

博物館空間的生成：

從設計者與使用者的空間敘事觀點

施承毅*

摘要

博物館的定義與內涵是近年博物館界沸沸揚揚的議題，從2019年京都ICOM年度大會前籌備階段至今，此議題的全球討論已從認識論與功能論的辯證，到質疑全球普同性定義是否存在——暗指不同區域與文化體對於博物館定義與樣貌的多元可能。而這些對博物館定義的概念性論述，也將影響人們對於實體博物館建築與空間的既定認知。

本文將審視博物館化的階段，在場館營造的過程中，分析博物館空間的生成。其中各方博物館設計者與製作者(museum designers and makers)的空間論述是什麼？這些論述帶出了什麼對博物館的想像？另一方面，空間中的諸多使用者（例如：機構成員、藝術創作者、社區居民、觀眾等），又如何認知、理解，進而以其各自「建築的行動」參與這「類博物館」空間生產？本文將以寶藏巖國際藝術村為例，回顧成為公共化場館的過往，同時理解設計者與使用者的空間敘事，如何影響藝術博物館空間的生產，並扣連對所屬區域與城市文化的介入與對話。

T A I N A N A R T M U S E U M

關鍵字：博物館空間、空間敘事、類博物館、設計、使用者。

* 國立臺北教育大學文化創意產業經營學系專任助理教授

Exploring the Production of Museum Space from the Perspectives of Spatial Narratives of Design and Use

Shih, Cheng-Yi *

Abstract

The definition and connotation of museums have been a heated topic in the museum community in recent years. Since the preparatory stage of the ICOM Annual Conference in Kyoto in 2019, the global discussion on this topic has gone from dialectics of epistemology and functionalism to questioning whether the definition of universality exists—making an implication to the multiple possibilities for the definition and appearance of museum in different regions and cultural bodies. These conceptual discourses on the definition of museums will also affect people's established perceptions of physical museum architecture and space.

This article will examine the stage of museumization and analyze the generation of museum space in the process of the making of the venue. What are the spatial discourses of museum designers and makers in it? What imagination for museums does these statements bring out? On the other hand, how many users in the space (for example, the staff, the art creators, the community residents, the audiences, etc.) recognize and understand and then participate in the production of this "quasi-museum" with their own "actions of architecture"? This article will take Treasure Hill International Art Village as an example to review the history of becoming a public venue, and at the same time to understand how the designers and users' space narratives affect the production of art museum spaces and link the involvement of the region and urban culture with dialogue.

Keywords: museum space, space narrative, quasi-museum, design, user.

* Assistant Professor of Department of Cultural and Creative Industries Management, National Taipei University of Education

一、前言

本文探討博物館建築與空間生產的分析，特別聚焦在設計者與使用者對空間改造帶來的影響與能動性（agency）。博物館建築，常是一個區域的城市象徵或文化再現，也是建築師、設計師們生涯追求的「大師作品」（masterpiece），是世界上有名氣的建築師爭相競逐表現的領域（漢寶德，民 108）。然而，僅由建築師設計的博物館建築，常常無法充分理解未來建築使用者的需求，背後原因多與不清楚博物館功能、館員各類工作內涵，以及如何生產出相應的空間需求有關¹；有時過度聚焦美學或設計概念的辯證，脫離日常使用的回應，導致最終建築結果不一定適合博物館使用者所需。

二、概念架構

（一）空間生產與「建築的行動」

博物館建築空間的生成過程非常複雜，在國內，進入公部門採購過程後，建築師與設計師的專業資格僅為取得案件的門檻。建築設計案展開後，常缺乏仔細的建築計劃書（architectural programming）的研擬過程，無法體察與回應未來博物館/美術館的使用，例如：研究、典藏、展示、教育，與更多當代衍生出的新博物館功能。此外，也因為到館觀眾多樣且無法預測，大型公共建設過程中執行「參與式設計」難度較高，難以捕抓多元使用者的需求，而博物館功能更是高度專業化的領域，需要建築師與博物館人們更頻繁地交流、對話、促進了解。

