

美術館空間藝術與觀眾角色

文／鄧淑慧（元智大學藝術與設計系副教授）

There's something imminent in the work, but the circle is only completed by the viewer.

作品中有些事即將發生, 但只有觀者才能完成拼湊。

Anish Kapoor

美術館空間做為展示作品的主要載體，在過去被視為是作品佔據的被動式物理空間，當代藝術家試圖打破陳列空間概念，顛覆傳統創作準則的作品體現，將美術館空間轉化為一個提供文化與社會辯證的藝術新空間，自由漫遊在形式、觀念或科技之間，空間不再只是單純承載藝術展示的中介面，空間可以反客為主，如同繪畫的油彩和畫布，建構藝術作品的主體，空間的陳列功能和傳統觀念開始被瓦解，變成作品本身，轉化為一個提供文化與社會辯證的主動式開放空間，這類型創作我姑且稱之為「美術館空間藝術」，指介入博物館空間（含美術館、另類空間、畫廊等各種展示空間）的新藝術型態，其特質之一是揚棄以形式和物件為中心的創作表現，轉向以觀念和觀者為焦點的藝術實踐，可

能是空間裝置、錄像裝置、行為裝置等常見的當代藝術主流。本文將試圖探討美術館空間藝術的主要觀念是什麼？觀眾在美術館空間藝術可能扮演什麼樣的角色？

美術館空間

最早的博物館空間被視為是為滿足少數人，製造驚奇，如櫥櫃或庫房似的封閉空間，直到18世紀才開始的美術館則是透過展示，提供大眾觀賞經驗去發現和學習的開放空間，20世紀末的當代觀念普遍認同美術館應是一個與特定社會和文化有關聯性的空間場域。法國的傅柯 (Michel Foucault) 提出「再現空間」的觀念，指稱博物館是透過有條理的概念系統來呈現真實世界的一個空間，但是，他也質疑沒有一個系統或方法可以完全解決

事物和概念的諸多差異，因此博物館也是一個異質空間的再現。這個空間可能有條不紊再現真實空間的事物和概念，也可能顛倒或悖離真實世界的正常次序，因此博物館空間是一個展現差異的空間場域。英國學者羅德 (Beth Lord) 進一步闡述21世紀的博物館作為一個再現事物次序的空間，是一個提供觀眾美學和哲學思考、甚至解放思考的特定空間，它是一個開啟人類智識的啟蒙空間，同時是一個由異質組成又建構異質結果的後現代多元空間。總的來說，美術館空間觀念的流變提供創作者和觀眾面臨更多的新挑戰，對藝術家而言，可能必須思考如何跳脫博物館既定的展示或詮釋框架，建構美術館傳統價值以外的潛力；對觀眾來說，或許開始面對不同的問題：如何在美術館特定場域的空間內，運用不同的思維和態度去創造新的藝術經驗？

空間即作品

傳統的美術館空間利用，藝術家用作品佔據展場的某個據點或牆面的某個位置，創造單一性的感知場域，

1|2
1-2 艾未未〈葵瓜籽〉2010年10月於英國泰德現代美術館展出時任憑觀眾在上億的陶瓷葵瓜籽海中隨意碰觸、行動，但幾天後，美術館擔心人們在「葵瓜籽」上活動產生塵埃會損害健康，和艾未未商量後不再讓觀眾走在這些雕塑作品上。（攝影：羅潔尹）

空間充其量只是一個龐大的載體。歐朵赫提 (Brian O' Doherty) 提出藝術品在美術館需要一個「生存空間」(lebensraum) 的論述，但他也質疑傳統美術館空間的純粹美學和神聖特質，過於潔白純淨、單一冷漠的物質空間標榜現代美術館彰顯的中立性格，是一個與現實社會脫節、具普世價值的精神場域，其最大的特徵之一是把藝術退縮到一個如無菌室般的封閉世界，讓藝術家在小小的閣樓內孤芳自賞，享受苦澀的孤獨美感。然而，對當代許多藝術家而言，空間本身就是作品，空間不再是載體，而是介入美術館的文本。眾多的當代藝術表現中，裝置作品可說是體現「空間即作品」最徹底的藝術表現，在本質上，裝置藝術的核心就是一種空間觀念，透過物件的安置，形成一個提供創作者和觀眾連結、閱讀、見證和經驗的對話空間。

