

第二章 美術館展示文本的介面設計

本章節旨在透過文獻分析與論述，詮釋展示文本的介面設計，將展示視爲一個傳達美術館訊息的符號，歸納美術館如何透過展示來將抽象的內容轉化爲具象的展示元素，進而將此基本概念，透過符號觀點，歸納出展示設計中，操作製碼與觀眾閱讀解碼的概念模式。

文獻整理共分爲五節，探討重點如下：

- 第一節、展示設計的本質：包括展示設計的特性與構成要素，以及展示設計的相關理論（如：對於「物」的詮釋、概念的具體化、展示的脈絡化等）
- 第二節、展示設計的形態與內涵：包括展示設計的定義與各種類型介紹、製作流程，以及展示理論基礎的轉向、加入學習理論後的影響等
- 第三節、展示符號與其結構特性的相關研究：將展示視爲符號元素來詮釋，分析其中能指的優越性、結構模式與操作程序。
- 第四節、展示符號製碼活動：經由上述分析後，再進一步從符號學的觀點來分析展示製碼活動的操作，包括展示在製造符碼的過程當中涉及製碼操作要素、程序、方法等因素，影響展示文本製碼的發展，藉以推論並歸納整理出展示製碼操作的概念模式。
- 第五節、美術館觀眾解碼特性之分析：目前對於觀眾外顯行爲的研究不在少數，然而，對於觀眾內心真實的想像與渴望，卻無法僅是透過對於外在行爲的觀查獲得資料數據，加上觀眾實際上所認知到的符號所指，往往與製碼者並不一致，因此本節將以觀眾解碼作爲主要的探討主軸，試從精神分析結構學的觀點出發，補充先有理論與實務之不足。

第一節 展示設計的本質

一、 展示設計的特性與構成要素

在美術館展示 (exhibition) 發展的過程中，從想法蒐集與發想的概念形成之中，歷經具體規劃和實踐生產的發展時期，一直到最後展示的開放與運作時期 (張婉真, 2001)，這當中皆涉及了多方關於研究、教育、設計、評量等等人員的專業介入，以及館方內、外在因素的考量，可以說整體展示的運作過程，是組織和團隊的運作模式所產生的結果。薛爾(Scharer)將展示的構成要件分為事因、展示元素、作者 (指展示的策展者)、觀眾⁷，事因指的是展覽希望傳遞的訊息或概念；觀眾是博物館展示訊息的主要溝通對象；展示元素是訊息傳遞所依附的載體 (vehicle)；作者則是影響展示意念的決策者和行動者，廣義的來說，包括館方、研究人員、評量、教育人員、展示設計人員、…甚至觀眾，但若從執行面來說，主要還是指直接與展示策劃有關的策展團隊。而展示設計在整個展覽規劃過程中的作用，就設計技術層面而言，主要的工作是將前期規劃中所形成之定案的展示主題、概念、物件做一整合和安排，進而經由設計手法將之轉化 (to transform) 成為視覺化的展示文本，這整個過程其實就是展示「訊息」和「物件」的結合與呈現。

⁷ 從整體展覽的構成來看，展示是策展者與觀眾之間的中介，中介兩端關係的連接是來自於展示策展者製碼 (encoding) 與觀眾解碼 (decoding) 之間的對話關係，雙方直接透過展示介面 (interface) 做接觸，介面是觀眾與展示之間接觸的平台，而真正與觀眾對話應是介面背後，博物館展示所提供的訊息內容，所以，綜結以上所談，展示設計基本上就是關於展示介面的設計，展示設計者在設計過程當中，必須思考物件、訊息與觀眾等展示構成要素，匯結於展示介面時將會觸碰到的基本課題，尤其展示設計的工作，主要是留連於物件和訊息之間的操作與轉化，博物館物件、訊息的本質將是展示設計工作首先必須要了解的基本概念。本文在第二章探討了博物館展示本質面向的基本哲學，展示設計的發展過程必須將展示再現的導向，架構在博物館權力社群、公共主體性的基礎之上，由此原則出發，將從博物館展示設計實務的角度，探討分析展示的物件、訊息特性，以作為進一步了解展示設計操作內容轉化的實務基礎。

二、 展示設計的相關理論（趙小菁，2004）

（一） 物的實存性

展示物件 (object)⁸ 是展示介面直接觸及的有形體，展示透過所安排的物件呈現來傳遞訊息，物件的存在是展示的必要條件之一，尤其談到物的實存性 (tangible object)，更是博物館用來與其它機構區別的要件；如是概念是從博物館歷史發展的脈絡特質，以及近世紀博物館組織，如：聯合國國際博物館協會（簡稱 ICOM）對博物館定義之收藏與研究的功能而來的。此處所談的實存物意指被人類視為有價值的真跡物，但就展示設計裡所談的物件，這個實存物的基本要件已隨著博物館定義範圍的擴大而愈趨彈性；尤其是美術館，更是注重原作的陳列，近來的展示更是由十九世紀末之前單純以物件為主的庫房式陳列 (display) 方式⁹，漸漸移至將展覽視為一個整體性的組合，展示 (exhibit)¹⁰ 不再等同於展品，展覽也不是所有展品的總合，而是展品在空間中的呼應，觀眾在場穿梭交錯時與周圍環境的互動，乃至所謂的訊息如何在這樣的一個符號空間中達成其心智或觀念上的影響。在此定義下，博物館展示的實存物，是做為帶有符號意義的感知媒介物，也就是展示媒體，同時也作為觀眾經驗博物館的觸媒，傳遞及影響觀眾接收等問題（張婉真，2001），但實存物仍是博物館傳遞訊息的主要媒介，只不過展示側重的部份，由物件逐漸轉向為意念導向，且將展覽模式作為一個研究的對象，目的是為了達成展示訊息的傳播，物件則只是一個訊息傳遞的中介物質，尤其博物館展示在 60 年代後漸漸脫離原件的展示模式，發展出配合意念導向的模擬展示物件，或由科技器材所塑造出來的環境裝置等次要性的博物館物

⁸ 介面原是指介於人、機之間的連繫裝置，引用於博物館展示，意指展示實際與觀眾接觸的面。

⁹ 博物館展示物件包含了不同的種類，在博物館場域各自代表著不同的意義，但在進入更細部的分析之前，暫不做展示物件的分類，而將之統稱為物件。

¹⁰ 展示 (exhibit) 指局部的物件群與組成展場內整體性的詮釋物質，而展覽 (exhibition) 一詞所指的是可理解的元素群，並形成一個完整的典藏品呈現與供大眾使用的資訊，強調整體性展示的名詞總稱。

質，一再的顯示博物館展示之物的實存性，在意義上不僅擴大了範圍，也呈現多樣性，物的實存在當代博物館展示的意義，不全然單純指向博物館蒐藏的物件，而更廣泛的包括所有物質性存在的「物」，聲音、氣味也是一種物理性可感知的物，實存物在展示中的實質功能，轉變成為提供觀眾足以辨識的視覺刺激，使觀者感官透過展示物的視覺經驗，達到所謂的「絕爽」(jouissance)¹¹；這種展示模式今日尚且存在，只不過在符號的年代裡，以精神分析學的觀點來說，沒有特意的詮釋便是一種發自潛意識所詮釋的再現，無法測量亦無法驗證，所以就為人所忽略。因此我們接下來就先就展示物件的基本特性，及其應用於展示設計的既有研究成果做一相關的探討。

1. 展示物件的構成

展示物件存在的形式，以人的感官所能感應到的物理屬性，作為一個感知媒介的基礎，其中的物件元素包括了有軟體和硬體兩大範疇，他將博物館物質視為是博物館所蒐藏的真跡物件，對不同性質的博物館而言，其所展示的真跡物件類型上會有所不同，例如藝術博物館藝術品，或科學博物館的標本等等，但這並不是絕對的劃分，如果科學博物館必須要展示一個科學與藝術結合的主題展，藝術品就不限於只呈現於特定類型的博物館了，次要博物館物質也並非只是真蹟物件的輔助物，在展示內容的呈現上，同樣可以依展示主題的需要而擅加使用，成為重要的展示媒材，考量之點在於展示目的和展示訊息概念輸出的易達性。展示目的是決定展示將採用主要或次要博物館物質的參考依據，而必須將它們視為一個整體性展示媒體，在展示中，這些物件元素是相互影響的。

¹¹法文的「jouissance」一字，之所以沿用下來，是由於拉崗賦予它特殊的意涵；在拉崗早期的作品中，此字意指「享受(enjoyment)」，尤指性的方面；而後則用於指稱趨力的滿足，它會在遭受某種症狀所苦，卻如同在歡愉中一般，是一種具有潛意識的被虐待狂式的特質，因此也是相對於匱乏，它啟動了一種想要恢復最初失落幻想的慾望。(節錄自 Elizabeth Wright 著，楊久穎譯，2000)。

2·物件的再脈絡化

物件在展示所再現出來的是重新組織再脈絡化的結果，尤其對原生目的並不是為博物館而存在的真蹟物件，其所出現於展示中經常都是與原生脈絡割裂的狀態，展示所賦予的脈絡則是一種為特定目的的再現，這之間的轉變是物件被予以「去脈絡化」(decontextualization)與「重新脈絡化」(recontextualization)的過程。

美術館物件的再現必須經過「區別」與「重組」的過程之後，才會進入「展示再現」的階段，而「區別」是一種挑選的過程，使物件從屬於展示所賦予特定的任務目的，而有別於一般正常環境的事物；「重組」是依據展示目的而將物件重新再脈絡化且為其建構新的關聯性，是一個組織的過程；而「再現」即是將物件重組脈絡後，將之統整且創造視覺具體化的過程。

(二) 展示概念具體化

重新脈絡化使物件注入新的展示脈絡意義，而展示新的脈絡意義具體成形必須經由展示設計的策略運用，將展示訊息意義的概念負載於物件，因展示策略能將展示資訊負到展示媒體之上，並使展示對參觀者產生如展示資訊般的意義(陸定邦，1997)。在展示訊息負載於物件的操作過程中，影響展示概念化具體化的因素，包括訊息概念本身的內容和其性質；另一個因素是展示所挑選物件的媒體特性。概念具體化操作即是在展示內容屬性的限制之下，選擇適合的物件來闡釋概念的意義，這牽涉到所選擇的媒體物件其特性，對於觀眾來說，能引起什麼樣的符號意義？例如「寒冷」這個概念，展場中分別投射紅色或藍色的燈光，或使用冰塊或沙這不同物質特性的物件來解釋「寒冷」這個概念，對觀眾而言會產生什麼不同的意義？而那一種物件的特性能正確的讓觀眾了解到這個概念？展示策略運用得當與否，取決於展示設計者附予意義的展示媒體，能否與觀眾指涉出一致的意義，展示設計者挑選出來代替解釋訊息意義的展示媒體，必須使觀眾也能意識且辨識的出來，否則該展示策略所選用的媒體就不具展示的效果。

第二節 展示設計的形態與內涵

一、展示設計的定義與類型

美術館的展示以原作的鑑賞為主體，而成爲閱讀創作原件的場域，此特點也可說是美術館進行展示規劃時最大之本錢與特色；在現行展示的規劃權責中，主要是由美術館中的展覽部門所負責，關於展示的定義與類型，本文根據學者王秀雄撰述之《社教機構(美術館)美術鑑賞教育的理論與實務》中，參酌國內外的美術館展示模式，對於其定義與類型做了以下的敘述：

美術館雖然是收藏美術作品，然而美術館研究員或是策展人，在辦理每一次的展示之前，必須先確立的是此次展示的目的與意圖；換言之，即是將所欲傳達何種觀念與以明確化，並針對觀眾的需要作一特性上的分析，再來決定展示的主題，而後，在依據主題來選擇作品作一群化與組織的動作。

王秀雄，1993，168

1. 美國博物館學者 G. Ellis Burcaw(1997)，則依據展示的目的與意圖性，將展示的類型做了以下的幾種區分：

- (1) 傳達娛樂或美感
- (2) 傳達事實與知識
- (3) 傳達概念或觀點

此外，又依據作品間的關係與組織，區分爲：

- (1) 系統性的展示，其中又分爲水平是與垂直式兩種不同類型的展示
- (2) 生態學的發展

另，依據展示計劃的歷程而加以區分成：

- (1) 開放型，且未經刻意組織群化的展示：如科學型知識的展示
- (2) 雖採開放式，然有先行依據作品或是資源等類型作一區分：如科學型知識展示。
- (3) 作品探討
- (4) 觀念探究：如科學型知識的展示

(5) 作品與觀念的共同性探討

2. 因此，我們便可歸納出展示的類型，現今包括：單一畫家之風格系列展示、研究展、學術性美展、專題展、特展、教育性美展、美術生態展、文化生態展、跨文化展、室內佈置展、收藏家作品展、巡迴展等。簡而言之，則引用學者漢寶德為展示所作的幾種可能體系圖示，作一表述如圖二所示，其中美術館展示時所慣用的體系，則以類科展示體系、主題展示體系等為主。

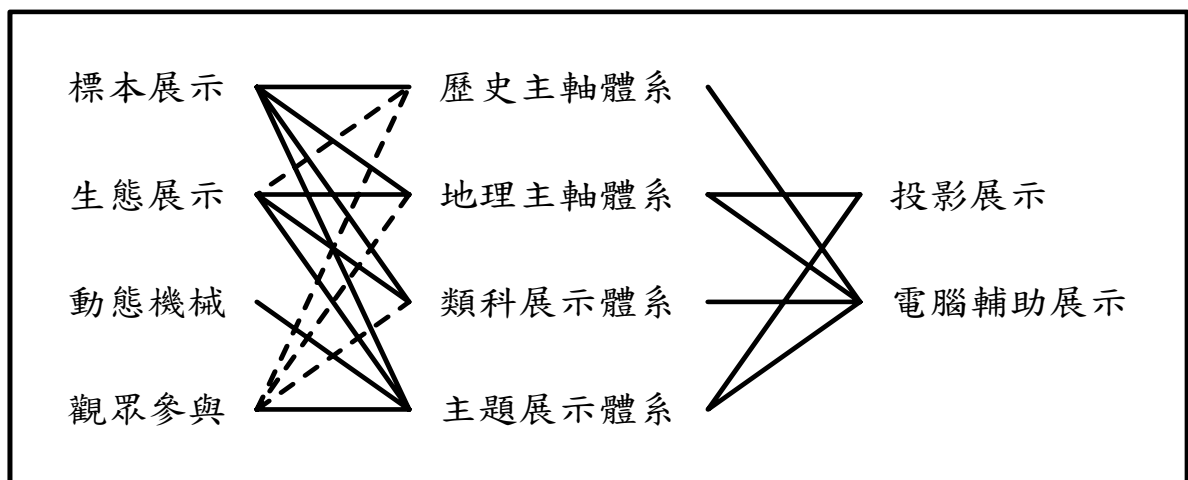


圖 2-2-1：展示的幾種可能之體系

資料來源：漢寶德（2000），展示規劃理論與實務，頁 117

二、展示設計的製作與流程

美術館中的展示策劃其實正是不同策展人思想的具體體現，同時，展示的最終效果更是與策展人的學術水準、各方面技能和刻意運作分不開的，而展示介面設計亦可謂為是一種藝術語言體系，它不僅包括其運作方式和操作技巧，還包括人文理念、選題視角、規範過程乃至支援和闡釋它的展題觀念。對於這一問題，許多學術團體、展覽機構或美術館都研擬或開發出自己的策展決策模型，使展示的決策過程變得程式化、規範化和科學化，從而使展覽決策上的失誤也得到較好的控制。從目前情況來看，美術展覽策展決策模型為如下圖示之（如圖 2-2-2，2-2-3）。

