

史前館「臺灣史前史廳」展示設定大揭秘

葉長庚

助理研究員

國立臺灣史前文化博物館研究典藏組

ckyeh@nmp.gov.tw

康芸甯

研究助理

國立臺灣史前文化博物館遺址發展組

ynkang@nmp.gov.tw

摘要

國立臺灣史前文化博物館以「3萬年來生活在臺灣這塊土地上人的故事」為主軸重新呈現「臺灣史前史廳」常設展內容。展示設計打破既有展廳空間的限制，以時間為基本軸線呈現各時期重要的事件與故事，同時應用數位科技、3D技術以及結合數位遊戲讓觀眾可以更輕鬆理解與體驗史前人群的生活與技術。

本文主要由策展團隊的角色來解開在展示設計的細部內容，進一步分析各展示議題與展場空間的運用關係，以及各個展區如何以情境式展示概念進行規劃，再者針對重要展件與多媒體項目之設計與製作進行說明，期待為本次「臺灣史前史廳」展示更新的設計製作過程留下策展團隊的想法與經驗。

關鍵詞：考古、展示設計、情境式展示、觀展體驗、品名卡

On the Taiwan Prehistory Hall Exhibition Design at the National Museum of Prehistory, Taiwan

Chang-keng Yeh

Assistant Researcher

Department of Research and Collection, National Museum of Prehistory, Taiwan

ckych@nmp.gov.tw

Yun-ning Kang

Research Assistant

Department of Archaeological Site Development, National Museum of Prehistory, Taiwan

ynkang@nmp.gov.tw

Abstract

The Taiwan Prehistory Hall at the National Museum of Prehistory, Taiwan, has renewed its permanent exhibition to recount the story of the people who have lived in Taiwan over the past 30,000 years. The new design exceeds the spatial limitations of the former exhibition in chronologically presenting major events and stories from various time periods. Digital and 3D technology and a digital game allow visitors to understand and experience in an easier way the lives and technology of prehistoric peoples.

The study looks at the exhibition design in detail from the perspective of the curation team, analyzing the relationship between exhibit issues and the use of venue space and how each gallery was planned based on the idea of contextual presentation. It also discusses the design and production related to important objects on display and multimedia exhibits.

Keywords: Archaeology, exhibition design, contextual presentation, viewing experience, label

一、如何述說臺灣史前史

國立臺灣史前文化博物館（後文簡稱史前館）自 2002 年開館以來，第一次針對常設展廳進行全面性展示更新作業，其中「臺灣史前史廳」常設展更新規劃的主要思考核心之一，即為在博物館作為公眾教育重要場域的基礎上，史前館身為國家級考古博物館，又該為國人們帶來什麼樣的臺灣史前史展示。

為了規劃一個全新且不同於前期展示的常設展內容，由館內數位考古研究人員組成策展團隊，並邀請臧振華、陳瑪玲、陳光祖、陳有貝、郭素秋、趙金勇、邱鴻霖等國內考古學者擔任諮詢委員，經過多次會議討論，最後擬定以時間發展順序為主，呈現臺灣各時期重要的史前事件與人群生活，再搭配臺灣考古研究議題為骨架，呈現出「3 萬年來生活在臺灣這塊土地上人的故事」，便是史前館策展團隊為了述說臺灣史前史而擬定的展示主軸。

本文主要由策展團隊的角度分享臺灣史前史廳展示製作過程的規劃與想法。

二、打破空間限制的展示單元規劃

史前館 B1 常設展廳的空間以接近「井」字形的九宮格規劃，中央為展示中庭，外圍共有 8 個展示空間，其中四個角落空間相較於四個側邊空間小。原本建築規劃在其中 1 個側邊空間設置連結各樓層的手扶梯，在這次建築再造更新後，將手扶梯移至中庭的一側，同時將原本一個側邊展示空間改建為由 1 樓至 B1 的入口樓梯，這項改變讓「臺灣史前史廳」成為觀眾參觀史前館的第一個常設展廳。

在展示設計過程中，為了配合展廳入口與前往 2 樓展廳的手扶梯位置，「臺灣史前史廳」便規劃為進入 B1 後向左轉順時鐘繞一圈的參觀動線，也呼應時間發展的順列。觀眾走過這一圈的展示，便由 3 萬年前的臺灣走到 500 年前臺灣進入歷史時期前的最後史前階段，呈現臺灣史前史的完整架構。

經過建築再造後，臺灣史前史廳可分為 7 個主要的展示區域，展示區域與中庭間有 3 層廊道。策展團隊在這 7 個展區中規劃了 10 個展示主題，並且在各展區間的過道規劃 4 處多媒體展示。另外，將第二層的廊道規劃為「文物廊道」，並設置了 8 個文物展櫃和巨石展區。最後在前往 2 樓展廳的手扶梯前設置有 2 個數位展櫃作為「考古速

