

# 从符号表意看博物馆展览的叙述能力

赵祎君

**摘要：**受“叙述转向”思潮影响，博物馆展览“讲故事”的呼声日益高涨。相比其他媒介，展览更具叙述优势的看法成为一个迷思。本文拟从广义叙述学的视角出发，首先阐释展览各构成符号之于叙述要素的表意问题；然后依据定调媒介原理分析展览文本的叙述合力；最后再以大英博物馆的个案为例，对展览的叙述能力展开讨论，以求在回应博物馆学议题的同时，也尝试拓宽符号学概念与原理的适用场域。

**关键词：**博物馆，展览，符号表意，叙述

## The Narrative Capabilities of Museum Exhibitions

Zhao Yijun

**Abstract:** Due to the increasing popularity of the narrative turn in visual presentations, museum managers have sought to improve the storytelling features of museum exhibitions. The traditional assumption that exhibitions have inherently greater potential than other media for conveying narrative has been exposed as inaccurate. Therefore, this paper applies the perspective of general narratology to interpret how the significations in exhibition signs relate to narrative components. Dominant medium theory is applied to examine the composite force of exhibition texts as narratives. Finally, the paper considers the example of the British Museum in discussing the narrative-telling capabilities of museum exhibitions. This paper responds to the issues of modern museology, and seeks to expand the

application of semiotics-related concepts and principles.

**Keywords:** museum, exhibition, signification, narrative

**DOI:** 10.13760/b.cnki.sam.202102016

## 一、问题的提出

受“叙述转向”思潮与“让文物活起来”政策的影响,近年来我国博物馆界关于“展览讲故事”<sup>①</sup>的呼声日益高涨,但实践中策展人在热衷叙述的同时却常常困惑于其实际的展示效果。

回顾文献可知,自20世纪60年代起,将展览视为一种特殊的沟通媒介<sup>②</sup>便逐渐成为西方博物馆界的基本共识(Parker, 1963; Cameron, 1968)。70年代起,为体现对多元声音的重视,叙述概念被引入展览场域,借以处理殖民、战争、种族、性别等存有争议的议题(Clark, 2003)。由于叙述本身并非中立且拥有将意识形态自然化的能力,迄今为止大部分展览叙述相关研究中仍着眼于内容设计层面,热衷分析“谁在说”“说了什么”“谁在听”以及意义建构等问题(Hooper-Greenhill, 2004);而立足形式设计层面,从符号表意角度来讨论展览叙述的文章却鲜少见到。进入21世纪,在将故事视为人类最基本学习方式的前提下,西方博物馆界开始大力宣扬叙述的必要性(Bedford, 2001)。与此同时,泛叙述观在展陈领域蔚然成风,博物馆展厅似乎已然成为一个天然的叙述空间,研究者们热衷从环境设计角度来阐发展览的叙述性(Austin, 2012)。受其影响,中国博物馆界同样倾向基于叙述学理论就内容文案本身来展开文本分析;实践领域也普遍接受“叙述无处不在”的后经典叙述学理念,并在一定程度上将“叙述”泛化为“信息传播”。在现阶段的主流认识中,展览叙述具有如下特征:①信息的真实性、科学性、权威性;②展品的真实性(物证作用仅针对藏品原件而言)、形象性、直观性;③空间的沉浸性;④多元复合媒介之于人类多重的感官刺激及由此带来的参观体验上的丰富性。正是由于呈现效果既真实可信又生动有趣,所以不

---

① 本文的研究对象仅指发生在博物馆展厅内部的、以藏品原件为主体的传统陈列类型,且尤为针对历史文化类展览。这既是因为我国博物馆界对叙述议题的关注就始于20世纪末想要解决地方博物馆历史文化类展览同质化困境的诉求,又是因为无论国内国外历史文化类展览都是当今“讲故事”呼声最高的展览类型。

