

1

2022

2月 第35卷 国内统一连续出版物号:CN 53-1019/J 国际标准连续出版物号:ISSN 1003-840X

民族艺术研究

ETHNIC ART STUDIES

中文社科引文索引 (CSSCI) 来源期刊 扩展版
中国人文社会科学期刊 (A刊) 核心期刊
RCCSE 中国核心学术期刊 A 版
中国人民大学复印报刊资料 重要转载来源期刊
中国学术期刊综合评价数据库 来源期刊
国家哲学社会科学学术期刊数据库 收录期刊
中国核心期刊 (遴选) 数据库 收录期刊

专题 / 电影共同体美学与电影强国建设

专题 / 民族艺术学的新定位

专题 / 中国民俗艺术研究

专题 / 民族音乐学关键词研究——学术话语的中国实践 (一)

安葵 / 关于戏曲理论话语体系建设

于平 / “敦煌舞”研究的文化构想与实践取向 (上)

ISSN 1003-840X



9 771003 840221

民族艺术研究

ETHNIC ART STUDIES

专家委员会(以姓氏笔画为序)

丁亚平 于平 马也
王一川 王廷信 王建民
王馥 方李莉 邓佑玲
刘祯 刘琛 冯双白
田川流 曲六乙 江东
李心峰 李倍雷 宋宝珍
杨民康 杨远婴 陈池瑜
陈履生 范周 罗斌
和云峰 周星 郎绍君
饶曙光 凌继尧 贾磊磊
梁玫 萧梅 彭吉象
傅谨 蓝凡 樊祖荫

主管 云南省文化和旅游厅
主办 云南省民族艺术研究院
编辑出版 《民族艺术研究》编辑部
编委会主任 赵国良
副主任 王江红
编委 杨和祥 马云华 徐畅海
杨泽红 王红彬 彭慧媛
刘佳云 薛雁

主编 杨和祥
执行主编 马云华
副主编 薛雁 彭慧媛
编辑 苏青 唐白晶 何婷婷
尹小勇 王喆
艺术设计 尹小勇
值班编辑 何婷婷
英文翻译 苏俊杰

印刷单位 昆明深彩印刷有限公司
发行方式 邮政发行
发行单位 云南省邮政公司
代 码 64-86

编辑部电话 0871-63161975
电子邮箱 mzsysj88@163.com
微信公众号 mzsysj88

国内统一连续出版物号 CN53-1019/J
国际标准连续出版物号 ISSN1003-840X

定 价 15.00 元

2022/ **1**

第 35 卷 总第 205 期
双月刊 2 月 28 日出版

专题：电影共同体美学与电影强国建设

从作者美学到共同体美学

- 作为艺术理论发展的电影共同体美学 饶曙光 05
- 共同体美学视域下的中国扶贫题材电影研究 龚金平 14
- 电影共同体美学与中小成本电影发展 张经武,赵婷婷 22
- 当代国产商业类型电影的共同体美学建构及民族性表达 刘 春 30

专题：民族艺术学的新定位

- 作为独特研究领域的民族艺术学 王建民 38
- 中国民族艺术学：谱系、定位与格局 彭兆荣 46
- 关于中国民族艺术学学科定位的思考 邓佑玲 55
- 中国民族艺术学的学科历史与学科定位 安 静 62
- 从概念出发的学科互文与兼容
- 从音乐研究角度看民族艺术学的概念和建构 肖 璇 69

专题：中国民俗艺术研究

- 论中国民俗艺术学的理论研究 陶思炎 77

汉画神仙世界的理念设定与形态构建研究 程万里 85

徽州纸马的地域特征与艺术要素研究 万惠玲 92

古村落文化旅游产品开发的深化与活化之路径

——以金华市兰溪市诸葛八卦村为例 薛红艳,金才富,朱思宇 101

专题:民族音乐学关键词研究——学术话语的中国实践(一)

