

# 從圖書館的角落陳列 到一個博物館的建成

## ——以中原大學全人校史博物館的創新思維 看國際策展趨勢

林志峰 博物館產業研究室主持人暨交通大學應藝所兼任副教授

【摘要】在面對一個新展示議題，非常重要的原則是要從「參觀者的角度」來展示。我們可以重新認識展示設計，想一想何謂「展示」。在了解設計展示的概念後，會更清楚事情並不單純。透過取材自觀眾的生活經驗或共同記憶，甚至是流行或是新聞等不太需要解釋就能意會的媒介，可見好的展示其實是有方法可遵循的。中原大學多年來都在圖書館的一角設有校史陳列室，幾經修改陳列與檢討定位、方向，在 2015 年學校整修完校園中具代表性的舊行政大樓，其最為亮眼的一樓，偌大空間卻閒置至今年。期間經過策展思維的激盪，展示主題的萌發，經過當代設計方式的鋪陳之後，原先苦無展示物件的窘狀，已經被縝密的展示工作計畫成果給豐富了，並成為中原大學最值得親近的校園空間，也是一窺學術殿堂大小事的任意門！在學術品牌彰顯的時代，大學不再只是教育場所，同時也必須是展演空間。透過博物館展示的角色記錄創校歷程，也藉此形成長遠的辦學風格。校史博物館，是大學不可或缺的一部分。

關鍵詞：擺放；取材；目的性

### 一、博物館使命的複雜性

工業革命時期的英國國力如日中天，1851 年由維多利亞女王的丈夫——亞伯特親王所發起的萬國博覽會，展示十萬件以上的時代發明，而如何「擺放」一整個水晶宮展場的物件，令人十分

好奇。關於「擺放物件」，Leonard Koren 說：第一是選擇物品，二是排放物品。又說擺放的方式也有一套像語言一樣的體系，來作為視覺溝通的目的。（註 1）

在面對一個新的展示議題，非常重要的原則



是要從「參觀者的角度」來展示，這也是真正做好展覽的好方法。（註2）談起展示時，過去我們所提供的「教育」訊息做得很多，同時也相當具有「專業」的參考價值，遊客們可說是目不暇給。但是，博物館的從業者應該用「溝通」來取代教育。（註3）「溝通」如何不同於我們熟悉的教育呢？為了達到溝通的目的。「感動」成分的加入，讓博物館的展示顯得與自身有關，同時也可以吸引更多人到博物館。博物館的展示如何做到有感動的成分，可以用「距離」來說明其改變。（註4）例如印象中博物館傳遞訊息的方式不外乎文物陳列、文宣品等等，這些方式的共同特徵就是與觀眾存在距離感。如果可以考慮透過「共鳴」或「觸動」，也就是零距離的方式，如動手操作、製造、對談或扮演等，不就精采多了嗎？2004年，金瓜石黃金博物園區本山五坑坑道體驗，便是採用感應式語音展示，由充滿鄉土口音的虛擬人物阿金伯親切帶領，還原時代感。（見圖1）



圖 1：2004 年金瓜石黃金博物園區本山五坑坑道體驗，採用感應式語音展示，由充滿鄉土口音的虛擬人物阿金伯親切帶領，還原時代感。

## 二、認識展覽——新世紀的多元化策展

Burcaw 在 *Introduction to Museum Work* (註5) 一書中提到，博物館設計中最常犯的錯誤，就是太多設計師把自己當成一個藝術家勝過一個工程師，往往創造一個美麗但功能只一點點的展示。若不能發揮博物館展示功能，空有絢爛的外表者，充其量只是個景點，看不看也就無所謂了。這不僅是研究人員的職責，也是設計師的使命。因為他們負責研究出傳播知識既有趣又能使大眾得益的方法。訊息傳達也需要更專門的編輯人員用大眾化的語言，將太專業的資料與參觀者溝通。當中負責專案的協調人員，不停整合各領域之專業也可以引領工作人員正確方向，以期達成展示最好的完整度。

博物館展示發展數百年了，我們可以重新再認識展示設計，想一想何謂「展示」？McLean 在 *Planning for People in Museum Exhibitions* 中提到，以參觀者作為服務的對象有幾項特質。首先，非常需要知道誰來看我們的展覽？他們如何來了解展示？這個觀念說來簡單，但做起來卻不容易。和其他媒體不一樣的是，「我們有真正的東西」。小說或電影也都可以傳遞訊息給讀者及觀眾，但卻沒有真正的東西來得感人，是吧！進一步提到，展示的原則就是呈現事物，即擺放。任何展示不外乎想傳遞一些希望大眾知道的事物或觀念，簡單如畫展，複雜如科學展；量少如私人收藏，大者是彰顯國力的博覽會。再來要認清楚它是一種溝通的媒介，技巧很重要。一旦展示主題確定後，如何扣人心弦，就得仰賴千奇百樣的媒介了。至此，展示被當成一種經驗，一般人會說「看」展覽，但除了「看」以外，如果在展覽



