

“场景复制”时代博物馆的“社区性”探析

李红艳 冉学平

摘要:借用本雅明的“光韵”概念,以考察博物馆经验和个体经验实践这二者之间由分离转向融合的过程,讨论互联网“场景复制”时代博物馆物与人的互构关系。这一关系聚焦博物馆的“社区性”实践以及人在实践中实现其行动主体的过程。也正是在这个意义上,博物馆的“社区性”与“场景”实践共同构成公共文化服务实践的一个新维度。博物馆的“社区性”既是一个场景化与再场景化的良性互动过程,也是数字的、公共的、普及的或多元的公共文化服务实践过程。通过这种“社区性”实践,可以为未来博物馆的公共文化服务实践提供可选择的路径。

关键词:博物馆;场景复制;社区性;公共文化服务实践

中图分类号:G206 **文献标志码:**A **文章编号:**2096-5443(2021)03-0059-09

项目基金:国家社会科学基金一般项目(18BXW077)

作为一种特殊的传播实践,博物馆被视为一种独特的时间与空间交叠的媒介。^[1-3]就技术意义而言,这种传播实践建立在博物馆物与人的连接之上。在互联网技术推动下,这种连接以“活”起来、“展”出去的方式呈现出新的文化表达场景。本文所谓场景,既包括空间的环境,也关涉基于行为与心理的环境氛围^[4],还指向“被建立”的现实的、虚拟的或增强的环境^[5]。移动设备、社交媒体、大数据、传感器以及定位系统是构成这些场景的五种“原力”(技术力量)^[6]。场景在某种程度上改变了博物馆传统经验被理解和被表达的形式。因此,将博物馆传播实践与场景的生动意义联系在一起,为认识互联网时代的博物馆提供了一种视角。首先来看看两个博物馆展览场景:

场景一:2018年11月,为期三个月的“世界巨匠——意大利文艺复兴三杰”特展在南京博物院举办。展厅客流数据显示,观众进场人数最高的一天为5197人,最少的一天为313人。在特展中,《倚靠十字架的基督》展品最高实时围观观众达59人,平均观看时长为50秒;《美丽公主》展品最高实时围观观众达46人,平均观看时长为1分01秒;《圣家庭》展品最高实时围观观众达52人,平均观看时长则为1分05秒。^[7]

场景二:2018年5月,在抖音联合7家国家一级博物馆推出的“爆款”创意短视频——《文物戏精大会》中,后母戊鼎、唐三彩人物俑、三星堆铜人像等国宝以“千物千面”的模态翩翩起舞、活灵活现。短视频4天累计播放量突破1.18亿,点赞量达650万,分享数超过17万。^[8]

场景二中网民的关注一方面与个体的网络实践密切关联,另一方面则凸显了社会对“死”文物线上活态化、网络场景化的参与式关注。这种关注对场景中传统展览所隐匿的物人二分式格局形成了潜在的挑战:由于传统展览对时间的操纵、空间(人数)的局限、权威的固守和知识的垄断,它一直被视为自我区隔、自我阐释和自我展示且游离于社会之外的封闭体系。在新技术中,场景一这种“见物”“见事”“见人”的传统展览形态则被延伸成一种与个体经验关联的“物”化状态。此种状态是在“文化镶嵌性”和“制度镶嵌性”的共同作用下,耦合成的一个带有自发参与表象的线上空间。^[9]

5G、4K/8K、物联网、云计算、大数据、人工智能、VR/AR/XR等现代信息技术的“在场”,不仅以数字化的支撑条件出现,而且还构成了博物馆场景化的一个有机部分。从“有墙”场景到“无墙”场

景,博物馆在公共文化服务供给中的角色正在发生变化。换言之,博物馆这种流动的、叠加的、互构的、多元的、共时的场景化建构过程,是穿梭于虚拟现实与经验现实、线上展览与线下展览之间的公共文化服务新形态。

现有研究指出,在“互联网+”时代,博物馆场景化是物、人和数据之间的交互传递^[10],是博物馆叙事意义的再建构力量^[11]。这意味着博物馆告别了传统展览时代的本真与权威,而虚拟场景、数字复制品、图像、文字、声音等多模态混合成新型的博物馆文本。^[12]在这种实践中,位置、景观、仪式、他者、经验、意义和身份等语境要素取代了唯“物”主义的传统,成为揭示地方意义与本质的核心要素。^[13]从这些立场出发,有关讨论进一步聚焦在由博物馆场景化带来的社区性问题上:它既关心面向社区的文化普及与传承,特别是关注对所有公众、少数民族和边缘群体的多元文化包容^[14],也主张流动性的、具象化的、开放性的社区-博物馆关系下的“为他者发声”或“被他者发声”、沟通或对话的模式^[15-16]。很明显,博物馆的社区实践勾连存在三个相互联系、彼此互动的要素:社区、传播和媒介。社区(community)与传播(communication)有共同的拉丁语词根。在这个意义上可以说,没有传播,就不会有社区;没有社区,也就不会有传播。^[17]对于社区与媒介的关系,至少可从两个视角检视:一个是新媒介视角,信息传播技术是影响社区变迁的重要因素之一^[18],互联网与小规模集体行动的关系是理解现代性社区的不可忽视的部分^[19];另一个是社区媒介视角,社区媒介有助于诠释新的社区“公共性”,推动草根、平等、开放、多元、参与、近用和非营利等成为话语中心^[20]。

