

# 紀念博物館的創傷歷史展示—— 以德國柏林東德博物館為例

何慕凡<sup>1</sup>

## 摘要

具有人權迫害歷史的紀念博物館在 20 世紀末開始因應全球民主化的反省思潮而林立，其目的在於讓大眾能瞭解過往的故事，達到社會溝通之效，希望能夠因此避免這些人權迫害事件再度發生。德國在 20 世紀共經歷了兩次威權統治的時期，並且在柏林圍牆倒塌後開始進行一連串的轉型正義工作，本文選取位於德國首都柏林的東德博物館做為研究個案，目的是希望能透過個案研究，深入解析該館的常設展，討論其如何透過展示手法的轉化，達到與觀眾有效的溝通，並做為往後紀念博物館從業人員辦理展示的借鏡與參考。

該館在選取題材上，係從個人經驗出發，儘量選擇貼近常民生活的生活切片，讓每個觀眾得以盡情探索自己有趣的主題，從而與自己的生活做對照。展覽內容儘可能選擇對照而客觀的史實，將其全面呈現，也設計了以體驗物件為主，並輔以多媒體技術的展覽，增加觀眾展示體驗的真實感。以上種種努力，使該館能突破語言、文化的限制，將東德時期威權展示的內容，傳達給世界各地的觀眾。

關鍵詞：紀念博物館、互動展示、展示、主動學習、東德博物館

## 前言

傳統上，博物館的功能分為傳統的展示、教育、典藏及研究，而展示與教育更是提供全民休閒活動、增進知識修養的工具（黃明月，1997），展示是博物館向大眾傳達想法的重要途徑。在 20 世紀末，大量的紀念博物館因應全球民主化轉型的

思潮而興起，其共通性都是記載了人類歷史發展中最沈痛黑暗的一面，並透過展示個人的生命故事與創傷，試圖與觀眾的個人經驗對話並產生連結，目的在警醒世人過往威權統治所帶來的傷痛，以深化民主觀念，並推展人權，以防止這些傷痛事件再度發生。而如何展示出這些沈重的歷史，並達到與觀眾的有效溝通，就是這類

<sup>1</sup> E-mail: candyarticle@gmail.com

博物館的重要課題。

德國是最早開始設立紀念博物館的國家之一，其同時經歷了兩次的極權主義時期，分別為納粹法西斯主義以及德意志民主共和國，在沈痛的代價下，透過轉型正義的行動，逐一帶領人民反省過去的人權迫害事件。位處冷戰核心、被切分為兩塊的首都柏林，更是種種威權體制與人權議題發生的舊地，因此成立了各式相關的紀念館。在此以位於柏林的東德博物館 (DDR Museum) 做為案例，該館的最大特性，是利用充滿物件的展示，搭配互動與多媒體的展覽，並透過不同主題的展區，展現出在東德政體下人們的生活面貌。本文討論該館如何透過一定程度的情境展示，以個人經驗對照後的互動及主動學習方式，將過往威權統治下的生活展現出來。

## 文獻回顧

### 一、紀念博物館的發展背景

過往的戰爭、種族迫害以及人權壓迫，是人類歷史中最為沈痛與黑暗的一環。在歷史的發展上，以極權主義 (Totalitarianism) 或威權主義 (Authoritarianism) 形式統治並領導人民的政府，跨越了時間、地域而一直存在著。在現今民主轉型的呼聲之下，轉型正義 (Transitional justice) 開始於各國實施。吳乃德 (2006) 指出，實踐轉型正義的方式因不同國家的歷史背景、威權體制的方式，以及民主政治化後權利的分配都有所不同。曹欽榮 (2012) 認為多國處理轉型正義的普遍做法，是成立不同的紀念館或博物館，成為紀念化過程的文化性關鍵機制之一。

這樣的博物館成立於 20 世紀下半葉，開始進行全球的擴散 (Sodaro, 2017)。國際博物館協會也在 2001 年成立了「追憶公共罪刑受難者之紀念博物館委員會」 (The International Committee of Memorial

Museums in Remembrance of the Victims of Public Crimes, 簡稱 ICMEMO) (黃郁菁, 2015)。這些現象反映出民主轉型時代下，各國開始透過成立不同的紀念博物館，來進行對過往暗黑歷史或創傷過往的反省與瞭解。而 Duffy (2001) 則進一步認為這類型的博物館被稱做紀念博物館 (memorial museum)，並且可以被細分為以下幾類：(一) 紀念過往的博物館 (museums of remembrance)、(二) 種族大屠殺的博物館 (holocaust and genocide museums)、(三) 奴役及奴隸貿易相關的博物館 (museum of slavery and the 'slave trade')、(四) 非裔美國人公民權博物館 (African-American civil rights) 以及 (五) 監獄或酷刑博物館 (prison museums and museums of torture)。博物館透過展示與教育的各種方式，同時展示出受害者、加害者與旁觀者的劇本，讓觀眾認識過往的威權統治歷史，並必須肩負起社會療癒的功能 (曹欽榮, 2012)。陳佳利 (2007) 認為，這些博物館映照出社會如何記憶這些過往的創傷，並且被以下幾種機制保存下來：(一) 做為證據或正義未得伸張者、(二) 感念善行、足以為社會表彰者、(三) 加強社會之凝聚力、(四) 為社會上多數人所共同經歷或關心者、(五) 為國家歷史之教訓者、(六) 符合現存之政治權力與利益者。因此，紀念博物館所著重的重點與其他博物館不同，將重點放在最敏感的題材與史料上，使這些博物館成為不同於其他博物館的複雜機構 (Sodaro, 2017)。人權是一個普世性的價值體現，各國的紀念博物館透過展現自身歷史上的沈痛片段，試圖警醒自身國民或各國民眾，民主自由的可貴。