美國學者羅森薩爾 (Mark Rosenthal) 把裝置作品歸納為充滿空間和特定場域兩種型態。充滿空間的裝置作品比較是人為刻意安排的理想化或模擬化結果，藝術家營造個人關注的想像空間，藝術的魅力來自滲透在空間氛圍內的靈光，而且常常以物件佈滿每一個可能的表面和空間，營造一種戲劇的臨場感，並散發一種自然的吸引力將觀者完整包覆在內。相較之下，特定場域的裝置

則與真實世界環環相扣，常以較不著痕跡的方式形塑感知的空間場域，引發觀眾主動投入其中。這類裝置的核心建置在作品和展出場域之間的介入關係，藝術家運用一個特定空間作為觀念溝通的工具，表達對該空間關係的理解和詮釋，作品因此是專為一個特定美術館或展出空間所創作。廣義來說，無特定形式、重觀念輕物件、強調場域特定性和觀眾參與性的裝置作品正是最典型的美術館空間作品。

作品與觀眾介入

美術館隨著不同時代和空間哲學的演變，已逐漸從做為典藏和展示為主的物件空間改頭換面，成為一個生產知識的新空間，提供觀眾思考和體驗的知識空間或知識場域，這個新解讀不



Johanna Lecklin, 故事咖啡 (Story Cafe), 2004 (http://www.acconci.com/out/1972_seedbed)

僅影響藝術家的創作觀念和形式表現，也意味著觀眾的觀看模式將有所改變。藝術家和作品不再是美術館空間或展覽的唯二主體，觀眾的角色在美術館空間中，從客體變成主體的一部份。以美術館「觀眾」的英文一詞使用，大致可以一窺藝術品和觀眾關係的變化，18世紀以前，賞味藝術的人被稱為是「鑑賞者」(connoisseur)，19世紀末現代主義萌芽後，藝術觀眾的稱呼偏重「觀看」的概念，常用字如「observer」、「beholder」、「onlooker」等，明顯都是放在「觀賞」的行為上。隨著當代藝術觀念的不斷擴延和嬗變，觀眾被稱呼為「viewer」或「audience」，此兩字多用在表演藝術形式上，顯然光用眼睛「觀看」藝術已經無法貼切描繪當代觀眾面對藝術品的所作所為。羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 在70年代提出「藝術是文本」(art as text) 的論述，觀眾又多了一個「讀者」(reader) 的稱謂，藝術與觀眾的對話關係進入更廣的層面意義。90年代以後普遍流行使用「participant」，指涉觀眾介入藝術的參與角色。

知識空間裡的觀眾被誘導做一個更積極主動的行動參與者，面對作品時不僅意識到自己的存在性，並且主

動地移動身體，改變自己和作品的空間關係，作品空間從原本佔有的位置空間擴展到由觀眾的身體介入、感知經驗所連結的空間網絡，觀眾此刻可能超越身為觀看者的單一角色，在自覺和不自覺中扮演了不同的角色，因而賦予作品新的意義，可能是協同合作的創作者身份、參與演出的表演者身份、解讀文本和聆聽訊息的閱聽者身份、或是訊息的交換者身份。美術館空間藝術要求絕對的觀眾經驗，當觀眾被包圍在作品空間內，與物件和情境面對面，無論是觀看、走動或是操作等各種身體介入都是絕對的必要，藝術家的作品也因為不同的觀眾在空間內的參與而不斷被重新定義，產生作品的新意義。總的來說，觀者和美術館空間作品之間的關係是兩者的存在和介入，藝術介入真實的展場空間，觀眾用心智意識和身體介入作品存在的藝術氛圍中。下面將試圖梳理觀眾介入美術館空間藝術或裝置藝術的過程中，可能扮演的幾種角色與意義。

