

交互媒体设计中的兰亭旅游文化体验与传播

李勇

(盐城工学院, 盐城 224051)

摘要: **目的** 以兰亭为例,对旅游文化在交互媒体设计中的体验与传播进行探索和实践。**方法** 以交互媒体作品《中国旅游文化之“兰亭”》为例,从创意来源、界面设计、用户体验等几个方面,阐述了如何利用交互媒体设计方法和手段展示和传播兰亭旅游文化,给用户带来更高层次的文化体验和情感共鸣。**结论** 通过交互媒体的文化创意与设计,有助于兰亭旅游文化的体验与传播,使用户获得沉浸式的用户体验,可为其他类型的旅游文化资源开发提供借鉴和参考。

关键词: 交互媒体设计; 旅游文化; 兰亭

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2015)24-0148-05

Tourism Cultural Experience and Communication of Orchid Pavilion in the Design of Interactive Media

LI Yong

(Yancheng Institute of Technology, Yancheng 224051, China)

ABSTRACT: Taking the Orchid Pavilion as an example, it explores the experience and communication of tourism culture in the design of interactive media. Taking the work "The Tourism Culture of the Orchid Pavilion in China" (The first prize in the 13th National Competition of Multimedia Courseware) as an example, from several aspects such as creative inspiration, interface design and user experience, it elaborates how to use the interactive media design methods and means to show and disseminate Orchid Pavilion's tourism culture, and gives users a higher level of cultural experience and emotional resonance. The cultural creativity and design of interactive media will help to experience and disseminate the culture of Orchid Pavilion, make users get the immersion experience, and provide reference for other types of tourism culture resources development.

KEY WORDS: interactive media design; tourism culture; Orchid Pavilion

随着中国社会经济发展模式的逐步转型,从前服务型经济模式已经被体验型经济模式所取代。作为国民经济战略性支柱产业之一的旅游业,其消费趋势也悄然发生着变化。旅游者不再单纯满足于物质需要,而是越来越注重丰富多彩的文化体验和精神追求。21世纪是体验经济的时代,旅游业不仅需要进行管理创新、文化创新,更需要寻找一种适合体验经济时代健康可持续发展的旅游产品开发模式。当今,随着人类文明的进步,越来越多的数字化技术也参与到历

史文化的承传上,使得“文化遗产的数字化”问题正逐渐成为一门显学^[1],新兴的媒体形式与交互技术为旅游文化的承载与传播提供了新的方法和途径。

1 新时期的交互媒体设计

1.1 交互的概念界定

“交互”作为一个动词,其历史可以追溯到早期人

收稿日期: 2015-06-30

基金项目: 江苏高校哲学社会科学基金项目(2015SJD730)

作者简介: 李勇(1975—),男,吉林人,硕士,盐城工学院副教授,主要从事文化创意与设计的研究。

类原始社会活动中的方方面面。西汉时期的《京氏易传·震》中就有记载:“震分阴阳,交互用事。”《后汉书·左雄传》中也有记载:“自是迭代交互,令长月易,迎新送旧,劳扰无已^[2]。”而依据《现代汉语词典》的解释,“交”的字义包括“相错、结合”、“一齐、同时”,“互”的字义是“彼此”之意。

一般而言,“交互”泛指人与自然界一切事物的信息交流过程,表示两者之间的互相作用和影响。从技术的角度来说,人机交互技术是指通过计算机输入、输出设备,以有效的方式实现人与计算机对话的技术。人机交互技术在娱乐化形式上首先表现在电脑游戏中,玩家在和计算机设定的程序进行交互并操纵整个游戏走向的过程中体验到了极大的快感与满足^[3]。“交互”不仅涉及信息时代的新型科学技术的发展,同时也潜藏着新时代的文化特质^[4]。

1.2 交互设计的发展

交互设计是一门从人机交互领域分支并发展而来的新型学科,诞生于20世纪80年代,具有十分典型的跨学科的特征,涉及范围包括计算机科学、计算机工程学、信息学、美学、心理学与社会学等,代表着当代设计发展的前沿方向。

