

老包头地域文化元素挖掘与互动产品设计

边坤, 余志鹏

(内蒙古科技大学, 内蒙古 014010)

摘要: **目的** 探索地域文化元素挖掘与分析的方法, 通过对老包头地域文化的研究, 提取地域文化的典型性元素, 应用设计元素提取方法, 将地域文化元素应用于互动产品设计当中, 促进包头地域文化传播与发展。**方法** 通过资料查阅、田野调查、网络查询等方式记录收集包头相关的文化资料, 总结包头地区最具代表性的文化内涵, 提取其中的设计元素进行具体设计, 结合老包头地域文化产品设计的民族性设计策略、文化设计策略、符号性设计策略、功能性策略和科学性策略对老包头地域文化互动产品进行设计。**结论** 探讨地域文化元素应用于互动产品的设计方法, 结合地域文化元素分析、解构与组合的设计过程应用, 验证设计方法的有效性并突出文化创意互动产品设计文化价值和设计内涵。

关键词: 老包头地域文化; 互动产品; 设计; 创新

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2019)06-0032-05

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2019.06.006

Mining of Old Baotou Regional Culture Elements and Design of Interactive Product

BIAN Kun, YU Zhi-peng

(Inner Mongolia University of Science & Technology, Inner Mongolia 014010, China)

ABSTRACT: The paper aims to explore methods for mining and analyzing regional cultural elements, to extract the typical elements of regional culture through study of regional culture of old Baotou, and apply the method to interactive product design, so as to promote the dissemination and development of regional culture of Baotou. Combining the national design strategy, cultural design strategy, symbolic design strategy, functional strategy and scientific strategy, the paper designed the interactive products of Old Baotou regional culture. Through literature reading, field investigation, network queries etc., it recorded and collected of Baotou related cultural information, summarized the most representative of the cultural connotation in the Baotou area of the design for the specific design elements extraction, combined the national design strategy, cultural design strategy, symbolic design strategy, functional strategy and scientific strategy, designed the interactive products of Old Baotou regional culture. This paper discussed the design method of interactive products based on regional cultural elements, and verified the validity of the design method combining with the analysis, deconstruction and combination of regional cultural elements.

KEY WORDS: old Baotou regional culture; interactive products; design; innovation

地域文化是文化在一定的地域性环境中与环境相融合并打上了地域性烙印的一种独特文化^[1], 老包头地区有“草原钢城”的美誉, 其独特的西口文化、蒙古族游牧文化和宗教文化组成了老包头丰富的文化内涵。老包头地域文化互动产品在设计方面不仅需要满足用户

美观创新的需求, 而且还应注重产品的功能性和所承载的地域文化内容。互动产品可以增强用户的使用感受, 满足用户对创意创新的需求, 产生对老包头地域文化的浓厚兴趣。

收稿日期: 2018-11-21

基金项目: 包头市哲学社会科学项目 (2018-yy10)

作者简介: 边坤 (1982—), 女, 内蒙古人, 硕士, 内蒙古科技大学副教授, 主要研究方向为城市文化与交互设计。

1 老包头文化及其分类

包头自古是北方民族草原文化和中原农耕文化交融的集萃地,是蒙古民族传统文化传承地,亦是“走西口”人的主要目的地^[2]。研究老包头的文化有利于探索其深厚的文化内涵,可以区别于其他地区文化来挖掘包头地域的文化特色。

1.1 老包头西口文化内容

包头故地是土默特蒙古族驻牧地,明末至民国初年包头连续经历了数次大迁移,其中“西口文化”尤为突出。“走西口”创造了西口农业文明和商业文明,并且“西口文明”带来的农耕文化与草原文化相交融形成了包头地区独有的文化氛围,可以说“西口文化”是包头文化的核心内容。“走西口”带动了蒙汉两族长期的社会交往和频繁接触,就在蒙汉文化共同浸润的这方土壤上,产生了一些独具特色的民间艺术,“二人台”、“蛮汉调”便是其中最突出的代表^[3]。剪纸是中国民间广为流传的装饰艺术,跟其他地方剪纸不同,包头剪纸吸收了北方游牧和中原农耕两种截然不同的文化,具有别样的塞上风情。老包头剪纸主要的发源地为晋陕地区,在大迁移的过程中,晋陕地区的剪纸艺术随着西口文化被传承到老包头,老包头的剪纸艺术融合了蒙古族文化和耕种文化这两种截然不同的文化内容,独具老包头地区特有的文化特色。2010年“包头剪纸”申请文化遗产成功,可以说“包头剪纸”就是包头地区的文化名片,例如《有鹿的地方》剪纸作品见图1。



