

後室談

2009年5月16日

博物館焦點：藝術+設計

講者：Ron Arad (RA), Defne Ayas (DA), 林勤竣/Lim Geun-jun (LG), 林明弘/ Michael Lin (ML), 蕭競聰/Siu King-chung (SKC)

主持：Charles Merewether (CM)

開幕致詞：徐文玠/Claire Hsu (CL), 蘇錦成太平紳士/So Kam Shing, JP (SKS)

CL:多謝大家今天到來，參與由亞洲藝術文獻庫及香港國際藝術展 09 合辦的「後室談」博物館焦點專題座談會。亞洲藝術文獻庫是一個紮根香港的非牟利組織，旨在為這個地區收藏並保存文獻，以及提供意見交流的平台。除了開放全球其中一個最全面的當代亞洲藝術圖書館及資料庫，從而增加大眾對此範疇的認識外，我們亦會舉辦不同活動，從而引發相關的反思和討論。

我相信在場的部分觀眾曾參與去年由亞洲藝術文獻庫與香港中文大學聯合舉辦的座談會「時而勢易：博物館與文化慾望」，它的主題圍繞廿一世紀博物館和文化區的建築物，彼時西九文娛藝術區的規劃正進行得如火如荼，這個議題與香港當下處境關係密切。

今年我們將延續去年圍繞博物館的討論，並以現時盛行的當代藝術實踐、思考和展示形式作為起點。第一部分是「藝術+設計」，而第二部分則集中在「參與、協作與日常生活」。今年我們會有一個新的做法，捨棄了較長的個人演講，以求讓在場每一位都有機會參與發言。在此我要對場的講者致歉，因為我們只給了他們很有限的時間，又限制他們使用的圖片數目，我也要為我們的主持人致歉，因為我給了他確保大家都能抓緊時間的難題。我們希望這個新做法可以帶來良好的討論，否則將來我們將回復去年的做法，到時請你們也務必到來。

SKS：謝謝 Claire，各位嘉賓、先生女士，我很高興在此歡迎大家，特別那些來自海外的。民政事務局很榮幸可以支持這個活動，並恭賀亞洲藝術文獻庫可以成功舉辦這次後室談博物館焦點專題討論。正如 Claire 所說，我們去年也贊助了這個項目，亦希望將來可以繼續合作。目前，康樂及文化事務署共開放 15 所博物館，但幾年後、隨著西九文娛藝術區的落成，情形將有所改變。在這個發展項目中，我們將設有一個具博物館功能的文化機構，目前稱之為 M+，它是一個具前瞻性、創意和靈活性的機構，有別於現時香港的其他博物館。對於策劃和討論來說，它將提供一個很好的機遇，有助激發本地對於文化的跨學科思考。在香港博物館邁向新一頁之際，引進關於博物館的討論和反思是十分重要的。我相信，像今天這樣的討論是意

義深遠的，我們希望繼續與本地和海外專家交換意見，討論我們如何持續演變博物館在香港的角色與作用，以及如何迎接各種新挑戰。

今天兩節的討論主旨既合時且適切，「設計+藝術」與「合作，協作和參與」這兩個題目與我們十分相關。在香港，文化博物館是第一所將設計結合於其館藏和展覽計劃的博物館。在將來，在我之前提及的 M+ 中，設計亦是我們起初計畫的四個主要館藏項目其中一個，我相信它將提供很多發揮創意、促進設計的卓越發展，以至與其他藝術形式交流的空間。

很多人都認為，無論在博物館內外，推廣藝術和文化皆十分重要。藝術融入生活這意念越來越受到重視，在藝術中沒有甚麼比連繫社區更加重要。說到民眾參與，我想順帶一提，為慶祝國際博物館日，這兩天香港各個博物館皆免費入場。今年這個項目吸引了約 60-80,000 本地和海外參觀者，這証明了市民大眾對香港的博物館和文化活動的強烈興趣，我亦相信，在政府、文化機構和民眾的持續努力下，我們能合力建構出更多創新和有意義的藝術經驗，供所有人享用。謝謝。

CH: 謝謝你，蘇先生。讓我們將時間交給我們的講者。謝謝你們遠道而來，讓我來介紹：Ron Arad，Defne Ayas，林勤垜，蕭競聰及林明弘。現在我把時間交給 Charles Merewether，這個環節的主持人。他是藝術歷史學者、作者和策展人，他在洛杉磯的蓋蒂中心當了 10 年的館藏策展人，亦是 2006 悉尼雙年展的策展人、2007-2008 年度阿布達比文化區項目的副總監。謝謝。

CM：午安，多謝大家到來。很高興有機會主持第二次「後室談」——一個很大的「後室」。很高興你們有興趣參與我們的座談會。我希望再一次感謝亞洲藝術文獻庫舉辦這項目，我認為這對香港和世界其他城市都是極為重要的，它為大家和講者們提供了交流意見、反思歷史和思考將來某些重要議題的平台。在別的地方，藝術和設計可能不怎麼重要，但我可以肯定，在香港，視覺藝術之間的關係是重要的議題。我肯定我們目前進行的、以西九文娛藝術區和 M+ 為中心的活動，從任何層面而言對於這個城市都是極具意義的。

當然我不是說 M+ 是所有的答案，但我認為它具象徵性和很重要的角色，而亞洲藝術文獻庫在選擇在這個時機，以更廣的框架作為參照，審視一些 M+ 將要回應的議題是十分合時的。其中一個議題是：怎樣的博物館最適合香港呢？由誰作出決定呢？怎樣打造一所廿一世紀博物館——一所兼具國際性和本土性的博物館呢？如何滿足民眾對視覺藝術的教育及實踐的訴求同時，又回應當今視覺藝術的發展呢？這不是簡單的問題，以歷史博物館為例，它一方面需要是一個活在今天的博物館，一方面也要與現今藝術界的發展接軌。

藝術與設計，或者藝術、工藝與設計之間的關係是當中一個老問題。這個議題在現代常被提起，例如在蘇維埃現代運動、在 1917 革命後和此後約十年的時期中，就

出現了極之豐富的生產，以及不同範疇藝術家之間的協作，當中以藝術、工藝與設計之間的協作尤豐。至於德國的工藝聯盟和鮑豪斯運動，我相信你們之中很多人都受其啟發。更近期的例子則有日本。日本在戰後，特別在原爆之後，急切思考如何發展機關、如何發展新生產模式，力求於五、六十年代建設與維持一個新的日本。我認為，1951 至 1970 年之間是日本一個非凡的藝術時刻，其時藝術、設計、工藝、攝影、電影、製陶業等不同範疇之間具實驗性的跨媒體協作項目發展蓬勃，而且能夠找到展示的空間，當中包括百貨公司。

我想這是一個很好的機會，或者是一個適切的時刻重新提出這個題目，因為我們不再置身於廿世紀 20 年代，也不是在 50、60 年代，我們身處現在，得以重新思考這些題目以計畫未來，或者可以從過去吸收經驗，從而整理出可行的做法以確保藝術家們的最大創作空間。我相信這對香港來說是極好的，但願它為 M+這一類機構提供一個十分具體的意念發展。

謝謝你們的到來，現在我會逐一介紹各講者，他們每人將發表約十分鐘，讓我們有更多時間作公開討論。我們的第一個講者是 Ron Arad，他是倫敦設計與製作工作室 One Off 的聯合創辦人，又於 1989 年成立了他自己的公司——Ron Arad Associates Architecture and Design Practice。他現在是倫敦皇家藝術學院產品設計系的教授，曾為 Kartell，Vitra，Moroso 等品牌設計。他對我們來說是一個很重要的人物，尤其是在他的實踐與挑戰體制化分野的精神上。體制化是我們很多的博物館的普遍問題，它需要被挑戰的，藝術家以他們的創作挑戰它，而機構實際上要做的，是要回應而不是局限他們的實踐。我想今天來自不同藝術範疇(包括設計)的講者都會提出這一點，現在有請 Ron...

