

從他們的學習中去學：博物館中的家庭觀眾

Learning How They Learn: The Family in the Museum

作者／韓德生、瓦茲 Anne Henderson & Susy Watts

譯者／徐純 Christina C. HSU 國立台南藝術學院博物館學研究所副教授



本文譯自 Anne Henderson & Susy Watts (Nov/Dec 2000). *Learning How They Learn: The Family in the Museum*. *Museum News*, pp.41-45 and p.67。

不管觀眾的高矮、年老、年少、或兩兩三三成群而來，他們都是選好博物館要來享樂、見識、學習。有的帶著他們的先前認知、有的僅是個人對這個藝術、歷史或科學的主題很親近熟悉。還有的可能想再由他們的教育或個人的研究而形成很出色的概念，但也有的只知道一些事實，甚至不知道。

根據戴爾欣與傅克（Lynn Dierking & John Falk）在〈非正式科學環境下家庭的行為與學習：對科學教育研究的檢視〉（*Family Behavior and Learning in Informal Science Settings: A Review of the Research from Science Education*）一文中指出，在博物館的科學環境中家庭觀眾佔全體的60%，這是一九七六至九二年間的調查結

果。事實上這種研究都可以告訴我們，家庭觀眾對每一種博物館都相當重要。但博物館對這種既非常重要、又不斷變遷的觀眾應如何做到有吸引力、參與性與培養性，特別是家庭觀眾原本就是多樣化的。對同一主題的多樣在於興趣、注意力、具體展現及知性的取向，對一些家庭份子而言，一次博物館的參觀可能是他們第一次碰到的問題；除此之外，恐怕對博物館某一主題有認知的家庭份子是孩子，而不是成人；類似這種多元的要求似乎是沒完沒了。



圖1 視覺藝術第一中心。

在這兒，我們想到孩子們與家庭，及他們將要在明年（即二〇〇一）四月八日看到納胥威（Nashville）視覺藝術第一中心（First Center for the Visual Arts），將在其創辦人與館員的激發與影響

之下開幕，這些家庭觀眾可學習到的是什麼。為此目的，該中心的教育人員規劃創造一項特殊哲學來引導他們學習。他們為孩子與他們的家庭設計了一個互動的藝廊名為「藝術諮詢」（ArtQuest）。圖克興頓建築師事務所（Tuck Hinton Architects）的建築師圖克（Seab Tuck）、設計過一千二百二十個納胥威展示單元的展覽人員、阿拉巴馬州伯明翰地方開放多媒體公司（Openshaw Media Group of Birmingham, Ala.）的多媒體展示發展人員、與捐款人都涉及這項集體設計的過程，對多元學習者與不同學習模式做全面的投入與挑戰，同時也共同建立了對藝術的信心與內涵。該館的四千平方呎做為收藏保存、動手作互動展示、而且要教育觀眾有關藝術的規模、姿態、誇張、觀點、視覺分析與比較。利用觀眾他們每個個體與分享的經驗，使任何年齡的孩子與成人都可以學到藝術的概念，然後再把他們學到的應用到展覽場中。在藝術中心與他們家中都可以使用

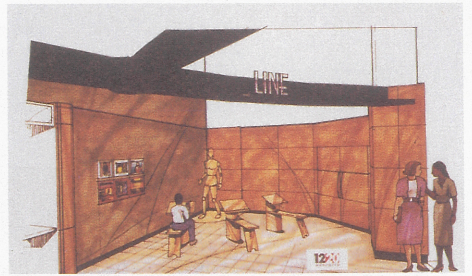


圖2 由生活體驗作畫：觀眾到「藝術諮詢」站上選擇他們想要的活動節目時，結果是每位進入藝廊的觀眾會產生單獨唯一的藝術經驗。

《第一藝術諮詢雜誌》(The First ArtQuest Journal)，就是爲了要把真的藝術作品與藝術概念連結起來。

視覺藝術第一中心不是唯一有願望要服務家庭觀眾的博物館，大部分的博物館都把教育當成他們任務與使命的中心。第一中心包括一個主要藝廊的空間，是要透過互動的教育規劃來與孩子、家庭與成人接觸的目的連結起來。在藝術諮詢發展的準備工作中，博物館的教育人員在未完成這個教育的藝廊時，曾拜訪過加拿大與美國的博物館。他們也在不同的藝術博物館，例如安大略藝廊 (Gallery of Ontario)、蓋提博物館 (J. Paul Getty Museum)、印第安那波里兒童博物館 (Indianapolis Children's Museum)、路易斯威的加速藝術博物館 (Louisville's Speed Art Museum)、哥倫布藝術博物館 (Columbus Museum of Art)、俄亥俄州的哥倫布 COSI (COSI of Columbus, Ohio)、亞特蘭大海氏藝

