

# 黃公望與富春山居圖

## 新媒體藝術展



林宜仙  
吳紹群

藝術不是複製品。新媒體藝術不是要重複展出真跡，而是試圖呈現視覺以外的其它表現形式，用更多元的方式傳達藝術意境。

### 展覽緣起

元代黃公望的《富春山居圖》，三百多年前一分為二之後，終於在民國一百年六月一日起，於國立故宮博物院以下簡稱故宮合璧展出，誠為兩岸藝術界、博物館界的一大盛事。而故宮為了提供觀眾《富春山居圖》不同的畫作美學體驗，並以新穎的視覺經驗傳達《富春山居圖》相關的畫史知識，特地於「山水合璧—黃公望與富春山居圖特展」展覽期間，同步開

辦「黃公望與富春山居圖新媒體藝術展」，以新媒體藝術的展出形式，提供觀眾新穎的觀展體驗。

新媒體藝術(New Media Art)，為當代數位藝術和媒體藝術之中相當受矚目的一種藝術表現形式；近年來我國新媒體藝術的發展日益蓬勃，許多展覽及藝術界的討論，均聚焦於新媒體藝術。故宮此次以黃公望《富春山居圖》主軸，邀請國內新媒體藝術團隊策劃及創作博物館的新媒體展

### 新媒體藝術

新媒體藝術，是一相當嶄新的藝術領域，在多年以前，尚且不被視為正式的藝術表現形式。但近來在數位科技的進步及藝術家持續努力的創作等條件推動之下，開始逐漸受到重視。新媒體藝術的定義為何？質而言之，新媒體藝術可以被視為是一種當代藝術結合新科技表現形式的藝術創作。但許多藝術評論家也指出，所謂的「新」，其實是相對的而非絕對的，而新媒體藝術中的「媒體(Media)」一詞，除了指創作的材質和呈現方式強調新科技的應用以外，也含有對觀眾進行互動等傳播和溝通的藝術理念在內。

綜合各家說法，新媒體藝術強調新科技的應用與實驗，使新的科技或媒材能成為創作者藝術理念展現之可能。因此，凡應用了各種新的科技媒材的當代藝術，均可視之為廣義的新媒體藝術創作。但近來因資訊科技的進步，使得數位化的展現方式有了極大的發展空間，讓新媒體藝術應用數位科技的程度增加不少，讓新媒體藝

術因資訊科技而存有高度的連結性與互動性。

總體而言，目前國內外藝術評論界，大致認為新媒體藝術應具備幾種主要的特性。首先，新媒體藝術的藝術理念，是可以讓藝術家以數位化的方式加以儲存、運算、呈現的；其次，新媒體藝術的內容單元，是可以利用組化的方式，依藝術家的需要予以重新組合、再創造；其三，新媒體藝術在技術面上，可以具備自動化的能力，經由電腦程式來讓藝術作品本身可以自行展演、甚至成為獨立的個體；其四，新媒體藝術作品可以憑藉其數位化與模組化的既有特性，在不同的媒材和載體表現其多樣的藝術內容，不再侷限於特定甚至單一的媒材上；最後，新媒體藝術由於大量使用資訊科技、甚至以程式語言來控制其展現，因此，新媒體藝術也同具備了人文與科技兩種不同層次的內涵，二者在新媒體藝術的創作上互為影響，使得新媒體藝術具備了數位藝術和電腦文化的特徵。

新媒體藝術雖然具有新穎的展

示，在規模及內容深度上，均有相當之突破及重要性。本文將以本次「富春山居圖新媒體藝術展」為主要介紹對象，探討本次新媒體藝術展之相關布展經過，並略述其對博物館的重要性及意義。本文首先將概略探討新媒體藝術的意義及起源為何，其次則介紹故宮「富春山居圖新媒體藝術展」的布展經過、困難點等展覽相關內容，最後則以新媒體藝術對故宮及博物館之意義作為結語。

現方式和新科技的應用，但仍有其發展的脈絡和歷史淵源。藝術作品以新科技作為表現藝術理念的媒介，早在數十年前，便有藝術家試圖利用各種科技和傳播媒材，為藝術表現創造新的途徑和可能性。而五〇年代起，也開始有許多藝術家應用才剛起步的資訊技術進行探索性的數位藝術創作，媒體藝術的觀念也在七〇年代開始受到重視。隨著九〇年代以後資訊科技的快速進步，讓藝術家得以在媒體藝術的發展基礎上，應用資訊科技進行藝術創作。因此，新媒體藝術可以視為媒體藝術的新發展，也可以視之為是數位藝術的一份子。由於新媒體藝術應用資訊科技的情形相當常見，加上又具有跨媒體、規模大等特性，使得新媒體藝術的創作經常是團隊性的，包含內容面、技術面等多種不同專業領域的專才。目前，新媒體藝術在國內逐漸受到重視，不僅新媒體藝術的展覽開始增多，相關的學術討論和書籍亦復不少，大學院校中也有相關的系所和課程。

