

出國報告（出國類別：考察）

2023林茨電子藝術節暨奧地利博物館 考察報告

服務機關：國立傳統藝術中心

姓名職稱：曾逸珍科長

陳磅礪助理研究員

派赴國家/地區：奧地利林茨·維也納

出國期間：112年9月5日-9月11日

報告日期：112年10月19日

摘要

本次「林茨電子藝術節暨奧地利博物館考察計畫」，計畫目標為參訪**2023**年於奧地利林茨舉辦之林茨電子藝術節；並考察奧地利維也納地區具指標性之博物館如：維也納世界博物館、藝術史博物館、美景宮、阿爾貝蒂娜博物館、應用藝術博物館和列奧波多博物館。期藉由觀摩科技導入藝術之策略與實際案例，了解國際近期之科技轉譯應用方式，並透過參訪相關博物館，就其中足勘借鏡之處，作為未來籌畫推動傳統藝術相關業務之參考。

目次

壹、目的.....	01
貳、行程紀要.....	01
參、林茲電子藝術節參訪過程.....	02
肆、奧地利博物館參訪過程.....	12
伍、心得與建議	24

壹、目的

林茨電子藝術節(Ars Electronica Festival)位於奧地利第三大城林茨，由林茨電子藝術中心舉辦，創始於1979年，每年訂定不同藝術節主題，期望藉由科技與藝術的交流回應當今社會議題，為全球最大且當今重要的媒體藝術節，近年臺灣藝術家、文化機構、學術單位也積極參展、共襄盛舉。

為了解國際創新展示技術的發展趨勢，本計畫派員前往奧地利考察林茨電子藝術節，觀摩科技導入藝術之策略與實際案例，期了解最新展示內容的科技轉譯應用方式，吸引新世代觀眾、激發傳統藝術文物的新可能。同時亦安排參訪奧地利重要藝術文化機構，如博物館、歷史建築等，作為未來籌畫傳統藝術相關業務推動之參考。

貳、行程紀要

日期	行程
9月4日 (一)	23:15起飛:臺灣桃園機場
9月5日 (二)	途中於慕尼黑轉機 09:05抵達:維也納國際機場
	參訪維也納博物館 ■ 美景宮 ■ 阿爾貝蒂娜美術館 ■ 應用藝術博物館
9月6日 (三)	前往林茨、參加林茨電子藝術節 ■ POSTCITY ■ 電子藝術中心 ■ 林茲新主教座堂
- 9月8日 (五)	■ 林茨 OK 當代藝術中心 ■ 林茨藝術暨工業設計大學 ■ Lentos 美術館

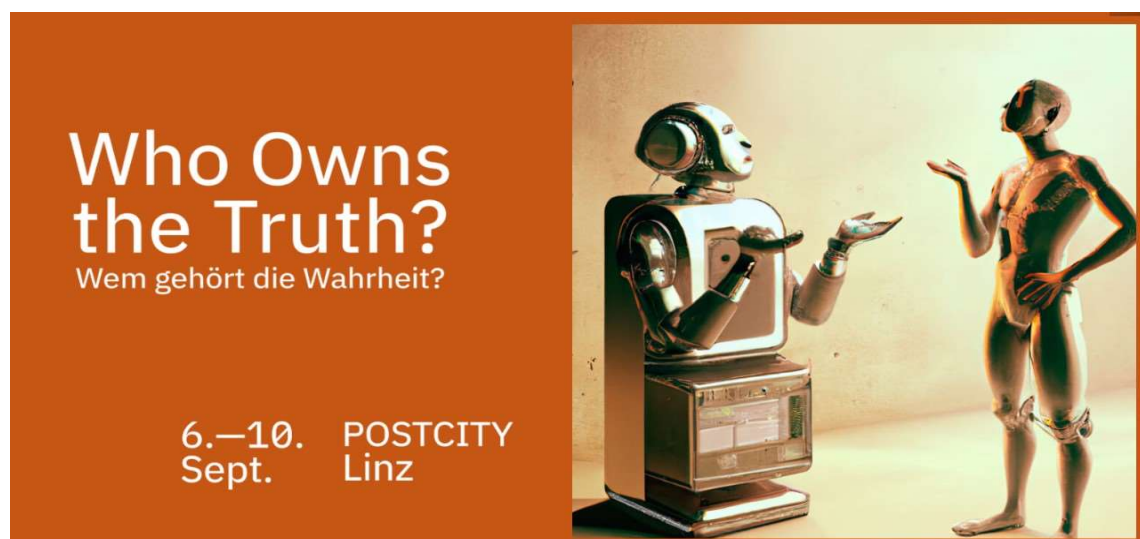
日期	行程
9月9日 (六)	參訪維也納博物館 ■奧地利民族學博物館 ■列奧波多博物館
9月10日 (日)	參訪維也納地區博物館 ■奧地利藝術史博物館
	17:45起飛:維也納國際機場
9月11日 (一)	途中於泰國曼谷換機 16:05抵達:桃園國際機場