### 二、紀念博物館的社會責任

紀念博物館所呈現的展示內容大多隱含著些許爭議性 (implicitly controversial)，

並且難以輕易的與政治區隔開來 (Duffy, 2001)。因此，這些紀念博物館可以被視做國家在實施轉型正義過程中，一個具象化的縮影。其之所以展示這些來自個人經驗中，最為沈痛的片段，是因為希望透過這些描述，得以對世界人權概念的推廣有所貢獻 (Duffy, 2001)。雖然這些紀念館或博物館無法實際的在司法體系中，達成追訴施暴者的罪行和責任，但其可以警示世人及國家機器 (repressive state apparatuses) 不要再犯同樣的錯誤 (林靜雯, 2014)。

Sodaro (2017) 認為，紀念博物館的功能不只兼具紀念意義和以歷史理解的形式思考，它們也著重於激發觀眾的情感反應以及同理心。黃郁菁 (2015) 則進一步認為，這些透過博物館所呈現的資訊與主題，不僅是個人情感的觸發，更可發揮該紀念事件的功能，達到社會教育的影響。陳佳利 (2007) 認為透過重新呈現這些事件，促進創傷經驗的再經驗或者重複討論，而博物館本身的公共性特質，也將成為民眾反省與建構認同以及集體記憶的場域。因此在反省過往歷史後，下一步則將是傳遞人權與自由平等的價值。博物館在此處的社會責任除了教育大眾之外，也須投入當下社會的脈動，成為推動人權的重要組織。

這種型態的博物館所重視的除了是過往歷史的陳列之外，也必須在客觀的角度下，儘可能與觀眾對話，並開創未來的可能性。但這些博物館的成立，並不僅僅只是在揭露過往的傷痕或沈重的歷史，而是做為重要的呼告，以冀求推動民主與人權理念的普及。要如何將對觀眾而言看起來沈重、疼痛的過往歷史，完整呈現並將之儘可能普及大眾，便是這類型博物館的挑戰。而可以呈現的方式有許多種，博物館可以透過展示或教育推廣的方式，向大眾傳達過往的歷史。

### 三、博物館的展示與教育功能

展示是博物館直接面對大眾的主要途徑，也是與大眾溝通的重要橋樑 (呂理政, 1999; 王嵩山, 2007)。在 1970 年代，新博物館學的興起，將傳統博物館的形式轉向現代化博物館的形式。新博物館學的展示功能特別強調由親身經驗出發、落實生活實踐層面，透過真實情境的展示手法，以激發觀眾反省的思考，目的是在於得以回應社會的實況與議題 (郭義復, 2001)。觀眾的解釋比起策展人的單一論述更為重要 (Kim, 2008)，比起一個文化機構，博物館更像是一個溝通者，重點在於強調物件與觀者的關係 (Hodge et al., 2009)。博物館的展示具有教育功能，並且從過往單一的、物件為主體的認識中，博物館展示開始有脈絡性與情境式的考慮，並必須留意知、情、意之探索的實踐上的交纏。因此，這樣強調個人經驗與情感的手法，加以紀念博物館題材本身的沈重性亟需轉化，正好符應其展示的需要。

### 個案背景與介紹

德國具有特殊的歷史背景，其同時經歷二戰時期希特勒的納粹法西斯主義 (1933-1945) 對猶太人的大屠殺，以及冷戰時期蘇聯扶植的東德共產政體 (1949-1990) 兩個專制政權的統治。位於冷戰具象化象徵的柏林，整個城市更是滿佈多座相關的紀念性館舍及紀念碑，如歐洲被害猶太人紀念碑、薩克森豪森集中營、柏林猶太博物館、東德博物館等等。

東德意指西元 1949 至 1990 年的德意志民主共和國 (Deutsche Demokratische Republik, 簡稱為 DDR, 一般常稱為東德)，該政體主要由德國統一社會黨 (Sozialistische Einheitspartei Deutschlands, 簡稱 SED) 所把持，進行全國上下的思想監控與秘密警察行為，起於二戰

後的冷戰時期，蘇聯為了與美國抗衡，扶植其佔領的德國東部區域成為德意志民主共和國，並立都於東柏林，與英美勢力扶持的德意志聯邦共和國（Bundesrepublik Deutschland，一般習稱為西德）對峙，直至 1990 年兩德統一，隔年的柏林圍牆倒塌後始結束。