1. 觀眾是行動參與者

裝置藝術的特質之一是提供觀眾一個面對面的情境，觀眾被引導進入一個環境空間中，或是主動地、或



自覺地，或被誘發地，以直接的身體經驗參與在作品當中，不同的觀眾創造其與該情境的個別經驗組合，完成身體或心智的體驗和介入，建構自己和該情境的連結關係，體會自己存在或參與的潛力，形成專屬的作品個別意義，因此有人直稱裝置藝術其實就是一種「參與藝術」(participatory art)。根據藝術史學者畢夏普 (Claire Bishop) 的觀點，以參與為前提的藝術有兩種主要型態，其一是在藝術家意志的刻意主導下，引誘觀者參與的意念；其二是在創作者缺席的前提下，激發觀眾參與的集體創造。前者如互動式科技裝置或新媒體藝術，觀眾多被要求以各種動作經驗如觀看、聆聽、操作、對話、或走動等各種實質身體行動與作品做直接互動，有人用當代流行用語形容稱之為「動手做藝術」(Do-it-yourself art)。後者以艾未未於2010年在英國泰德現代美術館展出的空間裝置〈葵花籽〉(2010) 為例，藝術家提供一個沒有直接引導或強迫動作去掌控觀眾的物件空間，邀請觀眾走進作品中，任憑個人的自由意志在上億的陶瓷葵花籽海中隨意碰觸或行動，不論是否真正立即理解物件象徵的多層意涵，觀眾身體行為的參與可能觸動知覺意識而開始思考諸如「為什麼是葵花子？」、

「為什麼數量這麼多？」之類的問題，一旦身體和作品的初步關係被開啟之後，自然就可能進入尋查和轉譯作品意義的下一步。此刻，行動的參與不僅延展觀眾與作品的密切關係，並打破觀眾與藝術家的界線，營造兩向互為主體的共構關係。

2. 觀眾是協同合作者

在美術館空間藝術的表現特色上，觀眾與作品的關係常常被放置在兩者之間的開放介面，當藝術家賦予作品意義，考量傳遞作品訊息給觀眾的同時，往往也留下足夠的空間賦予觀眾必要的角色，可能是從藝術家或自身的角度去觀看、體驗和思考，也可能把發語權完全交給觀眾，此時，作品只是一個為觀眾創造個人經驗的燃火點而已，也唯有在觀眾參與之後，作品方稱完成。在這樣的前提之下，觀眾扮演的是協同合作的角色，如果從結構面來看待美術館空間作品的完整性，藝術家的創作理念和作品本身是結構的內在部分，觀眾的參與則是結構的外在部分，作品就是在兩者內外漫遊連結之下的共同合作體。日本女性藝術家齋藤貴子 (Takako Saito) 的行為裝置作品一向深受激浪派 (Fluxus) 的影響，60年代起就以西洋棋遊戲系列，連結與觀眾互動密切的行為表演而受到注目，70年代延伸用白色立體紙方塊發展出觀眾行為導向的系列作品。她一向宣稱自己的創作是「交談藝術」(communicative art)，以藝術做為與觀眾進行交流對話的工具。舉其90年代以後的DIY商店系列作品〈You and Me Market〉(1993-2001) 為例，齋藤設置了一個可推移的店家攤位，擺放平常大家會丟棄的果物垃圾，如蔬菜葉、果皮、乾果殼等，經過脫水處理後，陳設如販售的商品。她說這是一個自助店，觀眾可隨意拿起店裡的任何箱子、盒子、罐子等容器，裝上自己喜歡的「商品」，在容器上簽下大名，但是他們必須為此購買行為付費，這些被觀眾選擇的物件透過與藝術家合作的模式，變成他們自己的真正作品。齋藤做為果皮物件的收集者，與觀眾共享藝術家權威或文本著作者的身份，兩者之間的交流與合作行為成為整件作品的核心價值，她強調自己的藝術是透過觀眾合作行為的集合情感共同完成的，也是一種交付觀眾「do-it-yourself」的藝術態度。這類結合表演和事件或其他媒材的合作協同藝術在當代美術館空間藝術經常可見，如蕾克琳 (Johanna Lecklin) 曾在世界十多個城市展出過的〈故事咖啡〉(Story Café, 2004) 系列，她在展場建置仿似咖啡屋的空間，邀請觀眾以一杯咖啡交換一個故事的合作模式完成

