

New Taipei City
Yingge Ceramics Museum

2022

Journal 08

陶博館

館刊



藝術
匯聚所

新北市立鶯歌陶瓷博物館

NEW TAIPEI CITY
YINGGE CERAMICS MUSEUM



新北市美術館

NEW TAIPEI CITY ART MUSEUM



陶博館 館刊

New Taipei City
Yingge Ceramics Museum

目錄

- 03 館長的話
- 本期專題：新世代博物館：藝術匯聚所
-
- 04 以品牌發展博物館群—英國利物浦國家博物館群案例解析
撰文 | 林玟伶
- 12 藝啟創生—博物館與城市行銷的相輔相成
撰文 | 曾信傑
- 20 從日本金澤看見鶯歌工藝美術之城建構的願景
撰文 | 王新衡
- 研究專文
-
- 28 博物館快速回應展之展示設計研究
撰文 | 劉一儒
- 42 疫情新日常—淺談博物館的挑戰與因應
撰文 | 許禎庭
- 52 傳統陶瓷藏品命名規則之探討
撰文 | 蘇世德
- 72 新北市美術館首檔線上典藏展「廢墟再迷走」
多重時空下的跨域對話和數位體驗
撰文 | 周崇文
- 84 畢卡索的陶藝創作淺探
撰文 | 巫漢青
- 106 鶯歌陶瓷博物館展場設計實務回顧：以特展為例
撰文 | 鄭建榮

館長的話

鶯歌是新北市重要的製陶文化發展區域，並以陶藝聞名於國內外，歷經 200 多年燒陶產製，奠定深厚的陶瓷技術根基。陶博館自 2000 年於鶯歌設立，持續連結地方陶藝職人、陶瓷品牌廠商，極力推展在地陶藝的深化與跨域發展，多年來攜手地方，接軌國際，形塑鶯歌藝術底蘊。

自 2020 年起，新北市政府推動三鶯文創整合計畫，串聯「陶、藝、山、水」在地特色景點，三鶯地區成為具文化可近性的美學新廊帶。位於此廊帶核心的陶博館與新北市美術館以比鄰 600 公尺之近，在計畫引導下，發聲共振，預期匯聚新世代藝術能量，創造三鶯區域獨有藝文氣息。

本期專題「藝術聚匯所」，由 3 位專家學者以全球博物館藝術聚落趨勢，深度解析國外案例。王新衡教授舉日本石川縣金澤市為例，博物館與傳統產業各自發揮特色，迎來當地發展出觀光新區塊所受到的反響與效應；林玟伶教授解析英國利物浦國家博物館運用品牌概念經營博物館群，將品牌價值傳遞給當地及外來民眾，擴大博物館影響力；曾信傑教授由多國案例分享如何以城市行銷方式推動博

物館特區。館內專業人員分別以疫情下的博物館、美術館典藏展覽、藝術品收藏、陶瓷藏品命名規則及社區參與等 5 角度提出研究專文報告。

眺望地方前景，莫不以現下起步，擁有 200 餘年的陶藝風華，正待新北市美術館匯入新能量，三鶯藝術匯聚所已起步前進，邀請大眾一起來見證地方藝文的新氣象。

館長 張啟文

以品牌發展博物館群—— 英國利物浦國家博物館群案例解析

輔仁大學博物館學研究所助理教授 / 林玟伶

一、前言

傳統上，博物館與品牌像是兩條平行線，甚至有些博物館人對於品牌敬而遠之，原因出於對品牌概念的聯想為一種商業的炒作行為，這對博物館這種具有誠信的機構而言，自然不會將品牌的概念結合進博物館中（Mendes，2015）。然而，隨著品牌概念的演進，越來越多的博物館注意到將博物館品牌化實際上對博物館核心精神的溝通有莫大的助力，也就是說將品牌視為資產而非負債。本文介紹英國利物浦國家博物館群如何透過品牌重塑，更清晰地傳達該機構的價值與目標。利物浦國家博物館群是由七間博物館組成的聯盟，以集群的方式整合管理與運作，對於文化治理而言，該館群的運作方法不僅特殊，從資源整合的角度，更具有參考價值。本文首先從品牌概念與博物館品牌化談起，接著介紹利物浦國家博物館群的組成與運作方式，在討論該博物館群如何透過品牌重塑來溝通其核心價值與引領未來發展。

二、品牌概念與博物館品牌

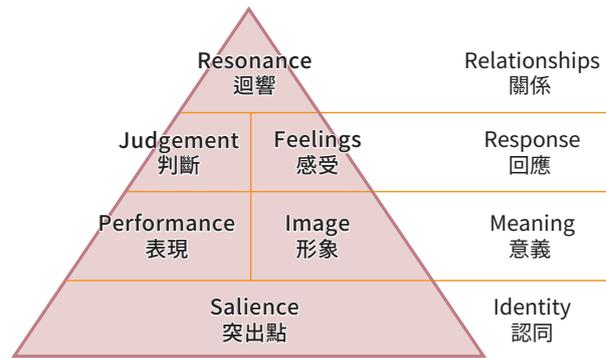
品牌（brand）的字源來自維京語 brandr，代表燃燒（to burn），這個呼應西元 950 年前，品牌指得是一塊燃燒的木頭，直到 1552 年，品牌代表烙印下的痕跡，例如過去農家會將牲口烙上印記代表其所有物，到了 1827 年發展為印在產品上商標的概念，來區分某公司生產的物品。到了二十世紀 20 年代品牌概念隨著大眾媒體—報紙、電影、收音機的興起，製造商不只賣產品，還要創造慾望，品牌從實際看得到的商標開始將轉化成一種概念（idea），與情感連結，化身為自我形象的創造，意味擁有品牌就可以增加愉悅感。發展品牌不只是吸引新顧客，更要增加現有顧客的忠誠度。1980 年代，許多公司開始將品牌的概念擴大為整個組織（公司），而不像從前專注在產品的品牌化，公司開始發現他們要創造的是員工與顧客對其的認同，一種歸屬感（sense of belonging），如此顧客對於他們所生產的所有產品都會買單，在這個發展上最著名的是蘋果（apple）公司的品牌經營案例。2000 年以後，線上企業的興起，例如 google、facebook、youtube，以提供平台服務，來形塑品牌，只要越多的消費者來使用他們的服務，創造網絡效應，品牌的經營就越成功。這些品牌藉由提供機會讓大家來做過去不可能做的事情，成為一種鼓勵大家行動的平台。

從上述品牌概念的演進，我們可以了解到品牌發展以適應不同商業行為與促進消費，進一步地，我們來認識品牌的定義，根據美國行銷聯盟（American Marketing Association）指出：「品牌是一種名稱、術語、識別標誌/符號/圖案、精神象徵、價值理念，或是相互組合，是提供的產品/服務品質優異的核心體現。」，從這個較為寬廣的定義中，我們不能將品牌單純理解為名稱、標誌或是口號（slogan），知名品牌專家 Robert Jones 提到品牌應該看待為在代表人們心中對一個公司或產品的一套想法，這套想法是被這個公司或產品的行動所形塑，透過特定的視覺或口語風格所認識。因此品牌代表（stand for）著消費者對該公司的一套想法，透過品牌能夠與競爭對手做出區別，而因此獨樹一幟（stand out）。

而發展品牌化有何重點呢？美國行銷學者 Kevin Lane Keller 提出以顧客為基礎的品牌資產模型（Customer-Based Brand Equity, CBBE）如下圖 1，藉由這個金字塔式的框架幫助組織了解和加強其品牌資產（brand equity）（Keller, 2013）。Keller 認為，品牌資產是在顧客與品牌的關係中創造的。因此第一步，藉由與對的顧客建立品牌認同（brand identity）帶來突出點—從人群中脫穎而出的品質。金字塔的第二層與意義有關。得到顧客的關注後，品牌需要解釋自己，意味品牌能夠兌現承諾。品牌形象應該反映組織的價值觀，以便與顧客建立真實的情感聯繫。第三層接續而上，顧客對品牌表現的判斷，以及他們對形象的感受，透過「口碑」創造品牌的聲譽和由此產生的資產。Keller 提到金字塔最頂層為品牌共鳴反映了顧客與品牌之間完全和諧的關係。在這個品牌資產層度上，顧客成為品牌的擁護者和大使，積極尋找與他人分享的機會。

在其 CBBE 模型上，Keller 列舉四個問題是從顧客角度對於品牌的發問，值得組織思考，第一個問題為你是誰？，也就是品牌要設法與眾而出，產生認同；第二則是你是做什麼的？，代表品牌要

對顧客產生意義，第三題是我對你有什麼看法與感覺？，意味品牌能夠對顧客有所回應，最後一題則是我想要與你建立什麼連結？，表示品牌要能與顧客產生關係。從顧客的角度來思考品牌很值得博物館參考。當代的博物館致力與人產生連結，以擺脫權威的形象，而發展博物館品牌正可以幫助博物館與觀眾做更好的溝通。



▲ 圖 1 顧客為基礎的品牌資產模型（Customer-Based Brand Equity, CBBE）

正如 Mendes（2015）提到正確理解和正確使用的品牌對博物館至關重要。隨著博物館和品牌的不斷變化，兩者正在成為盟友而不是敵人的道路前進。這意味著博物館正在變得不那麼專制，更多參與，更多對思想的探索。簡而言之，透過品牌化讓博物館不像機構，更像平台。Mendes（2015）對博物館從業人員的調查也揭示了偉大的博物館品牌的共通點包括：這是關於我們的、關心傾聽與承擔風險。品牌顧問公司主席 Wally Olins 也指出博物館品牌化是讓民眾更容易理解和更容易接受博物館，否則民眾不會想要接近使用它¹。

此外，博物館發展品牌化的過程應該是由內而外，Wally Olins 提到在組織內部人員感受是非常重要的。品牌化的過程是找到我是誰的過程，找出我是什麼，且讓組織內部的人同意我們是什麼，絕對是關鍵，因為如果內部人員都不能接受，沒有人會相信這個品牌。英國維多利亞與亞伯特博物館公共事務與活動部總監 Damien Whitmore 分享該館發展品牌化之後：「我們知道我們是誰，我們知道我

們做了什麼，我們知道哪些是我們要做與不做的」，他提到：「品牌就是 DNA，這是我們彼此之間的行為方式，是我們與公眾之間的行為方式，是我們看、講、說、呈現的方式，這是我們所做的一切²。」，Meyne（2015）則以荷蘭國家博物館內部品牌建制的過程為例，分為七個階段：依序為尋找認同、找到品牌價

值、由內而外進行利害關係人管理、將品牌視覺化、將員工變為品牌推廣大使、執行上貫穿品牌精神、持續保持敏銳。呼應前面幾位專家的意見，博物館品牌化過程應是由內而外的找到自己是誰的過程。接者，我們繼續討論利物浦國家博物館群如何形成與運作，進而建立品牌。

三、利物浦國家博物館群的組成與運作方式

利物浦國家博物館群於 1986 年成立，緣起為利物浦市政府將數間博物館藏品所有權移交給國家，以獲得更多資源來進行維護。當時以群集的方式命名為默西塞德郡的國家博物館和藝廊（National Museums and Galleries on Merseyside），反映了它既是一個代表國家又具在地性的機構。自 2003 年起，為了更容易讓公眾理解與參與，而把名字改為利物浦國家博物館群（National Museums Liverpool，簡稱 NML）。以身份而言，這是一個非政府公共體（non-departmental public body）意味著國家以臂距原則的方式不直接干預運作，透過中央政府之數位、文化、媒體暨體育部（Department for Digital, Culture, Media & Sport）補助營運經費，均是免費入場參觀。利物浦國家博物館群由董事會監督，設有一位總館長與數位執行總監統籌所有博物館事務，這些執行總監所負責的工作內容是以整合管理旗下所有博物館，包含美術館與收藏照顧總監；觀眾與媒體執行總監；業務資源執總監；觀眾體驗、商業與營運執行總監；博物館與參與執行總監，總共有 600 多名員工。利物浦國家博物館群在國家、城市、區域與地方層次各扮演不同角色，例如需要呼應國家文化政策走向，同時因位於利物浦，所以回應城市政策，此外作為英格蘭西北區域的博物館群，具有區域角色，最後在地方社區提供地方博物館的服務（田潔菁，2011）。

現在的利物浦國家博物館群總共有七間博物館，座落在城市市中心不同位置，各館主題各有特色，也互相呼應，例如世界博物館（World Museum）以 1851 年第十三代德比伯爵所捐贈的自然史收藏為基礎，發展古物、世界文化、自然史與物理科學的收藏（圖 2）；沃克美術館（The Walker Art Gallery）以 13 世紀以來的美術、雕刻、裝置藝術為主要收藏；萊弗夫人美術館（Lady Lever Art Gallery）以精緻與裝置藝術收藏著稱；薩德利之家（Sudley House）則為維多利亞時代的商人 George Holt 的住宅，收藏許多精緻的時代家具和繪畫。而海事博物館（Maritime Museum）、利物浦博物館（Museum of Liverpool）與國際奴隸博物館（International Slavery Museum）皆位於皇家亞柏特碼頭，其中海事博物館以利物浦的海事收藏為主軸，國際奴隸博物館則是揭露利物浦作為跨大西洋奴隸制的角色，推動人權正義為使命（圖 3、4）。另外，作為利物浦國家博物館群最年輕的館舍為 2011 年開館以講述利物浦城市史而展覽收藏的利物浦博物館（圖 5）。整體而言，利物浦國家博物館群的使命是為每個人創造難忘的體驗，挑戰期望。提出對內與對外的價值宣言：「今天，作為一個組織，我們是歡迎的、誠實和有教育意義。作為一個團隊，我們值得信賴、尊重和包容。」。

¹ 參考資料：<https://soundcloud.com/vamuseum/v-a-podcast-branding-the-1>

² 參考資料：<https://soundcloud.com/vamuseum/v-a-podcast-branding-the-1>



2	3
4	5

圖 2 世界博物館內部（圖片來源：作者拍攝）

圖 3 海事博物館內部（圖片來源：作者拍攝）

圖 4 國際奴隸博物館內的展示（圖片來源：作者拍攝）

圖 5 歷史建築（左）與利物浦博物館（右）相望（圖片來源：作者拍攝）



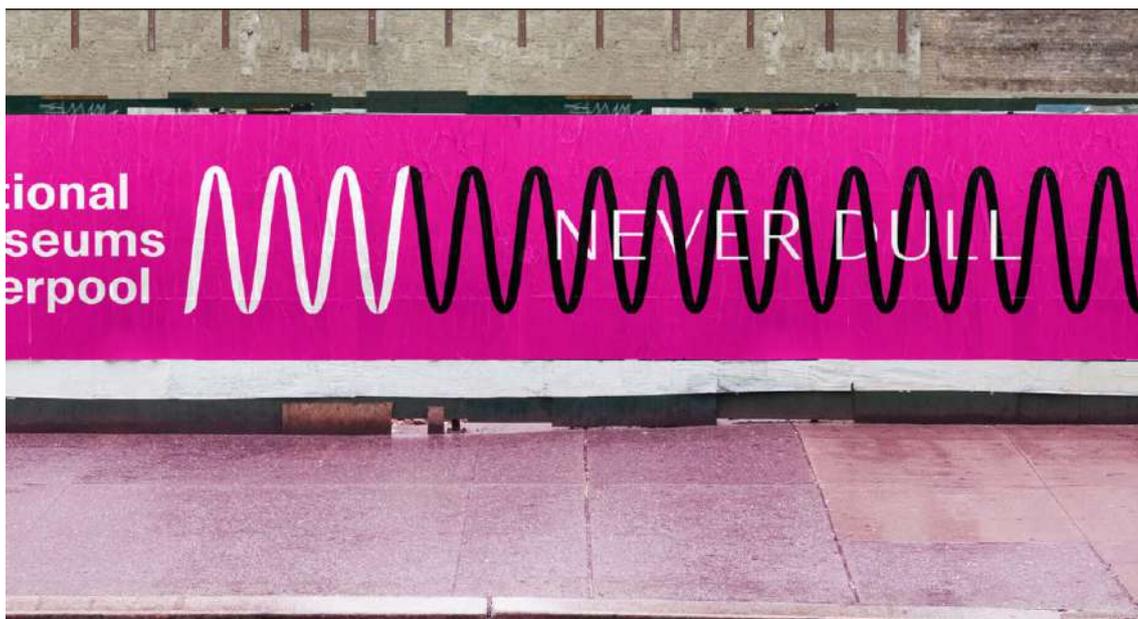
▲ 圖 6 利物浦國家博物館群過去的視覺系統（圖片來源：作者整理）

在 2021 年之前，利物浦國家博物館群以 L 形絲帶標誌作為 logo，且在每個館所有不同的顏色系統與字體（圖 6），藉此凸顯每個館不同的特色，這種針對每個館所個性化的設計，雖然展現各館特色，但對許多參觀者來說，不會意識到他們參觀了屬於國家級的博物館群，更不用說與這個品牌產生聯繫，該群的觀眾和媒體執行總監 David Watson 指出「時代在變遷，我們的個性、性格和整體使命也在變遷³。」，因此利物浦國家博物館群希望重塑品牌來傳達更清楚的核心價值。

³ 參考資料：<https://someoneinlondon.com/updates/someone-collect-the-lucky-7-at-the-2022-transform-awards>

四、利物浦國家博物館群品牌重塑

2021 年新冠疫情而閉館半年的博物館群，終於在七月重新開館，與此同時利物浦國家博物館群提出了新的品牌視覺符號，以一股視覺能量波描繪了字母 N M L（圖 7），這條曲線伴隨著新品牌，提出品牌承諾為「永遠不會沉悶（never dull）」，表示該組織非常關注進步（progress），以動態的方式慶祝變革和擁抱未來。

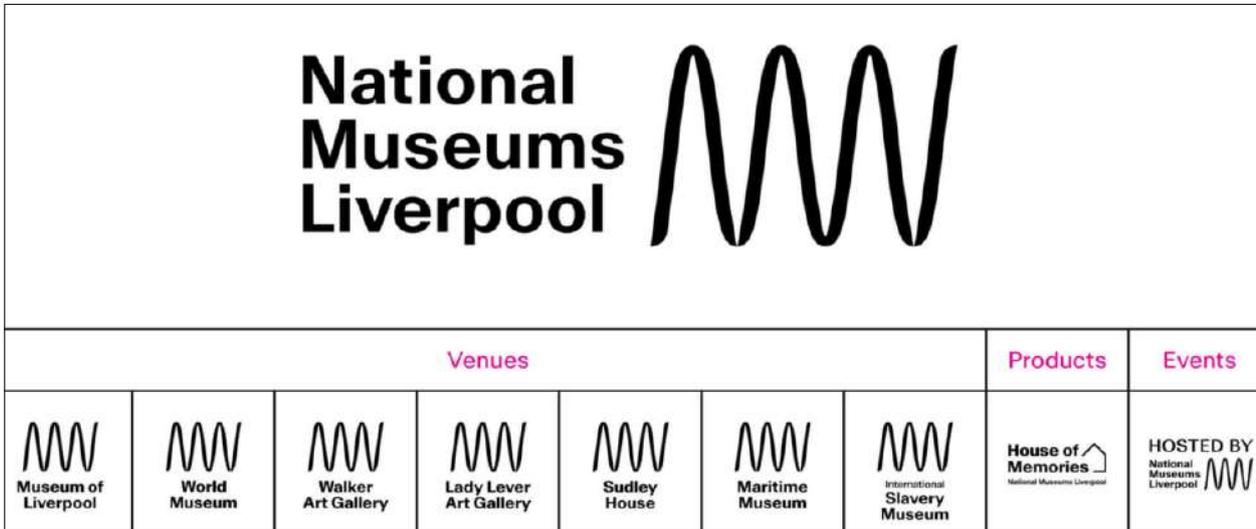


▲ 圖 7 利物浦國家博物館群的新視覺符號（圖片來源：SomeOne 官網）

品牌重塑應是由內而外，首先需要找尋內部共識，自 2020 年初以來，利物浦國家博物館群致力於以協作、參與和穩健的方式審查當前品牌，從內部和外部對品牌的認知進行審視。利物浦國家博物館群找到業界知名品牌顧問公司 SomeOne，首先進行了廣泛的研究、工作坊與調查。研究分析了外部人員如何與品牌互動，並將其與藝術和當地其他領域的競爭對手進行對比。同時調查內部同事的想法，進行廣泛的諮詢過程，以徵求包括領導人和董事會在內的各種層級的員工以及觀眾體驗和商業同事的意見。經過工作坊和內部回饋，再加上外部研究，導致 99% 的壓倒性比例表示支持徹底改變品牌，確定品牌重塑的第一步。接著，進一步深入的工作坊和調查有助於確定品牌的外觀和感覺，其中包括選擇詞語來反映利物浦國家博物館群的願景，以及什麼圖像最能代表這一點⁴。

在過程中，確立了利物浦國家博物館群的品牌價值為好奇（Curious）、勇敢（Brave）、富有想像力（Imaginative）、平易近人（Approachable）、負責任（Responsible）和重要（Essential）。藉此培養了一種自豪感和一個既富有創造力又充滿動力和活力的組織。

⁴ 參考資料：<https://someoneinlondon.com/updates/someone-collect-the-lucky-7-at-the-2022-transform-awards>



▲ 圖 8 利物浦國家博物館群的新視覺符號系統（圖片來源：SomeOne 官網）



▲ 圖 9 新視覺符號應用在海報之設計（圖片來源：SomeOne 官網）

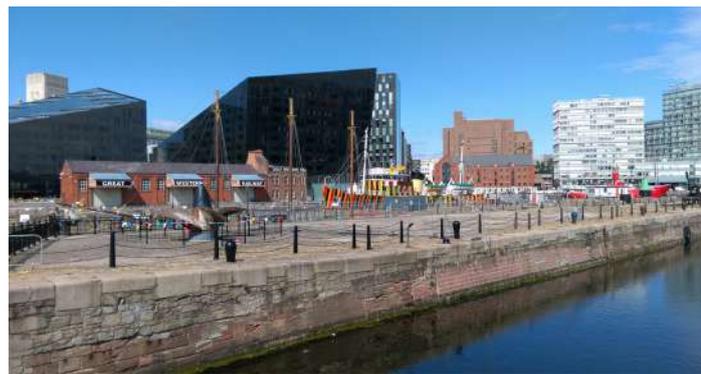
除了利物浦國家博物館群的館所發展為一個品牌，該群所做的活動與計畫，也以子品牌的概念，統一視覺符號藉此傳遞給觀眾一致的品牌形象，包括公共機構運營的企業活動業務以及該集團屢獲殊榮的失智症意識計畫，即記憶之家（House of Memories）（圖 8、9）。

五、品牌重塑後展望未來

利物浦作為一個城市擁有豐富的文化資產，為人所知的如披頭四樂團、足球與海港區，因此 2004 年以海事商城（Maritime Mercantile City）登入世界遺產名錄，2008 年獲選為歐洲文化之都（European Capital of Culture）。然而，在 2021 年聯合國教科文組織世界遺產委員會第 44 屆世界遺產大會決定，將英國利物浦海事商城從世界遺產名錄上除名，原因為利物浦濱海區作為世界遺產的價值，遭受了不可逆轉的損害⁵。海事商城（Maritime Mercantile City）指得是六處歷史中心與港區，因其見證其作為 18、19 世紀全球主要貿易中心之一的發展過程，包含開創性的碼頭技術、運輸系統和港口管理。而在歷史上利物浦在大英帝國的興盛發展中扮演著重要的角色，同時也是運輸大量移動人口，如奴隸與移民的主要港口。隨著利物浦的文化遺產獲得國際肯定，市政府持續進行都市開發，包含利物浦一號購物中心以及規劃中的埃弗頓體育館，然而這些商業活動被認為「過度開發」，嚴重影響了利物浦海濱的文化面貌而爭議不斷（圖 10）。利物浦國家博物館群在這風風雨雨中，更顯得存在的重要性，為這座城市鞏固文化的厚度。品牌重構後的下一步即是發展海濱改造計畫（Waterfront Transformation Project），該計畫與台灣再造歷史現場類似，為軟硬體改造的整合型旗艦計畫。目的是對歷史悠久的碼頭建築進行令人興奮的翻新，為每個人創造充滿活力和熱情的公共空間，讓大家分享、享受和探索利物浦豐富的遺產。海濱改造計畫將把敘事力（storytelling）、遺產、社區和熱情好客（hospitality）聯繫起來，創造豐富的遊客體驗，並將成為該地區社會和環境改善的催化劑。利物浦國家博物館群有數間博物館參與該計畫，包括改造皇家亞伯

特碼頭（Royal Albert Dock）和曼島（Mann Island）之間的區域（圖 11），讓利物浦在跨大西洋奴隸和海洋歷史貿易中所扮演的角色的故事不只停留在博物館，碼頭作為公共領域發展公共藝術策略，以及硬體改造包含周邊地區連接起來的人行天橋（圖 12）。另外，國際奴隸博物館和海事博物館投入 5700 萬英鎊的重大重建、利物浦博物館的空間改造等，這些過程博物館提出以社區為主導的工作模式，致力將非裔族群遺產融入利物浦國家博物館所有場館中。

利物浦國家博物館群的品牌重塑只是第一步，藉由正在進行中的海濱改造計畫，改館群提出 2030 年的展望，包含在展示與再現上呈現更多社群的聲音；在經營上更佳自給自足；在環境與資源利用上更為永續；針對不同的觀眾需求提供難忘的經驗；與不同單位的夥伴合作擴大社會影響力；形成參與和賦權的組織文化。從本文利物浦國家博物館群品牌重塑的案例中，了解到新品牌賦予組織積極與引領變革的形象，將整體目標與願景更為一致地傳遞給內部利害關係人與外在觀眾與在地社群。



▲ 圖 10 新開發的商業建築成為被聯合國教科文組織除名的原因之一（圖片來源：作者拍攝）

⁵ 參考資料：<https://www.bbc.com/zhongwen/trad/uk57929834>



▲ 圖 11 皇家亞伯特碼頭區（圖片來源：作者拍攝）



▲ 圖 12 利物浦國家博物館群正在發展海濱改造計畫（圖片來源：作者拍攝）

參考文獻

田潔菁（2011）。政府推動博物館合作網絡研究。博物館學季刊，25(4): 53-71。

Keller, K. L. (2013). *Strategic brand management* (4th ed.). Upper Saddle River: Pearson Prentice-Hall.

Mendes, L.M. (2015). Museums and branding: A tale of love and hate. In *Museum branding: Redefining museums for the 21st century. Selected papers from the ICOM MPR 2014 conference*. Taipei City: Chinese Association of Museums.

Meyne, M. (2015). The Role of Internal Branding at the Rijksmuseum. In *Museum branding: Redefining museums for the 21st century. Selected papers from the ICOM MPR 2014 conference*. Taipei City: Chinese Association of Museums.

藝啟創生 — 博物館與城市行銷的相輔相成

國立臺南藝術大學 博物館學與古物維護研究所 副教授兼任所長 / 曾信傑

摘要

城市行銷已經成為二十一世紀觀光休閒產業中的重要推手，從節慶舉辦、超級特展推廣、古蹟漫遊、飲食文化導入到地方產業結合，形成一股難以抗拒的新勢力。博物館與美術館在這波熱潮中，可以扮演什麼樣的角色？對城市又產生什麼樣的影響？是否對國家有所助益？如何促進城市行銷與在地產業的發展？

回顧過去二十餘年的發展，不論是大小城市，都因博物館與美術館的創設而沾光，從歐洲到亞洲、國外到國內、大城到小鎮，各式各樣博物館設置與轉型，蔚為風潮。自二十世紀末至今，這股趨勢更隱然形成一股「博物館/美術館讓城市更有型」的流行風，尤其是當代美術館與產業博物館的創立最為人津津樂道。影響所及，當今每個城市莫不努力地趕搭這股流行，希望建立屬於城市代表性的館舍，讓城市更有名、讓市民更有氣質、讓外地遊客更嚮往。尤有甚者，透過數個博物館與美術館建置與連結，形成帶狀的群聚效應，為城市帶來集客的效果，藉由「藝啟創生」造就出許多城市博物館特區的著名案例。

本研究試圖回顧過去二十年來，著名城市的創立博物館與博物館特區的案例，探究這些新興文化與藝術機構在城市行銷中，如何被規劃設

置、對地方政治經濟帶來的衝擊，整體歸納並提出建議，目的在俾助各個城市未來規劃博物館特區或群聚效應時，有所參考與依據。

關鍵詞：城市行銷、文化觀光、集客效果、博物館特區

小城故事多 — 從文化觀光看博物館扮演的角色

觀光 (tourism) 是近百年來發展極快速的產業，從早期純粹的休閒、後來的體驗異國風情、到最近的深度文化旅遊，人們出遊之目的不再只是逃離既定且一成不變的現實生活，而是希望認識不同文化、瞭解其他人的生活、並且獲得新知與情感上的滿足，這種觀光方式可以稱為「文化觀光」。

根據國外學者的定義，文化觀光是「一種現象，讓人們為了體驗另一個文化或是特定地區的文化景點所進行的旅行」(McCarthy, 1992: 2)；世界旅遊組織則將之定義為「人們受到文化動機所進行的移動，舉凡遊學、表演藝術與文化旅遊，前往節慶與其他活動、造訪紀念碑與遺址，甚至是為了學習自然、民俗或藝術與朝聖等。」(McKercher & du Cros, 2002: 4)；也有學者提出「文化觀光是人們從日常居住地移

動到文化景點，為了獲得新資訊或是滿足他們文化需求的體驗」(Richards, 1996: 24)；另外楚特則認為「文化觀光提供觀光客體驗一個地區的文化，和瞭解當地的歷史、居民與當地獨特性的機會。…透過文化觀光可能為社區帶來經濟利益的潛力。」(羅秀芝譯，2003:218)。由以上觀點可以得知，文化觀光需要具備的要件包括：人們的移動(或是旅行)、文化景點的參觀與文化動機三個重要的元素，缺一不可。



▲圖 1 法國里耳市立美術館 2004 年歐洲文化之都扮演重要核心的觀光角色。

現代社會中，博物館與美術館在滿足文化觀光旅客的需求時，因為具備豐富的內涵，不但代表一個國家或是城市的文化景點，也提供深入多元的文化內容，吸引來自國內與國外的觀光客，挹注地區之經濟、文化與都市再生等效應(Ambrose & Paine, 2018)。因此，在過去三十年來，博物館在文化觀光中所占的比重，日益加深，成為文化觀光中最耀眼的一顆明星，歐洲二十世紀末興起的博物館熱潮(museums boom)就是最佳例證，英國、荷蘭、比利時等國家都以博物館的數量與品質著稱(Richards, 1996: 15-16)。國內學者黃光男(2007: 63)也提到「博物館是文化觀光的焦點，也是文化價值與產業鏈的樞紐，匯集人文、科學、藝術於一堂的博物館…帶動相關的文化觀光，不論是生活的食衣住行，或是情思的心靈導向…產生巨大的知識力量。」簡單地說，博物館逐漸成為世界各國文化觀光的核⼼，肩負著提升國家文化價值並介紹在地特色的機構，許多國家與城市更是藉由新建或是改建博物館的方式，聚集大眾鎂光燈焦點，吸引觀光客，並間接地創造經濟價值、凝聚社會集體意識、宣揚政治成就、協助都市再生，甚至創造多元文化(Ambrose & Paine, 2018)。

「小城故事多，充滿喜和樂，如果你到小城來，收穫特別多。」，近年來臺灣很夯的議題之一，就是由交通部觀光局舉辦票選觀光小城，各個城鎮無不希望能脫穎而出，讓在地知名度錦上添花，最終吸引源源不絕的觀光旅客，帶來觀光人潮並促進消費、增進居民認同感並促使居民回流。此種運用在地特色，結合文化機構，創造觀光效益，也是文化藝術活動群聚的體現。歐洲在歐盟推動下，從 1985 年開始每年選定一到數個城市做為歐洲文化之都(European Capital of Culture)，包括希臘雅典(Athens, Greece, 1985)、英國格拉斯哥(Glasgow, UK, 1990)、葡萄牙波爾多(Porto, Portugal, 2001)、法國馬賽(Marseille, France, 2013)等。透過在各個城市推動文化建設、辦理文化活動，一方面提升在地居民的榮譽感與自信心、另一方面也推廣城市知名度，並吸引遊客前來。正如郭為藩(2009:79)提出文化觀光是「吸引遊客到一個不同文化風格的地區或城市，以認識、體驗與鑑賞當地的文化資產、生活情調及文化風格的休閒事業」。

城市行銷的契機—博物館與美術館肇建

城市行銷(place marketing)由來已久，從古代的「條條道路通羅馬」、「煙花三月下揚州」、「卻把西湖比西子」，名城古都千年來都是文人雅士與社會大眾窮其一生希望造訪的目的地。工業革命之後，人口高度集中造就一波波都市化現象，倫敦、巴黎、紐約、東京與上海，人口動輒上千萬，一座城市幾乎富可敵國，有時甚至也比許多國家人口還多。隨著都市快速增加下，開啟了新世紀的資源競爭局面，尤其是二十世紀末的許多城市沒落、產業外移與經濟蕭條，諸多城市莫不使出渾身解數，試圖在衰退的大環境下，找出一條生路。

城市行銷的動機不同，包括吸引財務金融投資、設廠增加就業機會、人口增加下的財稅收入、擴大民間消費市場、提生城市居民生活品質等，都是城市行銷背後的動力；實際運作下，採用的多元策略包括稅賦優惠、協助土地取得、建全基礎建設、

提昇公共服務與建立文化設施等，都有案例不斷進行中 (Kotler, Haider & Rein, 1993)。

城市行銷的主要目的，是提昇城市的知名度、聚攏產業移入與投資、吸引外地遊客前來與增加觀光收入。廣泛運用的方式各有不同特點，整理說明如下 (Kotler, Haider & Rein, 1993; 陳希林、閻蕙群譯, 2004)：

(一) 世界著名廠商的進駐：

透過知名廠商的設廠，加深社會大眾的印象，如：西雅圖往往與微軟公司、波音飛機公司與星巴克咖啡聯想在一起，日本名古屋市與豐田汽車、加州矽谷與高科技產業等，都是因為有規模龐大或是世界著名的廠商進駐，進而提高了城市的知名度。

(二) 世界級展演活動的舉辦：

引進大型活動在城市舉辦，最能在短時間內達成集客效果，這些活動包括大型的萬國博覽會 (world fairs, 也稱世界博覽會或世博)、夏季奧林匹克運動會、冬季奧林匹克運動會、世界盃運動比賽等。以中國大陸為例，北京在 2008 年舉辦奧運會、上海在 2010 年舉辦世博會、廣州則在 2010 年舉辦亞洲運動會等，顯見各城市之間的較勁意味，期望讓城市或國家能在一夕之間知名度暴增。

(三) 大型文化設施的設立：

許多新興城市，在規劃初期或轉型期即思考設立大型文化機構，營造城市的特色，藉此廣納鎂光燈焦點，如：音樂廳、博物館與美術館等，雪梨的歌劇院、畢爾包古根漢美術館都是代表，另外，中東的阿布達比 (Abu Dhabi) 近年來更是致力於此類文化設施的建設，聚攏了羅浮宮的分館、古根漢美術館的分館、國家博物館與海事博物館，號稱將是世界上最密集的文化設施集中特區之一。

(四) 特殊活動的舉辦：

在此所泛稱之特殊活動，是以單一城市為主，特意形塑特色方式，主要有節慶 (藝術節、電影節) 或展覽 (超級特展、雙年展) 等形式。許多城市在經年累月的努力下，塑造出節慶與歡樂的文化氛圍，較具代表性的有：愛丁堡的國際藝術節、藝穗節、與軍樂節 (Edinburgh International Festival, Fringe Festival, Military Tattoo)，威尼斯雙年展、里約熱內盧的嘉年華、卡塞爾文件大展、蒙特婁的爵士音樂節等，往往可以在短時間內吸引大量觀光客的湧入。

上述城市行銷的方式，四項中有三項都與博物館息息相關：包括世界級展演活動的舉辦場地往往成為博物館的建築與空間運用、大型文化設施也往往以博物館為主角、而特殊活動的舉辦更是在圍繞著博物館而舉辦或合力推動。顯而易見，博物館與美術館在城市行銷的舞台中，已然是不可或缺的主角，這也就是文化旗艦計畫 ('flagship' cultural project) 的具體表現 (Baker, 1999; 曾信傑, 2013)。

二十世紀末至今，也有許多城市逐步推行都市再生的政策，其中博物館與美術館更是舉足輕重，以英格蘭的海港城市利物浦 (Liverpool) 為例，亞伯特碼頭區 (Albert Dock) 四十年來的再造過程中，一共增加泰德利物浦館 (Tate Liverpool)、海事博物館 (Maritime Museum)、國際奴隸博物館 (International Slavery Museum) 與利物浦博物館 (Museum of Liverpool)，讓原本破舊的碼頭煥然一新，加上 2008 年歐洲文化之都的建設，每年度都吸引超過百萬的觀眾前來參觀，體現出博物館的群聚效應，讓利物浦原有的都市形象改頭換面，不再是令人畏懼的城市 (Jones, R. 2004; Lorente, 1996)。



▲ 圖 2 利物浦博物館設置在亞伯特碼頭區旁，創造一處重要的博物館特區。

另一個成功的案例，是蘇格蘭的第一大城格拉斯哥(Glasgow)，先在二十世紀末的藉由歐洲文化之都整體改造日益破落的工業大城，文化與觀光成為拯救經濟與社會的兩大特效藥，隨著博物館與美術館增設，加上市容更新並配合音樂節的舉辦，扭轉長久以來國外與英國民眾對該城市犯罪率高與酗酒的不良形象(曾信傑，2012)。近三十年來新設的博物館包括格拉斯哥現代美術館(Gallery of Modern Art, GoMA)、河畔交通博物館(Riverside Museum)、凱文格羅夫畫廊與博物館整建(Kelvingrove Art Gallery and Museum)，已經成為觀光客必訪之處，更成為英國僅次於倫敦市博物館以外最多觀眾的博物館群(曾信傑，2015)。

從以上的說明，不難發現博物館與美術館對於城市行銷有莫大的效益，尤其是吸引外地遊客進行文化消費、提升都市整體形象與增加參訪動機，甚至可挾注在地的經濟發展、喚醒居民的自信心、創造市民的參與感，這是為什麼各個城市極力思考如何在城市發展過程積極地興建具代表性的博物館與美術館，利用城市行銷來達成集客效果、提高城市知名度並扭轉城市形象(曾信傑，2013)。

藝啟創生－博物館特區案例分析

自二十世紀後半，新型的博物館、現代美術館或是當代藝術館更因為本身富有前衛、流行與耍酷的特質，吸引著粉領新貴與文化觀光客的目光焦點，作為城市行銷最有力的推手，舉凡東京、巴黎、倫敦、紐約、馬德里都致力於博物館與美術館的籌建與創設，這樣的論點也呼應了布魯諾·費

萊所所謂的「巨星級博物館」所具備的五項特質：遊客必到之地、參觀人潮眾多、世界知名畫家與畫作、建築與商業化(蔡宜真、林秀玲譯，2009: 60-65)。這樣的現象與國內學者連俐俐所提到「美術館的第三波產業化時代的來臨」不謀而合，美術館積極地擁抱觀光客，透過娛樂與休閒，轉換舊建築，提供新功能，創造生機與生計(連俐俐，2010: 75-78)。同時，日本學者並木誠士與中川理則在美術館的可能性一書中，對日本美術館所帶來的觀光效益表示憂心，認為在美術館建築凌駕一切、美術館過度娛樂化與商業化，將對美術館發展帶來極大的衝擊(蔡世蓉譯，2008)。兩種觀點各有其立論基礎，前者著重在美術館的機能活化與觀眾參與、後者則擔心過度通俗化會降低展示與服務品質，美術館在新世紀中充滿無限可能性。

同一時期，從上個世紀末出現一波聯合博物館與美術館共同行銷的策略，提出博物館特區(museum quarter, museum district)的概念與形式，在不同的城市，從美國華盛頓特區、奧地利維也納、英格蘭倫敦、德國慕尼黑、日本東京等開花結果。博物館特區的形成讓觀眾可以一次不只參觀一座而是多座博物館與美術館，促使館舍之間得以共享資源，宣傳上更是相互支援達到事半功倍，當然最重要的是具有明顯的聚集觀眾效益。以下就國外的案例探究值得學習的優點與需要警惕的缺失，分別說明。

一、維也納博物館特區 (MuseumsQuartier Wien, 簡稱 MQ)：

位於維也納市區的博物館特區占地廣大，超過9萬平方公尺(約2萬7千坪)，是一處新舊並陳且相互輝映的區域¹。

(一) 背景介紹：

主要建築創建於18世紀，當時作為哈布茲堡王朝的馬廄使用，一次世界大戰後變成商務會展中心，在20世紀後半空間不敷使用，政府決定轉型作為文

¹ 來源：<https://www.mqwat/en/about-us> (瀏覽日期：2022/10/10)。

化論壇的空間，並增設兩座博物館，在 2001 年完工後對外開放，可以說是全世界占地最大的藝術文化複合式空間。在維也納博物館特區中，涵蓋許多座文化機構，包括：維也納建築博物館 (Architekturzentrum Wien)、維也納青年劇院 (Dschugel Wien)、維也納美術館 (Kunsthalle Wien)、唐斯舞蹈特區 (Tanzquartier)、魯德維格現代美術館 (Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien)、廬汶兒童博物館 (The ZOOM Kindermuseum)、李奧博德美術館 (The Leopold Museum) 等，從博物館到舞蹈與戲劇表演，服務內容相當多樣。開設至今受到民眾的歡迎，中央廣場是民眾經常造訪的休閒處所。



▲ 圖 3 維也納博物館特區提供複合多元的文化體驗活動，仍以博物館為核心。

1. 舉辦複合多元的體驗活動，有助於吸引到興趣多元的民眾；此外，也有餐飲服務，吸引民眾平時也可以與親友相約到此聚會。
2. 博物館特區戶外座椅：2002 年由在地建築師團體設計，特點在讓民眾可坐可臥的休閒式機能，被稱為博物館特區座椅 (MQ Seating)，相當受到大眾的歡迎，尤其是年輕人特別喜歡在這裡與朋友相聚；每年也由民眾投票選出下一年度的顏色，展現生活多變特質，吸引在地與外地來參觀博物館特區²。
3. 館舍群聚與連動效應：在維也納博物館特區中，兩座新設立的美術館都有世界知名的作品，成為最吸睛焦點，尤其是李奧博德美術館擁有世界最多的奧地利藝術家席勒 (Egon Schiele) 作品、魯德維格現代美術館則擁有中歐地區最大的當代與現代藝

² 來源：<https://www.wien.info/en/sightseeing/architecture-design/mq-furniture352568/> (瀏覽日期：2022/10/10)。

³ 來源：<https://www.ucl.ac.uk/culture/about-us/museum-mile-london/> (瀏覽日期：2022/10/10)。

