

期間限定動物園在故宮—— 展示企劃與設計製作側記

■ 王聖涵

國立故宮博物院（以下簡稱故宮）每年推出超過十餘檔的院內新展，考慮來自於世界各地、四面八方觀眾對於參觀故宮的期待及需求，院內展覽甚少會在構思規劃初始，將目標觀眾優先聚焦在單一特定族群後，再擴至一般觀眾，相反的，所有展覽皆以服務大眾為前提，再考量其他特定族群需求。

因此，這次由書畫處策劃，首度提出以兒童為主要對象的「故宮動物園」展（後簡稱本展），著實從企劃設計、執行及維護管理產生不同以往的新挑戰與觀點，策展過程亦發生少為人知、但充滿趣味的過程與收穫，希望藉由本文，讓大家看到更多故宮動物園展的細節、亮點及背後故事。

以親子兒童觀眾作為一切發想的開始

本院的書畫類展覽，紙質文物因保存需求，最多僅能展出三個月時間，已逐漸形成每年固定於一、四、七、十月全面更新展品的常態，考慮到學生及親子假期的時間安排，本展展期鎖定在七到九月的暑假，這是家庭親子的旅遊旺季，希望本展能成為家長想帶小朋友到博物館一遊的關鍵因素。

觀眾決定來到故宮參觀的原因，想必都是為了院內所藏，件件獨一無二的珍貴文物。若想在書畫藏品中找出能讓小朋友眼睛一亮，充滿興趣甚至熱情，最好老少皆宜的主題，動物主題絕對是首選。畢竟，古畫中沒辦法出現恐龍或是熱門卡通人物。

喜愛初始於好奇心，建構於日積月累的認識與了解，逐漸培養成興趣嗜好，甚至成為影響觀念及人生的重要契機。小朋友大多對動物有著幾乎是天生而來的喜愛，這或許

是來自於生而為人「熱愛生命的天性」，以動物主題吸引兒童主動想參觀博物館，利用輕鬆易懂的方式引導他們欣賞古書畫，建立小朋友跟故宮之間良好的第一印象，便是本展策劃的初衷。

在考慮現有的書畫陳列室大小及配置，以及兒童願意看展的合理時間長度等因素後，初步決定以 210、212 書畫陳列室進行規劃，參觀動線先至 210 陳列室，再到 212 陳列室，中間過道作為引言或主題串連之用（圖 1），參觀動線以單一方向為原則，以因應大量人潮時的現場秩序管控，但兒童的參觀行為本就較難掌控，如何提示及引導也成為後續課題。

配合兒童觀眾對於文字的理解能力，單元命名淺顯易懂，分成「十二生肖」、「珍禽異獸」、「水族悠遊」三大主題，共計四十六件作品，動物種類力求多元變化，從

飛禽走獸到水中魚蟹，各種日常豢養、自然野生，甚至神話傳說中的動物皆被考慮並平衡選擇。以往挑選書畫展件，配合展覽主題，常優先著重評估書畫文物的藝術價值、美感風格，以及對於當時與後世的代表性，本展所選出的展品，則是在達到上述要素的基本標準後，更重視其主題表現的明確程度、視覺上展現的力度、畫作或其背景具備的故事及趣味性，這些能直接激起小朋友好奇心的元素。

展間交織串聯不同面向的展覽單元及議題

若單就上述展覽單元及內容進行規劃，展覽重點將如同以往的書畫展覽一般，集中

在畫作的欣賞及剖析，但這次選擇與臺北市立動物園、新竹市立動物園、壽山動物園及國立海洋博物館（後簡稱三園一館）商談合作之初，便希望在獲得正確的相關動物知識，以及實質的展示資源等協助以外，透過不同專業領域對於展覽的討論溝通，激發出本展更多的詮釋角度及思考面向，嘗試完整呈現本展預備傳達的理念及價值。

現代動物園、水族館的核心價值可謂奠基於「尊重生命」的信念，在「生物多樣性」、「生態保育」及「動物福利」等議題上進行思考與實踐，在討論過程中，三園一館分別提供現正致力進行的相關案例、活動經驗及專案成果。對應三園一館的動物保育工作，當代博物館對於文物所進行的努力，可以「文

