



從「追索浙派」網站談起

黃正和

看線上與實體展示之設計主軸

設計主軸是舉凡任何視覺表現的中心靈魂，在本篇文章中，將從設計主軸切入，分別來看追索浙派線上展示的建構與面貌，以及帶出實體展示中展場設計的應用。



「追索浙派」是本院書畫處所製作之數位博物館專案，此網站獲得二〇〇八年美國博物館協會繆斯獎「線上展示類」銅牌獎，評審給予了「網站本身即是藝術品」(a site whose function and beauty render it a work of literature / art in and of itself.) 的評價，本文將以此藝術視覺為主要的角度，來解讀浙派網站的幕後與幕前；並再從設計主軸之構成看展覽設計之應用。

浙派在歷史潮流中有著高低起伏不同的評價，也因著價值觀念的更迭，許多浙派作品在後代被更改成古代大師的作

品，種種真實面貌被混淆。此網站建置的目的，即是希望透過文獻與畫作分析研究，尋找浙派畫家消失的名字，還原浙派畫家與作品的歷史真貌。首先，本文聚焦於浙派網站幕後的發展過程，從實際的專案執行中，整理並介紹對網站發展具重要影響的要項：「設計主軸的形成」。它可主導出一連串有關聯性、有系統性的應用發展。

幕後：隱喻符碼與設計主軸的形成

Waidacher於二〇〇一年言及博物館溝通中，博物館

研究人員是傳訊者，透過物件、符號、以特殊的媒介，將資訊傳送給收訊人(觀眾)，博物館展示基本上是比喻(Metaphor，如圖片精神性的視覺化，聯想的代替品)^(吳淑華，二〇〇八，轉引自桂雅文等譯，二〇〇五)。如同上述概念，博物館展示是透過比喻，將資訊內容傳遞給觀眾，浙派的線上展示亦是如此，網站在規劃的初始，即定意擷取浙派的重點表徵，轉化為一種「隱喻符碼」貫穿整個網站，並發展成不同的設計手法，與觀眾進行溝通。

「隱喻」是以熟悉的事物來理解陌生事務(Lakoff

隱喻符碼→設計主軸

浙派重點表徵 → 設計表現

& Johnson; Way, 1991; Steen, 1994), 並且是以一種熟悉概念取代另一陌生概念, 亦可說是將一概念或意義由一脈絡轉換至另一脈絡, 或是將抽象的概念視覺具體化 (Dyer, 1982) (鄧智元, 2001)。因此, 在浙派網站中, 隱喻符碼的運用, 是為了讓網站在表現上可以找到一個依歸與中心, 易於讓觀者與網站的重點表徵搭起

幕前：主體網站與圖像資料庫

依據過去經驗，書畫網

溝通橋樑。其運用的邏輯為：先試圖整理出浙派的重點表徵，歸納隱喻符碼，並同時轉化成設計主軸，再內化於設計表現，衍伸出多元化之應用。在此，透過右側的關係式與圖表實例來做進一步說明。

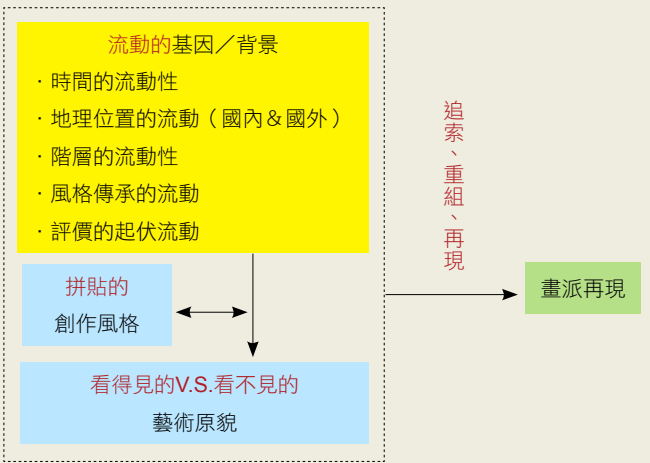
站在架構布局上有兩大重點：除了強調章節脈絡、文字內容的「主體網站」外，也因觀看與研究需求，著重書畫作品的呈現，開發「圖像資料庫」。其間的比重各占了總網站的一半。對網站文字背景脈絡有興趣的觀者，可在「主體網站」中獲得滿足；想要單純欣賞書畫原作圖像的觀者，可直接進入「圖像資料庫」獲得所需。