畫表現呈現畫作的歷史與傳奇故事。黃公望《寫山水訣》，對後進傳述了繪畫技巧，包含畫家對山水景物的觀察與自然美感奧秘的整理，「寫山水訣」引導觀眾解讀寫山水訣的文意，認識其中筆墨意趣，同時透過拼貼的互動方式領略構圖的趣味。「聽畫」結合光影和音樂，體驗畫外之音，感受《富春山居圖》在構圖上如同交響

樂般的時間感，觀眾一邊聆聽音樂，一邊觀看富春山居緩緩在面前流過，如同置身於畫舫中漫游富春江，江畔如畫、熏風徐來，領略自然樂章之美妙。「山水對畫」以魔幻劇場的方式，延伸介紹黃公望之藝術成就對於後世的影響，透過不同畫家和黃公望跨越時空的對話，一窺文人山水的起承脈絡。（圖一—一六）



圖三 山水化境：剩山圖和無用師卷合璧後放大投影之情形



圖二 山水化境：觀眾與《富春山居圖》中的人物以聲音進行互動



圖一 山水化境：集錦攝影拼貼文化山水



圖六 聽畫：富春山居影像光影投射，並於現場搭配音樂供觀眾聆賞



圖五 寫山水訣：可讓觀眾以手指碰觸螢幕作畫



圖四 畫史傳奇以長卷形式，用動態效果呈現《富春山居圖》的曲折歷史

## 《黃公望富春山居圖新媒體藝術展》介紹

### 一、展覽主題簡介

「山水合璧—黃公望與富春山居圖新媒體藝術展」不僅僅只試圖讓畫面中的人物動起來，更力圖對於黃公望和《富春山居圖》的傳奇作更深層的演繹。本次新媒體藝術展劃分為「山水化境、畫史傳奇、寫山水訣、聽畫、山水對畫」五個主題，從美學、歷史、技法等不同層面重新詮釋，結合現代數位科技和影音，從藝術、文學、音樂、戲劇等多元的角度進行創作和延伸，不僅讓原畫作停留在完成的時空，更賦予現代人們的觀點和意義。

「山水化境」以數位3D動畫的當代視覺影像和集錦攝影拼貼文化山水的藝術表現形式，對《富春山居圖》做一臨摹，並結合曲水流觴和與畫中人物對話的互動，與作品有新的連結。《富春山居圖》畫作輾轉流傳，留下曲折的傳奇於世，「畫史傳奇」以水墨的長卷式說書，將長軸的時間結構結合歷史敘事，配合動

### 二、展覽之技術突破

本次「山水化境」展項克服展場低矮的空間，利用四十二台投影機完成四十公尺長的巨作，在投影效果的接合和校正上，規模便十分龐大，需要不斷校正並精密測量，始能確保投影效果的準確。因此，投影效果的校正與測試必需反覆微調以確保其精準度（圖七）。此外，尚需突破硬體架設、拼接軟體、程式設計等重重技術限制，始能重新詮釋《富春山居圖》的優雅意境。除此之外，故宮的展場空間原為展示文物而設計，和新媒體藝術的展示所需的空間環境和設備有所不同，這考驗著策展團隊的策劃設計智慧，也挑戰故宮工作人員的應變和協調能力；而新媒體藝術展的維運方式，以及數量龐大的數位設備維運，也是策展團隊必需克服的困難點，策展團隊必需在有限的空間中架設臨時的機房（圖八），以維持展覽的運作，這些都與過去去文物展示的維運方式有所不同。而每件作品的设计製作都經過無數次的實驗和測試，將現有設備重新組裝以達到展件欲傳達



圖十 山水對畫場景測試

對於觀眾而言，本展提供欣賞畫作一種新的多重體驗，過去隔著玻璃或一定距離欣賞畫作，而「山水化境」將原畫放至約六倍大，並用集錦攝影拼貼文化山水和3D動畫的方式，除了可以更清楚賞析畫作的細節之外，更可以讓觀眾彷彿身臨富春江邊，穿越歷史的長河，回到黃公望當時的場景，也跨越地理的界線，親至富春江感受四季的氣象萬千，在虛實之間與自我和山水對話。本展更提供觀眾不同形式的參觀經驗，近來被廣為運用的「五感」體驗，本展也可親身感受，觀眾透過「曲水流觴」撈起酒杯（圖十一）和向古人呼喊等互動（圖十二），在「聽畫」中感受如交響樂般的典雅山水，除了眼睛欣賞之外，肢體和聲音也共同參與感受，而互動和展演的過程，觀眾也成為展覽的一部分，甚至博物館儼然成爲一個劇場。黃公望的寫山水訣記錄了畫作的要領和技巧，「寫山水訣」展品中觀眾可以透過觸控創作山水畫，而不同觀眾的創作甚至可以串連成集體創作的山水聯屏畫作，參觀展覽除了純粹

