

博物館中的文學聲景

——試析聲音元素在文學展示中的角色與功能

蔡振家¹ 陳佳利² 李捷葳³

摘要

文學作品作為文學博物館的展示主體，它與聲音的關係特別密切，因此在展示時經常搭配著聲音與影片的播放，以增進觀眾的學習參觀經驗，形成博物館中獨特的「文學聲景」。本研究探討聲音元素在文學博物館展示中的角色與功能，並以國立臺灣文學館常設展「臺灣文學的發展」為個案，研究聲音元素於該常設展中的應用與意涵。

文學博物館中的聲音元素，依照其與展品的關係遠近，可分為三個層次：聲音作為展品、聲音與其他元素結合成為展品、聲音與展品同屬特定的脈絡。從功能面來看，文學博物館中的聲音運用，不僅可以製造氛圍、影響觀眾的情緒與注意力、輔助敘事與體驗、喚起記憶，也能夠帶來各種時空經驗，而館方所舉辦的文學作品音樂會，則建構出一個開放詮釋的文學聲景，具有傳播與推廣文學作品的強大效果。最後，對於聲音應用於文學展示中的方式，本文也從觀眾的角度提出一些具體的建議。

關鍵詞：文學聲景、聲音與認知、聲音展示應用、文學博物館

¹ E-mail: tsaichengia@ntu.edu.tw

² E-mail: chiali21@hotmail.com

³ E-mail: jasmine0104@gmail.com

前言

歐本海默 (Frank Oppenheimer) 認為，博物館展示哲學應是為觀眾創造「促進自由探索與學習的最佳情境」(張譽騰, 1995; 陳慧娟, 2003)。博物館除了提供平易近人的休閒空間外，更期望觀眾能在輕鬆的氛圍下，建構自我的視野、知識與經驗。英國博物館協會 (Museums Association) 於1998年將博物館重新定義為：「博物館應促進人們探索展品，以激發學習與娛樂」。由此可見，博物館寓教於樂的意義已經不容忽視。而葛登納 (Howard Gardner) 所提出的「多元智能理論」認為，每個人都擁有包含數學邏輯、視覺空間、自然觀察、音樂旋律等8種不同的智能 (Davis and Gardner, 1993)，如何透過各種教學方法來開發多元的智能，已是當代教育的重要課題；其中，博物館擁有豐富的展品與獨特的氛圍，被視為開發多元智能的重要學習場域之一。

以往的博物館以觀看物件與閱讀文字為主要樣貌，近年來拜科技發展之賜，博物館使用多元媒體的頻率增加，讓觀眾能以各種感官來探索博物館。其中，聲音元素在觀眾的博物館經驗中扮演著重要的角色，然而相關的研究卻不多見。史托克 (Michael Stocker) 探討聲音展示的設計，援引心理音響學 (psychoacoustics) 的理論，指出展示設計要運用各種聲音來製造適當的音響空間，為觀眾打開知覺之窗，並明確地將博物館中的聲音元素分為：音樂、敘事或對談 (narrative 或 dialogue)、音效 (ambient 或 sound-effects) (葉詩雅譯, 1997)，這也是本文所要探討的幾個聲音元素類型。偉柏 (Robert C. Webb) 援引消費理論來分析聲音在博物館中的運用潛能，如改變參觀速度、情緒與影響訊息的接收，也指出未來進行博物館觀眾

研究的必要 (Webb, 1996)。但作為探討此一議題的先導式論文，該文並未具體分析博物館展示應用聲音元素的現況。另外，也有學者從生態系統與前衛藝術的觀點來探討博物館中聲音設計與播放，強調電子多媒體所形塑的「衍生性口語文化」(secondary orality) (Quin, 1999)。

蕭依如 (2006) 以國立自然科學博物館「大自然的聲音常設展」、臺北市立美術館「2005異響：國際聲音藝術展」兩個案例來探討博物館中的聲音元素，突顯出聲音作品與一般聲音展示的異同。研究結果顯示：藝術屬性的聲音運用可作為現行一般聲音展示的新思維部分，從一般展示傳遞的集體認知進入觀眾個人的詮釋與感悟。此文歸納出博物館展示中聲音展示的三種主要目的：具有指示意涵、觸及感受層面、著重延伸意義，在聲音的展示手法方面，主要可分成接收式、情境式與參與式三大類。這項研究開啟了國內博物館學界研究聲音元素的先河。

在各類型的博物館中，以文學博物館與聲音的關係較為特殊，值得從各個面向探討聲音元素在展示中的應用。「國際文學博物館委員會」(ICLM) 對文學博物館的定義為：「以文學史、文學傳記、文學創作者為主題定位的博物館或作(曲)家故居」(ICLM, 2008)。換句話說，不論是以作家個人或文學作品為主題，都可以稱為文學博物館。綜觀目前國內外現有的文學博物館，研究者將文學博物館分為以下幾種類型：作家故居紀念館、作家主題博物館、文學作品博物館、綜合文學博物館。在臺灣，隨著近年來文學博物館的興起，文學史料的保存與展示受到了前所未有的重視。自1962年胡適紀念館設立迄今，已經陸續成立了鍾理和紀念館 (1983)、林語堂故居 (1985)、賴和紀念館

(1995)、明道中學現代文學館(1999)、吳濁流藝文館(2003)、國立臺灣文學館(2003)⁴、高雄文學館(2003)、楊逵文學紀念館(2005)及南投縣文學資料館(2007),其發展趨勢從單一作家紀念館到以國家或地方為名的綜合文學館,性質也從私人紀念逐漸轉變為集體文學意識之展現,甚至連結地方觀光與文化產業。值得注意的是,近年蓬勃發展的文學博物館,似乎已成為觀眾在美術館之外,另一個欣賞藝術與領略文化的重要場域。

然而,以物件展覽為主的博物館,與傳統以文字閱讀及朗誦為主的文學欣賞活動,在本質上仍有很大的差異。跟以「空間造型」為主的美術作品相較,文學作品具有一些「時間性」的特質,因此其展覽中經常播放聲音及影片,以增進觀眾的參觀經驗,形成了獨特的「文學聲景」。本文以文學聲景來統稱文學博物館中的參觀者、文學作品、聲音元素、其他元素之間的所有關係。所謂的聲景(soundscape),可以廣泛指涉「人與環境聲響之間的關係」(Schafer, 1994: 3),而文學聲景與一般聲景之不同處,主要在於文學作品與各種聲音(如:語音、音樂、音效)之間的對話與相互詮釋。在後戲劇理論中,「文本風景」(textscape)意味著劇場中各種場景、語言、表演所交織而成的複雜文本,這些元素之間流動不定的多重關係,建構出觀眾自由解讀與想像的空間(Lehmann, 2006)。文學博物館的展示既然環繞著文學作品,也具有與劇場類似的「詮釋流動性」,特別是本文所探討的聲音元素運用,讓文學作品轉化為立體、動態的文學聲景,對參觀者而言也有多種可能的意義。究竟聲音元素在文學博物館的展示中有什麼角色與功能?

對觀眾而言,聲音元素又有何學習上的潛能?本研究將藉由文獻回顧與展示分析來探討聲音在文學展示的應用,並以國立臺灣文學館之常設展「臺灣文學的發展」為個案,研究聲音元素在該常設展中的應用與意涵,最後將提出一些具體的建議。

文學、聲音與博物館展示

傳統上,參觀博物館時所倚重的感官是視覺,為了避免分散觀眾的注意力,館內通常會保持安靜。但在某些情況下,博物館會有意圖地安排一些聲音,且隨著展示主題、展品性質的不同,聲音在展場中所占的比重也大小有別。本文所研究的文學類博物館,即著眼於文學與聲音的特殊關聯。

文學的發展,離不開語言文化的傳承與創造,民間許多重要的文學傳統與故事,即是靠著口述、歌謠與戲曲而得以傳承。最早的文學可能誕生於口語,口傳文學的載體是聲音而非文字。例如孔子等人所編輯整理的《詩經》,原本是一些口傳的詩歌,在將聲音轉化為文字之後,這些文學作品才得以長遠流傳。雖然書寫系統具有保存時間長、不易失真的優點,但在文學的發展過程中,聲音一直具有不可取代的重要性。最明顯的例子便是詩歌。因此,文學博物館除了播放文學作品的朗誦聲之外,音樂的運用也特別值得鼓勵。聲音與文學的結合方式有許多種,例如:朗誦文學作品、文學作品改編成的歌曲、朗誦文學作品並配上音樂(與音效)、文學作品改編成的戲劇與電影。至於聲音元素與文學展示之間的關係,從近到遠可分為三個層次,以下分別舉例說明之。

