

the

NEWSLETTER

of CHINESE ASSOCIATION of MUSEUMS

No.85

SEP 2018

博物館教育

MUSEUM
EDUCATION

博物館的教育價值因前人論述蔭累在當代已建立普遍共識，然隨著大環境的改變，博物館該如何因應教育制度和趨勢的轉換，在理論和實踐上仍有許多值得探討的地方。本期專論嘗試從不同的領域和觀點瞭解臺灣博物館界目前針對這些改變的一些做法，期盼能引起更多的討論……

博
物
館
簡
訊

01	客座主編 序言	劉德祥
專論		
02	自學家庭與博物館學習— 新的學習伙伴	劉德祥
06	友善的博物館學習體驗— 以通用設計原則規劃自閉症家庭探索活動	謝文馨
10	銀行裡的藝術教育— 藝術銀行團體導覽	余歡庭
16	為兒童創造敲敲打打 (Tinkering) 的博物館	林怡萱
22	博物館推動終身學習之新思維— 學習型城市之參與實踐	蔡怡君
臺灣博物館新訊		
28	「時尚策展 2.0：遇見台灣」活動紀實— 博物館與時尚的對話	蔡牧容、朱紀蓉
34	記憶時光— 關於《記在，新海租書店的，那一年》特展	莊凱証
國際博物館新訊		
38	無限點點的家— 草間彌生美術館簡介	杜逢瑀
博物館知識庫		
44	破損的背兒帶— 談博物館收藏與物件性質的轉變	方鈞璋
50	新書介紹 改變、轉變與應變— 科學工藝博物館館長的 718 天	顏鴻森
51	新書介紹 Textile: To be Evoked and Articulate	王婉璇、謝宇婷主編

客座主編 序言

劉德祥 / 國立自然科學博物館科學教育組副研究員

當代博物館的教育價值不再需要更多的介紹了，但隨著教育制度和趨勢的改變，博物館該如何因應，在理論和實踐上仍有許多值得探討的地方。本期《博物館簡訊》嘗試從不同的領域和觀點瞭解臺灣博物館界目前針對這些改變的一些做法，期盼能引起更多的討論。

首先是教育制度的改變上，學校已經不再是唯一可以接受教育的場域，基於不同的原因，越來越多家長決定把適齡學童留在家裡接受教育，這些在家自學社群在不同領域上有很多的學習需求，而博物館又如何協助他們呢？筆者以國立自然科學博物館為例，分享了與在家自學社群的互動與觀察，更期待不同類型提供更多學習資源給這些學童；高包容性博物館也是近年常被討論的議題，服務於國立自然科學博物館的教育人員謝文馨分享了一個在科博館針對自閉症學員的教育活動，並特別強調運用通用設計 (Universal Design) 作為活動規劃原則，以讓學員有最佳的學習經驗。

至於在藝術教育方面，隸屬於國立臺灣美術館的藝術銀行，除了一般藝術品收藏和外借外也會定期推出展覽，余歡庭分享了兩個跨藝術與科學領域特展的教育活動，讓大家耳目一新的是沒想過可以在美術館談數學的函數和排列組合等概念；在科學教育方面，國立臺灣科學教育館的林怡萱分享了目前在科學館非常流行的創客實驗室 (Maker Studio, Fab Lab) 在科教館的推動情形，學員如何面對各種挑戰，透過實驗室的資源

提出最好的解決方案；最後是暨南國際大學的蔡怡君老師，她以博物館豐富的學習資源為基礎，持續推動博物館作為全社會終身學習的場域，並能終極整合城市的資源，發展成一個學習型城市，畢竟我們有三分之二的人生是在學校以外的場域進行學習的。

自學家庭與博物館學習—— 新的學習伙伴

劉德祥 / 國立自然科學博物館科學教育組副研究員

孩子該接受什麼樣的教育一直以來都是社會關注的議題。近年來，隨著臺灣政府多元入學政策和實驗教學的推動，家長和學童有了更多教育方式的選擇。在眾多方式當中，其中一項就是在家自學。在這樣的教育方式下，學童可以留在家裡接受教育，家長除了照顧孩童的生活起居外更要扮演老師的角色，家長往往會成立社群，定期與其他在家自學的家長聚在一起，討論和規劃學童的學習歷程，過程中還必須不斷探索社會上各種教育資源。為了孩子的教育，自學學童的家長比直接把學童送進學校的家長，在時間和精神上的投入是相當可觀的。長久以來，博物館一直以學習機構自居，面對這波的教育改革，博物館界又可以有什麼貢獻呢？這是一個所有博物館教育工作者必須思考的問題。

根據美國的一些研究顯示，在 2008 年，大約有接近 200 萬的適齡學童是在家自學的。瞭解父母親願意在家學習的主要原因，除了部分與宗教信仰和基本道德價值外，最主要的原因莫過於關心學校的學習環境，這包括了教學方法無法讓自己的小孩適應、同儕壓力、霸凌和各種壞行為的影響等。而在臺灣，選擇在家自學的主要原因還是離不開升學的壓力和對多次教改的失望。另外在土耳其所做的研究調查也有類似的發現。當然下一個問題是一般家長並沒有接受過專業的師資培訓，是否能扮演好老師的角色，嚴重的話還會影響學童的學業表現。雖然有關在家自學學童學業表現的系統性研究不多，但這些有限的證據都顯示在



科博館辦理的自學家庭活動，館內研究人員帶領下認識溪流生態與生物的室內課

家自學的學童在各種標準考試中都有不錯的表現。據天下雜誌綜合美國的報導指出在史坦佛大學的入學新生中，有高達 27% 的學生是在家自學的。事實上，在臺灣各種產業裡，從政府官員到私人企業，都有表現非常優異的工作者，顯示在家自學也是可以培養出不錯的人才。

作為一個博物館教育工作者，筆者第一次和自學家庭的家長互動是在一次科博館主辦的教師研習活動中，其中一位學員在休息時，向作者表示她的小孩是在家接受教育，想探討科博館是否可以針對自學家庭的孩子們，規劃一些適合的教育活動。筆者當下承諾會與同仁討論是否將目前的教育活動整合起來的可行性，並在最快時間內發展為期四個半月的學習課程，以配合在家自學的學期需求。最後，負責這項任務的教育小組「自然學友之家」更將每週二固定為自學家庭的專屬時段，將科博館豐富的自然科學學習資源提供給



先在利用回收寶特瓶自製簡易魚簍



到臺大實驗林木材工廠參觀，瞭解從樹木變成木材的過程



帶著親手製作的魚簍到溪邊採集生物



認真聆聽講師的說明，準備自己動手做木椅



保護桃園藻礁活動親子共學社群的行動劇演出，
呈現對社會議題高度的參與感

在家自學的學童學。後來為了多瞭解臺灣自學家庭對孩子們教育的期待，科博館接著安排了兩次與自學家庭家長面對面討論的小型座談會，每次都約有七、八個家庭的家長出席，過程中大家討論各種發展學習內容的可行性。事實上科博館已經在規劃 2018 年下半年的課程，內容涵蓋了物理學、生物學和溝通能力等，並朝提升學童科學素養能力方向努力。最有趣的發展莫過於臺中市教育局負責在家自學的課長，在知道了科博館為自學學童推出如此充實的學習活動後，還特別拜訪筆者感謝科博館在這方面的努力。並很善意的說教育局也有相當多的資源，也十分歡迎科博館申請相關活動的補助。

筆者曾在由科博館規劃的自學家庭的教育活動中與學童有不少的互動，發現這些孩子都相當活潑，活動過程中有很高的參與性和熱絡發問。其中有一次讓筆者絕對印象深刻的是當筆者在介紹基因改造食物時和引起的爭議時。一位大約國小六年級的學童舉手問筆者說：「基因改造食物是不是一開始取的名字不好，讓社會大眾產生焦慮？」這個問題問得實在太好了！筆者長期關注基改食物議題，也曾思考過同樣與取名有關的問題。接著我問該學童說：「那如果改成物種優化這個名字又如何呢？」他回應表示相當同意筆者的建議。從這個例子可以看到這些在家自學孩子涉及很廣，並能獨立思考和勇於表達自己的想法。

近年來在科學教育領域中，大家關注的焦點不再只是

知識的吸收，而是更注重科學素養這方面的能力。在眾多的素養能力中，能具備參與科學議題和環境議題討論的興趣與動機是一個現代公民不可缺乏的態度。筆者在最近幾次環境保護的活動裡，都看到親子共學團體的參與，例如公共電視為報導臺中地區反空污行動，在東海大學校園舉辦空污論壇，親子共學的家長都非常積極主動在論壇中表達自己的意見；又筆者在總統府前看見在保護桃園大潭藻礁的音樂會上，親子共學的家長和孩子們一齊演出行動劇，呼籲政府重視藻礁的生態價值。筆者深深感受到這些孩子的高度參與和熱誠。相對於傳統的學校教育，學童可能比較關注課本裡的內容，而比較少參與社會正在發生的變化，或許這也會造成不同的成長經驗和培養出的不同的人格。

傳統上與博物館合作最多莫過於學校的伙伴關係，但隨著新教育趨勢的發展，學校已經不再是唯一接受教育的地方了。在歐美的博物館教育服務範籌裡，無論是科學博物館或美術館，現在都有針對在家自學學童提供的時段利用博物館的學習資源。筆者由自己與自學學童的互動過程中，感受到他們的活潑、高的學習動機和對社會議題的參與，希望透過這篇簡訊，喚起其他的博物館也開始關注自學家庭這股教育趨勢，串連全國各地不同類型的博物館的教育部門，主動與當地的自學社群接洽，瞭解他們在教育資源上的需求，並提供適當的教育資源和整合各地方政府的資源，做出一些不一樣的績效，充分發揮博物館的社會責任和影響力。



友善的博物館學習體驗—— 以通用設計原則規劃自閉症家庭探索活動

謝文馨 / 國立自然科學博物館科學教育組約聘服務員

近年來友善平權和社會包容的議題在博物館界被熱烈討論著，如何創造「所有人的博物館 (Museums for all)」是許多博物館共同努力的目標。面對越來越多元的觀眾，博物館必須關注、瞭解不同族群的需求，為所有人提供友善、舒適的環境及學習經驗。目前臺灣多數的博物館在硬體方面都已具備無障礙的空間設施，讓行動不便、身心障礙等需求的觀眾能夠進入博物館參觀，但這些觀眾的學習參與程度還是遠不及一般觀眾，許多博物館教育活動目前仍以服務「典型」的觀眾為主，這可歸因於身心障礙觀眾的學習情況差異性高，博物館難以全盤考量並一一回應。此時，通用設計 (Universal Design) 原則也許可以成為博物館在設計規劃教育活動時的參考準則。

全方位關懷所有人的通用設計

通用設計 (Universal Design) 最早被應用在空間設計上，概念是希望以此原則設計出來的產品或空間無需再經過特殊改良或設計就能為所有使用者使用，不僅考量身心障礙者的需求，也讓其他使用者更容易使用。例如無障礙坡道除了方便輪椅使用者外，也滿足娃娃車、滑板車、攜帶行李箱等不便使用階梯的使用者之需求。而學習的通用設計 (Universal Design for Learning, UDL) 則是將通用設計的概念運用在教學上，提供有彈性的學習環境和內容，包容每一位學習者不同的學習風格，給予平等的學習機會。相較於專為身心障礙者考量的無障礙設計 (Accessible Design)，通用設計最