双重音乐能力 赵书峰,余媛 106

仪式音乐研究 胡晓东,彭小峰 116

音乐与认同 魏琳琳,杨泽幸 124

应用民族音乐学 郝苗苗,刘子昱 132

戏剧学

关于戏曲理论话语体系建设 安葵 140

舞蹈学

“敦煌舞”研究的文化构想与实践取向(上) 于平 148

美术学与设计学

历代“绘事后素”注释新解 马悦,陈星 161

CONTENTS

Special Issue: The Aesthetics of Film Community and the Construction of Strong Country of Films

- From Author Aesthetics to Community Aesthetics: Film Community Aesthetics Developed as an Art Theory
 Rao Shuguang(5)
- Research on Chinese Poverty Alleviation Films from the Perspective of Community AestheticsGong Jinping(14)
- The Aesthetics of Film Community and the Development of Low-middle Budget Films
 Zhang Jingwu, Zhao Tingting(22)
- The Construction of Community Aesthetics and National Expression of Contemporary Domestic Commercial Films
 Liu Chun(30)

Special Issue: the New Positioning of Ethnonational Art Studies

- Ethnonational Art Studies as a Unique Field of Research Wang Jianmin(38)
- Chinese Ethnonational Art Studies: Lineage, Position, and Pattern Peng Zhaorong(46)
- Thoughts on the Disciplinary Position of Chinese Ethnonational Art Studies Deng Youling(55)
- The History and Orientation of the Subject of Chinese Ethnonational Art Studies An Jing(62)
- Disciplinary Intertextuality and Compatibility in Conceptual Perspective: the Concept and Construction of
 Ethnonational Art Studies from the Perspective of Musical Studies Xiao Xuan(69)

Special Issue: Chinese Folk Art Studies

- Theoretical Study on Chinese Folk Art Studies Tao Siyan(77)
- Study on the Conceptual Setting and Morphological Construction in the ImmortalWorld in the Han Paintings
 Cheng Wanli(85)
- Study on Regional Characteristics and Artistic Elements of Huizhou Paper Gods Wan Huiling(92)
- The Approach to Deepen and Activate the Development of Cultural Tourism Products of Ancient Villages: Case
 of the Zhuge Eight-Diagrams Village in Lanxi, Jinhua City Xue Hongyan, Jin Caifu, Zhu Siyu(101)

Special Issue: Research on the Keywords of Ethnomusicology—The Chinese Practice of Academic Discourse (Part One)

- Bi-musicality Zhao Shufeng, Yu Yuan(106)
- Research on Ritual Music Hu Xiaodong, Peng Xiaofeng(116)
- Music and Identity Wei Linlin, Yang Xexing(124)
- Applied Ethnomusicology Hao Miaomiao,Liu Ziyu(132)

Drama Studies

- On the Construction of Discourse System of Traditional Chinese Opera Theories An Kui(140)

Dance Studies

- The Cultural Conception and Practice Orientation of the Research on "Dunhuang Dance" (Part One)
 Yu Ping(148)

Fine Arts and Design Studies

- New Explanation of the Annotation of "Huishi Housu" in History Ma Yue, Chen Xing(161)

古村落文化旅游产品开发的 深化与活化之路径

——以金华市兰溪市诸葛八卦村为例

薛红艳，金才富，朱思宇

摘要：以浙江省金华市兰溪市诸葛八卦村旅游景区为例，中国古村落的文化旅游产品的开发应走出一条深化与活化的路径。诸葛八卦村的文化旅游产品应从符号象征、文化属性、情感互动、数字化建设等层面去解读与研发，并通过建立数字化博物馆为古村落的文旅产品提供线上传播平台。应通过乡村振兴和乡村文创产业开发，促进区域特色经济增长以及旅游业的发展。

