



「華麗魔法屋——故宮的洛可可珍藏」特展的製作幕後

■ 策展小組

故宮展覽的看展門檻很高？如果沒有一定的中國歷史及藝術史背景知識，就只能走馬看花？大人看展的時候，小朋友不知道要做什麼？故宮也可以有孩子自己看得懂的展覽嗎？為兒童觀眾服務，一直是故宮努力的目標，除了在兒童學藝中心透過遊戲式學習，在展覽中增加為兒童觀眾撰寫的說明卡，或是專門舉辦如「故宮動物園」親子展及「故宮童樂節」系列親子探索活動等，都得到了廣泛的迴響。此次在故宮正館新闢專門的親子特展展廳，舉辦「華麗魔法屋——故宮的洛可可珍藏」特展，以情境式打造全齡、親子共融的真品文物展覽，展出鮮為人知的故宮歐洲文物收藏，期待觀眾發現：「哇！故宮跟我想的不一樣！」

前言

在新故宮計畫的持續推動下，「華麗魔法屋——故宮的洛可可珍藏」特展的誕生，讓故宮於實踐兒童及親子友善服務上，又邁向全新的里程碑。從故宮展覽史發展的角度來看，此次能夠在以服務成人觀眾為主的正館展廳，特別為兒童及親子觀眾規劃專屬的真品學習空間，無論對觀眾或對博物館來說，都別具意義。若說博物館展覽呈現的樣貌，反應的是她所抱持的核心價值及教育哲學理念，「華麗魔法屋」特展揭露的，即是故宮如何在「友善、開放、智慧、普世」的政策思維下，透過展示製作，為觀眾搭起步入藝術殿堂的階梯。以更貼近民眾的手法，不只為兒童、也為成人，移除那道門檻，發展自主鑑賞藝術的能力。為了策劃一個不一樣的故宮展覽，翻轉觀眾對故宮正館展覽的既定印象，策展團隊這次在觀眾需求調查、文物主題與選件、內容詮釋與溝通策略、展示故事線經營、文案撰寫原則、空間與情境設計、數位科技運用等等，可說是絞盡腦汁；此外，在工作模式上也有別以往，嘗試以跨部門、跨領域之多面向協作方式進行。以下即為讀者娓娓道來，關於本展從前置規劃作業到設計製作幕後所經歷的故事。

華麗魔法屋的形塑歷程

一、展覽前置規劃

為兒童觀眾設立單獨的學習及活動空間，已在博物館界行之有年。近年來，在友善平權觀念的倡議下，加強對兒童與青少年的展示服務更是時代趨勢。一些博物館更進一步跨出複製品、教具及數位學習，改採直接面對真品的方式，感受文物的魅力。法國巴黎羅浮宮（Musée du Louvre）自2015年開始，為兒童及青少年

觀眾規劃專門的「小羅浮」（Petite Galerie du Musée du Louvre）展廳。以淺顯易懂的書寫方式，推出主題特展，例如「當考古走向圖像化」（Archaeology Goes Graphic）、「藝術家到來」（The Advent of the Artist）、「來自他方」（From Afar: Traveling Materials and Objects）等。以跨時代、跨媒材的策展內容，結合跨域展演如音樂、戲劇、舞蹈等，引導兒童觀眾欣賞館藏珍品，進而認識藝術創作的多元性，培養文化素養與想像力。¹ 英國牛津大學阿什莫林考古藝術博物館（Ashmolean Museum of Art and Archaeology）為親子觀眾規劃的「阿什莫林探險」（Ashmolean Adventure），在不變動既有展廳展覽的基礎上，選擇不同展覽的十件展品，以館方提供的行動導覽系統，打造親子專屬的參觀動線。除了兒童專屬的說明，更為每件文物搭配互動遊戲、影片等數位內容。² 日本東京國立博物館專設「親子藝廊」（親と子のギャラリー），每年夏天推出以動物為題的親子特展，如2019年的「有角的動物」（ツノのある動物）、2021年的「動物的動作」（動物のうごき），以有趣的主題及不同以往的文物觀察角度吸引觀眾。³