報」，展示近期的考古發現或研究成果，整體空間可參閱圖 1。

因此，臺灣史前史廳的展示空間總共包含 7 個展示區域、4 個過道空間、文物廊道上的 10 個展櫃與巨石展區以及 2 個數位展櫃等。其中在 7 個展示區域所呈現的 10 個主題，是「3 萬年來生活在臺灣這塊土地上人的故事」的主要展示軸線，依時序發展呈現出不同時期的史前故事與生活情形，但並不受各展示區域的空間限制，例如在第 2、3、6 展區皆展出 2 個主題，而新石器時代晚期則跨越了第 3、4、5 展區。然而受主要展示軸線主題限制而無法展出的文物與內容，則利用文物廊道來呈現大量出土於不同遺址的考古標本，各展示主題與內容詳見表 1。

整體而言，臺灣史前史廳的展示規劃提供一個依時序呈現的參觀動線，但觀眾可以在其中探索，進而發現與主要展示軸線相扣連的延伸展示內容，藉此打破既有展示空間的侷限性，並且提升觀眾參展過程的探索體驗。



圖 1 臺灣史前史廳空間配置圖

表 1 各展示區域與空間之展示主題或內容

展示區域	史前時期	展示主題或內容
入口總說		3 萬年來生活在臺灣這塊土地上人的故事
第 1 展區	舊石器時代	主題 1：臺灣的舊石器時代
過道 1		舊石器時代 VS 新石器時代
文物廊道		第 1 櫃：打製斧鋤形器 第 2 櫃：磨製斧鋤形器 第 3 櫃：鏟形器
第 2 展區	新石器時早、中期	主題 2：渡海而來的移民 主題 3：傳承與擴散
過道 2		陶器紋飾製作方式
文物廊道		第 4 櫃：石刀 第 5 櫃：石鏃、尖錐器、矛鏃形器 第 6 櫃：纖維工藝
第 3 展區	新石器時代晚期	主題 4：新一波的文化要素 主題 5：黑陶乍現
第 4 展區	新石器時代	主題 6：玉器風華（臺灣國寶）
第 5 展區	新石器時代晚期	主題 7：紅陶革新
過道 3		巨石地圖
文物廊道		巨石展區
第 6 展區	鐵器時代	主題 8：跨越與連結 主題 9：鍛·煉
過道 4		淇武蘭部落
文物廊道		第 7、8 櫃：骨、角、貝、牙器
第 7 展區	五百年前的臺灣	主題 10：五百年前
數位展櫃	考古速報	第 1 檔展示：「水下考古探謎船」

三、情境導覽的展示規劃

臺灣史前史廳以「3 萬年來生活在臺灣這塊土地上人的故事」多媒體拉開序幕，點題臺灣史不僅止 400 年，同時亦將重要文物投影在牆面上，以吸引觀眾走入展廳中找尋想觀看的文物。

展廳裡以兩個不同但相互勾連的展示軸線進行規劃，7 個展區依時間順序呈現各時期的重要事件與生活樣貌，在文物廊道中則以 9 個類別展出大量考古遺物，同時呼應

各展區內容。同時，為了呈現依時序規劃的展示動線，並使觀眾更輕易掌握所在展區的時間點，在連接各展區動線的落柱上，以很大的壓克力數字標示出「30,000B.P.」-「500B.P.」的時間點，本節依順序說明各展區的主要規劃內容。

（一）30,000-6,500 B.P.臺灣的舊石器時代

走過標示 30,000B.P.的時間柱後，即進入舊石器時代展區，開場便運用聲光震撼的環形劇場破題，描述在寒冷的冰河時期人群遷徙的起因和經歷漫長旅程，最終落腳於臺灣東部海岸區域的故事。劇場旁陳列著臺灣各地舊石器時代遺址所出土的遺物，本次策展團隊與國內多個保管相關遺物的單位進行洽談，非常難得能夠在這次常設展中陳列出 4 處重要舊石器遺址的遺物，讓觀眾可以直接看出不同區域的石器特色與差異。

八仙洞考古工作無疑是將臺灣史前史推向 30,000 年的重要研究，展場中以八仙洞模擬岩穴，呈現出當時人群的生活情景以及八仙洞遺址出土的重要遺物，同時讓觀眾可以在幽冥的岩洞中增添生活於此的想像。離開洞穴後則帶到打製石器的技巧及臺灣周邊的舊石器時代遺址的議題介紹，讓觀眾理解相關議題在考古研究上的思考視角與鄰近的考古研究發現。

