



# 上海博物馆东馆数字馆——展陈设计与内容策划方案

Exhibition design and content planning scheme of digital museum in East Hall of Shanghai Museum

# 目 录



壹	贰	叁	肆
项目定位	策划理念	展陈概况	设计方案





# 《丹青梦华》——沉浸式宋代书画艺术展

### 主题定位：

- 本展厅定位为数字展，选择书画艺术登峰造极的宋代，引入书画鉴赏的“卧游”概念，以大数据、知识图谱、多媒体呈现现代化的“卧游空间”，将展厅打造为“沉浸式宋代书画艺术卧游展”。

- 受众分析：

上海作为我国的超级大城市、时尚之都，有众多艺术爱好者、人文基础良好的高学历人才、热爱时尚与科技的潮流客，东馆数字馆定位“数字互动、沉浸体验、书画艺术、时尚空间”，受众基础良好。

## 卧 游

“卧游”一词最早由南朝宋宗炳在《画山水序》中提出。“老疾俱至,名山恐难遍睹,唯当澄怀观道,卧以游之”

“卧游”是唐宋以来中国文人们对哲学、对道的一种理解与境界，画家借此表达自己的生命感觉和人生智慧。而随着时间的推移，“卧游”从一种观画时的思维活动演变为文人欣赏山水画的方式，同时也开始拥有替观画者游历山水的功能。

- 本展厅引入“卧游”概念，融合艺术与科技，复现古代文人“卧游”体验。也呼应当代人的“穿越”情怀。
- 以大型沉浸式投影、知识图谱星河、跨媒体互动等方式，打造可以“坐·卧·行·走·游·学·玩”的宋代书画空间，观众踏入馆内，便如穿越到宋代的书画艺术殿堂一般。在画卷中流连，欣赏宋代名画；在画卷中行走，学习书画知识；在画卷中成长，学习书画创作。
- 在空间设计中考虑空间情节变化和空间模块组合，可适应内容的不断拓展和更新，从而打造通用的数字艺术空间范式。



