

# 乘著海風辦雅集

## 清水雅集 —— 故宮書畫新媒體藝術展

■ 高于鈞

本展覽由國立故宮博物院與臺中市港區藝術中心共同策劃（圖1），於2017年11月5日開幕，並於2018年3月4日正式結束。整體規劃以觀眾行為為基礎，嘗試創造一個「適合觀眾前往、舒適的環境與愉悅的博物館參觀經驗」<sup>1</sup>，並提昇民眾對院藏文物的喜好與連結感，本文試圖就本檔展覽的展示脈絡、展示手法及教育活動做介紹並討論其成效。

近年來，國立故宮博物院（以下簡稱故宮）致力於推動博物館公共性，企圖容納更多不同的群體進入博物館，使非傳統博物館參與者能夠在博物館的場域中感到舒適；進而使民眾得以自由地近用（access）博物館資源。因此，「清水雅集 —— 故宮書畫新媒體藝術展」（以下簡稱「清水雅集」）的宗旨便是希望能創造豐富且愉悅的博物館參觀經驗，提高觀眾再次參觀博物館等藝文活動之意願。得力於本院數十年來累積的新媒體藝術裝置，「清水雅集」能夠以各式互動裝置與影片聲光創造多樣化的博物館參觀經驗。其中包括4K 超高畫質影片、AR 擴增實境、體感互動以及VR 虛擬實境等技術，以多層次感官體驗重新詮釋故宮典藏的珍貴文物，以科學詮釋藝術，以藝術思維跨域科技。以當代展示手法使博物館中的古代藝術親切可接近，更使人群與典藏文物產生聯繫與對話。

### 由觀眾經驗出發的展覽脈絡

本展一共分作「花氣薰人」、「文人雅集」、「筆墨行旅」、「芬芳自來」、「影片放映區」

等五大區塊（圖2），分別論述自然傳情、人際交流及寄情於自然萬物的不同層次，討論古人「師法自然」概念背後的人情、藝術與自然三者不可分割的關係。策展團隊把梳院內書畫藏品以及新媒體藝術展品，試圖尋找符合現代人生活經驗之展覽敘事，決定以「情感」作為核心，闡述人與人、人與自然之間無形的連繫與寄託。由於「清水雅集」展出地點是地方文化中心，因此在展覽脈絡上相當重視家庭共樂的參觀經驗，以能共遊、討論的人際往來與大自然議題為軸，也能主動連結觀眾經驗。在內容取材上，則是以淺而廣的內容引起觀眾對院藏文物的興趣與動機。及至展覽最末，展出呈現十八世紀臺灣風土的「國寶娃娃歷險記——2016」動畫，希望觀眾在玩味古畫中的山水自然之際，不忘回到我們生長的土地上，用心體驗臺灣的自然風光。

為使觀眾能在展覽場域中感到舒適自在，本展特地規劃「花影扶疏 —— 休息區」及「點墨水榭 —— DIY 互動區」讓觀眾能在參觀展覽之餘，在休息區稍事休息並與同行友人交換心



圖1 臺中市港區藝術中心戶外空間 作者攝

得，有餘力之遊人亦能於此創作出屬於自己的藝術品；觀眾在這裡，既能以個人創作與古人對話，也能將展覽的美好回憶化為實品帶回家。

### 花氣薰人區

宋代文人偏愛雅事，文人間交遊，常以詩文唱和、花卉互贈作為情感與精神交流之媒介，院藏宋〈花氣薰人帖〉便是黃庭堅（1045-1105）因友人贈花索詩所回贈之作品。本區旨在還原〈花氣薰人帖〉的創作環境，試圖運用視覺、聽覺、嗅覺等三種感官共同合作，讓觀眾一踏入展覽場域，便能直接對黃庭堅的描述感同身受，享受「花氣薰人」之感。策展團隊運用數位科技製作「花氣薰人互動裝置」以及取材自清郎世寧（1688-1766）〈畫仙萼長春〉的新媒體藝術展件「百花綺園」及「春生」，搭配天花板滿滿的粉紫色倒掛乾燥花與球泡燈打造



