

舊藏新藝—— 淺談故宮新媒體藝術創作

■ 曾一婷

國立故宮博物院（以下簡稱故宮）發展新媒體藝術、製作數位裝置已然多年，累積的作品也以數位展的形式於全臺各地巡迴，並獨自開發出迥異於國際各大博物館的展示型態。這些展件的研發在保留文物藝術內涵的同時，如何以全新的數位面貌呈現其美學意境，向來考驗著製作團隊。而科技的躍進也推動著團隊自我期許，多方嘗試將新技術應用於裝置製作上，以摸索所有創新的可能。這是一場又一場極具挑戰的創意冒險，藝術與科技激盪出的火花，正以全新的載體逐漸往外擴散，並以院藏文物之名，向世界發聲。

初見故宮的新媒體藝術作品通常是驚奇讚嘆的，以曾在正館展出的「藝域漫遊」為例（圖1），一進入廳內隨即被百年文物轉化

而成的虛擬空間所圍繞，文物蘊含的藝術精神透過數位媒體展現，讓人彷彿置身太虛幻境，別有天地非人間。



圖1 | 藝域漫遊——郎世寧新媒體藝術展 教育展資處提供

博物館裡的新媒體

八〇年代以來世界吹起一股跨界風潮，故宮也在典藏系統的建置與數位化成果的逐年積累之下，加入這場跨領域的探索。與許多博物館不同的是，故宮並沒有因為重視藏品的原真性而讓數位文物的發展受限。在諸多前輩的耕耘下，豐厚的數位典藏讓創作觸角延伸到不同的技術領域，開發出諸如投影裝置「古畫動漫」、互動裝置「走入畫中」、光雕投影互動裝置「自鳴晝夜」（圖2）、虛擬實境「神遊幻境」（圖3）、擴增實境「南懷仁的坤輿世界」、沉浸式互動劇場「海錯奇珍」、大型投影情境式互動裝置「龍藏經——浮影幻化」（圖4）等等諸多精彩作品。而這些裝置也隨著清宮舊藏的數位化進程，歷經了工具、媒介、媒材與媒體等角色，或多或少包含了這些特徵。

近年來數位展的陸續推出，研發的作品也愈來愈新媒體導向，成為一種新型態的溝通傳播模式，影響人們對故宮的認知。數位裝置所具有的機械複製能力，無形中改變了博物館的藝術體系，其安全與便利的特性，現已成為故宮於國內外巡展並拓展影響力的利器之一。這些作品以電腦運算為基礎，結合院藏資料庫內容，向大眾傳送文物的資訊。它們成為真實文物的延伸，科技的推陳出新與整合運用讓數位藝術創作成為可能。

共同的實在與不同的價值

創作需要精準的眼光，文物挑選也須符合大眾的期待，而技術本身的特質也會影響裝置在美學概念上的表現。科技與藝術的共同點在於人造，兩者可說是均為人造物（artifacts），具有人工性（the artificial）的屬性，在本體論上可被視為共同實在（co-



圖2 | 「自鳴晝夜」光雕投影互動裝置 教育展資處提供

reality) 之展現。¹然而，數位裝置與藝術品不同，我們將具有歷史價值之人工製品稱為「文物」，新媒體因創作材料的發展歷史新穎，尚未在文化裡蓄積夠久，所以並未如傳統藝術品一樣在媒材本身即具有其他意義。²

即使如此，故宮並未停下腳步，其數位作品本身即是在跨越科技與傳統的鴻溝，打破藏品承載的自然、文化與數位影像技術之間的分野，並以新物質作為基礎，生成文物的數碼型態。這是一種文化資訊，另類的體感經驗。雖無法與觀賞真實文物的審美意趣



圖3 「神遊幻境」虛擬實境（視者畫面） 教育展資處提供



圖4 「龍藏經—浮影幻化」大型投影情境式互動裝置 教育展資處提供

相比，卻能大大擴增資訊接收的深度與廣度。這些技術不再只是機械複製而成的媒介，現今科學的進展讓技術本身可以成為一件使靈光再現的作品。它們是一種媒體，文物的模擬，跨越真實與虛擬的實驗。

