

其實，大家有沒有到過博物館逛逛？一聽到博物館，或許大家已聯想到身處在一所很大的建築物裡，裡面放置了很多歷史文物、藝術作品，氣氛凝重沉悶，只有學者、知識分子等才會參觀，跟大家的日常生活完全沒有交叉點。就是在這種「既有」的形象下，香港人一直都覺得博物館是如此「只可遠觀」，所以無論政府如何推介大家使用博物館提供的服務，又或一眾策展人如何努力地推出一個又一個甚有意義的展覽及活動，香港的博物館的使用率一直都是比較偏低，當然中間也有些展覽活動獲得不俗的反應。

不少評論都指香港人「無文化」、素質低、沒內涵，所以博物館難以生存，也有指由於博物館未能適應新時代的變遷，尤其是數碼化及網絡化的衝擊，無論是收藏、展示、分享等方面都一成不變，所以不能吸引人進博物館參觀，以及使用博物館內提供的設施及服務。

其實，「曲高和寡」並非香港的博物館的獨有問題，近年很多國家及地方都已掀起發展電子博物館的潮流。最近Google推出「Art Project藝術計劃」——跟全球多家有名的藝術博物館合作，並利用街景服務的拍攝技術，讓所有人都可在網上探索及觀賞超過1,000件藝術品，這些作品的數碼圖像像素細微程度令人驚嘆，能將每個珍貴細節鉅細無遺地呈現出來，有些展覽廳更能提供360度全景觀賞。

或許，電子化真的是博物館的出路。

文：阿卡比 圖：由Google提供



數碼博物館 新世代虛擬藝術之旅



■大家可以仔細地欣賞名作。圖為《The Birth of Venus》。



■這次Google的計劃最大的好處，莫過於不用搭飛機，也能即時身歷其境地欣賞藝術珍藏。



■在網上可以遊走於17間知名藝術博物館。



■除了名畫，也可以看到雕塑。

■網上「行」博物館不知會否比到真的博物館更有吸引力？



隨着數碼技術的提高，以及互聯網的迅速發展，電子博物館可說是應運而生。不過，大家知不知道電子博物館是指甚麼？

電子博物館其實可分為三種：一是電子保管庫(digital archive)，指的是運用數碼技術，將有形和無形的文化遺產以數據庫的形式加以保存。二是電子博物館(digital museum)，指的是通過運用電子保管技術，將現實中的博物館資料數字化，並作為展示物在互聯網上公開數據和資料，有時也包括個人及企業等組織在網絡上製作的資料庫。三是虛擬博物館(virtual museum)，指的是運用3D技術，將現實中博物館的體驗設計成虛擬世界中體驗的電子博物館。

跟傳統的博物館比較，電子博物館有幾個顯著的優勢，包括可以通過數碼技術將收藏品加以公開；可以跨越地域限制，也可在避免收藏品受到損害的大前提下，對所有訪客敞開大門；不受時間及場地限制，隨時隨地都可以閱覽。

不過，電子博物館也存在一些問題，其中最明顯的是，由於對外公開的都是數碼化的資料，很容易被複製，著作權、肖像權、擁有權等容易受到不法侵害，所以要通過相關法律，來有效規管盜版行為，另外還考慮引進專用軟件，對資料的獲取採取限制或收費等。

頂級博物館虛擬旅程

說到Google的「Art Project藝術計劃」，這項目其實是由一群愛好藝術的Google工程師發起，利用自己自由發揮的工作時間，進而發展成一個全球性的合作計劃。在過去18個月，Google跟全球17家知名藝術博物館緊密合作，包括了紐約大都會美術館(Metropolitan Museum of Art)、紐約現代藝術博物館(Museum of Modern Art)、倫敦國家美術館(National Gallery)、

倫敦泰特美術館(Tate Britain)、阿姆斯特丹國立博物館(Rijksmuseum)、阿姆斯特丹梵高博物館(Van Gogh Museum)、法國凡爾賽宮(Palace of Versailles)等，而今天大家只要到網站googleartproject.com，就可以「進入」這17間藝術博物館，透過網絡探索超過1,000件藝術作品。

