

培养单位(院系): 中英数字媒体(数字媒体)艺术学院

学号: 20203342



鲁迅美术学院  
LUXUN ACADEMY OF FINE ARTS

## 硕士学位论文

面向古典文学传播的 XR 交互叙事设计研究——  
以《红楼梦》中传统节日为例

Research on XR Interactive Narrative Design for  
the Communication of Classical Literature --  
Taking the Traditional Festival in A Dream of Red  
Chamber as an Example

李文源

培养院系: 中英数字媒体(数字媒体)艺术学院

指导教师: 于静 毛鸿依

学位类型: 专业学位

学科(领域): 艺术设计 专业: 数字媒体艺术

学位授予单位: 鲁迅美术学院

2023 年 6 月 23 日

## 摘要

本文探讨了在基于扩展现实技术的背景下互动叙事设计的领域。它关注的是中国古典文学最伟大的作品之一《红楼梦》中的节日叙事。该研究参考并形象化了书中描绘的中国四大传统节日，以交互叙事的形式向观众呈现了《红楼梦》中的节日氛围。当观众在作品面前，叙事系统适应观众的输入，并将《红楼梦》的中心思想潜移默化地融入到了他们的体验中。无论是对传统节日风俗的展现，还是对爱情、失落还是生命稍纵即逝等主题的探索，叙事设计都巧妙地引导了参与者，培养了对故事本质的深刻而共鸣的理解，和对传统节日民俗文化的传播。并提供了一种身临其境的体验，鼓励个人参与。

在数字时代，新媒体和技术为文化交流提供了创新的方式。交互式和沉浸式方法因其能够让受众积极参与信息接收而广受欢迎。本文旨在通过交互设计的视角，结合现代技术和媒体，探索对传统文化的干预、研究和保护。以红楼梦的传统节日为实验模型，深入挖掘节日的文化内涵，运用叙事设计理论对文化信息进行分析和重构，提出互动设计策略，为传统文化的传播提供借鉴。

本文分为五个章节。第一章阐述了古典文学的特点和魅力，通过分析交互和叙事设计在扩展现实技术中的优势和案例应用，奠定基础。第二章考察了交互叙事设计在《红楼梦》传统节日设计中的可行性和价值，着重探讨了交互叙事的形式和应用价值。第三章构建了传统节日互动叙事设计的设计策略，包括设计原则和设计手段。第四章详细阐述了《红楼梦》中传统节日交互叙事设计的设计应用实践，包括视觉元素提取、延伸、互动逻辑设置和沉浸式互动体验。最后对扩展现实中的互动叙事设计进行了展望。

研究方法以《红楼梦》中的传统节日为个案。它深入挖掘文化内涵，采用交互叙事设计策略，利用扩展现实技术探索传统文化的传播。本文通过交互叙事设计，为设计理念传达传统文化提供参考，以促进中国传统文化的传承与发展。总体而言，该研究提供了一种将传统文化元素与现代技术和媒体相结合的设计方法，为保护和推广传统文化提供了宝贵的见解。为以交互式叙事设计角度切入传播传统文化提供设计思路参考。本文旨在提供一种新的思路和方法，帮助更好地传承和发扬中华民族传统文化。总的来说，本文的研究提供了一种以传统文化元素为基础，结合现代技术和媒介的设计思路和方法，对于传统文化的传承和发扬具有一定的借鉴意义。

**关键词：**传统节日；扩展现实技术；交互设计；叙事设计

## Abstract

This article explores the field of interactive narrative design in the context of augmented reality technology. It focuses on the festival narrative in one of the greatest works of Chinese classical literature, "Dream of the Red Chamber". This study references and visualizes the four traditional Chinese festivals depicted in the book, presenting the festive atmosphere in "Dream of the Red Chamber" to the audience through interactive narrative. When the audience is in front of the work, the narrative system adapts to the audience's input and subtly integrates the central idea of "Dream of the Red Chamber" into their experience. Whether it is the display of traditional festival customs or the exploration of themes such as love, loss, or fleeting life, narrative design cleverly guides participants, cultivates a profound and resonant understanding of the essence of the story, and disseminates traditional festival folk culture. And it provides an immersive experience that encourages individual participation.

In the digital age, new media and technology provide innovative ways for cultural exchange. Interactive and immersive methods are widely popular because they enable the audience to actively participate in information reception. This paper aims to explore the intervention, research and protection of traditional culture from the perspective of Interaction design, combined with modern technology and media. Using the traditional festival of Dream of the Red Chamber as an experimental model, this study delves into the cultural connotations of the festival, analyzes and reconstructs cultural information using narrative design theory, and proposes interactive design strategies to provide reference for the dissemination of traditional culture.

This article is divided into five chapters. The first chapter elaborates on the characteristics and charm of classical literature, laying the foundation by analyzing the advantages and case applications of interactive and narrative design in augmented reality technology. The second chapter examines the feasibility and value of interactive narrative design in the traditional festival design of "Dream of the Red Chamber", with a focus on exploring the form and application value of interactive narrative. The third chapter constructs the design strategy of traditional festival interactive narrative design, including design principles and methods. Chapter 4 elaborates on the design and application of traditional festival interactive narrative design in Dream of the Red Chamber, including visual element extraction, extension, interactive logic setting, and immersive interactive experience. Finally, the prospects for interactive narrative design in extended reality are presented.

The research method takes the traditional festivals in "Dream of the Red Chamber" as a case study. It delves deeply into cultural connotations, adopts interactive narrative design strategies, and utilizes augmented reality technology to explore the dissemination of traditional culture. This article provides reference for conveying traditional culture through interactive narrative design, in order to promote the inheritance and development of Chinese traditional culture. Overall, this study provides a design method that combines traditional cultural elements with modern technology and media, providing valuable insights for protecting and promoting traditional culture. It provides a design idea reference for the communication of traditional culture from the perspective of Interactive storytelling design. This article aims to provide a new approach and method to help better inherit and promote the traditional culture of the Chinese nation. Overall, this study provides a design approach and method based on traditional cultural elements, combined with modern technology and media, which has certain reference significance for the inheritance and promotion of traditional culture.

**Key Words:** Traditional festivals; Extended reality Technology; Interaction design; Narrative Design

## 目 录

绪论.....	1
一、 选题的背景.....	1
二、 选题目的及研究意义.....	2
三、 论文基本内容.....	2
四、 选题国内外研究综述.....	3
五、 完成论文的条件与方法 .....	6
第一章 古典文学与 XR 交互叙事设计理论基础.....	7
第一节 古典文学的特点和魅力 .....	7
第二节 XR 交互叙事设计 .....	7
一、 XR 交互叙事设计概念 .....	7
二、 XR 交互叙事的优势与应用 .....	8
第二章 XR 交互叙事设计在古典文学中的可行性分析.....	11
第一节 XR 交互叙事形态可行性分析 .....	11
一、 以视听元素为媒介的视听叙事.....	11
二、 以虚拟仿真环境为媒介的仿真叙事.....	11
三、 以用户参与行为为媒介的参与叙事.....	12
四、 注重交互叙事创造更好的沉浸体验.....	12
第二节 XR 交互叙事应用在古典文学传播价值分析.....	14
一、 古典文学的文化推广价值.....	14
二、 古典文学的文化遗产价值.....	15
三、 古典文学的文化保护价值.....	15
四、 古典文学的数字化体验价值.....	15
第三章 《红楼梦》中传统节日的节日叙事体现 .....	17
第一节 节日叙事情节.....	17
一、 动静结合 .....	17
二、 雅俗共赏 .....	18
第二节 节日叙事环境.....	18
第三节 节日叙事视角.....	19
一、 以春节为例.....	19
二、 以元宵节为例.....	21
第四章 交互叙事设计在《红楼梦》中传统节日的应用设计实践 ....	23
第一节 《红楼梦》中传统节日的分析与挖掘 .....	23
一、 《红楼梦》中描绘的传统节日及文化背景概述 .....	23
二、 《红楼梦》中的传统节日与故事情节的关联分析 .....	24

第二节 XR 交互叙事设计方式 .....	24
一、 故事再现方式 .....	24
二、 强化画面元素的写实特点 .....	25
三、 故事情境的叙事性表达 .....	26
四、 交互手段辅助故事再现 .....	26
第三节 交互叙事视觉元素提取 .....	27
第四节 交互叙事视觉元素延展 .....	28
第五节 交互叙事交互逻辑设定 .....	29
一、 多主题并置 .....	29
二、 同情境多视角特写 .....	30
三、 同界面多选择切换 .....	30
第五章 通过 XR 交互叙事设计传播古典文学的发展展望 .....	32
第一节 营造交互体验下的叙事沉浸 .....	32
第二节 创新叙事形式与体验 .....	34
第三节 通过 XR 交互叙事的设计扩大古典文学受众群体 .....	35
结论 .....	36
参考文献 .....	37
附录 .....	38

## 绪论

### 一、 选题的背景

古典文学作品承载着丰富的文化遗产和传统价值观，然而，由于时代变迁和受众需求的变化，传统文学作品的传播面临着一些挑战。XR 技术的出现为文学传播带来了新的可能性，可以通过创造身临其境的虚拟环境，吸引年轻一代读者，并提供更加丰富和交互的阅读体验。

互联网的出现为交互叙事设计的研究领域铺平了道路，该领域以通过设计创造体验为中心。交互设计最初在 20 世纪 80 年代用于网站和平面设计，后来发展成为一个独特的研究领域。如今，数字技术、无线通信和传感器设备的进步为交互式设计提供了新的技术能力。这些进步带来了更广泛的互动风格，在如何有效地将技术与艺术相结合，以开发有意义和有价值的互动设计，引起公众的共鸣这一领域提出了关键挑战。

随着技术的进步，公众接收信息的方式已经发展到更具触觉、反应更迅速。然而，某些交互设计可以以其身临其境和快节奏的体验吸引观众，有时会掩盖所传达的实际内容。通过将叙事设计与交互设计相结合，可以通过讲故事的技术更有效地传播信息。通过“去中心化”的设计方法，创作者和观众可以在参与互动体验的同时，合作推进信息内容的“故事情节”。这种设计策略可以为实现有效的信息传播提供有用的指导方针。

新媒体技术的快速发展让交互式叙事成为了一个普遍的现象。观众对于体验深度和互动性的需求也越来越高，因此沉浸式交互体验已经成为了展览中的必然趋势。在这种新的展示形式中，交互设计扮演着重要的角色。交互设计是一种将人与技术相结合的设计过程，可以帮助设计者更好地理解观众的需求和期望，并在交互体验中提供更多的体验和互动方式。同时，沉浸式体验也要求交互体验提供更多的视觉和感官刺激。而本文即把传统节日作为切入点，它可以让观众更加直观地感受到传统文化的魅力。在数字化时代的交互体验中可以利用新媒体技术，让观众感受到传统节日的氛围和习俗，此外扩展现实技术下的交互手段和可视化设计手段，将传统文化元素更好的融入到交互叙事体验中。在扩展现实时代的交互叙事设计中，传统文化元素和新媒体技术可以相互结合，创造出更加丰富、深入的沉浸式体验。通过交互设计和可视化设计的手段，让观众更好地理解 and 体验传统文化元素，让传统文化在数字化时代焕发出新的生机和活力，这也是

交互体验中需要探索的一种叙事性表达。

## 二、 选题目的及研究意义

在信息时代，计算机高速发展，沉浸式体验以及多模态交互成为了现代交互叙事体验发展的主流趋势。曾经的交互设计并未着重关注信息直观特点所造成的沉浸感差的问题。而随着沉浸式体验的持续发展，现代虚拟现实技术的出现使观众能够在体验之中进行深度的感知交互。VR 和 AR 设备的出现象征着虚拟现实的大门已经打开。交互属于观众和作品两者之间信息传递的媒介，在交互之中需要采用更加叙事性的信息传输方式。需要对交互手段进行调节，让观众处于交互过程中产生强烈的愉悦感以及参与感。同时，基于用户体验维度之下的现代交互叙事设计将用户作为交互叙事设计基础，将用户体验作为交互核心，突破过去交互设计将交互式叙事作为中心的单向设计方式，关注观众的参与性。对传统的交互叙事进行深度创新，让交互设计能够从技术层面上升到艺术层面，给人们提供一个现代化的信息数字展示平台，提供叙事性的交互体验。而交互设计中的叙事性则是交互式叙事设计发展的重头戏。