② 其特殊性表现为以下三点:展览语言主要作用于人类视觉;展览的沟通力量主要基于真实物件;展览的空间性赋予了大众观展的自主性,即观众可自由控制参观的时长与动线。

少博物馆学人相信：与书籍、广播、电影等媒介相比，展览更具叙述优越性。

然而，展览果真具有如此之强的叙述能力吗？笔者认为存疑。一方面，传播内容的真实性、科学性、权威性是由信源（藏品研究）决定的，并适用于博物馆的所有媒介；更为重要的是，在展览叙述本质的界定上（媒介）形式应重于（信息）内容，展览场域的特性势必会造成叙述的变形。另一方面，现有研究常常混淆研究对象的比较层级，在不仔细辨别对象具体媒介构成的情况下就将其进行笼统对比，以致抹杀了单一媒介与多元媒介在叙述机制上的重大区分，从而不利于澄清如下问题：展览叙述所依赖的媒介究竟是什么？若是多元媒介所形成的叙述合力，那其中是否存在主次之别？多元的媒介构成能否必然提升文本的叙述能力，增强观众的受述体验？展览的叙述能力与其固有的传播学特征又有何关联？

有鉴于此，本文拟从广义叙述学的视角出发，首先分析展览各构成符号之于叙述要素的表意问题；然后依据定调媒介原理来分析展览这一多媒介复合文本的叙述合力；最后再以大英博物馆的个案为例，在与广播、书籍的对比中来辨析展览的叙述能力。由此，本文在回应博物馆学议题的同时，也试图拓宽符号学概念与原理的适用场域。

## 二、展览各构成符号之于叙述要素的表意

符号学提出：符号是携带意义的感知（赵毅衡，2016，p. 1）；符号中可感知的部分是“符号载体”，或简称为“符号”（p. 25）；而符号载体与媒介的区别必须以符号表意出现时空距离为前提，若时空距离消失则媒介随之消失（p. 120）。由于本文仅讨论实地观展这一情景，因此本文中的“符号”即展览信息传播过程中常见的若干单一媒介——物品<sup>①</sup>、文字、语音、图像、影像、音乐（含声效）、光线、建筑<sup>②</sup>。

本文拟从叙述要素的角度切入，去讨论博物馆展览的叙述能力问题。之所以选择这一角度，是因为国际学术界在倡导“叙述转向”的同时就叙述的界定与应用提出过不少质疑，而其中最为核心的争论就在于究竟该如何去把握叙述的本质要素（张婉真，2014，p. 9）。同时，广义叙述学由于拉通了所有叙述体裁进行跨类别对比研究，所以较之于叙述学的学理优势是它更易澄

① 物品，即文物标本的原件与各类三维立体的辅助展品。

② 本文中的“建筑”指展厅内部的各种建筑构件（如立柱、墙、地、天花板等）以及部分展陈设备（如展柜、展架等）。

清叙述的本质要素，从而有助于处理展览场域中的叙述问题。

根据广义叙述学的叙述底线定义（赵毅衡，2013，p. 7）可知，叙述者、人物、事件、符号文本、受述者、时间与意义向度是构成叙述的必备要素；而二次叙述化过程中的“时间与意义向度”又主要指涉“时间 - 因果”与“逻辑 - 道义”两对环链（p. 108）。在本文中，一方面“叙述者即策展人，受述者即观众，符号文本即展览”是研究的既定前提；另一方面，展览中的叙述不仅要受叙述定义的规约，同时也要受展示目的的影响。毕竟，作为一种信息组织手段，叙述理应服务于博物馆的展示目的——建构记忆、促进认同，寓教于乐、传播知识。鉴于目的与手段的关系建立在共情与认知学习的机制上，所以在综合考虑叙述底线定义、教育神经科学相关研究成果（参见周家仙等，2016，p. 78）以及故事创作实践领域的观点（参见麦基，2014，p. 42 - 58；麦基，格雷，2018，p. 52；哈特，2018，p. 22）后，本文拟将人物（含拟人）、事件、因果、冲突（人物欲求 + 阻碍）、价值<sup>①</sup>视作构成叙述的五大要素。

那么，对展览各构成符号之于叙述要素表意的讨论，其实质就是依据各单一媒介天生的时空与运动属性来比较它们再现人物、事件、因果、冲突、价值五大要素的能力。就符号学而言，媒介在时空延展维度上可被分为纯粹的时间媒介、纯粹的空间媒介、时空媒介三大类别，在运动维度上则可分为静态与动态两种类型（瑞安，2015，p. 25）。其中，时间媒介为信息的传播与接收强加了秩序与方向性，而空间媒介则无此限制；动态媒介对信息的传播速度与接收时限有所规定，而静态媒介则可以让受众依照自己的节奏来处理信息。