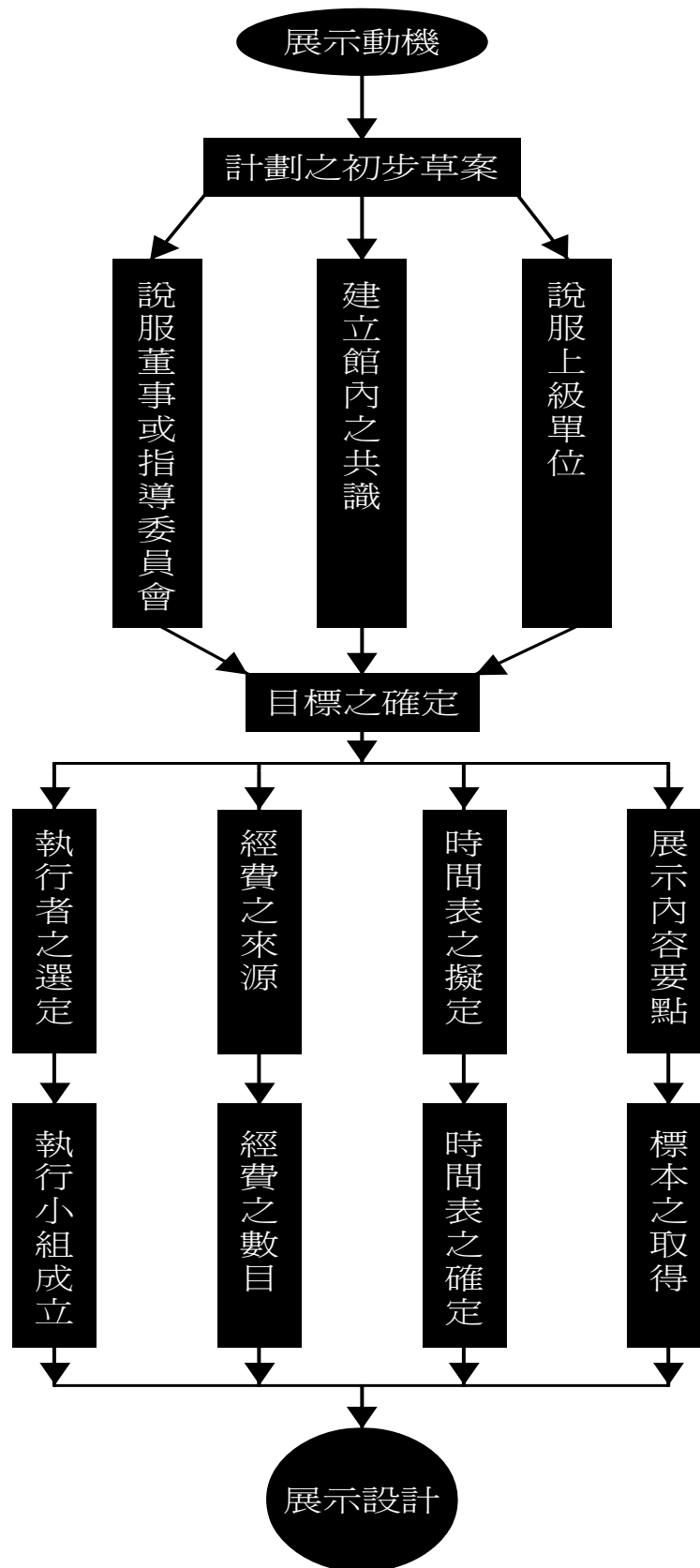


圖 2-2-2：展示的前期作業歷程圖

資料來源：漢寶德（2000），展示規劃理論與實務，頁 79

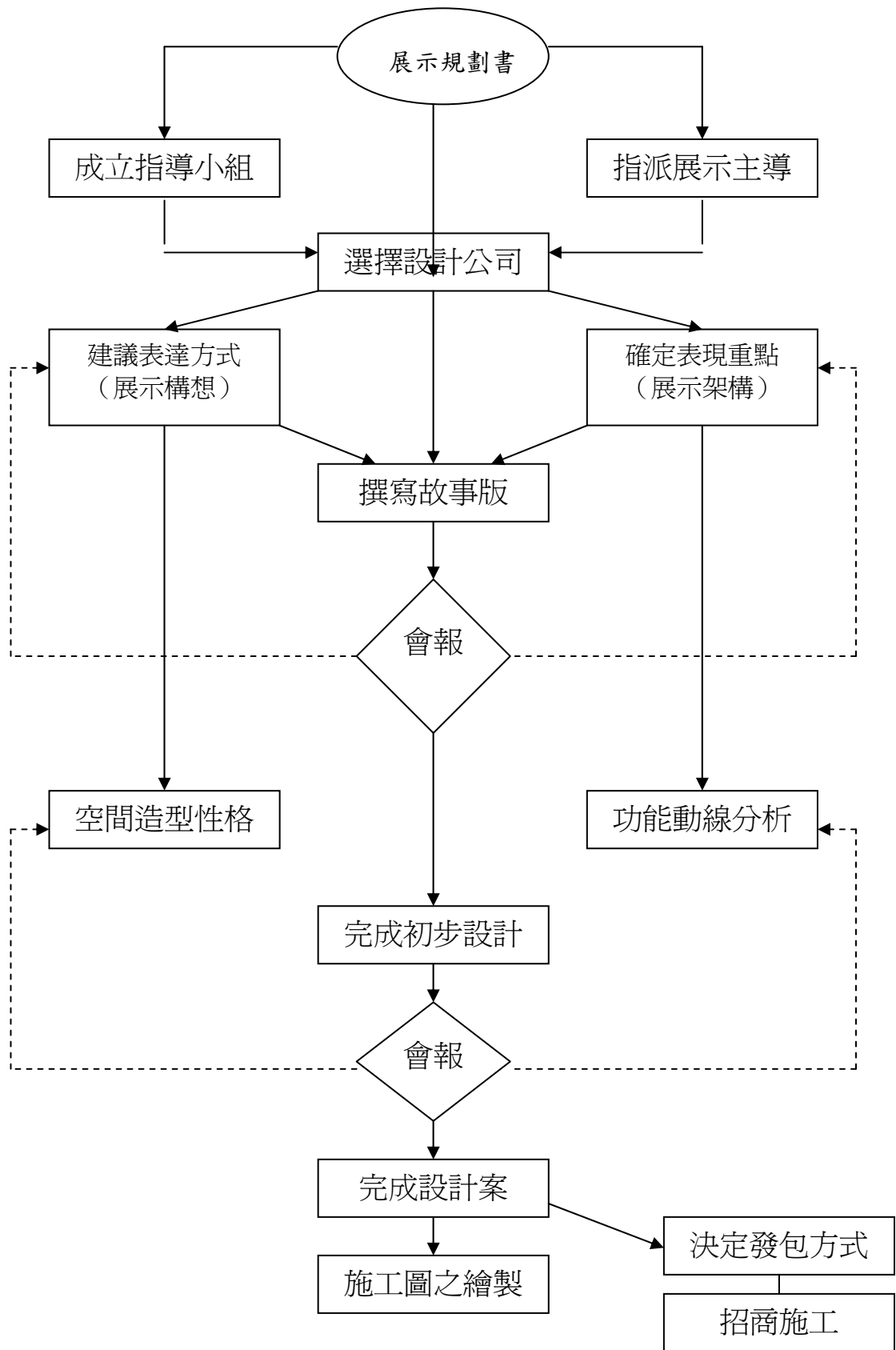


圖 2-2-3：展示設計作業程序圖

資料來源：漢寶德（2000），展示規劃理論與實務，頁 29

三、從寫實主義到主知主義的展示設計思考

1. 理論基礎

美術館中的展示模式從以「物」為主，轉向以「人」為主之後，其立論點即著力在於意義產生過程的改變，前者是依循施教者的規劃來從事學習，而後者是經由人與社會各部分之間的互動過程中所建構出來的；人在根據事情的意義來行動時，須先經過與自我互動的詮釋過程，即是運用了「非正式學習理論」¹²在從事自我的學習；如此一來，觀眾便可從傳統的接收模式，根據其主體的意識與社會文化背景等，轉向成為主動發現與建構的學習者，運用觀看理論的立論基礎，從事對於作品意義的詮釋與展現，使得觀眾與美術館的展示品，進一步達成彼此互動交流的學習狀態。

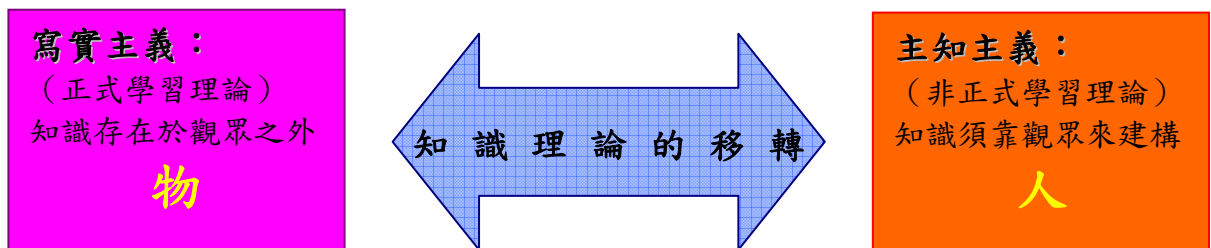


圖 2-2-4：正式學習理論與非正式學習理論圖示

(製圖：曹筱玥，資料來源：王秀雄，2003，美術館教育專題研究上課筆記)

對照其上理論而生的展示結構，前者如下圖 2-2-5 之線形結構，便是強調以展示內容的連續感，作為展示的中心思考；即便而後因應作品數量亦或是因應隔間所作的變化，仍不脫離線性的知識組織思考模式（參閱下頁圖 2-2-7），亦即寫實主義的知識學習理論思考模式。

¹² 王秀雄(1993)將非正式學習的教育方案分類為十類：展示、導介廳、標籤、記號、出版物、作業單、耳機導覽、視聽教育媒體、電腦教育媒體、互動展示。詳見本章第五節。

線形組織

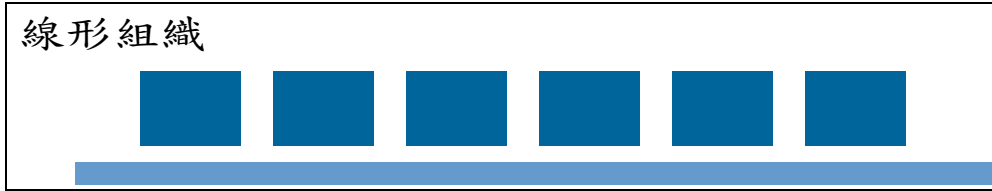


圖 2-2-5：線形組織

資料來源：漢寶德（2000），展示規劃理論與實務，p79

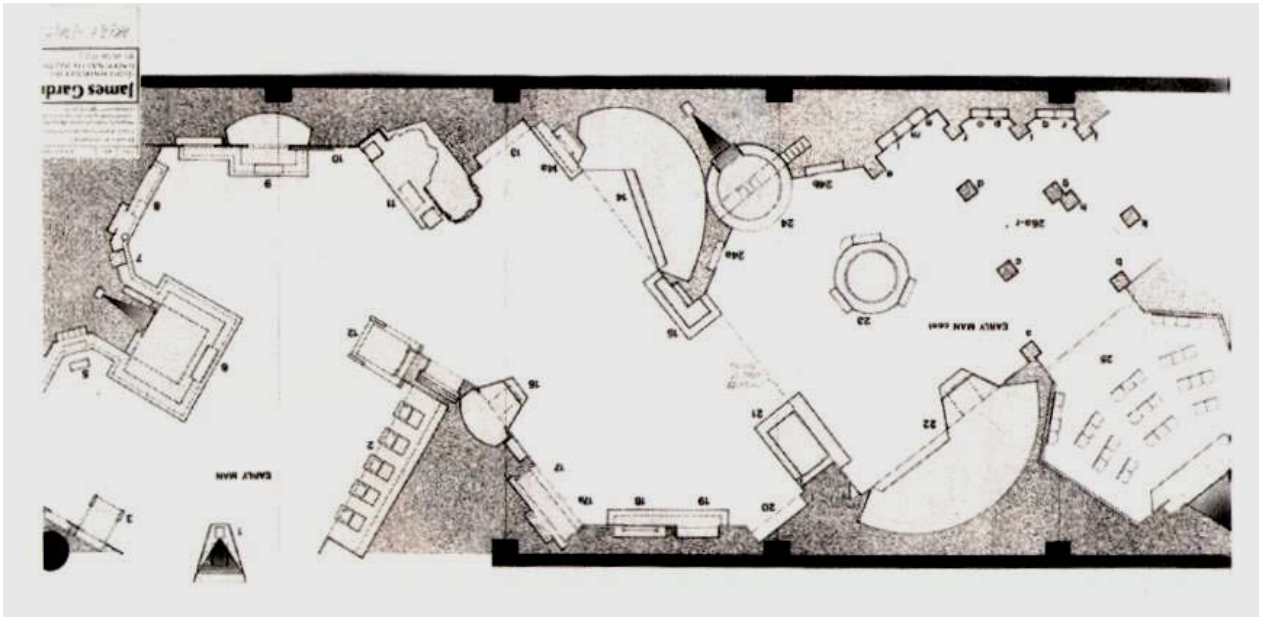


圖 2-2-6：線形組織的實例

資料來源：台中科學博物館生命科學廳平面圖，網址 www.nmns.edu.tw

線形組織的典型變化

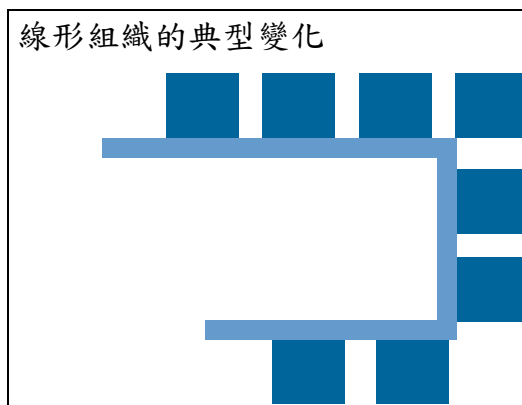


圖 2-2-7：線形組織的典型變化

資料來源：漢寶德（2000），展示規劃理論與實務，p79

以線性作為變化基點的典型範例，當推紐約「古更漢美術館」，它呈一螺旋狀建築步道，環繞五層，觀者必須搭乘電梯到樓頂，再從步道走下參觀，依循動線作不斷前進，不會遺漏美術館任何一處的展示規劃。



圖 2-2-8：線形結構的典型變化實例

資料來源：紐約古更漢美術館，網址 www.guggenheim.org

2. 展示設計中所運用之學習理論

據上節所述，展示的設計已逐漸從寫實主義轉向主知主義作思考，然而，應該發展出如何的形式，才能服膺後者所言之主知主義，即為知識須靠觀眾來建構，然而，何者為主知主義理論的展示模式呢？便成為本研究所欲著墨之處。首先，筆者在文獻上發現學者 Hein（1998）曾據此理論，對於博物館中的學習理論做出進一步深入的探索，並依據知識論和學習論兩組架構，發展並提出四種教育理論模式，認為博物館人員可按照教育模式中的各項原則來發展教育活動，同時也可作為瞭解觀眾是否符合博物館所設定的教育定位（參閱下頁圖 2-2-9）。

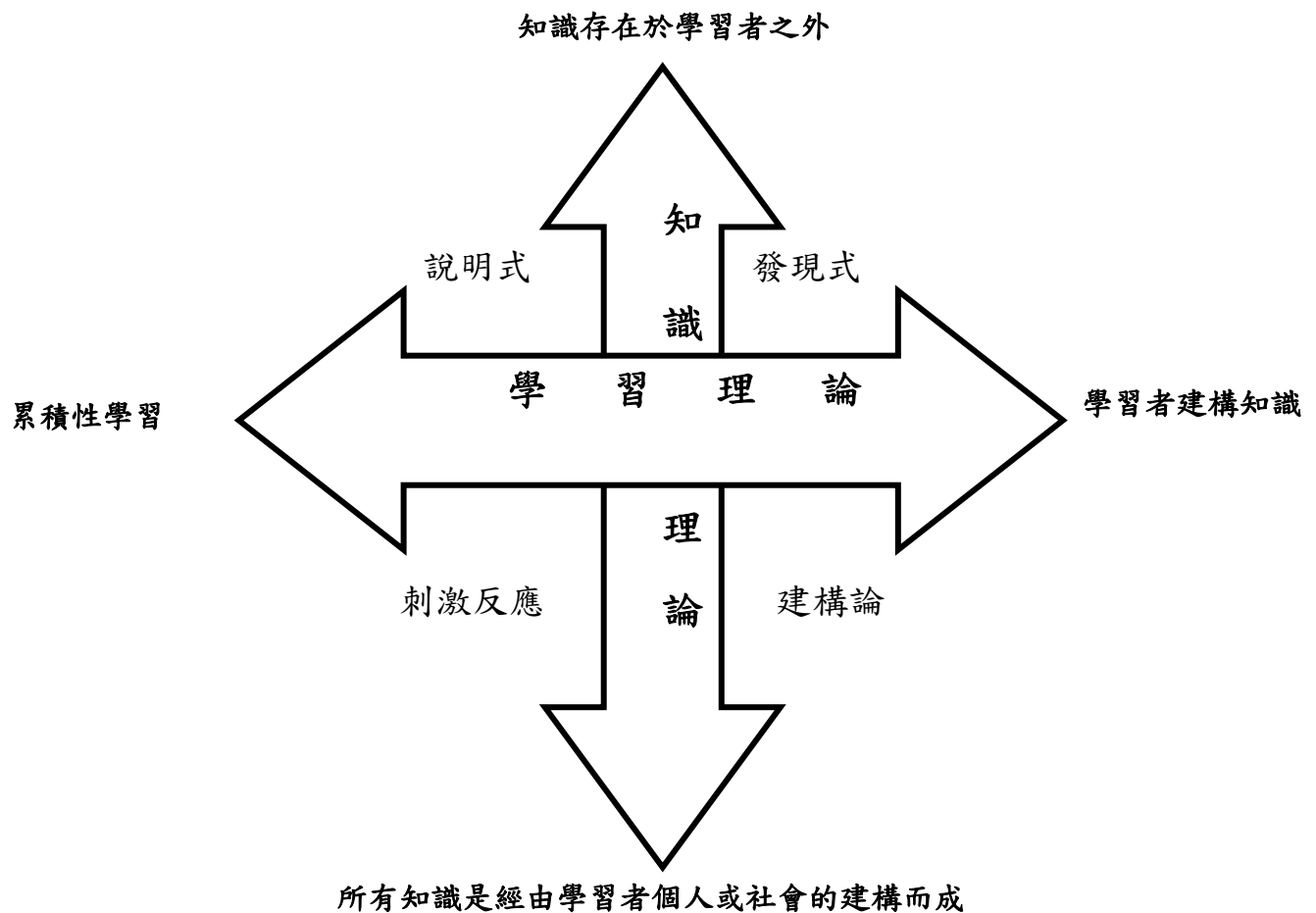


圖 2-2-9：教育理論模式圖示

(資料來源：Hein, 1998, 25)

在圖 2-2-9 中，可看出水平軸的學習理論與垂直軸的知識論為中心相交，將平面化分成四個象限區域，每一象限代表一種教育理論型態，其間的差異，主要是因所依據的知識論與學習理論不同，因而產生不同的典範組合。首先在水平連續軸上，代表著學習理論的兩個極端，左端的學習觀點認為學習是採漸進增加的灌輸式學習，右端的學習觀點認為學習是由學習者主動建構知識而來，因而呈現出不同學習觀點；垂直連續軸代表知識論的兩極端對知識有不同看法，軸的上端認為知識獨立存在於學習者之外，軸的下端則認為知識是由學習者個人或由社會所建構出來，而每一種教育類型，則有不同教育理論與教學方式。以下的行文中，則將依據讀同的學習類型理論，爬梳與彙整文獻中所提及與對應而生的展示策略，提供實務上可行之參考。

四、主知主義展示思考下的的展示設計實例

1.以教育理念修正後的展示設計(Hank Grasso & Howard Morrison,1992):

1992 年六月二十四日，參觀美國「國立史密斯州立美國歷史博物館 (Smithsonian Institution's National Museum of American History)」〈美國遇合者 (American Encounters)〉的民眾，於此間經歷了一次獨特、合作性質的展覽參觀歷程，因為該場次展示之策展小組於展場中，嘗試設計將五百年前的印地安、西班牙人、英國移民生活加以呈現，並與觀者產生令人印象深刻的互動。

回溯開展前的三年前(1989 年)，博物館召集了四位策展人、撰述員、教育學者、設計師、研究新墨西哥文化之專家，以及計劃的管理者，而其中一位策展人亦兼任此次展覽的計劃指導；如是的小組可視為一個無具體名稱的集合單位，是為特殊目的而聚集、調動而成的組合，然而此展可稱之為一個以合作為主的生命共同體，作為日後策展的成功範例參考。

現今，有許多展覽設計皆受惠於此種合作策展模式小組，當策展小組涉入至各層面的考量之中時，其中每一個人的觀點、資歷、專業之不同，以及對於議程與時間的安排，皆會交織成一次有意義的互動行為，有許多潛在的因素也將因此而被激發出來，超越小組成員、施測觀眾以及顧問專家所預想的情況，甚至改變了以往的展示設計模式。而此挑戰也建立起互異的個體，在團體合作的某種默契與規律性的存在性，本文即依序整理出此團隊策劃展示的流程，及透過此個案所歸結出如何共同解決問題的能力與策略。以下頁表 2-2-1 表述，並行文分述之。

表 2-2-1: 美國遇合者(American Encounters)以教育作為主軸的展示設計流程

階段	實踐步驟	作用與優點	注意事項
1	展示訊息的重點	釐清團隊中每個人對於此次展示概念的想法	運用「說」作為溝通的技巧
2	寫出展示的核心概念	藉由文字來找出相互關聯之處，做出連結	運用「寫」來具體表述概念
3	檢視與預想觀眾觀展經驗的歷程順序	較文字更具體的畫出核心	「畫」出圖表形塑展出概念
4	發展一個初步式的地板式計劃 (FLOOR PLAN)	檢視概念與實務上的落差。落實展示空間設計	將概念將涉及到空間擘畫的規模、尺寸與佈置方式等
5	選件	注重敘事性以達到展示的教育目的	可以用展出物件的照片作為輔助來進行圖像的選取
6	故事板的撰寫		除文字部分亦可添加圖像的複製
7	展場空間設計		配合展品與目的做細節上的調節
8	形式、色彩與材質的選取		同上
9	發展一個圖表的圖像字彙	輔助及加深印象	
10	建立人性因素或人機工程的參項	從觀眾研究個案中統整出的觀眾觀察與檢視，提出了改變現況的策略。	
11	作品標示牌	可以符合單一物件的需求	不只是文字撰述員的工作，必須全員參與
12	考量個案的解決方式	可幫助展示設計臻於完美，達成展示的溝通功能	

製表：曹筱珮，資料來源：Hooper-Greenhill, Eilean (1994), *The Educational Role of the Museum*: Outline of a technology for effective science exhibits, p118-123.