这些讨论的立足点在于博物馆场景化实践。这种实践模式假定其同传统展览实践在物与人连接的功能上是存在差异的,它们所采用的技术手段和阐释方法也是各不相同的;但如何界定和探究这种差异以及由这种差异带来的挑战,研究则是不足的。而在博物馆场景化是如何与“社区性”产生勾连方面,尚待进一步探究。笔者把互联网技术作为研究博物馆传播实践的切入点,正是基于“物与人”的视角对传统博物馆作“创造性改变”这一路径的关注。借用本雅明的“光韵”概念,笔者从两种视角分析博物馆转型中个体经验的变迁过程:一种视角是讨论个体经验与博物馆经验的关系从分离转向融合的过程;另一种视角是探讨这种融合反映到博物馆中产生的“社区性”。最后通过对这两种视角的交叉分析,考察博物馆场景化所呈现出来的机遇和挑战,并对博物馆“社区性”实践作为公共文化服务的属性进行讨论。

一、光韵与经验:传统博物馆的仪式性呈现

在本雅明看来,机械复制时代之前的艺术,充满了“光韵”(aura),也即“原真性”(echtheit)。“原真性”指向“原作的即时即地性”,“自问世那一刻起可以继承的所有东西,包括它实际存在时间的长短及它曾经存在过的历史证据”。从时空角度,“光韵”被描述为“在一定距离之外但感觉上如此贴近之物的独一无二的显现”。机械复制时代所凋谢的是“光韵”,由于机械技术所生产的复制物取代了独一无二的存在,而这些复制物又被赋予了现实的活力,最终导致了“传统的大动荡”。基于这一视角,“光韵”的衰竭与“大众运动日益增长的展开和紧张的程度有最密切的关联,即现代大众具有要使物更易‘接近’的强烈愿望,就像他们具有通过对每件实物的复制品以克服其独一无二的强烈倾向一样”。^[21]事实上,博物馆的展品,如器物、绘画等,其呈现方式也在缓慢发生变化:从文物器具到各种绘画作品,从摄影技术的展品到二维码的呈现,本雅明所强调的“光韵”,某种程度上,已经被杂糅在博物馆这一动态变迁的过程中,成为某一个特定时代的标志了。

传统博物馆展览坚守“光韵”会导致两种直接结果:一是博物馆物的符号景观;二是人的仪式性参与。二者都着实存在一种博物馆经验与个体经验分离的现象。首先,博物馆作为一种人类文明产品的展示场所,固守“光韵”不仅将自身与社会现实区隔开来,而且由其产生的符号景观还“遮蔽”了社会的本真。究其缘由,“博物馆化”的过程颇具启发性:斯特兰斯基试图在“博物馆性”(museality)的基础上,或根据物的“特性”(quality)或“价值”(value)将其解读为一种关于历史的、现在的和未来的

的社会功能,把物上升为博物馆藏品的过程,即“博物馆化”(musealization)。^[22]这是一种对物的本体信息和延展意义的再阐释,它将物从时间历史性和空间在地性中抽离出来进而转向收藏领域,原本的物质属性和社会功能被一种抽象意义的精神符号取代了。

然而,我们要问:博物馆物一旦剥离人类实践或经验,其立身之处何在?博物馆世界在眼花缭乱的符号的嫁接或掩盖下,竭力描绘一个割裂现实社会的现代性“异托邦”。^[23]这种脱离实践的不完整的东西极易导致人们在某些地方“误入歧途”,成为逃避现实的装置。用德波的话说,它是一种由感性的可观看性建构起来的幻象,其存在由表象所悬设,以各种不同的符号为其外部显现形式。这些符号景观的在场既是将新近的去驱赶进隐匿之所,使每一个人在社会内忘掉历史精神,也是对社会活动的逃避,对人类实践的重新考虑和修正的躲避。^[24]

没有了经验直观的关联性,由博物馆物产生的一切“知识”便都是“凭空”的,因为经验又是唯一得以应用于其上的质料。这种脱离经验的博物馆物将会最终走向两种符号景观:一种是“象征符号”,另一种是“表意符号”。前者的特点是当其在人与人之间进行交换时便产生意义上的自相矛盾,后者一旦“脱离相互相关性(mutual reciprocity)网络,就是一个单边(unilateral)信息、一个没有回应的交流”^[25]。被符号化的世界是一个静止的游戏世界,在同步切面的无时间性当中漂浮着语言的幻影和语义的幽灵,在这个脱离社会实践的社会,所有都事先按照“二元格式”重新誊写。^[26]波兹曼更是把这种符号景观隐喻为两种文化的精神枯萎,一种是“奥威尔式”的文化监狱,另一种是“赫胥黎式”的文化滑稽戏。^[27]