參、2023林茨電子藝術節參訪過程

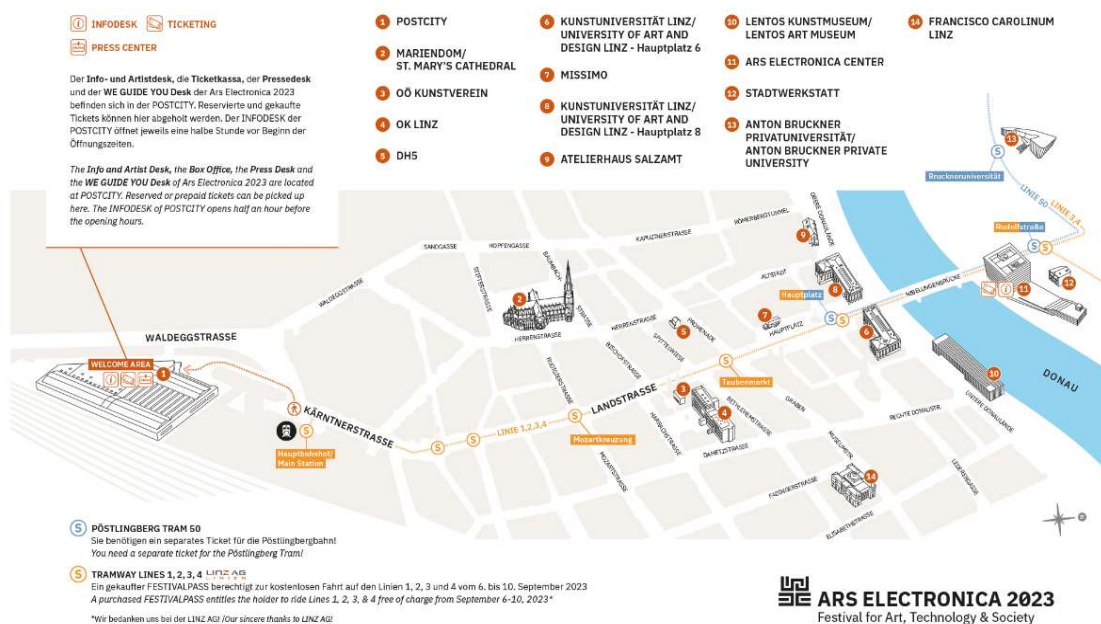
林茨電子藝術節所在地位於奧地利第三大城市林茨(Linz)，1979年創設，著眼於數位科技如何改變我們共同生活和工作的方式，迄今為第42度辦理，自9月6日至10日為期5天舉行。今年主場地設於林茨火車站旁的 POSTCITY (建築前身為林茨郵務中心)，並輻射串聯林茨的電子藝術中心、林茲新主教座堂、OK 當代藝術中心、林茨藝術暨工業設計大學(University of Art and Design Linz)、Lentos 美術館等各場館，包含展覽、演出、講座、座談會、工作坊等一系列活動。參加藝術節活動需購票，票種分為:只參觀Postcity 的展覽門票、一日票和節日通票等。此行選擇不含音樂會的節日通票，憑此可參觀進出所有的節日活動館所，並可免費搭乘林茨市區中的各項大眾交通工具；在林茨市中心街道上，亦經常可見電子藝術節活動場地的路標及宣傳指引。透過電子藝術節點與點於城市地圖的在地聯繫與擴張，既讓在地的林茨市民能共同享受年度盛會，也使得外來的參觀者在移動中更融入當地，與土地產生互動連結深入了解當地的文化景觀，並形塑出一整體性的氛圍感受。

每年的電子藝術節皆會設定主題，今年度以「Who Owns the Truth? (誰擁有真相?)」為題，透過提出問題來探尋：真理是可以被擁有嗎？誰擁有解釋的權威與主權？人們有了解真相的權利？如果真理/真相確實屬於某人，那麼與之相關的控制和責任是什麼？其官網介紹指出:「我們如何才能讓所有人都能獲得併使用偉大的科學技術成就。僅僅考慮如何防止人工智能係統傷害某人（儘管這非常重要）是不夠的。一個很大程度上

基於知識、創造力等全球集體“原材料”的工具，也必須被用來造福所有人。」¹由於電子藝術節節目眾多，場地又分散不僅一所，故經行前資訊蒐集評估後，以偏重受眾角度的展演場域為優先，如為參展團隊、藝術家交流為主的工作坊、座談會等，因時間有限故不得予以割捨。本次參訪計涉足走訪: POSTCITY、林茨電子藝術中心、林茨新主教座堂、OK 當代藝術中心、林茨藝術暨工業設計大學、Lentos 美術館等處。以下就9/5-9/8期間各地參訪所得略作記述。



2023林茨電子藝術節主視覺



2023林茨電子藝術節主辦方製作地圖

¹ <https://ars.electronica.art/who-owns-the-truth/en/> (檢索時間:2023/08/28)

1. POSTCITY

POSTCITY 為電子藝術節的主會場，前身為郵件配送中心，建築緊鄰林茨火車總站，建築內部包含巨大彎曲的包裹滑槽及寬長粗眾的水泥牆體，具有滿滿的工業風。

展場由世界各地參展的一個個攤位/單位所組成，其每一個裝置，都有其想訴說的概念及意象，因此背後一併帶有龐大的爆炸資訊量，令觀覽其間的我們眼花撩亂；行前原本預想該藝術節以「電子藝術」為主體、受眾只是單方面地來體驗感受，但現場來到現場每一攤位和裝置都駐守著大量的人力，一方面協助指導受眾操作設備機具，另一方面則直接和受眾相互對話，闡釋其創作的理念、原理及歷程等。在此「電子藝術」及「科技」只是手段、方法及觸媒，作者與受眾、甚至作者與不同製作團隊間，人與人間的溝通和互動，才是重中之重。

整個展場以電子藝術為主要表現手段，但不僅侷限於此，其間亦可見諸多對國族、社會及性別的探討，以相當傳統的展版或平面作品來呈現，顯示藝術節兼容並蓄的多元色彩。在空間陳設方面，該建築主體本身就帶有濃厚的工業風，但主辦方從入口至展場各樓層，皆擺置有綠意盎然的植株，令展場感受柔和添暖不少。

此外展場一處，設有一體驗場域「Create your world」，鼓勵每一個人不應自我限設地都可以「創造」，現場提供有木、電子器材、塑膠、金屬、纖維等各式廢棄物，透過運用拆解、釘、膠黏、綑綁等手段，製作自己所欲創造的物件並展示出來。此行在現場挑選了一些門扇鎖片、螺絲螺帽等金屬零件，快速製作了一隻甲蟲「獨角仙」，製作時旁邊的外國人竟不吝給予讚美:「Good job!」感到非常開心。