RA：我剛想到 Margaret Thatcher，她有一句名句：「我們是一個很個很包容的國家」，意思是說我們總難以避免要包容些甚麼。關於藝術與設計這種討論不期然提醒了我，好像這些討論是關於設計或所有東西是否都有一個作用；都能夠包含於一所博物館或一個視覺藝術機構之中。我又想到我曾展覽的‘Documenta 8’，這是同系列中第一次，決定把設計包含於項目當中。它最後的結果糟透了，甚至惹起了一場打鬥。有一個名好像叫 Leccia 的科西嘉藝術家展出了他的概念藝術，那是一架放在轉車臺上、最新款的賓士汽車。梅賽德斯汽車當然是一個設計，但現在它是作為一個概念藝術展出的。與他共同分享一個展覽室的是意大利設計師、Alchemy 的創辦人 Alessandro Mendini，他的作品是一幅混合了黃、白、黑的油畫。他說：「我不會與設計師同享一室」，最後兩人大打出手，召來了一班警察和保鏢。

我慶幸有一些關於這個項目的照片。二十年前我們可以有這個關於攝影和藝術的討論。我認為沒有人對於看 Cindy Sherman、Andreas Gursky... 這些人的作品有任何問題。我想沒有人會說，因為他們用了照相機，所以那些作品都不是藝術，同時，我想沒有人會混淆 Bill Viola 和 Steven Spielberg。我們知道甚麼是甚麼，即使科學家會為「沙漠的定義」這種問題爭論不休。沙漠的定義是甚麼呢？有些人說這取決

於沙、有些人說取決於天氣或缺水。對於沙漠的定義可能有很多不同的看法，但當你置身其中，你自然能夠作出判斷。

事實上我甚麼也沒有準備。Oscar Wilde 曾定義藝術為一些不可以具有功能作用的東西，我想這定義在某一時期是有效的，但它正如所有定義與學說，都會有過時的一天。我選擇參照 Oscar Wilde 說的另一番話，他說，世上只有兩種人，一是有魅力的人，一是令人煩厭的人。我認為這是藝術界要學會分辨有趣吸引和沉悶討厭的東西的時候，而我希望這是關於藝術與設計的最後的、重要的討論。我在龐比度中心剛完成了回顧展，而他們則對把我這類人和 Paul Klee 放在一室，而當每一次需要重掛展覽物品時，他們都不在乎標籤和部門。我在法國遇上的是不同的問題，當地人反對我名為‘No Discipline’的展覽。那不是因為這名稱的意義，相反他們很喜歡，也不是因為‘Discipline’這個字。問題出於‘No’這個英文字，因為 1994 年時，他們訂定了一項規定：在法國機構只可以出現法文。他們建議我使用‘Sans Discipline’或‘Indiscipline’，但由於我不是一個守秩序的人，所以我說：「不，那是‘No Discipline’」，最後我贏了。同時我決定，這個展覽於紐約公演的時候我會給它一個法文名。你想看龐畢度中心的那個展覽嗎？我要利用一下我的電話，因為我不知道內藏了些甚麼圖片，那麼我們就看看，我會很快的...

我記得我曾反對做一個回顧展。作為一個設計師，你當然會對展示新作比較感興趣，同時，展示廿六年前的作品時候難免令你感到赤裸。我的第一個設計作品是一張改造的車座椅，那時我還不知道自己是個設計師，它的名字是 *Rover Chair*，因為它本身來自一架路華汽車，我用我的工具和滿是油污的雙手把它帶回家，但廿六年後，除非我帶著白色的手套，否則絕不可以觸碰它。它明明是我的，曾經隨意的擱在我的客廳。龐畢度中心的展覽粗略分為工作室作品、工業設計和建築，如果有更多時間的話我們可以進一步討論。可以在廿六年後再次重遇這些作品是很好的。我曾經做一個作品，然後把它置於一旁，然後又做了其他相類的作品，直至廿六年後他們才在龐畢度相遇了。這真是很可觀的項目，你可以在 Flickr 看到很多關於‘No Discipline’的照片，很多法國人認定它很反叛。我們已經說了一些關於龐比度中心的了。

MoMA 採取的態度很不同，對於設計館藏收藏些甚麼，他們有著嚴格的規則，每次徵求藏品時，專門小組也會全體開會討論。它們只可以是商業上可行的生產物。而藝術部，當然不會有任何具有實用性嫌疑的東西。我發現自己做了很多東西都沒有歸宿，不屬於任何的類別，好像沒有護照的難民。這裡有些來自泰特現代美術館的人，泰特不會有這種問題，因此她完全無視設計這範疇，因此不用處理這種問題。

我會展示我給 MoMA 準備的東西。他們是十分地區性的，例如，當他們問我希望邀請哪位來我的座談會時，我提出 Tom Freidman 和 Tom Sacks，還開玩笑地說可以邀請多一位 Tom，就請 Tom Wesselmann 吧！他們說在設計部從來沒聽過 Tom Wesselmann，我很震驚，還以為他們開玩笑，但他們並不是。這也可以理解的，

因為「藝術」是另一個辦公室的事。所以在巴黎的展出都以很昂貴的、可棄的作品為基礎，但在 MoMA 的展覽，我用了一個令我更感興趣的方式來處理，我做了一個在展覽後仍然有生命的巨型雕塑，當然我要將賣它給某人，然後才借出給 MoMA，因為他們很可能會說：「我們沒有錢、沒有預算去做這東西。」，就好像說：「我們在循環製造我們的紙張呢！」最後，MoMA 的展覽圍繞這個名為 *Cage Sans Frontier* 的巨大雕塑，而建築這個雕塑成為了主要的活動，使我很感興趣。

這是另一個作品，長 30 米、高 5 米、闊 12 米。在架子上會有幾件具功能性的物品。在我把它賣出之前，我隨便地把它當作一個戶外作品來做，但它將會由 MoMA 移至新加坡自由港口，大家都覺得很好。

我是時候要淡出讓其他人發言，我想讓你們看看我將會在 MoMA 首展的作品，它好像...你看著圖片會有個概念，若我做出兩個相同、但一正一反的作品，效果會是怎麼樣呢？如果我拍攝一個畫面時將畫面拉近直至見到細微的粒子，那正面來說就是圓球、反面來說就是孔洞。這意念與 Sotheby 舉辦的雕塑展是一致的。攝影的截止日期十分迫切，我跟他們說：「這期限對我來說是沒有辦法攝影的，但我能造一張照片出來」，我們現在都這樣，製造假的照片，我很榮幸在他們的目錄冊中展示了一個不存在的東西。雖然我很有把握能如期於開幕前完成作品，但它不會於展覽展出的，我覺得沒問題，至少我把它放在了目錄冊中，而且出售了。我用了一年去做這個作品，我想...

