

# 博物馆新科技

MUSEUMS AND NEW TECH 2020/4

趋势研究 创新应用 教育与新科技 译文词汇对照表

主办/上海大学

博 物 馆 叙 事 (总28期)



内部资料，免费交流

准印证编号：上海连续性内部资料准印证：K第0756号

## 《博物馆·新科技》合作单位

《博物馆·新科技》创刊于2013年，是国内较早以博物馆技术应用为主题的期刊。本刊关注博物馆新科技领域发展的前沿动态，通过采访、约稿、翻译等形式，选登国内外学术论文和实践案例，为文博界提供最新理念和资讯。

本刊由上海大学主办，自2017年起，与文物保护领域物联网建设技术创新联盟、上海设计之都文化保护与创新中心合作策划。



### 上海大学

上海大学是上海市属、国家“211工程”重点建设的综合性大学，是国家教育部与上海市人民政府共建高校、国家国防科技工业局与上海市人民政府共建高校，教育部一流学科建设高校。上海大学按照国际一流的标准，实现大学的核心价值，努力建设成为世界一流特色鲜明的综合性研究型大学。

学校设有大学博物馆，以及历史文博、美术考古等专业，拥有专业师资和研究团队，培养学生，开展国内国际交流活动。近年相继主办和承办“国际博物馆新科技论坛”“世界考古论坛·上海”等重要会议，关注历史文化与当代科技的融合。



### 文物保护领域物联网建设技术创新联盟

文物保护领域物联网建设技术创新联盟（以下简称“文保联盟”）在国家文物局指导下于2012年成立，集聚了国内重点文博单位和高校院所、科技企业，如故宫博物院、上海博物馆、上海大学、华为、中兴通讯等成员单位数十家，中科院上海高等研究院为联盟理事长单位。文保联盟致力于对接行业应用需求和产业化发展，搭建文物保护科技产学研用平台，是服务于文博领域的技术合作、成果转化、应用创新、资源整合的全国性战略合作组织。



### 万达信息股份有限公司

万达信息股份有限公司（简称“万达信息”，股票代码300168）是国内领先的大型科技型上市企业，以“智慧中国”为己任，始终致力于成为智慧城市的领军企业。在市民云、健康云、教育云、公共文化与文化创意等方面长期处于行业领军地位。公司现有研发人员6000余人，全国32家分公司，在医疗健康、文化教育、科技服务、电子政务等领域建立了多个行业信息化标杆，服务范围覆盖全国数十个城市，具备CMMI5、国家计算机系统集成和展览展示双一级资质，具有上海博物馆、上海科技馆、上海图书馆、上海自然博物馆、上海（中国）航海博物馆、湖南省博物馆、山西博物院、金沙遗址博物馆、天津自然博物馆等智慧化建设案例。

万达信息联合上海设计之都促进中心（联合国教科文组织“创意城市”）成立上海设计之都文化保护与创新中心，通过链接意大利、英国等海外文化创意资源，加强国内各省市间的互动协作，建立文化保护与传承、文化创意与科技创新的双创基地。

指导单位  
上海市教卫党委 上海高校博物馆育人联盟

编印单位 上海大学  
发送对象 国内文博单位  
印刷单位 上海艾登印刷有限公司  
印刷日期 (出版日期) 2020年12月31日  
印数 1200册

主编 李明斌

执行主编 郭 骥

副主编  
刘志强 杨晓飞 童 茵 罗志伟

编委会委员  
葛 菁 顾洁燕 刘 健 陆 铭  
邱 克 陶飞亚 肖福寿 许华虎

责任编辑 郁 慧

图文排版 谭 茜  
设计 上海金脉美术设计有限公司

《博物馆·新科技》编辑部  
地址：上海市宝山区上大路99号 / 南陈路333号  
上海大学博物馆  
邮编：200444  
电话/传真：+86-021-6613 3465  
电子邮件：museum@oa.shu.edu.cn  
网址：museum.shu.edu.cn

版权说明  
本刊刊登的文章均经作者/译者授权  
如需转载，请联系本刊编辑部

## 目录

### 趋势研究

当代艺术博物馆叙事理论学习：理论探索	2
故事对博物馆来说的重要性	12
如何通过史诗性展览实现戏剧性叙事	18

### 创新应用

构建博物馆叙事以帮助观众的解读	24
构建博物馆故事的意义	36

### 教育与新科技

人类遗骸、博物馆空间和“展览的诗意”	48
参与式博物馆：基于特色藏品的教育活动策划	60

### 译文词汇对照表

70

封面图片：长沙博物馆



# 当代艺术博物馆叙事理论



# 学习：理论探索

Emilie Sitzia / 文  
肖福寿 / 译

故事 (story) 是我们作为人类, 在人生体验中不可或缺的一部分。正如罗兰·巴特 (Roland Barthes) 所言, 叙事 (narrative) “存在于所有时间、所有地点和所有社会中; 事实上, 叙事自人类有历史起就产生了; 任何地方, 任何人都有故事; 所有阶层, 所有人类的群体都有他们自己的故事……”。叙事理论 (文学、媒体研究、心理学或神经学领域) 探讨了叙事对我们存在、思考、梦想和记忆的影响。本文将探讨当代艺术博物馆语境下叙事理论 (narrative theory) 对于学习的意义。

米克·巴尔 (Mieke Bal)、布鲁斯·弗格森 (Bruce W. Ferguson) 和托尼·贝内特 (Tony Bennett) 等学者探讨了博物馆的不同话语体系、空间叙事是如何构建的, 以及博物馆的空间是如何被视为语法结构的。本文拟基于现有的文献, 结合叙事学的其他理论, 研究博物馆展示的话语体系及其叙事学特征以外的问题, 以关注叙事学对学习过程的影响。艺术博物馆, 尤其是当代艺术博物馆, 为观众提供了特定的架构和期望, 包括开放性的解读、不同的体验感、作者型叙述声音 (authorial voice) 等等。正如弗格森所言, 在艺术展中, “无法接受意义不会发生变化的想法, 因为意义的易变性在所难免。对于艺术作品来说, 意义只能在语境中产生, 这是一个集体的、协商的、辩论的、不断变化的决定过程。表现始终处在关键的转折点, 在形式上也一直是自由的”。艺术博物馆是研究博物馆叙事形式对学习影响的一个特别有趣的对象, 这正是意义不稳定性之所在。

针对博物馆里的学习已经有了多种定义, 但就本文而言, 我们将博物馆学习定义为终身的、自由选择的和形式多样的学习方式。博物馆里的学习, 结合了对认知信息、情感信息和心理运动信息的学习。本文将着重于学习的具体定义, 这一定义特别适用于身体和情感高度参与学习过程的艺术博物馆。在当代艺术展中, 学习的一个重要方面是展览在沉浸式 (immersive) 和话语式 (discursive) 设计之间的张力。虽然沉浸式和话语式的展览模式并不相互对立, 但两者对观众的影响以及这些模式所创造的学习过程和知识是非常不同的。在话语模式中, 所创造的知识往往属于认知信息领域。话语式的展览空间被设计成“促使磋商和辩论, 空间趋于两极分化和政治化, 并引发充满矛盾观点的讨论”。安德里亚·维特科姆 (Andrea Witcomb) 将这些类型的设计描述为“多义展览实践” (polysemic exhibition practice)。这种实

践里的多种声音组成了叙事。另一方面, 沉浸式的展览设计旨在创造体验和情感信息领域的知识, 看起来“通过整合到空间中, 激发观众的感觉和想象力, 鼓励他们获取展览的信息”。让·达瓦隆 (Jean Davallon) 强调说, 沉浸式模型往往侧重于真实性, 而不是多义辩论 (polysemic debates)。我们可以回顾米克·巴尔对博物馆话语式行为的经典描述: “看! 就是这样!” 随着近年来博物馆采用了更为开放的话语形式, 这种描述已经成了: “真是这样吗?” 当代的沉浸式展览采取不同的话语立场, 劝导观众感受而不仅仅是观看。事实上, 在沉浸式模型中, 展出的艺术不是“无声”或“第三人称”的, 而是观众亲身获得的体验或声音。因此理论上讲, 博物馆作为解释者的权力被艺术作品对观众的直接影响削弱了。本文将重点介绍这两种环境下的学习, 并探讨美术馆的沉浸式展览和话语式展览应当开展的学习形式。与此同时, 本文将研究叙事理论是如何帮助我们理解学习的过程。

如果我们接受杰罗姆·布鲁纳 (Jerome Bruner) 的观点, 即叙事定义了人类的身份和实际经历, 那么博物馆里的沉浸式体验就会改变我们的观众身份。博物馆参观的沉浸式体验会进入观众的叙事, 但是很可能不会给观众以任何机会来进行批判性的思考, 或是分析博物馆提供的材料。那么, 什么样的学习正在发生呢? 沉浸式展览是否可以作为变革性学习、情感学习和 / 或体验式学习提供理想的环境? 另一方面, 博物馆的体验作为一个可批判的故事和可分析的话语, 将与观众亲身的体验平行进入观众的叙事。话语式内容为反思营造了空间, 却也削弱了情感的介入。是什么样的学习在这里进行? 这还是体验式的学习吗? 话语式展览为其他类型的学习提供了理想的环境吗?

我们将首先探讨叙事理论是如何帮助我们更好地了解博物馆观众及其与沉浸式和话语式环境的关系。随后, 将通过观察一些与当代艺术博物馆关系密切的特定的学习理论来探讨对于学习的影响。这些理论包括: 罗伯特·扎琼克 (Robert Zajonc) 和理查德·拉撒路 (Richard Lazarus) 关于学习理论中的情感问题、杰克·梅兹罗 (Jack Mezirow) 的转化式学习 (transformative learning)、大卫·科尔布 (David Kolb) 的体验式学习 (experiential learning)、彼得·贾维斯 (Peter Jarvis) 的原初经验学习 (learning from primary experience) 和埃

蒂安·温格 (Étienne Wenger) 的社会学习理论 (social theory of learning)。通过理论探索,我们希望叙事理论的某些核心内容能够给博物馆环境中的学习以启示,并为这一领域的进一步研究提供新的视角。

## 叙事和博物馆公众

### 1. 叙事与博物馆展览史

长期以来,博物馆一直运用叙事来作为与公众沟通的一种方式。正如弗格森所强调的,艺术展“是一种叙事,将艺术品作为约定俗成的故事元素向观众传播”。蒂娜·罗波拉 (Tiina Roppola) 进一步强调说,“故事或叙事是引导博物馆内容的首选工具。如果没有这些,就会令观众感到不安。”如果我们看一下罗波拉描述的展览设计史的不同“行为”(acts),我们可以看到这一点——虽然运用叙事的方法很多,但叙事总是不断出现在博物馆的和解策略 (mediation strategy) 中。在“行为1: 激发好奇心” (Act1: staging curiosity) 中,展览展示了知识的权威,为观众创造了一个世界的缩影。在这里,博物馆以一个全知全能的叙述者的方式呈现自己的叙事: 无所不知,但又有自己的观点。然后,博物馆通过展览和说明文字将故事内容传递给观众。在“行为2: 博物馆新秩序” (Act2: a new museum order) 中,博物馆的目标是普适的知识和条理,以发展的观点,依据史料从历史到当代的顺序来排序物品。罗波拉认为,这种展览设计具有特定的意识形态,并在国家建设中发挥了作用。在这里,博物馆的叙事是权威的。展示的顺序以及附属的说明牌通过投射一种看起来公正和超然的叙事,创造出物品、艺术家、国家和历史的传记。在“行为3: 流通世界” (Act3: the world transported) 中,罗波拉描述了“时代展厅” (period rooms) 和立体模型的发展,将观众带到不同的时间和地点,并“通过一种真实感,发挥隐蔽的力量”。这些身临其境的设计,通过在空间中演绎叙事,在给观众一种无媒介体验 (unmediated experience) 错觉的同时,强化了博物馆的叙事。在“行为4: 参与式剧目” (Act4: a participatory repertoire) 中,罗波拉描述了实践形式、参与式,以及以观众为中心的博物馆的发展过程。基于发现式学习 (discovery learning) 的模型从表面上看并不基于叙事。然而必须指出的是,虽然这些展览创造的叙事内容是开放性的,但

观众仍指望得出“正确的”结论。在“行为5: (解构) 建构包容性” (Act5: (de) constructing inclusion) 中,罗波拉将博物馆的目标描述为包容性 (inclusion)。博物馆在叙事方面的作用随之发生转变: 博物馆必须收集并纳入新颖的、他者的和被忽视的叙事,并利用观众的先验知识和当前的个人叙事更好地传达信息。于是,博物馆发挥着收集叙事、分析叙事和演示叙事的功能。在“行为6: 刺激体验” (Act6: spurring the experiential) 中,罗波拉描述了体验是如何成为观众的切入点。博物馆就像一个剧院,促成了观众的体验。这种对观众体验的关注,将叙事的位置从说明牌和空间转移到观众的身上。具体呈现的叙事反映出难以解释的情况——我们是否还在追求“正确”的结论,观众个人的体验真是很重要的吗? 在“行为7: (网络化) 世界进入舞台的下场门” (Act7: the (networked) world enters stage left) 中,新兴的移动技术、社交媒体 (social media) 和众包 (crowdsourcing) 受到关注。于是,叙事又似乎从博物馆权威的作者型叙述声音中解脱出来,而以观众的叙事为中心。但人们一定想知道,这在实践中到底有多大程度上是真实的。

从不同的“行为”中,我们看到新博物馆学 (new museology) 对于展览叙事尤其是对艺术博物馆叙事的影响。正如巴尔所强调的: “如果说有什么能将‘新’博物馆学从‘旧’的或普通博物馆学中区分开来的话,那就是博物馆的设施是一种话语,而展览是话语中的一种表达。”虽然新博物馆学并不特别关注艺术博物馆,但恰恰是当代艺术展背景下所构建的意义开放性,才让叙事更加灵活。正如我们所看到的,博物馆以各种不同的方式运用叙事,叙事是博物馆核心的调解工具 (mediation tool)。

### 2. 叙事与我们: 叙事理论告诉我们何谓学习者

然而,为何叙事能成为博物馆的调解策略呢? 叙事对于人类有着特殊的影响。作为一个广泛而多样的研究领域,叙事理论几十年来一直在探索这些影响。在此我们将重点介绍跨越多个研究领域的特定元素: 文学、媒体研究、心理学和神经学。因此,我们运用跨学科的叙述理论方法,在某种程度上也是一种建构主义的方法 (constructivist approach)。

我们在大多数理论中发现的第一个最重要的因素是,人类通过运用和理解特定的模式、结构、主题等,“在叙事中思考并通过叙事来思考” (human beings think in

narratives and through narratives)。因此，博物馆的观众就和读者一样，期待着某些特定的结构。这些结构取决于我们所识别的叙事类型，这将影响我们与叙事之间的关系。例如，根据亚里士多德（Aristotle）的说法，叙事应该有开端、中间和结尾。这意味着接受叙事概念的人们会期望叙述的呈示、发展、复杂化、高潮和最终的结局。例如我们发现在历史类展览中使用的这种叙事，通过历时性的方式呈现特定的历史事件。同样，采用特定文学类型（例如童话类）的展览，也会采用这一类型的形式和准则。弗拉基米尔·普罗普（Vladimir Propp）对民间故事具有开创性的研究表明，故事的形式能保持不变，但其内容可以被改变。我们在童话展览中可清楚地看到这一点，这些展览改编并运用了童话的叙事准则。我们发现观众所期待的博物馆叙事结构并没有特定的形式，而是采用了其他类型和来源的形式。正是这些叙事模式和结构，帮助人们加深理解。

叙事理论的第二个决定性因素（更多来自神经科学和心理学研究）是人类在“叙事中记忆”（remember in narratives）。在罗杰·尚克（Roger Schank）的研究基础上，凯·杨（Kay Young）和杰弗里·萨弗（Jeffrey Saver）证明了记忆的形成依赖于讲故事——讲故事创造了记忆结构，让我们能够检索到记忆。此外，他们还指出“每一次回忆行为都是对叙事的再创造”，而不是对现有“原创”故事的检索。贺拉斯·波特·阿博特（Horace Porter Abbott）进一步指出，“记忆本身取决于叙事的能力”，并且“我们没有任何关于我们是谁的心理记录，直到叙事作为一种支撑的架构出现，使记录得以成形”。这意味着叙事是记忆、检索或复述知识过程的关键。当然，这对博物馆的运作方式产生了影响，对博物馆的教育/学习作用尤为重要。约翰·福克（John Falk）和林恩·迪尔金（Lynn Dierking）强调说：“通常来看，如果信息以故事或叙事的形式叙述，那么人们会在心里有效地组织信息。”此外，如果我们同意福克的说法，即“没有唯一、正确的学习方法，也没有唯一的学习地点或学习发生的时刻”，那么叙事就处于博物馆的中心位置。如果我们认为知识是在博物馆里开始的，那么博物馆提出的叙事或在博物馆中创造的叙事，在以后的每一次记忆检索的活动中，都必须很容易地被观众重构和复述。如果我们将博物馆体验视为知识的强化，而不是挑战现有的知识，那么博物馆必须唤起并激发与其他叙事的联系，

从而创造出能够固定记忆过程的叙事“支架”。无论如何，博物馆是叙事学习链中的关键环境，也是记忆过程中的重要一环。

最后一个决定性因素是“叙事构建了我们的身份（或多重身份）以及我们所处的现实”，这也是前两个要素的结果。根据奥利弗·沙克斯（Oliver Sacks）和其他神经学家的说法，叙事定义了人类的身份。保罗·约翰·埃金（Paul John Eakin）更进一步指出，我们通过自我叙述创造了自己的身份。杨（Young）和萨韦尔（Saver）强化了这一论点，在他们看来，记忆、自我和叙事是有内在联系的。布鲁纳认为：“除了叙事的形式之外，我们似乎没有别的方式来描述‘活着的日子’（lived time）。”对他来说，自我叙事的标准是存在的，但同时也是不稳定的，这就“使生活中的故事极易受到文化、人际关系和语言的影响”。对于布鲁纳而言，我们所有的现实经历都是建立在叙事之上的。他在《现实的叙事建构》（*The Narrative Construction of Reality*）一书中重申，我们通过叙事来理解现实，同时我们也用叙事来建构现实。这对于我们思考沉浸式和话语式展览及其对观众的影响，具有特殊的意义。

### 3. 叙事对博物馆观众的影响：究竟是沉浸式还是话语式学习

当我们审视展览对博物馆观众的影响时，这3个主要因素具有重要意义：我们在叙事中思考，并通过叙事来思考；我们在叙事中记忆；叙事是构建我们现实和身份的核心。

重要性之一在于，无论策展或教育团队是否有计划地举办展览，“展览作为人类的体验，会被观众视为叙事”。正如罗波拉所指出的：“不管是有意还是无意，展览都实质性地表达出一种话语立场。也即是说，展览从特定的角度表达‘现实’，并且对其内容核心有特别的关注。”

这就对展览设计的建构主义方法提出了质疑。邀请观众自由走动参观展览，并不代表观众们不会在展览的各个部分之间建构叙事。无论叙事是否存在，观众总是在重构某种叙事，这将影响意义的形成过程。尚克在关于人工智能（artificial intelligence）的研究中指出，“讲故事和理解故事在功能上是一回事”。叙事、意义建构和理解之间的这种联系，意味着情节模式和主题会影响对展览的感知、意义的建构，以及理解和记忆的过程，这些都是学习过程中的关键步骤。

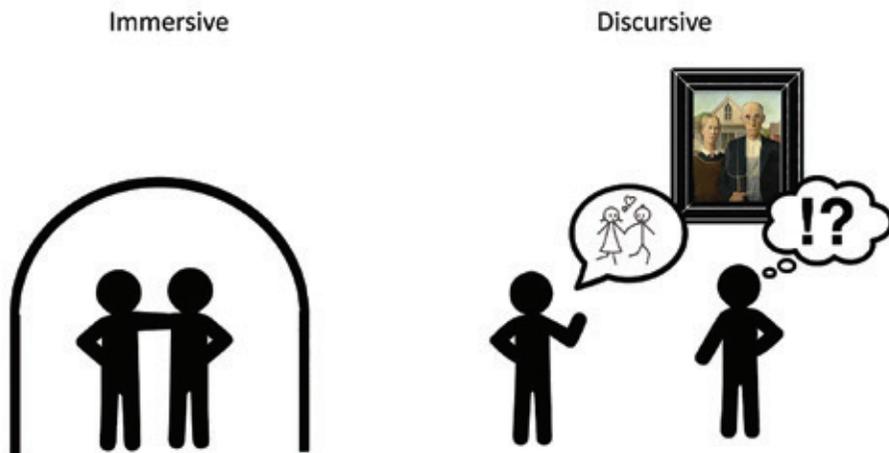
重要性之二在于，根据叙事理论，沉浸式展览和话语式展览对观众的影响是截然不同的。这与隐蔽性叙事（undisclosed narrative）和表现性叙事（performance narrative）之间的区别非常相似：“故事可以公开宣称自己是故事，也可以是隐蔽的。当我们通过阅读小说或看电影来选择与故事为伴时，故事本身就是一段叙事，而不是我们生活的一部分；我们是故事的观众，将故事视为美学作品的‘表现’（performance）。然而我们在生活中经历的叙事可能由于已经融入到生活中，而失去了叙事性的表象。”

这一点证实了我们基于布鲁纳的假设，即参观博物馆时的沉浸式体验，融入了观众的自传式叙事（autobiographical narrative）。参观沉浸式装置，变成了观众的亲身经历，并且进入到观众自身的自我叙事（own self-narrative）中去。这种体验将与观众的自身经历融为一体，融入自传式叙事，并不会提供给观众机会对沉浸式的展示体验加以批判性或是分析性的参与。参观活动影响到情感层面，而不是认知层面。我们甚至可以认为，沉浸式艺术展创造的不仅仅是一种“表现性”叙事，而是虚构的内容，巴尔将其定义为“对虚构事件的一段

叙述，要求读者（这里指的是观众）自愿放弃对内容的信任”；而话语式体验提供了一则叙事，“一段叙述……，不论杜撰与否，提出某个特定的观点，并建议读者（或观众）认可（或不认可）这个观点”。在话语式展览中，博物馆呈现的叙事可以作为被批判性评价的故事，也可以作为分析性的对话，与观众自己的叙事同时发生。话语式展览为观众创造了一个反思的空间，但削弱了观众的情感参与，因为博物馆的叙事不是他自传叙事的一部分。观众将话语式的体验视为一种外在的叙事，在此之上他可以提出批判性的看法，或是寻找已经存在的范例。

我们知道，叙事是博物馆广泛采用的一种传播策略（communication strategy）。同时发现叙事理论告诉我们，叙事对于人类思考、记忆，以及感知自己和世界的方式有所影响。基于叙事理论，我们得出以下结论：博物馆的观众总是在重构叙事，这在博物馆客观资料的意义创造、理解和记忆过程（即学习过程的每一步骤）中都是必不可少的。

基于叙事理论，我们还可以得出另一个结论：沉浸式和话语式的展览模式对观众的叙事感知和叙事创作有着截然不同的影响。这些发现对博物馆学习有何影响呢？



沉浸式的设计体验作为观众自传式叙事的一部分，而话语式设计体验则作为与观众自身叙事平行的叙事

## 博物馆学习与叙事理论

本文的第二部分，我们将探讨上述发现对于不同学习理论的影响。之所以选择这些学习理论，是因其与艺术博物馆领域相关，也因为这些理论往往被博物馆的专业技术人员用于设计展览、讲解或教育项目。

### 1. 学习中的情感 (emotion in learning)

有两种方法来思考学习中的情感问题。首先，如同罗伯特·扎琼克一样，我们可以把情绪和感觉看作是对世界或艺术品的最直接的反应，随后形成认知的结果。正像我们所看到的，沉浸式展览的优势之一，就是将观众的体验和自传式叙事相融合，从而产生强烈的情感上的联系。

沉浸式展览是建立在“基于情感的方法之上，激发求知欲和情感”。但是正如弗洛伦斯·贝伦 (Florence Belaen) 所强调的，如果叙事尚未公开，只有当参观者 (有意识或无意识) 知道正在体验的规则时，沉浸式模型才会起到作用。因此，沉浸式展览可以成为激发情感的有效模式，促进和吸引观众进行认知学习。理论上讲，根