空間社會學家 Henri Lefebvre 在其空間生產三元論述模型中，強調了空間使用者於空間生產中的重要。他的論述影響了一代城市規劃者、建築師與空間設計者²。例如：建築理論研究者 Awan 等人，以 Lefebvre 的空間生產理論（social space is social product）出發，稱有能力影響或建造空間/建築的能力，稱為空間能動性（spatial agency）（Awan et al., 2011, pp.30-34.）；此外，建築理論家 Jonathan Hill 也援引 Lefebvre 的論證，整合建築學理與實證，闡述「建築的行動」（actions of architecture）。建築，本來容易被認定應是「建築師」的職務，但 Hill 主張「建築由設計者與使用者共同製作」³（Hill, 2003）。他論證了設計者與使用者的各種關

¹ MacLeod, S. (2013). *Museum Architecture: A New Biography*. Oxon, England: Routledge, pp. 11-35.

² Lefebvre, H. (1991), *The Production of Space*, Malden, MA: Blackwell Publishing, p. 26.

³ Hill 對於設計師與使用者的定義接近 Lefebvre：將設計師界定為受過訓練、能操演專業技術（或社會技術 social technology）的「專業者」，包含建築師、規劃師、現代營造工人等，而空間使用者則定義為在空間中使用某功能者、定居者、漫遊者或空間消費者，包含短暫進駐的藝術創作者等。且設計與使用方「共同」製作，並無特別說明先後順序，而是兩方互動下的總和。

係，指出使用者可分三類：絕大多數的使用者接受設計者的安排，他稱之為被動的使用者（passive user）；另外還有具有回應性的使用者（reactive user，但非主動發起改變）；以及他最在意的，具有創造力的使用者（creative user）（Hill, 2003）。Hill 呼籲使用者帶來的創造力（creativity of use），應是建築（空間）設計過程中需重視的核心（Hill, 2003, p. 3）。對比國內外多數實踐現況，博物館空間（含建築本體或展覽空間設計、施作，與營造）的生產過程，多透過制度化發包下由某建築師或設計師（以勞務方式）操刀，提出了另一種設計概念上的取徑。

更進一步，Hill 總結了使用者的五種創造表現，也是使用者的「建築的行動」：分別是一、心智上的（mental）改變理解，例如：重新對空間命名或與特定的記憶連結⁴；二、身體行為上的實踐（bodily），意即一系列獨立或在空間中並行的行為或動作，使空間的意義改變，例如在臥房中野餐⁵；三、實質物理上的改造（physical），例如對一空間或一群物件的重新安排⁶；四、構築上（constructional），對現有空間或物件改造或增建；最後，五、概念上的（conceptual），例如：構想期望打造出的使用、形態、空間或物件⁷。這些使用者的創造表現，可以有意的，也可能是使用者無意識的，或意外產生的行為；可以是使用者的慣性或慣習，也可能是奠基在使用者獲取相關知識後（例如：學習專業技能、提出新觀點，或親自實際執行施工來改造環境），做出有意識、能持續演進的行為（Hill, 2003）。這些使用帶來的創意，奠基本文研究建築與空間生產過程的視角。

（二）博物館學新思潮中的博物館空間

關於博物館的定義也影響了對博物館建築與空間的認知與期待。自 2019 年京都 ICOM 大會的先期籌備階段至今，博物館的再定義（re-definition）是博物館界沸沸揚揚的議題。此議題帶動的全球討論已從認識論與功能論的辯證，到質疑全球普同性定義是否存在——暗指不同區域或文化體對於博物館定義與樣貌應有多元的標準⁸。這些對博物館新定義的概念性論述，也影響了人們對實體博物館建築與空間的期許。改變的趨勢有幾種大方向，其一例如：博物館功能應從單向傳達到雙向、甚或多向溝通，走出以往菁英式的一言堂，反映在博物館建築或空間的設計思維，也應走出殿堂式的儀式空間，漸漸轉化成能支持公眾互動、溝通

⁴ 原文：change in understanding.