美国卡内基梅隆大学丹·博雅斯基教授总结了交互设计发展的3个重要阶段,以发生在1984年、1995年和2013年3个时间点的重要事件为切入点,认为交互设计的对象经历了从界面到行为再到体验的发展历程^[5]。

1.3 大数据时代的交互媒体设计及形式

交互媒体设计是交互设计的主要表现形式,主要有互动装置艺术与多媒体界面艺术两种。互动装置艺术往往借助多重感官互动的公众艺术装置,使沉浸式交互艺术作品在艺术场馆、博物馆等公共空间进行展示,强调用户的主动参与特性。多媒体界面艺术可以说是传统平面设计的拓展与延伸,并具有更佳的展示效果与传播效果。它改变了人们以往同传统艺术交流的形式,观者能感受并获得更广阔与深刻的信息,从而引发观者的反思以及给更多的艺术家们带来思考。互动装置艺术侧重科技手段运用与用户体验,多媒体界面艺术更强调艺术情境及意蕴传达。

信息技术的快速发展,对交互媒体设计产生了巨大的影响。清华大学鲁晓波教授在第三届交互设计国际会议(ICDC)上指出:“未来是智能化、大数据、云以及人工智能等高科技交融的时代,这既是设计面临

的挑战,更是一个巨大的机遇。”新时期的交互设计正面临着在人和产品、人和环境之间,以及艺术与科学、设计与技术之间找寻最为恰当的“临界点”^[6]。

2 基于交互设计的旅游文化展示与传播

2.1 案例背景分析

旅游文化是一种新兴的、特殊的文化类型,仅在旅游学范畴内予以认知是有局限的,跨学科介入是为必要之举^[6]。近些年的开发实践证明,旅游文化资源的开发已成为当前旅游文化发展中的热点话题。兰亭文化是中国特有的文化现象,是魏晋风度和玄学思想的核心,也是中国传统文化体系的重要组成部分。与兰亭有关的书法、绘画、碑帖、器物、工艺品等多个门类涵盖了传统文化的诸多方面,对兰亭文化进行深入研究和探讨具有重要的学术意义和现实意义。

本案例作品是以“兰亭”为主题的旅游文化交互多媒体项目,兰亭所在地——浙江绍兴历史文化底蕴深厚,尤其是兰亭镇区域范围内拥有众多优质的文化遗存和自然资源。打响“中国兰亭”品牌,对于加快文化旅游产业发展,提高城市知名度具有重要意义。

2.2 案例总体设计策划

作品采用Flash动画技术,着重对兰亭的历史、文化、旅游景点等内容作全面的展示与介绍,并设计制作景区360°全景虚拟漫游系统。在作品内容方面,对兰亭文化从以下6个方面把握和展开:(1)其为名帖,贵越群品,古今莫二;(2)其为古迹,兴废几度,佳境犹存;(3)其为集诗,言意玄远,词约理丰;(4)其为异文,性灵所钟,悲欣交集;(5)其为逸事,高绝千古,慕者如云;(6)其为公案,聚讼纷纭,千年未决^[7]。

2.3 作品内容交互结构规划

在前期总体策划的基础上,为了在制作过程中参考和对比,对整个案例作品的内容交互架构进行规划与设计显得尤为重要。《中国旅游文化之“兰亭”》作品交互架构流程见图1。

从交互架构流程图中可以看出,作品内容分为六大部分。

1)胜境古迹:介绍兰亭旅游景区的基本概况,包括兰亭方位、布局、景点概况等方面。

2)历史沿革:根据历史文献的记载,从理论研究的视角介绍兰亭的历史变迁。

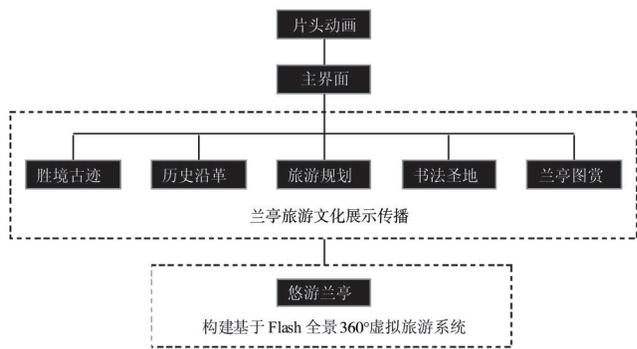


图1 《中国旅游文化之“兰亭”》作品交互架构流程

Fig.1 Interactive flow chart of "The Tourism Culture of the Orchid Pavilion in China"

