

歷史場景再現畫運用於博物館展示的可行性評估

姚開陽 *

摘要

歷史主題展的理想是展什麼就有什麼，但現實是有什麼才能展什麼，因為想要展的主題可能文物取得困難或根本沒有文物，所以一般都是先掌握了文物的來源，然後以此為核心策展，雖然不失為解決之道，但卻造成有些主題永遠沒有機會成為展覽，因為無物可展。就歷史普及教育的角度，這是十分令人遺憾的。

為解決文物的缺乏，現代流行採用 AR (Augmented Reality, 擴增實境)、VR (Virtual Reality, 虛擬實境)、多媒體互動等展示手段。雖然這是現代博物館不可避免的發展趨勢，但不能本末倒置為技術而技術，過於浮濫造成審美疲乏且成為錢坑。尤其這類手段大多採用動漫風格，不但輕浮，還假借創意之名忽視考證，成為錯誤的示範。

在這兩個極端之間，歷史場景再現畫的存在是很重要的。與動漫不同，它是經過嚴謹的學術考證，並且是高精緻度的寫實畫風，能帶領觀眾如同看電影般進入歷史場景神遊。

歷史場景再現畫的價值不僅在於它本身就是可展之物，也是製作 AR、VR、多媒體不可或缺的基礎，更是一種研究方法。但臺灣目前對歷史場景再現畫的認識仍然不足，本文將透過實際案例來評估它對博物館展示的可行性與價值。

關鍵詞

博物館展示、歷史主題展、展示技術、歷史場景再現畫、電腦繪圖。

投稿日期：2023 年 8 月 15 日；通過日期：2023 年 11 月 19 日。

* 曾任 2010 年上海世博會臺灣館、中國館創意總監；現任 2025 年大阪萬博會玉山企業館（臺灣館）創意總監；現為國立清華大學歷史研究所博士生。

Feasibility of Using Historical Reconstruction Paintings in Museum Displays

Yao, Kai-yang*

Abstract

The ideal history exhibition displays real objects, but in reality, museums only can exhibit what they have. It may be difficult to obtain artifacts related to the theme, or there may no artifacts to display at all. Therefore, curators usually design their exhibitions based on the objects to which they have access. While not a bad solution, it also means that some themes never have the chance to be exhibited. This is detrimental to the goals of popularizing history and education.

To get around a lack of physical exhibits, AR, VR, interactive multimedia and other display methods have become popular in modern times. Although this is an inevitable trend in modern museums, curators should not put the cart before the horse when it comes to technology. Too much excess can cause aesthetic fatigue and waste money. Especially the cartoon style adopted by many displays is not only frivolous, but also ignores research in the name of creativity, presenting erroneous information.

As an option between these two extremes, historical reconstructions are valuable. Different from cartoons, these types of paintings are based on rigorous academic research and utilize a highly realistic style to place the observer into an historical scene as though watching a movie.

Painted reconstructions are not only exhibitable objects, but also an indispensable basis for the production of AR, VR and multimedia displays, in addition to serving as a research method. However, Taiwan's understanding of such painting is still insufficient. This article discusses why museums should pay more attention to its value through analysis of practical cases.

Keywords

Museum display, historical exhibition, display technology, historical reconstruction painting, computer graphics.

* The author once served as the creative director of the Taiwan Pavilion and the China Pavilion at the Expo 2010 Shanghai. He is currently the creative director of the Tech World Pavilion (Taiwan Pavilion) at the Expo 2025 Osaka, and reconstruction painting a doctoral student at the Institute of History at National Tsing Hua University.

壹、前言

站在歷史普及教育的角度，當然希望所有的歷史事件都能成為策展主題，但現實上很難辦到，因為有許多主題沒有文物可展。這跟年代是否久遠無關，能辦得成秦朝軍事主題展不表示熱蘭遮城 400 週年展就辦得成，儘管後者更靠近現代，但前者有兵馬俑，後者卻沒有什麼可展之物。

缺乏鎮館之寶是新成立博物館的罩門，因為愈晚成立文物取得愈困難，價格也愈高，所以許多博物館轉而尋求新科技的展示手段譬如 AR（Augmented Reality，擴增實境）、VR（Virtual Reality，虛擬實境）、3D、4D、多媒體、互動、光雕、沉浸式投影等，這是必然的趨勢，也是不得不的選擇。但在臺灣這樣的發展看起來卻不是很健康。

科技展示是手段，不是目的，現在許多展覽不追求內容的深度與正確性，把重心都放在用了什麼技術與設備，更以此為號召，為技術而技術，就本末倒置了。尤其臺灣長期以來重硬輕軟的思維下使用科技手段常缺乏巧思、生硬直白的結合，千篇一律，加上太過浮濫，很容易造成審美疲乏，更可能成為永遠填不滿的錢坑。

再高的科技、再貴的設備也挽救不了內容的貧弱，最後仍是個華而不實的空洞展覽。造成這種結果的原因部份與臺灣公部門為追求績效而討好媚俗，把觀眾當小學生訴求，拿點讚率當 KPI 有關，影響之一就是動漫風大行其道。

動漫做為一種風格，本來不應對其有偏見，但動漫用在歷史主題展卻造成問題。動漫風讓歷史成為遊戲場景，模糊了正史與演義的界線，製作的人常拿創意自由當藉口規避學術考證，造成錯誤的示範。所以我們會看到雞籠聖薩爾瓦多城飄揚現代的西班牙國旗，或清法戰爭法軍的蒸氣鐵甲戰艦畫成 16 世紀的海盜船也就不足為奇。

有人以為戴上 AR 眼鏡就能自動進入元宇宙世界，遨遊於過去與未來的時空，這是科幻片的想像，AI（artificial intelligence，人工智慧）沒那麼厲害，如果沒有人去研究考證與製作出內容，戴上眼鏡也看不到任何東西，所以高科技展示仍得從學術的基本功開始，這時歷史場景再現畫的價值就呈現了，因為它是完全依照學術研究標準從文獻收集與田野調查開始，

然後用精細寫實的風格畫出有如真實的場景，就能做為製作 AR、VR、或 3D、4D、多媒體研究考證與美術風格原畫的基礎。

其實歷史場景再現畫本身就可以成為展品，因為它在廣義上也可被視為一種文物。而且產生的速度比製作科技展示品快，成本也較低，當數量到達一定程度時就有可能依照時間軸將所有事件無縫銜接，構成完整的視覺敘事，如此就算沒有文物也足以支撐一個主題展。

由於現代人都是在圖象的環境下成長，無論博物館展示或學校教科書，圖象的效果都是超過文字的，這已經成為不得不承認的事實，所以歷史場景再現畫永遠都有價值。除了本文主題的博物館展示外，其他如繪本出版、影視製作、公共藝術、主題樂園、文旅走讀、觀光產業與文創商品等，歷史場景再現畫都是很重要且十分寶貴的資源。

尤其臺灣有許多歷史關鍵性場面從來沒有圖畫可以想像，譬如葡萄牙水手高呼「Ilha Formosa」（圖 1），有了歷史場景再現畫就能成為活動海報或出版品封面的主視覺，讓宣傳得以聚焦。



圖 1 16 世紀葡萄牙水手航經臺灣海峽，見到林木蒼翠的島嶼高呼「Ilha Formosa」，由於他們當時將臺灣西岸大河出口誤認為海峽，所以在海圖上將臺灣畫成 3 個分開的島嶼¹
筆者自繪 《臺灣三島說》 數位 2016 年 21×63 公分

1 Paul Kua, “Portuguese “Discovery” and “Naming” of the Formosa Island, 1510-1624: A History Based on Maps, Rutters and Other Documents,” *Anais de História de Além-Mar*, issue 21 (2020): 308.

貳、關於歷史場景再現畫

一、什麼是歷史場景再現畫？

筆者的「歷史場景再現畫」概念最初來自基隆市政府「大基隆歷史場景再現計畫」，該計畫係文化部「再造歷史現場計畫」的子計畫。²「大基隆歷史場景再現計畫」以考古與歷史建築修復為主，在執行過程中由於出版、宣傳與影音製作對相關繪畫產生需求，因此出現了「歷史場景再現畫」。

實際上在這一名詞還未出現之前就已經有類似概念的畫作，以臺灣史來說最著名的就是 1935 年日本人小早川篤四郎受台灣總督府之委託，為台灣始政 40 年博覽會繪製了一系列 21 幅臺灣史的畫作，包括：1 古代の台南（古代的臺南）。2 御朱印船の活躍（日本貿易船的興起）。3 濱田彌兵衛。4 暁のゼーランジャ城（熱蘭遮城的晨景，圖 2）。5 夕照のブロビンシヤ城（普羅民遮城的夕陽）。6 和蘭の蕃人教化（荷蘭人對原住民的教化）。7 鄭成功と和蘭軍の海戦（鄭成功與荷蘭軍的海戰）。8 鄭蘭媾和談判（鄭荷媾和談判）。9 最後の別れ（最後的訣別）。10 鄭成功。

11 西班牙の北部台灣占據（西班牙占領臺灣北部）。12 支那人の産業開拓（漢人的產業開拓）。13 通事吳鳳。14 清國時代の大南門（清代大南門）。15 石門の戦（石門之戰）。16 北白川宮能久親王の嘉義城御攻撃（北白川宮能久親王攻擊嘉義城）。17 伏見宮貞愛親王布袋嘴御上陸（伏見宮貞愛



