

**Deconstructing Implications and Reconstructing Art,
as Exemplified by the *Giuseppe Castiglione: Lang
Shining New Media Art Exhibition*, a Special
Exhibition Curated by the National Palace Museum**

Yang Wan-yu^{1*}

¹ Department of Education, Exhibition and Information Services, Assistant Researcher

National Palace Museum

*yuyang@npm.gov.tw

Abstract

To celebrate the 300th anniversary of Giuseppe Castiglione's arrival in China, the National Palace Museum simultaneously hosted the *Portrayals from a Brush Divine: A Special Exhibition on the Tricentennial of Giuseppe Castiglione's Arrival in China* and the *Giuseppe Castiglione: Lang Shining New Media Art Exhibition* in 2015. Giuseppe Castiglione (1688-1766), also known by his Chinese name Lang Shining, was a Western missionary-painter during the Qing dynasty. Themed on Lang Shining, the first exhibition introduced Lang Shining-related artifacts in physical form, whereas the second exhibition presented Lang Shining-related artifacts in digital form. The display of art in contrasting "environments" (i.e., ancient and modern, real and virtual, time-centered and space-oriented, and humanities-centered and technology-oriented) created a whole new experience for visitors, enabling them to develop new understanding of Lang Shining's art through various senses.

Lang Shining was born in Milan, Italy. He joined the Jesuit society in Genoa at the age of 19 and was sent to China to spread the faith in 1714; he arrived Beijing in 1715 (the 54th year of Kangxi Emperor's reign). A gifted painter, he served the Qing imperial household under emperors Kangxi (1662-1722), Yongzheng (1723-1735), and Qianlong (1736-1795) and successfully joined China and the West through his paintings, making remarkable achievements. A look at Lang Shining

from the modern-day perspective shows that he was able to adapt to the social and political environment as well as the emperors' aesthetic tastes three centuries ago. In addition, he explored the endless possibilities hidden behind the union of Eastern and Western arts and gained experience by producing different art types. In the end, he was able to create art that showcased the balance between the rhythmic vitality of Eastern art and the realism and precision of Western art.

In the modern digital era 300 years after Lang Shining's time, new media art exhibitions employ innovative technologies such as high-resolution digital artifact images, animated videos, and human-computer interactions to facilitate transdisciplinary cooperation. The *Giuseppe Castiglione: Lang Shining New Media Art Exhibition* was studied from the perspectives of art history research, innovative digital technology, and humanistic implications: First, new media arts "A Peacock Made of Light: An Immersive Installation for *A Peacock Spreading its Tail Feathers*," "A Tour of the Imperial Garden: *The Immortal Blossoms in an Everlasting Spring* New Media Art Installation," and "Castiglione's Virtual Flowers" were used to investigate the transformation and rebirth of ancient art (i.e., painting and calligraphy hanging scrolls and album leaves) as it was given new "forms" via new media technology. Second, handscroll animation "Painting Anime: *One Hundred Horses*" was used to explore the methods for developing new aesthetic forms when existing spatial-temporal limitations have been overcome. Third, new media arts "Cocreating *The Golden Pheasants in Spring*," "Let's Paint *One Hundred Horses*," and "Explore the Flora and Fauna of Castiglione" were used to deconstruct the concepts of elite culture and single discussion to facilitate public participation and art co-creation, contributing to the deconstruction of implications and reconstruction of art.

Key words: Lang Shining (Giuseppe Castiglione), new media art, digital humanities, innovative application, transdisciplinary research

壹、跨域創新的領航者：清代宮廷西洋畫家郎世寧

郎世寧，一個乍聽之下對西方世界而言頗為陌生的畫家名詞，卻在淵遠流長的中國藝術發展史上扮演舉足輕重的關鍵角色，開拓出盛清宮廷藝術「中西合璧」的藝術新境。郎世寧原名 **Giuseppe Castiglione**，西元一六八八年七月十九日誕生於義大利米蘭，十九歲加入熱那亞（**Genoa**）耶穌會修習。西元一七一四年受葡萄牙傳道部派遣來華傳教，康熙五十四年（1715）抵達澳門，開始學習滿漢語與生活習慣。同年在傳教士馬國賢（**Matteo Ripa, 1682-1745**）引薦下謁見康熙皇帝（1662-1722）。承蒙皇帝看重郎世寧的繪畫專業，將其留在清代宮廷為皇室服務，共歷經康熙、雍正（1723-1735）、乾隆（1736-1795）三朝，長達五十一年（王耀庭，2007）。乾隆三十一年（1766）郎世寧以年屆八旬高齡病逝，清高宗乾隆不僅為其親撰墓誌銘紀念，又念及郎氏入值內廷以來為人勤慎，特頒諭旨加恩賞給侍郎銜，並賞銀三百兩辦理後事（林莉娜、鄭永昌，2015），足見郎世寧一生畫業成就深受皇帝賞識。