中還被賦予多重的感官經驗，展示設計就可以更有想像力了！

設計之初，把展示概念分成三類來看，會更清楚事情並不單純。（註 6）第一類是面對展示主題相關的事項，有展示內容、關鍵聲明或意圖、展示需求、展覽定位、了解展品狀態與來源等。第二類是與參觀者相關的事項，有目標客群確認、訪客分析、博物館可以提供的教育方式等。第三類是硬體設備相關的事項，如空間因素、保存維護條件、參觀路徑及預算。

### 三、展覽的脈絡、層次、情境——用故事性創造經驗

是否可以在展示設計中，賦予創意黏力學的精神？在檢討展示訊息如何能讓參觀者牢記的時候，可運用 Heath 的暢銷書《創意黏力學》（Made to Stick）（註 7）的幾項方法。這本書原本是提供創意工作者在傳達訊息的過程，如何讓接受訊息者記得住的參考書。將其概念結合到展示的手法時，可歸納成一定要「簡單」容易理解，最好有製造「意外」的驚奇。觀眾並非專家，千萬不要受限「專業知識」，應具體的舉例。可貴的展示是聰明的用細節來感動參觀者，進而變成「關心」起展示的議題。再不然就提出「可信」的數據或證據。（註 8）「歷史」就是最好的證據，經常在博物館中呈現出權威性（Authoritative）與冷靜（Dispassionate），人們面對歷史也都能謙虛和信任。如大英博物館鎮館之寶「羅瑟塔石碑」，就是埃及象形文字解密的重要證物。（見圖 2）展示中，適切的模擬事實，用「故事」的方式呈現，比直接說出結果好，可以用「視覺的諺語」來形

容原本不該出現在博物館展示中的文物。（註 9）因為它們的出現，就像是一句脫口而出的諺語般，引起共鳴或一目了然。這種符合博物館展示要求傳達訊息卻不教條，當然也沒有過當「娛樂」所造成對博物館的不信任。不妨「取材」自參觀者的生活經驗或共同記憶，甚至是流行或是新聞等不需要太多解釋就能意會的各種媒介。



圖 2：大英博物館鎮館之寶「羅瑟塔石碑」，是埃及象形文字解密的重要證物。

### 四、中原大學全人校史博物館的創新即是回歸展示專業

我們掌握幾項原則，這同時也是「敘事」設計的趨勢。（註 10）風格不該定義在設計本身，而是取決於校史博物館展示的「目的性」；也就是說，應該把展示設計提升為「戰略」！這也是為了闡明展示在博物館當中，是有某種明示或暗喻的角色。（註 11）如 2017 年開幕的非裔美國人博物館，正好趕上美國總統歐巴馬卸任前開幕，展示四百年來非洲奴隸爭取自由的過程，（見圖 3）展覽的結尾便落在美國選出的第一任非裔總統。



(見圖 4) 展示過程，可說是振奮人心，情緒完全被帶動，幾乎每一個非裔美國人都能細數他們的歷史，然而整件事只想聲明他們就是「美國人」。



圖 3：2017 年開幕的非裔美國人博物館，展示四百年來非洲奴隸爭取自由的過程。



圖 4：非裔美國人博物館，展覽的結尾落在美國選出的第一任非裔總統。

每一個設計者，都被教育來創造使人願意親近的空間。如柯比意在設計東京國立西洋美術館（見圖 5）的時候，充分運用中央頂光的配置，讓參觀者掌握空間的主從關係，並採回字形動線，引導移動路徑，順時針的動線剛好符合日本人的左行習慣。中原大學校史博物館位於行政大樓一樓兩側，右側的篤信廳是以「歷史博物館」的概念作為目的性，用時間敘述中原的光陰故事，帶領參觀者走入時空閘門，作為中原故事的開端。首先，以多媒體沉浸式劇場介紹中原大學秉持教育理念、落實全人教育之辦學特色；（見圖 6）接著，以時間軸的概念訴說中原大學創校以來的各個歷史時期。（見圖 7）參觀者將受邀來到中原校園的各個角落，甚至鄰近的社區及生活圈，感受校園的共同回憶，營造建構美好友誼的場所。另一側的力行廳，以「小型可變博物館」的概念作為目的性，強調中原多元知識傳遞的堆疊，（見圖 8）以參與方式且可變動性的、具創意的展示手法，（見圖 9）營造變動中的中原展示館，象徵日新月異的大學。