參觀動線、展覽單元及議題配置

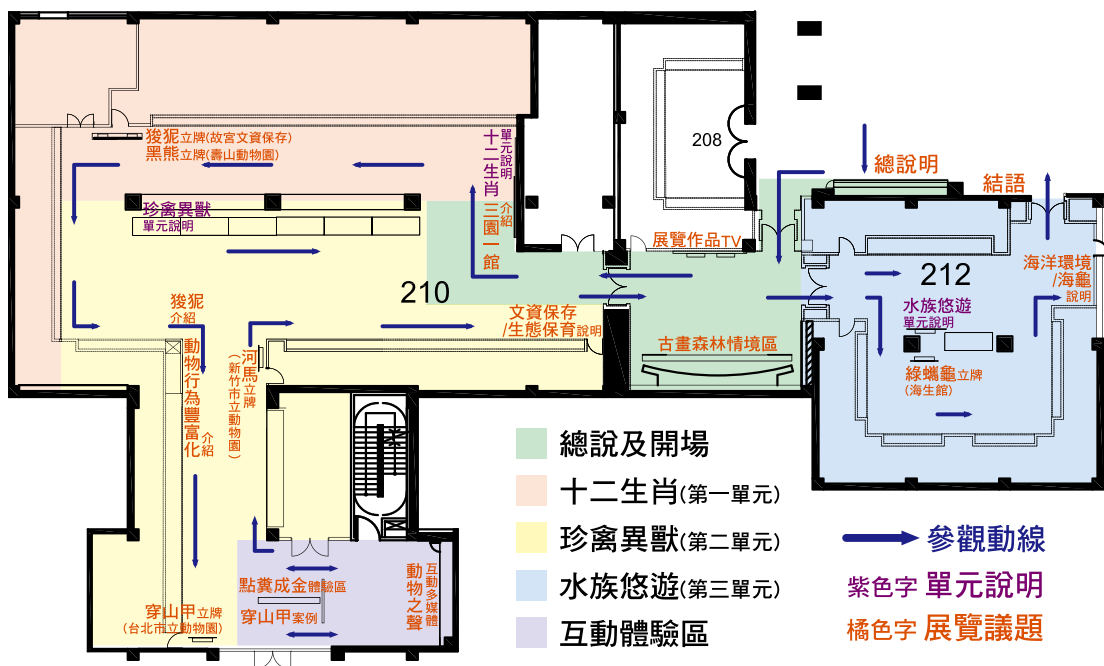


圖1 | 參觀動線、展覽單元及議題配置。 作者彙整

故宮 | 動物園

「Conservation」在自然生態有「保育」的意義，但是在文化資產方面則有「保存」的意義。兩者都是透過廣義的博物館保存技術，將珍貴的事物保存下來，同時也反應出人是如何觀察並看待自然的。

動物書畫 ← 有形 → 動物個體
 古代畫家對於自然的觀察與理解 ← 無形 → 現代動物園對於生態保育與動物福利的努力

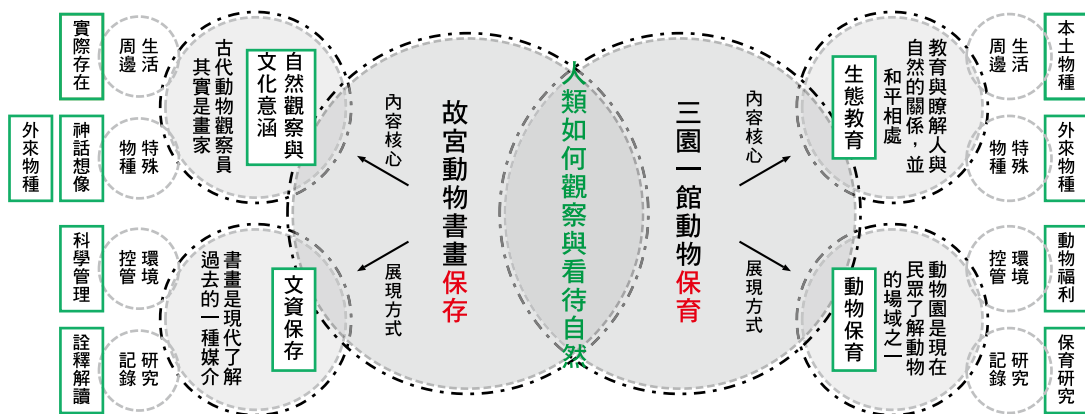


圖2 | 设计公司提案之展覽理念架構 台灣薪羅輯有限公司提供

資保存」一詞作為代表，從展出及保存環境的控制、文物修復、研究紀錄及推廣，體現所肩負的「尊重文物及傳承」使命。

本次展覽的展示設計製作，透過設計評選，委由台灣薪羅輯有限公司（後稱设计公司）承作，初步提案時，设计公司以「人類如何觀察及看待自然」及「Conservation 的意義既是保育也是保存」將策展人所提出有關故宮及三園一館對於文物及動物身負的使命及任務，進行對照及聯結。（圖2）

