



1.

移動的數位宮殿

國立故宮博物院變體策展機制

文/賴志婷(英國萊斯特大學藝術博物館與畫廊研究碩士,現任職於故宮教育展資處)
圖/國立故宮博物院 教育展資處

踏進一襲琉璃紫光浸潤的光影場域,花影扶疏、花氣流轉,黃庭堅的〔花氣薰人帖〕在贈花索詩間自我調侃的情境、乾隆帝收藏的花瓶器物品賞,以及懷素、趙孟頫的作品,都藉由細密的互動科技營造氛圍……。臺中市港區藝術中心的《清水雅集—故宮書畫新媒體藝術展》甫得到AAM美國博物館

聯盟第29屆繆思獎的教育推廣類(Education Award)銀獎。另一個場域位於臺東美術館,「海錯奇珍互動劇場」於今年四月底獲得美國休士頓獨立製品與國際影片影展互動教育兒童類銀獎,還未於故宮本院展出,就已啓程自己的巡展。2015年推出的《藝域漫遊—郎世寧新媒體藝術展》,邀請10多位國內新媒

體藝術家,以藝術教育為主軸,科技為觸媒,以擴增實境、多層次螢幕裝置和4K影片的高畫質,透過智慧行動導覽提升觀眾凝視文物的感官經驗。現年93歲的故宮,或許仍在當代的潮流中調整腳步,然而,這十年間,一座「移動的數位宮殿」早已悄然誕生、成長,不僅行動自如,每相遇一處,便是一回回在不同土地的

落地生根。

一座現代博物館的精神

位於土林的故宮北院,全年皆是人聲鼎沸,來自世界各地的團客、自由行旅客、國內觀眾魚貫湧進〔翠玉白菜〕和〔肉形石〕展間,順著蜿蜒的人龍接續著探入〔毛公鼎〕的陳列室。故宮三寶是歷久不墜的經典,也是從未過氣的明星展件,數十年如一日地風風火火;另一個陳列室《集瓊藻—院藏珍玩精選展》,展示古代清宮珍玩,琺瑯、服飾、文具、漆器、法器、雕刻、多寶格等奇珍妙寶,華貴地展示了來自東方皇族的精緻輪廓;《搏泥幻化—院藏陶瓷精華展》一攬宋代名窯、成化鬥彩和明清各朝的官窯瓷器,收藏了極為經典的陶瓷歷史記事—有人認為這座寶山藏富了東方古文明的精魂,大部分的觀眾欣喜一窺皇家的棲居,故宮的形象遂而被折疊在這些明星展件之中。然而,當代的我

們如何理解更「具體」的「故宮」,亦或是更「抽象」的「故宮」?當故宮不再是一處僅剩下「懷舊遐想」的宮殿,而是成為一座典藏豐富文明的「現代博物館」,我們如何以當代之眼重新凝視她?

2009年紐約MoMA現任館長格林·勞瑞(Glenn Lowry)將原先僅關注美國文化本位的「現當代精神」拓撲至「全球的現當代精神」。他發起了「全球時代的現當代藝術觀點」(Contemporary and Modern Art Perspectives in a Global Age,簡稱「C-MAP」)¹計畫,將世界各地的策展人、藝術家、學者匯聚於MoMA,不僅共同策劃超越以美國本位的國際現代精神探討,而是綜合不同國家的美術館機制與視野,進而串聯、發展出世界級的、多元的「現當代精神」。回到故宮的案例,如何轉譯院藏文物精神,為形塑博物館機制文化的重要命題。

近年來,「新媒體藝術」是當代



2.

1.2.3.
《清水雅集—故宮書畫新媒體藝術展》展場一隅

藝術的顯學,亦是現今博物館著手開啓的領域,以故宮而言,更是於十年前便積極嘗試以「科技」作為文物傳播的媒介,亦作為與觀眾接觸的地帶。1997年,跨領域文化人類學者Clifford曾提出「接觸地帶」(contact zone),於2000年左右受到博物館界廣泛的運用,讓博物館界能於自身的殖民脈絡、知識特權的機制中尋找與「公眾」接觸的新



3.

