

大家的美術館——美術館教育推廣專輯

另一扇教育的窗——美國美術館教育推廣實例

周雅純

Another Window on Education: Some Examples of Art Museum Education in America / ed.
Chou, Ya-chun

摘要

儘管教育推廣功能一直明白揭示於美國美術館的工作理念中，然而受到近年來公眾意識高漲及籌措經費壓力的影響，美國美術館才開始真正重視並改善其教育推廣作法，放下原本藝術殿堂高高在上的身段，向大眾敞開親切的大門，善盡其社會教育責任。

本文蒐羅數篇報導美國美術館近年來教育推廣革新的文章，予以摘譯、整理，由美術館與學校的合作、館外教育推廣活動、參觀者特性研究及其他實例等四方面來介紹幾項創新的嘗試，期能開拓國內美術館教育工作者的視野，以收參考觀摩之效。

國立台灣美術館
National Taiwan Museum of Fine Arts

壹、前言

在美國，美術館秉持著服務大眾的理念，也為了廣納觀眾以延續、更新其機構生命，不僅其教育推廣功能日益受到重視，更深自期許為藝術教育推廣機構；其所扮演的角色也由以往只知蒐集藝術品、舉辦展覽的藝術學究，轉變為了解民眾特性、關心民眾需求、鼓勵個人學習的教育服務工作者。

美國博物館協會（the American Association of Museums, AAM）為了協助博物館界提升其教育推廣功能，於 1989 年成立了一個「博物館教育特別小組」，該小組提出了一份建言，名為「卓越與公平」(Excellence and Equity)。取名「卓越」，意指博物館無論在收藏、展覽及其相應活動等方面，均應秉持一貫嚴謹的專業素養，提供大眾高品質的參觀享受；而「公平」，則是期許博物館在各項組織功能運作中，能時時以公眾為念，鼓勵民眾參與，進而形成社會凝聚力，建立群體的文化認同感。這份建言共提出十點建議，其中心思想可歸類為三項：

1. 致力於教育推廣乃博物館服務公眾的中心項目，不僅須明示於工作理念中，更須與所有部門功能及其活動結合，如收藏、展覽、維護等。
2. 博物館須具包容性，容納不同背景、型態的觀眾群，並將此多元族群的文化現象反映在各部門功能中。
3. 來自個人與團體、館內及館外的參與和奉獻，是協助博物館發揮服務群眾潛力的關鍵。

這份建言提出後，喚起美國博物館界的注意，紛紛重新檢視、定義其工作信念及目標，並就其個別理念、所處地區文化及收藏性質的不同，嘗試各類教育推廣活動的創新改革。

貳、美術館與學校的合作

一、預備美術教師導覽訓練計劃

學校美術老師的工作是在提升個人視覺認知能力（visual literacy），幫助人們從形式、主題和創作背景來解讀藝術作品，並設法找尋這些作品的含意與現代個人生活的關聯。相同地，美術館教育工作者亦殫精竭慮於引導參觀者探索、欣賞藝術作品之美。然而，美術館和學校是兩種不同的學習環境，在後者環境中，教師可利用整學年的時間，和固定一群學生建立穩定的學習關係；而前者的教育人員所接觸的是自願前來參觀、學習的陌生人，多利用其空閒時間，每次約 1 小時，彼此間的學習關係好比「盲目約會」(blind date)——教育人員事先不了

解參觀者的知識背景及需要，參觀者也不清楚該如何從參觀中學習，直到兩者實際碰面，才藉著彼此互動、摸索、調整此一學習關係，但在短暫的參觀時限壓力下，這種學習關係的建立極為困難，且難有成效。

為了擷取美術館與學校兩者的教學長處，自 1991 年夏天起，馬里蘭藝術學院 (the Maryland Institute, College of Art, MICA) 和巴爾的摩美術館 (the Baltimore Museum of Art, BMA) 合作進行一項家庭導覽訓練計劃，讓 MICA 的藝術教育學生應用其所受的專業教育訓練，依據 BMA 的藝術展品設計教案，並實際在 BMA 提供給家庭團體的導覽中試教。而館方除了可提供民眾這個新的參觀學習經驗外，還可獲得由這些未來的美術教師根據展品所設計製作的輔教材料，供日後持續使用。

