万里》中李白高吟“与尔同销万古愁”时,影院里此起彼伏的跟诵声揭示了一个真相:那些被认为过时的诗句,依然活着当代人的血脉里。而《中国奇谭》里《小妖怪的夏天》之所以引发共鸣,正因为它用志怪寓言包装了打工人的生存困境,这种将传统叙事智慧转化为现代寓言的能力,才是文化生命力。当动画不再把“中国元素”作为卖点,而是作为观察世界的思维方式时,



图 14 孙平老师

就像《刺客伍六七》用粤语俚语解构英雄叙事，我想这才是真正成熟的文化自信。这种自信的培育需要产业生态的支撑。从万氏兄弟 1941 年创作亚洲第一部动画长片《铁扇公主》，到上海美术电影制片厂开创的水墨动画流派，中国动画曾建立过独特的美学体系。今天《雄狮少年》对岭南醒狮文化的挖掘，《白蛇》系列对宋代美学的数字化重构，既是向黄金时代的致敬，更是产业转型期文化主体性的重建。值得注意的是，B 站跨年晚会虚拟偶像与戏曲同台等现象，预示着动画正成为传统文化破圈的接口——当 00 后因为《天官赐福》去查阅《太平广记》，或跟着《如果历史是一群喵》梳理朝代脉络时，文化传承已从被动接受变为主动探索。

真正的挑战或许在于：如何在全球化语境中保持文化特异性而不陷入孤芳自赏。宫崎骏曾用《千与千寻》让世界看懂日本人的精神世界，中国动画也需要找到这种“可翻译性”。《罗小黑战记》在日本的成功提示我们：当作品足够真诚地呈现中国人的情感逻辑（如对“家”的理解），反而能引发跨文化共鸣。文化自信终究要超越“展示什么”的层面，到达“如何理解世界”的哲学高度——就像中国山水画与西方透视法的根本差异，实则是两种宇宙观的差异。当中国动画能用自己的话语体系探讨人类共性命题时，就是文化真正到达自信。



图 15 热爱生活的孙平老师

何：同为女性，我十分钦佩您旺盛的精力。您是如何平衡好工作、生活与创作三者关系的？

孙：对我而言，拒绝无效社交是节省时间的关键。我不愿把时间浪费在无意义的活动上，而是将其节省下来用于具有实效的项目。工作、生活与创作都是我生活中不可或缺的重要组成部分，我会认真对待每一部分，不会因工作而忽略生活乐趣。我热爱体验生活、热衷感受自然、喜欢真诚的人际交往，我觉得人生的意义就在于心灵与身体的体验。所以，在我看来，平衡三者关系并非难事，它们都是美好的事物，相互之间并不矛盾。



图 16 孙平老师

何：您能谈谈您的成长经历和人生感悟吗？

孙：谢谢您问这个问题，我想我特别受益于出生在一个单纯、善良、快乐的家庭。唐山大地震中，我的哥哥不幸去世，我是地震后两年出生的。我父亲是六十年代中央戏剧学院舞台美术专业的大学生，大学毕业后回到家乡唐山就职于唐山市文化局戏剧研究室，他热爱绘画和写作，工作主要是舞台美术研究和戏剧评论，我

的童年耳闻目染于他的艺术人生，感受着他的沉静与淡然。现在回想，他虽然生活的简单质朴，但是他的内心是非常细腻和温暖的。冥冥之中命运可能也有些安排，我爸单位后身当年就是唐山新华电影院，他经常会把送我进电影院后就去上班，我的童年是泡在电影院的，有的电影一看就是五遍、十遍。高中开始我就在唐山市的日报上发表影评，如今回望，好像命运兜兜转转，经历多个不同专业的深造之后，我又回到了童年蹒跚起步的地方。



图 17 孙平老师

我的母亲是一个热情、聪明的人，她对于我于人生理解的影响可能更为深远，她对人的真诚、感恩、积极、努力也成为我的人生信条，这些品质令我被很多师长、朋友、合作伙伴信任和喜欢，我相信如果要走的远，心中一定要有真善美的力量。2018年的教师节，母亲毫无征兆的去世了；在我编剧的动画电影上映的2023年，父亲离世了。在他去世前不久，我还拿电影的样片给他看，他看到我名字的时候，我看见了他眼中的骄傲，可是，他却并没有等到电影上映，我也没有兑现我的诺言——这次，不再是他送童年的我去电影院，而是长大的我会带已经苍老的他去电影院看我写的电影……

经常，某一个瞬间，我会很想念他们，这个年纪也真正理解了人生的悲态，不过，

我并没有害怕和伤感，仰望蓝天的时候，我常常会受到他们，相信他们还在某个地方看着我。



图 18 热爱旅行的孙平老师

何：我听说您非常喜欢旅行，这对您创作有影响吗？

孙：我超级喜欢旅行，那对我而言就是一场心灵的迁徙与精神的拓荒。我每次走出熟悉的边界，感官会像新生的枝芽般舒展开来，开始重新认识世界的重量与色彩。那些在旅途中偶然撞见的风景、人物与故事，往往在不经意间重塑着我对生活的理解，甚至改变我的人生轨迹。

我去过芬兰、意大利、法国、美国、加拿大、日本、韩国、印尼、马来西亚、俄罗斯、西班牙、希腊等国家，走过这些国家，就像翻阅一本活态的世界文明百

科全书，每个地方都在我记忆里刻下了独特的纹理。北欧的冷冽与空旷、地中海的时光穿越、东亚的镜像迷宫、南亚的混沌诗意、俄罗斯的深沉复调、美国奇妙和弦……这些都留在我的岁月相册中，丰富着我的意象世界。这些旅行不仅是地理坐标的切换，更是一场持续多年的思考之旅——关于美学的、人性的、生存哲学的。

旅行首先教会人用谦卑的姿态面对世界，当旅行者凝视历史遗迹上层层叠叠的文明痕迹时，会顿悟自己的悲喜不过是时间长河中的一朵浪花。这种认知带来的不是虚无，而是某种通透的豁达。



图 19 孙平老师

真正的旅行者终将发现，所有的远行最终都指向归途。地理的疏离反而让情感的原点愈发清晰。《文化苦旅》中写道：“你走得越远，对自己认识得越深。”那些在乐山大佛面前战栗的瞬间，在大理古城苍山洱海之间恍惚的片刻，其实都是在陌生风景中辨认自己的过程。

这些体验积累成某种内在的抵抗力，让人在回归日常生活后，能够识别并抵御那些被包装成“必需品”的欲望。这或许就是为什么《罗马假日》里公主短暂的逃离，足以照亮她后半生的选择。

旅行对影视动画创作的影响，犹如一场永不停歇的养分输送，它不仅在视觉层面拓宽我的审美疆域，更在叙事内核与情感表达上注入鲜活的生命力。那些在

旅途中采集的光影、色彩与故事，往往会在创作过程中发酵成独特的艺术语言，突破文化藩篱，触及更普世的情感共鸣。

跨文化旅行往往能打破创作思维的窠臼。比如，皮克斯团队在制作《寻梦环游记》前深入墨西哥体验亡灵节，原本对“死亡庆典”的猎奇视角，在亲眼目睹当地家庭将骷髅糖果与祖先照片共同供奉后，转化为对生命延续的深刻理解——这种认知转变直接催生了影片“记忆是终极生命”的哲学内核。

捷克动画大师杨·史云梅耶惯常在异国收集古怪物件、法国动画导演西维亚·乔迈在拉斯维加斯旅行时的速写本是他们动画创作的重要参考。上世纪上美影大量的动画作品都是亲身采风之后成就的世纪经典。

我一直相信，通过脚步丈量获得的真知，最终都化作银幕上能跨越语言打动人心的力量。在这个意义上，每位动画创作者都应是永恒的旅人，保持双脚沾满泥土，眼睛盈满星光。



图 20 孙平老师

何：再次感谢孙老师今天与《设计哲学》的读者分享您在工作、创作与生活方面的经历，祝您未来创作出更多优秀动画作品。

孙：谢谢何老师的采访，也祝愿《设计哲学》刊物越办越好，让更多的女性同胞在刊物上分享她们独特的美好，分享她们对工作与生活的热爱。

孙平



孙平

- 北京电影学院动画学院动漫策划专业副教授；硕士生导师
- 中国国际文化艺术中心视听产业工作委员会副秘书长
- 清华大学博士后
- 中宣部音视频进口审查委员会专家
- 国家广电总局专家库专家
- CCTV 电影频道专家
- 《人民艺术家》编委
- 《当代动画》特约编辑

影视项目代表作：

52 集动画连续剧《神探姐妹》（总编剧）2024

动画电影《百变马丁大电影》（总编剧）2023

纪录片《中国动画 100 年》（总编剧、导演）2023

光线传媒出品电影《嫌疑人 X 的献身》（署名策划）2016

漫画诗集《江湖》《人心》(主编) 2017

南方领航出品电视剧《孤雁》(署名策划) 2015

主编专著

《中国动画民族化认知与呈现的历史变迁》2023 年出版

《文化与审美——中国动画学派的启示》2020 年版

《中国传媒蓝皮书》2014-2023 年版(社科文献出版社)

《中美动画产业启示录》2016 年版(社科文献出版社)

主持课题

《中国动画 100 年》2023(国家出版基金)

我国电视动画高质量发展研究 2023(国家广电总局)

《中外动画简史》2022(北京市高校思政示范课项目)

我国动画片民族性认知与呈现的历史变迁 2020(教育部人文社科一般项目)

新时期动画民族化发展策略研究 2018(国家广电总局)

学术论文(60 余篇第一作者发表于 CSSCI、北大中文核心学术期刊)

何嵘



何 嵘 中央新影集团动画导演 | 画家 | 摄影师 | 自媒体人

- 1994年毕业于北京电影学院，美术系，动画专业。获文学学士学位。
- 国家二级美术设计师。
- 中央新影集团动画导演、美术设计师。
- 北京电影学院动画学院外聘教授。
- 中国人民大学艺术学院动画专业客座教授。
- 中国电视家协会会员。
- 中国民俗摄影协会会员。
- 中国女摄影家协会会员。
- 北京工艺美术学会会员。
- 首届首都大学生创意文化节动漫设计大赛评委。
- 中国首部水幕动画“欢乐水世界”编剧、执行导演。

从事动画一线制作、创作 20 年，动画教学 15 年，参与制作过多部动画电影、百余集动画电视系列片的制作与创作，并独立创作和完成了多部电视广告片，

MTV 音乐电视片、纪录电影中的动画设计，参与图片摄影广告和城市宣传片的摄制与制作。动画主要研究方向为动画场景，曾参与的动画片和纪录片获得过包括中国电影华表奖、中国电影金鸡奖、中国电视金鹰奖、中国大学生电影节最受欢迎奖等一系列电影、电视类奖项。参与撰写和出版了三部动画专业著作，另有十余篇专业论文在《电影艺术》、《中国电视动画》、《电视研究》、《影视技术》、《现代电影技术》等有关国家专业核心期刊上发表。

个人举办过三次西藏绘画、摄影展。长期从事动画、油画、水彩、综合技法、插图、摄影等创作，各类作品多次参与过国内外绘画及摄影等综合艺术展及公益慈善拍卖活动。曾与国内如：《时尚》、《时尚家居》、《青年视觉》、《旅行家》、《好主妇》、《风采》、《中国大学生》等主流杂志有过长期的合作，部分绘画和摄影作品多次获奖并被有关机构和个人收藏。



工业设计专题

胡永攀专访：巡天登月与设计引领

访谈人：胡永攀 赵一格

胡永攀，四川美术学院设计学院教授，第四届中国美术奖金奖获得者。

赵：能否请您谈谈您的求学经历，有哪些您认为比较难忘的时刻？您认为重庆或者四川美院吸引您的地方在哪里？

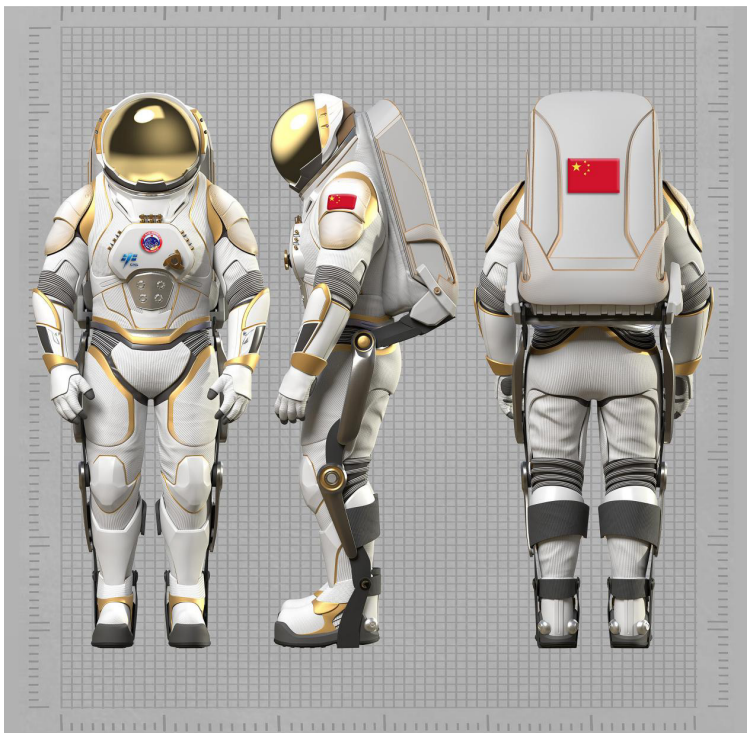
胡：我本科就读于湖南大学机械设计制造及其自动化专业，硕士和博士研究生阶段在国防科技大学机械工程专业就读。要说比较难忘的时刻，我首先想到的就是在大学阶段，参加全国大学生机械创新设计大赛。当时我们团队提出了一个保健办公椅的创意思法，就是赋予办公椅按摩、健身、保健等功能拓展。然后在作品的开发过程中，整个团队成员各司其职，有负责市场调研和产品定义的，有负责结构设计和硬件开发的，也有专门负责工业设计的。这次比赛也是我第一次深入接触工业设计，在作品设计和开发过程中，我对工业设计也有了深刻的认识。最终我们制作的这款保健办公椅，获得了大学生机械创新设计大赛湖南省一等奖，全国三等奖。这是我们第一次独立的完成作品设计和开发，其中有长达一两个月时间每天都泡在工厂里，遇到过各种各样的困难，也学习到了很多课堂上没有的知识，所以印象非常深刻。

博士毕业后，我曾经在军事单位从事过几年的应急救援装备的设计和开发。后面进入四川美术学院，专门从事工业设计的工作。我觉得川美最吸引我的地方，就在于开放和包容的精神，各种不同的艺术门类、各种不同的流派形式，都能在这座艺术的殿堂里和谐共生、共同发展。就拿工业设计和产品设计专业来说，我们既有老师从事航空航天重大装备方向的设计，也有从事乡村振兴和绿色可持续方向的设计，还有从事医疗和服务等相关的设计，各种不同的设计方向，大家都是在—个非常自由和谐的环境中平衡发展、共同进步。



赵: 近几年我们看到重庆涌现出许多现象级的设计作品，在很多领域走到了全国前列，您认为有哪些因素促成了这些成果？

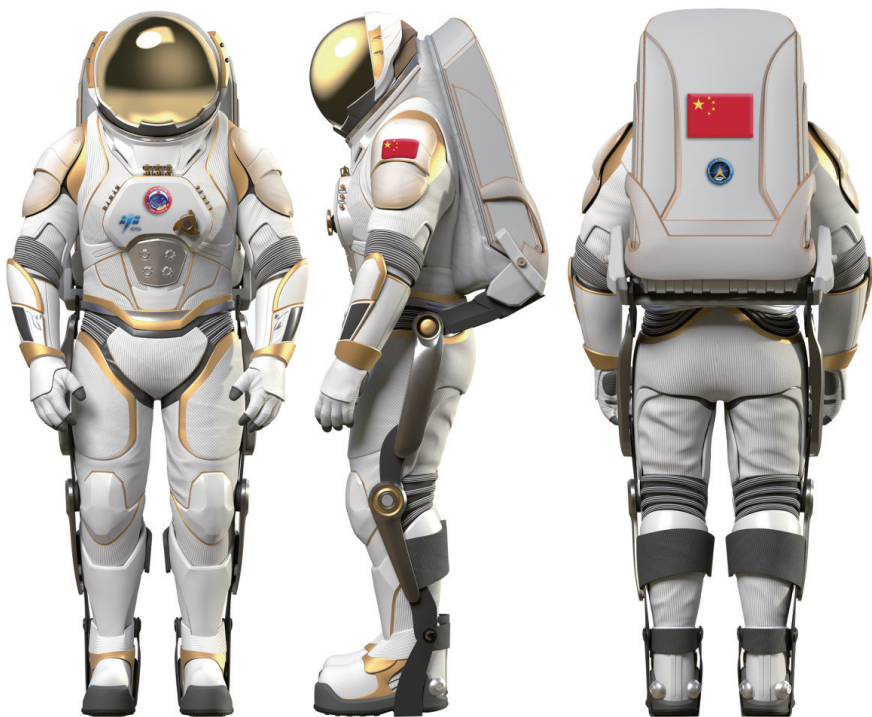
胡: 大约 2013 年以来,重庆走上了创建和申报世界“设计之都”的历程,到 2023 年,正式入选全球创意城市网络,成为中国第五个、西部地区第一个世界“设计之都”。在长达十几年的申报和建设过程中,重庆市高度重视、大力推动设计产业发展和人才培养,出台大量支持措施,开展系列支持行动。重庆作为一个公众心中的“魔幻城市”,创意和设计本来就是城市的重要名片。尤其这十几年来在市委市政府的大力支持下,设计产业和人才培养都取得了长足的发展,我认为这是重庆近年来产生大量的设计成果的重要原因。四川美术学院作为支撑重庆市“设计之都”创建的重要力量,近年来高度重视设计学科发展,尤其是面向国家和区域新的发展需求,大力推进设计人才培养改革,推动设计转型升级,在这个过程中,一大批设计成果得以孕育和展现。



赵：建国以来，工业设计一直都是最能彰显中国发展进步的领域，您如何看待工业设计和国家发展之间的关系？您也很强调“人民设计师”的概念，工业设计具备怎样的人民性？

胡：制造业是中国式现代化建设的重要支撑。工业设计作为制造产业中的关键环节，对于提升产品的创新性和竞争力具有重要意义。因此工业设计在国家发展和产业进步中扮演者重要角色。

四川美术学院提出“人民设计师”的培养理念，努力推动由专业技能型向社会主题型的人才培养模式的改革，塑造具有“泥土味、人民情、中国心”的新时代设计人才。这个理念是针对整个设计类人才培养提出的。从工业设计角度来说，怎么样能够体现人民性？我认为有几个重要的方面。首先是家国情怀，引导学生把个人事业和专业技能融入到国家需求，与时代同频共振。我们围绕航空航天、



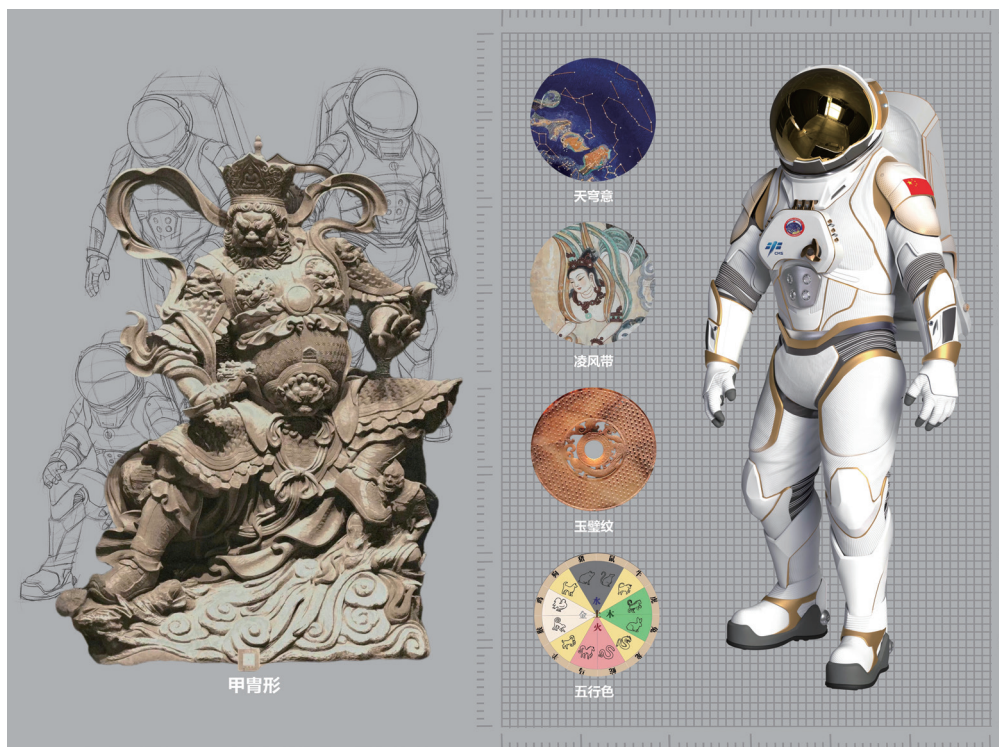
智能制造等社会主题开展设计创作和人才培养，就是要回答如何在中国式现代化进程中用设计为国家战略助力赋能的时代命题。第二是使命意识，鼓励学生深入关注社会需求，积极开展乡村振兴、绿色环保、应急医疗、助老助残等方面的设计，把设计作为创造社会价值、推动社会进步的重要工具，建立用设计造福人类社会、创造美好生活的使命意识。第三是要接地气，工业产品是要为社会和公众服务的，因此设计成果要能够被公众所接受，要符合市场需求，经受市场检验。