节日是人类文化中非常重要的一部分，它不仅仅是一种传统，更是一种文化载体。被称为叙事的文化形式的基本性质渗透到个人日常生活的各个方面，是打开通往人类努力的不同领域的多重大门的钥匙。它的普遍性证明了它的显著性，在许多社会的文化活动中占据着卓越的地位。叙事文学作品和现实之间的关联让文学作品中包含有许多节日叙事描写。比如四大名著之一的《红楼梦》是我国最著名的叙事作品，在此著作中节日叙事占了很大的比例，对情节推动有着重要作用。本文旨在探讨扩展现实技术中多模态交互式叙事的应用，并通过对红楼梦中的传统节日的设计方案探讨传统文化在扩展现实技术中交互式叙事设计的必要性。

## 三、 论文基本内容

本文分为五个章节。第一章阐述了古典文学的特点和魅力，通过分析交互和叙事设计在扩展现实技术中的优势和案例应用，奠定基础。第二章考察了交互叙事设计在《红楼梦》传统节日设计中的可行性和价值，着重探讨了交互叙事的形式和应用价值。第三章构建了传统节日互动叙事设计的设计策略，包括设计原则和设计手段。第四章详细阐述了《红楼梦》中传统节日交互叙事设计的设计应用实践，包括视觉元素提取、延伸、

互动逻辑设置和沉浸式互动体验。最后对扩展现实中的互动叙事设计进行了展望。

#### 四、 选题国内外研究综述

交互叙事的起源可以追溯到历史上各种形式的讲故事和互动体验。虽然“交互叙事”一词本身是相对较新的，但几个世纪以来，构成互动叙事的概念和元素一直以不同的人类表达形式存在。

互动讲故事最早的例子之一可以在古代口头传统中找到，讲故事的人通过让观众参与叙事来与观众互动。这种互动交流使听众能够为故事做出贡献，提出问题，并通过他们的回答和反馈影响叙事的方向。

在文学领域，交互叙事的早期例子可以在伊斯兰黄金时代的《一千零一夜》（《天方夜谭》）等作品中看到。这本故事集以框架叙事为特色，主人公谢赫拉扎德讲故事，通过制造悬念和选择故事的展开方式，让国王和读者积极参与叙事。

随着技术的出现，特别是随着电脑和电子游戏的兴起，在交互叙事的发展中发挥了重要作用。20 世纪 70 年代和 80 年代的基于文本的冒险游戏，如《巨像洞穴冒险》和《佐克》，在叙事框架内引入了玩家代理和选择的理念。玩家可以输入命令并做出影响故事结果的决定，从而产生多个分支路径和结局。

20 世纪 80 年代和 90 年代，技术的进步和图形界面的引入导致了视频游戏中交互式故事的出现。《猴岛的秘密》（The Secret of Monkey Island）和《终极幻想 VII：黑门》（Ultima VII: The Black Gate）等游戏将引人入胜的叙事与玩家的选择和后果结合在一起，创造了一种代理感和沉浸在虚拟世界中的感觉。

随着互联网和数字媒体的兴起，交互式讲故事扩展到了游戏之外。超文本小说和交互小说成为流行的数字文学形式，允许读者通过点击超链接或在文本中进行选择来浏览非线性叙事。

近年来，随着虚拟现实（VR）、增强现实（AR）和混合现实（MR）的出现，交互叙事进一步发展。这些身临其境的技术使用户能够在三维空间中积极参与叙事，提供更高的存在感和互动性。用户可以探索虚拟环境，与角色互动，并通过他们的行动和选择来塑造叙事。

交互叙事设计领域是伴随着这些技术进步而发展起来的。学者、艺术家和设计师从



游戏设计、讲故事、心理学和人机交互等领域探索了创造引人入胜的互动叙事的各种方法和框架。

如今，交互叙事不断发展，人工智能、机器学习和自然语言处理的进步为动态和自适应的讲故事体验提供了新的可能性。随着技术的不断进步，交互叙事的界限不断被突破，为观众以各种媒介和形式参与、参与和共同创作叙事提供了创新的方式。

目前已有一些研究探索了在文学传播中应用 XR 技术的潜力。例如，利用虚拟现实技术重新呈现经典小说场景，让读者可以身临其境地参与其中。然而，对于古典文学作品中传统节日的研究和应用还比较有限，因此本研究将以《红楼梦》中的传统节日为例，设计一种 XR 交互叙事体验。

目前，已经有一些关于传统节日的展览或博物馆中运用到了叙事性设计。国内关于红楼梦中传统节日在交互叙事设计的研究相对较少，主要从文化、意象、文学等角度入手，较少从具体交互设计角度进行叙事性研究。与此同时，通过对国内外文学作品数字化传承与 VR 技术结合的研究，我们可以更加深入地探索这一领域的相关知识，并将其应用于文学作品的数字化传承中。由于绘画作品方面的研究较少，故将文献理论研究的主题扩充至文化类相关产品的数字化传承与相关技术应用。

在《中国传统书画艺术在新媒体语境下的数字化演绎与呈现》一文中，薛生健和唐薇薇深入探讨了新媒体如何为传统艺术带来前所未有的创新机遇，以及它如何以多种形式将其转换成可视化的形式，从而丰富其表达形式。对其他文学作品应用 XR 技术提供了一定的理论指导。在《汉宫春晓图 VR 演绎》一文中，丁海祥和金晟深入探讨了如何利用虚拟现实技术来重塑传统绘画《汉宫春晓图》，并且指出了 VR 重建的关键要素和设计思路，阐明了叙事要素在交互设计中的重要性与实际应用价值。在《VR 技术在非遗数字化保护中的应用现状》一书中，郭喜春对近五年来 VR 技术在国内非遗数字化保护中的应用研究进行了深入探讨，并提出了三种可行的制作方式，以及技术应用的成果和可能性。在《数媒设计艺术中的中国元素表达》中，章云清和胡燕深入探讨了中国元素在数媒艺术设计中的文化内涵、创新思路和应用前景，为设计师提供了一种全新的视角和思路。对 XR 交互叙事设计进行了综合性的阐述，具有一定参考价值。在《杨柳青年画艺术的数字化平台研究》中，朱尧英对不同地区的文化遗产进行了比较，提出了多种数字化保护方式，并分析了适合木板年画传播和展示的方法。可融会贯通到文学艺术

领域，进行进一步的交互设计研究。

纵观国外的交互叙事数字化案例，能够看到许多著作与学术论文论述了数字化展示的优势、AR、VR、MR、XR 不同技术之间的特点和对比。英国学者萨拉·普莱斯、凯里·朱一特和巴里·布朗在《SAGE Handbook of Digital Technology Research》一书中，深入探讨了数字交互技术的核心特性，并且提出了一系列有助于深入理解人机交互的批判性思维和文化视角，这些内容涵盖了数字技术所涉及的哲学、美学、社会人文等多个学科。佐藤礼华在《基于 VR 技术下视觉艺术的创新发展》一书中深入探讨了 VR 技术的应用，他指出，VR 可以改善视觉艺术的创作，并且可能带来跨界应用设计的革新，为未来的视觉艺术创作提供新的可能性。在近几年，国外已经有很多艺术家与设计师在尝试将 XR 技术与本土艺术作品、各种民俗节日等进行结合。通过交互设计，国外艺术家们将其作品数字化，以《The Night Cafe -An immersive tribute to Vincent van Gogh》为例。这段片段展示了梵高与其作品的漫游 VR 技术，令人叹为观止。作者 Mackenzie Cauley 的创新之处在于，他利用 3D 软件将梵高的 2D 画作重新构建，并运用透视原理，将其与虚拟现实技术完美结合，从而使得梵高的画作更加逼真、生动。这件作品引起了业界和学术界的极大关注。此外，NILLab 的 VR 体验作品《玉音法事》不仅展示出交互式叙述的强大功能，而且还能让观众沉浸在《听琴图》的虚拟世界里，与宋徽宗共同欣赏瑶琴的音乐，深刻体会中国传统绘画的精髓，感受其独特的魅力。通过数字化交互叙事技术，我们不仅能够推动传统文化的创新，而且还能够充分利用先进的科学技术，实现传统与现代的有机融合，从而实现双赢的局面。

通过对这些文献的阅读和分析，可以发现传统节日在交互式叙事性研究还处于初级阶段，但有学者已经开始关注这个领域，并提出了一些研究方法和策略，对今后的研究具有一定的借鉴意义。

此外，随着信息技术的不断发展和应用，现代的可视化技术越来越成熟和广泛应用，如三维建模、虚拟现实、增强现实等技术，这些技术的应用可以使得红楼梦中传统节日在交互式叙事设计的研究更加直观、生动，更加贴近现代读者的视觉体验和文化需求。因此，关于红楼梦中传统节日在交互式叙事设计研究可以成为一个非常有前途和潜力的选题方向。不仅能够深入挖掘红楼梦中节日空间的意义，也能够为红楼梦文化的传承和发展提供新的思路。

综上所述，基于扩展现实技术下交互叙事设计的应用研究，既能够深入挖掘红楼梦文化的内涵和价值，也能够运用现代技术为文化传承和发展提供新的思路和途径。

## 五、 完成论文的条件与方法

通过梳理总结相关文献、案例经验，收集一些优秀网站上的新媒体应用案例，来对选题展开深度分析。深度体会作品中如何将传统文化与展示空间进行结合，从中提取出一些值得学习参考的观点，同时将所学习到的新知识融入到本文的研究之中去，能够对新媒体传统文化发展有更深入的理解和认识，给本文的撰写提供良好的写作思路。

研究方法：本文主要使用了案例分析法和实践总结法。使用互联网渠道以及图书馆，从多个层面了解新媒体下叙事性展示空间的由来及延伸，了解课题研究现状，主要包含沉浸式体验、全息空间、数字技术、期刊、著作等。

## 第一章 古典文学与 XR 交互叙事设计理论基础

### 第一节 古典文学的特点和魅力

《红楼梦》以其精妙的艺术表达方式令人叹为观止。它采用了高度精炼的语言和细腻的描述，通过诗意的句子和意象丰富的修辞手法展现出卓越的艺术美感。小说中塑造了众多丰满而复杂的人物形象，每个人物都有自己独特的性格和命运。人物之间错综复杂的关系网络展现了人性的多样性和社会关系的微妙。《红楼梦》以其深刻的人性洞察而闻名。小说中揭示了人性的善恶、欲望和虚荣心，通过细致入微的描写和人物的心理刻画，展示了人性的复杂性和对人性命运的关注。《红楼梦》采用了独特的叙事结构，包括梦幻与现实的交织、框架故事和多重层次的叙述。这种叙事结构给小说增添了神秘感和戏剧性，并丰富了读者的阅读体验。

《红楼梦》融入了丰富的中国传统文化元素，包括儒家思想、佛教禅意、宫廷文化、音乐绘画等。小说中对社会习俗、礼仪和文化传统的描绘使得读者可以更好地了解古代中国的文化背景。《红楼梦》不仅仅是一部文学作品，更是对人生、情感和人类命运的深刻思考。它通过对爱情、权力、家族和社会的描绘，引发了关于人生价值、命运安排和社会秩序的思考。永恒的影响力：《红楼梦》作为中国文学史上的巅峰之作，对后世影响深远。

### 第二节 XR 交互叙事设计

#### 一、XR 交互叙事设计概念

XR 交互叙事设计是指在扩展现实（XR）和虚拟现实（VR）等技术环境中，结合故事叙述和用户交互，创造出沉浸式的叙事体验。它将传统的故事叙述与新兴的交互技术相结合，使用户能够以互动的方式参与到故事中，与虚拟环境和角色进行实时的互动和决策。

XR 交互叙事设计旨在打破传统叙事模式的束缚，为用户提供更加沉浸式、个性化的故事体验。通过利用虚拟现实技术和互动性设备，如头戴式显示器、手柄控制器、手势识别等，用户可以进入虚拟环境中，与虚拟角色进行对话、探索环境、解决谜题等。

