

# Image Representation, Visual Performance and Embodied Practice: Cultural Memory Construction of Online Digital Museum

Yuanyi Mao

The School of Media and Communication, Shanghai Jiao Tong University, Shanghai  
Email: 1279708876@qq.com

Received: Jun. 26<sup>th</sup>, 2019; accepted: Jul. 8<sup>th</sup>, 2019; published: Jul. 15<sup>th</sup>, 2019

---

## Abstract

With the rapid development of information communications and technology, the way of displaying and disseminating culture changed dramatically. In this context, many domestic offline museums actively transformed and established their online digital museums. The cultural relics in the museum are important carriers of cultural memory, which have been digitized in online environment. However, this digital display is not the replica of physical formation of cultural relics, but a representation and reconstruction embedded in the Internet environment, which affects the user's activation and understanding of cultural memory. The interaction between online digital museums dissemination and Internet users demonstrates a dynamic interpretation relationship: on the one hand, digital museums disenchant the sanctity of the museums under the decentralized logic of the Internet, which affects individual cultural memory by obscurity or enhancement. Meanwhile, under the influence of commercial promotion, digital museums consciously choose to shape and guide more aesthetically oriented cultural memories, which will ignore the mission of museums to pursue historical authenticity. On the other hand, under the democratic technological logic of the Internet, users are allowed to independently construct "my cultural memory" through embodied practice.

## Keywords

Online Digital Museum, Cultural Memory, Image Representation, Visual Performance, Embodied Practice

---

# 形象再现、视觉展演和具身实践：在线数字博物馆的文化记忆建构

毛远逸

上海交通大学媒体与传播学院, 上海  
Email: 1279708876@qq.com

收稿日期: 2019年6月26日; 录用日期: 2019年7月8日; 发布日期: 2019年7月15日

## 摘要

随着信息技术的发展, 文化的展示与传播方式在不断变革。在此背景下, 国内众多实体博物馆开始了在线数字化传播转型。博物馆里的文物是文化记忆的重要载体, 在线数字博物馆将文物数字化后呈现在网上。但是这种数字化呈现并非只是实体博物馆的文物复制品, 而是内嵌在互联网环境下的再现与重构, 从而影响用户对文化记忆的激活和理解。在线数字博物馆和网友的互动呈现出动态解读的关系: 一方面数字博物馆在互联网的去中心化逻辑下将其博物馆的神圣性祛魅, 并通过“遮蔽”或“增强”的方式影响个体的文化记忆。同时, 在商业推广影响下, 数字博物馆有意识地更多选择塑造和引导以审美为首要导向的文化记忆, 这在无形之间会忽略博物馆追求历史本真性的使命。但是另一方面, 互联网的民主技术逻辑, 赋予了网络参观者通过具身选择方式, 自主建构“我的文化记忆”的权力。

## 关键词

在线数字博物馆, 文化记忆, 形象再现, 视觉展演, 具身实践

Copyright © 2019 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

巴黎圣母院遭遇大火导致建筑和文物损毁, 但万幸的是早在 2008 年哥伦比亚大学等学校联名发起了 Mapping Gothic France 的项目, 对包括巴黎圣母院在内的众多法国建筑进行了系统性的数字化保存, 用户在其网站上可以看到完好无损的巴黎圣母院全景[1]。谷歌同样在 2011 年 2 月开发了 Google Art & Culture 的在线博物馆项目, 用户可以通过手机、互联网、VR 等方式在线参观来自全球的 1000 多家数字博物馆[2]。在我国, 不少博物馆借助文物数字化建立了在线数字博物馆, 并采用与新科技结合的方法(如网站浏览、APP 下载、VR 等方式)与受众建立联系。故宫博物院一直走在国内博物馆数字化的前列, “全景故宫”不仅能让网友观看博物馆全貌, 还能够浏览到超清的文物仿真还原图。在 2016 年 5 月 1 日, “数字敦煌”项目上线, 全球网友只需点击鼠标即可免费在线浏览 30 多个经典洞窟。百度百科数字博物馆也与全国 200 多家博物馆合作, 借助百度的数字化平台, 让用户足不出户就能在线浏览博物馆的文物。

