

空间展示设计中的叙事体验

彭瓚宇

中央美术学院

DOI:10.12238/mef.v7i7.8718

[摘要] 空间展示设计是一个充满活力、不断发展的领域,它不断适应社会技术的进步和用户不断变化的需求,因此,空间体验相关的研究也越来越受到人们的关注。本文从空间展示的用户体验出发,探讨了如何通过空间叙事设计来优化用户体验,增强观众互动的方法。通过分析不同类型的空间展示案例,总结出优化空间叙事体验的关键原则与设计方法,以期为后续的空间展示设计提供参考和启发。

[关键词] 叙事设计; 空间展示; 互动体验

中图分类号: G4 **文献标识码:** A

Narrative Experience in Space Display Design

Zanyu Peng

Central Academy of Fine Arts

[Abstract] Spatial exhibition design is a dynamic and evolving field, which constantly adapts to the progress of society and technology and the changing requirements of users, therefore, the research related to spatial experience is also getting more and more concerns. Starting from the user experience of spatial exhibition, this paper discusses how to optimize user experience and enhance viewer interaction through narrative spatial design. By analyzing different types of spatial exhibition cases, the key principles and design methods for optimizing spatial narrative experience are summarized, with a view to providing inspiration and consideration for subsequent spatial exhibition design.

[Key word] Narrative design; spatial exhibition; interactive experience

引言

什么是最基础的空间展示体验?在我们每个人的家里都有书架、工具架或者衣柜,试想一下将你购买的书籍或衣服当作展品,你的书架或衣柜当作展示空间,这样你的书房或衣柜便形成了最基础的空间展示设计。当你在书架上挑选书籍,在衣柜里搭配、试穿服装,便形成了最基础的空间展示的用户体验。

只不过在这里,书柜或衣柜只对你个人开放,它并没有形成展示,你的书本或衣服也不叫展品,你的空间展示设计也并不是为了更好的展示而服务,当你设计书柜或衣柜时考虑的是如何安全的保存和方便取用。只有当我们的收藏品数量逐渐庞大,展示空间变得更大,展示对象从个人扩展到亲朋好友甚至陌生人时,这时才有了展示,才能叫做展示空间。

最早的博物馆专著——塞缪尔·奎切伯格的《铭文》中的王子好奇柜便是这样诞生的,当王宫贵族的收藏逐渐庞大,有了专门的收藏室以供其他贵族亲眷参观交流,最早的博物馆便因

此诞生了。那么在这里,空间展示的体验是怎样被定义的?塞缪尔·奎切伯格《铭文》的完整标题为:“最宽敞的剧院的铭文或称号,它收藏了全世界的典范物品和非凡图像,因此也可以称其为“剧院”。

如果说博物馆一词体现了空间展示的必要组成元素,那么“剧院”一词便奠定了空间展示的体验。剧院的空间是一个讲故事的空间,空间展示设计除了必备的空间场域和展示对象之外,还需要一件非常重要的东西来构成体验,这个东西便是空间叙事。

1 空间展示设计中叙事的体验者与体验对象

当一个日常物品背后承载了一个感人至深的故事,这个物品便会变得鲜活起来,其价值也随之提升。同样,在空间展示设计中,叙事手法也是一种至关重要的表达方式。林肯大学展览和博物馆设计学科负责人帕姆·洛克在她所编著的《展示设计》一书中便将空间展示定义为通过三维空间来传达故事理念的展示环境^[1]。通过讲述故事,让观众与展览主题之间建立起一种情

感共鸣,从而使展示内容更加深刻,更具吸引力。故事的力量不仅能增强观众的参与感,还能为展览增添深层次的意义,使其不仅仅是视觉的呈现,更是情感和思想的交流。

在空间叙事中,体验者与体验对象是两个核心角色,它们之间的互动构成了整个叙事过程。体验者是指参与并感知空间叙事的人,他们是故事的接收者和感知者。他们通过感官和情感与体验对象互动,理解和参与故事的进展。体验对象则是指在空间叙事中呈现给体验者的所有元素,它们是故事信息和情感传递的载体。理解和设计这两者之间的关系,是成功创造引人入胜的空间叙事体验的关键。

