

虚实相生：沉浸式影像对士人园林意境的复现与超越

曲志华

摘要：【目的】探讨如何利用沉浸式影像技术弥补传统士人园林在物质性与活动性方面的不足，从而帮助游客更深入地体验园林意境。【方法】提出通过虚拟美学表达园林意境，融入叙事性、情感、情绪与诗意等元素，使游客成为具有能动性的“游园者”；重塑园林文化情境的叙事空间；并分析沉浸式体验对情境化学习与文化知识吸收的促进作用。【结果】研究结果显示，应用沉浸式影像技术显著提升了游客的园林体验感受。【结论】沉浸式影像技术为传承与弘扬中华优秀传统文化提供了新途径，有助于推动情境化学习与文化知识的接受，对文化遗产的保护与传承具有重要意义。

关键词：士人园林；沉浸式影像技术；园林意境；虚拟现实；增强现实

引用本文格式 曲志华. 虚实相生：沉浸式影像对士人园林意境的复现与超越 [J]. 创意设计源, 2025(6):52-57.

Virtuality and Reality: Immersive Imagery in Recreating and Transcending the Conception of Scholar Gardens

QU Zhihua

Abstract: [Purpose] This study aims to explore how immersive imaging technologies can compensate for the limitations in material presence and interactive activities within traditional Chinese scholar gardens, thereby enabling visitors to engage more deeply with the gardens' artistic conception. [Method] The approach integrates virtual aesthetics to express the gardens' artistic conception, incorporating narrative, emotion, mood, and poetic elements to transform visitors into proactive "garden wanderers." It also involves reconstructing narrative spaces that reflect the gardens' cultural context and examines how immersive experiences facilitate situated learning and the acquisition of cultural knowledge. [Result] Findings indicate that the application of immersive imaging technology significantly enhances the overall visitor experience. [Conclusion] Immersive imaging technology offers a novel pathway for inheriting and promoting China's outstanding traditional culture. It supports situated learning and improves the receptivity to cultural knowledge, playing a vital role in the preservation and transmission of cultural heritage.

Key words: scholar's garden; immersive imaging technology; garden artistic conception; virtual reality; mixed reality

[基金项目] 本文系 2024 年度南京艺术学院新质生产力研究专项项目“数字创意技术赋能传统美术类非遗回归群众实践”（编号：2024XZYB03）；2023 年度南京艺术学院教改研究项目“原创案例教学法在数字立体造型课程中的研究”（编号 2023JYYB11）阶段性研究成果。

引言

士人园林是指由封建时代的文人，即“士”阶层，作为园主所建造的私人园林。若园主自身文化修养不高，通常会聘请文人或画家参与园林的设计与建造。因此，那些由被贬官员或怀才不遇的文人画家立意构思并营造的园林，亦可称为“文人写意山水园林”^[1]。这类园林不仅是中国古典园林的典型代表，

更集中体现了其艺术精华。目前遗存的士人园林多分布于江苏省^[1]，尤以苏州为最。代表性园林包括于 1997 年与 2000 年被联合国教科文组织列入《世界遗产名录》的拙政园、留园、狮子林、网师园等，此外还有无锡的寄畅园，南京的瞻园，扬州的个园、何园等。这些园林因其独特的“意境”而卓尔不群，能够将现实与想象、有形与无形融为一体。

“意境”作为中国古典美学与艺术理论的核心范畴，指艺术作品中通过情景交融、虚实相生所创造的、超越具体物象的审美境界。其本质在于主观情思（“意”）与客观物象（“境”）的辩证统一，既呈现“象外之象”的无限延展，又蕴含哲理性的生命律动^[2]。在中国传统美学中，“意境”是情、景、理三者的统一。士人园林通过空间营造、文化

符号与哲学思辨,将这一美学理想具象化为可居、可游、可思的诗意栖居,堪称“凝固的诗、立体的画”,其核心在于以有限的景物触发观者无限的哲思,实现“象外之境”的审美超越^[2]。

