



2022「518 國際博物館日——奇幻的影像力」紀實

■ 羅楷盛

一年一度的國際博物館日（International Museum Day，以下簡稱 IMD）是備受藝文愛好者期待的特殊紀念日，各大博物館將根據年度主題推出各具特色的展覽或活動，除了是傳遞博物館價值的絕佳時機外，更像是一場參賽者遍布全球的博物盛事，賽事沒有排名，僅考驗各館與觀眾之間的默契。

2023 年 IMD 即將到來，各大博物館將如何響應並展現特色，備受期待，本文將回顧 2022 年 IMD 系列活動，以「影像」為主題，轉換傳統參觀視角，凸顯當代博物館展示中的數位影像，帶給觀眾別於以往的參觀體驗。本文茲就「主題訂定」、「影像力與影響力」、「結語與展望」進行討論，亦紀錄本企劃作為後續活動參考。

主題訂定

「518 國際博物館日——奇幻的影像力」系列活動概念發想自 2022 年 IMD 年度主題「博物館的力量」(The Power of Museums)。(圖 2) 力量是什麼？力量可以是話語權的展現、團體決策、商業行為的表徵，¹ 也可以是影響力的展現；是空泛的概念，同時也是可量化的數據，這個表面上與博物館文質彬彬的既定形象看似無關的詞彙，在當代博物館發展脈絡中，逐漸變得清晰可見。博物館由被觀賞者，轉變為主動出擊的角色，主動規劃展覽、設計活動、創造互動，最重要的是「主動與觀眾進行溝通」。

這股博物館的力量思潮，乍聽之下抽象，抽絲剝繭仔細品味後，卻能發現宏觀的博物視角，自國際博物館協會 (International Council of Museums, 簡稱 ICOM) 官方臉書粉絲專頁中，更可以發現關於本議題的三大線索，分別是創新 (Innovation)、教育 (Education)、永續 (Sustainability)。(圖 3)

然而教育活動規劃，除了緊扣核心外，更需要評估「近用」(Accessible)，三大範疇之間仍需要一個相對直覺的核心概念來貫穿敘事，除串聯脈絡與聚焦訴求外，更作為觀眾進入博物館學領域的快速通關，於是啟發了對博物館中「影像」之思考與討論。



圖 1 「518 國際博物館日——奇幻的影像力」系列活動主視覺 取自國立故宮博物院南部院區官方網站：<https://south.npm.gov.tw/ActivityInfo/DetailC003210.aspx?Cond=86066673-dbbc-4c47-854b-0d5829907365&appname=ActivityInfo3213&State=2>，檢索日期：2023 年 1 月 9 日。



圖 2 IMD2022 年度主題海報 取自 ICOM 官方臉書粉絲專頁：<https://www.facebook.com/IcomOfficial/photos/2554401324703813>，檢索日期：2023 年 1 月 9 日。

