



藝術學學門熱門與前瞻研究議題 調查成果報告摘要

吳方正*

藝術學範疇極廣，多年來在科技部（國科會）藝術學門中採用以藝術媒材的傳統分類方式權宜區分各個次領域，大致包括藝術史、音樂學、戲劇、影視、建築與空間、設計、博物館學、藝術教育等。即使看來已十分龐雜，這個分類系統仍包含著繼續延伸擴大的可能；有些是暫時納入相關次領域的，例如視覺文化、美學、藝術哲學與藝術評論；有些是新興且橫跨許多學科的，例如文化創意產業研究。同樣作為人文學科，所有學門次領域雖然分享了「藝術」這一個普遍概念，但各個次領域的對話對象多半不僅在學門內次領域間，而且跨出藝術學學界，因此產生各自不同的學科組態，反映在學界生態上的是既彼此密切相關，但也相對獨立的諸多次領域。在這整個學門紛雜豐富的生態下，幾乎所有學門熱門與前瞻研究議題的調查成果都只能是一種拼圖。

前次的「藝術學學門熱門與前瞻學術研究議題」計畫的執行在 2006 至 2007 年（巫佩蓉，2007）¹，距今已有十年，亦已屆重新檢視的時機。所有從人出發的研究都不免帶有主觀性，本計畫花了很長時間調查，期望這個主觀性能「有所本」。整體而言，本次調查範圍主要參考學門各次領域重要書籍與期刊、學會年度討論議題、研究機構策劃的研究主題、研討會與出版等。此次參與計畫的共同主持人陣容龐大，本文必須在有限篇幅中濃縮近 170 頁的報告，² 闕漏難免。由於研究者國內研究環境相對熟悉，因此除了特定領域

* 國立中央大學藝術學研究所教授

¹ 巫佩蓉等（2007.03）。「藝術學門調查計劃成果報告」，《人文與社會科學簡訊》，第 8 卷 2 期，頁 48-59。

² 藝術學學門熱門與前瞻學術研究議題調查成果報告撰寫人：臺灣師範大學藝術史研究所林麗江教授、臺灣大學藝術史研究所施靜菲副教授、臺灣大學藝術史研究所盧慧紋副教授、中央研究院歷史語言研究所邱函妮博士後研究人員、中央大學藝術學研究所謝佳娟副教授、中央研究院民族學研究所呂心純副研究員、臺南藝術大學民族音樂學研究所朱夢慈助理教授、中央大學英美語文系周慧玲教授、臺南藝術大學動畫藝術與影像美學研究所孫松榮教授、臺灣師範大學美術系趙惠玲教授、臺北藝術大學博物館研究所張婉真教授、臺灣科技大學工商業設計系陳玲鈴教授、國立中央大學藝術學研究所吳方正教授。

外，本文僅略述國外相關熱門前瞻議題，有興趣進一步探究的讀者請自行參考完整結案報告。（<http://www.hss.ntu.edu.tw/model.aspx?no=307>）

一、藝術史

1980年代以來，西方藝術史學界在各種批判理論衝擊下所興起的各種研究視角與議題甚多，諸如對藝術的社會、政治性的檢討，階級、性別、身體、意識形態、認同等議題，種族與國族論述、風景論述、現代性議題、視覺觀看的技術與再現、視覺文化與物質文化等，這些議題已成為西方藝術史研究的內涵，且持續熱門，不斷有新的研究個案成果出現，而這些議題所牽涉的概念、理論與研究成果也較為國內學界所廣知。除了長久以來已建立對作品風格內容與社會文化意義的豐厚詮釋傳統，西方學界在二十世紀後期以來，也著重探究藝術的流通與接受面向，以下從幾個主題概述此面向的近期研究成果：

（一）藝術市場

藝術史的研究傳統上與經濟史無涉，若要對藝術品的流通有所掌握，勢必需要瞭解藝術市場的運作。1990年代起，經濟史學者首先跨出這一步，從此藝術市場或藝術的經濟面向便持續受到關注。研究者們討論藝術市場「起源」的問題，並利用了財產清單、拍賣目錄、畫商與收藏家、鑑賞家的通信等等史料，勾勒西歐藝術市場的初始面貌。近十年來，此種研究取向成為西洋藝術史研究中持續發展的熱門議題，除了大範圍看歐洲各地藝術市場的運作外，也有探究單一畫派或地區市場發展的專書，對畫家的經濟生活以及繪畫產製過程牽涉的諸種經濟條件做細緻地探究，擴及藝術消費的文化倫理基礎等。

（二）藝術收藏與接受史

1980年代起，受到批判理論思潮的影響，有關藝術收藏的研究更進一步超越實證取向，帶入文化論述的剖析與詮釋，試圖探討收藏的行為與過程對藝術品意義與價值的形塑作用，對個人或集體身分認同、歷史記憶、或社會地位等的影響，以及對文化觀與藝術史論述的建構等。二十一世紀以來，也出現了針對收藏史的研究社群，一些美術館也設立收藏史研究中心或固定舉辦收藏史講論會。接受史（reception history）的研究也是由來已久。近年來結合收藏史、品味史以及藝術史學科對自身的反省，著重探討了藝術史論述的形成與變化，尤其是重新評估某位藝術家或某類藝術在藝術史上之定位的形塑過程。



