

友善平權理念於展示設計的實踐——談法國人類博物館常設展廳

Accessible Exhibition Design of the Museum of Mankind in Paris

方慧潔 國立故宮博物院

Fang, Hui-Chieh National Palace Museum

前言

法國人類博物館 (Musée de l’Homme) 在經過漫長的六年閉館整建後，於2015年10月重啟。在歷經藏品被分割、展示方式陳舊過時、以及博物館定位不明等挑戰，該整建計畫以「人類在演化，人類博物館亦然」(L’Homme évolue, son Musée aussi) 為中心思想，展開對「博物館—公眾」關係的多元探索，博物館的「對象」亦隨之擴及到「全民」，而反映在常設展示設計上，便產生了身心障礙者適用的多感官參觀動線 (parcours sensoriel)。

2005年2月法國政府頒布「身心障礙者權利與機會之平等以及公民社會之參與法」(Loi pour l’égalité des droits et des chances, la participation et la citoyenneté des personnes handicapées)，此法較為全面地保障身心障礙者在日常生活中，如學校教育、就業、交通、建築物、文化與娛樂……等權益，使其在各式活動與社會服務上享有參與權，以及自由選擇的權利。與博物館相關的文化參與權，則明訂了具公眾性質的機構必須提供參觀空間 (硬體) 與內容 (軟體) 服務之可及性，此後新建博物館須依照上述法令進行規劃，而舊有館舍則有十年的緩衝期可進行改善。在法律規範下，法國博物館紛紛調整觀眾政策，更積極地嘗試各類相關實踐。重新開館的法國人類博物館亦在此方面展現企圖心與新穎氣象，其常設展廳「人類演進展廳 (la Galerie de l’Homme)」以人類的三大疑問：我們是誰？我們從何處來？我們往

何處去？作為策展的骨幹，將2,500平方米的展場分為三大主題區，除了傳統的文物展示與說明卡之外，亦結合多媒體科技設計多感官體驗站，共計有80個螢幕、14張設有數位說明文字的斜面螢幕，以及60個各式互動裝置。

與時俱進的常設展——人類演進展廳

一般而言，博物館常設展展出館方重要收藏，藉以傳遞機構的主題與性質，因此被賦予擔負長期的形象任務，展示設計的規模與經費也較為龐大而審慎。然而展品往往已是代表性藏品，除了因保存維護需求或外借計畫、新進藏品等因素而需不定期更換展件外，常設展場地空間與硬體基本上常年不變。

人類博物館承繼了五百年來法國自各地蒐羅而來的史前、人類學與民族誌學的收藏，往昔的展示著重於「他者」文化的殊異之處，以地理分佈架構分類、陳列關於人類知識的物件，而在今昔之間，人類博物館的後繼者在創辦人希維 (Paul Rivet, 1876-1958) 留下的文字提取了三個主要概念：博物館—實驗室 (musée laboratoire)、多學科的博物館 (musée pluridisciplinaire)，以及全民的博物館 (musée pour tous)，並將其轉化為博物館重啟的指導原則。同時，以科學博物館自居的人類博物館在常設展主題的選定與呈現上亦回應了人們在現代快速變遷的大環境中所面臨的挑戰，人類演進展廳以「概念」的探索／傳播為敘事核心，以人類對自我／人生的三大永恆

表1 展示主題與形式 作者整理

主題	子題	展出形式
我們是誰？	A 血肉之軀？ B 思想的生物？ C 群體的生物？ D 言語的生物？ E 複數人類	•3座大型展櫃 •10件人體器官 •20顆動物標本與1顆人腦標本 •35件蠟製解剖模型、79件石膏半身像、15件銅製半身像 •樹脂製舌頭構造放大模型 •播放30種不同的語言
	F 人類的出現 G 非洲與熱帶的搖籃 H 走出非洲 I 多元發展的人類文化 J 一萬年前	•4座白色大平台，以時間序列排列出人種標本 •重建1處考古發掘現場 •2間小室展出人體遺骸 •1座大型展櫃 •1件裝置藝術 •3座主題展櫃 •1座嵌入式展櫃
我們往哪裡去？	K 全球化進行式 L 多元性中的全球化 M 資源的保護與分享 N 愈發人工的世界 O 您對人類未來的想像？	•多螢幕播放裝置 •蒙古包陳設 •九公尺直徑的圓形劇場，包括一環形螢幕、一座展櫃和一項互動數位裝置 •米的故事桌