CM：我想我們要在此停下

RA：我會停的

CM：那麼其他講者才能夠參與

RA：我還沒有開始，但...

CM：我們的第二位講者是 Defne Ayas，她是上海 Arthub 的顧問總監，這是一個為中國以至其他亞洲地區服務的非牟利組織。她亦是以紐約為基地的 Performa 的策展人，同時又是上海紐約大學的藝術史講師。有請 Defne。

DA：我想從一張伊茲尼克陶器的圖片開始，這盤子的圖案說明了中國與其他亞洲地區包括伊朗和土耳其的關係，從中我們可以見到現時中國與其他亞洲地區的文化健忘症。眾所周知，瓷器從景德鎮的瓷窯出發，途徑中亞各個部落，直至伊朗和

土耳其，然後再回到中國，當中出現了有趣的知識傳遞，它把伊朗常用的、由鈷製的深藍色顏料帶回來中土。當它們回到中國時，德國人又把它帶回國，並於全世界傳播，把它帶到英國、費城、北美洲。伊茲尼克的故事是有趣的，它道出了文化健忘症，它說出了 14、15 及 16 世紀時存在的環球貿易網絡，所以當我們討論博物館與藝術和設計的關係時，地區、地理亦是重要的一環，這亦是亞洲藝術文獻庫所支持的。

同樣，我們可以討論藝術與設計怎樣流佈、圖案怎樣從一個國家傳到另一個，然後又回來。我們可以說說市場需求和消費者需求的結構。從伊茲尼克陶器的流佈路線我們可以見到，它平衡於中國當代藝術的市場需求、瓷窯遷移的路線、盤子回歸的路線，相類於市場需求的分佈。所以，作為一個經紐約來到中國的土耳其人，我的興趣出於某種懷鄉的聯繫，我希望開發這段文化史，以重新審視中國與其他亞洲地區的關係。

當我來到中國，最先打動我的印象是人們對正在打造的那個耀目未來的迷戀，所有項目都指向 2010、2012、2015。我到達的時候正值奧運會，現在則是上海世博會，我肯定 2015 又有另一個我還未知曉的項目正在籌備中。當我與上海的政府基金會工作時，他們給了我們一些位於最繁忙的商業中心的巨型屏幕。這是屏幕的實物。我們這些受委任的、來自亞洲不同地區的藝術家，無論是比較年輕的印尼藝術家，抑或比較有名氣、像 Takashi Murata 一類的藝術家都可以使用這些屏幕。我們以一些文化藝術的內容取代了原先商業性的元素。但是，與此同時，你了解到政府有志於透過藝術和設計重新打造上海的國際形象、去創造上海新的現代性，就好像回到她二、三十年代的輝煌殖民年代、那個受多國文化交融影響的上海。所以上海同時出現了兩種強烈的欲念，一是展望，一是懷舊。這是很迷人的，對從事表演與新媒體的我，這次的協作給我一次很好的機會看到上海如何通過文化和藝術去思考未來。(下一張，謝謝)

懷舊與展望都與未來主義這個百年藝術運動一致。眾所周知，未來主義宣言由意大利人發起，於 1901、在 *Le Figaro* 的第一頁發表，我想說的是，這些藝術家都很認真的，情況就如你現在於紐約時報發表你的宣言。那些未來主義者希望擺脫對藝術的浪漫觀點，擁抱未來。這對於城市、速度、噪音和污染來說是十分挑釁性的、跨學科的、令人迷醉的。對於藝術，他們要擺脫浪漫觀點、擁抱工業時代，他們用金屬、以噪音創作，去創作屬於自己的樂器。他們對於跨範疇創作十分開放，所以他們當中包含了食物、印刷術、以及所有實驗。當然它當中也有一定的爭議，但這未來主義百年的確十分有趣。為什麼我要從中國的背景來說未來主義呢？很少人知道，在未來主義宣言刊於法國的 *Le Figaro* 的同一年，它亦刊登於日本，而且於 1909 傳到了俄國，這樣去看這份宣言如何傳至不同藝術場景十分有趣。也很少人知道，這份宣言曾於 1921 年刊於上海。(下一張，謝謝)它來了中國、未來主義影響了上海這事件還未刊登在維基百科，我也很樂意上載。在 1920 年代，部分居於上海的藝術家留學法國，從那兒帶回浪漫主義繪畫，或者這就是中國現代油畫的開端。部分去了日本的藝術家學成回來，則帶有受未來主義宣言影響的痕跡。

之前我將你們看的圖片說明了未來主義者如何處理印刷和語言，因他們想了解語文是怎樣運作的、圖案如何從文字創造出來...他們就是甚麼都試。十分鐘的限時實在不容我一一說明，但中國現代文學之父魯迅本身亦是一位平面設計師，他的作品深受巴洛克與日本木塊字風格影響。他為北京大學設計了極妙的現代標誌。

(下一張，謝謝)

有一些極好的平面設計師例如錢君匋，本身是來自中國水墨傳統，從事書法、雕刻出身的，但他們亦曾嘗試未來主義的設計實驗。這個廣告顯示出商業界、藝術界與設計界三者的交匯點。正如 Ron 所說，它是人為造作的，或者說，二十世紀的分類沒有比之前更明顯。現在我眼中的中國，舞蹈是舞蹈，戲劇是戲劇，建築是建築，而印刷和平面設計是屬於商業平面設計的。現代舞可以追溯到 1992 年，當代藝術可以追溯到 1979 年，所以過去那 30 年是在嚴謹的路線當中。我想這個香煙廣告是 30 年代年代的產物，在風格上，例如在建立字型、三維設計等的運用上，與未來主義藝術家和設計家 Depero Fortunato 為 Compari 做的廣告十分相似。所以，除了日本與俄國影響上海外，設計師亦受 *Vanity Fair* 的封面和英國雜誌所影響。因此，作為一個觀察和誘發靈感的參考，這真是一個極好的時期，可供下個百年的中國以至整個亞洲地區的藝術和設計作出參照。

(下一張，謝謝)

當然，在討論未來主義時我們很難不談及政治因素，在製造字形的方法、書法和毛筆運動的方法上，我們都可以用不同的方式分析——例如你可以談論文化大革命時的「打倒資產階級」或「打倒四人幫」。我想讓你們看到未來主義如何向權力靠攏，事實上他們與法西斯運動關係十分密切。那是一點。每次我說到未來主義的跨界別性和最尖端的精神時，他們與墨索里尼的親密亦是其被攻擊的弱點。這張圖片顯示墨索里尼的圖像如何被運用，它與中國的情況可以作平衡探討。我嘗試說的是，以未來主義的歷史分析 1920-30 年代的上海讓我們得到藝術史上的聯繫，同時也得到懷舊的聯繫。有時我們需要這樣的情感緩衝區，以看清下一個世代的平面設計、時裝設計和建築。我組織了一個研究小組，與 Lynn Pan 及 歐寧等幾個極出色的人物做了一些平面設計和排印的工作坊;也做了一個關於噪音的環節，比較亞洲不同地區採集回來的噪音。下星期我們會有一個關於建築和舞蹈的討論，參與的是一群受構成主義影響的建築師，他們是未來主義的後一代思潮，活躍於上海世博會，是德國展示館的設計師。對於展望藝術與設計的將來，這是很好的樣板。