當故宮思考推出親子展時，是先以觀眾為主體，從觀眾需求的角度出發，再選擇適合的展題。這與一般策展先有展覽主題及內容，再考量觀眾的做法非常不同。因此，第一次展覽前置會議，團隊論辯的焦點是目標觀眾的構成，以及其特性及服務需求是甚麼？在故宮已設有常態兒童學藝中心的前提下，首先設定正館親子展廳應與兒童學藝中心有所區隔，但彼此互相連結。因此，將親子展廳的內容設定為中高年級小學生能夠自行參觀為原則，低年級及幼兒兒童則可通過視覺化的展示手法，自然的了解展覽欲表達的情境及內容。此外，展覽希望



圖1 九州國立博物館為本院「神品至寶」特展製作的兒童版手冊，以卡通版的乾隆皇帝及肉形石為導覽主角。取自九州國立博物館，《特別展・台北國立故宮博物院神品至寶ガイドブック》，頁9-10。

更進一步達到親子共融，甚或是全齡服務的期望。展示方案希望觸發觀眾觀察、互動與思考，以開放性的提問，引導親子觀眾主動學習，並在展覽中建構自己的意義。書寫上，以具象式的情節帶入，營造情境背景，以明亮、清晰的佈陳方式與淺顯明白的說明解釋，希望對沒有任何背景知識的觀眾來說，都能通過脈絡化的文物詮釋，感受展覽的內容，培養對展品的觀看能力及看展興趣。

硬體方面，有鑑於過去觀眾曾反映本院展櫃過高，導致兒童觀眾無法自行觀看展件，休息空間不足，或是展間氛圍過於嚴肅拘謹，不能坐在地上等意見回饋，親子展廳特別選在沒有固定展櫃陳設的 300 陳列室，讓展櫃設計可以更

加靈活。展櫃高度設定以適宜幼齡兒童（我國 4 歲兒童平均身高約 102 公分）及乘坐輪椅者能觀看的 80 公分為基準。所有說明文字的高度也大幅降低，以更符合兒童及無障礙需求。另於展場空間規劃軟性休息區，並將展覽內容及展示設計延伸至 301 陳列室，提供更充足的展覽說明、休憩空間，以及可進行教育推廣活動的複合式場域。此外，在疫情考量下，將過去經常在展場設置觸摸區的做法，改採無接觸的數位互動設計。

學習單或導覽手冊的規劃也是一項重點。在展覽規劃之初，團隊希望透過大人小孩都喜歡的故事繪本，帶入主題情境，增強親子觀眾與展覽的互動性，並透過注音輔助，引導兒童

觀眾探索展覽內容。這樣的設計可讓學齡前兒童以圖像及操作，注意展品的特徵，學齡兒童則可通過閱讀帶有注音的簡短故事文本，進一步探索展覽內容。互動元素上，在成本考量下，導入貼紙遊戲冊的概念，增進展覽的互動性與娛樂經驗，同時亦有利於開放性問題的設計。題型參考大英博物館（British Museum）、梵谷美術館（Van Gogh Museum, Amsterdam）與九州國立博物館為特展設計之親子學習手冊，以輕鬆的書寫筆法，引導觀眾進一步觀賞文物細節，並透過開放式提問，鼓勵兒童觀眾利用手冊在展覽中建構自己的想法。（圖1）

二、設計製作歷程

（一）展題選定

什麼樣的展覽主題能既適合親子觀眾，又能突破一般觀眾對故宮的既定認識？玩具及魔法的情境是能夠普遍吸引兒童及青少年觀眾的主

題，因此一開始，多寶格玩具箱及魔法道具都曾是展覽設定的主題。但多寶格已是故宮觀眾熟悉的典藏，魔法道具又可能牽涉過多宗教上的詮釋。吳密察院長提出了一個想法：「你們能不能辦一個展覽叫做『故宮有啥洋玩意兒』？」這是一個新鮮的主題，可以拓展觀眾對故宮典藏的認識；並且，疫情期間國人無法出國旅遊，設定歐洲文物為展覽主題，亦能為觀眾帶來體驗異國風情的新鮮感，一解無法出國的鬱悶。

再次回到故宮「數位典藏知識庫整合型系統」，鍵入「西洋」、「歐洲」、「法國」、「英國」，映入眼簾的是一件件華麗生動、金光閃耀的十八世紀歐洲裝飾藝術作品。就藝術風格來說，這些色彩鮮明、極富表現性、線條流動、予人自由浪漫感覺的作品，是藝術史所稱的「洛可可」（Rococo）裝飾風格。（圖2）功能上多是日常使用的隨身物品或擺飾品，是十八世紀