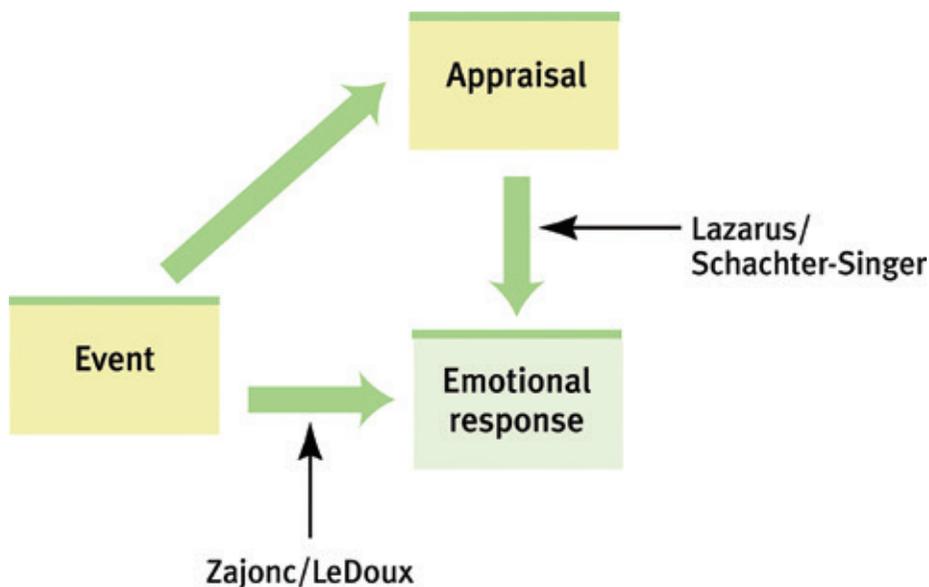
据扎琼克关于学习情感的观点，沉浸式学习模式具有实现情感信息和认知信息学习的双重潜力。

第二种研究学习中情感的方法，是理查德·拉撒路提出的。他认为情绪的产生依靠事先的认知干预，我们需要通过知识来感受和讲述。在这种情况下，话语式展览的模式应该是创造这种情感参与的理想模式。由于叙事与观众的自传式叙事是并行的，所以展览的话语可以通过认知审视，并触发情感。

在任何情况下，情感上的行为 (或反应) 主导了意义的形成，也因此是学习过程中的关键。无论是进入观众的叙事，还是被视作并行的叙事，展览都具有情感上的影响力。通过情感，沉浸式模型和话语式模型都有助于构建观众的知识体系、身份认同和体验经历。

### 2. 转化式学习 (transformative learning)

虽然转化式学习是 20 世纪 70 年代为帮助成年妇女重返社会而设计的，但随着社会融合正成为文化机构日益突出的使命，这一理论在博物馆领域也有新的发展。事实上，理论符合博物馆所提倡的终身学习、自由选择 and 形式多样化的学习理念。转化式学习的基本特征是对



研究学习中的情感的方法



梅兹罗描述转化式学习的10个阶段

假设进行批判性反思（或批判性的自我反思），以及构建能让学习者确认为最佳评判的批判性话语。如果我们看一下杰克·梅兹罗提出的转化式学习序列，考虑到沉浸式和话语式展览中叙事位置的变化，就会出现意想不到的结果。

梅兹罗这样描述转化式学习的10个阶段：

第一阶段：迷茫的困境；

第二阶段：内疚羞愧的自我反省；

第三阶段：对认知、社会文化或心理假设的批判性评价；

第四阶段：认识到人的不满和转变过程是共通的，其他人也经历了类似调整而实现了改变；

第五阶段：探索对新的角色、关系和行动的选择；

第六阶段：规划行动的过程；

第七阶段：获得实施计划的知识和技能；

第八阶段：暂时尝试新的角色；

第九阶段：在新角色和关系中建立能力和自信；

第十阶段：根据个人观点决定实际状况，并在此基础上重新融入自己的生活。

转化式学习建立在批判性的反思和假设（思维框架）之上，似乎更适合话语式模型的叙事作用。在话语式展览中，叙事所呈现的“反射距离”（reflective distance），似乎很适合对假设进行批判性评价（第三阶段），或是承认其他人也经历过类似的挑战（第四阶段）。然而，当我们仔细观察沉浸式模型及其对观众的叙事感知和身份结构的影响时，这一模型实际上有可能促进/促成转化式学习的某些阶段，例如形成迷茫的困境（第一阶段）、为自我反省营造空间/时间（第二阶段）、允许探索新角色的选择（第五阶段）、为新角色的暂时尝试提供空间/时间以及培养能力和自信（第八、九阶段）。因此，虽然从直觉上讲，话语式模型似乎最适合转化式学习，但当观察这些模式对观众的叙事影响时，我们就会清楚地认识到，沉浸式展览同样有助于转化式的学习过程。对于转化式学习而言，沉浸式和话语式的模型在理论上是互补的。

### 3. 体验式学习 (experiential learning)

大卫·科尔布的理论在博物馆（尤其在荷兰）的讲解和教育项目中越来越受到欢迎。他的理论以不同类型的学习者出发点，这些学习者在学习风格上有一定的偏好：调适型学习者 (accommodators, 喜欢动手和感觉)、发散型学习者 (divergers, 喜欢感觉和观察)、同化型学习者 (assimilators, 喜欢观察和思考) 和聚敛型学习者 (convergers, 喜欢思考和动手)。然而科尔布认为，尽管有这些偏好，完成学习周期还应该包括几个阶段：主动实验 (动手)、实际体验 (感觉)、反思评价 (观察) 和抽象概念化 (思考)。如果我们观察科尔布的体验式学习周期，并思考从沉浸式叙事到话语式叙事的变化，就会发现这两种模式涵盖了学习周期的不同部分。

沉浸式展览设计所关注的是观众的身体，并融入观众的叙事，还容许更多的亲身体验。沉浸式展览模式涵盖了积极主动的实验和实际体验。由于话语式展览设计提供了“叙事距离感” (narrative distance)，因此在反思评价阶段将非常有用。通过这种叙事距离感对体验加以概括，从而进入抽象的概念化阶段。根据科尔布的说法，学习过程需要历经这一完整的周期。

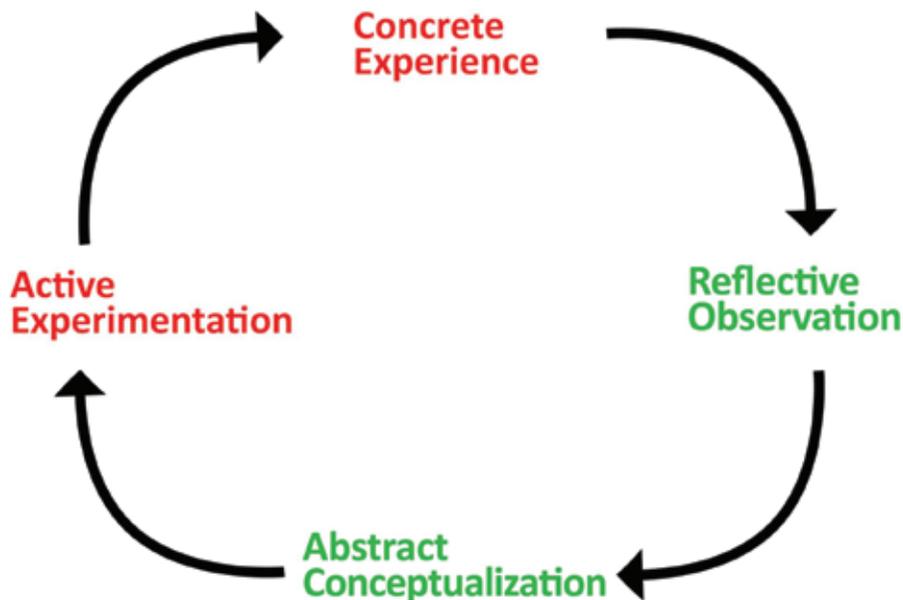
因此，在这个特定的学习体系中，沉浸式和话语式是相辅相成的。

### 4. 贾维斯基于原初经验 (primary experience) 的学习模型

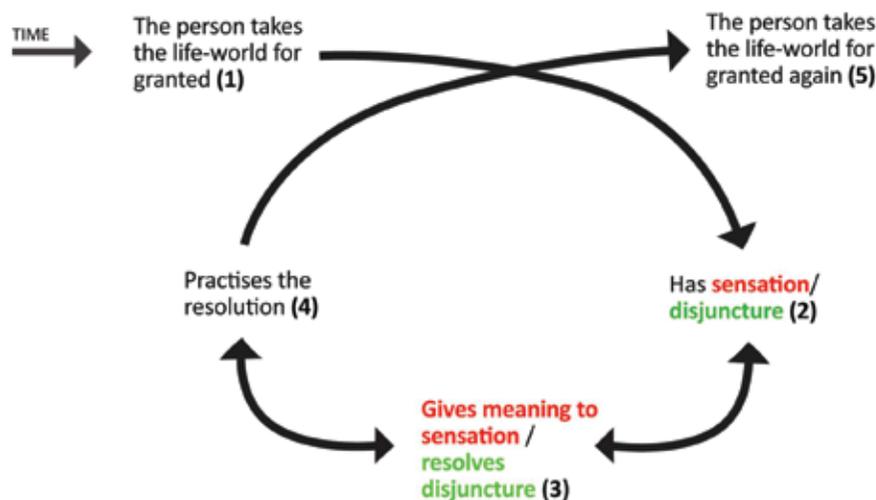
彼得·贾维斯认为，“人类所有的学习都始于知识的脱节——或是明显的疑问，或是未知的困惑”。对他而言，社交和互动是学习的关键，因为学习既与人类存在有关，也是来源于经验的。在贾维斯的原初经验学习模型中，知识脱节或无知感都是促使学习的动力，感受和脱节是模型中同等重要的潜在的学习触发因素。无知感是沉浸式模型中的触发因素，而脱节（例如一个具有挑战性的想法）将成为话语式模型中的触发因素。

然而对于贾维斯来说，观众不能独立建构意义：他们需要通过社交互动，才能成为学习者。因此，无论依托哪种模式，展览都必须提供一个鼓励互动的社交环境 (social context)。

沉浸式或话语式模型在本质上一也不能营造出这种社交环境，然而这的确需要在展览设计中加以规划。在此思考其他人（听众/接受者）在叙事过程中的作用也是非常有趣的。叙事（因此也是观众的叙事）往往是为他人而产生的，存在于更为广泛的社会和文化话语中。所以说，观众应是愿意与同伴分享从展览或自传式结构中收集到的故事。参与性实践的最新发展表明，人们已经试图利用这种叙事潜力和潜在的社交互动，来提高博物馆的学习质量。



科尔布的体验式学习周期适用于沉浸式（红色）和话语式（绿色）展览设计



贾维斯的基于原初经验学习模型应用到沉浸式（红色）和话语式（绿色）展览设计

### 5. 温格的社会学习理论 (social theory of learning)

我们研究的最后一种学习模式是埃蒂安·温格的“社会学习理论”。这也是有赖于社会经验的学习理论，但其基于“实践社区”（communities of practice）理念。这一概念独立于经验类型；学习社区可在话语式或沉浸式的环境里找到。虽然这种学习模式更适合具有基本成分（例如意义、身份、社区和实践）的话语模式，但这种涵盖了动手学习（learning as doing）、从属学习（learning as belonging）、转化学习（learning as becoming）和体验学习（learning as experience）的学习类型，也可以在沉浸式展览设计中得以实现（至少在某种程度上）。观众的叙事结构再度融入了有着重要关系的社会环境中。温格指出，“学习行为发生于社会和个人的联系中”。

### 6. 结论：博物馆里的沉浸式与话语式叙事

我们能够确认，沉浸式展览和话语式展览无论是在叙事对观众的影响上，还是在观众创作叙事的方式上，两者都存在着显著差异。我们还发现，沉浸式和话语式的展览模式在促进学习的方式上似乎是同等的或互补的。我们已经可以相当自信地说，一个兼顾沉浸式部分和话语式部分的混合展览环境，似乎是理想的博物馆学习场所。这就给我们带来了艺术博物馆领域的挑战：现

代艺术和当代艺术作品在进入博物馆之前，往往已经具有了内在的沉浸感或话语性内容。为了实现最佳的观众学习体验，博物馆需要营造环境氛围和支撑材料，让观众在对话和沉浸之间漫步。保罗·利科（Paul Ricœur）在《追求叙事的生活》（*Life in Quest of Narrative*）中认为，叙事是异质元素的综合体，是一个由多个不同、有时是相互冲突的成分构成的故事。这相当准确地描述了艺术博物馆必须从事的工作，编织不同的话语和阐释体系，提供沉浸式和话语式的体验。

我们认为，叙事理论是一种有趣且尚未充分利用的跨学科工具，可以帮助人们观察博物馆，尤其是应用在博物馆学习中。我们可以想象，利用叙事理论的框架，对观众进行自我的感知叙事、构建叙事和检索叙事方面的研究，将会富有成效，有助于更好地了解博物馆环境中所发生的学习和学习过程，并探索学习和意义构建的新观点。

（来源：<https://stedelijkstudies.com/journal/narrative-theories-learning-contemporary-art-museums-theoretical-exploration/>）



## 故事对博物馆来说的重要性 ——如何更好地发挥作用

故事是构成人性特质的一个普适概念。每个人都会读到、看到和听到故事，每个人也都在讲述故事。事实

上，故事是如此普遍和无处不在，以至于我们往往不会去想什么才是好故事，甚至忘了它们的价值来自何方。



Anna Faherty / 文  
邵文菁 / 译

## 故事对博物馆而言的重要价值

博物馆通常被视为收藏、保存、展示和解释物品的场所。虽然从很多方面来看这个观点并没有问题，但其中却忽略了博物馆的人文因素。

换个角度来看，博物馆其实是整理和分享人类经历与经验的地方。这个观点来自底特律艺术博物馆（Detroit Institute of Art）馆长萨尔瓦多·萨尔特·庞斯（Salvador Salort-Pons）最近的一篇文章。在萨尔特·庞斯的眼中，博物馆真正的作用在于催生共情和成为联系社会情感的纽带。

这位馆长的观点其实就是围绕“故事”展开的。因为故事的作用是以真实且容易理解的方式分享个人经历，让人们自然而然地进入他人的世界。所有的故事都充满各种细节，但又总是留下空间让我们代入自己的思想、感受与记忆。

我们通过故事来认识世界。在故事中我们总能寻找到共鸣，但又不时会发现能改变自身想法和感受的全新视角。

“关怀”（care）是所有故事的核心，将我们和其他的人与事相关联，由此产生的情感联系有时甚至可以激发只有在分娩、母乳喂养和性生活等最激烈的结合中

才会产生的荷尔蒙释放。

上述情感联系正是故事的重要价值。任何一个广告商都知道，故事能驱使人们采取行动，让他们去购买一个产品、捐赠一个礼物或做出一个改变。

从营销的角度来看，讲好故事有助于博物馆筹集资金、获得观众认可和出售更多相关物品。举例来说，纽约移民公寓博物馆（Tenement Museum in New York）就曾在其筹款邮件中讲述埃莉诺·罗斯福（Eleanor Roosevelt）当年在当地的工作和生活，并将这位前第一夫人青少年时期的经历与博物馆的教育计划联系起来。这一做法的目的显而易见：捐款支持博物馆就是在帮助培养新一代的埃莉诺·罗斯福。

从博物馆自身出发，讲好故事能让机构成为社会变革的推动者。以美国圣克鲁斯艺术与历史博物馆（Santa Cruz Museum of Art and History, MAH）为例，这个曾经只关注艺术和历史的机构如今正在建设以艺术和历史为纽带的强大社区，而“故事”正是其行动背后的核心动力。博物馆的使命宣言（mission statement）就明显体现出这一点：“我们的任务是发现、保存和交流圣克鲁斯县所有人的故事，并以此来引发思考和激发创意。”正是“讲好故事”让博物馆激发了人们的情感共鸣，并由此实现了超出预期的社区联系。



博物馆里的历史故事

## 如何找到适合的故事

发现故事通常并非难事,因为生活中到处都是故事。仅以博物馆为例,机构的由来、建筑的历史、每个展览项目,直至每一件藏品及其制造者、使用者、出售者和拥有者的背后都是故事。

除了上述事物以外,博物馆里还有各种各样的人,从研究人员和普通观众,再到场馆员工和志愿者,每一个人都拥有自己的故事。故事的来源永远不止一处,可供选择的目标是如此之多,以至于只挑选一个故事成了困难的任务。

可供博物馆去发掘并讲述故事的空间是如此宽广,如同一块未经雕刻的大理石板一样有着无穷无尽的可能。

事实上找到好故事的关键并不在于如何寻找,更重要的是要明确自身的需求,包括了解自身作为机构的意义、观众们的价值取向,以及希望通过“讲故事”实现哪些目标。有了前述认识才能确定自己希望讲述什么样的故事。

不论目标是展览项目、活动、筹款,还是社交媒体宣传,在尝试“讲好故事”时,询问自己如下6个问题,将有助于做出明智的决定。

### 1. 故事的主人公是谁?

传统的博物馆往往以“物”为纲,但真正具有吸引力的始终是故事中的“人”。在阅读、观看或聆听故事时,能够让我们产生代入感的总是故事中的主人公以及他克服各种挑战的经历。

产生上述代入感的原因并不一定是主人公与我们自身相似。克罗地亚萨格勒布的失恋博物馆(Museum of Broken Relationships)是一家同时收藏物品和故事的机构,它对自身的定位就是“你和我以及所有人的博物馆”。因为“爱与失恋”(love and loss)的主题,人人都能找到共同话语,任何人在这个领域的任何经历都很容易引起别人的同情。

事实上,收集各色人等的故事能更好地保证我们至少与其中某些人的经历产生共鸣。在这个方面,来自伦敦的BAC移动博物馆(BAC Moving Museum)给出了很好的案例。博物馆的“伦敦故事”(London Stories)项目要求观众以小组的形式在展厅中行动,他们遇到的展品提供人则要向他们讲述自己来自何方以及如何来到伦

敦这座城市。通过这种方式,最终留在每位观众记忆中的除了各式各样的展品之外,还有它们背后的人与故事。

和很多关注难民和移民工作的博物馆一样,这个项目也让某些平时被忽视的人群有了发声的平台,而这种做法能反向映衬和提升博物馆的重要性和包容性。

希望实现观众多元化的博物馆更应注意选择在特定群体中能引发共鸣的主人公。对于这一点,荷兰范·阿贝博物馆(Van Abbemuseum)的玛琳·哈特斯(Marleen Hartjes)认为物理空间的“可及性”(accessibility)概念同样适用于故事。她说:“如果一个地方的故事与你无关,你不会想去那个地方的。”

### 2. 故事以谁为讲述者?

您选择的故事是从谁的角度来叙述的,是主人公还是他们遇到的其他人?这听起来像是明知故问,但不要忘记很多关于女性和其他传统弱势群体的故事的讲述者往往不是他们自己。

举例来说,玛丽·马伦(Mary Mallon)是一位来自爱尔兰的女厨师,她于20世纪初在非故意的情况下让很多纽约人感染了伤寒,在有关她的故事中,讲述者往往不是她本人,而是那个不遗余力追踪她的男人。我也曾写过她的故事(由Wellcome Collection出版),并特意在其中改变了叙事的视角。我的版本以马伦被那名追踪者质问开篇,这样我们可以从她本人而非那个追踪者的视角,来看待这段由于后者而导致她被终身拘禁的经历。



玛丽·马伦与伤寒症

像我这样故意改变叙事角度的决定，是在挑战偏向特定叙事角度的既定规则，而这些规则出现的原因，正是人们不断从同样的角度叙述一个故事。

### 3. 要设置哪些问题和挑战？

故事让人感到有趣且引人入胜的原因，往往是主角遭遇了在日常工作生活或情感方面的某种磨难或障碍。

对于我们所有人来说，涉及爱情和生老病死等人之根本的磨难或障碍，最为令人难忘，而加入这些元素也能非常有效地让叙事升华而引发强烈共鸣的体验。

上述挑战带来的紧张感让我们想要知道故事的结局。我们会迫切地想要了解发生了什么或（已经知道结果的情况下）为何会发生这些事。

以伦敦博物馆“伦敦大火”（Fire! Fire!）展览项目为例，开场展板的文字如下：

伦敦，1666年

1665年的大瘟疫刚刚过去

40万人生活在这里

与法国和荷兰的战争还在继续

当年9月的一个晚上，某家面包店发生了火灾

一场蔓延伦敦的大火就此发生……

这段精彩的介绍给出的问题其实比答案更多。所有观众都会被其吸引并迫切地想要知道接下来会发生的故事。

文字一行行地排列在黑色背景墙上，这种设计模仿电影的开场画面，很好地体现了项目追求的戏剧化效果。看完介绍后，观众会被带入一条灯火昏暗的17世纪的街道，不久街道上就会升起由数字技术投射的大火，让每个人都能获得非常强烈的临场感。

### 4. 有哪些推动情节发展的事件？

和我们孩提时代习惯的叙事方式不同的是，真正的故事通常不会按时间顺序列出发生的每件事。在设置了值得同情的角色并为他们设计了引人入胜的挑战之后，一个故事就要通过一系列的事件来展示这个角色是如何克服自己所面对的挑战。

英国伦敦的科学博物馆（Science Museum）策划了一场名为“间谍科学”（The Science of Spying）的互动巡展，可以让观众亲身参与故事。展览项目通过物理布局引导观众去面对并解决一系列的问题和挑战。观众在展览的入口处被间谍机构“招募”，并获得自己的身份标识（ID），此后他们还需要经历一系列培训

才能去完成任务。而这些任务实际上就是为他们设置的挑战。当一切准备就绪后，他们会被作为卧底派遣到某个组织完成收集信息和破解密码等任务，完成任务后，他们还需要设法逃回本部，而这个项目也将以他们在本部上报卧底成果作为结束。

尽管在科学馆的这个项目中，各种故事要素是按照时间顺序编排的，其他很多故事往往不会采用这种完全以叙事为主导（narrative-led）的形式。其中的诀窍在于，故事只在特定阶段透露给观众部分“必要”的信息。想一想观众会在什么时候想问“究竟是谁”“在什么地方”“什么时候”“为什么这样”或者“接下来会怎样”等等的问题，然后再根据这些问题的答案来选择和设置叙事的要素。

### 5. 需要加入哪些故事细节？

除了推动情节发展的事件以外，每个故事还要有各种背景和细节信息。而均匀混合这两种要素则能起到很好的效果，因为事件过多会让人产生混乱，而细节过于丰富则容易让故事陷入意识流（stream of consciousness）。

博物馆和档案馆是历史细节信息的宝库。通过档案能了解人们的穿着、阅读习惯、房屋装饰和饮食喜好，以及他们是如何会话和思考的。更大范围的档案搜集还能提供天气变化趋势、日常用品成本、社会规范和对健康、财富等各种事物的观点和看法。

故事细节的作用是人产生身临其境的感觉。以英国的帝国战争博物馆（Imperial War Museum）关于第一次世界大战的影片《他们已不再变老》（They Shall Not Grow Old）为例，当加入色彩与音频这样的细节之后，即使是百年前拍摄的黑白片段，也能立刻变得栩栩如生。

荷兰的安妮·弗兰克故居（Anne Frank House）的墙上，用铅笔画出的横线也证明了某些细节有时会比原始事实更令人难忘。二战时期在德国占领阿姆斯特丹期间，安妮和她的家人就躲藏在这座房子里，而那些铅笔线所标识的是当时家里孩子们的身高变化。这样的标识提示着我们，即便是当时那样极端的环境下，安妮及其家人依然在做那些和普通家庭一样的事情。除此以外，这些横线还暗示了这一家人在房屋的秘密隔间里躲藏了多么长的时间。这些信息让人产生的震撼，远远强于直接获知具体的年数。



科学博物馆讲述的故事

## 6. 故事的结局是什么？

所有的故事都要有结局，即主人公通过自己的行动最终解决了面对的困难或障碍。

最终的结局可能让人倍感欣慰，也可能无比悲伤，但大多数真实故事的结局往往介乎两者之间。每个结局都将涉及主人公以某种方式改变了自身和 / 或周围的世界。

结局让人感到满意的原因，是前期设置的戏剧张力得到了释放。另外人们还可以通过结局反思主人公在整个过程中得到怎样的成长。

总体而言，讲好一个故事的关键就在于做出明智的选择。具体来说，首先是要选择能让人产生共情的角色和适当的叙事角度，随后加入令人信服的挑战设置，编排一系列事件说明其克服挑战的过程，并通过丰富的细节来消除理解障碍，当然最后还要给故事一个让人满意

的结局。前述过程只涉及故事本身，我们还需要选择用什么形式来发布和分享这个故事。

当然，还有一个根本性的选择问题：是否要将发现、创作和分享故事放在第一位？或许这是个有争议的问题。正如博物馆咨询专家莱斯利·贝德福德（Leslie Bedford）在约 20 年前写道的：“博物馆就是故事的讲述者。它们之所以存在，是因为很久以前某些人或某一群人相信，有一个故事值得一遍遍地讲给他们的后代听。”博物馆和人类一样，故事是与生俱来的。我们能做的和需要做的，就是选择讲述哪些故事，以及用哪种方式来讲述这些故事。

（来源：<https://www.museumnext.com/article/why-do-stories-matter-to-museums-and-how-can-museums-become-better-storytellers/>）



