

【选题策划：叙事性设计研究】

广义叙事框架下数字交互展示设计的深度体验研究

周鹏程¹, 叶苹²

(1.江南大学, 无锡 214122; 2.上海视觉艺术学院, 上海 201600)

摘要: **目的** 研究展示设计更深层次体验的实现方式和方法论。**方法** 采用广义叙事的理论, 以现代数字交互手段作为技术支持, 结合理论模型与案例, 分析广义叙事框架下展示设计深度体验的实现方法。**结论** 展示设计的体验研究更多的是从传统的流线体验、空间体验、视觉体验转向五感体验, 继而更进一步转向深度的心灵体验。广义叙事性的研究发展给这种层级线性的体验给予了颠覆性的框架支持, 在广义叙事的状态下, 叙事主客体与描述信源之间呈相互纠缠的关系。交互式展陈设计的普遍化是不可逆的, 通过广义叙事的原理能提升展示设计的深层体验, 并借助数字交互技术引发人们的关注。

关键词: 广义叙事学; 深度体验; 数字交互展陈; 分层体验

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2018)04-0001-06

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2018.04.001

Deep Experience of Digital Interactive Display Design Based on the General Narrative Concept

ZHOU Peng-cheng¹, YE Ping²

(1.Jiangnan University, Wuxi 214122, China; 2.Shanghai Institute of Visual Arts, Shanghai 201600, China)

ABSTRACT: It aims to study the way and methodology of the design of a more deep experience design. Based on the theory of generalized narration, the technical support of modern digital interaction technology, and the combination of theoretical models and case studies, the realization method of depth experience of exhibition design under generalized narrative mining machine is established. The experience research of exhibition design is mainly from the traditional streamline experience, space experience and visual experience to the five sense experience, and then further turn to the deep spiritual experience. The research and development of generalized narration has brought subversive framework support to this hierarchical linear experience. Under the condition of generalized narration, there is a mutual entanglement between narrative subject and object and description source. The generalization of interactive exhibition design is irreversible. In the future, by the basic principle of generalized narration, we can further enhance the deep experience of exhibition design and embrace the concern of human beings brought by digital interaction technology.

KEY WORDS: general narratology; depth experience; digital interactive exhibition; stratified experience

数字交互时代已经来临, 如何使展示设计未来的发展更具体验深度和传播力度, 是展示设计当下面临的最大问题。展示设计本质上的传播属性是展示信息的信源组织、语义编码和对象解码的过程^[1]。广义叙事学认为, 叙事者本身的界定和叙事主题是当今学界无法达成统一的关键^[2], 正如当下越来越多的展示设计以各种形式进入到展示的实体空间和虚拟空间一

样, 叙事者、叙事内容、编码方式已经与传统的展示设计分道扬镳。

1 展示体验的多层级

展示设计的目的是将信息或体验传递给观众, 通常人的眼睛、耳朵、鼻子、舌头、身体等五感的感知

收稿日期: 2017-10-21

基金项目: 2017 年教育部人文社科青年项目 (17YJCZH272)

作者简介: 周鹏程 (1983—), 男, 江苏人, 硕士, 江南大学数字媒体学院讲师, 主要研究方向为数字交互设计。

通信作者: 叶苹 (1961—), 男, 江西人, 上海视觉艺术学院设计学院教授, 主要研究方向为视觉设计与展示设计。

能力决定了传统展示设计表现的一般手段。人的认识水平在五感的基础上还有多个层级,近几十年来,展示设计的传递载体逐渐从视觉、触觉、听觉转变为嗅觉、味觉等。在数字化和信息技术的时代,通过对神经、脑等认识感知的研究,结合数字交互的方法,在体验深度上强化唯识“受蕴”并激发“识蕴”^[3],从而迅速扩大体验感知的深度。例如2017年在北京举办的“花舞森林与未来游乐园”数字艺术展示,就向近十年来的传统感官展示体验发出了挑战,并由传统感官上升到更深层次的体验,见图1。



图1 “花舞森林与未来游乐园”数字展示
Fig.1 Digital display of "Dance forest amusement park and the future"

