

讓觀者發聲

—觀看理論運用於美術館展場設計與規畫之研究

Let the Audience Express Their Viewpoints — Observing How Theories Can Be Applied to the Research of the Design and Arrangement of an Art Gallery

曹筱玥

Tsau, Saiau-Yue

南台科技大學視覺傳達設計學系講師
國立台灣師範大學藝術教育與藝術行政博士生
Lecturer, Visual Communication Design Dep.
Southern Taiwan University of Technology
Phd Student, Fine Arts Dep. National Taiwan Normal University.

摘要

隨著人們對於終身學習的需求提高，亦意味著博物館時代全面化的來臨；今日，新博物館學的概念以「人」為出發點，將過去博物館以收集、研究、維護藏品為重心的經營理念，轉向運用展示及推廣教育為其經營重心；而美術館屬於博物館的一支，更是在社會教育的範疇中，最常從事藝術教育活動的場域，美術館在此，不僅提供了欣賞藝術原作的視覺經驗，成為了鑑賞教育最佳的學習場所；然而，美術館該如何運用展覽的設計，來傳達並完成如是的任務，便將涉及到其結構模式的不同思考，諸如空間的使用，以及想法、概念上的區隔、與觀眾互動等元素之深度考量，身處其中的觀眾必需透過參與和觀看的過程，達成與藝術作品溝通和執行自我的觀看實踐。

本文之論述架構，將根基於此項觀點，延伸至與美術館展示之相關課題，首先強調在美術館中，如何運用展示作一「有效性」的呈現，達到加強互動的基礎，而其中則牽涉了相關展示內容的參與程度、詮釋與再建構的過程；而後將深入探討在這個架構之下，如何以觀眾為主體，用一種全新的角度切入，帶入拉崗（Jacques Lacan）與傅珂（Michael Foucault）的論述，來看待展示設計的過程；最末，則嘗試在本文中涉入兩筆學者提及有關觀看理論的運用，輔以選取國內展示實例來論述觀者於其中參與程度之分析，作為日後美術館策展之基底，也希冀與意欲從事美術館教育時，針對其展示之思考模式的一個分享。

關鍵詞：觀看理論、拉崗、傅珂、策展人、建構主義

Abstract

The popularity of the life-long learning driven by our needs means the museum era has come. Today, new museums started to focus on application, exhibition, and promoting the education from the people-based start point, and thus are different from the emphasis of collection, research, maintenance in the past. Among all, art galleries belong to one branch of museums, and are the most frequent places for art education activities. Art galleries not only provide us with the visual experiences for appreciating some original art works, they also become the best venues for appreciating education. However, how art galleries can apply the design of the exhibition, to express and accomplish such tasks will be involved with different thoughts caused by their discrepant structures such as the use of space, the compartment of thoughts, concepts, and whether they are interactive with the audience or not. The audience who gets involved needs to accomplish the goal of communicating with the art works, and realizing the implementation of the self-observation by the participation and the observation processes.

The structure of the article will base on this viewpoint, and be extended to some relevant issues of the exhibition of art galleries. First, we emphasize how we can utilize our exhibitions to provide an effective presentation., and thus, to strengthen the interaction. Among all, they are involved with degrees of participation of some relevant exhibitions, the processes of interpretations, and reconstructions. Finally, with the audience-based main body we will have a profound exploration as to how we can use a brand-new angle to bring in remarks by Jacques Lacan and Michael Foucault to examine the process of the design of the exhibitions. Finally, two studies about the application of the observation theories were mentioned, added by some examples from Taiwan to show the analysis of the degrees of participation from the audience, and this latter part can also serve as the basis of some future art gallery exhibitions. The final hope of this article was to share with many others on the thought models of exhibitions when they want to engage themselves in art gallery education.

Keywords: Observing theories, Jacques Lacan, Michael Foucault, curator, Constructivism

第一章 前言

隨著人們對於終身學習需求逐漸的提高，意味著博物館時代全面化的來臨；今日，在新博物館學的概念中，將過去博物館以收集、研究、維護藏品為重心的經營理念，轉向以「人」為出發點作為經營的重心，並大量運用展示來從事推廣教育的工作¹；另一方面，自1984年起，美國美術館協會（AAM）亦揭示了美術館未來的任務，是要成為大眾教育的代理人，而以美術館的發展趨勢而言，亦從研究、蒐藏、保存、展覽的傳統功能，逐漸轉型為遊憩、資訊、傳播、教育的現代功能，所以教育現今已成為是現代美術館的重要職能（詹淑美，1996：2），除了提供欣賞藝術原作的契機外，更進一步的成為了鑑賞教育最佳的場所。

面對新世紀美術館功能的轉型，美術館應深知已不能再以精緻藝術殿堂的角色自居，終日埋首於象牙塔式的學術文化研究之內，自絕於社會教育責任的承擔，而不知觀眾為何物，消極被動地等候民眾前來參觀。相反的，應採取更主動積極的態度與作為，去瞭解民眾的需求，讓美術館作為終身學習的最佳場域（劉家倫，1990：1）；在此項功能移轉的脈絡之下，美術館與館員即必須開始扮演起等同學校教師的角色，以學習者為中心來思考美術館中的展示設計，並嘗試透過展示活動來激發學習者視覺、觸覺、感覺等的認知心理過程，提升觀眾對於藝術品的欣賞能力（廖敦如，1997：1）。

深入美術館，我們也不難發現到，在世界各地的博物館及公私立藝廊之中，各類型之展示設計與相關活動，在其中可謂是扮演著與觀眾交流、溝通的中流砥柱。無論今後要從事教育推廣、策展研究或是典藏項目的考量，無一不須考量到美術館的展示發展與走向。在此，展示本身就成為是教育功能作用的母體，因為展示本身可謂是美術館中所有教育活動的基礎，也是一件最引人玩味亦最富有生命的作品，學者專家亦表示一個良好的展示設計，的確可讓觀者達到較好的學習效果（Falk & Dierking, 1992；黃光男，1998）；根據Patterson & Bitgood（1998）的研究，在參觀展示的過程中，觀眾參觀的行為會受到三大因素的影響，即為展示設計的元素、觀眾本身的因素、建築物本身的影響，而其中又以展示設計的種種因素影響最為卓著。

然而，美術館該如何設計出一個富有教育意味的展覽，以及如何運用展示的設計來完成教育的任務，其中將涉及到其結構模式的不同思考，諸如空間的使用，以及想法、概念上的區隔、與觀眾互動等元素之深度考量，讓身處其中的觀眾能確實透過參與觀看的過程，達成與藝術作品的溝通和教育功能的實踐。然而對於此項論述及其角色扮演該如何確實執行，尤其是如何落實到展示設計之上，在國內執行與操作的過程之中，

1 國際博物館學會（International Council of Museums，簡稱ICOM）1974年修正的新定義為：

博物館係一非營利性的常設機構，係一服務社會、促進社會發展及為大眾開放的機構。為達成研究、教育及娛樂目的，從事收藏、維護、研究、傳播、並展覽有關人類及其環境的物質證據。

仍有諸多可待努力之處。因為現今台灣的美術館從業人員（尤指策展人²），在仍多套用傳統展示陳列方式之下，希冀能以展示來達成教育的種種功能與目標，筆者認為是十分困難的，若不嘗試將展示的設計回歸於教育理論之上作一考量，運用其理論作為設計的基礎，為不同團體設計出各種有效的學習經驗，提供適當的陳列、發展整體性策略，便不能期望觀眾能從展示與參觀經驗中，獲得學習和滿足（Greenhill,1994：250）。

基於上述之研究背景之下，筆者便嘗試以現今台灣美術館中的展示設計為個案分析的基調，檢視學習理論於其中實際操作時的種種面向，並強調如何藉由教育理論的運用來完成美術館教育功能的實踐；然而，困難的是，美術館的觀眾不同於學校的學生，他們來自於四面八方，年齡、性別、教育程度、社經背景皆有所不同，如何在複雜的人類學習行為之中，獲得以上三種目標的達成，在這個架構之下，勢必將牽涉到以觀眾為主體，建構出觀眾對於展示內容詮釋過程的問題，亦成為本論文意欲探討展示設計時的研究動機。

因而本研究便在上述的背景與動機上，為如何達成展示設計融合學習理論的實踐，預設了以下兩大之研究目的：

研究目的（一）：爬梳現今展示設計與學習理論相關文獻。

研究目的（二）：結合觀眾在展場中的身體運行與觀看實踐，運用傅柯與拉崗的論述，來說明展示設計中觀眾意義建構之界說。

第二章 展示設計的定義與相關理論

一、展示設計的定義與類型

美術館的展示以原作的鑑賞為主體，而成為閱讀創作原件的場域，此特點也可說是美術館進行展示規劃時最大之本錢與特色；在現行展示的規劃權責中，主要是由美術館中的展覽部門所負責，關於展示的定義與類型，本文根據學者王秀雄撰述之《社教機構(美術館)美術鑑賞教育的理論與實務》中，參酌國內外的美術館展示模式，對於其定義與類型做了以下的敘述³：

美術館雖然是收藏美術作品，然而美術館研究員或是策展人，在辦理每一次的展示之前，必須先確立的是此次展示的目的與意圖；換言之，即是將所欲傳達何種觀念與

2 對策展與策展人的定義與功能2作雙向之探討時，可以發現「策展」，簡而言之，即為展覽策劃，而「策展人」一詞，即為策劃此次展覽的人，全稱可為「展覽策劃人」，是指在藝術展覽活動中擔任構思、組織與管理的專業人員；然而，當我們意欲查閱字典作一對照時，將發現「策展人」一詞的引介，是源于英文“curator”，在西方的用語脈絡下，“curator”通常是指在博物館、美術館等非營利性藝術機構中，專職負責藏品研究、保管、陳列與策劃組織藝術展覽的專業人員，而國內僅引述其中展覽策劃之意。

3 王秀雄(1993)，<社教機構(美術館)美術鑑賞教育的理論與實際研究>，台灣省加強社會美術欣賞教育學術研討會論文集，頁150-151，台中市：台灣省立美術館。後收錄於《觀賞、認知、解釋與評價—美術館鑑賞教育的學理與實務》第五章。台北：國立歷史博物館。

以明確化，並針對觀眾的需要作一特性上的分析，再來決定展示的主題，而後，在依據主題來選擇作品作一群化與組織的動作。

1. 美國博物館學者G. Ellis Burcaw⁴，則依據展示的目的與意圖性，將展示的類型做了以下的幾種區分：

- (1) 傳達娛樂或美感
- (2) 傳達事實與知識
- (3) 傳達概念或觀點

此外，又依據作品間的關係與組織，區分為：

- (1) 系統性的展示，其中又分為水平式與垂直式兩種不同類型的展示
- (2) 生態學的展示

另，依據展示計劃的歷程而加以區分成：

- (1) 開放型，且未經刻意組織群化的展示：如科學型知識的展示
- (2) 雖採開放式，然有先行依據作品或是資源等類型作一區分：如科學型知識展示。
- (3) 作品探討
- (4) 觀念探究：如科學型知識的展示
- (5) 作品與觀念的共同性探討

2. 因此，我們便可歸納出展示的類型現今包括：單一畫家之風格系列展示、研究展、學術性美展、專題展、特展、教育性美展、美術生態展、文化生態展、跨文化展、室內佈置展、收藏家作品展、巡迴展等。簡而言之，則引用學者漢寶德為展示所作的幾種可能體系圖示，作一表述如圖1所示，其中美術館展示時所慣用的體系，則以類科展示體系、主題展示體系等為主。

