

基于叙事理论的文创产品设计教学探析

姚娴安

武汉工商学院 湖北武汉 430000

摘要: 设计学科面临着保护文化多样性和重塑传统文化与现代生活方式之间和谐关系的问题。叙述性设计策略有助于激发学生对设计对象进行深入的研究,从而发现和捕捉设计素材,叙事过程利用了人类不同的感官体验的能力来触发想象力,唤起情感,并捕捉普遍的文化真理。设计文化创意项目让学生接触到将传统文化内涵与当代设计方法相协调的微妙的方式,但在文创项目设计过程中学生可能会发现有些想法很难以有意义的方式进行设计实践。本文探讨了一个为了促进学生更好的理解设计对象而创建设计项目的方式。

关键词: 叙事性设计;文化身份;文创设计;设计教育

Discussion on the teaching of cultural and creative product Design based on narrative theory

Peian Yao

Wuhan Technology and Business College, Wuhan, Hubei, 430000

Abstract: The design discipline is faced with the problem of protecting cultural diversity and reconstructing the harmonious relationship between traditional culture and modern life style. Narrative design strategies help to motivate students to conduct in-depth research on design objects in order to discover and capture design materials. The narrative process leverages the ability of different human sensory experiences to trigger imagination, evoke emotion, and capture universal cultural truths. Design cultural creative projects expose students to subtle ways of reconciling traditional cultural connotations with contemporary design methods, but students may find some ideas difficult to put into practice in a meaningful way during the design process of cultural creative projects. This article explores a way to create design projects in order to facilitate students to better understand design objects.

Keywords: Narrative design; Cultural identity; Cultural and creative design; Design education

文章将介绍学生的设计案例,展示学生在设计项目过程中解决内容和设计之间的常见冲突问题。本文的价值在于为类似的课程提供了一个思路,提高学生在创意设计实践中破译和重新解读传统文化内涵的能力。最终,本文呈现了设计教学过程在部署保护文化多样性的策略方面的潜力。

一、叙事性设计与文化身份

叙事作为一门学科在20世纪60年代获得其学理意义,叙事学最初诞生于文学研究领域。随着它的发展,在20世纪80年代发生的叙事学转向中,叙事的定义在个人文学学科中得到了一系列明确的思考,叙事成为了一种分析视角,一种解释意义的工具,叙事性设计的概念便是建立于这一基础之上。

例如心理学家杰罗姆·布鲁纳在20世纪90年代提出

了他对叙事理论的一个重要的见解,他认为人类理解世界具有一种叙述的形式,我们的生活可以被看作是叙事性的,且我们的同一性或身份是被叙事地建构的^[1]。叙事性设计的过程也是如此,通过对图像或文字等媒介的设计讲述故事或象征性的方式,有助于编织人们的日常生活、是非观念、信仰、文化认同等。

叙事性设计主要致力于构建新的互动关系。将主题的情节融入到设计中,让人能够自然的体验故事所在时间和空间的情感。叙事的特点是智力和情感的参与,故事呼应生活经验,引发人的情绪:从那些较平缓的,好奇、兴趣、愉悦;到那些更强烈的,快乐、悲伤、恐惧^[2]。在设计学科中,最早使用叙事过程的是在城市分析领域。20世纪70年代,奈杰尔·科茨等人发起了一场名为NAT0(今日叙事建筑)的运动。专注于街头生活

和街头文化、感觉和叙事^[3]。随后叙事设计理论在室内设计,展示设计,平面设计,服装设计,产品设计等领域获得了广泛的实践。

从泰勒1871年在《原始文化》中提出的对文化的定义开始,文化被认为是包括知识、信仰、艺术、道德、法律、习俗以及人类作为社会成员获得的任何其他技能或习惯的复杂集合^[4]。文化身份的概念已经被设计学科的研究领域的活动所充实,比如它的“可传递性”和“过程性”,以及它的“动态性”。叙事性设计作为构建文化身份认同的方式可以发挥不同的作用。

以上说明了为什么叙事理论对文化创意设计过程是重要的。学生在设计实践的过程中可能会发现很难通过设计表达一种文化或文明的深度,或很难对设计素材进行有意义的运用。而运用叙事性设计可以帮助学生更好的掌握如何通过设计传递文化内涵的途径。

