

# 设计伦理价值在艺术疗愈中的多维度探析

张天扬, 阮 超

浙江理工大学艺术与设计学院, 浙江 杭州

收稿日期: 2023年8月29日; 录用日期: 2023年11月30日; 发布日期: 2023年12月7日

## 摘 要

当前社会环境下人们越发的注重身心健康的发展, 艺术疗愈作为一种较为普适的治疗手段, 逐渐在各个领域推广, 与之相关的设计在艺术疗愈的实现过程中是不可或缺的环节, 同时艺术疗愈的功能应用也帮助设计实现了其伦理价值, 文章阐述了艺术疗愈在不同领域的应用, 通过多角度分析和对艺术疗愈应用具体案例的解读, 探讨了设计在艺术疗愈中的作用, 及其伦理价值的实现方式。

## 关键词

艺术疗愈, 设计伦理, 人文主义

# Multi-Dimensional Analysis of Design Ethical Value in Art Healing

Tianyang Zhang, Chao Ruan

School of Art and Design, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou Zhejiang

Received: Aug. 29<sup>th</sup>, 2023; accepted: Nov. 30<sup>th</sup>, 2023; published: Dec. 7<sup>th</sup>, 2023

## Abstract

In the current social environment, people pay more and more attention to the development of physical and mental health. Art healing, as a more universal means of treatment, is gradually promoted in various fields. The related design is an indispensable link in the realization process of art healing, and the functional application of art healing also helps design realize its ethical value. This paper expounds the application of art healing in different fields, and discusses the role of design in art healing and the realization of its ethical value through multi-angle analysis and interpretation of specific cases of art healing application.

文章引用: 张天扬, 阮超. 设计伦理价值在艺术疗愈中的多维度探析[J]. 设计, 2023, 8(4): 2430-2439.

DOI: 10.12677/design.2023.84295

## Keywords

Art Healing, Design Ethics, Humanism

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

艺术疗愈作为一种以艺术创作和艺术体验为基础的综合性治疗方法,认为艺术创作和参与可以帮助个体表达情感、缓解压力、增强自我意识,并在康复过程中提供支持,其有效性和实用价值也被越来越多的研究所证实,艺术疗愈最终要实现的是秉承以人为本的价值理念,满足人的身心健康和情感需求,提升人的幸福感,实现其伦理价值。伦理价值也是设计追求的最高价值,从伦理的层面上讲,即设计为人服务、为人的生存服务,帮助人获得幸福感[1],这种价值是设计的根本目的,同时也和艺术疗愈的追求不谋而合,艺术疗愈的作用实现需要艺术家和设计师从设计的角度,结合多学科的经验,体察人的情感,贴合人的体验,从人文主义的视角在艺术疗愈中发挥设计伦理价值,通过不同形式的艺术表现,充分调动人的情绪,提供能够促进身心健康的方式。

## 2. 艺术疗愈的概念及作用机制

艺术疗愈起源于上世纪三十年代,由美国精神科医生南姆伯格提出,是将艺术作为一种方法和手段,以此来治疗一些病人的躯体和心理疾病,以促进康复,在医学领域发挥着重要的作用[2],皆在实现艺术与医学的跨学科融合,通过艺术帮助人们激发内在的潜能实现身心平衡统一。过程中将人的意识与潜意识作为重点关注内容,从个体最原始最真实的心理出发帮助人们提升认知改善生活,至上世纪60年代艺术疗愈已发展成一个独立的学科,逐渐被广泛应用于各种生理疾病和心理疾病的治疗中,艺术疗愈的作用机制来源于人的大脑的功能侧化,该理论认为左半脑主要负责理解、记忆、时间、语言、判断、排列、分类、逻辑、分析等,思维方式具有连续性和分析性。右半脑主要负责空间形象记忆、直觉、情感、身体协调、视知觉、美术、音乐节奏、想象、灵感等,思维方式具有无序性和跳跃性[3],根据这些研究结果可以判断艺术行为和艺术感受所产生的心理机能都由右脑负责处理,因此可以通过对疗愈过程进行艺术化的设计处理,在视觉、听觉、感官的角度影响右脑的功能从而改善负面情绪,提升幸福度。

## 3. 艺术疗愈中以人为本的设计

随着艺术疗愈体系逐渐的完善,多种艺术表现形式也被应用于艺术疗愈中,不同的媒介和艺术表达也逐渐被设计师和艺术家用来完善艺术疗愈的过程,提升艺术疗愈的效果,疗愈的对象是人,目的是帮助人提升幸福感获得更有价值的人生,疗愈的整体过程是一个以人为本的行为,艺术疗愈中的设计应用同样也贯彻以人为本的设计理念,在实现设计伦理价值的过程中达成艺术疗愈的终极目标。