布莱恩·奥多赫蒂在《白色立方之中:画廊空间思考》一书中写道:“观众在进入展览空间时,必须思考一个关键问题:我应该站在哪里?”这个问题揭示了观众与艺术作品之间互动的复杂性。他在书中提出:“传统的白墙已无法有效地框定艺术作品的展示方式。在现代主义的语境下,艺术作品的呈现方式需要被重新审视、利用和填充。”

确实,展示空间不应被视为一个简单的白色房间,用来放置展品,而应被设计成一个充满潜力的三维形体。展示空间因其多维性而成为了一个强大的叙事工具。它不仅涵盖了传统的二维平面表达,还能在时间和空间的维度上讲述故事,具备超越小说和电影的叙事能力。它的设计与布局不仅是对展览主题的简单呈现,更是信息传递的媒介,这种媒介使得展示空间能够超越其物理边界,赋予展品更深层次的意义。通过这一叙事媒介,展示空间实现了对展品的重新定义和填充。

无论是墙面和地板的颜色与肌理变化,还是灯光的冷暖与明暗对比,抑或是空间中水平高度的起伏落差,以及利用数字技术生成的虚拟场景或交互式内容,当这些设计元素与展品的主题相契合时,空间氛围得以进一步强化。展示空间在此过程中拓展了展品的信息表达,将展品与观众之间的距离巧妙地填补起来,如同无形的胶水,将展品与观众紧密连接。而这些物理的展示、环境的设计以及虚拟场景或交互式内容的设计元素,就是空间叙事中供体验者感知、互动和理解的体验对象。它通过精心地设计与布局,调动和激发体验者的感官,使他们在与体验对象的互动中,产生更为直接和深刻的交流与想象。

因此,体验对象应具备清晰的叙事意图和传达信息的能力,使体验者能够准确理解其意义和角色;同时体验对象应具备引导体验者感知、移动和互动的功能,以便帮助体验者更好地融入叙事情境中;特别是在非线性或开放式叙事中,体验对象应具备互动性,允许体验者通过操作、选择或探索来影响叙事内容。

而体验者在行进于空间的过程中,潜在信息被不断传递,他们不仅在空间中观察展品,更在与空间的互动中感知和体验展览的主题。

因此,当体验者置身于这样一个沉浸式的展示空间时,他们的身份从一个被动的观察者变成一个积极的参与者,并且通过自身的感官和情感,与展示空间中的故事产生共鸣,成为展览叙事的一部分,甚至重新定义或延展故事内容,成为展览的共同创造者。这种沉浸式的体验使得展示空间不仅仅是一个展品的容器,更是一个活跃的、动态的叙事场所,在其中,观众的每一步都在与展览对话,产生新的理解和感悟。

因此,设计师在实际设计中,需要充分考虑体验者的需求和体验对象的特性,以创造出具有深度和感染力的空间叙事体验。

2 空间展示设计中叙事的信息传递

空间叙事的信息传递是一种多维度、多感官的体验,它结合了视觉、听觉、触觉等多种感官信息,使体验者不仅通过阅读或观看来理解故事,还能通过身体的感知和互动来参与其中。

然而,许多展馆仍然将重要的文字信息安置在墙面上。不论是入口处的引言还是展品旁的小字说明,观众为了完整地阅读这些内容,往往需要长时间保持一种极其费力的姿势。这种不便的阅读体验很容易导致观众在展览结束时感到疲倦和不适。美国博物馆界资深展览顾问贝弗莉·瑟雷尔在《博物馆说明牌:一种解说方法》一书中指出:观众更倾向阅读字数少的说明牌,她认为说明牌不仅仅是诠释信息,也要鼓励、吸引观众参与^[2]。

为了解决这一问题,图形化元素应当成为展览内容的主要承载方式。赫伯特·拜尔(Herbert Bayer)提出的“扩展视野”(extended field of vision)理论,为我们提供了一个全新的展示空间概念。该理论描绘了一种全方位的视觉体验,观众被不同角度的图像信息展示平面所包围,置身于展示空间的中心。这样一来,展示平面围绕着观众,形成一个360度的“扩展视野”。在这样的环境中,观众不再被迫盯着一个单一的角度进行观看,而是可以通过多角度的视野自由地探索展览内容,随时调整自己的观看姿势。拜尔将这一体验称为“改善的”人类视野,通过这种多维度的视觉体验,观众能够更加轻松、自然地获取信息。这一构想在1930年巴黎Werkbund展览中首次得到了实际应用。拜尔不仅在不同高度和角度布置了摄影作品板,还引入了坡道,使得观众可以通过移动自身的位置,来改变视角的高低远近。这种设计极大地丰富了观展体验,使观众可以更灵活地接近展品,形成多样化的视觉互动。