⁴ 國立臺灣文學館的前身是「國家臺灣文學館籌備處」(2003-2007年8月15日),2007年8月後改名為「國立臺灣文學館」。

一、聲音作為展品

博物館中的聲音，有時候是「無可替代的展示主體」（蕭依如，2006: 134）。屬於這一類型的展覽，通常在展覽標題便會指明，聲音是這個展覽的主角。在臺灣文學館之常設展「臺灣文學的發展」中，有一個展區以「媽媽的聲音」為題，其展品為臺灣各族群的搖籃曲音樂，還有展示說明文字與木雕作品搭配這些音樂的播放，其中多數的木雕為母親抱著嬰兒的形象，參觀者必須輕撫嬰兒額頭上的黑色感應區，雕像底座才會播出搖籃曲。顯而易見，各族群的搖籃曲為展覽的主題，展示說明牌只簡單說明搖籃曲所屬的族群，而木雕則作為輔助聲音展示之意象與互動裝置。

二、聲音與其他元素結合之展品

這個類型與前一類型的差別，在於聲音與其他元素的結合成為一件完整的展品，其中，聲音元素並不占有主導性地位。常見的例子是將文學作品（書籍或手稿）、照片、朗誦聲音與展板文字相互結合，形成完整的展品，觀眾可以一邊看展覽內容一邊聽。很難指出到底是文字輔助聲音的展示、抑或聲音輔助文字的展示。2009年臺灣文學館「穿越林間聽海音——林海音文學特展」有一個美妙的例子：在描繪林海音兒時生活的展區，放置了一組她當時居住環境的白色模型。乍看之下是個平凡的建築模型，沒有色彩也沒有人物，模型背後的牆面是由關維興所繪的《城南舊事》插畫；中國水墨式的畫風頗具古典色彩，畫中的孩子形象則點出「兒時情景」的意象。模型旁掛了兩副耳機，是由小女孩稚嫩無邪的聲音朗誦《城南舊事》的內容，描述英子（林海音小名）童年的

北京生活（圖1）⁵。當朗誦聲從耳機流洩而出，死白的模型彷彿獲得了生命，庭院、門扇、窗櫺似乎有了孩童嬉戲的身影。這段聲音並非模型展品的「語音導覽」⁶，卻為觀眾帶來了超乎語音導覽的感受：不是以旁觀者的角度觀看林海音的童年回憶，而是隨著文學聲景的魅力進入角色之中，「參與」了她的童年生活。

三、聲音與展品同屬特定的脈絡

與上一類型相比，這個類型的聲音與博物館展品的結合程度較低，因為這兩者之間並沒有直接的關聯，只是存在於同一個時空之中，此類聲音經常作為背景音樂，可以「建構出訊息主體的脈絡」（蕭依如，2006: 133）。例如日本宇治的源氏物語博物館常設展第一區「春之部屋」中，除了展覽各種模擬文物，如馬車、人物、服飾及模型外，還播放日本傳統宮廷音樂，搭配櫻花紛飛的投影，營造出日本平安王朝的時代感（圖



圖1。「穿越林間聽海音——林海音文學特展」中，與《城南舊事》有關的建築模型、耳機與影像輸出，各元素交織成一幅可觀、可聽、可遊的文學聲景（陳佳利攝影）。

⁵ 北京胡同模型所搭配的聲音，播放的是1970年代中國廣播公司崔小萍監製的廣播劇《城南舊事》。

⁶ 博物館中的語音導覽作為「解說展品的聲音」，由於跟展示手法較無關係，本文不予探討。

2)。音樂僅營造出屬於這些文學作品的時空氛圍，並未真正與其他元素結合成為單一展品，當然，音樂更不是展示的主角。

上述分類之中的末兩類，跟電影中所謂的「故事內（diegetic）的聲音 / 故事外（non-diegetic）的聲音」有點類似。「故事內的聲音」是存在於電影敘事中的聲音，電影中的角色聽得到這些聲音；「故事外的聲音」是不存在於電影敘事中的聲音，多半用來烘托氛圍、加強觀眾的情緒經驗（Gorbman, 1987: 3）。雖然博物館展示與電影的敘事結構不同，但聲音與展示之間仍然有類似於聲音與電影表演的親疏關係。

欲勾勒博物館中的文學聲景，自然必須分析聲音元素對於觀眾的影響。隨著聲音、文學展示、觀眾之間的關係變化，聲音元素具有各種不同的功能，以下試作探討。

聲音元素在文學博物館中的功能

古人云「風聲、雨聲、讀書聲，聲聲入耳」，聲音不僅直入人心，而且能夠



圖 2. 日本源氏物語博物館「春之部屋」，搭配櫻花紛飛的影像，播放日本傳統宮廷音樂（陳佳利攝影）。

進一步激起複雜的情緒與聯想，其感動力有時遠勝文字。為了達到更好的傳播效果，書寫文學常常被附加上聲音、轉化為聲音，博物館作為傳播知識的機構，各種展示手法也少不了借重聲音的力量，彌補展示說明文的不足。

葛登納於 1983 年提出「多元智能理論」，認為每個人都有多種不同的智能，而這些智能都同樣重要且有價值。多元智能理論提出了 8 種智能，包含語言能力、數學邏輯、視覺空間、自然觀察、音樂旋律、身體運動、人際溝通和個人內省等智能（Davis and Gardner, 1993）。傳統上，學校教育較重視語言能力與數學邏輯智能的發展；而博物館透過空間規劃與實物展示，則較強調視覺空間與自然觀察等智能。至於音樂旋律、身體運動、個人內省等智能，仍然有許多可再發揮的空間。音樂智能是指能察覺、辨別、改變和表達音樂，對於節奏、音調、旋律或音色較具敏感性。在人類的口語溝通中，非語言的訊息與音樂類似，是表達情緒訊息的主要管道（Wallbott and Scherer, 1986; Planalp et al., 1996），非語言的聲音特性包括：講話的速度、節奏的疏密與規律、音高的抑揚、力度的輕重、斷與連的程度、音色（如：明暗、純淨、幽咽）、無義感嘆詞等（Juslin and Laukka, 2003）。在博物館的展示裡面，上述這些聲音元素除了具有增進音樂智能的潛力外，也能加強觀眾的博物館經驗與回憶，影響他們對於文學聲景的詮釋。以下將從各個文學博物館的展示例子裡面，歸納整理出聲音元素在文學博物館中的六大功能。

一、營造氛圍與情緒

雖然影響氛圍的元素有許多種，但音樂可能是最有效果的元素（Milliman, 1986）。餐廳、賣場、咖啡廳皆廣泛使用音樂來營造氛圍，「販賣氣氛」早已成為一種趨勢。米勒曼（Ronald Milliman）

認為，「氣氛」比物品本身更能決定購買的意願，他並引用科特勒（Philip Kotler）的觀點指出：空間美學或氣氛特徵（atmospherics），會對消費者產生許多不同影響；而氣氛特徵是由明亮度、尺寸、形狀、音量、音調、柔軟度、溫度等元素所構成的（Milliman, 1986）。張雍川（1993）研究在不同的涉入型態下，訊息陳述方式與背景音樂對於廣告效果的影響。結果顯示，若是廣告的訊息陳述與背景音樂形成協調的整體，不論是認知性涉入者、情感性涉入者、低涉入者，都會明顯受到影響，因為「音樂不須占用消費者的處理容量（processing capacity），或可做為訊息加強者（message enhancer）」（Park and Macnnis, 1992；張雍川，1993: 7）。廣告中的音樂無疑影響著消費者的情緒，以及對商品、品牌的認知或態度。如果將這個概念引入博物館展示之中，音樂也必須與展覽主體有適當的連結，才能發揮訊息加強者的功能。在日本名古屋近郊的「明治村」⁷有個出色的例子，在擅長寫作怪談物語的小泉八雲故居中，有一間和室被布置得鬼氣森然，昏黃的燈光映照著從天花板垂下的雪女、食人鬼等小張圖片；最妙的是在展室的幽暗角落，以手提式音響播放日本傳統的琵琶音樂，薩摩琵琶那嘈嘈切切的聲響，忽強忽弱、時緩時急，在斗室中平添了不少詭異的氣氛（圖3）。可想而知，在這個空間如果播放邏輯井然、優美華麗的莫札特交響曲，與展品必然無法契合，徒然擾亂了參觀者的情緒。電影配樂的研究也顯示，音樂與影片畫面的一致性（congruence），深深左右著觀眾的注意力、情緒、記憶等認知歷程（Cohen, 2001）。

跟虛無縹緲的氛圍比較，心理學家對於情緒有更為清楚的定義與詳盡的研究。近年來被廣泛使用的環狀模型（circumplex model），認為各種情緒可以在二維空間中排列成類似環狀的關係圖。第一個維度是情緒向性（valence），例如：快樂是正向情緒、憤怒是負向情緒；第二個維度是激發程度（arousal level），體現於生理上的動員程度，一般而言，心跳與呼吸越快，激發程度越高（Russell, 1980）。根據上述的情緒環狀模型，一個情緒狀態可用這兩個維度來描述，例如上述的小泉八雲故居激起了參觀者的恐懼，就是一種負向且高度激發的情緒。相反的，臺灣文學館「穿越林間聽海音——林海音文學特展」入口處所播放的海浪聲，帶給參觀者祥和且溫柔的感覺（tenderness），就