⁵ 原文：a movement or series of movements, independent of or in juxtaposition to a space, such as a picnic in a bathroom.

⁶ 原文：a rearrangement of a space or the objects within it, such as locking a door.

⁷ 原文：a fabrication of a new space or a physical modification of an existing form, space or object such as removing the lock from a door.

⁸ 相關討論請見：<https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/>

的「論壇或平台」，遙相呼應 1980 年代新博物館學思潮，更貼近世界與世代變遷現實，例如：博物館空間如何更貼近當代生活？不止空間釋出，更分享詮釋權力，與社群共同策、佈展等，具實質參與意義的行動。英國博物館學與博物館建築學者 Suzanne MacLeod 於 2015 年舉辦的專題學術研討會中，歸納整理出未來博物館與藝廊設計（museum and gallery design）應有二十點設計原則。其中第一點即為包容性（inclusive）。也說明了博物館設計師必須將空間使用者（其一為「觀眾」）放在設計的核心位置；其他另點也提及參與（participation）、共同策展（co-curation）、回應在地需求（local）、跨領域合作等重要特質⁹。

以上建築理論與國內外實務問題與經驗，建構出本研究的概念性架構。

三、研究問題與對象

本文以案例研究，審視博物館建築與空間生產的過程與歷史，聚焦在探索場館營造過程中的重要事件，同時以設計者與使用者的兩種視角分析其中的空間能動性與蘊含其中的使用者的創意改造。此外，研究方法以現場觀察、資料收集評析、訪談，並特別留意博物館設計者與使用者（museum designers and users）的意圖與言說於外的空間敘事（實體出版或線上發文）¹⁰，分析這些敘事帶出該行動者對博物館的何種想像？又如何逐步生產、顯化出博物館的建築與空間？

研究對象上，本研究選擇作者於 1999 年起便關注的寶藏巖國際藝術村為案例，原因有二：首先，寶藏巖藝術村不只是藝術村，更已於民國九十三年指定為歷史建築，具有集體記憶的意涵，若連結上述全球博物館定義的鬆動與演變，以資深博物館人與藝術家黃光男先生曾論述的「類博物館」（quasi-museum）概念，意即把博物館範疇擴大，把握其大眾所認同的文化、教育、公益功能，「凡人類生活所依持的精神文明、物質象徵的紀念館、文化中心或事件紀念地點，作為追憶、認知與省思的場所，均屬於類博物館的範疇」（黃光男，民 101，pp. 204-214.）。這種「類博物館」具備的功能不只與博物館類似，有時更貼近社會發展與生活現實，因此在空間生產上，寶藏巖歷經從一自立營造的聚落，轉化為一國際藝術場域的劇烈變化，帶動許多社會與文化議題的討論；從功能觀之，從住宅功能的建築空間，最終整建為對外開放、藝居共生的獨特場域，從私用到公共的空間生產過程，為社會與大眾提供了具啟發性、可供分析的豐富意義層次。

第二、這場域的前身，其建築空間雛形最初是由使用者建造或雇工監造（本文稱自立營造，self-helped），是非典型制度化空間生產，後經歷社會運動與文化保存等意義競爭過程後，方才委託建築師/規劃者進行規劃、設計、整建，轉成公

⁹ 資料來源：<https://thefutureofmuseumandgallerydesign.wordpress.com/contact/>

¹⁰ 本文改寫、擴充自部分作者博士學位論文章節。

共場域，過程中「設計」與「使用」方對空間的影響多次交織：諸多設計者(包含空間規劃者、建築師、設計師等)與使用者(包含聚落居民、藝術村管理機構工作人員、藝術創作者、觀眾)如何認知、理解，進而參與空間的營造，本文將以設計者與使用者屬性，逐一分段描寫各類行動者對空間重寫(space re-writing)的影響，意即分析不同行動者的「建築的行動」，如何影響此類博物館空間的生產，並扣連對週邊區域與城市文化的介入與對話。研究聚焦在 2002-2012 年間，成為藝術村的前後時期。

