



the

NEWSLETTER

of CHINESE ASSOCIATION of MUSEUMS

No.90

DEC 2019

博物館與展覽

BEYOND MUSEUM
EXHIBITION,
COMMUNICATION
AND DESIGN

展示設計與溝通，原本是一門設計科學與整合的藝術。過去一百年，美術館的藝術實踐從包浩斯 (Bauhaus) 策展到白盒子 (White Cube) 展示理論，現代藝術與建築空間的表現性和純粹性，把自己打造成為擴展視覺經驗的重要實驗場所。今日展覽其知識與技術日新月異，主題內容超領域，往往需要不同背景的專家共同參與提案，本期展覽專輯的企劃，廣邀社會學背景、都市規劃師、建築設計師、藝術教育人員、博物館專業人員等，提出不同角度的展覽觀察及實務分享，關注展覽技術、探討展覽與環境的契合度，甚至是數位時代工具的意義。……

博
物
館
簡
訊

01 客座主編序：展覽、想像力與知識的實踐	劉惠媛
專論	
02 從數據看城市：探索、解構與再現	林佑達
08 白湖故居：芬蘭國家博物館展示的本土建築語料	林宏達
14 從美少女看美術史的展覽策略思考	劉惠媛
案例分享	
20 透過藝術啟發兒童對世界的認識	熊思婷
24 空間的詩篇：談美術館中的建築展	黃姍姍
30 博物館的「故事」：展示設計擬譜的萬物之博	莊熙平
展覽與活動紀實	
34 怎麼進行參與式典藏？一起創造典藏與展覽的當代意義	田偲妤
38 從微觀到宏觀，聲音所跨幅的宇宙：池田亮司個展跨域座談紀實	程 元
40 《安定人心：澎湖鎮符文化的信仰流變特展》側寫	莊凱証
42 如何策劃博物館展覽？陸建松教授臺灣演講紀實	陳思妤
博物館簡介	
44 歷史場域與當代建築的交融：丹麥國家海事博物館	郭怡汝



客座主編序： 展覽、想像力與知識的實踐

劉惠媛／中華民國博物館學會理事、展覽委員會主任委員

隨著 21 世紀美術館與博物館角色功能的擴張，未來的展覽可能逐漸成為市民的文化生活重心；對兒童而言是學習資源中心，對年輕人而言可以豐富生活經驗，對研究人員可以提供大量跨領域的知識，可滿足一般人對生命的好奇心，讓來自不同背景的觀眾經驗博物館的魅力。

展示設計與溝通，原本是一門設計科學與整合的藝術。過去一百年，美術館的藝術實踐從包浩斯（Bauhaus）策展到白盒子（White Cube）展示理論，現代藝術與建築空間的表現性和純粹性，把自己打造成為擴展視覺經驗的重要實驗場所。

今日展覽，知識與技術日新月異，主題內容超領域，往往需要不同背景的研究人員、教育學者、設計專家共同參與創意提案。本期展覽專輯的企劃，廣邀社會學背景、都市規劃師、建築設計師、藝術教育人員、博物館專業人員等，提出不同角度的展覽觀察及實務分享，同時希望藉由大數據研究、名人故居博物館、水族館的展示、兒童展主題研究、城市建築展、美術展的趨勢研究邀請大家從認識展覽到參與工作坊課程，地方美術館的館際合作等等，開始關注展覽技術，探討展覽與環境的契合度，甚至是數位時代工具的意義。

展覽多元共融，可以是想像力與知識的實踐，也可以是學習的平台。回顧 2019 年展覽之外，還有許多精彩的專業論壇與學術交流活動，惟礙於篇幅無法一一詳錄，最後附錄「展覽專門委員會」新近舉辦的兩場活動實錄：一是探討池田亮司：聲音裝置與跨域的藝術，一是邀請 Danielle Veronique Kuijten 談展覽新趨勢：如何創造典藏與展覽的當代意義，以饗讀者。

從數據看城市：探索、解構與再現

作者以都市研究社群如何把握「資料視覺化 (Data Visualization)」要點，運用數據進行分析、識別與傳遞協助觀眾重構及重建城市的面貌，並以不同方式體現社群的研究洞察。

林佑達 / IVC 在看得見的城市創辦人

探索，用新的眼光與工具看待城市

作為一個處於網路與科技革命時代的建築師 / 都市設計師，在過去的十年間的實務中，目睹了都市專業如何受到網路與科技革命的挑戰，慢慢發生改變，也得以讓一般大眾參與其中。過去幾個大趨勢，促成了今天我們得以用不同眼光理解城市的契機：

1. 開放數據運動 (Open Data Movement)

過去十年間，一些大環境的變化，讓都市專業知識，得以被打開看見。首先，是約莫十年前的開放資料運動興起，從歐美國家政府開始，倡導開放地方資料給大眾使用。當政府開放了各類數據，不光是讓公眾得以檢視政府效能起到監督作用，更是提升整體民眾知識、催化民間創新的重要舉措，這也是我在美國求學期間第一次感受到的衝擊。資料越開放健全，民間與學術研究圈的創新力就越強，越能對症下藥。臺灣也在 2000 年後積極響應，在 2017 年甚至被國際開放知識基金會 (Open Knowledge Foundation) 評為開放資料評比第一名。

2. 數位足跡 (Digital Footprint) 的爆炸性增長

過去幾年間，我們都目睹到了各類網路服務的興起，甚至短短幾年間顛覆了我們過去幾十年的生活習慣。諸如社群網絡媒體、電子商務、共享經濟服務、個人移動裝置等，隨時隨地、多維立體的記錄著我們每個人的行為軌跡。有別於政府擁有的社會經濟數據，這些私人企業擁有的更貼近每個人的興趣愛好、甚至內心的情感與秘

密。我們開始有機會近乎完整的勾勒個人乃至整個社會的樣貌。

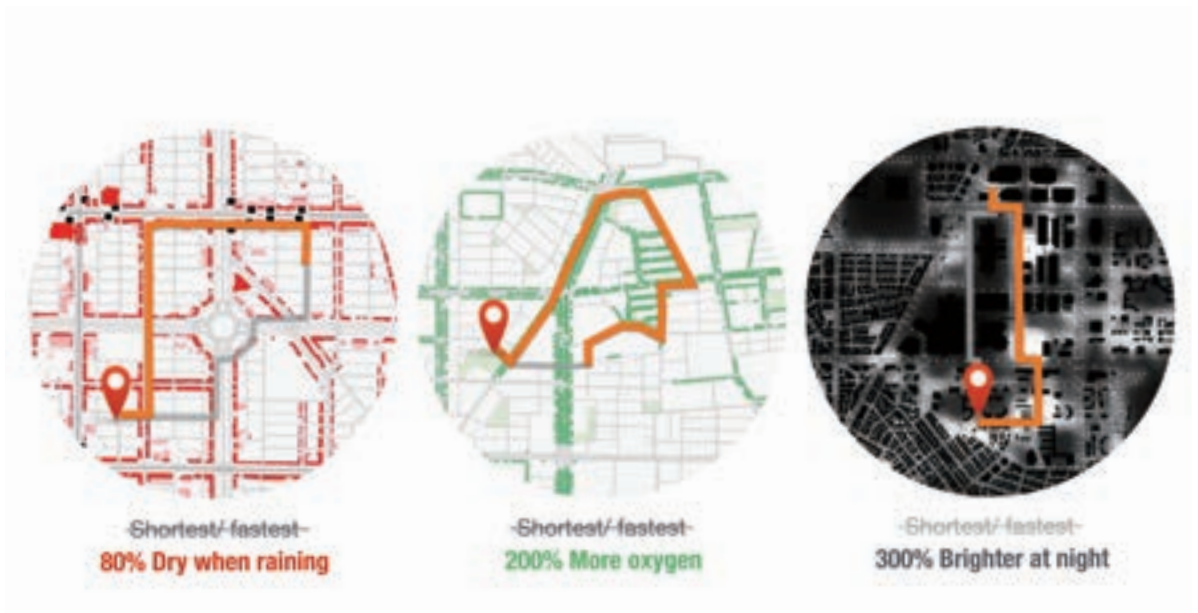
3. 城市數據處理工具的開放

與都市相關的數據，跳脫不了地理空間屬性，也就是我們一般說的地理空間數據。過去，都市空間資訊因龐大複雜，必須透過寡佔的 GIS 軟體才得以讀取，又因其學習成本高，一般民眾無從利用。但隨著開放資料的興起，地理空間數據也有了相對應得開源軟體如 QGIS，讓一般大眾很容易免費下載、處理，與加工運用。

4. 巨量數據運算力的提升

隨著大數據的興起，在應用領域也出現了幾個新的熱潮如人工智慧 (Artificial Intelligence)、機器學習 (Machine Learning) 等。這些以往仰賴強大硬體運算能力、高深計算機知識，而專屬於大型研究機構的技術方法，因為雲端運算服務的普及，以及民間開源共享的各種演算法，開始成為每個人都能用上的工具。例如 Google 將其機器學習的演算法與工具，開源至 TensorFlow 這樣的平台，任何人只有具備基本的程式語言能力，都可以隨時用上影像識別、深度學習等工具，用來解決如識別農作物好壞、預測公共自行車停放等各種需求。

上述這些趨勢的組合，讓我們每個人都擁有重新理解城市的能力。作為一個都市專業從業者，我感受到過去數十年不變、基於經驗法則的都市專業，必須走向開放與科學化，也必須更積極的參與更多行業領域。



IVC 社群專案，利用臺北開放資料設計的雨天地圖、綠蔭地圖與夜間地圖



IVC 臺中高齡友善專案，實地走訪社區活動中心

解構，議題驅動的分散式協作

三年前，在工作之餘，與一些朋友創立了致力利用數據於研究城市的社群：IVC InVisibleCities 在看得見的城市。當時的想法很簡單：既然有這麼多新的數據源與工具，我們應該號召更多人，一起從新的角度研究城市，對都市問題提出新的見解。

IVC 運作的方式很鬆散，或說很「去中心化」。成員們可以自由發起題目，然後邀請分散在十幾個城市的「協作夥伴」組織專案團隊，訂定時程計畫並執行。研究的素材絕大部分取自於政府的開放資料或公開可取得的網路數據，取之於公，用之於公，除了過程中的開放式協作，所有的研究成果也都對公眾分享。由議題主導，讓不同背景專長的人因共同目標聚在一起合作，這讓社群成員得已保持高度的自主性之外，也能持續注入不同領域背景的新血，保持新想法的碰撞激盪。

在研究方法方面，除了利用「量化」(Quantitative)的數據分析之外，我們也強調以使用者為核心的「質性」(Qualitative)研究，這兩者必須相互補充。數據科學能幫助我們剖析系統、檢視規律，但對於人性的洞察、社會現象的理解，必須依賴更深層的觀察、訪談等方法論。

比起學術研究的嚴謹性，或商業分析的應用性，我們在探索的其實是以小見大、化繁為簡的新見解。我們希望解構的都市問題，足夠小，小到一般民眾能聯想到日常

的生活經驗；但也要夠大，大到可以反映一個城市普遍性的問題或需求。絕大部分時候，我們都是在不確定最終將走到什麼方向的情況下，一步步剖析城市。

每一次的城市專案研究，都是一場探索的過程。以 IVC 社群的臺北研究專案為例，在研究題目成型之初，我們在舉辦了幾場公眾工作坊，透過搜集大家對於各類城市場所，在不同時間點體驗過的痛點、幸福感，建構出一般民眾對臺北市的 180 種「場所印象」。然後從中挑出比較迫切、也值得深入探討的印象，進行公開的腦力激盪，產生了數十個天馬行空的創意解法，最終收斂成「消極空間翻轉」、「情境式步行地圖」、「Youbike+」等研究專案，也才有後來相對應的研究與創意提案。

