

【选题策划：多元化的视觉设计与呈现研究】

## 文化遗产的多元化视觉呈现研究

王安霞，王喆

(江南大学，无锡 214122)

**摘要：**目的 以文化遗产视觉呈现系统设计方法进行文化遗产的创新设计，为文化遗产的传播与继承方法提出新的思路和参考。方法 提出文化遗产视觉呈现系统设计方法模型，从要素的提取、不同学科融合的设计方法以及载体呈现方面进行多元化分析，最终根据3种不同的设计方向进行实例论证。结果 依据文化遗产视觉呈现系统设计方法模型，探讨适用于文化遗产多元化视觉呈现的新模式与新途径。结论 多学科领域交叉合作，与多种设计方法结合，有利于文化遗产的保护与传播。跨界融合、多元化的视觉与多载体的呈现方式，已经成为新时代文化遗产创新设计中重要的部分。

**关键词：**文化遗产；视觉呈现；多元化；设计方法

中图分类号：TB472 文献标识码：A 文章编号：1001-3563(2019)10-0001-07

DOI：10.19554/j.cnki.1001-3563.2019.10.001

## Diversified Visual Presentation of Cultural Heritage

WANG An-xia, WANG Zhe

(Jiangnan University, Wuxi 214122, China)

**ABSTRACT:** The paper aims to have innovative design on cultural heritage with the cultural heritage visual representation system design method to propose new ideas and references for the dissemination and inheritance of cultural heritage. The cultural heritage visual presentation system design method model was proposed and divided into three aspects: the extraction of elements, the design method of different disciplines, and the presentation of vectors. Example demonstration was executed based on the three difference design directions. According to the cultural heritage visual presentation system design method model, the new models and approaches applicable to the diversified visual presentation of cultural heritage were discussed. The combination of multidisciplinary cooperation and methods is conducive to protection and dissemination of cultural heritage. Cross-border integration, diversified vision and multi-carrier presentation have become an important part of the innovative design of cultural heritage in the new era.

**KEY WORDS:** cultural heritage; visual presentation; diversification; design method

文化遗产是历史的载体，反映了人类文化的历程，具有独特性和不可再生性，以及一般物品不具备的价值。文化遗产是我国历史和文化的见证，对传承中华文化、坚定文化自信具有重要意义。党的十九大报告指出，没有高度的文化自信，没有文化的繁荣兴盛，就没有中华民族伟大复兴。就全媒体时代和媒体融合发展内容，提出要运用信息革命成果，加快构建

融为一体、合而为一的全媒体传播格局。把握媒体融合的发展趋势，能为文化遗产提供多元化的传播渠道。当下“让文物活起来”和“用起来”的要求，则标志着文化遗产进入到了一个新的深入发展期<sup>[1]</sup>。在此背景下，各个行业和多方领域都开始通过各种手段，利用各种新兴技术，对文化遗产进行保护、传承与传播。

收稿日期：2019-02-12

基金项目：江苏省研究生教育教改课题项目（JGLX18\_130）；江苏省哲学社会科学规划项目（11CSJ002）

作者简介：王安霞（1962—），女，江苏人，江南大学教授，主要从事包装设计理论与中国传统艺术设计方面的研究。

通信作者：王喆（1995—），女，山东人，江南大学硕士生，主攻包装设计和视觉传达设计。

### 1 文化遗产视觉呈现研究现状

文化遗产包括物质文化遗产和非物质文化遗产,简单来说,就是“有形遗产”和“无形遗产”。整体来看,近年来对文化遗产在视觉方面的研究,涉及了多种学科领域,包括历史学、民俗学、社会学、设计学、传播学、建筑学、数字媒体技术等。文化遗产的视觉呈现主要分布在品牌、包装、产品、展示、数字媒体等领域,有些学者提到为保护和传播非遗文化、创新传统品牌,要走品牌化方向,并运用多种设计方法来提升和塑造整体品牌形象<sup>[2]</sup>。针对表演类非遗项目,要打破固有思维,从展示角度运用静态与动态、实景与虚景、二维与多维、陈列与互动、观览与感受等方法来进行传播和传承<sup>[3]</sup>。文化遗产在视觉呈现过程中运用了多种设计方法与技术。以四川苗族蜡染为例,提出要从图形创新、技术方法、表现形式和材质4个方面进行创新,从而形成独特的视觉语言<sup>[4]</sup>。影视文化创意衍生品上的视觉符号主要来源于传统图案纹样,要结合历史文化和地域特色进行创新和再应用<sup>[5]</sup>。根据数字媒体艺术的3个特征,提出视觉影像形式、交