赵：您带领团队做的《“巡天”登月服系统组件设计》拿到全国美展的金奖，已经成了设计领域热门的话题，您如何看待全国美展对作品的肯定？设计、科学、艺术的融合，在您看来，会不会成为美展艺术设计的主流趋向？

胡：这次《“巡天”登月服系统组件设计》能够拿到全国美展的金奖，团队倍感荣幸，也增强了我们在航空航天等重大高端装备工业设计这条道路上持续努力的信心。本届全国美展将唯一的艺术设计类的金奖授予这个作品，从我个人理解的角度，首先是对作品的创作水平和创作质量的认可。实际上，针对这一主题，团队进行了长达数年的创作与探索，形成了一系列的设计理念与设计方法，具有一定的代表性和先进性。其次，作品获奖也体现了全国美展对于该作品选题的认可。当前我国航天事业迅猛发展，载人航天工程和载人月球探测工程稳步推进，千年以来的奔月梦想即将在不久的将来成为现实。开展重大航天装备的工业设计，不仅是提升装备的使用性能和美观性，更是能够以举世瞩目的大国重器为载体，传播中国优秀文化，构建中国话语和叙事体系，展现中国风采和中国特色，同时也是提升民族凝聚力和自信心的重要途径。在建设航天强国、推进民族复兴的伟大进程中，航天装备尤其是载人登月装备的工业设计具有鲜明的时代性。从一定意义上讲，体现了工业设计在推动重大装备的发展的时代强音。

每一种艺术类型，每一种设计形式都有其自身特点，发展趋势也各不相同。对于工业设计来说，其本身就是一门科学和艺术相融合的专业。尤其是对于像航空航天类的重大高端装备，具有技术复杂度高、集成度高等特点，其工业设计的

科技与艺术融合性更强、交叉程度更深。科学与艺术的深度融合必将是工业设计发展的一个重要方向，同时也是产生新的创新成果的重要途径。



赵：登月服系统与之前空间站宇航员的航天服有什么样的关系，又有怎么样的改进？“甲冑形、凌风带、天穹意、玉璧纹、五行色”这样的文化元素的组合是如何挑选和酝酿出来的？您的团队在合作过程中有没有比较有趣的事情？近年来，越来越多的传统元素，通过现代设计的方式获得了全新的生命力，您认为为何会出现这种现象？

胡：登月服是航天服的一种，但是与空间站的舱外航天服还有一定的区别。对于空间站的舱外航天服来说，除了提供安全防护和生命保障之外，重点还要保证其上肢的运动能力。由于航天员在近地轨道是一种微重力的漂浮状态，所以航天服对于腰部、下肢等的运动需求较少。而登月服是在月面有重力环境中使用，对于

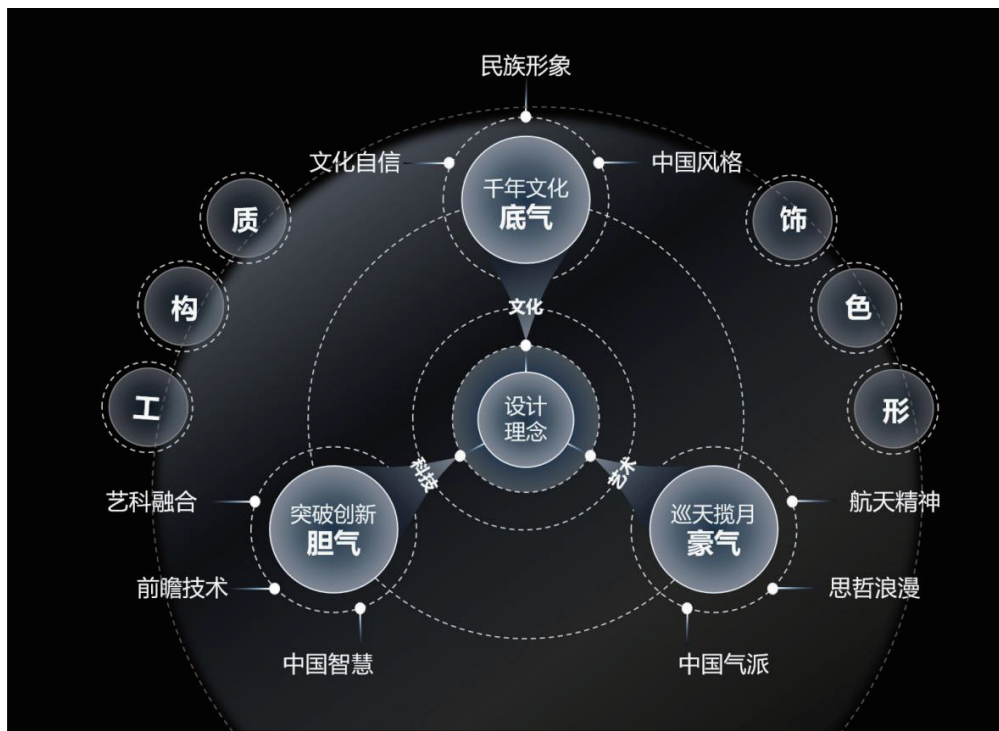
腰部、腿部等部位的运动能力要求是非常高的，从这个意义上讲，登月服比空间站的舱外航天服体系更加复杂。

“甲冑形、凌风带、天穹意、玉璧纹、五行色”这种文化元素的组合，是在团队长达数年之间的探索中来逐渐形成的。想要完成登月服这样一件概念设计作品，要在“形、色、饰、质、构、工”等方面进行全面深入考量。我们探索构建了一整套的相关元素体系，有些来自于中国的神话传说，有些来自于中国的文字或纹样，还有一些来自于中国重要的文物和传统的服饰文化等等。以这个元素库为基础，经过一系列的筛选，最终形成了这样一种元素的组合。以“甲冑形”为例，登月服的重要作用之一就是对航天员提供安全防护，从这种功能意义上来讲，它与中国古代的甲冑是有一定的共同之处。而中国古代甲冑经历了漫长的发展，不仅仅是一种防护的工具，同时也逐渐演变为具有强烈文化属性，展示将士刚毅威严形象的载体。我们认为，登月是人类的一场伟大的出征，那么这种甲冑表现出的刚毅和威严恰恰是我们在造型的设计中需要体现的，所以说我们就提取了中国古代甲冑的一些特色的元素，与登月服的功能组件进行了有机的融合，形成了“甲冑形”的设计方案。

在整个创作过程中，经历了很多刻骨铭心的事，当然也有一些特别有趣的事。比如在前期发散阶段，我们鼓励团队的老师同学们自由去发挥想象，然后有一位同学画了一个大熊猫的登月服造型，摄像机设计成两个圆圆的可爱耳朵放在头盔上，整个服装也是黑白配色，造型憨态可掬，还真像一个大熊猫。我们看到后都被逗笑了，不过想一想，以后如果商业航天和星际旅行成为常态，说不定这种方案会有人喜欢呢。

关于传统文化元素，我们在设计的过程一直坚持使用，当然更重要的也是最难的，就是将传统文化元素进行有效的转化和转译，能够跟现代科技装备进行有机的融合，而不是进行生硬的表现。否则就失去了设计的价值，达到适得其反的效果。我想之所以坚持这个路线，主要原因还是中国的传统化元素具有一种普遍认同感，它是镌刻在中国人心中的一种文化基因。这也是近年来各种传统文化元素借助现代科技或者现代手法爆火的重要原因。对于工业设计来说，还是那句话，

元素的特征提取、转化转译非常重要，这里面有很多的技巧和方法。传统文化要经过创造性转化和创新性发展，才能在设计中不断焕发新的生机和活力。



赵：载人登月可以说是中国科技进步的最高成就之一，也打开了一个与登月、月球基地相关的广阔的工业设计领域，您认为哪些相关的设计可以先行展开？您是否想象过当我们的宇航员身着“巡天”登月服在月球行走时，会是怎样的景象？

胡：未来载人登月和月球基地建设，一定涉及到大量的高科技装备，比如着陆器、载人月球车、航天服、月球科研站、作业机器人等等。探索宇宙、探索未知是人类永恒追求，因此载人登月和月球基地建设为工业设计提供了无限想象的可能。作为工业设计人员，将最具创造性的设计活动与充满无限可能的月球探测相结合，一定能够碰撞出大量灵感的火花。这些未来可能在月球上使用的科技装备，都可以用设计的语言进行研究和探索，这也体现了设计作最具创造性的人类活动之一

的使命与担当。

虽然只是一个概念设计作品,但是在我们进行《“巡天”登月服系统组件设计》作品创作的时候,我们其实一直都在想象如果航天员穿着这样的服装站立在月球上,将会是一种怎样的景象,将会展示怎样的形象,这也是我们不断改进和深化设计的重要着力点。

赵: 您认为工业设计还有哪些具有引领性的领域是我们应该更加重视的,工业设计的教学最重要的基础是什么,现在的教学体系可以在哪些方面做出调整?

胡: 现代产业体系的发展对工业设计的要求越来越高,工业设计在产业链中也发挥着越来越重要的作用。尤其是对于一些战略性的新兴产业或未来产业领域,工业设计也在经历从“设计助力”到“设计引领”的角色转变,以及从“以外观造型为主”到“系统性创新”的内容转变,必将在应用场景构建、解决方案供给、前瞻创意提出、产品质量提升等方面发挥越来越重要的作用。

为了应对这种变化带来的机遇和挑战,我们也在推进一些工业设计教学的改革和探索。例如,以多学科交叉为典型特征的知识结构重塑,课题制贯穿的教学方法探索,基于艺科融合和产教融合的创新能力的培养等,努力培育能够为国家战略实施和现代产业体系发展创造更大价值的新型工业设计人才。

赵: 您在川美也参与了乡村助农团的工作,这样的工作和工业设计或者登月服的设计有很大反差,您如何看待这样的反差,您认为工业设计可以为乡村提供哪些助力?

胡: 工业设计对于乡村振兴具有重要意义。在乡村振兴的“五大振兴”中,排在第一位的就是“产业振兴”。同其他产业一样,乡村产业振兴也同样需要工业设计的赋能和助力。新型农业设备工具的设计研发、新型农业产品的创新研制开发、新型农业产业发展模式创造、农业产品品牌包装设计……工业设计在乡村产业振



兴中同样大有可为。

我们在与央视农业农村节目中心合作“乡村助农团”的活动中，深切体会到乡村振兴设计一定要“沾泥土、带露珠”，要深入田间地头才能了解设计需求，只待在工作室里创作不出真正有用的作品。所以我们一边做航空航天设计，一边做乡村振兴的设计，在仰望头顶星空的同时也在凝视脚下的土地，让设计既服务国家又融入生活，这是我们一直追求的设计理想。



赵一格，四川美术学院设计学院在读，《设计哲学》特约记者。



广告博物馆专题

项建中专访：时代进程中的创意广告

访谈人：项建中 刘振

访谈时间：2025年5月22日晚 访谈地点：宁波财经学院

项建中，浙江华林广告公司董事长。

刘：首先非常感谢项老师接受我们的访谈，能有机会给您做个访谈，非常荣幸。下面我就按照大纲的顺序跟您请教一下。

项：好的。

刘：这几天我查了一些材料，了解到您的家族，是瑞安的名族。比如说项骧先生，在清末民初，对中国有很大的贡献，比如说税务，还有复旦大学的前身震旦学院的创办，道德文章都非常受后世称道。那么就想首先请您谈谈，就是您的家庭或者说家风对您的影响。

项：我们家呢？因为项家在温州，在瑞安，在社会上还做了很多的事情，出了一些名人。我的太爷爷辈在山东济宁做官，项骧当年也是民国的时候财政部的次长。后来回到家乡，日本人要叫他出山当维持会长，他断然拒绝，后来就绝食。项家为当地也做了不少事，好多像码头、面粉厂等都有项家的参与。我们的家族应该对社会还是有一定的贡献。这对我们后辈也是一种激励，所以我们的爱国心很强。我是非常爱国，你看看国家给我的颁奖词就知道了。因为我在国外也好多年，后来没有留下来，就



是因为我还是想把我的专业发挥到自己的国家来。

刘：我看材料您 90 年代从澳大利亚回来，也是因为这个事情。

项：对，从澳大利亚回来。咱们总得有爱国心，我觉得只有国家强大，咱们人民才能幸福。所以我现在各地讲课、辅导学生，都本着为了把咱们国家的这个专业能够搞得更好一点。

刘：是的，那么第二个问题，您是本土广告，就是浙江模式的代表人物，您也专门有一篇文章讲本土广告的浙江模式，这当然就是和您本身的成就有很大的关系。那么您现在从事广告行业也有 45 年的时间，从 83 年到现在……

项：80 年。

刘：80 年就开始了！

项：80 年进浙江电视台，就进了广告科。

刘：那个时候就在广告科。

项：我进的就是广告科。中国影视广告的第一条是 79 年年底，上海电视台的一条广告，参桂补酒，开辟了中国影视广告的先河。那时我进浙江台，广告科才组建不久，我就这么开始从事了我的影视广告专业。到今天为止，今天上午我还在剪片子。

刘：当时就是浙江台设立的广告科，也是受上海的一个影响？

项：上海电视台播出第一条广告以后，中央台和各省电视台就相继播影视广告了。各台就开始成立广告科，浙江电视台广告科当时就是四个人。当年的广告你可能都没看到过，就是去工厂拍一些产品，拍一些生产线、拍一些产品，然后汽车开出厂门，实行三包，都是这样。一直到 80 年代前期，82、83、84 年，还是这一类的为主，很少有创意广告的。所以我的那个小白兔儿童牙膏是属于创意类广告当中比较早的，而且是中国第一条动漫广告，开创了我国动漫广告的先河，中国第一次国家级影视广告评审的第一个金奖。

刘：是的。

项：就是用卡通，中国第一个用卡通来做广告的。



刘：我上午上课的时候还专门给同学放了一下那个广告。给他们做一下广告，说晚上是项老师来做讲座。那么接下来就是说，当时浙江是国内的一个经济强省，现在经过 40 多年的变化，浙江现在在某种程度上已经可以算是世界上最发达的一个省份之一了。那么您如何看待，就是广告它在浙江改革开放进程里边它发挥的作用？



项：现在浙江这一块，特别是杭州，它很有这方面意识。是什么呢？就是要在高科技，在互联网这一块上进行发展，它选择了一个方向。你知道杭州城里面几乎没有任何工厂，包括小的印刷厂，甚至是什么什么厂，这些都没了，全部清干净。然后把地腾出来，像钱江新城两岸那些公司，互联网公司纷纷在这边落户下来，市政府、省政府鼓励年轻人到这里来创业。

说实在的，阿里起了很大作用。阿里带了头，阿里、网易这些都过来，都在这边生根发芽，然后带动了周边的这一块的行业发展。前两天我带着安徽几个朋友过来以后，陪他们一看，那一带全是年轻人的天下。这点是非常非常了不起！而且市政府还是很有气派，房子借你用，不要房租，还要给你创业基金。所以吸引了大批的年轻人。我现在经常在全国讲课，我也经常去国外交流讲课，我会说世界互联网之都 --- 杭州欢迎你们。

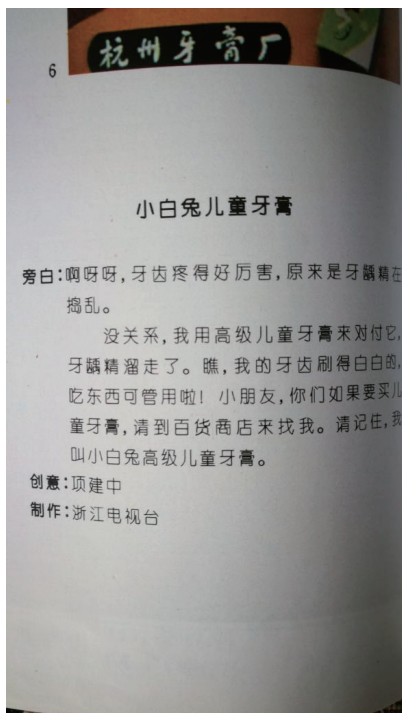
刘：对。

项：宁波是港口，工业很发达。杭州工业生产型企业不多，杭州就是认准了互联网、高科技。

刘：对。广告行业对杭州的发展起到怎样的作用？

项：当然了。互联网上去以后带动了广告业务、广告制作水平的提高。我今天晚上讲课就会讲到这个。我们要拥抱互联网，拥抱 AI，拥抱 Deepseek。我们绝对不能去排斥它，因为现在已经没法再排斥了。当年我做卡通，做小白兔儿童牙膏广告的时候，我们是用赛璐璐片一片一片画上去的，一个手从这边一二三四五六一张一张画的，对不对？就是这么做出来。卡通片到了 90 年代末，到了 00 年左右，，动漫广告可以在电脑上画了。这时候已经回不到你那个赛璐璐片的制作了。所以你必须接纳它、迎接它，它对我们的广告业制作起到了很大的作用。我们只能是用好它，而不能排斥它，对不对？为什么浙江这一块非常发达，好多动漫公司

都在滨江那边。所以说技术进步了应该是好事，它推动了广告的发展。



刘：那广告行业它对浙江的发展起到的怎样的作用？

项：浙江是中国广告大省啊！浙江在全国排前几名的。而且现在的广告界限更开阔了。直播也是广告，你不能说它不是广告，它无非就是在互联网上。原来我们传统意义上的广告就是报纸、杂志、电视台、电台，这是传统媒体上的广告。现在不见得了，现在不至于了，我们互联网各个平台上都有广告。广告的概念阔展了，广告形式也就变得更丰富了。

刘：是的，它是一个交替影响的过程。

项：社会在发展，技术在发展，广告也在发展，已经回不去了。古代以物换物，

是一种交易，后来有了货币，后来有了商店，后来有了超市，打破了柜台的概念，现在在手机互联网上购物了。都是一种商业模式的一种演变，我们只有认可它，你已经回不去。

刘：广告是不是对时代的变化感应最敏感的一个？

项：当然了，一般印象里，“广告”不是特别高尚的一个词汇，人们总认为是商业，好像买卖，但是它必不可少。你要把一个产品推出去，一个商品推出去要靠它来宣传。其实广告是一个传播学的概念。



刘：第三个问题，您在广告创作上，一方面很强调浙江模式，对本地经济的服务和主动的参与。您在相关的评奖过程里边，更强调的一个概念，是说广告要说世界语。那么今天国家在推行企业出海战略，比如说浙江本地的企业它要向国

外去发展，这个时候我们的广告它可能一方面在服务本地的经济，但是同时又是要帮助这些企业去出海。那么这个过程里边，我们的广告创作它要注重哪些主要的问题？



项：广告其实没有国界。人们的思维不是因为我是中国的，我就停留在中国，所以我们的概念要全球化。水，不见得就中国人喝了，美国人不喝了，或者是印度人不喝了。就是印度人关心水是关心什么，我们要了解。印度人说不定关心它是要加咖喱的，我们就要迎合他的意思。所以我们广告人要有国际意识思维，想象

力要更开阔一点，而不仅仅局限于眼前利益。我一直在讲的就是我们的广告要了解消费者在关心什么。消费者关心什么？我们说什么话，他想听什么我说什么。但是消费者的概念没有国界，所以我们广告是没有国界的。产品肯定都要往外打出去，那么你打到南非，那边的人他们的爱好是什么？他们爱好橄榄球，我们就用橄榄球来表现，对不对？所以广告无国界。

其实广告比如说它打到不同的国家的时候，它也有不同的表现方式，我们叫诉求的方式不一样。我们的表现方式，诉求方式就要迎合他们的需要，产品要走出去，广告也要跟出去。

刘：那所谓迎合需要，不光是说让他理解这个事情，而且还要让他喜欢这个事情。

项：对，有兴趣，interesting。

刘：我们今天企业出海的过程里边，广告还要发挥可能更重要的作用。

项：广告要先行。它要比产品更早，有时候就是广告先打过去，然后产品再慢慢跟出去，对吧？让消费者先入为主。我举个例子，香港广告人林秉荣先生，他把雀巢咖啡推向中国。八十年代初中国人还是以喝茶为主的时候。他把雀巢咖啡带进来。雀巢咖啡是欧洲的产品，他到了这里，沿用世界语言，迎合中国人的需求习



惯。什么呢？就是“味道好极了”。这句广告语对中国人来说很有吸引力，他就用“味道好极了”做了一系列的广告，先打了中国的5个省，广东、浙江、天津、上海，还有湖北还是哪里？沿海地区比较发达的这个省打了两三年以后，打开了，再打到中央电视台去，向全国播放。结果就这么一句很平实的广告语，迎合了中国人的需要。所以我们的广告打到其他国家去，也要就了解当地的一些口号，能起到这样的一种效果。起到作用以后产品就跟上去了，广告先行。