博物馆带有天然的承载文化记忆的属性, 当博物馆通过互联网空间和新型传播技术的再造后, 由于用户接触到文物的方式和环境与线下博物馆截然不同, 势必对其文化记忆的激活和理解产生差异。文化记忆是由扬·阿斯曼在哈瓦布赫的集体记忆基础上提出的概念, 文化记忆是一个集体概念, 它指所有通过一个社会的互动框架指导行为和经验的的知识, 都是在反复进行的社会实践中一代代地获得知识[3]。社会的互动框架与当时的社会境况、政治结构等有关, 众多的媒介如文字、绘画、纪念馆、节日、仪式、机构等会进一步选择、组织和重述“过去”[4]。换言之, 文化记忆是根据当下环境所进行的重构与再现。作为文化记忆承载媒介的博物馆, 在数字技术环境的帮助下, 从实体转换为在线数字形式, 其文物的展

现方式、参观者的互动方式以及与当下环境勾连的形式均发生了较大的变化。因此本文打算探究在线数字博物馆的传播如何影响和建构个体的文化记忆，具体来说从在线数字博物馆的文物传播与受众接受的动态互动视角来理解文化记忆如何被建构。

## 2. 互联网技术下的形象再现：遮蔽与增强的技术实践

在线数字博物馆的出现打破了空间的限制，参观者不必亲自前往实体博物馆而是通过电脑或者手机等方式观看。这种观看方式内嵌着互联网技术的逻辑：去中心化。以往博物馆会给人一种权威和神圣的居高临下感，由于互联网具有去中心化的特性，任何人只需接入互联网即可学习和观赏“艺术”，参观者不再受到展馆的地域限制。同时由于数字化的存在，在线数字博物馆也打破了时间的限制，“永不落幕”成为了这类博物馆的标志。

尽管互联网技术祛魅了传统博物馆的神圣权威，但是这也为传承文化记忆带来了困难。由于文物均被数字化为仿真图片或 3D 模型，这使得展品的物质实体与象征意义相剥离，网友只能面对一张图片，而无法通过线下的策展组合感受文物的历史意涵。但正因为这种物质与意义的分离，使得在线博物馆能够将不同时代展品通过重组、拼接、融合的方式，重新定义展品的意义，建立新的因果关系和叙事关系。这给数字博物馆在激活公众的文化记忆既可能带来消极的一面，也可能蕴含创新的叙事，具体来说有两种策略：遮蔽与增强。

大部分的数字博物馆在其官网上设有“虚拟展馆”的选项，但是大部分只是将实体的展览空间转换为虚拟的 3D 空间，配置模拟的导航图以及事先录制的解说词，用户可以选择点击合适的角度和位置选择观看浏览。其中的文物展品被孤立成一张张独立的数字图片，一旁还配有简略的解说。这种呈现展品的方式遮蔽了文物作为记忆承载体的功能，缺少了在历史背景叙事中的文物展示，将其“悬置”在历史的真空中。网友点击这些文物时，更多的会感慨文物的造型与制作，对其历史含义则关注相对较少。因此难以激活网友的文化记忆并形成对文物所代表文化的认同与共识。

但是，如果虚拟博物馆呈现方式能够结合新型技术，那么会增强了文物展现的表现力，有助于文化的在地性书写。例如故宫“名画记”中的《清明上河图》，点击进入后会听见这副画作所在朝代的市井嘈杂声，点击画面中的不同部分会呈现不同的背景声音，旁白作为故事的讲述者也能进一步叙述其具体背景故事。整个画面通过多媒体的故事呈现，用户沉浸在画面的故事叙事中，对于宋朝当时的情景做到了精细地书写，有利于用户形成对宋朝繁忙的市民生活的文化记忆并与之形成亲近感。