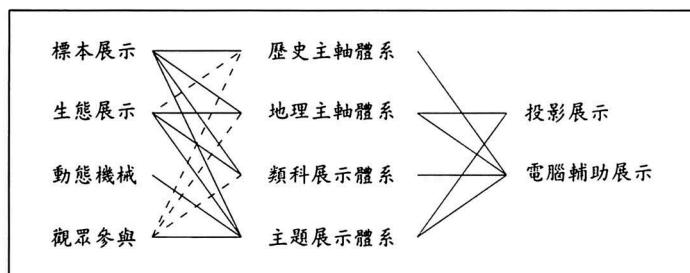


圖1

展示的幾種可能之體系

資料來源：漢寶德（2000），《展示規劃理論與實務》，p.117

4 G. Ellis Burcaw (1997) , Introduction to Museum Work, AltaMira Press.

二、展示設計的製作與流程

美術館中的展覽策劃其實正是不同策展人思想的具體體現，同時，展覽的最終效果更是與策展人的學術水準、各方面技能和刻意運作分不開的，而展覽模式亦可謂為是一種藝術語言體系，它不僅包括其運作方式和操作技巧，還包括人文理念、選題視角、規範過程乃至支援和闡釋它的展題觀念。對於這一問題，許多學術團體、展覽機構或美術館都研擬或開發出自己的策展決策模型，使展覽的決策過程變得程式化、規範化和科學化，從而使展覽決策上的失誤也得到較好的控制。我國以往的美術展覽大致可以分為三種類型：一類是官方的、體制文化的；二類是學術的、專業的；三類是商業的、經濟的。從目前情況來看，美術展覽策展決策模式為如下圖示之（如圖2）。

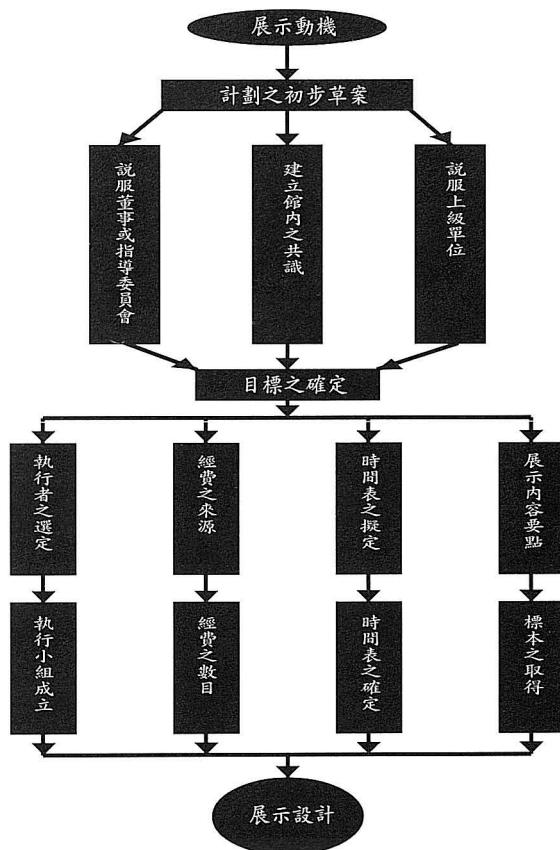


圖2
展示的前期作業歷程圖
轉引自漢寶德（2000），《展示規劃理論與實務》，p.79

三、展示設計從寫實主義與主知主義的思考

美術館中的展示模式從以「物」為主，轉向以「人」為主之後，其立論點即著力在於意義產生過程的改變，前者是依循施教者的規劃來從事學習，而後者是經由人與社會各部分之間的互動過程中所建構出來的；人在根據事情的意義來行動時，須先經過與

自我互動的詮釋過程，即是運用了「非正式學習理論」在從事自我的學習（圖3）；如此一來，觀眾便可從傳統的接收模式，根據其主體的意識與社會文化背景等，轉向成為主動發現與建構的學習者，運用觀看理論的立論基礎，從事對於作品意義的詮釋與展現，使得觀眾與美術館的展示品，進一步達成彼此互動交流的學習狀態⁵。

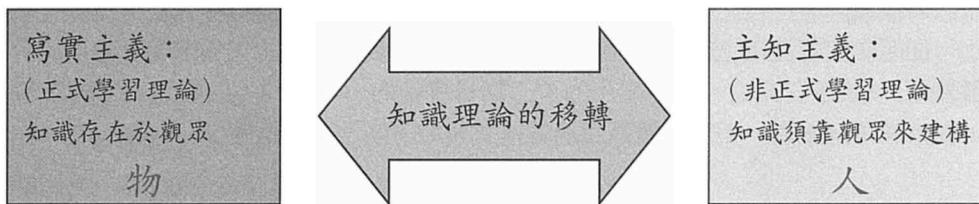


圖3

正式學習理論與非正式學習理論圖示

製圖：曹筱翊，資料來源：王秀雄教授「美術館教育專題研究」上課筆記

對照其上理論而生的展示結構，前者如下圖4之線形結構，便是強調以展示內容的連續感，作為展示的中心思考；即便而後因應作品數量亦或是因應隔間所作的變化，仍不脫離線性的知識組織思考模式⁶（見圖5），亦即寫實主義的知識學習理論思考模式。

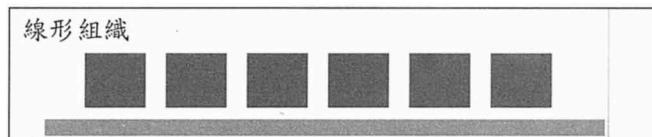


圖4

線形組織

資料來源：漢寶德（2000），《展示規劃理論與實務》，p.79

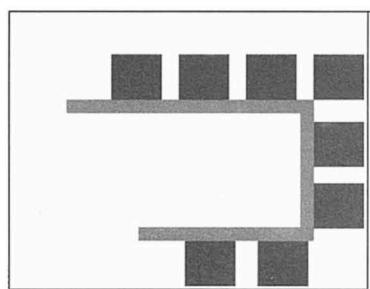


圖5

線形組織的典型變化

資料來源：漢寶德（2000），
《展示規劃理論與實務》，p.79

5 王秀雄「美術館教育專題研究」上課筆記。

6 漢寶德（2000）。《展示規劃理論與實務》。台北市：田園城市文化事業有限公司。

線形結構實例如圖6，另一個以線性作為變化基點的典型範例，當推紐約「古更漢美術館」（圖7），它是由美國建築師萊特所設計，呈一螺旋狀建築步道，環繞五層，觀者必須搭乘電梯到樓頂，再從步道走下參觀，依循動線作不斷前進，不會遺漏美術館任何一處的展示規劃。

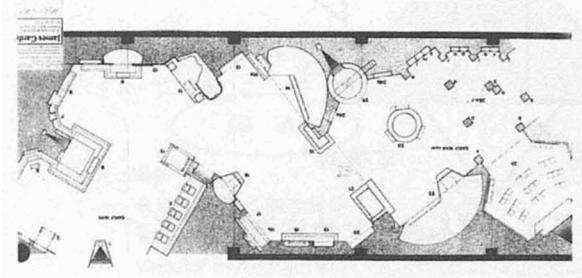


圖6
線形結構的實例
資料來源：台中科學博物館生命科學廳平面圖



圖7
線形結構的典型變化實例
資料來源：紐約「古更漢美術館」

第三章 展示設計中所運用之相關學習理論

據上節所述，展示的設計已逐漸從寫實主義轉向主知主義作思考，然而，應該發展出如何的形式，才能服膺後者所言之主知主義，又，何者為主知主義理論的展示模式呢？

首先，筆者在文獻上發現學者Hein（1998）曾據此理論，對於博物館中的學習理論做出進一步深入的探索，並依據知識論和學習論兩組架構，發展並提出四種教育理論模式，認為博物館人員可按照教育模式中的各項原則，來發展教育活動，同時也可作為瞭解觀眾是否符合博物館所設定的教育定位。

在圖8中，可看出水平軸的學習理論與垂直軸的知識論為中心相交，將平面化分成四個象限區域，每一象限代表一種教育理論型態，其間的差異主要在於所依據的知識論與學習理論不同典範組合所產生。在水平連續軸上代表學習理論的兩個極端呈現出不同學習觀點，左端的學習觀點認為學習是採漸進增加的灌輸式學習，右端的學習觀點認為學習是由學習者主動建構知識而來；垂直連續軸代表知識論的兩極端對知識有不同看法，軸的上端認為知識獨立存在於學習者之外，軸的下端則認為知識是由學習者個人或由社會所建構出來，而每一種教育類型，則有不同教育理論與教學方式。以下的行文中，將簡述文獻中所提及的展示策略。

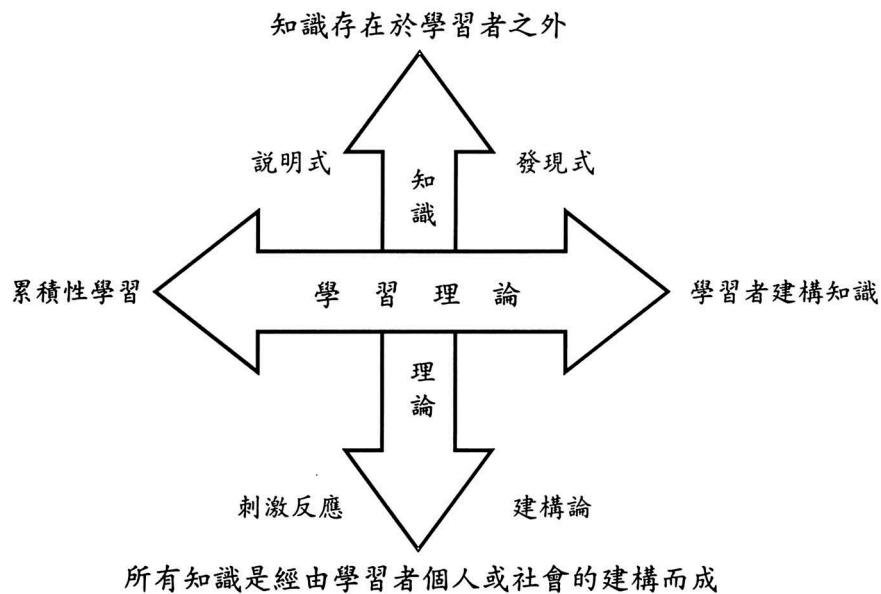


圖8
教育理論模式圖示
資料來源：Hein, 1998, p..25

一、主知主義展示思考下的教育策略

C. R.Garoian在〈博物館實踐（Performing the Museum）〉一文中，將博物館的展示視同於一種近似記憶與文化的展演，從中深度去探討參觀博物館時，觀眾的學習歷程與其主體性的展現，並將博物館與觀眾的對話過程，區分為五種教育學上的策略，以期達成並產生所謂的「互動式博物館經驗（interactive museum experiences）」（Garolian, 2001）：

- (1) 個人運用感知來從事學習（以現象學理論為背景的學習模式）
- (2) 自傳式的展示
- (3) 博物館文化的展示法
- (4) 科際整合式的展示模式
- (5) 機構的展演

運用上述五項策略來進行一種展示性的學習歷程，是將觀眾置於考量的中心點（如圖9），藉由科技整合式的綜合性教育學習法，使觀眾能透過各自的文化觀點與生活經驗，去加以詮釋並與美術館中的展品作一串接；其中最重要的莫過於是第一項教學法「個人運用感知來從事學習」⁷。現象學家認為感知是連結經驗與世界的一大手段，而我

⁷ Garolian C. R. (2001). Performing the Museum. *Studies in Art Education : A Journal of Issues and Research* 2001,42 (3) : 234-248。

們的身體就成為如同文化產物一般的縮影，架構出一種邏輯上的運行歷程，由此一說可推演出觀者靠肉體來「知覺」，而依賴「主體」來進行學習；知覺在此，是觀眾與真實世界發生關係的憑藉，而肉體便可依據知覺的過程與結果，讓主體來形塑出在博物館中的知識與經驗，其中“視覺”，又可謂是美術館中被運用最多的感知媒介。

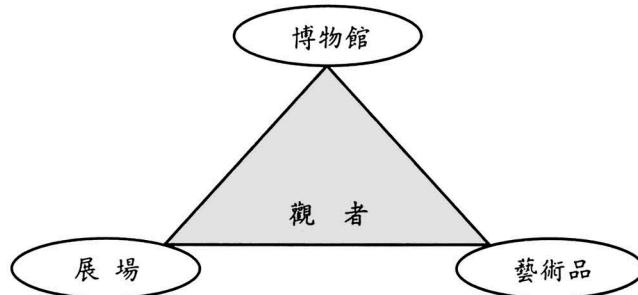


圖9

由觀者發聲之概念圖示

製圖：曹筱玥，資料來源：Garoian C. R. (2001). Performing the Museum.