3) 旅游规划:介绍兰亭保护和未来的发展规划。

4) 书法圣地:介绍兰亭文化的诸多方面,包括王羲之生平、作品简介、兰亭雅集、兰亭聚讼、兰亭文化,涵盖了绘画、书法、器物、收藏等内容。

5) 兰亭图赏:用图片多方位多角度展示兰亭的风貌、风光。

6) 悠游兰亭:构建基于Flash技术的虚拟导航与全景3D漫游系统,通过对景区图像的透视处理模拟出的真实三维实景,可以实现360°旋转、缩放、跳转,任意观看各个方向的旅游景点的场景,沉浸感强烈,给观赏者带来身临其境的用户体验。

3 作品《中国旅游文化之“兰亭”》的创意与设计

3.1 创意来源——墨醉千年的兰亭文化

魏晋时期是中国历史发展的一个重要时期,两百余年间,它遭遇了空前的无序与黑暗,却又以其璀璨的思想文化卓然标举于华夏民族的人文史册^[8]。书法艺术在这一时期取得了突出的成就,王羲之作为书法艺术的代表人物更是成就卓著,被后世尊为“书圣”。永和九年(公元353年)由王羲之发起的兰亭雅集,翻开了中国文化史上浓墨重彩的一页,成为了千百年来文化典范,至今依然熠熠生辉。集会上创作的《兰亭序》是王羲之书法艺术的巅峰之作,被誉为“天下第一行书”,在中国艺术史上还没有任何一幅书法作品,能如此受到膜拜、研习、传承和论辩,蔚为千古奇观。

兰亭文化所独具的浪漫、飘逸、才情,既是晋人为后人树立的历史风标,也是中国文化的精髓。因此,其中所映射出的文人传统、文人风度和中国传统文化之况味令人神往。

3.2 界面设计——协同创新的软件技术

该案例作品以Adobe Flash CS6为开发、设计和整合平台,辅以Adobe Photoshop, Adobe After Effects, 3ds Max, Pano2VR等多种软件协作共同完成。作品的片头动画见图2,创意灵感来源于传统“墨彩描金”的艺术表现手法。墨色浓淡相谐,具有水墨的韵律之美;金色“兰亭”二字饱含富丽高贵之气,也凸显出历代皇家对兰亭的不解情缘。其中标题中“兰亭”二字的旋转动画是在3ds Max中建模并制作完成,然后在Combustion中制作发光效果,输出成PNG格式的静态序列位图后导入Flash软件,最后利用逐帧动画原理制作完成。动态水墨效果利用After Effects处理视频素材,同样输出静态PNG格式序列图片,在Flash中制作逐帧动画效果。

在一个传媒技术发达而传统文化传承濒危的时代,兰亭文化所代表的随性、洒脱、放达的价值观与当今社会似乎有些格格不入,作品在设计上利用现代数字媒体技术将一种体悟而得到的艺术意味传达给受众,再现或者试图接近魏晋时代玄妙的哲学意境和空灵的艺术精神。作品从用色、构图到表现手法,都带有浓烈的中华民族文化特征,整体风格古朴典雅,重在意蕴的传达。主界面设计见图3。



图2 作品片头动画
Fig.2 The opening animation



图3 主界面设计
Fig.3 The design of homepage

3.3 用户体验——身临其境的现场沉浸感

兰亭是著名的书法圣地,国家4A级旅游景区。历史上,兰亭原址几经兴废变迁,现兰亭是明朝嘉靖二十七年(1548年),由郡守沈启主持,从宋兰亭遗址(天章寺)迁移至此。兰亭景区由鹅池、乐池、小兰亭、流觞亭、御碑亭、右军祠、兰亭江、瓷砚馆、之镇等9部分组成,是古典园林中的代表,移步成景,美不胜收,以“景幽、事雅、文妙、书绝”四大特色而享誉海内外。