因此,在空间展示中提供更直观、更舒适的观展方式,观众将能够更深入地理解展览的主题内容。不仅提升了观众的体验感,更有助于展示信息的有效传达。优化展示设计,不仅解决了阅读不适的问题,更是在体验者与体验对象之间建立一种更为有效的沟通桥梁,使展览成为一种真正的视觉与感官的享受。

3 空间展示设计中叙事的线性与非线性体验

大多数展示空间的参观体验都是非线性的。这种非线性体验的产生,部分是由于展示空间不得不妥协于现有建筑结构和可用空间的限制,无法实现连续性的展示布局;另外也可能是因为设计缺乏对观众参观路径的有效引导。即使展厅的设计相对连续,观众仍可能因缺乏方向感而随意进出、来回绕行,导致参观体验变得碎片化,最终难以形成完整的记忆或深刻的印象。

与之相对,线性展示则通过精心设计,将展览内容以逐层递进的方式呈现,给予观众一种跌宕起伏、意犹未尽的感受。

以柏林犹太博物馆为例,整个博物馆的建筑设计的旨在为参观者提供一种连贯的线性体验。整个博物馆的主体结构呈现为一个类似闪电的线形布局,采用之字形走廊,墙面设计上有斜线形的开窗,这些窗户相互连接,形成一个基于柏林地图上重要犹太历史地点的网络,这些连接点象征着不同时期德国犹太人留下的历史痕迹。为了确保观众在参观博物馆时不受外界干扰,博物馆仅设置了一个出入口,并与旁边的德国历史博物馆相连。建筑师丹尼尔·利伯斯金(Daniel Libeskind)将他的设计命名为“两线之间”(Between the Lines),这一名称也体现了通过线性网络将原本分散的建筑平面紧密连接的设计理念。同时,引用了柏林城市历史中与犹太文化密切相关的地点,建筑物的布局围绕对角线和相交轴线进行组织。这些轴线代表了德国、犹太人生活的三个重要发展阶段:“连续轴、流亡轴和大屠杀轴。”在展示主题的历史轴线与展示空间形态高度契合的情况下,观众的参观路径自然与展览内容的发展情节紧密相连,从而产生一种流畅而有深度的线性体验。

因此,线性展示不仅增强了展示空间的叙事性,还使观众在参观过程中能够更深入地理解展览内容,留下更加清晰和持久的记忆。但是这种线性体验,通常有一个完整的、有始有终的叙事结构,它需要观众按照预定的剧情路线进行参观,任何偏离都可能破坏展览的整体氛围。在这种模式下,展览的叙事需要固定观众的路径,以保持故事的连贯性和情感的起伏。因此更适合需要传递清晰、连贯故事情节的空间,以帮助体验者在预定的节奏和情感路线中体验故事。

但是在一些复杂的空间叙事中,设计者可以结合线性和非线性元素,以创造更加丰富的体验。

2019年,纽约现代艺术博物馆(MoMA)将博物馆从一个以线性叙事单一讲述“现代艺术故事”的空间,转变为一个以多个独立短篇故事为核心的展示平台。其主要故事线不变,以确保观众能够理解核心情节;同时设计多个非线性分支路径,允许体验者自由探索额外的信息或背景故事。展览内容被划分为多个独立的小组,每个小组都是一个独立的短篇故事。同时小组间的联系不再是叙事上的直接延续,而更像是围绕一个中心话题进行的对话。观众从不同的路径去体验这些独立故事,随后再进入下一

个线性空间。

通过在线性和非线性之间切换,观众可以按照主线了解展览的核心内容,也可以自由选择不同的支线探索更深层次的信息。美国博物馆研究和科学教育的领军人物约翰·福克和林肯·德尔金所著的《博物馆体验再探讨》这本书中便着重强调了观众在博物馆空间中的自主选择,书中认为博物馆体验对于大多数观众都是首先处于休闲目的,且自主选择的学习者在进入体验时都带着自身的兴趣与动机^[3]。因此,可以自由选择的空间内容呈现便显得尤为重要,这种空间叙事方式使观众的情感节奏变化自如,为体验者提供了多样的情感体验。