提問：「我們是誰？」、「我們從何處來？」和「我們往何處去？」，分別對應人類的「現在」、「過去」與「未來」，從生物學、文化和社會關係等面向共同講述人類的歷史，試圖定義何為「人類」。

人類的大哉問在有限時空中無法窮盡，從主題發散出的子題與次子題，便是博物館為了闡釋主題概念，搭配館藏與數位裝置而成的有機組合，以各式展示手法 (表1) 維持觀眾的注意力與興趣，提供觀眾思考的據點。

然而以整體展覽角度而言，常設展負有傳遞博物館形象與向公眾展現收藏樣貌之重任，為使更多民眾願意走進博物館，除了硬體環境上的改善，在展示手法上實踐友善平權理念便成為必要之途。因此在籌備過程中須全盤審視呈現理念與內容的媒介如何與一般觀眾、以及具特殊需求的觀眾之間取得最大公約數，人類博物館常設展展廳計畫負責人巴杭 (Agnès Parent) 女士曾為文說明友善平權理念在整建計畫初始便已納入，由一位專員負責相關事務，並與外界身心障礙團體合作——主要是視障

和心智障礙，於展覽設計過程中不斷討論與多方測試。於是除了表1中所列的眾多設置，另加設18個多感官體驗站組成這「動線中的動線」，使身心障礙者得以經由獨立、非視覺的感官體驗理解展示內容。

動線中的動線

在進入常設展廳之前，大廳裡設有一大型建築觸摸地圖 (圖1)，協助觀眾在參觀前先行建立完整的空間概念。觸摸桌上的建築模型劃分為兩大區塊，第一區先指出博物館座落在夏佑宮 (Palais de Chaillot) 西翼，隔著塞納河與艾菲爾鐵塔相望，接著獨立出博物館建築，模型上以不同的觸摸圖樣區分出三道博物館建築的歷史層理：「1878年的玻璃屋頂」、「1937年的建築體」和「地下層」；第二區塊則為「博物館內部分層」模型，共有五個樓層、一層閣樓，以浮凸線和顏色做為區別空間的指引，使用者不論經由視覺或觸覺都能清楚知曉空間與設施分布。值得一提的是，建築觸摸地圖設置在窗側，而非大廳的中央，使用者會正面迎對窗外的鐵塔，其考慮點應在於統一使用者與地圖的方位，有利於使用者定



圖1 設於大廳的博物館建築觸摸台 作者攝

位。綜觀言之，建築模型的量體由左至右、依觸摸順序增大，據以強調觀眾與其現地關聯之遠近，另以強烈的色彩對比區分出主題區塊。觸摸桌下部是可容納乘坐輪椅者下身的空間，此後參觀動線上的桌台下部亦可見採淨空或內縮設計形式。

常設展廳「人類演進展廳」入口處亦設置展場平面的立體觸摸台(圖2)，樓層與展示主題的分布以顏色

與突線的組合來表明，長弧形展場包括兩層樓與一層夾層(圖3)，參觀動線依序為二樓→夾層→三樓，展場空間中的展區分布也清楚呈現，三大主題區共有A至O十五

個子題，其中A至N的子題區均至少放置一個體驗站，這在觸摸台上以黃色圓點標示出的18個體驗站便組成身心障礙者適用的多感官參觀動線。長弧形的空間有利規劃單一動線，地板上雖未鋪設輔助視障者定位的導引道，但主要的體驗站皆設置在靠窗一側走道(圖4)，進行方向單純，走道下並埋有感應器，博物館備有感應手杖供民眾借用；展廳另一側則多是大型文物展示櫃(圖5)，間或設置體驗站，使參觀動線有所變化。

