

The Narrative Artistic Characteristic of Contemporary Museum Display Design

Haixin Jin, Shizhong Wu, Yijun Chen

Department of Information Art & Design, Tsinghua University, Beijing

Email: jinhaixin911@126.com, wushiz@vip.sina.com, 1091088463@qq.com

Received: Nov. 1st, 2015; accepted: Nov. 16th, 2015; published: Nov. 19th, 2015

Copyright © 2015 by authors and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

Abstract

The contemporary museum exhibit displays different narrative art characteristics. This article discusses the new style, new features of the Contemporary Museum exhibition design from three parts: the narrative design innovation, narrative psychological guidance, narrative space structure. With specific case for the support, the article combines the three narrative features in the display design of specific application.

Keywords

The Narrative Design Innovation, The Narrative Psychological Guidance, The Narrative Space Structure

当代博物馆陈列设计的叙事性艺术特征

金海鑫, 吴诗中, 陈奕君

清华大学信息艺术设计系, 北京

Email: jinhaixin911@126.com, wushiz@vip.sina.com, 1091088463@qq.com

收稿日期: 2015年11月1日; 录用日期: 2015年11月16日; 发布日期: 2015年11月19日

摘要

当代博物馆展示陈列显现出了和以往不同的叙事性艺术特征, 本文从叙事设计创新、叙事心理引导、叙

事空间结构三部分入手,探讨当代博物馆展示陈列设计的新风格、新特点,以具体案例为论据支撑,梳理三大叙事特征在陈列设计中的具体运用。

关键词

叙事设计创新,叙事心理引导,叙事空间结构

1. 引言

博物馆作为一个地区文化复合体,是紧随社会的变迁而不断发生变化的。在文艺复兴时期,达官显贵们将自己珍爱的藏品集中放置在一个特定的屋子当中,以彰显自己的财富的地位,并将这一场所称之为博物馆。时至今日,随着19世纪工业革命所带来的极速发展的生产力及人们期望了解外部世界的强烈愿望,博物馆作为具有教育功能的文化场所已成为铸造人类精神家园不可或缺的部分。也正是因为如此,当代的博物馆建设在陈列设计上不断推陈出新,通过不同的形式手段与观众建立对话关系,力求在陈列设计上从以往的“看”转变为现在的“懂”,让观众融入到故事当中,沉浸在情境当中,潜移默化的了解陈列所要表达的涵义。为了实现这一目的,当代博物馆陈列更加注重陈列设计的叙事性艺术,本文主要从设计创新、心理引导、空间结构三个维度出发,论证当代博物馆陈列设计的叙事性艺术特征。

2. 叙事性设计创新

在艺术设计领域里设计创新是以新思维、新设计和新描述为特征的一种概念化过程。清华大学教授王明旨在《信息时代呼唤新创意》一文中指出:“条件”、“需求”和“创意”是设计的三个要素,在叙事性设计创新中常采用以空间、材质为手段视觉化呈现创意的方式来表达主题。在博物馆陈列设计当中,对已经逝去的历史事件的再现,是得以传播历史精神的基础,如何做到让观众不仅仅从视觉上接收到这一历史事件所传播出的信息而是更深层次的进一步理解、思考,用叙事性的方式差异化的表达已有的历史事件,实现内容和形式的完美结合[1],柏林犹太人纪念馆和八路军武乡纪念馆的设计很好的为我们解答了这一疑问。

柏林犹太人纪念馆把地面以上的部分依据地势修筑了参差不齐的水泥方块,犹如一座庞大的水泥森林,也像是一座放满水泥棺材的乱葬岗。游客行走在其中会因为迷宫般的设计而产生孤独感和恐惧感,感受到巨大的心理压力。设计师以独特的叙事性手法通过空间的营造和材质的运用,让游客切身的感受到犹太人被屠杀时的悲惨感受。

八路军武乡纪念馆以剖面组合的形式清晰的表现出地道的特点,形成组合式的雕塑景观,运用叙事设计学的原理,通过地下空间的剖面呈现和平原地质地貌材质的选取准确地表现了地道战这一经典的战争特点,凸显了八路军在极端困苦的情况下坚持抗日这一伟大的精神主题。