圖2 「清水雅集」展區平面圖 教育展資處提供

虛實交匯的花園感受，而地面染色燈的粉紫燈光、乾燥花特有的香氣以及「百花綺園」展件蟲鳴鳥叫的音效，將展場與外部空間區隔開來，使觀眾一走進展場便能進入情境，感受黃庭堅如何在群花環繞的環境下「破禪」。（圖3）在



圖3 「花氣薰人」區以新媒體藝術展件、染色燈，搭配倒吊乾燥花，創造三感體驗的展場環境。 教育展資處提供

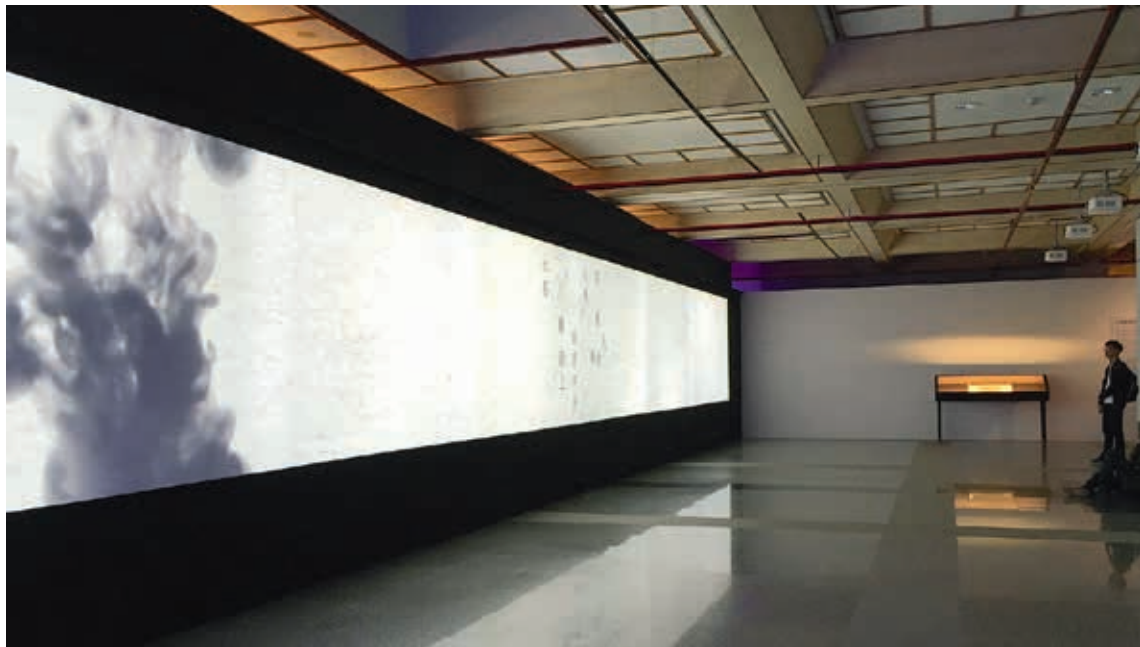


圖4 長達18公尺的長卷影片「古畫動漫書法篇——花氣薰人帖」。 教育展資處提供

轉角後，是長達 18 公尺的長卷影片「古畫動漫書法篇——花氣薰人帖」，透過影片，讓觀眾在體會意境之餘，亦能了解〈花氣薰人帖〉之內涵與文人贈花意象，引領觀眾由墨蹟感受書法家的創作心境及氛圍。（圖 4）

