

文化创新视角下的互动体验类书籍设计研究

张 彰¹, 张婷婷²

(1. 中国美术学院, 杭州 310024; 2. 苏州工艺美术职业技术学院, 苏州 215000)

摘要: **目的** 在鼓励文化传承与创新的社会大背景下, 探究当代互动体验类书籍设计的创新思维与策略, 为当下中国书籍设计的创新发展带来新的启发。 **方法** 从书籍设计研究者的角度出发, 以一批近年出版的国内优秀互动体验类书籍为主要研究对象, 指出书籍设计中互动体验的内涵和文化创新的重要性, 并从形态与阅读方式的创新、借用五感和中国文化语境营造 3 个方面来分析书籍在设计上的诸多特色亮点。 **结论** 文化创新视角下的互动体验类书籍设计一方面需要积极普及宣传中华优秀传统文化, 将众多宝贵文化遗产、藏品资源及民风民俗等传播推广; 另一方面应当重视当代目光的探索与原创实践, 考虑到不同层次读者的需求, 注重阅读的趣味性、互动性和多维度阅读体验, 并且整体性把握营造中国文化语境, 这些成为了传统书籍的当代设计新路径。

关键词: 书籍设计; 文化创新; 互动体验; 中国文化语境

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2021)20-0267-09

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2021.20.030

Design of Interactive Experience Books from the Perspective of Cultural Innovation

ZHANG Zhang¹, ZHANG Ting-ting²

(1. China Academy of Art, Suzhou 215000, China; 2. Suzhou Art & Design Technology Institute, Suzhou 215000, China)

ABSTRACT: In the social background of encouraging cultural heritage and innovation, this paper explores the innovative thinking and strategies of contemporary interactive experience book design, and brings new inspiration for the innovation and development of Chinese book design. From the perspective of book design researchers, taking some interactive experience books published in recent years as the main research object, this paper points out the connotation of interactive experience and the importance of cultural innovation in book design, and analyzes the characteristics and highlights of books from three aspects: the innovation of form and reading mode, borrowing five senses and Chinese cultural context. On the one hand, the design of interactive experience books from the perspective of cultural innovation needs to actively popularize and publicize the excellent traditional Chinese culture, and spread many valuable cultural heritage, collection resources and local customs. On the other hand, we should pay attention to the exploration and original practice of contemporary vision, take into account the needs of different levels of readers, pay attention to the interesting, interactive and multi-dimensional reading experience, and build a Chinese cultural context as a whole, which has become a new way of contemporary design of traditional books.

KEY WORDS: book design; cultural innovation; interactive experience; Chinese cultural context

书籍是由信息所构成的建筑, 因此书籍设计也要求设计者具备一套立体的思维模式。当今中国书籍设计的发展日新月异, 书籍设计师除了把控设计和生产

过程外, 愈发重视思考读者和书籍之间的互动关系以及如何创造良好的阅读体验。同时, 在国家鼓励传统文化继承和创新的时代背景下, 书籍设计作为文化传

收稿日期: 2021-05-09

作者简介: 张彰 (1990—), 男, 江苏人, 中国美术学院博士生, 苏州科技大学艺术学院讲师, 主要研究方向为文化产业创新研究。

播的重要载体和途径,设计师需要尽力展现本土文化的特征与内涵、重视中国传统文化的创新与探索。文中所提及的一批互动体验类书籍为人们提供了一个较好的研究模板。

1 书籍设计中的互动体验与文化创新

1.1 互动体验的内涵

“互动”一词一般来说指相互使彼此发生作用和变化的行为过程。在艺术设计领域,“互动”的应用针对那些单向和线性的传播与感知而言,强调作用与反馈。关于“互动体验”一词可以追溯到“交互设计”这门学科,它是20世纪80年代由英国著名设计师比尔·莫格里吉提出的。“交互设计”也称“互动设计”,它最先关注到人与产品间的相互关系,注重人的体验与行为。美国科学家阿兰·库伯将其定义为是人工制品、环境和人造系统的行为,以及表达该行为的外形元素设计。目前它已涵盖人机工程学、计算机科学、视觉传达设计等多门学科。不同于传统面对面的互动,现代社会的互动更加倾向于超越时间和空间限制,以大规模的现代传输手段为媒介的间接互动方式,如人机互动和网络互动。“互动”已成为打破传统条状设计专业分类和壁垒的有效贯通工具,国内外书籍设计师也纷纷将关注点投向互动体验设计,强调读者参与其中并与书籍产生体验关系,以及书籍对读者的反馈,两者的关系是多维的,交流过程也可以是非线性的。

