

出國報告(出國類別：展覽)

2020年東京奧運新媒體藝術展覽場勘 暨展示考察出國報告

服務機關：國立故宮博物院

姓名職稱：吳密察院長

吳紹群副研究員兼任科長

浦莉安助理研究員

黃雯瑜助理研究員

派赴國家：日本東京

出國期間：108年12月25日-108年12月29日

報告日期：109年3月16日

報告提要

報告名稱：2020 年東京奧運新媒體藝術展覽場勘暨展示考察出國報告

頁數 23 含附件：否

出國計畫主辦機關/聯絡人/電話

國立故宮博物院/ 蔡啟發 /02-6610-3600 Ext. 2586

出國人員姓名/服務機關/單位/職稱/電話

吳密察/國立故宮博物院/院長/02-6610-3600 Ext. 2001

吳紹群/國立故宮博物院/教育展資處/副研究員兼任科長/02-6610-3600 Ext. 2150

浦莉安/國立故宮博物院/教育展資處/助理研究員/02-6610-3600 Ext. 2169

黃雯瑜/國立故宮博物院/黃副院長室/助理研究員/02-6610-3600 Ext.2189

出國類別：展覽

出國期間：108 年 12 月 25 日至 108 年 12 月 29 日

出國地區：日本東京

報告日期：109 年 3 月 16 日

分類號/目：

摘要

本院為落實與國際接軌、提升國際能見度之目標，近年積極參與各國際重要大型活動與賽事。2020 年東京國際奧林匹克運動會為全球體壇最重要盛會，期望於東京奧運期間辦理故宮新媒體藝術展，向全球展現我國軟實力，並藉此推動國際博物館際間的交流與合作，故本院人員於 108 年 12 月 25 日至 12 月 29 日止至東京進行新媒體藝術展覽的實地場勘及展示考察行程，工作項目包括與早稻田大學會津八一記念博物館洽談展覽合作事宜、場地勘查，以及考察東京地區博物館及藝文空間等之展示規劃。

關鍵詞：國立故宮博物院、2020 年東京國際奧林匹克運動會、故宮新媒體藝術展、早稻田大學會津八一記念博物館

目 次

壹、 目的	4
貳、 行程安排.....	4
參、 工作過程.....	5
肆、 心得及建議事項	22

壹、目的

本次赴日本東京行程主要目的為規劃 2020 年東京奧運新媒體藝術展覽相關事宜及考察東京地區以數位藝術、文化藝術專擅之館舍的展示陳列。東京奧運為目前全球體壇最大賽事，於此全球聚焦日本之同時，辦理故宮新媒體藝術展覽，可推動國際博物館際間的交流與合作，亦可大幅提升國際能見度，讓臺灣享譽國際之軟實力再次躍升世界舞台，並讓世人藉由故宮新媒體藝術認識臺灣，行銷臺灣文化觀光，建立國家文化形象。

本次出國日期為 108 年 12 月 25 日至 108 年 12 月 29 日，行程主要為與早稻田大學會津八一記念博物館討論展覽相關事宜、展覽教育推廣活動、展場實地場勘，以及至各藝文館舍參訪其展示規劃。本展覽預計於早稻田大學會津八一記念博物館展出，擬以故宮文物為內容的新媒體藝術展件為主，並同步於展期間辦理博物館科技專業講座，期能透過臺日雙方館校合作，促進國際文化交流、培養青年學子跨域素養，並期盼藉由人文跨域科技之嶄新詮釋手法，吸引日本青年學子觀展，且進一步鼓勵其至臺灣參觀更豐富多元的數位展示，以達加強國際聯結，推進文化交流之效。

貳、行程安排

日期	時間	內容
12/25(三)	09:00	往程(臺北-東京)
	14:30	拜會早稻田大學會津八一記念博物館
	16:30	拜會早稻田大學坪内博士記念演劇博物館
12/26(四)	上午	參觀 Intermediatheque
	下午	參觀森美術館
12/27(五)	上午	參觀日本未來科學館
	下午	參觀 Teamlab Borderless
12/28(六)	上午	參觀東京都寫真美術館
	下午	參觀墨田北齋美術館
12/29(日)	—	返程(東京-臺北)

參、工作過程

一、12月25日行程紀要

(一) 早稻田大學會津八一記念博物館進行展覽會議及場勘

12月25日抵達東京羽田機場後，由駐日代表處臺灣文化中心人員接機，隨即直接赴早稻田大學會津八一記念博物館拜會。會津八一記念博物館位在早稻田大學校區內的主要道路上，所在位置靠近知名的大隈重信銅像。根據館方官網表示，博物館於1925年落成，當初是為作為早稻田大學的圖書館而興建，為早稻田大學校區內的第二棟鋼筋水泥建築。1998年博物館開館以來，接受校友們的各方捐贈，目前約有18,000件的典藏。每年辦理4至5次的企劃展、常設展，對校內外人士開放。該館典藏核心來自會津八一（1881-1956）的蒐藏品，包含中國秦漢時代的瓦當、畫像磚，後漢至唐代的陶俑明器、鑄有銘文或圖案的銅鏡、金石資料拓本等。會津八一是一名書法家、詩人，在早大教授東洋美術史。1927年起，會津八一即熱烈提出設置大學博物館的必要性，他的這個志業遲至七十年後才完成。（圖1）¹

