

誰的故事？——論博物館展示詮釋

耿鳳英¹

摘要

本研究試圖瞭解博物館展示如何透過資料的研究，將物件的歷史或時代的定位，用適當且能夠讓觀眾瞭解展示內容的詮釋手法，在觀眾與物件之間架設起溝通的管道。換言之，如何連貫並延續與物件之間的關係，進而塑造出完整的故事，是博物館展示重要的課題。如何呈現出物件的歷史時空？如何串連出動人的故事？如何詮釋故事背後的真相？也都是展示不能忽視的使命。

本篇論文藉由個案研究方式，試圖瞭解博物館如何運用展示來詮釋物件與其背後的故事。透過筆者親身參與的策展經驗，針對國立臺灣博物館的「咱ㄟ房間：臺灣百年生活思想起」特展進行分析，在整體展示策劃過程中，從無中生有、從物件到故事、從有形的文物到無形的記憶，創造出一個「擬人化」的展示主軸；藉著主角小明的作業去追溯小明、姊姊、爸媽與爺爺奶奶的故事，一個有脈絡可循的空間規劃發展成為4個世代的房間，每個房間由當時的文物娓娓訴說它們的歷史，最後將相關的物件串聯在一起，道出臺灣百年生活的歷史與記憶。

然而真相真的只有一個嗎？透過博物館展示在物件「去脈絡化」的同時，還是可以重新建置不同的脈絡，也就是所謂的「再脈絡化」。博物館展示詮釋在新博物館學中，是可以有更多面向的思考方式，不僅結合藝術的視覺效果於展示呈現上，也可以運用製造故事的方式來連結物件與當下的記憶，創造出新的脈絡。透過「咱ㄟ房間：臺灣百年生活思想起」特展的研究分析，更確認真相其實還有不同詮釋的可能性。

關鍵詞：展示詮釋、敘述研究、博物館展示

¹ E-mail: keng@mail.tnua.edu.tw

前言

一個物件、一個故事、一段歷史，對大家來說不只代表了你我的記憶，還有歲月的痕跡，也負有傳承文化的使命。博物館以蒐藏物件為己任，可以說是記憶的儲藏室，但如果沒有深入的研究或探索，博物館充其量也只是一個充滿灰塵的大倉庫。

博物館對於歷史或是科學性的探究表現在物件的詮釋上，而詮釋不足或是詮釋不當的展示，卻也常見於博物館的展示之中。物件應該自己會說話，這是以往常常聽到博物館從業人員或是相關專業學者所說的一句話，不過這只對有先備知識及有概念架構的專家才具有意義，若以展示櫃中琳瑯滿目的物件來說，「對一般觀眾而言是毫無意義的，觀眾可能可以分辨個別物件的特徵或種類，但如果缺少定義或成因的解釋，觀眾會受困於此，即使這種展示有解說牌也都太深。擠滿物件的陳列，專家可能喜見於其豐富性，外行人卻覺無趣、費解。」(Miles, 1988) 由此可知上述的展示詮釋是缺乏感覺刺激的。

另一方面，詮釋不當的展示則是「結合太多感官刺激而缺乏知識，觀眾會注意其陳列安排，而非它所含的訊息。這些作法會讓觀眾一時著迷卻無教育性。」(Wittlin, 1949) 這可能是展覽缺乏物件或展示主題的論述不當所致。不過，如果將以上兩種展示串聯並整合在一起，可以透過深入研究的線索、知識的建置與重組，將物件曾經存在的時空重新組構出一個吸引人的故事線，而「故事是從一個特殊觀點、一個觀察的角度被闡述，聽一段敘述相當於暫時分享敘述者的觀點，同樣的故事經由不同觀點的敘述，會產生完全不同的意義。」(陳智文譯，2004) 因此，展示研究的必要性即是讓物件在展示中組構成流暢的故事主軸與內容，透過故事敘述可以幫助展示來詮