如今,以VR(用户通过头戴显示器进入完全由计算机生成的虚拟环境)、MR(将虚拟世界与真实世界动态融合,使用户在观看真实环境的同时能与虚拟对象实时交互)和AR(在真实环境中叠加虚拟信息,用户可通过手机屏幕、智能眼镜等设备将文字、图像、动画等虚拟数据投射到现实场景中)为代表的沉浸式影像技术,构建出与物理空间相辅相成的虚拟空间,使游客得以身临其境地体验园林意境。在沉浸式艺术空间中,观众置身于环境内部,随着观察点的移动不断获得更新的体验^[2、3]。

习近平总书记在党的二十届三中全会上的重要讲话中强调,“必须增强文化自信,发展社会主义先进文化,弘扬革命文化,传承中华优秀传统文化,加快适应信息技术迅猛发展新形势。”^[4]这一重要论述启示我们,不应仅仅固守于文化遗产的静态保存,更要积极运用信息技术与新型表达方式,对中国传统士人园林的意境进行创造性“活化”。当前技术已臻成熟的沉浸式影像,恰恰在“以小见大、方寸之间见微知著”^[5]的表现方式上与园林意境高度契合,因而尤其适合为中国士人园林的意境体验注入新的时代活力。

一、游人对园林意境体验不足的原因

(一) 社会结构转型

苏州园林意境的体验困境,根本上源于社会结构的深层转型。传统园林作为士大夫阶层的“隐逸空间”,是其避世遁隐、涵养性情的精神容器,一草一木、一亭一阁皆承载着特定的文化隐喻,如“远香堂”寓意清廉高洁,“听雨轩”

体现静观悟道。然而,在现代城市化与商业化进程中,园林经历了从“生活场所”到“消费符号”的蜕变:其空间被纳入旅游产业链,成为可量化、可售卖的文化商品。这种“空间生产的资本化”导致游览路线设计、打卡点设置皆以效率最大化为目标,破坏了园林“步移景异”的沉浸式体验精髓。同时,游客与园林的关系也从士人的“情感寄托”转变为“消费者-景点”的功利性互动,这种社会关系的转变使得游客难以与园林建立深层次的精神联结,最终导致意境体验的表浅化。

(二) 文化传承断层

园林意境的感知高度依赖于士大夫“雅文化”体系的知识背景,而现代社会文化传承断层使游客缺乏解码园林符号的能力。传统园林的营造逻辑根植于诗、画、哲学融合的审美系统,如“诗画入景”“以石喻禅”等,需通过文化联想激活意境层次。然而,现代教育体系的重心转向实用主义,古典文化比重大幅下降,导致游客在面对“与谁同坐轩”(源自苏轼词句)、“玲珑馆”(冰裂纹铺地隐喻“冰清玉洁”)等符号时,无法理解其背后的文人雅趣与精神隐喻。更本质的冲突在于认知模式的差异:古代士人追求“物我两忘”的审美体验,而现代人更倾向于具象化、功能化的认知方式。例如,狮子林的禅意叠石被误读为“游乐迷宫”,正是由于游客缺乏对佛教“空寂”美学与文人“卧游”传统的理解,使得意境的生成机制失效。

(三) 心理认知偏差

现代社会的效率至上原则与社交媒体文化,共同塑造了游客的“打卡式”认知模式,与园林的慢审美本质形成了根本冲突。一方面,快节奏生活催生了“时间压缩”的游览方式,例如,拙政园承载能力不足,人满为患;部分游客抱怨园林内人太多^[6]。这使得游客无法通过静观、冥想感知意境(如“听雨轩”

需结合雨声、心境共同体验)。另一方面,社交媒体的兴起将园林消费转变为“文化资本展演”,游客陷入“凝视的焦虑”,既要完成高效游览,又需通过拍照打卡在社交媒体获取符号认同。这种表演性消费(如追求“出片率”而非意境体悟)与士人“游于艺”的体悟方式背道而驰,最终导致游客仅完成“视觉收割”,而非多感官联动的沉浸式体验^[7]。