刘：那么第四个问题，您曾经对浙江电视台中国好声音栏目给予一个很高的评价，认为这样的一个综艺节目兼有天时地利人和，为广告的投放搭建了一个非常优质的平台嗯。那么其实从中国好声音以来，很多的电视台都推出来各种各样的综艺节目，并不是说每一个综艺节目都很成功。

项：浙江电视台中国好声音在综艺类的节目中算比较早的，先入为主，做得早。有这样一个优势，它把好几个产品带上去了。这就是做在前面，而且做得比较好，那时候它推出了很多的歌手，像李宇春这些，都是他们推出去的，而且整个栏目也做得也不错，时间卡得很好。你如果后来再搞综艺，再搞这一类的，就没有那个效果。所以后来江苏电视台就搞了一个非诚勿扰，要搞就要搞新的，有创意的。不能跟在别人后面搞，跟在后面就没意义了。

刘：要换。

项：传播都是这样，不要跟风，所以我今天讲课讲创意，各行各业都要有创意，哪怕是平台也要有创意，对不对？传播也要有创意，广告也要创意，什么都要有。

刘：就是这种同类型的就不行了。

项：不能跟风，没意义。

刘：这可能也是点到关键了，就是说跟风的话它可能就没有办法搭建一个非常好的平台。

项：人家已经都做得很好了，你再跟到后面就很没意义。

刘：是的。但是说投放到像中国好声音这样优质平台上的广告，就是它本身好不好？是不是也是可以讨论的一件事情？

项：广告本身的品质也好，它的吸引力也好，都还是要有一定的水平。当年还是有几个片子跟得不错的，把品牌打响了，它持续性地做了几年以后，这个品牌就打响了。

刘：第五个问题，对于这个广告来说，它是直接参与到企业的市场竞争中去的，



是一个先行，它能不能打响，对企业的竞争力，是起到很大作用的。那么同时您也指出广告它是一个风险性的投入，那么这个时候，对于企业来说，它如何选择广告制作团队？它一般会从哪个方面去考虑这个事情？

项：这个有几方面的考虑。首先是广告的，广告公司自己要拿得出作品，是不是有让人信服的作品？这是一个。第二个企业本身，根据某一个产品，也要有一定的投资预算，首先还要有产品自己的定位。广告公司也参与帮它设计，味道好极了，农夫山泉有点甜，是从甜的这个角度。这需要企业与广告公司一起商量，包括那个我讲到的利群，就是我们做的。我们去跟董事长开会的时候，我就问他，我说董事长，你们利群原来的广告口号是什么？他说“永远利益群众”。我说你让人抽了烟，不害他已经好了，还利益群众，是不是？这口号完全是说不过去的，对吧？后来就通过大家策划以后，就想到了抽烟，抽到云里雾里去旅游，像旅游一样，“让心灵去旅游”。这就是企业想做，但是没有专业团队，那么借助广告公司、广告团队，优质的广告团队把人才凝聚起来，通过集思广益将创意迸发出来。我们曾经给省纪检委做了一条廉政公益广告片子，获中纪委廉政公益广告大赛奖金，社会反应非常好。

刘：诸葛村篇。

项：嗯，我们跟省纪委领导开了好几次会，一开始想用女儿对爸爸说：你下班早点回来啊。让孩子劝导父亲不要在外面喝酒胡搞，廉政嘛。但是后来我们考虑到在中央台播，我们还是稍微正面一点，你不要赌博，你不要收人家红包，这些负面的太狭窄，太小气。我们要大气一点，然后找到了诸葛村。好多代诸葛亮的后裔都在这边生活，而且出了好几个宰相，都很清廉。整个村建设得也很好，很美。人们生活很平和，很幸福，很安宁，小孩子教学也很好，这一系列都很美。然后我们就定了一个“廉洁，让生活更美好”，从正面来报道廉洁，带来的效果很好。

刘：这个前期是要做很多的工作才能找到这个点。

项：对，策划，大家分别去找资料，最后才挑出来。我也非常开心，省纪委也看中了，就让我们拍，我们去拍了航拍，把诸葛村的环境，村口八卦型的水塘，美丽的自然环境，村民们在一起平和的生活，老人喝喝茶，小孩读书等，用各种平实的镜头来反映那种平和、平安的生活，最后来一句：“廉洁让生活更美好”，中纪委非常看好，金奖啊！



刘：这真是一言中的感觉。

项：中纪委的金奖，然后中央电视台播了好几个月，各网站也都播。后来诸葛村的书记很认可我们，在给他免费宣传。所以定位很关键，有了定位以后，创意很关键。

刘：对，就是能找到这个点。

项：所以广告公司的素质就在这里，好的公司就是能策划、能创意、能表现。为品牌打响，你几个品牌打响，后来一看到我们这些才能，大家都很认可。到现在为止我还在拍，拍六安瓜片，安徽的，你是安徽人吗？

刘：河南。

项：你是河南人，离河南很近。我今天还在拍瓜片，他们很满意，我今天跟他们说，就是我们要的瓜片。六安瓜片是十大名茶之一，但是它的声誉几乎没有。我们要把六安瓜片作为六安的金名片。用这个来把整个城市形象都打上去。

刘：广告它本身的社会效益也是非常高的。

项：对呀。广告不仅仅就是产品广告，城市形象，好客山东，那个云南又是什么？浙江又是什么？都有自己的城市品牌，也是要靠广告打出来的。所以不要听到广告，以为就是赚点钱的事情，这个太小气了。

刘：是的。

项：我们争取把六安瓜片推向联合国。我跟六安的领导说了，福鼎白茶还不是十大名茶之一，但是它那个宣传做得好。瓜片的宣传不够，首先是没有到位，创意没到位，到位以后也没宣传好，所以掉下去了。

刘：其实做广告的文章也是非常讲究的。

项：非常讲究。广告做得好的话，挽救一个城市，带动一个活动。这次哈尔滨的冬奥会，广告起了很大的推动作用。现在互联网平台多了，各种方式都能做了，都是广告。

刘: 都是广告。那下面就是说,我记得本科的时候,我学经济学,有一个市场营销的课。我记得当时的老师讲过这么一个事情,就说根据统计,好像 90% 以上的广告投入好像都是无效的,有这么一个说法。那么要降低广告投入风险,它的关键是在哪儿?很多的广告可能大家看到了,但是没有印象,这样的广告投放,没有起到效果。

项: 当然了,你说广告 100% 都有效,也不可能。这个涉及面很广,首先是你广告做不到位。这个广告是不是确实很好地宣传品牌、宣传产品,再加上是哪个团队运作也很关键。很多企业做广告的钱就像丢在水里一样。但是必须声明的一点,好的广告还是有的。农夫山泉,钟睒睒为什么能够做首富?就是广告公司给他做得真的好,大自然的搬运工。这么一句口号,确实把它宣传起来了。农夫山泉有点甜,是前期,后来是搬运工。

刘: 嗯,这广告也很成功。

项: 非常成功。很大程度上,我不能说百分之几十,还没统计过,但是广告起了很大的作用。营销有几方面的,怎么铺货也是个问题,包装也是个问题,几方面因素配合起来。广告是一个很重要的因素。广告就是把品牌推出去,让人知道了,那么肯定要卖,这个没话说的。你说广告一定成功就很难说。作用肯定是有的,现在你直播也好,互联网平台也好,短视频也好,其实也都是广告。

刘: 那就是好的创意,然后有好的平台,这样相互的这样配合。

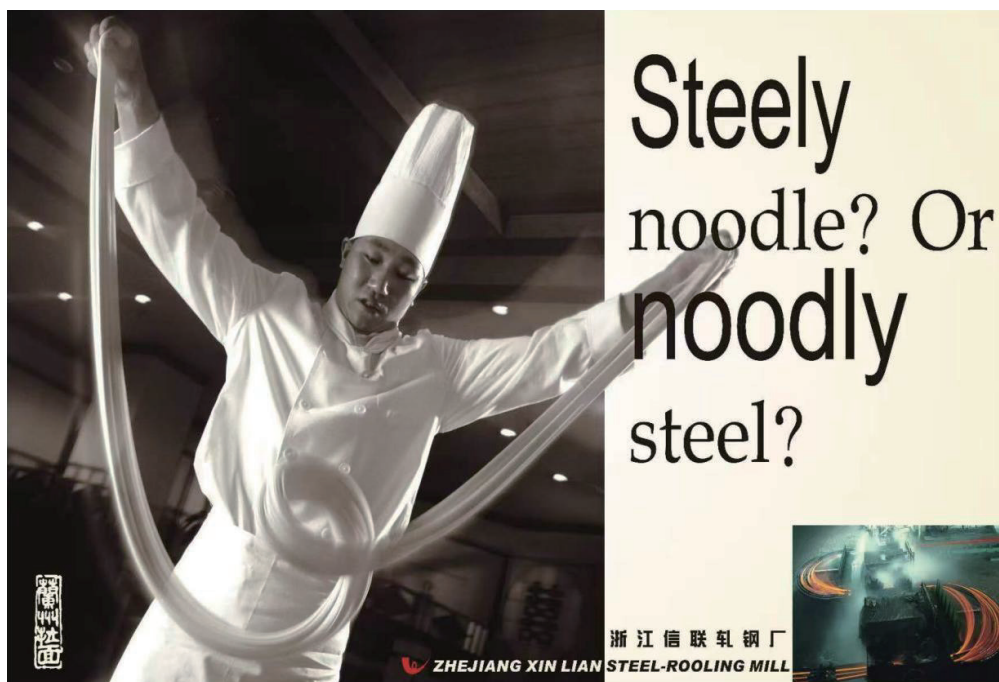
项: 从广告学来说,好的创意,好的制作、好的平台,这三块,但是同时你产品本身自己要过得硬。你歪歪扭扭的产品,说得再好听人家也不买。首先是你的东西要好,你的东西好,再加上广告做得好,广告播得好,那么几方面都是营销,是综合因素。不能说某一个你卖不出去了,就说广告不好,这个很难说。

刘：那比如说像您办广告公司，会不会挑这个企业，就说你这个企业的水准怎么样。

项：也要有的，我们觉得确实做不来的，我们也谢绝了。年前他们一直想拍一个，结果我们后来商量了以后，我觉得算了，很难做好，做不成功把自己的牌子给砸了。

刘：这个也是双向选择的。

项：现在做实在的业务也比较难，像我们这样，因为我在外的声誉有了，我们现在做的更多的是政府类的宣传，或者大宣传的东西。企业的现在很难做，一般还是不会拒绝，但是有时候确实觉得它太烂了，我做了以后把自己的牌子都给砸了。而且卖不出去，到时候做了还要来怨我对不对？



刘: 第六个问题, 您的广告创作经历了各种媒体的变革, 这 40 多年来媒体的变化非常大, 现在就是自媒体的一个时代, 那么它和之前的广告创作最大的一个不同, 是在哪里的?

项: 表现形式上产生了很大的变化, 现在不仅仅要跟自媒体, 更多的是跟受众的联系更紧密了。现在强调沉浸式, 包括广告好多都沉浸式了, 直播的过程中可以跟直播员交流, 以前传统媒体跟观众是没有交流的。现在沉浸式都可以交流了, 对吧? 那么创意上, 就要考虑到这方面, 要有新的东西, 形式上, 要更有新意的。

刘: 广告还是不断地在面对新东西。

项: 那当然。新技术上来了以后, 广告也要跟上。你不能老抱着原来老的那种手法不变。广告它是不断要求你各种各样新的创意。这个创意包括表现上的创意, 还有更多的是制作技巧上也要创意, 也要创新了, AI 其实就是一种技术上的创新。

刘: 那比如说您的公司会不会也是在自媒体平台上推出一些广告?

项: 你不能老抱着传统的不变, 你要赢, 要跟上去, 要符合时代的一些要求, 所以我们也不断地更新, 在学习。

刘: 就像政府的那种广告, 现在是不是也在往自媒体上面推?

项: 政府也需要了, 政府的自媒体平台上也很多, 不仅仅是在传统媒体上播的问题, 对吧? 都需要, 好像没有说一定是企业、政府或者是什么这方面。

刘: 都在做。

项：就新的技术、新的媒体上来以后，我们怎么用好它？这是个关键，不能老停留在原来的地方。你停留，企业不会来选你了。你不懂这一块，他不会来选你的，你必须要有新的技巧。

刘：就是跟这个时代要跟得非常快才可以。

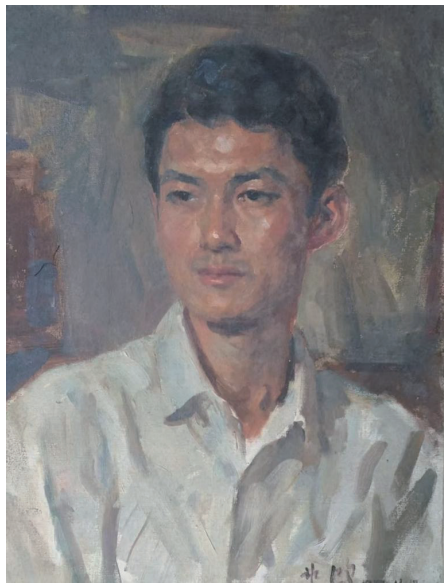
项：广告人应该是走在前面的。要不断学习，不断更新，不断用新技术来表达自己。有一些行业，比如一些作家，哪怕不用电脑打，我写字也可以。但是我们不行，我们必须迎接新的技术。

刘：比如说您办公司，您的人员梯队的培养，是不是也要按照这样的要求。

项：我现在很注重这一块，年轻人要他们学习新的技术。我今天上午也在讲新的东西，我说你们要掌握起来，AI 那些制作技巧，怎么让这个动起来，这些要不断地学啊。

刘：会直接布置给员工吗？

项：对。而且不仅仅是布置的问题，我们在创作中就把这些技巧用进去，让他们把它表现出来。它不断地运用，而且现在变得很快。不像以前，80 年代，当年我进电视台的时候还没有磁带，都是用胶片拍的，用胶片拍新闻片、广告片，把胶片洗完、剪好了再播。技术在不断更新，但是那时候更新的速度没现在快，现在是太快了，几个月就变，那时候几年不变的。



刘：刚才您提到小白兔牙膏，用赛璐璐片做，当时您的团队是怎么样的？

项：我这个创作团队、拍摄团队都是电视台的。另外我请了上海美术制片厂的导演，《大闹天宫》的导演画的，我们画不了的。那个技巧，真是画的，先要线条，用专门的颜料上色。把线条画好，然后再用笔涂颜色。现在只要电脑上颜色啪一点以后全上去了。那时候要涂的，很麻烦。我跟刘老师都说了，如果你的广告博物馆搞起来，我就送给你作为历史资料。

刘：那个太珍贵了。

项：这一套赛璐璐片就是中国第一条动漫广告的。

刘：我觉得有国宝的价值，太珍贵了！下面是第七个问题，您在文章里面曾经把时代广场称为广告的麦加，现在您是否依然是这样一个看法？



项：确实，纽约时代大道，第五大道，它的广告是世界广告的前沿。因为本身那个是世界商业中心。包括我们，你看杭州的广告也在那边播。今年过年还播过一条片子，是什么我都忘了，反正一有什么大活动，都要到那边去，因为世界各地的人在那边来往，是一个大平台。这个非常厉害。因为我是纽约节的评委，我去纽约的时候，有时候就坐在第五大道旁边，买一杯咖啡，坐在旁边看看环境。

刘：就是看到的是最前沿的广告宣传。

项：一个是前沿广告，之后整个的气氛特别好，整个商业气氛，都是各种广告，又不播故事片。那些大楼都是一个一个的广告位。现在你别说，杭州的大街上都是，各种大屏的广告都出来了，杭州也很厉害。

刘：很多城市都有这种大屏幕。

项：纽约确实是这种气氛，特别我那时候还是 20 年前。第一次过去的时候，坐在那边喝个咖啡，那个感觉特别好。因为广告人本身，看到这里满街满楼的都是广告，气氛完全不一样，所以我把它称为广告的麦加。

刘：然后就是中国广告行业，目前面临的主要挑战有哪些？比如说随着中国影响力不断增强，我们的广告应该如何发展？

项：中国广告也有中国广告的特色。广告是根据消费者或者受众的——我们从传播学讲——接受程度来表达广告的，那么因为我在国外好多年，又是国际评委，经常要去欧洲、纽约、亚太或者韩日这么到处跑。有好多中国人，他的意识还没达到这个，所以我们有一些广告，你要向世界上一些国家传播，那么各种接受的意识不一样，广告表达方式也不一样。我们不是完全像西方他们那种表达方式，我们还是找一些名人代言的广告特别多，到现在为止还是这样，我们说实在的，

80年代我们就这种，现在我看创意广告越来越少了。

刘：噢，越来越少了。

项：反而越来越少，更多的是直播间的那种广告，对吧？我在电梯上，我老是在看，都是一个一个体育明星，现在艺术类的明星少了。因为咱们这块好像回避了一点，体育明星多了。第一名都在做广告，所以也没话说，因为中国人就接受这些。广告就是消费者接受什么我说什么。

刘：它也受这个文化氛围的限制。

项：对，受文化的限制，受意识形态的限制，受思维方式的限制。你不可能要求像西方的广告这样，这个也没什么好说的，就是能把品牌打出去，能把产品卖出去，就是好广告，说白了就是这样的。一定要弄得很艺术才是好广告，没这个说法。当年的雀巢咖啡味道好极了，也没什么艺术性，照样卖得出去。

刘：那我的一个想法就是，比如说一个国家的设计，它可能就是随着国家的这种力量的发展，你的实践走在前面的话，可能你的设计或者说你的广告可能它就会走在前面。比如说像宇树机器人，中国走在前面的话，我们相应的广告它是不是也会走在前边？

项：其实这是从技术上的角度，技术表达上的。创意又是一码事情，创意技术表达制作，技巧方面这块肯定跟得上。deep seek 以后，这种机器人或者什么样跟上去以后，那些新的东西上去。这个跟创意不完全一致。创意还是要农夫山泉有点甜，对不对？还是要容易接受的那种。中国人接受什么？你北方人接受什么，南方人接受什么？又不一样，说法又不一样。所以我们迎合广东人，我们要广东人的那一套方式去思维，早上要喝喝早茶。你到北方去就是来个大锅，一暖锅大家聚在

一起吃得很痛快。南方人很细，广东人很巧，弄两个包子，弄两个什么什么点心，弄点早茶。

刘：广告还是很强调这种地方化、本地化的。

项：对啊，上海人他讲究面子的。那我到哪里？西餐厅我们去吃一点。到了北方，到了西北或者到哪里，大家窑洞里包着饺子喝点什么。就各地还是要针对消费者，针对受众。我给你举个例子，当年万宝路，它的形象是西部牛仔，箭牌是杰特曼，很绅士风度。完全不同的风格。那么万宝路过来的都是那些骑着马戴着那个牛仔帽的。但是有一年送过来，中国的春节前送过来一个广告。当时我是浙江台的广告部主任，说过来到这里来播的万宝路片子是什么呢？音乐不变，万宝路雇了山西的安塞锣鼓队，一大批人，几百个、上千个人在北京故宫里面打鼓，音乐还是滴答答答滴，但音乐不是用小号吹，而是用唢呐吹的。干嘛？春节期间他要迎合中国人春节期间那种中国式的喜庆，他就为了迎合消费者。所以我们的广告其实也都在迎合消费者，不管你用什么方法，不管你是用体育明星也好，总的就是把产品推给消费者，把产品卖出去。这就是广告的功能，这是商业广告啊。公益广告，又是另一种做法。

刘：我这里还问了一个，就是我们有一天是不是可以建成自己的时代广场？

项：现在说实在的，你去看看钱江新城这个大屏，也都已经起来了。因为杭州它是互联网之都，这块上更先进。

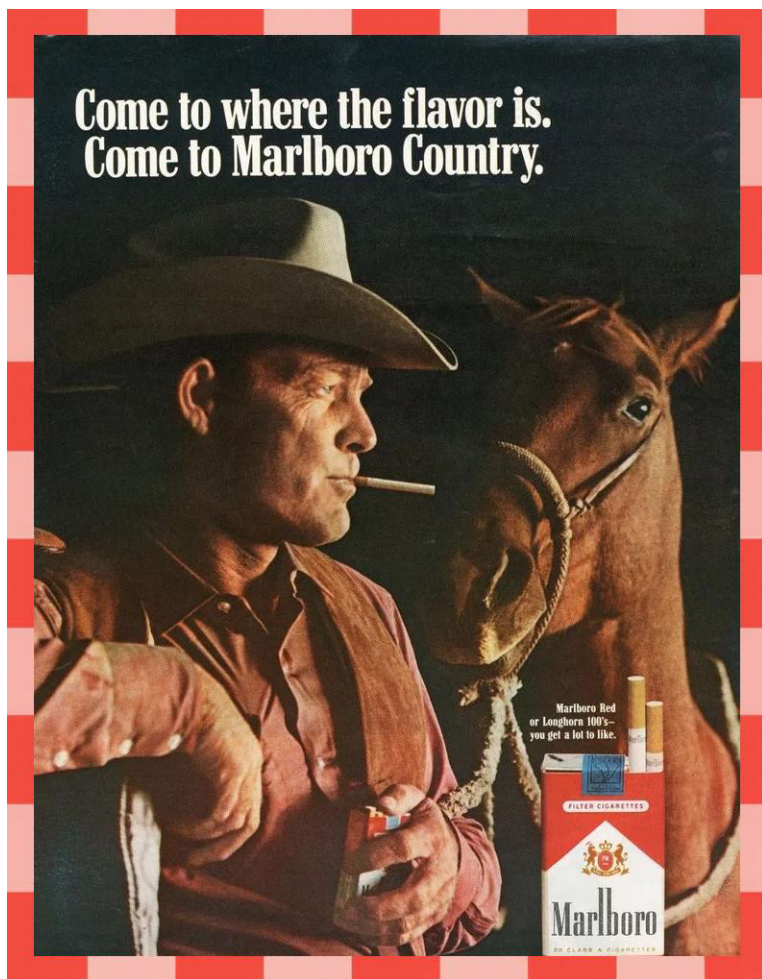
刘：就是那种前沿的感觉。

项：我觉得会的。而且现在中国的经济强势起来以后，特朗普这个税收，中国不卖它账，它以为是会被弄倒的，结果不卖就涨，他又软下来了。广告都是为经济

服务，都跟着经济的。经济好了以后都上去，经济不好首先砍掉的是广告。所以还是要国家强大、强盛，经济要上去，广告业自然就繁荣。

刘：第八个问题。这么多年以来，您一直参与国内外广告奖项的评选，像刚才说大广赛这样的，那您认为这些奖项的设置，它对广告行业起到哪些作用？

项：广告大赛其实就是一种激励，评一些好的作品出来，让行业人进行学习，让他们学了以后出新的东西，这是关键的。还是起到作用的，激发一些新的创意。



而且有这方面的总结,一些好的作品让大家看到。平时你没有大赛的话,作品分散,有了以后,对外界也是很好的一种宣传。我们有这么好的片子,它有一个不断提升标准的作用。

那么作为大广赛来说,它是教育部的大赛,这个对整个专业的发挥,对于人才的培养都起到很好的作用。你像刚才这么多学生围着我,他们就很有想法,想做好一点,这些人今后出去,在专业上会起到很好的推动作用。我有好几个学生现在已经是影视广告制作导演,已经很成熟了,做了好多大片。还是培养了一批人。

刘: 就像这种广告大赛最后获奖的作品,会出成集子么?