(1)階段一：意識詮釋的目的何在

本段中以兩個問句作為提示：

A.究竟展示本身要提供何種訊息給觀者？

B.何者才是訊息中最為重要，且一定要讓觀者理解的部分呢？

第一步是要去「說」，即是讓策展團隊回答以上兩個問題，每一個團體的成員皆必須去參與，表達他認為此次展覽的目的何在，意見的自由交流在此是十分重要的，透過「說」，才能達成合作的共識，此階段提供了給想要深入了解的觀眾，如何使用觀眾研究與泛論的基礎，如同提供給焦點團體的基礎一般。

(2)階段二：概念與經驗歷程的引導

本段中亦以兩個問句作為提示：

A.此次展覽中意欲陳述何種概念？

B.它提供給觀者何種展示的經驗？

第二步是具體的去「寫」出他們的意見，大家在參閱過別人的意見後，在找出其中相互關聯的部分，一同討論出此次展出的核心概念，以及所要提供給觀者的經驗形式。

(3)階段三：檢視與預想觀眾觀展經驗的歷程順序

第三步是「畫」出圖表，以此來關聯至此次展示的諸項概念與經驗，綱要式的以圖形來形塑出展覽的主要思考。

(4)階段四：發展一個初步式的地板式計劃（Floor plan）

本段中揭示了空間在展示計劃的重要性，概念將涉及到空間擊畫的規模、尺寸與佈置方式，如：考量展示空間中觀眾進入的方式，以及在本次展示中，究竟有多少展品要被呈現出來？而在展示空間中，觀眾參觀的行進動線共有多少種？策展小組應試著在平面圖上，嘗試描繪、推想各種可能性。

此作法的優點是，如是的預想步驟將提供展覽設計一個更為明確的概念，因為概念通常會太廣泛，尤其是在面對錄影帶與其他媒體的設計時，許多空間更需要作調整與改變，方能達到一種協同而成的觀展經驗。而那些不同意者的意見，將衝擊著主流者必須去區隔出，亦或是更明確化自己的想法。

小組成員通常不同意以一個看板，亦或是特殊的隔間方式來陳述概念，這些爭議便需要去進行協調與解決。這個部分也可說是策展小組工作執行最為困難的部分，因為小組成員必須去檢視實際狀況與預想圖示的落差，以及觀眾實際參觀的狀況。

(5)階段五：選取物件與展品圖像

本段中以一個問句作為提示：

什麼樣的展品，才能將前一階段所欲呈現的概念與以具體展現？

小組在選件時，可以使用物件的照片作為輔助，從二或三個面向來進行圖像的選取，以此作為詮釋的基礎單位，藉以強調展覽的敘事性，如：籌辦陶器展時便可，加上使用說明與照片，便可蘊含美國原始印地安的隱喻於其中。

(6)階段六：將展覽內容予以視覺化

本段中以一個問句作為提示：

如何才能使物件、圖像與故事，在展示中一同被陳述出來？

小組可以藉由一系列故事板的設計與製作，來為展示的概念加分，將其成為非正式教育的重要教學策略；故事板上亦可添加此次展出中的圖像複製、圖表與插圖，這些圖形思考更有助於教學目標的達成。

故事板的運用可使展示內容予以視覺化，也幫助觀眾進一步將其所見內容予以組織；另一方面，故事板也將反映出小組成員中，包括博物館管理者、同仁、顧問和觀眾對於展覽各項觀點的涉入。如：本展中所設計的故事版，原先是使用在報告與會議之中，而後則也被置放於展場之中當作說明，並且允許觀眾在上面表達自己的意見；如此一來，許多觀眾的回應皆有助於展覽日後的推動。

(7)階段七：將展覽空間予以視覺化

有了概念與選件，進一步的實踐是去「營造」出展覽的三度空間模型，便於讓策展小組檢視展覽中的各個元素，檢視觀眾在展示空間中行進的可能路徑等方式；此模型可謂是策展的重要工具，如：以圓形的方式來營造 Pueblo 印地安的展示空間，模擬其村莊的建築體例，便有助於了解印地安的文化。

此項優點在於，經過策展小組反覆的討論與諮詢，此模型亦將成為討論與建構細節時的參考，幫助建築設計師施工時的憑藉，尤其是面對資訊、錄像與多媒體等較為複雜的展示空間上。

(8)階段八：形式、色彩與材質的選取

策展小組考量與展覽有關的每一部份，包括環境與文化的各項因素，以決定型製及媒材，另一方面，小組也會從每一個社群中，整理出實際背景的元素，統整出較具吸引力的元素，去除掉刻板陳腐的部分；在此，模型的使用就變得十分的重要，它成為各項方案施測時的基礎，以此來調節展覽的特性與細節。如：在印地安的展示空間中，佈置一個木雕操作的空間，以及建築物件的置放、防備狼群的籬笆、與各種生活中所需用到的記號，可以輔助觀眾的理解。

(9)階段九：發展一個圖表的圖像字彙

運用圖形思考的方式，完成目標與概念的傳輸，因為抽象性的觀念指涉，對於策展小組亦或是觀眾來說都太難去想像，因此設計師便必須去準備各種考量的模式，以求取元素的具像融入與呈現，以此來形塑文化中的各面向。

在此，策展小組的工作便是去尋覓出如是的象徵符號，以幫助觀眾了解展示的概念，如：欲展示二十世紀的新墨西哥的文化，便可將胡椒與編織等元素，也置放於展示的內容中，而圖表的設計者可參酌如是的特色來從事設計。

(10)階段十：建立人性因素或人機工程的參項（Ergonomic parameters）

傳統展示模式多是採用氣泡膠與照片來製作，因此在製作之初便需考

量到實際的尺寸、角度、垂直高度、各接點的距離等因素，並運用多種方式來考量模式的各面向。以往所必須遵循的各項標準，現今多移轉至公領域的設計之上，運用模型（Mock-up）置放於入口處的嵌版上，結合上觀眾研究的成果，與兩組展示的實例，一則是引述如前所述的印地安的展示空間，一則是有關於西班牙的展示，兩者皆從觀眾研究個案中統整出的觀眾觀察與檢視，提出了改變現況的策略。

(11)階段十一：尋覓展示的聲音

策展人將標示撰寫的準備共分為四級，依序如下：主要的標示牌、針對地區性、不同團體以及物件等，此外，又為了整合不同策展人的意見，小組中的文字撰寫員，重新為每一個標示牌作一思考，也嘗試為整個展出作一次全面性的準備。小組成員每一個都要參與轉述草稿的審閱工作，而且是逐字、逐行十分仔細的檢視，考量過每一個細節直到定稿完成，並且檢視文字是否能確切傳達策展之初的原始概念。

(12)階段十二：考量個案的解決方式

在最廣泛的問題考量之後，策展小組又將作出一連串的決議，去思考一些特殊的需求與展示細節，完成整體展示計劃的最後階段步驟，如：仿製模型、贊助標示、臺座、展示版的擺放、參觀動線等，並再與建築設計的平面圖作一比對。策展小組在此步驟中，可謂是達到充分的合作，原因何在呢？因為他們成功的分享與分擔經驗、專業與責任，營造出一個沒有競爭心態、只有合作完成的工作氛圍；而以上所述的這些步驟，更是成功的幫助他們完成和諧的溝通系統與分工組織，藉由工作中的對話與討論，更是弭平了成員之間的不理解，以及達到不同專業的交流與統整，在有限的資源中激發出無限的創意，累積出的成果是在每一階段的實踐中，漸次的改變策展的決定，臻於更完美的境界。

2. 啓示與意義

將〈美國遇合者(American Encounters)〉以教育作為主軸的展示設計流程與傳統策展模式之比較時，可以發現傳統的展示團隊中，教育人員是在整體策展理念完成後，才作後續的推廣教育策略設計，相較於研究或是展

場規劃設計師而言，教育被認為是美術館展示中屬於末端的工作，如圖 2-2-11 所示；而此展中，於合作之初即邀請教育人員涉入，從概念發想到文字撰寫與推廣活動實際的執行，一連貫的參與使得展示讓觀眾獲得更多的參與，更加貼近「以觀眾為主體」的展示設計理念。

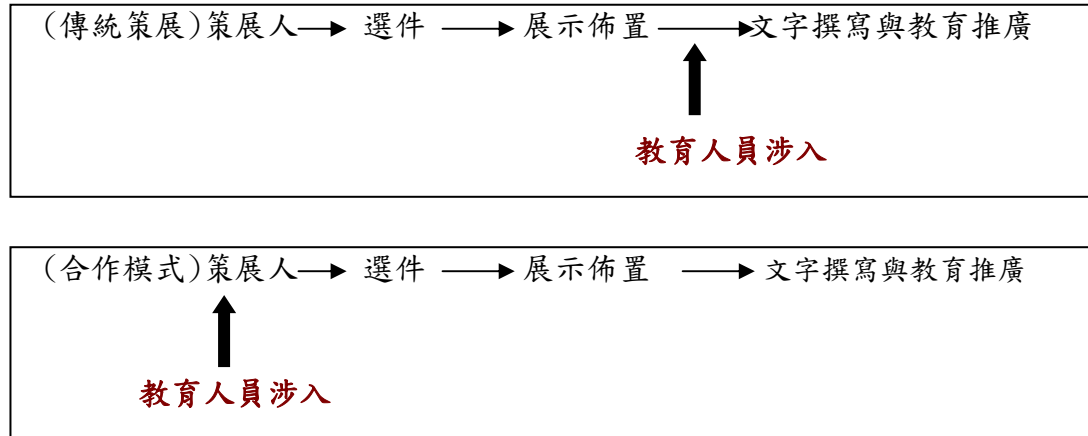


圖 2-2-11: 策展模式的比較

(製圖：曹筱玥，資料來源：Hank Grasso & Howard Morrison(1992): Collaboration: toward a more holistic design process.)

第三節 展示符號與其結構特性的相關研究

符號 (sign) 是什麼？人們周圍身邊的文字、聲音、照片等等任何事物，它僅為一個「東西」，為何能變為人與人之間溝通的訊息？符號，指的是一個帶有人為意義的物件，這時稱該物件是代表某意義的符號，而這個物件即成為某意義的標誌，黑色是代表嚴肅、正式、神秘的符號；勞斯萊斯代表身份地位的符號，符號可以說是人類將人為性意義與事物客體連接的一個代稱。符號可以是各種人為製品或行為，其目的是傳播意義。從這個觀點來說，「展示體」這個實體構成，代表的即是博物館賦予其意義的符號，所以，『人體奧妙模型展』展示所展出的其實就不是人體塑化模型這個物件，而是主辦單位賦予這些人體模型的意義¹³，展場中的燈光、人體模型的

¹³2004 年在台灣，科學教育館展出的『人體奧妙巡迴展』，展場中，人體模型擺著「撐竿跳」、「打籃球」… 的姿勢，個個打開胸腔或腹腔，旁邊的說明標示著這個器官是什麼，那個組織是什麼，展覽的主旨寫著：「讓觀眾一步一步地體驗解剖學，…如同一部三度空

姿勢、說明牌…皆是主辦者其意義代稱的符號。而展示設計從事的是將此「意義訊息」和「物件」結合起來的製碼載負行動，進而形成一個帶有人為意義的展示符號，且展示製碼的任務即是選擇和設置一個可將符號所指稱（或代稱）的意義或訊息如其所是傳遞出來，且達成溝通的媒體物件。在進入本研究核心探討展示製碼操作之前，本節先針對符號的結構和操作特性做基礎性的探討及瞭解。

一、 展示符號元素與符號能指的優越性

符號（sign）的組成是一個「概念」和一個「聲音形象」之兩個關係項的連結，即「所指」（signified）與「能指」（signifier）之間的連結，能指是符號物理形式的聲音或形象，可經由感官感知，所指則是符號所指涉的心理概念，能指、所指之間的聯繫是不可分割或單獨存在的，但其連接卻是任意性的，是約定俗成的一種意指（signification）關係，例如「狗」這個文字符號代表真實世界裡「狗」這個動物和其相關的概念，但其間的等號不是必然的，而是使用這個文字系統的人共同彼此同意的結果，這說明了符號的任意性格，猶如我們可以把狗的照片或狗叫的聲音這些其它形式的符號，來代替文字系統裡「狗」的符號，只要溝通訊息的雙方了解且同意，即可成立，符號的任意性使得一個所指可以有幾個能指，一個能指也可以有幾個所指，所以符號的運用可視所需，選擇適切的能指與所指。

由於符號與現實客體，即能指與所指之間連結的任意性，間接的說明了人在行為當中所使用的符號與真實世界之間不是客觀必然的恆等關係，而是帶有人類意識的主觀成份。人為意識決定符號與現實、能指與所指的連結。主體使用符號來理解意義、傳遞意義，但其所掌握到的只是符號能

間的教科書。」但有觀眾寫道：「這明明是作者的個人表演，但慾望似乎必須經過科學的外加以正當化，在科學理性的真實之中，我們無時無刻不被提醒作者那英勇睿智的身影，使得自喻開明的中產消費者不得不附庸風雅。」、「…身體不再屬於個人，包含到巨大客觀的解剖學論述中。沒有一個展覽品展現的不是「真實」，一個經過篩選，經過詮釋的真實。個真實之中我們卻無時無刻不被提醒作者那英勇睿智的身影。這人正以導師的姿勢在教你什麼是人體呢。」從觀眾對展示的反應中可看出，觀眾意識到的並不是說明牌上的意義，而是這些展場中策展者安排的一切所透露給他的訊息，在此人體模型僅是主辦單位傳遞意義的符號。另外關於此展道德層面的展示議題，本文在第二章有關於展示權力和詮釋部份提到相關的論述，此節就不針對此再討論。（參閱 網址 <http://reset.dynalias.org/blog/archives/00180.html>，〈缺席的感動－「人體奧妙巡迴展」〉一文。）

指的部份，所指的部份是看不見的意識，只能藉由能指來掌握。Lacan 認為能指對所指具有一種積極的、統治的力量（王國芳等，1997），它限制了所指表述的自由，在符號表達上這就是能指的優越性（primacy），例如上述代表「狗」的符號有不種不同的能指形式，首先，「能指優越性」指的是主體必須透過能指才能掌握到「狗」這個實體的意義，不管是透過真實的狗、狗的叫聲、狗的照片等等；再者，不同形式的能指符號，其指涉能力和指涉客體的意義層面也不盡相同，狗的叫聲和狗的照片這兩個不同形式的符號，分別指涉出於牠的聲音和形體不同面向的意義層面，這是符號能指優越性在符號作用上的表現。當展示製碼在製造和選擇符號來說明展示概念時，也可依據展示內容的特性，運用不同能指形式但足以闡釋展示內容概念的符號物件來指涉展示訊息，例如之前所舉「寒冷」這個所指意義，即可選擇藍色的投射燈光或降低溫度等不同的能指形式與所指結合，構成一個帶有寒冷意義的符號物件。

二、 符號形式與意義

美國哲學家與符號學之父皮爾斯（Charles Sanders Peirce, 1839-1914），將符號與客體或其指涉物之間的關係分為三種形式：肖象（icon）、指標（index）、記號（symbol），其中，符號能指以形似或聲似其所指涉的客體事物是肖象符號，例如照片；若符號能指與指涉客體間有實質上的關聯是指標類符號，例如煙代表火；最後記號類符號，其能指與所指涉客體之間沒有任何形似或任何的關係，它們之間是以一種慣例、約定或規則所定義下來符號，例如文字。一個符碼文本可能同時出現這三種形式，但若要決定一個符號類型的時候，主要是看那種形式的符號起決定性作用

關於符號意義的探討，Saussure 的符號理論認為意義是基於二元對立的關係，事物本身並不具有意義，關係的存在概念才有意義，例如「富」的概念是相對於「窮」的概念，或「高」是相對於「低」才能對比出彼此的意義，「概念純粹無區別，不是受其正面內容界定，而是受體系的其它措詞的負面關係所界定的」（Saussure, 1966）。所以，意義的產生是符號與符號之間因比對關係產生的區隔所界定出來的，例如「男人」的概念是非女人、非男孩、非動物…所定義出來的，意義源於關係，符號與符號之間的

