出國報告（出國類別：考察）

博物館常設展示詮釋與科技應用

服務機關：國立歷史博物館
姓名職稱：謝世英　典藏組　副研究員兼組長
派赴國家：澳大利亞
出國期間：2016.11.23－2016. 12.7
報告日期：2017.2.2

目　次

摘要 ……..… 2

壹、參訪行程 …….. 3

貳、藝術與科技: 澳洲當代藝術……. 3

參、科學博物館的應用：澳大利亞國家海事博物館…… 5

肆、應用科學與設計：動力博物館…… 5

伍、沒有 label 的博物館：舊與新藝術博館…….……..6

陸、心得及建議……..… ...8

柒、活動照片……10

摘要

因數位科技的發展，博物館的靜態展示已不敷所需，許多博物館朝向多元手法發展，新世紀的展示主要採用虛擬實境、影音刺激、情境塑造等創新手法。以澳洲最大城市雪梨市週邊主要博物館的展示手法為例，澳洲這些博物館結合科技，互動與虛擬實境等科技手法，配合典藏品的內容轉化，作為吸引觀眾的方式。

科技與互動等裝置，都是博物館用來協助展示的工具，一般而言，傳統的美術館使用互動裝置較少，屬於自然、科學、海事、歷史的博物館，較多使用科技互動裝置。屬於藝術類的當代藝術，數位藝術或是科技藝術，作品本身就是數位或是科技藝術，因為表達主題，常是抽象的議題，需大量使用科技與互動裝置，其完成也不止由藝術家一人，而是由跨領域及團隊來完成。近年來，在數位與科技的普遍性與衝擊下，博物館在營運、策展手法上都面臨挑戰。

MONA 新舊藝術博物館，聘用美國科技設計團隊，不置任何傳統之說明卡，全館以數位方式導覽。在許多博物館都努力提高參觀人數的當下，MONA 吸引觀眾，成為觀光景點的各項安排， MONA 達到的娛樂性是成功的。雖然博物館一向認為蒐藏與教育，是博物館最重要的歷史使命，但博物館目前面臨的問題是：似乎先要把觀眾拉進來，才有機會發揮典藏品的教育功能，如何讓展覽、展品、參觀方式，更加有趣，是所有博物館目前與未來營運的最大挑戰，而 MONA 提供了一個非常成功範例，它的規畫與安排確實可為傳統博物館參考的借鑑。

關鍵字：科技、設計、藝術、MONA、博物館、展示

壹、參訪行程

11 月 23 日	三	抵達雪梨
11 月 24 日	四	澳大利亞當代藝術館
11 月 25 日	五	澳大利亞當代藝術館、新南威爾斯美術館
11 月 28 日	六	澳大利亞國家海事博物館
11 月 29 日	日	澳大利亞國家海事博物館
11 月 28 日	一	各館不開館，雪梨大學查詢資料
11 月 29 日	二	動力博物館、新南威爾斯美術館
11 月 30 日	三	動力博物館、雪梨城市博物館
12 月 1 日	四	中午抵抵塔斯馬尼亞
12 月 2 日	五	舊與新藝術博物館
12 月 3 日	六	舊與新藝術博物館
12 月 4 日	日	塔斯馬尼亞海事博物館
12 月 5 日	一	飛離塔斯馬尼亞
12 月 6 日	二	飛離雪梨
12 月 7 日	三	下午返抵台北

貳、藝術與科技: 澳洲當代藝術館

雪梨市中有幾所在展示設計上具相當知名度的博物館，包括澳洲當代藝術博物館、澳洲國家航海博物館、新南威爾斯美術館、動力博物館、雪梨城市歷史博物館、因屬性的不同，有美術館、應用科學與設計館、海事等，這些博物館在使用科技與互動裝置的方式也不相同，在當代藝術館中，科技與互動本身就是藝術家使用的方式，在屬於科學性的博物館，採用互動方為科學教育的手法之一，但文物美術類的博物館，因為展示主題不是歷史就是美學，大都以較保守的態度使用科技與互動裝置。另外，在澳洲南部大島塔斯馬尼亞也有不同的博物館，舊與新藝術博物館與塔斯馬尼亞海事博物館，這其中包括了屬性不同的博物館，其中最令我感興趣的是塔斯馬尼亞的舊與新博物館。