術作品，特區對面是著名的藝術史博物館 (Kunsthistorisches Museum Wien) 與自然史博物館 (Naturhistorisches Museum Wien)，再衍生到霍夫堡皇宮，整體形成帶狀的藝術、文化與歷史特區，內容豐富多元，讓觀眾一天都看不完的超值體驗。

(二) 藝文匯聚效益：

維也納博物館特區創造出一處提供多元藝術與文化的體驗場域，包括視覺藝術、表演藝術與生活休閒活動，民眾尤其是維也納市民已經將博物館特區視為日常生活的一部分，每年更會透過票選活動對隔年座椅顏色產生期待，也是市民參與的極佳策略。博物館特區網站整合的各個博物館與文化機構，提供基本資訊；門票方面，除可購買各機構門票外，也提供年票可以無限次參觀四大場館 (維也納建築博物館、維也納美術館、魯德維格現代美術館與李奧博德美術館)，透過便利的交通與鄰近的設施，方便民眾規劃行程。



▲ 圖 3 中央廣場戶外座椅顏色每年不同但使用率高，背景是李奧博德美術館。

二、倫敦市博物館英哩群 (Museum Mile London)：

倫敦博物館英哩群並非有一個正式機構，而是串聯從國王十字車站 (King's Cross) 到泰晤士河 (River Thames) 之間的十多座博物館的區域，吸引觀眾探索這些博物館豐富的藏品、提供深度的知識與瞭解不同的文化³。

(一) 背景介紹：

倫敦市博物館英哩群可以說是倫敦市博物館最密集的區域，包括大英博物館 (The British Museum)、大英圖書館 (The British Library)、

亞非學院的布魯內畫廊 (The Brunei Gallery, SOAS)、卡通博物館 (The Cartoon Museum)、狄更生博物館 (Charles Dickenson Museum)、科陶德美術館 (The Courtauld Gallery)、棄兒博物館 (The Foundling Museum)、漢特林博物館 (Hunterian Museum)、共濟會圖書館與博物館 (The Library and Museum of Freemasonry)、倫敦交通博物館 (London Transport Museum)、約翰·索恩爵士博物館 (Sir John Soane's Museum)、倫敦大學院博物館 (UCL Museums) 與威爾康醫藥博物館 (Wellcome Collection) 等共 13 座博物館，位於倫敦市的正中心。這些博物館的文物涵蓋範圍相當廣泛，從梵谷的畫作到莎士比亞合集的第一對開本 (First Folio)、從解剖學到醫藥科學、從在地到國際的內涵，倫敦博物館英哩群提供老少咸宜的文化探索之旅⁴。



▲ 圖 4 2016 年發行的摺頁，列出 13 座博物館與美術館，鼓勵民眾走訪。

(二) 特色分析：

倫敦市博物館英哩群並沒有一個正式的組織或機構，而是由各個博物館合作進行聯合行銷與推廣，希望能藉由多個館舍合作達到觀光與行銷的效益 (Garwood, 2014: 58)，因此設計摺頁讓民眾可以索取，並按圖索驥步行到各個博物館參觀 (如圖 4)。由於十多座館舍都是步行可到的距離，也成為不少民眾或網站推薦的行程，有些強調是倫敦市中心免費參觀博物館的集合體⁵、有些著重在不同性質博物館的一日之旅⁶、也有推薦這些館舍合計超過百萬件藏品的文化多元豐富性⁷。倫敦市博物館英里群最大特色是鄰近性，距離不遠的先天條件有助於帶動觀眾參觀相近的館舍。

(三) 藝文匯聚效益：

倫敦市博物館英哩群藉由群體帶動的力量，博物館不再只是單打獨鬥，而是獲得其他友館合作所帶來的裙帶效應；觀眾也可以規劃行程，一起參觀多個博物館，節省時間。另外，博物館之間的合作與聯合行銷，也有助於提升館舍知名度，尤其是這 13 座博物館與美術館有些知名度較低者，可以與知名度高的博物館並置，能提高館舍在民眾心中的高感度。因為倫敦市博物館英哩群的成功，其他城市或地區也開始以博物館英哩來串連在地的博物館達到群聚印象，如：倫敦市的南肯辛頓 (South Kensington) 三座國家博物館－維多利亞與亞伯特博物館 (Victoria and Albert Museum)、科學博物館 (Science Museum) 與自然史博物館 (Natural History Museum)－也被稱為另一處博物館英哩；費城的班傑明法蘭克林公園大道 (Benjamin Franklin Parkway, Philadelphia) 上的美術館也被統稱為博物館英哩 (Carreno, 2011)。但是因為這不是常設性的組織而是自發性的結盟，因此缺少完整的人力、財務支持以及永續經營的動力，原本的網站已經不存在，只能在倫敦大學院的網站提供相關資訊。



▲ 圖 5 倫敦市博物館英哩群中鄰近的大英博物館與倫敦大學院博物館。

除了上述案例分析之外，其他還有許多著名的博物館特區，例如：美國華盛頓特區的國會大道 (The Mall, Washington D. C.)、日本東京上野公園博物館群以及六本木藝術金三角 (Roppongi Art Triangle, 簡稱 ATRo)⁸、德國慕尼黑的博物館特區 (Museum District, Munich) 等，不一而足。各個博物館特區有不同特色，

⁴ 來源：<https://www.ucl.ac.uk/culture/sites/culture/files/museum-mile-leaflet2016.pdf> (瀏覽日期：2022/10/10)。

⁵ 來源：<https://www.wianvisits.co.uk/articles/central-londons-free-museum-mile58409/> (瀏覽日期：2022/10/10)。

⁶ 來源：<https://ukdaily.news/london/the-free-museum-mile-in-central-london-73285.html> (瀏覽日期：2022/10/10)。

⁷ 來源：<https://www.ucl.ac.uk/culture/about-us/museum-mile-london> (瀏覽日期：2022/10/10)。

⁸ 來源：<https://www.nact.jp/english/information/profit/atro/> (瀏覽日期：2012/04/08)。

有些成功案例甚至在 21 世紀開始影響到其他產業，尤其是文化創意產業開始師法博物館特區，衍生出許多文創特區，如：北京七九八特區、上海新天地等，莫不希望能聚集文創產業，來聚攏資源、吸引觀眾並達到聯合宣傳與增加收益的最終目的。

從博物館特區的形式區分主要可以分為兩種：第一是透過正式組織進行推動、第二則是藉由非正式的聯盟運作。前者因為有固定的資源挹注，可以發揮較長久的效果，但也受限於既有的體制；後者往往靠著館舍之間的相互合作，可能會受到人力或財力資源的限制，但較為自由且富彈性，靈活運用。要採用哪一種方式，端視館舍之間的能力、資源與需求。

結論：博物館特區的藝啟創生潛能

整體來看，博物館特區基本功能在聯合不同博物館，透過共同合作進行宣傳，發揮藝文匯聚的效益，將觀眾帶到博物館特區。這種館舍串聯與共同合作，在城市行銷的角色發揮上，可以整體營造出城市新形象，讓城市更有型；另外，經由博物館特區的建構，增加城市知名度，並促進文化觀光的成效，能吸引外地觀眾前來；再者，部分城市在規畫博物館特區，著眼點在地方營造與都市再生，以博物館特區來建設沒落的街區，提高在地居民的認同；最後

是因為不同博物館協作過程也會開發新觀眾，擴大博物館觀眾群。以上都是博物館特區做為藝文匯聚所的潛在能力。

當代社會中，面對不同的競爭環境，每個城市莫不努力地趕搭這股流行風潮，希望建立代表城市的博物館特區，讓城市更有型、讓市民更有氣質、讓外地遊客更嚮往。尤有甚者，透過數個博物館與美術館建置與連結，形成帶狀的群聚效應，有利於城市的集客效果，藉由「藝啟創生」有機會造就出更多城市的特色。臺灣在過去二十年來，試圖創造博物館特區形式的城市並不多，新北市的淡水古蹟園區與台中市綠園道（連結國立自然科學博物館與國立臺灣美術館）較為接近，博物館特區的發展應該有其必要性與可能性，如何結合不同博物館與美術館共襄盛舉、一起合作、共同創造，值得期待。也希望藉由國外案例分析，提供給國內城市未來在規畫博物館特區時參考，藉著創立與經營合作關係，探究這種博物館特區在文化觀光中，尤其是城市行銷層面，帶來對在地的政治、經濟與文化面向的各種助益，並能鼓勵博物館之間的串聯與合作，帶給觀眾更多元、更豐富、更生活的服務，帶領觀眾一起走入博物館與美術館，彰顯這些文化機構在現代社會的當代性，讓博物館與博物館特區扮演城市行銷的最佳推手。



▲ 圖 6 日本東京中城區的六本木藝術三角成為吸引民眾到訪的新亮點。

參考書目

- 涂淑芳譯，Bammel, G. & Burrus-Bammel, L. L.。1996。休閒與人類行為。臺北市：桂冠。
- 連俐俐。2010。大美術館時代。臺北市：典藏藝術家庭。
- 郭為藩。2009。全球視野的文化政策。臺北市：心理。
- 陳希林、閻惠群譯，強尼·艾倫、威廉·歐圖爾、伊恩·麥唐納與羅伯·哈里斯等著。2004。節慶與活動管理。臺北市：五觀藝術管理。
- 黃光男。2007。博物館企業。臺北市：藝術家。
- 曾信傑。2012。畢爾包、格拉斯哥城市品牌行銷—水岸博物館讓城市浴火重生，博物淡水，3，頁 3237。
- 曾信傑。2013。「藝」想天開—論博物館在城市品牌行銷扮演的角色，博物館經驗與當代藝術。臺北市：臺北當代館，頁 69-82。
- 曾信傑。2014。獨樹一格：有地方特色的博物館·有博物館特色的地方。博物館簡訊，第 66 期，頁 6-10。
- 曾信傑。2015。生生不息—格拉斯哥博物館與都市再生的互利共生，於陳尚盈編。博物館管理新視界。新北市：華藝數位。
- 蔡世蓉譯，並木誠士與中川理合著。2008。美術館的可能性。臺北市：典藏藝術家庭。
- 蔡宜真、林秀玲譯，布魯諾·費萊著，2009。當藝術遇上經濟—個案分析與文化特色。臺北市：典藏藝術家庭。
- 蔡昭儀，2004。全球古根漢效應。臺北：典藏藝術家庭。
- 羅秀芝譯、維珍妮·楚特。2003。社區中的節慶、視覺與表演藝術。於露絲·溫斯樂編，2003。文化新形象。臺北：五觀藝術管理，頁 196-223。
- Ambrose, T. & Paine, C. 2018. Museum Basics: The International Handbook. London & New York: Routledge.
- Baker, E. 1999. The Museum in the Community: The New Tates. In Baker, E. (ed.), Contemporary Cultures of Display. New Haven & London: Yale University Press.
- Carreno, R. 2011. Museum Mile: Philadelphia's Parkway Museums. Philadelphia: Writers Clearinghouse Press.
- Couch, C., Fraser, C. & Percy, S. (ed.) 2003. Urban Regeneration in Europe. Oxford: Blackwell.
- Garwood, C. 2014. Museums in Britain: A History. London: Shire Publications.
- Gayford, M. & Holden, J. 2005. Tate Modern: The First Five Years. London: Tate Trustees.
- Jones, R. 2004. The Albert Dock Liverpool. UK: Ron Jones Associate.
- Kotler, P., Haider, D. & Rein, I. 1993. Marketing Places: Attracting Investment, Industry, and Tourism to Cities, States and Nations. New York: The Free Press.
- Lorente, P. (ed.) 1996. The Role of Museums and the Arts in the Regeneration of Liverpool. Leicester: University of Leicester.
- McKercher, B. & du Cros, H. 2002. Cultural Tourism: The Partnership between Tourism and Cultural Heritage Management. London: Routledge.
- Richards, G. 1996. Cultural Tourism in Europe. Wallingford: CAB International.
- Sacco, P. L. & Blessi, G. T. 2005. European Capitals of Culture and Local Development Strategies: Comparing the Genoa 2004 and Lille 2004 Cases. In Proceedings of the 8th International Conference of Arts and Cultural Management. Montreal: AIMAC.
- Wu, C. 2003. Privatising Culture: Corporate Art Intervention since the 1980s. London & New York: Verso.

從日本金澤看見 鶯歌工藝美術之城建構的願景

國立雲林科技大學 文化資產維護系 / 王新衡

一、前言：博物館作為城鄉文化核心

博物館在社會上應扮演什麼角色？各地常見到工藝或產業類博物館，這類博物館對於傳統工藝傳承與產業發展又該如何挹注？2022年的博物館日主題為「博物館的力量」(The Power of Museum)，指的就是博物館的社會力量，過去國際博物館協會(International Council of Museums，簡稱ICOM)明確建議地方政府、社區等單位應密切與博物館合作，融入地方歷史文化的紋理建構良善的公共空間，透過創意將歷史文化與藝術工藝浸潤至生活環境中，並藉由學校與社會教育的推廣，促進地方文化意識的提升。

日本的金澤市為日本傳統工藝的文化古都，臺灣遊客佔國際觀光客高達兩成，可見金澤文化十分受到臺灣民眾的喜愛。近年兼六園周遭的文化設施積極串聯下，以多元藝術、歷史與文化專業，共同提升傳統工藝的展演質量，更強化了在地傳統工藝的傳承與推廣。類似的工藝與藝術文化聚落已在新北市三鶯地區展開，雖然歷史文化與傳統工藝多元性不比金澤來得豐富，但是首都圈地理位置與便利的交通系統條件下，即將形成臺灣極為重要的藝術文化聚落。本文將透過金澤市的兼六園文化之森計畫探討如何透過多元文化設施的串聯，共同推廣在地傳統工藝，最後回顧三鶯藝術文化聚

落的建構與三鶯文創整合計畫，特別是鶯歌陶瓷博物館(以下簡稱陶博館)旁的新北市立美術館開館後，在地陶瓷工藝如何以歷史、藝術與創新思維來傳承陶瓷傳統技術，並從中加值在地陶瓷產業發展。



▲ 圖 1 金澤車站獲選世界最美的車站建築



▲ 圖 2 兼六園夏季的景色



▲ 圖 3 冬季的兼六園景色

二、金澤市傳統工藝保存與推廣

金澤市是日本重要的歷史城鎮，透過昔日的傳統手工藝的保存，不僅支持了老房子的修

繕技術，更確實維護了城市的歷史風貌。傳統工藝傳承與培育過程中，再透過當代需求的創意思維，轉譯為符合現代需求的商品，讓金澤於 2009 年獲得聯合國教科文組織認定為「工藝之都-創意城市」之榮耀。其實金澤傳統工藝的保存建構於在地對保存傳統文化與工藝的堅持，加賀藩不斷從京都與江戶引入傳統工藝，奠定了治理金澤城的重要傳統。1583 年由加賀藩主前田家所治理的金澤城，積極獎勵武士與庶民學習能樂與茶道，因此從服裝、茶器、碗盤、桌椅、樂器…等器物皆必須講求精美下，如此追求極致工藝技術與藝術品味的精神，幾百年來已融入日常生活中。能樂與茶道至今仍被金澤人所重視，但幾百年來所衍生的傳統工藝更受到民眾喜愛，也成為金澤的地方特色與品牌。

金澤最受矚目的傳統工藝包含：加賀友禪、金澤九谷燒、金澤金箔、金澤漆器、基則佛龕、加賀刺繡、大樋燒、加賀象嵌、銅鑼、茶湯釜、桐工藝、加賀水引細工、加賀毛針、二和紙、加賀手鞠…等。臺灣民眾最為熟知即是金澤漆器，以及其上的貼金工藝，另外色彩鮮豔的九谷燒陶瓷器，以及茶道常見的大樋燒亦被臺灣民眾所喜愛。加賀友禪和服則是重要和服文化，至今仍在重要場合如結婚典禮、成人式、茶道儀式等活動中，可見到藍、紅、黃、綠、紫等色彩極為豐富的「加賀五彩」。同樣常以加賀五彩所創作的九谷燒，最初在 1806 年由京都的青木木米工匠招募技師前來金澤燒製陶瓷器而興起，近年玻璃器皿或珠寶吊飾也常見以赤繪細描、金襴手、花詰等傳統技法來設計。金澤的漆器發展歷史則可追溯自 1630 年代家賀藩主前田利常積極招募漆器藝師，將京都貴族與江戶武士文化融合後，成為金澤蒔繪獨有的纖細特徵。至於觀光客最為喜愛的金箔藝常見於漆器貼金技術中，當代的許多器物或食物亦成為金澤金箔施作的載體，例如：金箔蛋糕、手飾、碗盤、包袋、器皿、卡片、扇子…等，在許多店家或工坊皆可購買或體驗傳統金箔商品與活動。

可見當代的金澤市善用傳統工藝文化的核心價值，藉由政府機構建立完整的傳習制度，再交由民間自由商業機制的運作，建構為良善的傳統工藝保存政策。從中藉由創意設計與當代工業技術，將傳

統工藝轉譯為當代商品，無形中將傳統文化融入日常生活，亦可藉此發展金澤的文化觀光。如此透過商業獲利機制確保傳統工藝產業得以永續發展，吸引更多有志之士更願意研習傳統工藝，促使金澤傳統工藝能妥善被傳承至今。走在金澤的街上可發現許多傳統工藝店家、工坊、民間的藝廊等文化設施散佈其中，最為密集的地區則是以兼六園與傳統街區周遭為主，許多縣市立的博物館展演著金澤傳統工藝文化的精隨，亦是傳統工藝技術與知識傳承與推廣的重要平台。然而，保存傳統文化十分不易，金澤市公私部門雖然長年戮力於文化保存，但近年兼六園周遭文化設施經營仍有許多課題存在，透過市政府調查歸納出以下四項問題。

1. 觀光都市形成與市民生活的協調

金澤的觀光客大部分集中在兼六園與金澤 21 世紀美術館等大型文化設施，人潮過度集中亦造成鄰近社區居民生活的不便，因此擴大遊客在文化設施的遊覽範圍，促進文化觀光更多元與永續發展，就必須串聯區域內的館所群。

2. 提升展演的質量吸引遊客造訪

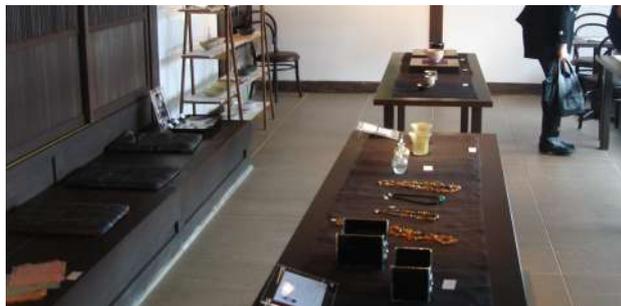
文化設施若作為觀光旅遊據點來吸引遊客，就必須提升展演裝置與軟硬設施，因此展演文物、展示技術、解說內容等就必須讓觀眾更深切地理解金澤的文化涵養。

3. 高附加價值的實作體驗服務不足

2015 年北陸新幹線通車金澤後雖然帶來大批遊客，但如何提升觀光產值，急需在後疫情時代來臨之際，提供觀光客具有文化深度的體驗活動，從中提升觀光產值挹注地方發展。

4. 建構金澤優質的觀光設施

主要以提升公共交通便利性為主，以及詳盡的指示說明與解說牌、無限網路設備的充實等可充分對應觀光客需求的建構，積極提供舒適便利的觀光旅遊環境。



4	5
6	7
8	9
10	

圖 4 2012 年石川國際漆器大展

圖 5 修復後的金澤町家屋作為民間的職人工房推廣傳統工藝

圖 6 金澤町家屋職人工房內的商品與技術展演

圖 7 金澤市傳統町家屋建築內展演豐富的工藝文物與商品

圖 8 東茶屋町傳統聚落擁有豐富傳統工藝展示與商品販售

圖 9 東茶屋町傳統聚落展演金澤和果子傳統技藝

圖 10 東茶屋町傳統建築中販賣金箔蜂蜜蛋糕

三、兼六園文化之森計畫串聯博物館群

2021-2025 年期間所執行的「兼六園文化之森地域計畫」主要是以兼六園為中心，半徑 1 公里範圍內的文化設施與傳統建築群的串聯與活化為主，主要的博物館包含國立工藝館、縣立美術館、縣立歷史博物館、金澤 21 世紀美術館、金澤能樂美術館等四大據點，周邊包含有：石川生活工藝博物館、縣立能樂堂、鈴木大拙館、中村紀念美術館、加賀本多博物館、縣立文化財保存修復工坊、金澤鄉土偉人館、椎木迎賓館、石川近代文學館、金澤城公園等中小型館所。此計畫以金澤城下町的歷史文化為底蘊，以工藝、藝術、建築三大主題串聯前述五座博物館作為串連的據點，再依多元主題連結各館所，讓市民與廣大的造訪者得以感受此區域豐富的文化資源。

表 1 兼六園文化之森五大博物館據點

博物館	館所發展重點
國立工藝館	建築為原陸軍第九師團司令部廳舍與陸軍偕行社，以近現代工藝定位下收藏並展演日本各地重要工藝文物。
縣立美術館	以石川縣各地藝術工藝文物為展演與典藏主題，呈現前田家在金澤所投入的工藝文化發展。
縣立歷史博物館	活用原金澤陸軍兵器支場兵器庫，作為述說從加賀藩到近代的發展，主要從歷史的觀點展演金澤歷史文化演進。
金澤 21 世紀美術館	建築是由妹島和氏所設計的大作，強調以創新文化與國際交流來經營現代藝術展演，是近年最受歡迎的博物館。
金澤能樂美術館	作為全日本唯一的能樂美術館，展演能樂的服裝與面具工藝文物，是金澤傳統工藝的核心價值。

文化之森計畫特別關注於工藝主題的展演，期望從金澤城公園與兼六園所呈現加賀藩傳統工藝價

值，再連結至各大小館所工藝文物的展覽與相關教育推廣活動。金澤市可說是藉由傳統工藝繼承了加賀藩治理文化，以兼六園周邊的文化之森作為核心，連結在地傳統工藝的脈絡，並以工藝來談地方歷史文化的敘事手法，強化了民眾來此鑑賞與體驗傳統工藝的深度，從中加深金澤高質量的工藝文化發展，亦推展了高滿意度的文化觀光產業，可謂是兼具工藝文化保存、住民生活品質、文化觀光發展多面向效益。

此區域館際合作上可分為三項主題，包含有：工藝與藝術、加賀藩工藝歷史、傳統建築活用。關於工藝與藝術主題上，除了國立工藝館與縣立博物館與美術館以外，中小型館所配合傳統工藝傳承的展演內容如下所示。

表 2 兼六園旁中小型館所館際合作展演內容

兼六園旁中小型館所	館際合作展演內容
石川生活工藝博物館	呈現石川縣在地風土 36 種傳統工藝，透過展演與實作體驗來呈現。
石川生活工藝博物館	呈現石川縣在地風土 36 種傳統工藝，透過展演與實作體驗來呈現。
石川縣文化財保存修復工房	以文化資產修復作業作為展演主題，呈現傳統建築修復工程中的傳統技藝。
金澤鄉土偉人館	經常以金澤出身的傳統工藝師作為主角，展演其工藝作品與生平介紹。
金澤市立中村紀念美術館	以茶具等工藝展演為主軸，經常與國立工藝館協力舉辦工藝巡迴展。
加賀本多博物館	展演加賀本多家武士盔甲、刀劍等工藝文物，呈現金澤武家文化的傳統工藝。

串聯兼六園週邊博物館群的主要目的在於聯合舉辦具有高度魅力的展覽會，並且引用最新展演科技來彰顯金澤傳統工藝的核心價值。以 2021 年國際北陸工藝大會為例，以金澤的傳統工藝為主題，串聯了

縣立美術館、縣立歷史博物館、國立工藝館等，聯合舉辦了盛大的工藝展覽。在各館展演了許多重要文物也應用了最新展演科技，成為近年最為重要的工藝特展之一。展覽期間吸引眾多民眾入館參觀，解說員甚至還跨足不同館所導覽觀眾認識此區域，不時提供傳統工藝的實作體驗，深化觀眾對工藝文化的理解。博物館群同時也在特別時段提供特殊活動，例如金澤 21 世紀美術館夜間開館、鈴木大拙館晨間靜思活動、金澤能樂美術館的服裝與樂器體驗，皆是具有獨特性與限時性的文化活動。

下述各點是兼六園文化之森的執行重點項目，從此可知兼六園文化之森最主要目的即是將每年集中於兼六園、金澤城與 21 世紀美術館等兩百萬以上的觀光客，擴散至周遭文化設施深度體驗傳統工藝與歷史文化。因此博物館群充分轉譯金澤文化資產的傳統價值，從中創造出文化的創意思維，再擴大串聯傳統建築並活用為工藝體驗工坊與藝廊，將可延伸此計畫所帶來文化與經濟效益的普及性與公共性，促進民間資本願意再持續投資以充實街區文化體驗活動。

- (1) 地方文化資源活用下的展演活動
- (2) 文化資源活用下的工藝文化發展平台
- (3) 傳統建築活用作為文化魅力發信基地
- (4) 館際合作下的共同展演與觀眾引導
- (5) 兼六園文化之森博物館資訊發送一體化事業
- (6) 傳統建築文化繼承事業
- (7) 活用文化資源的博物館夜間活動
- (8) 國際觀光客旅遊資訊充實事業
- (9) 博物館展演科技與設備充實事業
- (10) 歷史文化展演內涵的強化
- (11) 觀眾公共服務數位化
- (12) 協力在地商圈共同推展地方觀光

以上的文化之森博物館串連，經常以傳統工藝為主題共同策展，藉此促進觀眾迴游於各館

所。此計畫以「日本工藝發信據點」之姿，連同金澤 21 世紀美術館所典藏的工藝文物，加上國立工藝館、縣立美術館、縣立博物館以及中小型館所共同舉辦大型工藝特展、演講、工作坊、館際導覽…等多元活動，透過自主財源與文化廳的文化藝術振興補助款項，以博物館群為據點從事傳統工藝的傳承與推廣工作。透過兼六園週邊博物館群協作下，此區域的博物館入館人數已大幅增加，不僅對於博物館經營有大幅助益。主要因伴隨著金澤觀光休憩持續行銷推廣下，大批訪客為了高品質的展演活動而造訪兼六園周遭博物館，讓文化之森成為文化觀光的群聚地，同時也大幅推廣了金澤市傳統文化的品牌，進而提升整體金澤市的觀光產業全盤性發展。

兼六園文化之森提供高品質的傳統工藝體驗亦是關鍵，大批遊客湧入下促使傳統工藝因著創意城市的頭銜得以復振，商業獲利的資本亦回饋至傳統工藝傳承與推廣。文化之森在博物館文化路徑推廣下，賦予傳統工藝的展演與體驗擁有敘事性的意義，透過在地歷史故事獲得群眾關注。進而傳統工藝藉由創意思維的轉譯與設計，生產出具有市場競爭性的商品。特別在傳統工藝結合博物館、在地學校、市民組織上，以當代生活需求面的創意設計，結合工業設計與資訊科技設計出具有競爭力的文化商品。由於傳統工藝不再僅限於狹義的傳統文化保存使命，而是導入更具現代商業模式結合文化設施經營的思維，方能吸引更多新血願意投入傳統工藝人才培訓，並且以傳統工藝作為自身的產業發展。



圖 10 金澤 21 世紀美術館外圍廊帶免費讓民眾入場感受內外一體的建築設計

圖 15 原石川縣廳再利用為傳統工藝等主題的展演空間

圖 11 金澤 21 世紀美術館外圍廊帶城為市民活動與休閒的重要空間

圖 16 兼六園周遭文化之森迴遊步道的建構

圖 12 金澤市立博物館同樣展演了金澤傳統工藝發展歷史

圖 17 兼六園周遭文化之森博物館群 (引自金澤市觀光摺頁)

圖 13 金澤鄉土偉人館透過傳統工藝文物述說在地名人的故事

圖 14 鈴木大拙館內的水鏡之庭

10	11	15
12	13	
14	17	
16		

四、新北市三鶯藝術文化聚落

(一) 美術館的誕生與鶯歌藝術城建構

近來新北市政府提出以「新北創藝力」為主題打造新北五條美學廊帶，其中陶博將帶領「紅色陶寶—三鶯文化」文化品牌，既有豐富的陶藝文化設施發展之下，未來再加入新北市立美術館的加持後，勢必讓

三鶯地區成為新北市最重要的文化聚落。2023年捷運三鶯線完工後，在臺鐵鶯歌火車站、國道三號鶯歌交流道等既有軌道與公路交通系統的統整下，雖然此地位於新北市郊區，但是在大眾運輸導向（TOD）模式帶動城市發展，三鶯地區新時代的城鄉發展值得期待。

三鶯藝術文化聚落的硬體建設與環境整備陸續完工後，新北市政府文化局期待以文化為導向的城市發展策略，TOD轉化為COD（Culture-Oriented Development），即是以陶博館與美術館作為旗艦館，連結在地中小型文化設施，將博物館打造為文化發展的據點，落實三鶯地區藝文環境的整體建構。因此，未來不僅是新增加一座美術館，新北市政府正藉由推動「鶯歌藝術城」專案計畫，以陶博與美術館連結三鶯之心空間藝術特區、三鶯藝術村、民間的陶藝工坊與藝廊等，類似前述兼六園文化之森創造出工藝與藝術的迴游空間，提升三鶯地區文化聚落整體發展。

（二）三鶯文創整合計畫

新北市未來最完整的文化設施群聚地就屬鶯歌陶瓷博物館周邊地域，新北市政府正以「三鶯文創整合計畫」企圖結合在地文化與美學，工務局藉由「陶、藝、山、水」作為主題打造四條迴游路徑，以文化治理的思維從事良善的文化環境整備。「山」藉由鶯歌石的在地文化景觀作為起點，步道以桐花引導遊客自鶯歌火車站前往孫龍步道；「水」則是以大甲九圳溪畔水流意象，整備老舊破損的木棧道；陶與藝術則分別從陶博館與美術館結合鶯歌歷史文化，以陶藝作為基底加上多元藝術議題。未來結合便利捷運交通與在地觀光產業加持下，勢必讓三鶯地區可從博物館與藝術地景等藝文設施的串聯，讓鶯歌陶藝之都的文化發展重新增能後，以傳統工藝復振帶動當代創新產業振興。

（三）以博物館專業促進傳統工藝復振之願景

臺灣有許多致力於產業歷史文化保存與推廣的產業類博物館，例如：黃金博物館的金工、大溪木藝生態博物館、三義木雕博物館、豐原漆器博物館…等，這些產業類博物館大部分都位於該產業群聚地域，博物館作為認識該地區產業的重要窗口，亦是產業知識技術保存推廣的核心據點。鶯歌陶瓷博物館位於臺灣陶瓷重鎮，長期推廣臺灣與鶯歌地區的陶藝文化，打造「鶯歌燒」品牌促進在地陶瓷產業的永續發展。未來的三鶯地區在新北市立美術館開館及三鶯捷運線通車後，預料將有更多國內外遊客湧入，讓鶯歌小鎮逐漸走向高度都市化、國際觀光化、陶藝與藝術產業更為融合、文化設施與藝術地景更緊密扣合的文化之都。

藉由兼六園文化之森計畫可帶給三鶯藝術文化聚落與鶯歌陶藝產業永續發展的省思，首要課題即是必須落實三鶯地區文化資源重新盤點與整合，透過社會參與機制促進公私立館得以共同參與相關整合計畫，從金澤 21 世紀美術館所強調的當代性、市民參與性、傳統連結未來性、孩童陪伴性等思維，可作為未來新北市立美術館的經營定位，如何聯合陶博透過既有的文化館所紮根鶯歌至為重要。在三鶯廣大且多元的文化設施中，如何藉由陶博與美術館兩間旗艦館作為文化資訊發信中心。訪客藉由兩館作為出發的起點，迴遊於三鶯整體文化聚落，前述三鶯文創整合計畫將打造舒適的步道，具有魅力的展演活動驅使民眾前來更是關鍵，目前也正以三鶯文創整合計畫執行中，指日可待。

相對於以多元藝術展演為主軸的新北市立美術館，陶博館可定位於鶯歌歷史文化的據點，以陶瓷產業來談在地故事與地方知識，並與美術館等單位合作，以藝術創意重新形塑鶯歌陶瓷的傳統工藝價值。另外，金澤的町家屋保存政策對於城市的文化保存影響甚深，許多町家屋已成為傳統工藝傳承與推廣的據點。因此，

鶯歌許多傳統建築以及陶瓷窯場，未來可成為三鶯文化資源串連的重要據點，從中發揮民間力量並強化在地參與機制，以傳統工藝傳承與創新作為鶯歌地方文化品牌建構的基礎，確實透過博物館的文化治理投入鶯歌在地發展。

五、結語

金澤市具有豐富的傳統工藝文化，長年積極投入傳承與創新是延續傳統工藝最重要的策略，兼六園周遭眾多的文化設施透過館際合作下，已藉由傳統工藝博物館、當代美術館與其他多元主題文化設施之合作，更強化了在地傳統工藝保存與行銷推廣效益。原本單一館所僅能藉由本身的專業經營，近年則是透過藝術能量、歷史文獻、在地知識、傳統建築等文化資源，不僅妥善維護了工藝技術的傳承，創意思維與異業結合更轉譯了傳統工藝的技術，促使傳統工藝文化再生產為符合當代需求的商品與體驗服務。因此金澤獲得工藝類的創意城市的認定，博物館則是扮演了連結過去與未來的橋樑，工藝知識與技術可更具有廣納性、近用性與普及性，結合在地商圈與觀光產業的商業推廣下，將外部資源挹注於傳統工藝的傳承與產品再生產，讓工藝傳承的推動更紮根於此工藝之都。

由此可知傳統工藝絕對無法僅靠單一博物館來傳承，多年來陶博館即便已深化在地陶瓷產業品牌化與國際化等工作，如同前述兼六園文化之森的案例般，未來新北市立美術館的藝術能量加上陶博館的工藝展演平台，如此的三鶯藝術文化聚落預期將可串連豐富的文化資源。加上鶯歌陶瓷產業已具有一定的經濟規模，未來三鶯地區的文化設施如何結合在地商圈的產品與體驗服務設計？如何配合觀光休憩產業的永續發展？建議儘快在美術館與捷運線開始營運之際，政府、企業、商圈、社區、民眾等利害關係人，必須經過多次的協商取得共識，建立可互享資源的策略機制。三鶯藝術文化聚落唯有在落實產官民合作下，以鶯歌傳統陶瓷產業為基礎，藉由藝術與文化作為推力，將可共同呈現具在地魅



▲ 圖 18 金澤職人大學校培育甚多傳統技藝人才



▲ 圖 19 金澤市老舖紀念館展演許多傳統工藝店鋪的歷史



▲ 圖 20 金澤町家屋內販賣的金箔扇子

力的地方品牌，帶領三鶯地區朝向文化之都的方向發展，建構為宜居宜遊的適居城市。

六、參考文獻

1. 金沢クラフトビジネス創造機構（2022）金沢の伝統工芸，金沢市役所。
2. 兼六園周 文化の森等活性化推進 行委員（2020）兼六園周 文化の森地域計画，石川民文化スポーツ部文化振興課。
3. 秋元雄史（2016）美術館の文化プログラムによるまちづくりと文化観光，金沢 21 世紀美術館。
4. 2022 年 9 月 21 日自由時報電子新聞，網址：<https://news.ltn.com.tw/news/politics/breakingnews/4064973>(瀏覽日期:2022 年 9 月)
5. 2022 年 8 月 16 日新北市政府新聞，網址：<https://www.ntpc.gov.tw/ch/home.jsp?id=e8ca970cde5c00e1&dataserno=6ab3f9d0dc41d86ecc788838baffe808> (瀏覽日期:2022 年 9 月)

博物館「快速回應展」之展示設計研究

新北市立鶯歌陶瓷博物館－劉一儒

摘要

博物館在保護傳承人類多元文化及促進族群間相互理解的層面發揮了極大的作用，隨著時代遞嬗轉變，今日博物館的典藏、研究、展示、教育四大功能（註1）也被重新思考，策展思維如何與時俱進地與社會公眾並肩前行，成為博物館人的課題。本文將透過「疫觸即發－百年島嶼戰疫特別展」、「津甘醞特展」2個「快速回應展」（Rapid-Response Exhibits）實際案例，就展示主題、展品、展示媒體、空間與動線等面向進行比較研究，探討展示設計的各種可能性，以創造更良好的詮釋與溝通，並展望博物館未來前進蛻變的新視野。

壹、前言

隨著時代推演，今日的博物館功能更加多元，不再只是保存歷史文物的白盒子，除了是社會教育場域，同時也是大眾日常觀光休閒的選項，博物館除提供完善的空間和設施外，同時必須透過良好的展示策略吸引觀眾，並與時俱進結合新技術（註2）詮釋主題，建構出能啟發思考的場域，方能與觀眾間產生有效的交流溝通。

博物館如何透過第一線直接與觀眾接觸的展覽讓人共感、共鳴，進而轉化為實踐的動能，甚至產生改變社會的力量，可說是博物館人無法不面對的挑戰。本文以國立臺灣博物館的「疫觸即發－百年島嶼戰疫特別展」與新北市坪林茶業博物館的「津甘醞特展」這兩個即時回應COVID-19疫情的展覽為例，進行比較分析，盼能藉此尋求博物館展示的更多可能性，作為未來優化展覽的參考，進而強化博物館與社會的溝通與連結。

貳、快速回應收藏與快速回應展

「快速回應收藏」（Rapid Response Collecting）在近二十年來成為國際間博物館發展新趨勢，指的是博物館秉持著「今天的新聞，就是明日的歷史」概念，將當代社會某些與重要事件有關的物品納入收藏，範圍含括政治、經濟、環保、法律、科技和社會變遷……等，等同於直接記錄下當前議題與思潮，對時代做出及時反映。國際上已有許多博物館或研究單位建立快速回應收藏制度，例如2001年震撼全球的911事件，紐約歷史協會（New-York Historical Society）便在事件期間展開相關物件蒐集行動。英國倫敦維多利亞和亞伯特博物館（Victoria and Albert Museum，簡稱V&A）也從2014年起導入快速回應收藏機制，將這類收集到的物件歸類於「當代建築、設計及數位」範疇，V&A館方表示每件收藏品都回應了設

關鍵字：博物館、快速回應展、社會議題、展示設計

計與製造之於當代的重要時刻，它們推進了設計所能做到的，也揭露了人們生活的真相，已納入V&A快速回應收藏的物件包括：曾被扔向前香港特首的IKEA玩偶、開源的3D列印製手槍、美國反川普倡女權大遊行戴的粉紅色「小野貓」帽（pussy hat）等。

在臺灣，近年來也開始發展快速回應收藏，2014年「318公民運動」（又稱為太陽花學運）期間，許多象徵符號、圖文、影音創作應運而生，在中央研究院歷史語言研究所黃銘崇研究員發起下，廣蒐7,200多件物件，並數位化典藏於「318公民運動文物典藏庫」，為了能更完善的保存這批文物，實體物件則於2016年起移轉至國立臺灣歷史博物館典藏及深化研究。同一年間，國立臺灣歷史博物館也因應臺南市的中國城拆除，為保存寶島歌王-文夏之音樂城廣告看板，展開文物搶救，並利用環景拍攝紀錄中國城的落幕。此外，國立臺灣歷史博物館因應疫情於2020年5月在官網公告啟動「COVID-19防疫物件蒐集計畫」，短短幾個月便募集到大量防疫文宣、醫療用品等物件，更持續發展為一個「為明日收藏」的公眾參與行動。

在快速回應收藏機制下，快速回應展（Rapid-Response Exhibits）自然地隨之興起，例如國立臺灣歷史博物館因入藏「318公民運動」文物的啟發，於2019年策辦了「迫力·破力：戰後台灣社會運動特展」，展覽中除了318公民運動文物首次公開展出外，也展出部分還在持續中的運動，如樂生反迫遷、原住民凱道抗爭等。美國的新南方萊文博物館（Levine Museum of the New South）於2017年時，曾以一名被警方在執法過程中槍殺的非裔男子史考特（Keith Lamont Scott）爭議事件為主題，策畫了“K(NO)W Justice, K(NO)W Peace”展，提供觀眾各種面向的深度思考，並透過舉辦展覽相關的社區對談等活動，期盼加強公眾對族群複雜問題的理解，藉此尋找消弭社會分歧的契機。

藉由快速回應社會議題的收藏與展覽實踐，博物館

能透過對當代物件的即時研究與展示，探討如何訴說當下發生在你我周遭的故事，也能因此深入人群，與公眾展開即刻對話交流，引發更廣泛的討論與反思，進而加強博物館與社會的連結。

參、文獻回顧

在「臺灣博碩士論文知識加值系統」中，尚無特別針對「快速回應收藏」（Rapid Response Collecting）以及「快速回應展覽」（Rapid-Response Exhibits）為研究主題的論文。在博物館展示相關的專題研究中，《博物館展示的傳統與展望》作者呂理政指出「展示四個要素：展示物件、展示主題、展示媒體、展示空間。」（呂理政，2002）（註3）。展示是加上詮釋及轉化後的陳列，展示較陳列更為嚴肅、更專業。「它是一組帶有教育觀眾意圖的觀念呈現，或者，以藝術展示單元為例，它是由專人有計畫地將藝術物件組成一個單元加以呈現出來」（Burcaw，1997）（註4）。耿鳳英（2006）表示博物館展示已從「實」的文物展出擴展到「虛」的感官體驗，兼具知性與感性，讓參觀博物館成為一種學習、體驗、休閒與娛樂的綜合活動。陳慧娟（2003）研究指出，觀眾並非無法或無意願學習，而是他們是更為挑剔且難以妥協的學習者，博物館研究人員與展示設計人員應更同心協力的了解觀眾需求，創造「有效的展示」（註5）。（註6）林惠嫻（2006）的研究指出，參與式設計的展覽方式，不但能讓觀眾透過傳統的觀察、閱讀、傾聽、分析、比較、判斷來認識展示外，更透過言語、肢體互動等多元方式激發觀眾興趣，讓展覽不再是單一的視覺經驗，同時啟發觀眾的想像力與創造力，拉近觀眾與展覽的距離。

綜合相關研究顯示，合宜的展示設計有助於強化觀眾參與及學習，因此，本研究希冀透過檢視「疫觸即發—百年島嶼戰疫特別展」、「津甘醞特展」2個實際案例來探討「快速回應展」的展示設計如何達到更良好的詮釋，以助於博物館與社會公眾間建立有效的溝通。

