

空間如何媒介時代感？

探討博物館物質性與參訪者身體感實踐的交織*

廖若閔、王淑美**

投稿日期：2024 年 2 月 20 日；通過日期：2024 年 6 月 3 日。

* 本文以廖若閔碩士論文部分章節為基礎，王淑美加入新的理論與詮釋並統整全文，兩位作者貢獻相當。文章得以出版受惠於兩位匿名評審及《新聞學研究》編輯團隊所提供的建議。廖若閔也特別感謝王淑美教授給予的寶貴指導與協助。

**廖若閔為國立政治大學傳播學院碩士，e-mail: s0862499@gmail.com。

王淑美（通訊作者）為國立政治大學新聞學系教授，e-mail: sw@nccu.edu.tw。

本文引述格式：

廖若閔、王淑美（2024）。〈空間如何媒介時代感？探討博物館物質性與參訪者身體感實踐的交織〉，《新聞學研究》，161，1-46。https://doi.org/10.30386/MCR.202410.0018

《摘要》

本研究將博物館視為空間媒介，並討論博物館空間之物質性如何召喚身體感，而參觀者又如何運用感官經驗來詮釋博物館的空間文本。從媒介文化論視角切入，以新文化運動館為案例，採取感官民族誌方法分析博物館空間媒介的物質性，並瞭解參觀者與博物館的互動，包括其身體感如何領會媒介的物質性，以及如何產生多元詮釋。研究發現，作為空間媒介的新文化運動館，其建築風格與展示品的雙元物質性觸及參觀者的身體感知焦點，媒介了時代感。另一方面，參觀者的身體感承載社會文化的鑲嵌，其與空間媒介的物質性互動，召喚出各自過往的經驗與記憶，產生互異的詮釋，並建構出相異的展覽敘事。

關鍵詞：身體感、物質性、空間媒介、時代感、時間性、博物館

壹、前言

傳播媒介與實體空間的關係緊密且持續轉變。自十九世紀起，電報、電話等傳播技術的廣泛應用，改變空間與文化關係，被認為是促成現代性的重要因素（Giddens, 1990）。1970年代起，全球化進程加速使得跨領域學者關注「空間轉向」，相繼提出理論概念（如 Castells, 1977; Harvey, 1989; Massey, 1984）。在日常生活實踐納入行動傳播科技之際，諸如適地性媒介、智慧城市等技術與概念的發展，帶起人文社會學界結合空間與媒介研究的新取向，探討媒介如何重新構建空間秩序（Borbach, 2022; Christmann et al., 2022; Fast & Abend, 2022; Frith, 2022）。

另一方面，擁有實體空間的博物館經歷新博物館學（new museology）轉向後，逐漸從過去著重文物典藏與展示的展覽形式，轉為採取數位科技和文學敘事手法策劃展覽，使博物館與媒介產生互媒性（intermediality），日漸成為媒介化的博物館（mediatic museum），致使博物館與媒介的界線漸趨模糊（Andermann & Arnold-de Simone, 2012; Henning, 2006; Marstine, 2006; Urry & Larsen, 2011）。此外，學者亦將博物館視為體驗和展演空間，強調人們在博物館內的身體經驗，並以身體展演來參與展覽（Falk, 2009; Thobo-Carlsen, 2016）。因此，博物館不只以文本傳遞訊息，也涵蓋身體與空間體驗，而成為以自身空間傳遞敘事的媒介。

相較於前述學門領域積極探討空間與媒介科技的關係，媒體與傳播研究跨足空間的討論較少。臺灣傳播學界除了《新聞學研究》2020年出版之〈媒介地理學〉專題，探討媒體與傳播科技的空間、時間及文化意

涵，其他有系統的研究並不多。有別於大眾傳播理論關注訊息傳遞及其效果，媒介文化研究學者對於媒體物質性更感興趣，探討「中介」如何發生、如何受時空情境影響（吉見俊哉，2004／蘇碩斌譯，2009）。依照 McLuhan（1964）的觀點——媒介即訊息（the medium is the message），任何物質都可能作為媒介物，中介意義與訊息傳遞。若由此視角出發，將博物館視為空間媒介，可以有哪些理論概念收穫？應如何進行研究？為了深入理解空間如何成為文本，其物質性如何可能媒介經驗，本文將以臺灣新文化運動紀念館為例，探討由古蹟活化之博物館如何媒介時代感。

貳、文獻回顧

在文獻回顧部分，本文將先論述媒體與傳播研究傳統如何看待媒介物質性，並思考博物館作為空間媒介的特色。接著闡述對應媒體內容與科技形式的雙元性，博物館之物質性已可分成兩個層次來討論，且物質性需要經由身體感來探索。第三部分指出物質性與身體感都經由文化長期養成，因此具有時間性，進而肯定博物館媒介時間性之可能。

一、博物館做為空間媒介

媒體與傳播科技之伊始即是為了打破空間與時間的限制，然而在廿世紀以來，大眾傳播研究以探討媒體內容之效果為主流，很少討論其物質性。加拿大多倫多學派所提出的媒介生態學（Media Ecology）首度聚焦於媒介的特性。

Innis（2008）將傳播置於人類文明的核心，主張媒介特性影響傳播

偏向形式（the bias of communication），質輕易攜者如紙張具空間偏向能快速廣布但難以保存，質重堅固者如石碑可世代流傳但難以移動，媒介特性亦影響當時社會的組織形式與知識傳遞之實踐（詳見王淑美，2017；唐士哲，2014）。深受 Innis 啟發的 McLuhan 在 1960 年代提出「認識媒介」、「媒介即訊息」等概念，相較於其所承載的內容，媒介本身的物質性可能透露更重要的訊息。例如，燈光的訊息不在於招牌的文字，而在於打破白天黑夜的界線，而電能在瞬間傳遞，其速度為社會帶來的變革，遠比電報或電話之內容更顯著。

英國文化研究學者 Williams（2003）以電視為例，說明媒介型態受到其所處社會之政治、經濟等因素影響。特定媒介為何被選擇發展、如何被使用，都會受到與之相應的社會組織和社會實踐所形塑。Silverstone（1991, 1994a, 1994b）認為，廣播、電視這類資訊傳播科技（Information communication technologies, ICTs）的特別之處，在於其不只提供內容也具有科技形式特性，透過雙重構連（double articulation）產生影響力——科技的物質性提供閱聽大眾即時性與共時性經驗，內容則提供了符碼與想像，成為認同的依附。

從空間研究的角度，空間是社會關係存在之具體所在，人們實際使用參與的空間，兼有物質性、感知的用途，象徵性、藝術性設計的介入，亦包含來自結構壓制、反抗策略與創意使用（Lefebvre, 1991; Soja, 1996）。Löw（2016）主張，空間是生物（living beings）與社會物（social goods）的關係安排。空間雖由其物質條件與設計意圖所打造且賦予定位（spacing），但透過人的參與，經由記憶、想像、體會來統整意義（operation of synthesis）。以博物館為例，其建築與規劃可能有其任務，例如博物館曾被視為現代性指標機構，作為歐洲國家建構公民身分、形塑知識的工具，藉由展品來再現自身與他者的歷史與文化。然而

博物館的意義並非固定，而是由展示內容，及策展者、參觀者的投入來共同建構。這些觀點與傳播領域之閱聽人研究相互呼應，文本生產後可被多義解讀並重新創作，因此製碼與解碼者之邊界是流動的。

綜合上述觀點，媒介文化研究關心媒介之物質性、出現之時空脈絡，及其中介之社會文化關係。而博物館同樣作為傳播者，並以參觀民眾作為閱聽人，傳遞各種資訊、知識和意見等內容（Kidd, 2014）。若將博物館視為空間媒介，其展覽品為內容，建築、策展形式則為科技之形式。博物館作為一展示空間，為知識與參觀者之中介，且其成立之經費、目的、架構、收藏來源也是在社會組織及價值之複雜協商下所呈現。

那麼博物館具有什麼樣的媒介特性呢？Henning（2006）以結構語言學為取徑，將博物館視為一個表意系統，其意義由展品的選擇和配置、參觀時的背景脈絡、參觀者的公眾關係等建構而來。展品被視為一個「話語（utterance）」，而收集和展示過程則被視為組織這些「話語」的「文法（grammar）」，進而形成一段「言說（speech）」，這段言說即是博物館的展覽（Kräutler, 1995; Maroevi, 1995; Pearce, 1995）。Silverstone（1994a）延伸電視研究，以「引導（orienting）」和「時序（clocking）」概念指出博物館的展覽形式對參觀時間與空間經驗的介入，以及影響參觀者對展覽的詮釋。「引導」指「博物館如何選擇、引領與維繫特定態度和行為，將參觀者導向過去、現在和未來的時間經驗」（同上引，p. 169），並以此作為再現內容和組織展覽的框架。「時序」則是指「博物館組織參觀者當下所經驗事件的順序、頻率、時長和步調」（同上引，p. 170）。這些策略一方面既企圖形塑展覽脈絡，另一方面也試圖引導參觀者在展覽中的行進路線，以及對展覽文本的體驗。

Silverstone (1994a) 認為，博物館展覽是一個在策展策略和參觀戰術上動態協商的過程，此過程也使展覽文本呈現多重開放性。在進入博物館後，展覽物品雖然脫離了賦予其豐富意義的環境脈絡，使得意義變得相對固定，但是並不會完全固著，而仍可能發生變動（林崇熙，2005）。因為在博物館內，物品的意義來自展覽脈絡的建構，也來自參觀者的經驗與感受。在以館方的策展邏輯為基礎上，參觀者會主動採取「策展行為」，將其自身背景、知識與記憶帶入，構築出個人的展覽敘事。

Henning (2006) 與 Silverstone (1994a) 對博物館作為媒介的解讀，傾向將之類比為文本內容，並肯定參觀者主動解讀的能動性，但針對博物館物質性與身體感的面向並未著墨，因此下一小節將繼續探討這些關係。

二、物質性、身體感與博物館

關於物質性 (materiality) 的討論，可回溯到 1970 年代以來社會科學理論界的實踐轉向 (a practice turn, Schatzki, 2001)，及對物質文化 (material culture) 的關注 (如 Appadurai, 1986; Bourdieu, 1972/1977; Miller, 1987)。Miller (1987) 認為，這使得文化的探討不再侷限於文本，而更認可物品 (things/objects) 的物質性，且相關討論已擴散至各個獨特領域。例如消費研究探討人與物質文化的互動，包括為何追求新意、使用的細節、如何轉化物的意義，可能因人們社會角色各異而有差別，而物的形式也是精神與物質世界的重要橋接。