项: 出书出盘,然后在网络上也都在播。应该还是因为每一个专业都要有进行一些比赛,对行业是一种推动,还是起到很好的作用。

刘: 最后一个问题,您的文章里面说,当年就是林秉荣先生的雀巢咖啡广告,把您带进了广告的泥潭,那么回顾 40 多年的时间,您认为在广告的泥潭里边获得的最大的快乐是什么?

项: 林秉荣先生是真的启发了我从事创意广告。因为当年我已经在电视台从事广告了,他过来以后,讲到了广告要进行创意策划。因为我进电视台,我是美工进去的,并没学过广告。其实我们拿着摄像机把胶片拍完了以后,一播算完成任务了,也没想到要做到小白兔牙膏。就是林秉荣先生带着雀巢咖啡来了以后告诉我,广告是要通过策划,通过创意进行一系列的活动。是他启发了我,还蛮感谢他!所以广告确实是这样,他当年代理好多国际大品牌,因为当年我们都是通过香港过来的。他是香港的华林公司,后来我也成立浙江华林广告,我就是用了他的牌子注册的。

刘: 噢,是有这样的一个关系,我原来还在想华林公司命名的来由。那您上学的时候就是学美术。



项：我学的是美术。影视导演专业是在澳大利亚视觉传播学院学的。

刘：您文章里面也说做广告是酸甜苦辣，各种感觉都有。我想问您觉得乐趣在什么地方？

项：这个非常有乐趣。我觉得其实做广告人，更多的是把他的创意的那种欲望、那种热情表达出来。我不仅仅是这个，我哪怕烧个菜我都要弄点创意出来，弄点让人感觉到新意出来，这个就是做人的一种乐趣了。你看我在浙江电视台，四年我获了6个国家级金奖，所以我在浙江台当年的成绩非常好。我的职称是记者职称，当年我很年轻，一开始申请中国第一次设立记者职称——记者职称是八十年代开始有的，中国原来没有记者这个职称的。

刘：那您算第一批的。

项：第一批。我肯定首先是助理记者了，对不对？但是我报上去，我们的评委会马上批了，给我直接提升为记者。



刘：就您作品已经很有名了。

项：非常有名，我为浙江台获得了好多好多奖，我是全厅两个破格提升的记者。

刘：现在您还会不会到浙江台去指导他们的广告制作？。

项：台里已经不去了。台里现在说实在，已经走下坡路了，实际上卫视还相对好一点，其他的频道都已经走下坡路，关掉的好几个了。

刘：噢，这样啊。

项：各台都有，你宁波台也有，好不到哪里去。

刘：这也和他们的广告收入有关系？

项：当然有很大的关系了。浙江还好有一个好声音，后来几个节目还好一点，其他的栏目，其他的几个频道，都很差，有两个关闭了。浙江电视台也算是培养我的地方，我对它还是蛮有感情，因为给了我这么个好平台。当年 80 年代，有个好平台不容易。当年又没广告公司，整个浙江省的电视广告几乎都是我拍的。

刘：这样啊。

项：没有广告公司的，当年只有浙江电视台，杭州电视台，省里面的企业都是我拍的。宁波的那些品牌都是我拍的。

刘：看您的文章里面还提到过大红鹰。

项：对啊，兰溪的，义乌的，永康的，这些大品牌都是我做的，所以我跟他们接触得很多。

刘：在某种意义上这个浙江模式，就是您创造出来的。

项：你可能还没看到我的几个国家奖项，给你看看啊。这是教育部给我的，广告艺术教育突出贡献人，全国就 10 个专家。这是广告学术委员会给我的，在全国政协礼堂给我的颁奖仪，对中国广告学术发展卓越贡献人物。这是上面的颁奖辞：“他为中国大陆摘得第一枚国际广告节金奖，也曾是戛纳国际广告界首位华人评委。为了振兴民族广告事业，他毅然放弃澳洲优越的生活条件，回国创办了华林广告公司。他行走于天地间，是广告人中的侠客，以创意为马，以爱国赤诚之心为剑。仗剑于世界广告舞台。”这是国家给我的奖，工商总局的局长、副局长在台上给我颁的，我很感谢国家给我的评价。

刘：这也是您应得。



项：我还入选美国克里奥广告节华人创意 50 人，入选大不列颠世界名人录。我干了一辈子广告了。（看照片）我是项羽的后代啊。

刘：哦，是这样的。

项：当年项羽在乌江兵败，我们要么改姓刘，要么满门抄斩。我们这支就跑出来了。跑到哪里呢？跑到福建跟温州一带的海岛上，我们在南麂岛上生活了好多代，离钓鱼岛最近的一个岛屿。

刘：那么远。

项：到了宋代有人上岸来看看，已经没用刘项之争了，我们再回到大陆上来在瑞安定居下来。我们到瑞安也快千年了。

刘：真不容易。

项：所以你知道吧？我们项家还是蛮厉害，干了这一辈子。我这个人有一个很大的特点，做一件事情我就专心做到底，任何委托我做的事情我都把它做好，所以为什么现在好多政府，江苏的、安徽的、浙江的这些县级、市级的政府，请我去给他们做宣传，我很认真，他们很放心让我来做。不是应付或者怎么，你委托我，我都给你做得很好。

刘：非常佩服项老师。谢谢项老师，跟您学到很多！



图像学专题

海村 惟一 (Amamura Yuiji) 撰

海村 佳惟 (Amamura Kai) 译

感悟鉴赏汇编约翰·摩根的解构延异作品 以及各界见解

——以“后分析立体主义”（Post Analytical Cubism）的视角

□海村 惟一 / 撰^① 海村 佳惟 / 译^②

绪言

2016年通过“微信”与世界各国汉学家一起发起了“世界汉学家联盟”，亦开始了我和居住在美国的阎伟红（约翰·摩根）教授的微信联系，长达十年，几乎日日间安！还是没有见面。在十周年之际，我给他发了两条留言：

“摩根教授的艺术作品乃其长年深悟和日常体感东西文化精髓的结晶，横溢着禅意和哲思，滋润观赏者我的心灵。” - 海村 惟一 2025.3.26

“我有一个理论叫「Post Analytical Cubism（后分析立体主义）」，我依稀感觉您的作品可以此来关照和探析。” - 海村 惟一 2025.3.30

关于“Post Analytical Cubism（后分析立体主义）”的概念，请参考我在日中韩三国合编的《东方美术》第5号（2025年6月出版）发表的美术评论『中国山水画の新境地—「ポスト分析的キュビズム」から「後山」の意味を考える』，其中有详尽的论述。

今日终于有了一点时间，借学术挚友刘振教授的宝田《设计哲学》发一篇搜

① 作者：海村惟一，日本福冈国际大学名誉教授，深圳大学饶宗颐文化研究院客座教授，文艺评论家。

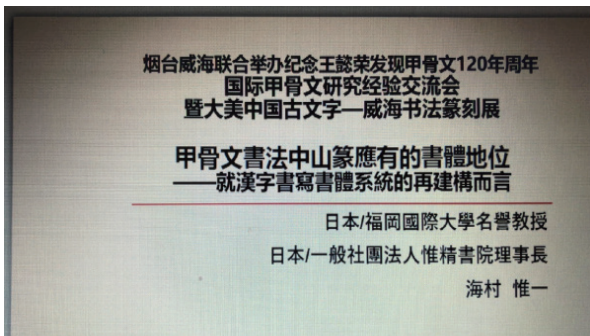
② 译者：海村佳惟，北京大学文学博士，华东师范大学博士后，河北传媒学院客座教授，日本惟精书院院长，久留米大学兼职讲师，翻译家。

罗微信留言的文字,以《感悟鉴赏汇编约翰·摩根的解构延异作品以及见解》为名,聊作纪念。

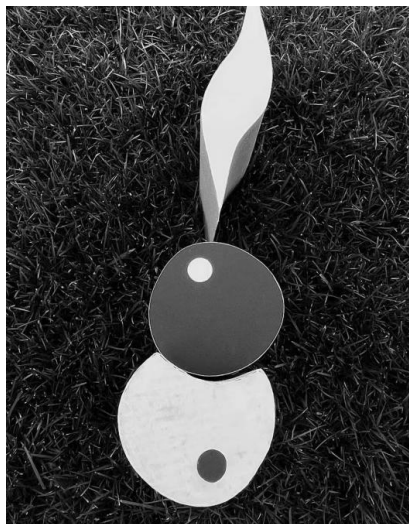
一、书法艺术的解构延异

(一) 甲骨文(甲骨文字契书)“旨”的解构延异作品

“契书”是我在2019年“烟台威海联合举办王懿荣发现甲骨文120周年国际甲骨文研究经验交流会暨大美中国古文字—威海书法篆刻展”上所作的《甲骨文书法中山篆应有的书体地位—就汉字书写书体系统的再建构而言》的演讲中提出论证的一个新概念,即“契书、篆书、隶书、楷书、草书、行书”的书体六书与许慎的文字六书相对。“契书”可分“甲骨文字契书”“中山国文字契书”。



约翰·摩根创作的甲骨文字契书“旨”的解构延异作品,充分体现了“契书”“契”即刻的感觉,左图上端竖立的图形显示两头尖的“刻痕”,右图中间横躺的图形依然显示两头尖的“刻痕”。我与约翰·摩根可谓“心有灵犀一点通”。



“旨”字的解构延异结论 1

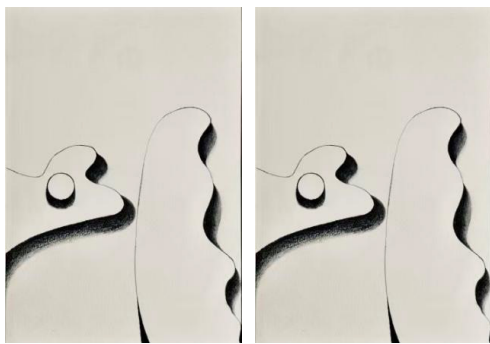


“旨”字的解构延异结论 2

(二) 金文“后母戊”的解构延异作品



“后母戊”的解构延异结论 1



“后母戊”的解构延异结论 2

约翰·摩根创作的金文“后母戊”的解构延异作品，把铸造在青铜器里的金文三字“后母戊”非常形象地刻画了出来，“后母戊”的解构延异结论 1 线条加阴影的白色块面呈现立体感，黑白块面展现幽默可爱跃动感。

(三) 隶书“虎”的解构延异作品



解構延異吳讓之隸書“虎” (1)

“虎”字的解构延异结论 1

约翰·摩根创作的隶书“虎”的解构延异作品，黑底的画面流动着粗细枯湿的白线驱使感觉去想象隶书“虎”字的动态，空黑让思维冷静地分析其立体的视觉。生动地展示了“后分析立体主义”的“解构延异”结论。

(四) 草书“幻子”的解构延异作品



顿子斌教授影书草书“幻子”原形



“幻子”的解构延异结论 1

约翰·摩根创作的草书“幻子”的解构延异作品，使草书“幻子”的笔意连绵变为幻想中的断线连绵，金农的漆书笔意超越时空荡漾在“后分析立体主义”的意境中。

对“幻子”的解构延异结论的诠释，约翰·摩根（阎伟红）与其好友王亚中在 2023 年 8 月在《龙城艺术》展开了交流，非常精彩！故全文录此，供读者沉浸其妙。

文 / 阎伟红 230801 龙城艺术

亚中兄：

发明汉字，是华夏祖先完成了一项人类最伟大的使命与工程，文字是人类文明存在的基石。汉字将宇宙万物画出了最完美无瑕的肖像画，传统书法在此基础上，完美将这一肖像画施以更加完美的修饰。汉字蕴含着无限的奥秘，探索汉字与传统书法是在谈多祖先的智慧为当下与未来需求更高的价值意义的极限。

汉字和书法当下意义犹如 Sydney Marie Hughes 所说：“不要认为我是一个需要从龙中拯救出来的少女。我是龙，我会让世界燃烧起来。”我们坚信汉字文化是一条巨龙，而非一名牢笼少女，然而一系列相关问题入撒哈拉沙漠中的沙粒一样会层出不穷，无法数的清楚。汉字这一巨龙如何毅力与人类之林？如何不成为牢笼中的少女？如果没有科学的研究战略，汉字文化永远是牢笼中的少女而不得翻身！这的确是一个最大的最具有挑战性的批评性课题，对汉字建立批判性体系？对汉字和传统书法实施批判性？对一种完美的文字语言实施批判性？这可能吗？“mission impossible”“不可能使命”“这不是鸟”“这不是烟斗”，这不是墨，这不是宣纸，这不是“一”，这不是“二”，这不是“三”等等历史时空的现实告诉我的，结论从否定成为肯定，龙非龙，少女非少女，这一切的悖论，其背后是科学的逻辑的完美的强大的支撑。“从心所欲不逾矩”，一切皆为智力与科学的研究与实施，方为最终的可能。

汉字艺术的当代性研究，远不是今天我们看到的那些汉字艺术研究与学术讲

座内容和活动，汉字的当代性研究是一个多学科的研究，是需要基于认知学科基础之上的研究，是需要与 STEAM（STEAM 领域是科学、技术、工程、艺术和数学 - 说明：艺术 / arts 加了复数与不加复数概念不一样）汉字的当代性研究，需要学者们高举“价值变革 / value innovation”的设想和使命大旗，以跨学科的方法全面挖掘汉字文化意义，实用于当下和未来科学与人文价值的需求。人工智能数据库底层数据，不是建立在汉字语言基础之上，而是建立在拼音文字基础上的，汉字世界需要向人类提供更科学的方案，学术的大脑需要学会如何与网络人工智能去对话，我们如何科学对人工智能软件去交流，为它们提供什么样更又意义的学术与艺术。汉字和传统书法作为一种独特的符号，其造字的预测性体系十分独特，且相当的完美性甚至远超今天人工智能深度学习所需要的信息体系，诚然，汉字的造字预测性体系是人工智能汉字数据的一个空白，这是学术界需要重要思考和重视的，而非仅限于文房四宝的汉字艺术！汉字和传统书法的“预测性建构和处理”，其完美性是神经网络图像预测体系严重需要的！这一个命题的思考，需要几代人去努力，何况，汉字艺术现在性的问题如沙哈拉沙漠中的沙粒一样的多……生命用在刀刃上，而非仅仅关注在文房四宝上……或画画的那只笔上面……

带着对汉字和传统书法的批判性实施与实验，我的研究课题“汉字与传统书法当代性视觉转译”的核心是基于“黑白色道”而立论，因此我的视觉实验也是基于黑白色来实施的。——“黑白色道”与太极有着密切的逻辑联系，这也是我实验的基础之一。我一直在思考：在氤氲万物之元鸟（至）太极阴阳出现之前，人与自然发生了什么？《说文》部首“一”之解释清晰地提醒着现代人：我们如何看待自然，如何看待一个具体的视觉创作作品，并如何对原有的符号解构和延异？因此“黑白色道”是揭示在太极图出现前祖先对宇宙万物之元思维（道）的一种可能性的核心色，即”黑白色“。我在对文字解构延异中，重在高效快捷，以最短的时间和灵感思考实验之前的氤氲缭绕的思维态相（mental images）！此乃从 0 鸟（至）1 的元态；象，有无象，象之现实象，如此这般的时空的构成过程通过完整的实验出现在面前了。这样的视觉学术转译研究在人文科学的研究史上为首个课题研究！牛津大学和俄亥俄州立大学两位教授说：闫教授的实验更多的

是供科学界研究的。

再次感谢兄之宏文！您是唯一的画家艺术家在具体指导我的实验研究，事实上，我是一个完全从零基础开始我的艺术创作的一位小学生。习大大对华夏文化提出了：华夏文化走出去。华夏文化如何走出去？”华夏文化走出去“，这一命题是 wil/would 命题，现实主义要求的是：现实的能力是否可以做到？爱因斯坦主张，一个问题需要 100 个答案，”华夏文化走出去“这一课题的现实的能力你是否可以（能够）做到吗？汉字“一”符号，可以得出多少视觉转译的结论和答案呢？又如何在这“一”这一符号基础上再继续简化，再继续做减法？从汉字和书法的海外本土研究方面思考，这些答案是否符合欧美人通用的审美习惯呢？如何用 30 秒时间向外国人讲解汉字 5000 年文化的演变？其学术层面的答案又是什么呢？我的这样的黑白色研究与海量的实验数据已经在健康、自信、独立和本土化的跨学科基础上自豪的行走中。正如著名诗人罗伯特说的“The road not taken”（“未选择的路”），我走的也是人们未选择的路。我向蒋彝，徐冰等学者学习，将我们的文化分享与人类，这是我做为一位海外华人的根本使命！在探索汉字和传统书法的当代视觉文化时，我们要重视的是以下三点核心：Humanity, Dignity, and Originality（人文性 - 尊严性 - 原创性）”，这才是有可能获得话语平台以及建构话语权的关键，这一战略原则，适合一个民族，更适合每一个独立的艺术家 ~ 闫伟红（根据语音整理）

一附

读闫伟红教授的作品，或称“解构延异”

文 / 王亚中 230731 龙城艺术

与伟红教授，常常是天地之讨论或议论，或各抒己见，他在美国一所大学做研究，汉字学问是他研究的课题，我只知道汉字的些由来和浅理，不能有多少观点。这里说的是伟红教授的艺术作品，问他求得作品一名才好说，回答是基本没有，

但给了我个他作品的思路——解构延异。

解构延异，应是解构主义的核心，关于解构主义的概念我不多说了，大家都应知道，我用我的理解说一下，解构即拆解分离重构母体，或整体或局部的他意重构，或另显意义。

伟红教授的作品，是他在汉字文化的深研中，又延伸了很多东方视觉元素的拆解与妄想的重构。有时通过一母体拆解演化为其它状况是很费心思的事，也许因为母体的存在，约束了很多初衷动力的自由选择，而重构可以按自己的学识理解，而又能将约束宽泛化，自由化，但其中定是有对母体深刻认知下的解构与理解。虽说重构或重置，是有自由化表达的空间，但在学知中，母体的意义在重构后，能有多少视觉关联呢，答案是有关联的，也许是宏观与微观的分区处理，也许是又一生命的诞生，应该是又一生命的诞生。有时我觉得解构主义，只是明确了艺术的某种思维，建立标题，但他的出现，却也是现代艺术的延续与核心的再强调，使现代主义有了更宽泛和精准的发展之路径。

任何艺术作品，都存在来源与重置一说，或重置重构的有道理与无道理之说，东方文化艺术之说——似与不似之间。实际上谁也无法解通母体的全部，拆解重构是必然的，且在形而上上讨论，更是叠加了哲学与玄学的重重影响。

解构重置，实则均为个人之学问的异想天开，似乎个人意志与个人学说占了主导位置，或本身个体就有意识先行之说，个人意识对母体态度的认知深浅，决定了解拆与重构的意象涵量，决定了重置视觉效果学术价值，首要一点，解构主义更加学术化或科学的异类化。