圖3. 日本「明治村」的小泉八雲故居，展示雪女與食人鬼等圖片，並播放傳統琵琶音樂（蔡振家攝影）。

⁷ 於1965年開幕的明治村，位在名古屋近郊的犬山市，此處將日本各地不同功能與形式的建築（如：東京帝國飯店、名人故居、小學校舍、監獄、醫院等）移地重建，讓觀眾能透過建築保存及文物展覽，瞭解日本明治時期的生活與文化。

是一種正向且中度激發的情緒 (Juslin and Laukka, 2003)。有些音樂特質對於情緒向性或激發程度具有決定性的影響，例如速度越快、音量越大的音樂，可以提高聆聽者的激發程度；聲音越是嘈雜尖銳，則越能讓情緒向性偏向負面。

如同小泉八雲故居的「鬼屋」例子所示，博物館展示所使用的音樂，不一定都要引發正面的情緒。同樣的，到底要用音樂來讓參觀者的激發程度變高或變低？這個問題也沒有絕對的答案。米勒曼 (Milliman, 1982) 曾經探討背景音樂對超級市場消費者行為的影響。他發現使用節奏慢的音樂，顧客停留時間較長，因此營業額也比使用快節奏的音樂高出 38.2%。假如博物館要爭取觀眾留步的時間，讓他們經驗與感受更多博物館的內容，同樣也可以使用輕柔緩慢的音樂。然而，跟超級市場相比，博物館的參觀行為畢竟複雜得多，偶爾播放一小段激昂的音樂，也可以提振參觀者的精神，最好的例子就是臺灣文學館「臺灣文學的發展」中所播放的閩南語流行歌曲「向前行」。在展示敘事結構中穿插各種情緒的音樂，有悲有喜、調劑冷熱，可以說是：神而明之、存乎其人。

二、引導注意力

知覺與注意力對於學習效果具有重要的影響，而在各種知覺裡面，視覺訊息是一般博物館展示的主體，特別是供觀眾閱讀的展示說明文。然而，福克與德爾金 (林潔盈等譯, 2001: 131) 從觀眾的觀察中發現，「觀眾會花費大部分的時間在看、摸、嗅與聽，而不是閱讀」。其實非文字的資訊，在引導注意力方面的效果可能更為顯著。舉例而言，放置在博物館角落中的某個展示物與展示說明牌，參觀者需要移步、轉頭、動眼才能夠看到，但若該展示物發出了聲音，則馬上可以被分散各處的參觀者聽

到，甚至吸引他們的注意力。偉柏 (Webb, 1996) 便指出，音樂有種吸引注意力的特質，例如當我們在街上聽到遠方慶典的音樂時，或許會有想要前往「湊熱鬧」的衝動。

注意力系統可以比擬為控制外界刺激進入認知處理的門房，其功能大致包括警覺 (alerting)、定向 (orienting) 和執行 (executing) (Cacioppo et al., 2007: 412-415)。博物館中搭配展品的聲音訊息，可以啟動參觀者注意力系統的定向網路，選取需要的訊息。博物館中原本就存在著許多聲音，並不是所有的聲音都會吸引我們的注意力。外界刺激之所以能夠啟動注意力的定向網路，關鍵在於刺激的新奇度 (novelty) 與顯著性 (significance) (Bradley, 2009)。因此，博物館中搭配展品的聲音訊息，若是跟腳步聲或講話聲等類似，被認定為本來就應該出現在博物館環境周遭的聲音，則不易達到引導注意力的效果。成功大學博物館的「印象蘇雪林」特展，在入口處設有感應器，當觀眾踏入這個展室時，便會響起「當我老了的時候」這篇由蘇教授著作、館員朗誦的文章，這種聲音即具有上述新奇度與顯著性兩項特性。

在認知、學習的過程中，有些聲音非但對於學習沒有幫助，甚至還會分散注意力。因此有些學者認為，美術館不需要額外搭配背景音樂來干擾觀眾，而應該提供安靜的空間，才是欣賞藝術的最好方式 (Webb, 1996)。但也有學者認為，音樂是觀眾在展覽中想像的催化劑，可以加強、提升展覽欲傳達的訊息 (Woltman, 1993)。這個議題牽涉到注意力系統中的執行網路，此一機制會將注意力作適當的分配，以完成認知任務。在博物館中，閱讀展示說明文是一個需要相當多認知資源的工作，執行網路可以將大部分的注意力分配在閱讀任務上面，此際，假如出現了複雜而與展示說

明文無關的音樂，只會分散觀眾的注意力。音樂可區分為高訊息負載音樂（high information-load music）與低訊息負載音樂（low information-load music）（Kiger, 1989），資訊負載越高的音樂越需要注意力，也越容易使人們在處理語文理解時分心（Webb, 1996）。透過實驗發現，人們在進行需要理解力的工作時，訊息量較低的音樂不僅比訊息量較高的音樂不容易使人分心，而且也比完全不用音樂更能提昇理解力。這或許是因為音樂能夠遮蔽（mask）一些讓人分心的環境噪音（Webb, 1996）。

視覺與聽覺為一般人最主要的知覺模式。兩者如果能妥善配合，整體的感官經驗都會大為提昇。最近的神經科學研究指出，視覺與聽覺訊息的整合，能活化大腦中的注意力迴路（Saito et al., 2005; Degerman et al., 2007）。在文學博物館中，這種視聽整合可能會發生在「閱讀文字並同時聆聽朗誦聲」的時候，此際的注意力會比純粹閱讀或純粹聆聽時更強。

三、敘事與體驗

在博物館的文學聲景中經常使用語音來敘事，其中敘事者的身分具有各種可能性。首先是戲劇作品中的聲音扮演，例如在臺灣文學館「穿越林間聽海音——林海音文學特展」中，以廣播劇《城南舊事》的語音搭配北京胡同模型的展示，便是一個典型的例子。此外，在博物館中播放拍成戲劇影片的文學作品，也具有類似的敘事功能。除了戲劇作品中的語音，口述史的語音也能夠為歷史脈絡來作敘事。在「穿越林間聽海音——林海音文學特展」中，多位林海音的好友出現在展場的投影螢幕上，娓娓道出臺灣文壇的往事，以及有關林海

音的點點滴滴。藉由這樣的「現身 獻聲說法」，坐在螢幕前沙發椅上的觀眾，得以緩緩進入文學史的敘事場域中，且擁有更為深刻的體驗。

以語音來敘事的另一種可能性，是由博物館觀眾自己來進行敘事。戴維斯和葛登納（Davis and Gardner, 1993）探討多元智能應用在美術館參觀所開啟的五扇學習之窗：敘事的（narrational）、數量學習的（numerical or quantitative）、哲學思維的（foundational）、美學的（aesthetic）以及體驗的（experiential）；其中敘事之窗指的是透過說故事的方法學習，並在博物館中將所看到和聽到的編織成故事。例如當參觀者在欣賞美術館的畫作時，他們可能會問：「這幅畫在描寫什麼？」、「這幅風景畫發生了什麼事情？」、「創作這幅畫的畫家，有什麼樣的生命故事？」若從這個觀點來思考，文學結合聲音元素不只提供視覺結合聽覺的認知模式，透過活潑有趣的教育活動、說故事工作坊及適當的展示設計，也能豐富觀眾敘事與美感經驗。有許多文學作品都與作家的生命經歷緊密結合，例如鍾理和以美濃客家村為背景的文學作品，就一再引發讀者探究與討論其生命經驗與愛情故事。而每年在花蓮松園別館所舉辦的太平洋詩歌節，不但邀請詩人、作曲家、舞蹈家及觀眾，一起在太平洋畔松樹下朗誦、聆聽詩歌並且觀賞各種表演，在2009年更舉辦「讀詩心運動」，在網路徵求網友寫詩回應，主辦單位並將入選作品於詩歌節中發表。

另外，戴維斯和葛登納（Davis and Gardner, 1993）也強調美術館應該為觀眾開啟體驗之窗，如臨摹或模仿作品中人物姿態，甚至編舞。因此，文學博物館除了提供文學文本供觀眾閱讀瀏覽外，未來的展覽中應該可以考慮設置一些電

⁸ 2009第四屆太平洋詩歌節網站: <http://poetryfestival.pixnet.net/blog>。（瀏覽日期：2009/11/09）

腦互動式裝置，讓觀眾可以自己朗誦或歌唱文學作品，成為一扇「主動體驗文學作品」的經驗之窗。再者，還可以將觀眾的聲音經由錄製與篩選等處理，使其成為聲音展示的一部分，讓觀眾也參與博物館文學聲景的建構。

四、喚起記憶

「記憶」在博物館的學習過程中扮演著重要的角色，前面提到的「以聲音製造氛圍」功能，便常常牽涉到該聲音所激發的相關記憶。此外，學校教育也經常運用朗誦來輔助各個學科的學習，企圖透過聲音來加強學習者的記憶，而這種記憶常常是個人化的。跟記憶有關的訊息處理，可以區分為三個面向：登錄（encoding）、儲存（storage）、提取（retrieval）；而遺忘（forgetting）可能源自於後兩者的功能缺失（Mayes, 1995）。回憶很少是精準的，通常是「印象式」；而印象的豐富程度，與過去是否有相似經驗或此經驗的長度、深度有關（Falk and Dierking, 2001）。通常聲音訊息可以左右這樣的印象。