四、從居住到類博物館的社會空間生產

(一) 形塑寶藏巖聚落的早期空間論述

寶藏巖聚落，最早人文活動記錄始於清代，從日治起成為供應城市的水源保護地與自來水廠等基礎設施，成為國家力量掌管的領域。二戰後國民政府遷台前，有約六戶人家居住，戰後至 1980 年代間，聚落吸引退休士兵在此定居、自立建造房舍並逐漸擴大，成為退休士兵家庭、親友，以及各地城鄉移民的居住地，規模最大時約有二百餘戶、約四百人居住¹¹。1977 年，市府將此聚落土地用途從保護區改為公園用地，以美化市容為由，將此地重塑為河岸公園。這被劃分為臨水區的公園用地，在此地居住因而有違法與公共安全疑慮。

1990 年代，興起多次居民陳情、抗議與保存拆遷運動，許多社會運動者、社區取向的空間專業者與學者投入此議題，展開對於城市居住議題與公共空間的討論與意義競逐。社區與市府展開陳情與折衝，對於贊成保存的人(以臺大城鄉所師生的發言為主)，從「沒有建築師的建築」¹²，發展到非正式住宅、自立營造(self-helped)等論述；從不只是建造房屋「硬體」的自助巧智，同時層疊的空間特質，也反映了社區間人際網絡的緊密與鄰里生活等特質¹³。這些文化保存論述持續在社會運動的過程中激辯、對話、發酵，讓這個聚落的層層意義逐步剝開；同時，也將此地與城市發展史扣連，指出國家長期對自立營造房舍的默許態度，說明了二戰後國民政府無法提供足夠的正式住宅，只能以非正式住宅滿足大量湧入的軍眷與移民的住居需求，不能將聚落簡化為「違法」或「占用」。更進一步，也轉向人道關懷，指出當初制定拆遷政策時，沒有考慮到居民真實生活，也沒有足夠

¹¹ 資料摘要重整自臺灣大學建築與城鄉研究所(2001)。中正二九七號(永福)公園以聚落公園形態保留可行性研究。臺北市政府工務局公園路燈工程管理處委託研究報告，pp. 2-10-2-14。

¹² 建築理論家柏納德·魯多夫斯基(Bernard Rudofsky)曾在 1964 年於紐約組織了一場名為「沒有建築師的建築」展，重點關注跨文化的、原生的鄉土建築，以表達現代建築在全球盛行之前的(手工)建築和施工的不同傳統。

¹³ 臺灣大學建築與城鄉研究所(2001)。pp. 2-26-2-34。

的拆遷安置配套。

以上論述，從草根的角度出發，伴隨各種研究計畫、論文，或志願活動，在社運界、城市規劃領域中，藉以激發市府重新正規居住權與城市空間的使用權衡，這些辯論與意義，也對外形塑了公眾對此聚落的觀點。



