

氛圍的創造

大學藝文中心如何策劃敘述性的展示設計

Creation of Aura: How An University Arts Center Plans An Narrative Exhibition Design

廖敦如
Tun-Ju LIAO
國立虎尾科技大學多媒體設計系助理教授兼藝術中心主任

Creation of Aura:
How An University Arts Center Plans An Narrative Exhibition Design

創意就從「展示」開始

「大學博物館（University Museum）／大學藝文中心（University Arts Center）」¹是台灣近幾年來快速發展的藝文展演空間，亦是公部門以外相當具有公眾屬性的第二展演管道，在校園與社區之中扮演著藝術催化者的角色（簡茂發，2002）；然而從國內外各項文化公共設施的發展，不難發現多分布於都會地區，而許多大學透過大學博物館／大學藝文中心的型式，則成為地方或社區中重要的藝術與文化發展指標，此模式的建立幾乎是全球化下校園文化展現的一種新思維。例如享譽國際的英國牛津大學Ashmolean（阿什莫爾）博物館、美國哈佛大學的Sackler（沙可樂）博物館、日本東京藝術大學的博物館等等，皆是大學博物館典範的代表。而綜觀國內大學博物館／大學藝文中心的發展，似乎如雨後春筍般的紛紛成立，尤其是大學藝文中心的數量，幾乎從1988年至今，每年平均增設3-4個，現今數量約有80幾個²。換言之，國內167所大專院校中，每2所便有一個藝文中心，現存台灣各地的大學藝文中心，等於讓政府直接在每個城市中多了一個文化藝術中心（黃友玫，2000）。再者從國內交通大學、亞洲大學禮聘日本名建築師安藤忠雄為該校設計一座大學美術館的媒體效應，以及大學藝文中心快速

成長的驚人數字，無疑宣告著台灣的大學校園即將邁入「大學美術館」的時代。

然而身為一個「文化仲介者」的大學藝文中心，如何透過展覽活動創造更高的學習效益，這是一個大學藝文中心策展單位必須思考的重點，而筆者亦認為大學藝文中心與大學博物館最大的差異是，大學藝文中心明顯在博物館功能中的「教育」與「展示」區塊著墨甚多，是學者Humphrey（1991）所言，屬於一種外部、公眾類型的博物館型態，側重於展示和教育的功能³。而就展示的觀點而言，陳媛（2001）認為，「展示」一向是博物館內最具公眾性，並最具能見度的工作，所以任何博物館都必然以展示溝通為教育的核心。漢寶德亦曾指出（2000：9）：能引起觀眾興致的展示內容，主要為具有學術價值和奇妙、美觀的物品，前者能吸引專業研究者，後者能吸引一般觀眾；而現代博物館的主要觀眾群，皆以一般觀眾為主，所以展示的內容，必須能掌握奇妙、美觀的特質。

目前分布於各大學校園內的大學藝文中心，其功能如同地方的小型博物館，其展出的規模雖不若國家級博物館，但對大學校園文化或社區民眾而言，卻是一個非常重要的展演平台。假若這些分布幅員遼闊的大學，每校每月各舉辦一次展覽，一

年就有800多檔，至少可以創造800多萬人次的藝術欣賞觀眾，再加上校外的社區民眾，大學藝文中心所扮演的角色，無形中將誘發出藝術「公共性」的價值，亦強化出文化消費的普及性。然而現今一般大學藝文中心的展示，多屬「專題特展（theme exhibition）」，平均一年中大約有7-8個檔期，因而「展示設計」在此過程中，變成一個非常重要的議題。誠如D. Dean（1994：5）所言，如何讓一幅畫、一根骨頭、一顆石頭產生溝通的力量，是展示設計的要點，作品是需要透過規劃與陳述才會有意義；T. Ambrose & C. Paine亦認為，氛圍營造對於展示是非常重要的，亦是給參觀者的第一印象，成功的展示氣氛可以引發參觀者的興趣（引自徐純譯，2000）。呂理政（1999：12）亦指出，專題特展應具有生動活潑、吸引觀眾、快速傳達訊息的優點，能嘗試反傳統或多元的詮釋觀點，是成為刺激博物館內省和進步的動力。

雖然大學藝文中心的組織不若一般公部門的博物館，擁有完整的人力與充足的經費，但其經營的優劣，直接衝擊校園的師生和社區民眾，因而筆者認為展示設計是一種潛移默化的境教，策劃一個展覽，如同寫一篇文章，除了要有豐富的素材（藝術品），還要有能力將這些素材有意義地編排（展示規劃），甚至利用特殊性或隱喻性的方式（展示設

計）呈現其觀點。所以如何推陳出新，讓展覽不只是掛畫，讓風格不流於形式，反而可以透過展示意境或故事線的陳述，吸引眾多的觀眾，是本文關懷的重點。

據此筆者運用大學藝文中心的檔期規劃，嘗試各種教育情境的展示設計，希望跳脫傳統，以「敘述性（narrative）」的展示設計為主軸，建構出一套操作模式，創造一個學習氛圍，讓參訪的觀眾可以透過展示設計而有不同的體驗與感動。而此方式歷經數個個案的嘗試，一學期下來，屢屢受到學生、藝術家的好評，因此本文以案例分析的方式，陳述兩個個案的操作模式，亦希望此種展示設計經驗，可以讓更多大學藝文中心策展單位參考。

敘述性的展示氛圍設計

一、何謂展示設計

一般人常將「展示（exhibition）」與「陳列（display）」混淆，「展示」是透過物件（object）的擺設設計，達到與參觀者溝通（communication），是有目的性，具有主動積極的精神；「陳列（display）」僅是為了使觀眾對物件產生興趣，而將物件排列，欠缺傳達觀眾訊息的