二、叙事元素在文创产品设计中的运用

文创设计是一种传递文化内涵的实践活动,它将一个地方的文化遗产转化为可持续的再生资源,文创设计的对象包含了物质形式与非物质形式的文化。学生在进行文创产品设计过程中往往会出现不能准确的把握文化内涵元素或不能将元素落实于设计的问题,通过从叙事理论视角思考设计对象可以有效的避免这一问题。叙事性的设计过程中可以通过不同的因素创造一个地方、人、事物和时间之间的联系。这些因素包括文本,情节,冲突,符号等。

文本:在更广泛的意义上,文本是任何可以以各种方式阅读的媒介。在文创产生设计中,传统文物的表面装饰性、身份性的元素,如图案,纹理,材质,造型等就如物品叙事的文本。重复的图案和肌理等装饰元素,代表了最珍贵、最精致的技艺,旨在提高物品的价值和装饰传统,并彰显一个民族的文化艺术性^[5]。学生在设计时,可以重新解读这些装饰性的文本来进行叙事性设计,让其作为一种知识传播起来。

情节:彼得·布鲁克斯在《阅读情节:叙事中的设计和意图》中认为,情节是叙事的发展模式和意图,情节构成了叙事的活动,它通过记忆和欲望的动态机制回顾过去^[6]。在文创产品设计中,通过叙事性的分析方法可以表达文物背后的故事情节的不同时空轴,学生可以使用声音、文本、图形等元素创造沉浸式的情感体验,传递传统文化的价值取向或感知体验,激发观赏者与产品的情感共鸣。

冲突:在叙事理论中,故事的发展不能缺少戏剧性的冲突,文学家可以在作品中制造内心的紧张、人际的紧张、社会或政治的紧张等,在设计作品中也是如此,在文创产品设计的过程中,叙事性设计方法被看作是一

个创造内在能量和张力、冲动、抵抗和欲望的系统。设计者可以扎根于存在于文物背后特定的故事性的空间和时间上的冲突感。使观赏者保持持续的情感投入。

符号:文化符号可以产生叙事价值,一个传统文化的符号表达了这种文化的隐喻,叙事设计通过对情感、物体、符号等的编码,帮助人们与这种传统文化进行接触或对话。通过对一个符号的内容面与表达面(对应语言学家索绪尔提出的“所指”于“能指”)的不同组合方式的设计,形成特殊的传达文化信息的形式。在这个基础上文创产品设计过程也是一个由探测、破译和解读物质文化的特征所组成的“艺术挪用”的过程。

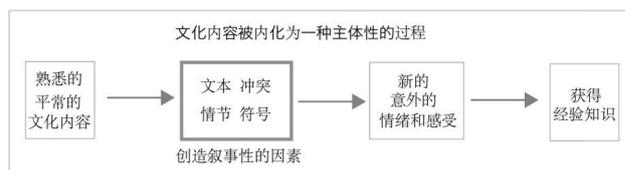


图1 文创设计中产生叙事性的机制

叙事性设计是一个使文化内容被观察者内化为一种主体性的过程。它提供一种体验,种体验引起了一系列的从熟悉的到意外的情绪和感受。如图1所示,创意设计的目的要传达这个“经验”过程,通过叙事性设计尽量使得这个过程的特性与过去的经验保持一致。

三、学生的设计案例

这里讨论的案例是基于一个班级课程。由于篇幅有限,选取了两位学生的设计案例进行展示。

1.案例1:感受拿撒勒(Nazareth)

学生对设计想法的自述:作为一个阿拉伯人在以色列长大,生活在阿拉伯城市,这让我对我们城市的城市设计没有得到足够的重视产生了很多反思。我们的城市有很多东西要讲,我们有房屋、车辆、建筑和宗教场所,具有重要的历史意义和美丽和真实的价值,但问题是缺乏设计项目使这些空间有更多的情感体验。这就是为什么我选择在以色列最重要的阿拉伯城市,基督教的报喜之城和耶稣的成长之城拿撒勒做为叙事设计的背景。

我对拿撒勒感兴趣是因为它的历史,只是在生活中我意识到它的历史价值在城市的发展过程中被忽视了。因此,在我的设计中,我分析了拿撒勒的城市,拿撒勒人所经历的空间,以及城市中的游客,试图了解他们的期望是什么,以及如何加强人们每次经过那里时聚集的情感。