圖2 具有洛可可裝飾風格的修妝盒和放大鏡 國立故宮博物院藏

歐洲貴族和中產階級喜歡購置的商品。這些藏品過去雖也展出過，但多在中西交流或是清代宮廷的脈絡下論述，很少被集中放置在歐洲的生產及使用情境下展示。什麼是洛可可裝飾藝術？它們都是在什麼情境下生產製作？十八世紀的歐洲瀰漫著什麼樣的風情？當時的歐洲人是怎麼樣看待日常裝飾這件事？甚至是歐洲人如何看待東方？都是相當有趣的議題。因此，展覽從十八世紀歐洲日用品的裝飾藝術出發，把裝飾視為一種魔法。期待透過這一主題，引導觀眾從故宮另一面向的收藏，認識歐洲裝飾藝術史上的「洛可可」風格，以及來自東方的瓷器、漆器等如何成為洛可可藝術的靈感來源。從東方的角度看，對歐洲物品及裝飾的好奇帶動了清代宮廷的工藝發展。因此，此次的展覽主題也可為本院其他展覽提供有意義的對照。⁴

（二）故事線經營

展覽以十八世紀的歐洲沙龍為主場景。這是當時重要的社交場所，也是促進歐洲女權主義及啟蒙思想的重要場域。可以想像，展出的許多物品都是參加沙龍聚會的人士會隨身攜帶、表現個人品味的物件類型。為使兒童及青少年觀眾更容易進入展覽情境，策展小組期待設定一個觀展的陪伴者。評估展品上的大麥町犬裝飾造型可愛討喜，容易親近，因此選定為展覽的陪伴角色。

此次展覽的執行製作均勻製作加入展覽規劃後，進一步發想展覽的故事線，提出了時空旅行的概念。這是一種有效吸引觀眾的敘事展示手法。英國阿什莫林考古藝術博物館規劃多條以「時空旅人」（Time Traveller Trails）為故事線的親子參觀動線，如「古埃及的生存指南」（Ancient Egyptian Survival Guide）以尋找確保安全穿越古埃及人間及冥界的文物為故事線，將



圖3 導覽員可與文物原型 器物處提供



圖4-1 展廳內的說明圖版 器物處提供

參觀者變換為故事裡的參與者。⁵ 在「華麗魔法屋」中，文物上的大麥町犬轉化為姿態可愛的主角「可可」，邀請觀眾穿越時空，與牠一起在公爵夫人的屋子裡尋找因時空失序被打亂的文物。（圖3）在找尋文物的過程，觀眾與可可一起在客廳下午茶、在書房觀察放大鏡的美麗圖案、從公爵夫人隨身的修妝盒及香水瓶發現維持美麗的秘密，再在壁爐上擺設的日本大花瓶看到東方物品對歐洲裝飾藝術的啟發。任務完成後邀請觀眾走出展廳到伯爵的歐風東方花園遊玩，渡過愉快的時光。

（三）展示溝通策略

展示溝通上，強調與觀眾互動。此次展覽文字以主動邀請觀眾參與展覽的方式撰寫。總說明的第一句話是「歡迎光臨華麗魔法屋！」邀請觀眾進入。單元內的說明圖版除了知識內容外，另有「仔細看，會發現……」及「想一想……」兩種。第一種引導觀眾在文物繁複的細節中觀察意想不到的紋飾或是設計。例如鑲金框玻璃香水瓶的說明版介紹了金屬鑲框上的圖案細節，並請觀眾留意玻璃切割表面呈現的特殊質感。「想一想……」圖版採取與觀眾雙

向溝通的建構式內容，就展示的文物向觀眾提問，提供引導回答的素材，但不給出標準答案。（圖4）另一種提問方式則是引導觀眾從自身出發：如果是你會怎麼做？你用什麼方式認識世界？連結觀眾的個人經驗。