肆、疫觸即發－百年島嶼戰疫特別展

一、展覽基本資料

(一) 展覽日期：2021.9.28-2022.11.6

(二) 展覽地點：國立臺灣博物館鐵道部園區

二、展示設計觀察與分析

(一) 展示主題：「疫觸即發－百年島嶼戰疫特別展」以近代臺灣公衛經驗，揭示社會現代轉型的複雜歷程。臺灣百年來歷經帝國擴張、近代國家治理與國際援助，發展過程中公衛制度的推行，給傳統文化帶來各種衝擊。此展覽以3個展區分4大主題來介紹臺灣的防疫經驗與現代化轉型，從1874年牡丹社事件到當下的COVID-19疫情，帶領觀眾了解臺灣社會如何從清代以來的瘴癘之島，逐步變化為今天的美麗寶島。



▲ 圖1 「疫觸即發－百年島嶼戰疫特別展」展覽主視覺

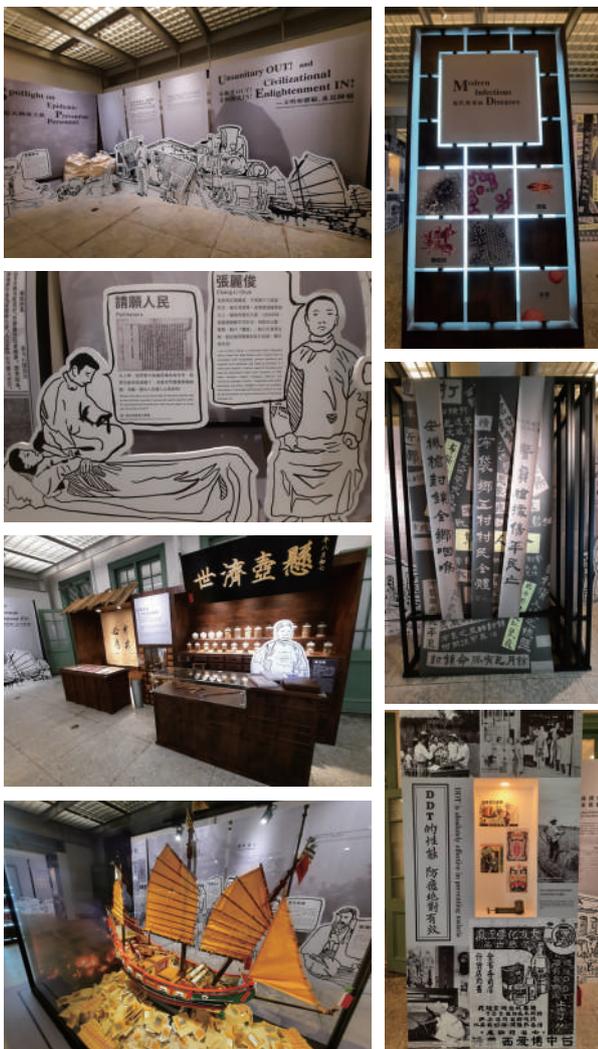
(二) 展示內容：展場內規劃為3個獨立展間的展區，依序介紹如下：

1. 「戰疫與海港檢疫區」：此區為展覽的第一個區域，以「清末戰役，入臺須先戰疫」為主題，展板上的「美麗之島，瘴癘之鄉」短句為此展區揭開序幕。展示內容由牡丹社事件、清法戰爭、乙未戰爭3場戰役背後軍隊染疫的真實狀況談起，透過輸出整個牆面的「戰爭錦繪圖」形成視覺上的震撼感，同時藉由許多大眾文化素材戰爭圖繪和戰地衛生報告的對比，凸顯戰爭的表裡。此展區的另一個重點是「海港檢疫」，介紹近代港口檢疫制度的建立，包含入關需檢疫、未染疫者消毒、染疫者隔離治療等前所未有的近代經驗。此區展陳內容以圖像、記錄、文件等歷史資料為主，使用黑色展板搭配白色文字說明呈現，展間中央設置了船首造型的情境造景，用以展示海港檢疫相關的資訊，包含以簡圖說明的患者、死體、探病者及家人、廁所、衣物的消毒處置方式，以及展示歷史照片介紹的避病所、檢疫室、家戶清消、舟筏檢疫情景，也以浴桶、行李箱等實體物件輔助說明內容。此外，在這個展區以大型直式展板介紹天花、鼠疫、赤痢、霍亂、傷寒、瘧疾等日治時期的傳染病及防治行動，並分別以兩個年表列出戰前及戰後臺灣重大公共衛生事件。



▲ 圖2 「戰疫與海港檢疫區」：物件展示、展板圖文說明，並以船首造型展示海港檢疫。

2.「傳統與近代區」：這個展區內包含了「日治臺灣防疫經驗及其陣痛」與「戰後臺灣衛生防疫漫長路」兩個主題，介紹現代防疫制度推動的多種複雜面向。此區以「交通」作為切入點，展板圖文揭示了郵便與鐵路等「現代交通」推展了現代醫療，但其網絡也同時成為傳染病擴散路徑，成為防治的新挑戰。日治時期針對傳染病患者及屍體制定了通報、行動限制、火葬、解剖、隔離等措施，因部分作法有違臺灣喪葬傳統習俗，造成許多文化衝擊，民間社會對防疫措施的不適應，加上對傳染病的知識仍不夠理解，對於當局檢疫及防疫措施多認為是無理擾民行為，因此雖然總督府持續推廣西方醫療，當疾病來襲時，民間仍尋求熟悉的漢醫與神明

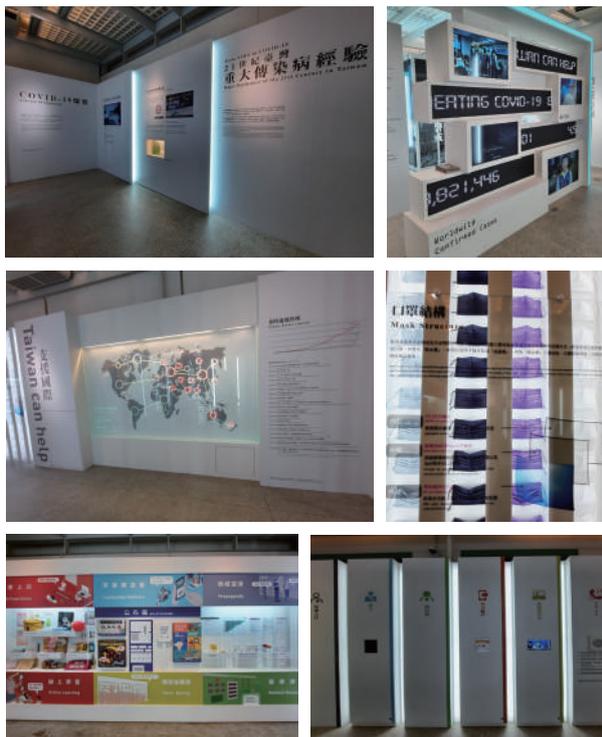


▲ 圖3 「傳統與近代區」：情境造景、物件展示、展板圖文說明。

等傳統醫療。此區以王船模型及神明塑像、符紙的展示，說明人民在面對疫病時，祈求神明消災解疫，王爺信仰、保生大帝成為人民依靠，到廟裡求得藥籤後，再到漢藥舖拿藥治病，透過漢藥店的情境造景及物件展示，讓觀眾感受當時的漢醫文化。

「戰後臺灣衛生防疫漫長路」展示區透過歷史照片及紀錄等圖文展板、影片播映，揭示了二戰後，國民政府因政治情勢自顧不暇，公衛管理廢弛，導致原在日治時期已受控的諸多傳染病捲土重來，1946年霍亂爆發，政府除了海港檢疫，也加強交通檢疫，但因缺乏配套的疫區封鎖措施，甚至不幸引發了警民衝突傷亡事件。1950年代，因美援與國際援助，臺灣基礎衛生建設逐漸提升與完備，中美合作成立「農村復興委員會」扮演重大角色，對基層衛生建設有極大貢獻，也讓霍亂、痢疾、瘧疾等疾病根絕，之後也陸續實施校園衛教、預防疫苗接種，臺灣逐步邁向公衛先進國家。

3.「當代經驗區」：此區以「21世紀臺灣重大傳染病經驗」為主題，主要內容為2003年的SARS集體記憶與2019年COVID-19爆發後臺灣的各種抗疫舉措，以及疫情帶來的社會影響及產業震盪。展場中以圖文說明為主，輔以訪談、紀錄影片播放，並展出口罩、防護衣、防疫關懷包、疫苗等防疫相關物件。2003年爆發的SARS疫情，疫情持續數月，造成全臺346起確診、17萬人接受居家隔離、73人死亡，死亡率高達21%。和平醫院因院內感染，無預警封院，最終造成57名員工感染、7名醫護人員殉職、97名院內民眾感染、24人死亡，此事件引起諸多恐慌與爭議。而COVID-19則始於2019年12月武漢傳出不明疫情開始，「中央流行疫情指揮中心」即啟動邊境管制、檢疫等一連串措施，經濟部也與民間業者合作產製口罩等防疫裝備，並展開疫苗研發及採購，因應防疫政策全臺灣進入防疫生活模式，地方政府施行各種防疫舉措，百工產業也因此受到極大震盪，發生翻天覆地的改變。



▲ 圖4 「當代經驗區」：多媒體影音設施、展板圖文說明。

伍、津甘醴特展

一、展覽基本資料

(一) 展覽日期：2022.01.18-2023.05.08

(二) 展覽地點：新北市坪林茶業博館展示館B1

二、展示設計觀察與分析

(一) 展示主題：「津甘醴特展」從茶文化的感恩之心出發，以藝術撫慰人心，帶領大眾在 COVID-19 疫情席捲全球的孤寂、恐懼、焦慮、喧囂中，沉澱思緒靜下心來，在歷史文明長河中反觀自省，進而獲得復甦振作的力量。展覽中藉由茶樹起源、茶器金繕、銅瓷工藝的哲學，探索先民面對無常的勇氣，延伸出療癒傷痕的智慧，並透過自然萬象探討環境永續議題，思考天地人的和平共存之道。同時結合正向心理學的研究，鼓勵大眾在生命陷落之時，以感謝所有取代喟嘆失去，用感恩之心

修復支離破碎的身心創傷，化殘為美，成為改變世界的力量，重拾勇氣邁向後疫情時代的重生之路，為社會帶來療癒力與正能量。

(二) 展示內容：展場內規劃為六個子區，依序介紹如下：

1. 「千年茶樹探源」：推開入口象徵轉動地球的圓形旋轉門後，即進入第一個展示區域，牆面上的一株茶苗揭示此區主題，介紹茶樹的起源，以及先民在萬物有靈的信仰觀下，如何用敬天惜物之心與自然和平共生的歷史。泥土色的圓弧狀空間內，以茶樹起源地中國西南少數民族傳說故事中的圖騰剪影，製造出彷彿篝火映照的神秘光影牆，營造了祭壇般的情境，按下牆上的聲音互動按鈕，可以聆聽耆老訴說神話故事，讓人彷彿走進遠古洞穴中探秘。另一側以投影的沙畫影像演繹茶樹起源的神話，中央的大筋藤展示著少數民族使用的飲茶器具



▲ 圖5 「津甘醴特展」主視覺



▲圖6 以圓弧空間與光影結合聲音體驗互動裝置打造出遠古神祕洞穴般的展示情境

以及大量散發淡淡茶香的真實乾燥茶葉，並以小笊簾置放說明文字，介紹茶與人類日常社交、婚喪禮俗、信仰祭祀的密切關係。

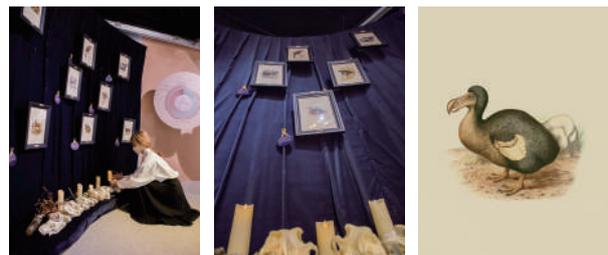
2.「茶文化歷史流變」：由兩個大小圓弧展牆建構出此區域，介紹茶在人類生活中的歷史演變，從草木湯藥、茗粥食用，發展為日常飲用，而後歷經長久的演變，茶逐漸發展成象徵精神文明的飲品，融入「儒釋道」等哲學思想，成為人們表達心志及傳遞禮敬感恩的載體。除了展板圖文，同時運用多媒體影像說明神農氏「水晶肚」的傳說，並使用大大小小漣漪形狀翻牌，介紹文學詩詞中的茶，此外，此區設有外觀以圓球組構而成充滿超現實意象的



▲圖7 圓弧空間結合漣漪意象、神農氏水晶肚多媒體裝置、心靈處方箋互動設施介紹茶的歷史文化

「甘醞處方箋」互動體驗設施，以正向心理學中「心存感恩能帶來力量」的研究結合奉茶傳統文化，鼓勵觀眾帶著感恩之心選擇一杯茶置於檯面上感應區，即可得到一張寫著正能量語句的心靈處方箋帶回家保存，希望以這樣的溫馨巧思帶給大眾正向的激勵與能量，同時也呼應一旁的漣漪光影裝置，寓意著正向的思想能像漣漪般擴散開來，對整個世界產生好的影響。

3.「大地之殤」：此區從COVID-19疫情切入，論述人類無節制向大自然掠奪，導致極端氣候與傳染病的致命威脅反撲，並向觀眾提問：當疫情為地球按下暫停鍵，同時也帶來省思的契機，身處「人類世」的我們是否應該放下傲慢，重拾感恩之心，與天地萬物共生共榮？此區展板以圖文詳細說明環境與生態危機現況，並以滅絕動物的圖像及動物骨骼打造出哀悼祭壇，展牆上15個鐘擺式掛鐘揭示了15個環境危機，以滴滴答答不停流逝的時間提醒觀眾若不正視危機開始做出改變，不久後這些警鐘將會一一變成喪鐘。此外，以各種動物們在夕陽餘暉下共飲一攤水的情境造景，寓意著諾亞方舟的傳說與末日景象，暗示著人類若再不尊重環境與天地萬物和平共生，無止盡掠奪地球上有限的資源，不久後資源終將枯竭耗盡，便會迎來世界末日。



▲圖8 已滅絕動物哀弔祭壇展示區



▲圖9 寓意著世界末日的情境造景



▲ 圖10 15個擺鐘揭示環境危機警鐘

4.「覺醒與行動」：此區緊鄰「大地之殤」區，展牆的顏色由泥土色漸變為象徵生機與希望的淡綠青瓷色，暗喻著轉換與改變。展板上圖文說明當疫情與氣候變遷改變了人們的生活形態與居住環境，生態系統也面臨前所未有的衝擊。因此，「永續」不只是口號與議題，更是刻不容緩的實際行動，從日常小事開始做起，便能讓我們的环境獲得改善。此區以一席「剩宴」餐桌裝置，介紹規格外的醜蔬果如何再利用以減少糧食浪費，另一席「蟲蟲大餐」的餐桌則介紹如何開發昆蟲作為飲食新選擇，同時也以一只大茶壺雕塑介紹奉茶行動APP，呼籲大眾運用科技輔助找到免費飲水點，以減少瓶裝水的使用，透過喝水習慣的調整便能為環境保護盡一份力。



▲ 圖11 以茶壺雕塑介紹奉茶行動APP



▲ 圖12 展牆顏色由泥土色漸變為淡綠青瓷色



▲ 圖13 醜蔬果的「盛宴」實體物件展示



▲ 圖14 糧食危機下的選擇-昆蟲大餐實體物件展示

5.「修復與重生」：此區全區使用象徵中國青瓷的柔和淺綠色，以李歐納·科恩(Leonard Cohen)「萬物都有裂縫，那是光照進來的契機」為引言，介紹銅瓷、金繕修復工藝如何延伸至創傷修復的「心繕」哲學。COVID-19疫情帶來猝不及防的巨變，面對生命逝去、經濟危機，如何自支離破碎的創傷中復原，是全人類必須共同面對的課題，此區藉由器物修繕及製茶的傳統工藝，啟發觀眾面對傷痕的智慧與勇氣，從萬物流轉中學習，格物致知，修復身心。同時，透過文物陳列展示，以及工藝師修復器物的影片，介紹銅瓷與金繕工藝的歷史與技法，以及如何發展出不完美更美的殘器美學，進而延伸出以感恩之心修復身心創傷的「心繕」哲學。此外，也以影片、實體物件、修決體驗設施介紹被蟲咬傷的茶葉做成的「東方美人茶」、推不倒的「不倒翁精神」，鼓勵大眾用另一種觀點看待創傷與挫折帶來的契機與美好。

6.「感恩與分享」：此區介紹「感恩」是許多信仰以及哲學關注重點，正向心理學研究發現，因他人善意而得到非預期利益，或關注正向事物時，會幫助我們超越苦痛與度過難關，而產生幸福感。全世界都有與「感恩」相關的傳統習俗，例如奉茶文化、茶道禮儀、感恩節慶等，COVID-19疫情讓恐懼、焦慮形成另一種感染性的爆發，而充滿善意的感恩文化，在此刻彷彿心靈的解藥，提醒著我們以感謝取代嘔嘆，撫慰且振奮人心，成為黑暗時代裡的點點星光。此區以圖文及物件介紹傳統奉茶文化、款待之心、節慶中的感恩奧義，並揭示可透過「口吐芬芳」與「感恩日記」具體作法實踐感恩，最後以探討善意的水結晶實驗延伸出感謝的修繕魔法，以修復地球傷痕的觸控互動遊戲與水結晶花園造景，作為展覽終章，並以水花明鏡上的「鏡中的人改變，這世界就會改變」句子作為結語，鼓勵觀眾從自身開始做起，成為世界上你想看到的那個改變。



▲ 圖15 銅瓷、金繕器物展示



▲ 圖16 東方美人茶展區以影片搭配茶湯與茶葉嗅覺體驗瓶互動設施展示介紹



▲ 圖17 可供觀眾觸碰推動的不倒翁雕塑展示



▲ 圖19 感恩的水結晶花園情境造景



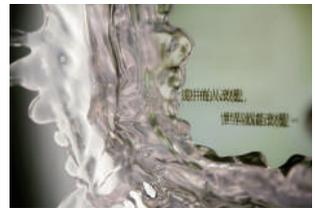
▲ 圖20 訪談國小學童表達感恩的紀錄影片播放



▲ 圖18 感恩日記實體物件展示



▲ 圖21 以各文化中的感恩言語修復地球傷痕的觸控互動遊戲



▲ 圖22 水花明鏡上印著的「鏡中的人改變，這世界就會改變」的句子作為展覽結語

陸、展示比較

以下針對上述「疫觸即發－百年島嶼戰疫特別展」、「津甘醞特展」2個案例，分別依展示主題與展品、展示媒體、展示空間與動線等項目進行探討分析。

一、展示主題與展品

「疫觸即發－百年島嶼戰疫特別展」的主題是臺灣疫病與公衛經驗真實歷史，而「津甘醞特展」的主題則是從COVID-19疫情探討如何以感恩修復創傷的抽象概念。雖然兩者主題都與疫病相關，也可說皆是因COVID-19疫情而誕生的快速回應社會議題展，但由於內容探討的重點與切入點不同，加上整體展示設計風格差異，予人截然不同的觀展感受。前者依歷史脈絡帶領觀眾瞭解臺灣公衛演進史，以「近代交通」作為切入點，順著時間軸明確清楚的說明歷史上的真實事件，讓觀眾彷彿參與了一趟時光旅行，從清末戰役時

代一直到當下你我皆身處其中的COVID-19疫情，瞭解臺灣現代化轉型的百年軌跡；而後者則是選擇以「感恩」概念作為切入點，圍繞著這個主軸串起COVID-19疫情創傷與茶文化之間的關聯，透過茶的歷史、環境永續、修復工藝等各種子題去鋪陳及說明，以廣闊宏觀的視角引導觀眾去注意日常中被忽視或未深入瞭解的議題，進一步去思考每個議題間環環相扣的關聯性，瞭解天、地、人之間密不可分的關係，最終能恍然大悟這個從展名便充滿玄機的展覽究竟想要傳遞什麼樣的訊息，讓人彷彿上了一堂深度思考的思辨哲學課。

以展品而論，「疫觸即發—百年島嶼戰疫特別展」展出的文史資料非常豐富，除了臺灣博物館本身的典藏品外，也透過借展方式蒐集了其他單位的資料展出，包含了各個年代的圖象及文件記錄，以及近代的影片資料，在清末及傳統展區以文獻為主，在近代與當代展區展示較多物件，透過真實的歷史資料逐一述說展示內容，一幕幕慘痛悲壯的戰役歷史進程，給予觀眾深刻的震撼。坪林茶業博物館本身無典藏品，也因此「津甘醞特展」屬於「主題企劃」型態的展示，非物件陳列的展示方式，展覽主要是透過場景、情境、物件、互動體驗設施建構而成，此次展覽中前半段展區以光影裝置營造充滿超現實神祕感的氣氛，並搭配投影、聲音、多媒體影像、互動設施來述說茶的起源及歷史，實體展品較少，以感官體驗為主，後半段展區以跨域思維介紹改變環境行動及修復工藝的部分，則有格外品蔬果、可食昆蟲、陶瓷器、修復工具等較多實體物件展示，並搭配多支紀錄式影片輔助內容說明。

	疫觸即發—百年島嶼戰疫特別展	津甘醞特展
媒體	臺灣疫病公衛經驗史實	感恩與天地人創傷修復
展板	瞭解臺灣現代化轉型軌跡	疫情下為社會公眾帶來正能量
感官	臺灣公衛相關真實歷史事件	跨域感恩抽象概念綜論分析
技術	臺灣近代交通演變	人類文明中的感恩之心
設備	人類文明中的感恩之心	情境為主，物件為輔
手法	鉅細靡遺的歷史紀錄	詩意與靈性的展場氛圍

▲ 表1 展示主題與展品比較表

二、展示媒體

展示媒體的運用在當代展覽中已成為不可忽視的關鍵要素，合宜的展示媒體可大幅影響觀眾的觀看心理與行為，進而提升展示傳遞與溝通的成效。在「疫觸即發—百年島嶼戰疫特別展」中，由於文史資料量多且豐富，展示媒體運用了大量展示板，以文字為主的方式鉅細靡遺述說歷史，另搭配螢幕於展場中播放早年公衛紀錄影片及當代訪談影片，唯一可動手觸摸的互動裝置是牆面上的圖片翻翻牌及展台上供翻閱的歷史文件本。在「當代經驗區」雖有電子跑馬燈及燈光效果地圖等較為新潮的展示手法，但仍偏裝飾及氣氛營造作用，提升觀眾興趣的效果有限。綜觀之整體展示中規中矩，偏靜態陳列，以視覺觀看為主要觀展方式，對於專業研究型觀眾而言，可以從展板文字中閱讀大量完整的訊息，全盤了解臺灣公衛歷史進程，獲

得許多知識，但對於一般大眾而言，尤其是專注力較難集中的兒童及青少年觀眾，由於媒體運用較為傳統單一缺少變化，加以展板文字量較多，容易產生觀看疲勞，缺乏耐心的觀眾易放棄細細觀看，而無法感受展示傳遞的訊息而失去興趣，因此就筆者現場觀察，多數觀眾在展場中停留時間並不長，有實體物件的展區較能吸引觀眾駐足，但少有仔細閱讀展板文字者，不乏有些觀眾僅快速閒晃而過、走馬看花，難以深度領略展覽要傳遞的豐富資訊。

「津甘醞特展」中探討的子議題跨域多元，展示媒體的運用也較為豐富，依類型設置在不同的高度，觀眾有時是平視觀賞，有時需要仰視或是俯視，透過活潑的視角高低變化，減輕觀展時單一視角平移造成的視覺疲勞，加上展板文字量較少，對一般觀眾較不構成閱讀壓力。同時亦於各子議題展區運用如聲音聆聽裝置、影像投影、互動求籤機、多媒體動畫裝置、嗅覺聞香體驗瓶、螢幕影片播放、觸碰螢幕式互動遊戲等，在展示媒體的思考上結合科技，提供觀眾碰觸、嗅聞、聆聽等視覺觀看以外的感官體驗，打造出「感受式」展場取代傳統的「觀看式」展場，加以整體布置氛圍極具美感巧思，符合現代年輕族群喜愛拍照上傳社群媒體的觀展習慣，連帶提升了觀眾參與度。活潑的展示媒體提供觀眾可觸碰的物件及設施進行探索，降低觀眾進入博物館不敢躁動亂碰的畏懼心情，較能放鬆心情去瞭解展覽中所要傳遞的知識，然而，多樣化的展示媒體同時也增加了許多耗材及設施的維護成本，例如地面上鋪設白沙的造景在參觀人潮多時亦遭觀眾踩踏，工作人員便須隨時進行整理，而極受觀眾喜愛的互動求籤機，須時時補充籤詩紙張耗材並進行設備保養維護，同時也須承擔展場中大量多媒體設備發生故障的風險，而嗅覺聞香體驗瓶需每天更換現泡茶湯及定期更新茶葉等，都是進行展示設計時必須考量的耗損支出。

	疫觸即發－百年島嶼戰疫特別展	津甘醞特展
主題	單一	多元
目的	矩形、方形	圓形
內容	視覺、聽覺	視覺、聽覺、嗅覺、觸覺
視角	影片	RFID、紅外線感測、影片
展品	投影機、螢幕	投影機、觸控面板、熱感應列印機、聲音裝置、擺鐘、嗅覺體驗瓶、螢幕
特色	圖文展示、物件陳列	五感體驗、多媒體互動
效果	豐富知識展陳	多元感官體驗

▲ 表2 展示媒體比較表

三、展示空間與動線

「疫觸即發－百年島嶼戰疫特別展」的展場位於臺灣博物館鐵道部園區一樓，由於是古蹟建築內的空間，天花板、地板、門、窗都極具歷史感，用於展示史實類型展覽在氣氛上極為合適，展場分散在市內長廊兩側的三個矩形獨立空間內，除了人造燈源外亦有少許自然光，加上展板上設置軌道燈光源充足，整體空間

感簡潔明亮。配合戰役、疾病、爭議等嚴肅議題，展場內以大面積的黑色與白色為主要展板色調，展板木作和展示台設置規劃適中，不會過度擁擠壓迫，行走其間參觀感覺流暢舒適。三個展間面積不大，依時間軸設置，依序分別是清末、近代、當代，但由於分散於走道兩側，每個展間都有兩個出入口，加上現場無論是長廊上或個別展間內皆無明顯動線指引，亦無解說人員引導，導致觀眾較難第一時間理解該從哪一間開始參觀，進入展間後也不確定該從哪個方向開始看，在未參觀完所有展間前也不知道究竟共有幾個展間，必須將各展間全數參觀完畢後，方能掌握展覽全貌，明白這個展覽分散於三個展間內，並且是依時間軸依序規劃設置。

「津甘醞特展」展場位於坪林茶業博物館的地下樓層，展場是一個單一出入口的方正大空間，入口處設置圓形旋轉門，觀眾須動手轉動地球意象的門板方能進入，展場以兩道弧狀曲面木作展牆劃分出前後段展區，前段展區以象徵大地的泥土色建構，配合展示的神話內容，在弧形的半圓空間內以暖色光及剪影打造出光影晃動的神秘氛圍，讓人彷彿走進燒著篝火的遠古洞穴，並利用吊掛式裝置在地面上映照出層層漣漪般的光暈，營造出充滿詩意與靈性的氣氛，藉環境氣氛影響觀眾心理，讓觀眾心緒隨之安靜；後半部展場配合「重生與感恩」議題，展板顏色漸變為明亮的淺綠青瓷色，由於此區展出的文字說明及實體物件較前半段展區多，也有多處設置影片播放，照明充足讓觀眾得以舒適閱讀文字極清楚觀察各項展品細節。展場中除了以曲面牆分隔前後兩部分展區外，沒有再細分區隔各子展區，亦無參觀動線指引標示，但基本上從入口處進入後，順著展板劃分出的展式區域，走一圈便能完整參觀完整個展覽，為環繞展場的一線式參觀動線。展場內有常駐的解說員協助引導說明，就現場實際觀察，參觀秩序並未有混亂情形產生，惟人潮較多時，部份每次僅供一人體驗的互動設施會有需在旁等候情形，但因場地尚稱寬敞，不至於出現參觀壅塞。

	疫觸即發－百年島嶼戰疫特別展	津甘醞特展
位置	地面一樓	地下一樓
空間	三間矩形方正獨立展間	單一展區，圓弧形展牆分區
色彩	黑色、白色	泥土色、青瓷色
氣氛	歷史感、紀實報導	哲學、詩意、靈性
光源	明亮，自然光及人造光	較幽暗，人造光
動線	三個展間獨立動線	單一展場環繞式動線
服務	現場無解說人員	現場常駐解說人員

▲ 表3 展示空間與動線比較表

柒、結語

G. Ellis Burcaw認為「展示」帶有教育觀眾的意圖，是由專門人員有計畫地將物件組成一個單元與觀念呈現出來，較「陳列」更為嚴肅及專業，因此，今日的博物館如何配合時代趨勢革新展示，以落實知識傳遞與溝通的社會教育功能，為不容忽視的要務。以下便透過前文2個展覽的觀察分析，歸納出幾點結論：

一、觀眾有感的展示主題：

從國內外「快速回應展」相關案例可以看出，今日的博物館正在嘗試改變「展示主題」的擇定思維，以打破長久以來「博物館是保存陳列珍稀文物的神聖殿堂」這樣的高冷刻板印象。從「疫觸即發」、「津甘醞」兩個展覽皆刻意使用雙關語的命名方式，顯見博物館捨棄高深難懂的專業學術性用詞，改採更生活化、更平易近人的展覽名稱，透過暗藏的文字趣味甚至是閩南語諧音吸引大眾興趣，以一個琅琅上口好念又好記的主題名稱對公眾發出親切友善的邀請，讓普羅大眾進而願意卸下對博物館的生硬刻板印象進而參與展覽，這樣的命名方式在今日各博物館的展覽或活動名稱都常可見到，說明了博物館站在大眾角度换位思考，透過觀眾行為研究做出了即時的「快速回應」，同時也期待藉此得到觀眾的回應。博物館選擇回應當下社會議題取代那些與公眾日常充滿距離感的傳統展示主題，表現出博物館已開始「接地氣」地走進公眾生活，對社會現況展開提問探討，觀眾的角色不再只是被動接收資訊，搖身一變成為主動的歷史撰述共筆者，博物館展覽也因此不再是述說一個不食人間煙火的遙遠記憶，而是一個被持續書寫的故事進行式。經筆者觀察訪談博物館員及展場觀眾得知，無論是像「疫觸即發—百年島嶼戰疫特別展」紀實報導式的展示，或是像「津甘醞特展」啟發思考式的展示，只要是與社會議題有關的內容，皆能讓觀眾更加真實有感的察覺到展覽與自己切身相關而更願意參與其中，並且更能激起理解與共鳴，進而延伸出更多的思考，甚至影響觀眾成為未來改革的推動者。因此，即時因應社會現況策辦「快速回應展」顯然有助於博物館走下神殿、進入人群，創造出與社會更加緊密的連結，落實知識的傳遞與溝通，是博物館值得繼續深入研究發展的方向。

二、博物館政策彈性考驗：

一般博物館的展覽檔期訂定，通常都在一、兩年前甚至更早就已排定，典藏購置計畫與預算編列也須提前擬定後按時間表執行，因此「快速回應收藏」與「快速回應展」的興起便成為博物館政策彈性的一大考驗，畢竟在時間的進行式中，當下會發生什麼事件是難以事先預測的，博物館如何良好且機敏的掌握社會重要事件的即時性(immediateness)，做出即刻調整既定規劃進行快速收藏並策劃展示的決定，成為今日博物館人的新挑戰，除了必須分分秒秒觀察社會脈動外，也需要時時進行自我提問與反思，方能具備良好的即時回應能力。此外，針對博物館「快速回應」舉措的內部機制建立也是刻不容緩需思考的，就如同訂立「緊急災害應變措施」同理，若博物館內部建構一套準則，便能在既有政策下創造彈性空間，讓館員在面對突發事變執行「快速回應收藏」與「快速回應展」行動時有所依循與發揮，不至於受限於既有政策的繁文縟節，而抱憾錯失第一時間回應社會的即時性。

三、博物館典藏再思考：

典藏珍稀文物的博物館傳統形象，在普羅大眾心中屬於專業性特殊機構，常令人感到高深難親近，與常民生活脫節疏離。博物館典藏總給人年代久遠、與我們生活無直接關聯的冰冷感覺，但今日的博物館紛紛

開始轉變，主動走入人群，甚至參與社區營造，成為地方創生的力量，也因此與社會公眾日常生活息息相關的「快速回應收藏」成為國際博物館間紀錄保存歷史的新趨勢，不僅是收藏物件本身，與物件相關人士的共同經驗尤為重要，可使博物館成為一個思辨的場域，跟上當代社會重大變化的腳步。然而並非所有的博物館都適合一股腦兒加入「快速回應收藏」行列，仍需釐清此舉與博物館本身的使命與價值是否相符？執行的人員是否理解行動目的？如何建立納入收藏的準則？這些問題都是博物館進行「快速回應收藏」前必須全面審慎思考的關鍵。

四、以感官體驗取代觀看：

John Howard Falk認為學習場景轉化為一種環境或心理的建構，燈光、環境氣氛、感覺，甚至環境的氣味都會影響學習。這些影響強而有力，但通常是潛意識的，雖很難以言詞表達，但最容易記住（註7）。就本研究結果分析，即便展覽中未展示珍稀文物及文獻，但只要運用感官體驗型的展示媒體，透過環境建構仍能影響觀眾行為與心理，提升他們對展示內容的興趣，進而發揮較深刻的教育功能。Falk and Dierking指出博物館提供的是一個豐富且具有多方面感官的經驗，透過有形的物件，以互動性來呈現概念，就能創造意義，進而讓參觀者理解與學習（註8）。因此，在展覽中盡可能依展示主題，運用活潑生動的展示媒體創造「身體記憶」，顯然比單純靜態陳列文物較能達到溝通效益，值得持續研究嘗試，尋求更多的突破與躍進。

五、科技應用成為挑戰：

D.C. Gosling將媒體比喻為一臺車，攜帶著展示設計師所要傳遞的訊息，而模式則是媒體被運用的方式，因此技術無絕對優劣，端看是否能恰如其分的妥善運用。本研究的「津甘醞特展」案例中，並未使用AR、VR、MR、沉浸式投影等新潮炫目的科技，僅運用RFID及簡易觸控等技術設計互動體驗，然而因設計思考切合目標，也能成為訊息傳遞的絕佳載體，由此可見符合需求才是運用科技媒體的首要考量，而非在科技競賽中盲目跟風追求最新技術。不斷推陳出新的科技雖然為博物館展示帶來更多的可能，然而最終科技應用仍須建立在明確的展示目的與研究基礎上，否則再先進的技術都可能僅流於跟風或炫技，使展場淪為充滿聲光效果的遊樂場，偏離了博物館運用多元展示媒體的初衷。此外，部份數位技術軟硬體設備造價高昂，並非所有博物館都有能力負擔，必須從展示成本考量與效果優化程度來評估效益，加上設備亦需投入維護的人力物力，若博物館本身不具備立即排除故障的能力，就無法確保在展場中隨時提供完整的體驗，加以數位科技並非傳統博物館員學習及訓練的範疇，許多館員對於技術的瞭解程度不深，便難以妥善選擇合適媒體運用於展示設計中。綜上，如何克服現實層面的種種限制，同步革新大腦思維與具體行為，為博物館展示開拓更多的可能性，為觀眾創造新的視野與經驗，將成為博物館人未來必須持續努力的重要任務。

註釋

註1 漢寶德，博物館管理，臺北市：田園城市文化，民89年，頁41。

註2 耿鳳英，〈虛與實：新世紀的博物館展示趨勢〉，《館物館學季刊》，20：1（2006）：頁81-84。

- 註3 呂理政，博物館展示的傳統與展望，臺北市：南天書局有限公司，1999。
- 註4 G. Ellis Burcaw. Introduction to museum work. Altamira Pr,1997。
- 註5 陳慧娟，〈溝通策略與博物館展示設計〉，《館物館學季刊》，17:1（2003）。
- 註6 耿鳳英，〈虛與實：新世紀的博物館展示趨勢〉，《館物館學季刊》，20：1（2006）：頁95。
- 註7 D.C. Gosling. The Design of Educational Exhibits. Routledge,1988.
- 註8 John Howard Falk, Lynn D. Dierking. The Museum Experience. Left Coast Pr,1992.

參考文獻

1. Ackerman Diane (1991) .A Natural History of the Senses. Random House Inc.
2. Burcaw G. E. (1997) .Introduction to museum work. Rowman & Littlefield Publishers.
3. D.C. Gosling. (1998) .The Design of Educational Exhibits. Routledge.
4. John Howard Falk, Lynn D. Dierking. (1992) .The Museum Experience. Left Coast Pr.
5. J. Douglas Porteous. (1996) .Environmental Aesthetics: Ideas, Politics and Planning. Routledge.
6. 漢寶德（2000）。展示規劃：理論與實務。臺北市：田園城市文化。
7. 呂理政（1999）。博物館展示的傳統與展望。臺北市：南天書局有限公司。
8. 莊庭瑞（2017）。當代事件之記憶：318 公民運動文物紀錄典藏庫之建立。檔案半年刊，16(2)，32-41。
9. 林怡秀、高愷珮（2015）。當物件離場之後：關於「318公民運動文物紀錄典藏庫」。典藏今藝術，272，108-111。
10. 耿鳳英（2003）。身體、行為與博物館展示。館物館學季刊，17:4。
11. 耿鳳英（2006）。虛與實：新世紀的博物館展示趨勢。館物館學季刊，20：1。
12. 張婉真（2001）。〈如何分析博物館展示－研究方法旨趣〉。館物館學季刊，15：3。
13. 陳慧娟（2003）。溝通策略與博物館展示設計。館物館學季刊，17:1。
14. 林惠嫻（2006）。博物館與兒童觀眾。科技博物，10:1。

參考網站

1. 王惇蕙（2019）。即刻收藏 見證歷史：博物館的當下實踐。取自中華民國博物館學會網址<http://www.cam.org.tw/notice20190710/>
2. CCC創作集（2020）。抗爭創作如何保存？318公民運動文物典藏始末。取自CCC創作集網址https://www.creative-comic.tw/special_topics/20



▲ 圖 1 以主動出擊的方式讓博物館直接走到民眾身邊

疫情新日常—— 淺談博物館的挑戰與因應

新北市立鶯歌陶瓷博物館—許禎庭

摘要

108 年底爆發新冠肺炎的全球大流行，因為這波疫情所帶來的影響層面廣泛，不僅經濟、產業發展受創，同時這種焦慮、不安全感的社會氛圍，也影響到民眾的日常生活，從入館人次統計結果來看，博物館原有的經營模式與思維更是遭遇到空前的挑戰。

不過危機就是轉機，民眾無法親自到館參觀，館方就必須思考民眾感興趣或能引導民眾參與的方式，持續維繫民眾對博物館的溝通與連結。

從這兩年來的各項嘗試與努力可以發現，以網路科技加值現有藝文資源，開發各類居家服務，包含數位博物館、新北 E 書房、線上藝文漫遊、新北雲藝廊、藝遊新北數位平台等方式，在疫情期間，持續提供給民眾享受藝術文化資源的機會，舒緩疫情所帶來的負面情緒。同時館方應以民眾需求為考量，積極思考創新應用方案，以創造博物館永續發展的各種可能性。

關鍵字：數位博物館、線上學習、轉型發展、永續經營、危機處理、疫情

前言

自 108 年底第一例新冠肺炎病例出現，突如其來的疫情，不僅衝擊醫療、經濟與社會層面，藝文休閒生活也遭到波及，除了大型活動被迫停辦或轉型，博物館、美術館等藝文場館也與學校、圖書館、運動中心等社教機構一樣，配合防疫需要而暫停開放，新北市的公立博物館在 109 年閉館 45 天、110 年更閉館超過 70 天，並且後續就算開放，也配合微解封，透過網路預約方式，以進行入館容留人數的管制。

疫情除了限縮民眾出遊、出外用餐等正常社交生活，讓博物館的參觀人次大幅降低，而這樣的非自願的關閉與限制也已經影響到博物館的日常運作，甚至在國外也出現必須永久關閉的情形。面對這樣的變局，本市博物館必須思考調整作法，除了在館務暫時停擺期間，進行館舍修繕與空間調整、館員能力提升等內部整備作為外，還能有什麼更為主動、積極的應對作法，導入目前技術成熟的科技應用，能否引發民眾關注？如何運用社群行銷手法來觸及更多潛在客群？或是藉由民眾反應與回饋來修正原有做法，提供更為多元的服務與推廣方案，都將是本文討論的重點。

一、突如其來的疫情，改變人們原有作息

新冠肺炎的全球大流行，使人民生活與消費型態產生重大改變，除了直接影響人們的身體健康，也讓經濟產業發展陷入停頓，造成民眾收入減少、心理壓力增加，原有的生活習慣也要配合調整或限縮。在疫情升溫時，由於害怕染疫，保持適當距離的觀念變成人人遵守的準則，居家辦公變成上班族的常態，因為停課不停學，學生和老師都要守著電腦螢幕努力適應新的學習方式，這場突如其來的變化，當然也影響到休閒娛樂的參與方式。

新北市（以下簡稱本市）公立博物館在 109 年至 110 年都有配合閉館情形發生，以往絡繹不絕的參觀人潮突然不見人影，以實際參與、親身體驗為主的博物館與藝文場館，瞬間失去了吸引力。

依據聯合國教科文組織（UNESCO）和國際博物館協會（ICOM）於 109 年 5 月發佈的研究報告，「全球高達 90% 博物館受疫情影響暫時停止營運，但疫情趨緩後，受訪的 1600 間博物館中，有 13% 恐怕得永久關閉。」（註 1）

面對這樣的困境，就像教師必須配合提出線上教學教案來因應學生在家學習需求一樣，博物館也應該隨著時事變化，提出相對的應對之道，在疫情期間，

持續提供給民眾享受藝術文化資源的機會，舒緩疫情所帶來的負面情緒。

二、顧客不進門，博物館必須跟得時代變化

博物館在現代所扮演的角色，除了是典藏、研究的學術殿堂，更是社會教育的重要推展機構，除了持續強化研究深度，積累深厚的文化資本外，同時也應持續開發新服務與新功能。

例如常設展和特展等展覽活動原是博物館對外展現典藏與研究成果時的運用方式，透過空間與物件的互相搭配，創造出在實體場域才能感知感受到的體驗。但是當人與人直接交流模式受到疫情影響而趨於消極，顧客不上門，博物館就必須思考因應對策，像是轉換訊息傳播方式，將資訊傳輸與推廣方式改為線上，加強數位典藏與虛擬展覽的資源開放，也是提供民眾在家學習與參與的機會。

換言之，原本博物館以民眾親臨到現場觀展或體驗的前題來規劃相關的教育推廣方案，但是如果民眾外出意願降低，甚至博物館本身因為配合防疫措施而不得不暫時關閉時，館方必須正視這樣的發展趨勢而有所防範與應變。