原则上，空间媒介都是静态的，时间媒介都是动态的（瑞安，2015，p. 25）。由此，单一媒介在时空、运动属性方面便可形成四种组合关系：①时间 - 动态媒介，如语音与音乐（含声效）；②时间/时空 - 静态媒介，如文字（由书写或印刷固定，因此作为一种特殊的图像同样占据一定的空间）；③空间 - 静态媒介，如图像、物品、建筑、光线<sup>②</sup>；④时空 - 动态媒介，如影像。与此同时，媒介时间 - 动态的属性越纯粹，其表征抽象的能力就越强，表征具象的能力就越弱；反之，媒介空间 - 静态的属性越纯粹，其表征具象

---

① 该概念取自电影理论中的“故事价值”，即人类经验中具备二元对立属性且彼此间可相互转化的所有价值，如爱与恨、善与恶、勇敢与怯懦，等等。广义叙述学中的“道义”概念，在本文中被划归价值范畴。

② 博物馆展览既可使用天然采光，也可使用人工照明，但总体而言以后者居多。自然光线是时空 - 动态媒介；而人工照明在绝大多数的展览中则应归为空间 - 静态媒介范畴。

的能力就越强，表征抽象的能力就越弱。如语言（文字与语音）很容易表达抽象的时间变化、因果关系、人物评判等，却无法显示人物与环境的具体外貌，无法再现连续的动态过程（瑞安，2015，p. 18）。

倘若从具象 - 抽象的维度去审视叙述五要素，就不难发现：在“人物”中，外表、言语、动作是具象存在，但思想、心理、情感、性格、品德等则属抽象范畴；在“事件”中，事物的状态是具象存在，状态在时间流逝中的变化由于可以通过前后对比来展现，所以也可归入具象范畴；在“冲突”中，人物的欲求与所遇阻碍大体上应被归为抽象范畴，但其欲求对象中的一部分（如某物或某人）以及阻碍中的一部分（如源自他人的某一动作行为）则可算作具象存在；至于“因果”与“价值”，则完全属于抽象范畴。

由此可知，就构成展览的七种常见符号之于叙述要素的表意而言，能力最强的是文字与语音，其次是影像，再者是图像。至于物品、建筑、音乐、光线，严格来说，它们都无法仅凭自身来完成叙述，但这并不表示该四者之于叙述毫无意义。物品能为叙述提供故事世界所需的各种客体，建筑能为叙述提供故事发生的不同场景，而音乐与光线则能为叙述营造氛围并充分激发受众的情感。

### 三、定调媒介原理与展览的叙述合力分析

由于展览各构成符号之于叙述要素的表意能力存在先天差异，所以在其组成的叙述合力中一定会存在谁主谁辅、如何互补的问题。为方便分析，本文尝试引入定调媒介原理。

符号学提出：①“定调”针对的是文本的表意层面，在一个多媒介联合编码文本中，原则上“热度”最高的媒介即为定调媒介；②媒介“热度”越高，其所传播的信息的密度就越大，表意的清晰度就越高；③定调媒介的确立还需考虑表意的连贯性。（赵毅衡，2016，p. 126 - 129）据此理论来看博物馆展览：在贯穿全程的单一媒介<sup>①</sup>中，文字（或语音）显然比物品、建筑、光线“热度”更高，更能承担起对叙述诸要素的表意任务。即单就学理而言，展览叙述的实现首要依赖的媒介应是文字（或语音），其次是物品与建

① 展厅中能够贯穿信息传播全程的单一媒介有物品、文字（或语音）、建筑、光线。即便有少数观众全程不读说明文字，仅依靠语音解说来理解展示内容，但语音仍非观展的必选项。至于音乐、影像以及为了辅助观众理解而创作的图解、地图、油画等图像（作为展品的照片、画作等应当归属物品范畴），同样担负不起贯穿全程的信息传播任务。

## □ 符号与传媒 (23)

筑（主要指涉空间），再者是图像与影像，最后是音乐与光线。

实践中，展览叙述通常被分为局部与整体两种类型；前者针对某一展项，后者指涉展览全程。以“讲故事”诉求呼声最高的历史文化类展览为例，其局部叙述大致包括以下五种类型：

其一，有文物（一件或一组），但仅通过文字或语音来叙述。如浙江省博物馆《越地宝藏——100件文物讲述浙江故事》一展中的“越人剑”展项，它以原状陈列的手法展示青铜兵器，并在背景版中以文字来讲述“欧冶子铸剑”的故事。该展项是一个“物品+文字”的双媒介编码文本，定调媒介是文字。