关键词：古村落；诸葛八卦村；文旅产品；深化与活化；乡村振兴

中图分类号：J0-05 **文献标识码：**A **文章编号：**1003-840X(2022)01-0101-04

作者简介：薛红艳，浙江师范大学工学院工业设计系特聘教授、双龙学者；金才富，浙江师范大学工学院工业设计系讲师；朱思宇，浙江师范大学工学院工业设计系本科三年级学生。浙江金华 321004

doi:10.14003/j.cnki.mzysyj.2022.01.13

浙江省金华市兰溪市的诸葛八卦村虽然在全国的知名度比较高，但其文旅产品开发明显存在缺失，目前景区销售的文旅产品仅有诸葛扇、孔明锁、《诫子书》、村落速写作品等，其他的一些旅游产品基本上是市场上常见的。这些常见的旅游产品主要为平面的，样式也很普通，千篇一律，缺失诸葛八卦村的内涵、灵魂与精神，没能引发人们足够的购买欲，亟须其市场的持续扩展及其文化内涵传播方式的改进。因此，需要设计出若干条创新思维的路径，进行从平面向立体、从二维向多维、从静态向动态、从表层到内质、从固化到活化等的八卦村文旅产品的拓展开发；将理性与感性并重，提升古村落文旅产品的品质——由此彰显乡土文化的魅力，促乡村振兴速度的加快。

一、诸葛村文旅产品开发的 延伸与深化

依托诸葛村现有的产品，如诸葛扇、孔

明锁、《诫子书》、村落速写作品等，将产品开发向纵深延伸与深化。目前诸葛扇的体积比较大，且样式较老，可以将之设计成体积小且新颖的系列衍生产品：如小巧玲珑的扇面内容不同的折叠式诸葛扇，将它们组合成套装，再加上富有诸葛八卦村文化语义的包装，以突出其文化内涵。孔明锁，目前所销售的都是难以读懂的，可以将孔明锁的设计原理与现代玩具的设计原理相融合，以适合现代人的趣味及接受度将其设计成简单易懂、易用、易玩的现代日常用品和玩具，并使购买方在玩耍及使用的过程中能够体悟孔明锁的设计原理，起到开发智力的作用。目前市场上的《诫子书》基本上以竹简、卷轴等古老样式呈现，与当代家具、办公氛围很难匹配，所以可以在装帧上下功夫，根据客户的喜好，融合其书房、办公环境进行个性化定制；同时，亦可做成随身携带阅读的卷轴，这样，既可以勾起消费者购买的欲望，也能简易、广泛地传播《诫子书》的文化内涵。

村落速写作品，目前创作群体力量单薄，其作品及装裱样式单一贫乏。其实，完全可以和省内外名家、画廊、美术馆合作，将艺术家在古村落写生创作的作品，如油画、国画、版画等在村子里的美术馆内展示和销售，并组织到省内外的画廊、美术馆去展示、销售；与此同时，可以选取最经典的、最具八卦村文化内涵的作品，设计出众多衍生产品，如：仿制画品、挂盘、丝巾、鼠标垫、游戏拼图、文艺包、首饰、餐具等，这样，客户的选择就丰富多样了，也由此带动了诸葛文化的推广。乡村自身拥有的资源相对有限，如何让现有的资源实现效益最大化是发展的重中之重，将自身资源优势与市场、游客消费需求有效对接，实现从粗放型大众旅游向精致化小众旅游的转变，简言之就是精确定位。^①

售卖以上产品，随意分散销售，效果不会太好，最好打造成系列品牌产品，乡村的自然景观、特色建筑、文化资源、特色饮食、民俗节日等内容及题材都可以打造成地方名片，以此提升地方知名度。^②如以上产品可以组合成系列产品，比如打造诸葛系列品牌，以其品牌连锁店的模式来销售，这对于诸葛文化的传播与推广无疑是一条良好的路径。与此同时，还可以拓展其他文旅产品，如：八卦村重要景点钟池、丞相祠堂、大公堂、大经堂、雍睦堂等的衍生产品，以这些景点为元素做成各种文创产品，如灯具、拼图、乐高，让人们在玩耍的过程中能够了解它们的构造原理及文化属性。以孔明灯来说，亦可进行再创造做成系列文旅产品，在特殊的日子，让游客集体放飞孔明灯，以调动游客的购买欲，并在参与的过程中了解这一文化事项。最终形成诸多品牌化、系列化、市场化、标志化的产品。除此以外，亦可加大对周边产品或服务的研发、制作和销售，产品内容可围绕“吃、住、行、游、购、娱”等方面进行整体设计，让传统的文化遗产在新时代背景下焕发出新的生命力。^③