就現代觀點來看，距今三百年前的郎世寧為順應身處的時空環境與帝王藝術品味，開始探索東方、西方藝術美學跨界融合之無限可能，可謂跨域創新的領航者。事實上，郎世寧來華前曾於西方畫室學習油畫技巧，並為教堂、修道院繪製壁畫，相當精熟西方繪畫創作媒材、明暗法與透視法，展露立體寫實的西畫風格。來華後，郎世寧必須入境隨俗，學習運用中國傳統筆墨、顏料、紙絹作畫。然隨著東、西方繪畫媒材特性之殊異，亦連帶影響藝術審美標準的差異。相較於西方重視寫實，並藉由強調光線亮度的「明暗法」凸顯物件立體感，或循近大遠小原則營造空間感的「透視法」而言，中國繪畫自古以來強調書畫同源，重視骨法用筆與線條運墨，論畫精髓往往在於寫其生氣、傳其神態，而不過份拘泥於形似。例如在《清高宗御製詩三集》卷三十一，乾隆二十八年（1763）〈命金廷標撫李公麟五馬圖法畫愛烏罕四駿因疊前韻作歌〉御製詩言：郎世寧「泰西繪具別傳法」卻「似則似矣遜古格」，或可作為東、西方審美意趣相殊之說明示例。

另一方面，今日我們從《內務府造辦處各作成做活計清檔》（以下簡稱《活計檔》）紀錄，可知清代皇帝幾乎掌控了宮廷畫家作畫時的所有程序。舉凡創作命題、風格筆法、構圖佈局、合筆搭檔，甚至是裝裱方式，皆須順應皇帝旨意而作。正因如此，宮廷畫家奉敕作畫前須起草稿敬呈御覽，經過反覆修正後才能定稿敷彩，以符合上位者的審美意趣。在這般創作環境與審美標準改變的情形下，郎世寧勇於跨域創新的精神益顯難能可貴。換言之，郎世寧並未完全地拋卻西方繪畫技法，或全然地學習接受中國繪畫風格，而是在恭呈御覽反覆修改的過程中，琢磨拿捏帝王藝術鑑賞所允許的「中西合璧」範圍向度，最終才能成功締造清宮院體新樣。

若從實際繪畫表現來看，郎世寧在宮中創作的畫類，以帝后貴族像、名駒珍禽、奇花異草、戰勳紀實居多，尤擅人物肖像與駿馬圖，呈現中西藝術揉合後的折衷畫風。例如：北京故宮博物院藏〈畫孝賢半身像圖〉、〈畫果親王允禮像〉採用正面光源，使人物面容潔白無瑕，避免臉部出現明暗陰影，異於西方人物肖像畫所凸顯的明暗對比效果。又如國立故宮博物院藏〈畫十駿圖：雪點鵬〉筆下駿馬肌理結實，鬃毛富有光澤感，異於傳統水墨勾勒渲染風格（圖 1）。



圖 1 左圖為清郎世寧〈畫十駿圖：雪點鵬〉，軸，絹本設色，本幅 237 × 268.5 公分。

右圖為唐韓幹〈牧馬圖〉，冊，絹本設色，本幅 27.5 × 34.1 公分，皆國立故宮博物院藏。

資料來源：國立故宮博物院。書畫典藏資料檢索系統。取自 <http://painting.npm.gov.tw/>。

至於郎世寧〈畫山水圖〉(圖 2)採用中國傳統山水畫題，畫面作前景、中景與遠景，高低深淺層次有別。在雲霧繚繞，重巖疊嶂之間，文士或策杖觀瀑，或風簷展讀；其山石造形、筆墨皴擦點染，學習自宮廷畫家唐岱(1673-1752 之後)(童文娥，2006；林莉娜，2015)。值得注意的是，圖中觀瀑文士腳下影子與山石堅實立體感，顯露出郎世寧在中國傳統畫題下所嘗試融入的西畫元素。