浙派重點表徵

- ① 浙派畫家有很深的家族性以及風格傳統的連貫性。從延續南宋及元代馬、夏風格；從地方到明代宮廷，到後來的逐漸衰弱，在時間流轉裡，它是一種動態的前進與蛻化。
- ② 他們並非單一區域的畫家群體，因著貴族勢力贊助的支持，其活動舞台從地方到中央，不斷地流動著。
- ③ 隨著經濟、文化與海外的頻繁接觸，明代浙派的風格也在日本及韓國萌芽、擴展。
- ④ 從藝術家的面向來看，被認為浙派的始創者—戴進，他在創作題材與藝術風格，悠遊流轉於宋、元各大師之間，拼貼創造出一種豐富多元的面向。而浙派前後期的畫家，其風格具有一脈相承的關係，在主題與手法上也表現出這種多元性。
- ⑤ 因時代環境的改變，近年來學者對浙派作品重新發掘，許多「史實」被翻轉，一些原本「看得見」或「看不見」的模糊樣貌，在後人不斷追索、發掘與再現的過程中，其真實性與定位逐漸清晰，讓浙派重新展現了他在歷史上不能被抹滅的重要地位。

隱喻符碼 vs 設計主軸

由於富含「流動性」的基因與背景，在更迭過程中，產生「拼貼」的多元創作風格，又因為歷史定位的起伏，造就了「看得見與看不見」的藝術變貌，經由我們「追索、重組、再現」的過程，得以重新構築一個歷史上重要的畫派。



設計表現

- 將設計主軸轉換為網站的整體風格與介面設計
- ① 「拼貼的」：以拼貼的作品局部組合而成首頁的主視覺意象
 - ② 「流動的」：各單元層級間的流動性轉換

這樣的架構，讓書畫網站兼顧了內容豐富與清晰認知的優點。因此，「追索浙派」網站也依此架構建置發展。

追索的開展

「流動」的隱喻符碼一直是浙派網站緊扣的設計主軸，網站的揭幕就從雲霧與空間的流動推進開始，觀眾被入口動畫的流動感引領，展開追索。接著出現的是層層疊疊拼貼的動態，畫面停在由多件作品局



圖一 首頁主視覺意象



圖二 傳統式文字排列選單



圖三 利用主視覺意象構成的圖像式選單

部所拼貼組合而成的首頁主視覺意象。(圖一)

主體網站

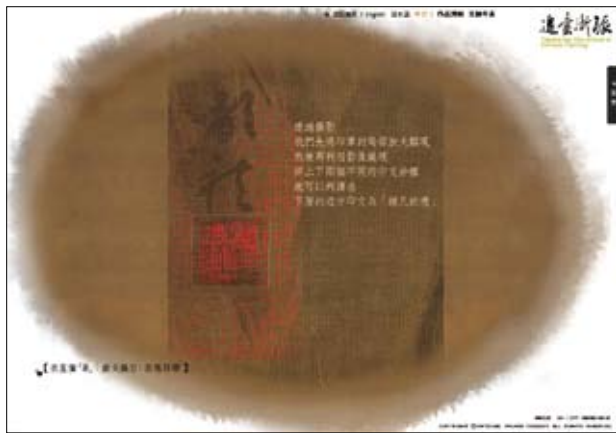
主體網站共分為六個單元，在瀏覽順序上，若以線性方式依章節瀏覽可了解浙派背景完整的全貌。但瀏覽網頁的另一個特性，是跳躍性的閱讀習慣（觀者直接尋找感興趣的主題或吸引人的畫面來閱讀），因此，在介面的設計安排上，提供了多元人口的觀覽

方式，除了有傳統式的文字排列選單外（圖二），也有圖像式選單（圖三），增加操作感受的豐富度。在此網站中，不管是線性的或是跳躍式的操作行為，觀者都可依其喜好自由瀏覽。以下將依線性的順序，為讀者介紹浙派主體網站的六個單元：

一、消失的名字

這是一部獨立完整的多媒體動畫，帶領觀者踏出追索

從「追索浙派」網站談起——看線上與實體展示之設計主軸



圖四 「消失的名字」畫面

的第一步，故事的鋪陳從引人入勝的前言開始：「一幅畫上的簽名，是我們辨別一位藝術家的印記，這些畫家的名字或許真實或許不真實，其中隱藏了一些不為人知的秘密」，再加上與主題氛圍呼應的背景音樂，懸疑好奇的心情由此展開。動畫內容分為「欲蓋彌彰」、「偷天換日」、「狂態邪學」等三個部分，透過追索與比對畫作中的線索，漸漸發