大的特色是考慮所有使用者，因此應用通用設計所規劃的教育活動除了提升身心障礙者的參與之外，也融入一般的使用者，使所有人能一起在同一個環境中共同學習。對身心障礙者來說，通用設計除了讓他們擁有學習、參與的機會以外，更重要的是他們不再被貼上特殊標籤，能夠跟大眾享有相同的學習權利。因此也可以說通用設計除了考量身心障礙者的學習狀況，還更進一步照顧到他們的心情。

博物館教育活動的通用設計原則

美國非正式科技教育網絡 (National Informal STEM Education, NISE Network) 從 2007 年開始，集結多位博物館教育專家和身心障礙的通用設計專家，討論如何使科學博物館的教育活動更具包容性以提升身心障礙者的參與度，並將成果編寫為「科學博物館教育活動通用設計指南 (Universal Design Guidelines for Public Programs in Science Museums)」。這份指南主要提出三項博物館教育人員在規劃、執行活動時可以參考的三項原則：

1. 重複並強化核心主題及概念，透過多種傳達方式詮釋這些概念。每位學習者偏好的學習模式不同，有些透過視覺、有些透過聽覺，還有些透過肢體感覺，因此使用不同媒介與學習者溝通是通用設計中重要的一環。

2. 提供多元的學習切入點和互動方式讓學習者自由選擇。每個人的背景知識和生活經驗都不同，因此需給予許多例子幫助學習者連結自身經驗，並且以多元的呈現和互動方式吸引學習者的興趣。

3. 在肢體及感官上提供學習者無障礙的學習體驗，包含活動空間、活動任務及教材等層面。博物館多元的觀眾可能有不同的肢體行動或感官接收能力，因此在設計活動時應該注意各項設施、器材、內容的可近性。

以上原則與普遍的「好的教育活動」的要素相差不遠，看起來並不是專為身心障礙者而設計，這就是通用設計的特色。在通用設計的理念中，並沒有所謂「典型」的觀眾，因此不會考量什麼方式對這群觀眾有效、什麼方式對另一群觀眾有效，而是盡可能創造適合所有人的學習體驗。

以通用設計原則規劃自閉症家庭探索活動

國立自然科學博物館（簡稱科博館）自然學友之家長期以來為身心障礙觀眾辦理不定期的活動，以往主要針對視障和聽障的學生團體，今年首次嘗試與社團法人台中市自閉症教育協進會共同主辦「科博知星」自閉症家庭學習探索活動。自閉症是先天腦部功能異常而引起的發展障礙，社交、溝通、興趣和行為都會受到影響；自閉症者常被稱為「星兒」，因為他們好像天空中的星星，每一顆都獨一無二，遙遠卻又閃爍在



自閉症家庭探索活動：以繪本搭配標本、模型說故事



觀察活體蝴蝶幼蟲及其食草植物



配合繪本故事中提到的帝王斑蝶，學員穿起帝王斑蝶翅膀紋樣的服裝



以顯微鏡觀察標本

眼前。星兒常有一套與眾不同的方式來了解世界，因此他們的學習方式與一般人不同，而且每一位星兒的學習模式也都不盡相同，科博館希望星兒及家人包含兄弟姐妹等，都能從活動中得到友善、舒適、有趣的共學體驗，換句話說，活動必須盡可能滿足所有參與者的需求，因此前述的三項通用設計原則成為本次活動規劃的重要指標。以下根據三項原則的架構列舉活動特色：

1. 重複並強化核心主題及概念：

- 簡化核心主題及概念，只聚焦 1-3 個學習重點，並利用不同媒介重複傳達學習重點，包含繪本故事（視覺、聽覺）、標本和模型（視覺、觸覺）、動手做（視覺、聽覺、肢體感覺）等，提供學習者自由選擇喜歡的學習方式，也加深學習者對主題的認識。

2. 提供多元的學習切入點和互動方式讓學習者自由選擇：

- 將主題內容與學習者的日常生活連結，並利用多個例子來介紹同一個概念，喚起學習者過去的相關經驗。
- 透過不同的互動方式引起每一位學習者的興趣，例如針對喜歡記憶數據的自閉症者，可以給予關於主題概念的數字資訊，而對另一些喜歡靠聽覺學習的人則可帶領他們聽故事或唱歌。
- 建立多層次 / 難度的學習內容，使不同知識背景的學習者可以得到適合自己程度的內容。也因此本活動的學習目標不是一套標準用於所有學習者，而是階層式的：

- I. **所有學習者**能透過參與本活動獲得滿意的博物館體驗。對許多自閉症家庭來說，博物館是一個陌生的環境，透過此活動，他們能認識科博館，甚至未來可能還想再訪博物館。
 - II. **大多數學習者**能透過活動察覺到科博館的主題是「自然科學」，在這裡有各式各樣跟大自然相關的展示和活動。
 - III. **部分學習者**能瞭解本次活動所傳達的主題概念，以語言、文字、圖畫或肢體表達出學習重點。
3. 在肢體及感官上提供學習者無障礙的學習體驗：
 - 活動前提供行前通知，讓參加者事先了解環境、活動形式、主題等。
 - 活動當天，場地僅供參與的自閉症家庭使用，以避免自閉症者對於人群、聲音等太過敏感而不舒服。
 - 使用大的、對比強的字體和圖片。
 - 所有內容都以圖／文搭配輔導員的解說，以視覺和聽覺方式同時呈現。
 - 注意字體大小、顏色、說話音量等。
 - 輔導員需隨時注意活動進行的互動、速度、難易度等，盡可能確保每位參與者都在舒適的狀況。

以上活動規劃除了參考通用設計原則外，也將自閉症家庭的需求列為首要考量。為了深入瞭解自閉症家庭的需求，本活動在規劃過程除了向社團法人臺中市自閉症教育協進會的專業社工請求協助，也向自閉症家庭的家長諮詢，瞭解其需求，全盤檢視所有需求及可

能性，來回溝通、修正，以提供友善、舒適、有趣的學習體驗。而未來希望能辦理更以參與者為中心的活動，讓自閉症家庭提出發想並參與活動的規劃設計甚至執行，博物館則扮演提供資源、協同輔助的角色，幫助自閉症家庭創造真正屬於他們的博物館體驗。

博物館已由傳統的學術知識殿堂轉變為以觀眾為中心的互動學習場域，因此瞭解觀眾需求、為漸趨多元的觀眾提供友善的學習體驗，是博物館正在面臨的巨大挑戰。通用設計將包容性列為首要條件，以考量所有使用者為原則，讓所有學習者都能無障礙的參與學習，相信可以成為博物館教育人員規劃活動時實用的工具。雖本文介紹的是針對科學博物館教育活動的設計原則，但其概念通用性高，也可稍加調整用於文史、藝術等各類型博物館，期望未來通用設計在博物館教育活動中的應用能越來越普遍，打造「所有人的博物館」。

參考資料

- 科學博物館教育活動通用設計指南 (Universal Design Guidelines for Public Programs in Science Museums) : <http://www.nisenet.org/catalog/universal-design-guidelines-programs>

銀行裡的藝術教育 — 藝術銀行團體導覽

余歡庭 / 藝術銀行《藝·數之間－解開藝術的密碼》、
《宇宙連環圖》策展人

文化部自 2013 年起推動「藝術銀行」計畫，透過購入及出租臺灣藝術家當代藝術作品，鼓勵藝術家持續進行創作外，也讓一般民眾不用進到美術館就可以欣賞到藝術真跡。除租賃流通在外的作品，藝術銀行營運總部一樓展示空間，半開放式庫房設有掛畫式儲藏櫃架外，每年辦理四檔主題展覽，以不同議題串聯、展示購入作品，將藝術創作完整呈現，同時傳達策展理念，亦作為示範性展示提供客戶選件陳列的一些想像。

筆者曾於藝術銀行展示室規劃兩檔展出：《藝·數之間－解開藝術的密碼》（展期：2017 年 2 月 24 日至 5 月 5 日）、《宇宙連環圖》（展期：2018 年 3 月 2 日至 5 月 11 日），皆以當代藝術為起點，向外尋找與其他領域可能的連結，因為我認為藝術其實就是我們生活的一部分，可以和任何看似不相干的東西產生互動、發生關係。本文試就此兩檔展覽團體導覽情形，分別以學校課程參訪及非正式學習的親子社團參訪為例，分享在藝術銀行此類具商業性質的展示空間中關於藝術教育的一點現場觀察。

藝·數之間的意料之外

《藝·數之間－解開藝術的密碼》展覽針對藝術銀行購藏的作品，以數學的角度切入，討論理性的數學與感性的藝術兩個極端，以「數學構成藝術 Mathematics Composes Art」、「數學產生藝術 Mathematics Produces

Art」、「數學激發藝術 Mathematics Inspires Art」三個展示子題，試圖呈現藝術與數學之間巧妙的關係與連結。

規劃展覽之初，並無將展覽定位為教育展，展場內有關展覽論述之文字及作品說明牌皆僅以最基本資訊提供的方式呈現，若以 David Dean (1996) 的展覽內容比例 (Exhibition Content Scale) 來說，應屬於物件內容大於資訊內容的藝術品展示。展覽目的亦不在強調數學的實用性與價值，而是希望讓大家看見數學其實多麼美麗、多麼貼近生活，僅提出一個觀看當代藝術的全新思考方式與可能，並呈現臺灣藝術家豐沛的創作能量與藝術銀行購藏作品的多元性。

因著跨領域的議題，展覽吸引了不同專業領域的族群，包含許多原來不認識藝術銀行、對當代藝術較為陌生的觀眾。如國立竹北高中數學科教師們即趁著學生期中考試，包下遊覽車風塵僕僕前來參觀，也有許多數學老師利用學校課堂時間帶領學生走出教室，直接在藝術銀行來場充滿藝術氣息的數學課！在導覽時我也特別連結學生校內的學習進度，將高中數學「函數」、「排列組合」等觀念與作品結合。其中新社高中數學科陳富貴老師於 2017 年 4 月 11 日帶領選修「趣味數學」課程的高一同學來訪，更設計了活動學習單，透過簡單的問答題，讓同學們動筆寫下看展的發現與收穫。

由陳老師提供的活動學習單，同學們除了完全抓住策展當初的理想：「我對數學沒什麼好感，覺得就算它真的很美，也只有喜歡數學的人才能感受到，但是這些作品不只令我感受到了藝術之美，同時也感受到了數學之美。」更注意到藝術家在創作的同時，往往反映著時下社會的各種現象，對權力、體制的挑戰以及對土地、弱勢的關懷：「最令我震撼的是每位藝術家各種不同風格的創意展現，而這些創意下，作品也同時流露出對社會的關心。」甚至是觀展後，態度與價值觀上的轉變：「從藝術走進數學的世界，讓我能夠感受數學帶給我的美好，透過選修課的參訪，使我愛上了數學呢！」都讓我第一次具體真切感受到一個展覽的力量。

