

# 穹蒼爲頂 草木爲籬

## ——淺談博物館的戶外空間

戶外空間，可說是參觀者對於陌生博物館的第一印象。

對於內部展場空間不足的博物館或美術館，戶外空間更是一個很好的延伸展場。

試想，綠草如茵的空地，散落著一座座動人的雕塑品，是多麼美麗怡人的畫面。

但現今探討博物館空間使用的文章，多著重在博物館建築本身所給觀者的視覺意象，本文將對於現行博物館戶外空間的利用做一簡單的討論與介紹。

一座好的博物館該具備什麼條件？這個問題其實是見仁見智，因人而異的。以博物館館員的角度來看，一個方便工作、能保護藏品的空間，才稱得上是好的博物館建築。對觀眾來說，也許一座內部參觀環境舒適、外觀如同藝術品般令人賞心悅目的博物館，才是值得再造訪的博物館。而戶外空間可說是參觀者最先接觸到的空間，也是對於陌生博物館的第一印象。對於一個內部展場空間不足的博物館或美術館，戶外空間則是一個很好的延

杜逢瑀



圖四 天下為公牌坊

伸展場。但現今探討博物館空間使用的文章，多著重在博物館建築本身所帶給觀者的視覺意象，或是展場內部的空間規劃。對於博物館的戶外空間有所著墨的文章相形之下較為不足，本文將對現行博物館戶外空間的利用提出討論。

### 戶外空間的利用

博物館的戶外空間，在屬性上有其特殊的地方。它不同於一般大樓的公共空間、或是住家附近的鄰里公園。但在使用的性質上卻又與上述兩個空間有部份雷同的地方。一般來說，在公共空間的戶外活動可被歸類成下列三種活動類型：第一類為必要性活動 (Necessary activities)：此類的活動或多或少具有強制意味，例如：上班、上學、等候公車。由於這一類活動是每天必要的過程，因此這類活動的發生受實質環境條件的影響是極輕微的。幾乎在任何情況下，這類活

動一年到頭都在發生；並且與外在環境沒有太大的關係，而參與者毫無選擇的餘地必須從事這類活動。第二類是選擇性活動

(Optional activities)：此類活

動僅發生在人們有參與意願時，且時間和場所允許的狀況下。例如：散步透氣、駐足觀賞有趣的事物、或者坐在戶外做日光浴等。這些活動只有當外在條件適宜時才會發生。第三類則是社交性活動 (Social activities)：此類活動是指所有在公共場所依賴他人的出現方能產生的活動，包括：兒童的嬉戲、打招呼及交談等各種參與彼此互動交往的活動。每一種空間中的活動類型對於實質環境的要求差異性極大，而會發生在博物館戶外空間的活動，除非是該館的員工，對參觀者來說，是以選擇性活動及社交性活動兩種為主，這種關係特別反映了實質環境規劃的重要性，因為這些休閒活動，特別是戶外型的，尤須仰賴於外部空間的實質環境條件。我們若再將這些發

生於博物館戶外空間的活動細分出來，可以得知博物館的戶外空間可以做如下的運用：

### 〈推廣教育的活動空間〉

由於社會的發展與變遷，知識為全民所共享的觀念提昇了博物館教育的地位，使「博物館」成爲一個傳播知識、教化民眾學習與文化的場所，肩負起推動社會教育工作的責任。爲了達到教育推廣的目的，館方往往設計了許多的遊戲與活動，其中「動手做」逐漸成爲各種展覽吸引人氣的重頭戲之一。對於科學類的博物館而言，在規劃展覽時，很容易的就可將實地操縱與展覽本身結合。就以國立自然科學博物館爲例，該館的展示廳裡便有許多可以讓參觀者實地操作的設計。但對於藝術類或歷史類的博物館而言，因受限於展品以及展覽內容的特性往往需要借助複製品或其他教具與活動以達到教育推廣的目的。此時博物館的戶外空間，便可規劃出適於舉行活動的