其二，无文物，将某一放映设备视作独立展项，仅凭影像来叙述。如金沙遗址博物馆中的“金沙制玉工艺”展项，它以幻影成像的技术（实景模型+光学成像）讲述了古蜀巫师指导工匠琢玉祭祀的故事。再如台北故宫《山水觉》一展中以新媒体数字技术再现了一段画史传奇——吴静庵火烧《富春山居图》。前者是一个“物品（非原件）+影像+文字”的多媒介文本；由于文字仅用于揭示标题与简短陈述制玉工序，所以就叙述而言，其定调媒介应是影像。后者则是一个“影像+文字”的双媒介文本，文字时断时续，影像是其定调媒介。

其三，有文物，表面上依靠文物与辅助展品的组合，但实则单凭图像或影像来进行叙述。如浙江省博物馆《越地长歌——浙江历史文化陈列》一展以“青铜兵器+油画创作+说明文字”来展示“卧薪尝胆”的故事。再如六朝博物馆在展柜中密集展示瓦当，同时，旁边的电视屏幕中则以影像讲述了（拟人化后的）人面纹瓦当一天的平凡生活。前者是“物品+图像+文字”的组合，后者是“物品+影像+文字”的组合；但就叙述而言，二者的定调媒介都既不是物品也不是文字（文字仅用于简介文物的基本信息）。

其四，无文物，以“情境再现”的手法来叙述。即用仿真人物（蜡像、雕塑、模型等）、实物道具、场景（多为半景画）三者的组合，以静态表征动态，利用观众的二次叙述化来建构叙述。这类展项往往仅以文字来点题，如大明宫遗址博物馆中的“武则天麟德殿设宴会见日本使臣”展项；但也有一部分会另附说明版，用文字讲述更多内容，如杭帮菜博物馆中的“东坡烧肉，犒劳湖工”展项。它们或是“物品+文字”的组合，或是“物品+图像+文字”的组合，但定调媒介都是文字。

其五，有文物，以器物组合为载体，通过陈列语言<sup>①</sup>来叙述。如中国革命博物馆早年间的“蒋家王朝的覆灭”展项，由文物（蒋介石的几件办公用品）、陈列柜、两件辅助展品（一面国民党党旗与一张照片）组合而成。其中，陈列柜的玻璃罩被设计成了类似西方棺材的特殊造型，借以体现“埋葬”的寓意；同时，国民党党旗又以旗杆断裂、旗面扫地的形象凸显了“政权覆灭”的意涵；而陈列柜后面的展墙上还挂着一幅巨大尺寸的历史照片，记录着人民解放军在占领南京总统府后高呼胜利的场面。该展项是一个“物品+文字+图像”的联合编码文本，原则上定调媒介应是文字，但由于不少观众在不阅读说明文字的情况下就能领会该展项的内容与意涵，因此，其定调媒介或可由物品来充当。

严格地说，只有第五种局部叙述最符合博物馆展览的传播学特征：以陈列语言传递文物信息。但第五种局部叙述实现难度较大，因此前四种才是当下历史文化类展览叙述性设计的主流方式。

至于整体叙述，则大致表现为以下三种方式：

其一，内容设计上，将单一线性时间轴视为展览结构第一层级的划分逻辑；形式设计上，首先通过文字（或语音），其次通过图像与影像来表征叙述要素。如温州博物馆的《温州人——一个生存与开拓的故事》，该展共分四个时段，从古至今依次讲述了温州人在恶劣的自然环境与历史条件中自强不息的故事。

其二，内容设计上，采用“同一主题下，小专题并行”的逻辑来划分结构的第一层级；形式设计上，以文字（或语音）为主、图像与影像为辅的方式来表征叙述要素。如首都博物馆的《王后·母亲·女将——纪念殷墟妇好墓考古发掘四十周年特展》，该展分为“她的时代”（商族起源与社会习俗）、“她的生活”（宫廷日常）、“她的故事”（祭祀与战争）、“她的葬礼”四个部分，力图讲述一位女性既平凡又不平凡的人生传奇。<sup>②</sup>

