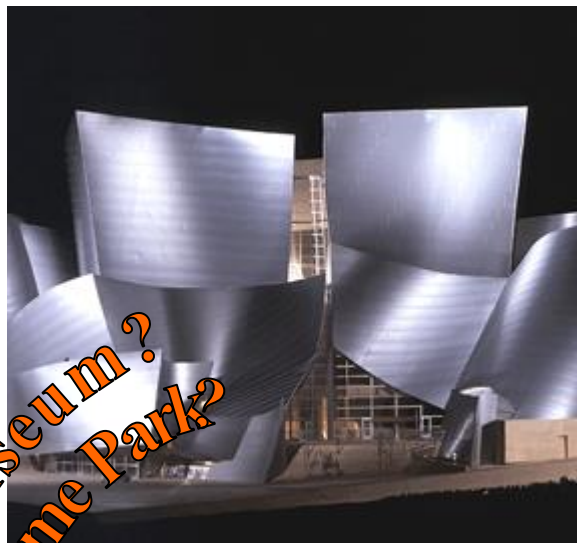


會
訊

香港博物館館長協會

Hong Kong Curators Association



Museum?
Theme Park?

Vol.2 **2002**

目 錄

編者的話

特稿

1. 致文化委員會博物館工作小組主席李焯芬教授函 3
2. 四月十五日博物館工作小組與博物館業界交流會摘要修訂本
4-5

專題文章

3. 太光或是太暗？ 6-7
廖慧沁 文物修復組
4. TICKETS TO THE PAST 8-9
Helen LEE The Hong Kong Racing Museum
5. 博物館空間：從物質虛擬到非物質虛擬 10-23
鄧民亮 香港藝術館

編者的話

舉目香江，迎來回歸五載，新科局長快意上任，數萬公僕上街陳情。回看業界，文委會報告箭在弦上，博物館及電影資料館顧問報告亦如火如荼，十月將見一翻新猷。放眼世界，美國企業危機四伏，歐元水漲。911 後文博事業告急，博物企業好夢難圓；大英殿堂(博物館)黯如落日，財源困窘，閉館裁人。意國妄圖鬻讓文化財產，引來公憤，幾成國恥。北望神州，國都之上大興土木，勢必煥然一新以迎奧運，文博建設亦如雨後春筍；黃埔灘頭，華燈正茂，黃金十年，無怪老鼠樂園亦欲分一杯羹。兩岸交流，豈為一水所隔？珠江寶地，與我地緣相接，血脈相連。世運如此，昔時西潮淹至，今日東江大流。孰者為危？孰者為機？實未可知。

惟博物館之建置，正有保存文化歷史之功能，紀往者之盛衰，供後世以藻鑒。一環一節，豈同兒嬉。本刊所載文章皆反映博物館之專業所在。文物修復組廖君專文，詳論博物館在燈光調控之專業性和科學性。賽馬博物館李君專文從三張戰時彩票，道出昔日港人生活，且為戰時史料，尤足珍貴。藝術館鄧君專文則從博物館之發展歷史，重塑其與社會政治之關係。均可一讀。

時在壬午七月，夜觀流火，有感而發。

本會應文化委員會之邀請，於四月十五日參加了博物館工作小組與博物館業界交流會。會上表達了我們對博物館前景的意見，並遞交了國際博物館協會 (ICOM)對博物館定義及博物館業界道德規範的文件，與會人士亦踴躍發言。惟文化委員會秘書處於五月十七日所撰成的會議摘要未能準確臚列和記述討論的精要，本會即向文委會提出修訂，並一併遞上了「交流會摘要修訂本」。

文化委員會
博物館工作小組主席
李焯芬 教授

尊敬的李教授：

文化委員會
博物館工作小組與博物館業界交流會

謝謝文化委員會秘書處五月十七日的來函夾附上述交流會的會議摘要。我們在仔細閱覽會議文件及向有關會員查證後，發現摘要的內容有頗多缺失和曲解的地方，未能準確臚列和記述討論的精要。為方便博物館工作小組日後對有關議題的討論和跟進，本會特附上「交流會摘要修訂本」乙份，供各委員參考及存記。

順頌 夏安！

香港博物館館長協會主席
何金泉

附件：「四月十五日交流會摘要修訂本」

副本致：文化委員會博物館工作小組各委員

各列席四月十五日交流會的業界代表

二零零二年五月二十一日

四月十五日交流會摘要修訂本

- 何金泉先生簡介博物館館長協會的文件(CHC/M/04/02)，主要意見如下：
 - 需有清晰和符合國際標準的博物館定義
 - 應研究訂定博物館法規
 - 現存社會環境和制度並不利於博物館的長遠發展和運作，應研究在稅制、教育等方面予以配合及支援
 - 成立文化局統籌博物館及其他文化機構

〔陳承緯先生於會上遞交國際博物館協會(ICOM)對博物館定義及博物館業界道德規範的文件(見附件)〕(編者按: ICOM 對博物館定義可參看網頁:<http://www.icom.org/>)

- 與會者就博物館的發展作討論，討論總結如下：
 - 隨著社會的變遷，博物館無疑亦應與時並進，作出相應的變化以作配合，但以現時世界博物館的潮流來說，博物館在收藏、研究、展示及教育的基本功能是不變的，只是在運作上，加入新的元素和重點；[陳己雄、馬啟濃]
 - 博物館的教育功能十分重要，須加以重視；[文樓、朱錦鸞]
 - 外地有關博物館法的經驗顯示，博物館法對私營博物館的資金籌集與藏品蒐集有正面的幫助；[葉賜權]
 - 博物館的重要基本功能是收藏，通過收藏蒐集，保留物質文明，記錄和顯示文化經驗和成就；[朱錦鸞]
 - 博物館應配合時代節拍，豐富觀眾的經驗，凸顯地區文化；在構思博物館發展時，須加強對當代文化的思維；[羅啟妍]
 - 個別博物館的發展，雖逐漸由著重物件(object-oriented)演變為著重文化討論(cultural narrative)，倡導與社區的互動，擴闊觀眾的思考空間，但仍會以物件（展品）作為焦點，亦不會忽略保存文化財產及承擔文化承傳的使命；[朱錦鸞]
 - 21 世紀博物館有以下值得留意的發展路向：
 - i. 以人為本，關注和服務社區；
 - ii. 配合電腦科技，把博物館資訊化；

iii. 新博物館學(New Museology)的出現，在這個新思維下，出現了一種稱為生態博物館(Eco-Museum)的試驗，這種博物館並不局限於建築物內，而是以整個社區去展示當地的文化特色和成就，但這種博物館的運作仍有其局限，就是很難把一個社區定格在當時或過去的文化上，隨著時間的推移，很可能會被迫變回到一間傳統的博物館，究竟這種博物館能否找出可長遠持續發展的模式，仍有待觀察；

iv. 博物館從業員在知識和操守上越來越專業化；[陳己雄]