(三) 美術館史與藝術展覽史

相對於博物館學「看向未來」的研究取向，此處美術館史與藝術展覽史則偏向對「過去」發展歷程的探究。1980年代以來，有關美術館歷史的研究也有了進一步的發展，特別是將個別美術館的形成過程連結到社會文化、政治經濟等脈絡來加以檢視，或是探討美術館興起的條件，以及分析美術館的成立與藝術史論述的關係。有關「展示」的問題，也在二十世紀末以來的美術館史與藝術史研究中成為熱門議題。二十一世紀以來，藝術展覽史的研究日漸升溫。當代的藝術展覽，尤其是雙年展、文件展等，成為研究焦點。

(四) 跨文化、全球化議題

二十一世紀以來，全球化的概念甚至滲透到過往的歷史時期，成為近代藝術史研究的熱門議題或觀照架構。西洋藝術史的書寫，在二十世紀末以前往往以歐陸本身傳統為中心，若涉及其他文化則多半在「交流史」的框架下處理，然而這種交流史的觀點並未動搖歐洲中心的本位，尤其過去在帝國殖民的框架下，往往將歐洲視為政治文化的發散中心，其他地區則為接受者。二十一世紀以來，「世界藝術史」的提出，即有打破歐洲中心觀的意圖，但最初仍嘗試將世界各地不同的藝術文化傳統共置於單一架構下。近來諸多以「全球化」概念來看待近代歐洲與其他各洲藝術文化交流互動的研究，則試圖強調動態、開放的藝術發展觀。雖然並非取消歐洲的主體性，但不再堅持歐洲藝術傳統的「純粹性」，並且，在全球化觀點下更易於看到原本在中心論述模式下處於邊緣的人事物，認可它們在交流互動中所扮演的角色與意義。

前述西方藝術史的「西方」泛指以歐美為中心的世界，相對之下的中國書畫與器物史、臺灣美術史則從區域本位出發，但也無法自外於全球脈絡，因此許多熱門前瞻議題也與前者呼應，以下綜合簡述。

(一) 東亞間的交流

在過去就有不少學者從事東亞間的文化藝術交流議題，較多的是中日間的交流研究，繪畫的交流研究以往也主要是以中日間為主，近年來則逐漸擴展成以中日韓三國交流的研究。而在臺灣美術史部分，近代日本美術史研究者佐藤道信指出，戰後近代日本美術史作為「歷史」而被體系化的過程中，有的部分有「肥大化」的傾向，被當成近代日本美術史主流的是隸屬於文部省的東京美術學校與官展。不過，從1990年代以後，學界開始重新檢討近代日本美術史的敘述框架，近年來可見到日本學界，開始注意日本舊殖民地的臺灣、朝鮮，以及戰前占領地的東南亞與南洋群島的美術活動。如果將「臺灣」

作為一個敘述框架來看的話，形塑臺灣美術的文化背景複雜多元，因此在研究上，亦需具備對不同時代與地域的歷史與社會背景有更加廣闊與深刻的理解。因此，在關注近現代臺灣美術史的同時，也必須將視野擴及鄰近的日本、沖繩、中國、韓國、東南亞各國等地域。

（二）與歷史學界「全球史轉向」發展同步

受到新清史的觀點的影響，臺灣的藝術史研究者在清宮藝術史的部分有相當重要的成績，不再只是以清人受到漢化作為主軸來談清宮所創制的藝術文化，而是以清宮作為全球的強國之一的觀點，來看其如何吸收來自世界各國的新風潮、科學與藝術文化。此外，全球化的議題，當然在藝術史研究也有其效應。探討工藝美術品／器物的脈絡，則轉向更多跨文化交流、亞洲的視野，甚至全球史的架構。「全球史轉向」將藝術作品視為「文化物品」，或許在近年來藝術史引進文化研究的著作不少見，但是能結合生產技術、視覺形式與使用脈絡，觀察出不同風格形式之藝術品或不同技術所製作之藝術品對社會發揮的作用，還有值得發揮的空間。

（三）視覺文化、接受史與鑑藏史

近年來文化史與文學史領域中的「接受史」研究頗為熱門，其影響也及於書法史。由於「接受史」與「鑑藏史」的議題橫跨書法、繪畫、器物等類別，並能與文化史學者對話，預計學界關注熱度會持續提升，潛力不容小覷。而視覺文化研究的風潮，帶起研究者注意各式各類的視覺材料，不僅限於被視為較為高階的繪畫，而擴及至書籍的插圖、地圖、陶瓷或雕漆上的圖樣等，更重要的是以這些視覺材料的生產、流通與使用等面向來討論以往藝術史研究較少處理的題材，因而也帶起許多的迴響。對於中國藝術史的研究來說，版畫的研究，以及被視為較為低階的畫作甚至是偽作的研究，確實是在這一波視覺文化研究的風潮下有了新的進展。在器物史方面，由製作面的討論（在關注工藝技術、風格等器物製作生產面外），延伸至對器物功能、使用脈絡、消費層面及其他文化史相關議題（收藏、鑑賞、流通）的討論，也得到更大的收穫（或多或少受到物質文化研究的啟發）。

（四）回歸作品本身與物質文化

雖然說持續的有著新的思潮，但是藝術史本身仍然無法離開所研究的物品，因此，近年來在各種思潮的衝擊之下，仍然有學者不停的呼籲著要回到物品本身來作研究。在書法史部分，近年學界對於書法使用的筆、墨、紙、硯等工具與材料也十分關注，這或許是受到了物質文化研究的影響，促使學



者將關注焦點由作品的風格表現、流派淵源或社會文化脈絡等議題，轉向書家創作時的物質情境與條件。至於東亞工藝美術史／器物史領域未來一定得面對的新發展，最重要的部分也在於對物質文化及全球史脈絡研究的因應。工藝美術史／器物史研究對於產造及使用功能等資訊的掌握原本就與考古材料息息相關，而其特別著重物質性的觀照，以及陶瓷、織品等作為跨區域流通的大量商品特質，恰恰與近年來人文領域學術思潮中注重的物質文化研究及全球史脈絡不謀而合。

