朝向更加參與及遊戲的藝術教育實踐——以「無關像不像」為例

Not About Resemblance: Towards a More Participatory and Playful Practice in Art Education

文 |
郭姿瑩
Tzu-ying Kuo
台北市立美術館助理研究員

台北市立美術館地下樓空間歷經一段美麗的翻轉，於 2014 年成立「館中館」——兒童藝術教育中心。[1] 開館啟動後，每年固定推出兩檔教育展演及活動計畫，試圖跳脫白盒子形制思考，在既有的展示形式之外，以觀眾為核心，融入教育人員的詮釋角色及藝術家的創意能量，發展出具有獨特性格的展出計畫。

兒藝中心的空間設計一方面延續北美館現代主義式的白色方管型態，一方面以藝術教育為目的先決，與藝術家合作，將白盒子空間注入情境要素，其目的在搭建作品與觀眾之間的橋樑，緩解作品與觀眾之間的界線，讓作品結合觀眾生活經驗，形成意義並進行知識生產。

甫於兒藝中心展出的「無關像不像」（2018 年 12 月 -2019 年 4 月），正是一場以抽象藝術為主題，透過藝術家在空間以及創作思維的私密分享營造情境，呈現其創作脈絡，再以遊戲形式鼓動觀眾參與的藝術教育實踐。

白盒子展覽空間

20 世紀上半，紐約現代美術館（MoMA）以系統化的方式確立了白盒子展覽空間典範。[2] 通常意味著乾淨、純粹的白色牆面，搭配木質或灰色膠片地板形成中性的空間，也逐漸成為今日大眾所熟知的展覽型態。在這個空間裡，展覽以觀念論述展開布局，以一連串各自獨立的作品連結成動線的形式說故事。介於作品與觀眾之間的，只有低調的作品說明牌以及專為作品營造的均勻照明；走進空間裡的觀眾可以在極度甚至過度寧靜的環境裡，摒棄脈絡凝視作品。

美術館雖然宣稱敞開雙手迎接所有人，然而現代主義殿堂所主張觀眾可以在摒棄一切脈絡的中立空間中自由詮釋與感知，卻需要留意可能只對具文化素養的人產生意義的風險，也就是成為「文化階級的專屬領域」。[3] 解讀作品看似個人主觀掌握，但詮釋本身其實包含著「解碼」的過程，有能力鑑賞藝術的人才能產生意義，而非面對作品就能夠自然獲得啟迪。

兒童藝術教育中心作為實踐教育以及推廣文化平權的空間，試圖走出白盒子，以教育計畫的形式另闢途徑，從觀眾角度出發，在物件為主的展示概念外，以多樣的媒介讓藝術家現身說法，幫助大眾在更寬廣的文本背景下欣賞原作。此外也另於現場中加入互動、參與及遊戲等各式途徑取代靜態、被動的視覺賞析經驗，召喚觀眾的日常，進而連結美術館參觀經驗。

「無關像不像」以抽象藝術為主題，策劃概念來自觀察到人們隨著年齡的增長，社會化與人際互動程度漸深，創作力的展現益加困難，其部分原因在於認定自己缺乏具象描繪的技法能力，形成排斥藝術的心理距離。「無關像不像」藉由展示北美館收藏的莊普（1947-）、楊世芝（1949-）及胡坤榮（1955-）三位藝術家作品，讓觀眾認識繪畫不必然再現物件形貌，不必然忠實再現生活場景。藝術不必與相機競爭逼真，具有多種表現形式，藝術即是表達，是一種說話的方法。

「無關像不像」促使觀眾拋開佔據日常的理性思維，瓦解解讀作品的慣性，呈現抽象作為創作語彙的探索，在參與、觀看、理解抽象藝術的過程中體驗創作的自由。曖昧的是，抽象藝術卻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，成為足堪玩味的策劃重心。