互互动形式、虚拟现实形式和基于移动终端形式的4条数字化展示方向<sup>[6]</sup>。

通过对相关文献的研究,可以看出文化遗产的呈现载体主要分为实体载体和虚拟载体,实体载体主要集中在博物馆、文化创意产品和品牌以及实际景观方面,而虚拟载体主要集中在基于移动智能终端的应用、基于网页版的数字博物馆和数据库、影视衍生品等方面。

### 2 文化遗产视觉呈现系统设计方法

#### 2.1 文化遗产视觉呈现系统设计方法模型的建立

从已有的文化遗产视觉呈现的文献研究中,能够看出对于文化遗产的设计研究涉及多个学科,包括设计学、建筑学、传播学与数字媒体技术等,多种学科的结合提高了文化遗产的传承能力,丰富了文化遗产的传播形式。在这一过程中,文化遗产中的文化元素将转化为可视的视觉符号,通过不同的设计方法与载体选择,最终呈现出不同的作品。文化遗产视觉呈现系统设计方法模型见图1。

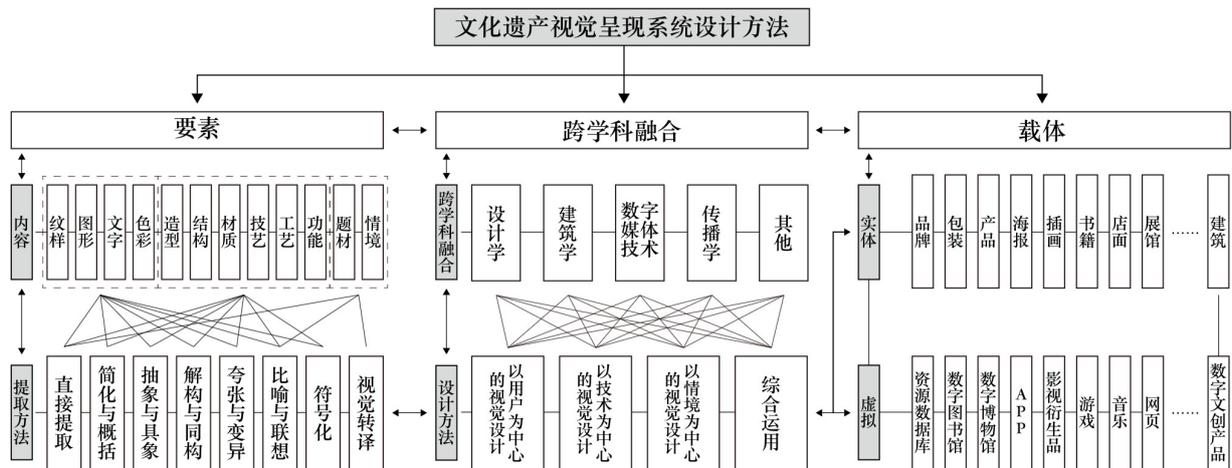


图1 文化遗产视觉呈现系统设计方法模型  
Fig.1 Design method of visual presentation system for cultural heritage

设计要素、跨学科融合、载体是文化遗产视觉呈现中重要的组成部分。设计要素是视觉呈现的来源与表现内容,经过对文化遗产的设计要素进行解构与分类,首先将文化遗产分为物质文化遗产与非物质文化遗产,物质文化遗产中包含历史文物、历史建筑、人类文化遗址。非物质文化遗产中运用“十分法”分为民间文学,传统音乐,传统舞蹈,传统戏剧,曲艺,传统体育、游艺和杂技,传统美术,传统技艺,传统医药,民俗。通过将每一类文化遗产中的文化元素内容进行归纳,最终整合为12种设计要素。根据设计要素可能的呈现形式将其分为三大类,完成设计要素的提取方法研究,总结出直接提取、简化与概括、抽象与具象、解构与同构、夸张与变异、比喻与联想、符

号化、视觉转译8种提取方法,对设计要素进行多种结合以及交叉使用,最终转化成多种视觉元素。

跨学科融合是将设计学、建筑学、数字媒体技术、传播学等各学科中侧重不同的设计方法进行总结与归纳。分别为以用户为中心的视觉设计方法、以技术为中心的视觉设计方法、以情境为中心的视觉设计方法及综合运用设计方法。

