

早期女子越剧博物馆体验设计研究

陈 果¹, 徐旻鹰^{2*}

¹浙江理工大学艺术与设计学院, 浙江 杭州

²浙江机电职业技术学院宣传统战部、新媒体中心, 浙江 杭州

收稿日期: 2023年6月15日; 录用日期: 2023年8月24日; 发布日期: 2023年8月31日

摘 要

随着体验时代的到来让体验一词出现在了各个研究领域当中, 人们对体验诉求也越来越高, 在展示设计中也不例外。戏曲博物馆是博物馆大类中的一个分支, 作为传播戏曲文化而存在, 它最终的目的是通过展示使几乎消失在人们生活中的戏曲文化能够被广泛传播。枯燥单一、无趣的展示形式满足不了参观者对展馆体验的需求, 直接影响到展示内容的传播, 急需通过探索体验设计在戏曲博物馆中的设计策略来解决体验差的问题。本文结合体验设计理念, 通过现场调研发现早期女子越剧博物馆的问题并提出“感官提升”“数字化技术提升”“场景营造提升”“峰值提升”四个维度体验提升策略, 满足参观者的体验需求。

关键词

体验设计, 戏曲展示设计, 用户体验

Research on Experience Design of Early Women's Shaoxing Opera Museum

Guo Chen¹, Mingying Xu^{2*}

¹School of Art and Design, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou Zhejiang

²Propaganda and United Front Work Department, New Media Center, Zhejiang Institute of Mechanical Electrical Engineering, Hangzhou Zhejiang

Received: Jun. 15th, 2023; accepted: Aug. 24th, 2023; published: Aug. 31st, 2023

Abstract

With the advent of the experience era, the term “experience” has emerged in various research

*通讯作者。

文章引用: 陈果, 徐旻鹰. 早期女子越剧博物馆体验设计研究[J]. 设计, 2023, 8(3): 1019-1027.

DOI: 10.12677/design.2023.83125

fields, and people's demand for experience is also increasing, including in display design. The Traditional Chinese Opera Museum is a branch of the museum category that exists as a means of disseminating traditional Chinese opera culture. Its ultimate goal is to promote the widespread dissemination of traditional Chinese opera culture that has almost disappeared from people's lives through exhibitions. The dull, single and uninteresting exhibition form cannot meet the visitors' needs for the exhibition hall experience, which directly affects the spread of the exhibition content. It is urgent to solve the problem of poor experience by exploring the design strategy of Experience design in the drama museum. Based on the concept of Experience design, this paper finds out the problems of the early women's Shaoxing Opera Museum through on-site research and proposes four experience improvement strategies, namely, "sensory enhancement", "digital technology enhancement", "scene creation enhancement", "peak enhancement", to meet the experience needs of visitors.

Keywords

Experience Design, Drama Display Design, User Experience

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

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



Open Access

1. 戏曲博物馆体验设计概述

1、体验设计概述

体验这一词在体验经济时代到来之后被着重地放大, 派恩和吉尔摩针对社会经济价值提出的四个阶段中, 体验经济是第四个阶段也就是目前我们所在的时代。随着学科之间的交流越来越多, 其它学科也将体验这一理念纳入自己学科的研究当中, 设计领域也不例外, “以人为本”进行设计, 体验设计也就孕育而生[1]。在博物馆的设计中, 参观者是重要的信息接收者, 通过对空间进行体验设计提升, 使参观者更好的理解到戏曲博物馆所展示的内容, 达到真正的传播戏曲展示内容的作用, 同时也满足参观者不断增长的精神层次需求。

2、戏曲博物馆中体验设计的必要性

戏曲博物馆中强化体验设计是一个必然趋势。从戏曲博物馆设计上来说, 戏曲是一项以戏曲表演为主体的艺术形式, 空间的设计应该侧重于从戏曲表演技艺、表演内容、文化背景、地域特色、表演环境上获得灵感, 保障展示核心价值的呈现, 增加观众的体验感。枯燥的文字、图片、道具都没有赋予表演戏曲灵魂, 达不到传播戏曲、推广戏曲的展示目的。体验设计的植入, 在展示形式上充分利用新兴展示技术, 调动观众五感、带动思维情绪等都将作为体验设计落脚点, 对所展戏曲内容留下深刻印象, 达到展示初衷, 只有展示内容被记住, 才有流传和传播的可能[2]。