### 3.1. 治愈性空间设计

艺术疗愈中“艺术”是其采用具有人文主义色彩的方式,“疗愈”是其根本落脚点,所以常见艺术疗愈被用来辅助传统医学疗愈的过程,艺术疗愈是否能为患者提供一个具有安全感、易于其接受的空间影响到疗愈的效果和患者的体验,设计良好的环境可以减轻人的焦虑和压力,加速康复,缩短住院时间,

减少药物使用量, 减轻疼痛, 促进幸福感。疗愈的首要目的是关注人的内心感受, 合理的构建积极能动性的环境可以促使正面情绪的激活, 进而发挥场域的寄托力量优化自我恢复能力。患者在医疗空间中的情感体验涉及到精神、感官、视觉、情绪传递的协同, 合理的针对疗愈空间进行艺术性构建能够由外而内的引导患者的情绪, 引导患者的认知, 帮助其更好的康复。

墨尔本皇家儿童医院为了激发儿童的内在活力和幸福感, 对诊室进行了大胆的景观设计, 充满互动的空间可以转移儿童的注意力[4], 利用颜色、环境能够对人产生心理暗示和引导的作用, 其急诊室的大厅中设计了一个以蓝绿色为主色调候诊区, 中间放置两层楼高的鱼缸内置多种海洋生物(如图 1), 给就诊患者提供一个可以安抚情绪的互动场所, 在空间元素的选取上, 设计师充分考虑了如何能够唤醒人自然而无意识的联想, 在自然因子的作用下人的大脑能够在潜意识中较为快速的产生情绪反馈, 在具有适量自然植物和水体的环境中, 人的注意力可以得到放松, 阻断消极情绪的产生[5]。鱼缸中的海洋生物构成景观中的动态存在用于转移儿童的注意力, 儿童在就诊时出于对环境的好奇在其探索过程中可以受到颜色和灯光的影响, 在与环境的双向交流中一定程度上减轻患者的身心压力, 消除负面情绪的影响。在其走廊中同样运用了大量的自然元素(如图 2), 色彩的选择上以绿色为主, 可以引发人潜意识中对生命、健康、活力、康复等积极情绪词汇的联想, 进一步提升患者诊疗的体验, 推进康复的进程。



**Figure 1.** Emergency Department of the Royal Children's Hospital, Melbourne  
**图 1.** 墨尔本皇家儿童医院急诊部<sup>①</sup>



**Figure 2.** The corridor of the Royal Children's Hospital in Melbourne  
**图 2.** 墨尔本皇家儿童医院走廊<sup>②</sup>

除了实体环境的构建,虚拟现实空间也是当前艺术疗愈设计中不可忽略的一个场所,虚拟现实辅助艺术疗愈是新媒体时代艺术疗愈的一种全新的实现方式,虚拟疗愈空间的设计不受现实物理因素的制约,因此也拓展了疗愈空间的可能性,一方面设计师可以创造出超越传统艺术形式的情感表达,另一方面能为体验者提供沉浸式的艺术感受,体验者可以在艺术作品的内部沉浸式体验、互动从而进行探索和自我发现。

虚拟空间在心理治疗中的应用潜力巨大,特别是在需要进行暴露疗法的情况下。虚拟现实技术允许医疗专业人员逐步引导患者进入复杂的情境,为治疗提供了新的可能性。在治疗孤独症儿童的应用中,虚拟现实场景的运用变得尤为重要。患者可以在虚拟的复杂场景中学习处理各种情况,同时又能确保他们身处安全的环境中,以避免不必要的意外情况[6]。南加州大学的团队已经在虚拟现实技术领域取得了显著进展,特别是针对退伍军治疗创伤后应激障碍(PTSD)的虚拟疗愈空间。这项研究的一个关键亮点是,他们充分考虑了患者的需求和情感,通过个性化的虚拟场景设计,确保了治疗过程不会引发负面情绪。在场景的造型设计方面,他们采用了滑雪小屋的元素,以提供一种温馨而放松的氛围。此外,在细节方面,他们巧妙地布置了各种有助于患者应对创伤的情境内容。这种创新的虚拟疗愈空间使退伍军人能够重温战场情境,同时在一个安全、支持性的环境中进行治疗。这有助于患者建立对创伤的免疫性,提高他们应对压力和焦虑的能力。