在展示內容的層次上，三大主題區對一般參觀者設計的文字層次有四：第一層為設於窗側的主題與子題說明布幕，以布幕底色區別主從，前者為紅褐漸層，後者全白，是體驗站的主要設置點；第二層設在子題展櫃，說明展櫃主題；第三層則是展櫃的個別文物說明；第四層以數位媒介提供更深入的相關文物資料或影片。整體鋪陳如倒金字塔般從大至小，層層分明。體驗站的設置點主要跟隨著第一層文字，視障者雖可能無法閱讀布幕上的文字，但作為所有觀眾理解展覽主題的第一站，體驗站的設計



圖2 常設展入口的展場平面觸摸台 作者攝

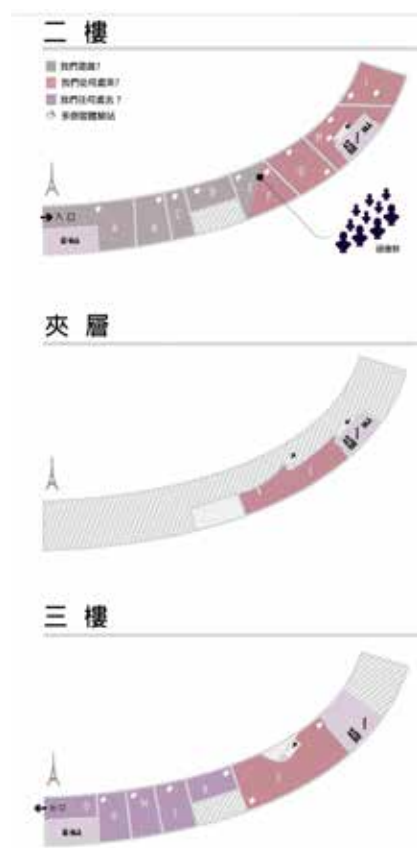


圖3 常設展廳各層平面圖 作者改製



圖4 第一主題區「我們是誰？」體驗站 作者攝



圖5 大型文物展示櫃，設置第3層至第4層文字 作者攝

無疑須顧及多數人的需求，採用更具文化近用性的多感官體驗設計方式。

多感官體驗設計

感官教育/教學法早在1912年由蒙特梭利(Maria Montessori, 1870-1952)提出，培養幼兒的感官能力包括視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺與立體觸覺等，透過感官練習及早發現感官能力的缺陷。後有教育心理學家傅娜(Grace Fernald, 1879-1950)提出多感官學習策略(Multisensory techniques)，廣泛使用於學習障礙教學，主張運用視覺、聽覺、動覺和觸覺學習新訊息。多感官學習理論應用在學校教育已證明比單一管道的學習有效得多，研究更進一步支持多感官學習可以提升身心障礙學生的學業表現。

歐美自80年代開始興起對於身心障礙者參與文化權的關注，不論是對視障者的藝術體驗或人類感官體驗的研究，皆逐漸在博物館場域中被應用與實踐。博物館教育人員將觸覺與其他感官體驗從特殊教育領域中帶進博物館經驗，是因為多感官輔助溝通的確有助於學習，適用對象包括孩童、學童與成

人。「多感官體驗(multisensory experience)」在博物館環境的教育效用已獲得許多研究支持。

近年更隨著神經科學與認知心理學的研究進展，確認大腦會自行對周圍環境的各式刺激進行整合，產生記憶與學習，多重感官會以相互促進的方式加深人類對於事物的理解與感受，多感官超越了傳統的五感，涉及動覺、本

體感覺、以及掌控平衡、時間與方向的感官，是人體與環境之間交互作用的結果。

在法國，自1980年起籌備的巴黎科學工業城(1a Cité des sciences et de l'industrie)便被指定為實踐友善平權理念的首座國家示範館舍，致力將多感官學習融入展示設計與教育活動，多年來累積的實務經驗除了可提供他館作為參考，亦促進了法國博物館對友善平權的支持，即使在2005年頒布法令之前，已有不少館舍自發性地針對身心障礙者、尤其是為視障者，改善參觀的軟、硬體設施；而2005年後開幕的新館更須在展示設計上一尤其是常設展，達到相當程度的友善平權，此趨勢則推動了感官體驗與數位科技的結合，以推陳出新的手法不斷探試可能性。與人類密切相關的人類博物館如何實踐人們在博物館裡的文化平權，自是動見觀瞻。