伟红教授的作品，黑白者居多，也许这是个准学者的首选，这里的视觉状态是坚定的，坚定到不可撼动之状况，或称决不可移动，伟红教授的意念形成，是有严格轨迹可寻，有些作品让人感觉到了科研状态的恐惧感，也许科研艺术是伟红教授的一种学识的严肃定位，在这种状态的挤压下，又是否影响了其泛滥的自由与自由的泛滥，这是我的担忧，我也想建议他明确这一状态，但又不能去干扰一个深层灵魂的思考与决策，我在品道中，理解了些伟红教授的意流潜流，那就是无论如何没法放弃他的艺术和梦想，无法放弃他艺术的日常与根深，因为这是

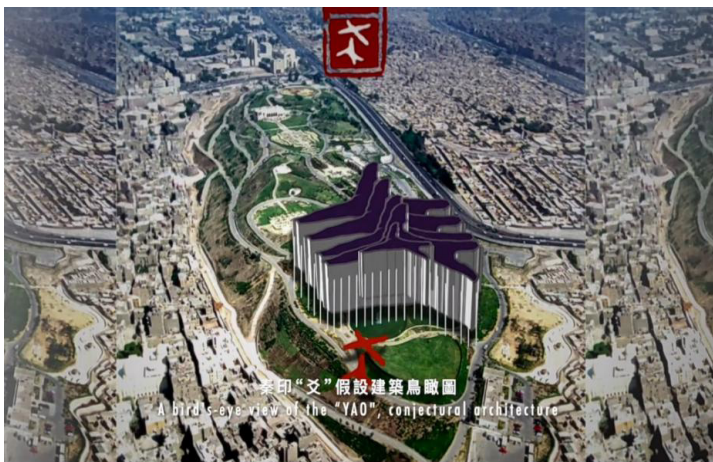
他的生命意义。

艺术家王亚中是 CaCa 画派的发起人，有诗集《左手穿越右手》《河间诗人》，其书法作品融汇二王精髓，并多次获奖。他对“伟红教授的意识潜流，那就是无论如何没法放弃他的艺术和梦想，无法放弃他艺术的日常与根深，因为这是他的生命意义”的认知无疑是射中约翰·摩根（阎伟红）的艺术核心的。

二、篆刻艺术的解构延异

（一）秦印「戎爻」与 STEM 实验

约翰·摩根认为(STEM 是科学(Science)、技术(Technology)、工程(Engineering)及数学(Math)首字母缩写。这是一个跨学科实验。「爻」，在此特指学科之交，东西方心相合书，即可产生有效性，「爻」，也即「效」也。该实验通过大量典型的参数(PARAMETRIC)图形实验使篆刻作品「戎爻」更具另类可塑性，实验更重要的是发现古汉字符号单位的在场性意义。以具像的方法对秦印作品「戎爻」以 SCRIBBLE/DOODLE 的手法对「爻」解构并延异为另一形式，以此为基础来构建建筑模型的图纸或草图，其中包括三维空间的图纸。期间需要创制者应用工程、技术和数学等的思维来对待实验的每一个细节。这仅仅是通过 STEM 在与建筑的跨学科探索，至于在绘画层面却更多，包括极简主义、纳比派、抽象表现主义等诸多媒介对秦印作品「戎爻」的展示。



（二）齐白石自治名印：抽象范式下“白石”形式与主题的解构延异



“白石”印 (Baishi's Seal-Original)



“白石”印-解构延异陌生化结论/Conclusion

作者：阎伟红（约翰·摩根）

题目：《抽象范式下“白石”形式与主题的解构延异》

媒介：丙烯 @ 油画布

尺寸：180cm×150cm

预计创作时间：2025年1月1日～3月28日

对《抽象范式下“白石”形式与主题的解构延异》，作者阎伟红（约翰·摩根）有如下的自述：

以下是对这段文字的逻辑梳理与阐释优化，使其更加清晰、连贯，并突出核心观点：“一”作为万物之本：知识、矛盾与思维能量的贯通。“一”不仅代表万物的起点，也象征着人类全部的知识体系。如果说矛盾是“无时不在，无处不有”，那么“一”同样如此，它作为世界万象的本源，贯穿不同领域，构成知识与思维的核心结构。

以“白石”解构延异的课题实验为例，我们可以看到中医理论如何与解构延异的认知机制产生耦合。在这一过程中，theta波与y波的相互作用构成了思维活动的基础，

而黄芪、人参等中药正是这种认知耦合机制的能量供给物，它们通过调节人体内在机能，提升思维能量，从而支持解构延异的思维运作。这一案例表明，中医草药不仅是生理层面的补益之物，同时也是认知科学与哲学探索中的关键因素。

因此，连接中医草药与解构延异的桥梁，正是“一”这一概念。它如同一条隐形的思想脉络贯穿跨学科领域，将汉字、书法、哲学与科学研究联结在一起，形成具有文化与学术意义的整体结构。接续以上语音文字的逻辑梳理再阐释与之相关的新的观念。

健康的 theta gamma 是非常重要的！其乃创新与想象力的基础。

我受益匪浅于草药，自 29 岁以来一直未中断服用含有黄芪的中成药。

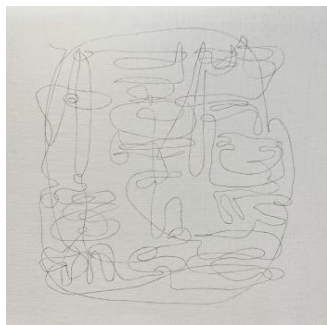
约翰·摩根还认为：“己所不欲，勿施于人”这一儒家思想，在跨文化交流中具有重要的现实意义。例如，在以上课题《抽象范式下“白石”形式与主题的解构延异》中，将“白石”这一文化符号解构延异为西方观众易于理解的审美思维和符号，从而建立起一种文化纽带。这种纽带不仅是因缘的爱，更是一种治愈力量、和谐力量和共情力量。

就作品而言，笔者认为黑红板块的切割展示白石治印风格，白色则使主体的解构延异获得“后分析立体主义”的新意境。

（三）自身印章的解构延异作品



赵宏教授治印作品



“阎伟红印”的解构延异结论

“阎伟红印”的解构延异结论的白描手法，让流畅的线条体现赵宏教授治印的

风格，使东西艺术的融合有了新的天地。

三、文字艺术的设计哲学



此处的“汉字实验”的“汉字”乃中国文字,汉字文化圈里有中国文字、日本汉字、朝鲜汉字、越南汉字等。此节略述约翰·摩根教授的中国文字和日本汉字的解构延异作品。

(一) 中国文字的解构延异

1. “寒”字的解构延异作品

201113 庚子年霜月庚申（九月二十八日、漆の日、一白、中潮）、0649 初冬の旭を迎え入れ、その陽射しが石の緑に当てられ、心静かなの朝を享受している今、そして「寒」の「解構延異」作品に一句（惟一吟）：

冬陽や 死生の脇目 永遠の神

此俳句以“冬阳”“死生”“永远”“神”的俳意悟出了约翰·摩根教授的“寒”字解构延异结论的“后分析立体主义”的诗意。



2. “爱”字的解构延异作品

240802 (金) 甲辰年葉月戊戌日 (舊六月二十八日、中潮)、藝術友人の米國漢字解析藝術家約翰·摩根から「簡單的說,我最終用6條幾何直線,對金文「愛」實施了轉譯,視頻中也直觀的體現了,6條幾何直線對金文「愛」的轉譯,其結論具有大道至簡,博大精深在該實驗中的現實意義思想」というメッセージや動画を送ってきた。私の「Post Analytical Cubism」視點からそれに一句(惟一作):
夏の愛 經緯の線に 蒼穹悟る

漢譯俳句:

夏筆金文愛, 經緯豎線人心態, 徹悟蒼穹外。



此俳句以“经纬”“线”“悟”“苍穹”的宇宙之理悟出了约翰·摩根教授的“爱”字解构延异结论的“大道至简,博大精深”的哲思。



“爱”字的解构延异结论 1

注：这幅作品将于 12 月 15 日被邀请去南京大学做展。

240806（火）甲辰年葉月壬寅日（舊七月三日、中潮）、藝術友人の米國漢字解析藝術家約翰·摩根から「金文愛的三位延異之結論」という寫真を送ってきた。私の「Post Analytical Cubism」視點からに一句（惟一作）：
夏の川 陰陽の愛 夢描く

漢譯俳句：

夏夜展天川，陰陽曲直愛異延，夢繪畢（加索）翁緣。

此俳句以“夏川”“阴阳”“描”“梦”的梦幻之思悟出了约翰·摩根教授的“爱”字解构延异结论的“三位延异”的时空之美。



“爱”字的解构延异结论 2



“爱”字的解构延异结论 3

对于“金文爱的解构延异”，约翰·摩根本人认为：“对汉字和传统书法批判性思考也需要进入到后现代阶段了……这才是真正的创新，超越和发展，极具「humanity、dignity and originality」。在当下，人类对新价值思想的人工智能提出了一 AI 的可持续发展，而语言文字的后语文时代，汉字也需要可持续性，即：「可持续性汉字」— 学术界从未提出此观点！”（240731 给唯一的微信留言）



“爱”字的解构延异结论 4



“爱”字的解构延异结论 5



“爱”字的解构延异结论 6

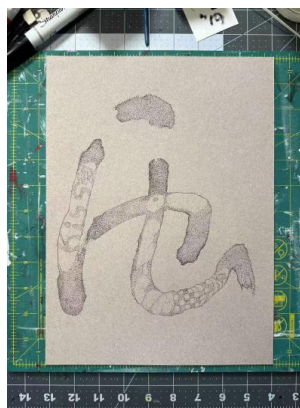
“爱”字的解构延异之后，约翰·摩根造了一个新字如下：



约翰·摩根造字“爱” 1



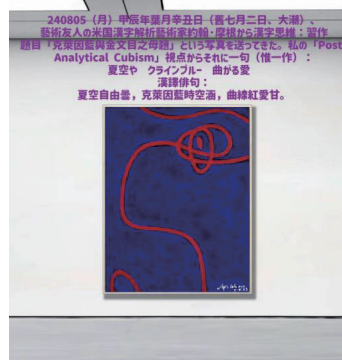
约翰·摩根造字“爱” 2



约翰·摩根造字“爱” 3

约翰·摩根所造“爱”字，可谓美国汉字，具有“设计哲学”之睿智。

3. “目”字的解构延异作品



“目”字的解构延异结论 1

240805 (月) 甲辰年葉月辛酉日 (舊七月二日、大潮)、藝術友人の米國漢字解析藝術家約翰·摩根から漢字思維：習作題目「克萊因藍與金文目之母題」という写真を送ってきた。私の「Post Analytical Cubism」視点からそれに一句 (惟一作)：

夏空や クラインブルー 曲がる愛

漢譯俳句：

夏空自由曇，克萊因藍時空涵，曲線紅愛甘。

此俳句以“夏空”“クラインブルー”“曲”的音符高唱了一曲约翰·摩根教授的“克萊因藍”的“目”光之歌。

（二）日本汉字“雫”的解构延异

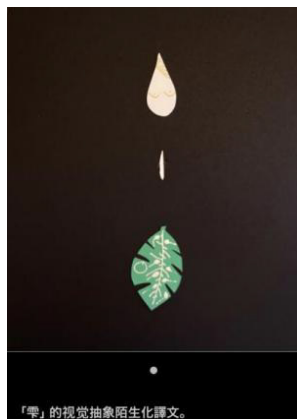


201113 微信

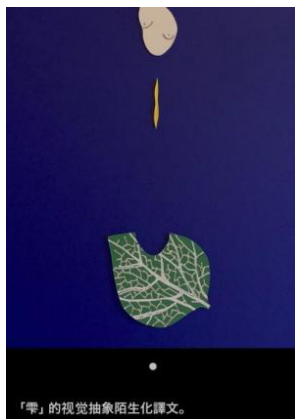
201114 摩根“雫”解构延异作品

201115 惟一“即日即景”俳句作品

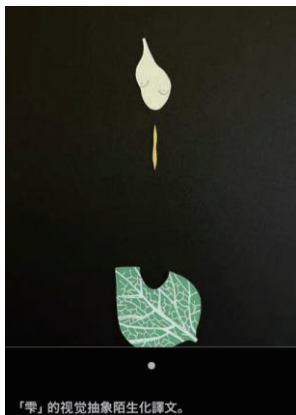
约翰·摩根对笔者提供的日本国字“雫”，非常惊叹地说：是啊！它使得我联想到“雨”和“下”，甚至其他的关联的汉字符号。甲骨文“雨”尤为美丽。古人的原始思维构建了今人认为的完美无缺的抽象符号，从宏观上，汉字的发明，超越今天所有的视觉艺术符号。我们要赞美祖先，敬佩祖先的智慧，是他们将数千年的传统价值跨越和承载于时空，从远古过去，至今天甚至至未来！他们感知宇宙万物的能力十分强大！ -201113 微信



“雫”的解构延异结论 1



“雫”的解构延异结论 2



“零”的解构延异结论 3



“零”的解构延异结论 4

“零”的视觉抽象陌生化译文。

「雫」，发音：Sizuku，日本国字，其意境是挂在叶上的不滴下来的水珠。极其美丽典雅！（海村教授提供）

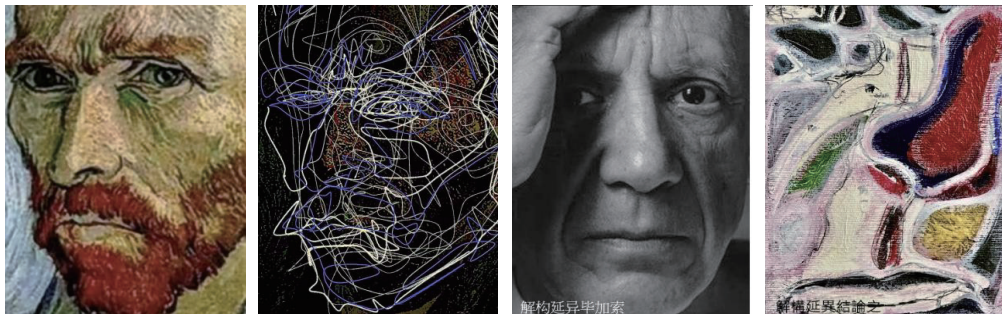
作者：约翰·摩根

介质：cut-out & collage.

笔者的俳句和图像亦对“雫”作了视觉和听觉的“解构延异”，与约翰·摩根教授的“雫”的视觉抽象陌生化译文遥相呼应，点出时空的梦幻。

四、图像艺术的解构延异

（一）毕加索图形的解构延异作品



(二) 汉代铜雕“龙”的解构延异作品



(三) “杜尚雕塑”图形的解构延异作品



(四) “吴昌硕”照片的“解构延异”作品



作品名称：“解构延异吴昌硕肖像”

(五)“现实之吻”图形的“解构延异”作品



240906 艺术畏友米国艺术家摩根先生から送って来たその新作「现实の爱」の「解构延异之结论」に一句（惟一作）：

爱の秋 曲线の吻 命に美

汉俳：秋日溢爱情，曲线流畅吻更清，生命美结晶。

作者的“即日即景”的右幅作品是左幅图片的解构延异之结论。此俳句以“爱”“秋”“曲线”“命”“美”的视觉、触觉和听觉音符描绘了约翰·摩根教授“解构延异”结论的“现实之吻”时空之美的梦幻诗境。

上面呈现的（一）至（五）的“解构延异”结论均体现约翰·摩根教授的图像哲思“解构延异”的高超能力和东西文化融合的深度素养，可让读者随其物外浩翔。

五、“解构延异”作品出展欧洲

(一) 解构延异作品芭蕾舞《失乐园》入展法国卢浮宫



一道难解之题

问：如何用几何符号或极简主义范式解构延异双人芭蕾舞“Lost Paradise”，以建构一个新的抽象语义符号？——这是一道难度极大的题，我给出了12个不同的答案，其中有三幅作品被选入2023年10月20日法国卢浮宫展出

说明：1967年俄罗斯芭蕾舞艺术家努里耶夫和英国芭蕾舞艺术家芳登《失乐园》剧照

题目：解构延异芭蕾舞《失乐园》

媒介：丙烯和木材 -231012

(二) 解构延异作品《培根受伤的眼睛》入展法国国家博物馆

《培根受伤的眼睛》“解构延异”作品被法国文化部专家组选中，参加2024年1月法国国家博物馆展。



《培根受伤的眼睛》的解构延异结论 1

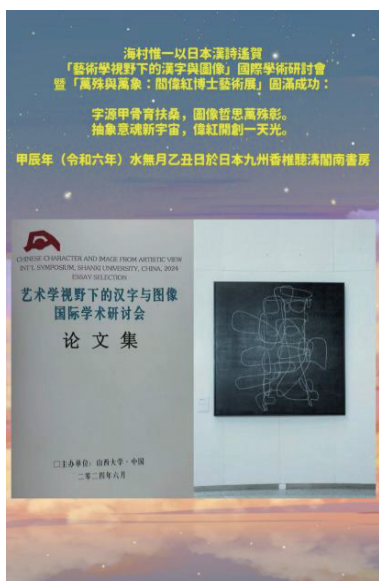
《培根受伤的眼睛》的解构延异结论 2

综合上述（一）（二），约翰·摩根教授的图像哲思“解构延异”的高超能力和东西文化融合的深度素养备受世界近代美术圣地法国艺术界的关注，他的“解构延异芭蕾舞《失乐园》”和“解构延异《培根受伤的眼睛》”应邀入展法国卢浮宫和国家博物馆，意味着约翰·摩根教授还有可能跨出新的一步。

六、“解构延异”作品衣锦还乡

（一）个人的国际学术研讨会和个人的艺术展

2024年6月23日，由山西大学主办，山西大学艺术学研究院、美国世界中国学研究会、山西大学美术学院、音乐学院、文学院共同承办，欧洲科学院、美国宾夕法尼亚州立博物馆协办的“艺术



著名日本汉学家、翻译家，比较文化学者，福岡国际大学教授海村惟一以日本汉诗遥贺，应该是对此次艺术展的精当总结 - 字源甲骨育扶桑，图像哲思万殊彰。抽象意魂新宇宙，伟红开创一天光。

学视野下的汉字与图像”国际学术研讨会暨“万殊与万相：阎伟红博士艺术展”“北朝石刻拓片展”开幕式在山西大学美术学院举办。

2024年6月23日到7月2日在中国山西大学美术学院的个人展览

笔者因此以日本汉诗遥贺「艺术学视野下的汉字与图像」国际学术研讨会暨「万殊与万象：阎伟红博士艺术展」圆满成功：

字源甲骨育扶桑，
图像哲思万殊彰。
抽象意魂新宇宙，
伟红开创一天光。

甲辰年（令和六年）水无月乙丑日于日本九州香椎听涛阁南书房



个人的国际学术研讨会的纪念摄影



个人的国际学术研讨会的学术研讨

(二)2024年7月3日在山西傅山艺术馆举办“万殊与万象：阎伟红博士艺术展”

7月3日开始，作品由山西傅山博物馆主持，在那里继续向世人展现“伟红开创一天光”。



继续在山西傅山博物馆展出



作品名称：解构延异“法朗西斯培根1972年自画像”



饶宗颐先生弟子，港大教授郑伟明博士说，“非常肯定你是一位当下世界级的多元抽象后现代艺术家、艺术思想家。这次来你的展览，真正的感到十分荣幸。”



作品名称：“一笔写万物”。道立于“一”，一笔造万物，以“道意”化现实之相，将舞者与音乐完美合书，宏大叙事着华夏祖先哲学精神与当代艺术之和谐共生。

关于这次个展的重点解构延异主题片如下：

第八集 / 解构延异“后母戊”，出自世界知名的“后母戊”青铜方鼎。

大篆体“后母戊”之 predictive-ness 实验延异 (Différance)，顾名思义，“延”，指延缓 /put off, delay, postpone, “异”指差异，“延异”即由“差异”(difference)与“延缓”(deferment) 两个词合成。“延异”与传统的逻格斯中心主义 (logos)

“万殊与万相” - 中国汉字与书法当代抽象解构延异 - 阎伟红 (约翰·摩根) 艺术独立展巡展第二站，地点：山西饭店傅山艺术馆，欢迎您来观展！

第十集 / 解构延异 Hans Arp (1886 ~ 1966) - 基于汉字和《说文》思维跨入对汉字与书法以外领域的解构延异实验探索案例

“万殊与万相” - 中国汉字与书法当代抽象解构延异 - 阎伟红 (约翰·摩根) 艺术独立展巡展第二站，地点：山西饭店傅山艺术馆，欢迎您来观展！

第十一集 / 解构延异甲骨文“牛”。

想到牛，有奶牛和公牛，他们的外表气质都很不一样，这里的思想是，以奶牛的温顺，来体现公牛的豪放不羁。为什么？因为公牛时常头朝地，然后把自己的臀部和后腿 ti 向空中……这样的个性，我在德克士萨斯州可见很多，例如 RODEO。值得注意的是，汉字牛的一笔画预测性典型视觉元素的最终的落笔（左侧中段），在一笔画中以雄大的一只牛脚稳坐其中央！