在文案書寫上，亦進行全新的嘗試。與過去展覽比較，首先須降低文字門檻，即大幅減少字數及去除生難字詞，以符合設定的國小中高年級適讀目標。此次展場內的文案撰寫參考了英國維多利亞與亞伯特博物館（V&A Museum）的展覽文字撰寫原則。⁶ 總說明文字由過去約四、五百字的規模改變為二百字的簡短故事情境，將知識性的內容以四個數位相框，簡短文字結合圖像的形式表現。通過四個簡短的問答，介紹洛可可裝飾藝術的基本知識。（圖5）更加倚重圖像表現，讓字彙量較少的低年級學童及學齡前兒童可以通過圖像傳達得到一些基礎知識。例如：洛可可流行的顏色是什麼？下一個畫面即出現粉紅、藍色、金色等展出文物的基本色調。四個單元分說明的文字量也減至一百字左右的長度。單元內的說明文字進一步參考了美國蓋提博物館（The J. Paul Getty Museum）



圖4-2 展廳內的說明圖版 器物處提供

展示文字及圖像傳達指南，採用了要點式（bullet points）的方式呈現，觀眾可以更便利自行觀察文物細節。

由院外作者參與故事繪本摺頁創作，也是故宮展覽的嘗試。此次特別邀請繪本專家賴嘉綾從展覽的故事線撰寫合宜的繪本故事，搭配插畫家黃敬懿的可愛畫風，提供文學繪本的新體驗。導覽摺頁的文字內容也經常以問句進行，向觀眾發出邀請，或進行貼紙繪畫活動改變摺頁的面貌，或通過觀展經驗及文物裝飾細節想一想，繪本中的故事可能會隨著觀眾發展出不同的情節。（圖6）

圍繞故事線展開的溝通方式，也包括導入互動式數位媒介，既符合疫情需求，也更能與習慣於手機、平板、電玩遊戲的數位世代青少

年及兒童溝通。與展覽搭配的數位內容以無接觸展覽設施、無下載軟體方向規劃，採取體感式裝置及掃描 QR Code 啟動臉書相機的設計。入口處的體感遊戲以接受任務的方式引導尋找展覽中的三件文物。這三件文物旁邊設有 QR Code，掃描後啟動臉書相機開啓 AR 體驗。主人翁「可可」會以動畫的方式告訴觀眾展覽的故事內容。在出口沙發區及東方花園設置的 QR Code 則是由觀眾主動設計與「可可」拍照的構圖，改變了展覽陪伴者與觀眾間主動與被動的角色。（圖7）運用體感互動或 AR 的學習方式，不僅提供展覽的娛樂經驗，亦吸引兒童觀眾的主動參與及多元感知探索。文物與多媒體交融呈現的方式可提高觀眾觀察文物本身、發現文物細節的興趣。



圖5 數位相框問答方式的說明 器物處提供



圖6 繪本摺頁局部 器物處提供

（四）空間設計

此次展覽展示設計的主要發展方向，是以空間情境達到沉浸式展示效果。因此需要在原本無外牆、開放式的300陳列室中，創造出具象的歐洲沙龍。外牆為展覽主視覺，中央圖面呈現歐式豪邸外觀，展覽陪伴者「可可」正進入半開的門，回頭向外面的觀眾發出邀請。其中一扇窗戶設計為開放式玻璃窗，場外觀眾可以看到展場內部的情景而引發好奇。內部以歐洲室內裝潢的經典元素：線板、捲葉裝飾，搭配壁爐、桌子、沙發等傢俱，塑造出虛實交替，具有生活氣息的展覽場景。主視覺及展場的凸點線板則與大麥町犬「可可」身上的斑點互相呼應。

首先進入的是魔法玄關。為了表現時空旅行的概念，總說明牆將歐式線板牆面以傾斜、上下顛倒的設計，表達魔法玄關扭曲的時空意象。展出的十八世紀華麗鑲金時鐘，進一步暗示了失序空間與時間的關聯性。玄關末端是體感遊戲區，當啟動桌子上的鑲金時鐘互動投影，觀眾便被引領進行時空旅行的任務。（圖8）穿過任意彎曲的弧線門洞，進入客廳。第一區是下午茶區，展出的法國賽弗爾（Sèvres）瓷器廠杯子、盤子和糖罐，搭配張貼說明圖版的半張圓桌，營造出下午茶的悠閒氣氛，同時也讓觀眾在閱讀說明時不自覺融入情境。（圖9）第二區將歐洲舊書桌加工成展櫃，帶入書房的氛圍。