二、士人园林沉浸式影像的应用价值

(一) 沉浸式影像弥补士人园林物质性的变化

中国士人园林均为私家园林,其特色在于“方寸之间,见微知著”。然而,有限的场地面积难以应对旅游高峰时段密集的客流。当人满为患时,拥挤的环境会严重干扰游客对园林意境的感知;而若扩大空间规模,又将违背士人园林自身的特质。因此,在园林的适当位置设置沉浸式体验空间,使游客进入无他人干扰的虚拟环境,成为感知园主原初意境的有效方式。

城市环境的变迁也对士人园林的游览体验产生了影响。原本“师法自然”的园林环境逐渐被高楼大厦和不断扩张的城市规模所取代,园林原有的氛围与意境遭到破坏,进而影响游客的情感体验。快速城市化还改变了园林的视觉结构,园中制高点(如黄石假山)不再能提供原本开阔的视野。借助VR头显设备,游客可沉浸式感受园林的原始环境,不分季节地体验原汁原味的园林意境,例如“秋山”主题的营造。

士人园林多保留明清或更早时期的建筑,但随着时间推移,部分重要景观已遭破坏或移作他用,使游客难以感受原有的文化氛围。例如,拙政园中一株传为明代画家文徵明手植的古藤,现已被移植至相邻的苏州博物馆,导致游客无法在原址欣赏其风貌,从而缺失了相

应的历史与情感联结。对此，可在现场设置沉浸式影像装置，通过复原展示帮助游客充分感知园林原有的整体氛围。

（二）沉浸式影像补全士人园林活动性缺失

士人园林原本是园主家庭日常生活的场所，如今其功能已从居住空间转变为游览空间。这一转变导致园林原有的生活意趣与人文意境难以被现代游客所感知。许多曾经用于休闲雅集、怡情养性的设施与场所失去了原有功能，不仅生活气息随之消逝，那些依赖亲身体验方能领悟的意境也随之变得难以捕捉。以扬州何园内的“水心亭”为例，此处本是赏戏听曲之所，如今若仅凭文字简介，游客便难以完整感受这座被回廊环绕、静卧水中的亭台所承载的声景相融之美，以及其背后蕴藏的雅集意蕴。

（三）沉浸式影像助力游人全面体验士人园林意境

由于游览时间有限，游客大多只能在晴好的白天参观园林，难以领略园景在晨昏交替与四季轮回中的微妙变化。此外，现代游客的游览方式也与昔日园主的体验模式存在显著差异：游客往往采取“动态观赏”，即走马观花式地穿行园中，而非如园主那般驻足静观的“静态观赏”。这种节奏之下，许多营造园林氛围的细腻之处——如蕉叶上的雨滴、皱碧泛漪的池水等细节，极易被忽略。

正因如此，部分园林在适应大众游览的过程中，逐渐演变为开阔的公共空间，失去了原有的私密感与精微意境。为增强游客的体验深度，可通过设计沉浸式影像内容，帮助游客更充分地感受士人园林原本的诗意境界与细腻情致^[8]。

三、沉浸式影像对士人园林意境的虚实重构

士人园林中的沉浸式影像技术，能够有效弥补园林在物质遗存与活动场景方面的缺失，再现不同季节、气候下的

景观风貌与精微细节。借助虚拟美学手段，沉浸式影像运用传统山水画论的构图、借景、以小见大等表现方式，生动呈现园林所承载的思想理念、文化内涵与艺术形态。

此外，沉浸式影像还可通过高于现实的艺术化处理，强化园林的意境美感。借助叙事表达、情感渲染与诗意营造，它使游客从被动的观看者转变为具有感知与互动能力的“游园者”。通过重构园林的文化情境与叙事空间——包括色彩语言、空间组织与符号材质的精心设计，沉浸式影像能够更充分地传递士人园林的文化信息。在这一过程中，设计者以创新思维将先进技术与传统文化传播相融合，使参观者在沉浸体验中更深刻地理解园林的意境营造及其文化底蕴。

（一）复原园林物质的原真性

针对上述现存问题，沉浸式影像创作的第一个层次，在于补全园林在物质性与活动性方面的缺失或已改变的部分，充分呈现游客无法亲历的季节、气候景观及园中各类人文活动。因此，创作者需深入探究士人园林的原真性及其所蕴含的多维时空体验。