神經認知學家以實驗證明，音樂可以促進語文訊息的短期記憶，特別是當兩者之間有某方面的關聯時（Koelsch et al., 2004）。針對廣告音樂對於購買意願影響之研究也發現，音樂不但可以加強觀眾對產品或廣告影像的回想，也可以喚起廣告中相關的情緒、感受及行為（Alpert et al., 2005）。從觀眾對於文學聲景的多元詮釋視角來看，音樂不僅可以有效地勾起情境記憶，聽眾在欣賞展品之際聽到音樂，往往會引發他對於過往事件的記憶，這種自傳式記憶（autographical memory）是相當個人化的，而該記憶事件所伴隨的脈絡與情緒亦能被音樂所喚起（Janata, 2009）。舉例而言，在臺灣文學館常設展「臺灣文學的發展」中，當「向前行」的音樂響起，除了可能在參觀者腦中引發過去聆

聽此曲的相關生活記憶外，日後在其他場合中聽到這首「向前行」時，也可能回憶起參觀臺灣文學館的經驗及其展示的「鐵枝路」意象。如同我們在學習的過程中時常運用回想、複習等手法來加強我們的記憶，如果可以在文學博物館展示中利用音樂或朗誦等聲音元素當作複習的載體，應該有助於觀眾登錄、儲存記憶。

五、切割時空

當觀眾身處博物館之中，他們所經驗到的（物理）時空都是有限的，但博物館中可以運用各種展示手法操弄觀眾的時空經驗。除了展示空間的規劃與視覺設計之外，聲音元素也扮演著重要的角色，它能切割有限的時間、空間，並賦予各種變化。

首先，聲音可以改變觀眾的時間經驗，讓流逝的時間被切割成各具意義的段落。在日本「明治村」夏目漱石的故居中有一間書房，裡面除了展示夏目漱石的人形立牌、書櫃及他生前喜愛閱讀的書籍外，也播放著夏目漱石小說《我是貓》的開頭，小說的朗誦以一聲「喵」作為開場白，與旁邊一尊貓的雕像相映成趣（圖4）。當誇張而富喜感的朗誦在活潑的配樂聲中響起，這尊貓的雕像彷彿獲得了生命，以旁觀者的角度道出文人的生活點滴，然而當朗誦聲停止之後，這隻貓又還原為無生命的雕像。從這個例子可以發現，博物館中聲音的播放必須考慮到「留白」，如果聲音無間斷地反覆播放，會無法區分層次，也失去了調劑與變化時間經驗的功能。

其次，聲音可以改變觀眾的空間經驗，為博物館的空間賦予不同的意義。與博物館較為類似的聲景，可能存在於購物商場這類「為了吸引使用者而刻意設計的空間」。有學者在討論購物商場中的音樂時指出，這些音樂具有類似於建築物管理空間的功能，因為音樂區隔了



圖4. 在夏目漱石的故居中播放《我是貓》的小說朗誦，搭配著活潑的音樂聲，與旁邊貓的雕像相映成趣（陳佳利攝影）。



圖5. 「臺灣文學的發展」的「走向現代」展區，模擬火車車廂的狹長空間，並藉由聲波的迴盪來強化其空間感。節奏鮮明的音樂，讓孩童不禁手舞足蹈了起來（陳佳利攝影）。

各個空間（商場內外、購物大道與商店等），且協調這些子空間的彼此關係（Sterne, 1997: 11），「臺灣文學的發展」中的第一個展室恰可印證這個觀點。此展室以「深耕土地 走向現代」為主題，劃分為正方形的「深耕土地」區與通道型的「走向現代」區。在第一區可以聽到傳自第二區的音樂，帶給參觀者一種期待感。進入第二區之後，「步移」而「聲景異」，所播放的閩南語歌曲 丟丟銅仔、 向前行 節奏鮮明，振奮人心，使有關鐵路的空間印象染上了不少人文色彩。值得注意的是，這個狹長的空間不僅在視覺上模仿了火車車廂，在聽覺上也藉由聲波的迴盪強化了這個空間感（圖5）。

除了音樂之外，大自然環境的聲音也偶而被拿來詮釋、創造空間，例如「臺灣文學的發展」中，位於「多音交響 族群共榮」和「分享記憶 開拓主題」展區之間的過道，利用地面投影動態波浪及播放海浪聲，形成了「黑水溝」的意象，隱喻著唐山過臺灣的情境。

六、傳播推廣

近年來，以音樂活動來提昇博物館

人氣指數的作法似乎蔚為風氣，然而這些音樂卻不一定與展覽內容有關。對文學博物館而言，最早的文學不僅以聲音為載體，許多詩詞更是以音樂的形式來傳播，因此，文學博物館的音樂活動如能善加規劃，應更能契合展覽主題。例如2000年，臺南市國立文化資產保存研究中心籌備處舉辦「許丙丁先生百歲紀念展」，開幕時由聲樂家演唱許先生的民謠作品，便與其文學文物的展示相得益彰。

音樂的傳播推廣能力，近年來已受到各個文學博物館的重視。以臺南縣新化鎮的楊逵文學紀念館為例，2005年11月開幕時，即演出楊逵的歌謠與街頭劇，慶祝楊逵文化村夢想的實踐（楊意，2007），近年來更以社區居民、學生及銀髮族等成員，成立曼陀林樂團，每週於楊逵文學紀念館中練習，並配合樂天派舞團（平均年齡 65 歲），表演楊逵紀念歌曲改編的舞蹈，詮釋楊逵樂觀的精神（文建會，2009）。另外，彰化市的賴和紀念館自創館後，便積極透過臺灣文學營推廣臺灣文學與歷史（陳南

宏，2004），在文學營還意外促成年輕人對於賴和文學作品的歌曲創作，製作出賴和音樂專輯《河》⁹。此音樂專輯的主題有二：與賴和精神有關或與其文學作品相關。賴和的作品主題多半是介入社會、現實主義，這些理念透過音樂的感動，進而推動關心社會意識的美學。賴和紀念館近年來逐漸重視以音樂推廣文學欣賞的潛力，積極與本土的獨立樂團合作，讓喜愛音樂的民眾跟賴和的文學作品產生共鳴¹⁰。從「觀眾主動參與」的角度來看，「由年輕人將文學作品譜成歌曲」成為向公眾發聲的創作活動，其意義遠遠超越了一般博物館中「自得其樂」的互動裝置。

而2009年12月6日傍晚，研究者在大高雄文學館參與了一場名為「文謔謔」的演唱會。這場演唱會由高雄市政府文化局主辦，配合文學家葉石濤的紀念銅像揭幕儀式，在中央公園的「湖中之島」舉辦文學作品演唱會（圖6）。詩人曾貴海（也是當晚的主持人）對於這場演唱會有如此的期待：

這場音樂會將結合文學、音樂及地景，讓作家的精神重生復活，與湖上夜景共鳴。這場懷念演唱會，將透過音樂人豬頭皮（朱約信）、鬥鬧熱走唱隊及林生祥等人以虔誠的歌聲「邀請」楊逵、賴和、鍾理和等令人懷念的作家，來到中央公園夜晚的湖畔，傳送南方土地與人民的心聲，迴盪臺灣文學中熾烈的作家靈魂，高歌永不熄滅的人道精神¹¹。



圖6. 在高雄文學館旁所舉辦的「文謔謔」演唱會，舞臺位於照片右側的「湖中之島」，與文學館隔湖相望。文學館旁有葉石濤的紀念銅像，這張照片就是以銅像的視角來取景。這場音樂會結合了文學、音樂及地景，是從博物館延伸出去的文學聲景（陳佳利攝影）。

這場由文學博物館所舉辦的文學作品音樂會，讓原本的博物館觀眾成為舞臺上的表演者或幕後的音樂製作者，重新詮釋了文學作品，與臺下的觀眾共同建構出古今交會、創意十足的文學聲景，甚至連矗立一旁的文學家銅像也似乎與觀眾們一起「其樂融融」。傅瑞斯（Simon Frith）在論及「音樂促使認同（identity）」時指出，音樂提供強烈的感官與社群經驗，能夠將許多人置於想像的文化敘事（imaginative cultural narratives）中，進而達到建構我群的文化認同（Frith, 1996）。吳易澄在論及由詩人吳晟父子所策劃的文學音樂專輯《甜蜜的負荷：吳晟詩歌》時也強調，

⁹ 參見吳易叡，不只是詠古：寫在賴和入樂專輯《河》發行之前，網路資料 <http://enews.url.com.tw/enews/34797>。（瀏覽日期：2009/11/06）

¹⁰ 根據賴和紀念館執行長周馥儀女士的訪談資料。2009年8月4日於賴和紀念館，陳佳利、蔡振家等人訪談，李捷葳整理。

¹¹ 參見曾貴海，「文謔謔」演唱會：葉石濤逝世周年紀念，刊登於2009年12月4日聯合報，網路資料 <http://udn.com/NEWS/READING/X5/5290279.shtml>。（瀏覽日期：2009/12/22）