二、诸葛村文旅产品开发的全面活化

文旅产品仅仅以平面的方式进行销售是远远不够的，要想把这些文旅产品的内涵最大化、最生动地展现并传播开来，还必须运用灵动好玩的“活化方式”将它们全面地、系统地展现出来。这项研发工作，要与民俗展演、数字化设计等结合起来。如：关于诸葛扇，可以邀请乡贤装扮成诸葛亮在销售地点与游客进行互动、解答问题，让游客与“诸葛亮”面对面地交流，从而亲切有趣地接触、了解这一古代名人。关于孔明锁，可以在销售点的电子屏幕上播放孔明锁的由来、结构、算法、用途，其结构可以用“爆炸图”的方式来展示；亦可建盖与游客互动的木工坊让游客沉浸在其中，参与孔明锁的玩耍与其创意产品生产活动。关于《诫子书》，既可以依托数字化的形式将其呈现出来，亦可以让书法家坐镇专卖店临场书写，游客在参观的过程中，既容易领悟《诫子书》的内涵，又可感悟中华书法艺术之精髓。关于村落速写作品，可以在村落中建设“国际艺术家驻地写生基地”，并于每年的重要节庆时节邀请来自世界各地的画友写生，以营造艺术创作的浓厚氛围。八卦村最具特色的莫过于钟池，国人对于八卦图天生有着好奇与迷恋，可以在钟池的八卦图旁放置一个触摸屏，让游客可以通过屏幕了解八卦图的功能、寓意，并进行占卜等活动。而孔明灯，则是最容易制造氛围的道具之一，村民不仅可以售卖各式孔明灯，亦可带动游客参与到放飞孔明灯的活动中去，并在活动中解说孔明灯的由来、原理、功能、演变等民俗寓意。八卦村的中药，是村民代代相传的生存之根之一，可以在村中创建一个中药博物馆，展示这些中药的制造全过程，游客亦可参与其中，感受我国中药之精深文化。农耕馆等其他场馆，亦可如法炮制一些互动活动，增加游客对中国传统文化的了解与感性认知。

① 乔天佑：《乡村文创产品开发策略研究——以台湾南投“妖怪村”为例》，《设计》2020年第4期。

② 乔天佑：《乡村文创产品开发策略研究——以台湾南投“妖怪村”为例》，《设计》2020年第4期。

③ 杨冬梅：《文旅融合视域下德州董子文化旅游产品创新研究》，《黑龙江科学》2020年第6期。

三、诸葛村文旅产品有效传播的路径与思路

(一) 研发线下系列文旅产品

1. 重点打造诸葛孔明文化

八卦村的文旅产品设计不宜太宽泛，要紧紧围绕“诸葛孔明”文化，深度挖掘其精神内涵，突出亮点，将其打造成特色化、系列化、品牌化、国际化的文旅产品。

2. 以包装凸显八卦村文化特色

除了上述文旅产品外，八卦村有许多土特产，如腊肉、腊肠、各种医药等，倘若没有统一的、标志化的承载八卦村独特文化语意的包装，就无法良好地传播与销售它们。反之，如果在此方面下功夫，传播与销售的力度就能够得到大大的加强。

3. 举办特色文化创客集市

八卦村可以在二十四个节气及重大节日与周末举办文化集市，集市形象统一设计，让村民将手头的文旅产品拿出来分享销售，通过集市活动，凝聚村民、汇聚游客、活跃氛围，以传达、活化文旅产品中承载的八卦村之诸葛孔明精神。

