

# 书法艺术和体验设计的共性

潘丽甦, 冯 乙

北京林业大学, 北京

收稿日期: 2023年1月16日; 录用日期: 2023年2月6日; 发布日期: 2023年2月21日

## 摘 要

研究目的: 体验设计关注使用者在特定语境下使用一项服务或完成特定任务时的行动、想法和感受。这种综合性的考虑促进了用户体验的发展, 但如何将这一外来的设计理念进行良好的本土化, 设计出符合国人审美要求、使用习惯与文化认同的体验设计, 仍是一项重要问题。研究方法: 分析体验设计和书法艺术的特点, 找到二者共性, 均包括过程性和自我性。研究结论: 从书法艺术和体验设计的共性出发, 重新审视书法艺术和体验设计的结合, 走出盲目堆砌书法元素的设计误区, 提出更加符合我国创新发展的传统书法艺术和现代体验设计本土化结合的新思路。

## 关键词

体验设计, 书法艺术, 用户体验

# The Commonality of Calligraphy Art and Experience Design

Liwei Pan, Yi Feng

Beijing Forestry University, Beijing

Received: Jan. 16<sup>th</sup>, 2023; accepted: Feb. 6<sup>th</sup>, 2023; published: Feb. 21<sup>st</sup>, 2023

## Abstract

**Research Objectives:** Experience design focuses on the actions, thoughts and feelings of users when using a service or completing a specific task in a specific context. Such comprehensive consideration promotes the development of user experience, but how to make good localization of this foreign design concept and design an experience design that meets the aesthetic requirements, usage habits and cultural identity of Chinese people is still an important issue. **Research Methods:** The characteristics of experience design and calligraphy art are analyzed, and the similarities between them are found, including process and self. **Research Conclusions:** Reexamine the combination of

**calligraphy art and experience design from the commonness of the calligraphy art and the experience design, go out of the misunderstanding of blindly building up calligraphy elements, and put forward a new idea that is more consistent with our innovative development of traditional calligraphy art and the integration of modern experience design localization.**

## Keywords

Experience Design, Calligraphy Art, User Experience

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

长久以来, 我们一直希望形成具有中国特色的设计风格。但现在看到更多的是对传统元素的堆砌、讲玄学、把一些思想上的东西转化成毫不相干的产品。书法作为我国优秀的传统文化更是被大量运用到各类设计上。体验设计作为一种重要的设计思想, 是更为系统全面地考虑一项设计的全流程对用户的影响, 在体验设计的过程中加入传统的书法艺术思想符合我国国民的精神审美需求, 也有利于优秀文化的继承创新。但目前对书法和体验设计之间的共性与结合研究较少, 以“书法艺术和体验设计”为主题在知网进行检索, 检索范围为总库, 共检索到 12 个结果。因而, 对书法艺术和体验设计之间的共性进行研究分析显得尤为必要, 同时有利于二者进行更深层次的结合, 而不局限于对具象表层元素的运用。

## 2. 体验设计的定义和发展历程

### 2.1. 体验设计的定义

体验设计是对使用者在特定场景下的一段独特经历作为设计的对象, 包括对使用者动机、目标、期望值的设计, 对条件、进程、使用者自我创造的设计, 以及对使用者的回顾反思, 并在回顾中感悟这段经历的意义的设计。人们生活时时刻刻、有意无意都会和周围的环境进行互动, 但不是所有和环境互动的生活片段都可以发展成为有触动的人生体验。所以体验设计的最终目的是通过特意的设计将用户参与的服务经历转变为一段特殊的体验, 使用户开始更多地关注这段经历的情感特征和意义。从而产生独属于用户和提供服务者之间的独特的情感纽带, 提升用户留存度与忠诚度。随着经济的快速发展, 我国社会经济的模式已开始从生产型社会向消费型社会转变, 如何满足用户消费诉求由追求物质满足向追求精神满足过渡, 如何满足国内国际双循环经济趋势下的文化输出[1], 这需要更多地从本国文化的角度进行思考。

### 2.2. 体验设计的发展历程

用户体验的概念最早由国外提出, 经过了较长时间的发展, 后传入我国。在 20 世纪 90 年代初, 唐纳德·诺曼提出用户体验一词。之后, Alan Cooper 的《交互设计精髓》一书虽然主要针对的是交互设计领域, 但是其中的设计思想都是和用户体验相关的。接下来, Jesse James Garrett 在《用户体验要素》一书中提出了用户体验五层次要素, 包括战略层次、范围层次、结构层次、框架层次、表面层次。以及在《心流理论》一书中, 从积极心理学的角度契克森米哈阐述了产生愉悦感的 8 个主要因素。随后, 在《设计思维中的诡异问题》中, 里查德·布坎南从行为和服务设计的研究角度, 逐渐发展到关注设计思想如