作品尺寸：180x180cm/ 丙烯

“万殊与万相” - 中国汉字与书法当代抽象解构延异 - 阎伟红（约翰·摩根）艺术独立展巡展第二站，地点：山西饭店傅山艺术馆，欢迎您来观展！

对这两场的约翰·摩根（阎伟红）个展的评价，联合国经社执行董事瓦莱·伊德里斯·阿吉巴德，博士如是说：

我对约翰·摩根（阎伟红）先生独立艺术展览的观感如下：我很高兴能分享我对约翰·摩根先生的想法，他是一个创造性的努力学者，建构了民族传统的现代的桥梁、他运用了中国传统书法以及中美现代主义的美学哲学体系。他最近的2024年6月23日到7月2日在中国山西大学美术学院的个人展览真正展示了他对哲学、中西文化思想、艺术和文明的伟大奉献精神。

摩根先生的展览确实非常出色，将中国书法与美国艺术完全无缝融为一体。做法十分极致，他独特的视角强调了书法在21世纪与中西文化背景下的重要性的全球现代主义思想，将这样的思想与西方融合在一起，为文化演变，把他们组合并描绘出巨大的影响力，是我今生遇见的，前所未有的跨文化的学术研究。

摩根先生职业生涯中的一个亮点是，组织汉字和图像艺术的观点与山西大学美术学院合作，成功的举办此次有价值的国际研讨会。这次论坛的聚会汇集了来自世界各国不同学科的学者讨论和欣赏中文文化和文明的书法艺术，获得的深远影响。这次活动真正展示了摩根先生的思想愿景和对艺术事业的情怀和热爱，在21世纪现代主义景观中建立汉字和书法艺术的当代性在场。

摩根先生的承诺超出了他的工作范围和精力范围。他是一个充满激情、活力、善良和慷慨的学者，将他的精力和资源透过艺术奉献给中西文化，更加弥合他的文化的使命。

他体现了一个探险家的精髓，热爱美丽，欣赏美丽，不知疲倦地追求他的目标和梦想。他的创作不仅仅是努力，而是追求促进对文化相互联络的理解和钦佩。有幸在中国与他共度时光，身临其境其亲身观察他的每天的工作，我可以确认他对周围人和整个艺术界的影响。他的激励和与来自不同背景的人联络的能力充分说明了他的性格和他远见的高度与深度。

最后，我很高兴为约翰·摩根先生提供这篇评论和背书。他不仅是学术界的同事，也是艺术界的亲爱的朋友。他的贡献，在传统、传统书法和美国现代主义的十字路口是无与伦比的，

一定确保他的知识才产将继续激励后代的人们。

诚挚的联合国经社执行董事瓦莱·伊德里斯·阿吉巴德，博士

二零二四年七月二十五日写于美国纽约市。

注：瓦莱·伊德里斯·阿吉巴德，博导，除了在联合国任职以外，目前还在纽约市，星泽西州多所大学任教，教授社会学、经济学和人类学相关课程。

山西大学美术学院举办“万殊与万象：阎伟红博士艺术展”的前言如下：

闫伟红先生喜爱汉字，试图通过跨学科途径，他的汉字艺术研讨从具象到抽象，从简单到复杂，再从复杂回归到简单，他进行了无数的尝试，不停地探索和追寻抽象文字符号的体系。他称自己为极简主义者，往往通过简单的线条去勾勒甲骨文汉字的形态。由于他多年来一直在北卡的孔子学院里任负责人，在从事行政工作之余，他始终未停止过脚步去学习去探求他醉心的汉字。他对中国文化、对深藏宇宙精华的汉字情有独钟，中国文化的底蕴显现在他每一个作品中，文字的表达，符号的抽象。都从各个角度反映了他对祖国文化的深情，特别是回到生他养他的家乡办展，更是一例证。他作品丰富的艺术含量形成了对热爱中国文化和中国人民的人巨大的艺术冲击力，给人以感染。

闫伟红在西方生活、工作多年，西方艺术尤其是近现代艺术的造型方法给他以营养，唤起了他对抽象文字的研究和随后而来的造型实践的浓厚兴趣，在他很多作品中都运用了打散构成，再解构的西方现代艺术盛行的造型方法，同时，还运用叠加法等。由于多年来他在进行汉语教学工作的同时继续勤奋地进行艺术创造，把中国汉字用图像符号表达出来，从平面到立体，棒啊！这样的字，已故法国巴黎七大文字书写研究中心主任 Anne-Marie Christin 安妮·玛丽·克里斯汀教授（1942-2014）称之为“书像”，她在与汪德迈先生共同指导七大吴华（已故）同学的博士论文时提出这样的法文名称：calligramme，书像。安妮·玛丽·克里斯汀教

授说过这样一句话：“在中国文化的背景下，表意文字的书写，在当时扮演了一个同时用形象,用线条,以及用空间等相互支撑为构架的角色,致使产生‘字’的空间”。

伟红多年学习的中国文化知识，沉淀在很多表现中国传统哲学意念的作品上，不仅含义深邃，表现力丰富，而且不拘小节，格局宏大。在审美视野上，给人感觉大气磅礴，在表现方法上又让人深感中国文化与西方艺术相融合后的魅力，在文化的深层次方面，让人理解到汉字反映宇宙万物而博大精深的气场，同时，他的很多作品是造型艺术研究的佳作（Art plastique）。

闫博士为中国和美国的当代抽象的文字艺术作出的贡献，此次在山西大学举办的展览非常成功。衷心祝愿他学无止境！进一步探索。

山西大学美术学院院长的前言体现了家乡的学界对阎伟红（约翰·摩根）教授的认知。

2024 年至 25 年阎伟红（约翰·摩根）教授分别还在深圳大学、云南大学、上海大学和对外经贸大学等大学演讲了下面的题目：

- 1). “金文“爰”字解构延异：间离性实验与结论在文化本体中的意义”
- 2). “人工智能教育——现状、趋势与文化本体交叉性应对策略”
- 3). “中国汉字书法本体性跨学科实验理论研究”
- 4). “统整理论与多维认知：艺术实验 + 理论 + 文化本体主义”



讲座预告

主题：汉字实验与跨学科的艺术设计探索

深圳大学的演讲



南京视觉艺术学院的演讲



郑州大学的演讲

七、“解构延异”作品的东西方认知和感悟

关于约翰·摩根(阎伟红)的“解构延异”艺术作品,略举东西方学者的感悟如下:

牛津大学莎翁教授:我已不是第一次看阎教授人文短片,但是,汉字与抽象艺术关系的视频,我是第一次看到。阎教授的审美叙事思维好极了,视觉修辞也巧妙独特;音乐替代了自然界的现实,我理解,他无法将自然的雨景引入动态中

作为元素，这个处理为妙！全篇视觉的整体性高明，古文字与硬块图形交织着相互作用相互影响(interplay)。极致的古代与极致的现代,形成独特视觉的二元对立,人文学科中十分罕见；更加难得的是“文字与书法”同在一个层面上扮演了核心人文历史的角色。雨滴的完美抽象符号，十分现代颐眼。延异的核心是从现实转为非现实来成功实现延异，这一点，阎教授做得十分成功，可见他的读图素养特别强大。这个短篇犹如“休谟的叉子”，既把古汉字与抽象雨滴一分为二，否定了因果关系，抽象雨并非来自汉字雨的原型的因果关系，如此更加给观者留下了深刻的艺术享受。这就是“休谟叉子”在片中的妙用。谢谢分享！ Krishns-201107 微信

文学院艺术史学教授：书法原本就应该像这个短片一样来叙事，否则西方人无法理解其美的地方。片中的符号，无论是书法还是黑白几何图都是抽象表现主义反对派极简主义的思维构成图形。符合美国战后当代艺术审美体系和本土艺术教育。世界上一流博物馆会爱上阎教授的作品，这个短片甚至超越了我所看到的纽约现代博物馆和古跟翰姆博物馆的那些与展览相配的视频作品。阎教授说，他将每一个汉字的解构都制作成动态视觉作品，这个研究十分有意义。2010年，哈佛大学首家开设了 visualizing culture 的课程，美国名校需要这类课程。学术咨询是阎教授未来的工作，学术咨询比在大学任教更有意义。-201107 微信

华盛顿博物馆馆长：我从未见过这类作品，书法与解构后的新作都十分震撼！我是博物馆学博士，我坚决支持这样的研究可以进入我们的博物馆体系，我们期待与阎教授合作，期待来我们这里讲学和展览。-201107 微信

阿拉巴马州大学艺术学院院长 Scott 教授留言：阎教授好，你的作品让我想起了马蒂斯的 1947 年作品《爵士》，语言和艺术是一条生命，就如 BLM 一样需要我们去思考二者的意义和价值，你的作品启发了我，欢迎来我们学院讲学，你的作品手工制作十分精致主题独特。谢谢分享给我们。（注：马蒂斯《爵士》是一幅文字绘画，我和他的类似也是基于文字为基础的创作）-201108 微信

德州大学视觉艺术学院光艺术教授留言：阎教授，好作品！ the hidden lines and big blue color space, and red color tape are also perfect settings within the whole

piece, as great as the transparency in F. P' s work that I think of. 阎教授，佳作一幅，立体隐藏线条，蓝色域和红色块的安排完美，我想到了 F.P 的作品。（F. P, 指 F. Picabia, 19 世纪法国画家，transparency 指汉字“龘”与极简作品间的明度，这种比喻十分有趣，题目与作品间关联 /interplay 思维。）-201108 微信

善良的卢老师的留言：闫老师的这幅作品太漂亮了这个硬边作品将极简主义艺术 minimalism art 的特点表现到极致，画面精简到最基本的线条，色彩精纯到最原始的“克莱因蓝”。我也看到过不少基于汉字的艺术创作，这幅作品的逻辑和理性是最完美的。-201107 微信

牛津大学莎翁教授留言：Strong baseness of humanity, dignity, originality, and phenomenal cross-culture outcome, Barely seen before. 译文：强大的人文性、尊严性、原创性以及跨文化格局，罕见！-201107 微信

德州大学校长助理兼史密斯索尼娅协会远东委员会主席安杰利卡（博物馆学博士）留言（译文）：我去江苏和上海讲学，发现一个问题，中国学校没有视觉素养这门课程，希望他们读懂阎教授这幅意义深刻的佳作，我太喜欢喜欢你的作品了。-201107 微信

哥大（哥伦比亚大学）罗伯特教授留言：阎教授作品教给了我汉字文化博大精深，难怪 Bell 喜欢古文字，好角度，震撼！（bell 指 Clive Bell，英国 19 世纪艺术史家，形式主义理论体系创始人。）-201107 微信

Keith 教授留言：Hi, 阎教授，你用母语思考母语，以西语发声？秒极了，极致的秒，你的“有题”是打脸抽象表现主义的“无题”，角度罕见的独特。5000 年中国的汉字文化“悬置“着，D 说慢慢来，5000 年够慢，期间阎教授却获得了思考和机会，对汉字的再诠释，你对汉字实施了最好的“填补”。（他提及的 D, 指法国哲学家德里达）-201107 微信

俄亥俄州立大学南希护士留言：此刻的艺术发声将写入历史，难怪高价收藏，值得。我喜欢你的语言，蓝是美国人的最爱，更是民主党人的最爱。-201107 微信

卢老师再次留言：从这幅作品可以看出，阎老师在色彩上进行新的尝试：从象征书法红色印章暗含关联蓝色为黑色，扩展到开始构建一个丰富的色彩空间，

以此来表现作品内在的力量和创作者本人的内心世界。被人遗忘的抽象艺术助推者、俄耳甫斯主义 Orphism 的创始人法国画家德劳内曾说“色彩本身就是形式和主题”。-201107 微信

结语

综上所述，阎伟红（约翰·摩根）教授的“解构延异”的设计哲学正是体现了“后分析立体主义”的多元性，故对其作品的鉴赏、理解、认知、感悟和评论都是多元性的。正如笔者贺诗“字源甲骨育扶桑，图像哲思万殊彰。抽象意魂新宇宙，伟红开创一天光”的“一天光”，像万华镜一样映衬着“图像哲思万殊彰”。

附录：阎伟红（约翰·摩根）教授简介（引至 230801《龙城艺术》）



阎伟红（约翰·摩根），美籍华人、曾任美国第二大社区大学英文副教授；堡垒军校教授；美国北卡罗来纳州费佛尔大学文学院教授；文学院艺术作为主课之首研究组组长；跨学科研究组成员：中国项目中心主任和第 46 所（全美共 112 所）孔子学院美方院；夏洛特历史博物馆董事会懂事；北京外国语大学中国文化海外传播研究院研究员以及 NBA 五人运动员亚太区经纪人。

现任美国世界中国学研究学会首席执行官；美国休·麦考（前美国银行行长）国际艺术委员会主席。

学术研究

- 中美 21 世纪文化教育研究与实践
- 汉字和书法文化与美国 STEM/STEAM 教育研究 (Science 科学、Technology 技术、Engineering 工程、Arts 艺术和 Mathematics 数学)
- 汉字和传统书法的当代性抽象视觉转译实验与理论体系研究
- 中国书法行为与大脑可塑性跨学科研究跨学科探索与研究



王江洪



田梦瑶



張雯皓

新生代专题

客体·具身·虚拟： 探究剧本杀情感本的气氛美学表达

□王江洪（贵州民族大学）/ 王楠（宁波财经学院）

摘要：剧本杀情感本作为亚文化的产物，从出生起其目的就是让玩家获得身临其境的体验和情感的宣泄与放松，由此，本文探究情感本的气氛美学表达方式。首先，通过客体的光影和声音让玩家产生真实感。其次，通过玩家的具身体验进行气氛构造，通过拜堂和结婚等仪式，玩家构筑了强烈的情感高潮点，气氛构建通过仪式达成。同时 DM（主持人）也是气氛构建中不可磨灭的存在，他们在情感本中担任推动剧情的关键人物，最后，当剧本杀结束之后，在线上平台中，剧本杀玩家构建了多个及时交流和上传自己拍摄视频的虚拟场域，后续气氛的营造在线上达成了闭环。

关键词：剧本杀；气氛美学；具身；场域

美国心理学家雅各布·莫雷诺提出，角色扮演有助于人们突破封闭的自我视角，走出自我封闭的孤岛，体会他人的情感与思想，并在其中释放被压抑的情感与天性。剧本杀最早起源于陪审团游戏“JURY BOX”，随后在英国的社交游戏《谋杀之谜》中进一步发展，游戏主要是由 DM（主持人）推动的真人扮演并且推出凶手的一款游戏。剧本杀正式进入中国是在 2016 年《明星大侦探》的热播。剧本杀大致分为推理本、恐怖本、欢乐本、还原本、阵营本和情感本等。情感本在中国最开始是受到恐怖本《古木吟》的启发，随着女性玩家的增多，情感本作为一个较为火热的剧本杀类型。情感本的主要是以六至七位玩家（或是 3 男 3 女或是 4 女 2 男）通过阅读剧本进行人物扮演并且最终通过气氛的构建和营造玩家最终形成积极的

再构建的游戏形式。其主要特征是激发玩家的情绪点，进而产生共鸣，最终获得情绪宣泄的快感，成为了主要吸引女玩家的独特角色扮演游戏。本文基于气氛美学的视角，探究在气氛美学视域之下，剧本杀情感本利用客体的空间构造产生特定的剧情氛围，同时利用声音的听觉特性，增强特定环境体验，营造共鸣。通过观众的具身体验让观众在“戏外”也能够产生后续的气氛体验。气氛美学通过前中后的营造，将气氛构建最大化，同时玩家也从中获得游戏的快感。

一、利用客体营造情感体验

客体的气氛营造体现在光影和声音的运用。客体能够产生气氛美学的条件，通过光的氛围营造，突出剧本中需要玩家更为认真观看的重点台词。不同的灯光效果增加了NPC演绎的真实感，玩家观赏剧本杀情感本中的“特效”演绎。同时，声音的独特魅力也让玩家留恋其中，无论是背景音乐的特定气氛加持还是旁白的拷问再认，都是通过客体增强和放大情绪，让玩家获得气氛美学所营造的氛围观感，从而达到精神共鸣。

（一）光营造特定环境的“沉浸式”体验

光作为气氛营造的典范，能够产生独特的氛围，让观众感受到特定剧情下的唯美氛围，从而获得除剧本和演绎以外，剧情上的再认知。灯光能够通过构建特定场景的真实性和视觉效果，让气氛在条件中被创造出来。观众通过在环境中的感知经验构建自我灯光在剧本杀情感本中运用广泛，每一个情感本都会有不一样的特定灯光^[1]。

剧本杀情感本的气氛通过客观的灯光呈现，让观众或者角色体验者获得身体的切身感受和场景的氛围，将气氛这种物质形式通过灯光构建符号、场域和隐喻，观众利用身体在场和通感，获得了一场具有文化符号的具身体验。灯光将观众和角色玩家的视角延申，形成公共视角，走出视角的单一性，体会灯光构建的特定剧本场景和环境，获得在现实生活中无法体验到的，或者无法想象的生活和事件。

气氛具有可营造性，光在剧本杀情感本中运用广泛，大多数的光都是让观众沉浸式体验并且获得“气氛”美感的利器，获得沉浸式观感。同样地，光也能够

构建出特定的环境，从而让观众获得特定环境的体验，增加剧情的气氛体验。首先，光线的明暗和蜡烛的运用是情感本进入反转之后大沉浸的符号，当灯光变暗，观众处于一个昏暗的场域中，感性的思绪就会涌现，看着在欢乐阶段和自己打下牢牢羁绊的 NPC 演绎最后的告别，他们或是为自己而死或是为自己献出最宝贵的东西，当情动之时，气氛美学的营造达到巅峰。蜡烛的运用则是在沉浸阶段读本时的特定仪式，沉浸阶段的读本采用蜡烛这样一个可以小部分采光的物体，更加能够强调剧本中的特定台词，获得气氛的美感。在《琼崖 2：海角》的角色阿姝的沉浸阶段，观众通过蜡烛看到：

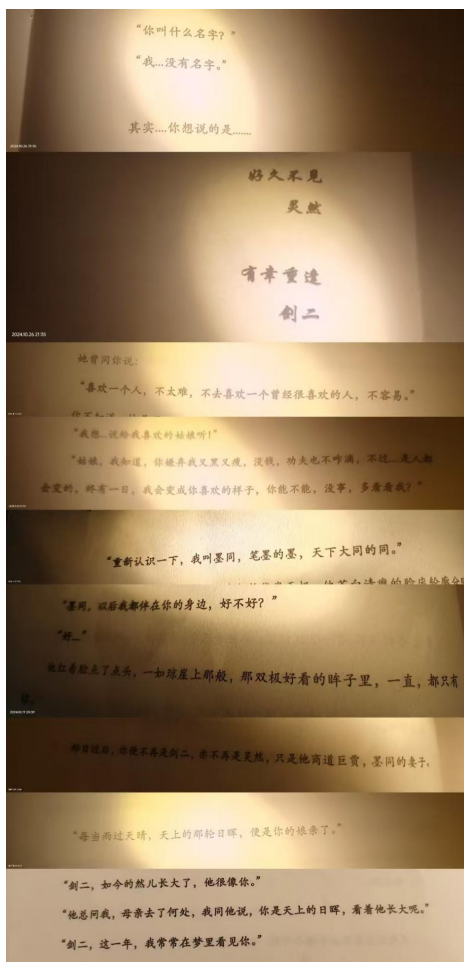


图 1.1 台词

这些台词是前面几章内容的记忆点集合,通过蜡烛,将他们再度集合“画重点”,让观众获得剧情的美感体验。在特定场景中,观众能够获得特定气氛的美感体验。其次,灯光在剧情中也是沉浸式氛围的利器,灯光的变化和不同种类的灯具可以让剧情更加丰富和真实^[2]。通过灯光增加观众所处环境的真实感。例如在《璃火》中,NPC 祁夜在前期是人畜无害的角色,但在后期被戳破身份之后,灯光换成了拥有警示感的红色,只要是红色灯光出现,就预示着祁夜出现,随后在多刷玩家的多次体验之后,店家也会不停更改剧本,祁夜也会跨越剧本而来。在另外一位 NPC 戚梧承受雷劫时,灯光会有打雷的效果,同样也会让玩家真的相信 NPC 此刻正在遭受雷劫,从而获得情感宣泄的快感。



图 1.2 DM 祁夜的红色氛围光



图 1.3 DM 戚梧的雷劫灯光

除此之外，剧本杀情感本在结尾的时候，一般死去的 NPC 还会还魂，最后和玩家进行告别，此刻为了区别于 NPC 活着和死亡的界限，店家通常会采用隧道灯来展现，例如在《梧桐·相见欢》中，NPC 裴庆汝在最后还魂的时候对玩家孟惜何喊出：“在这个物是人非的世间，我独心悦于你啊。”店家利用隧道灯让裴庆汝获得一次和玩家见面的机会，由此产生新的更加浓烈的情绪体验^[3]。



图 1.4 NPC 还魂的隧道灯

（二）声音营造艺术共鸣的精神美感

声音在剧本杀中运用广泛，这里的声音，笔者将其分为三个方面阐述，分别是音乐、台词和旁白，当观众或者是角色体验者以一定的方式进行身体性的在场时，最直接体验就是声音。气氛美学也能够通过声音的流动被观众，声音成为了能够让玩家从“被动的接受者”到“主动的参与者”的角色身份转变，营造氛围的不再单纯只是客观的被动参与，而是积极主动的再创造。

