

## 文化 + 科技

## 让马良和神笔相得益彰

2018年文博会上，巨型地幕影院、AR试衣间、720云上VR全景美图……一批“文化+科技”型文化龙头企业、数字文化创意企业集中展示的新产品，成为风靡全场的焦点。近年来，云南的文化创意与科技创新不断发生“化学反应”，科技赋能让文创产业得以拥抱移动互联网、大数据、物联网、人工智能等新技术，让文化更好地进入百姓生活，为未来创造无限可能。

## 人机交互展示文化创意

8月10日，在创意云南2018文博会6号馆，一场“文化+科技”的盛宴正在上演。与以往不同的是，今年不少“黑科技”已不仅停留在概念上，更多的是强调便利、交互与应用。

一个看似普通的“茶几”，其实具有多物体识别功能。“桌面”就是一块可以供多人同时操作的UI界面，用手触屏或者用烟灰缸、杯子、笔、手机等常用物体都可以操控界面查看信息。“它既是一个多媒体交互平台，又可以当桌子使用，我们把多层信息桌面化，利用多点触控技术支持多人同时触控操作且互不干扰，实现不同功能的运行，可直观快捷地为客户展示信息。”视广科技有限公司副总经理赵映华介绍，这个“茶几”可应用于餐厅点餐、KTV点歌、互动游戏等娱乐场景，也可用作企业成果展示或政府宣传。

不少“文化+科技”成果已进入我

们的生活。例如埃舍尔科技为“一部手机游云南”提供的“VR云南数字版图”。通过“VR云南数字版图”，游客可佩戴VR头盔，行走在数字云南地图上，利用手柄交互切换浏览云南16个州市主要旅游目的地的VR内容。今年9月，在安宁市正式启用的云南首个“24小时无人智能共享书房”，通过科技实现自动化售卖和借阅。阅读与便民服务相结合，可满足市民“300米生活圈”内的购书需求。

技术增加了文化的动力，创意实现了文化的张力。科技对视觉、听觉等感官进行了强化，打造了兼具艺术观赏、文化教育、科技互动等全方位沉浸式体验场景，向着更立体的感官体验，具有故事性的情感体验以及追求价值高度认同的精神体验方向发展。

“文化与科技的创新融合，对文化产业发展有着重要的促进作用。”在昆明市文产办项目规划处副处长安向辉看来，这种融合成功开拓出一个新市场，满足了消费者工作、学习和娱乐的新需要。让文化产品供给的有效性、附加值和群众文化消费需求同时得到提升，推动文化产业提质增效和转型升级。

“科技和文化两者相辅相成，文化是提升科技产业竞争力和价值追求的重要引擎，而科技则在改变文化产业的价值链和供需关系，这两者也是当代产业创新的内在驱动力。”安向辉告诉记者。

## 穿越时空唤醒文化记忆

随着技术发展，越来越多的科技公司参与到文化遗产保护和科普事业中，推动优秀传统文化融入现代生活和文化交流。2017年12月，国家文物局与百度公司签署战略合作协议，计划在3年内建成2000家百科数字化博物馆。在数字化博物馆中，用户通过音频讲解、实景模拟、立体展现等多种形式，可以如身临其境般地观赏珍贵文物，让足不出户逛博物馆成为现实。

如今在百度百科的词条上，“西南联大”不再是干巴巴的文字介绍。通过百度人工智能AI技术，在词条中成功复原了西南联大校舍的全景，如果戴上VR眼镜，还能身临其境、沉浸式的体会当年西南联大学子艰苦的学习环境和刚毅坚卓的学习精神。在本次文博会上，记者看到通过VR、AR等科技手段还原的梁思成和林徽因故居以及龙泉古建筑，没去过龙泉古镇的观众也可以“穿越虫洞”，体会众多文化大师和35位院士的“乡愁”。

周杰伦此前在一场个人演唱会上曾成功实现与邓丽君同台演唱，其中用到的“幻影成像”技术，这次由视广科技带到了文博会现场。体验者无需穿戴任何设备，即可看见悬浮于空中的立体影像，极具空间纵深感、真实感和科技感。这项技术主要运用在文物与贵金属类展示、人物还原、场景还原方面。

除此之外，“文化+科技”让生活