參訪過程尚有一插曲：自坡道步入會場後，即來到 POSTCITY 最高樓層、也是此次藝術節的主會場，要往樓下，只有唯一的樓梯通道；不意現場竟有管制，說等一下樓下有演出，故要限制人數，當場便開始排起隊來，過幾分鐘，工作人員就說:「現在請三人一列排隊」或「請四人一列排隊」或「請五人一列排隊」，或「節目大概10分鐘開始」或「我不知道何時開始，你願意等就等吧」不斷地”敲打”現場排隊民眾，最後終於放行，也只是走樓梯下樓而已，簡直是一讓人哭笑不得的行為藝術。



POSTCITY 外部圍牆入口，沿路可聽到喇叭傳來此次藝術節的各種聲音



POSTCITY 建築主入口，原是一車道



會場 VR 裝置一景



小朋友玩得不亦樂乎，完成排不上隊



「Create your world」製作現場



獨角仙 DIY



舊時分送郵包的滑槽，此區現場有相當多的討論桌空間，可供與會人士交流



捉弄遊客排隊下樓的行為藝術

2. 電子藝術中心

電子藝術中心(Ars Electronica)，前身伴隨1979年林茨電子藝術節的創建而誕生，目前中心建築建造於2009年。在官網頁面中，電子藝術中心「Center」的點擊頁面寫

到：「Museum of the future ,School of the future.」²可見該館對其定位及抱負。

此間館所為此行中在教育推廣層面最為激賞的博物館，在行前曾擔心該館會過於「前衛」、片面地追求科技與觀念的創新，實際參觀過後反覺得該館層次光譜相當豐厚，既有「瞻前」、呈現 AI 與新潮科技應用等嶄新的體驗，亦有「顧後」、扎實地與一般人所處的生活和世界緊密扣連的部分，故無論大、小朋友等不同年齡層之族群，皆可以從該館展示中獲得知識及啟發；科技/電子於此，不是主位及終極答案，在電子藝術中心裡仍以人為本位，試著帶領觀眾去思考「科技」是什麼?以及我們應如何「應用」、「探索」科技才能回饋並健全我們的生活及生態?

是故在此，我們可以見到許多有趣、供幼齡兒童的操作體驗裝置(其實成人也玩得不亦樂乎)，結合簡單的力學、光學的原理及放大鏡/顯微鏡等設備，即可驚奇地觀察到這世界的奧秘，由此揭窺原來「科技」不僅只是我們想像的那些高大上的先端技術，它其實無處不在，並與生活密不可分。如其中有面對全球人類生存所需面對的全球暖化、海平面上升、植物生長所需的資源等生活及社會議題的探討，供從各個年齡層看見問題的切身與急迫性，以及具體到小我可以作出哪些實際行動來對應；也有的呈現音樂與科技的依存、應用與創新關係；又或透過 AI 運算操作畫筆或任何物件，藉以生成出一張嶄新的畫作等美感體驗。整體而言，展示設計上不採說教式單向的填充，多以對話和探討的方式，將展覽主題與人們的日常生活聯繫起來，展陳上既具科學客觀的理性與說服性，也藉由對五感的具體刺激和感受，讓觀眾輕易投身其中。

在該館地下室的「電子藝術實驗室」，包羅人工智慧、基因工程、生物技術、自動駕駛、機器人技術等當代科技的諸多面向之展示體驗，令受眾可以認識到最新的技術和應用模式，為時下快捷的變化提供更多的學習管道。

另於電子藝術節期間，該館的「Deep Space 8K」投影視聽間也安排以強大的投影效果搭配立體眼鏡體驗2D/3D 身歷其境的臨場效果，展現各地參展團隊製作的媒體藝術作品。此次觀看的為來自日本團隊的作品。



位於橋端的林茨電子藝術中心



展場中較抽象的裝置藝術，令人思索人與科

² <https://ars.electronica.art/about/en/> (檢索時間:2023/09/20)

技是可以對話的嗎？



透過衛星觀測照片，具體呈現全球暖化後地景的變遷。

兒童互動裝置，可用積木拼接形狀，經掃描辨識後，即可投影出接近形狀的動物。



透過玩沙的互動裝置，結合投影及感測技術，隨著沙堆的高低投影出地景、湖泊等差異。

顯微鏡操作台，可觀察放大之苔蘚、松果等物件的細節，看見造物之美。



結合各種物理/機械學製作的音樂演奏裝置，聲光效果相當特出。

Deep Space 8K 投影體驗



觀眾體驗控制機械手臂操縱懸絲木偶

觀眾所繪的 AI 圖畫會投影到牆面供大家欣賞

3. 林茲新主教座堂

林茲新主教座堂(Linzer Mariendom) 又名聖母無玷始胎主教座堂，屬羅馬天主教堂，奠基於1862年，經過62年的建造，終於1924年4月29日落成，為奧地利最大的教堂，可容納20000人。³此次並為電子藝術節的場所之一，計有臺灣參展人張晏慈的「幻象複本」之新媒體藝術及舞蹈表演，以及「互動共振球」聲音可視化的交互體驗。此行於9月5日參訪時正好趕上每天一場、結合了舞蹈與電子藝術的「幻象複本」演出。



林茲新主教座堂



臺灣參展人張晏慈的「幻象複本」演出



教堂內部一景



教堂一角展陳修復時卸下之砂岩等舊構件

4. 林茲 OK 當代藝術中心

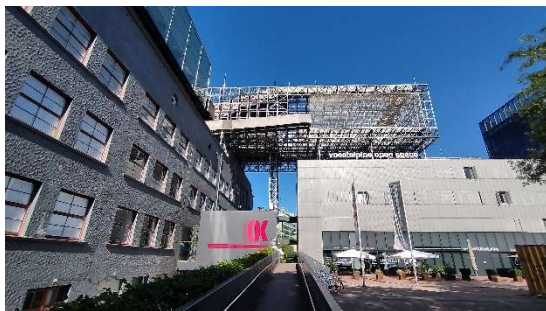
OK 當代藝術中心(OK Center for Contemporary Art Austria)為林茲當代藝術的展覽館和實驗室，為當前藝術趨勢的展示和網絡化的發展提供了空間，著重於空間裝置和媒體藝術的實現，來傳達表現社會、政治主題的深入參與以及動態的藝術傳達方式。