从参观者角度上来说, 随着经济的发展和生活质量的提升, 人们对于信息接收的方式有了更高的要求。人们更加希望能够成为信息传播者甚至是制造者, 通过感受和思考碰撞, 模糊创造者与使用者之间的隔绝关系。体验设计的植入可以很快的拉近博物馆和参观者之间的距离, 参观者不再是以前的被动参观, 而是主动参观, 戏曲博物馆在体验设计的加成下更加有吸引力。所以, 体验设计的植入是非常有必要的。

3、选址缘由

早期女子越剧博物馆是中国第一个乡村戏曲博物馆, 位于浙江省嵊州市施家岙村, 村落作为女子越剧发源地, 早期女子越剧博物馆能够成为完成规划目标和传承越剧的重要平台。施家岙村作为浙江省第七批历史文化村落保护利用重点村, 在村落的上位规划中提到将施家岙村打造为越剧传承发展示范区, 通过深入挖掘越剧文化资源, 依托越剧小镇建设, 在“国家级越剧文化传承发展示范区”的市域目标引领下, 打造活态化的村落式越剧文化博物馆、越剧传承基地。

2. 早期女子越剧博物馆现状与问题

2.1. 现状

早期女子越剧博物馆(如图 1), 位于浙江省嵊州市施家岙村, 是中国第一个乡村戏曲博物馆。展馆面积 254 平方米。2008 年被政府布置成早期女子越剧博物馆对外开放。馆内展示文字共 1.2 万多字, 展出照片 48 张, “三花”珍贵遗物 11 件、科班生活原件 36 件、同时期物件 42 件, 运用图片、文字、实物展示的方式表现了早期女子越剧发展历史。

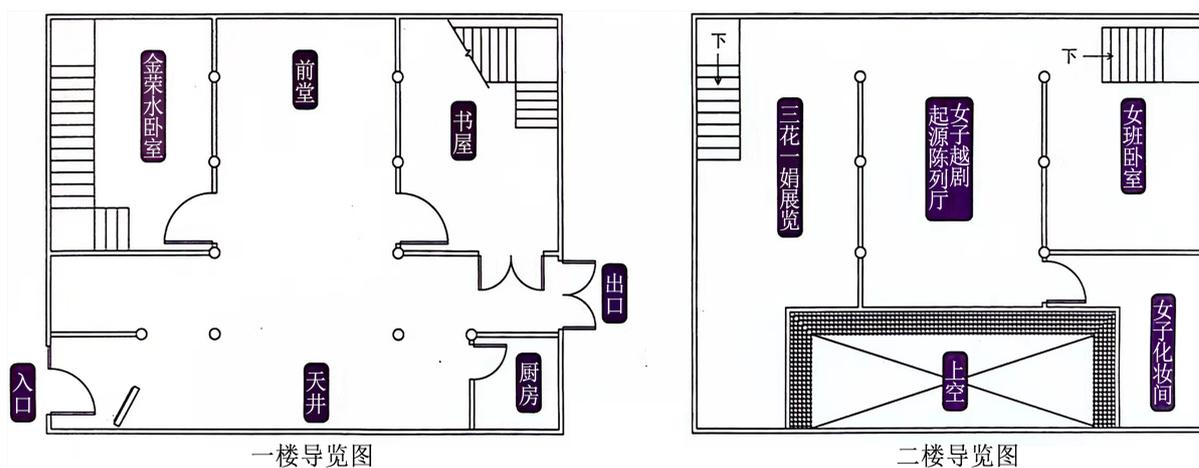


Figure 1. Original layout plan of the Museum
图 1. 馆平面原布置图^①

2.2. 问题

通过现场调研, 展馆整体体验方面有很大提升空间(如图 2、图 3)。我将展馆问题主要归纳以下四点:

1) 展示形式陈旧,

整个展馆的展示形式以实物展柜和图文展板为主, 展板上的图文褪色严重, 视觉效果不佳; 形式单一, 不能激发参观者深入了解的兴趣。

2) 缺少活态、动态展示

戏曲最重要的是演员的表演环节, 这是戏曲最重要的部分, 作为戏曲的展馆没有戏曲表演, 缺少活态或者动态戏曲展示。

3) 展示空间与内容搭配不协调

展馆沿用了民居原有布局, 部分区域存在破损, 空间没有属于早期女子越剧主题的特色设计。

4) 内容叙述平淡

展示内容的陈述平淡, 没有记忆点。容易让参观者对展品及展示内容走马观花式参观, 这些往往潜移默化影响到参观者对整个展馆的评价和体验。

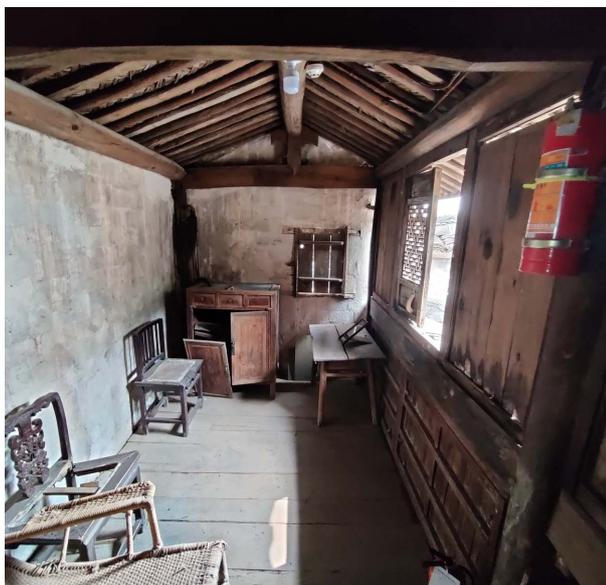


Figure 2. Exhibition in the Museum (1)

图 2. 馆内部分展陈(1)^②

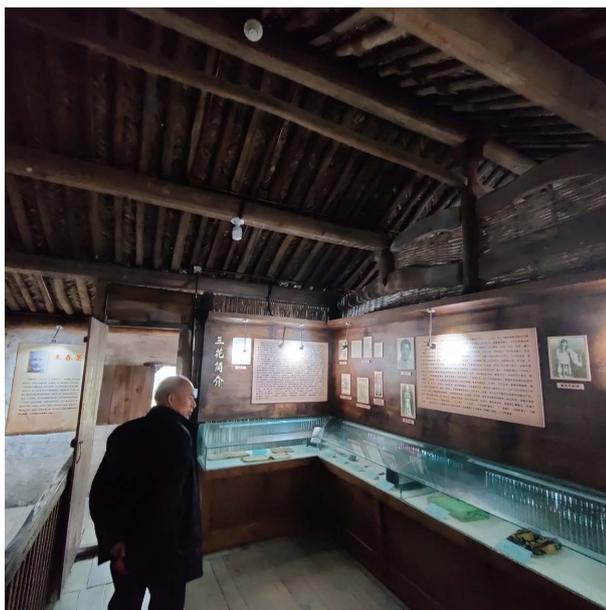


Figure 3. Exhibition in the Museum (2)

图 3. 馆内部分展陈(2)^③

3. 早期女子越剧博物馆体验设计优化策略

根据展示内容脚本, 将原 21 个子主题重新整合成 4 个章节(如图 4), 根据时间的顺序划分内容和空间(如图 5), 明确了人流动线和展示逻辑。基于新的分区, 针对上述四个问题分别提出了“感官提升”“数字化技术提升”“氛围营造提升”“峰值提升”四个分路径的体验提升策略去解决。

