

地址
中国北京市西城区
北三环中路甲 29 号院 3 号楼
设计之都大厦 306 室
电话
+86-10-59735230
网址
www.unesco-iccsd.com



联合国教科文组织 国际创意与可持续发展中心



微信



微博



目录

中心动态

- 01 创意中心举办数字经济赋能创意产业国际研讨会
- 06 创意中心中英法文版官网正式改版上线
- 07 创意中心咨询委员雅恩·蒙特比参加“百年恰是风华正茂 丝路大V 感受北京”活动

研究成果和刊物

- 09 《创意可持续发展研究：创意经济与城市更新》（中英文版）
- 09 创意中心和教科文组织总部联合出版《文化与公共政策：面向可持续发展》（中文版）
- 10 《创意 2030》特辑（中英文版）

专家观点

- 12 联合国教科文组织强调文化对创意经济的贡献 夏泽瀚
- 14 艺术博物馆的数字化 张子康

合作交流

- 18 西城区副区长聂杰英一行赴设计之都大厦与入驻机构和企业座谈
- 18 创意中心担任 2021 年度“中国可持续设计大奖”指导单位
- 19 创意中心开展“立足发展新阶段，推进社会主义文化强国建设”学术研讨
- 19 创意中心赴浙江杭州日昌升集团考察
- 20 中国广核集团有限公司一行到访创意中心
- 20 西城园管委会副主任朱长合带队到创意中心调研

“创意推动可持续发展”系列展

- 21 第四期——创意中心乡村文创项目展 | “花田”间的探索创新

“创意 2030”沙龙

- 24 第九期 创意中心和桂馨基金会联合主办儿童艺术教育沙龙
- 26 第十期 “知然而后”——设计与可持续的未来
- 28 第十一期 设计可持续的福祉

总 编：肖 澜
 主 编：武文斌
 执行主编：赵 敏
 审 校：陈 洁 刘 琅 郎 朗 刘燕婷 李 芳 李南洲 王婧琳 孙靖壹
 美 编：梧 淇
 摄 影：王 锐

本刊声明：
 本刊属内部刊物。未经本中心书面许可，任何个人或单位不得以任何形式使用本刊发表的所有形式的图文资料，本刊将保留一切法律追究的权利。
 本刊专家观点类文章仅代表作者观点，不代表创意中心观点和立场。

创意中心举办数字经济赋能创意产业国际研讨会

4月29日，由联合国教科文组织国际创意与可持续发展中心（以下简称创意中心）主办的“数字经济赋能创意产业国际研讨会”在北京举行。研讨会采用线上线下相结合的方式举办，旨在通过分析疫情中后期数字技术对文化创意产业的提升案例，探讨新型数字文创产业在未来社会活动、经济生产、文化交流中所扮演的角色，并以此为契机，厘清数字经济时代大背景下，文创产业的机遇与走向。



线上嘉宾



现场嘉宾

研讨会嘉宾

主持人 / Hosts



肖澜 Xiao Lan
创意中心执行主任
Executive Director of ICCSD



汉斯·道维勒 Hans d'Orville
创意中心咨询委员会主席；联合国教科文组织前战略规划助理总干事
Chairman of ICCSD Advisory Committee, Former Assistant Director-General for Strategic Planning, UNESCO

特邀嘉宾 / Special Participant



夏泽翰 Shahbaz Khan
联合国教科文组织驻华代表处代表
Director of UNESCO Beijing Cluster Office

嘉宾 / Participants



梅里·马达沙希 Mehri Madarshahi
创意中心咨询委员；华南理工大学客座教授；联合国前高级经济官员
Visiting Professor of Institute for Public Policy (IPP), South China University for Technology, Former Senior Economist, United Nations



张晓明 Zhang Xiaoming
创意中心咨询委员；中国社会科学院中国文化研究中心副主任
Vice Director of China National Center for Culture Studies of Chinese Academy of Social Sciences



陈洪 Chen Hong
北京邮电大学交互技术与体验系统实验室副主任；国际电信联盟T.621国际标准首席专家
Deputy Director of Interactive Technology and Experience System Laboratory, Beijing University of Posts and Telecommunications
Chief Expert of Recommendation T.621 of ITU



阿尔伯特·福斯特 Albert Fuster
西班牙巴塞罗那ELISAVA设计与工程学院学术主任
Academic Director of ELISAVA Barcelona School of Design and Engineering, Barcelona, Spain



李士林 Li Shilin
腾讯研究院社会研究中心研究员
Researcher of Tencent Social Research Center (TSRC)

创意中心执行主任肖澜出席会议并致辞，创意中心咨询委员会主席、联合国教科文组织前战略规划助理总干事汉斯·道维勒主

持会议。会议特邀联合国教科文组织驻华代表处代表夏泽翰教授出席并发言。来自国内外的7位嘉宾共同参加了本次国际研讨会，

并围绕“创意产业在数字经济中的角色”、“数字技术和数字经济对创意产业带来影响”两个议题进行了分享和交流。



特邀嘉宾 / Special Participant

夏泽翰 (Shahbaz Khan)

联合国教科文组织驻华代表处代表
Director of UNESCO Beijing Cluster Office



研讨会致辞 Seminar Address

肖澜 (Xiao Lan)

创意中心执行主任
Executive Director of ICCSD



主持人 / Host

汉斯·道维勒 (Hans d'Orville)

创意中心咨询委员会主席
联合国教科文组织前战略规划助理总干事
Chairman of ICCSD Advisory Committee
Former Assistant Director-General for Strategic Planning, UNESCO



夏泽翰教授表示，联合国将2021年设为“创意经济促进可持续发展国际年”，联合国教科文组织也发起主题活动，强调和扩大文化对全球经济和可持续发展的贡献。他认为，虽然疫情对全球文化产业造成了严重的影响，但却进一步加速了文化内容的数字化进程。从2015年到2016年，音乐产业的数字化销售额一年内仅增长16%。互联网技术也让公众能更好地接触和领略不同的文化，从而更好地刺激创新和新作品的产生，并为艺术家和创作者提供新的报酬方式。“我们必须让信息技术成为创意行业的重要支撑，成为我们劳动力的一部分。”他还提出，数字经济跟创意经济都非常的重要，人类必须要有更大的格局，现在中国发挥了非常重要的作用，提出了“一带一路”倡议，这对所有的人都有帮助。最后，他表示，创意中心无疑是可持续发展世界中非常重要的一部分，期待今后双方建立更加紧密的合作关系。



创意中心执行主任肖澜在致辞中表示，创意与创新是城市可持续发展的关键。“数字技术无疑是当今社会最为重要的技术核心之一，它彻底改变了我们交流交往的方式，改变了我们与周遭环境的关系，改变了我们呈现艺术与文化的形式。”肖澜指出，关于如何在法规与政策层面规范数字经济，如何让数字技术在线下的生态生活中发挥作用，如何使文创产业搭上数字经济的快车，这些问题急需探讨，他希望通过此次研讨会能够为数字经济发展贡献更多的智慧。



汉斯·道维勒分析了数字经济对全球文化创意产业经济发展的影响。他表示，新冠肺炎疫情的暴发无疑对全球创意产业价值链带来了一定的影响，而以数字技术为驱动的数字经济正日益影响到全球文化创意产业经济的发展，并且有助于联合国可持续发展目标的实现。“数字经济的相互连通不断促进国民经济增长，以数字技术工具为驱动的所有文化和创意活动都是创意经济的重要组成部分，因此它们也属于数字经济。”数字技术让所有人充分参与到社会发展活动中，获得优质的教育、知识、医疗卫生保健、体面的工作、可承担的起的住房、社会保障和文化资源等，促进了社会的包容发展。



梅里·马达沙希 (Mehri Madarshahi)
创意中心咨询委员
华南理工大学客座教授
联合国前高级经济官员
Visiting Professor of Institute for Public Policy (IPP),
South China University for Technology
Former Senior Economist, United Nations

梅里·马达沙希指出，“数字经济影响了整个创意产业价值链，改变了我们日常沟通、创造和工作的方式，成为创意经济的‘规则改变者’。数字时代也迎来了一个更加复杂的生态系统，像谷歌 (Google)、亚马逊 (Amazon) 和奈飞 (Netflix) 等大型科技公司也不断加入到该生态系统中。”她还提到，疫情带来了前所未有的颠覆，经济的数字化也在加速，其中四个技术非常的重要，一个是增强现实，还有一个虚拟现实，人工智能以及区块链等，它们能够让人们去实现和发展未来的创意经济。



张晓明 (Zhang Xiaoming)
创意中心咨询委员
中国社会科学院中国文化研究中心副主任
Member of ICCSD Advisory Committee
Vice Director of China National Center for
Culture Studies of Chinese Academy of Social
Sciences (CASS)