Studies in Art Education : A Journal of Issues and Research 2001, 42 (3) : 234-248)

其中我們也可發現，藝術品在此隱身為他者，藏於外在的參觀行為之中，而美術館的文化形塑，即是在呈現觀眾與他者間互動關係的展現，因此便涉及到觀眾如何運用到觀看理論與其感知能力，在美術館中從事學習及建構知識的活動，也是本研究嘗試將觀看理論涉入美術館的展示中，其立論點之所在。

二、有效的展示設計方式

在美術館中，學習過程的心理層面比認知層面要有著更多的難處，這點也是從事美術館展示時，一定會遭遇到的挑戰。單就學校教育而言，普遍具有著程序學習的特徵，然而美術館卻無法從此層面作思考；另一方面，在美術館中所實行的教育策略中，抽絲剝繭後所涉及到技術層面的思考，大部份直指到「展示」，而如何進行有效的展示設計，進而從事與觀眾的互動與學習，便成為是本文所關心的重點所在。在談及有效的展示設計方式之前，學者皆一致體認到，不論美術館採用何種展示的策略，在達到交流與教育的功能之前，首先要考量的便是如何能將觀眾的注意力延長，在非正式學習的模式之下，美術館若要達到等同於教師的功能，必須要能使觀眾產生：（1）要有刺激的動力（2）建立有效的學習情境（3）讓學習內容變得有趣並能從中獲得鼓勵。

1. 展示設計與時間性之考量

當我們更進一步去考慮觀眾的動線與參觀行為時，將發現展示是一種在一定時間內要參觀完畢的呈現⁸，因而在展示設計時必須考慮到時間的因素；一般而言，觀眾總

⁸ 漢寶德，〈博物館展示空間的文化因素——以自然科學博物館的展示空間為例〉，p2，發表於國立歷史博物館博物館學研討會---博物館的呈現與文化。後收錄於《展示規劃理論與實務》。(2000)。台北市：田園城市。

體參觀約不超過一小時（Serrell,1998），而興致高昂的時間平均則少於二十分鐘，因此展示的動線與空間的妥善規劃，便扮演了在展品本身之外，一個十分重要的角色，也是本文所必須先行處理的原因所在。

如前所述，傳統美術館的展場設計皆採線性前進，而台中的「自然科學博物館」所設計的中國科學廳，則是以圓形輻射組合（如圖10），將主要藏品至於展場中心，其餘展品一優先順序依次沿此中心作擴散，為一特殊性的展示設計；打破線形組織的展場設計，以展品作為設計劃分的主軸，更能引發觀眾來回探看的興趣，便較前者之設計在增長觀展時間的思考點上，顯得更為成功。

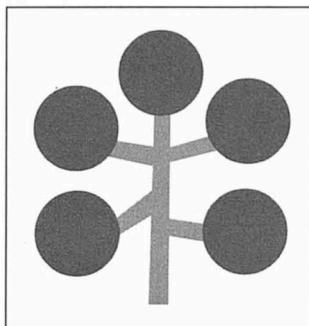


圖10
圓形組織展示空間規劃圖示
資料來源：漢寶德漢寶德（2000），
《展示規劃理論與實務》，p.79

2. 物質的涉入與觀眾的互動：空間細部規劃之論述

空間就是策展人權力的展現：空間中展品順序性的絕對性——經驗空間中的時間後現代主義空間的編寫：空間元素的拆解與重組、建構至分解展示設計、藝術編寫與社會過程。同樣的架構也用在經營學（operational research）領域的方法（Churchman et al 1957；Waddington 1973：25-30）以及其他特定的教育技術中，在這其中有許多想法與博物館展覽的設計有關。而現依據上述「主知主義」的理論，並加引述學者理論，為有效的展示設計提出了一組準則⁹，其中考量了兩組展示的思考，第一組是起源於觀察研究，並直接與美術館的建築本體產生關聯，學者Lakota與Kantner相信，展覽的建築對參觀者的參觀行為有著壓倒性的影響，而第二個組別則是根據教育技術層面來作一考量，茲分述如下¹⁰。

依據美術館中建築與組織各因素，提出以下幾點思考：

- (1) 展示空間可巧妙使用小房間（chambers）、凹室（alcoves）、島形結構（Island）

9 Hooper-Greenhill, Eileen (1994), *The Educational Role of the Museum: Outline of a technology for effective science exhibits* pp87-100。

10 同註9。

等結構體，將美術館分割成較小的區塊，而這些小區域要大到能讓大約10-20人來參觀展覽（圖11之A、B型）。

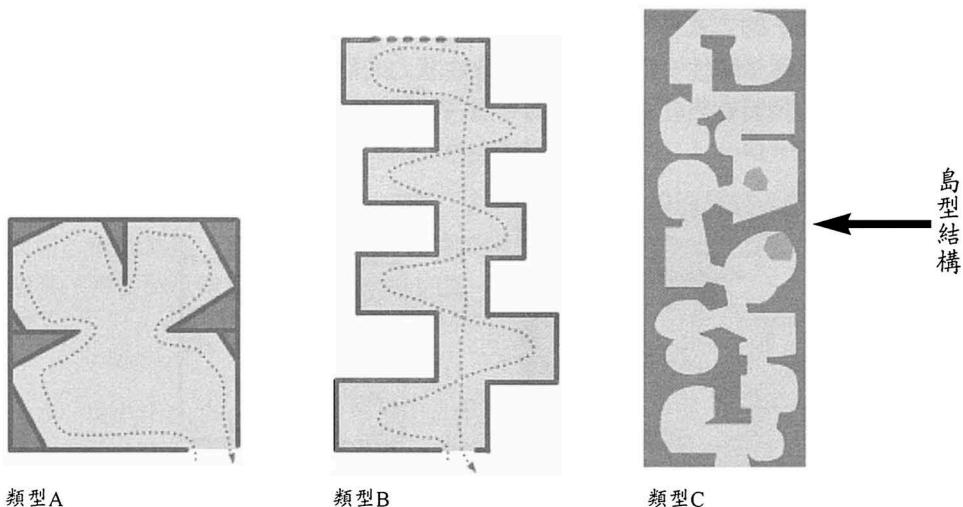


圖11

四式結構體之展示空間規劃圖示

資料來源：Hooper-Greenhill, E. (1991), p.95。1976年Lakota與Kanymer之研究，參照類型B，主要路徑組合成類型A、B，類型C再加入島形結構的考量

依據圖11類型B之理論，筆者又以「芝加哥自然博物館」（圖12）為例證，其中之展示設計為以中央為長方形的大廳，左右各為兩層的展示空間，每邊各分為三個長條，參觀動線如圖十四中紅線所標示。

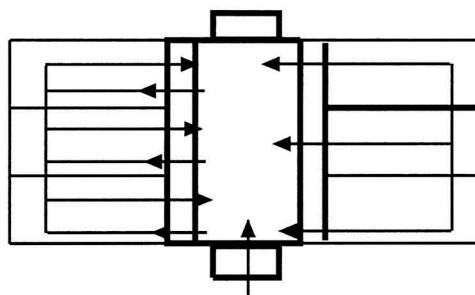


圖12

芝加哥自然博物館空間規劃圖示

資料來源：漢寶德漢寶德（2000），《展示規劃理論與實務》，p.76

（2）Melton發現，參觀者在展覽入口附近花了最多的時間，並且隨著靠近出口處的接近，觀看時間依次遞減，所花的時間越少；因此，展場的設計便可採用「死胡同」¹¹

11 作者意指只有一個出口的展示空間。

(cul-de-sac)的形式，以構成單一的出入口，如此一來，以往的「出口梯度效應」¹² (exit gradient effect)便可被減至較低的程度。其上C的部分，即為一個大矩形式的展示空間，在此案例中，建築師與策展人將整個區域劃分成為一系列的「死胡同」，並以類似蜂巢 (comb-like) 的方式來排列，更進一步地降低了出口梯度效應，藉著將展示內容細分為具有規劃性與步驟性，將參觀者與分散注意力的群眾吵雜聲以及鄰近的展示物分隔開來，並且讓小團體能夠社交性地互動，這些都將能夠增加觀眾參觀展示的持續力。其島形結構如圖13、14。

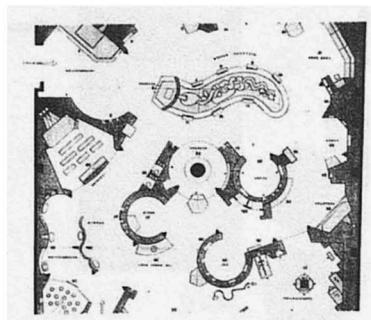


圖13
島形結構的實例

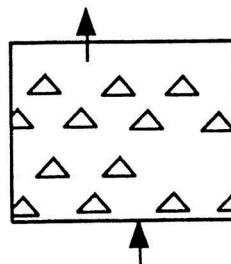


圖14
島型結構體之展示空間規劃圖示

圖13、14 資料來源：台中科學博物館身體廳平面圖

3. 博物館科學化的理論架構與實施¹³

S. Miles Roger與F., Tout' Alan兩位學者以英國倫敦週遭的博物館為例，其團隊嘗試研發一種博物館展示的技術，這種博物館技術是由一組嚴格的標準所構成，在結合上原先在展覽設計所有有的客觀知識體，共同組織成適用於博物館中的有效教學技術；行文中他們先提出關於展示空間的問題，與其對於有效性的需求，而後再進一步去分述文獻分析、理論架構、評估評鑑等段落，而在應用的架構描述上，也積極發展出圖11中之類型ABC的模式，為有效展示的空間規劃，提出一個通則性的運用。其論述模式圖示如下圖15。

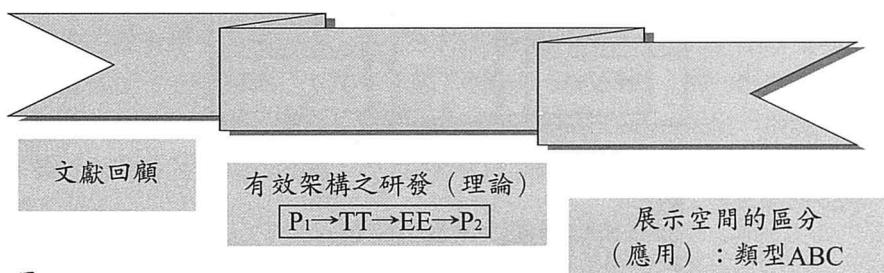


圖15
Roger S. Miles與Alan F., Tout'論述架構圖示
製圖：曹筱玥，資料來源：Hooper-Greenhill, Eilean (1994), The Educational Role of the Museum : Outline of a technology for effective science exhibits pp87-100.

12 意指觀者接近出口時，常會加快參觀的時間與步伐。

13 Hooper-Greenhill, Eilean (1994), The Educational Role of the Museum : Outline for a technology for effective science exhibits, pp.87-100.

