

# 跨域策展：以「清明上河圖」為例

## Cross-Boundary Innovation in Curation : The Case of 「Moving River of Wisdom」

陳琬茹 Wan-Ju Chen<sup>1</sup>

歐素華 Su-Hua Ou<sup>2</sup>

### 摘要

現今策展活動日趨重要並發展出多元展演形式與內容，但卻面臨觀眾體驗不佳之挑戰。本研究以《清明上河圖》為例，探索跨界策展之預期性作法，並嘗試提出三項跨域策展原則。在理論貢獻方面，本研究提出以象徵性互動作為主要互動設計之考量，並強調跨界過程當中更應重視無形資源。另外，在實務貢獻方面，本研究欲打破現今產業之迷思。策展單位除了與科技業跨界合作，也可以與其他產業跨界合作出一創新策展活動。

**關鍵字：**策展創新、跨界、象徵性互動

### Abstract

Nowadays, the curating activities have been more important in creative industries, and have developed diverse performances. In this research, we take the case of 'Moving River of Wisdom' to explore cross-boundary innovation in curation, and then highlight three kinds of curating principles. Theoretically, this research emphasizes symbolic interaction as well as the importance of intangible resources when designing and planning curating activities. On the other hand, practically, we tried to break the myth of cross-boundary form. Not only technology industries, but other industries can become partners when developing innovative curating activities.

**Keywords:** Curating Innovation, Cross-Boundary, Symbolic Interaction

### 壹、前言

時自今日，在博物館、各大文創園區或甚至在街道巷弄間都可以看到各類展覽正上演著。然而，不論是博物館的策展，博物館與民間業者合辦的展覽又或是民間策展，都面臨

---

<sup>1</sup> 東吳大學企業管理學系學生(E-mail: heylucy07@gmail.com)。

<sup>2</sup> 東吳大學企業管理學系助理教授(聯絡地址：100 台北市貴陽街一段 56 號東吳大學城中校區，聯絡電話：02-23111531 轉 3697，E-mail: suhua.scu@gmail.com)。

了觀眾體驗不佳。這些展覽作法共有三類，其皆面臨嚴峻挑戰。一是原畫展示，但故事傳達有限。「不動」的原件展出，使得一般大眾很難在短時間內透過觀看原畫，了解其本身的意涵。二是場景重現，但脈絡失真。以文化為主題的樂園，原汁原味是一大難題(野島剛，2013)。為達到園區內容豐富性，將許多稗官野史的內容作為其園區設計的輔助資料，將造成觀眾誤解。三是過於強調互動，導致內容脈絡性不足。「互動科技」讓畫中人物「活」了起來，也可以營造出絢麗奪目的情境。但過於強調「不動」，可能會忽略展覽主題之文化脈絡。

故此，本研究以《清明上河圖》為例，思考要如何創新策展型態，才能策畫出「以文(文化脈絡)為主」的展覽，並達到以下兩點目的。首先，重視文化脈絡，發揮當代教育。本研究期望以當代視角重新詮釋文物，以古今類比的方式，為民眾進行展物之導覽，讓民眾從展覽中不僅了解文物的意涵，更連結當代文化，將文物內化，進而對該展有自己的觀點與詮釋。其次，多元產業領域，加值展覽設計。在過去的理论研究上或在實務上鮮少探討策展單位尋找外部資源，一起共創跨領域創新。因此，本研究欲找尋跨領域合作的模式，達到激發創意，又能推動不同產業之創新與發展。

## 貳、文獻探討

### 一、文獻梳理

近年來策展人(curator)一詞儼然成為熱門的關鍵字，然而此一名詞的定義卻模糊不清。溯其根源，策展人一詞源自於 curator，意指那些在博物館裡的館長或是標本文物的管理員，後來也成為對於那些具有相關學術研究專業人士之稱呼(Burcaw, 2000)。而 curator 以專業的眼光挑選出的展品而策畫出來的展覽即稱為 curating(策展)。回顧過去策展相關文獻，可以分為兩大類。一是「以物為主」：重視藏品的原現。回溯博物館的發展源頭，西方博物館原為私人研究蒐藏展示的場所，發展成具公共性的展示場所(朱紀蓉，2014)。自 18 世紀羅浮宮成立以來，各國政府及其第三部門致力將博物館推向大眾。此時，博物館專業學者之於觀眾，就如同老師之於學生。而博物館的展示場就像是大教堂，裡面的博物館專業學者正在向學生教授與物件有關的知識(黃旭，2012)。二是「以人為重」：強調互動性的體驗。隨著社會對於展覽之功能與期待之轉變，展覽之形式與其目標產生變化。首先，博物館試圖藉由多種社群媒體以達到其核心使命(吳紹群，2014)。其次，博物館運用多媒體互動技術，讓觀眾能夠「做中學」(learning by doing)，但過度的多媒體互動技術將容易使得觀眾的焦點轉移到追求娛樂性的五感刺激(黃雅雯，2014)。

