

[设计创新与应用]

还原和参与并存:中国历史文化数字艺术展的创新与设计研究

祁尧

南京邮电大学, 南京 210000

摘要:从还原和参与的视角,对以中国历史文化为创作蓝本的数字艺术展进行综述。在系统性梳理中国历史文化数字艺术展的基础上,首先分析数字技术对历史文化还原的呈现特征和结构;其次剖析了数字化营造过程中参与式设计方式和应用;最后结合数字还原、沉浸参与、媒介延伸等三个鲜明特点,探索数字艺术优势对转译中国历史文化的方向所在。基于数物共生、虚拟现实、人工智能修复、人-机共同创作这四类还原方式和建立全境交互、个性化定制两个参与途径建构模型,并归纳其蕴含的设计思路和技术策略。通过对各类历史文化数字艺术展的多维度分析,展望“人-物-数据”之间未来的多元发展和跨界方向,开拓数字技术与历史文化艺术融合的发展空间。

关键词:中国历史文化;数字艺术展;还原;参与

中图分类号:J524

文献标识码:A

文章编号:2096-6946(2023)06-0046-09

DOI:10.19798/j.cnki.2096-6946.2023.06.008

Restoration and Participation: Innovation and Design of Chinese Historical and Cultural Digital Art Exhibition

QI Yao

Nanjing University of Posts and Telecommunications, Nanjing 210000, China

Abstract: The work aims to summarize the digital art exhibition based on Chinese history and culture from the perspective of restoration and participation. On the basis of systematically combing the digital art exhibition of Chinese history and culture, the characteristics and structure of digital technology in the restoration of history and culture are firstly analyzed. Secondly, the participatory design method and application in the process of digital construction are expounded. Finally, combined with the three distinctive characteristics of digital restoration, immersive participation and media extension, the direction of digital art advantages in the translation of Chinese history and culture is explored. Based on the four types of restoration methods of digital symbiosis, virtual reality, artificial intelligence restoration, and human-machine co-creation, and the establishment of two participatory approaches of global interaction and personalized customization, the construction model is constructed, and the design ideas and technical strategies contained therein are summarized. Through the multi-dimensional analysis of various historical and cultural digital art exhibitions, the future diversified development and cross-border direction between "people-things-data" are prospected, and the development space for the integration of digital technology and historical culture and art is opened up.

Key words: Chinese history and culture; digital art exhibition; restoration; participation

收稿日期:2023-03-10

基金项目:教育部人文社会科学研究项目一般项目青年基金(21YJC760059)

历史文化兴盛是国家文化软实力的集中体现,习近平总书记在党的二十大报告中强调要“实施国家文化数字化战略,推进文化自信自强,铸就社会主义文化新辉煌”,形成中华文化数据库、提升公共文化服务数字化水平等两举措被释义为实现中华文化全景呈现,中华文化数字化成果全民共享目标的重点任务^[1]。中华历史文化源远流长,数字化创作为其传承延续衍生出一条创新通道,运用计算机视觉、数字影像、交互装置、互动游戏、虚拟现实等新锐技术,坚持还原历史原貌,将传统文化技艺和审美意向进行观念、符号、语境的重构转译,让观众突破地域时空的限制,沉浸式感受中华文明和民族精神的迢迢源流,同时为历史文化传承与艺术创作带来新的发展机遇。

本文通过中国历史文化数字艺术展来溯源引出背景和目的研究,对其数字还原形式予以解析,介绍内容和技术方法,同时围绕数字艺术展所带来的沉浸和交互特性,将“用户协同代入核心设计过程”^[2]的参与式设计导入,加强数字艺术展中信息与人对话的交互方式探索,研究受众置身于数字场域中的感知关系,并展望其未来趋势。

一、中国历史文化数字艺术展溯源

(一) 中国历史文化数字艺术展概况

数字艺术最早源于20世纪60年代的“计算机艺术”概念^[3],为历史文化的记录、解释、修复、传播提供了强大的工具^[4]。自20世纪80年代中期,我国便开展对历史文物数字化采集、保存、展示衍生等研究活动,早期针对历史文化文档、手稿、照片、音视频等进行数字化处理、存储和保护,以便人们对资源的浏览、下载、利用和传播^[5]。90年代初,樊锦诗就提出“数字敦煌”概念,希望利用计算机数字化技术永久、高保真地保存敦煌壁画和彩塑资料^[6]。2003年中国博物馆学会数字化专业委员会成立,进入21世纪后,互联网的普及让历史文化展示得以脱离原有地域,在网络上形成数据空间,数字艺术展也真正实现了从文物的数字化保存转向为观众展示模式。2010年上海世博会展出了非互动式绘画作品《清明上河图》数字版,该作品的出现转变了人们对传统历史文物展示实物属性的看法。2013年故宫博物院的《故宫博物院藏品总目》上线,18大类约66万藏品可供游客查阅^[7]。数字资源的转化及传播方式在以惊人的速度发展、裂变。大数据、人工智能、虚拟现实等技术向传统文化传播领域渗透,以动态