藝術家現身及說法

在作品以及觀眾之間，策展人與藝術家選擇呈現創作過程的真實面，讓藝術家現身以及說法，軟化作品孤立的根本形式，同時置入中介於作品與觀眾之間的空間脈絡。

楊世芝於訪談中表示，創作過程需要不斷來回地跑動，而非固有想像的靜態平和：「我每天回家都累昏了，拼貼創作過程一直來回跑來跑去看整體畫布，不是坐下來靜靜畫的。」[4] 搭配《蒼潤滑滋》及《生命的曲線》展出，現場再現工作室一角：完成一半的畫布，上有用大頭釘固定、還在猶豫該落在何處的紙片。地上散落著凌亂的筆墨紙片，彷彿她剛在其間來來回回，恰巧暫時離開。

觀眾可以輕易想像楊世芝的工作室中總散落了滿地剪碎的線條，她猶如尋寶般地撿拾，在畫布上即興地完成未知的拼圖。對她而言，「要能在滿地紙片中找到對的那張，還真是一連串的探索。」[5] 藉著不經意志操作的偶然塗鴉和拼貼，隨

上圖——
楊世芝，《蒼潤華滋》，2010，
墨、壓克力、棉紙拼貼於麻布，
200×600 cm

© 台北市立美術館典藏

下圖——
楊世芝工作室情境。未完成的
畫布與散落滿地的筆墨紙片，
彷彿藝術家正來回選取撿拾

筆畫出的一條線，粗細、彎曲與組合，都擁有各自的心情、節奏和個性。

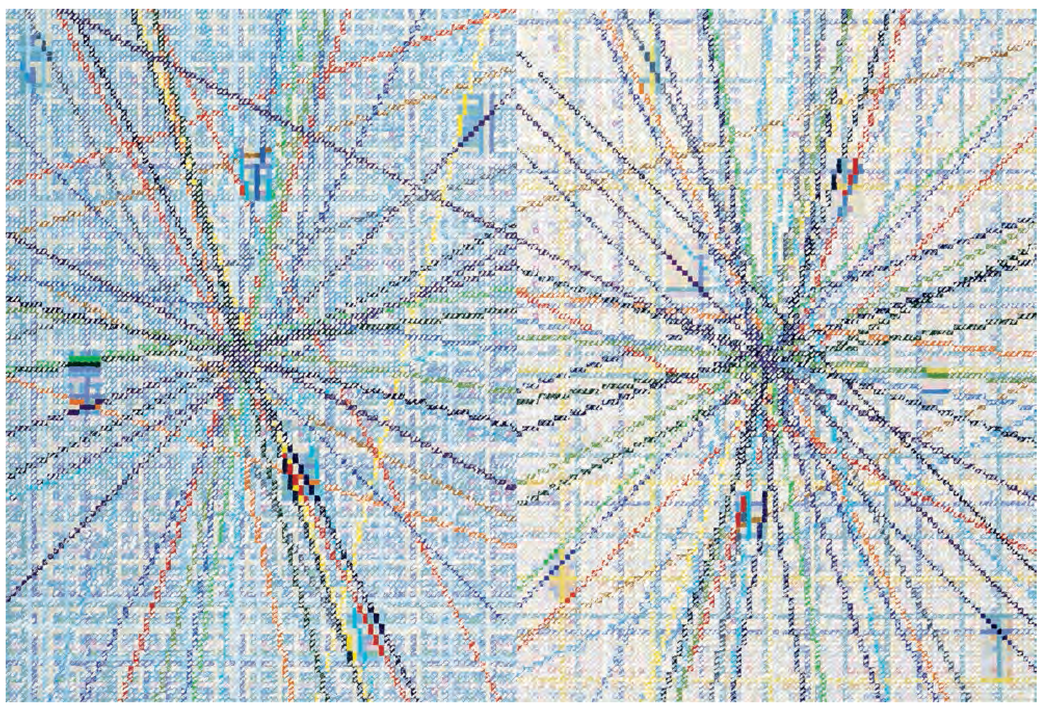
呈現楊世芝的勞動，在回應觀眾對於藝術家創作動機、媒材、個人生命層面的好奇，同時引介她所主張當代拼貼源自東方水墨的「整體觀」。她看見的永遠是一個變化萬千的「整體」空間，所捕捉的是在具體物件之外，不需合理解釋的純粹視覺經驗與張力，物件自某處開始發展延伸，並以整體觀的思維為根本。[6]

