

Cultural and Creative Products' Design Combining Birch Bark Culture with New Materials in Ewenki Ethnic Township, Hulunbuir

Ying Luo^{1, a}

¹Academy of Fine Arts, Hulunbuir College, Hulunbuir, Inner Mongolia, China

^ae-mail: 44908288@qq.com

ABSTRACT

Starting from the Ewenki birch bark culture of intangible cultural heritage, this paper analyzes the current situation of existing products, seeks the shortcomings and deficiencies of them, then utilizes the combination of birch bark materials and emerging materials, highlighting the application of various interactive model methods such as intangible cultural heritage workshops and PBL, with AI and VR technology paths, and the marketing means and information dissemination path of modern artificial intelligence, to design cultural and creative products with the cultural characteristics and modern consciousness of Ewenki intangible birch bark.

KEYWORDS: artificial intelligence; rural revitalization; intangible cultural heritage; birch bark culture; cultural and creative product design;

呼伦贝尔地区鄂温克民族乡桦树皮文化与新材料结合的创新文创产品设计

罗莹^{1, a}

¹呼伦贝尔学院美术学院, 呼伦贝尔, 内蒙古, 中国

^ae-mail: 44908288@qq.com

摘要

本文从非物质文化遗产的鄂温克族桦树皮文化入手, 针对现有产品现状的分析, 找到缺点和不足, 运用桦树皮材料与新兴材料的结合, 突出应用非遗 workshop 工作坊式、PBL 式等多种互动式模型方法, 引入 AI、VR 技术路径, 利用现代人工智能的营销手段和信息传播路径, 设计出具有鄂温克族非遗桦树皮文化特征和现代意识的创新文创产品。

关键词: 人工智能、乡村振兴、非遗、桦树皮文化、创新文创产品设计;

1. 前言

呼伦贝尔地区是个资源丰富、人口民族多样、地理环境复杂的地级市, 其中包括海拉尔市、根河市、额尔古纳市、牙克石市、满洲里市、陈巴尔虎旗、新巴尔虎旗、莫力达瓦自治旗、鄂伦春自治旗、鄂温克自治旗等十多个旗市地区, 其中鄂温克族所在地集中在两个地方, 一个是在根河市敖鲁古雅鄂温克民族

乡的鄂温克人, 一个是在海拉尔市南边的南屯镇(巴彦托海镇)的鄂温克自治旗的鄂温克人。

2. 鄂温克族民族乡镇文化研究

呼伦贝尔的鄂温克族是一个神秘而古老的民族, 共有三个部落: 通古斯部落、索伦部落、雅库特使鹿部落。鄂温克族在呼伦贝尔有海拉尔、陈巴尔虎和敖鲁古雅三种方言, 没有本民族文字。由于长期与蒙古、

达斡尔、鄂伦春、汉等民族交错杂居，因此，鄂温克族的双语或多语现象比较突出。牧区的鄂温克族通用蒙古语，农业区和山区的鄂温克族通用汉语。

鄂温克族文化由：使鹿文化、狩猎文化、自然崇拜信仰文化、桦树皮文化等文化形态构成。

2. 1. 鄂温克族的“使鹿文化”。

世界上最早开始饲养驯鹿的人是鄂温克人。使鹿鄂温克部落因饲养驯鹿而得名，鄂温克人的主要的生活方式是从事原生态的自然游猎和饲养驯鹿，并在其过程中管理、饲养、保护、发展、医治等方面形成一系列的习俗。具有使鹿文化的特色产品最主要归功于驯鹿本身，它是鄂温克猎民所依赖的主要经济生活来源。其中鹿产品包括鹿茸片、鹿鞭片、鹿心血、鹿胎膏、鹿肉、鹿蹄酒杯、鹿头标本，鹿皮制品包括鹿皮毯子、鹿皮包、鹿皮手套等^[1]。

2. 2. 鄂温克族的“狩猎文化”。

狩猎是一种原始的习俗、古老的生产方式之一，在人类文明历史的进程中起到重要的作用。人类自从出现以来，就是靠狩猎动物、采集野生植物的果实而生存下来的。在狩猎的实践当中，必须了解动物的生活习性，并且学会利用现有材料制造各种工具，改进狩猎方式，并将这些技能与经验传承下来，在不断进化中形成狩猎文化。在呼伦贝尔地区的狩猎文化主要集中在鄂温克族、鄂伦春族、达斡尔族、蒙古族这四少数民族之中。