本次展覽單元及議題，分屬於不同層次，以經緯方式交織呈現。首先以單一參觀動線原則，配合展場既定的展櫃條件，依序安排展覽單元說明及展件配置，總說明及結語作

為展覽的始末。再就「動物福利」、「生態保育」、「環境保護」、「文資保存」、「三園一館與故宮的介紹及使命」等展覽議題，發想出合適的素材及故事提案，配合周邊的動物畫作，穿插安排在各單元之中。最後，以引導欣賞及背景說明的文字內容，和對應畫作的真實動物照片，凸顯重點展件的特色或趣味性，形成完整的展覽架構。由於兒童親子觀眾是設計決策時的優先考量，因此大小位置、內容拿捏，甚至引導提示的方式，應運而生不同以往的配置模式。

共同決定主視覺

策展團隊與三園一館溝通初期，一致希

望此次展覽能發展各館的卡通動物造型。這類可愛插畫常被運用在動物園、海生館中，容易讓人產生親近感。策展團隊也希望發展出本展專屬的卡通動物造型，以此統一意象風格，更增加日後運用的機會。在此關注之下，各館考慮選擇與本展覽訴求契合的物種。例如，木柵動物園選擇了長期保育有成的穿山甲；新竹動物園訴求動物福利的代表動物河馬樂樂；壽山動物園則以臺灣特有種的臺灣黑熊波比，提醒保育臺灣原生種的重要；屏東海生館決定以其長期復育的綠蠵龜作為代表。

各館都有代表動物，那故宮如何選擇呢？策展團隊在眾多選件中，不約而同選擇清劉九德〈畫狻猊〉做為代表。「狻猊」既是獅子古名，也是古代神獸，這幅劉九德的畫作

寬度近兩公尺，雄壯氣勢躍然紙上，極有領袖風範，又兼顧細節描繪，十分適合作為本次故宮動物園展的主角。

展覽主視覺一般都以展出文物作為素材，編排組合加工後，成為吸引大家第一眼的溝通媒介。故宮展覽的主視覺提案，常以海報形式進行討論，一方面是來自於過往經驗，海報設計可說是純粹的視覺設計，編排時有關展覽的主選件、標準字，重要的展出資訊如時間、地址、單位等都得以完整出現，且不需被製作方式、材質及位置而影響版面配置。

设计公司依策展企劃需求，最初提案便提出「三園一館」各自代表動物的卡通造型。主視覺提案採分層堆疊畫面，前景選取本院的狻猊及其他古畫動物，搭配植物裝飾，中



圖3 | 设计公司提案之主視覺及動物卡通形象草圖 台灣薪羅輯有限公司提供



圖4 | 主視覺提案四款 台灣薪羅輯有限公司提供

景以白色線稿勾勒現代動物輪廓，背景為故宮建築剪影。同時利用淡墨浮水紋樣及淺米色為底，表現出典雅氣氛中古今動物對話的意象。（圖3）

這類擷取古畫圖面，以拼貼方式編排而成的視覺效果，最能直接讓人一看便知是故宮展覽，但對於想要跳出故宮既定形象的框架，並且希望強力吸引親子參觀的策展人來說，這種呈現並不足以達到目標。再與設計公司討論主視覺修正方向與訴求後，海報設計調整色彩計畫，不論是標題字或背景，整體色彩希望更為鮮豔繽紛，且帶有童趣。而在討論代表「三園一館」的動物卡通人物細節時，由於各單位皆有對應主角動物，決定增加故宮猴猴的卡通圖像設計，加強「動物園」跟「故宮」之間的連結，並考慮是否完全以卡通插畫設計主視覺。

