上海大学亮相2025世界设计之都大会

以"设计跨界"彰显创新实力

//)((WDCC 2025

AI 画出敦煌国风,回力携手崇明土布纺织技艺…… 在世界设计之都大会的上海

大学"设计跨界,文脉新生"的主题展览上,从古色古香的颜料融合AI作画,到国潮品牌结合非遗技艺,传统和现代有机结合。四大特色展区集中展示上海大学、特邀品牌、协同院校与非遗代表性传承人的合作成果,以当代设计解构传统技艺,以非遗元素重塑现代美学。

"大家都知道西方的莫兰迪色,但在中国文化的语境里,其实颜料的颜色有别的表达方式。"在解说人员的介绍声中,走进主题展,迎面而来的是上海大学上海美术学院与马利画材联合开发的设计展区。霜叶红、夕阳痕、柳堤,一个个宛如中国古诗的名称,象征着不同的颜色。敦煌、藏文化、黄河……中国文化到底有多少种色彩?这些颜色进行了回答。

"运用不同的颜料颜色,进行不同的参数设定,可以生成相应的AI画作。"在展区左侧,立着一台机器,只要选中颜色,再输入自己想要生成的图案样式,几秒之后,一幅幅具有敦煌、藏风等特色,栩栩如生的国风画作就会呈现出来。

现代技术和传统的精彩碰撞,是上海大学展览的最大特色。在回力展台,展现的是学院与国潮品牌的共创,艾德莱斯绸织染技艺、京绣、扎染技艺等共15种非遗技艺与国潮设计相融合。由设计师何一波所创作的"青花·踏纹"尤为吸睛,鞋身由青花瓷制成。"我们希望去开拓非遗的创新模式,和国潮品牌、非遗代表性传承人共同进步。"上海美术学院数码系专业教师陈文

佳表示。

由于展柜放不下所有的创意,学院选择以数字模型的形式展现回力鞋相关设计。而这也展现了上海大学展览上的另一大特点,即数字化。人人可智能生成纹样的数字平台、裸眼3D还原上海大学景观、VR消防训练系统……"通过3D打印,我们可以很方便地还原曾经很难创作出的造型,节省许多时间。"工作人员介绍3D打印出的一件文物,自豪地表示。

于文化设计和科技的互帮互助中,传统与现代在展览中实现着和谐的平衡。对此,上海大学展览负责人、上海大学上海美术学院数码系系主任李谦升教授表示,这也是此次展览的目标所在:"一方面,如何将传统文化以大家愿意接受的形式呈现,进行良好的文化设计,转化为生产力;另一方面,在AI发展的大背景下,将传统文化与大模型能化相融合,实现新文化业态,是我们在做的事。"

关注年轻人、利用多渠道,借用新技术、继续数字化,加紧文化挖掘,进行技术研发,以世界设计之都大会作为展示平台,接下来,李谦升表示,上海大学将继续开掘设计之路。

■图片新闻



青年报记者 施剑平 摄

老字号领衔开启味觉盛宴 豫园和丰楼焕新回归

9月26日上午,豫园商城内历史最悠久的小吃汇聚地——和丰楼美食广场,以全新形象"豫园食集"焕新亮相。与此同时,豫园商城九大老字号餐饮集体"活"了起来,变身"新角色",于青砖灰瓦之间,展开一场舌尖上的美味挑战。记忆中的老城厢风味跃出菜单,融入互动打卡与美食游戏环节,在与现代消费习惯的对话中传承精髓、焕然一新。

焕新后的"豫园食集"有哪些亮点?室内一尊9米高玲珑剔透的太湖石自一层贯通至三层,结合灯光与AI、CG技术,在复杂曲面上实现高精度视觉呈现,以水流动画与雾森效果营造出"孔孔淌泉、百孔生烟"的东方意境。中央电梯外观打造为高约14米的二十四节气长卷,传递"不时不食"理念,并每小时上演3分钟裸眼3D mapping秀。

青年报记者 冷梅

在上海"元界"街区,推开跨次元的"传送门"

