

美術館作為場所精神的實踐—— 以豐島美術館為例

The Practice of the Spirit of Place in Teshima Art Museum

方慧潔 國立故宮博物院

Fang, Hui-Chieh National Palace Museum

摘要

本文應用建築、文化地理學與觀光社會學等領域的觀察，探討如何經由一座具公共性質的美術館，向外人傳遞島嶼的場所精神。

前言

2010年第一屆瀨戶內國際藝術祭(以下簡稱藝術祭)以「海的復權」(Restoration of the sea)為主題，從在地的期盼出發，舉辦藝術祭活化地方，創造「希望之海」。以瀨戶內海上的七座島嶼作為基地，邀請各國藝術家駐島創作；船舶接駁是當地唯一的交通方式，這種島嶼/港口/陸地/海洋意象的交疊，使得創作/觀看/尋找藝術作品的過程成為一趟具有探索意義的旅行，是為順應地域特色產生的藝術祭的新形式。

出身於瀨戶內海的福武集團總裁福武總一郎是藝術祭的靈魂推手，他堅信「文化即是我的經濟」(Culture is my economics)。1983年買下直島南端的大片土地，請建築師名人安藤忠雄打造了三座美術館：貝尼斯之家美術館(Benesse House Museum, 1992)、地中美術館(2004)和李禹煥美術館(2010)，皆由公益財團法人直島福武美術館財團(Fukutake Art Museum Foundation)所資助籌建。三座美術館各自擁有藏品，在封閉的室內空間常年展出，如同我們所熟知的美術館/博物館一般。爾後受到越後妻有大地藝術三年展的啟發，福武總一郎將實驗場域擴大到瀨戶內海上其他島嶼，以舉辦藝術祭活動作為活化地方的觸媒——外來的藝術家與地方居民互動，以直觀的眼光觀察日常生活，提煉出具代表性的文

化元素，並以當代藝術手法呈現；藝術家和藝術作品是一中介者，讓地方與外界產生連結。

藝術祭在豐島上共展出21件裝置藝術作品，其中一件作品「豐島美術館」以「美術館」為名，將當地的場所精神融入美術館整體設計，不將藝術欣賞孤因在有限的封閉空間內，創造新穎的參觀體驗，更挑戰了傳統的美術館/博物館概念。本文擬應用建築、文化地理學與觀光社會學等領域的觀察，探討如何經由一座具公共性質的美術館，向外人傳遞島嶼的場所精神。

關於豐島

豐島，面積14.5平方公里，大小近似本國的綠島(16平方公里)，居民約千餘人。豐島九千年前已有居住記錄，當地豐富的稻穫、畜牧業和漁業等自然資源，主宰了這座島的經濟，更使其獲得「豐島」美名。石材業也曾盛極一時，曾有一句話如此形容當時的盛況：「豐島有千間房，有石工千人」。豐島出品的石燈籠在全日本皆有蹤跡。二次大戰後在島上成立孤兒院與其他社福機構，有「福祉之島」之稱。1975年起，豐島遭非法倒置工業廢棄物，嚴重汙染當地環境，在居民激烈的持續抗爭下，成為日本全國焦點，遲至2000年始獲政府正式道歉與賠償，並承諾在2016年前將廢棄物全數運至直島做無害處理，讓豐島回歸為平靜的豐美之島。

豐島美術館

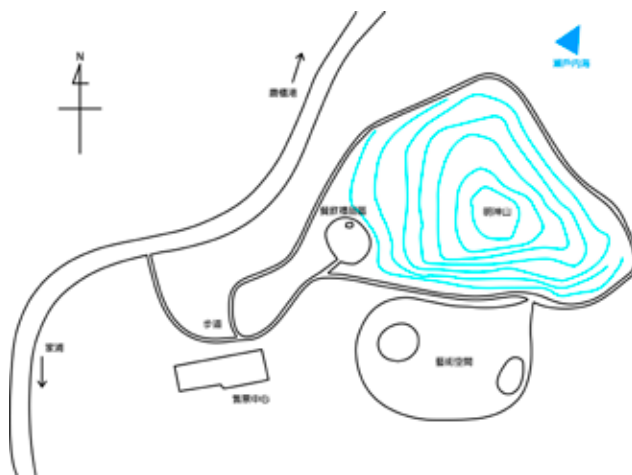
最初的美術館計畫，援引傳統美術館的展示概念，期望是一個彈性的館舍空間，供以展示一些藝術作

