

矩陣、意義與後設認知

劉婉珍 編譯

Cheryl Meszaros 原著

摘要

美術館如何滿足多樣化觀眾的各類學習形態與需求？溫哥華美術館由理論中發展出的「矩陣規畫」學習策略，使觀眾在參觀美術館時浸身於相互交替的學習矩陣中。譯者在實際領受溫哥華美術館的「規畫矩陣」後，直接訪問該矩陣的數位規畫者，並向該館教育部門負責人取得有關此模式的文字說明翻譯權。矩陣規畫的推行使溫哥華美術館從一個靜態的現代美術館成為一個與觀眾充分互動的有趣學習場所，觀眾浸身於活動矩陣中，體驗美術品的意義。本文為譯者在實地參訪後所獲得的原文摘譯，期供我國美術館在考量如何與觀眾互動時的參考。

著名學者諾爾斯(Malcolm Knowles)曾指出，成人離開學校後並不知道如何學習，他們所知道的是如何被教導(Knowles, 1981)。基於此，溫哥華美術館(Vancouver Art Gallery, VAG)發展出「矩陣規畫」(matrix programming)學習方式，希望藉由活動矩陣的設置使成人在學習如何學習中自美術品得到更多的意義。該矩陣係由許多領域、經節、軌道所交互組成，為各種學習策略的混合體，其理論依據包括：成人學習理論、後現代教育、博物館理論、批判理論、溫哥華街頭生態以及棒球場等其他場所的觀眾學習策略。本文則自觀眾的後設認知與意義形成兩方面加以說明溫哥華美術館的矩陣規畫。

美術館展覽的內容與意義常具爭議性。而觀眾在美術館中學習、消費資訊以及產生知識，其錯綜複雜的程度更超乎平常。這裡提到的「後設認知」即所謂「學習如何學習」，這並不只是單純的知道某個認知形態

或人類的典型學習方式，而是對於知識論上的知覺。這意指成人人具有自我意識的知覺，能意識到自己如何知曉、如何對於自己的信念加以推理、假設與實證。以「後現代主義」(Postmodernism)的角度而言，人類對於美術品的詮釋沒有所謂的永恆持久，而是隨著時間的轉演累積而產生深意，美術館的任務即是使觀眾接受這種意義加乘的累進。「矩陣規畫」則是透過各種方式、途徑達成此項任務。

該「矩陣」結合了過程與結果；介於理論與實務中，介於教育人員與研究人員的傳統角色中，介於直覺與想像中，介於明顯的嘻鬧與嚴格的教學法中，介於過去與未來中。以「混合性」、「彈性」、「複雜度」與「密度」為原則。該「矩陣」是機動的，是關係性的、是瞬息萬變的。在思想中快速流動，無法直接捕捉意識，只能驚鴻一瞥。

溫哥華美術館規畫的活動矩陣由展場的

各類詮釋區(interpretive sites)所組成；包括資料性的錄影帶、閱讀區、意見區及參與性的開放工作室(open studio)及兒童活動區。而展場中的「鼓舞者」(Animateur)和每月一次的超級星期天(Supersunday)家庭活動則是該矩陣的特殊面貌。活動矩陣(program matrix)根據許多不同的層面考量設計，其中包括觀眾群、內容、文字關連、成本支出、教育價值及學習形態。以下則以1996年在溫哥華美術館展出的「藝術為國家：加拿大七人小組展」(Art for a Nation: The Group of Seven)為例，說明這非線性的規畫矩陣。

通路一：孩童停留站 (Kids Stops)

孩童停留站設於展場內的小角落，每個停留站皆是以兒童為中心的實務操作區。溫哥華美術館現址為十九世紀的法院，這些小角落為該傳統建築物的一環。由於位置較偏且面積僅四、五坪大，這些分散於館內的各個小空間在該建築物改裝成美術館後皆空置在那裡，並未被好好規畫使用。而在「加拿大七人小組展」期間，這些原來靜默的小空間則被轉化成熙攘熱鬧的活動區。每個小空間皆以色彩明麗的牆面、各類藝術材料與功能性傢俱吸引老少觀眾。兒童與家長們持著印有展覽解說及地圖的「兒童停留站導覽手冊」(Kids Stop Guide)體驗每一個停留站。

這種在美術館中配合展覽所設的兒童區當然並非創舉。然而，兒童停留區在詮釋矩陣中所扮演的多重角色卻是前所未有的。以下分三點說明：

(一) 兒童停留站設置於展場各處，並非獨立於展覽空間之外。如此一來，在展場中提供了多重性的學習機會。分置於展場各處的兒童站促進了「做」與「看」之間的流動關係，「動手做」係領受美術品意義的各種方式之一。散置於展場的兒童停留站與兒童及大人的參觀步調緊密契合，兒童與家長們在他們自己的學習過程中學習如何使用美術館資源。嚴格地說，這雖非後設認知，然而兒童停留站確實顯現了矩陣的潛力，使觀眾開始學習。