術博物館 (Atlanta's High Museum of Art) 與鳳凰城藝術博物館 (Phoenix Museum of Art) 等與其機構的教育人員溝通。

在第一中心的最高樓層，觀眾可以找到一個空間，其具體的物理空間與繪畫的設計覆蓋全館。爲了吸引所有家庭觀眾，不只是孩子，我們把中心其他部份的顏色、材料與美都在此空間做複製。就在他們進入此藝術諮詢之前，家庭觀眾會看見參加博物館其他兩項教育活動的學生之作品展覽，他們也可以從最近的展覽、錄影帶與物件的簡介、或看板上，學習到日常生活中藝術的功能，例如建築上、故事中、象徵符號上、與廣告上的藝術。家庭觀眾可以從兩個做了記號的門之一進入藝廊，就可以開始自我探索，其中一個以藝術主要元素爲主題，另一個是藝術與意義。館員與服務員隨時會回答問題，而且在需要的時候給他們建議，觀眾也可以用幾個彩色的藝廊指南之一來自構其參觀經驗。

藝術諮詢的架構是由田納西州立學校的學程發展出來的，藝廊共分三個區：藝術的主要元素，是對視覺藝術基礎正式的瞭解；材料與技術：是創造藝術的媒介與取向；藝術與意義：是視覺分析、詮釋與評量的藝術性過程。這些觀念是透過遍放於藝術諮詢藝廊的三十三個動手做與電腦互動的「藝術站」呈現給觀眾。爲了第一中心的開幕，藝術站將集中於線條、空間、顏色與畫面組合；版畫製作、雕塑與油畫、故事、比較、視覺分析、與詮釋。藝廊一致性針對展場變遷的彈性與能力，使它易於應付未來要增加的概念之開端。

當觀眾接近「藝術站」時，他們會發現在書架上、藝廊牆上與自由使用的站桌上，放著焦點議題、對話課文、多元的概念與影像。課文與影像是設計共有的元素，是爲了激發觀眾的反應，使他們能夠在藝術諮詢藝廊中找到他們自己的藝術之路。藝術站的使用者可以用一個傳統畫室的佈

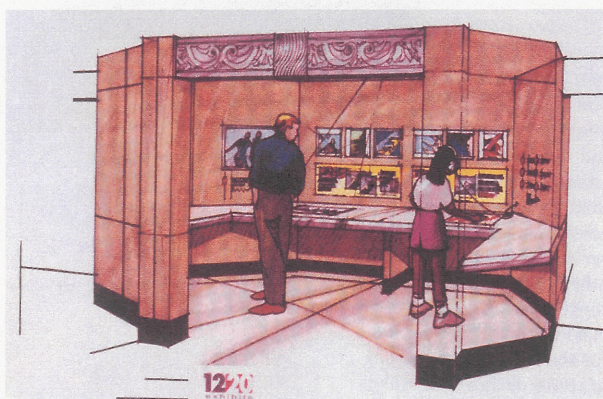


圖3 視覺藝術第一中心展示單元的表現反應出一種概念基礎的學習教育，這是由觀眾個人及其博物館經驗做基礎而引出的學習方式。

置中的畫板來畫畫兒，也可參與動手作互動展示、軟體程式與藝術創作的機會。每一種設計都適用於一種特殊藝術觀念，而且每個特殊的站都是為瞭解這個特殊概念而選擇出來的。有的站將包括由社區借來的原始藝術作品，用以做為第一中心主要藝廊的展覽補充，或以展示藝術的複製品做參考資料，為了把新的藝術理解概念超越過藝廊的牆以外之範圍，觀眾熟悉的物件與該地區的照片可以幫他們把有藝術站特點的藝術概念，與他們每天的生活連結起來。

◎教育的哲學(Educational Philosophy)