1.1 体验的多层级

对于生理健全的人来说,视觉体验是传统展示设计的基础。听觉、触觉、嗅觉、味觉是在展示设计中逐步被开发应用的几种感官维度,感知能力的扩展是体验深度变化的关键。

人的基本感知是通过视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉这五感实现的,这是展示设计学科近年来在展示体验中涉及最广的领域。综合维度是第六感,也就是认知心理学中综合感官的能力^[4]。当5种感官共同作用在参观者身上时,参观者就会形成第六意识,也就是判断设计概念的能力,这对于展示信息起着至关重要的作用,也是展示设计体验的关键之处。精神体验层级即为第六意识基础上的深度层级,这是一种纯粹的意识体验,无需借助任何感官的基本维度,依附于5项基本感官。西方哲学认为这种纯粹意识体验为清醒状态下的本体意识^[5],在东方的哲学思想中,已经体验到了这种纯粹意识^[6]。如今,纯粹意识体验的发生机制成为了目前人工智能、机器意识和展示传播、数字设计等领域共同关心的问题,这一维度是人的体验认识的完整边界,也是认识论的终点。展示设计中体验的两个主要层级以及基础层级中5种对应感知见图2。

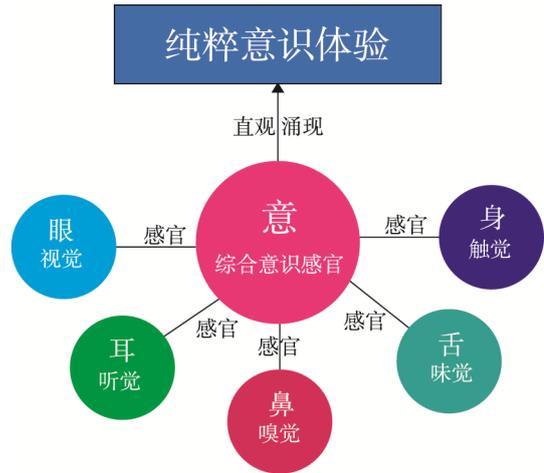


图2 展示设计中体验的两个主要层级以及基础层级中5种对应感知

Fig.2 Two major levels of experience in the display design and five corresponding perceptions in the basic level

1.2 展示设计中的体验维度关系

展示设计中的几个基本要素分别是参观者、展品、场地与时间,这4个要素形成了体验维度的交汇,见图3。首先是关心度。通过参观者和展品之间的配置关系,形成关心度的体验配置,即观者对展品的直观感受。同时,通过视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉形成对物的基本体验。其次是机会性体验。关注的偶发性、观者与时间的二要素聚合形成了机会体验,它是展示设计中最根本的临场要素,是现场直观感受形成的基础。再次是持续性体验。持续性体验是展示场与时间配置形成的在某一特定时段进行的持续性体验关系。最后是配置性体验,主要呈现了感官质料的形态。

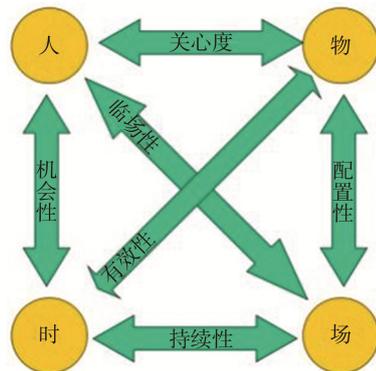


图3 展示设计的4个要素及其关系^[7]

Fig.3 Four elements of display design and its relationship

在如今的展示设计中,人的维度已经不再作为客体,展品、时间、场地也不再作为主题的展示体验配置,一切服务于观者。在技术上,新兴的数字交互体验帮助人确立展示设计体验的主体,形成用户、对象、交互的三位一体的关系。

体验度的跃升是通过层级式向上递进的,最终归于“直观体验”维度。跃升式的展示体验关系见图 4。通常情况下,横轴左侧的 3 个级别是逻辑递进的,它们随着观展进入到体验过程中,随时间的推进而推进,这一维度的体验感随着时间的深入而向上递进。横轴最右侧的“直观体验”维度是所有展示体验的主旨,虽然不具有逻辑性,但会随着时间的积累而跃升。

