

值今，世界各地的美術館無不再行思考開拓美術館教育所能扮演的角色的方法。教育思維正面臨巨大的改變，美術館作為有別於學校系統的非正式學習場域，擁有豐富的館藏品、具備專業知能的館員，以及豐沛的藝術家合作經驗。如何在這些既有的優勢與特性上，回應時代趨勢，滿足甚至創造觀眾的參觀需求？

本文企圖以臺北市立美術館兒童藝術教育中心(以下簡稱兒藝中心)如何回應藝術類博物館白盒子空間的展示特性，以及如何與當下活躍的藝術家合作—兩項特質為主軸，藉由《建築的70%》¹與《無關像不像》²兩檔展覽的分析，闡述如何轉化白盒子空間，創造鼓勵互動及多感官運用的學習環境，並回應當代藝術教育所面臨的議題。

白盒子裡的藝術教育課題

現當代藝術的展示空間，自20世紀初以來逐漸發展出白盒子概念³。白盒子展示空間通常是純白或米色的牆面與天花板，搭配淺灰或木質的地板，有著均勻的照明；作品被置於純淨的空間之中，與觀眾面對面。在作品與觀眾之間的，除了作品以及展覽主題的基本資訊外，沒有其他的文字說明。白盒子概念所主張的，是觀眾在此得以脫開特定的脈絡，默然專注地凝視作品，在中立的神聖空間中達到感受作品意念的滿足。

白盒子空間內的藝術教育實踐，在發展之初，最常見的觀眾服務便是現場導覽或語音導覽。導覽被視為較為傳統的作為，對象多是成人或團體，偏向單向給予、知識教導的形式。針對學齡或學齡前觀眾，常見的教育型態則是創作活動，地點經常移出白盒子外，比如工作坊、大廳、中庭等處進行。換言之，白盒子所主張的純淨調性，使得導覽以外的教育活動，經常

轉向學習 —白盒子裡的 藝術教育嘗試

Turning to Learn – an Art Education Attempt
in a White Cube

郭姿瑩 臺北市立美術館教育服務組

Kuo, Tzu-Ying Education and Public Services Department,
Taipei Fine Arts Museum

與作品所在的空間分離。

白盒子最初宣稱能夠呈現藝術的純粹，讓作品斷開外在脈絡獨立存在，解讀作品的權力看似由觀眾掌握。然而，無論是媒材或者表現方式皆涵蓋了豐富的符號語言；對於缺乏藝術史先備背景知識的觀眾而言，經常因為缺少足以「解碼」的文化素養，因而產生挫敗感。由此觀點看來，如果從美術館、作品與觀眾三者的關係來檢視，會發現美術館優先關照的其實是作品，而非作品對觀眾可能會產生的知識屏障。

隨著當代社會的發展，觀眾的地位逐漸受到更多的重視。許多博物館學者及研究開始由對「物」關心，轉化為對「人」關注的強調。林曼麗在談及美術館的溝通詮釋時提到：「博物館的使命應該重視人的價值，……美術館必須要創造一個更好的場域和平臺讓人與藝術品間有更多的對話與溝通，透過刺激、對話與詮釋產生內化的過程，進而創造知識創新價值。」⁴在以觀眾為主軸的博物館現勢下，白盒子特質與當前美術館學習所強調的互動、感官、休憩等多元型態，兩者交會之處能有何種風景？

臺北市立美術館教育的核心課題，是在白盒子空間概念的發展脈絡之下，如何因應當代藝術教育的發展趨勢，接軌觀眾對參觀的期待？從回應「以觀眾為中心」的信念開始，兒藝中心於2014年成立以來持續強



設計繪圖發展區。在繪圖桌與光桌上進行圖面繪製與描圖操作，體驗建築師如何將想法轉化為視覺圖
©臺北市立美術館

化與觀眾的溝通，結合現場經驗與觀眾研究，主張觀眾的學習需求應當兼顧數個層面：

- 休閒與同樂是家庭觀眾主要來館原因，美術館要致力成為能夠促成觀眾之間互動與對話的場域；
- 網路資訊發達趨勢下，人人都是主動生產知識的一份子，美術館教育要轉向探索、體驗、自主學習與共同參與；
- 美術館必須開發與藝術家更密切、頻繁、多樣的合作模式，致力於拉近觀眾—作品—藝術家的距離；
- 觀眾於美術館中得以追求獨特的藝術體驗⁵。