### 二、理論缺口

跳脫此兩大過去文獻之方向，以跨界角度來審視策展之最初使命與各類策展形式，將有助於日後策展領域之發展，並呼應管理領域當中創新與創業之作為。

自 80 年代，跨界、跨領域成為國際時尚界及藝術界熱門關鍵字，其最基本的概念即是打破原有框架，跳脫出本位，並且在不同領域之間相互穿梭(陳韻如，2009)。此外，複合設計的方式將有助於博物館體驗(Bannon, Benford, Bowers, & Heath, 2005)。互動科技不僅促使博物館觀眾之間的互動，也可以拉近觀眾與展物之間的距離。

不過，究竟為何要跨界？跨界是為了跨越疆界(Boundary)。疆界一詞意指一系列活動之範圍，範圍之內與之外存在差異性，像是空間、文化 認知又或是知識等差異。而跨界是為了跨越多元疆界以整合各類知識、專業與任務。而 Carlile(2004)針對跨越知識疆界提出三種方式。一是轉換(Transfer)。來自不同專業領域的人們欲有效知識交流，需要將專業行話轉換成科普化的語言，進而將其領域之知識有效傳遞給他人。二是轉譯(Translation)。接收新知識之時，需要熟知此一知識的人進一步解釋其意義。三是轉化(Translation)。新知識一出現，組織將面臨利益方面的問題。此時必須要透過實務性操作以轉化此一情況之發展，才能有效推廣並發展新知識。

策劃一展覽，必須倚靠不同專業領域人員相互合作才得以完成。當欲有效傳遞展覽知識內容給觀眾，必須運用上述三種跨域疆界之道。然而，目前策展領域當中關於跨界之文獻當中，較少探討當要策畫一展覽時，在內容設計方面，該如何體現文化脈絡？在展場設計方面，該如何與展覽場域對話？最後重要的是，該如何設計出具有互動性的展演型態？

尤其，本研究特別重視「象徵互動(symbolic interaction)」機制。象徵符號無所不在，它是語言文字也可是個人動作。人們藉由這些符號來傳達他們的思想、觀察、行動(Blunter, 1994)。而在展覽領域當中，「象徵互動」強調的重點在於，於展間內觀眾與展品之間、與場域之間的互動過程，而每位觀眾的互動過程都具有個別意義(Stryker & Statham, 1985)。

## 參、研究方法

### 一、案例選擇

本研究選擇一民間策展單位意庫行銷諮詢公司作為研究對象，並以北宋張擇端的作品《清明上河圖》作為策展研究主題。本研究之理論抽樣原則為以下三點。第一，此畫具有豐富的歷史價值、藝術價值及哲學意涵。本個案具有豐富的文化脈絡之主題，其策展可行性較高。第二，此畫作與觀眾的連結性較強。選擇大眾較熟知之主題將易於蒐集各類專家學者以及一般大眾之回饋。第三，此畫作為各類跨界展演的主角。本研究在於探討多元跨域之可行性，因此應選擇過去已成為跨界展演之主題，以利策展創新之發想。

### 二、資料蒐集方法

資料蒐集共分為三階段。第一階段，深入探索展覽主題的文化脈絡。研究者研讀與清明上河圖相關內容，深入策展主題之脈絡。第二階段，整理訪談內容與次級資料蒐集。研

研究者積極參與各類展演活動，以及蒐集相關展演活動的訊息資料以及觀眾的反饋意見，從中去分析近期展演活動的展演內容設計。另外，研究者也在此期間整理觀眾深入訪談資料，分析出觀眾的觀展需求以及所期待的展演形式。第三階段，策展規劃與討論。研究者與策展單位多次討論策展內容的實際規劃，並且在過程當中研究者再去與各類專家進行訪談，從中發展出較好的內容呈現方式和探索其他可行的作為，再反覆和策展單位進行討論。