德國政府在 1991 年制定《史塔西檔案法》，將東德時期的國家安全局（Ministerium für Staatssicherheit，習稱為史塔西）的檔案進行保留以及解密，並開放個人申請秘密檔案，至今已有 200 萬人申請。此外也進行政府的人事除垢政策，凡任公務員者，須調查是否曾有擔任東德秘密警察的背景。至 1990 年代開始，德國法院陸續對於東德時期人民遭受冤獄、不當審判、不當殺害案件等，進行調查、判決恢復權利名譽及賠償事宜，並對加害者也進行調查與起訴。德國檢察官亦對加害者著手進行調查及起訴，並對東德時期主政的德國統一社會黨所徵收的不當黨產，進行調查與收歸國有<sup>2</sup>。德國聯邦議會於 1998 年立法成立聯邦處理東德獨裁政權基金會（Bundesstiftung zur Aufarbeitung der SED-Diktatur），收藏有東德當時的禁書及各種檔案資料。該基金會除了與政府合作進行轉型正義工作外，也同時與博物館、檔案館以及東德時期的受難者協會進行連結。

而東德政體本身，為求其統治的順利，成立了許多地方的博物館，這些博物館在兩德統一後紛紛關門。爾後，為了保存這段時期的文物，1993 年因應德國的在地博物館政策，於德國的艾森許滕施塔特成立了東德日常生活博物館（Dokumenta-

tionszentrum Alltagskultur der DDR），保存了東德時期的文獻與文物，資金主要來源為當地市政府<sup>3</sup>，並做為該城鎮觀光發展的一環，以靜態的物件展示為主。在 2006 年，則成立了位於柏林的東德博物館，為一座私人博物館，屬於 Duffy (2001) 分類中的「紀念過往的博物館」類型，因其多元互動的展覽方式，將原先沈重的歷史透過新興的展示方法呈現出來，向年輕觀眾介紹東德人的私人生活<sup>4</sup>。Lazda (2010) 認為該博物館提供了一個同時給予東德人與西德人的討論空間，試圖呈現出當時的東德生活是所謂正常 (normal) 的敘事說法，其不只是記錄了東德政體的過去，也主動地討論德國人的身分認同問題。

東德博物館的創辦是由民族學家 Peter Kenzelmann 與創館館長 Robert Rückel 一同規劃，因為兩人發現當時柏林並沒有一個完整的專門有關東德政體的博物館，因此決定開設一間以東德人的日常生活為主題的博物館，目標是希望可以激發對德國近代歷史的興趣，將教育和娛樂聯繫起來，並促進不同背景和國籍的人們之間的理解。其常設展的展品大多來自私人家庭的捐贈，營運資金主要來自於入場費，並由一個行政部門、一個科學研究團隊進行持續的研究更新，以及高達 20 萬件典藏物件的管理<sup>5</sup>。

Hooper-Greenhill (2000) 認為，以私人資金挹注的博物館，在資金壓力下，必須更強調如何有效的將知識傳遞給觀眾。而東德博物館強調「親身的體驗歷史經驗」(a hands-on experience of history)，將過往的歷史轉化為觀眾參展的個人經驗，展

<sup>2</sup> <https://report.nat.gov.tw/ReportFront/ReportAssistant/print/detail?sysid=C10603180> (瀏覽日期：2021/04/12)

<sup>3</sup> [http://www3.nccu.edu.tw/~fujii/2008program/pic/06\\_epaper/2/2.pdf](http://www3.nccu.edu.tw/~fujii/2008program/pic/06_epaper/2/2.pdf) (瀏覽日期：2021/04/14)

<sup>4</sup> <https://www.inexhibit.com/mymuseum/the-ddr-museum-berlin/> (瀏覽日期：2021/04/13)

<sup>5</sup> <https://www.ddr-museum.de/en/blog/archive/what-you-always-wanted-know-about-ddr-museum> (瀏覽日期：2021/07/02)

覽透過大量的物件、史料，結合互動櫃、多媒體以及遊戲的方式來進行。筆者在此以個人的參觀經驗與現場觀察，進行東德博物館的展區分析，並討論該館的溝通方式以及展示方向，做為往後類似議題的參考。

整個展覽分為三大空間，第一展區是以互動櫃為主的「大眾生活」(Public Life)，透過大大小小的櫃體展示出東德人民的日常生活。第二展區「國家與意識型態」(State and Ideology)，展現了這類型博物館常見的威權統治主題，包括令人恐懼的偵訊室、國家軍隊的存在(National People's Army, 簡稱 NPA)、電報跟密件等等秘密行動，以及上層階級紙醉金迷的生活。最後的展區「在一座封鎖塔中的生活」(Life in a Tower Block)，是一間原地打造的東德標準公寓，人們可以走進真正的公寓，體會當時人們被意識型態綁架的生活(圖1)。