此次電子藝術節於林茲 OK 當代藝術中心主要包含「酷兒 – 多樣性是我們的本質」和「EVA & ADELE – 未來的現在」等2檔展覽。在1樓展場空間，透過展出巨

³ <https://www.dioezese-linz.at/mariendom> (檢索時間:2023/09/23)

蜥、水母、章魚、山羊、藤壺、藻類等各式地球生物，翻轉長久以來人類崇尚男性力量為主、僅雄雌二性的社會觀念，展覽指出在生物中，雌性往往才是占據主導的地位，甚至有些物種能夠無性生殖，或有相當的同性戀比例，或者其性別可區分為700種之多，顯示我們雌雄二分的觀念可能受到長久文化和歷史的制約，從而鼓勵我們應當勇於探討論身體/性別/性及其多樣性。在展場的設計上相當簡約，並以繽紛的七彩彩虹與主題相互呼應，以為探索自然和社會中性別和性慾多樣性的發現之旅。類似的展題探討面向，亦可見諸國內的國立自然科學博物館於2021-2022年辦理的「百年好合-當代婚姻之旅特展」。

二樓的展區展出對於「酷兒」(Queer)的諸項議題，包含其於流行文化的呈現、相關的名人、多組酷兒的訪談影音，以及透過世界地圖，來看看各國漸正逐步地承認並開始維護酷兒的權利(其中臺灣也有特別標註出來)。另一間展室則於一間暗室內，當觀眾操作觸控影幕，即可擇選奧地利酷兒歷史中或挫敗或傷害或開放等不同之主題/事件，展場燈光將照亮相對應的物件，並開始述說該事件的始末及影響。另一檔展覽則展出一對拒絕透露性別和年齡的藝術家「夫婦」EVA & ADELE的相關手稿、錄像、塗鴉、服裝等展件。



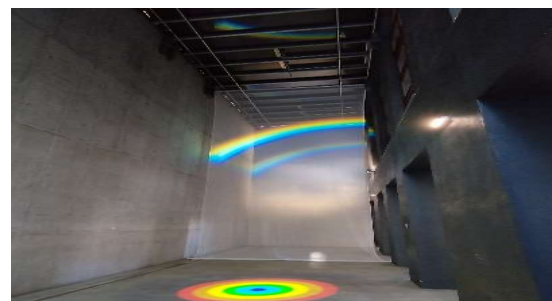
OK 當代藝術中心



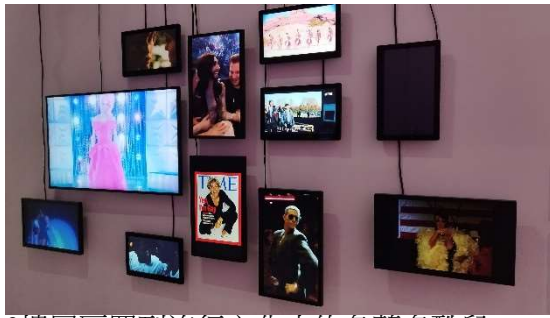
酷兒展區空間設計相當繽紛



酷兒展區展出各式生物於性別的多樣性



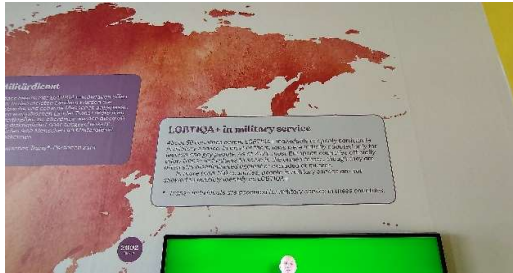
1樓往2樓梯間過道，以彩虹投影呼應展題對性別多樣性的肯定。



2樓展區羅列流行文化中的各著名酷兒



2樓展區一景，以世界地圖呈現各地酷兒運動的發展歷程



地圖標註臺灣於2019同性婚姻合法化



奧地利酷兒歷史展區

5. 林茨藝術暨工業設計大學

林茨藝術暨工業設計大學設有多區展陳世界各地參展之學校作品，可供相互交流及討論。如此行即見國立臺北藝術大學諸多參展師生之作品。



林茨藝術暨工業設計大學

6. Lentos 美術館

Lentos 美術館(Lentos Kunstmuseum)，又名林茨現代藝術博物館(Museum of Modern Art Linz)，緣於1946年 Gurlitt 公開其私人收藏，目前館場硬體建造於2003年，藏品大約計

有 1,500 件繪畫和雕塑、10,000 件平面作品和 700 張照片。⁴此次電子藝術節於該館的0樓及 B1展出「平等中的二元性：拉丁美洲的藝術、技術和社會」，呈現南美洲和拉丁美洲三位藝術家獲獎的媒體藝術作品。此外該館同步展出典藏展，以及特展「兄弟姐妹」(展迄2023/09/17)，該展以時間軸的先後脈絡來呈現繪畫、雕塑、錄像等視覺藝術及文化史中，對於家庭中兄弟姐妹形象的變化。



蘭多斯美術館



此次得獎的 Jonathan Torres 多媒體裝置藝術作品



典藏展一景



典藏展-慕特(Münter)風景油畫



兄弟姐妹特展一景



兄弟姐妹特展撥放室一景

⁴ <https://www.lentos.at/> ((檢索時間:2023/10/02)

參、維也納地區博物館

此行於林茨電子藝術節開幕的前一天(9/5)，以及回國前的最後1.5天(9/9、9/10)，規劃參觀維也納幾間著名的博物館，以下依參訪前後時序，就各館所見所得略作記述。