跨領域思維與集體創作

藝術創作需要技術上的支持，而創意實踐需要一個共同激盪的開放空間。不同的想法、理論、技術與經驗在此交流，找出連結彼此並產生火花的原點。隨著裝置與策展風



圖5 「夏荷」互動裝置 教育展資處提供

格的多變，科技發展不只主導數位藝術的成長，也形塑現代人的審美標準與意識型態。而故宮在這波結合藝術與科學的趨勢裡，逐漸摸索出一套屬於自館的創作模式，開發出諸如寓教於樂、美感體驗、氣氛營造等類型的作品。這些裝置大多取材自書畫典藏，除了人物景觀可讓觀眾一眼辨識出文物外，其所展現的二維空間無論是動畫或投影皆能產生優異的互動效果，例如四季故宮系列的「春生」、「夏荷」（圖5）、「秋色」、「冬雪」，以及最近推出的「大漠履踪」等等。

另外，浩瀚的圖書文獻也有許多精采的歷史故事可供爬梳，如以同安船為主題製作的「望穿時空」、「操帆破浪」，近期研發的「日月記影」（圖6）則是結合GIS、3D列印、光雕投影等多種技術的突破之作。未來團隊將會思考器物類裝置創



圖6 「日月記影」GIS 3D列印投影裝置 教育展資處提供



圖7 | 「月影梅」大型投影情境式互動裝置 教育展資處提供

作的更多可能，因為立體物件的轉化較為困難，製作門檻較高，可發展的方向約莫在造型、寓意，或藝術性上，「月影梅」（圖7）則是近年代表作。裝置的發想或許從文物挑選開始，也可能是為應用新技術，無論如何，從構思、製作，到最終效果的呈現，皆是多位夥伴努力的成果，是沒有單一作者的共同創作。團隊以時下盛行的媒材，創作出承續文物風華的作品，並試圖在院藏品的獨特性上，添加一股當代的氣息。

模擬文物的藝術世界

故宮的數位裝置可說是文物的設備化，一種新媒體形態的轉譯、承載文物精神的變體。以書畫、器物或古籍插圖為創作靈感的作品來說，團隊並非以新科技媒材追求現實世界的再現，而是務求以科技新物質體現文

物的精神內涵，較接近於原件真實的還原。即使是融接後的呈顯，隨著創作媒材的不同、樣態呈現的差異，早已於無形中改變觀眾對「文物」的觀感與認知。

數位科技可以「無中生有」，但故宮的新媒體裝置皆是以文物為本。在探索過程中，除了亦步亦趨不致偏離藏品本身的涵意外，訴諸觀者對文物的視覺記憶、揭示其特徵，以及虛擬境界的創造是整體發展的重點。無論是觀賞真實還是虛擬化的文物，個人在感官與精神上皆能達到不同程度的愉悅與充滿，而虛實交錯的空間更讓想像活躍具體，有如化解時空的隔閡，進入當時文人巨匠所欲表現的藝術世界。裝置的仿古風格不只加強閱聽者的既視感，數位文物美學也在長年的實踐下建立，並在全臺巡迴的新媒體藝術展中嶄露鋒芒。（圖8）



圖8 國寶新境——新媒體藝術展 教育展覽處提供 本圖中間牆面投影為「走入畫中」互動裝置，左方立臺為「大漠履跡」互動裝置之局部。

文化的游牧者

故宮身為一個二十一世紀的博物館，接受政府資源補助的國立機構，其功能不只在於文物的保存與維護，還須落實公共化與大眾教育。因此，故宮策劃的新媒體藝術展大多以博物館教育為主軸，目的在於推廣文物，加強觀眾的參與。由於機械裝置可以複製的本質，打破藝術品單一存在的限制，³加上沒有真實文物移展的風險，讓數位展在策劃上更有彈性。以「藝域漫遊——郎世寧新媒體藝術展」為例，該展便同時在故宮與義大利佛羅倫斯聖十字教堂的附設下層展覽空間中展出。（圖9）