於是當設計公司再次提案時，提出不同方向的兩類提案：一是維持故宮古畫動物元

素的圖面，並改變色彩以凸顯出動物畫作重點；另一案則是將故宮及三園一館的Q版卡通造型齊聚一堂進行編排，營造出可愛活潑的氣氛。這次的圖面提案篩選後獲得四案（圖4），至於哪案最吸引小朋友呢？策展團隊決定好好聽聽小朋友的意見。

透過教育推廣科的全力協助，我們得以邀請參加「歡迎光臨故宮 × 動物園」兒童藝享創作課程第二梯次的學員，在課餘時間進行票選。配合課程安排，學員分成低、高年



圖5 | 小朋友進行票選 鄧欣潔提供



圖6 | 學員及家長票選結果 作者攝



圖7 | 主視覺海報最終定案 台灣新羅輯有限公司提供

級二組，現場接送兒童上下課的家長，也請他們一起參加票選。（圖5、6）雖說各案都有人喜愛，票數仍有明顯高低。最後選出各明星動物排成V形之畫面，由中央向外向上延伸，將視覺導引至展覽標題，整體飽滿充滿力道。（圖7）

除了票選活動外，策展團隊也與學童針對展覽內容進行訪談，從選擇主視覺的原因，到他們對展件、故宮、動物及動物園的了解及喜好等話題進行對話，由此獲得更多細節調整的建議。例如和一位非常喜愛故宮的小朋友討論時，他發現並提問為何提案中狻猊的額頭上有一「宮」字，當說明設計師希望以此加強與故宮的聯結，他便提議可改用故宮LOGO，更能明確代表故宮。

也有熱愛動物園的小朋友表示，他喜愛



圖8 | 入口總說明牆 作者攝

的是「真正」的動物，因此海報的卡通動物反而不哪麼吸引他，這樣的回應讓我們得知，如果基於展場限制無法出現真實的動物，在內容呈現上，便需要更多動物的標本、圖片、影片及相關內容，來回應小朋友的期待。

以圖面串連起故事，以感知體驗引導到主題

由於目標觀眾是兒童，本展採用大量圖畫的方式來說故事，圖畫需要更多的版面，小朋友觀看的高度又較低，可用面積較為有限，因此首要課題是在展場裡找尋合適空間，創造出更多可使用的版面。

首先在入口部分，嘗試以立體層次，搭配真實的動物標本及玩偶與場景，創造出吸睛的總說明入口。牆面的視覺設計及色彩由

主視覺延伸呼應，左右兩側以樹枝狀木作以設置固定標本，標本皆與臺北市立動物園討論商借，受惠於動物園的慷慨協助，策展團隊得以優先選擇畫作中出現過的動物之標本，不足之處如鳥類，則選擇小巧易固定且品項漂亮的種類，最後並決定放置獅子的擬真玩偶，使整體畫面更為協調完整。（圖8）

將總說明設置於外，再利用進入後的入口過道區域，營造「古畫之森」多媒體情境區。利用畫面及背景聲音塑造自然意象，以動物古畫剪影及奇特的動物古名，激發觀眾好奇心，搭配古代畫家與現代動物學家的對話，引領觀眾進入展間。（圖9）

第一單元十二生肖通櫃的對面，新增一長達近15公尺，雙層雙面的隔牆，兩面皆平整通透，上方如山巒交疊的層次，增添視覺



圖9 「古畫之森」多媒體情境區 作者攝



圖 10 | 古代動物畫家與現代動物學家版面展示設計 台灣新羅輯有限公司提供



圖 11 | 老虎真實聲音播放，後方為老虎頭骨及皮毛標本。 作者攝

上的變化與厚實感。考慮文物展件及搭配標本，選擇老虎作為故事主角。配合十二生肖單元中的民國胡藻斌〈顧影自豪〉，以「古代動物畫家」與「現代動物學家」為題，前者運用連環漫畫方式，說明古代畫家如何畫出栩栩如生的動物作品，並以類似報章版面編排，介紹胡藻斌先生生平故事。後者則說