原真性涵盖物质性与多维时空体验两个维度。在物质性层面，主要依据古籍、地方志等文献记载，对园林的平面布局、建筑形制等进行数字化复原。需要指出的是，士人园林在历史上始终处于损毁与重造的动态过程中，因此其原真性未必指向最初的形态，而更应体现为有史料留存、可考据的典型样式。对于缺乏文献记载的部分，则可借助其他艺术形式传达其意境^[9]。

在多维时空体验层面，士人园林不仅具有审美功能，还是文人雅集、宴饮唱和等闲适生活的载体。文人的园居生活融情于景，体验过程在物与情之间不断循环互动：文人既受自然景致感发，获得精神启迪，又通过艺术创造对自然进行提炼与升华，从而使园林兼具精神

寄托与物质环境的双重作用。这些丰富的情境与体验均可通过沉浸式影像加以表现，使其与实体园林虚实交融，引导游客在身心愉悦中实现精神升华，最终形成独特的意境体验。

（二）应用虚拟美学表达意境

沉浸式影像技术不仅革新了传统影视艺术的创作、制作、传播与观赏方式，也拓展了士人园林意境美的表现边界，使审美动因更趋多元。虚拟情境之美、意境营造之美与沉浸体验之美，共同为游园者带来全新的视听盛宴。

明清时期的文人园林设计师秉持“天人合一”的哲学理念，将个人情感与审美意趣融入造园实践，借助山石、植物的巧妙布局，营造出令人“会心”的境界。沉浸式影像技术延续了这一传统手法，通过掩映交错、虚实相生的方式，协调不同层次的场景，构筑出富有诗意的虚拟意境。

与具象表达不同，沉浸式影像可运用“借景”“以小见大”等写意手法，传递影像之外深远的意蕴。通过巧妙调度虚拟空间中视觉元素的“藏”与“露”，它实现了现实基底与想象空间之间的艺术平衡，使游客在沉浸过程中获得更为丰富的审美体验^[10]。

1. 高于真实的艺术加工——观物取象

在“天人合一”自然观的哲学基础上，士人园林中的沉浸式影像空间融入了传统山水画的构图章法，以塑造咫尺空间内的深远意境。它不仅为士人园林“可行、可望、可游、可居”的美学理念注入了新的表达方式，更营造出一处可供心灵栖居的诗意天地。

正如中国古代画家对自然景色进行主观取舍，并融入个人思想、情感与趣味，士人园林的营造者也以山石、植物为笔墨，通过写意布局、位置经营、以小见大等手法，在有限空间中创造出无限的意境。沉浸式影像同样在虚拟空间中追求“以形传神”，将客观景物的形

貌与精神传达给观赏者，并充分调动其主观能动性——既可远观整体气势，亦可近察局部质感。

沉浸式影像的内容既可表现山水、泉石、花木等人格化的自然灵性，抒发对自然的深情与寄托；也可借助园林中各类建筑、景观构筑物作为传情达意的媒介；更可通过对匾额、楹联、碑刻、园名等“文心符号”进行解读与挖掘，实现“由景入情”“迁想妙得”的意境整合。

在这种虚实融合、互补共生的审美体验中，“山水有清音”“竹柏得其真”^[11]不仅体现为人与景物之间的情感交流，更因观者心境与时间的不同，呈现出“横看成岭侧成峰，远近高低各不同”的多样感悟，最终达成人、虚拟情境与自然景致的交融统一。无论是园林还是沉浸式影像，都是创作者将情感与思想投射于客观审美对象，通过“比”“兴”等艺术手法，表达高尚而深邃的意境追求^[11、12]。

2. 源于物却落实到情

沉浸式影像的构建可从两个角度展开：其一，以“游园者”为中心，以其心理活动为叙事线索，引导参观者成为具有主观能动性的体验主体；其二，借鉴沉浸式戏剧的创作思维，赋予参观者特定角色，通过叙事推进或互动行为，建立其与虚拟角色之间的联结，从而进入深度沉浸状态。