圖 2 小早川篤四郎 《暁のゼーランジャ城（熱蘭遮城的晨景）》油畫 1935 年 29.5×35 公分

圖片來源：小早川篤四郎，《臺灣歷史畫帖》（臺南：臺南市役所發行，1935）

2 〈再造歷史現場〉，《文化部網站》<https://rhs.boch.gov.tw/rhs/about.aspx?id=2>（檢索日期：2023 年 11 月 30 日）。「再造歷史現場計畫」的六大核心價值為：歷史論述、文化治理、跨域整合、在地培力、技術美學、當代連結，而歷史場景再現畫與其中的歷史論述與技術美學兩項有關。

親王登陸布袋嘴）。18 乃木將軍と台南市民代表（乃木將軍與臺南市民代表）。19 臺南入城乃木師團の御前衛（乃木師團入臺南城）。20 憂愁「伏見宮貞愛親王最後の御見舞」（伏見宮貞愛親王最後的探病憂慮）。21 ノールト・ホルラント城（社寮島的紅毛城）等。繪圖內容經臺北帝大文學博士村上直次郎、岩生成一、中山樵、前信次等專家考證而製成，並收錄在《台灣歷史畫帖》書中。³ 這些選題對筆者創作臺灣歷史場景再現畫產生比較大的影響。

談到「歷史場景再現畫」，先得從「再現」的名詞定義來探討。圖像對於歷史理解的價值，可從德國詮釋學大師加達莫爾（Hans-Georg Gadamer, 1900-2002）的看法得到啟發：

「圖像」（picture）有其自身的「存有論」（ontological）意義，首先，「圖像」並不是對原事務（original）的「複製」（copy），而是與原事物有本質關聯的一種「呈現」（presentation）。「圖像」藉由其呈現的方式，訴說著有關原事物的種種情狀，使現實世界存在的真相更為顯著；原事物亦因得以被「圖像」呈現，而增進其本身的存在意義。⁴

文中的「呈現」（presentation）一詞與本文「歷史場景再現」（Historical Scenes Representation）有關。「再現」為什麼是「representation」而不是「reproduction」？因為重點是「呈現」而不是「複製」，因此讓「再現」有了更積極的意義。「再現」亦可借用紀錄片的觀點：

物質世界只能透過這類再現系統獲取意義，也才能被我們「看見」。
也就是說，這個世界不只是再現系統的反射而已，我們的確是透過這

3 小早川篤四郎，《台灣歷史畫帖》（臺南：臺南市役所發行，1935）。

4 Hans-Georg Gadamer, *Truth And Method*, trans. Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall (New York: The Continuum Publishing Company, 1994), 137-142. 中文翻譯引自：黃麗生，〈近代內蒙古的生活圖像〉，黃克武主編，《畫中有話：近代中國的視覺表述與文化構圖》（臺北：中央研究院近代史研究所，2003），頁 127-128。

些再現系統為物質世界建構意義。⁵

很多人期待紀錄片是百分之百的反映真實，或是完全未經安排、不設立場的拍攝，但從學術角度這是不切實際的，因為透過攝影機就已經是安排建構，所謂真實是相對於劇情電影，若不這樣觀眾連僅有的真實都看不到。歷史場景再現畫也是一樣，但這種不切實際的期待很難被說服，以至於影響它的推廣，後面我們還會繼續談到。

2017 年基隆市政府執行文化部的「大基隆歷史場景再現計畫」以古蹟與保護建築的復建整修為主。古蹟整修不但費用龐大，且耗時甚長，即使如此也無法真正再現歷史場景，因為許多遺跡已經掩埋在地下。譬如大基隆歷史場景再現最重要的標的，西班牙人建造的聖薩爾瓦多城⁶就在今日臺灣造船公司的船塢與舢舨裝工廠底下，市政府至今不得其門而入，遑論開挖考古或復建，這時就只能依靠歷史場景再現畫來呈現（圖 3）。



圖 3 西班牙人在雞籠建造的聖薩爾瓦多城是典型的文藝復興式城堡，在西班牙統治時代陸續完工並幾經拆毀，所以同時呈現 4 個稜堡的時間很短⁷

筆者自繪 《聖薩爾瓦多城》 數位 2019 年 21×63 公分

5 瑪莉塔·史特肯 (Marita Sturken)、莉莎·卡萊特 (Lisa Cartwright)，陳品秀譯，《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論 (Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture, Second Edition)》(臺北：臉譜出版社，2009)，頁 32。

6 筆者按：雖然今天大家習稱聖薩爾瓦多城，但該城在荷蘭統治時代已改名北荷蘭城，並幾經拆毀與重建，早非西班牙時代的原物。因此《臺灣日日新報》對 1936 年台北帝大教授考古該遺址的稱呼是北荷蘭城才是相對正確的說法。

7 鮑曉鷗 (Jose Eugenio Borao)，Nakao Eki 譯，《西班牙人的臺灣體驗 1624-1642，一項文藝復興時代的志業及其巴洛克的結局》(臺北：南天書局，2008)，頁 187。

其實在這一類政府的專案中也有歷史圖像的繪製，甚至還有動畫影片，多半是動漫風格，但這種風格足堪承擔歷史場景再現的重責大任嗎？歷史事件怎麼可能發生在像遊戲的場景之中？歷史場景再現畫必須像照片一樣真實，甚至比照片更加引人入勝，否則產生不了體驗所需要的移情作用。

在其他國家歷史場景本來就應該這樣畫，我們看西方博物館中大量的戰爭油畫或海事水彩畫就可知，但是在臺灣這樣的能力卻十分缺乏，所以動漫風可能也是不得已的選擇，但不表示我們應該永遠如此，當這項資源被建立之後就不應讓瓦釜繼續雷鳴了。

二、與攝影的區別？

為什麼需要歷史場景再現畫？最直覺的回答就是在沒有攝影術的年代只能依靠畫師手繪。這個答案不能說不正確，但也不全然，首先在沒有攝影術的年代也有類似功能的畫作，我們看北宋張擇端版的《清明上河圖》畫中元素就相當的考證寫實，但總體來說中國傳統的畫作意象成分居多，難以真實呈現歷史現場的具體細節，譬如比較清末《點石齋畫報》對於清法甲申戰爭與清日甲午戰爭的描繪與同時期西方作品的比較就可知道差異何在。以這幅描繪 1884 年 8 月 23 日清法在閩江馬尾羅星塔前海戰的圖為例，重點是法軍 46 號杆雷艇擊沉船政水師旗艦揚武，《點石齋畫報》出現的卻是一艘發射自航魚雷的汽艇，這是不符史實的。⁸

其實清法戰爭時就已經有攝影術，但在初期受限於底片感光速度與裝備的笨重，只能定點長時間曝光擺拍而無法捕捉動態的事件。此外早年受限於製版技術，照片要用於印刷十分困難，在過渡期曾借用銅版畫技術將照片重刻版才能印刷發行，清法戰爭法國就有許多這類媒體出版品。其實銅版畫在有攝影術之前就已經扮演歷史場景再現的角色，不僅在西方，也在中國，譬如乾隆時期製作的《平定準噶爾回部得勝圖》等一系列戰勳圖，

8 筆者按：清法戰爭發生的 1884 年自航式魚雷已經發明但還不成熟，當時仍較多使用杆雷艇（Spar Torpedo Boat），這是一種艇艏伸出長杆，杆頭縛有一炸藥包，高速衝向敵艦並由艇長按電鈕引爆的蒸汽小艇。這種攻擊方式概念類似自殺艇危險度很高，到了 1894 年甲午戰爭時裝置發射管的魚雷艇已經成熟，杆雷艇就完全退出戰場。



圖4 1884年8月23日，清船政水師與孤拔率領的法國遠東分艦隊在馬尾的海戰，畫面右前方是孤拔的旗艦窩爾達（Volta）號三等巡洋艦，左側是法軍46號杆雷艇擊沉船政水師旗艦揚武⁹
筆者自繪《清法馬江海戰》數位 2017年 21×63公分

雖然那些應該算是政治宣傳畫，但的確比傳統中國繪畫要精細寫實的多。

隨著底片感光速度增加與鏡頭的進步，有些技術問題得到解決，即使如此要拍到有足夠敘事力的照片也不容易，譬如海難現場所有的人都在船上，如何取得第三方客觀視角（圖4）？而這正是歷史場景最需要的視角。這個問題就算今天有了空拍機也很難解決，因為船隻將沉，逃難都來不及了那有時間準備器材？加上船難大部分發生在夜晚（圖5），大面積的夜間攝影仍有難度。所以直到今天西方海事油畫仍然十分盛行，不因有攝影術或空拍機而有所改變。



圖5 這幅描繪1949年1月27日太平輪撞擊建元輪沉沒的圖是當時攝影術無法達成的，一是因為夜景動態難以感光，二是因為無法取得客觀的第三方視角，所以此畫成為太平輪事件至今唯一的一幅圖像¹⁰
筆者自繪《太平輪沉沒》數位 2017年 21×63公分

9 紀榮松，〈參與清法戰爭的法國巡洋艦、砲艦和杆雷艇〉，《淡江史學》22期（2010.9），頁31-34。

10 「太平輪被難旅客家屬會敬告各界書」，〈三十八年請願保安〉，《臺灣省諮議會檔案》（國家發展委員會檔案管理局，檔號：0038/7/3-1）。

攝影與歷史場景再現畫是互為表裡的關係。表面上歷史場景再現畫是模擬人肉眼所見，但實際上是模擬攝影機鏡頭所見，原因之一是繪畫和攝影一樣有視窗，但肉眼卻沒有那個框。視窗在不同鏡位可代表不同情緒，這就是鏡頭語言，加上畫面的裁割取捨、不同時間的光影與色溫變化，就有了創作的成分，所以不可能 100% 客觀，但這並不影響它的價值，因為這與新聞攝影的道理一樣，如果新聞照片能被接受當成是客觀的歷史材料，那麼歷史場景再現畫沒有理由不被接受。