圖 2 清郎世寧〈畫山水圖〉與局部，軸，絹本設色，本幅 143.2 × 89.1 公分，國立故宮博物院藏。

資料來源：國立故宮博物院。書畫典藏資料檢索系統。取自 <http://painting.npm.gov.tw/>。

除了前述具體實踐的繪畫表現，郎世寧亦致力推動「藝術」與「科學」在學理上的跨界應用。雍正七年（1729）年希堯（1678-1739）在郎世寧的講解與幫助下，編纂出版《視學》一書，是最早系統化介紹西方透視原理的中文專書，亦成為宮中畫家學習透視法的教科書（林莉娜，2015）。由此觀之，正因郎世寧任職清代宮廷期間積極嘗試「東方與西方」、「藝術與科學」融合跨域，才能開創出一如《清史稿·藝術傳》所言「奕奕如生，設色奇麗」之畫風表現，促發盛清宮廷席卷一股「西洋風」的藝術潮流，同時開拓中國傳統繪畫的藝術「新視界」。

貳、從實相到虛相：古美術形制之轉化與再生

時至郎世寧來華三百年後的數位時代，新媒體藝術展透過文物高解析

數位圖檔、動畫影音、人機互動等創新技術，開啟「藝術」與「科技」另一層次的跨領域對話。「新媒體藝術」或稱「科技藝術」、「數位藝術」，於一九九〇年代後期隨著數位媒體、電腦科技、網際網路、電子影音普及化而興盛崛起。「新媒體藝術」一詞隱含著對於當代藝術結合「新科技」作為表現手法的期待，強調作品運用與實驗「新科技」，使其成為藝術表現的一種可能（王嘉驥，2004）。然如何「役物而不役於物」，實為當今「藝術」與「科技」跨域結合所需面對的課題之一。若無視藝術本質而勉強融合兩者，最終僅是流於表層的數位炫技，難以成就直指人心的共鳴交感。正如當代新媒體藝術家 Roy Ascott（1934-）所言：「新媒體藝術最鮮明的特質為連結性與互動性」，並強調「在面對和評析一件新媒體藝術作品時，我們要提問的問題是：作品具有何種特質的連結性與互動性？它是否讓觀者參與新影像、新經驗，以及新思維的創造。」（引自王嘉驥，2004）

承此觀點，在郎世寧來華後的三百年，國立故宮博物院同時推出「神筆丹青—郎世寧來華三百年特展」與「藝域漫遊—郎世寧新媒體藝術展」，呈現藝術在古典與現代、實相與虛相、科技與人文間的跨域交融。藉此期望運用科技的能動性與互動性，讓觀眾重新認識郎世寧筆下的藝術新視界，進而於互動過程創造與自身生命經驗相連結之「新影像」，實踐新世代的觀展體驗。

至於具體實踐作為，則從古美術形制之轉化與再生談起；佐以搭配「穿真透時：畫孔雀開屏情境裝置」（以下簡稱「穿真透時」）、「百花綺園：仙萼長春新媒體藝術裝置」（以下簡稱「百花綺園」）與「虛擬畫瓶花」為例，說明新媒體藝術如何自古美術形制蛻變而出，建構從平面至立體、由實相至虛相之變。

一般常見的古美術繪畫形制，分為立軸、長卷與冊頁。所謂立軸，又稱「軸」或「掛軸」，屬直向開展形式，適合掛在牆上或用畫竿撐起欣賞。至於橫卷或稱「手卷」，為橫向展開形式。觀者由右至左，邊捲邊看，用以欣賞連續性或分段性畫面。冊頁或稱「小品」、「冊葉」，將各自獨立或具相關性的小件書畫裝裱為一頁頁的形式，又依據開闔形式分為「摺裝」、「蝴蝶裝」、「推蓬裝」與「經摺裝」（盧素芬，2015）。

新媒體作品「穿真透時」取材自郎世寧〈畫孔雀開屏圖〉(圖3)，原畫是縱三二八公分，橫二八二公分之巨幅立軸。畫面描繪成對公孔雀以主角之姿位居畫幅中央，吸引觀眾聚焦欣賞。背景為右上略微斜傾左下之緩坡，其間佈排青綠湖石營造前後層次空間；而畫幅左上乾隆御製題詩，則恰好平衡左右構圖。相較之下，「穿真透時」新媒體作品則於破立之間取得平衡(圖4)，既保留部分原畫特色，亦結合新媒材重新詮釋原畫。首先就背景而言，新媒體作品將原畫平面背景轉化為弧形牆面，運用光雕投影(Projection Mapping)呈現晝夜轉換、花開花落的時間感。另以幾何三角塊面鋪設架高地板，並搭配翻模青綠湖石，試圖重現原畫既有之佈局元素。其次就主角而言，新媒體作品承襲原畫以成對孔雀作為視覺焦點，但孔雀本身結合立體雕塑與電控薄膜，改採放射狀光雕投影呈現原畫、萬花筒與彩繪玻璃等多種特效。有趣的是，「穿真透時」係結合弧形牆面之立體裝置。作品與觀眾之間彷彿轉換為一種具有親近性的「邀請」—邀請觀者入內(藝域)參與，嘗試消弭「物」、「我」之間所存在的距離感。



