

# 從宋馬和之〈古木流泉〉國寶單品展 淺談博物館策展與展示設計規劃

■ 楊皓宇、鄭淑方、周玕箴

「展示設計」是本院近年關注的策展重點，也是博物館學亟待開發的研究議題。本文以「國寶聚焦——宋馬和之古木流泉」展覽為例，說明取徑 SWOT 分析法則、文本分析、文獻探討、學習脈絡模式的展示設計規劃，並以展覽的實務經驗，建構規畫展示設計的運作模式，作為未來持續優化的基礎與初步嘗試。

國立故宮博物院（以下簡稱本院）典藏的文物，依據《文化資產保存法》分為「國寶」、「重要古物」和「一般古物」三種。為了讓來訪觀眾不論何時到院，都有機會深入欣賞國寶級文物，故專闢一室推出「國寶聚焦」系列展覽，每季選展一件書畫國寶於專屬的展間展出。

本年第四季（2022 年 10 月 5 日至 2023 年 1 月 2 日）展出《歷朝名繪》冊第五開宋馬和之（活動於十二世紀）〈古木流泉〉。（圖 1）此作筆墨精良別具古風，描寫臨流古木，孤鶩、鷹隼一飛一棲的清曠景象。畫面構圖簡潔，景物集中在左半側，向右斜出的枝桠，指向天際飛鳥。作者以抒情寫意的筆調描繪景物，體現文人審美意趣，畫中描繪樹木枝幹的線條靈動飄逸，史稱「馬蝗描」。

此開是一高 49 公分，寬 75.1 公分的水墨紙本冊頁，本幅尺寸雖不大，卻是一件具有學術高度的國寶級精品，不僅學者間對「作者」持有不同看法，更因畫上沒有籤題，學界對於本幅是否以《詩經》為主題，亦存有不同意見。

本文關注如何經由策展與展示設計的規

劃，使此兼具「學術」與「藝術」分量的文物，得以被觀眾完好地理解與感受。因此，擬先透過 SWOT 分析法則剖析展品的特質，再運用「文本分析（Text Analysis）」相關重要文獻，以其得出的展品元素與特色，作為展示空間與平面創造的依據。最後經由 SWOT 分析法則與「脈絡學習模式」的交叉探討，尋求最佳展示設計的方案，使觀眾在參觀的過程中，接收策展團隊所欲傳遞的訊息。

## SWOT 分析法

SWOT 是一由優勢（Strength）、劣勢（Weakness）、機會（Opportunity）與威脅（Threat）等四個面向所建構的分析法則，早年應用於市場戰略制定，二十世紀晚期，引介至藝術管理等相關領域後，文化工作者始將其運用在「行銷策略」的擬定。本次策展擬將 SWOT 分析的結果，另行試用在「展示設計」的規劃，下文將依據 SWOT 分析法則，逐一討論〈古木流泉〉的優缺點和外機會與威脅，期能以文物的獨特性作為展示規劃的基礎，並極大化「展示設計」的效益。

## 一、優勢或強項 (Strength)

「優勢」在本文意指〈古木流泉〉本身的藝術價值，經考證與研究，文物具有的「稀有性」與「獨特性」，分別說明如下：

- (一) 稀有性：雖然學術界對〈古木流泉〉的「作者」是否為馬和之，意見不一，為向觀眾傳達正確的訊息，經考證研究，<sup>1</sup>此開確實是少數僅存的馬和之真跡，且已在 2011 年核定為國寶級文物。
- (二) 獨特性：作者經由線條粗細、墨色濃淡、筆墨乾溼，以及曲線弧度的變化，產生律動感與動勢，如此帶有旋動感的線條，為枯樹注入火焰般的旺盛生命力，更在視覺上產生一種延伸的效果。如此線條看似隨意奔放，實則極為精妙，明人稱之為「馬蝗描」，此線條形式在畫史上獨樹一格，歷代畫家中僅馬和之與顧興裔（活動於南

