

参与式影像在非遗社区中的文化再现与重构

蒋友燊, 季铁

(湖南大学, 长沙 410082)

摘要: **目的** 针对影像在非物质文化遗产社区文化研究中的应用展开讨论。**方法** 以湖南大学“新通道”设计与社会创新项目为典型案例,通过不同方法和类型影像设计的尝试,探索非遗社区中影像的文化功能、多元价值以及技术与传播创新的可能性。**结论** 通过“再现与重构”的数字化手段,探讨影像为非物质文化遗产的记录和存储、复原与重现、传播与共享,实现非物质文化遗产社区文化的可持续发展。

关键词: 影像;社区;非遗文化;社会创新

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2017)12-0043-05

Participatory Video in Intangible Cultural Heritage Community for Culture's Reproduction and Reconstruction

JIANG You-yu, JI Tie

(Hunan University, Changsha 410082, China)

ABSTRACT: It focuses on the application of video design in the cultural study of intangible cultural heritage community. Taking the "New Channel" design and social innovation project by Hunan University as a typical case, through the attempts of different methods and types of video design, it explores the cultural function and multi-value of video, and the possibility of technology and communication innovation in the intangible cultural heritage community. Through the digital means of "reproduction and reconstruction", it explores the sustainable development of culture in intangible cultural heritage community by recording and storing, recovering and reproducing, disseminating and sharing the video for intangible cultural heritage.

KEY WORDS: video; community; intangible cultural heritage; social innovation

非遗文化反映着在民俗传统、经济体系、宗教信仰、政治等文化形态,蕴涵着民族的艺术、宗教、风俗、审美情趣以及价值观念。在全球化进程加剧、文化趋同、媒体信息泛滥的背景下,非遗社区的文化传播、群体记忆和文化认同面临挑战和机遇,如何利用影像工具传播这些独具魅力的地域文化成为一个重要命题。本文以湖南大学“新通道”社会创新项目中的影像参与实践为例,系统的总结了以不同的影像参与方式,在再现文化本体、重构社区文化等不同阶段的尝试和思考。

1 非遗社区与影像

联合国教科文组织曾于1989年通过了一个《保

护民间创作建议书》,该建议案的定义是:民间创作(或口头与民间文化)是指来自某一文化社区的全部创作。这些创作以传统为依据、由某一群体或个体表达、符合社区所期望的文化与社会特性的表达形式;它的形式包括:语言、文学、音乐、舞蹈、游戏、神话、礼仪、习惯、手工艺、建筑术及其他艺术。其中“来自某一文化社区”和“符合社区期待”等关键性表述,提出了“非物质遗产文化空间或文化社区”的人类学概念,是指一个集中了民间和传统文化活动的场所,也包括以某一时期(季节等)举行特定文化活动的时段,此种文化空间的存在取决于文化活动本身的存在,这些文化活动也是以社区的存在为背景、为依托的,暂时将“非遗社区”表述为非物质遗产的原发土壤及其所处的文化生态空间。

收稿日期:2017-04-19

基金项目:怀化市科技重大专项(2016G1102);2014年文化产业发展专项资金重大项目(教财司预函[2014]215号);国家社科艺术学基金重大项目(13ZD03)

作者简介:蒋友燊(1978—),男,湖南人,湖南大学博士生、助理教授,主要研究方向为视觉传达设计和影像传播设计。

通讯作者:季铁(1972—),男,湖南人,湖南大学教授,主要研究方向为地域文化研究、非遗保护、可持续设计与社会创新。

在文化媒介的视阈下,影像是通过人的记录行为及影像结果来承载和传播信息的重要文化媒介,其内涵包括了物质影像、行为影像和心理影像(麦克卢汉 3 个层次,物理层次、社会行为层次和心理层次),非遗社区中,影像是非遗的保护、传承和发展过程中的重要媒介,它不仅能在新的媒体时代再现非遗文化本身,更重要的是能拓展、创新、重构非遗社区。

