

EXPERIMENTAL
APPLICATION
WORKSHOP
2012

“2012 交互设计”创作实践营

“2012 Interactive Design App” workshop

活动纪实

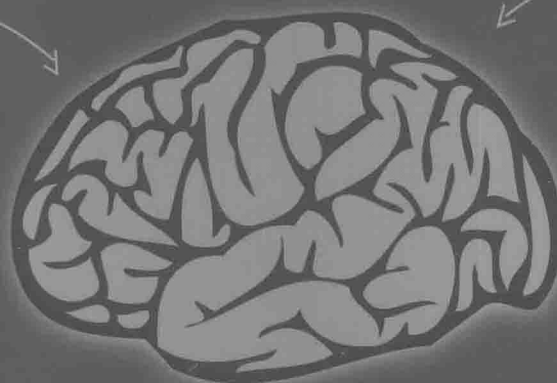
王 征 李谦升 主编

We are designers

Talented

Innovative

ideas



Creativity

上海大学出版社



“2012 交互设计” 创作实践营

"2012 Interactive Design App" workshop

王 征 李谦升 主编

上海大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

“2012 交互设计”创作实践营 / 王征, 李谦升主编. —上海:
上海大学出版社, 2013. 8
ISBN 978-7-5671-0773-1

I. ①2… II. ①王… ②李… III. ①数字技术—应用—艺术
IV. ①J-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第072959号

责任编辑 柯国富
技术编辑 章 斐 金 鑫
装帧设计 逢继青 王轶群
谷夫平面设计

书 名 “2012 交互设计”创作实践营
主 编 王 征 李谦升

出版发行 上海大学出版社
社 址 上海市上大路99号
邮政编码 200444
网 址 www.shangdapress.com
发行热线 021-66135112
出 版 人 郭纯生

印 刷 上海上大印刷有限公司
经 销 各地新华书店
开 本 889×1194 1/16
印 张 8
字 数 160千
版 次 2013年8月第1版
印 次 2013年8月第1次
书 号 ISBN 978-7-5671-0773-1/J · 209
定 价 105.00元

写在前面的话

WORDS BEFORE THE WORKSHOP

1992 年上海大学美术学院“计算机美术”被列入了上海市的重点学科建设项目，发展至今，数码艺术专业已经历 20 年的历程，其学科发展经历了四个阶段。

计算机作为工具，用它直接参与上海的环境艺术、城市建设的设计等。

计算机作为媒体参与艺术创作，这在当时，是一个全新的“新媒体”或者“多媒体”阶段。1994 年，我们工作室率先研发了《中国古代美术》CD-ROM 光盘。1999 年，招收了第一届数码艺术研究生。

计算机进入了数字交互艺术时代，从那时开始，我们真正地把计算机美术看成区别其他艺术门类而独立存在。2002 年，我们开始专业本科的教育。随后，我们就成立了虚拟实验工作室，探索运用计算机最本质的交互特征进行创作。

目前，我们正经历着对计算机的重新认识——把计算机看成开发人类自身智慧、发展自身的载体，而非仅仅是工具、媒体，或者艺术表现方式。

在这个发展过程中，特别是当我们把计算机看作对人类智慧再开发的载体时，我们发现，有很多的研究、实践可以做。互联网、通信网和 GPS 的定位系统三网合一后，我们原有的时空概念完全被打破。当自身的智慧面对全新的集成技术带给我们无限的想象力和对已有生活经验的挑战时，这便促使我们考虑构建一个共同研究的交互工作营，并在国际平台上来探索、研究。

大家来自不同的国家、民族，有不同的生活习俗，共同相聚在这里，希望大家可以通过自己对计算机的认识，运用民族的、个体的观念，结合我们对生活的看法，来构筑和描述明天。为了这样一个目标，我们将以一个大家庭式的工作坊的方式，共同分享思想，寻找我们共同的明天。我希望这只是一个开端，从这个起点开始，今后能够构建成一个跨时空的研究网络。我们现在要做的就是打破自身原有的时空观，从个人开始做起，从我们的研究开始做起，从我们的沟通开始做起。今天，我在工作营开幕之前，首先代表上海大学美术学院，欢迎你们。希望你们在上海的这段时间，生活愉快，成果丰硕。

（王卫）

2012 年 11 月 5 日

In 1992, “Digital Art” major with Academy of Fine Arts, Shanghai University was included in Key Disciplines Development Program sponsored by Shanghai government. So far, it has had a history of 20 years, which can be divided into four phases.

