

# 像素的物质化与日常的审美化:拼豆文化研究

李春桃

(首都师范大学艺术与美育研究院,北京 100080)

**[摘要]**文章以当代青年群体中流行的拼豆手工为研究对象,从媒介研究、身体美学、接受美学与日常生活审美化等理论视角出发,系统探讨拼豆作为一种新兴大众文化实践的审美特质与文化意义。研究认为,拼豆是数字时代像素文化的物质化转译,它以实体媒介打破数字审美与物质现实的边界,以身体性手工劳作重构创作的在场感,以开放性的制作过程实现大众的审美参与。同时,本文也对拼豆实践中存在的版权困境、创作同质化等问题进行反思,为理解数字时代大众文化的发展逻辑提供新的研究视角。

**[关键词]**拼豆;像素物质化;日常生活审美化;媒介研究;大众文艺

**[作者简介]**李春桃(1999—),女,江苏徐州人,首都师范大学艺术与美育研究院,艺术学博士生,研究方向:艺术史论与艺术哲学。

**[DOI]** <https://doi.org/10.62662/ysxk0202005>

**[中图分类号]** J01

**[本刊网址]** [www.oacj.net](http://www.oacj.net)

**[投稿邮箱]** [ysxk2025@163.com](mailto:ysxk2025@163.com)

数字媒介的全面普及,深刻重构了当代艺术的创作形态、传播方式与接受逻辑。当屏幕成为大众接触艺术作品的核心载体时,以手工创作为核心的DIY文化却在青年群体中逆势兴起,成为不可忽视的当代文化现象。

拼豆(又称 Perler Beads)正是这一浪潮中的典型代表:它以直径约5mm的塑料颗粒为核心媒介,创作者在网格板上拼合图案,经加热、融化、定型后,可制作出平面装饰、立体摆件、随身配饰等作品。这种起源于瑞典、传入中国后迅速风靡青年社群的手工形式,在主流社交平台形成了规模化创作生态——截至2024年,小红书“拼豆”话题阅读量突破76亿次,B站深耕拼豆创作的万粉UP主超180人,抖音相关原创短视频累计播放量超1200亿次,活跃创作社群超300个,已然成为当代青年日常审美实践与情感表达的核心载体。

基于此,本文结合媒介文化研究、视觉文化研究的跨学科视角,聚焦两大核心学术问题:第一,数字时代,像素文化如何通过拼豆完成从虚拟符号到实体审美的物质化转译?第二,拼豆手工作为大众文艺实践,其审美特质与创作逻辑如何重构传统艺术的边界?本文从媒介本体、创作美学、审美接受与文化反思四个维度,对拼豆手工实践进行系统的文化研究阐释,填补这一研究领域的空白,同时呼应“文艺大众化”“日常生活审美化”的学术热点,不

仅进行对拼豆的个案阐释,更对数字时代大众文艺的媒介转型、审美重构与情感表达进行普遍性思考,提升研究的学术站位与现实意义。

需特别说明的是,本文对三个核心概念作如下界定:其一,“像素的物质化”指将虚拟空间中无实体、仅具视觉属性的像素符号,转化为可触摸、可操控、可永久保存的实体媒介即拼豆颗粒,其核心特质是“虚拟审美内核”与“实体媒介载体”的双重融合;其二,“日常的审美化”基于韦尔施《重构美学》的理论,区别于消费主义主导的审美泛化,特指大众通过手工劳作将审美创作融入日常生活,实现无功利的审美自主表达;其三,“拼豆”在本研究中被界定为以实体像素颗粒为媒介、以身体手工劳作为核心,兼具创作性、审美性与日常性的新兴大众文化实践形态。

## 一、媒介本体:数字像素的物质化转译与双重审美属性

媒介是艺术作品的存在本体,媒介的特质直接决定了艺术创作的审美逻辑与意义生产方式。拼豆文化研究特质,首先根植于其独特的媒介属性——它既是数字像素文化的实体延伸,又是传统手工媒介的当代创新,在虚拟与现实的交融中形成了独有的审美谱系。结合基特勒的媒介物性理论,媒介的物理属性直接影响审美表达与创作逻辑,拼豆的颗粒性、可触摸性等物性特质,进一步丰富了

其媒介本体的论证维度。

(一)媒介谱系:从数字像素到实体颗粒的审美转译

像素是数字视觉的基本单位,是构成数字图像、视频、游戏画面的最小光点。作为一种审美形态,像素艺术起源于20世纪中后期的计算机游戏创作,8位机、16位机时代的游戏画面以有限的像素点构建形象、叙事与场景,形成了以极简、概括、符号化为核心的像素美学,成为几代数字原住民的集体审美记忆。在数字时代,像素艺术早已突破游戏的边界,成为独立的艺术门类,但其始终无法摆脱虚拟性的本质——它只能存在于屏幕之中,是不可触摸、无实体重量的视觉符号,仅能实现远距离、非接触式的视觉审美体验。

拼豆的出现,彻底完成了数字像素从虚拟到现实的物质化转译。每一颗拼豆,都是一个实体化的像素点:它拥有固定的尺寸、明确的色彩边界与可触摸的物质质感,原本屏幕上一闪而过的虚拟像素,变成了可操控、可摆放、可永久保存的实体媒介。