具體作為上，兒藝中心於2014年啟動後，每年固定推出兩檔展覽，核心概念是融入教育人員的詮釋角色及藝術家的創意能量，在物的展示之中，加入互動及

遊戲等各式以觀眾為核心的參與形式。這些具有實驗性格的展覽模式，一方面著眼於緩解作品與觀眾之間的界線，另一方面藉著召喚觀眾的日常，讓作品連結生活經驗，進而形成意義，進行知識生產。

參與建築師事務所的臨場戰鬥

佛克與戴爾金(John H. Falk and Lynn D. Dierking, 2000)在以觀眾為主的博物館學習脈絡模式中，強調對於觀眾學習具有正向影響的策略之一，是其身體環境脈絡(Physical context)，也就是強調空間規劃及設置等與環境氛圍有關一切的重要。《建築的70%》正是以故事文本建構出情境學習(situated learning)的環境，透過文本再演繹，將文獻資料轉譯

¹ 展覽期間為2017年7月21日至2017年11月4日。

² 展覽期間為2018年12月15日至2019年4月28日。

³ 白盒子空間發展歷史、空間特性與反動批評，以及藝術界對作品應該在更廣大脈絡下呈現的主張，見呂佩怡，〈當代藝術從白盒子空間到古典歷史建物空間〉，2004。

⁴ 林曼麗口述，許惠琪採訪整理，〈從人出發·看見藝術教育的創新價值——林曼麗談美術館的溝通詮釋學〉，2013。

⁵ 詳見Kuo, Tzu-ying, 'Developing a New Children's Art Education Centre at Taipei Fine Arts Museum, Taiwan', 2017.

為當下情境，讓觀眾參與從發想概念到成就一棟建築的過程。

故事文本背景為1977年底，臺北市政府公告興建現代美術館計畫，設計競圖階段時共有16組建築團隊躍躍欲試。其中一份由高而潘建築師事務所提出的方案脫穎而出，極簡的純白色幾何造型贏得這場眾所矚目的競圖，並在隨後成為風格明晰又能容納各方的需求期待的建築體，也就是今日大家所熟知的臺北市立美術館。

《建築的70%》再現建築師事務所的工作情境，由觀眾擔任建築師，體驗一棟建築從發展核心概念直到興建完成的四個階段，按照工序推移開展，四個階段包括參與競圖、繪圖設計、製作模型、開工興建等。來訪的觀眾彷彿走入一個貼近現實的事務所及工地，就像一不小心闖入了現場，一窺建築師工作的奇想與日常。

四個階段的情境呈現方式，藉由文獻資料與體驗裝置的交替出現，讓檔案成為養分，一方連結著建築歷史，同時使得虛擬場景與真實建築設計課題緊密串連。

公開競圖參與

展示1970年代圓山地區老照片以及臺北市立美術館競圖公告，呈現臺北市政府宣布即將在圓山地區興建臺灣第一座現代美術館、目前已經對外徵求設計提案的即時感。同時展示獲選的高而潘建築師事務所當年的設計提案及建築模型，由觀眾在地圖上找出基地所在的圓山地區，帶領觀眾進入主題情境。

設計繪圖發展

設置北美館及周邊環境空照圖、繪圖桌、光桌與繪圖輔助工具，由觀眾進行敷地計劃、描圖、一日生活圈規劃等，將腦中天馬行空的想法視覺化。從選擇座落位置到放入適合周圍環境的設施，建築師必須傾聽



設計繪圖發展區。繪圖桌以及工具不僅營造情境，也具有實際教學意義。後方牆面展示當年媒體報導熱議情況的文獻資料
©臺北市立美術館

館方要求、彙整學者專家意見、滿足藝術家需求、構思如何帶給觀眾絕佳參觀經驗，同時必須完成一棟造型風格獨特的建築物，讓美術館成為城市代表性地標。展覽現場並展示1970年代社會對北美館願景及想像的雜誌報導等熱烈討論。

建築模型製作

建築師通常會依照設計圖面，製作等比例縮小的模型，讓抽象的想法轉化為三度空間的立體量感及真實質感。透過模型的製作，得以經由多視角的觀看，深入檢視設計構想是否禁得起考驗。觀眾在此一區域必須重新組構北美館建築。此外設有北美館一樓至三樓的平面圖，圖上代表窗戶、牆面、門的線條都設計了凹槽，平面的線條分別代表不同意義，觀眾必須插入正確的壓克力片，藉此瞭解由平面圖到立體建築的過程。

開工興建

高而潘建築師將北美館視為一座能夠持續生長建築的重要概念，幾何管狀結構可以視需求，往基地的周圍進行擴建。

展覽現場搭建一座1/10的北美館巨大剖面模型工地，管狀結構皆以鏤空方式呈現。現場備有長條瓦楞



建造區。策畫概念在於思考北美館建築的擴張特性。展覽現場搭建了一座十分之一的北美館剖面模型，利用簡化的組件，表達結構以及無限延伸的可能性。此裝置允許多人共同操作，觀眾猶如置身施工現場，共同建構擴張北美館的工程
©臺北市立美術館