在 XR 交互叙事设计中，故事情节和叙事元素仍然是关键的组成部分。设计师需要构建引人入胜、富有冲突和情感的故事情节，并将其融入到交互性的环境中。用户可以通过互动的方式推动故事的发展，甚至对故事的结局产生影响。

XR 交互叙事设计的目标是创造出身临其境的体验，使用户感觉自己置身于虚拟世界中的故事中。通过沉浸式的视觉效果、逼真的声音和物理交互，用户可以与虚拟环境和角色进行真实感强烈的互动，增强参与感和情感共鸣。

## 二、XR 交互叙事的优势与应用

XR 交互叙事通过虚拟环境和互动性设备，为用户创造出身临其境的体验。用户可以完全沉浸在故事的虚拟世界中，与角色和环境进行实时的互动，增强参与感和情感共鸣。与传统的线性叙事相比，XR 交互叙事赋予用户更多的自主性和选择权。用户可以通过自己的行动和决策推动故事的发展，甚至对故事的结局产生影响，提供了个性化和定制化的体验。XR 交互叙事为创作者提供了更多的创新空间和实验性的可能性。设计师可以运用虚拟现实和扩展现实技术，创造出独特的故事情节、场景和角色，激发用户的探索欲望，提供新颖的体验和观感。

XR 交互叙事在教育和培训领域具有广泛的应用。通过虚拟环境和互动体验，学生可以参与到虚拟场景中，亲身体验和学习知识。例如，历史事件的再现、科学实验的模拟和职业技能的培训等，都可以通过 XR 交互叙事来提供更具效果的学习体验。XR 交互叙事可以为文化和艺术创作提供新的表达形式。通过虚拟现实和扩展现实技术，可以创造出艺术品展览、文化遗产重建、戏剧表演等沉浸式的体验，让观众与艺术作品互动和融入其中。XR 交互叙事在娱乐和媒体领域有广泛的应用。通过虚拟现实头显和游戏控制器，用户可以参与到虚拟游戏、虚拟电影和虚拟主题乐园等娱乐活动中，享受沉浸式的娱乐体验。

与传统的游戏设计类似，当前的文化信息传播设计也面临着类似的挑战。为了保证“故事”的连贯性和完整性，经常采用以时间为主线的线性叙事方法。这种方法主要侧重于清晰地传达信息内容，而忽略了受众在传播过程中对复杂文本和图像的有限容忍。此外，互动设计的研究重点很大一部分是追求艺术美学和探索技术。在解决问题的过程中，互动信息内容是否具有逻辑连贯性和实质性价值的问题没有得到优先考虑。

叙事设计强调故事信息内容的叙事逻辑和完整性，但往往忽视了观众的需求，导致

对信息传播缺乏兴趣。另一方面，交互设计优先考虑受众参与和身临其境的体验，这使得在处理复杂信息内容时既要结合逻辑一致性又要完整性成为一项挑战。信息文本或图像的复杂性、无序性和准确性与互动设计所强调的受众参与度、沉浸感和体验之间存在一定的矛盾。

文化信息传播需要管理大量的信息，传统的线性叙事设计或单一的交互设计可能无法满足其需求。为了解决这个问题，作者提出叙事设计的主题、线索和情节的信息架构可以平衡互动设计中信息内容的逻辑性和完整性的不足。通过强调叙事逻辑和信息内容的完整性，交互叙事设计实现了信息整理和引人入胜的传播。这种方法为设计有效的文化交流提供了参考。

叙事设计不同于传统叙事设计，它强调“互动性”，重塑叙事的连续性。观众不是直接接收一个连续完整的故事，而是参与互动体验，探索“层次”以获得完整的故事信息。这种非线性叙事技巧使观众的互动行为成为故事不可或缺的一部分。因此，观众无意识地沉浸在故事中，他们的经验和空间记忆结合起来构成了信息内容，从而导致有效的信息传播。

在罗伯特·C·威廉姆斯造纸博物馆（ROBERT C. WILLIAMS OF PAPERMAKING）展览“重塑场所：纸之外的非洲互动设备”展示了通过交互叙事设计进行有效文化传播的一个典型例子。这场名为“数字卢卡萨”的展览的灵感来自卢卡萨记忆板，这是一块手持木板，嵌入珠子、贝壳和钉子等物品，用于中非社区塑造成员身份。这些物品是记忆的象征，“记忆协会”的成员指导其他人讲仪式故事、唱历史和背诵谚语。展览的设计师将这种传统做法作为创造互动体验的基础，让游客沉浸在卢卡萨的传统中，从而有效地传播文化知识。



图 1-1 卢卡萨记忆板图

“数字卢卡萨”互动设备包括一个多点触控桌和一个投影屏幕。为了开始这个故事，参与者拿起一个“外壳”，当它放在触摸桌上时，会提示显示各种数字珠子。这些珠子代表不同的字符和符号，如房子、猫和其他字符。通过拖动这些数字珠子，参与者可以构建自己的故事。一旦放置了数字珠子，参与者就会拿起贝壳来投影图像并呈现他们的故事。这种互动设备有助于团队参与，允许多个参与者参与并理解彼此的故事。这种非线性叙事设计技术的灵感来自中非卢卡萨记忆板的历史场景，人们坐在记忆板周围，分享故事，背诵谚语，唱历史。



图 1-2 数字卢卡萨

在“数字卢卡萨”互动装置中，时间不再是传统叙事设计中叙事的唯一顺序线索。相反，参与者的互动是塑造支离破碎的情节的关键，这些情节最终被结合起来形成一个完整的故事地图。“数字卢卡萨”提供的互动单元线索和整体叙事环境是卢卡萨记忆板的数字翻译。这种互动设计技术使参与者能够更深入地了解非洲地区文化，以富有想象力和经验的方式沉浸其中。与仅仅依靠冗长的文本和历史图像不同，“数字卢卡萨”提供了一种引人入胜的身临其境的体验，给人留下了持久的印象。

## 第二章 XR 交互叙事设计在古典文学中的可行性分析

### 第一节 XR 交互叙事形态可行性分析

XR 交互叙事为古典文学创作者提供了新的表达方式。他们可以利用虚拟现实和扩展现实技术，创造出独特的叙事体验和艺术形式。例如，通过虚拟现实设备展示古典文学作品的艺术画面、音乐配乐或者创作虚拟现实小说等，以丰富的方式重新诠释古典文学。通过虚拟现实技术，读者可以身临其境地进入古典文学作品所描绘的时代和场景。他们可以在虚拟环境中探索古代城市、宫殿、庭园等，与虚拟角色进行互动，深入了解作品中的文化背景和情节。

#### 一、以视听元素为媒介的视听叙事

视听叙事的概念涉及多种媒体成分的动态整合，为观众创造真正身临其境和引人入胜的体验。它在很大程度上依赖于视觉刺激的使用，如图像、动画、图形和声音，来传达复杂而微妙的故事。探索传统叙事语言的互动性。它将电影和音乐的传统技术与新媒体技术相结合，为观众创造独特而引人入胜的体验。这表现在各种方式上，例如交互式电视，它通过为用户提供调整叙事播放顺序和内容的能力，视听讲故事可以释放新的互动性和沉浸感。此外，操纵声音和音乐的大小和节奏的能力可以与叙事产生更深层次的参与和情感联系。有了根据用户喜好定制视听体验的能力，用户可以在故事中有一个更个性化、更令人满意的旅程。这项技术有可能彻底改变我们消费和创作视听内容的方式，为我们讲故事提供无尽的可能性。

#### 二、以虚拟仿真环境为媒介的仿真叙事

交互体验叙事的概念近年来越来越受到关注。这项技术创造了一个虚拟和模拟的环境，旨在满足用户的心理和情感需求，提供一种全面而身临其境的叙事形式。通过使用人机界面交互，用户能够获得感官刺激，从而在参与叙事体验的同时满足他们的情感需求。这种类型的叙事有几种常见的形式，包括模拟游戏、互动展览和互动视频。在模拟游戏中，用户可以操作程序，探索虚拟空间，如驾驶汽车和飞机，并在虚拟空间中体验模拟操作的刺激。这些游戏的重点是精神体验，无论用户是否成功。该领域的设计师将叙事内容与虚拟空间相结合，为参与者提供身临其境的体验。例如，交互式成像将虚拟角色的接触体验与沉浸在虚拟环境中相结合。通过使用传感设备，用户可以在虚拟环境



中体验过去和未来，并与虚拟角色进行所谓的“亲密接触”。这种体验强调了用户的多感官通道体验所带来的强烈沉浸感。互动成像和叙事内容的结合是为用户创造完全沉浸式体验的有力工具。

### 三、以用户参与行为为媒介的参与叙事

新媒体时代互动叙事的基本基础是用户和媒体本身之间的动态互动。互动叙事不仅为用户提供了体验，还允许他们积极参与并影响叙事轨迹。这包括阅读叙事文本，体验叙事环境，并参与整个叙事过程。人机界面是人机交互的基础，使用户能够充分表达自己的创造力，并尽可能充分地参与其中。因此，用户可以与他们扮演的角色互动，并在参与过程中体验到极大的满足感。参与叙事的互动过程最好通过游戏来展示，因为麦克卢汉认为游戏是一种在我们内心深处产生共鸣的戏剧模式<sup>[1]</sup>。通过操作游戏说明、角色扮演等，用户可以沉浸在游戏的叙事过程中。游戏逼真的3D虚拟环境和多人在线角色对话进一步增强了用户的参与度，使他们能够在游戏过程中发现和解决问题，同时探索和冒险剧情的发展。除了游戏，网络论坛社区和社交媒体平台扩大了虚拟社区的复杂性和多样性，促进了一种新的沟通模式，将来自不同地理区域、文化和背景的个人聚集在一起。这些平台为个人互动、分享知识和表达意见提供了一种方便易用的方式。这使得独特的虚拟社区得以形成，让用户能够参与社区事件的讨论并提出他们的需求。此外，所有参与的叙述情境都可以在平台上得到及时的反馈。

### 四、注重交互叙事创造更好的沉浸体验

沉浸式交互叙事设计在数字化文旅博物馆正在慢慢兴起，这种新型的展示形式注重游客的体验感，以内蒙古包头市的稀土博物馆交互体验设计为例，稀土博物馆位于内蒙古包头市，包头是我国稀土最集中的四大区域之一，拥有时尚界上最大的稀土产业基地，此交互设计以稀土为核心，依据历史发展，用叙事的角度，凝练稀土人文精神，创新多媒体交互装置，讲述稀土文化的感性故事和理性情节，参观者通过对稀土文化渊源的了解可以激发澎湃的民族自豪感，荣誉感。此装置设置一个滑轨操作台，观者可以通过滑轨操作台与展墙进行互动，讲述稀土元素的发现者及其实践的历史故事。标杆滑动至该元素相应位置，墙面的灯箱和装有真实元素的水晶盒子随即亮起，使观者更为直观且记忆深刻的获取信息。

[1] 唐忠会：《数字语境下动画电影的“真实性”思考》[J].《艺术百家》，2010, 26(S1):274-276.

