

梅岭玉博物馆的多维沉浸式体验设计策略研究

刘粟¹, 张耀引^{2*}, 姜媛媛³

(1.常州大学 美术与设计学院, 江苏 常州 213146; 2.南京工业大学 艺术设计学院, 南京 211899;
3.河海大学 终身教育学院, 南京 210024)

摘要: **目的** 为响应国家乡村振兴战略, 弘扬中华优秀传统文化良渚“玉”文化, 对常州市溧阳天目湖镇梅岭村的梅岭玉博物馆的展示空间进行沉浸式设计规划与策略研究。**方法** 通过 VR 虚拟现实技术、交互设计、数字化媒体等科技手段来探索乡村博物馆空间设计新模式, 分别从沉浸式体验模式探索、虚拟现实技术在梅岭玉博物馆中的应用, 跨媒介与数字化空间体验等方面探索沉浸式体验设计策略, 参与乡村振兴实践活动过程来提出可行性规划与构想, 努力探究未来美丽乡村建设的设计方法与路径。**结论** 在梅岭村博物馆设计过程中, 不仅要使用新媒体技术, 更要设计思维与策略创新, 用当地的历史文化作为叙事性经典文化故事主题, 充分融入乡村特色文化元素, 建立多维沉浸体验, 提升梅岭村的文旅地位和影响, 助力乡村振兴。

关键词: 梅岭玉博物馆; 多维沉浸式体验; 设计策略研究; 乡村特色文化元素

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2023)24-0537-06

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2023.24.058

Multidimensional Immersive Experience Design Strategies of Meiling Jade Museum

LIU Su¹, ZHANG Yao-yin^{2*}, JIANG Yuan-yuan³

(1. School of Art and Design, Changzhou University, Jiangsu Changzhou 213146, China;
2. College of Art & Design, Nanjing Tech University, Nanjing 211899, China;
3. School of Lifelong Education, Hohai University, Nanjing 210024, China)

ABSTRACT: In order to respond to the context of China's rural revitalization strategy and promote the outstanding traditional Chinese "jade" culture of Liangzhu, an immersive design planning and strategy study was conducted on the exhibition space of the Meiling Jade Museum in Meiling Village, Tianmuhu Town, Liyang, Changzhou City. New models of rural museum space design were explored through technological means including VR virtual reality technology, interactive design, digital media, etc. The immersive experience design strategies were explored in terms of immersive experience models, applications of virtual reality technology in the Meiling Jade Museum, cross-media and digital space experiences. Feasible plans and ideas were proposed by participating in rural revitalization implementation activities and working hard on the design methods and paths for future beautiful rural construction. In the design of the Meiling Jade Museum, it is required not only to use new media technology, but also to innovate in design thinking and strategies, use local history and culture as the theme of narrative classic cultural stories, fully integrate rural cultural elements, establish multi-dimensional immersive experiences, enhance the status and influence of cultural tourism in Meiling Village, and support rural revitalization.

KEY WORDS: Meiling Jade Museum; multidimensional immersive experience; design strategy research; rural characteristic cultural elements

在乡村振兴的战略背景下, 党的二十大报告强调“统筹乡村基础设施和公共服务格局, 建设宜居宜业

和美丽乡村”“以中国式现代化全面推进中华民族伟大复兴”^[1]。为了助力乡村振兴, 弘扬当地的传统梅

收稿日期: 2023-07-02

基金项目: 国家社会科学基金项目 (19BZS144)

*通信作者

岭玉文化,常州市溧阳天目湖镇通过梅岭玉博物馆等特色文化小镇的文化传播来扩大影响力,进一步建设好美丽乡村,乡村博物馆是乡村基础设施和公共服务载体的重要组成部分,也是艺术乡建和乡村美育的重要展示平台。在梅岭玉博物馆的展示空间中的沉浸式体验设计,可以让更多的人全身心投入到梅岭村美丽乡村自然景观和梅岭玉文化的氛围与情境之中,本文基于沉浸式体验的不同研究方法,选择以常州市溧阳天目湖镇梅岭村的梅岭玉博物馆设计为例,主要是考虑到梅岭玉博物馆的建设无论是对传统玉文化的保护、传承,还是创新科技与艺术发展和对乡村振兴的文化艺术产业发展,无疑都是拥有巨大吸引力的。本文围绕梅岭玉博物馆建设,在突出当地历史文化的代表性文化成果的同时,也要突出体现其地域性文化特色,用科技与艺术的新材料、新技术、新手段将沉浸式体验用于观者的参与性设计,在梅岭玉博物馆的空间中采用VR虚拟现实技术、交互设计、数字化媒体等服务项目,引导观众主动提出自己的需求,如参与采集玉矿石、动手制作玉石加工工艺,多视角观赏乡村与矿山的自然风光等各种特色的虚拟现实体验。