館內的典藏大致可以分為以下三部分。第一部分是會津八一及其弟子、友人的捐贈，包含明清陶瓷器、明清書畫、禪僧的書畫、史料、銅鏡、小金銅佛等，及茶具、漆器工藝品、印章等。其二是考古、民族資料、古代埃及、繩文貝塚遺跡、大學校內的出土物等昭和初期以來早稻田的考古發掘成果，以及愛奴民族的服裝道具、非洲中南美洲的民族資料、東南亞及伊斯蘭的出土陶器。第三部分是日本近世、近現代繪畫，包含江戶時代文人的書畫作品、長崎版畫、古地圖，以及橫山大觀、下村觀山、前田青邨、黑田清輝、岡田三郎助的作品，乃至於戰後引領少女文化的雜誌『少女の友』相關資料。開館至今，不僅保存了貴重的作品、學術資料，並公開展示、提供加以活用的機會，還進行每件作品的研究調查，探索其歷史地位，從展示的概念中賦予新的價值。²

拜會當日實為該館休館日，因此館內並未開放參觀。當日拜會了該館館長肥田路美、副館長坂上桂子、事務長今村昭一等人，並就2020年使用該館場地辦理故宮新媒體藝術展進行具體討論。本院團員首先介紹在國內外辦理數位新媒體藝術展實例，並且報告暫定之規劃，包含互動桌、沉浸式的數位作品等，

¹有關會津八一記念博物館的歷史，參考會津八一記念博物館官網 <https://www.waseda.jp/culture/aizu-museum/about/>（檢索日期 2020年3月5日）。

²有關會津八一記念博物館的收藏，參考資料同註1（檢索日期 2020年3月5日）。

該館亦提出擬以「近代美術展示室」為舉辦新媒體藝術展的場地。本院團員並實地了解場地現狀、出入口位置、照明，以及實測牆面尺寸、天花板高度、討論電力供應、確認宣傳海報立架的位置等。另也與該館討論到有關屆時展覽宣傳的方式，包含印製日文、中文、英文版宣傳摺頁，且可於該館官網及早稻田大學官網進行展覽宣傳。（圖 2）

有關展覽期程，擬以新生入學的開學日 4 月 1 日為開幕日期，期間將經歷該校自 5 月 18 日起舉辦的博物館週，並且持續展至東京奧運期間，預計為期約四個月。對方亦表示開館期間將安排一名人力巡視展場，維持秩序。雙方並達成共識，此次展覽的目標觀眾是早稻田大學的學生，以及赴早稻田大學參觀的觀光客。

吳院長並當場指示本院團員返國後即為簽訂合作備忘錄做準備，據以辦理後續合作案。坂上副館長並提議展覽期間本院派員赴該館演講，分享故宮辦理數位多媒體展的經驗及現況，詳細場次、辦理日期等將再續談。



圖 1：早稻田大學會津八一記念博物館大門實景。



圖 2：本院團員至早稻田大學會津八一記念博物館「近代美術展示室」進行場勘作業。

（二）拜會早稻田大學坪内博士記念演劇博物館

結束會津八一記念博物館行程後，轉赴同樣位於早稻田大學校園內的坪内博士記念演劇博物館（以下稱演劇博物館）參觀並拜會。（圖 3）

根據館方官網表示，演劇博物館設立於 1928 年，時值坪内逍遙博士（1859-1935）古希之年，為紀念他花費半生完成翻譯四十卷《莎士比亞全集》，在各界的贊助之下設立。該館致力於蒐集、整理、保管、展示日本國內外古代到當代有關演劇的資料。藏品超過一百萬件，是亞洲唯一的演劇專門綜合博物館。館藏中除了書籍、雜誌、劇本等圖書資料，還包含書信、日記、照片、樂譜、設計圖、浮世繪、海報、摺頁等紙質文物，服飾、假髮、道具、面具、人偶、樂器、模型等舞台用具，化妝台、鏡子、看板、演員的私人物品等週邊資料，以及影像紀錄、宣傳影像、音源等，相當豐富多元。館內一樓是閱覽室，讀者可以閱覽明治時期以後出版的演劇、電影、民俗藝能、舞蹈、音樂等領域的相關書籍、雜誌，以及電影、電視、廣播等腳本。³

當天是 2019 年最後一個開館日，在該館臺灣籍職員李思漢先生的導覽介紹

³ 有關坪内博士記念演劇博物館歷史及收藏，參考坪内博士記念演劇博物館文宣品及官網 <https://www.waseda.jp/enpaku/about/>（檢索日期 2020 年 3 月 5 日）。