(二) 兒童停留站使家長與年長兒童發揮了角色示範的作用，家長為孩童讀出畫家歷史說明，有的兒童記筆記，有的孩童回答問題，聽、讀、寫的學習技巧在此情境中演練。「觸摸單元」滿足了觀眾的觸感，他

們在觸摸中辨識迅速寫及繪畫等不同帆布的質材。兩幅畫作展現畫家走向抽象畫的脈動，兒童們被要求速寫這兩幅畫作，如此一來，兒童們反射性的慾望得以滿足。最後一站則是請兒童製作一張加拿大山水畫明信片，這是整個符號與象徵課程的總結。正如安大略省風景曾代表加拿大，兒童們完成的明信片則代表此次他們參觀的心得。每一停站皆備有閱讀材料與資訊單，家長們可藉以教導兒童。

(二) 兒童停留站無形中使觀眾們意識到其他學習資源的存在。當兒童們穿梭於展場與停留站中、駐足展品前完成指定作業時，展場中「鼓舞者」的片斷話語進入他們的耳際，影響了他們。許多單獨參觀的大人也以「兒童停留站導覽手冊」為指引，進行自我導覽。各個活動間的交錯影響正是矩陣規畫的關鍵所在。

通路二：鼓舞者談話 (Animateur Talks)

「鼓舞者」係對支薪導覽員的尊稱。溫哥華美術館在過去幾年對於鼓舞者談話的時間長度、方式及內容不斷實驗改進。在「加拿大七人小組展」展覽期間，展場中則有三位鼓舞者在不同地方進行每半小時十五分鐘的解說，另十五分鐘則回答觀眾問題及促進觀眾對話。鼓舞者每四小時輪班，每星期則更換一次展場談話地點，以避免鼓舞者患有「錄音機」疲乏徵候。鼓舞者通常會鼓勵觀眾們按照他們的步調觀賞展覽、觀看錄影帶，觀眾擁有絕對的自由決定何時停下來。觀眾也可以自由選擇是否參加鼓舞者談話活動。

鼓舞者談話活動的時程與範圍皆特別為該展所設計。展場中鼓舞者與觀眾比例適中，觀眾進入展場很難不被鼓舞者所接待，很自然的進入鼓舞者談話活動中。鼓舞者適度地引領觀眾瞭解其他的詮釋方法，觀眾得以有機會直接體驗鼓舞者所傳達的各種訊息。

鼓舞者談話的內容與過程係基於「規畫矩陣」的設計。鼓舞者定期接受與展覽內容相關的閱讀材料與如何導覽的系列討論會。討論會主題包括與展品相關的議題與知識。鼓舞者在研習中所學習的表現技巧包括溝通、聲調與角色扮演等項目。各個鼓舞者在密集研討後皆具有相當的專業能力。以「加

拿大七人小組展」而言，導覽主題環繞國家主義、女性主義與歷史地理三個議題。每一個鼓舞者自行準備導覽稿，並和美術館員及其他鼓舞者一起演練。在演練的過程中，鼓舞者展演的概念與主題必須與其他活動相關。

鼓舞者談話內容的發展係希望鼓舞者不但能傳達展覽正式主題，並創造可供其他主題發揮的空間。該「矩陣」的優點即在於兩方面得以相得益彰。傳統上，建構美術品意義的權力主導於具有藝術史背景的研究人員（curator）。研究人員通常認為知識的本身即是瞭解藝術品的最適當方法。「活動矩陣」並未排除傳統的藝術史知識與方法。事實上，多數鼓舞者皆具有藝術史的學、碩士學位。「鼓舞者談話」在學校、學術、霸權之外為觀眾提供了思辨與自省的空間。由於辯論、爭議與另類詮釋的提供，許多觀眾可在美術館驗證他們既有的假設與信念。

「鼓舞者談話」猶如閱讀，是一種傳統的教授方式。而在矩陣中，這種談話的內容變成一種多項認知的模式。矩陣的力量在鼓舞者與觀眾深入激烈的對話中展現無遺。對話的每一刻成為剎那的永恆。活動矩陣的結構緊密，使觀眾在現代美術館的學習成為可能。

通路三：閱讀區和意見區

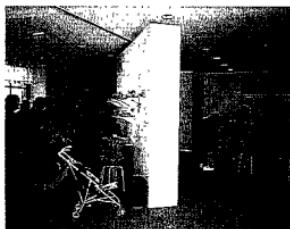
閱讀區和意見區是使觀眾更加了解展品意義的其他途徑。美術館在展場特定處開闢一舒適空間給觀眾靜讀藝術家傳記資訊；意見區則是活動矩陣的重要環節。在空間上，意見區只是美術館提供給觀眾留下意見的小角落，但卻極具象徵意義。美術館通常擅於