拼豆的制作过程简洁易懂却兼具动手性,具体步骤可分为四步:第一步,准备材料,包括对应规格的网格板(常见15\*15、29\*29等尺寸)、彩色拼豆颗粒、镊子(辅助摆放细小颗粒)、耐高温熨烫纸与熨斗;第二步,图案拼接,创作者对照图纸或原创设计,用镊子将不同颜色的拼豆颗粒逐一摆放在网格板的对应格子中,精准控制颗粒位置,确保图案轮廓清晰、色彩搭配协调;第三步,加热定型,将耐高温熨烫纸覆盖在拼豆图案上,用中低温熨斗缓慢熨烫,直至拼豆颗粒融化并相互粘连,随后翻面熨烫另一面,保证定型均匀;第四步,脱模修整,待拼豆冷却凝固后,将作品从网格板上取下,用镊子修整边缘多余的粘连部分,完成作品制作。

拼豆的创作过程,本质上就是用实体像素重构数字图像的过程,创作者将屏幕上的虚拟像素画转译为拼豆图纸,再通过手工劳作将其转化为实体作品,完成了从“视觉符号”到“物质实体”的跨越。这种转译并非简单的复制,而是审美形态的重构——虚拟像素的视觉美感,通过实体颗粒的拼接得以延续,同时新增了触觉体验与在场感,实现了审美体验的升级。

正如麦克卢汉“媒介即讯息”的核心论断,媒介本身的变革,往往比媒介承载的内容更具革命意义。他在《理解媒介》中指出:“媒介的‘内容’好比是一片滋味鲜美的肉,破门而入的窃贼用它来分散思想看门狗的注意力。”拼豆作为一种新型实体媒

介,其传递的核心“讯息”,正是数字时代大众对物质性、在场性与真实感的深层渴望。在数字图像泛滥的当下,人们的审美体验被屏幕裹挟,变得扁平化、虚拟化,而拼豆通过手工劳作,将虚拟的像素审美转化为可触摸、可感知的实体体验,让审美重新回归现实世界。相较于数字像素画的可复制性、瞬时性,拼豆作品的实体性的特质,使其成为承载个人情感与记忆的物质锚点,这正是拼豆媒介变革的核心价值所在。

(二)双重属性:虚拟性与物质性的审美交融

拼豆的媒介特质,决定了它天生具有虚拟性与物质性交融的双重审美属性,这是它区别于传统绘画、手工与数字艺术的核心特质,二者相互依存、相互转化,共同构成拼豆的审美内核——虚拟性是审美源头,为拼豆提供丰富的创作素材与审美基因;物质性是审美载体,让虚拟的数字审美得以落地,实现长久留存与情感承载,这种辩证关系在拼豆“从图纸到成品”的创作过程中得到充分体现。

从审美源头来看,拼豆的创作大多根植于数字文化,其审美基因具有鲜明的虚拟性。绝大多数拼豆创作者的灵感与图纸,都来自数字世界的视觉文本:经典游戏的像素形象、动漫IP的角色造型、影视综艺的名场面、网络流行的表情包等,这些原本诞生于数字媒介、传播于虚拟空间的视觉符号,成为拼豆创作的核心文本。例如,B站热门拼豆UP主“豆粒小铺”,其创作的核心素材多来自《原神》《塞尔达传说》等热门游戏的像素形象,通过拼豆重构,让虚拟游戏角色转化为实体摆件,实现了数字审美向现实的延伸,这正是拼豆虚拟性特质的具体体现。

从审美结果来看,拼豆的最终作品是物质的、实体的,这是其区别于数字像素艺术的核心特质。与数字像素画只能存在于屏幕中不同,拼豆作品是具有体积、重量与质感的实体物品,它可以被拿在手中、挂在包上、摆在书桌前,融入创作者的日常生活。这种物质性,让拼豆拥有了数字艺术无法比拟的在场性与持久性:屏幕上的像素画可以被一键删除、随时替换,而亲手制作的拼豆作品,却可以作为实体物品长期保存,成为承载个人记忆与情感的物质载体。多数青年创作者用拼豆还原童年玩过的《超级马里奥》《宝可梦》等游戏的形象,原本只存在于童年记忆里的虚拟角色,变成了可以随身携带的实体配饰,这正是对数字童年记忆的物质化保存,也是对数字审美体验的实体化延伸。

虚拟性与物质性的交融,让拼豆打破了传统艺术门类的边界:它既不是纯粹的数字艺术,也不是

传统的手工绘画,而是数字时代诞生的全新文艺形态——它用实体媒介承载虚拟的数字审美,用手工劳作重构数字时代的视觉记忆,在虚拟与现实的交汇处,开辟了全新的审美空间。

拼豆独特的媒介属性,决定了其创作逻辑的特殊性,这种“限制中的自由”的创作美学,正是当代大众审美自主的具体体现,也为其创作层面的审美价值奠定了基础,下文将进一步阐释拼豆的创作美学特质。

## 二、创作实践:限制中的创造与大众的审美参与

拼豆的文化研究价值,不仅在于其独特的媒介属性,更在于其重构了当代文艺的创作逻辑。它以极低的创作门槛打破了精英艺术对创作的垄断,以“限制中的自由”的创作特质实现了审美创造的大众化,以开放性的文本结构践行了接受美学的核心理念,最终完成了“人人都是艺术家”的当代艺术实践。三者呈现鲜明的层层递进逻辑:“限制中的自由”是拼豆创作的前提,决定了其大众化的创作门槛;“审美自主”是拼豆创作的核心,彰显了大众创作的价值;“文本开放性”是拼豆创作的延伸,推动了大众文艺生态的形成。

