

虛實三條線

「臺灣文學虛擬博物館」的建置緣起

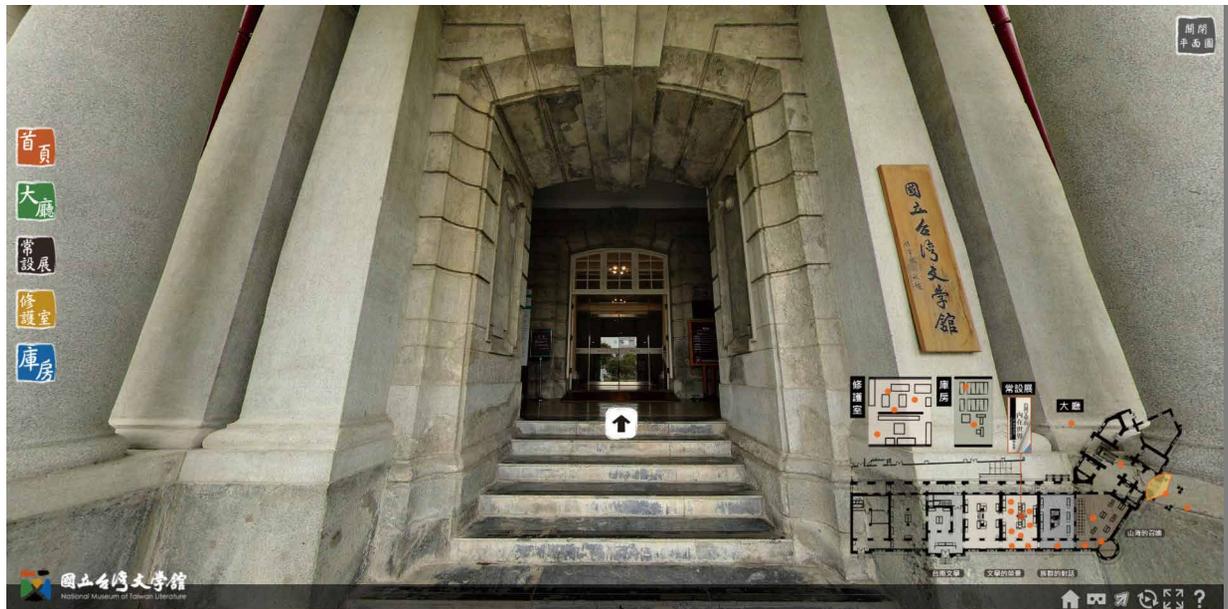
文·圖——林佩蓉 研究典藏組

畫條線，作為虛與實世界中的交流網絡；畫條線，遊走在網路系統上，現實展場中；畫條線，筆直的往前探查，往後延身，臺灣文學的發展軌跡，一目了然。本文以線上（On-line）、線下（Off-line）、時間軸（Time-line），介紹「臺灣文學虛擬博物館」的建置想法，它是文學、數位相乘的「X」，即將帶給我們新的觀看博物館、使用資訊平台的體驗。

「虛擬」與「實境」原是差異的概念，但虛擬實境（Virtual Reality, VR）將兩個端點結合，利用電腦模擬一個三維空間的現實環境，人們利用穿戴工具，展開移動，電腦經過許多程式的運算，為參與者營造了「沈浸式」、「臨場感」，這些可自由運用不限時開放的空間與設備，「虛擬博物館」建立的起心動念，是拉近所有使用電腦者的距離，這是線上（On-line）的營造，虛擬實境化了國立臺灣文學館，所見是熟悉的，真實存在的，所得則因數位技術的關係，產生虛實的交錯，拓展原本現場感官所能掌握的資訊，收集意想不到的效果，增強線下（Off-line）的參觀欲望，線上與線下，兩條線之間，有Time-line 流動著，這些究竟可以創發多少可能。在本篇短文中先介紹臺文館打造「臺灣文學虛擬博物館」及其「三條線」的構想。



在On-line與Off-line之間行萬里路



On-line 線上體驗：臺灣文學虛擬博物館

On-line雲端／線上閱讀

文學從網路文學開始走在雲端之後，改變人們閱讀的習慣、增加視閱的疆界，文學故事隨著博物館的敘事展演、技術，越發顯得重要，在如此強調故事重要性的時刻，這座「虛擬博物館」24小時打開大門，在網域世界中向每一位參與的朋友，展演、討論、創造文學。