图1 《有鹿的地方》剪纸作品

Fig.1 "Deer Place" paper-cut works

1.2 老包头蒙古族游牧文化

蒙古族游牧文化作为内蒙古地区的主流文化其影响深远且广泛,包头也不例外,其丰富的蒙古族文化也影响着当地的人文历史。包头原名“包克图”,蒙语称呼鹿为“包克图”,译为有鹿的地方,时间长了人们就简称“包克图”为包头,包头地名就是这样由来的。从地名中不难看出蒙古族游牧文化对包头人文历史的影响。包头自古就是北方民族草原和中原农

耕集萃地,是蒙古民族传统文化的传承地^[4]。其蒙古族的喇嘛寺庙更是星罗棋布,最具代表的是用蒙语诵经的梅力更召。

1.3 老包头多民族宗教文化

明清之后,包头在长达数百年的时间里先后传入了佛教、道教、喇嘛教、伊斯兰教、天主教和基督教,并形成了各宗教之间共存共传共发展的格局,体现了多民族宗教文化相互交融的特色^[5]。

2 老包头地域文化互动产品设计的途径

在设计老包头地域文化互动产品设计的过程中,应注重地域文化产品的开发策略,借助符号学的分析方法,解读地域文化文本的所指意义,具体包括收集、分类、归纳承载地域形象的图像符、指示符和象征符等符号载体,在满足设计开发策略的同时提取老包头地域文化中的设计元素,通过设计元素提取的方法来设计老包头地域文化互动产品。

2.1 地域文化产品开发的策略

在开发地域文化产品时应该明确产品设计开发的策略。具体的开发策略主要包括以下几个方面:(1)注重民族性设计策略让用户感受到鲜明的民族性凸显出地域文化下的民族特色;(2)重视尊敬并展示出地域特色,传承地域文化的深层文化底蕴重视地域文化的设计策略;(3)提炼地域文化元素形成设计符号,推动地域文化传播形成符号性设计策略;(4)地域互动产品设计在兼顾文化的同时还应该注重实用性,满足功能性策略,符合人的使用习惯和审美需求;(5)地域文化产品需与时俱进,利用最新的技术手法来展示出新的产品形式^[6]。

2.2 设计元素提取的方法

设计元素的提取分为两种,一种是针对多种元素的提取,另一种是针对单一元素的提取。这两种方式除了并列以外,也可以是递进的使用关系。设计过程中要从众多元素中选取一种或一组最能代表当地的地域文化设计元素^[7]。具体的设计元素提取方法见表1。

在本设计分析的过程中,老包头元素关键词见图2,再通过关键词衍生出二级关键词,之后通过头脑风暴的方式发散出设计元素,最后通过元素提炼选定图案,特征选定见图3。

“西口文化”作为老包头文化的核心文化,其文化内容最能代表老包头的地域文化特色。老包头的剪纸是包头地域文化的代表艺术,因此,本设计中选取老包头“西口文化”剪纸艺术作为切入点,运用传统符号提取法来提取“西口文化”剪纸元素,再通过组合解构法将传统剪纸与现代立体剪纸技术相结合,重新构建出新的剪纸形式并运用到产品中。最后结合老