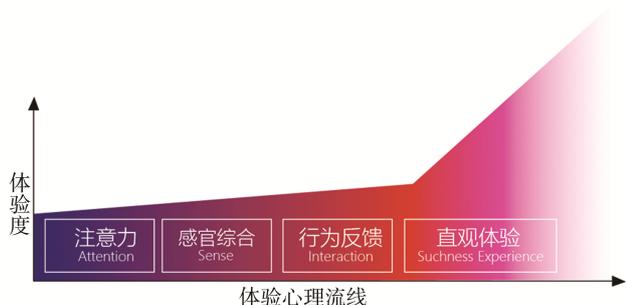


图 4 跃升式的展示体验关系

Fig.4 Leapfrog display experience relationship

2 广义叙事框架下的展示体验

在展示设计体验的基础上,立论于如何实现纯粹意识的展示体验,在主体中形成广义叙事结构,从而形成逐级递进的逻辑体验关系。广义叙事学认为叙事本身不仅是对故事进行描述,而是更多地关注信息接受者的情境理解和对外部世界的根本认知^[8]。在当代展示设计中,只有近年来高速发展的数字交互方式才有可能打通更多维度的直观体验,而交互方式的学理,在广义叙事下的展示设计中形成了情境共通的交汇点^[9]。

2.1 数字技术扩大的体验维度

展示设计从最初的实物展示到二维信息展板配合三维实物的展示,再到参与互动的展示,直至今天的全沉浸式展示,这表明只有将多维度的数字虚拟和实物多维相结合的展示设计方式才能形成纯粹的直觉体验^[10]。

2016 年是众多硬件厂家相继发布 VR 头戴式硬件的一年,也是虚拟现实眼镜进入到大众视野的一年。2017 年 12 月 20 日,拥有最新一代数字光场、持久化对象、声场音频和高性能芯片组技术的 Magic Leap One 虚拟眼镜正式发布,使感官维度的体验在硬件数据上又有了质的飞跃。

数字技术在展示设计体验维度上的突破主要在于数字模拟的逼真化、感官维度叠加的立体化、实体空间的无限化这 3 个方面。例如作品《盛开的生命瀑布》,见图 5。该作品通过数字投影技术与自然实景相结合的方式创作,一方面将传统展示设计进行了信息重组,使展示信息实现便利化;另一方面加入

了交互数字技术,为参观者确立了明确的主题,这为展示设计的进一步拓展奠定了基础。

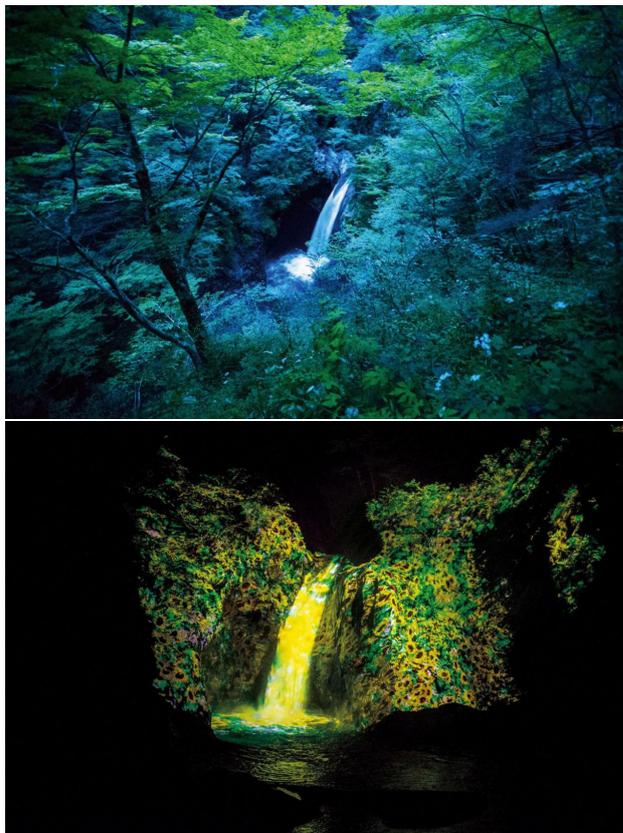


图 5 《盛开的生命瀑布》^[11]

Fig.5 "A Waterfall in Full Bloom"