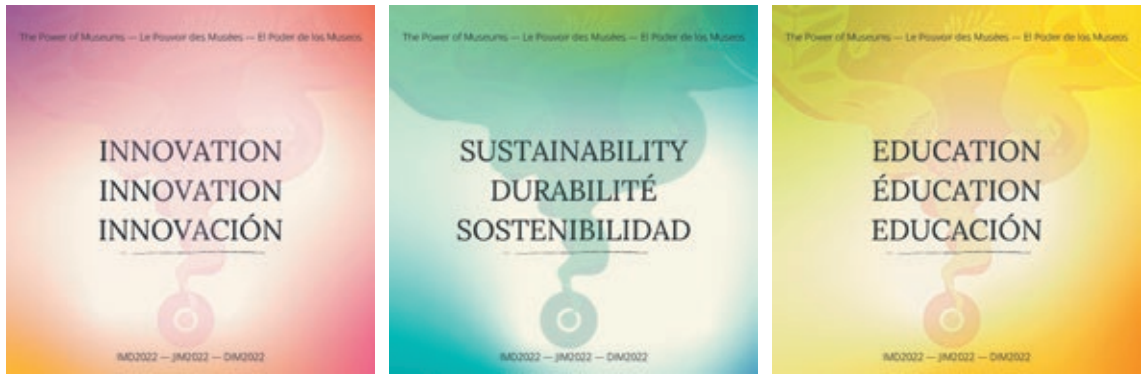


圖 3 2022 IMD 概念圖 取自 International Museum Day – ICOM 官方臉書粉絲專頁：https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=pfbid0DZtgTasheZg1VxAfsEKwk57yFIKF8tesj97pbgsQRyUrxqDq3EPNWuEcpu6ccCLKI&id=185604104857928&mibextid=qC1gEa，檢索日期：2023 年 1 月 9 日。

大量且快速的影像，彷彿將取代文字成為這個社群媒體時代的主要敘事媒介。在此趨勢下，照片、影片這類視覺媒介在現代所產生的作用，具有不可忽視的影響力。影像不僅僅再現或傳遞了事物的本質，更具有其本身的獨特語彙。關注影像在這個社群媒體時代的作用力，已不僅僅從「工具」面向，也得以從「內容」創作談論起。²

綜觀國內外博物館也不乏有在「影像」領域中持續耕耘者，其中建置專屬影廳也是博物館規劃設計中的一大面向，如日本國立科學博物館（国立科学博物館）、國立海洋科技博物館等，皆在在影廳空間、內容設計上別出心裁，如圓形劇場、高畫質影像等。大至影音劇場，小至螢幕，各式規模與用途的數位裝置逐漸泛用於博物館中。拜科技之賜，現今的博物館環境，數位影像裝置運用於展示設計中變為普遍，再加上人手一支的智慧型手機，數位載具的普及化使影像資源的取用門檻大為降低，相對而言也助於提升觀眾的數位認知素養。影像得以是展示溝通的媒介，亦可以鋪陳演藝文化內容，如法國凱布朗利博物館（Musée du quai Branly）即以影展的形式，規劃在特定期間內播放相關主題的電影，截至 2022 年該館曾展出如兒童、旅行、亞洲、

武術、超級英雄等影展，用「視聽」創造內容，同時建立博物館體驗。³

綜上，2022 年度博物館日系列活動結合「影像」與「博物館的力量」，選定「數位影像力」為主題，規劃教育推廣活動將幾項核心要素：創新、永續、教育、數位影像與博物館串連，透過跨界藝術家合作，設計特色教育活動，引領觀眾在影像中認識院藏文物特色。

影像力與影響力

視覺先決！當數位影像成為主角，博物館觀展體驗將會有不同的啟發，影像之旅，正式啓程！2022 年 IMD 主題活動「博物館的力量」，於 2022 年 5 月 1 日至同年 5 月 31 日辦理，聚焦於博物館的數位影像力，民眾得以在線上、線下扮演博物館偵探，遊玩展廳內的數位互動裝置，闖關解鎖文物密碼；並辦理創意課程、藝術家講座，帶領大家透過「影像」，發掘當代博物館展示中的跨域連結。

本章將就「影像」與年度 IMD 主題：「博物館的力量」中的子項——創新、教育、永續，分述將概念轉化為博物館教育推廣的發想與過程。

一、**創新**：博物館作為非正式教育機構，「創新」似是日常，不被傳統框架所限制，促成許多創意發想的契機與資源交流。本子題中，將以下關鍵字「視覺優先」、「形象」、「動畫」作為創意的起點。在策辦活動的過程中，活動內容規劃往往是眾人費盡心思與時間的一環，優先次序上，視覺製作（主視覺、海報、影片等）往往受限各種因素被排到次位，但如今主視覺卻是影響觀眾參與意願的一大關鍵，在其它藝文領域中，此現象同樣可見，如藝術季、電影、ACG 相關產業等。⁴高品質的活動內容固然重要，但首先映入觀眾眼簾的絕對是視覺，同時也是形象建立的第一步。透過「視覺」預告訴求，傳遞概念，建立參與活動前的想像空間，無疑是「形象至上」時代的特殊行銷策略。回到本活動規劃中，動畫（Animation）此藝術類型，作為大量視覺的集合體，似是能將本子題概念綜整串連的表現形式，〈奇幻的影像力〉