圖 1 寶藏巖聚落常見的層疊空間模式。作者攝於 2001 年。

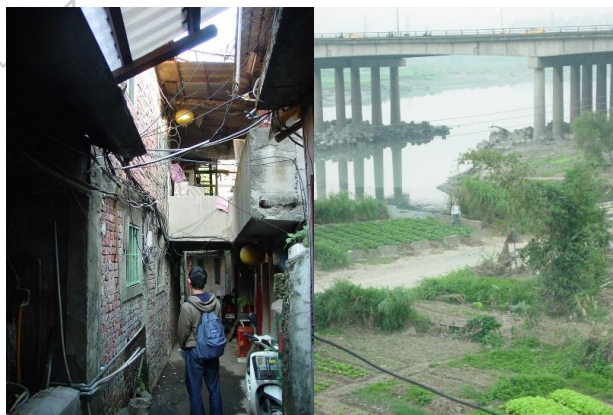


圖 2 聚落於臨水區未拆除前的空間影像(左圖為巷道空間，中圖為居民臨溪闢建的菜園一隅)。作者攝於 2001 年。

(二) 設計者的行動：朝向藝居共生的（類）博物館場域

規劃者與設計者，於社會運動與保存運動階段進入聚落，成為居民與公部門間的「中介者」。例如：城鄉所師生進入社區，理解各家戶的意見，以訪談、社

區活動、辦活動與村內報紙，試圖整合社區的意見¹⁴。房舍層疊緊密的小山城隱含了居民的照顧網絡，另也曾出現此地為「社會邊緣人的聚集地」等詮釋，說明除了退休老兵、相對資源較少的城鄉移民租屋外，也有想選擇不一樣生活方式的人也定居於此。在社區保存的訴求下，運動者（activists）與規劃者（planners）漸漸發展出「活的保存」方案，目的不只是保存硬體的建築，重要是能讓人與隱含的社會關係能留下。¹⁵

這個階段的協商過程，取得文化局第一任局長龍應台女士的支持，並提出「貧窮藝術村」概念（翁誌聰，民 100，p. 22.）¹⁶，企圖在社區保存、都市政治與規劃方案的平衡中找出可能方案。同時，臨萬盛溪旁的房舍因有水災風險，於 2001 年市府先行拆除，也造成部分家戶與居民被迫拆遷，也凸顯此區規劃方案的迫切需要。後 2002 年，替代性規劃大方向終被市政府接受。雖能保存餘下房舍，但原本最重要的「人」，僅能部分家戶留下，並將引入新的藝術用途，對公眾開放（翁誌聰，民 100，pp. 108-110.）。此時，聚落從私用漸漸走向公共場所。這是成為類博物館場域的前奏。

在建築師與設計師接手聚落的整建過程後，設計方面臨的是如何整修此非正式營造房舍，並能保存已被指定為歷史聚落的風貌。除了回顧各類正式營造系統下的建築與空間法規外，緊接面臨如何整建、修繕一開始這些非於建築法規規範下的自建空間與建築。此外，在制度配套方面，哪些居民能留下，公共資源如何分配成為另一個重要議題。¹⁷

另外，拆遷如何配套？房屋的產權又如何歸屬？留下的家戶在施工整建期間要住哪裡等等問題，凸顯本計劃的困難處。這個案例無前例可循，如何將非正式空間營造生產，重回國家正式營造的制度化規範中，並由私用空間轉成公共使用的類博物館空間等複合性的議題。¹⁸

最後，藝居共生聚落逐步定案，空間使用主要分成三區：國際藝術村與藝術家工作坊空間、留下之寶藏家園，與青年旅社三種使用。「寶藏巖國際藝術村」於 2010 年十月二日正式由財團法人臺北市文化基金會藝術村營運部營運。因全區使用項目的複雜性，藝術村的經營管理需立即面對哪些藝術與藝術家適合進來？

¹⁴ 許多城鄉所師生將社區生活中的活動，轉化成社區報與專刊形式，記錄與傳播聚落生活樣貌。例如：寶藏巖電影聚落部。

¹⁵ 參考寶藏巖藝術村近期設置的文史展，其線上影片整理各種空間敘事論述，包含「社會邊緣人」：https://www.youtube.com/watch?time_continue=293&v=42vmm_4R9n8&feature=emb_logo

¹⁶ 以希臘白色山城想像固然容易為大眾理解，但「貧窮」的論述，其標籤性引起爭議與討論。

¹⁷ 例如：社區居民的確有和諧互助的關係，但可能忽略了村民之間的房東、租客經濟關係，因而引發留住資格的討論，以及「租客」是否是欲保存的社區文化與網絡的一部份等爭議。

¹⁸ 摘自參考資料：中華民國專業者都市改革組織（2005）。共生藝棧：寶藏巖歷史聚落設置藝術村計畫委託規劃。臺北市政府文化局委託規劃成果報告。

如何管理、平衡公共的藝術村空間與私人居住的家戶空間？凡此種種，皆探討新的「藝」術使用如何與「私用住宅」共處，「開放公眾參觀」如何與「社區日常生活」、「藝術活動」三者並存不干擾等實務挑戰。