首先，於學校中開課教授學生如何根據藝術品，結合藝術批評、藝術史及審美學等專門知識，針對成人及孩童，擬定解說藝術品的教學策略。藉著實際接觸 BMA 提供的收藏品（而不是幻燈片或書本圖片），可以讓學生體會到學校課堂教學和美術館教學的不同。這個家庭導覽計劃的名稱是「古今中外藝術談」(Talking about Art: From Past to Present, Here to There)，由 MICA 的藝術教育學生分組，一組 3 人，每組設計一個為時 90 分鐘的家庭導覽教案，擬定創新有效的教學策略，以引導參觀的家庭團體進行審美討論，並於實際導覽中親自執行。教案的設計須根據從 BMA 的收藏裡挑選出的 3 件作品，這 3 件中必須包含西方文化和非西方文化的藝術品；除此之外，當期展覽也必須做為導覽主題之一，學生們藉著觀賞展出作品、研讀相關書籍資料及觀看訪談錄影帶等方式來認識該展覽，並邀請參展藝術家參與學校座談會，以求充分了解。

除了在 MICA 課堂中的學習外，學生們也需到 BMA 實際了解美術館的運作情形、教育部門在館中的角色及場地配置，並學習美術館的「實物教學策略」(object-specific teaching strategy) 和導覽技巧，與館方人員討論人們在美術館裡和學校課堂中學習特性的差異，然後挑選 3 件作品據以設計導覽教案，所挑選的作品必須多樣化：含西方文化及非西方文化、傳統風格及現代風格、平面及立體作品。學生們很快體認到：導覽教案的設計除了個人需下功夫深入研究導覽主題外，還需隊友協力合作，激發創意。各組成員經常聚會進行小組討論、製作道具、草擬導覽流程腳本及預演，並規劃館內場地的彈性應用，一切的苦心策劃都是為了在短暫的參觀時間裡，將導覽的效果發揮到極致，讓前來參觀的民眾有所收穫。

實際導覽時，各式獨具創意的導覽方法搭配特製道具均一一呈現眼前：有一

組為參觀者製作創意名牌，使該組的參觀主題一目瞭然；有一組發給參觀者「參觀護照」，每頁貼著象徵不同文化特色的照片，讓參觀者在欣賞來自不同文化的藝術品時，記下個人的觀察和感想；有一組發給參觀者自繪的「世界藏寶圖」，圖中並提示若干不同文化的特徵，幫助參觀者鑑定每一作品的所屬文化，並在地圖中標出其地理位置；有一組則把所有相關資料、書籍放入採購推車中，當大家正觀賞某一作品時，便揀出有關資料宣讀，然後鼓勵大家發表意見；另二組則提供每人一支放大鏡和一頂福爾摩斯偵探帽，供大家仔細觀察畫作、織品樣本及其他媒材作品，並比較其不同紋理；有一組發給每人一支手電筒，讓大家在觀賞彩繪雕塑品時，觀察燈光角度、強度的不同所產生的視覺效果變化；另一組則發給每人一頂氈帽，當參觀者觀賞過並對某個作品有相當認識後，導覽員便發給一枚象徵該作品或其所代表文化的小飾品，供別在帽上，當整個參觀活動結束時，每人可驕傲地展示其氈帽上琳琅滿目的成果，代表所經歷過的視覺經驗。

導覽活動結束後，MICA 的學生、教授及美術館教育人員便舉行座談，交換經驗及感想。然後，學生就整個活動過程撰寫評量報告，指導教授讀完學生的報告後，也將自己的評語、感想寫成報告，與學生交流、分享。最後的步驟是將這些導覽教案再加充實、修正，配合 BMA 所提供的館藏品照片，集結成一套完整的導覽輔教材料，供美術館教育、導覽人員日後使用。另外，為了使學生深入了解藝術品的創作形式、主題及背景，探索藝術品與個人創作間的關係，進而激發個人創作風格的突破，每位學生必須選擇一樣 BMA 的館藏品，予以深入研究後，創作出受此啟發的個人作品，整個創作過程並予以錄影、拍照存檔，最後於學期末舉辦成果展，邀請學校教授講評。

這次美術館與學校合作的導覽訓練計劃讓這些未來的美術教師們更加熟悉美術館，學習利用美術館資源作為教學輔助，同時更提供了良好的機會去探索如何使欣賞藝術品的方法更有趣、更多樣化、更有效果，並讓大家體會到團隊合作的重要。而所完成的導覽輔教材料至今仍獲 BMA 採用，接受這種導覽的家庭團體，享受到，愉快的學習經驗，對於美術館更抱持積極支持的態度，持續回館參觀。