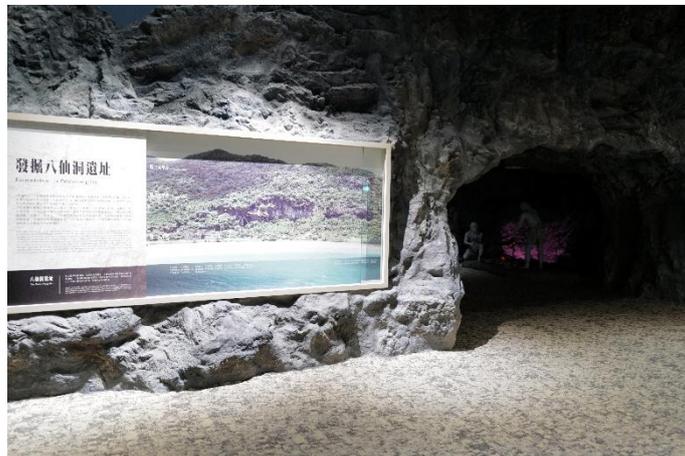


圖 2 展廳中以模擬八仙洞造景呈現舊石器時代人群洞穴生活的情境。

連接至第 2 展區的過道 1 與文物廊道分別呈現舊、新石器時代的差異，以及臺灣各地發現的打製斧鋤形器、磨製斧鋤形器及鏃鏳形器。如此展示規劃亦為了呼應由舊石

器時代到新石器時代之石器製作技術由打製到磨製的發展脈絡。展示呈現上主要以器物類型與出土遺址空間分布作為規劃，藉此觀眾可以看出在不同的考古遺址存在哪些器物類型的差異，呈現考古學研究中物質文化組合的概念。

(二) 6,500-4,800B.P.渡海而來的移民

距今 6,500 年，新石器時代的人群來到臺灣，帶著製作陶器、磨製石器的技術與農業能力，在這塊土地上開始建立起一個個聚落。第 2 展區主要呈現新石器時代早期至中期的階段，這個時期最大的特色即因應農業需求而開始有了陶器的製造與使用的習慣，因此在展區中可以看見臺灣最早期陶器「繩紋陶」的陳列，並且以一個獨立展櫃呈現其具有突脊、平行劃紋（篋劃紋）與繩印紋等重要特色。

觀眾走進這個展區就能感受到微微的海風正輕拂臉頰，走近一看原來是一座高大壯碩的人形木雕藝術作品，名喚「海風」。海風的設置搭配展區搶眼的地毯配色，藍色代表海洋，陶器的橙黃色代表陸地與土壤，三角形圖案象徵船帆與由海洋進到陸地的方向，而提供觀眾休息的座位依平行劃紋概念設置，象徵史前人群將新石器時代刻劃在陶器上的紋飾刻劃在這塊土地上。

(三) 4,800-3,700B.P.傳承與擴散

新石器時代早期強調陶器上帶有繩紋、刻畫紋等紋飾，是該時期史前文化的重要辨識特徵；而到了中期，史前人群延續繩紋與刻畫紋的使用，但發展出更多的陶器類型。透過北、中、南、東等不同區域的各類陶器布置，呈現出當時人群逐漸在臺灣各地落地生根發展出不同的特色，不同區域雖然仍可見傳承延續的紋飾特徵，但是在器形上卻逐漸出現地區性的歧異。

臨近這個展區的文物廊道則呼應新石器時代的農業發展和石器技術，以 3 個展櫃分別展出石刀、石鏟、尖錐器、矛鏃形器，以及史前纖維工藝所使用的樹皮布打棒和陶紡輪。

(四) 3,700B.P.新一波的文化要素

第 3-5 展區以呈現新石器時代晚期臺灣各地繽紛多樣的文化特色為主，這個時期可說是臺灣史前時期文化型態與遺物類型最為豐富的年代。然若一一展出各考古文化的

內容差異，可想而知對於大多數的觀眾而言並不容易理解，所以策展團隊在經過很長時間的辯論與分析後，決定在整個展廳最內側使用 3 個展區的最大空間，以 4 個主題來呈現這個時期，亦象徵臺灣史前文化重要的底蘊。

首先呈現 3,700 年前臺灣北部區域出現的新文化要素，即以有段石鏃與有肩石斧為主要代表遺物的圓山文化，並特別將有段石鏃巨大化作為主題板，也放大圓山人形陶偶作為吸引觀眾拍照的重要展品。在這個主題，觀眾可以直觀看到僅出現在圓山文化的有段石鏃與有肩石斧，以及其它圓山文化較具特色的遺物。灰坑亦是圓山遺址出土的重要現象之一，從展示的灰坑中可以發現大量遺物的情形，並藉由壁畫將這些遺物的使用方式與代表的文化要素復原成當時的生活情境。