在沉浸式游园体验中，叙事线索尤为关键。零散的信息堆叠难以形成整体感知，唯有通过具有故事感的线索组织，才能使参观者在园林空间中实现行为参与与情感体验的融合。此外，设计师通过营造场景氛围，为体验者搭建从现实生活过渡至另一种生活节奏的桥梁，使其获得超越日常的生命体验^[13]。例如，狮子林与禅宗思想的深刻渊源，文徵明参与拙政园设计的历史佳话，均为沉浸式叙事提供了丰富素材。其中，昆曲故事与园林背景的结合尤为典型。历史上，

吴中地区的昆曲名家曾雅集于拙政园、网师园等名园，以名景伴名家，共演经典剧目，成就后世传颂的文人雅事。至今，江南古典园林中仍延续着昆曲演出的传统。借助沉浸式影像技术，可将这类演出以数字化形式日常呈现，使承载移情与文化记忆的园林故事，塑造沉浸式空间的展览形态，进而构建起连接士人园林与当代观众的情感纽带，推动传统文化在叙事传承中实现活化与创新。

（三）重塑园林文化情境的叙事空间

承载沉浸式游园体验的空间，是传播士人园林文化的复合型信息载体。在营造此类空间时，需将叙事主题与展示环境有机融合，构建一个能够再现园林风貌、呈现园林文化、讲述园林故事的情境场域，并借助多元设计要素，传递士人园林的文化内涵。因此，以园林为主题的沉浸式空间设计，应从色彩表达、空间组织与材质符号三个维度进行统筹考虑，使参观者自然而然地沉浸于作品所构建的环境中，潜移默化地接受其文化传达^[14]。

1. 叙事空间主题——色彩表现

色彩在塑造空间情感基调与营造沉浸体验方面具有关键作用。以江南古典园林为主题的沉浸式空间为例，其色彩设计需与园林主题及叙事线索相协调，色彩体系应准确传达江南园林特有的审美价值与文化底蕴。

设计师可从传统文人画派的用色传统中汲取灵感，进一步凸显园林的文化特质。例如，苏州博物馆“苏色生活馆”的设计团队将二十四节气与色彩系统相匹配，借助色彩展开叙事，其设计元素融合了昆曲、太湖石、月色等苏州地域文化符号，形成富有文人意蕴的色彩表达。此外，材质的选择也需配合不同主题与表现方式，共同构建统一的视觉语境。通过借鉴与园林文化同源的文人画色彩体系，设计师能够更好地展现江南古典园林文脉深远、古朴典雅的美学特征，

使色彩成为传递文化内涵的重要媒介。

2. 叙事空间逻辑——空间排列

叙事空间逻辑的核心在于实现沉浸式影像与园林实景的有机融合。例如，可通过设计一条完整的叙事线索，以引人入胜的故事引导观众依次体验各景点与影像作品，从而在游览过程中感受到情节的连续与结构的完整。在叙事呈现上，可采用顺序、倒叙、插叙与并叙等多元空间编排方式。以拙政园“拙政问雅”多媒体展演为例：观众自藤廊入园，犹如步入时空隧道；李宅作为“序园”，呼应古人“园宅合一”的理念。随着空间层层递进，配合情节发展设置多个投影区域，借助精妙的影像内容与场景转换，使观众在移步换景之间，自然感知顺序与并叙相结合的空间叙事逻辑。

3. 叙事空间呈现——符号的设计

特定的文化符号与材质质感往往承载着人们的记忆碎片，这些片段在脑海中构筑出鲜活的情景空间，成为生活经验与情感记忆的载体，能够在不自觉间唤起参观者与之相关的故事联想。这正是文化传播中常用的一种策略——借助具有象征意义的物象，唤醒受众的主观情感，并以此为切入点实现信息的有效传递^[15]。在构建以士人园林为主题的沉浸式游园空间时，同样需要凝练并融入具有代表性的文化符号。例如，在“拙政问雅”多媒体展演中，“月亮”元素作为贯穿全程的视觉母题，与环境相融的书法、诗词、绘画等符号也反复出现。这些精心选择的文化符号，如同触发记忆与情感的开关，不仅强化了叙事的情感基调，也为观众搭建起连接古今的情感通道。