本以為此次展覽以物件內容為主，因為展板文字、作品賞析文字的缺乏，可能沒有辦法清晰傳遞展覽整體概念或是完整表現藝術家創作初衷，但同學們的心得回饋真的字字句句都令我非常動容，完全沒有想到只是初次嘗試，原來一個展覽、一個團體導覽活動，好像真的可以改變一些些事情。

站在地球看宇宙連環圖

法國詩人紀堯姆（Guillaume Apollinaire）曾說：「沒有藝術家，人類對於宇宙的崇高想像會瞬間崩解。」2018年策劃的「宇宙連環圖」展覽則邀請大家架起梯子離開地球，和藝術家一同馳騁在無邊無際的想像中。本



國立新社高中「趣味數學」選修課程校外參訪，同學們認真填寫活動學習單。



陳富貴老師與同學們互動體驗藝術家梁任宏充滿力與美的雕塑作品《反-∠、派1004》。



在「關乎距離與空間」的太空房間內，小朋友手牽手排排站專心聽導覽。

次展名取自義大利小說家卡爾維諾 (Italo Calvino) 短篇小說集《宇宙連環圖》(Le Cosmicomiche)，以「關乎距離與空間」、「關乎進化與毀滅」、「關乎力量與循環」三單元，將當代藝術創作與文學作品相互對照，呈現藝術家、文學家對於外在世界的共同想像。

或許是主題的不同，沒有與學校課程內容有直接的連結，本次團體參訪的對象不以單一學科、正式課程參訪為主，參訪對象類型較無特別的一致性，但同樣包含每檔展覽都前來參觀的忠實小小觀眾「太陽親子藝術導覽社團」。過去針對兒童團體進行導覽我會參考 Edmund Burke Feldman(1970) 的四個藝術鑑賞過程，由客觀描述 (Description)「你看到什麼東西？形狀？」、分析 (Analysis)「畫面中最大的是什麼？最多的顏色？」、解釋 (Interpretation)「為什麼要這樣畫？你覺得藝術家想說什麼？」到評斷 (Judgement)「你喜歡這個作品嗎？為什麼？」等不同階段循序漸進提出容易回答的問題，經驗上皆收到不錯的成效。

我設想學齡前小朋友對於「宇宙」、「外太空」、「星球」等天文概念應是一知半解，進化、毀滅、循環、力量這些大哉問更是太過遙遠難懂，好像很難僅僅套用先前的鑑賞步驟，於是竭盡所能想了所有我想得到的譬喻、擬人或是生活實例設法解釋這些抽象的名詞。但當我提出「你住在哪裡？」的提問想一步步引導小朋友認識我們身處在這世界的位置，原本期待聽到一個街道名或是路名，又或者「臺中」、「臺灣」

等等地名，沒想到話甫落下，一位身高還不及我腰際的小女孩想都沒想就睜著圓滾滾的雙眼大聲回答：「地球！」

接下來更驚訝於發現所有小朋友都知道「地球是圓的」這個在中世紀時期還不能說的宇宙觀，欣喜之餘趕緊追問：「那為什麼我們看不出地球是圓的？」、「為什麼我們走在球上不會跌倒？」各種酷斃了的說法此起彼落充滿展間，甚至還不小心聽到「地心引力」這類專業超齡的回答，最後以邀請小朋友想像「小螞蟻走在大籃球上」結束這一回合。原來藉由一個當代藝術展覽的導覽活動，可以將如此抽象的科普概念傳遞給一點物理背景都沒有的學齡前小朋友，並在科學事實之外，給予他們更多想像空間。

這些還不認識海綿寶寶、分不清自然與人造、沒聽過「演化」這個詞、還沒去過動物園的小朋友們，在展場內可以發現藝術家眼中的動物長得不太一樣、感受到破洞會不舒服（不論是土地或是人心）、知道自己喜歡藍色、感受得到水聲與濺起的水花……。看著他們小小的身軀自由自在展場穿梭，我開始想像宇宙形成之初一片荒蕪，從質子中子、原子核形成，到原子的形成、原始恆星誕生，而後各種物質元素及生命現象的出現，再到人類窺探宇宙奧妙，而如今從 70 年代的文學創作到這檔藝術展覽。我想起卡爾維諾所說：「這世上存在著只有文學才能以其特定方式讓我們感知的東西」，可能藝術也正是如此吧。

結語

藝術銀行雖非博物館、美術館等正式的展覽空間，除日常維運、辦理作品購入及出租業務外，藉由每季特展的規劃與團體參訪接待，發揮藝術教育的功能，不論是作為學校正式教學的延伸，或是作為非正式學習的場域，以團體導覽活動的方式，扮演觀眾與藝術創作者的橋樑，帶領觀眾一同悉心體會、感受藝術創作，並找到屬於自己的詮釋。

附註

- 藝術銀行 Art Bank Taiwan
- 開放時間：週一至週五 9:00-17:00
- 聯絡電話：(04)22232220
- 聯絡地址：40342 台中市西區自由路一段 150 號
- 官方網址：<http://artbank.ntmofa.gov.tw>



「關乎進化與毀滅」單元，邀請小朋友說說藝術家眼中的動物們長得有什麼不一樣。後圖為藝術家黃贊倫作品《虞》。



「關乎力量與循環」單元，小朋友天真可愛的回答，媽媽們也笑開懷。

為兒童創造敲敲打打（Tinkering）的博物館

林怡萱 / 國立臺灣科學教育館跨域策展小組組長

這篇文章是從個人的工作經驗出發，作為一個博物館的展示設計師與策展人，同時也是一個兒童繪本的創作者，我常常在思考，究竟給兒童的科學博物館到底應該長成什麼樣子？裡面應該要有什麼樣的元素？有什麼樣的人？有什麼樣的活動？科學博物館的參觀經驗能否像是閱讀一本極為精彩的繪本，可以自己讀，也可以與他人共讀，甚至，可以讓讀者盡情創作屬於自己的繪本，這聽起來非常藝術導向，但對我而言，科學與工程的創新思維，也是從充滿故事性的想像力與創造力開始的。

科學中心的「既定印象」？

「互動」一直是科學中心重要的元素，走進全世界的科學中心，你很快就能辨識他們一琳琅滿目的互動裝置，並且發出一聲「啊！我們的科學館也有這個！」，或是「啊！這個我在某某科學館也玩過呀！」。

在荷蘭的 NEMO 科學館裡，大人與小孩在一系列與泡泡實驗有關的互動裝置上，玩得不亦樂乎。兒童們在反覆的操作中，他們測試泡泡的極限。博物館大廳中央是一座大型的連鎖反應裝置。解說人員十分費心的準備將各項道具定位，有可以帶動齒輪轉動的腳踏車、可以增加空氣動力的鼓風機、和各種生活中的物件，像是水桶、氣球、輪子、掃把、沙包等等，甚至還有一個玩具火箭和貫穿中庭上下的滾球機軌道，讓這個裝置看起來充滿了想像力，讓人十分期待運轉時的樣貌。

時間一到，廣播聲響起，一樓大廳的與樓梯間擠滿了圍觀的參觀者，大家屏息以待表演的開始，表演進行的過程中，解人員不斷的詢問觀眾問題，觀眾則接二連三發出驚奇連連的反應，我猜想這可以說是身為科學中心的工作者，最想看到的觀眾表情之一。科學中心互動展品的設計雖有很多經典的概念原型，但是設計與製作的品質好壞，深深影響使用者在操作上的經驗，因此，即便是極類似的概念，也可能因為整體結構或是細節設計的不同，而有完全不一樣的效果；研發製作或優化互動展品，一直是科學中心的挑戰。另一方面，科學秀也是科學中心的重要元素，但如同互動展品一樣，許多科學秀雖然運用了經典的概念原理，但是從地點選擇、燈光、場景、道具、材料準備、主題、故事情節串聯與解說人員的舞台魅力等，都是最終影響觀眾體驗的關鍵，如何研發精彩的科學秀？也是許多科學館一直努力的方向。

但是，我心中始終有個疑問？除此之外，似乎還是缺少了什麼？這個問題在多年的工作生涯與摸索後，作為一個建築設計背景的博物館展示設計師與策展人，我的想法是：「啊～就是少了可以讓觀眾自由敲敲打打、設計自己的互動展品的機會呀！」，這樣的想法也開啟了與舊金山探索館敲敲打打工作室（Tinkering Studio）的合作之路。

Tinkering 的教育思維

在我們的心裡，在敲敲打打的定義中，重點是採取什麼角度觀看，而不是要拿來做什麼用。

— 凱倫威金森 (Karen Wilkinson) 與邁可派翠屈 (Mike Petrich)

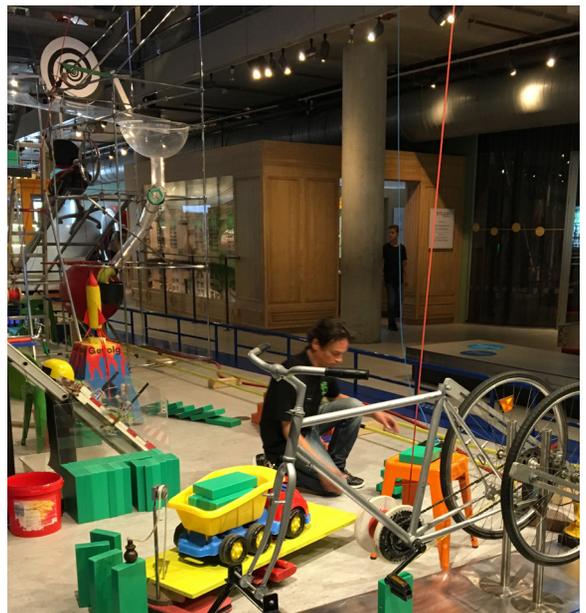
舊金山探索館的凱倫 (Karen Wilkinson) 與邁可 (Mike Petrich) 是 Tinkering Studio 的創辦人，他們從兩個人開始，在極少的時間、經費、沒有固定的場域的狀況下，開始嘗試各樣可能；如今敲敲打打工作室 (Tinkering Studio) 已經成為探索館重要的特色並且在全世界的科學博物館中發揮了極大的影響力。敲敲打打工作室 (Tinkering Studio) 的哲學觀建立在建構主義學習理論的基礎上，受到認知心理學家皮亞傑與麻省理工學院的數學家派普特的影響。他們認為知識不是簡單地從老師傳遞給學習者，而是經由學習者的積極思考構建出來的；透過積極參與動手製作的過程，學習者更有可能開發出新的見解和建構對知識的理解。因此，提供觀眾「用手思考」的機會，可以幫助他們建構屬於個人的意義和理解。

如何創造一個可以敲敲打打 Tinkering 的博物館？

要創造一個可以敲敲打打的博物館，舊金山探索館的敲敲打打工作室 (Tinkering Studio) 建議應該掌



NEMO 科學中心的泡泡互動區



NEMO 科學中心大廳的連鎖反應裝置

握三個要素：活動設計、環境設計與引導 (Activity Design, Environmental Design, Facilitation)。

· 活動設計

活動設計是指設計能同時整合材料、工具和技術的活動。其中要注意的是，STEM 教育（科學，技術，工程和數學）應是一種運用於活動中的手段，而不是目的本身。活動本身是以參觀者的先備知識為基礎，並以個人的興趣為出發。活動的精神是鼓勵學習者透過不斷嘗試與改造的過程，並隨著所花費的時間增加，能夠思考如何解決更複雜的議題。

· 環境設計

環境設計是指應當要考慮工作坊場地的設計與佈置，例如為正在進行的活動提供範例，讓這些範例像是啟發靈感的種子。工作室的佈置應該要能夠支持參與者主動和自主的參與。由於 Tinkering 的活動鼓勵想法的交流，因此工作坊裡的空間設計也要思考預留便於參與者交流、合作互動的場域。

· 引導

引導是指博物館裡的員工（引導員）與博物館參觀者間互動的原則。引導是歡迎觀眾並激發他們的興趣。引導員需把焦點放在參與者的注意力上，每位參與者過去的個人經驗會有對相同事物有不同的理解。引導員是透過和參與者的對話加強對於參與者的理解，幫助參與者釐個人的目標。

「創造力是一種學習的過程，在這個過程中老師和學生是在同等的個體。」——敲敲打打工作室

“Creativity is the type of learning process where teacher and pupil are located in the same individual.”