關係，這種源自關係差異所形成的結構性意義，Saussure 視之為價值（value）。這也就是說，展示中出現的物件意義，是在場物件彼此相互關係所界定出來的。

出自相近文化基礎裡的符號系統組織成特定的符號（code），符碼是一個文化成員所共享的意義系統（system），藉由重覆使用（use）形成傳統慣例（convention）而達成一致的共識。一個符號訊息能夠被人所理解，是因為雙方瞭解彼此共同擁有的符號系統，共同的符碼基模（schema）越多，溝通就越容易發生。符碼無處不在，它顯現在人格、社會角色、意識形態或各種社會儀式…中，例如牛仔褲代表隨性、休閒的象徵（指標性符碼），經由人的不斷使用和媒體廣告的告知，成為一個文化經驗所共同形塑的共識；但不同文化經驗之間若出現相同的符號，則其中的認知差異源自於符號能指與所指的任意性，也就是觀眾所認知到符號所指意義與製碼者並不一致，符號認知不同原因來自於對意義的解讀不同。若從所指部份來分析符號意義的問題時，可以發現，一個實存物除了本身屬性的意義外（實體初性，例如玫瑰花的屬性定義為植物、非樹、草…等），在作為符號而使用時，也涉及到符號使用者的心理因素、社會文化情境狀態下，符號使用情形的屬性值部份（主體對實體產生的主觀次性意義，例如玫瑰花在文化脈絡下的意義是愛情…等），這時符號所指的意義，就必須把握為一個多重意義的結構來理解，屬性的部份是符號顯現於表層明顯的外延意義（denotation），它受結構、形象、再現所掌控，是較明顯的符號意義；而屬性質的部份則是符號與使用者個人主觀情感、知覺、文化價值觀、迷思（Barthes 用語）等的互動，隱藏於符號深層具有象徵性的內涵意義（connotation）。所以，一個被使用的符號，除了符號本身的價值意義外，所傳遞出來的訊息意義亦含跨個人和社會體系的價值觀。博物館展示若要建立具有共識的符碼系統，在從事製碼動作時，必須由符號的外延意義深入到內涵意義，尤其符碼系統內權力社群對符號內涵意義的認知，才易於建立相近可溝通的符碼系統。

三、 符號結構模式與操作程序

符號是人類思考、表述、溝通等整體生命活動的基礎，Peirce 曾說「倘

若我們不能說這宇宙全然由符號所構成，我們至少可以說這宇宙是滲透在記號裡。」(Peirce,1982,148)，在符號學的觀念裡，所有的事物皆是語意化結果的符號系統，符號系統是經使用慣例所確立下來的指意系統，例如在服裝在符號語意化過程裡，特定的服裝表現（諸如婚喪喜慶各場合所穿著的服裝搭配）是一種可在文化脈絡中流通的服裝系統，它是社會價值符碼系統的一部份，各個意識形態群體皆存在一個可流通的符碼系統。

(一) 兩軸結構

符碼指意系統的形成和運作是與言語活動息息相關的，而符號體系當中，又以語言符號是最重要的，因為語言是表達觀念的符號體系，符號結構的規律也適用於語言符號的規律。相對地，人對外在事物的認知與反應，只要涉及到表述

Saussure 將符碼系統操作的言語活動區分為語言結構 (language) 和言語 (speech) 兩個主要系統 (王國芳, 1997, 62)。語言結構是整個言語活動潛在的共時結構法則；言語系統則是使用該結構以進行溝通和表述活動的歷史結構，言語活動在這兩組系統中必須經由兩個步驟進行表述活體，一是系譜軸 (paradigmatic) 系列的「選擇」(selection) 操作，它是符號意義的選擇，意義來自於相對的符號之間的比對關係；另一是毗鄰軸 (syntagmatic) 系列的「組合」(combination) 操作，它是符號群的組合，以空間來支撐。所以符號系統的表意行為，必須要完成這兩個同時進行的系列，建立符號訊息的組織與表達，Saussure 同時將這兩種的言語行動分別以縱軸線與橫軸線來表示其結構上操作的概念。

符號指意系統的運作機制透過系譜軸的「選擇」和毗鄰軸的「組合」動作完成意義的表述。系譜軸所類聚的是各種同質性單元的符號聚合體，符號群依彼此間的相似性而聚集，諸如文字符號系統（中文字或英文單字母）或服飾符號系統（各式上衣、褲子、帽子）。縱向系譜軸是操作選擇動作的置換軸 (commutation)，符號經過人為選擇，被選定和未選定的符號彼此間形成一種相互替代、在場 (in-presence) 與不在場 (absence) 的範例關係 (paradigmatic relationship)，而這部份的選擇是受主觀意識或潛意識、迷思或文化價值觀所決定。

橫向結構的毗鄰軸是作組合動作的連繫軸 (permutation)，符號之間經結合連繫，成為「聽得懂」或「看得懂」的符號句段。組合作用也需透過社會化語法的組合規則，才能決定一個合乎符碼邏輯的符號內容，例如各不同民族表達文字。

符號的意義，必須是該社會文化所認可的語法規則，才能表達出可傳遞的語言或文字的符號意義，又例如一般社會性的服裝語法表現，也必經由該文化約定俗成的特定服飾組合規則，得出服飾所代表的符碼意義。

綜言之，系譜軸的「選擇」操作是展示再脈絡化的「區別」過程，是決定和製造展示意義的操作（包含潛意識、意識形態等等「看不見」的展示），屬於語意的層面；毗鄰軸的「組合」操作是展示「重組結構」與「再現」的過程，是對選定的符號進行組合和再現，被選定的符號彼此之間經由組合形成一種鏈結關係 (syntagmatic relationship)，最後這些鏈結關係透過語法和表述，將展示符號系統組成一個完整的再現事物，屬於語法的層面。

（二）兩軸操作手法

上述提到符號意義的表達，最後須經表述活動將符號意義再現出來。Jakobson 根據 Saussure 對言語活動系譜軸和毗鄰軸的劃分，以及對失語症患者的研究發現，這兩軸開展的功能分別可對應到兩種心理活動的形式，也就是語言符號在系譜軸和毗鄰軸中的「選擇」和「組合」的操作，分別與隱喻 (metaphor) 和換喻 (metonymy) 過程緊密相關¹⁴，他同時更宣稱隱喻和換喻是言語活動的兩個支柱，出現於日常的語言或符號的表達裡，Jakobson 提到：

話語的發展是在兩個不同的語意學途徑上進行的，從一個主體

¹⁴系譜軸語意選擇能力錯亂的失語症患者，喪失了聯想、命名和下定義的能力，亦即處理隱喻素材時顯得無能為力；相反的毗鄰軸語法組合功能捏失的失語症患者，情況恰相反，他們喪失了把語詞組織成更高級單位語法的能力。（王國芳，1997，69-70）。

過渡到另一個主體，或者是透過相似關係，或是透過鄰近關係。…第一種情況下我們把它稱之為隱喻過程，對第二種情況我們稱之為換喻過程，…在隱喻中，在換喻中…找到了它們最恰當最濃縮的表達。

Jakobson, 1964,132

這也就是說在展示符號意義的表述活動裡，存在著隱喻和換喻這兩個基本的表達方式，下面就系譜軸和毗鄰軸的結構，加以說明隱喻和換喻的語意作用和表達效果：

系譜軸是依相性符號而形成的置換軸，同一系譜軸中的聚合體構成置換關係，上、下皆可相互替換，例如系譜軸二「看見」、「捲起」、「築」，可置換成「捲起」、「築」、「看見」，替換後毗鄰軸的句子成爲我「捲起」天空，或他「築」袖子，此符號的替換形成語意上的隱喻效果。

毗鄰軸是依鄰近性連繫軸，同一軸中毗鄰軸的組合段構成連繫關係，左、右可相互替換，替換後句子成爲「捲起，袖子，他」，鄰近符號的替換可形成語意上的換喻效果，但句子意義仍維持不變。

隱喻是建立在相似性與並列關係的系譜軸之上，使用不同的符號詞彙表達相似的概念，可擴展意義聯想而形成相似系統的意義網絡；換喻則是意義透過名稱轉換而形成的，但換喻的過程仍然指涉著同一個概念或形象，只是以不同的符號名稱來代替。在展示符碼意義的表上，換喻是基本的表達方式，但隱喻效果使展示的意義不限於有形體直接所表述的意義，而多了許多想像空間，此隱喻的想像空間正是辯證對話的展示詮釋可介入應用之處。下節探討分析展示製碼操作方法時，會詳加說明隱喻和換喻的相關特性及運用。

第四節 展示符號製碼活動

美術館物件在作爲媒介物之前，充其量是物理性存在的客體，但當成爲特定意圖的載體時，即成爲代表展示訊息的符號，而美術館展示所操作

的符號物件就其存在的本質而言，是被去脈絡化的實存物，且經由重新脈絡化成爲一個再現的展示文本，也就是與觀眾接觸的展示介面，展示介面的成形必須經過具體的設計行爲和方法將展示文本的抽象意涵和脈絡呈現出來。經由上節分析符號的相關特性之後，進一步本節試從符號學的觀點來分析展示製碼活動的操作。展示在製造符碼的過程當中涉及製碼操作要素、程序、方法等因素，影響展示文本製碼的發展。接下來分別依據這些面向，逐步在文獻探討中，結合上實際展示個案的說明，推論且歸納整理出展示製碼操作的概念模式。

一、展示製碼操作要素

第一節看到，物件與訊息是美術館展示製碼的主要操作要素，若從符號的角度來看美術館展示製碼的要素，可以發現，在美術館展示符號的構成當中，展示意念所傳達的訊息或資訊，是展示符號的「所指」(signified)；另一具體可見的物件形式，包括展示的軟體和硬體等主要或次要博物館物質，就是展示符號的「能指」(signifier)。因此，展示符號的能指與所指構成展示製碼的兩大要件，即展示物件和展示意念¹⁵，製碼是展示意念投射到物件對象的符號語意化的過程。

展示意念製碼於物件，使該物件成爲展示文本所使用的符號，這時，符號物件本身的形式特性、和符號的意義結構¹⁶，成爲製碼操作之前必需要了解的基本要素。展示製碼所使用的符號物件，包括有被視爲真跡物件之前的主要物質，和輔助處理展示建構的次要物質，這些作爲傳播之用的實存物，以可感知的符號形式存在。符號的外觀形式是與觀眾目光直接觸及的媒介，而不同形式的符號，指涉展示訊息的程度有所差異，除了可辨識

¹⁵以不同的角度來看，展示意念的內涵會有些微差異的轉變和詮釋，展示意念通常服從一個任務或使命的目的而發展，當展示意念醞釀的前階段，只能稱之爲一個有大致方向的展示意圖，到了展示發展的過程，當展示主題與內容漸趨明朗與確定時，意念就有了較爲具體的目的，且將之轉化爲預備透過符號媒體傳播的展示訊息。

¹⁶在此論述的即是本章第一節所言「物件特性的次性意義」和「訊息內容和性質」，本節就符號學的邏輯觀點探討此兩要素的操作方式。以不同的角度來看，展示意念的內涵會有些微差異的轉變和詮釋，展示意念通常服從一個任務或使命的目的而發展，當展示意念醞釀的前階段，只能稱之爲一個有大致方向的展示意圖，到了展示發展的過程，當展示主題與內容漸趨明朗與確定時，意念就有了較爲具體的目的，且將之轉化爲預備透過符號媒體傳播的展示訊息。

的外觀形式及其明顯的屬性意義以外，符號在人的意識裡強力運作的是隱含在社會價值觀底下的意義，尤其在展示脈絡的結構裡，意義是由物件彼此間關係所相互界定和定義，使用之符號，同時也必須思考其社會價值的意義，和反應在媒體展示結構底下的脈絡意義。展示製碼過程中，當在選擇決定以什麼符號形式來進行傳遞展示符碼訊息時，必須考量到觀眾基模對此符號之外延和內涵意義，是否與製碼的認知一致，肖象符號辨識程度較高，指標符號因現實經驗使人易於聯想的到，但都要看此符號之內涵意義是否為大眾的共同經驗，否則將會使觀眾對展示內容產生誤解或不易理解的情況。綜合來說，展示製碼操作的其實是符號形式和所帶動的符號意義，以致於在製碼前，必須對符號的形式和其文化上意義有所了解，才能進一步且有意識的使用和操作符號。

二、展示製碼操作方法

展示物件的製碼過程經過展示意念的「選擇區別」、「重組」，最後進入「再現」的階段，這三個主要階段的操作方法，根據符號系譜軸和毗鄰軸的結構特質，「選擇區別」階段是製造意念心理性的作用（系譜軸作用）；而「重組」、「再現」這兩個階段則是展示意念透過物件而朝向具體化的表現（毗鄰軸作用）。製碼程序首先是在系譜軸的意義層面先行製碼，再投入毗鄰軸進行展示物件重組與再現的製碼工作，概念上是將想法化為確立的展示主題和訊息，透過展示符號物件形式的設計，產生對展示訊息概念的指涉。

展示從想法到具體化呈現，經過「選擇區別」「重組」「再現」三個製碼階段，其操作方法的目的說明如下：

1.選擇區別：選擇區別操作是在產生展示意念，展示意念依設立展示的使命或目的而來，同時，展示意念也包含了展示訊息傳遞的目標，依據這些展示意念的意圖所發展出來的展示主題和展示內容是貫穿整個展示製碼的主軸。

2.重組：重組操作是「展示結構脈絡的製碼層面」，展示架構是依據系譜軸中所底定展示主題，發展展示脈絡結構，且結構脈絡針對的是對抽象內容進行整理與安排的再脈絡化操作，使展示內容的結構脈絡層次分明，形成一個來源與目的流向清楚的展示架構。

3.再現：再現操作的主要是「呈現手法的製碼層面」，重組階段的展示脈絡結構透過「配置」(arrangement)或呈現(to show)手法，將展示抽象訊息具體呈現出來，手法包括將符號意義表述出來和對符號物件進行語法規則安排；又因再現涉及到具象化，所以此階段也和使用之符號的外觀形式、符號指涉訊息的能力等等因素有關。

最後經再現製碼操作所產生之展示介面，可再回溯檢證展示意念或結構脈絡的再現表達適當與否，這製碼三階段整體形成一個相互檢驗、循環的展示符號製碼系統。綜合以上，將展示製碼程序及製碼層面以圖示表示如下，且下一步將針對製碼操作方法，逐一由「展示意念」、「脈絡結構的製碼層面」、「呈現手法的製碼層面」做各項細節的探討與分析。

(一) 展示製碼之縱向系譜軸的操作

1. 展示意念

展示意念是展示主旨的核心意念，展示意念的價值在於它是博物館權力社群對展示物件意義評價的暫時論述。而關於展示意念想法的發展，在展示發展過程的早期，就必須從權力社群各方對一個待發展之展示意念或想法的意義評價中，發展出展示所「值得的」(take-home)傳遞的訊息，諸如與知識有關的事物、有趣的事物、可以做的事、與人分享且任何人都可以幫忙的事，這些簡單的目的事實上可以作為展示成立或物件再脈絡化的最根本的理由，再配合詳細確立的執行目標，給予展示後續發展明確的指標¹⁷。

¹⁷另一方面展示意念的發展也需考量機構本身的限制條件，諸如博物館未來整體性的規劃方向、博物館任務聲明的期待、機構的組織倫理、機構永續經營的解決方案、機構委託展示設計人員的權限等等的考量。

展示意念的發展必配合著一個特定的目標，根據目標才漸形成展示訊息具體的內容。而訊息內容製碼更必須考慮到對象對該符碼的理解態度，諸如對象現有的知識與觀念、對待此內容的情感態度、有關於此內容足以吸引其的展場觀念、或者釐清誤解等等，這些是意念製碼的認知基礎，有助於後續再現製碼階段的發展。

在美術館展示的表達上，展示意念左右了展示物件內容的呈現。一般說來，展示內容的比重，取決於展示意念著重在「物件導向」、或是「資訊導向」的兩個極端之間，左向極端是物的陳列，沒有任何物件的訊息或說明；右向極端則是完全的訊息，而沒有任何的主要物件陳述訊息的概念。在這之中，展示物件或資訊的比重是可移動的游標，物件導向說明的是展示符碼的訊息主要在物件身上，展示通常直接的著重在物件的美感，或以學術闡釋的方式呈現物件本身相關的資訊，其他陳列物件作用只是在於維持最基本的輔助說明地位，例如文物陳列或藝術類的展示主題；反之，資訊導向則是以觀念或訊息為主要的傳達目的，物件的安排在於強化資訊的建構與傳遞，其次，次要物質的多重應用也成為是資訊傳遞的有力幫手，例如一般較偏向議題式或科學類的展示主題；也可以採取綜合導向，物件和概念同樣在展示意念的考量中，展示依據物件的重要性來選擇與發展展示的主要概念。

從詮釋的角度來看，物件導向的展示是以註釋客體物件為主要，主體觀眾的目光是建築在物件知識的探索上，是單向的訊息溝通模式；概念或綜合導向在展示與觀眾之間因存在著資訊的聯繫，較可能發生雙向溝通的機會，不過進一步的還是要看展示製碼手法的情況而定，但展示意念導向所發展出來的展示主題和展示內容，卻也是貫穿整個製碼的主軸。以下將探討展示製碼第一步驟，展示意念的操作概念結果。

（二）展示製碼之橫向毗鄰軸的操作

1. 展示脈絡結構的製碼層面

由展示意念或想法所發展之初步評估的「值得訊息」是眾多紛紜的，

重整訊息是展示再脈絡化的必要步驟，依其重要性排序訊息，以決定訊息的比重和再現的呈現方式。訊息經由物件結合為脈絡的過程，就是產生一條帶有方向性的故事線，故事線使無數個觀念連接起來形成一個展示，它的目的是要產生一個秩序的架構，使訊息在條理和聚焦的組織架構中被觀眾所經驗。

展示脈絡結構是博物館物件繼去脈絡化之後，重新脈絡化的一種安排，Hall 提出博物館範疇裡兩類物件的基本思考模式，可作為展示重組物件脈絡的模式（張婉真，2001：17）：

（1）分類學式（taxonometric）：分類學式強調的是將物件從其環境脈絡抽離出後，依照邏輯加以排列組合呈現出來，分類方式可依歷時或共時的方式組織其關連性。歷時以垂直時間為主軸，組織物件的關連性；共時以水平生態為主軸組織物件的關連性。另外，呂理政在《博物館展示的傳統與展望》一書中也將此分類式模式再細部分為（呂理政，1999，22-24）：