掙脫學院束縛進行自由創作的莊普，跨越 35 年的創作生涯所展現的是從不間斷的實驗精神。其中《表現之光》是莊普辨識度最高的作品之一。他以一公分見方的基礎在畫布上形成方格結構，以印記取代畫筆，持續性的手工蓋印衍生成為創作語彙。「我用蓋印章的方式，在畫布上一步步佔領領土，證明我的存在。」[7] 莊普的方格既是構成又是即興，反覆傳統拓印的手法逐漸蔓延成面，結合 45 度角的斜向線條強化整體結構的張力。每次印壓顏料的力道不同而產生不同的材質肌理，機械似的重複動作卻有著一次次差異的細膩，「變化就是存在。」[8] 不是外在，是思索內在的宇宙觀作品。莊普的創作過程同時觸及藝術家與作品權力關係的探討，「一個藝術家在自己的畫布上，就是那個繪畫世

界的獨裁者。」[9] 他主張蓋印猶如皇帝運用玉璽，作品是藝術家觀念與意志展現的途徑。[10]

莊普的現身形式，在現場由藝術家何孟娟透過影像鏡頭引領，呈現莊普的居家戶外陽台。觀眾站立於特製的木地板，如同莊普陽台望出的視角能夠望見一片樹林，乍看靜止，實則倏忽來去的風與雨，都牽動著這一片景象變化的細膩。正如每個印記在當下都是獨一無二的存在與變化，繁殖成無限的深邃：「我創作的方式是用很細微的一個小符號積少成多，一直繁殖在畫面上，就變成一個宇宙。」[11]

楊世芝與莊普的創作過程揭示了藝術家創作的勞動，胡坤榮或許擁有勞動本質最為彰顯的內在個性。「如果只看創作的動作，我和油漆工沒什麼兩樣，但是創作的秘密就藏在我的腦子裡。」[12] 胡坤榮鍾愛於色彩比例的平衡，而他主張的平衡是一種「運用動態再度打破平衡的狀態」，他稱之為「不平衡的完美」，講究的是色彩的佈局，由動態達到他理想的平衡。[13]



上圖——
莊普，《自畫像 Self-Portrait》，1993，蠟筆、相紙，50.5×60.5 cm

© 台北市立美術館典藏

下圖——
莊普住家陽台所見風景。一片看似靜止卻變化細膩的樹林，正如畫布上不斷變化的印記。何孟娟導演，單頻道錄像，循環播映，8 分 24 秒

上圖——
胡坤榮，《春之祭》，2010，壓克力顏料、畫布，162×390cm

© 台北市立美術館典藏

下圖——
胡坤榮工作室場景。編號精確的各色顏料與創作工具

胡坤榮的創作與其生活空間有著高度交疊的特性，現場選擇展出《春之祭》及《水之幻想——向塞尚致敬》，同時呈現他在工作室創作的場景。位於住家頂樓的工作室隨意放滿使用中的顏料罐和草稿，在草稿中可以發現胡坤榮在正式下筆前，如何事先在草稿上為每個形狀安排適合的位置與色彩，並有系統地為調配好的顏色編號，展現其創作過程思考的縝密。

作品展示一方面看似滿足白盒子呈現的基調，卻同時以「私密性的分享」，讓作品於藝術家的工作室中存在的邏輯，確保中介脈絡置入的合理性。藝術家的私密空間提供觀眾與藝術家直接的會面機會，同時有助於觀眾跨越深澀的理論，創造與日常生活銜接的手段。

站在藝術家的位置

情境感的強調是空間轉化的重心，教育活動現場由幾何式的牆面所組成，半遮蔽半開放的空間感，透過「開窗」的方式營造豐富的空間層次，營造出「家」與「工作室」的空間感受，並暗喻幾何抽象的空間移動視覺經驗。