博尔赫斯认为:“书的魅力很大程度上来源于其物质性,它沉重但又灵动。”吕敬人老师曾说:“书籍设计令书成为了时间与空间、造型与神态的信息构筑艺术,它具有多重性、互动性和时间性。”^[1]一个好的书籍设计师能够串联起读者与书之间的良性互动,引导读者进入设定的阅读途径,让文本信息在页面游走,让书之五感伴随翻阅过程,感染读者情绪,影响读者心境^[2]。以往设计师为了构建书籍的整体之美,除了装帧设计层面的工作,更为重要的是通过编辑设计,串联起设计者与作者、编辑人员,构建出最佳的文本表述方式及设计语言,创造读者乐于阅读且形神兼具的书籍。如今互动体验类的书籍设计,提出了一个全新设计视角,设计者更关心书籍与读者间的互动关系,以及读者的阅读体验,现代书籍的作用不再局限于“看”,而是成为一种让信息顺畅传递的沟通工具。书籍设计的发展趋势正朝着更强的互动性、体验性、游戏性方向发展,以及对新材料、新技术、新工艺的开发与探索。

1.2 文化创新的重要性

文化创新以创造力和个别性为核心,注重对于本民族、地域传统文化的创造性转化和精神价值内涵的传达。在文化创新的过程中,通过对传统文化符号进

行精准收集、提炼和升华,对产品形态、色彩、材料、工艺等方面有特色的设计表达,满足消费者物质与精神层面的各种需求,在传承文化理念的同时也有利于提升产品的附加值。近年来,国家高度重视中华优秀传统文化的创造性传承与发展。传统文化的当代生活重构,需要依托与传统文化紧密关联的具体载体,需要发展形式多变且极富创意与竞争力的文创产品体系。通过将诸多文化遗产、藏品资源和民风民俗与文创产品巧妙结合,在弱化产品商业气息的同时,赋予其极强的文化韵味及识别度,借助渠道流量来推动文创产品的销售、文化传播及品牌推广。中国的书籍发展历程已逾千年,作为传统文化的重要组成部分,当代书籍需要具有东方文化气质与内涵的设计方案。各类题材新颖、互动娱乐性极强的书籍成为了文化创新产品中的重要内容,书籍设计中一方面是对传统文化元素符号的提取与再创造,另一方面让读者积极参与互动,在拥有良好阅读体验的同时领略中华传统文化的魅力与内涵。正如北京大学文化产业研究院向勇教授所言:“文化创意产品应努力实现价值整合的共生创新,即将其所具有的膜拜价值、文化展示价值与体验价值的合理分配布局。”^[3]例如由故宫出版的《迷宫·如意琳琅图集》与随书附赠道具,见图1,将学习历史文化知识与游戏过程融为一体。《你好呀,故宫》见图2,将线上教学与动手创作结合,让儿童边学边做感受故宫之美。由江苏凤凰文艺出版的《中国神话故事互动立体书》见图3,运用现代立体纸艺来展现4个传统神话故事,同时鼓励孩子上手参与互动阅读。

2 书籍形态与阅读方式的创新

吕敬人老师曾提出“书之二重构造”理论,即书籍设计应是三位一体的整体设计,书的外在构造与整体形态和书籍内在的理性构造与所透露出的意蕴的结合,方能创造形神兼备的书籍。书的形态是立体的,人与文本的关系建立于动态阅读的过程中。互动体验类书籍除了具备纸质书籍的形态,正尝试多元化的阅读载体,拥有娱乐性极强的阅读过程,令视觉语言由静态延伸到动态,从而强化了读者的阅读感受,最大限度地提升读者的参与性,在设计上做到整体性、可视性、可读性、愉悦性、互动性及创造性的有机统一。

2.1 辅助式互动设计

辅助式互动是以书籍阅读为基础,依靠某些辅助工具来完成阅读内容的互动方式。通常此类书籍设置一定悬念、需要解答的问题或完成的任务,在阅读中书籍与辅助工具相结合方能获得阅读结果^[4]。《迷宫·如意琳琅图籍》文本内容围绕乾隆年间宫廷画师寻找琳琅宝藏的故事展开,作为一本解谜类书籍,考虑到年轻阅读群体电子化阅读习惯和娱乐化的消费倾向,采用了纸质书籍阅读与互动游戏APP结合的