Creation of Aura: How An University Arts Center Plans An Narrative Exhibition Design

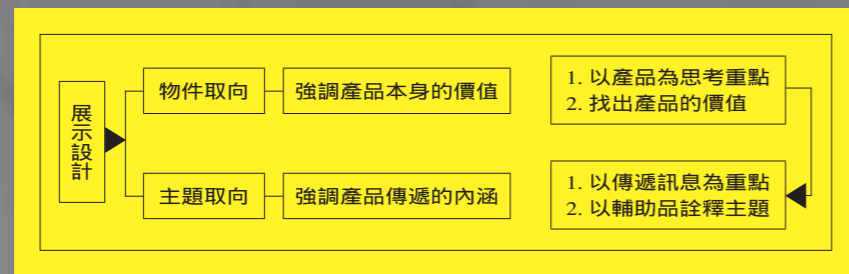


圖1 展示設計中不可或缺的兩種展示取向

表1 敘述性展示設計的層次與表達方式

層次	題素	意義表達的最小元素。
層次	子題	數個題素所組合而成。
	主題	所有的子題綜合而成。
	敘述事件	以說故事的方式，表達展示作品的內容意涵。
表達方式	感性訴求	發揮作品感染力，以不同的展示方式來思考展示設計。
	創新構想	以新奇、另類觀點的創意，來傳達藝術品的感染力。
	軟性說服	讓觀賞者可以接受故事內容，進而改變其價值觀。

目的，是一種被動的行為（漢寶德，2000）。換言之，「展示」是較專業的解釋性陳列，其深度與傳達性皆大於「陳列」，而一般大學藝文中心的展覽，面對的是大學校園中的師生與社區的民眾，其展示設計應含有教育性與傳達性的功能，而非僅是「陳列」式的設計，因為現今的展示，已跳脫文物陳列或公開展出物件的型式，應是更積極的藉助其它媒材來增強並輔助展示物件的各種可能性。因而在「展示」過程中，呂理政（1999）認為可以區分為「展示規劃」與「展示設計」兩大階段。「展示規劃」主要是展覽活動的前置作業，旨在對環境、展品、參觀者等等要素進行評估，繼而決定展示主體；而「展示設計」是指在既定的展示主體下，透過空間營造、環境氛圍、視覺設計，適切地傳達出理念。所以一個完善的「展示規劃」必須考慮觀眾對象、展品內容、展出媒介、展出型態等等，並思考傳達何種觀念或訊息，而「展示設計」則是將上述的各種要素予以巧妙組合，讓整體的環境可以達到和參觀者有效的溝通境界（黃世輝、吳瑞楓，1992）。

一般廣義的展示設計，意指策劃展示的所有工作，包括：擬定展示計畫、確定展示主題、決定展示內容與呈現方式、文宣設計、教育活動規劃、展示評量等工作，是一個策展的工作性質；狹義的展示設計，則單指展場空間的設計工作。而本文所指稱的「展示設計」是廣義的解釋，因為大學藝文中心的組織人員並不似一般博物館的分工十分的精細，往往一位專任助理就必須具有策展的能力，因而在展示設計上，必須要有全方位的思考。

G. E. Burcaw在《博物館這一行（Introduction to Museum Work）》書中，曾將展示設計分為四種方法（引自張譽騰譯，2000：210），分別為：

一、「開放式儲藏」取向：此方式是一種沒有經過組織的陳列方式，是依屬性或相似性而排列，如作者、年代等分類方式陳列。

二、「物件」取向：此方式需透過選擇與研究步驟，完整的呈現物件以及解說文字，但較缺乏創意性的陳列設計。

三、「概念」取向：此方式的展示呈現出一個故事或概念，並運用多元輔助工具、技術來呈現其想法。

四、「綜合」取向：此方式是綜合物件與概念的展示手法，選擇值得展示的物件並呈現具概念性的展示內容。

而呂理政（1999）亦曾提出兩種不同取向的展示設計，一是「物件」取向的思考方式，另一是「主題」取向的思考方式。「物件」取向是以物件為主要思考點，以現有的物件來研究分析，然後決定「主題（theme）」以及「次主題（subtheme）」，著重於保有實物原件本身的價值；「主題」取向是以展示所欲傳達的觀念或訊息為思考點，所以必須先決定展示的主題及次主題，再選擇所需的物件及輔助展品（如圖表、照片、複製品、模型等），來闡釋主題及次主題，此種展示方式強調將物件的內涵或意義賦予展示型態。

從上述兩位學者對展示設計型態的區分，不難看出兩位學者都不約而同提出「物件取向 / 概念取向」、「物件取向 / 主題取向」的思考設計。而反觀國內目前大學藝文中心的展示設計，其實跳脫不了傳統「物件」取向的思考方式，所以展示型式變成所謂「掛畫」形式，觀賞者無法從展示氛圍中，對藝術品有深刻的感動與體驗，此型態亦造就一般人的走馬看花。因此本文則認為，一個好的展示設計，應兼具「物件」取向與「主題」取向兩種思考，因為每一個展示的物件都有其藝術上的特殊性，設計者必須對展示物件先進行研究分析，瞭解其意涵後，再以大眾可以理解的語彙詮釋出來，繼而透過展示媒介、輔助工具，綜合性地表現其特殊性，「物件」取向與「主題」取向（視圖1）均是現代展示設計中不可或缺的條件。