圖一 以戶外為展場的朱銘美術館

場地，避免參與活動的人潮與參觀的人潮互相干擾。

### 〈展場的延伸空間〉

博物館的類型因其蒐藏物件種類和物件用途主要可分為三類：美術館類、歷史博物館類以及科學博物館類。而運用戶外空間作為展場的延伸常見於美術館類中的雕塑博物館，因泰半的雕刻品本來就存放於綠地、廣場等開放空間，有時空地反而是展示館藏的最佳場所。例如日本箱根的「雕刻之森美術館」，台灣的朱銘美術館以及臺北市立美術館的中山美術公園，都是妥善將展示空間延伸到戶外的例子。中山美術公園是一九九八年在台北市立美術館的努力下所誕生的。在公園裡的作品有台座的不到三分之一，在視覺上給人的意象，有「落地生根」的感覺，而坐落於金山鄉的朱銘美術館更是將大部分的館藏都放置於綠草如茵的戶外，與大自然結為一體（圖一、圖二）。

### 〈參觀前和參觀後的過渡及等候空間〉

博物館或美術館，往往是各級學校團體校外教學的熱門景點之一，尤其是熱門的年度大展，更是每個學校、機關團體或是個別觀眾不可缺席的。為了維護參觀品質，近年來國內幾個較熱門的大展，往往都有參觀人數的限制。尤其到了假日，更可見等候進場或是排隊買票的隊伍充塞了展場的外部。此時若再來雜著出場的人潮，必然會使展場外部有如菜市場般的吵雜與混亂。因此合理的規劃出停等空間，不僅能提供更舒適的參觀品質，也可以降低等候者的不耐情緒。相信許多人都有去迪士尼樂園或是國內外的主題樂園遊玩的經驗。在迪士尼樂園中，許多熱門的遊戲常常是需要等候一小時左右才能一享樂趣，為了將等候時的枯燥與不耐降至最低，樂園本身對於停等空間大多做了良好的規劃。常見的手法是配合遊戲主題的情境式設計，將等候空間佈置成類似



圖二 朱銘美術館一隅

太空艙或是西部拓荒時代的小酒館，並利用等待時間播放安全須知，或是其他遊客使用遊戲的影片，使得時間在不知不覺中就過去了，轉移大眾的注意力。雖然博物館受限於經費以及特展展期的限制，無法投注大筆的經費於停等空間，但其實只需稍許的改善，便可改善原來令人侷促不安的空間，也能為即將進場的觀眾沈澱不耐的情緒，進而改善參觀品質。比如設置遮雨棚，便可提供參觀者在燠熱的天氣或是下雨時有較良好的等候空間。重新調整展覽出入口的動線，則可有效降低人潮混雜的情形。

### 〈藝術表演的空間〉

近年來已經有越來越多的藝術表演團體與博物館結合，以達彼此烘托、相得益彰的效果。尤其是特展的開幕儀式或是後續的活動，都會穿插相關的音樂、舞蹈甚至是服裝表演。例如國立故宮博物院就曾為了「時代的容顏」展覽，於廣場舉行大型的服裝表

演。國立歷史博物館於二〇〇三年展出的「印度古文明與藝術特展」，在開幕酒會中也安排了印度傳統服飾的服裝走秀表演。其他比較小型的藝術表演如：畫家當場作畫、茶道展演、吟唱等活動更是不勝枚舉。藝術表演也並非一定要附屬在特展之下，例如位於美國費城的費城美術館，每逢暑假，便會利用美術館戶外的空地舉行夏日晚間音樂會，免費提供參觀者於美術館閉館之後的好去處，也有許多音樂愛好人士，會專程於夏日的晚間到費城美術館去欣賞音樂演奏。如此的安排，不但能為美術館吸引更多的人潮，也提供觀眾親近不同種類藝術的機會。

### 〈休憩空間〉

除了具有教育的功能之外，對於讀書會、書畫社等社團，博物館其實也是一個社交場所，在假日時，有許多家庭團體也會選擇博物館來共度親子時光。然而博物館所創造出來的環境卻常阻

