

基于数字媒介下艺术展览动态化设计研究

Research on Dynamic Design of Art Exhibition Based on Digital Media

冯利源 丁鹤鹤 Feng Liyuan Ding Gege

摘要：在当今的艺术展览中，人们希望能够和展览空间产生双向互动的体验感，这正是艺术展览设计需要思考的问题。本文以大众与空间的互动体验为导向，以数字媒介为基础，对艺术展览动态化设计进行研究，分析在数字媒介下，动态化设计的应用现状以及在艺术展览中的特征和设计策略。讨论虚拟艺术展览的沉浸式互动体验，探索虚实相交的艺术展览的动态化趋势，这一应用研究对于艺术展览的发展和完善具有较强的启示，不仅使艺术展览形式得到创新，而且也使艺术的传播效果得到显著提高。

关键词：数字媒介，动态化设计，艺术展览，交互体验

随着科技进步和数字媒体等新技术的驱动，各个行业朝着数字化转型，国务院《“十四五”数字经济发展规划》明确了“十四五”期间必须要大力推动社会数字经济的健康发展，这也意味着中国自工业化进入信息化之后，将开启数字化转型之路，伴随着社会数字化进程的加快，以及大众对信息的接收处理水平的加强和审美需求的不断提高，传统的艺术展览无法满足大众新的需求，静态化陈列展览艺术作品不再成为一种标准，数字媒介下，艺术展览设计将打破艺术展览固有的模式，动态化设计成为艺术展览发展中强有力的优势。

一、数字媒介下动态化设计的定义

数字媒介本质上而言是一种依附于计算机信息技术，主要通过计算机处理一些比较复杂的图像、音频、文字、视频等，并对这些进行采集和存储。^[1]相较于传统媒介，数字媒介可以将内容无限次进行复制，马歇尔·麦克卢汉在《理解媒介：论人的延伸》中提到媒介研究的最新方法也不光是考虑“内容”，而且还考虑媒介及其赖以运转的文化母体^[2]。从传统展览的固定作品展

Abstract: In today's art exhibition, it is expected to have a two-way interactive experience with the exhibition space, which is exactly what the art exhibition design is supposed to be. Guided by the interactive experience between the public and space, and based on digital media, this article concentrates on the dynamic design of art exhibitions, analyzes its application status of dynamic design based on digital media, as well as the characteristics and design strategies of dynamic design in art exhibitions. Discussing the immersive interactive experience of virtual art exhibition and exploring the dynamic trend of virtual-real art exhibition, this applied research has strong implications for the development and improvement of art exhibition, which not only innovates the form of art exhibition, but also significantly improves the communication effect of art.

Keywords: digital media, dynamic design, art exhibition, interactive experience

出到运用光线、声音、电波等元素创造的虚拟现实展示场景，再到如今运用数字媒介技术将传统的“观看模式”过渡到“体验模式”的展出，数字媒介技术的不断完善让新型的多媒体展示形式成为艺术展览设计的新趋势。数字媒体的应用让作品不再是一味地放置于展览空间中，并且数字媒介技术的应用，从内容采集、制作、分发、审核到市场营销、客户服务的产业链深度转型，能够重构艺术展览生态和商业模式。实现精准传播，提升线下、线上艺术展览浏览量，人工智能在海量作品中进行规格化、模式化处理等方面尤其高效，当前全球已进入数字化发展时代，人工智能技术与数字媒体艺术的相互融合，正在快速重构并颠覆人们对艺术设计领域的认知，新的设计手段与艺术表现形式已然产生，更有业内人士将此种全新的数字媒体艺术定义为“数智艺术”。^[3]“数智艺术”的生成必将会带来“数智艺术”展览时代。