二、敘述性展示設計

俄國的心理學家L. S. Vygotsky（1896-1934）在他的社會互動論中，強調個體與社會互動的重要觀點，認為學習與認知是一種社會文化現象，是個體思考方式（thinking pattern）和心智技能（intellectual skills）相互作用的結果（陳淑敏，1994），因而學習過程中最重要的是環境中所架構的環境氛圍，因為透過環境活動的規劃，學習者可以和環境有所互動，提昇自我的認知能力。在此理念下，大學藝文中心的展場不應只是知識呈現的地方，更是知識互動與生成的場所，但如何創造一個適合的學習情境，讓觀賞者可以透過動線的安排、情境的營造，主動地建構出自我的學習價值，則與展場中氛圍的營造息息相關。

在展示設計的歷程中，最重要的是設計階段，必須先有展示構想（表達方式）與展示結構（表現重點），再發展出「故事性」的陳述（展示劇情），並透過空間的敘述性分析與動線安排才能完成展示設計工作（漢寶德，2000：29-36）。而什麼是「故事性」的展示陳述？其實在資訊爆炸的現今，全球處於一個大量多媒體影音充斥視覺環境的年代，一般人面對繁雜冗長的資訊，實在無法消化進而內化成為知識，因此如果可以將欲傳達的資訊，透過敘述（narrative）的故事線設計，跳脫傳統刻板的制式方式，將可以更加吸引人。辛治寧（1995）亦提出，展示的策略性溝通即是在創造一個有利溝通的故事情境（scenario），因為一個好看的展示，鋪陳著一個好聽的故事，如同R. Appelbaum（2004）所言，展示設計的任務，應讓各種物件、媒體、語言和文字等同管弦樂團般，創造一個「情境的體驗（contextual experience）」。因而筆者認為此種說故事的设计方法，是敘述一件事情的始末，除了要找出此故事線的亮點與驚喜點之外，最重要的是要提供具體的情境設想和塑造，這是一種「敘述性（narrative）」的展示設計。

楊裕富（1998）認為「敘述性設計（narrative design）」是一種設計手法，重點在於陳述一個完整的「故事意涵」，因而其設計理念著重於敘述、表達一個概念或事件，並兼具空間設計與視覺傳達設計兩個部分。再者，由於「敘述性」展示設計欲表達出概念與事件，因此必須將事件主體拆解成「主題—子題—題素」三個層次內容（楊裕富，1998），當展示的主題經過此三個層次的解析，展示設計人員將有更多的線索與資訊可以進行運用與規劃。換言之，展示設計者可以進一步將諸多的描述與分析，串聯成一個完整的故事，讓參訪的觀眾更能瞭解展出的物件。而所謂「題素」即意義表達的最小元素，「子題」則為數個題素所組合的結果，而「主題」則由所有的子題綜合而成，當然主題必須要能完整的表達概念與傳達訊息（楊裕富，1998）。因而若以敘述性設計方式來設計一個展覽活動，就如同拍了一部好的電影，除了要有場景、道具、演員之外，更要有主旨、劇本、劇情，要讓展出的內容能夠感人、吸引觀眾，甚至讓觀眾認同此展品的特殊性與價值性，如此才能達到敘述性展示設計的目的。

而「敘述性」展示設計有如下表達方式的思考（視表1）（楊裕富，1998）：

- （一）敘述事件的表達方式：思考如何以說故事的方式，表達展示作品的內容意涵。
- （二）感性訴求的表達方式：思考如何發揮作品感染力，以不同的展示方式來思考展示設計。
- （三）創新構想的表達方式：思考如何以新奇、另類觀點的創意，來傳達藝術品的感染力。
- （四）軟性說服的表達目的：思考如何讓觀賞者可以接受故事內容，進而改變其價值觀。

然而除了「敘述性」的展示設計之外，展示動線安排亦是重要的展示規劃重點，成功的動線規劃必須預測參觀者的習慣路線，並配合展場空間的物件配置，方能決定其參觀動線。針對展場中展

示動線的安排，有眾多學者（Lehbruck, 1974；黃世輝、吳瑞楓, 2000；陸定邦, 1991）提出不同論述，例如陸定邦（1991）認為展示動線依據展示空間的組織形態，可區分為中央集中型、線型、輻射型、簇集型、格子型等五種參觀動線（視圖2）；而Lehbruck（1974）則以線型、梳子型、鏈狀型、星型、區塊型為參觀動線的基本型態（視圖3），而且這些基本型態可以單一或混合使用（引自Belcher, 1991:114）。歸納眾多學者對展示動線的分析，筆者認為不論是哪一種動線規劃，如何在敘述性展示設計的氛圍下，引導參訪者依故事線敘述參觀，或依物件在空間、功能的相對位置，與作品作有效的互動才是最重要的關鍵概念。

總而言之，現今台灣的藝文展演空間已朝向多元化、多樣化的發展，除了大學藝文中心之外，替代空間、閒置空間、地方文化館等空間，皆成了展覽的場所，然而在展覽空間百花齊放的現今，何種展示型態較能引人入勝，讓參觀展覽不只是知識性、休閒性的體驗，還能有故事性的感動，是策展單位必須思考的議題。然而筆者認為展示就是在說故事，展示品是主題故事的主角，展示空間則是故事的時空背景，展示設計就是一個故事的編劇，主題不同，就有不同的展示方法，亦有不同故事線的發展，如何推陳出新，讓展示設計具有多樣性與多元觀點，則有賴策展單位的創意思考。

活動案例

一個展覽的形成，並非一人所能決策，而是有許多意見共同匯整而成，因而由一群人組成策展團隊共同發展展示，是博物館策劃展示的一個重要觀念。策展的團隊可以帶來更寬廣的視野，產生更多展示上的重要觀念、更親近觀眾，與博物館

