

小朋友的大觀園：美術館中的教育服務

Visual Playground: Learning in Art Museums



圖7.1 小朋友列隊進入美術館，2006年攝

很多人應該會認為帶學齡前的兒童(四、五歲)到美術館參觀有許多的限制，比如：小朋友的理解能力也許還無法真正欣賞藝術品；小朋友的好奇心、專注力常常是「三分鐘熱度」，參觀美術館的學習價值並不高；小朋友應該較喜歡屬於創作的活動而非觀賞；尤其美術作品通常是禁止觸碰，帶好動的孩子進入美術館隨時都要提心吊膽。如果美術館的展品不是易懂的畫作或雕塑品，而是裝置藝術或非具象的作品，那麼要讓年紀那麼小的孩子「願意(先不談懂不懂)」去觀賞的難度實在相當高。我拜訪各地的美術館時，都會留意美術館教育部門為兒童所設計的參觀手冊、學習單、親子學習護照、導覽服務、或是兒童博物館專區……等等，這些軟、硬體的設計就是在幫助並吸引前來美術館的小朋友與家長們，讓他們享受參觀的樂趣且有豐富的收穫。最近十年來，台灣主要的大型美術館或博物館也很重視小觀眾們來訪時的學習功能，從它們提供之導覽或學習單的服務中可以看出來，還有那些在各個特展中的宣傳品、紀念品或其他的衍生教材(甚至是商品)，都呼應了現在多元化學習的趨勢，使藝術的學習活動走出校園。

2006年我有機會參觀西班牙馬德里的蘇菲亞美術中心(Museo Nacional Centro de Arte Reina Sophia)，巧遇大批的幼稚園小朋友，他們參觀美術館時所表現出來的守規矩和認真參與的態度，讓我著實大開眼界。當時正是西班牙各級學校的校外週，老師會安排參訪或是戶外的體育活動，我看著一群一群的「小蘿蔔頭」穿上博物館準備的圍兜兜(每一群穿一種顏色，易於辨識、預防走失)，牽著老師、家長與導覽小姐的手，步入這間以收藏西班牙二十世紀以後之本土藝術家作品著稱的美術館，讓我非常好奇小朋友是如何「看」許多連成人覺得看不懂的作品。於是我特別到 Antoni Tàpies (安東尼·戴比斯，1923-) 作品展區守候，觀察小朋友的反應。

Tàpies是繼西班牙現代美術三傑：畢加索、米羅、達利之後，活躍於二十世紀後半葉的重要畫家。他早期的作品是以象徵的符號表現超現實與憂愁氣氛，作品主題大多圍繞在對社會現象的抒情，尤其是戰爭與革命的印象(比如：死亡、殺戮與掠奪)一直出現在他的作品中，晚期則嘗試許多新素材，較顯著的風格是利用非傳統的繪畫材料，比如：砂子、布、枯樹枝……等等與油彩混合，塗抹在畫布上，產生一種具有南歐風味的質感，這時期的作品已無具體形象，完全是表現一種視覺的感受與經驗。

一位看起來很有活力的導覽小姐帶著15位小朋友與一位老師、兩位家長來到一件約是油畫布120號大小(130 x 194 cm) Tàpies晚期的作品前面(由於版權的問題，本文無法刊登Tàpies那一件作品的圖片)，這件作品有淡淡的磚紅色細砂佈滿在畫布上，並有一個十字線條和幾個點狀的符號被刮出來，這些符號

馬德里蘇菲亞美術中心



圖7.2 馬德里蘇菲亞美術中心的外觀，這棟由醫院改裝而成的美術館，為了保持建築物完整的風味，特意將電梯設計在建築物之外，增加了後現代「新舊並陳」的趣味。2006年攝



▲ 圖7.3 用色紙向大師學習，美國紐約現代美術館，2007年攝

▶ 圖7.4 洛杉磯蓋提藝術中心 (Getty Center) 的自由創作區，2002年攝

▶▶ 圖7.5 歐洲各地為小朋友所安排的戶外參訪活動相當多元，圖為德國的低年級小朋友準備過馬路去參觀郵局。2004年攝

表現出一種無助的孤寂感，配合畫面上毫無生氣的紅色顯得十分哀傷。小朋友面對著作品席地而坐，導覽小姐則面向他們跪坐著。

導覽小姐首先問：「這上面有什麼東西？」

小朋友很溫和地回答：「砂子！」

「什麼地方有砂子？」導覽小姐繼續問。

「海邊！」小朋友雖然答得很興奮卻懂得控制音量。

國立臺灣藝術教育館
National Taiwan Art Education Center

接下來導覽小姐帶引小朋友想像在海邊吹海風的舒服模樣，大夥兒閉著眼睛揮舞著手並發出「咻、咻」的聲音，代表著風吹來了；接著則擺動身體彷彿被風吹得左右搖晃。透過聲音和肢體的活動，導覽小姐逐漸將小朋友帶入Tápies作品的情境中。