第一中心的教育焦點是受到社區的關鍵人物、領導人、董事會、與館長瑞德(Chase W. Rynd)的影響。該館明文任務的主要內容是教育納胥威各年齡層、各種背景、各不同藝術經驗的觀眾，特別是大衛森郡地區(Davidson County)學校的學生。中心藝廊的

目的在透過「持久的瞭解」(enduring understandings)來幫助觀眾瞭解其展覽主題，最重要的概念是與觀眾的生活連接。例如「藝術與舞蹈及音樂結合」藝術站(Art Meets Dance and Music)就是為使用者介紹對藝術不變的原理：「多樣行業中例如舞蹈、音樂與視覺藝術之元素，可以象徵平行同步的藝術概念」。觀眾可以自行選擇來往在電腦系統中的舞蹈或音樂，其目的是要鼓勵孩子及成人，去捕捉他在錄影帶上看到的不同舞蹈者與舞蹈風格的線條與動作，或用線條來代表他聽到音樂的聲音與韻律的樣式。錄影帶的舞蹈是納胥威芭蕾舞團(Nashville Ballet)、歐樂歌劇(Grand Ole Opry)、鄉村文化藝術節(Village Cultural Arts)的表演，其中的舞蹈領域代表著一連串的「真實計時」(real-time)與慢動作(slow-motion)，其結果是要強調不同舞蹈形式中多樣的線條。觀眾可以把他們看見的、聽見的錄影帶中的聲音，轉換成為創造他們自己的藝術。

在「海天相遇處」的藝術站(Where the Sky Meets the Ground)，觀眾可以檢視展覽中風景畫的例子，包括水平線與地平線，及納胥威附近熟悉的風景的照片。在「太空裡的人物」站(The Figure in Space)觀眾可以觀察代表兩個不同藝術時代，中古與現代，畫作中人物的姿態與手勢動作，然後觀眾可以繼續畫自己家裡或真人大小木製人形之姿態與手勢動作，同時隨時可以參考照片中的運動員、或街上走過去的人之姿態及手勢。博物館鼓勵成人回家去想像他們孩子在玩的時候的姿態，孩子也可能會激發起要畫父親靠在汽車上或修理引擎的樣子。

「藝術站的線上對話，觀眾可以利用線條的方向、型式及性質的選擇來與系統對話。」其中任何不同的字詞或象徵圖示，年青的觀眾可能會在透明的牆上畫線，他的家人可以在透明牆的另一面做同樣畫線條的回應，做一項視覺的對話。第一中心從藝術起點提供給

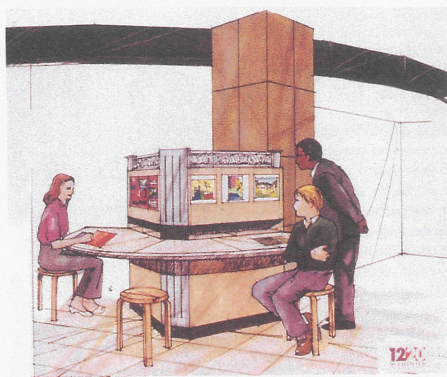


圖4 透過觀眾操作進行中的評估與評量，視覺藝術第一中心館員可以監視「藝術諮詢」站上成人與兒童各種不同學習形態的使用。

觀眾很多建議，給他們繪畫設計與詞語的啟發，做為不知「從何處的開始」的回應。

在建築藝術（*The Art of Architecture*）的單元上，兒童與成人觀眾會通過一個由建築師設計全形規模（full-scale）的建築環境，在這環境中，觀眾可以操練那項不變的原理：「一個建築師在鋪馬路、景觀與建築外觀上的藝術選擇時，他可以透過一個建築物決定觀眾對這個建築物的感覺與動作。」練習這項不變的原理之瞭解，觀眾在這個環境下有三次機會發生：建築環境全形規範中；三分之一的桌上模型放著與這個環境中相類的、可移動的建築成份的模型；還有一種掌型大小的模型，這是可以買回家的模型。

