

# 「總統的選舉——直接選舉」策展——從博物館展示設計思考談起

沈可點 國史館採集處專員

TVBS 新聞臺記者林上筠於「總統副總統文物館」現場報導

記者：「……最受外國遊客歡迎的是『芝麻開門，你想當總統嗎』……

『以下候選人，哪個符合中華民國總統候選人？』

香港遊客：『李登輝、連戰先生啦』……

記者：『答對才能走過去，答錯就會撞到門，一路過關斬將，終於可以拿到迷你版的中華民國總統當選證書，簽上名字、蓋上浮水鋼印，紅色的迷你版總統當選證書送給你』。

記者：『好玩嗎？』

香港遊客：『好玩好玩，有迷你版的感覺吧』

記者：『會帶回去做紀念嗎？』

香港遊客：『會啊。』

香港遊客：『可愛可愛。』

節錄 2012 年 12 月 27 日 TVBS 新聞台〈建國百年！「迷你總統當選證書」超 HOT〉（註1）

## 壹、前言

自 1930 年代開始，博物館由最初萌芽期的展品陳列，擴張至展示、教育、蒐藏、研究四大功能。漢寶德先生說：「現代的展示，貴重的展品並不重要，而重視觀眾的參與，在根本上，展示品先要具有吸引力，供觀眾樂於接近它們，然後再考慮如何用聰明

的方式去傳達知識，使觀眾在數十秒鐘內發生興趣，得到啟發」。(註2)對展示而言，展示本身就是一個溝通過程，設計師(訊息傳遞者)在特定的展示環境中藉由展示媒介將訊息傳遞出去，由參觀者(訊息接收者)利用五官來接收訊息，和設計者達成溝通的目的。(註3)

設計者如何解決設計問題，有兩種典型：一種是將設計視為「推理的問題解決過程」(Tversky, 1997)，另一種是「行動的反映過程」(Schon, 1983)，每一個設計都異於他者，不同設計者的解決之道各有對應的解答。(註4)這樣的觀點，對照於博物館的展示設計，「設計者」即為「策展人」，策展是從無到有的歷程，策展理念承載著展示目標與博物館觀眾的期待心理；設計思考的重心，在於使觀眾於觀展中感受到教育意義且具親切感，在詮釋與溝通中建構意義。然就設計程序觀點來說，建構的是工作機制，無法完全涵括在不全然能訴諸文字的展示設計思考中，因設計活動本身隱含諸多不確定性，設計思考是動態的、循環的、也是為完成展覽的解決與反映的過程。

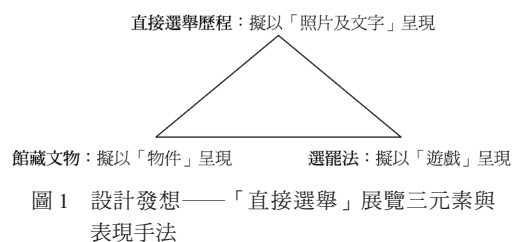
本文就以國史館總統副總統文物館展覽中之〈總統的選舉—直接選舉〉展為例，以「展示設計發想—展覽三元素」、「展示設計構思—故事線與空間動線」、「展示設計呈現—動如脫兔，靜如處子」與「後記」，記錄與分享展示設計思考的歷程。