Edwards & Hart (2004) 指出，人類學、文化研究領域的「物質轉向 (the material turn)」激發方法論更傾向以物為中心解析其複雜社會

意義，這股風潮也影響了藝術與博物館研究。實體物質不僅能經由視覺領會，更能觸發嗅覺、味覺、觸覺、聽覺等身體感受。例如，影像與照片並不相同，前者是可游移於各類形式，而照片有其物質性，在特定時間與空間中實際存在，它們以化學沉積物的形式存在於紙張上，以各種大小、形狀、顏色和裝飾的卡片呈現，人們可能會在其表面添加東西，收藏照片的框架和相冊等形式也有意義，而拿起照片能感受到其質地與氣味。

Dudley (2010) 提及物質文化對博物館學的啟發。過往博物館是啟蒙與文化的殿堂，著重於運用文件來提供知識予參訪者，而展示之物品被視為輔助或佐證。但如今已改觀，以物品為中心的策展方向，邀請參觀者與物品進行更多感官的互動，藉此激發更多身體與情感的連結，除了文本的詮釋，更能衍理解與共鳴。然而，基於文物保存，很難讓參訪者實際把玩收藏品，因此需靠其他的方式拓展體感互動。許多博物館因而更積極採用數位媒介科技，如圖像、影音、擴增實境和虛擬實境等數位媒介，使展覽物品重新脈絡化、建構另一種真實性，以激發更多聯想。

物質轉向令博物館將焦點轉移到參觀者的身體感官等主體經驗 (Andermann & Arnold-de Simine, 2012)。在此轉向下，博物館更強化以感官經驗作為知識傳遞的管道，重視參觀者以身體參與展覽，透過身體感官與實踐所共同生產之意義 (張釋、陳郁婷, 2020; Leahy, 2012)，又稱為感官博物館學 (sensory museology, Classen & Howes, 2006; Howes, 2015)。此外，展演博物館學 (performing museology) 強調以身體感官參與展覽，進而共同創造展覽的意義。博物館不再被視作單純傳遞資訊、匯聚物品的場所，而是一個實踐展演的場域 (Kirshenblatt-Gimblett, 2000)。博物館展示的物品、人們的行動，以

及人與物之相對關係，共同創造出一個社會性的空間，使得不同參觀者的實踐持續參與展覽空間的意義生產，讓空間意義處於動態變化之中（王志弘，2018；Hächler, 2015）。

另一方面，博物館作為一空間的媒介，其傳達的「訊息」不僅限於策展內容，亦包含建築本身物質性與展間氛圍所投射之意義。Duncan（1995）便關注展覽形式如何影響參觀者的感受與實踐，並針對藝術博物館提出「儀式」和「腳本」概念。他認為博物館是一個與日常生活脫節的閹限空間（liminal space），博物館的建築形式、文物陳設、光線設計、展覽動線等具有舞台和腳本的功能，藉由空間規劃暗示人們在特定位置做出展演行為，以進入參與儀式般的精神狀態，並從中獲得淨化心靈的體驗。

Leahy（2010）亦指出，博物館原本就不只限於看，而是能在其中走、站、說、讀、寫、坐與碰的空間，這些實踐都是參觀者與博物館遭逢時身體表演（embodied performance）的一部份，而建築本身的物質性也帶給參觀者特定感受。例如泰特現代美術館開館後不久，遊客受訪時提到他們首次看到建築物的外觀，如同懸崖般的巨大帷幕，遊客通過一排低矮寬闊的玻璃門進入地面層的渦輪大廳（Turbine Hall），察覺一種刻意的壓縮感。因此，博物館是一個具有支配力的中介者，它陳設舞台空間、引發參觀者的情感狀態、促使參觀者演出腳本，進而形塑他們的參觀體驗。Biehl-Missal & vom Lehn（2015）認為，氛圍是身體感受在空間中的延伸，而氛圍的營造涉及建築空間、聲音、燈光、色彩、電子媒介，以及在場他人的言行舉止。

從上述討論可知，重視物質性與身體感的博物館，為一具有社會性、訴諸多重感官的空間媒介。它不只展示實體物品，也允許人們以身體進入此媒介之中，藉由身體去經驗博物館營造的氛圍、遊走於博物館的文本框架，建構個人的展覽敘事。此外，也因為身體感受的參與，博

物館更能介入人們的感官、情緒，以及與參觀者彼此接近、社交互動的方式。實際上，博物館實體建築本身的質地、風格，空間規畫、燈光、擺設等，亦邀請參觀者參與博物館意義的生成，使得展覽文本呈現更多重的開放性。

三、博物館的時間性與時代感

如上一小節討論，博物館的物質性具兩層次意義，一為其收藏、展示品之物質性，另一為博物館建築空間之物質性，兩者分別能對應媒介的雙元性—內容與科技。而相較於常見定義的媒介，尤其是媒體與傳播科技，博物館特殊之處在於其佔有空間的現場，具有需親身接近而無法複製或傳布的知識，身體感因而是體察物質性的重要途徑，亦即需「體物入微」（余舜德，2008）。

余舜德（2008）認為，身體感官經驗不只是生理性經驗，同時也由文化環境培養出身體感受焦點與感受方式。身體是體物的關鍵，而感官能識物、辨物的經驗與能力，是長期經由文化養成。他以拜訪藏區時對於酥油茶的衛生有疑慮且難以適應坐姿為例，說明食物品味、舒適坐姿，都是身體技能的一部分，也反映出所處社會的常規。以 Bourdieu（1977, 1984）的理論而言，日復一日的實踐使得習慣成自然而成習癖（*habitus*）的一部份，在不自覺中表現其身體氣質（*embodied dispositions*）。身體感知／認識物的過程，與知識、科技、物質文化、政治經濟、交易及消費系統的發展密切交織。

換言之，物的物質性與人的身體感，各自反映出整個體系的關係知識，兩者緊密相聯。Gamberi（2021）探討博物館的物質性如何被經驗，在完成十座不同地點的博物館民族誌研究後，她認為不僅限於展示

品，每一座博物館都有其自己的一套理論，研究者需嘗試與之溝通：博物館展出有前台與後台，參觀者亦有其個人感受、生命記憶與文化的集體性。她認為早期學者僅側重物品導向的本體論觀點已然不足，而應以社會關係的角度來切入，尤其 Ingold（2000）所提出的「關係」模式來理解環境、生物與物。

Ingold（1993, 2000）主張破除人與非人、自然與人文、主動與被動等區分，來思考生物與環境的關係。人的身體感「納入（incorporation）」環境一起運作、而非「銘刻（inscription）」於其上。他提出任務景觀（taskscape）的概念，認為現況是由人的活動累積而來，這些活動必須與其他生物、物品、環境「迴響」，運用其可供性（affordance, Gibson, 1979, p. 135；轉引自 Ingold, 1993）或妥協之，持續動態調整，共同演進。與本文相關的概念是時間性（temporality），因為關係與活動都是累積的，而地形、植物、生物、人、人造物各有其生命與實踐的韻律，我們也可從時間性的觀點來理解景觀。Ingold 舉荷蘭畫家 Pieter Bruegel 的畫作《收割者》為例，畫作看似靜態，但若回到畫家描繪的當下，應可體會到人們農忙中途休閒之交談、微風襲來之季節感、享用食物的氣味，田野、路徑乃至於山丘與山谷的形成，都有動物實踐與自然環境變動的時間性。

分析畫中的石造教堂，Ingold（1993）指出，建築是時間可觸及的形式，也是構成地方的一份子。人們的祖先可能建造此教堂，去世後長眠於周邊，在此舉辦婚禮、進行節慶儀式，因此教堂的韻律與人的生命週期迴響。教堂是一棟建物，呈現人如何利用自然材料，本著設計的意圖，運用當時可得的技術，參與其建造的過程。而教堂的存在也非永恆，而是需持續維修，可能被增建、也可能被拆除，或成為廢墟。因此建築物是任務景觀之一，從中可推敲出持續演變的社會關係。

過去建築設計向來是以視覺為中心，但近來建築界也更加重視建築

能形構多感官的環境與氣氛，引領人們產生不同的詮釋、聯想與情緒，多感官的感受共同形成了空間經驗（Spence, 2020）。Ingold（2012）認為，經由身體感與想像，建物、遺跡引領我們回到過去。他進一步提出地景如何啟發時代感，串接起過去與現在的三種方式：一是物質化模式（materialising mode），將過去轉換成記憶的物品，作為可展示與消費的文化遺產；二是姿態模式（gestural mode），經由重新體驗先人活動與追溯足跡來重鑄記憶；三是日常模式（quodidian mode），將前人所遺留的轉換為日常生活之基礎並持續下去。延續前人的生活方式並代代相傳是一種緬懷；考古學家在老建物上觀察、丈量、踏尋、紀錄，是將過去物質化（materialising, Poller, 2012）；而遙想、繪圖、重構活動等方式，則能為過往年代產製物質文化並再現之，見證過去並教育來者。

由此延伸，討論博物館作為空間媒介，不僅限於討論策展人、展出物與參觀者三方之關係。博物館建築之淵源與設計，反映出時代的背景，建造或修整的目的、價值與技術、可得的材料、以及如何在當時的社會框架中成形。博物館展出的內容，也需思考文化情境，諸如博物館的定位與任務，策展之背景與目的，展出物的歷史與使用痕跡，觀賞者的習癖、所屬之文化族群等等如何形塑其主觀詮釋。由於物質性與身體感都是文化的積累，藉由呈現這些積累過程，博物館也媒介了時間性。

參、研究設計

前一小節藉由文獻回顧統整媒介文化研究與博物館研究的交集，將博物館視為媒介，可能開展的多元敘事，以及運用身體感官理解、感受媒介物質性的文化意義。本研究以日治古蹟修復的臺灣新文化運動紀念館（下稱新文化運動館）為例進行實證研究，探討博物館雙元物質性與