- 每個博物館有其本身的使命，而這使命直接影響該博物館的工作，需要先界定各個別博物館以及整個博物館體系內，各不同類別機構的使命和角色；[嚴瑞源]
- 在有限資源下，先要就博物館的各種角色功能，訂立支援及發展的優先次序，認定發展重點；[何志平]
- 界定博物館各核心功能的主次位置時，應研究統一還是分散規劃各博物館的發展，以及如何落實整個博物館體系內各政府和民間機構的互相配合及平衡發展；[朱錦鸞]
- 政府應推動及協調政府和民間博物館的溝通和合作；[林漢堅、甯雄斌]
- 未來統籌博物館發展的機制，應支援扮演類似博物館角色的民間機構，保障它們有維持和擴張的機會，以鼓勵民間參與及多元自由發展；[黃燕芳]
- 支持成立獨立運作的文化局，統籌及支援整體博物館的發展；[楊春棠]
- 文化局可能製造更多框框，阻礙博物館的發展，應鼓勵及支援民間在博物館發展上扮演更積極角色；[林漢堅]
- 建議的文化局不一定是政府的直屬機構，最重要的是它應可有效促進各博物館的合作互補，協調資源分配，及締造有利的生態環境以推動博物館的發展；[陳承緯]
- 康文署文物及博物館科內的古物古蹟辦事處及藝術推廣處，對博物館的發展亦扮演一定的角色，在構思政策時應把兩者列入整個博物館體系內一併考慮。[楊春棠、馬啟濃]

太光或是太暗？

廖慧沁 文物修復組

就刊登在四月七日的蘋果日報中，所謂「文化評論人」胡恩威先生對藝術館書畫廳內燈光佈置的評價：「他個人亦欣賞吳冠中的畫，並曾參觀畫展，但他批評畫展的籌劃設計仍不夠理想：『好似打 水墨畫 燈光就太強啦。』」，本人作為一個專業的書畫修復人員，覺得有需要對上述一則謬論作出以下的申明，以正視聽。



吳冠中先生的畫融合了中西方的精粹。他在法國習畫多年，不但吸取了西方油畫創作的技巧，還承襲了東方源遠流長的歷史，融會貫通，創出自我個人的特式。吳先生善於運用西方的油彩顏料，還大量地把它套用在傳統水墨之上，別樹了另一種新的風格，把他個人的情感捨發得淋漓盡致。

有見及此，館方特意循著他個人創作的伏線，反傳統地選用色溫較為偏白的冷光來突顯吳先生畫中細緻入微。透過實地反覆測試、量度及調較後，最後把吳先生每張水墨設色畫所接收燈光水平調至到約有一百至一百二十 (LUX) 勒克

司，而在整個展期內，每件畫作共接收了七萬 lxh (Lux hour) 的光能量。根據文物修復的世界權威組織，如：CCI (Canadian Conservation Institute) and ISO Standard 的資料顯示，像吳先生所喜用的作畫物料都屬於第三級 — 它們都是一些較為穩定的物質，如優質的紙張、碳墨（松煙墨）以及油性的礦物顏料等。研究報告更列明此類的物質被可見光譜軸射照耀的包容性較大，平均在三個月內盡可接受大概八萬四千 lxh (LUX hour) 而不會引致不良的變化。至於其他對可見光譜軸射較為敏感的材料，如從動物中提取的顏料 — 洋紅等，可承受的勒克司能量也相對較低，約有一萬二千 lux，如超過這個限額，顏料化合物會轉化成另一種化合物質。顏色固之然會慢慢淡化或褪色，當中某些物質更會遭到永久破壞而流失，其影響之嚴重，實在非同小可，不容忽視。故此我們對館內光線照射的強度控制也是非常審慎，每一幅的書畫所接收的光量均要進行檢度，務求不會超出標準限制。既然我們在是次展覽中應用的燈光照射水平完全符合了世界標準，我深信與胡先生在報上表達的所謂個人感覺有天淵之別，他的批評簡直是一派胡言。

雖然實驗測試證明強光會破壞紙本纖維及其顏料，但太弱的光線（50 lux）亦未能向一些年長的老人家清楚揭示作畫者匠心獨運的筆觸。故此在是次展覽當中，如要清楚地展示畫件而又免其受到強光損害，權宜之計便是把燈光調較至一百至一百二十勒克司，以滿足不同年齡人士的照明需求。

是次的展覽，實在籌備已久。無論在畫件的裝裱、畫框物料的選取及燈光的配合等，都經過專責館長及文物修復主任多次的商討及安排，每一個決定都是非常審慎及嚴謹，絕非只單憑個人的感覺或喜好而行事。最後展覽也圓滿結束，入場人次更有五萬，是近年書畫展覽之冠。有如此成績，實在令人鼓舞。如要繼續回味吳先生的名作，可抽時間到香港藝術品四樓書畫展覽廳細味品嘗當中十幅由吳先生所捐贈的名作。

TICKETS TO THE PAST

Helen LEE

The Hong Kong Racing Museum

Three pink betting tickets that were most generously donated to the Museum by Mr. Hugo, Hin Hong Hung, a Club member, reveal some fascinating insights into events that took place during the Japanese occupation of Hong Kong between 25 December 1941 and 15 August 1945.

Mr Hung's late father and elder brother were fervent racing fans whose passion for racing was in no way dampened by the Japanese invasion. They sometimes took the young Mr Hung along to the Happy Valley racecourse where he would sit on the Black Rock watching horses pass by. At the time he was a young teenager, studying in a secondary school where the Japanese language was taught, of course, and English was banned.