2. 3. 鄂温克族的“自然崇拜信仰文化”。

自然崇拜，就是对自然神化的崇敬和膜拜。人类被大自然的神秘力量和现象所征服，例如：海啸、龙卷风、地震等大自然现象。最初的宗教形式，是对于大自然的各种现象在人类无法解释的情况下，盲目对某些自然物的崇拜就成了自然崇拜的主要对象。自然物的崇拜有很多，大多与生活的环境有关。鄂温克人对山神的崇拜、树神的崇拜及熊图腾等既源于此。

2. 4. 使鹿鄂温克族的“桦树皮文化”。

使鹿鄂温克部落从二十世纪开始，一直延续着以桦树皮制作器皿的习俗，是我们国家一直延续使用桦树皮器皿的最后一支部落。桦树皮器具在他们日常生活中占主要地位，至近些年所占比重逐步减少，但调查发现，他们无论男女老少人人都可以制作桦树皮器皿。有两个原因：一是他们游动狩猎中，瓷器、陶器不易携带；二是用随时随地可以获取的桦树皮制成器物，不易碎、不易损坏，方便他们进行游猎生活^[1]。

桦树皮材料制作的物品可以分为三类：建筑（撮罗子）、交通工具（桦树皮船等）、日常用品的小型器物；

3. 现有鄂温克桦树皮产品现状



图 1 撮罗子



图 2 桦树皮



图 3 桦树皮画



图 4 桦树皮盒

3. 1. 建筑。

使鹿鄂温克的桦树皮建筑称为“撮罗子”，是以桦树皮围合起来的圆锥形建筑，是随时可以拆卸移动的古老建筑形式之一，撮罗子又称“柱”等，意为遮住阳光的住所。（图 1）

3. 2. 交通工具。

桦树皮船是二十世纪中后期，使鹿鄂温克重要的水上交通工具，也是狩猎工具之一。造型上整个船身呈流线型且狭窄，两边船头又细又翘。（图 2）

3. 3. 日常生活用品的小型器物。

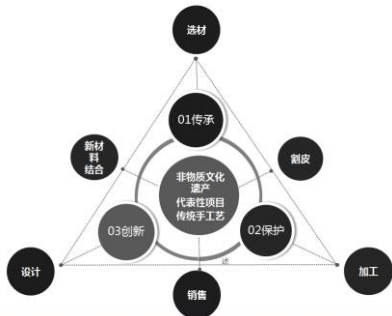
传统桦树皮制作的日常生活用品等小型器物，大多做工粗糙，只能满足一般需求，和现代生活不能融为一体，游客购买后，只是作为纪念和装饰。（图 3）（图 4）

4. 针对鄂温克桦树皮文化产品现状的缺点和不足，应用 workshop 工作坊式、PBL 式方法，进行文创产品设计

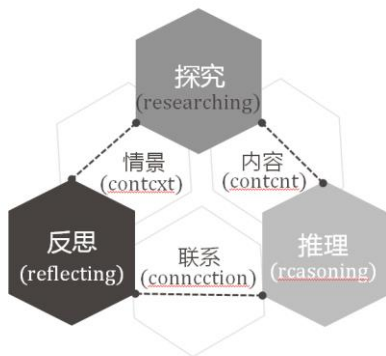
根据近日中共中央办公厅、国务院办公厅印发的《关于进一步加强非物质文化遗产保护工作的意见》有关要求，为深入贯彻习近平总书记关于非物质文化遗产保护重要指示精神，在非物质文化遗产助力精准扶贫工作基础上，继续推动非遗工坊（原非遗扶贫就业工坊）建设，加强非遗保护，促进就业增收，巩固脱贫成果，助力乡村振兴。workshop 工作坊就是基于文件精神设立的。针对现有鄂温克文化产品现状的分析，找到缺点和不足。以 PBL 式等多种互动式方法，进行文创产品设计的前期工作^[4]。

4.1. 非遗 workshop 工作坊式、PBL 式方法的介绍。

非遗 workshop 工坊式是指以非物质文化遗产代表性项目或传统手工艺为中心，对非遗进行保护、传承、创新，从而带动当地低收入人群就业的各类经营主体和生产加工点。以呼伦贝尔鄂温克族非遗文创产品设计为例，可以组织当地非遗传承人、高校、当地居民、非遗爱好者等引入当地鄂温克族非遗桦树皮产品的研发与生产。使非遗 workshop 工坊充分带动脱贫人口、农村低收入人口就业，服务地方经济发展。