虚拟现实技术的运用不仅为心理治疗提供了新的工具,还为治疗的个性化和效果提供了更多可能性,为患者提供了希望和康复的机会。随着虚拟现实技术的不断进步,我们可以期待看到更多这样的创新,为心理健康领域带来积极的变革,例如用虚拟现实技术打造VR冥想空间提供心理和精神上的疗愈场所。研究发现三种自然环境能够提高人类正向积极的情绪反应,从而缓解生理、心理应激,分别是平缓优美的风景,绿色植物和特定的自然景观[7],利用这一研究结果,很多虚拟现实冥想空间应运而生,《引导冥想》(Guided Meditation VR)利用虚拟现实技术,将人从感官上带入私密的空间,创造生活和工作之外的第三空间,特定的自然景观可以对情绪产生积极影响。一些特殊的地点,如沿海风景、山谷或瀑布,常常被人们视为具有疗愈效果的场所,平缓优美的风景能够触发人们的积极情感,减轻压力和焦虑。虚拟现实冥想空间通过令人身临其境的视觉效果,成功地再现了这些风景,让使用者感受到仿佛置身大自然的愉悦,因此能够在缓解焦虑方面发挥积极作用。Amazing VR制作的Zen Space Flight在虚拟环境中充分利用光线、色彩和音乐打造可视化的禅宗环境供体验者放松身心。最重要的是,这些虚拟冥想空间具有与现实世界的隔离效应,使参与者感到自己置身于一个安全、平静的虚拟世界中。这种隔离有助于人们暂时抽离日常生活的压力和焦虑,他们可以暂时抽离现实的压力和焦虑,享受一个独特的艺术疗愈体验,这种隔离效应有助于提高治疗的效果,并增强参与者的安全感。

无论是对现实疗愈空间的关注,还是对虚拟疗愈空间的设计,其最终落脚点都是关注个体心理和生理需求,为提高身心健康提供多种有效途径,充分体现了设计中的“仁”,强调关注人的感受和对生命的尊重。

### 3.2. 多感官互联的体验设计

德国哲学家、美学家弗里德里希·费希尔认为:人们在对于某一特定事物的感知过程中,当某一种感官在其中发挥了作用,其他关联的感官也会被唤醒并将发生作用,这不仅是一种记忆回溯的体现,也会作为对这一感知特殊的回应或者象征被人们保存在自己的潜意识当中。在联觉发挥作用的情况下,大脑在不同感觉之间建立起了交叉联结,人们会被激发出创造力和想象力,有些人会通过色彩看到跳动的音符,而有些人则可以通过一些词语联想到声音或者触觉[8]。根据艺术疗愈的作用机制可知,设计可以通过影响感官体验的方式引导右脑的功能从而改善人们的情绪,在联觉效应的作用原理下,可以通过对

某些感官的刺激达到多感官联动反馈的效果, 从而实现艺术疗愈对认知的影响。

相较于与心理治疗中进行情绪引导影响认知的作用方式, 针对生理性疾病的临床艺术辅助治疗重点在于通过设计实现感官互联, 减少患者在治疗过程中的痛苦。VR 先驱亨特·霍夫曼和疼痛专家大卫·帕特森证明了 VR 缓解急性疼痛的独特能力, 以此研究结果为基础, 德克萨斯州加尔维斯顿圣地兄弟会儿童医院设计了一款针对烧伤患者的虚拟现实疗愈游戏 Snow World, 游戏界面的设计为冰雪世界(如图 3), 在视觉感官的刺激上, 冰雪世界以冷色调为主, 画面中白色元素居多, 可以唤醒人潜意识中对冰冷环境的回忆, 带来身体上的体验, 从而降低患者在换药过程中的痛苦。在游戏的互动体验设计上, 考虑了患者的行动限制, 以最简单易懂的扔雪球作为游戏的交互方式(如图 4), 这种方式可以引导患者对冰雪的触感进行联想从而降低治疗过程中的疼痛感和灼烧感, 游戏为治疗的过程中增添了趣味性, 一定程度上转移了患者对痛苦体验的注意力, 疾病的痛苦是客观存在的, 但通过设计发挥艺术的疗愈性能够帮助人们从痛苦中解脱, 获得更好的体验(如图 5)。