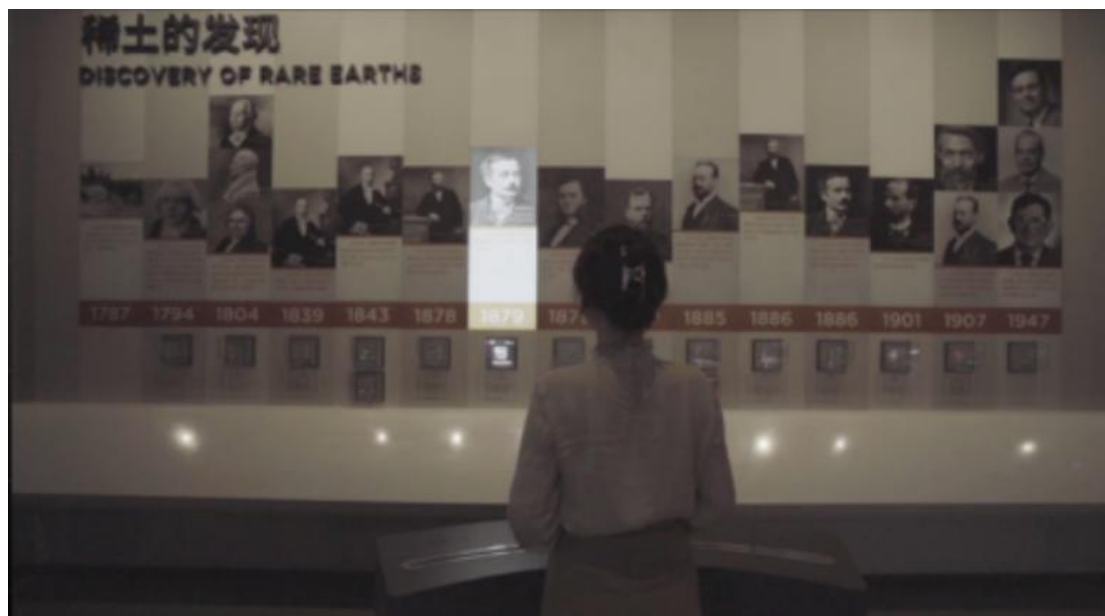


图 2-1 稀土的发现展墙



图 2-2 滑轨操作展台与墙面元素灯箱

该作品通过浮雕投影墙，讲述了“稀土是什么”，清晰的描绘了全球稀土资源分布概况，并采用了裸眼立体浮雕的方式演绎，通过连续变化的墙面动态浮雕，使体验者清晰地领悟展项信息。



图 2-3 浮雕投影墙

该装置还设置了一面讲述稀土工艺流程的互动影像墙，我们可以用交互绘画墙展示稀土从开采到提取到储存的全流程，组合装置，通俗易懂。创新互动模式，摆脱传统互动墙面单一触发模式，根据五个不同流程节点设置了五种不同的实体装置进行体验。融合影像和声音，让观众体验到工艺流程中真实的操作感。该展览在以人为本的基础上兼顾内容、环境、交互三线并行，新媒体在博物馆领域的革命性影响是深远的。它不仅为多维的叙事表达和多样化的展示项目提供了平台，还将观众的沉浸式体验扩展到了前所未有的水平。这种身临其境的体验可以给游客的感官和情绪带来持久的印象，最终增强他们对展品的理解和欣赏。此外，新媒体技术还为知识的丰富做出了贡献，提供了一种动态和互动的学习方式，从而打破了静态展览展示的传统障碍。

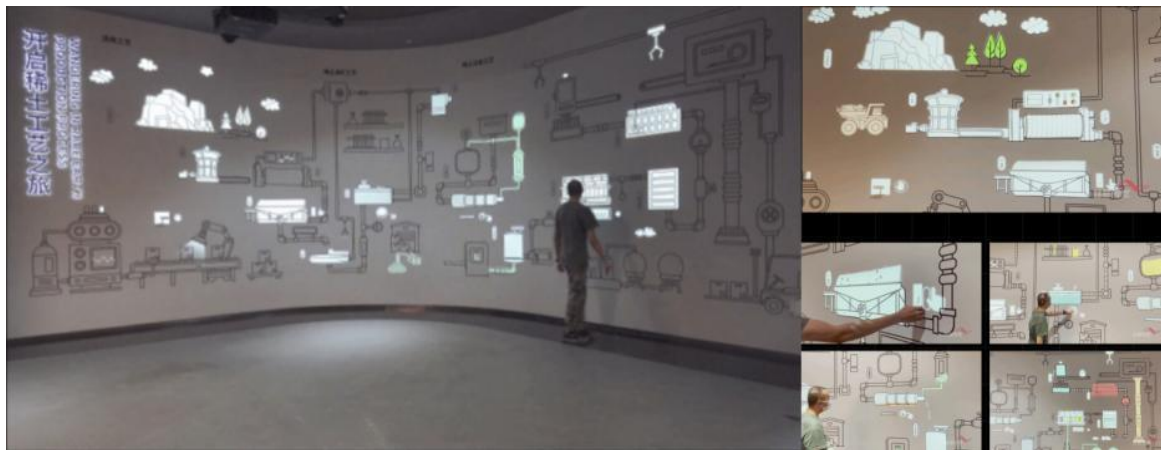


图 2-4 稀土工艺流程的互动影像墙图

## 第二节 XR 交互叙事应用在古典文学传播价值分析

### 一、古典文学的文化推广价值

通过对《红楼梦》中的传统节日部分的人物、场景、情节的创作，完成对《红楼梦》文本图像的信息呈现。在对作品展开跨媒介设计工作时，需要保留名著《红楼梦》之中特有的审美价值以及叙事方式，使用现代的虚拟现实技术让文学内容能够清晰直观的展现出来。从而能够在有局限的空间中更生动的传达小说的内容。

过去的一些绘画作品在设计场景以及绘制人物形象的时候为了能够让人物形象更为突出，渲染作品的环境，会在绘画作品中添加摆放物、房屋以及山水来帮助描绘人物附近的环境，增强了画面的故事感以及文本内容丰富度<sup>[2]</sup>。书中的中人物形象，故事情节、文化内涵等借由画面从抽象到具象，通过不同形式的视觉设计，让文本展示的效果

[2] 李志辉：《想象与叙事》[M]. 社会科学文献出版社，2013：77-78.

更加出色，能够更好的宣传和推广古典文学。

## 二、 古典文学的文化遗产价值

针对《红楼梦》中的传统节日在展示空间的设计目的不仅仅局限于再现其中的一些图像类内容，需要在新媒体时代之下合理的使用新理念与新方法，采用全新的设计思路来对传统文化进行生动的刻画。使用全新的文化传播模式让观众能够对传统文化内容进行更深度的思考，同时也让叙事展示空间体验更为丰富，构建信息化文化体验环境。因为文学艺术和文化之间有着紧密的联系，所以人们常常将文化和艺术放到一起讨论。在提起传统艺术时必须关注其所蕴含的文化内涵<sup>[3]</sup>。利用虚拟现实技术完成视觉设计，能更符合人们生活的环境，对塑造新语境之下的文化解释内涵有着一定的启发意义。

## 三、 古典文学的文化保护价值

**角色互动与情节分支：**XR 交互叙事可以让读者与古典文学作品中的角色进行互动。读者可以与虚拟角色对话、参与情节发展，并通过自己的决策和行动推动故事的进展。这种互动性使得阅读过程更加个性化和参与感更强。

**文化遗产的保护与传承：**古典文学作品代表了特定时代和文化的精髓，通过 XR 交互叙事可以将这些文化遗产以数字化的方式进行保存和传承。通过虚拟环境的还原，读者可以体验古代建筑、艺术品、服饰等，深入了解古代文化的魅力和内涵。

**教育与学习工具：**将古典文学与 XR 交互叙事相结合，可以为教育提供创新的学习工具。学生可以通过虚拟现实设备参与到古典文学作品的学习中，通过互动与虚拟角色进行对话、解决谜题等，从而更好地理解 and 掌握文学内容。

## 四、 古典文学的数字化体验价值

当前的展示空间虚拟体验中有着视觉和听觉相融合的交互模式。对于此沉浸式体验需要依靠虚拟情景，使用虚拟现实技术来对使用者的感官进行有效调动，让体验者进入到虚构的绢本画数字情境内部。当前的交互设计已经能够完整的分析了人的感官系统以及人的行为<sup>[4]</sup>。

利用 VR 技术对《红楼梦》中的传统节日场景再创作能够让环境体验更加真实。其具有的真实性主要是来自于虚拟现实技术的宽视域显示优势。来实现虚拟交互环境的模

[3] 王毅：《中国民间艺术论》[M]. 太原：山西教育出版社，2000：54-55.

[4] 范凯熹：《信息交互设计》[M]. 中国海洋大学出版社，2015：112-113.

拟。通常将一些设备包括摄像头、传感器以及操作手柄对使用者行为做出感知，同时将所获取的信息交给 CPU 处理，使用绢本画中的文字、图像等信息元素给予观众一定的信息反馈，从而让观众和画中的情景进行深度交流<sup>[5]</sup>。这种使用虚拟现实技术的交互性展示能够让文化体验的主动权重新交还给参观者，而并不是纯粹的信息单向输出。利用这一转变能够让观众拥有个性化的体验，观众的认知会伴随情景体验的效果而发生变化，这种设计转变了原有的认知模式以及审美方式，给观众提供现代的审美体验<sup>[6]</sup>。

---

[5] 李乐山：《符号学与设计》[M]. 西安：西安交通大学出版社，2015：61-63.

[6] 陈笑寒：《基于 VR 技术的孙温《红楼梦》绢本画的数字化设计》[D]. 江南大学，2021. DOI:10.

### 第三章 《红楼梦》中传统节日的节日叙事体现

节日在时间因素的驱动下，往往会产生独特的活动和特定的场所，从而引入空间元素。在《红楼梦》中，故事包含了六个中国传统节日：元旦、元宵节、芒种节、清明节、端午节和中秋节。这些节日作为时间标记，为故事中的重大事件提供了背景。通过利用特定的时间，节日为在不同的地点发生特定事件提供了多种可能性。因此，这些节日在小说中占有重要而突出的地位，并成为研究调查的焦点。

红楼梦中传统节日整理				
节日	涉及章回	主要情节	环境氛围	相关人物
中秋节	第1回	甄士隐、贾雨村中秋对饮	冷清	甄士隐、贾雨村、娇杏
元宵节	第1回	英莲被拐	凄寒	甄士隐、英莲、霍起
元宵节	第17、18、19回	元妃省亲	喜庆	元妃
芒种	第27、28回	众女饯花神、黛玉葬花、宝玉赴宴性“女儿令” 宝黛争吵	凄美	宝钗、宝玉、黛玉、小红、 贾芸、袭人
端午节	第29、30、31回	端午打蕪、龄官划墙	热闹转无趣	龄官、宝玉、湘云、袭人、晴雯
春节	第53回	除夕祭祀宗祠	严肃	贾珍
元宵节	第54回	元宵夜宴	热闹	王熙凤
清明节	第58回	藕官烧纸	紧张	藕官、芳官
中秋节	第75、76回	两府夜宴、凹晶联诗	冷清	贾珍、湘云、黛玉、妙玉

图 3-1 红楼梦中传统节日整理

#### 第一节 节日叙事情节

##### 一、动静结合

动静的融合”是曹雪芹节日叙事中的一个主要表现手段，广泛地编织在小说的结构中。节日传统上体现了充满活力的庆祝活动，然而，在曹雪芹描绘的人物中比如宝玉和他的姐妹们生活中，时刻在热闹和单调之间摇摆，在文章中经常能够看到“忽而”这个词语。动静的相互作用产生了一种起伏的感觉，有助于叙事的整体节奏和戏剧性的波动。

在第十八回开始的元宵节元妃省亲的活动期间，贾家一族人在花园中欣赏花园的建筑、山石流水、鲜花灯光。熙熙攘攘的场景包括仆人来来回回地忙碌，焦急又热闹地传递信息和物品，增加了动态气氛。当他们在欣赏过程中所遇到这些建筑和景色时，人们自然会借助诗词歌赋来记录当下的场景，而吟诗所表现出的雅静的状态和前面熙熙攘攘的热闹是成鲜明对比的。这样作者一动一静的描写使文章更有节奏型， 也会激发读者的兴趣。

## 二、雅俗共赏

在《红楼梦》的节日叙事中，大量的娱乐活动吸引着读者，正是这些活动构成了节日活动的基础，为节日叙事增添了很多精彩情节。这些情节主要围绕着雅俗共赏，特别强调猜灯谜和戏曲表演等引人入胜的活动。

谜语包含多种类型，包括文义谜语和事物谜语，每种谜语都有其独特的特点。文义谜语通常以简洁的句子结构为特色，谜语的内容直接暗示着答案。另一方面，事物谜语经常使用描述性的诗句或歌曲来唤起事物的独特品质，从而与答案建立联系。我们经常提到的谜语通常都是文义谜语。