动态化这一概念在多元的环境中形成，自身具有很强的实践性，^[4]动态化最本质的属性即为“动”，动态化设计在艺术展览中表现为：在遵循一定的展览规则基础上，

进行可控性的动态策展，依据特定的视觉感受和呈现方式，将艺术作品进行灵活的组合，不限于单一标准之下，使之成为变化和发展相统一的空间，并联合多种数字媒介和科技手段，突破二维空间的局限，实现从静态到动态、物质性到非物质性的转化，最终形成一个由静态转向动态化的艺术展览空间。进而成为一个促使文化、艺术、科技相互碰撞的“动态”场所。

二、艺术展览动态化设计的应用现状

随着我国进入数字经济时代，涵盖大数据、社交媒体、云计算、人机交互、物联网在内的数字媒体技术在现实中的应用，艺术展览作为一种表现艺术和传达信息的媒介，必然要做到良好的精神输出和情感体验。^[5]这时，通过动态化设计将展品与技术结合成为一种重要手段，目前艺术展览动态化设计的应用主要体现为多维度的空间展览形式、虚实结合的沉浸式体验、富有感染力的交互式设计。

(一) 国内应用现状

1. 多维度的空间展览形式

科技的发展不仅丰富了大众的生活，



1. TAG新当代艺术展启航VR线上展厅，图片来源：作者截图

也为大众带来了更多选择的空间，如今，获取知识和学习技能的途径不再单一，与传统展览形式相比，线上艺术展览有诸多优势，是展览积极探索艺术传播的新途径，但线下艺术展览发展相对成熟，并不能完全被替代。以学校美术馆为基础，中央美术学院线上建立的一个1:1的虚拟空间开展了系列拓展教学和线上展览策划与实施工作。近年来，中央美术学院也将毕业展线上线下同时进行的形式向大众开放。青岛西海美术馆的“TAG新时代艺术展”与美术馆一层展厅的展品同步线上呈现，大家在观展的同时，还可以与艺术家本人“面对面”，通过美术馆对艺术家专访，更好地了解展品背后的创作理念。线上展览和线下展览都是艺术传播的途径，策展人需要打破固有的思维，树立一种包容、多元的策展理念，最大化发挥线上和线下展览各自的优势。目前很多线下展览以云直播、云课堂、云展览的方式进行线上的互动，利用数字媒体，进行产品展示和故事演绎，对艺术作品进行诠释，引导大众感受艺术作品的魅力。为了更加广泛地传播艺术，满足不同人群的需要，艺术展览目前

正在线上、线下多维度协同发展。^[6]

2. 虚实结合的沉浸式体验

随着时代发展当下艺术展览，展示空间从静态的实体场景转向动态的虚拟场景，动态化设计的艺术展览构建出了一个虚拟与现实结合的沉浸式艺术场域。沉浸式体验是与很多心理活动相关联的，例如注意、吸引、感知、反馈、记忆等。通过借助这些心理活动的流程进行空间营造，引导观众产生沉浸式体验感。沉浸式艺术展览为人们创造出具有个性化和虚拟性的参观场景，通过数字化的方式，可以在“数字内容+实物产品”的双重模式的帮助下，建立一个高质量的国潮IP的商业生态。由凤凰数码科技打造的“画游千里江山”，采用了大型动态投影、虚拟实景混合影院等多种技术手段，对现实与虚拟相融的艺术感受进行了一次全新的探索。三星堆 MR 导览“古蜀奇幻之地”通过 AR/MR 技术，将虚拟内容和真实的展陈点位融合在一起，为游客营造出具有真实视觉效果和丰富内容的增强现实参观空间。为展示带来新的经验。

