

*A01

如愿以偿

AS U WISH

书籍装帧 | 交互装置 | 平面视觉
Multimedia interactive installation
& books & video

2人团队项目
负责部分: 视觉设计, 书籍设计, 装置编程

民俗中人们触碰吉祥物像以求好运，无数触摸的叠加在物像上产生痕迹。痕迹介于存在与非存在之间，代表着存在的当下和某些部分的缺席。强烈的交感思维下人们在吉祥物像上获得保佑与安慰，吉祥物像在人身上获得痕迹，重构中痕迹被赋予人类情感。中国人从古至今的吉祥崇拜都没有走出“福禄寿禧财”的五福观，本项目将触摸行为作为麦加芬母题，结合五福观、人与痕迹的相互关系，试图将交感思维下吉祥物像对人们产生的安慰用可见可感的交互装置进行体现。

2024.04–2024.06



INSPIRATION

在参观博物馆的时候，我看到中国历代的人们都热衷于在各种物品上印上吉祥的文字或图案。对“好运”的追求似乎刻在了中国人的基因里。在各种吉祥崇拜行为中，我发现触摸是最廉价、最方便的传播方式。

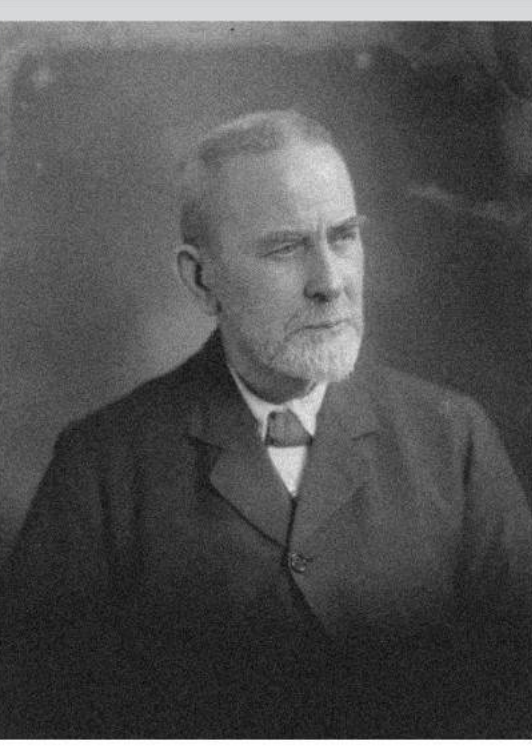


吉祥崇拜是一种不同于宗教、与人们生活需求密切相关的民间行为。因此，我希望通过触摸吉祥的行为来探索人们的祈祷心理。



关于交感思维 SYMPATHETIC THINKING

交感思维/巫术接触律在触摸祈福中的体现

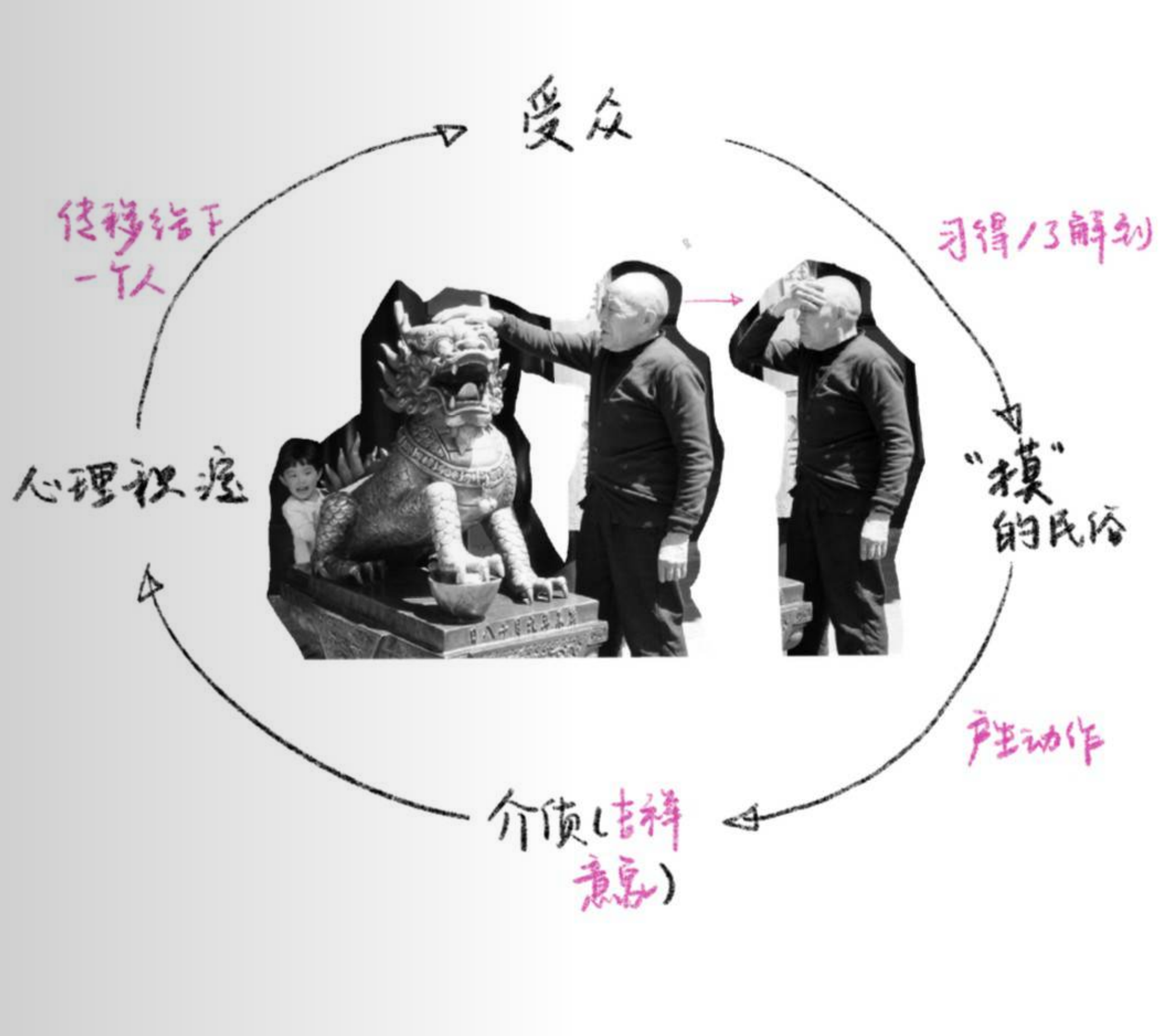


《金枝》 (<The Golden Bough>) :

“Things which have once been in contact with each other continue to act on each other at a distance after the physical contact has been severed... is called the Law of Contact or Contagion.”

人们通过触摸吉祥物品来获得心理安慰，然后触摸自己来获得祝福，经过交感思维的影响有助于提高自我效能感。

实际情况：不仅是传统的吉祥人物和雕塑的触摸，而且许多人对一些生活用品和随身收藏品的依赖都是 通过同情思维和吉祥崇拜的触摸行为来实现的。



吉祥文化溯源 HISTORICAL ORIGIN OF AUSPICIOUS SUPERSTITION

古代广泛的吉祥崇拜



在现代，人们总结了粗略的“五福”概念



五福观念在现代的不断发展



严肃且单一

吉祥文化的内涵随着时代的发展而逐渐完善。

开放且多元

五福观 (谐音与意义)

通过收集不同年龄段人群的吉祥物品，以及这些物品是否对受访者产生物质或精神上的影响，我们得出结论:无论吉祥文化如何发展，人们的民间信仰始终围绕着五福。

福 LUCKY “蝙蝠”与“福”同音，蝙蝠的形象常被用来象征好运。	禄 SALARY 发音中，“芦”与“禄”同音，寓意事业顺利。	寿 HEALTH 在中国的神话传说中，桃子可以使人生长不老。	禧 HAPPINESS 喜鹊的叫声令人愉快，它们被认为是带来幸福的信使。	财 WEALTH 元宝是古代的一种货币，象征着财富和繁荣的生活。
---	--	--	--	--

传统的吉祥文化崇拜和四时节俗是导致吉祥行为的内在原因。这一民俗的社会意义在于人们释放压力 、获得幸福，可以解决人们当下心理需求。
民俗文化离不开传承，而触摸是文化无声的传承方式。

采访情况 SURVEY

调查形式: 问卷
调查总人数: 90人



人群画像1:
大学生, 会主动摸吉祥物品。

年龄:26
性格:个性且富有好奇
教育程度:硕士
职业:学生
地区:广东深圳



人群画像2:
当地的老人, 有空就去摸吉祥, 祈福。

年龄:65
性格:传统、虔诚、渴望稳定
教育程度:小学
职业:退休工人
地区:四川成都

“ [虽然我不信仰宗教, 但我仍然希望触摸这些吉祥能给我带来好运和顺利的事业。]

”

“ [我不懂宗教什么的, 只知道我身边人从小就触摸吉祥物件, 所以我延续了这个习惯。]

”

动力: 追求精神上的舒适和财富

交通成本:

25—100 RMB

祈福偏好:

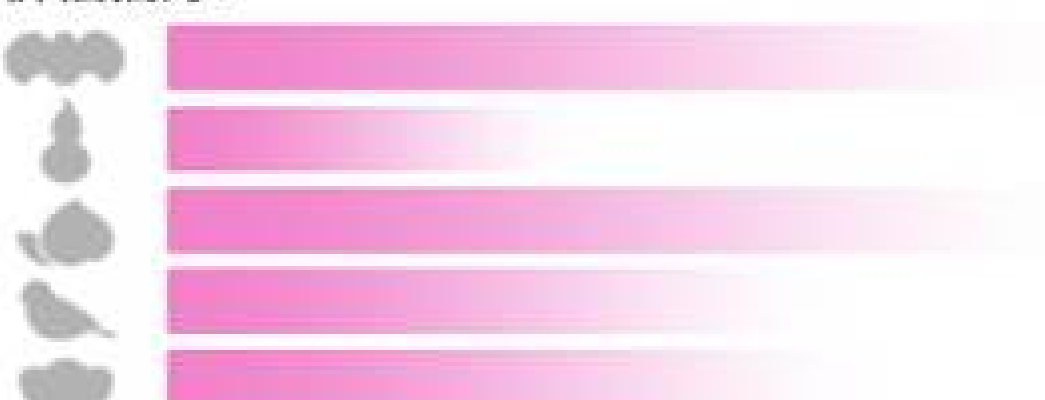


动力: 希望生活顺遂和家庭幸运

交通成本:

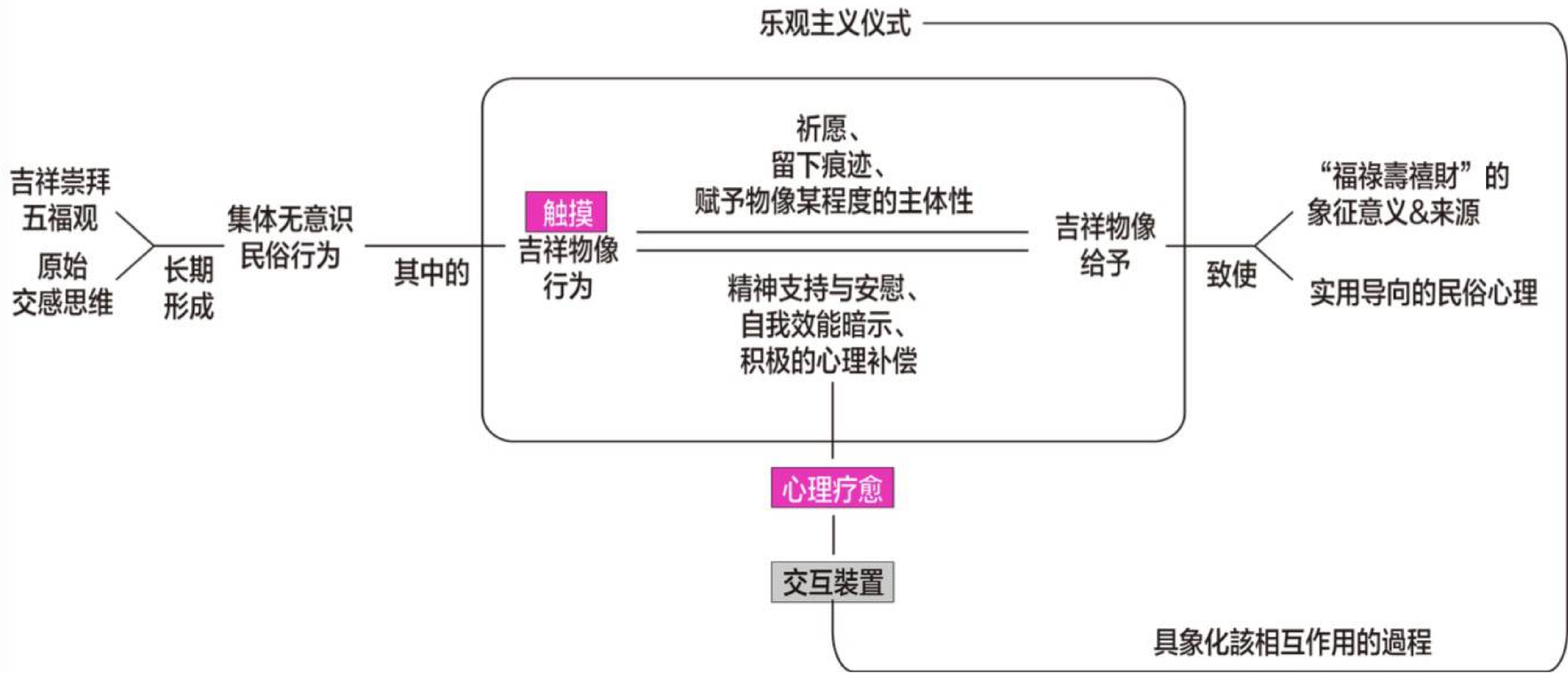
10—35 RMB

祈福偏好:





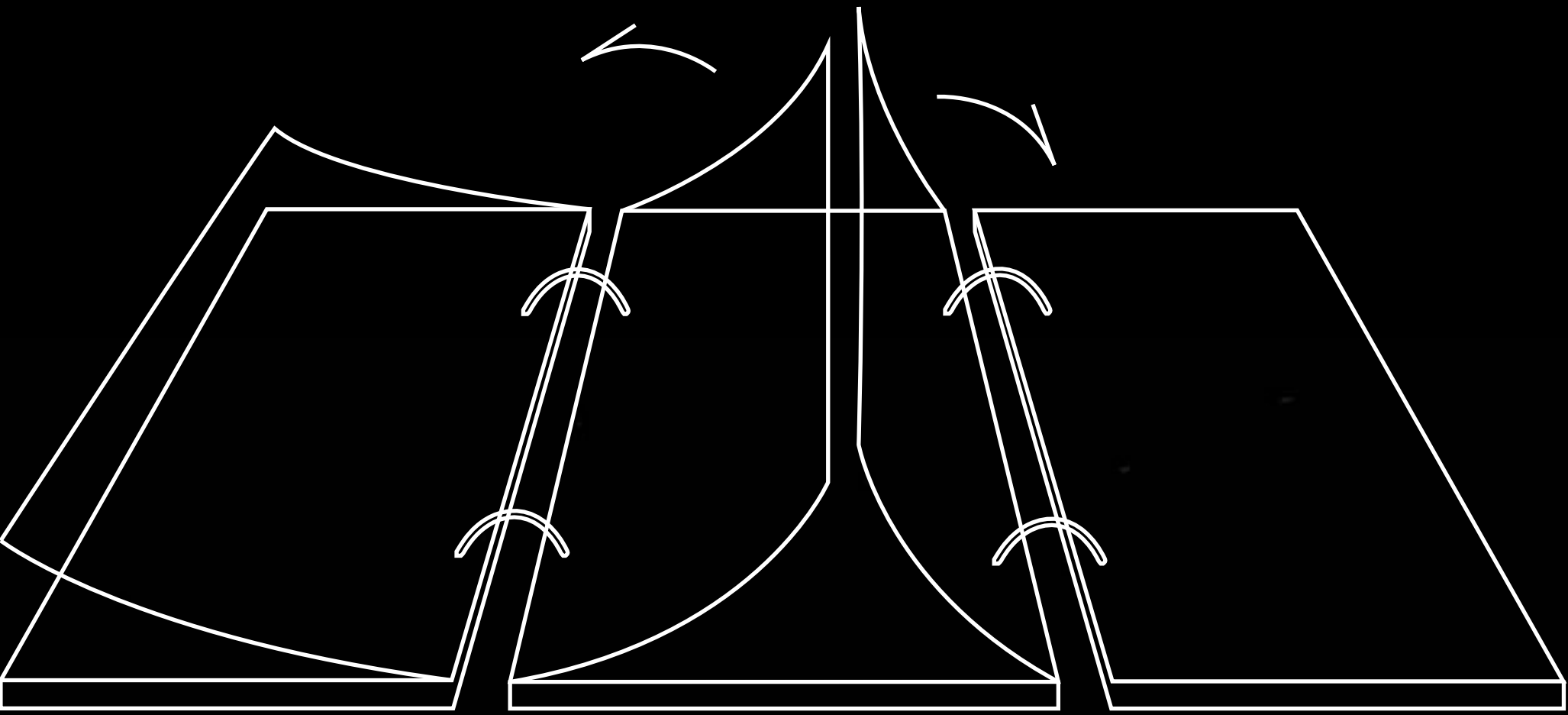
概念思维导图 MINDMAP & CONCEPT



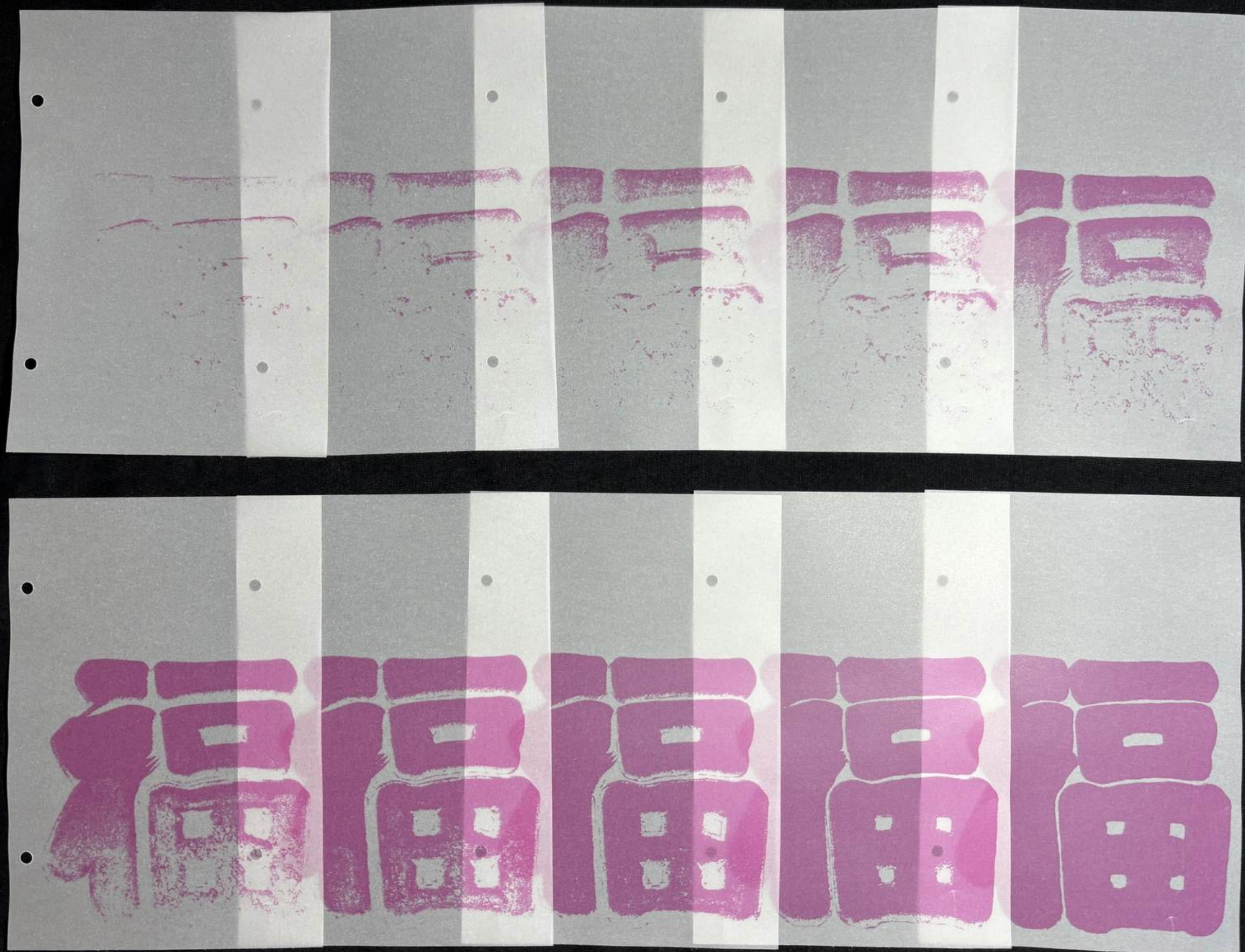
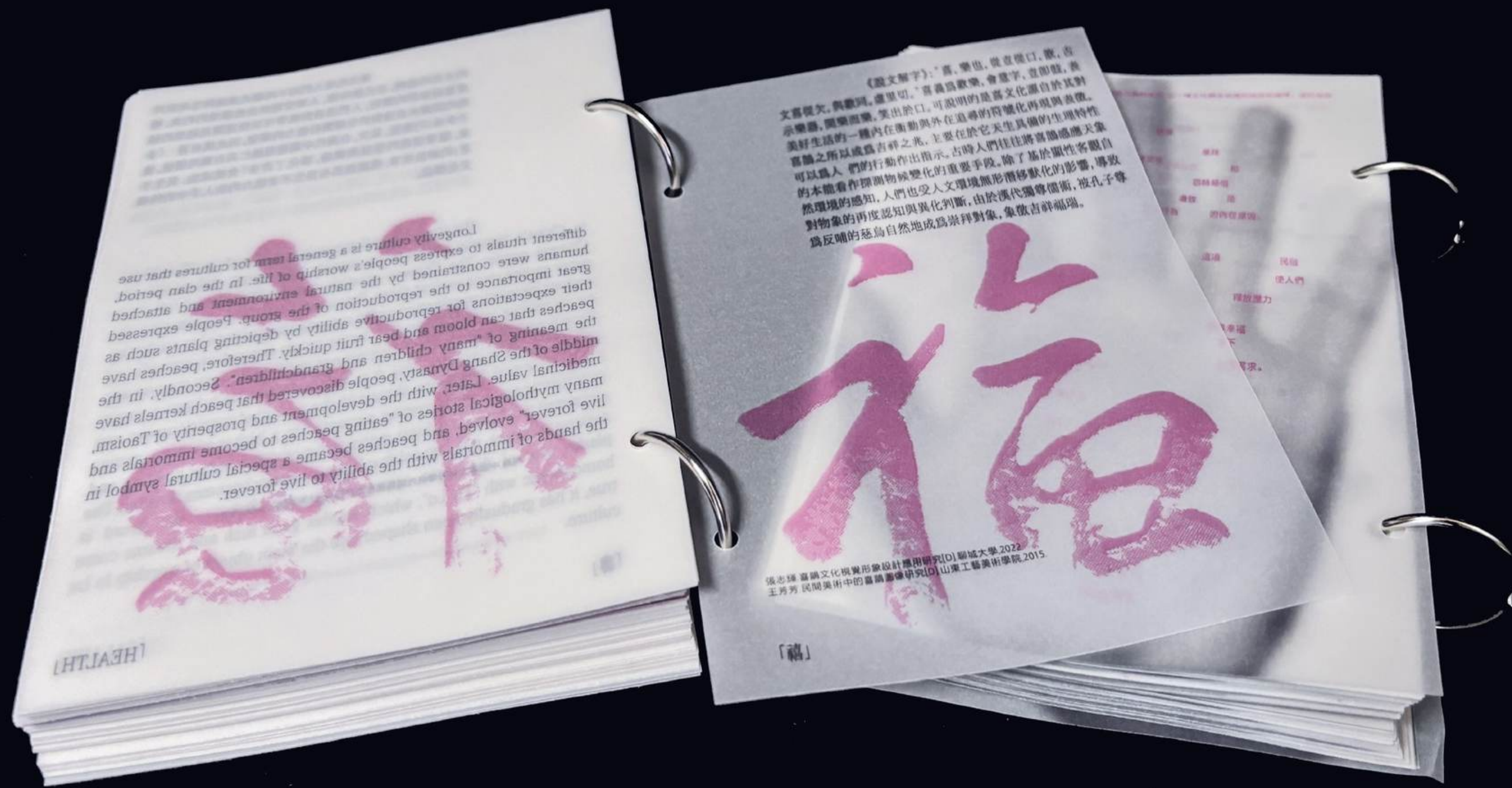
书籍设计与装帧 INSPIRATION

这套实验性书籍由两部分册子物理上重叠而成，旨在以纸媒为媒介记录项目的演变。

一册聚焦于吉祥物在消费场域中逐渐损耗、磨损的生命周期；另一册则深入探讨个体与吉祥物之间微妙的触觉交互。通过将不同形态的手掌图像与深浅不一的磨损痕迹穿插重叠，我们试图捕捉“触摸”这一动作在时间中留下的印记，并将其浓缩定格于纸页之间。