### (一)戴着镣铐的舞蹈:媒介限制下的审美创造

文艺创作的本质,从来都是“限制中的自由”。中国古典诗词的格律、西方古典音乐的曲式、传统绘画的媒介边界,都是创作者必须面对的限制,而真正的审美创造,正是在限制中实现的。拼豆的创作实践,同样体现了这种“限制中的自由”。

拼豆的创作,有着严格的媒介限制:其一是尺寸的限制,拼豆的颗粒大小固定(直径约5mm),网格板的规格固定(常见为15\*15、29\*29等),创作者必须在有限的网格空间内完成形象构建;其二是色彩的限制,拼豆的颜色是标准化生产的,常见色号约50~80种,创作者只能在现有的色号中进行选择,无法像绘画一样自由调配色彩;其三是形态的限制,拼豆的基础形态是圆形颗粒,只能通过颗粒的拼接来构建线条与造型,无法实现自由的笔触与渐变效果。这些限制,决定了拼豆创作无法追求极致的写实与还原,必须走极简、概括、符号化的创作路径。

正是这种限制,倒逼创作者实现了真正的审美创造。在有限的网格与色彩中,创作者必须对原有的形象进行提炼、简化与取舍,剥离多余的细节,抓住形象最核心的视觉特征,用最少的像素点完成形象的符号化表达。例如,要在16\*16的网格中还原《原神》中的角色“派蒙”,创作者必须精准抓住其白

发、红围巾、蓝眼睛的标志性特征,用白色、红色、蓝色的拼豆,以极简的色块拼接完成形象塑造,这个过程绝非简单的复制粘贴,而是对形象的审美重构与再创造,是极简主义美学的日常实践。

同时,媒介的限制并未消解创作的自由,反而催生了更丰富的创作可能。拼豆的创作早已突破平面的边界,创作者通过多层拼接、立体构建,制作出复杂的立体模型、场景装置,甚至可动的机械作品;在色彩与造型上,创作者通过同色系颗粒的渐变拼接、异形颗粒的组合,突破了媒介本身的色彩与形态限制,实现了更丰富的审美表达。例如,原创拼豆设计师“拼豆小能手”,通过多层拼接技术,将平面的动漫角色转化为立体摆件,通过同色系深浅颗粒的搭配,实现了色彩渐变效果,打破了拼豆色彩单一的限制。这种“限制中的自由”,正是拼豆创作的核心审美魅力——它让没有专业艺术训练的普通人,也能在明确的规则中,找到属于自己的创作空间,实现审美创造的快乐。

### (二)人人都是艺术家:大众创作的审美自主

在传统的文艺体系中,艺术创作是精英艺术家的专属特权,它需要长期的专业训练、深厚的艺术积累,普通大众只能作为文艺作品的接受者,无法参与到创作之中。而拼豆的出现,在一定程度上打破了精英艺术与大众审美之间的壁垒,它以极低的创作门槛,让每一个普通人都能成为创作者,践行了博伊斯“人人都是艺术家”的核心艺术理念。

博伊斯认为,传统艺术的概念是狭隘的,它将艺术局限于美术馆里的绘画、雕塑等作品,将创作权垄断在少数精英艺术家手中。而真正的艺术,应该是扩展到所有生活实践的“社会雕塑”,每个人都可以通过自己的生活实践,创造属于自己的艺术,实现自己的审美表达,每个人天生都是艺术家。拼豆的创作实践,正是这一理念的落地:它不需要任何专业的艺术基础,不需要昂贵的创作工具,只需要几十元的材料包、一张简单的图纸,任何人都可以完成一件属于自己的艺术作品。拼豆的创作者群体,绝大多数是普通的青年学生、上班族,他们没有接受过专业的美术训练,却通过拼豆创作,完成了从“审美接受者”到“审美创作者”的身份转变,实现了自己的审美表达。

这种大众创作的核心价值,在于它实现了真正的审美自主。根据费斯克的大众文化理论,大众从来都不是被动的文化消费者,而是主动的意义生产者,大众会在商业文化提供的文本中,挖掘、创造出属于自己的意义,完成对商业文化的重构与改写。

拼豆的创作,大多是对现有动漫、游戏、影视IP的二次创作,这些IP原本是商业文化工业生产的标准化产品,而创作者通过拼豆这种媒介,将其转译为属于自己的作品:他们可以修改角色的造型、配色,加入自己喜欢的元素,将原本的商业IP形象改造成承载自己个人情感、审美偏好的独特作品。例如,青年创作者“小桃拼豆”,将热门动漫《鬼灭之刃》中的角色“祢豆子”进行二次创作,修改其服饰配色为自己喜欢的浅粉色,加入蝴蝶结装饰,将其制作成钥匙扣,融入自己的日常生活,让原本属于商业文化的符号,变成自己私人情感的载体。

德塞都在《日常生活实践》中提出,消费者并非被动的接受者,而是通过“消费”这一行为对文化产品进行“使用”和“改写”,在看似被动的消费中创造出属于自己的意义。他将这种创造称为“消费的生产”,认为它“散布在由社会确定的文化经济所强加的秩序之中,并在其中运作”。拼豆的创作实践,正是这一理论的生动例证。创作者将商业IP形象转译为拼豆作品,可以修改角色的造型、配色,加入自己喜欢的元素,将原本的商业符号改造成承载个人情感的独特作品;可以将角色做成钥匙扣、冰箱贴,融入日常生活,让商业文化符号变成私人情感的载体。这种二次创作,绝非简单的复制模仿,而是大众审美参与的具体体现。