## 如何通过史诗性展览实现 戏剧性叙事



Ariane Karbe/ 文  
邵文菁 / 译

最近国际博物馆协会（ICOM）关于重新定义“博物馆”的提案引发了广泛争议。但本文的目的并非讨论提案中的定义是否准确。更让我感兴趣的是，如果说博物馆就是在讲故事，那么提案的观点完美切合了未来博物馆工作的发展方向。在提案中，“博物馆”被定义为：“是用来进行关于过去和未来的思辨对话的空间，具有民主性、包容性与多元性（are democratising, inclusive and polyphonic spaces for critical dialogue about the pasts and futures）。”某些策展人不认可这种说法，在他们看来，观众以被动接受知识为主，而博物馆则应该强化自身的权威性。然而，有越来越多人开始将前述看法视为过时甚至有危害的观点，因为其依据是某种并不存在的客观性。作为策展人兼博物馆学研究者，我的目标是通过讲述故事来启发观众对某些一直以来得到公认的观点提出质疑。

尽管我支持上述批判观点并同意博物馆工作应该紧密联系“叙事”（narrative）和“讲故事”（storytelling）这两个概念，但我还是认为有必要提醒人们注意其中可

能存在的风险。如果我们将观众视为具有自发性和独立性，以及能让故事产生意义的对话伙伴，那么这些读者就有可能失去继续读下去的兴趣，甚至从一开始就放弃了这个故事。可能出现这些情况的原因，是前述的批判性叙事依赖于能在读者和故事之间维持一定距离感的编剧技巧（dramaturgic techniques），如果不能准确和熟练地使用这种手法，就会导致这种距离感超出合理限度，也就意味着读者（对博物馆而言是观众）丧失了对故事的兴趣。在这个方面，马丁·埃斯林（Martin Esslin）关于剧院观众的观点也同样适用于博物馆观众：“必须让观众始终用眼和耳关注你的表演，任何丧失观众注意力的瞬间都意味着彻底的失败。”

既然编剧技巧如此重要，那么策展人就必须尽可能了解自己可以运用的手段。另外还需要提出的是，成功的叙事也离不开对所用叙事媒介（narrative medium）的深入了解。我的主要观点是，展览本身能产生距离感，要想让其持续吸引观众，就必须学会使用特定的编剧技巧。



泰国皮影戏（Thai Shadow Play），图片来源：Gnomeandi / Dreamstime.com



列支敦士登的邮票博物馆（Postage Stamp Museum, Liechtenstein），图片来源：Angela Chini | Dreamstime.com

## 史诗性

在博物馆业界越来越看重展览叙事性的当下，却很少有人对这些故事的类型加以研究。出现这种断层的原因之一，是博物馆业界对“叙事”一词的理解被严重固化（只允许排他性的单视角叙事）；而另一个原因，则是展览与文学作品不同，展览可以采用多媒体，且形式多变。为弥补上述的研究空白，我开始对展览媒介典型的叙事特征进行研究。

在比较了文化历史类展览（cultural historical exhibitions）和好莱坞经典电影（classical Hollywood films）之后，我发现与极具戏剧性的流行电影相比，展览中的叙事明显更为复杂，想表达的观点更多且碎片化程度很高。由于其他史诗性（epic）的“文本”（texts），例如后现代小说（postmodern novels）或《作者电影》

（*films d'auteur*）也具有这些特征，我开始用“史诗性”一词来形容展览媒介。据我所知，最早使用这一术语来描述展览特点的是戏剧学者和策展人沃纳·哈纳克·莱特纳（Werner Hanak-Lettner）的著作《展览的戏剧性：博物馆的剧院起源》（*Die Ausstellung als Drama. Wie das Museum aus dem Theater entstand*）。

正如好莱坞经典电影一样，戏剧性故事（dramatic stories）试图为观众、读者或听众创造一个他们能置身其中的虚幻世界，而史诗性故事（epic stories）则是在尽量向人们还原现实世界的混乱与多变的本质。史诗性故事往往都有现场讲述者，在这种情况下观众是在“听”故事而非“看”到事件。两者之间的另一个关键区别是，戏剧性故事旨在通过唤起观众对主角的同情来激发他们的情感，而史诗性叙事则尽量避免读者陷入所述事件，以便他们能清醒地看待它。

实现上述效果需要运用很多不同的编剧技巧。戏剧性的故事通常会聚焦于为实现某特定目标而努力的英雄人物，而史诗性故事的主角们的行动往往都是由外部环境主导的，某些史诗性故事更是没有中心人物。戏剧性故事总要揭示事件背后的合理动机，而史诗性故事却要向人们表明一个巧合也可能导致天翻地覆的变化。可以看出，戏剧性叙事的特点是事件之间有紧密联系，所有情节联结成为一个包含开篇、中段和结局的整体；而史诗性叙事往往是由松散联系或根本没有关系的单个独立元素构成。

不同于电影或文本，展览媒介既能用于戏剧性叙事（事件之间紧密联系），也能用于史诗性叙事（各场景之间相互独立）。但是通过展览很难或根本不可能达到电影和文字作品实现的那种完全身临其境的体验。造成这一现象的原因是展览有如下典型特征：第一，展览的对象是静态的，这就导致物与物之间、物与文本之间有

了距离；第二，展览同时使用多种媒体，观众需要在不同的接收模式（阅读、观看和收听等）中不断切换；第三，展览的空间特征决定了观众需要移动，这又会导致信息接收过程经常被打断。

即使事先规定观众必须遵循某条固定的展览路线，也无法完全避免上述特征造成的干扰，而这些干扰构成了人与展览故事和内容之间的鸿沟。观众能够看出这个故事里的世界是虚构的，而不是一个真实的世界。可以看出，即使不运用任何史诗性的技巧，展览在本质上也是碎片化的。

一旦使用了史诗性的编剧技巧（例如在墙面写上某个术语让人们自由联想，或引入开放性问题但不给出答案），则会让展览体验的碎片化更加明显，故事与受众之间的鸿沟自然越来越大，最终让参观博物馆成为了一项智力挑战。



Villa Freischütz博物馆里有关“主角”（protagonist）的文本内容，图片来源：赫塔·沃尔德纳（Herta Waldner）| 纳瓦里尼·乌加特（Stiftung Navarini-Ugarte）

## 平衡“远”“近”的技巧游戏

我希望强调的是自己通常并不反对史诗性的展示手法。在某些情况下，例如需要主动激发不同观点或通过加入多角度叙事来体现其他观点时，运用甚至强调展览的史诗性功能是必要的。在某些项目中，通过对意义结构进行分解和解构，的确能让观众纾解疑惑。另外博物馆展览的史诗性特征，本身就是其有别于其他媒介的最大优势，由此为各种关联线索打开了空间。

然而我的研究表明，如果展览的目标是能够吸引不同的受众群体，我们就有必要运用戏剧性的技巧来平衡展览的史诗性特质，因为这些技巧有能力在故事情节之间，以及在观众与故事之间建立联系。

为了防止我们所支持的批判性思维与受众多样化（这成为了两大主要目标）发生冲突，所有策展人都应反思自己所运用的戏剧性技巧能否真正拉近观众与故事的距离，还是反而扩大了间隙？值得注意的是，强化史诗性往往意味着故事的目标受众相应减少，而戏剧性更强的故事则会更受欢迎。

以下是我个人策展实践中的一个案例。我在策划“Villa Freischütz”历史建筑博物馆项目的主线文本时，有意使用第一人称（即原屋主）的视角（戏剧性→沉浸感），而其他的展览文本则采用事实性报导的体例（史诗性→距离感）。我补充了包含房间、物品和文字内容（史诗性→距离感）在内的参观路线，并加入语音导览，构成线性叙事（戏剧性→沉浸感）。语音导览仍然采用第一人称（即原屋主）讲述的故事（戏剧性→沉浸感），但其序言和结语均为关联密切、拼贴样式的架构（史诗性→距离感）。

通过结合所有这些元素应该能拉近观众与故事内容的距离，让他们“沉浸在过去”，但又通过内容的中断，保证他们不会深陷其中。也就是说，在某种程度上做到

让观众在进入那一段历史/故事的同时不断地（或是更现实、反复）提醒他们，要从自身的个人视角看待事件内容。

## 讲述故事的策展人

根据我的观察，策展人喜欢有意识地利用史诗性的方式来表明自己不是在“灌输”故事。举例来说，他们喜欢将相互关联的信息源散布在不同的位置，或是只暗示不明说。很明显，这些做法是有意识地将观众视为故事的合著者，并让他们创作和讲述自己的故事。这种观点乍一看很有建设性，然而忽略了某些观众没有能力按照预想的方式，来重构有意义的见解。这样的任务对他们来说太难了，他们只会感到困惑而不是受到启发。在我看来，上述叙述方式既没有充分考虑到展览媒介的特殊性，又高估了观众的能力，毕竟没有多少观众会是相关领域的专家。然而如果要对这个问题发表个人看法并展开“批判性对话”（critical dialogue），是必须拥有相关知识储备的。

要让这种有意识的展览编剧手段真正实现预期效果，我们还可以结合运用其他的叙事策略（narrative strategies），包括多元视角、揭示真相、挑战固有观点、观众参与、批评权力结构、触发共情以及对不确定性的包容。如此看来，秉持批判性展览观的策展人完全可被视为作者，尽管并非因为我们是什么权威，而是故事的讲述者。要想讲好一个故事并让听众满意，我们就必须要了解适用于展览这一媒介的各种编剧技巧，并学会如何在面对特定主题、项目或目标群体时灵活地使用这些技巧。

（来源：<https://www.museumnext.com/article/how-epic-exhibitions-can-tell-dramatic-stories/>）



# STORY SCO

构建博物馆叙事以帮助观



# 众的解读

Paul Mulholland, Annika Wolff, Eoin Kilfeather,  
Mark Maguire, Danielle O'Donovan / 文  
肖福寿 / 译

## 导言

博物馆叙事 (narrative)，常用于解读博物馆收藏的人工制品 (artefact)。通过一则叙事，可以提供与人工制品有关的背景内容，让某件人工制品或是系列收藏更易于被理解。比方说，叙事可以讲述艺术家的生平故事，或是艺术作品创作的社会和政治背景，或是描绘作品的内容。叙事不仅能在博物馆里辅助藏品导览，还可以通过观众口口相传。观众经常互相讲述故事来分享个人的见解，并将物品与自己的关注点、知识和兴趣联系在一起。

因此，在连接博物馆收藏对象与个人经历（例如艺术家、观众或是其他与作品有关的人员），以及连接博物馆藏品与社会和政治背景方面，故事 (story) 扮演着重要角色。那些社会和政治背景可以是历史性的（通过艺术品了解其创作环境及其反映的历史背景），也可以是当代性的（通过人工制品从新的角度审视当代问题）。

网络和移动技术为观众提供了新的叙事方式，既可以增强实体博物馆的氛围，又可以作为虚拟博物馆 (virtual museum) 体验的一部分。社交媒体平台和博物馆网站支持观众发表评论，提供了一种与他人分享艺术解读和互动的形式。在线叙事可以与其他线上的信息源相关联，例如提供更多与叙事中出现的人物或地点有关的详细信息，可以帮助读者理解叙事提到的人物、地点或事物之间可能隐含的联系。比方说，叙事可能没有明确指出两位艺术家参与了同一个艺术运动，在同一所学校求学，或是活跃于同一时期。同样，在线信息源揭示的关联，还可以为作者提供丰富叙事的新方法。

在线叙事同样可以链接到其他叙事，也可与实体和虚拟博物馆的收藏对象相关联。这能帮助观众在可以利用的实体资源和虚拟资源中寻找线索，将涉及多条叙事内容和人工制品的信息拼凑在一起。线索的价值可能会受到其组成元素之间关系性质的影响。例如，密切相关甚至有所重复的叙事之间的过渡可能找起来很容易，但也有可能被视为重复信息，或是缺乏新鲜感。

本文是关于我们最近的调研工作，研究博物馆叙事是如何与在线数据源、其他叙事以及博物馆收藏的人工制品相关联，以助力解读和讲述故事。工作的主要目标是探索如何运用叙事理论来应对这些挑战，尤其是：

- 如何利用对叙事本质的理解，探索如何为博物馆叙事的读者和作者提供背景内容或其他信息的方式；
- 如何利用对叙事本质的理解，来支持博物馆里的跨叙事导览。

这一章中将首先思考有关叙事知识、叙事结构、叙事构造和解读方式的问题。然后，将研究博物馆环境中的叙事类型，以及如何从叙事理论的角度加以理解。接下来，我们将通过一些以往的案例，来说明技术是如何用于提供或增强博物馆的叙事。随后，将描述我们的工作，如何帮助读者和作者利用叙事理论关联博物馆的叙事和在线数据源。最后，审视实体博物馆中是如何利用类似的叙事理论来关联叙事和人工制品的。

## 关于叙事，我们知道什么？

结构主义理论 (structuralist theories) 认为叙事和故事之间有着明显的区别。叙事可以理解为讲述一个故事，一则叙事包括了故事 (讲述的内容) 和话语 (discourse, 讲述的方式)。根据结构主义的传统观点，事件 (events) 被视为故事或寓言里的关键部分，也是故事背景和人物等存在的要素。受到瑞安 (Ryan) 的启发，布鲁尼 (Bruni) 和贝塞维奇特 (Baceviciute) 将事件描述为构建故事的原料，尽管他们认为故事本身并不一定是由事件组成。无论事件是故事的组成部分，还是以某种形式作为故事的原料，在构建故事时，事件都发挥着重要作用。

创作过程可以看作是组装一个故事，并以此构建一则叙事传达给读者信息。为了解叙事建构的过程，学者们已提出了许多理论。叙事探究理论 (theory of narrative inquiry) 特别适用于构建博物馆叙事，因为这一理论着重解读过去，并以叙事的形式传达这些解读。叙事探究过程包括四个主要阶段。首先，从感兴趣的历史时期中识别出相关事件，并按时间顺序加以组织，这被称为“编年史” (chronicle)。其次，将编年史分为不同的兴趣线索，这些线索可能与某个特定的主题、角色或事件类型有关。再次，在事件之间加入情节关系，这些关系体现了编年史中各事件之间的因果推论关系。最后，形成一则叙事，传达关于那段史实的观点。

因此，叙事探究不仅是在对事件进行事实陈述，还要确定事件的组织方式和相互关系。

还有很多关于读者如何解读叙事的论述。格瓦斯（Gervas）和莱昂（Leon）描述了阅读故事时会作出的一些推理类型。包括推断事件的因果关系，以及推断主题、角色的目的和作者意图。因此，阅读的过程可以视为读者在通过叙事建构自己的故事。

这就表明了针对同一则叙事，作者和读者可能产生不同的理解。作者或许会暗示故事中的事件之间存在着因果关系。但是由于读者对叙事有自己的看法和推论过程，因此很可能会推断出另一种因果网络（causal network）。尽管作者和读者眼里的故事之间存有差异，但是对于创作和阅读而言，某些构思构成都是不可或缺的。特别是对事件的建构、事件在因果网络里的相互关系以及主题形成的过程，在构建和解读叙事的过程中都非常重要。

毫不奇怪，许多叙事的计算或理论模型都是根据事件和事件之间的相互关系来呈现其中隐藏的故事。在文化遗产领域，迈乐（Mele）和萨金特（Sorgente）介绍了一种呈现故事中事件的方法。复杂事件中有一种类型称为因果事件（causal event），可以用于表示原因事件和结果事件之间的因果关系。这些因果关系的事件可能是客观存在的，也可能是精神层面的。同样地，穆赫兰（Mulholland）等人介绍了一种本体论（ontology），旨在描述博物馆故事，表现事件之间的情节关系（诸如因果关系）。

## 博物馆叙事的本质

博物馆可以为观众提供多种不同目标的叙事。格洛弗·弗里克曼（Glover Frykman）对一系列博物馆的教育文本进行深入分析，最后得出几项常见的目标。这些目标包括描述某件物品，阐释某件已经发生或可能发生的事件，构建现实，激发想象，让学习更有趣，或是促进互动和沟通。范·弗利特（Van Vliet）和赫克曼（Hekman）在对博物馆社会标签（social tagging）和讲述故事的调查中发现，观看、聆听或阅读故事，都能为观众的博物馆之旅带来正面影响。因此，博物馆叙事可以在很多方面增强参观博物馆的体验。

在博物馆里寻找到的叙事类型，规模差异很大。罗威（Rowe）等人将叙事分为“大叙事”和“小叙事”。大叙事，指博物馆传达的有关某一历史时期的完整的官

方记录。小叙事，则是指那段历史时期中以第一人称的视角记录，或是观众向博物馆提供的个人反馈。在博物馆的语境里，这些大型叙事可与展览的规模相提并论，而且展览本身也可视为叙事的一种形式。

针对博物馆永久性馆藏的叙事，与专题性特展的叙事之间往往差异很大。博物馆根据永久性馆藏策划的陈列，其展品通常根据艺术家、艺术顺序或是创作时代等某些特征进行排序和组织。比方说，博物馆可能将馆藏的一系列印象派作品按照时间顺序在同一个展厅内展出，常设陈列甚至可能只会按照年代顺序。英国泰特美术馆（Tate）“在英国艺术中漫步”（A Walk Through British Art）常设陈列里的英国艺术作品，即是按照时代顺序进行展示。这种展示方式能让风格差异很大而被误解为不同时期的作品可以放在一起展出。

与永久性馆藏不同，专题性特展只在有限的时间段内在博物馆里展出。展品一般会根据策展人设定的主题来组织。这样就可以将那些内容或主题相似，但分属不同艺术流派或不同创作年代的作品组织在一起。专题展还能揭示出其他的分类关系。例如英国泰特博物馆内的“透纳、惠斯勒与莫奈”（Turner, Whistler, Monet）画展，就表现了三位画家之间的承继影响。

无论是根据专题关系，还是根据编年序列，观众在参观博物馆的过程中都会自行建立展品之间的逻辑关系，重构展览故事。博物馆的物理空间结构会影响到观众对展览叙事的感知。佐尔蒂（Tzorti）认为，有些博物馆的物理空间结构起到呈现展览的作用（亦即实体环境独立于展览背后的潜在逻辑），而有些博物馆物理空间结构可以起到再现展览的作用（亦即实体环境与展览主题相呼应，强化了展览概念）。

观众按照自己的方式重构博物馆叙事的同时，还将展览元素与个人体验相联系，讲述他们自己的“小”叙事。博物馆也创作了许多小叙事，来帮助观众建立起与主题的亲密联系。比方说，在关于某个历史时期的展览中，可能会讲述某个虚构人物一天的生活，以帮助观众与这个历史时期建立个性化的联系。博物馆运用这样的技巧，不仅想传达叙事，还想通过这种方式鼓励观众创作自己的叙事。怀曼（Wyman）等人将这种邀请观众参与交流互动的现象，视为权威声音向多元体验转变的一个方面。同样，凯利（Kelly）认为博物馆讲述故事不应只是传递思想，而是鼓励观众表达自己的思想。

## 博物馆叙事的各种应用

越来越多的博物馆利用技术手段，与博物馆内部和外部的公众进行互动交流。在本文中，将讨论一些运用技术手段创作、强化或是推动博物馆叙事的典型案例。

在“大”叙事方面，博物馆利用技术推荐空间游览或参观路线，也可以帮助观众规划自己的参观路径。利姆（Lim）和艾丽特（Aylett）介绍了一款虚拟导览（virtual tour guide）的人工智能模型（AI mode）。这套系统提供了用于博物馆导览的个人数字助理（PDAs），并利用故事分段知识库来构建故事，连结展览中的物品。沃克（Walker）调查了观众是如何在博物馆中运用移动技术进行创作、编辑和分享自己的参观路径。观众可以给人工制品拍照，添加语音记录和文字，并制作属于自己的、条理清楚的博物馆叙事。

在博物馆的“小”叙事方面，技术已经被用于提供第一人视角的叙事，或是激发观众提出自己的想法。

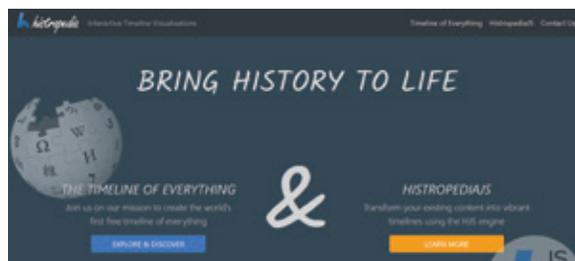
乔尔菲（Ciolfi）和麦克劳林（McLoughlin）指出，在展示生活方式历史的博物馆中，二维码（QR codes）可以将观众的个人回忆与展品相联系。这些回忆帮助观众更好地理解展品的语境，例如了解某件物品的使用方法，或是某栋建筑中发生过的故事。卡拉威（Callaway）等人介绍了一套移动系统，能与某件物品有关的叙事发送给参观团队里的每一位观众。在这套系统中，发送给每位观众的叙事内容虽然有相同的视角，但每人收到的叙事内容并不相同，故事也不完整。要构建起完整的故事，就需要观众之间进行交流。因此在这个案例中，技术不仅用于传递叙事内容，还用于鼓励观众积极参与。

其他一些新开发的系统，可以让观众使用“事件”等叙事里的构成元素，根据历史信息来规划自己的参观路线。这些系统通常采用基于网页的应用软件，比如“时间轴地名词典”（Timeline Gazetteer）、“推理器”（Reasonator）和“历史百科”（Histropedia）。这些工具能够汇聚不同来源的数据信息，并按照事件进行排序和呈现，然后以不同形式（诸如时间轴等）提供导览和检索。从叙事探究的角度来看，这些工具提供了许多可用于创作故事和叙事的原始素材。

接下来本文将介绍两个实验，实验运用了叙事学的概念，为构建和利用博物馆叙事提供支持。首先，我们将看到如何利用叙事原理将博物馆叙事与其他在线数据来源相联系，从而使之更好地适应读者或作者的认知。其次，我们研究了如何将相似的叙事理论应用于连接故事，提供移动博物馆的观众使用。



“推理器”（Reasonator）网站



“历史百科”（Histropedia）网站

## 构建博物馆叙事以帮助观众理解

为了设计出可以使用网络数据支持阅读、创作故事的方式，首先必须开发一个可供阅读、出版和管理博物馆故事的网络环境。“故事视界”（Storyscope）网站就是采用 Drupal 开源内容管理平台开发的。“故事视界”将故事组织成一组档案卷宗（dossier），这就像档案卷宗纸盒一样，策展人可以用于整理展览素材。每个档案卷宗由多个博物馆叙事（在“故事视界”界面内称为“故事”）组成。每个叙事包括标题、文本、图片库和标签集（图1）。这些标签与叙事进行关联，使用了 Freebase suggest widget 插件的变量。每个标签都包含了文本标签和 Freebase 的主题，推荐使用 Alchemy 应用程序界面（API）根据文本内容为叙事添加更多的标签。

与每个标签关联的在线数据都被导入到“故事视界”的安装设置中。当前版本“故事视界”的设置使

用 Freebase 作为网络数据的来源。所有接入的数据都映射到事实和事件的标准内部结构。所有的事实都呈现为“主题—属性—对象”的三元组合形式。倘若以某个人（比如某位艺术家）作为标签，那么事实将用于表示他们出生的地点和日期。事件使用简单的“谁”“什么”“在哪里”“何时”的样式结构，与现有的事件本体论，诸如事件关联开放描述（Linking Open Descriptions of Events, LOD E）等保持一致。类型属性用于指示事件中发生的活动类型，比如“创作对象”（object created）或“居住某地”（place lived）。如果标签是艺术家，事件就有可能讲述他们创造的艺术品、他们的作品展、他们的居住地，或是他们的教育经历。没有明确规定事实或事件是什么，艺术家的出生和死亡都可以作为事件来讲述。然而，参加“故事视界”设计的博物馆专家们显然更喜欢使用艺术家的生死日期作为人物的识别码，因此生死便成为一个事实，而不是事件。

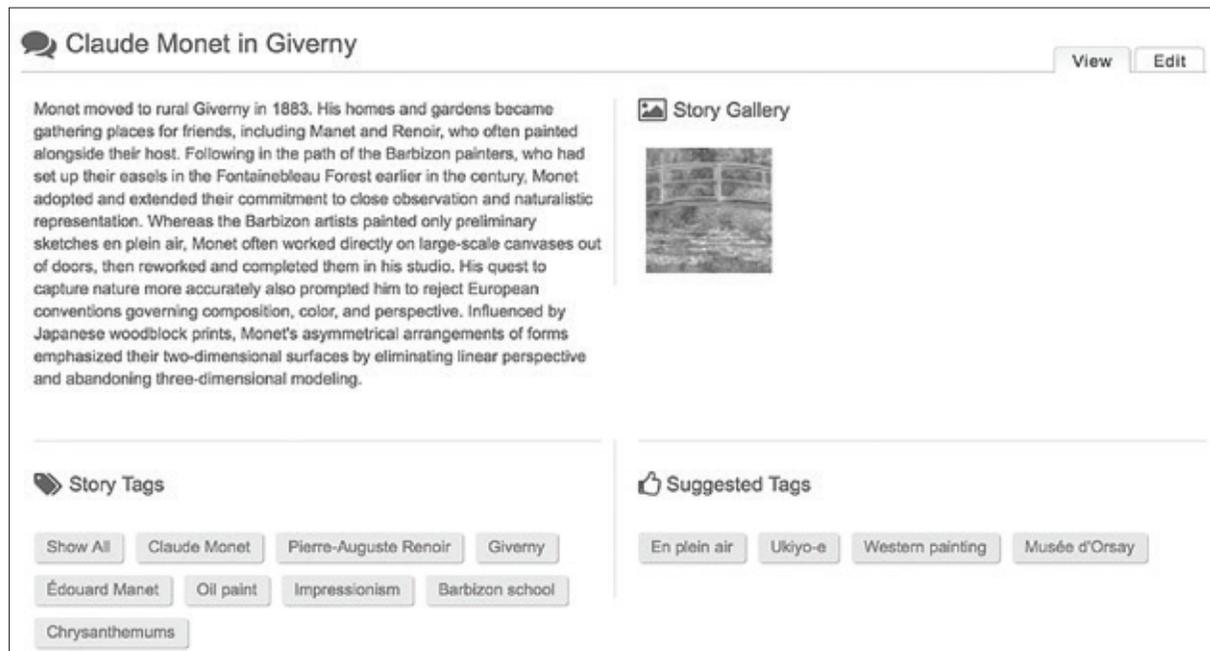


图1 带有图片库、标签和文本额外推荐标签的叙事

当“故事视界”的使用者选择一个博物馆故事的标签时，叙事下方就会出现一个信息面板，显示更多关于这个标签的信息（图2）。信息面板包含了相关的艺术运动、艺术家的出生时间、出生地点等事实信息。在信息面板的底部，列举了与标签有关的事件表格。表格里的列对应了事件提要中的“谁”“什么事”“在哪里”。表格可以进行排序（例如按日期查看事件）和进行筛选（例如仅显示与特定人员相关的事件）。所有的事件，或是某些特定类型的事件（例如“创作对象”），都可以显示在时间轴上（图3）。

可以为每个叙事标签生成事实和事件的概念空间（concept space）。此外，与所有标签关联的事件可以组合到一个视图中（通过选择图1所示的“故事标签”标题正下方的“显示全部”按钮）；也可以排序整理这组事件，在时间轴上以可视化的形式呈现。

为每个标签生成事实和事件的概念空间，还为故事中的所有标签生成事件组合空间（combined space），其目的是为了作者和读者不囿于文本本身，能了解更

**About: Claude Monet (Visual Artist)**

Claude-Claude Monet was a founder of French Impressionist painting, and the most consistent and prolific practitioner of the movement's philosophy of expressing one's perceptions before nature, especially as applied to plein-air landscape painting. The term "Impressionism" is derived from the title of his painting *Impression, soleil levant*, which was exhibited in 1874 in the first of the independent exhibitions mounted by Monet and his associates as an alternative to the Salon de Paris. Monet's ambition of documenting the French countryside led him to adopt a method of painting the same scene many times in order to capture the changing of light and the passing of the seasons. From 1883 Monet lived in Giverny, where he purchased a house and property, and began a vast landscaping project which included 35 ponds that would become the subjects of his best-known works. In 1899 he began painting the water lilies, first in vertical views with a Japanese bridge as a central feature, and later in the series of large-scale paintings that was to occupy him continuously for the next 20 years of his life.