首先，从音乐的角度而言，可以分为两方面，分别是给整个剧本杀奠定调子和记忆点。一个优秀且票房高的情感本都会有广为流传的音乐，或者一组特定的音乐，在剧本杀《落书》中，体验过角色芸回的玩家，只要听到邓紫棋的再见就能够想到剧本开篇的上课环节和结尾的告别环节，只要听到音乐为你而来，就能看到另外一位玩家角色离歌的哥哥为她付出生命的决绝。这是以个人视角和玩家视角的基于音乐感受剧本的整体调子，同时能够让玩家通过音乐不断再认和回想，在不断的回忆和再认中获得共鸣^[4]。

二、利用身体在场构建具身体验

身体是人类从事一切生产的基础。身体在场是剧本杀情感本一个非常重要的概念，身体在场居于重点地位的就是特定仪式的建构，而特定仪式主要是成亲，形成了身心在场，玩家拥有了具身体验。情感本中的DM作为在场体验的交流者和剧情的推动者，通过身体景观激活角色特征。随着技术的发展，虚拟场域也能够再一次进行情感本的后续气氛氤氲，在数字世界里继续沉浸。

（一）特定仪式的普遍化身份认同

奥古斯丁认为，身体是媒介，同时也是自我交流的工具，身体和语言是一种载体，是一种具象化的在场。现象学的胡塞尔曾经提到过：“真正的理性应该与肉体天然地结合在一起”。特定的仪式能够让玩家更加沉浸，形成了与“圈外人”的间隔。玩家在仪式的过程中，认同角色，不断提升气氛美学所营造的独特意蕴。通过身心的在场，进行感知、时空和行动的具身体验。

情感本中最重要的仪式之一就是拜堂，也是推动故事发展的剧情之一，传播

的仪式观构建，能够让玩家步入无限的想象空间。这也是剧本杀城限本的又不在场到现场再到高度在场的耦合。对于多刷玩家而言，拜堂是店家构建具有本店特色的有利剧情助手之一。通过拜堂的身份认同，让玩家达到审美的快感。例如在剧本杀《待君归》中^[5]，玩家角色瑶音和雁惊寒在前期欢乐环节是有拜堂的，玩家通过拜堂，清晰地认同了角色的行为逻辑，同时也为后续雁背刺瑶埋下重要的伏笔，玩家通过极致的爱恨，重塑角色。特定的拜堂仪式让玩家不断的深入角色，基于互动仪式感的认同，玩家在获得剧本体验感的同时，也会进行“角色”的身份构建和角色认同。



图 2.1 落书中 NPC 游岚和玩家芸回拜堂



图 2.2 剧本杀《待君归》中玩家之间的拜堂

（二）情感本主持人角色特征形塑

情感本的 DM 不仅作为主持人的角色，还会在剧中承担推动剧情的 NPC，这也就是欧文·戈夫曼命名的中间人，这种中间人在剧本的体验中不断进行故事情境的营造和角色体验激活，玩家在这种沉浸式的传播环境中的情绪感知比现实世界更强烈，玩家和 DM 身心在场，辅之以 DM 的身体景观带入角色，构建出一个充满奇幻色彩的剧本杀世界^[6]。

首先，从营造故事情境的方面来看，DM 是剧中的角色，他们会不断营造气氛来使玩家带入，通过角色特性和专属玩家和 DM 之间的互动来展开。在《落书 2：观梦》中，DM 离枫角色性格有些呆滞，所以离枫的扮演者会通过不断的问问题或者搞笑来带让玩家带入角色，羁绊由此而生，此刻这种氛围感是全场玩家都有的，与离枫的羁绊也为后续该角色死亡时的悲痛氛围营造有助力。在角色体验激活方面，DM 需要先进行自我暴露，玩家会模仿，才能够让玩家体验沉浸式的氛围，更好的体验剧本角色。在沉浸环节中，每一位 NPC 都会在自己的主要演绎环节哭出来，这



图 2.3 DM 鬼切的演绎视频

也是一种能够让玩家模仿的行为，通过悲凉情绪的渲染，玩家也会哭出来。角色的体验被激活，将空间隔离弱化，角色就此建立^[7]。



图 2.4 鬼切感染玩家后的真情流露

（三）虚拟场域搭建赛博情绪出口

随着新媒体的不断发展，剧本杀用户也会通过移动终端对自己体验的剧本做记录，剧本杀店家和 DM 营造的氛围感体验，在电子媒介中得到了赛博永生。玩家通过将剧本体验时的拍摄视频进行剪辑或者二度创作，把“气氛”体验搬到了电子媒介。在电子媒介中，玩家可以在不同时间地点具身于媒介物中交互，其身体也会消失在媒介物背后，故而一切到达的事物并不需要出发，其他的玩家也可以通过视频再次回到剧本杀构筑的世界中去，气氛美学在电子世界中不断氤氲，玩家获得虚拟场域的输出和情感的出口。其中，电子媒介的在场能够让处于不同时空的玩家借助于技术将身体具身于媒介物，在身体缺席的情况下完成玩家之间的交互，这是一种被技术重构的在场，笔者下文将着重分析其感知和行动所构建的气氛制造^[8]。

首先，从感知的角度而言，学者 Steuer 提出感知是一种知觉状态，人对自然环境的感知是不借助于中介物而是直接通过身体去感知世界，而虚拟物体以感官或者非感官的方式被体验为真实物体^[9]。情感本中的很多场景或者剧情演绎被玩家所记录，通过视频剪辑的方式发布到自己的短视频账号中，他们通过具有氛围感的音乐、台词、剧情的精华形成集合体，在发布的同时，其他曾经玩过该本的玩家通过虚拟场域进行观看，此刻他们形成了共同在场的身体感知。

其次，从行动的角度而言，这是一种玩家自主的积极的行为再构建。当玩家在剧本中获得了非常好的体验，并且认为这就是自己的人生角色的时候，会产生在短视频平台发布自编自导自演的氛围感小视频，主要内容大致有剧情的再演绎、自创的剧情演绎等，这种行为动作是一种积极的再构建。抖音平台搜索氛围感小视频就会出现很多相关推荐。

三、结语

情感本中作为当下年轻人主要的娱乐解压活动，在气氛美学视域之下，这样一种亚文化的构建是沉浸式、全方位和多层次的。从声光电和演绎而言，利用剧情的特定情景让玩家产生刻骨铭心的真实感，增强气氛构建的真实性。从在场的

角度而言,又可以通过 DM 和 NPC 的引导,将沉浸式体验放大,通过他们演绎的深入,使得玩家不断进行再创造,这也就是在虚拟场域进行情感释放的主要原因之一。当然,剧本杀情感本也存在一些乱象,例如知名 DM 过度商业化导致剧本体验不好,情感本恋陪位置不断找补贴玩家导致店家丧失剧本杀拼本的初心等等,这些都是需要店家和玩家共同监管的。但是未来从长远角度而言,情感本是当下年轻人社交、解压的重要娱乐活动,更应重点关注。

参考文献

- [1] 李学海. 剧本杀游戏玩家的情感具身实践研究 [D]. 吉首大学, 2024.
- [2] 张梅, 金鸿宇. 以人为媒: “情感中间人”的实践机制与特征研究——基于情感本剧本杀游戏主持人的考察 [J]. 福建师范大学学报 (哲学社会科学版), 2023, (06): 106-117+172.
- [3] 文一旋, 孙炜唯, 王杨福, 等. “红色剧本杀”情感沉浸式形态的探析 [J]. 传媒论坛, 2023, 6(17): 38-40.
- [4] 史可凡. 剧本杀趣缘社群的社会交往研究 [D]. 河南大学, 2023.
- [5] 司媛媛. 消费文化理论视域下剧本杀游戏研究 [D]. 东北财经大学, 2023.
- [6] 姚添伦. 互动仪式链视角下剧本杀游戏玩家的互动研究 [D]. 华侨大学, 2023.
- [7] 施梦佳. 媒介空间生产视角下剧本杀传播研究 [D]. 浙江理工大学, 2023.
- [8] 邓知凡. “剧本杀”游戏的社交行为研究 [D]. 湘潭大学, 2022.
- [9] 吴优. 在场与虚拟: 剧本杀线下游戏玩家群体的具身传播研究 [D]. 西安外国语大学, 2022.

新主流叙事下的主旋律电影转变 ——以电影《万里归途》为例

□田梦瑶（贵州民族大学）王楠（宁波财经学院）

摘要：本文主要通过电影《万里归途》如何在传统主旋律中突破常规，去除固有标签化印象，摆脱主流政治宣传片的束缚，以及打破主旋律的 IP 束缚，展开文章内容。通过细腻的情感刻画，深刻的人性挖掘，精良的制作、逼真的场景还原，让电影回归艺术本质。《万里归途》作为新主流的代表，在打破主旋律 IP 界限方面所做的努力和取得的成功，为新主流电影的发展提供了新的思路 and 方向。

关键词：新主流；摆脱 IP 束缚；电影艺术本质；主旋律

在抗日战争时期，主旋律电影就已经展露雏形，在 1978-1987 这一时期影片多将个人化的遭遇与时代遭遇做隐喻互换，开启主流政治文化向个人化的申诉与转变。1987-2001 这一时期娱乐片的迅猛增长冲击了主流意识形态题材的电影创作，因此这一时期指出要拍摄体现时代精神的现实题材和表现党和军队光辉业绩的革命历史题材，弘扬民族精神的主旋律电影，主旋律电影的生产由此拉开序幕。在 2001 年以后电影美学不再是传统的三分法，即主旋律影片、商业片、艺术片。通过运用政府型混合式创意，不再明目张胆宣传政府主导意志，而是从大众的情感需求出发，潜移默化的去影响受众。近几年主旋律电影的发展依旧以家国情怀为底色，逐渐注入了娱乐化特质，对各种元素加以组合形成打破传统类型影片的配方模式，形成了多样化、多类型的创作格局。始终以家国情怀作为深刻的主题，主旋律电影的演变形成了其特有的个性。主旋律作为 IP 成为电影产业运营的主要方式之一，长期以来，主旋律电影在观众心中形成了较为固定的印象，如题材单一、

叙事模式化、人物形象刻板等，这些标签化的特征限制了主旋律电影的艺术创新和表现力。在当今中国电影市场中，主旋律电影作为一种特定的电影类型，承载着弘扬国家精神、传播主流价值观的重要使命。然而，随着市场的不断发展和观众审美需求的日益多元化，主旋律电影在创作过程中也面临着诸多挑战，其中之一便是如何摆脱固有的IP束缚，去标签化，以更加纯粹和深刻的方式回归电影艺术的本质。《万里归途》作为近年来一部备受瞩目的主旋律电影，正是通过这一路径，实现了对电影艺术本质的深刻探索与回归。

一、《万里归途》：主旋律电影的解构与重建

主旋律电影往往被贴上“说教”、“枯燥”等标签。这些刻板印象限制了观众的观影选择去标签化，即打破观众对主旋律电影的固有认知，摆脱其身上的种种标签，让电影回归其作为艺术作品的本质属性。这一过程对于主旋律电影的发展至关重要。首先，去标签化有助于打破创作上的束缚，鼓励创作者勇于尝试新的题材、叙事方式和表现手法，提升电影的艺术品质。其次，去标签化能够拓宽主旋律电影的受众基础，吸引更多年轻观众和海外观众的关注，增强电影的市场竞争力和影响力。最后，去标签化也是推动中国电影产业高质量发展的必然要求，有助于提升中国电影在国际舞台上的地位和影响力。

1. 英雄形象的重塑

在《万里归途》中，对英雄人物的解构是一种重要且深刻的艺术手法，它打破了传统英雄形象的固有框架，赋予了角色更加复杂、真实和多维度的性格特征。去神化，回归人性。传统英雄往往被塑造成无所不能、毫无缺点的神化形象。然而，《万里归途》中的外交官宗大伟和成朗等角色，却展现了他们的脆弱、恐惧和犹豫。外交官宗大伟并非传统意义上的“高大全”英雄形象，影片从不避讳展现主角的缺点，宗大伟在面临妻子生产时“大家”与“小家”矛盾与选择，个人立场的纠结与矛盾，无形中引发观众的共感与同情。他们在面对战争、生死抉择时，也会感到害怕和无力，这种对人性的真实描绘，使得英雄形象更接地气，更加容易引起观众的共鸣。

电影没有简单地将英雄塑造成单一的正面形象，而是深入挖掘了他们的内心世界和性格特征。在电影中，英雄并不是孤立于人群之外的超人，而是与普通人紧密相连的个体。他们有着与普通人相同的喜怒哀乐、恐惧和挣扎。这种界限的模糊，使得观众更容易将自己代入到英雄的角色中，感受到他们的情感波动和心理变化。同时，也强调了英雄并非遥不可及的存在，而是每个人在特定情境下都有可能成为的角色。电影不仅展现了英雄们的英勇行为，还深入探讨了这些行为背后的动机以及可能带来的后果。宗大伟和成朗在撤侨过程中，不仅要面对外部的战争威胁和内部的矛盾冲突，还要承受因自己的决策而可能带来的后果。这种对英雄行为动机与后果的探讨，使得电影在展现英雄主义的同时，也传递了深刻的思考和启示。

虽然电影聚焦于个体英雄的成长与奋斗，但并未忽视集体英雄主义的重要性。宗大伟和成朗等人在撤侨过程中，始终与团队紧密合作、相互支持。他们的成功不仅归功于个人的英勇和智慧，更离不开团队的协作和配合。这种集体英雄主义的体现，使得电影在解构个体英雄的同时，也强调了团队合作和集体力量的重要性。《万里归途》通过对英雄人物的解构，打破了传统英雄形象的固有框架，赋予了角色更加复杂、真实和多维度的性格特征。

2. 场景的解构与搭建

在《万里归途》这部电影的场景解构搭建上，剧组展现了高度的专业性和创造力，通过精细的筹备和搭建，成功还原了一个充满战乱与异域风情的虚构国家——努米亚共和国。

由于疫情等因素的影响，剧组决定在国内进行场景的搭建和拍摄。主要搭景地点包括青岛东方影都、宁夏银川、石嘴山以及内蒙古与宁夏交界地带。这些地区的地貌和风格与影片所需的场景高度契合。影片中的场景涵盖了努米亚共和国的首都、边陲小城、边检站等多个地点，以及沙漠、戈壁、矿山、红湖等自然景观。这些场景的多样性为影片的故事情节提供了丰富的背景支持。



图片来源于网络

美术组在青岛东方影都按照 1:1 的比例搭建了一座拥有七十多栋建筑的外国小城。整个外景搭建耗时四个多月，其中最后一个多月主要用于细节雕琢。为了增强场景的异域风情，剧组还特地从深圳运来了七八十棵椰子树和棕榈树进行装饰。影片中每一个细节都经过精心设计和考据。例如，地面上的碎屑、包装纸上的阿语标识、报纸上的新闻记录、墙面上的弹孔等，都力求真实再现战乱中的城市风貌。美术组还制造了五十多辆北非风格的汽车，以及水罐车、油罐车等车型，以强化当地的生活特质。

战争场景中的爆炸、枪战等特效均采用物理特效实现，用炸药真炸，使得场景更加逼真。建筑、车辆等也都经过精心设计，制作了弹孔、炮眼等细节。这种真实的爆炸和枪战效果不仅增强了场景的视觉冲击力，还让观众更加深入地感受到战争的残酷性。美术组和摄影团队在光影效果上也下足了功夫。例如，在战争场景中撒上一层黑色的灰来模拟战后的灰烬效果，使得场景更加逼真。同时，灯光的运用也增强了场景的立体感和层次感。



图片来源于网络

场景不仅是故事的背景，更是人物情感的载体。在影片中，人物与环境的互动非常紧密。例如，宗大伟和成朗在异国街头的奔跑、在仓库中的躲藏等场景都展现了他们在战乱中的无助与坚韧。这些场景与人物的情感紧密相连，使得观众能够更加深入地理解角色的内心世界。

3. 故事与叙事创新

在故事内容上《万里归途》改编自真实的外交官撤侨事件，这一题材本身就具有极强的现实性和感染力。然而，影片并没有简单地还原事件本身，而是进行了大量的艺术加工和创新。通过细腻的情节设计、深刻的人物刻画和紧张的叙事节奏，影片成功地将一个宏大的历史事件转化为一部引人入胜的电影作品。

与传统英雄主义电影不同，《万里归途》将视角聚焦于普通的外交官和侨民，通过他们的视角展现撤侨行动中的艰难与牺牲。这种平民英雄的视角让观众更容易产生共鸣，感受到英雄并非遥不可及，而是就在我们身边。影片还运用了多视角交错叙事，通过不同角色的视角来展开叙事，包括中国外交官、侨民、当地民众以及边境官等多个角色。每个角色都有自己独特的生活背景、情感状态和心理变化，他们的视角相互交错，共同构成了影片的叙事网络。

在叙事蒙太奇的运用上影片通过平行蒙太奇的手法，将努米亚的战乱场景与

中国的和平生活进行对比，强化了观众对于和平的珍惜和对国家强大的自豪感。努米亚街头分裂的残肢、吊挂的尸体、破碎的建筑等景象，与北京街头漫步的人们、安静的公寓高楼、海滩的青年等画面形成鲜明对照。这种对比不仅增强了影片的视觉冲击力，还引发了观众对于和平生活的深刻思考。

在声画蒙太奇的运用上也展现出了独特之处，通过声音与画面的巧妙结合，营造出了一一种独特的氛围和情感表达。宗大伟在驻努米亚大使馆跟妻子视频通话时假装自己在迪拜，甚至将窗外的爆炸声描述为放鞭炮。当爆炸般的巨响突然出现时，观众的第一反应是紧张与害怕，但随后发现是烟花在夜空中绽放。这种声画蒙太奇的运用不仅增强了影片的戏剧效果，还通过对比和反差来警示观众战争的残酷和无情，同时也展现了人物在极端环境下的乐观与坚韧。

二、《万里归途》对电影艺术本质的回归

从2017年到2022年，主旋律电影表现呈现出了同质化现象，流量为主，贩卖家国情怀，在电影市场中形成了“供多需少”的现象，观众不再为所谓的情怀买单，受众的观影热情已经降到冰点。“主旋律”逐渐被打上IP的名号在市场进行营销。依旧“躺平”在主旋律的标签上就会彻底将市场摧毁掉。《万里归途》在众多主旋律电影中脱颖而出，它与市场所认为的主旋律电影发生了极大的变化，在对英雄人物塑造、场景设计、声音与画面的运用等方面回归真实、自然，让观众产生了强烈的情感共鸣。

1. 主题表达的深刻性

《万里归途》以人本性和中国性为核心，通过外交官和普通人的视角，展现了在撤侨行动中的人性光辉和国家力量。这种表达超越了简单的宏大叙事，将主流价值观寄予普通个体。影片特别关注了撤侨者个体的生存状态和情感状态，如宗大伟的家庭困顿、白婳失去丈夫的内心苦楚等，这些细腻的刻画增强了影片的人本性表达，使其更具深度和广度。

影片以“回家”为主题，这一主题不仅体现了中华民族几千年来沉淀下来的文化基因，还通过具体的故事情节和人物命运，将其升华为对家国情怀的深刻表达。宗大伟等外交官带领同胞历经千难万险，最终回到祖国的怀抱，这一过程充满了

对家的渴望和对国家的忠诚。影片在表达中国性时，特别注重对中华优秀传统文化的创造性转化和创新性发展。通过“回家”主题的表达，将中华民族的精神基因与现代撤侨行动相结合，使观众在观影过程中能够感受到传统文化的魅力和现代社会的力量。

2. 声音设计的情感传递

电影《万里归途》的声音设计遵循了现实主义风格，力求在声音上还原真实场景，使观众能够通过视听感受相信这个故事。这种真实性的追求是电影艺术本质的重要体现，通过声音让观众身临其境，增强代入感。

为了还原北非努米亚特有的声音元素，声音指导蒋建强调动了自己多年的私藏音效库，并特别提到了他在2018年北非旅行时录制的当地声音素材。这些素材在电影中得到了应用，增加了声音的真实性和地域特色。由于疫情原因，电影全程在国内拍摄，但声音团队通过组织外籍演员录制外语台词和特色声音，进一步增强了声音的真实性和异国风情。

虽然电影整体追求真实性，但在需要突出表现的地方，声音设计也毫不吝啬地进行艺术加工。例如，在检查站外街道突然爆炸后，通过声音的特殊处理表现出宗大伟的心理变化和主观世界，增强了情感表达。在爆炸枪击音效上，声音设计采用了更多“突然感”的元素，以模拟战乱国家的紧张氛围和残酷事件随时发生的可能性。这种设计不仅增强了观众的紧张感，还深化了电影的主题和情感表达。在收录特殊场面的声音时，声音团队采用了“里三层、外三层”的录音方法，通过不同型号的话筒和排列方式丰富声音层次，烘托场景氛围。这种创新的录音方法不仅提高了录音质量，还增强了电影的艺术表现力。

《万里归途》在追求艺术性的同时，也兼顾了商业性。但这里的商业性并非单纯为了敛财，而是为了更广泛地传播影片所传达的价值观和情感。在商业化浪潮中，保持清醒头脑，不盲目追求票房和流量，而是将更多精力投入到提升电影艺术品质上。这种成功并非偶然，而是电影制作团队对家国情怀的真诚表达和深刻挖掘所赢得的。同时，电影的商业成功也为后续更多优秀主旋律电影的创作提供了有力的支持和保障。

参考文献:

- [1] 吕雁楠. 英雄解构、身体书写与场域表达——论《万里归途》的共同体叙事 [J]. 西部广播电视, 2023, 44(10): 156-158.
- [2] 丁李, 周雅婷. 《万里归途》: 新主流电影英雄符号的美学重构 [J]. 电影评介, 2024, (05): 64-69. DOI: 10.16583/j.cnki.52-1014/j.2024.05.014.
- [3] 梁芯影. 主旋律影视作品的国家形象塑造路径——以《万里归途》为例 [J]. 声屏世界, 2024, (03): 46-48.
- [4] 刘迪男, 谢文军. 《万里归途》: 童话与现实同构之下的主旋律叙事美学 [J]. 九江学院学报 (社会科学版), 2023, 42(01): 104-108. DOI: 10.19717/j.cnki.jjus.2023.01.019.
- [5] 赵慧君. 民族情感、本土英雄与好莱坞叙事——从《战狼2》看主旋律IP开发的可行路径 [J]. 视听, 2018, (01): 19-20. DOI: 10.19395/j.cnki.1674-246x.2018.01.008.