三、文獻與田調

歷史場景再現畫工作的開始並非討論如何畫，而是先做文獻搜集與田野調查，這個過程與寫學術論文十分類似，只不過一般論文是用文字來撰寫，歷史場景再現畫則是把文獻或田調結果轉化成圖像，但這並不容易，因為文獻通常不會清楚描述現場細節，文字型的研究固可一筆帶過，繪圖則必須把所有細節都搞清楚，否則畫不出來，然而大部分文字文獻能提供的信息都十分有限，這是歷史場景再現畫所面臨的最大的挑戰。

有些問題可以藉由田野調查解決（圖 6），所謂田調是去現場實際勘查並攝影記錄，有些地景基本上不太容易改變譬如山稜線，¹¹ 但人類活動的痕跡譬如聚落與建築就會改變甚大，在現場勘查必須能分辨哪些東西是什麼時代出現，在繪畫時把當年不存在的東西除去。

大部分情況是除去後來的增建物，但也有不少是以前有但現在不存在的就要補繪上去，譬如淡水紅毛城今日所見與當年荷蘭時代的安東尼堡（Fort Antonio）差距甚大，尖屋頂與拱窗都已不存，這些都要根據文獻來繪製。

11 在特殊情況下山稜線也可能改變。清同治 6 年 11 月 23 日（1867 年 12 月 18 日）晨臺灣北部發生大地震，同時引發海嘯，造成雞籠因之得名的地理特徵都被改變：「雞籠山以肖形名。同治六年，地震崩缺，改名奎臨。」（臺北：臺灣銀行經濟研究室，1963），卷 4，〈煤場〉，頁 111。按：根據新北市政府觀光旅遊局／基隆山（編號 24 資料）稱：「災難彷彿天上奎星降臨，故當時文人亦稱呼基隆山為奎臨山，簡稱奎山。」



圖 6 西班牙時代雞籠聖三位一體島（Santísima Trinidad，即今和平島）島上聚落與防衛的布局。山稜線是透過田調取得，但海岸線經過日人築港及填海，與當年已完全不同，譬如當年的和平島是 3 個島而非如今日的一個島

筆者自繪 《聖三位一體島的布局》 數位 2019 年 21×63 公分¹²

¹³ 至於西班牙時代的聖多明我堡（Fort San Domingo）則根本是不同一幢建築，早在 1638 年就被西班牙人拆毀，後來在 1643 年荷蘭人將拆自雞籠聖薩爾瓦多城的建材用船運來淡水建造了安東尼堡（圖 7），¹⁴ 這才是今天淡水紅毛城的前身。



圖 7 荷蘭人在淡水建造的安東尼堡（即今紅毛城）原來上方有木製的尖屋頂，周邊有 12 個拱型窗，並且是白色的外觀，這是根據荷蘭文獻所繪，今日的紅色是 1867 年英國人租用為領事館後才漆的，拱窗消失，還增建了角樓與圍牆¹⁵

筆者自繪 《淡水安東尼堡》 數位 2023 年 21×63 公分

12 鮑曉鷗，《西班牙人的台灣體驗 1626-1642，一項文藝復興時代的志業及其巴洛克的結局》，頁 183。

13 翁佳音，《大台北古地圖考釋》（臺北縣：臺北縣立文化中心，1988），頁 186。

14 程紹剛譯註，《荷蘭人在福爾摩沙》（臺北：聯經出版社，2000），頁 264。

15 翁佳音，《大台北古地圖考釋》，頁 186。

變化最大的是城市，由於建設發展快速變化，不同年代樣貌完全不同，必須閱讀大量史料一一求證，否則出錯的可能性很高，譬如上海外灘從 19 到 20 世紀的變化（圖 8、9）。



圖 8 阿斯本艦隊江蘇艦於 1863 年 9 月 21 日進入上海黃浦江，當天恰好英美租界合併為公共租界，¹⁶ 這時的外灘建築在 1930 年代已經全部改建，但與法租界的洋涇濱口交界位置則始終未變，只不過信號燈標改為天文臺
筆者自繪 《江蘇艦進入黃浦江》 數位 2016 年 21×97 公分



圖 9 1937 年的上海外灘建築群今日幾乎全部保留，中國銀行大樓完工表示這是 1937 年之後，江上有英國軍艦則表示是 1941 年以前 ¹⁷

筆者自繪 《1937 年上海黃浦江上的外國軍艦》 數位 2018 年 21×63 公分

然而有些地景今天已不存在，無從田調，這時可找近似的建築並根據現場環境改造。譬如畫西班牙時代的雞籠常會參考菲律賓的建築，因為它們有師承關係，但雞籠多雨，日久建築會發霉長青苔甚至小樹，這種方式當然無法保證與原來完全一樣，但至少合理性。

若有地圖文獻為基礎，配合上述做法就更能發揮相乘的效果，以在

16 阮篤成編著，《租界制度與上海公共租界》（上海：上海書店，1992），頁 20。

17 上海中國銀行大樓於 1937 年 8 月戰爭爆發時外觀剛完工，英國皇家海軍中國艦隊的大型軍艦（圖為郡級 County Class 重巡洋艦）則在 1941 年 11 月底撤離上海，據此就能歸納出本圖所描繪的時間。

基隆和平島所進行的諸聖堂（Todos Los Santos）遺址考古開挖為例，這幅《修道院的葬禮》中的建築就是根據當年荷蘭人繪製地圖上的圖案（圖10、11），加上現場地基結構，與參考菲律賓教堂的局部樣式與建材綜合而成，其形式為兩側有扶壁的石造建築屋頂縱列有3具十字架，中央有1座小型鐘樓，周圍有圍牆環繞的方形莊園內似有作物，位置在山腳前（今為台船停車場）。



圖10 400年前在雞籠諸聖堂修道院下葬的傳教士遺體，400年後被考古發掘出土¹⁸

筆者自繪《修道院的葬禮》數位 2020年 21×31.5公分

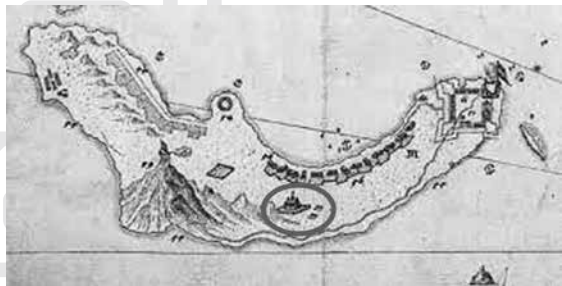


圖11 荷蘭人占領北臺灣後派任的長官基爾德寧（Simon Keerdekoek）所繪製的雞籠嶼地圖，山腳前出現諸聖堂（修道院）的房舍建築圖案

圖片來源：荷蘭海牙國家檔案館（NL-HaNA_4.VEL_1127）

四、用什麼畫與如何畫？

創作歷史場景再現畫使用的工具與方式並沒有一定，每個人可以依自己的擅長或偏好做選擇，但筆者建議使用電腦繪圖軟體為工具，這是有原因的。因為歷史場景再現畫經常要修改，假如有新的證據出土或被其他專家指出錯誤，電腦只要局部抽換即可，但傳統繪法可能就得全部重畫了。

歷史場景再現畫與純藝術不同，純藝術以創作者為中心，無所謂對錯，沒有修改的問題，歷史場景再現畫必須考證正確，有錯立刻就要改，甚至有修改超過10次以上的例子，唯有這種態度才能建立公信力，所以工具的選擇必須能符合這種需求。

18 吳淑，〈和平島西班牙教堂遺址 林右昌：大航海時代基隆很重要〉，《聯合報》（臺北：2019年7月19），轉引自〈媒體報導〉，《國立清華大學》<https://www.nthu.edu.tw/mediaReport/content/855>（檢索日期：2023年12月4日）。

此外如果是採用透明水彩畫風那更應該考慮使用電腦工具，因為可以精細調整圖層的順序與透明度，容易處理前景與背景關係，渲染也比較容易控制，失敗率低。此外庫存素材的複製轉貼再利用也能大幅增加效率。不像純藝術可以十年磨一劍，創作歷史場景再現畫要求產出的數量高才能創造價值，所以必須使用更有效率的工具。

以下面這幅《荷蘭船盾不黑號偵查雞籠港》為例（圖 12），天與水的層次很適合用透明水彩來表現西方海事畫風格，但用實體的方式繪製很麻煩，在電腦中分層管理就很容易。畫作下方的層次在實體畫法是筆觸墨跡在白紙上自然產生的邊緣，在電腦中卻是反過來用白色的層次蓋上去。



圖 12 1629 年 8 月 14 日荷蘭船頓不黑（Domburch）號由淡水轉來雞籠港外窺視，當時聖薩爾瓦多城只完成了一座聖安當大稜堡（San Antonio Grande），隨隊中式帆船好運號（Goede Fortuyn）被派入港內偵查，發現有 4 艘船其中 2 艘是槳帆船。這是根據當時荷艦上航海官布萊克（Jan Gerbrantsz Black）所測繪的地圖而畫¹⁹