二、美術館磁鐵學校 (Museum Magnet Schools) 計劃

美術館磁鐵學校，顧名思義是一種結合學校及美術館兩者各具特色的教育資源，設計特殊的課程內容及教學方法，如「磁鐵」般吸引學生前來就學的專門學

校。哈得遜河博物館（the Hudson River Museum）和「二十五小學」（PS 25）的合作便是此例。哈得遜河博物館位於紐約市北方十哩的哈得遜河畔，是座陳列藝術、歷史和科學展覽的綜合博物館，「二十五小學」則是其鄰近的公立小學，約有學生 400 人。當開始進行這個「哈得遜河博物館磁鐵學校」計劃後，學校教職員和博物館教育人員便組成一個計劃委員會，檢視並挑選下一學年的授課主題，針對這些主題，博物館則提供相應的參觀活動、創作研習課及與有關專家座談學習的機會。

不同於傳統使用教科書、只借重語言能力的教學，博物館特有的「實物教學」理念是以實物做為構築學習經驗的基礎，讓學生們經由觀察、分析、解說實物來發展個人的學習技巧，進而運用於日常生活中。在此過程裡，學生們藉著發問、傾聽，分享彼此的看法，建立起個人與實物間的聯繫，進行審慎思考，蒐集、判別資料，測試理論，並運用其個人常識。這種獨特的教學法，可顧及多種不同的學習類別，不只是學校裡傳統著重的邏輯、語言和數學訓練而已。然而，有些老師擔心這種教學法會佔用過多課堂教學時間，大多認為到博物館參觀只是為了豐富學習經驗的點綴，而非重要部分。為了克服這種排拒心理，哈得遜河博物館和堤街教育學院（the Bank Street College of Education, N.Y.）合作，每個月舉辦週末講習會，提供教學訓練及心理建設課程，供學校教師及館方教育人員共同參與。

為了決定下一學年的授課方針及合作方式，美術館及學校雙方人員會在春季時開會共同商討。針對授課主題，美術館利用該館相關藏品，規劃二個展覽，並配合新學年開幕；若部分主題與該館藏品並無相關時，便將參觀其他博物館列入計劃中，以完全切合課程需要。當九月開學時，館方教育人員和學校教師又更進一步商討該學年各學科（如自然、歷史、藝術等）的詳細授課內容，挑選與課程內容相關的展覽，替學生安排博物館參觀活動。參觀之前，館方教育人員會先赴學校課堂中，向學生解說參觀時須注意的觀念和專門語彙，及如何利用日常生活中的實物練習個人觀察、解讀的技巧；在實際參觀時，館方教育人員會積極引導學生和展品進行對話，運用觀察、發問、歸納、推理等方法，探尋作品的背景脈絡，訓練其批判性思考；最後，藉著在館內進行的創作研習課程加強參觀的效果，並印證、拓展所學的觀念。學生們在參觀過程中所學到的蒐集、組織、處理資訊的技巧，不僅可運用在課堂上，訓練獨立思考與表達，還可運用在創作研習課中，觀察駐館藝術家（artists- in-residence）（如畫家、攝影師、影片導演、音樂家等）的創作方式，與其討論，並動手嘗試類似創作，從中找尋適合自己的學習與創作

方式，甚至決定日後的就業方向。然而，最重要的還是養成了未來持續自我學習、成長的責任感。

在美國，這類「美術館（或博物館）磁鐵學校」的數目正逐漸成長中，在芝加哥的「野外博物館」（the Field Museum），便計劃和一所公立學校和十二個文化機構合作，提供類似的教學模式；聖保羅市（St. Paul）的「明尼蘇達科學博物館」（the Science Museum of Minnesota）也已和該地區的公立學校結合，成立了「磁鐵小學」。「磁鐵學校」恰如其名地吸引了不同族群、文化、信仰的學生前來就學，這樣的合作經驗不但為學校教育提供了改革途徑，也對美術館本身產生影響，將原本僻靜、滿佈灰塵的藝術殿堂變得充滿生氣。藉著與學校間的積極合作，使得美術館教育部門得以超越限制，帶動其他部門積極配合，充分發揮其特有資源效能，也促使美術館教育人員重新思考「美術館教育」的真諦。