行为线索

总览

沉浸

互动

感知线索

宏观、整体

自由、浪漫

理性、解构

内容线索

历史追溯

书画艺术

科普娱乐

以宏观的视角展示宋代政治经济文化背景  
及宋代美学基因

自由探索的桃源梦境卧游互动书画林

线下+线上可拓展的中国绘画知识图谱库建构  
多种交互形式传播科普  
解构古代艺术绘画结构

情节线索

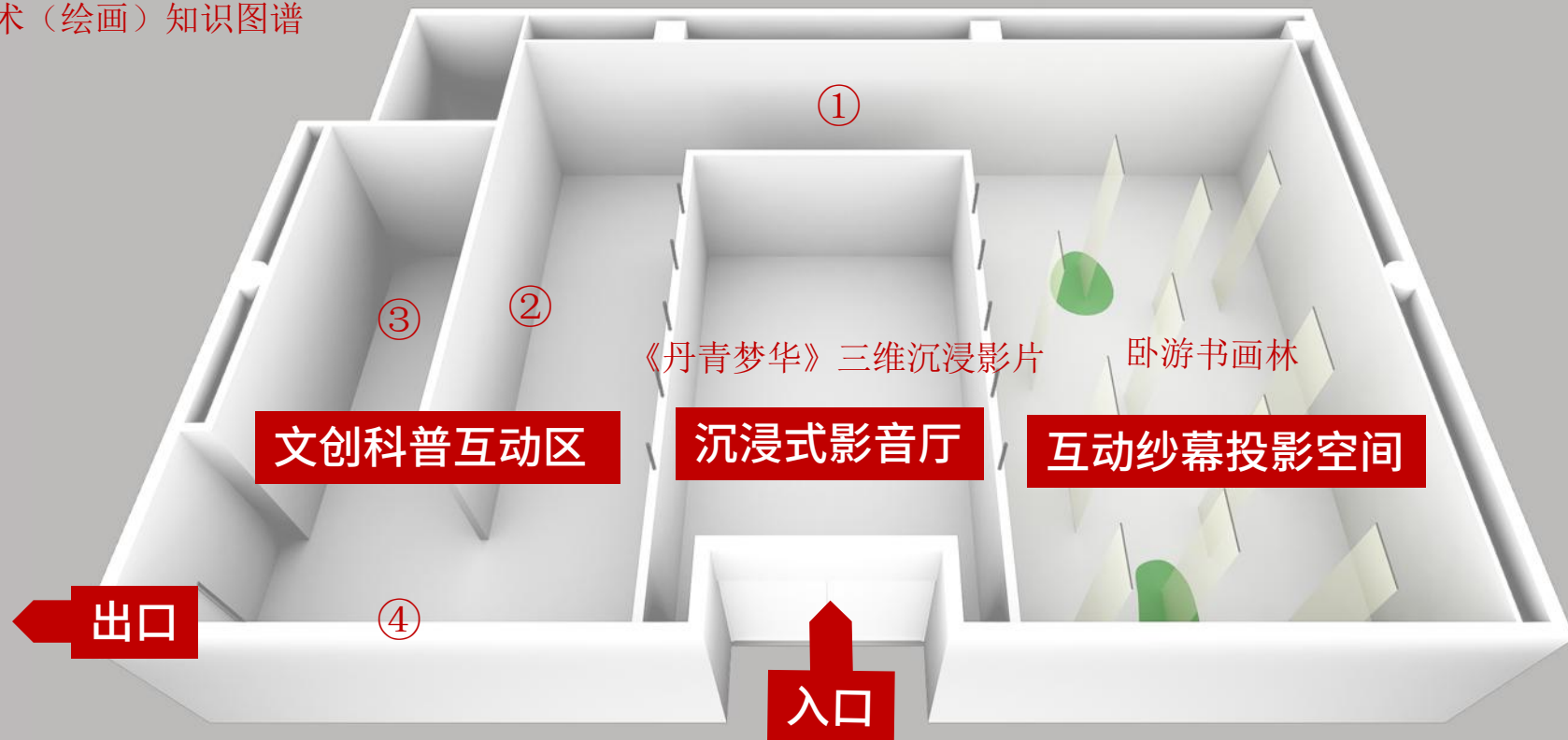
入梦

卧游

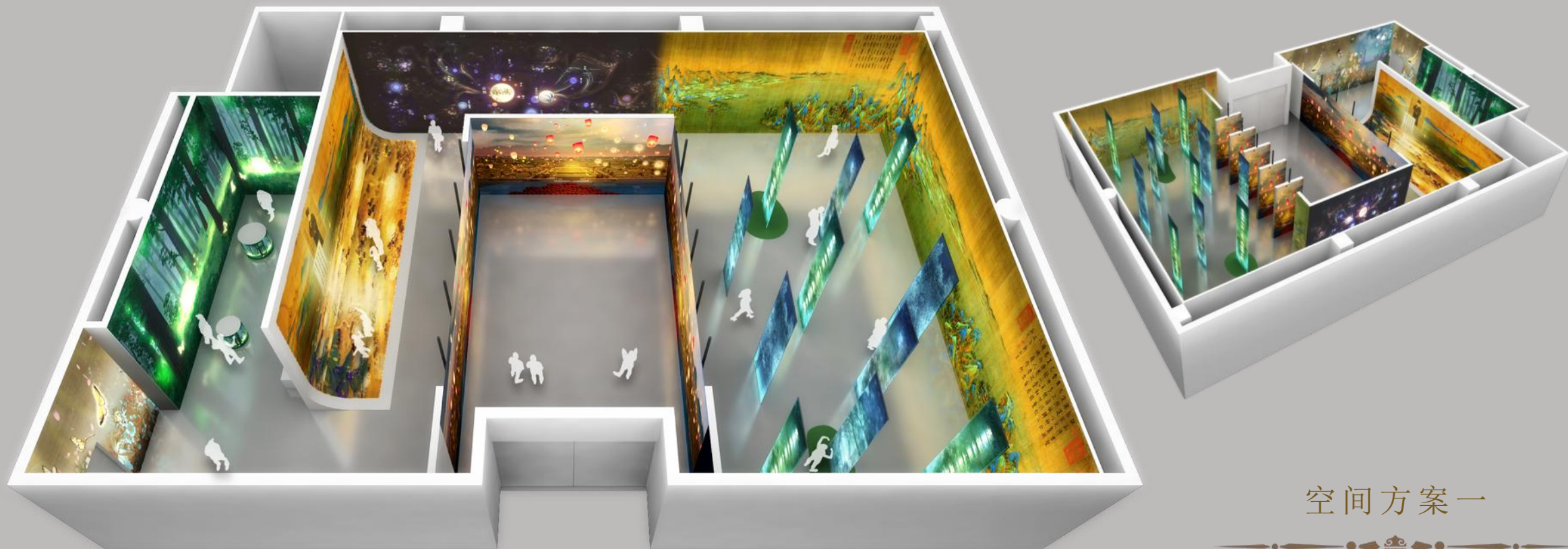
梦醒

# 展陈概况 ◆ 空间方案一

- ① 互动宋代艺术（绘画）知识图谱
- ② 汗青铭记忆
- ③ 出扇入画
- ④ 跃然纸上

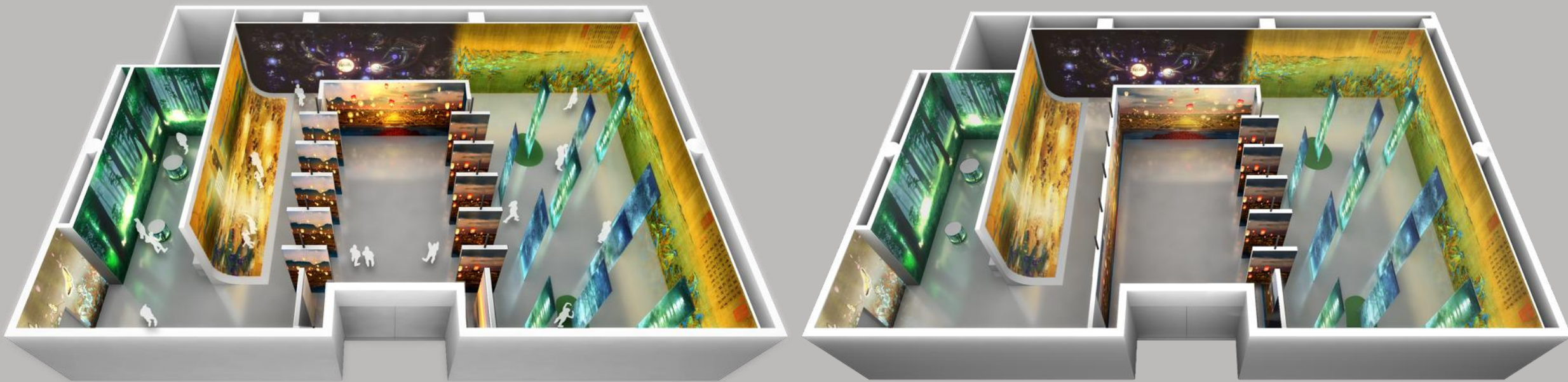


# 展陈概况



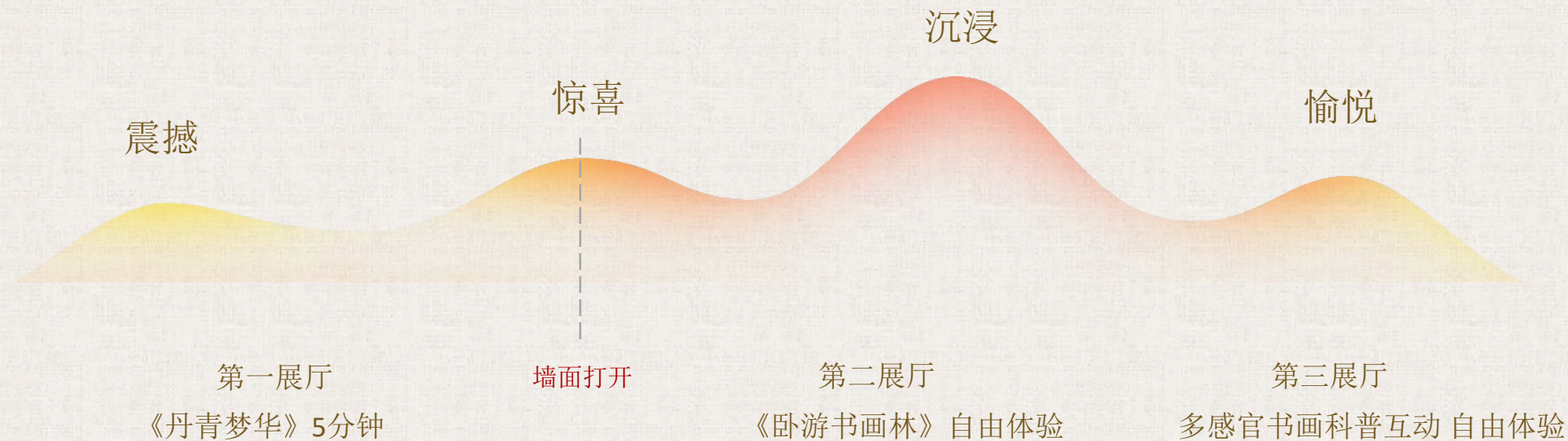
空间方案一

# 展陈概况



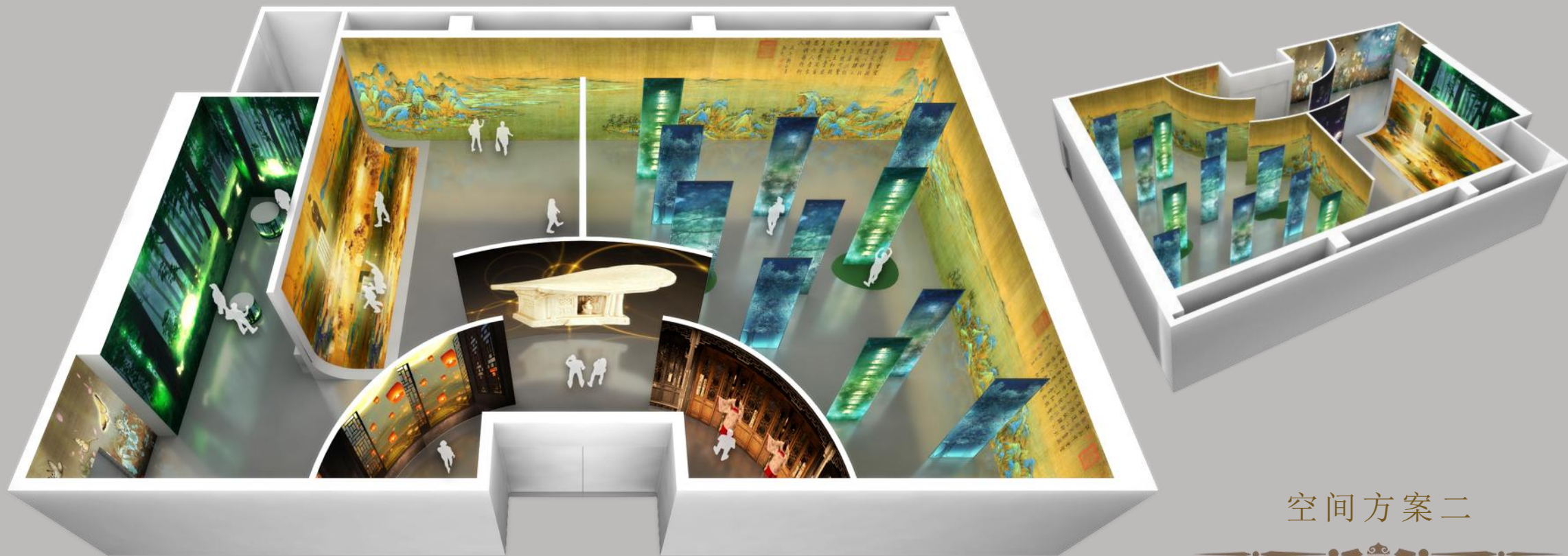


参观情绪曲线

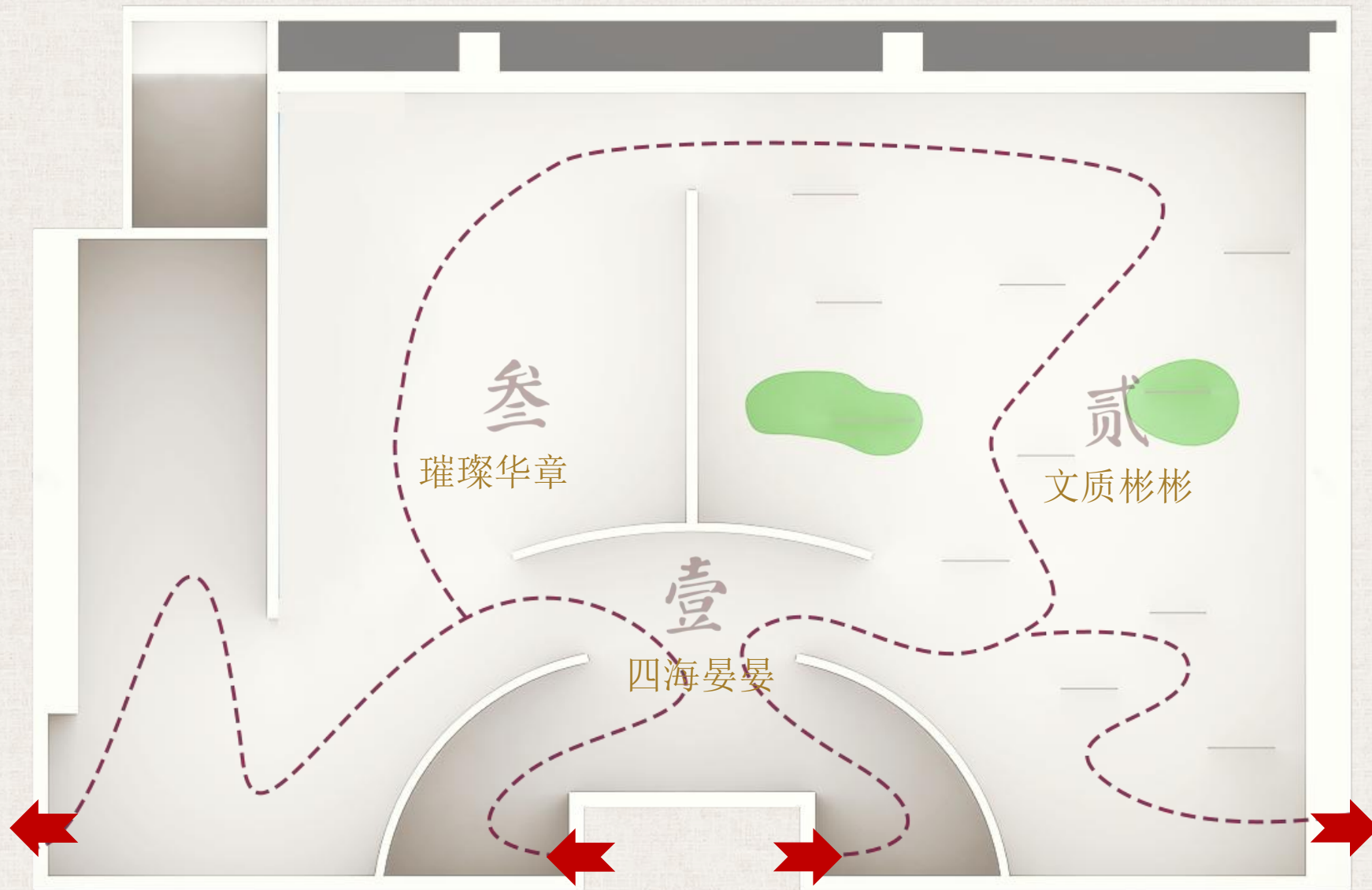


- ① 互动宋代艺术（绘画）知识图谱
- ② 汗青铭记忆
- ③ 出扇入画
- ④ 跃然纸上





空间方案二



参观情绪曲线



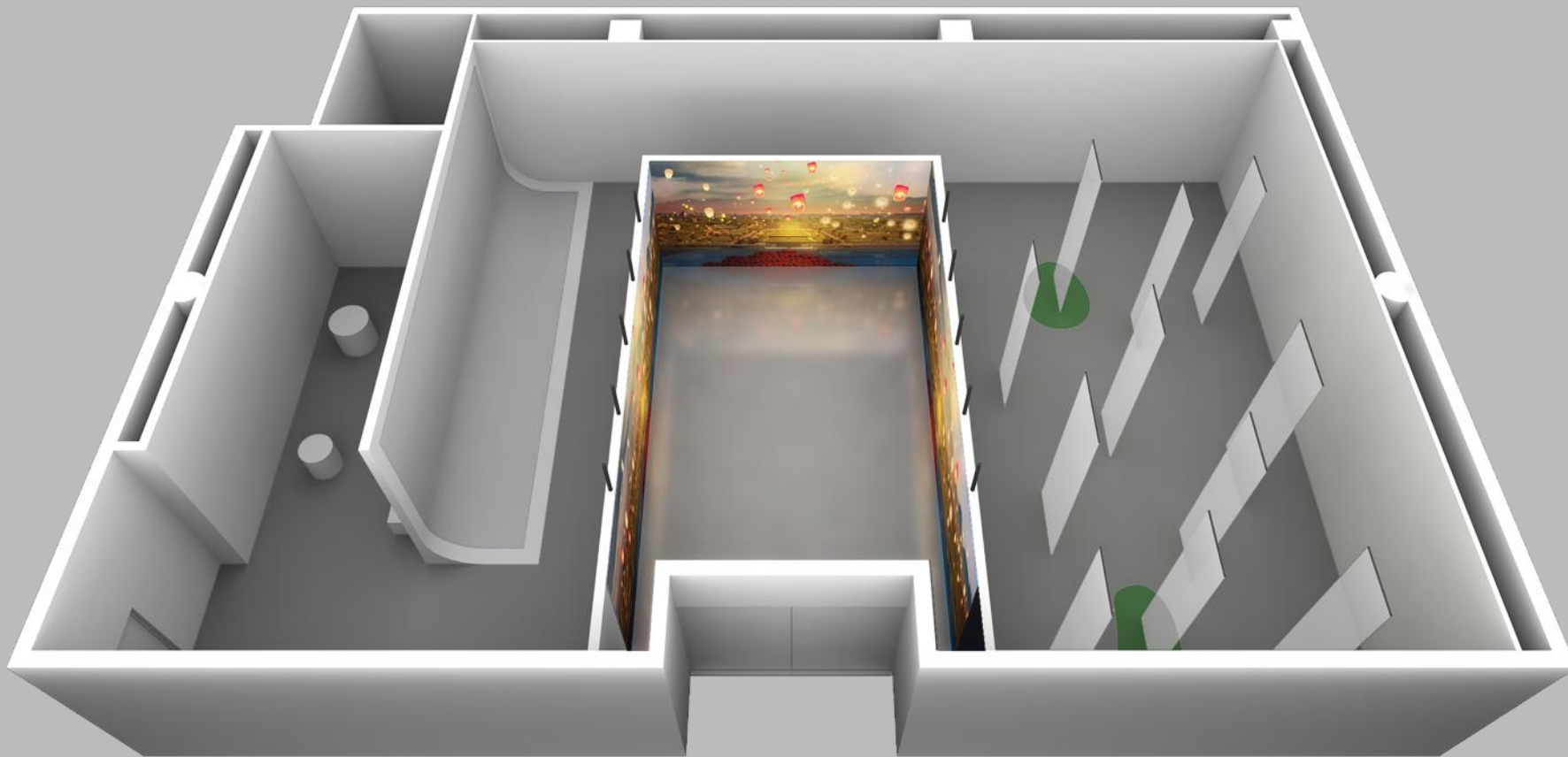