圖 3 寶藏巖藝術村簡介摺頁平面圖顯示了藝居共生規劃的三大區塊，1 區域為留下居民的寶藏家園，2 區域為藝術駐村工作室，3 區域為青年會所。

以「藝居共生」為前題的規劃，則是市政上、公部門藝術場域從未實驗過的方向，至今仍持續挑戰市府執行與場域管理。也因此，這個場域的博物館化過程，從居住議題到文化保存，再到公私資源分配、軟硬體需兼顧等繁瑣議題，設計師在使用者、公部門間，串接無數的討論、折衝、困難，以及妥協（翁誌聰，民 100，pp. 122-126.）。

（三）新的空間使用者：藝術村機構對空間的重寫

在寶藏巖藝術村整修的期間，市府與規劃團隊已意識到，未來藝術機構的管理者也應加入博物館營造的過程，藝術村機構與工作人員應視為居民之後另一類的使用者。寶藏巖國際藝術村（以下簡稱藝術村）開幕後幾年，前幾任總監皆摸索著「共生聚落」中藝居共生的管理實務。這個階段的藝術管理與實驗，形成獨特藝術村的發展模式，也奠下今日可見的藝術村空間雛形。從現場觀察與調研中，若視藝術村機構為空間使用者，歸結以下主要兩種路徑影響了村內空間與建築的改造與重寫。

1. 以藝術介入空間的整建

剛開幕時，第一批藝術機構的工作人員，延續之前聚落修繕的成果，以藝術

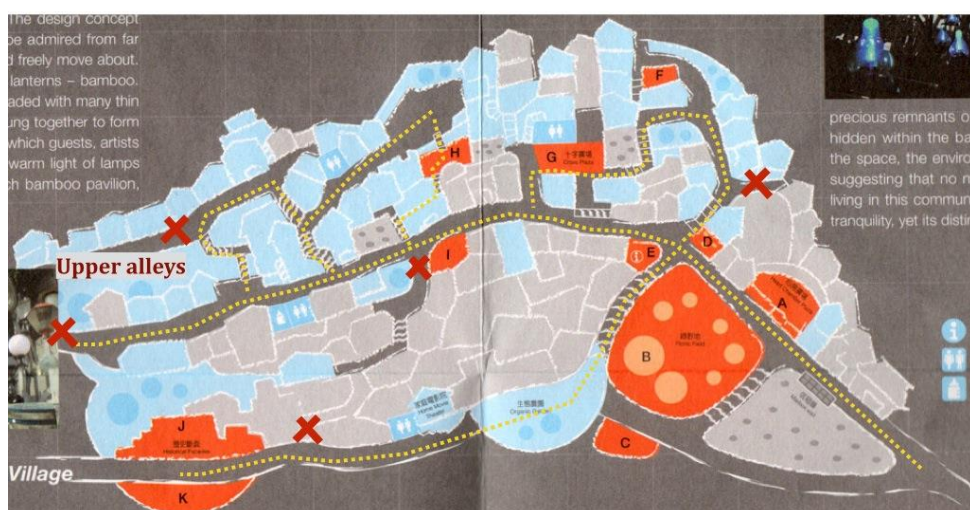
設計介入「公共空間」場域的整建。從 2010 年至 2011 年中的公共藝術項目，例如藝術村入口（潘羽祐）、心房廣場（林舜龍），到臨水區房舍拆除後的歷史斷面（潘一如）等，與其他甄選藝術家駐村計劃作為空間整建的界面，旨在反映「地方性」（locality）的創作（翁誌聰，民 100，pp.148-151.）¹⁹，並要求承接團隊進行相關公眾/社區參與。例如：藝術家潘羽祐進行了聚落實地考察，創作了一幅約一百米長的壁畫《城市好風光》（蘇瑤華，民 100，pp.31-38），描繪了居民的樣貌和日常生活。沿著汀州路 230 巷往聚落走，是聚落孩子們通學之路，也居民生活路徑，連接聚落與城市的過道。因此，潘羽祐通過壁畫繪製居民肖像、日常代表物件、生活場景，以及其他從他處來訪的人們，例如：郵差、計程車、藝術家和遊客等等，作品融合現在和過去故事，加上部分想像和新詮釋，成了藝術村的入口意象。此種結合公共藝術與公共空間整理的計劃，是藝術村開幕初期，為形塑可供公共參觀的藝術空間的營造策略。

