

構築文物與兒童溝通的橋樑

——記兒童學藝中心展示更新設計的理念與實踐

劉家倫

前言

一個兒童教育展示空間的成形與永續發展，除須有充足的經費與專業的團隊做為後盾外，更有賴於參觀使用者、規劃設計者與營運管理者三方不斷相互溝通、傾聽與對話，方能有一次次的展示更新過程中，逐漸成長蛻變、日臻完善。今（二〇一〇）年八月初，國立故宮博物院兒童學藝中心完成了二〇〇八年五月創館以來首次的展示更新計畫，與創館時期一切

從零開始不同，這次的更新因有過去兩年多營運管理的經驗為參考依據，讓工作團隊得以在既有的基礎上更有效地進行改造工程，並使換裝後的展示空間與內容更能滿足兒童與家庭觀眾、解說志工與展覽管理人員等各方面的需求。本文記錄與反省這次展示更新計畫執行的過程，說明策展規劃內容與設計理念，並從中探討展示更新的相关議題、歸納分享經驗法則，以提供同業或有意規劃兒童教育展示

空間者之參考。

蓄勢待發——期待一個兒童教育展示空間的蛻變

踏著穩健的步伐成長，兒童學藝中心今年剛度過兩歲生日。面對每月超過一萬、每年超過十萬的參觀人潮，兒童學藝中心有著足以證明自我存在價值的客觀數據。然而，兒童或可一來再來，百玩不膩，但站在營運管理者的立場，看著同樣的展示內容

運行兩年，儘管保固完善不太顯陳舊，但隱約中總覺少了點新意。考量著兒童學藝中心的永續發展，以及須帶給兒童嶄新的學習內容，我們有著不得不改變的理由。在數位與文創相關計畫的支持下，我們獲得了一筆不少不少的經費，足夠為兒童學藝中心進行局部（非全面）展示更新。然而，如何在既有的展間內進行裝修改造工程，對我們來說是前所未有的經驗，也是挑戰。

確認目標——釐清展示更新的範圍與需求

在招標作業開始之前，我們得先明確擬好基本需求，以利上網招標後能夠吸引到合適的設計公司前來投標。根據過去兩年觀眾問卷調查的資料分析，我們針對幾個可能換展的區域進行評估，進而選擇了將互動性較低的「童玩園遊會區」與「雕檣櫓核小舟區」，以及製造噪音並對展覽管理造成負擔的「游魚轉心瓶區」做為展示更新的首要區域，同時配合換展時程，也將教育特展區一併納入更新

計畫。此外，我們以展場裡保留下來最受歡迎的兩個展區「走進清明上河圖」、「古書面面觀」為參考基準，界定出幾項更新展區提案所須具備的條件，如展示規劃設計須以兒童為主體、與現有展場調性一致、掌握故宮文物內涵並與正館展間結合、兼顧團體與家庭觀眾的參觀需求、結合實體與虛擬互動技術、善用故宮既有數位學習資源、展具設計具堅固耐用與安全性、符合直覺通用設計、兼顧展覽維護管理需求等。

招標作業——尋求共同築夢的展示設計夥伴

這次的計畫執行時程，原本希望能趕在暑假開始前完成，以迎接兒童及親子參觀人潮，然而過程中因第一次招標作業未找到合格廠商，所以又二次上網招標，以致時程足足延後一個月。總計整個計畫執行的時程從招標作業開始至計畫驗收完成共費時八個月，其中兩次招標作業時間約計三個月，設計提案時間約計兩個半月，施作時間約計兩星期，修正至驗收完

成時間約計兩個月。

因為是執行兒童教育展示空間的設計製作，所以我們對設計廠商的評選也格外謹慎，除了要求設計團隊須具備兒童博物館或相關展示的製作實績與經驗外，同時對故宮文物主題的內涵也須有相當程度的掌握能力，其他如對兒童教育展示空間的設計規劃及材料安全的使用能力、實體與多媒體展示技術的運用能力、專案預算與時程的規劃能力、保固維修的處理能力等也是不可或缺的條件。