圖3 清郎世寧〈畫孔雀開屏圖〉，軸，絹本設色，本幅 328 × 282 公分，國立故宮博物院藏。

資料來源：國立故宮博物院。書畫典藏資料檢索系統。取自 <http://painting.npm.gov.tw/>。



圖 4 「穿真透時：畫孔雀開屏情境裝置」展場實景照。

（製作團隊：故宮團隊、王連晟、李霽恩、張博智、蕭子翔）

資料來源：國立故宮博物院、財團法人資訊工業策進會。

「百花綺園」以郎世寧《畫仙萼長春冊》(圖 5) 為創作素材，原冊一套共計十六開，採左右對開摺裝式，對頁無題，畫面採折角構圖與工筆設色分繪四時花卉。在新媒體作品表現上(圖 6)，是將平面小景冊頁轉為由 LED 燈箱與螢幕所構成的動畫立柱。螢幕影像為郎世寧筆下花卉的 3D 影像，由遠至近漸漸地朝向觀者串連推進。一般而言冊頁尺幅小巧，構圖常截取最為美好的一景，其概念頗類於現代攝影。若原畫似如一扇扇美麗窗景，保留折枝花卉瞬間屏息之美；那麼「百花綺園」便是進一步打造立體的數位花園，將各式花卉植物隨觀眾視角與光柱前後距離調整透視比例。當觀眾來回穿梭其間，其視角彷彿不再是畫外／窗前，而是深入畫境／走入窗外世界，成為鏡頭下被觀看的對象之一。



圖 5 清郎世寧《畫仙萼長春冊》，冊，絹本設色，33.3x27.8 公分，國立故宮博物院藏。

資料來源：國立故宮博物院。書畫典藏資料檢索系統。取自 <http://painting.npm.gov.tw/>。



圖 6 「百花綺園：仙萼長春新媒體藝術裝置」展場實景照。

（製作團隊：故宮團隊、王世偉）

資料來源：國立故宮博物院、財團法人資訊工業策進會。

此次展覽亦邀請香港城市大學創意媒體學院邵志飛教授（Jeffrey Shaw, 1944-）率領製作團隊創作三件新媒體作品，以郎世寧〈聚瑞圖〉與〈畫瓶花〉（圖 7）為題的「虛擬畫瓶花」即為其中之一。「虛擬畫瓶花」（圖 8）結合擴增實境技術（Augmented Reality, AR），觀眾手持平板對著空無一物的木櫃基座，即可在平板螢幕欣賞郎世寧筆下花瓶的立體影像。有趣的是，我們可以發現此裝置已完全突破原畫形制框域，僅擷取畫面最關鍵的元素進行形式轉譯。此一轉變除了是平面與立體的差別，更重要的是從實相至虛相，同時隱含著數位藝術促發藝術近用性與生活化的可能。