◎概念基礎的教育 （Concept-based Education）

「藝術諮詢」是採用概念基礎的教育理論發展出來的，其目的在於提供給兒童與成人擴充思想領域的架構。在艾瑞克生（H. Lynn

Erickson）的《概念基礎課程與教學：超越事實的教學法》（*Concept-Based Curriculum and Instruction: Teaching Beyond the Facts*, 1998）書中，把概念描述成「一個組成的概念，它是非時間性、普遍性、抽象而且是廣泛思想的建構。」博物館與概念基礎教育之連繫似乎相當清晰。概念會超脫單一的樣本，而且可以推演到與多重的事實案例所共有。博物館在展覽中與展覽單元之間提供概念的多樣案例。「藝術諮詢」至少參考了最近兩項展覽的藝術作品，將它們放在每個「藝術站」上。因為在第一中心的展覽中要呈現的是藝術的多元性，每個案例將有風格與源流的不同，當展覽改變時，那麼藝術站的資料也要做改變。

為說明以概念為基礎的取向，艾瑞克生參照了「改變與持續」（*change and continuity*）的概念。改變與持續是沒有時間的限制而且是普遍存在的；在時間上所做的改變是些特殊的例子（譯者註：歷史就是這樣寫成的）。改變與持

續的模式可能在每個文化中會有所不同，但概念卻是一樣的真實。第一中心第一次展覽之一會聚焦於原來歐洲繪畫的改變。博物館希望觀眾在離開第一中心時，帶走一個重要的觀念：「肖像與每天生活的影像可以反應在這段時間內生活方式的改變。」在「做個藝術典藏研究員」（*Be A Curator*）藝術站上，兒童與成人能來到一個目前展覽中藝術作品的複製品之小規模畫廊中，選擇出他們認為最能代表典藏研究員才能的一張複製品。他們還可以創作一個新的展覽說明，來說明他們為什麼選這些複製品。

在第一中心，我們就是用概念為基礎的教育，來幫助我們確定博物館將持續這些藝術教育是否為觀眾生活中切題的問題。我們希望家庭觀眾因而受到鼓勵，而再回到博物館來探索新的深入主題。例如，一家人可能在尋求考察一個重要的問題是：「在不同文化的藝術中，敘事的故事是如何被告知？」兒童與成人可以共同進行，先在一個相關主題的藝術站，然

圖5 視覺藝術第一中心館員會在三十多個藝術站上，定期更換動手做的節目，用來鼓勵觀眾對新概念的重複與探索。



後參觀整個第一中心，來發現故事中的元素。用不同文化產生的藝術，觀眾可以找到性質的象徵、性質的具體目標、環境與行動。給觀眾認識視覺敘事（visual narratives）的機會，來做為他們在藝術站互動的結果，然後在藝廊展覽的藝術作品上做實際的第一手觀察與體會，我們希望幫助利用他們在故事中所增加的瞭解，來發現他們生活中的故事。

在《概念為基礎的課程表與教學法》一書中，艾瑞克生參照一九九七年《可能性邊緣的教育》（*Education on the Edge of Possibility*）一書，作者肯瑞內德與肯吉歐弗瑞（Nummela Caine & Geoffrey Caine）把教育深刻的意義定義為：「其目的在驅使我們駕御我們的感覺，這項深刻的意義是一項能源，也是固有天賦的資源，它可以激勵人們發問。」²如果家庭中有一成員對主題中有關個人的、內心的連繫，而使這個家庭與博物館發生了關連，那麼博物館應如何把握住這個機會，來把家庭當成整體，來介紹給他們新的觀

念？在第一中心，我們相信這個問題的回答是提供「持久性的瞭解」，讓整個家庭都可以參與。艾瑞克生記載有關科學領域中提到她的發現，當你要對孩子呈現一項清楚的大理論時，例如「物件的重力加速度會影響它的拋物線」，這時他們所學到的要比用牛頓定律所呈現的例子更多。³

◎田野測試：評量與學習評估

藝術站與其所採用的概念之田野測試，對這項教育取向的成功有著決定性的關係。第一中心使用藝術站所用的模擬，事先邀請了不同的顧客群來預審這個成品。包括少年、青少年、老人、成人個體、成雙伴侶的學習者、與家庭觀眾等，請他們來發現模擬製品中的持久性的瞭解，對他們所作的評量與他們在藝術瞭解的評估，形成製作前的藝廊。對家庭群，設計上主要的強調點是在他們所需要的說明文字上，採用簡單語言、要清楚、而且扼要，但他們也要求我們要用影像做溝通的工具。測試家庭群之一