**Associated period or movement:** Impressionism, Modern art

**Date of birth:** 1840-10-14

**Date of death:** 1926-12-06

**Place of birth:** Paris

**Place of death:** Giverny

**Themes:** Claude Monet, Impressionism, Landscape painting, Haystacks, Water Lilies, Marine art, Gare Saint-Lazare, Camille Donatien, Poster Series, Rail transport

**Settings:** Giverny, 1881, Giverny, 1890 to 1891, Giverny, 1898, Venice, 1902, Gare Saint-Lazare, 1877, Giverny, 1904, Giverny, 1902 to 1901, Palace of Westminster, 1804, Giverny, 1900 to 1904, Palace of Westminster, 1900 to 1901

**Timelines:** All, Object creation, Place lived, Exhibition creation, Book authoring, Digital ownership

**Event Space:**

Title #	Activity #	Agent #	Start Time #	End Time #	Location #	Tags #
The Tuberies (July)	object creation	Claude Monet	1876		Tuberies Garden	The Tuberies (July), Tuberies Garden
Garden at Sainte-Adresse	object creation	Claude Monet	1867	1867	Sainte-Adresse, Garden at Sainte-Adresse, Gare-to-Adresse, Impressionism	
Claude Monet lived in Paris	place lived	Claude Monet			Paris	

图2“故事视界”中关于克劳德·莫奈（Claude Monet）的事实和事件

**Claude Monet in Giverny** [View] [Edit]

Monet moved to rural Giverny in 1883. His homes and gardens became gathering places for friends, including Manet and Renoir, who often painted alongside their host. Following in the path of the Barbizon painters, who had set up their easels in the Fontainebleau Forest earlier in the century, Monet adopted and extended their commitment to close observation and naturalistic representation. Whereas the Barbizon artists painted only preliminary sketches en plein air, Monet often worked directly on large-scale canvases out of doors, then reworked and completed them in his studio. His quest to capture nature more accurately also prompted him to reject European conventions governing composition, color, and perspective. Influenced by Japanese woodblock prints, Monet's asymmetrical arrangements of forms emphasized their two-dimensional surfaces by eliminating linear perspective and abandoning three-dimensional modeling.

**Story Gallery**

**Story Tags:** Show All, Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir, Giverny, Édouard Manet, Oil paint, Impressionism, Barbizon school, Chrysanthemums

**Suggested Tags:** En plein air, Ukiyo-e, Western painting, Musée d'Orsay

图3 事件时间轴

多有关叙事中人物、地点和其他标签的信息。一则叙事中可能顺便提及某些读者不那么熟悉的人物，这时与之相关的概念空间就可以让读者在不脱离叙事语境的情况下，可以了解更多关于这一人物的信息。同样，叙事的作者也有可能提到某个地点，并想知道有没有更多关于这个地点的故事可以写入叙事。

与一则叙事相关联的单个标签或一组标签所生成的概念空间可能很大。比方说，为某位艺术家生成的概念空间可能包含 100 多个事件，就使读者或作者难以从概念空间中识别与叙事最相关的元素，为解读行为或丰富故事内容带来困难。

为了解决这个问题，叙事概念中的主题和背景被用作与所有或单个标签相联系的更大概念空间的切入点。在叙事探究的过程中，将一系列的事件组合在同一条故事线上，这就是主题。比如贯穿的元素可以是出现在每个事件中的同一个人物，主题还与故事的寓意有关。因此，主题也可以是贯穿故事全文的抽象概念，例如结尾部分的大团圆概念。同样地，主题也可定义为让叙事保持连贯的中心思想。所有这些定义都表明，主题与关联故事的其他元素的概念有关。

读者对一则叙事的许多推断，诸如因果关系，都是基于对故事背景的理解。故事的背景，就是事件发生时的时间地点。读者通过了解故事背景，可以理解不同事件发生之间的因果关系，可以推断两个人物是否会在某个特定的时间和地点相遇。

在“故事视界”中，可以从一个或多个与叙事关联标签的概念空间中进行主题识别，可以通过人物和事件的标签属性（图 2 中事件表格中的列）以及任何在“故事视界”配置面板中与主题相关的事实属性（如相关的艺术活动）中识别主题。对于备选主题，首先按照相关的标签数量来进行排序，再按照在概念空间中出现的频率进行排序。比方说，如果某则叙事的标签中有 3 个人物标签，并且其中的 1 位人物通过某些事件与其他 2 位人物发生关联（例如老师或合著者），那么这位人物便将其他 2 位人物捆绑在一起，而这个人主题排序中的排名就会比较靠前。推荐的主题也有可能不在标签表内。例如一则叙事可能有 3 位关于艺术家的标签，而这 3 位艺术家都与同一个艺术运动有关。即使这个艺术运动没有在叙事中被提及或是未被列入标签，但由于这个活动将 3 个标签都关联在一起，因此主题排序也会很靠前。

背景是事件发生的地点和时间。与主题一样，背景首先按照关联标签的数量进行排序，再按其出现在事件空间的频率进行排序。例如，如果一则叙事有 3 个人物标签，并且与这些人相关的事件在发生地点和时间上有所重合，那么与这 3 个人都有关联的故事背景的排序，就会比只与 1 个人有关联的背景更靠前。

主题和背景有助于叙事标签的识别，成为进入与标签相连的更广泛的概念空间的切入点。这些被识别出来的主题和背景优先于关联标签的事物。在“故事视界”界面中选择一个主题或背景，就会跳出与这一主题或背景有关的事件空间。这就让“故事视界”的使用者可以提出其他与主题相关的问题，诸如“克劳德·莫奈还做了些什么？”或是其他与背景有关的问题，例如“1916 年在吉维尼（Giverny）还发生了什么事？”

评估用户界面以及主题和背景为叙事带来的效果，可以看出这个方法成功地支持作者创作叙事，支持读者阅读叙事。总之，这项研究表明，来源于叙事理论中的概念，诸如主题和背景，可以很好地用于指导设计开发与叙事相关的工具（narrative-related tools）。

## 构建博物馆叙事以帮助观众导览

上文介绍了如何运用叙事理论来支持理解和叙事建构，如何将博物馆叙事与主题、背景等相关的叙事标签，以及与标签相关的更大范围内的事实和事件相联系。接下来，将介绍叙事理论中的概念是如何关联叙事与展览，以及如何在博物馆的环境内支持跨叙事导览（navigation across narrative）。

正如前文所述，叙事对于博物馆的参观体验有着积极的影响，并且在博物馆内有许多应用环境，例如帮助观众理解展品、激发想象。我们的实验包括在移动设备上呈现叙事，为博物馆雕塑花园的观众提供支持。之所以选择这一环境，是因为通过展览标识和信息面板进行传统叙事的交流形式，在室外环境中可能更难实现。首先，从实用的角度来看，室外环境更难维护叙事面板和标识。第二，由于室外常设陈列的雕塑年代跨度很长，因此其间的叙述逻辑较弱，并且与室内展示的小型雕塑作品相比，很难重新组织排序。因此，博物馆的雕塑花园是研究移动叙事的首选之处。

雕塑花园里总共有 27 件雕塑。与雕塑作品有关的

一系列叙事，已经通过筛选和创作，上传到了“故事视界”上。每件雕塑都有一则关于雕塑本身及其创作过程的最初故事。所有叙事都是根据组成的事件加以描述，使用简单的图示来标识包括人物、地点、时间和其他与事件相关的实体。因此，与前文描述的工作不同，事件被用来描述故事本身，而不是与叙事相关的其他信息。

接着，以直接与作品相关的 27 则叙事作为起始，将那些基于事件的叙事描述用于推荐参观路线。有一个特别的问题推动着实验的发展——哪种类型的叙事关系，是构成参观路线的最优设计？我们考虑了两种类型关系。首先，参观路线中的叙事可以根据叙事的连贯性进行评估。倘若故事元素（例如事件）包含许多同样的实体（诸如人物、地点和物品），那么叙事之间的联系是紧密的，连贯性很强。第二，参观路线中的叙事可以根据内容的覆盖率进行评估。如果叙事元素或事件的数

量很少、内容重复或变化很小，那么这则叙事在内容上覆盖率也就很低。叙事往往体现出连贯与内容之间的权衡。比方说，一则叙事涵盖了很多不同的元素，事件发生的背景、涉及的人物和物品都有所不同，那么这则叙事讲述的内容便很多，但连贯性会有所欠缺。

要评估任何一条叙事路线的连贯性，首先必须将叙事中的每个事件都当作一个矢量。事件矢量之间的平均余弦距离就是连贯性。另一种测试连贯性的方法，是只测量路线中相邻叙事间的距离。这样得出的连贯性分值会有所不同，具体取决于导览路线中的叙事顺序。然而，我们决定测量导览路线的整体连贯性，因为观众沿着导览路线参观后，可能会做出自己的推断，不仅会在相邻的叙事之间建立联系，还会针对路线中的所有叙事建立联系。叙事路线的内容覆盖率，按照路线中只出现一次的事件数量来计算。不过由于某些事件，例如艺术品的



图4 博物馆观众使用移动设备扫描二维码

创作事件，在叙事路线中可能会被屡次提到，所以其数量可能会比路线中的事件总数量更少。

采用随机爬山算法（random hill climbing method），可以从一组叙事中生成导览路线。从随机产生的起点开始，可以计算出每增加一则额外的叙事，对路线连贯性和内容覆盖率的影响。选择得分最高的叙事路线，延续试验并重复这些步骤。当增加任何一则叙事都会使路线的总分值降低时，停止操作。爬山算法是在不同权重的运行中实现连贯性和控制。博物馆的专业人员对生成的路线结果进行评估。研究发现，人们更青睐于连贯性更好的路线，也就是说叙事的连贯性比内容的覆盖率更为重要。

运用爬山算法进行加权计算，最后得出 18 条导览路线，最长的一条路线包含了 6 则叙事。博物馆的专家们选择了其中的 15 条作为室外雕塑的参观路线，对其中 6 条稍作调整。许多路线都包含了雕塑花园里的多个雕塑。在雕塑的底座上有一个二维码，扫描即可获得叙事路线（图 4、5）。扫描二维码后，会跳出一个介绍雕塑基本信息的界面，界面上还附有链接到叙事路线的登录页面。研究人员对二维码的使用情况进行了为期两天的分析，发现在此期间共有 47 位不同的观众至少扫描了 1 个二维码。其中，有 29 位观众扫描了 1 个二维码，有 10 位观众扫描了 2~4 个二维码，8 位观众扫描了 6~12 个二维码。对部分观众进行的非正式调查表明，反馈大多是正面的，观众表示这样的叙事路线提升了参观体验，还能以轻松愉快的方式更好地了解艺术品。

尽管采用了叙事路线，也取得了良好的反馈，但使用与雕塑花园中其他雕塑有关的叙事，似乎并不能引导观众改变参观路线。观众们更倾向于按照最直接的路线来参观雕塑花园（图 6）。观众并不会因为阅读到与雕塑有关的另一则叙事，而改变参观路线为了尽快欣赏到叙事中所提及的那件雕塑作品。

这一发现与 Travel Teller 的评估方式有相似之处。Travel Teller 根据专题来创建旅行者照片的主题叙事体系，并为观众提供下一个景点的参观建议，旨在让叙事朝着有趣的方向推进。然而经过调查发现，观众并不会直接前往推荐的目的地，而是会被沿途的其他景点所吸引。这就表明移动叙事技术在提升观众体验时，并不一定要给出明确的参观路线。



图5 移动设备扫描二维码后的登录页面



图6 雕塑花园参观路线的案例

## 结论与未来挑战

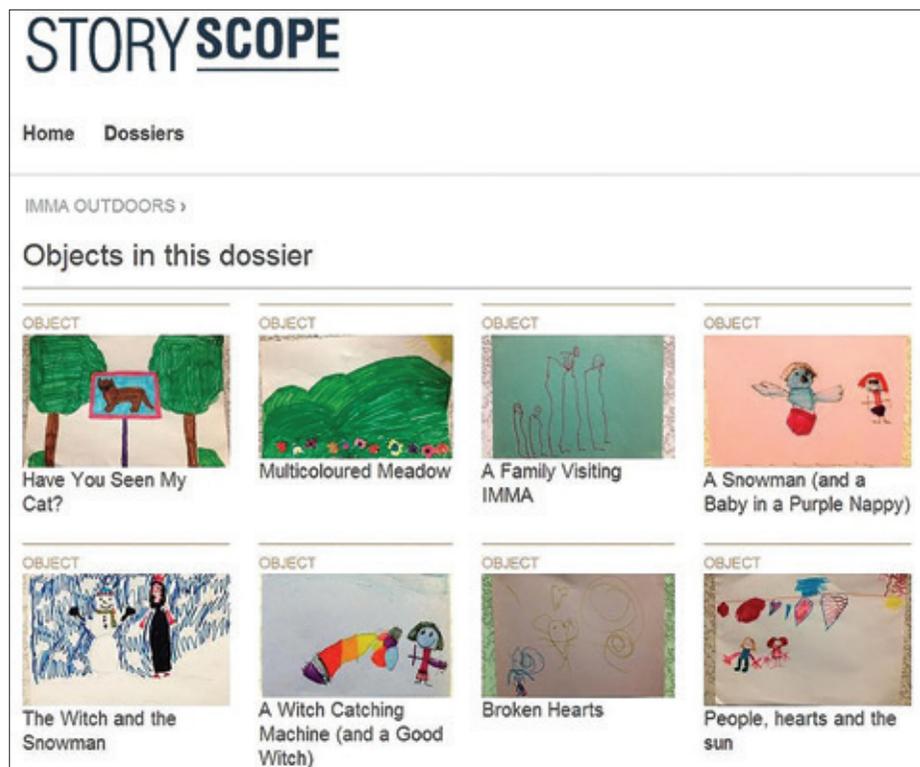
本文讨论了叙事的本质，并强调故事（能被讲述的）和叙事（被讲述的内容和方式）的区别。事件在构建和理解叙事的过程中发挥着重要作用。构建故事时，可以把事件看作叙事的组成部分，或者至少是形成故事的素材。比方说，叙事探究的过程中，针对事件的选择和组织，能推动叙事形成。阅读叙事的过程中，又包括了在解读叙事的过程中所构建的新故事。这个新故事与作者最初讲述的故事会有所不同，虽然两者对故事事件的描述相仿，对于故事背景、主题和因果关系等进一步推论的构成元素也相似。

博物馆运用叙事的目的是有很多，包括娱乐和阐释的目的。叙事的形式也多种多样，整个展览本身就可以看作是一种叙事。展览叙事的结构可以鼓励观众推动故事发展，比如在展品的艺术影响之外，强调其创作时间、主题或其他关联内容。博物馆及其观众也创作小叙事，通常是以文本或演讲的形式出现，将博物馆的整体叙事和个人联系在一起。这些人物可能是真实存在的，可能是虚构的，也有可能是观众本人。

随后，我们提供了两个案例，说明如何将叙事理论应用在软件工具的设计开发领域。第一个案例着眼于主题和背景等叙事理论是如何关联博物馆叙事和相关知识资源，为作者的创作和读者的阅读提供支持。第二个案例则介绍了如何运用连贯性和内容覆盖率的概念来构建叙事路线，尽管推荐的路线并未改变观众参观雕塑花园的原定路线。

上述两个案例表明，无论是在线上虚拟博物馆还是线下实体博物馆的环境中，叙事理论的概念都可用于设计叙事体验。叙事的许多其他特征还可应用于设计参观工具。例如，因果关系的叙事推理就可以在工具中得到很好地利用，以支持博物馆的故事创作和阅读。其他的叙事特征，诸如人物刻画、创作意图，也可以被应用于辅助阐释的工具。这类工具还可支持实体或虚拟博物馆的参观活动，注重参观前的预热和参观后的思考。

新的叙事驱动工具（narrative-driven tools）的发展潜力很大，但也存在着3个新的挑战。这些挑战包括如何构建叙事体验，以及如何在博物馆的语境中与实体博物馆提供叙事体验保持一致。



“故事视界”网站页面

首先,通过应用程序界面(API)或关联数据(Linked Data)原理,机器可读的在线文化资源越来越多。这就意味着观众在访问线上博物馆或参观实体博物馆时,可以访问各种各样的隐藏信息以帮助自己的解读。但是,从内容如此繁复的信息资源中构建出连贯的叙事体验,是有一定难度的。格瑟(Geser)和尼科鲁奇(Nicolucci)指出,尽管一些软件工具能够从现有数据中自动生成时间轴等信息呈现方式,但事件和人工制品之间的关联意义往往是缺失的。正如前文所述,我们的工作反映了主题和背景等叙事概念如何为叙事作者和读者提供更多的指导,吸引人们将注意力转移到事件、人物、地点、时间和藏品对象,从而将故事的各个元素结合在一起。这可以用来提供一个焦点,并在一组不同的数据中建立连贯性。其他叙事概念也可以用于强调一些重要的关系。比如,人工智能(AI)技术可以用于推断一组事件中可能存在的因果关系,有可能挖掘出作品和艺术家之间的潜在联系,甚至引发更深层次对社会政治问题的关切。

其次,手机和平板电脑等移动设备的广泛使用,让观众能在博物馆内更为方便地利用在线文化资源。沃伦(Warren)等人讨论了利用博物馆档案,打造实体博物馆体验动态增强(on-the-fly augmentations)的可能性。研究者描述了如何将博物馆的艺术品与艺术家生平等其他信息相联系,通过能感知位置的移动设备传输给观众。有关利用移动设备向参观雕塑花园的观众呈现叙事路线的实践也表明,借助移动设备可以增加提供给观众的博物馆资源。然而在参观过程中,观众可能并没有过多精力关注其他信息。包括叙事连贯性和叙事内容在内的叙事概念,有可能将信息传递集中在与之利益直接相关的方面。

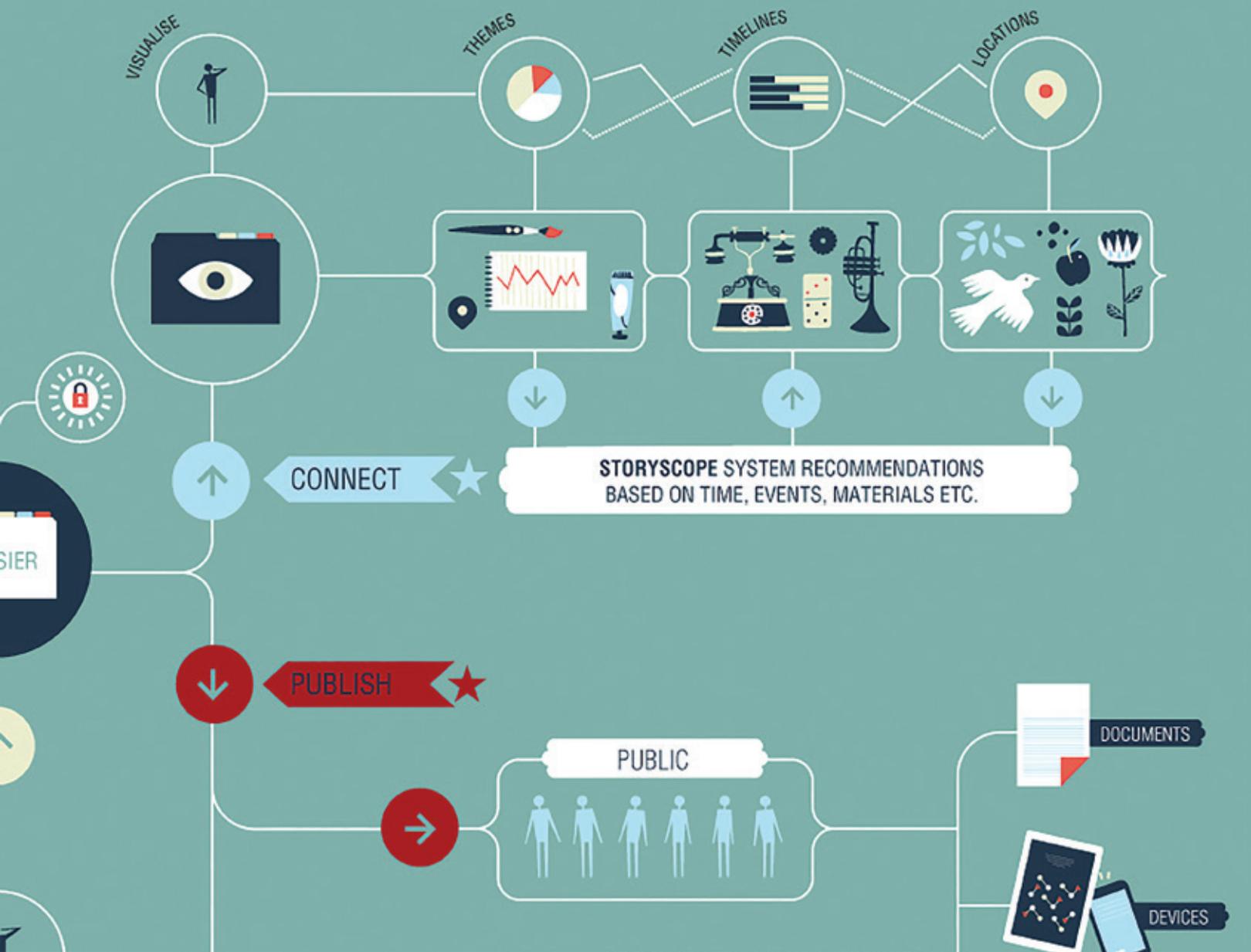
第三,尽管观众们可以随时随地访问文化资源,但这些资源的呈现方式需要与其所在环境的叙事属性保持一致。如今的信息都根据位置感知信息(location-sensitive information)作出了最优化的调整。在博物馆里,二维码或低功耗蓝牙iBeacons等技术已被用于提供与位置相关的信息。然而,博物馆所提供的信息,尤其是推荐的参观对象和导览路线,需要仔细考虑博物馆环境塑造的叙事语境,以及观众在博物馆所处的方位。前文已经提及,附加的叙事服务确实能为观众带来帮助,但并不一定会改变他们的参观路线。这与沙普尔斯(Sharples)等人的发现一致,即博物馆空间设计的影响力过于强大,因此观众们不容易受到移动设备推荐路线的影响。然而,理解实体博物馆中的叙事属性以及主题类型、时空关系或其他组织方式的合理利用,意识到应该融入博物馆实体空间,而不是与之对立。这样创造的移动叙事辅助形式才能在感知方位的同时,感知叙事语境。