兩位學者更參酌了科學博物館的概念，將展示的重心著重在於觀念上的展演，而非物件的展示，由此觀點提供了一個架構，他們以科學教育專家Popper的評論基礎為概要架構，用一種非常新鮮的看法來看待展示設計的過程，將展示設計成為一個三段式重複嘗試錯誤的過程，如下圖16所示之流程：

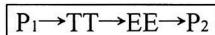


圖16 展示流程

其中P=問題，TT=暫時性的理論，EE=淘汰錯誤(特別是藉由嚴格的討論)。展示在此可以被視為是一種問題的提出，用問題引出概念，而觀眾則透過展示來做出嘗試性的解答，再從淘汰錯誤中學習真確的知識，以下再為此四階段式的展示流程做進一步的說明。

- A. Initial problem (初始問題)：在展覽設計中，問題的呈現可說有著多種的形式，因此展示本身便可說是一種問題的提出；而問題的形式與展覽的「有效性」有關，例如：事實與想法的溝通與交流、參觀者在展示中如何找出難題，以及如何去吸引並抓住參觀者的注意等。要辨認、描述這些問題也許有困難，但如果答案能被提出及測試時，則每個問題必須要能夠清楚地被說明，因為作品本身並不等同是資訊的傳遞。
- B. Tentative theory (暫時性的理論)：用投出問題來引導建構出概念，這是針對問題所提出的一個嘗試性的解答，而在展示作品的實用背景下，解答通常會成為是一種詳述的形式，而非肯定式的解答。
- C. Error elimination (淘汰錯誤)：藉由對展覽或是其中較大一部份的實現，以及它（解答）與先前標準比較後的表現評估，我們可以得到嘗試性解答的評論。換言之，理論是用來測試並揭露它（解答）的限制，可運用選擇題或學習單等形式，以擇出解答。
- D. New problem (新問題的產生)：理論中錯誤的排除，在觀念上能帶我們得到一個比較精確的解答。而新的解答能對原來的問題能有更深一層的解釋。我們必須假設，更進一步是可能的（學習如何將工作做得更好）因為我們不知道我們何時能有一個完美的解答。這個假設給予了行進的目標與方向，儘管一個套用標準的展覽，想要超過自身的功能，並能夠被測試及改善，在實際上並不可行。

三、觀眾的視覺編寫

在人類學習中，觀看是占其中最大比例的一種方式，如：展場的空間佈置決定了展示呈現的方式，然而人們卻常會視而不見環境的變化，空間氛圍的狀況亦然。（畢恆達，2003）

觀眾、空間與藝術品，三者的交織與互動模式之不同，都將造成不同的展示結果，在本節中便將針對觀眾在美術館進行認知的方式，介紹不同學者的觀點，具體形塑出主知主義的論述模式，如何在美術館中發酵、運作。

1. C. R. Garoian (2001) :

學者Garoian在行文中所提出之五種策略，可用來輔助博物館中觀眾與展品兩組對話形制的確立，實踐對於展示本身綜合性的理解，與作品意義於今日之再詮釋，現依序分述之：

(1)知覺的展現(Performing Perception)

Garoian在此引用羅蘭巴特的隱喻概念，並認為美學品質的攝取與形塑，是以藝術作品作為刺點，來引發觀眾的涉入與再詮釋，可謂是一種人與作品相關聯的過程，也是連訣主體與客體的具體方式；而在博物館中所使用到的隱喻方式，共可區分為三大類，茲分述如下：

- A. 羅蘭巴特的交叉結構 (Chiasm) : 主體認知與客觀經驗所產生的場域與過程。
- B. 博物館(即是本體之外在物)所串接的經驗，是一偶然性的存有關係，而觀者是透過本體所營造的情境，來巧妙構築起博物館中的藝術品、觀者記憶與文化史三方面領域的結合，其結果是呈為一開放性與不可預測性的歷程。
- C. 再現博物館與觀者之間的短暫串聯與持續變遷，如同藝術品的意涵會隨時代變遷，而觀者的認知也是如此；在博物館中，主體性的展現會隨觀者與時代而變遷，與時驟變而產生出新的發現，因而展示的部分也必須隨之改變，觀者並可透過言說、閱讀與操作，從中展示自身的主體性。

(2)自傳的展現(Performing Autobiography)

人們都喜歡知道自己的位置，一些小的詭詐技巧，能夠引導他們自願去某些地方，一直到他們已經能認知，在如是的範圍之中，可以歡愉的享受如同家一般的喜樂。
(Morrison 1995:288)

美術館，是自我歷史的編寫場域，展示了空間與觀眾編寫的關係，而與空間的互動，在此便可說是與自己的互動；觀眾將其文化與記憶帶入博物館文化之中，展示他們所擁有的藝術經驗與認知，藉以移轉以往學術性的絕對判準，而觀者個人的敘事性則是將主體、客體與本體三者的觀感予以具體展現的要角。在此敘事性的對話過程之中，「聽」與「發聲」便成為是博物館教育法中的兩個主要的溝通方式，而串接其中的關係理論則需參酌學者Shoshanna Felman的觀點，他的論述奠基於佛洛伊德(Freudian)與拉岡(Lacan)及其門派的學說，即是以精神分析論來從事教育法的實踐，執行時強調「得到」與「接受」兩種互惠關係的對應與證實，以引發個人敘事性的論述得以在美術館的場域中，產生良好的對話與討論，共同帶出關於「聽」的學習，與「發聲」後所產生之有意

義的知識。另一方面，觀者透過Mitchell(1994)所提出的理解三階段：讀像的疏離性(ekphrastic indifference)、讀像的期望性(ekphrastic hope)、讀像的恐懼性(ekphrastic fear)，展延了觀者的記憶史與文化史，也打破了傳統上美術館所慣用之觀看藝術品的歷史教育法，所造成文化觀的建置，僅注重學術專業的偏執而忽略觀眾的弊病。

在觀者自身的敘事性與作品的故事性相連結的過程中，產生了許多模式的連結，如：類似性的展現、隱喻、轉喻等，皆是與觀者經驗的串接相互關聯的重要方式。此外，為了將自身的視覺經驗予以文字化，觀者也進一步讓作品有一個發聲的方式，這些傳譯的模式對於美術館的展示而言，皆是為了構築感知經驗十分重要的通路。由此，自傳式內容的展現，是需要加入一種對於批評的需求，以及觀者介入美術館歷史文化的程度來決定，由此衍生出不同而複雜、多變而豐富的美術館文化，亦奠立了觀者成為置身其中編寫歷史的主體角色。

（3）博物館文化的展現(Performing Museum Culture)

由上述理論推之，博物館的展示涉及了自傳式的展現，與現今所要談及的博物館文化的展現；藝評家Thomas McEvilly便曾針對文化符碼進行重要之研究，並標示了藝術品中所能尋得之內容上的互異性，以「看鳥的十三種方法」¹⁴作一範例，藉以打破傳統上現代主義者所堅持的形式分析模式，進一步提出更多的開放性，融入於博物館的展示之中，以符合後現代的社會氛圍；茲將其所提出之關注面向分述如下：

- A. 藝術品中每一部份再現後的內容
- B. 藝術家所提供的口述資料
- C. 從媒材中所提供的內容訊息
- D. 內容亦包含藝術創發和操作實踐的方式
- E. 作品規格的考量亦會影響內容
- F. 從作品產生當時來詮釋相關的內容
- G. 作品中的背景故事即為內容
- H. 與藝術史相關的內容
- I. 內容是一種過程移轉、與時遽變的軌跡
- J. 內容可謂是一種圖像的承接關係
- K. 內容中亦包含了形式
- L. 內容將包含所呈現出的態度與心緒（包括諷刺性或是幽默的語彙），而又可針對其中作細微的分類
- M. 內容也常隱身於傳記予生理學的回應之中，讓人自己去覺知其中的奧妙

14 Garoian C. R. (2001). Performing the Museum. *Studies in Art Education : A Journal of Issues and Research* 2001,42 (3) : 234-248。

以上的方式，提供了觀者對於內容有更多不同角度的切入，而能進行更進一步的辯證，如此一來，美術館中知識內容的互異性，便將隨著觀者一同來創立與建構，在對話的機制出現後，美術館中文化與歷史的延展性，亦隨之增加、擴張。如同Morrison所言（1995:288）：

我們需要一個與世界共舞的手、眼、舌與心，我們需要喚起各種經驗的靈光乍現，沿著日常生活中複雜和已褪去的片段，伸展到學生已擁有的普通常識之中。

（4）科際整合的展現(Performing Interdisciplinarity)

Garoian相信世界上的知識皆是經由商議、談判與妥協而來的，在此學術架構理論之下，知識是在交叉、互動下而得的產物，所以其外圍多半是游移的，在意義上具有著可替代性與多重性，會隨著不同的交織過程而得到不同的解答；由此推演至博物館的文化經驗亦然之，其中文化與歷史的積累，即是各學科與教學策略作用下的產物，知識成為一種互相傳遞與分享的概念；Garoian進一步引用地下莖（rhizome）的概念，以具體化博物館中知識建構的互動狀態，其中所交織那龐雜、蔓延的不同學科的知識，就如同地下莖所延伸繪製成的地圖一般，會因領域與目的之不同而擴張或改道，其中交織與運行的軌跡，大致可區分為六大原則，茲分述如下：

- A. 關聯法（connection）：串接不同文化、原則與領域的知識
- B. 異質性（heterogeneity）：尊重不同學科間相異的原理原則
- C. 多元性（multiplicity）：融合主體與客體兩者之詮釋
- D. 標示重點法（asignifying）：找出連結的中心點
- E. 製圖法（cartography）：製圖的過程及象徵了組織的模式、學科串接的方向與記憶的位置
- F. 貼花印法（decalcomania，超現實主義中所使用的專有名詞）：在多元觀點下，將自己內心的想法予以投射，建構出屬於自我的詮釋。

（5）機構的展現(Performing the Institution)

博物館其機構設置的功能性，究竟是意圖在強調何種氛圍與目的呢？重點是放在環境營造之上，亦或是在館員工作的內容、典藏的確立或是藝術品的修復與展示呢？而以上所提及的這些元素，又如何去影響所謂的觀眾經驗呢？作者以一連串的提問企圖突顯出博物館的外顯部分，與觀眾經驗互動時兩者間的關係，前者是基於博物館的專業性與學術考量下的規劃，然而作者卻希望將此力量逐一予以消解，轉向強調機構本身與觀者感官的互動，並認為此模式之建構才是構成博物館隱性課程的重要元素。Garoian以中世紀的宗教藝術為例，他認為在此展示型態中包含了建築、儀典與建築三者的並置與共陳，今天若將其視為一個展演的空間來觀察其屬性，可將之命名為「設計完備的環境（choreographed environment）」，因為它以整體氛圍來增強觀者對於藝術品與其中象徵經驗的體會；仔細分析其上所提及的教堂展示策略，可謂是運用五種知覺的涉入，來引發

觀眾身體的共感，藉以擴展其中藝術品的價值，在進一步予以神格化，觀眾也在此氛圍的營造之下，經驗了所謂宗教儀典的過程。

轉向美術館的展示時，即可運用不同的博物館及其建築體之不同營造方式，來從中不斷的與觀者作互動，觀眾能藉由洞察其中的政經因素，藉以參與博物館的文化形塑機制，更進一步去揭露、試驗與批判博物館機構之建構內容，去學習如何涉入與互動，如此一來，博物館在管理系統上，便必須去考量個人、家庭、社區等因素，達成專業透視與尊重大眾文化，兩者相輔相成的景況。

2. 王秀雄(1998)：

詮釋學者嘉德美（H-G Gadamer）對藝術的理解提出他的看法：

理解不是文本的複製，而是視界的融合，意指詮釋者現有的視界與文本原初的視界交織融合在一起，達到一種既包含又超出文本和理解者所原有的新視界。

這段話說明了，藝術的理解是先由瞭解文本作者的所表達的原初意義（作者中心主義的解釋），再由文本作者的原初意義出發，依據詮釋者（如：觀眾），所存在的時空環境所形成的視界，來重新建構、詮釋文本的意義（讀者中心主義的解釋）。於視覺藝術作品是由內涵（潛在層面）與形式（顯在層面）所構成，如何詮釋在美術館中之所學，將輸入與輸出之間建立起互動的關係，並可經由藝術創作的歷程來瞭解（如圖17所示）：