CM：謝謝 Defne。下一位講者是林勤竣，他以首爾為基地，從事藝術和設計評論，曾擔任 Artsonje Center 的助理策展人和 Sigon Art Publications 的總編輯。最近他出版了一本名為 *Crazy Art Made in Korea* 的書，審視廿五位韓國藝術家的作品。他亦為設計學學刊 *DT* 撰文，現在正撰寫其博士論文，題目為 *'Interface as Symbolic Form: recent transformation at the crossroads of art and design, 1992-2005'*。謝謝。

LG：我是個怪人，我說得不太好，請容我朗讀我的筆記。今天我想向大家介紹 DT networkers 的 Prop Art 或 Prop Design 的實踐，它是設計和藝術一個新的融合方式。DT 是一個紮根於韓國首爾，由設計師、作家和藝術家組成的開放網絡。它成立於 1999 年，有些忠實的參與者，但並沒有會員制。

Prop-Art 從美非裔俚語 'Mad Props' 衍生出來，當某人做了些你欣賞的事物時，你可以用這詞語來表達，這是一種另類的感謝方式。Mad 解作極端，而 Props 則是令人感到敬畏的意思，但同時，prop 本源來自被盜的財產，或指舞台上的道具。

所以，當你出於欣賞而偷取了某人的藝術或方法，我們會稱之為 Prop Art 的藝術實踐，或乾脆說是 propping。當然這是蹩腳的英語。總而言之，它與 featuring 有點相似。Featuring 是音樂工業的詞彙，用來鳴謝表演、歌曲或唱片中的客串藝術家。但現在它是不那麼容易分辨誰人 Featuring 誰人了。例如，在許多情況下，我們會以 Feat 這個縮寫來代替，當你說甲 Feat 乙時，這可以理解為甲為乙客串(A featuring B)，或甲接受了乙的客串(A is featured by B)。為了為 Prop-Art 作一個參考，我會寫明 'Props 自/給' 某物或某人。以上是我為今天這個自我指涉的藝術提供的一個註腳。

Prop Art 類似 Nicolas Bourriaud 所謂的關係性藝術(Relational Art)。雖然 DT networkers 在與它實踐上有很多相近的地方，但事實上我們到近年來知道關係主義 (Relationalism) 的存在。另一方面，DT networkers 也深受 Anthony Dunne 的類功用主義(Para-Functionalism，或稱為 Design Noir) 所影響。因此您可以將 DT networkers 的實踐理解為關係性美學和類功用主義的韓國版本。

現在，DT 網絡的人們大部分都是都在重新思想關於設計專業的問題。DT 網絡中大部分的都是設計師，他們在思考自己的位置，希望找出一個地圖。這是由工業設計師 Jackson Hong 所設計的天氣圖，他是 DT 網絡其中一個創始成員。事實上，我們作為設計師有一個憂慮，擔心這項專業的息微，因為它已經轉化得如此徹底。Jackson 在完成了這個地圖設計後，放棄了傳統的工業設計專業。稍後我會再說他的故事。

但基本上，DT 網絡中人的認知模式很大程度都以御宅族文化為基礎，所以他們喜愛用 SKIN 和 DATABASE (數據庫) 的組合。他們設計出來那些類似商品的物件或一個類似藝術品的物件，實際上都是連繫著某個特定文化數據庫的一個 skin，而這個連繫則由他們編寫的一些奇特的通信協定所操控。

你們知道是什麼是萌擬人化嗎？根據維基百科，萌擬人化是一種將萌(Moe) 特質賦予非人類的動物、物件、觀念或現象之上。除了萌特質外，配件亦是萌擬人化的特點，它們用以強調受仿物本身之原始屬性。只是你看看一些萌式擬人化少女、感受一下萌（某程度上的戀物癖），你應該能看到各種參考資料。就像這樣，頭部是從這一點出發，手臂是從...

爲了解釋我們這一代人的 skin 與數據庫組合的方法，我準備了一個認知模型圖，它與上一代的那個是不同的。在能指和所指之間，你必須制定一個使 skin 和數據庫的結合的匯合點。

這第三張幻燈片展示的是 *Rama Lama Ding Don*，是由兩位 DT 網絡人員，Jackson Hong 和 MeeNa Park，聯合創作的。Jackson 原是三星汽車其中一個汽車設計師，但在 90 年代末的亞洲經濟危機中失去了工作。隨後他移居美國，就讀於葛蘭布魯克藝術學院，並爲 IDEO 從事設計工作，後來他又被解僱了，然後成爲一個不錯的、設計怪異產品的心理變態者。

MeeNa 是一個著名畫家，繪畫的都是一些機器般的行爲和以不人道規則爲基礎的項目。她最初的作品——Dingbat(不知名的器具)畫系列，是由一個 Dingbat 圖表組成，每一部分都塗上了一種畫家從市場上採集得來的顏色。那 skin 是一個錯誤信息的繪畫，而那資料庫、那些顏色，也就是那個資料庫，說明的是現在有哪一些顏色群組的產品可以買到。她由始至終都是一個檔案保管的中堅人員。

在這個 Prop Art 實踐和聯合設計的例子中，MeeNa 與 Jackson 互相役使對方。右邊的圖片的標題十分奇怪，叫作 ATUGGGGLUXWHJKRX。她作出了指示，提供了一本執行手冊，要求 Jackson 執行。因此，這是一種全新產品。事實上，MeeNa 是一個畫家，她甚少製造這些塑料的東西。她收集了一些關於當時在韓國市場有哪些顏色的車輛的數據圖表，發現通用汽車公司正在生產一款奇怪綠色的汽車。在韓國綠色不是一種的流行顏色，他們討厭綠色，不會購買綠色的汽車。但是，通用汽車並不理解市場，所以繼續發展這種奇怪的顏色。

無論如何，MeeNa 不懂如何在塑料上塗上汽車油漆，而 Jackson 在這方面幫助了她，但在另一方面，這三件相聯的藝術作品是由 MeeNa 創作的，因此發生了一種奇怪的聯合工作方式。在這圖中，地上的裝置藝術品名爲 *Rama Lama Ding Dong*。Jackson 是一個汽車設計師，但在這個情況下，他決定給 MeeNa 設計一個三維的 Dingbat 手機，而 MeeNa 則決定顏色。他們以 Prop Art 的聯合工作方式完成了一個美麗的裝置藝術。謝謝。

CM：謝謝你。下一個講者是林明弘，他是以前台北和上海爲基地的藝術家，畢業於加州帕薩迪納的設計中心，於 1993 年返回台北，他的作品曾於全球不同地方的博物館展出。

ML：因爲他們說我只可以用十分鐘和三張幻燈片，所以我決定用紙把要說的整理好寫下來，發現只需要三分鐘，於是我決定放 8 張幻燈片，讓它們重複播放。我將會描述我回歸台灣的經驗，希望從中對今天的題目有所貢獻。1993 年，我完成在美國了十年的學業返回台灣，於台北 IT Park ——在一個由藝術家經營的地方工作