叁、館外教育推廣活動（Out-reach Program）

維吉尼亞美術館（the Virginia Museum of Fine Arts）是美國第一個由州政府資助成立的美術館，也是美國東南部規模最大的美術館，自 1936 年開放參觀以來，其努力方向之一便是在維州境內致力推廣藝術教育，因此該館所提供的教育及推廣活動是全美規模最大、涵蓋範圍最廣的。它的教育推廣活動是由兩大部分組成，一是在里奇蒙（Richmond）的本館中，提供參觀民眾配合藏品及展覽所設計的教育活動；二是配合巡迴展覽，將相關的輔教材料及活動教案流通各地（包括其他美術館、學校、圖書館、退休安養院、托兒中心及感化所等），供其參觀、使用。

里奇蒙本館的教育推廣部門是由四個小組構成：

1. 導覽服務組

每年負責訓練約 120 名義工，就該館典藏及特展，為一般民眾及特殊團體（如殘障、智障或需要翻譯的外語人士）提供導覽服務。

2. 特別活動組

配合該館典藏或當期展覽主題，規劃舉辦系列演講、研討會、音樂會、舞蹈表演及成人專題講座等。

3. 成人創作研習組

規劃課程，延請專業藝術工作者教授各類藝術創作，如攝影、印染、陶藝、編織及首飾製作等。

4. 青少年及家庭服務組

針對當期主要展覽，設計適合青少年參與的活動，並舉辦「家庭參觀日」(open houses)，使家庭成員間的參觀互動更活潑。

其館外教育推廣活動有三個主要項目：

1. 巡迴展覽及媒體服務 (Traveling Exhibition and Media Service, TEAMS)

將易裝箱的展品(如平面的畫作、照片及影帶)及視聽教材流通至各機構供觀賞使用。

2. 巡迴展覽專車 (Art Mobile)

這個「四輪美術館」載著特別設計的展覽至各地巡迴展出，一位指導員隨車提供觀眾各項參觀服務，有時還到學校中解說示範、播放幻燈片及舉辦研習等，另外還提供老師參觀教案，作為帶領學生參觀展覽之前或之後的教學參考。

3. 機構合作 (Affiliate Program)

與其他美術館及藝術機構簽訂合作計劃，在展覽、教育活動和技術協助上，彼此交流、互相支援。

肆、參觀者特性研究

傳統的展覽設計只注重展品的陳列，而忽略其周邊設計如說明牌及相關活動的規劃，來幫助參觀者欣賞作品及了解其創作背景；亦常以藝術史的年代順序規劃展覽分期，將不同風格的作品並列一堂，這對不甚熟悉藝術史的一般大眾而言，並不是個容易理解、吸收的方式。而有關展覽的文字資料和導覽解說多採用「資訊填鴨」(information-loading)的方法，將藝術家的生平、創作理念及其藝術地位等知識，一股腦地灌輸給參觀者。但實際上，這個方法完全忽略個人經由觀察、接觸實物去發掘答案所能獲得的樂趣，因此也不是很有效果。新的導覽解說與提供展覽背景資料的理念是以經驗為導向，強調運用從旁指導和誘導問答的技巧，讓參觀者自由地發掘答案、組合經驗。

近年來，美術館教育人員陸續針對參觀者的學習特性進行研究，他們運用行銷研究的技巧，探討一般大眾的價值觀、期望及偏好，以了解參觀者學習特性的全貌。這些研究顯示：一般觀眾在欣賞藝術作品時，喜歡對作品與其個人生活經驗進行聯想，編織對其個人有意義的作品詮釋，並對創作者的觀念及貢獻下道德判斷；通常作品中所顯現的卓越技巧最容易讓觀者讚歎、著迷，但他們對所謂現代藝術的抽象表現手法常感到不解；另外，年代久遠的作品及其有關歷史也常受

到關注。丹佛美術館（the Denver Art Museum）便曾針對熟悉藝術的參觀者和一般民眾的參觀行為，研究其異同，並記錄受訪者個人欣賞藝術的經驗，作為改進展覽解說方式與技巧的參考。他們發現：一般人欣賞藝術品時，較常訴諸個人情感及回憶，而較少運用理智和知覺能力，若放任這種欣賞方式，會讓觀者一味地沈溺於自己的過去，而無法真正專注於欣賞作品本身；真正對參觀者有益的解說方式應能鼓勵參觀者利用現有資訊為線索，找尋隱藏在作品中的答案，並磨練個人的理智和知覺反應，與作品進行對話，以提升個人鑑賞藝術的能力。