製作建築模型區。觀眾將不同顏色的壓克力板放入相應的線條凹槽，建立對於建築圖面上各式線條代表意義的認識，同時感受由平面圖轉為立體化建築的過程
©臺北市立美術館



建造區。管狀單元以質地輕盈、安全性兼顧的瓦楞紙製作。觀眾透過共同合作的方式興建北美館，認識管狀建築有機延伸的設計概念
© 臺北市立美術館

紙箱，上面標示著內部空間需要的完整功能，包含展覽室、洗手間、餐廳等；來訪觀眾搬運瓦楞紙箱至管狀結構內，在多人共同投入的過程中，完成這種建築的演化與發展。

《建築的70%》展覽命名來自高而潘建築師所言：「建築師完成70%，30%就留給藝術家」。建築師以30%的留白，讓建築成為使用者的舞臺，這句話中充分體現強調使用者的重要性的核心概念。以建築的70%為名，昭示兒藝中心的實驗性展覽保留給觀眾參與及詮釋的企圖心；觀眾不只是觀者，也是主動的參與者。

展覽中大量運用情境學習的特質，強調觀眾的主動性，以及身體與周遭環境的整合關係。置身於戰鬥狀

態的建築師事務所的觀眾，透過各種工具的協助，在情境中不斷嘗試，一步步釐清思緒，體驗建築的從無到有。平時展覽室中常見的「請勿觸摸」，在此轉變為「歡迎體驗」互動裝置，呈現展示與教育兩者共存的可能性。

進入抽象藝術家的創作場景

兒藝中心一路以來的現場觀察，發現人們隨著年齡的增長，社會化與人際互動漸深之際，創作力的展現反而益加困難，其部分原因在於人們會認定自己缺乏具象描繪的技法，形成排斥藝術的心理距離。這促使了進一步思考：是否畫得像不像這件事本身可以暫時被拋開？透過抽象，創作本身的喜悅與自由，是否可



觀眾走入模擬工地時必須穿戴安全帽、背心及手套，在警示錐的範圍內操作。不僅增加情境營造，同時達到宣傳工地安全的目的
© 臺北市立美術館

以再次鼓勵人們親近藝術？

回應此一動機，《無關像不像》以抽象藝術為主題，挑選藝術家莊普(1947-)、楊世芝(1949-)及胡坤榮(1955-)於北美館典藏的抽象作品展出。此外教育人員與展出藝術家共同策劃，藉著於展覽場中呈現藝術家個人空間以及創作思維的私密分享而營造情境，呈現其創作脈絡，再以遊戲形式鼓動觀眾參與。

為消弭觀眾對「沒有任何繪畫主題」的心理焦慮，策展主軸是讓觀眾站在藝術家的位置，進入藝術家生活的空間，探索他們的創作心靈，這項意圖成為《無關像不像》的思維基礎。尤其，抽象藝術是最契合於白盒子經驗的藝術形式之一，如何轉化其空間語境，走入藝術家私密空間，以及藝術家親自在場分享的強

調，是空間轉化的重心。

觀眾先走過莊普家所看出的風景，接著面對著一幅巨大的畫布，主題是莊普的幾何蓋印。事先已打好格子，起頭開始蓋了一部分印，畫布上投影著等身大小、正在蓋印的莊普，一旁安置了工作桌及材料，牆上寫著莊普所說：「我用蓋印章的方式，一步步佔領領土，證明我的存在⁶」。觀眾必須參與，站在默默無語創作中莊普的身影之旁，揣想著自己是絕對的權威，拿起印章蓋上印記，體驗莊普所述說的，佔領畫布的過程。過程中，觀眾感受到自己成為作品意義產出的主體，成為主體意味著自己開始像個藝術家。