张晓明分析了新产业、新业态和新商业模式的“三新”政策，指出文化领域的“三新”政策具有逻辑上的层层递进的关系，揭示了数字文化产业高质量发展的逻辑。“中国近年来政府在数字文化产业发展方面发生了巨大的变化，很多新的现象都是以前我们所完全没有接触过的，都是全新的问题。正是需要加强在此领域的研究，一些传统的政策模式和概念应该在新的环境下发生什么样的变化，这应该是我们所关注的。”



陈洪 (Chen Hong)
北京邮电大学交互技术与体验系统实验室副主任
国际电信联盟 T.621 国际标准首席专家
Deputy Director of Interactive Technology and
Experience System Laboratory, Beijing University
of Posts and Telecommunications
Chief Expert of Recommendation T.621 of ITU

北京邮电大学交互技术与体验系统实验室副主任陈洪就文化交流和贸易所面临的挑战及数字科技带来等机遇进行了分享。他认为，5G 商用以后，我们设想的“万物互联”才能实现，因为物联网的实现需要非常强大的网络连接力度和传输能力。5G 有三大特征，除了新型的增强型的移动宽带可以带来更强的数据传输能力以外，它的大规模的技术通讯能力可以很好地构建智慧文化空间；它可以更好地去实现带有传感器阵列性质的智慧化的空间；它的低延时的通讯可以更好地去实现伴随式的智能化服务，甚至可以支撑实时的、基于实时计算的自动驾驶，有效地支撑在文化场所中进行的一些个性化的技术。这些 5G 技术带来的新的技术变化，可以被运用到沉浸式体验以及 VR 技术中，为我们解决文化、创意产业的问题提供有益的尝试。



阿尔伯特·福斯特 (Albert Fuster)
西班牙巴塞罗那 ELISAVA 设计与工程学院学术主任
Academic Director of ELISAVA Barcelona
School of Design and Engineering, Barcelona, Spain

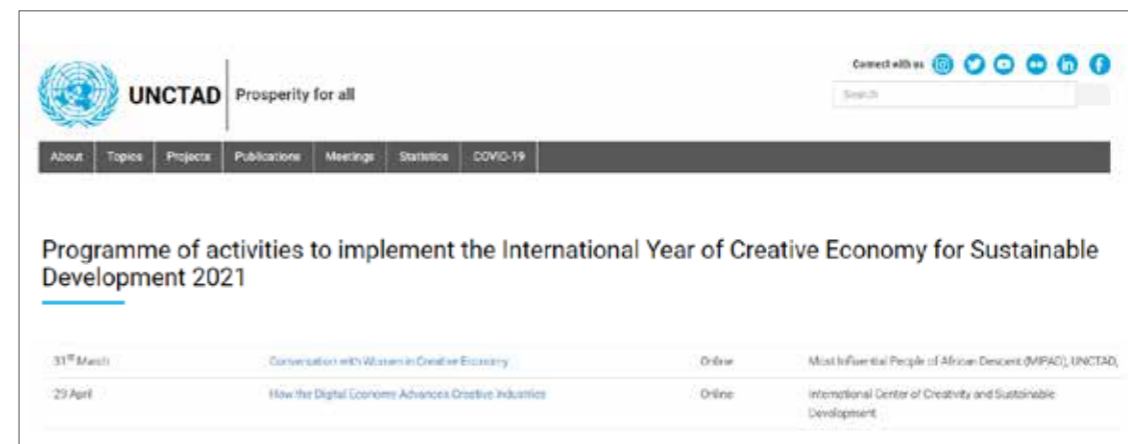
阿尔伯特·福斯特从教育的角度分享了观点。他说，疫情让全球的教学工作转移到了线上，人们应该及时适应这一种变化。数字技术和数字媒体增强了人们的社区归属感和身份认同感，并且让人们在危机时刻产生共鸣。他建议学校不应该闭门造车，应该跟外界有更多的互动，通过运用数字技术来发展数字化教育，推广即时性的学习。“即时性学习”不仅是一个时间范畴，还关乎想法与行动之间、个人与环境之间的直接联系，它使学校里的创意想法不再是“空中楼阁”，不再与世界隔绝。



李士林 (Li Shilin)
腾讯研究院社会研究中心研究员
Researcher of Tencent Social Research Center
(TSRC)

李士林分享了腾讯推出的“新文创战略”，他表示，腾讯新文创孵化了许多新的业态和商业模式，覆盖了文学、动漫、影视、音乐、电竞、游戏等领域，营造了丰富多元且有创意和活力的创意生态。比如与故宫推出数字化 APP，与敦煌研究院展开“云游数字新丝路”合作，通过数字技术新文创融合了历史和现代，有利于更好地保护和发展传统文化。腾讯希望与政府和社会各界一道共同合作来消除数字鸿沟，减少数字贫困。

2021 年为联合国所设立的“国际创意经济促进可持续发展年”。创意中心数字经济赋能创意产业国际研讨会已被列入联合国贸发会实施 2021 年国际创意经济促进可持续发展年的系列活动之一。



更多精彩内容请见：

中文专题 <http://city.cri.cn/unesco-iccsd/specials/creativity2030seminar>
英文专题 <http://city.cri.cn/unesco-iccsd/en/specials/creativity2030seminar>

创意中心中英法文版官网正式改版上线

2021年1月28日，创意中心中文版官网正式改版上线，3月，英文版和法文版也陆续上线。作为创意中心多语种官方网站之一，新改版的网站将持续聚焦联合国可持续发展目标，分享中国乃至全球的创意项目和可持续发展案例，传递具有中国特色的可持续发展理念。

新改版的网站主色调为国际蓝和生态绿，设计风格简洁、大气，与创意中心的“创意与可持续发展”主题相契合；在栏目设置上进行了全方位优化，通过对各主题板块框架设计进行整合，栏目定位更为清晰和准确，为用户带去全新的浏览体验。

网站上线后，将通过构建更大规模的合作网络，共享海内外专家资源，为各国经验分享、合作共赢提供平台；全面服务北京全国政治中心、文化中心、国际交往中心和科技创新中心建设，落实联合国教科文组织关于创意的战略目标和联合国2030年可持续发展议程。

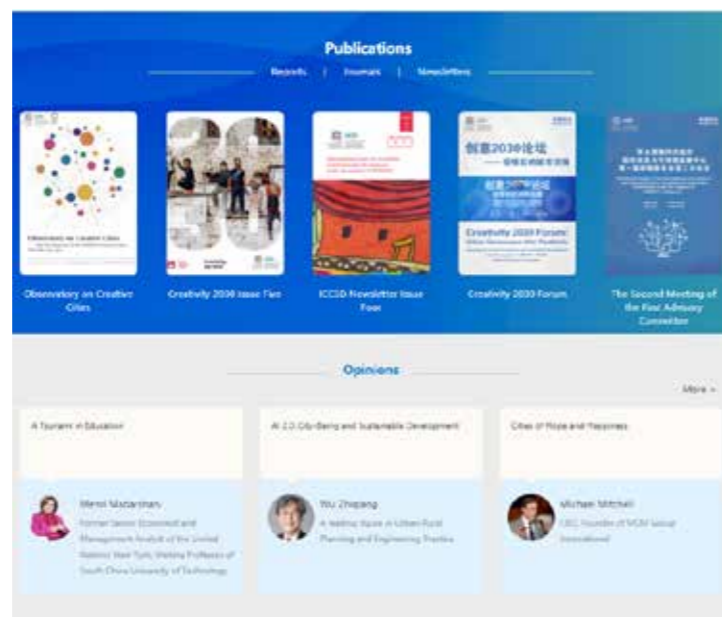
(来源：国际在线)



法文网站 <http://city.cri.cn/unesco-iccsd/fr> 部分内容截图



中文网站 <http://city.cri.cn/unesco-iccsd> 部分内容截图



英文网站 <http://city.cri.cn/unesco-iccsd/en> 部分内容截图

创意中心咨询委员雅恩·蒙特比参加“百年恰是风华正茂 丝路大V感受北京”活动

6月6日-11日，由北京市人民政府新闻办公室主办，中央广播电视总台国际在线承办的2021“百年恰是风华正茂 丝路大V感受北京”活动在京举行。来自巴西、法国、希腊、危地马拉、韩国等外籍大V走进北京，围绕北京历史文化、科技创新、经济建设、城市发展、生态环境、社会民生等主题进行参观采访，深入了解北京高质量发展新成就，感受最新最美最好北京。

创意中心咨询委员雅恩·蒙特比参加本次活动。他表示，北京是最吸引他的中国城市之一，“对我来说，北京代表着中华文化的‘巅峰’。”雅恩认为，丝绸之路是连接着东西方的重要“河流”，在这里，不只是珍贵的商品在源源不断地流通，更有知识和文化在连续不断地交流，北京就是丝绸之路上一座有着深厚积淀的城市，过去与未来在这里交融，能够激发人的灵感。