## 貳、展示設計發想——展覽三元素

廿世紀下半葉起，展示手法從「物」的展示，轉變成「人」的互動與學習，展場設計也多使展品與觀眾產生更多的聯繫與互動。(註5)「總統直選」設計思考關懷的重點，包含「物」的展示與「人」的參與。自「直接選舉」展覽主題確定之後，亟思如何使展示設計概念緊扣展覽主題，方不致失焦。故事概念是這樣展開的：我國自第九任總統、副總統選舉開始，在選舉方式上有了重大的轉變，成為公民直選的選舉制度……臺灣的民主發展經由這幾次的選舉已趨成熟，(註6)上述話語，隱含著展覽目標在於使普羅大眾知曉總統的權力來自人民的賦予，而人民的賦予則透過選舉，其中，行憲後第九至十二任總統由「直接選舉」產生。展示設計概念定調於以深入淺出的方式，期能提供參觀者了解直接選舉總統、副總統之梗概。(註7)於是擬先形構展覽元素，由企劃書大綱分析出「直接選舉」的展覽元素包括：「直選歷程」、「館藏文物」、「法源依據」。這三項元素與展覽目標具有關聯性，也明示展示設計思考的主要關鍵。

為將展覽元素轉化為可表現的樣態，又不與觀眾產生距離感，遂擬將展覽元素之一的「直接選舉歷程」，以第九至第十二任總統副總統候選人及得票數呈現，表現手法為「照片及文字」；展覽元素之二的「館

藏文物」，係挑選各界慶賀總統副總統當選之禮品，表現手法為「物件」；然以前述兩種表現手法是否能傳達直接選舉的內涵，又是否能誘發參觀興趣，顯然魅力不足。為跳脫窠臼，將展覽元素之三的「總統副總統選舉罷免法」（以下簡稱「選罷法」），設計以「遊戲」取代互動性低的法律條文。此時，底定三項展覽元素的表現手法為「照片及文字」、「物件」與「遊戲」（如圖1）。



### 叁、展示設計構思——故事線與空間動線

以設計思考的角度來看，展示設計構思是為實現創意，實現創意立基於達成展覽目標，這樣的思維活動不斷地進行著。為實現設計，於是開始構思如何使設計概念具有邏輯性並可相融於空間中，因而預擬故事線與空間動線。

#### 一、故事線

為具體實現展覽原質，增加觀展理解度，構思展覽主軸、思考總統直選的故事觀點，設想故事線，以進一步闡明故事要說什

麼？為何說？怎麼說？又如何以故事線串連彼此的關聯？簡言之，就是要說展覽內容；為達到展覽目的而說；以展場呈現方式來說，再以展場動線串連彼此的關聯。

預擬的故事大綱需能反映歷史、呈現文物內涵、增進觀眾認知且兼具教育意義。為此，先以大圖表列總統直選歷程破題，次由競選文宣品進一步詮釋，再藉著國內外各界慶賀總統副總統當選之禮品，呈現展件獨特性，並由此一窺各禮品因贈送年代與贈送者國籍的不同，所呈現的差異性。

至於「選罷法」遊戲部分，難度最高，這牽涉到是實體情境遊戲？線上遊戲？還是紙本遊戲？這項遊戲需不需要人員協助？等諸多問題，然而，「互動性」就是在過程的參與中，強調作品與人的活動所產生的趣味。客觀而言，遊戲的方式要能寓教於樂且有適當回饋；主觀上，受限於預算與展場空間；因此，遊戲的軟硬體設計勢必有所取捨，經多次假設與推翻的循環思考，最後決定設計一套非線上、非紙本、就在展間現場玩、不需倚賴人力指導、兼具知識性及趣味性、又有獎品回饋的實體情境遊戲，以「芝麻開門：你也有機會當總統」（以下簡稱「芝麻開門」）闖關遊戲定案。

換言之，就是要說展覽內容，為達到展覽目的而說，搭配展場大圖、物件與實體遊戲的方式來說（如「展示設計構思——故事線」），讓「學習」有機會發生。故事線就這麼訂了…以遊戲導入參觀者對於候選

## 展示設計構思——故事線

「直接選舉」故事線		
說什麼？ -- 展覽內容	為何說？ -- 展覽目的	怎麼說？ -- 呈現方式
第 9 至第 12 任總統直選投票結果	歷史回顧	展場大圖
競選文宣品	歷史回顧	物件
恭賀總統當選禮品	展示本館館藏	物件
總統副總統選舉罷免法	知曉法源依據	闖關遊戲～「芝麻開門：你也有機會當總統」