(五) 3,500-2,500B.P.黑陶乍現

除了北部區域的圓山文化外，針對新石器時代晚期主要以黑陶和紅陶的使用，區隔當時以中央山脈西側與東側的人群在物質文化上重要的差異。第 3 展區以深邃的黑色呈現黑陶乍現的主題，隔著玉器風華展區，與以明亮橙紅色的紅陶革新的第 5 展區相對，彷彿兩種陶器風格分布的地理位置。

這個展區中主要以干欄式建築、俯身葬、甕棺葬呈現新石器時代晚期臺灣西南部的生活樣貌與埋葬習俗，同時特別呈現在黑陶上施作的各式紋飾。展區中央亦以人物模型模擬燒製黑陶使用還原燒技術。

(六) 玉器風華 (臺灣國寶)

參觀史前館絕對不容錯過的展品無疑是 5 組考古出土的臺灣國寶，包含鈴形玉串飾、人獸形玉玦、喇叭形玉環、玉管與蛙形玉飾。展示規劃設置在整個展廳最內側的中央位置，並將臺灣史前玉器風華主題設置在同一區域，期待觀眾前來探訪的過程可以同時獲得更多對史前史的認識。



圖 3 臺灣國寶展區展出 5 組國寶。

這個展區相較於其他展區同時具有過道和廊道的特性，加上是以精美的史前玉器為主要展示項目，因此在規劃上結合文物廊道概念以精品櫥櫃情境來展出大量的玉器，同時也讓主要展示動線與文物廊道在此交會。除了 5 組國寶外，大量展出精美的玉器亦值得佇足欣賞，其中被觀眾暱稱為「視力檢查表」的四突起玉耳飾更為此展區的特別亮點。

(七) 3,500-2,500B.P.紅陶革新

呼應臺灣西部的黑陶，此展區以明亮的橙紅色調展示出大量出土於臺灣東部的紅陶，展區中兩個場景分別呈現長光遺址的墓園與卑南遺址的聚落及石板棺埋葬，後者同時呼應卑南遺址公園考古現場出土的史前聚落結構，設立在牆上的月形石柱更是以相同尺寸來製作，呈現石柱與聚落結構的位置關係。

展區中央的展櫃則展示臺灣東部北自花蓮、南至臺東的區域中所發現的雙豎把圈足罐。此類陶器類型被廣泛使用在臺灣東部新石器時代晚期，雖然外形相似但卻大小不一，特別的是在不同區域間存在生活使用、儀式使用或陪葬使用等不同功能的差異，充份顯現出相似的物質樣貌在不同人群中卻有不同的文化意義與功能。

走出紅陶展區，與鐵器時代展區的銜接即是文物廊道的巨石展區，沿著廊道左、右兩側分別是位於海岸山脈西側與東側所發現的巨石，可以明顯看出兩個地區分別使用變質岩與火成岩製作巨石的差異性。由於巨石的使用由新石器時代延續至鐵器時代，巨石廊道除

了有時間連結的概念外，也將出土遺址依序由南向北排列呈現空間分布的概念。

(八) 2,300-1,800B.P. 跨越與連結

臺灣從新石器時代進入鐵器時代的過程是漸進式，可能長達數百年。跨越與連結除了是兩個時代的概念，也同時是臺灣島內與島外的情形，更是臺灣史前史與原住民文化間的關係。

展區中以陶器風格變化呈現史前史時期原住民文化要素形塑的過程，但更重要的是「非銅凡想」單元呈現出重要技術在地化的現象。透過放大版的青銅刀柄與鑄造模具，象徵屬於史前臺灣原住民重要的鑄銅技術從外來到在地化過程的重要性。

(九) 1,800-500B.P. 鍛·煉

鐵器時代重要的技術突破即為高溫工藝，在臺灣發現有煉鐵、鑄銅、冶金與製作玻璃珠等技術發展，皆涉及火候、材料與技術等面向。除了透過考古出土材料說明各項技術的發現與研究成果外，更利用大型牆面的多人互動式 RPG 遊戲「史前人帶路」，讓觀眾透過遊戲理解不同技術的操作過程。

同時，由於金屬器的出現亦使得雕刻工藝可以更細緻地展現，除了在陶器紋飾上出現連續印章式的施紋方式外，在骨角器上可看出更多精美的藝術創作與文化要素的展現。此展區的文物廊道即主要呈現鐵器時代的骨、角、貝、牙器。

(十) 500B.P. 五百年前

通常在臺灣史前史展示的最後單元會呈現史前與當代的連結，由於近年來考古學的諸多證據已呈現臺灣原住民文化的形成早可追溯至新石器時代，因此在展示規劃過程中，策展團隊重新提出在最後一個展區呈現臺灣最後的史前階段之展示規劃。