圖 7 左圖為清郎世寧〈聚瑞圖〉，軸，絹本設色，本幅 297×106.5 公分。

右圖為清郎世寧〈畫瓶花〉，軸，絹本設色，本幅 247×74.8 公分，皆國立故宮博物院藏。

資料來源：國立故宮博物院。書畫典藏資料檢索系統。取自 <http://painting.npm.gov.tw/>。

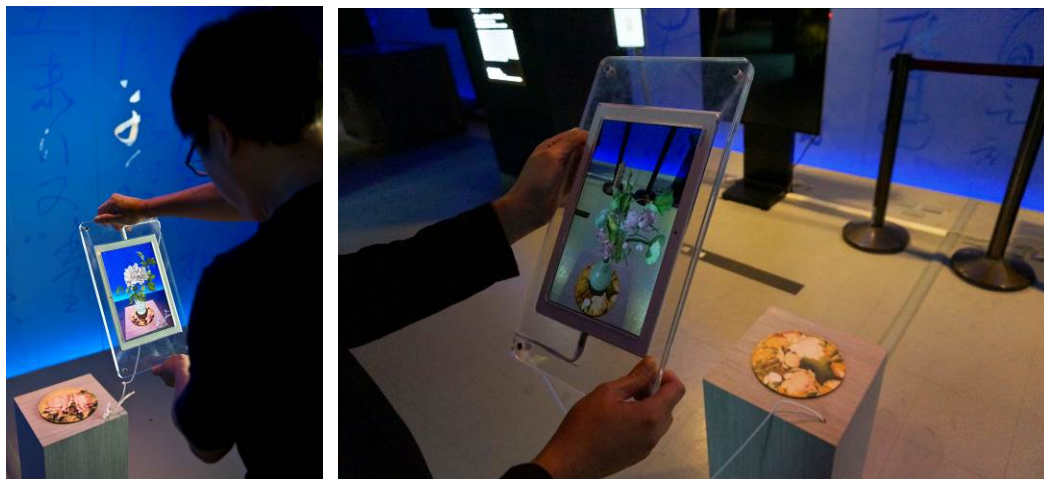


圖 8 「虛擬畫瓶花」展場實景照。

（製作團隊：香港城市大學）

資料來源：國立故宮博物院、財團法人資訊工業策進會。

參、流轉於光影之際：談「數位百駿圖」影像敘事之詩

自民國一百年起，故宮發展「古畫動漫」全幅長卷動畫。此系列作品結合動畫、高階投影與無接縫融接技術，將〈清院本清明上河圖〉在內的七件院藏畫卷名品重新演繹為長卷動畫光牆；而郎世寧〈百駿圖〉為其中一件作品。原畫〈百駿圖〉（圖 9）繪於雍正八年（1728），屬郎世寧早期代表作，描繪秋季時節馬伏於草原放牧百匹姿態各異的駿馬活動的景象。圖中同時展露郎世寧所融入的西方繪畫技法，不僅馬匹形象具有體量感，另以「空氣透視法」營造前景清晰、後景朦朧的景深層次效果。除此之外，畫家按前後距離調整馬匹、人物、樹木與土坡比例，確實掌握近大遠小原則，並以色塊堆疊增添細膩的陰陽向背，營造出立體光影明暗效果，彷彿捕捉時光暫留般的一瞬之美。



圖 9 清郎世寧〈百駿圖〉，卷，絹本設色，本幅 94.5x776.2 公分，國立故宮博物院藏。

資料來源：國立故宮博物院。書畫典藏資料檢索系統。取自 <http://painting.npm.gov.tw/>。

值得一提的是，Julia K. Murray（1998）*What Is “Chinese Narrative Illustration”?* 討論中、西方藝術史學者對於「敘事」觀念的不同，連帶影響其對於「敘事畫」之定義。其中指出 John Hay 提出三種敘事分類，分別是道德敘事（圖像以道德說教為目的）、文學敘事（具體化詩的象徵修辭）與日常敘事（內容選取自日常生活）。方聞則認為敘事表現的意義已然脫離藝術家自身，是具有

客觀性的描述，將敘事置於主觀、客觀的分類之下。另一方面，巫鴻認為當觀眾展開中國長卷繪畫時，彷彿畫家正開始對著觀者訴說著故事。畫家分段地繪成畫面，如同故事段落般地陳述。因為畫幅形式與左舒右捲的觀看方式，本身即是一種「說話」，即便長卷內容描繪山水、樹石，都能視為一種敘事。

對 Julia K. Murray 而言，敘事畫要素在於「有事件發生」(something happens)，繪畫必須描繪或指涉一個故事；且「故事」是指一件以上的事情按照時間順序發生，並且對具體角色產生某種改變 (Julia K. Murray, 1998)。就此觀點來看，雖說展開郎世寧〈百駿圖〉時即具有推移時間的敘事性，然因全幅景象仍是以某特定時空為框域，因此所謂的「故事時間」(story time) 並非如此地顯而易見。相較於此，「圖成百駿：數位百駿圖」動畫 (圖 10) 是以奚官照料馬匹的一天行程作為敘事主軸，透過人物主角、運鏡、場景、燈光、色調等影像形式語言，編寫出關於〈百駿圖〉的故事。



圖 10 「圖成百駿：數位百駿圖」展場實景照。

(製作團隊：國立故宮博物院、太極影音)

資料來源：國立故宮博物院。

影片（圖 11）第一幕以夜幕低垂場景為起始，在雲氣迷霧間高懸一輪明月。隨後雲散月明，湖面如鏡，月影倒映，灑下一片月光。卷首帳篷內有熒熒火光，彷彿預告著即將登場的主角奚官。棲息於枝頭的鳥兒振翅飛起，掀開低垂夜幕。隨後第二幕為天色漸亮，呈現天將亮未亮、霧氣迷濛的晨曦時刻。草地上的馬兒遊憩臥立、側身翻滾，舒展筋骨抖擻精神。此時主角奚官登場並緩步走出帳篷，一旁小狗搖尾歡喜迎接，奚官親暱地蹲身撫頭，隨後步向前方夥伴招呼點菸。