二、博物館學

自上個世紀末起，開始出現大量思考博物館未來發展的文獻，一種如何使博物館成為分享、辯論知識的論壇或是寓教於樂的休閒場域的期待蔚為主流，也可說是承襲了 1970 年代以降新博物館學呼籲博物館應走向社會的精神。惟自 2008 年前後，我們可觀察到另一波新的具有當代性與前瞻性的文獻的出現。新一波文獻的湧現並非偶然。首先，2007 至 2008 年間發生的全球金融危機以及其造成國際間經濟衰退，與諸多後續效應有絕對的關聯性。這不單只是博物館界財政發生困難的問題，而是更廣大、深層的社會結構改變下帶來的全面性衝擊，包括人口結構、消費方式、生活型態等等，都直接或間接地影響博物館的發展。此外，新科技的發展以及日益顯著的地球暖化現象等因素，也是造就這波觀測未來的研究趨勢的重要背後因素。整體觀之，博物館學依然是一個與博物館機構的發展走向密切相關且具有強烈實踐精神的研究領域。不論是研究性的趨勢報告或是學術期刊與專書，皆有相當大的比例強調如何使博物館某一種功能或是作為得以有更好的表現，這類文獻係以博物館從業人員為主要的讀者群；另一方面，從理論面或哲學面探討博物館的角色、功能或是觀眾的文獻則構成另一大宗。後者雖更能對應研究與教學需求，但其最終關懷依然回歸到現實的博物館機構本身。

國外熱門議題包括：

(一) 博物館的當代角色與價值的探討

例如美國 AAM 出版的 *Museums in a Global Context* 從國際間案例分析博物館如何作為在地、一國與跨國社群的銜接機構。歐盟執委會支持的 MeLa* 計畫的最終報告則提出，博物館在當代（歐洲）社會依舊扮演極為重要的凝聚認同的角色。另外，將博物館視為文化遺產研究的一環的看法有助於拓展對博物館型態、處理內容與受眾的想像。

（二）博物館與社會參與

植根於啟蒙時代的公共性概念，博物館依然被視為重要的文化機構。延續「新博物館學」的理念，當代博物館企圖理解並呈現更多元的群眾，也致力使民眾能「參與」(engage 或 participate) 博物館。博物館擴大其對象社群的政策可視為其走向民主化的過程。強調對於不同種族、性別、社會階層的民眾的平等重視構成另一個顯著的探究議題，特別是在以社會納入 (social inclusion, 或譯為社會包容) 為重要文化政策一環的英國，此一議題已有相當長久的發展，具有將被邊緣化的社會弱勢者拉入優勢團體的社會運作與活動的意涵。而博物館在其中則被設為可以扮演中介或促進的角色。近年對於博物館的社會納入的研究更轉向博物館的實際作為以及博物館如何與特定類型民眾建立社會關係的討論。

（三）困難與爭議性議題

所謂困難的議題一般係指負面的，帶給人們痛苦、悲傷的記憶或經驗的主題。在博物館所處理的範疇中，也經常指與戰爭或身心疾病有關的主題。Routledge 出版社出版的博物館學研究系列便包括不少困難的議題，如瘋狂、奴隸、戰爭。人類之間的戰爭、武力或暴力造成的創傷與教訓，也是博物館在肩負記錄歷史、甚至形塑認同所必須面對的課題。爭議性主題包含的範圍甚廣，它可以是當代的或歷史的、地區性或普世性的，往往與人們的生存息息相關的、熱門且有爭議的，但卻不一定是禁忌的或隱晦的。

（四）博物館與新科技

博物館與新科技的結合，首先值得提出的是博物館觀眾概念的拓展。實體博物館與虛擬博物館的界線逐漸模糊，而雙方的觀眾都對取得或使用博物館的資訊有越來越高度的期待。因此對於博物館網路建置以及對於博物館網站使用者的研究調查成為一個重要議題。不可諱言地，博物館網站與社群媒體已具有成為博物館代言人的效果，並且得以大幅拓展與博物館觀眾的關係。

（五）主流價值的博物館功能

包括博物館經營管理，以及博物館展覽。前者有關博物館經營管理的討論，明顯集中於兩個主要的外在因素的影響：經濟衰退與數位化趨勢。研究報告指出，兩者的交叉影響造成博物館參觀人數的下滑，也因而促進博物館更加重視管理的績效與行銷。近年的文獻趨向討論博物館如何創新 (innovative or creative) 並做到與社會大眾有關 (relevant)、博物館的價值



(museum value)、以及品牌建立 (branding)。後者，展覽作為當代博物館面對外界最為主要的溝通媒介，依然是熱門的討論焦點。而隨著對於觀眾參觀經驗以及觀眾參與的重視，一個重要的研究區塊便在於探討促進觀眾參與的展示設計、動線規劃、思考如何在展示設計中納入觀眾的觀點或是界定、評估觀眾的參觀經驗。