貫穿作品與互動學習裝置、試圖引導觀眾參觀動線的則是藝術家語錄，是藝術家與策展人多次交流後凝鍊的文字。藝術家的表達與展出作品相互對應，其個

左圖——
莊普工作室場景。投影在白色畫布上的莊普影像開始打格，一旁放置莊普實際使用的工作桌，彷彿藝術家就在現場

右圖——
共同的創作在展示期間形成有機性的發展，也促進對作品的關係建立與認同感

人式的歷程的述說，與現場搭建猶如藝術家在場的日常舞台，讓觀眾得以站在藝術家的位置，觀眾就在藝術家私密的空間中。

藝術家的創作往往是勞動的，是持續的，是整體觀的。莊普形容「藝術家在創作時，像工人、像農夫，勞動是創作中重要的過程。」[14] 要讓觀眾站在藝術家的位置，最為直接的方式是讓觀眾親身經驗這種勞動感，如同藝術家一樣進行創作。於是在現場設置了猶如觀眾與藝術家共同參與創作的遊戲，讓觀眾依照藝術家的創作樣態，或是用蓋印體會莊普的細膩與畫布佔有。

參與感的營造不僅在觀眾彼此之間，更在連結藝術家與觀眾自身。現場安置著一幅莊普事先打格、已起頭開始創作的大型畫布，並放置工作室使用的工作桌及材料，畫布上投影著正在創作的莊普影像。觀眾受邀參與這件作品，疊合著莊普的身影，拿起印章，揣想著自己是絕對的權威，在空白的格子裡蓋上一格格方形印記，成為作品意義產出的共同主體。過程中，觀眾不僅對於抽象藝術的多元創作形式有更進一步的認知；在社會連結的意義上，觀眾感受其與作品有著深刻的連結，自信於自身對作品完成的貢獻，也更能進行作品認同。[15]

跳脫藝術史的約束

如何談論抽象藝術，卻不落入史學性的傳統教育模式？在互動區中，王德瑜（1970-）及張永達（1981-）運用其擅長的身體及感知層面的參與，發展出一系列可以學習、可以玩樂的互動裝置；觀眾在此不只是被動視覺賞析經驗，而是主動學習，並建構屬於自己的參觀經驗。

王德瑜觀察到現代人其實已經普遍接受抽象的美感而不自知，例如生活中所穿所用慣常出現的條紋或圓點、室內布置經常出現的馬賽克圖樣等都是生活中披著具象意義的抽象形式，而人們在日常中能夠直覺地感受到純粹的美。她意識到美術館作為知識生產場域帶來的壓力，因而她嘗試於日常可見素材裡探索抽象的存在，消弭藝術與生活的界線。

王德瑜為現場互動區域設計了一系列裝置，以身體的移動帶領感官的探索。互動區的牆面一側被簡單符號和線條定義為一隻大鯨魚，任觀眾覆蓋上具重複性又兼有差異變化的鱗片；牆面另一側則被覆滿成一片樹林，由觀眾自由地決定樹葉的疏密節奏安排。這些發現反覆出現的形狀成為抽象符號，形成具規律的美感，讓觀眾在遊戲過程使用基本元素，從創作中體驗數大之美。

上圖——
觀眾運用王德瑜的單純符號衍生成樹林。張永達在其中投影著美術館上方即時的天空雲朵

下圖——
觀眾以簡約的反覆符號，為互動區牆面的鯨魚貼上魚鱗紋路，體驗重複性線條形成的節奏感

張永達在北美館建築頂端架設攝影鏡頭捕捉戶外天空的變化，即時投影在室內展場中。觀眾愜意地躺臥於王德瑜製作的坐墊上，觀看雲朵的千姿百態。這樣的場景串接起觀眾與家人朋友都曾玩過的遊戲：一起躺在地上仰望天空，各自解讀著雲朵。甚至當我們不耗費心思刻意猜測雲朵到底像什麼，反而更加能夠欣賞純粹的美好？

王德瑜及張永達的日常視角發現無處不在的抽象形式，遊戲規則看似簡單，卻舉重若輕地處理抽象議題，就在每一個覆蓋的動作與欣賞的表達中，鬆動 / 攪動了針對抽象藝術的刻板認知，所累積的經驗將使未來再度遇見抽象之時，能夠感受自身與藝術更加緊密。抽象無需必定只從藝術史體會，生活的切入會是一個適切的開始。

