

# 文化遺產中的虛實展示整合—— 法國香波堡個案探討

劉君祺<sup>1</sup>

## 摘要

科技應用蔚為風潮，文化遺產該如何呈現自身的「歷史」與「過去」？又該如何活化推廣，創造兼具學習與娛樂功能的參觀經驗？科技溝通介入文化遺產的敘事架構後，是否強化了文化遺產自身的演示性，還是超越原本僅為輔助文化遺產敘事的配角功能，開展或建立了嶄新的參觀模式？本文以法國指標性的世界文化遺產——香波堡做為研究個案，透過文獻回顧、實地訪查、網路資訊蒐集，以及書面訪談等研究方法，探討其如何藉由實體時代復原、數位合成影像等展示方案，訴說場域歷史、形塑並彰顯主體性。本文將從文化遺產導入科技溝通所產生的內容真實性、多元詮釋、參觀經驗等面向，分析香波堡的虛實展示整合實踐。

關鍵詞：文化遺產、場域歷史、數位重建、擴增實境、真實性

## 前言

自 20 世紀中葉起，隨著文化復興及保存意識抬頭，各地文化遺產如雨後春筍誕生，有關文化遺產的經營管理、展示推廣方式，見諸於各類實踐與論辯。文化遺產應如何呈現自身的「歷史」與「過去」？文化遺產要如何活化推廣，以創造兼具學習與娛樂功能的參觀經驗？近來許多文化遺產紛紛導入科技應用，利用擴增實境 (augmented reality) 或者虛擬實境 (virtual reality) 功能進行場景營造，訴說

場域的歷史故事。在看似平行的實體展示與數位重建兩方世界之間，科技溝通所擔負的任務僅是輔助角色？還是能在古蹟保存、內容真實性、活化推廣、觀眾服務等考量中權衡妥協，發揮與實體展示均等重要詮釋功能？在方興未艾的科技浪潮之中，文化遺產與博物館該如何面對觀眾、詮釋內容，以及運用科技，係本文所欲探討之重點。

根據 Luna、Rivero 和 Vicent 在 2019 年 2 月針對歐洲地區可自行下載的博物館／文化遺產應用程式調查，在總數 35 個

<sup>1</sup> E-mail: liu.cc@npm.gov.tw

的應用程式中，有 23 個（比例為 65.7%）應用程式運用擴增實境技術進行建築空間的虛擬重建，其次則有 14 個應用程式運用擴增實境技術進行文物的觀賞，文化遺產運用科技蔚為風潮，可見一斑。本文以法國指標性的世界文化遺產——香波堡做為研究個案，探討其如何藉由虛實整合的展示策略，訴說場域歷史、彰顯主體性，建立一種虛實互補、相輔相成的觀展模式，並由案例試析 3 項議題：一、科技應用與實體展示的相互作用與真實性的探討；二、科技應用與其擴展多元詮釋與共創的可能性；三、文化遺產導入科技溝通所產生的學習成效與參觀經驗。

## 研究方法

本文透過文獻回顧（文化遺產、博物館學溝通詮釋、數位應用與重建等）、實地訪查、網路資訊蒐集，以及書面訪談等方法，分析個案展示推廣實踐，嘗試探討文化遺產導入科技溝通的各項議題。本文之實地訪查係筆者於 2019 年 4 月間造訪香波堡觀察所得，於約 2 小時之停留期間利用其「歷史平板」數位導覽與實體展示文字巡覽香波堡之虛實展示內容；筆者另於 2020 年 12 月透過 Google 實景線上重訪香波堡，進一步探究確認實體展示內容及現場說明資料。書面訪查則於 2019 年 12 月至 2020 年 1 月初進行，係以書面方式向香波堡提出詢問，並獲其「歷史平板」數位導覽專案主持人——保存及教育部門研究員 Virginie Berdal 女士的書面答覆。Virginie Berdal 女士同時亦提供她在 2015 年於國際博物館協會 (ICOM) 影視新科技委員會 (AVICOM)「國際多媒體影音競賽」(FIAMP) 獲獎時所發表之簡報資料，介紹有關數位導覽籌劃之背景資料，有助於本文各項議題之分析研究。

## 文獻回顧

### 一、文化遺產中的「過去」

文化遺產的管理，與人們對於「過去」的看法及闡釋方式密切相關，多位學者指出「過去」的概念並非一成不變，而是隨時代觀點塑造與定義。Molyneux (1994: 1-2) 認為「過去」是一個變動的概念，真實的「過去」已隨風而逝，然而留在人們心中的「過去」，會隨著個人或群體的想法、關注重點而持續演化。Lowenthal (2015: 1-22) 指出，18 世紀晚期以前的人們大多認為「過去」依循著不變、普世的模式，與「當時」(present) 有其相似之處，直到 18 世紀晚期之後，人們開始察覺「過去」是一個「陌生的領地」，係經由人們當時的記憶以及觀點反映形成。

「過去」是多變的、具延展性的，且不斷地與時展現 (refashioned)、重塑人們對於歷史的理解。Dave (2008: 40-51) 指出文化遺產是一個理解「當時」的「濾鏡」(filter)，與時展現的文化遺產使得人們對於現世得以感到熟悉、再確認、驗證與認同，並可提供指引、充實、連結，甚至抽離等效益。Harvey (2001: 319-338) 則認為文化遺產的實踐，係反映當代的觀點與選擇，指出文化遺產具備其「當時性」(presentness)。

### 二、文化遺產的價值與建構

文化遺產承載著多變的「過去」，應掌握其「當時性」的特質，加強與當代脈絡、當地社群的對話連結，進以傳達遺產之社會價值。耿鳳英 (2008: 39-54) 指出，面對觀眾喜新厭舊的心態，歷史展示應持「舊瓶新裝」的策略，深化展示內容、凸顯物件本身價值，以帶給觀眾歷久彌新的嶄新感受。郭美芳 (2003: 51-66) 指出，古蹟或歷史建築應被架構在地方發展史之