2.2 叙事对展示深度体验的影响

叙事关系是展示设计经常使用的重要设计依据和方法。传统叙事的目的是将信息进行解构,通过展示设计的方法,综合平面二维、三维立体、交互数字等方式将基本传播目的进行表达,这种叙事关系是文学的,也是逻辑的,表现上是感性的。叙事学的广义化是针对“底本”和“述本”之间的关系完成信息拣择的。底本是信息的本真状态,述本是设计师的选择方法。叙事学的本质是通过二维形成本体与描述状态的关系。叙事的目标不是说清楚一件事,一个概念、一个故事,而是形成对这件事的关系判断,从而描述外部世界。设计师能否将“述本”还原成“底本”,是展示设计能否实现深度体验的关键。

广义叙事框架不再讨论叙事者如何精妙地组织设计信息,而是确定叙事者在叙事完成的时候如何扩大观者的“述本”范围,从而更接近“底本”,最后完成展示设计叙事。例如超高速脸部映射,见图 6。只有这样才有可能达到展示设计体验中的精神直观体验。

“昔者庄周梦为胡蝶,栩栩然胡蝶也,自喻适志与,不知周也。俄然觉,则蓬蓬然周也。不知周之梦

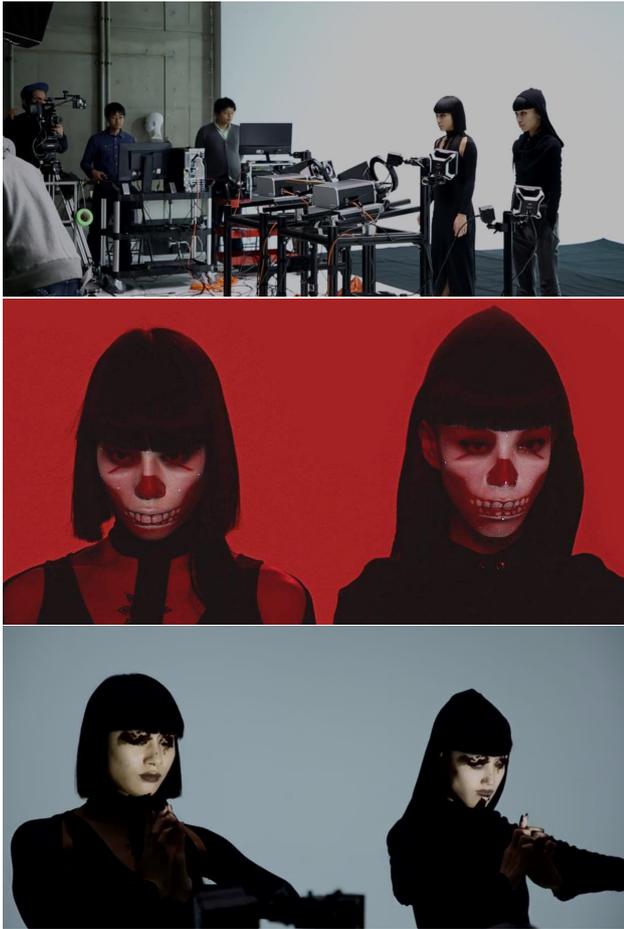


图6 超高速脸部映射^[12]
Fig.6 Super high speed face mapping

为胡蝶与，胡蝶之梦为周与？周与胡蝶，则必有分矣。此之谓物化^[13]。”庄子在《齐物论》中的这段描述，虽然是文本叙事，但却无法通过文字精确描述梦中的体验，因此庄子讲的两个“我”，一个是梦中的“我”，另一个是做梦的“我”，是两个同一性的现象分化，是道家“无我”本质现象的应用。在中国禅宗中也有同样的认识论，即“自我”的虚幻认识，这是进入更高思维领域的起点，而这个更高的思维领域指的就是世界宇宙的本真状态。展示设计最早是通过观察者、设计师、商业等角度去组织学理关系的，在广义叙事学的认知中，叙事是从“末”到“本”的过程，“末”是空间、流线、照明、视觉，而“本”是设计师、参观者、展示的组织者等参与方共同协作完成的信息体验。展示设计的叙事是一个混沌的本真状态，而广义叙事就是将这个混沌的、纠缠的本真状态展现出来。在这个理念下，设计师也是参观者，参观者也是设计师，人人都是叙事者本身，角色在广义叙事的框架下互相交织，目的就是展示活动全部展现出来。