圖 5：柯比意設計東京國立西洋美術館。





圖 6：篤信廳是以「歷史博物館」的概念作為目的性，用時間敘述中原的光陰故事，以多媒體沉浸式劇場介紹中原大學秉持教育理念、落實全人教育之辦學特色。



圖 7：篤信廳以時間軸的概念訴說中原大學創校以來的各個歷史時期；第五屆畢業生鑄鐘贈校，是時代的證物。

策展人則是被教會建構述說故事的驚奇旅程，中原大學校史博物館展示序列有八個不可混淆的前後關係：A 區迎賓介紹、B 區全人教育、C 區中原大故事、D 區來到校園、E 區中原大數據、F 區中原大生態、G 區中原小角落、H 區中原加油，分別安置在「篤信」及「力行」兩廳。當中



圖 8：力行廳以「小型可變博物館」的概念作為目的性，強調中原多元知識傳遞的堆疊。



圖 9：力行廳以參與方式且可變動性的、具創意的展示手法。

並非使用單一動線的參觀方式，但參觀者行進中，會自然而然被接下來的主題給吸引，循序參觀。也就是說，今天我們有更好的方式來達成「故



事線」。這裡我們運用的是人與主題的距離，離入口最近的最容易理解，訊息的傳遞會愈來愈多，愈來愈深層，最後再慢慢淡出，留下一抹難忘。這讓我們看到許多人在參觀後，在留言板上留下感動的字句。（見圖 10）



圖 10：H 區中原加油留言板反應參觀者的心得。

設計理念是哲學性的服務，非常不切實際，但產生空間形式因而振振有詞。我們在空間上運用「方」與「圓」的呈現方式，來引喻「亦圓亦方」是為人處世之最高境界，藉此詮釋「全人教育」為中原之核心理念。圓的意象運用在篤信廳，彷彿時間巨輪；方的意象運用在力行廳，代表知識傳遞的書本。在國際間，設計理念的極端案例，是最近才在倫敦科學博物館開幕的數學廳，（見圖 11）由著名已逝建築師札哈·哈蒂設計，充滿空間哲理。展廳天花板懸掛的是 1929 年的 Handley Page Gugnunc 飛機，設計的靈感是根據飛行中包圍飛機的氣流，巨大的三維捲曲在空間上形成一個半透明的起伏形式被紫光照亮。無論是方圓之說或是飛行氣流，滿足空間哲理與使用者心理經驗的平衡關係，這絕對是「目的性」的空間重組。

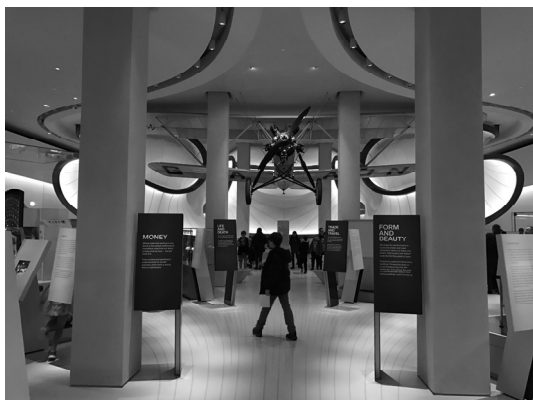


圖 11：最近在倫敦科學博物館開幕的數學廳，由著名已逝建築師札哈·哈蒂設計，充滿空間哲理。

## 五、結語

博物館的展示主題發展愈來愈多元，展示手法也愈來愈先進、不傳統，已經到了再思考的時代了。過去有一些準則依然好用，如「展覽中要有真正的東西」；也有一些事情是該檢討的，如多年來故事線被解釋成單一參觀動線就是其一。（見圖 12、圖 13）中原大學全人校史博物館就是經過策展思維的激盪，展示主題的萌發；經過當代設計方式的鋪陳之後，原先苦無展示物件的窘狀，才被縝密的展示工作計畫成果給豐富了，並成為中原大學最值得親近的校園空間，也是一窺學術殿堂大小事的任意門！在學術品牌彰顯的時代，大學已經不再只是教育場所，同時也必須是展演空間。透過博物館展示的角色記錄創校歷程，也藉此形成長遠的辦學風格。校史博物館的確是現今優質大學不可或缺的一部分。