<sup>①</sup> 对展览的形式设计而言，其精髓与最大挑战都体现在陈列语言的运用上。“陈列语言”是一种以视觉形象体系为信息传播媒介的展示手段，它由实物放置的序列、情态及与其他必要辅助材料的配合构成。陈列语言具有鲜明的非言语性，无需借助文字或语音的辅助就能为观众所理解。（严建强，1998，p. 265，p. 267；黄洋，陈红京，2019，pp. 189-195）

<sup>②</sup> “若干相对独立的小故事组成一个大故事”的设计思路是时下博物馆界“展览讲故事”的主流方式。小故事彼此之间的共性往往在于它们可被归属为同一地域或同一时段。因此，这个大故事是否成立恐怕值得质疑。《妇好展》之所以在整体层面可被视为一个完整的故事，一是因为它有贯穿始终的同一主人公，二是因为观众可通过自身的二次叙述化来为该展赋予一个人从生到死的隐含时间轴。

## □ 符号与传媒 (23)

其三,内容设计上,采用单一线性时间轴来安排所用内容;形式设计上,完全摒弃“展柜+文物+说明牌”的传统手法,转而采用“一系列复原场景+若干辅助展品”。如华盛顿大屠杀纪念馆《记住孩子:丹尼尔的故事》一展用场景套场景(从家到商业街,到隔离区,再到集中营)的接续方式展示了1933至1945年间一个犹太男孩从幸福美满到跌落深渊的生命历程。虽然场景中并无人物出现,但通过遗留的痕迹(少数物品上印有文字,如日记、告示等),观众可推想出人物的种种遭遇。<sup>①</sup>对于该展而言,表征叙述要素的媒介主要是物品与建筑空间,局部地方也会用到文字与影像。因此,从表意连贯性的角度来看,其定调媒介应为物品。

总体而言,能够实现整体叙述的展览并不多见,而依靠陈列语言完成的则更为稀少。究其原因,一是内容层面,作为信源的藏品研究不易提供足够的、包含叙述要素的信息;二是形式层面,物品与建筑“热度”太低,很难仅凭自身就完成好对叙述诸要素的表意任务。

综上所述,博物馆的展陈实践表明:展览叙述的实现主要依赖的媒介是文字(或语音),无论是局部还是整体;此外,局部叙述还青睐图像或影像;至于最能反映博物馆展览传播学特征的物品与建筑(主要指空间),在叙述合力中往往处于弱势辅助地位,只有在少数情况下才可凭借高超的设计手法,以组合的方式来完成叙述。换言之,依据定调媒介原理所做出的学理推断与展览叙述的实际情况是吻合的。

需要补充的是,无论是局部还是整体,在叙述文本中不同符号媒介很少会出现因表意不一致而引起观众理解混乱的情形。这主要是因为博物馆物展品不同于日常物品,其意义对于普通观众来说既陌生又隐形,大部分展品都难以顺利实现自我表意。实践中,绝大多数策展人会倾向将物品的表意权让渡给文字语音、图像影像,因此,此类文本的各符号之间多为互补关系,若发生歧义则以文字为定调媒介。然而,汉字具有一字多义的特性,形状雷同的器物其古今用途也未必如一。以青铜盘的展示为例,观众如果只看器形与名称,那么可能会得出“这是古代的一种餐具”的认识。然而,如果策展人将“盘”与“匜”进行组合展示,先用空间位置暗示器物间的相互关系(盘匜邻近且匜高盘低),再用辅助道具(如作洗手状的手模、象征水流的白纱,

---

<sup>①</sup> 该展的特殊性在于,它最初只是一个专为儿童设计的、观展时长约45分钟的临时展览,后来由于长期备受欢迎,所以陈列至今。此外,该展所述故事的主人公并非真实人物,而是策展人基于第二次世界大战中150万苦难犹太儿童的共同命运和集体记忆杂糅创作而成。也就是说,该展是一个典型的信息定位型展览,它追求的是信息层面的真实而非展品的真实。