的從內容設計爲出發點，再由團隊共同討論如何執行。然而，擅長新媒體藝術的青島團隊，其實一開始在策劃本展時，大部分的成員對於黃公望和《富春山居圖》爲主題的古美術領域，並不那麼熟悉。透過蒐集資料、研究、發想和持續討論的過程，並且與故宮的研究人員不斷請益、討論和修正，而有呈現在觀眾眼前的作品。他們也以自己的經驗爲起點，讓觀眾從不認識，透過整個參觀的過程而能

### 結語

「青島新媒體藝術」總監林俊廷表示：藝術不是複製品。新媒體藝術並不是要重複同時展出的真跡畫作，而是試圖呈現視覺以外的其它表現形式，用更多元的方式傳達藝術意境。例如聲音和視覺就是不同的表現形式，聲音可以在空間感上彌補視覺的不足。本展提供觀眾多元形式的參觀

有豐厚的收穫，尤其更期望讓許多不曾接觸古美術的年輕族群，和他們一樣，經歷與黃公望對話而有所啟發和瞭解。

在古今交流中，不但讓前人的畫作和美學思維，賦予當代意涵，同時讓現代創作者和觀眾從中獲得啟發。

欣賞之外，更進而親身創作，真實體驗畫作的技法和布局（圖十三）。

黃公望對於後世的影響以及《富春山居圖》的美學價值，過去都是以文字或語言傳達，本次新媒體藝術展期望將這些非物質訊息以及深厚文化意涵用多元的形式呈現，如「畫史傳奇」和「山水對畫」對於各畫家樣貌及其時代背景、服裝、用品等加以考究，將文字語言加以轉換成腳本和場景設計，除了以動畫生動的方式呈現於觀眾眼前，「山水對畫」更結合布袋戲，融入傳統與創新的元素，重現黃公望與後世畫家的交流對話，並將流傳的史料用現代的語彙重新詮釋。

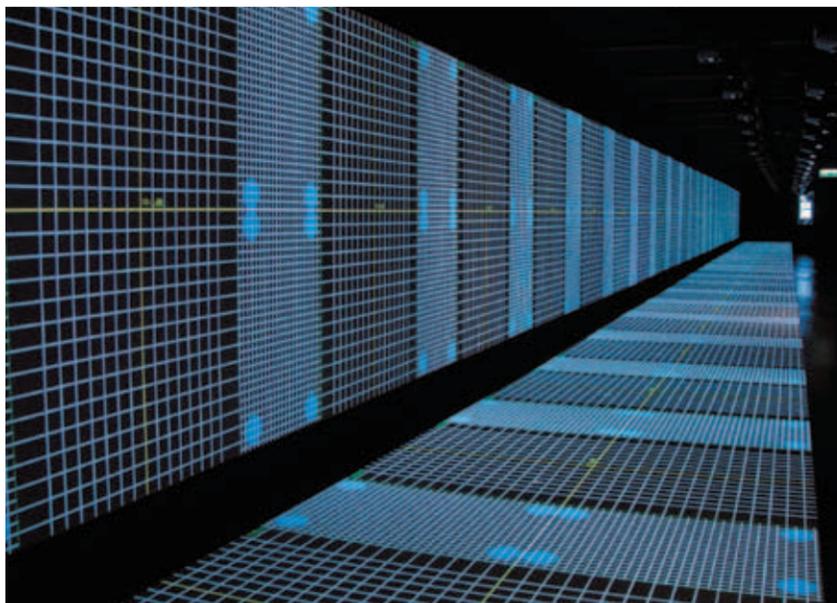
的效果，如「聽畫」中的光影投射，爲呈現音樂與畫面交疊時空感，市面上沒有現成可直接運用的設備，而是經過策展團隊不斷地測試後自行訂製和組裝（圖九）。「山水對畫」中透

過鏡面反射的魔幻劇場，呈現虛實交替、室內外場景切換的視覺效果，更是經歷無數徹夜的討論和實驗才有的成果（圖十）。

三、策展理念

「青島新媒體藝術」總監林俊廷強調：我們是藝術創作團隊，由不同專長背景的創意人組成，包含視覺藝術、博物館展示、動畫、程式、電子電路、音樂與媒體研究等各方面的專業。因此，每次的藝術創作先考量

