

博物馆设计与施工衔接问题刍议

陈雷

(天地间博展科技有限公司, 安徽 合肥 230001)

【摘要】最近几年,博物馆发展受到了相关人士的广泛关注,主要问题是博物馆的设计与施工之间的衔接不当,导致博物馆整体的展陈质量较低,无法将教育职能发挥出来,对社会各界的吸引力也相对较小,博物馆中的很多设计与施工细节都会直接影响到展览效果。因此,提升博物馆的设计、增强施工质量是现阶段迫切需要解决的问题。一座成功的博物馆建筑不仅要满足和服务好博物馆内的各项功能,而且还要站在可持续发展的角度上,在设计过程中充分结合馆内文物的特点,在不断衔接与协作下呈现出最好的艺术形式。

【关键词】博物馆;博物馆设计;建筑;内容与形式

一、设计与建筑的矛盾

(一) 博物馆建筑的类型

博物馆建筑属于一种公共建筑物,并专门用于博物馆设计和建造的,根据不同的需求,既有单栋建筑也有多栋组成的建筑群。博物馆建筑类型主要划分为两种,一种为以原古建筑为基础而建设的博物馆,另一种则是新建的博物馆。对于原建筑而建设的博物馆来说,由于受到远古建筑的局限性,无法结合现代需求进行建筑设计,像比较著名的卢浮宫、大英博物馆、故宫博物馆等等,这类建筑中的内部结构已不能满足现在博物馆的功能需求,经过业内相关专家研究后,历史博物馆具有很高的纪念特质,也是一种非常好的建筑形式,在建筑过程中仍需保证其完整性,在《文物保护法》的要求下,充分利用原古建筑特质对内部结构进行适宜地改造,国内外有很多类似的改造,如卢浮宫玻璃金字塔、南京太平天国博物馆等等。对于新建的博物馆来说,设计过程中的局限性明显较小,在设计过程中要充分结合博物馆的使用需求,紧跟时代发展的步伐,积极融入全新的设计理念与设计创意,体现博物馆的文化内涵,只有展现出独具特色的时代新型博物馆,以实现可持续发展的方向,才能更加全面打造成功的博物馆建筑。

(二) 博物馆建筑设计与建筑的矛盾

博物馆建筑设计要充分重视起建筑空间问题,因为建筑空间是观众在参观过程中的主要场所,也是感知与体验的主要媒介,才能够让观众深入体会到博物馆文化的精髓,并从中实现情感的升华,同时也能够帮助观众实现感官体验的延伸,在古代的营造学之中,注重“声为律,身为度”的观念,还有在古代的园林造景艺术中,也对诗情画意、移步

换景颇为讲究,注重身体感官经验和行为习惯在无意识中的反应,这些都为建筑空间的设计提供了有力的参考。

优秀的博物馆建筑不仅仅能够增加馆内物品本身浓郁的文化色彩,还极有可能成为一个城市或者是一个国家的标志。观众是博物馆中的主要角色,在建筑过程中要充分站在观众的角度,让每一位观众在馆内都能体验到身心的愉悦,并从中体验设计所带来的行为美感,在汲取实现多种感官的享受。博物馆的建设空间应充分考虑到空间、形式、材质、构造、模式等等之间的相互作用,通过设计师的巧妙设计,使每一位观众通过视线、光感、各种物资元素的组合体验跨越时空的氛围,展现出博物馆建筑空间深层次意义。建筑空间虽然没有温度,但是却能够将展品与观众联系在一起,构成一幅历史与精神家园共存的美丽画卷。回归到现实中我们发现很多博物馆建设却没有考虑到其实用价值,过分注重于建筑的完美性,从而导致建筑空间与物品的陈列产生了冲突与矛盾,甚至对博物馆事业的发展产生了阻碍。

博物馆建筑中各个功能之间会产生联动性效果,馆内最具特性的核心工作是陈列展览,如果建筑空间设计不当,展览的效果必然会受到影响。通常情况下,建筑设计早于陈列设计,在前期如果两者之间没有进行有效的沟通与协作,必然会降低后期设计效果的满意度。建筑师对博物馆内的业务并不是十分熟悉,因此在设计过程中无法充分考虑到馆内后期相关功能的使用,如果一味地注重建筑的美感与空间的艺术,那么在后期博物馆在投放使用时实际的功能需求也不能得到满足。有的建筑师在设计时公共空间与展厅空间没有进行合理的分配,