性、即时性等特征突破地域、实物、文字、声音所带来的信息壁垒,实现更加高效自如的临场存在感,拓展了艺术表达方式与想象空间。在图像和文本数字化基础上,追踪以前隐藏在视线之外的形态和关联,实现在虚拟环境中恢复过去^[8]。历史文化数字艺术展这一新形式的核心在于运用数字技术加深对“物”的认识,观众在预设的交互模块下建立起主动获取信息的文化关联。

(二) 中国历史文化数字艺术展分类

当下中国历史文化数字艺术展的开发模式主要以文化资源提供方的文博机构与技术产品供给方的企业及高校组成,通过“数字技术”+“文化遗产”的共融合作来构建起中国历史文化的数字化传播链条,在数字消费浪潮的影响下获得各界重视与广泛接受。中国历史文化数字艺术展尚属于跨领域的新兴门类,目前很难形成普适性分类,这里根据展览承办组织的不同主体,兼顾学科属性和表现形式,将其分为以下两类。

第一,由政府主导的博物馆、图书馆等文化组织经由馆藏研究策划创作的数字艺术展览,主要作为实体展馆内容补充或加深观众体验的参与互动展项。依托实体展馆的辐射面,以数字资源库为基础,结合主题文化语境对其进行视听交互、虚拟现实、装置艺术融合成为展览创设主流方向。2022年9月,由中共中央宣传部、国家新闻出版署和中共浙江省委、浙江省人民政府共同主办“盛世修典——‘中国历代绘画大系’成果展”在中国国家博物馆开幕,作为对我国古代绘画数字化创新呈现的重要成果,运用3D打印、VR、AI、云计算、动作捕捉等数字技术,沿着历史轴线将不同地域经典画作汇聚在同一时空展出,运用数字化手段真实还原作品原境,增强观众与画作间的互动体验(见图1)。充分说明历史文化数字艺术展的出现对文化传承、学术研究、教育科学、文化传播都承载了积极作用。

第二,由高校、商业艺术机构、科技公司通过设计策划团队设定主题去探索历史文化、科学技术、设计艺术等跨学科、跨媒体融合的数字化展示模式。这类中国历史文化数字艺术展览一般对实体藏品进行数字化开发,对历史文化主题进行衍生创作,强调感官体验,在声、光、电的共同作用下,为观众营造出沉浸式的观看模式,展览设计策划的内核是致力于追求艺术文化与科技的深层结合,创作者结合艺术理论、新技术等跨学科进行实验性和创新性探索。在第59届威尼斯国际艺术双年展中国馆展览上,参展艺术家从中国传统



图 1 盛世修典——“中国历代绘画大系”成果展

文化中寻找灵感,利用先进技术“造境”,在情与景、虚与实、心与物的呈现中,与来自世界各地的观众“对话”^[9]。这类数字艺术作品促进了观众对世界性话题的思考,也不断拓宽科艺融合的发展空间。

(三) 国内外历史文化数字艺术展的异同

数字技术的出现改变了展览以“物”为展示核心的传统模式,自 1990 年建立了博物馆信息交换联盟(CIMI)以来,对藏品进行数字化处理,推动了博物馆展览方式的变革。在国外数字艺术已经被当成一门专门的学科来进行研究,艺术理论研究、媒介技术发展、科技学术发展等不同领域是相关专家和学者研究的重点^[10]。国外数字媒体艺术设计理念起步较早,在西方工业设计史的深厚积淀下,受后现代艺术思潮的影响,为其丰富的呈现形式奠定了基础,科技大众化的浪潮也让更多人有机会感受数字艺术展带来的艺术魅力。

如今,许多艺术收藏机构与艺术馆博物馆、商业中心展开合作取得一定的规模与成效(见表 1),其主要特征是解构经典艺术作品与科技结合转化为数字艺术展 IP,强调人的参与感知,推广去实物化的全球巡回数字艺术展览。

近年来,我国数字艺术展举办数量激增,早期多数以外国艺术家及艺术机构所呈现的虚拟光影艺术或现代交互装置为主,随着大众对数字艺术展的认知提升,国内具有代表性的数字艺术展开拓多元化的文化传播探索与中国历史文化主题结合,涌现出一批主题性集中的数字艺术展览(见表 2)。博物馆、文化机构也逐步完成了数字化转型,并率先为文物数字化展示、共享提供了参考及标准。从无到有的中国历史文化数字艺术展迈入了从有到优的探索,因此将历史文化运用数字技术真实还原后,如何增强大众对数字艺术展览的

表 1 全球近五年代表性数字艺术展

国家	艺术机构	展览形式	具体内容
英国	Frameless	永久性数字艺画廊	以数字图像交互呈现西方绘画流派的演进历史
巴黎	Culturespaces	全球连锁数字艺术馆	打造艺术大师的 IP 数字展览
迪拜	Infinitydes Lumières	数字体验馆	艺术与科技融合展望未来
墨尔本	THE LUME	数字艺术展馆	将二维绘画转化为 3D 世界
日本	Team Lab	数字艺术空间	将观众与艺术作品的边界融合,行为与展览一体
美国	NFT 博物馆	NFT 新兴社区	助力 NTF 区块链普及和聚焦教育、技术等主题