這個專輯「鋪陳出樸實的農村搖滾」，以「認同」作為基調，結合了草根與流行的創作理念。¹²從這個觀點來看，賴和紀念館、楊逵文學紀念館、高雄文學館以音樂來吸引大眾接觸文學作品，甚至「邀請」已故作家跟大家共同參與演唱會，這些作法能否透過音樂來形塑對於臺灣文學的認同，值得繼續觀察。

文學博物館除了可以藉由「歌曲創作活動」來活化文學之外，也應該將數十年來的通俗歌曲之歌詞納入文學領域。從唐代的曲子詞到宋詞、元曲，文學家常常循著流行曲調「倚聲填詞」，其作品才容易被大眾傳唱。所謂的「倚聲」，指的是「倚靠當時流行的曲調」，正顯示出聲音對於文學格律的重要影響。詩人余光中（1991）曾經強調，他的許多詩作之所以被譜寫為民歌，是因為他寫詩時較注重格律與節奏。在臺灣文學館常設展「臺灣文學的發展」中，展示了楊逵的「牛犁分家」曲譜，足以代表當時文化人士對於「以歌曲傳播理念」的重視。在近年的華人樂壇，諸如北京作家王朔的詞作歌曲集《玩的就是心跳》（1992）、臺灣音樂人朱約信製作的歌曲集《楊逵：鵝媽媽出嫁》（1993），一直到《甜蜜的負荷：吳晟詩歌》（2008），皆可視為這個傳統的

延續。展望未來，諸如羅大佑¹³、方文山¹⁴等流行歌曲的作詞者，皆可列入臺灣文學家之林，而當文學館飄盪著通俗歌曲的「靡靡之音」時，相信人們會覺得博物館不但舒適易於親近，且其聲景交織著歷史感與時尚感，已經不再只是一棟陳舊而沉默的建築。

聲音與理念：臺灣文學的發展

區分了聲音運用於文學博物館的各種功能之後，本文將以國立臺灣文學館之常設展「臺灣文學的發展」作為個案研究對象。此個案研究之目的，除了檢驗上述的功能分類之外，也意圖藉由這個展覽來說明：博物館如何以大量的聲音元素來強調展示理念，並兼顧觀眾的學習效果。

於2004年開展的常設展「臺灣文學的發展」，主要策展人為成功大學臺灣文學系的呂興昌教授，展覽理念旨在強調臺灣文學發展的脈絡，並以呈現臺灣文學之主體性為使命感。呂興昌（2005）認為臺灣是多元族群、多元文化的社會，而臺灣的文學語言也是多音交響的。再者，臺灣原住民的文學作品原本並無文字，故必須以聲音來呈現¹⁵。因

¹² 吳易澄，〈搖滾農村：傳唱吳晟詩歌〉，刊登於2008年5月28日《自由時報》。參見網路資料 <http://blog.roodo.com/poetwusheng/archives/6100709.html>。（瀏覽日期：2009/12/22）

¹³ 羅大佑為活躍於1980年代的臺灣創作歌手，有「華語流行樂教父」之稱，他的歌曲《現象七十二變》近年被收錄為中華人民共和國大學語文教材輔助閱讀材料，參見網路資料 <http://zh.wikipedia.org/wiki/羅大佑>。（瀏覽日期：2009/10/06）

¹⁴ 方文山早期與周杰倫合作，可以說成了他的專用作詞人，他們所創作的《上海一九四三》被收錄於臺北縣中小學韻文讀本補充教材，該教材的總顧問為向來關心通俗歌曲創作的余光中。方文山於他的部落格中表示，將流行歌曲的歌詞納入教材內，他深表贊同，因為這種歌詞本來就是「現今唯一具韻文形式的文字創作」，參見網路資料 <http://www.wretch.cc/blog/fanwenshan/9239188>。（瀏覽日期：2009/10/06）

¹⁵ 呂興昌表示，一般人對於文學作品的認識主要透過文字，但這並不適用於臺灣原住民的文學作品，這也是該展覽大量運用聲音元素的初衷。再者，他希望在展示文學時輔以聲音與形象的呈現，例如在「多音交響 族群共榮」展區中以木雕搭配搖籃曲的聲音。（蔡振家於2009年11月16日以電話訪問呂興昌）

此，不同於一般較為靜態的文學展覽，「臺灣文學的發展」常設展中，有不少展覽主題運用了各種聲音元素，例如歌曲「向前行」強調了臺灣文學中「鐵枝路」的意象、原住民的搖籃曲烘托出「多音交響，族群共榮」的主題、各種電影呼應了「分享記憶 開拓主題」展區中的不同議題，此外還有3D模型模擬了賴和的書房，並投影動態的人物朗誦賴和的作品，藉以再現他的創作過程等，以下分別探討之。

一、「深耕土地 走向現代」

本區的展示，以「牛」與「鐵枝路」作為臺灣文學發展的兩大基調，因為臺灣文學一方面來自傳統農業社會的智慧，另一方面蘊含著對現代化的追求。代表傳統農業社會的牛，是立足本土的精神表現；代表現代性的鐵枝路，具有拓展空間、無遠弗屆的意象。

出現在這個展室中的聲音共有三段，分別為閩南語歌曲「牛犁歌」、「丟丟銅仔」和「向前行」。在以牛為主題的展示區中，「牛犁歌」是用指向性較高的擴音設備小聲播放；到了以鐵枝路為主題的展示區，「牛犁歌」則與「丟丟銅仔」、「向前行」輪流播放，歌聲迴盪在整個通道型的展示空間。「牛犁歌」的這兩次呈現，屬性並不相同。第一次呈現是搭配著樂譜文物，觀眾必須在該處俯身傾聽才聽得到音樂，因此屬於「聲音與其他元素結合成為完整展品」的層次；第二次呈現則作為展示空間的背景音樂，與「丟丟銅仔」、「向前行」共同傳達「走向現代」的理念。

以大眾所熟悉的歌曲來傳達理念，固然是令人印象深刻的展示手法，但細究這三首閩南語歌曲的音樂形式與發展脈絡，則可以發現一些隱藏的議題。

「牛犁歌」與「丟丟銅仔」都是臺灣民謠，原本的作詞、作曲者皆已不可考，然而在展室中播放的並非這些民謠的模

質原貌，而是由唱片公司發行、西洋樂器伴奏、知名歌星所演唱的版本，具有鮮明的現代色彩。從本土民謠變成唱片工業的產品，這過程中涉及了有趣的社會歷史脈絡，隱約與臺灣文學的發展遙遙相映，以下略作介紹。

在臺灣的日治時期最後五年，總督府提倡所謂「音樂報國，推動皇國文化」的工作，民謠採集也是重點之一（王櫻芬，2008）。旅日學習音樂的呂泉生在新劇《閩難》中運用「丟丟銅仔」等民謠，並在中山堂舉辦「臺灣民謠演奏會」（呂泉生，1955）。戰後自日本歸國的臺南音樂家許石，在臺南民俗研究者許丙丁的資助下，創立了以發揚臺灣民謠為宗旨的音樂表演團體，許石除了創作新歌外，也與許丙丁合作將民謠編曲填詞，為演唱會的歌曲內容做些既本土而又新穎的嘗試（簡上仁，1991: 183-188；黃裕元，1971: 88）。1957年前後，臺南的亞洲唱片公司崛起，該公司旗下的歌星胡美紅灌錄了許多臺灣民謠，其中「牛犁歌」與「丟丟銅仔」的錄音被運用在「深耕土地 走向現代」的展室裡面。

即使上述「采風 展演 商品化」的臺灣歌謠發展脈絡並不為一般民眾所熟知，但參觀者在聆聽這些音樂時，仍然不難辨識出「牛犁歌」與「丟丟銅仔」是經過改編的民謠，關鍵在於西洋銅管樂器的音色與西洋的節奏、和聲。胡美紅演唱的「牛犁歌」中，小喇叭吹奏出與拉丁舞節奏恰恰（cha-cha）類似的韻律，並配上簡單的和聲，其曲風與此曲原本歌舞小戲「牛犁陣」的風格已然大相逕庭，像這種夾雜著傳統與現代素材的音樂，適足以隱喻交織於臺灣文學中的本土性與現代性。在以鐵枝路為主題的展示區中，「牛犁歌」並不像其他兩首歌曲一樣符合鐵路的意象，而有如一頭披著現代外衣的牛車，與火車競逐。當然，這只是研究者的詮釋與想像，並

不是當初策展者的用意¹⁶，但以現代版的「牛犁歌」來襯托交通工具的現代化，並非毫無根據。相對於以鐵路為主題的展示區，在以牛為主題的展示區中播放「牛犁歌」，所強調的是該曲在常民文化中的源頭，因此研究者認為，以牛為主題的展示區應該將現代版的「牛犁歌」替換為原汁原味的版本，以彰顯兩個展區「傳統 現代」的音樂層次，與「深耕土地 走向現代」的理念相互呼應。