再現，讓公眾有感知的都市敘事

因為每次專案都是一場探索，所以最終對公眾分享的成果中，除了科學性的分析圖表或視覺化地圖，也儘量呈現這些觀察過程。例如我們在臺中展出過的高齡友善專案研究中，就用錄影畫面再現了我們實際造訪社區活動中心的過程。這些第一手的畫面中的老爺爺老奶奶、或唱歌、或閒聊，讓我們在闡述都市的複雜高齡議題時，多了些「人味」，彷彿不再是談「公眾」的事，而是在談「你、我、她/他」的故事。

替觀看者去蕪存菁，說一個好吃，也好消化的故事，也是我們在呈現專案成果的另一個原則。

可能或多或少因為設計師出身的偏執，我們希望呈現出的成果，首先吸引別人目光、使人好奇，可能被美感吸引，也或許被大量的視覺元素震撼，然後願意駐足停留、細細品嚐，並能在短時間內理解我們想傳遞的訊息。說來簡單，但對於數據分析本身就蘊含的理性邏輯和資訊量，並不那麼容易取得平衡。這也是為什麼「資料視覺化」(Data Visualization) 在這幾年成為熱門技能的原因。

以臺北的「角落翻轉」專案為例，怎麼將城市中不同程度、不同類型的消極空間表現出來，並直覺地呈現一種「覺得需要被改善」的視覺隱喻？我們用了不同的顏色，以空間數據分析方法中的熱力圖，表現不同類型消極場所的聚集程度。視覺上，當密度越高、消極的類型也越多種時，就自然形成了暗色區域。彷彿顏色越「髒」，越急須適當的更新活化，賦予了無生氣的都市角落，新的生命力。

最後，作為一個旨在與大眾溝通的都市研究社群，我們也不斷嘗試善用新的媒材，不同方式呈現我們的研究洞察。例如在臺中大墩文化中心的高齡議題，我們嘗試了實體都市模型與動態資料視覺化結合的垂直投影，有別於過去習慣的展板或垂直螢幕，在展間中央的大模型台，投影後成為能夠 360 度觀賞，一下彷彿飛在天上、一下又看見城市流動的立體畫布。又例如我們在上海劉海粟美術館受邀展出的牆面投影，透過巨幅的臺北市無人機空拍影像，讓不熟悉臺北這座城市的觀賞者，可以很快感受到臺北城市的街頭風貌，也讓已經熟悉臺北的人，

用一種新且震撼的方式，帶出對城市進一步瞭解的興趣。

撇除都市設計師、建築師的職業背景，我也是都市生活的一份子。和每個人一樣，我對城市並不那麼了解，因為它太複雜、太龐大了。但也因為複雜，讓我非常嚮往，非常熱衷於窺探其中奧妙，若有幸，能和更多人一同研究城市、分享城市的知識，甚至進而參與城市的創新，那會是我最大的樂趣！



IVC 展於上海劉海粟美術館



IVC 臺中高齡友善專案，高齡友善場所網絡視覺化



IVC 臺北消極空間視覺化地圖

白湖故居： 芬蘭國家博物館展示的本土建築語料

本文以白湖故居帶出建築師的生活與工作室轉變成博物館的過程，作者並以其社會心理學與教育背景及教育政策分析之專長，闡述了館所具體的社會功能經由如何轉變其記憶形式，從全球化與本土化交織的脈絡中交織出社會集體思考的建築語言基礎，並持續與當代議題對話。

林宏達／赫爾辛基大學教育科學院博士候選人

Always design a thing by considering it in its next larger context – a chair in a room, a room in a house, a house in an environment, and environment in a city plan.

— Eliel Saarinen, 取自 Time, July 2, 1956.

白湖故居 (Hvitträsk) 是芬蘭建築師 Eliel Saarinen (1873-1950) 在赫爾辛基市郊的工作室與前居所。現在已成為博物館對大眾開放，由芬蘭國家博物館維護與展示。Saarinen 在 1923 年移居至美國，和他的兒子 Eero Saarinen 在美國參與許多指標性建築的競圖和規劃。兩個 Saarinen 都成為二十世紀建築的代表人物，他們的作品是許多建築計畫與城市發展的討論材料。2012 年古根漢基金會的博物館建案在赫爾辛基遭到第一次拒絕並準備捲土重來時，美國駐芬蘭代表 Bruce Oreck 便寫信給芬蘭建築雜誌的編輯，試圖以 Saarinen 父子在美國的試驗和作品來說服赫爾辛基市議會。古根漢基金會動員的政治網絡並沒有成功，他們在 2016 年的第二次提案遭到赫爾辛基市議會再度拒絕。除了財政規劃不符合當時赫爾辛基市的政治期望外，媒體反應的主流意見也多次引用 Saarinen 與其他芬蘭建築師諸多在地建築中的星巴克和漢堡王的反差為例，對赫爾辛基古根漢的印象提出質疑。無論如何，2012 年至 2016 年之間的談判與評估，為赫爾辛基大大提昇了國際名聲。古根漢赫爾辛基博物館的競圖，吸引了 1715 個提案。Saarinen 與芬蘭其他建築師或藝術家的地景造物，為在地有機文化與全球單一的城市敘事的討論，提供了思考與判斷的具體素材，也為赫爾辛基

提供城市民主的智力。

Saarinen 是多方位的藝術家，除了赫爾辛基中央車站和芬蘭國家博物館等代表性建築外，他也跨足城市規劃和芬蘭貨幣的設計。近年來，隨著大赫爾辛基地區的急速成長，Saarinen 當時的設計思考也成為相關討論的重要參考點。具體的需求包括目前正在進行的赫爾辛基中央車站的旅店規劃，芬蘭國家博物館的整修，以及因應人口急速成長的多中心導向的城市規劃。這些整修與發展計畫的對象或內容，涵蓋 Saarinen 當時的創作。白湖故居作為這些工作的起源地，呈現了具體而微的創作原型。本文將從白湖故居的歷史背景，和故居的近期建築設計以及城市規劃提供的討論，來說明這類展示在社會發展中的功能性意義。

白湖故居作為三位建築師的創作宣言及展示博物館

二十世紀交替之際是芬蘭國族意識興起的時期。和當時許多其他芬蘭的藝術家一樣，Eliel Saarinen、Herman Gesellius 與 Amas Lindgren 一起居住和工作。白湖故居的建築完成於 1903 年，地點位於遠離赫爾辛基市囂的 Vitträsk —— 亦即白湖 —— 南側的岩丘上。當時三位建築師來往赫爾辛基時都得依靠火車與馬車。到白湖故居的最後一段是通往依臨湖邊的岩丘上坡路。故居建體四週有森林環繞，本身的建築組合由原木和石牆在岩丘上構成。白湖故居的主建築包



圖 1 白湖故居的主建築

括三位建築師的工作室（圖 1、2），和 Saarinen 以及 Lindgren 兩個家庭的居所；Gesellius 的家庭則是居住在主建築東側的小別墅；Lindgren 住的北側建築上方原本是由厚重原木構成的高塔，是整個別墅的視野焦點。整個建築組合作為一個整體，和諧地表現三位建築師不同的風格。然而，主建築的北側高塔在 1922 年因為雷擊而燒毀，現在所見的白色北翼部分是 1929 年建造完成，由 Eliel Saarinen 的兒子 Eero Saarinen 重新設計。

白湖故居可說是這三位建築師的具象表徵，對當時的芬蘭社會表達他們的建築目的。在故居完成後，三位建築師在這建築裡的工作室完成許多獨立或共同的工作案，範圍涵蓋芬蘭與歐洲其他國家。三位建築師的共同工作室在 1905 年結束，Lindgren 搬離至赫爾辛基市成立獨立工作室，並在科技學院擔任建築教職；Gesellius 和 Saarinen 則一起工作到 1907 年結束，之後 Saarinen 便在 Hvitträsk 運作自己的工作室。1923 年 Saarinen 舉家遷至美國，白湖便只作為夏居使用。在 1950 年 Saarinen 過逝後，白湖故居一度轉手作為其他私人住宅，直到 1971 年才由民間基金會運作，轉為對外開放的博物館。

從 1980 年代開始，隨著芬蘭教育文化部重視博物館的社會教育與研究功能，該部會所管理的芬蘭博物館在國家層級的運作也逐漸健全。芬蘭政府在 1981 年購置白湖故居，置在教育與文化部之下管理。2000

年白湖故居才轉交給教育與文化部轄下的博物館署（Muscovirasto），在經營運作上，白湖故居和九個博物館現在都屬於國家博物館（Kansallismusco）。

從國家浪漫主義到本土建築

白湖故居一直是當代建築形式中被討論的對象。一般評論中，普遍認為它表現了芬蘭國家浪漫主義。十九世紀芬蘭藝術家的創作為國家意識形態興起的背景提供了素材。例如芬蘭的民俗史詩 Kalevala，以及 Jean Sibelius 的音樂等。在當時，芬蘭的上層社會仍普遍使用瑞典語、俄語和法語。對此芬蘭哲學家與語言學家 Johan Vilhelm Snellman 提出：「我們不再是瑞典人，我們也不能成為俄羅斯人，我們必須是芬蘭人。」在當時社會瀰漫的國家浪漫主義下，Gesellius、Lindgren 和 Saarinen 的建築也被套上類似的描述，然而這樣的形象反映在近年的建築研究與討論中，逐漸被重新檢視。

白湖故居的建築概念部分取自芬蘭東邊 Karelien 地區的本土建築，該地區建築大都採用原木並以岩石為基底。Karelien 是芬蘭民俗史詩 Kalevala 的描述對象，該地區在第二次世界大戰後，便割讓給俄羅斯。白湖故居在結構與室內規劃的確大量採用原木。Lindgren 居住的主建築北翼，當初便是以原木建成的高塔。然而後期芬蘭建築師例如 Alvar Aalto 便對 Karelien 地區的建築有不同的解釋。他認為 Karelien 的建築結合



圖 2 白湖故居的工作室



圖 3 白湖故居的多功能空間 Tupa

自然地景，就近取材，並滿足了當地生活諸如聚會的社會需求。這種符合風土的在地建築可被視為有機建築。

白湖故居的主要空間 Tupa 便是在 Karelien 以及芬蘭本土建築中，被普遍採用的室內空間形式（圖 2）。傳統的 Tupa 以原木構成，有一個可供煮食的火爐，傢俱桌椅大多倚牆擺設。Tupa 常是家庭成員用餐、談話聊天、編織或是整理農穫的地方；它也是家庭的半公共空間、是家庭成員和親戚朋友與客人會面之處。以 Tupa 做為原型的設計概念，是以空間功能為導向，採用當地建材並滿足當代當地的社會需求。Tupa 的設計概念表現了本土建築的簡樸設計和就地取材的材料正義。近期的設計評論逐漸認為，芬蘭的 Tupa 概念其實滿足了國際建築意識形態中重視的多功能空間，Saarinen 的設計也因此提供當代建築的翻譯基礎，用來設計其他空間。2018 年 12 月剛啟用的赫爾辛基中央圖書館頌歌（Oodi），便常被稱呼為 Tupa——是市民見面和接待朋友的地方。

白湖作為城市規劃網絡的重要結點

Saarinen 在 1910 年後期逐漸跨足城市規劃的領域。Saarinen 在芬蘭負責的都市規劃包括 Munkkiniemi 與 Haaga 地區的計畫，以及擴大赫爾辛基的提案。當時城市擴張的需求日益增加，雖然赫爾辛基在 1910 年的人口估計只有十萬人左右，但因為歷年都市人口呈

