

# 中国文化语境下的设计体验

## 基于增强现实技术的叙事和创意探索

文 / 鞠然

### 摘要

当艺术设计融合增强现实时，本文从艺术、文化和哲学意识形态的角度去探索 AR 更为抽象的层面，来思考新设备有可能扮演的角色，使之策略地展现并实现最大的效果。在此基础上研究 AR 结合阴阳之道，旨在融合未来与传统。去思考基于 AR 的艺术设计怎样开创文化一个新的呈现方式，来追求技术和精神结合的整体性和创新意识。

**关键词：**体验设计；视觉传达；增强现实；叙事；中国文化

在增强现实（简称 AR）技术的平台上，设计不仅要挖掘科技的应用与落地，还要探索想象的、社会的、艺术的广度。其价值就在于它是从具体的设计框架下出发，但并不以解决具体的设计需求为仅有的目的：

首先，将设计和 AR 技术的结合可以解决的问题是，新技术的体验和人机互动模式应该怎样在设计的领域去应用。它在理论上是一套新思维的体系认知。意味着该研究突破过去视觉传达设计模式所带来的局限性，创造一种新的信息接收方式。在设计上能有所突破，开辟新的领域；在 AR 上也能开拓性地运用现有技术。

其次，将中国的阴阳之道为代表的传统元素融合到 AR 体验设计可以解决的问题是，如何将抽象化的中国文化提炼出来并传播出去。中国传统文化和设计的基本功能不变，但形式改变、体验改变。去创作出一个有气势、有气氛、有灵气、有元气、有气场、甚至有磁场，有一种特别感觉的 AR 体验设计。

同时，设计师最终需要通过设计实践解决的问题是，创造出顺畅的、符合直觉的、美的和超出预期的交互体验并提出一套具体而有效的解决方案。同时，需要解释哪些设计特征对于提供用户体验因素是有效的。在实践中将基于对实际场景和虚拟场景的深度理解，将复杂内容转换成逻辑，将思维负荷留给设计者自己，而非将复杂逻辑与认知负荷抛给用户。再通过设计手段塑造至极简的理性过程，并进行审美表达。以便理解我们当前的经验和预测未来的经验。

本文将通过“设计内容”和“设计形式”的两个角度，来探索在设计的学科中如何使 AR 应用去传承中国文化。并分析如何创作出具有文学性、诗意性、哲理性、禅意道气的体验风格作品。透过设计背景和原则，将新的生命注入到古典中国文化，同时将视觉创意整合到 AR

技术当中。

### 一、设计内容——文学和历史为核心的叙事

在设计领域内，只要涉及到了中国传统美学与艺术的研究，就会发现探索到最后就是在研究中国的历史和诗词歌赋等古典文学。因此，设计者就得了解中国文化的起源和哲学，并且在应用的过程中，将传统的艺术表现手法、艺术设计理念以及艺术文化底蕴与创新融合。配合设计可以充分表达信息的表象与实质、现实与虚幻、伪装和真相。同时，这种虚实交替的特性也能极大程度上打造增强现实的创意。对于呈现出 AR 的虚拟和现实交互关系，核心的思路就是信息架构。为了让信息有意义，体验设计理论认为，除了将信息投射到世界之外，还必须通过体验将信息置于某种背景中。

在 AR 领域的众多方向中，不同的研究角度各自有各自对叙事的定义。更多人比较公认的说法是交互叙事。AR 的交互叙事具有开放性：它的形式让会讲故事的高手可以控制时间，通过细致的铺排引导用户体验这些故事，谨慎地操纵用户的思想和情绪，直到故事走向高潮，并且使技术问题得到解决。而用户完全臣服于这样的体验，不仅享受到乐趣，还学习到可能关于生活、社会和人性经验。

探讨增强现实中由设计者塑造出的故事世界，并不是一个原始故事世界消失的问题，而是它被扩大、增强和互动的问题。基于发扬中国传统艺术与美学的这个目的，整合的是源世界的叙事以及由 AR 世界创造的叙事。这也意味着，该叙事需要超越 AR 的框架：

一种方法是用文学叙事研究来构筑原始故事。它集中于三个领域的相关叙事理论：电影（图像叙事），戏剧（场景叙事）和游戏（互动叙事）；另一种方法是总结成功案例中有用的叙事技巧和方法，然后追溯到叙事的理论渊源。

在《增强现实与空间转向——网络文学的场景书写及其审美变革》一文中，是从文学创作的角度去思考如何融入 AR 等虚拟现实场景，即故事要怎么写才能适用于增强现实平台。文章中有两个很有建设性的观点：第一，虚拟和现实的叙事本质特征。第二，审美特质注重“场景还原”。数字媒介根本上超越了印刷时代的幻觉体验，创造了一种“实际上而不是事实上”的存在。其一，这种沉浸不同于传统文学的想象体验，而是一种切切实实的存在。其