### 文人雅集區

古代文士習以文會友，席間寄興書畫、絲竹相和，或弈棋品茗、吟詩作賦，「雅集」者最為著名如東晉「蘭亭雅集」，北宋「西園雅集」等亦使今人心有所慕。本區引借「雅集」





圖5 「文人雅集」區中VR「自敘·心境」以掛布配合染色燈營造氛圍並區隔空間。教育展資處提供

典故，以院藏書法名作展現唐代懷素及北宋四大家——蘇軾（1037-1101）、黃庭堅、米芾（1051-1107）和蔡襄（1012-1167）的創作歷程、往來交遊，以及生活美學。本區著眼於古代文人交友，討論個人與他人之間的交際往來，希望觀眾能透過細細品味書法名家們的日常瑣事或往來趣聞，在字句中發現古人與自己的共通點。展場設計上以藍色染色燈與落地布幕標示出展區範圍，並以大塊說明文字暗示性地吸引觀眾靠近觀賞仿真輸出文物。（圖5、6）為滿足觀眾在展場中的學習行為，在仿真輸出文物附近亦展出「院藏書畫選粹影片」系列，影片將文字影像化使觀眾更能夠想像這些文人意境，片長亦皆是符合現代人閱聽習慣的短片。配合觀看影片，觀眾可以在沒有導覽的情況下，主動認識各展件的內容與背後故事，不同媒體的刺激也能增強觀眾對各展件的注意力，並有助於連結自身經驗與展覽脈絡。本區除了希望讓觀眾欣賞書法，更希望讓觀眾認知到這些所謂大師傑作，其實也是古人日常心情的抒發，如



圖6 「文人雅集」區仿真輸出文物展示以大塊說明文字引導觀眾參觀路線。教育展資處提供

同個人社群網站的貼文一般。藉由新媒體展件和選件脈絡的互相搭配，營造出貼近現代人生活經驗的雅集型態。

### 筆墨行旅區

延續上個展區討論的人際交往，本展區將關懷點從人與人擴展為人與外在環境，討論人類如何寄託情感於自然萬物之上，並以山水景色為主軸。本區展現出中國山水畫在寫實與寫意之間巧妙的平衡，與作者發於心、意欲創造「可行、可望、可遊、可居」的詮釋。本區亦