创意中心咨询委员雅恩·蒙特比在启动仪式上发言



领导、嘉宾与大V合影

雅恩·蒙特比跟随大V行，参观了北京2022年冬奥会竞赛场馆、北京城市副中心、北京亦庄经济技术开发区、中关村国家自主创新示范区、北京坊、杨梅竹斜街、“广艺+”市民文化中心等地，多角度感受北京古都风韵与当代成就交相辉映的城市风貌，体会北京市民的幸福与获得感。通过大V行活动，中心加强了与专家智库资源的互利互信，也通过国内外咨询委员，向世界讲述北京故事，生动地展现北京形象。



雅恩在彩瓷坊体验中国书法



大V们在利亚德体验VR游戏 (摄影: 阎维翰)



大V们在通州张家湾设计小镇观摩3D打印



外籍大V们在启迪冰雪体育中心体验蹦床 (摄影: 阎维翰)
(文中图片来源: 国际在线)

2021年，创意中心出版3本研究报告，推出2本双语特辑，从城市经济、文化、可持续发展、消除贫困和基础设施建设等不同角度，阐述可持续发展理念，提出路径思考，并提供经验分享和交流。

《创意与可持续发展研究 No.1：创意经济与城市更新（2019-2020）》中英文版

作为中心第一部年度研究报告，该书梳理了创意城市、创意经济和可持续发展的理论，并利用2019年以前的数据，对创意城市网络中31个城市进行了分析，简析了创意经济在可持续经济增长、体面就业等方面的贡献。专题报告由中国科学院地理科学与资源研究所、北京城市规划设计研究院、清华大学建筑学院城市规划系、法国阿维尼翁OFF戏剧节传承人等专家组织撰写，从工矿城市的产业更新、历史名城的旧城改造和小城镇的创意赋能等方面呈现了创意创新在城市更新中的重要意义。全报告中文版11万字，英文版13万字，涵盖31座创意城市的定量分析及中外城市案例6个，专家观点4篇。该书将由社会科学文献出版社于今年出版。



创意中心与教科文组织总部联合出版 《文化与公共政策：面向可持续发展》中文版

该报告是教科文组织2019年文化部长论坛（Forum of Minister of Culture）的官方会议文件。此次论坛是继1998年在瑞典斯德哥尔摩举办文化政策促进发展政府间会议之后，首次重启文化领域部长级会议。论坛于2019年11月19日在巴黎教科文组织总部召开，来自140多个国家的文化部长出席。该报告在中文语境中的出版具有重要意义，将由创意中心与教科文组织、社会科学文献出版社联合出版，为政策制定者、文化、可持续及相关领域研究者和其他利益相关方提供权威参考。

《文化与公共政策：面向可持续发展》报告共计7章，综合梳理了教科文组织及其成员国的公共文化政策，及其对可持续发展的支持力，尤其强调了文化、创意在激发区域和城市活力方面的作用；报告还对欧洲和南美洲、中亚、西欧和高加索地区、拉丁美洲、加勒比地区、亚洲、太平洋地区、非洲和阿拉伯地区文化创意政策、相关项目和文化创意指标体系展开了全面、具体的区域研究，并横向对全球各区域进行了比较研究。



《创意 2030》 双语特辑

两期特辑分别围绕消除贫困、基础建设、城市可持续发展 3 个可持续发展目标，结合国内外抗击新冠肺炎疫情的实践经验，采编了来自近 8 个国家的 50 余篇观点和案例，汇聚优秀实践，传递可持续发展理念。

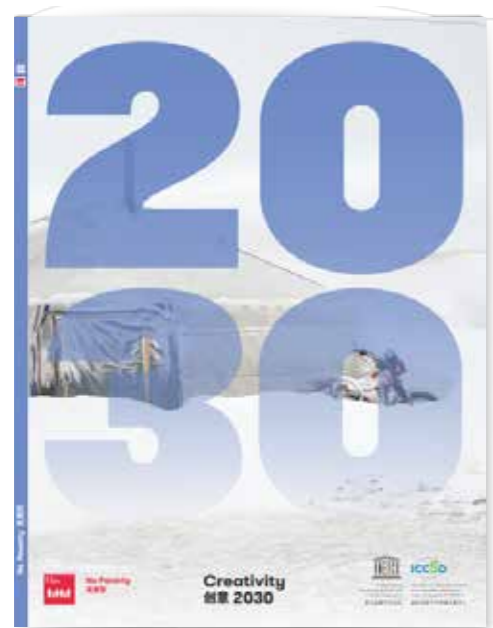
特辑第六期

SDG1 无贫穷

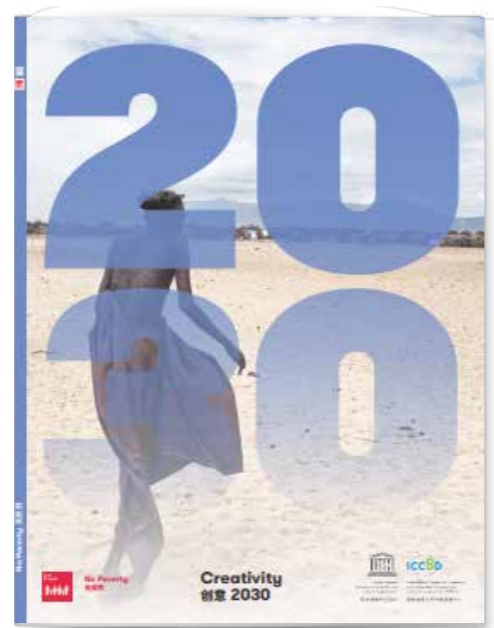
“消除一切形式的贫困”仍然是人类面临的巨大挑战之一。联合国《2020 年可持续发展目标报告》指出：“新冠肺炎疫情导致全球贫困人口几十年来首次增加。”本期大部分文章对实际的扶贫经验、地方社区的赋权发展项目、高度创新的数字驱动应用和尝试进行了批判性思考，包括世界粮食计划署关于创新和数字化转型解决

人道危机的实践分析，西非国家多哥探索以技术和数据助理精准紧急救助等。这些应用和尝试将推动未来 10 年的讨论和可能的实用解决方案。国务院新闻办公室在 4 月发布的《白皮书》中指出：“扶贫促进了中国农村地区的整体发展。”“中国日志”板块的许多文章向读者介绍了中国有影响力的扶贫行动和项目。除了有专访中国

农业大学教授、全国扶贫专家李小云探讨云南河边村的扶贫实验和实践、中国工业设计协会设计扶贫研究院院长汤健教授关于设计扶贫的相关思考外，还选择了一些涉及乡村振兴问题的基本案例研究，如电商扶贫、设计赋能非遗活化、乡村基建服务等。



中文版封面



英文版封面

特辑第七期

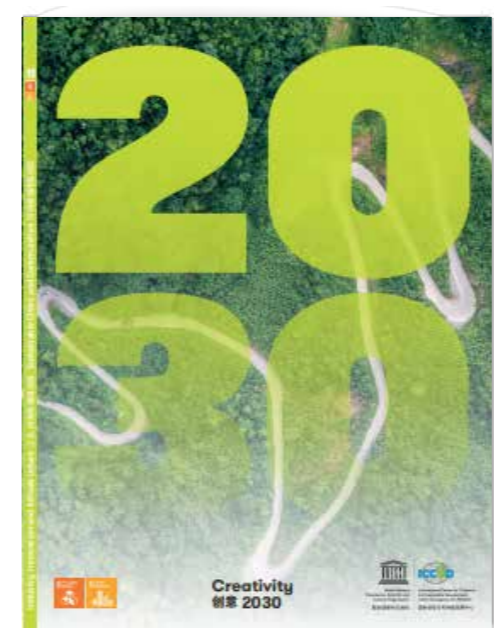
SDG1 工业、创新和基础设施建设

SDG11 可持续城市和社区

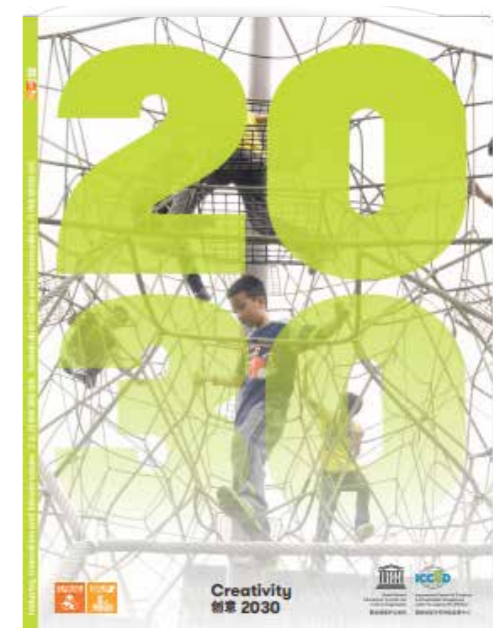
本期的主题紧扣可持续发展目标 9 和 11，鉴于新冠肺炎疫情带来的影响，大多数的讨论都围绕着我们应该如何改变现状、创造一个更美好且可持续的未来展开，尤其是对城市建设进行积极反思。疫情提醒我们，城市规划对改善公共卫生和减轻人们在其他危险（如自然灾害）面前的脆弱性至关重要。正因如此，技术以及对技