這個展區需自過道 4 的淇武蘭部落動畫開始，呈現出在歷史時期以前臺灣東北角便有一個透過與島外人群進行貿易而取得豐富資源的部落。接著往東走進臺灣東部的史前部落，呈現還未被命名的史前部落人群，期待觀眾可以藉此思考「族群」的概念為何。再接續是屏東山區存在大量被遺忘的舊社。繞到臺灣西南部，則以在地製作與舶來品兩個展櫃的對照，呈現臺灣由史前進入歷史時期物質文化的轉變。

展區中央設置一個臺灣外形的座位區，除了配合標示出各展示主題在臺灣的相對位置外，每間隔 15 分鐘亦播放一場 3 分鐘走過臺灣史前 3 萬年「土地上流動的人群」光雕秀，演繹從史前到當代這塊土地上人群的故事。作為臺灣史前史的結尾，也同時呼應各個展示主題。

四、畫龍點睛的展示項目

前一節說明了各個展示主題的策展概念與展示核心，但針對一些重要展示項目的製作與設計概念在此節進行較詳細介紹。

（一）主題展板

臺灣史前史廳共有 10 個展示主題，皆設置有各自的主題展板，並且依特色進行規劃。

1. 「臺灣的舊石器時代」以八仙洞岩壁的紋理作為背景呈現。
2. 「渡海而來的移民」以繩子和樹皮布連結這時期繩紋陶與纖維工藝的製作。
3. 「傳承與擴散」以編蓆和陶板上印製由粗至細的繩紋呈現文化交織與技術發展的概念。
4. 「新一波的文化要素」使用圓山遺址出土的有段石鏃造型，放大作為主題展板。
5. 「黑陶乍現」呈現陶鉢、陶罐、陶瓶 3 種不同類型的黑陶器形。
6. 「玉器風華」以臺灣玉在顯微鏡下的紋理作為展板背景。
7. 「紅陶革新」以臺灣東部北、中、南段三個區域的雙豎把圈足罐，表示文化的同與異。
8. 「跨越與連結」則以玻璃珠作為島內與島外的傳播，並利用三突脊耳飾指向臺灣目前發現該遺物的地點與象徵方向。
9. 「鍛·煉」以呼吸燈展現火的高溫工藝。
10. 「五百年前」則以臺灣原生植物代表環境獨特性的意象。

其實相同的概念也被應用在扶手展板上。

（二）臺灣周邊舊石器文化的發展

這個展項為第 1 展區最後一個主題，主要以正方形木塊構成冰河期時的東亞與東南亞地圖輪廓，背後亦是引用考古學探坑的概念。由於當時海水面降低，故土地面積較現在為大，其中顏色較深的木塊即代表現在是海洋、但在冰河期卻是陸地的區域。

另外，在臺灣周邊各國有發現舊石器文化的地點以紅色探坑標示，策展團隊刻意沒有標示出臺灣的位置，觀眾只要仔細觀察必能找到其位置。

（三）作品〈海風〉

由於臺灣新石器時代的考古並未發現任何與船直接相關的證據，在第 2 展區中主題二「渡海而來的移民」展示也僅是透過在臺南地區發現由澎湖七美島所產的玄武岩製作成石器，以此作為新石器時代早期存在航海行為的間接證據。

〈海風〉的創作除了呈現出史前的船應該是具有帆和舷外浮槳的獨木舟外，最重要是其由人捧在雙手上用力吹著往前航行的意象，更精確展現出史前人群跨越海洋的冒險是來自文化與人的力量。其創作者韓旭東所採用獨特的格式化木雕以像素形式呈現立體作品的方式，彷彿考古學透過發掘找尋能拼湊出史前生活樣貌的拼圖一般。韓旭東曾參與過 1980 年代卑南遺址的搶救發掘，能將此一作品作為展開臺灣新石器時代篇章的代表，對於本次展示更新具有重大的意義。



圖 4 〈海風〉除了呈現史前人的航海能力與文化要素，也展現考古學探究過去的意象。

(四) 西南部史前聚落場景模型

在第3展區「黑陶乍現」主題，透過壁畫與模型場景介紹臺灣西南部新石器時代晚期的重要埋葬風俗，呈現成人的俯身葬與幼童甕棺葬。基於對過去先人人骨遺骸的尊重與保存維護的專業考量，史前館近年來開始利用3D掃描與列印技術來呈現史前有關人體遺骸的展示項目，且皆是由史前館3D實驗室自行進行作業。現場展示的兩具俯身葬以1:1的比例完整呈現考古發掘出土時的情形，一旁的甕棺更可直接看到陶罐內幼兒的遺骸，透過3D技術的應用可以讓展示不用限制於玻璃櫥窗中。