此外，為實踐文化資源共享、縮短城鄉差距，這些巡展多於偏鄉進行，竭力與院外民眾建立文化上的關連，其中又以「同安·潮 新媒體藝術展——澎湖遊」（圖10）最具

代表，是場所精神的最佳展現。⁴該展除了選擇資源較缺乏的離島外，也以文獻內容呼應在地古蹟，闡述澎湖一帶與同安人有關的歷史和地緣關係。數位裝置如「海圖互動桌」、「解構同安船」等在這裡不只發揮場布與移動上的優點，也以相關史料活化當地歷史空間、串聯文物知識與地方記憶，創造穿越古今的觀展體驗。在博物館內的藏品須經過儀式化的過程才能再現其靈光與氛圍，然而在真實的歷史場所裡直接上演互動展示，民眾更能身歷其境，進而催生在地認同與情感連結。

藝域的結合

近年來故宮積極跟上當代潮流，嘗試與現實接軌，並擴展其他合作對象，可故宮的數位藝術與時下的創作走向截然不同，它並



圖9 | 藝域漫遊—郎世寧新媒體藝術展（義大利場） 教育展資處提供



圖10 | 同安·潮 新媒體藝術展—澎湖遊 教育展資處提供



圖 11 | 生態想想——新媒體藝術展 教育展資處提供

不反映社會，也不以科技進行哲學思考，而是試圖成為藝術家創作心靈的延續，用新媒體還原已逝創作者的想像，所以自成一格。由於並非是完全立足於當代的創作，自然也缺乏當代藝術所擁有的自我表述及批判力道，但只要能傳達文物的靈光與美感，便已達成創作的初衷。

因此，以故宮藏品的性質回應當代議題其實非常具有實驗性，「生態想想」（圖 11）和「動物藝想」（圖 12-1）即是近期兩場別開生面的展覽。前者顧名思義強調生態，並與蘭陽博物館、國立臺灣博物館合作展出動物標本；後者則是結合香港城市大學邵志飛教授（Prof. Jeffrey Shaw）的新媒體藝術作品（圖 12-2 ~ 12-5），探討人類與動物之間多元又複雜的關係。事實上，文物本身並不

探究這些當代熱門的觀念或話題，即便同樣是數位裝置，故宮在這其中扮演的角色也是較為薄弱的，因為這並非當初研發的意圖，但以觀展的角度而言，讓人耳目一新，猶如橫跨久遠的地域與時空，以動物為主角，展現豐富又多變的面貌。這些裝置在跨域的融合中，書寫出嶄新的脈絡，未來策展團隊如何再創新意，賦予展件不同的想像，著實令人期待。

數值化的展現

訊息無法與傳輸的媒體分開，而隨著媒體的物質屬性不同，體驗方式也會跟著有所差異。⁵ 新技術的發明並非只是使用工具的更替而已，隨著學習載體的改變，我們的心智運作、知識架構也將變得不同。雖然文物知



圖 12-1 | 動物藝想——新媒體藝術展 教育展資處提供



圖 12-2 | 「角島鯨實錄」3D列印鯨魚骨與活動影像 教育展資處提供



圖 12-3 | 「立體光雕百福瓶」互動裝置 教育展資處提供

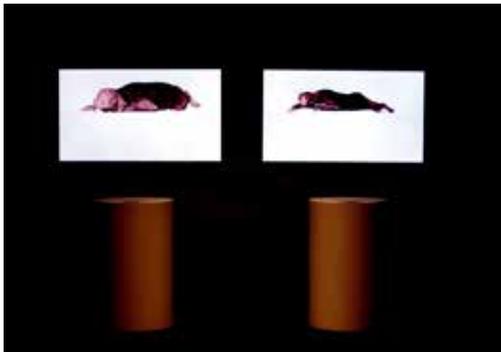


圖 12-4 | 「貓狗斷層掃描」互動裝置 教育展資處提供



圖 12-5 | 「動物手工品」立體互動短片及程式 教育展資處提供

識需要藝術史學者長年的鑽研，但文物資訊可以透過數位裝置的施展而廣為人知。然而，為前進偏鄉並確保機器正常維運，團隊的首要考量是實用與穩定性。即使這代表在藝術表現、技術設備選擇上較趨於保守，但為使機器長期正常運作，作品的完整性與維運成本往往是團隊的考量之一。