有別於一般人對於藝術家的想像，莊普形容藝術家在創作時，其實「像工人、像農夫，勞動是創作中重要

⁶ 見郭姿瑩，〈莊普訪談紀錄〉，2018年7月14日、8月31日及9月18日於臺北市立美術館。



莊普的蓋印共同創作，在展示期間逐漸形成有機性的發展。創作過程的參與也促進觀眾對作品關係的建立與認同
© 郭姿瑩



莊普設計的參與式創作中，觀眾與投影的莊普身影正蓋著印，共同讓印記在畫布上蔓延
© 郭姿瑩



觀眾在分隔為左右的地板範圍內搬動立體的色塊，實際感受色彩的運動與重量，並設法讓兩側維持視覺上的均衡
© 郭姿瑩

的過程⁷。要像藝術家一樣創作，正是讓觀眾親身經驗蓋印這種勞動感，同時透過單純的動作，產生高完成度的效果，也更能自信於抽象創作的可能性。

胡坤榮的抽象創作語彙，則是研究幾何色塊形成動態與韻律，為的是要「在動裡面，達到平衡⁸」。延伸自胡坤榮提出的動態平衡，互動遊戲裝置讓觀眾搬動並組合立體色塊，感受色彩與造型的視覺重量和體積，與色塊之間的碰撞，完成一幅兼具秩序性與動態能量的佈局，原屬於靜態的視覺觀看經驗，被擴大至身體的參與。

站在藝術家的位置所要感受的，除了創作的精神與體力耗損，更多的應該是藝術作為遊戲的本質。楊世芝談到對於創作的想法時，表示她在創作時「沒有預設的圖像，也沒有事先構圖，我整個過程都在玩；整個畫布隨著一筆一筆慢慢發展、成形⁹」、「拼貼的過程是有機的，每一張紙片都可能銜接成某一條線，創造出新的可能性¹⁰」。楊世芝身體力行藝術可以是好玩

⁷ 同註6。

⁸ 郭姿瑩，〈胡坤榮訪談紀錄〉，2018年8月14日於臺北市立美術館。

⁹ 見郭姿瑩，〈楊世芝訪談紀錄〉，2018年9月20日於臺北市立美術館。

¹⁰ 同註9。

的，創作應該是有趣的；與許多文獻透過研究以及實際案例成果，說明遊戲對於學習的重要性 (Miller, E. & Almon, J., 2009; White, 2012) 的概念完全謀合。

展覽場內，安排於楊世芝展出作品旁，以遊戲為概念設計了一項由紙片組構而成的裝置，高達4公尺的裝置如同大型畫布，觀眾自由地選擇黑色的、白色的、灰色的、筆直光滑的、微皺彎曲的、濃淡粗細不一的



創作就是好玩的遊戲。楊世芝藝術觀念的創作遊戲以立體交織的絲線扮演立體畫布，強調筆墨紙片的空間關係。觀眾藉著猶如楊世芝的創作方式般，以各種線條在畫布上交錯、疊合、延伸
© 臺北市立美術館

線條，它們有著各自的性格，可以是一種心情、一種感受。線條自由地在畫布交疊延伸，進而發展成連續的風景，就像是一段集體的即興演出。好玩的事物不代表不認真。如同法國學者凱窪 (Caillois, 1913-1978) 所指出，遊戲對兒童而言就是工作、是學習，他們從中獲取經驗、學習，以及實際操作的手段。兒童的學習模式具有多元感官、具體經驗以及操作學習的特質，包括視覺觸覺聽覺等所有可以引發感官經驗的展示方式，包含文字、參與、多媒體及動手創作等多元模式的應用。

教育的手段在《無關像不像》中幾乎是以遊戲和參與進行實踐，以藝術家在場為情境，透過帶著遊戲性質的參與形式，將抽象創作的概念轉化為可以經驗學習的內容。觀眾自行操作所得的成果，能讓學習得到更高的成就感與認同感，進而與作品產生更密切的關係，不僅促進觀眾彼此互動，同時連結了藝術家與觀眾。

形塑共同參觀模式

傳統上美術館給人內容艱澀，對觀眾而言容易產生心理疲累及負擔感 (Hooper-Greenhill, 2007:364)。《無關像不像》中不僅創造許多觀眾的參與，同時體認到作為一個促進對話及互動的空間，能夠讓同行的觀眾之間關係被凝聚，因此有意識地藉由展場文字的設定，拉近同行親子觀眾間的距離。

從親子觀眾閱讀牆面文字的參觀行為中，兒藝中心觀察到牆面、手冊等文字多半是由成人閱讀，而非兒童。兒童是用各種感官探索世界的，具體而言是「去做」，也就是透過多元操作達到與作品互動的目的。因此即便兒童具備閱讀能力，他們多半以直覺與感知進行參觀。

現場文字發揮功能的時機，通常是兒童因為需要瞭解操作或遊戲規則，轉而對成人提出問題之時。成人

為了回應，需要立即在文字中尋找答案。因此展覽現場文字在撰寫上避免菁英式的論述語彙，以減少對觀眾造成壓力與不安，降低困惑或阻礙作品與觀眾之間的距離。文字的口吻也避免居高臨下式地說話，在提供資訊之時，確保觀眾感到有趣、好玩和迷人。同時，顧及閱讀的對象通常為成人，且必須及時轉達給提出問題的兒童，因此在書寫上兼具口語、流暢以及避免再次轉譯的需要。