表 1：本研究資料蒐集統整表(資料蒐集時間：2015 年 2 月至 2016 年 4 月)

類型	受訪人	內容	蒐集方式	人數	次數	時間
策展單位	意庫行銷諮詢股份有限公司	策展內容發想、展區設計的策展過程	人員訪談	8	5	2
	博物館領域人員	跨界策展可行性	人員訪談	1	2	2
展覽場地提供者	臺北文創邀請的各領域專家	於臺北文創文創穿廊策展之可行性	人員訪談	6	1	0.5
觀眾	EMBA 學者	觀眾所期望的策展內容	人員訪談	51	1	1
各領域專家	北京師範大學文學院副教授	節目《百家講堂》—清明上河讀宋朝	次級資料	1	8	1.5
	餐飲業者	跨領域合作的可行性	人員訪談	1	1	2
	流行音樂業者	跨領域合作的可行性	人員訪談	1	1	1.5
總計時數						153.5

### 三、資料分析架構

本研究以《清明上河圖》為策展主題，且以意庫行銷諮詢股份有限公司作為個案研究對象，探索民間策展單位如何以文物或書畫作為策展主題的跨域策展。本研究資料分析架構為以下這三大構面。**第一構面，跨文化疆界。**展物本身具有豐富的歷史脈絡，那麼在當代社會中，策展單位該如何以現代的語言和現代人的思維來詮釋亙古以前早以流傳下來的文物背後所代表的意涵？該如何讓文物能夠說出對於當代有所感的故事？**第二構面，跨空間疆界。**策展單位受限於先天的展演空間限制，使得展覽整體空間規畫不易。該如何有效擅用空間是一值得深究的部分。**第三構面，跨互動疆界。**策展單位是否可以尋求外部異業的資源，集結異業間的合作與結盟，創造出更大的價值的可能性？這是此構面欲探究的地方。

### 肆、研究發現

研究發現分為三大部分，分別為孫羊正店、說書人與漕船等《清明上河圖》當中三種重要物件來做為探討主軸。在每一部分將依跨文化疆界、跨空間疆界、跨互動疆界三大方面來加以分析並最後歸納出原理原則。

## 一、物件一：孫羊正店

### (一)跨文化疆界

在跨文化這一部分，本研究將先整理孫羊正店此一物件可衍伸出《清明上河圖》當中的情景並且根據過去專家的考究內容，梳理相關的文化脈絡，內容包括「人生幾何，就該到孫羊正店對酒當歌」、「十千腳店，也是另一選擇」、「別人吃羊，我吃豬」、「宋代的飲食習慣」、「兩餐之間，飢腸轆轆，來盤小吃吧」、「路邊也有五十嵐一飲子」與「沏一杯茶，品味人生」等文化脈絡。

策展單位深入文化脈絡之後，接著再進一步思考哪些文化元素會讓現代人進一步了解，並且以怎麼樣的科普化語言，可以讓觀眾輕鬆地理解和聯想。意庫行銷諮詢公司的陳先生表示：

「我們把文化的深度析取出來之後，那就會讓人多看幾下。像是清明上河圖的孫羊店，可能看過畫之後沒有感覺，但如果底下有一個註腳寫他就是 W hotel，而且說明那時候的酒店裡會發生什麼有趣的事，就會知道原來古代的 W hotel 原來是這樣。那這就是一種感動。」

對照於當代，孫羊正店猶如高級餐館 W hotel，而其複合經營的型態又像是現代的百貨公司，而街道兩旁的小吃攤就像是現在隨處可見的小吃店。此外，當時的飲子攤就像是當代的五十嵐或是茶湯會等手搖飲料店。理解畫中各個場景的文化脈絡，再對照於當代相似的場景，就能讓現代人更能領會。

### (二)跨空間疆界

「孫羊正店」具豐富的歷史脈絡，該如何讓觀眾能夠跨越時空限制，了解當時孫羊正店所隱含的時代意義？如何讓千年前的孫羊正店能夠與臺北文創大樓，開啟跨越時空的對話？意庫行銷諮詢股份公司技術人員表示，