就功能而言這些數位展件大致可分為觀賞類與體感類，由於占地面積大，裝置也不宜容納太多內容，研發時通常只能擇一重點

進行，務求降低參與的門檻，達到作品的直觀效果。以「南懷仁的坤輿世界」（圖 13）為例，團隊直接將院藏平面的《坤輿全圖》具體化為 1.5 公尺的地球儀，在擴增實境技術的支持下，結合古代地理資訊，使用手機辨識球體，時人所認識的異域動物與世界風貌便在螢幕中一一閃現。不只是具現代感的地球在太空中飄浮轉動，若干珍奇異獸也在球體上自在遊走，點擊動物圖像後，含有原文（即古文）、白話文、英文三種語言與當代

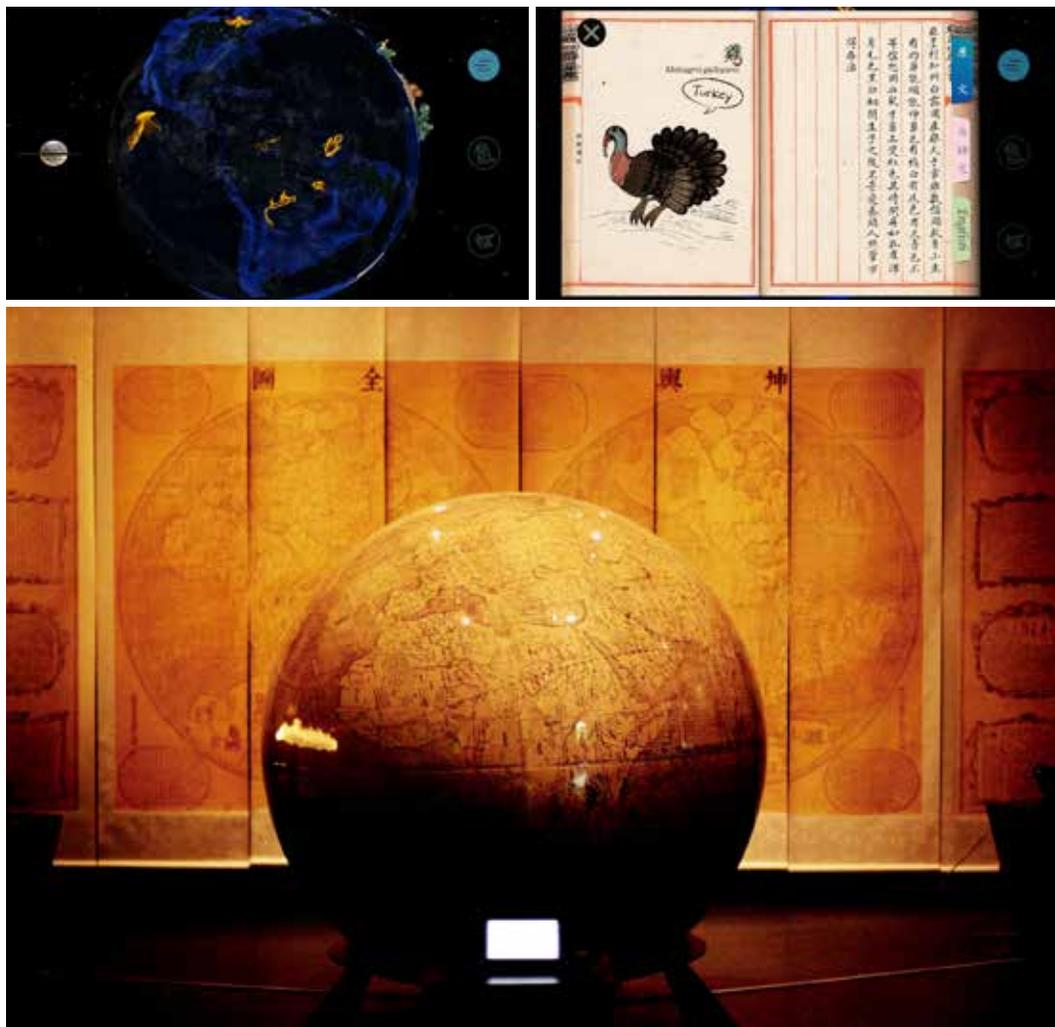


圖 13 「南懷仁的坤輿世界」擴增實境 教育展資處提供

插圖的古籍版面便會向使用者解釋原《坤輿圖說》上的獅、飛魚、惡那西約（即長頸鹿）等等相關內容。該裝置將虛擬資訊擴增於仿古風格的球體上，藉由電腦程式與攝影機的辨識技術，顯現一個廣闊的星際空間與一顆3D 動畫版的星球，觀眾便在古今融合的畫面中，領略文物裡的世界知識架構。

編織經驗

科技不只影響藝術，藝術也會影響科技，讓科技成為藝術的表現手法之一。⁶ 故宮的新媒體作品是設計來讓人驚豔與經驗的，其高度的渲染張力、感官的刺激，即使只是簡單的肢體互動也能產生深刻的體感效果。以廣受小朋友歡迎的「海錯奇珍」（圖 14）來說，橫臥的使用者在深海音效的環繞下，以身體為中心，動腦、動眼、也動手，利用漁火燈

感測大洋裡的墨漬，院藏聶璜〈海錯圖〉裡的海洋生物便一一觸發而出。

這是一種人與機器間非語言形式的溝通，在共創藝術的概念下，0 與 1 構成的數據在流動的海色布幕裡自由變換型態，使用者有如置身海底，揮灑十八世紀人們想像的蝦、蟹、鱉、螺，這些訊息也以感知作為回饋，體現文物背後所承載的博物傳奇。由此可證，故宮的新媒體裝置不只要求技術上的精確，在內涵上也務求底蘊深厚、意味深長、意境幽遠。而此種表現的變化性與多樣性，也成為彰顯文物特色、活化博物館空間，以及打造細緻五感體驗的最佳範例。