三、博物館的因應作為

其實因應時代變化，博物館的功能與目標早已呈現出多元發展的趨勢，逐漸從「蒐藏者」變成「影響者」（註2），著重於教育推廣的功能，同時為了達到永續經營的目標，更利用館校合作、行動博物館、友善平權服務等各種方式，主動觸及不同領域的群眾，發揮博物館的公共性的社會力量。



▲ 圖2 透過館校合作，讓傳統表演藝術前進校園。

由於受到疫情的影響，人們對於自身的安全環境有比較高的要求，對於出入複雜、不確定人群出入的地方，存有戒心或不信任感，原本以容納大量民眾前來參觀及參與活動為目標的博物館，從統計數據來看，在109年和110年博物館入館人次都呈現大幅減少情形（如下表），這對身負教育推廣使命的博物館是個警訊。



▲ 圖3 新北市公立博物館（含林本源園邸）進館人次概況（資料來源：中華民國110年新北市政府文化局統計年報）

身負教育推廣使命的博物館必須加快調整腳步，不被時代所淘汰。面對這樣的問題，可以從以下

的方向思考因應之道。

1. 數位博物館

典藏文物的研究推廣向來是博物館重要發展目標之一，過往受限館舍既有空間環境，其文物展示或推廣手法難免有所侷限。隨著科技技術日漸成熟，數位博物館突破了空間、時間的框架，不僅讓原來傳統博物館的展示與教育的功能與模式有所增強，同時可以提供多面向、多樣性的選擇，以及無限次的重複學習，這樣的轉變是拓展博物館單向傳輸的功能而形成「動態」的知識（註3）。

因應時代轉變以及科技化發展，本市博物館群包括十三行博物館、淡水古蹟博物館、黃金博物館、坪林茶業博物館、鶯歌陶瓷博物館等，早就跟隨時代發展趨勢強化數位科技的運用，推出「數位博物館」，除了結合AR擴增實境、VR虛擬實境，加強互動性展示，也打破實體空間限制，增加數位典藏，推出線上觀展、文物藏品3D檢索、360度實境導覽、並導入5G多媒體傳輸等數位平台服務，達到博物館零距離，知識公共化的目標，提升文化科技競爭力。



▲ 圖4 透過數位博物館，民眾可以宅在家清楚欣賞珍貴館藏。

其中鶯歌陶瓷博物館，數位化入藏文物就超過3,000件，除了有高解析度的平面照片，也有3D環物影像，可以清楚在線上瀏覽陶器作品。而十三行數位博物館透過雲端展場遊覽、獻上遺址走訪、館藏文物鑑賞以及豐富的學習資源，自108年3月

至 111 年 3 月超過 32 萬瀏覽人次，年平均長率達 51.6%；此外，博物館所創造觀展新體驗，也獲得民眾肯定，在 109 年 6 月下旬「DailyView 網路溫度計」所發布的大數據分析，十三行博物館在國內 10 大「線上展覽」排名中，名列第 5 名（註 4），與國立故宮博物院、臺北市立美術館、國立海洋生物博物館等一樣，在疫情嚴峻時刻，就算不出門，還是可以線上欣賞到各式藝術文物、自然科學知識的精采展覽。

另外，像林本源園邸、淡水古蹟博物館等以有形文化資產為重的館園來說，除社會教育功能外，更肩負保存與研究百年來建築風貌與過往社會文化演變的重責大任，為了達到文化資產數位化保存與古蹟推廣教育等目的，林本源園邸就透過「線上遊園」3D 點雲建模影片，將園邸景致數位化建模，細緻復刻園邸每一角落，再配合深入淺出的導覽，讓民眾輕鬆飽覽園邸風光。



▲ 圖 5 林本源園邸「線上遊園」利用 +3D 點雲建模導覽影片，在家也能身歷其境。

在疫情影響下，民眾雖然減少到館參訪次數，仍然可以透過不同管道使用各種數位服務，而博物館也是努力地提供多樣化的線上參與方式，持續與民眾保持連結。

2. 線上學習平台

去（110）年因應本土疫情持續嚴峻，5 月中旬三級防疫警戒啟動期間，不僅民眾自發性地減少外出，儘量阻斷與外界接觸的行為，加上為了避免人群聚集，許多藝文展演空間紛紛停止營運，本市博物館

也配合自 5 月 13 日至 7 月 23 日閉館。面對這樣的態勢，博物館不能只有原地踏步，消極地等待這波疫情結束，而是應該以積極的態度轉換原有服務方式，像是透過數位服務的轉型，與宅在家的民眾維繫互動。

數位化的好處是不受時空限制，透過系統性的組織整理，跨單位、跨界合作創造多樣化的線上資源，滿足學習、休閒或娛樂等需求。因此博物館可以善用自身優勢，將過往累積教育與典藏研究成果的影音資料，整理歸類後，來吸引習慣線上學習、社交聯繫的年輕世代。

其實和實體參與相比，線上看展、聽音樂會也是具有相當優勢，那就是不用人擠人，待在家用平板或電腦就能辦到，而且現在的技術已經能做到視覺和聽覺的傳播，未來的科技如果能創造出觸覺和嗅覺的觀賞方式，肯定能夠提升真實感，提供民眾更多元、更完整的藝文體驗。



▲ 圖 6 建立線上資源平台滿足各類型的藝文需求，隨選隨看。

本市文化局除了蒐羅 68 個國內外免費資訊網站推出「線上藝文漫遊」專頁，更運用自身豐厚的藝文資源，結合博物館、圖書館與藝文展演資源，順勢推出「新北雲藝廊」、「新北 E 書房」以及「藝遊新北」線上平台，在家能欣賞藝文展覽、表演藝術，

更免費提供各種材料包、科技媒體，增加親子間的互動，在 110 年 7 月 15 日至 8 月 31 日推出 1 個月，觸及人次就高達 41 萬，提供民眾多元參與的選擇，為疫情下的「防疫新生活」持續注入藝術文化教育軟實力。

3. 善用社群媒體 虛實整合

隨著科技發展日益成熟，網路與行動裝置所帶來的便利性，以及社群媒體的普及與盛行，改變了民眾接收與累積知識的習慣，以往博物館所倚重「實物展現」的優勢，漸漸不再是吸引民眾入館參觀的主要誘因，博物館如果還是固守原有場域，被動等待民眾親近，可能只會流失遊客，而無法吸引新的群眾。

因此，除了原有研究出版、典藏展示的推廣方式外，本市博物館運用當前熱門的社群平台來民眾溝通對話，將實物、文字、圖片等靜態的研究成果，透過影音方式積極向外行銷，例如淡水古蹟博物館以「沒人在乎的淡古事件簿」為題，由館員自導自演拍攝短片，從不為人知的古蹟知識切入，透過華語、英語、日語、閩南語講解，透過 YouTube 等民眾喜歡接觸的管道，主動推介相關知識與資訊。

另外，館方也嘗試透過近年來深受年輕族群喜愛的聲音數位媒體「Podcast」（播客）方式來與民眾接觸。根據英國路透新聞學研究機構的調查，發現聽播客的聽眾主要有兩大動機，分別是「學習」跟「娛樂」，不管是哪個年齡層都希望藉由播客來獲得娛樂，越年輕者比例越高，青壯年聽眾則希望獲得娛樂之餘，也有知識性內容來填補空白時間，並保持對時事的敏銳度。（註 5）

例如坪林茶業博物館運用名人說茶方式，讓民眾隨時可以收聽到茶文化相關節目，淡水古蹟博物館則推出情境式 Podcast「淡博名利」，利用詼諧幽默的方式轉譯為日常生活中的對話，讓聽眾用耳朵逛古蹟，聽軼聞，認識更多歷史的趣事。至於 Podcast「考古愛講古」頻道，故事內容來自十三行博物館出版

《陶罐裡的秘密》、《陶偶家族》等繪本，涵蓋史前工藝、農耕、狩獵、建築等主題。節目製作過程無論是台語文翻譯、錄音、剪輯、混音等工作，都由館員齊力合作完成，讓聽眾在輕鬆的過程中了解文化脈絡的演變。疫情期間，愈來愈多民眾透過網路來了解博物館，線上服務也必須更加多元化。



▲ 圖 7 淡水古蹟博物館推出情境式 Podcast「淡博名利」。

4. 強化資訊技術應用

以上所述的數位服務雖然具有易於近用與無限次觀賞等優點，但是不可否認，博物館以往相當倚重的展示推廣手法，如精心策畫的展覽、豐富有趣的體驗課程與深入精彩的解說導覽等活動仍然具有相當的吸引力，而且透過現場空間的氛圍營造，以及藉由視覺、聽覺、觸覺與展品產生的互動感，這樣的親身感受還是難以被取代。

因此博物館必須積極建立民眾入館參觀的安心感，例如導覽解說可以朝向零接觸服務方向，鶯歌陶瓷博物館就有推出華語、英語、日語、臺語、客語、韓語、越南語、兒童專屬等 8 種版本的語音導覽，只要運用自己的手機或其他行動裝置，下載 App，運用科技協助，輕鬆安心享受專屬的導覽解說服務。

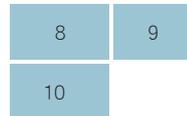


圖 8 零接觸服務 - 語音導覽

圖 9 零接觸服務 - 從聚落實景中看見千年前十三行人的生活面貌

圖 10 「八里聲音漫遊」透過聲音感受在地信仰。

十三行博物館所推出創新服務「八里聲音漫遊」，是將博物館歷年來的在地文史研究成果，轉化成充滿文藝風的文化旅遊行程，帶領民眾行經十三行遺址、挖子尾自然保留區、觀音山、渡船頭等不同時間之文化景觀，以聲音引領觀眾，只要透過手機或平板的聆聽裝置，就能感受在地豐富的人文與自然生態，也是頗受歡迎。

另外，隨著科技的進步，博物館也開始結合數位科技提升展示服務，尤其 5G 高效能運算，讓高清影像可以低延遲傳輸，結合 VR 技術令人有身歷其境的感受，例如黃金博物館規劃深入礦坑的虛擬體驗，以 5G 支援 VR 的多媒體運用，達到過往軟硬體無法呈現的精緻化內容和感官衝擊，提供參觀者有如重返當年礦坑內採礦的沉浸式體驗。這樣實驗性的做法，十三行博物館及府中 15 都有相關計畫推動，未來博物館將建立文化場域內容與科技跨界合作創新展覽之示範場域，創新展演藝術創作形式，出現全新的向大眾教育宣傳方式，這也是在館

藏研究調查累積出足夠的成果，以及數位技術運用日益成熟後，才能出現綜合應用的結果。



▲ 圖 11 十三行博物館以人面陶罐為主題開發相關商品。

5. 跨界共創文創加值

本市運用在地文化元素造就出風貌獨特的博物館，民眾除了親臨欣賞美麗的文物和藝術作品，還可以透過文創品，將滿滿回憶帶回家。

博物館的文創商品之所以受到歡迎，主要是因為與館舍特色或特展主題有很強的連結及識別性，例如黃金博物館的黃金尺、好運金鏟子與懷舊的復刻版臺金公司玻璃杯，讓人可以直接聯想到水金九過往的礦業歷史；淡水古蹟博物《古藝 GOOD EAT》系列則是發想自剛剛修復完成的歷史建築淡水木下靜涯舊居，由於原屋主是位畫家，館員靈機一動把畫筆與顏料碟變成實用的醬料刷與盤子，讓淡水的古蹟與藝術色彩化為美好生活的陪伴者。而十三行博物館為推廣鎮館之寶一人面陶罐，則與國內著名玻璃製造商「春池玻璃」跨界合作，研發兼具古早味與時尚感的「人面陶罐玻璃罐」（註6），除了是盛裝物品的收納罐，還能兼做擺飾、花器等，一物多用相當具有創意。

不過這兩年入館人次的減少也影響到文化商品店的收入，再加上近來網路媒介提供了更便利的購物環境與服務，讓民眾習於在家消費方式。面對這樣的發展狀況，博物館除了配合節慶舉辦相關活動，積極經營原有的實體賣店外，必須拓展網路之銷售通路，像是鶯歌陶瓷博物館除有「陶品集」、「小陶窩」兩處自營文化商品店，並於朱銘美術館、桃園國際機場設置免稅商店專櫃；為拓展行銷管道，更與電子商務平臺「Pinkoi」合作提供線上訂購，提供國內外消費者選購機會。此外，也積極串連地方產業，透過「鶯歌燒」的品牌，鼓勵在地業者提升技藝、創新產品，透過跨域共創的力量來提升品牌價值。

其實博物館透過跨域合作來開發及行銷文創商品，將深厚的文化意涵透過創意進行轉化，也是另一種形式的藝文扎根與推廣，未來在現有基礎上，結合藝術、古蹟、在地人文特色、產業及教育等元素，跨界跨域整合資源，才能持續為文創加值。

6. 區域串聯

博物館經營不能僅靠單一主題來吸引關注，也就是說各自為政、單打獨鬥的手法是無法長久保持民眾的新鮮感，要吸引遊客一再回訪更需要串聯周邊資源，互蒙其利、互相拉抬，像是深度走讀、文化體驗、小旅行等，透過小眾、客製化的遊程來符合民眾的需求，增加參與的誘因。

現在配合新北市 2030 文化願景藍圖，文化局逐步建構五條美學廊帶，博物館以各年度品牌活動打造區域特色，如鶯歌陶瓷博物館則推出國際陶藝雙年展、鶯歌燒品牌及春遊三鶯、鶯歌藝術季等活動，來營造陶瓷之城的意象；黃金博物館以礦山藝術季，開發藝術地景、推出文化行旅跨界合作；還有淡水



▲ 圖 12 2021 礦山藝術季 - 邀請藝術家創作地景藝術作品 - 方舟上的集會所，與居民協力合作，凝聚在地情感。



▲ 圖 13 「茶山療療」活動以坪林茶業博物館為核心，將整個坪林作為實踐場域。

古蹟博物館、十三行博物館、坪林茶業博物館等，由點線面進行串連與合作，建立屬於新北市特色的文化風貌，展現博物館無限可能的力量。

以坪林茶業博物館策劃推動綠色山林美學廊帶「茶山療療」活動來說，就是立基於坪林青山綠意的天

然環境，透過市集、音樂、展演、體驗與旅行等舒緩身心的活動，緩解因都市化緊張生活步調所帶來的焦慮情緒，在打造區域文化品牌活動的同時，來吸引民眾親近在地、親近文化，這些都是博物館在發揮館舍特色之餘，透過串聯與創新，建構更具深度與廣度的藝文服務。

四、結論

博物館的定位與發展原本就應該隨著時代潮流與社會需要，進行必要的調整與因應，朝向多面向去實踐。過往博物館常以參觀人次與門票收入等數據作為主要評核指標，但是這兩年來在疫情所帶來焦慮、不安全的社會氛圍影響下，從人次統計等相關資料來看，原有的經營模式與價值已經遭遇到嚴重挑戰，在國外還有博物館因財務受到嚴重影響而永久關閉的情形發生，博物館是否具有因應危機的調適能力成為面對這波疫情的重要考驗。

不過危機就是轉機，面對社會環境變動與觀眾需求改變，博物館必須重新思考運作模式與營運策略，那就是適應新常態、開發新觀眾、創造新連結。

從這兩年來可以發現，博物館努力於實體轉型，線上遠距的創新運用，讓民眾不再受限於時空，隨時隨地上網瀏覽博物館之 3D 藏品、展覽環景，國定古蹟林本源園邸的建築之美、鶯歌陶博館的精采豐富的陶藝典藏等盡在眼前；又如新北市美術館在實體館舍尚未落成前，透過跨域策展及虛擬數位展示美術館典藏，111 年 6 月推出的首次典藏展「廢墟再迷走」，就是線上即展場的概念，不僅有聲響、錄像、電音和數位雕塑等多元媒材，如同 Online game 的全新觀展體驗，都帶給人耳目一新的感受（註 7）。

除了上述短期因應作為之外，多元、創新、靈活有彈性的發展趨勢已成為博物館的既定目標，為展現有韌性的文化力，博物館必須持續累積線上藝文資源，提升互動性、可學性與娛樂性，並探究更多創新運用的可能性，例如府中 15 將串聯林本源園邸，運用 5G 低延遲、高畫質傳輸的技術，透過異地同步圓頂投影的方式，提供觀眾被包圍的沉浸式劇場體驗，預計在 111 年底呈現在民眾眼前。

當然在長期發展策略上，仍須積極建置數位科技藝文環境，加強科技導入，同步發展區域合作模式，展開各種跨域合作的新對話及新連結，並以開放積極的思維提供更為多元的參觀經驗，提升與民眾的互動性，拓展服務的廣度和深度，開發更多新觀眾，為後疫情時代所帶來的挑戰與變局作好準備。

註釋

- 註 1 陳韻涵（2020），疫情摧毀博物館 逾 500 間恐關門，聯合學苑，上網日期 111 年 3 月 10 日，檢自 <https://udncollege.udn.com/4974/>。
- 註 2 王嵩山（2012）。博物館與文化。臺北市：國立臺北藝術大學，遠流，民 101 年。頁 276。
- 註 3 同註 2。頁 279。
- 註 4 網路溫度計，愛逛展的請收！台灣 10 大「線上展覽」讓你在家飽覽文物展品，上網日期 110 年 7 月 15 日，檢自 <https://news.cts.com.tw/cts/life/202106/202106232047116.html>。
- 註 5 陳貞樺，明星、政治人物也瘋狂，Podcast 為何在台灣爆紅？，天下雜誌。上網日期 111 年 3 月 15 日，檢自 <https://www.cw.com.tw/article/5100792?template=fashion>。
- 註 6 市政新聞：人面陶罐變透明 十三行文化商店秀創意。上網日期 110 年 11 月 30 日，檢自 <https://www.ntpc.gov.tw/ch/home.jsp?id=e8ca970cde5c00e1&dataserno=e70b491ffc908d45f5aab47e4b5c0524>。
- 註 7 市政新聞：新北市美術館首檔典藏線上展「廢墟再迷走」開啟多重跨域虛擬感官體驗。上網日期 111 年 9 月 6 日，檢自 <https://www.ntpc.gov.tw/ch/home.jsp?id=e8ca970cde5c00e1&dataserno=00490d802fb80395098fb632c1c0f1e6>。

參考文獻

1. 王嵩山，博物館與文化。臺北市：國立臺北藝術大學，遠流，民 101 年。
2. 王嵩山，博物館、思想與社會行動。新北市：遠足文化，民 104 年。
3. 史蒂芬·威爾 (Stephen E. Well)；張譽騰譯，博物館重要的事，臺北市：五觀藝術事業有限公司，民 104 年。
4. 施伯燁，群媒體一使用者研究之概念、方法與方法論初探，傳播研究與實踐·第 4 卷 第 2 期·頁 207-227·103 年 7 月。
5. 陳貞樺，明星、政治人物也瘋狂，Podcast 為何在台灣爆紅？，天下雜誌，2020/06/19。上網日期 111 年 3 月 15 日，檢自 <https://www.cw.com.tw/article/5100792?template=fashion>。
6. 陳韻涵，疫情摧毀博物館 逾 500 間恐關門，聯合學苑，2020/06/10。上網日期 111 年 3 月 10 日，檢自 <https://udncollege.udn.com/4974/>。
7. 雪倫·狄肯曼 (Sharron Dickman) 作；林潔盈譯，如何行銷博物館：推廣博物館，美術館和展覽的概念與方法。臺北市：五觀藝術管理出版，民 91 年。
8. 黃光男等著，新世紀的博物館營運。臺北市：國立歷史博物館，民 91 年。
9. 項潔、陳雪華主編，數位博物館大觀園。臺北市：遠流出版社，民 92 年。
10. 新北市政府文化局，中華民國 110 年新北市政府文化局統計年報，111 年 6 月出版。

圖目次

- 圖 1 以主動出擊的方式，讓博物館直接走到民眾身邊。（坪林茶業博物館提供）
- 圖 2 透過館校合作，讓傳統表演藝術前進校園（新北市政府文化局提供）
- 圖 3 新北市公立博物館（含林本源園邸）進館人次概況（資料來源：中華民國 110 年新北市政府文化局統計年報）
- 圖 4 透過數位博物館，民眾可以宅在家清楚欣賞珍貴館藏。（鶯歌陶瓷博物館提供）
- 圖 5 林本源園邸「線上遊園」利用 3D 點雲建模導覽影片，在家也能身歷其境。（林本源園邸提供）
- 圖 6 建立線上資源平台滿足各類型的藝文需求，隨選隨看。
- 圖 7 淡水古蹟博物館推出情境式 Podcast「淡博名利」。（淡水古蹟博物館博物館提供）
- 圖 8 零接觸服務 - 語音導覽（鶯歌陶瓷博物館提供）
- 圖 9 零接觸服務 - 從聚落實景中看見千年前十三行人的生活面貌。（十三行博物館提供）
- 圖 10 「八里聲音漫遊」透過聲音感受在地信仰。（十三行博物館提供）
- 圖 11 十三行博物館以人面陶罐為主題開發相關商品。（十三行博物館提供）
- 圖 12 2021 礦山藝術季 - 邀請藝術家創作地景藝術作品 - 方舟上的集會所，與居民協力合作，凝聚在地情感。（黃金博物館提供）
- 圖 13 「茶山療療」活動以坪林茶業博物館為核心，將整個坪林為實踐場域。（坪林茶業博物館提供）

傳統陶瓷藏品命名規則之探討

新北市立鶯歌陶瓷博物館－蘇世德

摘要

本研究主要探討各博物館傳統陶瓷藏品的命名是否具有規則性，字數多寡是否具有範圍限制。典藏管理人在管理經驗中經常遇到器物命名所帶來的困擾，因此，本研究採較具有代表性的故宮陶瓷藏品命名為研究對象，分析其藏品命名結構的組成規律，與命名字數的趨勢，以做為博物館未來入藏傳統陶瓷藏品的命名參考。

傳統陶瓷器物較佳命名方式中，無釉器以「胎質＋形制」為基礎再加以延伸，施釉器以「釉彩＋紋飾＋形制」為基礎再加以其他單詞變化應用。最普遍命名字數介於 5 到 10 字之間，可依器物外觀狀況調整。

壹、前言：

在一般人言談溝通中，談論物件時若無法說出一個物件的名稱，或說出名稱仍無法讓對方了解所指何物，此時通常會透過指稱物外觀的描述，包括材質、形狀、大小、顏色、紋飾、局部特徵，甚至年代與用途來補充說明。因此，以適切的名稱為一件陶瓷藏品命名，非常有助於藏品管理、搜尋與應用。

從人類發明陶瓷以來歷經數千年演變，不僅陶瓷造形越來越多樣，陶瓷器物外觀的裝飾技法、紋飾與釉色表現也越趨龐雜，因此，陶瓷的名稱常常無法以單純的名詞來指稱，需透過多個外觀描述的單詞字串來形容，甚至加上年代與用途，才能清晰表述這件陶瓷的特徵。

作者在從事陶瓷典藏管理個人經驗中，發現陶瓷藏品命名與物件外貌的落差，以及過度精簡命名對於藏品管理與應用的困擾，於是興起陶瓷文物名稱是否有一套命名規則的疑問與探究動機。

綜觀國內各博物館陶瓷藏品命名，發現有些博物館維持比較一致的一或兩套藏品命名方式，有些則在不同時期有不同的藏品命名特性。故宮典藏陶瓷大多數是清宮舊藏，名稱也大多有舊名依據。作者發現故宮在陶瓷藏品命名的作法中，具有較為清晰的命名規則。研究過程中也同時發現一些博物館之藏品命名問題，例如五種不同器形以相同的名稱命名；兩件同樣外貌的藏品命名卻有相同文字的不同排列順序名稱；同一批同造形不同花色藏品以相同名稱命名的現象，筆者也注意到同樣外觀的藏品在不同的博物館裡各自擁有截然不同的命名。

關鍵字詞：陶瓷、命名、名稱、典藏管理

當各收藏單位各自管理應用自己藏品時，命名問題尚且不顯著，但是借用各館藏品的主題特展上，藏品命名落差的問題就會突顯出來，尤其藏品影像數位化之後，在應用網路共構平臺查詢特定藏品時，更會顯示藏品命名差異所造成的查詢困擾，降低了共構平臺串聯各館典藏供國人以單一窗口查詢的一番美意。

本研究主要以故宮博物院傳統陶瓷藏品命名之多元組合結構相關問題為探討內容範圍，並擴及其他博物館藏品之命名，其中以國立故宮博物院官網的「故宮 OPEN DATA 專區」有圖可資查詢的陶瓷藏品為主¹。

本研究的空間範圍以故宮博物院之陶瓷藏品為對象，不論其藏品出產地為中國大陸或其他國家與地區，藏品所在地包括故宮本院及南院。

本研究的時間範圍包括各博物館陶瓷藏品中，從史前時代製造到二次戰後生產的陶瓷，皆為本文主要研究的藏品生產時間範圍。資料收集時間範圍則以今年（111年）7月間各博物館數位網站可查詢且有圖片者為主，輔以此前已出版之各博物館陶瓷專題出版品。

本研究之目的在尋找適合於博物館陶瓷典藏管理及展覽應用的陶瓷命名規則，以利於器物之命名與其外觀有較佳的連結。同時提供管理者在眾多相近藏品中之辨識與管理，進而能對未來的數位化陶瓷資料查詢有所助益。本文以整理出命名通則為目的，至於各館陶瓷藏品命名用詞之詞意、特例，甚至誤植則不在本研究探討範圍。

本研究方法為蒐集國立故宮博物院網站之陶瓷藏品命名，輔以各館出版品中之陶瓷藏品，將命名拆解及排列比對，以了解多元組合命名中的單詞是擷取

自器物之何種特徵屬性，其排列先後次序為何，進而整理出較通用的命名規則，並探討命名字數長短在實際應用上的問題，以供本館新進傳統陶瓷命名之參考。

文獻回顧部分，由國家圖書館博碩士論文的查詢中可發現²，以「名稱」為題的論文有 298 篇，涉及「命名」探討的論文則有篇 163 篇，其中，以「名稱」為題論文中，工程學門論文是為大宗 52 篇，商業及管理學門為次有 46 篇，而較相近學門如人文學門 21 篇、藝術學門 4 篇。以「命名」為題之人文學門論文有 28 篇，藝術學門 1 篇，然而這些論文並無博物館相關系所探討相近問題之論文，也幾乎無涉及多元組合命名結構與物件外貌對應之命名研究者。僅〈台閩地區古蹟類別與名稱訂定之研究—以內政部公告之古蹟名冊為例〉³以《文資法施行細則》中之古蹟類別，分別以時間與空間特性探討不同類別古蹟命名之特性，作用在理解其命名模式與特性。

期刊論文部分，與博物館相關的有筆者 2014 年探討教育推廣活動名稱設計者⁴，旨在探討動手做活動主標題與副標題命名設計規則，並結合活動體驗者之問卷調查以佐證命名效益。

期刊論文直接與陶瓷命名相關的有施靜菲與彭盈真合著的〈從文化脈絡探討清代釉上彩名詞—琺瑯彩、洋彩與粉彩〉⁵，由分析此三種相互混淆的釉上彩名詞背後發展歷程與名稱應用的歷史脈絡，以釐清清代釉上彩瓷的發展，以及各名詞具體定義與適用範圍。

¹ 國立故宮博物院故宮典藏資料檢索網頁，<https://digitalarchive.npm.gov.tw/>。

國立故宮博物院故宮 OPEN DATA 專區網頁。<https://theme.npm.edu.tw/opendata/>。

² 國家圖書館臺灣博碩士論文知識加值系統。<https://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gsweb.cgi/ccd=GJalV8/search#result>。

³ 李佩茹，《台閩地區古蹟類別與名稱訂定之研究—以內政部公告之古蹟名冊為例》，國立雲林科技大學文化資產維護系碩士論文，未出版，2003。

⁴ 蘇世德，〈陶博館教育推廣活動名稱設計初探—以 2012 至 2014 年暑假期間戶外動手做體驗活動為例〉，《陶博館研究集刊 2013-2014》，新北市：新北市立鶯歌陶瓷博物館，頁 68-88，103 年。

貳、陶瓷藏品命名中各單詞屬性名稱

綜觀各博物館陶瓷藏品命名，只看其外觀與用途的命名，通常至少有兩個以上單詞結合，多則有 5、6 個單詞的組合，如果再加上朝代、年號、窯口，則命名字數變得多又長。在拆解故宮 160 件陶瓷藏品命名時，經分析其單詞指稱內容屬性後，解析出命名中較常應用的組成單詞屬性名稱如下：1. 國家、2. 朝代、3. 年號、4. 窯口、5. 胎質、6. 釉彩、7. 裝飾技法、8. 紋飾、9. 特殊造形、10. 器用、11. 配件、12. 形制等，分別解釋如下：

一、國家：中國製造為大宗，不特別標示國名，其他國家製作則標示國名，如日本、越南、印尼。因本文討論其他國家製作之藏品者稀少，故併於朝代欄位中加以分析。

二、朝代：器物經研究確認朝代者標示其朝代，例如：春秋、西晉、南宋、北宋～金、清、民國；若知某朝代的某時期者，則標識更明確之時期，例如：北宋十二世紀、西漢末至東漢初、北宋十世紀、清十八世紀等。

三、年號：常見於有年號落款者，像是康熙、雍正、乾隆、洪憲等。

四、窯口：具有明確窯口特徵者標示其窯口，有官窯、龍泉窯、吉州窯、定窯、耀州窯系等；極少數知其作者的，則標示作者名。

五、胎質：未上釉者及陶器較常見稱其胎質，如黑陶、澄泥、白陶、紫砂，僅有少數特定年代（洪憲）藏品才會指稱瓷胎。至於宜興胎的稱法，僅標示了胎的產地，原因在於取自他處產地的胎回來施釉製

作，而非整個器物皆製作於同一窯口。此單詞並未明白指稱胎質為朱泥、紫砂或其他顏色胎質，但相對於其他同時期（康熙）同窯口製作器物來看，宜興胎代表著異於潔白瓷器的陶胎，故放在胎質處加以分析。

六、釉彩：以釉覆蓋器物表面來裝飾的，例如青瓷、黑釉、霽青釉、茶葉末釉，或是釉上、釉下彩繪裝飾者，例如青花、鐵繪、鬥彩、琺瑯彩，或是指稱彩繪之底色如紅地、黑地。至於白瓷之指稱牽涉較多問題，國人對於「白」字指稱純白或接近白的顏色，也可用於無色，所以只要是瓷質胎燒製程度達到敲擊聲音清脆者都可稱為瓷，未達清脆者稱白陶。因此，瓷質胎上白色釉或上透明釉透出白色胎底者都可稱為白瓷，透明釉即是無色概念的「白」，白瓷在本文歸類於釉彩。

七、裝飾技法：在胎上裝飾的各種技法，例如剔花、畫花、刻花、加彩，或釉上繪製的技法，例如描金、畫等。

八、紋飾：標示圖紋內容者，包括主要裝飾紋樣或底紋，例如交戰圖、魚紋、福壽、三清詩、稜線、暗耳、錦地等。

九、特殊造形：陶瓷器坯體以拉坯製造者為大宗，所以圓形通常不特別指稱，其他相對少見器形則加以標示，例如方形、八角形，或器口形式如葵口、海棠式、折沿，或相對大小之指稱者例如「大」碗。

十、器用：部分器物有專屬用途者以其用途稱之，例如「茶」壺、「筆」洗、「水仙」盆、「茶葉」罐等。但水注一詞不再拆分，因注字是注水的動作，而不是器物名詞。

⁵ 施靜菲、彭盈真，〈從文化脈絡探討清代釉上彩名詞－琺瑯彩、洋彩與粉彩〉，《故宮學術季刊》，29 卷 4 期，頁 1-74，2012 年。

十一、配件：特殊配件須標示以示區別，例如「蓋」罐以區別蓋之有無、「提樑」壺以標示壺把形式、「帶托」「蓋」碗以標示其成組之配件，雖然最常見的形式一般不特別標示，但仍有少部分藏品在命名裡加以指稱，例如正把茶壺造形稱為「把」壺。

十二、形制：各器物命名字串裡最後一個詞，用以指稱約定俗成的器物名稱，本文統稱為「形制」，如盤、碗、杯、罐、瓶。

參、陶瓷藏品命名中各單詞排列組合

本文在了解陶瓷命名字串中各單詞屬性之後，拆解各命名中單詞屬性的採用與排序，發現一些單詞屬性使用的規則，除了胎質排列次序較有歧異性之外，大致上依據上節 12 個單詞先後次序排列來組合，也就是 1. 國家、2. 朝代、3. 年號、4. 窯口、5. 胎質、6. 釉彩、7. 裝飾技法、8. 紋飾、9. 特殊造形、10. 器用、11. 配件、12. 形制等。

在故宮網站所查詢陶瓷藏品命名裡常見含有前 4 項單詞者，在故宮出版品裡，如《故宮藏瓷大系 宣德之部上》每件器物命名最前面有「宣德款」或「無款」且與後面文字相連，明顯將「宣德款」列入器物命名之中，但是在較早期出版品《明宣德瓷器特展目錄》中的器物命名，宣德二字放最前，但與後方作品名稱間隔一字空格，顯然宣德不屬於命名中的單詞。《故宮藏瓷大系鈞窯之部》每件器物命名裡面皆有鈞窯二字且與後面命名文字相連，而最前方的朝代則與後方命名間隔一字空格；《定窯白瓷特展圖錄》裡面器物命名前皆有定窯或其他窯口之單詞，且與後面命名文字相連，但名稱隔一空格之後有朝代，明顯將鈞窯與定窯之窯口歸為命名內容的一部分，而朝代不屬於命名內容。至於《明代初年瓷器特展目錄》僅採 12 個單詞之第 5 個單詞（含）之後的單詞排列之命名，與本文著重器物命名與實際外貌之契合度，僅分析器物外觀可見之造

形、材質、裝飾等特徵部分的擷取內容相同，這些部分也是各器物命名中，容易因取捨而造成較大命名差異者，故本文暫不列入國家、朝代、年號、窯口等前 4 個單詞屬性來分析。

部分屬性單詞因同一器物上有二項或更多同屬性特徵，在命名上有些器物會擇其最大特徵或同時使用兩項特徵，例如琺瑯彩紅地剔花花卉魚藻茶碗（圖 1），在此將同屬性特徵放在一起討論，如同屬釉彩的琺瑯彩與紅地、同屬紋飾的花卉與魚藻。雖然胎質在故宮陶瓷命名的單詞排列上歧異性頗大，今以相對出現頻率最高處，置於外觀之第一個單詞加以探討。



▲ 圖 1 琺瑯彩紅地剔花花卉魚藻茶碗，國立故宮博物院提供。

今將故宮博物院官網裡「故宮 OPEN DATA 專區」所查詢到的 160 筆陶瓷藏品名稱依其單詞組合數列表如附錄 1，可看出許多命名單詞組合的規律，分析如下。

一、2 單詞組合：拆解各命名中單詞屬性的採用與排序，最精簡的屬 2 單詞組合，共 11 件，有「胎質 + 形制」1 件，例如灰陶甌。「釉彩 + 形制」共 8 件，例如青瓷盤，「特殊造形 + 形制」共 2 件，例如三足爐，2 單詞組合物件命名字數有 3 字及 5 字者，這些器物並非無其他表徵特性可供擷取來命名，例如灰陶甌（圖 2）下有三足，中段細腰，口略縮並具口唇，器表滿佈垂直線紋，上下段各有一弦紋，都可加入命名中以突顯與其他同類形器物之差異。2 單詞組合在陶博館藏品中頗為常見，精簡

命名雖然應用上方便，但同類形器物藏品多時則易混淆。



▲ 圖 2 灰陶甗，國立故宮博物院提供。

二、3 單詞組合：3 單詞組合共 59 件，物件命名字數從 3 字到 10 字，單詞組合方式分析如下：

「胎質+裝飾技法+形制」有 1 件彩繪陶豬，此件為企業捐贈，單詞排列方式為「裝飾技法+胎質+形制」，與本文所列者有異。「胎質+紋飾+形制」有 1 件白陶竹文圖風爐，「胎質+特殊造形+形制」如澄泥括囊硯共 4 件，「釉彩+裝飾技法+形制」如青瓷堆塑罐共 4 件，「釉彩+紋飾+形制」共 20 件，其中，23 號黑釉兔毫盞之兔毫乃燒製時自然形成，非人工繪製；24 號之釉鷓鴣斑碗與故宮另一件黑釉鷓鴣斑碗近似，應是名稱漏字。「釉彩+特殊造形+形制」如青瓷貫耳壺共 20 件，「釉彩+器用+形制」共 1 件霽青釉茶壺，「釉彩+配件+形制」如冬青釉蓋罐共 3 件，「紋飾+特殊造形+形制」如昇天圖畫像磚共 4 件，「紋飾+器用+形制」有 1 件竹梅報喜茶壺。其中以「釉彩+特殊造形+形制」及「釉彩+紋飾+形制」各有 20 件最多，再來是「胎質+特殊造形+形制」、「釉彩+裝飾技法+形制」、「紋飾+特殊造形+形制」各 4 件。

三、4 單詞組合：4 單詞組合共 64 件，物件命名字數從 6 字到 11 字，經分析後，命名中胎質單詞的

排列位置如下：

「胎質+釉彩+紋飾+形制」有 3 件，其中，洪憲瓷常見強調其胎為瓷質，並將瓷字放在緊鄰形制之前，形成「釉彩+紋飾+胎質+形制」之組合，如五彩福壽瓷碗。而雍正年製的瑤瑯彩瓷玉堂富貴圖碗，也同樣強調其瓷胎，但瓷字位置又與其他同樣帶有胎質器物者不同，形成「釉彩+胎質+紋飾+形制」。對於瓷器普遍的時期，此處之瓷字皆可省略而無需強調，只以「釉彩+紋飾+形制」命名即可。

「胎質+釉彩+特殊造形+形制」有 3 件，與上一個組合同樣有排列各異的情形，如紫砂胎紫金釉套杯為胎質最前的排列方式，赤樂雙耳陶壺則為「釉彩+特殊造形+胎質+形制」之排列。紫砂胎相對數量少，可在命名時強調，但赤樂屬樂燒之一品項，樂燒皆為低溫燒製，肯定屬陶質，亦無需強調，可精簡稱為赤樂雙耳壺即可。

「胎質+裝飾技法+紋飾+形制」有 1 件為紫砂雕漆雜寶紋壺。「胎質+裝飾技法+特殊造形+形制」則有 2 件，如灰陶加彩神獸壺、加彩陶武士俑，兩件雖有同樣的屬性組成內容，但排列方式並不同，在故宮無釉器裡普遍有此排列次序各異的現象。此二件之前二單詞互換排序皆無不可，只要形成一個博物館的命名統一規則即可。

命名中未特別描述胎質的如下：「釉彩+裝飾技法+紋飾+形制」有 12 件，全數皆依同樣排列規則排序，如青瓷劃花三魚紋碗。「釉彩+裝飾技法+特殊造形+形制」有青瓷刻花鼓式座墩 1 件。「釉彩+裝飾技法+配件+形制」有仿雕漆紅釉銀裡蓋碗 1 件，其胎仿雕漆作法雕成錦地，雕刻技法名實相符，故將仿雕漆列為裝飾技法討論之。「釉彩+紋飾+特殊造形+形制」有 8 件，其中白瓷官字花式碗為碗底有官字刻款者，本文將此刻款放在紋飾討論。有關陶瓷器款識亦可單獨為一單詞，但故宮陶瓷器命名將底款的朝代年號放在 12 個單詞的第 2 和第 3，刻款則放在第 6 的釉彩之後，而詩文落款

並未在本文收集的器物命名中出現。

「釉彩+紋飾+器用+形制」有 20 件，其中，青瓷無紋水仙盆（圖 3）因全器無任何冰裂紋而特別指稱之，屬故宮藏瓷之特例。「釉彩+紋飾+配件+形制」有 5 件，皆為有蓋之器，如冬青暗耳蓋罐。「釉彩+特殊造形+器用+形制」有 2 件，如青瓷蓮花式溫碗。「釉彩+特殊造形+配件+形制」有 3 件，如白瓷龍口執壺、白瓷瓜式提樑壺。其中，執壺就是有把可供握取之壺，類似的握把器物則以把壺稱之，或直接稱為壺。「裝飾技法+紋飾+特殊造形+形制」有 4 件，如印花海石榴紋笠式碗。



▲ 圖 3 青瓷無紋水仙盆，國立故宮博物院提供。

4 單詞組合中以「釉彩+紋飾+器用+形制」有 20 件最多，「釉彩+裝飾技法+紋飾+形制」有 12 件居次，「釉彩+紋飾+特殊造形+形制」有 7 件排第 3。

四、5 單詞組合：5 單詞組合共 18 件，物件命名字數從 9 字到 14 字，經分析後，命名中單詞組合方式如下：

「胎質+釉彩+裝飾技法+紋飾+形制」有 2 件，如瓷胎畫琺瑯花蝶紋壺，瓷胎及琺瑯彩使用繪畫技法皆為普遍之事可省略之，僅稱之琺瑯彩花蝶紋壺。「胎質+釉彩+紋飾+配件+形制」有琺瑯彩瓷喜報雙安把壺 1 件（圖 4），此件與前一件外貌完全相同，器身左右兩側皆有不同內容的開光紋飾，只是各取不同主紋飾命名，卻出現截然不同的命名，這在查詢與策展應用上容易誤以為是兩件不同的器物。



▲ 圖 4 琺瑯彩瓷喜報雙安把壺，國立故宮博物院提供。

「釉彩+裝飾技法+紋飾+特殊造形+形制」有 9 件，如白瓷劃花蓮紋長頸瓶。「釉彩+裝飾技法+紋飾+器用+形制」有 3 件，如琺瑯彩藍地剔花纏枝花卉茶碗。「釉彩+紋飾+特殊造形+器用+形制」有 1 件，如青花後赤壁圖方形茶葉罐。「釉彩+紋飾+特殊造形+配件+形制」有 1 件，如青花羅漢圖提樑方盤，此件單詞排序為「釉彩+紋飾+配件+特殊造形+形制」，與最普遍的排序有異。「釉彩+紋飾+器用+配件+形制」有 1 件，如五彩龍鳳紋茶葉蓋罐。

5 單詞組合中以「釉彩+裝飾技法+紋飾+特殊造形+形制」9 件最多，「釉彩+裝飾技法+紋飾+器用+形制」3 件居次。

五、6 單詞組合：6 單詞組合共 9 件，物件命名字數從 10 字到 14 字，經分析後，命名中單詞組合方式如下：

「胎質+釉彩+裝飾技法+紋飾+特殊造形+形制」有 4 件，如鏤彫卍字八角彩瓷爐座及宜興胎畫琺瑯四季花卉方壺皆在排序上與最普遍排列方式不同，前者將釉彩與胎質接續放在形制前，形成「裝飾技法+紋飾+特殊造形+釉彩+胎質+形制」之排列，此件多重裝飾技法與紋飾，不同人會因重點不同而有不同命名，而後者為「胎質+裝飾技法+釉彩+紋飾+特殊造形+形制」之排序。