文化遗产的视觉呈现离不开载体,设计作品最终呈现的载体包含了实体载体与虚拟载体。现代社会属于全媒体时代,其最大的特征就是媒体融合。随着全媒体时代的到来,载体的选择也逐渐趋于交叉融合,同一作品可以同时呈现在不同形式的载体上,表现方式也很多样。

## 2.2 文化遗产要素的提取

根据文化遗产的不同类型特征，将纹样、图形、文字、色彩、造型、结构、材质、技艺、工艺、功能、题材、情境 12 种要素内容分为 3 个类别，其中纹样、图形、文字可以统一作为平面设计的视觉表征，造型、结构、材质、功能更多的是从物质文化遗产特征中选取的。将常见的文化遗产要素提取的方式进行总结概括，可以看出物质文化遗产中要素的提取大多运用直接提取方法，这取决于物质文化遗产实体化的形式。一些历史文物、历史建筑或人类文化遗址经过历史的影响，很多已经变得不完整，为了恢复其往日风貌，对造型、图形、色彩、结构等要素需要进行完全复原。文化遗产要素提取见表 1。

非物质文化遗产的要素提取方法比较多样，针对不同类型的非物质文化遗产与不同的呈现载体，需要

使用不同的提取方法，相关学者将非遗分类整合为三大模块，即传统表演模块、传统技艺模块和传统文化模块<sup>[7]</sup>。针对传统技艺类非遗，需要将其技艺的制作流程和工具等进行详细记录与传达给用户，对这类非遗需要详尽地描绘出场景与道具，因此解构方式适用于将流程进行分解，抽象与概括之后更易使用户抓住传达重点；针对传统文化类非遗，以民俗故事、神话、寓言等文字表述为主要传播形式，为适应视觉图形时代的特点，更多的是通过转译方式将抽象的文化理念和文字故事具象成图片、视频等形式；传统表演类非遗更多的是想传达表演背后的文化内涵与精神情感，其中的要素比如动作、表情、人物特征、技艺、故事情节、服装、道具等，需要实体表演与观众进行沟通交流，对这类非遗的保护与传承，需要全面、完整地保存以上的要素，因此直接提取方法是最适合的。

表 1 文化遗产要素提取  
Tab.1 Extraction of cultural heritage elements

要素	案例	提取方法解析
纹样/图形/文字	《贵州民族民间传说系列动画集》	根据故事情节通过手绘的方式进行具象描绘
	“王者荣耀”游戏中的皮肤——“遇见飞天”	妆容、头发、首饰、披肩和飘带等元素，是根据敦煌壁画中的内容和形态进行简化与概括，加上基于现代视觉美感进行的创新性调整
色彩	“王者荣耀”游戏中的皮肤——“遇见飞天”	“遇见飞天”中的颜色是直接提取于敦煌色彩中的蓝色系与橙色系
	秦始皇兵马俑数字博物馆	经过数字技术和化学技术还原的“中国蓝”和“中国紫”，还呈现出粉绿、朱红、粉紫、天蓝等十几种颜色
造型/结构/材质/功能	《中国古典家具》APP	从结构上和外形上进行分解展示，内容还包括家具的信息、尺寸、作用、制作工具和步骤等
	百度 AI 复原兵马俑	将二号坑兵马俑的结构、平面布局等，通过 AR 技术进行复原展示
技艺/工艺	“川西林盘”空间艺术装置	将四川道明竹编传统技艺实践于空间中，是一种展览模式的创新
	《我们来了》香云纱染整技艺	通过明星身穿香云纱礼服进行时尚走秀的形式来展示，利用影像记录形式对香云纱染整技艺进行介绍和普及
题材/情境	《黄土地》安塞腰鼓	通过表演的形式融入电影中，展现当地的历史、地理环境和民情习俗
	舞剧《醒·狮》	将民族舞蹈与广东舞狮形式相融合，将醒狮中的传统技巧融入舞蹈，用艺术化的语言呈现醒狮的内涵象征与精神价值