其次,除符号景观之外,对“光韵”的固执还将会导致人的仪式性参与。显然,这种参与也是“抽离”社会经验的。这是因为仪式抽掉了事物的经验性条件,仅注重用普遍的规则系统统摄人们的思维方式和情感结构,刻意把动作与材料、主观与客观、思想与事物按照二元对立割裂开来,尤其重要的是,生活与历史同样具有不可分裂的意义。^[28]对一种仪式的假设和事实之间的不一致,使人们注意到通过戏剧性演出来加强的邻里关系是不可能的,仪式不再是将他们团结在一起的最重要的联系。仪式分裂了社会而不是整合它,分裂了人格而不是治愈它。^[29]

因此,不能忽略功能而从形式规定它的意义,也不能把它从自然经验中剥离出来而偏重其奇怪性质,而应当回归到其所属的制度中。^[30]这些讨论既从二分法的角度检验仪式与社会的割裂关系,以揭示仪式“不可靠”的一面,还透过“活生生”的经验生活实践对空洞的仪式观展开批判,试图提供一个能动的、经验的主体自觉的立足点。

以上分别从物的立场和人的立场讨论的问题,都是从不同的视角进入物人分离关系讨论的。前者着眼于物的符号景观,后者则关注人的仪式性参与。回溯博物馆从私人收藏到面向社会、介入社会和关注社会的公众参与的变迁历程,可以说,博物馆领域在回归到人的经验维度上也达成了某种程度的共识,并试图将人的生命力注入其肌理中。也就是说,博物馆存在的合法性不是“关于什么”(about something),而是“为了谁”(for someone)。^[31]具体而言,作为一种公共机构,博物馆不能仅凭“游客数字”(visitor figures)来衡量自身发展,而是要通过提升开放性与相关性来吸引公众。^[32]博物馆还应当从“陌生人”(stranger)到“客人”(guest),再到“客户”(client)的演变序列来重新审视其对待观众的态度。^[33]这些由物向人的转变对于普通公众来说,所引发的主要就是对主体性关注的问题,公共文化服务实践便是关注的问题之一,后面将加以讨论。

本雅明指出,艺术史可以被描述为艺术品自身中的两极运动,一端是“膜拜价值”,另一端是“展示价值”。在“膜拜价值”中,唯一重要的并不是艺术品被关照着,而是象征性地存在着;它要求人们隐匿艺术作品,比如有些神庙只有高级神职人员才能接近,有些圣母像几乎被遮盖而不被公众所见。随着单个艺术活动借助技术复制方法从“膜拜价值”这个母腹中的解放,相应的“展示价值”也获得了增强。^[21]显然,技术作为手段不仅增强了博物馆的“展示价值”,或解放了博物馆的“膜拜价值”,而且技术本身也是博物馆实践的一个组成部分。换言之,技术与博物馆实践之间的良性互动关系越健

全,也就越可能较好地凸显“复制”的作用。因为技术的“复制”能力越强,也就越能提高博物馆在区域、城乡、群体和馆际方面的流动性,从而在资源分布上逐渐向较为合理的方向发展。

在此情形下,互联网技术不仅挑战了“机械复制”时代从艺术作品的“膜拜价值”和“展示价值”中关注“光韵”的初始逻辑,还揭示了由其所催生的一种新的“场景复制”。这种“场景复制”不仅会从独一无二的博物馆物的“光韵”中提取价值,而且还可能借助这一路径升级为实现“世间万物皆平等”的人类愿景。恰恰也是这种“场景复制”反过来推动了博物馆物与人之间密切关联、携手并进、深度互动的关系,映射出的是一个更迅速、更广泛、更深层的,无时无处不交叠、互构的“博物馆-社区”阈限性空间。

二、“场景复制”时代的博物馆

本雅明曾提出由木刻、镌刻、蚀刻、石印术和照相摄影等技术开启的“机械复制”艺术作品归“眼睛”所持有。^[21]在“互联网+博物馆”背景下,由数字技术催生的“场景复制”这一概念,不再局限于“眼睛”,已然拓展至整个“身体”的延伸。或者说,“场景复制”视域下的博物馆关注去物人界面环境下的整体统一。本文从以下三个方面展开讨论:

其一,博物馆“场景复制”以“去身体中心化”为秩序和机制,换言之,博物馆“场景复制”通过“去身体中心化”得以创造、维系和改变。对于身体自身的实践,布尔迪厄认为在主体信念和经验实践之间存在前对象性的固有的肉体性,也就是说在行动者和世界之间存在一种先于判断表述的统一性。社会化的身体成为被赋予了某种结构形塑潜力的“能动的知识”形式的载体。^[34-35]由此,博物馆“场景复制”的基本问题便聚焦在两方面:社会化的身体和肉体性的身体。第一种,身体的去社会化产生于从时间、空间维度上消解的物人关系中,这种关系既是对身份的再确认,也是对物的再阐释,进而在物与人之间重新搭建起沟通和对话的空间。在互联网技术的加持下,这种身体的去社会化实现了时空的压缩(如因特网)和人类经验与身份的复制(如虚拟现实)^[36]。第二种,作为身体的一种实践方式,身体的去肉身化在可信度方面比真实世界的身体呈现更有竞争力,人类的体验会越来越多地在虚拟环境中进行。^[37]因为人的神经系统已经延伸成一个全方位的信息环境,在一定程度上,这样的延伸不再是生物学意义上的延伸,而是信息环境的进化延伸。^[38]

在博物馆“场景复制”的环境中,身体既融入场景(物的一部分),又是自我的中介(人的一部分);即一方面身体由物质、社会、文化、符号等元素构成,另一方面身体又建构由这些元素组成的场景。在这个意义上,场景是人类以物人互构的方式赋予博物馆与其保持充分一致的秩序,而互联网为实现这一目的搭建起某种连接。通过这一连接,人的体验与行为选择被重新结构化,“身体体验”和“中介体验”交织愈加紧密。换言之,场景强化了博物馆世界和“外面的”社会之间的勾连^[39],博物馆中物与人之间真正有意义的对话就这样实现了。二者互相渗漏、彼此互构和相互交融,形成你中有我、我中有你的新格局。恰是这种日益模糊物人边界与分野的态势反过来使博物馆面临一种解构传统权威的新境况。吉登斯在比较前现代社会与现代社会后认为,现代化是“时空脱域”的过程,物与人从具体的时间和空间中解脱出来,这并不简单是地域性影响的日渐式微,并变成更具非个人化的抽象体系。相反,恰恰是组织空间经验的形式在变化着,它以特有的方式把空间上的远与近连接起来,这是以前的任何时代都未曾发生过的。^[40]

其二,除博物馆“场景复制”外,还有必要讨论“场景复制”究竟复制了什么?一是借助网络再现社会记忆、认同、身份和文明的“精神标签”,摧毁这些标签可能会导致遗忘、崩溃和顺从;^[41-42]二是通过互联网再现特定环境下所存在的“物质形态”,同样地,它关涉保存与传承的问题。正因为如此,再现构成了博物馆“场景复制”的主要根源之一,对这种“根源”的不同认识,形成了若干分析取向。对解构主义者来说,这种嵌入文化属性的再现不仅是可能的,而且是唯一的可能性,因为“文本之外一无所有”,再现就是人们所拥有的一切。^[43]

其三,在“场景复制”的基础上,博物馆的“社区性”也渐趋凸显。博物馆“场景复制”这一实践,不仅孕育了博物馆与社区之间的对话属性,也引发了公共博物馆与私人生活边界的重构,最终培育出一个公平参与的“社区性”博物馆。由“场景复制”所定义的“社区性”博物馆以“新”与“旧”的历史性方式结合在一起,被理解为是共时性的,即共同存在于同质的、空洞的时间之中。^[44]在这些非场馆、非实体和非现场的流动“社区性”博物馆中,虚实边界渐趋模糊,线上线下展品形态日益多样,进而不断地拓展实践视野,持续地挑战理论想象。

概括而言,博物馆的这种“社区性”是“美妙”的,它试图透过“场景复制”的方式修正或重建秩序。无论是在“屏外”的现实社区,还是在“屏内”的虚拟社区,所有人都触手可及。这也意味着作为公共文化服务供给的博物馆使人人共有、共享和普及成为可能。“场景复制”以自定义的、流动性的和不确定的叙事方式突破了传统博物馆的“围墙”,拓展了博物馆边界和物的意义,给普通民众带来了真正意义上的公共文化体验场景。实际上,这种“放弃”传统博物馆叙事框架,转向采用物人经验同一性的场景实践方式所构筑起来的博物馆“社区性”叙事,不仅能给社会生活带来新的空间,也为公众勾画了一个游离在身边的良好公共文化服务画面。

三、博物馆“社区性”叙事

基于此,本文考察的“场景复制”时代的博物馆,为大众创造了一个数字化公共文化服务空间。透过场景化和再场景化的构造,博物馆建立起一种现实社区和网络社区相呼应的“社区性”叙事。这种“社区性”叙事牵涉两种场景属性:一是现实社区中的场景化;二是网络社区中的再场景化。二者的良性互动关系越健全,就越有可能促进博物馆“社区性”公共文化服务实践朝着好的方向发展。前者的能力越强,作为“延伸”的后者则会在公共文化服务福利内容上愈加丰富。同时,后者的能力越强,也就越能有力“补足”前者在公共文化资源分配上渐趋向比较均衡的方向发展。