2017 年在北京展览的“花舞森林与未来游乐场”数字展示中，有一个六面体内部全沉浸式投影空间，见图 7。

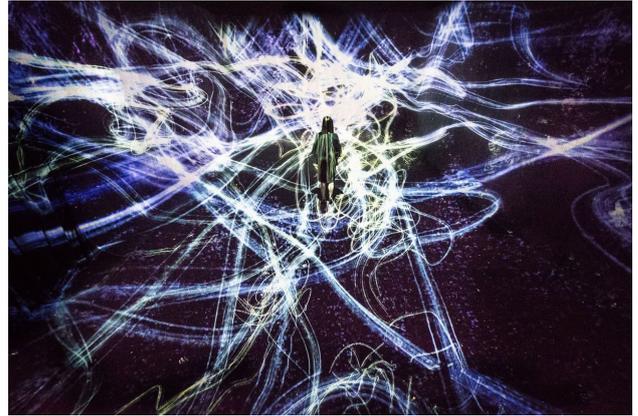


图7 六面体内部全沉浸式投影空间
Fig.7 Full immersed projection space in hexahedron

观众进入投影空间后，六面内部投影开始播放，观众则静坐在展场中心，在全黑的环境中进入全景数字影片的观赏体验。这个数字艺术展示完整模拟了由乌鸦作为主要意象的“禅境”的感官表达。在该作品的设计中，设计师应用了让观者本身成为主体的叙事倒转。在广义叙事框架下，观展现场无法区分信息的发布方和接收方，因为禅境本身就是禅者本人的体验。个人禅行实践的终极体验与他人无关，是十分主观的。在僧璨《信心铭》中“一即一切，一切即一”的论断正是对禅境终极体验的描述，而对立概念和名相无法通过以心传心的方法实现，只能以感官作为出发点，形成这一展示活动的叙事倒转。在展示设计的信息组织中，传统叙事方法无法成立，不再有主客之分，传播给观者的是其自身的核心精神体验，这就要求数字艺术团队要实现内容的视觉、听觉化，继而在叙事组织上通过简单配置将观众放置在展示空间中，使观众形成主体感受，从而实现广义叙事状态下的精神直观体验的突破。在“花舞森林与未来游乐场”中展示的信源是比较特殊的，也是展示设计师未来会面对的。“禅境”是参观者的心灵体验，想要对参观者进行传播，使其主动产生“禅”主题的直觉体验，就需要通过数字艺术将东方文化的核心与观众合二为一，从而更好地表达设计的初心。设计师可以赋予信源特殊的意义，而观者能在观览过程中发现意义，形成共同叙事者，从而构成广义叙事方法论。

2.3 叙事方法的新关系模型

在广义叙事框架下，展示设计通过数字交互手段达成深度体验。人人都是叙事者，在参与展示设计的过程中，叙事者倒转和合并的状态才能使参观者达到真正的精神直观体验。在展示设计的学理关系中，人、物、场、时这 4 项基本要素是深层体验的基础。倒转模型方法论见图 8。在广义叙事框架下，展示设计的 4 项要素共同构成了基本场，设计的信源为“本真场”，即展示组织方所需要叙事的信息、概念、理论等。设

设计师虽然通过组织设计语言将信息局部展现给受众，但在层面上也是一般交互，本质上无法达到深层体验。广义叙事也将参观者作为叙事主体，参观者本身对信源的重新审视会扩大设计师的组织范围，使设计

师尽可能模拟和趋近于展示设计的本真，即接近“本真场”。可见，只有突破信息语言的维度，才可能实现深层体验，继而触发对深层体验机制的方法模型的探讨。深层体验方法论模型见图 9。