圖5 新石器時代晚期臺灣西南部人群在家屋旁進行俯身葬與甕棺葬的情形。

(五) 卑南遺址史前聚落場景

卑南遺址是史前館建館的重要因素，也是史前館長期投入研究的重要對象。在「紅陶革新」展區中除藉由呈現史前卑南聚落結構來連結卑南遺址的考古現場外，亦企圖藉此讓觀眾理解石柱、平鋪石板、砌石牆、砌石圈以及石板棺墓葬群的空間分布關係，再加上壁畫呈現都蘭山與卑南大溪的地景，完整展現史前卑南聚落的情境。

(六) 「非銅凡想」模型

在臺灣北部十三行遺址出土的青銅刀柄，還有南部排灣族傳世的青銅刀柄，其來源一直是個謎。由於臺灣沒有相關的原料，所以青銅刀柄一直被視為是外來品，直到舊香

蘭遺址發掘出土鑄造青銅刀柄使用的石製模具，才證實這些青銅刀柄是在臺灣製作的，名符其實的 MIT。為了呈現這改變對臺灣史前住民技術能力看法的重要發現，策展團隊將原本僅有 1/2 的模具利用 3D 技術復原，進一步生成青銅刀柄原來應有的形制，再交由模型師製作放大版本的「非銅凡想」展示模型。



圖 6 「非銅凡想」單元以放大版的石製模具與青銅刀柄呈現臺灣史前鑄造銅器的意象。

五、增添聲光娛樂效果的多媒體規劃

(一) 3 萬年來生活在臺灣這塊土地上人的故事

在臺灣史前史廳入口總說處，設計開場展示的多媒體牆面投影，來強化「3 萬年來生活在臺灣這塊土地上人的故事」這個展示主軸。

內容主要以不同尺寸的正方形方塊構成臺灣的輪廓，表現出透過考古（探坑）發掘臺灣的過程，並搭配不同時期的器物出現在探坑內，由歷史時期、鐵器時代晚期、早期、新石器時代晚期、中期、早期到舊石器時代，呈現由時間較近愈往下挖則時間更久遠的概念。不同階段以重要器物代表當時人或技術的主要形象，而觀眾亦可在接下來的展示逐步看到這些被呈現的物件。

更細節的設計是在「3」這個數字上，刻意將其外形呈現為陶罐側面，搭配不同時

期的多媒體內容，會變化成該時期主流的陶器顏色與紋飾。



圖 7 入口總說以牆面投影呈現展示主軸。

(二) 冰期末期與洞穴生活

在第 1 展區一開始就是看到「冰期末期」的弧形牆面投影，主要想呈現更新世晚期冰河期結束時的環境與人群遷徙到臺灣的情形。影片以大場景展現冰河期的自然環境以及許多目前已滅絕的大型哺乳類動物，同時呈現舊石器時代人類如何獵捕大型哺乳類動物的方式，呈現在草原圍獵、利用樹林佈置陷阱、利用懸崖驅趕等方式。最後則是舊石器時代人群遷徙到臺灣，並選擇居住在八仙洞的情形。

這個動畫在環境與動物部分皆是採用 3D 模型建置，但為了讓史前人的活動更為靈活，則是聘請演員採用真人拍攝再與 3D 模型進行整合呈現的手法。其中如果仔細觀看，可以發現在史前人要進行捕魚的時候，在水下游動的魚是 3D 模型，但被史前人捕獲後到了水面上則是實體模型。

另外，在洞穴生活中，利用實體人物模型生火烤魚的場景，結合投影在牆上的人影來展現出史前人生活在八仙洞中洞穴生活的情境，讓觀眾能有一同生活在洞穴中的感受。特別一提的是這裡的人影也是利用真人拍攝，並且與冰期末期動畫是同一批演員。

(三) 過道多媒體

在主要的展示動線中，有 4 個過道區域，策展團隊特別利用這 4 個空間設置不同

類型的多媒體，作為補充或連結展區的功能。

過道 1 因為介於舊石器時代展區和新石器時代展區之間，所以就以對比舊、新石器時代的差異為主，兩者在石器技術、居住、食物取得與烹煮等面向有著完全不同的方式。

過道 2 則呈現新石器時代各類陶器紋飾的製作方式，恰好對應於兩側展廳展出陶器所具有的紋飾，皆由此動畫明確呈現各類紋飾的施紋方式。

過道 3 正位於巨石展區旁，畫面以一台從史前館出發的小車，在臺東與花蓮之間巡迴，沿路停靠各個巨石遺址，再以明亮醒目的照片或圖繪形式介紹各個遺址目前仍存在的巨石及其尺寸。

過道 4 的位置是在鐵器時代結束後，即將進入歷史時期之前，主題聚焦為距今 500 年前的淇武蘭部落。由於該部落位於臨海區域，可能位於島外交易船隻經過的航線，因此可以看到當時人群的生活及對外貿易的頻繁。