筆者自繪 《荷蘭船盾不黑號偵查雞籠港》 數位 2019 年 21×31.5 公分

雖然使用電腦，但不宜過度幻想電腦的功能，我們只是把它當成一支很方便的筆，畫還是人在畫。雖然現在 AI 創作成為流行話題，但那只是把現有的作品元素重組，筆者懷疑在可預見的未來能實現真正的 AI 完全創作。

19 鮑曉鷗，《西班牙人的臺灣體驗 1624-1642，一項文藝復興時代的志業及其巴洛克的結局》，頁 396。

其次很多人分不清電腦 2D 繪圖與 3D 動畫的差別，以上我們談的都是 2D 繪圖，3D 動畫是另一種完全不同的方式。電腦 3D 動畫是先建 3D 模型再在電腦環境下經由運算來產出圖像或動畫（圖 13），很費工時，成品生硬而且修改不易，坊間也有用電腦 3D 動畫作的繪本，品味高下立判。手繪功力好的人不需要用那種方式，除非是要製作動畫或產出工程圖。



圖 13 以 3D 電腦建模製作的歷史場景

宇萌數位科技股份有限公司《高雄左營舊城重遊歷史 AR 場景》AR 擴增實境²⁰

歷史場景再現畫與其說是畫，更像是電影攝影。傳統繪畫都是先描輪廓線，再往裡面填顏色，漫畫就是這麼畫出來的，但在真實世界哪來的輪廓線？這是漫畫之所以無法讓人覺得那是真實場景的原因。真實世界中我們眼睛看到的所有物件都是立體存在，藉由陽光（或人工光源）產生的光影變化而認知其型體，不同的光源角度或色溫會在同樣的物件上產生完全不同的視覺效果，如果把光源阻斷就成為一片黑暗，場景也就不存在了。所以畫歷史場景再現畫得先拋棄傳統輪廓線填色的思維，改用攝影的光影觀念才有辦法進行。

20 〈高雄左營舊城 重遊歷史 AR 古城〉，《宇萌數位科技股份有限公司網站》<https://www.arplanet.com.tw/cat-a/a004/ar177/>（檢索日期：2023 年 12 月 4 日）。

畫歷史場景再現真的很像拍電影，所有的電影攝影燈光原理這兒都得上。與拍生活照不同，我們很少選擇順光而是多用側光或逆光，因為那樣場景的層次感才出得來，順光只會讓所有層次被壓成一片平板，而立體層次感是讓畫作吸引人的重要因素。

雖然我們不能改變歷史，卻可以選擇視角，視角往往是根據最佳的主光源位置而定，之後再來布局畫中的背景與前景元素，並讓光影統一，就能創造既真實又有立體層次感的場景。

安排主光源是有學問的，光源的高度與時間有關，拍電影很少在中午工作，因為頂光讓人臉的光影從上而下不好看，這是由於我們受到西方美學的影響，但這也不是絕對的，假如歷史事件是發生在熱帶地區，就得多用這種光影來表現陽光炙熱的感覺。

早晚太陽靠近地平線陽光需要穿過更多空氣中的灰塵而造成色溫降低，呈現偏黃紅的暖色調，由於物件的顏色是來自反射出不被吸收的光，若是照射的陽光只剩紅黃光，那麼其他顏色都不會呈現而成為黑暗。如果是豔陽高照，高色溫讓天空與海水呈現湛藍，物件也因光譜完整而呈現豐富飽和的色彩。不同季節太陽的路徑與高度是不同的，加上季節還影響植物的色彩，產生不同的色調。色調是讓畫作產生不同情緒的重要因素，而這些是可以被畫家控制的（圖 14）。



圖 14 本圖表現荷蘭時代之前臺江內海是三不管地帶，各國商船雲集於此進行船邊貿易。²¹ 本圖利用夕陽色溫的改變來創造風格。這是選擇有利時刻入畫而不是改變或創造歷史，因為每天都會有此一刻
筆者自繪 《荷蘭時代之前的臺江內海》 數位 2016 年 21×63 公分

21 劉益昌等，《台江國家公園及周緣地區人文歷史調查及保存規劃研究成果報告書》（臺南：台江國家公園管理處，2011），頁 38。

控制主光源位置當然不是任意為之而是以符合文獻對於事件發生的季節與時間為前提，包括夜間的月亮盈虧都要考慮，所以畫歷史場景再現經常要查閱萬年曆。但透過人為的安排也可以加強效果，最典型的例子就是歐洲的古典戰爭油畫，瑰麗的天空雲彩變化雖然是畫家的刻意安排，卻有合理性，因為舊式火炮的黑火藥裡面有許多煤屑，發射後瀰漫空中就能改變戰場上空陽光的色溫，這就比一片藍天萬里無雲來的有氣氛得多。

除了主光源其餘都是現場的各種環境光所造成，所謂環境光來自周遭物件對主光源的反射，兩者交互影響了畫面主體的呈現，包括光影、色調、反差、層次等，而且戶內戶外、氣候溫度不同還不一樣，透過這樣綜合的安排，主體不需要畫輪廓線就能自然呈現立體的形狀。

一般人注意畫面亮麗的部分，但我們更重視暗部，有夠黑的暗部才能造成反差，凸顯亮部的質感，畫面分量才夠穩重而不會覺得輕浮。燈光設計盡量避免通亮，通亮就像滿布日光燈管的醫院，一點氣氛都沒有，而這卻是臺灣電影攝影的通病。我們也重視陰影，影是光的分身，影子的方向要有統一性，因為天上只有一個太陽，所以地面不會出現一堆混亂的影子。

善加運用暗部還可以解決文獻不足的問題，有時實在缺乏資料，搞不清楚到底應該是什麼樣子，就把它隱藏在暗部以避免去碰觸沒有把握的部分。

歷史場景再現畫最困難的是夜景，偏偏歷史事件常在夜晚發生。如果



圖 15 本圖表現二二八事變中的基隆港，軍艦布局根據當時艦上官兵口述歷史而來。²² 本來一片漆黑的港區藉由城市的火光與艦上的探照燈，加上天與水的反射讓層次得以呈現

筆者自繪 《二二八事變中的基隆港》 數位 2018 年 21×63 公分

22 三艘軍艦在基隆港的狀況為當事人徐學海將軍的自述，當時為海軍官校隨艦實習學生。見其於 2011 年自行出版的徐學海，《1943-1984 海軍典故縱橫談》（臺北：自印書，2011）。

是伸手不見五指的無光之夜，那麼就不可能入畫了因為什麼也看不到。有時月光可以幫助照明，但要根據事件當晚月亮的盈虧而定，如果是沒有月光的夜晚就得想辦法製造人工光源譬如火光或探照燈，並利用周遭環境的反射來照明（圖 15）。如何讓人工光源的安排合理化不僅考驗繪畫功力，更要對環境光的變化有敏感度。

歷史場景再現畫還可以像電影一樣在後期製作重調整個畫面的色調，為了創造歷史懷舊感，通常會調降色彩濃度或偏向黃色調。這種作法有些弔詭，老照片因為年代久遠而褪色發黃，所以電影常引用這種經驗，用低彩度甚至黑白來表現懷舊氣氛，但古人肉眼所看到的現場不會是黑白的呀？這種倒因為果的方式嚴格來說並不符合真實，但因已約定俗成，也就可被接受了。

歷史場景再現雖然是平面靜態的畫作，但歷史事件往往是動態的，如何在靜態的畫中創造動態的感覺？常用的方法是模糊代表高速，譬如飛機俯衝或高鐵通過，這其實也是攝影的效果，因為速度超過快門，所以在底片留下感光的軌跡。另外是利用周遭物的動態來表現主體的速度，譬如船艦常用煙囪的煙往後飄來表現前進的速度。

產生速度感的方式還有構圖，常用的方式譬如主角廣角突框衝鏡，周遭放射狀模糊，就能造成快速往前的效果。有了速度感畫面就鮮活起來，好像看電影有故事正在演出（圖 16）。



圖 16 本圖表現 1937 年 8 月 14 日的笏橋空戰，被擊中的 96 式轟炸機拖曳的火與煙斜跨整個畫面，與霍克三式驅逐機模糊的身影交錯，在靜態的畫中表現空戰的速度感²³

筆者自繪 《八一四笏橋空戰》 數位 2018 年 21×63 公分

23 〈八一四笏橋空戰〉，《中華民國空軍網站》https://air.mnd.gov.tw/TW/History/History_Detail.aspx?FID=7&CID=141&ID=280（檢索日期：2023 年 10 月 30 日）。

五、成品規格

歷史場景再現畫的成品並無一定規格，但為了管理與運用的方便，可統一採用單張標準幅（1 張 A4，300dpi / 3508*2480）與跨頁寬幅（2 張 A4，300dpi / 7087*2480）2 種規格，標準幅適合描繪事件的細節，寬幅適合表現場景壯闊的氣氛，如此方便管理，也能滿足展覽、海報、出版、影視製作的各種需求。輸出規格不一定需要 TIFF 檔，Jpeg 就足夠了，因為畫作有許多不是向量的渲染，太清楚沒有用，資料量太大反而不利儲存與傳輸。

標準幅原寸輸出 31.5*21 公分，寬幅原寸輸出 63*21 公分，以美術用紙噴墨列印裝上畫框，就很有質感，現在還有數位畫框能自動變換內容，都很適合展覽使用。雖然數位輸出可大可小，但不宜盲目求大而應考慮真實畫作的習慣尺寸，譬如水彩畫號數普遍不大，若輸出太大就很突兀而顯得假了。