3. 叙事性心理引导

心理引导在博物馆陈列的硬件要求和软件要求中都有体现。软件要求主要包括总体设计的选题策划和陈列大纲、陈列形式的风格定位、藏品的管理、观展者需求搜集储备;硬件要求主要包括博物馆场馆建筑、陈列设备、安全规范、观展流线、采光要求、观展环境(展陈空间环境、功能区环境)[2]。

以上的每一部分都包含着以心理引导为基础的设计,如在进行选题策划和陈列大纲的设计时就要考虑观众的心理接受情况,当代博物馆陈列的叙事性设计就是按照观展者的心理期望而设置的。这种叙事性设计在历史类、文化类主题的博物馆陈列中尤为突出,当设计师以“讲故事”的方式展现出想要表达

的起承转合时，空间、转折、过渡、光影、图形、影像、文字都具有了心理引导的意义[3]。拿湖南韶山毛泽东同志纪念馆的第五部分大决战场景的设计来说，当观众进入展示区后，灯光开始变暗，犹如身临其近般进入到三大战役的场景，一开始只能看到五大领袖围坐在作战地图旁讨论战情，随着灯光渐亮观众前方出现了一部陈列在木桌上的发报机，这时有兴趣参与互动的观众可以上前坐在椅子上体验发报的感受，由观众的发报频率不断增强，场景的投影屏幕上蓝色电波翩翩飞舞向大决战的战场。随着西柏坡的电波不断的扩散开来，蓝色电波每到一个地点，屏幕上就会播放该地战役的影像资料。演示接近尾声时，观众会看到屏幕上敌军丢盔弃甲、仓皇逃窜，我军最终取得胜利。整个展示场景在按照电影叙事的方式完整的陈述了三大战役的内容的同时，也让观众扮演指挥者的角色参与其中，在灯光的一明一暗间、在故事的起承转合间，满足了观众的心理期待，引导观众进入了真实的三大战役情景之中。

在观众进行互动参与时，互动设备也相应的可以记录观众的停留时间、关注区域、操作频率等信息，利用大数据归纳、总结、计算出观众对这一场景设置的心理引导是否成功接收等情况，并可以通过电子留言簿、电子提问有奖回答等其他形式、环节了解观众的心理引导是否有效。

博物馆陈列的硬件要求更是处处包含着心理引导。博物馆建筑本身就与博物馆的主题息息相关，像苏州博物馆就是以江南水乡的风格呈现，上海邮政博物馆是以上海滩旧时洋建筑的形式呈现，这种建筑风格让观展者在进入博物馆之前就已经在心理上得到了确认，做好了前期的心理引导。

内部展厅也是如此，如江西南昌八大山人纪念馆的展厅，都是以古建筑作为展陈之所，观展者进入古建筑氛围中观赏藏品，更有一种时空穿梭的感觉，环境氛围的烘托增加了观展者心中藏品的历史厚重感。

除此之外，陈列设备、观展流线、采光要求也是心理引导的重要手段方式，陈列设备光是在展柜的设计选择上就有多种与心理相关的要求，如历史题材的展柜设计风格就更倾向于古朴、庄重。现当代题材的展柜设计风格就偏为流线型、简约、现代感更强，红色题材展览的展柜设计风格多为大气、端庄。

观展流线是一种更为直接的心理引导方式，流线的设计直接引领了观众的整个观展过程，观展者按照设计者既定的观赏路线也是叙事路线的指引下，依照一段历史、一个故事、一种文化的发展完成整个观展的过程。

博物馆采光也是一种心理引导方式。馆内采光要求不只在让观展者可以更加清晰的观赏到藏品，更是一种造型的艺术手段，光影的效果可以让观赏者产生时空距离感，制造出见光不见灯，仿佛身临仙境的感觉。

4. 叙事性空间结构

空间结构处理是否得当、设计是否新颖，都直接关系着博物馆陈列的成败。叙事性空间结构主要可以按照空间与情节、情景与叙事、空间特征、细节描述、互动叙事五大部分进行讨论。