現畫作背後被覆蓋與被刪除的名字，一步步揭露出真相。同時，亦穿插專家的現場訪談，娓娓道出研究浙派的動機與過程，此單元扮演了網站開場的引子。（圖四）

二、藝術的傳統

「浙派」的繪畫源流，最早可以追溯到南宋宮廷畫院，其中馬遠、夏珪扮演非常重要的角色，此單元分為「南宋宮廷繪畫」與「失去的環節」兩部分，觀者可以從南宋宮廷繪畫的賞析中，看到這樣的畫風如何成為影響明代「浙派」最重要的一個典範；以及透過元代畫作中與浙派相關的研究，彌補這段歷史缺環，揭露此階段繪畫演變的趨勢。

三、浙派與宮廷的交會

明代浙派的形成與發展，與宮廷之間有密不可分關係。這個時代的宮廷畫家從交流、學習中，分享彼此的藝術觀點和成就，承襲兩宋的院體畫風，或元代文人與職業畫家的影響，他們共同創造出一

種構圖嚴密、設色鮮麗、筆觸流暢的精緻畫風，締造了明代畫院的黃金時代。此單元分為「浙派奠基者戴進」與「宣宗皇帝及其畫院」兩部份，除了包含戴進的生平與畫風外，也描繪出宣宗皇帝時期宮廷繪畫的盛況，以及畫作的風格與題材。

四、浙派第二代

另一位浙派大師吳偉，繼戴進之後，發展出一種憑藉直覺和天賦創作的技藝，開啟了浙派繪畫的新紀元。吳偉活動的年代跨越成化與弘治朝兩位皇帝，在這期間，宮廷繪畫延續之前明宣宗宣德畫院的規模和運作，持續主導整個明代中期畫壇的發展趨向。此單元中，分為「畫狀元吳偉」與「成化與弘治朝的宮廷藝術」兩部份，文中描繪了對吳偉的生平與畫風，以及成化與弘治朝的歷史背景與畫作風格的特色。

五、浙派的尾聲

從十六世紀末到十七世紀，浙派由於受到吳派文人畫家的強勢競爭，失去了在畫壇

的競爭力，從藝術的主流變成潛流，甚至被冠以「狂態」、「邪學」的稱呼。不過，這些作品卻透過陸路或海上貿易大量輸出，海外的日本與韓國畫家廣泛學習浙派畫風，讓浙派傳統在海外紮根發展。此單元分為「狂態邪學」與「海外的美術交流」兩部份，觀者可看到被視為「狂態」、「邪學」的浙派畫家粗野狂放、畫面充滿變化騷動線條的畫風，以及浙派東傳，影響海外畫風的情形。



圖五 縱向、橫向箭頭之操作介面



圖六 各單元中相關圖像列表

六、未完結的故事

最後，在主體網站的部

◎起承轉合間的操作巧思
上述從「藝術的傳統」到「浙派的尾聲」等四個單元，運用了水平橫向與垂直縱向兩種操作邏輯，使用者若點選畫面中縱向的箭頭符號，可進行前後單元間的轉換，若點選畫面中橫向的箭頭符號，則是在同一單元中，切換上、下段的内容。(圖五)

◎文章脈絡與圖像資料庫的連結
在此四個單元中皆彙整出相關圖像，同時亦可聯結至圖像資料庫觀覽大圖。(圖六)

分，透過「未完結的故事」動畫收尾。在動畫中道出浙派畫作真相的發掘，我們只踏出了一步，還有許多消失的名字仍未被尋到，它依舊是個未完結的故事，等待更多的學者專家去發現。此外，在此單元中也列出浙派畫作中真實作者揭露前後的名單，提供學術上的參考與研究。

圖像資料庫

關於書畫數位博物館圖像資料庫的設計歷程，可以說是從二〇〇四年大觀網站開始的，原本的線上展示受限於頻寬的關係，觀者只能瀏覽畫作的全圖或者其中的某些局部圖，但大觀網站成功開啟了在線上即時觀覽畫作細節的功能，觀者可隨意將畫作放大縮小，細細欣賞畫面的每個細節。而到了二〇〇七年「追索浙派」網站，又將圖像資料庫做了更多功能上的開發，在此網站中，觀者除了能看見單一全幅作品並兼顧細節外，更進一步的能跨越多幅作品，進行各作品間局部細節的比較。