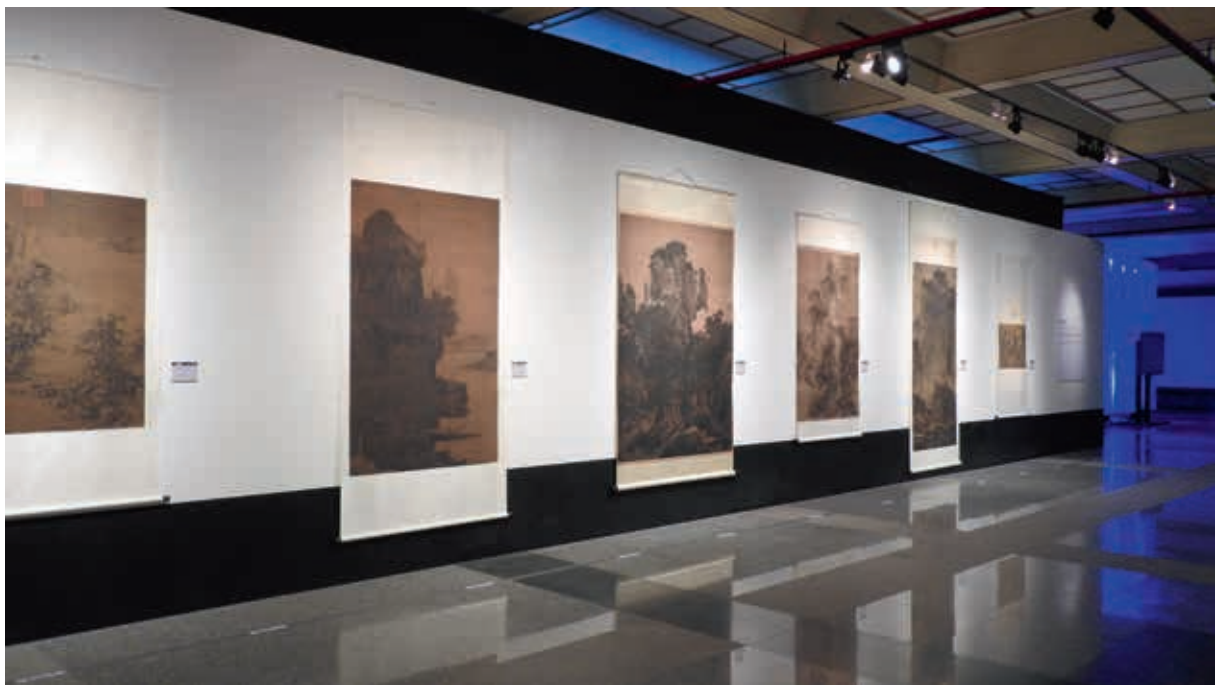


圖7 「筆墨行旅」區展示高仿真輸出文物。教育展資處提供



圖8 「筆墨行旅」區中以動畫影片及實拍短片讓觀眾自主認識文物。教育展資處提供



圖9 「筆墨行旅」區展出「山水印石」互動裝置，讓觀眾打造內心想望之山水。教育展資處提供

利用綠色染色燈將空間確定下來。自唐代以降的金碧山水、北宋巨碑山水到南宋「馬一角」則在一完整牆面排開展示，使展覽在親近性中仍包含博物館「白牆」的空間儀式暗示性，並在展示脈絡下，仍能了解中國古代山水畫的演進過程。（圖7）而在觀眾身後，同樣輪播著「筆墨行旅」動畫影片等「院藏書畫選粹影片」，針對展出作品一一作介紹，讓觀眾能主動選擇並對山水畫有更深一層的認知；藉由現代科技，進入古畫中的真實世界。（圖8）另外，「筆墨行旅」區的兩件新媒體互動裝置「山水印石」及VR「神遊幻境」也分別提供觀眾不同的角度認識山水畫。「山水印石」邀請觀眾以畫中常見的人物、山石及亭臺樓閣等元素，利用AR擴增實境等技術重新組成個人心目中的山水畫，並在互動後，深刻體會乾隆喜愛對畫作品評及蓋印的嗜好；讓觀眾在欣賞山水畫之餘，可以透過AR技術和古人共創山水畫，並用不同的視角去想像畫家在大自然中恣情的心境。（圖9）



圖11 「芬芳自來」區中展出「夏荷」體感互動裝置，讓觀眾在宋馮大有〈太液荷風〉的世界中採荷戲蝶。 教育展資處提供

另外，VR「神遊幻境」則是直接讓使用者搭上畫中小舟進入元趙孟頫（1254-1322）〈鵲華秋色〉的世界，邀請觀眾走入畫中，身歷其境地感受畫家為好友所打造的山水世界。（圖 10）

### 芬芳自來區

畫家多善於觀察大自然，從中找尋靈感，轉換為繪畫藝術的養分，再透過內心的沈澱，描繪出心中理想境界。本區以 LED 燈條貼邊，呈現出暖黃色的色彩基調。觀眾可以由書法、繪畫、新媒體藝術三種不同的觀賞方式領會「師法自然」之妙，如宋馮大有（約十二世紀）筆下的〈太液荷風〉幻化為生意盎然的新媒體互動裝置「夏荷」，藉由體感互動賦予畫面真實感；數位池塘中的魚兒因受人擾動而游去、水波也因觀眾的進入產生漣漪，隨著風力強弱，荷葉



圖10 「筆墨行旅」區展出VR「神遊幻境」，讓觀眾乘著VR走入畫中世界。 教育展資處提供

還會變化擺動的速度與幅度。（圖 11）本展間之展品亦有為其量身訂作之 4K 短片，以動態畫面方式詮釋宋徽宗〈詩帖〉詩中有畫之美境、宋徽宗〈蠟梅山禽圖〉的花鳥逸態及宋崔白〈雙喜圖〉中生動的鳥獸互動，不僅創造虛實交替





圖14 「花影扶疏——休息區」中的北宋四大家書法壁紙，並提供桌椅、書籍供觀眾休憩與閱讀。 教育展覽處提供



圖12 「芬芳自來」區中展出仿真輸出文物與相對應之介紹影片。  
教育展覽處提供



圖13 「國寶娃娃歷險記——2016」片段 教育展覽處提供

的觀賞感受，更帶有古今對照之趣味。4K 畫面的精緻細膩更使觀眾有如身處明媚的自然環境中，體會畫家如何將個人心境與自然觀察結合，創作出帶有個人色彩的自然寫真。（圖 12）