3.1. 感官提升

哲学家伊曼努尔·康德提到我们对外面世界的了解取决于视、听、触、嗅觉这五种感觉, 通过五

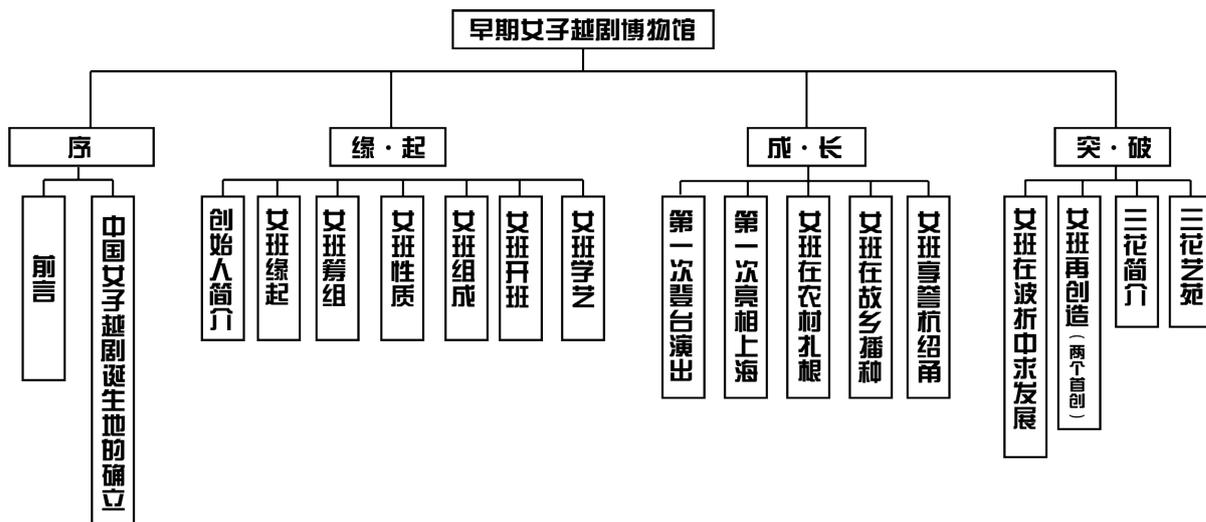


Figure 4. Chapter reconstruction

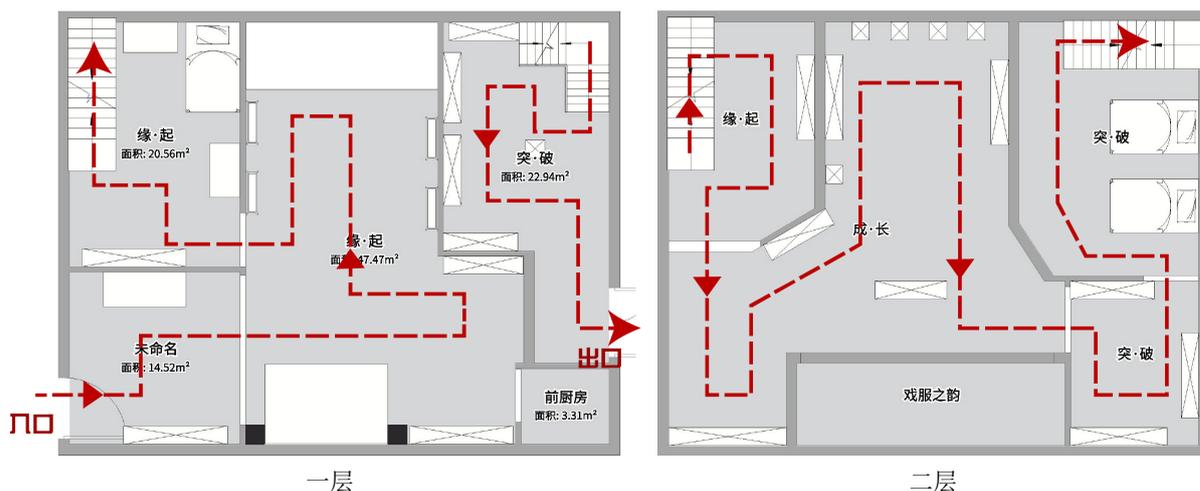
图 4. 馆章节重构^④

Figure 5. Plane partition and moving line of the Pavilion

图 5. 馆平面分区及动线^⑤

感来解决博物馆体验感差是最有效、最直接的方法[3]。在展示设计中“五感”都应该成为展示形式的落点，多元的刺激感官，促进体验感的提升。

馆中演出服饰被展示在玻璃柜里，参观者只能观看。为了增加体验感将头饰模型复刻成单独的零件，头饰上边蝠、边凤、偏凤都可拆卸，供参观者们动手触摸。现场配备戏服、和换衣空间供参观者试穿，在试穿的过程中，通过触觉感受到戏服、头饰的面料及材质，展示的场景配合音响播放当年穿此戏服所唱戏的曲目。这样不仅将视觉、听觉、触觉三者集中在了一个展项上，还让观众了解了服饰的材料、服饰的构成，听了早期女子越剧曲目，提升了观众的感官体验。