- A.時間軸：時代或時間順序
- B.空間軸：地理分佈
- C.系統分類
- D.生態類：同一環境共生物

（2）主題式（thematic）：強調依照一個特定的主題或題材來組織博物館物質，又可依手法不同區分：

- A.情境式（situational display）：指依展品空間和物質性特質，而著重在整體場景的重建再造。
- B.敘事式（narrative display）：強調主題故事線的建立。

分類學式的展示脈絡結構可以訊息或物件來做分類的依據，組織脈絡的關連性，例如物件在時間軸上的發展歷史，或一特定訊息在時間軸上的發展或演變；主題式的展示結構則不以物件脈絡來安排，而以觀念或訊息的所塑造的情境來主導和貫穿展示物件的脈絡。

展示結構的範圍裏外而內，漸進地包括從展覽整體的主要結構、次要結構一直到展示單元的結構，層層結構之間猶如大小不同的結構網¹⁸，順序交疊成一個展覽整體的結構；每一層次的結構透過再現手法呈現出來的皆是展示與觀眾接觸的介面，例如整體展覽主要結構的展示介面、局部展示之次要結構的展示介面、展示單元的介面，展示設計則依照展示意念、主題、結構層次，將展示劃分為從整體到細部展示單元的呈現設計。

展示結構的脈絡安排可多層次的交互運用，如展示主要結構是主題式的，次要結構是分類學式的，例如美國華盛頓猶太浩劫博物館（The United States Holocaust Memorial Museum）的展示架構，以議題為出發點闡述希特勒殘害猶太人的整個歷史悲劇為主軸，而在展示次要結構上是以時間軸來敘述屠殺事件的歷史過程；或者以空間軸分類為架構，展示單元則以生態的方式來表現，例如自然生態展示，常以地理分佈為展示的主要架構，而在展示單元上則是以地理區內生態的樣貌來呈現。

脈絡結構將展示文本劃分為由小範圍到大範圍的製碼區域，從整體空間到次要主題區或展示單元區，每一區域皆可視為一個不同範疇的符號系統，傳遞該範圍的符碼訊息。不論是採用那一種形式的脈絡模式，必須體認到人對外界事物的認知是依靠比對經驗基模來處理，單獨的事物本身並不構成認知的條件，所以，認知最好是在附有經驗訊息的脈絡底下進行，以此來說，在展示溝通的前提下，展示脈絡如同建構一個觀眾經驗脈絡裡的主題或故事線。

2· 展示呈現手法的製碼層面（趙小菁，2004）

（1）展示命題語法的製碼操作

「再現」是展示訊息具象化的階段，也就是展示「所指」與「能指」

¹⁸美國費城藝術大學 Prof. Jane Bedno 教授在台南藝術學院博物館學研究所舉辦之『展示設計規劃』講座中，也以泡泡圖的方式來說明展示脈絡結構的概念，展示的結構脈絡如同是一個個泡泡所交疊構成的組織網絡，展示泡泡可依內容比重大小或空間秩序做安排。

結合的階段。從 Ludwig Wittgenstein 的「語言圖像理論」來說，此兩者結合的過程就是產生了一種「邏輯圖像」(Logisches Bild)，此圖像之所以構成，從所指來說，「再現」是依靠語言的邏輯結構，就是語言的語法(文法)；從能指來說，就是「非言辭語言」(non-verbal language)的邏輯結構。在此關係裡，語言語法的功能是表述意義；能指的「非言辭語言」(non-verbal language)即是實在事物結構的佈置安排，兩者形成一個基本事態的命題。Wittgenstein 用一個汽車肇事的人造模型例子來說明這個由所指語言和能指事物兩者邏輯結構所構成的「邏輯圖像」理論，他談到當他看到沒有任何說明的損壞的模型汽車、模型馬路、歪斜的籬笆模型(能指)組成的一個場景，心裡想：就是一個命題，因為這個模型的組成結構傳達或描述了一個有意義的訊息-汽車肇事(模型是能指；汽車肇事是所指)，重要的是這些模型絕不是無規則的任意置放的，而是模型彼此之間處於一種內在結構之中，這個結構正與汽車肇事這個訊息事態本身的邏輯結構是穩合的，所以才能傳達汽車肇事這個訊息出來，使模型成爲一個有意義的命題或符號，這也就是說如果這個命題訊息的意義改變，模型的位置也會跟著改變。這個例子表明了展示物件與物件之間的關係，是具有語法邏輯結構的，物件不同的置放型態對訊息意義的表述也會造成影響，當兩者(展示訊息和物件)的語法結構穩合時，才得以釋出展示的符碼訊息。換言之，而展示文本的意義與否被解讀，端視符碼文本之「非言辭語法」結構組合的成效，另一方面，美術館展示製碼者本身，也必須透過語法規則掌握物件「發言」的方向與狀態。

(2) 展示命題表述的製碼操作：換喻和隱喻

展示符號重新脈絡化與再現的製碼過程，最後決定於透過某種轉化的表述意義手法，將展示符號的訊息意涵具體的指涉出來，Jakobson 談到人理解外在事物的基本途徑是透過換喻(metonymy)和隱喻(metaphor)，所以，展示詮釋也基於這兩種修辭方法表達展示內容的意義。

隱喻和換喻皆是在提出一個與徵體¹⁹ (tenor, topic) 符號不同的載體 (vehicle) 符號，來代替或者說明徵體，載體有著相同等值的意義，例如「白宮發表一項新政策」此為換喻手法，白宮替代總統，兩者代表著等同的意義與地位；若說「白宮像迷宮一樣大」，此為隱喻手法，其中迷宮代替了白宮的意義，同時白宮與迷宮有著等同的意義，隱喻和換喻所不同的是隱喻的載體是以比喻式的形式代替說明徵體，隱喻的載體主體間具有聯想的關係；換喻的載體是以借代的形式取徵體中的屬性或表徵的一部份來說明徵體，且換喻的載體與徵體間具有指標性的作用。

展示的本質是外部世界的片段，而換喻是轉述片斷事實的基本方法，展示命題再現可藉換喻手法有效地傳遞展示訊息。隱喻性的詮釋使觀眾在與展示對話的過程中，藉由展示介面的提引發揮的聯想效果，豐富了體現在觀眾中的展示訊息，是互動詮釋有利的再現工具。展示製碼擅加活用隱喻和換喻手法，可使展示易於傳播和引起共鳴。以下分別就換喻和隱喻，兩者的過程與方法、特性加以分析和探討。

A · 換喻式表述手法

換喻的借代關係是博物館展示替代外部世界特徵的本質，借代的用意是藉突出事物的特徵引起人的注意，在人的溝通表達裡，相較平鋪直述的意義表達，借代的表意方法多了一份引起人注意的刺激性，可以藉此突出事物的特性，收到溝通說服的效果。但由於換喻所使用的載體只是出自於徵體屬性之一部份，並非徵體的全部，這種局部替代的關係和換喻的指標作用，會使得表達的內容看起來像是自然的偽裝指標，這也就是說換喻替代的部份事實已取代了全部的現實，而其實換喻的置換是任意選擇的，但由於看似自然，所以其任意性的偽真實常為人所忽略，而將它視為真實，甚至不會去質疑它的正確性，John Fiske 說「換喻利用自然指標的真實要素來傳達意義，卻掩飾了事實本身。(張錦華譯，1995)」若表達的事實僅是片面的或不正確的，更會造成迷思 (myth)，例如某符號的刻板印象，性別、種族、代表物…等，所以，展示製碼在使用換喻做表達時，必須對其真實

¹⁹較常用的中文名稱為主體，但避免與人之「主體」相互混淆，故在本文中稱之為徵體。

性及其隱含義有所瞭解，以使換喻的表達不致於發生以偏概全的事件。

換喻的定義是「B 替代 A」，A 徵體 (topic)，是換喻的目標 (target)；而 B 是換喻中的載體 (vehicle)，是換喻的來源 (source)，徵體與載體之間替代關係是基於兩者有某種物質屬性或原因上的可替代的關係，這種情況下則取載體中部份的屬性或表徵來代替徵體，因徵體與載體之間是基於屬性關係、連貫關係、相互鄰近關係的能指轉換原則，具有指標的作用，所以換喻的理解也習於依此部份的屬性或事實，來推想全部的事實。透過圖表解釋換喻的形式，A 為換喻目標之徵體，B 為換喻來源之載體，各具有可見的外觀能指、所指屬性 (外延意義) 和屬性質 (社會價值的內涵意義)，當載體具有可替換徵體的屬性或特徵時，換喻時，即取載體來詮釋徵體，此即取載體部份元素屬性來替代徵體之換喻手法²⁰。

B · 隱喻式表述手法

隱喻除了在語言、文學域裡成爲一種特殊的手法或理論之外，萊克夫「認知實在論」學派的研究認爲，隱喻更爲本質的它是一種主要的心智認知機制，由熟悉的心智領域投映到較陌生領域的一種手法，隱喻在人類行爲裡的原動力有以下解釋：

人類的思考功能是為因應在手變萬化的環境中求適應，這包含了運用知覺與運動以探索環境，和運用記憶來累積經驗…，為求快速適應環境，人類的神經活動可以透過聯想，將知覺運動領域投映到其它領域，使被投映的領域中的認知觀念也能利用知覺運動內現成的設定²¹。

李怡嚴，2002

²⁰換喻文本表現可分爲兩種，當換喻徵體與載體能指同時出現在文本中，是毗鄰關係換喻；若只有載體能指出現在文本中，是系譜關係換喻。

²¹隱喻發生在縱軸上，係指符號對映符號之間的能指替換，是以一個事物的意義來指稱另一個事物的意義，當兩個意義對映時，用其中意義更廣泛或熟悉的一個取代另一個，且兩個能指意義之間通過疊合 (superimposition) 過程進行兩個符號意義的映對濃縮 (condensation)，濃縮的過程是透過省略或組合創造一個新的形象，使原先外在的語意漸次萎縮，而隱藏的語意逐步顯現出來，這之間產生的符號替代是爲了用一個新的意義理解另一個意義，所以系譜軸內隱喻的置換作用，使符號的表達具有了想像或超寫實的效果，可作爲展示表達深層意義的有力方式。(李怡嚴，2002)

隱喻是一種思維方式，人類的思考大部份是隱喻性的，所以隱喻不僅僅是個修辭手法，也不只是個語言現象，而是人類認知、思維、語言甚至行爲的基礎，就滲透在我們的日常生活中，得以認識世界的基礎。

展示本質的目的之一在於闡述詮釋一個觀眾未知的或想知道的訊息，基於此目標，展示再現除了換喻式的轉述和提供觀眾世界事物的片斷窗口以外，隱喻可使觀眾藉由已知的經驗激發未知的想像，在對話與溝通的公共性展示哲學中，隱喻更爲適切的提供了觀眾由已知向未知對話詮釋的辯證空間。

a · 隱喻特性

符號在縱軸結構具有挑選以替代之可能，這種特質使語言或符號的敘述裡隱含了平行開展的功能（Kristiva，1977），也就是符號在語意裡有兩條屬於符號軸平行對映的結構，一條是語法組合所傳遞出來的表層意義，另一條是隱藏在表層語意下的深層語意，Barthes 稱之爲符號的外延意義與內涵意義，例如我們說「風中殘燭」，表層語意結構是語句的屬性陳述，敘述燭火的狀態，但解讀時透過縱軸的平行對映的詞意選擇，又可轉換出深層語意的結構，此語真正用來形容人的生命逐漸消逝，而通常這個隱藏起來的深層語意，才是符號結構真正的語意所在。隱喻手法在意義的表達上區分出了兩個語意結構，用表面的語意帶出隱藏的語意，彷彿表面的語意變成了能指，而隱藏在結構裡所構築的語意才是實際上的所指（李幼蒸譯，1991），這種語意結構對映和移轉的特性構成了符號或語言的隱喻。

Lacan 認爲隱喻和換喻皆是符號位置的替換，且利用符號能指作爲替換的工作，便於分析隱喻結構轉變的過程，在此引用 Lacan 對隱喻過程的概念，隱喻基本結構由兩組以上符號的對映關係所構成，一組符號稱之爲徵體（Topic），是隱喻的目的；另一符號稱之爲載體（Vehicle，或稱喻體），是隱喻的手段，在隱喻符號能指替換過程中，由載體的能指代替了徵體，徵體則隱藏在載體之中，載體原指的符號意義也在隱喻映對過程被排除了。例如我們敘述一個句意「女孩像月亮一樣美」，句中出現「女孩」和「月

亮」兩個符號，女孩究竟有多美呢？就敘述者而言，那是個沒有標準且意義模糊的表達，但若是以一個大家都公認且熟悉的符號來形容，對於女孩的美就有更明確的意義上認知，所以真正的語意不是指月亮很美或表明月亮的概念，而是以月亮的這個符號的概念來指涉出女孩這個符號的意義，月亮本身的概念意義則在隱喻過程裡漸被移除了。

當符號的徵體與載體語意之間形成隱喻鏈結時，兩個符號之間也建立起相互映對和彼此限制的指涉關係，映對來自於使之相互鏈結的關係（relation）；限制性則是符號概念容器的相互牽制，彼此鏈結的過程是 Lacan 所說的隱喻濃縮（condensation）過程，逐步顯現出來的隱藏語意，是徵體與載體經由類比（analogize）在彼此關係之中抽衍出更高層次的「超形態」（supertype），不同於原來徵體與載體概念的抽象概念，也就是徵體和載體間關係的抽象本質。隱喻不等於意義置換，而是由意素的增添和消滅這兩種基本程序的相互作用導致的改變，隱喻是兩種提喻過程的產物²²，「超形態」這部份的隱喻特質，即是展示與觀眾間可自由發揮的辯證空間。

隱喻作為人類基本思維的基礎，常常為各種領域所擅用，例如文學、設計、藝術創作…等等，現代藝術創作中引用隱喻手法從事創作相當普遍，在一般用法上，隱喻的理解是使用載體的概念或屬性（已知的、易知的、具體的舊經驗）所提供的情境來類推主體的屬性或概念（未知的、難知的、抽象的新經驗）的認識，在展示中可藉由隱喻方式，引用具有公共性基礎的符號來說明或解釋抽象概念。從觀眾的角度來看隱喻性展示時，觀眾要理解展示隱喻的意義，必須對作為載體的展示物件本身的動作、狀態和其所屬的概念、意義有所瞭解，然後才能藉由這些理解的事物，對展示訊息所要隱喻的徵體概念進行推論與想像；相對的，展示隱喻製碼，則是使展示訊息所要傳遞的概念或屬性的思考模式延伸至展示物件上。在製碼時，有幾點要注意：

1. 展示所使用的徵體、載體符本身能指與所指的符碼意含，和觀

²²隱喻文本表現可分為兩種，當隱喻主體與載體能指同時出現在文本中，是毗鄰關係隱喻；若只有載體能指出現在文本中，是系譜關係隱喻。

眾理解的經驗基模之間的比對與謀合，是隱喻映對是否被瞭解的關鍵。

2. 提取載體符號系統映對時，若錯誤強調出徵體與載體未明的部份或不屬映對的部份，以致產生映對的混淆、錯誤或模糊，是隱喻製碼必須避免的誤失，這會使觀眾「看不懂」隱喻的目的。

c. 隱喻和諷喻 (allegory)、明喻 (simile)、類推 (analogy) 的區別

使用隱喻表達展示內容，除了要了解觀眾對展示物件的詮釋經驗以外，也必須視展示意念或展示主題內容的性質，使用不同類型的隱喻模式，因隱喻的力量有強、有弱、有明、有隱，可視展示意念的內容，設置足以表現展示主題喻意的隱喻載體。

隱喻過程是兩個對映符號語意結構之間的濃縮過程，濃縮的過程在人的認知上是依著聯想能力做語意上對映的類比 (Apperception) 思考，類比是基於已知與未知或兩兩相對之間的比較、媒合，既然是兩者類比之比較關係，則必須在某種相似性的基礎上比較才得以進行，否則毫無共通性比較則無從下手。但另有部份的語言學家如 N.Chomsky 認為隱喻過程裡，不同語意的相異性會在彼此的對映之間產生一股張力，透過相異性的矛盾或反規則來比較，可以因兩者交相指涉的互動而加深其含義，使隱喻過程發揮更富創造性的聯想活力²³。由此可知，相似性是構成隱喻對映比較的基礎，但其間相異的矛盾性或衝突感也會展現隱喻的創造性張力。古代哲人亞里斯多德在《修辭學》書中提到文學創作的三大原則：用比喻、用對比、要生動，比喻是基於「同」；對比是建基於「異」，如此才能達到生動的地步。

從人的認知上來看隱喻對上的相異性和相似性，隱喻認知是不同符號間想像和結合的過程，在想像過程中人必須找出相互可指涉出來的關係，

²³ 這種不協調的創造力和張力在詩的隱喻中最顯而易見，例如 Dylan Thomas 一首詩的篇名〈一個悲傷以前〉 (A Grief Ago)，常見的用法或許是一個月或星期以前，在此他用悲傷來替代時間週期的日常用法滿引用悲傷這詞或許和過去的時光有某種相通的關連性，所以隱喻在此找到相似性的比較基礎，且這種矛盾性的用法對詩篇深層的語意無形中又創造出更多想像空間。(張錦華等譯，1995)

從關係中給予的線索，作進一步徵體與載體間的類推和比對。以認知上類比思考的特性來說，類比可發生於兩種情況，一是性質（attributes）類比，性質類比是符號間具有相類似的屬性，在外觀上較容易辨識；二是關係（relation）類比²⁴，關係類比是符號項目之間蘊含著一種關係，相似性是隱藏的，外觀上的相異性較大、較不容易辨識，但在彼此之中可尋獲這關係，若外觀的線索不明顯，則會依尋著這較抽象、隱含的脈絡關係作思考²⁵。