因此,无论在实体博物馆还是在线上虚拟的博物馆中,叙事感知工具都拥有巨大的发展潜力。这些工具可以在多种设备上自动访问文化资源。筛选和组织大量不同内容的数据源,要让这些信息与博物馆环境的叙事属性保持一致,这在叙事连贯性方面提出了挑战。了解叙事理论中的概念,理解如何通过叙事与观众进行交流,才能为这些挑战提供可行的解决方案。

本文的参考文献可以通过以下网址查询。

(来源: [https://www.researchgate.net/publication/305391606\\_Modelling\\_museum\\_narratives\\_to\\_support\\_visitor\\_interpretation](https://www.researchgate.net/publication/305391606_Modelling_museum_narratives_to_support_visitor_interpretation))





Annika Wolff, Paul Mulholland, Trevor Collins / 文  
肖福寿 / 译

## “故事视界”

博物馆的叙事，是根据隐藏在一系列馆藏物品背后的故事（事件）和情节（事件之间的联系），来解释它们之间的联系。故事和情节之间的联系，可以通过实体空间中物品的分类和摆放位置巧妙地传达，或是更为明显地通过书面文字呈现，例如反映在博物馆的藏品目录上。博物馆叙事的其他案例，还包括参观行程、语音导览、教学活动和宣传册页。需要注意的是，这些活动背后的故事基本都是一样的。

博物馆专业人员可以在“故事视界”网站上创作博物馆的叙事。“故事视界”网站可以从一个基本的故事中衍生出多个不同的叙事，使博物馆的专业人员无需每次都根据不同类型的叙事重新创作一遍故事。这有点像“一千零一夜”（1001 stories）和“政文门户”（PoliCultura Portal）这两个网站，都支持从一个基本故事中衍生出多个叙事系统。“故事视界”网站除了能采集故事里的物品和主题，还能根据不同的独立事件创作故事，并通过情节把所有事件联系在一起。“政文门户”网站为大量的故事增加了各种层面的信息，便于读者浏览；“故事视界”网站则采用相仿的方法，使用不同的属性和数值来描述独立的事件，为浏览故事和实现部分的可视化提供了更多选择。

使用“故事视界”网站，博物馆里不同分工的专业人员可以共享相同的工作资料，还能提出各自的解读。策展本体模型（curate ontology）所建构的故事、情节和叙事模型，同样反映了“故事视界”创作环境的体系架构。这一观点反映了故事、情节和叙事之间的差异，与查特曼（Chatman）等结构主义者有关叙事的论点是一致的。

由于“故事视界”网站运用的方法旨在采集所有与物品有关且能被讲述的故事，因此在编组和排定博物馆附属内容的过程中，需要依据故事构建和叙事的原则。这就与其他按照元数据（诸如艺术家、时间或地点）的相似性来搜索和排序博物馆内容的方法恰好相反。因此，“故事视界”网站的方法不仅能为用户搜索单件藏品或搜索涵盖多件藏品的展览故事提供帮助，而且还能让观众看到展览背后的故事，并根据自己的兴趣或视角进行二次创作。

## 建立档案卷宗

“故事视界”网站的主要工作空间叫做“档案卷宗”（dossier），作者们可以在这里收集他们想要在故事里讲述的收藏对象。图1是基于艺术史学家丹尼斯·马洪（Denis Mahon）的生活和艺术类收藏的档案卷宗，由爱尔兰国家美术馆（National Gallery of Ireland, NGI）上传至“故事空间”网站。



图1 基于艺术史学家丹尼斯·马洪的生活和艺术类收藏的档案卷宗

档案卷宗里的每件藏品都有至少一个与之相关、从不同角度讲述的故事。比方说，故事的内容可能与作品的创作时间、创作方式、创作灵感或是表现的寓意有关。图2是关于17世纪早期艺术家圭尔奇诺（Guercino）的作品《圣海伦娜和她的两个女仆》（*Saint Helena with Two of Her Handmaidens*）的故事。可以看出丹尼斯·马洪对圭尔奇诺很感兴趣，并认为这幅画也是艺术家日后创作的灵感来源。其他与画作有关的故事，还有圭尔奇诺在创作时运用的笔墨，或是圣海伦娜的生平故事。

随着越来越多的藏品被上传到档案卷宗中，就能发现收藏对象所涉及的事件之间具有联系性。图3是另两个马洪档案卷宗里的藏品故事，涉及晚于圭尔奇诺近一个世纪的艺术家庄托洛齐（Bartolozzi）创作的铜版画。在马洪的档案卷宗中，讲述了巴托洛齐是如何模仿圭尔奇诺的作品。

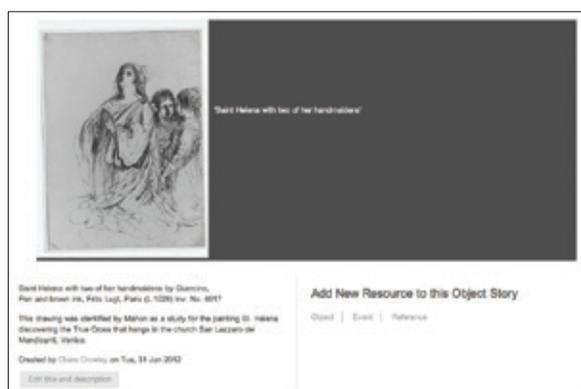


图2 关于圭尔奇诺的作品《圣海伦娜和她的两个女仆》的故事

故事建立在这些关系之上，贯穿多件藏品，伴随着情节逐渐成形。一个情节由多个情节元素构成，而每个元素都明确了事件之间的关系——要么一组事件之间互为联系，要么一个或多个事件影响了另一个或另外多个事件。以图3为例，通过一个情节可以看出巴托洛齐的铜版画是如何受到圭尔奇诺作品的影响，或是这两幅铜版画是如何通过相同的媒介甚至相同的艺术家来建立起联系的。

情节是主观性的——因为不同作者对于事件之间的关系，可能会有不同的理解方式。作品《四个女人和一个孩子》（*Four Women with a Child*）的故事文本中有这样一个情节：“马洪和特纳（Turner）在《女王陛下温莎城堡（Windsor Castle）的圭尔奇诺绘画作品收藏》目录中，尝试性地暗示了两个《圣经》里的话题——法老女儿和幼年摩西（Moses）的故事，或撒拉（Sarah）赶走夏甲（Hagar）和以实玛利（Ishmael）的故事。”

当确定藏品和情节后，叙事结构决定了最终叙事所呈现的藏品对象顺序。例如，丹尼斯·马洪的叙事构成就可能专注于前述有关圭尔奇诺/巴托洛齐的情节，使用图2和图3所示的3幅画作及其故事内容，来说明艺术家之间的联系。

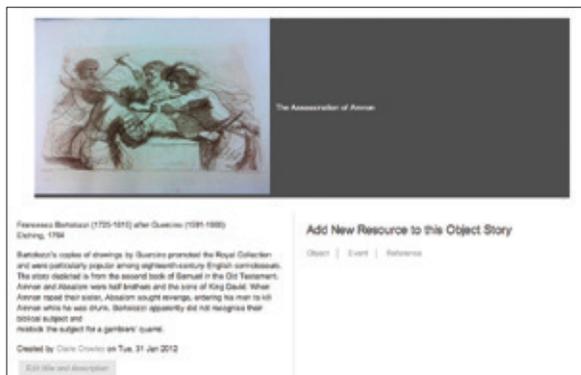


图3 巴托洛齐《刺杀暗嫩》和《四个女人和一个孩子》作品的故事

## “故事视界”网站提供写作支持的推理引擎

“故事视界”网站的推理功能在叙事发展的不同阶段为作者提供支持。提供推理支持的主要领域包括：

### 1. 情节支持（support for plot）

推理可以提供档案卷宗中现有不同事件之间的联系，或根据故事“视界”提供新的事件素材。“视界”包括当前故事的背景（时间和地点）和故事的主题。当识别新出现的主题时，由于在海量信息中进行人工识别的难度很高，因此可以使用推理分析的方式来鉴别上传到档案卷宗中的藏品事件的写作模式。这项功能可用于推动新的故事情节发展。

### 2. 叙事支持（support for narrative）

推理分析会建议故事情节的组合方式，以产生不同的戏剧效果，使事件中潜在的矛盾冲突情节和主题信息得到最佳利用。最终的叙事是以故事事件、主题和情节为基础的有序内容组合。

本体模型使推理分析支持成为可能。本体模型及其支持的其他推理方式，是下文讨论的重点。

## 策展：体现事件、情节和叙事

策展本体模型提供了一种表现博物馆叙事以及背后故事和情节的方式。关于本体模型的详细说明，请参考《策展本体模型概述》（*Overview of the Curate Ontology*）（<http://people.kmi.open.ac.uk/paulm/curate-introduction-20120920.pdf>）。以下概述了讨论推理分析支持所必需的本体模型。

### 1. 事件

策展本体模型中有两种故事类型：一种是与某件藏品相关的事件；另一种是与档案卷宗里的好几件藏品都有关的故事。故事由独立的事件组成，清楚明晰地反映在策展中。这使单独的事件可以在不同故事中发挥作用（也可在同一个故事中有多个不同的情节）。策展本体模型中的事件由标题、说明以及一组用于描述事件的属性组成。

除了年代、所有者/代理人、地点、活动和物品等相对标准化的事件属性外，事件还能描述与博物馆有关的诸如尺寸、材料、艺术史时期和所属流派等属性。通过与博物馆合作伙伴的讨论并基于现有的事件架构，共得出 12 个属性。

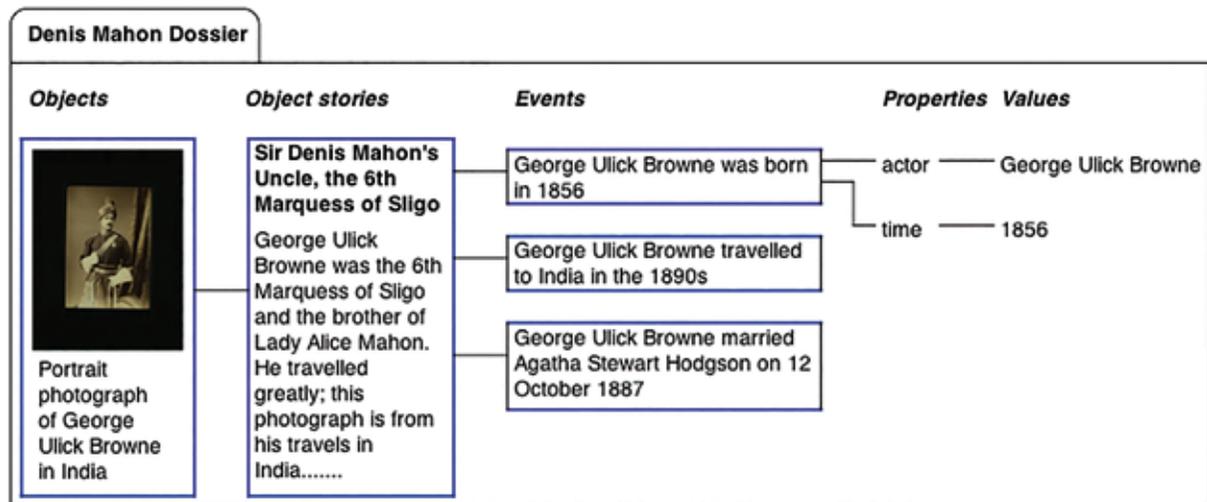


图4 档案卷宗的模型

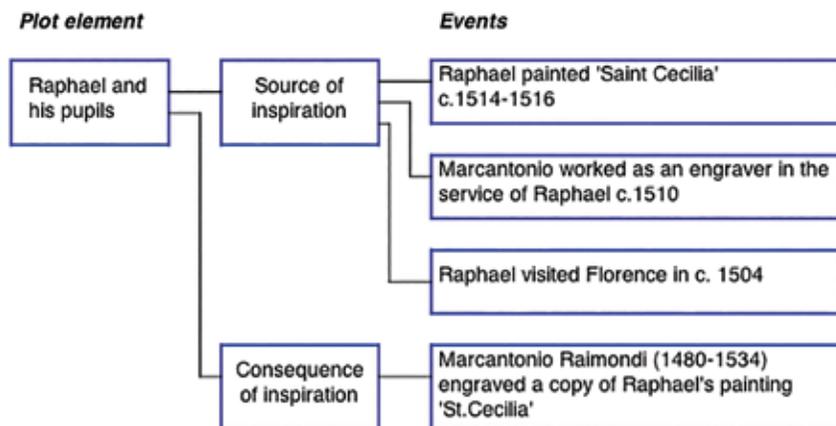


图5 丹尼斯·马洪档案卷宗中的一个情节模型

作者可以选择手动输入事件，也可以通过“故事视界”网站中藏品的元数据中获取，或是使用外部元数据资源（如 Freebase 或 FactForge）创建。Freebase 包含了源于各个资源网站的结构化信息（structured information），特别是著名的维基百科（Wikipedia），为手动搜索或是计算机搜索都提供了极大便利。在 Freebase 上存有大量相关艺术家及其作品的信息，以及更为常见的历史人物和事件资料。FactForge 同样提供了对类似信息的访问，还支持通过计算机对各种可用信息进行推理或关联。未来，从文本中识别的事件（例如作者添加的事件）也可以用于在故事中添加事件。

图4的概述图，呈现的是档案卷宗中所描述物品、物品故事及其事件和事件属性的本体模型。

## 2. 情节

故事情节包含了诸多元素，这些元素界定了不同事件的分组，也明确了不同分组之间的关系。最简单的情节元素是相互联系的，这就是一组相关的事件。两组事件之间的关系可以通过“受到影响”“受到激励”“做

出回应”“受到启发”这些词语来进行描述。每一种关系都由“因”（source）、“果”（consequence）成分组成。举例来说，一个受影响的情节元素包含了由一个或多个事件组成的影响原因，以及由一个或多个事件组成的影响结果。

## 3. 叙事

同样，故事或叙事可以与单件物品相联系，也可以与档案卷宗联系在一起。博物馆的叙事有一个结构，体现了各个元素在叙事中的编组形式。比方说，展览的叙事结构就包括将物品分组、规划并放置在不同的展厅，并且同样的结构能转换成宣传折页里各部分的标题。

在策展本体模型中，这种叙事结构表现为一组叙事组件，而每个组件都根据其背后故事和情节特征，被安排在叙事里的特定位置。叙事组件由一个或多个叙事元素构成，每个叙事元素都映射到一个故事元素，这可以是单件物品的叙事、一个事件，或者也可能是参考资料。叙事组件还可以包含子组件，从而创建起叙事的层次结构。

## 通过主题和情境来建构故事

一个故事既有情境（时间和地点）也有主题，而主题是由故事中的事件所反映的。某个故事的主题和情境设定，其数量不一。然而，当一个故事有着多重情境或主题时，通常要进行重新分组，以控制每个特定层级情境或主题的数量。比方说，假若一本书里的事件发生在同一天，那么故事就可以分为早上、中午和晚上这3个时间段。随后我们在这3个时间段中，再按每一个小时进行细分。如果一本书里的事件横跨了一个世纪，那么故事可以先分为世纪初、世纪中叶、世纪末等3个时间段，而各个时段又可以再划分为若干个10年，每10年还能再进行逐年的细分。这样做的目的是保持连贯性，如果从一开始便提供过多的信息，就会让故事变得难以理解。

利用推理分析的支持，为在“故事视界”上建构故事的作者提供新的事件素材时，便可应用上述原则。档案卷宗中的事件属性值，可用于查找与当前故事的主题和/或情境有联系的外部事件，增加建构故事的写作素材。不满足情境或背景要求的事件，不太可能会有关联性。只要稍微调整一下这些新事件的焦点，便可以得到更多相关事件，或是借此强化现有的模式。需要注意的是，故事的发展应当循序渐进，避免时间、空间或主题发生大跳跃。另外，可从大的层级出发（包含所有的故事事件）或是从单独的小层级出发（某个特定的事件分组），在不同层级上丰富故事的内容。

通过聚类事件属性，可以获得情境和主题的信息。由此产生的数值，可用于搜索外部历史数据源，以便为故事提供新的历史背景。举个例子，爱尔兰国家美术馆从丹尼斯·马洪的收藏中选择了一些物品作为测试用的“种子”（seed）内容，从而生成了一个故事。

为了获知这个故事的情境，就必须找到故事发生的关键时间点和与之对应的地点，反之亦然（通过地点找到对应的时间点）。这可以通过 $k$ 均值聚类算法（ $k$ -means clustering）实现，根据某组对象与聚类中其他对象的相似程度，分成 $k$ 个聚类（ $k$ 的值在聚类前已设定）。每个聚类都有一个质心（centroid），决定了该聚类的重要特征，每个对象都要与质心进行比对，确认有足够相似度的对象才能加入这个聚类。在本文的案例中， $k$ 均值聚类算法首先会根据故事发生的时间进行

聚类，随后利用每个聚类的质心，得出一组在故事中的重要时间段。针对丹尼斯·马洪的收藏内容，所得出的结果是：1934—1934年、1956—1956年和1550—1569年。

接下来，利用这些时间值对事件进行筛选，将余下的事件属性通过 $k$ 均值聚类在每组事件中反复配对。可以在时间值的基础上加上地点质心进行情境设定，余留的质心值就是主题。第一步聚焦情境，在丹尼斯·马洪的档案卷宗中得出以下数据：

- 情境 1：1934—1934年，伦敦；
- 情境 2：1956—1956年，博洛尼亚；
- 情境 3：1550—1569年，罗马。

同样的过程也可以反过来执行，首先以地点作为出发点，可得到以下数据：

- 情境 4：1934—1934年，伦敦；
- 情境 5：1642—1642年，博洛尼亚；
- 情境 6：1665—1665年，罗马。

**STORYSCOPE**

Home Desires FAQ

[Page Help](#)

[Take Survey](#)

---

HIGHLIGHTS OF THE NATIONAL GALLERY OF IRELAND • STORIES

**Symbolism in Yeats' Liffey Swim** [View](#) [Edit](#) [Delete](#)

**Object**



**The Liffey Swim**

Creation Date: 1924

Creator(s): Jack Butler Yeats (1871 - 1957)

Classification: Painting

Materials: Oil on canvas

Dimensions: Height: 65.00 cm Width: 81.00 cm

Location: National Gallery of Ireland

Copyright: © National Gallery of Ireland

Country of Origin: Ireland

Added by Claire Crowley on September 1, 2013

In the Liffey Swim Jack B. Yeats captures the atmosphere and thrill of an event that has been part of Dublin's annual sporting calendar since 1920. The swim, held between late July and early August, was promoted in 1923 as 'the biggest free spectacle of the year in Dublin'. The competitors raced from Victoria Quay to the Butt Bridge, a mile and a half downstream, where prizes were awarded to the first six home. In the uncertain atmosphere of Dublin in the early 1920s, the Liffey Swim was a celebratory event, in which citizens, regardless of age or class, could participate in either a competitive or supportive capacity. The early races were even scheduled to take place in the evening to allow people to attend after work.

In his painting, Yeats invites his audience to engage with the event by cleverly placing them among the people. The crowd leans forward, drawing the viewer's eye to the swimmers, who have reached a key point in the race and surge towards the finish line. By distorting the perspective, Yeats allows his picture to encompass the entire occasion. In the foreground, spectators jostle for position, while people on trams crane to catch a glimpse of the race. It is likely that the character in the brown fedora is the artist himself, and the woman wearing the elaborate yellow hat his wife Coris. Yeats was awarded a silver medal for The Liffey Swim at the Paris Olympic exhibition in 1924.

© National Gallery of Ireland

Added by Claire Crowley on September 1, 2013

Add a Resource to this Story [add similar +](#)

[Event](#) [Reference](#)

“故事视界”介绍收藏品的界面

上述两步过程的目的，并不只是为了为一次性聚类所有的值，而是要避免得出原来故事中并不存在的情境（例如伦敦 1642 年）。在上述示例中， $k$  的值是 3，因此在故事的任一层级上最多可能得出 6 种不同的情境。正如前文所提到的，此举旨在避免在给定的条件下出现过多信息量，当按照情节元素进行事件分组时，故事的子区域采用同样步骤，可能会出现其他子主题和子情境。

利用时间和地点这两个值，情境可用于搜索与某个故事相关的事件，而主题则可用于根据与故事的匹配程度来对事件进行排序。在聚类的每一个步骤中，都会推导出与主题相关的属性值质心，将这些质心进行组合，便可得出一组故事中级别突出的属性值。即便主题并不会在故事的每个部分都表现明显，尤其是在故事建构的过程中甚至尚未出现完整的事件，但由于主题终究会贯穿全文，因此有关主题的信息也会不断积累。丹尼斯·马洪的档案卷宗中累计的主题信息有：

- 丹尼斯·马洪；
- 写作；
- 绘画；
- 阿尼巴尔·卡拉齐（Annibale Caracci）；
- 保拉·德拉·佩尔戈拉（Paola della Pergola）；
- 瓦萨里（Vasari）；
- 批评；
- 艺术家生平；
- 出生；
- 成功。

网上确实有一些可供机器阅读的历史事件资源，可以自行搜索并上传到“故事视界”。这些资源来自维基百科上的文本或时间线，已经按照事件的形式提供了历史信息，是用于丰富故事的理想素材。然而从目前反馈的结果来看，这些资料对于确定情境来说，数量还过于稀少。

我们转而采用 FactForge 链接的开放数据资源库来识别情境的关联数据。正如前文所述，FactForge 提供了从维基百科等来源获取信息的方式，可以通过机器搜索和推理。通过资源描述框架（resource description framework, RDF）来获取数据，RDF 格式以三元组的形式描述信息，包括一个主语、一个谓语和一个宾语。比方说，通过“主语：人物 A；谓语：出生于；宾语：地点 B”这样一个三元组，关联人物 A 和他们的出生地点 B。

可以建立检索系统来查找数据，举个简单的例子就是查询所有出生于地点 B 的人。由于反馈的结果不以事件形式出现，因此必须转换这些信息以符合事件的结构，才能包含在故事当中。例如，当检索到一本在某个特定时间段出版的书，则可以写作“某个时间出版了这本书”，表示这一关于出版的事件。

因此，通过查询 FactForge 所创建的反馈数据，能够用来构建历史事件。精心设计的查询体系用于查找在某一时间段发生的与博物馆领域有关的信息，并且信息与根据主题聚类（写作、绘画、生日）的那些结果相一致。查询结果根据上一步找到的主题信息进行排序。其他主题（例如：丹尼斯·马洪和阿尼巴尔·卡拉齐等艺术品的所有者或代理人）可作为参照，从所有反馈的查询结果中挑选相关内容。需要查找的信息包括：

- 某一时期的出生事件，并附上地点链接；
- 某一时期的死亡事件，并附上地点链接；
- 某一时期创作的艺术品，创作者与上述地点有关；
- 某一时期获得的艺术品，艺术品或所有者与上述地点有关；
- 某一时期的出版物（包括再版），附上地点链接，指向作者与艺术品的链接。

查询系统可以进行调整以适用于其他领域，也能通过改变与某个地点的直接关联程度，从而调节限制性的强弱。任一情况下，在故事中添加某个事件都是可行的，比如出生和去世的事件，创作和购买艺术品的事件，或是发表作品的事件。在丹尼斯·马洪档案卷宗的案例中，将时间和地点设定为“伦敦 1934 年”，FactForge 反馈的结果是：

- 唐·贝查迪（Don Bachardy）出生；
- 约翰·科里尔（John Collier）去世；
- 埃舍尔（Escher）创作《静物与球面镜》（*Still Life with a Spherical Mirror*）；
- 菲利普艺术收藏馆（Phillips Collection）于 1934 年购买了乔治·布拉克（Georges Braque）创作的《圆桌》（*The Round Table*）；
- 狄兰·托马斯（Dylan Thomas）出版了《诗十八首》（*18 poems*）。

在这组案例中，事件 1、3、5 将优先排序，因其与上一步中设定的出生、绘画和写作的主题相关。

## 情节关系

我们也可以使用查询系统在外部数据中进行检索，寻找故事中相关人物之间的情节关系。例如，Freebase 里有关于影响作用和同侪人际关系的信息。以丹尼斯·马洪的档案卷宗为例，通过 Freebase 可以发现——吉安·彼得罗·贝洛里 (Gian Pietro Bellori) 与尼古拉斯·普桑 (Nicolas Poussin) 是同辈人。

贝洛里和普桑是马洪故事里的相关人物。“故事视界”的实体有可能在输入时就映射到 Freebase 里的身份标识 (ID) 上，这便于利用 Freebase 来查找故事人物之间的关系。同样的过程也可用来查找上一步提到的人物。比如在搜索主题和情境时，如果通过 Freebase 发现其与提到的另一名所有者或代理人，并且 (或者) 与故事中的某个人物存在着联系，那么这名新的所有人或代理者将被认作是艺术家，他的出生、去世、创作艺术品或是售出艺术品的经历，也可能与故事有了更紧密的联系。这则信息可以用于对反馈结果进行优先级的排序。