參訪者身體感實踐的交織。

一、研究個案

臺灣新文化運動紀念館（下稱新文化運動館）於 2018 年開館，旨在保存與推廣日治時期新文化運動與相關人物的歷史。館舍為 1933 年完工之日治時期新臺北北警察署，為兩層樓的西式水泥建築，戰後於 1945 年改為臺北市警察局第一分局。1949 年國民政府實施戒嚴令，該處轉作為刑事警察總隊用地，並專門用於政治偵防工作。刑事警察局於 1984 年遷離，1985 年設臺北市警察局寧夏分局，1990 年改為大同分局。

大稻埕街區於 1998 年通過「大稻埕歷史風貌特定專用區計畫」（顏亮一，2006），位於此專用區外圍的北警署也在同年被指定為市定古蹟。2001 年原預定作為警察博物館之用，以便「重塑警政新形象」（林正雄，2001）。2006 年適逢臺灣文化協會成立 85 週年，回應蔣渭水後代與在地人士請求，臺北市政府將原先的場址規劃改為新文化運動紀念館，主管機關則由臺北市警察局變更為文化局，並由臺北二二八紀念館代為規劃與管理（不義遺址資料庫，2023；蔡金鼎，2014）。古蹟修復作業從 2016 年開始，剝除戰後加工的油漆與磁磚，恢復至日治時期的建築風貌，至 2018 年開館營運（臺灣新文化運動紀念館，2023）。

新文化運動館宗旨為保存和推廣臺灣新文化運動的歷史，以常設展陳設多種互動媒介介紹新文化運動、展示建築修復細節與歷程、保存北警署遺留之拘留空間，並每年針對臺灣日治時期之歷史策劃不同特展，主題涵蓋文化協會、同化教育等，同時也保存拘留所建築，留下了具體

的權力施展場域。¹ 依據館方說明，策展理念以「歷史反諷」轉化北警署／刑警總隊的威權象徵展示臺灣民族意識萌芽、追求民主自由與自決的階段（不義遺址資料庫，2023）。

由於新文化運動館使用日治時期古蹟修復的建物，博物館建築本身與其展示內容，同樣具豐富的物質性，並傳達出時間感。參觀者置身歷史建築空間，以各自文化背景養成的感官技能與空間媒介互動，透過凝視展演的實踐，參與空間媒介的意義建構，亦增加空間文本的多重性和體現性。

二、感官民族誌

空間作為媒介，與傳統媒體之媒介最顯著的差異，在於其物質性與在場之身體感。因此本研究運用感官民族誌（sensory ethnography, Pink, 2015），除了民族誌常用之參與觀察和訪談法，更著重以研究者的身體感官參與田野，探查身體感的文化意涵。同時，亦呼應 Ingold & Vergunst（2008）的理論，注重行走的細節，尤其是與哪些人、非人或物質一起行走（walk with）的過程。Pink（2011）採取「與他人行走（walking with others）」的方法，與受訪者一同在研究場域內行走，共同感受環境氛圍。

我們於 2023 年 1 月、6 月至 7 月間進行田野調查，除了親身造訪新文化運動館，瞭解博物館在以物質性觸及身體感的同時，也藉由與其他參訪者一起行走，了解人們如何感受空間，進而與空間媒介共同建構文本。透過跟隨他人行走，了解受訪者採取哪些路徑來探索與理解所處空

¹ 拘留所是日治時期臺灣各地警察署的標準空間配置（李思儀，2022；林正雄，2001）。此處的空間設計如同邊沁提出之全景敞視監獄（Panopticon, Bentham, 1995），方便警察以少量人力監控與規訓拘留者。

間。研究者不僅觀察與紀錄受訪者的參觀路徑，更關注其參觀當下以身體表現出其留意的物質面向，以及感受到的感官體驗。同時也記錄受訪者談及的記憶與想像、在場他者（包含研究者）的行動，以及與在場他者的社會性關係，因這些面向共同形塑參觀者對空間媒介的理解（Pink, 2011）。此外，研究者亦採取 Pink（2011）以多媒體科技作為輔助工具的方法，在與受訪者一同參觀時，除了並肩行走時交談之內容，也將參觀者與空間互動的過程環境記錄下來，參觀後立即進行面對面訪談。在提問的同時，將稍早之田野現場圖像或影片，提供給受訪者，邀請他們回溯記憶，描述感官經驗及對空間媒介的詮釋。

我們分別於假日與平日先以參觀者身分參訪新文化運動館，以身體感受新文化運動館的空間性與物質環境，並據此撰寫民族誌。同時於參訪時隨機尋找訪談對象，且透過立意邀訪與他們一起參觀博物館，藉此擴大受訪者背景。本次研究一共招募十位不同年齡與社會文化背景的受訪者（如表 1）。

表 1：受訪者資料

受訪者代號	年齡	生理性別	職業	教育程度	家鄉	訪談日期
A	17	男	學生	高中在學	北部	18/06/2023
B	16	男	學生	高中在學	北部	18/06/2023
C	35	男	工程師	碩士	中部	24/06/2023
D	30	女	工藝師	高中	北部	24/06/2023
E	62	男	文學院教授	博士	北部	25/06/2023
F	41	女	博物館專業人員	碩士	北部	28/06/2023
G	31	女	設計師	大學	中部	02/07/2023
H	32	女	軍人	大學	中部	02/07/2023
I	62	男	理學院教授	博士	南部	06/07/2023
J	75	女	藥師	五專	中部	06/07/2023

資料來源：本研究

肆、研究發現

從文獻回顧得知，博物館作為媒介之雙元物質性，其一來自其收藏、展示品之內容，另一來自建築形式，參觀者身體感則是體察這些物質性的關鍵。由於收藏品之物質性在消費研究（如：Appadurai, 1986; Miller, 1987; Slater, 1997）、博物館研究（如：Dudley, 2010; Edwards & Hart, 2004; Gamberi, 2021 等）都已多加闡述，本文依個案之屬性，將著重於博物館建築與設施來分析，古蹟建築的物質性如何召喚時代感，而參觀者本身的身體感如何與其展開互動，進而共同建構空間文本。

一、建築風格及空間佈局

（一）建築風格

新文化運動館座落於臺北市錦西街與寧夏路，比鄰老舊公寓之間。外觀可見長型咖啡色木窗，以及褐灰色牆面磁磚，大量的棕色調予人樸實感受。在各種招牌、廣告看板和鐵皮屋頂爭奇鬥豔的臺北街頭，建築本身不顯眼的褐灰配色，反而自花叢中脫穎而出。

新文化運動館的前身新北警署在 1932 年遷址，當時已進入 1930 年代折衷主義的興盛時代，因此減少了巴洛克風格的華麗裝飾。此外，該館外牆大量採用褐色十三溝面磚，這種磁磚是日本在 1920 至 1930 年代流行的牆面磚。日本因 1923 年關東大地震導致許多磚造建築倒塌，而轉向鋼筋混凝土建築，但因日人不喜歡混凝土裸露的質感與滲漏水等問題，而貼上仿製磚造建築外觀的面磚，並從過去慣用之磚紅色系轉變為黃褐色系面磚，以象徵新建築時代的來臨。由於當時臺灣建築深受日本

磁磚樣式的流行風潮影響，因此在 1930 至 1940 年代，這類溝面磚便被大量運用於臺灣的公共建築（凌宗魁，2021 年 2 月 3 日；堀込憲二，2011）。這種轉變讓新文化運動館的外觀帶給我們低調、沉穩的感覺（如圖 1），同時也與鄰近大稻埕老街區的巴洛克式紅磚建築形成對比。²

圖 1：新文化運動館建築外觀



資料來源：研究者拍攝

由新文化運動館大門拾階而上，寬敞挑高大廳、大型木櫃與雕花石柱呈現雄偉氛圍。開放寬闊又直通大門的中央樓梯，減少了一般樓梯的隱密性，不只凸顯建築物本身的公共性，更建立了警察官署的氣派與權

² 1890 至 1910 年代開始，隨著日本政府推動現代化、大量興建公共建築，除了留有清領末期開港後出現的洋行建築，也在當時引進混合日本、中國和西洋的巴洛克風牌樓建築，因此建築立面有許多華麗的雕刻裝飾（李東明，2022），並運用當時流行的紅色磁磚，即赤小口磁磚，也是現今大稻埕街屋仍保留的紅磚建築（堀込憲二，2011）。

威。大廳地面以淺色磨石子地板構成，中央走道兩側地板則有幾處以透明玻璃呈現留有坑洞的舊時地板。往前走幾步便可見位於大廳正中央的樓梯，兩側豎立白色石柱，轉角處左右兩側雙向對開的階梯通向二樓。我們被吸引在這裡停留，觀賞向上下空間延伸的格局，而後不少參觀者也自然地在此駐足。樓梯轉角牆面鑲嵌了三面長型木製窗戶，大量引入室外光線。若在此抬頭張望，便能直接望見三樓的天花板與樓梯空間，形成寬敞的空間感（見圖 2）。

圖 2：中央樓梯二樓正面照與側面照



資料來源：研究者拍攝

19 世紀末日本政府治台初期，為了展現國力與塑造威嚴，且伴隨當時的現代化政策，在臺灣大量引入西洋建築形式並運用於政府機關（吳昱瑩，2021）。然而，西洋建築常以大型石塊作為主要建材，但是臺灣缺乏適合的石材，於是引進洗石子工法，用水泥模仿石材質地，讓建築呈現出細小顆粒的石子外觀，藉此模擬石造建材之觸感、紋路和色調（李乾朗，2022）。西式長型木框與直向推拉的開窗形式亦於此時引

進，呈現出和洋混合的風格。

新文化運動館順應 1930 年代以後的折衷主義，與此前仿巴洛克風格的洋樓產生區別。戰後國民政府使用當時普及的二丁掛磁磚，並且配合警察局的用色要求，而採用強烈對比的紅白配色。夾在這兩個時代之間的北警署，外觀不僅減少華麗裝飾，也採用對比度更低的褐灰色調，並運用日治時期廣泛使用的木製門窗，以及能夠大量引入室外光線的長型窗戶。這些空間元素都讓新文化運動館呈現出不同於前後時代的建築風格，而展現出樸素特色，進而向參觀者媒介 1930 年代的氛圍。