As a tool, computer directly participated in designs of environmental art and city construction in Shanghai.

As a medium, computer joined in art creations. At that time, this was a brand new “new media” or “multi-media” phase. In 1994, our studio took lead in developing ancient Chinese art CD-ROM disk. In 1999, we had our first session of postgraduate students in Digital Art major.

Then computer entered into an age of digital interactive art. Since then, we began to treat computer as independent from other art categories. In 2002, we began to extend this major to undergraduate education. Later, the Virtual Lab was established, which aims at conducting creations by making use of the intrinsic interactive characteristic of computer.

Now, we are experiencing a new understanding of computer - seeing computer as a carrier for developing the wisdom of human being, instead of just a tool, medium or way of artistic expression.

In the above developing process, especially when we see computer as a carrier for exploiting human being’s wisdom, we find that there are a lot of studies and practices to do. After the Internet, communication network and GPS are integrated, the original concept of space is completely broken. When confronted with infinite imaginations and challenges brought by new integrated technologies, we come up with the idea to host an interactive workshop where we can explore and study on an international platform. Everyone participating in the workshop comes from different countries and has different habits. Gathering here, we hope that you can share your understanding of computer and describe and even build our future with our ideas. To achieve such a goal, we host such a family-like workshop so that we can share thinking and find our future. I hope this is just a beginning from which we can build a study network in spite of time and space. What we should do now is to break the original concept of time and space. Let’s start from ourselves, from our studies and from our exchanges. Today, before the opening ceremony of the workshop, I, on behalf of Academy of Fine Arts, Shanghai University, welcome you all. I hope you can have a good time and results during your stay in Shanghai.

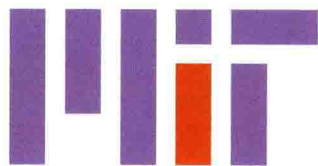
前言

Foreword

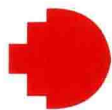
2012年11月4日至17日,“2012交互设计”创作实践营在上海大学美术学院隆重举行。本次实践营活动由上海大学美术学院、上海市创意者协会和上海大学公共艺术创意中心主办,由上海大学美术学院虚拟实验室承办,得到上海市地方高校实验室专项建设经费支持。

这次实践活动营得到了国内外兄弟院校的大力支持,美国麻省理工学院媒体实验室(Media Lab of MIT)、英国曼彻斯特索福德大学设计学院(University of Salford)、澳大利亚墨尔本皇家理工大学艺术学院(School of Art, RMIT University)、英国利物浦约翰·摩尔大学艺术设计学院(Art and Design Academy, Liverpool John Morris University)及上海建桥学院均派出由专业教师、研究生及本科学生组成的团队参与此次活动。

本次实践营活动主要由学术讲座和工作坊两项主题工作组成。学术讲座为在当前数码交互艺术领域中的国内外著名院校的教师、学生所从事的研究项目的介绍与讨论。“App创作实践营”是本次活动的重头戏。创作实践营期间各学校的老师、学生被混编成4个小组进行App for iPhone/iPad或App for Android应用设计与实现。在国家提倡三网合一的大背景下,工作坊的主旨是创作基于GPS地理位置信息的移动平台下的交互应用。以往艺术类工作坊仅以提出某些概念或想法为目的,而此次实践营的工作则更偏重实际操作。在10天内,各小组完成从主题选择、创意构思到设计制作及技术实现的任务。11月14日,各小组的创作成果在上海大学美术学院一楼大棚空间进行汇报展示,得到了参观展览的领导、师生的一致好评。



University of
Salford
MANCHESTER



RMIT
UNIVERSITY



上海建桥学院



上海大学美术学院

目录

CONTENTS

4 前言

Foreword

6 主题研讨

Theme Achievement

46 创意构思与制作

Conception & Creation

76 成果展示

Achievement Exhibition

110 参与者

Participants

117 活动花絮

Sidelights

122 后记

Postscript

写在前面的话

WORDS BEFORE THE WORKSHOP

1992 年上海大学美术学院“计算机美术”被列入了上海市的重点学科建设项目，发展至今，数码艺术专业已经历 20 年的历程，其学科发展经历了四个阶段。

计算机作为工具，用它直接参与上海的环境艺术、城市建设的设计等。

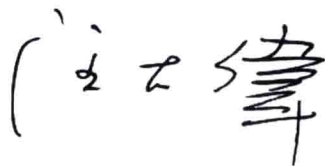
计算机作为媒体参与艺术创作，这在当时，是一个全新的“新媒体”或者“多媒体”阶段。1994 年，我们工作室率先研发了《中国古代美术》CD-ROM 光盘。1999 年，招收了第一届数码艺术研究生。