其他功能更加緊密連結並具有創造力（Rounds & McIlvaney, 2000）。「美國博物館決策形成過程」的文章中曾提出三種不同型態的展覽團隊：第一種是「權威型決策」，展覽的型態由館長或權威性之研究員決定，決策由高層人士下達至工作人員；第二種是「團隊型決策」，展覽的型態由館內各方意見所整合；第三種是「合作型的決策（cooperate planning）」，展覽的型態除了由館內專業人員共同表達想法之外，亦參考館外人士的意見（王維梅譯, 1993:15）。而大學藝文中心的組織人員，各校編制不同，制度較健全的學校，不但有充足的經費，亦有專業且專職的助理，規劃相關的展覽活動；而有的學校藝文中心的人員則為兼任工作性質，亦無藝術或博物館的背景，所以較難從專業的角度來策劃一個展覽活動。而本校的編制，設有主任一人，亦編制兩位組長與兩位專任行政助理以及數名工讀生，除工讀生之外，其餘人員皆有藝術設計相關背景，因此每一個展覽的籌畫工作，本校是採「合作型的決策」形式，除內部團隊的意見之外，亦參考展出藝術家的意見，彼此獲取共識達到理想的情境布置。

以下則以兩個案例分析本校藝文中心運用「敘述性展示設計」的思考方式：

一、案例一：旅人畫家—劉曉燈油畫展

油畫是非常普及的創作媒材，國內外眾多藝術家亦以此媒材為創作，然而如何營造一個不一樣的油畫展是本團隊策展時聚焦的議題，因為一個有特色的展覽，不應只是懸掛「油畫」作品，也不應只是「藝術家」的介紹。因而為了跳脫傳統展示設計的形式，本中心的工作團隊，於展示設計的前置作業中則花費相當多的時間與藝術家進行溝通，企圖從訪談中深入瞭解展出作品的特色，並從中找出「故事點」，繼而以此為營造點延伸未來相關的展

示設計。以下則為本案例的各項說明：

（一）展出內容

劉曉燈為雲林縣藝術家，作品多以環島實地寫生為主，主題從海景到山景，從鄉村到城市，作品隱約中道出藝術家對生態環境的關注；再者藝術家的畫風，有一種崇尚自然而又不拘泥於寫實的精神，彷彿是色彩的魔術師，濃濃的筆觸中，可以窺見野獸派的影子。而本次在本校展出作品，皆為作者有關雲林系列的畫作，因為藝術家長期生長在雲林這片淳樸的土地，作品中傾注了濃厚的鄉土之情，所以他以在地藝術家的觀察與凝視，為雲林地方畫出獨特的人文風貌。

（二）策展主題

與藝術家充分的溝通與訪談之後，瞭解藝術家創作的心路歷程，因此擬以「旅人畫家」為本次展出的主題與故事軸線，因此相關的文宣文字（視圖4）、多媒體播放、氛圍營造皆以「旅人」這個概念為發想，而展場中亦區分出四個展示重點區，分別為：

1. 藝術家作品展示區：展示的內容主要以藝術家一步一腳印，走訪雲林縣各景點的油畫作品為主，此區除了畫作之外，還包含藝術品解說的資訊，以及畫作相關的基本資料。
2. 多媒體播放區：多媒體播放區主要是播放藝術家走訪雲林各景點時，藝術家自己利用影像紀錄繪畫的歷程，以及寫生過程中與當地民眾互動的畫面。此部分重點在詮釋藝術家走訪各鄉鎮的心情寫照，是一種非常細膩人文情感的流露。
3. 藝術家工作室情境區：藝術家創作的歷程，大都在戶外寫生完之後，再回到家中的工作室繼續完成其畫作，因此本中心希望還原藝術家工作室的情景（視圖5），期冀透過工作室的情境，引導觀賞者探索藝術家的工作情景。
4. 藝術家戶外寫生情境區：為充分呈顯藝術家戶外寫生的情境，藝術家經常旅外所使用的畫架、煮咖啡的用具、布鞋、工具椅、調色盤、登山包、樹葉 等等，皆成了展場空間的情境布置（視圖6）。此部分的设计對藝術類的展示設計而言，是一種非常嶄新的呈現方式，不少觀賞者走入此空間，對於「鞋子」、「煮咖啡的用具」竟然都成了展場的一部分，覺得不可思議，但是這就是「敘述性展示設計」的巧妙之處，「鞋子」代表了藝術家一步一腳印尋找雲林之美的精神，「煮咖啡的用具」則是