等等)来复原器物的使用情景,那么,观众即使不看说明文字也能知晓盘匣的真正用途——古代盥洗器,前者盛水,后者浇水。这是一个备受博物馆界推崇的、成功运用陈列语言的典型范例;该展项仅凭“物的自我表达”就实现了对器物功能用途的清晰说明,并有利于矫正观众由常识出发而形成的对“盘”字的误解。在这个“物品+文字”的双媒介文本中,定调媒介不是文字而是物品。需要指出的是,此类例子在展陈中并不多见;尤其是在展览叙述中,真正能够反映叙述要素的信息往往还得依靠文字语音、图像影像来传播;甚至在不少情况中,文物本身也并非某一历史故事的直接物证,其与故事的关联仅在于它们共享了相同的时代、地域与器物类别(如前文所述的“越人剑”展项)。

#### 四、从大英博物馆的个案对比中看展览的叙述能力

“用包罗万象的物品讲述世界的历史”是大英博物馆的宗旨。该馆于2010年与BBC合作推出了“用100件馆藏文物讲述世界历史”的广播节目,并将其结集成书,名为《大英博物馆世界简史》。此后,该馆又策划了与书同名的全球巡展,于2017年来到中国。英方先与中国国家博物馆联合推出了《大英博物馆100件文物中的世界史》,后与上海博物馆合作完成了《大英博物馆百物展:浓缩的世界史》。二者展出的文物除第101件<sup>①</sup>外其余完全一样,故可统称为《大英展》。

本文之所以将其作为分析个案,是因为它是同一家博物馆基于相同的宗旨与传播目的、针对几近相同的内容<sup>②</sup>,却采用了三种不同媒介(广播、书籍、展览)来进行叙述的难得范本。由此,便可将源自内容层面的影响降至最低,主要立足形式层面来辨析展览的叙述能力。

广播节目是一个“语音+音乐+声效”的多媒介编码文本。作为定调媒

---

① 国家博物馆的第101件展品是中国重返世贸组织的签字笔与木槌,上海博物馆的则是二维码。加上序厅的一件展品,《大英展》实际陈列的展品共计102件(套)。

② 在内容层面,广播与书籍无论是对文本结构的划分还是对每件文物的具体说明都高度雷同。展览却在文物清单与文本结构两大方面有明显调整。大英博物馆用同类型或同时段的其他文物替换了近一半数量的原有物件,并将书与广播中的20个章节浓缩为了8个展示单元。但由于展览看重的是某一物件之于某一时段、某一文明的象征意义,而非着眼于这一物件本身,所以展示信息就不一定非得由某一特定的展品承载,其他同类型或同时段的替代物件也能在很大程度上胜任这一角色。正是在这一意义上,《大英展》与广播、书籍一样,旨在传播同一主题与内容——蕴藏于一百件文物之中的、长达两百多万年的人类发展故事。

## □ 符号与传媒 (23)

介的语音, 主播专业的语言表达技巧、嘉宾们带有情感色彩的回忆, 这些形式层面的因素让文物信息的传播从教条式的灌输转变为一种娱乐式的漫谈。节目中的背景音乐与各种声效(如“大洪水记录版”那期就添加了雨声与风声)也对文物故事的讲述起到了氛围渲染的作用。然而, 广播只作用于听觉, 它无法让听众看见文物本身, 所以听众对文物的一切认知都必须结合自身的经验与想象。此外, 作为时间-动态媒介的广播, 由于规定了信息传播的速度, 所以对信息接收与意义理解的行为具有时间限制, 这在一定程度上会妨碍听众对内容的消化与深入思索。

《大英博物馆世界简史》是一个“文字+图像”的双媒介编码文本。书籍只作用于视觉。一方面, 它以文物高清插图的形式让读者能够对文物的外观有一个大体认知; 同时, 作为定调媒介的文字, 因具有静态属性, 所以完全经得起受众缓慢反复的细读, 从而有利于信息的理解与思索。另一方面, 书中每一件文物的平面插图有且仅有一张, 所以关于文物本体所能传递的信息极为有限。