隱喻設置在安排徵體與載體的相似或相異的關係時，可依目的性質而有比重的考量，其認知必須經過辨識、重建、詮釋三個階段（童侑祥，2001），若徵體與載體相似性非常明顯，概念重建的部份較不費力，辨識階段可直接進入詮釋的階段，是明喻（simile）式的隱喻表達。如果徵體與載體間相似程度上保持一種漸趨明朗的變化關係，也就是在載體屬性的設置上可依類推保持辨識程度的表達方法，稱之為類推（analogy）的隱喻手法。另外，隱喻也可運用相異性的張力來引出喻意的「弦外之音」（例如價值觀念上的表達），造成情緒張力的效果，這種相異性甚至使徵體與載體間並無明顯的屬性或關係上的相似性，但在徵體與載體間透過一個相關連的故事或情境的描述，產生出一個極具諷刺意味的衍生物，且此衍生物表達出了隱喻內容意涵的戲劇張力，同時也將相異性極大徵體與載體，透過諷喻的映對的內容連繫起來，這種利用隱喻相異性張力的表達，視為利用諷喻（allegory）性的隱喻手法。

隱喻的精神，是以有限的具體表達無限或未知，相似性是載體與未知或想像之間聯繫的橋樑，透過差異性理解未知和想像無限。展示製碼若要構成一個好的隱喻，則要在相似性與相異性之間取得一個平衡的比重，展示徵體與載體間差異性過大，若又無法適量的提供其它支援隱喻詮釋的訊息，會使得隱喻的喻意不易被理解，或導致焦點的模糊。例如傳達特定的知識訊息的事實性展示，在隱喻設置上必須考量到理論或原理的建構和理

²⁴ Philips Weelwright (1962) 依相似性和相異性暗示的程度，將隱喻區分為表淺型的隱喻（epiphors）和暗示型的隱喻（diaphors）。性質相似的指涉外觀較為明顯，是表淺型的隱喻；關係指涉外觀上差異性大，喻意隱含在符號內涵意義之內，是暗示型的隱喻，一般來說，相互間指涉的相似性越明顯，在隱喻認知上越容易，相對的隱喻的張力就越弱。（童侑祥，2001）

²⁵ 同上註，頁 18。

解的程序，不宜使用差異性過大、且不易聯想的載體闡釋展示的內容，否則，隱喻關係不易辨識出來，重建的階段將更會遭遇到困難，更別說詮釋了；但若是偏向抽象理念的觀念性展示，如議題式、美學式等等象徵性類型的展示內容，隱喻的差異性就可強化喻意的張力，或以類推的方式使觀眾隱約的辨識或理解到展示的隱喻內容。

（3）展示製碼之異化作用的表現模式

展示製碼除了運用表達手法呈現一個完整命題的展示結構以外，還必須考量到觀眾在接觸展示介面時，介面能指的表現同樣也能夠影響觀眾心智和情緒投入展示的程度，它可強化了意義的表達，傳播效果或經驗的共鳴更加顯著。人通常生活在可預期的規範（norms）之下，久而久之規範中的事物形成生活的尋常慣例，它造成高度的順應性，但也使生活缺乏創造性和衝勁，但若一旦遇到與規範中的異質性事物，即會引起內心的失調狀態而進一步尋求平衡失調的行動，這就是行為動機（motivation）的誘因，也就是說，外在刺激物必須夠喚起規範生活中不同經驗的歧異（aberrant），才足以趨使進一步的了解新的事物。隱喻作用在手法上已在或多或少的程度上使用歧異的手法引起想像力來發揮隱喻暗示的效果，若要在展示能指外觀上強化這種異質的誘因，異化作用（dissimilation）是一種可製造突出效果的表現手法，星野克美（黃恆正譯，1988）曾提到異化作用就是把日常生活上熟悉的事物表現為奇異事物的非日常方法，異化作用可使人新鮮的意識到事物。異化手法是一種基本的藝術表現手法，通常出現在藝術或文學作品的表現上，能夠使得習以為常的事物恢復感性的生機及引起情緒上的反應，在不致於誤導認知的情況下，展示介面設計適度的援引異化的表現手法，較能引發觀眾參與的動機。

星野克美（黃恆正譯，1988）引述了 R.Jakobson 所歸類的幾種異化作用的模式，這些方式皆可同時的綜合運用：

- 1、矛盾法的異化作用：這是將矛盾的異質事物並置的一種異化手

法，也可以說是一種「錯配」(mismatch)的組合。:如：轉用法的異化作用：這是把事物、場景或時間錯開置換的一種套用的異化手法。

- 2、異形的異化作用：異形是表現出強烈異化的一種異化手法，或可說是另類的表現法。如：誇張的異化作用：這是突顯某一構成要素的一種異化手法，例如造形; 特性或概念。

另外在中文裡的修辭法也可應用製碼再現的手法上，例如「轉化手法」以不同事物的性質來比擬其它事物的性質，如擬人或擬物；「映襯手法」是道出兩個相反的事物相互映襯或比較；「設問手法」是在命題裡安排或設置問題，此種用法可突出命題的重點和藉由提問啓發人的思考，設問可用懸問或提問的方式提出，懸問是提出問題但沒有答案，引領觀眾自己去尋思答案，提問則是已備有答案，但爲了提起下文而設問，此種設問可提領出命題重點以引起觀眾的注意。

第五節 美術館觀眾解碼特性之分析

博物館參觀的回憶，對每一位家庭成員而言，已經內化成為一個大的社交、親身參與的個人特殊回憶。

Falk and Dierking, 1991,36

將美術館視爲詮釋者主導地位的觀念已久被接受，近年來已經有許多美術館歡迎觀眾以一種同等身份地位進入對話的詮釋過程中 (Stratynner, 1995)。如果將展示當成文化符碼製造機器，展示者 (exhibitor) 被視同是訊息製碼的傳播者，觀眾 (visitor) 被視同訊息的接收者，亦可說解碼者就是觀眾。

展示者透過現實的事物 (real things) 爲媒介，傳達展示者所欲傳達給觀眾的訊息。而觀眾再將自己對訊息的反應與了解，透過表達回饋

(feedback) 給展示者。展示者在此所傳遞的訊息，是根據自身的觀點和所關心的議題，所詮釋的一種有意圖的訊息 (intended message)。而觀眾則是依據自身的生活經驗、先備知識 (previous knowledge)、價值觀與態度，來對訊息進行解讀，在此視為解碼；並將其對訊息的了解，透過回饋的管道傳達給展示者。這種展示者與觀眾之間的溝通模式，類似於傳播理論裡 Wilbur Schramm 的溝通互動模式 (interactive models)，如下圖 2-5-1。

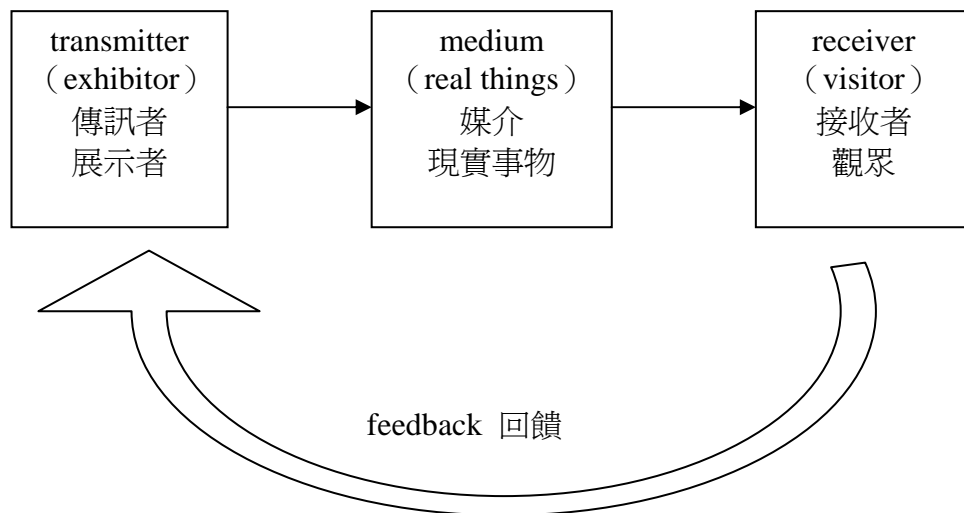


圖 2-5-1：Duncan Cameron 回饋的溝通互動模式

(資料來源：Hilean Hooper-Greenhill, *Museum and Their Visitors*, 1994, 23)

一、接受美學與詮釋學的影響

在新博物館學的理论中，對讀者而言，文本是開放、不具固定性的；追溯 1967 年姚斯 (Robert Hans Jauss) 發表《作為向文學理論挑戰的文學史》，為「接受美學」理論揭開序幕，強調文學是為讀者〈接受者〉而存在，文學存在於讀者的閱讀〈接受〉之中；文學的特性在文本中只是一系列潛在的要素，只有經過閱讀才得以實現，成為現實的存在，而作品的審美特質更是必須在閱讀中才能得以發生與顯現。姚斯從社會歷史、文學理論及科學範型的角度切入研究讀者如何接受文學作品，在理論及觀念上可溯源自俄國形式主義、布拉格結構主義、馬克思主義文學批評與文學社會學及現象學、詮釋學等，其重要性從七 0 年代開始日漸顯著。

推論其論述於藝術場域中，其審美綱領同迦達默 (Hans-Georg Gadamer)

的哲學詮釋學及哈伯瑪斯（Jurgen Habermas）的溝通理論有密切關聯，反對阿多諾美學理論中，將藝術經驗視為前衛藝術為社會的救贖，他們將藝術定位在遊戲性質上，主張藝術作品的審美應回歸到觀者的感受，他們研究的重心並非藝術家，也非藝術作品，更非藝術的社會背景，而是觀看藝術作品的人---即看遊戲的人。

參與展示並在其中獲得詮釋的意義，其實並不只是製碼者單方面的任務，如何解碼的過程才是更耐人尋味、值得深究之處；解碼是所有參與展示的觀眾享有的權利，也是一種「增殖」、「增添」的權力，它足以讓展示文本得以無限延伸與擴充，成為開放性的意義播撒效果。

學者 Hooper-Greenhill 因此根據溝通符號學之相關概念，提出了一種新的博物館溝通模式。如下頁圖 2-5-2 所示：

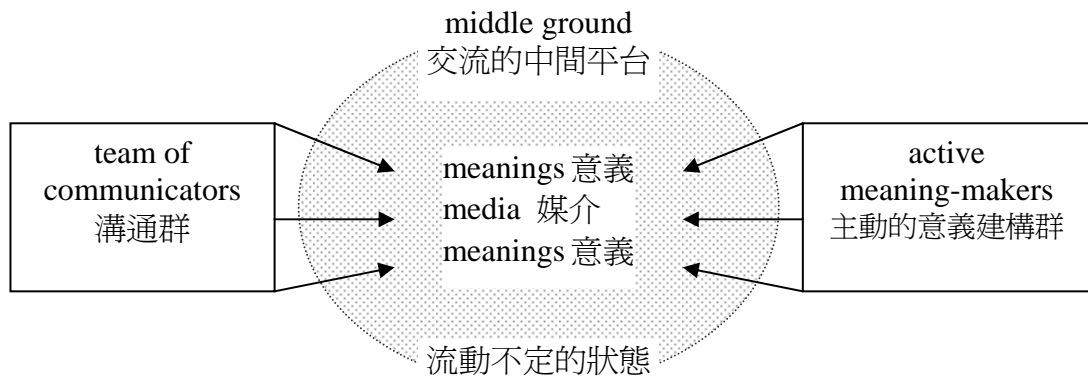


圖 2-5-2：Hooper-Greenhill 的新博物館溝通模式

資料來源：Hillean Hooper-Greenhill (1994), *Museum and Their Visitors*, p25

在 Hooper-Greenhill 的新博物館溝通模式，打破傳統傳播理論的線性模式，訊息的傳播與接收是同時交流進行的，不論是觀眾或是美術館員，都是同時身具訊息的發訊者與接收者的雙重角色，可通稱為此溝通過程裡的溝通群（team of communicators）。訊息的溝通不再只侷限於兩人之間，而是發生於群體之間。在溝通的過程裡，每個人都是主動的意義建構者

(interpreter)，皆可依據自己的先備知識、生活經驗、價值觀與態度，來建構自己對文本（作品）的詮釋。因此，意義的詮釋是多元的。在溝通者與詮釋者之間，形成一個抽象概念上的中間平台（middle ground），在此且稱它為「意義交流平台」；由於每個人所詮釋的意義不盡相同，在彼此溝通的過程中，意義是會彼此影響與交流的，因此在這個平台中，意義是不斷地被建構與重新再建構的，所以這個「意義交流平台」永遠呈現著流動不定的狀態，影響人們對展示物品意義的詮釋；由此可知，觀眾的解碼並非外界所想的單一，而是會收到藝術品本身、展示設計、導覽解說等種種外在因素，以及先備知識、成長背景等內在因素所交織影響，每一個觀眾解碼的條件不盡相同，因而結果亦不同，這個論點也是需要策展團隊重視與注意。

二、展品媒材與觀眾間的溝通策略

觀眾或許可以用自己的方法，根據自己的興趣、技能、先前的知識和詮釋策略來瞭解博物館所提供的「物件」(object)或「文件」(document)的意義；但是博物館的物件畢竟還是經過館方的掌控才出場，伴隨著說明和闡述它們的相關文字或解說板，有著館方形成的詮釋架構。但是運用此詮釋架構最為深入的觀眾，往往缺乏機會貢獻自己的意見(Hooper-Greenhill, 1994)。

在歐美國家，為了瞭解博物館的觀眾和瞭解如何溝通的過程的相關研究因而在一九七〇年代至一九八〇年代初蓬勃發展(Bicknell,1995)。許多著名的博物館，例如英國倫敦的自然史博物館，也因為豐富的觀眾研究數據而設計出完全以教育導向為發展基礎的展示，作為迎接博物館新紀元的因應措施，並因此產生許多膾炙人口的著名展示廳 (Miles etc.,1982)。該館結合展示評估和教育性展示的發展流程，對於自然史博物館的展示設計的影響甚鉅。筆者 1992 年在該館實習展示評估主題半年，受教於 Miles 博士，對此見證感觸尤深。

著眼於「有效展示」的學習觀點，國內的觀眾研究在近年來逐漸受到重視。道常較著重在博物館學習理論論述。例如建構理論 1，以及博物館

身為非正式教育場所應有的學習環境的準則與趨勢 (施明發, 2001; 吳國淳, 2001; 黃明月, 1997), 著實對於今日和未來的博物館觀眾學習的途徑和因素提供十分前瞻性而有益的方向。另外, 科學教育的理論與其在博物館實踐之間的探討(靳知勤、劉冠任, 1998; 靳知勤, 2001), 則對於博物館的教育人員和活動的討論較深入;而衍生自特展的教育活動研究 (高慧芬, 2001), 著重在透過展示和教育活動學習的成效和觀眾特性間的關係, 重點放在「教」與「學」的理論論述和實踐。但是, 針對觀眾與實際展示間的互動因素討論極少。

即使是觀眾行為研究或問卷調查(劉幸真, 1996; 許功明、劉幸真, 1996)也著重在展示內容的學習、偏好與觀眾行為間的關係上, 較少能在結束行為追蹤後, 立即針對研究對象進行訪談, 以追蹤觀眾與展品間主要的鍵結元素 (Russell, 1995)。同時, 許多研究往往缺乏原展示規劃設計者的說明, 更談不上「研究人員的詮釋」和「觀眾的詮釋」之間的比對, 對於想運用其理論或結論實際進行展示規劃或設計的工作者而言, 很難有具體的線索可循。

雖然也有資深的展示人員針對展示設計的形式或媒材, 探索關於溝通模式或詮釋的議題 (楊中信, 1997; 楊翎, 1998), 提供許多豐富好用的材料或展示範例說明, 以供新展示的規劃運用;但是, 面對琳琅滿目的技法如何擇取、整理成切合展示主題和內容的設計, 如何進行成功有效的展示流程, 依然是展示規劃設計新手的難題。筆者曾試圖運用盧梭的方法 (Russell, 1995)在自己規劃或設計的特展中尋求觀眾行為與有效展示關聯的研究(陳慧娟, 2001), 也因篇幅過少, 涉入議題過淺, 對於觀眾的瞭解堪稱只是片段, 使得現今的展示溝通策略的運用還是各憑經驗、自由想像, 無法明確指出成功元素為何。

除了由觀眾研究或教育的層面著手瞭解溝通策略外, Hooper-Greenhill (1994)也比較了探索溝通理論的兩個路徑: 傳遞路徑 (transmission approach)和文化路徑 (cultural approach), 對於科學性展示和自然史博物館

的知識典範性觀點有很大的啟發和衝擊。

以許多實際案例說明新的博物館概念的形成，基本上係以上述的溝通理論為基礎，她直指博物館的教學法有兩種：一為「傳遞」，用於現代主義者博物館(modernist museum)；另一為「文化」，則用於後博物館(post-museum)的論述之下。相較於後者，現代主義者的博物館溝通模型，基本上將博物館專業人員和博物館觀眾分置兩邊，中間是廣義的博物館活動，包括展示、教育活動等。此模型表現的特徵是知識傳遞，它關心的是如何「傳遞」研究人員(curator)目的知識和其隱藏的價值。模型中觀眾被視為消極的知識消費者，研究人員則被視為積極的知識生產者，這個模型傳遞權威文化的聲音，反映和鼓勵的現代主義者博物館之價值為「客觀、中立、普同的知識，和乾淨、規範、調節的身體」。後博物館，相反地，將模型重點放在觀眾的知識，她援引建構主義教育理論，聲稱學習(learning)是一種主動建構的過程。這過程的基礎被認為建立在學習者日常生活的經驗中，並與不同的文化息息相關，觀眾在這個基礎上瞭解展品：換句話說，他們是積極的意義和知識生產者。在這樣的視角下，將之延伸至美術的場域之中，便被認為應是一種資源供應者，主要任務是促使和延展觀眾生產意義的能力。

關於觀眾研究和評估的區別，可區分為以下兩個層面的界定：

- 1· 研究會問：什麼是博物館經驗的本質？它對觀眾的衝擊是什麼？
- 2· 評估會問：這個展示或活動正在做的是否是策劃者打算做的呢？

延伸發展而為兩個評估模式：有標的評估，和無標的評估的溝通模式。有標的評估，通常指評估者已設定接受者應正確地反應。無標的評估，往往忽略評估的標的，反而更能擁有開放的回答：接受者僅給予重點訊息，然後各憑自己的經驗作出反應。無論運用在總結式評估、形成式評估或展示規劃初期的觀眾調查、形成前評估都有不同的功效。對於建構主義式的新博物館觀念的展示，助益尤為明顯。

