



啟動五感 談兒童藝術展示： 以高雄兒童美術館 為例

Starting the Five Senses in
Children's Exhibitions of Arts: In the Case of
Kaohsiung Children's Museum of Art

張淵舜 高雄市立美術館教育推廣組

Chang, Yuan-shuen

Education Sec., Kaohsiung Museum of Fine Arts

14

教育的真正目的，
不是增加兒童的知識，
而是設置充滿智慧刺激的環境，
讓兒童自行探索，
主動學到知識。

～皮亞傑

2005年的高雄誕生了一個臺灣首座公營的兒童美術館，轉眼間也十餘年了，如果2000年初是臺灣開啟「兒童美術館時代」，當時也只有臺北蘇荷兒童美術館（2003年）、高雄兒童美術館（2005年1月）與臺中國美館的兒童遊戲室（2005年11月）北中南三館。

十餘年後的現在，環顧一下臺灣北到南，臺北市（美術館2014年）、新北市（市立美術館）、嘉義（故宮南院）、桃園市（市立美術館）、臺南市（市立美術館）（奇美博物館）也都會有或將會有自己專屬的兒童美術館或兒童藝術中心，2015年開始可以說是兒童美術館「大發生」的年代，也就是說各個縣市都看中了兒童美術館對於下一代所產生的重要影響，在這個「大發生」年代，讓我們以高美館所附設的兒童美術館做例子，回顧一下兒童美術館在籌劃之時釐清的一些基本課題，將我們走過的來時路與各界分享。

兒童·藝術·博物館

兒童美術館（「美術館」一詞，是借自日文，日本藝術類博物館稱之為美術館）是一種極為特殊的博





博物館類型，從它的名稱上就可以推知，它的特殊性來自於兩個地方：首先、它的對象明確，一般博物館所要服務的對象可能是各年齡層，從3歲到99歲都不能放過，所以很難以哪一個年齡層為目標對象，在展覽的詮釋機制上(如展場的文字，展覽簡介的用語上等等)，只能模擬某一年齡層來進行基本的撰寫依據，但是這樣勢必無法滿足各年齡層的需要。還需經由其他的方法(如導覽、工坊等等配套機制)來補強。

此外，大部分美術館、博物館的展覽策劃可能是「主題導向」鮮少有「對象導向」的展覽。兒童美術館就有這樣的優勢，對象群明確可以清清楚楚的為兒童服務，只不過在兒童的族群中進一步區分即可，如學齡前、中低年級、高年級，或是如我們的兒童美術館則以二年級以下到學齡前、中低年級以上等，可以細緻的掌握展覽中所要傳遞的一個個細節。如主題的設定、展出的作品的難易度、展出文件的溝通調性，甚至整個展覽的氛圍。

第二個特殊性是它屬「藝術類」的博物館，在研究與策劃的學門上就不是自然科學、歷史或人類學等等，必須鎖定於「藝術」的範疇中發展，「藝術」這個科門所扮演的角色就非常的關鍵。例如我們於2016年7月份推出的「藝術～咋滋咋滋」展，內容鎖定「食物」為主題，食物的範疇很多樣多元，可以就食物的來源，像植物類的食物：談土壤、季節、栽種方式，以及各種植物的營養成分等等；動物類的食物：如何養殖、育種等等科學性的問題；食物的烹調方式當然也是另外一個課題，各種食物的料理方法、食材的選用、營養的調配、飲食的文化，以及近年來影響臺灣甚劇的食品安全等等。



然而食物與藝術的關聯，才是藝術類博物館所應關注且擅長的。比如藝術課題中食物的色彩、造型、觸感、肌理感，比如文化課題中食物的命名，食物引進的時代意義，進而藝術家如何思考食物，以食物為創作的題材，進行更深層的對於食物所引發文化議題上的探索等等。

因此，兒童藝術類的博物館，經由對象(兒童)與科門(藝術)的兩者交織，便使得它成為最具特色，最不同於其他博物館的地方。而這兩個象限也是我們在策展時常常擺盪的地方，總是需要自我評量：會不會過於兒童而削弱了藝術性？或是過於藝術而降低了兒童理解參與的可能？！

孩子，不只是視覺的動物

博物館於這一個世紀，教育已成為核心功能之一，兒童美術館作為兒童的社會教育空間，擔負著一份不同於學校教育與家庭教育的責任。因此當我們清楚知道參觀者(學習者)是兒童時，我們不得不再進一步探討，兒童的心智結構與學習模式，才能讓我們確立往後於博物館中所要展開的一切研究、展覽與教育之路。



記得2003年剛籌備高雄兒童美術館，周邊很多兒童藝術教育界的前輩們，他們開心的告訴我，以後就可以有一個專門展覽「兒童畫」的地方了。我對這句話一開始也覺得很對，這是一個專屬兒童藝術的空間，想當然爾展覽兒童畫是必然的。但是當我們一面籌劃一面接觸許多兒童教育領域的專業工作者之後，這句話開始在我的心中產生了一連串的漣漪…