為了降低陪同兒童前來的成人，對自己能力不足的憂慮及對陌生感的克服，《無關像不像》每週三天推出《包包客親子導覽》，試圖形塑一個提供成人的、普遍性的參觀方法。透過「創作包」吸引兒童的注意力與好奇心，讓他們面對作品、用自己的創作回應、深入認識藝術家的創作理念。陪同家長的任務是透過親子共同學習、共同參觀的模式從旁協助創作，在禁止觸摸作品的展覽場內，試圖提供一個與作品更直接且具備意義的互動連結。導覽人員透過提問與遊戲的互動，所牽引的觀眾如何觀察作品的視線，對家長而言可以視為一個普遍的、觀看作品的方法。家長或是從旁協助，或是共同參與，藉此培養如何扮演協助者、中介者以及參與者的多元角色，從而與兒童一起觀看、體驗藝術。

結語

楊世芝主張視覺應該是生命裡至為驚豔的經驗，但當我們開始被教導去認識世界之時，開始習慣一個物件被命名，必定對應到一專有稱呼後，原本該是純粹而完整的經驗被支解為局部的體系，於是繪畫和造型開始導向像或不像的標準答案。事實上，人們擁有極佳的想像和感知能力，如何透過引發感官經驗的展示方式，而非強調技巧的表現，讓觀眾真正被說服藝術是表達自我。

兒藝中心的展覽作為拉近作品與觀眾之間觸媒的意圖，從策劃之初便滲透到各個層面中。藝術家以及教育人員在此架構下，嘗試在觀眾與作品之間置入中介脈絡，進行研發創造，以遊戲、感知、參與、具體經驗以及操作學習的方式，將視覺閱讀模式轉變為積極促成觀眾與藝術品間具有意義的互動。更進一步的意義是建構出一個觀眾離開美術館後，能夠銜接個人生活經驗的環境，以體驗主導參觀經驗。

從時代發展的趨勢來看，正值博物館觀念由以物件為中心，邁向以人為出發點的時刻，白盒子空間展示模式與當下教育趨勢的調和與嘗試具有關鍵地位，期盼以兒藝中心的教育實踐案例分享，為以人為本的教育信仰提供更加多元的思考面向。

參考書目

- Caillois, Roger, "Men, Play and Games", Univ. of Illinois Press: US, 2001.
Falk, John H. and Dierking, Lynn D., "Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning", Altamira Press of Rowman and Littlefield Publishing: New York, 2000.
Hooper-Greenhill, Eilean, "Museums and Education: Purpose, Pedagogy, Performance", Routledge: UK, 2007.
Kuo, Tzu-ying, 'Developing a New Children's Art Education Centre at Taipei Fine Arts Museum, Taiwan', in Caroline Lang and John Reeve, "New Museum Practice in Asia", 2017, pp97-109.
Miller, E., & Almon, J., "Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School", College Park, MD: Alliance for Childhood, 2009.
Simon, Nina, "The Participatory Museum: Entering an Era of Museum 2.0", MUSEUM 2.0: New York, 2010.
呂佩怡, 2007。當代藝術從白盒子到古典歷史建物空間——以英國沙奇畫廊的新選擇為案例探討，文字行動II：2004—2007世安美學論文獎作品集。
林吟霞、王彥方, 2009。情境學習在課程與教學中的運用，北縣教育，第69期，頁69-72。
林曼麗口述，許惠琪採訪整理，2013。從人出發·看見藝術教育的創新價值——林曼麗談美術館的溝通詮釋學，現代美術，第171期，頁16-21。
許嘉猷, 2004。布爾迪厄論西方純美學與藝術場域的自主化——藝術社會學之凝視，歐美研究，第34卷，第3期。
楊世芝，創作問答自述，2018年6月20日 (未出版)。
郭姿瑩，莊普訪談紀錄，2018年7月14日、8月31日及9月18日於臺北市立美術館。
郭姿瑩，楊世芝訪談紀錄，2018年9月20日於臺北市立美術館。
郭姿瑩，王德瑜訪談紀錄，2018年10月6日於臺北市立美術館。
郭姿瑩，胡坤榮訪談紀錄，2018年8月14日於臺北市立美術館。
臺北市立美術館，2010。2010莊普地下藝術展，臺北：臺北市立美術館。
臺北市立美術館，2015。不平衡的完美——胡坤榮個展，臺北：臺北市立美術館。
劉婉珍，2011。博物館觀眾研究，臺北：三民，頁177。