「從誠品內向外看，猶如透過整面的透明落地窗一探北宋汴京城，若從文創穿廊向商場內望去，則可看見穿梭在北宋孫羊正店內的店家與現代人，猶如與《清明上河圖》孫羊正店中的花店、餐館等呼應。當觀眾從古代的窗貼向內望去，以『古』之眼望穿『今』之樣貌，即能較容易理解孫羊正店在宋代的時代意義為何。」

臺北文創大樓的地下二樓至三樓目前由誠品股份有限公司進駐營運。誠品松菸店不僅經營書店本業，也跨足到其他產業。反觀於孫羊正店，除了經營酒樓餐廳，也有香湯、花店等服務，其「複合經營」的概念與誠品的經營模式不謀而合。策展單位決定欲傳達的概念之後，考慮場地的限制與技術層面的問題。意庫行銷諮詢公司陳先生表示，

「目前官方的清明上河圖檔不適合放大，所以不會用原始檔，會用描的重置，把窗格和柱子先排看看，貼在玻璃只是框。做兩個筐，把門加兩扇窗，裏面還有一個筐。玻璃是

一層，裡面再吊著一些東西，創造景深，讓 Display 看起來有厚度。」

此一展區將巧妙運用臺北文創大樓一樓文創穿廊的誠品透明櫥窗，以窗貼、裝置藝術與紙雕的手法，營造穿越千年的複合式餐飲店，試圖讓觀眾身歷其境，猶如置身於孫羊正店當中。

### (三)跨互動疆界

孫羊正店此一物件代表人們生活裡食衣住行育樂當中的「食」。千年前的料理文化脈絡該如何讓觀眾深刻體現？一位房仲業高階主管陳先生直言：

「現在很多展覽會以科技的手法讓觀眾和原畫中的人物互動，但是我覺得不單單僅是透過科技的手法讓觀眾與原畫裡的主體互動就好。說實在的，有時候會覺得很無感，就算是看完了也不知道它到底想傳達什麼概念，所以我覺得或許不同的物件必須和不同領域的專家合作才能讓觀眾覺得有趣吧。」

激發觀眾興趣的方法，科技的運用並非是最佳解。透過與不同領域的專家合作，共創五感體驗的手法，也是另一互動的可能性。一位廣告業高階業務主管張先生表示：

「如果可以讓我用五感去體驗宋朝的『食』，那麼就像是彷彿穿越時空回到十二世紀的汴京城。不同的地域都會發展出獨特的飲食文化，就像是豬腳之於德國；泡菜之於韓國。如果能夠嚐嚐看千年前的汴京城的獨有味道，那該有多好啊！」

因此在互動的部分，策展單位設法與餐飲業協作。舉例來說，與富有經典台灣口味的餐飲業欣葉台菜協作，一同研發北宋的點心，讓民眾除了有視覺與聽覺的體驗外，更在舌尖上留下宋「潮」的「味道」。

### (四)小結：品日常原則

在過去，關於飲食方面的文物大多是以晒圖的方式，或是透過數位科技方式呈現在觀眾面前。近期也有出現像是「神會乾隆宴」展覽當中運用的方式，將古代的餐點重回現代，讓觀眾也能品嚐那些現在已經消失在我們餐桌上的料理。但若吃不巧，吃得到古代的味道、古代的烹調作法，但吃不進飲食文化，造成有滋味，但無感。

當欲從一物件詮釋出社會體系當中的「日常生活」，那麼必須要讓觀眾有類似的經驗以及有類似前情提要的相關知識，才能體認到某一時空下人們的食衣住行等細節和整個體系。換句話說，當想要設計出讓觀眾看見某一時空的「風俗習慣」，其互動模式必須要「品日常」。就本研究當中「孫羊正店」展區的互動模式而言，當觀眾透過「吃點心」就能了解為何要吃以及餐點所牽引出的象徵體系，才能藉由品嚐的過程中真切地刺激到味蕾並喚起我們對於另一時空的飲食文化的想像。