整件作品，觀眾的故事在現場以攝影機錄製，藝術家宣稱已經收集至少400個以上觀眾故事，觀眾也是成就她的作品之重要合作者。

3. 觀眾是參與演出的表演者

當藝術的定義不再侷限於物件的呈現或存在時，觀眾透過身體和心靈去體會藝術的「經驗過程」因而變得重要，藝術本身成為提供觀者的「行為形式」。美術館空間作品的實踐在沒有媒材限制的開放狀態下，常用環境、影像、或事件建構引導觀眾經驗的模擬情境，藝術家樂於和觀眾共同分享藝術的創作權，試圖以各種方式和策略探索觀眾經驗可能介入的程度。展場像是藝術家事前計畫或即興完成的設局，觀眾被邀請進入，面對綜合多種元素的現象，透過感官經驗與作品相連。這類型的藝術表現通常將「過程」視為是作品的核心價值，過程是藝術家和觀眾的活動經驗總和，包含前者的創造思考、製作、呈現，以及後者的參觀與接收，如環境裝置藝術家善於將美術館空間轉化成為舞台裝置，讓觀眾成為舞台上想當然耳的演員，觀眾和作品之間產生的辯證關係體現在即刻性的表演狀態中。舉例來說，以自創偽字和髮磚名揚國際的中國藝術家谷文達的第一件大型裝置作品〈離開地面的危險棋盤〉（1987），於1987年在加拿大多倫多展出。受文革時期紅衛兵大字報的靈感鼓舞，他以中國象棋棋盤模式為本，用鮮豔的紅色管子，將11張5'×5'的畫布從上吊起，如漂浮在地面上的棋盤。象棋裡的帥、士、車、馬、炮、兵、卒等字，以谷文達自創的文字解構和錯位偽字，用黑墨寫在畫布上，字的週邊偶有似不經意留下的紅色墨跡或塗鴉筆觸，西方觀念藝術之父杜象下西洋棋的小照片被放置在這些大型畫布之間的地面上。參觀的觀眾必須穿上現場準備好的紅色服裝，如棋子般在棋盤間移動，像是舞台上的即興表演者，隨著自己的情緒和想法，將自己完全整合融入在作品空間中。谷文達強調他自己跟作品之間的遠距離：「當觀眾與我的作品互動時，我本身是抽離在作品之外。我要測試一種心理狀態，我不是藝術家，觀眾在自覺或不自覺的狀況下，才是真正的創作者。」在這件兼具表演和遊戲特質的作品中，藝術家與觀眾共同分享作品的創作權，觀眾與作品同在，且在自我引導的漫遊下創造個人的參觀模式，轉化成如參與演出的深刻經驗。

4. 觀眾是解讀文本和聆聽訊息的閱聽者

羅蘭·巴特提出「藝術是文本」的新論述時，刻意顛覆藝術品的作者角色，從握有掌控作品意涵主權的

「創作者」轉變為幾乎沒有掌控作品意涵主權的「作者」，儘管對很多藝術家而言，這可能是相當難以接受的觀點。巴特認為當藝術是「作品」時，主要被觀看，但藝術被視為是「文本」時，則變成只有在創造活動中被體驗。這個觀點使藝術家如同提供上下文本的人，而身為讀者的觀眾在過程中，扮演類似解讀文本和聆聽訊息的閱聽者角色。以被稱為「人體第一感藝術」的聲音藝術為例，空間是一個允許藝術家發聲、探究、或是詮釋個人想法的溝通管道，聲音藝術在指涉特定主體對象之餘，常藉由生活化的空間再現，試圖與觀眾做最直接的交流互動。當代跨領域藝術先驅之一Vito Acconci引起相當話題性的〈溫床〉(Seedbed, 1972)，正是一件用聲音創造空間的典型作品。在一個幾乎空無一物的展場內，Acconci將自己整個捲縮在空間有限的地板夾層內，不斷發出情慾的呻吟聲和模糊不清的喃喃低語，並透過場內的擴音機播放，於展場空間行走的觀眾在整個作品中唯一接收到的訊息就是這不知從何而來的「聲音」，在聆聽的過程中，觀眾試圖解讀作品文本的意義，與藝術家共同建構一個充滿情慾想像空間的心靈對話。當今的聲音藝術家更是擅長操作各種高科技媒體，創造不論是真實的或是虛擬的科技空間，讓早已熟悉科技環境的當代觀眾在藝術家建造的特別空間內，用自己的身體、意志、心理去扮演一個「藝術事件」發生的表演者、主導者、或被控者等多元角色。觀眾此刻極可能超越僅為觀看者的角色，成為解讀空間文本和聆聽訊息的閱聽者，將藝術家提供的上下文本連成一氣，完成與作品在連結過程中產生的個別意義。