(四) 農耕

在第 2 展區設置的多媒體，其實內容涵括了兩個議題，一是關於石器的使用方式和功能用途，二是呈現 3 種臺灣考古出土的史前植物遺留並加以說明。

在第一部分的石器遊戲，觀眾可以透過連連看的方式猜測各種石器的功能，當點選到正確答案的時候，將會有一系列動畫呈現史前時期這些石器，例如石斧、網墜、矛鏃、石刀等的復原形式為何、是如何被使用，以及人們普遍用它來做什麼。透過簡潔的動畫描述能夠加深觀眾印象。

第二部分的史前植物遺留有稻米、薏苡、小米等 3 種植物，觀眾若拖曳畫面中的放大鏡，可以看見該類植物由遠而近的觀察變化。在放大的過程中，三種植物都會出現其考古發掘出土的碳化種實樣貌，其中稻米能夠更進一步呈現其植物矽酸體的細胞結晶形象，這是一般在肉眼觀察下無法看見的。

(五) 史前人帶路

第 6 展區展示鐵器時代的高溫工藝技術，在其中一面大幅展牆上設計了一款可供多人同時進行之 RPG 互動遊戲，稱為「史前人帶路」。觀眾可以在遊戲中扮演 4 種角

色，同一時間 4 位觀眾可同步進行操作，其任務分別需以黃金、青銅、鐵、玻璃等材質製作各角色所需要的器物。玩家在選擇角色後，需要一路跟隨他的動向，從取得原料的途徑到煉爐的選擇與火候的控制，過程中都將因為不同的選擇而可能觸發不同的結果。此外，不同角色需要完成的物品也未限定只有一樣，且策展團隊還刻意增加角色間的互動以及活動失敗的情形，來增添玩樂趣味。

實際上就技術層面來說，「史前人帶路」並沒有使用到太多高難度的科技技術，僅是透過投影熔接與點位偵測設備的設置，然而真正困難的是遊戲的策畫過程。「史前人帶路」的遊戲對話腳本與所有選項流程完全出自策展團隊的自行發想，不僅針對各類器物與考古資料的連結需要提出佐證資料，甚至連遊戲背景的美術風格、角色的穿著打扮、角色對白的內容轉化，也都是經過一再琢磨的。期待透過遊戲互動帶給觀眾不同的博物館參觀體驗，同時達到寓教於樂的意義。



圖 8 針對臺灣鐵器時代重要高溫工藝技術開發之多人互動 RPG 遊戲。

(六) 土地上流動的人群

最後一個展區中央設置了一個臺灣造型的休憩台座，實際上它是一座光雕投影展台，在定點時間會播放多媒體動畫，播放之前也會貼心地倒數計時，提醒觀眾移步至最佳觀賞互動區準備開場。

「土地上流動的人群」可說是臺灣史前史廳的濃縮精華，在簡短 3 分鐘的時間內

引領穿梭 3 萬年的時光，從觀者的足下光點為始，一路跟隨人群的步履前行，跨越冰河時期的舊石器時代、新石器時代、鐵器時代、原住民文化時期、歷史時期，最終回到現代。起先，這段故事由 3 萬年前冰河時期人群追逐獵物並移居臺灣開始，大約 6,500 年前有一波新的移民渡海而來，帶來前所未見的陶器和石器工具，他們在此定居、落地生根，而後逐漸發展出多樣的地方特色，像是使用黑色陶器和晶瑩滑潤的玉器，或者鑿刻大型巨石等。直到鐵器時代由於新的文化與高溫技術引入，在外來要素的刺激下帶動文化交流與發展，這些文化因子傳承到近代原住民文化，延續至歷史時期，現今的臺灣在經過各式文化洗禮後，逐漸成為多元文化並存的面貌。

在漫長時間長河中，可以看見不同人群在臺灣這塊土地上生活過的痕跡，一波波島外的文化要素與人群持續地移入、流動、交織與擴散至不同區域，顯現在人群所留下的物質特徵和歷史紀錄，因此養育出現今豐富多元、兼容並蓄的臺灣，當中更展現考古與當代社會的緊密連結。