與錄製於1950年代末的「牛犁歌」與「丟丟銅仔」相較，1990年代初竄紅的「向前行」代表著解嚴之後的臺灣生命力，不管是閩南語歌曲或臺灣文學，都在這個年代重獲重視。這首歌的歌詞原本只是單純描述北上謀職的年輕人心聲，但放在臺灣文學館中似乎有了多重隱喻——「再會吧！喔，向前行！」似乎宣告著臺灣文學的新希望，而解嚴之後的臺灣文學家，也是「啥米攏毋驚」。

本文在前言中曾經提到，文學聲景這個觀念借用了後現代戲劇理論的「文本風景」，著眼於參觀者對於展覽中所有元素的綜合詮釋，特別是聲音元素所帶來的關鍵性影響（例如音樂引起了個人的回憶），同樣的展示可以在不同的參觀者心中引發不同的感受。舉例而言，歌曲「向前行」雖然隱約指向臺灣文學館成立的歷史脈絡，但對許多參觀者來說，此曲最直接的效果可能是引發有如「舊友相逢」般的熟悉感，與「向前行」產生強烈的共鳴。若這首歌曲進一步喚起參觀者的身體律動感與注意力，則兼具振奮精神的功效。

二、「多音交響 族群共榮」

此展區旨在強調：語言是文學靈魂寄託的血肉，臺灣曾有不同的族群先後來到這個島嶼，因此臺灣文學也就產生多種語言同時發聲的現象。展示室的四周，依照時間順序展示不同母語的書寫方式及語音；而展示室的中央，則播放臺灣各族群語言的搖籃曲。

在展示室四周所呈現的錄音，大部分是由各大學臺灣文學系（所）的教授們擔任聲音演出，他們掌握語言的專業性固然無庸置疑，但也因此強調了這個展示的學院派傾向。倒是由周定邦所自彈自唱的「二林奇案」，流露出樸質自然的閩南唸歌風格，語言與音樂在此達到高度的契合，顯得格外清新。這不禁讓研究者想到，如果蘇萬松以客語四句聯寫成的「地震歌」之文字展示，能夠搭配唸歌而非以朗誦的方式呈現聲音，應該更能凸顯客語的音樂特性¹⁷。

展示室中央陳列了諸多木雕，均為母親呵護小孩的形象。搖籃曲利用小型喇叭來播放，參觀者必須輕撫嬰兒雕像的額頭，然後彎腰側耳，才能聽到從雕像底座發出的聲音（圖7）。聲音品質雖然無法像戴耳機那麼好，但諸多參觀者俯身傾聽的景象，自有其動人之處。有趣的是，此展區的搖籃曲雖然標榜著「媽媽的聲音」，但有些音樂檔中竟然傳出了男性的歌聲，似乎暗指「媽媽」只是文化傳承的一個象徵，跟生物學上的性別並無關係。此外，數個小型喇叭同時播放搖籃曲，雖然能夠產生「多音交響」的現象，但這些高密度的聲音展示，只是用來凸顯「多音交響 族群共

¹⁶ 策展者呂興昌表示，當初並沒有想要以現代版的「牛犁歌」來表達「交通工具的現代化」等理念，但能夠理解筆者的詮釋與想像，並認為參觀者當然可以有些個人的體會，不一定都要落在策展理念的範圍之內。（蔡振家於2009年11月16日以電話訪問呂興昌）

¹⁷ 策展者呂興昌表示，他曾經試圖尋找蘇萬松演唱「地震歌」的歷史錄音，希望能夠放入展覽之中，但因該曲盤不易取得，最後只好用念誦的錄音代替。（蔡振家於2009年11月16日以電話訪問呂興昌）



圖7。「多音交響 族群共榮」展區使用小型喇叭來播放搖籃曲，參觀者必須輕撫嬰兒雕像的額頭才能夠聽到聲音（陳佳利攝影）。

榮」此一理念的手段，若要讓參觀者真正進入這些聲音的世界，涵泳其內，恐怕必須有不一樣的空間規劃。

三、「分享記憶 開拓主題」

此展區企圖以10個主題來勾勒臺灣文學發展的各個面向與內涵，分別為：離散與釘根、禁錮與脫出、反殖與認同、戰爭與傷痕、疏離與超越、論辯與重建、批判與關懷、性別與情慾、災難與生態、原鄉與祖靈。在每個主題下，又分別選擇幾個代表性的文學作品，例如：以邱妙津的《鱷魚手記》及白先勇的《孽子》呈現「性別與情慾」主題；以莫那能《美麗的稻穗》與拓拔斯·塔瑪匹瑪《最後的獵人》呈現「原鄉與祖靈」的主題。透過展板文字、手稿與書籍等物件，臺灣文學所探討的諸多議題得以具體呈現。

這些議題的分類雖然具有濃厚的學術色彩，但策展團隊也用心選擇了相關的影片來搭配展示，觀眾只要戴上耳機，隨著影片的配樂及人物對話，眼前

靜態展示的文學作品便頓時鮮活了起來（圖8）。如在「性別與情慾」的主題中，播放了由白先勇小說《孽子》所改編的影片，這本小說「刻劃一群隱藏在黑暗角落的男同性戀者，如何在父權至上的1970年代，痛苦地掙扎於個人、家庭及社會價值的矛盾與衝突中」¹⁸。經由范植偉、金世傑等人的演技，男同性戀者徘徊在臺北新公園的處境與感受，得以具體呈現在觀眾眼前。

作為大眾娛樂的媒介，影片對於社會大眾的影響與集體記憶之形構，實具有重要的地位。許多人都是透過電視劇或電影來認識經典文學作品，如英國著名的小說家珍·奧斯丁（Jane Austen）的《感性與理性》，透過李安執導拍攝成電影，成為許多觀眾認識珍·奧斯丁筆下女性情感世界的管道。然而很可惜的是，在本區用來播放影片的螢幕，是與其他文物並排鑲嵌在展櫃中，彷彿只是靜態展品的一部分。影片播放的方式也是事先由館方設定的，觀眾只能隨機觀看片段，無法沉浸在文學影片的世界



圖8。「分享記憶 開拓主題」以10個主題來勾勒臺灣文學發展的各個面向，並選擇相關的影片來搭配展示（李捷葳攝影）。

¹⁸ 國立臺灣文學館線上展覽網站http://www.nmtl-taiwan-literature.com/04memo/memo_08.php。（瀏覽日期：2009/10/06）

中。

四、「作家書房 文學地圖」

除了上述3個展區多元應用了聲音元素外，在純粹靜態的「發現臺灣文學史」展覽後，「作家書房 文學地圖」也運用了許多不同的媒材來介紹臺灣新文學之父：賴和，這也是整個常設展中唯一以單一作家為主題的展示區域。在這個模擬作家書房中，規劃團隊模擬複製賴和生前使用的書房、書櫃、衣物帽子以及擺放醫療器材的櫃子，而書桌旁則放置了賴和的半身銅像，牆上並掛有「華陀再世」的匾額。透過素樸溫馨的擺設，觀眾一方面可以體會到賴和溫暖的個性，另一方面也可以想像：身兼小說家、詩人及醫生的賴和，如何在懸壺濟世之際仍不忘創作，透過文學的力量來改變社會。

為了讓觀眾具體想像賴和生前在這個空間中構思創作的模樣，規劃團隊也運用了最新的3D投影顯像，在縮小的賴和書房模型中，投影動態的人物影像，再現賴和苦思創作的模樣。這種投影顯像固然栩栩如生，然而每隔一段時間，虛擬的賴和突然大聲朗誦起漢詩時，也帶來了一些震撼效果。因為該展覽的大小猶如一臺桌上型電腦，且設置在不甚明顯的位置，如果不是特別駐足觀看，很容易為觀眾所忽略。當影片播放到賴和苦思完成作品、開始朗誦時，聲音元素立即發揮了引導注意力與改變時空經驗的效果——透過聲音的播放，賴和彷彿再生於展場空間中。

綜合討論：展示聲音的方式與實踐

陳立民等人（2007）曾經分析「臺灣文學的發展」之展示手法，將其大致分為：視覺、聽覺、觸覺以及身歷其境

的情境營造，雖然該展覽應用了各種展示技術與多媒體，但仍以視覺為主軸，若仔細分析聲音元素的角色與應用，可以發現聲音元素經常與其他展示元素共同組成展品，甚至作為展覽的主體，但較少從觀眾學習的角度考量其應用方式。劉婉珍等人（2008）的臺灣文學館觀眾研究報告中發現，影音元素的運用雖然能有效的加強觀眾的印象，但弔詭的是，在觀眾對於臺灣文學的認知與學習上，此類運用卻未發揮顯著的成效，這意味著博物館展示中聲音元素的運用，以及如何將這些檔案與展覽主題結合、加強觀眾之參觀經驗與學習，仍然有很大的發展空間。