## 2.3 载体与载体形式

维基百科中将“载体”定义为物质、讯息和文化等的运载物。在不同的领域中有不同的含义。在文化遗产视觉呈现系统设计方法模型中，载体包含了实体和虚拟载体。实体载体包括品牌、包装、产品、海报、插画、书籍、店面、展品、建筑等，虚拟载体包括资

源数据库、数字图书馆、数字博物馆、APP、影视衍生品、游戏、音乐、网页、数字文创产品等。根据文化遗产视觉呈现系统设计方法模型，设计要素、不同学科、载体 3 个部分之间既可以单线使用，也可以融合使用，这是一个优秀的设计作品需要具备的条件，也体现了全媒体多维融合的时代特征。

### 3 文化遗产多元化融合设计方法

#### 3.1 以用户为中心的视觉设计方法研究

“以用户为中心的设计”是由美国认知心理学家唐纳德·诺曼在《设计心理学》中提出的,也称为UCD (User Centered Design)方法。它意味着从用户的需求出发,通过分析用户的行为,使用某些设计方法,最终目标是提升用户体验<sup>[8]</sup>。“需求”在心理学上定义为:由个体在生理上或心理上感到某种欠缺而力求获得满足的一种内心状态,它是个体进行各种活动的基本动力。现阶段数字技术发展迅速,APP能够高效适配当代人们的生活方式和习惯,是一种适合进行文化推广的形式。榫卯APP就是从用户体验的角度对传统文化进行普及与传播,主页面展示了31种榫卯结构,通过三维模型的环形排列,用户可通过手指滑动屏幕来查看、选择想要了解的榫卯结构与信息,点开后可以360°旋转,方便观察其造型与形态,双击进行顺序结构分解,整体操作简单、流畅。从整体视觉形象和界面设计来看,采用统一基调与风格来

进行设计。在榫卯信息介绍页面上,采用中国古代从右往左、自上而下的书写形式,更加增添了文化特色。APP还配有独特的背景音乐,从视觉和听觉上都给人营造一种舒适的感受,见图2。然而这款APP内容有限,展示手段单一,缺少互动,对于榫卯制作的过程都缺少介绍,只能作为一款展示类教育普及应用。今后的APP发展可以增加更多的文化内容,利用多种交互方式来增添趣味性,运用适时、适应与适度的方法,真正做出既精美又具有拓展可能性的应用软件。

产品与用户进行互动既能够有效吸引用户,又能增添产品的趣味性。文化创意产品是需要多感官感受的,最主要的是视觉。根据有关资料显示,人类获得的大量信息中有80%以上是通过视觉获得的。其他感官可以刺激视觉体验,从而加强用户对产品的印象。则物品牌包装设计中,以榫卯为设计元素,经过抽象提炼形成独特的视觉符号,见图3。榫卯是木结构中重要的连接构件,其结构的分解、拆合和人与人之间的关系异曲同工,因此,每一对榫卯玩具都表达了一种人际关系。用户可以自行拆卸与安装,体会产品的

