

打造知識探索與沉浸互動的導覽 體驗—— 故宮南院導覽大廳引介

■ 鄭莉蓉

國立故宮博物院南部院區（以下簡稱南院）在 2020 年底迎來開館五週年慶。為提供來訪觀眾更具探索性、活潑互動的導覽體驗，導覽大廳採知識導向及情感學習動機導向雙重方式，全新策劃「亞洲藝術互動年表」及「沉浸式互動劇場」等單元。（圖 1）年表提供觀眾綜觀亞洲各文明之視野及探索方式，劇場則鎖定親子、學生及不熟悉藝術文化的觀眾，以文化的共通性「生命」為題，將十件精選文物的故事、文化意涵及不同區域風格美學以動畫轉譯方式呈現，搭配教育性互動設計，期能帶給參與者一些驚喜與感動，進而引發探索文物故事的興趣。

綜觀、探索與連結——亞洲藝術互動年表

每間博物館皆有其定位，導覽大廳的建置目標即在彰顯其特色館藏及展覽，並致力於創意多元形式鼓勵觀眾親近探索。如已被視為博物館導覽大廳典範之一的美國克里夫蘭美術館（The Cleveland Museum of Art, CMA）ARTLENS Gallery（原名 Gallery One），在其白皮書中提到該展廳的主要目標為「運用創新科技工具，使觀眾能看得更近、潛得更深，並自在探索博物館所有館藏。」¹ 該館的藏品牆（ArtLens Wall）² 展示超過 4,200 件藝術品，以主題、色彩、形狀等不同方式分類變換，觀眾可選取多件自己感興趣的展品，結合行動裝置，創造出個人化數位導覽路線。

南院導覽大廳亞洲藝術互動年表參考該館經驗及相關案例（如本院北部院區文物互動導覽牆、美國大都會藝術博物館〔The

Metropolitan Museum of Art, The Met〕線上藝術史年表³等），以互動探索、友善設計、開放資料下載及個人化導覽、數位計畫資源整合等精神進行規畫建置。

呼應南院推廣亞洲多元文化之目標，亞洲藝術互動年表以超過三千年的歷史長河及亞洲各區域為經緯，架構出一廣大時空版圖，並將精選院藏文物鑲嵌其中。（圖 2）版面配置由上至下依序劃分為北亞、東亞、東南亞、南亞及西亞五個區域，時間軸則使用西元紀年及中國朝代兩種方式並行，並加入如長城、吳哥窟、泰姬瑪哈陵等世界文化遺產作為參考點，連結觀眾觀光旅遊或各類文本閱讀之先備經驗及知識，搭配文物導覽卡牌、文化交流小動畫之設計，使觀眾得以對照探索同一時期、不同區域的文明，並發掘其中交流互動關係。

文物導覽卡牌提供作品說明、大圖欣賞、當期展品卡牌下載等功能，並特別標示已經指



圖1 故宮南院S301導覽大廳入口 南院處提供



圖2 亞洲藝術互動年表 南院處提供

定為「國寶」或「重要古物」的文物。如果文物正在展出，導覽卡牌會顯示 QR code，觀眾可掃描多件感興趣的展品，將資訊下載至手機，卡牌將按展廳動線自動排序，⁴ 觀眾可利用其中

的文物介紹輔助後續展廳參觀。因應博物館全面友善目標，年表排版除將院藏最豐富的東亞文物置放在一般觀眾視線高度上，也特別在底端設計「小翠助手」，讓幼齡孩童及行動不便



圖3 觀眾可透過導覽卡牌探索感興趣的文物。年表底端也設計小嬰助手，以利行動不便觀眾及幼齡孩童參與。 南院處提供

觀眾均能不受限地探索互動內容。（圖3）

院藏文物精品達數十萬件，作為導覽大廳，在選擇優先介紹給來訪觀眾的文物時，主要係考量以下幾項原則。首先，是致力涵蓋各年代區域，使不同文明能透過文物相互映照，並以古物分級作重要性的參考準則，優先將被評定為「國寶」、「重要古物」等能反映時代特色之代表性、具有獨特藝術造詣的文物含括其中，使觀眾能認識並瞭解其價值。再者，也是南院導覽大廳最主要的目標，即透過選件及內容設計，致力突顯文化間的交流與彼此關聯。例如，中國北宋時期的汝窯〈青瓷蓮花式溫碗〉，在韓國高麗青瓷亦有相同器形，由此作品可追溯出中韓窯冶交流的軌跡。⁵（圖4）