品。然而每座島嶼各有其獨特的氣質，根基於對島嶼歷史與未來的新覺知，福武總一郎對此案提出三項要求：將藝術與建築合而為一、提供一處讓人們感到生命喜悅的地方，以及將豐島的正面力量傳達予世界。

經過不斷地反覆討論，策展人德田佳世找來了裝置藝術家內藤禮與建築師西澤立衛，決定整體的作品應以能真切地表現豐島當地的自然環境為目標，並要求建築師在設計過程中必須時時「把光放在心上」。最後定案只展出內藤禮的一件裝置藝術作品，由西澤立衛主持建築與景觀設計，藝術品或建築物皆以所在的大自然為發想、為連結，且移除了圍牆，顯示開放的地景。

美術館以明神山(標高340公尺)為中心，園區佔地共9,959平方公尺，三棟低矮的建築物座落其中：售票中心(Ticket Center)、藝術空間(Art Space)與餐飲

禮品區(Café & Shop)，圍繞著山頂而建。售票中心為一方形的灰水泥盒嵌在土坡裡，後兩者的造型則取自落在地面上的水珠狀，以低調的姿態平置於地景之上。各建築物彼此間的距離只有數步之遙，由一條單向的步道串連起參觀動線，從售票中心開始，沿著步道繞著山頂的邊坡行走，先映入眼簾的是沿山坡而闢的大片水稻梯田，再往前轉個彎即是廣袤



入口處可見藝術空間(右)與餐飲禮品區(左)，民眾需從左邊的步道繞過整個山頭才能抵達藝術空間與餐飲禮品區。

蔚藍的瀨戶內海；西澤立衛亦將園區的植被造景納入設計，以當地花木為主，並刻意栽植了在地隨處可見的野草，象徵蓬勃旺盛的生命力。這段短步道應用了「端景」(vista)手法，使觀者所在之處具有支配性視野，沿途所見皆嵌納了豐富的在地自然景象，林木掩映間，步道一路領入藝術空間，守候在入口的館員請眾人卸下鞋履、一一說明內部不允許攝影，若需書寫或速寫，館方可提供鉛筆等等，這些儀式般的「先前準備」，似乎都為了讓遊人「放下」、專注於當下，使這空間更增一股神秘莊嚴氣氛。

走進水滴狀的藝術空間內部，不規則起伏的天花板開了兩窗天井，若從高空俯瞰，那天井就像是清晨露珠的迎光折射面；而室內天井的意象則使人聯想到肅穆的羅馬萬神殿裡那高達91公尺的小天井。不同於羅馬萬神殿的空間，豐島美術館的天花板高度不超過4.5公尺，室內40x60公尺無間柱的通透空間裡，開在兩側的天井帶入了外頭的天色、光影、山嵐與林木等，隨著時序不時地變換組合；繫在天井上的細繩，隨風飄擺，洩漏了風的行蹤。遊人們三三兩兩趨光似地散處在天井四周，或坐或站或臥或踱，偶爾低語交談，整體上是靜默而神聖的。在這個美術館空間裡，唯一展示的作品即是內藤禮的「母型」(Matrix)，邀請眾人放低身子，貼近觀察從地板上180個孔洞冒出的「水珠」，一顆顆隨著風向或地面坡度往四面八方滾動，或與其他水珠相遇，融合成更大的量體，隨機匯聚為水流，或經過孔洞時被吸納到地下，復歸循環系統。在觀察水滴生成與消逝的循環過程中，觀者彷彿也變成一顆小水滴，隨著天井外風景的變換，產生自己也在草地上滾動的錯覺。當代藝術作品常常是為了表達某種概念與訊息而生，內藤禮藉由水珠的相遇聚合或消逝離散來引發觀者對大自然的敬仰、感謝之情，在眾人如朝聖般的觀看下，恰如其分地傳遞了「水」元素在豐島上扮演的關鍵角色以及對全人類的普世重要性，並以近乎哲學的詩意隱喻了人時時都在重生、再生的概念。