2 “新通道”项目中的影像设计与实践

新通道项目是由湖南大学、美克美家等单位联合开展的设计与社会创新活动,创立于 2009 年。作为一个系列性、开放性的国际社会创新实践活动,已经有来自 16 个国家的大学、产业研究机构、设计机构、非政府组织、社会企业的上百名跨学科参与者。工作营致力于通过设计手段整合各方力量,聚焦经济发展落后地区的独特自然生态环境与丰富非物质文化遗产,整合不同专业和学科的优势。建立一个国际化的设计创新联盟和基于网络的信息平台,参与式的促进当地的文化自主意识和产业创新^[1]。

在这个项目过程中,影像始终作为一个重要的工具和手段,从社会学记录和设计创新等不同的角度来尝试,不同于传统的新闻、旅游推介、纪录片等形式。项目组在近 11 年的工作中,游走于湖南、新疆、四川、青海、内蒙古等地。从采集当地的自然景观、建筑形制、服装服饰、文化形态、手工艺、宗教信仰等的高保真声像素材,到在地居民参与联合拍摄、互动影像观察与实景演出、游戏等不同的影像实践方法。影像团队总结出来一系列的工作经验,也创新性地提出了针对非遗社区影像采集、设计与传播的分类方法:基于非遗手工艺流程与特质的记录;基于身体记忆的观察与比较;基于地理位置、场所的共时性和历时性影像;基于情感体验的互动影像。

这些充满了地域文化特色的系列影像涵盖了物质影像、行为影像与心理影像等不同的类型,也应用了线性微纪录片、交互式纪录片和 VR、AR 等当下前沿技术手段,使影像成为表现当地社区文化和项目组参与成果的最有效的传播媒介。“新通道”项目代表性影像成果见表 1。

表 1 “新通道”项目代表性影像成果
Tab.1 "New channel" project representative video works

基于手工艺流程与特质的记录	《滩头年画》	《铜官窑》	《醴陵窑》
基于身体记忆的观察与比较	《侗锦织造步骤》	《剪纸纪录片》	《侗锦 VR》
基于地理位置及场所的共时性和历时性影像	《虚拟岳麓书院》	《岳麓书院沉浸式交互影片》	《融景》
基于情感体验的影像	《新通道建筑投影》	《阳戏许愿交互影片》	《容器交互影片》

在 11 年的影像实践过程中,影像团队的工作方法也大致经历了 4 个阶段。

1) 物质影像。全面、高保真的数字还原与再现。影像是人对视觉感知的物质再现,其文化媒介物质层面具有外显性、具体性、符号性等特点,不同民族具有各自的生活方式及文化特点,画面色彩作为文化媒介将影像赋予风格,直观具象地体现了当地民族特点。这类物质媒介被称作物质影像。2006—2009 年,影像重点在于非遗社区中的物质影像,寻访高腊梅年画坊、高椅滩文化村、洪江古街、女书发源地江永等地,通过大量田野调查和学习、进行原始影像采集,素材总时长 400 多小时,为后续非遗社区影像数据库提供了原始素材。其中,纪录片《侗乡建筑》细致全面地表现了 4 年后遭受火灾全部损毁的通道侗族独坡乡新丰骆团寨的村落、建筑结构原貌,现已是不可多得的原始影像资料,为后期村落复原及改造提供了详实的参考。《湖南手工艺》中,记录了滩头年画传承人钟海仙手工印制套色年画的最后影像,其中“开脸”这类滩头年画的核心工艺也收录其中。后续制作的《滩头年画》纪录片入选央视“微聚”中国微电影微

视频十年大展,见图 1。《她言她语》记录了江永女书的艺术特点和传承状况,后期制作的多媒体出版物参加了 2006 年布鲁诺国际书籍设计展,引起了广泛兴趣和讨论,为以设计的视角再现非遗文化的特性做出了有益探索^[2]。

2) 行为影像。再现文化生态,激活文化认同、文化自信。从广义媒介的角度来讲,影像承载着人类创造、记忆、传播、交流等社会行为,表达非遗社区中人类的社会礼仪、制度、民俗等文化信息。而人类本身的行为活动是行为影像文化的重要来源之一。对于影像,参与式的记录方法可以促使成员趋于共同守望的一种价值观念,产生一种凝聚力,使文化的传播具备了共同价值观的基础。参与观察,影像互动。2010—2011 年,工作重点在于通过参与式观察与创作非遗社区中的行为影像。团队通过分类、系统的影像采集包括建筑、手工艺、儿童、仪式、生产生活方式、休闲方式、表演活动内容,把当天采集的素材快速编辑后,晚上通过数字放映设备在社区内放映。用影像记录并观察思考当地人(拍摄主体)的反应^[3]。纪录片《天地飞歌》不仅记录了湖南通道坪坦乡芦笙