### 【四海晏晏】 引言：丹青梦华

打造沉浸式试听空间，时空穿越，梦入宋代。

北宋既是中国封建社会发展的顶峰，也是一个关键的转折点。从王安石主导的“熙丰变法”开始，到“靖康之耻”的惨剧为止，政治激烈变动。同时，与周边辽、夏、金的复杂关系，高度发达的社会经济以及前所未有的贸易大繁荣，都与这一时期高度发达的艺术，有着千丝万缕的联系。本章作为开篇，从现代到古代进行时光倒流，带领观众进入宋代艺术世界。

瓷枕入梦、穿越开篇

空间方案一



四海  
晏晏

空间方案一

Generous

第一展厅







四海

晏晏

空间方案一

Generous

第一展厅

空间方案二



四海

晏安

空间方案二  
Generous

第一展厅



四海

晏安

空间方案二  
Generous

第一展厅



第一章【四海晏晏】——沉浸式裸眼三维影片《丹青梦华》

脚本大纲

第一部分	背景	灯火上元夜 饮血败边关 靖康悲城下 风暖醉临安	展现宋代艺术的社会、经济、军事、政治背景。
第二部分	艺术	臻于极盛 文风高蹈 以朝名体 丹青特盛 千年之宗	展现宋代艺术整体的昌隆，简述宋词艺术的冠绝后代，介绍书画艺术的发展脉络和成就。
第三部分	入梦	云雾遮目 瓷枕入梦 嬉游宋都	屏幕中出现3D瓷枕，随着指引进入瓷枕，推开门扉进入文人墨客的书房，推开窗户，上元节的彩灯徐徐飞舞，观众随观赏上元节的人潮一同进入诗画空间。