3. 富有感染力交互式设计

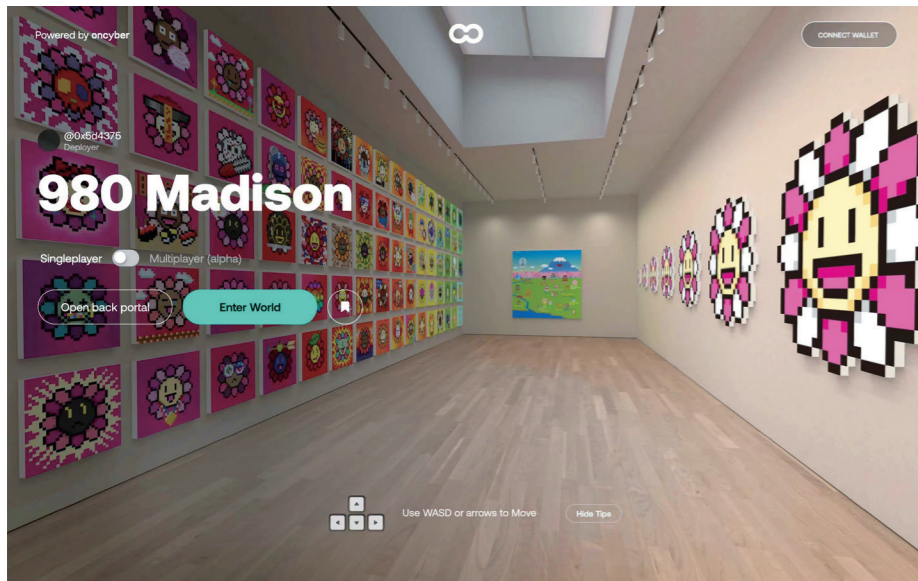
利用交互技术让观众实时互动，在此基础上实现有体感的交互活动。目前常用的交互式数字媒体技术有媒体交互技术和数字视听技术，媒体交互技术将传统数字视听技术与现代高速计算机数据处理技术有机结合，观众在获取展品真实图像或虚拟的影像图例的基础上，具有更生动真实的视听体验。数字媒体的陈列技术以文字和图像为主要元素，观众可以通过触屏等互动了解特定的展品详细信息。同时，数字媒体技术大多以科技设备为载体，观众在虚拟现实技术的支持下，可以更加直观地了解展品，并借助人机互动等技术获得相对真实的交互体验。北京“塞尚·四季艺术展”将艺术家所描绘的人物与景物赋予了生命，在三个交互区中，通过对塞尚画作中花朵绽放、树木抽芽、苹果碎裂等画面进行交互式游戏设计，光影区则是360度的三维空间，将观众带入塞尚的画笔所描绘的世界。上海展览“疯狂兔子宇宙博物馆之大展宏图”有3台Switch和电视大屏，大屏影院+体感座椅实现人机交互。王璜生在《作为知识生产的美术馆》中提到，目前人们严重缺乏美术馆“知识生产”的意识，普遍认为，美术馆只是一个简单做些展

览的场所，而展览是艺术家向社会亮相的一种手段。可是，“展览”实际包含着美术馆的一种“知识生产”的运作系统。^[7]在动态化交互设计的应用下，艺术展览实现观众和展示内容的双向互动，实现生产知识、输出知识的效果。

(二) 国外应用现状

国外方面，由于国外艺术博物馆起步较早，展览的有关研究也相对深入和多元化。20世纪80年代以后，西方艺术史学发生了一些新的变化和理论上的转型。艺术的研究和创造也逐步转向大众化。菲力普·德·蒙特贝罗在《谁的缪斯》书中从自身性角度论述了艺术博物馆应同所有形式的娱乐区分开，不是一味争夺观众，而是要利用自身的特点、差异来让观众体验艺术的奇妙。玛丽琳·霍德通过六年的艺术博物馆观众体验研究得出，人们最希望在自由参观中获得社交互动、行为参与、舒适环绕和挑战新鲜不寻常事物，而并不是高格调的优越感。这些例子不断在向时间证明，将原本主要的学术方向扩展到社会的公共性与价值性方向，是当代艺术展览伟大的尝试，也是让观众获得互动体验的实际意义。^[8]