澳洲當代藝術博物館（The Museum of Contemporary Art Australia MCA）位於雪梨港的旁邊，面對的景就是知名的雪梨歌劇院。澳洲當代藝術博物館主要展出當代藝術作品，當代藝術作品運用互動與科技技術是潮流，也是趨勢。11 月正在展出的是日本當代裝置藝術家 Tatsuo Miyajima（宮島達男）的裝置作品，宮島達男出生於東京江戶區，作品以發光電子 LED 為媒材，他藉由 1 到 9 數字的不斷跳動，表達人的生活是由無數個每一瞬間所組成，說明人間事物是永遠在變動的過程中。

宮島達男藉作品說明生活的幾個原則，或說是哲學，一、他認為雖然人們一直持有永恆與不變的觀念，但在東方及佛教的哲學中，變動才是自然的現象，人的生活不是不變的，而是一直在變動之中。二、人與人之間的連結是很重要的，不論是人類或是其他生物，都無法離群索居、獨立生存，我們生活在世界的各種關係與連結中。三、生命的永恆經由出生、死亡與重生而形成，對宮島而言，這三者就是生命的結構與真相。

我走進宮島達男展覽中的展室，整個展示間全都是藍光，上下左右都是藍的，藍光中三三兩兩的觀眾，有的站，有坐在椅上，藍光中我也是藍色的，我繞展室走了一圈，上下四處牆面都是藍光，藍光不預期的突然關閉，讓其中參與觀眾突然處在黑暗之中，無可預料中藍光又亮了，突然滅黑、重新亮藍光，這個無可預料的因素，就是宮島達男想表達他對生命的看法。作品名稱是「超級死亡」（Mega Death），這件作品使用了 2400 個計時器創作而成，是宮島達男 1999 年為威尼斯雙年展所作的作品，使用藍光，因為顏色在宮島達男的作品中佔有很大重要性，對宮島達男來說，藍色在許多文化中，都具有特別的意義，它是天空、宇宙、無限的顏色，而在超級死亡（Mega Death）這件作品中，宮島達男說明，他的意圖是將顏色的意義擴大到無限。

看完宮島達男特展，對於 MCA 的成立有些好奇，台北的當代藝術館，是因為日治時期之舊建築的再利用，成為台北市立美術館的第二館所，同時因為當代藝術愈發受到重視之後，台北市立美術館將它提供給當代藝術家作為展出平台。美國紐約 Museum of Modern Art（MoMA）成立於 1929 年，該館成立的三位贊助者 Miss Lillie P. Bliss, Mrs. Cornelius J. Sullivan, 以及 Mrs. John D. Rockefeller, Jr.，目的為挑戰保守而傳統的美術館，因此投入建立一所純粹展示、蒐藏現代藝術的美術館。首任館長 Alfred H. Barr, Jr.認為要幫助人們了解屬於他們的時代的藝術，因此成立紐約現代藝術的最大的美術館。

我好奇的想了解 MCA 在澳洲雪梨的成立背景，MCA 的創建與成立與澳洲一位現代藝術家有關，John Joseph Wardell Power (1881-1943)，他是位現代藝術家，也是 MCA 藝術館建館的主要贊助者，Power 出生於澳洲，具有多重身份，是醫生、藝術家與藝術贊助者，他畢業於雪梨大學醫學院，畢業之後赴英國，一直到 1918 年 John Power 一直都是執業醫生，至一次大戰結束時，他決定不再行醫執業，改學藝術，1920 年至 1922 年之間，他在巴黎跟 Pedro Araujo 學藝術，接觸到第一代的立體主義、荷蘭現代藝術運動的風格派及超寫實主義。他專注於立體主義在形式與空間上可能性，作品呈現了 1920 年左右的現代性，以及音樂上的愛好。