— Tinkering Studio

簡而言之，活動設計、環境設計與引導三者缺一不可，而這其中，引導員的角色如何避免回到傳統教師角色，而是可以站在與參與者相同的位置上，支持他們的觀點，協助他們達成目標，享受歷程勝於結果，是整場活動能否將主導權交回參與者的關鍵。

國立臺灣科學教育館裡的 Tinkering 實驗—— 塗鴉機、彈珠機與連鎖反應

目前科教館正在進行中的 tinkering 活動主要有三項「塗鴉機、彈珠機與連鎖反應」。「塗鴉機」是一款非常合適各種年齡層的活動，從低年級小孩到大人，都能自得其樂，也非常適合帶出博物館進行教育推廣活動；「彈珠機」與「連鎖反應」則提供了非常多元的材料以及製作過程需要參與者更多的合作與互動。上述的活動雖然提供了示範的樣本，但並不提供標準答案，參與者可以決定其設計的目標是偏重美學導向或是科學工程為導向，這往往是與參與者的興趣和個人過去的經驗背景有關。有時家長十分擔心，孩子是否能再沒有老師一個步驟一個步驟地引導，又缺乏一致性的材料包與說明書的狀況下學習？他們真的能自



科教館塗鴉機器人活動



連鎖反應活動提供可供觀眾探索的示範模型



科教館連鎖反應活動



探索材料



仿生展中的 tinkering 區



結合 Tinkering 活動的仿生展展場



仿生展製作自己的飛行器



製作自己的仿生機械手臂

己從觀察樣本中學習嗎？是否這樣的學習形態只適合歐美文化？在我們的執行經驗中，大部份的孩子是擁抱可以自己觀察探索的機會，他們不但願意反覆嘗試，他們也會與同儕討論，互相合作，甚至模仿、精益求精。這些都是我們所期待看到的學習態度 - 更為主動、更樂意分享、合作與不怕失敗。

把 Tinkering 活動放進展覽裡— 《仿生—從大自然來的絕妙點子特展》

2016 年，策劃《仿生—從大自然來的絕妙點子特展》特展時，我開始思考一個問題，除了科學類展示中常會見到的機械式與數位式的互動裝置外，是否能在展覽中直接放入 Tinkering 的活動呢？為此，我也詢問了舊金山探索館 Tinkering Studio 的邁可與以色列科學館的館長瑪亞 (Maya)，請他們可以給我一些建議。從策展與展示設計的角度而言，傳統的互動裝置，不論是機械式或是數位式，觀眾仍是按著策展單位的期望來操作與體驗一個既定的流程；當然，常常也有意外的狀況發生，觀眾不如預期的操作展品，但是這種狀況，可能就是展品準備進入報修程序了。

由於《仿生—從大自然來的絕妙點子特展》特展的策展概念，即是強調我們可從觀察大自然中獲得創新的點子，因此，觀眾若能在參觀的經驗中，創造與表達他們的設計想法，是十分有價值的。最後，我們挑選了「翅果飛行器」、「機械手臂」、「結構設計」、

「快樂城市」這幾個 Tinkering 活動，作為挑戰工作坊，放入不同的展示單元中，觀眾則可以從相關的展覽內容、模型、標本中獲取他們的設計靈感。

結語

這場探索如何為兒童創造敲敲打打 (Tinkering) 的博物館的實驗，對我而言才正開始，也感謝國立臺灣科學教育館裡的團隊夥伴共同投入，未來相信透過更多跨領域的合作、博物館展示與教育相關研究的投入，我們會更加認識我們的觀眾；這些觀眾包含了更多元的年齡與不同需要的族群。我們如何能以他們的經驗為核心，翻轉或改變科學類博物館過去策展與策劃教育活動的形態，提供更多的可能性，這也許是我們作為博物館的從業人員可以從機構內部創新與改變的機會。

博物館推動終身學習之新思維—— 學習型城市之參與實踐

蔡怡君 / 國立暨南大學諮商心理與人力資源發展學系副教授

博物館推動終身學習之意涵與趨勢

推動終身學習向來是博物館責無旁貸的使命，而終身學習的意涵也隨著時代的演進，發展出不同的推動重點，包含成人教育、社會教育與推廣教育等相關工作。時至今日，「終身學習」一詞已涵蓋多元的意義與目的，除了眾所皆知的全民學習 (learning for all)，以及活到老學到老的終身性 (lifelong-ness) 學習外，第三個意涵即是全方位學習 (life-wide learning)。全方位學習是指學習是發生於真實的生活場域中，與現實生活緊密連結，學習的目的不僅止於求知培藝，而能實際運用所學於每日生活，藉以改善生存環境、提升生活品質與促進生命發展。以此觀之，博物館在終身學習的推動上，雖早已敞開大門歡迎不同背景的學習者，以及設計分層分眾的多元學習活動，但是如何能進一步落實全方位學習的理念，讓博物館的學習與觀眾的生存、生活與生命產生密切關聯，是博物館當前實踐終身學習使命的一大挑戰。

強調學習需扎根於真實生活脈絡情境中的終身學習理念，正呼應了目前聯合國教科文組織所推動的永續發展教育 (education for sustainability) 目標。有鑒於人類的發展卻帶給世界諸多的負面影響，如氣候變遷、環境破壞、資源不均與心理憂鬱等問題，聯合國希望藉由永續發展教育的推動，培養學習者與自我、社會、環境三方面都能和諧共存的能力。永續發展教育的主旨，即是培養個人對自己身心健康的照顧、對不同文

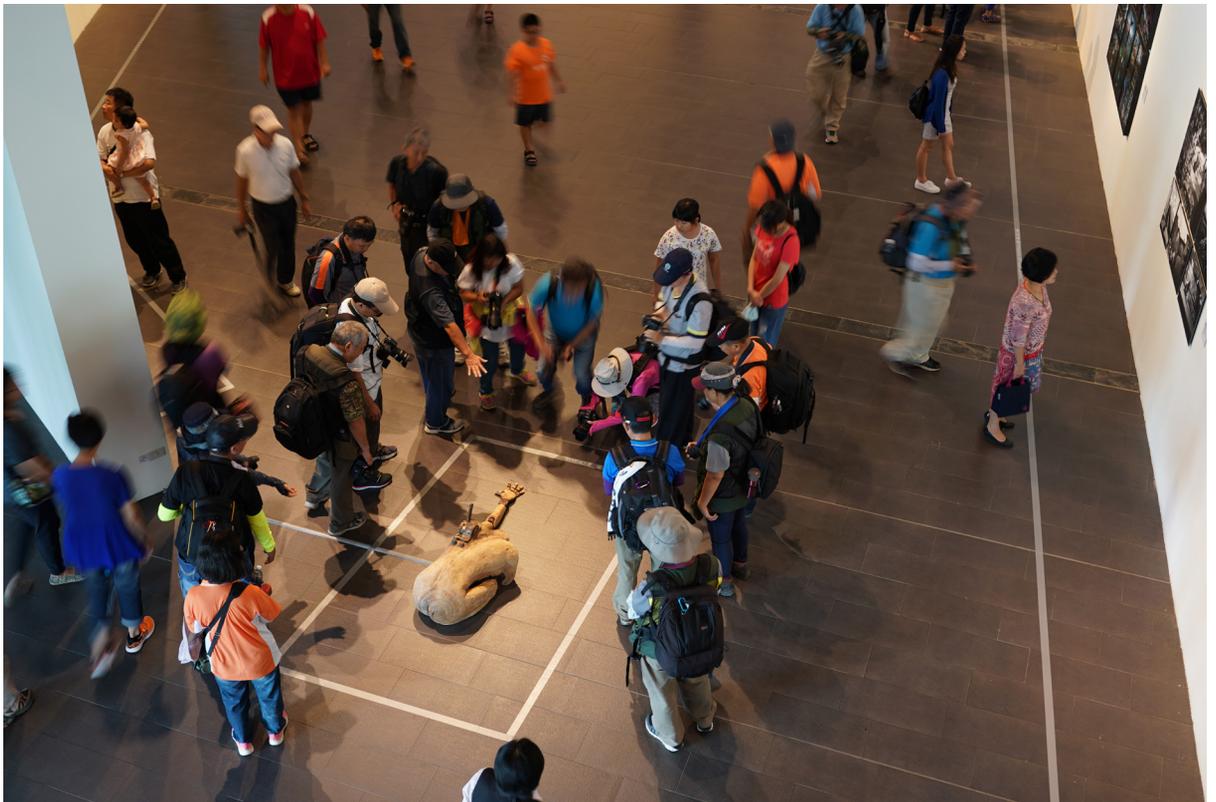


一個人至少有三分之二的人生時間是在學校以外的場域進行學習，透過參觀美術館，民眾也可以持續關心社會可持續發展的議題，因為藝術家可以透過作品來反應他們的焦慮，往往更能引起共鳴。圖為國美館展出的 106 年全國美術展

化與世代的尊重，以及對自然環境的保護。透過學習的推動，永續發展教育除了想解決與改善現有的社會問題外，也希望為後代子孫創造可以永續發展之社會、經濟與自然環境條件。為了響應聯合國永續發展的全球性目標，國際博物館協會也於 2015 年發表《關於保護與促進博物館和收藏及其多樣性、社會角色的建議書》，此建議書特別呼籲當今博物館應透過保存與促進博物館收藏，落實終身學習的推動，積極回應全球化、經濟、生活品質、社會不平等現今世界面臨的問題，藉以促進文化的多元性、提高社會凝聚力、推動創意產業與旅遊經濟的發展。綜言之，博物館功能使命必需隨著時代演進而調整改變，今日的博物館教育已跳脫個別館藏知識的保存、傳遞與詮釋，更被期待回應社會重大課題與連結社會發展政策，故博物



