

## 1. 演講大綱

講題：與展覽的深層對話

- (1) 如何改變過去對逛展覽的思維
    - (2) 策展人的用意
    - (3) 觀賞者的區分
    - (4) 洋葱是的閱讀展覽
    - (5) 展覽語意的轉換
  - (6) 展覽空間氛圍的經營
    - (7) 視覺之外的閱讀
    - (8) 策展範例說明
- 甲、超現實主義圖像敘述模式  
乙、母語文學常設展的敘述模式
- (9) 策展的重要原素
  - (10) 欣賞展覽的進化論

## 2. 演講內容



一個介紹超現實主義的展覽...  
代表藝術家:米羅、瑪格麗特、達利...  
對象: 美術館5-12歲小朋友  
美術史: 達達—超現實—抽象



### 夢獸online-超現實的奇思幻境



這是一個有關夢的故事... 讓我們一起在夢的線上... 進入超現實的奇思幻境，感受

夢幻存有的無限。

我們創造了一隻怪獸

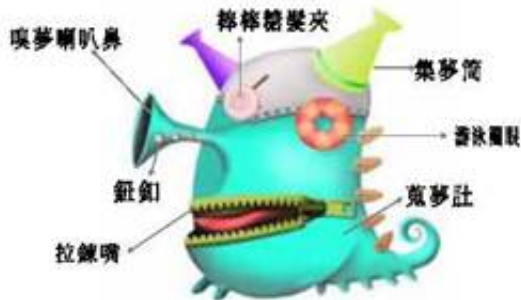
他叫做 .....吃夢獸

吃夢獸將在兒美館對5-12歲小朋友講關於超現實的故事.... 故事從吃夢獸開始講起....

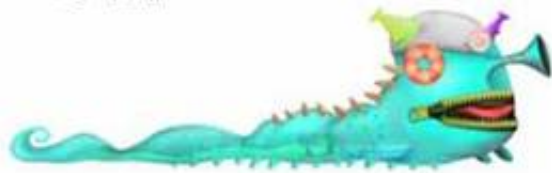
### 從前從前.....

- **吃夢獸**有一顆怪獸，這顆怪獸跟天地一樣老，他的名字叫「吃夢獸」。它有著一對大大的眼睛，以及伸縮自如的肚子。當人們進入甜甜的夢境後，它就開始四處活動，將大大小小地睡人們各式各樣的夢境，以至於人類通通不知道夢，或是忘了夢境，那只是睡眠中所發生的世界。
- 但是有一群人最喜歡跟吃夢獸作對，他們不但偷走了他們的夢，還把夢記錄下來，讓吃夢獸大發光火，所以吃夢獸拆這些人的夢及作品——吞下牠去，有西班牙超現實主義的狂人-薩拉達(Salvador Dalí)，記憶的記錄-米羅(Joan Miró)，比利時現實的超現實主義-瑪格利特(Marie Magritte)，以超現實精神化為抽象主義台灣藝術家李承沛的夢。
- 這些夢及作品在吃夢獸的肚子裡不斷翻騰，直到它餓得昏去，一不小心「呸」一聲掉到一個叫「兒童美術館」的地方，吃夢獸覺得好奇怪，總會隨著吃夢獸也偷取了夢-這些圖畫分別是「狂想曲人」、「山景那非」、「夢境圖-最喜歡」、「夢中世界」，夢中許多許多的小朋友都吞下了夢，在肚子裡翻騰的夢，一起經過夢境中超現實的奇思幻境。