基于对相似事件的聚类， $k$  均值聚类算法也可以利用事件属性的数据提出关联的情节元素。在本案例中， $k$  的值是在与博物馆讨论后得出的最佳分组规模，并且根据可访问内容对各种聚类输出的反馈所得，这表明关联情节元素的分组应当包含 2~10 个事件。在尝试推进情节发展的过程中，规模越小的情节元素越容易加以阐释。因此，这个故事被划分为平均包含约 6 个事件的分组。

一旦建立了情节分组，就有可能在关联的情节元素内，甚至在跨越多个情节元素的事件之间，寻找到更为具体的情节关系。针对可能具有联系性的事件进行总体概述，并以此为指导，逐步专业化地处理情节之间的关系，这种方法与博物馆合作伙伴所建议的工作方式是一致的。上述所有的推理过程都可应用于故事的子部分 (如情节元素) 或是拓展的故事。图 6 中的图表说明了故事展开的过程。

在图 6 中，A 表示初始的一组故事事件，B 表示故事范围扩大。阴影区域的事件与原始故事的核心相近。C 则表示寻找实体关系。比方说，A 影响了 B，而 A 与 C 又处于同侪人际关系。所有者或代理人可以出现在原始故事中，也可以出现在后来发展的故事中。D 表示故事范围缩小——找出相关的情节元素，并在这个范围更

小的故事范围内重复进行情节推理；或是再次扩大故事的范围，包括在上一步骤中增加的事件。

这些推理过程可以通过自动为档案卷宗添加与故事相关的事件数据，为作者提供支持，并立即显示在时间轴或地图上。他们也可能提供一些原先没有考虑到的、可用于补充历史背景的事件。诸如 Freebase 和 Factforge 之类的外部信息资源，涉及戏剧、图书、体育赛事、军事事件等内容。非专业的博物馆观众在使用“故事视界”时可能会发现，这些推理过程在帮助他们将故事引到更符合他们个人兴趣的方向。

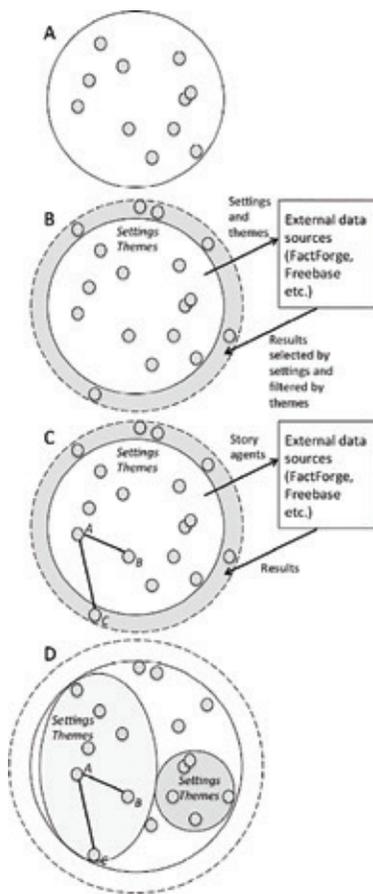


图6 添加新的事件素材，使用外部信息资源来扩大和缩小故事范围

## 构建叙事成果

完成故事后，可以通过叙事的形式输出。叙事结构决定了将情节和主题等故事信息呈现给观众的方式，以及物品对象在叙事呈现中的顺序位置。

为叙述提供的推理分析支持，可以帮助作者建立起叙事结构，以获得与众不同的戏剧化的效果，并处理主题“相关”情节与其他类型情节信息之间的冲突。由于作者可以任意决定在故事情节中情节元素的数量，因此会产生这些问题，可能出现同一事件被多个情节元素所采纳的情况。

虽然在网络空间中可以使用超链接，或者让某个事件（链接的某个对象）多次出现，但在大多数情况下，都需要按照叙事的顺序，并且一件物品只能出现一次。叙事推理提出了应当使用哪些原则来对故事中的事件进行分组，以及如何在这个体系中编组事件。由于某些事件源于各个物品对象的故事，因此反过来又可以对叙事中物品的编组方式提出建议。

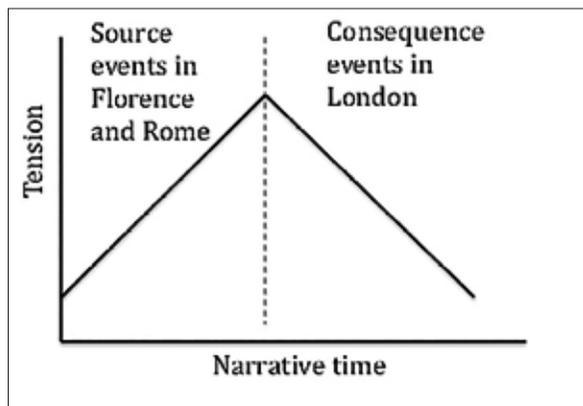


图7 加强叙事的张力

叙事推理提出了基于情节的首要编组原则，即在选定的一组情节元素中对事件进行分类，这是事件的初始分组。可以找到次要编组原则来强调这一点，提出情节元素彼此之间应该如何排序，其内部应该如何组织安排。比如说可将情节元素和事件组织起来，使之更多是按照时间进行排序。另外，也可以通过地点或事件中发生的活动类型等其他事件属性，与情节元素进行比对校正。次要的编组原则巩固了最初的编组原则，并且可以在叙事组织中得到体现。例如配合主题分组对象和关联事件添加时间轴或地图。这个过程可以在叙事的子组件上递归重复。

## 营造戏剧效果和加强张力

两个部分组成的相关情节（诸如影响、动机、反应、启发等），都有一个“因”和一个“果”。组织叙事的一种方法，是先列出所有与原因有关的事件（以及联系对象），然后是所有与结果相关的事件。次要编组原则可以选择运用统计分析方法寻找到最佳的互补原则，以决定“因”事件组和“果”事件组中的分组、排序和物品对象（例如按照时间顺序编组，或发现的所有“因”事件都发生在佛罗伦萨和罗马，所有的“果”事件都发生在伦敦）。这样的叙事编组，通过在解决疑惑前引入许多情节元素以增强紧张感，让人更想知道“发生了什么”。图7是这种叙述编组原则的示意。请注意图7中的时间是指叙事时间，即在观看叙事过程时事件和物品对象相遇的时间跨度。叙事呈现的故事时间，也就是故事事件的发生时间，可能是线性发展的，也可能不是。

### 1. 消除张力

反之，如果每个情节元素都是在下一个情节开始时就已结束，便不会产生什么张力（图8）。在这个案例中，次要编组原则是故事时间。

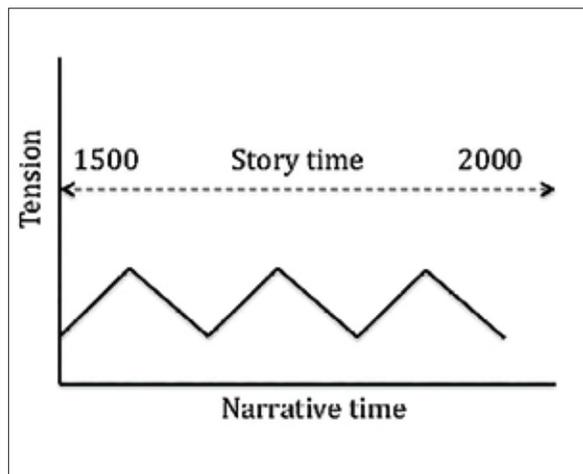


图8 消除叙事的张力

## 2. 加强 / 削弱张力

根据情节来编组叙事的第三种方法，是随着时间的发展，通过选择不同类型的情节元素来加强或是削弱张力。这是基于情节关系的层级结构，赋予了动机“低戏剧”（low drama）的值，并影响“高戏剧”（high drama）的值。所以说，如果动机性的情节元素先表现出来，随后影响性的情节元素才出现的话，那么张力就会随着时间的推移而加强。在前述案例中，推荐将次要原则作为编组情节的补充；还可以提出不同的情节类型，正像张力最大化的情况：例如通过采用所有的动因，随后是所有的结果，接下来是所有的影响原因和影响结果（图9，上）；否则可以采纳每一个独立的情节并结束（图9，下）。第一种情况比第二种能带来更强的戏剧效果。

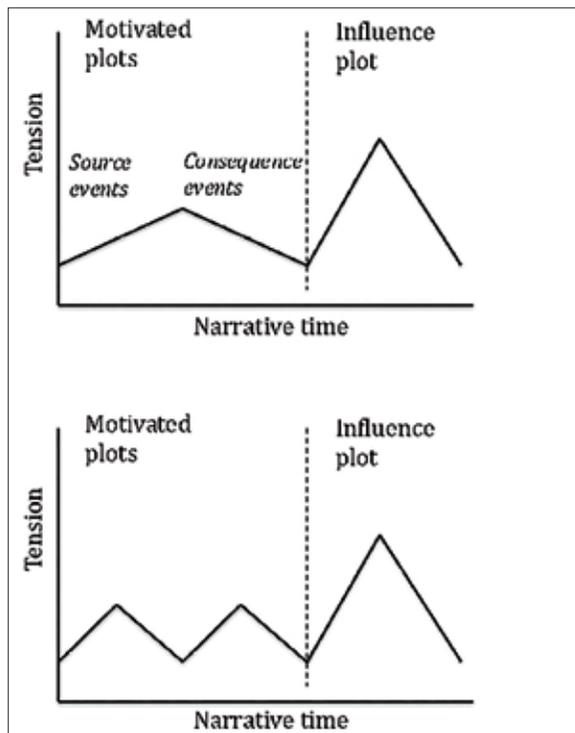
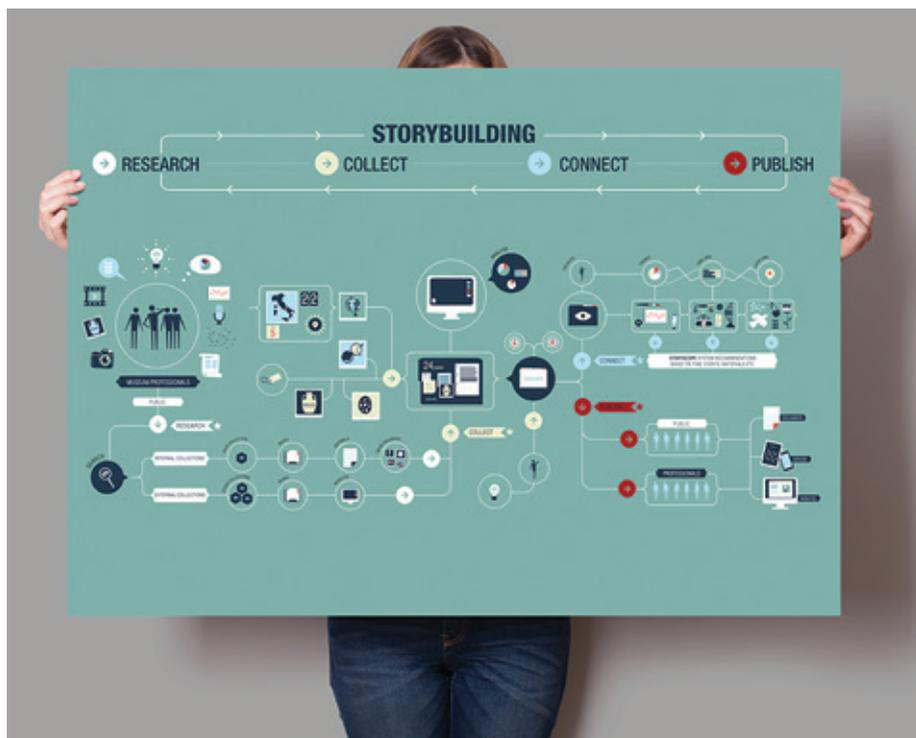


图9 采用不同情节类型制造张力的案例



“故事视界”构建故事的框架

## 相关/主题编组

相关的情节元素本身就可作为首要的编组原则。同样可以通过统计分析的方法，寻找到最为相符的次要编组原则。一个相关的情节元素可能包含许多次要情节，或是其他更具体的相关情节元素，或是具体说明两组故事影响或动机的两部分的情节元素。若是后一种情况，根据前文提到的原则，另一种叙事结构可能会决定这些从属情节最戏剧化的呈现方式。

然而在很多情况下，情节会有所重叠。比方说，在两个相关的情节元素及其发生地点之间，可能存在着强烈的互动，这就好似在丹尼斯·马洪对画家卡拉齐和圭尔奇诺感兴趣的相关情节中，大多数事件可能发生在罗马和博洛尼亚；而在另一个有关丹尼斯·马洪收藏巴托洛奇铜版画的情节，却大多发生在伦敦。贯穿两者的可能是前文（图3）探讨过的情节元素，体现出圭尔奇诺和巴托洛奇的关系。这在图10中有所反映，图例还显示了事件的先后顺序建立起相关物品的编组，其中有编组的叙事事件，源于图2和图3中提到过的物品的初始故事。

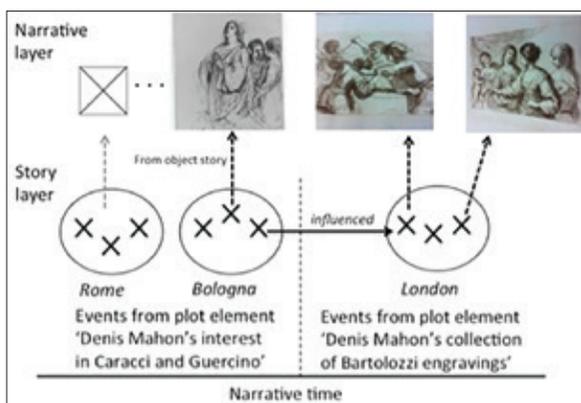


图10 由相关情节组成的叙事，呈现了事件排序如何对物品进行编组，以生成叙事

## 最终叙事的呈现

最终叙事的形式可以是多种多样的。同样，潜在的故事事件，与物品对象的准确传达程度也会有所不同——例如在没有任何信息与故事相关的情况下，物品虽是独立呈现的，但仍通过潜在的故事原则进行编组；而其他情况则是故事和情节被完整书写。无论如何，“故事视界”的关键目标是容许创作能与原始故事和档案资料相关联的故事，即便物理上的联系已不复存在。为了实现这一目标，可以将档案内容与最终叙事一起发布，包括参考资料、未曾使用的对象物品和事件。用户甚至可以创建他们自己的档案版本，可以更改、缩减和扩展已经发布的故事，并形成自己的叙事。终端用户可以得到与原作者相同的推理支持。因此，当选择不同的视角时（例如过滤掉他们当前不感兴趣的对象），故事的主题和情境就会发生变化，从而改变外部所暗示的事件和情节的关系。

## 致谢

我们要感谢爱尔兰国家美术馆、爱尔兰现代艺术博物馆（Irish Museum of Modern Art）和都柏林理工学院（Dublin Institute of Technology）所作的贡献。这项工作是“破译”（Decipher）项目的一部分，属于欧盟“第七框架计划”在数字图书馆和数字保存领域的一个项目。

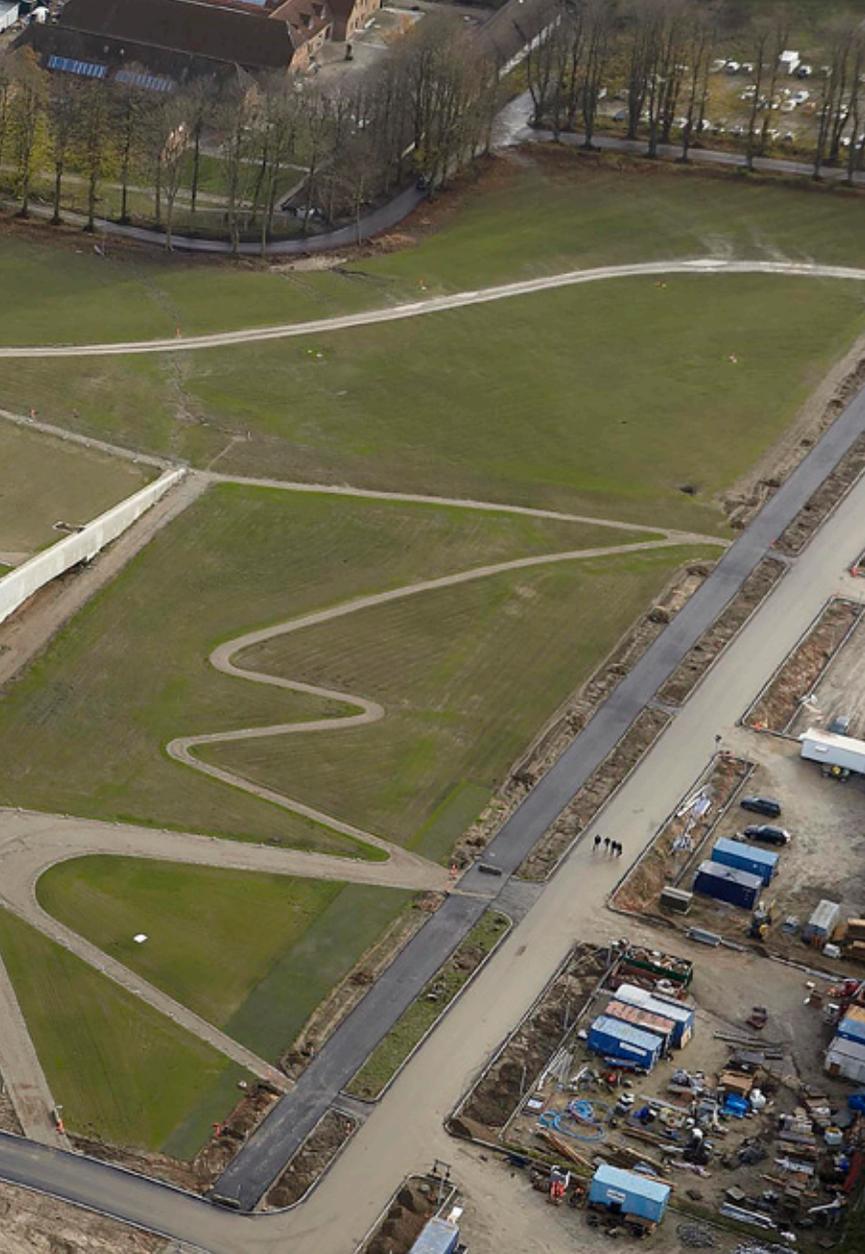
（来源：<https://mw2013.museumsandtheweb.com/paper/modelling-the-meaning-of-museum-stories/>）



# 人类遗骸、博物馆空间和

本文探讨了博物馆空间设计在应对展示人类遗骸的挑战中的作用。通过“具身理解”（embodied understanding）、“多感官学习”（multisensory learning）和“情感距离”（affective distance）等背景以及相关案例的研究，分析了奥尔胡斯大学（University of Aarhus）莫斯加德博物馆（Moesgaard Museum）

的创新空间展示方法，认为其通过人性化的手段，使湿地遗体（又名“沼泽木乃伊”，humanizes bog bodies）成为一种经验的、体验的和感官叙事的有机组成部分。这让空间变化的投映和与人类遗骸互动的形式成为可能，也体现了大学博物馆作为创新和实验空间的功能。



# “展览的诗意”

Kali Tzortzi / 文  
陈力子, 郭骥 / 译

## 引言和研究问题

本文旨在探讨情境性的展览中，如何有尊严地呈现人类遗骸，并藉此探讨博物馆空间在展示其所带来的挑战中扮演的角色，同时特别提及在大学博物馆环境中进行实验的贡献。人类遗骸“不仅是另一件人工制品”，这一论点引发的争议在文献中被广泛讨论，并通过一系列博物馆实践对其进行了越来越多的探索。在理论理解的层面，作者试图全面了解保护人类遗骸的方法，以便更好地了解人们提出的挑战。例如在最新的出版物中，奥唐纳邦（O'donnabhain）和洛扎达（Lozada）考察了全球范围内对考古人类遗骸的态度，以及不同国家对其研究和管理方法的多样性。相对而言，吉森（Giesen）则着眼于英国，并概述了整个国家当前的趋势。实践方面，特别令人感兴趣的是弗莱彻（Fletcher）、安托万（Antoine）和希尔（Hill）从大英博物馆这一特定机构的视角，阐述了对人类遗骸进行保护、展示和研究所持的观点。本文的启发性在于强调了对湿地遗体和木乃伊的展示，这也是本文的重点。作者认为这些遗骸具有保存完好和因个体而异的属性，也因此带来了许多额外挑战。

同样有意思的是，人们在文献里格外关注大学博物馆里的人类遗骸展示，以及这些展示经常采用的实验性和创新性的方法。一个典型的案例是曼彻斯特大学博物馆（Manchester University Museum）于2008年展出的林多人（Lindow Man），这也是本文的研究对象之一。理论观点和策展经验都是国际会议的主题，例如伦敦博物馆于2004年和2007年举行的会议，“阐述了在使用人类遗骸方面，人们的看法有多么不同”。然而正如桑德斯（Sanders）所指出的，尽管有丰富的文献积累，“但当展示的考古文物是某个人的遗骸时，会产生什么样的问题，这尚未得到充分的回答”。

面对这些争议和挑战，本文的目的依旧是关注人类遗骸展示的空间维度，以及如何才能有助于这些遗骸有尊严地融入整个展示和叙事过程中。作者特别感兴趣的是遗骸的空间布局、在博物馆展线中的陈列位置，以及遗骸与其他空间和展品之间的可及性和可见性的联系。总体而言，空间设计的人性化有助于体面地展示人类遗骸，而不是将其物化为“科学对象或数据”。问题提出的背景是：一方面在博物馆的理论和实践中，对于建构展览意义过程中空间作用的认识有所增强；另一方面，博物馆越来越多地参与到知识的实体和感官形式中来。



关于曼彻斯特大学博物馆林多人展览的讨论



奥尔胡斯大学莫斯加德博物馆的建筑外貌

有鉴于此，本文第一部分回顾了空间维度在营造博物馆体验中的一般意义，以及“具身理解”的概念。第二部分关注的焦点转向博物馆的实践活动，通过以大学博物馆为主的背景案例，分析空间是如何在人类遗骸的展示中起到关键性变量的作用，并认为这一点取决于它们曾经作为活着的人被概念化的程度。第三部分在深入实地进行观察的基础上，以丹麦奥尔胡斯大学的莫斯加德博物馆为主要案例加以分析，这是一座兼有考古学和人类学博物馆。据说博物馆在展示世界上保存最为完好的湿地遗体方面，堪称创新性的典范，而决定性的因素则是与空间有关的方法。分析显示遗骸是如何被作为逝去的人类对待，并成为完整的经验、体验和情感的叙事。展览由一系列的体验构成，虽然在空间上是分开的，但是体验往往被密切而又错综复杂地交织在一起。每一种叙事都建立在前一个概念的基础上，空间之间的协作又加强了前后语境的关联。这种方式影响到观众的体验感，尤其是与其他观众的共存感。

将莫斯加德博物馆与背景案例研究相结合，揭示了人类遗骸展示表面空间的变化，作为观众，我们可以通过更为深入、更为多样的方式参与博物馆的人类考古遗骸展示。同样重要的是，这体现了大学博物馆作为新的思想和实验方法的孵化器的作用。

## 理论语境：物理维度、具身理解和情感参与

20世纪下半叶和21世纪初，空间在营造博物馆体验的重要性方面，已经成为博物馆领域研究文献的关注重点。福尔克（Falk）和迪尔金（Dierking）提出博物馆体验的概念是三种语境之间的“紧密联系”，即所谓的“个人”（观众体验及其知识、兴趣和动机）、“社会”（随行团队、其他观众、工作人员）和“物质”（包括建筑物以及对建筑和展示对象的感受）的“互动体验模式”（Interactive Experience Model）。他们认为，“无论是在展品、展览还是建筑物的层面，观众体验都受到空间的影响”。这强烈地影响着观众的行为、观察和记忆，因为地点、情感和记忆三者之间有很强的联系。