The Digital Transformation of Public History: Insights from the “Seeing Art Anew: Mounting and Conservation of Chinese Painting and Calligraphy” Exhibition at the Hong Kong Museum of Art

□張雯皓（香港嶺南大學）

1 Introduction

1.1 Definition of Museum

Museums serve as vital institutions that preserve and interpret cultural heritage, providing educational experiences to the public. Choi and their term argue that museums changed after the coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic.^① With the time went by, various digital tools emerged and used in exhibitions. so Almarza Rísquez argue that today’ s museum are difficult to be defined .^②

Museum is one of the GLMA(galleries, libraries, archives, and museums) institute ,which for public to release stress and accept further education. As famous scholar said that : Institutions in the GLAM sector serve the public as institutions for cultural heritage, identity, education, experience, and leisure. The goals of these institutions are becoming more closely aligned and they have shared a turn from being collection-centred to a focus on users and visitors.^③

① Choi, Byung-Jin and Junic Kim. “Changes and Challenges in Museum Management after the COVID-19 Pandemic.” *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity* 7 (2021): 148 - 148.

② Almarza Rísquez, Fernando. “The (real) problem of an updated definition of Museum (2018-2022). Significance is definition (and vice versa).” *Academia Letters* (2022): n. pag.

③ Logan, Mathew A. and Chern Li Liew. “GLAM Convergence Revisited: An Examination of User Perception and Experience.” *Journal of Library Administration* 63 (2023): 1014 - 1043.

1.2 Introduction of HKMoA

In recent years, the integration of digital technologies into museum exhibitions has transformed how history is presented and experienced. This paper aims to analyze the exhibition “Seeing Art Anew: Mounting and Conservation of Chinese Painting and Calligraphy” at the Hong Kong Museum of Art (HKMoA), addressing its purpose, the narratives conveyed, the digital methods employed in storytelling, and how these elements redefine public history in the digital age. Additionally, it will propose changes to enhance the exhibition's purpose, experience, and message.

2.Purpose and Narratives of the Exhibit

2.1Purpose

Order of Exhibitions : The order of exhibitions is that: firstly, visitors should use the shared pad to scan the painting from the wall. Afterward, visitors can use the pad to watch the video of steps in the calligraphy and painting framing process and walk ahead. Secondly, when participants finish watching the film through the flow, they can put a pad onto the pad shelf and answer the question with the knowledge learned just now through a big screen. Thirdly, participants will see the ancient material shown in the glass windows related to this theme. Finally, they can read the detailed introduction to further understand the workflow of how artists and crafts mount and conservation of Chinese Painting and Calligraphy.

In addition, this exhibition features 16 selected artworks from the Chih Lo Lou Collection, showcasing traditional mounting techniques alongside scientific analyses. This dual approach allows visitors to appreciate both the artistic styles and the underlying materials used in Chinese art.It emphasizes the importance of conservation, demonstrating how modern non-invasive analytical techniques are applied to preserve these artworks. Throughout the exhibition, Assistant Curators will conduct live demonstrations on mounting and conservation processes, providing visitors with hands-

on insights.

Educational Objectives: As “Digital Heritage” mentioned that: The primary aim is to educate visitors about the significance of Chinese paintings and calligraphy, particularly focusing on their historical context and cultural value.^① Thus, by showcasing the meticulous conservation processes is of great significance, the exhibit highlights the importance of preserving cultural heritage for future generations.

Cultural Narratives: From “Exhibiting Cultures” ,we can learn various aspect of exhibiting cultures .Based on the terminology from this article we can basis judge that this exhibition narrates a rich tapestry of history that includes the artistic traditions associated with Chinese paintings and calligraphy. It emphasizes how these artworks reflect social customs, trade practices, and personal identities throughout history. The narratives conveyed are not just about the artifacts themselves but also about the cultural practices surrounding them.

Engagement with Conservation: By integrating digital technologies such as augmented reality (AR), the exhibition allows visitors to engage with the conservation process interactively.^② This method enhances understanding by providing a visual representation of how artworks are preserved, thereby deepening visitors' appreciation for the work that conservators do.

2.2 Narratives

The main narratives are following:

The history narrated in this exhibition primarily belongs to: Chinese Artists and Craftsmen: The exhibit highlights the contributions of various artists and craftsmen

① Drotner, Kirsten, and Kim Christian Schröder. "Digital Heritage: The Role of Museums in Cultural Education." *Museum Management and Curatorship* 29, no. 3 (2014): 233-248. 5.<https://doi.org/10.1080/09647775.2014.926271>. Karp, Ivan, and Steven D. Lavine. *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*. Washington, DC: Smithsonian Institution Press, 1991.

② Tallman, Susan. "The Role of Augmented Reality in Museum Conservation: Engaging Visitors in Preservation." *Journal of Conservation and Museum Studies* 12 (2014): 1-10. <https://doi.org/10.5334/jcms.106>.

throughout history who have created significant works in painting and calligraphy. Their stories are essential for understanding the evolution of these art forms.

Cultural Heritage: The narratives extend beyond individual artists to encompass broader themes within Chinese culture, including social hierarchies, trade routes, and colonial influences that have shaped artistic practices over time.

Conservation Professionals: The exhibit also acknowledges the role of conservators in preserving these artworks, offering insights into their techniques and methodologies. This aspect emphasizes a modern narrative that connects historical art practices with contemporary conservation efforts.

3 Storytelling Measures

3.1 Traditional Way in Exhibition

Traditional storytelling in museums often relies on object displays combined with experiential elements:

(1)Object Displays: Artifacts are presented in a static manner, often within glass cases or on pedestals, accompanied by descriptive labels that provide basic information about their historical context. This approach allows for a clear presentation of items but can lead to passive engagement from visitors.

(2)Experiential Elements: These exhibitions incorporate hands-on activities such as A card per person to experience DIY paper embossing (like Fig. 1)independently with the help of a museum guide .These artistic experiences that greatly allow visitors to interact with materials related to the artifacts. These experiential elements aim to enhance understanding and appreciation but the quantity of these activities still less than modern digital activities.

While these traditional methods serve educational purposes, they often do not fully engage contemporary audiences who seek more interactive experiences.



Fig. 1 DIY paper embossing sample

3.2 Digital Way in Exhibition

In contrast, digital storytelling methods employed in the “Seeing Art Anew” exhibition utilize interactivity and sensor technology:^①

(1)Interactive Displays: The exhibition employs augmented reality (AR) technology that allows visitors to engage dynamically with exhibits. For example, interactive pads enable visitors to watch animations illustrating the mounting and conservation processes of Chinese paintings and calligraphy. This method not only

^① Tallman, Susan. "The Role of Augmented Reality in Museum Conservation: Engaging Visitors in Preservation." *Journal of Conservation and Museum Studies* 12 (2014): 1-10. <https://doi.org/10.5334/jcms.106>.

informs but also captivates visitors by bringing stories behind the artifacts to life. To visitor great surprise is that the traditional items can be interact with visitors by light, which means it change the light scope with voice lead.(like Fig. 2)

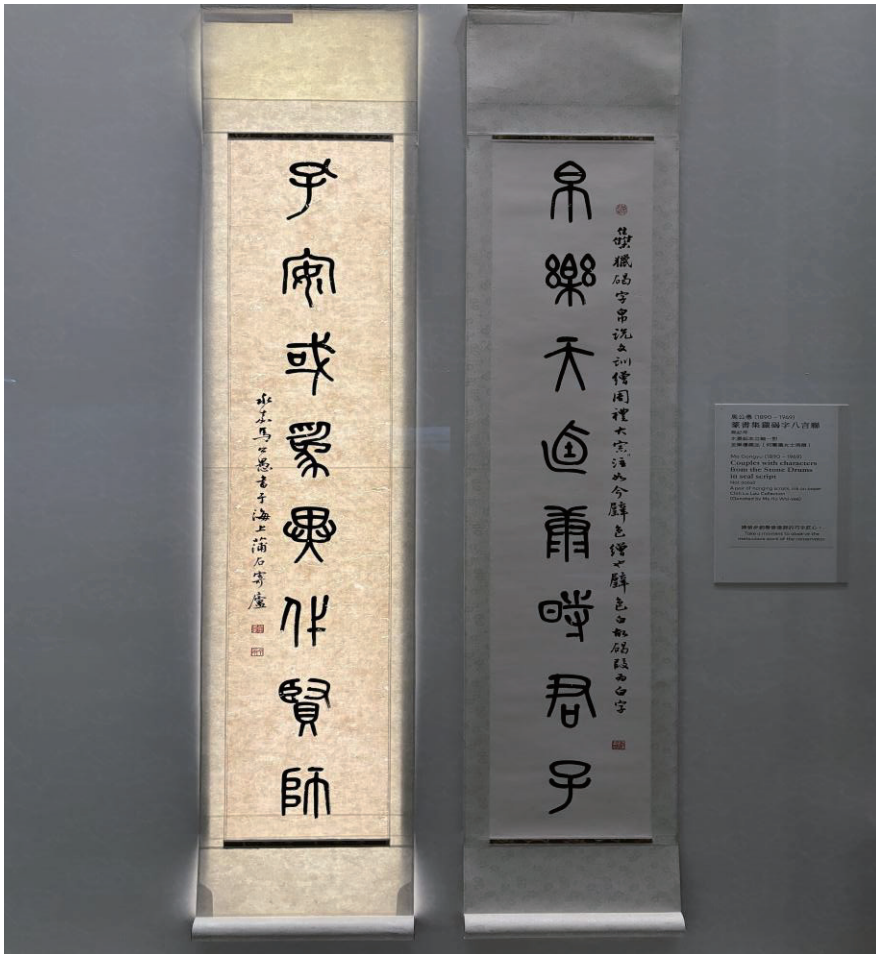


Fig. 2 a museum exhibit

(2)Body Sensors and Motion Interaction: Utilizing body sensors allows for immersive experiences where visitors can trigger content through their movements.(like Fig. 3) This encourages active participation, making visitors feel like they are part of the narrative rather than mere observers.

These digital methods enhance visitor reception by transforming museum experiences into interactive journeys that foster curiosity and deeper emotional connections with artifacts. By integrating technology into storytelling, museums can create compelling narratives that resonate with contemporary audiences.



Fig. 3 augmented reality (AR) technology example

3.3 Comparison of Traditional Way and Digital Way

The comparison between traditional and digital storytelling methods highlights significant differences in visitor engagement and educational effectiveness:

Table 1

comparison of traditional way and digital way

Aspect	Traditional Storytelling	Digital Storytelling
Engagement Level	Passive observation; limited interaction	Active participation; immersive experiences

Aspect	Traditional Storytelling	Digital Storytelling
Interactivity	Minimal; relies on hands-on activities	High; uses AR and sensors for dynamic interaction
Emotional Connection	Often superficial; relies on visual appreciation	Deepened through personal involvement
Educational Impact	Provides foundational knowledge	Enhances understanding through narrative immersion

Traditional storytelling methods primarily focus on delivering information through static displays and limited interactivity, which can result in disengagement from visitors seeking more dynamic experiences. In contrast, digital storytelling methods leverage technology to create immersive environments that not only inform but also engage visitors actively, fostering a deeper connection with the content.

Digital storytelling revitalizes historical narratives by integrating multimedia elements such as audio, video, and interactive features, allowing museums to present complex stories in relatable ways^①. This shift towards digital engagement is essential for attracting contemporary audiences who expect personalized and interactive learning experiences.

In conclusion, while traditional storytelling methods have their place in museum education, embracing digital storytelling techniques is crucial for enhancing visitor engagement and ensuring that museums remain relevant in an increasingly digital world. By integrating technology thoughtfully into their narratives, museums can create memorable experiences that resonate with diverse audiences and promote a deeper understanding of cultural heritage.

3.4 The Redefinition of Public History

According to the digital turn we mentioned former,we can draw a conclusion that

^① Bakhshi, Hasan, and David Throsby. "New Technologies in the Arts: The Impact of Digital Technologies on the Arts." *Cultural Trends* 27, no. 1 (2018): 1-14.<https://doi.org/10.1080/09548963.2018.1431956>.

digital turn do have significantly redefined the meaning of public history. Here are several key ways in which this transformation has occurred:

(1) Active Participation

Digital technologies have shifted the role of museum visitors from passive observers to active participants^①. It is recommended that the Cultural Restoration Office organize joint events or training with universities. Interactive elements such as augmented reality (AR) and virtual reality (VR) allow visitors to engage with exhibits in immersive ways, creating personalized experiences that foster deeper connections with the material. For instance, exhibitions that incorporate AR enable visitors to explore artifacts through their smartphones, unlocking additional layers of information and storytelling that enhance their understanding of the historical context and significance of the items on display.

(2) Enhanced Storytelling

The integration of multimedia elements into museum narratives revitalizes historical and cultural storytelling.^② Digital storytelling combines text, visuals, audio, and interactive components to create engaging narratives that resonate with contemporary audiences. This approach allows museums to present complex historical events through personal stories and experiences, making them more relatable and accessible.

(3) Democratization of History

Digital storytelling facilitates a more inclusive approach to public history by allowing diverse voices and perspectives to be represented.^③ By incorporating community narratives and personal experiences into exhibitions, museums can reflect a broader range of historical experiences. This democratization process not only enriches the narrative but also encourages visitors from various backgrounds to see themselves within the stories being told. The use of technology enables curators to gather input from

① Ross, Dr. Cathy. "The Power of Stories: Why Museums Must Embrace Storytelling." *Museum Next* (2024). Accessed November 29, 2024. <https://www.museumnext.com/article/the-power-of-stories-why-museums-must-embrace-storytelling/>

② Hooper-Greenhill, Eileen. "Museums and Their Visitors." In *The International Handbooks of Museum Studies*, edited by Sharon Macdonald, 1-25. Oxford: Wiley-Blackwell, 2015. <https://doi.org/10.1002/9781118925398.ch1>.

③ Simon, Nina. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0, 2010.

a wider audience, ensuring that exhibitions resonate with the communities they serve.

(4) Personalized Experiences

With advancements in technology, museums can now offer tailored experiences based on individual visitor preferences and behaviors.^① For instance, interactive apps can track visitor interactions and suggest content or exhibits that align with their interests. This Personalized Experiences enhances visitor engagement by allowing individuals to explore history in a way that is meaningful to them, fostering a sense of ownership over their learning experience

4. Suggestions for Enhancing the Exhibition

4.1 Suggestions

To further amplify the purpose, experience, and message of the “Seeing Art Anew: Mounting and Conservation of Chinese Painting and Calligraphy” exhibition at the Hong Kong Museum of Art (HKMoA), the following suggestions are proposed:

(1) Incorporate Interactive Digital Experiences:

Augmented Reality (AR) Features: Introduce AR elements that allow visitors to use their smartphones or provided tablets to explore the conservation process interactively.^② For example, visitors could point their devices at specific artworks to see animations or videos demonstrating the techniques used in mounting and conservation.

Virtual Reality (VR) Experiences: Create a VR station where visitors can immerse themselves in a simulated environment that showcases historical contexts, such as a traditional Chinese workshop where calligraphy and painting were created. This would provide a deeper understanding of the cultural significance of these art forms.

(2) Enhance Community Engagement:

① Gertsakis, Elizabeth. "Engaging Visitors Through Technology: The Case of the Melbourne Museum." *Museum Management and Curatorship* 32, no. 4 (2017): 345-359. <https://doi.org/10.1080/09647775.2017.1344172>.

② Drotner, Kirsten, and Kim Christian Schröder. "Digital Heritage: The Role of Museums in Cultural Education." *Museum Management and Curatorship* 29, no. 3 (2014): 233-248. <https://doi.org/10.1080/09647775.2014.926271>.

It is recommended that the Cultural Restoration Office (like Fig. 4) organize joint events or training with universities.

Crowd sourced Storytelling: Develop a platform where community members can share their personal stories or connections to Chinese art and culture.^① These narratives could be integrated into the exhibition through digital displays or audio guides, allowing visitors to hear diverse perspectives and experiences.

Workshops and Collaborative Events: Organize hands-on workshops led by artists or conservators that allow visitors to try their hand at traditional techniques such as calligraphy or painting. This not only enhances engagement but also fosters a deeper appreciation for the skills involved in these art forms.

(3) Utilize Multimedia Storytelling:

Multimedia Presentations: Incorporate video interviews with artists, conservators, and historians discussing the importance of Chinese paintings and calligraphy.^② These presentations could be displayed alongside relevant artifacts, providing context and enriching the visitor's understanding.

Interactive Touchscreens: Install touchscreens throughout the exhibition that offer additional information, behind-the-scenes insights, and interactive activities related to specific artworks. This would allow visitors to explore topics that interest them more deeply.

(4) Create a Visitor Feedback Loop:

Real-Time Feedback Stations: Set up interactive kiosks where visitors can provide feedback about their experiences in real time.^③ Questions could focus on what they enjoyed most, what they learned, and suggestions for improvement. This data could be invaluable for future exhibitions.

Post-Visit Engagement: Develop an online platform where visitors can continue

① Simon, Nina. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0, 2010.

② Hooper-Greenhill, Eileen. "Museums and Their Visitors." In *The International Handbooks of Museum Studies*, edited by Sharon Macdonald, 1-25. Oxford: Wiley-Blackwell, 2015. <https://doi.org/10.1002/9781118925398.ch1>.

③ Bakhshi, Hasan, and David Throsby. "New Technologies in the Arts: The Impact of Digital Technologies on the Arts." *Cultural Trends* 27, no. 1 (2018): 1-14. <https://doi.org/10.1080/09548963.2018.1431956>.

their engagement after their visit by accessing additional resources, participating in discussions about the exhibition, or viewing related content.



4.2 Conclusion

The “Seeing Art Anew: Mounting and Conservation of Chinese Painting and Calligraphy” exhibition at HKMoA serves as a compelling example of how museums can leverage digital technologies to enhance public history and visitor engagement.^① By employing both traditional and digital storytelling methods, the exhibition effectively communicates the historical and cultural significance of Chinese art while

^① Kamaruddin, Norazlina, et al. "Understanding the Digital Storytelling Process for Museum Exhibitions." *Asian Journal of Education and e-Learning* 10, no. 5 (2022) :415-435.<https://aje-bs.e-iph.co.uk/index.php/ajE-Bs/article/download/415/435/1036>.

inviting audiences to interact with the material in meaningful ways. However, as visitor expectations evolve in an increasingly digital world, museums must continuously adapt their strategies to remain relevant and engaging.^①

The suggestions outlined above aim to foster greater community involvement, enhance interactivity, and deepen educational experiences^②, ultimately enriching the visitor journey. In conclusion, embracing innovative approaches to storytelling will not only amplify the impact of exhibitions like “Seeing Art Anew” but also ensure that museums fulfill their vital role as custodians of cultural heritage in a way that resonates with contemporary audiences. By prioritizing engagement, inclusivity, and interactivity, museums can transform public history into a dynamic dialogue that celebrates diverse narratives^③ and fosters a deeper appreciation for cultural heritage.

① Petousi, Dimitra, et al. "Revitalizing Historical and Cultural Narratives through Technology." *Dem Museums* (2022). <https://www.demmuseums.com/digital-storytelling-in-museums-revitalizing-historical-and-cultural-narratives-through-technology/>.

② Ross, Dr. Cathy. "Storyteching: How Museums Can Use Technology to Tell Their Stories." *Museum Next* (2023). Accessed November 29, 2024. <https://www.museumnext.com/article/storyteching-how-museums-can-use-technology-to-tell-their-stories/>.

③ Gertsakis, Elizabeth. "Engaging Visitors Through Technology: The Case of the Melbourne Museum." *Museum Management and Curatorship* 32, no. 4 (2017): 345-359. <https://doi.org/10.1080/09647775.2017.1344172>.

西紀二〇二五年六月廿五日 印刷
西紀二〇二五年六月三十日 發行

版權 所有

發行處 韓國世宗文獻出版社

大韓民國世宗特別自治市高雲洞貳拾壹番地

設計哲學

編纂者 劉振

副編纂者 劉欣 田筱源

發行者 樸蘇明

印刷所 無相印刷館

發賣所 京鄉各書店

定價 伍萬圓

도서출판 세종문화출판사

세종시 고운동 가락마을 2104동 1002호

전화번호 010-2899-3425

이메일 sejongpubl1sh@dam.net