5. 觀眾是訊息交換者

錄像裝置藝術是近年在國際展覽上極為盛行的表現手法之一，50年代電視機開始被視為是「二十世紀的雕塑」，翩然從大眾生活走入藝術版圖，不斷被擴充為極複雜的藝術語彙，但始終以麥克盧漢 (Marshall McLuhan) 的「媒介即訊息」為基礎論述，他認為「從某種意義上來說，任何一種新媒體，就是一種新語言，就是對經驗施行的一種新的編碼方式。」錄像的表現形式有各種多元組合，但大多離不開如黑盒子般的虛擬空間，這早已是當代人熟悉的立身空間，設置在黑盒子空間的錄像藝術往往融合視覺、聽覺、觸覺、或運動美学的元素，引導觀眾在黑色的環境空間內與影像或聲音維繫親密的互動關係，建立多感官的身體或心智經驗，因此現場的身體行為是作品和觀眾之間的橋界關係，藝評

家克勞斯 (Rosalind Krauss) 描述此時觀眾的心靈如「導管」(conduit) 般，接受並解讀在同時間投射的影像聲響符號。當觀眾面對不論是完整的、斷裂的、短暫的、有意義的、或沒有脈絡的虛擬影像時，在幽黑孤獨的空間裡，可能會產生某種與現實脫節的心靈沈浮經驗，全心全意去感受當下的時空意境，並循序漸進與眼前的影像發生網絡關係。摩斯 (Margaret Morse) 認為觀眾是處在「之間空間」(space-in-between)中，與影像、聲音、裝置、時間和空間多元領域進行一種如訊息交換的過程。以錄像藝術之父白南準於2006年在史密斯松尼亞美國美術館展出的〈Megatron/Matrix〉(1995) 作品為例，運用超過200個監視器，交替播放漢城奧運與傳統儀式和現代舞的圖像，並配上不相干的聲音。個別的小監視器同時播映不同圖像，整面展示牆則有跨機器的大型動態圖像不斷釋出。藝術家用個別監視器組成的矩陣強調電子影像對現代人的影響，跨面的大圖像則指涉電子時代的世界是沒有國界的。觀眾在作品面前不僅會感受到壯觀的視覺衝擊，也會閱讀到不停變化如萬花筒般的圖像，同時傳遞著解碼或未解碼的訊息。多層次的視覺資訊唯有透過觀者的在場經驗和社會聯繫感才會發生作用，這樣的夥伴關係正如觀眾與作品彼此交換著資訊，建立相連的訊息流程。

結語

相較於過去的美術創作，仰賴以藝術物件為主體的系統結構，觀眾往往只是這個大結構之下的客體。反之，當代藝術表現的多元性、差異化、或不確定性等特質，使藝術不再侷限於藝術家的表現力和創造力。藝術創造被視為是社會活動，是藝術家表達對世界的個人觀點或反應，透過各種形式表述，尋求與社會和人的多元關係。如同法國藝術學者波瑞奧德 (Nicolas Bourriaud) 在1998年提出的「關係美學」(Relational art) 論述，闡釋90年代以後的當代藝術樣貌，藝術創作不再是過去現代主義所主張的獨立和私人象徵空間，而是以社會脈絡和人的互動所建構的關係形式。藝術品如同一種社會空隙，是藝術家在其創造的空間和時間向度中，如美術館展覽或戶外特定場域下，以關係形式與其他人（如觀眾）產生的連結，因此，當代藝術是一種「遭遇相逢的狀態」(art is a state of encounter)，是人和人之間的連結與相遇。換言之，藝術和觀眾的關係隨著藝術觀念的改變而產生了巨大的變化，藝術家、藝術品和觀眾之間形成開放的溝通狀態，邁進觀眾介入藝術、產生相互對話的時代。美術