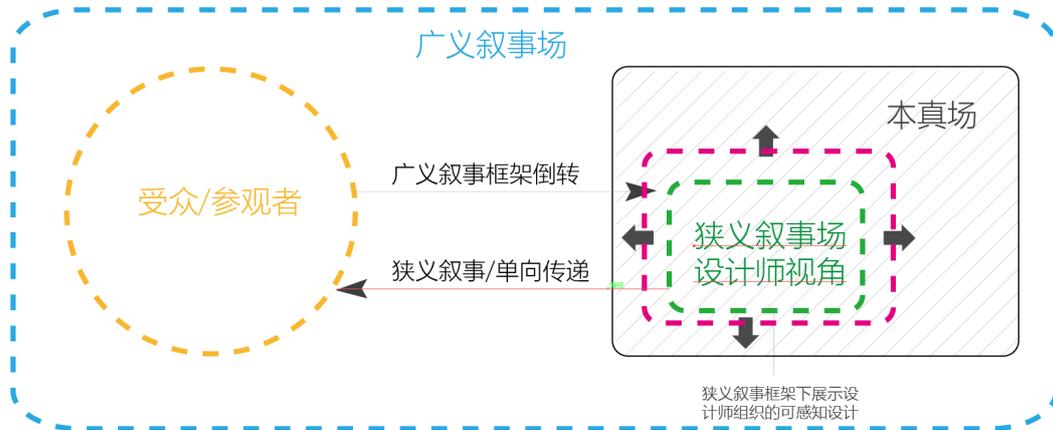


图 8 广义叙事下参观者倒转模型方法论

Fig.8 The methodology of the visitors reversal model under the generalized narrative

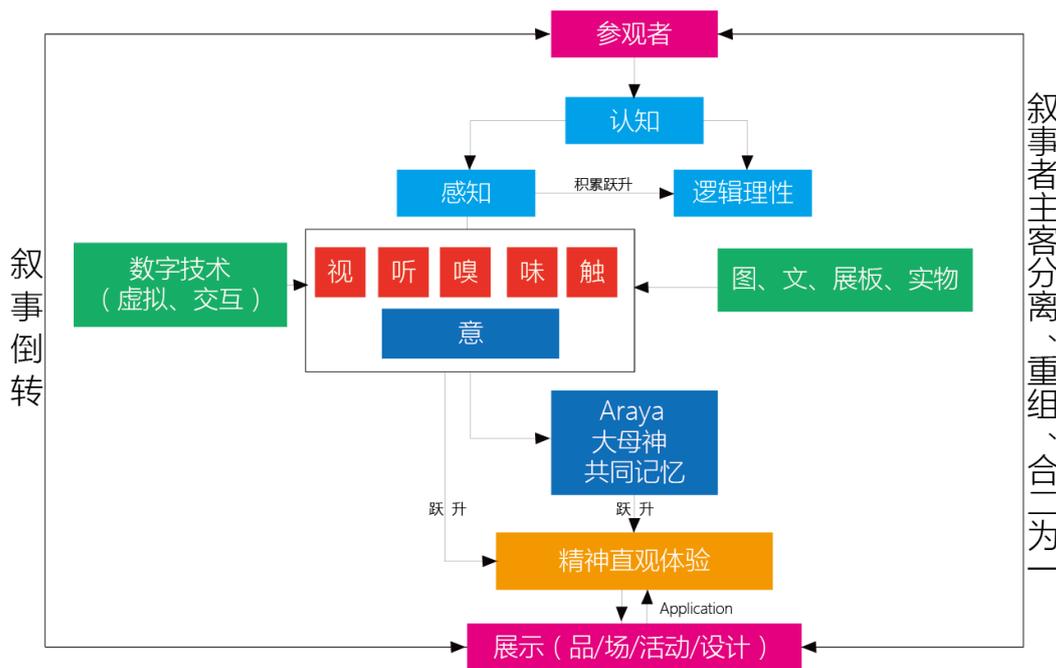


图 9 深层体验方法论模型

Fig.9 Deep experience methodology model

在深层体验方法论的模型关系中，参观者通过感官认知形成对展品的感性认识，在感性认识中形成体验维度，这是综合感知能力的提升，它从传统展示设计的一般手段直接上升成为更深层级的体验，该体验无法通过语言描述或者感官获得。参观者和展示活动本身之间的管理不再是叙事属性上的主客分离，最外框形成的叙事范围涉及到多层级、深层级及展示设计体验。在广义叙事框架内，现阶段数字技术的高速发