眾所熟知的智商測驗（IQ test）能測出的只是與學校授課科目（如數學、邏輯、語言等）有關的智力，而不是人的完整智力。哈佛教育學院（the Harvard Graduate School of Education）多年來持續進行的「零計劃」（Project Zero）是研究人類在不同知識領域中的學習反應，研究結論之一是：人有多重智力（multiple intelligences），至少包括語言、邏輯數理、音樂、空間感、肢體運動、人際溝通和自我了解等七種，而參觀美術館正適合協助開發人的多重智力；因此，以欣賞畫作為例，他們提出五種可於導引民眾參觀時運用的方法：

1. 敘事法（narrational or story approach）

根據畫中內容，詢問參觀者畫中描繪為何、畫時背景為何、發生何事、結果如何、此畫家生平故事等問題，幫助其將細節片段串聯成情節。

2. 數量法（quantitative or numerical approach）

鼓勵參觀者估計探求畫作的價值、同一畫家生平完成的作品數、享年歲數、所用媒材等，並從旁協助提供部分資料。

3. 追根法（foundational approach）

鼓勵參觀者思索一些基本問題，如為何這作品被看成是藝術、這作品和館中其他作品有何關聯、及其重要性等。

4. 美感法（aesthetic approach）

引導參觀者探討作品給人的感覺、其形式結構及平衡等問題

5. 體驗法（experiential hand-on approach）

讓參觀者在觀賞某作品之後，試著以筆繪、舞蹈或其他表演方式表現個人從作品中所見。

運用以上五種方式，可以訓練參觀者探尋所需的資訊，拼構個人對作品的獨特體認，擺脫以往由解說員「口授」而參觀者便如數接受的刻板方式。

這個「零計畫」自 1975 年起陸續和幾個美術館合作進行研究：和明尼亞波

利藝術館 (the Minneapolis Institute of Arts) 合作研究參觀者的知識背景和偏好的學習方式，發現到參觀者對於展覽說明書中所刊載的作品賞析較感興趣，而非畫家略傳及史實。和克里夫蘭美術館 (the Cleveland Museum of Arts) 合作研究美術館參觀常客和非常客的不同參觀體驗，並探討展品說明牌的不同字體、不同風格寫法所製造的不同效果。1993 年，則和波士頓的伊莎貝拉·賈納美術館 (the Isabella Stewart Gardner Museum in Boston) 合作設計創新的課程及遊戲教材，讓當地學童及社區民眾覺得欣賞藝術並不困難，進而消除對美術館原有的疏離感。

伍、其他實例

一、

紐約的現代藝術美術館 (the Museum of Modern Art, MOMA) 的導覽解說採用「自由問答法」(open-ended questioning approach)，鼓勵觀賞者根據個人的理解或感覺，針對作品構築不帶價值判斷的故事性敘述，並引導觀者自省、分析該敘述是出於理性了解，或是受個人情感、態度的影響。同時，也藉此過程中，篩選出較適合一般民眾欣賞的作品，讓入門者從較易欣賞的作品入手，為自己欣賞藝術的能力建立信心。

二、

紐約的新當代藝術美術館 (the New Museum of Contemporary Art) 試驗了一系列的「觀者參與計劃」(Viewer Participation Projects)，將蒐集得的參觀者意見應用在展覽解說上，有時甚至成為展覽的一部分。首次試驗是在 1989 年，於南西·史派羅 (Nancy Spero) 的作品展開幕後的前三星期中，訪問參觀者對該展覽陳列設計的意見，並予錄影記錄後，在該展覽場中配合放映。第二次是在 1990 年，為了籌辦一個展覽，探討家庭生活中電視所扮演的角色，並提供攝錄影機，請民眾回家錄下電視與個人實際生活的關係，影帶經過綜合剪輯後，便成為展覽的一部分連同展出。第三次是在 1991 年，推出米列娜 (Milena Kalinovska) 的政治藝術展「修辭印象」(the Rhetorical Image) 時，特闢一個專室，請民眾在參觀後，寫下對美術館和藝術的觀感，並將這些意見釘在牆上，供大家參考。所有這些活動的目的在讓參觀者明白：藝術的欣賞並沒有標準答案；同時也讓美術館了解到：接納人們的不同反應，才能真正有效地引導觀眾欣賞藝術。