## 二、物件二：說書人

### (一)跨文化疆界

在跨文化這一部分，本研究將先整理說書人此一物件可衍伸出《清明上河圖》當中的情景並且根據過去專家的考究內容，梳理相關的文化脈絡，內容包括「日常休閒好去處—勾欄瓦肆」、「說書人」、「歌舞名妓」、「算命攤」、「米芾書畫」與「宋代文學」等文化脈絡。

與今日的社會對比，現今的饒舌歌手似乎與北宋的說書人有著異曲同工之妙。當代的饒舌歌手多透過大量歌詞的堆疊與闡述道盡對於社會現況的不滿以及對某個社會現象的描述與批判。而歌舞名妓李師師，就猶如華語小天后蔡依林，能歌能舞，贏得眾多人的喜愛。再來，米芾的字畫是當時百姓最喜愛的「裝飾品」。從清明上河圖中可看見，無論是稅務機關官員身後的門簾，又或是百姓推車遮蔽沙塵的布，都可見著米芾書法作品的痕跡。若是對照 21 世紀的台北，或許百姓間最常見的裝飾品，便是明星的海報。

### (二)跨空間疆界

「說書人」此一物件代表著北宋繁榮時代下所孕育出來的文創產業，其衍伸出來的內容包括當時的歌舞名妓，算命師以及那時候的詩詞人的創作。意庫行銷諮詢公司陳先生直言：

「我認為要藝術的東西要和生活結合才會深刻。像是很多人問我說到底 1500 年的敦煌相較於現在是甚麼樣的概念，我都會說 1500 前的敦煌就是現在的紐約。因為他是全世界的藝術家舞蹈家甚至是商務人都在那，他是人文薈萃的地方，所以在那麼多文化衝擊下所產生的文化一定是多彩。在設計展區的表現手法時，必須回到臺北文創本身去思考它的意義。」

現在的臺北文創大樓具文創商場、表演廳還有電影院，其實就像是北宋勾欄瓦肆的環境。在此展區欲傳達過去的文創與現代的文創之差異。意庫行銷諮詢公司的創意總監 Nora 回應：

「或許可以設計出當時的勾欄瓦肆，也找一些段子去播放。說書人對應在現在，在唱片界最會說書的就是 Rap。因為 Rap 的內容其實都是對應現在的時事，大多是批判、陳述現今文化和現況啊！」

因此，在此展區將打造成當時北宋汴京城勾欄瓦肆的樣貌，並將放置多媒體影音設備，搭配北宋時期說書的模擬影音，以中國北方的腔調道出當時說書人最常說的話本、演義等。其所說的內容，多在闡述該時空背景下所發生的故事，而說書人角色就猶如「社會觀察家」般為大眾帶來精彩的闡述。

### (三)跨互動疆界：

在跨互動的部分，目前大多數的展覽會透過擴充實境讓觀眾有深入其境之感又或是將畫製成動畫。不過有些觀眾仍認為，與其借助於科技以創造出身入其境之感，不如讓觀眾

五感體驗。一位資訊業葉先生說道：

「人的五感包含眼耳鼻舌身，目前大多數展覽的體驗只有『眼』這個感官。如果能體驗到當時的說書，以及當時的詞賦唱腔，那麼應該會讓我留下更難忘的印象，而且這樣也能夠加深文化傳承的深度。」

既然此一展區跨空間的展現方式為打造當時的說書人又或是雜耍藝人表演的勾欄瓦肆，策展單位便思考跨互動的方式可以請街頭藝人或是表演團體來演出。意庫庫行銷諮詢公司的技術總監表示：

「說書人賦予的時代意義，對應到現在，一個是 Rap，另外一個是街頭藝人。在古代都是說書人的一種職業，對應到現代就是這樣。因此靜態就是播音樂串場，看其他資源若可以結合，就可以在假日進行動態表演。」

因此在此展區當中，將邀請常在各大文創園區表演的街頭藝人表演，並也嘗試與演出團體合作，編製一古今文化元素揉合後的舞蹈。

#### (四)小結：浸氛圍原則

在過去，關於文創娛樂方面的相關文物之較新穎展演手法為，結合數位科技，創造視聽覺體驗。像是「唐宮狂想曲」來說，模擬出唐人仕女圖之動態樣貌，並模擬現代三個城市人們的休閒娛樂：台北人玩數位產品；紐約人看百老匯音樂劇，英國人則是吃英式下午茶。當借助科技之力，讓觀眾有不一樣的五官體驗，但很奇，但可能會讓觀眾不懂文物本身之文化脈絡