16

走入兒童發展來看，孩子在心智成長的歷程中，不會只是視覺的，而是全面感官系統啟動的。以一個簡單的例子來說，我們對蘋果認知建構的歷程：視覺上它可能是紅色的、綠色的、紅綠相間的，上過蠟的蘋果總是泛著亮光。觸覺上它可能是打過蠟的光滑平順的，沒打過蠟的可能稍嫌澀澀的。嗅覺上切開的蘋果，有著一份水果的香氣。味覺上嚐起來蘋果酸酸甜甜的，一口咬下香甜多汁，也與其他水果有著不同的口感。聽覺上不管用手敲一敲或在嘴中蘋果的清脆聲響，當然與香蕉、鳳梨是完全不同。另外還有心裡的感受，可能有些年長的朋友在他們的成長年代，蘋果是一種早期生病時才可以接受親友餽贈的貴重水果；或是某一類的小朋友，對於蘋果有心理障礙，認為蘋果是一種有怪怪味道的水果，他們敬謝不敏的。我們對一個簡單的水果，就有這般複雜的心理歷程與總體感受。

從感覺統合(Sensory Integration)的學理上也可以得到相同的印證，這一個理論是由美國Jean Ayres博士所提出，討論到兒童成長的歷程中，大腦本來在同一時間接收來自各個感官系統的資訊，經由它的綜合處理，做出最佳的反應，回應於環境之中。大腦利用各種感官來輸入各樣訊息，之後進行各種感覺的處理，大腦再適當的控制肢體來與環境

互動。當某一個感覺知覺失調時，就會造成大腦在這一方面處理上的問題，而產生一些身體的失能。

Ayres博士將感覺分成七種：視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺、前庭覺、本體覺。視覺經由視神經傳導眼前的顏色、線條、造型、遠近等資訊，孩子可以手眼協調，掌握眼前的物件。聽覺即由耳朵接收聲音訊息傳入大腦，適當的分辨聲音的內容，進行適當的反應，聽覺更是語言發展的基礎，如果聽知覺出問題，孩子容易有語言上的障礙，未來也會有社會適應上的問題。前庭覺與聽覺有一定的關係，可以協助我們維持平衡與正確的姿勢等等。觸覺比其他感覺神經發展更早，負責接受物體的質感、溫度、濕度、痛癢等。本體覺是一般人較不容易察覺的感覺訊息，但是它卻傳遞著身體如肌肉、關節等等細微的訊息，好讓大腦給予身體正確的位置來回應當下的需要，例如我們在進行投籃這樣精確動作時，就是需要各種肌肉的協助與協調。¹

正常而言，任何人對於一件事物的認識，鮮少只經由單一感官覺受的，兒童也是如此，從小對於外在世界的探索，也是經由各種感官覺受，建構他們對於身體以外世界的認知。他們經歷不同時期的探索與遊戲，從中完成人格、社會關係的建立。

因此兒童的博物館對於兒童這樣的專屬觀眾，特別是這些感官對於孩子所產生的影響，必須有一定的認識。有了這些認識，我們也會知道兒童美術館展覽兒童畫以「視覺性」的呈現作品，讓孩子靜態的欣賞作品，就不會是兒童美術館一定要的工作。因為我們還有更多的感官要開發，我們想要從孩子的學習與心智發展，來規劃展覽與活動，就不是一味的只從單一感官的角度來思考。

¹ 高麗芷著。1994。《感覺統合》下篇。臺北市：信誼基金會出版社。頁34、50、102、103。



藝術，是環境中的觸媒

當我們從兒童發展的角度來切入時，兒童美術館的定位就很清楚了，它是一個以「孩子」為主體的藝術類博物館，藝術所扮演是一種「觸媒」的角色，是一種設置於環境中的觸媒，作為協助孩子成長與學習的觸媒。是一種孩子於環境中眼所見、耳所聽、鼻所嗅、舌所嚐、身體所觸的媒介，這樣想來，就沒有藝術是高高在上，藝術家是深不可測天才的問題。也就是說這一個藝術博物館對於「藝術」的基本認知與核心信仰，是考量學習者的需要而來，且呈現於未來的策展內容中。

因此博物館對於藝術的認知與哲學為何？大大的影響往後的工作，高雄兒童美術館在創館之時，就花了近兩年的時間與籌備委員學習，以及館內的研

究，確立了以下我們對藝術與這個館的基本態度：

- 一、藝術是人類生活的縮影，並沒有高深難解之處。
- 二、藝術具有跨領域、跨文化、跨國界的多元特質，擴大人們(尤其是兒童)的視野與包容。
- 三、藝術可以開發人們(尤其是兒童)各項基本潛能，觀察力、記憶力、創造力、想像力、判斷力、欣賞力、表達力…，以因應未來。
- 四、藝術，是一種語言，可以經由學習而獲得，並非天才才擁有。
- 五、藝術，可以經由親身經歷、操作、遊戲而學習。
- 六、藝術，孩子學習、成長，重要的觸媒。
- 七、地緣的關係，我們重視生態、藝術，結合的可能。
- 八、這是一個重視安全、乾淨、舒適的藝術學習空間。