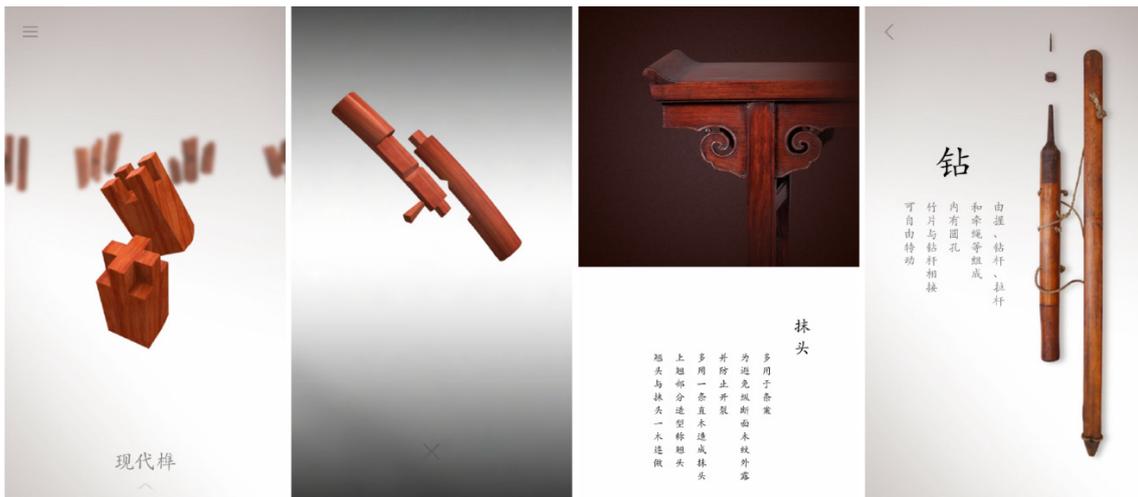


图2 榫卯APP界面

Fig.2 Interface of tenon-mortise APP



设计:王喆、杨浩 指导:王安霞、李振宇、朱琪颖

图3 则物品牌产品与包装展示

Fig.3 ZEWU brand products and packaging

核心理念。用户的行为受到视觉、听觉、触觉等感官感知的影响，同时也会受到心理因素的影响，这与用户的认知能力、生活环境及其受教育程度有一定的关系。

用户参与和媒体融合是当下流行的传播方式。在大众传播学领域中，在 1948 年发表的《传播在社会中的结构和功能》一文中，拉斯韦尔提出了著名的三功能观，即监测环境、社会协调和传承遗产。大众媒体也在潜移默化地传承社会的主流价值观和文化符号<sup>[9]</sup>。“数字供养人”智慧锦囊见图 4，在敦煌“数字供养人”互联网公益活动中，利用网络传播，以社会公众作为核心用户，通过 H5 创意视频介绍历史与文化，通过众筹的形式让用户参与其中，支持敦煌莫高窟的保护与研究。运用众筹的方式传播文化遗产已是常用的形式，如“高密剪纸”、“朱仙镇木版年画”、“建窑建盏烧制技艺”等非遗，都是成功利用众筹的方式来

唤起大众对非遗的认知与重视。

网络传播是一种新的传播形态，网络传播与普通产品的实体传播相比，前者实现了传播方式从一对一、一对多到非线性、去中心化的转变，传播范围更广，传播效果更好，因此，以用户为中心的设计方法与媒体融合这种形式，成为文化遗产传播的新趋势。

### 3.2 以技术为中心的视觉设计方法研究

目前，我国在数字媒体技术的支持下，对文化遗产的应用方面主要集中在对文化遗产的数字信息采集、对文化遗产的数字化复原与保护以及对文化遗产的数字化展示和传播 3 个方面，主要应用的技术有三维扫描、高精度摄影、无人航拍遥感技术、虚拟和增强现实技术、人机交互技术、动态捕捉技术等。以技术为中心的多元化视觉呈现案例见图 5，百度利用人工智能技术将破损的秦始皇兵马俑进行了数字化复



图 4 “数字供养人”智慧锦囊  
Fig.4 "Digital Provider" wisdom kit



a 手机百度AR还原造型与结构展示页面

b “你好，兵马俑”宣传页

图 5 以技术为中心的多元化视觉呈现案例  
Fig.5 Cases of technology-centered multiple visual presentation

原,如图 5a,复原的内容包括兵马俑的造型、形状、构造、工艺等元素,更重要的是连色彩都进行了还原,用户可以通过手机百度客户端,运用 AR 识别功能看到重新上色的兵马俑。秦陵铜车马是秦始皇兵马俑博物馆的“镇馆之宝”之一,其对研究中国古代车马制度、雕刻艺术和冶炼技术都具有极高的价值。百度使用 AR 技术实现了铜车马的零件拆解演示,运用解构的方法呈现出铜车马的结构图,用户可以通过点击触点,来浏览每一部件的详细信息和功能介绍。

数字媒体技术有一个显著的特征就是互动性,运用数字技术与用户进行互动能够加深用户对文化遗产的印象。比如秦始皇陵博物院与腾讯合作,运用人脸识别技术,推出“你好,兵马俑”互动体验游戏,如图 5b,用户可以通过此游戏寻找与自己最相似的秦俑形象,并了解其所在的位置与相关信息。主体图形经过数字化处理,运用对称构图与写实风格来表现科技感,背景运用具有西安地域特色的层叠的山来进行错落有致的排列。文字采用简体与小篆结合的方式,由于小篆不易被现代人识别,因此,只挑选了易识别的“马”字使用小篆与其余的简体字进行搭配,字体造型上参照了小篆字体的书写形态。这种技术+文化的方式受到了广大社会群众的喜爱,达到了“让文物活起来”的目标。