三、可有效增長參觀時間的展示設計策略：

在美術館中，學習過程的心理層面比認知層面要有著更多的難處，這

點也是從事美術館展示時，一定會遭遇到的挑戰。單就學校教育而言，普遍具有著程序學習的特徵，然而美術館卻無法從此層面作思考；另一方面，在美術館中所實行的教育策略中，抽絲剝繭後所涉及到的技術層面的思考，大部份直指到「展示」，而如何進行有效的展示設計，進而從事與觀眾的互動與學習，便成為是本文所關心的重點所在。在談及有效的展示設計方式之前，學者皆一致體認到，不論美術館採用何種展示的策略，在達到交流與教育的功能之前，首先要考量的便是如何能將觀眾的注意力延長，在非正式學習的模式之下，美術館若要達到等同於教師的功能，必須要能使觀眾產生：(1) 要有刺激的動力 (2) 建立有效的學習情境 (3) 讓學習內容變得有趣並能從中獲得鼓勵。

1.辯證的展示-互動式和參與式的展示設計

辯證、對話的展示詮釋觀點實踐於具象化展示的實質意義，就是創造一個參與式或互動式的展示。「參與式」意指觀眾在展示環境中用某種方式參與展示的進行，例如觸摸，但參與並不意味著是雙向的互動辯證，有時只是一個動作和動作所引起固定模式的回應，相較於此，「互動式」則更強調展示可激發觀眾做交互對等的互動，互動展示是觀眾可在展示上執行活動、收集證據、選擇選項、形成結論、測驗技術、提供輸入資料，而且可以基於觀眾輸入的資料來實際改變展示的情況，互動展示並不限於實際動作的參與互動，開放性詮釋的展示所引發思維上的思考對話，也可視之為一種意義價值的互動形式，互動的價值，如同 Frank Oppenheimer 所言：「從觀看某個事件的行為所得的瞭解是有限的 (Oppenheimer,1969,34)」；所以，製造一個開放且多面向可能性的詮釋互動，可開發人類思考事物的無限潛力，而在互動的基礎下，參與式又可適時加入身體行動的實踐，參與式和互動式的展示可以為觀眾帶來人性化的展覽環境。

以年輕學生為例，圖形模式和動作模式是最成功的，因為他們需要「做中學」和藉由觸摸、聽、看、聞、品嚐等方式，體驗並整合周遭的材料與概念，這些第一手的互動經驗不常應用在符號模式的學習經驗中，文字頂多提供關於人名、時間、地點、事件的事實和資料，但模型和真實體驗卻能呼吸到此中的生命和活力。G. W. Maxim (引自 Joseph H. Suina,

2001,23) 描述的三種年輕學生學習經驗模式，如下頁表 2-5-1 所示：

表 2-5-1 :G. W. Maxim 描述的三種年輕學生學習經驗模式

<p>符號模式 (symbolic mode)</p>	<p>此模式最常被小學採用，幾乎都是用書寫的形式學習。雖然文字被社會高度評價，但專家指出，符號模式對許多小學生來說太抽象也太進步，他們正處於認知發展學的具體運思期 (concrete stage)，就算認得文字，也不見得能理解文字的含意，經驗的缺乏也會限制兒童使用符號模式來學習。</p>
<p>圖形模式 (iconic mode)</p>	<p>此模式包含圖像或各種真實再現物的使用，如人體模型、影片等。學生製作的透視鏡或場景布置就是一例，開拓者的生活能夠用邊疆城鎮的縮小模型來呈現。圖形教材不一定非縮小不可，重要的是呈現真實，學生需要有親自動手的經驗，與圖形的教學材料互動，但最常透過影片來獲得這種經驗。</p>
<p>動作模式 (enactive mode)</p>	<p>這是一種透過真實事物、事件、人物來學習的模式，此模式很少發生在教室裡，但卻發生在如邀請社區人士示範、學生的田野調查中等等。因為動作模式需要計畫、合作、可能的經費等，因此學習者並不常接觸到真實事物。</p>

資料來源：G. W. Maxim (1990), The Sourcebook, Toronto: Merrill

同時，博物館擁有驚人的圖形和動作模式的學習機會，他們提供第一手經驗並能夠經由發現來學習。例如有博物館提供「試試看工具包 (Try-out Tools Kit)」包含各種史前文化的材料。經由這些展品，博物館不但能提供知識學習，還能刺激思考、社會和學術等技能，以及達成多元文化生活所需的價值和態度。

2. 展示設計與時間性之考量

除了哲學面的探究之外，更具體的去從事一些觀察研究，筆者從文獻中更進一步的去考慮觀眾的動線與參觀行為時，發現展示是一種在一定時間內要參觀完畢的呈現 (漢寶德, 2000)，因而在展示設計時必須考慮到時間的因素；一般而言，觀眾總體參觀約不超過一小時 (Serrell, 1998)，而興致高昂的時間平均則少於二十分鐘，因此展示的動線與空間的妥善規劃，便扮演了在展品本身之外，一個十分重要的角色，也是本文所必須先行處理的原因所在。

如前所述，傳統美術館的展場設計皆採線性前進，而台中的「自然科學博物館」所設計的中國科學廳，則是以圓形輻射組合（如：圖 2-5-3），將主要藏品至於展場中心，其餘展品一優先順序依次沿此中心作擴散，為一特殊性的展示設計；打破線形組織的展場設計，以展品作為設計劃分的主軸，更能引發觀眾來回探看的興趣，便較前者之設計在增長觀展時間的思考點上，顯得更為成功。

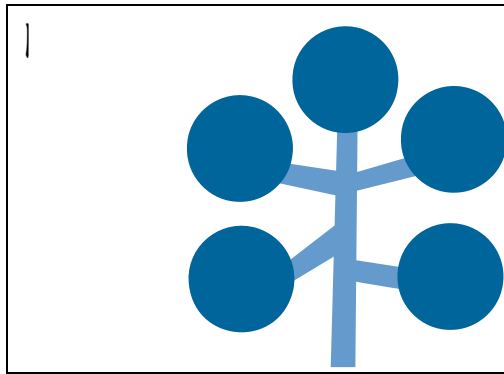


圖 2-5-3: 圓形組織展示空間規劃圖示

資料來源：漢寶德（2000），展示規劃理論與實務，頁 79

3. 物質的涉入與觀眾的互動：空間規劃之細節論述

空間就是策展人權力的展現：空間中展品順序性的絕對性——經驗空間中的時間後現代主義空間的編寫：空間元素的拆解與重組、建構至分解展示設計、藝術編寫與社會過程。同樣的架構也用在經營學（operational research）領域的方法以及其它特定的教育技術中，在這其中有許多想法與博物館展覽的設計有關。而現依據上述「主知主義」的理論，並加引述學者理論，為有效的展示設計提出了一組準則（Hooper-Greenhill, Eilean, 1994），其中考量了兩組展示的思考，第一組是起源於觀察研究，並直接與美術館的建築本體產生關聯，學者 Lakota 與 Kantner 相信，展覽的建築對參觀者的參觀行為有著壓倒性的影響，而第二個組別則是根據教育技術層面來作一考量，茲分述如下。

依據美術館中建築與組織各因素，提出以下幾點思考：

- (1) 展示空間可巧妙使用小房間 (chambers)、凹室 (alcoves)、島形結構 (Island) 等結構體，將美術館分割成較小的區塊，而這些小區域要大到能讓大約 10-20 人來參觀展覽 (圖 2-5-4 之 A、B 型)。

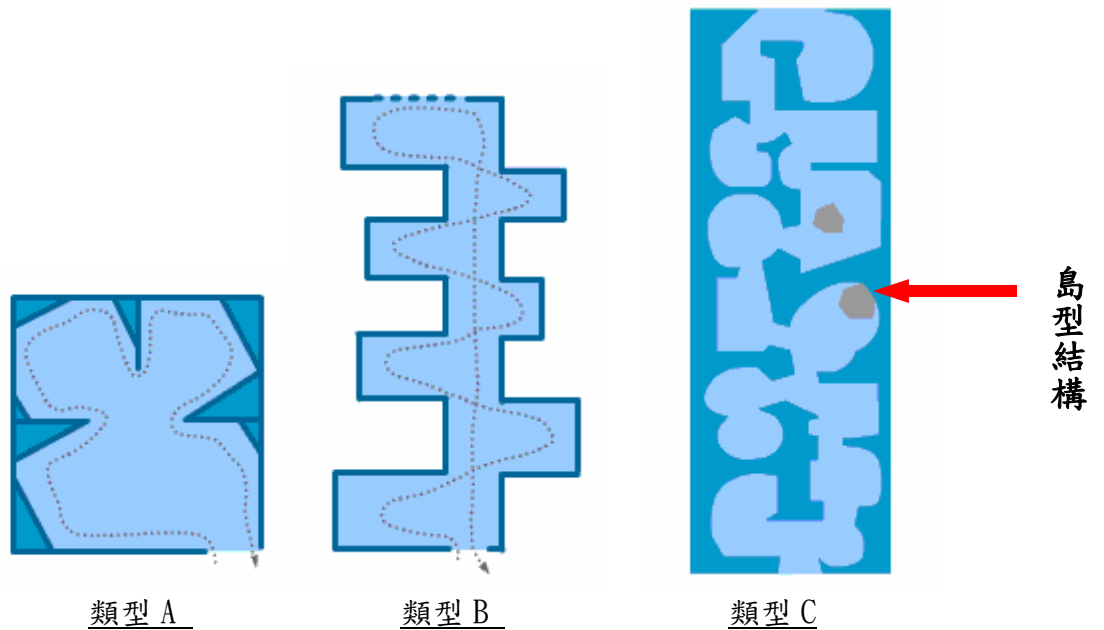


圖 2-5-4：凹式結構體之展示空間規劃圖示

資料來源：Hooper-Greenhill, E. (1991), *Museum And Gallery Education*, p. 95。1976 年 Lakota 與 Kantner 之研究，參照類型 B，主要路徑組合成類型 A、B，類型 C 再加入島形結構的考量)

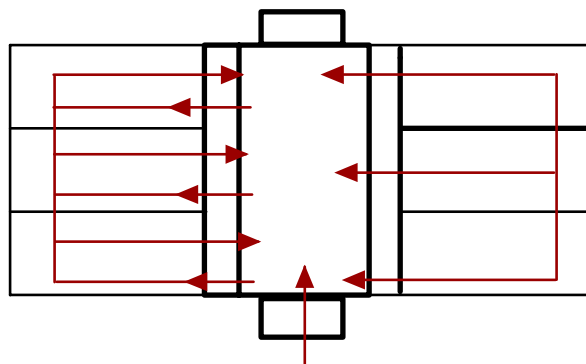


圖 2-5-5：芝加哥自然博物館空間規劃圖示

資料來源：漢寶德 (2000)，*展示規劃理論與實*，頁 76

依據圖 2-5-4 類型 B 之理論，筆者又以「芝加哥自然博物館」(圖 2-5-5) 為例證，其中之展示設計為以中央為長方形的大廳，左右各為兩層的展示空間，每邊各分為三個長條，參觀動線如圖 2-5-5 中紅線所標示。

- (2) Melton 發現，參觀者在展覽入口附近花了最多的時間，並且隨著靠近出口處的接近，觀看時間依次遞減，所花的時間越少；因此，展場的設計便可採用「死胡同」²⁶(cul-de-sac) 的形式，以構成單一的出入口，如此一來，以往的「出口梯度效應」²⁷(exit gradient effect) 便可被減至較低的程度。其上 C 的部分，即為一個大矩形式的展示空間，在此案例中，建築師與策展人將整個區域劃分成為一系列的「死胡同」，並以類似蜂巢 (comb-like) 的方式來排列，更進一步地降低了出口梯度效應，藉著將展示內容細分為具有規劃性與步驟性，將參觀者與分散注意力的群眾吵雜聲以及鄰近的展示物分隔開來，並且讓小團體能夠社交性地互動，這些都將能夠增加觀眾參觀展示的持續力。

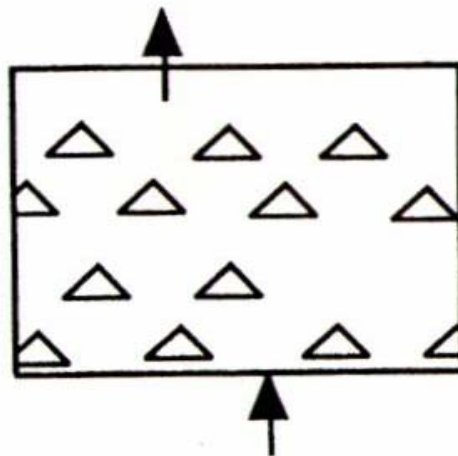


圖 2-5-6：島型結構體之展示空間規劃圖示

²⁶ 作者意指只有一個出口的展示空間。

²⁷ 意指觀者接近出口時，常會加快參觀的時間與步伐。

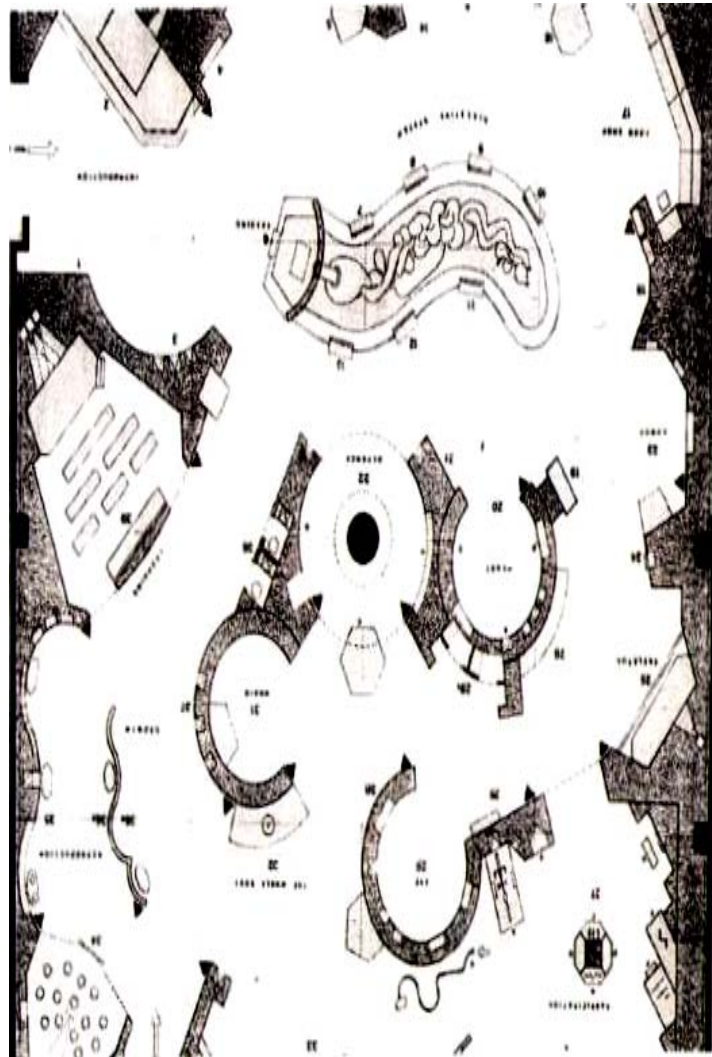


圖 2-5-7：島形結構的實例

資料來源：台中科學博物館身體廳平面圖，www.nmns.edu.tw

4. 博物館科學化的理論架構與實施：

Roger S. Miles 與 Alan F., Tout' (Hooper-Greenhill, Eilean, 1994) 兩位學者以英國倫敦週遭的博物館為例，其團隊嘗試研發一種博物館展示的技术，這種博物館技术是由一組嚴格的標準所構成，在結合上原先在展覽設計所存有的客觀知識體，共同組織成適用於博物館中的有效教學技术；行文中他們先提出關於展示空間的問題，與其對於有效性的需求，而後再進一步去分述文獻分析、理論架構、評估評鑑等段落，而在應用的架構描述上，

也積極發展出圖 2-5-4 中之類型 ABC 的模式，為有效展示的空間規劃，提出一個通則性的運用。其論述模式圖示如下頁圖 2-5-8。

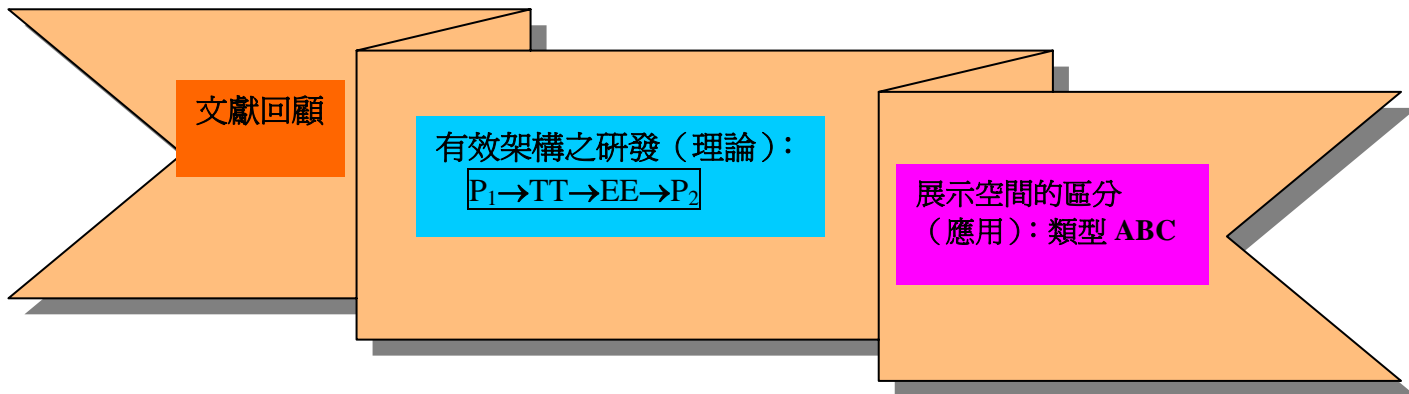


圖 2-5-8：Roger S. Miles 與 Alan F., Tout' 論述架構圖示

製圖：曹筱玥，資料來源：Hooper-Greenhill, Eilean (1994), *The Educational Role of the Museum*: Outline of a technology for effective science exhibits. p87-100.