至于《大英展》, 它是一个“物品+建筑(含空间)+文字+图像+影像+语音+光线”的多媒介联合编码文本, 对其的解析需要分作局部与整体两个层面。

在局部层面, 文物原件表征自身的能力要远远强于精美的插图与言语性的外观描述, 这是展览相较于书籍与广播的优势所在。然而《大英展》的特色却在于, 有关文物本身特性的信息被设计者有意地放在了次要的传播地位, 而文物的象征意义(即不同地域的文物中所包含的人类文明共性, 以及它们所反映出的兴起于史前时代的全球化历程)才是展示重点之所在。因此, 该展一反博物馆界有关器物定位型展览历来惜墨如金的文本创作范式, 转而为观众提供了大量的文字说明。但就效果来看, 这样的做法也很难成功实现展览的局部叙述。究其原因在于: ①说明牌上的字数再多也终归有限, 其所能承载的言语体量要远远小于书籍与广播, 而体量越小则越不利于构建叙述; ②说明牌的写作范式往往倾向于采用陈述句(包括描述与评述)多过叙述句, 而一个叙述句不占主导地位的文字文本不能称为真正的叙述文本; ③形式设计者对字体大小以及灯光照明的安排不利于观众阅读(即影响二次叙述化的实现); ④热门展览所引发的轰动效应导致展厅内人群聚集, 同样不利于观众的阅读与理解。

在整体层面, 广播、书籍、展览三者的最大区别在于受众对经由不同媒介传播的内容会抱有不同的期待。在本例中, 该广播节目每周5次、每次15

分钟的传播形式完全契合各馆藏文物彼此之间的独立性；听众乐于每天（或隔三岔五地）花少量的零碎时间去泛泛地了解一个又一个文物的小故事，而不会对整个系列节目的首尾连贯、因果逻辑提出要求。至于书籍，由于体量不小，读者很难在一段完整的时间内从头到尾一口气将它读完，20个部分100个条目的章节设计与受众读读停停的阅读习惯也算契合。但在进入博物馆之后，情况就会发生明显改变。在长约3小时的一段完整时间内，观众从展览标题与前言中会生发出一种不自觉的文本期待：这是一个讲述世界如何演变发展的、内容完整且逻辑顺畅的历史故事。然而，若想满足该期待，策展人首先就需要解决文物自身强烈的碎片化特征带来的认知困难。如何以展览特有的语言将102个散点串联成线并从中揭示出文本的整体意涵是设计者面临的一大难题。不得不说，《大英展》对此的处理不甚理想。

在国家博物馆的《大英展》中，寻找正确的路线成为观展障碍之一。展厅中序号相邻的展品其实际位置并不一定完全相邻。这样一来，在实际参观过程中就不免出现为数不少的交叉选择，观众在展厅中重复走动乃至迷失方向的情形时有发生。上海博物馆在动线设计上做得更好；但即便如此，相邻的展品也未必能够形成具有内在逻辑关联的组合关系。以第五单元第44号文物“三彩文官俑”为例，它本是唐朝名将刘廷苟的随葬品之一，被设计者放在中心展柜里作独立展示。但无论是从参观顺序中还是从文字说明中，观众都难以领会到它与单元主题（贸易与侵略）究竟有何内在关系。然而，在广播与书籍里，这件文物只是第55个故事所述对象“唐代墓葬俑”的组成部分之一，整套文物还包括有翼镇墓兽与双峰骆驼的三彩陶器，而后二者才是体现唐代丝绸之路上中西贸易交流的有力证明。

诚然，从以物述史的角度来看，文物天生自带的原真性赋予了展览以广播、书籍所没有的实证优势，但博物馆试图传播给观众的宏大叙述并不能通过将102件物证置于同一空间内部就建构完成，对其主旨的揭示必须依赖大量的诠释性工作；从对传播目的的实现来看，广播与书籍都比展览更具叙述优势。

## 五、结语

博物馆展览多元复合的媒介优势并不等于它的叙述优势。在符号学中，前者指涉媒介的艺术感染力，一个文本采用的媒介数量越多，且媒介作用于人类感知觉的渠道越多，则该文本的艺术感染力就越强（赵毅衡，2016，