圖4 展場內大型牆面輸出之文宣設計（廖敦如提供）



圖5 再現藝術家工作室情境區與多媒體播放區（廖敦如攝）



圖6 藝術家戶外寫生情境區（廖敦如攝）

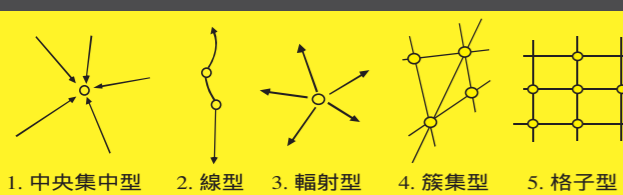


圖2 陸定邦的展示動線分類（1991：133）

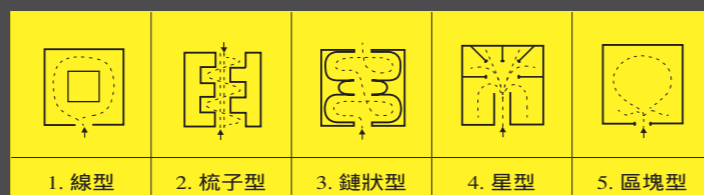


圖3 Lehbruck（1974）的展示動線分類（引自Belcher, 1991: 114）

表2 旅人畫家 — 劉曉燈油畫展「敘述性展示設計」的內容分析

敘述性展示設計的內容分析		
議題分析	分析重點	內容陳述
主要概念	主題	旅人藝術家的概念、一步一腳印的精神
	子題	各地方寫生的文化情感、鄉土特色
	題素	各地方寫生、手繪、手札、照片等的各種描述性資料
展現方式	敘述事件	以「旅人」為說故事的起點，說明藝術家如何以旅人的方式，走訪台灣各角落，企圖以凝視的方式、文化地圖的概念，傳達對土地的情感。
	感性訴求	作品的陳列跳脫物件式的擺設，而集中藝術家創作的某一個主題——「雲林縣寫景」為主，畫作說明牌與真實的照片並列，讓觀者可以清楚對照藝術家如何運用其情感去表現他所看到的世界。因此展出主題的副標題，即設計為「雲林的山海情——帶您細細品味雲林之美」。
	創新構想	展場中以藝術家戶外寫生時，帶著登山帽、手拿調色盤的一張照片為創新點，並以剪影的方式將此照片放大成一面牆壁的背景，加上不斷播放的多媒體影像，道出藝術家跋山涉水只為完成夢想的紀錄。
	軟性說服	展場中特別布置出一個藝術家戶外寫生的情景，其中有煮咖啡的用具、煮泡麵的用具，還有藝術家寫生時隨身攜帶的登山包和登山鞋，這些原本和展場毫無關係的物件，透過故事的陳述，都成了展場的主角之一，和展出的畫作形成相呼應。

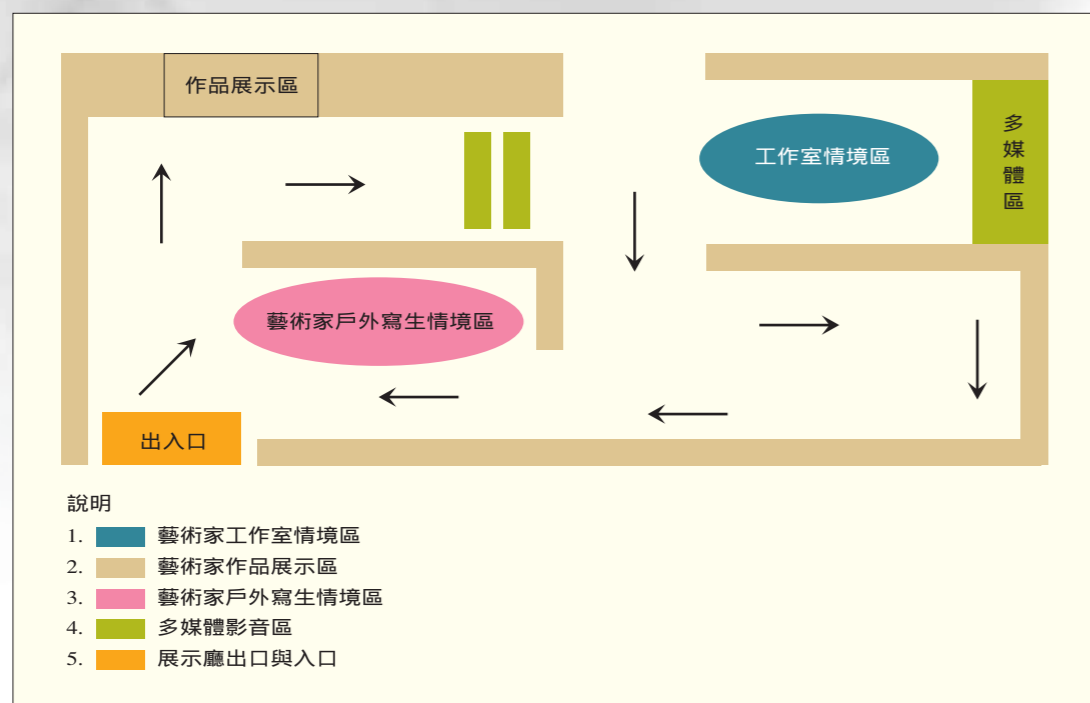


圖7 「旅人畫家」劉曉燈油畫展場規劃圖

對應出藝術家在戶外寫生的過程中，如何體驗生活和享受生活，這點點滴滴的符號元件，看起來是那麼平凡與普通，卻可以建構出「旅人畫家」這個主題重要的故事點，亦與展場中已完成且裝裱美觀的畫作，形成一個強烈的呼應。

（三）展場配置

其展出的展場規劃一共分為四個區域，其展示動線發展以「線型」為主要架構，並兼具「區域型」的動線結構。為了有效呈現本主題的故事線，因此將出口與入口設計為同一個路徑。以簡單的圖示呈現如上面圖7。

（四）展示設計分析

本次的展示設計是以「敘述性」的概念為發展，並融合「物件」取向式以及「主題」取向式的展示手法。表2係以內容分析表的方式，一一說明如何運用「敘述性展示設計」的概念於本次展覽。

（五）小結

上述所介紹的展示設計，是本中心策展團隊首次突破的展示方法，這是一個嶄新的挑戰，因為從創新的角度而言，藝術類的展示，比起科學類、自然類的物件，較難有另類或多元觀點的呈現，然而此次的設計方式卻獲得不少正面的回應。例如藝術家本人的回應是：「這是一個很用心的展覽，幾乎畫室的畫具都搬到展場，連平時戶外寫生的用具也在展場中呈現，我辦過很多的個展，這是第一次用這樣的方式呈現，的確有把我畫作的精神呈

現出來。（AT：2007/10/1）」。而展場中亦設計意見回饋表，部分同學表示：「很特別的設計，跟一般展示不太一樣，到這裡好像不只是看畫，還可以發現藝術家的許多故事（ST3：2007/10/15）」、「從展場的設計，我好像可以感覺到牆面那些美麗畫作背後的故事（ST5：2007/10/15）」。總而言之，這是一個值得不斷嘗試的展示設計方式，對策展團隊而言沒有制式的規格與標準，但必須不斷的創新與發現才能創造新的觀點。