### 吃夢獸：來看我酷炫的造型



吃了夢的怪怪獸



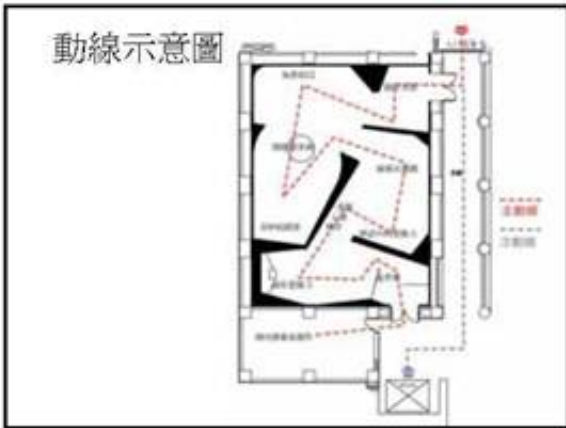


認知 → 感應 → 幻想 → 創造

- 「狂想達人」→ 認知
- 「似是而非」→ 感應
- 「誰像誰，誰是誰」→ 幻想
- 「無中生有」→ 創造







# 狂想達人-認知篇

**「狂想達人」**

問：我的狂達人的意思是「很厲害的人」，那為什麼超現實的藝術家是狂想達人呢？

答：讓我來介紹你們認識吧。因為超現實的藝術家，總是畫一些我們眼睛看不到的東西。或者把不一樣的東西東西連在一起，或者把東西誇張的放大縮小、真與一偽。他們的腦子就像有一顆瘋狂的晶片，不管白天還是晚上，總是在發夢，現實世界中看不到的景象，在夢裡，一切都會成可能了。

入口意象	<p>問：你畫的，為什麼身上貼著喇叭、像機器、像泳圈？</p> <p>答：故事上的結構、迷宮、像機器、像如日常生活中的物件與物，這些物件是不連貫連在一起的，所以亂就亂在這些。就像你睡下去的夢就不會醒出來了。游過這個世界的時候，我是舉手的晚，仔細看看這件作品《藝術往來真的誕生》，從繁榮到凋敝，這就是一個過程。再看看吧。</p>	
如真似幻	<p>問：這件作品《你的記憶》畫的那麼像，應該是大人進的超現實吧？</p> <p>答：是超現實嗎？小朋友，仔細看看，上才那時候的藍天，到了下午就變成陰沉沉的夜。這樣的風景在現實的生活中是不會發生，這就是超現實藝術家厲害的地方！因為超現實藝術家認為，只要下筆就會看到的東西的樣子，並不能表達真正的真實，畫出想像、夢幻吧。畫出人們曾在夢中的想法才是真實。</p>	



## 如真似幻

由換背景後之模稜顯示



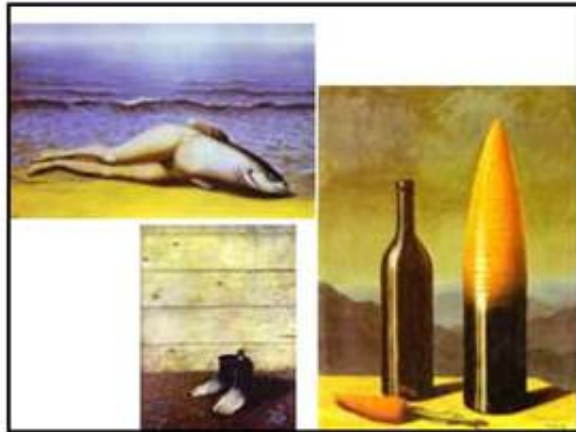
## 似是而非-感應篇

**「似是而非」**

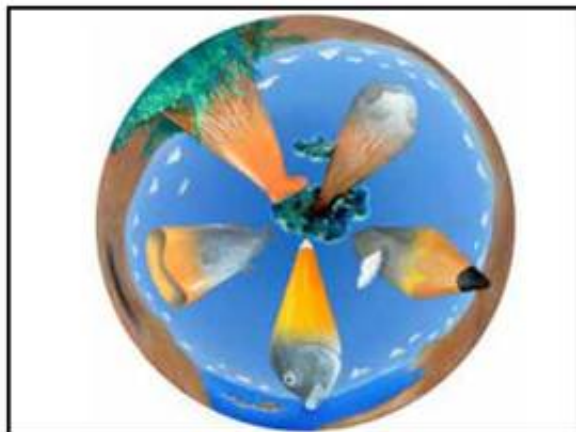
問：似是又不是，那到底是「是」還是「不是」？

答：小朋友，我們用馬格利特的畫來感覺一下，你會告訴朋友你看到的是一個瓶子，還是一枚菸捲，或者你菸捲的瓶子。使瓶子的菸捲變的是香烟變進了房間，還是房間給到天空裡了？似是而非，是超現實藝術家很喜歡的遊戲，把不同的東西拼起來，或者把東西放大縮小，放在它不會出現的地方。