计算机进入了数字交互艺术时代，从那时开始，我们真正地把计算机美术看成区别其他艺术门类而独立存在。2002 年，我们开始专业本科的教育。随后，我们就成立了虚拟实验工作室，探索运用计算机最本质的交互特征进行创作。

目前，我们正经历着对计算机的重新认识——把计算机看成开发人类自身智慧、发展自身的载体，而非仅仅是工具、媒体，或者艺术表现方式。

在这个发展过程中，特别是当我们把计算机看作对人类智慧再开发的载体时，我们发现，有很多的研究、实践可以做。互联网、通信网和 GPS 的定位系统三网合一后，我们原有的时空概念完全被打破。当自身的智慧面对全新的集成技术带给我们无限的想象力和对已有生活经验的挑战时，这便促使我们考虑构建一个共同研究的交互工作营，并在国际平台上来探索、研究。

大家来自不同的国家、民族，有不同的生活习俗，共同相聚在这里，希望大家可以通过自己对计算机的认识，运用民族的、个体的观念，结合我们对生活的看法，来构筑和描述明天。为了这样一个目标，我们将以一个大家庭式的工作坊的方式，共同分享思想，寻找我们共同的明天。我希望这只是一个开端，从这个起点开始，今后能够构建成一个跨时空的研究网络。我们现在要做的就是打破自身原有的时空观，从个人开始做起，从我们的研究开始做起，从我们的沟通开始做起。今天，我在工作营开幕之前，首先代表上海大学美术学院，欢迎你们。希望你们在上海的这段时间，生活愉快，成果丰硕。



2012 年 11 月 5 日

In 1992, “Digital Art” major with Academy of Fine Arts, Shanghai University was included in Key Disciplines Development Program sponsored by Shanghai government. So far, it has had a history of 20 years, which can be divided into four phases.

As a tool, computer directly participated in designs of environmental art and city construction in Shanghai.

As a medium, computer joined in art creations. At that time, this was a brand new “new media” or “multi-media” phase. In 1994, our studio took lead in developing ancient Chinese art CD-ROM disk. In 1999, we had our first session of postgraduate students in Digital Art major.

Then computer entered into an age of digital interactive art. Since then, we began to treat computer as independent from other art categories. In 2002, we began to extend this major to undergraduate education. Later, the Virtual Lab was established, which aims at conducting creations by making use of the intrinsic interactive characteristic of computer.

Now, we are experiencing a new understanding of computer - seeing computer as a carrier for developing the wisdom of human being, instead of just a tool, medium or way of artistic expression.

In the above developing process, especially when we see computer as a carrier for exploiting human being’s wisdom, we find that there are a lot of studies and practices to do. After the Internet, communication network and GPS are integrated, the original concept of space is completely broken. When confronted with infinite imaginations and challenges brought by new integrated technologies, we come up with the idea to host an interactive workshop where we can explore and study on an international platform. Everyone participating in the workshop comes from different countries and has different habits. Gathering here, we hope that you can share your understanding of computer and describe and even build our future with our ideas. To achieve such a goal, we host such a family-like workshop so that we can share thinking and find our future. I hope this is just a beginning from which we can build a study network in spite of time and space. What we should do now is to break the original concept of time and space. Let’s start from ourselves, from our studies and from our exchanges. Today, before the opening ceremony of the workshop, I, on behalf of Academy of Fine Arts, Shanghai University, welcome you all. I hope you can have a good time and results during your stay in Shanghai.