據Google工程副總裁Nelson Mattos表示，藝術世界在過去20年不斷革新，藝術日趨普及，很多國家的博物館都開放予公眾參觀，而且公共藝術作品亦隨處可見，所以希望這項技術計劃能夠啟發更多人無論身處何地，都能以嶄新、令人讚嘆不絕的微觀處理方式，去接近和探索藝術珍藏。

仔細欣賞珍貴藝術品

在網站googleartproject.com中，大家可穿梭不同展覽廳，隨意選擇感興趣的藝術品，然後點擊有關作品以獲取更多詳情，又或直接觀賞其高解像度圖像，旁邊的資訊面板更提供更多藝術品的資料，大家又可尋找有關藝術家的其他作品，以及觀看相關的YouTube影片。另外，特別設計的Street View「小推車」(trolley)拍攝了特選展覽廳內部的360度圖像，當這些圖像完美縫合起來，便可讓參觀者暢順瀏覽博物館內超過385個展覽廳。展覽廳內部景觀亦可於Google Maps的Street View中看到，但街景小推車功能目前尚未引進香港，Google香港正在積極洽談中。

這1,000多件藝術品的數碼圖像本身的解像度已很高，加上度身定造的縮放檢視器，大家已可探索一些可能以往從未近距離看過的細微地方，如El Greco的作品《View of Toledo》中的朝聖者和洗澡者，又或秀拉(Georges Seurat)的《Grandcamp, Evening》中個別的特點。

博物館各自選定一件藝術作品，透過超高解像

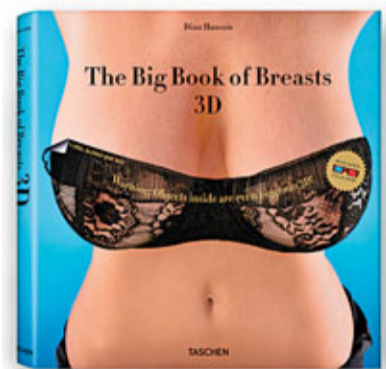
度或「10億像素」(gigapixel)的照片擷取技術，拍攝數碼圖像，令有關作品的精彩細節得以重現。這些圖像的解像度極高，每幅都包含約70億個像素，大家即使用肉眼都能夠仔細研究繪畫風格和光澤等細微地方。平常肉眼難以細看的細節，都會突然變得清晰，如小霍爾班(Hans Holbein the Younger)的作品《The Merchant Georg Gisze》中的拉丁對句，又或在伊凡諾夫(Ivanov)的《The Apparition of Christ to the People》中躲在樹後的人。

數碼化跨越地域限制

博物館起源於17世紀末，起初為王公貴族、富商巨賈等炫耀財富的工具，之後為了回饋社會或教育大眾，而將私人的蒐藏加以公開。維多利亞時代，認為倫理及信仰可以創造更美好的社會，所以設立了很多機構蒐藏藝術品，開放給大眾參觀，希望達到教化的目的，而研究以休閒等目的則是後來才發展出來。電子博物館的起源，則是因為外在環境的變遷與資訊科技的進步，傳統博物館為了提供更多元化的服務，逐漸結合了數碼及網絡科技而發展出來。

由於科技不斷進步下，博物館未來不可避免會走向網絡化或虛擬化。博物館的典藏是人類智慧、創意與藝術的結晶，博物館文物數碼化更易促進博物館的展覽、教學、研究以及加值應用的效益。文物數碼化容易促進文物資訊交流與推廣，達到跨越時空、國界、語言、地域的交流。

這次Google的「Art Project藝術計劃」只包括了17間歐美知名的博物館，不知道將來會否新增中國、日本及其他亞洲地區的博物館，甚至有香港的博物館的份兒。



■《The Big Book of Breasts 3D》

亦會記錄藝術攝影、繪畫、設計、時裝等較被大眾接受的類別，讓讀者擁有全面的藝術視野。

因此，大家還可以在Pop-Up Store中找到Erotic Art圖書，以人體為題材，例如《Erotica Universalis》、《The Big Book of Breasts 3D》、《The Big Penis Book 3D》等，一定會衝擊大家的視覺。