1.美景宮



美景宮

美景宮(Schloss Belvedere)，包含上美景宮和下美景宮兩座巴洛克式宮殿、還有周邊寬闊的花園、圍牆等歷史建築群所組成，其建造始自於1712年，起初作為皇族的宮殿，約1781年此宮殿作為畫廊，成為世界上最早的公共博物館之一。一次世界大戰後，此宮殿劃歸國有，繼續擴大其對公眾開放的使命。⁵

此行因時間關係僅參觀上美景宮，尤其為多趕行程看幾間博物館，連宮前著名的法式花園皆略過。而遙遙相對的上美景宮與下美景宮，皆分別售票對外開放，不過要以上美景宮最受遊客青睞，其賣點在於館藏有幅舉世聞名的-奧地利畫家 Gustav Klimt 滿浴金光的代表作「吻」，其如同羅浮宮的「蒙娜麗莎」般，成為眾人朝聖定欲親眼目睹的標的，遠在維也納國際機場落地時，即可在機場燈箱處看到其宣傳廣告。尤其是該館的賣店，以「吻」衍生的各式周邊商品，更是花樣眾多難計其數，可見其受矚目追捧的程度。

除館所為18世紀宮殿建築外，展品以繪畫、雕塑為主，間有少量的工藝及錄像作品；為避免遊客參觀造成對館所及藝術品的損壞，每間展間皆配有館看人員，監看遊客的行為；展示上主以美術展覽形式為主，多讓作品自身說話，少有其他旁支資訊，其中一、二展件搭配點字與立體圖樣供視障者使用，並有少量的數位觸控裝置收納書刊之圖像資料，提供民眾檢閱。

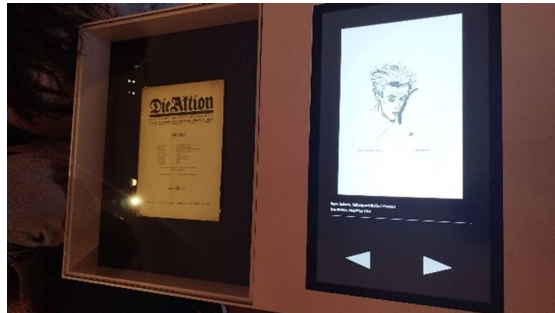
⁵ <https://www.belvedere.at/en/history-belvedere#TheBelvedereafterPrinceEugensDeath> (檢索時間:2023/09/23)



美景宮前寬闊的花園



宮殿穹隆壁畫利用透視強化空間的深遠感



紙本刊物結合數位多媒體，能更好更安全地將書中各頁內容輕易呈現。



具強大磁力的名作「吻」



韓國導遊帶團解說



供視覺障礙者透過觸覺感受平面畫作之裝置



雕塑家 Franz Xaver Messerschmidt 各式鬼臉頭像



搭配雕塑供視覺障礙者透過觸覺感受立體雕塑之裝置

2.應用藝術博物館



奧地利應用藝術博物館

應用藝術博物館（Museum Angewandte Kunst）簡稱 MAK，位於維也納，前身為奧匈帝國於1863年成立，後因館場空間不足重新於1871年另築。創建之初結合工藝學校，並多次舉辦面向多元的、展件可開放購買的展覽，以促進奧地利工藝美術的蓬勃發展。其收藏主要含括自19世紀中葉奧地利的木製家具及金工、玻璃、陶瓷、紡織工藝及相關圖書、版畫乃至當代藝術等。現館內並附設修復工作室，可對外收件玻璃、陶瓷、石質、木質、紙質、織品等文物修復訂單，甚至相關領域文物的鑑定評估(須付費)。⁶

因其館藏面向與中心典藏文物的類型相當接近，主為因應生活實用需求而製造的工藝或裝飾藝術，故參訪之前滿懷期待；不過看過後略感失望。如其展陳方式多相對陳舊，常將類型相近的文物密密麻麻地擺放陳列於封閉的層層高櫃，加上室內空間挑高甚高，天花燈光遠遠打下來明顯昏暗不清，以致很難好好欣賞品味文物，加上展品又缺乏文物完整詳實的脈絡解說(除奧地利新藝術展區外，現場文物多未標註名資訊)，僅有號碼，需另外取得展件解說手冊一一對照，無法直觀快速地獲取文物資訊。

又如有一展區展陳該館遠東文物的收藏如版畫、彩繪、陶瓷、漆器等，據云為近年邀請日人重新規劃設計以求貼近文物原生情境，但顯然成效不佳；如各櫃皆未有展示說明/展板，僅於展櫃側面透明玻璃處潦草地以麥克筆書寫「中國」、「韓國」、「日本」以為區分，但再仔細看各展櫃內展件之陳列仍顯雜亂無章，顯得脈絡不清。另外參訪時該區未開空調，不知是否有財政上的壓力，與其他開有空調之重點展區如奧地利新藝術等相比，似有大小眼之別。

⁶ <https://www.mak.at/> (檢索時間2023年9月12日)



亞洲展區之展櫃於玻璃書寫國族及年代等資訊，因玻璃背景混雜且會折射，以致資訊甚難識讀



亞洲展區展件多未見品名卡或確切的標號對照，觀者難以追索展件資訊



館藏清代版畫，難得紀錄舊時常民之風俗生活、行業、服飾、器物等資訊



家具展陳區木椅居中排列，略感沉悶，並被整個挑高空間吞沒



家具長廊利用布幕背光投影，凸顯椅子的簡潔線條造型



奧地利在地且最受矚目的「新藝術」展區，展陳設計相對較用心



畫家 Klimt 的畫作草稿

3.阿爾貝蒂娜博物館

阿爾貝蒂娜博物館(ALBERTINA)，其館所建築前身為哈布斯堡王室所有，如今其藏品涵蓋文藝復興迄今之繪畫、版畫、雕塑、攝影等藝術品，藏品計達100 萬件。此外該館另地闢有一現代館(門票另售)，偏重於1945年戰後迄今之電影、攝影等各式當代藝術形式，以及奧地利乃至與國際藝術運動之呈現。本次參觀因時間關係，以本館為限。