(三) 召唤结构与文本开放性:接受美学视域下的拼豆创作

接受美学的核心贡献,在于打破了传统文艺理论“作者中心论”的桎梏,将读者的接受过程视为文艺作品实现的核心环节。伊瑟尔提出,文学文本是一个充满空白与不确定性的“召唤结构”,它需要读者通过自己的想象与解读,填充文本的空白,完成作品的最终实现。拼豆的创作与传播过程,完美契合了接受美学的核心逻辑,它以开放性的文本结构,让每一个接受者都成为作品的创作者,而拼豆的图纸,正是典型的“召唤结构”。

一张基础的拼豆图纸,只是一个极简的色块示意图,它只标注了不同位置需要的豆子颜色,却留下了大量的空白与不确定性,需要创作者通过自己的实践去填充,具体可分为三类空白:其一,是操作过程的空白,图纸无法规定豆子摆放的精度、加热的温度与时间、定型的效果,这些都需要创作者根据自己的经验去判断、去完成——例如,新手创作者可能会将加热温度控制在150℃左右,而有经验的创作者会根据豆子材质调整至130~140℃,不同的操作方式会带来不同的成品效果,不同质地的衬

布会在拼豆表面留下各种不同的肌理,毛巾、搓澡巾、烘焙布、帆布等材料在光滑度、平整度、肌理上的艺术表现各有千秋,生活中各种布料都可以进行尝试;其二,是创作修改的空白,图纸只是一个基础的参考,创作者可以自由修改配色、调整造型、增减细节,甚至将平面图纸改造成立体作品,如小红书创作者“拼拼乐”,将平面的“星黛露”图纸修改为立体摆件,增加了耳朵、裙摆的立体感,形成了自己的独特风格;其三,是意义赋予的空白,图纸只提供了视觉形象,而作品的情感意义、使用场景,完全由创作者自己决定——有的创作者将拼豆作品作为礼物赠送,赋予其友情、亲情的意义;有的将其作为个人收藏,承载自己的童年记忆;有的将其作为日常配饰,彰显个人审美。

这种文本的开放性,决定了拼豆作品永远没有固定的、唯一的形态。同一张图纸,不同的创作者会做出完全不同的作品:有的追求极致的还原度,做工精致细腻;有的加入了自己的创意改造,形成了全新的风格;有的因为操作的小失误,反而形成了意外的审美效果。每一个创作者,都在图纸的召唤结构中,完成了属于自己的作品创造,图纸的接受过程,就是作品的实现过程,这正是伊瑟尔“读者中心论”的完美实践。

同时,拼豆的线上创作社群,进一步放大了文本的开放性。以小红书“拼豆交流圈”社群为例,该社群拥有成员超5万人,创作者们在社群中免费分享自己的图纸、作品,交流创作技巧,其他创作者可以在原图纸的基础上进行修改、二次创作,再将新的作品与图纸分享出去,形成了一个开放的、动态的、循环的文本生产体系。在这个体系中,没有绝对的作者,也没有绝对的读者,每一个人都是文本的接受者,同时也是文本的生产者,作品的意义在不断的传播与修改中持续生长,形成了真正开放的、大众的文艺生产生态。

拼豆的创作美学,彰显了大众艺术的核心价值,而这种创作过程所带来的身体性审美体验,进一步丰富了拼豆的文化研究意义,成为当代青年情感救赎的重要途径,下文将聚焦拼豆的审美接受层面,探讨其身体性体验与情感价值。

三、审美接受:身体性的审美体验与当代青年的情感救赎

拼豆的文化研究意义,不仅在于其创作层面的审美价值,更在于其接受层面的独特体验与社会功能。它以身体性的手工劳作,打破了数字时代视觉中心主义的垄断,重构了艺术创作的审美在场性;

它以无功利的审美游戏,为内卷时代的当代青年提供了情感治愈与审美救赎,实现了席勒所说的“完整的人”的审美理想。其中,身体性体验、光晕重构、情感救赎,都是拼豆审美接受的具体表现,三者相互关联,共同构成拼豆审美接受的完整体系,且紧密贴合当代青年的内卷、焦虑等现实困境,凸显其现实针对性。

#### (一)触觉的回归:身体美学视域下的审美在场性

数字时代的审美,是典型的视觉中心主义审美。我们绝大多数的审美体验,都来自手机、电脑、电视的屏幕,是纯粹的视觉体验,是远距离的、非接触式的、非身体性的。在这种审美模式中,我们的身体是缺席的,我们不需要动手,不需要触摸,只需要用眼睛看,就能完成审美体验。这种视觉中心主义的垄断,让审美变得越来越扁平化、虚拟化,失去了与身体、与现实世界的联结。

而拼豆的审美体验,是彻底的身体性体验,它让审美重新回到了身体,回到了在场的、真实的、可触摸的现实世界。梅洛-庞蒂的身体现象学认为,身体是我们认知世界的基础,是所有体验的核心载体,我们不是通过意识去认知世界,而是通过身体与世界的交融,获得最本源的体验。审美体验的本质,正是身体与世界的审美交融,而身体的在场,是审美体验的核心前提。