但也有些特殊狀況必須要畫很大尺寸，譬如淡海輕軌線漁人碼頭等 3 個站的 15 幅清法戰爭滬尾之役玻璃壁畫，最大的一幅《淡水河口的封鎖》寬達 15 公尺，其他的也寬 5 公尺，這些都是訂作的特殊規格。

六、場景再現之外

歷史場景再現畫不僅追求將現場的實際狀況畫出，更希望畫出當時社會的氛圍與當事人內心的感覺，這就把歷史場景再現畫提昇到更高一層的境界。以下面這幅《1937 年 8 月 13 日的華懋飯店大餐廳》為例（圖 17），時間是上海淞滬戰役爆發的當天，地點是南京路沙遜大廈一樓華懋飯店（Cathay Hotel，今和平飯店）的大餐廳，透過大窗可見黃浦江與蘇州河口日清碼頭與出雲艦的背景。在餐廳中每一桌都有故事譬如打算轉移財產逃離的華人富商與洋律師的討論，表現當時上海人心惶惶的氣氛。桌與桌之間也有故事譬如與日本海軍軍官抬槓高傲的英國軍官，暗示上海老大哥地位的風水輪流轉。還能感覺有間諜在人群中窺視或走私客從事祕密交易，連無奈的印度裔侍者與倔強的賣花女童也都能感覺出身分所隱喻的故事。

所有這些在 8 月 14 日國府空軍因攻擊出雲艦誤投在南京路口的一枚炸彈戛然而止，死傷數百人，餐廳也被毀。

這幅畫很有電影感，也把 1937 年戰爭前夕上海的氣氛充分呈現，我們當然無法一點名 8 月 13 日上午的確有這些人坐在這裡，事實上可能都不是，但這不重要，重要的是在一幅畫中不僅傳達了歷史事件，還呈現當時的歷史氛圍。這大概就是加達莫爾（Hans-Georg Gadamer）說的「圖像並不是對原事物的複製，而是與原事物有本質關聯的一種呈現」。²⁴ 在這幅畫中「呈現」的價值超越了「複製」，是否百分之百真實已經無關宏旨了。



圖 17 1937 年 8 月 13 日，戰爭爆發前夕的上海沙遜大廈一樓華懋飯店大餐廳的內與外許多條故事線同時在進行²⁵

筆者自繪 《1937 年 8 月 13 日的華懋飯店大餐廳》 數位 2016 年 21×63 公分

七、文字圖說

很多圖畫或照片都附有圖說，傳統圖說大約 3、4 行字，但歷史場景再現畫的圖說少則數百字，多的超過 1 萬字，註腳多達幾十個，幾乎與 1 篇小論文相當。當然在展示時受限於篇幅不見得能完全呈現，但背後若有整篇研究論文為基礎，那怕展覽時只出現 3、4 行字，其分量也不同于一般的圖說。

24 Hans-Georg Gadamer, *Truth And Method*, 137-142.

25 安克強（Christian Henriot），汪怡君譯，〈1937 年 8 月：戰爭與平民的集體死亡〉，呂芳上編，〈戰爭的歷史與記憶：抗戰勝利七十週年學術討論會〉（臺北：國史館，2015），頁 12。

圖說對歷史場景再現畫是重要的，除了告訴觀眾這幅圖在畫什麼？還要說明是根據什麼畫的。猶太裔德國哲學家班雅明（Walter Benjamin, 1892-1940）在其所著《攝影小史》（*Little History of Photography*）書中說：

說明照片內容的題詞或敘述，乃是攝影重要的一部分；有了文字的說明，在歲月中沉寂了數十年的照片，依然可以釋放它的歷史張力。……亦指出圖像附帶的文字說明，有助於了解圖像產生的狀況，以及與其密切相關的時空訊息，使人們能更精準地掌握圖像所表現和傳達的歷史真相。²⁶

雖然班雅明說的是攝影，但對於歷史場景再現畫道理也是一樣的。此處還應說明歷史場景再現畫的局限，由於歷史有因果關係與脈絡，這部分很難在 1 幅畫中呈現，仍然必須依賴文字的說明。所以畫作與文字是相輔相成的，否則沒有圖說的插畫有可能淪為加達莫爾說的「聊備一格的附圖」。

八、技術知識細節

創作不同主題的歷史場景再現畫往往涉及許多不同的知識，譬如航海、航空、軍火、鐵道、建築……，而且不僅是現代的，更包括從前的，譬如各種型式的帆船、蒸汽動力輪船或黑火藥前裝滑膛砲的運作原理等。這些知識大多與科技有關，屬於理工的領域，對於文史背景的歷史研究者或藝術背景的繪畫者是否能夠駕馭，可能是個門檻，如果不去請教專家顧問閉門造車，就可能畫出鐵達尼號的第 4 根煙囪會冒煙之類的錯誤而成為笑柄。²⁷

26 Walter Benjamin, "Little History of Photography," in *Walter Benjamin: Selected writings*, eds. Michael W. Jennings, Howard Eitand, and Gary Smith, trans. Rodney Livingston and others (Cambridge, Massachusetts, and London, England: The Belknap Press of Harvard University Press, 1999), 510, 517, 520, 527. 中文翻譯引自：黃麗生，〈近代內蒙古的生活圖像〉，頁 127。

27 筆者按：鐵達尼號（RMS Titanic）郵輪有 4 根煙囪，前面 3 根各與 2 個鍋爐艙連接，是真正排放煤煙的煙囪，但第四根煙囪是架在甲板上的假煙囪，目的是讓本船看起來動力很強大，等於廣告道具功能，因為當時流行以煙囪數量判斷馬力大小，而高速是富豪選擇郵輪的重要指標之一。

不僅科技，在文化與生活領域也有許多專業知識，譬如民族、宗教、音樂、舞蹈、飲食、禮俗、服裝……等在繪畫時都必須謹慎，人的知識畢竟有限，即使大師級的畫家也不免犯錯，唯有多請教專家。

除了知識，最好還要有實務經驗，譬如臺灣歷史許多與帆船有關，如果沒有駕船出海航行的經驗，就無法知道升降帆與船體運動之間的因果關係，譬如順風或逆風航行時桅與帆呈現的姿勢是不一樣的，又有可能畫出停泊在港內的船還升滿帆這種不可能存在的景象，在臺灣這是頗為常見的錯誤。

技術知識與實務經驗不足，對事件的認知就會偏差，後面發展出來的展覽內容就差之千里了。以 1892 年 10 月 10 日在澎湖姑婆嶼沉沒的英國鐵行輪船公司（The Peninsular and Oriental Steam Navigation Company, 簡稱 P&O，亦稱大英火輪公司）的博卡喇輪（SS Bokhara）為例（圖 18），根據文獻水手在颱風中升帆，但這完全違反帆船操作原理，因為在大風中不但不能升帆反而應該降帆以避免帆被扯破甚至折斷主桅。其實博卡喇輪水手升的是設在船尾的三角帆，其功能是為了輔助舵效，由於當時風速與流速太大，而且爐艙被海水灌入熄火失去動力，舵已經不足以控制航向，只能用尾帆來代替。沒有帆船知識就會誤讀文獻，以為升帆是為了獲取動力，後面的推論就不可能正確了。



圖 18 根據文獻博卡喇輪在大颱風中升尾帆，被狂風撕裂後用防水布代替再升仍被撕裂，終於失控撞上右舷的礁石而沉沒²⁸

筆者自繪《博卡喇輪沉沒》數位 2023 年 21×63 公分

28 “The Wreck of the P. & O. s.s. Bokhara,” *Northern Territory Times and Gazette*, 1892, Nov.11: 3.

九、數量與脈絡

歷史場景再現畫如果要做為展示元素，數量很重要，因為如果數量多到可根據時間軸無縫銜接，本身就能成為獨立的展品（圖 19）。由於歷史場景再現畫不是國寶文物，光靠一兩幅是沒有吸引力的，數量必須多到可以完整敘事才有價值。

其次數量多就可能看出歷史脈絡，原理如同大數據。現在臺灣許多展覽感覺是缺乏脈絡，零星破碎，原因可能出自標的不夠，也就是本文開頭說的「無物可展」。以水下文化資產展為例，出水遺物都是當年為獲取物資目的打撈之後遺留或棄置的殘件，難以構成完整敘事，展覽時只好小題大作或自由聯想，要不就使用所謂的「科技手段」來掩飾，就本末倒置了。

展覽真正吸引人的是故事，是故事在賦予文物生命，除非是鎮館之寶等級的文物，否則光靠少數品相不佳的破瓦殘片，展覽是不會吸引人的，解決方式之一就是大量的歷史場景再現畫構成敘事骨架，再將少數零星文物「貼」到適當的位置。



圖 19 這幅圖描繪 1626 年 5 月 10 日西班牙遠征艦隊 2 艘槳帆船、12 艘中式帆船通過龜山島即將進入三貂角泊區，²⁹是《西班牙人在台灣》系列 90 多幅之一，數量足以依時間軸無縫銜接成為獨立展品
筆者自繪 《西班牙人遠征雞籠艦隊》 數位 2023 年 21×63 公分

29 鮑曉鷗，《西班牙人的台灣體驗 1626-1642，一項文藝復興時代的志業及其巴洛克的結局》，頁 356。

十、智慧財產權

筆者早年以收集歷史照片為主，由於大部分老照片的著作權已經消失，持有者只是擁有物權，然而照片可以無限翻印，所以無法證明別人持有的究竟是否盜用，尤其在網路時代更加氾濫，也更難主張權利。最近流行黑白照片上色，主要目的也是想解決此問題，但是否有效仍有待觀察。其實目前展覽或出版物中的老照片許多權利都不是很清楚，使用有一定的風險。但歷史場景再現畫就沒有這個問題，因為創作者很清楚，侵權者難混淆，授權使用完全沒有風險。