## 3. 商业逻辑下视觉展演：“美”的文化记忆

传统实体博物馆不需过多考虑藏品的外在形态和经济价值，只要藏品有重大的历史背景和文化含义，都会被博物馆纳入收藏的行列中。馆员采用专业的技能维护和修缮宝物，力求在真实的基础上还原该藏品的历史原貌。因此，传统博物馆强调文物历史的连续性、专业性和真实性。当传统博物馆转型成为数字博物馆后，其作为藏品的真身实体被数字化，比如拍照或虚拟再创造，用户无法接触到藏宝的物质实体，也难以真实地感受到隐藏在宝物背后的历史时代。而在数字博物馆中，藏品变成了一张张精致拍摄的图片，并被分类归纳在不同的群组里，网络参观者可以任意浏览喜爱的藏品和配图。作为被“凝视”的对象，博物馆的数字照片在互联网技术下被无限放大，用户通过放大镜功能可以看到书画纸质的细致纹路。但在被观看的同时，这些藏品还得接受互联网的视觉逻辑选择——感官刺激。用户更喜欢驻足于能带来感官美感的藏品，尤其是在缺少对藏品的背景知识情况下，视觉挑选成了用户选择文化记忆的“潜在机制”。因此，数字博物馆藏品的视觉展演为间断性、即时性和感官刺激性。具体来说，博物馆要从浩如烟海的藏品中选出一批作为虚拟博物馆的文物，虚拟博物馆也需要考虑文化的传播推广效果，因此从这个角度上说，衡量

这个虚拟博物馆的推广效果直观的指标是网络用户的点击量和购买量。因此在展品的呈现上则会偏向市场的商业取向,这种对文物有选择地呈现,有可能会造成公众的文化记忆出现盲区,造成文化失真。具体来说,其文物呈现的视觉逻辑对用户造成美的感官刺激,因此,展品能否展现出“美”的样态被作为首要的审美标准,其具体表现形式为选择呈现具有视觉效果图片与文创商品的拓展。

博物馆关于“美”的视觉选择逻辑在其数字博物馆网站上清晰可见。例如故宫博物院名画记专栏中选择了《清明上河图》、《韩熙载夜宴图》和《胤禛美人图》三幅名画,画作内容多为秀丽壮阔山水、古代名士与宫苑女子。尤其以《胤禛美人图》最为突出,画作中共有十二位古代宫廷女士的图像,故宫博物院将十二幅画像人物分别做成十二个板块,网络参与者可以点击宫廷女官身上的饰品了解清代宫廷女性的时尚潮流,例如,“持表对菊”的宫女头上佩戴的“风帽”,对应的旁白解释为:“美人头戴风帽是清代流行的秋天服饰。”这种具有浓厚商业主义色彩的消费性话语在美人图中较为常见。不难想见,为了吸引更多的网络游客点击网站图片,增加流量,选择“看上去很美”的文物图片不失为优秀的商业策略,但是却忽视了文物的历史本真性的特点,那些“长相”并不优美的文物可能就被公众排除在个人的文化记忆之外了。

文化创意产品更是将网络参观者的关注力转化为二次售卖的商品。网络参观者通过浏览网上的图片增加了网站的浏览量,这成为与其他商业组织合作的重要筹码;另一方面参观者对“萌”、“精美”、“精致”的文化产品的注意力又会转化为消费购买。在整个购买选择过程中,博物馆作为文化记忆承担的作用并未凸显,而作为文化记忆“另类”再现的文创产品将会实时陪伴在消费者身边,这种以“美”为逻辑的文化选择可能加深消费者文化记忆的偏差与失真,认为文化记忆中大部分都是美丽、优秀、精华的。

#### 4. 具身传播下的身体实践：“我”的文化记忆

我们除了用词语和形象保存过去外,很大程度上我们也会通过重新体验或者模拟当时的身体体验来唤醒积淀在身体中的文化记忆,因此,文化记忆本身也是能通过个人的身体实践来表达的。康纳顿在《社会如何记忆》中举例说明了记忆是如何在身体中呈现的[5]。他说,小学生在训练坐姿时,必须永远挺直腰杆、身体自然稍微往左前倾、身体与桌子保持一定距离等。这种培养乖孩子的方式被称作是“微型体操”,通过对身体的驯化以达到对“好学生”的记忆规范的传承。