脈絡當中，思考其經歷與存在價值；殷寶寧 (2018: 59-83) 指出文化遺產的社會存在及價值呈現來自於社群的參與詮釋，靜默的文化遺產經由社會溝通過程，跳脫僅是「展示盒子」的框架，與社群產生情感、意義與社會性的連結，得以彰顯其存在之意涵與價值，進而維繫古蹟與社群之間有機共生，以及社群歷史文化的永續發展。

學者亦指出文化遺產本身即具備「演示性」(performativity)，在文化遺產所舉辦的展示或活動，有其獨特的溝通效果及意義。殷寶寧 (2018: 59-83) 指出古蹟或歷史建築的物質性，如量體意象、內部空間及外在文化形式等，本身即充滿了故事性和歷史情結，利用建築硬體的內部空間做為展示空間，可產生不同層次的詮釋意義。Jackson 和 Kidd (2011: 1-8) 認為，歷史遺址本身即具備了某種程度的演示性，在其場域所產生的展示安排、布景設計與表演節目，必然將邀請觀眾產生與一般劇場不同的互動與感受，可望提供更細微多元、具反響性及趣味感，以及可刺激對話的詮釋方式。Gröppel-Wegener (2011: 39-51) 則指出，在文化遺產內所舉辦的表演活動，因其所涉及的感官體驗，往往可將一般的參觀轉化為更為沉浸的感受。

另一方面，亦有論述批評文化遺產經常被運用為政治宣傳的工具，未能彰顯平權、多元的社會價值。Walsh (1992: 176-183) 指出時下的文化遺產產業，本質上拒絕探究歷史的過程，僅呈現歷史的表面，其展示方式經常落入宣揚國家文化的框架，藉由特定的文化遺產，傳達一致的國家意象，忽略或無視個別遺產的當地性；文化遺產被形塑為展現歷史優越感 (historic excellence) 的孤島，它所建構的「過去」是一個單一、孤立且完整的事件，不僅與現世日常生活抽離，甚至淪為一個商業化、共時的 (synchronic) 娛樂產物。

類似的評論可見於 Graham、Ashworth 和 Tunbridge (2005: 26-36)，他們指出文化遺產是文化產品及政治資源，它的意義隨著時代與情勢而改變，文化遺產成為「國家認同」的工具，往往由少數掌握權力的菁英決定其意義，其懷古的再現手法僅片面呈現了一個「更好的過去」(a better past)。

雖然不少學者質疑文化遺產主宰了人們對於「過去」與「歷史」的理解，亦有學者提出觀眾可從參展過程中主動建構價值意義的反論。Lumley (2005: 23-24) 認為觀眾具備獨立思考與判斷，且近年來文化遺產展示手法轉變以「觀眾」為導向，觀者所思所見及參觀經驗決定其對於文化遺產的觀點與看法。Jackson 和 Kidd (2011: 1-8) 呼應此「經驗」論點，指出近年來在博物館或文化遺產的參觀中，「經驗」所扮演的重要性遠大於「物件」本身。Davison (2005: 184-193) 則指出博物館雖然是產出官方記憶的媒介，但所謂「正統」的觀點在博物館與個人或團體交流介入的過程中持續被重塑，認為觀眾才握有建構價值的最終鑰匙。Hein (1998) 主張知識的形成，係與每位學習者自身的特質，如背景、喜好與經驗等息息相關，而學習的建構，則繫於展覽是否成功地誘發學習者的主動參與。Falk 和 Dierking (2013: 23-63) 則以博物館「脈絡學習模式」(Contextual Model of Learning)，說明觀者的「個人」、「物質」以及「社會文化」等脈絡影響其博物館經驗的形成與建構。

### 三、文化遺產與情境重建：關於「真實性」的論辯

文化遺產及歷史類博物館經常採用情境重建手法，輔助展示溝通，訴說場域的歷史故事。耿鳳英 (2008: 39-54) 指出近年來歷史類展示運用「生態造景」(diorama)

展示手法，以維妙維肖的生態環境，強化展示的教育目的，將觀眾帶入當下時空。張婉真 (2014: 168-169) 在其專書《當代博物館展覽的敘事轉向》中，指出「情境展示」具備易於溝通的特性，其展示物件因在同一空間中「相互扣合所營造的自足性」，構成一個直接投射向觀眾的畫面，令觀者產生「同感的投射心理」。游書宜 (2012: 67-87) 則以 4 項情境再現要素：「情緒動能的營造」、「故事鋪陳的張力」、「場所性格的彰顯」以及「視覺可見與不可見之想像意涵」等，說明名人故居如何增加感官體驗，以增進觀眾對於情境展示的理解層次。

關於文博場域重建歷史場景的「真實性」，係持續論辯的課題。德國思想家班雅明，在此議題首開先河，在 1936 年專文〈機械複製時代的藝術作品〉(莊仲黎譯，華特·班雅明原著，2019) 中，指出藝術原作的「此時此地」——也就是藝術品在場域裡獨一無二的存在——構成其「真實性」的概念。被機器所複製的藝術複製品，不僅欠缺原作的「靈光」(aura)、喪失原作的創作背景與儀式脈絡，亦讓原作「此時此地」的唯一存在失去價值，係 1930 年代對於「真實性」的看法與態度。時光推移，隨著展示技術日新月異，文博場域陸續利用實體展示手法重建歷史情境，張婉真 (2014: 203, 226-227) 論及實體情境展示的「真實性」時表示：「展覽本身已經是一種演示……所謂的真實性並不是僅從物件的角度，而是要從觀眾經驗的角度去評價。而說故事與情境展示所營造的自然氛圍，往往更能在觀眾身上製造真實的經驗。」並援引 Montpetit (1996) 的研究指出，相較於個別展件是否為「真實物件」，觀眾更關心的是整體展示的「真實度」。2014 年由國際博物館協會歷史故居博物館委員會 (ICOM DEMHIST) 及歐洲皇家居所協會 (ARRE) 所共同舉辦

的研討會中，針對歷史故居及皇宮博物館中的「真實性」廣泛討論。其中法國貢比涅城堡 (Château de Compiègne) 的 Starcky (2014)、香波堡的 Forlivesi (2014) 皆指出皇室居所的復原展示須兼顧觀眾的期待與需求，以利於觀眾理解的敘事方式進行溝通。

