

# 互动设计在公共艺术介入乡村中的启示与研究

龚芸

(重庆广播电视大学, 重庆 400052)

**摘要:** **目的** 探讨互动设计在公共艺术介入乡村语境下的内涵特征, 梳理互动设计的构成要素, 从内部关系入手阐述互动设计意蕴, 为国内艺术乡建提供理论依据和指导。**方法** 以越后妻有大地艺术祭的典型性作品为研究基础, 探讨互动设计内在要素的关联, 提出互动设计是公共艺术介入乡村的核心所在, 同时也是介入的起点, 并从环境和主体两个方面分析; 探讨互动性作品的表意关系, 提出公共艺术介入乡村的互动设计机制, 并从互动性作品的表意形态和内涵架构两方面分析。**结论** 乡村问题的复杂性和多样性, 决定了公共艺术介入乡村的难度, 互动设计作为一种公共设计实践的方法, 只有厘清其相关概念和内在意义, 才能促使公共艺术在乡村的实践中有更明确的目的和方向。

**关键词:** 公共艺术; 乡村; 互动设计; 越后妻有大地艺术祭

**中图分类号:** TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2020)20-0284-06

**DOI:** 10.19554/j.cnki.1001-3563.2020.20.048

## Enlightenment and Research of Interactive Design in Public Art Intervention in Countryside

GONG Yun

(Chongqing Radio & TV University, Chongqing 400052, China)

**ABSTRACT:** The work aims to discuss the connotative characteristics of interactive design in public art intervention in the countryside, comb the elements of interactive design and explain the meaning of interactive design from intrinsic relationship, to provide theoretical basis and guidance for rural construction of domestic art. Based on the typical works at the Echigo-Tsumari Art Festival, the interrelationship between internal elements of interactive design was explored. It was proposed that interactive design was the core of public art intervention in the countryside and also the starting point of intervention, which was analyzed from two aspects in environment and subject. The ideographic relationship of interactive works was also discussed, and the interactive design mechanism of public art intervening in the countryside was proposed, which was analyzed form the two aspects of ideographic form and connotation structure of interactive works. The complexity and diversity of rural issues makes it difficult for public art to intervene in the countryside. Interactive design, as a method of public design practice, will promote public art to have a clearer purpose and direction in practice in the countryside, by clarifying the relevant concepts and intrinsic significance.

**KEY WORDS:** public art; countryside; interactive design; Echigo-Tsumari Art Festival

公共艺术的滥觞离不开城市的发展, 自从美国实施公共艺术百分比政策以后, 公共艺术就与商业逐渐融合, 并开始从所谓的“纯艺术”向“实用艺术”过渡<sup>[1]</sup>, 而艺术与技术的结合正是当代设计的重要特征。公共艺术不但推动了设计行业、创意行业和文化

行业等相关领域的发展, 也在很大程度上促进了城市的转型与升级<sup>[2]</sup>。随着全球化的蔓延, 城市可持续发展过程中的过度商业化也使得其自身走向了自我矛盾的境地, 而同样面临困境的还有更为广大的乡村地区, 各种资源不断地向城市集中, 城市持续繁荣城乡

收稿日期: 2020-07-01

基金项目: 2019年度重庆市社会科学规划项目“公共艺术介入重庆乡村文化振兴实施路径研究”(2019YBYS153)

作者简介: 龚芸(1981—), 女, 四川人, 硕士, 重庆广播电视大学副教授, 主要研究方向为环境设计。

差距却不断扩大。

在中国复杂的国情下，城乡对立、贫富差距已制约了中国现代化发展的进程。不只是中国，自日本二战以后乡村也成为了城市化的牺牲品，农田衰退、人口流失。通过公共艺术设计的介入来恢复乡村地方活力的方式，越后妻有无疑是世界范围内所取得的成功范例。从中反思并获取有益经验，提升视野，对国内的乡村建设有重要的借鉴意义。当下乡村振兴已成为越来越紧迫的战略问题，各个行业从不同领域进行的乡村建设实践被不断推进。本文从互动设计的角度切入公共艺术介入乡村的语境进行思考和研究。

