



动起来的博物馆

□ 韩晓玲

【内容提要】博物馆应成为民众的“大学”，预测大众的需要，吸引和引导大众，与大众建立互动关系，已成为当今博物馆的根本宗旨。互动既是方法，又是一种理念。本文引用大量实例，讲述了如何通过有效手段引领大家的求知热情，让观众真正参与其中而达到最佳的参观效果，并提出了如何去作好的几点建议。

【关键词】博物馆 互动 亲身体验 以人为本

1906年美国博物馆协会成立时就宣言：“博物馆应成为民众的‘大学’”，1990年美国博物馆协会在解释博物馆的定义时，将“教育”与“为公众服务”并列视为博物馆核心要素。因此，预测大众的需要，吸引和引导大众，主动为大众服务，与大众建立互动关系，已成为当今博物馆的根本宗旨。互动既是方法，又是一种理念，让观众真正融入博物馆，用手触摸、用耳倾听、用心去感应，引领大家的求知热情，使观众摆脱被动接受的束缚，真正参与其中，让博物馆鲜活起来，已成

为当今博物馆陈展设计师的使命。

互动展览最早见诸于国外，1964年在波士顿儿童博物馆举办了首次“互动展览”，1976年在费城诞生了一家名为“请触摸”的博物馆。这些新型博物馆的出现彻底改变了参观者在传统博物馆中的被动角色，成为了主动的参与者。汉城历史博物馆也在馆内建立了体验教室，在工作人员引导下亲自动手制作朝鲜民族特色的工艺品，并设立了家庭体验教室以吸引儿童的参与。

近年来，国内博物馆事业发展迅猛，据统计，全国目前已有2000多家博物馆，各地改扩建及新建馆不断。设计理念也在发生着转变，不断打破传统博物馆中单纯以“物”说话的模式，互动性明显加强，取得了许多可喜成果。如由美籍华人王宁女士创办的国内首家互动型儿童博物馆，已于2003年正式落户上海，没有了玻璃隔层，没有了干巴巴的文字介绍，儿童只需通过自己的感观，就能对眼前的事物现象有全新认识，儿童可以在医疗区通过拆卸并安装人体脏器了

解人的生理构造；在影子区则可通过生动有趣的影子游戏熟悉光线等知识。2005年7月，占地3000多平方米的互动探索型的广州儿童博物馆也宣告成立，在这里，“不准动手”“不准拍照”“不准大声说话”等禁令都不复存在，在陈列中处处体现出设计师的用心及对孩子们动手操作的鼓励。博物馆由视觉、听觉、触觉、幻想、公共（地域文化）五大空间构成，视觉空间里收藏各国动漫作品，听觉空间展示各国乐器，同时收藏各类音乐唱片等；触觉空间希望将来能成为全国乃至世界著名的玩具收藏中心；幻想空间展览各种与宇宙天文有关的纪念物与产品；公共空间播放各种卡通片、儿童片、探索片和故事片。幼儿则可在“乐园”区尽情享受关于水、建筑、声音和光的活动。

互动项目的蓬勃发展充分体现了“以人为本”的理念。但因我国互动项目运用较晚，目前许多博物馆仍旧是形式单一、创新不够，观众满意度和参与度较低。去年北京市文物局、北京市科委和

《北京晚报》共同举办了“北京地区博物馆动手项目面向社会征集设计大奖赛”。目的是充分发挥博物馆的社会教育与文化休闲功能,更好地满足观众需求,提高北京地区博物馆与观众互动项目水平。我认为这是一项很好的活动,也可以说是“煞费苦心”,但最终是否能完全扭转一些馆的门庭冷落,可能工作还远远不够。虽然众多博物馆也纷纷做出各种新的尝试,运用了大量新材料、新技术,试图满足观众需求,展厅环境也焕然一新,但观众仍然寥寥,究其原因,是没有发掘好文物真正的内涵,没有与观众的需求真正对位,低估了观众的认知能力,没有用心做。古德认为:“博物馆不在于它拥有什么,而在于它以其有用的资源做了什么。”日本设计师掘田腾之也从另一角度诠释了这一理念:“为了确定将何种讯息传达给参观者,我们必须分析及确认隐藏在展示品中的讯息,并且了解其讯息含义的结构。在这个阶段之后,我们必须发展一个适合的展示媒体来传达讯息。其展示的逻辑乃是将设计观点及为观众服务融合在一起直到它们合二为一。所以某些馆将面向观众简单理解为迎合大众,显然是种误区。展览中增加互动项目,并不是把展览简单化、儿童化、娱乐化,最主要的是要挖掘好自己展览中的特色主题,运用恰当手段巧妙地表现好,就会达到事半功倍的效果。”