目前智慧財產權法對於著作權採創作發生主義，並無登記的需要，但卻因此造成可能「英雄所見略同」的困擾。解決的方式就是發表，以日期決定誰先誰後。歷史場景再現畫因為有實際的成品產出，甚至在電腦檔案中還有創作的過程，所以比較沒有這方面問題，但仍必須發表以證明創作發生，在所有方式中以網路最為便捷，所以繪畫同時建立臉書社群是必要的，不僅作為發表的媒體，還能藉由大眾之力協助除錯。

歷史場景再現畫的商務模式主要有授權與訂作兩種，一般採用授權模式，因為對買主來說授權費相對於專案訂作是很低的。所謂授權是指使用權而非財產權，而且根據合約是論次、論時間、論版本分開計算，並非買斷。

參、幾個相關議題的討論

除了以上的基本論述，還有幾個可延伸的議題值得單獨列出來討論。

一、相對而非絕對的真實

李毓中在〈圖像與歷史〉文中說：

從另一方面來思考，「文字史料」其「真實性」亦不能保證大於「圖像史料」，其理由無它，即是「真實性」需建立在記錄者的能力與可信度上，再加上記錄者又往往不是事件的參與者或目睹者，其文字

記錄又往往皆是得自他人資訊，使得可信度亦存有大量的討論空間。事實上，一幅好的「圖像史料」對於過去歷史「具象」重建的貢獻，並不亞於同等的「文字史料」。³⁰

儘管已經有許多論述支持，但對歷史場景再現畫持懷疑論調的人仍然不少。如果認為它必須百分之百與當時的現場一致否則就不能接受，那麼這種畫作大概就不可能存在了。因為歷史場景再現畫是根據文獻，而大部分文獻對於場景的描述都很簡略，甚至缺乏，對於沒有記載的部份就必須合理推論或想像，如果這種作法不被認同，歷史場景再現畫就無緣成為歷史主題展覽的資源。

筆者認為這應該從相對而非絕對的角度來看，所謂相對是指只要沒有具體證據證明其不存在，都應暫時假設其可能存在，等到未來有新的證據出土證明其非再來重畫，這是積極的態度，就讓整個事情可以推動。

筆者認為還應將主體與背景分開對待，只要事件主體是正確的，其他背景譬如路人是3個還是5個、幾個男人幾個女人、穿什麼顏色的衣服就算與當時不符也無關緊要，沒有必要為此糾結讓一項很好的資源無法被應用。

如果真的認為某幅歷史場景再現畫不符史實，也應明確指出何處出錯並提出何者為對，這才是負責任的批評，而不是一概否定。其次歷史場景再現繪畫還有一種眾人協助除錯的機制，就是完成後先在網路社群刊登讓其他人來糾正，如果拿得出證據或言之成理立即就修改。因為術業各有專攻，而且每個人看到的文獻不盡相同，透過眾人之力量來增加作品的正確性，這是網路時代的特點，是應該善加利用的方法。

二、能否成為研究方法？

有些學者對於使用歷史場景再現畫來作為研究方法無法接受，因為它與傳統以文字為主要研究方法不同。但畫歷史場景再現畫與寫學術論文同

30 李毓中，〈圖像與歷史〉，劉序楓編，《中國海洋發展史論文集》（臺北：中央研究院人文社會科學研究中心，2005），第九輯，頁443。

樣都是根據文獻，沒有理由文字的研究成果可被接受，畫作就不被承認。這樣的偏見其實一直都存在，在洪廣冀為《圖樣裡的臺灣史》所撰的序文中說：

值得一提的，半世紀以前的科學史家一度是不採用視覺材料的；他們認為，頻繁出現在科學家之筆記、論文與口頭發表中之圖像只是「配圖」，要瞭解科學家的思維活動，關鍵還是文字與數字。我們現在已經知道，如此「重文輕圖」的態度會造成誤導……。³¹

在同文中引述馬丁·魯維克（Martin J. S. Rudwick, 1932-）探討 18 至 19 世紀之視覺語言（visual language）如何於地質學中浮現的文章中說：「歷史上的地理學者如何以圖像來促進溝通並發展論證，乃至於圖像本身就是種論證；意即，圖像本身即是值得分析的材料，而非文字的附屬品而已。」³²

其實同樣一個事件畫作比文字研究工作要做得更深入，因為文字可以一筆帶過，畫作就不行，不研究清楚就畫不出來，這些多做的考證就可能開啟新的研究題目。筆者覺得這是很有意義的，因為現在好的題目愈來愈少，大部分前人都做過了，但如果從這些舊題目中能夠找到前人在文字研究之餘沒有注意到的圖像細節，說不定就能完成一篇有價值的論文，產生學術上的創新。

以下面這幅《清法戰爭滬尾之役破壞水雷陣》為例（圖 20），當時法軍夜間派小艇前來破壞河口的水雷陣，被清軍岸上的雷哨發現引爆 1 枚掀翻了小艇，數人受傷。法軍原計畫破壞水雷陣讓艦隊通過，溯淡水河而上直取臺北城，當發現雷陣無法以技術手段排除後改為登陸沙崙以奪取水雷哨的控置權，這一轉變導致法軍最後失利撤軍。

要畫出本圖就必須對水雷的型式進行研究，我們由岸上設有雷哨、清軍能針對性引爆，與法軍為了奪取雷哨控制權發動登陸作戰來看，這顯然

31 洪廣冀，〈推薦序「好看」的臺灣史〉，張隆志、簡宏逸、鄭螢憶、盧正恆、林紋沛，〈《圖樣裡的臺灣史》〉（臺北：貓頭鷹出版社，2023），頁 15。

32 同上，頁 16

是人工控制的電發雷而不是過去以為的錨雷，³³ 這就產生一個新的研究方向。

滬尾之役早有許多人研究，但沒有歷史場景再現畫就不會注意水雷的型式，進而誤解法軍登陸的目的，以為是要侵略淡水占領土地。這就是筆者認為歷史場景再現畫可能成為學術研究方法的一個例證。



圖 20 清法戰爭滬尾之役，法軍夜間派小艇來破壞河口的水雷陣，被清軍岸上的水雷哨發現引爆一枚掀翻了小艇，數人受傷³⁴

筆者自繪 《清法戰爭滬尾之役法軍夜間破壞水雷陣》 數位 2021 年 167×500 公分

三、什麼是合理的誇張？

有時為了效果歷史場景再現畫會做適度的誇張，尤其要用在海報或出版書的封面時，內容可能是重新組合過的。儘管這種用法我們已經習以為常，但若依嚴格的標準，這並不完全符合歷史真實。

33 筆者按：一般人對水雷的刻板印象是一顆圓鐵球上有很多觸角，祕密沉放於大海讓通過的船艦碰觸爆炸，那是錨雷，像淡水河口這種地方由於水深條件不具備，加上河口防禦還要配合攔江索與沉船阻塞，更適合人工控制的電發水雷。這種水雷上端是木浮筒，下方懸吊 1 個 500 磅炸藥箱，沿著攔江索懸掛串接並由岸上的監視哨遙控，這是清軍可以針對性引爆 1 枚的原因。由於這種人工遙控的水雷沒有辦法通過技術手段排除，法軍才要發動登陸戰奪取水雷哨的控制權。有人以為當時清軍不具備電力技術而反對此說，其實電池與電纜的使用在當時已經很成熟，加上德國與英國技師的協助，完全不成問題，這種布雷方式從美國南北戰爭一直到中國抗戰都大量應用。反而錨雷的技術要求更高，觸發引信與延時備炸技術都不是當時清軍具備的。

34 尤金·加諾 (E. Garnot)，黎烈文譯，《法軍侵臺始末 (L'expédition Française de Formose, 1884-1885)》(臺北：臺灣銀行經濟研究室，1960)，臺灣研究叢刊第 73 種，頁 26。

譬如有些歷史場景再現畫會將同一事件中不同階段的分支故事畫在同一個場景內，理由是同一事件分開畫太瑣碎，而且在布展實務上很難讓一個事件占用多幅空間分開描述。下面這幅《荷鄭北線尾海戰》就是例子（圖 21），在同一幅圖中表現荷軍旗艦黑克特號（Hector）因火藥爆炸沉沒，另一艘小型平底船瑪麗亞號（Maria）逆風駛向巴達維亞通風報信，雖然是同一場戰役但 2 事件並不是發生在同一個時間。



圖 21 北線尾反登陸戰中，荷軍旗艦黑克特號因砲手不慎引燃火藥爆炸沉沒，另一艘小船瑪麗亞號逃離現場逆風往南行駛，花了 50 天時間抵達巴達維亞通風報信³⁵
筆者自繪 《荷鄭北線尾海戰》 數位 2016 年 21×63 公分

其次海戰由於火炮射程愈來愈遠，甚至所謂的「超視距」，意思是交戰雙方不會出現在同一幅畫面中，這要如何畫？所以一般都會調整距離讓雙方入鏡，這樣算不算改變歷史見仁見智，但出版品的封面或海報為了效果，往往會作這種調整。