快速成長，赫爾辛基已期望自己與世界其他大城相比擬。以赫爾辛基西北方的 Munkkiniemi 與 Haaga 地區的計畫為例，他們便預估該區人口在 1930 年將達 169,000 人，若與赫爾辛基市中心相加，大赫爾辛基的人口將倍增。除了人口增加外，赫爾辛基處理的城市需求和挑戰也都具有前瞻性。Munkkiniemi 與 Haaga 地區的計畫後來成為芬蘭許多都市規劃的參考。

上述計畫都是以 Saarinen 作為主要發表者，早期的研究也大都著重在計畫本身。但由於對城市歷史、資源與動力的考量，計畫過程在近年也成為城市規劃的主要議題。Saarinen 在白湖故居時間進行的城市規劃，從購置土地、繪製地形到規劃區域皆是合作分工完成。位在赫爾辛基市郊的白湖，是當時許多規劃與開發者參與討論的地點（圖 3）。Saarinen 的都市規劃思考在美國時間發展成熟。在《城市：它的成長、衰退與未來》一書中，Saarinen 提到近代都市的問題在於過度集中。大約有百分之五十的城市會經歷衰退，並且將大約用五十年的時間來重新復甦，在都市復甦過程中人口將會倍數成長，是以，如何去中心化將是都市設計的重點。

近年來赫爾辛基生活圈的擴大規劃便是以「多中心」導向的生活圈來進行。白湖故居的工作，以及故居與當時赫爾辛基建立起的網路，其中對於城市問題預見思考，至今仍具有許多研究與資訊的參考價值。

白湖故居作為探索社會內在的語言

Saarinen 在《尋找藝術與建築之形式》的前言中提到，建築其實是他為了謀生的選擇，他的最愛是繪畫，因為繪畫相對具有彈性來進行試驗。他說：「尋找形式的過程有兩個向度，藝術家進行創造的同時，也發展了一種對工作的理性分析。這是個人內在且獨立於他人思考的過程。但在這個過程中，若個人越接近不可或缺的基础，那他將會遇到在同樣探索方向的人，和思考」。白湖故居從建築師的生活與工作室轉變成博物館，其具體的社會功能也變成象徵性的記憶形式和當代議題持續對話，芬蘭的博物館網路也提供了語料作為社會集體思考的基礎。在全球與在地交識的脈絡中創造出的建築語言，並不是說明了特定的風格主義；而是藉由建築——說出了社會功能，藉由城市——說出我們如何思考。

從美少女看美術史的展覽策略

本文作者試圖從北師美術館《美少女的美術史》展觀察中，闡述策展人如何運用跨領域、創新、多元觀點鋪排性別歷史，同時點出在日本當代藝術思潮中的女性形象是如何被羅織進情慾、感覺和身體的關係之中，觀者視線又是如何將這些形象簡化及具象成一套符號體系與論述。

文／劉惠媛 教育部美感教育課程推廣計畫主持人

圖／MoNTUE 北師美術館

文本、脈絡與衝擊力

2019年8月至11月北師美術館舉辦的《美少女的美術史》展(美少女の美術史)，展出鈴木春信、鏑木清方、奈良美智、手塚治虫、丸尾末廣等超過60多位名家之作，透過流行文化動漫人物作為行銷符碼，以「美少女」(Bishojo)為名，展出包括300年前江戶時代風俗畫、浮世繪的美人畫、日本印刷出版插畫、現代美術少女洋畫、當代藝術家的創作共200多件精選的名家作品，介紹日本少女形象的演變進化史。展覽的規劃設計與作品分類別出新穎，共分以下六個子題：少女的誕生與開展、躍動少女、神之少女、少女心事、偶像少女與觀用少女。探討跨世代的出版、創作、藝術家對日本少女形象的表現和藝術流變。展出的作品包涵浮世繪、洋畫、日本畫、漫畫、雕塑與新媒體藝術等，作品的內容豐富多元且質量俱佳，罕見地吸引了許多資深的美術愛好者，同時也開發了不少新世代的觀眾。

地方美術館開展館際合作

《美少女的美術史》是由川西由里(島根縣立石見美術館學藝員)、工藤健健志(青森縣立美術館學藝員)與村上敬(靜岡縣美術館學藝員)這三位任職於美術館的日本策展人所組成的「三枝眼鏡研究所」(Torimega-Lab)共同策劃的展覽，曾在2014-2015年間巡迴於青森縣立美術館、靜岡縣美術館、島根縣立石

見美術館，並榮獲該年度全日本公立美術館展覽TOP5大獎，在日本廣受歡迎且佳評如潮。而三家縣立(地方)美術館的館際合作模式緣起於先前的《機器人與藝術—身體、機械的視覺意象》展，我們發現在兩次展覽中，都自由跨越傳統藝術與當代議題，除了展出藝術之外，也延伸至文學、動畫、漫畫、模型等流行文化議題，包括科幻、未來、身體等，成功受到年輕人歡迎，且一時蔚為風潮的展覽。

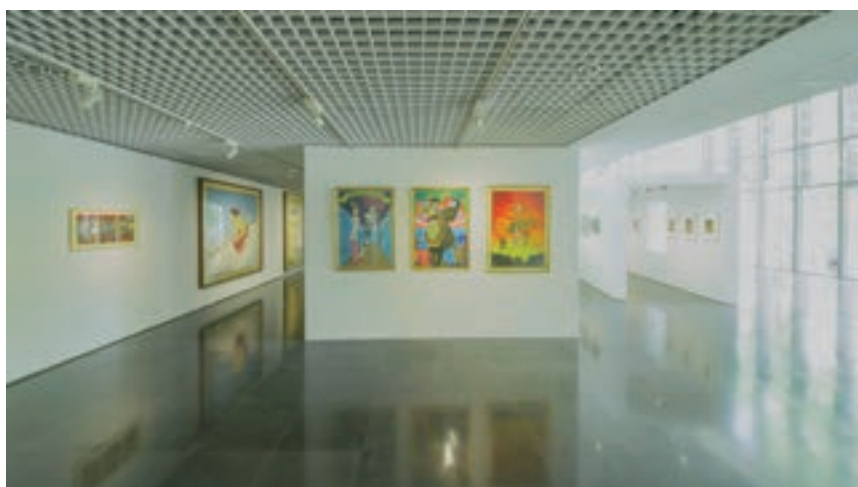
《機器人與藝術》與《美少女的美術史》兩個的展覽的架構有相似之處，首先均巧妙地納入日本當代藝術、流行文化、御宅文化等元素，策展團隊為了開發拓展新興議題，創造展覽與觀眾的對話，所做的各種調查研究和嘗試，從發想理念的零階段開始，就不斷地反向思考，討論要如何開發「新世代的觀眾」作出努力：大至日本歷史層面、美術史、生活研究、文獻參考到定義「少女」「少女文化」「美女」，或以社會面、教育面、甚至消費文化如何廣泛納入少女意象，如何挑選藝術類型和作品等，小至以御宅族為目標的社群媒體宣傳方式，都大多與傳統的藝術策展人，有著不同的溝通與思考路徑。

如何為當下策展？

除利用了文化及歷史研究去探討有關「少女」這個話題之外。在地方美術館的合作模式中，展覽內容的選件方面，要如何集輯三個美術館的典藏特色，分工合作並紀錄分享、管理、保存、邀集當代藝術家作品？



展場空間 (攝影/黃宏錡)



展場空間 (攝影/黃宏錡)

我們可以發現從企劃到設計的過程中，三位策展人共通的特性：一、多元觀點，二、跨領域的結合，三、創新的能力。

三個策展人依自己的專長和研究興趣，相通的理念下整合觀點，強化子題脈絡，例如策展人村上敬發現日本官展中洋畫以「少女」為主題的作品很少，提出外光派少女畫和江戶室內風俗畫的延伸論點。負責本次策展工藤健志跳脫單一的藝術觀點，構築一個多元複雜的「美少女」定義他認為：「少女」這個詞最早誕生於日本明治中期，用來形容女童與成熟女性間階段的新名詞，回溯 20 世紀初，日本社會上出現充滿青春活力的新族群「女學生」及商業市場上的新客層「女職員」，當時出版技術的蓬勃發展，以年輕女性為主要讀者的雜誌，邀請畫家如高島華齊、竹久夢二、中原淳一等人推出引領風潮的美人插畫，逐步建構了「美少女」的形象。1962 年，漫畫家赤塚不二夫筆下以魔法化妝鏡「變身」的少女角色開啟了新紀元，各類型美少女，大量地出現紙本漫畫、電視卡通、電玩遊戲等傳播載體之中。到了 21 世紀，結合數位科技的「初音未來」等虛擬偶像，更吸引許多觀者晉身為二次創作者，以重繪、再製「美少女」表達對於作者或角色的認同，發展出姿態各異的視覺刺激。

青春，隱喻的象徵

事實上，日本少女論的研究分析，的確是有別於歐美的脈絡，獨樹一格。舉例來說，對女性形象的文化幻想，建構於不同時期社會主流期待與心理層次的角色平衡，例如這次展出的媒體出版作品，以公眾教育為目標，巧妙規範女性的角色和日常美德，無論選用服飾、話題、羅曼史中刻意改造、被編輯成故事、遊戲或插畫，均符合當時合宜的社會禮制。相對地，在日本當代藝術思潮中，女性的形象又被簡化成一種具象或圖像的符號，提供符號的系統，觸動視覺場域中的情慾、感覺和身體的關係，重新啟動一套形象論述系統，以拒斥受文化過度制約的偷窺欲望。

《美少女的美術史》展覽，也不僅止於討論日本美術史與社會藝術學而已，除了重塑不同時代女性的生活經驗，戲劇化地呈現出少女的感情特質之外。綜觀全場，展覽作品詮釋指涉的還包括了不同時代的文學家、藝術家等各種創作者，對於「青春」的迷戀和哲學思考。有趣的是，美國史丹佛大學教授羅伯特·柏格·哈里森（Robert Poguc Harrison）在研究人們為什麼膜拜青春時，曾引用科學「幼態持續」（neotony）的觀念（指將幼年生理特徵保持至成年），他把「幼態」擴大應用至文化領域，論證「青春」是文化的創新動力與天才火花所不可或缺。他的說法是：「『天才』專注於創造屬於未來的新事物，『智慧』專注於繼承過去的遺產，在把它們傳遞下去的過程中予以更新。」



棟方志功〈御吉祥大辨財天御妃尊像圖〉
1966(昭和41)青森縣立美術館



尾形月耕〈美人花競山吹〉1887(明治20)
八戸診所街角博物館



村松園〈清少納言圖〉年代不詳
福岡市美術館

可見歌詠青春，一直是全人類創作的靈感泉源。

展覽的策略思考

站在博物館管理層面，籌備展覽期間，跨館合作需要進行許多層次、高複雜度的協調工作，除了信任與理解，難免要考慮包括：機構的立場、展覽主題、觀眾體驗、設計的立場和專案管理的難度等等，策展單位必須擁有強大的共識和做出專業取捨，執行介面也相對複雜許多。三位策展人「對內」：重新檢視自己的館藏與研究，巧妙運用「策展」賦予熟悉的作品新的詮釋意義，也必須快速地回應當代藝術的流行議題。同時他們對外「創造鏈結」，媒合不同地區的博物館組織，廣邀結集大家現有的珍貴館藏，舉辦國內外的巡迴展出，不但發展出跨域的議題，亦成功地開發許多新的美術館觀眾。

可預見的未來，館際合作將會產生許多加深加廣的創意，打破古典與前衛、當代藝術與科技、商業與傳媒的疆界，就有如這次神之少女的單元把「初音未來」與棟方志功的「御吉祥大弁財天」放在一起展出，以「初音」為主題的作曲、編舞、影像、超領域的觀眾參與，對當代藝術家及藝評人所產生的衝擊力，真的充滿不可思議的奧義。