。IT Park 有別的藝廊，它設有一個酒吧，營業時間為下午一點到午夜十二點，我除了負責組織展覽、接聽電話、設計邀請卡和裝置作品外，同時也是調酒師。在 IT Park 工作的日子我不得不重新思考一些對藝術和展覽、以至對普遍藝術觀賞者的固有觀念。

回台灣以前我認為藝廊都是一些很白的牆、沒有甚麼特別建築特色的，有一些很明亮的燈不知從哪照出來，沒有留下一點影子，是一個讓寧靜謙卑的人們進來專注地欣賞藝術的神聖地方，他們希望在這兒走走，被重新喚起自己在這個世界的存在。當我回到台北時，這些想法都被改變了。IT Park 的入口並不起眼，它夾在一間韓國燒烤店和一間小炒餐廳中間，要穿過一條狹窄的小巷，才可以看到它位處的這一棟不起眼的三層水泥建的、沒有樓梯的大廈。裡面的牆並非平滑雪白，燈光十分顯眼、甚至有點舞台感。這是人們聚會的地方，他們不一定欣賞或談論藝術，但藝術間中也是他們眾多話題之一。大部分時間，藝術只是作為背景的掛在藝廊中，來參觀展覽的人常常一邊喝著咖啡，一邊質疑放在這兒的藝術品與這個藝廊的正統性。到了晚上，很多藝術家會來到藝廊，拿著他們的啤酒或雞尾酒，就展覽和藝術整體作出爭辯，沉思與醉意交融。藝廊不會為裝置或清理裝置而停止營業，展覽就在藝術家把他的作品帶到展區那刻開始，客人可以喝飲品和觀看展覽的裝置過程，有時甚至可以幫上一把。那些展覽不是死板地展示物品，而是整個過程，由佈置到移除，整個過程都落入大家眼中。

CM：謝謝 Michael。我們在公開討論環節前的最後一位講者是 蕭競聰，他是香港理工大學美術及設計教育(榮譽)文學士課程主任，也是藝術和設計評論員和裝置藝術家，同時也是獨立策展人和香港民間博物館計劃的創辦成員。謝謝。

SKC：我想我是最激進地挑戰三張幻燈片這個限制的一位，因為我將播出 200 張幻燈片，每張顯示三秒，十分鐘後它就會停下來，它是我講話的背景。午餐時，我的一個同事跟我說，我在這範疇工作得太久了，已經不能把藝術、設計和教育分開。我認為他說得對的，因為我們的民間博物館計劃就是要打破這些分野。民間博物館計劃是集體而沒有博物館的，所以我們是一個沒有博物館的計劃。正如你們所想，我們嘗試在社區之中實行這個計劃，我們讓人們參與，希望編整一些文化中有趣東西。我們不理會它是藝術、設計、還是甚麼，也不理會甚麼是博物館。但是，我認為博物館的方法是接觸文化的一個很有趣的門徑，因為在博物館中我們有一個課本門徑，我們要尋求藏品，我們要保存那些收藏和從事研究、作出闡釋，然後就是傳播的工作，我們展覽它們、與觀眾交流，到目前為止一切良好。但某程度上，在收藏甚麼、研究甚麼的問題上，我們常受我們先設的想法所局限。所以我們現在做的是開始遊走整個城市，我們認為整個城市本身已經是個博物館。然後我嘗試從城市找出有趣的觀點和主題，再作進一步探索，最後嘗試與公眾一起策展。

正如你們可以見到的，圖片顯示的是一些日常生活經驗。我和我的同事還有我的學生常常拿著照相機去發掘主題，當收藏成熟時，我們會開始想這些影像的意義是甚

麼。這些不是一些精英藝術品，是由普通人製造、來自日常生活中美術和設計品。我們會做的就是這些。例如，這個項目的主題是沙士防疫措施，當我們決定了主題，就會探討這個範疇，看看能否發展些甚麼來。這顯示的是沙士定的危機防範措施，我們嘗試以策展的眼光看對待它們，嘗試引入部分學生和大眾的參與，當時機成熟，我們就會將它們展覽和推廣。

十分鐘真是長...

我再介紹下這些圖片。這是我們的一個項目，收藏的是示威者的物品，我們嘗試從他們的街頭示威中尋求所有相關的道具，加以研究，又探索製造這些物品的故事，然後展覽。當然你可以見到一種分類，這是一種博物館或策展的策略——將物品分類。這是利東街的項目。我們請攝影師去這些古老的唐樓拍攝，又做些了資料搜集。同時我們嘗試引入社區的參與，搜集居民的故事寫成一些文章出版，我們以這本小書為運動人士籌款支持他們的活動。這組人士是在幾年前、反對灣仔利東街市區重建計劃的。另外，通過資料搜集，我們認識了當地居民，然後想到可以在這些街道設計一系列的導賞團，引入居民的參與，由他們充當導賞員帶領觀眾作文化考察，介紹關於街道的種種。

這是我一個學生的作品，他走到利東街，嘗試搜集一些有趣的居民自製品。這是我做的一個關於日常生活物品的展覽，基本上這些物品都是從我家中找出來的，它們都具有某種設計上的意義，我把它們都帶到展覽中。你可以看到我們在展覽館中提出的一些問題。這些就是一些我們希望放於策展的框架的日常物品，藉著這個過程引入大眾的參與。

我想這是我其中一個學生的一個項目，他走到一棟棟的大廈，從所有居民口中採集故事，讓居民、學生參與創作這個項目。你們可以從照片看到，這後來引了一場警民對峙。我們稱這個計劃為「將社區視覺化」。事實上，我們貼在這店面上的是我們要求保留住宅區域的建議書。好，我想我的十分鐘用完了。

CM：謝謝各位，現在我們先讓各位講者就彼此的講話提出問題，如果沒有問題的話，我們就把機會開放，讓在場各位參與討論。

DA：你的項目中有些部分很有生命力。當我們討論博物館，總會想到博物館有一種公司化的感覺，又會諸多限制，令你連自己的作品也不能觸碰，就如 **Ron** 所說的情況那樣。你又會怎樣看待你的項目與博物館之間的關係呢？

SKC：我們不期望所做的項目會納入博物館中，但我們對於以正統的博物館方式去策展這些東西有強烈的欲望，這樣做某程度是編整文化，同時是引入公眾參與。我認為博物館的過程是一個很好的生產社會活動的平台。剛才我沒有仔細說明我們的

項目的運作方式，剛才你們看到的利東街項目事實上是部分社運人士組織的，他們嘗試以不同策略讓公眾參與和引發社會討論。同時，藝術家、學生和傳媒亦參與其中。這是我們運用藝術設計、教育與視覺文化的方法。你可以以這種方法設計，以嘗試理解文化。回應你的問題，我想我們不會進入像 M+ 那樣的博物館，但是，如果有機會的話，我們會考慮策動西九龍區居民的參與去做一個相關的項目。我們認為在日常生活的製品和實踐當中，都存在著某種意義的。

CM：這涉及到一個關於博物館的基礎問題，那就是關於收藏藏品的問題。你說的事實上比較像一個博物館模式，而我亦明白，這種博物館策略的運用可以將注意力聚焦在某個製品或創作成品，而且它成爲了一個公眾可以到來的地方，但這是收集沒有答案的意念，這個 **Kunsthall** 模式——不收藏的博物館——對我來說，就是你的項目。的確，這個博物館可以作爲展示創作和可能未完成或進行中的項目，但你又如何去看待它作爲一個收藏機構的角色呢？你們會如何評估藏品的價值呢？而這些評估的準則會不會導致它的自我分裂、或者使其從整個實踐的意義中分裂出來呢？**Ron**，你怎樣看呢？