導覽小姐於是指著十字線條的地方，問：「有誰知道這是怎麼造成的？」幾個小朋友競相舉手想要發言，導覽小姐則耐心地讓小朋友輪流說：「用手刮出來的！」「用樹枝！」「用石頭！」…，讓每個人都發表一下看法，場面控制得宜。導覽小姐再來就請大家用自己認為的方法在地毯上模仿一下。我認為導覽小姐雖然沒有將畫面哀傷的訊息直接介紹給小朋友，卻透過多方面的觀察與揣摩，讓小朋友感受到蕭瑟的氣氛，這種引導「入戲」的方式相當高明。

十分鐘過去了，有一位小朋友開始表現得很毛躁，抓頭髮、東張西望的動作漸漸多了起來。老師看到了便靜靜地走到他旁邊，他也很警覺地刻意保持安份的樣子。導覽小姐最後挑戰難度較高的問題，問小朋友有沒有看到畫面中些微的顏色變化。有些小朋友舉手表示看到了，有些未舉手，大人們笑一笑不以為意，帶著他們前往米羅作品展區。

我是一個外人，不能就近觀察每一位小朋友在聽講的表情，但是從他們的肢體動作、導覽小姐的臉部訊息、以及他們之間互動的狀態看來，小朋友相當投入導覽小姐營造的情境中。以我對Tápies那件作品的瞭解，能夠讓四、五歲的幼童從一件毫無具體形象的當代美術作品中得到這麼豐盛的欣賞經驗，實在很佩服這位導覽小姐的能耐。除了在知性方面有一套，導覽小姐在時間、氣氛、小朋友的學習情緒方面的掌握也很有技巧，因此小朋友的學習動機顯得很高亢。這是很成功的文化紮根工作，讓小朋友在欣賞美術作品時，建立一種對自己文化藝術的印象與榮譽感，這種潛移默化的工夫會是西班牙民族性得以延續的因子之一。我相信這樣的經驗會影響到小朋友將來接觸藝術的意願，至少他們回去向家人描述今天的參觀活動時，應該能夠讓家長體會到孩子從美術館中帶回一個有意義的記憶。

我曾在台灣的美術館中看到大批因學校「遠足」活動而來的小學生，老師或導覽人員浪費在管理秩序、要求大家不要說話的時間，比實際欣賞作品的時間來得多。這樣一來，參觀博物館變成是一個過眼雲煙的形式，對大部分的小朋友而言並沒有啟發的作用，對帶隊的老師而言則是一種折磨。我推測造成這種參觀經驗的原因，可能是因為：

美術館導覽的目的

National Taiwan Arts Education Center



1. 教師沒有做行前教育或說明展覽的內容與參觀禮節；
2. 一組參觀的人數過多 (通常一個班是一組) 場面難以掌握；
3. 導覽內容不符合該年齡的小朋友。

我也曾看到用心的老師與專業的導覽人員讓美術館的參觀活動變成美麗的饗宴，只不過上述不成功的例子屢見不鮮。近幾年鑽研美術館教育的專家學者陸續學成歸國，他們在培訓專業人員與健全美術館教育機制等方面的努力已經有顯著的成績，如果參觀美術館時能善用這些服務資源，並配合教師的行前教育 (避免行為失序之類的叮嚀)，小朋友的參觀經驗應該會很深刻。