On 25 and 26 April 1942, weekend racing in Happy Valley resumed under the Japanese rule. The grand opening of the first day was attended by the Japanese Governor, Lieut-General Rensuke Isogai. Obviously, the Japanese supported racing, though some of the poor animals also laboured on week-days as 'bus horses' when buses were not operating due to the lack of petrol.

Measuring 7cm (W) x 14cm (L) each, the pink tickets numbering 183, 184 and 185 would have been bought together by Mr Hung's late father or elder brother. The number 718 printed on all three tickets reveals an interesting practice. Mr Wai Ping Woon, Chairman of the Association of HK Racing Journalists explains with enthusiasm that in those days, the first horse to run in the first race would be assigned the number one. If the first race had ten contenders, the first horse for the second race would be the number eleven horse. No one knows now which horse corresponded with number 718, but Mr Hung recounts that each race saw six to eight horses jockeying for position. If we assume an average of 7 contenders in each race, these tickets would have been wagered on the fourth horse in the 103rd race of 1942.

The betting tickets are Win type tickets each costing Yen2.5 (Japanese military currency). Mr Hung recalls that HK\$4 was exchanged for Yen1. Indeed, during the Japanese occupation, the exchange rate was Yen1:HK\$2 in January 1942, but this increased to Yen1:HK\$4 only five months later. In 1943, the first meeting saw parimutuel bets raised from Yen2.5 to Yen5. Therefore, although the tickets are not

year marked, they must have been purchased between mid to late 1942. By June 1943, the Yen was the sole legal tender in Hong Kong. Betting tickets costing Yen2.5 each were equivalent to HK\$10 each, which was a vast amount in those days. The owner of the tickets must therefore have had great confidence in the horse to wager the equivalent of HK\$30, or almost a month's pay for many, on a single bet back in the mid 1940s.

These tickets were for Members, and they were defined as Type A tickets. It would be interesting to find out how many ticket types there were, and what each type signified. Another interesting feature is the logo and name printed as the Hong Kong Racing Club – the name used for the Hong Kong Jockey Club during the Japanese occupation. The Japanese used, and still use *jingma* 競馬 instead of *saima* 賽馬 in Chinese characters, meaning horse racing.



The Chinese characters triggered another comment from Mr Wai, namely that during the Japanese occupation, each and every racehorse was given a Chinese name. This served as a precedent for the current practice, as before 1942, racehorses had only English names, and each Chinese racing post or journalist would translate their names differently. One can easily imagine the confusion this must have caused. The Japanese, however, made it official that every horse was to have only one name, and that was to be in Chinese. Nowadays our racing programmes contain significantly more information, both in Chinese and English.

The Museum is very grateful to Mr Hung for his donation, which helps us not only to preserve the past, but also to a greater understanding of our distinguished heritage.

博物館空間：從物質虛擬到非物質虛擬

鄧民亮 香港藝術館

- I 空間理論概述
- II 博物館是一個虛擬空間
- III 博物館空間定義的轉變
- IV 結論

I 空間理論概述

“一個身體以其四肢五官佔有和生產空間，也在生產/維持著自己所佔的空間，因而，空間的生產是由身體的生產開始。”

—— 列斐伏爾《空間之生產》1991

“建築意味著一個空間，就是建造可住的空間。但如何建構和其建築模式則取決於其所建造的時代；即是說，可住空間的建築也有其自身的歷史。”

—— 約翰·韋哲曼《建築新里程》1990

I.1 對空間的感受與經驗

列斐伏爾 (Henry Lefebvre) 的空間理論正是其對生物身體的細緻觀察研究的結果，他尤其專注於身體在日常生活的尋常運作，所作出的反應，並以此推演出身體與空間之間有如漣漪般擴散的關係。¹ 身體在空間中運動，從而所產生的韻律留下的軌跡，就是空間由軀體來加以定義的印記。對列氏而言，整個過程可溯源到〔內在的〕以身體的呼喚與循環系統作為肇始，最終擴充到軀體的活動，這意味著「每個身體都是一個空間，同時亦佔有一個空間；它在空間中不斷生產自己，也同時生產著這個身體佔有著的空間。」² 人類以其五官經驗與工具開拓現存空間，並以思想及文化擴充象徵空間，可是，最終在獲取知識的過程中，視覺成為了最具優勢的感官系統，而截至今天，人類的文化產物都是針對從視覺經驗為依據而產生。人們對世界的感知、了解往往透過把森羅萬象的視覺認知轉化成符碼化的形象。世界被構築成一個幾何化視覺空間的序列，各種形象〔形相〕因而被轉化成更形式化及抽象的表現方式，或是一個抽象的符號系統，使之能切合

以理性思維去解讀。空間的合理性便因之而從屬於「視覺邏輯」。基於此邏輯，物質世界最終被符碼化及圖式化為獲得社會普遍共識的符碼系統。³

列氏認為，空間之產生不論其為物質的抑或是非物質的，它都是源於生物〔人類〕的本能感官。

I.2 構築空間

空間的生成，不僅是由人類對世界認知所產生的直接成果，它更是對身體感官的轉化、演繹和具體化的結果。此種情況在構築空間的過程中尤為凸顯。建築物就是最顯而易見的物理存在方式。但對當代的學者〔特別是社會學家或建築家〕而言，一個建築空間不再僅被視為棲息的地方，它更是一種社會空間，而這社會空間的產生和運作正體現著專為植入權力架構應運而生的團體法制。誠如傅柯(Michel Foucault)對空間作反思而提出「建制主體」的歷史觀察，其對棲居空間的分析剖示了我們所建立的空間，正是我們建塑自我的觀照，也是肯定自我存活的一種方式。⁴

傅柯所作的空間研究，帶出了不同建築物的各種使用者在提供具功能性設施的同時，亦界定了這些使用者的身份角色。⁵這樣的一個空間正兼具了分門別類的功能，並在體現社會及政治權力的操作方面擔當重要角色。受到傅柯的啟導，韋哲曼(John Rajchman)提出「建築意味著一個空間，就是建造可住的空間。但如何建構和建築模式則取決於其所建造的時代；即是說，可住空間的建築也有其自身的歷史。」⁶由是觀之，建築物〔棲居空間〕是一個建制形式多於建築形式。基於特殊的歷史條件及社會情況，其功能將被定義或再定義。⁷