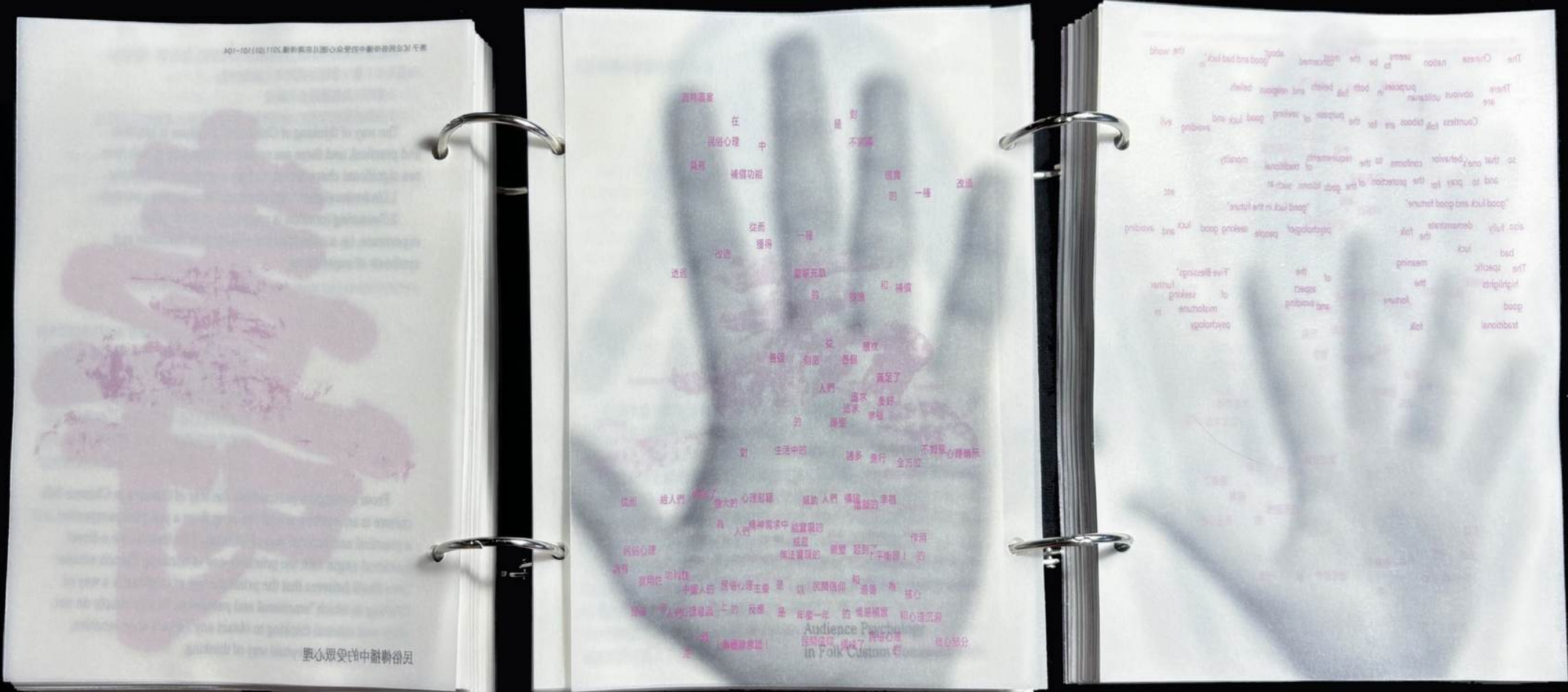
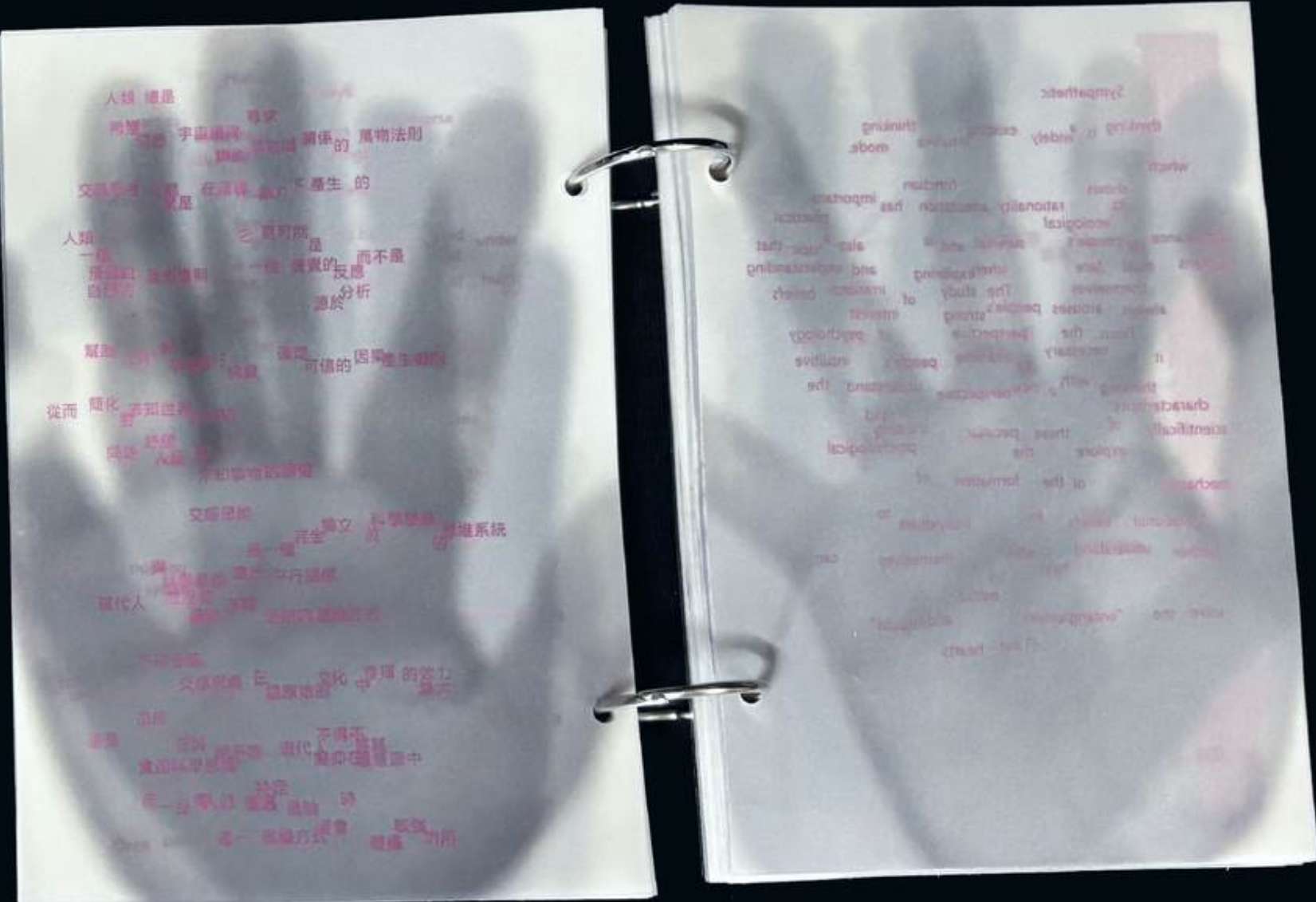


书籍设计与装帧
INSPIRATION



福1 (1)	福1 (2)	福1 (3)	福1 (4)	福1 (5)	福1 (6)	福1 (7)	福1 (8)	福1 (9)	福1 (10)	福2 (1)	福2 (2)	福2 (3)	福2 (4)	福2 (5)	福2 (6)	福2 (7)	福2 (8)
福2 (9)	福2 (10)	福3 (1)	福3 (2)	福3 (3)	福3 (4)	福3 (5)	福3 (6)	福3 (7)	福3 (8)	福3 (9)	福3 (10)	福4 (1)	福4 (2)	福4 (3)	福4 (4)	福4 (5)	福4 (6)
福4 (7)	福4 (8)	福4 (9)	福4 (10)	福5 (1)	福5 (2)	福5 (3)	福5 (4)	福5 (5)	福5 (6)	福5 (7)	福5 (8)	福5 (9)	福5 (10)	和 (1)	和 (2)	和 (3)	和 (4)
和 (5)	和 (6)	和 (7)	和 (8)	和 (9)	和 (10)	吉 (1)	吉 (2)	吉 (3)	吉 (4)	吉 (5)	吉 (6)	吉 (7)	吉 (8)	吉 (9)	吉 (10)	利1 (1)	利1 (2)
利1 (3)	利1 (4)	利1 (5)	利1 (6)	利1 (7)	利1 (8)	利1 (9)	利1 (10)	利2 (1)	利2 (2)	利2 (3)	利2 (4)	利2 (5)	利2 (6)	利2 (7)	利2 (8)	利2 (9)	利2 (10)
利3 (1)	利3 (2)	利3 (3)	利3 (4)	利3 (5)	利3 (6)	利3 (7)	利3 (8)	利3 (9)	利3 (10)	禄1 (1)	禄1 (2)	禄1 (3)	禄1 (4)	禄1 (5)	禄1 (6)	禄1 (7)	禄1 (8)
禄2 (9)	禄2 (10)	禄2 (1)	禄2 (2)	禄2 (3)	禄2 (4)	禄2 (5)	禄2 (6)	禄2 (7)	禄2 (8)	禄2 (9)	禄2 (10)	名 (1)	名 (2)	名 (3)	名 (4)	名 (5)	名 (6)
名 (7)	名 (8)	名 (9)	名 (10)	寿1 (1)	寿1 (2)	寿1 (3)	寿1 (4)	寿1 (5)	寿1 (6)	寿1 (7)	寿1 (8)	寿1 (9)	寿1 (10)	寿2 (1)	寿2 (2)	寿2 (3)	寿2 (4)
寿2 (5)	寿2 (6)	寿2 (7)	寿2 (8)	寿2 (9)	寿2 (10)	祥 (1)	祥 (2)	祥 (3)	祥 (4)	祥 (5)	祥 (6)	祥 (7)	祥 (8)	祥 (9)	祥 (10)	祥 (11)	祥 (12)