1 梅岭玉博物馆历史传承

中华玉文化历史悠久,只要谈到玉文化自然而然会联想到陕西蓝田玉、辽宁岫岩玉、河南独山玉等著名玉石,却少有人提及或知晓有着悠久历史和崇高美誉的常州溧阳梅岭玉。20世纪70年代,江苏地质三队在梅岭村地区进行过铁矿地质普查;80年代,江苏地矿局二队也在梅岭村部分区域进行了梅岭硅灰石矿、方解石矿普查;90年代宜兴-溧阳区调队在原平桥公社小梅岭地区发现速烧节能的陶瓷原料透闪石,江苏省地调院钟华邦高级工程师,通过进一步论证,在透闪石岩中发现软玉,并根据地名命名为“梅岭玉”,引起了国内外考古和地质界的广泛关注。关于“梅岭玉”的文化遗产和玉矿探源问题,常州市溧阳文旅广局和天目湖镇人民政府曾经在2019年举办过一次关于“良渚文明”和“梅岭玉”的专题学术研讨会,国内知名考古权威人士和十多位省博物馆专家、学者出席了这次会议,其中江苏省考古研究所林留根先生在中央电视台科教频道多次肯定,认为良渚的玉料主要来源于常州溧阳梅岭村的玉矿遗址,并建议申报国家文明探源工程,2018年梅岭玉已经被江苏省人民政府评定为省文物保护单位^[2]。2020年溧阳市梅岭玉石文化创意有限公司董事长宋建才先生经过近30年的细心收藏,对梅岭玉博物馆的建设提供的大力支持和经济赞助。目前,在梅岭村的文化广场中心已经建有溧阳梅岭玉博展馆,包括三个展厅和梅岭玉经营部,总占地面积1600 m²,馆内展示区域分为三层,第一层展示梅岭玉的早期历史,第二层展示了梅岭玉的玉矿石样本及铁矿、大理石矿、萤石矿、硅灰石矿、玉陶矿等多种款矿石样本,共收集了梅岭

村周围100多个品种的玉矿石及各种矿石样本,第三层展示梅岭玉、梅岭玉陶及相关工艺品器物,都是获过奖的精品。2021年梅岭玉文化研究会刘阿龙先生成立了专门研究梅岭玉的学术研究中心,对梅岭玉博物馆的建设做出了积极贡献。2022年8月25日,天目湖镇由于梅岭玉博物馆的建设,成为江苏省内首个国家级地质文化镇^[3]。

2 梅岭玉博物馆沉浸式模式探索

在乡村振兴战略背景下,尤其要加强乡村文化振兴,建设好梅岭玉博物馆也是有助于引导当地农民和居民积极参与到梅岭村的文化建设中,扩大梅岭玉文化的影响力和知名度,为当地文旅及经济发展起到推波助澜的作用,有助于推动梅岭村乃至苏南地区乡村的现代化发展,同时增加人们对梅岭玉文化和梅岭美丽乡村文化的认同感。

2.1 心流理论模式的建立

梅岭玉博物馆一改以往单一陈列设计的模式,采用当下比较吸引游客的沉浸式体验模式,沉浸式体验已经从博物馆设计领域的边缘地带走到了时代的前沿。当将展示的重点从陈列展品转移到参观者时,沉浸式更注重以人为本的设计理念,强调关注参观者的参与性与体验性,“沉浸”这一理论来源是美国积极心理学米哈里·契克森米哈赖(Mihaly Csikszentmihalyi)的心流理论(Flow Experience),根据米哈里·契克森米哈赖的理论,心流理论需要参观者有主动性目标、信息反馈、适应性调整、专注力和挑战精神^[4]。梅岭玉博物馆的建设可以从这种沉浸式理论中寻求新的延伸与拓展。沉浸式体验通常通过技术手段实现,如虚拟现实(Virtual Reality, VR)、增强现实(Augmented Reality, AR)、混合现实(Mixed Reality, MR)等。通过这些技术,参与者可以进入到一个完全虚拟的世界,或者在现实世界中叠加虚拟元素,从而与现实或虚拟环境进行互动^[5]。