展是展示设计深层体验的必备条件。

3 结语

展示设计的体验维度是多层级的，主要分为两大部分，分别是 5 种基本感官的感性认识体验和超越基本感官的精神直观体验。精神直观体验虽然无法通过基本感官积累而成，但必须以此为基础，在组织信源

的过程中,基础载体依旧是基础感官体验。如今,科技发展快速,数字交互艺术为基础感官体验提供了成熟的方案,通过量变引起体验的质变。在广义叙事框架下的展示设计体验将不再是传统的主客分离的叙事结构,而是通过叙事主体的倒转进而合二为一,形成展示设计的精神直观体验。叙事主体本身不可能是绝对客观的属性,这颠覆了当代展示设计的叙事结构,并在一些展示设计的实践中初露端倪。

参考文献:

- [1] 叶苹. 展示设计教程[M]. 北京: 高等教育出版社, 2008.
YE Ping. Presentation Design Tutorial[M]. Beijing: Higher Education Press, 2008.
- [2] 赵毅衡. 广义叙述学[M]. 成都: 四川大学出版社, 2013.
ZHAO Yi-heng. General Narratology[M]. Chengdu: Sichuan University press, 2013.
- [3] 周昌乐, 刘伟江. 机器能否拥有意识——机器意识研究及其意向性分析[J]. 厦门大学学报, 2011(1): 1—6.
ZHOU Chang-le, LIU Wei-jiang. Can the Machine be Conscious: the Study of Machine Consciousness and its Intentionality Analysis[J]. Journal of Xiamen University, 2011(1): 1—6.
- [4] 周昌乐. 智能科学技术导论[M]. 北京: 机械工业出版社, 2015.
ZHOU Chang-le. Introduction to Intelligent Science and Technology[M]. Beijing: Machinery Industry Press, 2015.
- [5] 康德. 纯粹理性批判[M]. 成都: 商务印书馆, 1994.
KANT. Critique of Pure Reason[M]. Chengdu: The Commercial Press, 1994.
- [6] 冯学成. 信心铭[M]. 广州: 南方日报出版社, 2008.
FENG Xue-cheng. Xin Xin Ming[M]. Guangzhou: Nanfang Daily Press, 2008.
- [7] 王峰. 展示设计中交互媒体与群体行为的关系研究[J]. 装饰, 2016(8): 124—125.
WANG Feng. The Study of the Relationship Between Interactive Media and Group Behavior in the Design of Display Design[J]. Zhuangshi, 2016(8): 124—125.
- [8] LYOTARD J F. The Post Mordern Condition: a Report on Knowledge[M]. Manchester: Manchester University Press, 1984.
- [9] 辛向阳. 交互设计: 从物理逻辑到行为逻辑[J]. 装饰, 2015(1): 58—62.
XIN Xiang-yang. Interactive Design: from Logic of Thing to Behavioral Logic[J]. Zhuangshi, 2015(1): 58—62.
- [10] 王松, 唐丽芳, 施妍. 信息传播大变局[M]. 上海: 上海交通大学出版社, 2015.
WANG Song, TANG Li-fang, SHI Yan. Communication's Transforming[M]. Shanghai: Shanghai Jiao Tong University Press, 2015.
- [11] 全媒派. 花舞森林展背后的 Team Lab[EB/OL]. (2017-6-17)[2017-12-28]. <http://news.qq.com/original/dujiabianyi/teamlab.html>.
The Future Linker. Behind the Dance Forest Show Team Lab[EB/OL]. (2017-6-17)[2017-12-28]. <http://news.qq.com/original/dujiabianyi/teamlab.html>.
- [12] 狐狸影视城. 超高速脸部映射[EB/OL]. (2017-4-2)[2017-12-28]. <http://fox-studio.net/video/32966.html>.
Fox Film and Television City. Super High Speed Face Mapping[EB/OL]. (2017-4-2)[2017-12-28]. <http://fox-studio.net/video/32966.html>.
- [13] 陈鼓应. 庄子今注今译[M]. 北京: 中华书局, 1983.
CHEN Gu-ying. Modern Explanation of Chuang-tzu [M]. Beijing: Zhonghua Book Company, 1983.