參考資料

- Pollock, Griselda, 1991. *Vision and Difference: Femininity, feminism, and histories of art*. Routledge London and New York.
- 林曼麗等，2019。美少女的美術史：從浮世繪到當代藝術及動漫文化。臺北市：國立臺北教育大學 MoNTUE 北師美術館。
- 梁永安譯，羅伯特·伯格·哈里森著，2016。我們為何膜拜青春？。臺北市：立緒文化出版。



海報一



海報二

透過藝術啟發兒童對世界的認識

如何建構一個以「兒童」為主體、強調親子共享的現當代藝術展演場域？作者現任職於美術館，具兒童藝術教育專業與豐富的展覽實務經驗，本文針對主題、選件與空間設計思考等面向，有精彩的闡述。

文／熊思婷 臺北市立美術館教育服務組組長

圖／臺北市立美術館

美術館從美學的殿堂到美感生活的平台，這是一個巨大的轉變。2014年4月4日，位於臺北市立美術館（簡稱北美館）地下樓的兒童藝術中心（簡稱兒藝中心）正式揭幕，其後的每一檔教育計畫都試圖回應當代生活的主题，盼能引發兒童觀眾進一步去思考的各類面向，從而創造出一個以「兒童」為主體、強調親子共享的現當代藝術展演場域。

展覽取材於生活中的觀察

「你有在收集嗎？你收集什麼呢？」

收集，是一個可以對任何人發出的提問，因為收集幾可說是人類的本能行為與需求，它是一段經驗的累積過程，也是一種獨特的自我表達。反映在北美館兒藝中心的《集什麼》的展場空間是以一個大型抽屜呈現，裝進當代藝術家的奇思異想，希望藉由引領學童理解收集背後帶有的保存並重新創造自我意義¹，從中發掘個人獨特的動機，進而達到認識自我的過程。

而在《小·大》教育計畫中，藉著當代藝術作品，我們希望能引領孩童去看到「絕對」與「相對」的大小概念、理解小與大在尺度上與實質上代表的意義，也去思索衡量小與大這兩個標準的度量衡，同時可以是具象，也可以是抽象。以藝術家陳逸堅現地製作的作品〈魔豆箱〉為例，在三公尺高的（仿）紙箱裡分別設計了三個可各別進入的空間；兒童在不同空間進出時，會被奇異的比例關係引導，實際去感受大小如何

翻轉僵固的視覺經驗，從身體感迸現的比例錯亂——正是藝術家向觀眾提出的詰問。

兒童的當代藝術教育

當代藝術作品成為兒童理解世界的絕佳媒介，主要體現在當代藝術包含了大量的跨領域知識，並且強調思辨與社會參與，因此，日本當代藝術家栗田宏一（Koichi Kurita）收集來自日本各地的土壤，他將取得的土壤靜置於報紙上，等待風乾後，去除如樹葉、石頭等雜質，仔細地過篩並放入瓶中，最後依照顏色的層次一一放置。栗田在《集什麼》中的作品〈土壤圖書館／日本〉（Soil Library, Japan）中100種來自日本各地的土壤開啟了我們對土壤的另一種觀察，而他跋山涉水的收集歷程，也激發了我們對於大自然的想像。

另一個有趣的當代藝術案例是《面對面》教育計畫的「肖像畫」主軸，計畫中藉由讓孩童發掘肖像畫背後欲傳達的內在精神，反身思考：探索自己／他人的面孔（臉）的意義在於哪裡？反觀自己本身，我對自己的臉有沒有充分的認識？展場內透過幾種互動裝置，引導孩童從創作中重新展開對自己的觀察。同時，「面對面」作為自我投射的思考，也易於工作坊課程中引入藝術治療的觀點，孩童可透過視覺、觸覺、色彩表現等重新建構對於自己的認識。

孩童們正是透過藝術家之作、之眼、之鏡，從幽微的暗喻到深沉的指向，去學習觀看世界，與凝視自身；



要兒童認識藝術最簡單的方式是學習藝術家的思考，
透過他們敏感而具有創造性的知覺系統，
重新觀看世界。



第八號教育計畫《面對面》引導兒童發掘
肖像畫背後傳達的內在精神。



第四號教育計畫《小·大》：奇異的比例關係，
讓兒童感受到大小翻轉視覺經驗。



配合《面對面》的工作坊「你畫我畫 你畫室」，
著重在以視覺、觸覺、
色彩表現等來建構對於自己的認識。



配合《集什麼》教育計畫推出「包包客自由行」，兒童可以從美術館準備好的學習包包中，自己探索展覽。



《無關像不像》中，觀眾透過實際操作與投影中的藝術家莊普一起創作。



第七號教育計畫《無關像不像》介紹抽象藝術的世界。

我們也希望透過藝術家的視角、創意思維及問題解決辦法，提供一些取徑讓孩子多面向去接觸、理解所在的世界。

環扣的規劃者、創作者與學習者

教育計畫中，北美館的教育人員不只是擔任藝術作品詮釋的中介者角色，同時也是經驗轉化者；而藝術家的角色也不再只是被動受邀為作品創生者，每一檔教育計畫中皆規劃有現地製作的互動區，邀請當代藝術家成為互動學習的設計者。

在腦力激盪固有的時間成本下，教育計畫的每一檔籌備期平均達八個月，從主題發想、研究與邀請展出藝術家、設計展場空間、與藝術家共同討論規劃互動裝置到工作坊課程的安排等，這些策劃皆緊扣著不同的主軸，儘可能讓每一個互動和環節都有其操作及學習的意義。在這過程中我們會不斷自我叩問：「這個設計的意義在哪裡？透過這樣的互動行為我們期待兒童可以認識／理解／體驗到什麼？」同樣的，在工作坊課程設計完成後，也會做「測試版」課程，邀請不同年齡層的兒童來協助教育人員測試課程的難易、操作上的細節，經修正後才會跟著展覽同步推出。

教育計畫的核心目標：「學習型家庭」

北美館兒藝中心的成立，除了關注兒童在各個不同發展階段能建構的藝術理解、透過藝術啟發對世界的認識外，更希望創造更多「學習型家庭」（learning household）²。對親子觀眾來說，兒童在博物館學習相當仰賴成人的知識分享與引導；依布朗（Christine Brown）所觀察到博物館親子觀眾類型中成人的角色³，美術館的教育部門也同步在思考，親子觀眾裡的成人與兒童角色如何藉由兒藝中心的教育計畫，來扮演共同學習者？各式教育計畫種種的規劃與配套，皆旨在提供揭開門窗簾幕的窗桿，具體而微，從探勘微觀的尺度，映照出更廣闊的世界讓孩童與家長共同探索。

參考資料

¹ 英國約克大學市場行銷與心理學教授羅素·布拉克（Russell Belk）於1991年的論文（Possessions and the Sense of Past）。

² 彼得·聖吉（Peter Senge），2010。第五項修練：學習型組織的藝術與實務（The Fifth Discipline: The Art and Practice of the Learning Organization）。臺北：天下文化。

³ 周雅純譯，1996。Christine Brown 著。充份發揮家庭參觀之效用——觀察博物館科學中心親子互動之所得。博物館學季刊，10(4)，頁：57-61。布朗觀察到博物館中的親子觀眾類型——特別是成人：看管型、維持秩序型、援助型、帶頭型、副手型、搭檔型、領導型、示範操作型等（布朗認為搭檔和副手的角色能幫兒童從活動中獲益最多）。

空間的詩篇： 談美術館中的建築展

建築展如何「不只是建築展」？作者以其文化資源學研究之專業，將帶領領讀者如何在建築展中將「城市建築」、「未來議題」、「當代藝術」銜鑄於策展議題之中，建構出對未來城市的探索與想像。

黃姍姍／忠泰美術館主任

建築展，不只是「建築的展覽」，更是一場關於城市空間的探險，也像是一本小说、一卷詩篇，蘊含了人類面對浩瀚歷史長流想像與現實地理的限制時，依舊執意創造出理想空間的漫長歷程。本文將透過爬梳忠泰美術館歷屆展覽的策劃構思，探討美術館中的建築展如何試圖建構出對未來城市的探索與想像。

聚焦「城市」與「未來」，打破建築和藝術的既有藩籬

忠泰美術館自2016年10月成立以來，持續以三大主軸「城市建築」、「未來議題」、「當代藝術」策劃展覽與活動。從開館展《HOME2025 想家計畫》，到最新展覽《失樂園—當代城市文明的凝視與寓意》，以跨越建築與當代藝術的策展方式，試圖以各種角度來觀看並思考城市的未來。

忠泰美術館的地位之所以是一座「美術館」，並未將自身設定在一座侷限於建築領域的「建築博物館」之主要原因在於，我們認為建築是藝術的其中一種表現，而城市更是藝術與建築發展最必要的土壤。因此，美術館透過當代藝術與建築展覽的策劃，試圖打破建築和藝術之間既有的藩籬與界線。更期待透過建築和藝術交織與相互影響的多重角度，刺激觀眾對於城市發展更多層次的思考。而城市的進展與改變，也勢必將回過頭來影響藝術和建築的思考與表現。是以，忠泰美術館作為一座思考城市的基地，期許不設限於單一領域，而是期盼能提供觀眾打開感官、解放

思緒的靈感基地。

有別於廣泛的當代藝術表現，美術館經營團隊刻意地聚焦於，透過藝術觀點來思考建築與城市空間，如2017年《不存在的地方》展、2018年《逆旅之域》展、2019年《失樂園》展，雖然是以藝術為主的展覽，但藝術家們對於城市與空間的反思與轉化，讓作品早已遠遠超越了單純視覺美感的層次，進而觸發觀者對於異質空間與城市更敏銳的觀察與思考——而這正是忠泰美術館團隊在策展主軸上刻意經營的重點。

日益受到大眾關注的建築展

近年，建築展覽在臺灣逐漸增加，然而相對於藝術展覽仍是少數。即使在極度重視建築的日本，關於建築展策劃與舉辦的肯定，直到近年才開始被重視，如在2019年日本建築學會針對森美術館館長南條史生（Nanjo Fumio）和建築設計部門主管前田尚武（Mada Naotake）二位，頒發了「建築學會文化賞」，表揚他們十多年來，以策劃專業建築展的方式持續對於建築領域的眾多貢獻。

在臺灣，建築類展覽儘管尚未被如此重視，然而社會對於建築領域的認知和興趣已比過去提升，隨處可見地方政府或民眾對於國際知名建築大師的追尋和崇尚，且以建築師為主題的展覽也陸續由公私部門主辦，持續累積民眾對於建築領域的關注。



2011年《朗讀違章》，阮慶岳策劃。



2013年《代謝派未來都市展》，
戶外廣場展出生世代日本建築師全新的建築裝置作品。
(攝影／陳又維)



臺灣建築師謝英俊各運用臺灣常見的後巷空間，
打造出違章建築裝置作品。

發聲於「城市」的建築展

忠泰建築文化藝術基金會自2007年由企業忠泰建設成立以來，十多年來持續舉辦眾多建築活動，深深影響了日後的策展方向。2010年《廢墟建築學院》，由芬蘭建築師馬可·卡薩格蘭（Marco Casagrande）帶領，利用閒置公寓，打造原始生猛的半廢墟空間，邀請參與學員思考人與自然之間的關係。2011年《朗讀違章》展覽由阮慶岳策劃，邀請建築師王澍和謝英俊於閒置公寓頂樓及後巷裡，搭建出真實比例的違章建築。2011年《垂直村落》關注亞洲新興都市重複且雷同的發展模式，反思城市的垂直發展，是否有可能保有傳統村落中人與人親密的互動關係？2013年，由忠泰基金會與日本東京森美術館共同合辦的《代謝派未來都市展》，展出了超過半世紀前的珍貴手稿和模型等原始資料。臺北展新增的戶外展區，更邀請新生代日本建築師平田晃久（Hirata Akihisa）與吉村靖孝（Yoshimura Yasutaka）二位以代謝派理論為基礎，創作戶外大型一比一建築裝置。這些在不同城市空間中的各種展覽，讓基金會團隊累積了豐富的建築展策畫執行經驗，更成為日後團隊規劃和經營發展的重要養分。