包头的传说使用内容提炼法来营造氛围意境、丰富产品文化情感。把剪纸纹样与交互装置结合起来，不仅可以满足产品的可用性和实用性，而且还能创造性地展示产品的互动内涵。

表 1 设计元素提取方法
Tab.1 Extraction methods of design element

设计元素提取方法	分类	内容
表面装饰法	图案	图案：如意纹、回纹等纹饰类图案，剪纸、年画等民俗类图案都可用在产品表面，以增加其文化识别性和民族归属感。
	色彩	色彩：适当地运用民族传统颜色，能够在一定程度上增添些许中国传统的韵味。
	材质	材质：灵活地运用传统材质，能够增加产品的历史认同感，也使得传统材质在当代焕发出新的生命力。
立体重构法	置换	置换：在中国传统符号与产品形态之间寻找巧妙合理的结合点，或整体，或局部，将传统符号独特鲜明的形态重新塑造成符合当代生活方式的产品。
	重构	重构：重构即把传统符号打散后将其再重新组合起来。
意境提炼法	重视传统造物	重视传统造物：继承发扬中国传统造物思想
	意境提炼	意境提炼：通过用有限的产品造型语言透露出无限的民族文化情感。

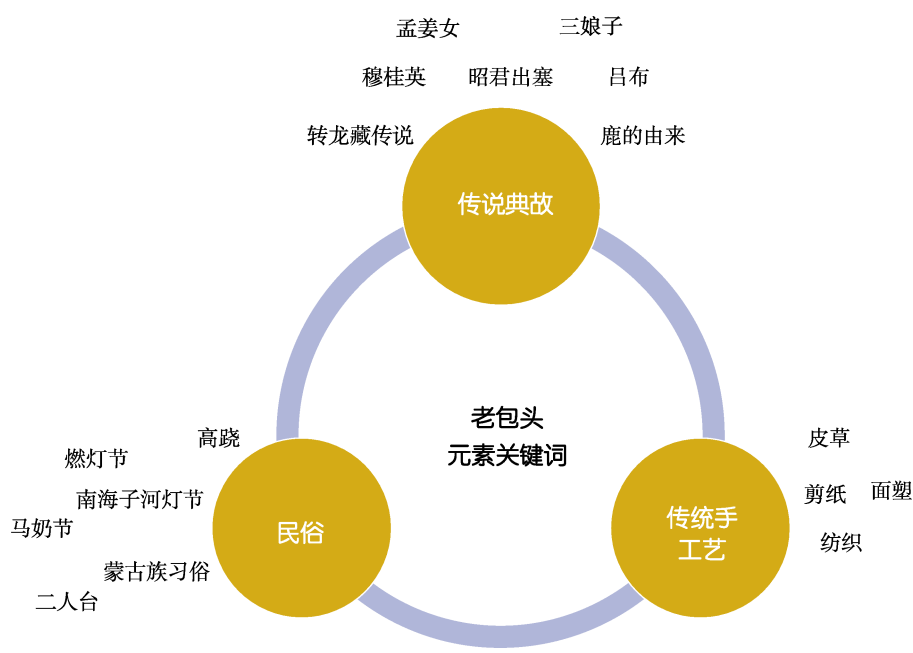


图 2 老包头元素关键词
Fig.2 Keywords of the old Baotou element

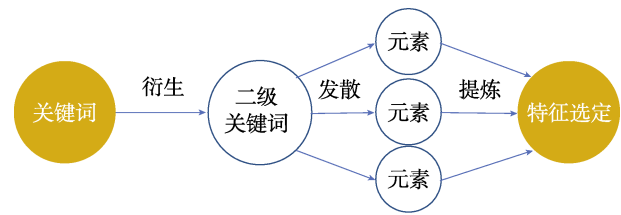


图 3 特征选定
Fig.3 Selection of characteristics

2.3 互动设计方法

交互设计可以通过制造用户体验来提升和扩大

人们的生活、工作学习以及交流。交互方式会使被动的物质与人的感官产生影响的这种特性，这决定了交互装置同样会对感官产生影响。互动装置设计通过刺激参与者的听觉、视觉、触觉、嗅觉，进而与艺术作品进行互动^[8]。综上所述，在设计互动产品的过程中更应该注重用户的感知方式。

视觉、听觉、触觉、嗅觉和味觉是人感知外界刺激的主要方式，其中视觉是人所有感官中最重要 的感官。在互动装置设计中应当将视觉上的感受作为重点，并将视觉上的感受作为优先设计的内容。在互动装置中加入光影元素，可以强化用户对装置的视觉感