博物館為很好的終身學習場域，無論年齡大小，都可以從參與活動中獲得愉快的心情和吸收到新知識。



臺灣各縣市有不同主題的博物館，適合不同興趣學習者的參觀，是學習型城市不可缺乏的學習資源。
圖為最近在故宮南院推出的原住民織品展。

館需以更積極開創之思維與作法，達成更艱鉅複雜之社會責任。

肩負更重大的社會期待，博物館該如何回應？

博物館參與學習型城市的推動，是目前博物館推動終身學習以及參與社會發展之重要策略。城市是人類生活與社會活動發生的真實場域，目前全球有超過一半以上的人口居住於城市，至 2030 年，全球將有超過三分之二的人口湧入城市。全球城市因人口劇增所面臨的挑戰，真實反應了多數人切身的生存條件與生活品質問題。因此，如何讓城市變成有機的學習網絡，有效串連市民的個人學習，組織學習以及整體城市的發展目標；同時，透過終身學習的推動，強化市民能力，共同解決城市問題，發展城市建設，創造安居樂的永續生存環境，此乃聯合國教科文組織目前積極推動學習型城市的重要目的。聯合國教科文組織 (2014) 將學習型城市進一步定義如下：

學習型城市是一個能有效動員各種資源以提升教育體系的全面學習機會、活化家庭與社區學習、促進職場學習、擴展現代學習科技、提升學習品質以及創造充滿活力的終身學習文化之城市，進而強化個人能力、社會融合、經濟發展、文化繁榮與永續發展。

全球目前已有超過一千多座城市投入學習型城市的行列。博物館身為終身學習機構，自然也是此計畫的重

要推手。UNESCO 提出的學習型城市發展架構，明確將博物館、圖書館等文教機構的參與，視為推廣活動項目與評估指標，例如，建構學習型城市的重要支柱即包含「建造充滿活力的終身學習文化」。在推動上，學習型城市需強化城市中各種學習場域，包含博物館、美術館、圖書館、音樂廳、運動及文化中心等，提供市民多元的學習管道。最終，學習型城市欲成就的效益之一是幫助城市「達成經濟發展與文化繁榮」，其評估指標就是市民對博物館及上述文化機構的學習參與率。

國外博物館參與學習城市之推動

博物館參與學習型城市推動之作法，顯然有別於過去終身學習活動之推廣，而需把握以下二大原則。第一是積極支持參與城市市政之發展目標，第二是促進城市內不同學習網絡之整合連結。以西班牙巴塞隆納為例，巴塞隆納以豐富的文化內涵成為全球觀光旅遊的景點，為了讓文化產業持續保有領導優勢，巴塞隆納推出文化新典範計畫，即將傳統文化資源結合網路數位科技，賦予文化資產創新的服務內涵。在此計畫中，巴塞隆納除了全面更新城市的網絡設備外，並大幅改善博物館、圖書館以及檔案館之資訊設備。除了硬體的更新外，更以教育為手段，促使博物館、圖書館與檔案館共同合作，鼓勵知識的擴大與傳播；同時，博物館也積極參與巴塞隆納的文化節慶活動，成為城市文化嘉年華的亮點。整體而言，巴塞隆納是以更便

利取得的文化內涵與更多元活潑的文化活動，帶動全市的觀光產業，而代表文化資產的博物館是促進文化更新與城市發展的重要引擎。

另一個例子是英國的格拉斯哥。格拉斯哥曾是英國重要的工業大城，今日卻面臨傳統工業沒落和經濟萎縮的困境，格拉斯哥市政府因此提出了振興格拉斯哥生活計畫(Glasgow Life Programmes)，市內九座博物館所組成的格拉斯哥博物館群，是此計畫的關鍵推手，積極協助參與百年歷史建築凱爾文大廳(Kelvin Hall)的重建計畫。2016年重新開幕的凱爾文大廳是號稱倫敦外的最大綜合藝術中心，除了展示來自格拉斯哥博物館群以及蘇格蘭國家美術館的精采收藏外，同時結合了圖書館、展演會場、音樂廳、運動場等功能，成為一座大型的休閒學習運動綜合中心。活化後的凱爾文大廳與附近的博物館群、大學城、公園、車站等相關地景連為緊密的生活圈，成為格拉斯哥市的新文化綠洲與蘇格蘭的新文化座標。

臺灣博物館參與學習型城市之推動

臺灣自2015年起，也展開「全國性學習型城市領航計畫」，時至2018年，全臺已有15個縣市加入學習型城市的推動計畫，許多縣市的學習型城市計畫也納入博物館的參與，例如基隆市學習型城市計畫是以海洋文創產業帶動觀光商機為城市發展主軸，市內的國立海洋科技博物館成為基隆海洋文化傳承學習的基

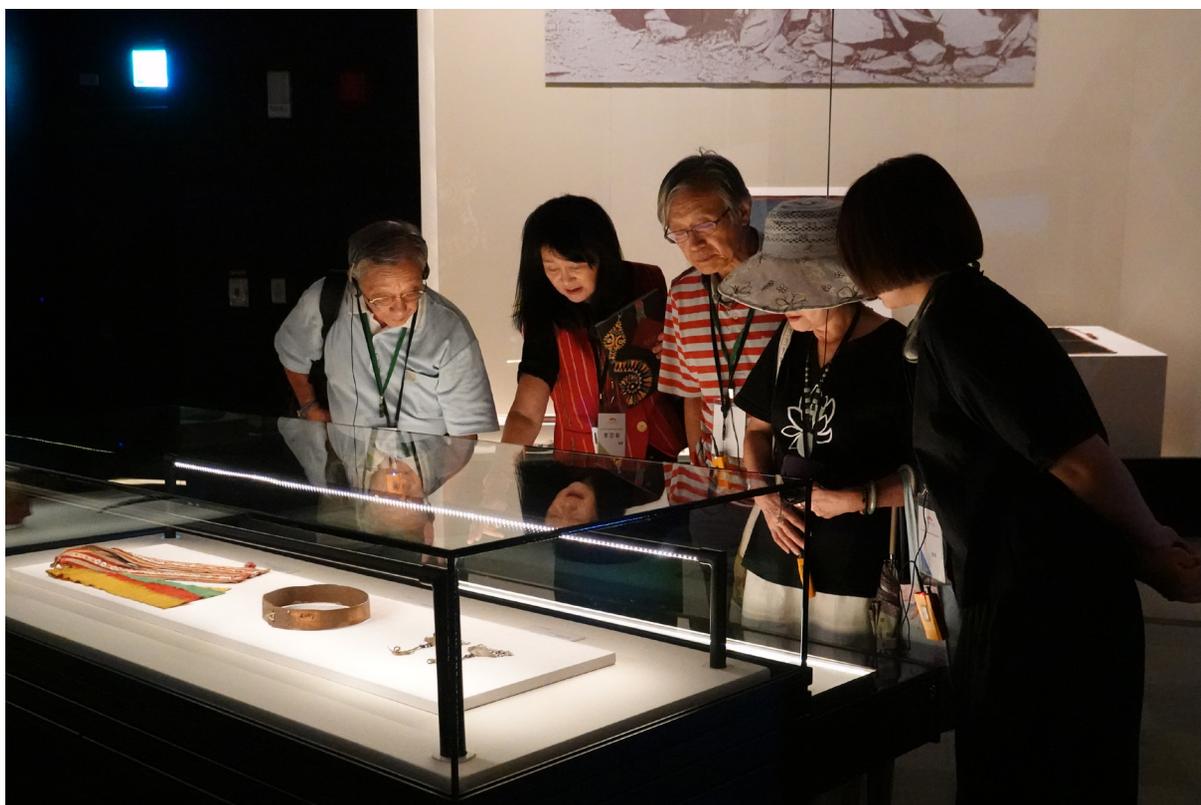
地，而陽明海洋文化藝術館則培訓高齡導覽員以推廣基隆的文化觀光；臺中市學學習型城市計畫則配合2018年於臺中舉辦的世界花卉博覽會，營造城市美學文化，型塑美麗的臺中；為提升市民的藝術參與，臺中市打造一條從國立科學博物館、勤美誠品、國立臺灣美術館延伸3公里長的藝文綠園道，從中舉辦精采的藝術學習與表演活動，藉以提升臺中市的美感意象與市民的藝文參與；南投縣學習型城市計畫即是以打造縣內綠活城鎮為主軸，以埔里鎮為例，小鎮的發展願景即是以生態生活博物館為概念雛型，透過保存埔里地區的豐富的人文與自然生態，建構處處可學的學習場域，實現整個水沙連地區就是一座生態博物館的想像。

綜觀目前國際潮流，博物館參與學習型城市之推動，為落實終身學習社會與推動永續發展教育之新思維、新策略與新趨勢。臺灣博物館應面對挑戰、開創新局，積極借鏡國際博物館之推動經驗，以更整體宏觀的格局，有效連結市政發展計畫，主動串連城市內的學習網絡，以發揮博物館更大的教育功能與社會價值，實踐樂學樂活的幸福城市願景。

參考資料

UNESCO Institute for Lifelong Learning, 2014.

Lifelong Learning for all: inclusion, prosperity and sustainability in cities.



現代美術館的展出主題十分多樣，更提供參觀民眾一個對話的平台，而不是只有單向的溝通，也是學習型城市重要的元素。

「時尚策展 2.0：遇見台灣」活動紀實—— 博物館與時尚的對話

蔡牧容 / 輔仁大學博物館學研究所研究生

朱紀蓉 / 輔仁大學博物館學研究所副教授兼任所長

「時尚策展 2.0：遇見台灣」計畫主持人

接續 2014「從伸展台到博物館：時尚策展與設計的新浪潮」講座與工作坊的活動，輔仁大學博物館學研究所

（以下簡稱輔大博館所）在今年春季再度展開對博物館與時尚策展實踐的探索，舉辦「時尚策展 2.0：遇見台灣」系列講座與工作坊。傳統上被認為是神聖的、知識性的文化殿堂的博物館，與講究潮流、不斷更新的時尚領域，兩者的曖昧與交錯、產生的回音與迴響，是相關領域者高度關注的現在進行式，甚可說是必修課題。臺灣目前對時尚策展的概念架構，相較於歐、美、日，稍屬薄弱。然而，時尚此一大眾文化，不但討論當下，也討論過往，更可以時人的角度探討貫穿日常文化——如此說來，時尚也屬於一種民族誌 (ethnography) 的書寫。因為這樣的期許，輔大博館所期望帶動博物館界、藝文界與時尚設計界對於這個話題的探討，增加共同對這方面的認識，共創跨域合作的可能性。（圖 1）

輔大博館所受文化部補助，在 2014「從伸展台到博物館：時尚策展與設計的新浪潮」的活動裡，初次透過國外講者——京都服飾文化研究財團 (Kyoto Costume Institute) 深井晃子館長 (Akiko Fukai)、倫敦維多利亞與亞伯特博物館 (Victoria and Albert museum) 外展經理莎拉·史考特 (Sarah Scott)——帶入博物館時尚策展此一新領域。規劃上，以講座加上工作坊的方式，先以知識傳遞再加上實作，融會貫通、步步實踐。今年的「時尚策展 2.0：遇見台灣」以相似的活動方式雙管齊下，成為四年前活動的進階版：透過博物館時尚策展，帶領學員進入時尚與博物館之間的世界。