人類博物館在常設展放入以視覺、觸覺和聽覺等感官體驗的參觀動線，不論紙本平面導覽圖或是展廳入口處的觸摸立體展場圖，均標示出由18個體驗站組成的多感官體驗動線。沿著展廳窗側一字排開的體驗站除了運用自然光向觀眾指出參觀方向與利

於辨認定位外，在協助觀眾理解展覽上亦有「定錨」之用，即傳達主題的第一層文字概念。第一主題「我們是誰？」下有五個子題，包括「血肉之軀？」、「思考的生物？」、「群體的生物？」、「言語的生物？」和「複數人類」，分別論及人類的身體、思考、社會生活與語言，最後以歷史角度呈現人類多樣性。五個子題各設一體驗站(圖6)，桌面上可見左側皆設有一座半身人像，中間是子題的簡單說明，以平面文字(法語、英語、西班牙語)與點字(法語)呈現，桌面右側則會有浮凸圖像，該圖像取自該子題展區的重點物件或某特定概念的解釋，以進一步建立觀眾與展覽的聯繫，加強觀眾對該區的理解。前四個子題的半身人像被設定為同屬一家庭，有母親、祖父母與小孩等三代，各依所置子題以語音(法語、英語、西班牙語)表達所思所想，融入個人故事，家庭成員間的故事彼此連結，創造近似口述歷史的情境，並不時邀請聆聽者觸摸或細察頭像上的身體特徵，每則時間約在三分鐘左右，觀眾僅需按鈕即可聆聽，不需另備耳機或租用語音導覽器。第五項子題「複數人類」體驗站則



圖6 子題C體驗站。可見左側半身人像，中間的雙視點字和語音按鈕，以及右側的文物浮凸圖像 作者攝

設置法國顱相學家杜姆提(Pierre-Marie Dumoutier, 1791-1871)的複製頭像，說明十九世紀歐陸探險隊赴世界各地調查各人種時製作頭像的熱潮，桌面上另以浮凸圖像呈現杜姆提發明的「量顱器」—用以量製頭像尺寸的器具，觀眾亦可對應展場裡展出的量顱器實物與博物館所收藏之94座頭像(圖7)，以壯觀的頭像群作為第一主題的結束，並在挑高的空間裡串接了三個主題展區。

第二主題「我們從何處來？」則以考古發掘成果呈現人類物種在時間序列上的演化。此區亦依循第一主題區動線在窗側設置各子題體驗站，共置五站，



圖7 博物館收藏的頭像群，材質有青銅或石膏 作者攝



圖8 子題F體驗站，頭骨可360度轉動 作者攝

包括「人類的出現」、「非洲與熱帶的搖籃」、「走出非洲」、「多元發展的人類文化」和「一萬年前」。為了說明從人猿到智人的演化呈多區域起源，體驗站的觸摸桌上除了保留三語平面文字與點字元素，前四桌依時序各放置兩顆不同人屬物種的頭骨複製品(圖8)，亦輔以語音說明一賦予頭骨話語權，以對話方式、間或有古生物學家加入對談，予人時空交錯之感；桌面上並有浮凸圖表分別標明該兩類物種在時間長河裡的存在時期。第五站則處理一萬年前的智人—即今日人類的祖先—在進入新石器時代時所經歷的生活變動，桌上置一智人頭骨複製品，與眼睛人像(idole aux yeux)複製品，語音由智人主講、後由考古學家補充。此區除了指標性的體驗站之外，亦在展場內另設數個觸摸站，應用複製品、模型與語音，使觀眾了解與身體演化並進的工具演變，包括當時人類以自然素材製作的初始工具(圖9)、如何用火、以及肢解大型動物之重建場景(圖10)等。