透過展覽或活動向觀眾傳達訊息，卻不擅於「聆聽」觀眾意見。溫哥華美術館為每個特展闢出一角落、一牆面，觀眾隨意將留言條貼在留言區牆面上，留言區便成為美術館與觀眾、觀眾與觀眾間意見交流的區域。意見區在活動矩陣中意義非凡，其牆面是美術館中少有的凌亂畫面，觀眾對於展覽和其他觀眾意見的態度與想法，均藉由文字對話呈現在牆面上。

通路四：開放工作室（Open Studio）

開放工作室是一個以觀眾為中心的實務操作學習中心，針對每個特展加以規畫設計而成。工作室設於展場中，有全職的鼓舞者在現場歡迎觀眾、解說及促進觀眾學習。觀眾可自由隨時進出，自己選擇工作室中的材料進行創作。開放工作室是一個舒適自在的藝術創作空間，對於觀眾而言，它可以是一間廚房、起居室、舒適的室外空間或藝術家的工作室。在現代美術館中，觀眾因而有了一个屬於自己的獨立空間，同時也是一個社會交流的區域。

就方法論言，開放工作室就和兒童停留站一樣，是多功能性及多感官的設計。在此工作室中，觀眾們無須擔心自己是否有天份、懂技巧，工作室中的活動通常並非如繪畫等複雜的藝術活動，主要強調的是質感的、互動的、多面向的體驗。工作室中包括音樂、錄影帶、閱讀區、有趣好玩的單元和部分嚴肅的教學。在工作室中，活動是不分年齡的。兒童引導父母及祖父母們試探電腦活動，祖父母們示範如何用針編織。工作室的多樣發展包容了不同的先前知識、不同層次的創意及不同程度的冒險。工作室使得觀



溫哥華美術館「開放工作室」中設有不同功能的學習區。



溫哥華美術館「開放工作室」使觀眾在美術館中擁有自由創作空間。



在展場中設置的「詮釋區」可讓觀眾在自我創作中對展品有所回應與詮釋。



溫哥華美術館「超級星期天」活動——祖母級的義工為兒童及家長述說一位女性藝術家的故事。



溫哥華美術館「超級星期天」活動——展場之間的樓梯旁變成觀眾嘗試創作的學習區，也是矩陣規畫的佈局之一。



溫哥華美術館「超級星期天」活動——家長與兒童一同浸身於美術館設於各處的學習區。

眾們接收有關展覽的訊息及內容，並產生意義。觀眾們在這裡接受矩陣中其他環節無法顧及的訊息與經驗。

通路五：超級星期天（Supersunday）

整個溫哥華美術館在每個月的第三個星期天就變成適合家庭活動的學習場所。這一天是為有兒童的家庭所設計，稱為「超級星期天」。超級星期天的活動包括講故事、藝術家示範、人員導覽以及許多位於展場的實物操作區，開放工作室只是其中的一個實物操作區。每個實物操作區的活動不同，由義工或館內工作人員在旁幫忙。當天下午並有與展覽相關的表演藝術在館內進行，如舞蹈、戲劇、音樂或是有趣的混合表演。每到這一天，觀眾即比平時多出60~120%。許多私人機構特別願意贊助超級星期天的活動，而其他美術館也以此模式相繼推出類似活動。

「超級星期天」就是活動矩陣的微縮版。兒童們積極地從不同管道接受訊息，而各個學習區的設立來自「多元化」的構想。美術館中設有一些安靜的迷你學習區及較大型的喧鬧區，學習區中包括讀、寫、說故事、較費時的單元、速成單元、普通的藝術材料、奇特的藝術材料等。這些活動的設計主要根據教育心理大師葛登納（Howard Gardner）的多面向智能發展理論及哈佛教育學院的美術館教育理論。超級星期天的活動不但證明了矩陣規畫的成功，也巧妙地運用了成人教育學的原則。

溫哥華美術館的矩陣規畫還包括學校活

動及詮釋區等其他部分，每一部分都與其他各部分相互印證、相輔相成。矩陣中的每一環節各有特色，不可或缺。美術館的矩陣規畫使觀眾學習如何學習（後設認知），在經過每一層次與不同觸角的學習後，觀眾能自美術品中獲益良多。

（譯自Matrix, Meaning and Meta Cognition. 經加拿大溫哥華美術館（the Vancouver Art Gallery）教育部門授予翻譯權。）

參考文獻

- Knowles, M. 1981. Andragogy. In Zipporah W. Collins (Ed.), Museums, Adults and the Humanities: A Guide for Education Programming. Washington, D.C.:America Association of Museums.
- Meszaros, C. 1997. Dialectics of Innovation. Muse. Canadian Museums Association.

譯者簡介

本文譯者現為加拿大英屬哥倫比亞大學藝術教育博士候選人。

作者簡介

本文作者於1986年起即擔任美術館教育部門主管，並於加拿大多所大學教授美術史及美術館教育等課程。曾任加拿大美術館教育人員協會會長，對美術館教育理論與實務長期關注，現為加拿大溫哥華美術館教育部門負責人。