2. 改變觀眾體驗場域—動線的調整

藝居共生的理想需克服藝術家與居民生活如何互相干擾。因此，在整修後的藝術村，常以告示牌、路標等設施區分藝術工作室或居民住宅，避免觀眾誤闖。對於空間行走的動線控制，影響了觀眾所能及的範圍與視野，且這空間動線的管控並非固定，而是隨著不同時期管理需要與藝術活動有所調整。

2013 年，巡迴演出的重金屬音樂演出「On Site」來到歷史斷面演出。不似開幕初期的藝術計劃強調地方特質與藝術創作結合的取向，這個活動內容和寶藏巖脈絡較無關，反而是將寶藏巖視為一公共演出場所，這為藝術村帶來不一樣的觀眾客群（Shih, 2016）。同時，為了避免觀眾在層疊的聚落中遊走迷路或誤闖寶藏家園，更進一步限制在藝術村中觀眾能行走的動線（見圖四）。

¹⁹ 藝術村開幕初期審核 2010 年至 2012 年首批入駐藝術家提案，發現有八個藝術項目與十一個藝術提案和社區參與、社區脈絡有關，可見藝術村初期延續當初「藝居共生」的概念，甄選願意以在地脈絡創作的藝術工作者。



✖ Main blockage to control the circulation

圖 4 藝術村曾試圖為觀眾創造一個單一的、簡化的流通動線，讓觀眾不至於迷路，又能保持在中央通道或較大開放空間行走。(藍色區域由藝術村運營，灰色區域則為寶藏家園。紅色 X 表示封鎖動線)。圖像來自 2013 年 Onsite 宣傳摺頁掃描後經作者後製。

(四) 藝術家的空間重寫—長期與短期

除了上述公共藝術結合空間整建的專案外，大部分藝術家在特定的一段時間內進駐村內創作，也帶來了或長久、或短暫的空間重寫與新的意義。

有一些藝術專案帶來較長期的空間重寫 (re-writing)，義大利藝術家 Carlotta Brunetti 的理想花園 (Ideal Garden) 和臺灣籍藝術家周靈芝 (以下簡稱周) 的生態藝術工作站即為短期駐村卻帶來較長期空間改造的例子。兩位藝術家的駐村過程，皆引入「共同耕作」概念，邀請居民一同闢建耕作園地，連結與復興居民過往在萬盛溪旁種菜的記憶。



圖 5 生態藝術工作站計劃後於 2014 年的菜園現況。作者攝。

理想花園專案旨在建立一種共作參與式行動藝術。計劃一開始 Brunetti 從萬盛溪旁出發，每週固定時間與寶藏家園居民，共同整理聚落戶外空地並種植新植物，她本有自己的花園構想與欲種植的植物清單，但透過參與與互動，這份植物清單也逐漸改變。這個「共作」的過程是藝術家希冀藉由與當地居民、藝術村工作人員、志工等共同維護菜園，彼此都能成為廣義的「寶村民們」（蘇瑤華，民 100，pp.71-74.）。像是一種微觀政治的形式，將菜園的真實設計透過一步步的日常互動而協商出來。因大多數駐村藝術家計劃為期四至六個月，2010 年 12 月 Brunetti 期滿離開臺灣，委請周結合她的計劃，繼續這個項目。周意識到這個菜園最終應由居民主導，便逐漸讓此藝術創作朝向社區賦權方向發展（Shih, 2016；林思駿，民 109，p. 53.）。此時，藝術村與藝術家皆希望通過藝術和參與，回應寶村居民過往的生活方式，**使藝術成為中介**，讓已公共化的藝術空間仍能重回居民的使用。2011 年底，周創辦了一個活動，讓菜園種植的蔬菜連接另一個寶藏巖居民過往的回憶—「一家一菜」活動。活動中，居民們烹煮菜園中的蔬菜，會後也推舉其中一人成為菜園的管理者。至今菜園生長良好，成為後續社區活動的食物來源之一。