圖9 各種用途的初始工具 作者攝



圖10 考古挖掘現場的重現與復原 作者攝

最後一主題「我們往何處去？」則著重討論人類的現在與未來。此區沿窗側設有四個子題體驗站，包括「全球化進行式」、「多元性中的全球化」、「資源的保護與分享」和「愈發人工的世界」，前三個子題以語音搭配浮凸圖表與數字(圖11)來表現全球化對各地文化的影響，以及人類不斷成長的消費慾望與自然資源有限的窘境，促使觀者反省自身生活與價值觀。最後一個體驗站則是以一位孕婦的語音獨白來點明一個愈來愈人工化、遠離自然的世界(圖12)，其左腿義肢呼應正前方展示櫃裡的各式義肢與人類科技發展出的各式物件。

從半身人像到頭骨複製品、到最後的婦女坐像，皆是以原尺寸呈現，以主角—「人類」現身/獻聲來述說人類的故事，相當適切地以其所隱含的文化多樣性貫穿整個展覽。

友善平權理念的實踐

希維認為博物館應向全民開放，讓各種社會階級人士皆有權利進入博物館，反映了當時參觀博物館是一種特權，是有條件的開放；而今日人類博物館



圖11 水資源的使用 作者攝

的觀眾定位則體現了法國博物館近年來推動友善平權的政策走向，將身心障礙者的需求納入展示設計，擴展的訴求光譜亦適用於博物館服務的一般民眾，顯見其概念由「向全民開放的博物館」(museum to all)演進到「為全民開放的博物館」(museum for all)，亦呼應了此次開館的精神。

一般而言，觀眾到博物館主要是為了展覽或「鎮館之寶」而來，展覽(或物件)與觀眾之間往往需要館方提供媒介(médiation)途徑，以達到良好的訊息傳遞與溝通。媒介包括專人導覽、語音導覽、印刷文字與數位裝置等，整體的展示設計須同時將內容層次、各類觀眾需求與媒介形式納入考量，增加觀眾在參觀時、視覺以外的感官選擇。人類演進展廳的18個體驗站便是以「融合設計(inclusive design)」理念思考觀眾的多元需求，該理念訴求「(透過設計來)拓展人類經驗的豐富性，讓使用者有更多的感官能參與活動，或體驗多層次的經驗」。

18個體驗站的設計元素一致，皆包括聽覺、觸覺與視覺。硬體上，體驗站皆採低矮台座，台座下縮，方便乘坐輪椅者使用；軟體上，體驗站以其所在位置可分為兩類，樣式亦不同：一是展廳窗側，風格統一，易於辨認，另一則散置在子題展區內，以輔助理解特定的概念或文物，表現形式較為多元。每一個體驗站的基本組合元素包括簡要的雙視點字、語音與供觸摸物件，其中語音是參觀者能獨立參觀的關鍵輔具，語音能服務獨立參

觀的散客，帶領參觀者進行觸摸與觀察，講述之內容亦與展場現況相關連，並提供法、英、西等三種語言選擇，服務了多數的本地與外國旅客。參觀者只消按下觸摸桌上的語音播放鈕即可聆聽，不需另備耳機或租借機器，甚為方便，但因播放音量無法控制，有打擾其他觀眾之虞，同時亦有可能吸引其他觀眾前來聆聽。在此場域中應是利多於弊的作法。再者，若參觀者聽力不及，亦可經由視覺閱讀獲得訊息。然而，因每個主題採不同敘事手法，表現形式也隨之調整，每一主題區的體驗站以調整感官組合之元素如觸摸的物件形式或語音內容等，各成一格，使參觀者可順利辨別主題，並維持注意力。整體感官體驗動線為能讓使用者容易操作，採用低科技之單向媒介，使用者是被動的訊息接收者，仍必須另仰賴他人(如導覽員)才能達到具有參與、互動的參觀體驗。

值得一提的是，身心障礙者僅是人類博物館觀眾政策試圖納入的一部份對象。友善平權的對象是全民，博物館關注那些視博物館「與我何干」(irrelevant)的民眾，而這些關注便內化在常設展廳的設計與呈現，除了身心障礙者的需求，為了讓絕大多數的民眾理解展覽內容，策展團隊進行前置評量、焦點團體訪談、模型測試、與學校課程接軌等，要求文字撰述口吻一致、裝置操作簡易，務使八歲以上的學童皆能閱讀、理解無礙，且展場內未見館方標示適用何種障別或年齡別，以通體適用的