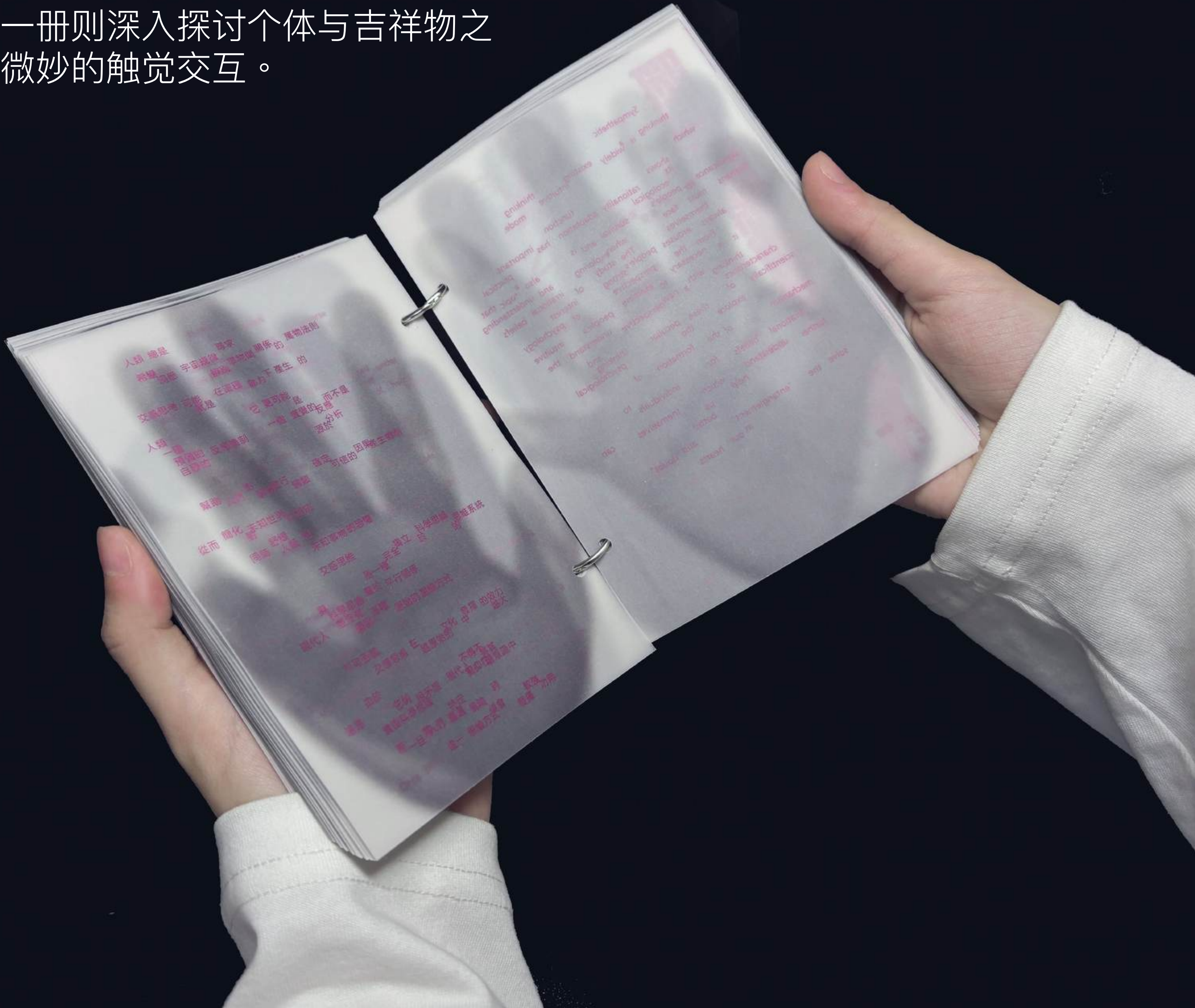
书籍设计与装帧
INSPIRATION



一册聚焦于吉祥物在消费场域中逐渐损耗、磨损的生命周期。

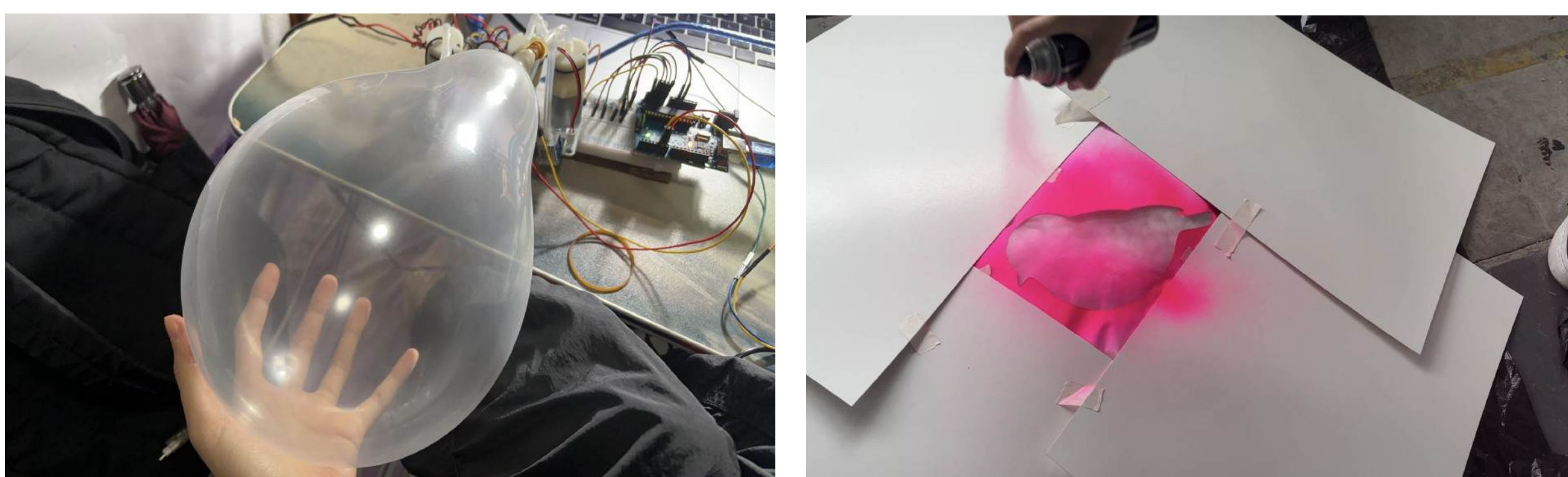
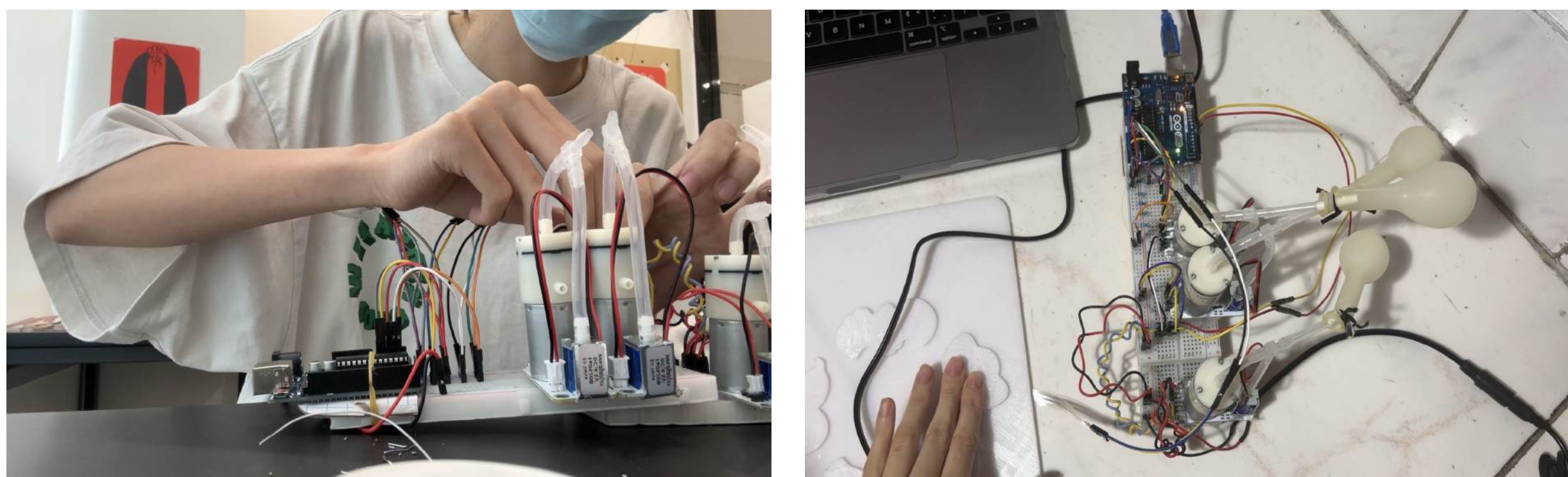
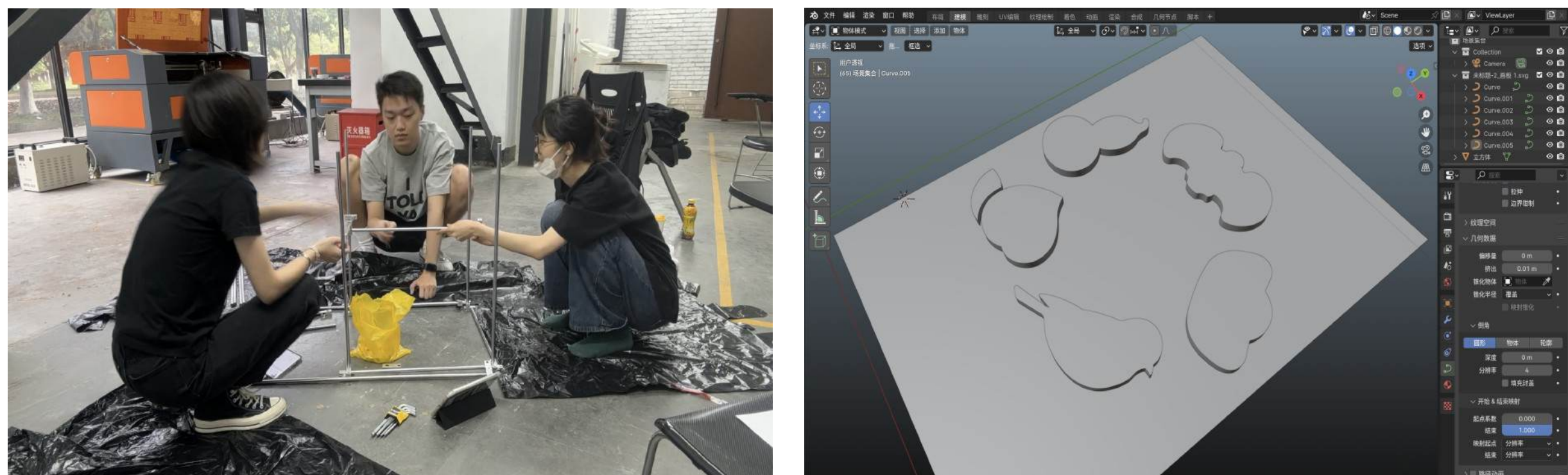
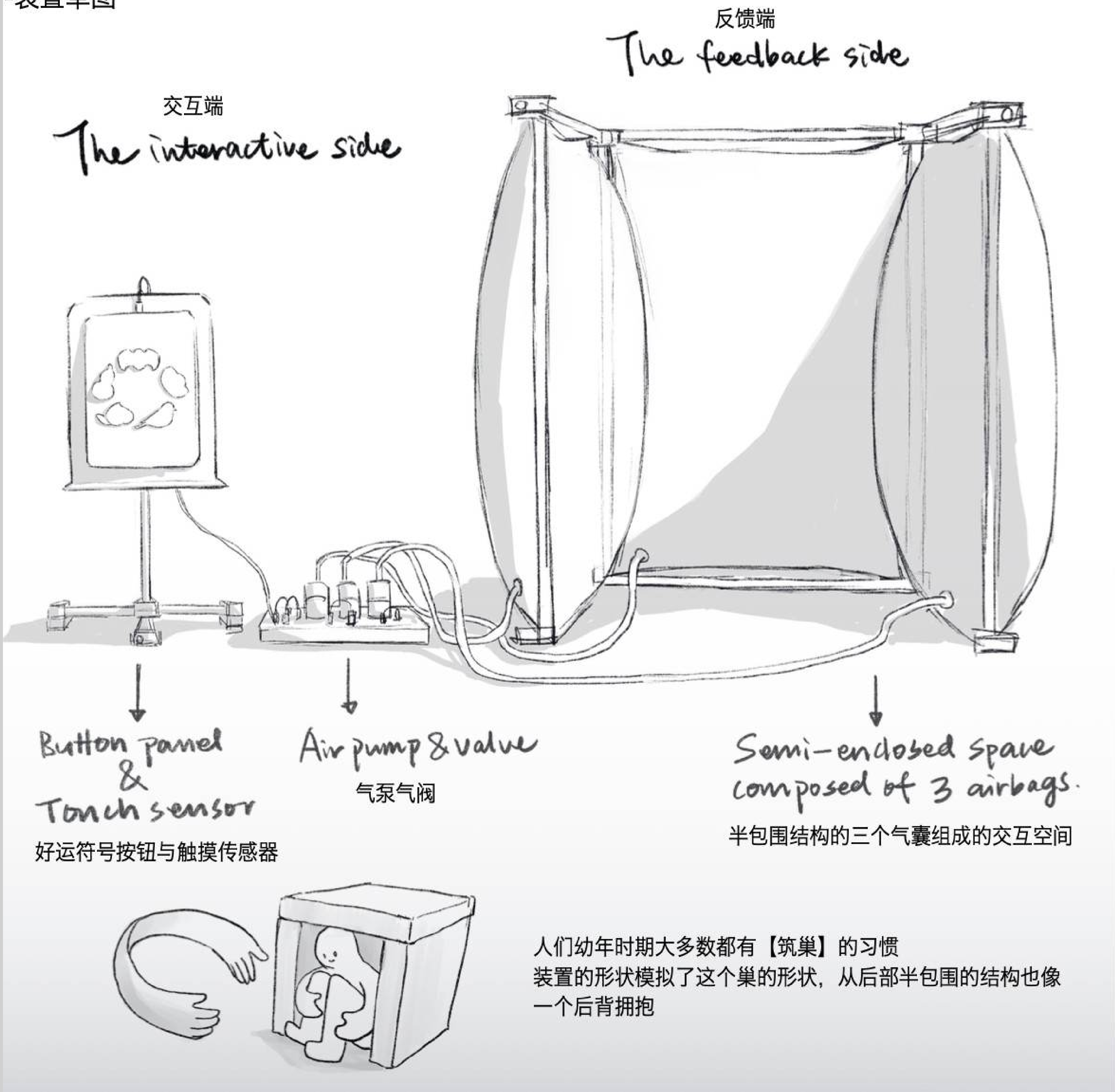