Risnicoff de Gorgas (2004: 356-361) 則以歷史建築博物館為例，指出文物本身並沒有固有的價值，其價值形成自展覽主題的鋪陳與文本脈絡的論述。由於每個觀者皆帶著自身既有的經驗觀展，每件文物的價值皆是記憶與想像混合的產物，人們通過當時的理解回訪過去，因此博物館的展示並非「呈現」過去的本質，而是「再現」過去；博物館的目標並非追求「真實性」，而是通過展覽主題的論述，傳遞「真實的再現」(representation of reality) 與「歷史重建的逼真性」(reconstruction of verisimilitude)。

另一方面，文化遺產採用數位技術再現歷史場景亦成為可觀的趨勢。對於科技重建的「真實性」，Parry (2007: 66) 指出，由於人們對於歷史理解的差距，數位文化資產在虛擬再現上往往帶有開發者想像與推測的成份，這些立基於片面證據的資訊經由數位媒體再以完整面貌呈現，其仿真程度值得討論。Kalay (2008: 1-9) 指出數位重建 (digital reconstruction) 為文資保存及內容詮釋帶來新的「可供性」(affordance)，包括可處理大量資料、可兼容各異的詮釋觀點等，在可能互相矛盾互斥的資訊過程中，觀眾將主導內容與敘事以及參觀經驗的建構。另一方面，囿限於完整資料的缺乏，數位重建並非精確的實踐，其缺乏實體感的經驗本質容易使觀者產生疏離感，也難以降低觀者對於數位合成真實性的疑慮，係尚待克服的問題。Roussou (2008: 225-241) 則指出近來數位文化遺產在情境重建上呈現兩種趨勢，分別為「如

照片仿真」(photorealistic) 以及「藝術展現」(artistic expression) 兩類呈現手法，前者透過電腦特效的描繪，固然可促進觀眾快速進入情境，惟其影像的「精確度」及「真實性」是否受開發者主觀意識所框架，有其疑慮；後者則透過一種抽離的藝術手法呈現，可利於開發者提出一種假設方式與思考途徑，訴求觀眾自我進行思考與判斷。

#### 四、文化遺產與科技應用：多元詮釋的可能性

隨著數位應用蔚為風潮，文化遺產的多元詮釋與民主化隨之提升，當更多聲音被聽見的同時，也滋生了資訊的正確性以及代表性等議題。Economou (2016: 215-225) 指出，大家所關注的重心不再是科技的先進與否或者情境再現的仿真程度，而是數位文化遺產所產生的所有權、價值、真實度、身份等議題，數位媒體能否鼓勵社群與關係人 (stakeholder) 對於文化遺產進行重新檢視並促進開放詮釋，以及所開發出的數位內容如何被再詮釋與再利用等。Roegiers 和 Truyen (2008: 67-77) 則針對數位媒體做為超文本史料 (hypertext historiography) 優劣勢進行分析，其優勢包括可呈現複雜的歷史主題、保留敘事的想像空間、兼容多元的詮釋觀點、邀請觀眾與主題建立連結、刺激沉浸體驗以及提供批判觀點等。然而因展示內容過份的具體化與視覺化，也滋生包括未能保留敘事的想像空間與抽象特質，導致觀眾被感知的幻覺所主導，以及所提供的資訊僅限於展示 (showing) 性質，觀眾的觀展經驗未經調和 (unmediated experience) 將阻礙進一步的批判反思等缺點。Silberman (2008: 81-91) 則指出，數位科技無法重建一個確定、客觀的「過去」，因此，從業人員所應追求的是能促進歷史理解的社會企圖，將數位溝通視為一個可提供當代社會進行歷史反思

的工具，進行與觀眾之間的雙向溝通，促使更多版本的當代聲音能被聽到，進而引導觀眾瞭解並思考歷史演進的成因。Dave (2008: 40-51) 指出，近來數位媒體允許使用者進行非線性互動與修正內容，透過使用者群的提問、觀點轉移、權力結構的改組、以及從而產生的責任歸屬、社群互動等面向，將促使虛擬文化遺產產生更具反思力的各種相遇。這種具開放特質的資料庫，促使歷史理解更為民主化，然而，當所有的觀點都被賦予一樣地位的同時，往往也讓作者或單一聲音退居幕後，導致難以釐清資訊的來源與真實性。

#### 五、學習效益的探討

隨著人們對於「數位重建」關注的重心，從「真實性」移轉至「開放詮釋」，學者陸續探討文化遺產運用數位媒體進行教育推廣的學習效益，相關論文指出數位媒體如兩面刃，所帶來的激勵效果與學習成效正反皆有，難以一以概之。Economou 和 Tost (2008: 242-260) 耙梳相關文獻，指出數位媒體固然可提升觀眾學習的自控力以及學習動機，但也使得觀眾因過度激勵、過度關注在科技載具之上而降低了對於主題的理解。另一方面，數位媒體在文化場域的使用上，通常以一人一機互動的形式發生，較難促進觀眾間群體互動或者合作式的探索經驗。Challenor 和 Ma (2019) 回顧 35 個運用擴增實境應用程式於歷史教育或遺產視覺化的案例研究，歸納出擴增實境的應用可讓使用者產生「對歷史人物產生同理心」、「保持較高的學習記憶」、「增加學習的歡愉感」、「增強學習動機」、「增加實體場域感」等學習效果，但某些研究也顯示擴增實境將導致「認知過載」的情形。Falk 和 Dierking (2013: 121-123, 203-204) 則在博物館「脈絡學習模式」架構之下，歸納能使博物館觀眾產生長期記憶的 4 個關鍵元素：「新奇」、「與

認同相關的動機與期待」、「情感」以及「重述」，提供博物館推廣及展示設計重要的參考依據，並指出運用數位技術的最大優勢並不在於如何傳遞 (deliver) 資訊，而在於是否有效增加觀眾控制 (control) 參展經驗的能力，在每位獨特觀者的個人脈絡背後，加強與個人動機、既有知識以及社會文化脈絡的連結，優化其個人化參展經驗。

## 個案簡介：重建法國文藝復興氛圍的香波堡

本文以法國香波堡做為研究個案，分析其虛實整合的展示方案，探討文化遺產導入科技重建之後的各項議題。以下先簡略說明香波堡之歷史沿革，以及其在實體展示與數位導覽的推廣舉措：