在博物館中運用視聽媒體固然能吸引觀眾，但要讓這些視聽媒體充分發揮教育上的功效，還必須經過妥善的設計。邁爾斯（R. S. Miles）曾於倫敦自然史博物館進行影音節目之吸引力（attracting power）與持續力（holding power）研究，分析節目長短、位置、播放方式及座椅有無如何影響觀眾參觀行為，並指出影音節目最好在3分鐘內（否則應設座椅）、品質與主題必須清楚、應標示長度與內容（Miles, 1990）。若循著此一研究建議來思考，可以發現「臺灣文學的發展」除了第一個展示區播放「向前行」等歌曲有搭配座椅，讓觀眾可以悠閒地欣賞音樂之外，其他幾個展區，聲音元素都以加強主題意象為主，而未能充分考量觀眾深度聆聽的需求。

在「多音交響 族群共榮」展示室裡面，聲音雖然是展品主體（例如：搖籃曲），或者是展品的一部分（例如：搭配文字的朗誦聲），但由於空間配置的關係，觀眾對於各段聲音常常只會聽一小段，無法坐下來仔細品味聲音的質感，而羅列於展室四周的語言文字，在展示密度偏高的情形下，使用了耳機來呈現聲音，以避免互相干擾。由於數

個不同的文字展示共用一個耳機，對於參觀者也造成不便：聽聲音時通常要參照展示說明牌，但耳機的線不夠長，有的展示文字便無法在聆聽聲音的同時清楚看到。若是能夠增加耳機的數量，讓每個文字展示分配到一個耳機，應該可以解決這個問題。

在「分享記憶 開拓主題」展示區中，還出現了另一個問題：展示櫃中配合各個主題由館方所播放的電影，觀眾雖可戴上耳機觀賞，但往往不知道電影內容進度而無法進入故事情節，因此應有電影情節與長度摘要說明，並提供觀眾選擇播放段落的機制及提供適當的座位，才不會流於點綴性質。

在朗誦文學作品方面，「多音交響 族群共榮」及「作家書房 文學地圖」展示區播放了各作品的朗誦聲，或許可以穿插一些較為活潑的聲音表現，就像「穿越林間聽海音——林海音文學特展」中對於女童朗誦聲的運用，可以發揮調劑的功能。除了加強朗誦語氣的渲染力外，未來也可以考慮錄製並播放文學家朗誦自己作品的聲音，這是別具意義的一種方式，因為文學家的聲音就像是另一種手稿，是具有獨一性、「此時此地」的藝術創作，閃現著班雅明（Walter Benjamin）所謂的「靈光」（aura）（許綺玲譯，1998: 65-66）。相信觀眾在聆聽自己所景仰的作家朗誦作品時，會激發更多的想像與感受，進而發揮學習的潛能。

除了可以考慮由文學家念誦自己的作品外，播放的方式也需要仔細設計。以「作家書房 文學地圖」展區為例，虛擬的賴和投影誦讀漢詩的聲音播放，雖然可以活化觀眾的經驗與想像，但也可能會對忽略該展品的觀眾造成某種驚嚇。另一方面，成功大學博物館的「印象蘇雪林」特展在入口處設有感應器，當觀眾一進入展區，便會響起「當我老了的時候 一文的朗誦聲音，立即明確

切割觀眾的時空經驗，與「作家書房 文學地圖」中不定時的播放，所產生的時空效果並不相同。同樣不定時播放誦讀作品聲音的例子，還有夏目漱石故居。在該故居的書房中，夏目漱石的作品《我是貓》之朗誦以一聲「喵」開始，不至於太過突兀，再加上輕鬆的背景音樂，整個書房的氛圍顯得活潑而充滿生命力。與夏目漱石故居中聲音元素的應用相比，「臺灣文學的發展」裡面除了「多音交響 族群共榮」中有幾個吟唱文學作品的例子之外，文學作品的朗誦聲均未搭配音樂，顯得嚴肅而不易親近。

綜合上述討論，茲整理出文學展覽中經常應用的幾種聲音元素，建議其播放長度、內容與方式，如表1所示。

結論

本文分析了文學博物館中運用聲音元素的一些實例，發現文學作品與聲音的結合方式有：朗誦文學作品、文學作品所改編的音樂、朗誦文學作品並配上音樂、文學作品所改編的戲劇與電影。至於文學博物館中的聲音元素，依照其與展品的關係遠近可分為三個層次：聲音作為展品、聲音與其他元素結合成為完整的展品、聲音與展品同屬特定的脈絡。從功能面來看，文學博物館中的聲音運用不僅可以製造氛圍、影響觀眾的情緒與注意力、輔助敘事與體驗、喚起記憶，也能夠帶來各種時空經驗。上述這些聲音元素的功能或許也存在於非文學類的博物館中，蕭依如（2006）亦作過類似的探討，但最後一項功能可能是文學博物館所特有的：舉辦文學作品音樂會，甚至於發行情文學作品的音樂創作專輯，不僅達到傳播與推廣的效果，更讓有志於音樂創作的年輕人對文學作品產生深刻的體會與認同，進而以現代的

表1. 文學展示之聲音類型與播放方式

聲音類型	長度	內容與功能	播放方式
朗誦文學作品	3分鐘內	1. 播放文學家朗誦作品的聲音，可以拉近觀眾與文學家的距離。由播音員等專業人士來朗誦文學作品，可以藉由語氣變化來傳達文學作品的內涵。 2. 適度搭配符合主題氛圍的背景音樂，將文學作品的朗誦予以活潑化。	1. 搭配展示文字設置足夠的耳機與座椅，由觀眾選取聆聽或錄製。 2. 如展區只朗誦單一作品，以設置感應器啟動為佳。
音樂展示	3分鐘內	呈現文學主題與理念之音樂。	1. 設置手動感應啟動或由觀眾戴耳機選取為佳。 2. 設置適當聆聽座椅。
背景音樂與音效	循環播放	1. 選擇與展覽主題相關音樂或音效。 2. 以音樂區隔或強化各個展覽空間，促進展覽氛圍與觀眾記憶。	以不干擾其他展區之低至中音量為原則。
影片	依影片故事主題，分段播放。	1. 以文學作品改編或文學相關主題之影片。 2. 清楚標示內容簡介與長度。	1. 設置附耳機座椅，並設計觀眾可以分段選取功能。 2. 設置專門文學影片視聽區或視聽室。

製表人：陳佳利

弦律來重新詮釋文學作品。

從「臺灣文學的發展」個案分析中可以發現，該展覽大量運用聲音來凸顯臺灣文學的理念，如本土與現代、多元的族群文化與語言。綜觀「臺灣文學的發展」的前幾個展區，聲音運用的密度不可謂不高，作為國立臺灣文學館創館以來的常設展，這個展覽無疑具有指標性的意義。第一個展區「深耕土地 走向現代」中 向前行的音樂，不僅結合其他展示元素成功塑造了氛圍，更迫不及待吶喊出長期被壓抑的臺灣文學心聲；第二個展區「多音交響 族群共榮」呈現大量聲音，眾聲喧嘩，還原了臺灣的多元文化面貌；第三個展區「分享記憶 開拓主題」以電影搭配其他展品，共同呈現臺灣文學所探討的各個議題；而「作家書房 文學地圖」則以縮小的模型、人物投影及朗誦，再現賴和苦思創作的過程。整體而言，「臺灣文學的

發展」聲音的展示手法十分多元，令觀眾留下了深刻的印象。

隨著觀眾的聲音經驗之差異、聲音元素與其他元素的多重對話，文學博物館中的聲音元素實具有詮釋上的流動性，這正是文學聲景的特質之一。換個方向來思考，博物館中的聲音元素也可以豐富觀眾的聲音經驗，在開拓觀眾多元智能及學習潛能上，有許多可以再發展的空間，其關鍵在於從觀眾的角度作多方面的考慮。為了加強展場氛圍及參觀記憶，影響觀眾的博物館經驗與學習，舉凡播放聲音的方式、聲音的展示說明及座椅的設置、展覽動線中的背景音樂規劃、運用文學作品所改編的歌曲、作家誦讀作品的聲音，乃至於互動式的觀眾朗誦或歌唱文學作品等，未來都可以再作探討與應用。

因為聲音元素應用於博物館展示之相關實徵研究仍相當缺乏，本文僅參考

了消費行為研究、廣告與電影配樂、認知與多元智能理論等相關文獻，結合博物館學進行展示分析，就文學博物館應用聲音元素的可能方法與其學習潛能，提出初步的理論架構，未來仍須進行相關的博物館觀眾研究，探討不同曲風的背景音樂如何影響觀眾的參觀經驗、不同的播放方式及觀眾本身的聲音經驗或音樂興趣如何影響其參觀經驗、結合展示文字與朗誦如何影響觀眾的體驗與記憶等，以進一步檢驗、深化本文的觀點。

致謝

本文承蒙國立臺灣文學館、賴和紀念館、楊逵文學紀念館、高雄文學館的協助方得以完成，在此致謝。此外，特別感謝呂興昌、吳瑩真、陳秋伶、周馥儀、張綵芳、康文榮、施純福、廖小玲、鍾鐵民等人接受訪談，以及兩位匿名審查者提供寶貴的意見。本文為國科會專題研究計畫「聲音檔案應用於文學博物館之研究」部分成果，計畫編號 NSC 98-2410-H-119-007。