目录

CONTENTS

4 前言

Foreword

6 主题研讨

Theme Achievement

46 创意构思与制作

Conception & Creation

76 成果展示

Achievement Exhibition

110 参与者

Participants

117 活动花絮

Sidelights

122 后记

Postscript

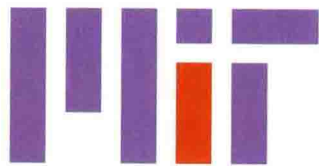
前言

Foreword

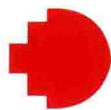
2012年11月4日至17日,“2012交互设计”创作实践营在上海大学美术学院隆重举行。本次实践营活动由上海大学美术学院、上海市创意者协会和上海大学公共艺术创意中心主办,由上海大学美术学院虚拟实验室承办,得到上海市地方高校实验室专项建设经费支持。

这次实践活动营得到了国内外兄弟院校的大力支持,美国麻省理工学院媒体实验室(Media Lab of MIT)、英国曼彻斯特索福德大学设计学院(University of Salford)、澳大利亚墨尔本皇家理工大学艺术学院(School of Art, RMIT University)、英国利物浦约翰·摩尔大学艺术设计学院(Art and Design Academy, Liverpool John Morris University)及上海建桥学院均派出由专业教师、研究生及本科学生组成的团队参与此次活动。

本次实践营活动主要由学术讲座和工作坊两项主题工作组成。学术讲座为在当前数码交互艺术领域中的国内外著名院校的教师、学生所从事的研究项目的介绍与讨论。“App创作实践营”是本次活动的重头戏。创作实践营期间各学校的老师、学生被混编成4个小组进行App for iPhone/iPad或App for Android应用设计与实现。在国家提倡三网合一的大背景下,工作坊的主旨是创作基于GPS地理位置信息的移动平台下的交互应用。以往艺术类工作坊仅以提出某些概念或想法为目的,而此次实践营的工作则更偏重实际操作。在10天内,各小组完成从主题选择、创意构思到设计制作及技术实现的任务。11月14日,各小组的创作成果在上海大学美术学院一楼大棚空间进行汇报展示,得到了参观展览的领导、师生的一致好评。



University of
Salford
MANCHESTER



RMIT
UNIVERSITY



上海建桥学院



上海大学美术学院

During November 4 to 17, 2012, "2012 Interactive Design App" Creation Workshop was held in the Fine Arts College, Shanghai University. Co-sponsored by the Fine Arts College of Shanghai University, Shanghai Creative Designers' Association and the Creative Center of Public Art and undertaken by the Virtual Lab of Fine Arts College, Shanghai University, this workshop has received funds of special constructions for local university laboratories in Shanghai.

"2012 Interactive Design App" Creation Workshop has received supports from colleges and universities at both home and abroad. The Media Lab of MIT, University of Salford, the School of Art (RMIT University) and the Art and Design Academy (Liverpool John Morris University), Shanghai Jianqiao College have all assigned teachers and students to participate in this activity.

This activity consists of two parts: academic seminar and workshop. Academic seminar includes introductions and discussions of researches and projects within the field of digital interactive art by teachers and students from well-known colleges at both home and abroad. The "app workshop" is the most important part of this activity, during which teachers and students from different colleges were divided into four groups and design apps for iPhone/iPad or Android. Recently, Chinese government is advocating the integration of broadcasting network, telecommunication network and the Internet. Under such circumstances, this workshop aims at creating interactive apps containing GPS information for mobile phone. Before, art-related workshops only tried to come up with some concepts or ideas. On the contrary, this workshop placed emphasis on practical operation. Within 10 days, each group chose their subject, collected ideas and finished the creation. On November 14, each group's works were exhibited in Dapeng Space, the first floor in the Fine Arts College, Shanghai University. They received favorable comments from leaders, teachers and students who attended the exhibition.

主题研讨

Theme Achievement

时间 Time	活动内容 Activity
	工作坊开幕 Opening ceremony of the workshop
9:00	
9:05	开幕发言 汪大伟院长 Reports by Wang Dawei
9:25	主题发言 保罗教授 Reports by Paul Sermon
9:45	主题发言 王征博士 Reports by Wang Zheng
10:30	主题发言 伊恩教授 Reports by Ian Cameron Haig
10:50	主题发言 蒋飞博士 Reports by Jiang Fei
11:10	主题发言 包盛盈博士 Reports by Sheng- Ying Pao
11:30	主题发言 克莱尔 Reports by Claire Weetman
13:40	主题发言 夏洛特教授 Reports by Charlotte Emma Gould
14:00	主题发言 赵楠博士 Reports by Nan Zhao
14:20	主题发言 李谦升博士 Reports by Li Qiansheng
15:00	主题发言 米歇尔博士 Reports by Woulahan Michelle Erin
15:20	主题发言 鑫乔 Reports by Sunjoy Prabakaran
15:40	主题发言 刘景明 Reports by Liu Jingming
16:00	主题发言 梅根 Reports by Megan Jones