另一件〈宋胡錄鐵繪香合〉，為阿瑜陀耶王朝（Ayutthaya, 1350-1767）時於泰國中北部的宋加洛（Sawankhalok）所製作，傳入日本後，成為茶會使用的香合。⁶（圖5）其他基於推廣的選件方式還包括：南院籌建以來新入藏的精美文物（如十六世紀西藏中部的〈金剛總持〉）、觀眾喜愛的人氣國寶（如清〈翠玉白菜〉），以及各展廳正展出的焦點選件等等。

在導覽卡牌外，年表也特別設計包含佛教、茶文化、陶瓷、印度文化、絲路等五項主題的「文化交流小動畫」，來呈現亞洲各區域間彼此交流互動的關係。如觀眾熟悉的唐僧取經故事：西元七世紀，玄奘法師由長安出發，前往佛教發源地天竺（今印度）取經。他在當時著



圖4 南院開館十大首展中，「尚青——高麗青瓷特展」即曾並列展出院藏汝窯〈青瓷蓮花式溫碗〉及韓國大阪市立東洋陶瓷美術館藏〈青瓷花口鉢〉一對，反映中韓窯冶交流的軌跡。 王鉅元攝／南院處提供



圖5 阿瑜陀耶王朝 泰國 宋胡錄鐵繪繪香合 國立故宮博物院藏 南購瓷000106

名的佛教最高學府那爛陀大學（那爛陀寺，梵文 Nālandā Samghārama）研習多年，後帶回大量經典翻譯弘法。⁷ 那爛陀寺考古遺址（那爛陀大學）現已被列為世界文化遺產，同樣收錄在年表當中。

亞洲藝術互動年表的設計，包含朝代、世界文化遺產、文化交流小動畫及文物導覽卡牌，提供各式參考點，均是為鼓勵觀眾從已知連結未知，拓展對亞洲多元文化的認識。因而除單點探索文物外，更有趣的是以如同切片般的方式，看到一個時代斷面不同區域的文明。舉例來說，《國寶總動員》動畫裡的主角——中國北宋時期的定窯〈白瓷嬰兒枕〉，或許是大小觀眾都十分熟悉的一件故宮國寶文物。這個俯臥的小嬰兒非常俏皮可愛，衣服上的印花、刻花精美，展現出定窯瓷器在塑形及裝飾上的高超技術。⁸ 值此中國陶瓷工藝鼎盛時期，在東南亞，今日柬埔寨境內，高棉國王蘇利耶跋摩二世（Suryavarman II, 1113～約 1150）建造了吳

哥窟。這個許多觀眾都曾造訪的熱門觀光景點，在 1992 年被聯合國教科文組織列入世界文化遺產，堪稱人類文明史上最重要的建築成就之一。順著時間軸推移，同樣在東南亞，被視為泰族王國歷史開端的「素可泰」王朝，在十三世紀左右進入全盛時期，文字、藝術及建築等各方面均取得長足發展。素可泰是第一個創建泰文字的王朝，而說到泰文字，正是從高棉文等取材再發展而來。

亞洲藝術互動年表以故宮院藏文物為出發，試圖架構一個更具全覽式的視野，並致力在其中發掘、突顯各區域文明間交流互動的關聯，以呈現文化不僅具有獨特性，同時也包含開放性及延展性。雖然院藏文物以東亞地區典藏較為豐碩，在其他區域文明的對應上還需仰賴世界文化遺產、文化交流小動畫等說明及設計，但透過持續增補內容，相信未來能提供更多認識亞洲多元文化的媒材，鼓勵觀眾欣賞與探索不同文明所留下的豐碩成果。



圖6 日本teamLab團隊擅長打造互動流暢的沉浸美學感官體驗 note thanun攝 取自Unsplash網站：https://unsplash.com/photos/GI10ZiPO_3w，檢索日期：2021年9月24日。

展演文化共通性——沉浸式互動劇場的美感教育體驗

博物館與學校不同，是一個自發性、終身學習的場域，因此相較於知識傳輸，培養觀眾主動參與的興趣及再訪意願更為重要。在故宮南院的觀眾群中，親子及學生佔相當比例，因而南院一直致力營造寓教於樂及友善互動的學習環境，希望促進更多觀眾喜愛藝術並親近參與。導覽大廳沉浸式互動劇場的建置及設計，也是以此為出發。