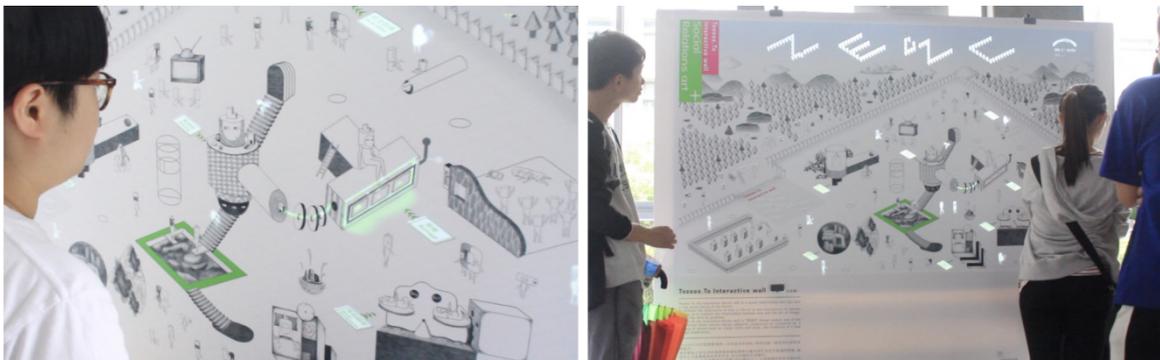
### 3.3 以情境为中心的视觉设计方法研究

所谓“情境”,是人与环境之间通过物理或生理刺激所生成的一种交互关系。空间、人、情感共同构成了情境的核心内容<sup>[10]</sup>。情境包括物理环境和人文情境。情境体验设计法是指通过多感官的表达,以情景交融的方式将受众带入设计师营造的主题氛围中,身临其境地感受作品<sup>[11]</sup>。在“走进清明上河图”沉浸式数字音画展示项目中,见图 6,运用“以画为主、以音为辅”的形式,在视觉上采用基于散点透视的三维布局,画作中的人物、牲畜、船只、房屋楼阁等元素,都完全复制了原作,运用超清晰度的影像展示让用户能够不错过任何一个细节,系统实时合成晨风、鸟鸣、奔马、流水、叫卖和繁华都市的喧嚣之声进行 3D 环绕,增强感官感受,营造出遐思无垠的情境。观众在游览过程中既能通过感官的愉悦引起情感共鸣,又能对清明上河图所蕴含的文化内涵与文物价值有深刻的了解。

文化体验设计以人为中心,强调体验的主体“参与性”和客体“互动性”,最终表现在情感方面<sup>[12]</sup>。“则物品牌”交互展示见图 7,使用交互投影仪作为技术支撑,观众可以通过点击固定的点来触发动画投影效果,利用趣味设计方法,增加作品的生动性与形象性。插画部分是基于榫卯造型和结构,运用变异、夸张等



图 6 “走进清明上河图”现场展示  
Fig.6 On-site display of "Entering Qingming Shanghe Tu"



设计: 王喆、杨浩 指导: 王安霞、李振宇、朱琪颖

图 7 “则物品牌”交互展示  
Fig.7 "Zewubrand" interactive display

现代设计手法进行创作。榫卯的拆合与拼接的过程, 与现代人与人、人与物、人与社会、人与自然的关系相似, 表达着“矛盾”的主题。整体画面分为7个部分, 每一部分表达着不同的关系与社会问题, 以故事来串联每一部分, 希望能够通过交互方式, 揭开表面现象看到事实和本质, 引起观众的情感共鸣。

#### 4 结语

基于对文化遗产的视觉呈现现状的研究, 总结出文化遗产视觉呈现系统设计方法, 并通过“以用户为中心、以技术为中心、以情境为中心”3个主要设计方法中的具体案例进行论证, 最终得出多学科领域交叉合作, 与多种设计方法的结合, 对加强文化遗产的多元化保护与传播有着重要的意义。跨界融合、多元化的视觉与多载体的呈现, 使展示与传播的形态更加立体、丰富, 能够推动传统文化的创新设计与发展。