## □ 符号与传媒 (23)

p. 128); 后者则指涉展览各构成符号之于叙述要素的表意能力以及由它们所形成的叙述合力。就博物馆展览而言, 它由物品、文字、语音、图像、影像、音乐(含声效)、光线、建筑(主要指空间)八种符号媒介构成, 可涉及视觉、动觉、听觉、触觉、嗅觉、味觉六种不同渠道, 是极具艺术感染力的一种文本类型。但就叙述而言, 无论是从定调媒介的学理出发, 还是从展陈实践来看, 最能反映展览传播学特征的物品与建筑(空间)对叙述要素的表意能力却不容乐观。换言之, 博物馆学人长期认为的展览叙述的三大优越性——物品传播所带来的真实(仅针对原件而言)、形象、直观性体验, 空间传播所带来的沉浸式体验, 多媒介作用于多感官所带来的丰富性体验——其实是混淆概念后的错误认识, 即错将多元复合媒介带来的感染力优势当作叙述优势。

从广义叙述学视角探究博物馆展览的叙述能力, 叙述与展览固有传播学特征之间的矛盾会呈现得越发清晰。一方面, 在博物馆界看来, 博物馆是一个以空间形态为特征的视觉文化传播机构(严建强, 2009, p. 100); 展览语境规定, 应以物品和建筑(空间)作为主体信息的符号载体, 应以陈列语言作为信息传播的主导方式。另一方面, 自然语言仍旧是叙述当之无愧的唯一母语; 在贯穿展览全程的符号媒介中, 文字(或语音)显然比物品和建筑更易实现对叙述要素的顺利表意。于是, 当策展人试图用叙述概念来塑造展览时, 就不得不面对一个选择困境: 是坚守展览自身的传播学立场, 还是优先考虑如何实现对叙述要素的顺利表意? 对此, 本文建议: “叙述转向”固然是大势所趋, 但展览并非博物馆的唯一媒介; 我们如果承认不同媒介先天具有不同的叙述能力, 那么就该尊重规律、各取所长。

### 引用文献:

- 哈特, 杰克(2018). 叙述弧: 普立兹奖评审教你写出叫好又叫座的采访报导(谢汝萱, 译). 新北: 新乐园, 远足文化.
- 黄洋, 陈红京(2019). 博物馆陈列展览设计十讲. 上海: 上海交通大学出版社.
- 麦基, 罗伯特(2014). 故事——材质、结构、风格和银幕剧作的原理(周铁东, 译). 天津: 天津人民出版社.
- 麦基, 罗伯特; 格雷, 托马斯(2018). 故事经济学(陶喙, 译). 天津: 天津人民出版社.
- 瑞安, 玛丽-劳尔(2014). 故事的变身(张新军, 译). 南京: 译林出版社.
- 严建强(1998). 博物馆的理论与实践. 杭州: 浙江教育出版社.
- 严建强(2009). 论博物馆的传播与学习. 东南文化, 6, 100.

- 张婉真 (2014). 当代博物馆展览的叙事转向. 台北: 台北艺术大学, 远流.
- 赵毅衡 (2013). 广义叙述学. 成都: 四川大学出版社.
- 赵毅衡 (2016). 符号学: 原理与推演 (修订本). 南京: 南京大学出版社.
- 周加仙, 等 (2016). 教育神经科学视野中的循证教育决策与实践. 北京: 教育科学出版社.
- Austin, T. (2012). Scales of Narrativity. In Suzanne MacLeod, Laura Hourston Hanks & Jonathan Hale (Eds.). *Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions*. New York, NY: Routledge.
- Bedford, L. (2001). Storytelling: The Real Work of Museum. *Curator: The Museum Journal*, 44 (1), 27 - 34.
- Cameron, D. (1968). A Viewpoint: The Museum as A Communication System and Implications for Museum Education. *Curator: The Museum Journal*, 11, 33 - 40.
- Clark, D. (2003). Jewish Museums: From Jewish Icons to Jewish Narratives. *European Judaism*, 36 (2), 4 - 17.
- Hooper-Greenhill, E. (2004). Changing Value in the Art Museum: Rethinking Communication and Learning. In Bettina Messias Carbonell (Ed.). *Museum Studies: An Anthology of Contexts*. UK: Blackwell Publishing.
- Parker, H. W. (1963). The Museum as a Communication System. *Curator: The Museum Journal*, 6 (4), 350 - 360.

#### 作者简介:

赵祎君, 四川大学历史文化学院博士研究生, 主要研究方向为博物馆学、展览叙述。

#### Author:

Zhao Yijun, Ph. D. candidate of College of History and Culture, Sichuan University. Her research interests include museology and exhibition narrative.

E-mail: 693731818@qq.com