拼豆的创作过程,是身体与媒介深度互动的过程,这种互动贯穿创作全程,具体体现为手眼协调的精细操作:眼睛紧盯图纸,精准定位颗粒摆放位置;手指捏起细小的拼豆,控制力度将其平稳放置在网格板的对应格子中;加热定型时,用镊子调整颗粒位置,确保造型完整;脱模修整时,用手指抚平边缘瑕疵。这个过程,需要手部的精细控制、眼睛的高度专注、身体的稳定配合,是身体意向性的完美实践。在这个过程中,身体不再是被动的工具,而是创作的主体,是审美体验的载体,创作者通过身体的动作,与媒介、与作品深度交融,获得最直接、最本源的审美体验——指尖触摸拼豆颗粒的光滑质感,眼睛观察色彩拼接的和谐美感,身体感受创作过程的专注状态,这种多感官的审美体验,是纯视觉审美无法替代的。

这种身体性的创作过程,会让创作者进入一种深度沉浸式的“心流”状态。当创作者专注于豆子的摆放时,会忘记外界的烦恼,忘记时间的流逝,所有的注意力都集中在当下的动作与作品上,意识与身体完全合一,这种沉浸式的体验,是数字时代碎片化的视觉审美无法提供的。同时,拼豆的作品是

可触摸的,创作者可以亲手摸到豆子的质感,感受到作品的重量与温度,这种触觉的审美体验,彻底打破了视觉中心主义的垄断,让审美重新回到了完整的身体体验,回到了真实的在场性之中。

#### (二)光晕的重构:机械复制时代的手工仪式性

本雅明在《机械复制时代的艺术作品》中提出,机械复制技术的发展,让传统艺术作品的“光晕”彻底消失了。所谓“光晕”,指的是艺术作品的独一无二性、在场性、仪式性,是原作的“此时此地”。在传统艺术中,艺术作品是独一无二的原作,它与特定的空间、仪式、传统绑定,拥有不可复制的光晕;而机械复制技术,让作品可以无限复制,原作的独一无二性消失了,艺术作品从仪式性的神坛上跌落,变成了可以批量生产、随处传播的消费品,光晕也随之消散。

而拼豆的手工创作,在机械复制时代,重新找回了艺术的光晕,重构了属于当代大众的手工仪式性。拼豆的每一件作品,都是独一无二的,哪怕是基于同一张图纸,同一个创作者在不同的时间制作的作品也会有细微的差别:豆子的摆放精度、加热的程度、定型的效果,甚至是过程中不小心留下的小瑕疵,都是独一无二的,这种不可复制的独一无二性,正是光晕的核心内核。例如,同一创作者用同一张“皮卡丘”图纸,在不同时间制作的两件作品,一件豆子摆放更整齐,加热温度稍高,表面更光滑;另一件豆子摆放略有偏差,加热温度适中,边缘保留轻微颗粒感,两件作品各有特色,无法完全复制,这正是拼豆光晕的具体体现。

同时,拼豆的创作过程,拥有一种独特的手工仪式性。从准备材料、整理图纸、分拣豆子,到一颗一颗摆放造型、加热定型、脱模修整,每一个步骤,都需要创作者的耐心、专注与投入,这个过程,不是标准化的工业生产,而是充满个人温度的手工仪式。在这个仪式中,创作不再是为了获得一个实用的产品,而是为了享受创作的过程,为了实现自我的表达,这种无功利的、专注的创作仪式,正是本雅明所说的艺术的仪式性的当代体现。

拼豆所重构的光晕,与传统精英艺术的光晕有着本质的区别:它不再是精英艺术的专属,不再与宗教、传统、权威绑定,而是属于每一个普通大众的,是个人化的、日常的、充满生活温度的。传统精英艺术的光晕源于其独一无二性、仪式性与权威性,需要在特定的场馆(美术馆、博物馆)中被欣赏,带有一定的距离感;而拼豆的光晕源于手工创作的不可复制性、个人温度与日常仪式性,它诞生于日

常生活之中,可被触摸、可被使用、可被分享,拉近了艺术与大众的距离。它证明了,在机械复制时代,光晕并没有彻底消失,它只是从美术馆的精英神坛,回到了普通人的日常生活中,回到了每一个人的手工创作里。

### (三) 游戏冲动与情感救赎:当代青年的审美治愈

席勒在《审美教育书简》中提出,人在现实世界中,永远受到感性冲动与理性冲动的双重压迫:感性冲动让人被感官欲望束缚,理性冲动让人被道德规则与现实压力束缚,两种冲动的分裂,让人失去了人性的完整。而只有“游戏冲动”,也就是审美冲动,才能让人摆脱两种冲动的束缚,实现感性与理性的统一,成为完整的人。席勒的这一论断,在今天的内卷时代,依然有着极强的现实意义。

当代青年身处快节奏的、高度内卷的社会环境中,面临着巨大的学习、工作与生活压力。996的工作节奏、激烈的升学与职场竞争、不确定的未来预期,让青年群体长期处于焦虑、内耗的精神状态中;同时,数字时代的信息爆炸,碎片化的短视频、无休止的推送,让人们的注意力越来越分散,精神越来越疲惫,很难获得真正的放松与安宁。而拼豆的创作,正是一种无功利的审美游戏,它为当代青年提供了一个逃离现实压力、实现情感治愈与精神救赎的审美空间。

拼豆的创作,是彻底无功利的。它没有实用的目的,没有竞争的压力,没有必须完成的KPI,创作者不需要考虑作品的市场价值,不需要迎合他人的审美偏好,只需要为了自己的快乐而创作,为了享受创作的过程而创作。这种无功利的审美游戏,正是席勒所说的“游戏冲动”的完美体现,它让创作者暂时摆脱了现实世界的理性规则与功利束缚,回归到最纯粹的快乐之中,实现了感性与理性的平衡。