「胎質+釉彩+裝飾技法+紋飾+器用+形制」有宜興胎畫琺瑯花卉茶碗等 2 件。「胎質+釉彩+裝飾技法+紋飾+配件+形制」有 2 件，如宜興胎畫琺瑯四季花卉蓋鍾。「釉彩+裝飾技法+紋飾+特殊造型+配件+形制」有白瓷劃花鋪首龍耳方壺 1 件，此件命名在特殊造型與配件的排序互換，可見其原因在於強調壺身方形，若依照普遍規則命名，易造成龍形耳為方形但壺身不是方形的誤解。

6 單詞組合中以「胎質+釉彩+裝飾技法+紋飾+特殊造型+形制」4 件最多，「胎質+釉彩+裝飾技法+紋飾+配件+形制」與「胎質+釉彩+裝飾技法+紋飾+器用+形制」各 2 件居次。6 單詞組合裡面有 7 件畫琺瑯器物，畫琺瑯在故宮其他同類型裝飾陶瓷器裡，另有命名為琺瑯彩者，如此則能符合最普遍的命名排序。

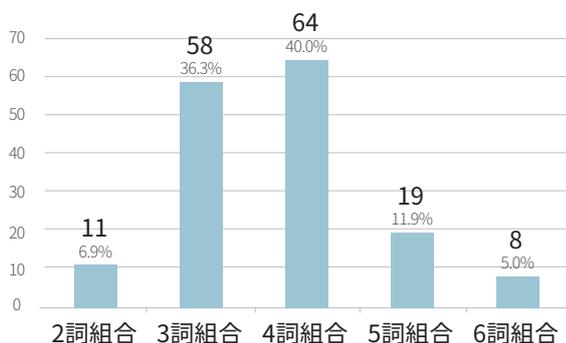
肆、陶瓷藏品命名中各單詞組合應用統計分析

從上述陶瓷藏品命名中，各單詞排列組合分析可得知，每種不同單詞組合的件數及每種單詞組合數的命名總件數。將各單詞組合數及其命名件數數據製作成表，並統計數據計算出百分比如表 1，以每種單詞組合的件數合計來看，應用最多的是 3 個和 4 個單詞組合的命名（圖 5），此二者加起來比例超過 76%，有很明顯的集中趨勢。

單詞組合數	2 詞組合	3 詞組合	4 詞組合	5 詞組合	6 詞組合
不同單詞組合之件數	8	20	20	9	4
	2	20	12	3	2
	1	4	7	2	2
		4	5	1	1
		3	4	1	
		3	3	1	
		1	3	1	
		1	3		
		1	2		
		1	2		
			1		
			1		
各單詞組合數之命名件數	11	58	64	18	9
百分比	6.9%	36.3%	40.0%	11.9%	5.0%

▲ 表 1 陶瓷命名各單詞組合數之不同組件數統計表

各單詞組合之命名件數



▲圖5 各單詞組合之命名件數長條圖

雖然不同藏品的釉藥使用及裝飾紋樣的繁簡有很大落差，但是每件陶瓷都有胎的質地、成形技法、特殊造形及形制至少4種可供擷取應用的特徵單詞，若再加上施釉，又有釉色可供擷取，也就是單詞擷取在4到5個比較能完整的描述一件陶瓷器，3個單詞組合已是較精簡的命名法，例如冬青釉蓋罐從命名看不出罐及蓋的造形是何樣，青瓷劃花盤命名看不出劃花是甚麼紋樣，黑陶繭形壺名字看不出壺身橫橢圓形且有多組弦紋。

再從各種單詞組合數的不同組合命名個數來看可見以3單詞的「釉彩+紋飾+形制」、「釉彩+特殊造形+形制」與4單詞的「釉彩+紋飾+器用+形制」各有20件最多（附錄1），其次是4單詞的「釉彩+裝飾技法+紋飾+形制」有12件居次，再來是5單詞的「釉彩+裝飾技法+紋飾+特殊造形+形制」9件，2單詞的「釉彩+形制」8件，4單詞的「釉彩+紋飾+特殊造形+形制」有7件。從這些數量較多的組合方式可發現，每一種都擁有2單詞的「釉彩+形制」組合，而3單詞以上的組合，除了「釉彩+特殊造形+形制」之外，其他數量較多的組合都有「釉彩+紋飾+形制」的基本組成，可見在施釉陶瓷器裡面，命名組合以「釉彩+紋飾+形制」及其變化最多，在較多個數的命名組合（表1之粗體字）裡面佔了 $(20+20+12+9+7)/(20+20+20+12+9+8+7)=(68/96)\%=70.8\%$ ，在所有命名組合裡面佔了 $(68/160)\%=42.5\%$ ，可見在施釉陶瓷器皿裡面，「釉彩+紋飾+形制」是最常應用的命名基本組合，再外加上其他單詞予以變化應用。

伍、陶瓷藏品命名中字數統計分析

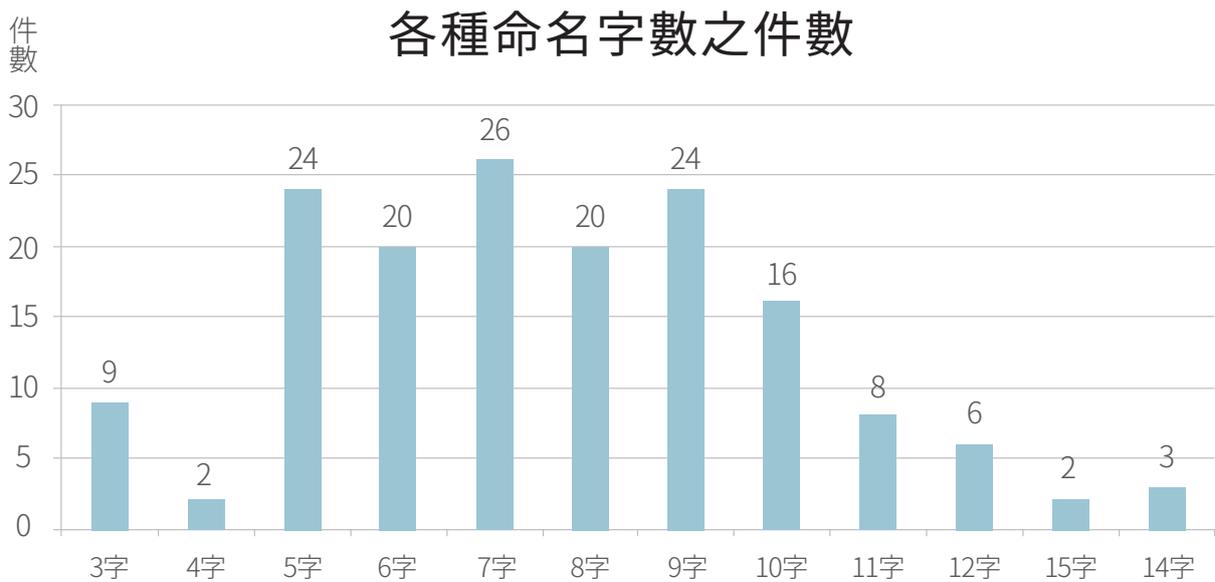
本文限於篇幅而未呈現各藏品名稱字數排序列表，僅以數據製表。若單以每個命名的字數來分析故宮這160件陶瓷器命名，從「各種命名字數之件數長條圖」（圖6）可見故宮陶瓷器命名字數落在3字到14字之間，其中，以5到10字較多，尤其以7字有26件最多，5字和9字各有24件居次，接下來是6字和8字各20件，10字的有16件。

如果將命名字數結合單詞組合數來看，可見這些較多的命名字數，大多偏重在3單詞組合或4單詞組合裡（圖7及表2）。其中，5字之命名字數集中在3單詞組合之命名，有21件。6字之命名字數集中在3單詞與4單詞組合，3單詞組合有14件，4單詞組合有6件。7字命名字數集中在3單詞及4單詞組合，其中，3單詞組合10件，4單詞組合16件。8字命名字數集中在3單詞及4單詞組合，其中，3單詞組合7件，4單詞組合13件。9字命名字數集中在4單詞組合有15件，10字命名字數集中在4單詞組合有9件。

以上各單詞組合結合命名字數之分析數據中，最多數量的是3單詞組合且命名字數5個字的有21件，其次是4單詞組合且命名字數7個字的有16件，第3的是4單詞組合且命名字數9個字的有15件，再來是3單詞組合且命名字數6個字的14件，4單詞組合且命名字數8個字的有13件，接下來是3單詞組合且命名字數7個字的有10件。換句話說，命名字數結合單詞組合數之中，3單詞組合的以一件命名5字最多有21件，6字居次有14件，7字的10件排第3。4單詞組合中以7字最多有16件，9字居次有15件，8字的3有13件，排第4的是10字有9件。

命名 字數	單詞 組合數					
	2 詞組合	3 詞組合	4 詞組合	5 詞組合	6 詞組合	合計
3 字	8	1	0	0	0	9
4 字	0	2	0	0	0	2
5 字	3	21	0	0	0	24
6 字	0	14	6	0	0	20
7 字	0	10	16	0	0	26
8 字	0	7	13	0	0	20
9 字	0	2	15	7	0	24
10 字	0	1	9	3	3	16
11 字	0	0	5	3	0	8
12 字	0	0	0	3	3	6
13 字	0	0	0	2	0	2
14 字	0	0	0	1	2	3
合計	11	58	64	19	8	160

▲ 表 2 各單詞組合數與命名字數對應之件數表



▲ 圖 6 各種命名字數之件數長條圖

各單詞組合與命名字數對應之件數



▲ 圖 7 各種命名字數之件數長條圖

陸、故宮藏品命名分析後的思考

為了解故宮較後期入藏陶瓷藏品命名是否依照舊藏命名原則來應用，本文收集故宮藏瓷命名時，特地納入幾件故宮南院入藏之日本、越南陶瓷，發現裡面應用了一些非舊習慣的用詞，例如越南三足奩的高溫灰釉其實就是原始青瓷。故宮舊藏命名在不同朝代的習慣略異之下，新進藏品只要依據任一朝代習慣規則就不會太突兀，例如日本的鏤彫卍字八角彩瓷爐座雖與最普遍命名之單詞排序有異，但卻與同樣異於普遍規則的民國洪憲五彩福壽瓷碗有近似之處。



▲ 圖 8 作品名稱在特展作品解說牌上的應用實例，謝采容設計。

從國立歷史博物館《館藏中國歷代陶瓷特展》中的命名與故宮藏品比較，史博館用字略精簡，字數分佈從 2 字到 10 字，以 4 到 7 字較多，少於故宮藏品命名用字較常見的 5 到 10 字，而鶯歌陶瓷博物館傳統陶瓷藏品命名相較之下更加精簡。

命名字數長度若考量在展示時的作品解說牌應用，則可參考解說牌製作的諸多考量。如果以特展展示形式來看，因作品比較獨立，間距較寬，相對參觀者有較遠距離觀看，所以解說牌文字使用級數較大，如陶博館特展作品名稱使用 28 級字（圖 8），則在解說牌裡一行最多可排 12 字。由於隔壁一行就是作者姓名，考量視覺習慣及美感，作品名稱字數如果沒有比人名長，則較不易搜尋，所以長度在 4 到 12 字之間是較佳的特展展示考量字數。

柒、結論

從本文的分析結果顯示，傳統陶瓷器物命名的單詞組合方式，在無釉陶瓷器物較佳命名方式以「胎質＋形制」為基礎加以延伸，胎質放裝飾技法前或後方，可依各博物館統一做法而定。在施釉陶瓷器皿較佳命名方式裡，「釉彩＋紋飾＋形制」是最常應用的命名基本組合，可再加上其他單詞予以變化應用。單看陶瓷器命名字數時，故宮以 5 到 10 字最普遍，史博館則以 4 至 7 字為多，皆可做為藏品命名之參考應用。

鶯歌陶瓷博物館最早期傳統陶瓷藏品為臺北縣時代所移撥，其命名多是購入時清冊註錄名稱直接使用，用詞多數精簡，且部分命名採民間口語化稱呼。在本文分析故宮典藏陶瓷命名後，可利用其最常見的命名規則及字數為基礎，以檢視自身藏品命名修改之可行性，使藏品命名在管理上獲得更有系統、更有效率的應用。筆者也期許藏品命名的重視，能有助於影像數位化之後提供民眾更加優化便民的藏品查詢服務。

本文限於篇幅，僅探討命名字串的排列組合與字數，未能以問卷統計來了解一般民眾在溝通間對於器物命名與作品間的理解狀況，且未能探討命名用詞的問題，同時僅分析故宮藏品命名，未再與其他博物館藏品命名比較分析，這些問題皆可列為未來深入探討的方向。

參考書目：

- 童依華編，《明宣德瓷器特展目錄》，臺北市：國立故宮博物院，1980。
- 國立故宮博物院編輯委員會編，《明代初年瓷器特展目錄》，臺北市：國立故宮博物院，1984 再版。
- 國立故宮博物院編輯委員會編，《定窯白瓷特展目錄》，臺北市：國立故宮博物院，1987。
- 國立歷史博物館編輯委員會編，《館藏中國歷代陶瓷特展》，臺北市：國立歷史博物館，1997。
- 余佩瑾，《故宮藏瓷大系 鈞窯之部》，臺北市：國立故宮博物院，1999。
- 廖寶秀，《故宮藏瓷大系 宣德之部上》，臺北市：國立故宮博物院，1999。
- 李佩茹，《台閩地區古蹟類別與名稱訂定之研究—以內政部公告之古蹟名冊為例》，國立雲林科技大學文化資產維護系碩士論文，未出版，2003。
- 施靜菲、彭盈真，〈從文化脈絡探討清代釉上彩名詞—琺瑯彩、洋彩與粉彩〉，《故宮學術季刊》，29 卷 4 期，頁 1-74，2012 年。
- 蘇世德，〈陶博館教育推廣活動名稱設計初探—以 2012 至 2014 年暑假期間戶外動手做體驗活動為例〉，《陶博館研究集刊 2013-2014》，新北市：新北市立鶯歌陶瓷博物館，頁 68-88，2014 年。
- 國立故宮博物院故宮典藏資料檢索網頁。檢自 <https://digitalarchive.npm.gov.tw/ITWaterFall> (July 130,2022)。
- 國立故宮博物院故宮 OPEN DATA 專區精選圖像網頁。檢自 <https://theme.npm.edu.tw/opendata/>

DigitImageSets.aspx (July. 130,2022)。

國立歷史博物館藏品查詢資訊系統網頁。檢自 https://collections.culture.tw/nmh_collectionsweb/ (July. 1-7,2022)。

國立臺灣博物館典藏資源檢索系統網頁，人類學歷史類。檢自 https://collections.culture.tw/ntm_cms/Default.aspx?DTD_ID=2 (July. 9,2022)。

國家圖書館臺灣博碩士論文知識加值系統。檢自 <https://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/g32/g3web.cgi/ccd=GJa1V8/search#result>(July.16,2022)。

附錄 1. 故宮陶瓷藏品命名分析表

序號	陶瓷藏品名稱	胎質	釉彩	裝飾技法	紋飾	特殊造形	器用	配件	形制	單詞數	同詞數之件數	同組合數	字數
1	西周 灰陶甗	灰陶							甗	2	1	1	3
2	南宋 十二至十三世紀 官窯 青瓷簋		青瓷						簋	2	2	1	3
3	南宋 十二至十三世紀 官窯 青瓷尊		青瓷						尊	2	3	2	3
4	北宋 汝窯 青瓷洗		青瓷						洗	2	4	3	3
5	北宋 汝窯青瓷盤		青瓷						盤	2	5	4	3
6	清 雍正 綠釉杯		綠釉						杯	2	6	5	3
7	春秋 原始青瓷盂		原始青瓷						盂	2	7	6	5
8	清 雍正 茶葉末釉壺		茶葉末釉						壺	2	8	7	5
9	清 雍正 松石綠釉杯		松石綠釉						杯	2	9	8	5
10	龍泉窯 三足爐					三足			爐	2	10	1	3
11	北宋~金 十二~十三 世紀 定窯 單把杯					單把			杯	2	11	2	3
12	西漢 彩繪陶豬	陶		彩繪					豬	3	1	1	4
13	日本 大正時代 白陶竹文圖風爐	白陶			竹文圖				風爐	3	2	1	7
14	春秋 陶編鐘	陶				編			鐘	3	3	1	3
15	北宋 澄泥括囊硯	澄泥				括囊			硯	3	4	2	5
16	西漢 黑陶鹵形壺	黑陶				鹵形			壺	3	5	3	5
17	日本 大正時代 白陶單柄壺	白陶				單柄			壺	3	6	4	5
18	西晉 青瓷堆塑罐		青瓷	堆塑					罐	3	7	1	5

19	北宋至金 耀州窯系 青瓷劃花盤		青瓷	劃花				盤	3	8	2	5
20	越南 十五世紀 青花加彩猴王		青花	加彩				猴王	3	9	3	6
21	宋、金 磁州窯 黑釉稜線罐		黑釉	稜線				罐	3	10	1	5
22	宋 十一至十三世紀 建窯 黑釉兔毫盞		黑釉	兔毫				盞	3	11	2	5
23	宋至金 釉鷓鴣斑碗		釉	鷓鴣斑				碗	3	12	3	5
24	南宋 十二至十三 世紀 吉州窯 黑釉葉紋碗		黑釉	葉紋				碗	3	13	4	5
25	越南 鐵繪花卉碗		鐵繪	花卉				碗	3	14	5	5
26	清 雍正 青花嬰 戲圖壺		青花	嬰戲圖				壺	3	15	6	6
27	越南 15 世紀 青花鴛鴦水注		青花	鴛鴦				水注	3	16	7	6
28	清 青花竹石花卉盤		青花	竹 - 石 - 花卉				盤	3	17	8	6
29	清 乾隆 洋彩錦花紅地碗		洋彩 - 紅地	錦花				碗	3	18	9	7
30	清 雍正 琺瑯彩 青山水壺		琺瑯彩	青山水				壺	3	19	10	7
31	日本 有田燒 五彩琴 高仙人碗		五彩	琴高 仙人				碗	3	20	11	7
32	清 十八世紀 青花 十八學士圖瓶		青花	十八 學士圖				瓶	3	21	12	8
33	清 雍正 胭脂紅釉暗 龍紋碗		胭脂紅釉	暗龍紋				碗	3	22	13	8
34	清 雍正 洋彩紅 地花卉紋碗		洋彩 - 紅地	花卉紋				碗	3	23	14	8
35	清 雍正 琺瑯彩 黃菊花紋杯		琺瑯彩	黃菊 花紋				杯	3	24	15	8
36	清 乾隆 琺瑯彩 山水人物碗		琺瑯彩	山水 人物				碗	3	25	16	8
37	清 雍正 琺瑯彩 赭墨竹石圖碗		琺瑯彩	赭墨 竹石圖				碗	3	26	17	9
38	清 乾隆 琺瑯彩 四季花卉紋碗		琺瑯彩	四季 花卉紋				碗	3	27	18	9

39	清 乾隆 琺瑯彩 黑地番蓮花紋碗		琺瑯彩 黑地		番蓮 花紋				碗	3	28	19	10
40	北宋 十一至十二世 紀 定窯 白瓷花蓮紋梅瓶		白瓷		花蓮紋				梅瓶	3	29	20	7
41	15-16 世紀 越南青花人物跪像		青花			跪像			人物	3	30	1	6
42	北宋 十二世紀 定窯 白瓷嬰兒枕		白瓷			嬰兒			枕	3	31	2	5
43	宋 定窯 白瓷樽 式爐		白瓷			樽式			爐	3	32	3	5
44	南宋 十二至十三 世紀 官窯 青瓷貫耳 壺		青瓷			貫耳			壺	3	33	4	5
45	南宋 十二至十三世 紀 官窯 青瓷琮式瓶		青瓷			琮式			瓶	3	34	5	5
46	南宋 十三世紀 龍泉 窯 青瓷鳳耳瓶		青瓷			鳳耳			瓶	3	35	6	5
47	南宋 十二至十三世 紀 官窯 青瓷長方盆		青瓷			長方			盆	3	36	7	5
48	南宋至元 哥窯 青瓷葵口盤		青瓷			葵口			盤	3	37	8	5
49	南宋 十三世紀 龍泉 窯 青瓷蓮瓣碗		青瓷			蓮瓣			碗	3	38	9	5
50	北宋 十世紀 定窯 白瓷蓮瓣碗 底刻 「官」款		白瓷			蓮瓣			碗	3	39	10	5
51	西晉 青瓷辟邪插座		青瓷			辟邪			插座	3	40	11	6
52	南宋 十二至十三世紀 青白瓷菊瓣盒		青白瓷			菊瓣			盒	3	41	12	6
53	南宋 十二至十三世紀 官窯 青瓷葵花式洗		青瓷			葵花式			洗	3	42	13	6
54	北宋 十一世紀後半至 十二世紀早期 汝窯 青瓷橢圓小洗		青瓷			橢圓 - 小			洗	3	43	14	6
55	南宋 官窯 青瓷菊花式盤		青瓷			菊花式			盤	3	44	15	6

56	南宋 官窯 青瓷葵花式碗		青瓷			葵花式		碗	3	45	16	6
57	龍泉窯 蔥翠青玉壺春瓶		蔥翠青			玉壺春		瓶	3	46	17	7
58	北宋 - 金 十二世紀 定窯 白瓷盤口紙槌瓶		白瓷			盤口 - 紙槌		瓶	3	47	18	7
59	唐 八~九世紀 白瓷撇口長頸瓶		白瓷			撇口 - 長頸		瓶	3	48	19	7
60	越南高溫灰釉 三足奩		高溫 灰釉			三足		奩	3	49	20	7
61	清 雍正 霽青釉 茶壺		霽青釉				茶	壺	3	50	1	5
62	清 雍正 冬青釉 蓋罐		冬青釉					蓋 罐	3	51	1	5
63	清 雍正 青瓷蓋罐		青瓷					蓋 罐	3	52	2	4
64	青花粉彩帶托蓋碗		青花 粉彩					帶托 - 蓋 碗	3	53	3	8
65	西漢 昇天圖畫像磚				昇天圖	畫像		磚	3	54	1	6
66	西漢末至東漢初 交戰圖畫像磚				交戰圖	畫像		磚	3	55	2	6
67	元 龍泉窯 拱花 花卉鳳尾瓶				拱花 - 花卉	鳳尾		瓶	3	56	3	7
68	西漢晚期至東漢早 期 車馬出行 圖畫像磚				車馬 出行圖	畫像		磚	3	57	4	8
69	清 雍正 竹梅報喜茶壺				竹梅 報喜		茶	壺	3	58	1	6
70	民國 洪憲五彩福壽瓷碗	瓷	五彩		福壽			碗	4	1	1	6
71	民國 洪憲五彩四季 花卉瓷碗	瓷	五彩		四季 花卉			碗	4	2	2	8
72	清 雍正 琺瑯彩瓷玉 堂富貴圖碗	瓷	琺瑯彩		玉堂 - 富貴圖			碗	4	3	3	10
73	日本 大正時代 樂吉左衛門惺入 赤樂雙耳陶壺	陶	赤樂			雙耳		壺	4	4	1	6
74	民國 洪憲胭脂紅敞 口瓷碗	瓷	胭脂紅			敞口		碗	4	5	2	7

75	清 乾隆 紫砂胎紫金 釉套杯	紫砂 胎	紫金釉			套			杯	4	6	3	8
76	清 乾隆 紫砂雕漆雜 寶紋壺	紫砂		雕漆	雜寶紋				壺	4	7	1	8
77	北齊 加彩陶武士俑	陶		加彩		武士			俑	4	8	1	6
78	西漢 灰陶加彩神獸壺	灰陶		加彩		神獸			壺	4	9	2	7
79	唐末 定窯 白瓷印花魚紋杯		白瓷	印花	魚紋				杯	4	10	1	7
80	北宋~金 十二~十三 世紀 定窯 白瓷劃花萱草紋盒		白瓷	劃花	萱草紋				盒	4	11	2	8
81	北宋-金 定窯 白瓷印花舞鳳紋盤		白瓷	印花	舞鳳紋				盤	4	12	3	8
82	北宋 耀州窯 青瓷劃 花三魚紋碗		青瓷	劃花	三魚紋				碗	4	13	4	8
83	北宋 十至十二世紀 耀州窯 青瓷印花菊花紋碗		青瓷	印花	菊花紋				碗	4	14	5	8
84	北宋至金 定窯 白瓷劃花蓮花紋碗		白瓷	劃花	蓮花紋				碗	4	15	6	8
85	高麗青瓷象嵌 雲鶴紋碗		青瓷	象嵌	雲鶴紋				碗	4	16	7	8
86	宋 定窯 牙白印花孩 兒臥榴碗		牙白	印花	孩兒 臥榴				碗	4	17	8	9
87	定窯 白瓷印花四季 花卉碗		白瓷	印花	四季 花卉				碗	4	18	9	9
88	北宋 定窯 白瓷蓮瓣 劃花蟠螭紋盤		白瓷	劃花	蓮瓣 - 蟠螭紋				盤	4	19	10	10
89	北宋 十一世紀 定窯 白瓷劃花水波 雙魚紋碟		白瓷	劃花	水波 雙魚紋				碟	4	20	11	10
90	清 乾隆 琺瑯彩 洋紅地剔花團花碗		琺瑯彩 - 洋紅地	剔花	團花				碗	4	21	12	11
91	明 龍泉窯 青瓷刻花鼓式座墩		青瓷	刻花		鼓式			座墩	4	22	1	8
92	清 乾隆 仿雕漆紅釉 銀裡蓋碗		紅釉 - 銀裡	仿雕 漆				蓋	碗	4	23	1	9

93	五代至宋 白瓷「官」字花式碗		白瓷		官字	花式			碗	4	24	1	7
94	東晉 青瓷褐斑天雞壺		青瓷		褐斑	天雞			壺	4	25	2	7
95	16-17 世紀 越南素燒繩紋小口罐		素燒		繩紋	小口			罐	4	26	3	7
96	西漢晚期 灰釉鳥型紋雙繫罐		灰釉		鳥型紋	雙繫			罐	4	27	4	7
97	清 乾隆 粉彩 藍地番蓮紋方壺		粉彩 - 藍地		番蓮紋	方			壺	4	28	5	9
98	日本 大正時代 青花 蘭石詩文圖方瓶		青花		蘭石 詩文圖	方			瓶	4	29	6	9
99	日本 大正時代 青花魚藻詩文圖方 形水注		青花		魚藻 詩文圖	方形			水注	4	30	7	11
100	清 雍正 鬥彩綠竹茶鍾		鬥彩		綠竹		茶		鍾	4	31	1	6
101	北宋 汝窯 青瓷無紋水仙盆		青瓷		無紋		水仙		盆	4	32	2	7
102	清 乾隆 青花三清詩茶碗		青花		三清詩		茶		碗	4	33	3	7
103	清 乾隆 描紅三清詩茶碗		描紅		三清詩		茶		碗	4	34	4	7
104	清 雍正 青花福壽紋茶葉罐		青花		福壽紋		茶葉		罐	4	35	5	8
105	清 雍正 青花團菊紋茶葉罐		青花		團菊紋		茶葉		罐	4	36	6	8
106	清 乾隆 琺瑯彩山水 人物茶碗		琺瑯彩		山水 人物		茶		碗	4	37	7	9
107	清 雍正 琺瑯彩墨梅 白地茶鍾		琺瑯彩 - 白地		墨梅		茶		鍾	4	38	8	9
108	清 乾隆 粉彩綠地番 蓮紋茶壺		粉彩 - 綠地		番蓮紋		茶		壺	4	39	9	9
109	清 乾隆六年 洋彩番 蓮紋紅地茶壺		洋彩 - 紅地		番蓮紋		茶		壺	4	40	10	9
110	清 乾隆 琺瑯彩綠竹 詩意酒鍾		琺瑯彩		綠竹 詩意		酒		鍾	4	41	11	9
111	清 乾隆 琺瑯彩堯民 土釀茶碗		琺瑯彩		堯民 土釀		茶		碗	4	42	12	9
112	清 乾隆 琺瑯彩紅葉 八哥茶碗		琺瑯彩		紅葉 八哥		茶		碗	4	43	13	9

113	清 乾隆 琺瑯彩歲寒三友茶碗		琺瑯彩		歲寒三友		茶		碗	4	44	14	9
114	清 乾隆 洋彩錦上添花紅地茶碗		洋彩 - 紅地		錦上添花		茶		碗	4	45	15	10
115	清 乾隆 琺瑯彩番花壽字紋茶鍾		琺瑯彩		番花壽字紋		茶		鍾	4	46	16	10
116	日本 大正時代 青花金蓮御燭圖煎茶碗		青花		金蓮御燭圖		煎茶		碗	4	47	17	10
117	清 乾隆 白瓷描紅荷露烹茶詩茶碗		白瓷 - 描紅		荷露烹茶詩		茶		碗	4	48	18	11
118	清 乾隆 粉彩藍地連年福壽紋茶壺		粉彩 - 藍地		連年福壽紋		茶		壺	4	49	19	11
119	清 乾隆 白瓷描紅荷露烹茶詩茶壺		白瓷 - 描紅		荷露烹茶詩		茶		壺	4	50	20	11
120	清 乾隆 冬青暗耳蓋罐		冬青		暗耳			蓋	罐	4	51	1	6
121	清 康熙 青花夔龍紋蓋罐		青花		夔龍紋			蓋	罐	4	52	2	7
122	清 康熙 青花饕餮紋蓋罐		青花		饕餮紋			蓋	罐	4	53	3	7
123	清 康熙 青花竹葉紋蓋罐		青花		竹葉紋			蓋	罐	4	54	4	7
124	清 雍正 青花折枝花果紋蓋罐		青花		折枝花果紋			蓋	罐	4	55	5	9
125	清 乾隆 冬青釉八方茶葉罐		冬青釉			八方	茶葉		罐	4	56	1	8
126	北宋 汝窯 青瓷蓮花式溫碗		青瓷			蓮花式	溫		碗	4	57	2	7
127	北宋 定窯 白瓷瓜式提樑壺		白瓷			瓜式		提樑	壺	4	58	1	7
128	北宋 定窯 白瓷葫蘆式把壺		白瓷			葫蘆式		把	壺	4	59	2	7
129	北宋 十世紀 定窯 白瓷龍口執壺		白瓷			龍口		執	壺	4	60	3	6
130	北宋~金 十二世紀 定窯 印花海石榴紋笠式碗			印花	海石榴紋	笠式			碗	4	61	1	9
131	宋~金 十一世紀~十二世紀 定窯 劃花蓮荷蟠螭紋折腹洗			劃花	蓮荷 - 蟠螭紋	折腹			洗	4	62	2	10

132	北宋 十一~十二世紀上半葉 定窯 劃花折枝牡丹花式大碗			劃花	折枝牡丹	花式-大			碗	4	63	3	10
133	北宋~金 十一~十二世紀 定窯 印花牡丹結帛紋花口碗			印花	牡丹-結帛紋	花口			碗	4	64	4	10
134	清 雍正 瓷胎畫琺瑯花蝶紋壺	瓷胎	琺瑯	畫	花蝶紋				壺	5	1	1	9
135	清 康熙 宜興胎畫琺瑯三季花三果碗	宜興胎	琺瑯	畫	三季花-三果				碗	5	2	2	12
136	清 雍正 琺瑯彩瓷喜報雙安把壺	瓷	琺瑯彩		喜報雙安			把	壺	5	4	1	10
137	北宋 十二世紀 定窯 白瓷劃花蓮紋長頸瓶		白瓷	劃花	蓮紋	長頸			瓶	5	5	1	9
138	清 乾隆 霽青描金游魚轉心瓶		霽青	描金	游魚	轉心			瓶	5	6	2	9
139	金 定窯 白瓷印花牡丹百摺盤		白瓷	印花	牡丹	百摺			盤	5	7	3	9
140	北宋至金 十二至十三世紀 定窯 白瓷印花嬰戲圖折沿盤		白瓷	印花	嬰戲圖	折沿			盤	5	8	4	10
141	北宋 十一至十二世紀 白瓷印花玫瑰紋折腰盤		白瓷	印花	玫瑰紋	折腰			盤	5	9	5	10
142	北宋 十一至十二世紀 定窯 白瓷劃花寶相花紋折沿盤		白瓷	劃花	寶相花紋	折沿			盤	5	10	6	11
143	北宋-金 十二至十三世紀 定窯 白瓷劃花蓮塘雙鳥笠式碗		白瓷	劃花	蓮塘-雙鳥	笠式			碗	5	11	7	11
144	北宋至金 定窯 白瓷劃花荷花蟠螭紋葵口盤		白瓷	劃花	荷花-蟠螭紋	葵口			盤	5	12	8	12
145	定窯 白瓷印花荷塘游魚葵花式碗		白瓷	印花	荷塘-游魚	葵花式			碗	5	13	9	12
146	北宋 十一至十二世紀 定窯 白瓷劃花蓮荷紋碗托		白瓷	劃花	蓮荷紋			碗	托	5	14	1	9
147	清 乾隆 琺瑯彩紅地剔花花卉魚藻茶碗		琺瑯彩-紅地	剔花	花卉-魚藻		茶		碗	5	15	2	13

148	清 乾隆 琺瑯彩藍地 剔花纏枝花卉茶碗		琺瑯彩- 藍地	剔花	纏枝 花卉		清茶		碗	5	16	3	14
149	日本 大正時代 青花 後赤壁圖方形茶葉罐		青花		後赤壁 圖	方形	茶葉		罐	5	17	1	11
150	明 17 世紀 景德鎮民 窯 青花羅漢圖提樑 方盤		青花		羅漢圖	方		提梁	盤	5	18	1	9
151	清 康熙 五彩龍鳳紋 茶葉蓋罐		五彩		龍鳳紋		茶葉	蓋	罐	5	19	1	9
152	日本 大正時代 五代 清水六兵衛 鏤彫卍 字八角彩瓷爐座	瓷	彩	鏤彫	卍字	八角			爐座	6	1	1	10
153	清 康熙 宜興胎畫琺 瑯四季花卉方壺	宜興 胎	琺瑯	畫	四季 花卉	方			壺	6	2	2	12
154	清 康熙 宜興胎畫琺 瑯萬壽長春海棠式壺	宜興 胎	琺瑯	畫	萬壽 長春	海棠式			壺	6	3	3	14
155	清 康熙 宜興胎畫琺 瑯四季花卉海棠式壺	宜興 胎	琺瑯	畫	四季 花卉	海棠式			壺	6	4	4	14
156	雍正 磁胎畫琺瑯節 節雙喜白地茶壺	磁胎	琺瑯 - 白地	畫	節節 雙喜		茶		壺	6	5	1	13
157	清 康熙 宜興胎畫琺 瑯花卉茶碗	宜興 胎	琺瑯	畫	花卉		茶		碗	6	6	2	10
158	清 康熙 宜興胎畫琺 瑯四季花卉蓋碗	宜興 胎	琺瑯	畫	四季 花卉			蓋	碗	6	7	1	12
159	清 康熙 宜興胎畫琺 瑯四季花卉蓋鍾	宜興 胎	琺瑯	畫	四季 花卉			蓋	鍾	6	8	2	12
160	北宋 - 金 十二至 十三世紀 定窯 白瓷 劃花鋪首龍耳方壺		白瓷	劃花	鋪首	方		龍耳	壺	6	9	1	10

1. 藍字表示單詞排列位置與最普遍排列次序有異者。
2. 本表以灰、白底色呈現同單詞組合者一組一組之區隔以利觀察。

PLUGGED IN THE RUINS

90 D : 20 h : 54m : 20s Left

廢墟再迷走

This exhibition focuses on Yao Ruizhong's "Losing in Ruins I - Civilization Constructed with Corpses" (1991-2005), a work in the collection of the New Taipei City Museum of Art. After nearly 30 years, it is revisited in different interfaces, and three groups of contemporary creations. The works developed by the authors Li Cimei, Liu Wei, and NAXS Corp. tie expand the mutual dialogue relationship across time and space, and then extend the reading of nine selected collections of the New Taipei City Art Museum.

Enter the Ruins

新
北
市
美
術
館

主辦單位：新北市政府、新北市政府文化局、新北市美術館
執行單位：樓記多媒體設計

▲ 圖1 Plugged in the ruins廢墟再迷走線上典藏展主視覺

多重時空下的跨域對話和線上體驗 首檔線上典藏展 「廢墟再迷走」 新北市美術館

新北市立鶯歌陶瓷博物館／周崇文

前言

2020年後，人們彷彿被Covid-19迫被逐出原本棲息的世界，形成一波奔向網路的大遷徙。隨著許多籌備許久的實體展覽或演出被迫取消，「線上化」成為藝文界解開這道難題不得不的應變之道。博物館資源線上化中最為人所熟知的是Google Arts & Culture平台，與世界知名美術館，如英國大英博物館、西班牙蘇菲亞王后國家藝術中心、法國奧賽美術館、紐約現代美術館等，合作推動線上化展覽，將Google地圖所使用的街景技術帶進展場，同時用超高解析度將展品數位化，加上VR(virtual reality)與AR (Augmented Reality)等高科技產品應用，期盼高度還原現實展覽的樣貌，對觀眾而言，那些不曾踏足的地方，現在坐在家中透過視窗便能漫遊在世界頂尖的美術館。

除了環景拍攝還原展場實況，博物館也在進一步思考將線上展跳脫出「替代」或「移轉」實體展覽的框架，將數位內容轉化為更具積極意義的作為，拓展其所能企及的公共性與社會意義。舉例來說，虛擬實境應用開發

關鍵字：美術館、線上展覽、典藏、策展、廢墟、當代藝術、跨域

者XRSPACE於2021第四季正式推出「GOXR」全球首創虛擬互動式展覽平台，與朱銘美術館合作，推出世界唯一「3D 虛擬互動式朱銘美術館」，並由文化內容策進院促成台灣內容產業與新創科技結合，共邀國立故宮博物院攜手共創「藝術文化元宇宙」。

隨著觀眾線上觀展的新習慣建立，新北市美術館（以下簡稱新美館）回應這樣的趨勢，在2022年臺灣疫情的二波的高峰中，催生出首檔線上典藏展「廢墟再迷走」。展覽自2022年6月1日至8月31日限時展出3個月，讓新美館典藏與觀眾的初次相遇。以「全線上」展示手法和觀眾對話，由新銳策展人馮馨，以新美館典藏品—姚瑞中於90年代所拍攝的《廢墟迷走I—以屍骸構築的文明》（以下簡稱《廢墟迷走I》）作為策展核心，在實體館舍尚未落成前，以虛擬網路空間展示美術館典藏，並由展覽主題挑選三組創作者李慈涓、劉玗、Meuko! Meuko!&涅所開發NAXS corp.的跨領域當代藝術品，以聲響、錄像、電音和數位雕塑等多元媒材，展開跨度30年的跨時空對話，同時也延伸閱讀9件新美館典藏品，透過如Online game般的網路迷走經驗，打造全新線上觀展體驗。除了是新美館建立其在臺灣藝術發展上的獨特性，同時也是對開館後典藏策展的一次預演。

本文將從三個面向來觀看這次新美館的線上展覽當中，「線上展覽」是否能有實體展覽應有的展覽架構？以及當中能否有有什麼積極作為？第一部分是從「館方」的典藏策略出發，了解新美館欲透過展覽傳遞的訊息；第二部分是從「觀眾體驗」的視角「全線上」展覽敘事和觀眾體驗如何設計；第三部分則是從「展覽主題」的視角闡述策展人在研究議題訂定，以及典藏品與跨域選件關係建立的思維。

一、新美館研究典藏對外的首次發聲

自2018起新北市美術館籌備處，逐步梳理新北的藝術史，並進一步發展本館典藏策略。首先是自2018年啟動的「新北市近世紀以來藝術脈絡及藝術家作品研究」，以長達三年的全期性田野調查工作，訪談100位與新北具深厚淵源的藝術家，建立藝術家的譜系網絡，彙整其生平、創作歷程、師承關係等，並獲得重要的第一手訪談資料和影像記錄。

2020年啟動「新北市美術館收藏計畫」，盤點本市藝術發展中的深具影響力之關鍵藝術家和作品，提出新美館典藏藍圖；同年，也開啟「北縣90年代藝術實踐檔案建置」的研究，針對北縣90年代解嚴後的藝術發展深入探索，有別於臺北市作為核心，北縣的邊緣性、非主流性反而造就了藝術多元發展的可能性，為該時代前衛藝術發聲的基地，透過美展實驗性的改制，創造了環境藝術、觀念藝術、宗教藝術、聲響藝術等重要的事件的發生現場，透過關鍵人物、策展人、藝術家的訪談，進行該時代中重要藝術檔案建置。

以上述各面向的研究為基底，新美館持續擴充館藏多元性，從2021年起，美術館正式開始進行作品的收藏作業，與館方設立的典藏委員共同討論下，訂定典藏政策作為作品收藏依據，政策如下：「新北市美術館以『立基在地、連結國際』的精神，典藏20世紀以來的現代及當代藝術作品，並擴及相關重要文獻檔案。本館典藏將以學術研究為基礎，梳理新北藝術發展特色；以當代視野擴充館藏多元性，充實臺灣藝術史脈絡，與國際連結共振；開放本館典藏資源，開拓藝術發展的視野。」

在研究典藏的進程中，新北美梳理出北縣90年代藝術實踐對於臺灣前衛藝術發展的關鍵性，解嚴後的北縣所具備的邊陲、實驗與自我放逐，姚瑞中的《廢墟迷走I》正是在這個典藏脈絡下的收藏作品，也成為本次「廢墟再迷走」觀看新北藝術史與未來性發展的視窗。作為首次典藏展，對於新美館而言具有多重意義，以實驗性質的「全線上」展覽形式，從館藏與不同世代跨域藝術品對話和碰撞，透過策展人、藝術家及館方相互討論，一方面對外

展現新美館對於新科技實驗探索的姿態，一方面透過再研究、再挖掘的過程體現典藏品的當代價值。

二、線上策展的敘事方式和體驗設計

典藏品線上化的應用已成為各館舍的標準配備，又因疫情的推波助瀾，使其內容和體驗獲得大幅度的進化，有別於僅是將展品資訊或展場環景拍攝後放置在網路上，本展建構的是一處全然虛構的數位展場，在場域的轉換之間，策展人該如何應對？觀眾的「線上體驗」應如何被設計？展覽的敘事方式和架構又應考量哪些面向？

有關線上展覽，透過Maribel Hidalgo Urbaneja (2019)的定義，歸納了四種類型的線上展形式：1、實體展覽附帶的網站與互動功能；2、博物館的虛擬重建或複製；3、完全線上展出的展覽；4、以及關於博物館物品的多媒體和互動資源（註1）。本文將以「線上展覽」一詞指稱在網路上展出、且以3C設備之瀏覽器作為主要觀看介面的展覽，本文討論的範疇聚焦在本展「廢墟再迷走」，依上述的分類屬於第3項「完全線上展出的展覽」。