參觀美術館的主要意義是人們可以親眼目睹藝術真蹟，不管是透過印刷圖版、複製品、幻燈片或是在電腦螢幕上瀏覽藝術品，我們能夠看到的或感受到的深刻程度，都不如站在原作前來得豐富，原作的大小 (尺寸)、質感與肌理的表現、以及它與我們肉眼的接觸 (有些作品還容許人們觸摸) 都能造成我們生理、心理與認知上的衝擊並產生奇妙的觀賞經驗。前文描述小朋友觀賞Tápies的作品，就是因為他們親臨現場，解說小姐適時發揮引導的作用，才使得欣賞的層次變得多元有趣。馬德里蘇菲亞美術中心最重要的鎮館之寶，是畢卡索在1937年繪製的格爾尼卡 (Guernica)，雖然我們可以從許多的文字資料瞭解這幅巨作的重要性與偉大，還是抵不過能夠親自駐足在它前面參拜再三的那種感



動；對這件作品既有的知識乃是我們能深入欣賞它的基礎，然而撇開專業素養不談，純粹站在那裡試著被畫中的情境吞噬，也是美術館迷人的地方，使觀賞者直接跟藝術品(創作者)進行知性的「對話」。

2004年在台北當代藝術館有一檔「虛擬的愛—當代新異術」的展覽，這個展覽是以當代人們對藝術那種若即若離的情感為主題，其特性就呼應了「您非得親自來看不可」的道理。有幾件作品的主要目的是傳遞一種身體的記憶與經驗，它們布置的方式不像過去藝術家在工作室完成作品再帶來擺設，而是藝術家把想要創作的觀念和構想帶進展場，根據現場的條件進行作品的設計與安排，就地完成一件作品。觀眾面對這樣的創作，通常不止於「觀賞」而已，還要經由觸碰或其他肢體活動與作品產生互動，才能從中體會到作者想要傳達的意念。有一件日本藝術家秋好恩的作品名為「網路子宮」，其外觀布置得像一個蒙古包，一次只容許一位觀眾進入，裡面有工作人員則會協助觀眾坐在秋韃並戴上耳機，蒙古包裡面主要是紅色的花紋加上霓虹燈，耳機中的音樂與眼前的景物並沒有直接關係，這件作品的觀念是在提供(或模擬)一個與外界隔絕的空間(採視覺與聽覺封閉性的手法)，讓我們彷彿回到母親的子宮。人從出生之後對子宮越來越陌生，這樣的陌生是否會因為進入「子宮(蒙古包)」而產生變化？當時曾參觀該展覽的本文讀者應該會比沒有機會參觀的讀者，更容易回想起(甚至是回味)進入那個子宮時的感受吧！這就是親身參與的價值所在。

台北當代藝術館



◀◀ 圖7.6 達拉斯美術館The Peaceable Kingdom
名畫立體復原場景，2003年攝

◀ 圖7.7 達拉斯美術館The Peaceable Kingdom
原畫的照片，2003年攝



我很好奇如果當時訪問並統計進入「子宮」者的年齡與感受，也許會得到有趣的數據，比如：參觀者的年齡與對子宮感受的強度是成正比還是反比？這就是美術館的教育目的之一，它提供一個學習的場域（子宮的創作），透過觀眾的參與（進入其中），達到一種訊息的交流（觀眾的反應）。由此可知，任何一個展覽會場都有可能成為學習場域，在適當的安排與引導之下讓學生得到「知」與「識」，執行教育的人則要檢視其效果（像是上述正反比的問題）。美術館能提供參觀者的學習養分應該不同於在教室或書本中能得到的，對小朋友而言更是如此，導覽與填寫學習單是目前比較常見的教育服務，屬於較正式、較知性的活動；其實在一些較具規模或重視教育功能的美術館，有著各式各樣針對兒童設計的專區，參觀美術館也可以變得很好玩。

芝加哥美術館

在芝加哥美術館的地下層有一個展覽室叫做「觸摸畫廊 (Touch Gallery)」，裡面陳列了十件館藏雕像的複製品，這些雕像的表現風格、使用的材質、原作品製作的地區與年代都很不同，有東方的石雕佛像、羅馬時期的青銅半身像、法國浪漫主義風格以金屬鑲嵌在石材的胸像…等等。最特別的地方是，所有的展品都陳設在高約80公分、比平常陳列高度要矮很多的台座上，旁邊的解說牌除了一般文字之外也有點字。這樣的展示目的非常明顯，是專為視障人士與兒童設計的。美術館大多是提供「眼明人」欣賞藝術品的地方，芝加哥美術館硬是改變此觀念並關心弱勢團體，讓視障的人也可以來美術館「接觸」藝術，這樣的設計大大地提升美術館公益的形象；另外，降低展示台的高度使兒童能夠盡情地觸碰藝術品，既可滿足兒童的好奇心又能達到讓兒童親近藝術的目的，一舉數得相當成功。Touch Gallery 除了在服務觀眾方面很成功之外，其所選擇的作品亦彰顯藝術形式的多元與多樣，小朋友在觸摸展品時可以辨別生長在不同地區、不同時期的人，他們的長相、穿著、以及人像的雕塑材質有何異同，等於是用自己的手學了一堂文化課。