笔者结合在梅岭玉博物馆设计服务中的体会,根据心流理论,制作一款游戏作为吸引力的模型更加适合沉浸式体验,参观者的主动性目标应该是梅岭玉形成的玉文化价值及其体系,信息反馈是在博物馆中需要有机参与与参与者线上线下互动交流,参观者或游客就是游戏模式下的用户,从多个角度加强用户和游戏之间的交互联系,通过佩戴VR头显、使用虚拟现实(VR)技术完全沉浸在梅岭玉文化的虚拟世界中,感受逼真的视觉和听觉效果^[6];利用360°视频增强现实(AR)技术,将梅岭玉石等虚拟元素叠加在梅岭自然景观真实环境中,创造出与现实世界交互的沉浸体验;采用身体感官的触觉反馈,比如敲打玉石的震动反馈或力反馈装置,可以增强亲身体会的沉浸感,使参观者更深入地参与其中;交互性也是沉浸式体验的重要组成部分。通过人机互动界面、手势控制或语

音识别等,可以使观众与虚拟环境进行实时交互。无论是游戏、教育、娱乐,还是培训和体验式学习,沉浸式体验都被广泛应用。无论是在参观虚拟展览,体验沉浸式故事,或是参与虚拟团队合作,这些体验都可以让参观者全情投入,深度参与其中。

2.2 博物馆的“场域”引导

沉浸式体验所融汇的心流理论模式,需要参观者的主客观能力和心理状态,与博物馆空间的“场域”限定有很多结构上的相似,法国社会学家皮埃尔·布迪厄(Pierre Bourdieu)认为博物馆的空间包括物理空间结构和社会空间结构,这两个空间是交错运行和相互产生作用的。布迪厄说过:“我将一个场域定义为位置间客观关系的一网络或一个形构,这些位置是经过客观限定的。”布迪厄认为场域是一种结构,并非单指物理环境,也包括人的行为及与此相关连的诸多因素^[7]。其实他更加强调“场域”好比游戏空间,“场景”一词原本是指影视、戏剧中的场面,在博物馆的空间设计语境中更多地表达网络新媒体的传播形态,场景也是强调精神空间的内涵。就梅岭玉博物馆而言,博物馆空间之中的场域包括社会群体和个体(人)、环境、场景等因素,这些因素之间的客观关系共同构成梅岭玉博物馆场域的基本条件。其中梅岭玉博物馆的环境应该是梅岭村整体乡村生态场景,天目湖镇政府的计划是建立梅岭玉地质文化特色小镇,包括地质文化与美丽乡村两个部分,古梅岭村的分布中北部是大溪湿地片区、中部是富硒茶园片区、南部是梅岭玉文化区,这些区域分布构成了整体的环境;为构建梅岭玉博物馆的设计者、博物馆的管理人员及为博物馆筹建做出辛劳付出的所有工作人员,是这个场域的社会群体个体(人)的重要因素,按照布迪厄的理论研究,场域因所处行业和关系的不同,分为美学场域、法律场域、宗教场域、政治场域、文化场域、教育场域,建设梅岭玉博物馆必须和古梅岭村的玉文化主题紧密结合起来,玉矿遗址、地质科普教育、民俗景观、生态旅游等不同类型的客观关系就是不同类型的场域,可以借助布迪厄所认可的场域好比游戏空间,游戏空间所形成的古梅岭村及梅岭玉文化场景更多借用上文提到的虚拟现实(VR)、360°视频增强现实(AR)技术等科技与新媒体手段,是梅岭玉博物馆“场域”紧随时代,吸引年轻人的新模式;不仅包括了场景、生态、社会环境,而且更要理解梅岭玉博物馆“场域”关系之间的架构,也是改善原有的“场域”缺少文化与艺术的氛围,通过沉浸式体验的设计来诠释“场域”引导的重要性。