2022年，纽约惠特尼双年展继2019年之后重新回归，这次展览涵盖了许多新媒体的艺术呈现，运用VR、视频等电子输出，反映在疫情之下很多艺术家对现状的反思与纪录。高古轩画廊(Gagosian)首次采取虚拟现实技术，呈现了日本艺术家村上隆的全新个展“穿越历史的一支箭”(An Arrow through History)，推出两个纽约画廊的数字渲染空间。展览现场打造一种沉浸式数字虚拟空间，不管你身在世界的哪个角落，都可以登陆网站，或者带上VR头盔，进入虚拟空间，进行线上沉浸式观展。理查德·塔特尔(Richard Tuttle)在纽约画廊空间另一场同期线下展“粒子”(Particles)的拓展，佩斯画廊的展厅“记事本”(Notebooks)，以线上展览的方式延伸了艺术家理查德的作品。展览主题和系列作品的动态多样，让观众可以从多重角度读懂塔特尔的创作线索。可以看出，国外展览当下也在向动态化设计发展，数字媒介技术在艺术展览中的应用，线上展览与线下展览相结合，关注大众与展览空间产生双向互动的沉浸式体验感。



2. 村上隆的个展“穿越历史的一支箭”（An Arrow through History），图片来源：高古轩画廊

从艺术展览动态化设计的应用现状中可以看出，“动态化”趋势在近年来有着较强的发展势头，而“动态化”的优点并不在于其规范的执行更为统一，而在于通过“动态化”，使艺术展览的策划思路更为灵活，表现出更多的创造性。然而这样的发展模式既没有进行过系统的研究，也缺少了一些科学的分析。尽管“动态化”的总体趋向在国内外艺术展览设计中隐隐存在，但只有经过仔细的分析与研究，这一趋向才得以有效地发展与科学地运用。近几年来，“动态化”倾向已在一定程度上反映出来，审美特征也较为明显，艺术展览并不只是为了观看，所有助于艺术展览“动”的要素都应该被发掘出来。

三、数字媒介下动态化设计的审美特征

动态化设计的艺术展览更加灵活积极地与当下社会建立一种信息互动，甚至可以在世界范围内交流。艺术展览将在每一个细节中加强艺术品展示、艺术教育、艺术研究和艺术体验。动态化发展趋势经过长期演变，形成了显著的特点和极强的共性。文章将从非线性、虚拟性、互动性三个方面更深一步剖析在数字媒体浪潮下动态化设计的审美特征。

（一）非线性

现如今，艺术展览的展品布局不再仅

以色彩构成、作品种类来进行线性分布，会更多增强艺术媒介、作品主题等领域的内容呈现，强调展览非线性化表达。数字媒体技术的发展，让动态化设计的艺术展览具有非线性特征，体现在展示要素之间是曲线的或是不确定性的方式，抛开比例关系，讲求一种无规则、不对称的原则，展览的流线设计、展品的排列组合和展览的空间划分都具有不确定性，看展的观众不会受限于规划的有限展览区域中，可以根据展览的各个要素随意变动，增加艺术展览的延展效果。非线性也是一种独特的创造性思考方法。它是新型的数字媒介为基础搭建的总体架构。这是对传统艺术展览设计的一次新的突破。它需要在多维空间中组织设计元素，包括虚拟空间、时间和音效等，为展览提供新的空间构成和设计视角。

（二）互动性

互动性不仅是观众的需求，也是艺术展览的现实需求。展览不仅关注其艺术展览内部，也会结合布展将建筑外观、建筑构造作为策展的关注点之一，使展厅内部和建筑外观打破空间上的界限，让艺术展览的主题与建筑内部相呼应，形成具有地域性的艺术展览。这样既强调出整体上的视觉效果，又能让参观的群众感受到空间上的联系和互动。美国经济学家约瑟夫·派恩同詹姆斯·H. 吉尔摩提出：体验经济是从服务经济中分离出