图 1 影片《滩头年画》
Fig.1 Video work "Tantou new year picture"

队的日常生活、排练演出等状态，而且表现了“新通道”团队中的瑞士音乐人米勒·马丁参与乐团录音及互动的情境，片中也记录了在当地放映芦笙队和侗族大歌拍摄素材时，村民的反应和后期行为的变化。《通道儿童片》中表现了留守儿童的暑期日常生活，以及在工作团队组织的儿童画课堂中，孩子对本民族的建筑、人物、服饰的描绘和再认识。团队为孩子们戏水设计了跳台，漂浮装等置后，影像也表现了孩子和村民与装置的互动情景。纪录片参加巴黎青年电影节获最受观众喜爱影片奖。在此过程中，发现几个有研究价值的现象：如电影般的放映形式带来的仪式感和距离感使得使社区内产生奇妙的“化学效应”；一如传统的观影体验与“被置换的主体”、“看与被看”的转换，产生的文化认同和文化自信，重新审视自己的生活方式和人文环境。社区内日益增多的人愿意参与到拍摄活动中来；乐于传播自己为主体的记录影像^[4]。让当地人重拾自己的传统和文化精髓，让研究者更理解非遗文化本体与生活的关系。影像参与通道社区见图 2。



图 2 影像参与通道社区
Fig.2 Video participates in communities in Tongdao

3) 心理影像。感知的延伸，以互动重构社区文化。影像文化媒介内涵的核心体现即影像所表达的

理价值观。通过对非遗社区中的影像的解读能够获得当地对生态环境、生产的认知以及对自身文化的认识和保护意识的深层次信息。心理上更会产生自我价值的认同感和责任感。这种以心理为媒介的影像，意义超越了“符号化”的物像媒介。加入了对宽泛的文化意味的体会，具备了艺术审美的内容，通过这种媒介类型的表达，使得在当今的泛媒体与自媒体时代，创造互动的社区文化表现形式，促进社区文化的交流和传播。创新媒介，再现重构。2011—2013 年，关注非遗社区中的心理影像，基于地域文化深入学习，通过国际院校合作，以着重表现不易于简单描述、笼统概括的深层情感信息为工作重点。2011 年团队在湖南通道坪坦村设计的“NEWGHANNEL 建筑投影综合影像装置表演”。探索“此时此地”的交互影像表演装置观影体验对于诠释侗族织女的情感世界的可能性，探索低成本可复制影像实景演出的可能性。2013 年，影像团队参加北京设计周“许愿”影像交互装置，通过此装置还原了“阳戏的本质功能”，即凝聚和释放民众愿望。影像装置的激活机制需要观影者在行为和情感上足够的虔诚，才能沉浸式的体验阳戏角色的唱段。展览期间体验人数高达数万人次。交互影片《许愿》见图 3。《岳麓书院 VR（虚拟现实）》^[5]、《三江剪纸 AR（增强现实）应用》等交互技术实现影像的跨媒



图 3 交互影片《许愿》
Fig.3 Interactive video "Wishing"

体传播,前期拍摄的大量线性纪录片的素材和三维扫描数据得到复用,以新的技术手段拓展观影和阅读体验^[6]。通过后续国际展览,让不同国家、民族、文化背景、意识形态的观众通过此种信息重构的手段感受特定环境下的情感状态,实现了跨国、跨文化、跨阶层的文化体验和文化认同。