除了谜语，中国传统戏曲是节日期间的娱乐来源，它将优雅与民俗完美地结合在一起。在第十九回中，贾珍邀请宝玉观看了《丁郎告父》、《黄伯阳排鬼阵》、《孙行大闹天宫》、《姜子牙屠将封神》等剧目。宝玉对这一剧种的感知是一种压倒性的热闹，被称为“熙熙攘攘到如此不堪的地步。”弋阳腔以其活泼而充满活力的唱腔而闻名，它依靠锣鼓、高音和热情的欢呼声伴奏，营造出和谐的氛围。这种类型强调演员的动作，辅以乐器，往往缺乏精致的歌词，从而受到市场上的普通百姓的青睐，并被归类为一种流行娱乐形式。在第五十四回贾母邀请两位女演员到场的时候，《将军令》的初演，以及后来年轻演员的《莲花落》，也都属于通俗剧场的范畴。

在贾府自家剧团演出的剧目中，可以看出贾母在听了《八义》之后，表达了想要听一些“淡雅”的。在欣赏戏曲方面，贾母是公认行家，因为她在未出阁之府上就有自己的戏班。从小就有敏锐的鉴赏力，她的审美情趣和鉴赏力自然居高不下。

具体来说，她要求芳官表演《寻梦》时只用提琴和箫，不能使用笙笛。此外，在随后的作品《慧明夏书》中，她坚持极简主义的方式，表示“不需要精心化妆”。贾母的意图是专注于演员的声乐天赋，让他们的表演吸引观众。贾母在挑选剧目时，特意从的昆曲中挑选了两段颇具挑战性的选段。尽管贾母习惯了更生动的戏剧，但他还是试图通过探索不同的风格来避免审美疲劳。元宵节期间，元宵节的庆典，雅俗共赏的戏曲提供了一个迷人的体验。它不仅反映了不同人物群体的不同兴趣，有助于他们个人形象的发展，还展示了同一群体在不同时期的情绪波动。贾母独特的喜好就是这种动态的例证。雅俗共赏的戏曲元素为元宵节增添了一层趣味。

### 第二节 节日叙事环境

在小说中，环境因素可以大致分为三个不同的组成部分：自然现象、社会背景和物质产品。主要关注的是自然现象和社会背景，它们具有相对直接的含义，易于理解。另一方面，物质产品作为说明性工具，突出了连接上述方面的中间领域。例子包括大观园、贾府的建筑设计，以及财富和其他与人类存在交织在一起的有形元素的刻画。值得注意的是，这三个组成部分并不是完全孤立的，而是错综复杂地交织在一起，形成了和谐的融合。

在最初的一轮元宵节期间，在家家户户的元宵节庆祝活动中，英莲见证了街头热闹的“社火花灯”庆典。其中包括各种杂剧、灯笼表演和其他活动。充满活力的表演、明亮的灯笼和熙熙攘攘的人群。然而，悲剧发生在甄家，英莲不幸被拐走，使他们陷入绝望。对英莲来说，这标志着英莲充满悲伤的人生的开始。在甄府的围墙外百姓庆祝元宵节的热闹与甄府内人物命运形成了鲜明的对比。随着这个节日越来越热闹，甄家内部潜在的悲剧在读者中引起了更深刻的共鸣。冬季元宵节，不再仅仅是“欢乐”或“喜庆”的同义词，具有更深的含义。通过悲剧情节的融入，元宵节的季节性特征变得更加生动，在这个独特的节日的寒冷和温暖中，激发了读者对《红楼梦》故事展开的期待。

在第七十五回和第七十六回中，中秋节虽然传统上温暖而欢乐，但是在贾府但却呈现出一种忧郁而荒凉的气氛，逐渐达到了顶峰。凸碧堂馆内，一场热闹的“击鼓传花”表演的，让人想起早些时候元宵节的“击鼓传梅”。然而，这一次，贾政、贾珍和其他元老人物都在可是聚会也不比从前活跃。贾母的一句话“天下事难成”悬在空中，与压抑的气氛产生共鸣。长笛轻柔的旋律提供了一个休闲和慰藉的时刻，但随着音乐的软化，悲伤的呼喊声开始回响，挫伤了每个人的精神。幽幽的凹晶馆上挂着一副副诗意的对联，反映出一种日益增长的颓废和悲伤感，捕捉到了人类生存的脆弱。无情的冷月笼罩着诗歌的纯净本质。曾经温暖而适宜的中秋节，如今却充满了忧郁和凄凉。寒冷和温暖交织在一起，创造了一个统一的诗意画面，唤起了双方的情感。

### 第三节 节日叙事视角

#### 一、以春节为例

《红楼梦》第五十三回至第五十四回详细介绍了整个节日期间发生的各种活动。农历十二月，荣国府的王夫人和凤姐开始组织新年的活动。与此同时，在宁国府的开宗祠，准备工作正在进行中。此外，在十二月，荣宁二府计划在一月邀请客人喝新年酒。随着



年关的临近，宁府外的庄园主必须来缴租。虽然描写的是宁国府的人物，但是荣国府的情景也是如出一辙。此外，宁国府也会恩赐奖赏家族的孩子，以确保春节的顺利庆祝。

到腊月二十九迎春的活动就在按部就班的进行，比如要更换府上大门门神、贴对联、挂牌、等等。等到正月初一的时候就要去祭祖了，祭祖之后贾母要受礼。而接下来的日记就是每天各府上要请吃年酒。一直到正月十七的宁国府宗祠行礼之后，还要继续吃年酒，这样春节才算是结束了。

春节包括政治和娱乐活动，以正月初一和十五为代表。就重要性和持续时间而言，娱乐活动重要的多。除了农历正月初一，整个月都是用来娱乐的。然而，至关重要的是要认识到，所有这些娱乐活动都取决于正月初一这一天的政治活动的基础。只有在政治事务完成之后，我们才能充分进行娱乐活动。

在“红楼梦”的语境中，政治活动既是国家的政治活动也是家族中的政治活动。在古代，家庭与国家的融合超越了政治上的一体，同时也包含了文化的融合。家庭的幸福与国家的幸福交织在一起。在这个家族的政治活动范围内，特别强调以宁国府宗祠为中心的事件。其中包括腊月的开宗庙、除夕的祖祠、元旦的祖祠和正月十七的祖祠。关于国家的政治活动，朝贡和庆祝除夕和元旦发挥着重要作用。

作者以细致的方式呈现了祖先崇拜仪式，目前，让我们探讨的是除夕祖先崇拜中国固有的父权制社会和伦理秩序的反映。这种仪式集中体现了尊重、等级、资历和秩序等价值观，强调了贾家族内部血缘关系的根本重要性。值得注意的是，这一重要场景是通过局外人薛宝琴的视角观察到的。第五十回以芦雪厂赏雪联诗为主题，说明故事发生在元妃省亲这一年的冬天。第五十三章是除夕祭祖。从整体上审视整本书，作者如此生动地描绘人物视角是罕见的。薛宝琴的观点被运用到祭祖的场景中，可能是因为她作为一个新人的视角新鲜。考虑到众多活动，从薛宝琴的角度来探索其他方面是值得的。然而，作者在描绘祭祖仪式时，却特别运用了薛宝琴的视角。

首先，我们必须承认祖先崇拜对贾府在父权社会中的延续具有深刻的象征意义和现实意义。值得再次注意的是，薛宝琴作为一个局外人的视角提供了一个独特的机会，以她全新的视角，细致而客观地描述了整个祖先崇拜的过程。值得强调的是，作家们并不需要贾家成员的视角，因为他们长期以来忽视了这种形式的祖先崇拜。他们只是认为这一形式而已。这一现象以贾敬为例，贾敬是一个信奉道法的人。他是拒绝接受后代的

祝寿的，所以他对祖先崇拜仪式中所体现的深刻人类伦理的崇敬是没有的。虽然他有决定不庆祝生日的自主权，但由于与之相关的巨大文化惰性，他作为家庭中的长辈的地位迫使他参加祖先崇拜仪式。

除夕祭祖的场景巧妙地运用了薛宝琴的显性和隐性视角。祖先崇拜具有深刻的政治内涵，代表了贾府存在的本质。遗憾的是，这一传统对于贾府的重要性已经减弱，导致其不可避免地衰落。这个潜在的信息反映了隐藏的叙述者曹雪芹试图在这个节日叙事的框架内传达的声音。

## 二、以元宵节为例

书中的关键之处围绕着元宵节的元妃省亲展开，这在显性和隐性层面上都具有重要意义。从表面上看，《红楼梦》描绘了贾家的兴盛源于元妃省亲，并通过元妃省亲达到顶峰。书中《红楼梦》的故事一开始就已经点明了贾府的末世光景。冷子兴作为一个既是旁观者又是局中人的视角对贾府兴衰看的如此透彻，贾府不可避免的衰落是被一件意想不到的喜事打断的，那就是将荣国府的大小姐晋封为贵妃。随着地位的提升，贾府成为皇室的亲戚。事态的突然转变重振了繁荣的势头。而省亲是把这重振繁荣的势头展现出来。

如前文所述，《红楼梦》以石头的视角呈现叙事。石头幻化成为说书人跳脱出故事发表感慨。然而，这块石头的视角只是众多表现中的一种。隐藏的叙述者曹雪芹是在通过一个特定人物的视角来传达自己的声音。甚至在元春省亲发生之前，隐藏的叙述者就已经通过秦可卿的视角冷静地诠释了封妃和省亲的精彩。在第十三章中，秦可卿向凤姐倾诉，谈到此事。书中对秦可卿的刻画是多方面的。她是贾府的长媳妇，与公公私通。此外，她还充当宝玉的情感引导者，为贾府即将到来的喜事向凤姐传授真知灼见的话语。可以说，秦可卿在书中的融合性格尚不完整。事实上，她对凤姐的话让隐藏的叙述者对即将到来的元宵节有了更深刻的解读。

这种隐藏的视角在文本的至少两个后续部分中表现得很明显。一个例子是对秦可卿葬礼的详细描述，其细节程度甚至超过了元妃省亲。这场由末世贾府举办的热闹而奢华的葬礼，与贾珍“我已尽了我所能”的说法一致。这进一步说明了冷子兴的观察，即贾府是一个繁荣和荣誉并存的地方，但缺乏谋略规划。当权只是为了狂欢而狂欢，因为贾府的统治者本就没有想到会通过这个节日获得更多的利益。正是在这种背景下，一场繁

华热闹的葬礼被安排在同样繁华盛大的元妃省亲之前，作为隐藏的叙述者声音就此得到表达。

## 第四章 交互叙事设计在《红楼梦》中传统节日的应用设计实践

### 第一节 《红楼梦》中传统节日的分析与挖掘

#### 一、《红楼梦》中描绘的传统节日及文化背景概述

春节是农历正月初一，也是中国传统的节日之一。在《红楼梦》中，其中最详细最热闹的就是贾府过年。在故事中，从王夫人和凤姐治办年事，这就是过年活动的开始，而荣国府这边没有详细的描写，转到宁国府，从准备各种奇珍异兽的年货，到山珍海味，的食物种类都记录详细，像准备压岁钱、扫屋、贴门神、对联祭祖，再到年夜饭，都在宣扬着一种全家团聚，吉祥如意的气氛。这一场景展示了家庭团聚和友谊的重要性。

清明节是农历四月初四或初五，是祭祀祖先和扫墓的传统节日。在《红楼梦》中，清明节是一个庄重而哀思的节日，人们会前往墓地祭祀逝去的亲人，并为他们扫墓、悼念。贾母在这一天也会组织贾府的人员去祭祖。清明节是祭祀祖先和扫墓的节日。在《红楼梦》中，清明节象征着对逝去亲人的怀念和缅怀。人们在这一天会前往墓地祭祀祖先，扫墓悼念，表达对已故亲人的敬意和思念之情。贾母组织贾府的人员去祭祖，彰显了家族的传统和对祖先的尊敬。

端午节是农历五月初五，也称为龙舟节。在《红楼梦》中，端午节是一个热闹非凡的节日，人们会赛龙舟、吃粽子，还有挂艾草和穿五彩线的习俗。在贾府中，人们也会准备粽子、赛龙舟，举行一系列的庆祝活动。端午节是农历五月初五，与屈原的传说和龙舟竞渡有关。在《红楼梦》中，端午节象征着勇气、团结和忠诚。人们赛龙舟、吃粽子，寓意着驱邪避凶、庆祝丰收和团结合作。贾府中举行的赛龙舟活动，展现了家族的团结和士族的风采。