參與形式遊戲性的

遊戲是虛構的，但是不代表不認真。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。胡坤榮在《春之祭》及《水的幻想（向塞尚致敬）》中展現運用幾何色塊形成動態與韻律，是要「在動裡面，達到平衡」。[16] 延伸自胡坤榮提出的平衡概念，互動遊戲裝置開放觀眾搬動並組合立體色塊，感受色彩

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。觀眾猶如楊世芝的創作方式，以各種線條在畫布上交錯、疊合、延伸

與造型的視覺重量和體積，以及幾何形狀的無限組合，布局出一幅兼具秩序性同時具備動態能量的畫面。作品觀念在觀眾的主動介入後，被觀看、被體驗，甚至能夠加入自由創作意識，自行生產出屬於個人的意義。原屬於靜態的視覺觀看經驗，被擴大至身體及感官的參與。

回應楊世芝對於創作的想法「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」、「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。」[17] 展場內設計了一項邀請觀眾參與、由線條組構而成的裝置。觀眾自由地讓線條在畫布交疊延伸，在或隨興或刻意為線條與線條之間接攏、重疊，線條彼此偶然地相輔相成，自然而然產生連結，進而發展成連續的風景。

這些帶有遊戲性的參與形式，將作品概念轉化為觀眾可以學習的模式，提供具體的操作經驗。儘管觀眾必須花費更多時間操作，卻能讓參觀學習得到更高的成就感與認同感，進而與藝術家、作品產生更密切的關係。

胡坤榮的抽象創作遊戲。觀眾在分隔為左右的地板範圍內搬動立體的色塊，體驗幾何與色彩如何達到平衡，進而打破平衡

結語

「無關像不像」試圖串連作品、藝術家創作空間與文本，以更加強調參與式的創作與遊戲，呈現展示與教育兩者創造性共存關係的可能性。藝術家在此架構下，嘗試在作品之外置入中介脈絡，與教育人員共同研發，以遊戲、感知、參與，結合具體經驗的操作學習形式，將視覺閱讀模式轉為主動，積極促成觀眾與藝術品之間產生具有意義的互動。更進一步的意義是建構出一個當觀眾離開美術館後，能夠銜接個人生活經驗的空間環境，以體驗主導參觀經驗。此種策略或許會是（也或許不會是）教育如何發展出鼓勵觀眾參與藝術的空間形式，不斷從實踐中修正與摸索關鍵期的特徵。

1 北美館地下樓空間翻轉計畫內容及其思維，見郭姿瑩，〈誕生新風景——北美館「兒童藝術教育中心的空間思維」〉，《現代美術》171，2013.12，頁 47-55。
2 白盒子空間發展歷史、空間特性與反動批評，以及 Charles Saatchi 等人對作品應該再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，收錄於王品驊主編，《文字行動 II：2004-2007 世安美學論文獎》作品集，2007，頁 18-41。
3 許嘉猷，〈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》34（3）2004，頁 357-429。
4 見郭姿瑩彙整之〈楊世芝訪談紀錄〉，2018 年 9 月 20 日進行於台北市立美術館。
5 同註 4。
6 楊世芝創作觀，見楊世芝撰於 2018 年 6 月 20 日之〈創作問答自述〉（未出版）。
7 郭姿瑩彙整之〈莊普訪談紀錄〉，2018 年 7 月 14 日、8 月 31 日及 9 月 18 日進行於台北市立美術館。
8 同註 7。
9 同上註。
10 莊普創作觀，見同註 7。
11 同註 7。
12 郭姿瑩彙整之〈胡坤榮訪談紀錄〉，2018 年 8 月 14 日進行於台北市立美術館。
13 同註 12。
14 同註 7。
15 觀眾與作品藉由多元脈絡產生更多的連結與認同的觀點，見 Simon, Nina, "The Participatory Museum: Entering an Era of Museum 2.0", 2010.
16 同註 12。
17 同註 4。