来的，它是继产品经济、商品经济、服务经济之后的第四个经济阶段。在体验经济时代里，人们追求与众不同的感受，人们渴望参与、体验过程并因此受益终生^[9]“互动”是指围绕展览所设计的一些具有互动性的装置以及一些陈列作品，可以让观众和展览之间的关系更为紧密。动态化的艺术展览设计就是通过一些数字媒介技术，创造一种互动感知的氛围，将艺术创作者的主观意志进行放大夸张化的展示手法，“人”和“物”真正连接起来，展览想要传达的文化知识和信息转化成直观的、清晰的互动方式，体现艺术展览的双向互动模式。观众是艺术展览不可分割的一部分，现如今，过于雷同的艺术展览，对于很多观展者而言，展览空间是冰冷、没有情感的。艺术展览既要研究展品和内容，也要根据观众喜好进行动态化设计，通过展览场景设计，让观众融入空间叙事的场景中，成为展示展览的一分子。

（三）虚拟性

虚拟现实技术不断成熟，让艺术展览与元宇宙产生碰撞，在元宇宙视域下，空间感并不仅仅是指给予一个虚拟的数字交流空间，更会让用户具有一种身份认同感和归属感，通过数字孪生技术进行虚拟场景的搭建，有效还原某一特定历史时期的生活场景、人物风貌，场景会更加逼真，用户可以体验到进入到这一历史时期的场景中，甚至可以和这一场景中的人物元素进行对话，相信随着技术的发展，展览将会消除展品和观展者之间的距离感。实现跨时空的文化遗产。元宇宙数字空间展览超越展示界限，实现“多次元”观展，激活展览等无限可能，将文化、艺术、科技三者融合，Web3D技术是重要的科技力量之一，借助其Web3D技术可以真实还原艺术展览的虚拟空间布局，以及对各种展品进行交互，用户（观展人群）可以通过链接进入其虚拟展览空间中，随时随地、自由地对艺术展览进行参观和了解，为用户提供一种沉浸式的文化体验。线上虚拟展览可以更长时保护展览中的作品，将之前由于各种原因发生脱色、剥落等现象的作品通过构建可视化、情景化的三维立体动画进行展示，并且利用AR技术将这些数字文物放置在真实的文化场景中，这一技术的应用，也能够化解艺术品保护和展示之间的矛盾。

动态化设计的非线性、互动性、虚拟性三大特征将艺术展览打造为一种沉浸式体验空间。动态化设计下的沉浸式展览是艺术与科技融合下的数字时代产物，也正是当下艺术展览设计所要考虑和践行的。具体实践中，结合5G、AI、XR技术进行一系列场景创新，增进人在空间中的观展体验，促进展品跨越时空的艺术交融，从而创新艺术展览行业发展的新模式，引领未来新趋势。

四、艺术展览动态化设计策略

艺术展览成为一个多元化的陈列空间，由于地方文化、经济条件的不一致，以及受众的素质差异，不同地区也有不同程度的动态化设计的呈现。动态化设计的艺术展览难以用统一的发展标准来衡量，但可以看出，如今多数艺术展览在各方面体现出这种动态化特色。

（一）展示框架动态化

相较于传统的实体展品展示框架而言，数字展示框架开始拥有巨大的优势，空间中的展示形式从一个单元内的展示框架过渡到选取每个单元中共性的部分，作为展览的整体框架。数字媒体的介入让展览和观众具有更大的自由度，最终让展览的整体框架动态化地进行重构。贵州博物馆一次名为“裂变：数字艺术的全球化浪潮”的艺术展览，以全球化数字艺术为主题，展览整体框架共分为四大部分，将数字媒体作为一把钥匙，借助数码艺术品，关注在充满矛盾和冲突的全球化时代里，人口、技术、资本与信息的关系，聚焦科技与媒体如何重塑今日世界。另外，艺术展览也朝着空间框架多元的方向发展，例如第二届BIGGER广州艺术书展，从“个性”与“差异”出发，打造一个多角度、个性化的艺术展览，共同呈现出国内国际优质的艺术作品。艺术展览还可以通过联合使之汇聚为一个艺术集市，达到艺术和娱乐的融合。苏州的梵融美术馆策划了一场名为“一个青年艺术节”的展览，现场共有150多名来自全国各地的艺术家们，汇聚手工、音乐、影像、国潮等众多艺术元素，许多艺术家都会到场，热情地介绍设计的理念，分享创作中有趣的事情。馆内每天有艺术分享时间，现场还会有乐队表演，整个空间成为大家进行艺术交流的综合性艺术场所。