芝加哥美術館的兒童區相當著名，除了上述的觸摸畫廊之外，還有一間多元文化館叫做「Faces, Places & Inner Spaces」，以模擬實境的方式，介紹世界五大洲一些特殊的文化活動與相關的藝術知識。比如：有一個日本能劇的舞台，台前有兩排座椅，台後則有一個更衣室，裡面擺滿了各種戲服和面具，小朋友可以在牆上的解說圖表中找到與面具相對應的衣服，並研究該角色的性格和行為。這個舞台的兩邊有喇叭連續地播放能劇音樂，小朋友著裝完畢之後就可出場表演，家長與同伴就成了忠實的觀眾。以這種方式「玩文化」，得到的印象應該很深刻吧。（本書〈廟會與視覺文化〉一文中介紹這一區的另一件展品，可供參考。）

德州達拉斯美術館 (Dallas Museum of Art) 的兒童區也讓我記憶猶新，進入此兒童區馬上看到的是，一群近於實際大小的動物與人和平地在原野上走動，他們原本是這幅油畫「The Peaceable Kingdom (即將和平的國度)」中的主角，由於表現手法天真親切，所以美術館就將此平面繪畫還原成立體的場景，讓小朋友能夠比對平面與立體的不同。環繞在這個原野場景的外圍有一個半圓形的工作台，上面分別有：拼圖遊戲，讓小朋友看著實際的景物將圖塊拼湊回原來面貌；紙和色筆，讓躍躍欲試的小朋友動手畫一張個人版的「和平的國度」。本區有另一個活動攤位是「認識本地的生物」，陳列許多畫家們描繪當地生物的畫作，小朋友可以拿著學習單玩尋寶遊戲；也可在工作台上閱讀生物習性的資訊，並用蠟筆與紙將桌上的生物浮雕轉印回家留作紀念。

「在遊戲中學習」是兒童教育中一個受歡迎的教學策略，有著濃厚的快樂成分，我們不能吝於提供小朋友得到快樂的機會，上述幾個美術館展示方式與活動，表面上看似遊戲，其實都是教育者精心設計讓小朋友能親近藝術、愛上美術館的紮根工作。我們所居住的生活圈不一定有高水準的美術館，但是若能發揮「玩心」，我們也能把生活圈變成美術館。

美術館受限於它的典藏品需要在合適的光線、溫度與濕度等條件下被保護著，所以它的展示與教育功能相當被動，也就是說，能夠來到美術館的人才有機會享受到親臨作品的樂趣，美術館對於那些無緣來參觀的人而言，意義並不大，雖然現在已是e化的資訊時代，許多名作的圖片都出現在網際網路或印刷品

達拉斯美術館

走進校園的美術館



◀◀ 圖7.8 芝加哥美術館「Touch Gallery」，任何人都可盡情地觸碰的作品 (作品前方有為視障參觀者安排的點字解說)，2003年攝

◀ 圖7.9 小朋友在日本能劇舞台前展示自己的裝扮，2006年攝

上，人們還是喜愛目睹真蹟時的感動。也許有人會質疑，台灣各縣市都設有文化局還有不少公營的展覽館或藝文中心，這些硬體多多少少也具備美術館的功能，為何要強調美術館？文化局的展覽場所的確與美術館有類似之處，但是美術館中的展品與典藏品通常是經過專家鑑定或認證、符合館方的特色方能「登堂入室」；它的編制中大多有一個教育的部門，是負責規劃進修、研習、教育推廣、館內學習與導覽的工作、以及館內人員的訓練課程。由此研判，美術館所提供的展示的水準以及教育服務應該會超過各地的文化局能提供的，因為它在人力、資源與專業水準等方面都較其他展覽場所具有優勢，也有豐富且多樣的展品當作教學上的材料。