非线性体验允许观众自由地探索空间,他们可以根据自己的兴趣和选择,以不同的顺序体验故事的不同部分。由于顺序不固定,故事的信息可能是以碎片化的形式呈现的,观众需要在脑海中将这些碎片拼凑成完整的故事。因此,不同的体验者可能会有不同的故事理解或结局。

总的来说,线性与非线性体验分别代表了体验者在空间叙事中的两种极端体验模式,线性体验适合需要传递清晰、连贯故事情节的空间;非线性体验适合鼓励体验者探索和发现的空间,增强体验者的参与感和个人化体验。而在实际设计中,往往会根据叙事目标与体验者需求进行结合和平衡。

4 总结

空间叙事作为一种通过空间设计和布局传递信息和讲述故事的方式,在博物馆、现代展览、建筑设计、游戏以及沉浸式戏剧等领域得到了广泛应用。其核心在于通过对空间的规划组织和不同元素的设计组合,创造出特定的叙事体验。空间叙事不仅仅是简单的空间设计,它是在物理空间中构建和传递故事的过程。通过设计空间的路径、布局和环境,设计者可以控制观众的体验过程,塑造他们对故事的理解和感受。

空间叙事的核心角色是体验者与体验对象,体验者不仅是观察者,更是空间的一部分,他们通过身体的移动和感知,主动参与到故事中。体验对象是空间叙事中呈现给体验者的所有元素,它们是故事信息和情感传递的载体。空间叙事通过体验者与体验对象之间的互动,空间叙事得以展开,信息得以传递,情感得以表达。

空间叙事的体验可以分为线性和非线性,这两种体验方式各有特点,它影响了体验者如何与空间互动并理解故事。

线性体验是一种预定的、顺序化的叙事方式,体验者按照设计好的路径逐步体验故事的各个部分。这种方式强调故事的连贯性和一致性,体验者以相同的顺序接收信息,感受到相同的故事发展和情感传递。它适用于需要明确叙事节奏和情感推进的场景,如主题展览、游乐设施和传统的叙事剧场。

非线性体验则赋予体验者更多的自由度,允许他们根据自己的兴趣和选择自由探索空间中的不同部分。体验者通过选择

不同的路径和顺序进行体验,因此形成独特的、个性化的故事理解。这种方式鼓励体验者去探索和发现。非线性体验适合开放式博物馆或展览、互动游戏以及沉浸式戏剧等空间,在这些场景中,体验者的主动参与是叙事体验的关键。

在实际应用中,设计者往往会根据叙事目标与体验者需求进行结合设计,通过线性与非线性两种体验方式,以平衡故事的连贯性与探索的自由度。比如,保留一条主要的线性故事线,以确保核心信息的传递,同时设计多个非线性分支路径,允许体验者自由探索更多的背景信息。通过这种结合,空间叙事能够提供多样化的体验,既保证了故事的完整性,又满足了体验者的个性化需求。

总体而言,空间叙事的设计需要根据叙事目标和体验者需求选择适当的体验方式。无论是线性还是非线性体验,最终的目的是通过空间的设计与组织,创造出丰富的、多感官的叙事体验,让体验者不仅是故事的接收者,更成为故事的一部分,从而深刻地感受和理解其中的情感与信息。

未来,随着空间展示设计技术和理念不断发展,展览馆可

能成为人们寻求震撼故事体验的新场所,在未来的展示空间中,人们将能够体验到更为沉浸式、互动性的叙事方式,感受和参与到令人难忘的故事情节之中。因此,对未来空间展示设计的研究不仅需要关注技术的创新,还需深入探索如何利用空间的叙事潜力,创造出具有深度和引导性的空间展示体验。

[参考文献]

[1]邢莉莉.张瑞.张友玲译.[英]帕姆·洛克.展示设计[M].北京:中国青年出版社,2000.

[2][美]贝弗莉·瑟雷尔.博物馆说明牌:一种解说方法(第2版)[M].刘巍等译.北京:社会科学文献出版社,2022.

[3]马宇罡,戴天心,王茜,等.欧建成译.[美]约翰·福克,林恩·迪尔金.博物馆体验再探讨[M].北京:社会科学文献出版社,2021.

作者简介:

彭瓚宇(1999--),男,汉族,湖北武汉人,硕士,研究方向:空间展示设计研究。