I.3 建構博物館空間

艾玲·胡拔-格林曉爾(Eilean Hooper-Greenhill)及東尼·伯納(Tony Bennett)對博物館空間的研究與「具有歷史的空間」⁸的理論正有異曲同工之妙。透過檢閱博物館的歷史，胡拔-格林曉爾發現，博物館的觀念絕非我們向來想像般的一成不變。她利用傅柯的著作《醫療機構的誕生》中為考察醫療空間屬性而創建的三個層次分析方法。她把三個層次的空間屬性引用於博物館的分析中，此三個層次分

別為：初級空間屬性、中級空間屬性及高級空間屬性。初級空間屬性專注於「有關博物館藏品內容的取舍與演繹」；中級空間屬性則重在「博物館作為物質文明產、品類及認知的釐清的多樣性框架」；高級空間屬性則被公認為「倡導及進行與博物館緊密關聯的社會進程及廣泛文化脈絡範疇的研究」。⁹

博物館空間從停滯和階級森嚴的中世紀空間邁向啟蒙時代歐洲的新秩序空間，自後博物館更成為人們重塑和重尋零散自我的神聖空間。這種轉變反映出在不同的歷史時空及社會背景下，博物館功能正發生對應變化。胡拔-格林曉爾從更為理論化的角度探討空間的分佈，以求詮釋包括在整個歷史進程內的種種元素之間的關係。

另一方面，東尼·伯納則較專注於博物館角色。博物館角色及其空間運作的新方向，正是新的政治和社會需要所帶來的結果。他提出了三個主要關注方向：「首先是博物館本質當作為一個社會空間，它應被重新裝備成為一個學習的空間，以供作為化育民眾邁向文明公民的公共學習場所，亦從而深化其社會影響。其次是把博物館作為再現的空間，透過精心佈置、排設和陳列自然和文化產物，使之有效地裨益於知識的增長、文化的提升和開導民智。其三，是觀察和制約空間，觀眾可於其中掌握新的社會規範，並在潛移默化中接受了這些規範。」¹⁰

胡拔-格林曉爾致力於尋搜新元素的引入，如何建塑及制訂新的事物秩序，並其如何影響博物館在教育功能上的改革。與此同時，伯納則全情投入於博物館教育如何能有效地成為建塑及重構社會的重要工具。然在博物館作為統治階層造就給被統治階層的觀點乃是一致的。統治者透過建制化的過程，使此一空間不斷改變以適切不斷轉變的社會——政治需求。博物館空間因而被轉化為權力的象徵。

II 博物館是一個虛擬空間

本文的重點在於論述博物館是一個虛擬空間，「虛擬」一詞在科技的範疇正引起廣泛的討論，而本文將會就虛擬環境作進一步探討。這不僅限於印象中那種在電腦螢幕內充滿高科技形態及佈置的電子數碼摹擬世界，更包括那些高度摹

擬實物世界而製造的人工空間。在這虛擬的空間中〔二維或三維〕的物件都是源自真實的世界，再經過高度的符碼化而產生的，人們處於其中，其實是在與這些物件所具有的象徵意義和符碼產生互動，而不是真正使用物件本身。舉一個簡單例子，就是人們在蠟像館或主題公園和佈景人物或微縮景區拍照，就是在使用這些摹擬物所代表的象徵意義和符碼，而非這些摹擬物本身。然而，亦有時是空間為物件本身所包含的意義而被重新定義，諸如同樣是放滿了物件的展示空間，一所以是博物館，一個是百貨公司窗櫺，這兩個不同空間的定義便因被置在其中的物件不同而形成截然不同的身份角色。這些基準可同樣套用於物質和非物質的世界。

II.1 博物館如何/為何被塑造成虛擬空間

就博物館的發展歷史，早在其濫觴時代的文藝復興時期，它已體現出第一階段虛擬；從啟蒙時代現代博物館興起到二十世紀中葉以後，可視為第二階段虛擬發展成熟的時期。而目前博物館的發展正朝第三階段虛擬邁進。

II.2 第一階段

美第奇宮〔意大利商人美第奇家族的府邸〕是歐洲博物館的鼻祖，是對昔日皇室和貴族統治權力和地位象徵的一種模仿。美第奇家族藉以建立並彰顯他們在佛羅倫斯商人家族之間的領導地位，宮室本身乃至其中的細節及藏品都意味著濃厚的一代霸主的統制力量。建築物、藏品及其蓄養的幕客、食客均作為其內在與外在空間的有力說明。¹¹ 最重要是它被作為皇室及教會的階級特權和力量的「模擬體」¹²。

新興的贊助活動及新的訪客都為美第奇宮及其藏品賦予新的內容意義，並締造空間運用的新契機。透過收藏古代希臘及羅馬器物，把他們的形象挪用，並比擬於當世的統治者。¹³ 美第奇家族積極搜羅古希臘及羅馬的雕象，亦聘請當世名師如波提切利等為其繪製畫作。他們把宮室內部轉成一個融匯古代〔羅馬帝國殿宇〕與當代〔教會〕神聖場所於一體的摹擬空間。這些古代藝術品與充滿古風的文藝復興作品和近似宗教聖物的畫作都能成為使人產生崇敬心理的媒體。這片小小的空間成為了代表無上權力和超然地位的虛擬，至少從這些到訪宮中的藝術家、學者及其他貴冑顯要人物對美第奇宮的讚嘆、認同和尊敬已大大強化了這個虛擬空間的實在感。美第奇家族透過這個刻意經營的空間〔一個物質的虛擬空

間」，達到與擁有象徵至高無上的權力、地位與知識的皇室及教庭分庭抗禮的地位。

誠然，在這個摹擬空間之內，虛擬的程度依然流於頗低的層次，他們仍然以現實物質為基礎並藉以產生一種視覺形式的模仿。在這種情況下，物象會依據其外形而被歸類，此種分類是可以沒有嚴謹的序列，只需依循「視覺世界的邏輯」，不過，這些藏品最終都被用作彰顯權力與地位，他們的品類及物象所包含的象徵意義及可能性亦因些而被大大局限了。