圖7 連結臉書相機的AR導覽 吳曉筠攝



圖8 魔法玄關 Kris Kang攝 © 均勻製作企劃有限公司提供



圖9 茶桌造型說明圖 吳曉筠攝

皮質桌面，多層次的抽屜，搭配向外彎弧的四隻桌腳，為展場增添了細緻的質感。第三區在展廳後端，展出外出隨身使用的鐘錶、香水瓶及修妝盒。為營造旅行、移動的情境，後方牆面兩扇半開的門間，設置戶外花園的燈箱造景，作為展場空間的視覺端景。（圖 10）門前特別設計行李箱堆疊造型的展櫃，展出兩組重點展件：華麗的提箱式修妝盒。其中一組即包含做為「可可」靈感原型的大麥町犬玻璃瓶，讓觀眾感受發現的樂趣。行李箱及門後的花園景致再度向觀眾發出邀請，有另外一個戶外空間可以進行探索。最後一區展出歐洲宅邸經常出現的東方瓷器及漆器。為了營造十八世紀歐洲人將東方物品融入室內環境的狀態，展櫃下方採用了歐式壁爐線板裝飾。以玻璃纖維（FRP）製作的可可模型趴在壁爐下方，陪伴觀眾閱讀壁

爐上的說明。（圖 11）

洛可可裝飾藝術僅是十八世紀洛可可風潮的一環。繪畫、室內裝飾、建築、服裝，甚至是音樂、文學，凡帶有華麗感、裝飾性，表現自由浪漫感受的，均可歸類在洛可可的範疇中。為了增添感官上的洛可可體驗，在展覽動線的最後，放置了一座舒適的沙發，希望觀眾走出展廳前能坐下來休息一下，聆聽洛可可鋼琴曲。選曲是十八世紀法國作曲家拉摩（Jean-Philippe Rameau, 1683-1764）創作的《獨眼巨人》（Les Cyclopes）。這首曲子以希臘神話故事中的獨眼巨人發想，他們的眼睛長在額頭上，強壯、固執又感情衝動，符合洛可可對奇幻浪漫的追求。全曲曲調輕快靈巧，豐富的裝飾音與華麗的風格體現了洛可可音樂的精緻與獨特。觀眾在展廳聽到的是臺灣鋼琴演奏家張琬瑜特別為本次



圖10 展場端景及展櫃配置 Kris Kang攝 © 均勻製作企劃有限公司提供

展覽彈奏錄製的版本，又格外富有意義。沙發背後是可以看見外面的窗戶，再次向觀眾發出邀請，繼續戶外的探索。

展廳外的延伸是 301 展區的歐風東方花園。東方的圖案、物件是洛可可藝術家的重要創作靈感，因此這次展覽從西方藝術家觀看東方的視角，規劃了東方花園休憩區。花園內搭建了一座涼亭，觀眾可以在這個空間中休息、拍照、感受十八世紀歐洲藝術家創造的東方情調。（圖 12）熟悉東方藝術的觀眾與過去的經驗對比，自然感受到一種既熟悉又陌生的視覺意象。這一休憩區也提供了連接其他展廳的功能，讓觀眾帶著問題意識：東方與西方文化如何互相認識、接受，並且進一步再創造？在展覽的最後，以圖版提示觀眾可以帶著收穫及好奇心，進入其他展廳，繼續未完的故宮旅程。

認識一個與你印象中不一樣的故宮

美國博物館教育學者喬治E.海因（George E. Hein）在 1998 年提倡的博物館建構式學習，是本次展覽所追求的理念。此次展覽釋放策展詮釋權，由藝術史內容提供者、展示設計者、兒童教育規劃者，甚至是院外協力廠商及院外作者共同協作完成。從觀眾角度來說，更多開放式的問題能促發建構式、雙向溝通的觀展經驗。觀眾角度的抬升，更多的參與，使觀眾也具有詮釋展覽的主動權，為展覽帶入更多的觀點，亦呼應英國博物館學者艾琳·霍伯-格林希爾（Eileen Hooper-Greenhill）在 2000 年所提出的後博物館學（post-museum）。