三、

丹佛美術館 (the Denver Art Museum) 曾獲蓋堤基金會和國家藝術捐助基金 (Getty/N.E.A.) 的聯合贊助，進行一項「解說計劃」(the Interpretive Project)，目的在開發創新的導覽解說法。首先根據訪察統計挑選出最受大眾喜愛的一幅畫，記錄下多位受訪者觀賞此畫時的各種心理反應，然後根據這些資料，設計了一種拉門式說明牌 (sliding-door label)，整個說明牌面劃分成左右兩排，每排排首各提出一個問題，提供觀賞者正反兩種思考角度，排首問題下的數小格為提供參考性答案處，各被遮牌蓋住，如左牌問題是「你喜歡這幅作品是因為：一、二、三、……」，右牌問題則為「不喜歡這幅作品是因為：一、二、三、……」，參觀者可拉開遮牌，閱讀下面的參考答案，整個說明牌的底端是一個綜合以上思考的問題，其遮牌可左右拉動：「你對這幅畫的反應是受個人經驗所影響或是純粹觀賞此畫而得？」除此之外，還為該幅作品設計了一本導覽手冊，挑選另一幅館藏作品與其進行比較，分析兩者特點及效果的異同，並從心理、道德和美感等層面來為兩者的對照做總結。這種特製說明牌配合導覽手冊的方式，不僅激發觀者進行更活潑的思考與感覺，同時也享受到靠己力探尋新發現的樂趣。賓州的費城美術館 (the Philadelphia Museum of Art) 也曾設計過一種導覽手冊，綜合訪談參觀者的結果，列出五個人們常問的問題，如：作品含意為何、價值多少、如何欣賞現代藝術等，但不直接提供答案，而是引導觀者試著依自己擬定的回答策略去尋找答案。

四、

底特律美術館 (the Detroit Institute of Arts) 自 1983 年起，決定針對該館典藏品，加強製作參觀輔助材料，供沒有導覽員陪伴而自行參觀的學生和家庭團體使用。例如他們曾為該館典藏展「五個碎片之謎」(The Mystery of the Five Fragments) 設計一本漫畫書式的故事旅行日誌，內容敘述與展品相關的古跡碎片，並附有一套碎片複製品、一份象形文字解碼表、一支鉛筆和一把尺；這套材料放置在該展覽入口處，供參觀民眾取用，依照書中指示，檢視所附的複製碎片，記錄其個別特徵，再和展出作品比對，解開碎片之謎。參觀者運用這套材料，不但可對考古研究的觀察和解讀技巧有粗淺的了解，也學習到不同古跡碎片的來源、歷史和文化背景。

此外，他們設計了二套名為「藝術器物」(Art ware) 的電腦教學軟體，配合

一張印有 100 件館藏名作的大海報和四十一張有關不同器物的圖片資料卡使用（正面為器物圖片，背面為文字敘述）。這套軟體由三個部分組成：

1. 「讓沈思者猜猜看」(Thinker's Guessing Game)

電腦畫面中出現羅丹的雕塑名作——「沈思者」的影像，操作者任選一張圖片資料卡，根據卡片上的文字資料回答沈思者所問的有關媒材、主題、作者、年代等問題，直到沈思者正確猜出卡片上所指器物為何。

2. 「埃及書記官」(The Scribe)

畫面中會出現一個形貌為埃及書記官的小雕像，首先簡略介紹自己當時的角色、地位後，便開始解說埃及的象形字母，操作者可使用這種字母練習拼寫自己的姓名，並在仿埃及圖樣的紙上印出。

3. 角色模擬遊戲

操作者可選擇扮演美術館館長、藏品維護員、導覽員或參觀者，走遍世界 11 個象徵不同文化或媒材類別的美術館，找出指定 6 件作品的所在，並把其中一件被歸類錯誤的作品放回原館，讓操作者從中學到每件作品的含意解說、媒材、文化、歷史，並熟悉美術館的功能與組織。這套軟體除了目前裝設在館中，用於介紹當期重要展品及典藏品外，還免費借給當地學校使用，做為教授藝術史的輔助教材，或帶領學生參觀美術館前的暖身準備；另外還陳列在館中供應部出售，其銷售所得供作未來開發新軟體的經費。開發兼具知性與趣味性的活動、教材，以促進參觀互動，一直是自然科學博物館和兒童博物館的專長，而美術館在這方面卻一直無法突破，如何設計類似活動引導觀者欣賞藝術、加強其美感體驗，底特律美術館的嘗試值得參考。