二、案例二：筆墨耕耘 — 阮威旭書法展

傳統書法展示的形式最容易令觀賞者走馬看花，因為書法藝術屬於小眾藝術，多數人不易賞析，若依照制式的擺設方式，將不易引起一般大學生的興趣。因此展出之前本中心工作團隊亦對藝術家進行相當深入的研究與了解，並實地走訪藝術家的工作室，希望找出本次策展的「故事點」。以下為本案例的各項說明：

（一）展出內容

阮威旭為雲林縣的知名書法教師，專研書法創作已有二十多年的時光，其書法作品兼具篆書、隸書、楷書和草書等字體，形式多以聯幅居多，而從聯幅的大作品中亦可看出藝術家內心的企圖心與自我挑戰的毅力。藝術家除了是一位書法老師之外，也是一位國文教師，因此其書法線條中，展現出濃濃的文人味，其筆墨行間流露出個人的文學修為與

生活哲學，而整體作品的呈現，是一種「巧智兼修，心手雙暢」的書道境界。

（二）策展主題

與藝術家充分的溝通與訪談之後，瞭解藝術家書法創作的啟蒙點，因此擬以「筆墨耕耘」為本次展出的故事主題，所以相關的文宣說明、氛圍營造（視圖8）皆以「耕耘」這個概念為主軸發想，而展場中亦區分出三個展示重點，分別說明如下：

1. 藝術家作品展示區：書法的展示如何跳脫物件導向的展示設計，是本次展示設計的重點，因此情境的營造格外重要。在展場中，本中心設計了大弧形的空間概念，跳脫一字型的陳列方式，再者為了讓更多人瞭解作品的內容，並設計「釋文」的解說牌，以引領更多人易於賞析其意境。
2. 藝術家書房情境區：本次展示區亦規劃藝術家家中書房的情境，因為「書房」這個空間孕育的藝術家的智慧與修練，而這些數年來累積的智慧與修練亦反映在作品中，因此策展團隊希望參觀者，不只看懂「書法」，還要學習藝術家「筆墨耕耘」的書道精神，因此竹捲簾、古箏、書桌、古意盎然的小盆景等等物件，皆可以呈顯出藝術家的生活品味與文人精神，而這些書房中的元件，也都成為展場情境營造一個非常重要的元素（視圖9至11）。
3. 文房四寶展示區：文房四寶對書法藝術而言，是一個非常重要的代表物件，不論是筆、墨、硯、

紙，都有各種造型與多元樣貌；而藝術家本身除長年專研書法藝術之外，亦收藏相當多頗富趣味與造型美感的文房四寶，其中一塊不起眼的端硯，即是藝術家父親於十六歲那年送給他的禮物，這是一個啟蒙點，亦開啟藝術家一生對書法藝術的熱愛。因此展場中則以多寶格的展出型式，呈現文房四寶的多樣化，而每一個文房四寶的物件，都有一個故事，都隱含著藝術家珍藏時的多樣心情。

（三）展場配置

其展出的展場規劃一共分為三個區域，其展示動線兼具「線型」與「區域型」的結構，而出口與入口亦設計為同一個路徑。以簡單的圖示呈現如圖12。

（四）展示設計分析

本次的展示設計亦是以「敘述性」的概念為發展，並融合「物件」取向式以及「主題」取向式的展示手法。表3係以內容分析表的方式，一一說明如何運用「敘述性展示設計」的概念於本次展覽。

（五）小結

傳統書法的展示型式，多以懸掛式畫作居多，而此展出型式必然無法吸引年輕的學子，因此如何讓大學校園的年輕人喜歡走進展覽室，甚至有所感有所悟，則是本團隊策劃的重點。此次的設計方式同樣獲得不少正面的回應。例如藝術家本人的回應為：「原本我希望將八十幾幅作品全數展出，但和



由上至下
圖8 戶外羅馬旗之文宣設計 (廖敦如提供)
圖9 藝術家書房情境區之一角 (廖敦如攝)
圖10 展場營造文人生活情境區之一角 (廖敦如攝)
圖11 展場營造文人生活情境區之一角 (廖敦如攝)

妳們溝通後發現不行，當時覺得有點可惜，但是現在發現，雖然展出的作品只有一半，但是這個空間的營造真的很不一樣，許多朋友來看，也都反應這樣的展示方式反而可以突顯作品的特質 (AT: 2008/3/1)」。而展場中意見回饋表，亦有同學表示：「書法一向令人看不懂，也不知如何欣賞，但這裡的氣氛設計，讓我有興趣來看看 (ST1: 2008/3/15)」、「書法和我是很遙遠的關係，但是在這裡我好像看到生活，一個可以培養一位藝術家的生活空間 (ST6: 2007/10/15)」。總而言之，展示設計是需要腦力激盪，是需要找出展示物的亮點，才能營造一個令人喜歡學習的故事情境。

讓展示設計作為一種故事與體驗

P. Kotler (1999) 曾指出觀眾對博物館會有不同的期待，博物館除了收藏和教育的功能外，應進一步重視觀眾本身的動機、需要、期待和體驗，未來的展示將是「體驗導向 (experience-centered)」的發展 (引自張譽騰譯, 2000)。而獨特性與創新性並營造出新奇與活潑的展示，已是博物館吸引觀眾到博物館參觀的不二法門，而且博物館的展示不僅是一個知識和資訊傳播的問題，更重要的觀念是如何針對目標參觀者規劃有效的溝通 (Barry & Dexter, 2002)。再者在新博物館學的理念下，博物館的展示不再是美學式或知能的傳達，更重要的是利用「體驗」的多重知覺，來縮短參觀者與作品之間的距離。

