

# 非遗融入博物馆展览叙事研究

李明屿

三亚学院 海南 572000

**【摘要】**：非物质文化遗产的保护与传承正面临从“静态记录”向“活态传播”转型的关键期。博物馆作为非遗展示的重要场所，长期受限于以物为中心的陈列方式，过程性、互动性和情境性缺乏整全体现。叙事理论的引入为其提供了新思路，现代数字技术的快速发展则为展览叙事注入了前所未有的表现力与参与性。本文从非遗的活态特性出发，通过分析传统博物馆展览叙事，结合虚拟现实、增强现实、交互装置、跨媒体叙事等数字手段，提出沉浸式叙事、交互式叙事、多感官叙事等创新路径，并探讨如何在技术赋能下保持非遗的文化本真性。研究认为，数字时代非遗融入博物馆展览叙事的核心在于从“讲述故事”转向“制造故事体验”，让观众成为叙事的共建者，从而实现非遗的活态传承。

**【关键词】**：非物质文化遗产；博物馆展览；叙事研究；数字技术；活态传承

DOI:10.12417/3041-0630.26.08.054

## 1 引言

走进一家地方博物馆的非遗展厅，常见的情景是：玻璃柜里摆放着一套精美的刺绣服饰，旁边的展板上写着“苗族刺绣，2006年列入国家级非遗名录”，再配一段简短的工艺说明。观众匆匆走过，拍照离开。很少有人能从这个陈列中理解刺绣背后那位绣娘的故事、图案的图腾含义、传承三代的家族记忆——这些才是非遗真正的灵魂。非遗与物质文化遗产最大的不同在于，它的价值不在“物”本身，而在“人”身上，在行为、技艺、仪式和情感之中。博物馆擅长保存物件，却不擅长保存“发生”。于是，如何让非遗在博物馆里“活”起来，成为学界和实践者共同面对的难题。叙事理论的介入带来了转机。简单说，叙事就是“讲故事”。好的故事有情节、有人物、有冲突、有情感。如果把非遗展览当成一个故事来设计，观众就不再是被动看展品的人，而是被故事吸引、被情感打动的参与者。这些年，不少博物馆开始尝试用叙事方式来策划非遗展览，但大多仍停留在“文字说明+实物展示”的初级阶段。真正的突破来自数字技术：VR让人“走进”传统节日现场，AR让剪纸图案在眼前动起来，交互装置让观众亲身体验陶艺拉坯。数字技术让博物馆第一次有能力讲述非遗那种“活着的”“演变的”“需要参与”的故事。如何在数字时代借助叙事理论，将非遗更自然、更有深度地融入博物馆展览？这不仅是技术问题，更是观念问题——我们必须重新理解什么是“展览”，什么是“叙事”，以及非遗到底需要被怎样“看见”。

## 2 非遗的特性与博物馆展览叙事的匹配困境

### 2.1 非遗的活态性

非遗包括口头传统、表演艺术、社会实践、节庆活动、传统手工艺等。它们的共同点是：存在于人的身体和行动中，而不是在物品上。一首民歌，只有在被人唱出来的时候才存在；一个节日，只有在被人庆祝的时候才真实。这就是“活态性”。

活态性带来两个后果。第一，非遗无法被“收藏”。博物馆可以把一件苗族的银饰锁进展柜，但无法把打银饰的整个过程、歌谣和师徒之间的口传心授也锁进去。第二，非遗始终在变化。传承人的个人风格、时代环境的变化、年轻人的改造，都会让非遗呈现出不同面貌。

### 2.2 传统博物馆展览叙事的局限

博物馆的展览叙事长期受一种“权威解说式”模式支配。策展人像历史教材的编者，展品是“证据”，文字说明是“标准答案”。观众被假设为一张白纸，任务是接受知识。这种叙事是单向的、线性的、封闭的。当这种模式被用来展示非遗时，问题就暴露出来了。首先，非遗需要的不是“介绍”而是“体验”。你告诉观众“端午节要划龙舟”，不如让他听一声鼓点、闻一下粽叶香。其次，非遗通常与特定的人、社区和场景绑定。把一件祭祖用具单独拿出来，不说明它在仪式中如何使用、由谁使用、为什么使用，它就变成了一个奇怪的旧物件。最后，非遗的传承往往伴随着情感和认同。冰冷的说明牌很难激发这种情感。简单说，传统博物馆展览叙事把“活态”的非遗做成了“静态”的标本。