二, 互动易于将读者拉入到作品的情境之中, 从而强化读者的在场感和沉浸体验。读者不同, 选择也有所不同, 读者参与到写作的进程之中。

(1) 增强现实的真实和虚拟之间是一个矛盾体但又相互依存的关系。因此, 探讨AR的叙事本质是矛盾的, 表现在美术上是二元对立的。

(2) 读者变成了“写读者”, 也就是说AR的交互性决定了观众参与后作品才算是真正的完成了。那么, 这意味着交互体验也要提前到叙事阶段进行布置和安排或者作为叙述的一步。因此紧随其后的研究重点是AR的暴露信息层与隐藏信息层之间的关系, 以及用户将自己代入到故事中的角色。

## 二、设计形式 — AR 和设计、阴阳的关系

AR交互平台的融入, 也是对信息传达的一种新形式的探索。

虚构世界本质上都是建立在现实世界的基础上, 幻想的问题或事物也基本反映了我们身边的真实问题或事物。所以, AR在艺术和设计的想象空间中, 物理环境和虚拟信息都应该是具有含义的。增强现实和视觉传达的结合, 使人们在现实世界中, 通过给它多加一层信息的方式, 获取一些额外的信息来使现实世界更加有趣和有意义。

一方面, AR的新体验将会对传统阅读方式形成一种“升级”。它需要设计者对书、信息或文化的内容做到深度挖

掘, 再借助技术的支撑去创新。因此, 想要呈现出中国文化的底蕴, 设计者必须尊重文学原著的内容。

另一方面, 设备和科技也决定了设计者需要换个思维和角度去看待传统纸媒, 甚至传统文化。我们在创新时可以想象各种可能性去表现, 哪怕它看上去不像是普通的书或设计, 其重点是换个方式讲好故事。这个跳跃性的视觉需要什么样的手段, 就大胆的使用该手段, 同时细腻的去塑造用户和读者的体验。

通过以下两点创新, 去打造一个不同于现有的中国美学AR创意体验:

(1) AR技术有“时光机”的虚拟效果, 通常多用于打造未来世界。因此, 在视觉上多呈现出光怪陆离的未来美感。不过, 视觉设计在AR平台上的美感并不是单一的。除了未来风格, 还能够创造出民族性的、东方文化的架空世界。

(2) AR技术还有“还原”的虚拟效果, 多用于呈现历史。因此, 多用于真实再现那些难描述、难恢复、难搬运的历史文物和历史场景。AR和小说、电影、游戏一样是具有丰富的情绪感染力和想象空间的。换句话说, 就是使用AR技术将中国传统的哲学、美学和文学进行艺术创造, 把客观真实转化为主观表现。

中国传统艺术也延续了“阴阳虚实”的哲学思想。比如, 中国古代水墨画并不是严格的“物理/空间写实”和单纯的描绘“物象”的外在形象, 而是艺术家利用“写实性”语言, 对“物象”概括、

分析、取舍的“二次创造”, 来达到寄托自我精神与情感的目的。在设计中, 这个过程就是“少即是多”原则(Less is more), 既删减、取舍、提炼、浓缩、重组等等, 用各种技巧去创作想象空间。在这样的语境下, 涉及: 古典文学—叙事; 儒释道文化—哲学; 园林—真实物理环境; 戏曲—动画; 水墨画—视觉风格, 等等。有意境的设计足以震撼我们的心灵。意境是“情”与“景”的结合, 其中“阴阳”和“虚实结合”的思路本质是二元对立同时又建立在统一之上的: 在AR层面的信息架构中, 用虚实原则去拆解叙事和重组叙事, 来提高信息的承载能力; 在设计层面的视觉元素中, 用虚实原则来利用空白和弱化去强调视觉冲击力, 来塑造形式美。

从增强现实技术连接到中国古代传统的哲学、文学和美学, 在设计元素中投射进社会生活、时代意向、文化心理结构与精神气质。使中国文化创意设计向信息化、个性化、虚实结合化等现代技术特征的方向变革。■

### 参考文献:

- [1] 韩模永. 增强现实与空间转向——网络文学的场景书写及其审美变革[J]. 文艺理论研究, 2019, 39(04): 33-38.
- [2] 黄鸣奋. 增强现实与位置叙事: 移动互联网时代的技术、幻术和艺术[J]. 中国文艺评论, 2016(06): 55-66.
- [3] 张霞. 《周易》“阴阳—动静”论的设计美学内涵[J]. 山东艺术, 2019(05): 38-43.
- [4] 宗白华. 《中国艺术表现力的虚与实》, 《宗白华全集》, 安徽教育出版社, 2008.
- [5] 宗白华. 《中国美学史中重要问题的初步探索》, 《宗白华全集》, 安徽教育出版社, 2008.

作者简介: 鞠然(1984-)女, 汉族, 山东省荣城, 讲师, 在读博士, 研究方向: 交互设计、视觉传达设计、增强现实。

作者单位: 鲁迅美术学院