### 一、香波堡場域歷史及發展沿革

矗立於法國羅亞爾河流域的香波堡，於 1519 年由法國君王弗朗斯瓦一世下令建造，路易十四時期接續修建，是王室的狩獵行宮，也是皇室展示王權與美學的工具。18 至 19 世紀時，波蘭國王、薩克斯元帥、貝爾蒂埃元帥、波爾多公爵（又稱香波堡伯爵）、波旁·帕爾瑪王子等相繼進駐，進行各式修繕工程，陸續成就了今日香波堡的面貌。今日香波堡共有四百餘房間，其城堡結構以及裝飾雕刻流露出濃厚的文藝復興時期風格，世人稱頌為法國的「堡王」（圖 1）。其建築中軸線為令人驚奇的「雙螺旋樓梯」（圖 2），係達文西的絕妙巧思，也為這間歷史古蹟增添傳奇色彩與可看度<sup>2</sup>，並於 1981 年被聯合國教科文組織提列為世界文化遺產。



圖 1. 矗立於法國羅亞爾河流域的香波堡，是法國文藝復興建築風格的代表作。（攝影／劉君祺）

<sup>2</sup> 參考整理自香波堡官方網站：<http://www.chambord.org/en/history/>（瀏覽日期：2019/12/17）

## 二、香波堡及其實體展示方案

五百年來城堡主人更迭，該如何定位香波堡——應該回溯到文藝復興時期法王行宮的城堡精神，抑或以 17、18 世紀元帥王公的駐所之姿呈現——是管理者的重點與挑戰。為此，香波堡保存及教育部門研究員 Virginie Berdal 女士在書面訪談中指出，「香波堡的真實身份是成為一座文藝復興時期的城堡、一座屬於弗朗斯瓦一世的城堡，堡方希望說明這座城堡的建築才華，同時呈現在建築創造背後所蘊含的哲學、政治、藝術及社會等意義。」香波堡明確定義自身的歷史身份，並在各項展示教育作為上，扣合文藝復興時期的歷史背景，形塑香波堡的主體性。

為訴說香波堡的建築歷史，堡方在其一樓設置音像室，透過影片介紹城堡歷史及建築特色，並致力於主要房間的情境復原。然而，匱乏的傢俱典藏，使得香波堡的場景重建困難重重。16、17 世紀的香波堡原為皇室行宮，流徙的宮廷僅攜帶著

行動式傢俱短暫停留，並於離去時將傢俱帶走，從未進行固定式裝潢；18 世紀以降，進駐的元帥王公陸續為建築做了常設的裝潢，但城堡裡的傢俱隨著王室衰敗，早已變賣四散各地。在缺乏傢俱典藏的先天限制之下，近年來香波堡保持著與法國凡爾賽宮、巴黎裝飾藝術博物館、布魯瓦城堡、國家傢俱管理館等的密切聯繫，在嚴謹考證的基礎之上，進行同時期骨董傢俱的寄存展示，也持續在藝術市場搜購同時期文物，以符合時代風格的場景復原，帶領觀眾想像法王弗朗斯瓦一世、路易十四、薩克斯元帥及波爾多公爵等曾經停駐的空間氛圍。目前香波堡的許多房間裡，包括了 16 世紀弗朗斯瓦一世的寢室、17 世紀路易十四禮儀套間及臥室、18 世紀臥室（圖 3），皆已重新配置屬於該時期的傢俱，也留有部分全空的房間，讓觀眾一方面可感受文藝復興風格建築本體純粹的美好，另一方面也向觀眾傳達訊息：當流徙宮廷離開香波堡之後，擁抱行宮的即是空



圖 2. 達文西精心設計的雙螺旋樓梯，盤旋交錯，展現建築的巧思。（攝影／劉君祺）

無一物的本質。

2019 年逢香波堡啟建 500 週年，堡方於 6 月推出「流徙宮廷」(Itinerant Court)

主題的重新裝飾。由於 16 世紀傢俱稀有、昂貴且缺少皇室使用履歷，在不更動既有建築結構的前提下，增添活動式的擺



圖 3. 18 世紀臥室的復原 (攝影/劉君祺)



圖 4. 香波堡設置看板，說明即將登場的「流徙宮廷」仿古裝飾。(攝影/劉君祺)

設，透過當代仿製的傢俱（包括寢具、折椅、梳妝臺、織品掛飾等），重建 1545 年弗朗斯瓦一世在此停駐的場景，以及 1669 年路易十四時期莫里哀音樂劇在此首演的情境營造（圖 4）。在安全防火的考量下，由法國傢俱商訂製具防火材質、印有當時設計紋樣的現代絲絨掛毯裝飾牆面。依據香波堡官網的說明，此次「流徙宮廷」重新裝飾目標主要有 4 項：「（一）重新定義弗朗斯瓦一世做為香波堡的參訪重心；（二）在典藏與展示中，克服在『滿飾』與『空蕩』兩端思維的拉扯，執行非永久性的折衷方案；（三）帶領觀眾瞭解在路易十五王朝以前，法國宮廷是流動的，他們依據季節遷徙於不同的居住地，並攜帶傢俱移動；以及（四）營造更為溫暖、親密的遊覽經驗，將遊客當成國王的賓客，提升文化近用及反思」。

### 三、香波堡及其數位導覽內容

香波堡自詡為弗朗斯瓦一世的城堡，

並透過諸多活動強化其文藝復興城堡的形象，然而，在觀眾服務及推廣上，堡方也面臨了多項限制：（一）如何在浩大繁複的建築迷宮中（城堡房間數多達四百餘間），提供有效的導引指路功能；（二）如何說明香波堡的展示內涵；（三）如何尊重這 5 世紀以來的建築演變及既有裝修，並使觀眾理解城堡生活隨時間推進的沿革等。綜合以上各類因素，具備多重功能的數位導覽方式似乎為可突破瓶頸的方案。香波堡在 2015 年與法國 Histovery 公司合作推出「歷史平板」(HistoPad)，內容包括結合定位技術的互動遊覽地圖（圖 5）、自動定位播放的語音導覽（長度約一小時，含括城堡建築歷史、24 個主要房間及展件介紹），以及包含尋寶遊戲、蒐藏、分享的個人化服務（圖 6），並在不更動既有建築硬體環境的條件下，開發 10 項結合 360 度 3D 影像重建的擴增實境，帶領觀眾重訪從弗朗斯瓦一世開始到 20 世紀初的城堡建築。Berdal 女士在書面資料