下，本院團員參觀了該館的常設展。該館一樓設有閱覽室及放映室，二樓為逍遙記念室，三樓則是以古代和中世、近世、近代和現代之時間軸介紹演劇之發展。（圖 4）

* 演劇博物館禁止拍照，無法提供展場照。



圖 3：早稻田大學坪内博士記念演劇博物館兒玉龍一副館長接待本院團員。



圖 4：早稻田大學坪内博士記念演劇博物館大門實景。

二、12月26日行程紀要

(一) Intermediatheque

Intermediatheque 位於東京丸之內 KITTE 的二、三樓，原為東京中央郵局的舊局舍，根據官方網站表示，其為昭和初期的現代主義建築，營造了懷舊的展示空間，也展現出該館扮演橫跨 19 世紀至 21 世紀的橋梁角色，其意義為對歷史遺產的「重生」和「繼承」。此古建物加以改建的新博物館，為日本郵便株式會社與東京大學綜合研究博物館共同營運的公共設施，以學術普及和啟蒙為目的。(圖 5) 該設施將東京大學 1877 年創校以來的學術標本作常態性的展出，現場的櫥窗和展櫃多沿用自當時教育現場，營造出令觀者回到 19 世紀般的氣氛，使歷史性學術標本成為加以活用的資源。而展品的配置並不依參觀者動線配置，而是讓觀者以自身的眼光觀看、發現、得到驚喜。現場總共有四個展覽，包含常設展「Made in UMUT—東京大學的典藏」、「驚異的小房間」、特展「醫者風貌」、凱布朗利·東京 (Quai Branly · Tokyo) 「聖靈之聲—驚異之島馬達加斯加」。⁴

常設展「Made in UMUT—東京大學的典藏」主要是東京大學總合研究博物館的研究部、資料部等部門所管理的自然史、文化史的學術標本，展場即以鯨、長頸鹿、海獅、馬、鹿等現存動物及已滅絕的巨鳥骨骼的展示作為開場。「驚異的小房間」展覽則是緣起於東京大學綜合研究博物館接受了法國里昂市捐贈收藏家艾米爾·吉美的六個舊展示櫃，這些大型玻璃展櫃是一百多年前吉美博物館為收藏東方美術而訂製的「容器」，如同官網所述，為了舉辦展覽而借入、借出藝術品或文化財的例子不勝枚舉，但是收藏它們的「容器」，能超越地理、時間的隔閡，成為文化交流的例子則非常稀少，而這六個展示櫃於 21 世紀被送到日本，再次作為展示櫃被利用，正符合 Intermediatheque 「繼承」和「重生」的使命。⁵

「醫者風貌」展出四十四件肖像畫、八件肖像雕刻，是東京大學醫學部歷代教授的肖像，凸顯出醫學教育的歷史。凱布朗利·東京 (Quai Branly · Tokyo) 「聖靈之聲—驚異之島馬達加斯加」則是 Intermediatheque 與法國凱布朗利美術館的合作計畫。藉著此計畫，法國的美術館得以以東京為長期活動據點。這個計畫試圖扭轉人們既定的世界觀，選擇非洲、亞洲、大洋洲、南美洲、北美洲等地的象徵性物件

⁴有關 Intermediatheque 的歷史及收藏，參考 Intermediatheque 官網說明 <http://www.intermediatheque.jp/ja/schedule> (檢索日期 2020 年 3 月 5 日)。

⁵有關 Intermediatheque 的展覽內容，參考資料同註 4 (檢索日期 2020 年 3 月 5 日)。

展出，並且定期換展。此次展出的是馬達加斯加的「御守」（守護物）。御守多由藤蔓植物所製成，再加上動物的牙齒或植物的根莖所組成。擔任預言者或治療師的人會施行治療並製作御守，人們相信祖先或自然的力量可以治癒擁有御守的人，並且為他們帶來幸運。⁶

* Intermediatheque 現場禁止拍照，無法提供展場照。



圖 5：Intermediatheque 展場入口處。

（二）森美術館「未來與藝術展」

森美術館位於東京六本木 Hills 的森大樓 53 樓。進入「未來與藝術展」之前，需先參觀該展覽於特設劇場播放的「AI×美空雲雀」，此為 NHK 使用 AI 人工智慧重現歌手美空雲雀的歌聲及 4K 高畫質影像，使這位 1989 年過世的人氣歌手彷彿親臨現場，向遊客問候並高歌。經過如此鋪陳，動線才引導觀眾進入「未來與藝術展」主展場。「未來與藝術展」共分為五個單元，包括「都市的新可能性」、「NEO METABOLISM 建築」、「生活型態與設計的革新」、「身體的擴張及倫理」、「變革中的社會與人類」，展覽運用 AI、機器人工學、AR、生物科技等技術，以藝術、設計、建築等多元形式展出超過 100 件作品，邀請觀眾一同省思於此人工智慧急速發展的世代，其如何改變人類的生活和社