從「追索浙派」網站談起——看線上與實體展示之設計主軸

作品賞析

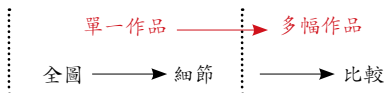
「追索浙派」圖像資料庫的入口由3D透視空間所構成，每幅作品皆按主體網站的單元順序林立在其中，連結至資料庫的介面亦與主體網站一致，分為圖像式與傳統文字排列兩種呈現方式（圖七）。圖像資料庫共有三大功能：「作品賞析」、「圖像分類」、「繪畫主題」。

針對七十餘件相關作品，分類繪畫母題，並透過「分類品項」（包含六個母題，各母題中含有一、二層的子選項）

將浙派繪畫依主題分為「文學名著題材」、「傳說與故事」、「吉祥寓意」等三類，讓觀者從故事性的賞析角度

精選七十餘件相關作品，提供線上全圖放大賞析，觀者除了可瀏覽作品的細節與局部外，也可從畫面左方的作品解析與相關資料中，對該幅作品有全面的了解。（圖八）

與「畫家」（包含畫家四十餘名）兩種屬性，進行個別與交叉查詢，完成不同功能之圖片排比，讓觀者可以根據其需求，順利找到想要的圖片。（圖九）



圖七 圖像資料庫入口



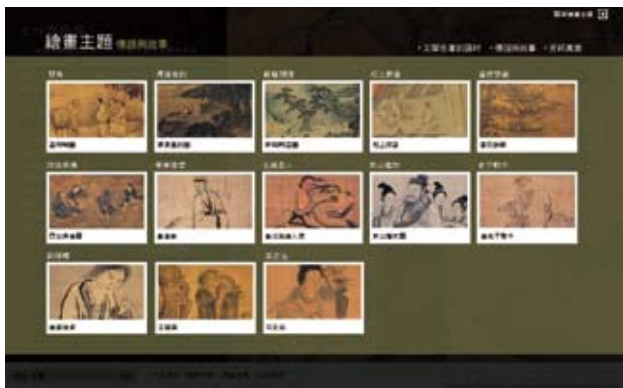
圖八 圖像資料庫功能一：作品賞析畫面



圖九 圖像資料庫功能二：圖像分類畫面



圖十一 東京國立博物館表慶館中視覺設計



圖十 圖像資料庫功能三：繪畫主題畫面

來認識浙派畫作。(圖十)

從設計主軸到多元應用

本文前段提到，設計主軸可主導一連串有關聯性、系統性的應用發展。在「追索浙派」的例子中，讀者可看到從隱喻符碼所衍伸出來的設計主軸，幫助了二〇〇七年數位博物館的建置、推廣宣傳，到二〇〇八年推出的實體展覽，使各活動間作了完整的呼應與連結。在這期間，書畫處舉辦小型學術研討會，筆者於其中提出心得報告，剛好為「設計主軸」承先啟後的實際應用下一個註腳。以下，先節錄該報告的重點，再領讀者觀看「追索浙派」實際操作的案例。

數位博物館建置的合作模式可分為內容撰寫、創意企劃、設計執行等三區塊，其中，創意企畫的中心要旨之一便是擬定設計主軸，而推廣宣傳、實體展覽設計：等應用層面，都依此軸線發展。以所觀

察到的國外展——東京國立博物館與 21_21 design sight 為例：東博館中表慶館的教育學習活動，以獅子動物圖像做為指標遵循的視覺軸線（圖十一）；21_21 design sight 推出佐藤卓的「WATER」展，雨傘與人像剪影是其一致運用的視覺軸線（圖十一）。

追索浙派設計主軸應用實例

追索浙派網站首頁的主視覺意象是由浙派的隱喻符碼所創生的，此畫面即為視覺應用的「設計主軸」，它形成的過程歷經多種樣貌，中間一再反覆修正，像是萬花筒式的拼貼組合、單色調畫面，直到最後找到貼切多元主題的多色系畫面（圖十二、十四、十五）。

浙派「設計主軸」的應用從二〇〇七年網站首頁開始，循此設計軸線繼續製作宣傳用的光碟空片、明信片、信封與貼紙等（圖十六、十七），藉此推廣網站；除了線上展示

從「追索浙派」網站談起一看線上與實體展示之設計主軸



圖十二 佐藤卓「WATER」展視覺設計

外，二〇〇八年七月至十二月書畫處推出「追索浙派」的實體展覽，該展示空間設計，亦結合設計主軸做應用與發揮。在整體展示中，觀眾所面對不只是展示品個體呈現，也包括存在於展示空間中的展示內容順序、展示品配置、動線安排、詮釋或區隔內容的空間造