圖 5. 自動定位的互動地圖，方便觀眾瞭解所在位置，以及已參觀完成的遊覽區域。（攝影／劉君祺）

指出，「香波堡期許透過『歷史平板』回應以下挑戰：（一）提供一個適於與所有觀眾（包括國際、無障礙等分眾）溝通的方式，利於館方管理大量人流；（二）提供新穎的參觀模式，讓昔日展現的建築奇想、令人驚豔的古堡重新與當代性連結；以及（三）鞏固堡方欲呈現 16 世紀形象的企圖等。」

在「歷史平板」的諸項設計中，擴增實境功能格外吸睛，其中 9 項圍繞在 1539、1545 年弗朗斯瓦一世造訪時的場景重建，另有一項「祈禱堂」項目，則重建 1941 年第二次世界大戰時期法國博物館典藏在此避戰暫存的情境。各項數位重建透過嚴謹的布局、裝飾以及傢俱影像擬真復原，帶領觀眾穿越 5 個世紀想像城堡最初的面貌。遊客進入一樓大廳，首先面對聞名於世的雙螺旋樓梯及第一道擴增實境——以弗朗斯瓦一世頭像做為時光之門的關卡，觀眾以平板瞄準頭像觸發解鎖後，可看到針對雙螺旋樓梯及大廳內外

360 度 3D 環景重建影像，一旁的桌面仍散滿著各式修繕工具，轉向窗外則可看到仍在修建的外牆（圖 7、8），帶領觀眾想像 1539 年弗朗斯瓦一世即將造訪前，傢俱暫儲放於此的歷史時空。

第二道擴增實境位於一樓接待室，透過影像重建 1539 年放置打獵用具的房間，接著遊客可隨自動定位語音導覽，自由遊覽至城堡的二、三樓，穿梭於各時期的房間，陸續體驗各項擴增實境，包括 1539 年迎接查理五世造訪時所準備的客房、國王侍從宿舍、接待飲宴的大廳（圖 9），以及 1545 年弗朗斯瓦一世的接見室、衣帽間、弗朗斯瓦一世姊姊的寢室（圖 10）、1941 年整修中的祈禱堂等，各項擴增實境中皆提供進一步的資訊內容，可供遊客深入探索（圖 11）。

「歷史平板」突破實體的限制，帶領觀眾通過數位方式看到實體所無法提供的面貌，透過影像技術展現建築的演變軌跡，例如在弗朗斯瓦一世接見室的擴增



圖 6.「歷史平板」的個人化介面，包括了蒐藏、尋寶、留言本等功能。（攝影／劉君祺）

實境中，虛擬剔除了17世紀時所增修的建築內牆，恢復了16世紀寬闊的原貌；在弗朗斯瓦一世姊姊的寢室情境中，則

「溶解」了實體牆面，呈現牆後所隱藏的暗室；每項擴增實境皆提供尋寶遊戲，遊客如集滿所有寶物，則可觀賞平日未對外



圖 7. 香波堡以弗朗斯瓦一世頭像做為時光之門，開啟擴增實境環景影像。(攝影／劉君祺)



圖 8. 第一道擴增實境重建 1539 年弗朗斯瓦一世即將造訪前的一樓大廳工具區 (攝影／劉君祺)

開放的塔樓內部影像等。依據 Berdal 女士書面資料，「歷史平板」自推出後獲得

高達九成以上的滿意度，尤其在親子觀眾間廣受歡迎，遊客平均使用平板的時間



圖 9. 透過擴增實境影像，原本空蕩蕩的大廳變身為宴會場所，增添了生氣與氛圍。(攝影／劉君祺)



圖 10. 透過擴增實境影像，帶遊客參訪弗朗斯瓦一世姊姊的寢室現場，同時也可看到平板背後空蕩的空間原貌。(攝影／劉君祺)



圖 11. 點選衣帽間的放大鏡，可獲得進一步資訊。(攝影／劉君祺)

為 2 小時 42 分鐘。「歷史平板」於 2015 年於國際博物館協會 (ICOM) 影視新科技委員會 (AVICOM)「國際多媒體影音競賽」(FIAMP) 獲得最高殊榮大獎 (Grand Prize)。

## 個案分析

### 一、虛實展示的相互作用及其真實性

香波堡歷經各代主人的遷徙與裝修，現今的實體風貌難以回溯為任一個別時代或單一主人所有。為展現這座珍貴的文藝復興時期世界遺產，亦兼顧歷史詮釋的真實性，香波堡的展示方案包括了實體場景、虛擬時空以及虛實相輔等 3 類。實體方面，藉由借存、蒐購同一時期傢俱，甚至透過現代技術，陳設仿古傢俱，在城堡二樓逐間營造從 16 到 18 世紀的時代室場景氛圍，三樓場域則不進行任何裝飾復原，呈現城堡空蕩的原貌。數位方面，則在不更動既有硬體裝設的前提下，運用擴

增實境功能，以「如照片擬真」(photorealistic) 重建手法，虛擬「再現」以 16 世紀弗朗斯瓦一世為錨點的歷史時空。

進一步探討其實體展示，由於筆者以「歷史平板」做為主要自導資源，在參觀過程中，僅驚豔於二樓各項時代場景實體展示的華美，而未意識到現場的展示僅為「情境重建」，其陳列傢俱大多非城堡原件的事實。直至開始針對個案進行研究後，才從官網的說明理解：「香波堡的實體復原展示係一個以歷史為基礎的合成 (A history-based synthesis) …… 觀眾不應抱持著這些傢俱曾經在此屬於城堡的錯覺 ……」。後再透過 Google 實景研究其現場展示說明，瞭解現場提供深入的文字及圖像資料，針對復原房間如弗朗斯瓦一世的臥室、禮儀套間等在不同時期的裝潢演變加以說明 (圖 12)，並對現場展示時代傢俱逐一介紹 (圖 13)。對於仔細閱讀現場說明的觀眾而言，應已提供充足的歷史脈絡與說明，引導觀眾理解此為一情境式