中国人民抗日战争纪念馆的二期基本陈列,就曾利用二层展厅一角复原了抗日战争时期,河北一农户的居室,炕头、炕桌、灶台、衣柜、农具、纸糊的木格窗一应俱全,非常写实,贴近生活,好多观众都乐意在炕头上炕桌前坐一坐。但它更大的秘密机关却是在衣柜处,打开衣柜门,居然是一个地道入口,蔓延曲折直到楼下一层地面,观众可以真正钻一下这个模拟地道,感受一下当年打游击钻地道的感觉。设计者巧妙利用了一二楼便于连接的这一有利空间,观众从内屋衣柜处钻入,自外屋灶台处钻出,很有情趣。这一参与项目得到了大量观众尤其是青少年的喜爱,通过地道内的陈设、低矮的高度、小空间的设置,真实生动地再现了村村相通、户户相连的地道战情节。

目前国内博物馆的互动项目主要有

以下几种形式:

一、亲自动手参与项目。如 海淀公共安全馆、中国科技馆等科技类展馆就在展览中摆放了许多互动设施,观众只有亲自动手操作、积极参与进去才能了解其中的奥秘。尤其是海淀公共安全馆,主要是针对青少年所设,所以 90% 以上的项目都是需要大家动手参与和亲身体验的,如模拟灭火设置、火灾现场逃离设施、地震感应等。入口处特意设置了电子登记处,为每位参观者定制参与卡一张,进入展厅可刷卡参与,展览参观完毕,卡片回收就可了解观众最喜欢的参与项目。新开馆的首都博物馆也在“北京旧事”厅,反映老北京民俗展厅一隅,设置了上世纪一些儿时的老玩具,提供给大家玩耍与怀旧,良好的设置与氛围令中老年观众也乐在其中,唤起每位观众儿时的良好回忆。

二、运用计算机、网络技术的数字参观方式。如 三峡博物馆参观者可通过博物馆内数十台电子触摸显示屏、液晶电视显示器和 360° 数字环幕电影来了解、感知三峡风光和文物。液晶电视显示器根据不同展厅需要,反复播放介绍性或风光类的电视短片。触摸显示屏则用于帮助人们了解文物等展示对象的详细介绍。360° 数字环幕电影定时放映一部名为《大三峡》的展现三峡自然风光和人文景观的电影。澳门通讯博物馆中的模拟实验室也是通过电脑让观众参与的一种项目,馆内设置了 4 台电脑工作站来做电路模拟。这里的电路是以电脑模型的形式展示,所以电路的运作情况只是模拟出来的。电路可以随意被改变或修改,或在不同的电路设定和输入下被重新测试。对有一定电子知识的参观者来说,在模拟世界里他们可找到新的构想,他们可以在博物馆工作人员的指导下,设计和模拟他们自己的电路。这里亦有一系列完整的电路提供给参观者学习电路是如何运作的。通过模拟参与,真正学到了知识,寓教于乐,收效甚好。

三、靠多媒体、电子网络技术建立的虚拟博物馆。所谓虚拟博物馆就是在互联网上的电子博物馆,通过观众的上网点击进行网上参观与互动。据最新报道,2007 年底到 2008 年初,北京将建成虚拟奥运博物馆。该馆会通过三维实时仿

真、大场景图像多通道实时输出等先进技术,实现比赛项目仿真模拟、历届奥运会再现、比赛精彩回放和北京 2008 奥运场馆虚拟漫游等内容的展示”。与传统网络相比,博物馆互动性得到加强。比如网络中,一个身着古装的虚拟人物比划着中国古代的“五禽戏”,观众能跟着模仿,摄像头将捕捉模仿者的动作,将其与“原版”作对比,以决定是否“通关”。观众还能在线参加一次古希腊跳远,最原始的姿势是蹲着跳,保证你从来没有看到过、经历过。这样,观众就会在娱乐中与体育活动有了“亲密接触”。项目综合应用了图像、三维图形、交互游戏、动画、特效视频等多种表现形式。奥运会比赛期间,也会通过布置在运动员周围 360° 空间内的 32 台摄像机拍摄后,供观众任意选择视角观看比赛,另外还能进行动作定格、慢动作及动作回放等操作。我想在 2008 奥运会上这将成为最大亮点。

目前,我国博物馆互动项目多轨道发展是一种有益探索和趋势,作为博物馆人如何转换理念,真正作好与观众之间的互动,可尝试如下:首先,内容编辑时就要开始策划,重点挖掘历史文物背后的故事,将科学知识、自然景象编写得简明、易懂而富有情趣。其次,在陈展形式上,设计师要敢于创新,要凸显所设计内容的独到之处,从观众视角考虑问题,突出重点,增加可视性、参与性、可操作性。第三,充分作好观众服务,如提前预约、作好引导与辅助讲解,讲解中如何根据不同类型观众作好“提问”与“交流”,增加观众兴趣与积极性。及时收集观众信息反馈,不断调整与改进现有陈列,真正使展览做到“贴近实际、贴近生活、贴近群众”。最后,加大宣传力度,增强博物馆对社会的参与性。让博物馆真正走进社区、走进学校、走进老百姓的生活中。

相信每所博物馆在以观众为本,实现博物馆与观众的相互认知、努力求取创新的过程中,将使博物馆真正“动了起来”,最终赢得观众的认可与满意。

(作者工作单位:

中国人民抗日战争纪念馆)