3.2. 数字化技术提升

技术的进步给展示形式提供了更多的创意空间，例如互动投影、可触摸电子屏幕、实施动作捕捉互动等数字化技术，这些都是给展示项目加成体验感的方式。新奇的数字化展出形式能够吸引参观者主动的参与到展示项中[4]。

针对早期女子越剧博物馆中缺少表演的复现的问题(如图6), 运用数字化技术中的互动投影实现戏曲表演的浮现。将投影设备以及动作捕捉设备安装在空间顶部, 地上标注观众需要站立的范围(动捕设备识别的范围)在设定中将观众作为戏曲演员的一员, 需要完成一些简单命令跟随投影中的戏曲演员们一起完成早期女子越剧剧目《双珠凤》、《绣荷包》等戏曲表演。(如图7)从“演员台上唱, 观众台下听”的形式上突破, 不仅能在展馆中复现越剧表演, 还能让戏曲演员与观众互动, 让观众在戏曲表演中有参与感, 实现越剧的活态传承。



Figure 6. Former hall antechamber
图6. 原馆前堂^⑥



Figure 7. Digital technology experience implanted to improve the antechamber
图7. 数字化技术体验植入提升后前堂^⑦

3.3. 场景营造提升

营造场景表达氛围是博物馆设计中的一种直观、具有代入感的方式。人的情感受到所在环境氛围的影响, 对不同环境氛围有不同的情感出现。利用这一点通过环境营造达到参观者与戏曲之间的情感链接, 设计场景环境让参观者获得身临其境的亲切感, 解决原馆中主题氛围弱的问题(如图8) [5]。

从早期女子越剧博物馆的展示文本中了解到女子越剧创建戏班的故事。创始人之一王金水在村口贴设告示“学期三年, 帮师一年。艺徒在学艺期间, 衣食住行概由老板负责……”引来村民围观, 之后一

些村民将自家女儿送来学戏。将创建故事运用场景营造手法复现：将一楼大厅墙面用壁画形式将村民熙熙攘攘的样子画出作为背景，将王金水贴告示的动态模样用泥塑模型表达，告示纸张贴在墙上纸张做旧，略带卷边，营造出当时的故事场景。打破时空的限制体会到女班创立的时刻(如图9)。



Figure 8. Original courtyard area

图8. 原馆天井区域[®]



Figure 9. Scene creation implanted in the courtyard area

图9. 场景营造植入后天井区域[®]

3.4. 峰值提升

奇普·希思、丹·希思在《行为设计学：打造峰值体验》中提到“人们在评判自己的体验时，并不会取每分钟感受的平均值，而是容易记起意义重大的时刻：高峰、低谷，以及转折点。”针对如何创造峰值体验问题回答道“你要做的，就是创造一个包含欣喜、认知、荣耀，以及连接因素在内的积极时刻。”[6]由此启发早期女子越剧博物馆的峰值体验设计。

通过对展馆脚本内容的分析，绘制了展馆内容的叙事节奏曲线，共总结8个峰值的事件节点(如图10)。在空间中针对每个峰值节点的内容，用悬挂字体的方式提出属于这一峰值的问题悬挂在每部分的叙事空间起始处。这些问题的答案都提取自展示的文本中，例如“女子越剧诞生日是何年何月何日？——1923年7月9日”等问题，将答案附在每部分叙事结束处，以二维码的形式呈现，需要参观者进行扫码获取，在完

成答题之后会获得徽章奖励。这样的方式让参观者在参观的过程中因“问题”的出现, 引发求知欲, 从而更加用心、仔细的参观展馆, 正确回答问题之后获得成就感, 创造专属早期女子越剧博物馆展示内容的峰值体验。