术基础设施和应用的投入能够真正改变未来，特别是考虑到它们具有提供解决方案的潜力。本期的大部分文章都与技术讨论相关，包括助力规划的数据分析、用于发明可持续材料和创造文化价值的 AR 和用于教育的 AI。特辑也没有忘记社区的重要性，以及围绕乡村振兴开展的趣味项目。建筑师马里

奥·库奇内拉在《创意 2030》原创访谈中称其为“人类的再生”，麦克·米切尔将其称为“人的因素”，查尔斯·兰德利称其“人类真正所求”。在规划城市时，这一点是推动我们追求幸福和其他价值的关键因素。



中文版封面



英文版封面

联合国教科文组织强调文化对创意经济的贡献



夏泽瀚教授
联合国教科文组织驻华代表处代表

“数字经济赋能创意产业”是一个很好的主题，促使我们通过创新去加速可持续发展目标的实现。作为联合国教科文组织驻华代表处代表，我将从联合国教科文组织的角度，简述以下几点内容。非常期待未来与创意中心及中心智库的密切合作。

创意经济已成为联合国教科文组织重点关注的工作目标之一。目前，创意经济是全球

经济增长最快的行业之一，占全球 GDP 的 3%。另外，创意经济的价值体现在它的双重性，一是其物化的创意表现方式（比如电影，绘画，书籍等），二是在非物质方面的创意表达（比如舞蹈，音乐，表演等）。

创意经济的核心是文化创意产业 (CCIs)，该产业属于艺术、文化、商业和科技的交汇领域。文化创意产业每年创收 22500 亿美元，并在全球雇佣

了 3000 多万人，为 18 岁到 25 岁的年轻人提供了大量工作机会。这不仅属于当今时代的一个行业，也是拥有未来的一个行业。

创造力越加被认为是一种以人为中心的、可持续的资源。它是可再生的、无所不在的。因此，对于联合国可持续发展目标来说，赋予弱势群体和边缘化群体权力，让他们参与进来，是非常重要的。



联合国教科文组织 2005 年出台的《保护和促进文化表现形式多样性公约》提供了一个政策框架，它促进了地方和国家文化创意产业的发展，从而促进文化产品和服务在全世界的平衡发展。此外，联合国教科文组织 1980 年《关于艺术家地位的建议》倡导提高文化工作者的专业、社会和经济地位。2021 年全年必须鼓励实行这些指导文件，汉斯·道维勒先生也非常重视这一点。

众所周知，新冠肺炎疫情的暴发在全球各领域造成了巨大的损失，尤其是在文化行业。这一行业对场馆的依赖性很强，因为采取保持物理距离措施而限制了旅游的发展，使该行业受到了极大影响。根据国际博物馆理事会 (ICOM) 的数据，近 13% 的博物馆可能永远不会重新开放。许多小型创意企业和组织缺乏现金储备或捐赠金，正在为生存而战。由于该行业的就业往往是非正式聘用制，许多自由职业者和非全日制工人缺乏基础社会保障，所以这就成为一个大问题，这也就是为

什么我们必须加快文化内容的数字化发展的原因。在 2015 年到 2016 年的短短一年时间里，音乐行业的数字销售额增长了 16%。互联网技术也让公众能更好地接触和领略不同的文化，从而更好地刺激创新，产生更多的新作品，并有望为艺术家和创作者提供更为丰厚的报酬。新冠肺炎疫情期间的封锁措施表明，互联网的缺失会影响我们日常文化生活的正常进行。

如今有更多的创意交易活动在网上进行，数字技术变革是 21 世纪促进创意经济繁荣发展的先决条件。因此，我们需要尽一切努力来关注互联网的发展、线上文化产品的版权保护和取酬方式、信息和通信技术基础设施的改善、创意工作者的培训，以及如何确保它们为我们的艺术事业和社会造福，这就是为什么我们需要认真的着眼于这种能够促进本地与全球发展的互联网平台。

教育也是值得我们认真考虑的一个领域。因为我们需要把信息和通信技术产业以及有

创造力的人才引入到我们的工作队伍。我们必须仔细研究他们的群体，我们需要明白他们是如何融入联合国成员国并符合可持续发展合作内容框架的。2021 年是“创意经济促进可持续发展国际年”，也是非常特殊的一年，我们需要汇聚联合国教科文组织的所有优势，同时也需要与联合国教科文组织保持密切发展关系。因为联合国教科文组织可以带来非常独特的文化、及相关的信息通信技术，同时，我们也需要让联合国开发计划署的其他部门参与进来与其他人一起促进创意经济，从而加快经济和社会的可持续发展。

我们已经做出了很多的计划。中国有 14 个创意城市，昨天我和向东开了一个会，我们将在中国成立一个关于中国自然文化创意城市网络。我也提议与创意中心建立强有力的伙伴关系。我们已经在与包括蒙古在内的许多国家进行对话，我们将会为其带去专门的培训机会。

我们可能有诸多机会拓宽南南合作的领域，我们与东盟以及亚洲部分国家，还有与非洲的合作有巨大的潜力。我认为，创意经济和数字经济可能会给我们提供一些信息，来帮助我们更加深入地思考并且超越我们自身的极限。中国的“一带一路”倡议、南南合作正在惠及所有迫切需要这种帮助的人们。因此，我再次感谢你们，我很期待与你们保持长久的友谊和坚定的伙伴关系。无论何时你们需要我，我都会非常高兴地与你们合作，创意中心是联合国教科文组织的重要力量之一，更是促进世界可持续发展的重要组成部分。



艺术博物馆的数字化



张子康
中央美术学院美术馆馆长

美术馆的使命是要建立文化价值和艺术价值，而美术馆价值的生成地传统上需要依赖于相应的物理空间，在物理空间中向社会提供收藏、教育、研究和服务。计算机和网络技术的飞速发展使传统的艺术博物馆带来了实体空间之外的多重可能性。根据 Internet World Statistics 在 2019 年 4 月的最新统计数据，全球人口的 56.1% 可以使用互联网。截至 2020 年 3 月，中国网民规模为 9.04 亿，较 2018 年底增长 7508 万，互联网普及率达 64.5%；手机网民规模达 8.97 亿，网民使用手机上网的比例达 99.3%。^[4] 数字技术革命从本质上改变了时代，互联网成为全球化显著、实际的标志。数字技术革命不仅涉及到所有文化形态，使技术与文化高度融合，同时影响了包含艺术生产与博物馆运营在内的所有非物质生产领域，改变了人类的思维与行为。马丁·海德格尔认为“技术创造了框架 (framing)，或者集置 (Gestell)，我们成了主体，进而体验作为客体与图像的世界。^[5]” 鲍里斯·格罗伊斯认为框架决定了我们与环

境的关系，并无形地引导着我们的经验。^[6] 即便在“后疫情时代”的隔离与冷战中，政治性“取关”也不能改变“身在其中”和“万物互联”的事实。

大数据以及人工智能的发展，将形成一个原有知识壁垒消亡、知识重构的新的圈层，艺术博物馆数字化一方面包括艺术品高清影像的采集、存储、上传—建立影像及文献资料数据库—数字资产管理系统的渐进式完备的过程，同时还包括展示空间的虚拟化建设、对虚拟艺术品的保存、展示系统的建设等全方位的数字化系统建设，以服务于艺术博物馆的资产管理和知识传播。这个过程中，既可以为日常基本的研究工作提供资料，甚至包括展览筹划、文创产品开发等，也可以通过艺术品数字影像提供的数据完成前期策划、遴选等工作，进而为下一阶段的虚拟展示提供图像准备。

对于全球美术馆而言，不断增强在数字化战略方面的投入和努力是适应网络化社会的应

对方案。通过另一种方式构建对物理空间的想象和艺术资源获取渠道，从而拓展出一个可与观众连接的新空间，形成与传统艺术博物馆存在互为补充又迥然有异的体验方式。2008 年，美国博物馆联盟成立了博物馆未来中心。2012 年以来，每年发布《趋势观察》总结全球重要博物馆一年中展览所涉及的关键词。其中，2012 年出现关键词增强现实；2013 年的关键词中出现 3D 打印、微凭证、物联网、断开数字体验；2014 年的关键词为大数据、机器人；2015 年关键词为公开数据、可穿戴技术；2016 年关键词为虚拟现实和增强现实；2017 年关键词为人工智能、敏捷设计；2018 年休刊；2019 年关键词为区块链。数字技术革命深刻地影响了博物馆界。由此可见一斑。^[7]