人資格與選舉方式等之認識…。再以相關歷史文物與各界恭賀當選之禮品呈現第九任至第十二任總統副總統選舉景況。(註8)

### 二、空間動線

接續思考的，在於展間中能否完全相融前述提及之展覽元素與故事線。為此，與展覽委託案之空間設計師接觸，討論預擬之展示設計及空間動線是否可行。

展間位於總統副總統文物館二樓西翼，約 28.9 坪，在設計上，若僅將照片、文字及物件納入有限空間內，似乎較為容易，但是欲將實體情境的「芝麻開門」闖關遊戲納入，仍是挑戰。經實地探勘展間，考量空間坪數、展場長方形體、展場門左進右出，又實體情境遊戲要營造「觀眾是主角也是配角」的圍觀氛圍，需考量親子能共同活動、可容納為數較多參觀者同時停駐於展間中，是以，空間設計師建議展櫃倚牆而立，闖關門置於展間中，遊戲動線不沿壁而行，由上

方鳥瞰為 S 形動線，兩邊留空，讓環境夠寬敞，觀眾同時可活動、可出入。即由入口開始進行遊戲，空間畸零處可架立選舉旗幟，營造選舉熱鬧情境，如此，實體遊戲與文物展櫃，在空間動線上方不致於造成衝突。

結合三項展覽元素、故事線與空間動線，想像觀眾進入「總統直選」展間，自闖關遊戲建立互動性啟始，轉而觀賞圖表與展件，至領取遊戲獎品為終，當然，亦可不受限的自由圍觀自由觀展，這樣的展間樣貌經空間設計師勾勒示意圖，似為可行了。

### 肆、展示設計呈現——動如脫兔，靜如處子

漢寶德先生曾說：「在一個多元價值的社會中，並沒有最理想的展示型態，只能找到一種為大多數人喜歡的型態而已」。(註9) 博物館是個看故事、聽故事、講故事以及創造故事的場域。本案欲營造的場域感，

猶動如脫兔，靜如處子，因闖關遊戲是動態的，圖表文物是靜態的，既擁抱觀眾又展示物件，一動一靜相互交織，讓它們的矗立就訴說著故事。

### 一、動如脫兔：「芝麻開門：你也有機會當總統」闖關遊戲的設計與呈現

「芝麻開門」闖關遊戲活動目的，在於藉著與觀眾互動零距離的遊戲，使其瞭解「選罷法」，並在展示中扮演一角。遊戲設計時，為使遊戲活動歷程與總統直選實際歷程相符，依「選罷法」分若干階段，每階段設數道闖關門，每道闖關門含「題目」、「提示」與「答案」，遊戲者閱畢「題目」及「提示」，即開始闖關。每關依照「答案」之選項，設計為可推開之門及推不開的假門，若遊戲者所選之門為正確答案，則門可被推開，能繼續闖關；反之，若選擇了錯誤答案的假門，門推不開，需再重新選擇。又為增加遊戲的變化性及均可通關的無可選擇性，另設有「安全門」。依循關關大門往前進，直至每關走完為止，關末並有回饋以茲獎勵。

遊戲入口，以布幅標示遊戲名稱。色彩設計部分，依「身分檢視」、「申請登記」及「競選」三階段，以三種顏色配於各階段之闖關門與懸浮布條，以利辨識；「安全門」，採用單一顏色，顯示其差異，使觀眾能一目瞭然。

闖關門構造部分，門楣並列「題目」及

「提示」，「答案」則書於門板；門之高度，仿真實門，使之有臨場感；又受限展間寬度，每道闖關門，僅再容三道小門：正確答案通關門一扇，可推開，推開弧度需容輪椅通過，錯誤答案假門兩扇，不可推開，毋須顧慮推開弧度（圖2）。