# 设计方案



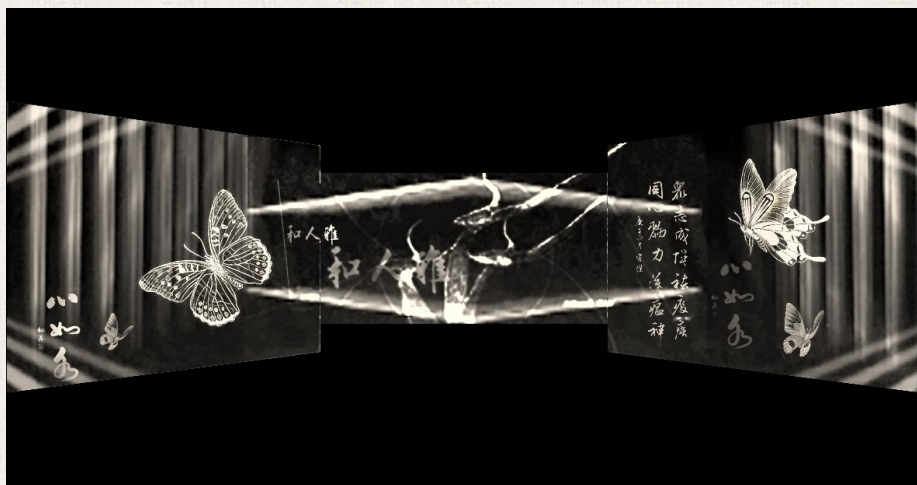
部分脚本分镜：



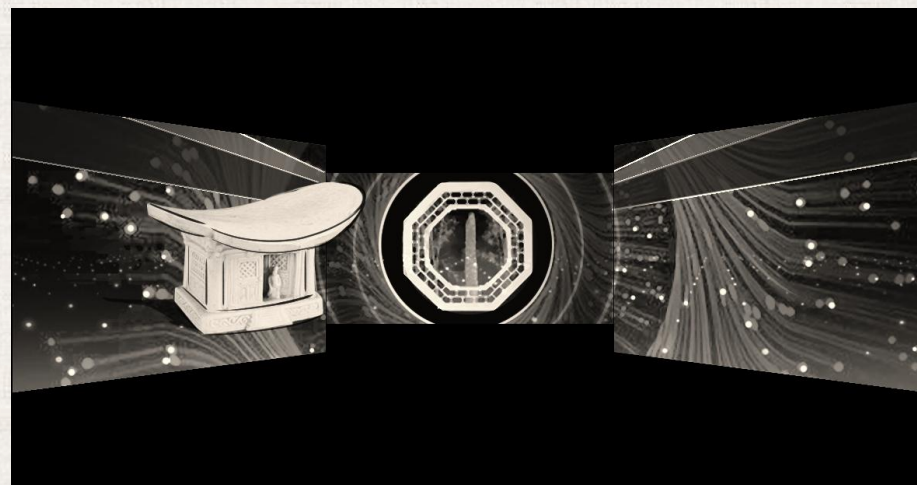
灯火上元夜，饮血败边关



靖康悲城下，风暖醉临安



丹青特盛，千年之宗



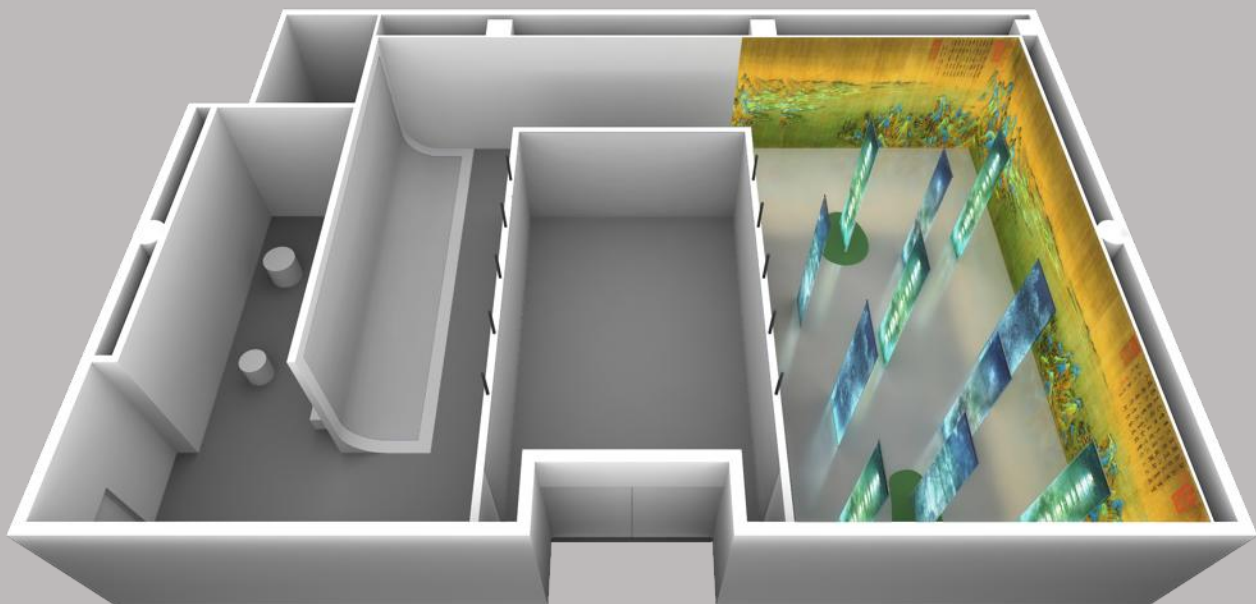
瓷枕入梦，嬉游宋都

### 【文质彬彬】 引言： 卧游幻境

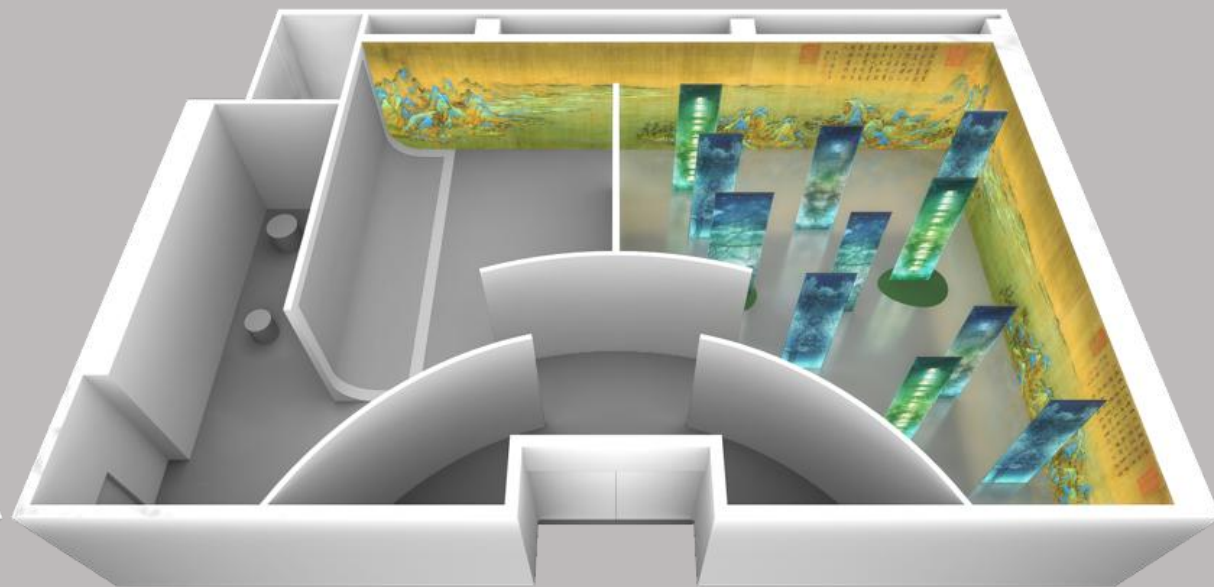
垂挂式画面与背景长卷，打造沉浸式、智能触屏绘画、语言识别交互、三维解构的书画 “桃源”卧游体验空间，复现古代文人“卧游”体验。宋画在隋唐五代的基础上继续发展。民间绘画、宫廷绘画、士大夫绘画各自形成体系，彼此间又互相影响、吸收、渗透，构成宋代绘画丰富多彩的面貌。宋画和宋词可以相提并论，天真质朴，雅致清新。宋画作为一种美学基因，已深深植入中国文化的传统之中。