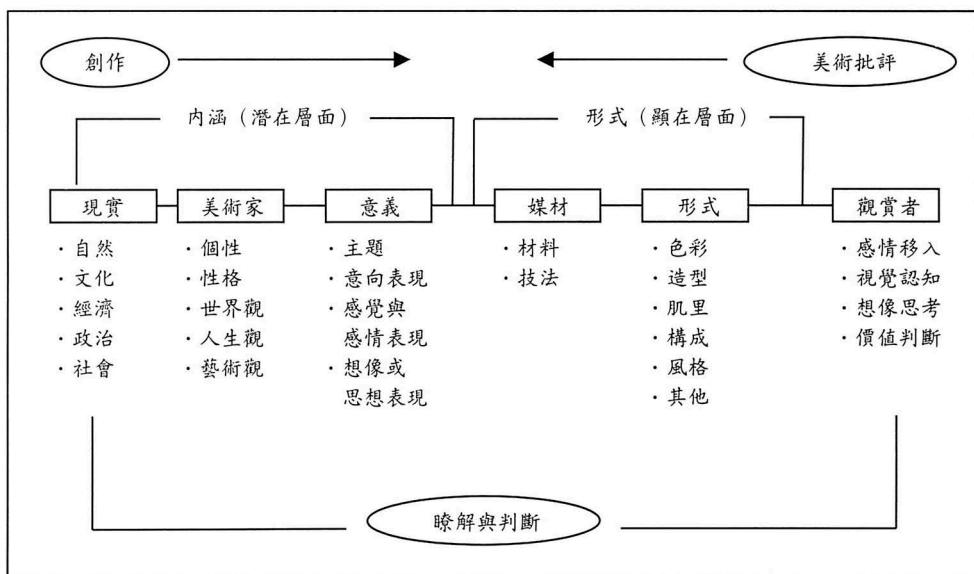
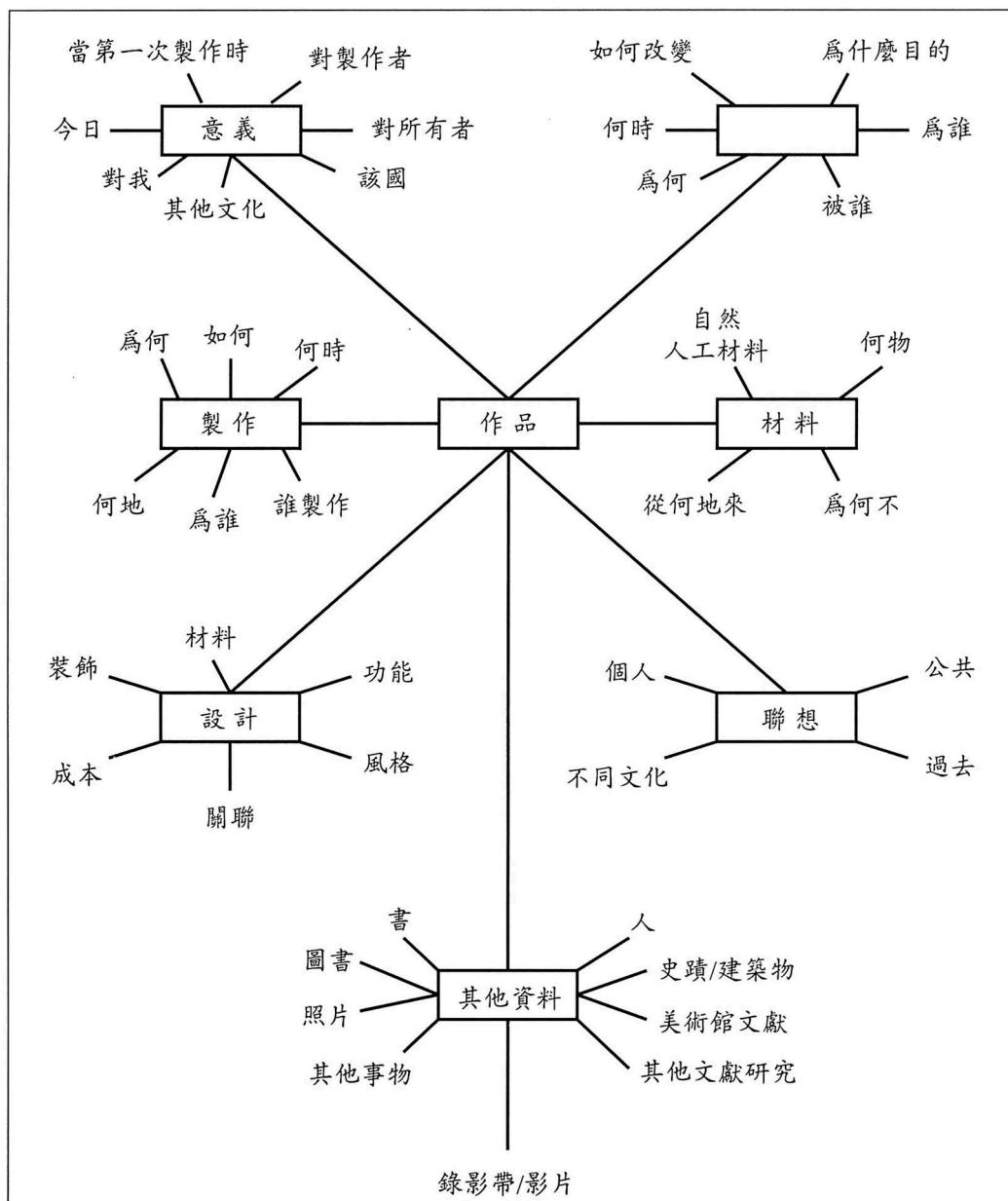


圖17
美術創作的歷程與環節圖（轉引自王秀雄，1998，p155）

學者愛琳Hooper-Greenhill Eilean亦提出了多元感官的論述，以作品如何在展示中被

加以組織、編碼的參考（如圖18所示），關於這類主題的研究，揭示了美術館的展示不僅指示一個掛畫、排列的動作，更重要的是其中所存在的多種訊息傳播的模式¹⁵。



資料來源：Hooper-Greenhill Eilean (1991) p.110轉引自：王秀雄，1998，p.178

15 王秀雄(1998)，觀賞、認知、解釋與評價－美術鑑賞教育的學理與實務（頁48-57）。台北：國立歷史博物館。

王秀雄在參酌學者嘉德美與愛琳的論述之後，將存在於美術館中的鑑賞方案，區分為「非正式學習」與「正式學習」兩大類型，茲分述如下¹⁶：

(1) 非正式學習的教育方案

- A. 展示
- B. 導介廳
- C. 標籤
- D. 記號
- E. 出版物
- F. 作業單
- G. 耳機導覽
- H. 視聽教育媒體
- I. 電腦教育媒體
- J. 互動展示

(2) 正式學習的教育方案

- A. 一般導覽
- B. 畫廊講解
- C. 演講
- D. 學術研討會
- E. 館外教學
- F. 參觀旅行

其中又以「展示」最為重要，並且可為其他教育方案的基奠；在美術館中，觀眾可以看到原作經過一種有組織性的排比呈現，因此能在其中獲得學習，而此亦成為是美術館從事鑑賞教育時的最大優勢。

3. Hein (1998) :

首先提出「建構式博物館」的學者Hein，亦為建構式的展示勾勒了以下的雛形，他擬出三個基本的概念用來掌握建構式的觀點，分述如下：

- (1) 如何營造出學習者已建構完成的內在知識環境？
- (2) 如何使學習者主動學習？什麼能吸引觀眾？
- (3) 如何才能運用身體的反應，與社會舊經驗和智識上的概念，為參觀者設計出容易親近的展示空間？

而筆者將其理論之對應策略規劃如下，以表1示之。

¹⁶ 王秀雄(1998)，觀賞、認知、解釋與評價－美術鑑賞教育的學理與實務（頁48-57）。台北：國立歷史博物館。

表1 建構式展示之三大思考與對應策略

題序	基本問題	對應策略
1	如何營造出學習者已建構完成的內在知識環境	→觀眾研究、出版物等
2	如何使學習者主動學習？什麼能吸引觀眾	→故事線、色彩、空間等
3	如何才能運用身體的反應，與社會舊經驗和知識上的概念，為參觀者設計出容易親近的展示空間	→互動、媒介、地圖、光線、人數、空氣溫溼度等

Hein並於文中以倫敦的博物館為例，提及戰後的英國博物館經營轉向，以擴大博物館的參觀民眾作為企劃展覽時的主要訴求，強調展示中觀眾參與的涉入和互動性的展示設計，以求吸引更多的觀眾進入博物館之中。服膺於展示涉及時，便加入許多觀眾的記憶與歷史之呈現，諸如加入社區的照片、口述歷史、社團活動等，皆有助於博物館吸引人群的宣傳與擴張；而在美國的案例選取中，則採用了Ohio, Columbus邀請當地的四大社群，進入博物館的四間畫廊之中，策劃屬於自己社群的展覽，作成為一組展示的裝置，以其中一位來自動物園的園長為例，便加入了許多動物照片與生態模型，引發綜合式的學習加入其中，並致力於與社區作連結。

第四章 運用精神分析與後結構主義的展場設計

以上這些學習理論與案例，雖皆可作為國內從事展示設計之文獻參酌，然而近日來美術館中媒材的多變性，如：裝置與錄像藝術的引進等等，皆反映出傳統的展示設計與學習理論，勢必不能滿足於新形式的藝術創作之展示，除了媒材變換的涉入所造成的變化之外，國內學者劉婉珍亦曾提出她的看法：

「1980年代之後的『新博物館學』（New Museology）與後現代、多元文化思潮的衝擊，泛博物館化的現象普遍存在，各種不同型態的博物館以不同的經營管理方式進行，市場導向與大眾需求直接影響博物館的經營發展與生存命脈。」¹⁷。

因而如何針對於新世紀中美術館的諸多變項，形塑出適合其中的建構式學習機制的展示設計，另一方面，在市場導向與大眾需求在未來，也將高度影響美術館的經營發展與生存命脈，成為勢不可擋的發展趨勢。而美術館的經營模式與角色定位，在由「物」轉向「人」的思考脈絡下，亦徹底的改變了以往從事策展與展示設計時的思維模式。美術館的觀眾依年齡層的不同，可將其區分為兒童觀眾、青少年觀眾、成人觀眾等，正由於其對象屬性遍佈各個年齡層，若從事展示設計與課程規劃時，僅運用傳統教育法中所

17 劉婉珍（2001），〈美術館教育人員的專業特質與成長〉，《博物館學季刊》，第15卷第2期》台中：國立科學博物館，頁9。

使用的「認知學習理論」，勢必將會是不夠的；筆者在此便引述了在觀看理論的脈絡之下，觀畫者介入詮釋的成分逐漸增加，其對於藝術知識的建構上，即不再被單純的視之為藝術創作行為的客觀性之表達，究竟誰才是展示中的主體？美術館展示設計的空間編寫與觀眾的介入互動關係、展示設計的敘事性與隱喻性等問題，皆不斷地在今日受到廣泛的討論；而這一組論述的詮釋架構，尤以拉崗的「鏡像階段」最能道出身體積極參與場域的主動性，也成為筆者嘗試運用精神分析與後結構主義的原因，藉以補足現今學習理論中尚未顧及的面向。

一、物件與記憶：觀眾的視覺編寫

在此便以觀眾介入程度之多寡為思考，以觀看理論的全新的角度切入主體性的探求，以此來看待展示設計的過程，論述觀者如何在美術館中進行視覺的閱讀，以及與展示之間互動編寫的模式形塑。