美術館中的建築展

2016年，忠泰美術館開館展《HOME2025：想家計畫》，邀請29組建築團隊與20家企業共同合作，以

「十年後的家」為題，展開將近兩年的研究計畫。最終的研究成果以展覽呈現，現場中有移動系統的改造、或有移動都市提案，有創新材料的研發及運用、亦也有創新工法的表現，從建築跨界至不同產業的溝通合作，打破了傳統籌備展覽的模式，也奠定了美術館跨界創新的策展基礎。

自2018年開始的建築師個展系列，則是完整呈現建築師的世界觀。2018年的《零城—馬可·卡薩格蘭：邁向第三代城市》展當中，馬可重新將自然召喚進城市當中，將原本為白方盒的美術館空間徹底改造為半廢墟狀態。廢棄的混凝土沙與塊、砂石、生鏽的鐵板、殘破的磚牆、再利用的玻璃砂、植物、昆蟲等進到美術館，觀眾得以用視覺、聽覺、嗅覺、觸覺來感受馬可心中的第三代城市。

接續2019年春季《人間自然—平田晃久個展》中，平田以「海洋中的島嶼」概念出發，創造出十二座島嶼的全白空間設計。在建築師的世界觀裡，「人」和「自然」並非對立，而是互補和循環的關係，平田也透過設計手法，將自然儘可能帶進生活場域和城市空間中。

2019年下半年的《對話：Oyler Wu Collaborative 展》邀請來自洛杉磯的雙人組德韋恩·奧伊勒（Dwayne Oyler）與吳嘉華（Jenny Wu），以「對話」為題，充分展現兩人的合作無間。小到首飾設計（人體建築），



2018 年《零城—馬可·卡薩格蘭：邁向第三代城市》。
(攝影／蔡明輝)



《人間自然：平田晃久個展》中十二座島嶼的全白空間
(攝影／呂國璋)



2019年《對話：Oyler Wu Collaborative 展》為忠泰美術館大廳量身訂做的裝置作品 Quicksilver，充分展現設計與藝術跨域之美。
(攝影／呂國璋)



2018年《逆旅之域》展覽邀請德國藝術家 Ulla 創造出如劇場般的空間。
(攝影／呂國璋)

大到住宅設計與都市空間規劃，兩位建築師從未放過任何一個可能的機會！在流線且具有科技感的設計外觀下，他們比任何人都更重視「動手作」的重要性，在展覽當中，展示了眾多建築師們親手創作的作品，跨越了建築和藝術的領域。

以上三檔中生代建築設計師以「個展」系列的模式，從創作的核心思想切入，展現建築設計的力量與多元面貌，讓建築展不僅是單純模型和輸出展版的排列組合，而是以設計本身的「概念」(Concept)，重新建構了空間，展現屬於他們的世界。除了空間的設計之外，建築師城市的看法與論述，更是美術館在策劃階段時刻與建築師溝通的重點。對於忠泰美術館而言，展覽不僅是他們發揮創意的平台，美術館更期待這些展覽成為激發新生代創作者對於未來城市更多想像、思考的觸媒。

結語

面對全球大環境急劇改變，環境、政治、經濟、社會、人口變化等，林林種種皆成為影響城市非常關鍵的因素，作為一座新型態的美術館，忠泰美術館期待透過跨界、不設限的策展策略，結合建築與當代藝術高度包容與開放的態度，與創作者和觀眾共同探索未來城市的發展！

博物館的「故事」： 展示設計擬譜的萬物之博

本文例舉專業設計工程團隊如何與海洋生物學者合作的實務案例。作者僑居美國時從事建築設計，取得執照後獲推薦成為美國建築學會 (AIA) 會員之一，在展示設計領域上具有長足、豐富的經驗，讀者可從本次海生館的案例瞭解展陳建立等同於一個知識社群建構的過程。

莊熙平／國立交通大學建築研究所助理教授

「學習」與「娛樂」之間，是否隱藏著一條相當清楚的界線？「學校」與「博物館」各自的定位，理念在「教育」上所產生的分野又如何造出不同的取徑？

一座自然生物博物館可以是有趣的、驚奇的、具啟發性的，充滿靈光一現的奇妙感覺。逛博物館時，觀眾期待的不只是閱讀一本書：一字一字、一行一行枯燥的陳述，而是領會到在教室裡、在書本上無法傳達的深刻體驗。然而博物館與故事傳達之間的銜接，在過去筆者參與大型博物館設計的經驗，經常面臨到空間詮釋的兩難，即委託設計的館方在思索館所的定位上，會以傳達知識火炬作為館的標的，是以當博物館在思考自身建置時，強力黏著在博物館需賦予「幫助學習」的訴求，似乎一下子讓一座本來可以啟發孩子們想像力的大城堡，變成了一部巨大冰冷的立體百科全書。

以下筆者欲以個人經驗提供不同的視角，闡述專業設計工程團隊是如何與海洋生物學者合作，透過研究、展示與溝通向觀眾介紹世界之大與萬物之博，並娓娓道出臺灣海洋生物的故事。

整合啟動

臺灣的海洋生物、生態、景觀、文化等，從淡水到海水、從高山到深海皆有說不盡、道不完的迷人故事。二十多年前，筆者獲得難得的機會參與國立海洋生態博物館——在臺灣恆春半島上的生態之館——的展示

設計。這座國家級博物館的定位，是以臺灣的海洋生物作為主軸，當年館所籌備處方力行主任帶領著一批海洋專業或教育相關的年輕碩博士研究生，以及同筆者等國內外六家不同的專業公司與專業設計工程團隊，一行人全面啟動，共同擬定藍圖、規劃與建置海生館。合作團隊從第一天開始，即針對實際的土地開發和建設工作等硬體開發工作進行策擬，同時也針對「海生館究竟要向觀眾訴說什麼樣的故事」的軟體面向著手。

雖然這是一個二十多年前的設計工作，「軟硬體兼顧、齊步並進」的永續理念，直至今日對於不同博物館而言，仍然是至關重要且影響深遠的發展關鍵。

故事主導

團隊在基本核心有所共識後，並接手處理海生館「故事」(story line) 的重要性。

如以拍攝電影為比擬，一個故事本身的設定，一般而言優先於其後的劇本編寫、分場分鏡、選角、拍攝方式、設備採用、甚至後期製作等的技術處理。由於館所「故事」的規劃設定會進一步影響到後續工程、內部技術、展陳、典藏所有的時程安排、預算以及市場行銷等，是以，「故事」幾乎是館所在建置初期時必先處理的先決項目。以海生館為例，一座海洋生物博物館的前置規劃開發，「故事」不但直接影響要選用

哪些生態環境 / 棲息地 (觀點)、參考地點 (場景)，而這也立即影響到所涉的展示裡將需要呈現何種關鍵物種 (角色)，而物種又會呈現什麼樣的自然動物行為、以及必須以何種視角 (立場) 向觀眾傳達故事背後的立意 (故事 / 感動的傳遞)。

素材搜集

在「故事」初步訂定後，下一步便是充盈故事的資料庫。例如海生館籌備處的內部成員和筆者等外部設計工作人員，在專案啟動後不久，便不分你我的一起捲起袖子分頭從梨山上「櫻花鉤吻鮭」的家鄉開始蒐集素材，從水溫只有五、六度的高山溪流，一路潛入臺灣南端的太平洋溫暖絢爛的珊瑚海，觀察、拍攝、測繪、採樣、記錄，舉凡深山岩壁到珊瑚礁岩、從花草樹木到牡蠣海藻、從養殖到野生、從親水文化到海洋故事，竭盡所能將素材網羅進「故事」資料庫之中。為呈現水生環境和大氣環境、陸地環境是沒有分界且為完整一體的概念，筆者與團隊當年也諮詢了許多國內外不同領域的權威與專家，如魚蟲鳥獸、淡水鹹水、溪流河口、水庫港口等不同物種與其棲地、生養的環境知識，另團隊也向不同單位如漁業署、農委會、中央研究院到營建署，及許多的漁民、養殖業者、地方耆老、詩人等，探查與水文化有關的素材。



專案會議，由右至左依序：美國 EHDD 建築師 Edwar Rubin，背對為加拿大溫哥華水族館館長 Murray Newman，海生館處主任方力行，美國 JAWA 主持人 Joseph Wetzel 筆者。前方為台灣水域館入口設計模型。

(圖片提供 / 莊熙平)



生態棲息地素材搜集及研究模型

(圖片提供 / 莊熙平)

腦力激盪

搜集巨量的資料素材後，緊接而來的是如何讓「故事」成「真」的挑戰：即，如何與各方人員討論、協商和激盪將成為「故事」傳達的關鍵。

筆者在著手規劃、置辦海生館展示的案例中，問題是以層疊、環扣的方式串接與遞進，如：海洋生態的故事主軸要以什麼章節來佈局？單一的展示故事可能有不同專業背景的團隊成員合作共譜，這就需要反覆推敲或辯論，諸如要以何種觀點呈現？觀點又需輔以何種生物及物種？這些物種是否能同時具有專業且合法取得的管道？或是可透過養殖產生？如是後者，開館前如何畜養甚至繁殖？圈養技術是否可及？另外，館內展示「故事」的觀看空間需佐以何種形式、動線、氛圍、光線，甚至何種溫度來表現？預算負擔範圍是？此外，國內是否具備專業的維生／養殖人員可以聘雇？展間搭配的硬體展示設計及工程技術是否可及／可行？後場需要的維生設備如過濾、幫浦、熱交換、養殖、檢疫、醫療等又該如何配套規劃？「故事」細節的面向幾乎無所不包。筆者與團隊當時也參考許多國際水族展示的設計、資源、經驗、經營方式、工程技術等場館範例以累積豐富的經驗，團隊會議時長往往長至鎮日，甚至經常性延續到深夜。

在這些討論過程中，來自不同單位、不同專業背景的成員同時也正經歷漫長的磨合期，是從聆聽和尊重中

學會了理性的評估，此外，更重要的是學會了運用精彩創意去說一個可能很生硬的科學故事，並巧妙地運用不同的展示專業技術將「故事」呈遞到觀眾的面前。筆者的專業是建築與設計，並非海洋生物相關，在這過程中常逼著自己像海綿一樣快速吸收所有的訊息，拚命跑圖書館和書店挖掘資料，然後回到圖桌攤開一張又一張的圖紙擬畫草稿。現今暢談的博物館「跨領域」嘗試，成為筆者當年每天真真實實的挑戰與畢生難忘的學習經歷。

他山之石

正如前述所言，博物館「故事」的生成必輔以大量的旁徵博引，參考後再思索，最後才吸納成為博物館現今獨特的樣貌。

世界各國許多知名的大型水族館／動物園，地理、氣候、生態條件雖或有不同，但說故事的方式、展示設計手法，均是非常重要的參考資料。舉例來說，談生物的多樣性，會觸及不同領域的專家學者們的研究成果，透過水族館或動物園，將生物和棲息環境，具體而微直接呈現在觀眾面前後，人們可以將博物館作為觸媒深刻去感受大自然奇妙的力量。