當欲從一物件詮釋出社會體系當中的「文化體系」，那麼必須要讓觀眾能夠感受到文化氛圍並且擁有相關的知識，才能體認到某一時空下人們所共同形成出來的整個文化體系。換句話說，當想要設計出讓觀眾看見某一時空的「理念」（也就是宗教信仰、價值判斷、哲學思想、文學與藝術等），其互動模式必須要「浸氛圍」。而就本研究「說書人」的互動模式而言，當觀眾透過「走近勾欄瓦肆」就能了解為何有說書人及說書人所牽引出的象徵體系。

### 三、物件三：漕船

#### (一)跨文化疆界

在跨文化這一部分，本研究將先整理漕船此一物件可衍伸出《清明上河圖》當中的情景並且根據過去專家的考究內容，梳理相關的文化脈絡，內容包括「碼頭工人」、「漕運船」、「汴河看興衰」、「宋徽宗不為人知的那一面」、「伯樂與知音，宋徽宗與張擇端」、「張擇端沒有畫出的事」與「沏一杯茶，品味人生」等文化脈絡。

漕船此一物件，與其他物件不同的地方在於我們欲讓觀眾從物件當中了解歷史事件後



可以引發省思。其一，北宋張擇端畫出 1000 年前北宋汴京城的繁華景象，但完成畫作後不到十年的時間，北宋滅亡。因此，會讓人聯想到生於憂患，死於安樂。其二，原來宋徽宗投入許多心力在藝術方面。因此，策展單位欲以新代詩的做法來做為此一物件的主要文字方面的溝通方式：

**吆喝中的汗水搬運貨物／是為了皇帝的雕樓玉砌／是宋代的潮起潮落/沉了船，是全家人頭落地！／饒命阿！慈悲英明的帝／下次秤重會小心點**

透過新詩的表現手法，不僅能夠傳達此一物件之文化脈絡，也能巧妙地傳達其所隱含的哲學省思。藉此會讓人省悟到，宋徽宗或許是一位不錯的文化部長，但卻可能是帶人不帶心的領導人。

## (二)跨空間疆界

虹橋是很多人對於《清明上河圖》最有印象的場景，橋上市聲鼎沸，橋下又有「動感」的交通意外正在發生。此外，現代人很喜歡能夠走入畫中場景，身入其境的展場設計。綜上兩點原因，策展單位思考該如何讓重要場景重現。除了就圖打造成等比例的立體模型，還有什麼設計方式？一位意庫行銷諮詢公司主管說：

「之前在會動的《清明上河圖》已經有按照古法利用保麗龍搭建虹橋了。當時費了很多功夫，師傅花了三天才製成那座虹橋。或許我們可以考慮地景藝術的方式，以另一種的方式重現虹橋，而且這樣也有與台北這空間對話的感覺。」

臺北文創一樓文創穿廊有一通往演講廳的樓梯，平常不對外開放。經過策展單位討論，決定將原被視為展區使用的阻礙，化身成為展覽中當中的裝置藝術。利用樓梯的外型將之營造成虹橋，而橋下用木材等素材做出有一艘正要撞上橋下的大船，讓觀眾可以恍若親臨清明上河圖最熱鬧且最具有動感的場景。

## (三)跨互動疆界

此一物件與其他物件不同的地方在於讓觀眾體現其畫背後的哲學意涵。因此，策展單位思考該如何跨界合作，讓觀眾能夠較快融入情境裡，並且能夠接收到該展欲傳遞的訊息。一位博物館業孫先生表示：

「其實除了透過硬體的設計與觀眾互動，也可以和現代流行音樂、影視結合阿!讓文物展現出新現代風貌，這樣大眾或許就可以更能接受歷史文物，讓古人不古，提升民眾對中華文化的感知。」

策展單位決定邀請現代的歌手為此展創作一主題曲，並在展間裡撥放，以讓清明上河圖所傳達的訊息能夠更讓觀眾的思緒聯結到當代。舉例來說，今年入圍金曲獎最佳男歌手韋禮安的創作歌曲《沈船》很適合作為展覽主題曲。《沈船》其中的一段歌詞：