夜幕降临,7米多高的《崩坏:星穹铁道》萨姆机甲雕塑周身灯光渐次亮起,仿佛下一秒就要腾空而起。这里是位于上海徐汇区的"元界 Neo World",一条全长1.9公里的元宇宙主题街区。如今,这里正成为广大二次元爱好者休闲聚会、打卡娱乐的重要一站。

近日,恰逢"元界秋日奇遇记"活动,不少市民游客来到"元界"街区观看舞蹈表演,体验秋日限定展览,感受不一样的"破次元"之旅。

来自山东的游客"企鹅"是一名二次 元游戏爱好者,借着这几日来上海的机会 实地打卡。她将自己在"元界"拍摄的图 片上传到社交平台,获得不少网友点赞。

行走在"元界"街区,游戏IP以具象化的方式融入城市肌理,每一步都充满"破壁"的惊喜。

街区内随处可见巨型游戏 IP雕塑装置。《蓝色星原:旅谣》的"菜鸡"、《剑与远征:启程》的"满满"、《绝区零》的"邦布",还有原创 IP 巨嘴鸟"拓拓"等装置散布在街区各处,构成一道独特的风景线,尽显游戏世界的奇幻张力。

"听说这里建成后,我特意从江苏南通赶来打卡体验。"二次元爱好者小玉告诉记者,她背着装饰了动漫徽章的"痛包",在萨姆机甲前拍照。像她这样的游客不在少数,很多人专门前来探访喜爱的游戏公司,并收集"谷子"。

在不少二次元爱好者看来,"元界"街区的设计充满了对二次元文化的深入理解。街区与游戏IP的互动不局限在IP装

置设置上,更融入在城市基础设施中。

前不久,"元界"街区内的田林路虹 漕路公交站台与游戏《明日方舟》联名,被改造成上海首个公交"痛站"。游客 们可以乘坐《明日方舟》主题公交"痛 车",游览"元界"附近的多个商业体及 文化地标。

在中国,二次元文旅消费成为消费新趋势。数据显示,2025年,中国泛二次元用户规模达5.26亿人,比2017年的2.1亿人增长近1.5倍,其中"Z世代"年轻人是二次元消费的主力。在"元界",消费者也可以获得与二次元相关的新奇体验。

作为街区核心商业体的鑫耀·光环Live,二次元谷子店和潮玩IP商店在这里遍地开花。游戏企业米哈游与潮玩星球在商场里开了一家周边产品店,吸引大量玩家来此消费。商场内还设置了Coser(动漫角色扮演者)化妆间,一位正在整理妆造的Coser告诉记者:"这里的化妆间免费使用,我可以不用装扮好再从家里出门,太方便了!"

在上海市徐汇区文化和旅游局副局长金建红看来,"元界"不仅是游戏爱好者的天堂,更是产城融合的创新实践。"元界"街区地处漕河泾开发区,这里集聚了米哈游、莉莉丝、鹰角网络等众多知名游戏公司,是上海游戏产业的重要阵地。

"以往,常有玩家为了探访自己喜欢的游戏公司而慕名至此。也正因此,'元界'的诞生有着'先天优势'。这里既有二次元的文化基因,也有科创基因。"金建红说,街区定位不止于"玩家乐园","我们还

希望这里是创新策源地、创意萌发地、IP原产地。"

今年7月,徐汇区游戏产业服务中心在"元界"街区内的新研大厦正式启用,联合街区内的中国音数协游戏博物馆、上海无线电博物馆等文化设施,构建起"产业服务+文化展示"的双重平台。

"对游戏的开发者团队来说,下个楼吃个饭就能看到自己的作品,看到玩家的热情,会是一种非常直观的激励。对商业体来说,他们也能感受到优质内容IP对线下消费的赋能。"金建红说。

"元界"街区的打造落地,是上海"文旅商体展"深度融合的具体呈现。在这里,产业诞生于城市,又反哺城市;虚拟照进现实,又赋能现实。这条1.9公里的街区,正成为上海文旅的新名片。

据新华社电



7米多高的《崩坏:星穹铁道》萨姆机 甲雕塑。 新华社 图