3 虚拟现实技术在梅岭玉博物馆中的应用

3.1 虚拟现实技术增加体验感

梅岭玉博物馆可以利用虚拟现实技术来提供更

加丰富和沉浸的参观体验。以下是一些虚拟现实技术在梅岭玉博物馆中的应用。

1) 虚拟展览。通过虚拟现实技术,创建逼真的虚拟展览,让游客在任何时间、任何地点参观博物馆的展品。虚拟展览包括玉石文物、梅岭玉及相关工艺品、玉矿石遗迹等,通过虚拟现实技术呈现出更加生动、立体的效果。

2) 虚拟导览。利用虚拟现实技术,创建虚拟导览员,为游客提供个性化的玉石工艺品导览服务。虚拟导览员可以介绍梅岭玉博物馆的历史、背景、展品等信息,同时可以带领游客参观虚拟展览,提供深入的解说^[8]。

3) 虚拟互动。博物馆可以设置一些虚拟互动体验,让游客更加亲身体验梅岭玉博物馆展品的历史和文化背景。例如,通过虚拟现实技术,让游客参与到古代的玉石制作场景环境中,体验当时人们劳作的真实场景,或者参与到古代仪式中,感受文化的魅力。

4) 教育与培训。虚拟现实技术可以用于教育和培训。博物馆可以开发梅岭玉教育与文化传承课程,利用虚拟现实技术提供互动、实践的学习体验。例如,学生可以通过虚拟现实技术参观古代玉矿遗址,进一步了解其历史和文化。

5) 数字文化遗产保护。虚拟现实技术还可以用于数字文化遗产的保护。通过扫描、建模等技术,将文物、遗址等文化遗产转化为数字模型,保存在虚拟博物馆中,以便于长期保存和传承。

6) 社交互动。虚拟现实技术可以促进游客之间的社交互动。在虚拟博物馆中,游客可以互相交流、分享心得,形成更加活跃的博物馆社群^[9]。总之,虚拟现实技术可以为梅岭玉博物馆提供更丰富、更深入的参观体验,同时也能促进文化遗产的保护和教育传承。随着虚拟现实技术的不断发展和普及,期待看到更多的博物馆应用虚拟现实技术,为公众提供更优质的文化体验。

3.2 虚拟现实技术完成全方位参与感

设计团队通过虚拟现实技术进行场景还原,在梅岭玉博物馆的沉浸式体验中,参观者可以通过虚拟现实(VR)技术,身临其境地感受玉石的美丽和神秘。例如,参观者戴上VR头盔,仿佛置身于玉石工艺制作的车间中,观察玉石雕刻的整个过程。通过这种方式,参观者能更加直观地了解玉石雕刻的工艺和技术。此外,梅岭玉博物馆还设置了互动展示区,参观者可以实际操作和触摸玉石,感受不同形状、质地和温度的玉石。参观者还可以参加玉石的打磨、雕刻等实践活动,亲身体验玉石艺术的魅力。

梅岭玉博物馆通过丰富的展览和讲解,向参观者介绍玉石的历史、文化和产地等知识。让他们了解玉石的分类、鉴别和养护等方面的知识,并通过多媒体展示和解说员的讲解,深入了解玉石的神秘和瑰丽之

处。梅岭玉博物馆的沉浸式体验旨在通过各种形式和手段,让参观者全方位地了解和感受玉文化的魅力。无论是通过观看、互动还是实践,参观者都可以获得深入而有趣的体验,并且对玉石的历史和艺术有更深入的理解^[10]。

参观者可以通过虚拟现实技术现场感受到古梅岭村的面貌特征,既有梅岭玉石洞的祭玉台、制玉屋和照阳山的方解石矿等矿山遗址(见图1),又有黄连木、青冈栎、夫妻树等古树,还有天井门、豹子洞、砖瓦窑等村寨自然村落景观,可以让观众更加深入、融合地体验。同时,虚拟现实技术也可以在博物馆展厅中利用3D影像和环绕式交互空间更好地还原玉石原貌,以多动态、交互的方式深度挖掘梅岭村各种自然、文化资源,打破了传统博物馆的限制,虚拟现实技术的使用,使梅岭玉博物馆能够拥有视觉、听觉、触觉全方位高清的数字化空间,获得比较优质的沉浸式文化体验。