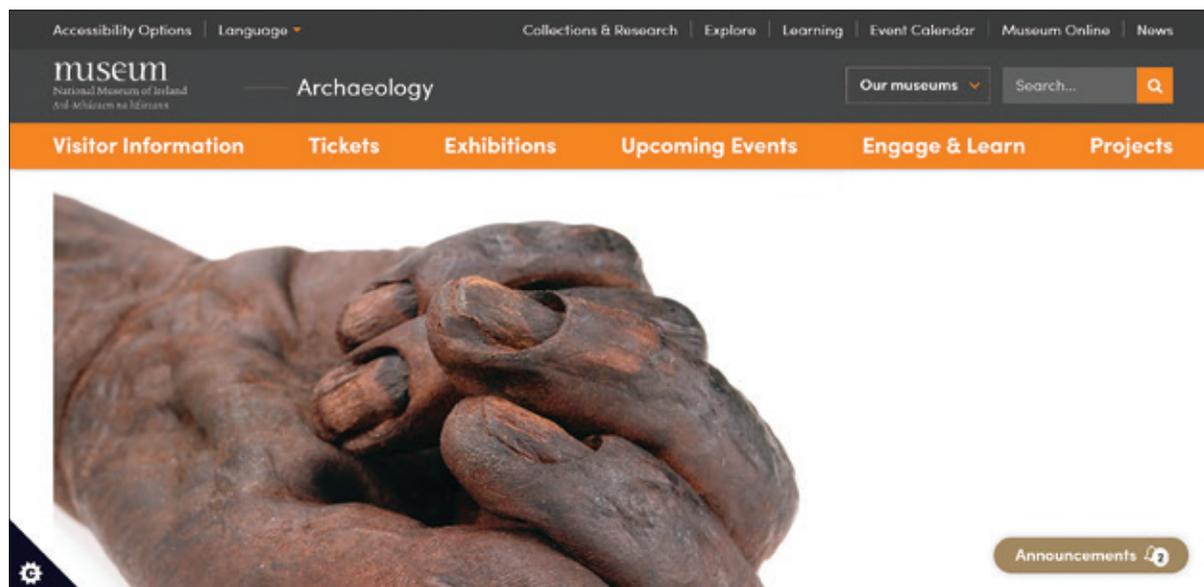
认知与物质环境、认知与情感之间存在相互联系的观点，得到罗伯茨（Roberts）的认同。她指出观众能够通过不同渠道获得信息，以往博物馆将“基于信息”（information-based）的学习置于“基于体验”（experience-based）的学习之上，以至忽视了情感因素。“参观博物馆首先是一次物理上的接触”，她主张“信息存在于博物馆的实体架构中”（包括“空间布局的客观存在”，以及颜色和灯光），而不单纯是语言形式和文字信息。

认知科学和神经科学的最新发展，为人类认知提供了一种“具身”（embodied）或“情景化”（situated）的方法，这些研究强调了世界上所有的体验都是多感官的。当下对于“理解”（understanding）的看法是，这不仅仅是一种智力上的运作，更是与周围环境一系列的全面接触；“与其说这是一种认识或思考的形式，不如说是体验和行动的过程”。马克·约翰逊（Mark Johnson）在他的“具身意义理论”（Embodied theory of meaning）中，引用了杜威（Dewey）的“身心”（body-mind）概念，认为“身心不是两种事物”，而是建立在“物理维度的场所与空间之间的身体接触”，以及动作、情绪和感受。他强调说，“我们真实的体验是完整、统一的情境，只有在这些情境中我们才能体验单个对象”。这些理论的发展，更加强调在博物馆领域，空间对于我们感知展示方式的影响，以及空间与视觉、听觉和其他方面相互作用的观众体验。博物馆现在越发重视寻求不同感官提供的多模式体验和信息的有效整合。与其他学习方式相比，多感官学习在提高参与性和后续记忆方面，具有一定的积极影响。

更具体地说，在赋予博物馆展示中具身理解的关键

地位的背景下，威特科姆（Witcomb）提出“感觉教学法”（pedagogy of feeling）的概念，来描述展览策略的感官效果，邀请观众们“看、听和感受”。在这种展示中，身临其境的沉浸式感官体验通过一种直观参与的方式吸引观众，激起感同身受的情感反应，并使感性凌驾于理性之上。其中的关键在于，观众将叙事作为体验的累积效果，而不是通过一连串简单的排列组合。

这种将新的展示形式理论化的方法，与20世纪末情感史学（affective historiography）的出现有着相似之处，尤其是马克·萨尔伯·菲利普斯（Mark Salber Phillips）提出的“情感距离”概念。具有挑战性的观点认为，历史的距离（historical distance）“随着时间的流逝而日益清晰”和超脱，萨尔伯·菲利普斯认为这是一种不同类型和程度的结构。它包含了“历史上由近及远的所有状态”，也“囊括了我们过去所处的各种环境”。其中包括了情感参与（affective engagement），萨尔伯·菲利普斯将其与当代博物馆的“亲密的沉浸式展示和情感技巧”联系起来。与那些“在观众和艺术品之间设置障碍的陈旧的展示案例”相比，这一新的方式旨在提供“对过往历史的即视感”，并“使其尽可能近在咫尺”。



爱尔兰国家博物馆“王权与牺牲”展览的介绍页面

## 背景案例研究： 空间在人类遗骸展示中的不同作用

本文提出的观点认为，近年来空间维度已成为人类遗骸展示中的关键因素，也成为政府机构（例如英国和苏格兰）、国家和国际性博物馆组织（例如国际博物馆协会和英国博物馆协会），以及某些博物馆（例如大英博物馆）在发布准则和制定政策时必须考虑的问题。就英国的案例而言，2005年文化、媒体和体育部（Department of Culture, Media and Sport, DCMS）颁布了一项重要文件，即《博物馆人类遗骸的保护指南》（*Guidance for the Care of Human Remains in Museums*），建议博物馆应确保将遗骸陈列在展厅专门的区域或壁龛里，以防观众在没有思想准备的情况下看到。包括苏格兰博物馆与美术协会（Museums Galleries Scotland）制定的《苏格兰博物馆藏品中人类遗骸的保护指南》（*Guidelines for the Care of Human Remains in Scottish Museum Collections*）在内，这些建议以思考问题的形式，并附上了实例。2016年博物馆协会修订的《道德守则》（*Code of Ethics*）“补充指南”中也提出了类似的建议，即“考虑在展示以前提前通知观众”（2016，第9条第2.3款）。

这些担忧越来越多地反映在当前的博物馆实践中。传统的博物馆展示，人类遗骸往往缺少空间上的分隔。以大英博物馆的“埃及”展厅，特别是“早期埃及”展厅（第64室）为例，就能说明这一点。展厅里展示了一具保存完好的木乃伊，这具男性遗骸来自前王朝晚期（约公元前3500年）上埃及的基波林（Gebelein）遗址，被称为“基波林人”（Gebelein）。透明的展柜（旁边有一个虚拟解剖台，观众可以通过交互手段探究CT扫描数据）位于穿过展厅空间的主通道上，并沿着整个博物馆的北侧延伸。所有经过这条主通道的观众，无论有意无意都会看到基波林人。在这种情况下，人类遗骸被视为与其他展品无异，不需要在空间上有任何特殊的对待。

在稍后的展览中，大英博物馆采用了另一种方法展示林多人的遗骸。这具保存完好的木乃伊（可追溯到公元前2年—公元前119年之间）是1984年在曼彻斯特附近林多莫斯（Lindow Moss）的泥炭沼泽中被发现的，迄今已在大英博物馆的不同展区展出了20多年。有意思

的是，目前在铁器时代展厅（第50室）的展示，是在英国文化、媒体和体育部的指导方针出台前“就位”的，展厅角落设有一个视觉保护区域。方形的、与髋部等高的展柜（可从两侧进入）不在展厅轴线上，观众需要多走一小段路，绕到区域内部观看。展览还附有说明材料（包括了发现地照片的信息板）。

就这方面而言，将大英博物馆里永久陈列的林多人与2008年在曼彻斯特大学博物馆举办的临展“林多人：沼泽木乃伊之谜”相提并论，是很有意思的。这是林多人第三次外借展出（此前分别是在1989年和1991年），目的是打造一个“多元化的展览”（polyvocal exhibition），并探讨林多人对于不同人群所具有的不同含义，而不是博物馆发出的唯一权威的声音。为了更好地展示林多人，博物馆在征求公众意见后，提出了划分区域和自主选择参观路线的方式来节省空间。但是“事实证明，在博物馆临时展厅的狭小范围内，即使将林多人放在展览的尽头，也无法为并不想看到遗骸的观众设置单独的走廊”。

2006年爱尔兰国家博物馆（National Museum of Ireland）举办的“王权与牺牲”（Kingship and Sacrifice）展览，就是遵循文化、媒体和体育部颁布的指南，在策展时体现了“空间分离以实现展示尊严”的理念。展览包括四具沼泽木乃伊（约公元前400年和公元前200年），围绕新的研究理论，将它们的放置位置与重要的古代边界联系起来，并赋予了保护观众观展的功能。这些遗骸“没有暴露在一般的展览空间内，而是在概念上成为空间的构成部分。取而代之的是每具木乃伊都占据着一个环绕着高墙的圆柱形小房间，昏暗的灯光和大小适中的空间，每次只允许一小部分观众进入”。在这种情况下，为人类遗骸设计的空间分隔创造出一种“如同墓室般隐秘的空间，当进入这些房间时，观众们会产生受压迫感，他们要么低声私语，要么什么也不说”。可以说，博物馆利用空间分隔营造的空间感，用以强化这些人类遗骸曾经是活生生的人的感觉。

综上所述，三个案例都是当今博物馆展览中（在本例中为英国）并存的多种范例形式，并已开始体现出将遗骸作为逝去的人类进行展示时，空间所扮演的角色。在这一背景下，我们将视线转向莫斯加德博物馆，作为主要的研究案例。

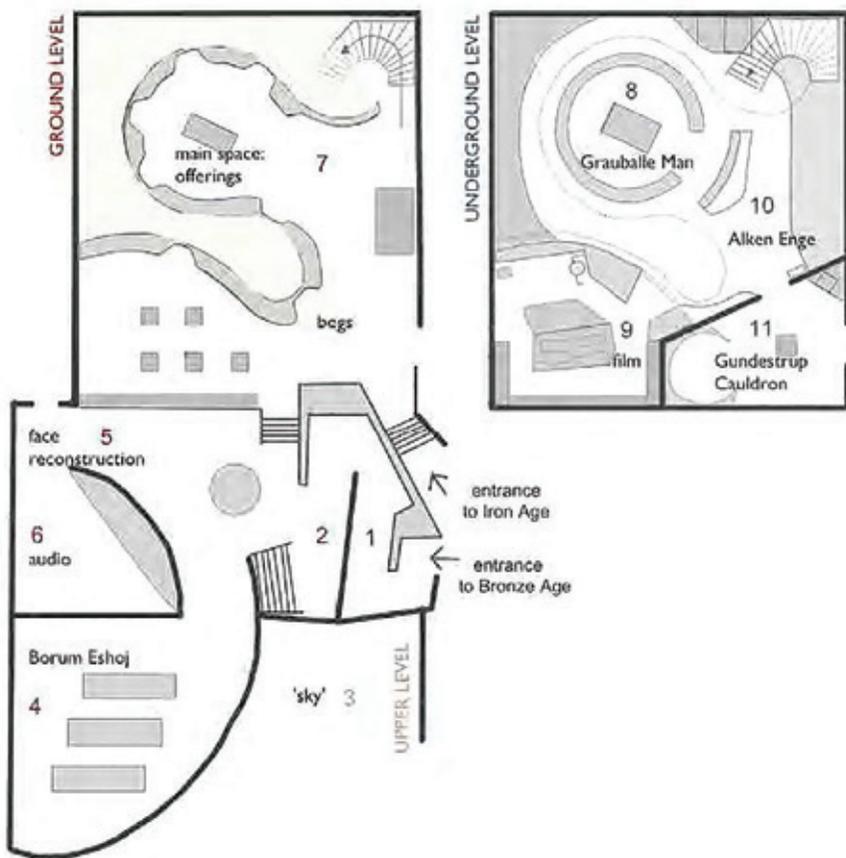
## 主要案例研究： 奥尔胡斯大学创新型的莫斯加德博物馆

莫斯加德博物馆（其历史可以追溯到第二次世界大战之后的几年）自 2014 年迁入由亨宁·拉森建筑师事务所（Henning Larsen Architects）设计的新建筑中。建筑的灵感源于考古发掘的概念——坐落在山坡的一侧，部分建筑位于遗址内，并与自然景观融为一体。建筑结构分为两层：上层是以“死者的生活”（Lives of the Dead）为主题的民族学藏品；下层则是按时间顺序（石器时代、青铜时代、铁器时代、维京时代和中世纪）在相邻的空间复合体内集中展示考古学藏品。

本文聚焦于青铜时代（公元前 1700—公元前 500 年）和铁器时代（公元前 500—公元 800 年）的空间复合体。

每个部分都包括一个专门展示人类遗骸的空间：青铜时代展区是一家三口的遗骸（公元前 1350—公元前 1300 年），是 1875 年在博伦姆埃绍伊（Borum Eshoj）的坟墓里发现的；而在铁器时代的展区，是一具公元前 3 世纪格劳巴勒人（Grauballe Man）的湿地遗体，这也是博物馆重要的馆藏。1952 年，这具遗骸发现于丹麦中央省区（Central Jutland）的格劳巴勒，当即由彼得·格罗布教授（Peter Glob）在奥尔胡斯的史前博物馆（Prehistoric Museum at Aarhus）公开展出。

整体上看，青铜时代和铁器时代的建筑复合体分为三个层次，本质上是一个划分出子空间的开放空间，通常以弯曲的几何形状为特征。展厅的空间逐渐变暗，被射灯聚焦的展品融入环境氛围，营造出“每件展品专属的隐秘照明空间”。



莫斯加德博物馆的平面图和空间编号（根据博物馆地图绘制）

## 展览叙事及其空间化

图1所示为展览叙事，青铜时代的前两个空间（空间编号1、2）参考了这个时代的主要特征，例如贵金属的运输和贸易，以及草皮坟冢的构造，并以之作为广阔的背景。楼梯通往上层较小的空间（在这里称为“天空”空间）（空间3），与天文学以及青铜时代人们预测天体运动的能力有关（图2a）。在“天空”空间的下方，是一个坟冢造型的封闭角落（空间4）。地面有脚印图案的标识，引导观众前往低矮的入口。这个空间里展示了一个小型家庭的遗骸——一位老人，以及一名年轻男子和一名女性穿戴整齐，躺在他们的橡木棺材里（图2b）。房间里非常暗，只有昏暗的灯光照亮这三个透明的展柜，墙上则营造出坟冢“土坑墓室”的感觉。遗骸的展示一直延续到两个相邻的空间：其中的一个（空间5）在屏幕上显示了根据头骨CT扫描重建容貌的过程；另一个（空间6）则由一道半透明的墙壁与主展示空间

分隔开来，通过音频叙述的形式呈现了人们发现的事物，并用真人等身大小的形象再现了女子和年轻男子正隔着平躺着老人进行交流的场景。

铁器时代的主展示空间（空间7）位于较高的位置，着重强调作为主要地形地貌的沼泽对于通向另一个世界的重要意义。这个展厅的空间特征和视觉比例不同于建筑复合体的其他部分，而是有所增强：展厅有两层高，由一道低矮弯曲的栅栏作为分界，相隔一定距离外又被建筑的墙壁所包围（图2c）。从栅栏到墙壁之间构成了一个延伸到地下的空间，垂直地将上下两层贯通在一起，同时也暗示了沼泽的形状。主展示空间柔软的地板，配上展柜的绿色，进一步增强了这种暗示，从而营造出在沼泽中行走的感觉。进入展厅空间，观众首先看到的是中间的玻璃开口，让他们可以向下看到封闭的、专门用于展示格劳巴勒人的地下空间。玻璃开口的周围，展示了考古发现的各种供奉神灵的祭品，比如女性截断的头发、颈环（男女都戴），以及动物的骨骸（例如狗和

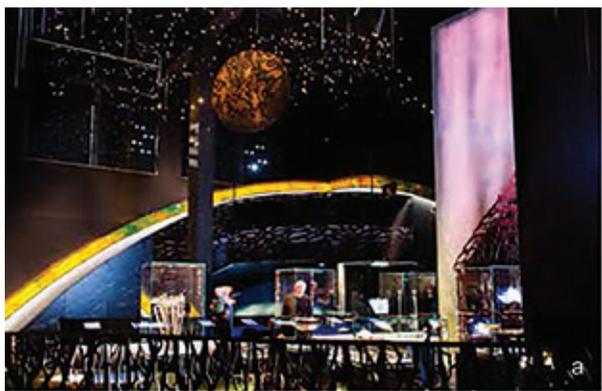


莫斯加德博物馆的展厅

马的头骨)。格劳巴勒人据信也属于祭祀品。四部动画短片投映在墙面上,每部都在讲述一个故事(其中的三部,《卡拉》(Karla)、《托娃》(Tova)和《西格丽德》(Sigrid),都是女性的视角,第四部则是讲述父亲《托尔斯滕》(Thorsten)和他儿子的故事)。这些短片反映了史前日德兰半岛的生活场景,并为展品的展示提供了极富想象力和情感色彩的背景。值得注意的是,影片是由观众自己激活,精确重复回放,不会跟随主展示空间同步播放,从而在每次参观时都会创造出一种独特的体验。

沿着弯曲的扶梯下楼,映入观众眼帘的便是格劳巴勒人的遗骸(图1中的空间8和图2d)。这具陈列在

玻璃展柜里的湿地遗体,位于隐秘而又黑暗的圆形房间的正中央,是这里唯一的“展览”,周围则是为观众准备的一排长凳。这个空间里没有任何的文字信息。相邻的房间(空间9)放映一部时长15分钟影片,讲述发现、保存和展示格劳巴勒人的历史记录。整体而言,较低一层的空间(空间10)仍以湖泊和沼泽中的祭品为主题,包括与格劳巴勒人命运相似的其他人的遗骸,以及在阿尔肯英格(Alken Enge)湖里作为仪式祭品而牺牲的勇士骸骨。建筑复合体的最后一个空间(空间11)聚焦于装饰华丽的银质大锅,这也是发现于沼泽中,可能是用来举行重要的祭祀活动,奉献给其表面刻画的诸位男神和女神。



奥尔胡斯大学的莫斯加德博物馆。(a)从主展厅空间仰视上层与天文学有关的小空间;(b)博伦埃绍伊空间的棺材里,陈列着三具遗骸;(c)主展厅空间的场景,由低矮弯曲的栅栏作为分界,并被建筑墙体所包围,动画影片投映在四周的墙壁上。从前景的玻璃开口处,观众可以看到格劳巴勒人;(d)格劳巴勒人展示空间。图片来源:莫斯加德博物馆媒体部提供

## 通过展览空间、视觉和感官之间的联系， 将人类遗骸情境化

展览的叙事在很大程度上是由一系列的体验构成的，这些不同的体验像拼图的碎片一样，清晰而紧密地交织在一起。在这里，我们建议可以通过研究人体遗骸在展览中是如何被赋予空间形态的，从而建构一个暗伏的叙事来解开这个谜题。

全方位来看整个建筑复合体，三个楼层（上层、地面和下层）的维度之间的连接具有象征意义。从主楼层的地面空间可以仰望上层的“天空”空间，为观众展示了史前日德兰的生活场景。与此同时，从地面这个主展示空间也可以透过中间的玻璃开口看到封闭的地下空间展示的格劳巴勒人。因此，这三个层次的空间设计暗示了天空、生命和地下世界的深刻意义。

仔细观察博物馆展线中两个展示人类遗骸的空间位置，我们发现两者在布局上都是相对分隔和封闭的（如同《指南》里的建议）。但是两者结合起来，就像在博伦姆埃绍伊的案例，地面上的脚印指示着参观方向；或者像在格劳巴勒人的空间里，视觉上和空间上可以达到一定的高度。观众们可以在两个不同的叙事阶段注意到遗骸，并从不同的距离观看。

博伦姆埃绍伊的家庭所在的空间，采用了复制圆形坟墓的形式。当观众进入黑暗的空间，只有三口棺材是被照亮的。这里没有提供座椅，观众在移动的过程中观看遗骸。不过在邻近的更容易进入的空间里，展览以这三人的等身人形，还原了他们生前的形象。“生活”空间的一侧放着一排长凳，并配有音频设备。从一个空间到另一个空间参观，需要先退出后，再找到另一条路线。从整体上看，建筑复合体创造了一种深意，包括建筑形式（坟墓的造型）、空间关系（封闭空间）、观众活动（移动和坐着），以及死去的人类遗骸和活着的生命。这意味着死亡，但也指向了生命。

铁器时代的案例中，湿地遗体同样位于圆形和黑暗（虽然比前一种更弱些）的空间，其规模与青铜时代的空间相仿。但是与此不同的是，格劳巴勒人的空间并没有采用原状背景的形式。相反，这个空间以一种表达与死者的空间和社会关系的环境形式，营造出生动的体验。中心位置的遗体被四周的座椅环绕着，只留下很小的活动空间。其效果是，观众坐在这个空间里，构建了一种

与刚刚逝去的死者在特殊空间（周围环境）和社会（众人）之间的关系，就像是在参加哀悼或追思。正如青铜时代的案例那样，建筑、空间和观众活动之间产生的含义，不仅反映了死亡本身，也再一次表达了死者曾经生存于世的事实。

在两个陈列着人类遗骸的空间之间，还有一个轮廓分明的圆形空间，即建筑复合体内两层高的主空间。与陈列人类遗骸的空间不同的是，这个空间融入了博物馆的整体布局，兼顾空间的封闭性与视觉的开放性，并在视觉上将日常生活方式（通过展品和影片）、“天空”世界，以及湿地遗体的地下世界（通过玻璃开口）贯通起来。与此同时，主展厅空间是观众活动最为频繁的区域。非正式的观察表明，这一空间的特点是观众之间的互动，由此带来活跃的社交共现（co-presence）：结伴参观的人们（2-3人或更多为一组）经常在这里交流、讨论、观看影片，或是拿东西给对方看。因此，如果说人类遗骸的空间创造出一种反映死亡但指向生命的意义，那么主展示空间既反映了人生的丰富性，但同时也指向了死亡。

在视觉、空间、象征和社会关系的背景下，通过感官上的纽带，强化了楼层与空间的进一步联系。比方说展览元素，专用灯光照射出的形状让人联想到木杆或白桦树，穿过两层高的主展厅空间到达较低的楼层，这样就连接了地面和地下的展览部分。与灯光一样，声音——展示空间“氛围”里的另一项关键元素——也让环境相融洽，增强观众的感官体验。声源，例如现实世界里环境的声音，以及空间里萦绕的低沉的背景音乐，时常伴随着影片中叙述故事的呢喃细语，让观众沉浸在“一种和谐的体验感受”中。所有这些都助于将观众的“现实感引入主题内容的想象世界”。



莫斯加德博物馆的展厅

## “展览的诗意”

理论上讲，将上述分析出的不同线索联系在一起，可以认为除了展示文本（例如简短的说明文字和触摸屏）之外，是感官的、沉浸的和具身的内容影响了对展览的理解。意义通过客体构建，诸如空间的承载力、建筑的感官质性，以及技术应用的想象力，或者用利奇（Lidchi）的话说，“展览的诗意，是通过相对独立却环环相扣的展示方式造就的”。丰富的连接网络被用于在概念上构建不同体验的互联，并且有助于赋予其新的含义。观众在空间中获得的体验，是一系列互为关联的与空间和社会有关的命题，而非循序渐进的叙事。这些体验有一个共同的主题——人类遗骸也曾经拥有过生命。值得注意的是，这不仅仅是依靠观众在不同空间和楼层上的身体移动来实现的，而是通过在某个单独的空间里的驻足而获得的。这在格劳巴勒人的展示空间里有最直观的体现，我们观察到人们安静地坐在一起默默思考，俨然聚集在纪念地，感受着共通的情感。

## 比较和总结：

### 绘制空间的转变和参与度的变化

回顾此前所有的案例，似乎出现了两个互为联系的观点：首先，我们获得越来越多的提议，将人类遗骸视为逝去的生命而不是博物馆里的物品，我们观察到这些遗骸的展示方式从易于接近的，或是合并在一起的展示空间或位置（正如大英博物馆的埃及展厅），向着分隔和封闭的空间（例如爱尔兰国家博物馆）转变。位于主要动线上的展柜被移到了突出的延伸空间，增强了局部的体验效果，并且原本开放可见和一览无余的展示，也被视觉上的屏蔽性和隐秘性所取代。紧随其后的第二个观点是针对我们研究的主要案例，即莫斯加德博物馆，看起来给予了人类遗骸的展示以尊重，也就是说整合了展览叙事和在博物馆体验过程中的具身和情感性质，而不是通过理性的话语加以分隔和呈现。近距离观看人类遗骸，成为了补充展览叙事的体验部分。正如威特科姆所提出的，观众被邀请去“观看、倾听和感受”，并被



莫斯加德博物馆里的观众

空间变化	案例研究		
	传统展示 (大英博物馆埃及展厅)	近期案例 (爱尔兰国家博物馆)	莫斯加德博物馆
空间 / 博物馆 平面图上的位置	易于到达, 或被整合在一起, 展示空间或展示位置	分隔和封闭的展示空间	封闭的展示空间, 但有清晰 标识引导路线
展示	人类遗骸的展柜放置在主要的 观众动线上	人类遗骸的展柜放置在突出 的区域以增强局部的体验	人类遗骸的展示作为一种独特而又 紧密交织在一起的生存体验
视觉上的安排	开放可见和一览无余	视觉屏蔽和隐秘	富有深意的视觉关系, 结合 了感官上的联系
空间的使用	中性	空间的使用空间分隔和强化	空间整合成一个具身的和感官上的 无序叙事