同时,拼豆的创作过程,有着极强的治愈效果。拼豆的创作,是重复性的、慢节奏的,一颗一颗地摆放豆子,这个看似枯燥的过程,却能让创作者的注意力完全集中,进入一种类似冥想的状态,大脑中的焦虑与杂念会随之消散,精神得到彻底的放松。多数青年创作者表示,拼豆是自己的情感治愈载体,在工作与学习的间隙,拼一会儿豆子,就能忘记所有的烦恼与压力,获得内心的平静。而当作品完成时,那种亲手创造出—件美好事物的成就感与满足感,更是对自我价值的肯定,是对现实生活中挫败感的治愈。例如,职场青年小张,长期面临工作压力,经常通过拼豆创作缓解焦虑,他表示:“拼豆

的过程很专注,看着一颗颗豆子拼成完整的作品,会觉得很有成就感,所有的压力都能得到释放。”

拼豆的审美游戏,让当代青年在充满压力与焦虑的现实生活中,找到了一个属于自己的、安全的、纯粹的审美空间。在这个空间里,他们可以暂时逃离现实的内卷与内耗,通过自己的双手,创造属于自己的美好,实现情感的治愈、精神的安宁与人性的完整,这正是拼豆最珍贵的文化研究与社会学价值。

拼豆作为大众艺术的典型形态,在彰显独特价值的同时,也面临着诸多现实困境,这些困境不仅制约着拼豆自身的发展,也折射出当代大众艺术发展的共性问题,下文将从文化反思的视角,深入分析这些困境的成因,并提出具体的解决路径。

### 四、文化反思:拼豆艺术的困境、成因与优化路径

拼豆的实践,展现了数字时代大众艺术的无限可能性,它打破了精英与大众的边界,实现了审美创作的大众化,为当代青年提供了情感治愈与审美表达的途径。但同时,我们也必须正视拼豆实践中存在的诸多困境,这些困境不仅是拼豆自身的问题,更是当代大众艺术发展必须面对的核心挑战。下文将深入分析各困境的成因,并提出可操作的优化路径,增强反思的深度与现实意义。

#### (一) 版权困境:二次创作的自由与商业伦理的边界

拼豆作为以像素物质化为核心的大众艺术实践,其创作的开放性与审美自主性,与版权保护的法律法规、商业伦理之间产生了矛盾,其中最具代表性的便是二次创作引发的版权困境。詹金斯在《文本盗猎者》中指出,粉丝对文化产品的二次创作并非简单的复制,而是对文本的重构与改写,它赋予商业IP新的意义与活力。拼豆的创作,绝大多数是对现有动漫、游戏、影视IP的二次创作,而这些IP大多受版权法保护。当前的拼豆创作社群中,大量创作者未经版权方授权,将受版权保护的IP形象转译为拼豆图纸,在社群中免费传播,甚至制作成品进行商用,这就带来了严重的版权困境。

结合《中华人民共和国著作权法》(2020年修正)中的“合理使用”制度,拼豆二次创作的版权困境,核心源于双重矛盾:其一,大众创作的非商用性与版权保护的刚性需求之间的矛盾。多数拼豆创作者的二次创作属于非商用行为,初衷是个人审美表达与情感寄托,符合“合理使用”的部分条件,但部分创作者将非商用二次创作的图纸用于商用,或

过度传播,超出了“合理使用”的边界,损害了版权方的合法权益;其二,IP方的授权机制不完善与大众创作的自发性之间的矛盾。当前,多数头部动漫、游戏IP的授权渠道主要面向大型文创企业,针对拼豆这类小众手工创作的低成本授权机制缺失,大众创作者难以获得合法授权,而创作的自发性又促使其依托热门IP进行创作,最终陷入版权困境。此外,原创拼豆图纸的版权保护机制不完善,部分原创设计师的图纸被他人盗用商用,自身权益难以得到保障,进一步加剧了版权困境。

针对此困境,结合拼豆的媒介特质与创作美学,兼顾法律规范与大众审美自主,可提出以下优化路径,推动拼豆作为大众艺术的良性发展:

第一,社群建立版权自律规范,明确非商用二次创作的边界,平衡审美自主与版权保护。各拼豆线上社群应制定明确的版权规则,明确规定非商用二次创作仅用于个人欣赏、交流,不得用于商用、盈利,不得大规模传播未授权IP的图纸;同时,设立版权投诉渠道,及时处理盗用、侵权行为,引导创作者规范创作。

第二,推动IP方与拼豆社群的合作,建立低成本授权机制。鼓励头部动漫、游戏IP方与主流拼豆社群、文创平台合作,推出针对拼豆创作的简易授权通道,降低授权成本,让大众创作者能够以合理的价格获得合法授权,实现IP方与创作者的双赢。

第三,加强原创图纸的版权保护,守护大众审美自主的核心载体。引导原创拼豆设计师对自己的作品进行版权登记,明确版权归属;平台与社群应加强对原创图纸的保护,对盗用、商用原创图纸的行为进行严厉打击,包括下架作品、封禁账号等,只有如此才能保障原创创作者的合法权益,激发原创积极性,也将推动拼豆产生从手工向艺术的转变。