图 1 《迷宫·如意琳琅图集》与随书附赠道具

Fig.1 Palace of Riddle Ruyi Linlang Atlas and the props with the book



图 2 《你好呀，故宫》

Fig.2 Hello, Palace Museum



图 3 《中国神话故事互动立体书》

Fig.3 Interactive 3D Book of Chinese Mythology



图 4 《迷宫·如意琳琅图籍》纸质书籍与互动游戏 APP

Fig.4 Palace of Riddle Ruyi Linlang Atlas paper book and interactive game APP

辅助式互动方式。《迷宫·如意琳琅图籍》纸质书籍与互动游戏 APP 见图 4。书中文本编排和阅读顺序与手机端 APP 游戏发展进程同步，读者在体验游戏过程中，需根据提示仔细阅读书籍、分析线索，并使用随书附赠的道具来进行 APP 中每一环节的解谜操作，这也是移动端游戏与纸质书籍阅读密切配合的过程。APP 中的背景音乐和人物动态画面，给读者以强烈的代入感和氛围感，在情节的跌宕起伏中产生时间与空间的多层级与多维度的体验。最终趣味化地输出 200 多个故宫历史文化的知识点，包含建筑构造、器物鉴赏、声乐常识等。《迷宫·如意琳琅图籍》APP 游戏的谜题任务及解锁画面见图 5。《京剧其实挺好玩》互动立体书由立体书、指导手册、布景道具和人物道具构成，阅读过程中需要让儿童亲手搭建起闹天宫、白蛇传等经典剧目的立体剧场环境，配合指导手册中