中秋节是农历八月十五，也是一个重要的传统节日。在《红楼梦》中，中秋节是一个团圆和赏月的节日。人们会赏月、吃月饼，并有嫦娥奔月的传说。贾府的人们也会在这一天赏月、在凹晶馆举办联诗活动，享受团圆的时刻。展示了家族的团结和对美好生活的向往。

除了上述的传统节日，小说中还涉及了其他一些节日，如元宵、重阳节等。这些传统节日在《红楼梦》中被描绘得丰富多彩，展现了古代社会的文化习俗和人们的生活方式。这些节日的描绘不仅丰富了《红楼梦》的情节，还深入反映了古代社会的文化价值

观和人际关系。

## 二、《红楼梦》中的传统节日与故事情节的关联分析

春节是《红楼梦》中多个故事情节的背景之一。展示了她们的智慧和才情。这些活动不仅为故事增添了喜庆的氛围，还展示了贾府女子的教养和家族的文化底蕴。

清明节在《红楼梦》中承载着故事的悲情和离别。在清明节这一天，贾府的人员前往墓地祭祀祖先，扫墓悼念亲人的逝去。这个场景凸显了家族的尊重和缅怀，也暗示了主要人物的生死离别和对逝去亲人的思念之情。

端午节是《红楼梦》中几个重要情节的背景之一。其中最著名的是贾宝玉与黛玉的龙舟竞渡。这场比赛不仅展示了贾府的声望和荣耀，还表达了贾宝玉和黛玉之间的情感纠葛。通过龙舟竞渡这个传统活动，揭示了人物之间的竞争、友情和亲情。

中秋节是《红楼梦》中团圆主题的重要象征。在中秋节这一天，人们赏月、吃月饼，寄托着对家庭团聚和美好生活的向往。在故事中，中秋节常常是人物相聚、思念彼此的时刻。例如，贾宝玉在中秋节与黛玉相会，表达了他们之间的深情和渴望。

通过将传统节日融入故事情节中，作者创造了丰富的背景和情感张力，使故事更具情感共鸣和文化内涵。这些传统节日不仅是故事的舞台，也是人物情感、家族关系以及社会背景的重要反映，丰富了小说的故事情节。

## 第二节 XR 交互叙事设计方式

### 一、故事再现方式

在叙事性展示空间领域，可视化条件下的故事再现原则。顾名思义就是它涉及基于图像及其屏幕表现的叙事可视化。这种故事再现方法不仅包括各种方便的人物表达、情节和情感效果，还反映了画面上对图像场景的记忆，最终让故事再现。

此方式让故事再现不只是表面程度的再现，而是一种对画面所包含的元素以及叙事方式的充分理解。事实上，故事再现远远超出对原作的简单复述，而是通过融入屏幕的互动记忆，赋予它新的生命和活力。

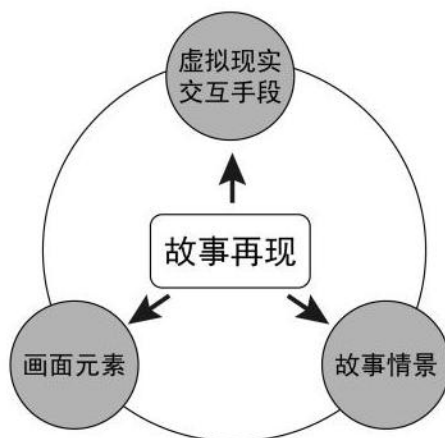


图 4-1 故事再现影响因素

## 二、 强化画面元素的写实特点

故事再现的原理强调了在数字设计中分析屏幕元素的重要性。由于故事在很大程度上依赖于视觉元素，因此使用技术合理安排这些元素对于有效讲故事至关重要。屏幕内容代表故事，而屏幕元素是屏幕的重要组成部分。为了再现一个故事，提取象征叙事的相关屏幕元素至关重要。这些元素的增强不仅是为了增强再现的视觉方面，还包括比较和应用美学原理和文化图像。这个过程有助于加深故事的意义，创造更具影响力的视觉体验。《红楼梦》所描述的画面元素体现了人物关系、事件背景。要想有效地再现一个故事，关键是要关注人物、静物、风景和民俗等一些重要元素。人物元素主要包含有人物的造型和人物的动作等，而其中的静物元素主要包含有植物、动物、自然景观、园林景观、装饰品、交通工具。风景元素包括建筑、自然风光和季节变化。在故事再现过程中，有必要解构这些元素，提取相关的故事再现元素，并在随后的视觉可视化设计中加入交互。

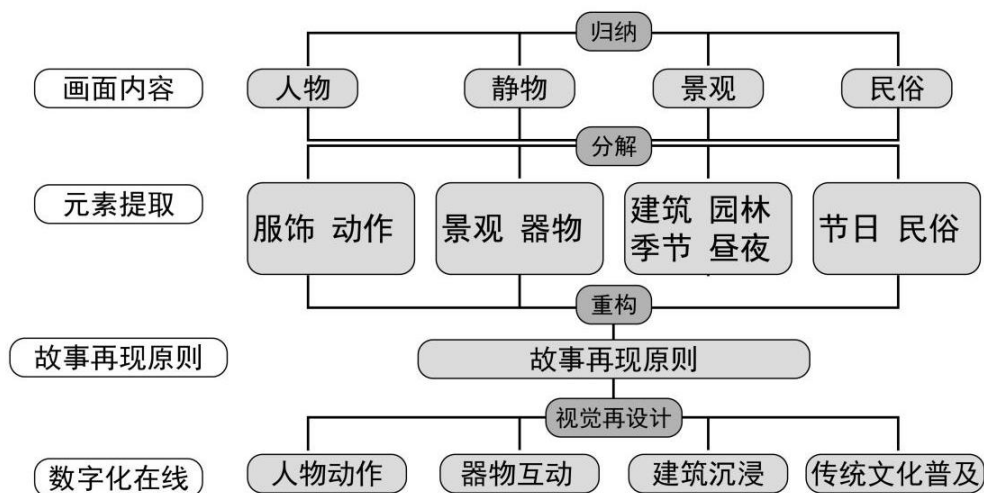


图 4-2 视觉再创作思路

### 三、 故事情境的叙事性表达

利用数字技术来传达作品的故事内容，通常被称为数字化下故事语境的叙事表达。这包括结合各种内容元素，如文本、音频、数字图像和动态图形，以数字格式有效地传达故事的精髓。这种表达方式不仅提供了一种新的内容呈现方式，而且为实现文化输出提供了一个新的沟通模式。针对于本利用小说《红楼梦》和孙温《红楼梦》绢本画为参考可以利用故事信息的可视化处理来展现与其相匹配的设计表达。如今虚拟现实技术的应用已经成为实现这一目标的一种流行手段。虚拟现实技术越来越多地被用于各种应用，将其与叙事技术相结合为讲故事开辟了新的可能性。

叙事方法和虚拟现实技术的融合彻底改变了我们体验故事的方式。它提供了一个身临其境的互动平台，使我们能够以更动态、更吸引人的方式参与故事内容。这种技术和讲故事的融合为未来具有巨大潜力的新形式的文化输出打下了基础。数字信息化技术有着信息记录详细、拥有较强现实感的特征，叙事性表达应用在数字化技术信息设计之中能够对故事情景产生重要的作用<sup>[7]</sup>。

数字信息包含有动态与静态两种。同样，数字技术在故事情景中的展现方式可以是静态的，也可以是动态的。静态叙述以固定的形式呈现内容，而动态叙述通过在用户和内容之间创建对话，提供了更具吸引力和互动性的体验。

### 四、 交互手段辅助故事再现

交互式系统允许用户通过人机界面参与数字体验。在故事再现的背景下，这种互动发生在用户和程序之间，用户和屏幕之间的互动设计对作品的成功至关重要。

为了实现交互效果，界面必须使用户能够与绘画进行交互，并提供一个携带体验信息的环境。虚拟现实技术为故事再现提供了一个独特的平台，它提供了一种三维互动空间，可以动态显示数字文本、图像和声音。这种方式强调互动叙事的形式，以及进入故事情境的系统导航模式和互动模式。该过程中采用的互动方式允许用户以更身临其境和个性化的方式进入体验并参与故事内容。通过创建交互式界面，用户可以浏览故事上下文并影响故事的结果。这种故事再现方法更加强调互动叙事，并提供了一种独特的方式，以更具活力和吸引力的方式传达故事的本质。

通过故事再现方法与互动手段相结合，屏幕故事可以创建一个数字图像，通过数字

[7] 刘月林，黄海燕：《整合媒体设计：数字媒体时代的信息设计》[M]. 中国建筑工业出版社，2016：85-86.

技术为用户提供良好的空间体验。这种体验融合了触觉整合、感官整合和情感参与。虚拟互动操作的设计对于提供行为层面的体验至关重要，这种体验可以增强真实性和沉浸感，这对评估作品质量至关重要。

这种经验方法的实际应用主要是以模拟情境中的互动体验的形式。旨在让用户沉浸在故事中，并提供真实而有意义的体验。总的来说，强调使用互动讲故事和技术创造身临其境和引人入胜的体验的重要性。

在用于故事再现的虚拟现实交互的设计中，通常避免复杂的交互动作。相反，重点是创造一种自然的身临其境的状态，在这种状态下，感官、行为和情绪可以无缝地融入虚拟故事的背景中。这是通过遵循故事再现的原则并利用虚拟现实技术来实现的。在某些方面，虚拟交互体验系统类似于使用相对简单的体验方法的数字博物馆展示。参与者进入虚拟空间，使用手柄、显示器和传感器测试身体的动作和反应，以实现完全沉浸式的体验。这一过程以连续的循环重复进行，为参与者创造新的独特体验。

### 第三节 交互叙事视觉元素提取

作品主题为幻境红楼，世间本无曹雪芹，只因《红楼梦》幻化而来，以“幻”入境，悲剧收场，曹雪芹写《红楼梦》写出了世幻、情幻、人幻。一种幻是自由的向往，一种幻是生存的必要，两种人幻融合在一起，就成了太虚幻境。曹雪芹写红楼梦将真实的人，幻化成故事中的人，又以神话作为引子，以假乱真，真事隐，假存语。故本设计实践的主题定为幻境红楼。视觉标志就将“幻境红楼”这四个字做进行了字体设计，并在色彩上采用了渐变，表示由虚到实，隐喻《红楼梦》故事的跌宕起伏。并选择《红楼梦》中的四个传统节日为主要视觉。





图 4-3 幻境红楼 LOGO 设计

在选定设计对象及内容主题后，选择以孙温《红楼梦》绢本画为内容、构图、元素参考，中挑选出具有代表性的典型文化符号，将这些文化符号进行整理、发掘、再创作。在实践层面，对文化符号及其图形特征进行提取和处理，然后在不同的媒体上对这些符号完成互文化。对于传统文化的研究包含显性与隐含意义两种，在本节中使用文化符号的表达文化的显性意义。因此，在设计之前，选择典型的文化元素符号并分析相关的配色方案、UI 图形、界面布局和纹理是很重要的。

文化符号提取	视觉呈现目标
颜色	色彩运用饱和度较高的颜色，且多用对比色，以达到幻境，超现实的视觉效果。
辅助图形	1. 根据画面提取典型元素，要求具有辨识度。 2. 辅助图形的色彩与画面相协调 3. 辅助图形设计目标是辅助呈现视觉效果，在设计时需要分清主次，不能喧宾夺主。
标识	标识基本做字体设计，辅助一些效果来呈现。