Figure 3. Ice and snow world game screen 1

图 3. 冰雪世界游戏画面 1<sup>③</sup>



Figure 4. Ice and snow world game screen 2

图 4. 冰雪世界游戏画面 2<sup>④</sup>



Figure 5. Burn patients experience the world of ice and snow  
图 5. 烧伤患者体验冰雪世界®

相较于视觉与听觉, 触觉的体验是人能感受到的更为直观的一种感官体验, 触觉刺激对于神经系统整体感觉的统合, 以及感觉认知、感觉运动有重要作用是通过采用合适的材质, 可以营造亲近自然性, 提供安全感和舒适性的体验, 在疗愈过程相关的理论中, 将人的感官分为十二感官, 包括触觉、生命觉、运动觉、平衡觉、嗅觉、味觉、视觉、温暖觉、听觉、语言觉、思想觉、自我觉。放在第一位的就是触觉感官。

美国加利福尼亚大学圣地亚哥分校脑与认知中心的 V. S. Ramachandran 和 David Brang 用八个月时间对“触觉 - 情感联觉”进行实验研究。被测试者通过触摸特定的纹理织物如牛仔布、蜡、砂纸和丝绸等, 分别引起不同的情绪如抑郁、尴尬、缓解和满足等。抑郁人群往往对触觉感知上更为敏感, 其疾病成因有相当一部分源自于感性而敏锐的特质, 利用触觉连接人与艺术作品可以更直接的影响人的感知, 为他们提供可以释放和抒发情绪的媒介, 在施慧的装置互动作品《老墙》中, 作者采用了树枝、纸浆、棉麻等材质模拟经历时间冲刷的墙面的沧桑感[9], 这些材质的选取为体验者带来了温和、细腻的触感, 抚摸时可以通过触觉引发联想, 调动体验者对情绪的主观构建, 在脑海中构建治愈温馨的画面, 达到疗愈和抒发情感的效果。

TeamLab 的艺术作品《柔软的黑洞——你的身体成为影响另一个身体的空间》中, 疗愈体验与身体感受以及情感之间有着深刻的关联。当体验者试图在体验空间中迈出一步时, 他们会感受到双脚似乎被某种无形的吸引力吸引着, 慢慢地陷入其中(如图 6)。这种身体感受, 即双脚下沉的感觉, 与体验者的情感紧密相连, 这种沉浸感觉可以让人通过触觉的方式感受与环境的关联, 同时人们可以意识到自己的行为对周围空间的影响, 这种影响不仅仅是物理上的, 身体所感受到来自环境的反馈会产生情绪上的波动, 这种双向互动使得体验者不仅仅是被动的观众, 而是真正参与到了艺术作品中, 因此体验者需要深思熟虑每一步的走向, 因为他们的每一个动作都会对周围的环境产生影响, 同时也会反过来影响到他们自己的状态, 在体验的过程中会自认而然的将意识与情感投射在互动体验中。触觉刺激是这种疗愈体验的关键部分, 因为它们将体验者的躯体、情绪和环境直接连接在一起, 这种融合体验使得人们能够更加深刻地感受到自我的存在以及自身行为对环境的影响, 在体验中身体感受、情感和环境融为一体, 创造出一种独特疗愈的体验, 实现了人与环境与自我意识之间的深度互动。



Figure 6. “Soft Black Hole—Your body becomes a space to influence Another body”  
图 6. 艺术作品《柔软的黑洞——你的身体变成影响另一个身体的空间》<sup>⑥</sup>

### 3.3. 媒介互动实现身体与情感的共鸣

荣格的分析心理学种将观看者与艺术视觉互动的行为称作意识与潜意识的沟通，同时为艺术疗愈的功能提供了心理学支持，人对于艺术的动态感知会对情绪产生不同的影响[7]，基于此越来越多设计师和艺术家尝试用新媒体技术打造独特的交互体验方式，艺术疗愈需要体验者进行参与也十分关注体验者的切身感受，采用多媒体互的方式能够提升体验者的参与感，设计师通过对交互体验和视觉效果的设计能够引发体验者的身体体验，利用身体的表达作为一种感官的拓展，身体与精神是密不可分的，因此可以通过身体的运动与接触去达到精神治疗的效果。

由艺术家 Vincent Houze 设计的作品《流淌的海浪》将环境中产生的刺激映射到屏幕中的海浪流动中，体验者可以作为环境的一部分，同过自身的行为和身体的动作互动对作品施加不同程度的刺激，因此人们可以在没有引导的情况下随心所欲的与作品产生互动(如图 7)，借由这种方式抒发自己的情感，这种创作不会让参与者直接表达，而是通过一种自然交互且更加有趣味的方式让参与的人在低防御的状态下展露内心，从艺术或是心理学的角度都是一种很好的表达方式。