## 1 公共艺术设计介入乡建的契机

乡村曾是人类文明承载者在历史中所形成的一套复杂的文化体系，而如今正面临着前所未有的困境，乡村衰落的实质在于文化的衰落<sup>[3]</sup>，公共艺术既是一种文化形态，又是一种文化载体，其具有的开放性将公共设计文化、公共设计现象与公众和个体联系了起来<sup>[4]</sup>。历史的发展推动两者碰撞交汇，为公共艺术和乡村建设提供了新的契机。目前国内公共艺术介入乡村的研究主要集中在艺术的范畴，但是中国乡村的复杂性和多样性对介入的公共艺术提出了全新的挑战，如何从“纯艺术”的角度跳出来与设计结合？如何透过表象把握住公共艺术设计实践背后自身的规律？这些问题必须回到艺术设计本体来考虑。互动设计作为一种方法，带来了艺术设计创作和实践的一种新的可能。公共艺术介入乡村成功与否的标志在于是否真正实现了让村民的参与、重塑地方文化及可持续发展<sup>[5]</sup>，互动设计强调通过设计作品建立起人与人之间的关联，这正是乡村建设开启的触点。通过梳理互动设计概念的内涵意蕴，并以越后妻有的典型案例为文本，分析互动设计实践内在机制，为公共艺术介入乡村提供理论依据。面对越后妻有众多的艺术设计作品，从分析典型作品入手，主要是基于作品的对外影响力、在当地的认可度及广泛的代表性，以期对国内公共艺术介入乡村的设计实践和创新具有重要的指引意义。

19 世纪 90 年代美国设计师比尔·莫格瑞基提出了互动性设计的概念。互动设计涉及到工业设计、视觉传达设计、公共艺术、计算机科学等领域<sup>[6]</sup>，由于与其他学科互有交叉，不少领域相互叠加，所以很难确切地定义。互动设计是关于行为的设计，它的最终目标是通过某种物品实现人与人之间的交流。互动设计在公共艺术领域也越来越得到充分的运用与体现，设计师是作品的创造者，也是信息的组织者，还是通过人与设计物的一种新型关系建立起的不同人之间的种种链接，在信息的传递过程中实现人与人之间的互动。这种互动以人的知觉为基础，强调身体及感官全面沉浸，将观众的身体和感官体验作为作品的重要

组成部分<sup>[7]</sup>。现代社会的人们越来越依赖眼、脑处理信息，而身体感官却逐渐闭塞，越后妻有公共艺术的主旨就是强调一种能够沁润、震撼感官的体验<sup>[8]</sup>。传统设计主要关心人与物品的联系，互动设计在此基础上大大拓展了设计的内涵，从时间和空间的维度全方位覆盖了人和物品的关系，可归纳为环境（空间）、物品（产品）、过程及人四大因素<sup>[9]</sup>，以此作为观照，将互动设计纳入整个公共艺术体系中，考察各因素相互间的关系及内在机制，同时进一步考察把互动设计置于公共艺术实践中的运用是把握越后妻有公共艺术成功的关键。互动设计内涵架构见图 1。

## 2 越后妻有概述

越后妻有位于日本本州岛靠日本海一侧，距河口新潟约 100 km，由两个市町构成，总面积约 760 km<sup>2</sup>。日本的绳文文化就诞生于此地，公元前 300 年，从朝鲜半岛传入了水稻耕种技术，历史上为躲避战祸人们纷纷逃入山区。逐渐形成了绵延至今的乡村聚落和耕地基础。江户时期越后妻有的十日町作为缩（麻织物）的销售地繁荣一时。19 世纪后，织麻变为养蚕纺丝，越后妻有便成为了丝绸产地。二战后日本经济开始逐渐恢复，越后妻有人口最多时约为十二万多。然而从 19 世纪 60 年代日本经济飞速发展以后，农村人口持续流向城市，传统农业与作为支柱产业的丝绸纺织等行业开始逐渐衰败。越后妻有作为日本乡村的典型与中国的大部分乡村一样，陷入到了人口流失与老龄化等诸多矛盾的困境之中。如何重新激活乡村、持续接乡村文明是当今世界无法回避的重要问题。