1906 年 Power 繼承了父親遺下很大一筆財富，他將相當於現今 4 億澳元的財產，捐贈給雪梨大學，同時也將他個人創作作品捐贈給雪梨大學，雪梨大學因此有一個以他命名的 Power Institute, Power 自己非常喜愛前衛藝術，也想讓澳洲的民眾認識與了解前衛藝術，也因此促成了澳洲當代藝術博物館的成立。而自 1991 年 11 月開館以來 MCA 展出、蒐集、詮釋當代藝術，建館之初的館長 Leon Paroissien 及主要策展人 Bernice Murphy 也表示這是一個專為展出當代藝術的館，目前展出的藝術品除澳洲當代藝術之外，包括亞洲太平洋區域及世界的當代藝術品。

參、科學博物館的應用：澳大利亞國家海事博物館

澳大利亞國家海事博物館（Australian National Maritime Museum）位於 Darling Harbor，建立於 1991 年，是澳洲收藏、展覽、研究、考古等與海事有關的博物館，也是這類海事研究、博物館的國家中心。國家海事博物館的內容，包含 7 個主要的常設展館，主題包括發現澳洲，澳洲原住民和水之間的關係，澳大利亞的海運歷史，海洋資源的回顧，澳洲海軍史，美國和澳大利亞的聯盟關係，室內室外館整體的內容相當豐富，多數都使用互動式的教學，很有娛樂性，每年約有 52 萬人次的觀眾。博物館還包含動感體驗館 Action stations 和展示船艦驅逐艦吸血鬼號 HMAS Vampire 和潛艇翁斯洛號 HMAS Onslow，這些是除門票之外，另外收費的。其中吸血鬼號是澳洲一艘大型軍艦，博物館的各項設計，讓小孩與大小孩都產生興趣，因此進而能了解澳洲的歷史，設計上都採用許多相當先進的手法。

肆、應用科學與設計：動力博物館

動力博物館（Powerhouse Museum）是一所在應用科學與藝術之中，企圖要發掘了解更多卓越性與創新性。成立於 1879 年，建館超過 100 年，動力博物館分館包括雪梨天文瞭望台，以及博物館發掘中心等。動力博物館是雪梨的旅遊景點之一，參觀人數每年都增加，但今年州政府打算將動力博物館遷館到雪梨市西邊的 Parramatta，想帶動 Parramatta 的發展，引起了各方爭論，有人認為 Parramatta 離市中心過遠，不會吸引觀眾，有人認為若 Powerhouse Museum 有更大場館，可以作更多的發展。

動力博物館展覽設計上，最大的目的就是學習與創造，藏品包括了生活方式、音樂、科技、機械、科學、設計及歷史與文化，提供了對澳洲豐富與多樣性的知識。在動力博物館當中，幾乎看不到現場的導覽人員，每件展品，除了靜態的展示之外，使用了很多的互動設計，觀眾要自己去動手，去試，才能了解。數位典藏資料的展示上，展場放置兩個大銀幕，展示文物 3D 掃描的影像，一般 3D 掃描會作成資料庫，讓觀眾在網上查詢、觀賞，但是在動力博物館，是設置在展場中，一般觀眾可以在銀幕上滑動、把文物影像 360 度轉動，另外，實際的原物件，也展示在銀幕影像不遠處，觀眾可以同時作一有趣的對比，銀幕 3D 掃描提供靜態展示所看不到的角度，可惜的是，雖有兩個銀幕，但兩個銀幕提供的 3D 掃描的物件是一樣的，掃描影像數量不多。