還有一種誇張是肉眼或攝影機很難看到的角度，但因事件敘述需要所採用的特殊畫法，譬如這幅甲午戰爭黃海大海戰致遠艦沉沒的水下穿透式畫法（圖 22）。根據記載致遠艦負傷朝向吉野艦加速開去欲衝撞同歸於盡，在快抵達前不支沉沒並發生大爆炸，爆炸的原因可能是熾熱的鍋爐遇上冰冷的海水溫差所致。所以本圖用水下透視來表現鍋爐旁海水已沸騰，不久即將爆炸的場景。

35 劉益昌等，《台江國家公園及周緣地區人文歷史調查及保存規劃研究成果報告書》，頁 83。



圖 22 清日黃海海戰，鄧世昌的致遠艦因負傷衝向日艦吉野欲同歸於盡，在快抵達前不支沉沒³⁶

筆者自繪 《致遠艦爆炸沉沒》 數位 2016 年 21×31.5 公分

歷史場景再現畫的誇張更多是為了增加展示的效果，也就是「美感閱讀」。在傳播學者賴玉釵所著的《讀者詮釋「非虛構繪本故事」之交流歷程及反饋初探：以國際繪本大獎作品為例》論文中如此解釋「實用式閱讀」與「美感閱讀」的關係：

以「實用式閱讀」與「美感閱讀」言之，本研究闡明讀者可因「實用式閱讀」與「美感閱讀」，資訊可為美感反應之來源。讀者可因繪本之紀實資料，勾起懸念（suspense）而欲理解後續發展；眼見紀實文字、轉述圖像後發現「此事為真」而受感動。此外讀者因紀實圖像引發之「美感閱讀」，亦可促使其閱讀文字以補充圖義（回歸求真層次），藉「美感閱讀」引發「實用式閱讀」。先前文獻多區隔「實用式閱讀」及「美感閱讀」，但就非虛構繪本敘事之賞析歷程言之，兩者可互相唱和、如因美感增加資訊理解度。³⁷

36 陳悅，《北洋海軍艦船志》（濟南：山東畫報出版社，2009），頁 146-148。

37 賴玉釵，〈讀者詮釋「非虛構繪本故事」之交流歷程及反饋初探：以國際繪本大獎作品為例〉，《中華傳播學刊》第 29 期（2016.6），頁 171-172。

此處提到「非虛構」（Non-Fiction），指的是「紀實作品」，這就與歷史場景再現畫有關，而且本文的出發點是談繪本，而繪本也是歷史場景再現畫的重要產出物之一。

「美感閱讀」與「實用式閱讀」看似衝突，其實是一體之兩面，如賴文所述真實帶來感動，所以歷史場景再現畫必須寫實，動漫就無法達到此要求，就算畫的再精美，仍然勾引不出「此事為真」的感動。

四、是不是藝術？

劍橋大學歷史學教授崔威廉（George Macaulay Trevelyan）曾說：「發現歷史事實，方法須科學，將歷史事實展示給讀者，就有其藝術性。」³⁸

其概念為將史實與展示分開處理而不要糾結在一起，如此就能得到正向的發展。儘管如此，歷史場景再現畫究竟能不能算是藝術仍有爭議，主要來源並非歷史學者而是純藝術領域的人。

歷史場景再現畫由於受限於是為了模擬真實場景而作，一切以文獻與考證為依據，並非完全自由的創作，而且繪製過程使用到貼圖、複製等手法，相對於傳統美術，其藝術成分的純度可能被質疑。

其次純藝術繪畫常為了風格讓主體變形或模糊，譬如水彩畫粗略塗抹的筆法，但因歷史場景再現畫看清楚細節是它最基本的功能，因此作者必須克制風格表現的慾望，然而太過細節往往又被認為匠氣，這也使得它可能無法被視為完全的藝術創作。

在數位時代，電腦裡的創作並無傳統意義上的原畫真跡，最終作品如果不是用電子媒體呈現，就是用印表機輸出，而且可以任意尺寸大量複製，這也影響許多人對於歷史場景再現畫是否能算做藝術的判斷。關於這個問題我們可從班雅明在其《機械複製時代的藝術作品》中一段經典的論述來思考：

原作的此在性（The presence of the original）是本真性（authenticity）

38 G. M. Trevelyan, "History and Reader," *An Autobiography and other Essay* (Logdon, Colchester: Longmans, 1949), 52. 中文翻譯引自杜維運，《變動世界中的史學》（北京：北京大學出版社，2006），頁 56。

概念的先決條件……在機械複製時代中，那枯萎的東西正是藝術品的靈光（aura）。³⁹

班雅明這篇論文最初是1935年發表在德國《社會研究期刊》（*Zeitschrift für Sozialforschung*）上，當時主要指的是攝影作品，但同樣可用於歷史場景再現畫，都是因為「機械的複製」讓討論「本真」或「靈光」失去了意義。到了現代大家已經習慣攝影作品可以加印，數位檔可以複製，甚至還有將電子藝術品用NFT（非同質化代幣）的觀念來販賣炒作，這個問題理應不存在了，但至今仍有不少人追問歷史場景再現畫的真跡型式，令人啼笑皆非。

以上這些爭議都是因藝術品的認定標準而起，由於歷史場景再現畫存在的目的並非為了成為藝術品，是不是「藝術」不是它考慮的重點，為了不想涉入爭議導致失焦，所以一向都對外宣稱不是藝術。博物館若使用歷史場景再現畫來展示應該不是因為它是藝術品，而是它的確可以敘事，對史普教育有幫助。



圖 23 熱蘭遮城版的夜巡，畫面左邊的更夫手搖竹製的響板，與今日麥芽糖小販所用的類似。當時規定漢人晚上不得出門，如果一定要出來必需提燈籠以資識別⁴⁰

筆者自繪 《熱蘭遮城的夜巡》 數位 2023 年 21×63 公分

39 Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," *Illuminations*, trans. Harry Zorn (London: Pimlico, 1999), 221.

40 根據翁佳音教授研究綜合敘述：「臺灣當局規定臺灣街居民，若九點以後還要在外頭行走，則需提燈籠（lantaren）以免被誤解為雞鳴狗盜之徒。……若照巴達維亞城的貼示曉諭，市街通常會有守夜人（nachtwacht）守更報時，……守夜人或環保單位報時的工具，是歐洲人常用的搖板（ratel），英文為 ratchet、rattle；德文 Ratsche，法文為 crécelle。」資料來自 Jan Pieterszoon Coen, *Plakkaatboek*（《巴達維亞詔令集》）（1620），68。

最後舉林布蘭特（Rembrandt Harmeszoorn van Rijn，1606-1669）在 1642 年畫阿姆斯特丹的《夜巡》（De Nachtwacht）為例，當時荷蘭人在福爾摩沙的大員已經待了 18 年，應該也有類似的機制，所以筆者就畫了這幅《熱蘭遮城的夜巡》（圖 23）。我們不確定它是否有藝術價值，但若舉辦熱蘭遮城 400 年展，它應該是最有趣與最吸睛的海報封面圖像，這就是它的價值。

肆、結語

近年博物館展示型式有朝向體驗的趨勢，多媒體互動科技是達成的手段之一，但若不重視考證與內容，所體驗的仍是虛幻不實的場景，與動漫迷的 cosplay 無異。下圖之案例為淡水古蹟博物館出版的繪本《滬尾畫帖：淡水古蹟擬人誌》（圖 24），將淡水的古蹟建築擬人化，民眾是否喜好這種風格見仁見智，但歷史博物館尤其淡古是政府部門，在史普教育具有指標性作用，是否適合展示或出版這類作品值得商榷。

歷史場景再現畫在傳統展示與多媒體互動科技之間是居於中介的角色，一方面較容易普遍化運用，因為有成本與數量的優勢，另一方面又能成為多媒體互動製作的基礎，因為它把所有研究工作與美術風格都做完了。所以博物館展示要體驗化，無論如何是少不了歷史場景再現畫這項寶貴資源的。

創作歷史場景再現畫有許多方法細節限於篇幅無法一一敘述，而且也涉及營業祕密，本文是基於推廣應用的目的而作。歷史場景再現畫的作者

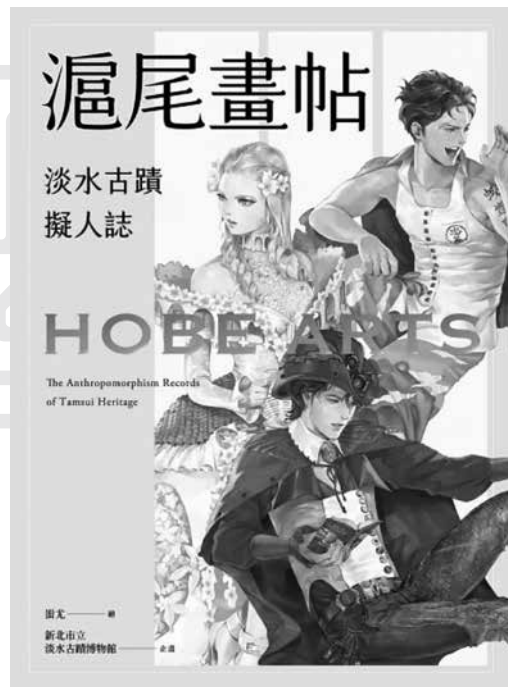


圖 24 將淡水古蹟建築物擬人化的漫畫作品
圖片來源：蚩尤，《滬尾畫帖 淡水古蹟擬人誌》（新北：新北市立淡水古蹟博物館，2021）

必須具備 2 個條件：第一有撰寫歷史學術論文的研究能力。第二是技巧十分高超的畫家。這 2 件工作極端不同，卻很難分成 2 個人來做，我們看國外這一類畫的作者通常本身就是該領域十分專業的研究者，譬如大衛·貝爾（David C. Bell, 1950-）⁴¹ 或伊恩·馬歇爾（Ian Marshall, 1933-2016）。⁴² 但同時兼具 2 者能力的人畢竟是鳳毛麟角，使得這種研究方法無法普遍適用，不過就整體的價值來說只要有一個人做到就能產生貢獻，並不一定需要追求普遍性。

