

# ART PROJECT

# 艺术项目

---

## 艺术项目主题

### 潮生万象

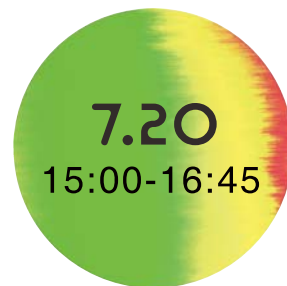
2025年第十二届中国可视化与可视分析大会艺术项目 (ChinaVISAP'25) 将在杭州举行, 与第十二届中国可视化与可视分析大会 (ChinaVis) 会议同步进行。本届艺术项目包含: 艺术展览、学生竞赛、创作工作坊、专题讲座以及一系列由艺术家、设计师与可视化科学家发起的精彩分享, 旨在探索可视化艺术的未来方形和全新视野。

本届主题“潮生万象”, 旨在以“潮”为时代精神, “万象”迭涌, 玄览古今。杭州以“潮”闻名, 更以其独特的三重世界遗产格局 (西湖、大运河、良渚古城) 奠定其在人类文明史上的坐标。从新石器时代良渚玉琮的信仰图腾, 到南宋临安的《西湖清趣图》笔意, 再到明代丝绸之府的织机声, 这座城市始终是中国古典美学的最高表达。而今, 杭州更以数字文明实验室的姿态重塑未来: 阿里巴巴的电商生态与蚂蚁链技术辐射全球; 西湖大学引领合成生物与AI制药前沿; 云栖小镇聚集了中国1/3的云计算算力。这里既有国家级工业设计中心数量之冠 (占全国12%), 也孕育了吉利极氪、零跑汽车的智能电动化浪潮; 既诞生了挑战3A游戏边界的《黑神话: 悟空》, 也孵化了全球AI开源平台DeepSeek (深度求索)。当MCN机构在运河畔直播带货时, 数字游民正用区块链技术激活乡村遗产——传统与未来在此缝合, 正如西湖山水与钱江新城的天际线, 构成一部“潮生万象”风云叱咤的文明史诗。

China VISAP'25 愿与你一起在杭州发起一场以社会为现场, 以数据为媒材, 以视觉为语言的行动, 期待我们可视、可感的珍贵相遇, 能凝结出一种独特的知识生产范式, 来共同面对这个潮生潮涌、万象奥妙的可能世界。

## 艺术家讲座 Artist Talks

地点: 二楼文澜厅A



主讲人: 张味迪  
亚利桑那州立大学

### 从个人低语到集体共享: 参与式数据驱动生成艺术的研究

讲座主题简介: 《you only have seven seconds》源自交互式AI装置 ReCollection, 通过语言输入与生成图像, 探讨机器智能如何重构集体记忆。项目灵感来自艺术家对祖母认知衰退的回应, 并借鉴“批判性失智研究”中“重构记忆”的理念。参与者贡献七秒低语回忆, 结合AI生成图像, 经策展后转化为电影形式的生成式可视化艺术, 融合定制智能系统与实验性视觉策略。



主讲人: 马菡璐  
香港科技大学

### Capillary Network: 在可视化中感受跨物种亲缘关系

讲座主题简介: Capillary Network 是一项数据驱动的互动体验。通过追踪有毒物质在不同生物体之间的积累路径, 作品揭示了一种容易被忽视但切实存在的跨物种亲缘关系。

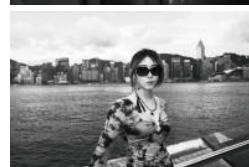
在本次分享中, 我们将介绍如何将生物隐喻、生态数据与互动设计相结合, 构建一个如同有机体般“活着”的系统, 让毒素如血液般在其中循环流动。观众将成为网络的一部分, 亲身感受人与非人生命之间复杂而纠缠的生态关联。



主讲人:张俊杰  
湖北美术学院

### Water Music stone

讲座主题简介:作品立足于“长江大保护”国家战略与长江国家文化公园的生态文明建设背景,聚焦于湖北省长江流域,选取该区域作为生态信息的观察与表达场域。以“石”为生态数据与人文感知的媒介载体,融合水质、气候、水位等多维生态数据,探索数据艺术表达与跨感官体验之间的关系路径。通过数据的联觉转译技术,将湖北省长江流域的生态数据转化为可视、可听、可思的诗性表达,构建起“以石映水”的叙事逻辑,拓展了数据与自然物质之间的语义联结与数字互动方式,赋予生态数据以人文温度,激发观众对生态议题的感知与共鸣。该实践不仅拓展了生态数据可视化研究的艺术表达路径,也在生态文明建设背景下,为环境信息的公众传播提供了更具情感张力与文化内涵的审美范式。