釋脈絡並促進觀眾對物件的瞭解，當觀眾與故事產生某種記憶的連結，展示詮釋才能夠真正發生其影響力。

一個好的展覽就像一個好的說書或是表演者，能運用自己的肢體語言為故事增加顏色，強化所欲傳達的訊息，並創造出一個屬於自己演出的故事舞臺；換句話說，展覽也可以被視為一個獨立的故事體，物件是劇情中的各個角色，唯有情節分明才能增加觀者對內容的感情強度或是樂趣，正如皮蘭德洛 (Luigi Pirandello) 所說：「真實就像一個麻布袋，沒裝東西就站不起來。要讓它站起來，首先你必須放進一開始讓它形成的所有理由和感情。」(陳智文譯，2004) 而卡麥隆 (Duncan Cameron) 應當是第一位嘗試建構展示語彙的學者，他將博物館蒐藏的物件當作名詞，物件之間的關係比喻為動詞，並將說明版、展場環境設計等輔助性媒體視為形容詞與副詞 (劉婉珍，2007)，各種詞彙的組成造就了故事的內容。這說明了展覽之中物件詮釋及空間重組的重要性，如果展覽不能讓觀眾產生記憶或意義的串連，對觀眾而言既無法達成共識也毫無意義可言，當然這也代表展示詮釋出了問題。

「真相只有一個」，是日本卡通名偵探柯南故事中常常出現的一句話，其實這也是博物館觀眾所希望知道和感興趣的，更是博物館展示魅力之所在。因此，如何呈現出物件的故事？如何串連出動人的故事？如何詮釋故事背後的真相？都是展示不能忽視的使命。不過，不要忘了人類對於真實總會用個人的解讀方式來詮釋，就像我們常聽到藝術創作者說的一句話：「讓作品自己說話」，果真如此，則博物館的策展就要面臨詮釋與策展意圖不符的風險。然而，真相真的只有一個嗎？透過博物館展示將物件由其特定的社會或文化背景中抽離出來，也就是在物件「去脈絡化」(decontextualization) 的同時，其實物件

還是可以經由其他的排列組合、重新建置不同的脈絡，也就是所謂的「再脈絡化」(recontextualization)。也因此，展覽對於物件的詮釋，必須先瞭解觀眾早有屬於自己的記憶庫，不管展覽用什麼方式來詮釋，他們還是會透過自己的記憶資訊，找出與展覽訊息相符的故事或是聯繫點，因此挑選能證明故事是正確的事實，才能讓觀眾找到一個適合他們與物件發生情愫的關鍵所在。

研究與展示詮釋

博物館負有傳承文化的使命，以蒐藏物件為己任，並以社會教育為其目的，因此衍伸出博物館的4項功能：研究、蒐藏、展示及教育。漢寶德(2000)於《展示規劃：理論與實務》一書中提到：「研究是隨蒐藏而來的，沒有蒐藏品，就沒有蒐藏的工作，研究是不存在的。所以，研究是衍生的功能。同樣的，教育是隨展示而來。沒有展示品，沒有展示的作業，博物館的教育是徒託空言的。因此，教育可以說是衍生的功能。」從中我們得知博物館蒐藏與展示為兩項基礎功能，研究與教育則隨之衍生而來。若進一步討論，博物館所蒐藏的物件為其根本，而為了使展示發揮最大功效，博物館展示透過對於物件的研究與展示教育的需求，進而有目的地將博物館所欲傳達的內容傳遞給觀眾。漢寶德同時提到：「現代的展示觀念是以引起觀眾興致的裝置來代替物品。最重要的是裝置是可以設計的、可以改變的，是代表設計者的觀念。」也就是說，物件的詮釋是可以因展示的需求而改變，而且是有目的的；日本的佐々木朝登也說過這麼一句話：「在沒有意圖的地

方，展示是不成立的。」(佐々木朝登，1990)，意指博物館展示絕對有其目的與任務，它們試圖讓觀眾於參觀過後皆能有所收穫。以上兩個觀點應該是一致的，不過就前文的再脈絡化來看，其前提必須是透過對物件的時間及空間軸的研究定位後，才能創造一個重新組構的展示，讓觀眾與物件充分地溝通，因此，即便是有意圖地改變脈絡的組構，資料的研究對博物館展示而言仍是不可或缺。