宋理宗時期）兩人載之於冊。

## 二、劣勢或侷限 (Weakness)

展示〈古木流泉〉面臨的挑戰與美中不足處，可以視為「弱項」，經評估如下：

- (一) 展品內容缺乏故事情節，較難構思引人入勝的展示劇情。
- (二) 記載馬和之的文獻資料不多，畫家亦缺乏強烈的個人色彩。
- (三) 畫心高 30 公分，寬 48.7 公分，如此小幅的水墨畫作，不易產生即時性的視覺震撼。
- (四) 學術界對〈古木流泉〉的「表現主題」看法不一：因〈古木流泉〉沒有籤題，且沒有題寫「詩文」或「詩序」，與傳世《詩經圖》「圖文並呈」或「左圖右文」的常見形式不符，以致學術界對本幅是否為《詩經圖》，持有不同的意見，有主張此幅是表現《詩經》的圖像，也有將之視為



圖1 宋 馬和之 古木流泉 國立故宮博物院藏 故畫001236



通常來自博物館界的競爭，如主題相近的典藏、展覽與活動。

- (一) 訂名為馬和之《詩經圖》的畫作，傳世者計有三、四十件，分別庋藏在亞、歐、美洲等各大博物館中。雖學者多認為現已無高、孝宗書、馬和之畫的《詩經圖》真跡存世，<sup>2</sup>但這些傳世畫作保留《詩經圖》「圖文並呈」的形式，而此形式，正是學者判斷作品是否為《詩經圖》的關鍵因素。
- (二) 本院於同時期推出三檔品質精良的大型特展：「避暑山莊——清帝國多元統治的縮影」、「閑情四事——插花·焚香·掛畫·喝茶」、「寫盡繁華——晚明文化人王世貞與他的志業」，群聚效應究竟造成互斥性或集客性，有待後續觀察。

## 文獻資料統整與「文本分析」

透過 SWOT 分析法則了解展品的各個面向後，則可依據展品的視覺元素與特色，規劃使觀眾更快速地接收圖像訊息的展示設計。首先，使用「文本分析」將大量數據資訊如專業文獻

與背景資料等，以計算機程式語言，得出詞彙出現頻率和主次關係，經分類統整後，將關鍵字轉譯成適合目標客群的內容，並以分層的方式顯示資料出現的頻率，提高資料的辨識度，達到知識學習的目標。

在設計規劃的過程中，溝通流程的有效性與設計方法的掌握，有助減少時間成本的支出。首先，以策展（研究）人員的專業研究為基礎，建構文獻與口述分析脈絡圖。設計師以「文本分析」的方法，<sup>3</sup>將聚落分佈與內容，轉譯成有效資訊，並將內容視覺化，使其成為可被讀取的資訊。

以此展覽為例，經「文本分析」得出脈絡圖如圖 2，設計師自其中取得關鍵字如〈古木流泉〉中的水紋、飛翔的孤鶯與鷹隼、飄逸的筆法（觸）等（圖 3），並將其轉換為展場設計的主要視覺元素後，即可據此建構場內的展示元素。待展示元素與設計風格確定後，再以 SWOT 和「脈絡學習模式」交叉分析各項議題，得出設計規劃的具體方案。



圖3 (上) 脈絡分析圖 楊皓宇繪製；(下) 展件對應元素 取自宋馬和之〈古木流泉〉局部

## 「脈絡學習模式」的理論架構

為規劃以文物特色、觀眾經驗為基礎的展示設計，本案交叉分析 SWOT 與「脈絡學習模式 (The Contextual Model of Learning)」，以求得展示設計的具體方案。SWOT 分析模式已說明如前文，在進入交叉分析的實務應用與申述之前，下文擬先簡要說明「脈絡學習模式」的理論及其意涵。