何引导人们在具体生活场景中实现体验的心流方法。在其他方面,《体验经济》一书中约瑟夫·派恩和詹姆斯·吉尔摩二人提出体验已经成为一种独立于百货商品和服务之外的全新的商品存在形态[2]。2015年,赵婉茹的《基于互联网产品的用户体验要素研究》的设计学硕士学位论文,提出了“EPI”模型,更加关注体验设计。如今,更多设计公司和学者,注意到体验设计研究的重要性,在知网存在 11,750 条结果。但目前对书法和体验设计之间的共性与结合研究较少,以“书法艺术和体验设计”为主题在知网进行检索,检索范围为总库共检索到 12 个结果。

### 3. 体验设计和书法艺术的共性: 过程性和独特性

#### 3.1. 体验设计的特点: 过程性和个体独特性

美国著名的教育学家、哲学家约翰·杜威在《艺术即体验》一书中提出“在‘一个体验’之中,凝聚了活得生物与环境的相互作用的结果”[3]。即体验的概念是一种人和环境相互作用的结果,它既不是体验者的主观认知和感受,又不是一般意义上的客观存在。每一个完整的体验都有其过程和结果的独特性,是一个有完整结构的动态组织。体验最终转化为体验者脑海中特殊的经历,是体验者在期许,行动过程中创造意义的过程,即 EEI 体验模型。EEI 体验模型包括期许(Expectation)、事件(Event)和影响(Impact) 3 个因素[4]。首先,期许包括动机、目标和期望值。动机是由体验者在一些需求(比如生理、心理、情感或社会需求)的触动下的目的想法,是组成期许的重要部分。体验者对体验的期许大概表现为 3 种目标:完成任务的目标、用户过程体验目标以及和这段经历相关的潜意识里尚未明确的人生目标。目标的不同带来关注点和感受的不同。期望值是用户根据自身以往经验和个体需求,对产品确立的心理预期。其次,事件包括条件,进程和自我创造,是体验的主体内容。条件包括体验的心理和物理条件,是用户在一定的时间空间的条件下在一定的场景下实现任务目的的手段。进程是事件发生、发展的过程。参与事件时,体验者在一定的时空情景下人和物以及人与自己思想的互动是一个自我重新认知创造的过程,这一过程是体验者对过程本身、对自我、对环境以及对客观对象的认知、思考的过程。最后是影响,和这段经历相关的就不只是事件本身,还有事件对体验者的影响。也就是体验的重要性的意义。事件对体验者的影响既包括即时的情感冲击,又包括事后在回顾中的感悟、反思过程中感悟的意义升华,以及由此带来的长久回忆,而意义和回忆是体验成为一段经历后的有机组成部分。结合 EEI 体验模型的三个因素及其包括子项,设计师可以从以下几个阶段(触发消费者需求,设置消费者目标,引发消费者期望,满足消费者完成体验的心理和物理条件)来构建在一定的时空情景下消费者和物以及消费者与自己思想的互动的过程并使其产生独特的自我感受。

#### 3.2. 书法艺术的特点: 观赏过程后自我感受的差异性

美国著名的教育学家,哲学家约翰·杜威在《艺术即体验》一书中提出“艺术之意义在拥有所体验到的对象时直接呈现自身”[2]。艺术始终是我们拥有的一把可靠的工具,我们创造绘画、音乐、书法等各种艺术,到头来还是在寻找我们自己之间的关系所在。我国更是早就有“书,心画也”([汉]扬雄《法言·问神卷第五》)的言论。一幅书法作品的创作过程,就是书家的内心情感付诸于笔纸之间的体验过程。一幅优秀成功的书法作品,是蕴含着一定的审美意象在里面的。它的艺术形式、美感特质、感情色彩,是要能传递出一定的审美信息的,一定会使观者能够从中得到一定的审美意象,并且让观者愿意与作品接近,走进作品中去和作品对话,与书家间接对话,甚至感染到观者的情感,让观者感受到书家的审美情趣,感受到书家当初的创作状态与内心情感体验过程[5]。书法艺术是集合毛笔线条,点画以及空间安排的一种艺术。观者去观看书法家的书法作品的时候,根据书法家书写出的不同的线条姿势、笔法以及整体结构、空间安排等的组合,观者会结合自身的经验阅历得出完全不同的观看感