提到「詮釋」兩字，就其字義來看：「詮」是解釋或評說事理，「釋」則是解說或說明之意，兩字合一，「詮釋」有解說、注釋或是詳細深入的解釋與闡明的意思，像是對文字解釋或指解釋的文字。既然是說明或解釋，那就離不開敘事這件事，而故事及敘事更具有相同的意涵，因此「敘事研究」也被稱為「故事研究」，是研究人類體驗生活世界的一種方式。它可從講述者說故事開始，對整個故事進行詮釋是其主要目的，著重在對敘事材料及意義的研究。利布里奇(Amia Lieblich)²在《敘事研究》一書中提及：「關於所有敘事，都可看作是虛構文本的絕對相對主義，但另一方面，他也並不膚淺地認為敘事就是對現實完整、準確的描述。他相信故事總是圍繞著某些事實或生活事件的一個核心而建構，同時承認在選擇、添加、強調和詮釋所記起的事實方面，有個性和創造性施展的自由空間。」(王紅豔譯，2008)，利布里奇的觀點讓我們瞭解故事並非只是單一向地呈現現實而已，相反地，故事會因為詮釋者與接受者的不同，以及其他種種因素，而有不一樣的發展方向。

由此可見，真相真的不只有一個！

² 參考 <http://big5.dushu.com/book/11836040/>。利布里奇是耶路撒冷希伯來大學心理學系的教授，於1982-1985年間擔任系主任。

博物館展示詮釋在新博物館學中，可以有更多面向的思考方式，不僅結合藝術的視覺效果於展示手法呈現上，也可以運用製造故事的方式來連結物件與當下的記憶，創造出新的脈絡，透過前文中漢寶德及利布里奇對於詮釋所持的態度，我們更確定博物館展示的再脈絡化所賦予物件的詮釋，不只活化了既有物件，也讓觀眾心中對物件產生新的故事生命體，更意味著故事所產生多元面向的可能性。

引子：故事的發生

「故事有時甚至是比事實更接近真實。由於故事的敘事結構常常是多面向的，因此，神話、傳說及寓言等故事形式，往往能夠碰觸到人們內心深處最深層的感動。一個完整的故事，包含了人與物件所共同擁有的一段時間，所產生『事件與人物』及『事件與行為』交相互動之下的結果，其中當然也包括了事件發生的地點或是空間。」（耿鳳英，2009）博物館展示也常藉著說故事的方式尋求再脈絡化後的情境轉換，讓物件在時空交錯下，發展出獨特的脈絡關係。如何說故事？如何說出感人的故事？如何營造正確的敘事脈絡，讓展示組構出一個獨一無二的故事劇場？而展覽如果不具備這些條件，既「如同在非敘事性劇場（Non-Narrative Theatre）中，置身藝術品環繞的環境，卻不一定能掌握與展品的溝通語言與相關故事；許多觀眾如同身處在非敘事性劇場中，觀看不是舞蹈的舞蹈、不是音樂的音樂、不是戲劇的戲劇，所領受的也只是一種氛圍或意象。」（劉婉珍，2007）因此，博物館的展示詮釋是需要透過策展者的置入性意圖，經由歸納展品相關的研究內容，再以重組時空脈絡的方式，才能正確又完整地將故事傳達給觀眾。

西元 2008 年國立臺灣博物館（以下簡稱臺博）舉辦「咱ㄟ房間：臺灣百年生活思想起」特展，此展主要是為慶祝臺博成立 100 年，以委託合作的方式，由國立臺南藝術大學博物館學研究所師生共同參與，除配合課程需求之外，並提供學生參與策展的機會，由指導教授帶領學生針對記憶的本質，藉諸臺灣生活歷史之文物，進行研究與展示規劃的呈現。透過對生活內涵與記憶脈絡的詮釋，運用異質並置的環境氛圍，牽引出不同世代相互的共通情感，將時空轉移下所遺忘與回憶之一體兩面的深層記憶，藉由故事的發生，重新釋放出一個該有的出路。

「記憶」是此一特展重要的主旨，形容「記憶」最為貼切的應該是文學作家楊絳，她在著作《丙午丁未年紀事》的結尾曾提及：「烏雲蔽天的歲月是不堪回首的，可是停留在我記憶裡不易磨滅的，倒是那一道含蘊著光和熱的金邊。」這段文字說明了記憶的複雜和珍貴，它是如此容易地被歲月淘洗，卻又在滾滾的記憶長河裡，洗鍊出人生的菁華與情感；法國著名作家普魯斯特的著作《追憶似水年華》，也將人生的菁華建築在回憶這個概念上。