本次參觀展區包含哈布斯堡大公夫婦之豪華房間(State Rooms)，內裡仍保留原本裝潢及家具、吊燈等擺設，除皇室肖像畫外，尚有米開朗基羅、杜勒、拉斐爾、魯本斯等名家素描或油畫畫作。另亦參觀其常設展「從莫內-畢卡索」，該展自法國印象派起始，一直到畢卡索的多幅畫作，企圖透過藝術品的展陳提供遊客一覽一條歐洲現代繪畫教育之路。因此該常設展順著西洋藝術史的時間軸，集結了從19世紀後半葉的印象派/後印象派到20世紀初法國的野獸派、巴黎畫派、納比派，德國的藍騎士、表現主義，奧地利的分離派等各代表名家作品。另尚有當代藝術家 Georg Baselitz、Ofer Lellouche 的兩檔特展，但囿於時間，此行未能觀覽。

從該館館藏介紹及相關圖錄，可知其藏品相當豐厚，然或許是考量長期展陳對藏品造成負擔，故僅保守選件並多留備換展之用，此行所見常設展中仍有相當多典藏精品未能一窺，殊為可惜。

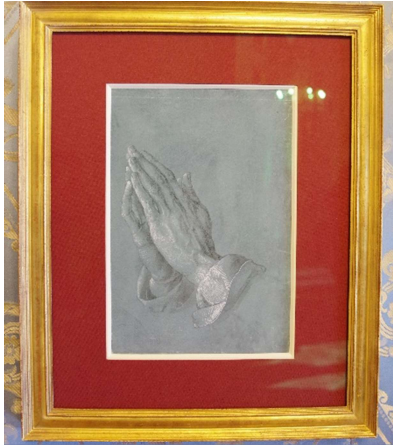
另外，此行常可見館方的廣告、路標及意象等，能很好地與整個市容街區做良好的對應，各博物館附近的人行道上，經常可見巨大圓筒形展訊廣告，並會定時旋轉以吸引各方行人、駕駛的眼球，以瞭解該館正在展出那些展覽。而阿爾貝蒂娜博物館前街角一快餐店(店名看不出與該館的關聯)，其屋頂豎立一巨大的兔子塑像，其意象明顯取材自阿爾貝蒂娜博物館館藏的杜勒(Albrecht Dürer)水彩畫作「兔子」，互為犄角並相互呼應。



阿爾貝蒂娜博物館



或因考量現場窗戶等自然採光對文物的危害，部分舊時王朝皇族房間未展陳畫作，可見館方用心。



北方文藝復興代表畫家杜勒(Albrecht Dürer)素描紙本作品「祈禱的手」，保存迄今已500多年。



館前的路口快餐店屋頂裝置巨大兔子塑像，街口並立有大型展訊廣告。

4.維也納世界博物館



維也納世界博物館（Weltmuseum Wien），舊名民族學博物館，位於維也納環城大道的核心區霍夫堡宮，前身創立於 1806 年，為哈布斯堡王朝皇家的私藏，1870年人類學學會在維也納成立，決定建立一個人類學門之博物館，並於 1889 年開放。1928 年，自隸屬於奧國自然史博物館的人類學民族學部門擴充獨立，成為現今的博物館。⁷受益於近代時西方強權殖民席捲全球的浪潮，該博物館收藏了大半世界「異民族」的物質文明器物，從行前蒐集的資訊來看，其中亦包含有臺灣原住民文物，總館藏計逾20萬件，為來訪觀眾們展現全球各地於文化、歷史及生活方式的多樣性。

該館同時有常設典藏展及「當代日本書道」等多檔特展。其中典藏展主要以文化區做為區別，而有中美洲、大洋洲、東南亞、中國、日本、西藏及尼泊爾、西亞、非洲等各展區，各展區集結所收集來的各式物件，再以器物之功能、類緣分類作更細緻的排比。在展示手法上為非常標準的人類學展示手法，以文物為乘載一切之核心與重點，期透過一族群物質文化「物象萬千」的豐盛展陳，呈現一民族所在的風土、美感及其文化觀；因此在設計上，館方相當用心地為各文物量身製作適宜的展陳方式，盡

⁷ <https://www.weltmuseumwien.at/> (檢索時間2023年9月26日)

量不遮擋文物，在與文物相接觸的加固處，也會擇選無酸材質如矽膠軟管等，將文物本體盡量彰顯出來。部分展件會搭配文獻、老照片輸出，各文化區也多會擇選一重點展件，搭配輸出、訪談影片乃至數位多媒體裝置，以補充說明重點文物的脈絡與更其深入細節的故事/資訊(如墨西哥展區的重點展件為阿茲特克的 PENACHO 頭飾、中國展區為一座雕漆瑤臺祝壽大屏風，皆配置有多媒體數位裝置解說其中內蘊)。

此外在中國展區，看到了多件館藏的清代文武官補子，因今年正好在進行中心典藏文物的暫行分級作業，其中即有文武官補子各一組，所見正好可為業務上對文物工法、形制、年代等比對之參考。不過畢竟因人類學門實在太過廣泛，又多為異文化，館方有時不一定會有專精所有文化的工作團隊，於是還是可以看到應為陶質的鼻煙壺被標為石質等美中不足處。