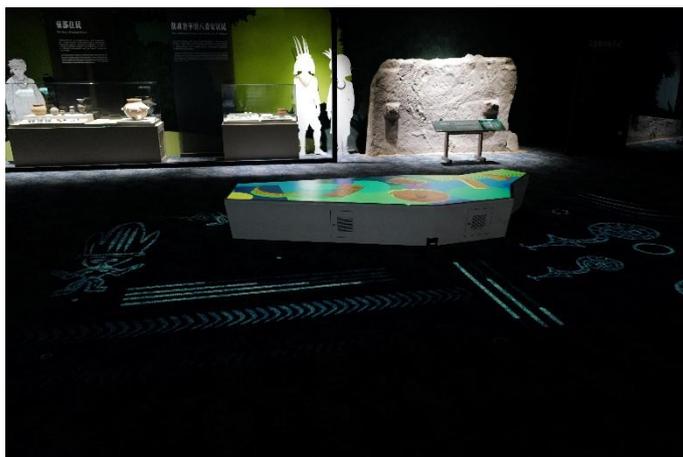


圖 9 展廳最後讓觀眾以 3 分鐘走過臺灣史前 3 萬年看到這塊土地上人群流動的軌跡。

六、隱藏在細節裡的規劃設計

前文除了說明策展團隊如何規劃呈現「3 萬年來生活在臺灣這塊土地上人的故事」的展示主軸與文物廊道的各議題外，亦針對重要展件設計思考以及主要多媒體內容規劃製作之背景進行分享。不過在展廳中還有許多策展團隊花費心力的細節，便在此節提出。

3D 製作可精確貼合文物的透明底座進行陳列，舊香蘭遺址的青銅刀柄模具除了展示支撐外，更輸出已破損的部分讓觀眾得以一窺全貌。

（三）展廳多媒體推播系統

整個展廳中裝設不少播放器或投影機，這些設備皆連接到後臺的推播系統，讓策展團隊或展廳營運管理人員可以隨時更換內容，並可作為展示延伸的部分，例如在「紅陶革新」展區的播放器除了呈現更多文物資訊外，策展同仁更費心製作史前陶偶與真實動物的展示動畫，提供趣味與易於理解的呈現方式。

同時在展示尾端所設立作為考古速報的數位展櫃亦連接此系統，提供更多的展示內容與多媒體呈現方式，重新開館時以「水下考古探謎船」為主題策展，以作為補充常設展中未能納入的臺灣水下考古成果，後續將持續推出更多近期臺灣考古的新發現或研究展示。

（四）易於連結的壁畫與地圖

為了能清楚呈現史前人群的生活環境，這次展廳大量使用壁畫方式還原史前生活情境，涵蓋各個主要的時期與地區。與實體模型結合展出，除了讓觀眾更能有身歷其境的感受外，同時也讓觀眾可以透過壁畫直接理解展場中的文物如何在史前生活中被使用。

另外，在各個展廳皆有該時期的遺址地圖，藉此期待觀眾可以輕鬆掌握考古遺址或文化所在區域，也可能發現自己所在地或生活的地區是否有考古遺址。

（五）推動友善平權展廳體驗

友善平權的考量一直是近年展示設計的重點，在這次展示更新中期待將空間呈現符合各年齡層與不同群體的需求，讓不同觀眾皆能在展廳中感到舒適。除了空間寬敞與動線明確等規劃，色彩明亮的展廳與精確易讀的展板亦期待帶來輕鬆觀展的感受。基於觀展舒適度的考量，展場範圍在兩個展區以內的距離皆規劃有休憩座位，並適時提供多媒體展項，以減低博物館疲勞的情形。

為了打破傳統展示存在展品與觀眾的隔閡，也增加觀眾觸摸史前遺物的體驗機會，利用 3D 輸出高精度仿真文物，除了在展廳中同時作為觸摸輔具外，亦開發史前文物教

具車，以提供有相關需求的群體更多服務。

七、持續為臺灣這塊土地述說故事

史前館在 2023 年 5 月 19 日正式重新開館，臺灣史前史廳也不負重望地為觀眾帶來耳目一新述說臺灣史前史的觀展體驗。這只是一個新的開始，史前館將持續發掘與展出更多仍被埋藏在地底下的故事，讓更多過去同樣生活在這塊土地上的人群與文化得以被更多的人理解。

這次展示更新以情境導覽作為核心概念進行策劃，再搭配上時間軸線與展示空間的交織來述說臺灣史前史，著重於針對不同觀眾類型的展場空間體驗與導覽需求，呈現可以自導式的觀展動線與依主題理解的展示內容，並強化友善平權規劃，期待各年齡層與不同群體皆能輕鬆且快樂理解臺灣史前史。

當然，展示仍有遺憾或遺珠，但策展團隊將秉持不斷精進展示內容與細節的精神，持續為臺灣史前史廳注入更多新的內容與相關考古成果。

本文雖然由筆者二人代表撰文呈現這次臺灣史前史廳常設展更新的策展概念，然姚書宇、王仲群、劉宜婷、葉其欣皆是這次展示更新過程中絕不可或缺的重要成員，當然在過程中還有許多參與或協助展示設計製作的夥伴與朋友，皆在此藉由此文一併致上最由衷的感謝。謝謝您們，讓我們一起努力持續為臺灣這塊土地述說更多的故事。