五、

克里夫蘭美術館 (the Cleveland Museum) 進行了一些改變和試驗，以期帶給民眾更豐富的參觀經驗，例如：(一) 研究改進展覽室的裝置陳設，並挑選 10 幅不同時期和媒材的作品，陳列在一間人潮最多的展覽室，請參觀者填寫調查問卷；(二) 請觀眾說出所記得五或六個觀看過作品的相關訊息，包括作家姓名、國籍、作品名稱、主題及所用媒材，以進一步了解觀者容易接受的訊息類別；(三) 嘗試使用不同的印刷字體來改進說明牌的易讀性，並將字體級數放大，每張說明牌的敘述長度不超過 70 字（研究發現：最適觀者閱讀並留下概略印象的訊息長度是 70 字），然後只將說明牌的上端固定於牆上，使牌面傾斜上翹，讓觀者提起

說明牌閱讀時，仍可同時注視作品。

六、

紐約的惠特尼美術館（the Whitney Museum）和布魯克林美術館（the Brooklyn Museum）所實施的社區教育推廣活動項目中，「學生計劃」（Student Program）一直是頗受大眾好評的活動；當新展覽推出時，為了吸引高中學生前來參觀，館方教育人員會徵集一批高中學生，為其施行該展覽的導覽訓練，然後讓這群學生帶領其同儕前來參觀，為他們進行導覽解說，令參觀學生倍覺親切。

七、

西雅圖美術館（the Seattle Art Museum）在了解到參觀民眾對藝術作品的創作方法及親自動手嘗試極感興趣後，便在 1991 年所啟用的新館中開闢工作室專授短期創作課程，教授民眾使用特定媒材創作的技巧，如蠟筆、水彩、版畫、陶土等，並在學習過程中，時常至展覽室觀摩相關展品。新館中的另一項獨特的教育設施是教育資源室（educational resource room），在專門展出館藏作品的二層樓裡各設一間，裡面有書籍、作品圖錄、錄影帶、錄放影機和電視供民眾使用，還備有展品複製樣本供人們觸摸把玩，以幫助深入了解館藏品。

陸、結語

在過去，參觀美術館多被認為在補充學校教育之不足，或少數所謂「藝術愛好者」當成專利。實際上，美術館是最適合個人自由地發展學習獨立風格的場所，要淋漓盡致發揮這種特色，必須廣開門戶，容納更多新的參觀面孔，任其悠游於藝術欣賞的探險天地中；而這種觀念的改變，也需要美術館教育工作者重新思考、調整自己的定位與做法，並搭起美術館專業人士和民眾之間的溝通橋樑。

（本文譯自《美育文化》，1990，40 卷 5 期）

（來稿日期：1995. 5. 9）

參考資料

- Bonnie Pitman. "Excellence and Equity: Moving Forward", *Museum News*. January/February 1993. p. 48.49.60.
- Renee Sandell & Schroeder Cherry. "Talking About Art: From Past to Present. Here to There - Preservice Art Teachers Collaborate with A Museum". *Art Education*. July 1994. p.18-24.
- Kathryn Adamchick. "Museum Magnet Schools". *Museum News*. January/February 1993. p.42-44.
- Eileen B. Mott. "Outward Bound: Organizing Travelling Exhibitions. *Museum International* (UNESCO, Paris). No.180. 1993. p.31-34.
- Danielle Rice. "The Cross-Cultural Mediator". *Museum News*. January/February 1993. p.38-41.
- Jessica Davis & Howard Gardner. "Open Windows. Open Doors". *Museum News*. January/February 1993. p.34-37, 57, 58.
- Marlene Chambers. "To Create Discovery". *Museum News*. May/June 1989. p.41-44.
- Linda Downs. "A Search for Solutions". *Museum News*. May/June 1989. p.45-47.
- Glenn Zorpette. "What Do Museum Visitors Want?". *ARTnews*. December 1992. p.94-97.

國立台灣美術館
National Taiwan Museum of Fine Arts