造成了空间浪费现象,还有的设计只预留了一般的库房储存空间,没有考虑到布展辅助工作空间,在面对日常的布展和撤展时,严重缺少产品以及设备的储藏区域,物品就只能摆放在博物馆的走廊,甚至直接还放到了户外。很多博物馆在投入使用后频频出现了很多问题,如电梯间尺度、承载、展厅的插座位置、观众休息区设置、信息点数量等等,对日常工作造成了严重的困扰,尤其是面临一些大型的产品与设备,在电梯无法满足运输需求时,需要寻找更多的人工进行搬运,浪费了更多的人力、物力以及时间,其根本原因在于建筑师对博物馆功能缺乏全面的理解。建筑材料的选择也非常关键,由于博物馆内的临时展厅更换展品的频率相对较高,因此对展墙的立面平整度与硬度技术非常注重,在美观的基础上要进行加固处理,同时也要考虑到书画类物品的陈列问题,要在适宜的空间预留挂件线,有利于更换展品的便捷度。还有博物馆的设计要考虑到环境问题,设计时尽量选择一些吸音效果较好的材料,注重提高地面的防滑功能。展厅空间高度非常关键,设计师在设计时要结合展品陈列设计的需求进行层高设计与推敲,同时也要减少资源损耗。总之,博物馆建筑在设计过程中要结合多方面因素进行综合考虑,积极与官方进行密切的交流与沟通,在合作下真正解决使用难题,全面实现博物馆的可持续发展。

二、内容与形式的配合

多年来,博物馆陈列内容的设计与形式设计之间始终都有争议,在实际工作中甚至被视为两个完全独立的个体,内容设计相对死板,不结合形式设计与后期施工,只适于内容表现,一度让设计师无从下手。所有的设计内容都要站在工作的角度上,一切设计都要以配合工作为前提条件,希望设计师能够理解博物馆的工作需求,有些甚至去干扰正常的设计工作,讲内容的工作伸向了形式设计领域。在内容设计方面缺少文物信息的支撑,只一味地去追求脚本逻辑关系,没有充分结合史料文物佐证,有些形式设计还会运用现代信息技术的辅助去创造假道具,极易形成形式缺少历史与文化底蕴,对后期的展示必然会产生一定的影响。除此之外,博物馆形式设计工作者现在超负荷工作、身兼数职等多种情况,在一些中小博物馆这些问题更加严重。有些工作人员不仅要完成形式设计,还要参与到制作与施工过程中,甚至兼任木工、漆工、采购、标本制作、搬运等等多个职能,无法将更多的精力投入到形式设计工作上,在这种情况下事故的发生率必然会明显升高,甚至极有可能对文物造成损

伤。其根本原因在于他们没有更多的时间去做好充分的准备,在偏颇的内容理解下所设计出的展览与内容也会相互脱节,博物馆内容与形式无不能实现有效地配合,这些问题博物馆已司空见惯。

内容与形式两者应相互依存并统一,在陈列方面内容借助形式来表现,形式依存于内容而存活,两者紧密相连,缺一不可。在博物馆中文物都需要展现在观众面前,文物具有外在形式属性、自然属性以及社会属性。外在形式属性主要指的是文物的外观,观赏者能够一目了然的看到文物的颜色、形状等多种特征,自然属性指的是文物的内在特点,如文物的受力结构、成分、比重、质地等内容,社会属性主要指的是透过文物去探索其在社会中的特点,挖掘所蕴含的特点以及精神,如瓷器是官窑还是民窑就是它的社会属性。

三、设计与施工的协作

(一) 博物馆展览设计施工的形式

现阶段在国内的一些展览馆中主要有三种常规的设计与施工模式,一种是由展览馆为主导的形式,整个展览过程中大部分工作由馆内人员完成,仅仅有少部分需要辅助外部力量的支援,这种方式常见于一些大型博物馆中。另一种是分项招投标形式,在设计施工完全分开,由不同的单位进行承担。最后一种是捆绑式招投标形式,由一家公司承担整个馆的设计与施工。目前国内大部分博物馆采取的是后两种工作形式,通过在社会上进行公开投标选取施工对象,并完成施工工作。但是在这项市场化行为中也存在很多弊端,很多人为了获取更多的利益,通过各种关系干预招标评判结果。还有些人打着低价中标的噱头,在中标后为了实现利益的最大化,通过偷工减料的方式完成整个设计与施工,为博物馆带来了很大的安全隐患。还有在合作中出现了扯皮的情况,尤其不同的公司负责设计施工时,两者之间无法达成设计方案的一致性,而且经过了反复的沟通与协商也无果,不仅对施工的进度会产生影响,而且在出现问题时也会推诿责任或者是相互扯皮。