Powerhouse 舉辦的一個展覽，展名是難以控制（Out of Hand），由動力博物館與紐約藝術與設計博物館共同策展，主題是讓觀眾體驗未來的設計與製造科技，這個展覽展出目前使用科技設計，像是 3D 列印，數位針織、數控工具機等的產出品，3D 列印的產品，在台灣雖不算不普遍，但是還算是容易見到的，史博館幾次活動，也製作了數件 3D 列印文物，但是規模無法與動力博物館的展覽，（Out of Hand）展出許多大型的產品，如由數位針織、數控工具機所作出的產品，很令人驚訝，也讓觀眾一窺未來的生活樣貌，尤其這些產品，現在已經逐漸的進入了人們的日常生活之中了。策展人 Matthew Connell 特別說明，藉由這個展，人們可以了解科技在未來在生活中可能帶來的衝擊與影響。

伍、沒有 label 的博物館：舊與新藝術博物館

MONA—舊與**新藝術博物館**，位於澳洲南端最大島塔斯馬尼亞，是澳洲最大的一所私人博物館，塔斯馬尼亞州 Tasmania 面積是台灣的 2 倍大，澳大利亞唯一島州。土地面積包括大島週圍的所有小島約 68000 平方公里。南北長 364 公里東西寬 306 公里。1790 年左右英國人登陸該島，1825 年成為新南威爾斯州獨立出來的殖民地，成立行政和司法部門，1901 年澳大利亞聯邦成立，塔斯馬尼亞加入，成為聯邦的一州。塔斯馬尼亞，有 40%的土地被列為國家公園或自然保護區和世界自然遺產，但人口只有約 50 萬，想想台北，塔斯馬尼亞可稱得上是地廣人稀，因此城市風景絕佳、空氣零污染，島上最大城市是首府荷巴特，人口約 22 萬。荷巴特處於塔斯馬尼亞島東南的德文特河(Derwent Water)口，市中心位於西岸，鄰接碩羅芬灣。荷巴特是塔斯馬尼亞的金融和行政中心，也是澳洲、法國兩國的南極科學研究站的基地港。德文特河口是全澳最好的深水港之一，亦是南極洋的鯨魚和海豹貿易中心。MONA 的成立，為塔斯馬尼亞帶來了不少的觀光收益。

MONA 的成立來自於 David Walsh，David Walsh 有多項頭銜，他是數學天才、藝術收藏家，也是位業餘賭徒，他出生於塔斯馬尼亞，有人認為這個美術館像是 David Walsh 的幽默，或都說是 David Walsh 的突發奇想。新與舊藝術博物館自開幕以來，它的名聲來自於它打破了書本上的每一條規則。不止是因為他的藝術蒐藏充滿衝突及爭論性，但這就是 David Walsh 的目的，他希望他的博物館能被大家注意到，尤其，他認為世界上博物館各處都有，不論是紐約、倫敦等地多得是博物館，因此他想極盡顛覆之事，讓他的博物館受到注意。

這個博物館古怪到他的網站上提到，提供死後陳列骨灰之所。雖然 David Walsh 的收藏五花八門，古今皆有，但是他確有收藏眼光，至少是生意眼光。以他為籌建博物館基金而拍賣的一件收藏品來看，一件作品克里斯·奧菲利（Chris Ofili）所作聖母瑪利亞（Holy Virgin Mary），形像是黑人聖母像，但爭議處在於聖母的胸部以大象糞便製成，1999 年在美國布魯克林美術館展出之時，就曾引起很大爭議，David Walsh 將這件作品拍賣，作為建博物館的基金。

MONA 展出他的收藏品，主題以性與死亡為主。這個館建立於 2011 年，稱它為世界上最極端的美術館，不為過，MONA 已成為近來塔斯馬尼亞旅遊必到之景點之一，到 MONA，雖然搭巴士也可以，但搭船有趣許多，沿途可欣賞德文特河河上風光，上網看船票之時，有不同的船票，其中一種票被稱為 MONA ferry sit on sheep，上了船上才知道，船上的坐椅沒固定，你可以將坐椅拖到最佳觀賞風景的角落去坐，其中一種坐椅是羊的雕像，可以當椅子坐，原來船票名稱來自於此。