卧游诗画、如幻如梦

空间方案一



空间方案二



文

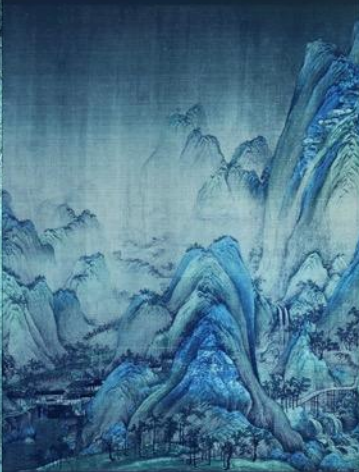
质

彬彬

“梦中”卧游书画林 待机画面

Noble

第二展厅



文

质

彬彬

“梦中”卧游书画林 交互画面

Noble

第二展厅



岱宗天如何  
齐鲁青未



### 第二章 【文质彬彬】——“梦中”卧游书画林

展示内容：

内容一：大型屏幕展示上博馆藏宋代著名山水或人物长卷。由古画动态全貌展播+若干元素（花鸟鱼虫）动态化+部分元素（植物、山水）叠加成画构成。垂挂式画面，分别展示长卷中的不同局部细节、诗词、题跋，打造沉浸式三维解构的书画世外“桃源”卧游体验空间，与第一章视听内容交相呼应。

内容二：垂挂式长卷

- ①：语言识别互动，观众可诵读题跋或诗词，诗句中描述的美景由诗词转变为画面
- ②：触屏智能绘画系统，观众可近距离互动创作，创作出的画面实时投射到垂挂帘、地面和背景长卷中，与古画融为一体。
- ③：观众站在垂帘前面，画面中的元素延伸到地面，包围观众。

展示形式：大空间沉浸；触屏智能绘画；语言识别；地面投影互动。

# 文质彬彬

Noble

第二展厅



## 交互设计：智能作画

观众利用触屏台面进行创作，智能触屏运用AI算法，匹配所展示长卷的用墨和色调。长卷内容可随时更换，满足展示内容的扩展性。

文质

彬彬

Noble

第二展厅

交互设计：语言识别

观众通过话筒诵读题跋或宋词，诵读的内容渐渐转化为与诗词内容相关的画面。



因戲題其  
澆之則俗塵生

別面目  
一二字誤字  
德性往不美遇  
夜軌有市井屠沽  
意者不

一二字誤字  
德性往不美遇  
夜軌有市井屠沽

小字  
不勝  
別面目可

戲書  
庭前擣皂石一點入不得



## 交互设计：定位捕捉

观众站在垂帘特定位置，产生互动投影，画中元素宛如从垂帘中蜿蜒到地面，如同“人在画中游”



文质彬彬

Noble

第二展厅

文质

彬彬

Noble

第二展厅

观众如穿越到宋代的书画艺术殿堂一般，在画卷中流连，卧游其中。



文质

彬彬

Noble

第二展厅





### 【璀璨华章】 引言：传习游学

利用体态、手势、定位、触屏等多种互动形式，展现宋代著名画家生平，展示宋代绘画知识体系，引导观众尝试“创作”。让观众在互动游戏中获得宋代绘画知识。

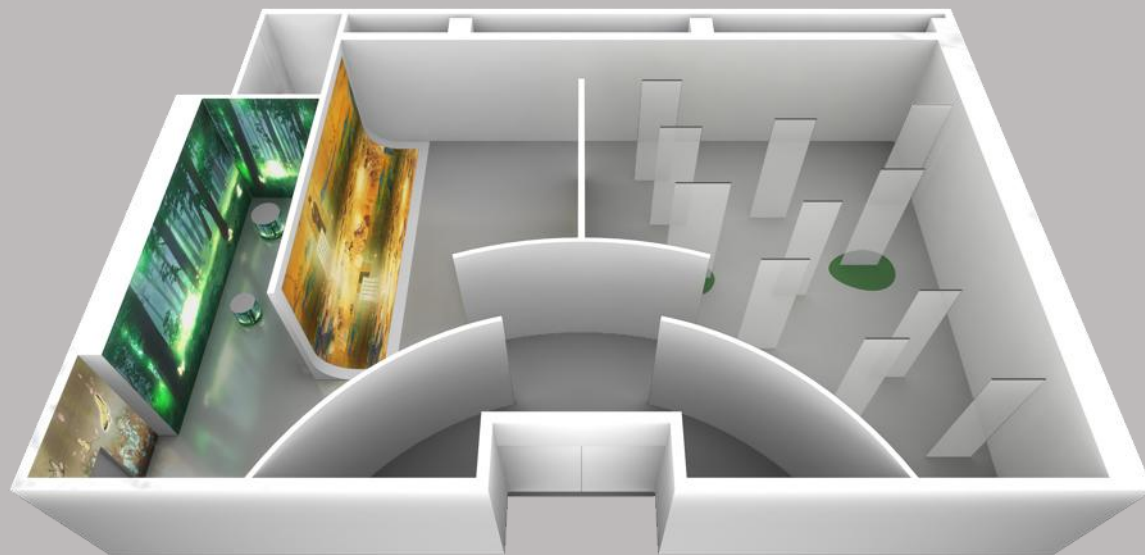
宋代书画艺术臻于极盛，不仅体现在多种画类成熟，院画现象昌盛，名画作众多，还体现在其对书画现象、书画作品和技术的总结，编著了《图画见闻志》、《画继》、《南宋院画录》、《宣和画谱》《宣和书谱》等著作。