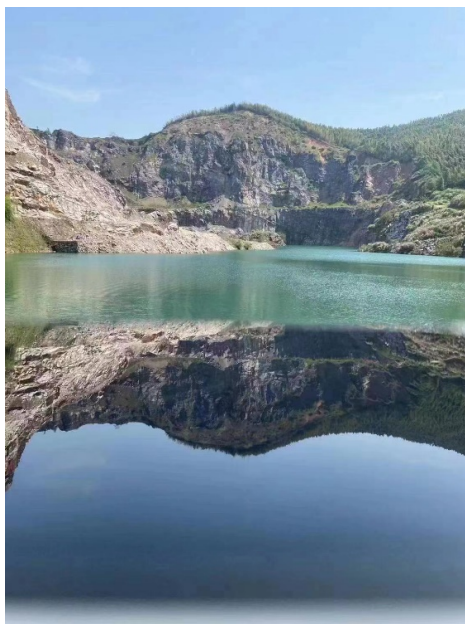


图1 梅岭玉矿山遗址

4 跨媒介与梅岭玉博物馆数字化空间体验

4.1 “跨媒介”概念的提出

“跨媒介”的概念来自激进派艺术家迪克·希金斯(Dick Higgins)在1966年发表的《Sometjing Eise Newsletter》刊物中的“Intermedia”一词。同年,希

金斯撰写了《跨媒介宣言》,认为“跨媒介”体现的是各媒介的“之间性”和“融合性”,主要是指同一件艺术作品中吸纳或融合了多种媒介。在希金斯看来,杜尚的现成品或现成物是跨媒介的,奥登伯格的雕塑、剧场或视觉艺术中的即兴表演都属于跨媒介。在此基础上,美国麻省理工的研究中提出了“跨媒介叙事”,表明跨媒介艺术并非特指某一历史阶段的一种艺术现象或艺术流派,而是对艺术作品或文物中不同媒介之间的融合或改编^[11]。

“跨媒介”理念与梅岭玉博物馆融合目的是改变博物馆访客的角色转换,见图2。人们在当下的乡村博物馆体验,也是设计团队跨媒介艺术的一次重要尝试和诠释。“跨媒介”需要多元化、互动交流的体验,体验方式也是多感官、不同形式的参与和接触。传统意义上的博物馆展陈设计始终是高高在上的,给展品罩上了一层神圣不可侵犯的光环,让参观者从踏入博物馆的那一刻起,就仿佛变成了虔诚的朝圣者。如今对梅岭玉乡村博物馆的沉浸式体验设计首先需要跨媒介文化交流,进而实现真正意义上的“博物馆用户”主观体验^[12]。

4.2 “跨媒介”与数字化的融合

笔者在参与梅岭玉博物馆的设计过程中,结合“跨媒介”理念,进一步互动与融合,为参观者提供以下体验和呈现方式。

1) 混合现实导览。通过混合现实技术,梅岭玉博物馆可以结合现实环境和虚拟元素,为参观者提供更加全面和生动的导览体验。例如,参观者可以佩戴AR眼镜,在展览区域中看到虚拟模型、解说信息或互动内容,增强展览的交互性和趣味性。

2) 手机应用程序:开发和推出梅岭玉博物馆的手机应用程序,可以让参观者在参观过程中获取更多的信息和互动体验。以梅岭玉文化为主线,把梅岭村古建筑、乡村生活、玉器工艺、玉矿石遗址不同的媒介融合起来,让观者主动地参与。比如梅岭玉博物馆需要设置手机app程序^[13],在后疫情时代,不仅线下参观,还可以放置在各大直播平台带动线上参观,无论是地质研究学者,还是普通观众都可以近距离地观看到高仿真的梅岭玉数字复制品,可以感受到速烧节能的陶瓷原料透闪石,并找到透闪石岩中的软玉;对当地梅岭玉陶及梅岭方解石矿等不同材质的玉石和矿产,对“良渚文明”和“梅岭玉”文化体系有比较深入的感官认知和深刻的理解。此外,应用程序还可