沉浸（Immersion）的定義相當分歧。廣義來說，它是一種受到吸引、全心投入（engagement /

involvement）的狀態。研究情境可見於電腦遊戲、虛擬實境、電影、閱讀、表演及人機互動經驗等，常與「心流」（Flow）概念相連結。⁹「心流」由心理學家米哈里·契克森米哈賴（Mihaly Csikszentmihalyi）提出，意指當我們全然投注於某件事時的整體感覺。他以網球、攀岩、西洋棋等活動為例，描述心流經驗（the flow experience）的要素包含：動作與意識合一、注意力集中、自我意識的迷失、對行動及環境的控制感、要求行動和清楚的回饋、自成目的性質等。¹⁰在博物館科技應用中，與心流經驗最為接近的應屬虛擬實境（Virtual Reality, VR）南



圖7 南院導覽大廳沉浸式互動劇場以生命之樹為故事及體驗的起點 南院處提供

院導覽大廳沉浸體驗，如2019年12月至2020年5月在南院展出的「奇幻嘉年華」特展，展出包含羅浮宮〈蒙娜麗莎：越界視野VR〉、法國橘園美術館〈莫內：傾慕睡蓮VR〉以及本院〈清明上河圖VR〉等作品，觀眾經由穿戴VR眼鏡、耳機並使用手把操作，得以跨越實體限制及時空距離，以更具想像力、互動性、故事性及美學感官體驗的方式，身歷其境地觀看、傾聽並感受作品內容。

然而，虛擬實境作品雖有其打造沉浸感官體驗的優勢，卻也有參與人數限制、使用者視覺屏蔽的移動安全及身體狀況考量，以及（尤以在疫情環境下）器材接觸衛生等課題。相較之，以身體沉浸方式為主的科技藝術劇場設計，則更能完整地涵蓋並鼓勵觀眾、文本、場域、以及他人之間的互動關係。在臺灣，此類沉浸式展演最為民眾所知的，或許還是日本跨

領域團隊 teamLab 的作品。teamLab 由豬子壽之（Toshiyuki Inoko）所成立，團隊成員含括工程師、數學家、建築師、CG 動畫師、設計師及藝術家。他們的創作豐富，作品在東京森大廈數位藝術博物館（Mori Building DIGITAL ART MUSEUM）、新加坡國家博物館（National Museum of Singapore）、舊金山亞洲藝術博物館（The Asian Art Museum of San Francisco）、臺北華山 1914 文化創意園區等多地的文創展演空間及博物館均有展出。該團隊除擅長打造互動流暢的沉浸美學感官體驗（圖6），針對「無邊界」的創作概念亦有值得參考借鏡之處，例如：消除作品之間的邊界，使作品在保有獨立性時也相互影響融合；消融作品與觀眾的邊界，觀眾的存在及參與會影響、促使作品改變，觀眾成為作品的一部分；以及改變人與人之間的關係，使他人的存在不再是藝術欣賞的干擾，而

是正面經驗的一部分等。¹¹

博物館在科技應用上，常借鏡專業技術團隊的經驗，進而思考如何與館藏結合，能有效地向觀眾推廣。在南院導覽大廳沉浸式劇場的案例中，如何串聯院藏亞洲各區域不同時代、類別的文物，並從其文化意涵出發進行互動設計，便是最重要也最挑戰的課題。劇場規劃以主題動畫方式呈現，其目的在加強整體感及故事性，並加入體感元素，促使觀眾成為參與者，

與經科技轉譯的文物故事、其他觀眾以及博物館場域進行互動。¹² 動畫全長僅 5 分 44 秒，採循環播映，來訪觀眾無論何時都能加入參與。

在主題上，秉持多元文化教育理念，策劃以「生命」為題，串聯涵蓋東亞、南亞、東南亞、中亞的十件精選院藏，展演誕生、成長、生活、傳承、繁衍、消逝以至新生等不同階段，期望引領觀眾透過文化的共通性，以理解、欣賞的角度認識不同區域的文化內涵及美學風格。