「脈絡學習模式」係由 John H. Falk 與 Lynn D. Dierking 根據「個人脈絡 (Personal context)」、「社會文化脈絡 (Sociocultural context)」、「環境脈絡 (Physical context)」等三大脈絡，所建立的觀眾體驗理論。<sup>4</sup> 因為每一脈絡都依據參觀者的經驗而來，有助策展團隊及早掌握博物館經驗的各種可能性。所以，針對目標觀眾規劃展示設計前，可先梳理上述三個脈絡的理路，再建構展場的「脈絡學習模式」。(圖 4)

「個人脈絡」意指不同觀眾對展覽的需求。John H. Falk 依據博物館參觀者的認知與動機，將其分為探索者、促進者、專業人士 / 業餘愛好者、充電者和經驗尋求者等五大族群。(表一) 其次，「社會文化脈絡」泛指發生於博物館的社交互動。人極少能在社交真空狀態下獲得資

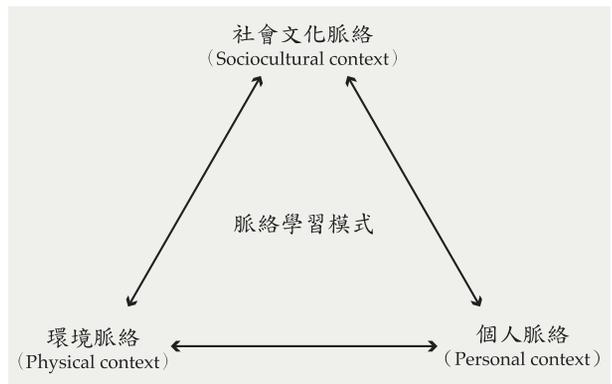


圖4 互動經驗模式脈絡關係圖 楊皓宇繪製

訊，其所採行的學習方式，幾乎都與社交行為產生關聯，如交談、聆聽與觀察等等。博物館的參觀經驗亦是一種社交活動，應該思考個人、團體與博物館間所產生的特定社交互動及其所衍生的相關議題，依此規劃展覽、教育活動和其他詮釋手法等內容。「環境脈絡」可解作設計師為因應光線、建築空間等外部限制，調整展櫃數量、尺寸以及其他展示設計的細節，如品名卡、釋文卡等；同時，設計師也需要考量「個人脈絡」及「社會文化脈絡」，方可呈現契合「觀眾需求」的展示設計。

表一 博物館五大參觀族群：John H. Falk, Lynn D. Dierking 「個人脈絡」理論之主要參觀者類型

1.	探索者 Explorers	通常對博物館的內容抱持著一般的興趣，期待能找到吸引他們注意並燃起好奇心去學習。
2.	促進者 Facilitators	具有社會動機，主要關注於學習與陪同所屬社會團體 (Social Group)。
3.	專業人士 / 業餘愛好者 Professionals / Hobbyists	持有的專業興趣與博物館內容有緊密的連結，他們的典型動機希望藉由目標取得滿足與渴求。
4.	充電者 Rechargers	主要尋求沉思與恢復性體驗的訪客，將博物館視為遠離日常工作的避難所，或作為對其宗教或精神信仰的再確認。
5.	經驗尋求者 Experience Seekers	參觀者之所以有參觀的動機，是因為他們將博物館視為一種重要的里程碑，他們的滿意主要來自於曾經抵達過這個目的地。

楊皓宇整理製作

## SWOT 與「脈絡學習模式」交叉分析

「脈絡學習模式」係一關注觀眾經驗的理論架構，以此結合 SWOT 分析法則，旨於協助策展團隊修正相關問題，以極大化文物展示效果。分析結果得出五項議題的因應方案如下：

### 議題一、因應 SWOT 分析後的解決方案

為因應 SWOT 分析得出的弱項與侷限，策展團隊擬於展廳中規劃沉浸式互動數位導覽，鼓勵觀眾欣賞文物以提升美感經驗，例如：VR 虛擬實境 (Virtual Reality)、AR 擴增現實 (Augmented Reality)、MR 混合實境 (Mixed Reality) 或 CR 影像實境 (Cinematic Reality) 等。