第三幕表現清晨至正午時刻奚官與馬兒的日常活動，精神健旺的馬兒正聚集於空地上，遠方則有奚官鞭策著馬兒邁足奔馳，盡情地活動筋骨。第四幕為午後陣雨休憩時間，天空烏雲密布籠罩，遠處傳來聲聲悶雷，隨後傾注似地落下一場陣雨，馬兒在大雨中角力嬉戲。第五幕為黃昏時刻，此時雨過天晴，蜻蜓沿著水面低飛，姿態各異的駿馬在林間活動，而奚官則在河邊清洗著馬軀。最後一幕則表現入夜後，兩位奚官帶領馬兒涉水而渡的賦歸場景。就在前方為首的奚官回盼確認之時，成隊馬兒漸漸地淡出畫面，轉而淡入點點流螢與滿天繁星相互輝映，以浪漫詩意的夜色場景作結。





圖 11 「圖成百駿：數位百駿圖」六幕動畫主要時序場景。

資料來源：國立故宮博物院。

透過影片敘述，可知「數位百駿圖」的故事時間，採「深夜—黎明—午前—午後—黃昏—入夜」順敘法，而奚官與馬兒一天的活動則是敘事主軸，貫穿全齣共計六幕場景，建構出一則完整的影像敘事。在影像形式語言方面，影像景框依循原畫全幅而來，數次場景轉換順著水平軸線由右而左推移，一如古人欣賞長卷時左舒右捲的觀看方向。至於燈光色彩方面，巧妙運用冷暖色調呼應時間性，特別是在黎明晨曦、雨過天晴、星夜轉換之間尤其顯著。若將郎世寧〈百駿圖〉喻為捕捉萬物光影最美好的瞬間時刻，那麼「數位百駿圖」便是將畫面轉化為影像，於時間向度與光影流轉之際，述說並記錄著一段如詩一般的日常尋事。

肆、人人都是藝術家：共邀參與創作的媒體藝術展

誠如前述，今日觀覽清代宮廷如《活計檔》等檔案文獻資料時，可知皇帝諭令畫畫人作畫時，通常會明確規定題材內容、風格筆法與裝裱方式，甚至欽點合筆創作的搭檔。就郎世寧而言，檔案中可見多筆其奉命與中國畫家合作繪畫的紀錄，我們通稱為「合筆畫」。以乾隆二十三年（1758）《活計檔·如意館》此則條目為例：「乾隆二十三年四月二十八日，員外郎郎正培催總德魁押帖一件，內開本月二十七日太監胡世傑傳旨：雙鶴齋前殿西牆，著郎世寧、金廷標畫大畫一幅。欽此。」說明郎世寧奉命與當時初入宮的浙江畫家金廷標（?-1767）合筆創作一幅大畫。同年十月，乾隆又派兩人齊為〈準噶爾貢馬圖〉另起手稿，並叮囑此草稿完成後，必須先上呈御覽，待批准後才能正式作畫：「乾隆二十三年十月二十六日，接得庫掌得德魁押帖一件，內開本月二十四日太監胡世傑傳旨：著郎世寧、金廷標做從前畫過〈準噶爾貢馬圖〉另起手稿，得時持赴南苑呈覽，

准時著色畫。欽此。」

又如乾隆三十年（1765）十一月《活計檔·如意館》所記條目，明令畫家們的分工權責：「乾隆三十年十一月十二日，接得郎中德魁等押帖一件，內開本月初八日太監胡世傑傳旨：養心殿西暖閣三希堂向西畫門，著金廷標起稿，郎世寧畫臉，得時仍著金廷標畫曲尺。南面著金廷標畫人物，北面著楊大章畫花卉；東西二面著方琮、王炳畫山水……。欽此。」由此可知，皇帝命金廷標先起草圖，待郎世寧畫畢人物開臉後，金氏再完成最後的曲尺界畫，再次呼應乾隆賞識郎世寧採正面光源、精細寫實兼融中西的人物畫法。

