



山水之间

——《富春山居图》人文数字陈列 谢佳玲

“山水之间——《富春山居图》人文数字陈列”结合“人文”和“数字”，在浙江省博物馆之江馆区4层“富春山居厅”内实现长久的山水合璧。通过数字技术和多媒体设备，营造虚实交融的富春山水氛围，令观众直观感受《富春山居图》中所传达的精神世界。

展览用一个展厅(富春山居厅)、两个单元(《富春山居图》+道化丹青)、三类展陈方式(实物陈列+数字互动+沉浸剧场)讲述《富春山居图》一件作品。以《富春山居图》所传达的“山水性灵”为主要设计理念，归本复原，平实直观。观众行走于展厅富春山水之间，在眼、耳的沉浸之余，心灵空间上也能获得平静、自由、抽象的延展，体会中国山水画中的“望而息心”。

“山水之间”延用了2011年山水合璧时在浙江省博物馆武林馆区举办的“山水之间——黄公望《富春山居图》与馆藏明清山水画展”的主题，既符合《富春山居图》的精神指向，亦呼应了浙江省博物馆从运河边进之江时代，更是对《富春山居图》曾经合璧的纪念和再次合璧的祈愿。接下来将从四期策划案来讲述“富春山居厅”的策展历程。

第一期策划案(前期调研)

从“技术形式”“专业内容”先后入手。前期工作侧重了解“数字展览”的技术信息和表现形式，主要在以下几方面进行探索：
●了解国家文博行业“数字化”“数字展览”相关信息
●回顾其他国有博物馆历年办过的“数字展览”
●参观国有博物馆正在举办的“数字展览”，留意文物实物展览中运用到的辅助数字展项；参观社会上临时或长期的商业“数字展览”；参观国内举办的国际“数字艺术大赛”展览。
●咨询美术学院“数字艺术”“跨媒体”专业情况，并参观“数字艺术”课题的落地项目。
●通过网络自媒体平台持续了解“数字艺术”的技术更新情况，并关注部分适合本展览的数字商业项目、适合本展览的独立数字艺术家作品。
●观察数字展项中设备的维护状况和使用寿命

●试图了解观众对“数字展览”的现实需求
●专家咨询
●梳理技术路径
以上考察开展后，“专业内容”方面一同跟进：

●收集所有相关《富春山居图》出版物
●收集2011年“山水合璧”展览的各类信息
●试图了解观众对《富春山居图》专业知识的需求

●专家咨询
●梳理展览文本

经以上考察和梳理，对“数字展览”有了一个大概的概念和印象。基于《富春山居图》文物本身，结合馆里的要求(实物与互动共同展示)，现实落地的可能性、调研观众的感受，主要从需求分析、技术路径、文本内容三条线路着手，形成了第一期的策划案，即：

●需求分析
展陈——人文(中国人的山水观)+数字(体验感)

氛围——安静/纯净/望而息心/体验山水中的生命感/启迪心灵

观众——普通成人/青少年/低幼/专业—群体分析

●技术路径
场馆搭建——室内装修/消防/声光电硬件设施

实物陈列——展柜
沉浸——投影/音乐

交互——体感/红外/手势交互/裸眼3D/投影映射/增强现实/运动捕捉

●文本内容

1.《富春山居图·剩山图》《富春山居图·无用师卷》两卷画
本幅/流传(分离、合璧)

2.黄公望
存世作品/道学思想/诗文题跋/交往往来/后世影响



第二期策划案(完善文本)

2022年初，浙江省博物馆邀请了中国美术学院跨媒体艺术学院的专业团队，共同完善了之江新馆整个四层所有展厅的第一期策划案。

该团队在“富春山居厅”着力尤深，大开脑洞，拟引入“交互剧场+元宇宙”的形式，构建一体两面、可孪生互动的“现实世界”与“虚拟世界”相互交融的数字生态，打造可游、可居、可居的线上富春江人文生态，营造可沉浸、可流连、可安放、可寄情的全景式精神归处。试图以历史的影像、时空再览富春山水与人文景观，凝聚一部全新的富春山历史图像志。以此

第三期策划案(深化设计)

2022年秋，深化设计公司中标后与各策展人对接，对第二期策划案中的内容和形式进行了具体的深化设计。

深化设计期间，馆方、策展人与深化设计公司在设计方案中的理想情况和落地的难易度方面，多有沟通来回，幸而最终都得以顺利解决。

之江新馆的楼体渐渐拔地，终于有了正式的标准展厅平面图。图中显示“富春山居厅”的空间中心有一承重柱体，展厅空间分布遇到难题；因展厅无窗，必须提升整体材料的消防等级，原方案“纱幕”投影、绢布、沉浸剧场门帘等可能易燃材料不得使用；还有涉及网络安全，“元宇宙”设想和虚拟世界的使用也就在深化设计过程中取消了。但调整后的展厅分布

第四期策划案(展陈落地)

2023年3月，“富春山居厅”由第三标段的展陈公司负责，对接较为顺利。同一标段中，其他常规实体文物展陈几无改动，而对于该数字展陈的互动设备和沉浸空间的投影设备，因担心预算内设备的参数在实际使用中可能出现的视频卡顿、程序使用卡顿、显色等问题，各方心里还是有些忐忑。因此第四期策划案，也就是落地前的最后一稿，大家主要着力于内容、技术、设备三者之间的适用性、效果等方面的沟通。