博物馆案例研究中人类遗骸展示的空间特性, 暗示了空间设计随着时间的推移而改变

引导产生了“依赖于他们一系列展览体验的累积效果”的完整感受, 这些都相辅相成。从这个意义上讲, 莫斯加德博物馆的空间处理方法和对遗体的重视、丰富的感官和情感体验也可视作与逝者进行调和的模式。尤其是这与萨尔勃·菲利普斯(2006)所描述的将展示“逝去的岁月当作体验的场所”, 而不仅仅是“作为一个研究对象”, 通过具有亲和力和充满情感的参与, 而不是疏远和漠视。

表1总结了空间设计随着时间的推移而发生变化。从最初空间的使用不偏不倚, 我们看到首先的变化是转向消极的一面, 从此意义上说, 是为了防止人们在无意中撞见遗骸, 并能让他们考虑选择是否前去观看。但同时, 这种空间上的消极性, 可以与创造空间的积极作用联系在一起, 这些空间强化了观众对遗骸的感受, 包括意识到他们也是人类。随后的空间设计也发生了转变, 人类遗骸成为博物馆具身和情感叙事中不可或缺的一部分, 并给人营造出一种强烈的感觉, 即他们也曾是活生生的人类。分析表明, 这是通过特定类型的空间和空间关系得以实现的, 有时也具有象征意义, 通过观众在那些空间里的活动作为生动的体验。莫斯加德博物馆的空

间设计提供了不同的布局, 营造出丰富的体验和感受, 这对叙事的构建来说至关重要; 而更重要的是加强了人类遗骸的语境化、个性化和人性化。

这些空间上的转变和参与度上的变化, 通过“引导人类认识遗骸”的理念, 以及对博物馆学习的感官维度的认可, 提出了新的理解形式。特别令人感兴趣的是, 这些最具创新性和复杂性的发展, 是在大学博物馆里出现的。正像有人建议的那样, 虽然大学博物馆被认为是遵循传统和“历史惯例的捍卫者”, 但也被证明是创新和试验的孵化场所。大学博物馆的目标是兼顾前沿学术和为公众服务(为实现他们的教学、研究和参与的重重使命), 这赋予了他们不同寻常的品格, 以及培育新思维的强大潜质。我们相信, 本文发现的这种转变, 能够为博物馆开发出更为复杂和多样化的方式来对待人类的遗骸, 而不仅仅是为展示的尊严提供空间和语境。

本论文的参考文献可以通过以下网址查询。

(来源: UMACJ-10; <http://umac.icom.museum/publications>, 本专栏由上海大学博物馆与国际博协大学博物馆与藏品委员会 UMAC 合作)



# 参与式博物馆:基于特色藏品的教育活动策划——以中国武汉高校博物馆为例

当今社会,互联网“风暴”席卷全球数字媒体,互联网与个人电脑的“强强联合”,影响着包括博物馆在内的众多领域,博物馆受众群体因此不断壮大,全面数字化战略已然成为各机构可持续性发展规划中至关重要的部分。然而一些博物馆,尤其是大学博物馆,受经费和管理体系的制约,创新数字战略发展缓慢。与此同时,一些研究显示,博物馆里的数字应用技术会分散人们的注意力,导致“博物馆疲劳”。数字时代,我们该

如何设计具有诠释性的体验,来促进观众与博物馆藏品之间深层次的互动?这是所有博物馆都将面对的问题。本文探讨了大学博物馆在新时代所面临的主要发展趋势和挑战,通过案例研究提出了解决方案,即组织与博物馆特色藏品相关的主题活动来平衡技术与藏品对象之间的关系。文章以湖北省博物馆协会高校博物馆专业委员会举办的以宝石光学效应为主题的实地考察活动的成功经验,诠释了基于特色藏品的活动策划流程。



范陆薇，倪婉，姜昊 / 文

## 新时期大学博物馆面临的机遇与挑战

近年来，随着数字媒体的迅速发展，数字展览设计被应用于博物馆中，扩大了博物馆线上受众群体。权威行业发展报告预测博物馆之间的协作将日益增多，博物馆运营中数据分析也将更受关注。

未来，博物馆的发展趋势和挑战如下：

- a. 拓展创新边界；
- b. 企业参与博物馆教育；
- c. 跨机构合作；
- d. 研究数据促进博物馆运营；
- e. 观众范畴拓展；
- f. 聚焦参与体验。

包括移动应用和社交网络在内的数字策略，已被应用在大多数博物馆中。这些实用的、创新的表达方式使博物馆教育点到启发，开发出与正式教育匹配的系列互动活动。

随着中国经济、科技、区域人文环境和生活质量的快速发展，博物馆功能更为丰富，地位不断提高。教育作为博物馆的重要社会职能，受到高度重视。2007年，全国政协委员在题为《将博物馆纳入国民教育体系》的联名提案中，建议“有关部门进一步重视博物馆的资源 and 阵地作用，研究建立博物馆参与国民教育体系……实现博物馆教育与学校教育的有效衔接，使博物馆真正成为青少年课堂教育的必要补充和校外教育的重要内容，并为营造学习型社会提供更好的服务”。

大学博物馆作为博物馆家族中的重要“成员”，在公共教育中承担着特殊责任，面临着与公共博物馆同样的挑战。然而，与公共博物馆相比，大学博物馆是大学下属的二级单位，在管理、经费以及符合需求的人力资源配置方面，都有着更多困难，必须制定新的策略来适应数字时代的观众需求。

此外，有研究表明，技术对于人类的认知功能具有干扰作用。一项心理学研究证明，观众存在“拍照障碍效应”（phototaking impairment effect），当观众拍摄展品照片之后，对物体的细节记忆减少。在大量的新媒体内容、技术和新兴的参与方式的冲击下，博物馆更应该保持清醒而深入的思考。在这种情况下，博物馆项目鼓励观众与藏品对象进行深入的互动，同时最大限度地利用数字工具，这似乎是大学博物馆针对公众发展适合自身教育风格的理想方式。

## 湖北省高校博物馆专委会的发展

湖北，位于中国中部的江汉平原，全省面积 18.59 万平方公里（图 1）。作为中国教育和科研最发达的省份之一，湖北省拥有高等院校 129 所，其中有 2 所全国排名前十的高校，还有 7 所“211 工程”重点建设的高校。“211 工程”项目是中华人民共和国教育部于 1995 年启动的全国重点大学建设项目，旨在提高高水平大学的研究能力，为社会经济发展制定战略。从 1996 年到 2000 年是项目实施的第一阶段，国家共计投入经费约 22 亿美元。



图1 武汉位于湖北省的东部

湖北省省会武汉是重要的都会城市，拥有湖北一半以上的高等院校，其大学数量和本科生人数均居全省之首。据报道，截至2017年底，武汉共有高校89所，本科生人数为120万人。

武汉三分之一的大学都有自己的博物馆，巧合的是，它们大多集中在武昌区（图2）。然而，武汉的大学博物馆在规模、发展、经费、专业人才等方面存在着较大差异。表1列举了武汉的大学博物馆的一些代表性信息。



图2 武汉主要的大学博物馆分布图

武汉的大学博物馆具有以下三个特征：

（1）具有学科特色的丰富馆藏

与其他类型的博物馆相比，武汉的大学博物馆拥有与大学学科相关的丰富馆藏。以中国地质大学逸夫博物馆为例，该馆藏有化石、宝石、矿物、岩石等藏品3万余件/套（图3）。中南财经政法大学货币金融博物馆藏有距今600多年的明代古钱币“泰昌通宝”（图4），是现今仅存的一枚折五大钱的孤币（图5）。



图3 中国地质大学逸夫博物馆收藏的关岭创孔海百合



图4 中南财经政法大学收藏的古钱币展现了中国古代金融史  
左上：夏朝（约公元前2070年—公元前1600年）使用的贝币  
右上：春秋时期（公元前770年—公元前476年）使用的刀币  
左下：战国时期（公元前475年—公元前221年）使用的蚁鼻钱  
右下：秦始皇时期（公元前259年—公元前210年）统一的货币秦半两



图5 中南财经政法大学货币金融博物馆收藏的“泰昌通宝”折五大钱，是世界上仅存的一枚

### (2) 服务于专业教育与大众科普

回顾武汉高校博物馆早期发展史,不难看出辅助专业教育是当时唯一的任务。随着时间的推移,高校博物馆所拥有的丰富馆藏、体系化的科学知识,以及深厚的科研背景,都使其在博物馆领域中具有独特的存在价值,吸引社会公众的兴趣。近年来,大多数大学博物馆对公众开放,承担着普及知识、服务社会的任务。

### (3) 发展不平衡

即便是近年来备受重视的武汉的大学博物馆,也由于行政体制繁复、经费短缺、职业发展滞后等原因时常陷入困境。目前,中国大多数的大学博物馆都归于所在大学的行政管理之下。如此一来,这些大学博物馆没有独立的法人,也就意味着它们无法在旅游部门登记注册,也得不到教育部以外其他部门的政策和财政支持。而且,教育部并没有相应的部门来组织推动大学博物馆的发展。这都制约了大学博物馆的进步和社会教育功能的实现。

这些大学博物馆在展厅面积、藏品数量、参观人数和工作人员的数量上相差较大。有些博物馆拥有珍贵的藏品,但展览空间有限(如表1所列的2号、4号、5号);有些博物馆有很大的展览空间,但不对外开放(如表1中所列的3号);有些博物馆工作人员紧缺(如表1所列的2号、4号、5号),这些博物馆同样都面临着预算不足和技术迅速发展的挑战。

## 湖北省高校博物馆专委会成立

2013年春,在湖北省博物馆协会的支持下,中国地质大学逸夫博物馆组织座谈会,讨论筹划一次有关湖北省大学博物馆定位与未来发展研究的会议。会议决定成立湖北省高校博物馆专业委员会,由徐世球担任会长。委员会成员包括来自艺术、历史和科学类博物馆的代表。在随后的4年里,委员会成员单位从13个增加到27个。

湖北省高校博物馆专委会(Hubei University Museums Association, HUMA)的宗旨是整合资源、分享经验、解决问题、促进发展。协会举办的活动包括年度大会、座谈会、研讨会和各类调查活动。

2014年,湖北省科协借助信息技术、互联网等现代传播手段,开展了以科普教育为基础,以高校博物馆和科普景点为特色的“湖北科普旅游”及相关活动。

这些活动表明,湖北省政府已经意识到整合利用大学博物馆资源的重要性和必要性。但是大学博物馆之间的互动还处于初级阶段,还没有进行深入地整合与互通。为了发掘大学博物馆在教育领域的潜力,加强博物馆与企业之间的合作,为博物馆观众提供个性化的教育项目,湖北省高校博物馆专委会设计了一系列旨在整合成员力量与资源的项目。

序号	馆名	面积/m <sup>2</sup>	藏品数量/件	观众数量(人/年)	员工数量/人
1	中国地质大学逸夫博物馆	5 000	30 000	124 000	14
2	华中农业大学蜜蜂博物馆	350	3 000	10 000	3
3	武汉海军工程大学博物馆	8 000	5	通过预约	19
4	湖北经济学院钱币陈列馆	600	2 000	内部开放	2
5	华中师范大学生物标本馆	700	24 010	通过预约	1

表1 武汉具有代表性的大学博物馆的基本信息

## 以藏品为中心的主题活动

大学博物馆的藏品体现了大学的学科特色，展现出大自然的多样性和人类文化的产物。关注大学博物馆，其实质就是培养公众的科普意识，向公众提供科技培训。然而单个标本的展示，并不能向观众传递多层次的内涵。况且静态标本也很难培养公众的科学探索精神和审美情操。湖北省高校博物馆专委会组织工作团队，探讨展览项目背后跨学科的内涵，然后以项目为中心策划活动。其中以藏品为中心的“变魔术的宝石”主题活动，就是基于了宝石的光学效应而开发的教育活动。



图6 宝石的光学效应 (Zhang Beili 提供, 2012)

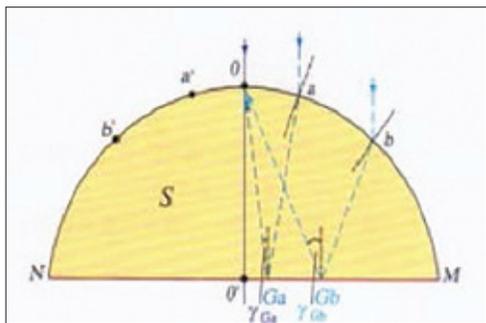


图7 猫眼效应的原理图 (Zhang Beili 提供, 2012)

### 1. “变魔术的宝石”策划理念

#### 项目介绍

在中国地质大学的逸夫博物馆，珠宝玉石展厅是观众最喜爱的部分。其中名为“宝石的光学效应”展项(图6)，展示了特殊宝石产生的猫眼光芒、变色、星状光彩、变彩等效应。然而，在对一些参观过该展厅的观众进行的问卷调查和访谈表明，观众对这些效应产生的理论一无所知，其主要原因归结为有限的说教式的说明牌和呆板的展示手段。事实上，猫眼效应理论涉及了矿物学、结晶学、光学、宝石切割工艺和美学等多学科领域的知识(图7)。在中国的初中阶段教学中，也有关于猫眼效应的知识内容。

## 2. “猫眼效应”教育活动的策划方案

### a. 原则

活动遵循以下原则：提供准确的科学知识，关注与资源和环境有关的重大问题，强调学科整合，注重培养探索精神，确保活动审核与评估的完整公正。

### b. 目标

让参与者了解猫眼石的矿物学知识、光学原理，以及宝石资源情况；通过切割打磨猫眼石的活动，锻炼参与者的动手能力；通过设计猫眼石模型的活动，开发他们潜在的科学探索能力。

### c. 目标人群

初中生（11~14岁）。

### d. 活动规模

20位学生。

### e. 活动场所

逸夫博物馆、珠宝质量监督检验站、宝石切割抛光实验室、多功能厅。

### f. 活动安排与内容

（见表2）

### g. 材料清单

（见表3）

日期	时间	内容	场所	
第一天	上午	8: 40—9: 30	营地开放	多功能厅
		9: 30—10: 00	活动介绍	会议室
		10: 00—11: 30	参观博物馆（图8）	逸夫博物馆
	下午	11: 30—13: 00	午餐	大学餐厅
		13: 00—14: 00	矿物学与宝石学讲座	会议室
		14: 00—16: 00	设计猫眼石模型（图9）	教室
		16: 00—17: 00	参观湖北省珠宝质量监督检验站（图10）	湖北省珠宝质检站
第二天	上午	8: 40—9: 30	宝石摄影技术实践课程	摄影室
		9: 30—11: 30	猫眼石实践课程（图11、12）	宝石切割抛光实验室
		11: 30—13: 00	午餐	大学餐厅
	下午	13: 00—14: 00	猫眼效应研讨班	教室
		14: 00—17: 00	演讲准备	会议室
	晚上	17: 00—18: 30	晚餐	大学餐厅
		18: 30—20: 30	演讲活动	多功能厅

表2 猫眼效应活动的安排与内容

项目	数量	项目	数量
宝石鉴定工具	3套	玻璃纤维	20片
珠宝手电筒	5盏	珠宝加工工具	3套
弧顶模具	5个	花式铁丝	100根
演讲PPT	1套	教学指导说明	20份

表3材料清单



图8“科技英才”项目的学员组参观博物馆珠宝展厅（范陆薇拍摄）

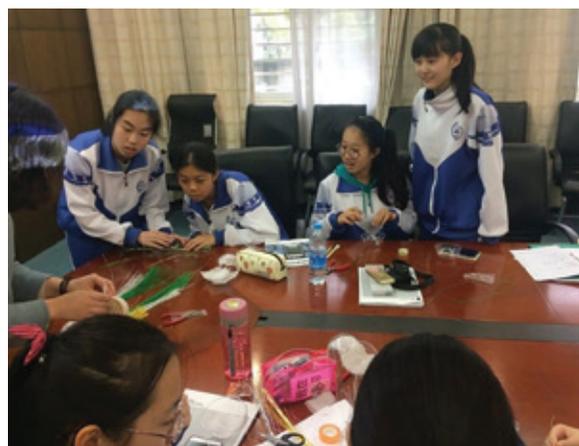


图9“科技英才”项目的学员组设计讨论制作猫眼效应模型（范陆薇拍摄）



图10“科技英才”项目的学员组参观湖北省珠宝质量监督检验站（范陆薇拍摄）

## 活动效果与启示

“变魔术的宝石”在2017年举办了三次，课程内容涵盖了矿物学、宝石学和光学原理。通过研讨会和演讲，项目将理论与实践相结合，学习过程遵循青少年的学习规律，即观察—研究—思考—探索—分析—总结—评价。

这一项目过程体现了三种合作模式。第一种是大学内部不同部门之间的合作。逸夫博物馆、地学院、珠宝学院、宝石质检站等通力合作，共同实现教学目标。第二种是大学博物馆与从事教育活动组织、纪念品设计等业务的公司之间的合作。一些教育公司的专家参与了项目的设计过程，这些公司还提供了经费和项目资料。其

中，最重要的是大学博物馆之间的合作。通过高校博物馆专委会，我们讨论和策划了项目的所有细节，并在成员之间搭建了沟通的桥梁。这个项目的主场设在中国地质大学逸夫博物馆，作为辅助单位的华中农业大学博物馆提供了有关猫眼石的资料，而武汉大学万林艺术博物馆则策划了一场主题为宝石光学效应的艺术展。高校博物馆专委会的网络社交媒体为该项目进行了宣传推广。从参与者、初中教师和媒体记者的反馈结果表明，该项目成功地实现了预期的教育目标。项目帮助参与者更好地理解展览背后的理论，提供他们实践体验的机会，启发他们的好奇心，增强他们对矿产资源的关注度，同时也提高了他们的团队合作精神。

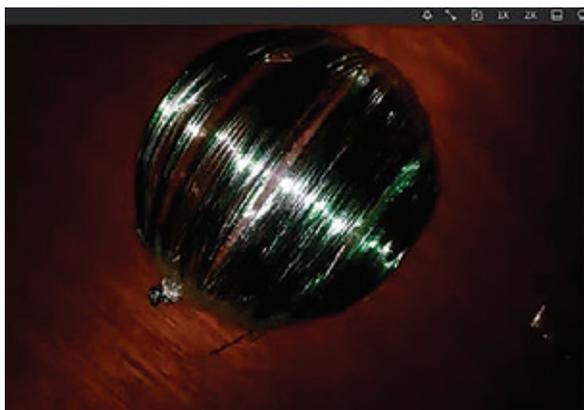


图11 “科技英才”项目的参与者所设计的猫眼石模型（范陆薇拍摄）



图12 “科技英才”项目的参与者割切和抛光玻璃猫眼石（范陆薇拍摄）

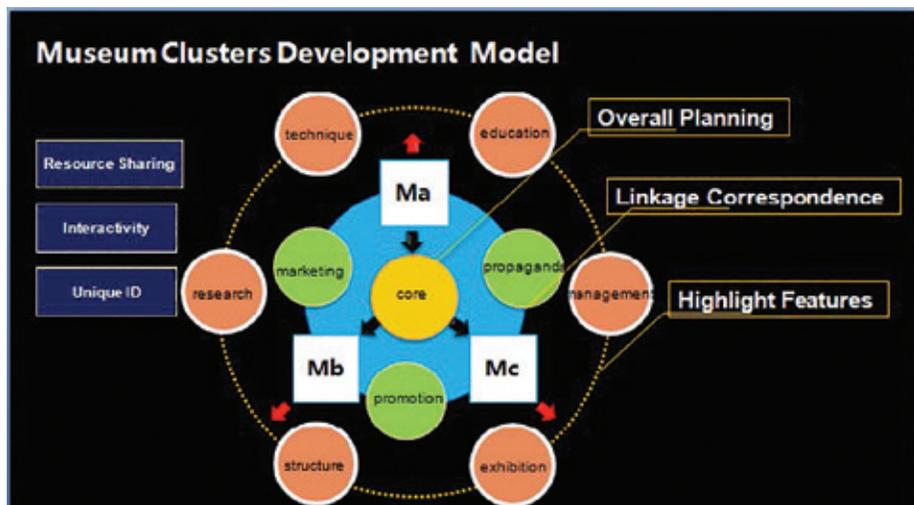


图13 博物馆集群发展模式（参考上海科技馆王小明馆长《博物馆与社会的连接与融合》讲义）

综上所述，湖北省的大学博物馆所面临的机遇与挑战并存。核心问题是如何探索展览项目背后的意义，寻找各学科之间的联系，并在经费有限的情况下满足观众的需求。这些都是湖北省大学博物馆面对的问题。湖北省的大学博物馆地理分布集中，这一自然优势促使高校博物馆专委会通过建立一个博物馆集群和建设一个共享资源平台，来推动和加速整个群体的发展（图13）。如此一来，博物馆里的藏品就不再是孤立的、一成不变的了。以藏品为中心的活动，体现了发掘展览项目教育潜力的可能性。除此之外，高校博物馆专委会设计的方案还包括准备部分、实践部分、评价部分和修正部分。通过这种方式，能让项目变得动态化和个性化。

在此特别感谢徐世球教授，他就教育项目的策划提出了很多建议。同样需要感谢的是首都师范大学附属中学的班主任高老师，在她的鼓励下我们开展了“变魔术的宝石”项目。我们也非常感谢本项目的参与者，由于他们的参与合作，让我们策划的第一个以藏品为中心的教育项目获得如此成功。

本论文的参考文献可以通过以下网址查询。

（来源：UMACJ-10：<http://umac.icom.museum/publications>，本专栏由上海大学博物馆与国际博协大学博物馆与藏品委员会 UMAC 合作）

译文词汇

20

20

# 译文词汇对照表

序号	英文词汇（缩略语）	常见中文翻译
1	Affective Distance	情感距离
2	Affective Historiography	情感史学
3	Autobiographical Narrative	自传式叙事
4	Causal Network	因果网络
5	Discovery Learning	发现式学习
6	Embodied Understanding	具身理解
7	Experiential Learning	体验式学习
8	<i>Guidance for the Care of Human Remains in Museums</i>	《博物馆人类遗骸的保护指南》
9	<i>Guidelines for the Care of Human Remains in Scottish Museum Collections</i>	《苏格兰博物馆藏品中人类遗骸的保护指南》
10	K-Means Clustering	k 均值聚类算法
11	Learning from Primary Experience	原初经验学习
12	Location-Sensitive Information	位置感知信息
13	Mediation Strategy	和解策略
14	Narrative Distance	叙事距离感
15	Pedagogy of Feeling	感觉教学法
16	Polysemic Debates	多义辩论
17	Polysemic Exhibition Practice	多义展览实践
18	Random Hill Climbing Method	随机爬山算法
19	Reflective Distance	反射距离
20	Resource Description Framework ( Rdf )	资源描述框架
21	Social Theory of Learning	社会学习理论
22	Structuralist Theories	结构主义理论
23	Structured Information	结构化信息
24	Theory of Narrative Inquiry	叙事探究理论
25	Transformative Learning	转化式学习

## 上海大学博物馆举办

### “三星堆：人与神的世界”特展和“越风悠悠：萧山越文化文物展”

2020年11月21日，由上海大学、四川省文旅厅共同指导，上海大学博物馆与四川广汉三星堆博物馆共同主办、成都金沙遗址博物馆协办的“三星堆：人与神的世界”特展在上海大学博物馆开幕。四川省文化和旅游厅副厅长、四川省文物局局长王毅，上海大学校长、中科院院士刘昌胜，四川广汉三星堆博物馆常务副馆长朱家可等出席开幕式。

开幕式由上海大学党委副书记段勇主持，刘昌胜校长、王毅局长代表主办单位分别致辞，美国人文与科学院院士、美国旧金山亚洲艺术博物馆馆长、上海大学校友许杰发来视频贺辞，现场还连线四川省文物考古研究院院长唐飞介绍三星堆考古发掘的最新进展。开幕式上，举行了上海大学博物馆第一届理事会理事长聘任仪式，上海大学校长刘昌胜为袁俊卿理事长颁发聘书。本次展览是上海大学与四川省文博单位在展览方面的首度合作，也是国内高校博物馆举办的首个三星堆专题展，展品包括三星堆遗址、金沙遗址出土的青铜器、玉器、金器及石器16件（套）。未来双方还将在文化遗产保护、博物馆展示、考古发掘等领域开启全方位的合作。

2020年11月14日，上海大学博物馆与杭州市萧山区博物馆联合策划的“越风悠悠：萧山越文化文物展”在上海大学博物馆开幕。开幕式由上海大学历史系主任徐坚教授主持，上海大学博物馆馆长李明斌、杭州市萧山区文化和广电旅游体育局党委委员周寅分别致辞。本次展览共展出展品70余件，分“剡木为舟”“古瓷肇兴”“越器流芳”三个版块，展示了古越文化独特而又丰富的内涵。



上海大学校长刘昌胜致辞



四川省文旅厅副厅长、四川省文物局局长王毅致辞



“三星堆：人与神的世界”展览



“越风悠悠：萧山越文化文物展”

《博物馆·新科技》编辑部

地址：上海市宝山区上大路 99 号 / 南陈路 333 号  
上海大学博物馆

邮编：200444

电话 / 传真：+86-021-6613 3465

电子邮件：museum@oa.shu.edu.cn

网址：museum.shu.edu.cn

上海连续性内部资料准印证：K 第 0756 号