### 影片放映區

在展覽的最後，放映的是「國寶娃娃歷險記——2016」動畫，國寶娃娃與夥伴們不僅跨出了博物館，甚至穿越時空來到十八世紀的臺灣。動畫中不僅有國寶娃娃一行在臺灣中部地區的冒險，更一併介紹了十八世紀的臺灣風土，包括多元的文化與自然的勝景，希望透過本土文化、自然元素的連結，讓觀眾在展覽最末能記起身邊自然環境的美好，將展覽中看到的自然寄情與自身經驗連結而產生共鳴。（圖 13）

### 花影扶疏——休息區／點墨水樹——DIY 互動區

策展團隊於展場最末設置了供民眾休憩的「花影扶疏——休息區」（圖 14）以及供學校



圖16 「花影扶疏——休息區」中展示的十幅無框畫。 教育展資處提供

等團體集合、創作、合照或辦理教育活動的「點墨水樹——DIY 互動區」。(圖 15)兩者皆是希望民衆在參觀完展場之後，可以在館內稍事休息，閱讀與本展覽主題、國立故宮博物院，甚至是與臺中相關的書籍。為了使不習慣博物館場域的觀眾可以在博物館內輕鬆的坐著，休憩區在功能及氣氛營造上都是為了讓觀眾能輕鬆跟朋友聊天、看書，使博物館成爲一個讓各種背景的民衆都可以接受的舒適環境。本區的設計以打造家具展售中心般的溫馨風格爲目標，除了桌椅布置外，裝飾性素材皆是取材於院藏文物，讓書法作品跳脫展示櫃成爲壁紙裝飾；牆上則裝點著擷取自古畫花卉的現代居家常見「無框畫」，讓民衆從更現代、更貼近生活的層面去想像古代書畫。(圖 16)本區試圖透過展示設計，巧妙的結合文物元素，主動將文物再創作，重新佈置爲現代性的場景，嘗試去除博物館「儀式性」<sup>2</sup> 壓力，使觀眾可以在輕鬆的情況下認同故宮文物作爲生活品味的一部分，甚至享受並發現故宮文物結合居家生活的可能性。<sup>3</sup>



圖15 「點墨水樹——DIY 互動區」以鋪墊和矮桌營造古代學堂氛圍，牆面以經過特效處理的〈鵲華秋色圖〉裝飾。 教育展資處提供

## 教育活動

本次展覽爲顧及不同族群需求，除了有學術性較高的文史講座，也有趣味性高的絹印課程。展場內的教育活動則多以自學、高創作性的體驗活動爲主；本展覽爲呼應古代文人雅士的日常生活，特別於教育活動區讓觀眾體驗題字、蓋印等活動，現場除備有明信片供創作外，也特別準備限量白扇，在扣合主題外，試圖提供不同於一般美術館的創作體驗。除此之外，本次展覽也提供六套古代文人的簡易版古裝供





圖17 觀眾利用現場提供之古裝Cosplay。 教育展資處提供



圖18 「種子教師工作坊」運用配合本展開發之密室桌遊寓教於樂。 教育展資處提供



圖19 導覽員向學童講解文物。 教育展資處提供



圖20 學童挑戰「畫扇子」。 教育展資處提供

觀眾「Cosplay」，希望提供觀眾以更趣味、更個人經驗的方式去體會古人生活，未來建議可放置搭配古代服裝的解說牌或文物，使觀眾能夠在娛樂中學習。（圖17）

### 種子教師工作坊 x 偏鄉教育推廣

本展因為地緣關係，特別針對臺中市海線地區辦理偏鄉及鄰近學校與社區教育推廣活動，包括：種子教師工作坊、國中小入班教學及偏鄉學校補助回訪等。同時推出針對本次展覽選件所開發的「多寶格桌遊」教具組合，提供給中部地區的學校師生。（圖18）教具結合自造教育精神、故宮國寶名畫以及4K高解析度影片，精選院藏繪畫並遊戲化，讓玩家在解謎過程中得以觀察畫作細節，學習到欣賞畫作的方法以及繪畫背後蘊藏的知識。教具讓本展覽得以跳脫一般展場環境，積極的進入校園分享博

