

輕鬆參觀博物館—— 令人想留下來的展示

文圖／蕭美足 國立海洋生物博物館展示組 技士



【圖1】免費入場的蘇格蘭國家博物館極具親和力，連展品位置的擺放都考慮的極其周到！館內互動設施種類及數量相當多樣化，非常適合親子全家多次造訪。

喜歡到咖啡廳悠閒的喝上一杯咖啡嗎？為什麼呢？是喜歡那裡自由的環境？迷人的咖啡味？暖和明亮的光線？還是令人沈浸其中的音樂聲？請不要誤會，這不是在打廣告！而是想藉由第三空間的概念來詮釋博物館在人們日常活動中所扮演的角色。到底什麼是第三空間？簡單來說人們居住的場所（家）是第一空間，學習工

作場所為第二空間，第三空間是人們身心可以放鬆、休閒、聊天（社交）的地方。以此來看，那兼負有知識傳遞的博物館算不算是可以讓人們休閒悠遊的第三空間呢？博物館內的展示中，令人想留下來的元素有多少呢？

博物館與學校教育機構最大的差異在於獲得知識的過程不受課堂拘束，可以在博物館內叭叭走並以各種角度去觀察展品【圖1】。參觀博物館過程可激發內心潛能，從以往經驗與接受新知中，激盪引發創意思考的環境氛圍。數位多媒體的虛擬科技與沈浸式情境營造的展示手法



【圖2】Team lab結合藝術、科技、計數、科學設計與工程之跨領域團隊，結合了各種感官刺激，詮釋人與自然之間是沒有界線的。

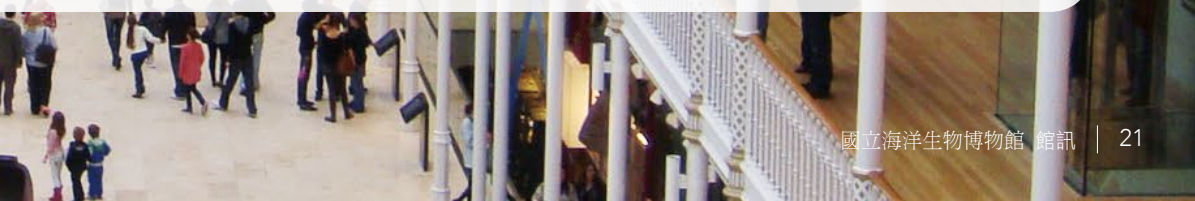


【圖3】融合虛擬科技與實體的展示，各類博物館都有其創意（維也納自然史博物館-腔棘魚）。

翻新【圖2】，博物館的展示已不再是以往的靜態文物陳列，而是讓來館民眾體驗綜合各式各樣的科技感官刺激。科技與傳統之間存在著一個有趣的問題：展示該以受民眾歡迎的科技體驗為趨勢？還是以實體物件展示為出發點？【圖3】每年帶實習同學導覽解說博物館展示設計時，都會問同學一個問題：讓你感動、印象最深或最有意思的展示設計是什麼？是虛擬的海爬劇場還是悠遊珊瑚的小丑魚？藉由這個問題，順勢引導同學們由參觀者的角度進入展示設計者的思維中，這算是同學們的初體驗，開始思考學習展示背後的手法與製作面向。

相較於自然類博物館，同學們常反應參觀藝術類博物館時，對於自己沒有這類專業背景，不知如何看懂瞭解展示物件。有些同學會藉由導覽來解除這些問題。其實重點在於參觀時要放下心理上的障礙，放鬆心情去逛博物館，把它當成看風景一樣，先看一下簡介，喜歡哪一個主題再去欣賞即可，不一定要喜歡每件展品，也不需要強求看完所有的物件，更不需要都尋求到正確答案，把博物館當成可以反覆造訪一來再來的第三空間。