驚訝還不止於此，靠岸後看不出那裡是美術館的入口，有一個標示寫著，有 100 級的階梯，順著階梯走上去看到一個網球場。不像一般博物館門面以希臘柱石的建築，西方博物館門面的安排，傳統上是安排參觀者向上走過幾階梯，通過柱廊，有研究認為這是要讓參觀者心懷謙虛，再進入博物館去學習文化知識。我隨著人群，在網球場旁找到 MONA 入口，美術館人員指引，將參觀觀眾

一一引導走下很多層的樓梯，走到最底層，據說 17 公尺深。參觀動線的設計，是由最底樓層往上層參觀。據學者 Delia Nicholls 指出 David Walsh 不想要傳統博物館的印象，因此，他把他的博物館建到地下去。至於網球場的建立，沒有太多理由，只是因為他喜歡網球。

MONA 要創造一個令觀眾難忘的經驗，它的參觀方式很特殊，也是我訪問這個博物館的主要原因，據說這個館全館沒有任何標示或說明文字、作品說明卡或是大小型說明板。每位觀眾進博物館，館方發給一個叫做 THE O 的裝置，是一個他們自己團隊研發的 iPod touch, THE O 的發明是由一家叫作 Art Processors 的公司與 MONA 合作，目的是要解決博物館中傳統需要以說明卡、說明版等方式來解說展覽與展品。所有作品的說明都在 THE O 裡面，運用 THE O 的導航程式，觀眾隨時可將眼前作品與說明連結，經由 THE O，提供了文字資訊以及語音導覽，內容有 David Walsh 的個人導覽，以及藝術家本人的談話。聽完了，觀眾還可以表達你的喜好，可以投票選出你的最愛與最不喜歡的作品，也可以留下電子郵件地址，MONA 會提供最新的訊息，並且記錄你在每一件作品前佇留的時間長短，也會告知你已看了那些作品等等。

實際上，進了博物館之後，大家普遍低著頭，忙著想弄清楚，要怎麼使用 THE O，站在作品之前，視線焦點不在作品上。但是 THE O 的使用帶給觀眾許多新奇的感受。當你走到一件奇怪、令你有興趣的作品前，接下更新的按扭，THE O 的導航找到你的位置，然後 THE O 銀幕上就會出現作品的資訊，每個人在 15 分鐘後，大約都能使用 THE O，是否用到所有功能就不得而知。我的經驗是等我全程走完之時，也才把 THE O 了解了。MONA 這樣的設計有他自己的想法，他們想要創造一個不被限制，能夠自由的思考的展示空間，他不要觀眾讀說明，再去看作品，他要觀眾因自己的興趣，被作品吸引，再主動去聽、看說明。為達到這個效果，他們認為最有效的方式，能夠讓觀眾留下印象的方式，就是結合建築物、藝術與科技，他們也認為這樣的安排讓設計師與策展人，能夠以不受任何限制，隨他們的理念來安排展品。

我從一個旋轉式樓梯往下走到 17 公尺的地下，走到最底層，首先看到一個像是教堂的地下室，有一個 250 百萬年的三疊紀地質時期的沙岩牆，瀑布刷下，很美麗，瀑布上有字，這件作品是「數字化瀑布」，眼前的是滴水裝置，有一列列的文字同時在瀑布落下時出現，是德國當代藝術家 Julius Popp 很有名的作品，他綜合運用燈光、水和其它數字化技術將新聞字列由水幕中顯現出來，水落下字也消失了。這個作品名稱是 bit.fall，Julius Popp 有一系列類似的作品，曾在世界各國展出，Julius Popp 利用程序控制瀑布，通過程序就可以進行水幕修改，人的眼睛也能夠在短暫的瞬間看到跌落的水所拼湊成的新聞頭條。