## 由淺入深的溝通方式

### 一、與個人生活經驗呼應的日常選題

Kim (2008) 認為，觀眾的解釋比起策

展人的單一論述更為重要。東德博物館不同於一般展覽，以冗長的歷史背景介紹或嚴肅的政治課題開場。相反地，第一展區「大眾生活」中，即大量選用日常生活的各式切片與主題，共計選取了 47 個主題，包括人們的食衣住行、生活就業，甚至休閒娛樂以及運動競賽等等。這些主題並沒有按照順序排列，觀眾可以選擇自己有興趣的主題自行瞭解。在這些主題選題中，也挑選貼近生活的生活細節，讓觀眾得以比對自己的兒時階段或就學經歷，進而比照出東德人生活的不同。每位觀眾的參展經驗因其所探索的主題不一而相異，但每一個觀眾自己探索的片段與所吸收的知識，都能導向當時威權統治下所受到的思想與生活上的箝制。

比如在第一展區的就業主題部分，當時的孩童大多被要求必須經歷一定的學徒時期，男生多選擇技工，後來大多到工業或營造業上班；女生則多擔任裁縫學徒，並在畢業後進入百貨公司。呈現出在社會主義統治的國家體制下，人民被要求必須提供產能。或是在幼兒園主題內的如廁長椅(A Potty Bench)，當時的學童都需要坐在長椅上如廁，並且必須等最後一人上完

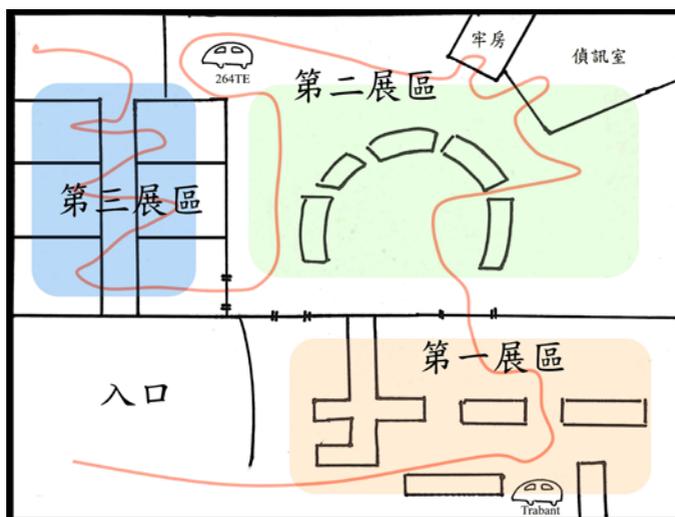


圖 1. 東德博物館展場示意圖 (圖片來源/何慕凡繪製)

廁所，才得以離席。這些簡單的生活切片，象徵了在極權統治下，人民被潛移默化，必須去特殊性，並遵循團體行動的原則來生活。

## 二、沉重議題的轉化

博物館做為一個溝通者，在展覽上必須儘量透過轉化的方式來呈現，以增加大眾的接受度 (Hodge et al., 2009)。東德博物館雖然主題為東德威權統治的呈現，但仍以較能引起共鳴的手法作切入。如在第二展區「國家與意識型態」裡提到的國家軍隊，就選擇展示孩童的畫作與數學題。因當時學童的數學作業之一，就是數 NPA 的坦克車數量，每個孩童都必須學習如何投擲手榴彈。並且強調讓觀眾身歷其境的體驗，比如要展現加密電報，就展出可以像遊戲一樣玩樂並配對的電報互動遊戲，或是會發出濃厚呼吸聲的毒氣面罩（圖 2、3）。

在史料呈現上，不管是當時的議會照片，或是當時的新聞報導、各式公告以及影音紀錄的搭配，都透過多元的展示手法進行立體的呈現，目的在於讓觀眾引發興趣，得以願意閱讀這些靜態呈現的史料。比如在第二展區「國家與意識型態」中放國會開議照片時，更搭配國會當時開議時的實體錄音。而在選取史料上，也以影響



圖 2. 將兒童的畫作、玩偶與軍隊的主題放在一起呈現，反映出諷刺感。（攝影／何慕凡）

當時人民生活的資料為主，見微知著的瞭解當時的歷史。如現場的車諾比事件報紙，記載著當時在烏克蘭所爆發的核災事件後，東德商店出現了大批西方國家因恐慌而滯銷的蔬菜水果。展示內容如郭義復 (2001) 所說，以個人經驗或生活樣貌做為出發點，並在經歷一定程度的轉化後，才得以與觀眾進行對話。

## 三、客觀史實的存在以及對比

整體展覽儘可能呈現多面向的客觀情境，除了呈現出人們生活型態的細節外，也透過真實史料的呈現對比當時的生活，將類似的史實分別呈現。比如第一展區「大眾生活」選擇了大量的各國旅遊明信片以及旅遊紀念品，乍看之下看似十分富足，但仔細一看郵戳跟地址，就可以看出當時人們出國旅遊的國家都以蘇聯勢力可及的國家為主，亦即所謂的兄弟友邦 (Brother States)，如波蘭、捷克斯洛伐克（現在捷克的前身，也是社會主義國家，在柏林圍牆倒塌後的兩年解散）以及匈牙利等等，反映了當時冷戰時期，東德人看似自由，卻被箝制的生活型態。孩子們聽著東斯拉夫民間故事女巫芭芭雅嘎 (Baba Yaga) 的故事長大，大人則在出國度假時買捷克的餅或匈牙利的酒做為紀念品。但在第二展區的「國家與意識型態」中所展