Taschen的出版物在主題、內容、設計、包裝等都很看頭，但筆者擔心的是大家被書的「外表」吸引，而從來沒有對看書提起興趣。

誘惑的書 衝擊讀者的底線

大家最近有沒有到過書店？又或多久前到過書店買書？香港的書店一直都很「難撈」，一來讀者已不是很多，而且買書的人也愈來愈少。

筆者知道K11 Design Store由即日起至4月底，在店內打造德國出版商Taschen全港首個專屬的Pop-Up Store，大家可以在店內找到一系列Taschen的建築、藝術、攝影、設計、時裝、電影、生活品味、流行文化等不同主題的書籍，但最特別的是，還有各種非常前衛大膽藝術專題圖書，希望普羅大眾都能以不同的視角欣賞藝術，當中就包括Taschen在1999年出版的世上最大最貴的書《Helmut Newton》，開啟了出版界「巨書」潮流。

高3呎、重30公斤的《Helmut Newton》共有464頁，作者Helmut Newton是世上最具影響力攝影師

之一，Taschen在1999年為他出版10,000本限量版攝影集，編號第1的限量版在2000年柏林的拍賣會上以港幣230多萬元售出，創下20世紀最大最貴的書的紀錄。其實出版社在2010年曾推出普及版。另外，隨書附送由Philip Starck特別設計的書架，讓讀者把書籍當為藝術品珍藏。

來自德國的Taschen創立於1980年，原本是一家印刷藝術書籍的印刷商。Taschen的目標是製作新穎創意、設計精美且價錢合理的藝術書籍，所以品牌開始推出以不同社會題材為藍本的作品，並成了推動非主流書籍到大眾市場的生力軍。Taschen的書籍除了包括一些崇拜物教的圖像、奇異的藝術、色情和成人雜誌等具爭議性的題材同時，Taschen

催生「一指一機」世代

在網上也能觀賞博物館的展品，難怪近年電子產品深受歡迎，當中尤以平面電腦的競爭最為熾熱。繼三星推出Galaxy Tab硬撼蘋果的iPad，黑莓也推出playbook在平面電腦市場爭一席位。平面電腦成了不少人傍身必備的電子產品，食指在螢幕上輕輕一掃，或是在互聯網尋找所需的資訊，或是享受日新月異的遊戲應用程式，老中青各有捧場客，孕育「一指一機」世代。

電腦的發明開辟了一個虛擬世界，互聯網進一步把虛擬世界擴大，發展至與現實世界密不可分的世界。由發展手提電腦，到手機與互聯網的連接，以至去年大熱的電子產品平面電腦，現在上網，不再需要在家中的電腦，不受身處環境所局限，可以得知世界各地的資訊，延展網絡世界具「超越

的本質，這些都是拜電子產品發展所賜。只要一機在手，隨處都可接收世界資訊，享受方便帶來的樂趣。

電子產品加催網絡世界發展

一個細小輕盈的手機，只要具有連接互聯網的功能，便已超出了撥打電話和接收短訊的基本功能，成了跨媒介的娛樂設備——既是成人的工作、娛樂所需的工具，也是小朋友的潮流玩具。蘋果公司創造iPhone熱潮後，又推出iPad平面電腦。嫌手機螢幕太細小的朋友，平面電腦的出現提供了新的可能，它比手提電腦更輕便，較透過手機來欣賞影視娛樂更舒適，成為配合電子閱讀的新產物，可以瀏覽漫畫、新聞等圖文並茂的資訊，最新的有早前梅鐸宣佈推出的《The Daily》

報紙電子版本，可透過iPad閱讀報章內容。加上或實用或具娛樂趣味的各種應用程式，不斷推出，豐富了電子產品的功能。

能夠連接互聯網的產品愈來愈多，推動程式開發商及從業員不斷在網絡上建構新內容，YouTube、微博、twitter、facebook一浪接一浪，催生網上社交活動，成為得知「朋友」近況的重要途徑。使用者在網絡世界所花的時間也較以往多，透過手機更新最新狀況，令網上活動更趨熾熱，與現實世界的關係密不可分。這跟當初互聯網的發展剛剛起步時不同，現在所需的工具體積更細小輕盈，使用上愈趨簡單，一隻手指就能打開視窗，無聲地接觸世界，享受科技方便帶來的樂趣。

文：盧寶迪 圖：資料圖片

■隨着科技進步，新生代使用平面電腦連繫互聯網。