17





九、這是一個可以促進親子參與、陪伴、分享的環境。²

假如博物館對藝術的認知，藝術是高高在上的，藝術是一個嚴肅的課題，藝術品是作為一種審美、靜默、沈思的標的。他們可能就會很「嚴肅以待」的策劃展覽與後續的一切。這樣嚴肅的調子(TONE)就會從展覽的第一個角落，一直到步出展場。但是這樣的「兒童」藝術博物館是行不通，因為它太藝術，但不兒童。因為我們的目標對象(兒童)是不會這樣「參觀」、「學習」的，選用這樣的策略來進行策展，或許對藝術有幫助，但是對兒童可能幫助不大。

18

遊戲，是我們策展的工具

皮亞傑說：「教育的真正目的，不是增加兒童的知識，而是設置充滿智慧刺激的環境，讓兒童自行探索，主動學到知識。」我們確實從很多的學理與實際的觀察中發現，哺乳類的動物，在幼小時期都是經由遊戲、探索等方式進行學習。孩子在各種環境中遊戲，在遊戲的歷程中發展認知能力、解決問題的能力、啟動創造的能力、建構社會性的能力等等。

兒童藝術博物館所要從事的就建構一個充滿藝術刺激的環境，讓孩子來自動探索學習即可，在《兒童遊戲—遊戲發展的理論與實務》一書作者們就從(Gavey, 1977; Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983)文獻中整理出幾項的「遊戲特徵」³，我們可以從中導出一些關鍵的概念，來協助我們進行博物館中環境設計，也可做為我們策展的工具：

一、**遊戲是一種假借行為**：遊戲是處在一種假借的情境當中，不一定符合於現實，以往物體的定義也是隨著遊戲的情境變動，因此我們可以利用

遊戲的狀態讓孩子進行想像力的探索，可以提供物件讓孩子來「假裝」或「當成」他們想要的東西。他們可以自由的揮灑，所以不要「固著」某一物件一定要如何使用或欣賞，孩子會運用他們各種感官來創造這個情境與物件，並給予這些物件意義。

例如在「藝術～咋滋咋滋」展的空間中只要給予一些暗示，孩子就會知道，這是廚房，這是超級市場，這是巧克力店專賣店等等，他們會知道在這些空間可以玩什麼。所以，在兒童的空間中不需要太多太長的文字，他們會有自己的玩法。

這種假借行為，也可以引發兒童學習人際間的互動與未來的社會模式，他們可能會扮演超市店長，小吃店老闆，廚師等等，從小模擬了社會的各重角色，以這個角色來進行人際互動等等。

二、**遊戲出自內在動機，是一種自由選擇**：兒童的遊戲完全出自於他們內在的動機，他們會自己操作與激盪，因此引發遊戲的動機是甚為重要的，創造一個具吸引力與魅力的場域就是我們要努



² 張淵舜著。2015。《籌備與催生：一棟後門靠馬路的遊客中心》。陳嬋娟編輯。《愛·玩·美：兒童美術館10年》。高雄市：高雄市立美術館。頁58。

³ James E. Johnson, James F. Christie, Thomas D. Yaw Key著。吳幸玲、郭靜晃譯。2003。《兒童遊戲—遊戲發展的理論與實務》。臺北市：揚智文化。頁26-29。



力的。例如在「藝術～咋滋咋滋」展中創造一個令人嚮往，想動手「做菜」的廚房，就是我們的工作。至於「要作哪一道菜」那是孩子的自由意志，或許我們也可「假裝」成客人，去點一道「菜」來吃，至於炒的是什麼菜，也是孩子的自由意志，我們只要懂得欣賞與聆聽，讓他們來解說這道菜的名稱、內容、一盤多少錢等等就可以了。

三、遊戲是重視過程輕結果：兒童在遊戲的當下所享受的是過程，博物館的規劃者不要期待「固著」的特定成果。例如「藝術～咋滋咋滋」展中的我們提供一個小小的空白菜單為例子，當孩子經過「食物」的瞭解與廚房的操作後，看看他們是否可以自由畫出他們想要的菜單，「各式各

樣」的菜單，這裡孩子的「自主性」與菜單的「多樣性」是我們鼓勵的，我們要檢視的是產出菜單的過程是否順利？是否流暢？是否還需要什麼協助？至於最後菜單的成果，我們都給予最大的尊重與鼓勵。

四、遊戲具正向的情感：當孩子進入一個遊戲的情境中，往往會是在一種愉悅、忘情、歡樂的情緒中，樂此不疲。說來也很有趣，在我們展覽室或戶外的沙坑區，常會發現家長已經急忙要回家了，但是孩子仍然不想離開。一個兒童的環境，更應該在空間中滋養正向情感，提供乾淨、安全、舒適、充滿想像力、創造力的環境，兒童藝術博物館在先天上就具備了這些特質。

總而言之，我們很珍惜有一個兒童藝術學習的場地，我們可以為孩子的成長做點事，也可以有一個實驗場，讓我們可以向孩子學習，讓藝術以其自由、開放、分享、尊重之特質，化為一種啟動孩子五感的觸媒。讓孩子有一個藝術進駐的童年，更是我們兒童美術館最終的使命。

19