圖 12. 禮儀套間的現場設置圖板，說明此空間在不同時期的樣貌。(圖片來源／Google 實景截圖)



圖 13. 實體展示針對各重新配置的傢俱及藝術品予以介紹(圖片來源／Google 實景截圖)

的重建，而非歷史原貌。

三樓空曠的建築原貌，並未進行任何復原與裝飾，則展現出香波堡嘗試在「滿飾」與「空蕩」之間維持巧妙的平衡。一方面，城堡缺乏文物典藏與傢俱履歷，難以「真實」地復原 16 世紀的榮光；另一

方面，倘若如實呈現空無一物的城堡本質，其冷冰冰的建築空殼，甚至曾被形容為如幽靈般的住所 (Forlivesi, 2014)，則可能難以吸引觀眾前來參觀，對於此一深具歷史意義的文化遺產來說，甚為可惜。如何兼具歷史考證與真實性，同時為冰冷生

硬的建築環境增添生氣，活化展示氛圍，提升觀眾對於城堡生活的理解與想像，係堡方長久以來面對的課題。為此，香波堡選擇在二樓各主要房間進行時代復原，係在實體展示中進行「真實的再現」，而在三樓則未進行任何裝飾及復原，展現其空蕩的原貌，則為實體展示中「真實的呈現」。

在虛擬展示中，香波堡選定了城堡的啟建時期——16世紀，以及城堡的孕育者弗朗斯瓦一世，做為行動導覽的主角與錨點，透過數位重建，脫離5世紀的層層堆疊的裝修積累，創設一個獨立存在的時空，在虛擬中再現另一種真實，以有意義的故事與導覽線，引導觀眾理解弗朗斯瓦一世與其人際與外交網絡，想像其在此停駐時之使用情境，反映出堡方尊重建築裝修沿革、強化營造文藝復興城堡精神的理想。一方面從文化遺產自有的「演示性」展現建築的量體意象與建築之美，並透過實體復原展示中說明500年來的發展脈絡，另一方面，則從數位導覽中，重建16世紀時期的影像場景。虛實兩個時空的並行共存，引導觀眾開啟更具象、更多可能的想像之旅。

顯然地，如要深究香波堡的歷史重建，不論在實體或虛擬面向，其個別擺設，皆不符合「真實場景」與「真實物件」的條件，然而，從另一角度思考，館方則在科學考證基礎之上，推出一種具「真實度」的主題群組展示，奠基於研究團隊「當時」的考證資源，嘗試復原各段歷史的可能面貌，以期加深場域歷史的故事與張力，彰顯場域性格，並提供一個具沉浸感、更可邀請觀眾產生投射感的參觀經驗。歷史研究隨時代演進，持續更新，以弗朗斯瓦一世的臥室為例，2019年所重新裝飾的樣貌，已與裝飾前產生很大的區別，香波堡所採用的場景重建，轉譯了研究團隊「當下」對於歷史的認識與理解，

無法達到絕對真實，僅反映出在當代研究下「真實的再現」。

科技的介入，是否減損了文化遺產的真實性？香波堡透過「歷史平板」展現擴增實境，觀眾在參觀過程中，可選擇觀賞現場實景、數位合成影像，或者兩者兼顧。「歷史平板」中的影像來自於目前已知的文藝復興時期考證研究，採用「如照片仿真」(photorealistic)的方式呈現歷史場景，既然非絕對真實，擬真的影像手法是否會限縮觀眾對於歷史原貌的想像空間？但是，也因其重建影像僅存在於平板中，觀眾仍可持續觀賞現場展示，在實體場域中獲得真實感，平板中所顯現的影像，與其所自適而生的合成感，應只是提供另一種想像的途徑，不致混淆觀眾的認知，亦無減損文化遺產真實性的疑慮。亦可從另一角度思考，現場實體重建以及虛擬影像再現等多重影像的並存，某種程度也強化「香波堡原本即沒有固定傢俱」的「行宮」形象，有助於彰顯城堡的主體性與場域精神。

## 二、科技溝通與其擴展多元詮釋與共創的可能性

文化遺產運用科技工具，是否提供了更多詮釋與共創的可能途徑？從香波堡運用「歷史平板」的案例而言，雖然大幅利用數位技術強化城堡精神與展示主軸，並內建數位留言本回饋意見、蒐集分析觀眾瀏覽數據與資料，但平板本身並未推出可供觀眾開放詮釋或共創的設計，數位導覽中所提供的內容，不論是語音、文字或圖像，皆來自於策展及研究單位單向的、權威性的資訊傳遞。

雖然「歷史平板」未納入參與共創的機制，但堡方在教育推廣活動中，積極邀請周邊社群、建築界共創參與，展現堡方仍持續與當代社群對話、與時代接軌的企圖。從香波堡的官網與臉書資訊可發現，

在「香波堡：建築的烏托邦 1519-2019」特展中，堡方與多所大學合作，設計多件以香波堡為基礎發想的未來建築專案，展現今昔建築人追尋「理想建築」所激盪出的多元創意。具體的案例也包括啟建 500 週年所舉辦「基石之旅」行動專案，以「重走來時路」的方式，邀請羅亞爾河流域周邊文化機構及水手協會共同參與“CHAMBORD 1519-2019”石灰基石的接力疏運過程，透過當代的影像與文字紀錄，共同認識、想像 500 年前以羅亞爾河做為主要輸運的建造歷程。