⁶有關 Intermediatheque 的展覽內容，參考資料同註 4（檢索日期 2020 年 3 月 5 日）。

會，提醒人類或許應該開始思考 20-30 年後的未來，包括未來都市型態、人類生存、生命的延續等問題。⁷

展場入口處即為一件數位作品〈中國杭州市的 Life stream〉（圖 6），此展件是將交易和物流視覺化的數位藝術裝置，呈現出中國浙江省杭州市多元的消費活動、商業動向和都市經濟發展。上方顯現的是科技天空城市，圖表的顏色是零售平台的交易次數，交易頻率高會顯現紅色，頻率低則顯現出綠色。另外，落在城市中的圖像則是當地常常被購買的商品。下方則是融合了線上與非線上的新消費體驗 New Retail City，在線上下訂後，食品透過藍色路徑、商品透過黃色路徑被送達，這是根據地圖服務計算出的最合適路徑。這件作品可引領觀者思考現代社會每日都產出且累積大量的數據，這些數據的使用方式，是否將改變往後都市的存在方式？



圖 6：「未來與藝術展」中〈中國杭州市的 Life stream〉作品。

森美術館展出的新媒體作品充份體現了現代資訊科技在展覽運用上的遠大彈性和可能性。例如，許多作品以「錄像藝術」的方式呈現其創作理念，亦有數位藝術家應用 8K 影像創作其以色彩為主軸的藝術創作（圖 7）；使用機器人作為媒介探討人機互動概念；以 VR 和互動桌技術呈現未來生活所遭遇的情境或問題等，呈現出高度運用資訊科技創作展件的特色。（圖 8）

⁷ 有關森美術館「未來與藝術展」的展覽概念及分區，參考森美術館「未來與藝術展」官網 https://www.mori.art.museum/jp/exhibitions/future_art/index.html（檢索日期 2020 年 3 月 5 日）。

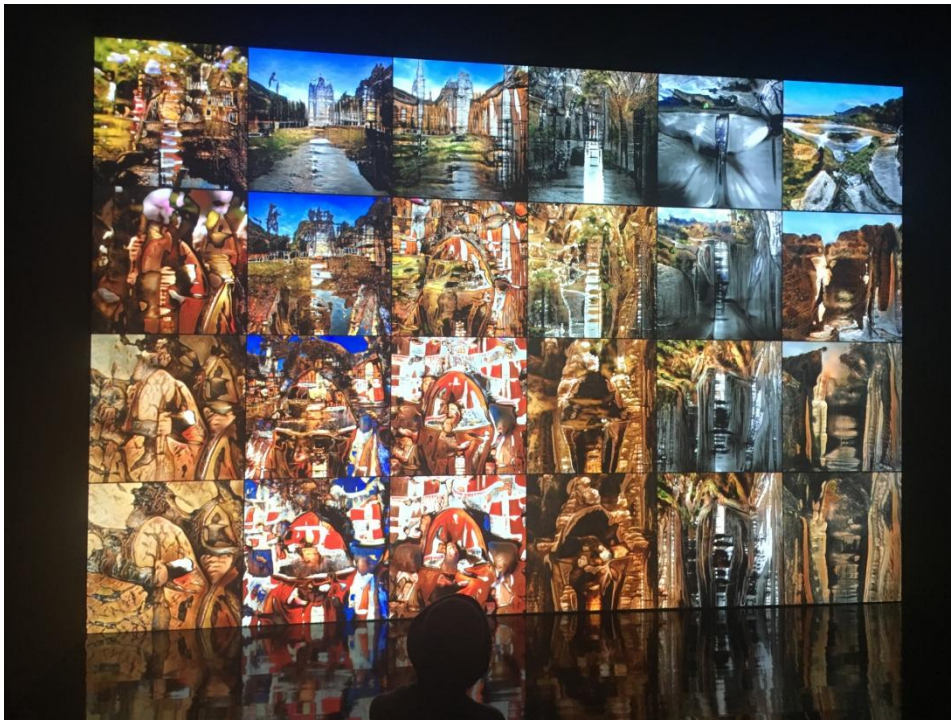


圖 7：「未來與藝術展」中〈Deep Meditations: A Brief History of Almost Everything in 60 Minutes〉作品。



圖 8：觀眾與 AI 人工智慧機器人、機器狗互動。

而該館在入口處的獨立特展區，則展出鐵道公司有關火車知識的特展，應用 AR 結合等比例火車模型導出動畫，引發兒童興趣；也運用大面積的投影及雷達偵測牆面，吸引兒童碰觸牆面，觸發火車車箱開關門或進站效果，讓兒童對火車運作可經由遊戲留下深刻印象，進而達到學習效果。（圖 9）



圖 9：火車車廂觸控互動牆吸引親子觀眾參與互動。

三、12月27日行程紀要

(一) 日本未來科學館

日本未來科學館位於東京都江東區，常設展分為「和地球相連」、「探索世界」、「創造未來」三大展區，⁸展覽從自身、世界、未來、宇宙作為鋪陳，由微觀到宏觀，循序漸進地帶領觀眾探索及思考。