透過以上幾則示例，我們可知就郎世寧當時身處的時空環境而言，縱然有其自身發揮創作的空間，然終究權力範圍與控制幅度有限，必須遵循上位者藝術品味作為依歸。時至現代，當時清代「合筆創作」的概念卻於新媒體藝術展獲得延展，並將創作者擴大至全民共同參與，進而解構單一論述與菁英品味，試圖開放多方觀照、多元觀點並存的藝術賦權。就此次展覽「共創錦春圖」新媒體作品為例（圖 12），即鼓勵現場觀眾拍攝自身照片後上傳，隨後系統將照片以馬賽克拼貼藝術風格完成郎世寧〈畫錦春圖〉裡的山石坡岸背景。



圖 12 「共創錦春圖」現場實景照與拼貼馬賽克效果的〈畫錦春圖〉。

資料來源：國立故宮博物院、財團法人資訊工業策進會。

又如香港城市大學創意媒體學院邵志飛教授團隊之「探索郎世寧世界之花鳥走獸」新媒體作品（圖 13），觀眾藉由左右推移電視螢幕，可自由地欣賞兩位香港插畫家立基於郎世寧筆下花鳥珍獸，進而重新創作組合的「郎世寧式全景畫境」；而「百駿圖畫室」（圖 14）則鼓勵現場觀眾人人化身為「現代郎世寧」，自〈百駿圖〉中挑選最喜愛的一匹白馬，並為之著色後上傳至高解析螢幕，集合眾人之力共同創作「現代百駿圖」。