意義的建構

科技的發展是未完成進行式，在可見的未來裡，展示與教育將持續是博物館面對群



圖 14 「海錯奇珍」沉浸式互動劇場 教育展資處提供

眾最重要的一環。在全球各種文化競爭的不對等關係中，如何在感官體驗或者意義建構上與觀眾建立起更深刻的連結，並以新媒體突顯文物的價值與內涵，甚至改變觀展的模式，將是裝置研發時不斷自我追問的課題。

為配合去（2019）年推出之「以文會友—雅集圖特展」，製作團隊從古畫裡蜿蜒溪水邊舉行的雅集活動擷取靈感，以人性化的角度設計「曲水流觴」多人互動裝置（圖 15），

期待群眾的參與，在新媒體原有的高體驗強度下，加深使用者面對機器的情感。⁷ 觀眾可在蒲團入座，仿效蘭亭風流，流觴賦詩，現場體驗古代文人進行的雅集盛會，並將瞬間的驚喜化為更深層的感動。裝置在此發揮教育與群聚功能，成為承載文物特性、傳遞藝術理念的橋梁，也讓參與者變成主動的意義創造者，一同打造屬於當下流動群體的新媒體版曲水宴，實際展現意義創造的過程。



圖 15 「曲水流觴」互動裝置 教育展資處提供



圖 16-1 | 經典之美—新媒體藝術展 教育展資處提供



圖 16-2 | 「構圖佈局」展區 教育展資處提供



圖 16-3 | 「博古書房」互動裝置 教育展資處提供

結語

我們活在一個以數位運算技術為主導性媒介的時代，⁸而當代的創造則是我們生存時代的表現。這個世代出生的人們在資訊自由傳遞的環境裡長大，我們居住在虛擬的空間裡，是一個個從各種裝置獲取資料的拇指姑娘、拇指少年。⁹而故宮戮力開發的這些數位作品，除了讓裝置本身成為無遠弗屆的傳播力量外，也轉變文物給人的印象，再以活潑新穎的巡展模式，積極拓展各地潛在的觀眾群。