主讲人:欧阳永康、李天  
中国美术学院

### 太空回响:中国太空数字艺术的多维信息构建研究

讲座主题简介:从古至今,人类从未停止过对宇宙的探索,时至今日以太空为题材的艺术创作数不胜数。从绘画作品到科幻小说,太空美术作为独立存在的艺术种类日渐成型。随着科技的发展,人类对太空的探索越来越深入,太空数字媒体艺术作为一种新型的艺术形式,将科技与艺术巧妙结合,为人们提供了一个全新的视角来理解和感知宇宙。整体而言,该图解通过数据深挖逻辑,创新图解叙事手法,实现转译联觉,智能共想。因而本图解不仅构建了一个形似“蝴蝶振翅”的天文模型,更是一次关于知识探索的通感表达。

## 艺术展览(按作品首字母排序,A,An, The 除外) Art Exhibition

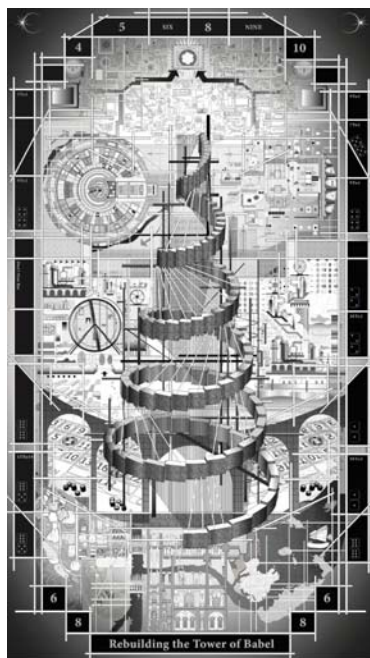
入围作品名称	重建巴别塔
作者	夏尘鹿 / 马祎甜 / 王垚早早 / 尹補玄
作品类型	图片
时间	2025.4

### 作品简介

人们渴望建造巴别塔,以此通往天空,叩开神之门。然而,骄傲与野心使语言被割裂,理解变得混沌,人类最终四散而去。在棉花帝国,巴别塔被资本重塑,一次次崩塌,又在废墟之上重建。

资本在不同时代变换着形态,以不同方式塑造人们的生活,而棉花,只是众多筹码之一。资本如同玩家,在赌局中积累着财富,不断扩张、重组,构筑新的秩序。而那座螺旋上升的巴别塔,正与这场循环往复的资本游戏相互交织。结构更迭,历史重演,塔中的人们被分布于不同层级,如同那些曾共享同一种语言、试图建造通天塔的先民,彼此错位,难以沟通。但在这座塔中,每一种资本都在讲述同一个故事——只是形式不同。

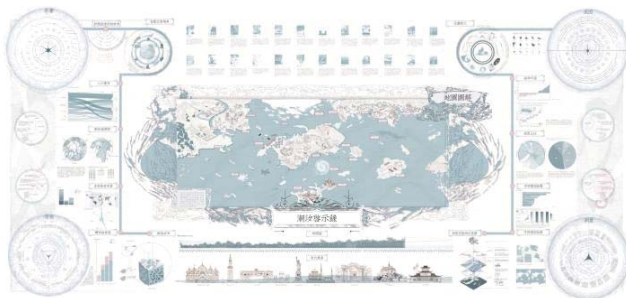
在历史与现实的漩涡里,巴别塔被不断重建,又无休止地更新、拆解,如同忒修斯之船,始终处于永恒的搭建之中。