秉持記憶及回憶的本質，此展透過召喚過往青春、歲月及生活中所塵封的記憶，再藉由共同記憶的回顧、生活記憶的凝結與記憶中重要意義的分享，重新尋找消逝的記憶軌跡，因此展覽主題分為 3 部分：首先「飛梭記憶」是為各個展區的導入區，以影像裝置和剪輯的歷史影片，濃縮生命記憶的精華（圖 1）；接著於第二部分「咱ㄟ房間」則採用情境復原的方式，呈現家庭之中 4 個世代橫跨百年的生活空間。以這 4 個世代的房間為主軸，運用回憶的口吻、對話的方式與事件的說明等手法，從中找尋符合物件與生活之間延伸記憶空間的機制，展覽以「家」為記憶的儲藏庫，



圖 1. 導入區之影像裝置 (攝影／耿鳳英)。

再經由「不同的世代」的房間反映各時代獨特的文化價值(圖 2、3、4、5)。觀眾穿越這 4 個房間，感受到的是臺灣百年生活記憶的漫漫歲月，以一條動人的故事線呈現在眼前。

最後在展覽的尾聲「記憶抽屜」一區中，展出向觀眾徵集曾經影響他們的相關回憶物件，藉由與觀眾彼此的分享與觀看，讓回憶的重要意義在此得到延伸、連結與轉變(耿鳳英，2008)(圖 6)。以上的展示詮釋方式反映出 1961 年派爾(A. E. Parr)所提出的觀念，他認為「觀眾藉由空間的組構關係，達到展示溝通過程的構成成分，而展覽中時間及空間的因素，使得觀眾的參觀經驗各不相同。」這也彰顯了博物館場域和記憶的多元面向的重要性，讓諸多看似零散、細枝末節的事物並置，從中顯現其豐富多重的時空記憶內涵，落實展示詮釋



圖 2. 姊姊的房間 (攝影／耿鳳英)。



圖 3. 爸媽的房間（攝影／耿鳳英）。



圖 4. 祖父母的房間（攝影／耿鳳英）。



圖 5. 曾祖父母的房間（攝影／耿鳳英）。



圖 6. 記憶抽屜（攝影／耿鳳英）。

釋的最終目的，亦即經過共同記憶的回顧和不同世代的情感交流之後，觀眾在此挖掘出深層記憶，或重新找到遺忘的回憶，故事因此不會在參觀結束後隨之終止，相反地觀眾於展場中的收穫將讓故事得以延續。

綜合上述，就展場整體而言，我們將可發現「咱ㄟ房間：臺灣百年生活思想起」展覽是如何應用與發揮說故事的展示手法。為使展示敘述順暢且具有明確合理的脈絡，此展藉由故事的發生塑造出一敘事主角小明，藉由主角小明的作業去追溯姊姊、爸媽、爺爺奶奶及曾祖父母的故事，從無中生有、從物件到故事、從有形的文物到無形的記憶，創造出一個「擬人化」的展示主軸，透過4個世代房間的角色扮演來結合展示內容的呈現，隨著主角的思緒與想像，每個房間由當時的文物娓娓訴說它們的歷史，輾轉貫穿臺灣百年生活所堆疊的文物，道出臺灣百年生活的歷史與記憶。這也讓我們更確認了前文漢寶德所說的：「現代的展示觀念是 可以設計的、可以改變的，是代表設計者的觀念 」。及日本佐々木朝登說：「在沒有意圖的地方，展示是不成立的」的觀念。因此，在新博物館學的展示詮釋中，策展意圖的重要性被凸顯，物件經過深入的研究之後，重新排列、串連成一流暢的敘事脈絡，是策展者試圖向觀眾述說的故事；同時就如同展覽中最後一個部分「記憶抽屜」所表現的，觀眾也因為自身參與而產生不同的參觀經驗，在策展者營造的情境氛圍下，觀眾完成了參觀過程中自己所看到的故事。整體而言，這代表了當博物館物件與人相遇之後，其溝通的主要手段應該來自物件之於故事的確立。

真相的背後

「1961年ICOM對博物館的定義之中，enjoyment這個字開始出現」（並木誠士、中川理，2006），而近幾年來由博物館的展示中，我們也不難看到這樣的趨勢越來越被擴大。博物館雖有別於學校的制式教育，但還是有其社會教育的主要目的，因此吸引觀眾參觀展覽對教育普及性確實有直接的關係，然而為了吸引參觀人潮，博物館在enjoyment運用上，是否會落於譁眾取寵或是媚俗的弊病？是否會失去博物館存在應有的規範？