（二）空間佈局

建築風格之外，新文化運動館也透過室內空間與展覽的物質性共同媒介日治時代。進入大門後，往右側為一般事務室的方向，可依序看見中央樓梯間、由黑色通道引入的長廊，我們的目光則被色彩繽紛的展版吸引，而進入常設展「黃金年代的光與影」。此處介紹日治時期新文化運動的興起背景與演變歷程，後方較為細節性的展間，進一步陳列運動的不同面向，如二樓特展區介紹日治時期的新劇運動。館方保留了舊時獨立的辦公室格局，使我們能從走廊進出不同展間。這種空間性的挪用與展間內容的獨立性相互呼應，讓參訪者可在其中自由探索。

館內一樓走廊入口處播放由留聲機錄製的〈咱台灣〉。雜訊甚多且帶有戲曲風格的高亢台語歌聲，其曲調和唱腔都讓人聯想到臺灣傳統戲曲。二樓展間長型木窗前掛有色彩斑斕的布幔，其上印有擷取自郭雪湖《南街殷賑》畫中 1930 年代大稻埕的各種商家招牌，³ 與整體建築共同建構大稻埕東方與西方、現代與傳統、臺灣與日本文化交匯的時代敘

³ 展間所載取的招牌包含體天宜時計店、蓬萊名產、乾元元丹本舖、蕃產內地、金銀細工、高砂木瓜糖等商家，其中更有鐘錶、參藥、水果、原住民服飾等圖樣。

事。

Biehl-Missal & vom Lehn (2015) 曾指出，博物館有如文學敘事一般，藉由細節鋪陳營造特定氛圍，觸動參觀者的身體感受。作為空間媒介的新文化運動館，運用建築空間、舊時設施、畫作、樂音等多種物質元素，鋪陳日治時代氛圍。這些元素也呼應 Silverstone (1994a) 以「引導」概念分析博物館有如媒介，重組閱聽人時間經驗的觀點。

二、引人懷舊的建物素材

(一) 外觀

我們在一平日下午於新文化運動館內觀察時，碰巧遇到一群到此校外教學的高中生，其中受訪者 B 相當投入於展覽中並熱情地與身旁同學討論，且與受訪者 A 一同認真觀賞臺灣文化協會歷史的簡介影片，並即時以手機查找資料、交換資訊。兩人自陳來時差點迷路，但看見這棟建築物外觀便立刻確認目的地。受訪者 B 表示，新文化運動館與大稻埕老街區大片紅色牆磚外觀不同，建築整體呈現出黯淡色調、顯得樸素。

如果從大稻埕逛進來的話，你反倒有一種「欸，這個顏色怎麼比較樸素一點」。因為一整條都是紅的，然後很多花雕什麼的，然後你一走進來就真的是這裡沒有錯（受訪者 B）。

另有受訪者聯想到同樣建造於 1930 年代的日治建築。身為設計師的受訪者 G 站在館前時，即發現與她參觀過的嘉義市立美術館十分相似，並立刻向我們出示手機相片比對。具博物館專業並在台南工作的受訪者 F，亦從外觀聯想台南市美術館，當她踏入大廳看見中央樓梯後，便猜測這裡曾是日治時期警察署，她的猜測在觀看館方介紹影片後獲得

印證。

前身為菸酒公賣局的嘉義市美術館建於 1936 年，台南市美術館前身則是建於 1931 年的台南警察署。除了皆使用褐色溝面磚，同時警察署也設了兩根西式圓柱、廣間與中央樓梯，並採折衷主義的簡約建築樣式（吳昱瑩，2021）。根據新文化運動館方的說明，修復團隊沿用日治時期所使用的北投瓷土，並採窯燒方式製作外牆溝面磚。早期因溫度控制不易常致磚面色澤有所變異，修復團隊便刻意燒製不同色澤面磚再行拼貼，以擬製還原當時面貌。因此土質素材、燒窯技術與樣式風格等物質性，共同打造了 1930 年代臺灣的時代感。

洗石子工法製成的圓柱支撐挑高的入口，參觀者從館外走入大廳時，則可見中央樓梯口與兩側圓柱（見圖 1、2），表面摸起來有粗糙的小顆粒。三十多歲工程師 C 認為大柱子是「很貴族、西式貴族那種感覺」，有如電影裡豪宅建築，「就是這種大門進去就兩條柱子，然後樓梯上去」。這種建築樣式也讓參觀者將新文化運動館與威嚴的感受連結，身為工藝師的受訪者 D 即表示「就是很嚴肅，很像……會讓人害怕進去的感覺」，而軍人身分的受訪者 H 則認為，若在當時「我會想說這是不是比較有身分地位的人才可以進來」。不過，挑高的中央樓梯搭配洗石工藝所營造的氣派感只存在於舊時代。若以現代眼光來看，受訪者 C、D 和 H 皆認為，這已不具備現代人所追求的氣派感，現今的氣派感是以科技感作為來源。

但如果以現在來看，我會覺得一般般。因為很多房子都……風格已經不一樣了，所喜好的風格是不一樣的。現在大家都追求科技感吧，就是電子鎖門啊……比較亮、比較新那種（受訪者 C）。

(二) 磨石子

磨石子與洗石子同樣於日治時期引入臺灣，並在日後因經濟成長逐漸成為民眾建造房屋時的裝潢樣式之一（李乾朗，2022）。這種使用不同顏色碎石的地板，是當時展示氣派的建築工法之一。雖然當時是展示氣派之用，但對多數受訪者來說，磨石子帶來的感受以懷舊感為主。從事傳統工藝業的受訪者 D 便表示，磨石子地板讓她想起長輩家的地板、曾經參觀過的老街，或因工作拜訪的老屋。

受訪者 D 是位約 30 多歲的年輕人，她印象中的磨石子地板色彩較為花俏，「我以前阿嬤家是這樣子，地板都是這種石頭，就是彩色的啦」。除了色彩之外，舊時磨石子地板所使用的是較細小的石粒，也與近代房屋所用之較大石粒不同。受訪者 C 在看見此處地板時，便相當敏銳地觀察道：「這個是不是比較小顆？」，因為與其中部家騎樓的磨石子地板明顯不同。雖然他日日出入家門習以為常，但在接觸新文化館磨石子地板時，卻能立即察覺差異。根據新文化運動館的修復影片，館方在修復時也使用較為細碎的石粒，以還原 1930 年代顆粒較小的磨石子地板。

然而，對就讀高中的受訪者 A 和 B 來說，這種地板並沒有與長輩家連結的記憶。因為他們的長輩家都是位於北部的現代式公寓大廈，室內地板是大理石類型的磁磚地板。這兩個世代的記憶斷層可能來自都市更新計畫之推行、磨石子耗工費時，以及現代人對建築與地板樣式之喜好改變等原因，讓磨石子地板逐漸在現代建築中淡出。⁴ 例如，受訪者 D

⁴ 就讀高中之受訪者幼時所造訪的長輩家屋約為 2010 年代之建築，正值臺灣開始推動都市更新時期。當時政府於 1998 年通過「都市更新條例」、1999 年實施「都市計畫容積移轉辦法」、2001 年補助地方政府推動都市更新，以及 2000 年代因 921 和 311 地震而生之災後重建需求，使臺灣進入都市更新推廣時期（丁致成，

便提及「以前的公寓啦，都是這樣子，因為我表姐看不習慣，就把它改成那種木紋的水泥磚」。

（三）壓花玻璃與小磁磚

新文化運動館入口大門的門窗採十字花樣式的壓花玻璃，簡單的幾何線條讓新文化運動館外觀呈現一致的樸素風格。對 75 歲的受訪者 J 而言，透明玻璃或毛玻璃是幼時家屋回憶，壓花玻璃則是偏向新穎建築樣式的懷舊記憶。這種感受與壓花玻璃在 1960 至 1970 年代才廣泛受到運用的建築發展相呼應（楊芷菡，2017 年 9 月 26 日），而這兩個年代正值受訪者 J 的青年與成年時期。

〔小時候的房子〕都是清〔透的〕玻璃……有的是用比較模糊、沒有那麼清的，〔但〕都是玻璃、毛玻璃這樣子。因為以前鄉下的房子，說真的沒有那麼多窗戶，頂多一間裡面一個窗戶，而且不是很大的，正方形那種的。壓花的玻璃是後面才有的……我們來臺北以後就有了，那時候民國大概六十年左右，那時候就有了……但是也是，說實在也不多啦，算是滿新的（受訪者 J）。

不過對其他受訪者來說，壓花玻璃則引出懷舊風情。因為工作而經常進出老街屋的受訪者 D 即表示，「以前的人都很討厭人家透視你的隱

2018)。其中截至 2011 年，無論公私辦理，北部地區都市更新案件數量皆為全台之最（內政部，2012）。而依李乾朗（2022）考據，磨石子建材因當時人民收入提升、建設需求增加、仿石造屋的高貴氣派感，以及施作技法採人工開模的大量生產模式等因素，而於 1920 至 1960 年代在全台普及；然而，後因技術進步，改採機器切割與研磨石材，致使工匠人力漸趨昂貴，加之建築美學轉向偏好陶瓷和金屬建材，而使磨石子風潮自 1970 年代逐漸式微。

私，都怕被偷、搶，所以他們都會製作這樣子，是霧面的。有的是方塊的霧面，有的是這樣的花」。舊時家屋因普遍較低矮比鄰，因此常使用兼具透光性與隱私性的壓花玻璃。然而也因耗時耗工，臺灣玻璃產業已不再製作此種玻璃樣式。壓花玻璃技術逐漸凋零的原因，同時也與現代住家窗戶型態的需求轉變，以及玻璃產業外移有關。因此現在若想獲得這種壓花玻璃，只能向即將拆除老房子的人家索取，或是請少數工匠師製作（楊芷茵，2017 年 9 月 26 日）。