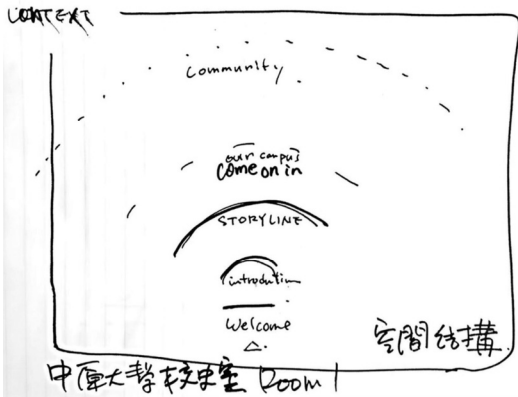


圖 12：我們有更好的方式來達成「故事線」，這裡我們運用的是人與主題的距離，離入口最近的最容易理解，訊息的傳遞會愈來愈多，愈來愈深層。

【附註】

- 註 1：李歐納·科仁 (Leonard Koren)；藍曉鹿譯，《擺放的方式：安排物件的修辭》，(臺北：行人文化實驗室，2014)。
- 註 2：林志峰，〈以敘事為核心的驚奇之旅〉，《國家地理雜誌》，2015 年 9 月號 (2015 年)。
- 註 3：Eilean Hooper-Greenhill, "Museums: Ideal Learning Environments," *Museums and Their Visitors*, (London; New York: Routledge, 1994), pp.140-170.
- 註 4：同上註。
- 註 5：Buraw 的 *Introduction to Museum Work* 由五觀出版為中文《博物館這一行》。
- 註 6：Aurelia Bertron, Ulrich Schwarz, Claudia Frey, *Ausstellungen Entwerfen / Designing Exhibitions (English and German Edition)*, 2nd Revised Edition, (Basel: Birkhäuser, 2012).
- 註 7：Chip Heath & Dan Heath 著；姚大鈞譯，《創意黏力學》(Made to Stick)，(臺北：大塊文化，2007)。
- 註 8：Sandra Dudley, *Museum Materialities: Objects, Engagements, Interpretations*, (London: Routledge, 2010), p.205.
- 註 9：林志峰，〈改變中的博物館展示——「弱文物」〉，《博物館簡訊》，68 期 (2014 年 6 月)，頁 16-23。
- 註 10：張婉真著，《當代博物館展覽的敘事轉向》，(臺北：遠流，2014)。
- 註 11：陳其澎，〈論展示在博覽會與博物館的角色〉，《建築學報》，76 期 (2011 年 6 月)，頁 47-71。

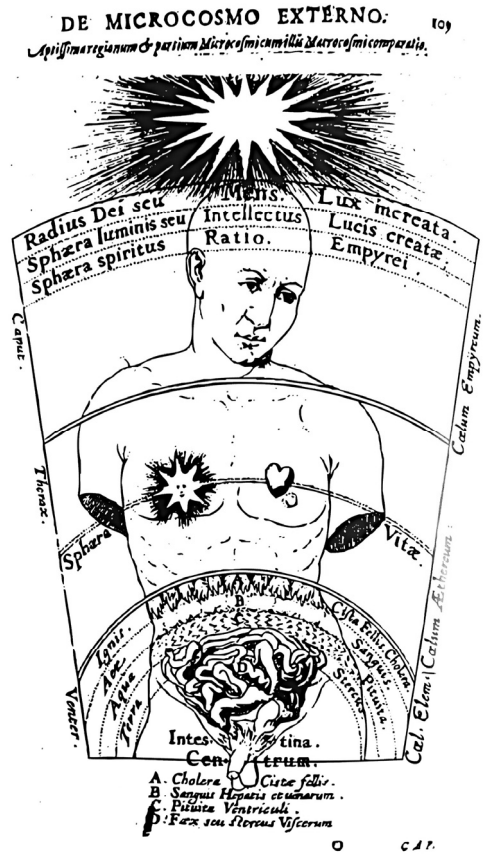


圖 13：1619 年英國神秘主義醫師羅伯弗拉德 (Robert Fludd) 用人體的比例來說明人與宇宙間的距離，越上面的層次越接近神聖。

參考書籍

1. Caan, S., *Rethinking Design and Interiors: Human Beings in the Built Environment*, London: Laurence King, 2011.
2. Hughes, P., *Exhibition Design (Portfolio)*, London: Laurence King, 2010.
3. Lorenc, J., Skolnick, L., Berger, C., *What is Exhibition Design? (Essential Design Handbooks)*, Singapore: Page One, 2007.
4. Weil, Stephen 著；張譽騰譯，《博物館重要的事》，臺北：五觀藝術，2015。