參考文獻

- 王櫻芬，2008。戰爭帶來的契機：黑澤隆朝臺灣音樂調查的經過及成果，聽見殖民地：黑澤隆朝與戰時臺灣音樂調查（1943）。臺北：國立臺灣大學出版中心。
- 文建會，2009。大手牽小手，跨步向前走：98年8-11月地方文化館巡演計畫。文宣簡介。
- 呂興昌，2005。嵌在鉛字牆裡的奧秘：「臺灣文學的發展常設主題展」紙上導覽之一，臺灣文學館通訊，9: 44-47。
- 呂泉生，1995。我的音樂回想，臺北文物，4(2): 76-77。
- 余光中，1991。詩魂歌魄不解緣，聯合文學，7(10): 68-71。
- 林潔盈等譯，Falk, J. H. and Dierking, L. 原著，2001。博物館經驗。臺北：五觀藝術管理有限公司。
- 許綺玲譯，Benjamin, W. (班雅明) 原著，1998。迎向靈光消逝的年代。臺北：臺灣攝影工作室。
- 楊意，2007。壓不扁的玫瑰花：楊逵文學紀念館，新臺風，9: 74-78。
- 劉婉珍、于瑞珍、王啟祥，2008。國家臺灣文學館第二期常設展觀眾研究評估案結案報告書。臺南：國立臺灣文學館。
- 陳南宏，2004。當種子落地：訪賴悅顏談賴和文教基金會之運作，臺灣文學館通訊，6: 38-41。
- 陳立民、張雅珮、陳婷婷，2007。文本再現與詮釋：試評「臺灣文學的發展」主題展，博物館學季刊，21(1): 85-95。
- 陳慧娟，2003。溝通策略與博物館展示設計，博物館學季刊，17(1): 43-60。
- 張雍川，1993。不同涉入型態下，訊息陳述方式、背景音樂對廣告效果之影響，國立中央大學企業管理研究所碩士論文。
- 張譽騰編譯，1995。歐本海默語錄：探索館創館館長的博物館哲學，博物館學季刊，9(4): 39-49。
- 黃裕元，2000。戰後臺語流行歌曲的發展（1945-1971），國立中央大學歷史研究所碩士論文。

- 簡上仁, 1991。臺灣福佬系民歌的淵源及發展。臺北：自立晚報出版社。
- 葉詩雅譯, Stocker, M. 原著, 1997。聲音展示的設計, 博物館學季刊, 11(2): 53-56。
- 蕭依如, 2006。博物館展示中聲音的運用：二個案例的觀察與評析, 國立臺南藝術大學博物館學研究所碩士論文。
- Alpert, M. I., Alpert, J. I. and Maltz, E. N., 2005. Purchase occasion influence on the role of music in advertising. *Journal of Business Research*, 58: 369-376.
- Bradley, M. M., 2009. Natural selective attention: Orienting and emotion. *Psychophysiology*, 46(1): 1-11.
- Cohen, A., 2001. Music as a source of emotion in film. *In: Juslin, P., and Sloboda, J. (Eds.), 2001, Music and Emotion: Theory and Research*, pp. 249-272. Oxford: Oxford University Press.
- Cacioppo, J. T., Tassinary, L. G. and Berntson, G. G., 2007. *Handbook of Psychophysiology*, pp. 412-415. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 3rd edition.
- Davis, J. and Gardner, H., 1993. Open window, open doors. *In: Hooper-Greenhill, E. (Ed.), 1994, The Educational Role of the Museum*, pp. 99-104. London: Routledge.
- Degerman, A., Rinne, T., Pekkola, J., Autti, T., Jaaskelainen, I. P., Sams, M. and Alho, K., 2007. Human brain activity associated with audiovisual perception and attention. *Neuroimage*, 34: 1683-1691.
- Frith, S., 1996. Music and identity. *In: Hall, S. and Gay, P. D. (Eds.), 1996, Questions of Cultural Identity*, pp. 108-127. London: Sage.
- Gorbman, C., 1987. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.
- ICLM, 2008. <http://icom.museum/international/iclm.html>. Retrieved December, 16. 2008.
- Janata, P., 2009. The neural architecture of music-evoked autobiographical memories. *Cerebral Cortex*, 19(11): 2579-2594.
- Juslin, P. N. and Laukka, P., 2003. Communication of emotions in vocal expression and music performance: Different channels, same code? *Psychological Bulletin*, 129: 770-814.
- Kiger, M., 1989. Effects of music information load on a reading comprehension task. *Perceptual and Motor Skills*, 69: 531-534.
- Koelsch, S., Kasper, E., Sammler, D., Schulze, K., Gunter, T. and Friederici, A. D., 2004. Music, language and meaning: Brain signatures of semantic processing. *Nature Neuroscience*, 7: 302-307.
- Lehmann, H. T., 2006. *Postdramatic Theatre*. London & New York: Routledge.
- Mayes, A. R., 1995. Memory and amnesia. *Behavioural Brain Research*, 66(1-2): 29-36.
- Miles, R. S., 1990. Audiovisuals, a suitable case for treatment. *Visitor Studies*, 2(1): 245-252.
- Milliman, R. E., 1982. Using background music to affect the behavior of supermarket shoppers. *Journal of Marketing*, 46(3): 86-91.
- , 1986. The influence of background music on the behavior of restaurant patrons. *The Journal of Consumer Research*, 13(2): 286-289.
- Park, C. W. and Macinnis, D. J., 1992. The differential role of characteristics of music on

- high-and low-involvement consumers' processing of ads. *Journal of Consumer Research*, 18(3): 161-173.
- Planalp, S., DeFrancisco, V. L. and Rutherford, D., 1996. Varieties of cues to emotion in naturally occurring situations. *Cognition and Emotion*, 10: 137-153.
- Quin, D. H., 1999. *Nature by Design: Soundscape in the Museum*. Ph. D. dissertation. The Union Institute. UMI ProQuest Digital Dissertation. <http://wwwlib.global.umi.com/dissertations/fullcit/9948815>. (2009/9/20)
- Russell, J. A., 1980. A circumplex model of affect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39: 1161-1178.
- Saito, D. N., Yoshimura, K., Kochiyama, T., Okada, T., Honda, M. and Sadato, N., 2005. Cross-modal binding and activated attentional networks during audio-visual speech integration: A functional MRI study. *Cerebral Cortex*, 15: 1750-1760.
- Schafer, R. M., 1994., *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester, Vermont: Destiny Books.
- Sterne, J., 1997. Sounds like the mall of America: Programmed music and the architectonics of commercial space. *Ethnomusicology*, 41(1): 22-50.
- Wallbott, H. G. and Sherer, K. P., 1986. Cues and channels in emotion recognition. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51: 690-699.
- Webb, R. C., 1996. Music, mood, and museums: A review of the consumer literature on background music. *Visitor Studies*, 8(1): 15-29.
- Woltman, R. M., 1993. A sense of place within the space. *Visitor Studies: Theory, Research, and Practice*, 6: 24-27.

收稿日期：2009年10月8日；接受日期：2009年12月31日

作者簡介

蔡振家：現任國立臺灣大學音樂學研究所助理教授。

陳佳利：現任國立臺北藝術大學博物館研究所副教授，為本文通訊作者。

李捷葳：現為國立臺北藝術大學博物館研究所研究生。

Literature Soundscape in the Museum: On the Roles and Functions of Sound Elements in Literature Exhibitions

Chen-Gia Tsai* Chia-Li Chen** Chieh-Wei Lee***

Abstract

Due to the close relationship between sound and literature, sound elements play important roles in exhibitions of the literature museum. Films and music are often played in the literature museum in order to enhance visitors' learning experiences, and thus create a unique literature soundscape. This paper aims at analyzing the roles and functions of sound elements in the literature museum, with "The Development of Taiwan Literature" (the permanent exhibition of the National Museum of Taiwan Literature) as a case study for exploring the implications and applications of sound elements.

Drawing from examples of literature exhibitions, three relationships between the sound and the exhibition are distinguished: the sound itself as the exhibit, the sound combined with other elements as the exhibit, and the sound elements implying the exhibit context. Sound elements not only create the atmosphere of the exhibition but also change visitors' temporal and spatial experiences. Visitors' emotions, attention, narratives and memories are also influenced by sound elements. In addition, concerts held by the museum achieve the literature soundscapes that are open to various interpretations, and thereby help promoting and popularizing literature works. Lastly, this paper offers some suggestions for the applications of sound elements in exhibitions from visitors' perspectives.

Keywords: literature soundscape, sound and cognition, applications of sound exhibition, literature museum

* Assistant Professor, Graduate Institute of Musicology, National Taiwan University; E-mail: tsaichengia@ntu.edu.tw

** Correspondence, Associate Professor, Graduate Institute of Museum Studies, Taipei University of the Arts; E-mail: chiali21@hotmail.com

*** Graduate student, Graduate Institute of Museum Studies, Taipei University of the Arts