圖十六 宣傳光碟



圖十三 設計主軸修正歷程—萬花筒式拼貼組合



圖十四 設計主軸修正歷程—單色調畫面



圖十七 宣傳明信片、信封、貼紙



圖十五 設計主軸修正歷程—定案的多色系畫面

動線安排

型等等（吳淑華，二〇〇八）。「追索浙派」展示設計的規劃也從這幾個面向著手，在動線安排、展示品配置上緊扣設計主軸。



圖二十 浙派展覽圖錄

展覽分為兩個展區，為了導引參觀者能順利觀覽兩個展區，在甬道的銜接空間設計了大型掛布，以連結兩個獨立陳列室，此大型掛布特別突顯設計主軸（網站首頁主視覺

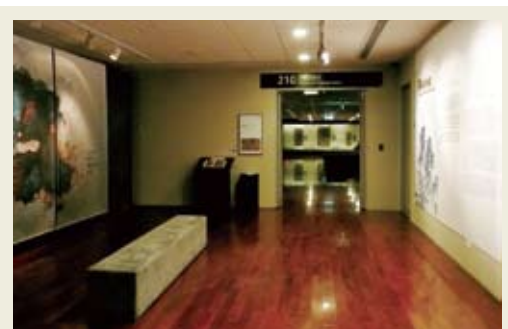


圖二十一 動線指標

意象），明確帶出主題形象的宣示性（圖十八）。大型掛布的對面是展覽總說明文字，利用甬道較大的空間方便導覽解說，總說明畫面中的山形構圖與金、藍綠輝映的色系（圖十九），亦是從設計主軸延伸出來的元素，這樣的構圖與配色也繼續為「浙派展覽圖錄」（圖二十）與動線指標（圖二一）所運用。此外，通往陳列室的入口處，放置由設計主軸發展出來的展覽摺頁說明與



圖十八 主題形象掛布



圖十九 214甬道與總說明文字牆面設計



圖二十二 展覽摺頁說明與展件目次

從「追索浙派」網站談起——看線上與實體展示之設計主軸



圖二三 展覽分說明設計

展件目次（圖二二），讓觀者易於掌握展覽內容的資訊。

展示品配置

「追索浙派」的展示配置是依展示內容的順序組成，共分為四個單元，每個單元包含

多件相關的展品。在設計規劃上，四個單元的分說明卡都一致擷取了設計主軸中單一拼貼圖像與顏色（圖二三）；各展品的品名卡也依照四個單元分為四種顏色，區分出展場的四個區塊。

結論

美國著名的展示設計者 Ralph Appelbaum 認為展示任務是在具體物件與研究的支撐之下，讓物件、媒體、語言，以及文字等，如同管絃樂團，創造一個「情境的經驗（contextual experience）」（辛治寧，二〇〇五）。展示的平台不管是在網路上或陳列室裡，都需透過輔助的視覺表現，來拉近觀者與展品間的距離，其中「設計主軸」扮演著「塑造情境經驗」推手的角色。在「追索浙派」的案例中，筆者親自經歷了「設計主軸」應用的過程，更深刻體悟到它具有幫助

展覽進行一連串有關聯性、系統性應用發展的重要性，也期待在將來「設計主軸」的擬定構成與表現形式，能產生更多的突破及創新，與展示本身做更佳、更有效的結合。

作者任職於本院展示服務處

參考文獻：

1. 鄧智元，〈當隱喻碰到廣告創意：隱喻廣告創意實踐之研究〉，二〇〇一，頁二。
2. 吳淑華，〈論博物館展示方式面面觀〉，《科技博物》，二〇〇八，十二（一）：五九—六一。
3. 辛治寧，〈博物館展示溝通策略的構成要素〉，《史博館學報》，二〇〇五，三一：十七。
4. 「追索浙派」網站單元內容 <http://tech2.npm.gov.tw/cheshool/>

附註：

1. 「追索浙派」網站榮獲：「二〇〇八年國際博物館與文化資產多媒體展示及競賽會議（H@MP）」網站類銀牌獎。
2. 「二〇〇八年美國博物館協會繆斯獎」線上展示類銅牌獎。