圖像變奏曲	問：哇，好酷七，天花板上飛鴿在轉動！ 答：小朋友仔細看看，鴿子怎麼會變成兩輪？牠的下半身怎麼會變成石頭？超現實藝術家常常把不同的東西拼合在一起，變成很有趣的感覺。	
奇妙的錯覺	問：這不是個怪怪腦筋嗎？看起來怪怪的！！ 答：小朋友，它是不是比你來種腦筋要大很多呢？而且腦筋還不能讓這腦筋呢，你從腦筋裡看著過去，裡面有許多的風景呢。	

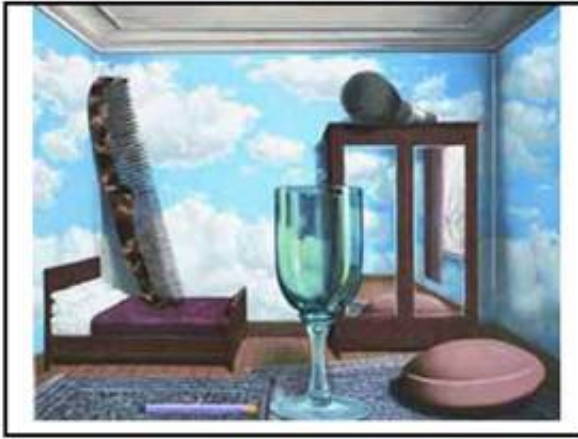


**圖像變奏曲**









誰像誰，誰是誰-幻想篇

<p><b>「龍傳脈，脈是龍」</b></p> <p>問：有人說你像爸爸，也有人說你像媽媽，可是我就是我丫。</p> <p>答：對了，你可能會一對腳卷一卷一卷的大腳掌，又有像媽媽小巧可愛的鼻子，可是你不是爸爸也不是媽媽對嗎?...取不同的物種的局部，把它拼起來變成一個新的圖像，是神話裡的圖像以及超現實藝術家的最愛ㄟ！動動腦，我們生活中是不是有很多像是龍，想像龍的局部則是蛇再編織成馬，還是蛇再編織成馬再編織成龍再編織成石，還是龍再編織成石呢？</p>	
<p>神話中的想像力</p>	<p>問：這條龍跟我知道的恐龍長的很不一樣，他是恐龍的弟弟嗎？</p> <p>答：它跟恐龍一樣也是龍，但是從來沒有人看過它出現。傳說它是分別由鹿、牛、虎、蛇、鷹、虎、魚、豬這九種動物拼湊出來的圖像，小朋友，先想大頭腦看看它聯這九種動物相像的地方，再塗了塗紙，一次只能塗一個拼貼呢。</p>
<p>線條遊戲</p>	<p>問：我都會畫線了，可是為什麼要用磁線畫線！</p> <p>答：小朋友，你可以輕輕把磁線壓在磁線板上，或用手指更改變磁線線的形狀，線用手拉制畫出來的線跟不一樣，就像木頭的畫，線管感覺走，線條也有它自己能帶給我們的想像力呢！</p>



**無中生有-創造篇**



**「劇中生有」**

問：怎麼可能！「劇中生有」？這不是變魔術嗎？  
 答：哈哈，這就是超現實藝術最厲害的地方，這裡指的是超現實表現出來驚人的創造力，總是能畫出我們眼睛看不到的東西，小朋友，讓我們一起來看著達利的作品〈記憶的延續〉，這讓不虛空創造出奇幻的劇中生有的景象呢？

**創作想像力** 問：拉霸機？  
 答：小朋友來拉一拉，看你會拉出什麼樣的詞彙組合，是「牛在彩虹裡彈琴」？還是「鏡子在地面上跳舞」？這些句子是不是你從來沒有想過的呢？在白板上把它畫下來，你也可以創造出動盪奇詭的景象呢！

**重組心靈風景** 問：奇詭的詞彙，為什麼我什麼都拼不出來？  
 答：這就是超現實藝術家幫助創造出這麼多怪作品的重點，這個詞彙所傳達的是從超現實精神裡面所展現的「解構」，就像我們進入作夢狀態的時候，腦袋並不是經由大腦控制，自然會顯出來一些故事，這樣我們才不會一箇停留在把看到的東西畫的很像很像，小朋友，拼拼看，你在其中感受了什麼？