## 塑造一個可親的博物館 戶外空間

礙社交活動的發生，因為沒有一個博物館會鼓勵參觀者在館內高談闊論、交換參觀心得。此時若博物館可以規劃一個適合休憩聊天的地方，相信是很吸引人的。在國外，已經有越來越多的博物館樂意設置類似露天咖啡座的小空間。這樣的空間可以提供簡單的餐飲，讓參觀者可以悠閒的喝一杯下午茶，或是討論展覽所帶來的啓發。在國內其實也有不錯的例子，新近成立的台北故事館就是利用位於「圓山別莊」旁的空地，規劃出有室內亦有室外空間的餐館。讓遊客在參觀台北故事館之餘還可就近用餐、休憩。

從上述的例子不難看出，博物館戶外空間的利用是有許多可能性的，它可以是展場的延伸、藝術表演的空間、或是參觀眾意見交流的好去處。且隨著時代的演變，博物館的角色早已從專為精英份子設置蛻變成如今以服務社區大眾為主。因此擁有一個規劃良好的空間，可以為博物館創造附加價值。

如今在新籌劃設置博物館時，都遵守一個重要的設計原則，那便是博物館既是提供觀眾參觀的公共場域便不該看起來不可親近，而博物館本身也努力朝著親近民眾的目標前進。在設計規劃時，不論是硬體的建築外觀或是軟體的展示規劃都是以親近民眾為原則，此平民化的轉變，對市井小民來說，博物館不再是高不可攀的場所。反觀國內早期所設置的博物館，在建築外觀上多是廟堂式的建築設計，所呈現出的視覺意象往往是嚴肅而不可親近的。對於已成形的建築物，想要改變外觀是較不可行的，比較經濟的作法，應該是改變周圍的空間配置。作為一個對大眾開放的公共空間，要達成「可親」的形象，在設計時最基本的需要應該包含下列幾項：

### 服務設施：作為一個開放

的公共空間，應具備的基本公共服務設施，包括了電話亭、自動販賣機、座椅、飲水器、垃圾桶、標識系統、廁所以及停車場等設施。且博物館是對大眾開放的空間，所以其中一切設施也必須體現對所有人的關心，包括了殘疾人士、病弱者、老年人和兒童。因而所有的設計應該都以無障礙空間為前提。

公共空間中另一個重要的元素為標識系統，環境標示也可以簡稱標識，它不同於街道上的交通標識，而是公共領域中引導方向、指示行為、揭示場所性質的一套獨立的標誌系統。標識牌的設置要以層次清晰，顯目明確、少而精和與環境相宜為原則。設置時應盡量集中設置，以達節省財力物力以及方便美觀的效果。一般來說，標識牌的設置高度應在人站立時眼睛高度之上，平視視線範圍之內，從而提供視覺的舒適感和最佳能見度。

達到了上述的基本需求接下來便應該思考如何運用設計的手

法將戶外空間妝點的更具親和力與使用效率。空間是需要經過人為的塑造而成的，空蕩的空間令人覺得索然無味、藝術的空間則令人行走或身處其間時，可激發許多的思考與想像。無論是室內的、半戶外的與戶外的空間，各有不同營造的手法。一般來說營造戶外空間最常使用到的不外乎植栽、燈光、街道家具等一些景觀元素。不論是莊嚴的、活潑的或是紀念性的空間都可利用這些元素的特性與不同的組合，來創造出不同的空間屬性。這端看設計者如何利用每個元素的特色。

**植栽：**植物材料是戶外空間的主要元素之一，具有界定空間、調節氣候等的非視覺機能以及框景、襯飾其他元素的視覺機能。植物材料可修飾建築物所造成的空間，其主要功能是将建築物所分隔或界定出的大空間再分隔為小空間。植物材料最大的特性是其為活性的、可生長的元素，隨著季節變幻、時間轉移，