首先,现实社区中的场景化聚焦两个方面:场景增强和场景复制。就现实社区中的博物馆场景增强而言,主要有两种形式:一种是“馆内”的传统博物馆场景增强,另一种是“馆外”的遗址博物馆或生态博物馆场景增强。前者是借助音视频、二维码、实体物与虚拟物信息叠加等互动性、场景化的解读方式,提升了民众可及的能力,扩大了民众接收的范围,创造了民众参与的途径。南宋官窑博物馆借助AR技术叠加实体场景和虚拟场景,增强再现了南宋官窑制瓷工艺场景,让800多岁的古窑遗址“活”了起来。基于AR场景交互的陶瓷文化游线,串联起博物馆内的基本陈列和馆藏文物,使民众身临其境地参与其中。类似的,后者通过实体场景模块、虚拟场景模块、位置追踪模块和输出显示模块的系统性融合,实现了虚拟场景对实体场景的增强补充。由此带来民众近距离的沉浸式互动体验,打破了传统的“只可远观而不可亵玩”的观展模式。作为世界遗产名录之一,良渚古城是一个规模宏大的史前遗址。立足于“在地性”环境,AR、VR等数字技术增强展示了包括城墙、宫殿等在内的多个场景,再现了5000多年前良渚人的生活“记忆”与生存智慧。上述两种场景增强形式本是作为博物馆的“社区性”一般日常生活的依托而存在的,当它们被纳入到公共文化服务序列中的时候,便立刻被这种流动性的、即时性的方式打破和分解,成为构筑博物馆公共文化服务的核心要素之一。

就现实“社区”中的博物馆场景复制来说,它与博物馆场景增强之间的边界是模糊的,二者间实有某种深刻的同质性。但主要差异在于:前者具有“流动性”的特征,后者则表征为“在地性”;前者透过流动的或复制的场景,是作为公共文化服务福利保障施加在民众身上的,这种场景可被投送到城市社区、乡村社区、校园或公共场所,后者兼具对文物本体的满足感和感官上的体验感,同样试图将文化从某种“权力”或“权威”中转移出来,进而转化为社区行动的力量。中华世纪坛的“云立方·千秋颂”数字展览通过数字画屏、沉浸式交互空间、触摸式交互桌面、体感交互姿态模仿、全息+手势交互等现代技术手段,复制了《中华千秋颂》大型彩色浮雕壁画实体场景,再现了中华五千年文明,为公众带来了另类的观展体验。这种模块化、可变性、交互性和轻量化的场景不仅直接体现在“内容”

的体验上,也反映在“形式”的复制上,更是能够流动到多样的、不同的和变化的社区中去,为人们的社区实践提供整体的文化体验、意义系统和生活格调,在主体行动中达致公共文化服务深度参与的目的。这种流动的“社区”博物馆公共文化服务体验形式,从一个新的角度反映了现代公共文化服务的实践导向。在由《人民日报》发起纪念改革开放40周年的“时光博物馆”活动中,透过信息技术复制和再现,人们能够回味儿时的熟悉味道,欣赏过往的经典影音,诉说家庭的故事变迁。网民@少年之夏 Zheng 在微博上如此评论:“流动的时光,行进的中国,时光无法倒流,但我们可以通过旧物件回忆过去,回忆美好。在这里有我的记忆,有父母的记忆,更有国家的记忆。”^[45]“时光博物馆”还以高铁、大篷车、邮轮等为场景载体,在全国开展流动巡展,成为“爆款”公共文化服务活动。这些博物馆场景复制活动,通过日常实践定义出了自己的“战术”,透过在其中重新引入利益和愉悦的多种变化开启可能性,使各种情景活了起来。^[46]

其次,作为“城市会客厅”的博物馆,在网络社区的再场景化中,重新被赋予了公共文化资源再分配的机会和权力,逐渐从“阳春白雪”似的珍藏展品逆转为“下里巴人”似的生活产品。网络游戏《绘真·妙笔千山》通过互联网技术动态还原故宫博物院藏国画瑰宝——《千里江山图卷》。普通公众可在网络社区中寄情山水,赏层峦叠嶂,品屋舍村落,观桥梁渡口,了解北宋生活风貌,展开一场古今“交流”。网友@唯有鹭鸶知我意在网留言说:“真是太美了,无论是人物、画面,还是剧情的设计,都让人如入画中,仿佛希孟笔下千里江山图中景象真的存在着。青绿山水大好河山,画中人物一下子都活了过来,我甚至还能与他们对话,这份感动实在是无法言说。”^[47]游戏于2019年1月全球首发,首日下载量为24万,截至2019年5月下载量为552万。^[48]这些数据折射出传统博物馆的处境,即自上而下的“权威”发生了转化,而在展示与服务方面的“功能”也已大大拓展。这既确保了博物馆展览活动不得逾越“权力”范围,也保证了民众充分享有的“公共福利”。这种公共福利是通过再场景化的方式将博物馆以文化体验的形式惠及普通民众,他们还能以这种方式参与到文化再生产的过程中去。