再往上一個樓層(照臺灣的習慣應為三樓，館方標示為一樓)，為歐洲兵器展及樂器展。其中兵器展展陳歐洲古代的盔帽、戰甲、兵器及戰馬配件等文物，各文物多搭配擬真人形與馬匹，展陳上相當有氣勢，另針對金屬戰甲的裝飾工法，並有一整排展櫃，就其製作工藝:鑿花、蝕刻、貼金、著色彩繪乃至相應的工具做詳細的介紹。樂器展與中心的亞太樂器展展陳形式頗為相近，皆主為樂器文物的排列展陳，不過參觀時不致感覺太於冰冷的優點在於，其展陳架構上多依西洋音樂史時間軸的順序，在展陳某一時期的改良樂器時，說明文案還會搭配該時期著名音樂家以該樂器演奏的樂曲作為對應及延伸(需搭配館方導覽機聆賞)；除樂器外，展場有時亦會搭配整個歷史重大事件如拿破崙征伐歐洲、維也納城市的形成的畫作、模型，或者是貝多芬、孟德爾頌、荀伯格、舒伯特等名家的塑像或肖像畫，讓展覽的面向、層次變得更加豐富立體，也更有人溫度和韻味。



特展正展出當代日本書道展，圖為日本書道文房用具



當代日本書家作品「嚴」



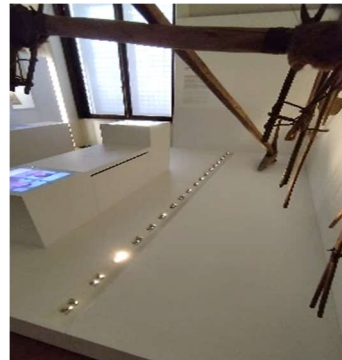
館藏依世界各地域/民族分別展區。圖為墨西哥死亡節泥偶



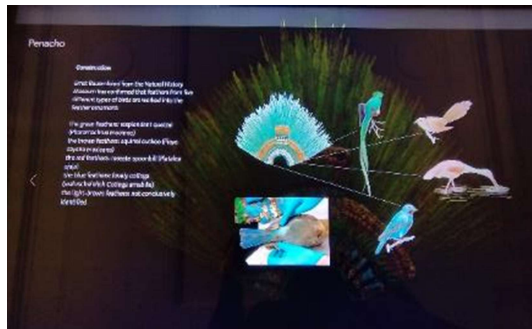
非常標準的人類學展示手法，以物件為主角，透過展陳排列，呈現一族群物質文化



文物的加固展陳本身即為一賞心悅目的工藝技術



此處展件貼壁靠牆，量體甚長，若僅靠自天花板打燈，恐下半部光源不足，館方在燈光設計方面頗為用心，於底座設置可調整方向之內嵌燈，既美觀不干擾展陳，又能有效解決光線的問題。



墨西哥展區重點展件-阿茲特克 PENACHO 頭飾多媒體數位互動機台



以盤金彩繡技法製作之清代文官補子



中國區重點展件-雕漆瑤臺祝壽大屏風



日本展區



歐洲兵器展場一景



戰甲裝飾工藝對工法、工具的展示



樂器展場一景



展場中的貝多芬半身像

5. 列奧波多博物館

列奧波多博物館（Leopold Museum）坐落於維也納博物館區內，為此行所見中較年輕的館所，以收藏家魯道夫·列奧波多(Rudolf Leopold) 夫婦的收藏為基礎，目前館藏約8000多件，於2001年開幕，典藏重點是19世紀末-20世紀上半葉的奧地利藝術，包括克林姆(Koloman Moser)、莫賽爾(Koloman Moser)、葛斯特(Richard Gerstl)、科克西卡、席勒等重要作品，以及由對抗學院派的維也納分離派(Vienna Secession)和新藝術運動等健將，拓及至其書籍裝幀、海報、服裝設計、玻璃工藝、陶瓷器、銀器、珠寶和家具等展件。

步入展場參觀時安檢格外嚴格，連水瓶都不准攜帶入館，蓋因近年來歐洲各博物館迭遭訴諸社會、環保等議題的抗議團體以向名作潑灑番茄汁、馬鈴薯泥等激烈抗爭所被迫採取的雷霆手段，連許多重要畫作表面亦多有罩一層透明鏡面。

在展陳架構上，主要以時間軸的次序貫穿全場，依先後時序分布不同藝術流派，部分展間則集中呈現個別藝術家的作品或某特殊主題如戰爭等。或因館所建造較新，不似維也納其他博物館多為百年歷史以上、裝潢繁盛豪華的皇家建築，故空間上更符合當代展覽應用之需求，顯得簡潔、明亮又寬敞，將展件襯托地更加突出醒目。



列奧波多博物館



展場空間極為簡潔寬敞



20世紀初奧地利新藝術陶瓷創作



奧地利新藝術玻璃展件展場一景

6.維也納藝術史博物館

維也納藝術史博物館（Kunsthistorisches Museum）為奧匈帝國皇家為安排其收藏落腳處而建造，於1891年與對面的自然史博物館同時對外開放。因其大量皇室的珍貴收藏如彼得·勃魯蓋爾(Pieter Bruegel)、提香(Titian)、盧本斯(Paul Rubens)、林布蘭(Rembrandt)、維梅爾(Johannes Vermeer)等藝術史上赫赫有名的不世名作，而被認為是世界上最具有代表性的博物館之一。此館館藏極為豐富，除西洋古典繪畫外，尚有古埃及文明、希臘羅馬文明、錢幣展等展區，估計全館好好地看過一遍，至少要兩天的時間，可惜參觀時已為此行的最後一天，且下午就需搭機返臺，所以只能囫圇吞棗地擇繪畫、埃及及近東、希臘及羅馬三大重點匆匆一覽。

就此行所見，繪畫區最受遊客青睞，在勃魯蓋爾「巴別塔」等個別名作，更是人潮注目的焦點；相較之下埃及、希臘等展區就清閒許多了。繪畫區展間分為多間連貫，主以時間及地域分室陳列，各展室中間還陳設有寬敞的座椅，可供遊客從容地坐下，好好與展件神交一番，不過因時間太趕，此行完全捨不得坐下，只得快步趕赴下一間展間。