「藝域漫遊」已在2018年完美落幕，現於正館接檔的是「經典之美」（圖16-1～16-3），該展藉由館校合作下的新媒體藝術作品，引領觀眾了解賞析文物的六個觀點與六個構面，極富美感教育精神。未來團隊也將繼續成長，跟隨時代前進的腳步，開拓數位裝置所擁有的未知與無限，為故宮樹立新美學典範、新藝術語言。

謹以本文獻給故宮歷年來努力推動新媒體藝術的所有長官同仁。

作者為本院教育展覽處研究助理

註釋

1. 弗利德·納克 (Frieder Nake)，〈論演算法與美學〉，《數位藝術第肆號·數位設計——創客與自造時代》（臺北：數位藝術基金會，2014），頁22-35。
2. 皮耶·布赫迪厄 (Pierre Bourdieu)，《藝術的法則——文學場域的生成與結構》（臺北：典藏藝術家庭，2016），頁431-463。
3. 華特·班雅明 (Walter Benjamin)，《機械複製時代的藝術作品——班雅明精選集》（臺北：商周出版，2019），頁25-69。
4. 吳紹群，〈數位多媒體與地方史料活化——以澎湖金龜頭砲臺「同安潮」數位展及數位推廣活動為例〉，《臺灣博物季刊》，142期 (2019.6)，頁12-19。
5. 瑪莉塔·史特肯 (Marita Sturken)、莉莎·卡萊特 (Lisa Cartwright)，《觀看的實踐——給所有影像世代的視覺文化導論》（臺北：臉譜出版，2009），頁177-216。
6. 紀蔚然，〈別預期爆炸——洪席耶論美學〉（臺北：INK印刻文學出版，2017），頁65-81。
7. 李順興，〈新媒體，老問題——怎麼個「新」法？〉，《中外文學》，435期 (2011.12)，頁7-37。
8. 語出王柏偉，〈數位時代的文化探索〉，《數位藝術第五號·數位文化——網路世代的哲思》（臺北：數位藝術基金會，2015），頁10。
9. 該名詞意指數位裝置已在我們的生活中普及使用，現代人需要資訊常以手指點擊身上的手機上網搜尋資料，而這已整體改變過往人類獲得資訊、習得知識的方式。出自米榭·塞荷 (Michel Serres) 的《拇指姑娘》（臺北：無境文化出版，2017）。

參考資料

1. Hansen, M. *New Philosophy for New Media*. USA: MIT Press, 2004, 20-45.
2. Hui, Y. *On the Existence of Digital Objects (Electronic mediations; 48)*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016.
3. 林伯賢，〈超越感知的盲點——數位藝術中的真實幻象〉，《美學藝術學》，4期，2009年7月，頁167-179。
4. 米榭·塞荷 (Michel Serres)，〈米榭·塞荷的泛托邦——從溝通使荷米斯到一手掌握世界的拇指姑娘，法國當代哲學大師的跨界預見〉，臺北：城邦文化，2019。
5. 余為政、腓力·佐治 (Phillip George) 主編，《新媒體·新藝術》，臺南：國立臺南藝術大學音像動畫研究所、音像數位設計教育資源中心，2004。
6. 林珮淳主編，《台灣數位藝術e檔案》，臺北：藝術家，2012。
7. 葉謹睿，《藝術語言@數位時代》，臺北：典藏藝術家庭出版，2003。
8. 葉謹睿，《數位藝術概論——電腦時代之美學、創作及藝術環境》，臺北：藝術家，2005。
9. 廖世璋，《博物館社會學 (Museum Sociology) ——以社會文化理論對博物館的考察》，臺北：五南圖書出版，2017。
10. 《數位藝術第肆號·數位設計——創客與自造時代》，臺北：數位藝術基金會，2014。
11. 《數位藝術第五號·數位文化——網路世代的哲思》，臺北：數位藝術基金會，2015。