科普传习、游历梦醒

空间方案一



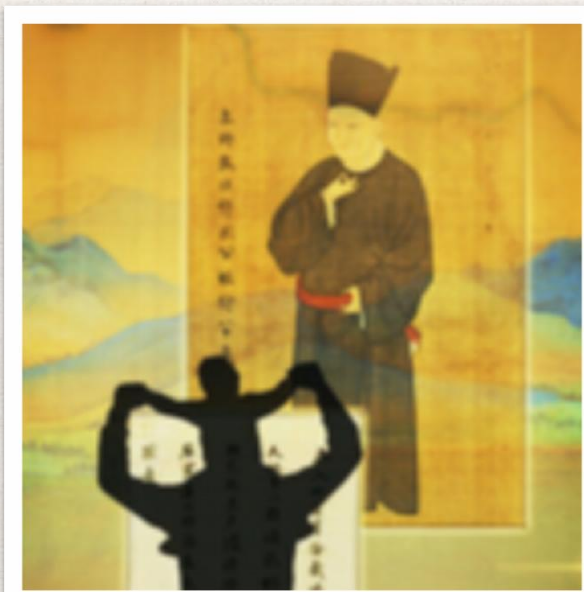
空间方案二



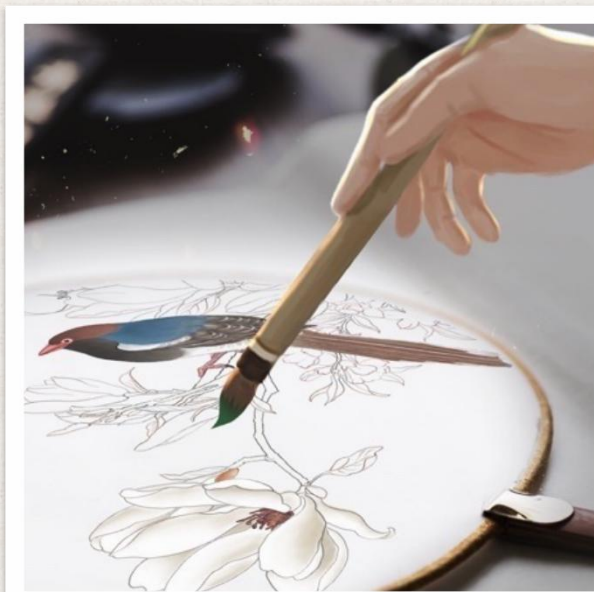
# 设计方案



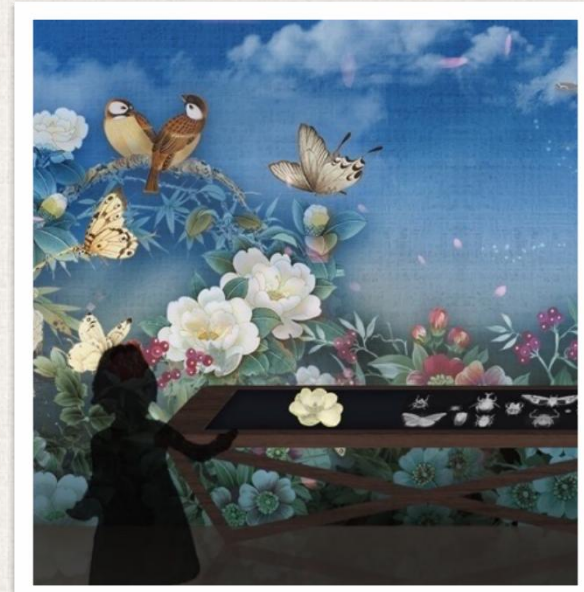
互动宋代艺术（绘画）知识图谱



汗青铭记忆



出扇入画



跃然纸上



### 第三章【璀璨华章】——互动宋代绘画传习体验

展项名称：互动宋代艺术（绘画）知识图谱、汗青铭记忆、出扇入画、跃然纸上

展示内容：宋代绘画知识体系的解构与内容的多样化互动展示，利用互动桌面、体感设备、定位捕捉、手势识别、人工智能等技术支撑，帮助参观者更好的了解宋代书法绘画的知识和文化内涵，观众通过视、听、触等多感官交叉互动的呈现方式在空间中自由探索。

展示形式：互动投影、语音交互、体态交互、手势交互、触摸屏幕等传感设备。

## 设计方案

展项名称：

### 互动宋代艺术（绘画）知识图谱

展示内容：

- 以宋代艺术（绘画）知识为核心，精准、全面地向观众呈现人、事、时、地、物等宋代历史与艺术图景；
- 具有高可扩展性，支持器物、历史、文化、人物等知识的快速迭代演进，同时也为上海博物馆其他业务活动提供知识平台支撑。如：学术研究、展陈展示、科普教育等；
- 具有上博特色的大型综合性**文物、历史、人文、艺术**知识图谱。