三、音樂學

在民族音樂學部分，21 世紀以降，向來由北美學界引領的民族音樂學，因受到歐陸反思學潮的影響而有了翻轉，開啟以歐陸為首、尋求北美與歐陸兩方學科統一的熱議。此背景在於，新世紀之交隨著新興全球霸權所重劃的歐洲新秩序，歐陸民族音樂學掀起了一股學科改革的熱潮；這股熱潮，一方面受到 1980 年末以來席捲歐洲的「新音樂學」運動的啟發，歐陸的民族音樂學先驅（特別在英國）開始發出批判，質疑北美民族音樂學在理論與研究方法論上的停滯不前，並伸張對學科典律改革的訴求，激發了學界對「『舊』與『新』民族音樂學」的爭辯。本節將聚焦當今民族音樂學界中，兩個歷史最悠久且最具指標性的學會組織：國際傳統音樂學會（The International Council for Traditional Music，以下簡稱 ICTM）與民族音樂學會（Society of Ethnomusicology，以下簡稱 SEM），藉由回顧近十年間其附屬研究群的發展，進一步瞭解歐陸與北美學界的近期動態與熱門議題。

ICTM 至今共計有二十一個研究群，其中可大致分成跨文化議題導向及區域研究兩類。其近期的發展趨勢：

（一）原歐洲本位的研究取徑逐漸朝向全球化

在跨文化議題方面，ICTM 在 2006 年以前所成立的研究群凸顯民俗學的研究基調。而近年來的發展則有所突破，應用民族音樂學（Applied Ethnomusicology）與視聽民族音樂學（Audiovisual Ethnomusicology）兩個研究群的成立，正意味著 ICTM 逐漸與北美民族音樂學結合，成為共同推動全球新興研究趨勢的一股力量。應用民族音樂學研究群主張要跨出知識深化的學術本位，延伸到解決學術脈絡之內與之外的任何具體問題，特別是討論如何使用民族音樂學知識來影響社會互動與文化變遷，倡導學界的社會責任。視聽民族音樂學的興起，則是有鑑於視聽媒體已成為當代學者從事田野研究時不可或缺的輔助工具，因此這個研究群從研究、保存和傳播層面，提出相關

的前瞻課題與反思。在區域研究方面，研究觀點不再局限於單一區域內的音樂基礎研究，而是同時重視跨區域比較，視野轉向至離散、貿易和跨界網絡的議題探討。

(二) 學術地緣政治的重塑與(再)反思

在地學者透過研究群的設立，得以強化區際合作，從而重塑區域的主體性，以期在長期擁有話語權的西方觀點之外，建立起與之抗衡的學術區域觀點。近年來在東亞音樂學研究群當中所萌生的「東亞(民族)音樂學意識」即是一例，這意味著，1997年L. Witzleben所倡議的「朝向多元文化的民族音樂學」(Toward a Multicultural Ethnomusicology)至今仍餘波盪漾，也激發出學術地緣政治的重塑。

自文化人類學分支出來的美國民族音樂學界(SEM)，長期以來其議題選擇、知識生產與論述方式不脫文化人類學的視角，強調音樂作為人類表意文化的一個人文現象，可用來探索其所在的社會文化脈絡。因此相較於ICTM，SEM年會主題較偏重於跨族群、跨地域的議題取向，即使單篇研究仍多以單一族群作為架構基礎，但其視野卻關照跨境或全球化現象，且旨在呼應跨文化理論，致力於理論的修正與深化，即便是以區域概念為主導的研究群亦是如此。以下檢視過去十年間新創立的研究群，提出三大新趨勢並點明幾個前瞻議題：

(一) 貼近社會脈動並加強民族音樂學對公民社會的影響力

SEM繼2007年國際音樂學學會(International Musicological Society, IMS)設立「生態批判研究群」(The Ecocriticism Study Group)之後，也在2011年成立「生態音樂學研究群」，兩者逐漸培養出一批共同關懷音樂、文化與「自然」之間互動關係的學者。近年來在這批學者的促成下，已建立起一個知識與實作聯繫的平臺，目的在推動更深廣的相關合作，並支持環境正義與扶植在地社群的建立。SEM更是不遺餘力地推動學界的社會影響及社區參與。2010年它啟動了一個五年期的〈SEM策略性計畫〉，旨在增強公共領域對民族音樂學觀點的意識與理解、增進此學科對公民生活與公共政策的貢獻、促進此學科在國際間的溝通與合作，以及健全美國K-12基礎教育、大學及研究所高等教育的民族音樂學課程。

(二) 深化對聲音的跨學科研究

鑑於長期傾向人類學研究視域的SEM過於偏重人與音樂文化的探討，



卻忽略了「聲音」與「聽覺性」(aurality)在音樂研究的重要性，「聲音研究群」(The Interest Group of Sound Studies)因此提供一個具多樣方法論與理論建構的對話平臺，進行聲音與空間、聆聽、聽眾研究、媒體與科技等相關研究。此外更借此平臺，促進民族音樂學和更多他領域進行跨學科思考，聲學、耳學(otology)、耳神經學(neuotology)、城市研究、傳播學等都在跨際範圍之內。

(三) 推動民族音樂學子學門的新研究領域

「應用民族音樂學」與「醫藥民族音樂學」(Medical Ethnomusicology)為SEM過去十年間所協助推動的研究社群。這樣的學術認可，積極促生了此學科底下的多個子學門。醫藥民族音樂學研究群於2006年成立，涵蓋各種關於音樂、醫藥與文化之間的跨領域研究，其所涉及的知識基礎與跨人文、社會與自然科學的相關議題，包括新物理學、哲學、心理學、社會學、認知科學、語言學與醫學人類學等，當然也包括音樂、舞蹈等具有療癒能力的藝術形式。

音樂社會學的研究方法與分析術語源自於社會學與音樂學兩學門，因此它的研究對象多聚焦於城市生活內具現代性，並涵有「作品」概念的樂種，特別是十二平均律出現後的歐洲藝術音樂以及透過機械工業生產的流行音樂。以下以針對近五年新出現或引起廣泛關注的議題介紹：