作品除了兰亭文化的传播与展示,在交互设计上,在作品的“悠游兰亭”部分构建了基于Flash技术的虚拟全景3D漫游系统,“悠游兰亭”引导界面见图4。该系统采用实景照片模拟出兰亭景区的真实环

境,把景点的平面布置与全景照片做成热点链接,用户可以从一个景点(全景照片)直接进入下一个景点。由于全景图具有较好的沉浸感以及立体感,只需要将所拍摄的图像拼接,就能够实现身临其境的虚拟漫游。

三维全景漫游技术是真实场景虚拟现实的技术,是基于全景图制作而成的。全景是指利用取景设备拍摄(摄像机)水平360°方向及垂直180°方向的多张照片,然后再拼接成一张全景图像^[9]。

制作基于静态图像的全景漫游系统主要分两个步骤。第一步是拍摄照片素材并合成各个场景的全景图像,见图5。要制作全景照片,可以利用 Adobe Photoshop 等照片编辑软件将几张重叠照片缝合在一起。拍摄照片素材时,应该在同一位置、相同高度和水平面上拍摄将用于制作全景的照片,保证连续的照片不偏斜。如有条件,可使用专业摄影器材辅助,如三脚架和云台,可帮助确保所有照片都是从相同的高度进



图4 “悠游兰亭”引导界面

Fig.4 The guide page of "lanting virtual tourism"

图5 兰亭碑亭球形全景

Fig.5 The spherical panorama of the stele pavilion

行拍摄。

第二步是根据全景图像制作拥有交互功能的各个场景的360°漫游动画,见图6。基于静态全景图的漫游动画可以直接使用Flash软件进行制作,也可以使用诸如 PixMaker, Pano2QTVR 以及其升级版



图6 兰亭景区虚拟漫游系统

Fig.6 The panoramic roaming system of the orchid pavilion

Pano2VR 等软件。

本案例中的虚拟漫游系统采用Pano2VR4.1制作,除可以实现景点间的跳转之外,还可以方便插入音频、视频文件。既可实现在某景点处聆听导游解说,

又可观看有特色的文化活动视频影像,例如效仿古人的“曲水流觞”表演等。随着软件功能的升级,与用户手持智能设备进行实时数据交互是本虚拟漫游系统未来的发展方向。

4 结语

当今数字、信息技术日新月异,使文化传播与艺术表达的可能性前所未有地扩大。多媒体技术、虚拟现实技术、人机交互技术的发展,不断挑战着当代视觉艺术的设计形式,但也充实着视觉设计的外延^[10]。这里所述案例作品的创作,梳理了与“兰亭”有关的重要文化命题,研究、探索中国传统文化与当代艺术表现形式之间的契合点,研究如何采用数字图像、三维动画、虚拟漫游等交互技术手段,将兰亭文化中的若干标本加以再现和展示,探寻具象背后所蕴含的深层次文化审美根源,借助现代数码技术重新再现和演绎兰亭文化,搭建一个汇聚、挖掘、传播中国传统文化精神的传播平台,使受众足不出户便可思接千古,感受东晋时期文人的生活情趣与潮流,让人们在轻松愉悦的心态中领略兰亭文化的魅力和体验兰亭文化的氛围。

参考文献:

- [1] 姜申,鲁晓波.展示传播在文化遗产数字化中的交互性及其应用[J].现代传播,2013(5):19—23.
JIANG Shen, LU Xiao-bo.The Application and Interactive of Display Communication in Digital Cultural Heritage[J]. Modern Communication, 2013(5):19—23.
- [2] 钟明海.人机交互的审美成分研究[D].长春:东北师范大学,2013.
ZHONG Ming-hai.Aesthetic Constituents of Human-Computer Interaction[D].Changchun: Northeast Normal University, 2013.
- [3] 贾云鹏,蔡东娜.基于情节互动的交互性叙事形式探索[J].电影艺术,2013(3):93—101.
JIA Yun-peng, CAI Dong-na.Exploration of interaction Narrative Forms based on the Plot Interactive[J].Film Art, 2013(3):93—101.
- [4] 李春富,柴晶.信息化时代下的交互展示平台设计[J].包装工程,2014,35(22):135—138.
LI Chun-fu, CHAI Jing.Interactive Platforms Design in the Information Era[J].Packaging Engineering, 2014, 35(22): 135—138.
- [5] 吴琼.交互设计的临界点:新技术背景下的挑战与机遇[J].装饰,2014(2):12—15.