除最新的當代藝術品，同時也可以看到新石器時代或是古埃及文物，新的有巧克力製作的車臣共和國自殺攻擊事件的遺骸，一件很爭議性的當代藝術，裝置藝術與古文物放在一起似乎不太衝突。有趣的是在這個空間之中，古代的文物被當成是藝術，而當代的裝置被當成了物件，新舊藝術在同一展場混搭，在 MONA 觀眾時時有很驚喜的感受。似乎不需要去區分年代或是屬性，整個館的安排沒有主題，沒有說明，沒有動線的問題，沒有說明引導，隨意走到他有興趣的作品前，以手中 THE O 的導航功能，再就會找出說明、了解作品。

陸、心得及建議

未來博物館在展示手法上，建議應朝向多元發展，使用不同科技及互動方式，以能吸引更多的觀眾，這幾乎是時代趨勢。

科技與互動等裝置，都是博物館用來協助展示的工具，一般而言，傳統的美術館使用的互動裝置較少，屬於自然、科學、海事、歷史的博物館，較多使用科技互動裝置。而當代藝術，數位藝術或是科技藝術，因為他們表達的主題，常是抽象的議題，展品本身就是數位科技藝術，藝術家大量使用科技與互動裝置，因此作品的完成會經由跨領域及由團隊來完成，不只是藝術家個人獨自完成的作品，而數位與科技的普遍性與衝擊性，更讓博物館在營運、策展手法上都面臨挑戰。

MONA 舊與新藝術館是一個各方面都打破常規的博物館，成立於 2011 年的它，一開始就是以觀光與產業為目標，因此使用科技來設計、策展、建館。它想創造的博物館參觀經驗是經由 THE O，雖然使用 THE O 這樣的設置並非獨一無二，台北當代藝術館在 2015 的展覽「新體驗科技與藝術對畫」也作過類似的展示，類似 THE O 的使用裝置，只是沒有像在 MONA 中這麼完整完全的應用。MONA 建築物的特殊規畫、展場規畫、展品安排，都獨特有趣。然而因為只用 THE O 來提供物件之說明與詮釋，因此博物館中的每件作品都是單獨存在，兩件相鄰作品彼此之間無關連，作品與作品之間缺少了脈絡。

然而就娛樂價值來看，MONA 是很有趣的參觀經驗，結合了教育、娛樂性，解除了博物館傳達知識嚴謹、沉重的負擔，傳博物館的策畫，為要傳達說明該件作品產生的文化、社會背景，倚賴各種每件作品的說明卡、牆上大小說明板，若沒有這些詮釋說明的幫助，策展人要傳達、展覽本身容匯的知識無法完整呈現。但是，不容否認的，MONA 吸引觀眾的能力強大，尤其是在許多博物館都努力提高參觀人數的當下，MONA 達到的娛樂性是成功的。

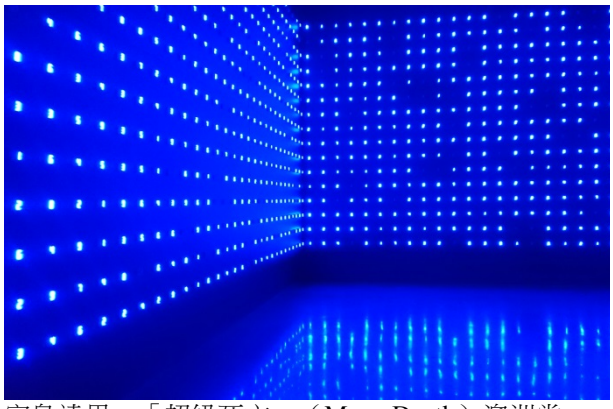
史博館成立於 1955 年，建館當時，博物館負擔的歷史使命，就是蒐藏與教育，但目前博物館面臨的困境是：似乎先要把觀眾拉進來，才有機會發揮典藏品的教育功能。如何讓展覽、展品、參觀方式，更加有趣，不止是史博館，也是所有博物館未來營運的最大挑戰。走過雪梨週邊的幾個主要博物館，在這些博物館結合 AR 與 VR 等互動與虛擬實境的科技手法，配合典藏品的內容轉化的多種方式中，MONA 不置任何說明卡，全館以數位方式導覽的方式，以及它的規畫與安排， 確實提供了一個非常成功範例，可作為常設展規畫之參考與借鑑。