當我們沿著樓梯往上，受訪者注意到扶手立面和樓梯間牆面的半腰壁以下，都鋪設了淡藍色與淡綠色交錯、用色對比度較低、色澤略顯混濁的方形小磁磚。60 多歲生長於臺北的受訪者 E 提到，這種小磁磚讓他回憶起幼時 1950 至 1960 年代的舊時代氛圍，與 1970 年代後大量採用的高對比色磁磚有所不同。另一方面，30 多歲的受訪者 H 看到這種小片磁磚時，則想起幼時阿嬤家的浴缸磁磚，並提及年幼所見磁磚顏色更為鮮豔，而與其年紀相仿的受訪者 D 也呼應，並進一步連結到磁磚形式隨時代演變：「以前的磁磚很小，它是一片一片這樣貼，很小。然後現在這個時代，他們喜歡這種大面積的磁磚去貼……可以感受到磁磚現在是越用越大的感覺，不太一樣」（受訪者 D）。在 1980 至 2010 年代間臺灣建築風格轉向現代與後現代主義，進而使用大理石形貌的大片簡約磁磚，尺寸則從 20x20 公分漸變為 120x120 公分，且用色也從深色系轉向淺色系和單一色系（黃文勝，2012）。

然而對 70 多歲的受訪者 J 來說，這些建築細節所喚起的回憶，大多是她從中南部鄉下搬到臺北後的青年至成年時期。受訪者 J 一開始談到新文化運動館的建築時，便洋溢懷念之情表示「這個建築可能跟我的年齡比較相近，所以我覺得很有親切感」。在青年之前，受訪者 J 對於童年時期房屋的記憶，是土製地面和水泥牆面，因此磨石子地板、壓花玻

璃或牆面磁磚等建築樣式，讓她聯想到的主要是青年至成年時期的記憶，具有舊時富貴人家的感受。

〔經濟狀況比較好的人家〕才用水泥地，不然一般鄉下都是直接土的，就是一般的土磨平……磁磚我覺得這是豪華型的，根本沒有，我們了不起都是水泥，沒有這種花樣，真的是在有錢人家才有的……不不不不不，〔浴室也〕根本不可能……所以是民國六十幾年那時候慢慢才多出來的（受訪者 J）。

新文化運動館的建築設計與材質勾起時代性的集體回憶。在看到或觸摸建材時，許多受訪者的幼時回憶油然而生，此即呼應感官博物館學和身體感理論，認為人們能以身體經驗物品所蘊含的社會與時代的感知焦點，而能勾起自身對舊時代的共感（余舜德，2015；Classen & Howes, 2006）。對生長於不同年代的受訪者來說，空間媒介所引發的懷舊感有所不同，這也呈現出空間文本詮釋的多義性。中壯年受訪者大多能引發童年時期的懷舊感，參觀者即使未經歷過 1930 年代，仍可能從戲劇、媒體、家庭記憶，或其他同年代建物，對該年代事物有所聯想，新文化運動館建築物本身便成為物質性的一部分，經由視覺、觸覺、空間感等身體感官召喚參觀者的情感，引發出一種能跨越時空、參與歷史的感受。

三、聽覺與遊戲的展示

我們陪同受訪者參觀時，二樓新劇展間的磁吸彈珠台總能吸引他們停留把玩。該裝置的傾斜檯面能使小鋼珠聚集於設有歌仔戲舞台的一

側，藉此將小鋼珠比擬為舊時受歌仔戲吸引的群眾。玩法是以鑲有磁鐵的手把試圖將彈珠吸離歌仔戲舞台，但是傾斜的檯面與磁力微弱的手把，讓小鋼珠難以被吸離舞台，象徵新文化運動時期新劇與歌仔戲在群眾吸引力上的差距。

彈珠這項童玩於 1920 年代自西方引入日本後風行至今，而臺灣則在二戰後引進這類遊戲機台，並於 1980 年代開放民眾遊玩（曾憲虹，2023 年 7 月 13 日；Brooks et al., 2008），因此彈珠台在二戰後才逐漸融入臺灣物質文化。較年長的受訪者 E 與 F 指出，磁吸彈珠台讓人以身體互動方式，體會知識份子以新劇與傳統戲曲拉鋸的程度，而該裝置的樣式設計也勾起他們幼時彈珠台風行的回憶。

不過年紀較小的受訪者 H 試玩後表示，「因為它是斜的嘛，你要把它專注地吸到上面來再放開，一直在重複同樣的動作，然後我就覺得沒有意義……就很像在做復健」。受訪者 G 和 H 也提出磁吸彈珠台的遊戲概念過於抽象化，難以理解設計用意。受訪者 A 是自然組高中生，他與友人玩磁吸彈珠台時，便討論該裝置遊戲性較低的原因，是受到磁鐵與玻璃之物理特性影響。不同背景的參觀者都試圖縫合磁吸童玩的敘事缺口，但是對縫合後的展覽敘事則採取不盡相同的協商方式。這些互異的關注焦點，與英國文化研究傳統之閱聽人多義解讀理論相互契合。

除了磁吸彈珠台外，另一個新劇展間設置了數支復古電話，裝置造型近似 1900 年代古銅色磁石電話機的受話器，參觀者拿起後可聽見演員以台語唸誦新劇劇本的錄音。該裝置簡化原初的磁石電話機設計，未設置話機本體，也省略了送話器。高中生受訪者 A 拿起只有握把與受話器的裝置時便感疑惑：「話筒為什麼要是 U 字型的，就是因為你要講然後聽嘛，可是這個話筒就只有單邊的，就會想說它是要怎麼聽？」

70 多歲的受訪者 J 聽過錄音後說：「我們以前就是這樣講話，就很

標準、很標準……他的抑揚頓挫，就是講的話就像我們平常在跟大家講話一樣」。此處的「標準」應理解為熟悉與流暢的感受，是從小習慣的發音與腔調。她也進一步分析，即使有日常用語的段落，某些錄音內容更偏向知識性用詞、更具修飾性。60 多歲的受訪者 I 也能指認話筒台語的時代性，並連結老一輩人家的說話方式。

好像是年代比較久的人講話的那種方式……〔原因〕應該是，一般上我們現在講的台語的話，好像都有比較現代的一些詞彙。那他們的話就感覺上好像就……講話的話就比較像是小時候聽的阿公阿嬤講話的這種方式（受訪者 I）。

此外，由於受訪者 I 生長於南部，因此比其他受訪者更能準確指出，話筒台語的語調和用語屬北部腔調，和他熟悉的台語具地域性差異，並也聯想不同地區親友的台語腔調，而能例舉中、南、北部和外島等不同地區的台語口音差異。

腔調上不太一樣，因為我是台南人嘛……感覺上剛才聽了這些的閩南語的那種口音，比較像我們電視上聽到的，就是北部、電視節目裡頭的這種閩南語的方式……因為你在電視上看到的口音，感覺上比較偏北部的口音（受訪者 I）。

由於臺灣社會經歷「國語運動」，公共場所禁說方言。對生長於 2000 年後、家住北部的受訪者 A 和 B 來說，話筒的台語只讓他們從語調聯想到曾參與的朗讀比賽，並感受到其台語聲調與口音的優美性，但完全無法理解內容。因為家中長輩即使對他們說台語，也是夾雜華語用詞或文法的台語。然而六、七十歲的受訪者 I 和 J 生長在台語仍是日常

生活主要溝通語言的年代，因此能進一步從聽覺指認台語的標準性、時代性與地域性等差異，而自行建構出另一層敘事意涵。這反映出感官經驗是由社會文化養成的身體感項目（余舜德，2015），因此能否聽出台語的質地與特色，取決於參觀者的文化資本。

運用舊童玩彈珠台與復古電話機來展示，邀請參觀者加入操作，引發對舊時代的聯想，與前述 Ingold（2012）提及地景如何能觸發時代感相呼應，透過物質化過往（materialising the past）與姿態的模仿，將歷史轉換成具有記憶的物品，再現前人活動的樣態，召喚後人的體感與想像。這顯示新文化運動館善用其雙元物質性，包括其古蹟建物的空間特性，以及展示品之選擇與再現，引領參觀者回溯過往，媒介了過去與現代。

四、拘留所重現之物質性與身體感

我們與受訪者結束參觀常設展與特展後，來到一樓深處的拘留所，該處保留舊時的兩個出入口，各通往審問室和值班室。步入拘留所後，可看見鐵欄杆直逼天花板高度，拘留室外僅有一條走道，其中一間拘留室開放入內參觀。我們彎腰屈膝才能從低矮木門進入拘留室內，這種姿勢的轉換也讓人意識到，被拘留者因矮門而須壓低身體的卑微姿態，感受到警察機構展現的威權性。進入室內後，視線首先落到角落的蹲式馬桶。馬桶四周只以低矮木板稍作區隔，這種設計讓室內或室外的人都能對如廁者一覽無遺。

拘留室以監視台為中心呈扇形佈局，使警察能縱覽各拘留室活動（如圖 3 左）。受訪者 E 是文學院教授，他和博物館專業人員受訪者 F，在參觀當下聯想到邊沁的全景敞視監獄，並認為在拘留所內行走時

能直接體會該空間所應用的監視理論。尚未接觸這類知識的高中生 A 和 B，則將監視台聯想到具權威性的學校講台或法官席。審問室的木櫃展出日治與國民政府時期被拘留者在所內可能接觸到的書籍、收音機或手銬等物品，而拘留室的木櫃則展示日治時期的獄中日記。入口旁的電子看板，若按下裝置上的按鈕即開始播放影片，內容關於拘留室與水牢歷史，以及曾被監禁於此的政治受難者及其後代的訪談，包含白色恐怖的冤獄者和蔣渭水後代。

就整體空間感來說，雖然拘留所內保留了數面長形窗戶，引入不少室外光線（如圖 3 右），參觀者仍在此處產生抑鬱和難過等情緒。高中生 B 是在拘留室感受最不適的人。雖然拘留所已經過修復且維護相當乾淨，但他在目睹此空間環境時，仍立刻想起冤獄者所描述的生活狀態，而讓他產生骯髒不堪、疲憊痛苦的身體感受。他表示，由於想起學校舉辦的冤獄教學活動，以及所聽聞的冤獄者經歷，因此完全沒有意願踏足拘留室。

圖 3：拘留所監視台與走道



資料來源：研究者拍攝

我很怕這種地方，就是感覺一進去就出不來了……就覺得不太舒服，就人要在這種地方活著，就會有點……不舒服……因為我們最近學校有在辦一個校間的巡迴展，是在講那個冤獄者的……然後他就在跟我們說，他被冤獄的時候住了什麼樣的地方，然後我連踏進去都不敢進去，因為看起來……很髒又很累（受訪者 B）。