規劃設計——一趟溝通與傾聽的無盡旅程

找到了合格的設計公司後，整個計畫的重頭戲才真正開始。為了在有限的時程內完成展示更新工程，讓兒童學藝中心得以在暑期如期重新開館，我們與得標廠商有著明確的專業分工。為縮短提案設計時間，這次的策展工作主要由院方主導，以確保展示內容的品質與正確性，並節省廠商自行發想設計提案所須耗費不必要的反覆審查與修正時間。畢竟在院方完



圖一 運用問題引導兒童與作品的互動並自由探索找尋資訊 (陳彥互攝)



圖二 將〈雙喜圖〉中的兔子實體化製造觸覺參觀經驗的驚奇 (陳彥攝)



圖三 轉柱拼圖鼓勵兒童觀察不同動物繪畫的描繪表現風格 (陳彥互攝)

味。同時，以兒童最感興趣的動物為主題，並結合正館展間之多寶格、陶瓷及青銅器等文物題材，規劃設計展示內容，以下即說明各更新展區之單元內容及策展理念。

一、動物大觀園區

以兒童最感興趣的動物為主題，將故宮典藏的動物繪畫轉化為動畫、轉柱拼圖或立體化的場景情境，兒童可透過窺孔、神秘箱、照相、多媒體創作遊戲等互動裝置，走入古畫世

界，一探其中的趣味。

單元一：解開畫裡的秘密 將故宮的四幅名畫〈雙喜圖〉、〈雪灘雙鷺〉、〈元世祖出獵圖〉、〈三友百禽圖〉中值得觀看的地方，設計成一道道謎題，讓兒童透過窺孔動畫、神秘箱及聲音感應等互動裝置，以視覺、聽覺、觸覺等多元感官，從中找尋解開畫裡秘密的線索，並體驗古畫中的趣味情境。(圖一、二)

單元二：猜猜我是誰 以日常生

活中常見的動物如貓、魚、蛙、鳥為主題，將故宮古畫與現代照片中的動物圖像並列做成轉柱拼圖，讓兒童從遊戲中去觀察、感受古人對動物描繪的不同表現風格。現場並有多媒體互動遊戲，可對工筆、寫意繪畫風格進行分類。(圖三)

單元三：假如我是一隻鹿 將故宮名畫〈丹楓呦鹿圖〉從平面轉成立體化的實際場景，鼓勵兒童運用想像力，把自己變成畫中的動物，走入其

成展示主題規劃、展出文物選件、展示文案撰寫及翻譯、展示呈現手法與構想等工作後，距離設計公司接手將展示概念視覺化、具體化為平面設計圖，其實尚有一段相當的距離，更遑論概念設計確定後，進一步發展細部設計並繪製正確施工圖所須耗費的時間。展示規劃設計可說是一趟溝通與傾聽的無盡旅程，如何讓設計師聽懂並做出我們所要呈現的內容與形式，又得在要求無法達成時，管理好彼此的情緒以維持良好的工作氣氛，亟需耐心與智慧。

進場施工——做好閉館因應措施、專案管理與時間賽跑

在設計提案經院方審定後，進場施工是接著要考量的事情。為了不讓進場施工影響到觀眾參觀，首先是必須決定採夜間施工或日間施工的問題。綜合公共安全、施工成本及管理風險等考量，我們最後決定採行日間閉館施工方案，並請廠商爭取時間在場外完成木作再進場組裝，並將場內施工期縮短在一週的時間內完成。此

外，院方也在觀眾服務方面做出因應措施，如透過媒體及網路發佈閉館施工訊息，以提醒學校團體及親子觀眾，並預告展示更新消息，以營造觀眾對全新展覽內容的期待。再者是將原本在兒童學藝中心劇場放映的「國寶總動員」影片暫移至同樓層的多媒體室播放，以將施工對參觀所造成之影響降至最低。由於重新開館的日期已透過新聞稿發佈，施工期程只能提早完成不能延遲，唯有透過精確務實的專案管理與時間賽跑，方有可能達成如期開館的目標。