4)作为社区研究的影像:快速学习与地方知识平台构建。2014—2016年,随着“新通道”项目的国际化团队广泛深入的参与,跨国的文化研究学者、设计师、科学家等对于非遗社区影像内容需求更多趋向于通过影像介入当地文化形态,以期能快速学习,全面观察和比较研究,迅速寻找研究和设计的切入点。2014年,影像团队摄制了《侗锦织造步骤》交互式纪录片,见图4,13个侗锦织造步骤全部采用多机位多景别同时拍摄,后期还以侗锦为主线加入了如土家织锦、苗族织锦为比较样本的影像。观察者可通过影片的交互机制,根据自己的研究重点和兴趣点全方位快速学习织造技艺^[7]。同年,英国皇家艺术学院设计师安家乐、法国爱马仕设计师通过该交互影像开发了冷光织锦和梭说新款围巾等创新产品。英国皇家艺术学院尼克教授团队的电子芦笙和交互发声织锦也是通过影像快速学习的结果^[8]。《容器》交互影像则通过“滴管试剂”的互动方式,激活不同社区的影像知识库,形成文化的类比和对比,引导观影者快速深入研究。项目团队通过影像手段搭建了涵盖上述多方的协同创新平台,促进本土社区

与外部资源的交流,形成新的文化社区。



图4 交互式纪录片《侗锦织造步骤》
Fig.4 Interactive documentary "Weaving Steps of Dong Brocade"

这个阶段,项目组先后在《包装工程》、《装饰》、《艺术与设计》发表了多篇论文:《基于场景原型的地域文化元素动态特征提取》、《古建筑APP信息架构的共时性与历时性设计研究》^[9]、《基于分布式认知理论的互动影像设计探索》^[11]、《浅谈非物质文化遗产的参与式影像记录方法》,并参与了国家科技文化融合支撑计划及协同创新平台的构建。探索和总结了影像在参与非遗社区构建中的重要作用。由此,非遗社区研究影像对社区知识的提取方法、影像构架方法、表现范式基本形成。“新通道”参与式影像工作记录见表2。

表2 “新通道”参与式影像工作记录
Tab.2 Process of "New Channel" participatory video

工作阶段	影片名称	拍摄地点
客观记录 如实还原 2006—2009年	《她言她语》	湖南江永
	《天地飞歌》	湖南通道
	《侗乡建筑》	湖南通道
参与观察 影像互动 2010—2012年	《剪纸情绪片》	广西三江
	《新通道儿童动画影片》	湖南通道
创新媒介 再现重构 2011—2013年	《"VESSEL"多媒体交互影像》	新疆重庆通道多地
	《新通道建筑投影》	湖南通道
	《阳戏许愿交互影片》	重庆酉阳
	《阳戏纪录片》	重庆酉阳
	《阳戏音乐片》	重庆酉阳
	《侗锦织造工艺》	湖南通道
快速学习 跨界研究 2014—2016年	《铜官窑》	湖南望城
	《浏阳烟花》	湖南浏阳
	《滩头年画》	湖南隆回
	《醴陵窑》	湖南醴陵

3 影像作为社区重构的工具: 传播、群体记忆与虚拟社区

社会转型的“齿轮”运作,使得文化成型的机制随之改变,城市化的同时消弭了群体的差异性,在个体散落的形势下,如何保留群体记忆,重构群体文化,是非遗社区建设的一大课题。

从人类学的角度来说,非遗社区的构建,事实是对群体文化的包装。美国人类学家迈克尔·赫兹菲尔德认为:“文化是流动的、相互对立的,也是断裂的,它按结构性特征分布于不同地区的群体中。”群体文化的重构并不是文化与文化对立,而是在文化与文化相加中保留群体记忆^[12]。“人”是非遗社区文化研究的核心,影像工具的应用,也对研究对象产生了文化“自我包装”效应,区别于外力的被动发展,人群对新的文化冲击而产生了一种本能的融合反应,从而驱使了部分零碎的差异性文化复原,但这种粗浅的文化“烙印”并不足以构建一个完整的文化体系。那么这就需要影像与人群更进一步的协同交互、让人群自主参与,提升地方文化自信和自豪感,使社区群体记忆得以更完整的保留。影像作为社会学工具,为保留群体记忆,不仅仅是记录,还需要介入。就活态社会创新来说,让非遗社区人群参与影像制作是一个很好的方法。影像能更好的保留群体记忆,逐渐形成完整的地方影像知识库,通过其合理的架构和激活、检索机制让外界充分参与,甚至通过网络形成跨地域的非遗虚拟社区,极大提高社会接受信息效率,促使所有社会创新参与者通过虚拟社区平台观察、研究、交流,相互启发,更快、更强的促进非遗的传承与发展。