展示設計以「文物安全」為優先考量，外部環境的安全需求經常限縮硬體設計的可能性，考量「環境脈絡」的場域限制與參觀者安全，上述四種導覽中，適合展場者為 VR 與 AR。惟 AR 與 VR 適用的環境或情境有別，兩者相比，AR 便利性較高，只需使用手機或平板電腦即可體驗互動樂趣，且可突破展廳的侷限，<sup>5</sup> 在有限的空間之外，提供參觀者更多獲取文物資訊的渠道，以及傳統展廳無法營造的沉浸式體驗。

既可吸引觀眾、延長參觀者專注於展品的時間，也提供觀眾更多的學習選項。

### 議題二、掌握「個人脈絡」，滿足參觀展覽的學習需求

考量「個人脈絡」的參觀者需求，展場資訊需激起並滿足觀眾獲取新知的動機，策展團隊提供知識學習的途徑，展廳中，除可經由 QR code (Quick Response Code) 快速讀取策展研究專文〈試論馬和之〈古木流泉〉的創作原境與脈絡〉，<sup>6</sup> 亦將該篇內容擇要分段簡述於展場內，從「作者簡介」、「風格技法」、「流傳有緒——〈古木流泉〉的收傳史」、「南宋《詩經圖》的發展」、「《詩經圖》或山水畫？」、「當西方遇上東方——馬和之與梵谷的天外交會」等單元子題，引導觀眾認識〈古木流泉〉。

設計師如何規劃展品與觀眾的互動學習，以吸引觀眾的展示手法，傳達策展人想要提供的訊息？下文將舉其中兩個單元為例說明：

#### (一)「流傳有緒——〈古木流泉〉的收傳史」單元

展品畫幅鈐有「蓼塘」、「楊氏家藏」、「神品」、「項元汴印」、「項子京家珍藏」、「項墨



圖5 單元名稱：流傳有緒——〈古木流泉〉收傳史 楊皓宇繪製



圖6 AR濾鏡「鑑藏家與他的收傳印記」 楊皓宇攝



圖7 單元名稱：「當西方遇上東方——馬和之與梵谷的天外交會」  
楊皓宇攝

林鑒賞章」、「樵李項氏士家寶玩」、「墨林祕玩」、「張則之」、「柯亭文房之印」等收傳印記，說明未入清宮之前，曾經莊肅（活動於十三世紀後半葉）、楊士奇（1366-1444）、項元汴（1525-1590）、張孝思（活動於晚明時期）、汪

文柏（1662-1722）等人收藏，是流傳有緒的畫作，入清內府後，著錄於《石渠寶笈·初編》。設計師將上述文字內容轉譯成圖像化的資訊，以時間軸依序標示收傳印記的圖像，呈現展品流傳的歷史脈絡（圖5、6），讓觀眾以更直覺、簡便的方式獲取知識。

（二）「當西方遇上東方——馬和之與梵谷的天外交會」單元（圖7）

馬和之並非中國藝術史上赫赫有名的大師，「馬蝗描」亦非畫作常見的筆法，為加深觀眾對「馬蝗描」的認知，以梵谷畫作中形似「馬蝗描」的筆觸線條，提升觀眾對線條律動感的覺受力。

### 議題三、善用「社會文化脈絡」，提升學習效益

展場如同劇場，展示劇情（Storyline）是展示設計的關鍵因素，為達審美教育目的，策展團隊應建立劇情架構，並鼓勵觀眾使用工具或道具，如展廳中的說明圖版（圖8）以及社交軟體中AR濾鏡功能（圖6、9～10）等，促使觀眾間經由仿效其他觀眾的參觀行為，提升個人學習效益。