关于剧场用法、剧目故事、人物介绍、参考台词等核心内容的阅读，儿童还能在家长的配合下用手机扫描指导手册中的二维码来观看对应剧目的精彩片段，从

而让孩子在一个沉浸式的互动立体小剧场中接受优秀传统文化的教育和艺术熏陶。《京剧其实挺好玩》互动立体书与戏剧片段扫码展示^[5]见图 6。

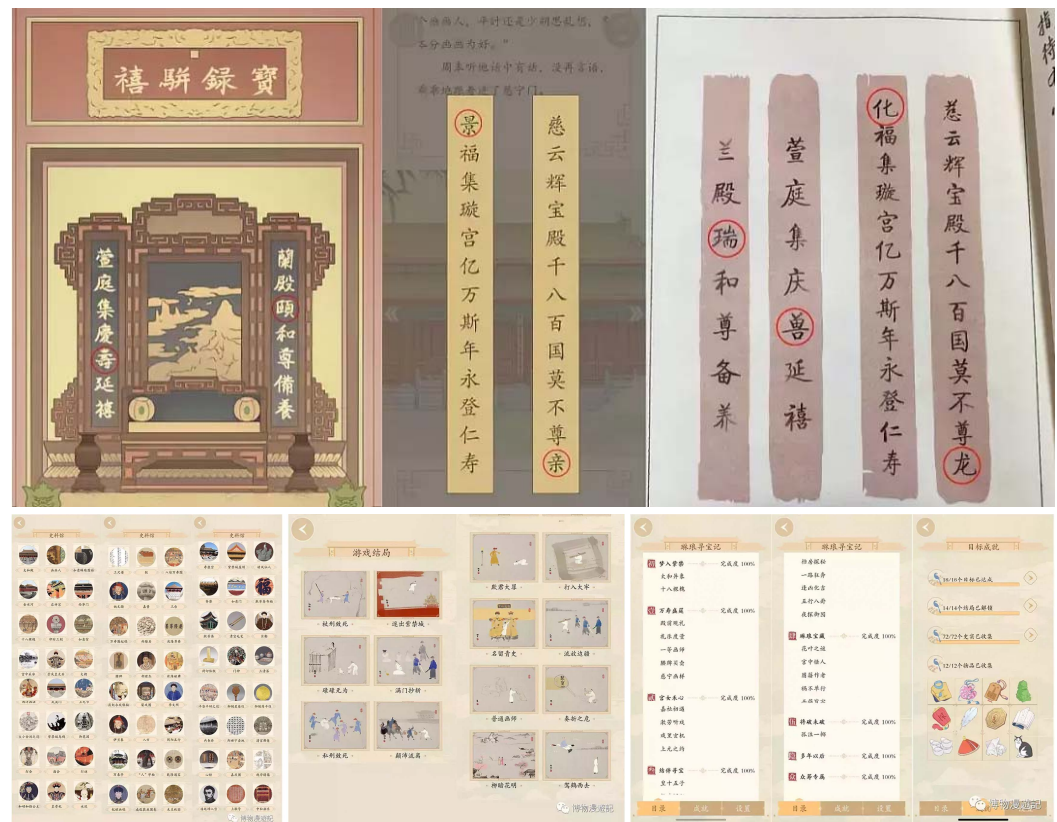


图 5 《迷宫·如意琳琅图集》APP 游戏的谜题任务及解锁画面
Fig.5 Palace of Riddle Ruyi Linlang Atlas, APP game's riddle tasks and unlock screen



图 6 《京剧其实挺好玩》互动立体书与戏剧片段扫码展示
Fig.6 Beijing Opera is actually fun's interactive 3D book and scanning code display of drama fragments

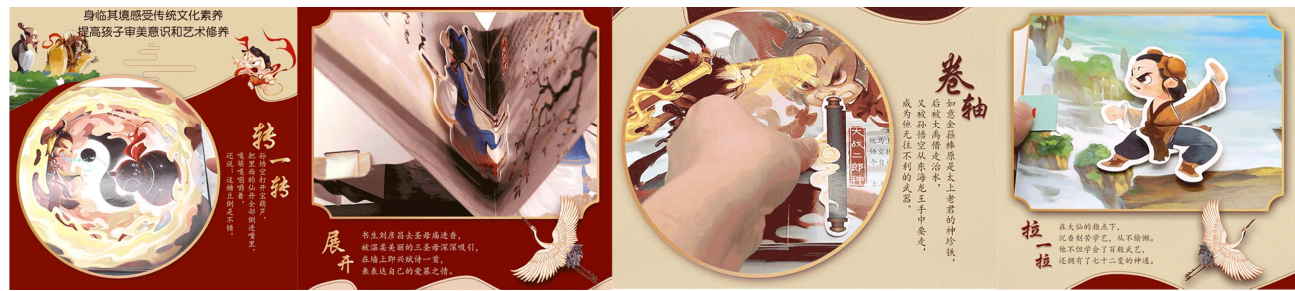


图 7 《中国神话故事互动立体书》中的各类行为体验
Fig.7 Behavior experience of Interactive 3D book of Chinese mythology



图 8 《你好呀，故宫》中的学习视频与实践材料
Fig.8 Learning videos and practice materials of Hello, Palace Museum

2.2 体验式互动设计

体验式互动是在书籍阅读过程中，通过身体力行和各类感官实践来接受信息。感知觉也是儿童认识事物、增长知识的主要途径。《中国神话故事互动立体书》采用互动立体书的形式表达哪吒闹海、大闹天宫、沉香救母、盘古开天地 4 个神话故事的情节，侧重阅读行为体验，将翻、转、抽、拉、开、拨等动作引入阅读活动，增强儿童、家长和书籍间的信息交流和行为体验，以培养儿童参与阅读的兴趣为主要目的。例如书中让孩子化身孙悟空去“转开”太上老君的宝葫芦，试着把仙丹收入囊中；让孩子作为一个揭秘者“抽出”卷轴，了解故事中人物、事件的背景资料；通过“抽拉”画面中的机关，感受沉香刻苦学艺的状态等，《中国神话故事互动立体书》中的各类行为体验见图 7。玩具书《你好呀，故宫》运用视频、音频学习与艺术创作结合的感知体验方式，书的整体构思围绕故宫内建筑与服饰两大主题，用音频、视频播放来替代纸质书籍的阅读，同时提供了不同种类的创作材料，让孩子动手实践完成艺术创作。直观的学习方式将故宫文化知识脉络体系化，有趣的实践过程加强了儿童感官的观察力和感受性，培养儿童探索知识、应用理论和解决问题的能力。最终阅读成果使二维平面的纸张转化为三维立体造型，让孩童了解到故宫神兽背后的寓意，认知古韵厢房的形制，拼贴画卷中的仙鹤祥云，绘制服饰纹样并用粘土来塑造。孩子们在此过程中不但捕获了内心成就感，对于传统文化知识也有了