（二）主题叙事动态化

“主题”是作品的内在意义，展览设计通常为线性排列，按照不同阶段的不同主题内容依次展开，我们处于一个数字化时代，当代艺术展览中，各个展示内容和主题之间具有很强的关联性，并且当下展览的主题内容更具有叙事性。^[10]在北京展出的“非物质/再物质：计算机艺术简史”数字艺术展中，根据这一主题，展览共分为四个章节，展览的内容代际横跨70年，主题内容重新回顾了数字艺术的起源、发展、当下和未来。是对数字化时代这一主题的叙述和重现。在世界多个地方都进行巡展的沉浸式梵高展，是以梵高写给弟弟提奥的信为叙事脉络来分别展出和介绍了梵高各个时期的画和生活。名为“给一个未出生孩子的信”的展览，主题采用意大利作家奥里亚娜·法拉奇的作品《给一个未出生孩子的信》。展览从书中提取了6份思索，由6个篇章组成这场叙事展览。还有很多展览同样如此，将展览的主题内容以叙事的手法进行策展，让观众沉浸到艺术展览的主题内容之中。

（三）观览流线动态化

流线能够将空间划分，同时又能将空间组织起来，艺术展览中的流线设计影响到观众在参观过程中对内容的把握，巧妙的设计和规划观览流线对于观众有节奏地观展具有十分重要的意义。由于媒介属性的不同，艺术展览设计中的流子在数字媒介的介入下具有动态化的观览流线。流线类型不再是串联式、放射式、大厅式几种，流线组织也根据展览空间的不同进行动态化设计，思考更加自由灵活的流线组织形式，一些展览空间会利用几片纵横的墙体分割，实体开洞使流线和空间融合到一起，让空间内的活动方式决定流线。有些甚至抛弃墙面分割空间的方式，利用内墙隔断，曲线围合，轻质的布帘分割空间，进行开敞式的平面布局，流线更为多变。深港城市建筑双年展受到很多人的关注，除了展览的作品本身和一些有趣的装置以外，场地也很耐人寻味，是由一个旧啤酒厂改造而成，展览与场景空间联合进行动线布局，由嘉人打造的策展空间，打造了一个汇聚摩登、创新、时尚元素的艺术化空间，在主题单元Le Journal | 山在那，艺术家将“山”搬进了展厅。以侗布本身的光泽和褶皱质感为参考，使之悬挂与空中，组

成了如贵州山川一般的流线。成都博物馆的梵高百年无极特展，策展人采用的是放射串联式，在展览动线方面并不是单向的，而是让不同的展览单元之间可以穿梭回顾，展厅中还设置多个多媒体展项和座位。这样的方式在人流量很大的情况下可以很好调剂观众在作品前面停留的时间，更好地进行分流，避免堵塞情况的发生。随着全球信息化、数字化特点的显现，艺术展览的流线设计也在与时俱进、不断发展和创新，越来越多的艺术展览开始强调流线的动态化，给予观众最大限度的观展自由度。

（四）观察视角动态化

尽管国内外许多展览都不同程度地运用了诸多动态的展示装置进行展览，但从观众的体验视角上来看，很多设计依然让观众以一种静态视角来观赏，即便是互动的展览装置，观众很可能还是站在原地进行交互体验。动态化设计中，展览运用空间的垂直高度差，利用坡道或阶梯，让观众的视线一步一步从具体的展览内容中抬升，观众从第一视角中解放出来，运动过程中形成面性的第二视角，两种视角形成了独特的反差对比。艺仓美术馆展出艺术家简明（James Jean）个展“无尽之旋”，结合展览主题，美术馆的旋转楼梯独家定制了墙纸与地贴，顺着旋转楼梯盘旋而上，进入一条聚焦的螺旋式上升的动态视角。雷诺·奥德霍恩的展览中，作品需要移动着看，随着观众的视角变化，会发现作品的立体变化。整个展场由一条1.65米高的隐形水平线串连起每一件展出作品。当数字媒体时代到来，利用数字媒体技术可以让同一空间产生不同视角，更加方便观众在第一视角的参观中加入二维性欣赏。