RA：這令我想到 **ICA** 的境遇主義者展覽。在展覽結束後，人們又來到 **ICA**，成爲了那些裝置藝術家的惡夢，他們到來搗亂，破壞藝術家們整理好的展覽室，因爲有這麼一個問題...我們在博物館、在體制以外創作，但我們在一個比博物館更差的地方，我們在一個藝術展當中...正如你所知道的藝術市場...是守規的！

我們有一件 **Banksy** 的作品在工作室的門外，很遺憾，有一天卡姆登議會的人來了，用油漆把它覆蓋了，我們想可以拿這個門去賣。在不遠處在放著另一個 **Banksy**，卡姆登議會的人每星期會派人復修保護。這就是那個問題，我們都會注意到的，當然我們並不喜歡。我覺得我們好像動物園的動物，而策展人就好像管理員，但我們知道，待在動物園是安全的，最少按時會有人餵飼你...

CM：**Michael**，根據你的出入於博物館之間的實踐，你又有甚麼看法呢？

ML：基本上我是不會在正規的展覽場地工作的。首先，我大部分工作都是在室外公共場所展出，從我的描述你可以見到，對於我們應該如何去辦一個展覽的種種質疑事實上是很健康的現象。當我剛回到亞洲時，那些都不是批評而是投訴：爲什麼不能用完美的牆壁？爲什麼不能有更好的照明？最終結果是，他們給了我很多的信息，以及他們對於展覽的種種觀點。他們讓我想到，可能這些硬件、這些牆壁，也許也不是必要的。所以當我們今天談論如何去做一個博物館時，感覺上就像在討論如何蒐集物品；我記得我們在福岡亞洲藝術博物館開幕時也有類似的討論，他們問藝術家們現在發生的是甚麼，意思是說藝術家們都在博物館以外的地方創作。我認爲這是浪費空間，也許它可以變一個大酒店或其他東西，我們只需把裡面的一切都

移走。我覺得一個街頭博物館比它更加迷人。

CM：你在其他地方的經驗也是這樣的嗎？你認為這是某個地方的特殊情況，還是在美國...

ML：其實在八十年代曾經有這麼一段時間，由於經濟危機，很多畫廊都關閉了，於是出現了一個有趣的情況，許多年輕藝術家都在自己的家作展覽，展示自己的作品。我記得當時有個 Regan 項目，在蒙德里安酒店租了一個房間，為期 3 天，展示錄像作品。你可以早上 3 點鐘走到那兒，他們會給你的咖啡，你可以躺在床上觀看那些影片。因此，我認為這些事一早存在了，現在只是變得更加極端...因為我在那藝廊工作，所以我不停的為我們所做的解釋。每天都會有人問我：藝術在哪兒？這是藝術嗎？以至於我不得不作出回應...

CM：那麼在漢城的工作情況又是怎樣的呢？就那些團體和組織，尤其是你在進行的歷史工作來看、就回顧 1992 以來的發展來看，你認為實踐的方式有改變嗎？你認為藝術與設計和工藝之間的關係有改變嗎？你認為韓國和漢城在這方面有甚麼特殊的地方嗎？我的意思是，韓國在設計方面有著源遠流長的傳統，你認為韓國也同樣發生上述各種各樣的問題嗎？

LG：在韓國出現了一種強烈的傾向，特別在青少年當中，他們認為美學與非美學、設計、工藝等之間並沒有任何區別。我認為這是胡說八道。其實，大部分的 DT 的成員都很關心這些區別。即使他們嘗試融合不同的東西，他們總會試圖為不同的專業訂下一條美麗的分界線。我們希望觀眾能看到那些分界線，這樣他們就可以利用不同專業來進行「混合」（那是一種吸取很多不同資源的混音技術）其實，韓國在 90 年代出現了很多離開博物館的藝術與設計活動。現在韓國，設計某方面是一個政治問題。官員在這上面注入了大量資金，對他們來說藝術與設計之間的區別是毫無意義的，但我不認同這點，也不認為一所博物館只是一所博物館。我們可以看看 MO，即是日常博物館的例子。它有點一種取巧的，它並不是一所博物館，只是一個流動的...東西。我也提及了 Fluxus 和白南準資料庫的例子。即使 Fluxus 是一個類博物館，但最後藏品都移到 MoMA 去了。白南準也把整個收藏捐了給 Smithsonian Museum。所以，歸根結底，博物館作為收藏庫的功能是非常重要的，我們總要考慮這方面的問題。因此，談論博物館時不理會區別，聽起來是很酷，但這不是對的。那是我的意見。

CM：現在就讓大家都有機會發問，如果你想向某位講者提問，請你明確指出。

Q1：我想向蕭競聰提問。你從街上蒐集一些人們日常使用的、或非設計師從日常物品取材的製品，這可能是你諷刺的宣言還是甚麼的，因為你展示它們的方式本身就具權威意味、或博物館設定。我在圖中想看到了一個包在一個塑料盒中的 Hello Kitty 書包，好像大家都不應該接觸它似的。那麼，這是一個具有諷刺意味的聲明，或隱含著某種意義、某種評論呢？

SKC：是的，我認為博物館的概念總代表著權威的化身。所以，從某種意義上，這是我們刻意的設計，因為我們收集的都是一些草根文化的東西，一般情況下，我們不關注城市的這個面向，更枉論在會議中心或精英主義的藝術博覽會上。他們沒有機會在這種權威性的設置下做任何事情。所以在這個意義上，如果你真的想引入公眾的參與...

RA：但她的問題是，可能你才是這作品的作者，而不是 Hello Kitty 的創造者。

SKC：是的，作為一個策展人，我是作者。

RA：是某一類的策展人！我們知道有些策展人視自己為作品的作者。

SKC：是的，我故意運用我的權力把這些物品置於博物館設置。但同時，我們的另一些項目是嘗試令他們參與、成為某種策展人的。在匿名物品項目中，我們嘗試尋找那些不知的設計師。我們建立了一個網站，讓大家提供相關的資料，以追溯設計這些物品的作者，因為這些都是我們文化中未知的東西。很可惜，那個 Hello Kitty 書包的設計師並沒有聯絡我，但實際上，其中一些人...

RA：你是不是打電話給他，說你喜歡一件藝術品？即使你把它上了網你仍然是假裝，真正假裝...