大學藝文中心坐落於大學校園中，校園的師生與社區民眾是大學藝文中心的基本目標觀眾，著實肩負著藝術教育與藝術扎根的任務。然而在國內藝文展演空間日漸普及的狀況下，展演活動的量與質都必須有所檢核，因為我們所需要的是一個經過設計、具有傳達與教育意義的展覽，而不是一個量多如同大賣場式的物件陳列，因此策展團隊的展示設計理念為何，是一個重要的關鍵。透過上述案例的分析介紹，本文認為一個敘述性的展示設計，跳脫傳統展示的型態，加入了許多策展團隊的「觀點」與「詮釋」，但是這些「觀點」與「詮釋」並非無中生有，是必須花費甚多的時間進行田野資料的搜集與研究，方能建構基礎性的資料，繼而透過基礎資料找出一個「故事點」，然後再發展出各種「故事線」。其歷程筆者歸納如下 (圖13)：

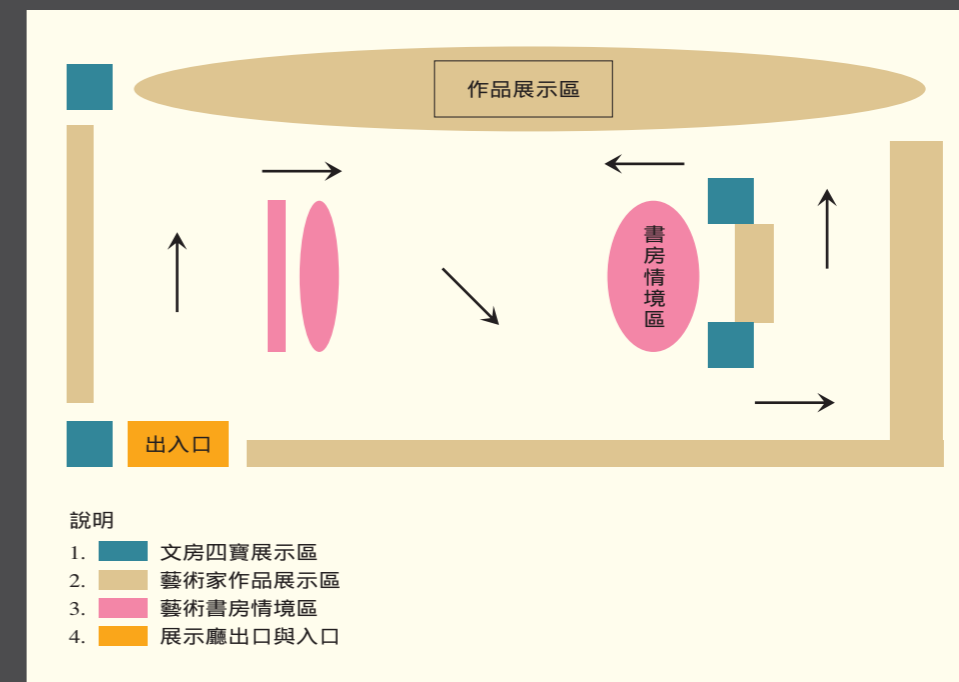


圖12 「筆墨耕耘」阮威旭書法展展場規劃圖

表3 筆墨耕耘—阮威旭書法展「敘述性展示設計」的內容分析

敘述性的展示設計內容分析		
議題分析	分析重點	內容陳述
主要概念	主題	書道精神、文人風範
	子題	書法家默默耕耘的生活哲學與理念
	題素	多樣化的文房四寶，以及書房空間代表一個文人的符號與象徵
展現方式	敘述事件	書法家十六歲從父親手上接獲一個硯台，開啟了他一生對書法藝術的興趣；不間斷的耕耘，造就他一生喜歡沉浸在筆墨之間。因而一個展示設計就從一個「硯台」的故事說起。
	感性訴求	書法家的生活樣貌是什麼樣？一個文人的思維又如何形成？透過書法家書房情境的再複製，觀賞者看到的不只是書法線條筆墨的美，還看到書法家的生活哲理與品味。
	創新構想	展場中擺置許多書法家所收藏的文房四寶，展出的手法以多寶格的型式呈現，然而每一種文房四寶都有許多不同形式和樣貌，有的造形可愛，有的古典優雅。尤其「筆」的部分，亦展示一枝高180公分的巨型毛筆，可以讓觀者了解文房四寶的多樣性。
	軟性說服	整個空間氛圍的營造，以文人的書房為營造重點，黃色的燈光，隔著日式竹簾，映照出書法字體的影子，隱約中略見書法的悠揚的線條，再搭配古箏空靈的背景音樂，令觀者彷彿落入另一個時空隧道。

一、第一階段—前置期：前置期屬於前置作業的階段，策展團隊必須以扎根式的研究瞭解藝術家生平以及其作品風格，這些基礎資料的建立絕非單純文字的拼湊，是必須歷經親身訪談、實地觀察方能建置。以本文兩個個案為例，本中心工作團隊皆花費相當多的時間在前置作業階段，因為與藝術家的溝通絕非一二次的往返，而是有諸多頻繁的互動，方能從藝術家的特

質、藝術家的作品中找到可發揮的創意。簡而言之，此階段是尋找「策展的材料」。
二、第二階段—發想期：歷經第一階段基礎資料的建置，此階段則必須發想，找出藝術家的「故事點」，而此故事點須與此次展出的作品有關，還必須有吸引人之處，最好還能兼具知性與感性層面，甚至此故事點還必須要有文人的厚度，方能延伸出多脈絡的「故事線」設計。