II.3 第二階段

據胡拔·格林曉爾的分析，新博物館的運作模式及價值觀的興起，始自羅浮宮博物館的建立，它既是伴隨著當時社會文化、政治及經濟的新變，同時亦體現新的權力關係和新的管治模式。¹⁴ 藏品被視為知識的源頭，並藉此展現自然歷史、歷史、科學及藝術等。知識被假定為一個嚴密的分類系統，特定的序列因而產生，藝術品及物種的收藏、觀察、描述、分類均被高度重視，以求探索物質世界的內在關聯。¹⁵

進入現代藝術館的時代，博物館展示的大抵只針對了以成人為基礎的教育。博物館被視為文化工具以作為教育公民的用途，這便是把承自從前私人收藏的珍品透過公開展示從而帶出新的內容，並使陳列品衍生出新的社會功能，博物館肩負起社會教育工作者的角度。¹⁶

為了這種特殊目的，教育學及新的空間便慢慢在現代博物館中建立起來。博物試圖成為一個普羅教育和通才式的體系，建立起一個可作為一應俱全的百科全書式資料庫。¹⁷ 一個更深思熟慮和更複雜的摹擬/虛擬空間便應運而生。

博物館的藏品及其陳列方式均呈示更細緻的系統分類，並體現博物館人員的意志，這都是透過更複雜和多層次的博物館學進程而達致的。事件的意義內容及知識都是建立於述描的基礎上，因此，當他們被遷離其本身存在的場所/空間而被重置於另一空間內，由於其原意及功能的改變，其本有的意思也會無可避免地

被錯誤脈絡化〔Decontextualized〕或再脈絡化〔Re-contextualized〕。誠如大家有目共睹的，在許多新興的現代國家及由中產階級主導的現代化國家，許多昔日的皇宮殿宇，貴族城堡及各種古舊建築〔如廟宇、遺跡〕等都相繼被重建為博物館。最終亦改變了建築本身的意義和其所象徵的權力結構。最明顯不過的便是建築物及藏品本身不再代表昔日封建權力的象徵，反之成為現代國家文明光輝的標誌。

事實上，在現代的博物館內，陳列的物件都被高度符碼化和詮釋，而其空間亦被高度摹擬化。為建立一個具說服力、具情節性、互相關連和合乎理性思維的故事大綱，各種專門人才都被延攬其中，以求把物件精細分門別類和重新組織。一般會以按年代排列出的單一線性系統展示方法最為常見。所有物品都被從屬於特定和相關的故事大綱內，以此構築成一個歷史系統。誠如在藝術館內，藏品都被置於「藝術史」的描述方式當中。在這空間內，不同藝術家和流派的作品有系統地共冶一爐以構築一個獨立自存的世界，而他們本有的宗教崇拜、政治宣傳或家族紀念的功能都被消磨淨盡。觀眾被引導去學習、理解、欣賞及崇拜這些藝術品。公眾的藝術品味及好尚被潛移默化地改變。博物館及其教育學得以成功，亦體現了博物館在社會中的新權力關係。最明顯的例子是在二十世紀建置的現代美術館，它們普遍地遵循著「白房子」(White cube)的理念。¹⁸從外觀而言，它們都盡可能保持建築的單純和中性，以切合「現代藝術」的展示模式。這個空間，無論從理論或實踐角度而言，都是刻意設立為超然世外的。雖然它們都是以現實物件為基礎，但其卻堪稱高度虛擬空間，而當中展品的意義、價值及功能均被無形的操縱者再脈絡化，甚至錯誤脈絡化。而觀眾對藝術品態度、好尚與認知更是基於一些特定標準而塑造出來的。

II.4 第三階段

二十世紀末期，紀律教育與以物件為基礎的知識在現代博物館已經發生變化，並日漸改良。當前的討論重點專注於打破傳統學問的桎梏，並致力探討開拓觀眾經驗的可能性。一如胡拔·格林曉爾所建議的「後博物館」中，不僅只重視灌輸知識性資訊，更應關注到他們的情感因素和想像力。¹⁹

另一方面，在新世紀的肇始，電子科技網絡是當前的寵兒，在其高速發展

的情況下，無遠弗屆的網絡世界漸次形成。摹擬技術的高速開發促使新虛擬空間的建立。這一發展，為今代人提供了一個二維(2D)/三維(3D)的多媒體、非物質的不可棲居的環境。當電腦網絡被廣泛使用、深入生活的同時，一個虛擬和現實結合的世界隨而建立，人們一方面快速適應電腦世界的運作邏輯，然而，其與真實世界的接觸卻相反地變得間接。²⁰

人們開始利用電子科技去創造一個以電子世界邏輯多於人類互動所構成的環境，明顯的例子如一些大型的主題公園、百貨商場、主題餐廳以至新建的博物館；它們從外觀到內部運作，從建築設計到內部裝潢，及從操控、管理到資訊、服務的提供都涉及不同的電子設備。²¹ 這些電子媒介創造的環境漸漸代替具體的經驗空間，人們仿如生活在虛擬空間之內。主題公園更是箇中典範，且由於主題公園的風靡，其他場所和公共空間亦趨主題公園化，博物館就是其中之一。大型的裝飾佈景、真實比例的模型、電子控制的音像效果及多媒體技術均廣泛引進博物館當中。過去幾年，香港藝術館所舉辦的大型展覽均朝此方向發展。透過這些精心設計的空間，讓觀眾能在此三維空間中獲得非凡的經驗感受。例如 1998 年香港藝術館舉辦的「埃及珍寶展」中，各式各樣的古埃及圖像、大金字塔的影像、大小埃及古代浮雕的模型與真的木乃伊、古埃及飾物、陪葬品和雕塑等紛陳並置，以創作出虛擬與真實結合的空間，使觀眾有如置身於想像與現實結合的探險之旅。

為激發觀眾的感觀，前衛藝術及其所生成的展示空間經常挑戰傳統觀念。裝置藝術與混合媒介的蓬勃可為例證，裝置藝術更是試圖將原有的空間變成了一個陌生的空間，藝術品不再單純地獨立自存，它要與藝術家及觀眾在空間內互動而不斷衍生變化。當代藝術品的空間互動性，其實亦是深受虛擬理念的相輔相成影響。除了藝術館以外，其他博物館亦樂用各種電子空間的虛擬產物。香港歷史博物館的「香港故事」部分就是一個例子，從時光隧道式的古地理及古代生態介紹，到新界原居民的起居空間，再進入世紀初的殖民地建築和華人聚居的街道。把各種歷史文物融入了精心設計、具備聲影甚至氣味的虛擬環境，使觀眾置身於一個不獨是文字與陳設品的空間，而是一個被重新建塑、真假難辨的虛擬空間，藉以令觀眾產生一種親歷其境的經驗記憶，從而把知識灌輸給觀眾。然而，觀眾的感知和經驗，其實都是經由精確的、集合各種電子科技，從空間設計到圖像及軟件程式製作，以及由電腦操控的整個虛擬空間所建構而成。因此，在第三階段