图 4-4 文化符号视觉呈现策略

#### 第四节 交互叙事视觉元素延展

视觉辅助元素有助于创造有凝聚力的视觉感知，确保互动体验的持续性以及完整度，同时进一步的扩展框架图案、建筑和景观的视觉风格设计。比如在一幅画面中会通过器

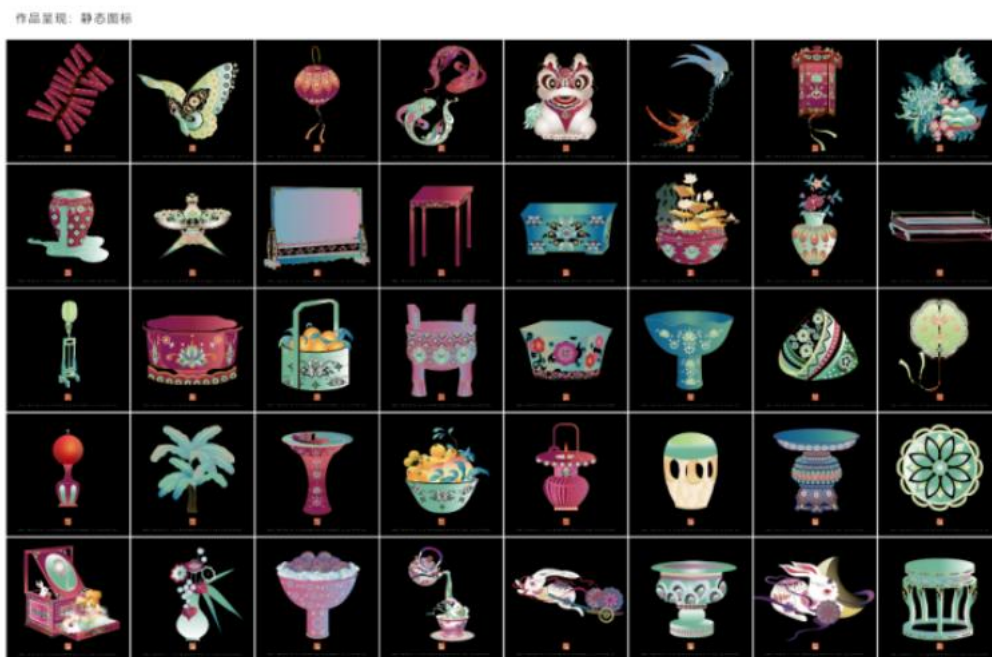


图 4-5 幻境红楼图标视觉呈现

## 第五节 交互叙事交互逻辑设定

## 一、多主题并置

在扩展现实系统的交互设计中，显示对象是一个复杂的实体，它与用户与界面的交互，可以以各种形式表现出来。它可以通过接口直接连接到用户，也可以由接口本身托管。当多个主题被搭配在同一场景中时，交互设计的多面性可以得到进一步强调。通过这种机制，用户可以体验到基于不同类型信息进行分类的各种互动场景。多个主题的并行呈现对图像的主观体验的构建具有深远的影响。它不仅丰富了场景在交互显示中的隐含价值，还简化了交互过程的层次结构，以满足用户的认知引导需求。通过在同一场景中参与多个主题，用户可以培养参与场景内显示主题或互动内容的热情，强调虚拟场景体验的主观性和选择性。因此，显示对象在创造身临其境的互动体验中发挥着关键作用。这是一个基本的工具，设计师可以使用它来帮助用户轻松地浏览复杂的场景，它使用户能够参与到具有挑战性和回报性的各种互动体验中。如下图所示，可以通过点击屏幕上的器物模型，会出现《红楼梦》中与之对应的节日场景，以及相关的信息。

作品呈现：模型视频展示



图 4-6 幻境红楼交互模型呈现

## 二、 同情境多视角特写

本实践中的图像提供了多视角，其中包括各种三维视角，如高空视角、平行视角和渐进视角。另一方面，屏幕的平面透视图从更近的角度展示了详细的内容。为了在互动叙事体验中实现多维场景中的多视角切换，可以利用虚拟现实技术。在传感器的帮助下，用户可以改变自己在三维空间中的位置，并获得最佳视角。使用虚拟移动技术进行位置传输也是一种选择。这种体验可以使用单手手柄或双手之间的矢量来实现。

多视角在平面场景中的实际应用以特写信息的呈现为特点。然而，在虚拟空间的展示中，信息层次的构建可以增强特写信息的承载能力，让用户能够探索更深刻的特写场景。散点构图策略旨在以自然的形式在场景中呈现信息，除了它们与场景内容的相关性之外，彼此之间没有明显的逻辑关系。这种自适应场景相关信息显示系统是一种逻辑要求较低的交互式系统，使用户能够在同一场景内体验不同信息分类下的不同交互体验。此外，在互动叙事场景中使用虚拟现实技术可以促进多维场景中的多视角切换。通过允许用户在三维空间中改变位置并获得最佳视角，传感器的定位功能使视角能够通过物理运动进行切换。此外，由交互式设备支持的虚拟移动技术可以用于位置传输，为用户提供各种视角体验。

总之，本设计中提出的分散分布结构策略可以有效地实现同一背景下多视角信息的发散显示。使用虚拟现实技术和具有飞行视角的导航模式可以增强沉浸式体验，并为用户提供更丰富多彩的体验。

## 三、 同界面多选择切换

在画面显示中，交互界面作为用户输入和信息输出端之间的连接，界面中具有选择功能的具体信息将两者联系起来。为了引导交互式叙事，可以将选项信息安排在各种结

构中。在设计交互相关的界面时，可以使用圆形布局来切换同一界面级别的多个典型角色的选择。这允许用户根据自己的偏好选择角色，可以跳转到所选人物的所处场景。人物故事的呈现也可以是循环的。此外，可以使用线性结构来遵循基于时间概念的时序逻辑。画面场景互动叙事中的解释界面通常承担解释和介绍的作用，线性结构安排可以实现某些信息的线性渐进显示。



图 4-7 画面场景呈现

## 第五章 通过 XR 交互叙事设计传播古典文学的发展展望

目前,基于扩展现实技术的文化体验案例仍处于探索阶段,研究内容主要集中在功能相对简单的三维内容展示上。然而,在传统文化和虚拟技术下平面图像的文化内容的交叉中,在扩展现实系统中存在着平面对象的多形式交互显示和界面功能设计的潜力。这正是《红楼梦》中传统节日的交互叙事设计寻求突破的地方,为传统文化数字化设计提供了设计思路。

正是通过扩展现实技术的实现功能,该设计实现了其目标,展示了其强大的应用能力,并为未来的数字设计提供了更多可能性。此外,扩展现实技术与文化的融合及其对文化内容的更新继续为文化相关领域注入源源不断的创造力和活力。使用扩展现实技术来保护文化也获得了极大的关注和赞誉。

随着科学技术的不断进步,扩展现实技术将继续带来呈现形式和互动方式的变化。这些灵活的互动展示方式将为设计师提供实现文化创新和发展的多种方式,从而为艺术与技术的结合开辟广阔的空间,进一步推动文化数字设计和扩展现实技术的发展。

### 第一节 营造交互体验下的叙事沉浸

行为系统更深一层次,人类互动环境的本质与他们的行为和交流密切相关,使其成为有价值的信息来源。行为系统本身由各种子系统组成,包括语言、动作、动作、饮食、表情、姿势和方向,每一个子系统都可以为创造沉浸式叙事环境提供宝贵的支持。虽然语言是交流和互动的基础,但动作、表情、姿势和动作等其他子系统也可以用来促进与游客的互动。通过利用方向的力量,甚至可以引导游客通过一条动态和不断变化的路线。以“东方智美”国宝数字体验展里面一个作品瓷裳—清乾隆釉彩大瓶瓷裳为例。这个作品主要介绍清代乾隆的釉彩大瓶,釉彩大瓶集各种高温、低温釉彩于一身,素有“瓷母”之美称。该体验展示当观众走近交互桌时可以通过选择交互桌上的釉彩,体验各种釉彩的上釉及烧制过程。四周竖式窗格演绎瓶身 12 幅吉祥画还可以透过窗格游目吉祥世界的美好。当今的互动设计成功地将技术与艺术融合在一起。随着越来越多的艺术家和设计团队在作品中实践、探索和推进互动技术,公众能够在体验和互动中高效地获取相关信息。尽管如此,当涉及到涉及大量数据的文化信息传播时,仅仅依靠技术和美学吸引力可能无法实现其传播目标。因此,在利用互动设计使文化信息传播全面、连贯和引人



入胜方面存在一定的挑战。



图 5-1 瓷裳—清乾隆釉彩大瓶瓷裳



图 5-2 竖式窗格演绎瓶身 12 幅吉祥画

通过调研得知，在三维空间中，交互的信息输入方式主要有面部识别、声音交互和体感捕捉等。而在信息的输出方面，主要由 VR（虚拟现实）、AR（增强现实）和 MR（混合现实）三种方式组成。这些技术的不断创新，为交互设计师提供了更多的可能性和创作空间，使他们能够更好地融入艺术元素，创造出更具有创意和美感的交互设计作品。因此，交互设计的实现需要不断地关注技术的发展和趋势，以及艺术元素的融合和创新，才能实现更好的用户体验和视觉效果。以“东方智美”国宝数字体验展里面一个展馆墨迹——《万岁通天帖》为例。这个作品是集合书圣家族的多部书法作品，呈现了其 200 年间书法风格的变化。展览空间由四周错落垂吊的纱幕，和中央一张长案造型的交互桌组成。纱幕上手写书法和书法影像虚实结合，当观众走近交互桌，对应的长案以及垂吊着的纱幕都会被点亮，长案动态演绎书信内容及相应的历史人物故事。让观众感受书法之美同时，了解背后的文人故事和情感。当今的互动设计成功地将技术与艺术融合在一起。随着越来越多的艺术家和设计团队在作品中实践、探索和推进互动技术，公众能够在体验和互动中高效地获取相关信息。尽管如此，当涉及到涉及大量数据的文化信息传播时，仅仅依靠技术和美学吸引力可能无法实现其传播目标。因此，在利用互动

设计使文化信息传播全面、连贯和引人入胜方面存在一定的挑战。

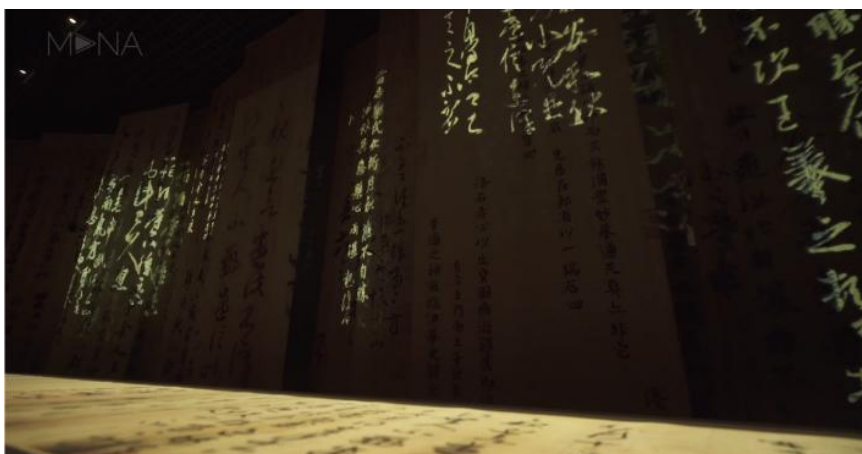


图 5-3 “东方智美”国宝数字体验展作品墨迹——《万岁通天帖》



图 5-4 “东方智美”国宝数字体验展作品墨迹——《万岁通天帖》体验台

## 第二节 创新叙事形式与体验

XR 交互叙事设计可以打破传统线性叙事的限制，为古典文学带来全新的叙事形式和体验。设计师可以运用虚拟现实和扩展现实技术，创造出独特的场景、角色和情节，让读者可以自主探索、参与互动，甚至改变故事的走向。这种创新的叙事形式将为读者提供更丰富、多样化的阅读体验。

XR 交互叙事设计可以通过沉浸式的体验和互动性，激发读者对古典文学的阅读兴趣。读者可以通过虚拟环境与作品中的角色互动，深入了解故事情节和文化背景。同时，XR 交互叙事可以提供更多的解读和注解功能，帮助读者更好地理解古典文学作品的内涵和意义。