同樣的樹種在視覺效果上可以產生極大的變化。而不同的樹種與樹型的搭配也可營造出不同形式的空間。也正因為這個特性使得在設計戶外空間時，植物的選擇顯得格外的重要。舉例來說，博物館的建築物在外觀上常常是比較巨大且方整的量體，外部空間往往就需借助不同的植物來軟化主體建築所圍塑出來的空間，以提供更符合人性尺度的副空間，



圖三 夜晚的林安泰古厝

否則，純由硬體建築所圍塑出來的戶外空間，會顯得冷酷、空曠、較無人性。而在樹種的選擇上除非是刻意要營造出莊嚴的氣氛，否則應該多選用圓形或是散形的樹種如木蘭、楓樹或杉樹較能塑造出柔和軟性的空間。

**燈光：**隨著國人生活型態的改變，有些博物館已經開始延長開放的時間，或是在夜晚時開放部份戶外空間提供民眾舉行各種類型的活動，此時夜間的照明設備就顯得格外的重要。將燈光設計納入設計重點之一已成為近年來國內許多大型的公、私立建築的趨勢。照明設施是影響環境特徵的要素之一，它的功能並不限於夜晚照明，良好的設計與配置還必須注意到白天時燈具所顯露的效果。設計得宜的燈光，不但在夜間能達到照明的目的更能達到襯托景物、妝點環境與渲染氣氛的功效。目前可運用於博物館戶外空間的照明也多屬於這種裝飾照明。(圖二)

**街道家具：**座椅在戶外的空間中如同在室內一樣，是最常見且最基本的家具。設置座椅的地方很自然成爲吸引人前往、聚集的場所。觀賞、休息、談話和思考是座椅同時兼具的服務內容，座椅設置的方式也因目的與環境有所改變。一般來說，休息場所座椅集中數量較多，造型也比較自由，可與樹林、花壇、亭廊等設施結合以增加趣味性。

#### 國內博物館戶外空間的運用——以國立故宮博物院為例

若以國立故宮博物院爲例子時，筆者簡單的將其戶外空間分成三個區塊即：與天下爲公牌坊等高的空間、與展覽廳等高的空間以及至善園。由於地勢的關係，在視覺上這三個區塊很容易的被區分出來。這三個空間在使

用的情形如下：  
〈與天下爲公牌坊等高的空間〉：



圖五 天下為公牌坊與植栽圍塑出長形廣場



圖六 改建前的故宮正館前廣場

天下為公牌坊可說是故宮博物院的正門，此塊區域在空間營造上，主要利用的元素有：牌坊、華表、青銅雕塑與植栽來塑造出具有中國風味的空間。首先映入眼簾的便是「天下為公牌坊」（圖四），在中國古代城市中，牌坊是大家最為熟悉的領域性大門，它獨成一體，比較強調抽象的限定性，具有地標的作用。通過過牌坊之後，則是由華表以及植栽所界定的長形過道，沿著長形走道的兩旁則種植龍柏以及椰子樹來圍塑出正中央的走道（圖五），末端則是左右對稱的階梯，引導人潮步行往正館的方向前進。從視覺上來分析此區域所使用的設計元素多為狹長筆直的，例如牌坊、龍柏、椰子樹以及華表等給人一種垂直高聳感覺，不論是樹木本身或是周圍的空間、給人的整體印象是嚴肅而不易親近的。

若從功能上來分析，此區性質比較趨近於連接院區與院外的過渡空間。但位於寸土寸金的

台北市的國立故宮博物院，能擁有如此廣大的戶外空間實屬難得，所以有時這裡也會被當成舉行慈善義賣會、園遊會等活動的廣場。但如上所述，本區由於植栽的植栽是採直線排列的方式，在視覺上很難圍塑出廣場的中心點，且所種植的樹種又以高大直立的椰子樹或龍柏為主，在視覺心理上反而是具有引導遊客不斷向前移動的作用，其實是不大適宜當作廣場來使用的。若在這裡舉行大型活動搭設舞台時，本區過深的縱深，容易造成與舞台距離太遠的觀眾參與感降低。