圖12 人類將往何處去？作者攝

概念歡迎這些在博物館外有各式身分、階級、興趣的民眾，在「無所差別」的空間裡提供公眾一種新的參觀體驗與哲思經驗，觀眾在遊走於文物陳列櫃與各式多媒體裝置之間，應當能感受到博物館在設計時給予的「理解/體驗」自由，以及博物館試圖改變的意圖與活力。

結語

全新或整建的博物館常有機會審視與當前社會以及觀眾的需求是否符合，而「展示」往往具體而微地呈現了館方對於「博物館—公眾」關係的想像與自我定位。在普遍以視覺為主的博物館參觀經驗中，法國博物館正設法讓所有的人都能進到博物館，身心障礙民眾亦然。就人類演進展廳的實踐來看，為盡可能向最多觀眾傳遞完整的展覽概念，以多感官體驗站作為串連、傳遞展示主題旨趣的據點，連綴起整個展覽，而非採用較為常見的手法—以文物為理解標的的觸摸桌、搭配點字板，有時伴有語音導覽機，或以語音導覽搭配點字書。人類演進展廳此一作法是實驗性質十分濃厚的嘗試，亦可視為希維「博物館—實驗室」概念的再詮釋與實踐。筆者認為多感官參觀動線體現了人類博物館為將自身嵌入現代脈動所努力的階段性成果，其著眼點有三：

一、納入共融理念

廣義的「友善平權」對象涵蓋了所有人，而身心障礙者是其中重要的一群，其理念是符合這些特殊需求的軟、硬體，必定也符合一般人使用，即對於少數弱勢的照顧其實是對多數人有益，反轉資源分配

合理性的看法。博物館並因此更可能成為人們相遇的多元對話場所。

二、落實獨立參觀

許多博物館提供的服務因涉及人員與場地等資源的安排，需提前預約，然而身心障礙者就如同其他民眾，也應享有隨時可去參觀博物館的自由。多感官體驗動線提供了一個獨立參觀的起點。

三、觀光需求

歐盟在2014年《歐洲無障礙旅遊模式與經濟影響》報告書中指出，因友善基礎設施不足、對於有特殊需求的旅客的服務與態度欠佳，歐洲每年因此損失1420億歐元(近五兆臺幣)的收入。除了無障礙通行空間，觸摸站所提供的法、西、英三語語音和說明文字可滿足首次參觀的旅人，若以增加新觀眾的角度來看，亦是友善平權的表現。

短期內的人類演進展廳會維持現狀，該展自開幕以來持續進行觀眾研究，作為往後修正的參考依據。而博物館培養回流觀眾的其他途徑如特展、講座與教育活動等則能更自由地實驗各種可能性、向邊界推進。因關心身心障礙者的文化參與權而起的「友善平權博物館運動」，概念其實早已存在，法國於1959年創設文化部，首任部長馬樂侯(André Malraux, 1901-1976)便說文化部成立的宗旨在於讓「人人都能親近法國重要文化作品，使最多人觀賞我們的文化資產，獎勵藝術創作，豐富創意思想。」每個時代對於「人人」的定義皆有不同，呈現的手法亦千變萬化，不變的是對此議題的持續反思，假以時日，或許會是改變博物館樣貌的一波重要浪潮吧！

參考文獻

- Le musée de l'homme itinéraire, Paris: Artlys, 2015
Parent, A., 2016. Le nouveau musée de l'Homme. La Lettre de l'OCIM, 163.
Alison F. Eardley, Clara Mineiro, Joselia Neves, and Peter Ride, 2016. Redefining access: embracing multimodality, memorability and shared experience in Museums. Curator: The Museum Journal 59(3):263-286.
王國羽、林昭吟、張恆豪主編(2012)。障礙研究:理論與政策應用。臺北:巨流圖書公司。