#### (二)创作同质化:商业逻辑对审美自主的消解

随着拼豆的流行,其商业化程度不断加深,而商业逻辑的入侵,正在不断消解拼豆创作的审美自主性,导致创作的同质化,制约了拼豆创作的长远发展。

拼豆创作同质化的成因,不仅在于商业逻辑与流量逻辑的入侵,更有深层的创作者与行业层面的原因:其一,商业逻辑的主导,商家为了降低销售门槛、提高销量,推出了标准化的材料包与固定图纸,甚至是半成品,创作者只需要按照商家提供的图纸,将豆子摆放到对应的位置,就能完成作品,这种标准化生产消解了创作者的审美自主性与创造性;其二,流量逻辑的驱动,在小红书、抖音等平台,高

流量的拼豆内容大多是热门IP的还原作品,多数创作者为了获得流量、吸引关注,盲目跟风创作热门IP的作品,放弃了自己的原创设计与审美表达;其三,大众创作的审美门槛较低,多数创作者缺乏专业的美术训练与原创能力,难以进行原创设计,只能依赖现成的图纸与IP形象;其四,商家标准化材料包的垄断,挤压了原创设计的空间,新手创作者大多从使用标准化材料包入手,难以形成原创意识。

面对上述多重因素交织形成的同质化困境,拼豆社群若要重拾创作的审美自主性,亟需从创作生态的源头入手进行系统性反思。

第一,社群鼓励原创设计,设立原创图纸分享平台。各拼豆社群应设立原创板块,鼓励创作者分享自己的原创图纸与作品,对优质原创作品进行推广、奖励,营造“尊重原创、崇尚个性”的创作氛围;同时,搭建原创图纸交流平台,方便创作者交流原创经验,提升原创能力。

第二,商家可以推出“半定制化”材料包,保留创作者的创意空间。商家应摒弃完全标准化的材料包模式,推出半定制化材料包,提供基础颗粒与辅助工具,不固定图纸,让创作者可以根据自己的创意,自主设计图案、搭配色彩,保留创作的自主性与创造性。

第三,引导创作者摆脱对热门IP的依赖,挖掘个人审美表达。通过社群分享、线上讲座等形式,引导创作者关注自身的情感体验与审美偏好,鼓励其从日常生活、个人记忆中挖掘创作灵感,摆脱对热门IP的过度依赖,打造具有个人特色的创作风格;同时,开展基础美术与设计培训,提升创作者的原创能力。

#### (三)审美泛化:日常生活审美化的可能性与限度

拼豆的实践,是韦尔施所说的“日常生活审美化”的典型案列。它将艺术从美术馆的精英空间中解放出来,融入到普通人的日常生活中,让审美不再是少数人的特权,而是变成了大众的日常实践。拼豆作品可以是钥匙扣、冰箱贴、书桌摆件,让我们的日常生活的每一个角落,都充满了审美的气息,打破了艺术与生活的边界,展现了日常生活审美化的无限可能性。但同时,我们也必须警惕日常生活审美化的限度,避免拼豆创作沦为消费主义的附庸。

结合韦尔施的“审美泛化”理论,拼豆实践中审美泛化的困境,核心源于消费主义对审美实践的异化:在消费主义时代,“审美”早已成为商业营销的工具,商家通过给拼豆产品赋予审美的光环,推出

限量色号、IP联名款、高端材料包等,引导消费者不断消费、不断囤积,让拼豆创作从一种无功利的审美实践,变成了一种追求物质消费的行为。部分消费者购买了大量的拼豆材料,却从未真正完成过创作,只是为了满足自己的收藏欲与消费欲,拼豆从“创作的媒介”变成了“消费的商品”,其审美价值被商业价值彻底消解。此外,部分创作者过度追求作品的“颜值”,忽视了创作过程的情感体验与审美表达,也导致审美泛化,偏离了日常生活审美化的本质。

面对审美泛化对拼豆创作价值的消解,如何让拼豆实践回归其审美初心,成为社群必须回应的核心问题。

第一,引导创作者回归手工创作的本质,注重创作过程的体验。通过社群引导、创作者分享等形式,强调拼豆创作的核心价值在于创作过程的专注与情感表达,而非成品的颜值与消费价值,引导创作者享受手工劳作的快乐,回归无功利的审美初心。

第二,社群传递“原创、个性”的审美理念,抵制盲目消费与囤积行为。拼豆社群应积极传递健康的审美理念,引导消费者理性消费,根据自身需求购买材料,避免盲目囤积;同时,鼓励创作者打造个性化作品,凸显个人审美特色,抵制同质化的消费式创作。

第三,区分积极的日常生活审美化与消极的审美消费,明确拼豆的核心价值。明确拼豆实践所追求的,是积极的日常生活审美化——通过手工创作实现审美自主与情感表达,打破艺术与生活的边界;而消极的审美消费,是将审美作为消费的噱头,追求物质满足,这种行为会消解拼豆的审美价值。通过宣传与引导,让创作者与消费者明确二者的区别,守住拼豆的审美初心。

### 结语

拼豆绝非简单的娱乐消遣手工,而是数字时代诞生的、具有丰富文化研究内涵的大众文艺实践。作为一种全新的媒介形态,拼豆完成了数字像素文化的物质化转译,以虚拟性与物质性交融的双重属性,在虚拟与现实之间搭建了审美桥梁,回应了数字时代大众对物质性、在场性的深层渴望;作为一种创作实践,拼豆以“限制中的自由”的创作特质,打破了精英艺术对创作的垄断,以开放性的文本结构实现了大众的审美自主,践行了“人人都是艺术家”的当代艺术理念;作为一种审美体验,拼豆以身体性的手工劳作,打破了数字时代视觉中心主义的垄断,重构了机械复制时代的艺术光晕,为内卷时代的当代青年提供了情感治愈与审美救赎的途径;