## 3 数字时代非遗展览叙事的新可能

数字技术改变了这一切。不是说技术本身有多神奇，而是技术给了策展人一种新的“叙事语言”——这种语言可以表达时间、动作、交互和情感。

### 3.1 沉浸式叙事：让观众走进故事

沉浸式叙事的核心是“环境感”。非遗往往与特定的自然环境、社会空间紧密相关。比如侗族大歌，在鼓楼里唱和在博物馆大厅里放录音，完全是两回事。VR和全景投影技术可以重建那个“原境”。观众戴上头盔，瞬间站在鼓楼中央，周围是穿着盛装的歌队，头顶是火光摇曳——歌声从四面八方涌

来。这种沉浸感不是简单的视觉刺激，而是让身体和感官都进入叙事空间。叙事不再是“看”，而是“在”。

### 3.2 交互式叙事：观众成为故事的一部分

交互是数字叙事最革命性的特征。传统展览中，观众只能沿着策展人设定的路线走。交互式叙事则允许观众通过触摸、选择、动作来影响叙事的走向。举例来说，在展示传统木版年画的展览中，可以设置一个触控屏，让观众选择不同的刻版、颜色和纸张，自己“印刷”一幅年画，然后系统根据他的选择讲述这个图案背后的寓意。观众的选择本身就是叙事的一个分支。更进一步的，可以让多名观众同时参与一个虚拟民俗仪式，每人扮演不同角色，共同完成叙事。这种方式高度契合非遗的口传心授特点——非遗本来就是需要“做”而不是“看”的。

### 3.3 多感官叙事：调动身体记忆

博物馆传统上是一个视觉主导的空间。但非遗涉及听觉（民歌、戏曲念白）、触觉（手工艺的力道、材质）、嗅觉（祭品的香火、食物的气味）甚至味觉。数字技术可以部分弥补这些缺失。定向音响让声音只在特定区域播放；触觉反馈装置让观众通过手柄感受到陶泥在掌心的阻力；气味发生器在相应展区释放艾草或墨香。多感官叙事不是噱头，它帮助观众建立起身体层面的记忆——这正是非遗传承所需要的“手感”和“腔调”。

### 3.4 跨媒介叙事：故事在展场内外流动

数字时代的叙事不再局限于展厅四壁。二维码、小程序、社交媒体、短视频平台都可以成为叙事的延伸。一个非遗展览可以这样设计：展厅内用沉浸式投影展示皮影戏，观众扫码后进入手机端的小游戏——自己操控皮影人物完成一段表演，录制视频并分享。叙事从线下到线上，从集体体验到个人表达，形成了一个不断生长的故事网络。这种跨媒介叙事尤其适合吸引年轻观众，也让非遗有机会在数字空间获得新的生命力。

## 4 非遗叙事重构的策略与路径

### 4.1 让传承人成为叙事核心

传统展览中，策展人是叙述者，展品是被叙述者。对于非遗，真正的叙述者应该是传承人。博物馆可以采集传承人的口述史、动作捕捉、教学现场，将这些材料作为叙事的原材料。在展览中，传承人的影像可以“亲自”出现在观众面前，讲述自己学艺的故事、展示绝活、甚至回答观众的问题（通过预设的对话系统）。这样，叙事不再是第三方的转述，而是第一人称的“我在做给你看”。

### 4.2 用“过程”代替“结果”作为叙事主线

大多数非遗展览展示的是“成品”——剪纸作品、烧制好

的瓷器、织好的布。但非遗的价值恰恰在“制作过程”中。数字叙事应该以过程为主线。比如展示景德镇瓷器，不急着放一件青花瓷在柜子里，而是先让观众观看拉坯、利坯、画坯的分解动画，再通过一个交互装置体验“模拟烧窑”——温度不够瓷就碎了，温度太高颜色就变了。叙事的情节不是“这是什么”，而是“它是如何被做出来的”“其中会遇到什么困难”“失败了多少次才能成功”。这就是故事。

### 4.3 打破线性，建立多线索叙事

传统展览叙事往往是线性的：按时间顺序或类别排列。非遗更适合一种网状的、多线索的叙事结构。例如一个关于“龙舟”的展览，可以设置多个入口：从“工艺”进入，看龙舟如何建造；从“仪式”进入，看下水前的祭拜；从“竞技”进入，看比赛现场的激烈；从“社区”进入，看全村参与的分工。不同观众根据自己的兴趣选择路径，而这些路径之间又相互交叉、补充。数字交互界面完全可以支撑这种非线性的探索式叙事。它更接近人类真实的认知方式——我们不是按照教科书顺序理解一个事物的，而是在不同维度之间跳跃、拼合。

### 4.4 设置“未完成”的叙事，鼓励观众参与

最有吸引力的故事往往留有余地。非遗的传承本来就是未完成的——每一代人都加入自己的理解和创造。展览叙事也可以采用这种开放结构。例如在展示彝族漆器时，留出一个互动环节：观众可以在虚拟漆器上绘制自己的纹样，系统将其与非遗传承人的经典纹样并列展示，并解释两者的差异。观众的创作成为叙事的一个新章节。展览闭幕时，所有观众的作品汇聚成一个不断变化的数字档案——这个展览本身就是一场活态传承。