### 議題四、審視「環境脈絡」，規劃陳列室及展示設計

評估208陳列室的環境因素，反光問題是影響觀眾欣賞展品的最大干擾源。玻璃上的反光殘影，使觀眾在走進陳列室的第一時間，無法及時判斷展件的位置。如何調整展櫃的材質以及陳列展品的的位置，降低光線的干擾，是亟欲解決的難題。

策展團隊溝通討論後，決定使用配有低反射玻璃的平臺式展櫃，解決光線干擾的問題，並利用3D建模的方式，規劃展廳的空間配置（圖11）；其次，使用不同色溫的燈光照明，引



b 您可持此說明板至第 01 單元，與典藏在世界各大博物館中、構圖相似的《詩經圖》相互比對



圖8 a. 說明圖版 b. 展品圖版 c. 展場單元位置圖 楊皓宇繪製拍攝



圖9 AR濾鏡「畫中鷹隼」 楊皓宇攝



圖10 AR濾鏡「當西方遇上東方——馬和之與梵谷的天外交會」 楊皓宇攝

導觀眾在走進展廳時，能直覺地意識到文物與展覽資訊的主從關係。(圖 12)

### 議題五、以展示設計的手法，提升觀眾對研究成果的理解以及作品賞鑒的能力

#### (一) 作者的考訂成果

作者名款「馬和之」署於畫幅左下角的隱蔽處，姓與名之間略有空格。經考證，<sup>7</sup> 確實符



圖11 以「建模圖」模擬展廳空間的配置與燈光投射效果 楊皓宇繪製



圖12 展廳的櫃體與照明 楊皓宇攝

合宋代慣例。然而觀眾在觀賞作品時，不易辨識文字的空間結構與時代差異，此次利用格線呈現姓名結體的關係（圖 13），以可直觀的字距，呈現宋款姓名間的特徵。

## （二）專有名詞的圖像化

畫家經由提起與按壓的書寫技法，在紙上形成粗細變化的弧形墨線，因線條中段豐腴，起筆與收筆處細窄，形狀像「馬蝗」（俗



圖13 以格線呈現馬和之名款結體的關係 楊皓宇繪製

稱「水蛭」），明代古籍稱之為「馬蝗描」。為加深觀眾對「馬蝗描」的認知，設計師繪製水蛭圖鑑並擷取展品中的局部墨線相互比對（圖14），讓觀眾能以具體的水蛭圖像與畫作中的「馬蝗描」產生聯結，並藉由水蛭爬行時的身形與動勢，感受樹木向外延伸的生命力。

（三）觀眾按圖索驥，參與學術議題的討論

《詩經》內容所涉知識甚廣，語言又多艱澀

難懂之處，「以圖釋經」便成為引導觀者理解詩義的手法。因此，傳世《詩經圖》多以長卷繪圖並書寫《詩經》篇章或（與）詩序，呈現「左圖右文」的形制。

〈古木流泉〉雖僅以圖像傳世，但與其構圖相仿、訂名為《詩經圖》的畫作，至少計有六卷，如〈豳風圖·鴟鴞〉（大都會博物館〔The Metropolitan Museum of Art〕藏）、〈豳風圖·鴟鴞〉（北京故宮博物院藏）、〈陳風圖·防有鵲巢〉（大英博物館〔The British Museum〕藏）、〈陳風圖·防有鵲巢〉（遼寧省博物館藏）、〈唐風圖·鶉之奔奔〉（廣西壯族自治區博物館藏）等作。

此次展場建構觀眾參與學術討論的平臺，觀眾可手持〈古木流泉〉說明圖板，與上述《詩經圖》逐一比對作品形制與構圖布局（圖15），讓觀眾自行觀察並研判〈古木流泉〉是否為《詩經圖》。