(一) 高齡化(aging)的搖滾迷與懷舊現象

搖滾樂在西方被定義為戰後針對年輕人市場而生產的各式流行樂種，它與年輕人的緊密關係導引出諸多重要社會學理論。然而，今日戰後嬰兒潮進入老年，部分當年的樂迷仍歷久不衰地聽玩搖滾樂，這引發研究者的關注。

(二) 音樂與負面情境的關聯性

2000年前後，歷史音樂學家開始討論音樂與動盪政治的關係，例如音樂在革命、獨裁政體或政治宣傳中產生的影響力。不同於歷史音樂學家分析大作曲家在意識形態上的影響，音樂社會學家與民族音樂學家較類似，觀察小人物日常生活如何透過音樂對困境提出詮釋，或者觀察造成人們身心靈創傷的音樂破壞性效力。

(三) STS 與音樂

近年 STS (science, technology and society) 在社會學裡掀起熱潮，除了關心科學與科技如何影響文化外，更討論文化如何形塑科學概念與其應用技術

的存在方式。目前音樂領域與 STS 的理論或術語對話雖不多，但近來出現大量同樣精神的研究。

(四) 現場音樂 (live music) 與平凡音樂人 (ordinary musician)

二十世紀末，唱片市場遭逢史無前例的衰退，現場音樂產業順勢上升，這引發研究者的關注。2012 年 Simon Frith 的研究團成立 Live Music Exchange 網站，用以號召全球對現場音樂研究有興趣的學者交流與發表，並累積成共享資料庫。

(五) 聆聽 (listening)

不同於過去心理學取徑或音樂教育對聆聽的研究，音樂社會學者延續將音樂看作行動的認識論，討論音樂如何存在於被聽見的經驗中。

四、戲劇

科技部藝術學門下設戲劇次領域，其下又有些關鍵字暗示領域差異，如劇場技術、劇場管理、戲劇理論、戲劇史等。這樣的研究領域劃分是以研究範疇而言，並不承載方法論指標。事實上，國內戲劇研究在方法上開展的十分有限，所謂的前瞻研究可能遠遠不如比例優勢的熱門研究。相對的，國外研究情形，有比較鮮明的方法論走向，且無論在熱門或是前瞻研究上，都是以跨領域為主要趨勢，從表演研究到劇場空間研究乃至難民戲劇的政治意義研究，多充滿了這樣的走向。這可以說是國內外戲劇研究最大區分之一了。以下聚焦在國外前瞻研究：

(一) 表演研究：建立新方法，挑戰研究界域，開展跨領域對話

表演研究方法論 (Performance Studies) 大致在上個世紀七、八〇年代成形，主要以表演為認識世界的視窗，也以表演為顛覆既有認知的舞臺；舉凡儀式、遊戲、競技、舞蹈、戲劇、前衛表演藝術 (performance arts) 或觀念／身體藝術，乃至文化觀光和博物館展示等，都曾被納入其中，而參與對話或援引的跨學科理論，更是包含了人類學、心理學、社會學、文化研究、性別研究、族裔研究、歷史學等。這個不斷自我辯證革新定義的研究學門有兩個主要面向，其一，結合人類學、社會學、後結構主義乃至文化研究等領域知識，開展劇本以外的戲劇活動對於文化構成的影響與貢獻；其二，容受西方以外的表演文化視野，打開對於人類表演行為的寬廣認識，或藉以全面論述二十世紀漫長的前衛表演／戲劇形態與活動，或藉以活化從亞里斯多德以降



漸次沉痾的西方古典戲劇文學分析法。整體而言，過去五年間「表演研究」這個新型學門在仍舊慣稱的戲劇研究領域中，繼續鰲頭獨占，具有難以抗衡的前瞻性，以及獨領風騷的熱門性。

（二）跨領域研究：與神經科學、數位科技和媒體研究等結盟的跨界研究

表演研究不斷更新融合其他學門，為戲劇研究樹立新的關注議題研究與範疇。在近年的前瞻性研究成果中，直接或間接受其影響的跨領域整合戲劇相關研究，主要集中在整合數位科技、神經科學、情感研究上。例如，*Theatre and Cognitive Neuroscience* 集結專文，從神經認知學中的「鏡像機轉」(mirror mechanism)與「行動行為學」(motor behavior)檢視觀眾的容受經驗。*Performance and Medical Body* 則是結合表演研究和醫療行為研究，意圖探究醫療行為中，有關主體與認同、病人主訴、醫病倫理等議題。*Political Cyberformance* 著力從數位生活的普及化，提出戲劇與表演研究的「網絡轉向」(cyber turn)，聚焦互聯網對於戲劇製作、觀眾文化、民族誌學乃至政治表演的衝擊與影響。*Performance and Media* 也是聚集重量級學者論文，從媒體研究的視角聚焦當代數位文化下，「現場及時」的表演如何與媒介科技結合的案例，以建立新的研究方法並理解現當代數位科技高度介入生活乃至藝術創作的複雜性。