紀念動畫應運而生。

〈奇幻的影像力〉紀念動畫，委託臺灣動畫界新秀張嘉積導演執導，在約 1 分鐘的片長中，以國立故宮博物院南部院區（以下簡稱故宮南院）吉祥物哈奴曼為主角，將當期展覽中的人氣展件與奇幻劇情、故宮建築特色結合，創作主題紀念動畫。在影片中登場的文物包含：明嘉靖〈紅地黃彩雲龍紋蓋罐〉、十八世紀印度〈生命之樹紋繪染掛飾〉、明〈誕生佛〉、清乾隆〈掐絲琺瑯鼻尊〉、二十世紀初期印度〈波卡麗刺繡頭巾〉、清乾隆〈金胎掐絲琺瑯多穆壺〉、西周晚期〈鄂侯簋〉、五代南唐巨然〈秋山問道圖〉與大人小孩都喜歡的戰國中期〈嵌綠松石金屬絲犧尊〉。不同於展廳內靜止的陳設，上述文物在片中呈現截然不同的面貌，透過動畫賦予文物性格、動作與表情，期望透過角色化，能引起觀影者對故宮當期展覽產生興趣，提升來館參觀率。⁵（圖 4 ~ 13）



圖 4 明 嘉靖 紅地黃彩雲龍紋蓋罐 國立故宮博物院藏 故瓷 006090
 動畫圖：〈奇幻的影像力〉紀念版文物圖。 取自國立故宮博物院南部院區粉絲專頁：<https://www.facebook.com/watch/?v=14250744079520>
 20，檢索日期：2023 年 1 月 9 日。



圖5 18世紀 印度 生命之樹紋繪染掛飾 國立故宮博物院藏 購織 000032
動畫圖：〈奇幻的影像力〉紀念版文物圖。取自國立故宮博物院南部院區粉絲專頁：<https://www.facebook.com/watch/?v=14250744079520>，檢索日期：2023年1月9日。



圖6 明 誕生佛 國立故宮博物院藏 贈銅 000215
動畫圖：〈奇幻的影像力〉紀念版文物圖。取自國立故宮博物院南部院區粉絲專頁：<https://www.facebook.com/watch/?v=14250744079520>，檢索日期：2023年1月9日。



圖 7 清 乾隆 招絲珫瑯尊 國立故宮博物院藏 中珫 001070
動畫圖：〈奇幻的影像力〉紀念版文物圖。取自國立故宮博物院南部院區官方網站：<https://south.npm.gov.tw/ActivityInfoDetailC003210.aspx?Cond=86066673-dbbc-4c47-854b-0d5829907365&apname=ActivityInfo3213&State=2>，檢索日期：2023年1月9日。



圖 8 20 世紀初期 印度 波卡麗刺繡頭巾 國立故宮博物院藏 南購織 000909
動畫圖：〈奇幻的影像力〉紀念版文物圖。取自國立故宮博物院南部院區官方網站：<https://south.npm.gov.tw/ActivityInfoDetailC003210.aspx?Cond=86066673-dbbc-4c47-854b-0d5829907365&apname=ActivityInfo3213&State=2>，檢索日期：2023年1月9日。



圖9 清 乾隆 金胎掐絲琺瑯多穆壺 國立故宮博物院藏 中琺 001457
動畫圖：〈奇幻的影像力〉紀念版文物圖。取自國立故宮博物院南部院區粉絲專頁：<https://www.facebook.com/watch/?v=1425074407952020>，檢索日期：2023年1月9日。



圖10 西周晚期 鄂侯鬲 國立故宮博物院藏 中銅 001321
動畫圖：〈奇幻的影像力〉紀念版文物圖。取自國立故宮博物院南部院區粉絲專頁：<https://www.facebook.com/watch/?v=1425074407952020>，檢索日期：2023年1月9日。