另一册则深入探讨个体与吉祥物之间微妙的触觉交互。



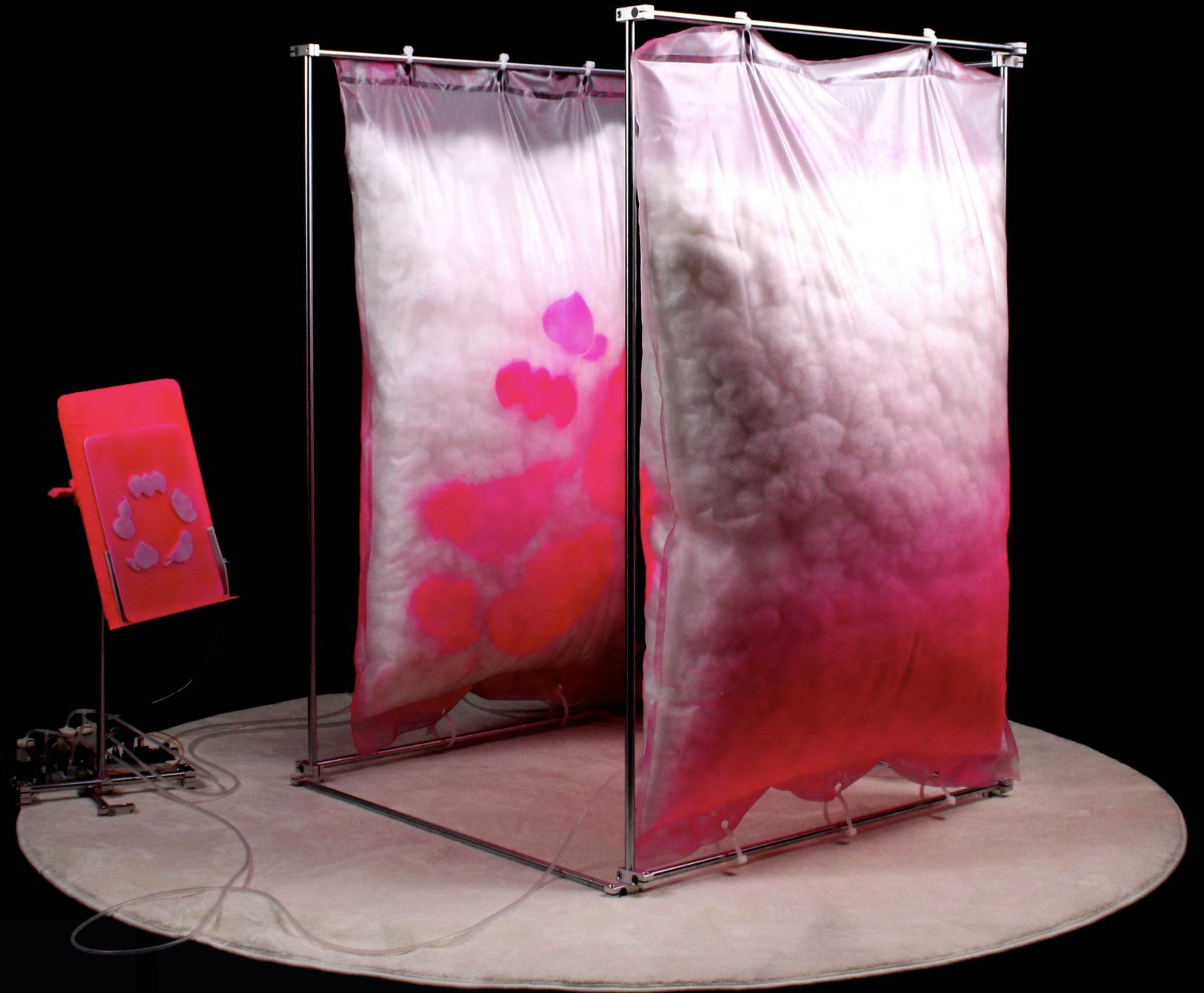
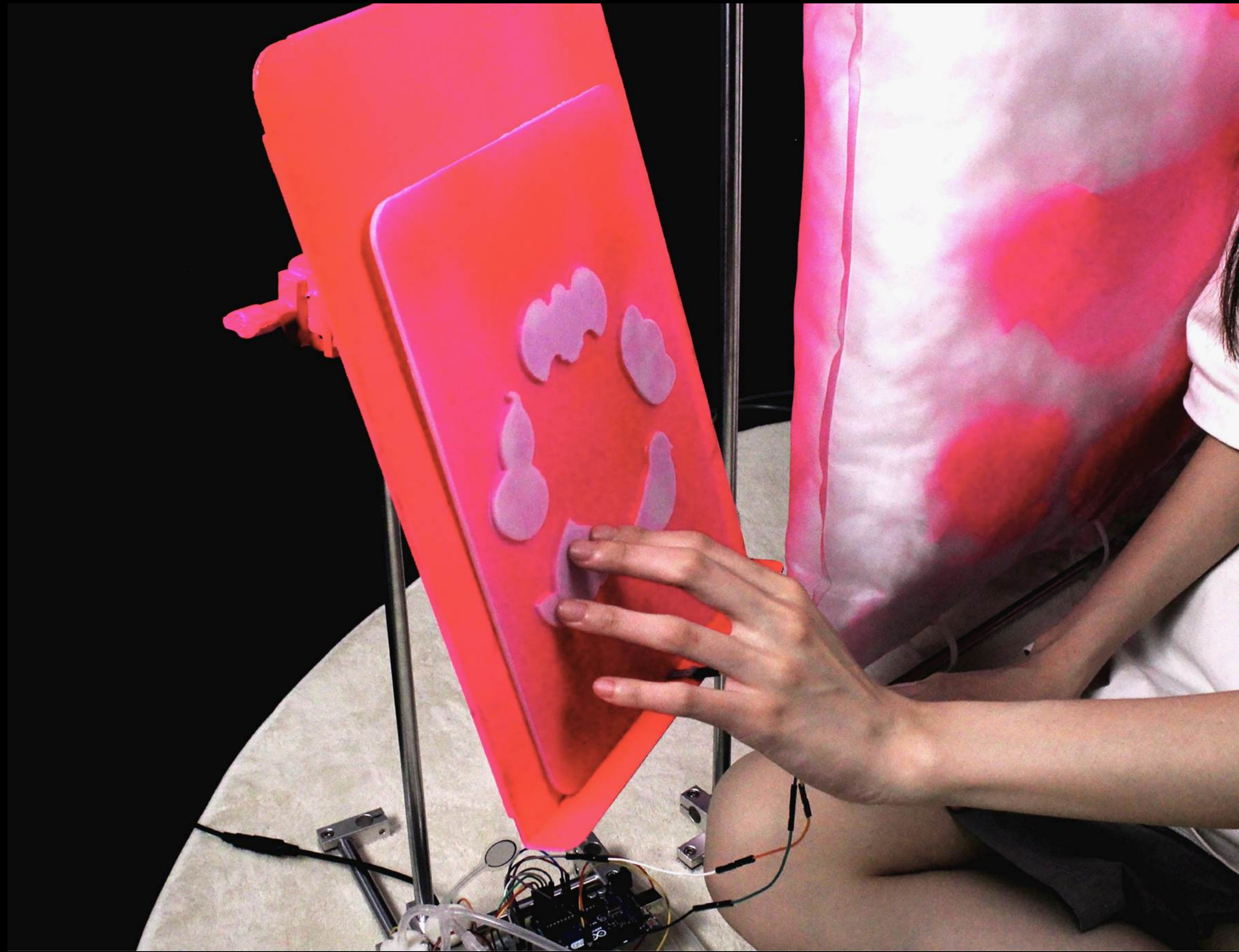
装置制作
MAKING PROCESS OF THE
INSTALLATION

-装置草图



```
#elif (pressureEffect == 2)
  if (newPressureValue >= setPressureLevel) {
    Serial.println("Pressure above threshold, turning pump ON and valve OFF");
    digitalWrite(airPumpPin, airPumpON);
    digitalWrite(airValvePin, airValveOFF);
  } else {
    Serial.println("Pressure below threshold, turning pump OFF and valve ON");
    digitalWrite(airPumpPin, airPumpOFF);
    digitalWrite(airValvePin, airValveON);
  }
#endif
```

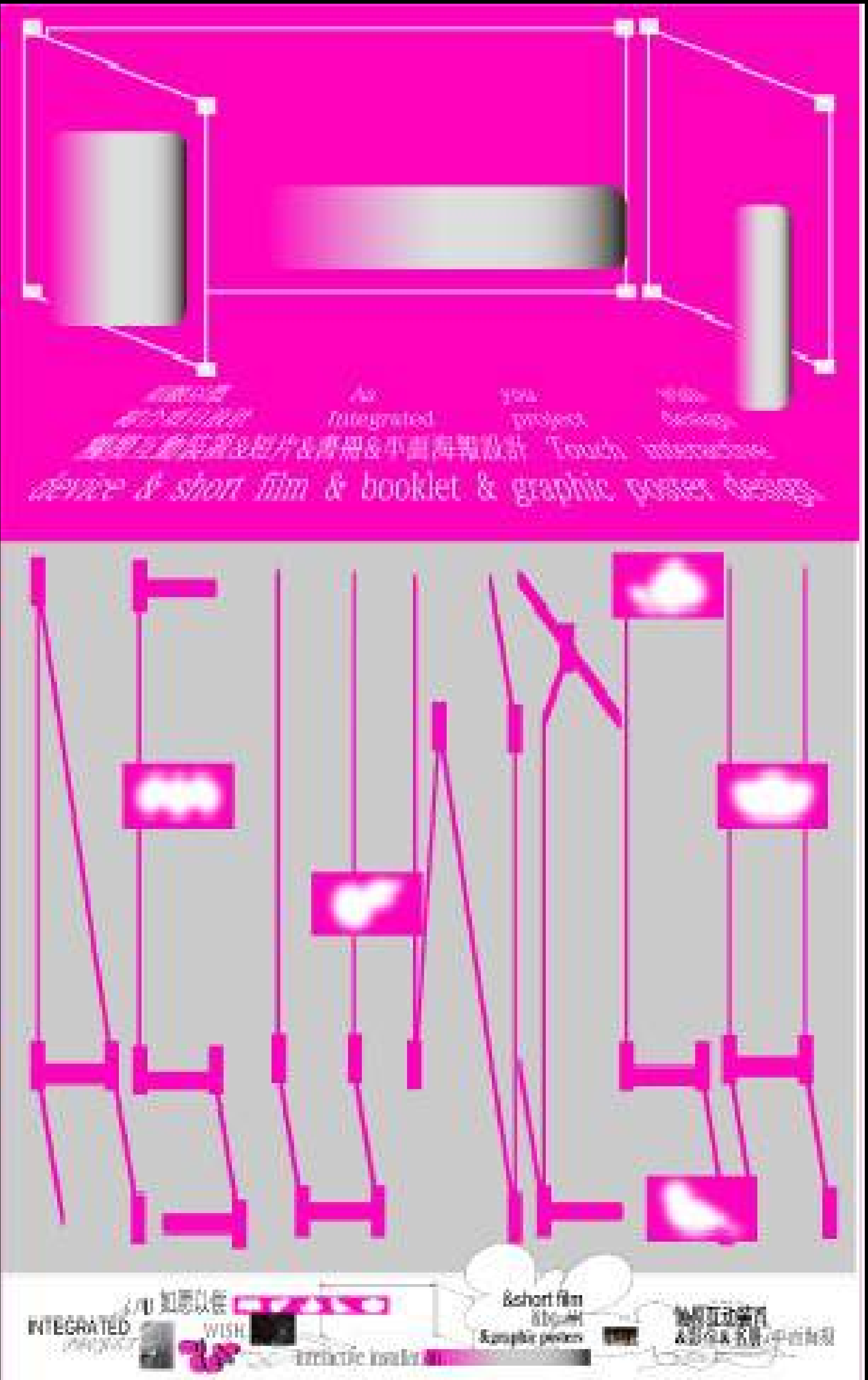
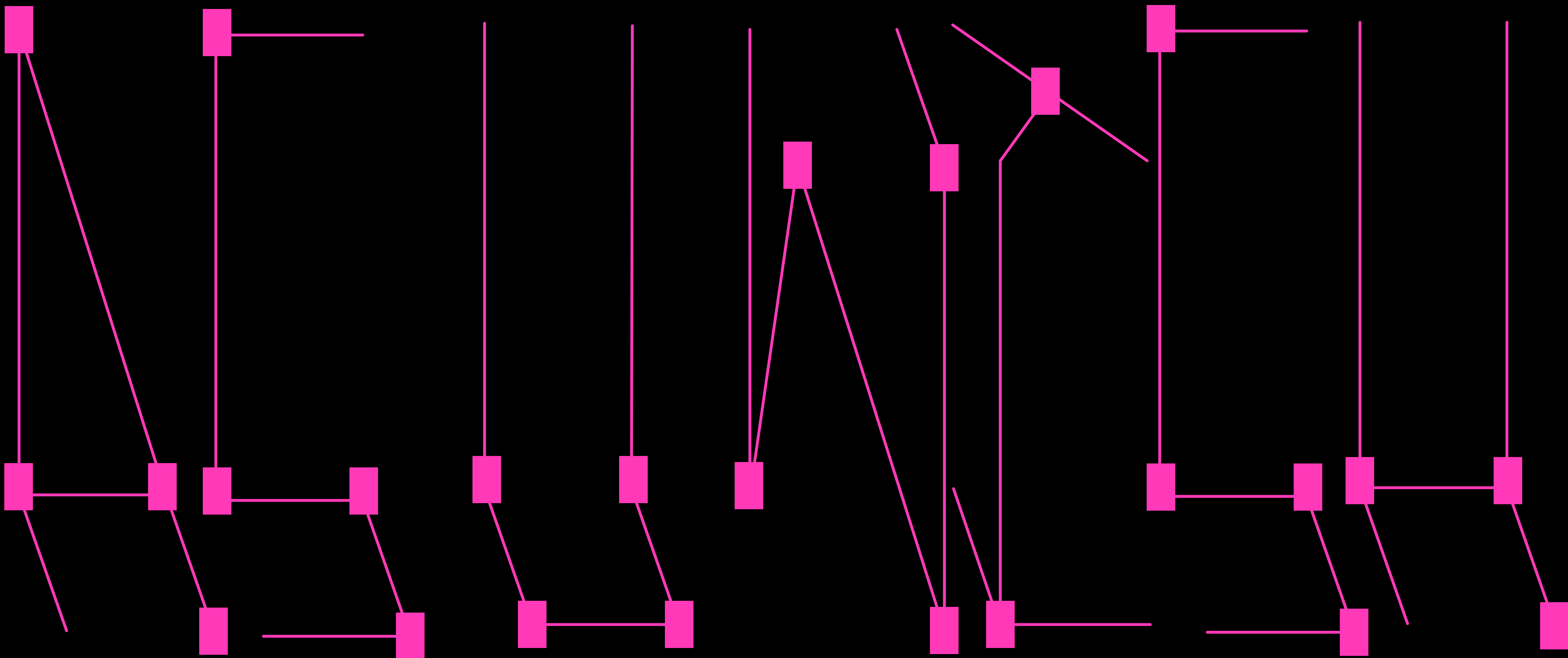
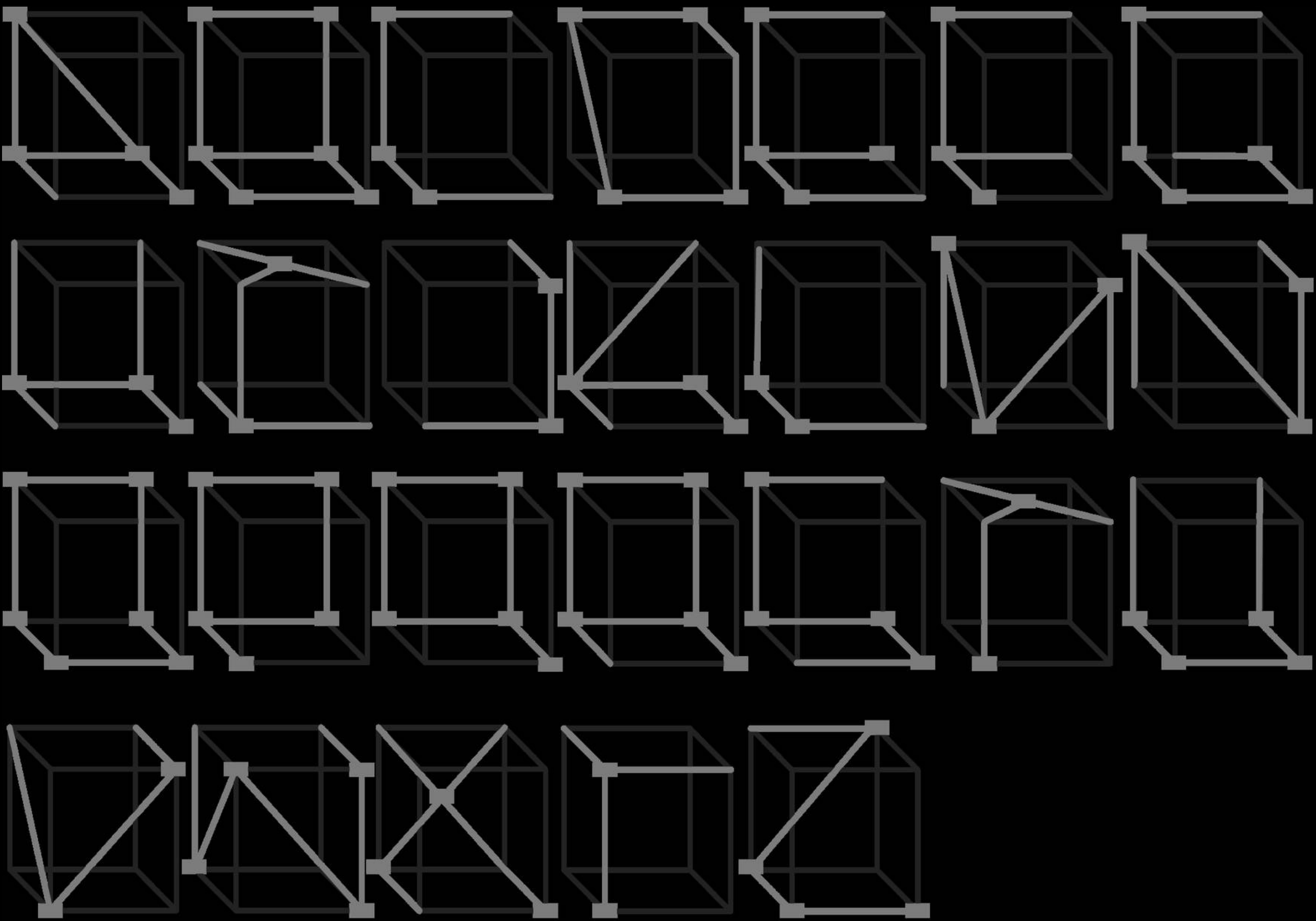
装置细节
INSTALLATION DETAILS