如果將美術館或博物館收藏特定物品的概念帶進校園中，會不會有奇妙的效果呢？不少學校都設有學生畫廊或陳列室，主要由美術教師安排展覽的內容與檔期，展出的作品大多是學生最近在課堂上的優秀作品，這是一個很好的觀摩機會，學生可從學校開始培養參觀展覽的態度與習慣。除了展示與藝術有關的作品之外，有沒有可能展示其他類型的東西，擴大學生的文化視野？曾任聯合大學代理校長的王俊秀教授，在任期間極力推行小小博物館，這是屬於通識教育的一環（相對於基礎教育中的「藝術與人文」），主要目的是要培養大學生接觸各類文化元素的興趣。王教授以身作則，在自己的辦公室設立了兩個博物館：學習護照博物館與馬克杯博物館。他每到一個地方參訪，就把該次行程所收集到的紀念戳、票根、圖文資訊，配合簡短的筆記，全部放進他的學習護照中，因此過去十多年他已集滿了大大小小兩百多本的學習護照，也意味著他行萬里路之後累積了許多珍貴的學問。王教授一向標榜要做生活的玩家，在參觀並詳

National Taiwan Arts Education Center



► 圖7.10 鱷魚圖騰轉印板，2003年攝

►► 圖7.11 合力用水管蓋屋，2003年攝

►►► 圖7.12 水管蓋屋親子工作坊，2003年攝

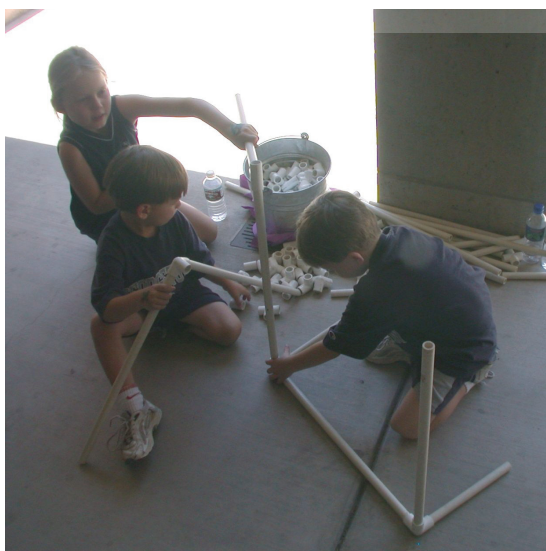
閱每一本學習護照時，可以發現他的好學與恆心，起了很好的示範作用。馬克杯博物館的藏品大部分是國內外大學發行或贈予的紀念杯，這個傳統應該起源於歐洲，用杯子象徵學校的風格與學生的特質，慢慢演變成將校徽或足以代表學校的圖騰符號印在杯面。從造形、圖案、色彩與功能等方向來欣賞馬克杯，順便瞭解每一個杯子的歷史，非常接近我們到博物館參觀的經驗。小小博物館得到一些回響，一位教授將他多年的收藏變成國術兵器博物館，有一段時間學校甚至規劃一個空間來展示這些兵器，成為校園內的文化特色。

當今較有活力的美術館都極力擺脫傳統博物館的被動印象，具體的做法之一就是將美術館的服務延伸到社區中，使無法前來參觀的人仍然享有接觸藝術的機會。有一年夏天巧遇美國「鳳凰城家庭博物館 (Phoenix Family Museum)」的下鄉活動，此活動的概念是針對鳳凰城的小朋友設計一個動態博物館，它是由一輛公共汽車改裝而成，車內空間規劃成幾個區塊，分別介紹各種製造聲音的媒介，比如：用許多鑰匙串聯成吊燈式的鈴鐺，小朋友可動手觸碰它來感受它的聲響；有一個用許多回收罐頭組合起來的機器人，也能發出咚咚的聲音。讀者可以想像，這些垂手可得的回收物品，經過簡單的組合以及一些物理、音樂與美術觀念的應用，就可成為一件有特色的展品。小朋友看到、接觸到這些展品，除了達到玩的目的，也會有學習的意義和「自己來做一個」的動機。

鳳凰城家庭博物館

這輛動態博物車裡面是預先設計好的展品 (或稱「玩具」更恰當)，成為一個小小音樂探險園。有一首詩掛在入口處，完全用聲音的方式形容坐在車內會聽到的交響曲：緊跟著是罐頭機器人與鑰匙音串，讓人得到回家之後可以自製樂器