一入展館，即會看到「和地球相連」展區中的巨型多媒體地球懸掛在空中（館方稱之為「地球宇宙」（Geo-Cosmos）），⁹此球體螢幕呈現了從太空中看地球之樣貌，也揭開展覽動線之序曲。（圖 10）「探索世界」展區則包括探索生活、地球環境、宇宙等，設置細胞影片區（圖 11）、身體器官互動裝置（圖 12）、人的生存挑戰說明牆、航空站體驗模型等，讓觀眾可思考整個地球環境與自身的關聯。「創造未來」中的「ANAGURA 之歌」是以訊息傳達為設計理念的展示，進場體驗前可以插入門票，選擇語言、名字等，提供個人化服務，也確保場內人數多寡。進場後，腳下有自己的連動影子，會記錄下場內所有的體驗訊息，如空間、聲音、足跡等，當完整體驗全場後，則會響起

「ANAGURA 之歌」，給予觀眾回饋，高度呈現了數據整合、數據視覺化的效

⁸ 有關日本未來科學館的展覽分區，參考日本未來科學館官網 <https://www.miraikan.jst.go.jp/>（檢索日期 2020 年 3 月 1 日）。

⁹ 同註 8（檢索日期 2020 年 3 月 1 日）。

用，以及其後續可如何運用於社會層面。該館每到整點，大廳便會有代表未來世界的機器人（ASIMO）接待觀眾，並表演走路、跑步及單腳跳躍，讓人可思考未來與 AI 共存的生活情景及可運用 AI 的面向。而在樓層設計方面，整體空間設計為無障礙坡道，為友善化的規劃設計，且研發出小型導覽乘坐器，讓人可坐著聽館員導覽，適合長者及不易久站之人乘坐。（圖 13）



圖 10：圖片左上方為「地球宇宙」（Geo-Cosmos），下方為機器人（ASIMO）的定時表演。



圖 11：細胞介紹影片播映室，出口及入口分兩側，以作動線分流。



圖 12：身體器官互動裝置。



圖 13：觀眾可乘坐導覽乘坐器遊歷展館。

（二）Teamlab Borderless

Teamlab Borderless 地點位於東京都江東區的台場 Palette Town 二樓，Teamlab 為日本著名之數位展演藝術團隊，根據其官方網站資料顯示，此展場為 10000 平方尺巨大場域，分五個展區，展出歷年來數十件作品。¹⁰

本次是以網路預約購票方式參訪 Teamlab Borderless，在進入展場之前，可以先下載 Teamlab 官方 APP，透過 APP 可以閱讀作品簡介，並和作品即時互動，觀眾可選擇手機上的圖案，發射至新媒體作品上，使人參與藝術、共創藝術，如「水晶世界」（Wander through the Crystal World, 2018）即是依此方式讓參與者深度參與，展區因之隨時呈現流動性的變化。全場為因應大量投影，以素黑色為基底，一入場即可自由選擇左右側通道進入各展區，如名稱之

「Borderless」，全場為無邊界的展示空間，大部分作品體積碩大，且作品之間無明顯隔間（小部份是獨立展區），透過此種無邊界的展示，展品彼此可相互融合、相互補充，形成一巨型展演舞台，如同一個巨大的有機體，不斷串聯與流動。

其中「花與人的森林：迷失、沉浸與重生」（Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn, 2018）為大型沉浸式花卉劇場，以多面大片頂天立地鏡面牆反射投影，製造身歷其境地沉浸式感受（圖 14）；「在人們聚集的岩石上，注入水粒子的世界」（Universe of Water Particles on a Rock where People Gather, 2018）的石上瀑布區則是運用實體人造石塊與虛擬水流製造落花流水之意象。（圖 15）而「被追逐的八咫鳥、追逐同時亦被追逐的八咫鳥、超越空間」（Crows are Chased and the Chasing Crows are Destined to be Chased as well, Transcending Space, 2017）則是設計成不規則多邊型的空間，運用空間的稜角，強化視覺上的立體感。「浮游的網巢」（Floating Nest, 2019）則是觀眾可躺臥在半空中的巨型織網上，全景式地觀看新媒體投影，如同倘佯在無界的宇宙空間中。「地形的記憶」（Memory of Topography, 2018）則是人可走入類似圓形蓮葉叢中，沉浸於多部投影機打造的四季奇幻之景。Teamlab Borderless 可說是在設計上充分運用空間的寬敞挑高特質及多元展示手法，營造出綺麗的視覺饗宴。

¹⁰ 有關 Teamlab Borderless 的場域尺寸及各作品中文名稱，參考 Teamlab Borderless 官網 <https://borderless.teamlab.art/jp/>（檢索日期 2020 年 3 月 1 日）。