表2 国内近五年代表性历史文化数字艺术展

地点	展览名称
北京故宫博物院	《清明上河图3.0》
重庆两江新区礼嘉智慧公园	“画游千里江山——故宫沉浸艺术展”
北京中国国家博物馆	盛世修典——“中国历代绘画大系”成果展
湖南美术馆	《天趣画境》齐白石沉浸式数字光影艺术展
苏州丝绸博物馆	云中·纹里——苏州丝绸纹样数字展
南京德基艺术博物馆	金陵图数字艺术展

综合认知,促进文化传播对外传播中国故事成为亟待研究的问题,也成为参与式设计导入的必然发展。

二、数字技术对历史文化的还原

以历史文化为创作主题的数字艺术展,是依托于数字技术对历史文化蓝本深入研究后的数字化形式,其外向表现主要有图片、影像、模型、互动装置等内容,设计的责任首先在于尽可能忠实地还原其本来面貌^[1]。2009年王耀希在其著作《非物质文化遗产数字化》中提出,非遗数字化将技术应用于文化资源的三个方面:存储与加工、展示与传播、传承与创新,最终产出的是经济价值和文化影响,学界对“文化遗产数字化”的概念界定多数是秉承此观点,伴随着对历史文化起源、变迁和作用、价值等方面的基础研究,不断地刷新着人们的认知边界,本文亦据此设定分类并予以深度拓展,基于数物共生的还原、营建虚拟现实的还原、人工智能修复

的还原、人-机共同创作的还原的四种分类也与其各个阶段相对应(见图2)。

(一) 基于数物共生的还原

数字化源自20世纪60年代,1963年Bachman在他的论文“Data Structure Diagrams”中,主要探讨了数据结构图的概念和应用。计算机科学家开始研究纸质文档的数字化转化,以便信息的存储、传输和处理。历史文化的数字化进程可追溯至20世纪80年代,当数据库存储和管理、计算机视觉等技术得到长足发展后,开始涉及文化遗产领域,并在20世纪90年代广泛应用开来。目前,历史文化的数字化还原主要以复制存储和建模再现等手段,依靠数字技术对文物进行三维建模、光学扫描等方法生成高精度、多视角观看的数字形态,也可以通过在线上浏览来获得更多潜在观众的关注。“‘纹’以载道——故宫腾讯沉浸式数字体验展”,设计团队将提取的古建、陶瓷、家具、织物上的纹样进行高清放大,并转化为全场无实物的数字赋能新场景,进一步验证了“物”的数字化展示摆脱地域、空间和物理形态的限制,数字结合对文物深层次艺术内涵的挖掘,在数物共生、共存的状态下进行,加深观众对文物的理解。在现代高技术条件下,艺术表现形态(特别是其思想内涵和思维创意)作为精神文化产品的内核,反而变得愈发珍贵^[12]。