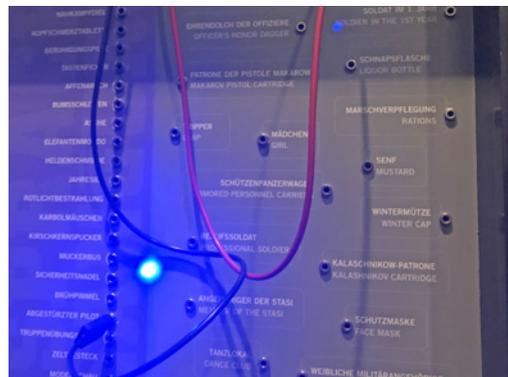


圖 3. 可供體驗的電報遊戲，若體驗成功就會成功亮燈（攝影／何慕凡）

示統治階級的日常生活，卻看到統治者可以買到洋酒及奢侈品，甚至可以到自己喜愛的國家旅遊。

又如博物館內共展出兩臺大型車輛，一臺是第一展區「大眾生活」中東德人人手一臺的國產車（Trabant 衛星轎車 P50），另有第二展區「國家與意識型態」中一臺東德上層階級鍾愛的瑞典的富豪汽車 264 TE。兩個展區的大型車輛做對比，可以看到當時明顯的貧富差距（圖 4、5）。

#### 四、普世性的展示呈現

陳佳利 (2007) 認為紀念博物館的重點應該是在反省後，而得以推動普世人權的觀念。故而，東德博物館並非僅屬於德國人的威權歷史，目的是帶來普世大眾對人權迫害事件的反省。展示內容呼應了 Sodaro (2017) 所提的，這些受威權統治的人民的經驗，是個人的。而這樣的展覽透過細微的呈現這些個人經驗，使得人們得以將之與個人的生命經驗做為對比，從而達到引發觀眾思考的目的。透過將每個人生命經驗中都有的童年、求學、求職階段做為對比，讓即使是未曾參與那個時代的年輕觀眾或非屬本地人的外國觀眾，都可



圖 4. 東德上層階級鍾愛的瑞典的富豪汽車 264 TE（攝影／何慕凡）

以透過在找尋自己生命經驗的共同點時，得以快速對照並理解東德當下的意識型態與生活型態。在展示內容上儘可能選擇日常的生活，展板輔以物件而存在，文字量不多，文字也儘量精簡有趣，並且所有的呈現都儘量輔以英文翻譯，讓國際遊客也能理解。在博物館的官網中指出，其觀眾有三分之二來自於德國，而有三分之一來自歐洲鄰近國家。而超過一半的觀眾年齡小於 30 歲，可以看出其的確有效引起年輕觀眾的興趣<sup>6</sup>。

#### 主動探索的個人學習體驗

##### 一、互動式主題櫃的展示

黃明月 (1997) 認為，博物館的展覽是屬於非正式的學習活動，其重點強調實物的體驗以及自導式、探索式的學習。東德博物館最為自豪的展示為其大大小小的展示櫃，上面像置物櫃一樣標示了不同的主題。觀眾可透過拉開抽屜或櫃門的方式打開這些櫃體，主動探索自己有興趣的主題。這些櫃體內都有真實的物件及模型，比如嬰兒裝、上課用的書包、文具等等，增加觀眾想像的真實感。另外，展示手法也採用讓觀眾主動探索、視覺化的方式進



圖 5. 上層階級可取得的高級奢侈品（攝影／何慕凡）

<sup>6</sup> <https://www.ddr-museum.de/en/blog/archive/what-you-always-wanted-know-about-ddr-museum>（瀏覽日期：2021/07/02）

行。比如人們當時的飲食，便用一頭牛的展示板呈現，必須主動拉開才能得到訊息（圖 6、7）。

整個展覽強調的是觀眾必須自行去探索自己有興趣的內容。從拉開互動櫃的學習過程，以及在整個社會住宅中尋找自己有興趣的議題，展覽以多元並行、觀眾可自行決定本次展覽的學習內容的方式進行。也因此該展覽能吸引不同背景、文化的觀眾，將東德政體統治下的荒謬，傳達給不同生活經驗的人們。並且官網中也鼓勵觀眾可以放心觸摸物件<sup>7</sup>，是鼓勵觀眾觸摸展品的一座博物館，有助於加強觀眾的學習興趣。



