



扫码看专题

2024年3月26日 星期二 责编/元惠卿 美编/李思思

和美椰城，琼台福地。在博鳌东屿岛文化公园入口处，一块大红色的展板映入眼帘，旁边还有扬帆起航的“海口号”帆船，道路两旁彩旗招展，迎接国内外宾客。

3月26日，2024年东屿岛文化公园海口城市展将正式开幕。25日，南国都市报记者提前探访东屿岛文化公园海口城市展，展馆内外精美的城市照片、珍贵的展品、精彩的非遗展演、非遗文化等，讲述着动人的“椰城故事”。

南国都市报记者 王洪旭



扫码看视频

东屿岛文化公园海口城市展今日开幕 走进一个展 读懂一座城



看公仔戏听海南八音 感受非遗魅力

“在和韵展厅，你可以看，可以听，可以真切感受海南本土文化。”和韵展厅讲解员陈帅说，和韵展厅有两项国家级非遗项目向宾客展示，一项是海南公仔戏，另一项是海南八音文化。戴上耳机，可以听到海南八音乐曲。

海南八音始于唐代、兴于明清，是极具本土特色的“文化名片”，被列入国家非物质文化遗产名录。这种具有浓郁乡土气息的音乐，在漫长的岁月中，丰富着海口人民的精神文化生活。

八音既指乐器，也包括乐曲。八音乐器分为弦、琴、笛、管、箫、锣、鼓、钹八大类。这八类乐器多为民间艺人自制，如花梨木制作的唢呐，椰壳制作的椰胡，竹管制作的调弦、喉管，木头制作的木鱼、子鼓等。

陈帅表示，八音乐曲以身传和手抄谱册传播，现存500多首，还有少量的手抄工尺谱。从清代至今，八音流行全岛，并随琼侨的足迹走出国门，尤其是东南亚各国，八音成了海外琼侨思乡的记忆载体。

此外，海南公仔戏也是国家级非物质文化遗产。公仔戏也叫木偶戏，人在后台手持木偶，边唱边舞。木偶头部用木头雕刻而成、头戴帽子、发簪，身着长袍，演出舞台简便，用木板或桌子搭成一丈左右的舞台，用布幔围遮，演员在幕后唱戏，操纵着木偶在幕前表演。表演形式多样，可根据剧情灵活运用，演出的剧目有历史戏、古装戏，也有现代戏，伴奏的器乐为海南八音。

8大板块10个展厅 呈现“活力海口”

海口城市展以魅力海口为主线，以独具海口特色的自然生态、历史人文、城市风貌等为主要展示内容，专设“和畅”“和风”“和景”“和雅”“和珠”“和韵”“和合”“和声”8大板块、10个展厅，全方位、多维度、多视角呈现“机遇海口 活力海口”，各展厅将设专业讲解员。

走过“琼台福地牌楼”，正式进入海口城市展。位于展览入口右侧的风雨连廊处，展示“发现海口之美摄影大赛”中的多幅作品，聚焦海口新老地标、城市人文等亮点，讲述海口的发展变化。

在和风厅展出的是骑楼老街文化，进门就可以看到一幅巨大的骑楼老街建筑图，两侧是滚动播放的视频介绍。该展厅讲解员范柳妍介绍，“和风”厅展陈的骑楼老街，浓缩了海口的市井文化、建筑艺术文化、南洋文化、海洋文化。

在展厅内，还展示了海口特色名小吃——辣汤饭。此外，展厅融入沙滩造景，体现海口的悠闲假日。

“云数字人”构建城市智能中枢

在和风展厅，人工智能工程师廖俊龄介绍了通过科技力量，利用“云数字人”构建的城市智能中枢。以海口12345政府服务热线为例，过去通过人为提供工单，人为分拨，再去处理，如今可以通过AI的形式，将所有工单集中，工作人员到达目标点后，会自动形成一个工单，这个工单会自动发到各个部门，进行分拨和处理，实现全流程、自动化操作。廖俊龄表示，通过人工智能的加持，城市管理更加高效，同时节省了后台人员操作成本，降低城市运营的成本。

在和雅展厅，陈列着海南椰雕嵌贝瓶、海南黄花梨原木、沉香原木、火山生态石雕刻。其中，“虫漏沉香（根部）”是一件“镇店之宝”。《崖州志》记载：“虫漏者，虫蛀之孔，结香不多，内尽粉土，是名虫口粉。肚花划者，以色黑为贵，去其白木，且沉水……”



3月25日，2024年东屿岛文化公园海口城市展布展工作基本完成。本版图片由记者 李昊 摄

互动区为嘉宾量身定做草编包袋

“展览期间，我们在这里设置展演互动区，现场编制包袋、帽子等。”在和雅展厅东山草编馆，东山草编非遗传承人袁洁说，展览期间会根据嘉宾的喜好，为他们量身定做独一无二的草编包袋。

东山草编历史悠久，有史料依据的传承关系可追溯到宋末元初。据《琼山县志》载，明末清初年间，东山草编工艺达到高峰，从早期品种较单一的草席、草兜发展到门帘、草帽、草鞋、坐垫、盘、筐篮等多种产品，做工也越来越精致。

东山草编技艺有“直立不倒，盛水不漏，多年不烂”的誉称。在和雅展厅，东山草编展示了非遗和现代消费品结合，将非遗传统工艺融入现代生活。

东屿岛文化公园海口城市展邀请了椰雕、三江公仔戏、东山草编、龙塘雕刻等13位非遗传承人现场展演，推广和传播海口文化。此外，还将上演八音表演、音乐会等多种形式的展演活动。

近年来，海南文创行业发展势头迅猛。新晋设计师、非遗传承人、手艺人等将海南文化元素巧妙融入商品中，提升文化“附加值”。越来越丰富的文创产品，日渐融入人们的衣食住行。