以「啥咪死人骨頭攏綜有」的奧地利自然史博物館與藝術史博物館來說，真的只能用老祖宗留下來的「啥咪死人骨頭攏綜有」這一句話來形容最貼切！它所展示蒐藏的數量讓人看了眼花撩亂，展示呈現的方式也相當有趣呢！單單自然史博物館的礦石、動物標本、植物標本、化石…等，就讓民眾目不暇給了。更遑論博





【圖4】維也納自然史博物館除了建築物具有特色外，典藏品相當豐富。

物館建築設計本身就是一件傑出的藝術品，從二間博物館前的草皮、氣派的宮殿建築、大廳穹頂、精雕細琢的精美裝飾到眾多令人驚豔的展品。沒有炫麗的聲光娛樂效果展示，從建築到展覽都是自然與藝術的結合，是一所令人放輕鬆想一遊再遊的博物館，參觀過的民眾絕不會心存「就這樣而已！」【圖4】。

另一個比較有趣的案例是位於德國，世界上數一數二的科技博物館：德意志博物館（Deutsches Museum）。位於慕尼黑的德意志博物館內的高壓電展示，其吸引人之處在於運用人為操作的演繹手法，用實驗及現場解說的方式，製造閃電、靜電以及展演法拉第籠（Faraday cage）的原理，對參觀者來說可以於現場瞭解閃電、靜電如何在眼前發生，感官刺激強烈的臨場感對參觀民

眾來說，真是一次醍醐灌頂的經歷。展演最高潮是博物館的展演人員坐進金屬籠子內，被吊至高處並以幾十萬伏特的電壓電擊，坐在裡面的人員卻毫無損傷的過程，最令人屏氣凝神。只是這樣的展示手法在臺灣有可能會以安全、人力及經費的考量下難產。Faraday Cage的展示，並非在娛樂觀眾而是在說明Faraday Cage靜電屏蔽原理，此原理應用最廣的就是在不良天候中，乘坐在汽車內和飛機內的人不會被雷擊。而觀賞這場演繹的民眾所給的回饋是滿場的掌聲，這是個展示手法很務實且強調實做的博物館【圖5】。

但是，您相信嗎？特展設計的靈感，經常是來自完全不相關的地方！有時效果更超乎預期。以海生館之前展出的「愛與新生—海洋生物的繁衍」為例，將民眾喜愛的夾娃娃機



【圖5】德意志博物館將閃電、雷擊、靜電等現象透過現場的展演及導覽解說，是吸引民眾的展示手法。



【圖7上、下】日本科學未來館以不同角度看待地球過去發生與未來科技的應用，是全家歡樂與學習的場域。

與海洋生物及其棲地做結合，讓民眾用愉悅的心情（不用投幣喔）從操作機器時很快就學習到哪些魚種棲息在大洋？哪些魚種棲息在珊瑚礁？除此之外，專為親子一同參與而設計的海洋小學堂投籃遊戲，將海洋生物生存策略條列10項並以大家熟悉的投籃遊戲，傳達海洋生物繁衍的知識百科並推廣海洋生命教育，縮短民眾與艱深難懂主題的距離感，非常適合一家大小共同參與【圖6】。

其實很多的展示與民眾的互動性都很高，有些甚至娛樂性十足，只是民眾開心逛完展示之後，轉身離開時留下了什麼？如果只是從新穎的科技技術媒介的使用而來的娛樂資訊，卻無法思考判斷它背後所蘊含意義的能力，如此一來也只是被表面呈現的手法形式所娛樂罷了。展示的價值不只是以消費定義，更是歡樂與學習的

生產場域【圖7】。展示團隊在有限的資源，面對空曠展示空間，使出洪荒之力勾勒出原創、獨特與超乎想像的意境。只是展示幕後的活兒經常是五花八門，不僅止於空間、展品、物料、材質，哪些要留？哪些又該捨棄？相類似的矛盾經常會出現，整合運用跨領域的展示手法、勇於突破並提供民眾無限的想像與共鳴，使博物館更親民，讓參觀民眾在這放鬆心情、享受新知與愉快的家庭記憶。



【圖6】特展人氣王-利用夾娃娃機改裝成為海洋生物棲地對對看遊戲。