**創作想像力**




小孩型示意義



<b>人物類</b>			
媽媽	碗裡	飛行	
妹妹	花朵裡	寫字	
<b>動物</b>			
貓吐	河裏	溜冰	
豬	天空	刷牙	
<b>自然類/水果類</b>			
星星	杯子裡	吹口哨	
太陽	花瓶	洗澡	
香蕉	彩虹上	打電話	
蘋果	鋼琴上	跳舞	
<b>物件類</b>			
甜甜圈	碗裡	吃面	
碟子	花瓶	遊戲	
雪人	在書桌上	洗澡	





**設計概念(台語、客語、原住民族)**

語言文學是一種文化的味道，我們精選了三種族群的生活表徵，用色彩、造型、圖騰轉譯出三種傳統款款味道的展示方法……

圖騰與文字都是一種文化的翻覆，本展示著意於使用圖騰所內蘊之文化現象，形成三種母語的展示環境。

本展示企劃有三個重點，第一在於將**語言轉化成意象**，通過視覺形象以呈現語言內涵之思維、文字結構的特性，語言之在於呈現語言的表情，二者透過**圖騰創造**，將三個族群歷史的文化圖騰，融入展示的場域中，讓參觀者可以藉由視覺意象之環境體驗，以整體性文化氛圍進入到三種族群語言與文學的內涵，最後，運用**互動式的展示手法**，進入語言與文學的天地。

**設計元素說明：**

當我們深入的去閱讀三個族群的文化根源的時候，萃取出以下的參數符號作為展示傳達的手法：

**閩南文化中土地真人的源緒**

台語文學以閩南族群安土重遷的意象，採用白色調搭配大地色茶。

**設計元素說明：**

當我們深入的去閱讀三個族群的文化根源的時候，萃取出以下的參數符號作為展示傳達的手法：

**客家文化中的紅花布以及藍染堂傘**

客家文學以客家之紅花布加上藍染文繡出客家族群文化層的意象建構展示環境。



**設計元素說明：**  
當我們深入的去閱讀三個族群的文化根源的時候，萃取出以下的象徵符號作為展示傳遞的手法：

**原住民族文化中的自然靈感**



原住民族文化中蘊含多元的色彩感，運用各種傳說、故事的圖繪作為傳遞的媒介，此區強調手繪創作性。

**入口意象**

百花齊放使用立體文字化為視覺；承襲喧嘩，則以聲音文獻總站，來表現三種語言的表達。



**入口意象-「百花齊放、承襲喧嘩」**

【入口意象】：以「百花齊放、承襲喧嘩」為主題，說明三種傳統文學發展過程的異同，及起源緣由。百花齊放使用立體文字化為視覺；承襲喧嘩，則以聲音文獻總站，來表現三種語言的表達。

**【台語文學區】設計概念**

以立體文字串構成簾幕，運用懸吊手法，呈現語言文字的另一種景情。



空間方正的空間型態，中置柱體以及字簾，搭配開放式的動線設計，使觀者能夠在軟隔間中體會遊走穿梭的情境。

色彩百舍白搭配大地色系，連結土地的意象。

**【台語文學區】設計概念**

展示家具選用，白冊是大部分入熟悉的語言，是三種語言中最有機會被唸出來的語言，故以立體文字串構成簾幕，運用懸吊手法，呈現語言文字的另一種景情，並透過放大的字串訴發民眾唸出神句。