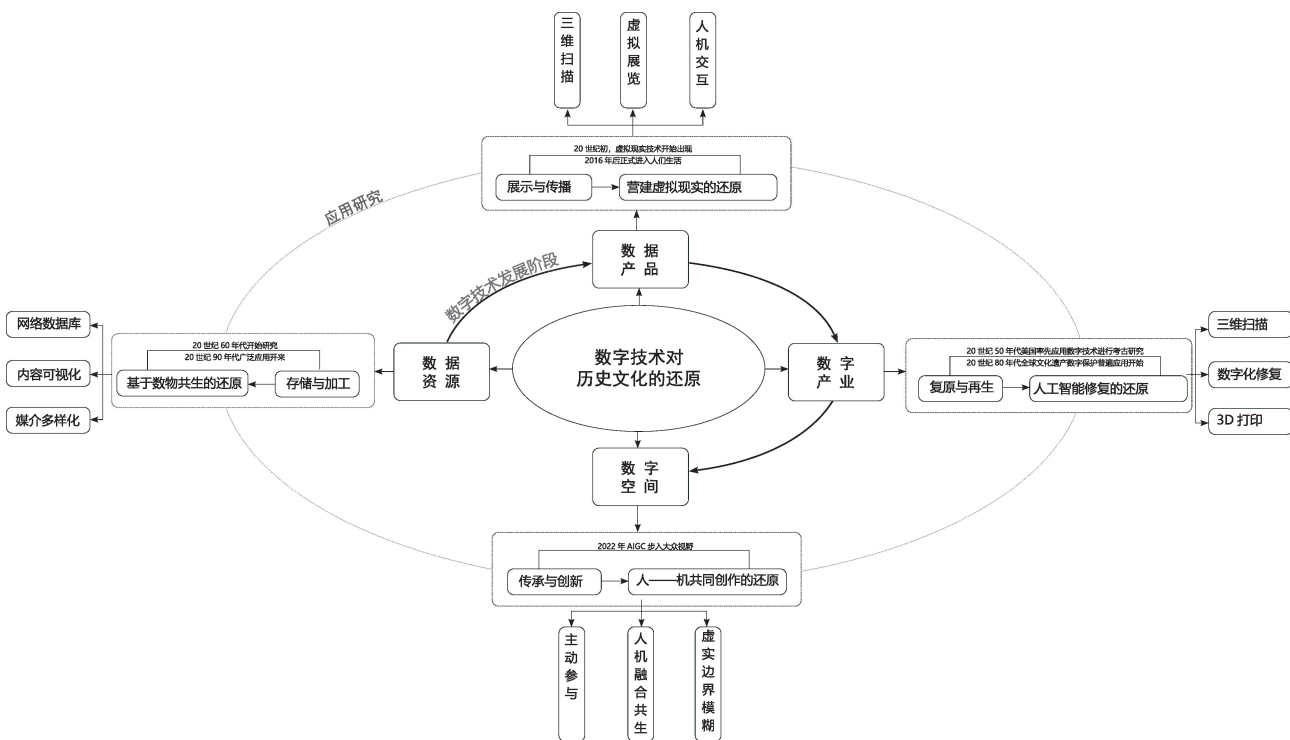


图2 数字技术对历史文化的还原

（二）营建虚拟现实的还原

虚拟现实的起源可以追溯到20世纪50年代,提出的相关概念还未具体成型。在1989年,VPL Research公司的首席执行官Inacir第一次提出了Virtual Reality,这个词汇首字母缩写“VR”便是人们所熟知的虚拟现实之意。“一种可以真实地模拟处于自然环境中的人所感受到的视觉、听觉、运动行为的人机界面技术。^[13]”数物共生的还原方式为人类历史文化提供了数字档案,虚拟现实技术的出现则弥补了历史文化折损的遗憾。文化遗产类VR内容的三维数据来源主要以三维技术扫描采集文物数据获得,或者数字建模方式建立文物、古建或历史遗址的三维信息,最终以数字技术再现文物的立体影像^[14]。2022年由法国电信商Orange和天主教巴黎总教区及巴黎市政府共同推出“永恒的巴黎圣母院”VR沉浸式展览(见图3),采用虚拟现实的体验方式引领观众真实走进巴黎圣母院,从历史文化、传统工艺等不同视角介绍建筑原貌的文明风采。虚拟现实为史前文明及历史遗迹的复原提供了情景化设计的通道,让观众获得对历史的认知和见解。

（三）人工智能修复的还原

智能化是数字技术中不可忽视的环节,传统艺术的推广与教育开启了艺术与智能新技术相结合的新形式^[15]。文物修复的一大难点在于不可能在实物上直接修复来试错,如今数字技术与修复相互关联,颠覆了考古人员的以往经验,数字技术可以智能地协助出土文物碎片的拼接、复原和对原始形态进行数字化重建,通过对碎片的3D扫描建立数据库,根据颜色、纹理、断面

等信息模拟拼贴结果。面对文化的开放与保护,敦煌艺术研究院利用数字化技术永久、高保真地还原修复敦煌文化。利用机器学习,人工智能系统已经可以进行物体识别、语音识别、机器翻译、玩游戏,并解决基于图像和视频识别的推断等问题^[16]。数字化修复研究结果带来了三大优势,一是通过智能计算形成最合理、符合标准范式的修复路径;二是为文化管理机构找到适配于资源的数字化展示形式;三是打通多渠道传播路径,既满足了文化资源全面开放的需求,同时又能将文化遗产修复完整的绚丽形象跃然于公众眼前,实现通过多重方式来迅速获取主题信息。

（四）人一机共同创作的还原

2022年AIGC(Artificial Intelligence Generated Content)步入大众视野,以OpenAI发布的大型人工智能语言处理工具ChatGPT为标志性事件。作为文化创作的变革性工具之一,AIGC为数字技术与人工智能的结合提供新的解决方案,使人机共创或将成为历史文化数字化转变的新方式。在2022年威尼斯双年展上,中国馆中刘佳玉的虚拟作品“虚极静笃”,以“元境”为主题,使用粒子系统制作影像整体的动态效果来探讨中国最早的地理化想象与思考,作品中本应该由中国书画家“写意”的植物、山石、流水,被深度训练后的机器通过学习PIX2PIX模型来理解中国地貌参数后生成模型,“人-机-自然”以数字技术为媒介,在不同参观者的主观体验中呈现出情境融合、虚实相生、心物合一,具有中国画质感的“元境”。数字艺术转译作品为不同主体的理解产生差异,这种差异性来源于对历史



图3 《永恒的巴黎圣母院》VR沉浸式展览

文化主题蓝本的解读和信息输出的不同。同时进行历史文化视觉中物象还原和精神内核的塑造。用一种人类学的语境解读,实际上与场景还原,文化身份塑造,展示机构与其所在的文化景观、人类社区之间的关系等展示中的核心命题是一一对应的^[17]。数字化技术既不是人类复原历史的单一工具,也不是简单经由计算机视觉描摹原画生成动态影像,而是经过历史文化蓝本的解构分析后开启数字化技术创作的新纪元。