以下列出一幅大衛·貝爾的作品 *Harvester's of the Deep*，這是典型的西方透明水彩海事歷史畫風格，有無懈可擊的考證並繪出所有細節，與上面的動漫作品比較，何者具有文化深度與藝術品味？何者有條件在歷史博物館展出並具有收藏價值？讀者可自行判斷。



圖 25 David C. Bell *Harvester's of the Deep*

圖片來源 Myton Gallery, accessed November 30, 2023, <https://www.mytongallery.co.uk/hikashop/product/harvester-s-of-the-deep-signed-limited-edition-500>

41 大衛·貝爾（David C. Bell）1950 年出生在英國，具有海軍與商船領航員的專業，在海上從事繪畫，退役後學習藝術成為專職畫家，擅長水彩畫，主要作品如《航海奧德賽——圖解的海事歷史（*A Nautical Odyssey - An Illustrated Maritime History*）》，描繪 1768 到 1916 年英國的航海事件與船舶。David C. Bell, *A Nautical Odyssey - An Illustrated Maritime History* (Staurd: Quiller Publishing, 2010).

42 伊恩·馬歇爾（Ian Marshall, 1933-2016）出生於英國，居住於紐約，海事歷史研究者與水彩插畫家，主要作品如《裝甲艦：艦艇，它們的設置以及維持了 80 年的優勢（*Armored Ships: The Ships, Their Settings, and the Ascendancy That They Sustained for 80 Years*）》等。Ian Marshall, *Armored Ships: The Ships, Their Settings, and the Ascendancy That They Sustained for 80 Years* (VA: Howell Press, 1990).

身為歷史場景再現畫的創作者，自然對推動此項作品有極高的熱情，但也不能過度樂觀，相較於讓學院接受成為研究方法，做為史普教育的展示材料應可先行，畢竟博物館的需求是客觀存在的，實現的機率較高。從2024到2026年連續2個4百週年（熱蘭遮城與聖薩爾瓦多城）的主題展，應該都極為需要這項資源。

筆者最後以一個親身的經歷做為本文的結束：基隆市政府2020年製作「小島大歷史—再現聖薩爾瓦多城」紀錄影片，顧問是國立臺灣大學外國語文學系特聘教授西班牙籍的鮑曉鷗（José Eugenio Borao Mateo），他不滿意製作團隊原來採用的動漫圖象，堅持要比照西方古典海事畫的風格，為了用最恰當的字眼來解釋他心目中的標準，想了半天終於靈光一現說：「我覺得，還是應該……formal一點比較好！」⁴³

沒錯！對於歷史題材我們的確應該更 formal 一點。

43 筆者按：formal 有正式的、公開的、形式的、有條理的、拘謹的等諸多意思，未必都是正面，可能有人將 formal 視為保守傳統作做，但在西方屬於博物館、學院殿堂的事仍然有一定的傳統規矩，所以歷史場景再現畫先從涉及西方的事件開始可能較易推動。

參考書目

一、文獻史料

(清)陳培桂編，《淡水廳志》，臺北：臺灣銀行經濟研究室。

「太平輪被難旅客家屬會敬告各界書」，〈三十八年請願保安〉，《臺灣省諮議會檔案》，國家發展委員會檔案管理局，檔號：0038/7/3-1。

Jan Pieterszoon Coen, *Plakkaatboek* (《巴達維亞詔令集》)。1620.

二、專書

洪廣冀，《圖像裡的臺灣史》，臺北：貓頭鷹出版社，2023。

尤金·加諾 (E. Garnot)，黎烈文譯，《法軍侵臺始末 (L'expédition Française de Formose, 1884-1885)》，臺北：臺灣銀行經濟研究室，1960，臺灣研究叢刊第73種。

杜維運，《變動世界中的史學》，北京：北京大學出版社，2006。

阮篤成編著，《租界制度與上海公共租界》，上海：上海書店，1992。

徐學海，《1943-1984 海軍典故縱橫談》，臺北：自印書，2011。

翁佳音，《大台北古地圖考釋》，臺北縣：臺北縣立文化中心，1988。

崑尤，《滬尾畫帖 淡水古蹟擬人誌》，新北：新北市立淡水古蹟博物館，2021。

張隆志、簡宏逸、鄭螢憶、盧正恒、林紋沛，《圖樣裡的臺灣史》，臺北：貓頭鷹出版社，2023。

陳悅，《北洋海軍艦船志》，濟南：山東畫報出版社，2009。

程紹剛譯註，《荷蘭人在福爾摩沙》，臺北：聯經出版社，2000。

瑪莉塔·史特肯 (Marita Sturken)、莉莎·卡萊特 (Lisa Cartwright)，陳品秀譯，《觀看的實踐—觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論 (Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture, Second Edition)》，臺北：臉譜出版社，2009。

劉益昌等，《台江國家公園及周緣地區人文歷史調查及保存規劃研究成果報告書》，臺南：台江國家公園管理處，2011。

鮑曉鷗 (Jose Eugenio Borao)，Nakao Eki譯，《西班牙人的臺灣體驗 1624-1642，一項文藝復興時代的志業及其巴洛克的結局》，臺北：南天書局，2008。

小早川篤四郎，《臺灣歷史畫帖》，臺南：臺南市役所，1935。

Bell, David C. *A Nautical Odyssey-An Illustrated Maritime History*. Staurd: Quiller Publishing, 2010.

- Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." *Illuminations*. Translated by Harry Zorn. London: Pimlico, 1999.
- Gadamer, Hans-Georg. *Truth And Method*, Second Revised Edition. Translation revised by Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall. New York: The Continuum Publishing Company, 1994.
- Marshall, Ian. *Armored Ships: The Ships, Their Settings, and the Ascendancy That They Sustained for 80 Years*. VA: Howell Press, 1990.
- Trevelyan, G. M. *History and Reader, An Autobiography and other Essay*. Logdon, Colchester: Longmans, 1949.

三、論文

- 安克強 (Christian Henriot)，汪怡君譯，〈1937年8月：戰爭與平民的集體死亡〉，呂芳上編，〈戰爭的歷史與記憶：抗戰勝利七十週年學術討論會〉，臺北：國史館，2015，頁12。
- 李毓中，〈圖像與歷史〉，劉序楓編，〈中國海洋發展史論文集〉，臺北：中央研究院人文社會科學研究中心，2005，第九輯，頁443。
- 紀榮松，〈參與清法戰爭的法國巡洋艦、砲艦和杆雷艇〉，《淡江史學》，22期，2010年9月，頁31-34。
- 黃麗生，〈近代內蒙古的生活圖像〉，黃克武主編，〈畫中有話：近代中國的視覺表述與文化構圖〉，臺北：中央研究院近代史研究所，2003，頁127-128。
- 賴玉釵，〈讀者詮釋「非虛構繪本故事」之交流歷程及反饋初探：以國際繪本大獎作品為例〉，《中華傳播學刊》，第29期，2016年6月，頁171-172。
- Benjamin, Walter. "Little History of Photography." In *Walter Benjamin: Selected writings*. Edited by Michael W. Jennings, Howard Eitand, and Gary Smith. Translated by Rodney Livingston and others. Cambridge, Massachusetts, and London: The Balknap Press of Harvard University Press, 1999.
- Kua, Paul. "Portuguese "discovery" and "naming" of the Formosa Island, 1510-1624: A history based on maps, rutters and other documents." *Anais de História de Além-Mar*, issue 21, 2020, 308.

四、報章雜誌

- "The Wreck of the P. & O. s.s. Bokhara." *Northern Territory Times and Gazette*. Nov.11, 1892: 3.

五、網路資料

〈再造歷史現場〉，《文化部網站》<https://rhs.boch.gov.tw/rhs/about.aspx?id=2>，檢索日期：2023年11月30日。

〈八一四笕橋空戰〉，《中華民國空軍網站》https://air.mnd.gov.tw/TW/History/History_Detail.aspx?FID=7&CID=141&ID=280，檢索日期：2023年10月30日。

〈和平島考古豐碩，林右昌：驗證基隆是大航海時代重要據點〉《基隆市政府行政處新聞科》，2019年7月14日，<https://www.klcg.gov.tw/tw/News/Detail2?NewsId=1371004C&i=0>，檢索日期：2020年1月17日。

〈高雄左營舊城 重遊歷史AR古城〉《宇萌數位科技股份有限公司網站》，<https://www.arplanet.com.tw/cat-a/a004/ar177/>，檢索日期：2023年12月4日。

吳淑，〈和平島西班牙教堂遺址 林右昌：大航海時代基隆很重要〉，《聯合報》，臺北：2019年7月19日，轉引自〈媒體報導〉，《國立清華大學》<https://www.nthu.edu.tw/mediaReport/content/855>，檢索日期：2023年12月4日。

Myton Gallery. Accessed November 30, 2023. <https://www.mytongallery.co.uk/hikashop/product/harvester-s-of-the-deep-signed-limited-edition-500>.

Nationaal Archief. Accessed November 30, 2023. https://www.nationaalarchief.nl/onderzoeken/archief/4.VEL/invnr/1127/file/NL-HaNA_4.VEL_1127.