在失去實體展場後，如何才能被稱之為一個展覽，而不僅是一個網頁？Maribel Hidalgo Urbaneja (2019)認為，數位複製品只有被放置並成為一個大敘事脈絡呈現，它們才會產生深度。也就是說，必須透過「展覽主題」賦予展品敘事脈絡，以主題觸發觀眾興趣。線上展覽不僅是將典藏品和藝術品線上展示，必須透過作品與作品之間的關係建構，及有意義的敘事連結，呈現展覽的整體意識，提供觀眾記憶深刻的觀展經驗。

McKenna-Cress, P., & Kamien, J. (2013)提到一個展覽中幾個必要的五個立場要素，除了「機構」和「專業團隊」外，分別是「展覽主題」、「觀眾」和「設計」，另也強調「主題」和/或「觀眾」主導了展覽內容的發展以及敘述的方向。換言之，「觀眾導向」(visitor-oriented)與「主題策展」(thematic curation)在展覽形成過程中是同等重要的。

研究者王郁棋(2022)將疫情下「線上展覽」定義為：一個「線上展覽」必須具備完整的展覽敘事，以整體且具一致性的色彩、文字及圖片，搭配吸引觀眾的影片、音頻、語音、互動等內容，透過順暢的操作介面，搭配適宜及多元的科技工具、媒體或社群，讓使用者有一個從頭到尾的觀展經驗，認識策展內容、藏品詮釋及產生共鳴。也進一步定義一個「理想的博物館線上展覽」應以「展覽敘事」為主，接著再根據敘事內容選擇適合的「科技媒體工具」乃至「介面設計」及「易用性」。從上述的文獻歸納出「展覽主題」所延伸出的展覽敘事及科技媒體工具、介面設計及易用性的「觀眾體驗」這兩個層次是線上展覽規劃的核心。



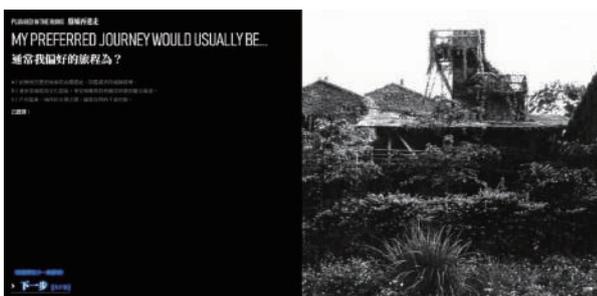
▲ 圖2 姚瑞中《廢墟迷走I—以屍骸構築的文明》

在「展覽主題」的選定和研究上，馮馨表示，因本次的策展機會，透過新美館的典藏，得以一張張仔細觀看姚瑞中老師《廢墟迷走I》40張作品，由此觀看30年前解嚴後的政治經濟背景，而現在也正是一個適當的時機可以來回望廢墟（註2）。「廢墟」作為一個在探究廢墟在歷史、美學、文學與建築背景中的再現政治。廢墟常被和過去所發生的一切產生連結，被想像成是種可重複書寫的羊皮紙，承載並見證歷史的多重軌跡與演化。透過「廢墟」這個展覽主題，除了吸引原本關注藝術的觀眾，也能在空間場域的建築題材上延攬到建築背景的朋友參與。此外，對於廢墟成為廢墟前的生世研究，以及後續如何保存或活化，也能拓展到文化資產的同好加入討論。

由於廢墟本就屬於「空間」的討論範疇，轉換到線上展示空間的設計上，便會有「如何再現」廢墟空間的期待。這裡所談的「再現」，緊扣著本展主題

「再迷走」的主題，也是引領觀眾迷走在線上化後的「廢墟」的一種暗示。然而本展的再現並非僅是「還原」廢墟現場，而是加入了策展人從當代視角對廢墟的詮釋以及透過作品選件增加廢墟在時空上的向度，這部分將在下個段落更進一步討論，本段論先針對觀眾的「線上體驗」進行討論，也就是前述文獻所提到的「科技媒體工具」、「介面設計」，而「易用性」的部分則在本文第四部份綜合討論。

在觀眾體驗的設計上，策展人馮馨表示：「廢墟再迷走是將數位空間視為空間主體的線上策展，而非介面設計與使用者體驗等面向，規劃線上展覽的空間格局之外，藝術創作在線上的展呈與詮釋文字之間的關聯也需要多方的溝通，不再是以白盒子空間的邏輯思考策展，而是以視窗中的介面空間為規劃核心，思考文字量體的占比、介面引導以及作品影像之間的整體性。」(註3)在空間設計和技術層面，是與後設多媒體設計的林立翔以及NAXS團隊一起實現線上展覽的空間性。本次展間建模是採用Blender軟體構建，完成後再套入PlayCanvas軟體製作互動程式，製作過程中，也邀請參展藝術家一起從空間性溝通作品再視覺化的展呈。



▲ 圖3 廢墟再迷走「提問：路線預測」畫面

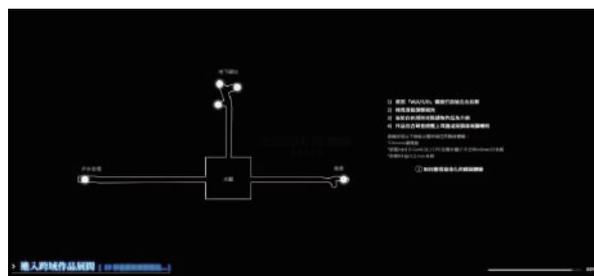
展覽的敘事架構分為「提問：路線預測」、「探索：典藏作品」、「再迷走：跨域作品」、「探索廢墟之外：更多新北典藏作品」四大部分。從網頁進入展覽後，觀眾將透過如同心理測驗般的提問，開啟對旅遊路線的偏好、現址景點的偏好以及對廢墟探索的想像的選擇，以三組選擇題作為線上觀展的入口與動線情境，引導我們在選擇的旅途上，逐

漸步入這處形同廢墟的藝術幻境。



▲ 圖4 廢墟再迷走「探索：典藏作品」之「產業的殘骸」展間畫面

完成選擇題後，觀眾將分別被帶入「產業的殘骸」、「空蕩的廠房」以及「生活的痕跡」等三條路徑，這是由策展人論述的三種廢墟樣態，並且將姚瑞中40件攝影作品依其拍攝主題分別歸納這三個主題之下，各自成為一個展間，而一個展間可欣賞這個組件13到14張作品以及一段關於這個主題下的論述。在「產業的殘骸」的展間可以觀看到如《新北瑞芳，水滸洞十三層》；在「空蕩的廠房」則能看到像是《臺北松山，松山菸廠》等作；「生活的痕跡」可以看到《新北八里，八里污水處理廠》等。一旦進入其中一個展間，便無法欣賞到其他主題下的作品，必須重從展覽起點重新開始接受提問，而後才能通往不同的旅程。



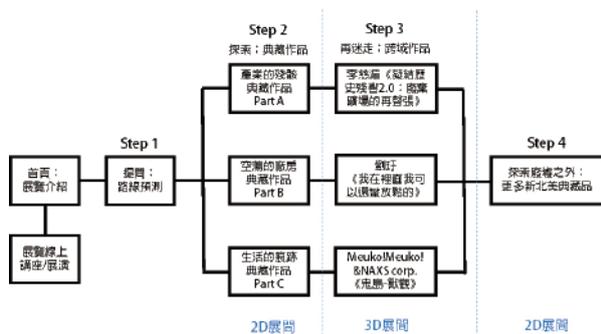
▲ 圖5 廢墟再迷走「再迷走：跨域作品」3D數位廢墟平面圖畫面

當觀眾欣賞完自己路經上局部《廢墟迷走I》作品和其論述後，網站會將觀眾傳送到「再迷走：跨域作品」的區域，從這裡開始旅程，畫面會由2D進入到3D的介面，透過網頁的說明，觀眾將在3D展間中用鍵盤前進後退、並以滑鼠作為視角調整。



▲ 圖6 廢墟再迷走「再迷走：跨域作品」3D展間廢墟大廳畫面

進入到3D展間，以廢墟大廳作為中心點，地上散落著姚瑞中的攝影作品，大廳中可以看見散射著紅色、綠色、藍色光芒三個不同顏色的通道，通往三個條各自的路徑。「產業的殘骸」通往李慈涓的《凝結歷史殘響2.0：廢棄礦場的再聲張》；「空蕩的廠房」通往劉玗的《我在裡面我可以還蠻放鬆的》；「生活的痕跡」連結的跨域作品為Meuko! Meuko!&涅所開發NAXS corp.的《鬼島-獸觀》。看完跨域作品後，走出了數位廢墟，進入到「探索廢墟之外：更多新北美典藏品」的展間，介面再次回到2D，帶領觀眾欣賞更多在本次策展論述下相關的美術館的藏品，將旅程回歸新美館典藏之完整路徑。



▲ 圖7 廢墟再迷走展覽敘事架構圖(周崇文繪製)

三、與典藏品跨域、跨時空的對話

廢墟是個頹敗、迷人又發人深省的主題，如何從「廢墟」的「展覽主題」以及「線上體驗」的特性展開作品跨領域媒材的選件和作品間關係的建立？回到本展策展核心《廢墟迷走I》，其創作緣起可以追溯到1990年代，姚瑞中大學時在全臺南北找廢墟、混廢墟、遊蕩在廢墟，作品從1991至2005年歷時14年，館藏《廢墟迷走I》只是其「廢墟迷走」系列的第一個篇章，共計40張影像，本系列歸納工業、神偶、建築及軍事廢墟四大部分，在姚瑞中的鏡頭下，看見這些廢棄的公共空間中人為改造對城市地景的暴力，呈現政治、經濟和社會勢力的視野與宰制。

關於廢墟，筆者援用傅柯(Foucault)提出「異托邦」(heterotopia)的概念進行解釋，雖然實實在在地存在於世界的某個角落，擁有著某個真實的處境，卻似乎一直遠離現實的世界，默默地存在於人類意識的邊緣。這樣一處烏有之地，同樣存在著時間與空間上的獨特性。傅柯由空間為主軸的議題帶出長久以來為人所津津樂道的烏托邦與其之變異：異托邦(或譯「異質空間」)。異托邦從字根上看結合了異質性(hetero-)以及空間(-topia)兩意。異托邦與虛擬空間(烏托邦)的根本差異性為：異托邦為一真實存在空間。在這異質空間裡，人們可透過現實世界與此空間所產生的對比，做為與主流現實對話或對照批評的基石。換言之，具異托邦有對抗主體的力量(counteraction)(王志弘，2016)。

傅柯歸納了heterotopia研究的六項原則：(一)每個文化都有heterotopia，形式多樣，指安置那些偏離常態者的地方。(二)每個社會隨著歷史演變，可以使既有的heterotopia以不同方式運作，具有不同功能。(三)heterotopia可以在一個真實地方裡並置好幾個空間，幾個彼此不能共存的定位。(四)heterotopia經常連繫於時間切片，朝向異質時間(heterochronism)開放，這又有恆久累積的時間和轉瞬即逝的時間的差別。(五)heterotopia總是預設了開啟和關閉的系統，使其得以隔絕和穿透。以及(六)heterotopia 的功能在於創造幻想空

間，以揭露所有真實空間其實更為虛幻；或者反過來，它們的角色是創造另一個真實空間，非常完美精緻，從而映襯出我們的空間非常髒污、構造不良且雜亂無章(王志弘，2016)。筆者在本篇文章中講這樣的原則，包含「偏離/異於常態」、「恆久累積的時間和轉瞬即逝的時間」、「創造幻想空間」以及其對抗主流又依附於現實空間那種弔詭曖昧的特性與本展典藏品和選件作品相符，挪用到本次線上展的選件作品「多重時空」的對話上。

從傅柯對於異托邦的定義和研究原則來看本展策展核心作品《廢墟迷走I》，面對90年代時光變遷與產業結構的改變，經濟快速發展的華麗和狂歡，姚瑞中在廢墟中看見無盡的慾望與城市擴張成正比成長，「所有的一切必將成為未來的廢墟，所有一切影像終將逐漸褪色；不過我寧願相信照片不只是一個必死見證，而是一個再生界面與莫名的時空召喚。(姚瑞中，2014)」此處的自白，闡明廢墟本身具備再生的特質，也遇見其留下來與跨時空創作者對話的伏筆，即本文主題「多重時空」所欲傳達的意涵。

藝術學者郭昭蘭(2013)形容姚瑞中「以身體行動去表明存在，同時探問歷史、國家、權力的疆界。藉此，藝術家透過身體行動儼然拉出一條肉身履歷，驗明正身之路徑：一方面以晃遊廢墟逃離現實，有以荒謬矛盾的方式確認自身的位置。」(註4)

透過身體「踐行」所建立的社會關係，藝評家游崴(2008)提出這樣的詮釋：「我們看見藝術家遊蕩的身體藉著定位在反文化的戰略位置上，從而展開出一種政治態度。如果身體在姚瑞中的作品中是一個測量工具，其在邊緣場景中的在場(無論是有無入境)，卻使身體成為反文化的武器，這無疑是姚瑞中處理國家、歷史與權力的主要技藝，也是我們探尋臺灣1990年代以來『藝術家如何回應現實』這個古老問題時，一個值得參考的切面。」(註5)

延續「藝術家如何回應現實」的提問，我們看見姚

瑞中藉由對廢墟的追尋，觀照對「自我」的內向省思，同時「以身體作為一個測量工具」與公共領域展開對話。作品中的廢墟雖無千年文明，然而新自由主義發展與人口爆炸亦加速了廢墟建築物的發展，揭示另一種奠基於90年代臺灣都市發展之地域特殊性的廢墟美學。策展人從廢墟中的「身體」、「空間」、「回應現實」、「進入公共領域」、「自我觀照」等面相，從創作的「年代」、「媒材」、「內容」等，在不同的時代談論不同的廢墟空間，展開與3件當代藝術品跨越時空的對話。



▲ 圖8 李慈涓《凝結歷史殘響2.0：廢棄礦場的再聲張》畫面

被引導進入「產業的殘骸」的觀眾，將會步入一座3D的地底礦坑，而置放在當中做的作品是李慈涓為本展所新製作的聲響作品《凝結歷史殘響2.0：廢棄礦場的再聲張》。該系列是李慈涓自2020年發展的《凝結歷史殘響：臺灣洞穴的感知敘事》計畫，她探訪了臺灣北部礦區多個煤礦遺址、礦業博物館，以及高雄軍事遺址鼓山洞，並以Ambisonics(註6)麥克風進行環繞聲景的洞穴錄音。透過聲音拜訪廢棄的礦坑廢墟。這些被歷史空間所凝結住的聲音，現於虛構的礦坑空間中迴盪，作品中能聽見台車行駛於隧道中、水流滲入、土石崩落的聲響。透過聽覺想像深入地底深處的溫度、壓力的變化，所有的感官也隨之變形，讓這座數位廢墟增添聽覺感官的象限，因著聲音流動的時間性和現場感，與姚瑞中高反差黑白攝影作品中，那種定格而寧靜的永恆感形成一種強烈的對比。

李慈涓強調「每個聲音一定都攜帶其空間的聲學特徵」(註7)，這個特徵當中又分為三個層次，分別是空間本身的聲學特徵，例如坑道、森林或是游泳池等都具備不同的音場，聲音在當中的介質和折射

都不同。第二是關於內容的記憶，也就是曾經在此發生過的事件、歷史或對話，第三部分則是聽覺感知的記憶，像是環境音、器物的聲響、動物昆蟲的聲音、白噪音等。李慈涓雖然採用Ambisonics高保真的錄音方式，但其作品並非為還原現場而做，不只是現地聲音的採集紀錄，而是將採集成果進行音樂的編譯和詮釋後的創作，因此本次在虛擬礦坑中展出，對她而言反而沒有包袱，可以盡情用想像力和聲音來打造這個虛擬的洞穴。



▲ 圖9 劉玓《我在裡面我可以還蠻放鬆的》展間入口畫面

進入「廢棄的廠房」通道的觀眾，順著藍色光芒的通道，走入一間廢棄廠商，此空間是依宜蘭中興紙廠遺址重新數位打造而成，廠房中設置一片大型螢幕，播放的作品是劉玓《我在裡面我可以還蠻放鬆的》(2017)，該作品於宜蘭中興紙廠拍攝，中興紙廠於1935年日本時期建立，經過了二戰時期美軍轟炸、國民政府接管，到後來漸漸產業沒落，最後成為一座荒廢的廠房。從空襲倖存者、城市探索者、Youtuber、第一人稱射擊遊戲實況主等人的口述中引導著觀眾進行旅程，展開了一系列空間與當代影像身體的對話。



▲ 圖10 劉玓《我在裡面我可以還蠻放鬆的》展間畫面

藝評人沈柏逸提到，線上展很需要觀眾「入戲」去沉浸於展覽的內容和氛圍，劉玓的作品則能讓觀眾

在入戲的同時，又能透過像是第一人稱射擊遊戲的實況主這種突兀橋段的亂入，讓觀眾忽然「出戲」，而正是經由「出戲」的瞬間，才能開啟觀眾對於「我在虛擬空間」的意識。(註8)這件作品在本展中具有空間思維、身體感以及歷史事件的意識，人們被廢墟所吸引，皆帶著不同原因與目的，對空間亦有各自的詮釋，影片中不同角色提供的時空經驗，交織出具敘事結構的共享狀態，也如同觀眾在這個數位廢墟中，反向的從意識層面去建構空間。

最後一件跨域作品的入口是一段長長台階，路的盡頭是一個有如神壇的建築，朝聖的道路兩旁有著獸型雕像並列，而在神壇上的作品就是Meuko! Meuko!(以下簡稱Meuko)及涅所開發NAXS corp.的《鬼島-獸觀》。《鬼島》系列創作自2017年發端，源於Meuko的一個夢境，夢境中她進入了一座神廟的廢墟，裡面有許多動物的神像，神像讓她感應自己彷彿回到千年之前，看見人類互相戰爭、並摧殘著神像，人類最終回歸獸性，獸最終則回歸了森林(註9)。



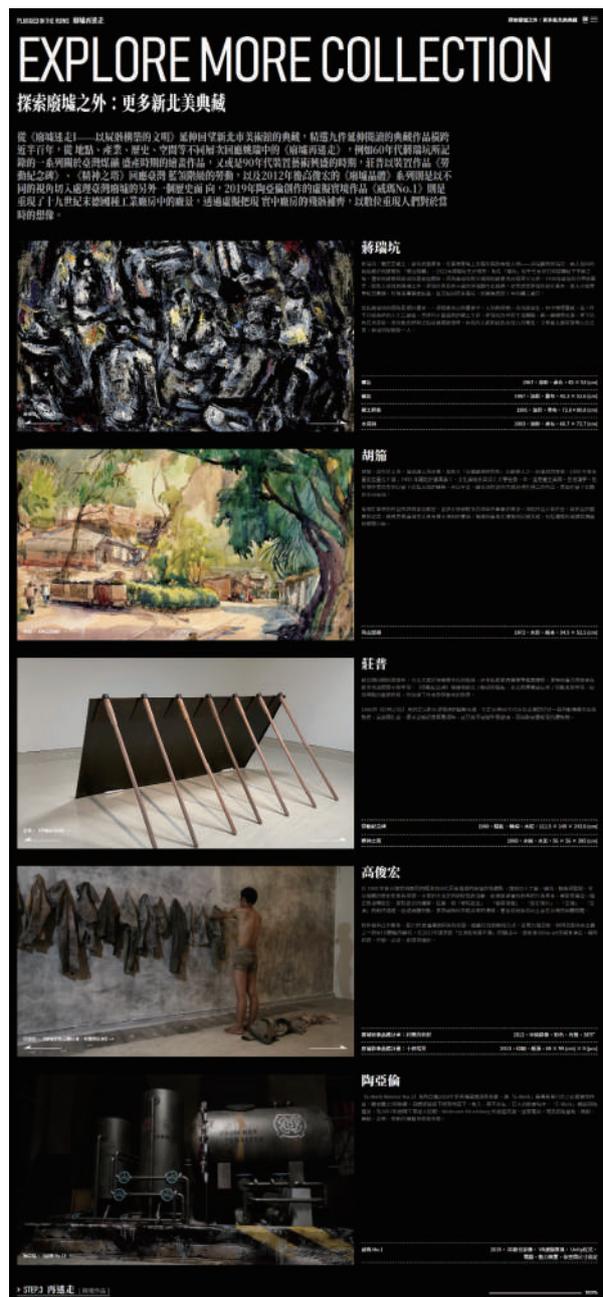
▲ 圖11 Meuko! Meuko!&涅所開發NAXS corp.的《鬼島-獸觀》展間畫面

Meuko將這段夢境書寫成為作品的原型，與NAXS團隊一起討論應用實景環景的影像採集、3D掃描和數位雕塑刻畫出夢境裡的世界，並且也到寺廟中採集誦經和繞境的聲音，進而成為這部作品的基底，並以即時遊戲引擎(Realtime 3D Engine)，將訊息空間轉化為虛擬地景。取名為《鬼島》是反射創作者面對生存結構的不安與無力，作品中觀眾像是遊靈的視點飄盪於神話與現實；獸的感官穿越慾望與技術

共構的後烏托邦廢墟，尋找由「獸、人、神性」交織的賽博意識，並化為當代後網路社會的科幻寓言。

Meuko表示，這件作品在2020年受到姚瑞中老師邀請參加臺灣雙年展，並在非常廟以開放式VR的方式展出，同年也受到西班牙L.E.V.藝術節(Laboratorio de Electrónica Visual)的邀請參展，由於那年疫情爆發，因此許多參加L.E.V.的作品也改作為線上體驗版本，這次於線上展展出的《鬼島—獸觀》便是在這樣契機下產生的。(註10)同年其他參展L.E.V.的作品也因為疫情的限制而發展出線上版本，在製作線上版的過程中，則更加注重體驗端的視角，這和以往的由藝術家的思考所出發點是不同的，由此可以發現線上的展示不單是創作方式和媒材產生變化，也進一步變成了一種思維的轉變。

策展人在這趟觀展旅程的最後，讓討論的主軸回歸本館典藏，挑選9件延伸閱讀的典藏品，讓典藏品彼此間產生對話，同時也呼應目前美術館的典藏策略。廢墟代表產業和經濟中心的移轉，新北市作為一座社會工場，乘載著不同時代中勞動、生產的現場和能量，選件的9作品創作年份橫跨近半世紀，從地點、產業、歷史、空間等不同層次回應姚瑞中的《廢墟再迷走》以及選件的3組作品，例如60年代蔣瑞坑所記錄的一系列關於瑞芳煤礦盛產時期的繪畫作品。莊普則是在90年代裝置藝術興盛的時期，以《勞動紀念碑》、《精神之塔》兩件裝置作品，以十分具象的紀念碑和高塔，採用都市快速發展下的工程道具作為媒材，向臺灣藍領階級的辛勞致敬。2012年後高俊宏的《廢墟晶體》系列則是以人類學田野的視角切入處理臺灣廢墟的另外一個歷史面向，2019年陶亞倫創作的虛擬實境作品《威瑪No.1》則是重現了十九世紀末德國種工業廠房中的廠景，透過虛擬把現實中廠房的殘骸補齊，以數位重現人們對於當時的想像。透過將典藏品資料的呈現，作為未來典藏展的一次預示，讓觀眾期待未來進入美術館與這些典藏品在線下真實的相遇。



▲圖12 「探索廢墟之外：更多新北典藏展」展間畫面

四、面對線上展覽，美術館準備好了嗎？

「廢墟再迷走」作為新美館初試啼聲的第一檔線上典藏展，達成了幾項重要的任務。首先從美術館的立場而言，這次典藏展奠定了由「研究」到「典藏」而後發展為「展覽」的歷程，回應新美館「以

學術研究為基礎，梳理新北藝術發展特色；以當代視野擴充館藏多元性，充實臺灣藝術史脈絡」的典藏策略。其次從「展覽主題」的立場，策展人以「廢墟」為展覽主題賦予展覽敘事脈絡，建立作品與作品之間的關係以及有意義的敘事連結，呈現展覽的整體意識，並且在技術團隊的支援下，完成了本館在「全線上展覽」領域首次的實驗和探索。

橫向去對照國內今年美術館「全線上」展覽案例，包括桃園市立美術館及嘉義市立美術館在這領域進行的實驗。桃美館是推出「品藏·研藝」典藏品線上專題研究展，以水墨及書法為主題，邀請藝術學者鄭勝華及李思賢擔任策展人，分別策劃《內視鏡—桃園市立美術館水墨典藏作品的觀看及之外》與《文意·書藝·時代印記—桃美館書法類典藏品線上展》兩檔線上展覽，從不同視角探索桃美館典藏品。以「展覽主題」而言，桃美館確實應用策展的方式給予典藏品敘事脈絡並進行典藏品的再研究；而在「體驗設計」上，本展的網頁直接依附在桃美館官網之下，觀眾是以下拉式的網頁瀏覽策展的文字和圖片，與一般的網頁瀏覽無異，在本展中就沒有空間感及身體感的呈現，然而在典藏品的背景爬梳及作品間的脈絡關係的建立，展現出其研究的高度。



▲ 圖13 桃園市立美術館「品藏·研藝」典藏品線上專題研究展
(來源：桃園市立美術館官網)

而嘉義市立美術館策劃的「城市隱匿」虛擬主題展則有許多可以討論的對比，該展是與財團法人數位藝術基金會合作，展覽架設於VRChat的網路平台，該平台為免費大型多人線上虛擬實境遊戲，允許玩家以3D角色模組與其他玩家交流。展覽主題從呼應美術館年度主軸「想像的擴延與對話」，從方慶

綿、蘇旺伸、李承亮、邱承宏、林莉鄺與洪譽豪等共六位藝術家的作品出發，創造了馬戲棚、魚塢、宇宙、海灘、攝影棚與日常街區的場景，走入六位不同時代藝術家的作品，穿越嘉義市，試圖在公共空間中，觀照日常與非日常甚至是未來的風景。



▲ 圖14 嘉義市立美術館「城市隱匿」虛擬主題展展間畫面
(來源：嘉義市立美術館Youtube頻道)

「城市隱匿」以城市街景的主題作為展品關係建立的敘事脈絡，相較於新美館的「單機遊戲」的線上展，嘉美館的「多機遊戲」互動性更高，觀眾能創造一個3D的分身行動於其中，包括步行或是搭火車，也能用這個分身與其他觀眾相互留言交流，讓觀眾對於藝術品有更多討論，打開更為寬廣的開放性，館方也能以此累積策展的討論資料。在作品參觀的順序上，與「廢墟再迷走」有參觀順序的敘事方式不同，「城市隱匿」是採全然開放的方式，讓觀眾可以在展間中自行決定參觀順序。然而因為VRChat必須另外建立帳號，因此對於觀眾而言也是一個使用便利性上的門檻，除非展覽內容具備相當大的話題性，能引起觀眾的興趣，不然實際使用VRChat平台的觀眾仍為少數，因此在推廣成效上仍需再觀察。此外，在3D建模的視覺效果上，由於是使用VRChat的平台建模，因此在3D模組的細節處理上無法和當今的線上遊戲相比，觀眾對於這樣的視覺感受也須再作分析。

各館舉辦線上展覽，從優勢來看，網路本可超越地域、時間的束縛，在展覽主題和展示設計上具備極高的想像力和自由度，打造出平時無法抵達的絕美

或危險之境，像是本展的數位礦坑、廢棄廠房、神殿，有或像是嘉美館「城市隱匿」當中的「遊樂園化」的日常及未來街景，在數位科技的加持下建造出似真非真的幻境世界，在其中觀展亦能作為人類意識與身體的延伸。以「廢墟再迷走」來說透過策展人對展覽主題的定義，讓藝術品在「廢墟」主旋律之下被更多元的討論和體驗。而選件上，加入的三位新媒體藝術家，其作品本身就更能適應線上的展示環境，也讓典藏品的討論跨越至空間意識、歷史、聲響、夢境等不同現象的討論。

然而線上亦有其無法達成之處。從體驗來看，物理的身體感被剝奪，只剩下手指、眼睛、耳朵在螢幕前運作，少了空間中身體所感受的距離、聲學、濕度、氣味、光線、環境、其他觀眾的反應和互動等，僅透過螢幕的框架再在其中穿梭，仍然會有「意識」與「身體」間斷訊的落差，導致一種難以言喻的違和感。

此外，線上展的「易用性」對於觀眾在數位應用的能力，以及使用的3C設備上也都有著一定的門檻。以本展而言，數位廢墟的3D展間是以第一人稱的單機遊戲設計，必須是熟稔線上遊戲的觀眾才能快速的掌握空間內移動的操作方式，生在網際網路時代的數位原住民們，與前幾個世代的網路移民相比，兩者之間有著相當不同觀看習慣，觀眾可能因為介面操作的不順暢，失去耐性而「出戲」便轉身走出展場。此外，若是要達到讓人驚艷的視覺效果吸引觀眾打卡，也必須投入大量的資金設計建模，對於預算有限的公立館舍而言，須從館方整體策略來考量預算配置。

關於「線上展美術館是否準備好了？」這個提問，筆者是採正向樂觀的態度，實體展確實有線上展無法「替代」或「挪移」的觀展經驗，但對新美館而言卻開啟了另一個可能，線上展不但擴大美術館的傳播影響範圍，也延伸處與觀眾溝通的新渠道。「廢墟再迷走」應用展覽主題和設計巧妙打開典藏品線上應用和跨域對話的多種可能。

以本次策展的經驗基礎，同時比對國內外博物館操作線上展的案例，新美館也將進一步來思考如何以線上展模式擴大館藏資源應用成效，透過更為開放和參與性的展覽設計，甚或是公開徵件的即時策展，讓策展人、藝術家、研究者及觀眾間的意見得以互相交流，提供典藏品獲得更為多元面向的研究和討論，並且以數位資訊的方式持續積累館藏作品研究，創造讓不同立場的參與者得以實踐自我的空間，拓展典藏資源的公共性與社會意義，開啟更多創新思維或跨域對話的可能。

註釋

註1 Urbaneja, M. H. (2019). Online Exhibitions and Online Publications: Interrogating the Typologies of Online Resources in Art Museums. *International Journal for Digital Art History*, (4), 3-28.

註2 摘自本展2022.07.31「廢墟的當今復返」跨域主題對談（二）：廢墟中的多重時間之內容。

註3 陳稀(2022)。三十年後，廢墟如何再迷走？關於新北市美術館典藏線上展「廢墟再迷走」內的新藝術史關照。典藏Artouch網站。<https://artouch.com/art-views/content-69461.html>

註4 摘自姚瑞中(2013)，海市蜃樓III：臺灣閒置公共設施收樣踏查之郭昭蘭序文。頁65-68。

註5 游崴(2008)，〈人在廢墟〉，《姚瑞中》，台北：田園城市文化出版事業，頁190。

註6 Ambisonics立體混響是一種全球形環繞聲格式：除水平面外，它還覆蓋聽眾上方和下方的聲源(資料來源：維基百科)。

註7 摘自2022.8.27「廢墟再迷走-主題對談三」：回聽空間的歷史之聲中對談內容。

註8 摘自2022.7.31「廢墟再迷走-主題對談三」：廢墟中的多重時間對談內容。

註9 Meuko!Meuko!2018年7月6日Facebook粉絲專頁貼文。

註10 摘自2022.8.13廢墟再迷走《鬼島-獸觀Ghost Island-Inner Vision》演出紀錄特映+映後座談內容。

參考文獻

1. 陳稀(2022)。三十年後，廢墟如何再迷走？關於新北市美術館典藏線上展「廢墟再迷走」內的新藝術史關照。網站：<https://artouch.com/art-views/content-69461.html>。
2. 王郁棋(2022)。初探「理想的博物館線上展覽模式評估表格」之適用性以建構後疫情下博物館線上展覽應具備之要素。新北市：輔仁大學博物館學研究所。頁101。
3. 李欣潔(2021)，後疫情時代下的博物館近未來—觀眾「不在場」與數位內容的積極意義。回歸線 Vol.005。嘉義市：嘉義市立美術館。
4. Urbaneja, M. H. (2019). Online Exhibitions and Online Publications: Interrogating the Typologies of Online Resources in Art Museums. *International Journal for Digital Art History*, (4), 3-28. (網址：<https://journals.sub.uni-heidelberg.de/index.php/dah/article/view/52672/66745>)
5. Polly McKenna Cress、Janet A. Kamien(2019)，金振寧譯。創造展覽：如何團隊合作、體貼設計打造一檔創新體驗的展覽。臺北市：阿橋社文化。
6. 陳昭榮(2018)。定製真實：數位藝術之魅。臺中市：國立臺灣美術館。
7. 姚瑞中(2014)。台灣廢墟迷走。臺北市：田園城市文化出版。
8. 姚瑞中(2013)。海市蜃樓III：臺灣閒置公共設施收樣踏查。臺北市，田園城市文化出版。頁65-68。
9. 游崴(2008)，〈人在廢墟〉，《姚瑞中》，台北：田園城市文化出版事業，頁190。
10. 王志弘(2016)，傅柯Heterotopia翻譯考，地理研究第65期。(網頁：<chrome-extension://efaidhbmnnnibpca-jpcglclefindmkaj/https://www.geo.ntnu.edu.tw/wp-content/uploads/2022/01/654.pdf>)

圖目次

- 圖1 Plugged in the ruins廢墟再迷走線上典藏展主視覺
- 圖2 姚瑞中《廢墟迷走I—以屍骸構築的文明》
- 圖3 廢墟再迷走「提問：路線預測」畫面
- 圖4 廢墟再迷走「探索；典藏作品」之「產業的殘骸」展間畫面
- 圖5 廢墟再迷走「再迷走：跨域作品」3D數位廢墟平面圖畫面
- 圖6 廢墟再迷走「再迷走：跨域作品」3D展間廢墟大廳畫面
- 圖7 廢墟再迷走展覽敘事架構圖(周崇文繪製)
- 圖8 李慈湄《凝結歷史殘響2.0：廢棄礦場的再聲張》畫面
- 圖9 劉玕《我在裡面我可以還蠻放鬆的》展間入口畫面
- 圖10 劉玕《我在裡面我可以還蠻放鬆的》展間畫面
- 圖11 Meuko! Meuko!&涅所開發NAXS corp.的《鬼島-獸觀》展間畫面
- 圖12 「探索廢墟之外：更多新北美典藏品」展間畫面
- 圖13 桃園市立美術館「品藏·研藝」典藏品線上專題研究展(來源：桃園市立美術館官網)
- 圖14 嘉義市立美術館「城市隱匿」虛擬主題展展間畫面(來源：嘉義市立美術館Youtube頻道)

畢卡索的陶藝創作淺探

新北市立鶯歌陶瓷博物館—巫漢青

壹、前言：

2013年12月初在新北市立鶯歌陶瓷博物館舉辦「火的形與色--國際陶藝展」展覽中看到畢卡索的作品，當下讓筆者對他產生一股莫名的好感，與其說是好感，倒不如說是好奇加上疑惑吧！?到底是什麼樣的陶瓷藝術魅力吸引與誘惑感召下，讓他在晚年階段（65～91歲）執著摸索了陶藝近二十六載，據統計他在這段期間，共創作了約3,000多件陶瓷作品。這是筆者一直納悶且想不透的事情，在左思右想一陣子之後，於是乎著手一探究竟或許能夠從中理解知其原委一二。

話說一位成功的藝術創作者，不可能單靠技術層面而走遍天下、青史名留。真正的創作者，必須要能夠提出新的美學觀點，與一種不同於別人的詮釋方法，來與前人或其他人有所區隔，否則已有的觀念，已有的詮釋方法，又如何將產物行為定義為創作。就「創」的本意來講，就是前所未有才稱為「創」，對於一個有一定創作能力的藝術家來說，如果擁有豐富而又深刻的生活積累，特別是自己親身經歷的，或與自己的命運相關聯或經歷的深切感受，往往容易激發欲罷不能的創作動能，從而得心應手、左右逢源的構思和創作出內涵深刻、感人至深的藝術作品。也就是說，藝術創作的火花——心得成果理論，是藝術家深切的主體感受和社會生活的獨特事件相遇合、相碰撞而產生的。

藝術家是帶著自己豐富的審美經驗和藝術創作經驗，特別是帶著自己深摯的藝術思想情感不同的心境去觀察和感受客觀事物的，因此，被觀察的客觀事物必然受到作者主觀審美目的、態度、心境和情緒等的牽連和影響。

畢卡索在藝術領域上是一位多元學習與創作的藝術家，在媒材涉獵項目方面，不管是繪畫、版畫、陶藝、雕塑、舞台設計、文學、多媒材創作上都有顯著的表現。其在派別主義思維方面，更是廣泛涉及十九世紀運動〔新印象派、點彩畫派、象徵主義（約1885～1910年）、新藝術運動和二十世紀運動〔野獸派、表現主義、立體主義〕及其他派別〔印象主義、後印象派、分離派、現代藝術、現實主義（1899～1900年）〕的影響。畢卡索本身先是經歷前述所說的各種派別主義理論觀念，再去蕪存菁地提出「立體主義」（Cubism）來主導其創作思維並做為基底出發點。從其陶藝創作歷程中，可以看出畢氏如何從純粹平面繪畫轉往選擇立體雕塑繪畫，行徑乃經由初期摸索、造型選件、意念構思、彩繪內容、反覆熟練、臨摹轉移、獨到呈現及製作技術表現等條件來進行創作。

貳、畢卡索的陶藝創作始末

巴勃羅·魯伊斯·畢卡索（Pablo Ruiz Picasso），1881年10月25日誕生於西班牙南部的馬拉加，就此拉開了他傳奇一生的序幕，1973年4月8



▲ 圖 1

▲ 圖 2

日逝世，享年 92 歲。畢卡索一生所有的作品通常會被分為幾個時期。撇開時期階段的名稱尚有些許的爭議之外，大致上可分為早年的「青少年、藍色時期」（1901～1904 年／17～23 歲）、「粉紅色時期」（1904～1906 年／23～25 歲）、盛年的「黑人時期」（1907～1924 年／26～43 歲）〔30 歲以後畢卡索進入一個又一個不安分的探索時期，他的作品和他的生活一樣似乎沒有絲毫的統一、連續和穩定性。〕、「分析和綜合立體主義時期」（1912 年／31 歲）、「超現實主義時期」（1925～1932 年／44～51 歲）「立體派、古典派、戰爭前後及蛻變時期」和「晚年時期」。如附表 1；畢卡索（Picasso）年譜而畢卡索的陶藝創作主要是在其晚年時期（1946～1972 年／65～91 歲），然而，在畢卡索尚未全然投入陶藝創作之前，其最早期嘗試性的陶藝創作繪畫作品之中，有兩件作品；都是在 1929 年（48 歲）繪製的《手抓魚球形花瓶》和《帶有沐浴者的花瓶》（如圖 1、2）都算是非常出色的作品，因為圖像內容與技術表現及陶器形式的融合關係，預示了畢卡索在其晚年時期陶藝創作中的展現手法。¹若依陶藝技術與創作情節來區分，大致可分為四個階段：

第一階段是從 1947 年到 1949 年，初期，因為畢卡索不懂得製陶技術，加上他不了解彩繪釉藥與坯體之間的媒材性質，及燒製前後坯體與釉藥的物理、化學變化等連帶技術性問題。故基本上，在這個時期他主要是把現成的陶瓷器皿當做畫布來作畫，試著用不同顏色的釉彩畫出自己想要表達的題材效果，其實，畢卡索個人認為在盤子或壺罐等立體物品上作畫跟在平面畫布上彩繪是毫無軒輊之分，而且更具趣味性及挑戰性。畢卡索就曾經這樣地述說：

「陶藝跟繪畫一樣，善於表達創造和發明的活力，而且還加上一層效果上的自然肯定性，藉著雙手去感觸、實現。」²

他在陶藝創作初階段的「平面時期」，從他挑選的器型和所繪製的主題表現上有很大的關連性，其實也不難想像，他想用材料既有的立體面（光影的變化）來作視覺效果的呈現與轉變，就如同在紙面或油畫布上畫一直線和在陶瓷立體弧面上畫上一條線；或如版畫手法刻劃一條線；或用陶藝技法般擠壓浮貼一條線的光影效果變化，有著很大的不同，這是專家學者與一般人的差異性和敏銳度，就如同科學家的腦、工藝家的手、音樂家的耳、美術家的眼、美食家的味蕾…，皆與眾不同。

當時，他不只在陶瓷器皿上彩繪，而且更精進地研究陶瓷工藝，為了突破跨越垂手可得的現成造型物之瓶頸，他開始全方位學習陶瓷器的製作方法與彩繪技術。在這樣得天獨厚的條件下，他的好奇心被激發了，開始拿捏起陶泥直到一發不可收拾。1949 年（68 歲），畢卡索在瓦洛里斯（Vallauris）成立了自己的陶藝工作坊，一直到 1954 年（73 歲），那是他在陶瓷藝術創作最為投入的時期，從摸索嘗試到成熟技術養成期間，他創作了近約 2,000 多件作品。也就是說畢卡索以持有彩繪創作理念為出發點，開始盡情地發揮創意應用在陶土媒材上，並嘗試在製陶過程中採用傳統的刻花和印花技術，同時也以現有的陶器造型為雛形，進行重新排列組合和變形，如同他在 1947 年到 1948 年期間所創作的《鳥》型，就是把陶工用轆轤手拉製成的橢圓型陶胎壺一部分切除，然後加上圓環和形狀古怪的壺嘴，構成新的作品，1948 年創作的《禿鷹》也與此類似。（如圖 3～7 ——分解重構；截圖自 PICACCO painter and sculptor in clay）



▲ 圖 3



▲ 圖 4



▲ 圖 5



▲ 圖 6



▲ 圖 7

第二階段是從 1949 年到 1951 年。

當邁入陶藝創作的第二時期，在這個階段他才真正進入屬於自己製陶階段。他從傳統實用器皿上，開始轉變陶瓷器的造型束縛，逐步朝向立體作品的轉化，對瓶、罐、甕本身的形狀進行改造或重組，再於土坯或素坯上面作彩繪效果。他嘗試和陶工們一起探討各種符合他個人審美觀所需的各種釉藥發色（諸如鈷藍色、銅綠色、紫羅蘭色等），他特別喜歡的鬥牛圖像和場面也大量出現在陶藝作品中，橢圓形的盤子間接轉變為壯觀的鬥牛表現形式，不僅展示了鬥牛的不同方面，而且還使用陶瓷形式紀錄傳達一種印象模式。邊緣的裝飾曲線變成了傳統圓環的拱門，色彩的筆觸暗示了人群，而盤子的平坦部分則變成了沙質的競技場，光線充足，包含著實際戰鬥的戲劇性。在 1949 年創作的《戴頭巾的女人》、《站著的女人》，則是把筒狀的長頸花瓶通過變形，形成一個寫意的女人的姿態。（如圖 8、9）1950 年（以及在 1952 年再次使用）使用的最出色的馬杜拉形狀之一是手上攔著臉的水壺，藝術家製作了幾個版本：在一個中，有兩個臉，一個畫在兩側，而在另一側，壺型的主體上的臉被畫在正面和輪廓上。球根狀的支撐讀作手臂和肘部，而手則塗在臉上。（圖 10、11）