越后妻有大地艺术祭以历史上的妻有庄（十日町、律南町、川西町、中里村）和松之山乡（松代町、松之山町）为核心区，从 2000 年开始，每三年举行一次，迄今为止已举办了七届。吸引的人由最初的十几万人发展到后来的五六十万人，参展的设计师来自建筑设计、传达设计、艺术设计等众多领域，包括世界几十个国家和地区，每届作品平均达 300~400 件之多。第一届开始后，艺术祭组委会发现人们对一些高

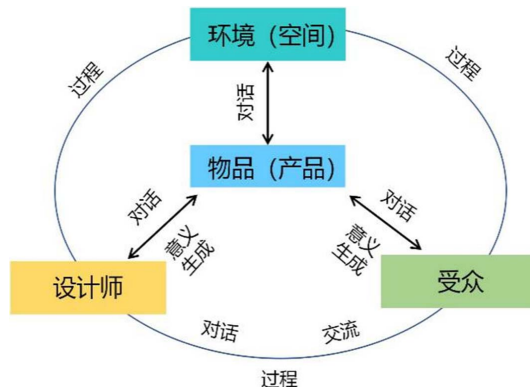


图 1 互动设计内涵架构

Fig.1 Interactive design connotation framework

高在上的作品反应冷淡,而对与人结合紧密的互动性作品却受到欢迎,因而越来越青睐那些能激发人们参与到作品中进行互动的设计师,作品的互动性特征也愈发明显,一些典型性作品被永久保留下来作为地区象征,乡村的重生从外部介入逐步转向地方的内生性发展。2010年,越后妻有与濑户内国际艺术节形成遥相呼应的联动趋势,以其独特的魅力逐步走向国际舞台。越后妻有的许多作品之所以具有强大的生命力、感染力,正是因此设计师们把握住了公共艺术的互动设计。作为艺术祭的发起人,北川富朗认为公共艺术设计应对人们的生活有所助益,公共艺术介入乡村由此引发的设计新发现(历史、环境、生活),是乡村走出困境的历史契机。

### 3 互动设计的基点——介入乡村的价值

环境是互动设计作品得以存在的空间基础,可以是一个实在的物理空间,也可以是一个虚拟的空间。人与作品、人与人之间的互动都赖以空间的存在才可能进行。环境本身蕴含了许多信息提示人们哪些互动行为能成为可能。互动设计关注人们在具体环境中的行为,考察许多细节因素,如商铺环境空间、商铺店招、销售人员及其言谈举止,还包括购买产品以后的包装等各种互动,这些都是针对特定的环境空间来展开的。当互动设计思维延伸到了公共艺术、建筑艺术、装置艺术等艺术领域之后,公共艺术作品中出现了互动意识的实践作品,这也使得越后妻有从公共艺术介入后重新认识和发掘了乡村的价值,并获得了新生,其中的主要变化体现在空间互动转向与主体互动转向两个方面。

#### 3.1 空间互动

在互动设计领域中,环境的本质是具有空间属性的场所,传统的公共艺术虽然对环境有一定程度的关注,但更注重作品本身的塑造。能与人实现真正意义上的空间互动,一个非常重要的前提是设计作品需要与三维空间融合成整体,并构造出一个实在而具体情景空间来触发人的情感,从而为空间与人的互动提供种种可能的预设,因此场地的意义就显得越发重要。空间在乡村意味着生存的最基本条件。地形、气候、村落、交通、植被、农作物等都相互交织碰撞在空间中,不管在越后妻有还是在中国农村都普遍存在着。越后妻有雪季长达半年,在这样的自然环境下村民们开垦梯田、种植水稻其艰辛可想而知。即便如此人们也顽强地生存下来了,创造了具有空间属性的历史和文化。

空间互动对场地的关注几乎成为决定作品成败的关键。《梯田》是俄罗斯艺术设计者卡巴科夫的作品,现在已成为日本梯田景观的象征乃至整个越后妻有的代表作。很长一段时间卡巴科夫都在寻找创作的