圖12 戰國中期 嵌綠松石金屬絲犧尊 國立故宮博物院藏 故銅 002382
動畫圖：〈奇幻的影像力〉紀念版文物圖。取自國立故宮博物院南部院區官方網站：<https://south.npm.gov.tw/ActivityInfoDetailC003210.aspx?Cond=86066673-dbbc-4c47-854b-0d5829907365&appname=ActivityInfo3213&State=2>，檢索日期：2023年1月9日。



圖 11 五代南唐 巨然 秋山問道圖 軸 國立故宮博物院藏 故畫 000021
動畫圖：〈奇幻的影像力〉紀念版文物圖。取自國立故宮博物院南部院區官方網站：<https://south.npm.gov.tw/ActivityInfoDetailC003210.aspx?Cond=86066673-dbbc-4c47-854b-0d5829907365&appname=ActivityInfo3213&State=2>，檢索日期：2023年1月9日。



圖 13 國立故宮博物院南部院區園區建築景觀 作者攝
動畫圖：〈奇幻的影像力〉紀念版文物圖。取自國立故宮博物院南部院區粉絲專頁：<https://www.facebook.com/watch/?v=1425074407952020>，檢索日期：2023年1月9日。

本影片共有三部分，分別為預告片、正片、幕後花絮（圖 14～16），預告片於 2022 年 5 月 5 日釋出，國際博物館日（5 月 18 日）當天首映正片，同年 5 月 24 日播映幕後花絮。三部影片皆於官方社群平臺播放，參考院線電影宣傳檔次，各自對應本活動前、中、後，三階段宣傳期程，將影像帶來的影響力不斷延續。

二、教育：國立故宮博物院南部院區中，有多元且豐富的展覽互動數位裝置，這些設備有助於提升觀眾對展覽內容的認知並豐富參觀體驗。「影像大解謎：展覽闖關卡」闖關學習單，藉由題型與故事設計，考量動線、展覽內容等關鍵因素，將散落於不同展廳的數位裝置串連，跳脫傳統博物館參觀邏輯，透過遊玩此學習單，