（四）建立突破现实与沉浸式游园体验空间的桥梁

在视觉传播占据主导地位的时代背景下，设计师借助虚拟现实、投影映射等前沿技术，构建沉浸式游园体验，帮助参观者跨越现实与虚拟的边界。这些

技术宛如精心设计的感知“机关”，使观众在多重感官的沉浸中，获得对虚拟情境的心理掌控感。

典型案例包括苏州园林版《游园惊梦》，其融合昆曲、评弹与桃花坞木刻年画等非物质文化遗产元素；拙政园的夜游项目，赋予游客夜间赏园的全新视角；沧浪亭的园林昆曲实景演出，令人恍如置身历史现场；耦园的虚拟婚礼体验，则在古典园林中重构关于爱情的美好叙事。为实现这些体验，需将先进技术与传统文化传播有机融合，以创新思维打造引人入胜的视觉场景。这不仅有助于参观者深入理解园林所承载的文化内涵，也为传统文化的当代传承与活化开辟了新的路径。

四、园林中虚境实景意境融合的形式

沉浸式空间既可以是真实场所，也可以是虚拟环境，通过融合传统艺术与新媒体技术，能够构建出丰富的多感官体验。例如，“拙政问雅”光影之旅借助投影技术，强化了实体园林与诗歌意象之间的内在联系；同里退思园的“退思画境”项目则运用AR（增强现实技术），将真实景观与虚拟元素无缝融合。这些实践都以“虚境实景、意境融砌”的方式，再现了士人园林的美学境界^[16]。

相较于传统展览形式，沉浸式体验能够将园林中原本零散甚至看似矛盾的文化片段，以更系统、更清晰、更灵动的方式整合呈现。其所构建的“场域”使观众得以通过多感官通道与虚实空间互动，进而产生心理共鸣，逐步进入深度沉浸状态。这一过程不仅促进了情境化学习，也提升了观众在园林空间中对文化知识的吸收与理解。作为新兴的艺术表现形式，沉浸式体验在增强公众审美能力与信息获取效率方面，展现出独特的价值与潜力。

（一）以VR影像为主的沉浸式体验

虚拟现实（VR）技术正日益广泛地应用于士人园林的展示与体验中。借助VR头显，游客能够获得高度沉浸式的游览体验，并通过交互操作与场景穿越功能，深入理解苏州园林的历史背景与文化内涵。例如，2023年5月1日，苏州狮子林推出的“狮林·园宇宙”项目中，游客佩戴VR设备置身园中，即可领略四季轮转的景致变化，享受全角度、实时的沉浸体验，感受数字化园林带来的全新游览方式^[17]。虚拟现实技术还支持互动探索与虚拟漫游，使游客能够以更自由、更深入的方式体验士人园林的空间结构与意境表达。

（二）符号化的空间美学——影像与实景结合

在沉浸式影像与园林实景的融合中，通过将园林元素进行抽象化与符号化处理，能够以数字艺术形式传递其深层的文化与哲学意涵。实景空间中的色彩、形态、材质、光线等要素，均可被赋予特定的象征意义，借助这些符号化表达，构建出蕴含丰富文化情感与思想深度的体验空间，不仅可以拓展园林美学的表现维度，也为旅游体验创新与文化遗产的数字化保护提供了新的可能。例如，中国美术学院团队为世界文化遗产拙政园打造的“拙政问雅”文化旅游项目，通过在夜间构建符号化的光影场景，结合园林实景，丰富了游客的视觉、听觉与心理感受，实现了精神层面的深度沉浸。游览路线中设计的“李宅八景”与“心园十五景”，以影像叙事叠加实体空间，串联起拙政园数百年的历史文脉。该项目将园林实景通过沉浸式影像重新组织为一幅可游可感的“实景山水长卷”，使古典园林在当代语境中焕发出新的生命力^[18]。