三、数字艺术展的参与式设计

随着数字艺术展览在大众文化消费中日趋成熟,加深数字还原场域中信息与人对话的交互方式成为学界探索的一大重点内容。学者周婧景在《博物馆策展》序中提出当前我国最为突出且较为缺乏的方面是“人的研究”,即设计者对观众在空间形态下的认知特点和学习行为不熟悉^[18]。作为数字艺术与展示设计交叉产生的具有沉浸性和交互性为主要形态的新型展览,亟待将参与式设计纳入到顶层设计环节中。2014年,巴里洛德在第二版《博物馆展览手册》中,加上了第五种模式“参与”^[19]。在数字艺术展的参与式设计过程中,观众主动获取被转化的数字信息,成为展览中的参与者、创作者、展览叙述的一部分。这需要两个条件,一是将观众身份翻转,二是针对个人的定制信息输出,而与之呼应的设计策略是全境模式的交互与个性化定制(见图4)。

(一) 全境交互的沉浸参与作用

2022年中国文化遗产数字化研究报告中指出,文

化遗产数字化的价值认同和现状感知呈现双向背离特征,数字化应用较为初步,但对于技术应用创新的多元化需求显著增长,国内文化遗产数字化尚处在探索阶段。通俗来说,很多人还处在“看热闹”和“看不懂”的阶段,阻碍着数字化文化遗产传播,所以数字艺术展从策划阶段就预设了各个类别的观众体验需求,并以此作为展览设计要素纳入创意策划环节中,精准计算路线、视角、互动等一系列需要身体力行之因素,将传统展厅中人-物-空间组合的场域环境转变成以人作为感知主体,自身探寻获取数字化营造的场景和意境信息的沉浸式体验,追求实现场境和意境交融的全境交互的理想状态。

1984年,IDEO创始人Bill Moggridge在项目会议上提出了交互设计理念^[20]。交互作品可以包含一系列的故事元素,包括文本、静态图片、视频和图形^[21]。2022年德基美术馆推出的“金陵图数字艺术展”将画作《金陵图》转化为实时交互动态影像,观众参与的方式以“人物入画,实时跟随”的全境观展模式,在数字描摹原画的形式的同时保留了中国画固有的笔墨技法,观众以第一人称视角走入画卷,以探、寻、遇、获、玩、赏、听、游等8种参与预设体验在画卷里穿行于古代金陵的城池中,以入画沉浸的形式为每位观众营造了一个来自宋代的平行时空,观众在画卷中穿梭,体验宋人真实的生活场景。受外在和内在要素的影响,叠加用户需求的多样性,使每个需求层级都有体验需求的潜在触点,它们互相影响、互相作用^[22]。人-机交互的环节预设建立在深化主题的体验设计上,让观众入画的

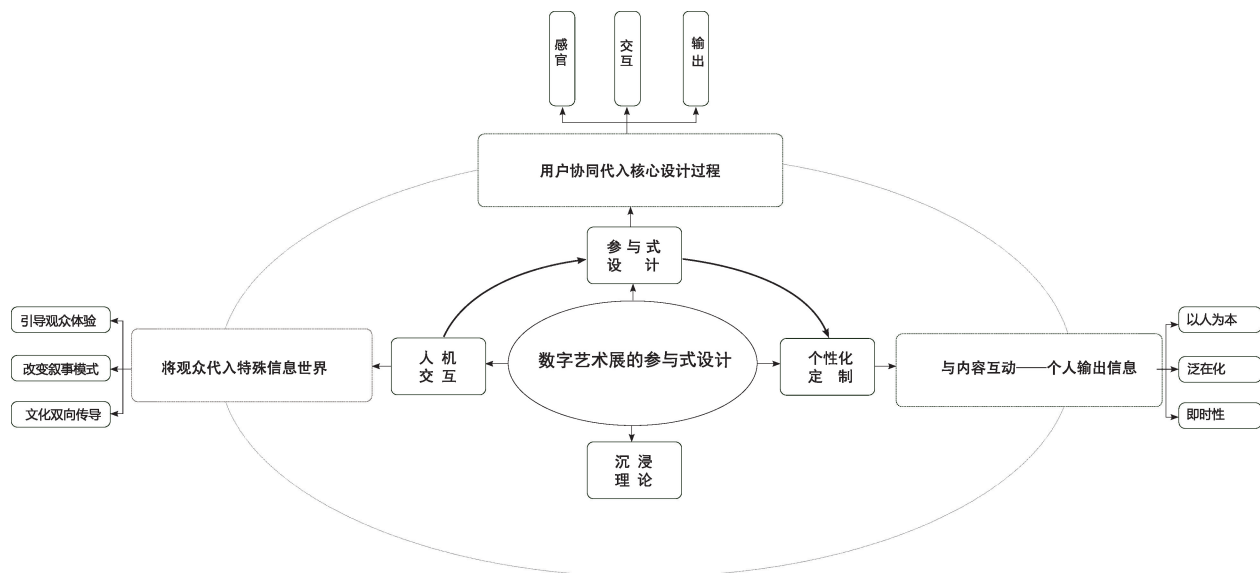


图4 数字艺术展的参与式设计

体验,是数字技术全境介入并有效打破传统展览中的强势叙事模式,引导观众的感知和思考,从而增加观看的兴趣点及吸引力,也为古画的意境营造创造了多维度的体验空间。技术的运用让观众从情节故事、逻辑关联、合理与矛盾等多方面解读作品,在不现实的多重虚拟世界中体验无数次选择所带来的无限可能^[23]。