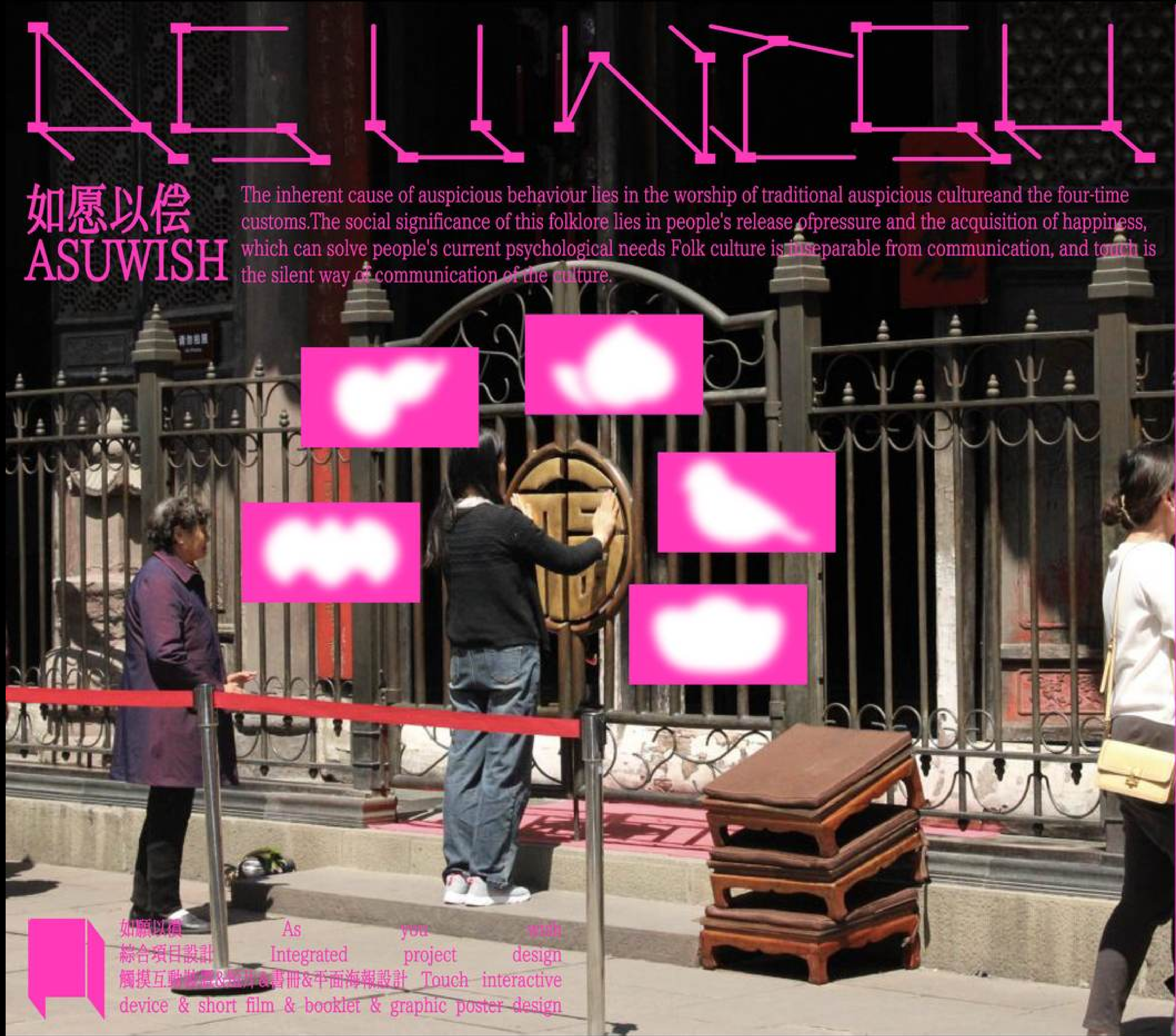


平面部分-字体和海报

GRAPHIC DESIGN

字体的灵感来源于装置主体的光轴框架部分，制作出一套用于书籍和海报中的装饰英文。





如愿以偿 ASUWISH

The inherent cause of auspicious behaviour lies in the worship of traditional auspicious culture and the four-time customs. The social significance of this folklore lies in people's release of pressure and the acquisition of happiness, which can solve people's current psychological needs. Folk culture is inseparable from communication, and touch is the silent way of communication of the culture.

如愿以偿 As you wish
綜合項目設計 Integrated project design
觸摸互動裝置&短片&書冊&平面海報設計 Touch interactive device & short film & booklet & graphic poster design

如愿以偿 ASUWISH

民俗中人們觸碰吉祥物以求好運，無數觸摸的疊加在物像上產生痕跡。痕跡介於存在與非存在之間，代表著當下和某些部分的缺席。強烈的交感思維下人們在吉祥物像上獲得保佑與安慰，吉祥物像在人身上獲得痕跡，在重疊中痕跡被賦予人類情感。

In folklore, people touch auspicious objects for good luck, and the superimposition of countless touches creates traces on the objects. Traces are between existence and non-existence, representing the present and the absence of certain parts of existence. With strong sympathetic thoughts, people get blessing and comfort from the lucky statues. Auspicious images get traces on people, and the traces are given human emotions in the reconstruction.

中國人從古至今的吉祥崇拜都沒有走出“福祿壽喜財”的五福觀，本項目將觸摸行為作為麥加芬母題，結合五福觀、人與痕跡的相互關係，試圖將交感思維下吉祥物像對人們產生的安慰用可見可感的交互裝置進行體現。

The Chinese worship of good luck from ancient times to the present day has never gone beyond the Five Fortunes concept of 'Fortune, Luck, Longevity, Happiness and Wealth'.

This project takes the act of touching as a MacGuffin theme, and combines it with the concept of the Five Fortunes, and the interrelationships between human beings and traces, trying to embody the comforting effect that the auspicious statues have on people under the sympathetic mindset in a visible and palpable interactive installation.

中國民間信仰與宗教有著本質上的區別，這是實踐的高度要求。中國民間信仰有著相當突出的現實需求，沒有西方宗教社會信徒強烈的歸屬感，更注重儀式後的報償。民間信仰與宗教有著本質上的區別，即宗教可以回應世界起源的實質問題，而民間信仰只能界定一些功能性問題。

Chinese folk beliefs is fundamentally different from religions, which was highly demanded by practice. Chinese folk beliefs has considerably prominent practical demand, without the strong sense of belongingness of believers' infessional utional thes r. differences between Folk beliefs and religions, that is, religions can respond to the substantive problems of the origin of the world, but folk beliefs can only define some functional problems.

項目側重人們當下現實需求，觸摸行為更多源於人類的原始沖動，也是交感思維對心理暗示的體現。

The project focuses on people's real needs at the moment, and the act of touching stems more from the primitive impulses of human beings, as well as the manifestation of sympathetic thinking's psychological cues.