闖關遊戲「題目」、「提示」與「答案」之設計，以「選罷法」為藍本，囿於空間，無法全部納入107條條文，因此從中挑選，三階段共設計9道題目，包括8道可闖關門與1道安全門。「題目」及「答案」之用字遣辭，力求言簡意賅有吸引力，取法電視節目「百萬小學堂」題目用語精簡幽默之優點，避免艱澀；「提示」之用意，乃為幫助觀眾推理答案，故直接引述法條。至於字數部分，經空間設計師建議，考量門楣寬度及觀眾閱讀速度，容納字數不宜過長過多，以50字內為宜。

遊戲至終，設有回饋獎勵機制。參考第十二任總統當選證書，設計成「迷你版總



圖2 可通過之闖關門其推開弧度需容輪椅通過。  
（攝影/沈可點）

統當選證書書籤」（圖3），再請設計師就本館「史」字，設計浮水鋼印。書籤與鋼印機並置於展間末端小矮櫃上，觀眾可自取書籤，填列日期姓名，蓋上鋼印，以茲留念，至此，為參觀「總統直選」展覽畫下句點。

## 二、靜如處子：大圖物件的設計與呈現

第九至第十二任總統選舉景況，相信對多數觀眾而言，耳熟能詳，記憶猶新。展場入口圖像，以中央選舉委員會公告及投票蓋印用之戳章為象徵，表達總統直選之意。展示立板大圖，表列第九至第十二任總統副總統候選人、所屬政黨、得票數、當選門檻、當選註記等，背景搭配競選照片，營造熱鬧的選舉景況。

至於競選文宣品部分，以館藏物件為主。展場中央立櫃內木作蛋糕塔，最上層擺置壓克力製之家用信箱，內嵌「第九任總統副總統選舉公報」，引喻選舉公報發送各戶，選民神聖一票之可貴（圖4）；其下兩層置競選文宣品，包括各式公仔撲滿、帽子、T恤、出版品等，以回味各候選團隊出

奇制勝的宣傳品。

另一展示重點為國內外各界恭賀總統副總統當選禮品，當然，館藏文物俱精彩，為精準傳達祝賀當選之意，展件選擇之必要條件為該項禮品有「恭賀當選」字樣。另外，為不偏頗，每一任皆選數件具代表性禮品，包括總統畫像、裱框民主導範、西螺廣福宮贈陶瓷獅、韓國慶賀團贈陶瓶、史瓦濟蘭國王暨王妃贈玻璃西洋棋、嘉義縣民贈總統副總統照片磁磚窯燒、日本大榮鷹球團贈王貞治題「當選賀詞」、日本特使團贈未點睛不

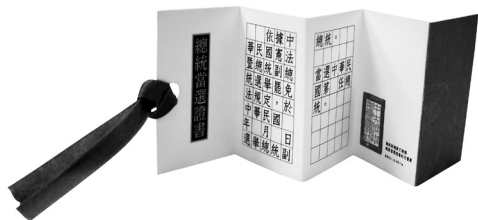


圖3 迷你版總統當選證書書籤（攝影/楊駿緯）



圖4 壓克力信箱內嵌「總統副總統選舉公報」，引喻選舉公報發送各戶，選民神聖一票之可貴。（攝影/沈可點）

倒翁擺飾、夏威夷州州長贈工藝擺飾、三重市長贈窯燒高觀翠鳥、美國聯邦眾議員贈銀製器皿等（圖 5）。

終於進入佈展階段了。委外廠商施作與矗立通關門，特重視安全性，以確保完全堅固；另外，展櫃內展件之擺置、排列架構之調整、展示焦點之安排以及展場燈光、色調氛圍等諸多細節，皆經過多次循環修正、錯置補正的過程。例如，部分展件的擺置位置，無法讓觀眾看到展件背面之文字或圖樣，特以壓克力鏡面置於展件背面，藉著反射，俾便觀眾閱讀背面文字（圖 6）。

