



本期專題

翻轉藏品，翻轉文學

文學數位的幾種展演

責任編輯 | 林佩蓉 研究典藏組

如果沒有一直被提問：台灣文學是什麼？也沒有這樣的需求：為什麼文學又深又難。或許我們就沒有機會用驚嘆的語氣喊出：文學好好玩。

本專題的起心動念，本是要將一整年度執行文化部「臺灣行卷——博物館示範計畫」的成果，作一個梳理，然後製作一條快捷線，邀請大家上線，看看文學可以有怎樣好玩的局面？那不是一行行字所組成的畫面，也沒有生硬的文字敘述，甚至它可能字很少，圖很多，卻承載著一大片文學宇宙裡的美好風景。

歲末年終，我們盤點了這一年來，為了讓藏品走出庫房、走到大眾面前，究竟作了哪些準備……。譬如說數位遊戲、故事編寫及轉譯、線上展覽，以及 51 件可在電腦螢幕前翻轉的 3D 文學藏品。那麼，在这一切有趣的事上線之前，讓我們先為大家行前介紹。

林佩蓉的〈3D 藏品和他們的故事〉，以林海音珍藏的大象群轉譯為例，說一些關於翻轉藏品的事，裡面包括藏品改寫作者黃筱慧的一篇小故事；田哲維的〈在文學的宇宙裡尋找一顆星〉，是他參與「數位遊戲與 3D 掃描建模計畫」後的思考以及要向大家說的事；張俐璇，這位可以設計文學遊戲又可以細細考究的學院老師，以〈臺灣文學研究與數位內容創作〉為我們介紹她所參與文學故事展出的幾個案例，她同時也是本館「數位遊戲腳本徵選」的佳作獲選者；程鵬升，一起在臺灣行卷奮鬥的夥伴，和他的團隊提供了〈實體展覽的第二春——文學線上展示計畫〉成果分享。

好，讓我們上線吧！