**「讓我眺望 那抹夕陽 曾經無畏 的那片海洋 曾經狂妄 以為有夢想就能到達對岸 現在這艘將沉之船 航向絕望還是天堂…」**

歌曲中闡述一開始充滿希望，後來卻不知未來將淪落何方，如同一艘破船航行於大海之中，最後只能絕望地與餘陽一同消失在海平面。透過撥放音樂，將傳達出《東京夢華錄》作者孟元老於自序中表達在悵惘裡提筆寫下當年北宋繁榮樣貌之感：「暗想當年，節物風流，人情和美，但成悵恨。」

(四)小結：引情緒原則

過去與船運相關的歷史文物的較新做法為重現原景，讓觀眾有身歷其境之感。以「同安潮新媒體藝術展」作為例子來說，其展演手法為力求嗅聽覺體驗，營造登船之感。透過香氛技術以及聲音效果，營造出清朝時期人們坐擁同安船的氣氛。與傳統靜態展示型態相比，更具有趣味性和互動性。

欲透過某一物件詮釋出社會體系當中的「政風體系」，那麼必須要讓觀眾能夠感受到那一時空裡，政風的改變之下人民的情感，才能體認到某一時空裡的政風體系。政風體系為社會生活分類當中層次較高者，它在無形之下會影響到所有社會層面。當執政者一發號司令，那麼便會風行草偃。因此，必須要讓觀眾能夠感受那時人們的心境，才能夠看到整個政風體系。換句話說，當想要設計出讓觀眾看見某一時空裡的「政經制度」，其互動模式必須要「引情緒」。就本研究「漕船」的互動模式而言，當觀眾透過聆聽蘊含著類似情感和意境的《沉船》歌曲，就能體會政風影響了北宋的興衰。

## 伍、討論與結論

### 一、理論意涵

本研究以跨界的角度，並以象徵性互動作為展品設計的考量，以貢獻過去的策展相關文獻，內容包括以下四點。第一，由跨界合作提出策展創新的可能性。過去文獻當中較少著墨於展覽如何在教育性與娛樂性之間取得平衡。故此，本研究嘗試提出以文(context)為主，跨界為用的創新策展之預期做法。第二，提出以象徵性互動為主要互動設計之考量。在過去文獻當中，目前僅透過量化分析探索在展示品與人之間互動模式當中，各類動態展示品的成效(呂佳珍&張家甯，2015)，以及要透過多元的展示方式才能彌補融合多媒體技術展品的學習效益不足(黃雅雯，2014)。本研究則是重點強調「如何」設計互動性展品，並且提出「互動」策展應強調「象徵性互動(symbolic interaction)」之概念。

第三，策展跨界應更重視無形資源的交流。過去策展領域當中與跨界相關的文獻當中，大多是在探討藝術與科技結合後所產生的創作形式，其重視的跨界合作內容大多是工具性、實體性方面的資源(physical resource)交流。然而，文物本身充滿了複雜的符號，其背後具有豐富的原社會脈絡。因此本研究提出，在強調具有教育意義的展覽當中，應該重

視無形資源的交流，讓策展的跨界夥伴能夠吸取文化元素並且能夠轉化這些無形資源。最後本研究嘗試提出跨界合作之下的三種互動原則。本研究從清明上河圖當中擷取三種物件，提出三種預期展覽互動形式，並且由此發展出不同的原則。

## 二、實務意涵

在實務啟示方面，分別對於不同產業對象給予建議。**首先，對博物館的借鏡：接觸多元觀眾民眾，加速文物影響力。**博物館可以透過品牌授權的方式，借助民間策展單位之力，以更活潑及更多元的展品設計以及詮釋方式策劃各類展覽，以發揮博物館推廣文化教育之使命。**其次，對策展單位的借鏡：不只有科技，跨界合作對象可以為其他產業。**目前各類策展單位欲追求展覽新奇有趣，大多藉助於多媒體科技。然而，當策展單位著重策展主題之文化脈絡，策展單位或許就毋須花費巨額打造數位互動展品，而是和不同的跨界夥伴合作就能發想出新展演型態，**最後，對一般產業的借鏡：與文創展演合作，嘗試新商業模式。**就本研究所提出的跨界合作的策展新形態，各類企業可以嘗試與策展單位合作，共創多元的展覽體驗。