第三世代美術館

引領日本美術館新路線發展的建築師磯崎新在1993年提出「美術館三世代論」，試著將美術館的發展軌跡歸納為一或可通用的理論。第一、二世代所指的是傳統美術館，前者始於王公貴冑的私人收藏，與政治密切相關，羅浮宮即為一例；後者則是對可搬運而商品化的「作品」賦予權威，以龐畢度中心為最終型態。這兩個世代的美術館共通點在於將作品放置在如白盒子的空間內展示，藉由維持場域的封閉性產生一種只限於內部的獨有價值。第三世代則是為了跳脫這類的美術館制度而生，建築師追求空間的多樣化之際，將對「場域」的思考帶入美術館建築，與藝術家、策展人一同試圖摸索建立作品、場域與美術館三者間的相互關係，量身打造出新一代的美術館，也就是「可以展示特定場域式作品的特定場域式的美術館建築」。

在這層意義上，豐島美術館當屬第三世代美術館概念的體現，提供「唯有親自到此」才能體驗的一種限定性關係。亦即是，在藝術家與建築師合作的豐島美術館裡，母型、建築與大自然三方相輔相成，使得現場的每一刻都是獨特的，並藉由「水」統一內外部的意象，相互呼應，未經任何隻字片語，在呼吸之間創造了豐富的感官體驗，產生一種現地、現時(right here, right now)的參觀經驗，精準地向觀者傳遞專屬於豐島的「場所精神」(Spirit of place)。

美術館的場所精神

「場所精神」一詞最早出現於古羅馬人的信仰中，原意是「每一種獨立的本體都具有自己的靈魂、守護神靈。這種靈魂賦予人和場所生命，同時決定了他們的特性和本質。」直到十八世紀以降，該詞才逐漸被應用在建築、景觀和地理學領域中，指稱「地方的獨特精神」。場所是自然的和人為的元素所形成的一種綜合體，是事件和行為發生之處，受到時間和空間的作用，難以複製或移動，而人為建築的任務即

在將人對於環境的理解—「場所精神」加以形象化、具體化。

在豐島的歷史長河裡，豐島美術館是一新近加入的「非日常性」建築物，其作用並非如居所或港口等應當地居民的需要而當然產生，精確一點說，它是由外來的藝術家與當地居民互動下，從場所特性中汲取出靈感所打造而成的，它有著眾人對豐島的期望，試圖向遊人(甚至全世界)傳達豐島的場所精神，而美術館正是協助外來遊人在短暫的停留中，向其揭露隱伏的環境意義、正確解讀地方意象的一處場所。

我們可以從三個方面來分析這項「形象工程」的建立。

一、以建築物表現自然

散落在瀨戶內海上的島嶼有三千多個，自古以來交通運輸僅靠船舶，陸地被海洋四面圍隔，彼此間無陸橋連通，封閉的環境與有限的資源使島嶼在自然與人文上皆得以保留各自的獨立性。

參與藝術祭的七座島嶼分別為小豆島(153.3平方公里)、直島(8.13平方公里)、豐島(14.5平方公里)、犬島(0.54平方公里)、男木島(1.37平方公里)、女木島(2.67平方公里)與大島(0.62平方公里)，並納入香川縣高松港和岡山縣宇野港作為主要港口，遊人多以港口為據點，搭乘交通船往來於各島之間。