这种在网络社区中再场景化的公共文化服务实践,是由博物馆的无数历史记忆和网民个体经验所构成的,每位普通人都能够通过诸如此类的历史记忆和个体经验来共享或参与这种“社区性”公共文化服务。2018年1月,由湖南省博物馆推出的解读马王堆汉墓出土文物的系列微动画《汉代穿越指南》在网络中播出。微动画通过饮食、时尚、娱乐、占卜和养生五部分内容再现汉代生活场景,以现代人的生活视角,穿越回归到了汉代人的“活生生”的经验场景。微动画短小精悍、通俗易懂、生动有趣又寓教于乐,深受不同年龄和教育程度人群的喜爱,网络总播放量高达1900万次。^[48]国外在这方面具有比较成熟的经验,例如“谷歌艺术与文化”(Google Arts & Culture)与2500多家世界级博物馆、美术馆和歌剧院开展合作,让公众足不出户便可徜徉在珍贵文物和艺术品的海洋中。^[49]在谷歌推出的“Family Fun with Arts & Culture”项目中,孩子们不仅能够“在黑洞的内部秘密”“侏罗纪时代的庞然大物”“哈利·波特世界中的魔法”场景中探索知识,也能够与家人在超高分辨率艺术品图像里饶有兴致地寻找小狗、小鸟、乌龟、小朋友等细节,还能够透过动态导游——“虚拟小企鹅”360度畅游世界博物馆。^[50]对于这种再场景化的“社区性”公共文化服务实践而言,在某种程度上它代表了互联网人们的在线文化生活的状态、条件和意义,描摹了一种在开放网络社区里参与式公共文化服务的美好愿景。因为博物馆这一历史的形态只有在公开、共享和共有的再场景化中才能够得到更好的保存、阐释和展示。

总之,博物馆通过场景化或再场景化的延展范式,变成了一个处处是中心、无处是边缘的“社区性”公共文化服务空间,一个信息集聚与交流的新媒介空间。这也意味着博物馆“社区性”公共文化服务实践将处在现实社区和网络社区的不断重构与再生过程中。由于“场景复制”力量的建构、维系或改造,博物馆也成为描绘共享价值、认同、意义和秩序的行动力量与实践舞台。在社会历史的进程和分享中,它“邀请”民众参与其中,这是一个使公众聚拢起来和彼此联系的共同体,是一种共有的交

往方式。^[51]透过这种公共性的、多样化的博物馆“社区性”叙事,民众得以寻求一种群体、语言、阶层和认同的多元身份,进一步获得公平的参与路径和文化权利。

四、结论与讨论

本文借用本雅明的“光韵”概念,在讨论“场景复制”的基础上,通过对基于博物馆数字化的博物馆经验与个体经验间的关系变化属性所做关涉分离和融合的分析,内化成了一种关于物与人之间的良性互动关系的讨论。这种良性互动关系可以表述为一个博物馆“社区性”与公共文化服务实践之间的双向互动的过程。一方面是博物馆“社区性”形塑公共文化服务的实践过程。它透过“场景复制”挑战传统博物馆长期以来所固守的权威性、原真性、合法性和所有权,有助于解决地区、城乡、群体和馆际之间的资源“均衡”问题,旨在重建一种普及性、多元性、可及性和福利性的现代公共文化服务体系。另一方面则是公共文化服务实践反过来引导着博物馆的“社区性”实践。公共文化服务实践所主张的无论是普及性还是多元性目标,均被看作是用来构筑博物馆“社区性”实践的动力机制。这种动力机制是在族群景观、媒介景观、技术景观、经济景观和文明景观的簇拥下,作为附着在公共文化服务身上的某种力量而出现的。^[52]

“场景复制”时代的博物馆通过消解时间、空间和性质上的界限,试图构筑起一种“无界博物馆”,并努力使民众相信自由、智慧、即时、公平、友爱、无界交流的公共文化服务从此成为可能。同时,在这种文化技术愿景中,更深层的数字鸿沟和注意力鸿沟、更沉溺于快感的符号景观、更隐晦的文化资源失衡等问题也不容忽视。还有一点值得我们关注的是,当下博物馆的“社区性”叙事还或多或少、或深或浅地触及一种生存或发展的平衡性问题,导致它最终只能是在文化、政治或经济之间达致某种妥协。因为这一机构既承担着彰显“民族身份”和“文化外交”的使命,又肩负着旅游或经济发展的目的,还牵涉公平正义和社会治理的目标。^[53]需要继续讨论的问题是,在互联网已成为社会元治理结构的背景下,作为一种治理的工具,博物馆的这种“社区性”将会对个体、社会、国家之间的文化治理权利、边界和交换带来什么变化?作为一种治理的对象,博物馆这种公共文化服务新实践又是否意味着新的治理结构将会出现?倘若它确实存在的话,那又会是怎样的结构?随着信息技术与博物馆之间的传播关系和传播实践的动态变化,这些问题将会越来越清晰化。