筆者與團隊當年很幸運的獲得了國際水族館界許多先行者、館長、專家們各方經驗的分享，設計規劃團隊參考他們說故事的技巧、設計、養殖技術、經營經驗，

轉化成展示構想與環境。由於當時在國內還沒有足夠規模的大型水族館，許多的工程技術、建材、設備機具甚至在國內還沒實際應用的經驗，籌備時期也很倥傯地得以向許多經驗豐富的大型國際工程單位請益討教。

未來期許

博物館的誕生，如同一個稚子的成長，透過學習、累積經驗、改正錯誤，日益健康成熟。隨著時代演進，資源的競爭日益演烈與白熱化，每座博物館終將面臨環境紋理與生態、社會與文化的變遷，但是能讓一個博物館精神永續存在而不變的，最重要的還是博物館的「使命」(Mission)。舉例來說，文化歷史類的博物館，因為有氣度包容的愛，得以對所有的文化兼容並蓄的尊重；而自然科學類的博物館，因為秉持對生命的尊重與赤誠，「展示設計」作為博物館訴說的故事激起對各種物種和自然環境的泛愛，正是透過竭盡創意表現出大自然的奧秘為援。換言之，正因為有「關注人類共同未來」的使命，「博物」的真義讓人們在博覽群物之後更具同理心，學會更謙虛地面對人類與環境、各式各樣的生命係屬同一個循環。過去，要「博覽群物」多半藉由遍覽群書、行萬里路來達成，而也許博物館的工作，就從這裡出發，搭建出一座「連結與共感」的橋樑，說出別處沒法說的精彩故事！



臺灣水域館之設計模型
(圖片提供/莊熙平)



臺灣水域館之設計模型
(圖片提供/莊熙平)



臺灣水域館之設計模型
(圖片提供/莊熙平)

怎麼進行參與式典藏？

一起創造典藏與展覽的當代意義

田偲妤／國立臺灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所碩士生

典藏是博物館的基礎任務之一，後續的研究、展示、教育，甚且休閒娛樂、文創商品開發等附加價值，皆從典藏展開。除了上述功能導向與經濟產值的關注，我們對於典藏的本質認知與背後的權力關係瞭解多少？需要反覆探討的問題包含：過去曾典藏了什麼？怎麼被典藏的？為什麼要典藏？這些問題有助於我們思索，典藏的當代意義與未來挑戰，如何讓典藏從靜態（collection）的被研究對象，轉向動態（collecting）的社會參與，並符合民主正義？這是一段打破慣性思維的過程，不僅要思考過去的典藏怎麼和未來做溝通？未來的典藏可以怎麼取得？由誰決定？怎麼決定？都是當前博物館必須積極面對的議題。

有鑑於臺灣博物館界對典藏與展示議題的持續關注，中華民國博物館學會特別邀請國際博物館典藏委員會（ICOM-COMCOL）Danielle Kuijten 主席訪台，2019年10月19日於國立臺灣博物館土銀分館演講，講題為「典藏與藏品的當代意義創造：面對歷史自我」（Contemporary meaning making of collecting and collections-facing our historical selves）。Kuijten 主席從典藏的本質與牽涉的權力關係談起，提出多項當代處理典藏爭議的關鍵問題，並以國際上多間博物館及自身經歷舉例說明，在觀念和實務經驗上啟發我們對於典藏議題的再思考。

處在一種動態當中，不斷重新詮釋的過程

首先，Kuijten 主席從典藏的意義創造談起，博物館典藏不是被動賦予意義，更不會只有單一意義，而是處在一種動態當中，不斷重新詮釋的過程。在實際狀態中我們會發現，典藏物件乘載前一位使用者的記憶，我們的使用又賦予它新的意義，這讓物件本身和當代脈絡越來越相關。Sherry Turkle 在 2007 年《會叫喚的物件：我們思考的事物》（*Evocative Objects: Things We Think With*）一書中提到：「物件可以是情感和智力的伴侶，可寄託記憶、維持關係、激發新想法等。」豐富了我們看待典藏物件的視野。由同名小說具象化的土耳其「純真博物館」即為著名案例，如何確保新意義、新情感和新關係得以持續加入並保存，是博物館面對當代典藏時不可忽視的責任。

找到為典藏填補新脈絡的缺口

另外，我們也不可忽視典藏內含的各層次社會、政治、文化、科學、個人等權力關係，在討論典藏什麼與展示什麼的對話中，必須質疑誰曾經包括在內？誰曾經被排除在外？這些人是誰？我們在社會上扮演什麼角色？從中我們會察覺歷史的空缺，找到為典藏填補新脈絡的缺口，必要時加入新物件與當代對話。在執行上述任務時我們會發現，博物館專業人士不再是選定典藏物件、決定典藏價值、記錄社會現象的權威專家，那些第一手使用物件、身歷其境並乘載記憶的公眾才



比利時梅赫倫市立博物館邀請市民共創屬於城市的時間軸
(圖片來源 / Danielle Kuijten)



右起，主持人劉惠媛老師、Danielle Kuijten 主席與觀眾座談
(攝影 / 洪達媛)

是更適當的人選。這樣「參與式的典藏」不但可以豐富典藏的意涵、發展多元的見解，更可以拉近博物館和觀眾的距離。

當代處理典藏爭議的關鍵問題

但是要將社會大眾納入典藏選擇和意義實踐，更要將其放置於脈絡中以進行當代詮釋，並不是一件容易的事情。其中涉及到如何平衡博物館與公眾的權力關係？博物館如何作為一處公開透明的平台？如何尊重不同文化習俗以確保各方的近用權？如何去殖民化、去中心化，允許他者講述自身的故事？嘗試透過反敘事 (Counter Narratives) 來改變根深蒂固的行為、態度和結構性規範，例如倫敦 V&A 博物館舉辦非洲遺產和 LGBT+ 導覽。其他典藏議題還包括：文物返還、快速回應蒐藏 (Rapid-Response Collecting) 等趨勢。以下將舉出多個國際博物館案例說明當代典藏的最新動態。

國際參與式典藏著名案例

1. 比利時梅赫倫市立博物館

(City Museum Mechelen, Belgium)

該館在重新整修的兩年期間，建立了一個空白的博物館，藉由舉辦各種交流活動，邀請市民就梅赫倫市應包含的展示內容展開對話，過程中市民與館方一起檢視現有典藏、賦予典藏新故事、蒐藏新物件。博物館還將該市的重要事件做成巨幅時間軸，邀請市民將與

事件呼應的個人照片或物件貼在時間軸上，形成一個由市民共創的多元城市史觀。

2. 德國法蘭克福歷史博物館

(Frankfurt Historisches Museum)

除了邀請市民到博物館共創典藏，也有博物館選擇主動走進城市。2010-2017 年間，德國法蘭克福歷史博物館展開一項「途中的城市實驗室」(Stadtlabor Unterwegs) 計畫。館方將每位市民視為城市的專家，一起走進城市的各個角落，蒐集城市的故事、聲音和記憶，並將蒐集成果在一場快閃展 (pop-up exhibition) 中展出、出版刊物。快閃展出的物件並不全然作為博物館的典藏，但其中的故事和數位檔案納入「現在的法蘭克福」(Frankfurt Jetzt) 展覽裝置。

3. 荷蘭鹿特丹博物館

(Museum Rotterdam)

另外一個有趣的案例發生在荷蘭鹿特丹博物館，該館的參與式典藏計畫打破典藏只能是靜態物件或檔案的刻板印象。館方走上街頭詢問市民：你為什麼自認是鹿特丹人？以向市民蒐集屬於鹿特丹的記憶與物件。有趣的是，鹿特丹市長也被納入典藏，成為標上典藏編號的活動藏品。新典藏計畫的名稱是：道地的鹿特丹文化遺產，但市長本身卻是土耳其裔，讓我們重新思考道地的意涵。

4. 時尚謬思計畫 (Project ModeMuzé)

提到訴諸民主的參與式典藏，以及考量某些脆弱的典藏不適合常態性展出，就不得不提近年受到關注的線上資料庫。例如名為「時尚謬思」(ModeMuzé)的線上展覽網站，吸引越來越多博物館共同展出紡織和服裝典藏資訊。網路的長尾效應為塵封已久的典藏創造新的曝光機會，吸引時尚或設計領域部落客和研究人員建立線上社團，應用該網站的典藏資料撰寫文章、尋找新的創作靈感，以及交流新舊技術的相關知識。

5. 荷蘭阿姆斯特丹熱帶博物館

(Tropenmuseum, Netherlands)

「博物館去殖民化」(Decolonize the Museum)是許多歐美博物館不得不面對的議題，關係到博物館論述的去中心化，以及文物返還的爭議。典藏無法脫離過去的歷史脈絡，同時也要建立與當代議題的連結，這是荷蘭阿姆斯特丹熱帶博物館對去殖民化的回應。館方邀請典藏來源地的社群分享物件知識並共同研究典藏，既豐富典藏的研究內容，更與來源地建立永續的合作關係。同時，館方還成立了一個青少年工作小組，邀請青少年檢視殖民地主題常設展，提供不同的評論觀點，例如畫出歐洲是世界中心的地圖、非洲被列強瓜分的圖像，這些用語直接、有趣的新觀點會與舊展覽說明並列呈現，讓觀眾得以從不同角度檢視歷史。簡言之，邀請公眾參與典藏詮釋正是一種去殖民化的過程。

6. Imagine IC

最後，Kuijten 主席以自身擔任共同策展人的「Imagine IC」為例，分享自己多年來的實務經驗。Imagine IC 位於荷蘭阿姆斯特丹市的東南區，60 年代都市的擴張迫使農民移入此區，許多初來乍到的新移民陸續聚居於此，80、90 年代的東南區一度被視為貧民窟，現在則是族群多元、次文化活躍的新潮區段。Imagine IC 已在此深耕 20 年，創立成員發覺荷蘭的博物館典藏太白人觀點導向，因此在中央政府資金的挹注下，展開蒐集東南區第一代移民物件與故事的計畫，過程中不斷檢視怎麼填補歷史空缺？怎麼讓不同族群發聲？目前已發展成一個結合博物館、檔案館、圖書館和辯論中心的混合體，藉由與社區居民合作的工作坊、展覽、教育活動，致力於蒐集、辨識、註釋和保存屬於「我們的」文化遺產概念與行動，讓參與者意識到今日生活對明日社會的重要性。

2014 年，Imagine IC 展開一項新的長期計畫「Bijlmer Meer, Showcase of Southeast」。Bijlmer 是位於東南區的社區，過去大家對此區多存在負面刻板印象，該計畫希望提供觀眾了解此區的多元觀點。每年會由社區居民建構六條故事主線，居民帶來個人物件與檔案資料，分享他們的故事、情感、記憶等，這些團體論壇或一對一對話會被拍攝成影片、作為檔案儲存，其中有一些檔案會加入展覽當中。例如 2017 年策畫的「Bijlmer 空難計畫」，展覽起因於 25 年前發生在當地的空難事



Danielle Kuijten 主席在臺博士銀分館演講
(攝影／洪達媛)



Imagine IC 在荷蘭阿姆斯特丹東南區進行的參與式典藏計畫
(圖片提供／Danielle Kuijten)

件，當時的官方統計顯示當地只有 43 人罹難，但是當地居民都知道，撞毀的大樓裡有很多沒有公民身分的非法移民，直到現今依然有許多居民未走出傷痛，他們希望藉由展覽讓全國了解空難事件對當地造成的重大衝擊。居民皆透過自己的方式保存記憶，帶來與空難相關的物件作為展品，包含：飛機殘骸、錄音帶、鑰匙圈等，另外 25 年後公開的政府文件也回到事發地點展示。文件討論到週日是否降半旗致哀，讓居民意識到政府當時對事件的重視。