20世紀中葉，法國知名學者拉崗（Jacques Lacan）將佛洛依德的論述予以修正，他強調實施觀看時，其核心在於強調人類的發展，如同主體（subject）的發展一般；在他研究探索中，他以主體來取代描述個人或人類全體，並認為主體的模式，通常是隱含於意識型態、語言與再現等概念之中，以體現出一個獨立個體的存在性。

1. 鏡像階段中「凝視」的力量

就拉崗而言，認為主體呈現分裂狀況，個體試圖從主體發展過程中抽離，他提出所謂的「鏡像階段」（mirror phase），說明嬰兒經由觀看人的鏡像的過程，學習建構出自我的形象，並認知到鏡像中的他們雖是自己的投射，卻也不盡然可以代表自我的全體。另一方面，雖然嬰兒沒有辦法操控鏡像中的物理性變化，卻可以此為底，從中藉由想像來串接學習；因此，觀看與想像，便成為嬰兒發展時的兩大學習重要模式，而其中又以「鏡像階段」作為學習的重要能力，由身體與影像來控制每一個成長階段中自我的覺知與依賴。在這個階段中，主體（6-18個月的兒童）通過對自己在鏡子中的影子作出不同的認識，而逐漸擺脫了其「支離破碎的身體」的處境而確認了自己身體的同一性，而其中兒童對自己身體形象的認識，此時期有三大重點：

（1）藉由「非我」（他者）來建立「我」，尤其以兒童與母親為首要，母親即作為兒童心目中的第一個他者。

（2）「他者」即我，我即「他者」（Lacan 1993: 39）：兒童把鏡子中的他自己的影子（對象物）感知為一個現實事物的影子，並認為這個影子在不斷地接近他和挑逗他。在六個月至一歲半之間，兒童在他的影子出現的情況下所做的反應的辯證法，都是由他周圍人的原型的欺騙而控制著的，在這個時期，打別人的兒童總是叫喊他自己被人打了，他看見別人跌跤反而自己哭了起來。這個時期亦說明兒童仍服從於想像虛幻的領域。

（3）東西不見即不存在：因為尚未進入象徵階段，因此仍停留於「眼見為信」。

他舉例來說明這種過程，首先提出「小孩一出生便開始經歷缺乏的生命經驗」，因

此主體生命便處在「缺乏」(manque a etre) 或「想要成為什麼」的狀況中¹⁸，換句話說，鏡像認同乃是一個「從不足到期待」(from insufficiency to anticipation) 的過程。由此一來，兒童的幾個不同的發展階段，皆可被視為不斷企圖克服這種缺乏的過程，只是這種企圖從來沒有真正成功過，然而，小孩（成人以後也是如此）仍會因為花費許多心思與時間去重新尋回這種整體感¹⁹。我們可以發現在「鏡像階段」中，兒童是一個由碎型逐漸趨於完整的過程，從而初步確認了自己身體的同一性與整體性，這亦成就了「鏡像階段」中兒童對自我的辨認；其實，「鏡子中的影像」既是一個比喻說法，也道出了兒童在這個階段上自我再認的特徵，因為，兒童是通過一個對象物來認識自己的同一性，而不是通過自己客觀的身體獲得自身的同一性的，鏡子中的主體對自己而言是一次同一性的辨認，也導致了日後主體在想像中對自己的誤認。曾有人說鏡像階段是一個戲劇，根據對空間的確認，這個戲劇的內在動力，逐漸把兒童從身體的不完整形象，導向我們稱為他的身體的整體性的外科形狀學的形式。而此種認知世界斷裂性的產生，亦可推衍至美術館中觀眾藉由物件（個別訊息），再建構出串節（chunks），最後認知到策展主題的過程（Ham, 1996）。

2. 從鏡像至象徵

我們可以發現在「鏡像階段」中，兒童是仰賴視覺與影像來從事認識自我的發展與學習，因此我們亦可以說圖形的學習（即鏡像階段）是先於象徵階段（即為語言的學習）；另一方面，我們也可以發現兒童透過觀看與凝視而成長，其中卻必須歷經諸多虛幻、破碎、切割與分化的歷程，亦造成了日後主體的觀看與否及觀看的方式，都在影響到他所看到的結果。這個過程也構成了人們後來所有的認同模式，主體對任何對象的認同都是一種期待的、想像的與理想化的關係，主體會在後來發現之前的認同是一種誤認，於是認同與破滅就構成了主體不斷重複的發展。拉崗進一步表示所謂的鏡像並不只限於真實的鏡子，也包括週遭他人的眼光與其對自我的反映，主體在成長過程中的認同建立是經過各種不同的鏡像反射，這也包括與週遭他人的互動與意見來確立，但是他人的眼光以及各種自我反映的鏡像總是不一致的，在嬰孩時期與成長過程中所經歷過的歡欣興奮的欲望驅使下，主體總會局限地、誤認地、滿足地認同某一個鏡像，然後當這個認同破滅之後，又會更期待下次理想化的認同。於嬰兒時期的鏡像階段之後，所餘存的想像的與現實的角力與辯證，反覆出現在人們的生活裡。通過這種結構化作用，主體終於形成了自己基本的人格同一性。

以此用來解釋在參觀美術館時，引用拉崗的鏡像階段之概念，類推、歸納出觀眾建構自我，帶入自身歷史的編寫，用來理解自己與他人之不同，建構出屬於他們自己的重要想法，以及與他人互異的自我意識。在看與被看之間的複雜關係中努力的實踐著，

18 轉引自參考 Joanne Hollows、Mark Jancovich 編，張雅萍譯，〈螢幕理論〉，《大眾電影研究》(Approach to Popular Film)，台北：遠流，2001，p171。

19 同上，參考 p172。

因此，在美術館的參觀經驗中，除了個人脈絡與物件（藝術品）進行互動之外，尚須考量到社會脈絡以及環境脈絡兩大面向，而後兩者的發聲便須藉由語言文字作傳達，觀眾亦由從鏡像階段逐漸走至象徵階段。

在拉崗象徵階段的論述之中，引述了索緒爾結構主義的「能指與所指的脫離」，強調象徵體系結構的任意性，其能指與所指之間的連結是建構而生的（如圖19）。

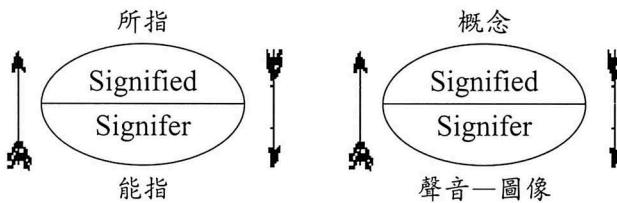


圖19
索緒爾語言結構圖示

他進一步用「象徵」一詞指稱一個「結構」，這個結構的各要素是向語言學中的能指一樣起作用；而後他亦用「象徵」指稱如上結構所屬的一個更大的氛域，在此「象徵」可理解為「象徵秩序」，亦可視之為陽具，人的主體性是如何在其形成過程中，服從於事先建立起來的象徵性秩序。（如圖20）

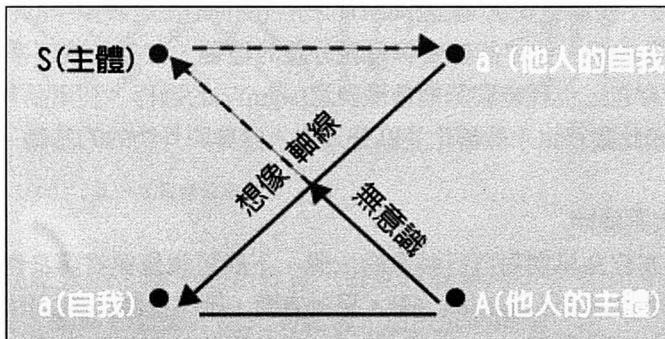


圖20
拉崗之象徵結構圖示

在這個關係圖中，主體所在的位置是S，相對於主體而言真正的他者則是代表象徵秩序與潛意識的大他者A(Other)，而主體的建立也是透過與大A互動所完成的，但是主體最原初的建立方式就是想像的鏡像認同，也就是會把從a'（他的鏡像、相對於他的小他者）那裏所看到的，當成是主體的所在，從而建立自我a(ego)，這也就是圖中從S（主體）出發的線為何先指向a'（小他者），之後又沿著想像的軸線到達a（自我）(Dor 161-4)，而aa' 所構成的想像軸線同時也形成了一道語言牆(the wall of language)，使大他者與主體被分隔在遙遙相對的兩端，主體因此也不易直接企近自己潛意識的真相，這也就是為什麼從大他者發出的線條經過語言牆的阻隔後會成為虛線；使大他者與主體被分隔在遙遙相對的兩端，主體因此也不易直接企近自己潛意識的真相，這也就是為什麼

從大他者發出的線條經過語言牆的阻隔後會成為虛線；而本研究將此架構轉化為美術館的展示設計時，便會呈現以下的說法（如圖21）。

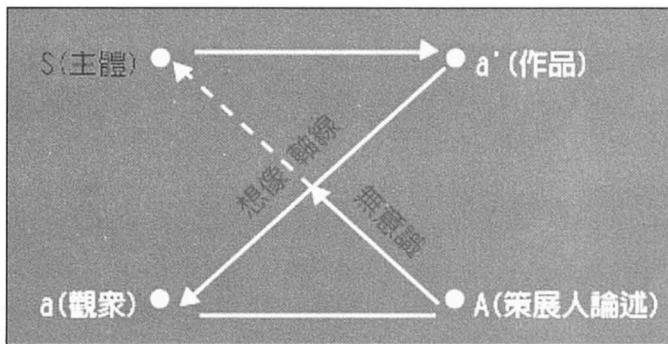


圖21
美術館展示設計結構圖示

展示設計的目的即在於要讓主體理解到想像認同的虛妄，才能於象徵秩序中安身立命，所謂在象徵秩序中安身立命，是必須超越a與a'者間剪不斷理還亂的關係，瞭解到自己所面對的他者們，同樣也是一個個的主體，有其獨立的欲望運作模式，因此想用一己的自我去控制管束他們必定是徒勞無功的，唯有接受這個現實，才能在面對分離(separation)，因為小孩最早安置/確立(posit)的物件(object)便是鏡像中的自我，而認識到鏡像畢竟外於自身之後，他才能接受與母親分離的經驗，在象徵秩序中一一安置/確立其他物件/客體的存在，也就是展開他象徵表意(signify)的過程，利用語言的表意來昇華原初的失落感；因此觀眾也才能轉化並區分人我、自身與外物的基礎。

3. 鏡像階段的提出與延伸

克莉斯提娃亦認為早期對自己鏡像的依戀，不能將鏡像與實際身體分離開來等問題，將造成日後戀物癖的形成(1984: 63)。另一方面，她亦批評不論是因?不能與母親分離，所以認定其為陽物母親(phallic mother)，或是深陷於鏡像誤識之中所造成的戀物癖，都是一種透過戀物回返自體快感(autoeroticism)的機制(1984: 65)，是正常的表意功能停滯的一種表現，因為表意功能是要主體學習用語言去指涉，同時瞭解使用語言就是接受失落必然是當下缺席(absent)的東西才需要靠語言來再現(represent))的這個事實，而戀物癖者卻不使用語言，而使用物件(objects)來表意(1984: 64)。

筆者認為可將此說法應用於美術館的展示佈置與藝術鑑賞策略設計之上，因為展示設計的目的即在於要讓主體理解到想像認同的虛妄，才能於象徵秩序中安身立命，所謂在象徵秩序中安身立命，是必須超越a與a'者間剪不斷理還亂的關係，瞭解到自己所面對的他者們，同樣也是一個個的主體，有其獨立的欲望運作模式，因此想用一己的自我去控制管束他們必定是徒勞無功的，唯有接受這個現實，才能在面對分離，因為小孩最早安置/確立的物件便是鏡像中的自我，而認識到鏡像畢竟外於自身之後，他才能接受與母親分離的經驗，在象徵秩序中一一安置/確立其他物件/客體的存在，也就是展開