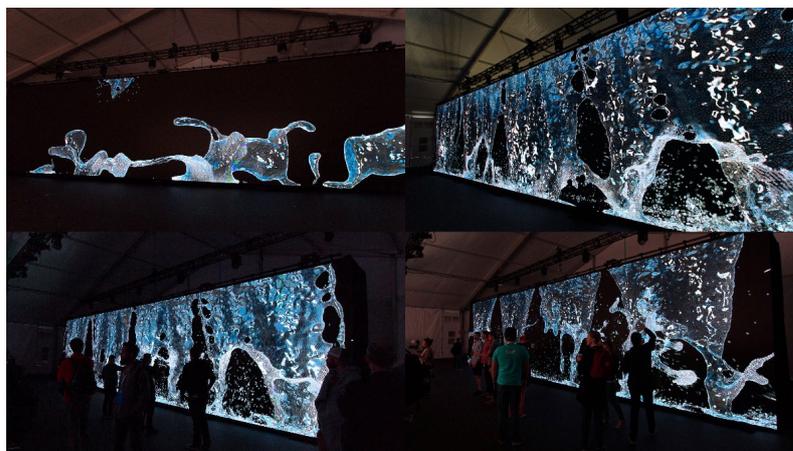


Figure 7. “Flowing Waves” by Vincent Houze  
图 7. Vincent Houze 设计的作品《流淌的海浪》<sup>⑦</sup>

在面向大众的艺术疗愈体验设计中, 治疗过程更加注重体验者的感受和情操的陶冶, 《心流: 最优经验的心理学》艺术中, 作者提到的心流理论解释了人们废寝忘食的太投入一件事情的状态, 心流的状态定义为进入沉浸式空间的最有体验[7], 结合当代新媒体艺术形式很多艺术馆诞生了沉浸式空间的冥想疗愈工作坊, 王小慧艺术馆定期举办“数字艺术·声音·冥想系列”活动(如图8), 创造性的把数字艺术与冥想音乐结合在一起, 这种方式可以产生一种独特的、沉浸式的疗愈体验, 在特定的空间中可以通过艺术图形、声音、数字光影引导人的身体跟随艺术作品呈现的节奏互动, 和谐的共振能够刺激心灵上的体验, 引导肢体语言表露内心的情感, 在数字艺术沉浸环境中体验艺术的熏陶同时完成精神上的疗愈(如图9)。遇见博物馆配合敦煌主题沉浸式光影展开设了“光影疗愈流瑜伽”活动(如图10), 通过对敦煌壁画的二次创作, 让体验者产生对艺术节奏的动态感知, 冥想和瑜伽都具备调节身心平衡的作用, 艺术元素的加入改善了体验的环境从而促进调节作用的发生。



Figure 8. Wang Xiaohui Art Museum Digital Art, Sound and Meditation workshop series  
图8. 王小慧艺术馆数字艺术·声音·冥想系列工作坊®



Figure 9. Digital Art, Sound and Meditation series experience scene  
图9. 数字艺术·声音·冥想系列体验现场®

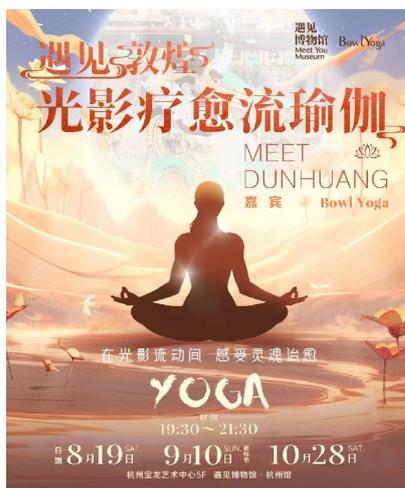


Figure 10. Meet the museum light healing flow yoga activity  
图 10. 遇见博物馆光影疗愈流瑜伽活动<sup>®</sup>

#### 4. 设计在艺术疗愈中的伦理价值实现

艺术疗愈中的设计为疗愈效果的实现提供了多种途径，同时在疗愈的过程中设计也寻求到多种实现其伦理价值的途径。

设计在艺术疗愈中起到优化体验的作用。艺术疗愈中的设计能够创造具有安全感、易于接受的环境，这有助于提升疗愈效果，通过良好的环境设计，可以减轻焦虑、压力，加速康复，减少药物使用，缓解疼痛，并促进幸福感。设计重点关注人的内心感受，通过构建积极的、能够激发正面情绪的环境，优化了自我恢复能力。