兩位學者更參酌了科學博物館的概念，將展示的重心著重在於觀念上的展演，而非物件的展示，由此觀點提供了一個架構，他們以科學教育專家 Popper 的評論基礎為概要架構，用一種非常新鮮的看法來看待展示設計的過程，將展示設計成爲一個三段式重複嘗試錯誤的過程，如下圖 2-5-9 所示之流程：

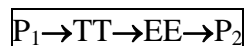


圖 2-5-9：三段式重複嘗試錯誤的過程圖示

製圖：曹筱玥，資料來源：Hooper-Greenhill, Eilean (1994), *The Educational Role of the Museum*: Outline of a technology for effective science exhibits pp87-100.

其中 P=問題，TT=暫時性的理論，EE=淘汰錯誤(特別是藉由嚴格的討論)。展示在此可以被視爲是一種問題的提出，用問題引出概念，而觀眾則透過展示來做出嘗試性的解答，再從淘汰錯誤中學習真確的知識，以下再爲此四階段式的展示流程做進一步的說明。

- A. **Initial problem** (初始問題): 在展覽設計中,問題的呈現可說有著多種的形式,因此展示本身便可說是一種問題的提出;而問題的形式與展覽的「有效性」有關,例如:事實與想法的溝通與交流、參觀者在展示中如何找出難題,以及如何去吸引並抓住參觀者的注意等。要辨認、描述這些問題也許有困難,但如果有答案能被提出及測試時,則每個問題必須要能夠清楚地被說明,因為作品本身並不同是資訊的傳遞。
- B. **Tentative theory**(暫時性的理論): 用投出問題來引導建構出概念,這是針對問題所提出的一個嘗試性的解答,而在展示作品的實用背景下,解答通常會成為是一種詳述的形式,而非肯定式的解答。
- C. **Error elimination** (淘汰錯誤): 藉由對展覽或是其中較大一部份的實現,以及它(解答)與先前標準比較後的表現評估,我們可以得到嘗試性解答的評論。換言之,理論是用來測試並揭露它(解答)的限制,可運用選擇題或學習單等形式,以擇出解答。
- D. **New problem** (新問題的產生): 理論中錯誤的排除,在觀念上能帶我們得到一個比較精確的解答。而新的解答能對原來的問題能有更深一層的解釋。我們必須假設,更進一步是可能的(學習如何將工作做得更好)因為我們不知道我們何時能有一個完美的解答。這個假設給予了行進的目標與方向,儘管一個套用標準的展覽,想要超過自身的功能,並能夠被測試及改善,在實際上並不可行。

三、觀眾的視覺編寫

在人類學習中,觀看是占其中最大比例的一種方式,如:展場的空間佈置決定了展示呈現的方式,然而人們卻常會視而不見環境的變化,空間氛圍的狀況亦然。

畢恆達, 2003, 63

1. 王秀雄(1998):

詮釋學者迦達默（Hans-Georg Gadamer）對藝術的理解提出他的看法：

理解不是文本的複製，而是視界的融合，意指詮釋者現有的視界與文本原初的視界交織融合在一起，達到一種既包含又超出文本和理解者所原有的新視界。

Gadamer, 1993, 64

這段話說明了，藝術的理解是先由瞭解文本作者的所表達的原初意義（作者中心主義的解釋），再由文本作者的原初意義出發，依據詮釋者（如：觀眾），所存在的時空環境所形成的視界，來重新建構、詮釋文本的意義（讀者中心主義的解釋）。於視覺藝術作品是由內涵（潛在層面）與形式（顯在層面）所構成，如何詮釋在美術館中之所學，將輸入與輸出之間建立起互動的關係，並可經由藝術創作的歷程來瞭解（如下圖 2-5-10 所示）：

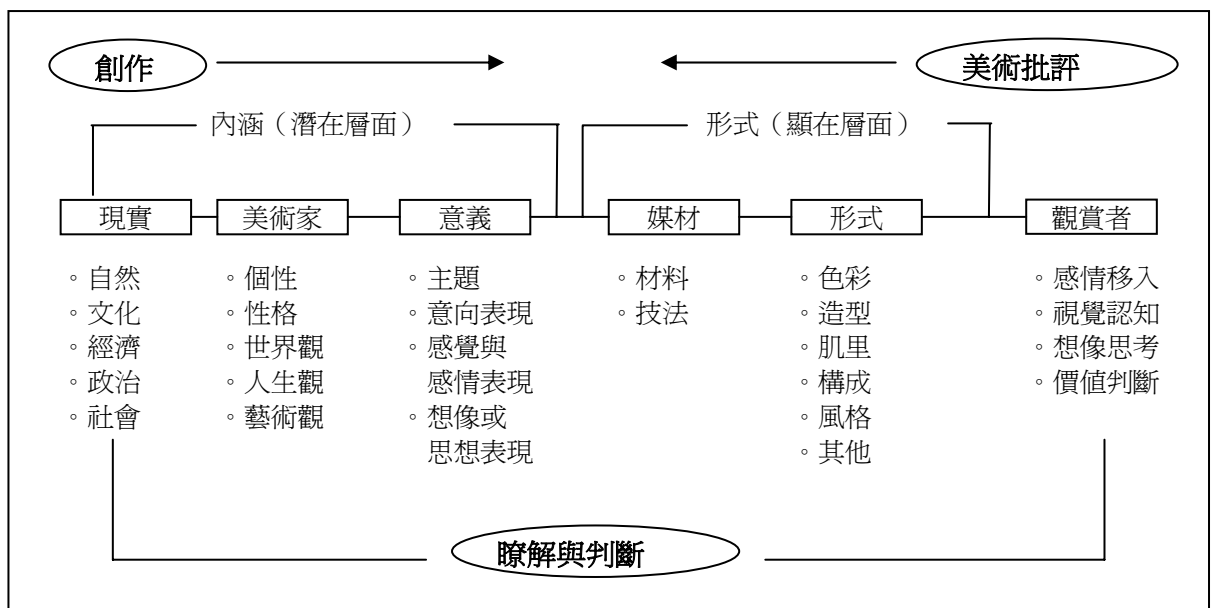


圖 2-5-10：美術創作的歷程與環節圖

資料來源：王秀雄（1998），觀賞、認知、解釋與評價—美術館鑑賞教育的理論與實務，頁 155

學者 Hooper-Greenhill Eilean 亦提出了多元感官的論述，以作品如何在展示中被加以組織、編碼的參考（如下頁圖 2-5-11 所示），關於這類主題的研究，揭示了美術館的展示不僅指示一個掛畫、排列的動作，更重要的是

其中所存在的多種訊息傳播的模式（王秀雄，1998）。

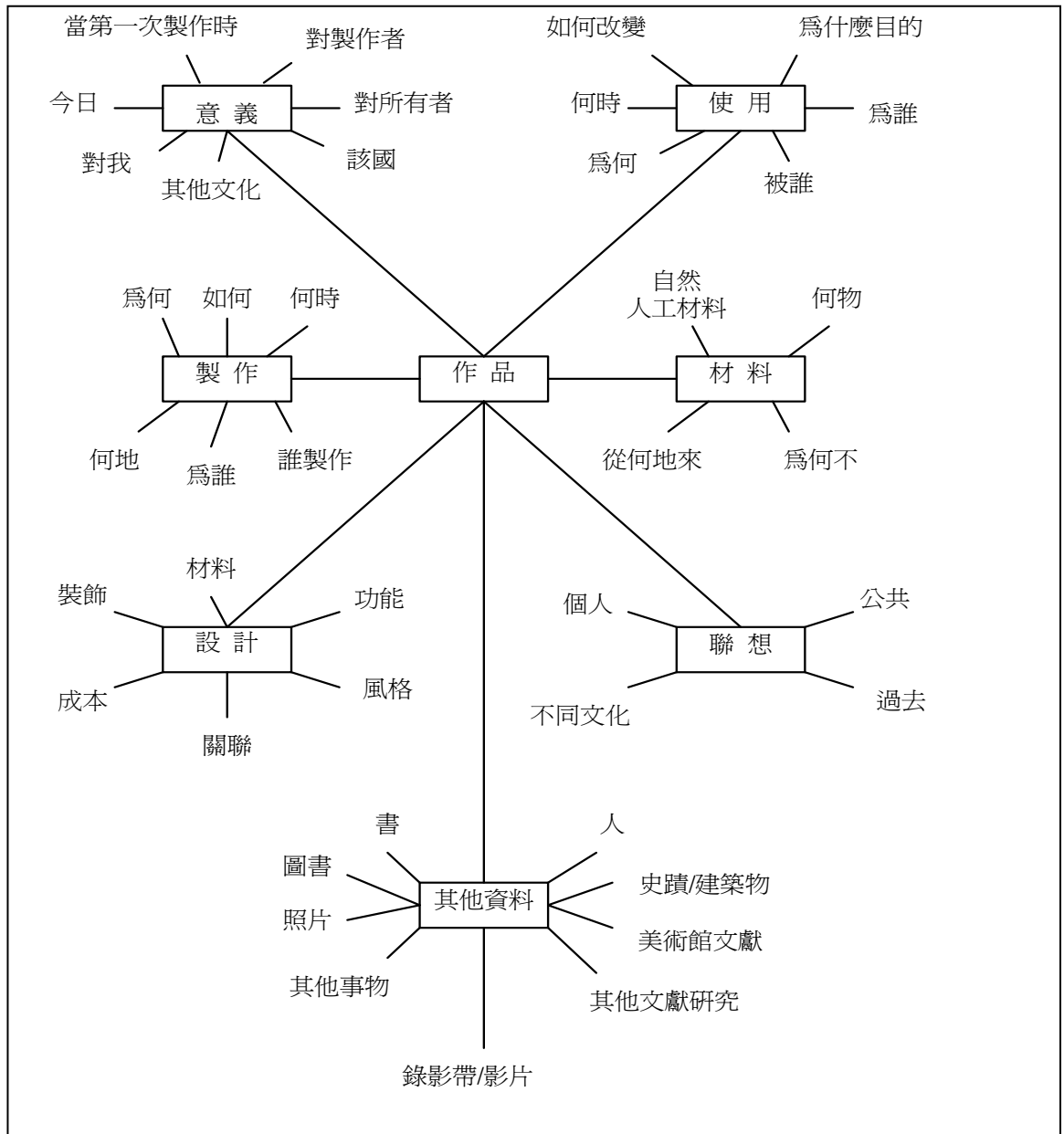


圖 2-5-11：作品的多元感官分析、討論模式圖

資料來源：Hooper-Greenhill Eilean (1991), *Museum And Gallery Education*, p110

王秀雄（1998）在參酌學者 Gadamer 與 Eilean 的論述之後，將存在於美術館中的鑑賞方案，區分為「非正式學習」與「正式學習」兩大類型，茲分述如下：

(1) 非正式學習的教育方案

- A. 展示
- B. 導介廳
- C. 標籤
- D. 記號
- E. 出版物
- F. 作業單
- G. 耳機導覽
- H. 視聽教育媒體
- I. 電腦教育媒體
- J. 互動展示

(2) 正式學習的教育方案

- A. 一般導覽
- B. 畫廊講解
- C. 演講
- D. 學術研討會
- E. 館外教學
- F. 參觀旅行

其中又以「展示」最為重要，並且可為其他教育方案的基奠；在美術館中，觀眾可以看到原作經過一種有組織性的排比呈現，因此能在其中獲得學習，而此亦成為是美術館從事鑑賞教育時的最大優勢。

2. Hein (1998) :

首先提出「建構式博物館」的學者 Hein，亦為建構式的展示勾勒了以下的雛形，他擬出三個基本的概念用來掌握建構式的觀點，分述如下：

- (1) 如何營造出學習者已建構完成的內在知識環境？
- (2) 如何使學習者主動學習？什麼能吸引觀眾？
- (3) 如何才能運用身體的反應，與社會舊經驗和智識上的概念，為參觀者設計出容易親近的展示空間？

而筆者將其理論之對應策略規劃如下，以下頁表 2-5-2 示之。

表 2-5-2：建構式展示之三大思考與對應策略

堤序	基本問題	對 應 策 略
1	如何營造出學習者已建構完成的內在知識環境	觀眾研究、出版物等
2	如何使學習者主動學習？什麼能吸引觀眾	故事線、色彩、空間等
3	如何才能運用身體的反應，與社會舊經驗和知識上的概念，為參觀者設計出容易親近的展示空間	互動、媒介、地圖、光線、人數、空氣溫溼度等

製表：曹筱玥，資料來源：Hein, G. E. (1998), *Learning in the museum*. Routledge in London and New York p.156

Hein 並於文中以倫敦的博物館為例，提及戰後的英國博物館經營轉向，以擴大博物館的參觀民眾作為企劃展覽時的主要訴求，強調展示中觀眾參與的涉入和互動性的展示設計，以求吸引更多的觀眾進入博物館之中。服膺於展示涉及時，便加入許多觀眾的記憶與歷史之呈現，諸如加入社區的照片、口述歷史、社團活動等，皆有助於博物館吸引人群的宣傳與擴張；而在美國的案例選取中，則採用了 Ohio, Columbus 邀請當地的四大社群，進入博物館的四間畫廊之中，策劃屬於自己社群的展覽，作成爲一組展示的裝置，以其中一位來自動物園的園長為例，便加入了許多動物照片與生態模型，引發綜合式的學習加入其中，並致力於與社區作連結，運用各項策略來吸引觀眾的加入。

第六節 小結

展示製碼呈現手法的功能在於轉化出視覺化的展示介面，除了聲光刺激以外，介面的意涵是介面必須傳導出一個輸入裝置，引導觀眾進入展示主題所框架的世界，命題語法結構是介面輸出裝置語言的文法，展示訊息

必須基於文法邏輯才能為人所理解；接著才進入命題的表述，換喻是陳述命題事實的表達，隱喻使命題意義可進入溝通對話的階段；且為強化介面裝置的溝通效果，異化手法使介面符號更引人注意。如何將製碼、解碼過程具體化，便須透過實體的空間規劃與故事線的安排，然而，如何進行一個「有效」的展示設計，本論文以文獻分析的收集方法，網羅國內外文獻中所提及的具體策略，於本章中詳細分述之。

然而由本章中分析展示本質與設計類型等相關理論的探討得知，美術館展示文本的製碼原則，不應再是以物件為主的詮釋法則，而必須是從製碼者與觀眾解碼的角度出發，將展示文本視為兩者本體之間溝通、辯證、對話的介面，物件在此僅是溝通的媒介，而設計是將抽象的概念或訊息轉化為具象的再現過程；是故，展示設計應視為是兼顧符號製碼與觀眾解碼的溝通設計，而不僅是美學性的展示裝璜，其中的一盞燈光、一個物件的擺放方式…，皆會是一個符號，在展示環境中起著一定的意義與作用，展示製碼時便必須去深究展示裡每一個物件的符號作用和指涉意義的能力；基於這個前提，在符碼設置和使用符號時，必然要意識到溝通雙方話題門檻是否一致，或者有落差，以及展示媒體符號被觀眾認知的情況，是否使其易於辨視和理解。

換言之，美術館的展示若想要發揮其積極效果，就必須考慮如何與觀眾取得連結，連結點包括既有觀點、舊經驗、認同意識等，而這些考量點便需要透過展示設計來營造之。彙整各方對於展示設計的建議如下：

一、形式

觀眾平均花費 30~45 分鐘於展示參觀（劉義和，1998:11），以此來計算，建議 展覽作品數量以 20 件以內為佳，因此觀眾花在每一件作品上的時間便可達 1~2 分鐘，以此減低博物館疲乏症的產生。

二、內容

- （一）展示規劃設計能以觀眾生活經驗中相關的事物切入
- （二）展示空間以漸進式作安排，循序漸進的引領觀眾
- （三）展示物件中可加入提問法，引發觀眾從自身經驗作出發

- (四) 藉由多元化的展示設計，使得多感官經驗得以結合
- (五) 空間中增加一些格間，以便製造言談機會

因此，本論文總合文獻分析中的發現，將展示設計歸納為兩大面向，繪圖分述如下：

一、展示設計的本質因素：

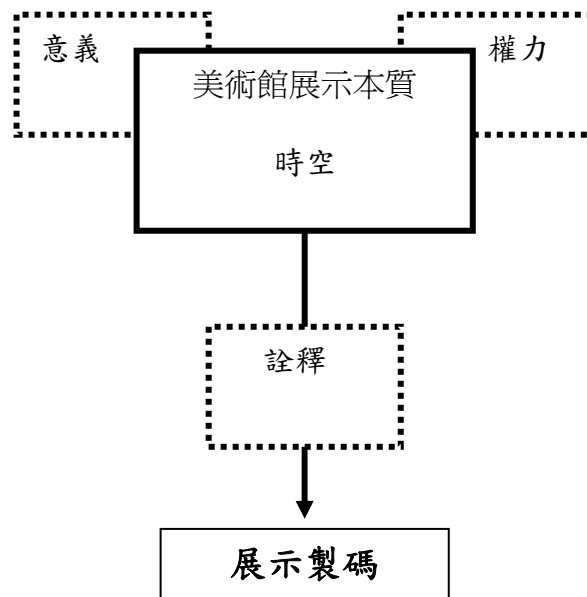


圖 2-6-1:美術館展示本質

本研究在以上文獻分析階段，由博物館學的角度分析權利、意義、時空、詮釋等美術館展示本質相關的論述，得出美術館展示在當代的理論命題，必須是趨向多元權力社群的，且在參與主體意義價值之基礎上，建立開放辯證的展示文本，和形塑展示空間公共論述的場所特質，這種種展示本質反映在展示設計的取向上，說明了操作手法必須再現展示本質的樣貌。展示設計由過去注重展示客體實用性的特質，轉變為注重公共性人計的溝通關係，從此基礎點出發，本研究將展示設計定向為公共性溝通取向

的展示文本設計。展示設計必須從結構觀點看待文本關係的組成，且將展示視為一個人為製造出來的符號媒體，透過符號的運作，形成觀眾主體與展示客體之間關係的對映，所以說，展示符號的操作是關係的操作，也使關係成為流動的變項，回應了當代博物館展示辯證且多向開放的本質。

二、設計方法的運用：透過視域融合的方式，讓展示不僅是單面向的傳輸訊息，成為雙向的互動與溝通。

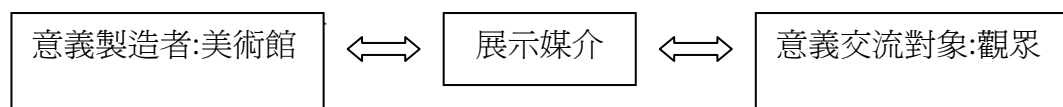


圖 2-6-2:展示行動關係