開館營運——兒童的破壞力是最好的試金石

我們在八月一日的晚上完成展示更新的施工，並趕在半夜十二點以前將地板打蠟，好讓整個展場看起來煥然一新，以迎接隔天重新開館。開館營運可說是對施工品質考驗的真正開始。這次的計畫雖有兩年保固期，但站在展覽管理及營運的立場，我們堅持展具須堅固耐用，並容易清潔與維護。兒童可說是最好的試金石，其破

壞力往往超乎想像，但須以平常心待之。設計者不應也不能抱怨兒童的破壞力，而應將此天生的破壞特質視為理所當然，並納入設計的考量當中才是。當然，展場工作人員也會適時引導兒童正確使用展具的態度與方法，畢竟愛惜公物、懂得收拾，也是尊重他人的一種表現。

策展理念——構築文物與兒童溝通的橋樑

一個再完美的展示空間，若沒有觀眾與其互動，就沒有意義與生命力可言。展示更新後的兒童學藝中心，其設計製作是否成功，策展理念落實與否固然重要，但觀眾在其中與展具的直接互動與反應，才是我們檢視的主要依據。此外，讓現場服務人員充分掌握這些策展理念也有其必要性，因為唯有了解這些展示背後的设计理念，才得以更具備知能來引導協助現場觀眾參觀。這次的展示更新大幅增加實際動手操作展具的比例，以營造親子共同探索學習的情境，使其在做中學的過程中發現、理解文物的趣



圖七 動手拼貼青花蠟龍天球瓶 (林承德攝)

欣賞不同陶瓷類型的裝飾樣貌。(圖七)

四、我的青銅小旅行區

為配合故宮正館銅器展間所特別規劃的兒童教育展，內容從古人使用的青銅生活器具、青銅器上的動物紋飾、青銅的樂音等角度切入，透過磁貼遊戲、紋飾拓印、銅鐘演奏等展示互動裝置，帶領兒童經歷一場輕鬆有趣的青銅之旅。



圖四 在〈丹楓呦鹿圖〉前合影成為作品的一部分 (林承德攝)



圖八 整個展間宛如一個大型工具箱提供輔助解說教學之用 (陳彥互攝)

單元一：青銅博覽會 以青銅器中的酒器、食器、水器為主題，提供複製品供兒童欣賞、觸摸，並透過磁貼分類遊戲，引導兒童從中觀察、思考古代青銅器與現代生活器具的異同，及其器型與功能間的關係。(圖八、九)

單元二：拜訪青銅器上的動物 以青銅器上的獸面紋、鳳鳥紋、狩獵紋為主題，引導兒童透過眼睛去



圖九 運用複製品提供觸摸實體文物的機會 (陳彥互攝)

觀察、欣賞青銅器上想像或實際的動物紋飾，並鼓勵其運用蠟筆，動手拓印出青銅器上美麗的動物圖紋。(圖十)

單元三：古典「銅」樂會 以古人宴客或祭祖用的青銅編鐘為主題，引導兒童親自體驗正確敲打青銅鐘的方式，並透過聲音與短片的輔助，使其瞭解古代編鐘實際演奏的樂音與情形。(圖十一)

中成為畫裡的一部分，並拍照留念，透過角色扮演融入、體會畫中的情境。(圖四)

單元四：小小藝術家 鼓勵兒童在看過各展示單元的眾多動物繪畫後，能從自己的角度出發，想像、思考人類與動物的關係，並以「心目中理想的動物園」為主題，透過電腦以文字或圖像創作一幅屬於自己的動物繪畫，完成作品可於現場輪播、發表，並與他人分享。(圖五)

二、皇帝的玩具箱區

將故宮典藏的〈雕紫檀多寶格方匣〉、〈竹絲纏枝番蓮圓盒多寶格〉兩款多寶格製成可供實際操作的教具



圖五 數位繪畫遊戲提供兒童創作與發表的溝通平台 (林承德攝)