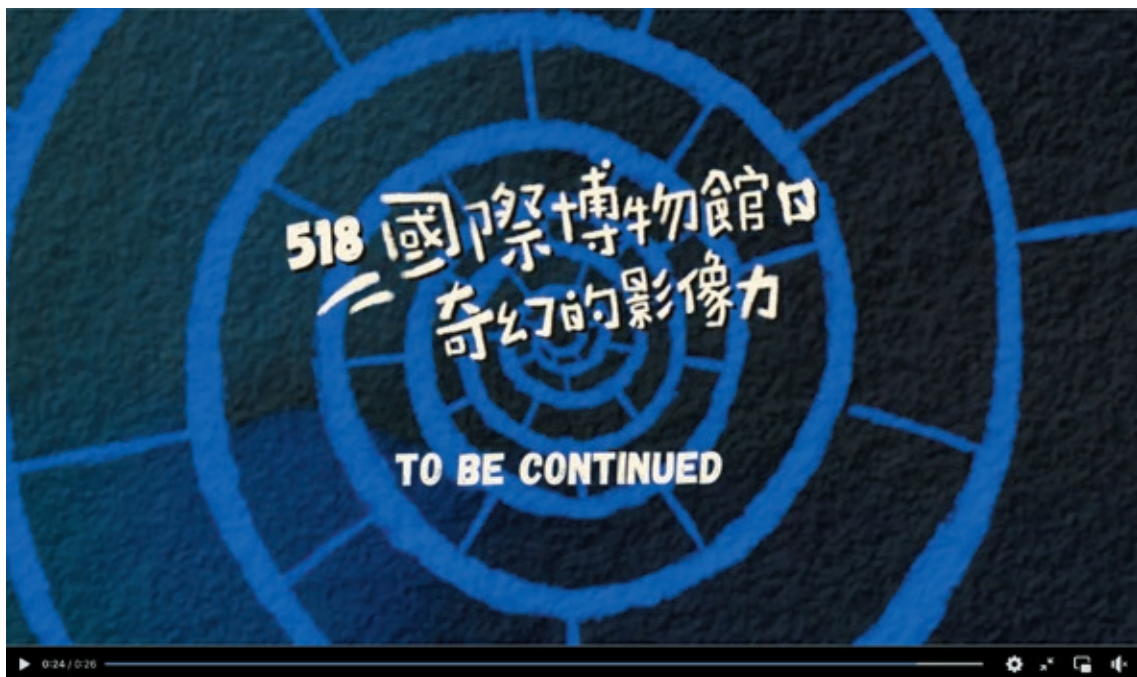


圖 14 《奇幻的影像力》紀念動畫—預告片截圖。取自國立故宮博物院南部院區粉絲專頁：<https://www.facebook.com/watch/?v=1096997830877747>，檢索日期：2023 年 1 月 9 日。



圖 15 《奇幻的影像力》紀念動畫—正片截圖。取自國立故宮博物院南部院區粉絲專頁：<https://www.facebook.com/watch/?v=1425074407952020>，檢索日期：2023 年 1 月 9 日。

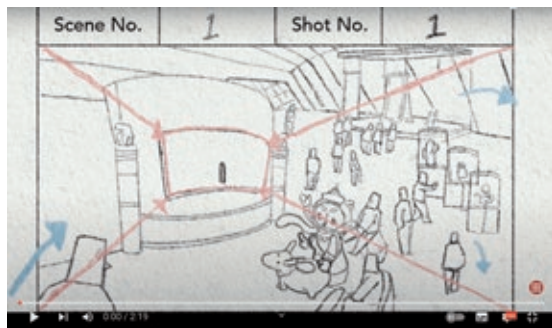


圖 16 《奇幻的影像力》紀念動畫—幕後花絮截圖。取自國立故宮博物院 Youtube：<https://www.youtube.com/watch?v=3IEDnByH4Yrs>，檢索日期：2023 年 1 月 9 日。



圖 17 於「S301 導覽大廳——亞洲藝術互動年表」體驗「影像大解謎：展覽闖關卡」闖關學習單。 作者攝



圖 18 「永恆瞬間——定格動畫工作坊」課程照片。 南院處提供

觀眾可以藉由實際操作各項數位裝置，享受新奇且趣味的博物館旅程。（圖 17）

談及「動畫影像」，腦海中即會浮現如迪士尼（Disney）、夢工廠（DreamWorks Pictures）等家喻戶曉的超級大作，這些作品伴隨著許多人的童年成長，當中的歡笑、真誠甚至是賺人熱淚的感動，持續不斷地影響著不同時代的人們。動畫相關作品在傳媒、影展或影音平臺中皆能欣賞到不同規模與形式的佳作，可說是在當代受眾接受度相當高的藝術類型，儘管如此，動畫卻普遍仍被視為門檻較高的創作形式，更非日常可輕易觸及的領域。「永恆瞬間——定格動畫工作坊」破除此既定印象，引導學員運用家中即可取得的器材用具，搭配現今已相當普遍的智慧型手機，即可創作屬於自己的定格動畫影片，一支手機在手，人人都能成為動畫大導演。期透過辦理此工作坊，將動畫日常化，影像創作可以如同寫作、繪畫般成為常民的藝

術語彙，更增進青年學子對此領域的興趣與探索。（圖 18）

三、永續：「網路社群」、「青年藝術家」是活動規劃時，給予這個子題的關鍵字。網路，可以是數據爆炸、汰新速度飛快的象徵，卻也同時代表著數據的永恆存在。網路世界中，凡走過必留下痕跡，運用這個特性，能將博物館教育活動推廣至無遠弗屆。如上段提到的闖關學習單，本系列活動除推出於展廳內使用的實體版闖關卡外，更規劃推出線上版，透過影音平臺功能，上傳預先錄製好的互動裝置影像至雲端，觀眾即使無法親臨博物館，仍可以在線上參與本活動。⁶（圖 19）此外，更為在競爭激烈的網海中，凸顯線上活動的特殊性，推出與實體活動不同的教育推廣品：紀念徽章，以限量抽選的方式，提升活動吸引力與社群討論度。⁷（圖 20）在當時面臨疫情緊張的時刻，有效的吸引觀眾在家中使用博物館資源，於活動問卷中