（五）科技手段动态化

当下动态化艺术展览有着与科技更为密切的联系，腾讯数字文化展，光影交互赋能文字多元化展示，空间中包括汉字触摸互动墙，触摸之下，让文字形态变化万千，裸眼3D与巨幕投影打造的博物馆数字艺术展览，传感装置互动墙，通过触摸实体绿植，传感到墙面之上。星宿主题的光影科普展厅，动态展示出九州和二十八星宿的知识，达到寓教于乐的效果。创意体感互动游戏墙、光影雕塑互动装置、双屏联动投影等动态装置和技术都开始初步应用于展览中。今



3. 裂变：数字艺术的全球化浪潮，图片来源：贵州博物馆陈浣摄

后，艺术展览动态化设计将打破时空界限，跨越时间和空间的文化传播能力，朝着智能化、个性化、精准化发展，动态的艺术品展示形式，虚拟和现实相融合，达到即时、无距离、无边界、情感化交互体验的展览效果。通过艺术品、空间和文化资源的数字化建构与互动式表达，打破物理世界和虚拟世界的次元壁，实现从线下到线上的转换，带来感知即互动的沉浸式体验，让展品成为活起来、动起来的艺术生命。元宇宙数字藏品就是让艺术展览中的各种作品“活”起来的一种新形式，它是一种运用区块链技术，对作品生成WEI（数字凭证）在保护其艺术品的版权基础上，实现数字化艺术品的发行、购买、收藏，带动展品的自身价值，实现艺术品的可持续发展，为艺术展览的商业化探索开辟道路。

数字媒介语境中，展品不再仅是展示在大众视野中，而是要让人与展品之间建立持续、深层的情感连接，增进艺术品的文化内涵和多元价值的认识和记忆，展品和空间相互融合，打破程式化的约束关系，观众与展览空间之间加强体验，艺术展览要以人为本，提供标准化、便捷化、均等化、社交化的服务体验。强化科技与文化的交叉创新，裸眼3D、全息投影等多媒体技术的加持，让交互展览突破传统展览的局限性，拓宽艺

术展览的设计边界。利用人工智能、大数据等先进技术，贴合参观者的兴趣，提供个性化导视、展品推荐和沟通互动空间。为用户打造一种沉浸式的体验感，重塑人和展品、空间之间的关系，拉近参观者和展品之间的距离。将数字孪生及人工智能、区块链、NFT、X2E、AR、VR眼镜、裸眼屏幕、多人交互设计智能虚拟解说员等“数智艺术”落实。让更多人认识到传统艺术与现代科技的结合，感受艺术文化的魅力，促进虚拟现实技术、人工智能和数字化文化产业的发展。

五、结语

新时代下，艺术展览呈现出生机勃勃的发展力量，在数字媒体技术不断创新和普及的背景下，艺术展览在展品主题内容、展示框架、动态流线和观察视角、科技手段方面都采取了动态化设计的策略，大众与展览空间的互动体验感提升。动态化设计作为一种展览空间设计思路，带领人们进入到一种全新的沉浸展览的时代。眺望当下的后数字时代，艺术展览应当拓展更多新媒体下动态化设计的特殊属性，挖掘数字媒体、人工智能和当下艺术展览更深层次的融合，创新艺术展览的动态化设计，推动艺术资源的传播和共享。数字技术将带领艺术走向何处，数字