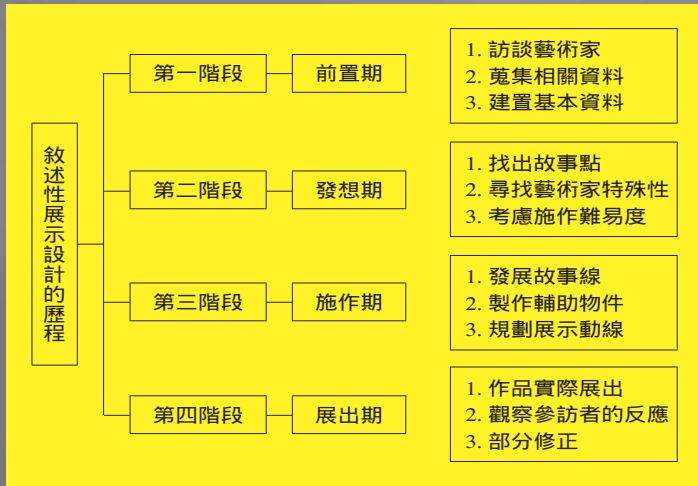


圖13 敘述性展示設計的歷程

Creation of Aura: How An University Arts Center Plans An Narrative Exhibition Design

然而儘管「故事點」如何的出奇制勝，都還是必須考量現實的經費預算、展示設計施作的難易度、相關文宣設計、展示動線等，這些項目都是在此時期必須一併考慮。

三、第三階段 — 施作期：此階段是屬於實際施工、布展和參觀動線的安排，然而一般大學藝文中心一個檔期的費用，是無法與一般博物館的展示經費相比擬，因此在經費有限的狀況下，很多氛圍的設計皆是就地取材，或前一次檔期材料的再利用，希望以最少的經費營造出最大的效益。

四、第四階段 — 展出期：實際展出的階段，其參訪者的反應是非常重要的，針對前述兩項個案，筆者皆對來參觀的學生、社區民眾以及藝術家，進行部分的抽樣訪談，希望從訪談的內容了解他們對此種展示設計的想法，而其意見回饋亦可修正未來的設計。

大學藝文中心於校園文化的營造上，具有舉足輕重的角色，這是一種隱性文化的建置，因為不論是創造性的文化生活，或是日常生活的美學化，大學藝文中心皆可透過硬體空間的形塑和軟體活動的策劃，潛移默化地提供大學成員參與藝術文化的學習。然而身為一個仲介者的大學藝文中心，未來除了提升展覽活動的能見度之外，更要思索的是展覽活動的品質，因為一個具有啟發性的展覽，應該讓展示設計成為一個故事或一個體驗，一個具有文化載具的展示才能深入人心，達到與參與者的心靈互動。

注釋

1 本文所指稱之大學藝文中心，是一種擬博物館的型態，亦包括大

- 學博物館、大學美術館、大學藝術館、大學藝術中心，因各校名稱不同，但其功能皆為博物館發展下的一種類型。為求統一稱呼，文本為皆以「大學藝文中心」稱之，於舉證之案例才以該校正式名詞稱之。
- 2 目前全國大專院校中成立有藝文中心者約80幾所，其數字仍在持續增加中。
 - 3 有關大學博物館與大學藝文中心的差異，詳細的分析請參考：廖敦如（2007）。共築社區文化 — 大學藝文中心與社區的互動。2007第三屆亞太藝術教育國際研討會（頁77-78）。花蓮：國立花蓮教育大學印製。

參考文獻

- 王維梅譯（1993）：美國博物館決策形成的過程。博物館學季刊，7（3），15-19。
- 呂理政（1999）：博物館展示的傳統與展望。台北：南天書局。
- 辛治寧（2005）：博物館展示溝通策略的構成要素。史博館學報，31，1-19。
- Tomvthy Ambrose & Crispin Paine：博物館實務基礎入門（徐純譯，2000）。財團法人台灣省文化。
- G. Ellis Burcaw著。博物館這一行（張豐騰譯，2002）。台北：五觀藝術事業。
- 陳淑敏（1994）：Vygotsky的心理發展理論和教育。屏東師院學報，7，119-163。
- 陸定邦（1991）：展示語言 — 展示單元的構成分析。國立科學工藝博物館籌備處展示組八十年年度研究計畫報告。
- 黃友玫（2000）：大學藝文中心定位與展望 — 座談會。典藏今藝術，91，120-126。
- 黃世輝、吳瑞楓（1992）：展示設計。台北：三民書局出版。
- 楊裕富（1998）：設計的文化基處：設計、符號、溝通。台北：田園城市文化事業有限公司。
- 廖敦如（2007）：共築社區文化 — 大學藝文中心與社區的互動。2007第三屆亞太藝術教育國際研討會，77-78。花蓮：國立花蓮教育大學印製。
- 漢寶德（2000）：展示規劃理論與實務。台北：田園城市文化事業有限公司。
- 簡茂發（2002）：大學藝文中心與地方資源分享。大學藝文中心與地方中心的連結與資源分享研討會論文集，10-11。台北市：中華民國大學院校藝文中心協會。
- Appelbaum R. (2004). A worldwide vision for museum design. *Museum practice magazine*, 25, 30-33.
- Barry, L., & Dexter, G. (2002). *The manual of museum exhibitions*. Altamira Press.
- Belcher, M. (1991). *Exhibition in museum*. London: Leicester University Press.
- Dean, D. (1994). *Museum exhibition: Theory and practice*. London: Routledge.
- Rounds, J., & McIvaney, N. (2000). Who is using the team process? How is it going? *Exhibitionist*, 19(1), 4-7.