埃及近東展區展陳距今4000年以降的古文明器物，分為喪葬崇拜、文化歷史、雕塑和浮雕以及文字書寫等區塊，展件包含木乃伊、棺材、墓碑、神像、及古埃及的漁獵、飲食等日常生活用品。希臘及羅馬展區則展陳有亞馬遜石棺、石雕像、陶瓷、玻

璃、金屬器皿等希臘羅馬古文明器物。當中個人特別注意的是，埃及、近東及希臘等古文明，因自古當地即產獅子，故造型多逼真寫實，並因獅子兇猛威武的百獸之王形象，成為王權及英雄的象徵，在西方神話中如獅身人面、斯芬克斯等亦有相當重要的地位。於是當獅文化東傳的過程中，不產獅子的遠東地區，其獅子造樣式如何演變為今日吉祥討喜的模樣，廣泛見於舞獅、門前石獅等應用，各地域文化間的傳播及變異，頗值得玩味及探討。



10點開館前，已有人龍排隊準備進場



繪畫區展場一景



埃及木乃伊棺材



埃及常民生活陶罐



著名的巴比倫伊施塔爾城門上以琉璃瓦燒製的獅子像



古希臘大理石雕斯芬克斯像



古希臘玻璃器具



羅馬喜劇面具

伍、心得與建議

作為博物館實務的工作者，此行參觀的林茨電子藝術節及維也納多所的博物館，如將之皆納入「博物館」、「展示」的範疇來思考，或可為當代博物館展示多樣性發展之一瞥。其中既有傳統以靜態物件為主的展陳方式，甚至不做過多附加的詮釋及干預，將展件與觀眾直接進行心靈交流，以顯示展件的特殊價值，此部分尤以美景宮、阿爾貝蒂娜博物館、維也納藝術史博物館(繪畫展廳)等美術品展示為代表。

介入再深一步的展示手法，則著重於傳遞展件背後豐富的文化脈絡與資訊，透過具有無可取代價值的真品文物，結合搭配物件或輔助展品如老照片、線描圖、模型等，透過有意義的組合排列之展示，將進入博物館典藏、已然失去原生脈絡的文物，重新組建其背後含藏的脈絡，以彰顯其文化與歷史價值。此一手法多見用於維也納世界博物館、維也納藝術史博物館(埃及及近東、希臘羅馬等古文明展廳)、列奧波多博物館(奧地利分離派展廳)等富有歷史、文化意義藏品之館所為代表。

還有一些展覽，展件只是作為觀眾接收知識的媒介，故透過搭配大量的圖表、展板或模型、體驗器具，將所欲傳遞的觀點和資訊更明確附有條理地呈顯出來。此類可以林茨電子藝術中心、林茨 OK 當代藝術中心等展示為代表。至於林茨電子藝術節的主會場 POSTCITY，為能活潑多元地收納世界各地的參展團隊的創作，其展示手法相對最沒有固定範疇，其中既有以物件為主的美術品展示，也有偏重教育訊息傳遞的模式；以及著重五光十色之聲光效果，猶如充滿娛樂效果的電子遊戲機台；另有些將電子科技做為藝術表達的手段，呈現百花齊放的繁盛樣貌。

不過也有些參展的電子藝術，或強調一味炫麗迷幻的視覺形式，或標舉科技日新月異的新潮感，以至侷限於技術工具所呈現的視覺表象之感官刺激，似欠缺意義及深度；也有的或試圖統合影像、聲音、動作、虛實等不同介面來呈現其藝術觀念，但在藝術性及科技形式之間有時很難達致恰到好處的平衡，時或陷入為藝術而藝術、或為科技而科技之兩難，甚或兩頭俱皆落空的徬徨；如果沒有人在旁輔助解說(包含說明有形之機具設備的操作、乃至創作者無形之生命體驗、理念和訴求)，並將深刻的見解凝結到簡單的互動中，一般受眾其實很難輕易快速地融入及思考，進而產生感動與共鳴。正如林茨電子藝術節一再強調的：「我們從不問技術能夠或將能夠做什麼，而總是問它應該為我們做什麼。而我們並不是試圖去適應技術，而是相反我們希望技術的發展面向我們。」⁸

因此無論是從數位技術能帶來的虛擬特質、沉浸體驗和訊息溝通等特質，都不應侷限在技術工具所呈現表象之感官刺激；若回歸到博物館展示對觀眾溝通呼應的需求，所有這些「展示」，終究是一種溝通的媒介方法，並無因新舊而有優劣之別，最終仍必需對應到博物館受眾的真實感受，關注我們的展示是否能有效地溝通、啟發受眾對展題內容的思考與探求，以達致學習推廣的效果。幾點建議如下：

一、舉辦大型展演活動可強化整體行銷串聯

此行考察林茨電子藝術節行走於林茨街道上，各路口經常可見電子藝術節活動場地的路標及宣傳指引，透過活動點與點於城市地圖的在地聯繫與擴張，使得參觀者在移動中更能融入當地，對於整座城市有了一豐富整體的概覽，並觸發了更多意想不到的互動與資源。如中心之宜蘭傳藝園區透過委外經營，結合民間資源，包羅展示館、演藝廳、曲藝館、傳習所、民藝街坊、文昌祠等設施；在舉辦大型教育推廣活動時，如能橫向、縱向多方整合行銷串聯，將園區各相關據點輻射聯繫，當更能增進大眾對傳統藝術的理解與近用性，以及活動的整體印象。

二、善用數位多媒體作為展覽輔助

⁸ <https://ars.electronica.art/who-owns-the-truth/en/theme/> (檢索時間:2023/10/02)

隨著科技發展與時俱進，博物館展示手法日趨多元，若善用科技特性融入博物館展示，可誘發觀眾對展覽的好奇心，並可增加展示的互動性；然另一方面數位科技往往在器材、設備及程式設計等皆必須花費相當的經費及大量維運工作。如何善用數位多媒體將資源用於刀口，達成博物館展示對觀眾溝通的需求，是當代所有展覽工作者共同的挑戰。