

## 專題介紹 A Note from the Guest Editor

### 博物館與空間

本期《博物館與文化》以「博物館與空間」作為徵稿主題，乃是著眼於近年來社會文化理論的空間轉向，在學術概念層次開展的分析視野，也豐富了博物館學研究與實踐層次的想像——為服務公眾而存在的博物館，如何回應快速變遷的社會需求，在空間場域中與觀眾對話共創，在日常營運中維護空間，為觀眾提供有品質的服務，並在空間中再現自身，以傳達其欲與社會溝通的價值，且在抽象層次創造多元民主對話的公共空間場域。

董俊仁〈桃園市文化治理的實踐與省思：以文化資產保存與地方文化館為例〉一文，以桃園文化治理的宏觀架構，聚焦於桃園在地以文化資產轉型為地方文化館的經驗，緣自於桃園市 2014 年升格為直轄市以來，積極致力於打造文化場館與文化基礎設施，其中包含大量以文化資產轉型的文化館。這些文化資產場域以博物館為方法，架構起市民學藝員模式，經由持續地與社區互動，以期能更深化地文化館所的空間經營與市民文化近用。

江芸如的研究〈博物館疲勞：空間因子權重分析〉，以「博物館疲勞」(museum fatigue) 概念為核心，從博物館實質環境入手，試圖建構分析博物館空間設計的系統性方法。「博物館疲勞」為環境心理學中提出，針對博物館空間環境設計的重要概念，主要關注於觀眾在館內空間參訪期間，個體在體力與注意力集中的時間長短，及其與實質環境互動可能的影響因素。江芸如參考建築設計理論所採用的「模式語言」(pattern language) 方法，以專家問卷與 AHP 層次分析法，對博物館空間設計提出有所助益的分析工具，且值得持續探索與深化。

柯惠晴的專文〈VR 博物館的空間神話與觀眾自主性，以國美館《漂浮島城-VR 藝廊》為例〉則是針對當前博物館熱門的 VR 虛擬實境切入，討論運用現代數位科技藝術，在美術館展示的空間意涵。從博物館建築的實質空間意涵起始、到虛擬博物館的概念，持續推展到以虛擬實境空間體驗，作為架構與理解美術館作品展示與空間感受等不同的博物館空間課題。是時代性的藝術創作型態，同時也創造嶄新的博物館空間體驗。

陳澄波的研究〈論臺灣的博物館文物修護室之設立與再造〉聚焦於當前

臺灣博物館內部文物修護室之空間實質需求課題。相較於展示空間，「文物修護空間」屬於博物館機構的後勤場域，雖然平常不會展現在廣大觀眾眼前，但卻是支撐博物館運作的重要基礎設施。陳文試圖以「共享空間」的概念，重新整理不同材質修護之空間，彼此可能更為彈性運用的調整方案；此外，如何引入低輻射玻璃等較為新近的材料，以屏蔽紫外線與紅外線可能對文物造成的威脅及危害，讓自然採光有助於提升修護的工作效率。

顏上晴的研究論文〈博物館當代蒐藏發展與展望〉以博物館的「蒐藏」出發，特別是當全球各地博物館日漸成為反映社會變遷、帶動社會改造的空間場域所在之際，針對當代社會、科技與文化生活的物件，如何回歸於博物館蒐藏的概念本質，以達致為未來世代蒐藏之核心內涵，這篇兼具當代性與前瞻視角的研究從國內外文獻出發，分別從物件評估審議、管理負荷、空間不足、保存維護難題、倫理與法律層面議題，試著為當前的博物館實務提出當代蒐藏的建議。

值得一提的是，本期開始，新增展覽評論與專書評論的篇幅。李兆翔博士評介了蘇珊·麥克勞德（Suzanne MacLeod）教授《博物館的創意生活設計》（*Museums and Design for Creative Lives*）一書。該書作者以法國學者亨利·列斐伏爾（Henri Lefebvre）空間生產的概念來分析博物館建築空間與設計等課題，並援引全球各地諸多博物館個案實例，本篇書評相當貼切地搭配本期專題。來自德國的《馬克思與資本主義》特展介紹，則展現了學術期刊突破時空藩籬，即時傳遞全球博物館現場的企圖與熱情。

客座編輯



2022.08.10