（三）區域性研究

昔日英美語系國家的戲劇研究和區域研究很少有交集，但隨著亞洲世界的崛起和表演研究對世界各地表演行為與活動的海納，區域性的戲劇和表演研究的結盟，有十分鮮明的增進。Psi (Performance Studies International) 從北美走向歐洲乃至亞洲和澳洲，具有一定的前瞻性。其他如亞洲表演學會 (Association for Asian Performances) 十五年來的貢獻也不可小覷。英語世界重要學術出版社 Routledge 更顯企圖，邀請加拿大學者劉思遠 (Steve Siyuan Liu) 邀集五十位作者，分別從各自擅長的傳統以及現代舞蹈、戲劇、面具表演、音樂戲劇、舞臺建築等分項，或從性別、後殖民、跨文化等議題，切入分析日本、中國、韓國、印度、東南亞、西藏、維吾爾、臺灣、香港等地的現存各類型表演藝術，編撰 *Routledge Handbook of Asian Theatre*。這部著作的篇幅配置說明在亞洲崛起的時刻以及在國際視野的凝視下，至少在英語世界的戲劇出版裡，臺灣的位置是非常微小邊緣的，儘管它在表演藝術上，曾經密集聯盟日本、新加坡、香港等城市。如何從臺灣觀點以國際語言發聲，

提出我們對其他地方表演藝術乃至戲劇研究的看法，也許是未來值得努力的方向之一。

五、電影

檢視西方電影理論的發展，自第二次大戰以降的現當代電影思潮，從寫實主義、作者論、馬克思主義、電影符號學、精神分析學、電影文化研究、電影哲學、電影現象學乃至後電影等，無不是讓人耳熟能詳的批評觀念與典範思潮。與此同時，一波波電影理論風潮伴隨著各個不同時代的導演作品、電影運動及國家電影的產製而推陳出新，各式各樣的命題相互撞擊、抗衡與修正。半個世紀以來，歐美世界的電影學發展雖蓬勃，但實際上仍是一個以西方中心主義為核心的思想脈絡。雖然 1970 年代以來的文化研究或後殖民等相關研究發展打開了嶄新的方向與可能性，但是歐美世界的電影學發展區域電影研究卻是近十幾年來的事。值得一提的是，其中的中國電影（Chinese cinema）、跨國華語電影（Transnational chinese cinemas）、華語電影（Chinese-language cinema），以及華語語系電影（Sinophone cinema）研究，是與我們最相關的研究領域，而這也是本報告展開闡釋電影學熱門與前瞻議題的主要範圍。

華語電影不僅強調以華語（包括方言）作為影片的表述語言單位、涉及多地與多國的產製、映演機制，也是一個同時超越兩岸三地，將澳門、東南亞、澳洲、歐洲和北美洲（甚至全世界）華人城市涵蓋進來的概念。在國外熱門議題方面，首先是電影史。在華語電影研究中，所謂的物質基礎與史料，指的是影片、影人訪問與書寫、影片攝製過程中的相關材料、新聞與影評等。在此基礎上，近十幾年來華語電影研究中最熱門的研究議題，一是 1920-40 年代上海電影研究，另一則是 1980 年代以來兩岸三地的香港新浪潮、臺灣新電影及大陸第五代導演的電影研究。在華語電影研究的形態與再現方面，劇情影片無疑是最受到注目的，其中早期電影史與兩岸三地席捲歐洲影展的藝術影片是熱門研究論題。此外，類型電影研究也是值得關注的一環，其中，武俠片、功夫片、動作片是代表，而紀錄片（或獨立電影）研究也是熱門研究論題。另一方面，自 1980 年代初，尤其是法國哲學家德勒茲（Gilles Deleuze）出版兩本專書《運動——影像》（L'Image-Mouvement, 1983）與《時間——影像》（L'Image-Temps, 1985）以來，結合哲學與電影作為思辨的研究



方法成為重要取徑。以德勒茲哲學為主的電影方法，從歐洲到美洲成為顯學，堪稱當前歐美電影學界最熱門論述之一。華語電影國外前瞻議題簡列如下：

(一) 新電影史

除了前述關於早期華語電影史與 1980 年代兩岸三地新電影的研究之外，這幾年有更多學者投入華語電影史的研究工程，這主要集中在對於影戲與文藝電影、早期電影史與理論、戰後類型電影、區域電影史（1949 以前、1980 年代以前，2000 年以後等）等議題的開發上。

(二) 藝術與電影

早在 20 世紀初，便已有學者探討電影作為藝術及影像藝術的特殊性，二次大戰後興起寫實主義與電影符號學、電影精神分析，以及電影文化研究等方法論。1980 年以後，J. Aumont、R. Bellour 及 P. Bonitzer 等批評家開始專研電影與藝術之間的關係，重新從繪畫、攝影、錄像藝術、新媒體及當代藝術等藝術範式思索與電影的連結。1990 年代以來，這股電影與藝術的研究風潮很快地吹到美國學界，興起了「視覺轉向」(The Visual Turn) 的風潮。

(三) 新媒體與展覽電影

歐美電影學界啟動關於電影與視覺藝術的研究風潮，開啟了關於電影與新媒體乃至美術館之間的新關係。值得指出的是，這也涉及到電影研究在 1990 年代面臨「電影死亡」的議題。電影膠卷失去了它作為表徵電影的唯一載體，取而代之的是數位影像。此種巨大轉變，至少帶來兩個重大變革：一方面是更多電影導演選擇以數位影像形態來拍攝電影；另一方面則是電影透過數位投映形式進入美術館展映。這促成了許多研究者進一步思索電影本體，以及它擴延到其他領域的複雜論題。

(四) 電影雜誌、影迷與影展

當代電影研究的新趨勢之一，就是從傳統以影片作為文本分析的形態走向更為廣泛的電影問題，著眼於電影在各個層面的變革。其中，觸及電影雜誌、影展乃至影迷研究是一大新興取徑，它幫助瞭解電影在每一個時代的評論、市場運作與觀眾的狀態。這絕對不是以量化如傳播學來構思的方法，而是建立在對於史料、案例分析、理論詮釋等多層面的研究上。可以說，以影片作為分析的對象被電影雜誌、影展與影迷取代了，論者透過這些關鍵概念給電影研究打開了新的發展方向。