(二) 建设线上数字化博物馆

面对大数据时代的新型学术面貌，借助智能技术提升文化遗产数字化的广度、精度和速度及其可持续性的深化与活化，进一步提升文化遗产数字资源保护、传承、发展的智慧化水平，不断推进文化遗产数字化理论和数字人文研究范式创新，成为文化遗产界和数字人文研究领域共同关心的前沿话题。适时将文化遗产数字化保护置于智慧城市建设背景下进行研究是构建现代公共文化服务体系、实现优秀传统文化“创造性转化”“创造性深化”“创造性活化”，成为激发区域文化自觉、增强区域文化自信与区域文化软实力的重要举措。

建设诸葛村数字博物馆，形成本地区“非遗”文化的智慧博物馆新业态，采用多媒体技术、信息技术及数字显示技术提升公众的观展体验度，进行智慧展厅、沉浸式体验场所的建设和展示，进行智慧发展、展厅管理、展厅资源的科学配置、展览信息的数字化协同管理、策展工作的可视化的展示，

进行展览内容的精准推送，打造线上虚拟展厅，推出更多的云看展项目。

建设数字博物馆的关键技术主要为：基于大数据的挖掘、模型文件、数据标准规范、数据描述语言、多媒体数字管理、内容采编检索管理“非遗”文化的内容搜集与整理、“非遗”大数据资源的获取与合理利用；基于文件系统提供底层的存储支持，数据库系统的设计对内提供大数据管理、索引和查询技术的开发，对外提供高效的数据查询等功能，数据分析处理技术大数据的价值实现模型；实现数字化保护网上数字版权保护，利用HDR技术进行表面色彩纹理信息采集和复原的技术方法，得到完整的数字化模型，进行对文化遗产数字化保护和数字内容建设和对文物的感知；基于信息隐藏的数字水印技术对数字媒体的版权保护手段；基于AR技术的“非遗”文化的移动设备APP的开发与使用，运用虚拟现实技术、三维图形图像技术、计算机网络技术、立体显示系统、互动娱乐技术、特种视效技术将现实存在的实体博物馆的三维立体方式完整呈现于网络博物馆；4D环形影像打造，采用互动触摸装置，与影像、模型相连，向特殊人群提供服务的数字体验区、建设一个开放式的博物馆数字化系统；利用HTML5 + CSS3 + WebGL + JavaScript + JSP技术，系统采用场景集中展示与单个展品详细展示相结合的方式，以充分体现实物作品展示的特点，又能方便实现信息的搜索发现与关联，建设一个开放式的博物馆数字化系统。

依托上述的数字技术对文旅产品的开发进行深化、活化与传播，打造诸葛村虚拟民俗数字博物馆，将其分为若干个展厅，如：文创博物馆、建筑博物馆、器物博物馆、美术博物馆、中药博物馆等，并在其中嵌入沉浸式云旅游、网络游戏，让“非遗”文化超越有限的时空进行趣味性、延展性的广泛传播。开发以沉浸式体验为核心的折叠式云旅游，将全方位和多感官的高交互性的体验模式引入线上云旅游整体设计。在旅游供给侧改革的大力推动和不断深化下，一批参与感强、文化味浓的旅游新业态纷纷崛起，沉浸式旅游体验逐渐进入了大众旅游市场。^① 通过线上虚拟平台，从