场地,就在他准备放弃返程的时候,望着车站四周满目的梯田,设计方案才诞生,他的立体作品终于有了可以依赖的空间。犁田、播种、插秧、割草、割稻、到城里贩卖<sup>[8]</sup>,以完整的农耕劳作过程为主题,将做农活的人的雕像设置在稻田里,河流缓缓在旁流过,远远望去,一幅立体绘本展现在乡村的田野空间中。与具体空间共生的作品,不是凝固、静态的,而是生动、鲜活的,与四周的场景共同呼吸,现实地存在着,作品与环境的互动是以空间为基础的。越后妻有没有博物馆、画廊一类的艺术场馆,而当“农舞台”松代雪国农耕文化村中心在这里建成时,卡巴科夫作品的周遭空间场域便与田野美术馆完全交融在一起。卡巴科夫作品《梯田》见图2。空间维度上,这件作品无疑是空间互动设计所强调的环境场所观念最好的诠释。互动设计中的环境空间要素,需要设计者深入、细致地描述,而作品本身往往很多时候能胜任这项工作。公共艺术作品与场地的关系,不是无目的和随意的,两者间是明确、具体的互为依存关系。没有作品的场所是沉默的,意义处在隐没状态;没有明确地点的作品,意义则无处安放,只有当作品与场所有机融合在一起的时候,透过空间才开始显现出它的意义,因此作品与所处的空间互动是越后妻有公共艺术的出发点,这对人进入到空间互动中具有非常重要的前置意义。

#### 3.2 主体互动

互动设计通过具体环境中的物品使设计者和使用者之间发生互动作用,在许多公共艺术作品中实现互动,受众既是参与者,又是作品的创造者,摒弃了以往受众与作品之间的单向交流模式,设计者是作品内容的组织者和发布者,而这需要几大因素共同协作才能完成交流与对话。互动性带来的设计者和受众、公共艺术与生活的双向交流为激活乡村重新找回自身存在的价值提供了契机<sup>[10]</sup>,公共艺术介入越后妻有的互动设计是基于主体间性关系展开的。



图2 卡巴科夫作品《梯田》  
Fig.2 Kabakov's work "Terraces"



在公共艺术作品的互动设计中,受众始终是关注的中心,设计者通过引导的方式将不同的环境元素赋予情节特性,受众依照预设情景方式在体验过程中与设计者实现互动。从设计者与受众的关系来看,设计者不再是唯一的创造者,受众与设计者一起参与作品的创造,设计者的主体地位开始转向。随着双年展、三年展在世界各地城市间的不断举行,公共艺术作品的设计者在不同地点创造互动作品时,不仅要传递作品与所在地的关系,而且要传递作品制作过程中设计者与受众互动合作的关系。设计者的角色转变为设计活动的组织者和协调者,受众的主体性得到极大发挥。设计主体转向意味着设计实践中主体性向主体间性的过渡,是一种设计思维范式的改变。

互动设计所秉持的注重受众、作品、环境空间关系的立场是基于间性思维的考量,在设计者与受众的互动性关系范畴内,北川富朗很早就提出了“共犯性”概念,其源于他早期销售版画艺术的经历,是一种存在于普通民众与公共艺术设计者之间的具有共时性特点的“共犯关系”<sup>[8]</sup>,实质是不同主体间关系的捆绑、协作。越后妻有的主体互动主要发生在公共艺术设计者和当地村民之间,完成的环境场所是村民生活劳作的村庄、田野,互动性是设计主体转向的基础。

越后妻有设计者是在他人的土地上进行创作的<sup>[8]</sup>,若想选择在某个地点进行设计工作,首先必须征得土地主人的同意。卡巴科夫所选择的梯田的主人福岛,起初是拒绝的,因其传统的观念认为土地是由祖上传下来的,虽然已经荒芜,但是也不愿意交给其他人。卡巴科夫不断与福岛就作品的方案构想沟通,逐步建立起一种信任关系。或许是被卡巴科夫对土地的诚意感动了,福岛最终同意了他的请求。由此可见,设计者卡巴科夫和越后妻有村民福岛之间出现了一种微妙的平衡关系,卡巴科夫不仅仅是一位设计者,也是互动实践的协调者和组织者;福岛不再是一位旁观者,而是以参与者的身份进入到了设计实践中。更令人吃惊的是,当卡巴科夫的作品《梯田》完成以后,福岛又开始种田了,在这个时刻设计者和受众(他者)一起共同使作品的形式得以完成,受众(他者)使得设计的创作主体不再只有唯一性。作品场地中的参与者见图3。互动设计体现了当代公共艺术变