交互是创造沉浸式叙事故事的关键要素，鼓励观众充分、全面地参与。它是通过创造一种全面的沉浸感来实现的，这种沉浸感培养了用户对故事的参与感。有两种常用的

交互形式：动作交互和便携式交互。然而，在深入探讨互动类型之前，让我们先探讨人与物之间的各种互动形式。

从本质上讲，基于接触的交互意味着对物体的直接物理触摸或操纵，从而允许对物体的触觉刺激和操纵。另一方面，基于非接触的交互方法在现代更为普遍，因为它们依赖于先进的技术和外围设备来产生更间接但同样迷人的沉浸感。触觉反馈和虚拟现实等技术有助于增强参与者的感官体验，模糊物理和数字领域之间的界限，并为创造性和引人入胜的互动开辟新的可能性。例如，在一个互动装置作品《水元素》这个作品中，作者让观众可以操纵触摸屏温度滑块，在不同的水状态下导航，实时生成独特的声音和动画章节。同时，公众的肖像也被现场拍摄，并被不断变化的水状态三维扭曲。尝试用古老的神话叙事中的拟人化手法来激发同理心。然后，她将其与生成性软件和交互式声音设计相结合，将人类情感与水联系起来。由此可见各种项目中，游客可以通过敲击、敲击和声音传输等动作触发互动。在为人们提供了更强的参与感和控制感。这段奇妙的旅程调动和感染了游客的情感，不仅欣赏了自然之美，还思考了人与自然的和平与深刻意义。通过这些动作的互动过程，参与者可以加深大脑对眼前虚拟场景的理解，同时产生强烈的沉浸感。这最终导致了一种深度的心理沉浸体验，增强了他们对故事的情感参与。

### 第三节 通过 XR 交互叙事的设计扩大古典文学受众群体

传统的古典文学作品常常被认为是高门槛的文化遗产，只能被少数人理解和欣赏。通过 XR 交互叙事的设计，可以将古典文学带入数字化的虚拟世界，吸引更多年轻人和非专业读者的兴趣。这将有助于扩大古典文学的受众群体，使更多人能够接触和享受这些珍贵的作品。XR 交互叙事设计可以通过沉浸式的体验和互动性，激发读者对古典文学的阅读兴趣。读者可以通过虚拟环境与作品中的角色互动，深入了解故事情节和文化背景。同时，XR 交互叙事可以提供更多的解读和注解功能，帮助读者更好地理解古典文学作品的内涵和意义。XR 交互叙事设计可以为古典文学作品的文化遗产和保护做出贡献。通过虚拟现实技术，可以重现古代建筑、文物、服饰等文化元素，将古典文学作品的文化背景以更直观、生动的方式展示给读者。同时，虚拟现实技术还可以实现对珍贵古籍的数字化保存和传播，确保古典文学作品的长久传承。



## 结论

综上所述，传统文化和古典文学是中国丰富文化遗产的重要组成部分，其独特的画面形式和叙事语言具有重要的美学和文化价值。然而，传统文化和艺术的传播已经落后于其他文化产业。扩展现实技术在信息时代的出现为展示传统文化和与传统文化互动提供了新的机会，提供了沉浸感和现实感相结合的虚拟体验，提高了文化交流的效率，让艺术作品的展示方式更加多样化，因此扩展现实技术是对文化进行传播的重要工具。本文探讨了利用基于扩展现实技术下和视觉设计重现《红楼梦》的潜力。研究了将扩展现实技术应用于叙事展示空间设计的可行性，并分析了该技术在文学、文化和数字体验中的价值。本文就交互式叙事性设计来对《红楼梦》中的传统节日展开设计实践，设计了传统文学在虚拟空间展示的实际案例，证明了其所具有的理论价值。

就《红楼梦》现有的文学作品和绘画作品的研究中，分析了有关理论以及研究现状，同时从交互叙事形态和可行性，应用价值等内容入手，将技术可行性和设计必要性两者结合进行分析。根据设计原则，文章还提出了以多种方式呈现故事的策略、场景的互动叙事策略和虚拟现实系统的互动呈现策略。多模态呈现策略旨在通过动态设计和解构静态人物以及重建平面视觉来增强感官体验。场景互动叙事策略通过提供多主题、多视角和多选择的方法来体验故事场景和虚拟互动系统，为用户提出了一种文化体验方法。在交互显示策略中，利用系统设计、界面和交互手段来引导用户的交互体验过程，丰富用户在 VR 系统中的体验，同时平衡系统的信息容量和设计内容。

面向扩展现实技术的交互叙事设计在《红楼梦》传统节日的应用实践一文探讨了叙事设计在主题拓展、情节串联和呼应等方面的理论基础，并对《红楼梦》中的传统节日进行了分析和重构。为了给观众创造更引人入胜、更身临其境的体验，我们采用了特定的设计策略和互动叙事手段来产生多种情感体验，包括乐趣、沉浸感和动态的空间互动。目标是将信息传播从被动转向主动，激发兴趣，最终有效传播传统文化。本研究通过分析信息和空间互动设计，深入探讨互动行为的设置，创造主题空间，激发观众的情感共鸣。本研究总结了“交互叙事设计”介入“传统文化传播”的步骤和方法，但由于互动设计的选题范围广、技术原理和具体应用缺乏深度，本研究可能还不够深刻。但笔者希望这一实践研究，尝试为艺术与技术相结合的创新策略和手段，以及通过基于扩展现实的互动叙事设计来传播传统文化和文学提供了思路和参考。

## 参考文献

- [1] 网络来源:《VR/AR/MR/CR/XR/AV 的区别及简介》, hairuiJY 的博客, CSDN 博客, 2017.
- [2] 网络来源:《如何看待未来的扩展现实 XR》, 电子发烧友网, 2022.
- [3] 网络来源:《解密 disguise 的虚幻视界》, 春晓 109, 搜狐网, 2021.
- [4] 唐忠会:《数字语境下动画电影的“真实性”思考》[J].《艺术百家》, 2010, 26(S1):274-276.
- [5] 李志辉:《想象与叙事》[M]. 社会科学文献出版社, 2013: 77-78.
- [6] 王毅:《中国民间艺术论》[M]. 太原: 山西教育出版社, 2000: 54-55.
- [7] 范凯熹:《信息交互设计》[M]. 中国海洋大学出版社, 2015: 112-113.
- [8] 李乐山:《符号学与设计》[M]. 西安: 西安交通大学出版社, 2015: 61-63.
- [9] 陈笑寒:《基于 VR 技术的孙温《红楼梦》绢本画的数字化设计》[D]. 江南大学, 2021. DOI:10.
- [10] [美] 立德威尔:《设计的法则》[M]. 辽宁: 辽宁科学技术出版社, 2010: 174-175.
- [11] 刘月林, 黄海燕:《整合媒体设计: 数字媒体时代的信息设计》[M]. 中国建筑工业出版社, 2016: 85-86.
- [12] 王绯:《“爱君诗笔有奇气, 直追昌谷破樊篱”——从《红楼梦》的韵文看曹雪芹之创新》[J]. 红楼梦学刊, 1984(1): 225-243.
- [13] 代尔夫特理工大学工业设计工程学院:《设计方法与策略: 代尔夫特设计指南》[M]. 吴卓浩, 裕伟译. 武汉: 华中科技大学出版社. 2014: 33-34.
- [14] 傅述先:《〈红楼梦〉的史与诗》[J]. 红楼梦学刊, 1995(1): 263-274.
- [15] 冯庆华:《红译艺坛: 红楼梦翻译艺术研究》[M]. 上海外语教育出版社, 2006: 28-29.
- [16] 刘士聪. 谷启楠:《论〈红楼梦〉文化内容的翻译》[J]. 中国翻译, 1997(1): 17-20.
- [17] 张志岳:《略论〈红楼梦〉诗词的评价问题》[J]. 红楼梦学刊, 1981(2): 157-169.
- [18] 罗漫:《薛宝钗的〈临江仙〉与宋词》[J]. 红楼梦学刊, 2000(2): 309-310.
- [19] 玉乃球:《红楼梦诗词鉴赏》[M]. 花城出版社, 1999: 42-45.
- [20] 邓小军:《薛宝钗〈柳絮词〉出处》[J]. 红楼梦学刊, 1981(1): 138-138.
- [21] 毕华珠:《〈红楼梦〉中薛宝钗〈柳絮词〉的借鉴》[J]. 红楼梦学刊, 1989(2): 220-222.

## 附录

### 附录 A: 图片来源

- [1] 图 1-1, 图片来源: 网络搜索, 卢卡萨记忆板。
- [2] 图 1-2, 图片来源: 作者自绘, 数字卢卡萨。
- [3] 图 2-1, 图片来源: 网络搜索, 稀土的发现展墙。
- [4] 图 2-2, 图片来源: 网络搜索, 滑轨操作展台与墙面元素灯箱。
- [5] 图 2-3, 图片来源: 网络搜索, 浮雕投影墙。
- [6] 图 2-4, 图片来源: 网络搜索, 稀土工艺流程的互动影像墙。
- [7] 图 3-1, 图片来源: 作者自绘, 红楼梦中传统节日整理。
- [8] 图 4-1, 图片来源: 作者自绘, 故事再现影响因素。
- [9] 图 4-2, 图片来源: 作者自绘, 视觉再创作思路。
- [10] 图 4-3, 图片来源: 作者自绘, 幻境红楼 LOGO 设计。
- [11] 图 4-4, 图片来源: 作者自绘, 文化符号视觉呈现策略。
- [12] 图 4-5 图片来源: 作者自绘, 幻境红楼图标视觉呈现。
- [13] 图 4-6, 图片来源: 作者自绘, 幻境红楼交互模型呈现。
- [14] 图 4-7, 图片来源: 作者自绘, 画面场景呈现。
- [15] 图 5-1, 图片来源: 网络搜索, 瓷裳—清乾隆釉彩大瓶瓷裳。
- [16] 图 5-2, 图片来源: 网络搜索, 竖式窗格演绎瓶身 12 幅吉祥画。
- [17] 图 5-3, 图片来源: 网络搜索, “东方智美”国宝数字体验展作品墨迹——《万岁通天帖》。
- [18] 图 5-4, 图片来源: 网络搜索, “东方智美”国宝数字体验展作品墨迹——《万岁通天帖》体验台。

## 附录 B:

### 专业能力展示

《幻境红楼》源于我对曹雪芹所写名著《红楼梦》出发点进行的理解。世间本无曹雪芹，只因《红楼梦》幻化而来，以“幻”入境，悲剧收场。曹雪芹写红楼梦将真实的人，幻化成故事中的人，又以神话作为引子，以假乱真，真事隐，假存语。作者通过对《红楼梦》中的中国四大传统节日的描绘，选取春节、清明节、端午节、中秋节这四个传统节日来复现红楼梦中庆祝节日的场景，来达到对中国传统古典文学的传播。

视觉标志就将“幻境红楼”这四个字做进行了字体设计，并在色彩上采用了渐变，表示由虚到实，隐喻《红楼梦》故事的跌宕起伏。并选择《红楼梦》中的四个传统节日为主要视觉。分别描绘了春节、中秋节、端午节、和清明节这四大传统节日，画面分别绘画了节日习俗，饮食，并以《红楼梦》中的器物为主体依托，创作的画面主视觉。从画面中提取出四十八个图标设计，选取是《红楼梦》中传统节日里具有代表性的食物、器具、和节日有关的动物、植物、食物。来作为辅助图形展示。将提取的四十八个图标中部分图标进行了建模，完成了一个动态视频。在设计过程中，为了更好的贴切《幻境红楼》的主题，作者采用粉紫色调，与我们传统概念中节日的色彩有所区别。在器物的造型上保留了传统的器形，在纹样上做了再设计，运用了一些超现实的图形语言，主要是为了突出《幻境红楼》的“幻境”。

创作手法：动态插画，图标设计，在 3D 建模的基础上利用 C4D 做出动画，在屏幕上进行互动。



图 B1 《幻境红楼》 LOGO 设计



图 B2 《幻境红楼》 动态海报设计——春节



图 B2 《幻境红楼》 动态海报设计——清明节





图 B3 《幻境红楼》 动态海报设计——端午节



图 B4 《幻境红楼》 动态海报设计——中秋节



图 B5 《幻境红楼》 图标设计



图 B6 《幻境红楼》 视频关键帧





图 B7 《幻境红楼》 现场展览图





鲁迅美术学院  
LUXUN ACADEMY OF FINE ARTS