受。这种由书法家创作出来的书法作品与观者进行思想上的互动, 最终形成观者独特的个人体验, 并对观者产生人生意义。

#### 4. 基于书法艺术的过程性进行体验设计

书法艺术作为我国漫长的历史时期留存发展并为广大人民所认可的一种艺术形式, 是符合国人审美要求和文化认同的文化形式, 有利于提升用户体验。但体验设计和书法艺术之间的结合绝不应该仅仅只是对书法元素进行毫无理由的堆砌。对传统的继承也不应该是对“元素”、“符号”的继承, 而应是对“基因”、“精神”的继承, 绝不是表面之“象”的模拟[6]。因而, 对体验设计和书法艺术之间的相通处进行思考和巧妙的处理, 在继承的基础上创新。

结合上文论证, 体验设计与书法艺术均具有过程性和最终感受结果的独特性。设计师在进行书法元素和体验设计的结合时, 可以跳出书法不同字体、碑帖等具象符号的桎梏。针对书法艺术的书写过程和观者的观看过程进行体验设计。例如中国传媒大学艺术学部副教授谭泽恩的《犀牛》舞美设计。该舞美设计入围 2009 年世界舞美展, 其中有很多利用书法元素和体验设计创新性结合的手段, 极大地提升了观者的沉浸感, 是值得各行设计师进行借鉴的。在这个剧场设计中, 有一个难点是如何用艺术化的手法来表现犀牛。既不能像电影一样把现实的犀牛拿过来, 因为舞台剧有其现场感和假定性。也不能像舞狮一样由两个人扮演动物, 因为人很难还原牛的动作细节。那应怎么处理? 谭泽恩教授巧妙地运用了中国传统水墨和宣纸艺术表现的过程性与法国荒诞剧结合。用喷墨装置在幕布上喷出一道道的墨迹表现犀牛在奔跑时的烟雾弥漫场景。用沾满墨水的毛绒玩具扔到演员纯白的衣服上的情景表现宠物猫被犀牛踩死的情景, 纯白的衣服上沾染的黑色墨迹体现了传统的墨色之美。以及在戏剧的高潮部分, 一个演员在墨水池子跳现代舞, 直到白衣服被染黑来表现人变成犀牛的剧情。除了这些推动情节发展的设计, 在场景的整体布景上都渲染了一种水墨的体验。例如会在演员演出的幕布背景上, 用不同层次的墨迹场景来表现犀牛把村庄平静的生活破坏了; 用演员沾满墨迹的衣服在纯白的剧场上走动好像毛笔在书写; 以及人物独白时的墨水雨。这些整体的水墨艺术氛围营造了观者的体验感。

设计师从创造者到赋能者的角色转变, 从用户在一定的时空里按照设计师设计好的流程去完成任务到设计师通过创造平台和环境, 为体验的用户提供交互、感应、回想的各种可能性, 最后做出属于自己的决策, 完成个性化的事件流程和成长经历, 满足不同的用户期许、行动和影响。这样的设计理念, 从体验设计的发展过程来看, 是国外逐步提出并慢慢发展的, 但通过分析我国传统的书法艺术的本质, 观者通过欣赏书法家的作品, 在书法家书法作品的点画线条的美学基础上, 观者结合自身的经历形成独属于自身的审美体验, 这与体验设计的本质是相通的。

#### 参考文献

- [1] 管婧. 消费文化背景下体验型实体书店设计研究[D]: [硕士学位论文]. 无锡: 江南大学, 2022.
- [2] 王愉, 辛向阳, 虞昊, 崔少康. 大道至简, 殊途同归: 体验设计溯源研究[J]. 装饰, 2020(5): 92-96.
- [3] [美]约翰·杜威, 主编. 艺术即经验[M]. 高建平, 译. 北京: 商务印书馆, 2010.
- [4] 辛向阳. 从用户体验到体验设计[J]. 包装工程, 2019, 40(8): 60-67.
- [5] 吴胜景. 书以移情——论审美移情在书法艺术中的体现[J]. 中国文艺评论, 2022(4): 82-93.
- [6] 柳冠中. 设计是“中国方案”的实践[J]. 工业工程设计, 2019, 1(1): 1-8.