## 5 案例举要与反思

近年来，国内已有一些博物馆尝试将数字叙事与非遗展示相结合。成都博物馆的“影舞万象·偶戏大千”展览中，设置了皮影戏互动体验区，观众可以操控虚拟皮影角色完成简单表演，系统即时反馈评分。虽然技术不算前沿，但让观众从“看戏”转变为“演戏”，叙事角色发生了根本变化。中国丝绸博物馆的“敦煌丝绸”展则利用高清投影和AR，让观众在残片旁看到复原的完整图案，并在虚拟空间中“行走”于敦煌洞窟，听工匠讲述染料来自何处的故事——这是空间叙事与口述叙事结合的一个尝试。不少所谓“数字非遗展览”实际上只是把视频播放器搬进博物馆，或者用廉价的全息风扇播放一个动画，技术堆砌但叙事空洞。观众被炫目的效果吸引，停留两分钟后离开，对非遗本身仍然一无所知。这就是“技术至上、叙事缺席”的典型症状。数字技术必须服务于叙事，而不是反过来。一个好的非遗数字叙事，应该让观众走出展厅时记住的是一个“人”和一段“经历”，而不是某个酷炫的特效。

## 6 挑战与未来方向

数字叙事不是万能的。它面临几个现实挑战。首先是成本问题,高质量的动作捕捉、VR内容制作、多感官设备投入大,中小型博物馆难以承担。其次是技术迭代快,几年后设备过时,展览面临改造压力。再次是“虚拟替代真实”的风险——如果数字体验过于逼真,观众会不会觉得“在博物馆玩过就够了”,反而不去实地参加真正的民俗活动呢,此外,数字叙事对观众的设备使用能力有门槛,老年群体可能被排除在外。未来,随着生成式AI、元宇宙、轻量化AR眼镜的普及,非遗展览叙事会走向更个性化和泛在化的方向。AI可以根据观众的兴趣实时生成定制化的叙事路径;元宇宙中的“数字非遗博物馆”可以让不同地点的观众共同参与一场虚拟庙会;智能眼镜让观众在实物展品前看到叠加的历史影像和传承人解说。但无论技术如何演进,核心原则不变:叙事要服务于非遗的活态传承,要让人与人、人与文化之间的情感连接更加紧密,而不是用赛博图

景替代真实。

## 7 结论

非遗融入博物馆展览叙事,本质上是一场从“物”到“人”、从“静态”到“活态”、从“观看”到“参与”的范式转移。传统的展览叙事工具难以承载非遗的流变性和身体性,而数字时代的沉浸式、交互式、多感官和跨媒介叙事,为非遗提供了前所未有的表达可能。但技术只是手段,真正的叙事核心始终是:谁在讲述,讲述什么,为什么讲述。答案应当是——传承人在讲述,非遗的生命过程在讲述,文化认同和社区情感在讲述。博物馆不应再满足于做非遗的“陈列室”,而应当成为非遗叙事的“发生场”。在数字技术的支持下,这个目标正在变得可及。未来的非遗展览,观众走进的那一刻,不是去看一个叫非遗的东西,而是走进一个由人、技艺、故事和情感编织而成的世界——并在这个世界中,找到属于自己的位置。

## 参考文献:

- [1] 王文章.非物质文化遗产概论[M].北京:文化艺术出版社,2006.
- [2] 宋向光.博物馆藏品与博物馆叙事[J].中国博物馆,2018(4):3-8.
- [3] 胡斌.数字博物馆中的非物质文化遗产活态展示研究[J].东南文化,2020(5):112-118.
- [4] 张朋军,李娜.沉浸式技术与非遗传承:机遇与边界[J].文化遗产,2022(3):45-52.
- [5] 潘守永.博物馆叙事:从知识传播到意义共建[J].博物院,2019(2):16-22.
- [6] Kirshenblatt-Gimblett B. Intangible Heritage as Metacultural Production[J]. Museum International, 2004, 56(1-2): 52-65.
- [7] 王晓明.交互叙事视角下的非遗数字化保护路径[J].民族艺术,2021(6):87-93.
- [8] 中国非物质文化遗产保护中心.非遗数字化保护标准体系研究[R].北京,2021.
- [9] 陈刚.跨媒介叙事:博物馆展览的叙事转向[J].装饰,2020(9):34-38.
- [10] 赵宇.活态展示与博物馆非遗展览设计创新[J].艺术评论,2023(1):101-109.