空间与情节：博物馆空间承载着事件、地点以及在时间、地点发生的事件，设计师通过空间造型的变化、图形的视觉冲击力及色彩的情绪，按照大小、明暗、高低、冷暖一系列基本的设计因素的变化把内容传达给观展者，但是在后信息化时代背景下单纯的展示已不能满足观看者的需求，有故事情节的、带有叙事性的空间形式应运而生。叙事空间是一种包含虚拟现实、多媒体技术等综合手段进行展示的展陈形式。在叙事空间里历史人物可以复原、历史事件可以再现，设计师通过场景空间和多媒体技术的融合对某一特定历史人物、历史事件的关键点进行定格处理，真实的展现历史原貌。相对于其他的空间展示，博物馆是可以最大的利用到多媒体场景叙事表达的场所。物理时空和虚拟时空结合的叙事空间使博物馆陈列为观众带来了前所未有的沉浸式体验感受[4]。

情景与叙事：技术手段只是叙事空间的外化，叙事情景的表达才是内容核心。不管是那种艺术形式，

内容为王是永远的突破口。情景叙事是一个场景的定格，所以如何在这一定格画面中展现出事件的流动感，展示出动静结合的叙事方式是最需要注意的表现手段[5]。所有的故事叙事推进都是由观众自己完成的，整个场景有极强的代入感。如美国华盛顿海军陆战队博物馆的韩战上甘岭叙事景观就通过还原了韩战时期的艰苦环境让观众身临其境的感受到冰天雪地中战争的残酷(图1)。

空间特征：在叙事空间里对空间的描述必须注意其时间和空间的特征，只有在时空中提取出了最有代表性的元素，才能实现想要表达的意义[6]。南昌新四军军部纪念馆序厅就很好的把握住了这一特点，把当年新四军抗战的战场——赣南的名山谷地作为主要景观，按照赣南游击词的内容进行设计，展现出了一个真实的80年前新四军抗战的叙事空间。这个序厅很好的通过陈列手段表现出了当时的时空特征。除序厅整体环境之外，序厅中的主雕塑也抓住了新四军的主要特征，摒弃了常用来表示共产党军队的镰刀、斧头而改用新四军的军歌和军号来表现。当进入展馆时，一束强光投在红绸缠绕中的朝向蓝天的军号上，伴随着新四军浑厚悲壮的军歌，整个主雕塑很好的抓住了新四军的独有的特征。

细节描述：主体空间一定需要细节的支撑，才能使整个空间内容丰满。整体空间的真实与否与细节展示是否到位有直接的关系。整体和细节是统一且有对比的关系。统一是指采用的整体设计元素统一、造型形态统一、色彩色调统一。对比体现在体量大小对比、造型形态对比、空间亮度和色彩对比等。从某种程度上来说，细节决定着真实程度，往往一个细节的体现反而更甚于整体空间的反复堆砌[7]。海军陆战队博物馆中的一个叙事小景为我们讲述的是二战期间，两军交战的阵地上一个严重受伤、生命垂危的美国兵正在被一个医护兵救治，医护兵正在往伤兵的胳膊上注射救命药物，伤兵的步枪倒立着插在雪地，离伤兵的头不远，是他的钢盔，在钢盔的中间，有一张沾有血迹的照片，照片上是伤兵的妻子和他的孩子。叙事设计到此就什么都明白，虽然没有过多的语言说明，但是塑造的细部特征将所有的要表达的展陈思想表露无遗。设计是选用士兵的钢盔作为细部表现特征，这在战场上是最常见的小物品，然而钢盔中的一张黑白旧照片起到了画龙点睛的作用，战争给人们带来伤害，带来痛苦，造成人们妻离子散，造成人们家破人亡。一个区区叙事小景讲述出大道理，号召人们要远离战争，这也是叙事景观中细部特征描述的魅力(图2)。