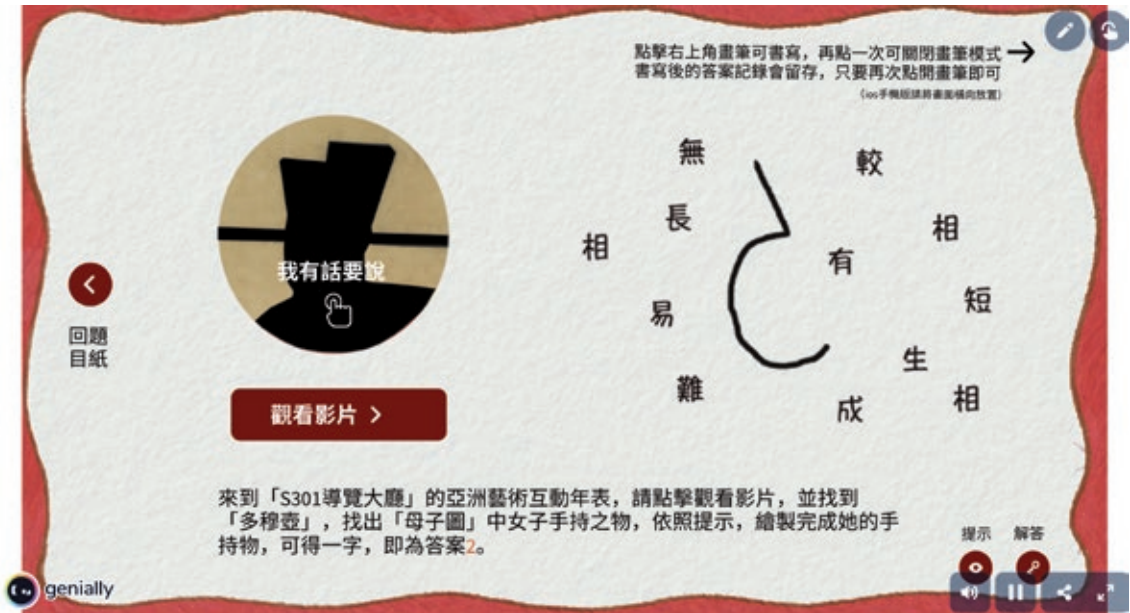


圖 19 「影像大解謎：展覽闖關卡」—線上版截圖。取自國立故宮博物院南部院區官方網站：<https://view.genial.ly/62620d234fd9610018f2cdc7/personal-branding->，檢索日期：2023年1月9日。



圖 20 「518 國際博物館日—奇幻的影像力」系列活動紀念徽章。南院處提供

也收穫不少觀眾回饋表示：「非常適合與小朋友一起解謎的小遊戲」、「發現南院近幾年增加許多的多媒體展示與互動裝置，可以有效吸引小朋友與大人的興趣，謝謝用心」、「故

宮走進我的生活裡了！期待能有更多如此平易近人的互動方式，讓我跟文物能更靠近」、「數位體驗很新奇，動畫畫風也很可愛」、「活動很有趣，可以在線上體驗博物館當中的展品！」等正向回饋。

博物館的社會責任與參與議題，自 1990 年代起不斷受到討論，訴求相關從業人員應具自覺與反省之態度來實踐博物館功能，以發揮並形塑博物館對社會的影響力，建構更包容、互敬的社會環境。在國際博物館日此別具意義的紀念日中，發揮並延伸思考上述議題，也是本活動思考的一環。

在當今藝文生態中，僧多粥少仍是不爭的事實，資源的分配與取得始終是個難題，青年藝術家即便擁有優秀的技法與職能，能在大環境中嶄露頭角者仍屬少數。博物館屬於藝文圈的重要角色，有潛力與責任為社會付出貢獻，雖然憑一己之力並不能即刻改善體制，不過博