圖 14：Teamlab Borderless「花與人的森林：迷失、沉浸與重生」（Forest of Flowers and People: Lost, Immersed and Reborn, 2018）運用鏡面反射呈現全場沉浸式投影效果。



圖 15：Teamlab Borderless「在人們聚集的岩石上，注入水粒子的世界」（Universe of Water Particles on a Rock where People Gather, 2018）作品實景。

四、12月28日行程紀要

（一）東京都寫真美術館

東京都寫真美術館位於東京都目黑區，是聚焦於攝影及影像藝術的美術館，展覽空間包括了 B1、2 樓與 3 樓，本次參訪時適逢展示攝影藝術家的生平展及特展。¹¹該美術館的規劃特色在於美感設計簡潔，且能夠以不甚大的平面空間展出多幅作品，充分利用每個畸零角落。（圖 16）而在座椅的擺設上，亦思考人群動線及觀展體驗，讓觀眾可以坐在絕佳欣賞點觀看作品。（圖 17）此外，館方的展覽輔助印刷品、說明等不僅完整，且大小及內容適中，能發揮導引觀眾的目的。而該館善用大廳空間作為演講或發布等用途，也可以作為中小型美術館在規劃上的參考。（圖 18）



圖 16：展廳營造出寬敞明亮之感，且充分利用每個牆面。

¹¹ 東京都寫真美術館的簡介及展覽請參見美術館官網 <http://topmuseum.jp/>（檢索日期 2020 年 3 月 1 日）。

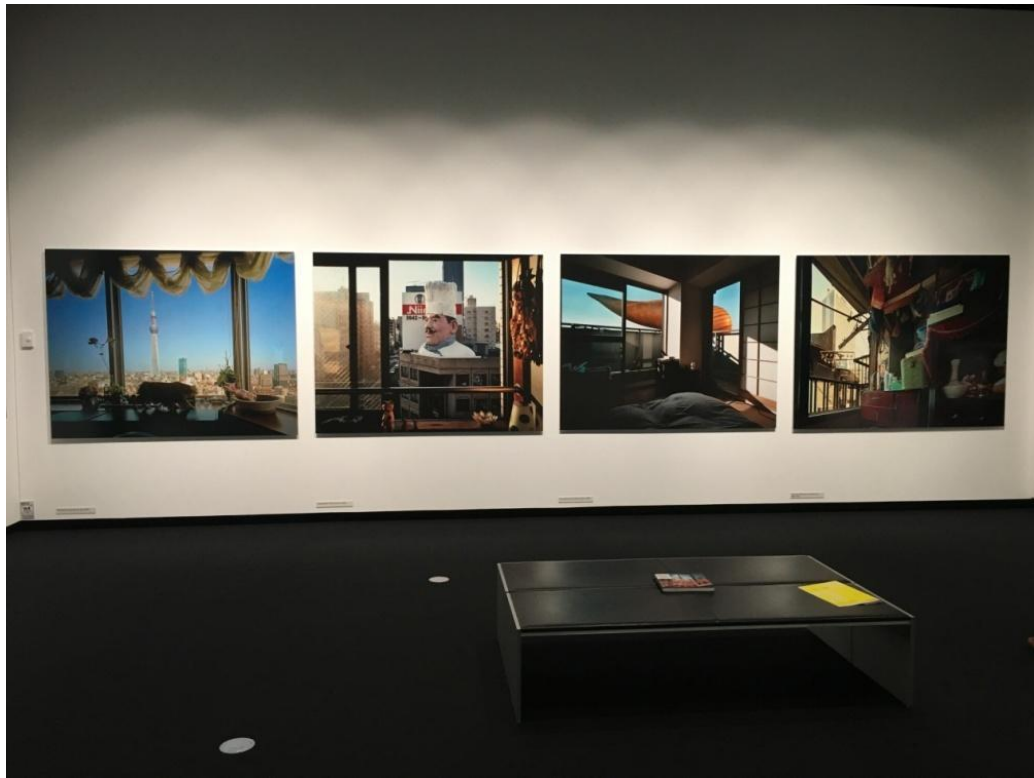


圖 17：座椅的擺置有考量觀看角度，如窗之主題，坐著看即為最佳風景。



圖 18：入口大廳充分規劃運用，為中小型美術館解決館內空間之道。

（二）墨田北齋美術館

墨田北齋美術館位於東京都墨田區，其獨立的博物館建築體是由日本名建築師妹島和世所設計（圖 19），其典藏以活躍於 18 至 19 世紀江戶時期的葛飾

北齋之浮世繪藝術為主，館藏雖以平面繪畫、版畫為大宗，然美術館也大量運用新媒體裝置，讓觀眾可以使用簡易操作的裝置學習作品的文史知識，以及理解藝術品之各種元素，如織品的紋飾、繪畫中的基本圖形等。¹²