他象徵表意(signify)的過程，利用語言的表意來昇華原初的失落感；因此觀眾也才能轉化並區分人我、自身與外物的基礎。

二、從無聚焦至聚焦的觀展學習歷程

1.清晰的展示架構

就參觀者而言，展示的組織架構應該要清楚：

美術館的展示必須有著清楚的組織架構，如此一來參觀者便能從整體展示物的布置設計上，領略出展示設計的目的。其實施的步驟包括：

（1）在入口處應該要提供指引的標示說明，清楚了引導觀眾的參觀方向，而此說明要能明確的傳達出展示的整體概念，並且能與個別展示的區塊相連接，而這些標題能清楚陳述所包含的概念。

（2）「組織性的計畫」其目的是在告訴參觀者，展示的主題、展示內容與觀者之間的關聯性、在概念上展示是如何被組成的，以及參觀者希冀從本次參觀中學到什麼，因此參觀路徑的標示就顯得極為重要，特別是在一個大型或複雜的展示之中，策展者所欲傳遞給觀眾的訊息，必須讓觀眾能在一個展場中不需引導，而能清楚沒有遺漏的看完所有的展品，兼顧到參觀動線與空間文化的共陳並列（如圖22）。

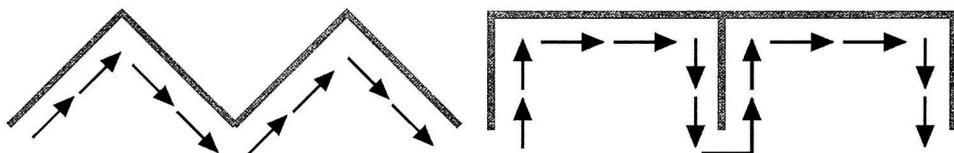


圖22
展場平面配置圖
轉引自漢寶德（2000），展示規劃理論與實務，p.79

（3）其他注意要項：除了配合教育，研究的需要外，從展品的選擇、主題的確立、場地的佈置、動線的規劃、燈光的調適、溫溼度的限制、安全措施、到專輯的印刷、說明的導覽，甚至海報等宣傳品、邀請對象、保險、運輸、包裝、開箱、檢視、紀錄等等，都要專業人員的研討實施，而且因應不同性質的展品，作不同類型的展示，譬如立體與平面展品，就有不同的呈現方式。而另一方面，展示的單元也應該避免設在離開藝廊主要路徑的地方。

2.增加關係性串節的可能性

如是的概念也符合王秀雄（1998）將帕諾夫斯基Panofsky的觀點加入自己的觀點，將作品意義分為下列三個層次意涵的論述模式（如表2所示）：

表2 美術作品的三個層次意義與內涵

層次	關注的焦點	
第一層次 的意義與內涵	所見即所知 what you see is what you get	作品所見的主題與圖像的直接表達意義
第二層次 的意義與內涵	從所見進到所知 what you see into what you understand	探討傳統上約定成俗的視覺符號即圖像誌所象徵的概念與意義
第三層次 的意義與內涵	作品背景的意涵 meaning of the context	作品製作或解釋時，其背後之各種不同的時代背景與社會狀況

學者王秀雄建議，對美術作品意義與內涵的瞭解，應從第一層次自然主題的瞭解，進入第二層次圖像誌或視覺符號所象徵的意義瞭解，而後產生不同時代背景與社會狀況的瞭解。這種具有科際整合的探討觀點，似乎比較合乎現代藝術多元符碼（code）與多元風格的性質。

三、從精神分析到後結構主義的展場設計

Charles R. Garoian引述了傅珂的理論，藉以探討博物館主體性的問題，以及博物館的展示與觀眾之間的對話過程，並強調觀眾經驗的參與，以建立觀眾的主體性，串接起博物館中所謂的真實，與觀眾生活中所體驗的真實，重塑博物館的思考模式；觀眾藉由感知能力來觀看藝術作品，進行有意識的觀看行為，在觀看的過程中，帶入自身的生活記憶與文化經驗，從事藝術的理解與知識的建構行為；將私人意念帶入公眾場域之中進行交流，達成一種動態的互動式觀看行為。如是的觀念，可謂是從事展示領域之思考時，一項重大的轉折與突破，其中涉及了究竟展示的主體為何？以及誰的經驗與文化體認，應該被置放於美術館中作展示？任何形式的傳譯活動皆可視為一種人類心智啟蒙的活動，無論是潛在或顯著的教育目的，都環繞著「意義的理解及詮釋」而發展。在展示的研究中，「意義的理解」是一個動態的過程，其中充滿了各式各樣的互動關係（吳國淳，2001）。面對現代藝術的多元表現形式與符碼（codes），觀眾是否可以就自身對於藝術作品所進行的感知經驗，用來體驗並詮釋出現代藝術所隱藏的意涵呢？

由文中引述之理論交織、建構出美術館展示中所涉及的三種脈絡：個人脈絡（personal context）、社會脈絡（social context）、以及環境脈絡（physical context），這三個脈絡的重疊與互動關係，形成所謂的「觀眾感知與意義詮釋」。為了達到美術館與觀眾之間能產生開放性的論述，觀眾在此必須與藝術作品進行對話，並進行一種學習成果的回饋與展示，或用聽、或看、或說、或文字、或語言，藉以表達知識的傳輸結果，以提供一種自傳式的展示回應，方能成為新世紀美術館有效展示的設計策略。而美術館的展示可視同於一種近似記憶與文化的展演，由此看來，其使用便可成為是衍生許多提問的文化展示工具；在此，我們便需要去探討美術館、藝術品與展示三者的關係究竟是什麼？此外，究竟是誰才是展示的主體？而其中又該去展示何者的記憶與文化？在美術館中，「觀者」才是參與的主體，並才能產生所謂的「互動式博物館經驗」（interactive museum experiences），美術館的展示必須加入觀眾的個人經驗與社會知識，重置觀者於

主導、富創造力與批判性的地位，方能使美術館成為展現觀眾文化的代言物，由此也可使得美術館文化的使用，如同一種經由意象、創造與展示新文化的根源，也具體形塑出觀者個人的認同，產生觀者與博物館間一種批判性的對話模式，將美術館視為實現願望的場域。本文將以一種新的博物館溝通模式作為展示設計之參酌，如圖23所示：

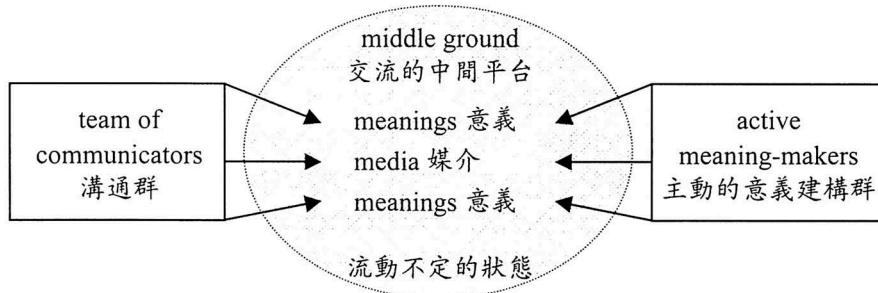


圖23
Hooper-Greenhill的新博物館溝通模式
修改自：Hilean Hooper-Greenhill, 1994, p.25

四、國內展示設計個案的選取與分析

美術館展示空間的設計，迄今已出現多面貌的呈現形式，筆者在本文中首先就以2002年來的台北雙年展「世界劇場」（Great Theatre of the World）為例，有意將美術館當成是一個劇場舞台，將藝術家的作品展出看成是戲劇的腳本，希望讓觀眾重新審是人生與劇場的關係。再討論完國內外理論學者的論述之後，現就國內三檔較為特別的展示設計，做一文獻分析，試探其中所運用到的學理，即針對設計之優缺點做一分享，以提供日後意欲從事展示設計者一個借鏡的參考。

範例1：台北市市立美術館2002年台北雙年展「世界劇場」

「世界劇場」（圖24）係取自17世紀西班牙被譽為「神學劇場」泰斗的沛卓·柯爾

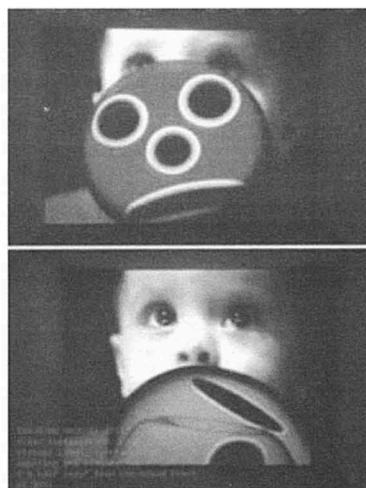


圖24
「世界劇場」作品

德隆（Pedro Calderon de la Barca,1600-1681）之同名喜劇；2002年「台北市立美術館」所舉辦之台北雙年展，即以「世界劇場」為隱喻，其策展的概念並非在突顯世界的同質性，而意欲運用換景、換幕、場內、場外、戲中戲等劇場概念，來形塑區域化的不同特質；儘管運用了大量的劇場理論，展場佈置本身卻嘗試抽離了劇本走法的順序發展線，以及策展人與作者的觀念預設，如是的設計也使得主體產生邊緣化的現象。策展人藉由建構、解構與再建構、聚焦與疏離，讓觀眾自己去剪接、回憶與連結之於作品的詮釋，這種策展的呈現有別於物質文化的思考模式，充滿了一種具有著文學閱讀性的思考意味。

另一方面，在展場設計的隔間上也打破了傳統上主體與附屬物的思考模式，不屬於線性結構，也非圓形或是輻射狀之組織，若勉強要將其予以歸類的話，只能用一個個或大或小的島形結構表述之，展示設計概念中強調的是，保住住展品與建築體本身的互動與關注；雖然此間的隔間簡單又便宜，然而卻使得作品和環境融為一體；觀眾或許會覺得整體的展示有一種轉圈圈的感覺，猶如迷宮一般，包含進出口處、展場規劃與作品本身皆讓人產生一種暈眩感，這都是為了符合展示標題「隨著世界旋轉」的概念。這種「場」的概念，強調每一個「場」均有其能量，而在「世界劇場」中，便以此「場」的概念，呈現出中央清楚、周圍模糊、界限不明之感，試圖讓觀眾自己去分解其中的組織與能量。

範例 2：當代美術館「建築新紀元」

由財團法人當代藝術基金會與台北市政府文化局主辦的「建築新紀元：加州當代建築師作品展」（圖25），是以畢爾包古根漢美術館中，引起全球建築界與藝術媒體關注

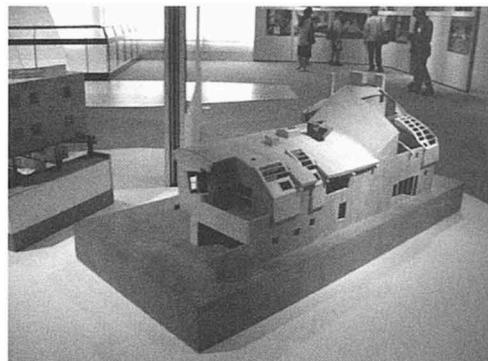


圖25
建築新紀元模型

目的風雲人物蓋瑞作品為主，而整體加州建築師的各色風格表現，對太平洋彼岸的台灣建築或有不同的互動與啟示。同時，特地邀請大涵建築事務所的邱文傑與金瑞涵建築師進行展場設計，結合薄膜材料與戲劇性的燈光效果、多媒體的投射放映，呼應展覽主題，也重整當代藝術館二樓展場的空間結構，使舊建築再利用的展場本身也成為建築盛宴的整體環節。