▲ 圖 8

▲ 圖 9

▲ 圖 10

▲ 圖 11

第三階段是從 1952 年到 1954 年。

在這個時期，他主要是將花瓶變成靜物畫涉及各種表現概念，涉及如何以幻覺方式展示某物的問題，

同時像畢卡索在他的組合中所做的那樣，包括事物本身。一種解決方案是拿一個真正的陶瓷花瓶，用粘土製成的幻覺植物填充它（圖 12）；另一種是通過繪畫來改造壺：在靜物與黃色鬱金香中（圖 13），花和葉子佔據了壺的頂部，而底部則被畫成容器（當然，實際上它是的）。在另一個變體中，蛇把花瓶（圖 14），畢卡索在下部畫了四種不同的花朵，並將長柄適當地變成了一條蛇。花瓶在實際花瓶中的表現更進一步地體現了靜物的概念：在一件作品中（圖 15）畢卡索在它完全乾燥之前擠壓了一個彎曲的罐子，然後按照這個被操縱的形式輪廓，示意性地繪製第二個帶把手的坯。在另一個例子中（圖 16、17），他實際上從水壺的一側切出了一個花瓶形狀，以便通過該對象的缺席來暗示第二個對象。這一系列的作品表達形式，可說是完全超越實用陶器的陶雕器型意象塑造。



▲ 圖 12

▲ 圖 13

▲ 圖 14



▲ 圖 15

▲ 圖 16

▲ 圖 17

第四階段是從 1954 年到終了。

這個時期，他畢卡索已經是一個熟練的陶器製造者，可以隨心所欲地用轆轤製造各種形狀的陶器，然後配上立體主義繪畫和圖案等，並對實用陶器的形狀進行大膽的變形，同時也製作了大量與繪畫、印花、刻畫、雕塑等美術技巧相結合的美術陶版。畢卡索在擴展其任何藝術媒體語彙和形式能力及其他任何可以做為陶瓷媒介本身的詮釋表達之可能性。他在 1950 ~ 1960 年代製作的一系列大圓盤（如下圖 18 ~ 47）證明了他繼續探索粘土的繪畫藝術之可能性充滿熱情。浮雕實驗、刨削表面和不同顏色的應用導致將盤子轉變為頭部或面部，這與他的任何其他繪畫或粘土雕塑或就此而言，他在其他媒體中的作品都不同，足以看出他的創作慾望從未停止過。其他類似單一主題「人臉」的各種表現手法，如後附錄表六



▲ 圖 18



▲ 圖 19



▲ 圖 20



▲ 圖 21



▲ 圖 22



▲ 圖 23



▲ 圖 24



▲ 圖 25



▲ 圖 26



▲ 圖 27



▲ 圖 28



▲ 圖 29



▲ 圖 30



▲ 圖 31



▲ 圖 32



▲ 圖 33



▲ 圖 34



▲ 圖 35



▲ 圖 36



▲ 圖 37



▲ 圖 38



▲ 圖 39



▲ 圖 40



▲ 圖 41



▲ 圖 42



▲ 圖 43



▲ 圖 44



▲ 圖 45



▲ 圖 46



▲ 圖 47

叁、畢卡索的陶藝創作思維——立體主義

前述提及畢卡索在 30 歲以後進入一個接續一個不安分的探索時期，他的作品和他的生活一樣似乎沒有絲毫的統一、連續和穩定性。他沒有固定的主觀意題與形式表現，他不要規定，不要偏見，什麼都不要，又什麼都想要去創造與改變，而且花樣手法繁多，或激昂、或狂躁、或可親、或詭異、或寫實、或率性，筆隨意走變化無常不可捉摸。從具象到抽象，反覆來去，無規律可循…，他反對一切束縛和宇宙間所有神聖的看法，在他的藝術創作行為當中，他永遠忠於的是——自由自在，尤其是在他的陶藝創作之中，可說是表露無遺呀！有人說，世界上從來沒有一位畫家像畢卡索那樣以驚人的坦誠之心和天真無邪的創造力，致以徹底的自由任意重繪繪畫世界，隨心所欲地行使他的任性與威力，只有絕對自由才適合他。³ 宛如畢卡索自述地說：

「我狂野的四處晃蕩，飄來飄去。當你看到我在這裡時，我已經變到另一個地方。我從不固定，因此沒有風格。風格——對於畫家而言是最危險的敵人。」畫家死了之後，繪畫才會有所謂的「風格」。⁴

在人類情感物種的領域中，有時生理、心理處於某種狀態、階段下，會有某種堅持、理想、慾望、標的的產生與實現。就如同畢卡索在他的幾個成長時期，和他當下所處的時代背景有很直接的關係，會影響他在該時期的畫作風格一樣，不管是外在的時事環境，還是成長的心理感受，也都會潛移默化地呈現在他的創作行為之中。從自然主義到表現主義、從古典主義到浪漫主義，然後又回到現實主義。隨著幾度轉折變化經歷各種派別主義潮流，讓他崇尚的立體主義繪畫風格卻逐漸地從他眾多繪畫風格中獨豎一格成為最具代表性。並以其為中心思想做為主導性創作思維——「立體主義」；立體派是他與喬治·布拉克（Georges Braque）所建立的，該派系的藝術家追求碎裂、解析、重新組合的形式，形成分離的視覺效果畫面，以許多組合的碎片型態作

為藝術家們所要展現的目標。藝術家以許多的角度來描寫對象物，將其置於同一個畫面之中，以此來表達對象物最為完整的形象。物體的各個角度交錯疊放造成了許多的垂直與平行的線條角度，散亂的陰影使立體主義的畫面沒有傳統西方繪畫的透視法所造成的三維空間錯覺，且刻意反抗藝術模仿生活主流思想。背景與畫面的主題交互穿插，讓立體主義的畫面創造出一個二維空間的繪畫特色。⁵ 也就是說繪畫一直都是在二維平面上做線條、色彩及視覺空間感的運用與表現，當畢卡索發現繪畫在三維立體物上，可以做出另一種的視覺意象與轉換想像效果，且可隨著物件本身的轉動和角度改變而有不同的呈現，甚至可以融（結）合器物本身的造型幅（弧；角）度而有視覺上的變化，這種意象的呈現與改變更具視覺感受之加乘效果，因而促使他著迷於這種結合繪畫、雕塑於一體的陶瓷藝術創作。就如同鬥牛系列（圖 48 ~ 55）中的各種盤狀器物邊之弧度，可以呈現出類似場面景象之表達，再加上陰影色塊面的描述，讓整個場景視野更加具有三維度立體效果。這或許就像日本已故陶藝大師加藤唐九郎（1897 ~ 1985）對畢氏的陶藝創作做過深入詳盡的研究後，發表了「畢卡索的陶器」這篇文章，加藤氏在文章中指出：

“畢卡索的陶器是無用的，「不以『用』為目的，這是其陶器的嶄新之處，僅是為了看而看，純粹為了欣賞而已」，畢卡索用自己的陶器「莊嚴宣布了『用之美』這一美學的突破。其實，這就是陶藝中的立體主義」。”⁶



▲ 圖 48



▲ 圖 49



▲ 圖 50



▲ 圖 51



▲ 圖 52



▲ 圖 53



▲ 圖 54



▲ 圖 55

針對這一點，似乎也對應了中國老子道德經第十一章原文《三十輻，共一轂，當其無，有車之用。埴埴以為器，當其無，有器之用。鑿戶牖以為室，當其無，有室之用。故有之以為利，無之以為用。》講白話文意思是說：三十條車輻需要先接到一個車轂上，因為車轂中空才能套上輪軸，造就了車的功用。攪和陶土來燒成器皿，要做成中空狀，才能當容器用。房屋要鑿空門窗的部分，才能有房室的功能。所以，泛事萬物都是在「無」的狀態處置它，而在「有」的狀態達成目的。老子發現有很多東西都是因為「無」才會產生「有」的用，就形而上的「道」而言，「無」是體，「有」是用。後面這句話就是「有之以為利」。那個有形的物質材料來做成器具，做成車、做成房子，只是為了便利，佛教把它稱為方便法。那個只是一個方便，你用什麼材料來做沒關係，可以因時因地。不同的地理環境、條件，你用不同材料來做。你只要了解，要形成器具來用的是空間，能夠盛裝東西的空間，所以使用什麼材料就不是那麼重要了。⁷

前述是「器」與「用」之間的關係，後面又追加描述了「用」與「美」的層級提升，加藤氏稱許畢氏的陶藝創作是「陶器中的立體主義」。作為一種立體藝術，立體主義雕塑家雅克·里普希茨（Jacques Lipchitz）⁸曾經如此描述說：

「在藝術史上，雕刻經常被作為占據空間的一個『塊體』處理，可是，將外部的空間引進作品的內部，使其轉化為造型的要素，最後將空間本身也雕刻化，則是現代主義藝術（前衛藝術）中的抽象主義雕塑家們的巨大功績。」

同樣的，畢卡索也是用其畫筆在器身（塊體）中，處理主體空間的內外和視覺延伸關係。

另外，若以同樣的案例在繪畫上的「現實主義」角度來詮釋；其又稱為現實主義畫派或現實畫派，興起於十九世紀的歐洲。這是一個在藝術創作上，尤

其是繪畫、雕塑和文學、戲劇中常用的概念，更狹義的講，它屬於造型藝術中繪畫和雕塑的範疇。無論是面對真實存在的物體，還是想像出來的對象，繪畫者總是在描述一個真實存在的物質而不是抽象的符號。這樣的創作往往被統稱為「寫實」。遵循這樣的創作原則和方法，就叫現實主義。⁹人們藉由感官知能接收訊息，加以分析組織，以自然為題材（例如自然風景或時事議題）用任何技法將其具體表現出來，但也因生長環境及認知不同，產生不一樣的經驗，這種組織過後的觀點差別，讓同個題材的作品有不同呈現。

畢卡索曾與情人弗朗索瓦·吉洛（Francoise Gilot）的交談中，闡述了他對於拼貼的看法：

「使用紙粘貼的目的是在於指出，不同的物質都可以引入構圖，並且在畫面上成為和自然相匹敵的現實。我們試圖擺脫透視法，並且找到錯視畫（trompe l'oeil）。報紙的碎片從不用來表示報紙，我們用它來刻畫一隻瓶子、一把琴或者一張面孔。我們從不根據素材的字面意義使用它，而是脫離它的習慣背景，以便在本源視覺形象和它那新的最後定義之間引起衝突。如果報紙碎片可以變成一隻瓶子，這就促使人們思考報紙和瓶子的好處。物品被移位，進入了一個陌生的世界，一個格格不入的世界。我們就是要讓人思考這種離奇性，因為我們意識到我們孤獨地生活在一個很不使人放心的世界。」¹⁰

在畢卡索的陶藝創作中，最早的「盤中物」（如圖 56～61）系列作品是他在 1953 年以十六世紀的帕利西（Palissy）傳統中所做的靜物畫之印象模式，將高浮雕食品的造型與預製的家用器皿進行類似置入性比對入畫。當時，在這個系列中，畢卡索使用了馬杜拉工坊仿製路易十五時期的預燒釉陶型制，綠色或赭色的圓盤，盤型是帶有彎曲線條的邊框，他將粘土造型物件放置在盤面上，再塗上釉彩後，讓這些盤子重新再進窯燒製過，在某些情況下，這

些盤子的色彩都能夠襯托出盤中物的豐富性，及食物和釉彩之間的融合度給予主題意象帶來突顯視覺上的加乘效果。



▲ 圖 56



▲ 圖 57



▲ 圖 58



▲ 圖 59



▲ 圖 60



▲ 圖 61

然而，在這些類似寫實主義的作品中，偶而也可以發現一種迷惑眼睛、視覺錯視的現象，即使真實與虛幻之中浮現一種有趣的表現方式，其中的認知錯視又稱「視覺假像」，它是因為人的認知具有組織與邏輯性；一種通過幾何排列、視覺成像規律等手段，製作出有視覺欺騙成分的圖像進行眼球蒙騙，所引起所謂視覺上的錯覺，達到藝術或者類似魔術般的效果。而有時候圖像的「圖地反轉」現象，會想辦法將視覺對象由背景中獨立出來，這個獨立出來的部分即為「圖」，周圍的部分則是「地」，造成一個畫面的圖和地之不同視覺效果。" 這一方面的參考作品（如圖 62～66），圖 67 兩裸女圖像間，夾帶背景白地一裸女可見一般；而圖 68 則是利用器形的弧度來對應強調凸顯圖形中人體的臀部線條，此一手法表現在視覺上有其加乘效果。畢卡索在 1947 年 10 月為一組以拿著雙耳瓶的婦女形式的罐子做了一系列作品（圖 69～71），這種表現手法，也是一種意象轉移、套裝寫實的概念，也意味表明這位藝術家從一開始就對自己想要實現的目標有一個清晰的概念。



▲ 圖 62、63

在很多人看來，畢卡索的繪畫主要特點是豐富的、多變的造型區塊手段處理，即空間、色彩與線條的運用。就如同畢卡索自己所說的：

「線條與色彩就是我的武器。我正試圖用我的方式去表現出我認為是最正確、最美好，自然也就是像所有偉大藝術家所熟悉的最美的一切。」、「我們盡我們所能看到的，賦予形與色彩自身的意義；在題裁裡，我們保有發現新事物、新感受所帶來的喜悅；題裁必須是樂趣的來源。何必多談我們的藝術？想看的人都可以來看！」¹²



▲ 圖 64



▲ 圖 65、66



▲ 圖 67



▲ 圖 68



▲ 圖 69



▲ 圖 70



▲ 圖 71

肆、畢卡索陶藝創作元素與風格

畢卡索從事創作的素材選擇，就他個人來看，僅是物料（紙張、油畫布、彩料）的改變；改以坯體、泥土、釉料等素材，但仍是繪畫和雕塑為主軸。在繪畫表現上，他以快速筆法勾勒刻繪出物像主題，突顯所繪製線條的勁力和動感，有如書法在運筆時，所呈現的力透紙背之力道與視覺上的速度感。至於畢卡索的陶藝創作元素，大都圍繞在他一貫喜歡的題材；包括女人、鬥牛士、貓頭鷹、禿鷹、公牛、山羊、魚群、鳥類…等物像，這些題材幾乎都與創作者畢卡索有直接或間接的生活記憶有關聯。因為畢卡索除了喜歡小孩子率真的言行舉止之外，更觀察學習他們的走筆線條構圖。畢卡索自己就曾經如此這般地述說：

「我花費四年的時間學習畫像得像拉斐爾，卻用一生的時間去追求像孩子般地繪畫。」、「每次見到小孩子在街上、在瀝青路面或在牆上亂塗亂畫，我都會佇住腳步…他們筆下的東西往往令人感到意外…，總可以讓我學到一些東西…」

另外，畢卡索喜歡美女（模特兒寫生）之外，他還特別喜歡動物，他曾經飼養過狗兒，曾飼養過一隻從馬戲團逃出的猴子，以及一隻名叫埃斯梅拉達的山羊，甚至救過一隻受傷的貓頭鷹，這些動物與他朝夕相處，有了情感之後，都成了他臨摹入畫的題材，由此衍生出大量的雕塑、繪畫、素描以及陶瓷作品。而且，畢卡索往往以多種手法將彩塑、繪畫和拼貼的因素結合於陶藝創作中，他認為在壺罐或盤子等立體物品上作畫，就如同在平面畫布上作畫毫無軒輊之分。這正是畢卡索獨闢蹊徑的大膽探索，才令這些造型多樣而奇特的彩繪陶瓷作品問世。他除了用轆轤轉盤來加工製作陶甕，並使用切割技法在土坯上直接塑形而產生了興趣，因為土坯的自由形狀會決定作品的效果。還將版畫製作手法、雕刻技巧、繪畫方式應用於陶瓷藝術領域。例如，畢卡索把他的代表作在《亞維農少女》的繪畫技法用到陶藝上，用坯土泥漿來進行創作，順著自

己一貫的自由風格，把一系列細頸酒罐變成迷人的女性形象（如圖 72 ~ 75）¹⁴，也喜歡把女人和動物



▲ 圖 72

▲ 圖 73

▲ 圖 74

▲ 圖 75

輪廓相結合，靈活而多變的視覺形象、神速而奇妙的嫁接轉換應運而出的奇趣新造型，總是令人眼前一亮，仿佛是一種輪迴和概括，將生命中最難忘的因素反覆疊加，我們不得不佩服他那非凡而奇特的想像力。¹⁵ 他也在陶盤上繪製各種臉譜，還製作了一系列動物形像的陶模。¹⁶（如圖 76 ~ 78）



▲ 圖 76

▲ 圖 77

▲ 圖 78

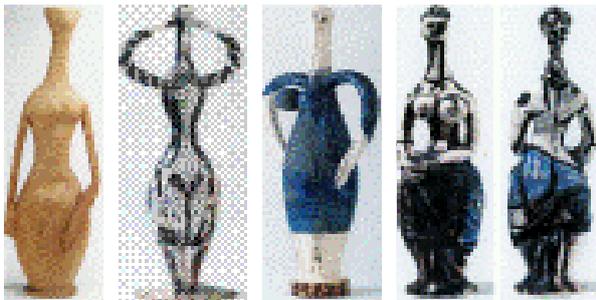
這些種種思緒行為表現，若從其腦部情感記憶結合理論觀念來推論，畢卡索終其一生，與其有關聯性的派系理論有直接關係。就如同象徵主義者認為藝術應用間接的方式來表現更絕對的真理，因此他們用極其隱喻化和暗示性的手法寫作，賦予一些畫面或物體象徵意義。¹⁷

畢卡索一生是個不斷變化藝術手法的探求者，印象派、後期印象派、野獸的藝術手法都被他汲取改造為自己的風格。他的才能在於他的各種變異風格中，都保持自己粗獷剛勁的個性，而且在各種手法的使用中，都能達到內部的統一與和諧。針對這一點我們可以在他的創作作品之中，依序可以找到一些相呼應的地方。



▲ 圖 79

例如，畢卡索特別崇拜埃爾·格雷考（El Greco），他的特色，像是拉長的肢體、醒目的顏色、神秘的面容，都深深的影響著畢卡索的畫風和製作手法。如圖 79～83——拉長肢體：



▲ 圖 80

▲ 圖 81

▲ 圖 82

▲ 圖 83

伍、畢卡索的陶藝創作造型手法之特點——分解重構

畢卡索說：

「每一次創造都是始於破壞。」¹⁸

畢卡索用繪畫來表達他的創作思維，從平面盤子逐步發展朝向立體物；包括瓶罐、甕磚、人形雕塑等，而他所要詮釋表達的就是立體主義。在西方現代藝術中，立體主義是一個具有重大影響的運動和畫派。立體主義雖然是繪畫上的風格，但對二十世紀的雕塑和建築也產生了深遠的影響，而畢卡索的陶藝雕塑也正好印證的此一風格特色。立體派畫家自己便曾聲稱：「誰理解塞尚誰就理解立體主義」¹⁹ 立體派畫家受到塞尚「用圓柱體、球體和圓錐體

來處理自然」的思想啟示，試圖在畫中創造結構美。他們努力地消滅其作品的描述性和表現性的成分，力求組織起一種幾何化傾向的畫面結構。雖然其作品仍然保持著一定的具象性，但是從根本上看來，他們的目標卻與客觀再現大相逕庭。他們從塞尚那裡發展出一種所謂「同時性視象」的繪畫語言，將物體多個角度的不同視象，結合在畫中同一形象之上。進一步顯示了對於客觀再現的忽視。而立體主義運動則通常可分為兩個階段。第一個階段是在 1909～1911 年所謂「分析立體主義」時期的繪畫。這一時期他筆下的物象，無論是靜物、風景還是人物，都被徹底分解了，使觀者對其不甚了解。雖然每幅畫都有標題，但人們很難從中找到與標題有關的物象。那些被分解的形體與背景相互交融，使整個畫面佈滿了以各種垂直、傾斜及水平的線所交織而成的形態和各異的塊面。在這種複雜的網絡結構中，形象只是慢慢地浮現，可即刻間便又消解在紛繁的塊面中，而色彩的作用在這裡已被降到最低程度，畫上似乎僅有一些單調的黑、白、灰及棕色。實際上，畫家所要表現的只是線與線、面與面、形塊與塊面間所組成的結構，以及由這種結構所反射呈現出來的張力。其實畫家們繼承塞尚對繪畫結構進行理性分析的傳統，試圖通過對「空間」與「物像」的「分解」與「重構」，組合建立一種繪畫性的空間及形體結構。就如同在 1906 年畢卡索初次看到黑人的雕刻，受到莫大的感動。黑人原始、大膽、強烈的造型，給畢卡索很大的刺激。1907 年《亞維農的少女》畫作，即成為他創造立體派風格的里程碑。畢卡索的立體派，基本上不是純美學的，是

走向理性的、抽象的，將物體重新構成，組合，帶給人更新、更深刻的感受。

接續在 1912 年以後，立體主義運動進入了第二階段，通常稱之為「綜合立體主義」。此時在畫中色彩起了有力的作用，但形體仍然支離破碎，只是更大和更富於裝飾性。畫家們新創出一種以實物來拼貼畫面圖形的藝術手法和語言，進一步加強了畫面的肌理變化，並向人們提出了自然與繪畫何者是現實，何者是幻覺的問題。²⁰

在分析立體主義的作品中，物象被縮減到其基本元素，即被分解為許多的小塊面。畢卡索以這些塊面為構成要素，在畫中組建了物象與空間的新秩序。他通過並置和連接那些筆觸短促而奔放的塊面，獲得一種清晰剔透的畫面結構，反映了某種嚴格而理性的作畫程序。而如今，在綜合立體主義的作品上，他所採取的恰是正好相反的程序。他不再以現實物象為起點，將物像朝著基本元素為起點且朝向分解重構，將基本的形狀及塊面轉化為客觀物像的圖形。²¹

陸、結語

畢卡索的繪畫舉世公認，且是二十世紀西方最具影響力的藝術家之一。他一生留下了數量驚人的作品，風格豐富多變，充滿非凡的創造性。他將陶瓷藝術與分解重構及立體主義進行結合，對陶瓷器本身的形態和工藝加入了新的創作詮釋。他強調藝術的自律性，強調藝術創作和藝術欣賞的內部規律。傳統繪畫是從摹仿自然出發，再而從中發現繪畫與自然的真實（呈現）與統一（協調）。而畢卡索則認為藝術活動是一種創造性活動，他用繪畫的表現手法方式來掌握藝術的詮釋。藝術家必須按照藝術的規律辦事，而不是聽任外部因素的干擾。畢卡索就曾經對自己 5 歲開始學畫的女兒說過；及其他相關創作的經典名言語錄：

「妳是創作者，妳覺得好，就是好；妳若覺得不好，那就不好。妳，對自己創作的觀點，才

是最重要的。」、「生活中的每一樣事情都是有代價的，像是創造力、新想法等等，每一件有價值的事物都是同時伴隨著陰影。」、「別讓僵化的思想，和浮世的忙碌埋葬我們的想像力與動力。」、「重要的事是創造，不是別的，創造是一切。」²²

其實，在畢卡索的陶器裡，存在著不被素材和技術束縛的表現自由度和寬廣度。以做為一個藝術工作者來說，除了應該持有基本的技術條件層面之外，進步的世界觀和審美觀是藝術家的必備潛質。世界觀是對整個世界，包括自然現象和社會想像等的基本觀點的總和，而其基本核心之本義是指人生哲學觀點。畢卡索陶器中表現出的希臘神話和鬥牛的民俗文化史的世界，還有那些貓頭鷹和山羊等象徵的原始性及瓶罐中所描繪對人的讚美，都是以生命為中心的世界觀，而如此宏大的表現在過往至今陶瓷人文思維領域裡並不多見。人生觀就是對人生的基本看法，如人生的目的和意義究竟何在…等各種思維角度。先進且開闊的世界觀決定著正確的創作目的與創作動機，影響著作品的格調與品味。如果對於以上經常要遇上的問題，不能做出科學的正確回答，便會直接影響到自己的藝術思想水平和藝術創作能力之提升與發展。藝術家的思想、見解不僅應當是進步的，還應當是遼闊深遠的。只有具備正確而深刻的見解，才能把握和揭示出生活深層中的本質和規律來，也才能創作出有生命力的藝術作品。藝術創作最忌平庸，而思想的膚淺正是導致作品平庸的根本原因。畢卡索將自己對生命的熱愛和理解，隨心所欲地塗鴉出來，對他來說，生活就是一種探索、冒險的經歷。就如同畢卡索在陶瓷藝術創作中的繪畫題材一樣，經常以土這一素材為世界的中心信念。最後謹以畢卡索的經典名言語錄來作為結語：「用心胸，觀看我們的世界。」²³

參考書目

《畢卡索陶藝》(1981)，臺北市：中華民國國立歷史博物館。

《火的形與色國際陶藝展》(2013)，新北市：新北市立鶯歌陶瓷博物館。

《PICASSO painter and sculptor in clay》.Harry N.Abrams,Inc.100Fifth Avenue New York,NY.10011

《Picasso La ceramica》.1989 Museo Inernazionale delle Ceramiche in Facnza Electa, Milano Elemond Arte Elemond Editori Associati Tutti I diritti riservati [1989 米蘭 Facnza Electa 國際陶瓷博物館 Elemond Arte Elemond Editori Associati 版權所有]

(1) 見田口知洋「畢卡索的陶器和日本陶磁及陶器藝術中的傳統與現代」,office.nanzan-u.ac.jp/cie/gaiyo/kiyo/.../kenkyu_03.pdf)」

(2) 加藤唐九郎「畢卡索的陶器」,《加藤唐九郎陶瓷隨筆》,講談社,1979年,174頁。

(3) 見田口知洋「畢卡索的陶器和日本陶磁及陶器藝術中的傳統與現代」。

(4) 加藤唐九郎「畢卡索的陶器」,《加藤唐九郎陶瓷隨筆》,講談社,1979年,175頁。

(5) 見加藤唐九郎「轆轤和陶工」,《加藤唐九郎陶瓷隨筆》,107-108頁。

(6) 同上 175頁。

參考網站

HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A5%BF%E7%8F%AD%E7%89%99>" \o " 西班牙 " 西班牙著名的藝術家、HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%95%AB%E5%AE%B6>" \o " 畫家 " 畫家 (遺作清單:油 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%95%AB%E5%AE%B6>" \o " 畫家 " 畫 1885 件;素描 7089 件)、HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%95%E5%A1%91%E5%AE%B6>" \o " 雕塑家 " 雕塑家 (遺作清單:1228 件)、版畫家 (遺作清單:30000 件)、陶

藝家 (遺作清單:3000 餘件)、舞台設計師 (遺作清單:素描手稿頁 1000 冊;插圖草圖無數)、作家和 前 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B3%95%E5%9B%BD%E5%85%B1%E4%BA%A7%E5%85%9A>" \o " 喬治·布拉克 " 法國共產黨黨員,出名於 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B3%95%E5%9C%8B>" \o " 法國 " 法國,和 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%96%AC%E6%B2%BB%C2%B7%E5%B8%83%E6%B8%89%E5%85%8B>" 喬治·布拉克同為 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%AB%8B%E9%AB%94%E4%B8%BB%E7%BE%A9>" \o " 立體主義 " 立體主義 (畫派) 的創始者,是 20 世紀 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8F%BE%E4%BB%A3%E8%97%9D%E8%A1%93>" \o " 現代藝術 " 現代藝術的主要代表人物之一,遺世的作品逾兩萬多件。畢卡索、HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%A6%AC%E5%A1%9E%E7%88%BE%C2%B7%E6%9D%9C%E8%B1%A1>" \o " 馬塞爾·杜象 " 馬塞爾·杜象和 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%A8%E5%88%A9%C2%B7%E9%A9%AC%E8%92%82%E6%96%AF>" \o " 亨利·馬蒂斯 " 亨利·馬蒂斯是三位在二十世紀初期開始 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%80%A0%E5%9E%8B%E8%89%BA%E6%9C%AF>" \o " 造型藝術 " 造型藝術革命性發展的藝術家,在繪畫、雕塑、版畫及陶瓷上都有顯著的進展。在西班牙與 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%96%A9%E7%88%BE%E7%93%A6%E5%A4%9A%C2%B7%E9%81%94%E5%88%A9>" \o " 薩爾瓦多·達利 " 薩爾瓦多·達利和 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%83%A1%E5%AE%89%C2%B7%E7%B1%B3%E7%BE%85>" \o " 胡安米羅 " 胡安米羅被譽為西班牙後三大藝術家。[1] 維基百科 https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B7%B4%E5%8B%83%E7%BE%85%C2%B7%E7%95%A2%E5%8D%A1%E7%B4%A2#cite_note-

HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8F%BE%E5%AF%A6>" \o " 現實 " 現實主義 (法語:Réalisme),又可稱作 HYPERLINK

"<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%AF%A6%E5%9C%A8%E8%AB%96>" \o "實在論" 實在主義 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8E%B0%E5%AE%9E%E4%B8%BB%E4%B9%89>" \l "cite_note-1" [1]，認為在人類之中的認知，我們對物體之理解與感知，與物體獨立於我們心靈之外的實際存在是一致的 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8E%B0%E5%AE%9E%E4%B8%BB%E4%B9%89>" \l "cite_note-2" [2]。一般定義為關於現實和實際而排斥 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%94%AF%E5%BF%83%E4%B8%BB%E7%BE%A9>" \o "唯心主義" 理想主義。不過，現實主義在 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8D%9A%E9%9B%85%E6%95%99%E8%82%B2>" \o "博雅教育" 博雅人文範疇中可以有很多意思（特別是 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B9%AA%E7%95%AB>" \o "繪畫" 繪畫、HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%96%87%E5%AD%B8>" \o "文學" 文學和 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%93%B2%E5%AD%B8>" \o "哲學" 哲學裡），還可以用於 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9C%8B%E9%9A%9B%E9%97%9C%E4%BF%82>" \o "國際關係" 國際關係。

在 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%97%9D%E8%A1%93>" \o "藝術" 藝術上指對自然或當代生活做準確、詳盡和不加修飾的描述，又可稱為寫實主義，可比擬為中國 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B7%A5%E7%AC%94%E7%94%BB>" \o "工筆畫" 工筆畫，與「HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%AF%AB%E6%84%8F>" \o "寫意" 寫意」相對。現實主義摒棄理想化的想像，而主張細密觀察事物的外表，依據這個說法，廣義的寫實主義便包含了不同 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%96%87%E6%98%8E>" \o "文明" 文明中的許多藝術思潮。HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A6%96%E8%A6%BA%E8%97%9D%E8%A1%93>" \o "視覺藝

術" 視覺藝術和 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%96%87%E5%AD%B8>" \o "文學" 文學中，現實主義是 19 世紀的一場運動，起源於 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B3%95%E5%9C%8B>" \o "法國" 法國。現實主義的藝術運動在歐洲迅速蔓延。在義大利，現實主義主題由 Gioacchino Toma，HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%89%E4%B8%9C%E5%B0%BC%E5%A5%A5%C2%B7%E7%BD%97%E5%A1%94>" \o "安東尼奧·羅塔" 安東尼奧·羅塔和 Giuseppe Pellizza da Volpedo 承擔，而在米蘭，在下個世紀五六十年代之間，一群年輕的畫家將生活在存在主義現實主義的潮流之中，主題是用現實主義打破思想方案 HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%A9%AC%E9%87%8C%E5%A5%A5%C2%B7%E5%B7%B4%E5%B0%94%E8%BF%AA>" \o "馬里奧·巴爾迪" 馬里奧·巴爾迪。HYPERLINK "<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8E%B0%E5%AE%9E%E4%B8%BB%E4%B9%89>" \l "cite_note3" [3] 維基百科 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8E%B0%E5%AE%9E%E4%B8%BB%E4%B9%89>

* MERGEFORMATINET INCLUDEPICTURE <https://i1.kknews.cc/SIG=d0s0sv/37p60000o026218p250s.jpg> * MERGEFORMATINET

INCLUDEPICTURE <https://i2.kknews.cc/SIG=p8gjhj/32270003so61qp79np9r.jpg> * MERGEFORMATINET INCLUDEPICTURE <https://i1.kknews.cc/SIG=17krkr5/31qr00024nr19n924s96.jpg> * MERGEFORMATINET

INCLUDEPICTURE <https://i1.kknews.cc/SIG=3e04mlm/37p40000nslpq81srnq6.jpg>

* MERGEFORMATINET INCLUDEPICTURE <https://i2.kknews.cc/SIG=ljghp/317n000opo45qol8q93r.jpg>

附錄

表一、畢卡索 (Picasso) 年譜

年份	分類別	重要事蹟
1881	孩童時期	巴布羅· 路易斯· 畢卡索是年 10 月 25 日生於西班牙安達魯西亞地方的馬拉加市。父名荷塞· 路易斯· 布拉斯利，是馬拉加市聖提爾摩工藝學校的繪畫教師；母名瑪麗亞· 畢卡索· 羅佩斯，是安達魯西亞人。
1889		8 歲，畫成第一幅畫「鬥牛士」。
1894	少年時期	13 歲，乃父把自己的畫箱和畫筆讓給他。
1895		14 歲，遷居巴塞隆納，入里庸赫美術學校，學業成績極為優異。
1897		16 歲，作品「科學與慈愛」於馬德里展覽會獲獎。入馬德里聖斐爾南德皇家美術學院深造，並熱中於葛雷哥畫風之研究。
1899	青少年、藍色時期	18 歲，借用彫刻家卡魯特納的畫室，專心作畫，聲名漸噪。
1900		19 歲，前往巴黎，居住在卡布里爾街 48 號畫室，作品初受貝爾特· 茂伊兒賞識予以收藏。回巴塞隆納後，舉行第一次個展。
1902		21 歲，與詩人馬克斯· 賈可布相識，因其引導而接觸到蒙馬特與拉丁區貧民區，作品喜用陰冷的藍色描寫貧苦落魄的人們，而開始了他的「藍色時期」。
1903	玫瑰時期	22 歲，返回巴塞隆納，作風多少受到葛雷哥的影響。
1906		25 歲，遇見馬蒂斯。夏天與歐莉薇在西班牙旅行時逐漸注意人體的自然美，對人體作更進一步的分析研究與描寫。
1907	盛年的「黑人時期」； (分析和綜合立體主義繪畫時期)	26 歲，認識布拉克· 特蘭，從黑人藝術與早期伊比利半島雕刻藝術中，得到把握形體量感的靈感，作品趨向理性的造形；年底，他把人體加以分析，組合，而完成「亞維濃的少女們」傑作。
1909		28 歲，與布拉克共同研究，開始立體主義幾何學基本形態分析，分解，並將分解後的質素予以新的空間組合，產生了嶄新的畫風，正式的立體主義因而誕生。
1910		29 歲，為賈可布「聖馬特列爾」一書設計插圖。繪畫作品分析更為細膩，漸入抽象化。
1911		30 歲，在紐約舉行個。作品加入文字，作更多的趣味表現。
1912		31 歲，與菲爾蘭· 歐莉薇分手。參加慕尼黑「藍騎士」畫展，作品更在顏料中摻入細砂與木屑，乃至沾貼紙張、布料等。
1914		33 歲，開始彫刻創作，繪畫作品則顏色華麗，富於變化，細膩的抽象分析一變而為大塊而絢麗的面與線條，被稱為「綜合立體主義」。
1915		34 歲，一直居住於巴黎，至立體主義瓦解為止。

年份	分類別	重要事蹟
1916	盛年的「黑人時期」； (分析和綜合立體主義繪 畫時期)	35 歲，移居賓奴縣的蒙特魯茲。
1918		35 歲，跟俄國芭·蕾團女團員歐爾佳·柯克羅娃結婚，移居巴黎拉·波提街 23 號。
1921		40 歲，為芭蕾舞團設計舞台。作品 作風頗多使用「新古典主義」手法。
1922		41 歲，協助柯克特設計舞台。
1923		42 歲，與安德烈·普魯東相識；在紐約舉行個展。
1925	「超現實主義時期」	44 歲，參加巴黎第一次「現實主義」畫展。作品題材以表現人類潛在意識為依歸
1927		46 歲，在柏林、巴黎、紐約等地舉行個展。
1929		48 歲，與彫刻家朱莉翁·賈薩列斯合作抽象雕刻創作。
1930		49 歲，開始銅版畫的創作。
1932		51 歲，在沙特·留·保瓦茲魯新建畫室。
1933	「立體、古典派時期 & 蛻變時期、戰爭前後」	52 歲，為超現實主義雜誌「米諾托」設計封面。
1934		53 歲，設計阿利斯特巴奈斯的「女之和平」一書的插圖。重遊西班牙，製作一連串的「鬥牛」。
1936		55 歲，在西班牙各地舉行巡展。出任馬德里普拉多美術館館長職務。
1939		58 歲，在紐約近代美術館舉行「畢卡索藝術四十年展」；是年遭母喪。
1940		59 歲，在芝加哥舉行「畢卡索藝術四十年」展，此期作品因二次大戰之影響，顯得陰沉悲慘。
1941		60 歲，完成新達達式笑劇「被壓在屁股的願望」等畫風，極盡諷刺之能事。
1942		61 歲，以銅版畫設計「博物誌」插圖。
1943		62 歲，在紐約舉行個展。
1945		64 歲，前往法國蔚藍海岸避暑，回巴黎後，以弗朗索娃· 珞模特兒，再度從事石版畫的創作。
1947		晚年時期（陶藝創作）
1948	67 歲，首次發表陶器作品，在巴黎國立思潮陳列館展出 149 件新作。	
1952	71 歲，繼續完成瓦洛里斯古教堂壁畫「戰爭與和平」。	

年份	分類別	重要事蹟
1953	晚年時期(陶藝創作)	72 歲，在羅馬、米蘭、里昂、聖保羅等地舉行回顧展。
1955		74 歲，從瓦洛里斯遷居新別墅，在慕尼黑、巴黎等地舉行回顧展。
1958		77 歲，在巴黎為聯教組織繪製壁畫。
1960		79 歲，根據馬奈作品「草地上的午餐」作一系列的變奏作品。
1961		80 歲，在東京舉行「畢卡索展」與最後一任妻子賈克莉奴· 珞克結婚。
1962		81 歲，在紐約舉行「畢卡索八十歲回顧紀念展」開始對大衛的畫作有系列的重組與製作。
1965		84 歲，在土魯斯奧基斯坦美術館舉行回顧展。
1967		86 歲，在阿姆斯特丹市立美術館舉行「畢卡索大展」。
1968		87 歲，舉行「巴布羅· 畢卡索 347 的銅版畫巡展」。
1970		89 歲，在亞維濃教皇宮之哥德式建築禮拜堂舉行個展
1971		90 歲，在巴黎國立近代美術館舉行「九十壽誕大回顧展」。
1973		92 歲，是年四月八日，以心臟病逝於法國寓所。(享年九十一歲零五個月)。

製表 / 筆者彙整

表二、畢卡索創作作品依年份排序整理一覽表 [圖表整理 / 筆者]

階段	年代(年齡)	左圖	中圖	右圖	備註
第一階段	1946年(65歲)				左圖：圖 84 中圖：圖 85 右圖：圖 86
	1947年(66歲)				左圖：圖 87 中圖：圖 04 右圖：圖 69
	1948年(67歲)				左圖：圖 88 中圖：圖 06 右圖：圖 63
第二階段	1949年(68歲)				左圖：圖 89 中圖：圖 90 右圖：圖 08
	1950年(69歲)				左圖：圖 91 中圖：圖 10 右圖：圖 40
	1951年(70歲)				左圖：圖 92 中圖：圖 93 右圖：圖 66

階段	年代(年齡)	左圖	中圖	右圖	備註
第三階段	1952年(71歲)				左圖：圖 94 中圖：圖 14 右圖：圖 95
	1953年(72歲)				左圖：圖 96 中圖：圖 97 右圖：圖 55
	1954年(73歲)				左圖：圖 98 中圖：圖 99 右圖：圖 100
第四階段	1955年(74歲)				左圖：圖 101 中圖：圖 102 右圖：圖 103
	1956年(75歲)				左圖：圖 45 中圖：圖 104 右圖：圖 43
	1957年(76歲)				左圖：圖 105 中圖：圖 44 右圖：圖 106
	1958年(77歲)				左圖：圖 42 中圖：圖 34 右圖：圖 55

階段	年代(年齡)	左圖	中圖	右圖	備註
第四階段	1959年(78歲)				左圖：圖 108 中圖：圖 109 右圖：圖 35
	1960年(79歲)				左圖：圖 46 中圖：圖 110 右圖：圖 111
第五階段	1961年(80歲)				左圖：圖 112 中圖：圖 113 右圖：圖 114
	1962年(81歲)				左圖：圖 115 中圖：圖 116 右圖：圖 117
	1963年(82歲)				左圖：圖 118 中圖：圖 119 右圖：圖 120
	1964年(83歲)				左圖：圖 121 中圖：圖 122 右圖：圖 123
	1965年(84歲)				左圖：圖 124 中圖：圖 38 右圖：圖 39

階段	年代(年齡)	左圖	中圖	右圖	備註
第四階段	1966年(85歲)				左圖：圖 125 中圖：無 右圖：無
	1967年(86歲)				
	1968年(87歲)				左圖：圖 127 中圖：圖 128 右圖：圖 129
	1969年(88歲)				左圖：圖 130 中圖：圖 131 右圖：圖 132
	1971年(90歲)				左圖右圖： 133-137