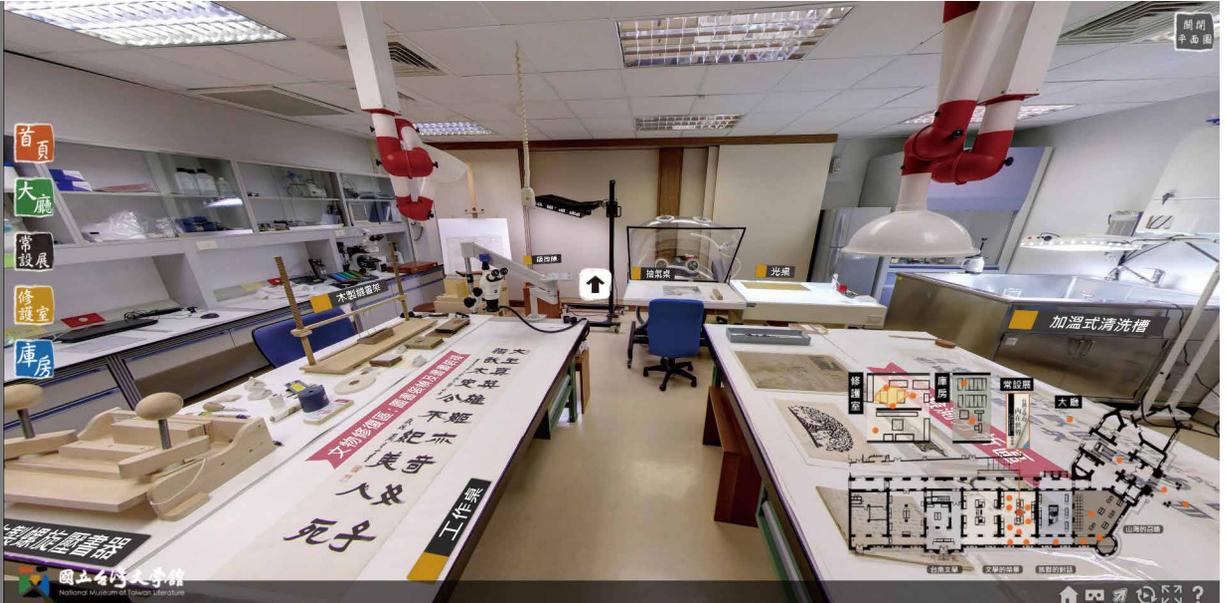
虛擬，是將真實可碰觸的存在，化身在數位媒體裡，讓滑鼠游標，將博物館中的精彩，盡收眼底。利用720度的環景拍攝、高畫質的影像錄製，將館內可見的展覽、專業的典藏空間、修護技術，收羅在程式中，加入VR的技術，讓我們在電腦螢幕面前，得以在博物館內環繞天地，為了全景的觀看，技術處理了展場的細節，包括牆壁、天花板與地板，體驗者得以細細的探究這在

實境參觀時，不會特別留意，也無法碰觸的點線，進而串出其他觀看視角，從而開展各種認識文學的方式。

「共創平台Maker Space」是虛擬世界裡的交流平台，在設計的起初有許多的想像，譬如說，如何帶入「群眾外包」的功能，組成一個「解謎」團隊，讓博物館的典藏品，成為大眾可以討論的議題，拆解的謎題。

Time-line 時間／敘事

為使「發掘更多臺灣文學知識」成為一種可能，補充線下參展後的資訊，虛擬博物館的系統無論是介面設計上需要直覺、簡潔與友善外，整個頁面就是一種「敘事體」，包含故事的架構，以及透過觀看的過程，得以不斷展演的需求，變



On-line 線上體驗：一探修復現場

化展演結果的樣式。整體內容都圍繞著「向世界敘說臺灣文學」的主題，在虛擬實境之後，「臺灣文學史」分期介紹與時間軸線（Time-line），試圖以一目了然的線性展示，介紹臺灣文學的發展史，在「點線面」之間互為交替，可以從作家／文本／點，串接成團體／雜誌／線，描繪成思潮／主義／面，並置入大量的圖片，讓使用者在閱讀時，不至於感到疲乏，也有具體的物件協助感受當時文學發展的氛圍。

透過On-line與Time-line的兩條線，邀請每一位朋友認識文學也認識世界，在呈現的語言上至少存放了英文，雖然現今在英文世界裡，臺灣文學仍有許多困境，但只要持續不斷的透過不同的媒介發聲，就可以累積被知道、被看見的文學世界。

Off-line現場／對照

沒有誰可以被取代，在人際關係如此，在虛擬與實境也是如此，彼此可以合作，誰都不能被稀釋。虛擬博物館的建置，當然不是要「秀才不出門，能知天下事」，很多切實的體會、開闊地發想，都需要「行萬里路」。在Off-line的線之下，有許多精彩的故事正在現場展演，例如看見那實體的樣態，紙張確切的顏色，被翻動的聲音，在行走移動的過程，可以讓手感溫度與實體相處，那或許是一張作家長年寫作的藤椅、一只陪伴書寫的茶葉杯、一盞伴隨漫漫長夜的桌燈……，現場可以對照出線上理解的距離，「真的看到了」依然保有其獨一無二的驚奇感。

三條線，在時間軸上遊走在線上與線下的「臺灣文學虛擬博物館」，期待現身與大家無遠弗屆接觸的那一瞬間。☒