圖 6. 分主題羅列的各式展示櫃（攝影／何慕凡）

## 二、以物件為核心的說故事模式

Moser (2010) 認為，博物館是透過展覽提供物件以及有關這些物件相關知識的文化機構。東德博物館收藏了與東德日常生活、消費、娛樂文化以及旅遊相關的物件，整個展覽也以這些物件為出發點進行規劃。整個物件的選擇，呼應了 Hodge、D'Souza 和 Rivière (2009) 的說法，強調物件與觀者的關係。展示均儘量以當時生活的常民物件為主，試圖以小見大，呈現出人們生活細節的小切片。互動櫃包含大量的物件，從兒童的書包、畫筆到經典的足球遊戲以及衣物等等，讓觀眾得以觀察，甚至可以觸摸這些物件的仿製品，增加真實感（圖 8-10）。



圖 7. 可拉開不同部位進行探索的牛型展版（攝影／何慕凡）



圖 8. 兒童正在拉開櫃子觀察這些物件（攝影／何慕凡）



圖 9. 運動賽事直接用可以現場遊玩的足球遊戲呈現（攝影／何慕凡）

<sup>7</sup> <https://www.ddr-museum.de/en/blog/archive/what-you-always-wanted-know-about-ddr-museum>（瀏覽日期：2021/07/02）

該館最經典的物件是前面所提過的 Trabant 衛星轎車 P50，是一臺可真實由觀眾坐進去開的轎車，有宛若真車的油門與煞車，開車時螢幕會顯示出當時東德人的街道，並隨著觀眾的踩煞而調整速度。東德人把擁有這臺車當做一種榮耀，會為其



圖 10. 展示櫃內可以掏出的書包以及可翻閱的筆記本（攝影／何慕凡）



圖 11. 展場的 Trabant 衛星轎車 P50（攝影／何慕凡）



圖 12. 衛星轎車內開車的畫面（攝影／何慕凡）

取名，甚至要等上十幾年才得以擁有一臺車，也成為當時東德人的共同體象徵。而有關這臺車的所有展板，則以車窗的方式輸出做呈現，進行一完整的展覽情境體驗（圖 11、12）。

### 三、多媒體技術的搭配

如今，因為數位多媒體的互動性所帶來的娛樂感，多媒體展示技術已經大量被使用在博物館中（黃雅雯，2014）。Witcomb (2007) 指出數位科技的進步，可以讓這些文化資產（亦即欲展示的內容）變得更為多元，並且更少依賴專家的單一解釋。除了觀眾觀察物件以外，也以視覺或甚至有時候會以聽覺和觸覺進行 (Cameron, 1968)。這些科技的運用有助於館方可以將更多脆弱的文物呈現在觀眾面前，並且可以提供具互動性與多感官的經驗 (interactive multi-sensory experience) 給觀眾 (Styliani et al., 2009)。但不管如何，多媒體技術所帶來的感受永遠無法與實體展品相比（吳紹群，2002）。

故而，整個展區雖運用了多媒體做為輔助，但仍然以物件的呈現為主。如第三展區「在一座封鎖塔中的生活」，裡面所建造東德社會住宅中的衣櫥，既有數位的穿衣軟體，也有真正的衣服展示，真正的生命經驗仍然立基於真實的物件與人為的互動。而在遊戲上也強調觀眾的持續體驗，比如第二展區「國家與意識型態」中所展覽的可下載成 app 遊戲的 LIGATO 桌遊。或是一款為衣著搭配的互動遊戲，該遊戲讓觀眾選擇最符合社會主義的工人裝，並可選擇自己搭配的服裝後印出來帶走。可以注意到雖然大量強調互動與數位科技，但是整體博物館的體驗還是以物件為主。整個展覽中多媒體僅為輔具，而更為強調人們與物件的直接接觸（圖 13、14）。

#### 四、情境展示的運用

最後的展區「在一座封鎖塔中的生活」是一間還原的東德典型住宅，採用了張婉真所說的情境展示手法，意指利用真實物件與複製品，並將它們置放與佈置成有如彼此相互構成的一個三度空間環境，而這環境是用以指涉一個外在於博物館的原時空環境；且觀眾在參觀時，能夠透過這樣的展示辨識其原時空環境，甚至產生身臨其境的感受方式 (2014: 164-165)。本次的情境展示選擇了當時政府為了一致化，為東德國民所打造的社會住宅。這裡的展示透過隱晦的方式呈現，比如平常的衣櫥，裡頭選擇的衣服自有其風格，也有一套穿衣軟體可以遊玩。或是放在電視櫃旁的酒櫃，一拉開可以發現這些酒的來源

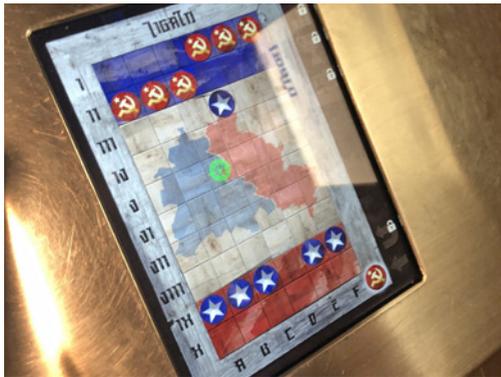


圖 13. 由東德人 Lothar Schubert 在 1984 年設計的 LIGATO 戰略遊戲，並開發成 app 可供觀眾回家遊玩。(攝影／何慕凡)