1. 《清水雅集—故宮書畫新媒體藝術展》展場一隅
2. 《藝域漫遊—郎世寧新媒體藝術展》展場一隅
3. 《藝域漫遊—郎世寧新媒體藝術展》展場一隅



1.

取徑與渠道。² 故此，近年來，全球博物館學界思考博物館與美術館之「機制文化」，如何重塑博物館品牌，並以館藏的物質文化作主體思考，鏈結館際外的文化脈絡與觀眾，進而打造新的機制文化，是現下博物館實踐最關鍵的議題。以故宮而言，龐大的組織結構以及身為中央單位的身份，使得這座博物館難以在物理空間中自由地展露拳腳，故此，「數位巡展」為故宮開啓了一條

新博物館學的取徑，一為古典文物與「新媒體藝術」的數位美學交集，二為「藝術教育」的在地共融。

於數位水墨的荒野中前行

「新媒體藝術」是當代藝術的顯學，如何將文物以數位化的方式呈現？文化的轉譯美學能力在居中扮演了關鍵的角色。轉譯過的「文物符碼」，透過以另一種媒材呈現，有了新的形式。近年來Team Lab數

位藝術團隊以科技、創意、科學、建築、藝術、電腦工程等跨域協作，讓一般被視為理性的技術轉變為一場場美學的展演，「巴黎光之博物館」(Atelier des lumieres)以120幅龐大投影設備營造出古斯塔夫·克林姆(Gustav Klimt) 麥彌的流金年代，然而，以繪畫作品而言，相較於近代西洋藝術中視覺上透視、寫實的繪畫，東方的書畫在意境、語境、心境上有其抽象的文藝底蘊，如何精準地部署觀者的美感經驗、又如何透過數位科技攫取文物中的「時間感知」、擊劃畫境內的「場域經驗」，乃數位文化轉譯的火侯及功力。故宮規劃「新媒體藝術」展示空間於北院正館已相當多年，現正展出《異域漫遊—郎世寧新媒體藝術展》，以300多年前義大利米蘭的耶穌會士來華、並成為宮廷畫師的郎世寧(Giuseppe Castiglione)為題，延伸出他雜揉東方繪畫雅緻及西方油畫觀念的創作技巧，展覽以虛實、

沉浸式體感互動環境為聚焦，企圖詮釋東西方美學的審美旨趣，邀請觀者凝視這位傳教士的奇異畫境。另外，每一季故宮教育展資處亦會推出「古畫動漫系列」展於北院正館一樓的廊道，精選院藏書畫名品，包含〔清明上河圖〕、〔明仇英漢宮春曉〕、〔宋黃庭堅花氣薰人帖〕，藉由史料作為賦格文本的基礎，在原畫的的圖象上作轉譯，配合仿書畫長卷的長形光牆，自左而右的書畫閱讀習慣，讓觀者能一攬畫境裡的敘事與情節。

數位轉譯的館外實踐

除了院內的展覽，故宮的新媒體藝術展亦於近年來與不同藝術單位共同策劃，藉由不同策展方、不同觀眾對象的對話，於不同的地域，皆能拓撲出不同的場域氣質。《清水雅集—故宮書畫新媒體藝術展》為2017年國立故宮博物院與臺中市港區藝術中心共同策劃，以北宋書

法家黃庭堅的〔花氣薰人帖〕為母題與展覽定調，營造出詩文唱和、人與自然間的自在連結，「花氣薰人互動裝置」取材於黃庭堅〔花氣薰人帖〕，觀眾於靠近牆面時，牆面中心的扶疏花影便會搖曳聲響，慢慢蛻變為墨色筆跡，旋即落下歌手林強古音吟詠的句子，體驗如同古代的文人般來一段曲水流觴的附庸風雅，細細品味書畫的意境；展覽旨趣在於擊劃一場古代文士的「以文會友」，形同一場「雅集」，如東晉「蘭亭雅集」、北宋「西園雅集」等知名會飲，挪移的不僅為墨跡，亦以「自敘·心境」書法虛擬實境深入演繹唐朝懷素，在「筆墨行旅」數位展件中，將北宋「蘇、黃、米、蔡」四大書法家的「文氣」，將文士來往、社交的閒情雅事透過數位裝置的氣氛轉譯開展而生。文物結合多媒體互動體感裝置、高解析度的4K影片、最新的VR虛擬實境技術，「古畫」遂得以有機會「今譯」，得以穿越時空藩