更深层的感悟。《你好呀，故宫》中的学习视频与实践材料见图 8。

3 多维度阅读体验的创新

信息传播媒介的多样性，使得文字与图像变得更加丰富连贯，这有利于书中的人物、场景、故事情节发展，构建起了沉浸式多维度的体验空间^[6]。互动体验类书籍设计，还应当强调在感观层面的丰富性，具有诱导读者视觉、触觉、听觉、嗅觉、味觉的功能，注重阅读体验由“阅读”向“悦读”的转变。

3.1 通过五感激发成年人的阅读兴趣

《如意琳琅图籍》给读者的五感体验中，在触觉上，纸质书的函套、封面、内页及各类道具采用了不同肌理的纸张，例如哑瓦楞纸、信纸、铜版纸、撒金纸、宣纸、牛皮纸等。肌理又称质感，由于材料特性之差异，其表面的组织排列和构造各不相同，会产生软硬感、光滑感、粗糙感。人们对肌理的感受是以触觉为基础的，也叫作触觉肌理。在解谜过程中需要读者对纸张进行翻、撕、转、折等一系列操作，能够带来不同的触感体验，《迷宫·如意琳琅图集》中的翻折操作见图 9。嗅觉作为人类 5 种感官中最为灵敏的一种，因为人脑中记忆神经与嗅觉神经属于同一神经系统，对于人类情绪影响的速度相比其他 4 种感觉更快。气味会在很大程度上影响读者对书籍的关注度与认知度。在书籍制作中加入了“皇室之木”檀木香，



图9 《谜宫·如意琳琅图集》中的翻折操作
Fig.9 Folding operation of Palace of Riddle Ruyi Linlang Atlas

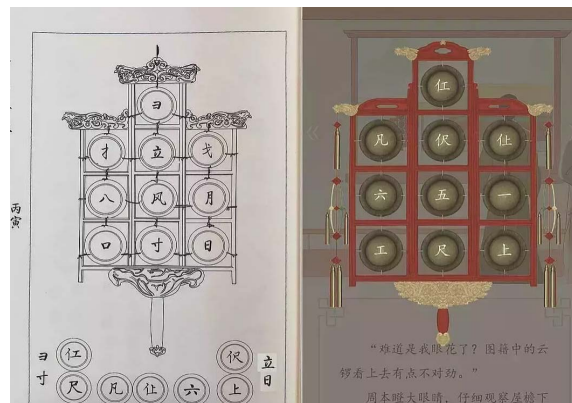


图10 《谜宫·如意琳琅图集》中云锣图稿的解谜
Fig.10 Solving the riddle of the Chinese gong chimes drawing in Palace of Riddle Ruyi Linlang Atlas



图11 颜色鲜亮的纸材
Fig.11 Brightly colored paper



图12 6项艺术创作成品
Fig.12 Six artistic creations

象征着权力与地位,嗅觉在这里起到了进一步加深读者对此书文化内涵的感知作用。在听觉上,选用丰富类型的纸张材质带来不同的翻阅声音,APP中根据故事情节而变化的背景音乐、通过点击图片传来的古乐器演奏,这些都为读者在阅读过程中营造浓厚的传统文化氛围而服务,也丰富了读者的乐器乐理知识。《谜宫·如意琳琅图集》中云锣图稿的解谜^[7-9]见图10。

3.2 借助五感促使儿童融入阅读过程

根据著名心理学家皮亚杰的理论,“学前儿童正处在发展阶段中,感知阶段与运动阶段主要通过对物体的摆弄与触碰及身体运动来认识客观世界。”而心理学者弗洛伊德也认为:“游戏是由愉快原则促动的,它是满足之源泉”。操作体验使得儿童的诸多感知被激发,积极参与到整个阅读过程中,由简单的视听觉阅读向更为丰富的多感官阅读体验转变,满足孩子爱动好玩的心态,令他们保持持久稳定的注意力^[10]。例如《你好呀,故宫》中引入了不同的材料,如可塑粘土、彩色纸板等,以裁剪、绘画、粘贴、压折等手段进行艺术创作,有效地锻炼了孩子的手脑协调能力,在开发想象力的同时,手指触碰粘土与纸张带来的多