的虛擬當中，虛擬世界不再是一個靜態和不變的空間，而是漸次成為一個如具有生命的、且能不斷變化推演的互動空間。

科技發展大大影響了我們對外在世界的認知和想法。就博物館而言，不單展示方式，甚至收藏的模式與教育方法亦在反思中漸次改變。過去，以物質性實物為基礎的收藏亦會因需要收藏非物質的資料而改變，高解像度的電子碼影像、文字、錄像產品、電子圖像均成為新類型收藏。知識與資訊的傳遞及交流亦會隨網絡世界的開拓而得以向新的多元、互動方向進發。而展品的陳述模式亦不會只由博物館方面單向主導，對於展品的故事大綱的組織和知識的形態亦會由使用網絡的觀眾自行決定，博物館變成了一個可供互動交流的平台，更趨非物質的虛擬空間亦由此產生。這亦是實現「無界限博物館」²²理念的可行方向。

III 博物館空間定義的轉變

博物館空間構成的歷史進程，同時亦是人類對世界的認知，對知識的建構以及由掌握運用知識而產生權力的歷史進程。空間的定義是由我們與外在世界發生互動的結果，而我們知識的建立亦向來是在一些對世界的認識上。

III.1 文藝復興認識論

自文藝復興以來，人們普遍接受了以「視覺世界的邏輯」作為知識基礎，物質世界的秩序漸漸由視覺理據作為主導。誠如傅柯所言，以事物外貌的相似性歸類並建立系統的知識系統被稱為文藝復興認識論(Renaissance episteme)。²³由這種認識論所衍生的虛擬空間便是基於以物質性的摹擬。即如美第奇家族把從前代表著權力的東西都斗集起來，以達到其政治目的。藝術品、珍寶、奇器、異物被同置一個空間，訪客和主人置身其中均能感受其尊貴超然，比之皇室貴族有過之而無不及。這段期間，公共博物館雖尚未出現，但其基礎已經建立。它除了作為摹擬外，更是一個建塑知識的空間。而其權力的發生亦是由於其擁有生成知識的功能所致。而這種與權力的關係亦成為了博物館空間再進一步發展的契機。

III.2 現代主義式的博物館

在現代時期，科學與知識普遍被認為是理性和客觀代表。二十世紀初，深

受現代主義所薰陶，配合現代主義思維的博物館空間亦應運而生。這是一個講求科學經驗、客觀、理性、超離於真實世界的新博物館空間。為了貫切現代主義思想，博物館和許多公共空間一樣都被建設成規整、潔淨、舒適、陳設井然，參觀者亦要溫文爾雅、遵守秩序。²⁴ 博物館透過其展品、陳設、空間、文字資料所帶出的訊息便被預設為培養良好公民的典範。在這種具制約性的方式和學習內容，促成了對陳列物品的錯誤網絡化或再網絡化。現代主義式的博物館因而亦成為一種社會教育的工作，它擔當了培養品味、文化和社會禮儀的角色，政府要保持其為一個具理據的空間並藉之而變化社會的思維。就美術館的建置而言，「白房子」的概念便是現代主義具體呈現。美術館的外型到室內空間均體現著嚴謹、簡潔和幾何化的審美要求。室內空間的設計更簡約為猶如只有空白的四壁，「白房子」正是最直接而簡括的形容。這種純粹的空間佈局，表面上給藝術品最大的自主性和最少的干擾，但這種沒有預設立場的空間正好給策劃者很大的自由度去演繹作品，利用作品構成不同的故事大綱，策劃者精心建塑其心中所想的一套。他們可以表達其歷史觀、播授知識、建立價值觀等，民眾對於其所提供的資訊、品味乃至意識形態，都會因此而潛移默化地接受了。

文藝復興時代，借助物件建塑空間，到了現代時期則空間反過來定義物件，正是博物館空間轉變的具體表現。過去博物館存放著藝術品、具歷史價值的物品，然而，現代博物館更進一步，具有審定一件物件是否藝術品及是否具有訂定歷史價值的權力。早在二十世紀初，達達主義(Dadaism)的發起人杜象(Marcel Duchamp)已用其著名的作品「泉」(Spring)，即那隻簽上了他的名字的尿盆，諷刺藝術之餘，亦引起了對權力的思考。最終，那隻尿盆成為了二十世紀藝術史上的經典。在二十世紀眾多為了反叛而創作的藝術，由出現到引發爭議到最後以進入博物館得到了確認。同樣地，一件生活用品一旦被收入博物館，其實用性全然消失，但其原有的功能卻成為了用以詮釋歷史的工具，如一只汽水罐，只要它被選擇作為歷史博物館的藏品，則它便成為反映當時生活、物質條件的證據。當換了另一個場合，如把它置於設計博物館，它便會成為說明某設計家風格的例子或被結合到文化脈絡的課題，以作為解釋特定的社會環境下消費模式及社會審美口味的指標。這都說明，物件意義不再決定於物件本身，解釋和定義的權力皆源自博物館空間。這個空間擁有高度定義的能力，也具有高度虛擬的能力。它不再是利用物件去虛擬權力，因為空間本身已具備了權力。社會大眾會服從於這種權力，觀眾相信和接

受博物館所傳導的信息，當中正實現著權力的運作。權力的範圍不僅留於財富與地位，社會制約、接受關係也被視為權力的體現。新的權力關係、新的社會情況都帶來了新的空間定義。

III.3 新的權力關係 (一)