圖 15. 當時最流行的衣服，以衣櫥的方式呈現。(攝影／何慕凡)

都有受到限制。而看似隱晦的電視節目表與遙控器，當然也是國家機器精心安排好的結果。而選擇了電視節目後，就會真實播放當時的電視節目，多達十幾「臺」可以觀看。書櫃則用監獄欄杆整個封起，裝滿了當時的禁書，以及東德當時的 12 大「暢銷書」排行榜。觀眾必須透過主動探索的方式，走進這座住宅，並找尋相關的知識 (圖 15、16)。

#### 結論與建議

本文透過回顧紀念博物館的興起背景與脈絡，討論紀念博物館如何透過展示的手法，向大眾傳遞過往的創傷歷史，從而實踐博物館推廣人權的社會責任。並以

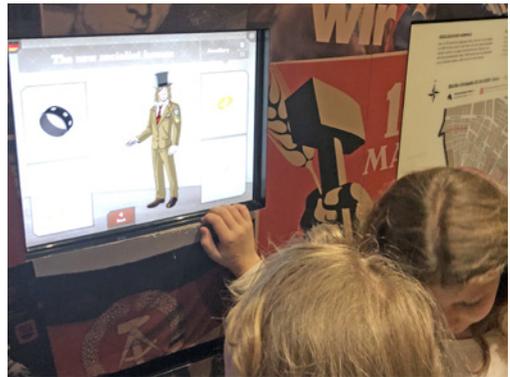


圖 14. 觀展兒童在選取最適合東德標準的服裝，著裝完畢後可列印出來帶走。(攝影／何慕凡)

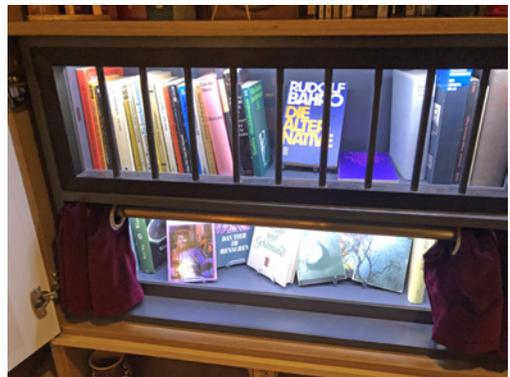


圖 16. 當時的禁書以監牢書櫃的方式呈現 (攝影／何慕凡)

筆者參觀德國柏林東德博物館的經驗做為分析案例，討論其如何設計不因文化脈絡而有所阻隔，能讓不同年齡、背景、文化國情的人都能接受，並貼近大眾的溝通手法，做為往後類似展覽呈現的參考。

東德博物館透過物件展示，鉅細靡遺地呈現出東德人的生活樣貌，並且以常民化的生活細節為出發點，跟個人經驗呼應的故事串連，人們得以將自身帶入為當時生活的東德人民，感受他們所受到的壓抑跟監管，從而理解這段歷史。也呼應了先前陳佳利 (2007) 所說，將人們嵌入到當時的歷史脈絡中，從而同理於當時受威權統治的東德人民。該館具體且全面的呈現了在威權統治底下人們的思想、生活都受到控制後的壓迫，即使生活中或有些許的放鬆階段，但東德人整體的思想仍受到極權政黨的箝制。而在引起觀眾興趣上，透過主動探索的展示空間以及物件與多媒體的設計，觀眾在此不是被動的訊息接受者，而是自行翻找自己有興趣的主題或物件，透過主動學習的過程，來完成自己的展覽探索。該館鼓勵觀眾與物件交流，給予觀眾生活在當時的感覺，瞭解那個沈重時代的生活。

而在實踐紀念博物館的社會責任上，該館的展示僅止於東德人政權的結束，比

較像是一個濃縮了當時人民生活的故事集錦，但對未來的能動性與實踐社會責任的積極度，較為少見。整間博物館對威權統治的議題，僅是做為一個體驗與紀念的場域存在而已。而對該統治體結束政權後，後續的轉型正義工作的連結與民主人權觀念的推展，仍嫌著墨不足。若能與德國相關轉型正義機構（如聯邦處理東德獨裁政權基金會或史塔西檔案局）進行展示內容上的連結與合作（比如如何申請個人檔案、如何申請解密、德國轉型正義工作的進程等等），此議題可更為完善。此外，並可連結相關的政治受難者協會，展示更深層的受難故事內容，將有助於其往後展示內容的更新，並提高對社會的回應度。

本文因時間、地域的限制，未能對該館的策展人或觀眾進行訪談，僅透過該館的網站資料與相關報導進行瞭解。另因大部分的資料都以中英文為主，若能進一步以德文理解這些展覽，或許能有更深層次的討論與理解。