將拘留所聯想到冤獄歷史的人不只受訪者 B，其他受訪者也在參觀拘留所時連結相關記憶。家中有長輩信仰一貫道的受訪者 D 提及，她自小便聽聞長輩講述戒嚴時期教友遭刑求的故事。雖然刑求工具並非展示品，但她進入拘留室看見豎立的欄杆時，便聯想起長輩被帶至警局刑求的故事。

像我們家是一貫道，我媽常常說他們以前一貫道是從大陸進來的，所以那時候都會說，一貫道進來的人會不會是什麼漢奸，所以就將他們抓去警局。他們被抓進去之後……被虐待，就是好像是被倒吊、灌水，或是虐待、電擊，打到最後好像就是確定他都真的沒有罪的時候才放出來……所以我會覺得很不忍心（受訪者 D）。

受訪者 F 則因從事臺灣文史保存工作，以及參與臺灣基督長老教會的二二八紀念禮拜等活動，而對國民政府時期的歷史較為熟悉。當她看到館方展示日治時期社運人士的獄中日記，便想到這些日記的寫作者在當時仍可獲釋出獄，但白色恐怖受難者大多消失或禁聲於歷史之中，因此認為展覽未能明確呈現該建築於白色恐怖時期作為刑警總隊的歷史：

目前的空間它是只有放跟新文化運動有關的……然後又有那個抽屜……那時候在拉開那些抽屜的時候，就會覺得這樣好像有點太……太樂觀了。那個樂觀的意思就是……可能因為只有聚焦在新文化運動，然後那些可能治警事件被抓進去關的那些知識份子，他們其實後來並沒有遭到比如說白恐時期或是二二八那樣的……至少他們都還活著出來（受訪者 F）。

拘留室另一側留有舊時附設之水牢（如圖 4）。此處僅以展示牌簡要說明水牢用途。展示牌旁架設了一台小螢幕，以監視器影像呈現水牢內的空間。由於未留下任何刑求紀錄，因此館方只標示水牢內 120 公分的高度、以圖像示意水位注滿到人們脖子高度的情景。雖然該處因缺乏史料而沒有太多文字說明，但是水牢高度的標示與內部的監視器畫面等物質元素，都直接將參觀者拉進一個以身體為基準的想像空間，令人感受到略顯窒息的氛圍。

圖 4：水牢外觀



資料來源：研究者拍攝

此外，即使未開放入內參觀，用以刑求的水牢等同於刑具的展示，光是水牢外觀便引發受訪者相當強烈的情緒。理工背景的受訪者 C 參訪時首次得知臺灣曾有水牢，對於警察曾以此方式刑求人民感到震驚。他推測人體失溫所需時間，認為人若長時間監禁於此容易因失溫而死亡；也進一步想像若自己身處於這種條件，勢必無法生存太久，推想受監禁者遭刑求致死的可能性。

新文化運動館側重日治時代歷史，雖然在拘留所內少數的策展內容曾提及戒嚴，但是佔比相對較少。即便如此，許多受訪者仍在參觀拘留所時，因個人所聽聞的歷史事蹟，而更容易聯想到戒嚴時期的創傷事件，建構出非預設的空間敘事。新文化運動館內的拘留所因曾作為戒嚴期間刑警總隊不當拘禁、偵辦與刑求之場所，而由促進轉型正義委員會列為不義遺址。⁵ 黃舒楣（2022）指出，促轉會對不義遺址的定義類似於暗黑襲產的概念，亦即「性質暗黑、堪稱負面歷史教材事件發生處」（頁 5）。此定義與 Violi（2012）所說的創傷場址相近，為歷史創傷事件實際發生處，在時間與空間上都與創傷事件有著直接關聯性，而這種關聯性讓拘留所建築不只是一個展演歷史的空間，更是創傷歷史的見證者。

然而，拘留所見證的歷史，仍需參觀者的解讀才得以具足。這個解讀過程則是一種多重感知的過程，參觀者在意識到自己身處創傷事件發生地時，所處之物質環境便不只是歷史事件的載體，更成為參觀者情緒與想像力的觸媒，能促使參觀者帶入更具體、更私人的情感與經驗，將

⁵ 詳見〈促進轉型正義委員會審定公告白色恐怖不義遺址（17 處）總說明〉（行政院，2022），促進轉型正義委員會於 2022 年 2 月 9 日促轉二字第 1115200018 號公告，公告之審定名稱為「原臺灣省警務處刑事警察總隊拘留所（臺北寧夏路）」。

場址內的物質環境轉化為豐富的空間敘事 (Violi, 2012)。由於近年推行轉型正義與不義遺址等政策，大眾更能接觸到國民政府威權統治的歷史 (黃舒楣, 2022)，且國民政府時期與受訪者所處時代更為接近，他們尚能在日常生活中接觸曾經歷該威權年代之長者並聽聞相關事蹟。因此，受訪者才會從日治時期拘留所，聯想至更為近代的白色恐怖敘事。⁶

綜合本節研究發現，新文化運動館藉由修復日治時期之建築風格、室內設計、建材等元素，結合舊時畫作、樂音和舊文物等物質，藉由視覺、聽覺、觸覺、空間感等感官經驗，引導參觀者進入館方營造的時代感。然而，參觀者依各自養成之身體感，產生差異的詮釋與感受。其次，館方復古重製之展覽物品，在召喚懷舊感的同時，也試圖以觸覺和聽覺等感官傳遞展覽訊息，但是參觀者因年齡與地域性的成長經驗與文化資本差異，體察能力互有落差。最後，在實地保存的暗黑襲產空間中，館方策展痕跡較為薄弱，沒有多餘文字說明的展示，反而令參觀者以身體直接感受空間所展現的威權性與壓迫感，引發更多的想像與情感，進而運用更切身相關的經歷與知識來縫補敘事空缺。

伍、結語

本文從媒介文化論出發，探討博物館若做為空間媒介，可有哪些理論概念收穫？又如何進行研究？在文獻回顧部分，先論述將博物館視為媒介，能與媒體與傳播研究之概念相對應。博物館亦具有策展策略與參觀戰術的多元性，呼應製碼與解碼者的跨界、文本之多義性與主動閱聽人典範。博物館之物質性包括其展示內容以及建築形式，參訪者的身體

⁶ 受訪者所建構的空間敘事偏向國民政府時期的創傷歷史，原因在於統治手段的相近性，日本與國民政府都以警察體系採取高壓治理手段 (吳俊瑩, 2015)。

感官經驗更形重要，也共構展覽意義之生成。而物質性與身體感反映出文化養成的體系知識，藉由呈現這些累積的過程，空間亦媒介了時代性。

在研究設計上，以新文化運動館為例，運用感官民族誌方法，探討古蹟活化使用之博物館如何媒介時代感。基於個案特性，本文側重分析建築本身的物質性。首先探討了新文化運動館如何運用建築風格與建材等元素，透過材質選取與風格仿製，呈現該時代盛行的設計理念，以及洋和揉合的氣派氛圍，與同期建築一同營造 1930 年代的時代感。日治末期的建築風格與技術到戰後獲得沿用，例如磨石子地板、壓花玻璃與磁磚等，因此能向參觀者媒介童年與青年時期的經驗，因各自生長年代之社會的感知焦點、與物質環境差異而產生多重懷舊感受。

另一方面，館方藉由展覽介紹日治時期新文化運動的興起背景與演變歷程，除再製郭雪湖《南街殷賑》畫作為背景，並播放雜訊甚多且帶有戲曲風格的〈咱台灣〉，透過視覺與聽覺強化展場空間的氛圍。水牢裝置及文書展示亦再現了從日治至戒嚴時期的民主運動及抗爭痕跡，將時代感轉換成具有教育意義的物質文化。博物館利用建物與展品的雙元物質性交互召喚，引領參觀者跨越時空的界線。

建築為一任務景觀 (Ingold, 1993, 2000)，可從中推敲出演變的社會關係，透過物質性反映出積累痕跡、回想時代感。而參觀者的身體感亦來自其生長背景，有文化資本的積累與內化之習癖，影響其感受與詮釋，進而超越或補足策展方的敘事。例如受訪者置身於拘留所時，感受到空間所展現的監視性、威權性與暗黑性。他們雖能理解是 1930 年代警察署遺址，卻聯想到更切身相關的白色恐怖年代，進一步帶入更具體、更私人的經驗。這除了顯示參觀者未必會遵循策展人安排的腳本，也呼應空間學者 Löw (2016) 主張，空間雖有其物質條件與設計意圖，

能被打造且賦予定位，但透過人的參與且經由記憶、想像、體會，可能統整出新一層意義。

物質性與身體感都是社會性的，且兩者是相互形塑、持續演化的關係。郭奇正（2008）研究十九世紀上海住宅空間商品化的歷程，現代設施的發展，形塑了人們的身體經驗，衛生、舒適內化成身體感官與期盼，也成為新興中產階級對理想住家之認同。以本研究為例，新文化運動館空間設計，反映出當時官舍的威嚴形象，參觀者聯想起豪宅，卻又認為當今的氣派不再依靠雄偉圓柱與寬闊大廳，而是科技設備。早年上層家庭之房舍以不透明壓花玻璃來隔絕路人窺視目光，但近代都市化之住宅以公寓、大樓為主流，壓花玻璃已失去市場而成為絕版品，成為懷舊象徵。這些差異也反映臺灣建築與住宅空間的演變歷程。

張珣（2008）研究宗教儀式使用的香，認為人們嗅覺與對香氣的品味是持續以文化學習而來，並非放諸四海皆準的身體經驗。如同 Bourdieu（1979/1984）理論中習癖與文化資本概念，身體感養成需要累積，反之若疏於接觸恐將失去技能。以本研究為例，台語聽說能力原為臺灣社會普遍技能，但因統治階層更迭，歷經多年「國語運動」，於制度上壓抑本土語言，例如在學校媒體等公共場所禁用語語，且以接近政治中心的北部尤然。以致於年輕人對台語的聽力與敏銳度遠不如年長世代，對於館內復古電話的台語錄音已難理解。

本文從理論梳理與實證研究，展現將博物館視為空間媒介的可能性。展覽品具有物質性，其建築樣式、工法、材質亦有其物質性，反映出技術與價值的轉變，博物館的物質性媒介了時代感。另一方面，參觀者理解空間媒介的方式亦不限於展覽說明，而是運用身體感所觸發的感想，召喚過往經驗或知識以做出多義解讀。物質性的體會需倚賴身體感的詮釋，因此意義並非穩定，而是持續協商建構的過程。正如同媒介文