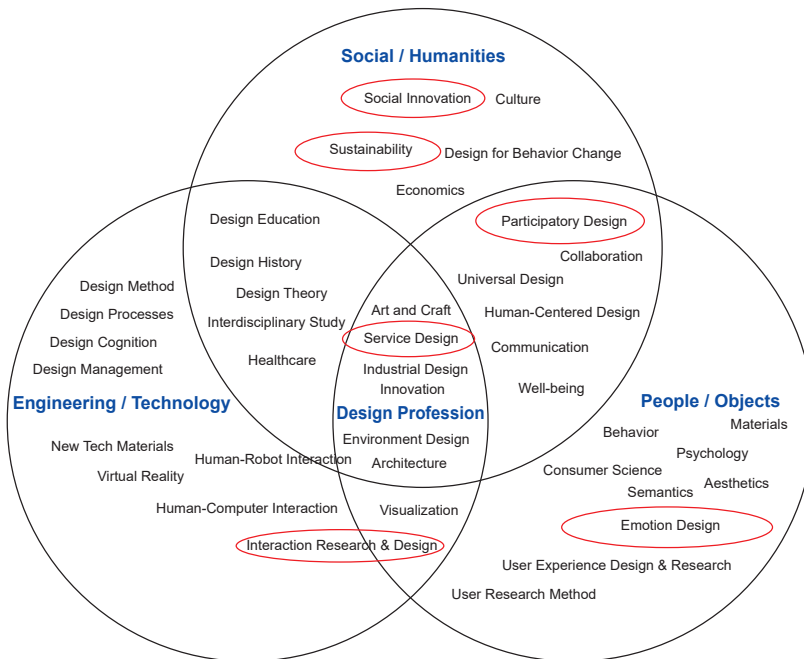
六、設計

設計是一個強調實作與創意的領域，近年來在國內外都呈現快速的發展。雖然現今學習及從事設計的主要方法與步驟，大多是由二十世紀初德國 Bauhaus 學院奠定的，但一直到 1932 年，美國 Pittsburgh 的 Carnegie Institute of Technology 才成立第一個工業設計的學士學程。之後，當世界各國陸續從二次大戰復原後，設計領域開始在各地開花。

本研究從五個重要期刊論文中，透過後設分析 (metadata analysis) 的研究方法，進行熱門研究議題的分析與整理，逐步歸納出 40 個主題，並建立完整的基模 (schema) 來建構研究主題的發展趨勢與脈絡，進而建立主題彼此間的關聯性，並從中挑選出 6 個熱門前瞻議題進行深入的分析。(如下圖)

(一) 互動設計研究 Interaction Design Research

自從 60 年代電腦科技被發明以來，我們開始進入了資訊時代；隨著網路科技的發展與普及，人們的工作與生活開始產生巨大的變革，並以飛快的速度變化著。有別於設計師擅長的實體建築或產品設計，這些新科技帶來的挑戰是非實體的互動形式，例如：軟體的介面設計、網站的資訊架構、或者是行動裝置上的閱讀性等。針對這些新科技的應用，產學界興起了一個人機





互動 (Human-Computer Interaction, HCI) 的新領域，致力於改善產品的使用性 (Usability) 及操作效率 (Efficiency)。

(二) 參與式設計 Participatory Design

參與式設計 (Participatory Design) 的精神，就是讓使用者及相關人員實際參與整個創新過程，提供設計師更多的靈感。因為他們通常在框架外思考，天馬行空的點子常常可以協助團隊提升創新的成功率與市場接受度。近年來，更有許多研究者將參與式設計的思維與方法，帶到社會創新的研究場域，將對於弱勢族群的關懷轉化成具體的設計研究行動。

(三) 服務設計 Designing for Service

隨著人們生活水準提升，現今世界的經濟活動不再只是實體產品的生產和供應，而是在無形的需求上，特別是 Maslow 所謂人類需求理論中在金字塔上方之能被別人關愛、及自我實現等高層次的需求。針對這樣的轉變，許多企業重新定義其核心價值，並將焦點擴大為對人類生活層面的貢獻，以滿足其在學習、健康、人際和諧等非物質需求的滿足。然而，人類的需求十分多元、常常存在顯著差異。以顧客導向為圭臬的服務設計，其高度彈性的特質，為服務經濟新時代揭開了序幕。

(四) 永續設計 Designing for Sustainability

「永續設計 (Sustainable Design)」研究議題在近十年來相當受到重視。「行為改變 (Behavior Change)」的研究議題，則在人們開始瞭解如果要達到永續設計的長期效益，改變使用者的想法和行為非常重要後，逐步轉向以設計促成使用者行為改變的研究方向，或稱為「Design for Sustainable Behaviour (DfSB)」。永續設計的研究方法也從早期的工程導向，逐步引入社會學的相關理論和研究方法。

(五) 社會設計 Social Design

從近十年的設計研究中，可以觀察到社會學相關研究對於設計的影響，大致可以分為兩類：設計本質的社會化，以及以設計進行社會創新。前者是由於設計物不再是單獨的個體，而是置身於多位使用者，多個產品的所形成的生態系統中，設計不能不考慮如何設計產品的社會特質；而後者是因應設計的應用範疇逐步擴大至服務設計，系統設計及社會設計，因為設計標的物的改變，設計方法也因此必須調整，引用社會學既有的理論與方法，發展適用於社會脈絡的產品與服務。