**入围作品名称** 潮汐启示录  
**作者** 孟欣桐 / 李诚尧  
**作品类型** 图片  
**时间** 2025.5

#### 作品简介

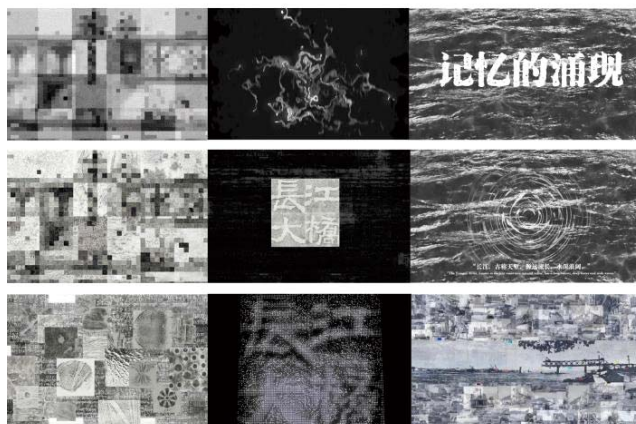
海平面上升是自然法则的终极审判，潮汐的涨落悄然化作衡量文明可持续性的天然标尺。它既是对人类僭越生态边界的警示，也启示我们重建与海洋的关系——在进退涨落中寻找平衡。借助对海平面上升成因与影响的可视化分析，我们以漂浮城市、技术革新、气候计划等“方舟行动”回应挑战，折射出人类在自然面前对自我救赎的深切渴望。



**入围作品名称** 记忆的涌现  
**作者** 於涵阳 / 李安达 / 赵焕宇 / 胡恩豪  
**作品类型** 视频  
**时间** 2024.11

#### 作品简介

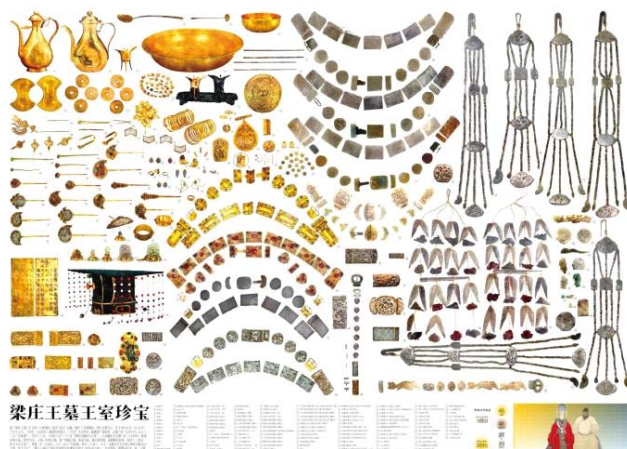
《记忆的涌现》以武汉长江大桥为核心，拓印采集桥体肌理与符号，通过数字技术解构重组，生成动态几何图像与声音交互，形成“新记忆”场域。作品融合传统技艺与数字媒介，探索历史记忆在数字语境下的再生可能。



**入围作品名称** 镂金错彩—梁庄王墓王室珍宝  
**作者** 李雨凝 / 何兆楠  
**作品类型** 视频  
**时间** 2025.5

#### 作品简介

梁庄王墓在全国已发掘的明代亲王墓中占据重要地位，其出土文物数量之多、品质之精美首屈一指。作品旨在为那些渴望深入了解梁庄王墓室珍宝的用户构建一个具有探索性的信息交互平台。帮助用户从相似性、颜色、尺寸、使用场景四个维度对藏品信息展开检索，使其能够全方位、深层次地领略文物背后的历史文化价值与艺术魅力。



**入围作品名称** 书以观象  
**作者** 叶子 / 刘馨雨 / 徐雨萱  
**作品类型** 视频、装置  
**时间** 2024.6

**作品简介**

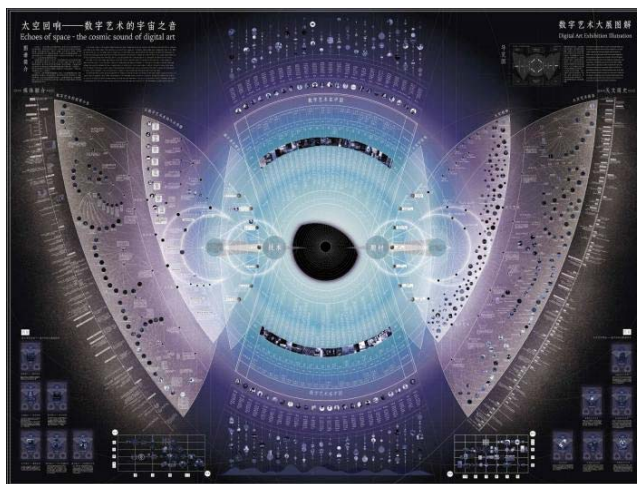
常言道“字如其人”，文字是人创造的一种传承文明的物质载体。作品在外显的物质世界中向内观己，以书写为行为的研究对象，采集五十组书写轨迹和书写时的生理呼吸数据，可视化书写过程中的无形之状，并归结为“象”，“象”是对客观存在抽象化和符号化的表达，作品以数据可视化设计视角辨析“象”如何“如其人”。同时以“如其人”为引，思考无形状态下非物质性的“在场”，作为未来个体的一种具身性在场形式的可能性。