化論者主張，研究者應回到媒介出現的年代，思考媒介與社會多重力量的相互關係，物質性與身體感的互動亦需置於社會脈絡下探討。

從空間的跨領域探問出發，本研究以媒介文化研究觀點為本，探索空間媒介的應用，不僅呼應媒介生態學觀點，更拓展媒體與傳播理論的範疇，延伸至空間媒介的探討，並具體舉出媒介研究與空間研究、博物館學的交集，顯示媒介理論具有普遍解釋力之可能，期許未來能有更多跨學科領域的討論與對話。

參考書目

- 不義遺址資料庫（2023）。〈原臺灣省警務處刑事警察總隊拘留所（臺北寧夏路）〉。上網日期：2023 年 5 月 15 日。<https://hsi.nhrm.gov.tw/nhrm/zh-tw/whiterror/735890>
- 丁致成（2018）。《財團法人都市更新研究發展基金會 20 週年紀念特刊》。財團法人都市更新研究發展基金會。
- 內政部（2012）。《都市更新產業行動計畫（修正案）》。內政部國土管理署。
- 王志弘（2018）。〈空間作為方法：社會與物的空間存有論〉，《地理學報》，90，1-26。[https://doi.org/10.6161/jgs.201809_\(90\).0001](https://doi.org/10.6161/jgs.201809_(90).0001)
- 王淑美（2017）。〈從傳播的偏向到 STS：再探 Harold Adam Innis 傳播理論的關鍵元素〉，《傳播研究與實踐》，7(1)，291-303。<https://doi.org/10.6123/JCRP.2017.011>
- 行政院（2022）。〈促進轉型正義委員會審定公告白色恐怖不義遺址（17 處）總說明〉，《行政院公報》，28(27)，52-56。<https://www.ey.gov.tw/tjb/F5410691A3738C62>
- 余舜德（2008）。〈從田野經驗到身體感的研究〉，余舜德編《體物入微：物與身體感的研究》，頁 1-44。國立清華大學出版社。
- 余舜德（2015）。〈身體感：一個理論取向的探索〉，余舜德編《身體感的轉向》，頁 1-36。國立臺灣大學出版中心。
- 吳俊瑩（2015）。〈戰後臺灣關於「違警罰法」的批判內容與脈絡考察〉，《臺灣文獻季刊》，66(3)，151-196。https://www.th.gov.tw/new_site/05publish/03publishquery/02journal/01download.php?COLLECNUM=401066305

- 吳昱瑩（2021）。《跟著日本時代建築大師走：一次看懂百年台灣經典建築》。晨星出版。
- 李思儀（2022）。〈警務體系的轉型正義——從警察局列為不義遺址談起〉，《向光》，6，38-45。
- 李東明（2022）。《百年街屋：最興盛時代的燦爛動人建築，從迪化街看台灣發展縮影》。出色文化。
- 李乾朗（2022）。〈洗出與研出一假石工藝的建築技術〉，《雕塑研究》，28，165-185。
- 林正雄（2001）。《臺北市直轄市定古蹟原臺北警察署修護調查與再利用規劃研究》。臺北市政府文化局。
- 林崇熙（2005）。〈博物館文物演出的時間辯證：一個文化再生產的考察〉，《博物館學季刊》，19(3)，7-23。https://doi.org/10.6686/MuseQ.200507_19(3).0002
- 凌宗魁（2021年2月3日）。〈那些年的台灣顏色：台灣公共建築的色彩流變〉，《新活水》。https://www.fountain.org.tw/issue/colors-make-you-see/taiwan-color-architecture
- 唐士哲（2014）。〈重構媒介？「中介」與「媒介化」概念爬梳〉，《新聞學研究》，121，1-39。https://doi.org/10.30386/MCR.201410_(121).0001
- 郭奇正（2008）。〈衛生、城市現代基礎設施與商品化過程中的身體經驗--上海里弄住宅的社會形構〉，余舜德編《體物入微：物與身體感的研究》，頁 83-133。國立清華大學出版社。
- 堀込憲二（2011）。〈日治時期台灣近代建築外牆磁磚形式與色彩變遷之研究〉，《國立臺灣大學建築與城鄉研究學報》，18，19-48。https://doi.org/10.6154/jbp.2011.18.002
- 張釋、陳郁婷（2020）。〈展演身體感知及其作為博物館研究的方法之芻議〉，《文化研究》，30，37-67。https://doi.org/10.6752/JCS.202004_(30).0003
- 張珣（2008）。〈馨香禱祝：香氣的儀式力量〉，余舜德編《體物入微：物與身體感的研究》，頁 205-240。國立清華大學出版社。
- 曾憲虹（2023年7月13日）。〈風靡一時到遭禁 台客流連忘返的「柏青哥」遊藝店〉，《聯合新聞網》。https://time.udn.com/udntime/story/122390/7288681
- 黃文勝（2012）。《臺灣「建築陶瓷（磁磚）」產業分析》。國立中央大學管理學院高階主管企管所碩士論文。
- 黃舒楣（2022）。〈暗黑襲產、困難襲產與之外〉，《向光》，6，4-13。
- 楊芷蒞（2017年9月26日）。〈海棠花、十字花復古懷舊的壓花玻璃，是家的記憶〉，《天下雜誌微笑季刊：2017 好物款款行》。https://smiletaiwan.com.tw/article/758

- 臺灣新文化運動紀念館 (2023 年 5 月 5 日)。〈建築沿革〉,《臺灣新文化運動紀念館》。 <https://tncmmm.gov.taipei/cp.aspx?n=E0DBAA76A20DF1EC>
- 蔡金鼎 (2014)。〈公有建築文化資產活化再利用的公共性探討：以臺港三個不同的個案為例〉,《文化資產保存學刊》, 27, 7-26。 [https://doi.org/10.6941/JCHC.201403_\(27\).0001](https://doi.org/10.6941/JCHC.201403_(27).0001)
- 顏亮一 (2006)。〈市民認同、地區發展與都市保存：迪化街個案分析〉,《都市與計劃》, 33(2), 93-109。 <https://doi.org/10.6128/CP.33.2.93>
- 蘇碩斌譯 (2009)。《媒介文化論：給媒介學習者的 15 講》。群學。(原書 吉見俊哉 [2004]. *メディア文化論—メディアを学ぶ人のための 15 話*. 有斐閣)
- Andermann, J., & Arnold-de Simine, S. (2012). Introduction: Memory, community and the new museum. *Theory, Culture & Society*, 29(1), 3-13. <https://doi.org/10.1177/0263276411423041>
- Appadurai, A. (Ed.). (1986). *The social life of things*. Cambridge University Press.
- Bentham, J. (1995). *The Panopticon Writings*. Verso.
- Biehl-Missal, B., & vom Lehn, D. (2015). Aesthetics and atmosphere in museums: A critical marketing perspective. In M. Henning (Ed.), *The international handbooks of museum studies* (pp. 235-258). John Wiley & Sons.
- Borbach, C. (2022). An interlude in navigation: Submarine signaling as a sonic geomeia infrastructure. *New Media & Society*, 24(11), 2493-2513. <https://doi.org/10.1177/14614448221122240>
- Bourdieu, P. (1972/1977). *Outline of a Theory of Practice*. (R. Nice, Trans.). Cambridge University Press.
- Bourdieu, P. (1979/1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. (R. Nice, Trans.). Harvard University Press.
- Brooks, G., Ellis, T., & Lewis, C. (2008). Pachinko: A Japanese addiction? *International Gambling Studies*, 8(2), 193-205. <https://doi.org/10.1080/14459790802168958>
- Castells, M. (1977). *The urban question: a Marxist approach*. MIT Press.
- Christmann, G. B., Knoblauch, H., & Löw, M. (2022). *Communicative constructions and the refiguration of spaces: Theoretical approaches and empirical studies*. Routledge.
- Classen, C., & Howes, D. (2006). The museum as sensescape: Western sensibilities and indigenous artifacts. In E. Edwards, C. Gosden., & R. Phillips. (Ed.), *Sensible objects: Colonialism, museums and material culture* (pp. 199-222). Routledge.
- Dudley, S. H. (2010). Museum materialities: Objects, sense and feeling. In S. H. Dudley (Ed), *Museum materialities: Objects, Engagements, Interpretations* (pp. 1-17). Routledge.
- Duncan, C. (1995). *Civilizing rituals: Inside public art museums*. Routledge.
- Edwards, E., & Hart, J. (2004). *Photographs objects histories: On the materiality of images*. Routledge.

- Falk, J. H. (2009). *Identity and the museum visitor experience*. Routledge.
- Fast, K., & Abend, P. (2022). Introduction to geomedia histories. *New Media & Society*, 24(11), 2385-2395. <https://doi.org/10.1177/14614448221122168>
- Frith, J. (2022). A genealogy of social geomedia: The life, death, and (possible) afterlife of location-based social networks. *New Media & Society*, 24(11), 2514-2530. <https://doi.org/10.1177/14614448221122230>
- Gamberi, V. (2021). *Experiencing materiality: Museum perspectives*. Berghahn Books.
- Giddens, A. (1990). *The consequences of modernity*. Polity Press.
- Hächler, B. (2015). Museums as spaces of the present: The case for social scenography (N. Hoskin, Trans.). In M. Henning (Ed.), *The international handbooks of museum studies: Museum media* (pp. 349-369). John Wiley & Sons.
- Harvey, D. (1989). *The urban experience*. Johns Hopkins University Press.
- Henning, M. (2006). *Museums, media and cultural theory*. McGraw-Hill Education.
- Howes, D. (2015). Introduction to sensory museology. *The Senses and Society*, 9(3), 259-267. <https://doi.org/10.2752/174589314x14023847039917>
- Ingold, T. (1993). The temporality of the landscape. *World Archaeology*, 25(2), 152-174. <http://www.jstor.org/stable/124811>
- Ingold, T. (2000). *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling & skill*. Routledge.
- Ingold, T., & Vergunst, J. L. (2008). Introduction. In T. Ingold & J. L. Vergunst (Eds.), *Ways of walking: Ethnography and practice on foot* (pp. 1-20). Ashgate Publishing Limited.
- Ingold, T. (2012). Introduction. In M. Janowski & T. Ingold (Eds.), *Imagining Landscapes: Past, Present and Future* (pp. 1-17). Ashgate Publishing Limited.
- Innis, H. A. (2008). *The bias of communication* (2nd ed.). University of Toronto Press.
- Kidd, J. (2014). *Museums in the new mediascape: Transmedia, participation, ethics*. Ashgate Publishing Limited.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (2002). *The museum as catalyst*. Paper presented at the Museums 2000: Confirmation or challenge? conference, organized by ICOM Sweden, the Swedish Museum Association and the Swedish Travelling Exhibition/Riksställningar in Vadstena. Retrieved May 15, 2023, from <https://www.nyu.edu/classes/bkg/web/vadstena.pdf>
- Kräutler, H. (1995). Observations on semiotic aspects in the museum work of Otto Neurath: Reflections on the 'Bildpädagogische Schriften'. In E. Hooper-Greenhill (Ed.), *Museum, media, message* (pp. 60-73). Routledge.
- Leahy, H. R. (2010). Watch your step: Embodiment and encounter at Tate Modern. In S. H. Dudley (Ed.), *Museum materialities: Objects, Engagements, Interpretations* (pp. 162-174). Routledge.
- Leahy, H. R. (2012). *Museum bodies: The politics and practices of visiting and viewing*. Ashgate Publishing Limited.

- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Cambridge.
- Löw, M. (2016). *The sociology of space: Materiality, social structures, and action* (D. Goodwin, Trans.). Palgrave Macmillan.
- Maroević, I. (1995). The museum message: Between the document and information. In E. Hooper-Greenhill (Ed.), *Museum, media, message* (pp. 23-36). Routledge.
- Marstine, J. (2006). Introduction. In J. Marstine (Ed.), *New museum theory and practice: An introduction* (pp. 1-36). Blackwell Publishing.
- Massey, D. (1984). *Spatial divisions of labour: Social structures and the geography of production*. Bloomsbury Publishing.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- Miller, D. (1987). *Material culture and mass consumption*. Blackwell Publishing.
- Pearce, S. (1995). Collecting as medium and message. In E. Hooper-Greenhill (Ed.), *Museum, media, message* (pp. 14-22). Routledge.
- Pink, S. (2011). Multimodality, multisensoriality and ethnographic knowing: Social semiotics and the phenomenology of perception. *Qualitative Research*, 11(3), 261-276. <https://doi.org/10.1177/1468794111399835>
- Pink, S. (2015). *Doing sensory ethnography* (2nd ed.). Sage Publications.
- Poller, T. (2012). Scottish Blackhouses: Archaeological imaginings. In M. Janowski & T. Ingold (Eds.), *Imagining Landscapes: Past, Present and Future* (pp. 39-57). Ashgate Publishing Limited.
- Schatzki, T. (2001). Introduction: Practice theory. In T. R. Schatzki, K. K. Cetina, & E. von Savigny (Eds.), *The practice turn in contemporary theory* (pp. 10-23). Routledge.
- Silverstone, R. (1991). From audiences to consumers: The household and the consumption of communication and information technologies. *European Journal of Communication*, 6(2), 135-154. <https://doi.org/10.1177/0267323191006002002>
- Silverstone, R. (1994a). The medium is the museum: On objects and logics in times and spaces. In R. M. & L. Zavala (Ed.), *Towards the museum of the future: New European Perspectives* (pp. 161-176). Routledge.
- Silverstone, R. (1994b). *Television and everyday life*. Routledge.
- Slater, D. (1997). *Consumer culture and modernity*. Polity, in association with Blackwell Publishing.
- Spence, C. (2020). Senses of place: architectural design for the multisensory mind. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 5, Article 46. doi: 10.1186/s41235-020-00243-4
- Soja, E. W. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other real and imagined places*. Blackwell Publishing.
- Thobo-Carlsen, M. (2016). Walking the museum – Performing the museum. *The Senses and Society*, 11(2), 136-157. <https://doi.org/10.1080/17458927.2016.1190067>
- Urry, J., & Larsen, J. (2011). *The Tourist Gaze 3.0*. Sage Publications.
- Violi, P. (2012). Trauma site museums and politics of memory: Tuol Sleng, Villa Grimaldi

空間如何媒介時代感？探討博物館物質性與參訪者身體感實踐的交織

and the Bologna Ustica Museum. *Theory, Culture & Society*, 29(1), 36-75.

<https://doi.org/10.1177/0263276411423035>

Williams, R. (2003). *Television: Technology and cultural form* (3rd ed.). Routledge.

How Does Space Mediate Temporality? Exploring the Interweaving of Museum Materiality and Visitors' Embodied Practices

Jo-Min Liao, Sumei Wang*

ABSTRACT

Unlike the mass communication literature that usually focuses on message transmission and its effects, scholars in media cultural studies are more interested in the materiality of media, exploring how mediation occurs and how it is influenced by temporal and spatial contexts. Following McLuhan's perspective, where the medium is the message, any "thing" may serve as a medium, thus mediating significance and message transmission. From this perspective, if one views museums as spatial media, then what theoretical concepts can be derived, and how might empirical research be conducted? To deepen our understanding of how space becomes text and how its materiality may mediate experiences, this research takes the Taiwan New Culture Movement Memorial Museum (TNCMMM) as a case study to investigate how a museum revitalized from historic sites mediates temporality.

* Jo-Min Liao holds a M.A. in Media and Communication Studies from the College of Communications, National Chengchi University, Taiwan. Her research interest falls in the areas of cultural studies, embodied practice, and the relationship between media and spaces. E-mail: s0862499@gmail.com.

Sumei Wang is Professor of Media Studies, at the Department of Journalism, National Chengchi University. E-mail: sw@nccu.edu.tw.

Literature Review

Followers of media ecology and media cultural studies are concerned with the materiality of media, the temporal and spatial contexts of their emergence, and the socio-cultural relations therein. Functioning as communicators, museums similarly utilize visitors as audiences, disseminating various forms of information, knowledge, and opinions. If museums are regarded as spatial media, then their exhibits constitute content, while their architecture and curatorial forms represent technological forms. Museums act as intermediaries between knowledge and visitors, with their establishment, funding, purposes, structures, and collection sources reflecting complex negotiations within societal organizations and values.

When viewed as spatial media, the materiality of museums holds dual meanings: one is the materiality of their collections and exhibits, and the other is the materiality of museums' architectural space. These correspond to what Silverstone calls the duality of media - namely, the technology and the content. However, unlike media representation, museums' uniqueness lies in their demand for audiences' on-site presence. By being there, knowledge that requires physical proximity can be passed on to them. The embodied experience cannot be replicated nor disseminated and serves a crucial role for appreciating the meanings of materiality (Yu, 2008).

Ingold's (1993, 2000) concept of 'taskscape' helps explain how landscape can mediate temporality. He suggests that the present is an accumulation of human activities, which must resonate with other organisms, objects, and environments. Things afford us to recall the past. Because both materiality and embodiment take time to cultivate, they also invite a sense of times.

Research design and analysis

TNCMMM is situated in a restored historic building in Taipei. It was formerly a police station during Japanese colonial rule. The museum aims to preserve the history of the Taiwan New Cultural Movement. In the museum, various interactive devices exhibit documents and objects relevant to the movement. Details and processes of architectural restoration as well as the detention facility left by the former police department are presented to visitors.

The authors adopt sensory ethnography (Pink, 2015) to investigate visitors' embodied experience inside the museum, incorporating participants' observations and interviews. We observe how people perceive space and collaboratively construct narration with spatial media through walking with other visitors. Via purpose sampling, the research sample covers ten interviewees of different ages and socio-cultural backgrounds. We examine details of how the museum's dual materiality mediates a sense of era, and how visitors' embodied practices in the space generate various interpretations.

First, TNCMMM restores architectural styles and materials to re-create an atmosphere blending Western and Japanese aesthetics, evoking a sense of the 1930s in Taiwan. The architectural design and materials of the museum trigger collective memories of that specific era. The experience of emersion inside the building arouses childhood memories for many interviewees. The texture, style, arrangement, lighting, and sound of the museum also invite visitors to participate in constructing the spatial meaning, making the text more open-ended. Interviewees of different ages evoke various nostalgic feelings, which demonstrate the polysemy of spatial text interpretation.

Second, TNCMMM uses retro-reproduced objects as part of the exhibition, inviting visitors to interact and to initiate associations with the past. These installations transform history into memory-laden objects through materialization. This allows visitors to reproduce the activities of predecessors

and to summon the tactile and imaginative experiences of later generations.

Third, the museum's preserved dark heritage (i.e., the cells that held prisoners) with relatively fewer textual explanations allows visitors to directly feel the authority and oppression exhibited by the space through their bodies. Visitors express more imagination and emotion and use personal experiences and knowledge to fill in the narrative gaps. These aspects show how the museum leverages its dual materiality, including the spatial characteristics of its heritage site and the selection and reproduction of exhibits, guiding visitors to reflect on the past, and mediating between the past and the present.

Conclusion and Reflections

This study demonstrates the potential of viewing museums as spatial media through an examination of literature and empirical research. Museums' dual materiality in their architecture and collections reflects changes in technique, society, and values. Such materiality mediates a sense of times. Visitors' understanding of spatial media is not limited to exhibition descriptions, but also involves the emotions triggered by their embodied practices, summoning past experiences or knowledge for polysemous interpretations. This resonates with theoretical concepts such as spacing and operation of synthesis proposed by Löw (2016), who argues that the meanings of space not only depend on its material conditions and design intentions, but are also crafted and positioned through human participation, memory, imagination, and experience.

To sum up, through a case study of TNCMMM this paper reveals how the museum utilizes its dual materiality to engage with visitors' bodily perception and experience. Moreover, differentiated individual interpretations relate to their embodied capital and habitus. The meanings of the museum are co-constructed by both its materiality and visitors' embodied practices. It shows

that medium theory can be applied to an analysis of space. We expand the scope of the media and communication literature and hope to attract more cross-disciplinary dialogues between space and media studies through our findings herein.

Keywords: embodiment, materiality, spatial media, sense of times, temporality, museum