受,吸引用户大胆尝试互动装置,最大程度上使用户产生新奇的体验和感受。视觉作为人的主要感知方式不可能单独完成所有的感官体会,只有在相互合作中用户才可以更全面地体会互动的内容。结合其他感官不仅可以提升用户的兴趣,而且还可以丰富产品的细节,因此在互动设计中不单要注重视觉设计,还要配合其他的感觉器官使使用者仿佛身临其境。

3 老包头地域文化互动产品设计实践

3.1 基于老包头地域文化的系列纸雕灯设计

在设计纸雕灯之前,笔者首先通过报纸书籍、走访调查、网络查询和当地人口述来记录包头文化资料。其次运用设计元素的提取方法来提取设计元素,并通过查找相关产品来快捷地提取文化符号,分析和总结相关产品。最后分析文化符号产生设计想法整合出最终的设计产品。笔者从老包头地域文化中提取出龙、鹿和昭君的元素并设计形象,分析过程如下。

形象系列:龙代表吉祥、神圣,寓意祥和更愿意被大众接受。鹿代表灵动、活泼,是包头最有标志性的吉祥物。

人物传说:王昭君代表美丽、和平,王昭君做为中国古代四大美人之一,知名度广,被大众熟知,文

化气息浓郁。
未选系列:吕布代表果敢、勇猛,吕布作为三国第一猛将,骁勇善战、知名度较高,由于吕布的个人形象更多的是反面的,所以不选用。三娘子代表智慧、勇敢、和平,三娘子的传说仅在包头地区被人熟知,知名度较低。孟姜女代表专一、纯洁,孟姜女的传说知名度不足且多见于戏曲中,孟姜女是中国著名的具有悲剧色彩的人物,因此不选用。

以上提取的形象元素都对应一个老包头的传说典故,通过这样的典故,我们从文字中可以想象一种很美的画面,将这种画面通过一定的加工和修饰,即形成我们需要的画面^[9],龙、鹿、昭君的系列设计见图 4。

远处观望纸雕灯时人们会被纸雕灯美丽的画面所吸引,当人走到纸雕灯前灯光亮起画面发生改变,呈现出不一样的视觉效果,给人一种神秘感并触发用户深入探索的求知欲,触摸面前的传感器时人们可以倾听其中的典故传说,引起观众了解包头文化的浓厚兴趣。观众在体验的过程中,不仅满足了视觉感受,而且还能感受到老包头地域文化的浓厚气息。在设计流程的过程中,笔者将视觉感知作为互动的首要感知部分,通过触觉和听觉强化用户的互动感受达到互动的效果。具体互动流程见图 5。



图 4 龙、鹿、昭君的系列设计
Fig.4 Series design of dragons, deer and Wang Zhaojun

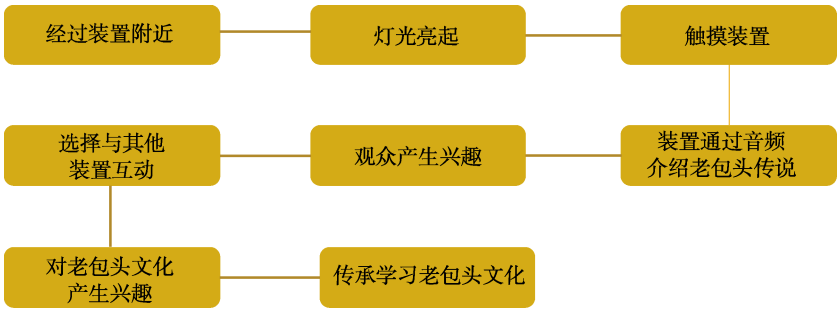


图 5 互动流程
Fig.5 Interactive process

3.2 Arduino 互动装置的设计

Arduino 是一系列基于单片机的人机互动产品开发平台, 由于其具有高度的模块化特点, 有时也叫它“电子积木”^[10]。在软件方面, Arduino 有属于自己的软件开发环境, 相对于其它单片机来说, 其开发语言较为简单, 更容易被使用者掌握。Arduino 的简便快捷使更多的互动产品都基于 Arduino 开发。