舉例來說，近幾年國內外在展覽主題及經營上已不再只限於真品的藝術性、名氣或是新奇性等訴求，而是以通俗化或是社會需求面來考量，如：時尚、漫畫、社會事件及醫學等展覽主題的導入、博物館賣店的設置、博物館經營策略的改變等，對於這樣的現象，漢寶德在《美術館的可能性》一書序文中，將書中的觀點歸納如下。

一、博物館多樣化功能所衍生的問題：博物館除兼具賣場及娛樂場功能，更進一步導入主題樂園式的展示，例如傳統的東京國立博物館展出「星際大戰」道具，京都國立博物館則展出通俗電影道具，雖然吸引大量孩童觀眾卻犧牲了博物館原有的功能。

二、空盒子政策：所謂空盒子政策也就是出租場地問題，作者認為博物館的目的是要讓觀眾享受知的盛宴，一個「什麼都能展的盒子」³，絕對不是好盒子。

三、以經濟性為博物館主要的經營目的：如果以公辦民營或是行政法人化為博物館未來的經營政策，則最後犧牲

³ 這裡的「盒子」指得是展示空間，也就是博物館。

的將是博物館的根本功能——「研究與教育」⁴。這樣看來，只顧及當下的視野或許真會如書中說的話病叢生。

近幾年來博物館確實一直擺脫不了前文中所提到的問題，像是參觀人數多寡對博物館而言有其絕對必要性，但失焦的展示對博物館建立的品牌形象是否會有反效果？委外或是外製的展示在博物館專業上是否會有乖離？多樣化對博物館經營有其需求性，但是否有絕對必要性？事實上針對上述的說法，我們還是可以找到一些解決的端倪，其中如果回歸到以博物館人與觀眾，或是以管理者與使用者的前提，也許就沒有這麼兩極化的爭議，我們可以單就物件「看」這件事做簡單的探討，看什麼？指的是研究；被誰看？指的是對象觀眾；要看什麼？指的是展示意圖；想看什麼？指的是社會趨勢；看到什麼？指的是溝通；博物館果真顧及到這些面向，那麼展示存在的意義必能彰顯。而不管在什麼世代，博物館在確定了「誰的故事？」之後，才是真正落實物件真相背後博物館展示詮釋的真義，也因此，若用前文中「看」的觀點進行解釋，「誰的故事？」之確立，代表著展示確定了其所關注的議題、它希望被誰看，以及它希望觀眾看到什麼，從中才可見展示的內涵與意義。綜合以上，富有故事性的博物館展示，才能吸引大量的觀眾，同時明確的敘事脈絡與深入淺出的內容，將可帶來一場豐盛的知識饗宴。博物館展示不僅具有休閒娛樂的功能，同時也能兼顧其社會教育的重要任務。

結論：傳承的真義

博物館在經歷了幾百年的歷練，展

示試著運用不同的詮釋視點來開發及創造更多可能性。透過各式各樣的展示手法與方式，試圖跳脫以往的刻板印象並得到大眾的認同，藉由完整的敘事或是故事的戲劇性，串連觀眾的記憶並尋找能與物件搭建的橋梁，達到親近博物館展示的目的，不過在當今文化及娛樂設施競相輩出的狀況下，博物館又該如何勝出？

傳統之於現代，博物館展示不再只取決於單一物件、美學式的或是知能的傳遞；相對地，展示可以藉由內容的需求，適度利用多重知覺來縮短觀眾與展品之間的距離，跳脫傳統視覺美感的單一效果，日本民族學博物館準教授日高真吾曾提及：「過去人們將各種資料留給現在的我們使用，未來將我們的文化繼續傳承給後代子孫應是博物館重要的任務，而生活於現今的我們也將成為未來的文化，也就是說，為瞭解當下文化的面向，裝置運用的必要性，也是博物館的重要使命。」（日高真吾、原田直子編，2008）因此在展覽工作過程當中，策展者是否真的瞭解或掌握當下的真義是其關鍵；也就是說，展示溝通之所以成立，策展者除了必須將物件、空間與人這三者藉由詮釋將其串連之外，還必須考量當下的視點，才能讓展示產生再生與重組的延續機制，達到傳承文化的真義。

「現代的博物館展示就像是哈利波特的魔法學校或愛麗絲夢遊的仙境般新奇有趣」，而「展示在歷經數百年的演變，從靜態陳列到動態操作、從研究的呈現到教育的體驗、從標本的生態造景到多媒體的劇場演出，宛若芳華正茂的少女，不斷變化著婀娜多姿的面貌。」（耿鳳英，2001）然而，觀眾對於真品