明現代動物學家如何在野外進行觀察，並播放虎吼音效、裝設頭骨及皮毛標本，加強真實動物具象化的展示效果。（圖 10、11）

背面為第二單元「珍禽異獸」單元說明，配合中央長卷櫃中的明人〈內府騶虞圖〉，以圖畫方式表現古時候的騶虞被視為祥瑞義獸，與古代畫家用心繪畫的心聲。加上真實



老虎及可愛的老虎寶寶照片，搭配文字對話，分別一般老虎、白化症老虎（全身白毛），跟基因突變所造成的白虎（白毛黑條紋）之間的差異。當觀眾對照原畫，便可發現驕虞更像是基因突變、現已瀕臨絕種的白底黑條紋老虎，而非白化症老虎。（圖 12）

在 210 陳列室後方區域，配合監視器位置，新設一不規格圓弧牆面，區分為「點糞成金」與「動物保育」。（圖 13、14）前者介紹動物糞便再生成為紙張的過程，後者說明臺北市立動物園的穿山甲保育計畫。除以插畫方式說明便便紙再生過程，介紹穿山甲的習性、瀕臨絕種原因及現況外，同時展出本展特製的河馬與大象的便便紙，以及與臺北市立動物園商借的象皮及穿山甲標本，讓觀眾有不同多元的感官體驗。（圖 15）

利用 210 陳列室的影片放映區，設置「動物之聲」多媒體互動區。（圖 16）運用「油墨導電」原應用於印刷電路板製程之技術，當觀眾觸碰牆面的五組主視覺卡通動物圖象時，透過黑色油墨中的導電粒子，啟動電腦程式，播放由該動物延伸之文資保存或生態保育內容。無人時本區採自動隨機播放，並

以待機畫面引導觀眾使用。

配合「水族悠遊」單元，觀眾一進入展間便會看到中央平臺展櫃上方迴游的魚群，以彩色透明片懸吊在天花板，點綴環境並些許降低燈片在對面展櫃玻璃上的倒影強度。策展團隊配合展場氣氛，燈片選以畫作局部搭配魚類照片，襯以不同層次的藍、白、黑底色，完整海底世界的空間氛圍。（圖 17）出口牆面以海洋生物正身處的生活危機作為主題，以龜為主角傳達現代塑膠製品對他們的傷害與反思，並介紹陸龜與海龜的區別方式。（圖 18）

考慮兒童觀展需求，文字敘述力求簡明易懂，日文總說明的漢字全部標上讀音，因注音標示影響說明文字的總字數與字體大小，策展團隊曾討論中文注音出現的比例，若小朋友不認識的字，家長可以協助教導產生互動，決定僅就成人難辨讀的字標注注音。

以往書畫作品的品名卡提供畫作背景、風格及賞析說明，本展除重點展件外，品名卡僅標示品名及動物的中英文，搭配更多真實動物圖片，字體放大許多，高度僅略微調低以符合大人小孩的閱讀需求。此外，也利用玻璃貼輸出，在十二生肖單元各展件右下方，

裝飾該動物的插畫。(圖 19) 狻猊畫作展櫃外則利用樹木草原的點綴，襯托出狻猊作為重點展件的氣勢，並在 210 陳列室中利用動物腳印地貼，提示並引導參觀建議路線，也讓好奇的小朋友放慢腳步，注意腳底的新奇。

大象、河馬便便紙的概念生成及製作側記

展覽發想初始，策展團隊便設法尋求豐富觀眾觀展體驗的各種途徑。所謂五感，包含視覺、聽覺、嗅覺、味覺及觸覺，除了味



圖 12 珍禽異獸單元及古今對畫版面展示設計 台灣新羅輯有限公司提供



圖 13 「點糞成金計劃」版面展示設計 台灣新羅輯有限公司提供

覺在展場中存在著無法克服的困難，其他體驗都力求在展覽中盡量呈現。當討論到如何以自然素材提供嗅聞的感官體驗，臺北市立動物園同仁提起 2010 年執行的大象糞便紙製作活動，以此提倡資源再利用議題，成為此