籌備與活動設計

今年的活動，我們邀請到了紐約流行設計學院博物館 (Museum at Fashion Institute of Technology) 的史提爾 (Valerie Steele) 館長、倫敦維多利亞與亞伯特博物館的史丹菲爾 (Sonnet Stanfill) 資深時尚策展人，與京都服飾文化研究財團的名譽策展人暨前館長與深井晃子，為我們加深時尚策展與博物館之間的認識與知識。活動進行的規劃以講座與工作坊辦理，並在講座之後加入綜合座談，與各界探討、交流相關議題。工作坊所設置的參加方式則是需要前期預備的，透過導入導師制度邀請了業界的專家加入，為學員把關。參加工作坊的學員們須在參加前就與分配到的導師進行溝通，將自己的想法與導師討論，並且將策展理念、展示設計概念兩者分別以文字和各種視覺方式，於工作坊當天呈現在規定的空間中。獲勝的學員隊伍可獲得獎金、和策展人共進晚餐作為獎勵。

活動回顧

「時尚策展 2.0：遇見台灣」為為期兩天的活動，第一天為講座形式，第二天則為工作坊互動式參與。這次的講座舉行於華山 1914 文化創意產業園區，除了場地的活潑，更希望透過辦理在博物館以外的場域能夠吸引專業在不同領域的觀眾，以擴大知識傳遞。此次講座中，三名時尚策展人的講題分別為史提爾館長的〈流行設計學院博物館：時尚博物館〉、史丹菲



圖 1 活動圓滿落成合照



圖 2 史提爾館長



圖 3 史丹菲爾資深策展人



圖 4 深井名譽館長

爾資深策展人的〈V&A 博物館時尚策展經驗談〉與深井名譽策展人的〈時尚展的思索〉。史提爾館長以時尚歷史學家的深厚學術背景，剖析紐約時尚展覽流變，講述自身的博物館如何從 70 年代跟隨著西方世界的衣裝潮流與古典形式的展覽方式，演變為現今時尚界首屈一指的專業時尚博物館。除了講述流行設計學院博物館的歷史，館長（圖 2）也特別提到自己如何成為時尚歷史學者，因為對一件服飾歷史——馬甲的偶遇，使她開始專研時尚的歷史，發現與瞭解到服飾對人類歷史的意涵，除了是時代性的標誌，衣裝與服飾更濃縮了時代精神與社會風氣、意義與結構。

史丹菲爾資深策展人（圖 3）則分享了她自己在博物館內的策展經驗、時尚策展所花費的精力，與前置作業的重要。其中提到，因為一檔時尚展覽所需要的研究吸引了更多研究人員的加入，進而提高英國對時尚歷史專業人員培育所提供的獎學金。史丹菲爾除了在英國策過許多展，也因為時尚展覽的親民，她也帶著許多展覽到全球各地巡展，說明了時尚展覽通譯性，以親民的方式帶領觀眾瞭解時尚展覽。

深井名譽策展人（圖 4）最後則帶觀眾認識京都服飾中心的歷史，透過歷史性的梳理，分析京都服飾中心所策劃過的時尚展，以及時尚展在她生命中的位置，為講座劃下完美句點。講座結束後的綜合座談則邀請到了臺灣資深設計師洪麗芬與讀衣計畫設計師之一周裕穎一同與三位策展人們加入討論，共同探討時尚策

展在臺灣的可能性、臺灣博物館與時尚策展未來的共創以及服飾設計對時代畫下的意涵，為第一天的活動結尾，也將博物館、設計與時尚策展劃出未來藍圖。（圖 5）

第二天的工作坊在經過選篩之後，共有六組來自不同領域的參賽者，內包含；服裝設計界、博物館學界、建築界與音樂界等箇中好手，各組在與導師討論之後，展現出自己對時尚策展的詮釋，以不同科技與織品媒材演譯新一代的策展理念，並在活動中間與三位國際策展人交流，在地與國際，交織出不同的意見與想法。我們在活動間也可以看出，將工作坊預備期拉長的活動成果活潑，放入最後呈現的思考也較多元，實為此工作坊成功之處。（圖 6、圖 7、圖 8）

宣傳與檢討

隨著資訊網路化，以將活動宣傳焦點放入線上宣傳為主；活動的報名也是，將表單網址置入 Facebook，操作簡易。國際知名的講者陣容帶來了絡繹不絕的報名人數、媒體與新聞報導，然而在工作坊的報名，並不如預期踴躍。雖然工作坊後期報名人數，透過媒體宣傳增加，回顧活動的設計，我們檢討出未來在設計上需要修改之處：首先，以競賽形式進行，需要提早發布訊息，並且要透過提高獎金等方式，吸引參賽動機，否則會令人感到退避三舍；其次，參與工作坊，需要花時間與精力準備展覽，可能不適合忙碌的都市



圖 5 講座活動大合影



圖 6 工作坊實錄一



圖 7 工作坊實錄二



圖 8 國際策展人們仔細聆聽與評審

生活步調；第三，一般人對策展的概念，感到陌生；未來招募工作坊學員時，加強對學校相關科系、專業人士或團體進行宣傳，可能比較有效。

而活動的形成間的碰撞也不只如此，因為請了外國講者千里來臺，接待的細節與服務便格外重要。輔大博館所在每次請外國講者與會的活動中，皆會安排參訪相關景點與機構參訪，以介紹臺灣不同的文化風貌與地景。其中兩位講者因為在活動前期就已在亞洲地區，到臺灣時，無時差問題；而美國講者，則因抵臺時間為講座活動前一晚，明顯受時差之苦。講者雖完美地為觀眾提供知識性的內容，但這樣的負荷也是我們在籌辦間不樂見的。規劃國際講者活動時，建議講者提前抵臺，以調整時差，減輕行程壓力，這也是未來規劃活動需要納入的考量。（圖 9、圖 10）

結語

博物館研究隨著時代的演進，型態多元，而時尚也是，所有的歷史、風潮都跟隨著不同載體前進。這次本所舉辦的「時尚策展 2.0：遇見台灣」透過跨域的合作，提升博物館的功能。除了向國外學習，我們也向內探討——透過時尚策展，在臺灣實踐多面向的知識融合，強化文化動能、創造更多的可能。我們從三位國際策展人身上學到了時尚策展的學理、當代性(modernity)、廣度與深度。同時，我們盼望將此次活動習得的行政經驗與深度對話(discourse)，能夠強化



圖 9 輔大校園合影

博物館未來能量的構築；並且讓時尚展覽與相關討論形成知識與創意來源，因而有更好的展望。



圖 10 參觀輔大織品典藏庫房

記憶時光一

關於《記在，新海租書店的，那一年》特展

莊凱証 / 澎湖縣政府文化局博物館科專任助理
中原大學設計學博士學位學程博士生

漫畫、小說
陪伴
一段段生活時光
是上課時偷看的緊張時刻
是尋找夢中情人的虛幻世界
是當兵度日的解悶糧食
是週週期待的生活交流
是練功習武的層級累積
租書店，在澎湖
還記得嗎？

展示理念

展示脈絡依附在一則網路訊息，訊息的發布與內容的解讀，說明社會環境、歷史發展、產業結構、消費模式之間的關聯。視這層關係為展示架構的本體，向外延伸，議題、事件，能否成為澎湖人的新關注？心目中的最佳休閒去處是哪裡？租書店會是首選嗎？記憶是展示本體的資料庫，透過每個人腦海裡的生活點滴，重新理解一家店面的存在意義。當「那一年」啟動，處於生活環境，專屬的時光記憶，透徹地埋藏在每一世代。新海租書店，為在地時空營造無數的生活參與，學生、軍人、上班族等族群的光顧，紛紛建立所屬的生活回憶。

展示規劃的籌備，需要展示主題——新海租書店的協力，提供展示所需的素材與相關展示內容。2016年，

因為一則訊息的發布，立即引來許多漫畫迷的關注，焦點多半是絕版或著名漫畫、小說。至於博物館的角色，則是在生活進行式中，思索居民與店家的生活關係。在第一時間裡，透過實地觀察、記錄、蒐集，包括租書店成立的來龍去脈、經營模式、消費客群等面向，皆為展示規劃前提的重要資訊。2017年過年，店家再次發出訊息，配合返鄉人潮，希望在過年期間能讓老顧客舊地重遊、重溫舊夢，再訪並尋寶……



展示概念發展

那一年的生活時光

還記得第一次看漫畫（尪仔冊）的地點嗎？還記得第一次接觸小說是什麼時候？那段屬於個人的成長歲月，與朋友同好的交流分享，以及閉關練功的閱讀等級，顯示漫畫、小說在各年齡層讀者的心中，扮演舉足輕重的獨占角色。過去以實體店面為主的租書店，每逢放學或放假，總是吸引不少顧客上門，生意蒸蒸日上。反觀現今，科技掛帥，數位媒體取代紙本，網路平台、通路日益便利，閱讀習慣亦受之影響，電子書的出現，多少受到衝擊。



特展入口主視覺



「我與漫畫、小說的生活時光」展示單元



人形剪影情境營造



展示照明氛圍



櫥窗展示擺設



小說、漫畫實體展示



開店至今的板凳



店章與老闆自製的筆筒



牛皮紙書皮的歷史感



紀念章圖樣

漫畫或小說，伴隨一生的成長，是我們從小到大的精神糧食之一。那段期待每週搶得連載內容先機的時光，或是曾經被視為違禁品的校園時代，甚至是偷偷躲在棉被裡閱讀的心驚時刻，都能在所屬的生活過程，一一刻劃。曾幾何時，一家店的生命歷程，對內，是家人共同生活的場域之一；對外，是讀者來訪駐足的場景之一。漫畫與小說，別具一般的吸引力，先睹為快的喜悅，立即浮現於臉龐。

「那一年」所涵蓋的是，每位讀者各自接觸漫畫、小說的那一刻以及店家歷經市場變遷的那一代。一家店、一群人、一本書，共組每一時代的生活光譜。

結語

故事的起始總是需要一個開端，關於一家店的歷史沿革，可以自營業登記證找到陳年的老味道；也可以在某個符號寫照裡，發現埋藏已久的開店線索。對每一個人來說，曾經在心中流竄一段時間，歷經年少輕狂、少女時代、童年往事，尋找當年的那段時光，或許，這才是每個人心中所認定的「老」味。多少人曾在一家店，度過某一成長時期的時光？多少事曾在一家人，陪伴世代代的光陰？當一聲令下，或一則訊息出現時，我們將隨之逝去哪些事物呢？此時此刻，博物館該有的發聲又將在這裡出現？2018年，澎湖生活博物館發出了《記憶時光－記在，新海租書店的，那一年》特展檔期訊息。