（三）在园林虚实空间中引入传统非遗活动

通过沉浸式影像技术与非物质文化

遗产（非遗）活动的有机结合，士人园林得以焕发新的生机与活力。游客在游览过程中，不仅能领略园林实景所营造的传统意境，还可深入感知非遗文化的内涵，实现物质遗产、非物质遗产与现代科技的深度融合。这一创新模式既为游客带来前所未有的沉浸式游园体验，也有助于非遗文化的传承、弘扬与民族自豪感的培育。

沉浸式影像与园林实景的融合，主要体现在以下形式：一是在园林的建筑、山石、水面等实体元素上投影非遗主题的影像内容，通过视觉语言与实体场景的互动，使游客在游览中直观感受传统文化的魅力。二是设置VR体验区，游客通过佩戴设备“穿越”至历史场景，身临其境地参与古人的生活情境或技艺流程，从而深入理解非遗文化的内涵与价值。三是运用增强现实（AR）技术，将虚拟影像叠加于实景之中，游客通过手机或智能眼镜等设备，实现与非遗元素的实时互动。同时，可结合真实的非遗表演（如昆曲、京剧、评弹等），融入现代光影技术，打造集视听于一体的沉浸式演艺作品。此外，还可引入互动体验与情境游戏，让游客在沉浸环境中亲身参与非遗实践。例如，通过影像技术还原古代文人雅集场景，使游客模拟参与诗词创作、琴棋书画等传统活动，在互动中体验非遗文化的意趣与精神^[15]。

五、结语

习近平总书记在党的二十届三中全会上重要讲话中强调，要“激发全民族文化创新创造活力”^[19]。这一重要论述为江南古典园林文化的当代传播指明了方向。我们应积极运用沉浸式影像技术与艺术手段，对士人园林文化进行深入挖掘与创造性阐发，使其更好地与中国特色社会主义文化建设相契合，与当代经济社会发展相协调。通过技术赋能传统艺术形式，能够更加充分地展现士

人园林文化的丰富内涵与复杂特质,突破其原有的“地域性”与内在“矛盾性”所带来的传播局限,使游客得以从多维度、深层次体验士人园林的意境之美,推动传统文化在新时代焕发新的生机。