對島群的面積大小有點概念後，就不難想像在島嶼上移動時，海洋總在目光左右，其它島嶼的輪廓在海平面上若隱若現。建築理論家諾伯舒茲(Christian Norberg-Schulz, 1926-2000)曾如此歸結土地與海洋的向度關係：「以非常概括的觀點而言，大地的地表傾向海洋。(…)一片『正常』的土地總是面向海洋。」水流順著地表從高往低處流動，最終匯集於海洋；根據人由高往低處望的視野傾向，美術館公車站的設置點正在該條公路的最高點，下車處只見到無盡的天空，往前數步順著坡度而下才會見到更寬闊的視野—大海、梯田和匍匐在地的美術館建築。

整個園區以明神山為中心，應用了路徑和中心的概念，以步道連綴其中，選址上符合諾伯舒茲對於地表起伏/區位的觀察：「頂端很顯然也常是被選定的對象，因其在周遭的地景形成一個自然的中心。」在豐島上移動時，可以在某些視點看見山頭上隨著地表起伏的美術館建築，事實上，不論觀看距離的遠近，建築的高度與其外部曲線，皆與周遭的地景相融，既達到了建築與地貌的和諧，白色量體也予人突出的視覺印象，創造出獨特的整體氛圍。

二、一切的起源：水

豐島少雨，「水」作為整座島嶼賴以維生的重要元素，從四面環繞的海洋(帶來豐富的漁獲)、到豐厚的地下水層(提供水稻梯田的灌溉用水、豐島美術館日常用水和「母型」展演所需等等)，「水」的存在串連了整個園區。園區唯一的洗手間設在售票中心，洗手台上貼著小告示牌說明美術館的水來自足下180公尺深的地下水井，提醒遊人珍惜水資源，為園區的主題做了鋪陳；建築師更經由園林景觀集結了樹、花與水等自然元素，再一次強調了「水」的意象。

對人類來說，水就像空氣一樣重要而不可或缺，是一種平時不易察覺的當然存在，除非缺水了、限水了，造成生活的不便，才會注意到其實資源是有



林中步道的盡頭即是展出「母型」(Matrix)的藝術空間。

限的、需要節約珍惜的。基於這樣的體認，豐島美術館將「水」轉化為被「凝視」的對象，使其從平淡無奇的日常存在轉化成為具吸引力的「奇觀」，以詩意的手法呈現小物亦有大觀之處；對於普羅大眾來說，解讀藝術作品的起點差異小，便能引起更廣泛的認同與迴響。

三、觀光凝視

現代社會裡，「旅遊」已經成為普遍的社會現象。人們暫時離開熟悉的地方，不論距離遠近，感官知覺會隨著環境的轉換而變得特別敏銳，對於周遭的一切事物都感到新奇有趣；援用以研究觀光與場所社會學著名的英國學者約翰·厄里(John Urry)的話來說，觀光旅遊之所以可能，所仰賴的是「尋常」與「非

比尋常」之間的二元劃分，在旅途中，「我們會凝視著我們所能碰上的一切。」

根據約翰·厄里的觀察，由於觀光旅遊走向全球化，各式各樣的地方(或幾乎是每個地方)都把自身建構為觀光凝視的對象，觀光反思性亦隨之增強，「成為觀光景點」無疑是一個社會或地區的反思過程中之選項，也是它加入一或重新加入全球秩序的方法。

「凝視」既是觀光旅遊的重心，美術館/博物館亦不可避免是遊人「凝視」的對象之一。

在日本，美術館是具有強大公共性的機構。在豐島上設立一座美術館，應用美術館「賦予價值」的權威，以美術館作為實踐/詮釋場所精神的中介場域，



餐飲禮品區內部一隅。

將地方「作品化」了。文化地理學家麥可·克蘭(Mike Crang)在思考所謂的「場所精神」時，即已說明「如果地方的意義超越了明白可見的事物，進入了情緒與感覺的領域，那麼解答之一可能就是轉而求諸文學或藝術，以之作為人類表達這些意義的方式。」豐島美術館集結了自生的地理環境和自然元素，加上現代觀光凝視的需求，順勢而起創造了舞台，向世界說自己的故事。