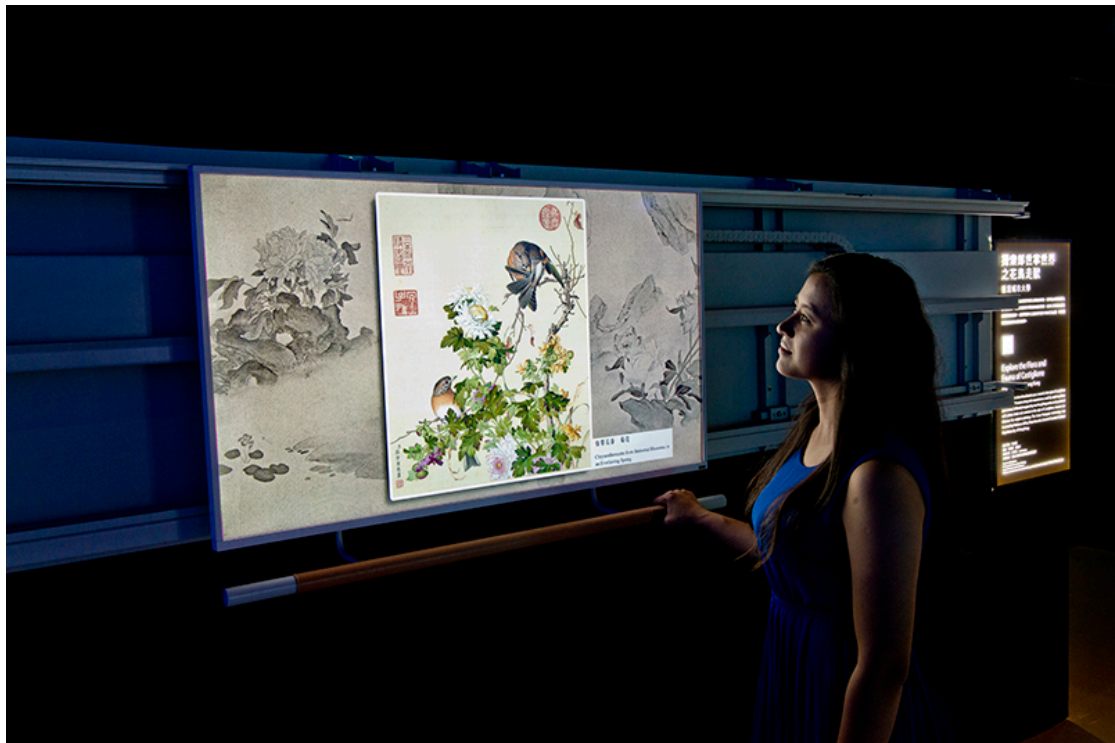


圖 13 「探索郎世寧世界之花鳥走獸」現場實景照。

（製作團隊：香港城市大學）

資料來源：國立故宮博物院、財團法人資訊工業策進會。



圖 14 「百駿圖畫室」現場實景照。

（製作團隊：香港城市大學）

資料來源：國立故宮博物院。

在「藝域漫遊—郎世寧新媒體藝術展」藝術家訪談中，邵志飛教授曾言及其自身所喜愛的創作策略，或許可作為新媒體藝術展強調多元觀點與互動性的最佳詮釋：「比起無法移動的視窗，我喜歡讓觀眾自由地控制他們的視角……讓觀眾可以探索，並沉浸、融入於圖像空間。」『探索郎世寧世界之花鳥走獸』這件作品，就是根據這個理念製作的，因為它的螢幕可以在牆壁上移動，資訊和圖像擴展到整面牆，觀眾也可以自己選擇想看的地方，這就是我作為藝術家最重要的宗旨。同樣地，『虛擬畫瓶花』這件作品也是，當觀眾手拿著平板電腦，他可以在空間中任由操作。用這樣的方式，觀眾可以自己控制觀看的視窗，並自行去探索圖像空間。」（邵志飛，2015）

伍、結語：當繆斯女神降至人間

約三百年前，西洋畫家郎世寧來華，憑藉其自身精湛畫技於清代宮廷為王室服務，終生不曾再歸返故里。在悠悠歲月長河裡，郎世寧經由反覆嘗試與經驗累積，在兼容中西繪畫特色後逐漸交融出細膩寫實的院體新樣，成為以人為本、在地創新的領航者。三百年後的現代，「藝域漫遊—郎世寧新媒體藝術展」跨越藝術與科技的殊性並轉化古美術形式，運用新技術呈現郎世寧筆下不同風貌的藝術美學，同時強化一般大眾與新媒體藝術間的連結性與互動性，讓藝術場域的論述主體身分得以翻轉。

劉婉珍（2007）指出，博物館「Museum」源出於希臘語「mouseion」，意指禮拜繆斯女神的地方；而繆斯女神即是掌管史詩、音樂、情詩、修辭、歷史、悲劇、喜劇、舞蹈與天文的九位女神。而今日的博物館其實就是劇場，不論是電影劇場、實驗劇場、博物館劇場、探索劇場或創作劇場，均具備著「物」、「人」與「空間」三元素，是一座穿梭時空的記憶劇場。人們在博物館場域中與自己和他人的記憶感通，並接軌過去、現在或未來的世界。至於現代博物館所積極從事之「去神聖性」工作，便是試圖讓「繆斯女神」從天上殿堂下凡至人間，讓博物館變得更有溫度與人味。

綜觀「藝域漫遊—郎世寧新媒體藝術展」，其實是一齣結合「藝術與科技」、跨越「時間與空間」、「實相與虛相」之創新展演，同時兼具「探索劇場」與「創作劇場」的雙重性。展覽不僅鼓勵觀眾「漫遊」其間自行探索互動，亦邀請大眾共同參與創作，使得「創作者／觀眾」身分界線逐漸模糊，在「觀看／被觀看」之間反覆遊走轉換，使觀眾成為展覽中不可或缺的一部分。一如博物館繆斯女神乘著科技隱身其間，聆聽著人文藝術與新媒體科技間的跨域對話。

參考資料

1. 王嘉驥 (2004 年 7 月)。臺灣當代媒體藝術評述。「漫遊者：數位媒體的行進與未來國際論壇峰會」發表之論文，國立臺灣美術館。
2. 王耀庭 (2007)。新視界—郎世寧與清宮西洋風。《故宮文物月刊》，295，4-15。
3. 何傳馨 (主編) (2015)。神筆丹青：郎世寧來華三百年特展。臺北市：故宮。
4. 盧素芬 (執筆) (2015)。品味故宮·繪畫之美。臺北市：香港商雅凱電腦語音有限公司臺灣分公司。
5. 林莉娜 (2015)。藝術的宣教使者—郎世寧在清宮的創作活動及其藝術成就。載於何傳馨 (主編)，神筆丹青：郎世寧來華三百年特展 (338-354 頁)。臺北市：故宮。
6. 童文娥 (2006)。郎世寧的中國畫風—清〈郎世寧畫山水〉。《故宮文物月刊》，279，5-9。
7. 馮明珠 (主編) (2015)。藝域漫遊：郎世寧新媒體藝術展。臺北市：故宮。
8. 鄭永昌 (2015)。游藝志道—清廷歲月中的郎世寧。《故宮文物月刊》，391，14-25。
9. 劉婉珍 (2007)。博物館就是劇場。臺北市：藝術家出版社。
10. Julia K. Murray. (1998). What is "Chinese Narrative Illustration?". *The Art Bulletin*, 80(4), 602-615.
11. National Palace Museum. (Producer). (2015, December 28). Interview: Jeffrey Shaw. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=2DqLZRxer08>