（六）情感設計 Emotion Design

從 Don Norman 於 2005 年出版 *Emotion Design*，倡議「attractive things work better」以來，「情感設計」相關研究開始在歐美受到重視。另一方面，在亞洲，日本從 1980 年代就開始進行「Kansei Engineering 感性工學」的相關研究。相對於 Kansei Engineering 企圖將感性予以數量化，歐美學術領域的 *Emotion Design* 則較為偏向質性研究。另一個相關的研究方向是「產品造形認知」，探討產品造形作為消費者與設計師之間的溝通媒介所扮演的角色，從消費者“Seeing Things”到設計師“Shaping Things”，分析設計師的原始用意（designer intent）和消費者反應（consumer response）間的關聯性，並進一步探討設計師以產品造形進行說服或誘導消費者的可能性。

七、視覺藝術教育

視覺藝術教育領域的範疇廣闊，服務對象及於全民，參與者也涵蓋專業人士與普羅大眾，使視覺藝術教育具有相當程度的混種特質，也使領域內的研究議題繽紛多樣。在國外熱門及前瞻議題分析部分，本報告根據檢視結果提出三項熱門議題：

（一）視覺文化相關研究：日常生活性、社會正義、遊戲

隨著視覺文化思潮成為藝術教育界的主要脈動，對流行文化的寬容度快速擴增，使之成為藝術教育銜接學生生活的橋梁，並由之產生教學範疇的擴充以及多元的教學策略。是類研究多強調，以往學校藝術教學的內涵與學生的日常生活每有斷裂，藝術教育應與學習個體的生活連結，或強調在流行文化的教學過程中進行社會正義的表彰。當以視覺文為範疇梳理多元文化議題時，浮現有兩類較為鮮明的面向，分別是族群／宗教，以及性別議題。在族群／宗教議題部分，如使用「對抗式教育學」(confrontational pedagogy) 處理族群偏見。在性別議題部分，在前二、三十年間激烈的女性意識爭戰後，對女性從屬地位的研究似乎暫歇，轉至對日常影像性別意識形態的檢視，以及對多元性別認同取向的關注。另一方面，自 2010 年至今，電玩遊戲可謂成長最快速的數位視覺文化，因此，許多論者主張應將電玩遊戲的特質揉入教學實踐中。當思考電玩遊戲的教學意義時，電玩的情境學習以及模擬社會現實的遊戲模式，引發藝術教育工作者對其所隱含「社會重建主義藝術教育」(social reconstructionist art education) 思維的關注。



(二) 數位科技相關研究：教學效能與數位中介學習經驗

2006 年之後，數位科技相關議題的火紅狀況，仍然持續。例如，2014 年美國 NAEA 國際藝術教育研討會的大會議題即為「Spark! Fusing Innovative Teaching & Emerging Technologies」，強調融合創新教學與新興科技等議題。鑑於進入數位時代後，數位科技與藝術相關學門的關係益發密切，本期除將數位科技視為熱門議題外，並認為其仍為未來具前瞻性之議題。2006 年之後數位科技與視覺藝術教育的研究區分為兩大類，其一為數位科技對藝術教學在教材來源、教學方法上的擴充與更新。其二為青少年的數位中介藝術學習經驗，包含對青少年主體性以及自我概念的影響。在社群媒體風起雲湧後，亦有研究指出可將之作為「替代場域」(alternative site)，應用「參與式文化」(participatory culture) 引導藝術的教與學，並強調青少年在社群中扮演著類似「智群」(smart swarm) 的角色，教師應能體識且參與之。在青少年的數位中介藝術學習經驗部分，主要論點在於，應著重數位科技背後的文化意涵，處理科技、知識、視覺以及使用者主體性間的關係。同時，認為長期以來數位科技和藝術教育的夥伴關係似乎存在著不安，然而當代青少年早已擁抱數位科技，並是數位科技「直觀的學習者」(intuitive learners)，藝術教育工作者宜能理解數位科技就是當代視覺與物質文化的生產者。

(三) 藝術教育主體性與疆界相關研究：危機與永續性

檢視 2006 年以降西方視覺藝術教育研究的論述後，發現雖然各界對藝術教育的想像未必有過大的歧見，但是學術圈的「域內人」卻對藝術教育的「主體性」、「認同」等議題迭有討論。當對藝術教育的主體性進行辯證時，論者咸認隨著 21 世紀邁向第二個十年，世界變動快速而巨大，生態變遷、經濟危機、資本主義霸權、文化戰爭、恐怖主義、科技變革，無一不是以驟然的方式重擊地球村中的個體，藝術教育必須回應前述危機，接受此一「改變的必然性」。就參與者的主體性與認同而言，認為要從學生的角度審視藝術教育的主體性，包含在學校體制內學生的需求、自發性參與校外藝術活動學習者的需求，以及未被彰權的弱勢族群等。

八、結語

學術研究的基本精神是創新，探討未知，不斷進步。但所有人都是在別人的研究上建構新的研究，這個「別人」包括前人與旁人。學門熱門與前瞻學

術研究議題調查的目標，不在指引捷徑，或讓研究者在視角或目標上取得先機，趕上潮流，而毋寧是提供一個學門與學科的更寬廣的參考圖景，讓研究者更容易找到自己在在此圖景中的位置，以檢視自己的研究。基於學門中各次領域的緊密相關性，任何一個部分的進展都可以為整體帶來益處。本計畫也希望透過各分項學者的研究，提出對於前瞻議題的推想與評估，作為學門未來發展方向與政策鼓勵的參考。