同年4月底，馆方要求策展人驻场。头戴安全帽，踏入包满了木板的货梯，穿过满是粉尘的公区，第一次进入展厅。展厅硬装刚进场施工，在听完展陈公司的介绍后，对展览场地有了现实的概念。接下来经历了多次设计细节讨论，形成新的展览大纲和呈现形式。

同时，当年年初给相关单位发函授权的数字图像、影像，也都有了反馈，将资料包整理好及时给到各位设计师。

在完成硬装后，首先是安装设备，设备主要是影片投影仪和互动项目设备(屏幕、轨迹球、红外感应框、动态跟随等)两大类，“投影”



激活富春山居的人文基因和精神密码，诠释美美与共的中国山水文化自然美学。在宏观上增加了“富春隐士文化”、“富春山居”人文山水长廊、“富春文脉”等内容。

但这个方案还不够大众化，更适合了解相关内容的观众，而展览的面向人群是普通观众，有的人甚至不知道《富春山居图》是两卷画，有的人和乾隆帝一样把《富春山居图·子明卷》当《富春山居图》……因此请该团队考虑到观众需求，形成第二期策划案，用于接下来的深化设计。

更合理，内容也更精炼，没有了“元宇宙”，观众除了拍照也无需用到手机，参观反而更沉浸投入了。

在召开专家会议协商统一意见后，对第二期策划案进行了改动和删减。在第三期策划案中，敲定“厅中行”的空间格局，即厅内摆放《富春山居图·剩山图》(真迹/复制品)、《富春山居图·无用师卷》(复制品)实物陈列，厅外四周为互动区域、沉浸区域。该方案一是出于安全，隔绝实物与互动项目声光电的影响；二是给观众参观真迹时提供进入殿堂的仪式感。另外，对空间中涉及消防、地面坡度、装置的摆放设计提出了更高的安全要求，始终把文物安全和观众安全放在首位。

需写影片脚本及解说词，再配音剪辑。同时，“互动”需安排程序内容，并编写程序脚本，由笔者、美术指导、程序员、设备公司、展陈公司五方协同设计设备内的互动程序并落地使用。接下来是设备调试，每个程序都会有漏洞，也会有设计时没完全照顾到的方面，大大小小的问题也都在博物馆和展陈公司的协调下顺利解决了。设备的调试还延续至开馆后，根据观众使用频率及体验的丝滑或卡顿程度，随时完善。

展览开幕后，展陈公司和笔者多次在网络、自媒体平台刷新观众的带展览相关标签的参观帖子，以了解观众的反馈。看到皆是好评后，大家悬着的心也就放下了。翻看观众的评语：有说沉浸空间的震撼，有说在厅内坐坐感觉心很静，有说看了“流传与合璧”之后湿了眼眶，有说人文知识、科技感、审美恰到好处，更多的是祝愿尽早再现合璧……亦感谢相关博物馆、单位的图像、影像支持，感谢博物馆各部门同事的支持与付出。

欢迎大家来“富春山居厅”实地参观体验！
(作者单位：浙江省博物馆书画部)

“十大镇馆之宝+”人文探索体验馆

张知因



人文探索体验馆是以“十大镇馆之宝+”为主题的展教融合文化体验空间，更是首次为《浙江一万年》通史展览辅助教育的场馆。探索体验馆以“零距离、无年龄、强互动、重体验”为展教理念，注重静态展陈可触摸、动态展项重互动、声光电虚拟场景沉浸体验的新颖传播形式，面向全年龄段观众开放预约体验。

探索体验馆是以教育为目的，以探索体验为手段，引导观众科学认识历史，思考未来，树立正确历史观，传承地域文化与中华文明，培养爱国情怀的新平台。创意展示十大镇馆之宝，打破文物与观众的界限，让镇馆之宝“走出展柜活起来”，让观众触手可及，感受文物的鲜活与温度，开启奇妙横生的探索之旅。

展厅分国宝展示区、多媒体互动区、积木拼搭区、拓印艺术区、多元宇宙区五大体验区域，囊括艺术光影秀、剑术体感游戏、玉琮万花筒、

积木拼搭、雕版印刷、锦灰堆制作等16项创意体验活动。在这里，博物馆提供了一个与众不同的窗口，重现淹没在时光中的故事。透过人文现象揭示探索浙江历史发展进程中具有区域特色、时代特征、突出贡献的科技成就，引导观众发现古人的智慧与创新精神，启发当下，开创未来。活动内容和形式适宜各个年龄段体验并同时提供无障碍手语讲解服务。

开馆以来，人文探索体验馆以至少每日两场向观众开放预约，通关手册、集章卡、体验区、扭蛋机、帆布包等专属纪念品都受到观众喜爱，呈现参与面广、实践性强、服务无间断的特点。目前有每日通关活动、每月定期“文博有约”专场和重要节庆专场三种活动形式，让观众常玩常新，尤其是创设的通关模式参与感强，配套的扭蛋盲盒吸引力大，成为浙博之江馆区最靓丽的新名片。

(作者单位：浙江省博物馆开放与教育部)