(二) 个性化定制的参与作用

2023年阿里研究院主办的“数实融合的第三次浪潮”演讲中提出,汽车产业数字化将使用户通过软件和订阅服务在统一平台上获得“千车千面”的定制体验^[24]。人们也可设想当人工智能技术植入到展览中是否也能实现“千人千面”的个性化定制方案。从文化传播的视角下,个性化、即时性、泛在化的文化体验感,可以更加有效地发挥博物馆的教育、传播等功能,也可以将文物的历史、文化价值更好地予以彰显^[25]。“金陵图数字艺术展”在目标用户预设中就考虑到各类人群的观展特点和需求,以模拟目标用户的形式,对观众进行了角色预设,观众自主选择角色获取相应目标领域知识,展览叙事的变迁随着时代的发展从线性传播到参与式传播,这些参观者不需要记住所有的展览内容,而是个性化地从兴趣出发进行知识延续,甚至可能因此培养出一个专业兴趣。

参与式这个概念最早出现在 Henry Jenkins 提出的参与式文化,从“我”开始,博物馆先把观众视为一个个的个体,构建观众的个人资料,针对不同观众的不同信息给予区别对待^[26]。在策展的个性预设模式中,观众自我探究与展示路径拥有令人难以置信的多样性,《金陵图》数字展览中运用了人物角色,游戏奖励、寻找关卡来提升个性化的参与度,“选择角色”快速将观众代入到宋代城市生活,从性别及年龄段分类辐射到各个层次的观众需求,塑造了与自身意识保持一致的代表。借助外置设备取手环就能以入画的方式在金陵城繁华的古代城市街景中行走,对比传统书画展示只能隔着展柜观看书画文物产生巨大差异,观众参与其中成为展览的一部分。在展览中融合自主探究的学习方式,不仅可以更大程度地利用博物馆资源,也使参与者的学习效果得到加强^[27]。

参与展览是数字艺术展的重要特点,观众的参与行为转译为提问与反思取代答案与确定性,激发观众联系自身经验并投射在展览中,从而完成属于每个人自己的展览意义构建^[28]。参与式设计已经成为当下数字展览策划中不可或缺的一部分,在引导观众主动参

与体验过程中,随着观众的参与感日益增强,其作为叙事主体的身份从“与内容互动”转为“个人输出信息”^[29]。

四、还原对历史文化数字艺术展的启示

中国历史文化数字艺术展的内涵和外延及其宽泛,虽然普通观众更看重形式,但对业内人士而言,认知表达内容,跨领域载体等方向的研究才是获取灵感的重要来源,也是未来改变人们观察角度和理解方式的途径。

(一) 注重多元化的呈现形式

中国历史元素在数字艺术展中的传播案例已不胜枚举,但数字艺术的多元表达潜力还远未发挥,因为源远流长的中国历史文化中宗教、道德、礼仪、思维等深沉而又神秘的人文内涵是难以通过某个固化场景形式得到诠释,除了空间还有时间的特质,所以需要有一个展开的过程,使中国绘画具备“交互”这一先天的特征^[30]。同时数字技术的介入也为艺术作品带来了以中国历史文化脉络为主线,同步多线叙事的可能,并通过多元的沉浸交互触发更广泛的观众参与模式,借助数字媒介深入体验中国传统文化的创新魅力。随着数字技术的逐渐成熟,“人-物-数据”三者之间的时空交流与转换也将更多元化,动感仿真、场景合成、情景交互、虚拟现实等数字媒体技术不是一个个拿来使用的固定展项,而是需要在不同内容的数字展览中深度融合与设计。“金陵图数字艺术展”原画中533个来自不同行业的人物是先由紫砂捏塑,再用3D建模后刻画出来的人物形象,在神态、服饰上都更具有溯源性。从这些鲜活的案例可以看出,相较于计算机技术而言,多元表达应用才是数字化衍生的研究重点,也是“人的智能”与计算机智能共同合作探索的发展方向。未来,文化遗产将在数字求真、科技向善、人文致美三个向度发力^[31]。

(二) 扩大跨媒介传播

数字化、智能化、网络化已经成为文化数字产业发展的必然趋势,融媒体传播是互联网时代产生的媒体融合新方式,以算法和大数据为依托的数据挖掘技术推动了媒体行业的发展^[32]。“万物皆媒”的时代,以物为载体向数字化演变,数物共生将在未来文博发展进程中持续演化和评估。“数字技术”+“文化遗产”的市场化开发和转化问题已成为制约文化遗产数字化发展的共识痛点^[33]。馆藏品的传播路径与形态也将从单一媒介渠道整合转向跨媒介整合,本质是通过创造与整合多维度、多场景、多路径的观众接触点汇聚,打造一个