图3 作品场地中的参与者

Fig.3 Participants in the site of the work

化的一种趋势,公共艺术走出白盒子进入生活,与大众互动并不断消解与观者的距离,也使公共艺术本身获得了新的发展空间。

## 4 互动设计的意义表征——介入乡村的机制

随着受众与设计者之间关系由被动模式转向双向甚至多向交流沟通模式,作品的意义表征不再是单向、线性的过程,在环境(空间)、物品(作品)、过程及人四大要素语境框架下,引入时间观念,各要素间呈现出多义性、开放性、互动性的特征。作品表征意义的变化必然影响到作品的表意形态并改变着意义的生成机制。

### 4.1 互动性作品的表意形态

公共艺术互动设计作品中除了对环境的强调以外,还非常注重作品与受众互动的全流程经历,作品从设计之初就意蕴了预设、组织、传达等诸多环节。受众的亲身参与体验是一种过程,必然伴随着时间性,当时间性在作品中出现并具有运动特性时,人们对作品的关注就不仅是作品本身所表现出来的静态“事物”,而是转向了一个运动过程中的“事件”<sup>[11]</sup>。行为方式的改变直接导致互动设计作品表意形态的极大拓展。在作品中事件性预示着人们对理性的关注变成了对感性的追求,事件性使互动设计获得了充裕空间和时间,在作品中经验性和过程性逐渐显现,创造事物的同时也在创造事件,这样就把事物背后隐藏的背景、意义、表征性呈现在物的前面,成为受众直接面对的对象。

如果在卡巴科夫的《梯田》中还能看到作品与受众的边界,那么另外一件作品与受众自身已经一体化,完全以事件的形态展现在人们面前。荷兰公共艺术设计者克里斯蒂安·巴斯蒂安斯的作品《越后妻有版“真实的李尔王”》<sup>[8]</sup>,其演出过程不但被制作成书籍,而且成为第五届艺术祭的展示代表作品。克里斯蒂安在越后妻有用了三个月时间与当地年长村民交流,在村民的回忆中,童年的时光、出嫁时的彷徨、养家的艰辛、对土地的眷恋、对战争的恐惧等等许多情节都被重新唤醒。克里斯蒂安从中捕捉到了越后妻有版的“李尔王”,就是这些生活在贫瘠之地四处流浪、孤独的老人们,他认真录下老人们的声音。作品在“农舞台”松代雪国农耕文化村中心公映时,在空旷的舞台中心,当村里年长的十位老人出场围着长桌席地而坐时,作品就进入了事件状态,这些男女老者互相坐着也不说话,只是吃吃喝喝,席间或间插莎士比亚《李尔王》的情节,或播放老人们的录音,这一切无法不让人反思:环境的恶劣与生活的艰难,难道就是生活在这片土地上人们的宿命吗?最终作品让当地人惊喜、感动,也成就了作品的互动性表现。这次实践以特定的场地为空间背景,以受众与作品的关

系为设计的主要内容,通过无数瞬间的片段来演绎故事<sup>[12]</sup>,成就了作品的事件形态。公共艺术的互动设计作品充分体现了对展示空间的运用,力图使受众与作品在外部建立一种互动联系,受众对作品的把握并不只是从作品内部进行的,而需要从整个时空去观照,其中也包括观众自己,从静观变成了体验,以身体为媒介沉浸在与作品的互动中,使单纯的“物”的作品变成了作为“事件”的作品。《越后妻有版“真实的李尔王”》舞台场地见图4。《越后妻有版“真实的李尔王”》当地参与者见图5。