元化的触觉探索,有助于促进低龄读者动作与认知的发展,让孩子的感觉更加细腻。材料鲜亮的色彩也能够很好地吸引孩子的注意力,颜色鲜亮的纸材见图11。视频、音频和裁剪、揉捏、绘画产生的声音又构成了丰富听觉体验,6项艺术创作成品见图12。互动书《欢乐中国年》设计者一方面通过视觉上饱含喜庆色彩的立体插画来吸引孩童目光,如舞龙、舞狮、张灯结彩的街景、烟花升空的场景等。“鲤鱼跃龙门”贺卡中的立体造型在暖光照耀后,能在夜晚呈现出孩子喜爱的夜光效果。另一方面邀请众多专业配音人员和国乐演奏家进行实景录制,通过书本的点读功能和音频故事书签,将年愿、年俗、年趣、年诗以及喜庆热闹的背景音乐传递给读者,从听觉上极力地烘托了主题氛围,《欢乐中国年》中丰富的感官体验见图13。在互动书《过年啦》的纸张选取上,如春联、红包、门神画像、灯笼等在春节这个特定情景下出现的物品,设计师使用类似的材料来营造逼真画面,如运用卡纸与绸缎的结合来表现悬挂的灯笼,在触觉方面锻炼了孩子对材质肌理的感知能力。《过年啦》立体书中的各类纸张触感见图14。



图13 《欢乐中国年》中丰富的感官体验

Fig.13 Rich sensory experience of Happy China New Year



图14 《过年啦》立体书中的各类纸张触感

Fig.14 Different kinds of paper feel in 3D book of Spring Festival

4 中国文化语境营造的创新

在“世界最美的书”评委会的标准中,重点关注到了对于书籍装帧设计的民族文化语境问题,希望设计者高度重视历史的积累与文化的传承。中国文化语境可以看作是书籍设计作品通过具体的视觉元素符号与表现手法,展现中华民族之文化风格与地域性之文化特色。

4.1 展现东方艺术特质与精神的图形

作为书籍中最具视觉影响力的设计语言的图形,涵盖了书籍版面上各式图标、元素形状及手绘插图。借助一定的美学原理,如比拟、象征、暗示、寓意、谐音等手段创作的具有浓郁中国特色的图形图案,成为了拟人化的精神追求,象征了深层次的人文精神,凸显了中国文化语境中的人文价值。《如意琳琅图籍》中,具有中国特色的图形图案一方面是互动游戏中的重要解谜线索和视觉元素,像云锣、神兽、北斗七星等;另一方面书中对传统图形图案的吸收,既向读者



图15 《崇庆皇太后八旬万寿图》

Fig.15 The 80th Birthday of Chong Qing Empress Dowager

传达了中国古人的审美观念与美学形态,又丰富了书籍本身的文化内涵^[11-12]。例如设计者在书函上以寿字团纹作为主要图形元素,经变形的篆书寿字,长条形寓意福寿绵长。封面图形由宫殿屋檐一角和北斗七星组成,屋檐出自《崇庆皇太后八旬万寿图》,见图15,北斗七星图作为辅助元素出现。相传紫禁城得名

于紫微星垣,紫微星居于中天,群星拱卫,而北斗七星与紫微星垣在书中有着紧密联系。此外,书中大量的图形纹饰与插图,以反映清代宫廷文化生活为主,如神兽、宫殿、家具、乐器、服饰和佛经书画等,让读者在阅读中以最直观的方式去感受故宫数百年的文化意境。

4.2 营造美学意蕴的文字

瑞士耶赛尔设计学院院长埃米尔·鲁杰尔认为:“文字设计具有双重性,设计作品要具备功能性也应具备艺术审美性,把握得当才能达到两者的和谐统一。”文字是现代书籍设计中最能表达传统文化的元素,既是一种交流工具,又是中华优秀传统文化繁衍的母体。将文字以形的方式融入现代书籍设计,便超越了其本身具有的单一阅读功能,展现出文字所代表的哲学意味。以往程序化的文字在新媒体时代下,已无法满足书籍装帧设计的需求,此时便可借助于雅致韵味的中国书法字体,让文字通过设计手段显示出形式美感。为了与《如意琳琅图籍》静谧淡泊的东方禅意美学思想相一致,首先,设计者在内页的撰写上使用了传统手写书法体(简体楷书),让书籍更富艺术性与亲和力。清宫珍藏的王羲之《快雪时晴帖》影印本见图16,既是解密道具,同时大家书法与文中手写书法体看起来又遥相呼应。此外,设计者还利用藏头诗、偏旁部首拆解组合、纸张翻折后文字重组等手段作为解谜策略,让读者体会到了文字在解谜互动中的重要作用。其次,考虑到现代人的阅读习惯,内页正文虽按照古籍惯例来书写,但断句方面做了充分考量,文字下采用红色小圈作为隔断。再次,内页左右边线处,采用古人记日的天干地支来排列组合书写页码,体现了古人的思维方式与生活习惯,也让书籍的功能性与审美性有机统一。