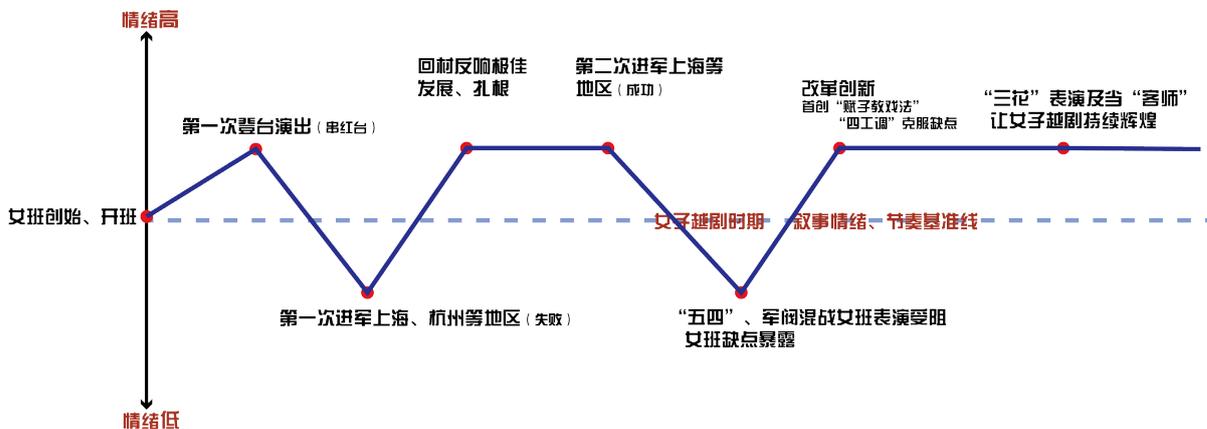


Figure 10. Early women's yue opera museum narrative script peak node

图 10. 早期女子越剧博物馆叙事脚本峰值节点[®]

4. 结语

在当前我国强调非遗保护的今天, 中国传统戏曲的传承是其中很重要的一部分, 而对于戏曲来说, 博物馆又是一个很好的传承平台。对现存的戏曲博物馆进行基于体验设计理念的体验提升设计优化, 能够更好更有效率的传播戏曲文化, 通过新兴且合适的展示方法和技术。例如本文所提出的“感官体验提升”“数字化技术体验提升”“场景营造体验提升”“峰值体验提升”四个路径, 提炼合适展示内容通过合适的路径进行体验提升设计, 能够更好的拉近展示空间、戏曲内容、参观者三者之间的关系, 以参观者的体验感为主要落脚点进行博物馆的设计。未来, 在完成如何增强戏曲博物馆体验感的过程中, 不能千篇一律的套用方法进行设计, 还应加强针对于戏曲本身特色的分析, 中国的戏曲种类多样, 突出每种戏曲各自的特色完成潜移默化的戏曲信息传播, 是未来戏曲博物馆设计的一大重点和难点。

基金项目

浙江省教育科学规划 2023 年度课题: 共同富裕背景下的浙江历史文化村落保护利用研究, 项目编号: 2023GF064。

注 释

- ①图 1 来源: 引用来源: 原馆平面布置图
- ②图 2 来源: 作者自摄
- ③图 3 来源: 作者自摄
- ④图 4 来源: 作者自绘
- ⑤图 5 来源: 作者自绘
- ⑥图 6 来源: 作者自摄
- ⑦图 7 来源: 作者自绘
- ⑧图 8 来源: 作者自摄
- ⑨图 9 来源: 作者自绘

⑩图 10 来源: 作者自绘参考《行为设计学打造峰值体验》中峰值体验图

参考文献

- [1] 郝斌, 范蒙. 体验视角下非遗博物馆展示空间设计研究[J]. 艺术与设计(理论), 2022, 2(16): 43-45.
- [2] 张娜娜. 表演类非遗项目的展陈研究[D]: [硕士学位论文]. 北京: 中国艺术研究院, 2017.
- [3] 徐方方. 体验式博物馆设计的应用研究[D]: [硕士学位论文]. 重庆: 四川美术学院, 2020.
- [4] 马寰. 新媒体技术在传统工艺展示创新设计中的应用[J]. 包装工程, 2017, 38(14): 14-18.
- [5] 王祖君, 刘育晖, 李敏. 互动体验理念下的博物馆设计策略与实践研究[M]. 长沙: 中南大学出版社, 2021.
- [6] (美)奇普·希思, 丹·希思. 行为设计学打造峰值体验[M]. 靳婷婷, 译. 北京: 中信出版社, 2018.