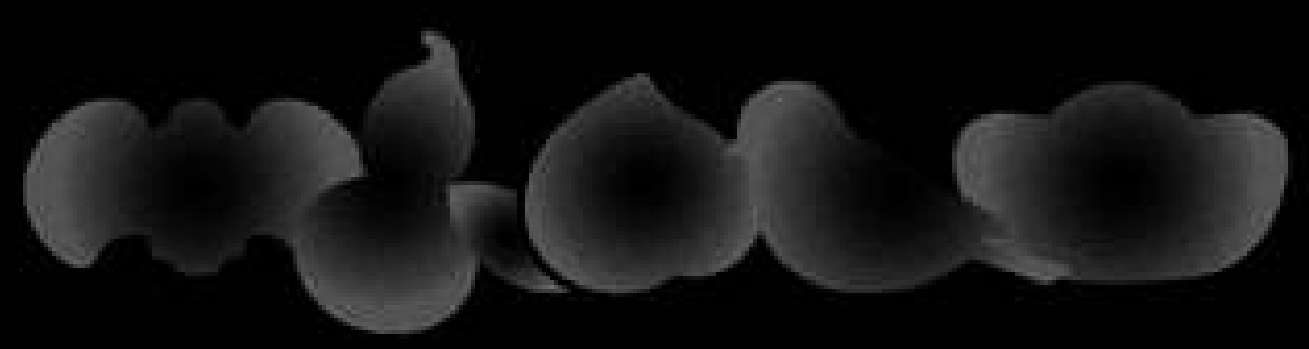
平面部分-用于展出的多尺寸视觉
GRAPHIC DESIGN

如愿以偿
ASUWISH
ASUWISH

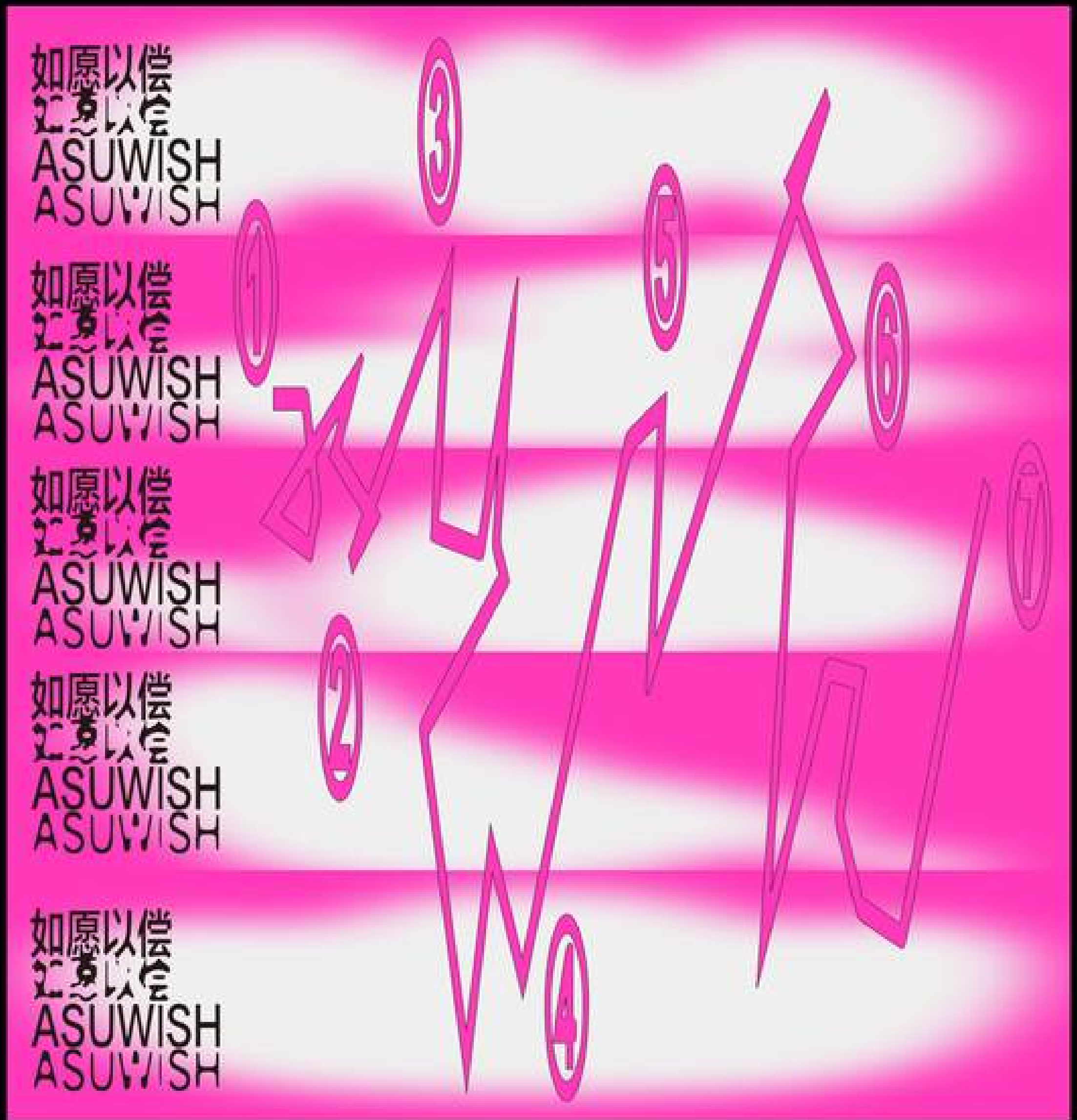
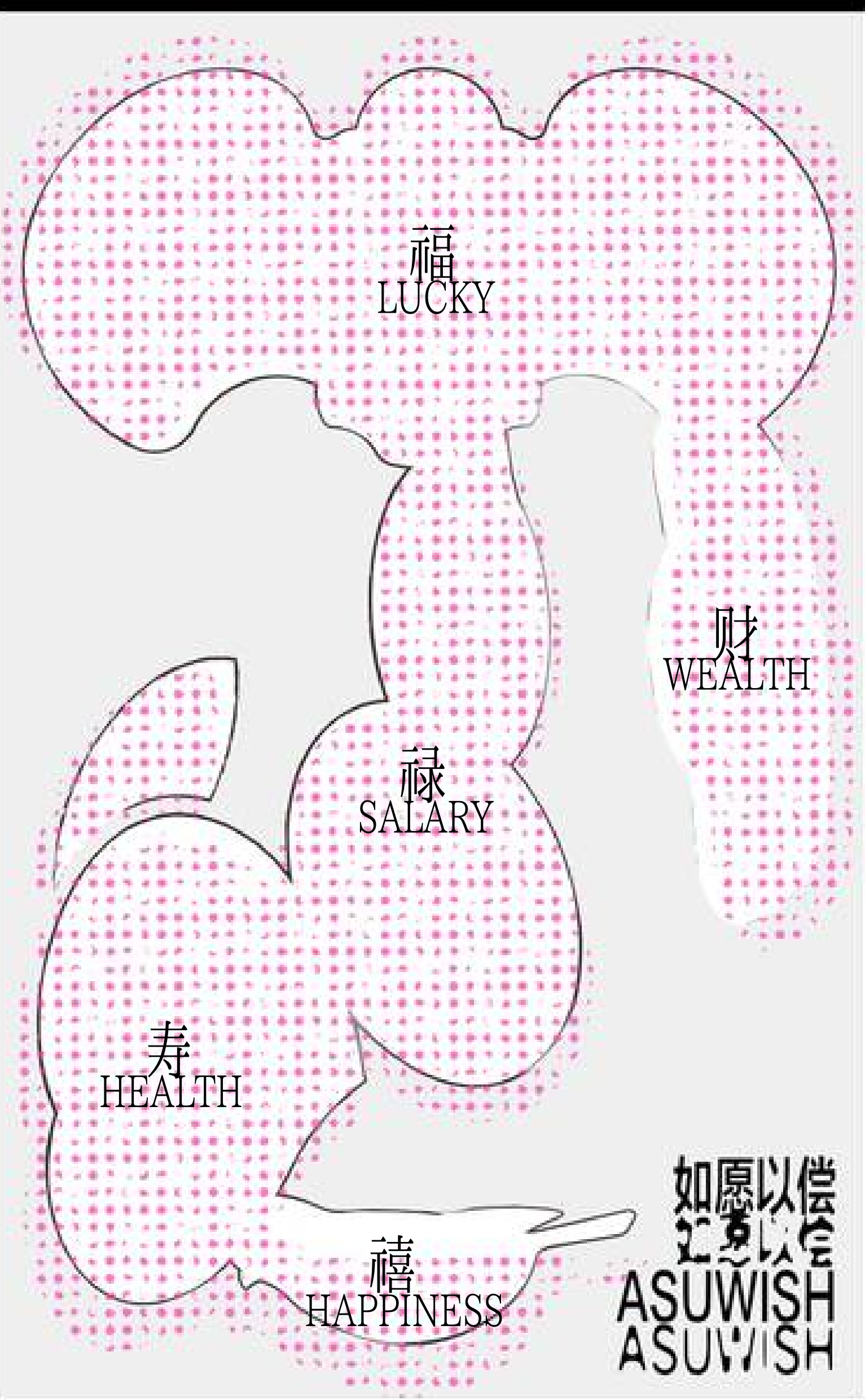
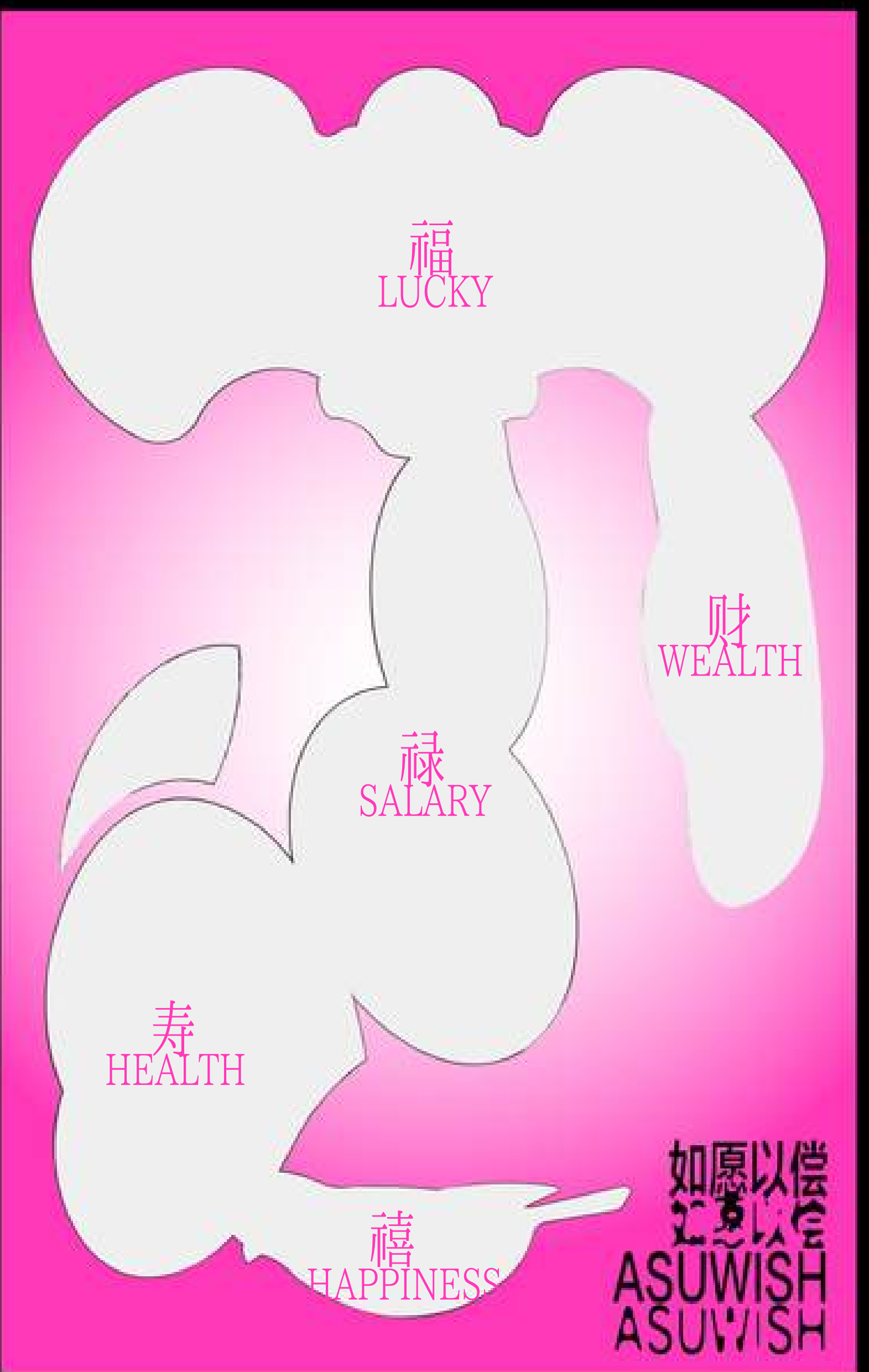
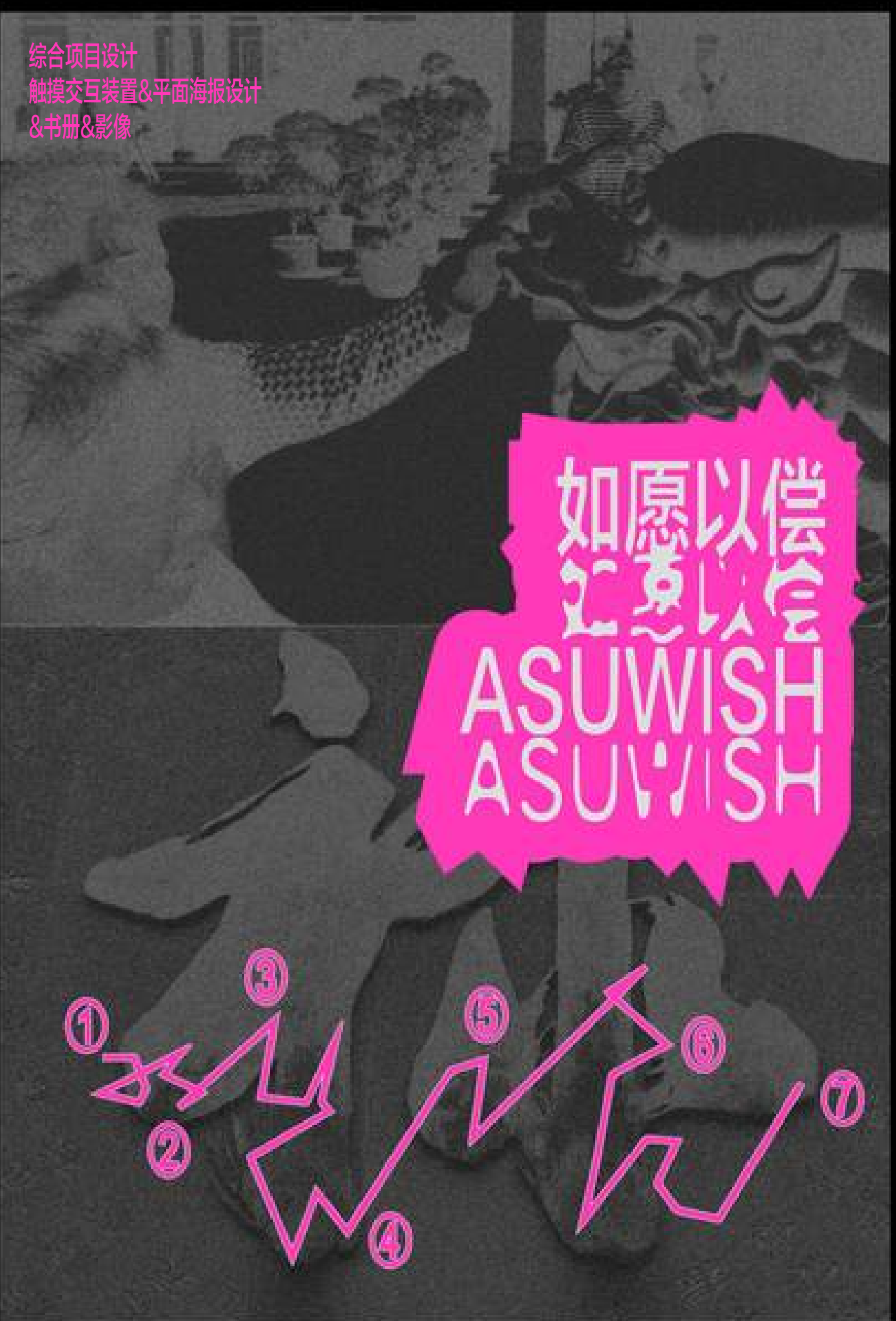