尤其 2020 新冠疫情爆发以后，全世界的博物馆纷纷“跃上云端”，虚拟展览、网络直播、社交媒体互动等等都成为一种重要的公众渠道。“云上”加强了博物馆跨越时空的强大属性，也加强了博物馆关于丰富人类

经验的思想精神状态的非物质性特征。伴随着博物馆物理状态与数字状态的交叉日益频繁，人工智能、大数据系统与人脑系统的交互构成了“后人类时代”人类思维模式的基本框架，同时成为博物馆工作的基本方式与主要途径。越来越多的艺术博物馆在服务物理空间观众的基础上，逐年进行馆藏资源和智识资源的数字化转化。

新技术带给艺术博物馆领域首要、直接的变化在于对受众“观看”模式或参与形态以及思维模式的改变。

传统艺术博物馆形成的观众概念被新技术发散成为“受众”概念，即观看这一行为本身并不足以代表人们在艺术展览中所获得的全部。虚拟现实、大数据、智能穿戴、增强现实等技术的发展，拓展了受众对于作品的参与和干涉程度。受众具备了采用各种方法、通过各种途径参与到艺术作品中的可能性。另一方面，博物馆为了增加受众，也在积极拓展和游戏、电影、智能工业等领域的深度合作，在这样的合作中，受众和博物馆、博物馆的艺术生产之间建立了新的关系。比如：纽约大都会艺术博物馆为任天堂拥有 1300 万玩家、运行时间最长的 Nintendo Switch 游戏《动物之森》提供了馆藏作品，通过美术馆官方网站中埋设的分享按钮，玩家可以将大都会博物馆馆藏作品添加到游戏中。

沃克艺术中心将网站从自身内容营销转变为任何观众感兴趣的物品都能在此找到有趣故事、访谈和链接的地方，将远在博物馆墙外的想法、文字和艺术融合在一起。^[8] 观众在“参与”作品的同时，与艺术家的作品碰撞，可能形成新

的不可预见的智识成果，这成为艺术博物馆智识机制最基本的形式，并通过博物馆平台反馈到艺术发展历程中，通过观众参与到整个社会智识机制建构中。博物馆可能不会直接解决 21 世纪困扰人类的许多问题，但是，通过提供创造的机会，在最终解决方案中发挥作用^[9]。

更深层的改变在于，一系列数字化平台的建设和完备，还将对艺术生产本身带来冲击和改变，随着越来越便捷的信息传播技术，改变已经在最近十年间发生。以中央美术学院 2019 年推出的“雷安德罗·埃利希个展：太虚之境”为例，艺术家在作品中设置了大量的观众参与“入口”，作品与观众的观看与被观看的关系在埃利希的作品中已不再生效，甚至可以说，艺术家埃利希本人也不再是作品的唯一创作者，随着观众与作品的互动并且通过他们各自的社交媒体传播到广阔的网络世界，可以说观众与艺术家一起完成了作品的最终创作。随着人工智能、交互等技术的



雷安德罗·埃利希个展：太虚之境

引入，原本艺术家作为创作主体，艺术品作为观看客体，观众作为观看主体的艺术生产方式面临解体，进而被更加多样化的形态重新建构，参与性艺术 (Participatory Art) 这种全新的创作方式已经受到世界各地美术馆的关注和重视，参与性艺术现场中，艺术家往往与观众参与者作为作品的共同制作者、观察者，而艺术活动的开始或结束时间点变得模糊了。

其次，艺术生产 (艺术家创作、艺术作品呈现模式、艺术生态系统) 对新技术的应用越来越普遍。

艺术家的创作越来越不受材料、时间、空间等传统因素的限制

当代叙事艺术不断互相渗透和扩张，摄影、电影、电视、动画、多媒体、互联网……在媒介不断增长的复杂性与包容性影响下，艺术界呈现出一种复杂的互联性。新技术不断构成新的媒体和媒介方式。新媒体同时具有呈现与交流的功能，从这个意义上说，媒体既是传播信息的载体，也是信息本身。人类先前所创造的各种媒体形式，不论是书籍、广播还是电影电视，都被译成了数字形式——数字化同化了以往一切时代所创造的呈现模式。物理空间的事件迅速地反映在赛博空间中，反之亦然。这个世界越来越不受边界限制、越来越多地相互关联，要求我们在思想上也实现相应转变。^[10] 霍华德·贝克尔认为“艺术所包含的范畴由社会决定”。艺术建构于社会之中，也对社会行为者起到建构性的作用^[11]。艺术家、设计师、工程师、技术员角色的边界被混淆，艺术以科学从未想到过的

不同视角、观念框架展开探索。^[12]波勒认为：艺术作品消失在社会学的分析中，不知不觉地破坏了我们视为最有意义的成就——“艺术是社会客体”。^[13]智识生产在当下的社会生活中呈现出顽强的自觉生长形态，智识建构几乎是艺术界自主选择解决方案。

新技术反应在艺术作品的各类呈现模式上

新时代的艺术场域中，大数据、信息化、云技术带给艺术作品这样一些新规则——没有人拥有它，人人使用/凝视它，而且任何人可以改善它——对于艺术场域而言，这三个规则带来的复杂性是它的特色，也可能是不断创新的智识来源。^[14]



位于赫尔辛基的芬兰国家博物馆于2018年开设VR展览。参观者可以在其中欣赏由艺术家 R. W. Ekman 创作的画作《The opening of the Diet in 1863》，头戴VR耳机仿佛走进画面中，3D角度环绕展厅，在画作场景中找到自己，甚至可以和俄罗斯皇帝和绘画中描绘的其他人物说话。这次VR展览详细描述了1860年代俄罗斯帝国统治下的芬兰生活和政治。

在英国，伦敦的泰特现代美术馆也制作了一个引人入胜的VR展览，参观者可以完全沉浸在艺术家工作室的3D模型中。

2019年10月，巴黎卢浮宫推出了VR体验展“蒙娜丽莎：超越玻璃”，旨在探索文艺复兴时期的绘画。通过交互式设计，声音和动画图像，用户可以发现有关绘画的细节，该展可以在VR应用商店VIVEPORT、iOS应用商店和Android应用商店下载。



2021年5月18日，重庆市云阳博物馆“胸忍风华”数字化体验馆对外开放，通过智能大屏、三维动画、数字拓印、互动投影等数字化手段进行内容展示，为游客带来丰富、多元、有趣的沉浸式观展体验。（图片来源：智慧云阳）

艺术生态系统越来越深度倚重网络

当代人们快节奏的生活，会忽略很多需要花费时间和空间的艺术展和艺术博物馆。这是“信息高速公路”^[15]形成的“地球村”现象对艺术和文化产生的必然、客观影响之一。人类所掌握信息量增大、时间控制

更有力、对于交流在地性要求更低，这一切都意味着艺术展和艺术博物馆以往基于物理形态和物理空间而产生的智识分享模式受到了挑战。赛博空间的存在已经成为艺术博物馆和艺术策展不得不认真面对和考虑的客观因素。2020年初全球范围发生新冠肺炎疫情，进一步强化了人们通过非物理接触获取文化艺术信息的需求，被迫削弱了人们对实体空间中观看艺术展的向往。无论是博物馆的策展、馆藏、募捐、跨界合作，还是学院的研究、教学，媒体访问、一二级市场推广、交易，都激发了艺术生态系统的各个环节全方位的“线上”“云端”实践，艺术界呈现出对新技术的主动融合拥抱。对艺术博物馆来说，变化主要体现在物理空间和赛博空间^[16]的多维度联结，实体建筑空间之外的线上展览已经不仅仅是疫情期间展览的补充方案，甚至成为替代方案，借此与更广泛的观众分享极具艺术史价值的作品。艺术博物馆学专家卡丽·斯特劳(Carly Straughan)认为：在线内容使世界各地的艺术爱好者感受到从未有过的来自博物馆的联系，并与整个艺术界的新成员互动。^[17]奥古斯塔历史博物馆教育经理艾米·沙夫曼(Amy Schaffman)认为：“通过提供创造和智力机会，它们（指艺术博物馆）可以在最终解决方案中发挥作用。”伦敦博物馆新博物馆项目负责人劳拉威尔金森(Laura Wilkinson)认为：“未来博物馆是当前自我的解构形式。”博茨瓦纳国家博物馆人类学家哈巴内·蒙促(Goabaone Montsho)认为：“博物馆能够将严峻的现实转化为国际平台。”