圖8 南院常設展「佛陀形影——院藏亞洲佛教藝術之美」中，展出中國、日本及韓國三地的誕生佛像。 作者攝



圖9 〈誕生〉單元以動畫呈現佛誕故事 南院處提供



圖10 〈成長〉單元選用富有童趣的蓋被圖案，營造母親在星空下說睡前故事給孩子聽的場景及氛圍。 南院處提供

以下茲就文物融入動畫及互動設計的重點進行說明，以供後續類似作品開發參考。

一、入口：生命之樹

動畫開始，一件十八世紀晚期印度的〈生命之樹紋繪染掛飾〉鮮活了起來。樹上的鳥禽拍拍翅膀，彷彿剛剛甦醒，隨著一隻鳥兒飛向光亮的洞口，引領觀眾進入生命的旅程。（圖7）

二、誕生

隨著鳥兒來到一處花園，在無憂樹下，古印度迦毗羅衛國的太子悉達多（Siddhārtha，即後來佛教創始者釋迦牟尼），在母親摩耶夫人返家待產途中誕生。太子誕生時即能行走，腳踏七步，步步生蓮，一手指天，一手指地，發下度化三界眾生的宏願。¹³

故宮院藏多件誕生佛作品，在南院常設展「佛陀形影——院藏亞洲佛教藝術之美」中，即展出中國、日本及韓國三地的誕生佛像。（圖8）

本單元設計連結觀眾將在後續展廳參觀所看到的藏品，以動畫呈現佛誕故事，以步步生蓮環節作為地板互動設計。（圖9）而已被列為世界文化遺產的佛陀誕生地蘭毗尼（Lumbini，位於今日尼泊爾境內），¹⁴ 也被收錄在本展的亞洲藝術互動年表之中。

三、成長

場景轉至夜幕低垂，隨著低吟的搖籃曲，點點星空以縫線穿梭繡出各種圖案，有生命樹、馬、象、牛與狗，還有划船、烏龜、城堡與蝴蝶（圖10），皆取自二十世紀早期印度的〈團花動物紋刺繡蓋被〉（圖11），圖樣豐富、帶有童趣。這類手工繡品由印度半島孟加拉的婦女所做，她們以彩色繡線在多層棉布上繡出紋樣，作品僅在居家生活使用。¹⁵

空間轉場來到東亞，觀眾彷彿置身在一只巨大的瓶身中，這是他們所熟悉的國寶——清乾



圖11 20世紀早期 印度 團花動物紋刺繡蓋被 國立故宮博物院藏 南購織000859

隆〈霽青描金游魚轉心瓶〉。(圖12) 隔著開光，觀眾宛如與湖中悠遊的金魚互望，亦可撥動牆面體驗轉心瓶賞玩的樂趣。(圖13)

四、生活

畫面留下轉心瓶如同觀景窗一般的視框，出現在窗景中的同樣是國寶文物——明仇英〈漢宮春曉〉卷。這幅長卷描繪漢宮嬪妃百態，包含下棋、書畫、樂舞、遊戲、梳妝、刺繡等活動。撥動牆面，觀眾得以如同走馬燈的方式，看見生活豐富多姿的樣貌。(圖14)

五、傳承

順著流水推移，觀眾緊接來到一處如煙蒸水洗過般清亮盛開的牡丹花叢，花朵搖曳綻放。此一精緻唯美的場景取材於二十世紀初日本的〈紫暗花緞地花鳥紋友禪染和服〉(圖15)，並將友禪染工藝技法融入動畫設計中。(圖16)

友禪染傳為江戶時代中期京都畫師宮崎友禪(Miyazaki Yuzen, ?-1736)所創，後將繪扇技法應用於



圖12 清 乾隆 霽青描金游魚轉心瓶 國立故宮博物院藏 故瓷017646



圖13 觀眾彷彿置身於巨大的轉心瓶中，並透過撥動牆面體驗賞玩的樂趣。 南院處提供



圖14 觀眾可透過觀景窗般的開光，以如同走馬燈的方式，看見生活豐富多姿的樣貌。 南院處提供



圖15 20世紀初 日本 紫暗花緞地花鳥紋友禪染和服 國立故宮博物院藏 南購織001045

染織工藝，因而能表現出如繪畫般細膩的線條與豐富色彩。友禪染製作過程繁複，動畫選用草圖設計、上色、蒸、水洗及印金等步驟，一步步完成友禪美學的精緻繽紛場景。空中如風鈴般輕搖的捧花形香袋「藥玉」，在日本端午節使用，具有避邪功能。整件和服的圖案設計飽含了富貴吉祥寓意。¹⁶