PBL 式是指一套设计学习情境的完整方法。(Problem-Based Learning, 简称 PBL), 也称作问题式学习, 最早起源于 20 世纪 50 年代, 在医学教育方面以问题为导向的教学方法 (problem-based learning, PBL)。它的核心是以“学生为中心”, 把传统教育中学生的被动学习模式转化为主动学习模式, 从而提高想象力和创造力。这种方法既适合院校的线上线下教学, 也适合作坊式的师徒传承和集体研发。

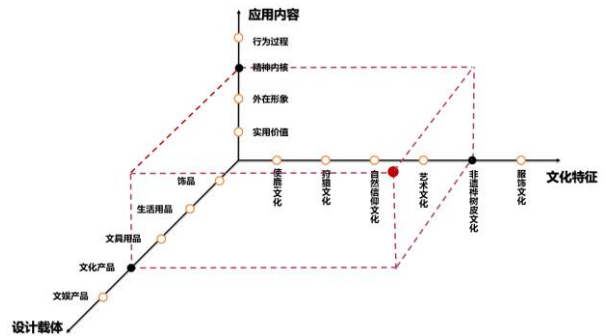


4.2. 应用 workshop 工作坊式、PBL 式方法, 对鄂温克族非遗桦树皮材料文化产品现状进行分析, 寻找缺陷与不足。

应用 workshop 工作坊式、PBL 式方法, 可以把当地鄂温克族非遗桦树皮产品, 从材料的选材、割皮、加工、新材料的结合、设计、实物制作、CI\VI、包装、销售、反馈等一系列文创产品设计开发流程以情景再

现的形式, 对其进行分析、归纳、推理、探究、反思。

通过这些研究发现, 在材料的使用和加工的过程中, 桦树皮材料比较单一、没有和新材料进行结合。究其根本原因, 是由于没有科学的全面的前期调研作为依据, 便没有根据具体的功能需求 (实用价值)、产品造型 (外在形象)、使用过程 (行为过程)、精神内核 (精神价值) 的不同, 提出选择不同材料进行创新研发的诉求。我们在材料的拓展与多种材料结合上做了如下研发:



5 使鹿鄂温克族桦树皮文化与新材料结合的创新文创产品设计

桦树皮材料是经过加工处理后, 有漂亮的表面肌理、质地柔软、可以分多层, 好雕刻的特点。桦树皮可以和多种材料混搭, 下面总结出有桦树皮材料和现代材料结合的实例。

5.1. 鄂温克族桦树皮与金属、滴胶材料结合的创新文创产品设计

硬性水晶滴胶材料是一种双组份配置的 A、B 胶, 具有透明度高、硬性高的特点, 固化后就像塑料一样坚固, 有一定的体量感。与桦树皮材料结合后, 容易固定, 能够透出桦树皮美丽的纹理, 使产品晶莹剔透。可以制作首饰如耳环、胸针、戒指、项链坠等; 运用银或铜等贵金属制作首饰的底座, 剪裁和底座等大的桦树皮材料, 然后打磨, 上色, 最后在底座上安装好桦树皮, 进行 AB 滴胶融合滴入, 待胶干透, 美丽桦树皮纹理就显现出来了, 整理一下, 就可以佩戴了。(图 8) 各种造型的桦树皮项链坠和耳环、戒指、胸针等饰品。(图 9)



图8 桦树皮首饰 1



图9 桦树皮首饰 2

5.2. 鄂温克族桦树皮与粘土结合的创新文创产品设计

浆糊状的粘土纹理细密、延展性好、干燥后强度很高,可用于篆刻、雕塑、图形等产品,也可加芯材做一些立体造型和带功能性的产品设计。与桦树皮材料混合后,主要用于桦树皮材料的固定、可做一些细节的造型,加入一些功能,体现文化意境。如(图10)结合鄂温克敖鲁古雅驯鹿文化的鹿角符号,进行香插设计。运用粘土材料做鹿角造型,用桦树皮材料制作底座。(图11)运用鄂温克的撮罗子元素进行简化处理的香台设计。撮罗子造型里面含有驯鹿鹿角、阿隆神、煮食物的锅用粘土来制作、底座用桦树皮材料来制作桦树皮船的造型,把这些造型组合起来,还原使鹿鄂温克人的生活场景,体现使鹿鄂温克文化特征。