圖七 山水化境投影拼接與校正工作進行實況，以光束測量畫面水平以及是否拼接準確



圖七 山水化境投影拼接與校正工作進行實況，以光束測量畫面水平以及是否拼接準確



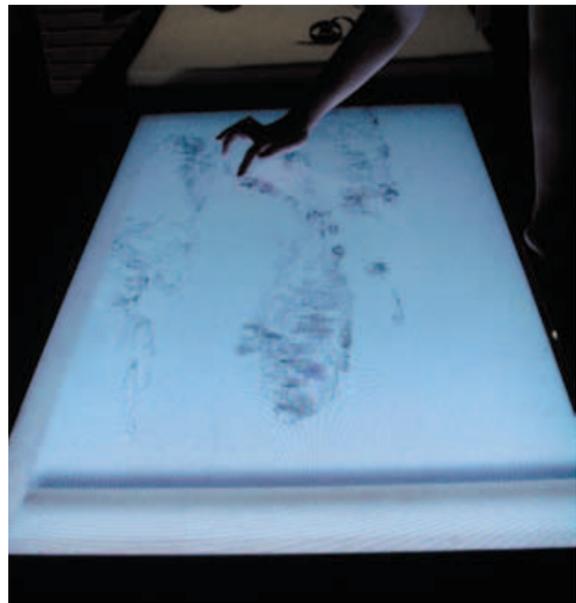
圖八 架設於展場後方之臨時機房，一共架設38台電腦



圖九 聽畫設備組裝測試



圖十四 山水對畫布袋戲拍攝場佈



圖十三 寫山水訣以手指觸控作畫



圖十一 山水化境中曲水流觴撈酒杯的動作



圖十二 山水化境中向古人呼喊

經驗，近來在經歷了上海世博和台北花博，許多過去較少或不曾參觀博物館的觀眾，受到各種多媒體展示方式的刺激，而有不同的感官經驗，而透

過新媒體展的展示手法，可能可以吸引更多不同類型或領域的觀眾，進入博物館參觀，並拉近他們與古美術之間的距離。

過去藝術類博物館焦點多重於文物的典藏和展示，與關注現代議題的當代藝術，彼此之間不論是展示內容、展示方式或是觀眾群等，有一道

無形的鴻溝。當代藝術家運用歷史的素材進行創作，並不是創舉，但展出的地點多限於屬性較為當代的場域；此外，雖然「山水合璧—黃公望與富春山居圖新媒體藝術展」並不是首次將畫作真跡和新媒體藝術同時於台北故宮展出，但同一主題多元面向的延伸，及將許多用於當代藝術的展示手法的引入，為古美術與當代藝術的對話開啓新的一章。在不同的時代中，每一種藝術創作的方式和使用媒材，都曾經是科技，而每一項科技所存在的時代裡都可能創作出偉大的藝術，就如同沈周、張宏等人臨摹《富春山居圖》，藝術家林俊廷和青島團隊用現代數位多媒體的方式向黃公望致敬；又如乾隆皇帝在子明卷上題字，現代觀賞者用聲音、動作、影像等，表達和記錄欣賞畫作的感動，讓山水的幽靜淡雅無限延續。

本展從五個主題詮釋黃公望與《富春山居圖》，從《富春山居圖》畫作本身藝術價值和創作內涵，延伸至黃公望和畫作流傳歷史和哲學思維，更進一步討論其對後世的影響，

展示的同時，也利用深入淺出的方式進行教育推廣，將豐厚的歷史和畫作相關知識，透過多元的感受和體驗，潛移默化地學習，不僅和「山水合璧—黃公望與富春山居圖特展」真跡展出相互呼應，更深刻地將其文化意涵加以演繹和推廣。此外，透過藝術、文學、音樂、動畫、戲劇等跨領域的多元創作，並將古典元素用現代手法重新詮釋，跨時空和跨領域整合運用於博物館展示，其中所帶來的文創思維，令人驚豔且期待。

作者任職於本院教育展覽處

參考文獻

1. 曾煒傑、王照明、周文修（二〇〇八）。導入新式媒材於互動科技藝術之研究—以作品「E.O.A.T」為例。在網路學習與多媒體應用國際學術研討會，銘傳大學。
2. 林佩淳、葉綠屏（二〇〇九）。新媒體藝術的探討：以「Born」快速與凝結新媒體的交互作用—臺澳交流展為例。美育，一八九，頁四—十一。
3. 葉謹睿（二〇〇五）。數位藝術概論：台北，藝術家。
4. 王嘉驥（二〇〇四）。台灣媒體藝術發展評述。在漫遊者：數位媒體的行進與未來國際論壇峰會。台中：國立台灣美術館。