SKC：是的，我們是假裝，因為我們用的是博物館的權威概念。

RA：如果他沒有上網呢？

SKC：你看到幻燈片上的一些海報嗎？我們把它們貼在街上，表明我們正在尋求那些設計師。

ML：我這樣問是純粹出於好奇，我想知道你尋找創作者的目的是想收藏甚麼呢？

RA：給他一個獎項。

LG：在這種情況下，你真的不可能找到原來的創作者。

SKC：是的，沒有。有些人真的提供了一些資料，但我們聯絡不上其中一些。

RA：我在市場買了一個東西，將它稱為無名氏椅子，等待著被起訴。它是由一家意大利公司生產出來的，創作意念很好，是個六角型螺母，但最後還沒有人走出來起訴我。

ML：我嘗試理解的是，你是不是嘗試通過尋找創作者去完成你所說的博物館過程？為一個匿名物品賦予一個創作者？

SKC：是的，那一個項目是這樣。

CM：我想問題是，只有這樣，項目才能得以完成。如果你想完成以博物館的脈絡這個項目，那必須要有一個創作者。那麼，通過完成這個項目，你是在諷刺，抑或在嘗試描述這個系統呢？我想這也是 Michael 提出的問題。或者，這事實上是一個博物館的邏輯相似的欲望、但實際上並不反映博物館的邏輯呢？

SKC：我認為它的確反映博物館的邏輯，因為如果我們假設所有藝術品都有一個創作者，我們也要相信世上一切事物都有一個創作者，對不對？那麼，為什麼只談論某些東西的創作者，而不談論另一些東西的創作者？因此，這是具有諷刺意味的。如果那個系統或遊戲是完整的，我想我們可以收集很多來自我們日常生活、但沒有被注意的資料。我認為這是非常重要的，因為在博物館實踐中我們總是嘗試在事物中尋找意義，無論那是過去的文物還是別的什麼東西。在一定意義上，我們使用了博物館的方法或思維去追溯物件的意義和歷史。我們把它投入另一個層面，那就是日常生活層面。

AR：我們是不是真的對誰設計了杜象「噴泉」的那個廁所感興趣呢？那是不是無關重要的呢？

SKC：我真的感興趣，誰設計了這桌子、這椅子？

DA：我認爲真正的問題是，如果我們討論的博物館，而不是你某一個個別項目，和你對它的回應，這可以博物館的其中一個計畫。如果我們談論的真的是一個博物館，你需要顧及有社區外展；您需要有對話，反反復復，不管以任何可辯論的形式，無論你是否喜歡...但博物館是一個意念的生產器、作爲智識寶庫、作爲真正開放給城市的權力場域...比方說，委託藝術家接管城市、爲展示的最高目的努力、以互聯網工作、後互聯網、與非常有經驗的工作...對我來說，一個項目是否具有活力視乎它能否觸發社區參與，或者你有沒有一個令人驚嘆的表演設計令觀眾可以即時參與，這是後互聯網...你也明白，你是不能壓縮經驗的，你不能下載內心心處的活動和經驗，去真的產生了某種對話。我想這是當我們討論博物館時，我們所追求的。在我處身的中國，看到整個博物館學的現象，這些情況同樣在土耳其以及一些私人博物館發生。它們有典型的問題和處理的方案坐標。我們可以見到在中國現在出發了前所未有這麼多的買家。如果我們要就著潛在的博物館來討論藝術與設計，那麼我知道的真的不多。我認爲，對話是絕對必要的。我不知道 Ron 是否反對這個方法，或者認爲只是徒勞的，但我認爲和希望聯繫社區是必需的並有一定價值的。

CM：創作者的問題本身已經可以成爲一個討論一整天的論題，但我們都知道，在 1960 年代已經有人提出「創作者已死」論，在福柯的著名論文亦有論及，那討論剛才又回來了。有人可能會提出疑問：「爲什麼創作者對認知而言如此重要？」何不以博物館作爲一個場所，將創作者物化？人們還是如是工作的，對他們來說，這些創作者對他們的工作應用又有甚麼意義呢？這又引發了一連串的問題。這與今天的討論的關聯十分明顯，就以 Michael 的作品爲例，它對我來說是個在街上才會有活力的作品，通過參與才能使其變得有意義，如果它只作爲一件物件被收藏在博物館中，整件作品都會變質了。而你可以開始思考，這對創作者來說可能有一個邏輯，但那是一連串的問題，我想在某種意義上，今天的討論點出了關於創作者具真實意義的問題。

我想那邊還有一個提問，我們把時間交給另一位吧！

Q2：倫敦的大英博物館自稱爲世界文化寶藏的保管人，雖然有人並不認同。我想和大家分享一個小故事。最近，一個來自香港的朋友第一次去倫敦，大英博物館是一個她很想遊覽、十分期待地方。後來她告訴我，她在裡面待了半小時就走了。我感到很意外，但並沒有仔細詢問。這是其中一個我常聽到的例子，那些人都認爲「我就是沒有文化」。我要問問各位講者，就實際層面而言，藝術家和設計師可以做些甚麼加強博物館對大眾，特別是對那些認爲博物館並不適合他們的市民的吸引力呢？

CM：有哪位想回應？

SKC：這是我的立意，我想我剛才的發言已經回答了你的問題。

Q2：我認為你的發言和你的項目是鼓舞人心的，但由於種種原因(例如保安問題)，博物館內的文物都不能帶出館外。那麼你有甚麼方法可以消除觀眾「它不是為我而設的」、「我不明白」、「我進入這些地方會被嚇唬」、「這很無聊」...諸如此類的心理障礙，從而吸引他們進來博物館呢？

SKC：所以這是一個方法，我認為這些古物本身已經在街頭。當政府在做的重建計劃時，所有居民都為了維持這些古物而一起參與。因此，他們確是從心出發、投入參與這樣的經驗。

CM：那當然部分是博物館和其工作人員的責任，因為他們與藝術實踐相違。如果一個機構支持創意，而創意對這個機構是具意義和重要性的話，他們應該擁有回應能力。我認為很多博物館要認真思考如何回應，因為這背後需要政策上巨大的改變。Ron的故事正好表現出某些博物館在靈活性上的不足。他們已經不再敏捷。他們已經有個別的功能、有特殊的做法，就以 MoMA 為例，我們知道它建於現代主義最高峰的 20 世紀，當你看到那些分類時，你也可以看到它正在以某種方式講述自己的故事。他們以這樣一種方式講述自己的故事，我最近聽到 Glen Lowry 談論 MoMA 的歷史，他不能真的能夠談論這些情況。正如我們在今天下午已經聽到一部分，藝術、設計、工藝以及其他實際上是合併、重疊或相互聯繫著的。但他們真的不懂如何處理這些東西。他們偶爾會舉辦一些有特別的展覽，但以演示來說，就會分不同部門，不同部門有不同首長，藝術是藝術，設計是設計。這個例子很有教育意義，最具教育意義的，不在於藝術家和與他們工作的人的工作方式、那些小組人員如何工作，而是關於博物館的將來、關於他們對博物館做了些甚麼。但是，他們現在必須更加敏感，否則，他們作為今天的文化的一部分便失去意義了。

DA：在回答你的問題，我認為最顯而易見的答案是教育和宣傳，真正的教育，教育...當你說起你那位認為自己不認識文化的朋友時，我認為那肯定是關於教育的。另一方面，博物館也正試圖找出它們如何能夠做更多的推廣，例如，有一間新博物館就諮詢了 McKenzie 諮詢公司的意見，看看這間博物館的情況。我們很多人都很關心新的博物館的情況，當中很多都寄以厚望，所以每個人都試圖找出最佳的推廣方式。當你展望未來時，我不希望將未來物化，好像它就是上海的裝飾藝術時期，是同樣的事情，但在 20 世紀初，就是運用神奇的大眾傳播渠道，從報紙宣言，以至通過飛機等方法。我認為在互聯網時代，要發掘與結合具效率的溝通渠道，而進入整個奇觀性的經濟，你必須盡力避免的。