館空間藝術家在偌大的展場環境內，將具有作品意涵的物件陳置其中，與空間本身、參觀觀眾、或社會環境對話，表述創作者欲辯證的重要課題。不論是充滿空間或特定場域的美術館空間作品，是美學的、敘事的、反省的或批判的範疇，觀眾的角色在不同的情境下，除了個別的藝術經驗之外，自有不同的角色變化和意義產生。■

參考文獻

- Bishop, Claire, ed. (2006). Participation. London: Whitechapel Ventures Ltd.
- Bourriaud, Nicolas (2002). Relational Aesthetics. Les presses du teel.
- de Oliveira, Nicolas, et.al. (2003). Installation Art in the New Millennium: The Empire of the Senses. London: Thames and Hudson Ltd..
- Dezeuze, Anna (2010). The Do-It-Yourself Artwork: Participation from Fluxus to New Media. UK: Manchester University Press.
- Harrison, Charles & Wood, Paul, eds. (2003). Art in Theory 1900-2000: An Anthology of Changing Ideas. Malden, MA: Blackwell Pub.
- Rosenthal, Mark (2003). Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer. Munich: Prestel Verlag.
- 佐葉·柯庫爾 (Zoya Kocur), 梁碩恩 (Simon Leung) 編; 王春辰等譯 (2010). 1985年以來的當代藝術理論。上海: 上海人民美術出版社。
- 葛澤剛己 (Kuresawa Takemi) 著, 蔡青雯譯 (2011)。當代藝術關鍵詞100。台北市: 麥田。

註釋

- 1 Foucault, Michel Foucault (1970). The Order of Things. London: Routledge, p.130.
- 2 Lord, Beth (2005). "Representing Enlightenment space," in Reshaping Museum Space: Architecture, Design, Exhibitions. London: Routledge, pp.146-157.
- 3 O' Doherty, Brian (1976). Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space. Santa Monica, CA: The Lapis Press, pp.13-34.
- 4 Rosenthal, Mark (2003). Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer. Munich: Prestel Verlag, pp.28-29.
- 5 Zurbrugg, Nicholas (1991). Australian Perspecta. Sydney: Art Gallery of New South Wales, p. 21.
- 6 Bishop, Claire (2006). Participation. London: Whitechapel Ventures Ltd., p.11.
- 7 Yoshimoto, Midori (2005) Into Performance: Japanese Women Artists in New York. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, p.135.
- 8 Ibid., p.136.
- 9 Gu, Wenda (1989) in Peter Selz, "Mice, Temples, Audience," Arts Magazine, 64(1): 38.
- 10 Barthes, Roland (1984). "From Work to Text," in Art After Modernism: Rethinking Representation, ed. Brian Wallis. New York: New Museum of Contemporary Art, Boston: D.R. Godine, pp.170-173.
- 11 詳見今藝術, 2011年3月號專題。
- 12 Horrocks, Christopher 著, 楊久穎譯 (2002)。麥克盧漢與虛擬世界。台北: 果實。
- 13 Krauss, Rosalind (1978). "Video: The Aesthetics of Narcissism," in New Artists Video, A Critical Anthology, ed. Gregory Battcock. New York: E.P. Dutton, p.45.
- 14 Morse, Margaret (1990). "Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-between," in Illuminating Video, ed. D. Hall & S. J. Fifer. New York: Aperture, pp.153-167.
- 15 Bourriaud, Nicolas (2002). Relational Aesthetics. Les presses du teel, pp.11-24.