結語——一座島嶼美術館的可能性

我們常常在社區文化中心或地方博物館裡看到大量的文字和物件堆疊而成的當地歷史，你知道他們很努力想要告訴你關於這個地方的什麼，但那樣的陳述方式總是像隔了一道牆，橫亙在觀眾與真實之間，有時甚至還會出現語言的隔閡；而豐島美術館善用了觀光客「凝視」的行為，從有形的建築開始了美術館的生命。

近年美術館/博物館的建築對大眾的吸引力遠遠超過其收藏內容，透過各式媒體，建築的形體最易讓人產生印象與引起視覺情緒。麥可·克蘭注意到，「多數人對於多數地方的認識，來自各種媒體，因而對大多數人而言，再現先行於現實。」人們對建築師的大名和作品耳熟能詳、對建築特色可以娓娓道來，將博物館所擁有的內容放置次要地位，對遊客而言，「場所」更為重要。

這樣的一座微型、類美術館，即使地處偏遠，挾著藝術祭與建築師之名仍引起廣泛的討論，讓世界各地的人們不遠千里而來。在易達性上，偏僻的地點、不便的交通，便先行篩選了訪客的屬性。吸引了特定的觀眾群——喜歡建築、喜歡藝術、喜歡旅行、喜歡冒險，可以忍受舟車勞頓，並承擔語言、飲食、習俗等差異所帶來的風險。遊人來到該「地方」，經由美術館居中協助，感知、接受、並建立起對豐島的「印象」。

豐島美術館於2010年10月17日開館，開館的第二個星期即吸引了11,000人次，105天的會期吸引了

175,393人造訪豐島(按，105天之內參加藝術季的參觀人數共達93萬八千人次，遠遠超過預期的30萬人次)。

豐島美術館雖然在名稱上使用了「美術館」一詞，也向參觀者收取門票費用，但它並不是我們所慣知的那種美術館——以典藏為心臟，據以行使研究、展示與教育等功能。豐島美術館的展廳只有一個，室內沒有空調、沒有人工照明、沒有任何說明文字，沒有圍欄或感應器，且半開放的空間不需日夜24小時維持穩定的溫濕度，也不特別需要保全防竊、防震等措施，可說是一完全不設防的建築，可視為與大自然共構的人工建物。如此，營運成本亦隨之大幅降低。以經營面來考量，是相當實際可行的。

顯而易見地，島嶼上的觀光資源並不豐富，企業實驗以藝術介入地方的可能性，藉由藝術行動表現每座島的獨特之處，提供遊人欣賞藝術的另類環境，揉和了觀光與藝術欣賞，藉此產生觀光經濟效益、振興地方，創造文化與經濟雙贏的局面。藝術祭留下的作品豐富了當地的文化景觀，甚至可能改變了當地的社區人文；是否能夠在非藝術祭期間也持續吸引遊人造訪，也值得繼續觀察。但無論如何，對瀨戶內海的島民來說，這一切都只是個開始，時間在同一空間裡走過，地方如同那水珠不斷地重生與再生。豐島美術館的存在告訴我們一種經過縝密思考討論的美術館的可能性，以及從此開始，依場所精神所展開的各種可能性。

參考文獻

- Christian Norberg-Schulz (1979)。《場所精神——邁向建築現象學》。施植明譯。臺北：田園城市。
- John Urry (1990)。《觀光客的凝視》。葉浩譯。臺北：書林。
- Mike Crang (1998)。《文化地理學》。王志弘、余佳玲、方淑惠等譯。臺北：巨流圖書。
- 並木誠士、中川理(2006)。《美術館の可能性》。蔡世蓉譯。臺北：典藏藝術家。
- 坂井基樹、佐藤惠美、竹見洋一郎、茂木功、則武優等編(2011)《瀨戶內國際藝術祭2010作品記錄集》。東京：株式會社美術出版社。
- Takafumi Shimooka, Mai Yokomizo and Yoko Hemmi (Eds.) (2011) Teshima Art Museum Handbook, Kagawa, Naoshima Fukutake Art Museum Foundation.