**【客語文學區】設計概念**

客語文學的發展，依照年表之概念，運用電子相框數位剪輯播放搭配發音文字、圖繪、展品，呈現小說戲劇發展年代歷史。



客語文學的發展，依照年表之概念，運用電子相框數位剪輯播放搭配發音文字、圖繪、展品，呈現小說戲劇發展年代歷史。

**【客語文學區】設計概念**

展示家具選用，以客語的發音符號，排列成為展示複合休閒功能之展示家具，體驗文字的趣味。



展示家具選用，以客語的發音符號，排列成為展示複合休閒功能之展示家具，體驗文字的趣味。





【客家文學區】  
設計概念

互動手法運用-至1990年代形成了客家語言、文學的復原運動，故運用提舉觀念的客家文學的主體性，美感呈現出來。



色彩-客家文學以客家之紅花布加上藍染文輝出客家族群文化層的宮廟作為發展

【客家文學區】  
設計概念



客家文學的發展，依照年表之概念，運用電子相框數位動靜播放，搭配版面文字、圖像、精品，呈現小說戲劇發展年代歷史。

【原住民族文學區】  
設計概念

展示家具選用-氣形展示櫃拼出圓形的展示家具，貼近原住民族著火地的群聚感。



色彩-選用原住民族當代創作的圖樣成為展示環境特色，以避免落入某一群體的圖樣語言，故此區的色彩會搭配故事或者傳說，表現情節，並且強調手繪的質感。

【原住民族文學區】  
設計概念



選用原住民族當代創作的圖樣成為展示環境特色，以避免落入某一群體的圖樣語言，故此區的色彩會搭配故事或者傳說，表現情節，並且強調手繪的質感。

【出口展廳區】  
設計概念

互動手法運用-參觀者通過時，可按下按鈕學習三種語言的「再見」，如「lǎo bié」、「nǎng lái qǐng!」，並透過燈光的效果，形成儀式化的氛圍，提醒大家珍視自己的文化。



【出口展廳區】  
設計概念



## 二、 演講照片



老師向同學介紹策展人的簡歷



策展人的授課實況(一)



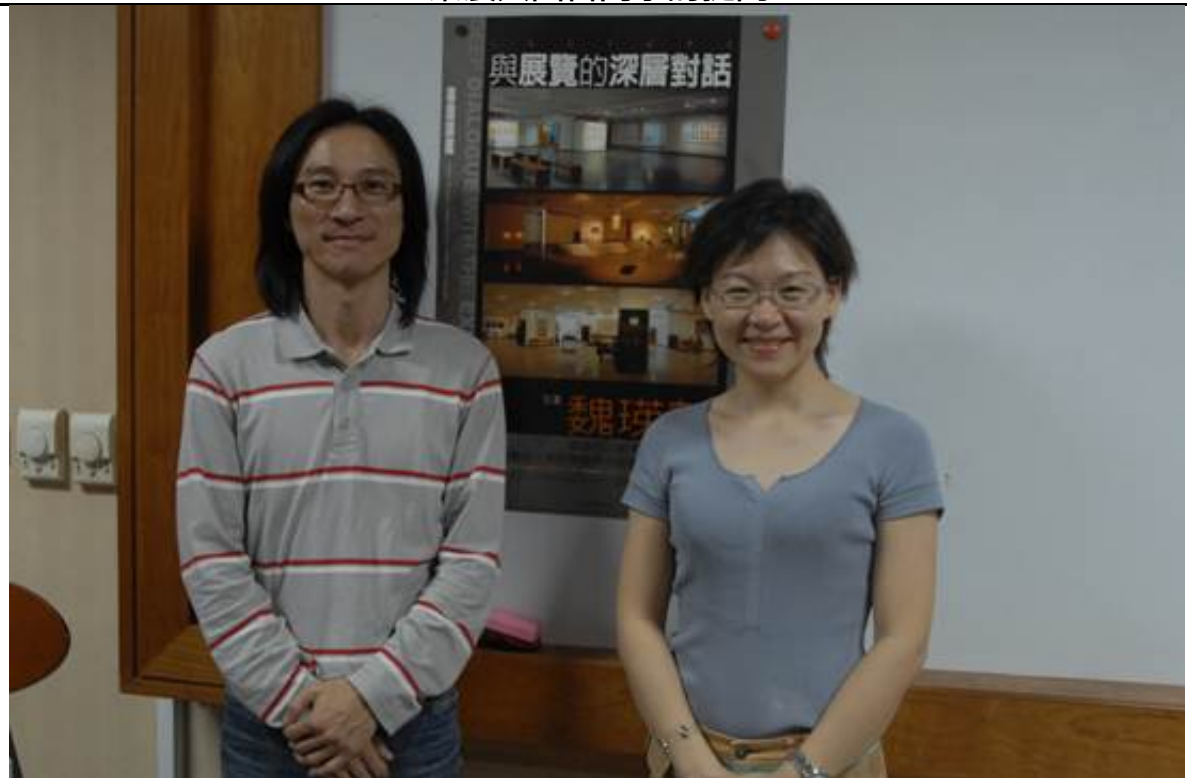
策展人的授課實況(二)



策展人回答同學的提問



策展人回答同學的提問



老師感謝策展人(右)分享創作經驗