保罗·瑟蒙 Paul Sermon

出生日期：1966 年。

出生地点：英国牛津。

现任职务：英国曼彻斯特索尔福德大学
(University of Salford) 教授。

专业方向：遥在艺术、数码交互艺术。

主要作品：《通讯梦境》、《野餐》、《和平谈判》。

个人简介：是新媒体艺术家罗伊·阿斯科特
(Roy Ascott) 的学生，从 1985 年至今，主
要从事遥在艺术方面的创作，曾获得多项国
际大奖。

摘要 Abstract

交互艺术的本质属性是“交互”，它是连通人与自我、人与人、人与环境的艺术。

The essential attribute of interactive art is “interaction”. It is a kind of art that makes connections between people and themselves, people and people as well as people and the environment.

本着交互式的精神，以及对计算机和网络的艺术性利用，我想给大家做个演讲。希望给大家展示过去几年中我创作的一些作品，尤其是 2012 年 7 月在上海大学完成的作品。

这是我的第一个作品，1992 年创作，当时我在威尔士做学生，跟从阿斯科特教授学习，他给我介绍了很多 20 世纪 80 年代的概念——从艺术的角度来利用计算机。那时，很多的艺术家都在合作使用计算机网络进行艺术创作，这在当时是非常具有革命性的。他给我介绍了一个概念，叫 telematic dreaming，即远程通讯的艺术。我的第一个奖项是一个交互式艺术的金奖，是在 1991 年获得的，那时我还很年轻，这是我创作事业的一个开端。接着，我去了芬兰，1992 年办了个人的第一个展览。我用到 SDN，还有远程电话通讯网络和电话会议网络。这是我的作品情况：芬兰的一个画廊，还有位于赫尔辛基的两张床，有人躺在床上，我通过电话会议系统，进行图像的传输，这两个人处于完全不同的地方，通过电话会议的系统建立起联系，进行交流，可以触摸，可以相视。后来我又到德国参加一个活动，那是在 1994 年的时候，这个作品名为“远程通信愿景”，形制很大。这个项目是关于计算机网络的，有两个人，他们在世界不同的地方，通过电话会议系统，可以在一个沙发上看电视，实际上他们在注视对方。这个屏幕其实不再让你去看别人世界，而是让别人成为你的世界中的一个窗口，能够让你和其他的人在同一个屏幕中共存。

我再介绍其他的作品，这个作品是 1999 年做的，在英国南部，这个装置作品名为“没有像家那么好的一个模拟”，这个模拟作品看起来就像是一个表演的后台，从外面看，看起来像是一个后台甚至是像马戏团的后台，但是里面是居家空间模拟的情况，每一间房子都会有和其他地方远程连接的设置，如果你愿意的话也可以把里面不同的房间联系到世界的其他地方。我们可以看到这里的房间有正门和后门，可以从正门进去，从另外一个门出来。每一个房间都有这种远程信息的界面，可以让你去和他互动。在这个房间里面可以看到这种观看的小孔，可以通过这个小孔看到在其他的画廊房间里，别人在做什么。

接下来，我们看一下第一个房间，其实这和我之前向大家展示的一个作品比较像。这里还让大家看到了另外的三个房间。这其实是模拟了一个人的家里的情况，包括墙纸和各种各样的家具等，让你产生一种居家的感觉，这几个房间都很有意思，所以参观者进来，都会玩得很开心。可以看到在这个房间里有几个参观者正在玩乐，他们当然没有办法和虚拟的人物进行实际的沟通，他们只能通过身体的语言来进行沟通。

2012 年 7 月我在上海大学美术学院做了一个项目，是和曼彻斯特的学生合作的，名为“神经网络”。我们在上海做的这个所谓的“神经网络”，其实是为了支撑我前面讲的这个项目的一个辅助项目。这样的项目，是为了能够通过合作，对艺术作品进行分享。我们在房间里面创造了一个网络，然后通过使用纸，还有线条，创造出这样的网络，让大家进行互动、合作，进行绘画创作。我们这个项目在曼彻斯特最开始做的时候拍了几张照片——大家可以在不同的地方画不同的作品。我们会给来参加的人一个核心词，我们希望这个人把他脑海里面联想到的图像画在画板上，然后我们会请其他的人进行进一步的补充。



1	
2	
3	

- 1 telematic dreaming
- 2 telematic dreaming
- 3 telematic dreaming