下面我们可以看到一些具体的例子。2013年，澳大利亚



国家博物馆试用了虚拟博物馆之旅，使在线访问者可以控制配备了摄像头、扬声器和麦克风的机器人，这种允许远程访客与博物馆在线互动的方式受到澳大利亚各地学童的极大欢迎。英国伦敦的惠康收藏(Wellcome Collection)在2017年数字战略中积极拓展网站功能，重视观众在网站与收藏馆之间的联系，无论观众是否访问其物理空间，都能通过网站讲述其与作品之间的故事。^[18]

2020年因为COVID-19疫情的爆发，中央美术学院的年度毕业季全面尝试以网络虚拟展览的形式呈现，最终线上展览的浏览量在展览上线当天就突破了1000万，网上展览的浏览量比起实地展览更加可观。改变惯用的方式和经验，从艺术生产、艺术传播和艺术体验

等方面挖掘网上展览优势及其有效性，将是艺术博物馆在未来要面对的挑战。

当然，数字化图像和虚拟化展览没有办法替代实物观摩和实体展览。但是，数字化方式可以为我们提供许多新的契机，比如观众流量的激增为美术博物馆/美术馆带来前所未有的关注，又比如在未来展览的筹划中可以相对快捷有效地邀请观众参与到作品的创作、传播和体验当中来。

未来世界中，艺术博物馆需要考虑如何争取和聆听、接纳不同的“声音”，通过管理机制的完善保障自身在变化中的发展，但更重要的是保持艺术博物馆自身的专业性和独立的文化价值判断。

注释

- [1]. 张子康、罗怡：《艺术博物馆》，文化艺术出版社，2017年，第5页：“博物馆的定义更新可以突出博物馆，尤其是艺术博物馆的文化的主动推动力和文化的自身创造力”。
- [2]. Karl Popper, *Conjectures and Refutations: The Growth of Scientific Knowledge*, London: Routledge, 2002.
- [3]. 本文“试剂”概念借鉴化学试剂(chemical reagent)的概念：化学试剂是进行化学研究、成分分析的相对标准物质，广泛用于物质的合成、分离、定性和定量分析。
- [4]. 中国互联网络信息中心(CNNIC)2020年4月28日发布第45次《中国互联网络发展状况统计报告》。
- [5]. 【德】马丁·海德格尔著，孙周兴译：《演讲与论文集》，商务印书馆，2018年，第19-23页。
- [6]. 【德】鲍里斯·格罗伊斯文，李鑫译：《后互联网时代的策展》，本文译自 e-flux 杂志第94期。
- [7]. 美国博物馆联盟博物馆未来中心：《趋势观察》，https://www.aam-us.org
- [8]. 沃克艺术中心：《博物馆动态简报》，2020年3-5月。
- [9]. 语出自奥古斯塔历史博物馆(Augusta Museum of History)教育经理艾米沙夫曼(Amy Schaffman)。
- [10]. Mitchell, William J., *Me+ +: The Cyborg Self and the Networked City*, Cambridge: MIT Press, 2003.
- [11]. 【英】维多利亚·D. 亚历山大著，章浩、沈杨译：《艺术社会学》，江苏美术出版社，2013年，第308页。
- [12]. Magnussen, Thor, 'Processor Art, Currents in the Process Oriented Works of Generative and Software Art', August 2002, http://www.runme.org/project/#processorart/
- [13]. Bowler, Anne E, 'Politics as Art: Italian Futurism and Fascism', *Theory and Society*, December 1991, Vol. 20, No. 6, pp. 763-794.
- [14]. 【加】唐·泰普斯科特、【英】安东尼·D. 威廉姆斯著，何帆、林季红译：《维基经济学》，中国青年出版社，2008年，第95页。这一说法借鉴了《维基经济学》中关于开放源代码的论述：“开放源代码的三个规则——没有人拥有它，人人使用它，而且任何人可以改善它”。开放源代码主要指像Linux一样开放源代码的基础程序或程序思维模式。
- [15]. 信息高速公路(Information Highway)实质上是高速信息网络，它是一个能给用户随时提供大量信息，由通信网络、计算机、数据库以及日用电子产品组成的完备网络体系。1992年，参议员、前任美国副总统阿尔·戈尔提出美国信息高速公路法案。1993年9月，美国政府宣布实施一项新的高科技计划——“国家信息基础设施”(National Information Infrastructure, 简称NII)，旨在以因特网为雏形，兴建信息时代的高速公路——“信息高速公路”，使所有的美国人方便地共享海量的信息资源。中国也在发展信息高速公路，近五年来，“宽带中国”战略、“互联网+”行动计划、提速降费行动、信息消费等一系列政策措施，促进了信息高速公路在中国的普及、升级。中国已经成为5G标准的重要贡献者。
- [16]. 赛博空间(Cyberspace)是哲学和计算机领域中的一个抽象概念，指在计算机以及计算机网络里的虚拟现实。赛博空间一词是控制论(cybernetics)和空间(space)两个词的组合，是由居住在加拿大的科幻小说作家威廉·吉布森在1982年发表于《Omni》杂志的短篇小说《全息玫瑰碎片(Burning Chrome)》中首次创造出来，并在后来的小说《神经漫游者》中被普及。
- [17]. Carly Straughan, 'What does the Straughan, 'What future of Museum fundraising look like?', May 16, 2019, https://www.museumnext.com/article/the-future-of-museum-fundraising/
- [18]. Jim Richardson, 'Long-Form Digital Content? Here are three museums doing it well', March 28, 2020, https://www.museumnext.com/article/long-form-digital-content-in-museums/

西城区副区长聂杰英一行赴设计之都大厦与入驻机构和企业座谈

2021年1月19日上午，西城区副区长聂杰英带队赴设计之都大厦进行防疫检查，并召开驻地机构、企业调研座谈会。



座谈会现场

座谈会上，创意中心执行主任肖澜汇报了中心疫情防控举措和近期经营发展情况，并表达了对西城区政府的感谢和期待。聂杰英副区长提出西城区要在文化、科技、非遗产业等方面开展与创意中心的合作，并鼓励大厦入驻企业以数字经济为重点开展首发首创项目，加强与政府各部门联动，争取政府政策支持。

西城园管委会常务副主任袁文、西城区文旅局副局长岑远东、西城园管委会副主任王爱军等一行领导陪同检查并参与座谈。

创意中心担任2021年度“中国 ECO DESIGN 可持续设计大奖”指导单位

创意中心作为指导单位，携手北京当代艺术基金会（BCAF）和各领域的杰出机构及专家共同发起年度专业大奖：“中国 ECO DESIGN 可持续设计大奖”，推动公众各界对于 ECO DESIGN 可持续设计的关注与行动，倡导将艺术设计之美融合到公众每天日常生活、设计行业与环境主题的深化延展、公益机构的未来跨界合作中。

2021年度奖项以“社区营造”为主题，邀请来自建筑、产品、服装、人文、环境保护几大领域的专业评审，挖掘并支持中国最具创新力的 ECO DESIGN 设计师、品牌、机构、项目案例。本

次大赛设置2021年度城市可持续社区营造空间设计大奖、城市可持续社区营造产品设计大奖、城市可持续社区视觉设计大奖、乡村可持续社区营造公共空间设计大奖、乡村可持续社区营造产品设计大奖、乡村可持续社区营造视觉设计大奖以及青年创新设计奖等7个奖项，评审结果于6月20日公布，获奖作品最终将在多元的国际机构、设计庆典、大学智库、科技+公益、优质媒体等平台上呈现并推动先锋设计的应用场景与未来合作。获奖者及入围者将受邀参加2021年10月北京国际设计周的颁奖仪式，并颁发荣誉证书。



中国可持续设计大奖·2021
海报设计：马仕睿

创意中心开展“立足发展新阶段，推进社会主义文化强国建设”学术研讨

3月31日，创意中心举办“立足新发展阶段，推进社会主义文化强国建设”学术研讨会，特邀中央党校（国家行政学院）文史教研部刘东超教授带来精彩分享。

刘东超教授针对国家“十四五”规划内容进行了宏观解读，并围绕“十四五”规划与联合国2030年可持续发展目标的一致性进行了分析。刘东超教授在问答环节，针对创意驱动发展、数字经济、科技文化相融合等主题与中心成员进行了探讨，并对中心业务的开展建言献策。创意中心全员参加此次学术研讨。



研讨会现场



刘东超

中央党校（国家行政学院）文史教研部教授，博士生导师，文化政策与管理教研室主任；曾任北京工商大学马克思主义学院副院长、教授

创意中心赴浙江杭州日昌升集团考察

4月8日，创意中心受邀赴浙江杭州对日昌升集团及其绿色发展示范区富阳项目进行考察。双方围绕“乡村振兴战略”主题，就如何开展乡村社区共建及社区营造进行研讨，探讨如何打造社区居民与企业共赢的可持续发展模式。