## 伍、後記

行筆至此，展示設計中，一些例行程序性的設計活動是理所當然的事，當然也包含一些無法覺識到重要或是細微的差別。在設計活動中，能夠不斷開拓設計可能性或抑制



圖 5 國內外各界恭賀總統副總統當選禮品（攝影 / 楊駿緯）

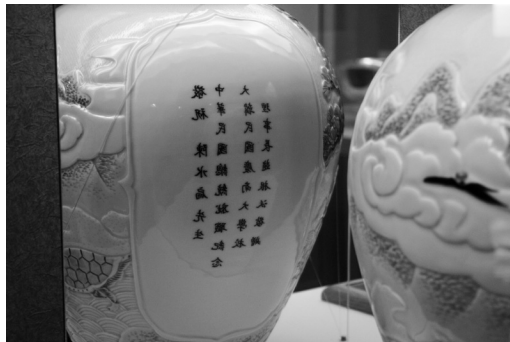


圖 6 壓克力鏡面置於展件背面，藉著反射，俾便觀眾閱讀。（攝影 / 楊駿緯）

設計思考的原因，或許不是來自於可見的實質介面，而是人的價值觀、意見和信念。或許可以說，設計思考過程中的不協調與斷片縫綴，其實透顯出策展的開放性與自由度，會產生設計思考與設計具體呈現時的差異。策展，是從無到有的過程，也是策展團隊在概念思考上、在互動關係裡，相互鑄鑄合作的過程。當然，不可避免的，會受到博物館本身主客觀環境等相關因素牽動，結果或許不盡完美，然後續的循環修正未曾停止。

文首提及，TVBS 新聞記者現場採訪觀眾，回應的是「好玩好玩，有迷你版的感覺吧」，對策展團隊而言，是相當正面的回饋。這中間有一小插曲，當時為製作「迷你版總統當選證書書籤」，欲請中央選舉委員會提供第十二任總統當選證書大檔，沒想到其回覆該證書僅適用該任，無大檔可茲提供，然無大檔就無法仿真，無計可施之下，我們堅持不放棄，經同仁提供照片，遂將

照片放大，辨識、逐筆勾勒、繪圖、套色，當仿真草圖完成，送廠印刷，再由同仁以手工方式逐張繫上緞帶、壓摺線，才算大功告成。猶記開幕時，來賓記者主動索取書籤，參與人員無不感到莫大成就感。

展覽已呈現，每項展件與遊戲都有它的故事，這故事至今依然延續著；有幸參與策展，感謝總統府慨借藏品，亦承蒙所有長官的指導與同仁傾力協助；深信，這一次的策展經驗，是為了下一次的策展作準備，期盼觀者多予賜教指正，以為國史館未來的展覽，別開高度，另立新局。

【註釋】

1. 〈建國百年！「迷你總統當選證書」超HOT〉（2012年12月27日），節錄自「TVBS新聞」：[http://www.tvbs.com.tw/news/news\\_list.asp?no=chen198720](http://www.tvbs.com.tw/news/news_list.asp?no=chen198720)（2012/12/27 點閱）。
2. 漢寶德，〈多元的展示觀〉，《博物館學季刊》，第4第2期（1990年6月），頁1。
3. 楊中信，〈以溝通模式為架構之系統性展示手法理論〉，《博物館學季刊》，第11卷第2期（1997年6月），頁1-10。
4. 王昭仁譯，《設計思考》（臺北：建築情報雜誌社，1999），頁50-51。
5. 周一彤，〈應用互動多媒體設計於博物館展示之案例分析〉，《科技博物》，第10卷第2期（2006年6月），頁17-30。
6. 「『總統選舉-直接選舉』展覽企劃書」（2010年8月），國史館采集處展覽科，未出版，頁2。
7. 同前註，頁3。
8. 同前註，頁4。
9. 漢寶德，〈展示設計家的條件〉，《博物館學季刊》，第3第4期（1989年12月），頁1。