籬，在當代裡復生而鮮活。

甫於今年五月於臺東美術館推出的「故宮x臺東—新媒體藝術展」主要亮點展件「海錯奇珍數位互動裝置」獲得美國休士頓獨立製品與國際影片影展互動教育兒童類銀獎，以故宮經典山水繪畫作品〔海錯圖〕為題，如同十八世紀的海洋百科全書，帶領觀者在古代水中生物的圖譜間，見證藝術家當時的見聞、踏查以及關於博物物的知識。展件結合燈光、音效、互動體感測科技，該展件設定多人互動的功能，邀請兒童進而探索三百多年前的早期海洋，一窺清代畫家聶璜〔海錯圖〕的親歷親聞。

虛擬畫境與現實城鄉

僅只是將展出形式的媒材作改變，固然能使參觀故宮的觀眾得到凝視物質文物之外，不一樣的審美體驗，然而，耗資成本龐大的展件，無法時常更換數位裝置，使得數



2.



3.



「海錯奇珍互動劇場」展場一隅

位展件難以隨著科技的潮流更新，另一方面，以藝術教育為主軸的新媒體藝術，或許拉近了觀眾與文物的審美距離，卻無法拉近博物館與城鄉的地理距離。故宮於106年度（2017年）至109年度（2020年）的社會發展計劃，是以故宮的藝術內容為主，策劃數位巡展，巡禮至個

縣市的偏鄉或離島展演數位互動展覽，將「有如參觀故宮」的體驗帶進社區。此文化近用的策略，近似於英國博物館界「開放博物館」的概念。英國格拉斯哥博物館（Glasgow Museum）是英國境內第一座開放博物館，主要概念在於加強社區與博物館的社會關係，不同於以往被動

地迎接觀眾進入展覽空間，而是主動地與社區締結聯繫，以觀眾客群而言，例如鎖定特定族群，如年輕人、婦女、高齡人口、身心障礙人士等，於實踐形式上，推出回憶工作坊、與社區居民易產生共鳴的原鄉主題、互動展等。「開放博物館」挑戰傳統博物館因貧富差距、教育鴻溝、社會階層等影響審美經驗的現實條件，在社區/在地之中挪移博物館的展示及教育功能，將「觀眾」放置於中央。

「我的一生中，畫了許多有關人物肖像及花鳥走獸等主題的畫作，獨特的中西合璧風格影響了當時與後代的畫家。我在中國一住就是51年，未再回去義大利，就像今天從不同國家來臺灣生活的新住民朋友一樣，在居住的土地上生根，融入在地文化，也發揮自身影響力。」³ 一襲「現代郎世寧」的開場白在不

同城鄉登場。《郎世寧到此一遊—故宮教育巡迴展》至今已巡演多處台灣各地的偏鄉，邀請觀眾透過認識郎世寧作品中跨域的精神、及深入異地土地的胸懷，進而在新住民人口比例較多的城市—桃園、屏東等地去積極締結與舊與新臉譜的關係。

小結

故宮因其特殊的組織結構，龐大而縝密的分工、嚴實的分層分責，讓這座近百歲的博物館時常形同舉步維艱的老者，然而，在遍佈藝術史脈絡策展的「故宮式展覽」，在物質文物的陳設之間，當代博物館的「公共化」的理想變得棘手而困難。社會學大師布爾狄厄（Bourdieu）在1984年出版的《秀異：品味判斷的社會批判》（Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste）

一書，曾論述當代社會之所以異於早期傳統的社會，皆是因文化的因素已經藉由通訊和科技傳播進入到社會的各個階層、領域之中，他認為品味（taste）與藝術欣賞是學習而來的，成長過程中的場域可能也扮演相當角色，換言之，品味與藝術審美並非天生，而是與家庭和教育環境息息相關，品味即是文化的產物。回望臺灣的「社會階層」⁴，在各項文化活動之中，「美術或藝術展覽」類別一直為小眾且菁英的，而在城鄉長期不平衡的狀況下，即便近年來各縣市紛紛蓋出城市的博物館、美術館，關於機制與在地的脈絡依然是本階段懸而未結的議題。太快速的發展背後，伴隨的是難以短期培養的藝術鑑賞能力，博物館是否能扮演居中的教育角色，一直是當代博物館界戮力耕耘的田野。故宮作為一座舊情懷的宮殿，如今漸漸轉