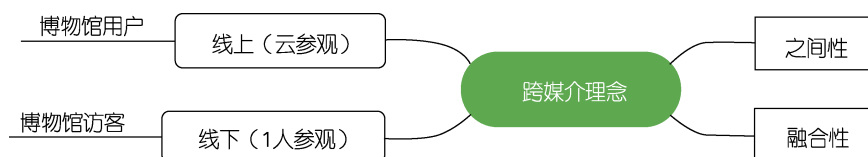


图2 跨媒介理念与梅岭玉博物馆融合

以提供导航地图、讲解音频、社交功能等,提升参观体验的个性化和便捷性。

3) 社交媒体互动: 梅岭玉博物馆可以积极利用社交媒体平台,与参观者进行互动和交流。同时还可以为大学生提供地质实习基地,未来还会有更多高校乃至中小学加入实习和研学基地的合作与交流中,梅岭玉博物馆可以在社交媒体上分享展览亮点、故事和参观者的反馈,增加各学校的参与感和分享意愿。同时,社交媒体平台还可以作为博物馆与公众之间进行互动和传播的渠道。

4) 虚拟展览和教育: 通过建设虚拟展览和在线教育平台,梅岭玉博物馆可以将展品和文化遗产以数字形式呈现,不受地域和时间的限制,让更多的人能够了解和感受梅岭玉玉文化。虚拟展览和在线教育平台包括 3D 模型展示、互动演示、专题讲解等多种方式,让参观者可以在家中或在其他地方进行文化学习和体验^[14]。图像资料比较丰富的模型和影像资料,需要馆方进一步完善梅岭玉工艺 3D 模型和立体扫描数字化模型库,通过跨媒介的融合,梅岭玉博物馆可以提升参观者的参与度、吸引力和学习效果,同时也可以扩大博物馆的影响力,也是乡村美育弘扬传统玉文化的重要路径。结合实体展览、虚拟现实技术、多媒体和互动手段,梅岭玉博物馆可以为参观者提供更丰富和个性化的文化体验,推动梅岭玉文化的传承和发展。

4.3 镜像与故事场景的模拟

对梅岭村博物馆沉浸式交互场景的设计,可以参照法国精神分析心理学家雅克·拉康(Jacques Lacan)的镜像理论,见图 3,镜像理论认为观者在博物馆的体验是可以被设计的,博物馆的观者体验在确认之前就像婴儿在有意识地学会说话之前的一个神秘瞬间。^[1]梅岭玉博物馆与镜像理论的结合,让观者像婴儿一样逐渐明确“自我”和“他人”的意识,“自我”就是自己创造个性化的参观体验,“他人”就是感受别人良好的参观体验。

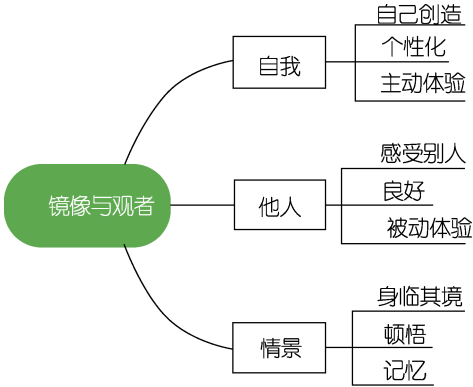


图 3 镜像与故事场景的模拟

梅岭玉博物馆的故事场景可以围绕玉石文化的历史、传承和创造展开向参观者讲述与玉石相关的故事和传说。可以利用跨媒介和数字化技术,设置不同

的故事场景,参观者如同婴儿在有意识地学会说话一样,用感性认识导入新的意识。分单元完成不同主题展厅的设计,分别是场景一:传统工艺珍宝参观者来到梅岭玉博物馆的第一个展厅,展厅中展示着各种传统工艺制作出的玉石珍宝。展品以不同的形状和款式展示,包括玉器、玉雕、玉石摆件等。使参观者可以感受到这些珍宝背后的故事,了解不同工艺制作的技巧和创意。场景二:玉文化的历史演进 在第二个展厅,参观者可以通过图文、音频和视频的形式,了解玉文化的历史演进。从史前时代的原始玉器到不同朝代的玉文化盛行,参观者可以了解到梅岭玉石在中国文化中的历史地位,以及玉器在生活中的意义和象征。场景三:传奇与神话参观者在第三个展厅中进入一个神秘的氛围,场景中展示着各种与玉石相关的传奇和神话故事。比如,讲述关于玉帝、玉女和凤凰等神话故事,以及与玉石有关的传说和民间故事。这些故事通过视听、动画等方式展示,营造出一个神秘而奇幻的场景。场景四:当代玉石文化的创造在最后一个展厅,参观者将了解当代玉石文化的创造和发展。这里展示了现代工艺和设计师的作品,展示不同的创新和艺术表达。参观者可以观赏到现代不同的玉石艺术品和设计作品,了解到玉石文化在当代艺术创作中的新面貌。通过这些故事场景的呈现,梅岭玉博物馆可以向参观者传递更多关于玉石文化的信息和情感体验。参观者可以沉浸感受到玉石的美丽和独特魅力,同时了解到玉石背后的历史、文化和神秘传说。