物館的珍貴資源，截至目前已累積30名教師參加種子教師工作坊，12名以上教師回到班上實作教案的優秀成績。而針對偏鄉特別辦理的展場回訪更是主動接洽教育部核定之偏鄉中小學，邀請學校師生參訪展場；截至目前已累積20所以上中小學回訪。（圖19、20）總體而言，活動回饋良好。許多學童指出透過「多寶格桌遊」的解謎過程讓他們發現故宮文物的多樣化，也讓他們發現原來古畫可以這樣看。而偏鄉學校的師長們也針對本次活動給予相當正面的回饋，並鼓勵執行單位，認為重點不是學童是否能完全認識這些書畫作品，反而是希望透過外界不同的刺激，讓孩子們能對世界充滿想像。師長與學生們的回饋亦都回應最初讓展覽落腳港區藝術中心的初心，即是希望帶動海線地區的藝文活動以及學子對故宮的資源應用。博物館主動與地方學校與社區連結，不僅使展覽影響力

深化地方；更能排除偏鄉教育資源不均，家庭背景差異等因素，使偏鄉的孩子能有更多機會接觸到不同的世界。

## 新媒體藝術展的挑戰

新媒體藝術展挾著強烈的聲光效果以及高度的互動性，有著比過去任何靜態展覽都要有利的觀眾參與性（engagement），除了有利於打造沉浸式展場空間及營造五感體驗的互動性展覽，新媒體藝術展也能有效提供觀眾「愉快的展場經驗」。尤其表現在觀眾願意在社群媒體上分享他們的展場照片；對於地方展演空間而言，地方民衆的社群散佈，能有效提昇活動能见度與參與度。以「花氣薰人」區為例，虛實整合的花園空間成為許多民衆，甚至是情侶的拍照點，透過社群媒體的照片分享，也使更多人看到本展覽。而問卷調查也顯示，將近 20% 的觀眾是因為在個人社群網站中看到其他友人分享而選擇前來參觀本展，可見能拍出好的照片也成為現今展覽自我行銷的重點。（圖 21、22）

雖然策展團隊認為科技可以作為連接古人與現代人的橋梁，透過科技轉換古人的情感與記憶，使其成為現代人易讀易懂的故事；然而如何在展示新媒體展件時凸顯與文物之聯結性，不致使展覽淪為大型遊樂場，也是策展團隊在新媒體與古文物平衡展示上面臨的問題。為克服這項挑戰，策展團隊不斷在分區文字介紹上強調文物的重要，並適時在文物周邊加上大幅說明牌，暗示性的引導觀眾走向「相對重要」的展件，讓觀眾在沒有導覽員引導的情況之下，也能直接察覺行進路線並且主動注意到仿真輸出文物。除此之外，在每一件新媒體展件說明上也同時註明取材之文物，使觀眾能夠在互動



圖21 在社群網站中輸入「清水雅集」即可看到相關公開照片，其中尤以花氣薰人區照片佔大多數。（右上、左上、左中為本展主視覺區，右中為DIY區旁之拍照舞台，右下為花氣薰人長卷動畫影片，左下為「花影扶疏——休息區」。）取自 Facebook，檢索日期：2018年4月9日。

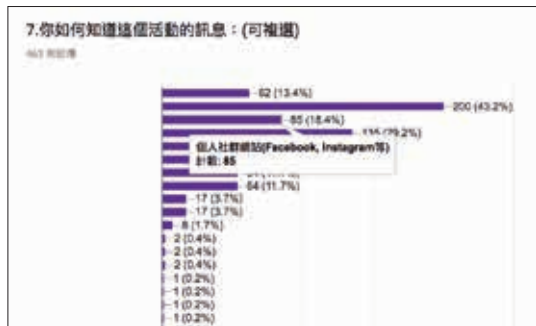


圖22 約20%觀眾受個人社群網站影響而來參觀本展。作者整理繪製

中直接察覺文物意境，進而激起對文物本身的興趣與好奇。

## 觀眾滿意度調查

綜上，筆者試圖以問卷調查方式觀察本展是否符合其策展初衷；包括（1）展示手法是否能營造「適合觀眾前往、舒適的環境與愉悅的博物館參觀經驗」及（2）展覽脈絡是否能提昇觀眾對院藏文物的了解與興趣並連結自身經驗。