概念成形的契機。

由於便便、大便這類詞彙，對小朋友來說，帶有冒險、挑戰禁忌的感覺，容易激起他人明顯的反應及後續互動，讓兒童覺得這個字眼充滿趣味，故宮展覽也極罕見出現此



圖 14 「動物保育計劃」版面展示設計 台灣新羅輯有限公司提供



圖 15 點糞成金計劃，前為動物便便紙可觸摸及嗅聞。 作者攝



圖 16 「動物之聲」多媒體互動區 作者攝



圖 17 | 水族悠遊展場 作者攝



圖 18 | 海洋生物的生存危機版面設計 台灣新羅輯有限公司提供

用語。因此展出動物糞便再生製作而成的紙張，不但具話題性，可觸摸也可嗅聞，既說明手工抄紙製作的過程，又傳達資源再生利用的觀念。

因緣際會，設計公司在本案之文創紀念品開發的提案，便是利用象糞紙製作卡片，經策展團隊與臺北市立動物園聯繫，獲得慷慨協助，提供大象及河馬兩種動物的糞便材料給設計公司，再由專業手抄製紙的廣興紙寮進行製作。如此不但得到兩種動物的便便手工紙，更得以詳實紀錄當中的製作過程。

步驟分為將原始糞便處理成造紙纖維，與手抄製紙兩大階段。河馬因為喜歡在長時間生活的水池中排便，用以標記領域，所以透過排水系統所得的便便纖維已初步處理，而新鮮的大象糞便，考慮本案有限的製作時間，直接以強力水柱多次沖洗來獲得纖維原料。這些纖維需反覆浸泡熱水去除異味，並浸泡酒精消毒殺菌後，進入手抄製紙程序。

首先以蒸煮加速纖維的軟化分離，再次洗滌去除雜質，以小型打漿機將漂洗後的纖維材料解離後，獲得更為細緻的紙漿原料，



圖 19 | 品名卡、對應動物照片及十二生肖玻璃貼設計。 作者攝

混和褚皮纖維增加成品韌性，隨後將溶於水中的紙漿，加入由馬拉巴栗根汁萃出的懸浮劑（也稱紙藥），使得纖維在水中均勻分布，抄出的紙張更為勻整、厚薄一致。

抄紙十分仰賴師傅的經驗，端起抄紙架及竹簾，在抄紙槽中搖盪撈起，透過紙漿濃度、搖擺晃動的頻率及速度，得到合宜的紙張厚度後，一張張疊起，紙與紙之間以尼龍細線分隔，成為所謂的「紙豆腐」，此時雖有紙的樣貌卻十分脆弱，需先靜置待水份慢慢流出，再將成疊的紙均勻加壓去除水分，

成為「紙豆乾」。師傅再以木棍將其一張張取下，貼合在鐵製烘台上，以松針刷將空氣排出整平紙張，待水蒸氣不再出現，便完成烘乾獲得成紙。（圖 21）此次製作所得的大象、河馬便便紙，皆展示在展場中，河馬便便紙更加工製成卡片紀念品，提供教育推廣等活動使用。（圖 22）