若以本區現有的連接院區與院外的過渡空間功能來看，最大的缺點就是沒有提供步行者可以遮陽的樹蔭或雨棚，使得參觀者在行走時舒適感相對的降低。也沒有提供步行者可以坐下來稍做歇腳的座椅。若是能針對這兩點而加以改善，相信參觀者將不會再把從天下為公牌坊一路走向展覽大廳的這段路程視為艱苦的考驗了。





圖七 正館前的停車場

### 〈與展覽廳等高的空間〉：

這裡所指的空間包括正館前方及圖書文獻大樓前方的空間。

### 正館前空間：

由於改建工程的因素，目前正館前的空間尚未對外開放。改建前此區是由蔣公銅像、樓梯、拱門以及展覽二樓平台所構成的（圖六）。一樓為一般觀眾的參觀入口，二樓則為學校團體參觀的出入口及一般觀眾的出口。理想的狀況下，正館前空間應該是參觀人潮聚集、等

候、取得資訊、交換心得的地方。且因與展場較接近，在適當的設計下是可以作為展區的延伸空間。但是從實際的使用情況來看，這個區域不論在空間配置以及人車動線的設計上都需要改進的地方。首先先從人車動線上來看，故宮改建正館前的空間，可說是人車匯集之處。不論是自行開車、搭乘遊覽車、或是從山下步行而上的參觀者最後都會在這裡聚集，使得正館前的空間，無法提供應有的功能。且為了提供更多的停車位，緊鄰出口樓梯的兩側皆劃設了停車格（圖七）。

也就是說本來可以在這裡發生的行為或活動，都因為這裡人車動線的混雜而破壞了。使得這個原本可以當做廣場的空間，淪為人車穿梭的過渡空間。原本一些可以在這裡舉行的教育推廣活動、小型藝術表演被迫移至離展覽廳較遠的空間或是室內大廳來舉行。而位於二樓的平台，則提供了團體參觀時的出入口，稍微紓解略顯擁擠的一樓入口，但

由於缺乏遮蔭避雨的空間，使得使用上的便利性打了些折扣。

人車動線分離或許為解決此區混亂情況的一個方法，而即將完工的故宮博物院正館改建工程，也針對此處做了更新設計，期望在改建之後，能提供不論是步行或開車前來的參觀者一個更舒適的參觀環境。從目前根據改建藍圖所製作的模型看來，正館改建之後應該可將此區廣場的功能強化，許多大型的活動如：音樂會、大型的開幕酒會都可以在這裡舉行。廣場的目的之一，是在一些活動時能容納大量的人潮聚集，因此中心區域必須是空闊的才能稱為廣場。邊緣處理常是廣場設計的關鍵，廣場的邊緣要有能讓人坐下來休息、停留等候，觀看，或是遮蔽的空間場所，許多廣場的邊緣喜歡設計階梯就是基於這個道理。階梯能充當有活動發生時的座椅，並將廣場中心圍塑出來，當必須跨越大空間時，通常最舒服的方式是沿著邊緣移動，而不是橫越廣闊的

空地或踱步在空間的中央。一但車輛退出了這個區域，困擾的人車混雜情形便可迎刃而解，若在加上適當的植栽以及街道傢俱的設置，改建後的正館前的空間是

令人期待的。  
**圖書文獻大樓前空間：**圖書文獻大樓主要是做為特展的使  
用，由於位於館區的邊緣地帶，



圖八 文獻大樓前孔子銅像至展場入口的一小方空地

與正館前的空間比較起來，圖書文獻大樓前的區域所受到的外來干擾較小。曾經過本區車輛，原則上為院內同人出入文獻大樓地下室停車場的車輛，人車之間相互干擾的情形比較低，若真有活動舉行時，對於交通的管制也比較容易。但此處地處斜坡，真正較平整可使用的空間是侷限於孔子銅像至展場入口的一小方空地，無法舉行規模較大的活動（圖八）。由於主要是做為特展的使用空間，而特展的規模、檔期以至於主題的變化性較多，所以在空間規劃上需預留較多彈性，如此才能依不同的展覽做調整並著重在休憩與等候空間上的規劃。如展覽出入口動線的規劃：是否需要將團體參觀與個人參觀的出入口分離。小型等候空間的設置：可以考慮增設可移動的座椅與遮蔭空間以利參觀者使用。