使用 Arduino 的红外线传感器和舵机装置, 使人在经过时剪纸灯自动点亮并且画面有小的互动效果, 这样的互动效果可以吸引用户的注意力引起观者的查看兴趣。走近后, 用户可以通过短距离的红外线传感装置来听取老包头文化的介绍, 帮助用户了解老包头的文化, 这样的互动效果便于实现且会带给用户耳目一新的互动感受, 满足了用户对创新产品的需求。

4 结语

老包头的地域文化有其自身的优势和特点, 只有深入地挖掘文化资源, 符合产品设计的途径和方法, 所设计的产品才能被大众所接受。把互动设计应用到地域文化产品当中, 不仅是今后地域文化产品发展的趋势所在, 而且是地域文化产品设计的方向与潮流。

参考文献:

- [1] 刘栋, 王正. 地域文化特征在旅游文化产品设计中的体现[J]. 创新论坛, 2014(5): 284.
LIU Dong, WANG Zheng. The Regional and Cultural Characteristics are Embodied in the Design of Tourism Culture Products[J]. Innovation BBS, 2014(5): 284.
- [2] 张贵. 包头史记[M]. 呼和浩特: 内蒙古人民出版社, 2013.
ZHANG Gui. Baotou Records[M]. Hohhot: Inner Mongolia Publishing House, 2013.
- [3] 段友文, 高瑞芬. “走西口”习俗对蒙汉交汇区村落文化构建的影响[J]. 山西大学学报(哲学社会科学版), 2006(5): 92—98.
DUAN You-wen, GAO Rui-fen. Effects of the Custom of Going to the Western Pass in Shanxi and Shannxi Provinces on the Construction of Village Culture in the Intersection of Chinese and Mongolian Areas[J]. Journal of Shanxi University(Philosophy&Social Science), 2006(5): 92—98.
- [4] 江瑛. 包头地区寺庙以及宗教文化特点概述[J]. 内蒙古科技与经济, 2007(21): 351—353.
JIANG Ying. An Overview of the Temple in Baotou and the Characteristics of Religious Culture[J]. Inner Mongolia Science Technology&Economy, 2007(21): 351—353.
- [5] 冯易. 城市形象设计的符号建构与传播[J]. 美与时代(城市版), 2018(9): 96—97.
FENG Yi. Symbol Construction and Communication of Urban Image Design[J]. Beauty and Times(City Edition), 2018(9): 96—97.
- [6] 康红娜, 黎水莲, 周丹丹. 基于地域文化视域的旅游产品设计策略[J]. 美术教育研究, 2013(18): 56—57.
KANG Hong-na, LI Shui-lian, ZHOU Dan-dan. Design Strategies for Tourism Products Based on Regional Cultural Vision[J]. Art Education Research, 2013(18): 56—57.
- [7] 王雨彤. 中国元素提取设计方法研究[J]. 工业设计, 2016(9): 89—101.
WANG Yu-tong. Chinese Element Extraction Design Method Research[J]. Industrial Design, 2016(9): 89—101.
- [8] 许婷. 互动艺术下的感官体验[J]. 美术大观, 2010(8): 198.
XU Ting. The Sensory Experience of Interactive Art[J]. Art Observatory, 2010(8): 198.
- [9] 李志春, 张路得. 基于内蒙古文化和旅游融合发展的文化创意产品开发研究——以包头市为例[J]. 前沿, 2015(12): 177—182.
LI Zhi-chun, ZHANG Lu-de. Based on the Development of Cultural and Creative Products of Inner Mongolia Culture and Tourism: Take Baotou City as an Example[J]. Frontier, 2015(12): 177—182.
- [10] 杨继志, 郭敬. Arduino 的互动产品平台创新设计[J]. 单片机与嵌入式系统应用, 2012(4): 39—41.
YANG Ji-zhi, GUO Jing. Arduino Interactive Product Platform Innovation Design[J]. Single Chip Microcomputer and Embedded System Application, 2012(4): 39—41.