香波堡在數位導覽與推展活動等面向，對於「融入社群參與共創」所展現出的差異態度，引起筆者思考：文化遺產的參與者是誰？參與者的既有經驗、知識與認同是怎樣的組成背景？參與者是否有興趣參與共創或詮釋？鑒於香波堡的觀眾來自於四面八方，從與城堡共存共生的當地社群、法國國民，到對於法國文化不甚理解的全球觀眾，其觀眾組成多元，對於城堡的認識程度有其懸殊性及差異性。為提供可一體適用、可服務全球觀眾，並兼顧其使用便利性及引導性的數位導覽資源，「多元詮釋」與「共創」或許並非其開發使用的主訴與初衷，在「歷史平板」中未看到如此的功能，或許亦是合宜的考量。換個角度思考，雖然「歷史平板」本身未納入參與共創的機制，但從虛實整合的整體參觀經驗來看，觀眾可從數位導覽以及實體展示中，獲得多種展示方案，甚至可以透過科技合成，溶解實體牆面，探索看見僅存在於過去的可能景象。香波堡的實體敘事在「歷史平板」介入之後，提供更多詮釋的可能；多種再現影像的並存，不僅拓展觀眾的學習感受，亦豐富了敘事架構，提供觀眾更多的觀賞選擇。

### 三、文化遺產導入科技溝通所產生的學習成效與參觀經驗

文化遺產與科技導覽的結合，是否導致學習與參觀經驗趨向淺碟化？可突破實體以及詮釋限制的數位經驗，是否促進文化遺產創造更佳的學習感受？根據 Berald 女士所提供的書面資料，使用平板者較一般未使用平板者在堡區停留多達一小時，顯見觀眾運用數位自導後，在堡區的參與探索，相較原本走馬看花的樣態，變得更為廣泛或深入。進一步探討「歷史平板」之介面，其運用主動式數位導覽，提供一種以「觀眾」為中心的參展經驗，透過個人化導覽內容，加強觀眾自主探索的能力，呼應 Falk 和 Dierking 的「自由選擇學習」論點。另一方面，數位影像擴展了觀展視野，沉浸式的體驗則產生愉悅、寓教於樂的觀展效果，從「歷史平板」雲端後臺所蒐集到的高滿意度，可做為佐證之一，在旅遊網站如 TripAdvisor 獲得多位使用者留言推薦，則為佐證之二，平板本身的新奇度、情境營造使觀眾所產生的同理心與投射感，以及觀眾繼續重述推薦等，應可有效提升觀眾的記憶度，呼應 Falk 和 Dierking 在長期記憶的論點。大螢幕的介面設計亦可促進群體共看、討論與互動。數位內容強調以非專業術語的介紹方式，並大量運用影像，對一般大眾，包括兒童與青少年皆可提升近用。

然而，依據筆者個人的經驗，在有限的參觀時間以內，「歷史平板」所提供的重建影像與介面，大篇幅地占據了整體參觀過程，因而減少了筆者閱讀現場說明文字的機會，某種程度影響了、甚至取代了實體的參觀經驗。在虛實整合的介面上，可能須加強數位導覽內容中關於實體場景復原的輔助說明或連結，將數位導覽使用者的目光拉回至實體場景說明中，以提升其對於實體展示的認知。但是，換一種角度思考，延續前文有關香波堡虛實展示方案的真實性探究，既然虛擬影像以及實體重建皆具備嚴謹考究的「真實度」，各項

虛實展示方案皆有其意義，多重影像的並存也更加肯定了、強化了香波堡「缺乏原件」的「行宮」精神，那麼就沒有孰優孰劣、實體經驗應優先於虛擬探索的價值判斷。因此，觀眾的目光若被數位導覽所大幅吸引、轉移，似也就沒有所謂降低實體學習效益的疑慮了。

## 結語

法國在推動文化遺產保存維護上向來不遺餘力，透過文化遺產的活化推廣，一方面對國際觀眾展現法國的文化實力與光榮，另一方面則對本國民眾深化其歷史教育與自信、強化自我認同。香波堡雖自豪於其源自達文西的文藝復興建築遺產，卻也困於匱乏的傢俱典藏，無法如實復原，僅能在與時俱進的研究發現與科技發展基礎之上，謹慎拿捏在實體與虛擬場域歷史場景的重建。香波堡的虛實整合展示策略帶來的啟示包括了：

一、在真實性與參觀經驗、古蹟保存與資產活化中求取平衡，以觀眾的需求為主要考量，營造友善的參觀環境。

二、透過嚴謹考證的數位經驗，擴展觀眾的想像與娛樂感，並建立新型態的展覽溝通模式。文化遺產導入科技詮釋後，科技所重建的時空與文化遺產所呈現或再

現的真實並存，改變了科技溝通往往僅是展覽配角的關係，其所產生的效果，不僅僅是輔助的，而是本質地撼動了實體參觀經驗，並大幅擴展了敘事架構及詮釋可能。

三、在科技運用上，應思考目標觀眾的需求，透過適當的媒介提供足以優化參與經驗的資源。同時須加強虛實介面的連結，以補足如未能兼顧兩種展示方案所可能產生的資訊缺口。

文化遺產的管理與推廣，透過虛實整合的展示溝通，數位導覽不再只是一個輔助參觀的工具，而是開創了一個互存互補的嶄新觀展模式。數位的介入，體現了文化遺產的「當時性」與「現代感」，亦強化了場域性格與主體性，帶來豐富的觀展經驗，引導觀眾更深入探索歷史遺產的內涵。

## 誌謝

感謝香波堡保存及教育部門研究員 Virginie Berdal 女士接受書面採訪並提供資料，為本文有關於數位平板的探討提供了重要的資訊；另感謝審查委員給予的分析及洞見，以使本文論點及架構更臻完善，特此申謝。

## 參考文獻

- 殷寶寧，2018。是展品？還是空間盒子？從古蹟活化再生到博物館建築與展示轉化歷程個案研究，博物館學季刊，32(1): 59-83。
- 耿鳳英，2008。懷舊與創新：21世紀歷史展示新定位，博物館學季刊，22(3): 39-54。
- 張婉真，2014。當代博物館展覽的敘事轉向。臺北：臺北藝術大學、遠流出版社。
- 郭美芳，2003。歷史建築再生與博物館展示：老建築與地方史的聯想，博物館學季刊，17(2): 51-66。