设计在艺术疗愈中的伦理责任还包括引导个体的情感和认知。艺术疗愈需要患者表达内心感受，而设计应该提供工具和环境，以促进这种表达。通过选择合适的色彩、元素和材料，设计可以引导患者的情绪和认知，帮助他们更好地康复和自我发现。

在疗愈过程中与艺术相结合的设计能够构建情感的链接。艺术本身就是一种情感表达的媒介，而设计可以加强这种表达。通过合适的设计，艺术作品的情感信息可以更加直观地传达给观众，使他们更容易理解和共鸣，促使参与者表达和释放内心的情感，从而促进康复和情感健康。

#### 5. 结语

心灵的疗愈是当前大众的迫切需求，以伦理价值为导向的设计需要对大众的负面情绪起到一定的缓解作用，为人们带来更加健康的生活和积极乐观的态度，设计在其中扮演着不可或缺的角色。从以人为本的角度出发，设计能够提升疗愈效果、提高患者满意度、创造安全隐私、促进身体与情感共鸣，以及使疗愈的过程更人性化，设计的伦理价值作用促进了艺术疗愈的效果，反过来艺术疗愈也为设计实现其伦理价值提供了一个新的角度，过程中充分展现了艺术和设计的相辅相成，对艺术疗愈中涉及伦理价值的探究有助于我们深化设计、艺术与人类健康之间关系的理解，同时为我们改善人类的生活质量和情感健康提供了有益的指导和启发。

#### 注 释

①图 1 来源: <https://posts.careerengine.us/p/6116541f7b241d593118b07a>

②图 2 来源: <https://posts.careerengine.us/p/6116541f7b241d593118b07a>

③图 3 来源:

<https://www.geekwire.com/2018/snowworld-melts-away-pain-burn-patients-using-virtual-reality-snowballs/>

④图 4 来源:

<https://www.geekwire.com/2018/snowworld-melts-away-pain-burn-patients-using-virtual-reality-snowballs/>

⑤图 5 来源:

<https://www.geekwire.com/2018/snowworld-melts-away-pain-burn-patients-using-virtual-reality-snowballs/>

⑥图 6 来源: [https://www.teamlab.art/zh-hans/ew/soft\\_black\\_hole/planets/](https://www.teamlab.art/zh-hans/ew/soft_black_hole/planets/)

⑦图 7 来源: <https://www.designboom.com/art/vincent-houze-fluid-structure-installation-05-28-2017/>

⑧图 8 来源: 王小慧艺术馆公众号。

⑨图 9 来源: 王小慧艺术馆公众号。

⑩图 10 来源: 遇见博物馆公众号。

## 参考文献

- [1] 李砚祖. 设计之仁——对设计伦理观的思考[J]. 装饰, 2007(9): 8-10.
- [2] 杨晓光, 孙月吉, 吴军, 等. 艺术治疗的概念、发展及教育[J]. 医学与哲学, 2005(3): 57-58+64.
- [3] 田敏. 现代艺术治疗理论研究[J]. 西南民族大学学报(人文社科版), 2009, 30(9): 257-261.
- [4] 李文嘉, 唐嘉蔚. 健康环境论视野下的设计疗愈与伦理行动——以医疗创新空间为例[J]. 家具与室内装饰, 2020(4): 31-33. <https://doi.org/10.16771/j.cn43-1247/ts.2020.04.010>
- [5] 毛希, 顾家诚, 赵雁. 自然因子疗法视角下的疗愈景观研究[J]. 设计, 2021, 34(1): 120-122.
- [6] Strickland, D., Marcus, L.M., Mesibov, G.B., et al. (1996) Brief Report: Two Case Studies Using Virtual Reality as a Learning Tool for Autistic Children. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 26, 651-659. <https://doi.org/10.1007/BF02172354>
- [7] 郑朝. 沉浸式艺术疗愈的设计策略[J]. 新美术, 2021, 42(6): 257-263.
- [8] 秦臻, 尹娆. 真实的幻觉——探究感官体验与联觉在设计中的创作方式[J]. 艺术当代, 2021, 20(2): 96-99.
- [9] 赵婷婷. 色疗抗抑郁艺术装置在心理医院的设计构想[J]. 设计, 2022, 35(13): 43-45.