**展示形式：**多种动态交互检索方式兼具专业性和趣味性，帮助观众深度观览和自由探索宋代绘画知识；支持知识动态更新，让观众时刻保持新鲜感和探索欲，提升用户粘性；同时检索后形成的知识体系也是一副惟妙惟肖的宋代风格绘画。

**展示手段：**体感设备、触屏设备、墙面+地面互动投影



# 璀璨

# 华章

知识图谱  
Intellectual

第三展厅

花鸟

南宋

宝珠玉蝶图

吴炳

工笔

染法

南宋

线条

赋彩

徐邦达

出水芙蓉图

技法

名家

夏文彦

花鸟

璀璨

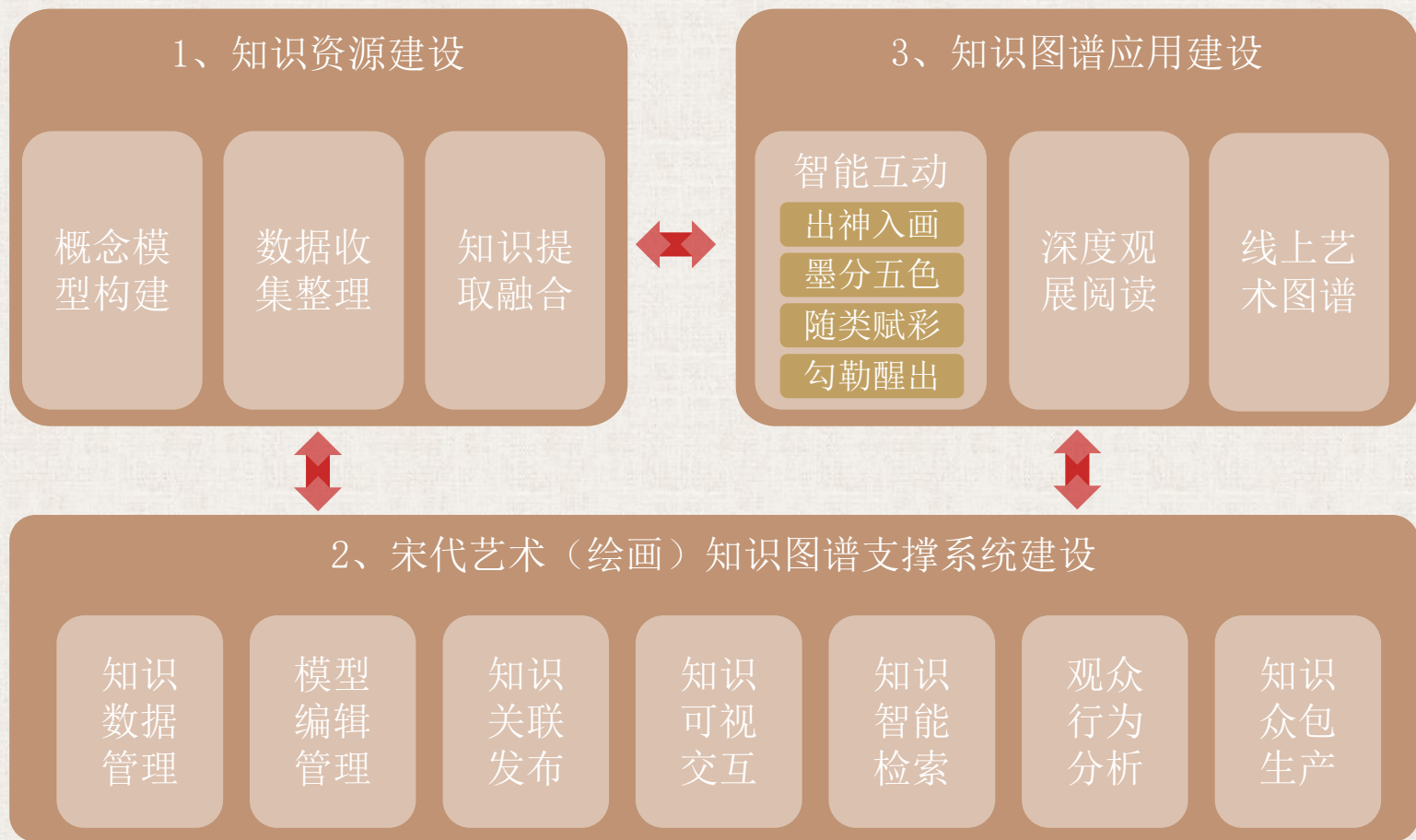
华章

知识图谱

Intellectual

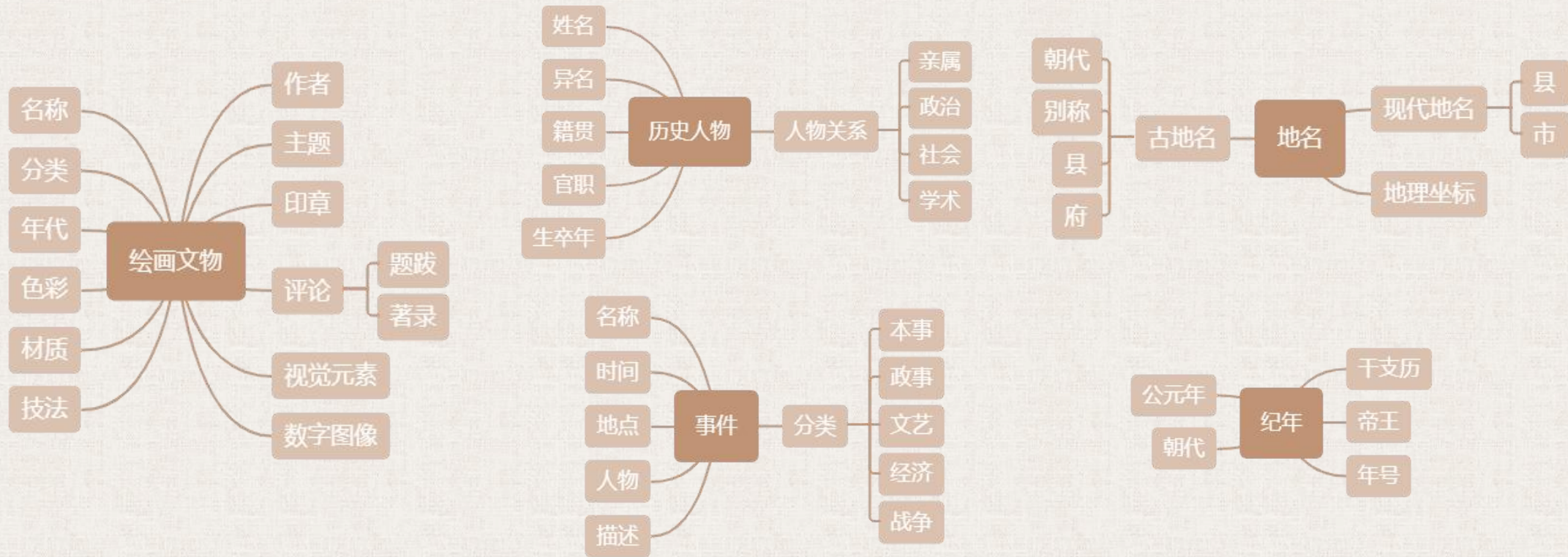
第三展厅

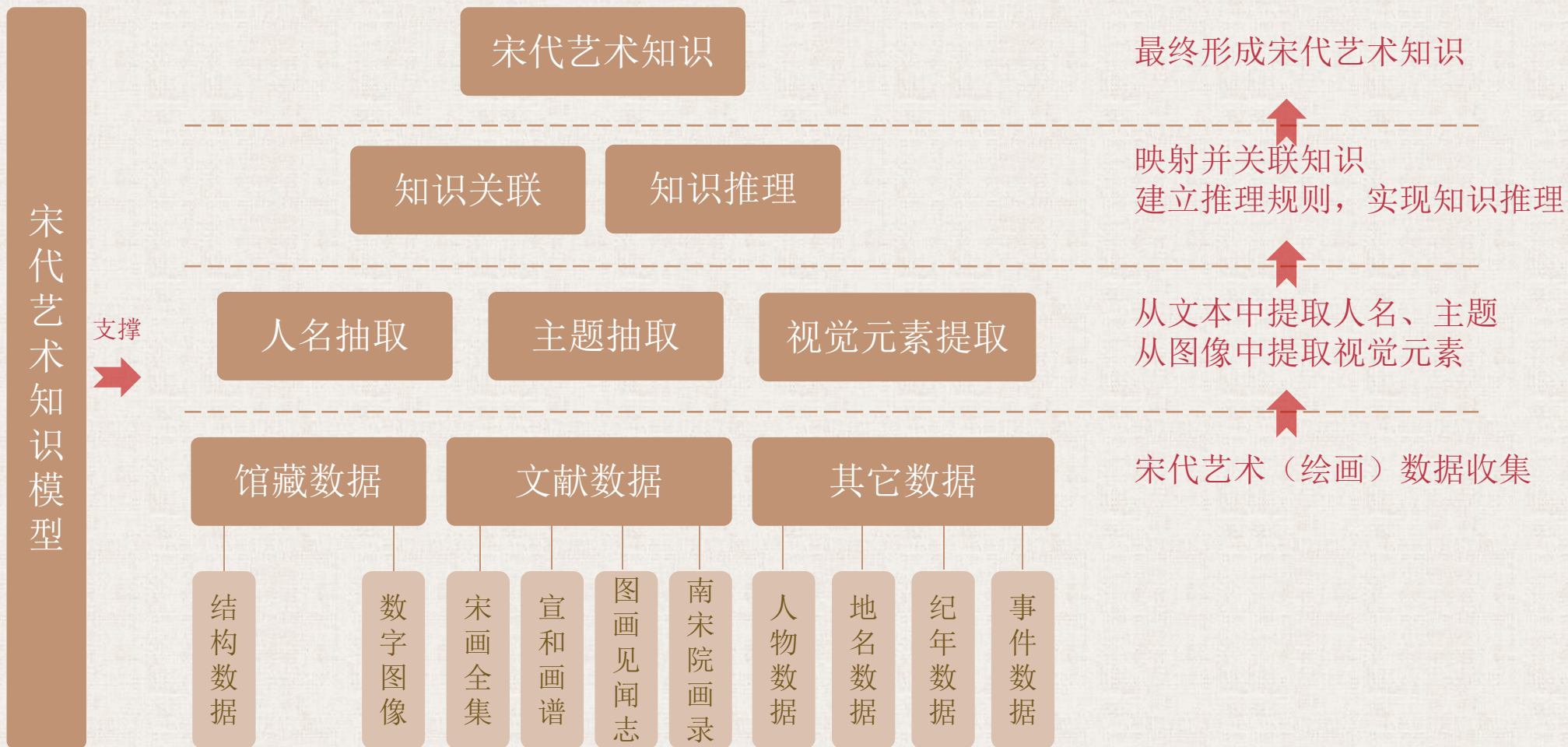




- 知识驱动业务
- 持续迭代演进
- 知识柔性扩展
- 专业性和趣味性
- 适应不同类型用户
- 一站式知识服务
- （生产、加工、传播、应用）

充分调研上博东馆展示传播需求，征询上海博物馆馆员及文博专家意见，构建适用于上博东馆数字展示的宋代艺术（绘画）知识概念模型，组织和表达绘画文物、历史人物、事件、地名和纪年相关概念实体及相互关系，涵盖文字与数字图像等资源，为上博东馆宋代艺术知识体系建设提供有力支撑。





支撑系统为宋代艺术（绘画）知识图谱的知识资源建设、知识应用建设提供一站式软件工具和服务接口。包含概念模型编辑、知识存储与管理、知识关联与发布、知识可视交互、知识智能检索、观众行为分析（线上）等模块，并为各展项提供定制化的知识服务接口。



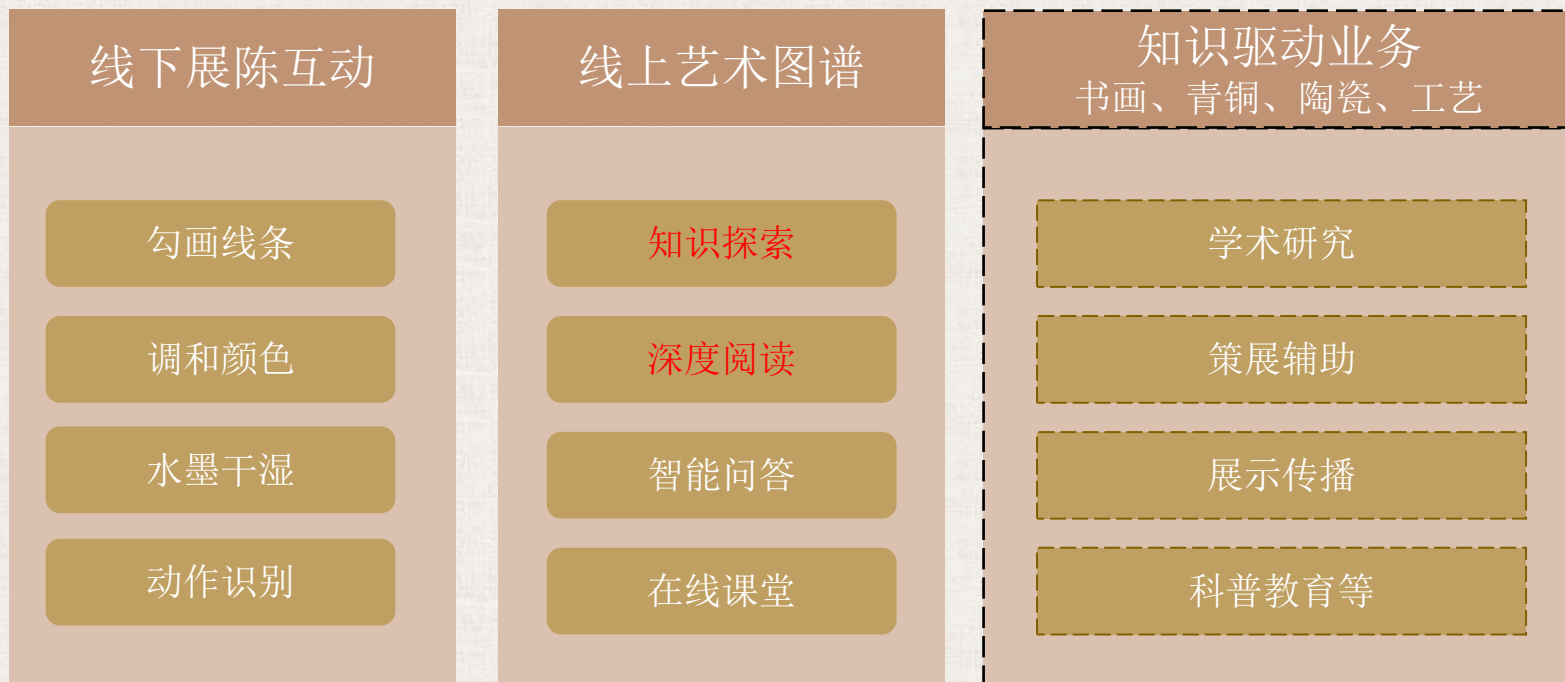
## 设计方案

### 线下展陈互动应用

为互动投影、语音交互、体态交互、手势交互等多种交互方式提供定制化知识服务，通过不同的交互手段，引导观众主动探索和发现宋代绘画、人物、事件等知识，同时支持知识资源的动态推送。