Imagine IC 同時也在不斷實驗文化遺產的建構方式，實驗參與式典藏到底可不可行？Kuijten 主席提到，當代的典藏擁有很高的流動性，她喜歡用「網絡」來比喻這種現象，典藏的建構源自人際網絡交流。例如他們曾用手機蒐集街舞、塗鴉、刺青、火星文等街頭次文化，稱之為街頭口袋典藏，讓年輕人意識到，原來用手機就可以創造典藏、創造未來可以傳承下去的文化遺產。

社會不再是典藏的消費者，而是典藏的生產者

從 Kuijten 主席的演講可以發覺，執行參與式典藏的博物館一直試圖建立更多與典藏來源者交流的方式，它們認為社會不再是典藏的消費者，而是典藏的生產者，必須根據自身的定位與追求的目標找到最適合的典藏方式。在演講後的座談時間，與會者也多針對參與式

典藏與展覽的執行經驗進行交流。例如經由參與式典藏蒐集而來的物件和檔案，在策展時怎麼呈現多元的聲音而非策展人的一言堂？又怎麼讓沒有相關歷史背景的觀眾可以了解展覽的來龍去脈？Kuijten 主席建議策展人必須清楚分別不同的言論來源，在物件旁清楚註明物件主人的言論，或用影片呈現不同參與者的想法。另外，展覽也要配合地點、考量觀眾習慣做不同設計，例如在圖書館舉辦的展覽，必須意識到觀眾來此的目的可能只是為了借書而非看展，因此必須策劃讓觀眾路過也能看懂的展覽。至於從街頭運動快速蒐藏的物件與資料，可能面臨博物館和大眾的想法存在差距，代表性受到質疑的情形，或是某些物件保存不易，例如太陽花運動中咬了一口的太陽餅該怎麼典藏？Kuijten 主席也分享有博物館員用封箱膠帶從街頭帶回大量物件，但是重點不是數量多寡，而是必須思考怎麼進行後續的典藏選擇、保存方式與展示設計。正如同國際博物館典藏委員會成立的宗旨：「為明日保存今日」，怎麼讓今日現有的使明日更好？是每個博物館人責無旁貸的使命。

從微觀到宏觀，聲音所跨幅的宇宙： 池田亮司個展跨域座談紀實

程元／中華民國博物館學會執行秘書
圖／中華民國博物館學會

池田亮司個展 8 月於臺北市立美術館一樓展區正式開幕，展覽由北美館策展人蕭淑文與客座策展人林怡華共同策劃，作品涵蓋聲音雕塑、視聽裝置、燈箱及程式編碼，展出藝術家近十年來創作生涯重要的作品。本次中華民國博物館學會博物館展覽委員會與北美館合作舉辦「跨域座談：池田亮司個展」特別邀請聲音藝術家張又升、臺大物理系教授高湧泉，同時也邀請藝術策展人蕭淑文、客座策展人林怡華，分享展覽的知識與技術，自不同專業角度回應池田亮司創作。本文整理自座談現場，期待以此完整紀錄提供給日後對於池田亮司藝術作品研究及有興趣者，留作跨域討論的參考資料。

聲音藝術家 | 張又升

還原，就是尋找事物的存在條件，可從內在結構、歷史過程、外在環境三路徑討論還原。池田亮司給我的感覺就是「帶有音樂性的聲音」。他多半是使用最純粹的聲音，如正弦波、白噪音、震幅、波長、頻率，再將純粹的聲音透過合成器或數位編排機制使他具有音樂性。他的創作宛如數位時代剛開端的鄉愁，音樂分解還原到最純粹的元素，就像數位的 0 與 1。重現，可以是聲附加於任何載體、影像，又或者是一種想像。從還原到重現，實例如同早期的 window 系統開機或者開啟程式時，是需要開啟指令頁面，輸入指令碼才能啟動。而現在使用者只需要點選一個 icon，省略輸入程式碼的過程，直接可啟動程式。還原與重現，簡言之就是包裝前包裝後。

池田亮司創作的前期都是純音樂，而後期為了讓作品更具多元性，在聲音的載體上賦予更多影像上的意義。池田亮司的作品現今被放在北美館展示，讓更多人得以討論，他的時代意義又是如何？

對談：池田亮司展覽的藝術性

策展人 | 蕭淑文

池田亮司提到展覽是在建構宇宙之旅，希望觀者不要解讀技術，以最直觀的方式感受作品。作品當中有 16 毫米的底片、負片、數條音軌，這些無疑是作品的切入點，但池田亮司認為這些聲音或影像的數學運算技術，都是最微不足道。池田在意的反而是觀者是否從微乎其微甚至不可為的聲音，感受到我們都無法掌握的能量。故其以當代最精準的數學方法刻劃出想像中的宇宙，用數據來呈現世界的樣貌，並留給觀者追尋答案與對話空間。

中華民國博物館學會博物館展覽委員會主任委員

| 劉惠媛

池田亮司藝術創作裡有著遙視、遠視、直觀的能力，他在自我陳述式的自創世界中表達抽象及混沌理論。如同當代許多藝術家追求烏托邦背後的世界，往往都在探討機械性、微光、黑暗中想像，因為宇宙空間的無影無盡，更能刺激創作的想像，而池田亮司從聲音作為元素，無限延伸與擴大對宇宙的想像。



左起，策展人蕭淑文與談人劉惠媛



左起，張又升、高湧泉、林怡華、劉惠媛、蕭淑文

客座策展人 | 林怡華

有別於其他展覽都是以視覺優先的角度觀賞，此次的展覽我們朝向直觀性展覽的體驗，避免過度詮釋作品，亦是在測試觀者是否可在此情境下能有效地獲得資訊。事實上我們發現，更多觀眾看完展覽後對作品產生好奇，因此主動的上網研究及搜尋，並試著提出他們對於作品的評論與想法。我想這樣的互動結果是我們一開始期待的。展覽想要傳達的重點在於，不先給予一個固定視角在看待這個計畫，而是在創作的過中，追尋沒有答案的問題，並留給觀者自我對答的時間，傳達一個相對哲學性的問題。

一位物理學家看池田亮司：抽象與具象

國立臺灣大學物理系教授 | 高湧泉

《莊子集釋》知北游篇：天地有大美而不言，四時有明法而不議，萬物有成理而不說。天地之大美確實是人類眼睛不易見、心眼無從想像的，因此科學用很多方法證實並以具象化的方式足以理解，例如太陽光內有無數中子、量子物理、光子、電磁波、音頻等，這些肉眼不可見但在人類世界中不斷穿梭的事物，需以圖像具象的表達。從我的研究角度而言，池田亮司的作品內有許多科學根據，科學具象化的圖片，像是宇宙模擬圖、週期表、光線譜、大型強子對撞機光子加速圖等。科學具象化數據到藝術轉化而成為抽象，其中抽象和具象又該如何分別？藝術家程延平在一段專訪影片提到，具象的繪畫藝術，表現的是肉眼看到；

抽象的繪畫藝術，表現的是心眼所看到的。我想天地一直以來就是無從想像，如同池田亮司的創作，善用不同領域的抽象與具象嘗試構建出他想像中的世界，藝術家作品的美總有一些不可思議的成分在內。

展覽設計挑戰？

策展人蕭淑文表示，展覽設計時確實因為美術館空間、高度的限制而未能展示其它的藝術作品，但精選代表作且全方面的展出是該展主要亮點。音樂類型的展覽我們都必須考量作品需在無干擾且低噪音的環境下呈現。此外，池田亮司也高度的參與展覽的設計及規劃，從來到北美館場地勘查、技術團隊指導、服務人員地服裝等，藝術家都有一定的要求與堅持。池田亮司給了一個總結：「它是一趟宇宙之旅，從微觀到宏觀，賦予觀看者追求一種極致真理的體驗。」

《安定人心：澎湖鎮符文化的信仰流變特展》側寫

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

對於信仰，您認為是什麼？

民間信仰，又如何與生活息息相關？

鎮符，是澎湖社里神明繞境的任務之一
安營，是澎湖聚落安危守護的道道關卡
街頭巷尾巡視，四方鎮守，安定人心

展示脈絡

當「鎮符」二字出現於澎湖地區時，其所涵蓋的在地解讀有哪些？年度例行的村落之事，歷經多年之後，其面貌又何去何從？自老照片發現箇中的生活元素，曾幾何時，那是社里人人參與其中的共識；也是聚落事事環環相扣的重心。鎮符不單是一項年度儀式，更重要的是，係屬民間自發性參與的過程，以及居民與居民之間彼此合作協力的展現。一張平安符的發送——平靜與安心，點滴在心頭。

廟宇神佛、村落厭勝、家戶祖先，紛紛扮演何種角色？不論是香火遷居的移民性質，或分火祭拜的另起爐灶，或神蹟顯靈的地方軼事，在在凸顯泛靈信仰的重要性與在地性。對於生活在島嶼的居民而言，信仰的號召力仍在持續發揮嗎？每一座島嶼，或每一處村里，依循先民生活遺留的腳步，繼續繁衍生活能量，後代子孫又如何延續這些傳統呢？博物館的出現，正為這波斷層或失傳的可能性，創造出哪些銜接的機會？

自鎮守四方的神兵天將，到護守家國的平安之符，信仰生活的本質性圍繞在心誠則靈的範疇，難以動搖。今後，當

觀眾走進澎湖的在地生活圈時，信仰力量的感受，會是一種文化現象、在地觀點、祭祀行為、地方意識、多元論述、知識體系、民俗價值等觸角。站在博物館的角色，它可以是一面反射之鏡，映照出既熟悉又陌生的生活畫面；也可以是一塊磁力之鐵，吸納著既外來又本地的各式人物。鎮符，一方面滲入了民間信仰的地方感，另一方面擾動了俗民社會的價值觀。

勾勒在地生活的展示輪廓

近年來，關於澎湖民間信仰的撰述已有一定的成果累積，舉凡小法科儀、廟宇志、歲時祭儀、生命禮俗等一般介紹或深入探討。澎湖人的生活，信仰是一層面，日日朝夕相處，形塑出哪些真實性的日常呢？策展的起因，便希望藉由展示單元的延伸，儘可能地發現、記錄、觀察任一角落的生命之力。此時，博物館是客體，信仰生活是主體，橫跨兩者之間的鎮符，隨時空演變，繼續刻劃專屬眼前的在地思維。以人、事、時、地、物，勾勒「澎湖鎮符」的生活面向（圖1）。人，是居民；事，是例行；時，是日子；地，是場域；物，是用品。這檔事可以民間信仰為出發點，一項例行性的廟務，居民參與其中，自日常生活萃取展示元素。

2019年，澎湖生活博物館策劃澎湖鎮符文化主題展，透過特展，一探在地信仰生活；透過參與，認識澎湖信仰特質。博物館站在引導的角色，串連居民、聚落、宮廟、營頭等資源，重新銜接這條即將斷層的信仰脈絡。