另外，值得一提的是：澳洲當代藝術館當初的建立，來自 John Power 的慷慨捐贈，他讓澳洲人有更多的機會了解當代藝術，而今日 MONA 的建立，同樣也來自 David Walsh 分享個人資產予大眾。不同世代的收藏家，雖然他們個人對藝術有相當不同的觀念、想法與品味，但是慷慨無私與社會分享的心思是相同的。

參考資料

1. OTHEBY'S MAGAZINE，Far and Away: Art Worth the Journey，JULIE L. BELCOVE | 30.DEC. 2013
2. MONA 官網資料，http://artprocessors.net/about/
3. The O in MONA reviewed, This entry was posted in Uncategorized on December 13, 2011 by Nicolaas Earnshaw. The O in MONA reviewed | Open House - Powerhouse Museum, http://www.powerhousemuseum.com/openhouse/2011/12/the-o-in-mona-reviewed/#content

柒、活動照片



宮島達男，「超級死亡」（Mega Death）澳洲當代藝術博物館。

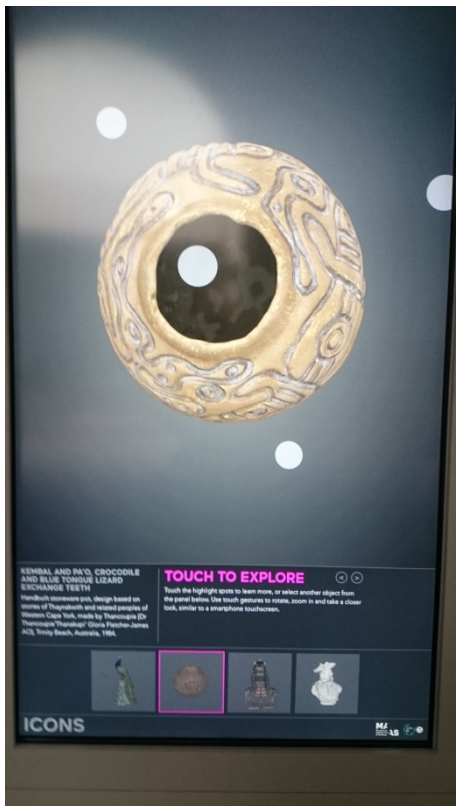
宮島達男作品，澳洲當代藝術博物館。

宮島達男作品，澳洲當代藝術博物館。

澳洲當代藝術博物館

澳大利亞國家海事博物館

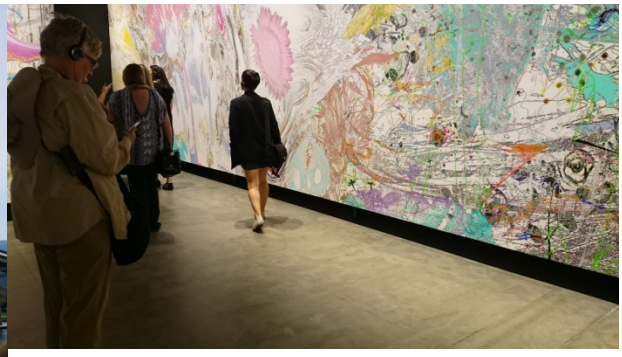
澳大利亞國家海事博物館，資料查詢系統，可以在畫面滑動，選擇要查詢的資料。



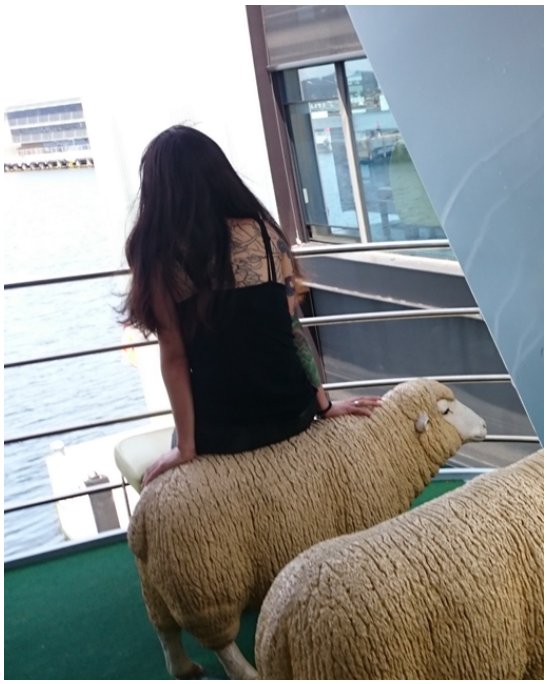
動力博物館，典藏品 3D 掃描，可手滑以看各個角度。

該件文物展示於展場中

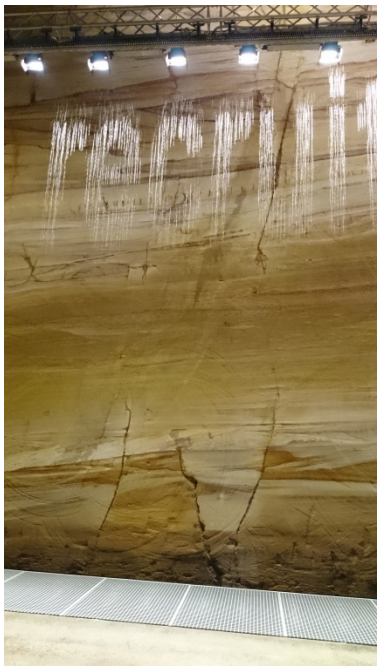
德特河上風光



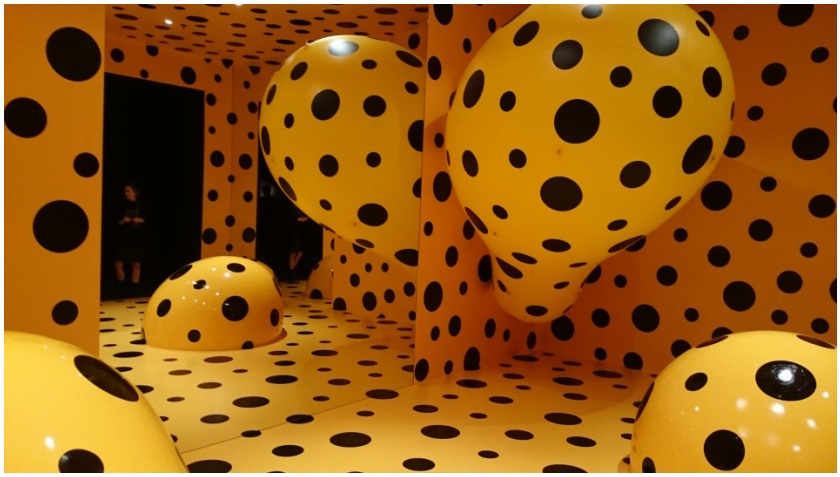
展場一隅，觀眾使用 THE O



渡輪棉羊坐椅，MONA



滴水瀑布，德國當代藝術家作品



MONA 中古今文物、裝置作品同時並列。