物館能夠透過決策，將善意從個人單點出發，影響到群體，擴散至社會，為對抗不平等環境付出一份心力。⁸

本次系列活動主視覺、紀念動畫，不與業界知名設計團隊合作，特別邀請用心耕耘數年的年輕藝術家合作，以大機構帶領與扶植小型規模創作者的概念，發揮博物館的影響力。期望透過跨界合作，帶給博物館觀眾更多視覺藝術的刺激，同時提供臺灣本土年輕創作者更寬廣的舞臺。

結語與展望

在全球疫情之下，促使人們在短時間內，產生生活、科技與步調上的變化，更加速了藝文領域在數位化上的突破，博物館界亦然，各式線上博物館推陳出新，不勝枚舉。在此大環境下不免產生傳統美術與數位影像之間的爭論，

這當中所產生的焦慮，包羅萬象。但就博物館觀眾而言，「數位」、「影像」或許不是要模糊真實與虛擬之間的界線，而是巧妙的擴充真實的界線罷了。⁹ 觀賞文物的悸動是博物館與觀眾之間最直接的鏈結，透過數位影像的高傳載與便利性，得以重新定義「觀賞」的方式，文物帶來的美感體驗不侷限於展廳內的實地觀賞，線上展覽、文物高解析大圖檔、影片、虛擬展廳線上遊戲等，都將賦予博物館方方面面更多的可能性。

當今博物館的改變來自於大大小小的數據與觀眾的需求，而我們如何解讀、如何運用數位科技，就代表著我們如何去面對這個的時代。¹⁰ 博物館的力量，可以深刻的建立與人們的長久關係，用心體會力量背後所賦予的價值與背負的責任後，我們可以做得更多。

作者任職於本院南院處

註釋：

1. 詳見 John R. Champlin, *Paradigms of Political Power* (New York: Routledge, 1971), 20.
2. 參考曹家榮，〈社群媒體時代的影像與行動〉，《臺灣數位藝術網 digiarts》https://www.digiarts.org.tw/DigiArts/DataBasePage/4_156009114511002/Chi（檢索日期：2023年1月10日）。
3. 詳見法國凱布朗利博物館（Musée du quai Branly）官方網站影展頁面 <https://www.quaibrantly.fr/en/exhibitions-and-events/at-the-museum/cinema>（檢索日期：2023年1月9日）。
4. ACG 即動畫（Anime）、漫畫（Comics）與電子遊戲（Games）之統稱縮寫。
5. 明嘉靖〈紅地黃彩雲龍紋蓋罐〉、十八世紀印度〈生命之樹紋繪染掛飾〉、明〈誕生佛〉、清乾隆〈招絲珞珈尊〉、二十世紀初期印度〈波卡麗刺繡頭巾〉、清乾隆〈金胎招絲珞珈多穆壺〉、西周晚期〈鄂侯尊〉、五代南唐巨然〈秋山問道圖〉為2022年「518國際博物館日——奇幻的影像力」活動期間於故宮南院展出之文物。
6. 《國立故宮博物院南部院區官方網站·影像大解謎：展覽闖關卡——線上版》<https://view.genial.ly/62620d234fd9610018f2cdc7/personal-branding->（檢索日期：2022年2月2日）。
7. 故宮南院吉祥物：哈奴曼紀念徽章，結合國立故宮博物院南部院區吉祥物哈奴曼與2022IMD官方主視覺元素之教育推廣品。
8. 參考Richard Sandell、陳佳利、城菁汝，〈博物館與社會不平等的爭鬥：角色、責任、抗拒〉，《博物館學季刊》，17卷3期（2003.7），頁7-23。
9. 參考王雅倫、鄭玲兒，〈博物館與數位化影像〉，《博物館學季刊》，16卷2期（2002.4），頁35-51。
10. 參考陳思宇，〈5G時代下藝術多元性的再探討：「數據光景——2023臺灣國際光影藝術節」國際論壇〉，《ARTouch典藏》<https://artouch.com/art-views/content-95452.html>（檢索日期：2023年1月26日）。