作为一种文化现象,拼豆以日常生活的审美实践,打破了艺术与生活的边界,展现了当代大众文艺的无限可能性。

同时,拼豆实践中面临的版权困境、创作同质化、商业逻辑消解审美自主等问题,也是当代大众文艺发展必须面对的核心挑战。在数字时代,大众文艺的发展,既需要拥抱新的媒介、新的创作形式,为大众的审美表达提供更广阔的空间;也需要守住审美的批判性与超越性,避免被商业消费主义所裹挟,让艺术真正回到日常生活,回到普通人的手里,最终实现人的审美解放与人性的完整。

放眼 AI 时代数字文艺的发展趋势, AI 生成图像对大众手工创作形成了一定冲击,未来的研究可进一步聚焦拼豆实践与数字文艺的互动关系,探讨 AI 技术对拼豆创作的影响;同时,可深入开展拼豆创作社群的个案研究,分析不同社群的创作生态与版权规范,为大众手工文艺的可持续发展提供更具体的参考。

### 参考文献:

- [1]陶东风. 日常生活审美化的当代反思[J]. 文艺研究, 2019(5): 23-32.
- [2]陆扬. 媒介美学导论[M]. 北京: 北京大学出版社, 2020: 32-36.
- [3]金元浦. 大众文艺的审美救赎[J]. 文艺争鸣, 2021(5): 45-53.
- [4]李娟. 青年 DIY 手工亚文化的审美特征与文化反思[D]. 上海: 华东师范大学, 2022.
- [5]陈曦. 数字图像实体化创作的审美转向[J]. 当代文坛, 2023(2): 112-117.
- [6]沃尔夫冈·韦尔施. 重构美学[M]. 陆扬, 张岩冰, 译. 上海: 上海译文出版社, 2002: 78-85.
- [7]弗里德里希·基特勒. 媒介考古学[M]. 张迅, 译. 北京: 商务印书馆, 2021: 57-63.
- [8]马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介: 论人的延伸[M]. 何道宽, 译. 南京: 译林出版社, 2011: 46-52.
- [9]约瑟夫·博伊斯. 什么是艺术[M]. 王萍, 译. 重庆: 重庆大学出版社, 2017: 29-34.
- [10]约翰·费斯克. 理解大众文化[M]. 王晓珏, 宋伟杰, 译. 北京: 中央编译出版社, 2001: 62-68.
- [11]汉斯·罗伯特·伊瑟尔. 阅读活动: 审美响应理论[M]. 金惠敏, 译. 北京: 中国社会科学出版社, 1991: 42-47.
- [12]弗里德里希·席勒. 审美教育书简[M]. 冯至, 范大灿, 译. 上海: 上海人民出版社, 2003: 89-95.
- [13]莫里斯·梅洛-庞蒂. 知觉现象学[M]. 姜志辉, 译. 北京: 商务印书馆, 2001: 195-202.
- [14]瓦尔特·本雅明. 机械复制时代的艺术作品[M]. 王才勇, 译. 桂林: 广西师范大学出版社, 2018: 15-21.

- [15]理查德·桑内特. 匠人[M]. 李继宏,译. 上海:上海译文出版社,2015.
- [16]Rebecca Prentice. *Handmade Culture in Digital Age* [M]. London: Routledge, 2022: 79-86.
- [17]张敏. 数字时代手工创作的审美价值与文化意义[J]. 美术研究,2022(3):102-108.
- [18]刘阳. 大众文艺视域下DIY手工的创作逻辑与情感表达[J]. 文艺评论,2023(4):89-96.
- [19]米歇尔·德塞都. 日常生活实践:1. 实践的艺术[M]. 方琳琳,黄春柳,译. 南京:南京大学出版社,2015:86.
- [20]米哈里·契克森米哈赖. 心流:最优体验心理学[M]. 张定绮,译. 北京:中信出版社,2017:67.
- [21]亨利·詹金斯. 文本盗猎者:电视粉丝与参与式文化[M]. 郑熙青,译. 北京:北京大学出版社,2016:32.

## Materialization of Pixels and Aestheticization of the Everyday: A Study of Perler Bead Culture

LI Chun-tao

(Research Institute for Arts and Aesthetic Education, Capital Normal University, Beijing 100080, China)

**Abstract:** Taking Perler bead handicraft—popular among contemporary youth—as the research object, this paper systematically examines the aesthetic traits and cultural significance of Perler bead practice as an emerging popular cultural phenomenon, drawing on theoretical perspectives including media studies, somaesthetics, reception aesthetics, and the aestheticization of everyday life. This study argues that Perler bead craft constitutes a materialized translation of pixel culture in the digital age. Using tangible physical media, it crosses the boundary between digital aesthetics and material reality; through hands-on making, it restores the sense of presence in the creative process; and via its open-ended production, it enables broad public aesthetic participation. This paper also reflects on the copyright dilemmas and creative homogenization embedded in Perler bead practice, offering a new perspective for understanding the developmental logic of popular culture in the digital era.

**Key words:** Perler bead; materialization of pixels; aestheticization of everyday life; media studies; popular art and literature