4 结语

本文中的参与式的影像不同于早期的“影像赋权”和“民主发声”,研究和实践的重点在于其“作为社区知识的影像”在非遗文化社区建设中的沟通和传播方法。注重在社会创新视角下,以文化观察者、社会创新参与者以及文化社区主体等多方共同参与的文化记录与保存。借助多种技术和平台再现和重构非遗文化社区的群体记忆。由于本项目的影像实践还在不断探索之中,尤其是期望以影像作为工具参与文化社区构建的方法还有待完善,未来将在社区互动和地域知识平台推广的过程中从不同的角度去尝试。

参考文献:

- [1] 季铁. 基于社区和网络的设计与社会创新[D]. 长沙: 湖南大学, 2012.
JI Tie. Community and Network Based Design and So-

- cial Innovation[D]. Changsha: Hunan University, 2012.
- [2] 田飞, 季铁. 数字影像原型的构建方法与应用[J]. 包装工程, 2009, 30(5): 102—104.
TIAN Fei, JI Tie. Construction Methods of Video Prototype and Their Application[J]. Packaging Engineering, 2009, 30(5): 102—104.
- [3] 徐村, 蒋友燊. 浅谈非物质文化遗产的参与式影像记录方法[J]. 艺术与设计, 2014(5): 147—149.
XU Cun, JIANG You-yu. A Brief Discussion of Participatory Video Apply in Intangible Cultural Heritage Protection[J]. Art and Design, 2014(5): 147—149.
- [4] 蒋友燊. 基于虚拟现实与交互的影像设计应用方法研究[D]. 长沙: 湖南大学, 2010.
JIANG You-yu. The Research of Movie Design and Its Application Methods Base on Virtual Reality and Interaction[D]. Changsha: Hunan University, 2010.
- [5] 黄颖. 基于 Unity3D 虚拟现实技术的岳麓书院 3D 漫游设计[D]. 长沙: 湖南大学, 2016.
HUANG Ying. Yuelu Academy 3D Roaming Design Based on Unity 3D Virtual Reality Technology[D]. Changsha: Hunan University, 2012.
- [6] 胡莹, 蒋友燊. 基于湘黔桂侗族剪纸艺术的参与式交互设计探索与研究[J]. 艺术与设计, 2014(10): 115—117.
HU Ying, JIANG You-yu. A Study Based on Guangxi Hunan and Guizhou Province's Dong Nationality Paper Cutting Participatory Interaction Design[J]. Art and Design, 2014(10): 115—117.
- [7] 张静雅, 蒋友燊. 基于场景原型的地域文化元素动态特征提取[J]. 包装工程, 2016, 37(4): 10—13.
ZHANG Jing-ya, JIANG You-yu. Exploration of Extraction of Dynamic Characteristics of Regional Culture Elements Based on Scene Prototype[J]. Packaging Engineering, 2016, 37(4): 10—13.
- [8] WANG W, BRYAN K N, JI T. Using Community Engagement to Drive Co-creation in Rural China[J]. International Journal of Design, 2016.
- [9] 许沙源, 蒋友燊. 古建筑 APP 信息架构的共时性与历时性设计研究[J]. 包装工程, 2017, 38(4): 166—170.
XU Sha-yuan, JIANG You-yu. Synchronic and Diachronic Design of APP Information Architecture in Ancient Architecture[J]. Packaging Engineering, 2017, 38(4): 166—170.
- [10] 张新磊, 蒋友燊. 基于分布式认知理论的互动影像设计探索[J]. 装饰, 2014(5): 72—73.
ZHANG Xin-lei, JIANG You-yu. Research on Interactive Video Design Method Based on Distributed Cognition[J]. Zhuangshi, 2014(5): 72—73.
- [11] 赫兹菲尔德·麦克尔. 什么是人类常识: 社会和文化领域中的人类学理论实践[M]. 北京: 华夏出版社, 2005.
HERZFELD M. Anthropology: Theoretical Practice in Culture and Society[M]. Beijing: Huaxia Publishing House, 2005.