博物館自身已被建塑成具備權力的空間，有人會視之為「都市的殿堂」(Ritual of City)²⁵，在古代城邦中，神殿是城市的中心，中世紀的城市則以教堂居中心地位。神殿或教堂除在地理位置上處於中心外，它們亦作為意識形態的主導地位。當現代國家崛起，摩登都市出現，神殿教堂的社會制約力漸漸消退，政府組織取而代之。就社會的意識形態而言，各種教育機構、傳媒乃至司法機構都承接了這種權力。博物館既作為一種社會教育機構，它同樣分享了這種權力，並透過虛擬的空間來實行。現代博物館作為現代國家組織的一部分，而現代國家的管治模式是從軍隊武力鎮服轉向更具理性的監管模式，教育的普及取代知識的壟斷，而意識形態的建塑尤其重要，民眾對新的政治體制、新的國家意識和社會制度作出適應和認同。從認同中產生了統治和被統治的關係，但政府的施政權力方式不再是過去的武力和行政專斷，而是更廣泛地透過各組社會組織和系統，締造環境，藉由正規與非正規的教育向民眾灌輸各種意識。歷史博物館為國家建構歷史，同時也演繹歷史，現代國家並沒有長遠歷史，一般都要上溯到更古老的時代，對於民族與民族的關係、疆界的設定與及對某些歷史人物事件的定位，都體現著國家的意志。如此類推，文化民俗博物館，甚至科學博物館、藝術館等都體現了共同的意志。而他們的作用均在製造體現這種意志的產物，包括物件、映像、文字乃至氣氛去構築民眾的知識和意識形態。藉著這些活動，博物館作為虛擬空間的功能，在第二階段時期得以大大提高。

III.4 新的權力關係 (二)

在電子科技泛濫使用的時代，自主化的思想更是無遠弗屆，物質世界的種種限制被電子世界打破，就連最基本的時間和空間距離在電子空間中亦變得毫無意義。誠如過去要用上數日才能傳達的資訊，現在則幾乎是在完全面對面地交換著。電子世界不單改變了人與空間的關係，也改變著我們對世界的認知。電子世界的開拓使資訊的多元性及自由度大大加增，個人對於單一來源的資訊的不滿足，充分體現在互聯網的運作上，人們可透過萬維網(World Wide Web)在世界各國

的資料海洋中自由取用、接收和發放資訊。傳統正規教育的絕對性、權威性和影響力受到極大的挑戰。電子空間的公共性和開放度，同時也使它成為最私人的空間〔最能自主的空間〕，使用者可自由收發資訊之外，更可自製一個超離現實世界的身份。個人可以在這一空間內挑戰任何權威，這種高度個人自主性，正是二十世紀後期民主化的大潮。在西方社會，許多政府事務已開放讓民眾參與，而正規的教育及文化設施也有民營化的趨勢。這是與民主政制同步的產物，民眾不單分享政府的政治權力，也自主了意識形態的建構工作。由民眾的想法作主流再進一步推向民眾中的不同社群的關注，成為社會的新訴求。在這種新需要下，打從政府訂定法令到服務設施的提供都不能單一化和絕對化。自主性、選擇性和參與感成為一種普遍的要求。傳統博物館的展示模式、教育模式和溝通模式亦相應改變。博物館的展示模式和教育模式亦要順應民眾的口味而改變。最明顯的情況就是主題公園化。主題公園始自迪士尼世界，把原創於二維空間的卡通童話世界，用各種虛擬的手法，再現於真實世界。其高超之處在於它不單虛擬了環境、知識，更虛擬了經驗和感覺。繼興的環球片場，亦有異曲同工之妙。各種高度象真的活動佈景加上豐富的電子操控的聲影幻象，務求把觀眾帶入其中。這種理念大大影響了博物館的空間發展，「創造經驗」取代了傳授知識，提供娛樂多於開導民眾。隨著空間運用方式的轉變，營運方式亦迫不得已地轉營。但如果博物館真的放棄它作為知識傳授者的角色，它同時亦會失卻了意識形態和文化生產的主導力量。而當其淪為提供娛樂或旅遊工業的一個環節時，它的最終命運將會因民眾的消費需求的快速改變而遭淘汰。

III.5 締造新的契機

因此，在第三階段的虛擬時代，博物館不應只注視短暫的虛擬技術的運用，而是應該積極思考博物館在日趨電子化、知識權力開放的新世代中，如何建塑博物館在社會的新角色和職能。新的博物館理念一般都強調社群的參與，預示著博物館漸離國家建制，投向民眾，這種轉變一方面是權力的轉移，另一方面更是空間使用的轉變。可是在過去十多年，世界各地的大型博物館轉型及新興建的建博物館，均深受主題公園模式所影響，積極迎合大眾口味；然迎合大眾與投入民眾是有差別的。主題公園是一種高度商業化的運作模式，結合品牌產品的生產和銷售網，並與傳媒及旅遊工業連結成緊密的網絡，其生存方式是依存於富裕的先進國家及都市文化，使之成為主流文化，並成為新的意識形態傳播工具，由下層建

築漸涉上層建築。但博物館的生成，卻非以消費市場為植根土壤，它既有著保存文化、創造知識及建構意識形態的功能，這是屬上層建築的範疇。然而，主題公園化的發展卻使博物館從上層建築流向下層建築。如果博物館放棄本身的位置，投向與龐大的經濟生產體系為伍，並成為當中的競爭者，這是非常危險的舉動。博物館應保持其作為文化締造和保存者的角色，在投入民眾的同時，應積極把自身建立為一個具廣泛包容性的社會平台。

虛擬科技和電子科技不應僅用於製造懾人效果和悅目場景，創造低層次的感觀悅愉上；它應在建立電子空間的平台上發揮更大的功能。建立平台，就是為了容納不同人在網上共同參與，就有關課題作資訊與意見的交流，利用虛擬世界，把現實世界中因著種種限制未能聚在一起的人，提供了沒有現實身分、權力限制的對話空間。平台的運作，除提供真實或虛擬的空間外，更作為基提供礎資訊交流和公共使用的途徑。博物館應進一步推演其作為保存人類文明的功能。她應向全球方向進發，以電子世界的無國界打破國別以至館與館之間的壟斷。博物館把其保存和創造知識的職能，透過全面開放而得以引進多元、多角度、多科際的資訊交流及討論。博物館的資訊交流，不再局限於展覽空間、有限的展覽時間和硬體資料。博物館的藏品，專業知識就是其作為資訊平台的基礎，也是為各種社群所關注的課題作討論、交流和深化研究探討的媒介。