的反應是：「繪圖可以幫我們瞭解如何去做這個單位。」另一個反應說：「這項指示相當清楚，但我需要文字與圖畫來確定如何開始。」觀眾對原始模擬的動作說明，或展示板上所用色彩碼的改變都很清楚。做了反應的家庭群多半對那些藝術站都很肯定，而且也都願意參與合作的機會。

一旦第一中心開幕，其教育人員就會評估藝廊使用進行中的有效度(effectiveness，效能)。每個藝術站將使用所謂的標準評估基礎策略來檢查。我們希望在對觀眾需求有了新的瞭解才完成的這些展示後，觀眾的藝術反應將會相當的不同，但他們仍可分享到與我們原設計同樣的特點與取向。例如，當有兩個觀眾在使用「藝術與舞蹈相遇」的時候，可能各自會創造出非常不同的作品，但他們兩個可能都會清楚的呈現出舞者之頭、脊髓、腳與手的動作。教育人員就要以特殊的特徵來檢視展覽單元的作品，例如是否要修改方向、類型與在「線條對話」（*Conversation in Line*）上有

關線條的性質，使用這種多元基本線來捕捉「天空與地面交會」(Sky Meets the Ground)主題中對風景畫深度的呈現。然而採用這種評估標準，並不是企圖要限制觀眾的取向、風格、或他對每個藝術站的詮釋、或在觀眾作品上限制個人的表現。在「繪畫與畫筆」(Paint and Brush)藝術站的目的是要讓觀眾發現畫筆的廣度、方向、特點之可能多樣性，而不是去指示觀眾繪畫時要畫什麼或怎麼畫。

在「照相師的眼睛」(Photographer's Eye)藝術站上，人們可以用不同的觀點來檢視一個風景。用一個風景，用一架照相機，讓觀眾「在照片中拍一些照片」。他所選的照片就會留在藝術站，直至下一位觀眾來用這個站，再選、再增加一項新詮釋。兩位觀眾都涉及到「持久性的瞭解」：「藝術品中組成的選擇可以決定一件作品的感覺。」這個照相機也可以允許教育人員收集、審視觀眾對主要藝術觀念的反應，及其反應的範圍幅度。

當進行田野測試時，兒童與成人都會告訴我們，他們是如何被

激發（對藝術的喜愛）。「我們四歲的孩子剛才畫的時候，我們都跟著他。」「我看我媽媽與哥哥這樣做，我也會了。」參與的人讓我們知道，哪一個藝術站很有用，哪個不行：「我希望真的藝術站使用時有更大的空間。」一位老人觀眾的藝術作品顯示出她對藝術所聚焦的風景畫空間之多層次表現有清楚的瞭解。但她也發現「我要更親近山的美來做詳細觀察。」她的批評提醒我們，用「持久性的瞭解」做為一項指標取向來學習，不會規範個人的發現。

第一中心的新畫廊將有助於我們如何對家庭觀眾的重要問題提供回應，可能也有助於其他博物館。對我們而言，問題可能是：在互動式藝廊的審美應用上，如何可以誘導兒童而又可以誘導成人？第一中心如何鼓勵成人與年紀較大的孩子共同使用互動畫廊，而不僅是一個只為幼兒設計的空間？繪畫設計方式如何擴大觀眾的使用動機？而不使藝術站完全依賴文字的說明？互動藝廊空間如何設計最適合人體的設備？不但要符合成人，也要照顧孩子的需要，當然不管是年少或年老，不管是殘障都應考慮到。

透過田野測試、進行中的學習評估、與藝廊的評量，我們在繼續規劃與改善藝術諮詢的發展過程中，可以確保它會增加學生與其家庭的藝術經驗。

概念的基礎教育目的是要確保學習可以轉化到生活與生活經驗，我們相信人們用不同方式學習，藝術站的設計是要允許用他們自己選擇的態度來參與。第一中心為「視覺藝術」努力，它能夠使新手達到新的深刻洞察，讓大家參與新的挑戰接觸，使所有的觀眾對藝術有信心，也有自己的內涵。■

註釋

- 1 Lynn Dierking & John Falk (1994). Family Behavior and Learning in Informal Science Settings: A Review of the Research. *Science Education* 78, no.1, 57-72.
- 2 H. Lynn Erickson (1998). *Concept-Based Curriculum and Instruction: Teaching Beyond the Fact*, 47-48. Thousand Oaks, Calif.: Corwin Press, Inc.
- 3 同上, p.49。