開展後的感想

開展後親子兒童參觀人數的明顯增長，充分反映出展覽策略的成功。在展場也因大



圖 20 | 狻猊展櫃玻璃裝飾及地貼設計 作者攝

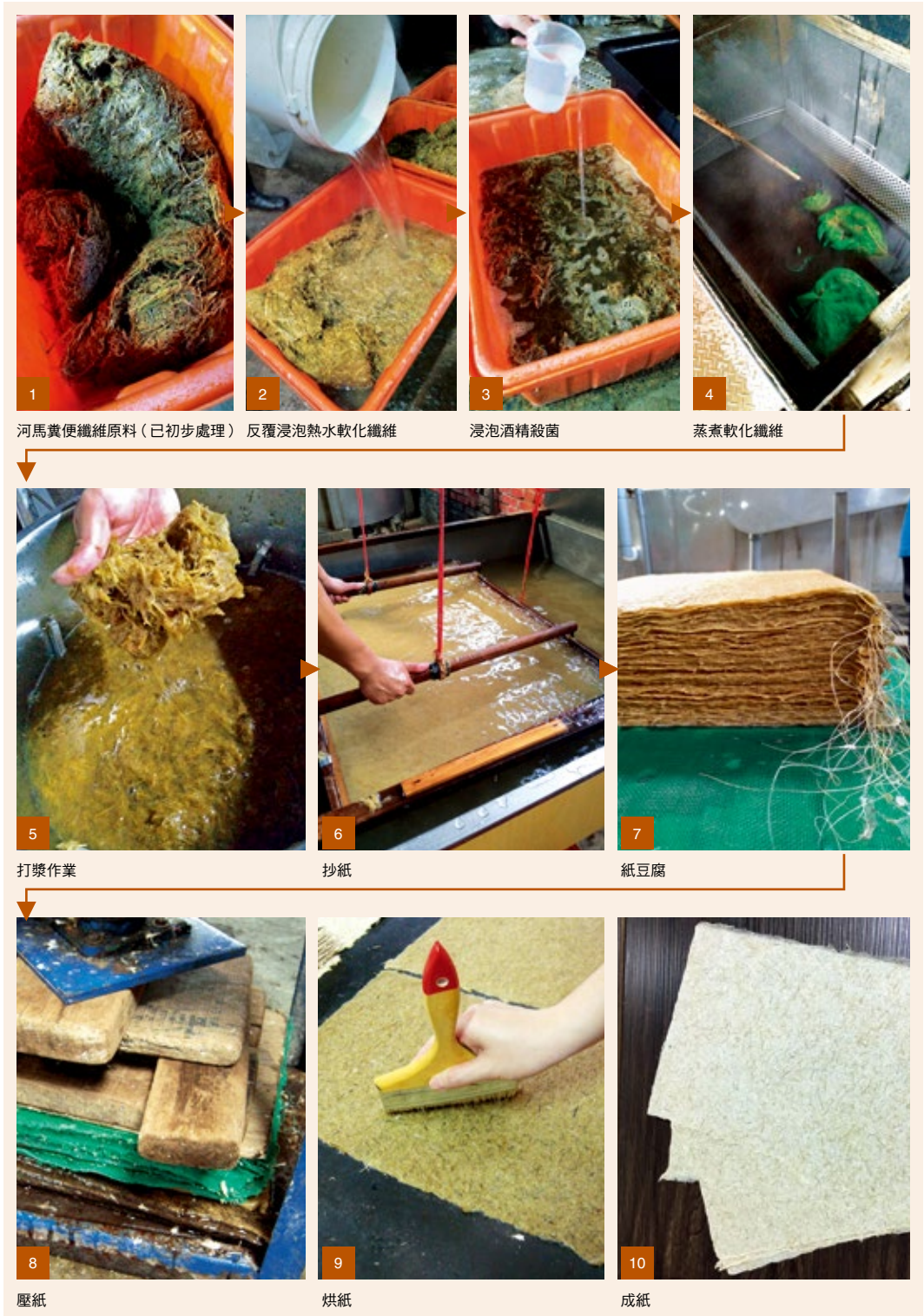


圖21 | 河馬便紙製作流程 廣興紙寮提供

量的親子觀眾，產生幾項不同以往的維運情形，可供後續參考討論。

參觀秩序的掌控標準是首先出現的新課題。過往書畫陳列室通常較為安靜有序，但小朋友的參觀行為本就自由奔放，他們會大聲說話、分享發現並提出疑問，也常奔跑嬉戲，或以自己的方式使用展場設施，這些都是兒童體驗新事物，享受展覽的自然反應，對於其他觀眾卻可能造成困擾，也帶來現場管理人員的新挑戰。除了展場可再增加說明及使用引導，以促進不同類型觀眾間的相互理解與包容，並可多加考慮吸音材質的使用（如地毯或其他吸音材料）。

此外，部分現有的固定式展櫃櫃面偏高，兒童觀看便，受限於硬體及空間限制，也考慮輪椅使用者的參觀需求，本展無法在有限的製作時間及經費下有效改善，僅輔以作品放大圖面及動物照片，仍需家長協助高度

不足的小朋友看畫。未來新製的平臺式展櫃規格，希望能將此因素納入考慮。

最後，建議此類特展可考慮規劃安排專屬的現場服務人力，以即時解決硬體故障或維護，在大量的使用頻率下維持運作品質之外，更能配合現場狀況，不論是多媒體或體驗的使用方式、內容重點的提示，還是視情形提供兒童專用的學習單，更為適切地滿足兒童觀眾所需的引導與服務。

故宮動物園展以生活化、淺顯易懂的圖象及文字，讓觀眾在輕鬆欣賞畫作同時，也吸收生態保育的觀念，希望創造出兒童親子間今夏的難忘回憶，成為日後熱愛博物館看展的重要契機。

感謝書畫處王湘文編纂及教育展資處鄧欣潔助理研究員的大力協助，並蒙審查委員給予諸多寶貴意見，特此申謝。

作者任職於本院教育展資處



圖 22 | 河馬便便紙卡片成品 作者攝