此外，作為一個社會空間，博物館在組織展覽上將更具社會關懷，以社會的訴求作為中心。由於博物館的管治權下放，社會參與必然增加，博物館不單作為平台，成為不同社群溝通交流的場所，同時更會站在民眾的立場挑戰建制。博物館不再代表單一的國家意志，而是代表更廣大民眾訴求的代言人。至此，博物館的政治及社會角色當進一步彰顯發揮。過去，博物館作為隱性的政治工具，而當他轉向民眾時，若僅只流於娛樂化及教娛化發展，則大大浪費了這片珍貴的社會空間。由於博物館在長期發展中已建立起其在創造知識，她一方面吸引了精英知識分子的參與；此外，它長期作為公共場所，亦同時吸引了大眾的參與。當這片空間進一步向社會民眾開放，就是要更能聚合社群力量，建設新的社會空間，成為民眾主導的資訊空間、交流空間、文教空間乃至社政空間。

IV 結論

誠如 Merleau-Ponty 所言「若我的身體不存在，一切空間亦不復存在。」²⁶ 我們以自身的感官對周遭環境產生反應確定了空間的存在，並投射了對空間的需要。空間的建立由實際的需要慢慢結合到抽象的需要，由物理世界延伸向精神的世界。當人類社會文明程度越高，其賦予空間的意思亦相應更趨複雜，新的空間和空間觀念亦隨著社會變遷而產生。公共博物館是伴隨著現代國家體制興起而誕生的新空間。她由皇室貴族、教廷以及有錢商人的私人收藏室轉化為代表國家文化象徵，隨後成為推動民眾教育的機構。她由私密的、個人的空間變成公開的、公共的空間。由體現個人權力地位的象徵，到表現國家意志和政府管治的工具，再進而發展為由民眾參與的社會平台。由於不同的歷史時空和人們對這空間的不同需要，人們利用虛擬的手法把空間的意義深化，也拓展空間的功能。回溯博物館空間的歷史，不難察覺她其實是一個高度虛擬化的空間，由物質性的摹擬象徵，到創造人工環境，繼而發展至利用電子虛擬科技，走向非物質性的虛擬世界。因此，面對廿一世紀的新境遇，博物館的發展極需重新審視其社會角色，把之建塑成切合民眾需求（然非追逐民眾口味）的新空間，為博物館締造成為更具發展優勢的社會空間。

註釋

1. Lefebvre, Henry, The production of Space, Blackwell, Oxford, 1991, p.205
‘Rhythms in all their multiplicity of a body of water, or within the mass of a liquid, rhythms are forever crossing and recrossing, superimposing themselves upon each other, always bound to space.’
2. Kwok Yin Chi, Jackie ‘Space, Time and Rhythm: A Preliminary Study on the Theories of Space and Rhythm by Henri Lefebvre(1901-1991)’, The Production of Space in Hong Kong, Crabs Co.Ltd, Hong Kong, 1998, p.10
3. 同上, p.13
4. Rajchman, John ‘What’s New in Architecture’, Philosophy and Architecture, Academy Editions, London, 1990, p.33
5. 同上, p.34
6. 同上, p.33
7. Hooper-Greenhill, E. ‘The Space of Museum’, Space, Meaning Politics Continuum: An Australian Journal of the Media, Institute of Cultural Policy Studies, Griffith University, vol.3, no.1, 1990, p.58
8. 同上, p.56

9. 同上, p.59
10. Bennett, T. 'The formation of the museum', The Birth of the Museum: History, theory, politics, Routledge, NY, London, 1995, pp.24-25.
11. Hooper-Greenhill, E. 'The palace of the prince', Museums and the Shaping of Knowledge, London, Routledge, 1992, pp.69-72
12. Baurdrillard, J. 'The Process of Simulacra', Art After Modernism : Rethinking Representation, The New Museum of Contemporary Art, 1984, p. 256
13. Hooper-Greenhill, 1992, p.62
14. Hooper-Greenhill, 1990, p.57
15. Hooper-Greenhill, E. 'Exhibitions and interpretation: Museum Pedagogy and Cultural Change', Museums and the Interpretation of Visual Culture, Routledge, London and New York, 2000, p.127
16. Bennett, T., 1995, p.35
17. Hooper-Greenhill, 2000, p.126
18. Grunnenberg, C. 'The Modern Art Museum', Emma Barker,(ed), Contemporary Cultures of Display, Yale University Press in conjunction with Open University, 1999, pp.26-27
19. Hooper-Greenhill, 2000, p.142
20. Kwok Yin Chi, Jackie 'From the Network Society to the Phenomenal World, and Back Again', The Production of Space in Hong Kong, Crabs Co.Ltd, Hong Kong, 1998, pp.28-29
21. 同上
22. Museum without Walls 一詞現常指把博物館資料上網，或在網上建立遙距教室。誠如《數位博物館推廣教育簡訊》第二期中指出「目前，在國科會的推動下，國內圖書館界及博物館界正興起一股「數位博物館」（Digital Museum）風潮。數位博物館一般泛稱數位典藏，也有電子化博物館、虛擬博物館、無牆博物館、網路博物館等說法。「數位博物館」擺脫以往博物館即是固定建築物的觀念，透過資料文物的數位化、網際網路的展示，「數位博物館」能夠超脫時空，將古代文化藝術、科學技術的精品，以現代科技展現在一般大眾面前。這不僅擴大了博物館的收藏及展示功能，也為民眾提供一條通往博物館的便利之途，讓人們在家中也能輕鬆尋訪世界各國具有特色的博物館。」見
<http://140.112.192.8/dlm/dlm/newsletter/2.htm>.
23. Hooper-Greenhill, 1992, p.16
24. Hooper-Greenhill, 2000, p.130
25. 'Ritual'一辭, Duncan 解釋為 museums suggest 'their character as secular ritual,' 'do not simply resemble temples architecturally; they *work* like temples, shrines, and other such monuments.' 參見 Duncan, C 'Art Museums and the Ritual of Citizenship', Exhibiting Cultures : The Poetics and Politics of Museum Display, Washington, 1991, p.91
26. Kwok Yin Chi, Jackie 'From the Network Society to the Phenomenal World, and Back Again', The Production of Space in Hong Kong, Crabs Co.Ltd, Hong Kong, 1998, p40