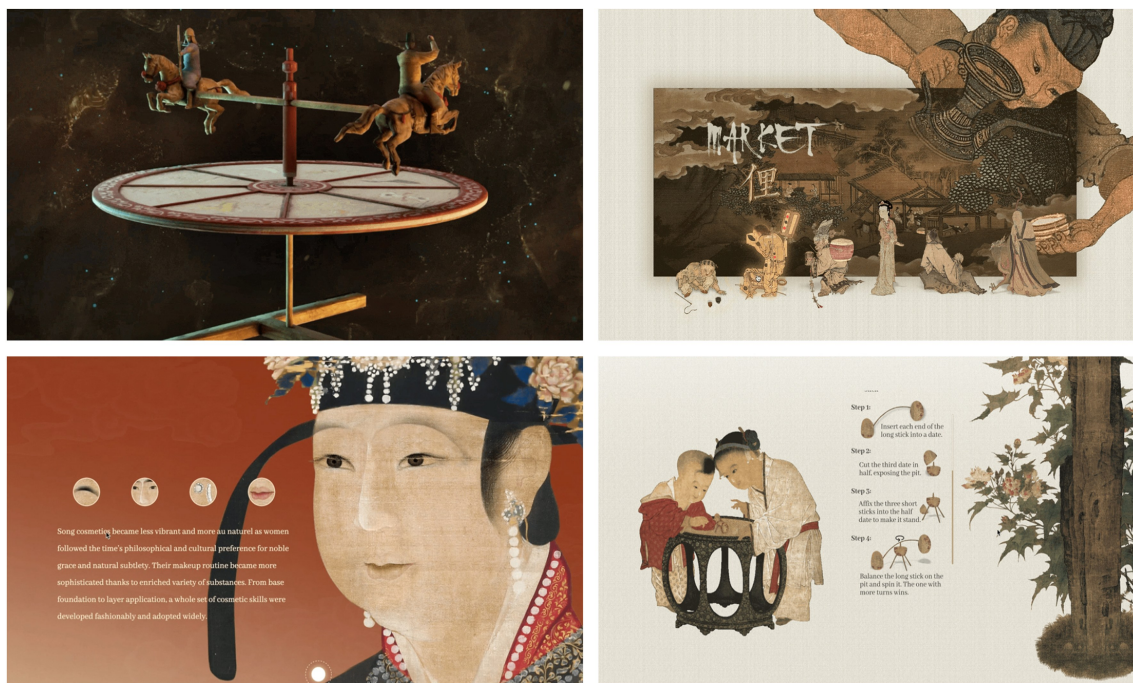


图5 《千年调·宋代人物画谱》数字特展

能够吸引社会公众广泛参与、互动共创和共享的体验路径。2023年CGTN艺术推广计划的《千年调·宋代人物画谱》,由大型沉浸式双语交互网页呈现,公众可由线上参与多种交互式组合(见图5)。《诗画中国》文化节目将中国经典名画作为内容载体和特定场景,通过XR、CG、裸眼3D、全息影像等科技手段与诗、画、音、舞、剧、曲等艺术形态跨界融合,配合以电影级别的拍摄与制作,还原出可游可居的中国诗画“桃源”^[34]。具有中国历史传统文化为代表的符号语言,借助数字叙事讲述中国故事,在跨媒介的平台中多维传播。跨媒体艺术作为不受范围限制的艺术形式,其创作观念是超越一般艺术分类的,它将绘画、雕塑、综合材料、摄影、装置、视像、行为等混合,并凭借数字技术手段来丰富观念的传达,进行观念的探索^[35]。中华文化的沉浸式叙事已实现由数字化传承至数字化传播的完整产业链条贯通^[11]。受到文化消费热潮和数字体验升级的影响,历史文化遗产的供给模式将从“体验式”走向“传播力”。

五、结语

推进国家文化数字建设需要始终面向传统文化,运用数字技术增强数字产品的供给力,深度挖掘历史经典,根植于文化自信。本文从分析历史文化还原的数字化形式,将人的参与行为作为手段并纳入评价目标,充分论述了还原与参与两者共同作用对历史文化

数字艺术展的积极影响,协调好数字技术、人与物三者之间的关系。在艺术与科技融合的背景下,为中国历史文化遗产创新开启了新视野,借助数字艺术展让更多人了解中国文化,传播中国故事。因此,紧扣历史还原与参与并存,推进数字艺术的设计创新,保持对未来的前瞻性,是助力传统文化的传承与创新的意义所在。

参考文献

- [1] 新华社. 中共中央办公厅 国务院办公厅印发《关于推进实施国家文化数字化战略的意见》[J]. 中国拍卖, 2022(6):6.
- [2] 周沁,姚喆. 基于CiteSpace的国内外参与式设计研究现状比较分析[J]. 包装工程, 2023, 44(10):241-250.
- [3] 李镇. 受控随机: 数字艺术的早期探索(20世纪50年代至70年代)[J]. 美术大观, 2020(9):46-50.
- [4] PORTALÉS C, RODRIGUES J, RODRIGUES GONÇALVES A, et al. Digital Cultural Heritage[J]. Multimodal Technologies and Interaction, 2018, 2(3):58.
- [5] 黄永林,谈国新. 中国非物质文化遗产数字化保护与开发研究[J]. 华中师范大学学报(人文社会科学版), 2012, 51(2):49-55.
- [6] 吴健. 文化遗产数字艺术呈现新模式——以数字敦煌展陈理念与视觉传达为例[J]. 美术观察, 2022(10):18-22.