^① 陈心缘：《沉浸式体验对主题公园发展的影响研究》，《北方经贸》2020年第9期。

仿生体验到沉浸式体验,领略八卦村的文化习俗、风土人情、景观特产等。

诸葛三维虚拟文创博物馆要有十分考究的设计风格,要充分挖掘其虚拟的优势,在展示效果与浏览方式上与实体博物馆区别开来。虚拟博物馆与实体博物馆最大的不同在于其没有场地面积和展示条件的限制,因而可以拥有更大更宽更广的设计空间。诸葛三维虚拟文创博物馆的设计应有特定的诸葛品牌设计风格,以吸引诸多观众长时间驻足观看。其设计可以分为两个部分:展厅的设计以及界面设计,两者在风格上应统一。展厅的设计包括:空间布局、模型构造、装饰设计以及整体风格定位等。诸葛虚拟文创博物馆应突出展厅的风格特征,从文化特征、类型特征、造型特征、时代特征等方面着手,设计适合于展厅的框架布局以及细节构造,提炼适合于展厅装饰的纹理,强化展厅的风格特征。展厅的设计还应该包括烘托氛围的灯光设计。不同的灯光布局能给观众带来不同的视觉感受,使观众沉浸到虚拟展厅的特定气氛中。目前国内的三维虚拟博物馆大多照搬了实体博

物馆的设计,在气氛的渲染上略显不足。做好虚拟博物馆的美术设计,通过画面来吸引观众,使观众获得良好的浏览体验。^①关于界面设计,更要在色彩、语义、形态、语音等方面下功夫,凸显其生动、鲜活的主题与内容。

结 语

浙江省金华市兰溪市诸葛八卦村村落文旅产品开发建设应秉承“回归本土”“动脑设计”“用心经营”的精神理念,凸显以人文历史、趣味设计、情感互动为内涵的文创品牌,在线下依托以诸葛扇、孔明锁、诫子书、孔明灯等为核心的文创产品,在线上建设数字化文创博物馆,挖掘营造自身文化、研究文创产品传播的策略、强化区域文化符号,逐步创造衍生出完整的产业链,建立起区域文化生态系统,促成区域文化传播和经济发展,让乡土文化在当代重现光彩,让乡村重现生机与活力。

(责任编辑 苏 青)

The Approach to Deepen and Activate the Development of Cultural Tourism Products of Ancient Villages: Case of the Zhuge Eight – Diagrams Village in Lanxi, Jinhua City

Xue Hongyan, Jin Caifu, Zhu Siyu

Abstract: Taking the Zhuge eight – diagrams village in Lanxi, Jinhua City of Zhejiang Province as the case, the development of cultural tourism products of Chinese ancient villages should experiment on a deep and activated approach. The products of Zhuge eight – diagrams village should be illustrated and developed from these aspects, such as symbols, cultural features, emotional interaction and digital construction. In addition, online dissemination platform should be constructed to provide cultural tourism products of the ancient villages through the establishment of digital museums. Furthermore, rural revitalization and village cultural creative industries should be encouraged to promote the increase of regional characteristic economy and tourism development.

Keywords: ancient village, Zhuge Eight – diagrams Village, cultural tourism products, deepening and activation, rural revitalization

About the authors: Xue Hongyan, Invited Professor and Shuanglong Scholar at the Department of Industrial Design, School of Engineering, Zhejiang Normal University; Jin Caifu, Lecturer at the Department of Industrial Design, School of Engineering, Zhejiang Normal University; Zhu Siyu, Junior at the Department of Industrial Design, School of Engineering, Zhejiang Normal University, Jinhua, Zhejiang, 321004.

^① 方建国、姜小林:《以增强观众体验为导向的三维虚拟博物馆交互设计思路》,《大众文艺》2014年第17期。



《虎年剪纸》 尹小林

民族艺术研究
ETHNIC ART STUDIES



编辑出版 《民族艺术研究》编辑部
编辑部地址 云南省民族艺术研究院
昆明市青年路371号文化科技大楼12层
邮编:650021 电话:0871-63161975

国内总发行 云南省邮政公司 代码:64-86
国外总发行 中国国际图书贸易总公司
国外发行代号:BM7504 邮编:100048
印刷 昆明深彩印刷有限公司
出版日期 2022年2月28日
电子邮箱 mzysyj88@163.com

定价:15元