参考文献:

- [1] 罗杰·迈尔斯,劳拉·扎瓦拉. 面向未来的博物馆——欧洲的新视野. 潘守永,雷虹霁译. 北京:北京燕山出版社,2007:181.
- [2] 曹兵武. 作为媒介的博物馆——一个后新博物馆学的初步框架. 中国博物馆,2016,1:77-82.
- [3] 周海燕,吴晓宁. 作为媒介的时光博物馆:“连接性转向”中的记忆代际传承. 新闻界,2019,8:15-20.
- [4] 彭兰. 场景:移动时代媒体的新要素. 新闻记者,2015,3:20-27.
- [5] 喻国明,梁爽. 移动互联时代:场景的凸显及其价值分析. 当代传播,2017,1:10-13+56.
- [6] 罗伯特·斯考伯,谢尔·伊斯雷尔. 即将到来的场景时代. 赵乾坤,周宝曜译. 北京:北京联合出版公司,2014:11.
- [7] 张莅坤,张立红. 博物馆数据可视化平台初探——以南京博物院特展为例. 东南文化,2020,4:170-176.
- [8] 中国新闻网. 抖音“文物戏精大会”播放量破亿. 2018-05-21. [2020-09-26] <http://www.chinanews.com/business/2018/05-21/8518858.shtml>.
- [9] 李红涛,黄顺铭. 一个线上公祭空间的生成——南京大屠杀纪念与数字记忆的个案考察. 新闻与传播研究,2017,1:5-26+126.
- [10] 宋新潮. 关于智慧博物馆体系建设的思考. 中国博物馆,2015,2:12-15+41.
- [11] 陈霖. 城市认同叙事的展演空间——以苏州博物馆新馆为例. 新闻与传播研究,2016,8:49-66+127.
- [12] 尹凯. 重置与转向:当代博物馆理念的梳理与思考. 东南文化,2018,4:82-89.