無限點點的家—

草間彌生美術館簡介

杜逢瑀 / 國立故宮博物院文創行銷處助理研究員

草間彌生，生於 1929 年 3 月 22 日，為家中排行最小的孩子。大約 10 歲左右即開始以圓點或網狀圖樣為創作主題，因為那時的她已飽受精神性的視聽障礙所苦，只有藉由畫畫她可以暫時忘卻那些病痛。1952 年在日本松本市舉行了第一次個人展覽；1957 年，旅居美國，並於西雅圖舉辦了第一次在美國的個展；1958 年移居紐約，期間舉辦多次展覽且持續進行創作，並與安迪·沃荷 (Andy Warhol) 與克勒斯·歐登柏格 (Claes Oldenburg) 等藝術家聯合展出，奠定她「前衛的女王」的地位，作品也輾轉引薦至歐洲，後於 1973 年返回日本東京持續創作。2016 年獲得日本文化勳章，且榮獲《時代》周刊評選為「時代百大人物」(Time 100 - The 100 Most Influential People) 之一。

草間彌生美術館介紹

草間彌生美術館座落於新宿區，離早稻田大學校區不遠，亦非常臨近日本文學名家夏目漱石的誕生地「漱石山房」，文教氣息濃郁，於 2017 年 10 月 1 日正式開幕。美術館為獨棟的建築，採地上五層、地下一層的設計，白色的外型，在以灰色為基調的此區格外醒目。(圖 1) 館內設置有展覽室、資料閱覽室、藝術裝置體驗室以及商店等空間。行進動線由樓梯與電梯串連，特別的是，由於空間較小，且配合建築本身的弧形設計，基於安全考量樓梯僅限於上樓，下樓則須利用電梯。開幕至今已舉辦過兩檔展覽，第一檔是 2017 年 10 月 1 日至 2018 年 2 月 25 日的 Creation is



圖 1 草間彌生美術館入口

a Solitary Pursuit, Love is What Brings You Closer to Art 展。第二檔展覽則是 2018 年 4 月 1 日至 2018 年 8 月 31 日的 Here, Now, I Have Reached the Grandest Start of My Life 展。

一樓規劃為博物館入口大廳、服務設施、週邊商品商店。商店規模不大，販賣品項亦不多，以畫冊圖錄、明信片、絲巾、小型南瓜模型為主。有限的空間中，卻可見設計的巧思，連隱藏於服務台後方的廁所，內部空間設計都非常具有草間彌生的獨特風格。(圖 2)



圖 2 廁所內部



圖 3

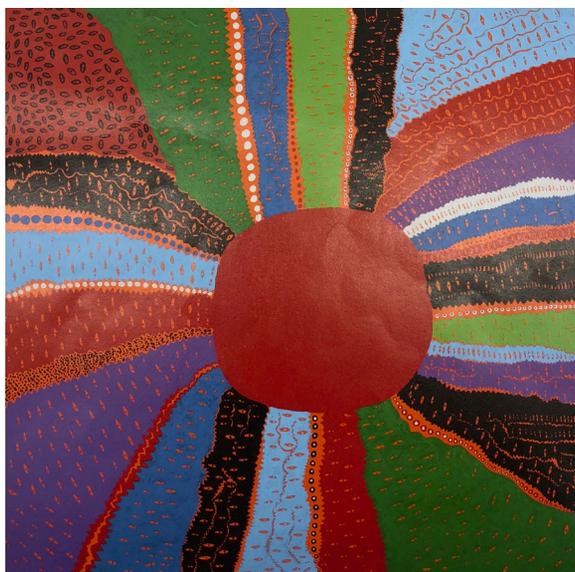


圖 4 THE DAY MY BODY LEAVES LIFE, THE MOON SHALL STOP ITS GLORY (2017)

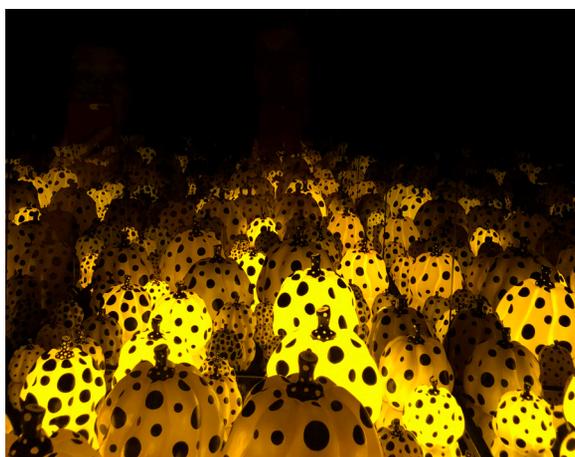


圖 5 鏡中的南瓜

二樓與三樓為主要的展示空間，挑高的空間，即使展示大型畫作也毫不受限。筆者參觀時，正值 Here, Now, I Have Reached the Grandest Start of My Life 展覽。主要展出她在創作活動出發點的故鄉松本所描繪的 1950 年代繪畫及水彩作品。二樓展出了 20 件草間彌生於 1950 年代的作品，此時期的作品，已逐漸展現出抽象風格，創作主題相當廣闊，以植物、動物、人類、天文及都市為靈感取材對象表達生命的多樣性。（圖 3）

三樓，則展出了 16 件 2012 至 2016 年間創作的《我永遠的靈魂》系列作品。此系列作品，是於西元 2009 年開始進行的最新巨幅畫作系列，被視為藝術成就最高的時期。作品呈正方形，長、寬各有 194 公分，以丙稀鹽酸料 (acrylic paint) 為原料進行創作。顏色鮮艷，交錯使用抽象線條與具象的眼睛、人臉等，表達草間彌生對於反戰、和平、生存、死亡及愛的深切感受。此區的展示，非常有視覺效果，大家可以試著想像，在不大的空間中，白牆上展示著每幅都比人還高的巨幅畫作，藝術家使用彩度鮮明且對比強烈的色調，在單色背景的畫布上描繪出抽象的線條圖案，交錯夾雜著眼睛、側臉等具象圖像，畫風相當華麗，乍看之下可能有些眼花撩亂，但如同每幅畫作的命名暗藏詩意和隱喻，細看之下，作品暗藏著相多多的細節，建議觀者不妨花些時間仔細觀賞，進入藝術家繽紛又帶些許詭異的奇幻世界中。（圖 4）



圖 6 資料室

博物館四樓展示的，是以南瓜、鏡子，為元素的最新的體驗裝置作品，每次開放 6 名觀眾進入。四面都是鏡子的漆黑房間中，中央放置了 2017 年創作的：Pumpkins screaming about love beyond infinity，剛進入房間時一片漆黑，眼睛適應一短時間後，會看見中正中央發出微弱的黃光，起先只是一顆南瓜，之後二顆、三顆，隨著燈光越來越亮，出現的南瓜也越來越多，黃底黑點的南瓜，隨著燈光漸亮與鏡子的反射鏡像作用，看起來就如同無限顆南瓜，延伸到無限遠的空間，象徵著愛傳達到無盡的遠方。（圖 5、圖 6、圖 7）。許多人最先可能都是因「南瓜」而認識草間彌生，草間彌生曾提及：「當我抱起南瓜時，便會想起遙遠孩提時代的記憶。我的心有好幾次，都因南瓜獲得救贖，在過往內心困苦的日子裡，南瓜總能撫慰我的心靈。」南瓜，一件日常生活都會接觸的東西，原來在草間彌生內心有如此特別的意義，代表了童年、代表了救贖，進而創作出各式各樣立體的、平面的、大大小小的南瓜，搭配上獨特的圓點，平凡的南瓜變得獨一無二，如今「點點南瓜」就幾乎等於草間彌生，吸引了無數的愛好者，確實呼應了藝術家「將愛傳達到無盡遠方」的理念，也吸引了群眾，透過南瓜，更進一步去深入瞭解藝術家的其他作品。

五樓為閱覽室及戶外展區，閱覽室內有草間彌生歷年展覽圖錄，供參觀者翻閱，牆面則簡述了草間彌生從出生至今的大世紀（圖 6）。半開放的頂樓空間，展示了最新的南瓜作品《Starry Pumpkin》，藝術家以

馬賽克的手法，裝飾南瓜表面。同樣的南瓜外型及圓點，因使用的材質與裝飾手法不同，搭配頂樓窗戶灑下的陽光呈現耀眼卻不刺眼的閃亮南瓜，呈現出令人耳目一新，不同於以往的南瓜雕塑（圖 7）。

結語

儘管草間彌生今年已高齡 89 歲，正如展覽名稱：「這裡，現在，我已來到我生命中最偉大的開端 (Here, Now, I Have Reached the Grandest Start of My Life)」，創作力絲毫不減少。雖然草間彌生博物館的空間不大，筆者非常建議大家去東京時，能抽空拜訪此博物館，透過展品追尋藝術家旺盛的創作軌跡。

附註

· 草間彌生美術館參觀資訊
為了維護參觀品質，博物館採預約購票制，一律透過網路購票，無法現場購買。禮拜四至禮拜天以及國定假日開放參觀。每天分成四個參觀時段，每時段限制 70 名參觀者進館參觀 90 分鐘。每個月 1 日開發售 2 個月後的門票，例如 6 月 1 日可購買 8 月的門票，門票往往開賣當日及售罄，相關細節請參考官方網站：
<http://www.e-tix.jp/yayoikusamamuseum/en/>。



圖 7 Starry Pumpkin

破損的背兒帶——

談博物館收藏與物件性質的轉變

方鈞璋 / 國立臺灣史前文化博物館助理研究員

為何作工精湛的背兒帶大多竟是破損的？

2004年，我所服務的國立臺灣史前文化博物館（以下簡稱史前館）開始進行中國西南少數民族文物的收藏。其中，背兒帶因豐富的色彩、多變的造型、精湛的工藝技術與鮮明的族群特色，自然成為重要的收藏項目之一。然而，當我著手進行背兒帶入藏整飭工作時，卻發現這些背兒帶竟大多形制不全，甚至有破損的情況。當背兒帶上的破損成為一種普遍的現象時，不禁讓我進一步去問：這些破損是如何造成的？是否有其意義？在這些疑問的帶領下，展開了一段關於背兒帶意義的探索歷程。我發現，要回答以上這些問題，必須從背兒帶在原社會中的使用脈絡，以及從物件變成博物館藏品的過程進行理解。

背兒帶是人

「背兒帶」泛指中國西南少數民族用來背負、繫綁和包裹幼兒的寬帶與被子，與人類生命、生產、孕育與滋養成長等觀念有非常密切的關連。黔东南地區的苗族將背兒帶比擬為包覆嬰孩的胎衣，孕婦懷孕期間嚴禁坐在背兒帶上，以免造成難產（方鈞璋 2007）。此外，部份地區的苗族將背兒帶上長長的綁帶視為母體外的臍帶延伸，象徵連結親子血脈的紐帶。住在貴州花溪的苗族，甚至以擬人化的說法來稱呼背兒帶上的各部分，例如背扇心、背扇手與背扇腳（馬正榮、馬俐 2002）。