#### 4.2 互动性作品的内涵架构

公共艺术互动设计作品建立在环境与过程、受众与作品相关联之上,互动性作品的意义,就在这四个要素之间的相互关系中产生。从设计语义范畴看,各要素构成互动设计体系内部的不同信息节点。每个节点都有可能成为触发互动行为产生的环节,互动的目的都是为了实现某种意义上的对话。这种意义既可以在作品内部范畴实现,又可以在从内部向外拓展的过程中实现。体系间各要素间的连接是任意的,互动性就体现在这些连接和沟通之间,而这种互动并不是一成不变的,不同的受众会有不同的体验方式,这使得互动设计具有开放性的特点。因此,意义的生成具有

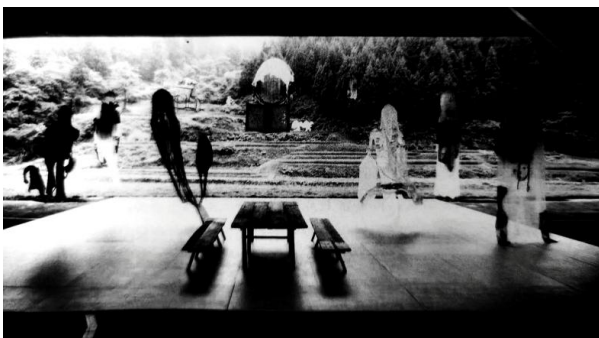


图4 《越后妻有版“真实的李尔王”》舞台场地  
Fig.4 Specific site of Echigo-Tsumari's  
“The Real King Lear”



图5 《越后妻有版“真实的李尔王”》当地参与者  
Fig.5 Local participants of Echigo-Tsumari's  
“The Real King Lear”

多维性而非单向性,由不同触点引发的每一次互动都会带给受众不同、新的意义与体验,这些互动都需要由各要素构建起的语境框架实现。语境框架作为一个多维结构,以人为中心在各主体间进行交流对话,作品意义的产生来自于各要素间的一种间性关系,因而具有多义性、协作性和互动性,由此作品内涵才会得到极大拓展,作品的形态才会出现多元化的特点。

从克里斯蒂安的作品《越后妻有版“真实的李尔王”》中可以一窥其设计意义的建构。作品选择的地点是“农舞台”,正好与卡巴科夫的《梯田》两相对望,整个环境隐含了文本的历史时空内容:川端康成在《雪国》的开场白写道:“穿过县界长长的隧道,便是雪国,夜空下一片白茫茫<sup>[13]</sup>。”一出隧道气候骤变,那就是越后妻有,完全的另一个世界。环境的苦绝、生活的磨难、人际间的互助,作品与环境的关系若隐若现、呼之欲出;当地村民的出场,瞬间激活了观众与作品、作品与场地、场地与观众之间的联系。村民既是观众又是作品的参与创造者,在参与过程中村民又与艺术家实现了主体间对话交流。作品的意义在于各要素之间流动、碰撞,将人的身体感官沁润其中,震撼心灵。

因此,公共艺术互动设计的核心要义即在把握平等交流基础上,发展出一种基于不同主体间的对话机制,使得各要素互为意义生发的对象,彼此相互关照,使得作品拥有更广泛的社会基础和更持久的生命力。

## 5 结语

互动设计涵盖了工业设计、人机交互、认知心理学、视角传达及艺术设计等领域,并且具有综合性、交叉性的学科特征,从最初的产品设计领域逐步转向更为广阔的社会公共空间,互动设计渐渐融入公共艺术成为实践中的一种方法,并不断丰富着其自身的内涵。在积极面对现实的挑战中,国内公共艺术日益介入到乡村的建设与发展中,乡村实践的复杂性要求以更加多元的态度和方法来应对。立足于乡村的实际情况是解决一切问题的出发点,面对千差万别的乡村状况,互动设计在实践中被证明是能够应对这种局面的一个有效方式。公共艺术在广袤的乡村从一个又一个的地方创造出有意义的作品,唤醒了乡村的自豪感,也带给外来者以感动。因此,需要从公共艺术设计自身着手,将互动设计观念和思维的内在机制置于现实语境中,只有从人们的日常生活中不断探寻新的互动设计实践方法,才能应对国内公共艺术介入乡村所面临的挑战。

#### 参考文献:

- [1] 王勳,魏思媛.融入产品设计的装置艺术设计探析[J].