4.3 渲染主题氛围的色彩

色彩作为最具冲击力的视觉设计语言,在书籍设计过程中能够带给读者特定的情绪感受。邱陵曾提出:“书籍装帧设计要集中体现中国传统的含蓄淡雅的文化特质,以此来展露中国文化内敛的东方气魄。”中国传统文化中有赤黄黑白青的“五色观”与阴阳五行观相对应,这5种颜色也成为了构建中国文化语境的设计语言,《如意琳琅图籍》中无论是纸质书籍还是手机APP的界面设计和动态图形的用色,都很好地遵循了“五色观”的配色理念以契合书中故事背景的文化氛围。书的封面、函套便采用了黑色与金色搭配组合的方式,体现出深邃质朴的历史内涵美。黑即玄色,早在西周时期的五色观中便将其视作正色,象征天之色相。王侯将相的官服也多采用黑色,体现它相比其他色彩更为崇高的地位。APP互动界面中大量使用的金色在体现强大气场的同时,暗示了此书与皇家历史紧密关联。《你好呀,故宫》的书籍函则选择



图16 王羲之《快雪时晴帖》影印本
Fig.16 A photocopy of Wang Xizhi's
The Fine Art of Quick Snow



图17 雁皮古法金宣纸
Fig.17 Goose skin with ancient gold rice paper

了象征故宫的红墙色,辅助道具用色也大量使用了明黄、朱红、黑、金等皇家色彩,通过色彩的联想让读者仿佛置身于历史长河与宫墙之内,带来了强烈的宫廷文化气息与体验感。

4.4 表达文化内涵的装帧

书籍装帧设计对于文化内涵的表达及意境营造具有重要作用。孙以添在《藏书纪要》中指出:“装订书籍,不再华美饰观,而要护帙有道,款式古雅”。在装帧设计过程中,要求从创意到实质性设计再到工艺流程,充分调动封面、纸材、印刷工艺等因素,着力于营造文本内涵的信息建筑。封面是内容的凝结与秩序化的处理,体现书籍的内涵精神。《如意琳琅图籍》的封面借助热压烫金的星座图、建筑图形、书名文字以及黑底洒金纸等要素,即图像、文字、色彩、材质的组合,开篇便为读者营造出一股庄重神秘的阅读氛围。纸张作为视觉传播的媒介平台,纸质书籍的纤维触感、气味、色泽是电子书籍所不具备的^[13]。例如,此书中用到的透亮且薄如蝉翼的宣纸,选择了纯手工制作的雁皮古法金宣纸,见图17。通过手工宣纸彩色印刷技术,实现在宣纸上呈现典雅色彩与水墨晕染的效果,让读者在体会古人书写习惯的同时呼应了此书的时代背景及文化语境。在装帧方法上,此书采用了全手工打造的四孔线装方式,手工四孔线装见图18。书籍为右开本,内页文字为竖排版式,单面



图18 手工四孔线装

Fig.18 Handmade four-hole thread-bound Chinese book

印制对折之后装订,令书口呈现出丰富形态。手工线装书、各类纸质和实物道具以及手机互动游戏所共同构成的互动体验书籍,让读者拥有了一个极富传统文化韵味又饱含现代设计智慧的趣味化阅读过程。此外,书函并未采用传统的四墙函形式,而是设计成类似文件袋中常见的开口处可撕拉样式,在继承传统的同时极具现代设计感^[14]。正如吕敬人先生所倡导的“不慕古却饱浸东方品位,不拟洋又焕发时代精神”之思想,成为传统与现代书籍设计理念有机融合的重要原则。中国传统绘画中的六法将“气韵生动”置于首位,强调精神性的重要地位。在当代互动体验类书籍设计中同样应当重视意境的营造与精神内涵的传达。