## 誌謝

本文感謝審查委員細心審閱並提供寶貴意見，特此致謝。

## 參考文獻

- 王嵩山，2007。揭露的與隱藏的：臺灣博物館展示研究的回顧與展望，博物館學季刊，21(3)：5-35+37。
- 吳乃德，2006。轉型正義和歷史記憶：臺灣民主化的未竟之業，思想，2：1-34。
- 吳紹群，2002。展示活動與資訊科技：從實體展示的輔助到線上展示，博物館學季刊，16(2)：69-75。
- 呂理政，1999。博物館展示的傳統與展望。臺北：南天書局。
- 林靜雯，2014。國家人權博物館籌備處的初期挑戰與未來的使命，博物館學季刊，28(3)：111-126。
- 張婉真，2014。當代博物館展覽的敘事轉向。臺北：遠流出版社。

- 曹欽榮，2012。紀念博物館在轉型正義中之角色，國立臺灣博物館學刊，65(1)：45-65。
- 郭義復，2001。新博物館學的展示觀，博物館學季刊，15(3)：3-11。
- 陳佳利，2007。創傷、博物館與集體記憶之建構，臺灣社會研究季刊，66：105-143。
- 黃明月，1997。博物館與自我導向學習，博物館學季刊，11(4)：31-36。
- 黃郁菁，2015。臺灣創傷事件紀念博物館之初探，陳尚盈、黃郁菁主編，博物館管理新視界，頁：63-88。新北：Airiti Press。
- 黃雅雯，2014。博物館觀眾參觀經驗與多媒體應用於展示之評估：以「神示籤詩 -Chance from God 特展」為例，博物館學季刊，28(4)：55-78。
- Cameron, D. F., 1968. A viewpoint: The museum as a communications system and implications for museum education I. Curator: The Museum Journal, 11(1): 33-40.
- Duffy, T. M., 2001. Museums of 'human suffering' and the struggle for human rights. Museum International, 53(1): 10-16.
- Hodge, R., D'Souza, W. and Rivière, G., 2009. The museum as a Communicator: A semiotic analysis of the Western Australian Museum Aboriginal Gallery, Perth. Museum International, 31(4): 251-267.
- Hooper-Greenhill, E., 2000. Changing values in the art museum: Rethinking communication and learning. International Journal of Heritage Studies, 6(1): 9-31.
- Kim, H., 2008. Art education and art museums: Visitors' learning. SNU Journal of Education Research, 17: 135-158.
- Lazda, I., 2010. The Alltag Becomes Alltagsgeschichte. The Haus der Geschichte in Lutherstadt Wittenberg and the DDR museum Berlin'. In: Susan, G. F. and Jenifer, K. W. (Eds.), 2010, Reworking the German Past: Adaptations in Film, the Arts, and Popular Culture, pp. 203-22. Rochester, NY: Camden House.
- Moser, S., 2010. The devil is in the detail: Museum displays and the creation of knowledge. Museum Anthropology, 33(1): 22-32.
- Sodaro, A., 2017. Exhibiting Atrocity: Memorial Museums and the Politics of Past Violence. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Styliani, S., Fotis, L., Kostas, K. and Petros, P., 2009. Virtual museums, a survey and some issues for consideration. Journal of Cultural Heritage, 10(4): 520-528.
- Witcomb, A., 2007. The materiality of virtual technologies: A new approach to thinking about the impact of multimedia in museums. In: Cameron, F. and Kenderdine, S. (Eds.), 2007, Theorizing Digital Cultural Heritage, pp. 35-48. Cambridge, MA: MIT Press.

#### 作者簡介

何慕凡現任駐美代表處臺灣書院三等文化秘書。

## **How Do Memorial Museums Exhibit Historical Trauma? Case Study of the DDR Museum in Berlin**

Mu-Fan Ho\*

### **Abstract**

One after the other, museums focused on human rights violations opened at the end of the 20th century, reflecting trends in global democratization. Their purpose is to enable the public to understand the past and to implement social communication, in the hope of preventing future human rights abuses. Germany experienced two periods of authoritarian rule in the 20th century and began transitional justice efforts after the fall of the Berlin Wall. Therefore, the DDR Museum in Berlin serves as a case study. The aim of this article is to analyze the permanent exhibitions of this museum using case study methods, to reveal how effective communication with audiences is achieved. The results can serve as a reference for exhibition staff in memorial museums. It was found that this museum's themes correspond to people's daily lives. Visitors can explore the themes that interest them and conduct comparisons based on their own life experiences. This museum also presents objective historical materials in a comprehensive manner. Although the exhibitions are designed to focus on objects, multimedia technologies are used as a supplement to heighten the sense of reality. The above efforts have enabled this museum to break through the limitations of language and culture to effectively convey content related to the time of authoritarian rule in East Germany to audiences from all over the world.

Keywords: memorial museum, interactive exhibits, exhibits, active learning, DDR Museum

\* Cultural Officer, Taiwan Academy of the Taipei Economic and Cultural Representative Office in the United States; E-mail: candyarticle@gmail.com