整體展示分成兩個部分：一樓「黏菌城市」和二樓的「加州建築展」。二樓展場佈

置了五組洛杉磯建築大師的作品資料，從康尼與伊森柏格、費雪、蓋瑞、到摩思、到莫非瑟思事務所，它們以圖片為主，模型、影片為輔的形式呈現在觀眾眼前，最主要就是要和觀眾達到充分的互動，藉以傳達其中作品的觀念。

而一樓的「黏菌城市」則是代表台灣現代建築的本體性，因為黏菌是一種在台灣非常易見的單細胞生物，雖非被列為高等生物，但比諸人類城市在歷史演化的進程，它在自體演化與應對環境上發展的時間，卻是遠遠超過人類城市的歷史；以「黏菌城市」譬喻一個在演化史上猶然胚胎樣未成熟的生命體，可謂創意十足。而另一方面，從展場地板的鋪設、背景色彩的調和、燈光的調節，及參觀動線的流暢等，在在看出佈展單位的用心。

範例 3：2003年歷史博物館「印度文物大展」

「印度文物大展」展出由印度博物館所提供的159件展品，涵蓋時間則從西元前2500年直到20世紀，前後共跨越了4500年。因為歷史悠久，而展品又以文物為主，因此展場很細緻的區分成5大類主題，包含印度河古文明、印度教文化、佛教藝術、印度對外關係與印度民俗生活，其中，又依據不同區文物之不同屬性，配合牆面的顏色作一變換，強化觀眾的視覺學習與空間交替經驗，場區平面圖與顏色配置如圖26所示。



圖26
印度古文明藝術展場平面配置圖
資料來源：歷史博物館陳玲倩小姐提供，2003

現以上述三個範例作展示理論與其實務運行的分析及比較（如表3）：

表3 展示理論與其實務運行的分析及比較

	範例一：世界劇場	範例二：建築新紀元	範例三：印度文物大展
展示動線	類似於螺旋狀之排列，其中運用許多凹室結構的組合。	線性結構結合島型展示的結構設計	線性結構結合島型展示的結構設計
理論分析	劇場理論	主知主義	寫實主義
空間特色	強調「場」的概念藉以呈現出中央清楚、周圍模糊、界線未明之感，改以不具順序性的排列方式，讓觀眾自己去分解與重組其中的組織性與能力性。	結合上薄膜材料與戲劇性的燈光效果，亦加入多媒體的投射放映，徹底活化建築的新生命。	藉由牆壁顏色的置換，與文物壁龕陳列的巧妙設計，並引入聲音與氣味等多感官的涉入。

此外，為了豐富空間的層次遞嬗性，在現行結構的動線設計之下，也加入許多壁龕與隔版，符合凹室理論與島形結構的設計模式，不盡使人一眼看盡所有的展品。

第五章 將美術館視為實現願望的場域

美術館的展示可視同於一種近似記憶與文化的展演，由此看來，其使用便可成為是衍生許多提問的文化展示工具；在此，我們便需要去探討美術館、藝術品與展示三者的關係究竟是什麼？此外，究竟是誰才是展示的主體？而其中又該去展示何者的記憶與文化？在美術館中，「觀者」才是參與的主體，並才能產生所謂的「互動式博物館經驗」（interactive museum experiences），美術館的展示必須加入觀眾的個人經驗與社會知識，重置觀者於主導、富創造力與批判性的地位，方能使美術館成為展現觀眾文化的代言物，由此也可使得美術館文化的使用，如同一種經由意象、創造與展示新文化的根源，也具體形塑出觀者個人的認同，產生觀者與博物館間一種批判性的對話模式，將美術館視為實現願望的場域。

參考文獻

中文部份

- 于瑞珍（2000）。教育理論在博物館教育上的應用。博物館學季刊。15:2，p15-24
- 王秀雄（1998）。《觀賞、認知、解釋與評價—美術館鑑賞教育的理論與實務》。台北：國立歷史博物館。
- 包遵彭（1970）。博物館學。台北市：正中書局。
- 李麗芬（1997）。博物館學習與學校教育的互動。博物館季刊。11:3期。p3-9。
- 辛治寧（1989）。美術館教育功能之研究。文化大學藝術研究所碩士論文。
- 呂秀玉（2001）。博物館與學校互動與成長。九十年度學校利用博物館教育成果報告。
p137-139。台東：國立台灣史前文化博物館。
- 林政弘、張沛華合著（1990）。我國博物館經營管理之探討。台北市：教育部。
- 林彩袖譯（1997）。建構主義者的博物館學習理論（George E Hein 原著）。博物館學季刊。11：4期。p27-30。
- 林勝義（1993）。博物館與社區之結合。博物館學季刊。p3-7。。
- 郭長江（2003）。時空落子。台北市：國立歷史博物館。
- 陳國寧（1991）。台灣地區公私立博物館專輯--博物館巡禮。台北市：行政院文建會。
- 陳國寧（1997）。台灣地區中小型博物館經營管理之研究。台北市：行政院文化建設委員會。
- 黃光男（1994）。美術館廣角鏡。台北市：台北市立美術館。
- 黃光男（1999）。博物館新視覺。台北市：正中書局。
- 黃光男（2002）。新世紀博物館之社會教育功能揭示－以國立歷史博物館為例。新世紀藝術教育理論與實務國際學術研討會論文集。台北市：國立台灣師範大學美術學系。
- 黃淑芳（1993）。博物館與社區的互動關係。臺灣博物。46期。p82-91。
- 黃淑芳（1997）。現代博物館教育理論與實務。台北市：台灣省立博物館。
- 黃鈺琴（2000）。休館中的博物館教育服務。2000博物館教育國際學術研討會。國立暨南大學舉辦。（未出版）。
- 黃鈺琴（2001）。教師如何利用博物館成為教學資源。九十年度學校利用博物館教育成果報告。p137-139。台東：國立台灣史前文化博物館。
- 張譽騰（1994）。走在博物館的時空裏。台北縣：稻鄉出版社。
- 張譽騰（2000）。當代博物館探索。台北：南天。
- 趙瞬珠（1992）。現代藝術與傳統教育的橋樑--簡介紐約現代美術館兒童教育活動。博物館學季刊。5：4期，p23-27。
- 廖敦如（1997）。美術館兒童教育活動之理論與實務。國立台北師範大學美術研究所。
- 劉婉珍（2002）。美術館教育理念與實務。台北：南天。
- 漢寶德（1994）。自科學博物館看美術館功能。「當代美術館的角色功能與應用」國際

- 漢寶德 (2000)。展示規劃理論與實務。台北市：田園城市文化事業有限公司。
學術研討會論文集。p255-190。
- 畢恆達 (2003)。空間就是權力。台北市：心靈工坊出版。
- 賴玥伶 (2001)。透過藝術學習 (Learning Through Art)。國藝會獎助文化行政人才進修
計劃之成果發表會論文 (未出版)。

英文部份

- AAM. (1992). *Excellence and equity: Education and the public dimension of museums.* Washington, DC: The American Association of Museums, AAM.
- Ambrose, T. & Paine, C. (1993) *Museum Basics*. London: Roueledge .
- Beverly Serrell (1998). *Paying attention: visitors and museum exhibitions*,. Amercian association of museums.
- Caston, E. B. (1989) . A Model for Teaching in a Museum Setting . in Berry, N. & Mayer, S. (eds.) *Museum Education History, Theory, and practice*. Reston, VA: National Art Education Association.
- Clark, C. (1996) . *A report: Survey on art museum / school coiiaborations*. Denton, Tx: University of North Texas. National Center for Art Museum/ School Collaboration.
- Chesebrough, D. E. (1998) .Museum partnership: Insights from the Literature and research. *Museum News*, 77 (6) , 55-53.
- CMNC (1984) . *Commission Of Museum For A New Century* .Museums for a New Century. Washington, D. C. AAM.
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: The theory in practice*. New York: Basic Books.
- Garoian, C. R. (1992) . Art History and the Museum in the schools : A Model for Museum-school Partherships. *Visual Arts Research*. Fall, Vo1,18. N02 (issue, 36) ,pp62-73.
- Garoian C. R. (2001) , Performing the museum. *Studies in Art Education*, 42(3), 234-248..
- Geore E. Hein (1998) .*Learning in the Museum* .London and New York : Routledge ,Pp14-39.
- Gurian, E. H. (1981) .*Museums' Relationship to Education*, In ICOM/CECA (eds.) , Museum and Education. Copenhagen: ICOM/CECA.
- Guilfoil, J. K. (1999). *Built environment education in art education*. Reston,: National Art Education Association.
- Hirzy, E. L. (1992) Excellence and Equity-Education and the Public Dimension of Museums , Washington, D. C, AAM.
- Harrison, M., & Naef, B. (1985). Toward a partnership: Developing the museum-school relationship . *Roundtable Reports*, 10(4), 9-12.
- Hooper-Greenhill, E. (1991) *Museum And Gallery Education*. Leicester University Press, Leicester, London and New York.
- Hooper-Greenhill, E. (1994) *Museum and Their Visitors*. Landon: Routledge.

- ICOM/CECA (1982) *Museum and Education*. Copenhagan: ICOM/ CECA.
- IMLS. (1996) .True needs ture partners: Museums and schools transforming education. Washington, D. C.:Institute of Museum and Library Services, IMLS.
- John H. Falk & Lynn D. Dierking (1992) ,*The Museum Experience*. Washington, D.C. : Whalesback, p2
- London,p (1994) *Step outside: Community-based art education*.Portsmouth, NJ:Heinemann.
- NCC (1990) .The National Curriculum Council A Guide for Staff of Museums, Galleries, Historic Houses and Sites. Copright: National Curriculum Council.pp2-4.
- NRCA. (1974) National Research Center for the Arts. Museum USA. Washington, DC:Summary of Highlights Published by the National Endowment (NEA)
- Nangeroni, S. & Vukelich, R. & Vukeli, c. (eds) (1986) .the Use of Learning Style Theory to Design a Cooperative School-Museum Program for Gifted Student. *Museum Studies Journal*, Fall, Vol.2, No.3, pp40-56.
- Newsom, B. Y. & Silver, A. Z. (eds.) (1978) *The Art Museum As Educator : A Collection of Studies as Guides to Practice and Policy*. Berkeley: University of California Press.
- Parsons,M. (2002) .*Aesthetic experience and the construction of meanings*. *The Journal of Aesthetic Education*,36 (224-37) .
- Sheppard, Beverly (ed) (1993) *Building Museum & School Partnerships*. Harrisburg, Pa. : Pennsylvania Federation of Museums and Historical Organizations,
- Screven,C.G. (1986) .Educational exhibits: Some areas for controlled research. *Journal of Museum Education*,11 (1) ,p7-11.
- Stapp, C.B. (1984) .Defining museum literacy . .Roundtable Reports, 9 (1) .p3-4.
- Stone, D. L. (1992) . A descriptive study of the art museum relative to schools. *Visual Arts Research*, 19 (2) ,p51-61.
- Stone, D. L. (1994) Facilitating Cooperative Art Museum-school Relationships: Museum Educators' Suggestions . *Visual Arts Research*. Spring Vol. 20. No1 (issue,39) ,pp79-83.
- Screven, C. G. (1986). Exhibitions and information centers: Some principles and approaches. *Curator*, 29(2), 109-137.
- Suina, J. H. (1990). Museum multicultural education for young learners. *Journal of Museum Education*, 15(1), 1-15.
- Phye, G (1997) (ed) .*Handbook of classroom assessment : learning achievement, and adjustment*. (417-480) . New York: Academic Press.P449-464
- Wittlin, O. (1963) . The museum and art education . *Museum News*, 41 (10) , p20-23.
- Zeller, T. (1985). Museum education and school art: Different ends and different means. *Art Education*, 38(3), 6-10.