National Taiwan Arts Education Center





▲ 圖7.13 可發出各種聲響的遊戲區，2003年攝

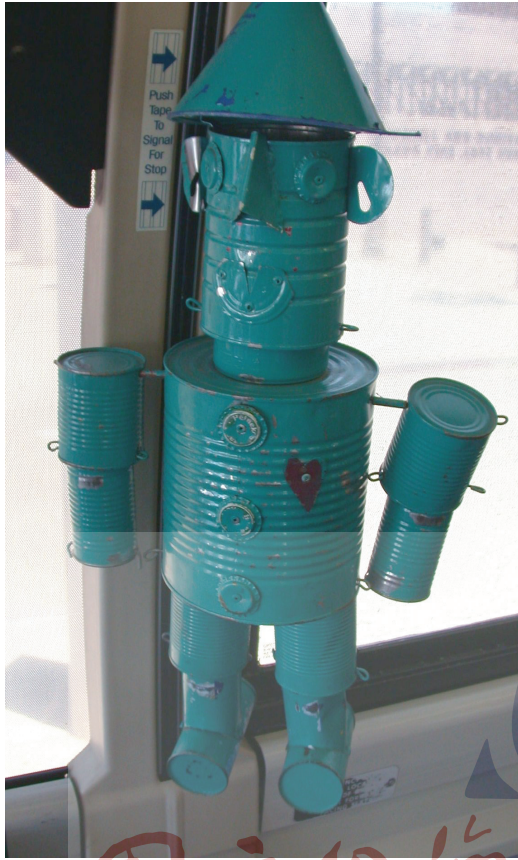
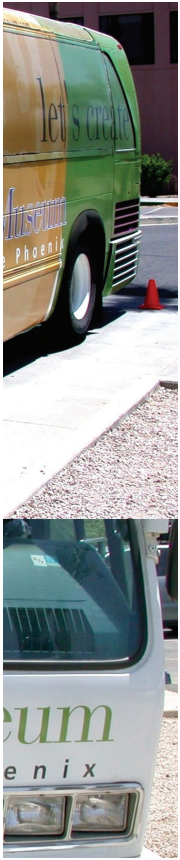
▶ 圖7.14、7.15 鳳凰城家庭博物館巴士，2003年攝



國立台灣藝術教育館

的啟示。有一架沒有外殼的平台鋼琴側立在角落，讓小朋友見識鋼琴發出聲音的運動情形；還有一個從音樂盒改造的輸送帶，小朋友將木球擺進幾個洞中，由輸送帶運至掉落處，不同位置的球墜落時會擊中一個有音階的銅管，如果許多球擺在一排，聲音就此起彼落地響。這種音樂體驗讓人輕鬆愉快，對小朋友而言，在遊戲中參與音樂，管它懂或不懂都會印象深刻。

博物車外設有幾個工作坊，提供小朋友動手做東西，這部分應是該博物館教育部門的傑作。有一個攤位提供各種尺寸的水管、L型與T型關節與帆布，小朋友拿這些材料來蓋一間小屋，這個活動設計與堆樂高積木相當類似，製作時都是要考慮到接合的點與形體結構，只是水管可拼裝出來的體積較大，小朋友做出來的屋子真實性頗高，能帶來強烈的成就感。使用水管等材料是免費的，但是做好的屋子不能帶走，離開前要拆解自己做的屋子，將材料歸位，這一點與博物館內的互動區規矩一樣。另外幾個攤位是幫小朋友彩繪臉部、做彈珠賽車、畫簡易動畫…等等，雖然人力和材料都不是龐大的數字，卻帶給小朋友快樂的時光。



國立台灣藝術教育館
National Taiwan Arts Education Center

家庭博物館巴士的案例，可以呼應把博物館/美術館擴大成小朋友居住的生活圈博物館/美術館的概念。時有耳聞老師或校長經營國小圖書室成功的案例，他們都不是因為得到金錢上的補助才完成的，真誠的領導風格與凝聚向心力才是關鍵，教師、教育行政主管與家長都可以盡一份心力，我們需要主動且有創意地去製造小朋友受教育的機會。如果將這些成功的經驗移轉成校園小小美術館，我們應該可以在自己的學校建立精彩的大觀園。

◀ 圖7.16 用空罐頭製成的機器人，2003年攝

▲ 圖7.17 木球音樂盒，2003年攝