在華麗魔法屋中，我們看到小學生興味盎然的參與多媒體魔法故事體驗、高年級小學生拿著摺頁自己看展、低年級小朋友在文物間找



圖 11 展場線版壁爐與FRP可可 Kris Kang攝 © 均勻製作企劃有限公司提供



圖12 歐洲風情的東方花園休息區 Kris Kang攝 © 均勻製作企劃有限公司提供



圖13 國小學童參觀展覽的情景 劉君祺攝

狗狗、帶著小孩的媽媽說「太好了！有注音！」（圖13）成年觀眾在展廳裡說著「這個盒子好精緻」，體驗AR導覽時說「哇！狗狗好可愛」，最後在沙發上以一首鋼琴曲沉澱心情。也聽到專業人士反映：「本來想這是個親子教育展，沒想到竟然很適合我！」來故宮已經是一件不一樣的事情了。

美國博物館學學者妮娜·西蒙（Nina Simon）在論及博物館觀眾參與時，強調博物館應追求與觀眾的相關性，博物館在維持其宗旨的同時，

應思考開啓多扇門窗，以服務更多的異質觀眾（one core, many doors）。常設親子展廳的設立是故宮對兒童觀眾的重視及親子服務的又一次提升，未來將繼續努力，希望將親子、全齡服務的理念落實到每一個展覽中，成為全方位的共融博物館。

共同撰稿

吳曉筠、鍾雅薰任職於本院器物處
劉家倫、王聖涵任職於本院展示服務處
劉君祺任職於本院行銷業務處

註釋：

1. 法國巴黎羅浮宮「小羅浮」展 <https://petitegalerie.louvre.fr/>（檢索日期：2022年1月4日）；2022年2月，羅浮宮宣布關閉小羅浮宮，日後致力於將兒童服務落在每一個展覽。相關報導見 <https://reurl.cc/2DRm8n>（檢索日期：2022年3月23日）。
2. 英國阿什莫林考古藝術博物館「阿什莫林探險」展 <https://www.ashmolean.org/adventure#widget-id-3030686>（檢索日期：2022年1月4日）。
3. 日本東京國立博物館「動物的動作」親子特展 https://www.tnm.jp/modules/r_free_page/index.php?id=2098（檢索日期：2022年1月4日）。
4. 本展內容及文物介紹請參見吳曉筠，〈「華麗魔法屋——故宮的洛可可珍藏」特展介紹〉，《故宮文物月刊》，466期（2022.1），頁90-105。
5. “Ancient Egyptian Survival Guide,” Ashmolean Museum of Art and Archaeology, accessed January 1, 2022, https://www.ashmolean.org/sites/default/files/ashmolean/documents/media/learn_pdf_resources_family_trails_ancientegyptiansurvivalguide.pdf
6. 十大撰寫原則：1. 了解觀眾；2. 文字口語化；3. 主動非被動語調；4. 段落簡短俐落；5. 資訊條理化；6. 融入展件；7. 帶入人性要素；8. 提供背景知識梗概；9. 承認並接受不確定性；10. 記得歐威爾的六個法則。歐威爾的六個法則包括：1. 不使用比喻；2. 盡量用簡潔的詞彙；3. 減少贅字；4. 盡量採主動式；5. 盡量使用日常詞彙；6. 不墨守規則，保持靈活。該指南下載位置：https://www.vam.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0009/238077/Gallery-Text-at-the-V-and-A-Ten-Point-Guide-Aug-2013.pdf（檢索日期：2022年1月4日）。

參考文獻：

1. Hooper-Greenhill, Eileen. *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. Oxon: Routledge, 2000.
 2. Simon, Nina. *The Art of Relevance*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0, 2016.
 3. Hein, George E. *Learning in the Museum*. Oxon: Routledge, 1998.
 4. V&A Museum. *Writing Gallery Text at the V&A: A Ten Point Guide*, 2018. Accessed January 4, 2022. https://www.vam.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0009/238077/Gallery-Text-at-the-V-and-A-Ten-Point-Guide-Aug-2013.pdf
 5. The J. Paul Getty Museum. *Complete Guide to Adult Audience Interpretive Materials: Gallery Texts and Graphics*. Accessed January 4, 2022. https://www.getty.edu/education/museum_educators/downloads/aaim_completeguide.pdf
-