## 三、結論

「博物館展覽猶如一溝通的媒介。展覽所給予的力量是無限的，有限的是人的想像力、實際技術和外有能力與預算。」(Belcher, 1992; 周功鑫, 2001)

英國博物館學家曾經如此說到。博物館展覽的最大目的即是教育，並且提供觀眾另一場域學習的機會。現在臺灣面臨翻轉教育的挑戰，各類專家學者紛紛質疑目前教育制度。在當代這樣的自由選擇學習(free-choice learning)更顯得重要。相較於一般化的學習環境，展覽裡的人們既沒有學習壓力也沒有被迫學習。更重要的是，在展覽裡觀眾是透過各種感官刺激的方式，從實體展品獲取知識並且有所感，

然而，時自今日，許多展覽裡的娛樂效果遠遠超過教育效果。展覽應要「凡俗」而非「媚俗」。但現在策展單位該如何跨，才不會落入俗套？在本研究當中提出三個跨：跨文化、跨空間、跨互動。其中特別強調的內容在於：回到文物的脈絡裡探尋並且思考「象徵性互動」。如此，觀眾可以從一物件當中就能看見某一時空下的社會體系，當走入展區之後恍若有種「一葉知秋」之能力。

最後要援引展覽領域當中流行的一句話作為總結。1960年到1970年代美國科學博物館和兒童博物館將原本靜態的展示，轉變設計為觀眾能夠參與並且動手操作的展覽(Grinder & McCoy, 1985)。自此，這樣的展覽設計理念興起並且今日還是盛行不衰。當時波士頓兒童博物館的工作人員有一句口頭禪：

「我聽了而我忘記；我看了而我記得；我摸了而我了解。」

在這句話當中可以看到靜態展覽之於教育的重要性，更可以讓我們瞭解到，互動性的展示不僅能夠讓觀眾記得甚至讓觀眾真正了解。但本研究更要提出，「我感同身受而我感動」。策展單位探索文物脈絡並思考展覽理念之後，再嘗試與其他產業跨界合作之際，便能讓觀眾走出展間後，不僅記得、了解還能感動。

## 參考文獻

- Bannon, L. , Benford, S. , Bowers, J. , & Heath, C. , 2005, “ Hybrid Design Creates Innovative Museum Experiences, ” Communications of the ACM, Vol. 48, No.3, 62-65.
- Belcher, M., 1991. “ Exhibitions in Museums, ” Leicester: Leicester University Press.
- Blunter, H., 1994. “Society as symbolic interaction, ” Symbolic interaction: An introduction to social psychology, 263.
- Carlile, P. R., 2004, “Transferring, Translating, and Transforming: An Integrative Framework for Managing Knowledge Across Boundaries”, Organization Science, Vol.15, No.5, 555-568.
- Burcaw, G. E.、張譽騰譯，2000，博物館這一行，台灣：五觀藝術出版。
- Grinder, A. L., & McCoy, E. S. , 1985, “ The good guide : a sourcebook for interpreters, docents, and tour guides ” : Ironwood Press.
- Stryker, S., 8: Statham, A. ,1985, “ Symbolic interaction and role theory, ” In G. Linzey 8: E. Aronson (Eds), The hand— book of social psychology.
- 朱紀蓉，2014，「博物館發展中的國家力量—臺灣經驗討論」，博物館學季刊，28 卷 1 期：5-27+29。
- 吳紹群，2014，「Museum 2.0 概念的可能性與真實性 —— 由博物館觀點探討 Web 2.0 與社群媒體之應用及問題」，博物館學季刊，25 卷 2 期：93-105。
- 呂佳珍、張雅甯，2015，「博物館動態展示品與使用者經驗」，博物館學季刊，29 卷 3 期)：89-102。
- 野島剛，2013，謎樣的清明上河圖，初版，台灣：聯經出版。
- 陳韻如，2009，「從科技藝術探討當代跨領域創作之發展」，國立臺灣藝術大學，碩士論文。
- 黃旭，2012，「十字路上的博物館專業者」，博物館學季刊，26 卷 1 期：5-6。
- 黃雅雯，2014，「博物館觀眾參觀經驗與多媒體應用於展示之評估--以「神示籤詩-Chance from God 特展」為例」，博物館學季刊，28 卷 4 期：55-78。