- [13] E. Relph. Place and Placelessness. London: Pion, 1976: 29.
- [14] 妮娜·西蒙. 参与式博物馆: 迈入博物馆 2.0 时代. 喻翔译. 杭州: 浙江大学出版社, 2018: 代译序 11.
- [15] I. Karp. Introduction; Museums and Communities: The Politics of Public Culture // I. Karp, C. M. Kreamer, S. D. Lavine. Museums and Communities: The Politics of Public Culture. Washington: Smithsonian Institution Press, 1992: 10-26.
- [16] J. Kidd. Museums in the New Mediascape: Transmedia, Participation, Ethics. Farnham: Ashgate, 2014: 44.
- [17] 威尔伯·施拉姆, 威廉·波特. 传播学概论(2版). 何道宽译. 北京: 中国人民大学出版社, 2010: 2-3.
- [18] 张咏华. 传播基础结构、社区归属感与和谐社会构建: 论美国南加州大学大型研究项目《传媒转型》及其对我们的启示. 新闻与传播研究, 2005, 2: 11-16+94-95.
- [19] 黄荣贵. 互联网与抗争行动: 理论模型、中国经验及研究进展. 社会, 2010, 2: 178-197.
- [20] 李艳红. 传媒产制的“第三部门”: 北美和澳大利亚社区媒体的实践、制度及民主价值. 开放时代, 2009, 8: 5-32.
- [21] 瓦尔特·本雅明. 机械复制时代的艺术作品. 王才勇译. 北京: 中国城市出版社, 2001: 7-14; 19-20; 5-6.
- [22] B. B. Soares. Provoking Museology: the Geminal Thinking of Zbyněk Z. Stránský. Museologica Brunensia, 2016, 5(2): 5-17.
- [23] 米歇尔·福柯. 另类空间. 王喆译. 世界哲学, 2006, 6: 52-57.
- [24] 居伊·德波. 景观社会. 王昭凤译. 南京: 南京大学出版社, 2006: 6; 11; 114.
- [25] 马克·波斯特. 第二媒介时代. 范静哗译. 南京: 南京大学出版社, 2000: 147-148.
- [26] 雷吉斯·德布雷. 普通媒介学教程. 陈卫星, 王杨译. 北京: 清华大学出版社, 2014: 55.
- [27] 尼尔·波兹曼. 娱乐至死. 章艳译. 桂林: 广西师范大学出版社, 2004: 201.
- [28] 约翰·杜威. 经验与自然. 傅统先译. 南京: 江苏教育出版社, 2005: 8.
- [29] 克利福德·格尔茨. 文化的解释. 韩莉译. 南京: 译林出版社, 2014: 197-203.
- [30] 马林诺夫斯基. 文化论. 费孝通译. 北京: 中国民间文艺出版社, 1987: 36.
- [31] 彼特·萨米斯, 米米·迈克卢森. 以观众为中心: 博物馆的新实践. 尹凯译. 北京: 科学出版社, 2018: 译者序 vi.
- [32] E. Hooper-Greenhill. Counting Visitors or Visitors Who Count? // R. Lumley. The Museum Time-Machine: Putting Cultures on Display. London and New York: Routledge, 1988: 211-229.
- [33] Z. D. Doering. Strangers, Guests, or Clients? Visitor Experiences in Museums. Curator, 1999, 42(2): 74-87.
- [34] P. Bourdieu. The Logic of Practice (Richard Nice, Trans.). Stanford, CA: Stanford University Press, 1992: 68.
- [35] 张意. 文化与符号权力: 布尔迪厄的文化社会学导论. 北京: 中国社会科学出版社, 2005: 51-56
- [36] 约翰·杜翰姆·彼得斯. 对空言说: 传播的观念史. 邓建国译. 上海: 上海译文出版社, 2017: 208.
- [37] 雷·库兹韦尔. 奇点临近. 董振华, 李庆诚译. 北京: 机械工业出版社, 2011: 14.
- [38] 马歇尔·麦克卢汉. 麦克卢汉如是说: 理解我. 何道宽译. 北京: 中国人民大学出版社, 2006: 104.
- [39] A. Giddens. Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age. Cambridge: Polity, 1991: 188.
- [40] 安东尼·吉登斯. 现代性的后果. 田禾译. 南京: 译林出版社, 2000: 123.
- [41] E. H. Gurian. What Is the Object of This Exercise? A Meandering Exploration of the Many Meanings of Objects in Museums. America's Museums, 1993, 128(3): 163-183.
- [42] N. Gedi, Y. Elam. Collective Memory-What Is It? History and Memory, 1996, 8(1): 30-50.
- [43] 罗钢, 刘象愚. 文化研究读本. 北京: 中国社会科学出版社, 2000: 前言 20.
- [44] 本尼迪克特·安德森. 想象的共同体: 民族主义的起源与散布. 吴叻人译. 上海: 上海人民出版社, 2016: 183-184.
- [45] 新浪微博. 网友评论“新中国成立 70 周年时光博物馆”. 2019-10-03. [2020-10-26] <https://m.weibo.cn/detail/4423451014205505?display=0&retcode=6102>.
- [46] 米歇尔·德·塞托. 日常生活实践 I. 实践的艺术. 方琳琳, 黄春柳译. 南京: 南京大学出版社, 2009: 43.
- [47] 豆瓣网. 关于绘真·妙笔千山的评论. 2020-04-20. [2020-09-25] <https://www.douban.com/game/30418176/comments>.
- [48] 国家文物局主编. “互联网+中华文明”行动计划成果集锦. 北京: 文物出版社, 2020: 128; 143.
- [49] 知乎网. 谷歌免费开放 2500 多家顶级艺术机构在线观看. 2020-03-26. [2020-10-26] <https://zhuanlan.zhihu.com/p/117240737>.
- [50] 艺术中国. Google 艺术与文化: 把博物馆带回家, “玩”着学艺术! 2020-04-22. [2020-11-1] <http://art.china.cn/>

txt/2020-04/22/content_41130160.shtml.

- [51] 汉娜·阿伦特. 人的境况. 王寅丽译. 上海:上海人民出版社,2017:36.
[52] 阿尔君·阿帕杜莱. 消散的现代性:全球化的文化维度. 刘冉译. 上海:上海三联书店,2012:43.
[53] J. Legget. Museums and Public Policy: An Introduction. *Museum International*, 2017, 69(3-4):6-9.

An Analysis of the "Community" of Museums in the Era of "Context Replication"

Li Hongyan, Ran Xueping (China Agricultural University)

Abstract: This paper borrows Benjamin's concept of "aura" to interpret the process from separation to integration between museum experience and individual experience practice and to discuss the mutual constitution relationship between museum objects and human in the era of internet "Context Replication". This relationship focuses on the practice of museum's "community" and the process by which human realize their subjects of action in this practice. It is in this sense that the museum's "community" and "context" practice constitute a new dimension for public cultural service practice together. In such a practice, museum's "community" is not only a benign interactive process of context and re-context, but also a digital, public, popular and diverse public cultural service practice process. This "community" practice can provide an alternative path for the public cultural service practice of the museum in the future.

Key words: museum; context replication; community; public cultural service practice

■收稿日期:2020-11-10

■作者单位:李红艳,中国农业大学人文与发展学院;北京 100083
冉学平,中国农业大学人文与发展学院

■责任编辑:刘金波