- WU Qiong.The Tipping Point of Interaction Design: Challenges and Opportunities in the Background of New Technology[J]. Zhuangshi, 2014(2): 12—15.
- [6] 赵红梅.论旅游文化——文化人类学视野[J].旅游学刊, 2014(1): 16—26.
- ZHAO Hong-mei.On Tourism Culture: with Perspective of Cultural Anthropology[J].Tourism Tribune, 2014(1): 16—26.
- [7] 上海博物馆.兰亭[M].北京:北京大学出版社, 2011.
- Shanghai Museum.The Orchid Pavilion[M].Beijing: Peking University Press, 2011.
- [8] 皮元珍.论“魏晋风度”与士文化的审美开拓[J].中国文学研究, 2006(1): 26—31.
- PI Yuan-zhen.The Esthetic Development of "Wei-Jin De-meanor" and Scholar Culture[J].Research of Chinese Literature, 2006(1): 26—31.
- [9] 王鸿飞.三维全景漫游技术在旅游业中的应用研究[D].广州:华南理工大学, 2013.
- WANG Hong-fei.An Application Research In Tourism with Three-dimensional Panoramic Roaming Technology[D].Guangzhou: South China University of Technology, 2013.
- [10] 肖红,郭歌.多感官人机交互界面的视觉设计原则[J].包装工程, 2012, 33(8): 35—37.
- XIAO Hong, GUO Ge.Discussion on the Visual Design Principles of Multi-Sense Human-Computer Interface[J].Packaging Engineering, 2012, 33(8): 35—37.

(上接第 143 页)

- CHEN Li-qin.Study on the Decoration of Mongolia Traditional Furniture [D]. Hohhot: Inner Mongolia Agricultural University, 2007.
- [5] 李晓飞,兰超.从蒙古族传统图案谈现代蒙古风格家具的创新与发展[J].艺术教育, 2011(6): 140—141.
- LI Xiao-fei, LAN Chao.Study on the Innovation and Development of Modern Mongolian Style Furniture from the Mongolian Traditional Pattern[J].Art Education, 2011(6): 140—141.
- [6] 李鹏斌.传统文化元素在现代包装设计中的应用[J].包装工程, 2014, 35(8): 18—20.
- LI Peng-bin.Application of Tradition Cultural Elements in Modern Packaging Design[J].Packaging Engineering, 2014, 35(8): 18—20.
- [7] 张东方.图像检索对工业设计创意价值的影响分析[J].包装工程, 2014, 35(22): 63—67.
- ZHANG Dong-fang, Analysis of the Influence of Image Retrieval on Industrial Design Creative[J].Packaging Engineering, 2014, 35(22): 63—67.
- [8] 景楠,方海.中国当代家具设计思想梳理[J].南京艺术学院学报, 2012(1): 152—155.
- JING Nan, FANG Hai.Organize China's Contemporary Furniture Design Ideas[J].Journal of Nanjing Arts Institute, 2012(1): 152—155.
- [9] 赵媛.现代艺术设计中蒙古族工艺造型元素应用的几点思考[J].艺术百家, 2012(7): 154—156.
- ZHAO Yuan.Application of Mongolia Craft Modeling Factors to Modern Art Design[J].Hundred Schools in Arts, 2012(7): 154—156.
- [10] 黄艳丽,戴向东,宋国栋.可持续发展思想指导下的家具设计[J].包装工程, 2012, 33(22): 84—87.
- HUANG Yan-li, DAI Xiang-dong, SONG Guo-dong.The Furniture Design Directed by Sustainable Development Idea[J].Packaging Engineering, 2012, 33(22): 84—87.
- [11] 袁炜.从马耳椅谈传统文化背景下民族化家具的设计[J].装饰, 2014(2): 139—140.
- YUAN Wei.Nationalization Furniture Design under the Background of Traditional Culture[J].Zhuangshi, 2014(2): 139—140.