圖14 馬蝗與「馬蝗描」示意圖 楊皓宇繪製

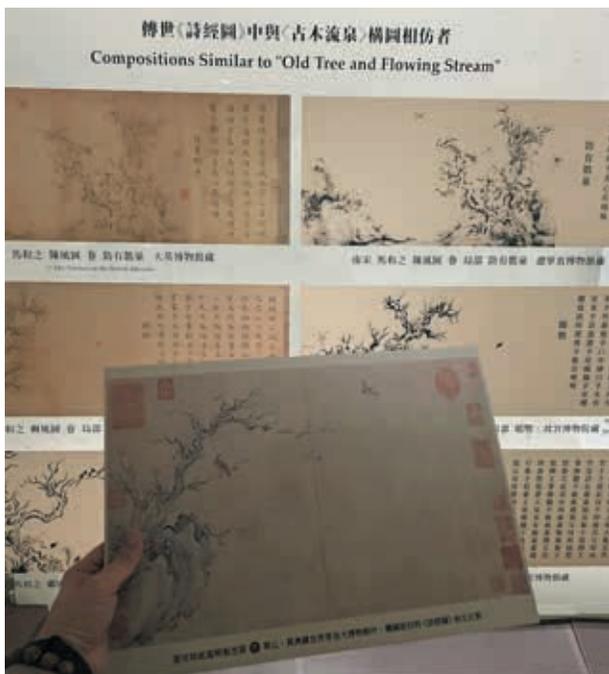


圖15 圖版的功能：比對〈古木流泉〉和構圖相仿的《詩經圖》 楊皓宇攝

## AR 數位導覽

此次「國寶聚焦」展覽共規劃三處 AR 擴增實境，分別為「畫中鷹隼」（見圖 9）、「鑑藏家與他的收傳印記」（見圖 6）、「當西方遇上東方——馬和之與梵谷的天外交會」。（見圖 10）

「畫中鷹隼」取自幅中在樹上棲息的鷹隼形象（圖 16），經徵詢動物學專家推測可能的物種，<sup>8</sup> 並觀察畫中鷹隼的姿態，再利用建模軟體擬態表現鷹隼的筆觸與羽毛質感（圖 17），最



圖16 動物的圖像（宋馬和之〈古木流泉〉局部）和實像（圖片提供：楊皓宇）



圖17 建模軟體擬態畫中鷹隼 施章任繪製拍攝

後使用 3D 列印技術摹擬筆觸上色（圖 18），讓觀眾在觀賞文物的同時，經過 AR 擴增實境的鏡頭，感受畫中鷹隼飛出畫幅、於空中盤旋的臨場感。策展團隊在展品前規劃 AR 擴增實境的原因，除為豐富觀眾欣賞文物的經驗值，亦使觀眾在進入展廳的第一時間，能被吸引至展品前駐足停留。

「鑑藏家與他的收傳印記」係為滿足觀眾深度學習的需求，所規劃的 AR 擴增實境。當觀眾將行動裝置對準特定的收傳印記時，AR 濾鏡便跳出相關的資訊，觀眾可依循牆面時間軸所載示的收傳印記，藉由數位導覽手法，系統性地建立該文物的收藏史或流傳史。（見圖 5、6）

在參觀動線的終點前，規劃「當西方遇上東方——馬和之與梵谷的天外交會」擴增實境，係為提升觀眾對線條的覺知與感受。（圖 19）馬和之靈動飄逸的「馬蝗描」以及文生·梵谷