在现实的传统博物馆中,通过身体感官实践来唤醒文化记忆的方式非常流行,主要指时空场景下的博物馆体验式营销,即采用类似仪式化的展演方式,唤醒并加强观众的特定文化记忆。例如当游客进入南京大屠杀纪念馆时,展览设立了“12秒”悼念区,每隔12秒就能听到一颗流星从高空坠落的声音,意味着南京大屠杀期间每隔12秒就有一个生命消失,缓缓呈现又消失的是大屠杀死难者的姓名。这种特定的时间和空间警示会促进对同胞苦难的理解,从而增进对国家民族的认同感。

当切换到在线数字博物馆时,网络参与者的身体实践形式从线下对实体物质的感受转换到线上的人机互动。具体来说,当参观者在实体空间“凝视”展品时,网络参观者则通过鼠标滑动界面浏览藏品;当参观者俯身看某个展品时,网络参观者则通过放大镜看清展品的纹路;当参观者穿梭于展区各个空间时,网络参观者则点击虚拟地图中的坐标点;当参观者喜欢某个展品时,网络参观者则收藏该展品的图像。不仅如此,网络参与者还可以感受到多媒体的交互(文字、图像、视频一应俱全),并与朋友分享某个喜欢的收藏品,甚至将自己与展品的故事发布到朋友圈和视频交友应用等。可以说,数字博物的展览逻辑不同于实体博物馆,由于其技术逻辑的特征给网络参观者赋予了极大的自主权,即“记忆民主”,网络参观者能够参与建构激活属于自己的文化记忆。

受众在解读传播者的信息时存在三种形式,即霸权式、协商式和抵抗式。在线数字博物馆向网友传递经过重组与商业视觉筛选后的文物信息,当网友们面对这类信息时采取的是一种协商式的信息解码。

一方面网络参观者接受来自“官方”的文化记忆重组，另一方面网友则通过身体的具身选择部分地接受文化记忆，并同时会保有自己选择文化记忆的权利，例如用户会主动选择浏览某些展品或者收藏某个壁纸。因此，两者呈现出一种动态的互动关系，互联网的技术特性给予了网络参观者建构“我的文化记忆(my memory)”的权力，并通过身体实践来确定激活特定的记忆。

## 参考文献

- [1] 21 财经. 巴黎圣母院遭遇“火劫”文物数字化助其“永生” [Z/OL]. <https://m.21jingji.com/article/20190416/herald/3cb027859290926a0a6c8d4e3a3d1a1b.html>, 2019-04-16.
- [2] 钛媒体. 把全球 1000+博物馆搬到线上, 神奇的 Google Arts & Culture 到底做了什么? [Z/OL]. <https://www.tmtpost.com/3896470.html>, 2019-05-14.
- [3] 扬·阿斯曼. 文化记忆——早期高级文化中的文字, 回忆和政治身份[M]. 北京: 北京大学出版社, 2015.
- [4] 金寿福. 扬·阿斯曼的文化记忆理论[J]. 外国语文, 2017, 33(2): 36-40.
- [5] 保罗·康纳顿. 社会如何记忆[M]. 纳日碧力戈, 译. 上海: 上海人民出版社, 2000.

### 知网检索的两种方式:

1. 打开知网首页: <http://cnki.net/>, 点击页面中“外文资源总库 CNKI SCHOLAR”, 跳转至: <http://scholar.cnki.net/new>, 搜索框内直接输入文章标题, 即可查询;  
或点击“高级检索”, 下拉列表框选择: [ISSN], 输入期刊 ISSN: 2169-2556, 即可查询。
2. 通过知网首页 <http://cnki.net/>顶部“旧版入口”进入知网旧版: <http://www.cnki.net/old/>, 左侧选择“国际文献总库”进入, 搜索框直接输入文章标题, 即可查询。

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>

期刊邮箱: [ass@hanspub.org](mailto:ass@hanspub.org)