在貴州省畢節市大方縣普底彝族苗族白族鄉永興村大寨組，女子懷孕後自己會製作背兒帶，小孩出生七天後，娘家也會至少送來兩件背兒帶做為賀禮。

此外，背兒帶甚至擁有小孩靈魂的一部份，即使孩子已經長大，舊背兒帶與孩子間的連結仍然存在。我曾於2013年在貴州省六盤水市六枝特區梭戛苗族彝族回族鄉隴戛村進行調查，當地苗族認為使用過的背兒帶不能隨意丟棄，否則孩子會生病甚至死亡，如果背兒帶已非常破舊，只能用火化的方式處理。

背兒帶的生命力

透過背兒帶的製作、餽贈與使用，背兒帶體現當地人關於「生命力」的觀點。根據我在貴州省畢節市大方縣普底彝族苗族白族鄉永興村大寨組的調查，女子懷孕後會自己開始製作背兒帶，在生產前準備好。此外，小孩出生七天後，娘家也至少會送來兩件由娘家母親或是嫂嫂、舅娘所做的背兒帶作為賀禮。



居住在隴夏村的苗族認為，使用過的背兒帶不能隨意丟棄，否則孩子會生病甚至死亡，如果背兒帶已經非常破舊，只能用火化的方式處理。



貴州丹寨白領苗在背兒帶上垂掛一串繡花囊，囊內藏有神聖的穀種，以保佑稚兒的靈魂。

這種餽贈與接受背兒帶的行為不僅是社會關係的維繫或禮尚往來，更具有信仰上的深層意涵。江涵真指出，「他們說『自古生命祖婆傳』，母親是『源頭田』，是孕育新生命的源頭，由此民間禮俗以背帶饋贈儀式，透過母傳女的移轉象徵，來傳遞綿綿不絕、無可捉摸的神祕生育力」（2007：16）。正因為背兒帶具有生命力，某些苗族支系相信經過使用的背兒帶具有豐富的生殖繁衍的力量，生過男丁的母親會將使用過的舊背帶「借」給希望懷孕的女兒，希望她如願產下男丁給夫家傳宗接代。

背兒帶是保護小孩的重要物件

中國西南少數民族普遍認為，小孩的靈魂力量比較弱，容易受到外界侵擾，背兒帶上的圖紋與特殊的裝置能保護孩子不受邪靈侵擾。在史前館典藏的一件貴州丹寨白領苗的背兒帶上垂掛一串繡花囊，囊內藏有神聖的穀種，當地苗族崇拜穀神，他們以此保護小孩的靈魂。

背兒帶上與古老傳說有關的紋樣同樣被視為具有強大的保護力量。史前館典藏的一件貴州黃平偉家的背兒帶上有由渦旋紋組成的「八卦」，中為天空和太陽，這樣的紋樣與家的始祖傳說有關。家自稱「羿」的後裔，上古時天下大旱，羿受命而射落九日。羿射太陽的那天，是四月六日，六也就經常出現在紋樣中，並且以八個「六」組成一圈，即為「八卦」（劉道廣 2003：31）。

破損的背兒帶見證了人與物關係的切斷

由於背兒帶具有生命、是當地信仰觀念與宇宙觀的具體表徵，一旦背兒帶要脫離原有的社會文化脈絡時，必須截去一角或剪下一段，象徵人與物關係的切斷。在江涵真的文章中，描述了收藏背兒帶的過程中第一手的親身觀察：

當筆者下鄉採集標本時，多數婦女並不願出售背帶，在一些遠離外界的僻遠山寨，甚至不讓人拍照，深怕照相會帶走小孩的元氣與靈魂。即使在不斷遊說下，有人願意出讓眾多珍藏之一件，他們也必然拆開背帶的局部，或卸去垂掛的香囊、流蘇、樹籽珠串等配飾，或剪去背帶的一小部分（通常是一截綁帶或小細帶），有的人乾脆拆去整條綁帶，只留下織繡主片給買方（2007：17-18）。

江涵真更進一步認為，透過拆、卸、剪、切的方式，當地人象徵性的切斷人與背兒帶之間的關係。

在民族心理上，這種以「拆」、「卸」、「剪」、「切」的方式，處理賣出的舊背帶，傳達一種「切割」、「分離」的意象，表示原主人已和這件背帶毫無關係了。他們說唯有如此，小孩的魂魄才不遠離，身體才會沒病沒疼、平安長大。例如 1993 年春天，我們在雷山縣西江千戶苗寨採集一件背帶標本，家人都頷首同意後，只見那位六、七十歲的老祖母，飛快拿起身旁那把剝



貴州黃平家的「八卦」由旋轉的渦旋紋組成，中為天空和太陽，來源據說與上古以善射著名的「羿」有關。

豬菜的刀子，將背兒帶右邊的帶子剝去一大截，嘴裡嘟囔著苗語，大意是「該留的留，該走的走，這背帶已和主人沒關係了，誰拿去作什麼也跟我們沒關了。」如此一來，她才安心讓外人帶走背帶（2007：18）。

博物館再脈絡化的努力是否可能？

最後，讓我們將焦點回到博物館的背兒帶收藏。從以上的敘述中，我們已經清楚之道，中國西南少數民族的背兒帶不僅是實用的器物或是藝術及技藝的表現，更是連結祖先與神靈的媒介，是活生生具有生命的物件。若背兒帶是當地族群信仰觀念的具體表徵，一旦離開原有的社會脈絡成為博物館的收藏，對其意義與性質產生怎樣的轉變？這又對博物館理解「他者」的社會文化造成什麼影響？

對那些脫離原來社會脈絡的背兒帶而言，博物館無異是一個相當特殊的歸宿。物件的收藏一向被認為是博物館最具代表性的功能，在博物館中背兒帶產生本質上的改變，它不再具有實用的功能，原所蘊含的生命力在收藏的過程中同時被去除。雖然背兒帶具有的信仰意涵在博物館化的過程中仍是被詮釋與再現的焦點，然而其收藏過程大大的轉變了物件的性質，將其從實用性的物件變成某一個族群或某一個地區美學、技藝與社會文化的物證。

然而，若因為背兒帶在收藏過程中產生意義的轉換，而認為博物館再脈絡化的努力是徒勞無功，這樣的觀點相當程度簡化了田野的複雜性，忽略了當地人的能動性與「物觀」。本文的案例清楚說明了，背兒帶的收藏如果沒有當地人的同意是不可能進行的。因此，詳細記錄背兒帶從「用品」到「藏品」的轉換過程，才能完整保留背兒器具具有的社會、文化與信仰價值，也才能真正達到以「人」為核心的文化保存目的。另一方面，雖然當地人用儀式切斷了人與物的關連，但這並非意味「有生命」的背兒器具會因此成為「無生命」的器物。在博物館的脈絡中，這些背兒器具重新獲得一種新生命。博物館藏品精緻的工藝表現、豐富的創造力與視覺上的魅力，對許許多多不熟悉異文化的博物館觀眾始終是最具吸引力之處。對博物館而言，收藏每一個物件的背後，除了能夠保存文化的多元性外，也重新讓藏品站上另一個舞台。在這個舞台上，藏品以其獨特的

魅力重新建構典範。博物館因而成為一個能夠探索、認識與理解多元文化的重要場域。

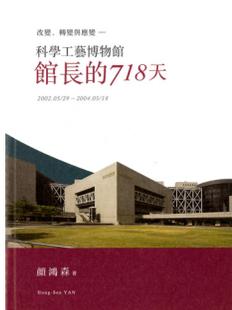
參考書目

- 方鈞瑋 2007 〈繫綁與連結：中國西南少數民族背兒帶形制與裝飾技法初探〉。收錄於《背兒帶：中國西南少數民族背兒帶圖錄》，方鈞瑋主編，頁 33-47。臺東：國立臺灣史前文化博物館。
- 江涵真 2007 〈母愛藝術：中國西南少數民族的背兒帶文化〉。收錄於《背兒帶：中國西南少數民族背兒帶圖錄》，方鈞瑋主編，頁 11-32。臺東：國立臺灣史前文化博物館。
- 馬正榮、馬俐 2002 〈貴州少數民族背扇藝術〉。收錄於《貴州少數民族背扇》頁 1-8。貴陽：貴州人民出版社。
- 劉道廣 2003 〈走鄉入寨看貴州蠟花〉。收錄於《蠟染上、下》頁 24-39。臺北：漢聲雜誌社。



新書介紹

改變、轉變與應變 - 科學工藝博物館館長的 718 天



作者 顏鴻森
出版社 國立科學工藝博物館

作者於 2002.05.29 至 2004.05.18 期間，擔任國立科學工藝博物館館長一職，本書闡述作者治館理念、策略、及措施，分為基礎、變革、行政、及後記四篇撰寫。基礎篇介紹科學工藝博物館的創館背景，並說明施政理念、變革策略、及執行措施。變革篇介紹將科工館從科學中心，逐步轉型變革為綜合性科技博物館的治館核心理念。行政篇針對館內行政工作與業務等議題，說明如何面對問題、瞭解問題、解決問題的原則與措施。後記篇以此出書的 2017 年當下，道出擔任館長的心得結語、鎖具捐贈緣由、及職涯目標之謎。

Textile:

To be Evoked and Articulate



作者 王婉璇、謝宇婷主編

出版社 承誌

Evoked 承誌於 2017 年成立，試圖釐清傳統文化於當代的困境，並集結各領域中的行動者探討傳統於當下時代中存活的各种形式與可能性。

本輯於 2018 年 2 月出版，以原住民紡織為題，點出現下常見的文化挪用、智慧財產權等問題，以及部落年輕一輩面對新形態資本經濟，掙扎著該如何保存、轉化，傳統技藝才能應用於當代社會中的現況。收錄包括當代藝術家、原住民織女、工藝品牌、年輕行動者、博物館學者等不同角色的訪談，傾聽他們對於原住民紡織工藝的認知跟思考。釐清問題、找尋答案的過程，就好似搓製絲線、編織纏繞，而後延伸成形。

the
NEWSLETTER

of CHINESE ASSOCIATION of MUSEUMS

創會理事長 秦孝儀
顧問 黃光男 林柏亭 林曼麗 張譽騰
理事長 蕭宗煌
副理事長 王長華 劉婉珍
常務理事 吳淑英 李靜慧 辛治寧 林詠能
理事 王嵩山 李子寧 李莎莉 李靜慧
岩素芬 洪世佑 張善楠 陳訓祥
陳國寧 曾信傑 游冉琪 劉惠媛
劉德祥 謝佩霓 羅欣怡
常務監事 徐天福
監事 周文豪 游浩乙 葉淑貞 廖仁義
蕭淑貞 謝仕淵
秘書長 賴瑛瑛
執行秘書 許家瑋 陳柔遠
網站管理 陳柔遠
發行人 蕭宗煌
編輯委員會 李莎莉 李靜慧 辛治寧 張瑜倩
廖仁義 劉德祥 賴維鈞
總編輯 賴瑛瑛
編輯 潘欣怡 許家瑋
指導單位 文化部
發行 中華民國博物館學會
地址 22175 新北市汐止區
新台五路一段 95 號 4 樓
電話 (02)26975555
電子信箱 camnewsletter.edit@gmail.com
網站 www.cam.org.tw
臉書 facebook.com/camorgtw
排版設計 叁拾設計
印刷 飛燕印刷有限公司