图10 驯鹿角香插



图11 撮罗子香台

5.3. 鄂温克族桦树皮与苔藓结合的创新文创产品设计

苔藓是驯鹿所食用的食物,藓类植物主要生长在北方温带地区,具有高山寒地为主要成分。总共分为水生、土生、石生、木生四种类型为主的生态群落。如(图12)为某品牌为鞋子开发新材料而做的设计,运用桦树皮和苔藓进行材料结合,制作鞋子的表面肌理,达到很好的装饰效果。



图12 某品牌运动鞋

桦树皮文化与新材料结合的文创产品设计在原有非遗产品设计的基础上进行二次创新设计,完成一系列独具民族感和设计感的文创产品,将产品融入本土场景并转化为良性商业模式,促进了非遗文化的传承与创新^[5]。

6. 利用现代人工智能的营销手段和信息传播路径,引入 AI、VR 技术路径,使桦树皮材料与新兴材料相结合的人工智能非遗创新文创产品得到广泛的推广和传播。

6.1. 非遗创新文创产品利用人工智能的营销手段信息传播路径。

使非遗文创设计师、企业可在较短时间内,利用

大数据计算出文创品购买者的喜好,并以获取的大量信息,进行有针对性的推送营销,包括视频、动画、文字、沉浸式 VR 体验等形式,对文创品购买者投放不同形式的营销广告,吸引目标群体,达到市场营销的最优效果。

以人工智能为核心,以互联网和移动终端为媒介,已经成为人工智能时代非遗创新文创产品的信息传播路径,并借助互联网大数据分析和整理、以及算法的运用和推广,把非遗文创产品的信息传播达到交互式、沉浸式、体验式的全方位立体交叉的智能传播模式^[3]。

6.2. 引入 AI、VR 技术路径,广泛的推广和传播非遗创新文创产品。

对于推广和传播非遗创新文创产品信息准确度较高;交互式体验性较强;具有新颖、独特且较低成本、商业推广和传播力度较大。

AI、VR 技术路径具有虚拟性、交互性、多元化, AI、VR 的表现形式包容性强,不仅可以进行视频类的学习,也可以进行模型观看甚至是在虚拟场景下自己动手构建,学习主观性更强,让体验者和学习者更易上手^[2]。

7. 结语

神秘悠久的鄂温克民族,至今还保留着原生态的民族习惯,桦树皮文化是鄂温克民族不可或缺的重要的民族文化构成。运用桦树皮材料与新材料、新技术的结合,应用现代人工智能技术,从而发展使鹿鄂温克的桦树皮文化,使鄂温克的桦树皮文化在继承和发扬的前提下,成为一张更为亮丽的文化名片!为地方经济作出新的历史贡献。本文仅就文创产品设计方面,提供了桦树皮材料与新兴材料结合的研发实践成果,期望以此丰富鄂温克使鹿部落的桦树皮文化创意产品的样态与格局^[6]。

基金项目

本文为 2021 年度中国工艺美术学会一般课题《呼伦贝尔地区鄂温克民族乡桦树皮文化与新材料结合的创新文创产品设计》(CNAC2021-II-003)的课题成果。

REFERENCES

- [1] Book: E XN, E SR 2011. (02) Folk Art of Shilu Tribe. Inner Mongolia Culture Press. Huhhot.17-26
- [2] Journal: ZHANG SH 2021. (03) Research on Interactive Intangible Cultural Heritage Visual Experience Design Based on VR Technology. Popular Literature and Art. 28-29
- [3] Journal: CHEN JD. 2020 (04) Scientific and

Technological Innovation Ability of Artificial Intelligence in Cultural and Creative Industries .
China New Communications. 144

- [4] Journal: DAI, L, (2011) Study on the Theory and Practice of Rural Tourism Development of Intangible Cultural Heritage in Minority Areas of Sichuan Province -- a case study of kastawen in Heishui. Journal of Landscape Research.79-83
- [5]Journal: FU,L(2014) . Inheritance and Revitalization of Traditional Handicrafts of Intangible Cultural Heritage——Taking the Practice in Hangzhou Canal Zone as an Example .108-112