通过镜像理论的实践运用,用线上和线下交融的方式引导参观者形成自我意识,用沉浸感来带入到梅岭村的乡村环境中,从而深度地进入到博物馆所要预设的不同展厅故事场景之中,使观众身临其境或如临其境,通过给观众展示鲜明具体的形象(比如梅岭村的玉石矿产自然环境,一草一木,硅灰石和玉矿石之间),使观众从形象的感知达到抽象的理性的顿悟,激发观众的探究兴趣,使这种对梅岭村的记忆成为观众主动、自觉的活动,也是主观体验的重要表现。

为研学参观的中小学生、大学生,以及老年人或残障人士设计,更多地是关注受众群体的感受,比如通道、卫生间、休息区尽可能注重这些弱势群体的细节,梅岭玉博物馆经常举办各种主题展览和玉文化特色活动,用玉文化的文创产品,以及梅岭玉的艺术衍生品来扩大宣传和影响,通过接地气、具有烟火气的梅岭村美食是被动体验的过程,其中当地最具代表性的是板栗,通过集市的形式也可以成为梅岭玉博物馆乡村文化的重要组成部分,当然最重要的核心部分还是梅岭玉为代表的玉石工艺,人们或许不会由于不同陶、玉材料等地质考古,或者良渚玉器工艺喜欢这座乡村博物馆,而更多地是喜欢这里的乡村景色、千年古树、清新空气,喜欢这里江南山水的宁静和祥和氛围,沉浸式体验设计更能让观者产生神经系统的共鸣。

5 结语

梅岭玉博物馆的建设就是艺术设计参与乡村振兴的重要案例和典型,首先从历史文化视野中去探寻,梅岭玉博物馆是历史文化的浓缩物,它将历经几千年的良渚玉矿石和梅岭村丰富的梅岭玉、梅岭玉陶及各类矿石资源完整地展现在世人面前,让参观者在有限的参观时间内了解到梅岭玉文化及乡村的历史文脉;其次通过心流理论和“场域”和引入沉浸式模式,提出了虚拟现实技术在梅岭玉博物馆中的应用及可行性,通过“跨媒介”与数字化科技手段的融合,全方位综合考虑梅岭玉博物馆设计策略,实证了在乡村振兴背景下弘扬传统玉文化设计的可行性,提供了梅岭玉博物馆的创新设计思路;最后通过雅克·拉康(Jacques Lacan)的镜像理论等不同思维模式的设计,让参观者像婴儿一样逐渐明确“自我”和“他人”的意识,多元化的展示方式接地气地与参观者互动交流,更好地展示了梅岭玉文化遗产,为乡村振兴提供人文社会和人性化设计的关怀。

参考文献:

- [1] 佚名. 艺术设计赋能乡村振兴 重庆师范大学美术学院参加“为乡村而设计——首届重庆市设计艺术大展”侧记[J]. 重庆师范大学学报(社会科学版), 2023, 43(2): 2.
Anonymous, Chongqing Normal University. Art Design Empowers the Countryside to Revitalize Chongqing Normal University Academy of Fine Arts to Participate in “Design for the Countryside—The First Chongqing Design Art Exhibition”[J]. Journal of Chongqing Normal University (Edition of Social Sciences), 2023, 43(2): 2.
- [2] 郭明建. 聚落形态与玉器生产——审视良渚文化社会的两个视角[D]. 济南: 山东大学, 2012.
GUO Ming-jian. Settlement Form and Jade Production—Two Perspectives on Liangzhu Culture and Society[D]. Jinan: Shandong University, 2012.
- [3] 沈蕴含. 天目湖梅岭玉地质文化镇获评“国家级”[N]. 新华日报, 2022-11-29(10).
Shen Yun-han. Tianmu Lake Meiling Jade Geological Culture Town was rated as “National Level”[N]. Xinhua Daily, 2022-11-29(10).
- [4] 王璐, 曲慧敏. 游戏化沉浸式展示体验优化澳门博物馆展陈设计[J]. 鞋类工艺与设计, 2023, 3(18): 152-154.
WANG Lu, QU Hui-min. Gamified Immersive Display Experience to Optimize Exhibition Design of Macao Museum[J]. Shoes Technology and Design, 2023, 3(18): 152-154.
- [5] 孙君瑶, 韦冬余. 新闻类实用文本沉浸式教学内涵与特征[J]. 汉字文化, 2022(16): 34-36.
SUN Jun-yao, WEI Dong-yu. Connotation and Characteristics of Immersion Teaching of Practical News Texts[J]. Sinogram Culture, 2022(16): 34-36.
- [6] 阎妍. 大学生网络生活的测量与分级研究——以北京大学本科生为例[D]. 北京: 北京大学, 2012.
YAN Yan. Measurement and Grading of College Students' Online Life—Taking Undergraduates in Peking University as an Example[D]. Beijing: Peking University, 2012.
- [7] 高玥, 王宇弘. 布迪厄场域理论的具象化再释解[J]. 山西能源学院学报, 2023, 36(4): 61-63.
GAO Yue, WANG Yu-hong. Visualization Analysis of Discourse Markers at Home and Abroad Based on Cite Space (2006-2021) the Figurative Reinterpretation of Bourdieu's Field Theory[J]. Journal of Shanxi Institute of Energy, 2023, 36(4): 61-63.
- [8] 徐芳. 杭州市乡村沉浸式“旅游+”项目开发策略[J]. 乡村科技, 2022, 13(19): 44-47.
XU Fang. Development Strategy of Rural Immersion “Tourism Plus” Project in Hangzhou[J]. Xiang Cun Ke Ji, 2022, 13(19): 44-47.
- [9] 黄丽. 虚拟现实交互技术在博物馆设计中的应用[J]. 长沙民政职业技术学院学报, 2021, 28(2): 143-144.
HUANG Li. Application of Virtual Reality Interactive Technology in Museum Design[J]. Journal of Changsha Social Work College, 2021, 28(2): 143-144.
- [10] 朱东高, 竺照轩, 周东红. “产业+设计+美育”多维互动助推乡村振兴——以中国美术学院帮扶浙江省开化县仁宗坑村为实证研究[J]. 艺术教育, 2022(4): 264-267.
ZHU Dong-gao, ZHU Zhao-xuan, ZHOU Dong-hong. Multi-Dimensional Interaction of “Industry+design+aesthetic Education” Promotes Rural Revitalization—Taking China Academy of Fine Arts as an Empirical Study to Help Renzongkeng Village in Kaihua County, Zhejiang Province[J]. Art Education, 2022(4): 264-267.
- [11] 周宪. 艺术史的范式转换——从门类史到跨媒介史[J]. 探索与争鸣, 2022(8): 146-155.
ZHOU Xian. Paradigm Shifts in Art History: From Genre History to Cross-Media History[J]. Exploration and Free Views, 2022(8): 146-155.
- [12] 谭奇. 身临其境: 博物馆沉浸式交互场景的营造与设计[J]. 博物馆管理, 2022(3): 68-80.
TAN Qi. Be Personally on the Scene: Creating and Designing of Immersive Interactive Scenes in the Museum[J]. Museum Management, 2022(3): 68-80.
- [13] 朱家仪. 美丽乡村视域下沉浸式体验古村落旅游 APP 界面设计研究——以永泰庄寨为例[J]. 新美域, 2022(8): 134-136.
ZHU Jia-yi. Research on the Interface Design of Immersive Experience Ancient Village Tourism APP from the Perspective of Beautiful Countryside—Taking Yongtai Village as an Example[J]. New Horizon, 2022(8): 134-136.
- [14] 尹珍. 数字博物馆沉浸式交互设计[J]. 传媒论坛, 2021, 4(20): 52-54.
YIN Zhen. Immersive Interactive Design for Digital Museum[J]. Media Forum, 2021, 4(20): 52-54.

责任编辑: 陈作