### 线上艺术图谱应用

面向文博爱好者及青少年群体，提供更加个性化的知识服务，包括深度阅读、知识探索、智能问答、在线课堂等。同时可根据业务部门需求扩展定制不同的知识图谱，用知识驱动业务。



## 设计方案



### 线上艺术图谱应用

线上的深度阅读、知识探索、智能问答、在线课堂等功能。可根据业务部门需求扩展定制不同的知识图谱，用知识驱动业务。



## 设计方案

展项名称：**汗青铭记忆**

展示形式：墙面+地面画轴投影互动

展项说明：以宋代著名文人的生平行迹为基础，从文人本身的生平出发，以宋代文人墨客的行动轨迹展示地理人物志，内容来自《书画见闻志》、《画继》、《南宋院画录》等。

地面显示宋代文人墨客出现的地理足迹，观众踩到足迹上立面投影出现该人物形象，向游客讲述生平。地面足迹与背景山水缓缓向前移动，地标足迹循环展现。



璀璨

华章

汗青铭记忆

Intellectual

第三展厅



秋柳图



## 设计方案



展项名称：**出扇入画**

展示形式：实景书画台+影印传输+投影空间

展项说明：宋代团扇绘画是宋代院体重发展出来的，具有装饰性、实用性、雅俗共赏的小幅画作。选取上博馆藏扇页画作白描线稿，让观众根据自己的喜好选择线稿扇面（关注/购买），在书画台上体验团扇的绘画创作过程，绘制完成后通过互动传输台面把自己绘制的内容投射到沉浸空间中。



扫描二维码、关注公众号或分享转发  
选择团扇线稿



在操作桌上色涂抹



在扫描台面扫描创作后的扇面  
所勾画的扇面动物投影到空间中

璀璨  
华章

出扇入画  
Intellectual

第三展厅



## 设计方案

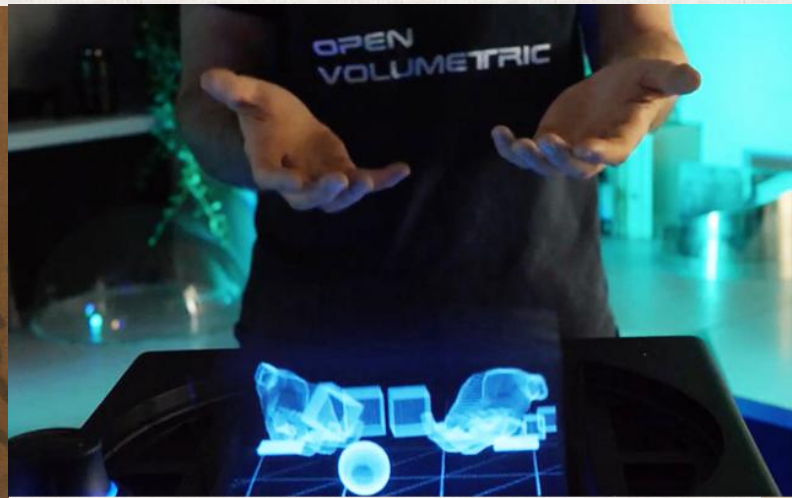


展项名称：**跃然纸上**

展示形式：墙面屏幕 + leapmotion 手势识别传感器

展项说明：展项选取上博臻品馆藏【宋 艳艳女史 草虫花蝶图卷】，利用手势识别互动技术，打造数字化互动草虫花蝶图。

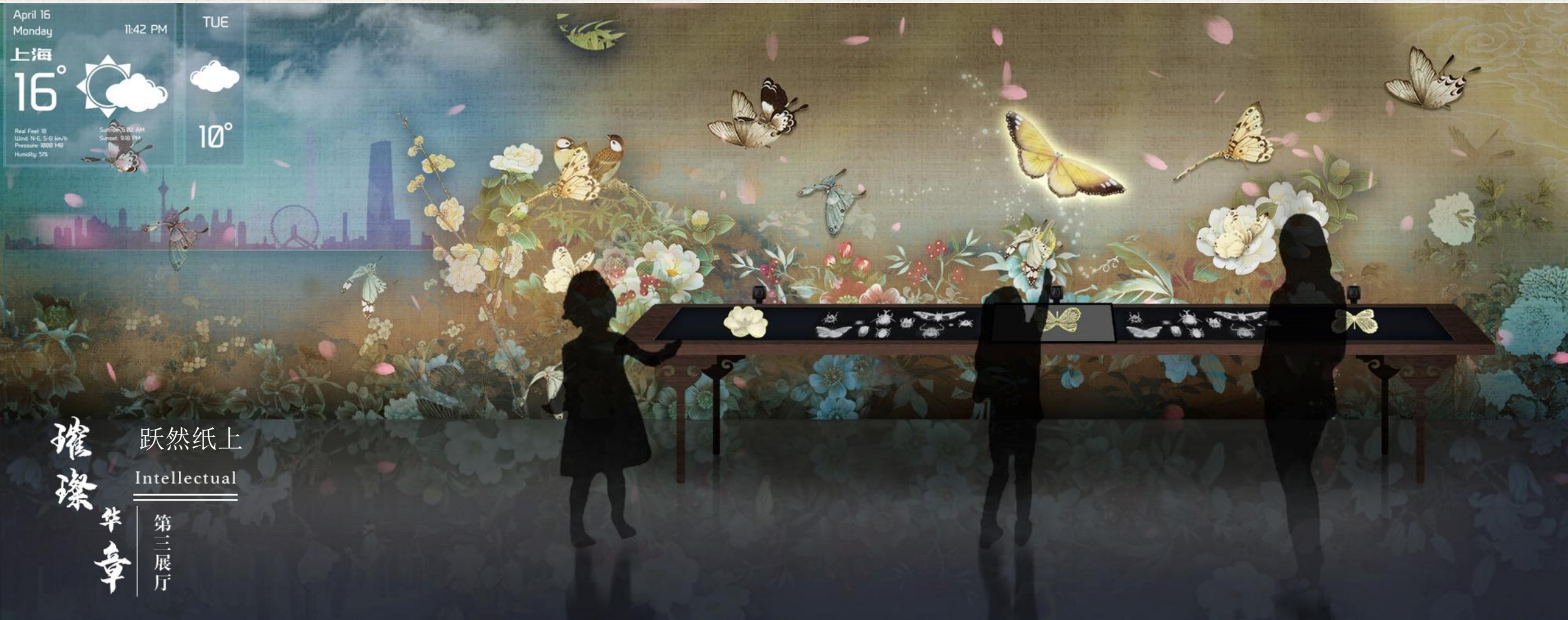
交互方式：观众把桌面屏幕上静止的花鸟鱼虫放到立面投影画布上，平面的花鸟鱼虫变成立体的动态景象，数字画布花丛背景随上海天气进行实时展示。根据天气变化，画面会同步季节（春、秋）和天气（晴、雨）。**本展项作为出口展项，背景隐约展示上海现代风景，代表梦醒**



# 设计方案



April 16  
Monday  
11:42 PM  
TUE  
10°  
Sunrise: 06:03 AM  
Sunset: 03:18 PM  
Real Feel: 10  
Wind: N-E, 5-8 km/h  
Pressure: 1000 mb  
Humidity: 55%



璀璨  
华章

跃然纸上

Intellectual

第三展厅

# 谢谢

Thank you



交互媒体研究所  
INTERACTIVE MEDIA INSTITUTE