⁴ 參考漢寶德寫於《美術館的可能性》翻譯版一書中的推薦序〈美術館，來自日本的借鑑〉。

的仰慕及情境裝置的感動與震撼，這虛與實的界定，對博物館人與觀眾而言，各有各的立場與需求，而本文藉由臺博「咱ㄟ房間：臺灣百年生活思想起」特展的例子，也確切地證實了「真相」與「當下」應該有更多的磨合點，也就是物件在時空背景的轉換下，如何找到現代人所能接受的語彙，才是達到溝通的真正目的。以敘事及故事的戲劇性手法，讓主題更為明確地找到一個清晰的定位，在傳承知能之下亦兼顧多元化的學習成效，才能提供觀眾更多樣化的選擇及滿足需求，達到博物館最終目的——

社會教育普及化的效果，就像「咱ㄟ房間：臺灣百年生活思想起」特展中的海報（圖7），在半開的門扉裡，塵封的文物正蠢蠢欲動地想訴說只屬於它們的故事一般，探求一個可以解開百年生活文物的密碼，試圖找尋古老物件與現代人產生對話的可能性。

誌謝

本文感謝 2 位審查委員所提供的寶貴意見與指正。



圖 7. 海報（攝影／耿鳳英）。

參考文獻

- 日高真吾、原田直子編，2008。對博物館的挑戰，頁：208。日本千葉縣：美術的圖書三好企劃。
- 王紅豔譯、Lieblic, A. 原著，2008。敘事研究。重慶市：重慶大學出版社。
- 佐々木朝登，1990。博物館工作手冊。日本東京都：雄山閣。
- 並木誠士、中川理，2006。美術館的可能性，頁：37。日本京都市：學藝出版社。
- 耿鳳英，2001。虛與實：新世紀的博物館展示趨勢。博物館與新科技研討會論文集，頁：40-53。臺南：國立臺南藝術大學博物館學研究所。
- ，2008。「咱ㄟ房間：臺灣百年生活思想起」期末報告書。臺北：國立臺灣博物館。
- ，2009。魔幻與寫實：時間與空間在博物館展示之呈現。王嵩山編，製作博物館，頁：115-129。臺中：國立自然科學博物館。
- 陳智文譯、Simmons, A. 原著，2004。說故事的力量。臺北：城邦文化事業股份有限公司。
- 漢寶德，2000。展示規劃：理論與實務。臺北：田園城市文化事業股份有限公司。
- 劉婉珍，2007。博物館就是劇場，頁：25。臺北：藝術家出版社。
- Miles, R. S., 1988. *The Design of Educational Exhibits*, p. 188. London; Boston: Allen & Unwin.
- Wittlin, A. S., 1949. *The Museum: Its History and Its Tasks in Education*, p. 187. London: Routledge & Kegan Paul Limited.

收稿日期：2011年2月11日；接受日期：2011年5月31日

作者簡介

本文作者現任國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所副教授。

Whose Story? An Investigation of Exhibition Interpretation

Feng-Ying Ken*

Abstract

An object, a story and a period of history. These are not only fragments of memories and methods by which to track time, but are also important to the passing on of cultural heritage to the next generation. Collecting objects is a major responsibility of museums, which can be considered storehouses of memories. However, without investigation of or research on these objects, museums are just huge dusty warehouses.

This research attempts to rebuild a context in a museum exhibition through the investigation of objects and positioning of their historical periods. This is referred to as interpretation. Determining the relationships among objects and using these relationships to create a story are significant issues in the planning and development of museum exhibitions.

This paper examines the interpretation of museum exhibitions via a case study. From personal experience of planning the exhibition “The Room of Memories: Life of Centennial Taiwan,” the author discusses the processes of creating a story from scratch to eventually fill four exhibition rooms with objects related to four generations or one hundred years of history.

Museum visitors want to experience artifacts or objects with true stories behind them. But, is there only one truth? Museum exhibitions normally decontextualize objects while at the same time recontextualizing them. More research needs to be conducted on the interpretation of museum exhibitions through artistic visual representation and the development of new story lines.

Keywords: exhibition interpretation, narrative studies, museum exhibition

* Associate Professor, Graduate Institute of Conservation of Cultural Relics and Museology, Tainan National University of the Arts; Email: keng@mail.tnnua.edu.tw