**入围作品名称** 太空回响  
**作者** 欧阳永康 / 李天 / 颜丹 / 郝雨欣  
**作品类型** 信息可视化(图片)  
**时间** 2024.1

**作品简介**

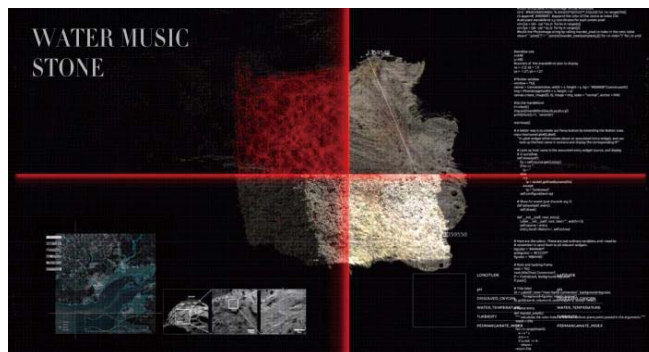
科技发展推动人类更深入地探索太空，太空数字艺术应运而生，在科技与艺术之间架起桥梁，就如同蝴蝶翩翩起舞，促使作品创意与想象力如同花粉在太空花园中传播，开花结果。是亦因彼，本图谱以《太空回响》为题，聆听数字艺术的宇宙之音。



**入围作品名称** Water music stone  
**作者** 张俊杰  
**作品类型** 视频  
**时间** 2025

**作品简介**

在天成象，在地成形。  
 作品以长江为研究对象，以石为媒，采集长江流域水质与气象数据，实地收集石材样本并融合自然科学、视觉艺术与声音生成，将原本隐性、理性的数据转译为可视、可听的感性体验。通过石之形映水之变，构建石头作为生态载体的感知逻辑，揭示其与环境共生、共构的生命图式。



**入围作品名称** 新体艺馆 - NewSp-Art

**作者** 臧渠成 / 周悦 / 崔男

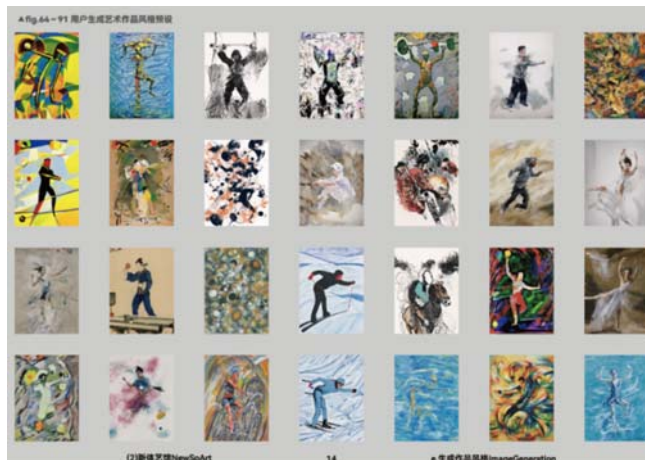
**作品类型** 视频、交互程序

**时间** 2024.6

#### 作品简介

2024年是中法建交60周年,也是巴黎第33届奥林匹克运动会的举办年。奥运会曾在中法之间留下过许多共同记忆,是两国之间文化交流的重要节点之一。体育是一门特殊的艺术,艺术则是记录和传播体育精神的重要方式。

“新体艺馆”是在中法文化建交60周年和巴黎奥运会背景下的十个数字展陈项目,我们从艺术文化与体育之间的关系得到启发,希望策划一个充满运动感的数字化互动艺术交互:



**入围作品名称** 血缘 Capillary Network

**作者** 马菡璐 / 孟恒宇 / Robert Jankowski / 吴子薇

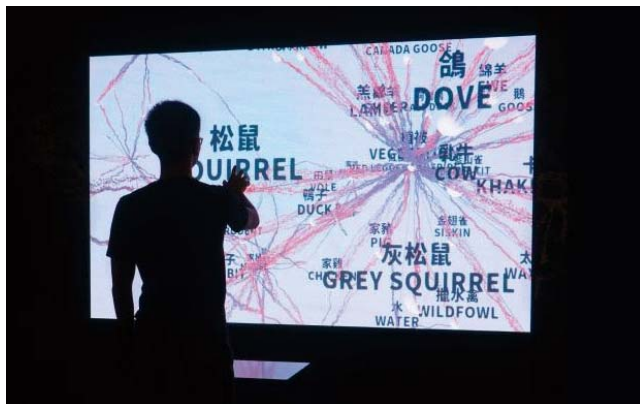
**作品类型** 互动装置

**时间** 2025

#### 作品简介

《血缘》是一件数据驱动的交互作品,它描绘了有毒物质在生态网中穿梭流动的隐形循环系统,打破了物种界限的幻象。该作品追踪了农药等有毒物质渗透到各种生物体,包括野生动物、有益无脊椎动物以及伴侣动物之间的过程,将诸多物种暴露在一种美丽而令人不安的亲缘关系中。通过毒素的流动与扩散,这种错综复杂的联系得以从视觉层面上被观察到。

作品邀请观众触摸毛细网络,感知有毒物质如何同血液一般在生态系统中流动,并成为系统的一环,从而进一步质疑与非人类、自然与人工、宏观与具身感知之间的界限。



**入围作品名称** 遥父冲浪——南宋马远《十二水图》今译

**作者** 陈悦 / 徐苡靖 / 王映萱

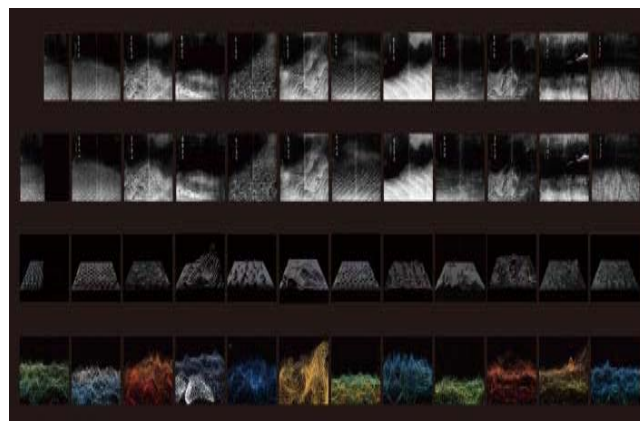
**作品类型** 视频

**时间** 2023.6

#### 作品简介

遥父冲浪,其设计灵感取自宋代画家马远及其名作《十二水图》。马远,字“遥父”;“冲浪”,可译为“数字化”。我们从源头取水,借活西湖水的源生力量,以动态化、立体化、视听化的方式重制遥父之水,让人工智能生成的粒子与南宋马远笔下的西湖水浪同频,在“活”水的声音与情态中感知“水之理”与“山水融通之性”。

本作系中国美术学院2023年度林风眠创作奖。中国美术学院手工艺术学院西湖博物馆特邀参展作品。



入围作品名称 You Only Have Seven Seconds  
作者 Weidi Zhang / Rodger Luo  
作品类型 视频  
时间 2025.5

---

#### 作品简介

ReCollection: You Only Have Seven Seconds is a poetic, AI-generated visualization that explores human memory at the intersection of remembrance and imagination. Against the backdrop of rising Alzheimer's cases and the emergence of machine-generated false memories, the film reimagines remembrance through the lens of artificial intelligence. Inspired by her grandmother's cognitive decline, the artist created a custom AI system that transforms fragmented spoken recollections into synthetic visual sequences. Presented as a public interactive AI art installation, ReCollection has welcomed thousands of visitors from around the world to whisper their fading memories—each within seven seconds—into the artwork and generate visual memories in real time. These visual memories—constructed through speech recognition, text auto-completion, and text-to-image generation—form the foundation of an evolving visual archive. Drawing from the audio and generative image data collected through the ReCollection installation, the visualization incorporates emerging speech-to-video technology to weave a collective, culturally diverse montage of love and loss. Initially conceived as a personal reflection, ReCollection has evolved into a living, breathing, shared worldbuilding experience for memory recreation—where the ephemeral past is not restored, but reassembled into a dynamic portrait of collective human selfhood.