- 游書宜，2012。史蹟博物館之情境再現探討：以建築現象學理論來解析名人故居，博物館學季刊，26(2): 67-87。
- 莊仲黎譯，華特·班雅明原著，2019。機械複製時代的藝術作品：班雅明精選集。臺北：商周出版社。
- Challenor, J. and Ma, M., 2019. A review of augmented reality applications for history education and heritage visualization. *Multimodal Technologies Interaction*, 3(2): 39.
- Dave, B., 2008. Virtual heritage: Mediating space, time and perspectives. *In: Kalay, Y. E., Kvan, T. and Affleck, J., 2008, New Heritage: New Media and Cultural Heritage*, pp. 40-51. London & New York: Routledge.
- Davison, P., 2005. Museums and the re-shaping of memory. *In: Corsane, G. (Ed.), 2004, Heritage, Museums and Galleries: An Introductory Readers*, pp. 184-193. Oxon: Routledge.
- Economou, M. and Tost, L. P., 2008. Education tool or expensive toy? Evaluating VR evaluation and its relevance for virtual heritage. *In: Kalay, Y. E., Kvan, T. and Affleck, J., 2008, New Heritage: New Media and Cultural Heritage*, pp.242-260. London & New York: Routledge.
- Economou, M., 2016. Heritage in the digital age. *In: Logan, W., Craith, M. N. and Kockel, U. (Ed.), 2016, A Companion to Heritage Studies*, pp. 215-225. West Sussex: John Wiley & Sons.
- Falk, J. H. and Dierking L. D., 2013. *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press, Inc.
- Forlivesi, L., 2014. Should the Chateau of Chambord remain empty? From a historical layout to a rational refurbishing. *In: International Conference ICOM DEMNIST-ARRE, 2014, Authenticity in the Conservation of the Historic Houses and Palace-Museums*.
- Graham, B., Ashworth G. J. and Tunbridge, J. E., 2005. The uses and abuses of heritage. *In: Corsane, G. (Ed.), 2004, Heritage, Museums and Galleries: An Introductory Readers*, pp. 26-36. Oxon: Routledge.
- Gröppel-Wegener, A., 2011. Creating heritage experience through architecture. *In: Performing Heritage: Research, Practice and Innovation in Museum Theater and Live Interpretation*, pp. 39-51. Manchester: Manchester University Press.
- Harvey, D. C., 2001. Heritage pasts and heritage presents: Temporality, meaning and the scope of heritage studies. *International Journal of Heritage Studies*, 7: 4, 319-338.
- Hein, G. E., 1998. *Learning in the Museum*. New York, NY: Routledge.
- Jackson, A. and Kidd, J., 2011. Introduction. *In: Performing Heritage: Research, Practice and Innovation in Museum Theater and Live Interpretation*, pp.1-8. Manchester: Manchester University Press.
- Kalay, Y. E., 2008. Introduction: Preserving cultural heritage through digital media. *In: Kalay, Y. E., Kvan, T. and Affleck, J., 2008, New Heritage: New Media and Cultural Heritage*, pp.1-9. London & New York: Routledge.
- Lowenthal, D., 2015. *The Past is a Foreign Country-Revisited*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lumley, R., 2005. The debate on heritage reviewed. *In: Corsane, G. (Ed.), 2004, Heritage*,

- Museums and Galleries: An Introductory Readers, pp. 23-24. Oxon: Routledge.
- Luna, U., Rivero, P. and Vicent, N., 2019. Augmented reality in heritage apps: Current trends in Europe. *Applied Sciences*, 9(13): 2756.
- Molyneaux, B. L., 1994. Introduction: The represented past. *In*: Stone, P. G. and Molyneaux, B. L. (Ed.), 1994, *The Presented Past: Heritage, Museum and Education*, pp.1-2. London: Routledge.
- Montpetit, R., 1996. Une logique d'exposition populaire: Les images de la muséographie analogique. *Publics Musées*, 9: 55-100.
- Parry, R., 2007. *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. London and New York: Routledge.
- Risnicoff de Gorgas, M., 2004. Reality as illusion, the historic houses that become museums. *In*: Carbonell, B. M. (Ed.), 2004, *Museum Studies: An Anthology of Contexts*, pp. 356-361. Malden: Blackwell.
- Roegiers, S. and Truyen, F., 2008. History is 3D: Presenting a framework for meaningful historical representations in digital media. *In*: Kalay, Y. E., Kvan, T. and Affleck, J., 2008, *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*, pp.67-77. London & New York: Routledge.
- Roussou, M., 2008. The components of engagement in virtual heritage environments. *In*: Kalay, Y. E., Kvan, T. and Affleck, J., 2008, *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*, pp. 225-241. London & New York: Routledge.
- Starcky, M., 2014. Compiègne, restitution and its nuances. *In*: International Conference ICOM DEMNIST-ARRE, 2014, *Authenticity in the Conservation of the Historic Houses and Palace-Museums*.
- Silberman, N., 2008. Chasing the unicorn? The quest for "essence" in digital heritage. *In*: Kalay, Y. E., Kvan, T. and Affleck, J., 2008, *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*, pp. 81-91. London & New York: Routledge.
- Walsh, K., 1992. *The Representaion of the Past: Museums and Heritage in the Post-modern World*. London: Routledge.

#### 作者簡介

劉君祺現任國立故宮博物院行銷業務處助理研究員。



# The Integration of Physical and Digital Presentation of Cultural Heritage: Case Study of Château de Chambord

Chun-Chi Liu\*

## Abstract

How should the “history” and “past” of a cultural heritage site be presented amid the trend of technology advancements? How can technologies be applied to convert the visitor experience into meaningful edutainment? Does digital communication simply enhance the performative qualities of a cultural heritage site? Or, does it transcend its supportive function in the narrative of a cultural heritage site to take on a more reciprocal role and facilitate the formation of a new type of visitor experience? The aim of this paper is to answer these questions by focusing on the integration of physical and virtual presentation at Château de Chambord in France. How identity is shaped and how architectural history is narrated through on-site and digital reconstruction are explored. In addition, issues such as content authenticity, diversity, and interpretation, as well as the visitor experience, are addressed through literature review, on-site survey, online data collection, and written interviews.

Keywords: cultural heritage, architectural history, digital reconstruction, augmented reality, authenticity

\* Assistant Researcher, Department of Marketing Services, National Palace Museum; E-mail: liu.cc@npm.gov.tw