一方面,它与城市存在的主要因素有关,即水、食物和保护的资源。而另一方面,它又与基督教开始的故事有关。最终项目是一种叙事性设计,因为这些地方性因素在与我们交谈,它们在告诉我们一个故事,它们在

我们的脑海中把我们带到另一个地方。



图2 学生的设计案例1

2.案例2：延吉市的城市叙事符号

学生对设计想法的自述：我的城市延吉市是一个正在高速发展的独具风情的城市，我以及我周边的人总是生活在一种自豪感的氛围中，因为我们的城市是延边州的首府，它体现出延边的精神，代表着延边的形象，作为一个少数民族地区，在延吉市可以看到朝鲜族和汉族的传统习俗和文化元素在这里融汇，它还位于中国东北地区，吉林省南部的中朝边境，地处中国、俄国、北朝鲜三国地界处。独特的地理位置促成了这座城市的文化和自然资源的多样性，因为靠近长白山，这座城市里拥有不同种类的野生动物，常见的包括东北虎，丹顶鹤，貂，梅花鹿，豹子，黑熊，林蛙等，动物构成了这座城市最具活力的一部分，我认为自然元素是最能代表我的家乡城市的符号。

梅花鹿是市民最喜爱的一种动物，梅花鹿在这里既是野生动物又是家畜。在延吉市被集约化驯养，又同时被当作野生动物进行保护，寓意美好。作为美的象征，梅花鹿也有获得好运的寓意，身体纤巧腿细长，形象美观，性格温和。我的设计是利用梅花鹿的形象作为一种独特的视觉设计语言，它叙述着城市和居民之间特殊的情感关联。



图3 学生的设计案例2

四、讨论

学生的设计案例可以说明叙事理论在文创产品设计中的应用的效果是明显的。上述所提供的案例中，这

两个学生来自具有不同的文化身份特征的地域，有着不同的文化背景。在案例1中，学生讨论了她所在城市的历史意义和重要性，也表达了对城市缺乏有效的设计的惋惜，拿撒勒作为历史圣城，有着举足轻重的地位，而如今这座城市原先的生活仪式感正在被现代化的生活方式和技术所稀释，却没有恰当设计来传达这座城市的文化意义。她通过分析当地的人们的生活中的不同的感知经验的方式，对叙事元素进行分析和提炼，最终以“触摸”这个人们最习以为常的表达虔诚的行为作为设计的立足点，传达这座城市的宗教意义和人与城市的情感联系。设计了城市的纪念品和识别系统。

在案例2中，学生表达了她对自己家乡的感觉，分析了她城市中多样性的文化资源。通过网络调查了解群体大众对当地的情感记忆，她重新定义当地的文化符号，创造了新的文化形象。在设计过程中她对当地的不同身份元素进行观察，她所观察到的当地身份元素使她能够更清晰的认识到自己的设计传递的价值。她将符号运用于城市空间的导视系统和文化纪念品，这种方式使最终的设计结果是超出预期的。

从所介绍的案例研究可以了解到不同的地域文化的叙事性设计结果。在教学过程中，通过对学生的观察也发现学生表现出了对文化背后的故事进行表达的热情，这在很大程度上提高了设计的积极性，同时也提供了更多的素材和灵感。

五、结束语

在文创设计过程中，对一种传统文化的观念、内涵和记忆进行叙事性的再创作，可以为学生的设计实践提供相当大的内驱力。对一个地方的文化身份的叙事性设计在文创设计领域所具有的潜在价值值得被相关领域的教师和学者们持续的研究和实践。

参考文献：

[1]Jerome Bruner. Making Stories: Law, Literature, Life. Cambridge, MA: Harvard University Press. 2002.

[2]Obed Norman. Marginalized discourses and scientific literacy. Volume35, Issue4, April 1998,Pages 365-374.

[3]Jamieson, C. (2017). NATØ: Narrative Architecture in Postmodern London (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315561028>.

[4]爱德华·泰勒.《原始文化》.广西师范大学出版社.2005年1月.

[5]Stefano Follesa.意大利新生代设计中的传统文化身份与设计战略创新[J].西部皮革, 2021, 43(08): 34-35.

[6]Peter Brooks. Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative. Knopf Doubleday Publishing Group, 2012