杭州日昌升集团是一家建筑新材料企业，采用绿色生产模式，致力于全要素资源高效率使用，建设以二产为主体、一产和三产

为支撑的“一体两翼”产业格局，构建一二三产、三大效益之间的主动补偿机制。集团倡导通过文化创意手段，探索社区共建新模式。

式，并大力开展儿童生态营地，引发人们对环境的关注，推动人类与自然和谐共生。

（企业相关介绍由日昌升集团提供）



中国广核集团有限公司一行到访创意中心

5月11日，中国广核集团有限公司文化宣传中心副主任袁昌红一行到访创意中心，双方在国际传播、跨文化交流等方面展开合作探讨。创意中心介绍了品牌活动、传播渠道等职能。中国广核集团介绍了清洁能源相关的国际合作业务及在法国、英国、巴西、马来西亚等地开展的活动，如积极改善当地妇女儿童生活质量的公益项目、推动跨文化交流的开放日活动等。中国广核集团表达了与创意中心合作的意愿。下一步双方将进一步建立联系渠道，不断推动跨文化交流。



中国广核集团有限公司文化宣传中心副主任袁昌红一行到访创意中心

西城园管委会副主任朱长合带队到创意中心调研

5月18日，西城园工委委员、管委会副主任朱长合一行来到北京设计之都大厦调研，并走访创意中心。

创意中心就历史沿革、发展理念和目标远景等内容进行了详细介绍。朱长合驻足观看创意中心开放空间的展览展示，并就出

版物等研究成果与创意中心进行深入交流。



西城园工委委员、管委会副主任朱长合一行走访创意中心

创意中心乡村文创项目展 ——“花田”间的探索创新

4月12日，创意中心举办了第四期展览，本次展览以白马花田营造社于四川宣汉白马镇毕城村开展的文创乡建项目为主题，聚焦乡村振兴战略与文化创意产业，旨在以文化创意的当代观念激活乡村资源，探索文创乡建的新模式，唤醒沉睡的中国乡土文明，赋予乡村振兴以文创活力。

乡村振兴是稳固和拓展脱贫攻坚战略成果的有效举措。解决农业农村农民问题，要坚持农业农村优先发展，坚持农业农村优先发展，按照产业兴旺、生态宜居、乡风文明、治理有效、生活富裕的总要求，建立健全城乡融合发展体制机制和政策体系，加快推进农业农村现代化。

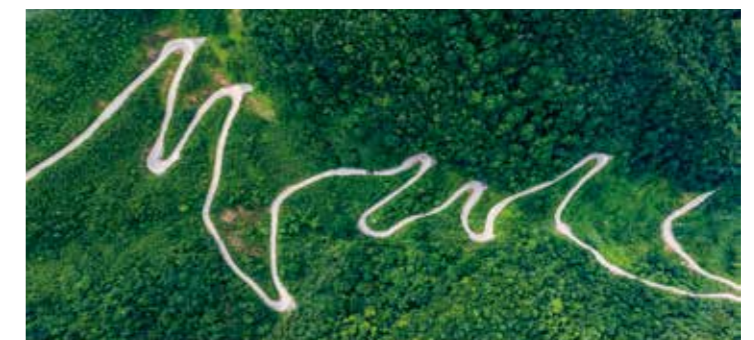
乡村是具有自然、社会、经济特征的地域综合体，兼具生产、生活、生态、文化等多重功能，与城镇互促互进、共生共存，共同构成人类活动的主要空间。实施乡村振兴战略更是建设美丽中国的关键举措，是传承中华优秀传统文化的有效途径。

本次展览展示文化创意与乡村振兴战略相结合的成功案例：白马花田营造社「艺术介入与创意营造」文创乡建项目。对标可持续发展目标1：在全世界消除一切形式的贫困。

该项目建成于2019年5月，由北京大学文化产业研究院副院长、创意中心咨询委员向勇教授和杭州向上集团董事长向方逊先生共同发起。白马花田营造社以“连接、赋能、共生”为理念，

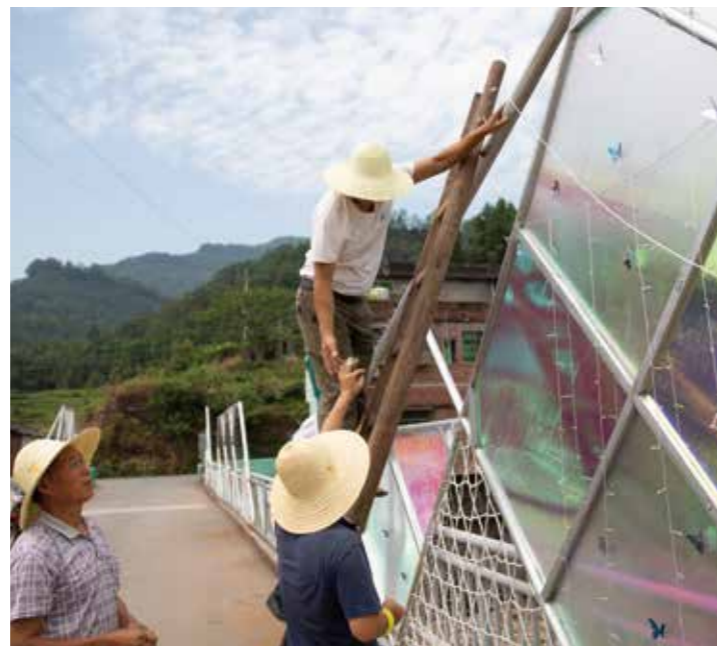


展览现场



开展艺术介入与创意营造特色活动，先后在白马举办了“花田创客”、“花田课堂”、“智能花田”和“花田游学”等一系列乡村振兴的公益行动和文创产业的创新实践。

白马花田营造社还成功举办了大巴山花田艺穗节、白马论坛国际乡村创客大会、白马山森林音乐节等大型活动，制定乡村文创行动指南，培养乡创首席营造师，建设乡创学院，为我国乡村振兴提供思想、人才和项目的资源平台和行动网络，积极发展地方文化创意产业，推动乡村全面振兴



“创意推动可持续发展”系列展

创意中心作为一个开放、包容的国际化交往交流及展示平台，常年设置“创意推动可持续发展”系列展览。

该系列展第一期主题为“织彩虹的民族”，展示了云南独龙族的设计扶贫项目，第二期和第三期是由创意中心和桂馨基金会联合主办的公益艺术教育项目展和“2030我的家乡”儿童主题绘画展，旨在通过主题探讨引起社会对乡村儿童艺术教育的关注。



如何参与系列展览

创意中心围绕联合国17个可持续发展目标，每季度更新展览主题。欢迎社会大众向我们投稿，作品为系列创意展品（需提供展示成品），内容主题能为联合国可持续发展目标所涵盖，我们可以给您的创意提供一个国际化的展示平台。

策展方案提交邮箱：lifang@unesco-iccsd.com



本文图片来自于大巴山地方创生花田摄影展，摄影：艺术家胡朝志

“创意 2030” 沙龙

“创意 2030”沙龙是创意中心“创意 2030”（C2030）品牌系列活动之一。沙龙主题包括创意、可持续发展、科技、文化多样性、设计创新等领域，每次将邀请 1-2 位专家、学者及资深实践者，以演讲、对谈、互动问答等形式进行交流。

第九期 儿童艺术教育

2021 年 1 月 6 日，由创意中心和桂馨基金会联合主办的儿童艺术教育沙龙。活动主题为“在乡村，播种爱”，聚焦可持续发展目标 4（确保包容和公平的优质教育，让全民终身享有学习机会），旨在通过主题探讨引发更多人关注乡村儿童艺术教育。



创意中心传播部总监武文斌主持活动



参与活动的部分嘉宾合影 摄影 尹红燕

本次活动邀请了中央美术学院美术馆馆长张子康，清华美院社会美育研究所研究员、馨艺术课堂项目导师徐帆，青年艺术家、馨艺术课堂项目导师刘朝，北京天下溪教育咨询中心副总干事张娟等嘉宾参与，就儿童艺术教育与可持续发展等议题展开主题分享和对话。活动现场举办了绘画展，