本次參訪墨田北齋美術館，主要目標在於觀察與故宮同樣作為美術類作品為主要收藏的美術館，其如何應用新媒體科技進行互動與引導觀眾學習。經過觀察可以發現，該館的新媒體互動可以分為二種不同的發展方向，第一種方向是介紹北齋生平足跡、交遊，或是作品所涉及的各種地理位置及史實相關資訊；第二種方向，則是應用互動技術引導觀眾了解作品常用的構圖、紋飾、技法。首先，第一種應用方向，在地理位置及史實相關資訊上，該館使用了大型觸控螢幕，將相關的史料及地點，呈現為歷史地圖形式，讓觀眾可以依時間、選點事件或地點來了解相關知識，並與現代的日本地點現況作今昔之比對（圖 20）；而在第二種應用方向上，該館建立了多種的中小型觸控螢幕，將北齋作品中的形狀元素（如圓形、方形、三角形）抽取出來，並引導觀眾用手指在觸控螢幕上將形狀組合後形成北齋作品的構圖，而紋飾、文字等元素也是比照此一模式去引導觀眾。（圖 21）此一作法頗能吸引觀眾參與操作，進而達到學習目的。



圖 19：日本名建築師妹島和世所設計的墨田北齋美術館本體建築。

¹² 有關墨田北齋美術館的歷史及收藏，可參考墨田北齋美術館官網 <https://hokusai-museum.jp/>（檢索日期 2020 年 3 月 1 日）。