#### 〈至善園〉

位於故宮博物院正館右前方的至善園，相較於前述的兩個廣

場，可說是一個附屬於故宮博物院卻又完全獨立的空間，與博物院本身的互動性較小，卻也提供了參觀者另一種選擇。至善園是於一九八五年三月七日正式開放的，為一仿古代宋明庭園，園區的構建不僅擷取傳統造園經驗，著力於自然水形象的塑造，更援引典故區劃為：曲水流觴、蘭亭、松風閣、碧橋西、洗筆池、籠鵝、聽鶯以及招鶴等八景，為園景增添了一份文人氣息。在博物館的戶外空間另闢花園也可見於國外，例如坐落於美國加州洛杉磯的蓋提美術館（Getty Center）

也將一部分的戶外空間闢成花園，植有各式各樣的繁花綠樹，多達一千多種的草木花樹在此漫長的培養後已呈現美麗的姿態，旅人至此再也不會只是看藝術品，相反的會把心放的更寬廣。

## 結語

隨著時代的演進，現今的博物館所面臨的競爭不但是來自同業之間，也面臨來自其他主題樂園、購物中心或是電影院的競爭。因此現今博物館發展的趨勢是在專業形象之下力求多元發

展，民眾參觀博物館時也希望能夠達到寓教於樂的目的。博物館不但企圖在展品上擁有自己的特色，在規劃園區時也都著重於整體建築造型的呈現，無非是希望能為每個地區量身打造出獨一無二，有自己特色的館區，進而吸引更多的參觀者。一個有舒適內外空間的博物館，不但能發揮本身的教育功能，還能提供許多附加價值。使民眾在博物館吸收知識的同時也能兼具娛樂、休閒、社交等其他功能，能提供越多附加價值的博物館就越能吸引人潮，民眾也樂於再次造訪。

## 參考書目

1. 于正倫，《城市環境藝術》，博遠出版有限公司，一九九一。
2. 呂清夫，〈假如美術館像公園〉《博物館學季刊》十四卷第一期，二〇〇〇年一月，頁五～一〇。
3. 洪得娟，《景觀建築》，地景計業股份有限公司，一九九四。
4. 袁旂，《至善園遊蹤》，國立故宮博物院，一九八五。
5. 陳建北，〈畢爾包古根漢美術館——本世紀末最偉大的美術館〉《藝術家》，四十五卷第六期，一九九七年十一月，頁四二～
6. 黃光男，〈南海視窗·國立歷史博物館營運與空間〉《博物館與建築：邁向新博物館之路——博物館館長論壇文集》，國立歷史博物館，二〇〇〇。
7. 黃旭，〈博物館的空間主題——一個空間的社會學筆記〉《博物館學季刊》十五卷第四期，二〇〇一年十月，頁五一～五七。
8. 喻肇青，〈開放空間與環境藝術〉《空間》四九期，一九九三年八月，頁九三～九四。
9. 葉美秀，〈談景觀設計與公共藝術的結合〉《造園季刊》三五期，二〇〇〇年六月，頁一一～一五。
10. 趙家麟，〈環境設計與空間藝術之探討〉田園城市文化事業有限公司，一九九八。
11. 鄭聰榮，〈淺談台灣醫院中景觀庭園之使用現況〉《造園季刊》四一期，二〇〇一年十二月，頁四一～四六。
12. Jan Gehl 著，陳秋伶譯，〈戶外空間的場所行為——公共空間使用之研究〉由田園城市文化事業有限公司，一九九九年。
13. Simon Bell 著，張恆輔譯，〈景觀中的視覺設計元素〉六合出版社，一九九七。