分析上述第一點的相關統計結果，顯示觀

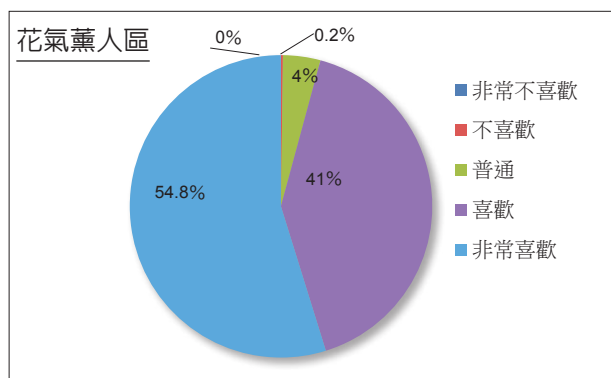


圖23 「花氣薰人」區喜好程度 作者整理繪製

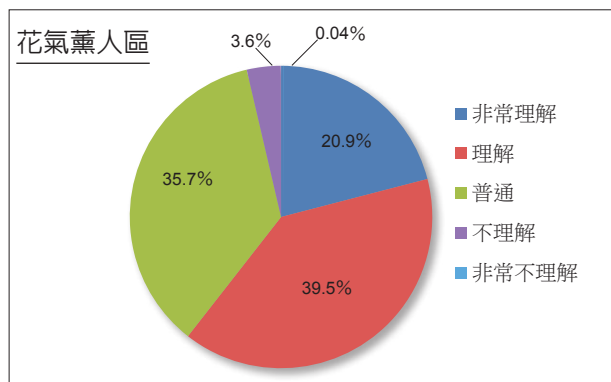


圖24 無人導覽情況下，「花氣薰人」區的理解程度。 作者整理繪製

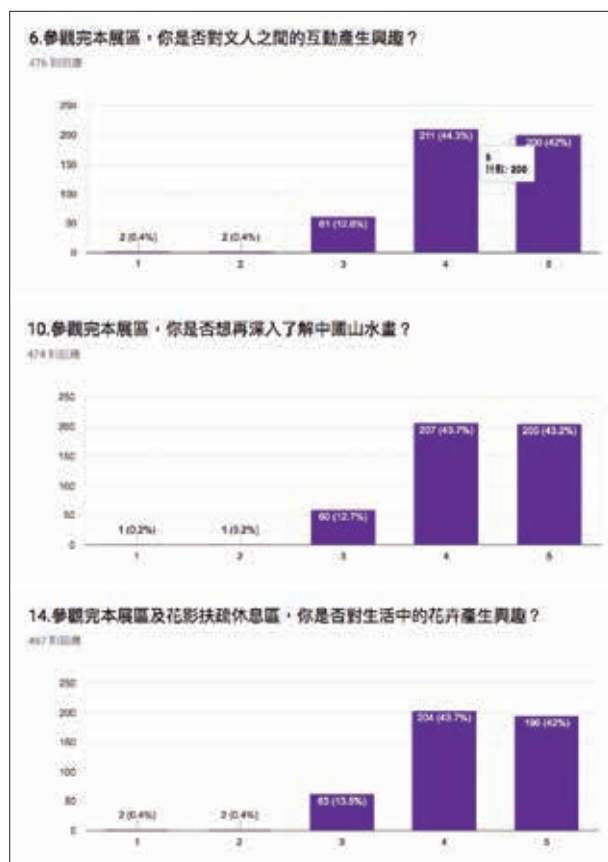


圖25 統計結果顯示本展能引發觀眾對院藏文物之興趣並連結自身經驗，唯「花氣薰人」區並無相關提問，故無相關數據。 作者整理繪製

眾對於各別展區之滿意度皆高於9成，其中又以「花氣薰人區」的滿意度最高，有高達54%的觀眾非常喜歡本區，解析背後理由，則多半選擇「氣氛很好」以及「喜歡書畫作品」兩項原因，顯示本展在氣氛的營造上確實與策展團隊期望相同，是可親近、讓人舒適甚至喜歡的展示氛圍；而另一主因「喜歡書畫作品」，則證實了在展覽的引導下，觀眾並沒有因為聲光刺激而忽略文物。（圖23）