同时还通过线上直播平台面向公众开放。

沙龙活动上，首先播放了视频《“2030 我的家乡”回声》，参与“2030 我的家乡”儿童主题绘画征集活动的小朋友们在视频中讲述了参加活动的心声和感受。



中央美术学院美术馆馆长张子康进行主题演讲



创意中心研究部总监郎朗（左一）与徐帆（右二）、刘朝（右一）、张娟（左二）进行主题分享和交流

在主题演讲环节，中央美术学院美术馆馆长张子康以“艺术博物馆的儿童学习”为题进行了主题演讲。张子康从远古历史文化说起，通过生动的举例来展现当下博物馆对于儿童教育的重要性。他表示，博物馆的开设为儿童了解人类历史发展和文化发展脉络提供了一个认知的平台，博物馆同时也是一个学习系统，不同年龄段的人能在这里获得体验，在体验中获得认知，在认知中产生思考，在思考中提升创作思维，在创作思维中建立知识体系。与课堂教育不同的是，艺术博物馆更多地是体验和启发，尤其是随着影像、VR/AR 等高科技的运用，加上策展方式的更新，吸引更多人走进博物馆，去认知更宽广、更有趣味的世界。

在对话环节，创意中心研究部总监郎朗以“艺术教育可持续发展”为主题，与到场嘉宾展开了深入浅出的交流和讨论。

在可持续发展教育中，关于城乡教育之间的差异问题，北京天下溪教育咨询中心副总干事张娟表示，城乡教育的差异毫无疑问是存在的，但是如果教育城市教育资源和乡村教育资源相融合，比如城市的戏剧教育、沉浸式教

育、体验式学习方式带到乡村，乡土博物馆的建立，有更多的优秀的乡村老师走进，这些差异会缩小很多。

清华美院社会美育研究所研究员、馨艺术课堂项目导师徐帆对此表示认同，他说，艺术教育很可贵的就在于“好玩”“天性释放”，城市的孩子偏理性，乡村的孩子偏感性，“怎么调动城市孩子的感性思维和如何整合乡村孩子的‘野马思维’。这也是我下一步的计划。此外，我们还要为孩子们开拓更多的道路，更多的途径、方式去认知世界，尤其是乡村教育。”

在谈及不同年龄段如何开展艺术教育时，张娟和刘朝都认为，人的成长是有规律的每个年龄段都有不同的认知能力，应该针对不同的成长阶段开展不同的教育。刘朝说，幼儿阶段对艺术其实是没有太多认知，四五岁时对绘画、造型有一定的感知力，七八岁是儿童创造力爆发的阶段，到了高中阶段就需要重塑创造力和想象力，比如知识的积累和技法的训练，“艺术教育其实是想通过艺术来助力孩子的成长。通过艺术让孩子变得完美，提升孩子的审美等能力。”

活动现场，四位嘉宾还与观众进行了交流互动，针对观众提出的问题分享了自己的观点和建议。



桂馨基金会理事韩桦发言

活动最后，桂馨基金会理事韩桦表示，无论是在城市还是乡村，阅读教育、科学教育还是艺术教育，桂馨基金都致力于打开孩子们更多的可能性，尽量给孩子们提供更多的路去探索和创造，去打开这个世界。她说：“希望更多人关注儿童艺术教育，有更多优秀的乡村教师们能成为连接乡村儿童最重要的渠道和桥梁，打开他们的所有可能性。”

第十期 “知然而后”——设计与可持续的未来



雅恩·蒙特比 (法国)

创意中心咨询委员会委员
前登喜路品牌形象总监
灵雅品牌形象设计公司 CEO
资深室内设计、产品设计、时尚设计师

6月9日，创意中心举办了第九期创意沙龙活动，主题为“知然而后”——设计与可持续的未来。特邀创意中心咨询委员会委员雅恩·蒙特比 (Yann Debelles de Montby) 解读设计与可持续的未来。

雅恩·蒙特比结合国际时尚行业趋势和个人从业经验，剖析了可持续发展设计的应用新场景，并分享了自己对旧物改造和旧物修复的感悟。



可持续发展不是营销，而是我们共享的未来

时装产业是第二大污染产业。根据联合国统计数据，服装和纺织工业创造了2.4万亿美元的产值，为8600万人提供了就业机会（大多数为妇女），但也排放了全球8%-10%的温室气体和20%的工业废水，同时产生了每年等值5000亿美元的废料与废弃衣物。

事实表明，如果时装产业的生产过程和消费模式不发生重大变化，这一行业的社会和环境成本将持续增加。为此，联合国成立了可持续时尚联盟，中国有27家企业参与《时尚产业气候行动宪章》……从供应链到品牌，再到国际联盟，可持续时尚已从20年前《哥本哈根气候协议》的倡议转变为更积极的行动。



发展可持续时尚，任重而道远

2060 碳中和的大目标下，产业需要更全面推动可持续发展，在方法论的实践、新科技的赋能、新设计力量的助力下，探寻更多可能性。

只有环环相扣，才能推进可持续发展，创造可持续时尚的生活方式。



其中几大环节值得考量：

1	2	3	4	5
供应链	设计	直接面对消费者的生产	消费	循环和废物
从可溯源（洁净原物料）、绿色生产（节能减碳零污染）、可回收、到再生材质，这一过程中科技是解决问题的核心；	从零浪费、可回收设计到可重复使用设计，设计师和品牌需要新知识、新供应链、新技术和新制造作为后盾和支持；	从阿里的犀牛到 HuberBuy 和 Style 3D，制造走出工厂，链接上下游，为品牌与消费者提供直接连接的平台；	在消费者不断追求美好生活的大背景下，可持续时尚不应成为道德绑架，而是一种更好的选择。消费场域与情境的打造，高信任度的建立，这些既是机遇也是挑战；	建立面对消费者的二手交易平台，品牌维修服务，旧衣回收产业链条的再造，废弃处理的产业创新。

前文文稿和图片来源：杨玫 华意国际时尚文化媒体集团联合创始人

旧物修复和再利用，二手市场迎来巨大机遇

全球每年有1500万吨的衣服最后成为填土，其中中国每年约有200万吨的与服装相关的废弃物。根据CBNdata统计，中国在疫情之后，不仅是消费复苏成长，二手市场也有显著的成长，尤其是3-5线城市。这对二手市场而言是一个巨大的机遇。

雅恩表示，他热衷于旧物，也经常从旧物中获取灵感。很多旧物都拥有自己的灵魂，而收集、修复、使用旧物既是对可持续发展做出贡献，也是对一事物深沉的爱。本次沙龙上，雅恩就此前的设计作品及收藏品展开阐述，分享他从旧物中得到的无数灵感。

最后，雅恩表示：在过去20年中，中国实现了惊人的快速发展。中国作为大国，肩负着重任，引领一个可持续发展的未来。



雅恩展示的收藏品

第十一期 设计可持续的福祉



6月21日，创意中心举办了第11期创意2030沙龙活动，主题为“设计可持续的福祉”。特邀北京服装学院丁肇辰教授解读创新与可持续发展。

随着物质水平的提高，社会出现了福祉族这一高度追求健康生活与幸福感的人群。福祉族追求的不再是物质满足，而是通过调节精神和身体，追求更为健康的可持续生活。丁教授从儿童绘本、书法日历、健康睡眠等项目入手，分享了设计与生活的关联度，提出为未来福祉做设计，为可持续生活献计策的理念。

丁教授认同巴克敏斯特·富勒（Buckminster Fuller）提出的Doing more with less（事半功倍），即用最少的资源，创造最大的价值，并分享了与福祉相关的“事半功倍”实践案例。

丁肇辰

北京服装学院教授，博士生导师
北京市引进港澳台高级人才
意大利米兰理工大学全球学者
中国通信学会移动媒体与文化计算委员会委员

儿童绘本，讲给孩子听

2020年1月，丁肇辰教授带领团队在4天之内绘制防控新型冠状病毒儿童绘本，在FacebookCCTV的中、英、西、韩、俄语平台发布，浏览量超过310万次。



书法日历，回归美好生活

世界卫生组织提出2020-2030年健康老龄化行动十年，希望促进政府、民间社会、国际机构、专业人士、学术界、媒体和企业共同努力改善老年人、其家庭和社区的生活。在此背景下推出《书法日历》，每天引导老年人临摹一页，运用书写手段定期锻炼老年人手、眼、脑活动力的日历。通过书写训练缓解老年人夕阳感与不安情绪，并增强自信心与成就感，日历涵盖四个部分的认知障碍提升：记忆力、语言与读写、视觉空间功能、执行功能。



都会寝室，睡在幸福的城市蓝天上

“健康促进”由世界卫生组织提出，指促使人们提高与改善健康状态的过程，帮助人们改变其生活习惯以达到理想健康状态的一门科学与艺术。

“都会寝室”项目旨在改善一线城市年轻白领的睡眠质量，极具创意的提出了三个设计方向：了解睡眠（睡好的设计方向）；开心饮食（吃好的设计方向）；健康愉悦的休闲（玩好的设计方向）。丁教授带领团队设计展现了助眠养生食谱，并对如何营造优质睡眠环境进行了畅想。