5 结语

具有东方意蕴与文化特质的书籍设计,除了宣扬推广中华优秀传统文化知识以外,还要注重当代目光的探索性和原创力。在越来越注重文化创新的时代,阅读需求也随之发生改变。游戏式互动体验、“阅读”向“悦读”的转变等概念让书更具互动性、趣味性与多维性特征,这是读者对美的追求的延伸。在文化创新的视角下,文中所提及的这些当代互动体验类书籍设计,通过阅读方式上的创新、多感官阅读体验的融合、中国文化语境设计意识的整体性把握、传统书籍装帧设计语言的继承与创新、本土材质肌理的探索尝试,为塑造具有中国本土文化个性的书籍设计提供了样板。在数字化阅读时代,读者的反馈验证了这一系列书籍实验之成效,设计师应不断探索既能够传承传统书籍文化,又符合当下阅读需求的设计新路径,以求焕发纸质书籍的持久活力^[15]。

参考文献:

- [1] 吕敬人. 书艺问道[M]. 上海: 人民美术出版社, 2017.
LYU Jing-Ren. Tao of Book Design[M]. Shanghai: Peo-

- ple's Fine Arts Press, 2017.
- [2] [日]杉浦康平. 亚洲的书籍、文学与设计[M]. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 2006.
[Japan]Kohei Sugiura. Books, Literature and Design in Asia[M]. Beijing: Life, Reading and Xinzhi Sanlian Bookstore, 2006.
- [3] 向勇. 故宫文创: 传承优秀传统文化的先锋实验[J]. 文化纵横, 2019(3): 124-126.
XIANG Yong. Cultural Creation of The Forbidden City: a Pioneer Experiment of Inheriting Excellent Traditional Culture[J]. Free Culture, 2019(3): 124-126.
- [4] 李湘媛. 论儿童书籍设计中的互动性[J]. 包装工程, 2010(11): 96-99.
LI Xiang-yuan. Discussion on Interaction of Children Book Design[J]. Packaging Engineering, 2010(11): 96-99.
- [5] 景春晖, 支锦亦. 面向知识重用和智能创新的交互界面进化设计研究[J]. 图学学报, 2021, 42(2): 332-338.
JING Chun-hui, ZHI Jin-yi. Research on Interactive Interface Evolutionary Design for Knowledge Reuse and Intelligent Innovation[J]. Journal of Graphics, 2021, 42(2): 332-338.
- [6] 肖蕾. 交互时代下的书籍装帧设计[J]. 编辑之友, 2013(7): 90-92.
XIAO Lei. Book Binding Design in The Era of Interaction[J]. Editorial Friend, 2013(7): 90-92.
- [7] 赵曦. 基于多感官体验的书籍装帧设计方法探析[J]. 出版发行研究, 2018(9): 101-104.
ZHAO Xi. Analysis of Book Binding Design Method Based on Multisensory Experience[J]. Research on Publication and Distribution, 2018(9): 101-104.
- [8] 狄野. 虚拟现实技术对数字阅读行为的影响研究[J]. 编辑之友, 2016(12): 23-26.
DI Ye. Research on The Influence of Virtual Reality Technology on Digital Reading Behavior[J]. Editorial Friend, 2016(12): 23-26.
- [9] 董嫣. 视觉“触摸”: 数字时代纸质书籍设计的多维阅读体验[J]. 装饰, 2017(4): 136-137.
DONG Yan. Visual “Touch”: Multidimensional Reading Experience of Paper Book Design In Digital Era[J]. Zhuangshi, 2017(4): 136-137.
- [10] 王艳君, 黄丹丹. 基于材质营造的玩具书籍互动体验设计探讨[J]. 装饰, 2014(3): 118-119.
WANG Yan-jun, HUANG Dan-dan. Discussion on Interactive Experience Design of Toy Books Based on Material Construction[J]. Zhuangshi, 2014(3): 118-119.
- [11] 史庆丰. 中国传统文化在现代书籍装帧艺术中的重构[J]. 编辑之友, 2017(9): 91-96.
SHI Qing-feng. The Reconstruction of Chinese Traditional Culture in Modern Book Binding Art[J]. Editorial Friend, 2017(9): 91-96.

(下转第282页)