媒介向人工智能转化的未来艺术形态是怎样的，这将留给人们反思和探讨的空间。

本文为2022辽宁省教育厅高等学校基本科研项目《科技融合下辽宁旅游产业艺术衍生品创意应用研究》（项目编号：LJKMR20221851）研究成果。

作者简介：冯利源，大连大学美术学院副教授，研究方向：美术理论研究。

丁鹤鹤，大连大学美术学院美术学硕士，研究方向：美术理论研究。

注释：

- [1] 余婧雯：《新媒体语境下艺术展览的交互性探究》，武汉：湖北美术学院，2018年。
- [2] 马歇尔·麦克卢汉，《理解媒介》译者：何道宽，北京：商务印书馆，2000年，第55-60页。
- [3] 洪伟：《人工智能背景下数字媒体艺术的创新发展》，《大众标准化》，2021年第19期，第28-30页。
- [4] 秦梁越：《当代美术馆的动态化趋势研究》，济南：山东大学，2018年。
- [5] 李珂、彭璐、周冰洁：《情感化交互设计在展览馆中的应用》，《湖南包装》，2022年第1期，第115页。
- [6] 韩洁：《线上线下联动 诠释新时代“博物馆的力量”》，《中国文化报》，2022年。
- [7] 王璜生：《作为知识生产的美术馆》，北京：中央编译出版社，2012年，第5页。
- [8] 郭海艳：《当代艺术展览与观众的互动研究》，北京：中国社会科学院大学，2020年。
- [9] 张子康t、罗怡：《艺术博物馆理论与实务》，北京：文化艺术出版社，2017年，第67页。
- [10] 师丹青：《数字媒介条件下主题性展览中虚实结合的设计》，《包装工程》，2015年第8期，第23-25页。

动态刷新 DYNAMIC REFRESH

Ai Jingxian
艾静娴

Han Yang
韩杨

Li Hainan
李海南

Liu Weiyi
刘唯一

Wang Chengjing
王成婧

Yang Jing
杨晶

Zhang Siyu
张丝雨

[展览时间]

TIME 2023

6.27

Tue.

7.11

Tue.

Cao Gen
曹根

Chen Sixin
陈思新

Deng Qipeng
邓启鹏

Cheng Xi
程曦

Hou Jiahui
侯佳慧

Huang Ziyue
黄子玥

Li Guanshuai
李关帅

Guo Anning
郭安宁

Li Hao
李好

Li Ningxin
李宁欣

Li Zetao
李泽韬

Liu Kewang
刘珂旺

Mei Xinyi
梅心怡

Ren Jia
任佳

Tang Jinfeng
唐金凤

Tang Shaohan
唐少寒

Wang Jing
王婧

Wang Ran
王然

Xie Xuanxuan
谢玄玄

Zhang Lixin
张力心

Zai Pengfei
宰鹏飞

Zhang Xiangyu
张翔宇

Zeng Jia
曾佳

[项目策划] 何桂彦 | 李芳

[学术主持] 宁佳

[策展人] 张灏 | 杨晶

[展览统筹] 邵笔柳 | 陈思宇

[展览展务] 杨彪 | 冯志伟 | 任佳

[媒体宣传] 刘媛 | 李新颖

[公共教育] 王文娟 | 孟雪

[视觉设计] 胡桔 | 蒋涪陵 | 曾诗涵

[展览助理] 刘青林 | 胡力文 | 闫经纬 | 黄星怡

Chief producer: He Guiyan, Li Fang

Academic chair: Ning Jia

Curator: Zhang Hao, Yang Jing

Exhibition coordinator: Shao Biliu, Chen Siyu

Exhibition affairs: Yang Biao, Feng Zhiwei, Ren Jia

Media promotion: Liu Yuan, Li Xinying

Public education: Wang Wenjuan, Meng Xue

Visual design: Hu Ju, Jiang Fuling, Zeng Shihan

Exhibition assistants: Liu Qinglin, Hu Liwen, Yan Jingwei, Huang Xingyi

[展览地点] VENUE |

四川美术学院美术馆 ⑦⑨号厅

No.7 and No.9 Hall in Art museum of SCFAI