文化遗产的多元化与“互联网+”技术的结合, 也是传统工艺与现代科学技术的结合。在多学科交叉与媒体融合的背景下, 拓宽了文化遗产的传播范围, 使文化遗产的价值能够得到更充分的发挥。对文化遗产的多元化设计, 不能局限于文化内容的传播, 也不能局限于数字技术的运用, 无论何种形式的文化遗产, 对其的保护、展示与传播等都要以文化内涵为核心内容, 运用不同的设计思维, 搭配合适的视觉表现形式, 了解用户的需求, 运用数字媒体技术, 最终促进文化遗产向文化产业的转化。这对文化遗产的保护与传承具有一定意义, 也为今后文化遗产创新设计提供理论与实践依据。

#### 参考文献:

- [1] 曹兵武. 本体·信息·价值·作用——关于文化遗产保护传承的几个理论问题[J]. 中国文化遗产, 2019(1): 48—53.  
CAO Bing-wu. Information, Value and Function: Several Theoretical Problems on the Protection and Inheritance of Cultural Heritage[J]. China Cultural Heritage, 2019(1): 48—53.
- [2] 乌仁娜, 滕晓铂. 文化遗产传承语境下的北京老字号品牌形象设计发展策略研究[J]. 北京印刷学院学报, 2017, 25(1): 77—80.  
WU Ren-na, TENG Xiao-bo. Research on the Development Strategy of Beijing Old Brand Image Design in the Context of Cultural Heritage Inheritance[J]. Journal of Beijing Institute of Graphic Communication, 2017, 25(1): 77—80.
- [3] 张娜娜. 表演类非遗项目的展陈研究[D]. 北京: 中国艺术研究院, 2017.  
ZHANG Na-na. Study on the Exhibition of Performing Intangible Cultural Heritage Projects[D]. Beijing: China Academy of Art, 2017.
- [4] 廖曦, 顾平. 四川苗族蜡染视觉语言的创新思考[J]. 贵州民族研究, 2017, 38(9): 80—83.  
LIAO Xi, GU Ping. Innovative Thoughts on Visual Language of Miao Wax Dyeing in Sichuan Province[J]. Guizhou Ethnic Studies, 2017, 38(9): 80—83.
- [5] 付静. 基于荆楚文化遗产的影视衍生品设计与新媒体推广研究[J]. 戏剧之家, 2017(20): 109.  
FU Jing. Research on the Design of Movie and Television Derivatives Based on Jingchu Cultural Heritage and the Promotion of New Media[J]. Home Drama, 2017(20): 109.
- [6] 冷荣亮. 数字媒体艺术在文化遗产数字化展示中的创新探究——以滁州地方文化遗产传承为例[J]. 北京印刷学院学报, 2018, 26(4): 35—37.  
LENG Rong-liang. Innovation of Digital Media Art in Digital Display of Cultural Heritage: a Case Study of Chuzhou Local Cultural Heritage Inheritance[J]. Journal of Beijing Institute of Graphic Communication, 2018, 26(4): 35—37.
- [7] 吕燕茹, 张利. 新媒体技术在非物质文化遗产数字化展示中的创新应用[J]. 包装工程, 2016, 37(10): 26—30.  
LYU Yan-ru, ZHANG Li. Innovative Application of New Media Technology in Digital Display of Intangible Cultural Heritage[J]. Packaging Engineering, 2016, 37(10): 26—30.
- [8] 唐纳德·A·诺曼. 设计心理学[M]. 北京: 中信出版社, 2003.  
DONALD A N. The Design of Everyday Things[M]. Beijing: China Citic Press, 2003.
- [9] 胡正荣. 传播学概论[M]. 北京: 高等教育出版社, 2017(6): 92.  
HU Zheng-rong. Introduction to Communication Science[M]. Beijing: Higher Education Press, 2017(6): 92.
- [10] 孙曼曼. 基于情境营造的非遗展示空间设计研究[D]. 上海: 华东理工大学, 2018.  
SUN Man-man. Research on the Design of Display Space of Intangible Cultural Heritage Based on Scenario Design[D]. Shanghai: East China University of Science and Technology, 2018.
- [11] 赵虹. 视觉传达设计与视觉思维[M]. 吉林: 吉林大学出版社, 2017.  
ZHAO Hong. Visual Communication Design and Visual Thinking[M]. Jilin: Jilin University Press, 2017.
- [12] 管洪跃. 面向多感官体验的丝绸之路虚拟现实系统的研究与实现[D]. 杭州: 浙江大学, 2015.  
GUAN Hong-yue. The Research and Implementation of the Silk Road Virtual Reality System Catering to Multi-Sensory Experience[D]. Hangzhou: Zhejiang University, 2015.