Figure 1. The Korean War: Sanggamnyong narrative landscape

图1. 韩战上甘岭叙事景观

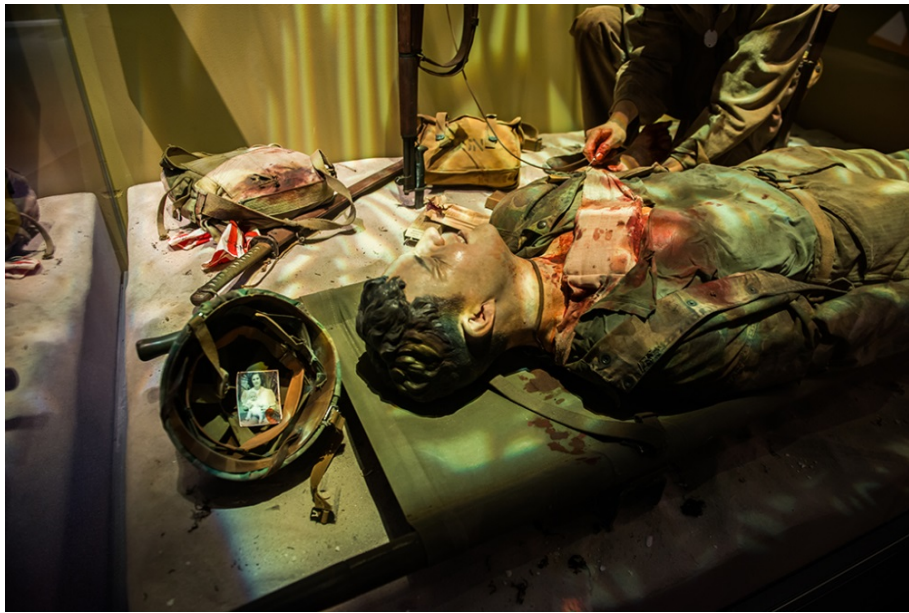


Figure 2. American Marines Museum narrative scene
图 2. 美国海军陆战队博物馆叙事小景

互动叙事：叙事空间的互动是当代博物馆陈列艺术采用的新方式，让观众和展项之间适时发生互动关系，通过直接、主动参与的方式让观众了解展项所要表现的展示内容。交互技术结合 4D 动感影院的机电控制技术，以艺术时空的手法模拟仿真的自然景观，得到震撼人心的时空效果。如南京军区军史馆军事演习虚拟互动空间就是如此，交互场景模拟了海陆空三军联合演习，观众作为指挥官站在指挥舰上带上白手套举头一挥，头顶上飞机呼啸而过，海面战舰齐发，炮声轰鸣。当炮弹在敌方阵地上爆炸时，观众所站的甲板也随之剧烈震动，并有炸药的味道扑面而来。交互展示技术是一种更为新型的展示体验空间，这种技术更为紧密的联系了观众与空间、观众与展项、观众与展品之间的关系。

5. 结语

综上所述，当代博物馆陈列的叙事性艺术呈现出了叙事设计创新、叙事心理引导、叙事空间结构三大特征。由这三大特征我们可以看出，当代博物馆陈列艺术的叙事性特点日渐成熟，尤其是随着信息技术的不断发展，展示手段的创新，博物馆的陈列手段也越来越融入更多的交互性和虚拟现实等新技术，展陈从静态展示逐渐转向了动态的展示形式，由物质性展陈逐渐转向非物质展陈，其发展趋势更倾向于为观众带来更为自然、真实的观展环境，在真正意义上实现对人体感官的全面开发和延伸，这种特征也为当代博物馆陈列的叙事性艺术提供了沃土，促使博物馆陈列艺术叙事化的进一步发展。

基金项目

本文由国家社科基金后期资助项目“博物馆陈列艺术中的叙事性研究”支持，项目号：14FYS010。

参考文献 (References)

- [1] 米克·巴尔. 叙事学: 叙事理论导论[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2003.
- [2] 徐磊青, 杨公侠. 环境心理学[M]. 上海: 同济大学出版社, 2002.
- [3] Hedjuk, J. (1989) Vladivostok: A Work by John Hedjuk. In: Shkapich, K., Ed., Rizzoli, NewYork, 15.
- [4] Tversky, B. (2004) Narratives of Space, Time and Life. *Mind and Language*, 19, 380-392.

<http://dx.doi.org/10.1111/j.0268-1064.2004.00264.x>

- [5] Tschumi, B. (1996) *Architecture and Disjunction*. The MIT Press, 228.
- [6] 扬·盖尔. 交往与空间[M]. 何人可, 译. 北京: 中国建筑工业出版社, 1992.
- [7] Shoning, P. (2006) *Manifesto for a Cinematic Architecture*. Architectural Association, 134.