六、繁衍

畫面轉場來到一處繁茂的葡萄藤間，一隻松鼠輕巧地在其中穿梭。這幅取自中國明代周之冕（1521-?）〈畫葡萄松鼠〉的主題，因葡萄多籽、松鼠多產，延伸為多子多孫、吉祥圓滿的寓意。¹⁷（圖 17）再往遠處的青花山水庭園，圖樣來自明宣德（1426-1435）的〈青花嬰戲圖碗〉，十六位孩童在庭園中無憂無慮地嬉戲。



圖16 〈傳承〉單元將友禪染工藝技法融入動畫設計中 南院處提供



圖17 〈繁衍〉單元以寓意多子多孫的葡萄松鼠場景轉場 南院處提供



圖18 觀眾可透過輕碰牆面與嬰戲圖碗中的孩童遊戲互動 南院處提供



圖19 20世紀初 印尼蘇門答臘 禮儀用織船紋橫幅掛飾 國立故宮博物院藏 南購織000254

在此，觀眾可輕碰牆面，找到躲藏在石頭後的孩童，彷彿和孩子們玩躲貓貓一般。（圖18）

七、消逝

越過山脈來到海洋，猶如平行時空，有繁衍即有消逝。生命之樹的鳥兒再次出現，往海平線的夕陽飛去。海面上許多華麗的大船航向

觀眾，又消失在身後山海的隱沒處。場景來到多島的東南亞，船隻主要的交通工具。這個以二十世紀初印尼蘇門答臘〈禮儀用織船紋橫幅掛飾〉（圖19）為主題設計的場景，運用船隻3D建模及動畫，呈現從今生到來世、溫暖又平靜的人生轉換時刻。（圖20）



圖20 〈消逝〉單元以象徵今生與來世轉換的船隻為主體進行設計 南院處提供

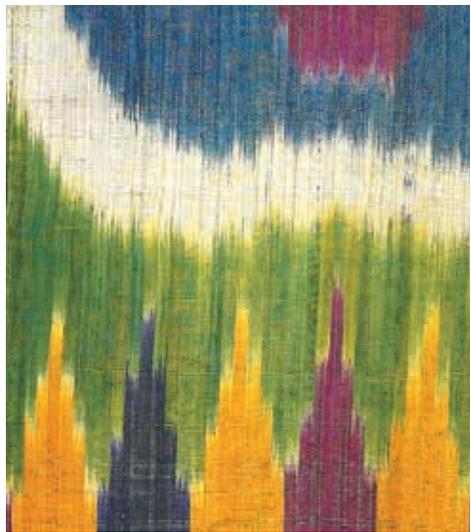


圖21 18~19世紀 烏茲別克 綠地多彩幾何紋伊卡外袍 國立故宮博物院藏 南購織000147



圖22 觀眾可觸碰牆面並拖移水花，滋潤乾枯的沙漠，注入生命力以形成綠洲。南院處提供

八、新生

消逝亦非終點，只要有一點水及養分，生命總能成長茁壯。本單元選用了十八至十九世紀中亞烏茲別克的〈綠地多彩幾何紋伊卡外袍〉（圖21），以其色彩及區域風情，呈現沙漠、綠洲與永不乾涸的生命力。觀眾以手觸碰牆面會產生湧泉形的水花，拖移以灌溉乾枯的土地，綠洲即因滋養而生。（圖22）