CM：正如 Defne 所說，我想那危機來自錯誤判斷，有些美國的博物館只要關心如何獲得更多的觀眾，這方針本身已是一個錯誤，在我看來不是對的方向。他們要考慮的，是如何更好地以具創意的方法去反映現今社會發生的事情，因為創意來源來自觀眾，來自公眾。如果你具有參與支持創造力的意識，你就會得到觀眾。這在我看來是策略上最重要的區別。

還有沒有其他問題？

Q3：我的問題是關於創作者和策展。我認為這應該給予藝術家的，而，Ron，你剛才自稱為設計師？

RA：我是一名乒乓球選手

Q3：那麼，那古典的，你認為是任意、定義、解釋、說明。藝術和設計之間，一個具有解決問題和功能，而另一個沒有。那麼他們有多有效呢？抑或他們根本不存在，還是那條界線正逐漸消失呢？我想知道你的看法。

AR：工業設計是通常是創作者不明的一個專業，當中只有一些例外。我們大家都知道是誰設計這個（拿起他的 iPod），我們知道那人的名字，但我們應該都不知道這是誰設計的（拿起他的水瓶），或者蕭競聰你知道？這兩者之間沒有一條分割線。對於一些人來說這就是著作權，做著一些創作者不明的東西令他們感到快樂。我認為 Achille Castiglioni，那個最偉大的設計師的發跡，是因爲了許多人利用他的電燈開關，但沒有人知道駁是誰設計的---這讓他高興，通過它得到快樂，他是這個故事的創作者。所以這兒並沒有逃避。

LG：我認為設計師的設計與匿名設計師，那就是傳統設計師的設計是有區別。傳統設計師滿足於他們的匿名地位，而如今設計師的設計則是一種自我之旅，他們總是將一己的自我傾注於作品之中，就像你的作，它是如此 Ron Arad 風格。大家都知道的。這是一個自我的旅行。我能從你在這裡感覺到自我的光環。

RA：我爲此致歉。

LG：謝謝。

CM：你可真是友善呢!還有沒有人要道歉？

Q4：我只想回應後面那位先生剛才的發言。我不認為那是博物館的失敗，因為我也去過大英博物館，那是一個頗為枯燥乏味的地方。我認為錯誤出於她對自己的評語，她說自己不理解文化。我認為今天討論，以及剛才提及的自我都很有趣，因為在香港我們沒有的，我說的是這裡的大部分群眾，正是對簡單美感的欣賞；簡單的設計；簡單的藝術；好的藝術；壞的藝術。這裡的觀眾認為這是關乎自我的，就好像去半島酒店看那看僵硬的裝置藝術。我認為我們必須從任何關於這一特殊的城市的博物館辯論中學到的是，我們需要看那些在城市中很簡單的東西，我想這是蕭競聰剛才所說的重點。這裡的學生，我說的不是設計的學生，他們根本不知道那些大型設計公司設計出來的東西，即使像 Freezing Hot company 那樣，已經存在了 25 年、有很多很好設計的。

我們的博物館所採取的方針是，把人們視為朋友...對我來說，在博物館內待 30 分鐘並沒有問題。我認為，我們應該去一去，試一下然後走，我認為這是對的。當然你花很多錢去倫敦，你希望在那待上一整天，但那不是理想的做法。我認為在香港應該提高的，是能夠欣賞各種不同種類、層次的事情的敏感度，可以欣賞不同層次的藝術與設計，還有我們今天不同的討論。因為你們都是有名，我們今天都是特意來這裡聽你們的。

RA：我們再次道歉...

ML：我認為有一個問題需要解決的。當我們談論甚麼是博物館、談論亞洲和香港的博物館應該是怎樣的時候，這兒的博物館文化是不是值得讓我們承傳呢？在 Charles 之前寫給我們、告知我們有關今日討論題目的電郵中，他提到這個地方根本不存在博物館文化。但現在似乎每個人都在在談論我們如何渴望這個遺產、我們希望繼承下去這些想法。我倒質疑這些想法，以及其能夠產生作用的可能性。

CM：Defne，從上海的經驗、以現代上海的意念來看，你有甚麼看法呢？現代上海是一個很強的意念，在其之內，到底藝術、設計和建築有沒有融入於整個上海的現代文化的發展、一個比較國際化的文化發展之中呢？你能否從上海和整個中國的發展中，看出它與傳統或遺產接軌的地方呢？

DA：在中國，我說的主要是上海，如果你想做展覽你可以租一個博物館，你會得到一個標明面積和你所需租金的平面圖。每年政府博物館就有約 300 個展覽，其中一半是出租的，因此，觀眾得到的訊息很混亂——這個是芝華士贊助的、那個是巴

利贊助的...諸如此類.所以,事實上是整個標誌經濟在補貼博物館的,因為它們並不是由政府支持的,博物館只好另外找方法尋求經費。自從 Modern Museum 和 Zendai Museum 成立以後,中國出現了一個新的現象,我們可以看到博物館座落於大型購物商場或娛樂中心中間,旁邊的是喬的比薩、星巴克、家樂福,在新的上海這些近乎於美學郊區,只是...我們都在試圖了解它會如何發展,因為那是娛樂中心與視覺藝術的交叉截面。但那兒真的有些成熟的個人展覽在進行中,在去年有一個項目,有關日常生活的藝術家,藝術家工作了 366 日,那個藝術家已經融入到日常生活中,這看起來是比較成功的,即使個別藝術家沒得到他們預期的經驗。

我認為博物館需要的是一個積極的社會空間,而且需要有一個完整的、針對一孩政策國家的心理學研究。我不知道香港有沒有實行這措施,但在中國,當我們談論如何捕捉學生的注意時,我們一定要從事關於獨生子女現象的心理學研究。這是互聯網一代,獨生子女一代,我想現在還沒有人做這些研究。現在,博物館的工作人員與行政當局都很努力彌補,嘗試找出解決方案,因為他們都不是來自博物館學傳統的。我想這就是解決方案,我想他們可以從歐洲和美國的博物館借鑒其中的一些解決方案,但另一方面,還有很多問題是有待改進的。

RA : 這不是完美的,可能它一直都在改進中,只是速度不夠快。我記得有一次和 V&A 協商,希望使用他們的中世紀展區。這是對我來說是非常困難的,我發現那負責人最不感興趣的就是觀眾、市民,他只對保存和研究他收藏的物件感興趣。對他來說,來參觀、在藏品面前呼吸的觀眾都是滋擾、不必要的罪惡。也許博物館存在著這一面,令你不可期然想到,也許博物館應該學會「去蒐集」。

CM : 我不肯定我是否該就此完結。是不是有一個最後的問題呢?

Q5 : 我有一個針對 Ron 和 Michael 的問題。我想知道甚麼的背景對你們的創作方式有多大影響? 創作在哪兒結束? 這個對你們的創作又有多大的影響?

ML : 也者我很快的回應一下。對於我來說那就是一切,因為我的作品是為特定的空間設計的,我必須走到那兒、量度空間。對我來說這很容易回答,因為背景就是一切,也是作品如何發展的方法,在台灣脈絡中,我在裡頭實踐,對我來說是非常重要的。

CM : 各位講者還有沒有其他回應? 我想我們的環節就此結束。謝謝大家的到來,特別感謝我們的講者們。