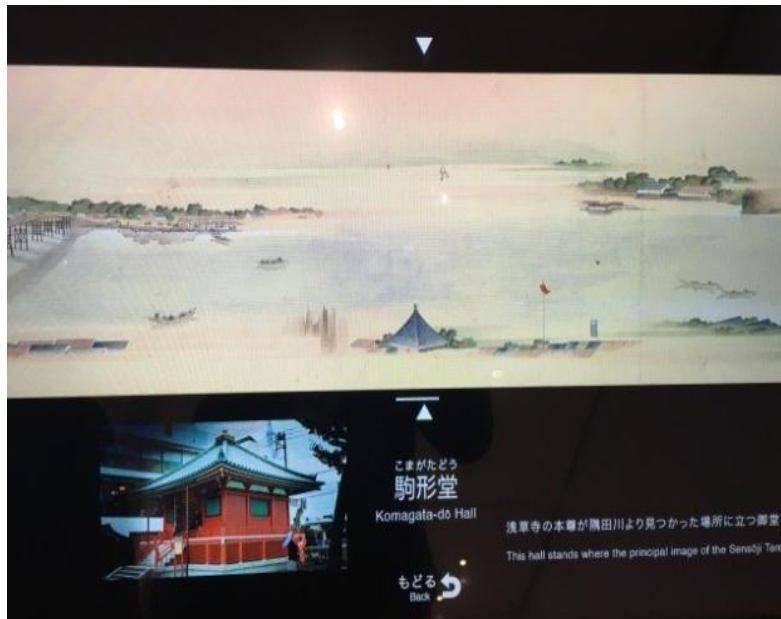


圖 20：歷史地圖形式的觸控螢幕及投影。

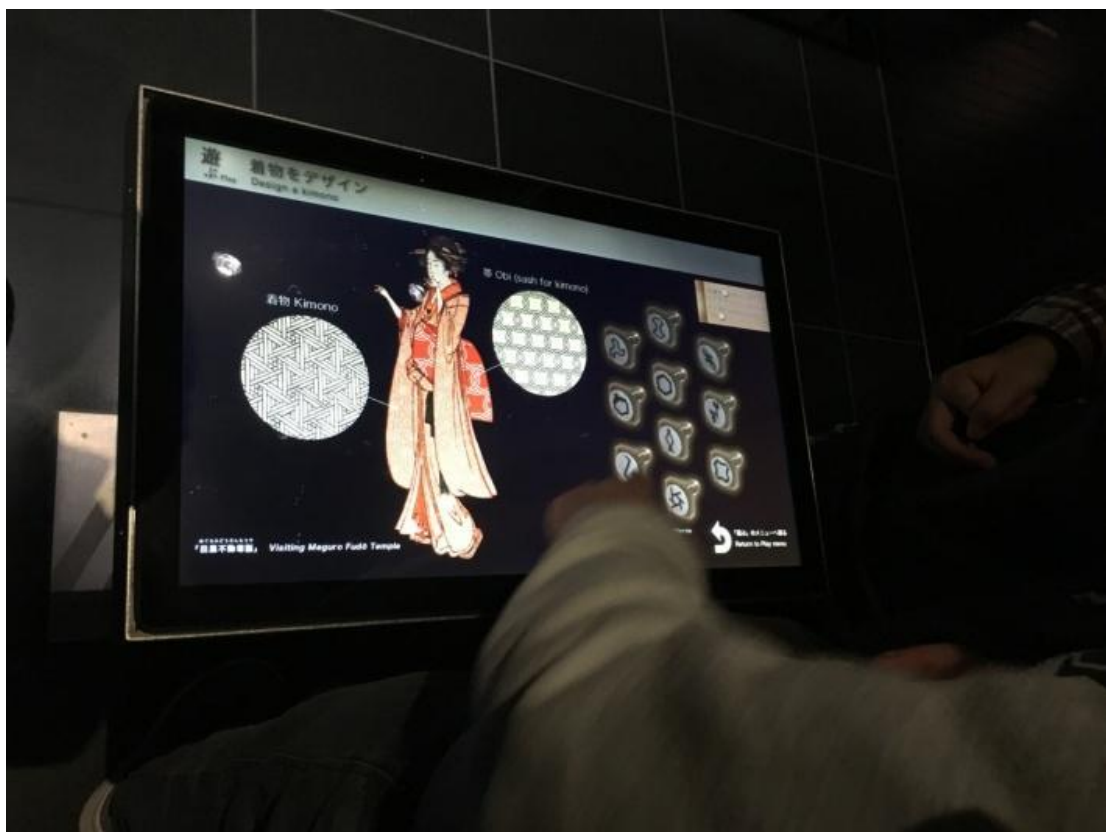


圖 21：北齋作品中的元素互動觸控螢幕。

肆、心得及建議事項

一、本次行程心得

(一) 國際交流展可提升臺灣國際能見度

故宮為國際級博物館，而早稻田大學亦為具國際聲譽之大學，同時又位於東京奧運舉辦之地，本次展覽與該大學合作，將運用該大學之學術地位、校園露出機會、學術交流及教學管道，以及地理位置等優勢，於國際上提升臺灣之能見度與知名度。同時，也將於大學校園中加強文化推廣，引導學生或社會各界對故宮之了解及認識，進而引導其前來臺灣辦理休學旅行或參訪之機會，達到提振臺灣觀光之目的。

(二) 館校合作推展美學、培養青年學子跨域素養

本次展覽特別與早稻田大學攜手合作，展示故宮享譽國際之數位作品成果，以故宮經典美學推廣至校園，並舉辦博物館科技專業講座，希望透過雙方合作促進國際文化交流、培養青年學子跨域素養，成就博物館教育之廣度及深度。

(三) 汲取新媒體藝術之展示手法

本次參訪及展覽準備工作中，可以發現在森美術館、墨田北齋美術館、Teamlab Borderles 等館所均已大量使用高強度、高互動之新媒體或科技輔助手法進行展覽。無論是森美術館的投影藝術和 8K 畫質呈現、墨田北齋美術館的地理資訊呈現及觸控引導、或是 Teamlab Borderles 的無接縫融接及沉浸式藝術，都在在表現出未來博物館需要以新媒體提供觀眾更為直觀的參觀體驗，同時也需要規劃導入以數位科技協助觀眾理解文物背後的知識或原理。

(四) 參訪展館空間的妥善運用

參觀各展館後發現，東京的文化藝術館舍展示陳設均有細膩的呈現，甚至有些展示場將其設計展覽的方式也出書介紹，展覽不僅是內容，展示手法也高度受到重視，這在未來規劃展區時是可以好好思索的面向，一個好的展覽，透過良好的動線規劃、材質選擇、隔間展示，才能完整地呈現出優質展覽樣貌。

二、本次行程後之建議

(一) 加快國際交流展的準備工作

建議故宮之新媒體工作團隊及國際交流團隊，應加速準備至日本之新媒體藝術展覽的內容策劃、技術準備、策展文案內容、設備清點等，以達到順利至日本展出之目標。雖然目前日本因嚴重特殊傳染性肺炎（COVID-19，簡稱武漢肺炎）疫情嚴重而導致展覽需延後開展，然仍需積極準備，以備於延後展覽時間定案時可順利展出。

(二) 積極準備國際版引導網站，並準備相關講座

由於本次展覽主要目的為提升國際能見度，使故宮於東京奧運此一國際盛會中露出，並吸引日人進而規劃來台休學旅行，以振興臺灣國際觀光。因此，建議必需對故宮網站進行改版，強化日文資訊的提供；同時也需要著手準備雙方交流的講座內容和講題方向。

(三) 發展沉浸式投影體驗展示、提升新媒體展覽之發展

經由參觀森美術館、墨田北齋美術館、Teamlab Borderless 等館所可以了解到未來博物館在觀眾體驗和學習上，必將大幅倚賴數位科技或高度感官體驗的沉浸式環境。故建議本院應積極發展、嚐試以沉浸式技術詮釋文物，並積極製作數位展件及發展數位人文內容，以持續支持新媒體形態展覽之發展。

(四) 提升故宮展覽之規劃及內容品質

於參觀包括森美術館、東京都寫真美術館等館舍可發現，博物館展覽空間的利用規劃、動線設計，必須以參觀者為本，且又需能多元有效地善用空間，用最小的空間發展流暢動線並承載展件。建議故宮於未來空間修繕、改建、新館舍空間設計（如國寶館等）方面，不僅要考慮建築理念，更應以觀眾參觀和博物館運作之需求為中心去進行規劃設計。