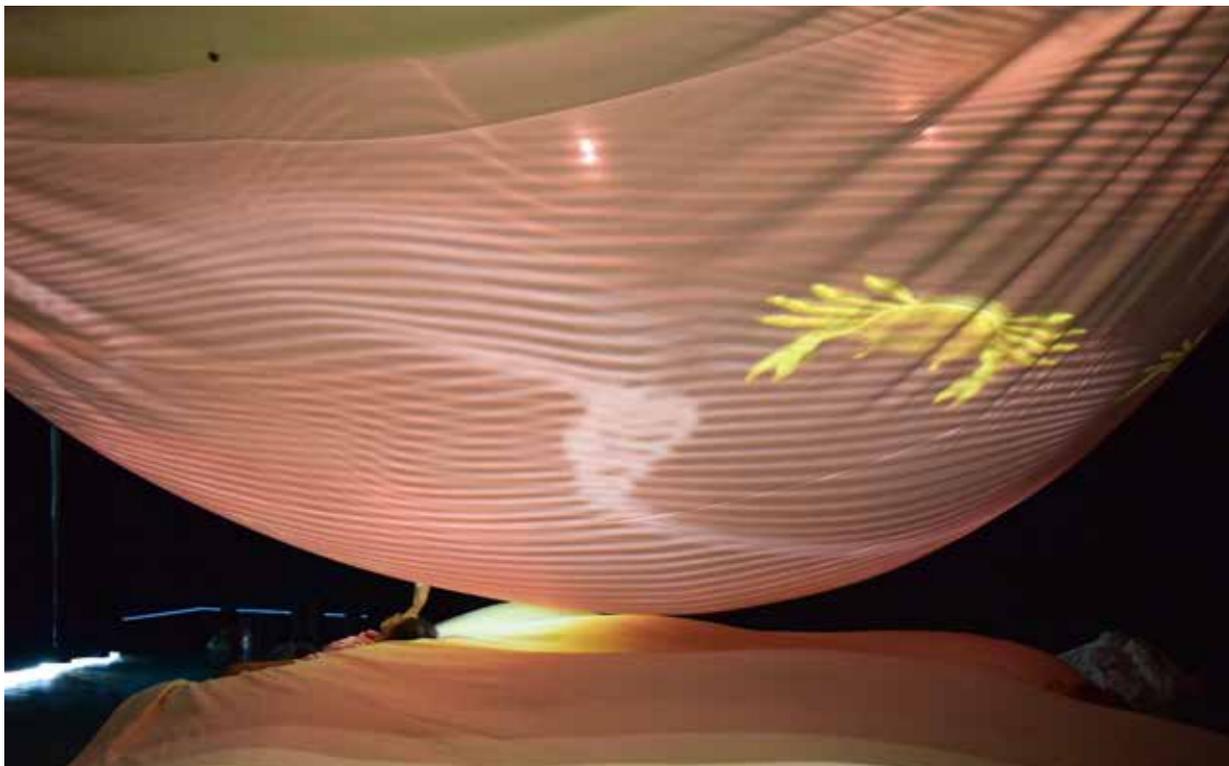
變為故事的、在地的宮殿，不斷在不同場域間駐點、生根，漸漸落出在地的種子。或許在不遠的未來，數位畫境的世界觀能拓撲出文物詮釋以及藝術教育的新型態體系。✎

¹ MOMA. <https://www.moma.org/research-and-learning/international-program/global-research>

² Andrea Witcomb, 2002, Re-imagining the Museum: Beyond the Mausoleum.

³ 請見<https://www.npm.gov.tw/Article.aspx?sNo=04009491>

⁴ 「台灣地區社會變遷基本調查計畫」第三期第三次（長卷）與第五期第三次「社會階層組」的資料（豐海源，1998；張莚雲、廖培珊，2008）。



「海錯奇珍互動劇場」展場一隅



「海錯奇珍互動劇場」展場一隅