- 艺术品鉴, 2018(2): 207-208.
- WANG Meng, WEI Si-yuan. Analysis of Installation Art Design Integrated into Product Design[J]. Appreciation, 2018(2): 207-208.
- [2] 任广军. 艺术与技术关系的历史演进[J]. 艺苑, 2015(3): 22-25.
- REN Guang-jun. The Historical Evolution of the Relationship between Art and Technology[J]. Forum of Arts, 2015(3): 22-25.
- [3] 李人庆. 艺术乡建助推乡村振兴[J]. 美术观察, 2019(1): 22-24.
- LI Ren-qing. Art Rural Construction Boosts Rural Revitalization[J]. Art observation, 2019(1): 22-24.
- [4] 蔡劲松. 论公共艺术的内涵及文化属性[J]. 山东工艺美术学院学报, 2011(3): 6-7.
- CAI Jing-song. Connotation and Cultural Attribute of Public Art[J]. Journal of Shandong University of Art and Design, 2011(3): 6-7.
- [5] 邓小南, 渠敬东, 渠岩, 等. 当代乡村建设中的艺术实践[J]. 学术研究, 2016(10): 51-78.
- DENG Xiao-nan, QU Jing-dong, QU Yan, et al. Artistic Practice in Contemporary Rural Construction[J]. Academic Research, 2016(10): 51-78.
- [6] 李佳星, 蒋晓. 工业设计的延伸和拓展——交互设计[J]. 智能制造, 2014(6): 29-31.
- LI JIA-xing, JIANG Xiao. Extension and Expansion of Industrial Design: Interactive Design[J]. Intelligent Manufacturing, 2014(6): 29-31.
- [7] 郭晓燕, 高锐涛, 汪隽. 新媒体展示设计中的交互设计方法探索[J]. 包装工程, 2016, 37(8): 166-169.
- GUO Xiao-yan, GAO Rui-tao, WANG Juan. The Interaction Design in the New Media Display Design[J]. Packaging Engineering, 2016, 37(8): 166-169.
- [8] 北川富朗. 乡土再造之力大地艺术节的10种创想[M]. 欧小林, 译. 北京: 清华大学出版社, 2018.
- FRAM K. The Power of Local Reconstruction Ten ideas of Earth Art Festival[M]. OU Xiao-lin, Translate. Beijing: Tsinghua University PRESS, 2018.
- [9] 李轶南. 互动设计新趋向[J]. 包装工程, 2010, 31(8): 5-7.
- LI Yi-nan. New Trends in Interactive Design[J]. Packaging Engineering, 2010, 31(8): 5-7.
- [10] 吴剑锋. 艺术终结之后: 试论日常生活审美化与当代艺术转向[J]. 浙江社会科学, 2014(11): 126-131.
- WU Jian-feng. After the End of Art: on the Aestheticization of Daily Life and the Turn of Contemporary Art[J]. Zhejiang Social Sciences, 2014(11): 126-131.
- [11] 周彦华. 事件性艺术的观念变革及其美学问题阈的构成[J]. 艺术探索, 2018, 32(3): 77-84.
- ZHOU Yan-hua. On The Concept Revolution of Event-based Art and the Composition of Its Aesthetic Problem Threshold[J]. Arts Exploration, 2018, 32(3): 77-84.
- [12] 杨小雪. 剧场性与在场性——从迈克尔·弗雷德的三个命题谈起[J]. 戏剧艺术, 2019(4): 26-37.
- YANG Xiao-xue. Theatricality and Presence——From the Three Propositions of Michael Fred[J]. Theatre Arts, 2019(4): 26-37.
- [13] 川端康成. 雪国[M]. 海口: 南海出版公司, 2020.
- KAWABATA Y. Snow Country[M]. Haikou: Nanhai Publishing Company, 2020.