- [7] 王妍. 故宫公布首批18大类藏品目录包括一二三级文物[J]. 兰台世界, 2013(4): 104.
- [8] 周宪. 数字艺术史的当下召唤[J]. 美术大观, 2021(12): 107-109.
- [9] 吴艳丽, 马苏薇. 融科技之力 展艺术之美[N]. 人民日报, 2023-04-02(8).
- [10] 胡广晶. 媒介环境学视域下数字艺术展的特征分析及发展研究[D]. 杭州: 浙江理工大学, 2021.
- [11] 徐迎庆, 图拉. 沉浸式叙事视角下的中华文化数字化传承与传播[J]. 包装工程, 2023, 44(2): 1-8, 68.
- [12] 楚小庆. 技术进步对艺术创作与审美欣赏多元互动的影响[J]. 东南大学学报(哲学社会科学版), 2021, 23(1): 111-127.
- [13] 何虎. 虚拟现实技术在新闻报道中的应用探讨[J]. 中国传媒科技, 2016(7): 56-57.
- [14] 童芳. 娱乐与教育并存: 文化遗产类VR设计[J]. 南京艺术学院学报(美术与设计), 2017(6): 148-154.
- [15] 罗婷, 李桃然. 人工智能时代的艺术学理论新使命[J]. 艺术百家, 2021, 37(5): 34-41.
- [16] 克里斯·达菲. AI到来[M]. 孙超, 译. 北京: 中国友谊出版公司, 2021: 133.
- [17] 杨红. 非物质文化遗产展示与传播前沿[M]. 北京: 清华大学出版社, 2017: 18.
- [18] 波利·麦肯纳·克雷斯, 珍妮特·A卡曼. 博物馆策展: 在创新体验的规划、开发与设计中的合作[M]. 周婧景, 译. 杭州: 浙江大学出版社, 2021. 1: 4.
- [19] LORD B. Manual of Museum Exhibitions[M]. Britain: ROWMAN & LITTLEFIELD, 2014.
- [20] 卢润彩, 李晓红. 博物馆陈列展览数字交互设计探析[J]. 中国博物馆, 2023, 40(2): 96-99.
- [21] 凯利·麦克莱恩. 交互叙事与跨媒体叙事: 新媒体平台上的沉浸式故事创作[M]. 孙斌, 李蕊, 丁艳华, 译. 北京: 中国传媒大学出版社, 2021: 71.
- [22] 高颖, 许晓峰. 全效体验式旅游文创产品设计研究——以富春山居数字诗路文化体验馆为例[J]. 装饰, 2022(12): 101-106.
- [23] 栾之珑, 师丹青. 多维度下展开的非线性叙事——新媒体时代的体验性叙事设计[J]. 装饰, 2017(4): 30-33.
- [24] 商汤科技. 边界[M]. 北京: 电子工业出版社, 2022: 110.
- [25] 周凯, 杨婧言. 数字文化消费中的沉浸式传播研究——以数字化博物馆为例[J]. 江苏社会科学, 2021(5): 213-220.
- [26] 妮娜·西蒙. 参与式博物馆: 迈入博物馆2.0时代[M]. 喻翔, 译. 杭州: 浙江大学出版社, 2018: 121-122.
- [27] 宋娴. 国内外博物馆科普教育活动案例与评析[M]. 北京: 中国科学技术出版社, 2020.
- [28] 许潇笑. 让文物“活起来”: 策展再塑博物馆的社会表达方式[J]. 东南文化, 2020(3): 151-156.
- [29] 童芳. 数字叙事: 新技术背景下的博物馆设计研究[J]. 南京艺术学院学报(美术与设计), 2020(3): 165-171, .
- [30] 岳继平. 数字化语境中美术馆展览叙事的差异[J]. 美术大观, 2020(11): 137-139.
- [31] 顾振清, 肖波, 张小朋, 等. “探索 思考 展望: 元宇宙与博物馆”学人笔谈[J]. 东南文化, 2022(3): 134-160.
- [32] 张婷. 人工智能在艺术设计中的应用[M]. 北京: 中国铁道出版社, 2020: 57.
- [33] 腾讯数字文化实验室、腾讯研究院、中国人民大学创意产业技术研究院. 中国文化遗产数字化研究报告——探索文化遗产数字活化新纪元[R]. 中国: 腾讯研究院, 2022.
- [34] 田梅系. 《诗画中国》: 跨越时空, 与美对话[N]. 中国教育报, 2022-12-02(004).
- [35] 徐倩. 跨媒体艺术创作之观念的生成与转喻[J]. 艺术百家, 2021, 37(6): 60-64.

责任编辑: 陈作