動畫結尾回到生命之樹，這趟旅程的起點。穿越廣大的地域，包含陸

地、海洋、沙漠及綠洲，看見了生命的繁盛、豐富與消融。觀眾或許會發現，劇場希望傳達的不僅是生命的美好、生生不息的循環，同時也是不管在任何地區，人們對於價值信仰、生

活文化以及藝術成就的共同追求。希望在這樣的共通性上，能以美感體驗開展觀眾探索亞洲多元文化的興趣及契機，若能如此，那麼在後續展廳參觀中，一定能獲得滿滿的收穫。

作者任職於本院南院處

註釋：

1. Elizabeth Bolander, Hannah Ridenour, and Claire Quimby, *Art Museums and Technology Developing New Metrics to Measure Visitor Engagement*, The Cleveland Museum of Art, accessed September 24, 2021, https://www.clevelandart.org/sites/default/files/documents/other/CMA-18-18160%20Art%20Museums%20%26%20Technology%20White%20Paper_R5.pdf.
2. “ArtLens Wall,” The Cleveland Museum of Art, accessed September 24, 2021, <https://www.clevelandart.org/artlens-gallery/artlens-wall>.
3. “Heilbrunn Timeline of Art History,” The Metropolitan Museum of Art, accessed September 24, 2021, <https://www.metmuseum.org/toah/chronology/>.
4. 南院展廳為單一參觀動線。
5. 黃永泰、余佩瑾編，《故宮概覽》（臺北：國立故宮博物院，2020），頁 20-21。另可參閱余佩瑾、王明彥，《尚青——高麗青瓷特展》（臺北：國立故宮博物院，2015），頁 32-35。
6. 廖寶秀主編，《芳茗遠播——亞洲茶文化》（臺北：國立故宮博物院，2015），頁 207-208。本則文物說明由黃韻如助理研究員撰述。
7. 阿潤·庫瑪爾 (Arun Kumar Yadav)，〈印度新那爛陀佛教學介紹〉，《漢學研究通訊》，36 卷 1 期（2017.2），頁 34-37。
8. 黃永泰、余佩瑾編，《故宮概覽》，頁 19。
9. Steven Pace, “Immersion, Flow And The Experiences Of Game Players” (paper presented at Conference SimTecT 2008, Melbourne, Victoria, Australia, May 12-15, 2008), accessed September 24, 2021, https://www.researchgate.net/publication/303971461_Immersion_flow_and_the_experiences_of_game_players; John Dawson, *Finding and Unifying definitions of Immersion*, accessed September 24, 2021, <http://ico2s.org/data/seminars/2014-02-11-jd.pdf>; 黃增隆、別蓮蒂、樓永堅，〈以自發性導引法再探虛擬世界中的沉浸體驗〉，《管理學報》，34 卷 4 期（2017.10），頁 497-528。
10. Mihaly Csikszentmihalyi, “Play and Intrinsic Rewards,” in *Flow and the Foundations of Positive Psychology* (Dordrecht, Heidelberg, New York, London: Springer, 2014), 135-153.
11. teamLab 作品的影音紀錄及策劃理念詳閱其官方網站 <https://www.teamlab.art/>（檢索日期：2021 年 9 月 24 日）。該團隊 2016 年底於臺北華山 1914 文化創意園區展出的「teamLab: 舞動！藝術展 & 學習！未來的遊園地」展覽，吸引超過 20 萬名民眾參觀。除沉浸式體驗外，亦有以「共創」為理念的教育性互動作品，如「彩繪水族館 (Sketch Aquarium)」、「串聯吧！積木小鎮 (Connecting! Block Town)」等。相關分析可參閱劉家倫，〈融合科技與美學的學習遊戲場——評日本團體實驗室《學習！未來的遊園地》主題展〉，《博物館學季刊》，33 卷 3 期（2019.7），頁 99-113。
12. 博物館與劇場的跨域結合包含多種形式，在科學 / 科技類博物館中，常以科技為媒介，搭配巨型螢幕，創造令人驚嘆的觀影感受，如美國國家航空太空博物館 (National Air and Space Museum)、臺中國立自然科學博物館、基隆國立海洋科技博物館等。在歷史類博物館中，則較常以真人扮演的戲劇導覽方式與觀眾互動，如臺南國立臺灣歷史博物館。本院北部院區開發的新媒體作品中，如〈富春印象〉沉浸式劇場，則是運用 AI 科技的機器學習功能，使東西藝術風格跨時空交會，亦為藝術文化與科技結合的先驅實踐。
13. 李玉珉、鍾子寅主編，《佛陀形影——院藏亞洲佛教藝術之美》（臺北：國立故宮博物院，2015），頁 27-28。本則說明由王鍾承助理研究員撰述。另參閱佛光山佛陀紀念館，〈與佛同行——發現佛陀的故鄉〉展覽網站 <http://old.fgsbmc.org.tw/exhibition/index.aspx?EID=2019003&MID=5>（檢索日期：2021 年 9 月 24 日）。
14. 聯合國教科文組織世界文化遺產 <https://whc.unesco.org/en/list/666/>（檢索日期：2021 年 9 月 24 日）。
15. 闕碧芬，《錦繡繽紛——院藏亞洲織品展》（臺北：國立故宮博物院，2015），頁 170-173。
16. 闕碧芬，《錦繡繽紛——院藏亞洲織品展》，頁 58-61。
17. 詳胡蘆文，〈「松鼠葡萄」的吉祥涵義及其起源〉，《故宮文物月刊》，442 期（2020.1），頁 4-9。