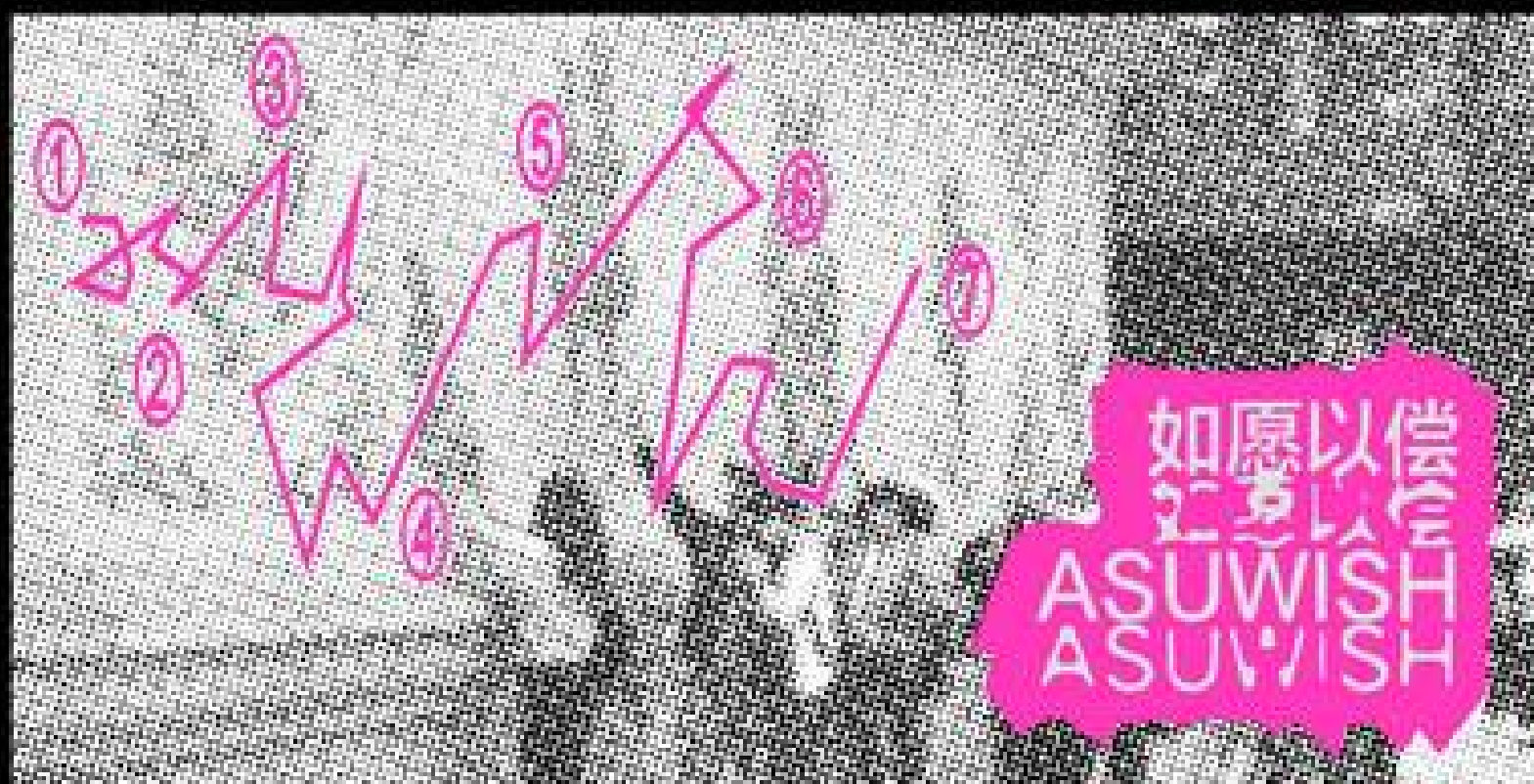
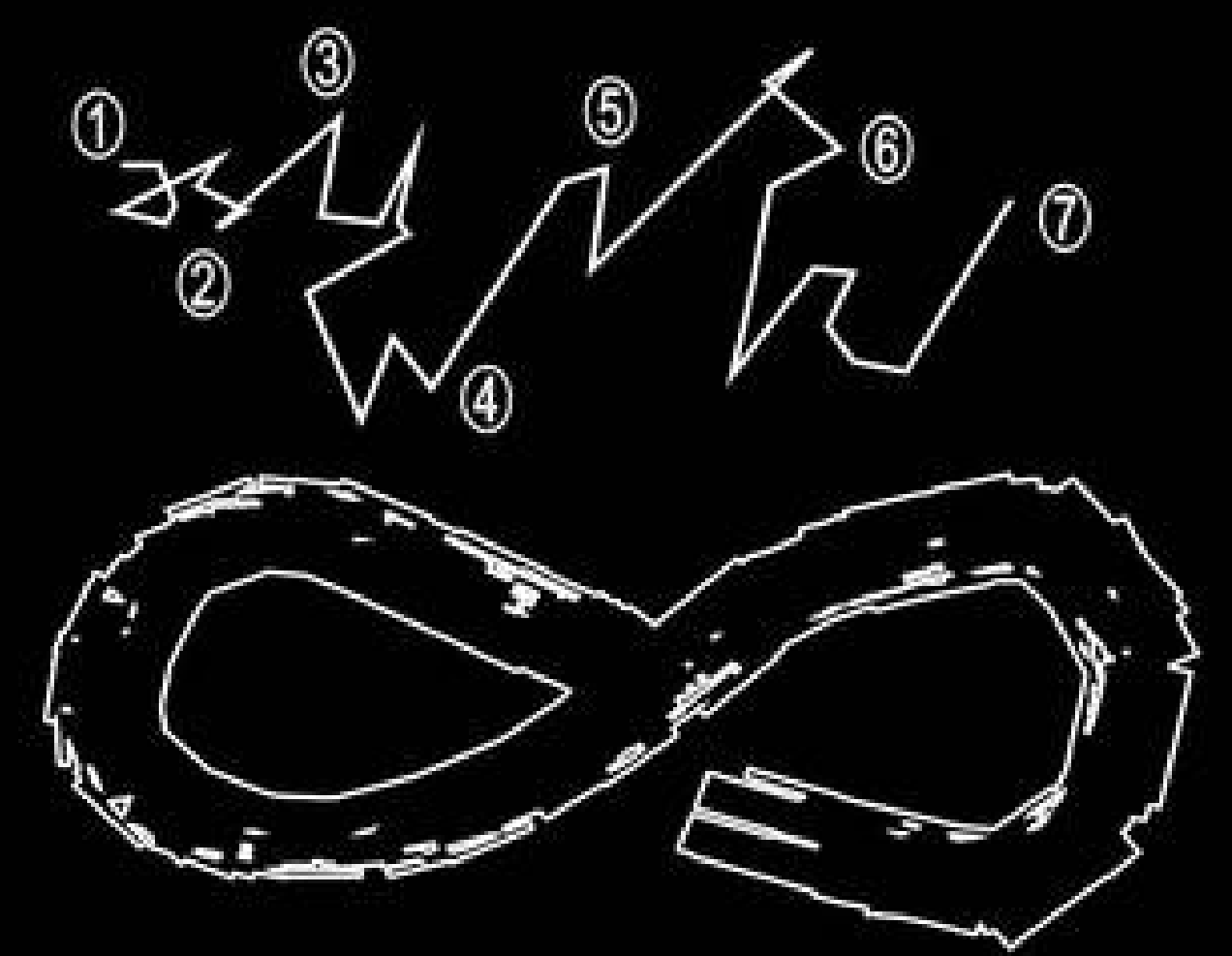
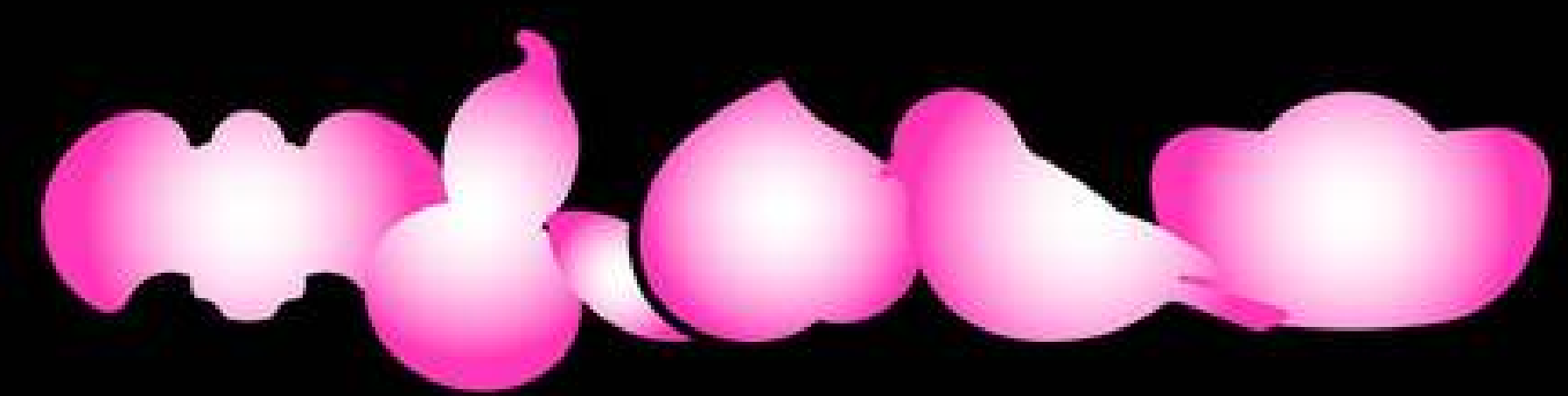
如愿以偿
ASUWISH
ASUWISH

如愿以偿
ASUWISH
ASUWISH

如愿以偿
ASUWISH
ASUWISH



如愿以偿
ASUWISH
ASUWISH



主视觉海报
MAIN VISUAL



展出：四川大学美术馆
EXIBITION PHOTOS