(二) 设计与施工的协作

施工的规范化和合理化直接关系到博物馆陈列设计的质量,国家文物局也发布了相关的安全通知,进一步规范和要求的博物馆的安全问题,尤其是在设计与施工过程中,必须要彻底防止各种安全隐患的出现和发生,从政策与制度上进行多方面的严格要求,实现科学的管理手段,管理内容主要包括施工进度、人员调配、安全体系、技术设备、资金等等。在设计施工过程中需要相互之间的协调与配合,无

论是哪方面出现问题,都会直接对陈列展览效果造成一定的影响。经济与技术都有助于展览质量的有效提升,现阶段在国内陈列布置方面的物资材料还处于贫乏状态,主要问题是品种少且质量差,无法满足日常的供应需求,即便是具有丰富艺术修养的建筑设计师,面对必要条件的缺少,也难以完成设置任务,不利于设计思维的发挥。

(三) 传统徽州天井的沉浸式现代展示体验系统

利用展厅的墙顶地六面体嵌入显示设备 LED 屏,播放服务器设备播放创作历史三维动画影片;并通过三维声像扩声系统、六面体影片融合技术(形成一体的空间画面),做到声像完美统一;带来超强的视觉冲击力,置身其中给游客震撼的视觉和听觉体验,如下图所示:



四、设计与观众诉求

展览形式设计要综合多种因素进行考虑,其最终设计目标是设计内容要具有较强的感染力,语言艺术要不断的完善与创新,要探索更多的方式去吸引不同观众的注意力,同时也要注意每一位观众对内容的理解,充分将博物馆教育与传播的职能展现出来。目标的实现过程主要依靠于观众的需求,因此博物馆的设计前提是要以观众为核心,多方面去了解观众的内心需求才是根本。纵观多年来博物馆的发展,设计过程中根本没有考虑到观众的诉求问题,并逐渐已经形成了一种固定的模式,过分地追求内容设计,虽然为观众呈现出了大量优美的内容,但是让很多观众在理解与消化起来却非常困难,就好像教科书一样需要大量的时间和精力,同时很多博物馆的相关设施也比较落后,观众在理解起来也会更加困难,满意度也必然会有所降低。上述这些问题的根本原因在于没有充分考虑到观众的诉求问题,将设计与观众诉求相互结合才是根本。

相对于形式设计师,其自身的技能与水平也有

待提升,不能一味地去死守老一套的规则,而是要真正注重与时俱进与创新。很多区域的博物馆设计千篇一律,如出一辙,具有极大的相同点,即便是不同类型的博物馆,也毫无个性而言。观众在参观过程中形成了视觉疲劳,不仅降低了新鲜感,而且对博物馆社会教育职能也产生了影响。本质在于我国博物馆事业的迅速发展,改革开放后各种博物馆如同雨后春笋一般涌现出来,并不利于博物馆未来的发展。

此外,博物馆本身缺乏设计方面的人才,在招标形式的影响下,全国范围内少数几家产城公司包揽了大部分博物馆的设计,从而导致博物馆之间相似度越来越高,设计也缺乏个性化和特色化,没有充分采纳观众的理想诉求,博物馆展览大众的吸引度也在逐渐下降。如在形式设计过程中博物馆服务与任务不明确,整体设计过分注重于表面功夫,以抒发个人艺术为主,忽略了对脚本的分析,过度进行装饰,利用各种虚假道具以及场景模拟塑造戏剧化舞台,甚至在虚构中扭曲历史真实性,对观众造成一定程度的影响与误导,将形式设计成一场个人艺术发挥的舞台。只有真正从观众的角度去思考,多方面了解观众的诉求,减少设计过程中的盲目性,并不是简简单单地增加几个互动装置,或者是增加一些图片、视频等陈列内容,而是真正从观众的需求入手,才能真正达到观众的理想程度。

五、结语

综上,经济的不断的发展与进步中,博物馆设计也要真正做到与时俱进,积极迎合现代人群的观念与审美,以保存和展示人类文明为前提,积极迎合观众多样化的诉求。作为相关设计人员也要紧跟时代发展的步伐,时刻保持清醒的头脑,观众的需求在不断变化,但是始终不变的是对历史的真实性以及对美好生活的向往,同时也不会改变对艺术志高审美的渴望,相信在不远的将来,博物馆设计与施工之间也将会实现更加高效的衔接,在不断协作下为大众呈现出更多更美的艺术。

参考文献:

- [1] 彭亚超. 村落文化博物馆设计构思与实现 [J]. 建筑与文化, 2021(09):8-15.
- [2] 胡斌, 王娇. 川渝博物馆地域性创作手法探析——忠县博物馆设计回顾 [J]. 华中建筑, 2022(03):49-53.
- [3] 谢清艳. 现代博物馆建筑设计探析 [J]. 江西建材, 2021(08):86+88.