三、陶瓷巧工坊區

將故宮典藏的〈宋耀州窯青瓷劃花牡丹碗〉、〈明永樂青花穿蓮龍紋天球瓶〉、〈清雍正珐瑯彩月季花盤〉等三款陶瓷器製成可供實際操作的教具模型，兒童可將每款陶瓷的碎片復原回完整的器型，從中感受、

模型，兒童從拆解、組裝的過程中，可瞭解多寶格於空間開闢與文物收納的巧思與趣味。現場並播放有多寶格紀錄短片，以提供文物背景資訊。(圖六)



圖六 模型教具操作提供體驗多寶格空間開闢的趣味 (陳彥互攝)



THE BODY BEAUTIFUL IN ANCIENT GREECE

大英博物館 古希臘人體之美珍藏展

2010 (五) 10.15
2011 (一) 02.07

國立故宮博物院
圖書文獻大樓 一樓 特展室
開館期間
週一至週日 09:00~17:00 (全年無休)

預售優惠 買一送一 優惠價 \$250 (雙人套票 原價\$500) 全家、博客來預購中 活動至10月14日止

全票250元 | 優惠票220元 | 現場團體買10送1 (不限票種)
身高115公分以下之兒童、本國籍65歲以上長者、身心障礙者與陪同者一位可免票入場

大英展客服專線：02-6606-0168
時藝多媒體：02-6606-6605 分機2365 (週一至週五10:00-18:00)
官網：http://www.mediasphere.com.tw/bb/

主辦單位 | 國立故宮博物院 THE BRITISH MUSEUM 時藝多媒體
Media Sphere Communications LTD.

主要贊助 | 中國信託 Chinatrust

共同贊助 | 台灣大哥大 公益贊助 | 中興信託 財團基金會 華電光訊基金會

指定飯店 | 麗晶酒店 THE GRAND HOTEL 影像設備 | vivitek | 麗訊



圖十一 運用聲音感應裝置聆聽編鐘演奏 (陳彥互攝)



圖十 透過動手拓印認識青銅器上的美麗紋飾 (陳彥互攝)

結語

本文回顧兒童學藝中心進行首次展示更新計畫之執行歷程，分享展示規劃及策展理念，希望對即將進行展示更新或從事兒童教育展示空間規劃者有所助益。以下將這次專案管理所累積的經驗，歸納成十項心得要點，提供參考。

- 一、提早作業，預留突發狀況可能造成計畫時程之延宕。
- 二、慎選廠商，不因投標廠商少就輕言放棄，等待是值得的！
- 三、單靠一個人的想法是危險的！一定要多問、多聽、多測試，廣納各方意見。
- 四、設計有疑問，向兒童請益就對了！深入兒童的內心世界，了解他們真正的特性與需求。
- 五、更新展區之設計施作須考量能與既有展區融合並有所關聯，避免造成新舊落差產生的突兀感。若經費許可，建議可將現有展區之維護修費包含到計畫當中。
- 六、預留足夠時間進行設計溝通，所有細節確認過後須繪製成施工圖，以圖為據按圖施作，避免造

成不必要之困擾與紛爭。

- 七、善用既有展櫃、視聽設備或材料資源，響應環保、減少浪費。
 - 八、提早確定工期並做好公告與因應措施，將閉館對觀眾參觀的影響降至最低。
 - 九、不要輕忽與容忍粗糙的施工小細節，因為環境教育也是生活美育重要的一環。
 - 十、嚴格把關，務必以更高標準要求施工品質，以應付開館後兒童大量使用的破壞力，及降低保固期間可能呈現的折舊率。
- 期望做為文物與兒童溝通橋樑的兒童學藝中心，在未來能歷經一次又一次的展示更新並永續發展，持續提供另一種觀點的展覽製作方式與參觀視野，並創造兒童對博物館的美好經驗與記憶。畢竟，兒童是博物館未來的支持者，從教育投資的角度觀之，若想開發古物的活力與價值，或許從兒童著手是再恰當不過的開始！
- * 特別感謝參與協助本次計畫執行之院內同仁、志工及院外專家顧問張麗華及陳盈君老師。

作者任職於本院教育展處