圖18 3D列印鷹隼 陳泳君、施章任繪製拍攝



旋動流暢的曲線，皆以形似的線條和凝練的筆法，表現物象的生命力或動勢。因此，藉由觀眾對梵谷作品的熟悉度與喜好，提升觀眾對「馬蝗描」的認知與覺受。

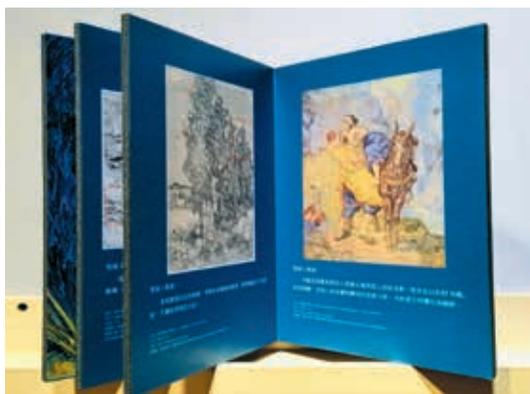


圖19 「當西方遇上東方——馬和之與梵谷的天外交會」AR及圖錄  
鄭淑方攝

## 結論

博物館經由文物的展示與呈現，營造觀眾欣賞、理解作品的環境。本文以「國寶聚焦——宋馬和之〈古木流泉〉」為例，說明取徑「SWOT分析法則」、「文本分析」、「文獻探討」、「學習脈絡模式」等方法，規劃「滿足觀眾需求」以及「呈現文物特色」的展示設計，並以此建立「展示設計」的運作模式如圖 20。

未來期透過策展以及展示設計實務經驗的累積，持續優化規劃流程及其執行細節，以極大化文物展示的效益，並建立適用於不同文物類型的展示設計規劃模式。

楊皓宇為國立臺北科技大學互動設計研究所 SixSD 研究室研究助理  
鄭淑方任職於本院書畫文獻處  
周玗箴為本展示設計專案助理、英國萊斯特大學博物館研究碩士

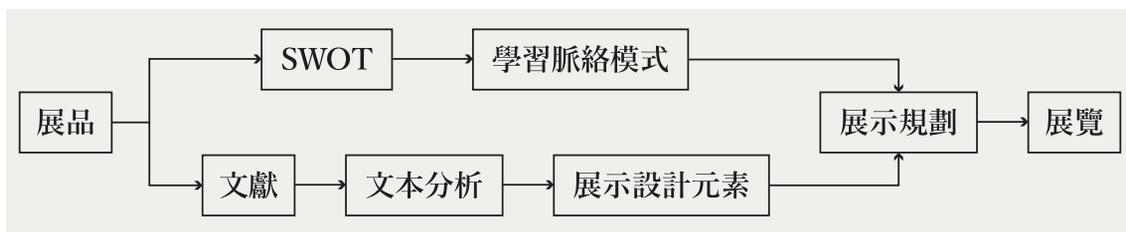


圖20 〈古木流泉〉展示設計的規劃流程 楊皓宇製作

### 註釋：

1. 鄭淑方，〈試論馬和之〈古木流泉〉的創作原境與脈絡〉，《故宮文物月刊》，456期（2021.3），頁16-27。
2. 黎晨，〈馬和之〈毛詩圖〉研究〉（上海：上海大學美術學院博士學位論文，2014），頁23-49。
3. 文本分析（Text Analysis）是一種分析法則，過程中以電腦軟體梳理書寫形式的文字，讓使用者擷取關鍵字、排序與重點資訊，以識別出所需的文字關係及相關訊息。“What is text analysis?,” AWS, accessed November 21, 2022, <https://aws.amazon.com/what-is/text-analysis/>
4. John H. Falk, Lynn D. Dierking, *The Museum Experience Revisited* (London: Routledge, 2013), 26, 47-49, 149-165.
5. Guido Bozzelli et al., “An integrated VR/AR framework for a user-centric interactive experience of cultural heritage: The ArkaeVision project,” *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage* 15 (2019): e00124, accessed September 11, 2019, <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.daach.2019.e00124>.
6. 鄭淑方，〈試論馬和之〈古木流泉〉的創作原境與脈絡〉，頁16-27。
7. 鄭淑方，〈試論馬和之〈古木流泉〉的創作原境與脈絡〉，頁18。
8. 國立高雄師範大學理學院生科系許偉副教授，以及國立故宮博物院前書畫處譚怡令助理研究員提供專業意見，特此致謝。