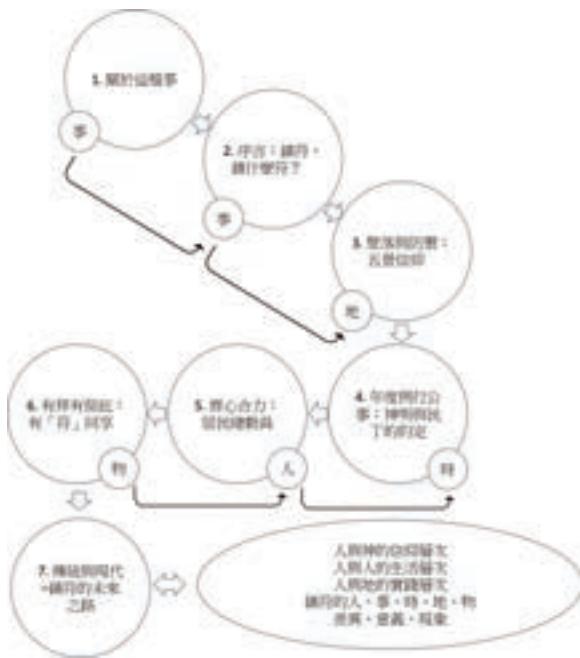


圖 1 展示主題單元組合概念



圖 2 入口意象



圖 3 情境展示設計



圖 4 符簿與印棋

如何策劃博物館展覽？

陸建松教授臺灣演講紀實

陳思好／智慧博物館計畫專案辦公室博士後研究員

上海復旦大學文物與博物館學系系主任陸建松教授於4月25日，受邀於博物館學會演講，講題為〈如何策畫博物館展覽：基於知識傳播和公共教育的目的〉。陸建松教授將演講分為兩大部分，第一為現代博物館的展示理念和方法，第二部分則為如何策劃一個博物館展覽。

現代博物館展示理念和方法

陸建松教授首先提出「什麼是博物館的展覽」，並指出「博物館展覽是指在特定空間內，以文物標本和學術研究成果為基礎，以藝術的或技術的輔助展品為輔助，以展示設備為平臺，依據特定的展覽傳播或教育目的，按照一定的展覽主題、結構、內容和藝術形式組成的，進行觀點和思想、知識和資訊傳播的直觀生動的陳列藝術形象序列。只有具有思想知識內涵、文化學術概念並符合當代人審美情趣的展覽，才是成功的博物館展覽。」

陸建松教授提出博物館展覽的基本要求準則為：看得懂，有意思好看，讓觀眾留下印象和記憶，並進一步提出以下博物館展覽的三大要素與角色：1. 知識性和教育性，2. 科學性和真實性，3. 觀賞性和趣味性。

由於博物館展覽的目的與宗旨為進行知識普及和文化傳播，因此，陳列展覽能給受眾以資訊、知識和文化，起到促進文化交流和傳播的作用並服務公眾教育的需

要。博物館展覽的前提在於為博物館陳列展覽的建設要有紮實的學術支撐，要以文物標本和學術研究成果為基礎。博物館展覽的手段，即陳列展覽要有較高的藝術感染力和觀賞性。只有具有較高藝術水準、有引人入勝感觀效果的陳列展覽，才能吸引觀眾參觀；反之，一個學術味過重、枯燥乏味，或缺乏趣味性和觀賞性的陳列展覽，必定難以吸引觀眾，也不符合博物館非正規教育機構的性質。

如何策劃一個博物館展覽：從文本策劃到展覽策劃

而針對演講核心內容第二部分，陸建松教授指出，博物館展覽文本的重要性相當於電影劇本，也因此，陸教授強調，博物館展覽成功與否首先取決於展覽文本的水準。而博物館展覽文本如同第一部分提到展覽必須有其科學性與真實性，必須有嚴謹學術研究的支持。陸教授也表示，展覽主題與訊息需仰賴實物媒介來進行通過實物揭示事物的本質，體現展覽的主題思想，實物是展覽的「主角」。實踐展覽目的與傳達展覽訊息可藉由分層、結構性的規劃而達到良好的效益。陸教授以《鄧小平故居：我是中國人民的兒子》（圖1）為例說明主題是展覽的靈魂，貫穿於展覽的全過程：一般展覽結構層次分為部分、單元、組和展品4個層次，結構層次要脈絡清晰，各層次之間邏輯性和聯貫性強，下一級必須服從和服務上一級，緊扣上一級的主題，是對上一級的具體化。



陸建松教授



圖1 《鄧小平故居：我是中國人民的兒子》展覽結構
(資料來源／陸建松)

在展覽文本的編寫上，展覽文字通常包含展覽前言、展覽中各部分的說明文字輔助展品創作提示和依據文字以及展覽間連結文字。不同階層的展示文字承擔著不同功能，如前言及部分、單元、組和展品的說明文字，反映了展覽宗旨，因而要準確表達展覽的宗旨以及各部分、單元和組的主題。而在輔助展品創作提示和依據編寫部分，由於博物館展覽中這些輔助展品的創作不同於一般的純藝術創作，而是有依據的再現、還原和重構，必須要有科學依據和學術支撐。因此，在文本文字編寫中，必須給形式設計師提供輔助展品創作的依據。

陸建松教授於演講結尾推出博物館展覽的十大支撐條件分別為：

1. 展覽相關學術資料準備
2. 展品形象資料準備
3. 展覽內容策劃設計
4. 展覽形式創意設計
5. 建築空間條件
6. 尊重展覽工程的規律
7. 展覽工程配合與控制
8. 展覽籌建資金的保障
9. 展覽工程的時間保障展覽工程的時間保障
10. 選準人選好隊伍

歷史場域與當代建築的交融： 丹麥國家海事博物館

郭怡汝／英國萊斯特大學博物館學研究所碩士生

丹麥國家海事博物館（M/S Maritime Museum of Denmark）位於哥本哈根（Copenhagen）北部的赫爾辛格（Helsingør），毗鄰聯合國教科文組織世界文化遺產——以《哈姆雷特》故事背景聞名的克倫堡（Kronborg Castle）。該館為傍海的獨棟建築，以廢棄船塢為基地興建，因其輪廓如同一艘停泊在岸邊的船隻，看起來格外醒目。其展示與記錄丹麥作為北歐海上強權的歷史，涵蓋從 15 世紀至今超過 600 多年的航海故事與貿易點滴，為丹麥享譽國際的世界級博物館之一，於 2013 年正式對外開放。

外部建築

國家海事博物館於興建時，即以其保護周邊文化地景與前衛建築風格引起國際注意，該館為維持附近克倫堡視野上遼闊的海平線及和諧的城市景緻，團隊決定利用港口廢棄的歷史船塢「向下」建造博物館，並且對於博物館露出地面的部分進行高度限制。又因保留了航運工業留下的碼頭與船塢結構，使得被包裹在這老舊混凝土牆內的博物館成了展示的核心，裡外呼應著丹麥作為一個海洋國家的過去與未來。

博物館以角度不一的橋樑串連戶外空間及展廳，營造出如行走於甲板的感覺，同時流暢地引導觀眾穿梭於各展廳空間。此外，建築大量採用大面落地玻璃爭取自然光線，讓位於地下的博物館除有明亮寬敞的視覺效果外，亦讓館外行走的遊客與館內參觀的民眾在「看

與被看」之間交流互動。其設計理念與建築外觀屢獲諸多國際建築獎項提名與殊榮，曾被各大媒體報導，如紐約時報稱之為「走在時代尖端的文化場所」，國家地理雜誌更譽為「全球十個擁有令人驚艷建築的博物館之一」。

沿著傾斜的白色橋梁向下進入博物館，印入眼簾的是入口大廳，設有服務及售票櫃台，緊鄰文創商店。館內包含展覽室、學習中心、商店及咖啡廳等空間，配合建築本身格局，參觀路線以口字型為主，中間有兩座緩坡橋梁，各自連結博物館入口及中間展場，同時作為親子體驗區及特展區，參觀路線規劃完善。

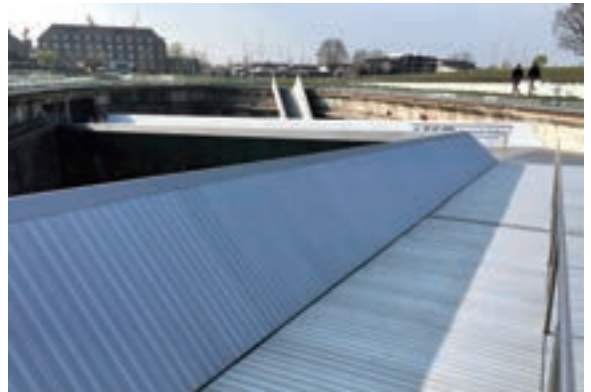
內部展示

國家海事博物館講述丹麥作為世界上主要航運國家之一的前世今生，收藏大量海事相關繪畫、照片、模型船和文物，如拿破崙戰爭、丹麥與中國和印度的貿易歷史等，並以展示了西元 1880 年以來幾乎所有的丹麥船隻模型為傲。該館運用大量多媒體及科技互動設備，打造出身入其境的效果，採用主題展方式，陳展 9 個主題展區。其建築與展覽之間、形式和內容之間雖沒有明顯的分隔牆板，卻因環環相扣的詮釋方式，得以自然地接續帶入下一個主題展區，使得展覽動線和主題具有時序感。

展場以定位用的海上浮標作為整個參觀「航道」的起



全球貿易展區：東方貿易



向下通往博物館大門的橋樑



博物館建築與老舊船塢



「我們的水手」展區



參觀路線起點：海上浮標



「海上戰事」展區入口

點，展示大眾對於海洋的想像與對探索遙遠大陸的普遍渴望。「我們的水手」展區設有模擬刺青機台，適合老少咸宜體驗水手刺青。「航海術」及「海上戰事」展區皆使用大量多媒體，前者將海上暴風雨的聲光及影像直接投影在周圍的巨型屏幕上，彷彿船隻正遭遇到暴風巨浪的席捲，再配合不規則大小、形狀的玻璃展櫃，如同海上可能遭遇到的礁石與危險，更添加展區氣氛；後者展區懸掛魚雷於上方空間，搭配如同爆炸的不規則金屬碎片於周圍，並投影戰爭相關紀錄影像及音樂，藍紫色的燈光打在陳列的武器展品上，象徵著蒙上一層殘酷歷史陰影的丹麥海權時代。

從丹麥的航海歷史到目前全球航運業的角色，透過不同觀點交織而成的敘事主軸，展覽已經為廣大觀眾提供了認識丹麥海事歷史的敲門磚。博物館的海事藏品以令人回味和戲劇性的呈現方式，大量將紀錄片、電影片段等直接投射到建築及展區佈置上，更為傳統枯燥無味及嚴肅沉重的海事歷史開闢了新的視野與再現方式；加上親子體驗區提供各式各樣的船長及水手服裝，結合模擬航海的遊樂設施、DIY 活動及工作坊，使得博物館成為孩童們的夢想造船廠，讓觀眾體驗更加深層外，也更具親和力

小結

丹麥國家海事博物館以老舊船塢再利用的方式，巧妙地融入當代新建築，維護了鄰近克倫堡原有的地貌，展現出文化地景與當代建築的和諧共生與新舊共存的都市美學；館內則跳脫傳統海事博物館的展示框架，例如：不以實體牆面分隔展區空間、使用不規則形狀的展櫃、搭配戲劇性聲光與多媒體等，形塑出動態的博物館氛圍，反映出丹麥國家海事博物館獨一無二的價值與遠見，值得大眾實地親訪參觀。



「海上戰事」展區：懸掛之魚雷與多媒體投射展示



親子活動區：夢想造船廠



「航海術」展區：多角形展櫃



「貨櫃運輸」展區：模擬貨櫃



船板展區



「貨櫃運輸」展區

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 林詠能 辛治寧 洪世佑
理事 王嵩山 李子寧 李莎莉 岩素芬
張善楠 陳訓祥 陳國寧 陳碧琳
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 陳柔遠 程元 路耘
網站管理 程元 洪達媛
發行人 蕭宗煌
編輯委員會 李莎莉 辛治寧 陳俊宏 張瑜倩
曾信傑 劉惠媛 劉德祥 賴維鈞
總編輯 賴瑛瑛
編輯 潘欣怡
指導單位 文化部
發行 中華民國博物館學會
地址 100 臺北市中正區館前路 71 號 5 樓
(國立臺灣博物館行政大樓)
電話 (02)2382-2699 ext.354
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