参考文献

- [1] 孙筱祥. 生境·画境·意境——文人写意山水园林的艺术境界及其表现手法[J]. 风景名胜, 2013(6):26-33.
- [2] 刘翠鹏. 意在笔先 融情入境——管窥中国园林意境的创造[D]. 北京:北京林业大学, 2004:22-26.
- [3] 黎素婷, 王小子, 昃跃峰. 基于沉浸式交互装置的园林文化艺术重构[J]. 中国民族博览, 2018(5): 212-213.
- [4] 习近平. 在党的二十届三中全会第二次全体会议上的讲话[J]. 奋斗, 2024(18):4-11.
- [5] 彭修银, 姚羿. 中国禅宗美学的审美意境与生态精神[J]. 艺术百家, 2020,36(3):17-24,39.
- [6] 林蕙灵. 旅游环境舒适度评价及其影响因素分析——以苏州园林为例[J]. 赤峰学院学报(自然科学版), 2017,33(8):22-24.
- [7] 李燕, 李春雅. 数字媒体时代江苏文旅品牌IP化及跨界融合机制研究[J]. 内蒙古科技与经济, 2024(21):38-42.
- [8] 管宁生. 当代旅游者游园心理探析:兼论园林营造的针对性[J]. 中国园林, 1998(4):49-51.
- [9] 邹怡蕾, 王欣. 园林复原原则与平面复原方法初探[J]. 园林, 2021,38(1):42-48.
- [10] 郭苓苓, 张耀. 论中国古典园林景观空间中模糊性的运用[J]. 创意设计源, 2018(5):39-42.
- [11] 叶武, 程苗. 情景交融——从中国画中探析明清园林意境的表达[J]. 国画家, 2021(3):68-71.
- [12] 郑成胜. 论倪瓒《狮子林图》绘制年代及其园林意境[J]. 创意设计源, 2022(6):35-40.
- [13] 吴成炜, 曹磊. 沉浸式设计理念及应用实践探析[J]. 美术教育研究, 2020(8):65-66.
- [14] 王萌硕, 张振鹏. 主题公园的空间叙事逻辑[J]. 创意设计源, 2024(5):54-58,79.
- [15] 商世民, 喻颖, 王星莹. 新质生产力赋能黄梅挑花创造性转化的实践路径[J]. 创意设计源, 2024(6):1-6.
- [16] 胡晓琛, 邓冰. 增强现实辅助设计在虚拟互动中的应用研究[J]. 创意设计源, 2015(2):36-41.
- [17] 陈志远. 数字化技术驱动非遗文创产品创新发展研究[J]. 大众文艺, 2025(2):82-84.
- [18] 吕桂菊, 姜苗苗. 沉浸式体验视角下园林空间创新途径研究[J]. 齐鲁艺苑, 2024(3):67-73.
- [19] 习近平. 高举中国特色社会主义伟大旗帜为全面建设社会主义现代化国家而团结奋斗——在中国共产党第二十次全国代表大会上的报告[J]. 党建, 2022(11):4-28.
- [5] West W R Jr, 周宇芬. 21世纪的文化阐释:博物馆的转型[J]. 国际博物馆(中文版), 2021,69(Z1):49-59.
- [6] 丛桂芹. 价值建构与阐释[D]. 北京:清华大学, 2014:57-61.
- [7] 周婧景. 严建强. 阐释系统:一种强化博物馆展览传播效应的新探索[J]. 东南文化, 2016(2):119-128.
- [8] 刘欣, 黄乔生. 从“展示”到“阐释”:北京鲁迅博物馆“鲁迅生平陈列”策展理念浅析[J]. 中国博物馆, 2022(6):57-62.
- [9] 常丹婧. 博物馆展览中的观众参与:内涵、方式、困境与对策[J]. 东南文化, 2023(2):150-156.
- [10] 闫卓楠, 王新, 李兆石. 工业博物馆藏品征集的困境与建议[J]. 文物天地, 2023(1):74-76.
- [11] 广东省景区行业协会. 广东省旅游景区游客满意度大数据调查报告(2019年第一季度)[EB/OL]. (2019-04-30)[2025-07-08]. https://whly.gd.gov.cn/open_newsjfb/sjs/content/post_2799618.html.
- [12] ELIZABETH S. Shoes and Society; Stepping into History at the Bata Shoe Museum[J]. Her&Mus: heritage & museography, 2010,5(3):53-63.
- [13] 周婧景. “阐释性展览”:试论当代展览阐释的若干问题[J]. 东南文化, 2019(6):95-103,127-128.
- [14] CLOVER D E. Animating 'the blank page': Exhibitions as feminist community adult education[J]. Social Sciences, 2018,7(10):204.
- [15] 李静. 馆校联动推进美育融入博物馆教育的策略研究[J]. 创意设计源, 2023(4):14-19.
- [16] STACHEL C. When Shoe Heritage is on Display[C]. Fashion Communication in the Digital Age, 2023,6(2):290-303.
- [17] 武洪滨. 博物馆叙事语境中的非物质文化遗产[J]. 中国人民大学学报, 2022,36(1):183-192.
- [18] 罗兰舟. 建立普通人视角,探索地方博物馆叙事新路径——以英国德比制造博物馆为例[J]. 中国博物馆, 2022(6):43-50.
- [19] 周婧景. 从博物馆学理论谈日常实物学习的新模式构建[J]. 复旦学报(社会科学版), 2022, 64(6):144-157.
- [20] MANICOM L, WALTERS S. Feminist Popular Education in Transnational Debates: Building Pedagogies of Possibility[M]. New York: Palgrave Macmillan, 2012:56-60.
- [21] 张玉萍, 丁亚玲. 基于儿童认知心理的盐业历史博物馆体验设计研究[J]. 创意设计源, 2024(5):74-79.
- [22] 翁春萌, 陈子阳. 文化记忆理论视角下三线工业遗产的活化设计策略[J]. 家具与室内装饰, 2024(1):108-113.
- [23] 任珊珊. “美术新空间”的剧场性与浸入性[J]. 创意设计源, 2023(4):4-8.

曲志华

南京艺术学院

翁春萌, 黄芷清

武汉大学