針對第二點，統計數值顯示，雖然觀眾在展覽核心概念的理解上有些疑慮，卻仍然能對故宮文物產生興趣與連結。以「花氣薰人」區為例，有86%的觀眾認為自己能了解黃庭堅〈花氣薰人帖〉的意境（其他展區亦維持相似的比例）；然而在無人導覽的情況下，觀眾自認展

區理解程度降至7成，選擇「非常理解」展區核心概念的觀眾比例下降至2成左右，大部分的觀眾傾向選擇「還算能理解」、「普通」等選項。此結果顯示若沒有導覽員的協助，觀眾對於完全了解該展區核心概念的自信心略微不足。不過，觀眾在回答「文人雅集是否引起您對文人間互動的興趣？」、「筆墨行旅是否使您想深入了解中國山水畫？」及「芬芳自來區是否引起您對生活中花卉的興趣？」等問題中的滿意比例仍皆達9成，顯示本展能引發觀眾對院藏文物之興趣並連結自身經驗；未來在展場設計時，或可增加更多觀眾自學機制或更友善的導覽應用系統，以提升觀眾對展覽的理解。（圖24、25）





圖26 展覽開幕式，由右至左為：故宮吉祥物小翠、國立故宮博物院林正儀院長、臺中市林佳龍市長、立法院蔡其昌副院長、臺中市楊典忠議員、臺中花博吉祥物石虎弟弟。 教育展覽處提供

綜觀觀眾研究結果，本展確實創造了愉悅的博物館參觀經驗，就引發觀眾欣賞故宮文物並同理古人情感亦有一定的效果。

## 結論

故宮近年來致力於透過數位多媒體，積極的以實體巡展方式，將院藏文物結合最新的科技傳遞到臺灣的每個角落，藉此達成全民培力，消弭藝術及資訊的落差。同時也希望以科技為手段，讓觀眾能更加自在地悠遊於書畫世界，創造舒適的環境與愉悅的博物館參觀經驗，從而使藝術深入日常生活，吸引更多族群進入博物館場域。本展於展覽外，亦努力推動鄰近學校與社區的教育推廣，雖仍有許多不足之處，也期望透過持續改進，擔負起更完備的博物館社會責任。

「清水雅集——故宮書畫新媒體藝術展」（圖26）已於本年度3月4日正式結束，並獲得美國博物館聯盟（American Alliance of Museums, AAM）教育推廣的銀獎肯定。本次展

覽能圓滿順利有賴策展團隊——故宮教育展覽處徐孝德處長、謝俊科副處長和吳紹群科長的指導，以及合辦單位臺中市文化局、臺中市港區藝術中心的大力協助，感謝雙方所有同仁與相關單位的合作及用心投入。

作者為本院教育展覽處研究助理

## 註釋

1. 耿鳳英，〈身體、行為與博物館展示〉，《博物館學季刊》，17卷4期（2003.10），頁35。
2. Carol Duncan, *Civilizing Rituals: Inside Public Art Museums* (London: Routledge, 1995).
3. 「花氣薰人」區、「文人雅集」區、「筆墨行旅」區、「芬芳自來」區、「影片放映區」、「花影扶疏——休息區」、「點墨水樹——DIY互動區」部分文字引自本展覽分說明。

## 參考書目

1. 陳佳利，〈博物館·多元文化與社會參與平等——以英國的經驗為例〉，《博物館學季刊》，17卷1期（2003.10）。

## 勘誤

本刊第422期，第48頁右邊文字欄倒數第六行之「（圖10）」為誤植，應刪除，刪除後不影響其餘圖文之閱讀。