表三、單一主題「鴿子」的各種表現手法



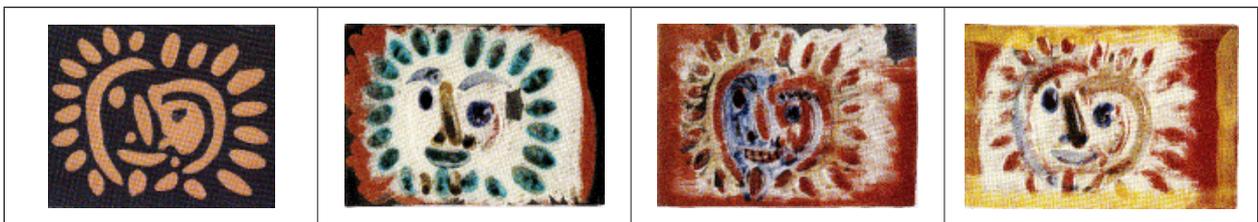
表四、單一主題「山羊」的各種表現手法

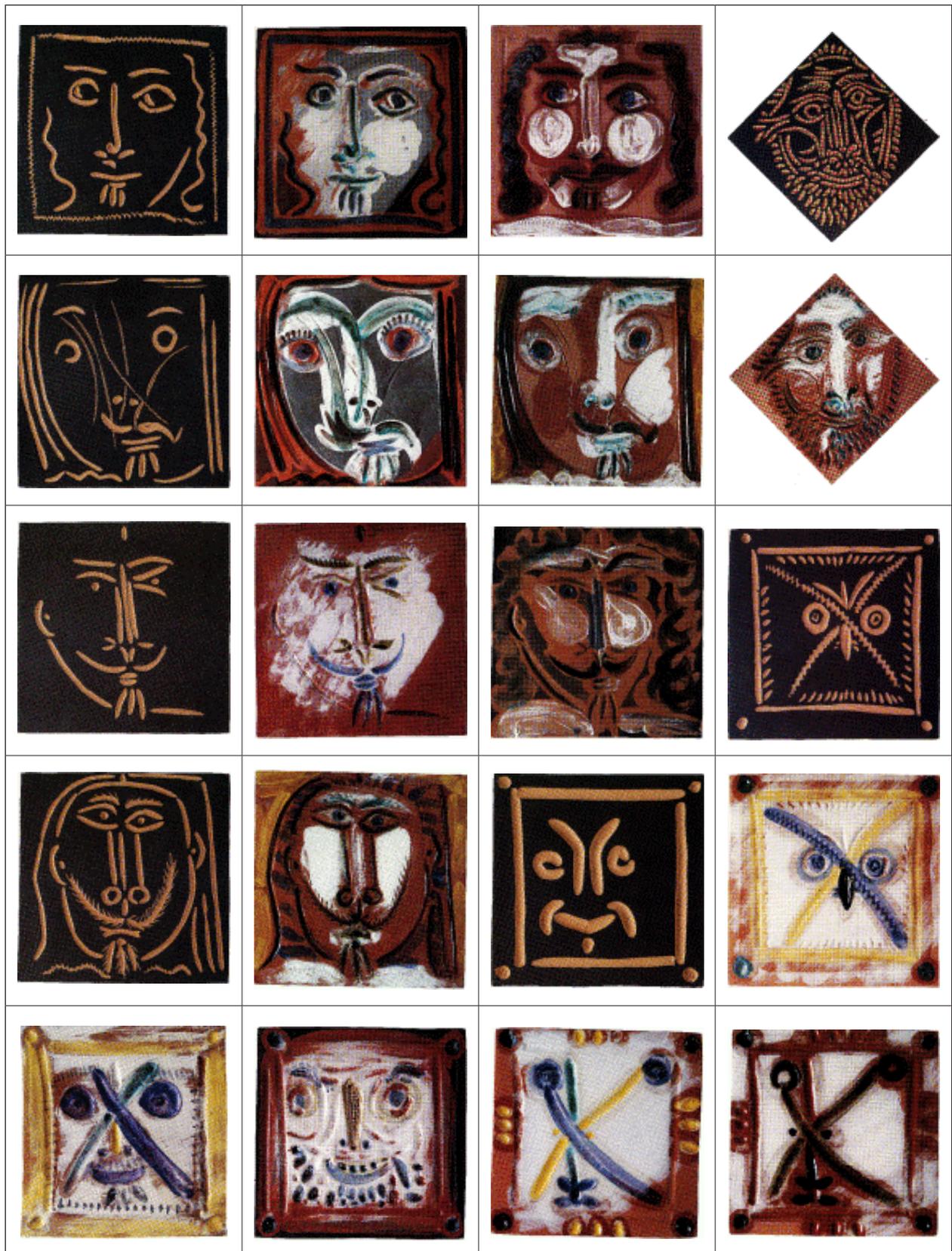


表五、陶模印（石膏模；陰刻 - 凹線）



表六、單一主題「人臉」的各種表現手法





鶯歌陶瓷博物館展場設計實務回顧： 以特展為例

新北市立鶯歌陶瓷博物館－鄭建榮

摘要

「展示」可視為博物館被創立的最主要功能以及目的之一，而展覽所呈現的品質除可用以判斷該館對於所設定之展覽主題內容之專業度及嚴謹度外，亦傳遞著博物館所欲予外界的形象；不同於常設展少則 10 年多則 20 年的展覽更新週期，特展常被博物館視為一種「事件」所籌劃，不僅作為博物館的行銷利器，並試圖藉由一連串新鮮有趣的展覽主題來吸引民眾參訪，達到其活化及延續博物館的生命力。

說到博物館的展示設計可視為是一種空間藝術創作，與其它設計一樣都受主、客觀的條件所限制，但性質與舞台設計十分相近，設計的起點都以腳本內容作為發展創意的依據且受空間硬體條件及經費所限制，但相較於其他室內設計的不同點在於具有「知識性」、「文化性」及「自由度」上的差別，這也正是這項工作吸引人的地方。

在實際執行面上，由於鶯歌陶瓷博物館屬性較偏向於美術館，展覽大多以展出陶瓷作品為主，展場設計主軸及重點除考量作品的安全性之外，大多著重於展廳氛圍的創造及作品賞析的效果為主，希望藉由「美感」、「有趣」來感染觀眾並引發參訪過程中的興趣；而另一方面，館方內部整個展示規劃設計流程都是建立在展覽企劃者所提供之展覽企畫書之內容作為構思的原點，所有創意（包括展示方式、造型語彙、色彩及材質等運用）都必須多次與展覽團隊透過說明、討論及問題回饋等程序後有所共識才可定案，再透過繪圖、估價、發包、監造及佈展等流程將其具體呈現。

本文藉由歷年來較具特色之展覽案例來說明文中各檔展覽因內容及特性的不同所產生在展覽設計構思與發展上的差異性，以作為館內展示相關同仁之經驗傳承及分享，以及館外相關領域人士一種互相觀摩及交流的機會。

壹、前言

「不同於一般商展或百貨櫥窗的商業性質展示以吸引消費、促銷為訴求重點，博物館的展示屬於文化教育性質展示，本質上是一種學識、思想、訊息的傳輸，……所以博物館的展示必要掌握主題及目標觀眾，提出設計理念、展示內容、空間規劃及動線，進而作細部的設計與製作。換言之，展示是博物館與參觀者之間的橋樑，博物館藉著生動活潑的展示手法，傳達正確的資訊，激發觀眾的學習興

關鍵字詞：展示、展示規劃、案例、博物館

趣，使其獲得愉快且具知識性的參與經驗」張崇山（1993）；上述所提「生動活潑的展示手法」，足以說明博物館的展示設計是一門匯集了空間規劃、平面設計、燈光照明、多媒體設備甚至是展品維護等多方面知識概念的總成，而展覽風格及美感的呈現往往也涉及設計者在美學及人文上的素養，所以展示設計實可與舞台設計、服裝設計等相比擬。

綜觀這幾年來在博物館展示整體的呈現上，在比較國內、外博物館參訪觀摩經驗及雜誌書面資料所登載的案例後，深覺我國雖然在硬體施作以及技術運用上已達到一定的水準，然而在展覽的創意上還是略顯保守，這樣的現象可能起因於製作經費的不足，也可能是在設計概念發想上較國外缺乏原創及嘗試的勇氣，本報告也藉由一些設計案例來分享個人經驗及探討未來展示規劃精進的可能性。

貳、陶博館展廳簡介

展廳現況：陶博館專為特展所設立之展覽空間共計有三處，計有位於 B1 的陶藝長廊、位於 1 樓入口大廳旁的陽光特展室以及 3 樓的四間特展室：

一、陶藝長廊

由於陶藝長廊具有走道的性質，對內相連本館行政區，對外則是連接客梯至 B1 兒童體驗室及國際演講廳的過道，因為展廳面積及條件受限，所以該場地以小型主題展或陶藝家個展為主。

二、陽光特展室

該場地以展出大型陶藝及裝置作品為目的，展場外側的弧形圍幕玻璃牆為其自然光源的主要來源，然 9 米高的天花僅設置了基本照明，因此展覽所需之定向照明燈具並無設置，以致於在傍晚及陰天時往往顯得光線不足；又由於該場地是配合建築體造型

所設計，呈弧形排列之大型圓柱及弧形圍幕玻璃牆使的實際可運用之空間有限。

三、三樓特展室

3 樓的四間特展室為館方大型特展的主場館，總面積約 320 坪左右，由於四間展廳前後有走道相連且互相鄰近不易分隔，在考量佈、卸展動線、展覽期程及參訪品質下多為合併使用，目前以每年二到三檔的頻率展出。

本實務案例之回顧因展覽規模及經費之考量，以三樓特展為主。

參、設計步驟與佈展流程

一、設計步驟

(一)、設計概念發想

一般說來，館內特展企劃者依工作進度至少需於開展三個月前提供展覽企劃書（內含展覽名稱、內容大綱、展覽子題及順序等）及展品清單（內含作品數量、照片、尺寸、重量及展示條件等）予設計者，展覽企劃者應針對策展意圖、訴求及展覽所希望呈現的樣貌及氛圍作簡要的說明；爾後設計者取得展覽書面資料後作必要詳讀以充分了解其內容，並同時收集與主題有關資料以利展示概念之發想，初步概念形成後可藉由圖片、草圖及草模型與特展企劃者作設計方向上的溝通，並於共識後確立概念。

館內特展的設計流程中，在概念發想階段主要運用繪製草透視及構想簡圖做為討論媒介，而概念發想除企劃空間配置（展覽出入口、動線、子題配置等）的可能性之外，也集中就主題所設計之新作部分（如入口主題牆、展廳子題分隔、特製展櫃、展牆及隔間之造型）作語意及銜接串聯等問題討論，其目的為的是讓展場空間、作品的呈現、參觀動線及視覺美感能彼此融為一體調性一致。

(二)、初步設計與平面配置

在陶博館館內特展的設計程序上，常是基本設計與平面配置同時進行的，當然在前述所提入口主題牆、子題造型牆及特殊展櫃設計完成後，依作品的順序、體積及數量將其配置於平面上，除了考量視覺美感上的要求之外，平面配置主要還是用於檢視以下的問題：

- 1、依所規劃的展覽動線檢視子題區域順序及作品位置是否合理。
- 2、作品配置疏密是否平均、動線寬度是否足夠。
- 3、檢視作品所在位置及其周圍條件是否合乎作者所提之要求及是否安全。

(三)、施工圖繪製

陶博館特展之展場空間製作發包時所附圖面並不包含展廳平面圖，而是依估價單及工作說明書中所列項目繪製設施或物件之施工圖（如入口主題牆、區域隔間牆及特殊規格展櫃等）；如同一般的施工圖面上有正視、上視及側視圖之外，也會視施作物件之複雜度輔以剖面、細部大樣、組裝及等角透視圖等以達到詳盡清楚解說之目的，且盡可能每一物件不超過兩張圖紙完成。

二、佈展流程

(一)、監造及展品佈置

施工期間之人員控管、品質監督、工作進度及圖面釋疑是監造最基本的任務，由於展覽施作地點位於館內，對於館方而言是便於各方面監管的，然而如何區隔佈展動線上公共空間與其它特展空間之間的干擾變得極為重要，如施工期間之噪音、氣味及施工人員的行為等；三樓大型特展佈、卸展一般為期兩星期，於此期間要辦理的事項有：

1. 卸展作業：包括前一檔展覽作品下架、檢視並記錄展品狀況、現場裝箱及運送回典藏庫或委由包裝公司直接運送回借展處等作業。

2. 佈展作業：硬體施作部分，包括前一檔展覽之設施拆卸及廢料清運、配合新一檔展覽所訂作之物件進料、放樣、組裝施作、現有展櫃數量及位置調整以及補漆等作業。

3. 展品佈置作業：依展場平面配置圖面將展出物件置於櫃體周圍、作品開箱並檢視作品狀況、將作品上架並檢視所配置之櫃體尺寸是否合適正確、對於牆面作品指示專業佈展人員就所需高度作固定、對於多件式整組物件作細部位置調整、檢視及調整說明板之位置是否正確、照明調整，接近完成時，需比對各於展廳以不同角度作最後整體視覺上之檢視及最後上罩或圍籬等保護措施。

以上設計步驟及佈展流程主要適用於三樓之大型展覽，然而展覽所呈現的差異性則取決於展覽類別的不同以及其展示空間規劃相對應的方向。

肆、陶博館大型特展性質的分類及在展示規劃上所對應的方向

一、陶博館的特展屬性，主要可區分為兩個類別

(一)、主題展

以陶瓷單一技法或工法、陶瓷種類為研究對象所呈現之展覽，如彩繪陶瓷、青花瓷、青瓷及紫砂壺展等；以同一風格為主題為展出對象，如陶最自然特展、人形展等；以區域性或地方特色為對象如東亞陶瓷、鶯歌工作室展等。

(二)、競賽展

包括早期之金陶獎、陶藝金質獎、兒少陶藝獎、臺灣陶藝獎及國際陶藝雙年展等，此類競賽展即使有展覽副標題，但作品往往依組別、獎次及策展人所訂子題作分類，無法以展覽副標作造型衍生。

二、在規劃設設上依展覽類別所對應之方向

(一)、主題展類別的設計方向

對於主題研究展，如青瓷、青花瓷、柴燒展因其展品具有歷史、地域、技法、造型及色彩等各方面明顯特徵，所以在設計發想上較偏向由展出之器物所衍生之情境來詮釋。

1、**從器物的特徵**：如特有釉色、表面紋理、造型、紋飾等。

2、**依陶瓷出產的年代、歷史背景、國家或地方特色**：運用如歷史事件、服裝及建築之傳統色及特有造型紋飾、自然景觀特色等。

3、**展覽主題文字所衍生意涵**：可引發聯想的情境、氛圍及某些實體物質帶來的聯想等。

(二)、競賽展類別的設計方向

對於競賽展，如國際陶藝雙年展、臺灣陶藝獎等展覽的概念發想則因展品風格較現代、表現方式多元且無統一明顯風格調性，所以在設計發想方向上以當代建築、具科技感之用品或時尚造型語彙作為發想的出發點。

1、**當代建築樣式**：風格、結構、量體、光影、材質、色彩等。

2、**周邊具時尚感之物件**：鐘錶、汽車、服飾、電影、當代藝術等。

以上簡述的設計方向，都是依據展示物件特徵、展覽主題文字意涵或展覽類別屬性作為其展示發想出發點，一步步向外擴展而成，正如 Kathleen Mclean 所言：「每個展覽都有與眾不同的個性，而展覽發展的指南也必須只能看成是一個工具而已，不是製作展覽的規則。最理想的是，所有策劃的過程與計畫都是因為要儘可能創造出最好的觀眾經驗為導向」（徐純譯，2001）。

伍、主題展案例

一、陶最自然特展

(展期：2015/07/03 ~ 2015/11/01)

(一)、展示內容

陶最自然特展是一檔試圖藉由陶瓷藝術中主要創作素材「土」來探討、聯結及呈現「人文」與「自然」之間關係的展覽。

主題包含「探索自然」：由陶藝家截取古代人類對大自然力量的無知恐懼所衍生出的種種神話、傳說到對自然崇仰之情所詮釋的陶藝創作。到「運用自然」：技術性以利用各種自然燃料素材來燒製器皿所呈現出的特有風格呈現。到「再現自然」：陶藝家對「人文自然」與「生態自然」間互動的觀察及體驗所詮釋的個人創作。最後到「關懷自然」：帶有自我反省的方式訴說人類因過度開發所導致環境危機感等四大單元為主軸。

(二)、展覽設計構思與發想

「陶最自然」特展的內容原先計畫以「柴燒」此一單一燒製技法為其展覽主軸；「柴燒」之所以有別於「青瓷」、「彩繪」及「釉上釉下彩」等不同工法之陶瓷是因為「柴燒」本身在燒製過程中最受環境中不可控制因素所影響而成其特有風格的一種陶藝類別。

最初的構想中曾想過利用大自然及人類原始部落中常見的生活及環境素材：如土牆、岩石、水、植物來塑造一個仿真的自然氛圍場景，但考量到素材的取得、造價、施作時間及展覽期間的維護後，發現在執行上是有困難的；在重新蒐集資料的過程中，從書籍裡睇見一只日本柴燒茶碗內盛已沖泡好之抹茶置於和室草席之上，在自然光柔和照射下器皿表面的火痕落灰與抹茶的綿密翠綠交相呼應，猶如大自然森林中滿覆青苔的岩石般結合著粗曠暗沉及青翠秀雅，且放置於幽鬱空間中巧妙地結合了禪風的

侘寂美感及陶藝家的手作氣息而渾然天成；於是有了這個“自然”結合“人文”而彰顯其對比與協調的案例；另一個構想就是應用東、西方常使用於庭園造景的手法將大自然具體而微的引入到生活中來作為此次展覽設計的方向，也就是引用東方如日本京都民居及中國蘇州庭園以及西方的公園、景觀設計等元素來設計此一特展。

(三)、最終定案

1.304 展覽入口主題牆以蘇州景觀為發想依據，左側以帶有高低差及前後層次之矮牆配合以菱形花窗窗框來模擬蘇州庭園與庭園間之牆框，入口底端更配合展品飾以花窗作為視覺之端點及創造空間層次感；入口右側靠近展廳部分，為避免阻隔視線及同時引導動線，於是設置高度及腰之鏡面之曲線矮櫃來達到動線引導功能上的需求及同時用以隱喻景觀中的流水及倒影；而在展廳內之作

品展台則採用造型仿木棧步道及方型矮池之大型展台為其設計上的語彙。

2.303 展廳中央展示平台之型式是以日本傳統房屋中起居室，也就是供煮飯、吃飯及飯後取暖的炕，為其設計上的語彙，配合以日式草蓆墊為襯底，以期將柴燒茶具器皿配置於相對應之環境中。

3.302 展廳中央展示平台再次重複採用西式庭園木棧步道及矮池為其設計上的語彙，但木棧道之造型依展廳動線而調整。

4.301 展廳中央展示平台以日本京都傳統狹長型房屋中進與進之間的小庭院作為其設計上的構想及語彙，並配合以大型花藝造景作為該展廳之視覺焦點，同時也示意著展覽的結束。

(四)、展廳呈現效果

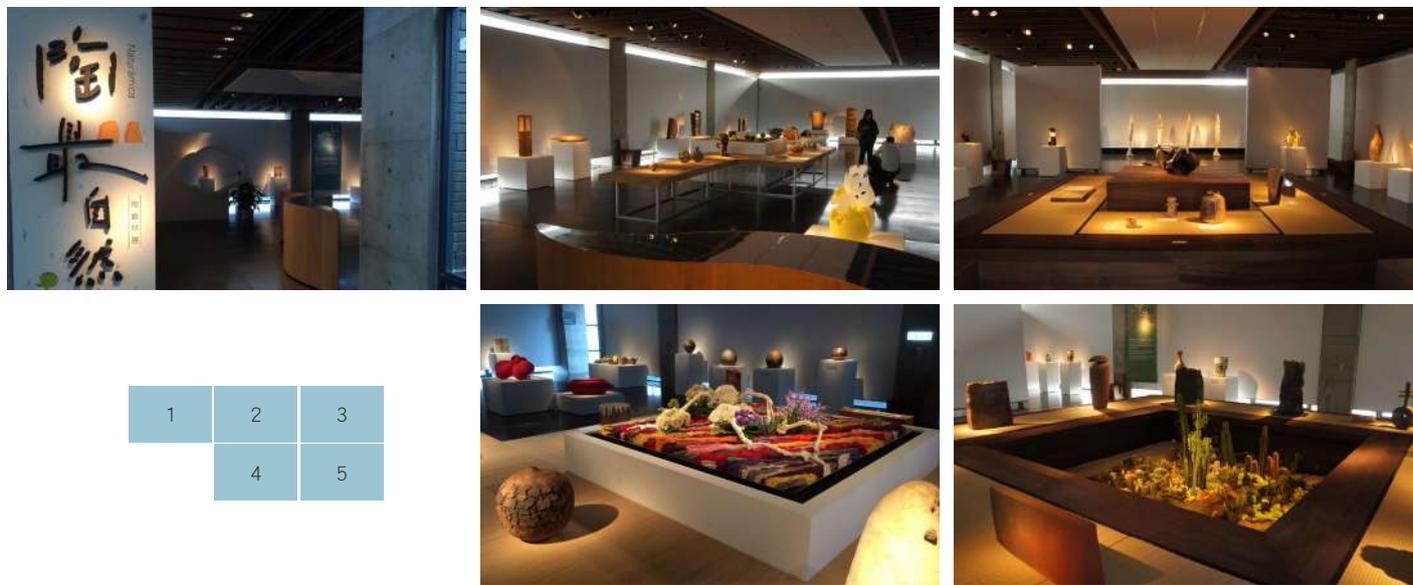


圖 1 「陶最自然」特展 304 展廳以中國蘇州庭園元素：建築白牆、窗框及流水為造型語彙之展覽入口主題牆（由三樓廊道望向展廳內之視角）。

圖 2 304 特展室仿木棧步道及方型矮池之大型展台為其設計上的語彙（由入口望向第一主題「探索自然」展廳）。

圖 3 303 展廳以日本傳統建築起居室中取暖用的炕為造型之大型展櫃（由展廳後方廊道進入第二主題「運用自然」展廳之視角）。

圖 4 302 特展室展櫃中央島型花園配合布置以花藝詮釋「再現自然」展廳之氛圍。

圖 5 301 展廳以日本京都傳統建築之小庭院作為設計語彙之大型展櫃，展櫃中央配合花藝以詮釋「關懷自然」之意象。

二、意想青花瓷 - 新世紀的震撼特展（展期：2015/11/19 ~ 2016/03/27）

（一）、展示內容

「意想青花瓷」是本館繼「青韻流動」青瓷特展後另一檔以單一技法「青花瓷」為主題的特展。其展覽內容以「萌芽」、「傳布」、「傳承」與「新氣、觀象及跨域」為其四個子題，展覽動線以時間軸的方式來介紹青花瓷從古至今及其未來可能性的一系列發展；其展品含括年代遠至元、明、清代的官、民窯青花，至民國初年、光復後仿古及藝術家彩繪青花，進而延伸至目前東、西方陶藝家以青花技法為素材之陶藝創作及影像裝置所闡述之概念性作品。

（二）、展覽設計構思與發想

此次青花瓷的展廳的設計發想是想藉由中國建築語彙結合西方建築素材及極簡美學為其展廳意象、氛圍的出發點；另一重點則放在如何保護及完美呈現由鴻禧藝術文教基金會及江西景德鎮御窯博物館所借展的 83 件古青花瓷作品的展櫃設計上。

1、在展覽空間設計上

在進入到展廳前之入口的文字主題牆造型以弧線為出發點，主要是配合展覽海報的字體設計「意想青花瓷」具特色的線條以及水波底紋來作為延伸；入口靠近展廳的另一邊為避免太過封閉，所以在進入展廳以前以短牆方式處理，並配以淺藍色內圈之圓型窗框來點出意境及作為整間展廳在入口處之視點依據外也同時隱喻著此一展覽主題青花瓷所具有之藍白相間特性。

301 展廳主要以介紹元、明、清代的官、民窯青花以及部分外銷瓷為主，因物件多屬文物且價值不斐，所以在展示的格局上引用中、西方皇室宮廷特有的對稱格局來作為展櫃的配置方式，以呈現物件的雍容華貴及價值感；此外為避免氣氛太過嚴肅，所以在隔間牆的處理上以淺色木皮酌以青花圖案經淡化後的處理，使展場呈現一種較接近北歐風格的輕鬆優雅感。

302 至 304 展廳因所展出的物件從民國初年、光復後仿古及藝術家彩繪青花，進而延伸至現、當代東、西方陶藝家以青花技法為素材之陶藝創作及配合以影像及裝置所闡述之概念性作品為主，所以僅在第二展廳配合以實牆圓窗框來對應第一間展廳及隔間牆的材料語彙上繼續延用外，其餘第三、四展廳則依其作品特性作不對稱之佈局。

2、在陳列文物用的展櫃設計上

由於陶博館三樓特展室在當初規劃時是為了配合當代陶藝作品的展出所設計，所以建築師特別強調自然光、影在展廳中所扮演的角色。然而這樣的設計卻造成往後使用上的一些問題，以往為了解決上述問題，已先行將四間展廳中央的長型天井以天花封閉，除解決日照直射展廳過熱的問題之外同時也使得整體照明在每檔特展燈光調整結束後處於較穩定的狀態；但是對於其他如溫、濕度的控制以及防震措施方面還是有所不足，所以設計適用的展櫃成為每次面對古文物展示上的重點。

展櫃設計上，其功能考量點有：

2.1、展品正面之壓克力護罩盡可能以無接縫之板材為其設計，（即以熱彎取代黏合以避免破損），並同時考量安裝及拆卸過程的安全性，甚至是展覽期間清潔維護及防盜等問題。

2.2、展櫃內物件擺設底部區域需以可供細釘固定之夾板為底材，之後再面貼以絨布或泡棉，除具有方便佈展人員以魚線固定瘦高展品外更可保護展品於佈展過程中底部不致受磨損。

2.3、展品後方之背板輔以鏡面材料，除可方便觀賞者欣賞展品背面之圖紋之外更方便管理者隨時掌握展品狀況。

2.4、展櫃內照明建議以低熱度且具光束連續性之燈具為最佳選擇，除可滿足展品在擺設上之彈性之外，更不致影響展櫃內之為環境溫濕度產生劇烈變化以保護展品。

2.5、其他事項如展櫃型式、材質、高度（適合大人或兒童觀賞）、解說板放置方式及字體大小等均須於設計時一併考量。

(三)、展廳呈現效果如圖示。



6	7	8
	9	10

圖6 特展 304 展廳以「意想青花瓷」字體設計及水波底紋配合弧形牆作為展覽入口主題牆的造型語彙（由三樓廊道望向展廳內之視角）。

圖7 304 特展室主題牆右側中式庭園所常用之圓形窗框與展廳內對稱式的展櫃配置（由入口望向第一主題「萌芽」展廳）。

圖8 文物展櫃型式：此次展覽的設計重點是在陳列文物用的展櫃設計上；文物展櫃內的細部：標籤斜面、絨布襯底板，背面鏡面板及連續照明。

圖9 303 特展室組裝式展示櫃：以現有展櫃配合訂作之造型牆詮釋中國園林氛圍。

圖10 第四主題「新象」藉由邊牆及天井封閉，創造黑盒子空間以利大型影像播放。

三、硯味鶯歌城陶瓷特展（展期：2016/04/15 ~ 2016/7/03）

(一)、展示內容

硯味鶯歌城的展示內容主要是希望藉著「溯源 - 細說製陶淵源與聚落文化」、「薪傳 - 閱讀製陶家族的傳承與發展」、「拓展 - 觀察陶瓷工藝傳播與演化」及「變 - 踏查陶瓷產業的創意與轉型」四個子題來呈現鶯歌這個擁有 210 年製陶歷史小鎮的演進及變遷，所呈現的內容除了包含人文史料方面如吳安家族自福建泉州來台的傳承與脈絡之外，亦同時藉由鶯歌因時代背景的更替所發展出的多元陶瓷產業，如日用陶瓷、工業陶瓷、藝術陶瓷到文創產業等來凸顯鶯歌在世界陶都中所具有的特色及其不容乎視的地位。

(二)、展覽設計構思與發想

找尋鶯歌當地具辨識性的景觀語彙（火車、煙囪及窯廠等）是此次展覽在空間設計發想時的出發點；原先的

構想是想依據四個主題的意涵來設計類似於裝置藝術般的場景手法，依子題內容佈置於每一展廳中央作為引述該主題之焦點，而周邊再圍繞予次子題單元的一種呈現方式，然而在取得展示內容及展品清單後卻發現四個子題份量並非如原先所想可平均分布而展出物件也極其繁雜，在重新研讀展覽內容及比較過許多介紹鶯歌從古至今演變的老照片之後，最後決定以鶯歌最具象徵性的「煙囪」作為此次展覽之主意象及造型應用上的語彙。

1. 展覽入口：在展覽入口主題牆的設計上採用一倒置的煙囪為造型，除了利用煙囪的基底框架用來放置展覽主題文字之外，其橫躺的造形同時滿足走道的機能外，更藉由其一層又一層內縮且飾以光帶的廊道來暗示著進入時光隧道的感覺，配合以廊道盡

頭以動畫處理的鶯歌地景演變影像播放，帶領觀眾進入古早的鶯歌城。

2. 子題展廳：在展廳與展廳之間除了原先建築廊道的區隔外，更應用了四個不同主色將其塗裝於所屬子題之大型牆面及該展廳裝飾用之煙囪，除了方便觀眾辨識之外亦提供展廳予不同之氛圍。

3. 單元展示：該展與其他展覽在展示手法上最大的不同即是將每一次子題均設計成有如「細胞體單元」般的方式來呈現；此「細胞體單元」可依其內容多寡作調整以同時滿足文字面板、媒體播放及展品放置的機能需求；且單元個體與個體之間雖獨立，但在形式上卻是呈現一致性之整體感。

(三)、展廳呈現效果



11	12	15
13	14	

圖 11 「硿味鶯歌城」特展 304 特展室展覽入口主題牆，以倒置的煙囪為意象所發展之入口造型。

圖 12 入口煙囪廊道底端之文字面板及投影播放影片處（影片以特效處理鶯歌同一地點之古今對照）。

圖 13 由 304 特展室後方走廊望向第一主題「溯源」展廳全景，入口造型牆的另一面規劃為小型紀錄片視聽空間。

圖 14 由 303 特展室後方走廊望向第二主題「薪傳」展廳全景之視點（以現有活動牆結合部分訂座展櫃以完成作品展示、文字解說及電子像框影片播放機能之展示）。

圖 15 302 特展室第三主題「拓展」一隅，每一展廳運用不同色彩活動牆作為主題區隔。

陸、競賽展案例

一、2016 國際陶藝雙年展

(展期：2016/07/15 ~ 2017/01/02)

(一)、展示內容

2016 國際陶藝雙年展是陶博館自 2004 年起結合當時臺北縣政府以及文建會等多方資源共同努力下所創辦每兩年一次的國際性陶藝競賽展。在當時可說不僅在國內亦是全世界陶藝競賽中獎金最高的一個陶藝競賽，深獲得許多國內、外陶藝家熱烈的迴響及好評，更因由雙年展所延伸出的座談會、論文發表及駐村等相關教育活動而使得臺灣國際陶藝雙年展從此成為全球陶藝創作者彼此競合與互相交流的重要平台；然經過兩屆的舉辦經驗後，發覺許多國際上已成名的陶藝家對於參加競賽並無參賽意願，如因此機制而未能邀請參展實有遺珠之憾，於是為了提升國內的陶藝創意、技藝及滿足觀眾對於陶瓷藝術的視野多方需求下，雙年展改由徵求策展人策展及競賽展兩種方式相互併行執行。

此次 2016 國際陶藝雙年展的主題為「陶觀」-Concept，是探索陶藝本質與極限，思考陶藝創作的多元觀點及創作精神為命題；用以鼓勵當代陶藝創新、廣納陶藝萬象、強調陶藝創作本位為競賽主軸。展覽的表現形式在展示區分上大致可區分為：「陶器·非器」及「觀物·非物」兩大主題。當然就展覽策展人所言：任何分類皆無法完全詮釋藝術家所賦予作品的創作理念與自身的創作思想，然而仍希望透過引導式的主題式介紹及作品的視覺展示再現，引領觀者觀賞作品、反應觀點及觀念交流，進入藝術家的世界，掌握作品本質及現代陶藝創作的面貌與脈動。

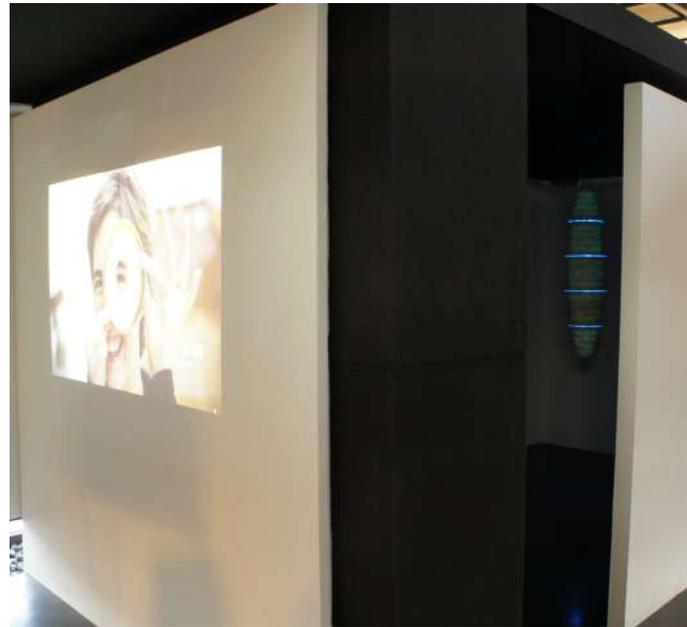
(二)、展覽設計構思與發想

- 1、中性：以黑、白、灰為展場主色調，除文字面板外盡可能不使用具冷、暖或任何隱喻性色彩
- 2、簡潔：使用幾何無裝飾造型，以極簡手法詮釋空間。
- 3、層次：依參觀動線之視點差異調整展出物件之位置，使其在擺設上呈現前景、中景及背景之層次效果。
- 4、律動感：在空間格局與物件擺設之相互關係上，使其呈現如音樂般富有節奏性之律動感。

依循以上重點，於是在展覽入口主題牆的造型設計上，設計一以結合 T 字型黑色樑柱框體及圍繞其周邊之 C 字形白色圍牆結構體來詮釋此次“雙年展”的意涵及滿足其功能上之需求；在造型上除用來打破原有展廳建築之限制之外，同時利用白色環牆於結構連結處設置一影片播放螢幕以及白牆後段空間來創造作品所需之暗室。

此次在四間展廳的空間製作及格局原則上除入口造型牆、特殊尺寸展櫃及暗室等特殊需求外，其餘一律利用館方現有大型活動牆作為空間區隔上的元素，四間展廳的空間架構乃是依三樓前方走道相對於各個展廳的方向特性所設計一接近鏡射般的格局。

(三)、展廳呈現效果如圖示。



16	17	圖 16 2016 國際陶藝雙年展 304 展廳入口主題牆（以黑色門框突破原有建築結構框架）。
18	19	圖 17 由 304 特展室第一主題「陶器·非器」展廳內望向入口文字主題牆之視點；主題牆前方播放雙年展簡介影片而後半段配合作品需求所設置之暗室。 圖 18 由 303 特展室前方走廊望向第二主題「觀物·非物」原則上以對稱格局作規劃。 圖 19 由 302 特展室前方走廊望向第二主題「觀物·非物」由此視點可感受作品佈置上的層次及律動。

二、2018 國際陶藝雙年展—陶藝的人文回歸 / 從藝術的精神原點談起 (展期：2018/09/7 ~ 2019/03/0)

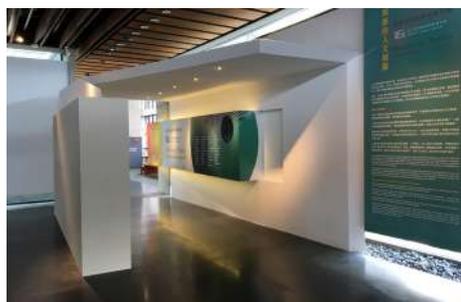
(一)、展示內容

2018 國際陶藝雙年展為陶博館首次以「立足亞洲，綜觀全球」為主軸從國內徵求策展人的第一檔主題式雙年展，最後經由評審團選出由陶藝家邵婷如所擔綱負責策展；其展覽主題為：「陶藝的人文回歸 / 從藝術的精神原點談起」，內容包括：前言、第一子題：戰後東西精神的交會、第二子題：在地文化的內在考掘、第三子題：人土疏離的環境憂患、第四子題：身體與土的能量交流、第五子題：母土大地的生命禮讚等單元架構，來闡述當代陶藝的精神原點到探討臺灣及亞洲當代陶藝創作文化中的在地性與全球化趨勢多樣性的互動與影響。

(二)、展覽設計構思與發想

該展設計理念是由 2016 國際陶藝雙年展入口主題牆造型所延伸出的一種變形，試圖藉由量體間的位移、變形及交疊撞擊來呼應當代陶藝的發展及變遷，此外也試圖突破建築硬體所帶來在設計上的框架；在展覽作者專區區域界定上，以設置不到頂的隔間牆配合以天花的造型或橢圓透視窗作為其界定範圍及視覺上的穿透及延伸。

(三)、展廳呈現效果如圖示。



20	21	22
	23	24



圖 20 304 展廳展覽入口主題牆：藉由量體間的位移、交錯及變形來突破建築硬體所帶來的框架；入口端景為展覽前言所提日本推動當代陶藝之重要陶藝家八木一夫照片及其作品。

圖 21 304 展廳展覽入口主題牆：從展廳向入口處之視角。

圖 22 304 展廳前言區域所提陶藝家林康夫、彼得·沃克斯專區之區域界定語彙。

圖 23 303 展廳「在地文化的內在考掘」單元之一隅。

圖 24 301 展廳出口處望向「母土大地的生命禮讚」單元之一隅。

三、2020 國際陶藝雙年展（展期：2020/11/20 ~ 2021/05/09）

（一）、展示內容

2020 國際陶藝雙年展共徵集了來自全球五大洲 58 國 732 件作品投件參賽，為歷屆最多參賽作品的一檔競賽型雙年展，此展開展之際亦正逢新北市立鶯歌陶瓷博物館 20 週年館慶；然而這一年卻因為新冠肺炎疫情的蔓延造成全球許多的國家及城市封閉其對外的交流，陶博館也因國內疫情的嚴峻對外關閉了近兩個月，這是陶博館開館 20 年來從沒有過的經驗；隨著疫情的趨緩，雙年展的開幕終於於年底露出了曙光，也希望藉此兩年才一次的展覽帶給博物館一新的氣象。

此次雙年展針對入選 109 件多采多姿的陶藝作品，依其技法、形制及概念將其歸類為四大子題：第一子題：體悟物象的美學與哲學、第二子題：細緻架構的美學線條、第三子題：技術與材質限制的探索實驗、第四子題：藝術精華於傳統與創新的辯證，意圖透過此四個子題來呈現土之律動性的表現力與說明它廣泛的歷史用途及製陶傳統，可形塑出藝術美好與令人感動的事物，串起自然與文明間的連結，進而傳遞這瞬息萬變的世界所產生的問題迴響。

（二）、展覽設計構思與發想

此次 2020 國際陶藝雙年展所用造型語彙主要是三角形，除了有別於前幾屆所用的方正造型及其變形之外，取其不等邊三角形角度的多樣性及三角形之穩定性；此外每間展廳都賦予一主色，選色標準除子題意涵外也考量展廳內作品之造型及配色，目的用以視別子題改變之外更藉由色彩以塑造不同之展廳氛圍。

（三）、展廳呈現效果如圖示。



圖 25 301 展廳入口主題牆設計：以三個不等邊三角形立柱為垂直結構支撐一長方形頂板作為動線引導，同時滿足其入口展覽主題、總說及紀錄影片放映之需求。

圖 26 301 展廳「第一子題－體悟物象的美學與哲學」一隅：以首獎作品之配色為基調，除用以凸顯作品的重要之外更成為子題選色標準。

圖 27 302 展廳「第二子題：細緻架構的美學線條」之視角，以入口前端作品具海洋造型為選色依據。

圖 28 303 展廳「第三子題：技術與材質限制的探索實驗」之整體氛圍。

圖 29 進入 304 展廳「第四子題：藝術精華於傳統與創新的辯證」之視角。

柒、結論

觀眾是展示規劃的主要對象、直接對象，是進行展示規劃的參考點。對於博物館而言，一檔展覽的參訪人數與參觀評價往往用來界定展示規劃成功與否的標準，然而對於設計者而言，無論展覽效果評價的回饋是好或壞，卻都是其所創作的作品之一，從概念孕釀到構思發展的所有過程無不絞盡腦汁盡其所能做到最好。

當然展示設計所涵蓋的範圍不僅限於展場空間硬體製作的部分，其中不可忽視的還包括了作品最後上架佈置的工作；在佈展過程中有許多細節都必需透過設計者的視覺美感依已完成的展場空間作再一次調整及確定，其中包括：作品的位置（展台高、低及展廳位置前、後的調整）、立體作品的面向（依動線方向做調整）、作品彼此間的關係（疏密、調性、對比、協調）、解說牌位置（高度、間距的一致性）、作品安全警示以及燈光調整等，只有將上述各項細節調整到最佳狀況展場設計才算徹底完成。

近幾年來，科技的腳步日新月異，且更新的步調似乎越來越快，這種現象不僅改變了我們周遭所使用的器物，甚至改變了我們在生活、工作、思考以及與他人溝通的方式上，而當博物館處於如此環境下，傳統靜態的展示方式似乎越來越得不到年輕人的親媚而逐漸流失，許多國內、外博物館的發展重點也朝向了數位化，無論是在館藏資訊的建立、分享或是在參訪視覺化的模擬，均投入相當多的資源，然而不可諱言的是這些作法都僅能視之為博物館功能的延伸及輔助，博物館其最終目的還是期盼觀眾能親自蒞臨博物館一訪，而從事於博物館展示設計者所面臨瓶頸，將會是在「科技」、「創意」及「美感」三者當中取得一種平衡。

參考文獻：

1. 呂理政，1999，《博物館展示的傳統與展望》，南天書局，臺北。
2. 徐純譯，2001，Kathleen McLean 著《如何為民眾規劃博物館的展覽》，《Planning for people in museum exhibitiones》，屏東國立海洋生物博物館，屏東，PP. 54。
3. 張崇山，1993，（博物館的展示規劃），《博物館學季刊》，PP.55～64。
4. 陳宜秀譯，2014，Donald A.Norman 著《設計的心理學：人性化的產品設計如何改變世界》，《The design of everyday things》，遠流，臺北。
5. 黃光男，1999，《博物館新視覺》，正中書局，臺北。
6. 漢寶德，2000，《展示規劃：理論與實務》，田園城市文化，臺北。
7. 漢寶德，2004，《漢寶德談美》，聯經出版，臺北。
8. 蔡欣芸、李玟瑩譯，2009，原研哉、阿布雅世著《為什麼設計》，《Dialogue in design》，木馬文化出版，臺北。
9. 藍曉鹿譯，2014，Leonard Koren 著《擺放的方式：安排物件的修辭》，《Arranging Things：A Rhetoric of Object Placement》，行人文化實驗室，臺北。

新北市立鶯歌陶瓷博物館 — 館刊第 8 期
New Taipei City Yingge Ceramics Museum — Journal 08

發行人：張啟文

編輯委員：姜芝妍、程文宏、高麗真、李鐘林、李櫻珊

執行編輯：洪莉婷

出版者：新北市立鶯歌陶瓷博物館

地址：239218 新北市鶯歌區文化路 200 號

電話：02-8677-2727

傳真：02-8677-4104

網址：www.ceramics.ntpc.gov.tw

視覺設計：碼非創意企業有限公司

版權所有 本刊圖文未經同意請勿轉載

主辦單位



承辦單位