圖 6 藝術家增田拓史與其人力車改變觀者對於空間視角與體驗。照片由張馨文提供。

此外，大部份的駐村藝術計劃，在計劃期間，留下短期對於空間、地景的影響，通常涉及其藝術作品或裝置，帶來了對空間地點意義上（*mental*）、觀眾身體行為上（*bodily*）、與實質上（*physical*，例藝術裝置影響原有地景的配置與排列）的改變。例如日籍藝術家增田拓史（Hirofumi Masuda）於 2010 年 12 月 21 日至 2011 年 1 月 18 日期間的駐村計劃—「來做朋友吧！」則透過一系列活動設計，創造人與人更多的連結（蘇瑤華，pp. 87-90.）。其中，以日本文化為背景，在戶外建造了人力車（*Jinriksha*），以「慢活看世界」的人力車載運遊客參觀寶村，為觀眾帶來獨特觀看聚落的速度、視角（高度），與體驗（日式人力車），在人力車行走的同時，也賦予對藝術村既有空間與路徑新的感官經驗與意義。

（五）居民的空間生產：以日常使用轉化空間

居民日常生活的空間生產對此藝術場域是不能忽視的。臨近中央廣場，位於臨水區拆除後的共同生活空間，由戶外涼棚、（戶外）家庭影院、菜園、2013 年成立的社區圖書館空間（名為寶窩的空間）²⁰，和 2015 年成立的社區雜貨店等空

²⁰ 2005 年至 2007 年，社區規劃者曾進駐名為「寶窩」的空間，針對當時居民對未來藝術村規劃的想法調查與蒐集。在寶藏巖藝術村整建階段的後期，寶窩也曾是第一個展示作為展示建築改造的一個現地例子，讓居民和市政府理解未來的修繕方向。2010 年 THAV 開幕後，由於社區缺乏室內空間和社區組織的辦公空間，寶藏巖文化村協會提出將建築恢復為包含兒童圖書館等多功能空間的想法。可供客人和居民使用的客廳，以及設置一個公用廚房。

間使用，使這塊屬於社區居民的生活地景仍持續變化。每一次的空間生產與變化，多半基於社區居民的需求，或者是居民、藝術家、藝術機構等不同用戶之間互動的協同結果。寶藏家園的「日常生活」在空間生產中扮演著積極但容易被忽視的行動者。直至 2015 年，寶村「傳統上」的一家一菜、家庭影院、日常聊天等社區活動，在開幕後的幾年中，仍繼續延續但持續以新的做法舉辦。以 2014 年一次一家一菜活動為例，主要組織者為第二代村民，於新蓋起的涼棚內擺桌、佈置空間，準備食物和菜餚、燒製麵包窯，通知每個家庭、藝術家和藝術機構的工作人員共同參與。菜園、涼亭、家庭影院、和週邊新整修完成的房舍等，構成了日常生活的風景。日復一日的日常行動，也是持續改變寶藏巖藝術村的背後動力（Shih, 2016）。



圖 7 居民生活景觀。1：一家一菜活動舉辦的涼棚和公共廚房。2：戶外家庭影院。3：菜園。4：寶窩（Treasure Hive）：當時作為社區辦公室和圖書館用。作者攝於 2013 年 12 月 11 日。

居民發起的敘事

在寶窩這空間，不僅用於處理社區事務，且是一個遊客與寶藏巖聚落接觸的重要地點。2013 年，居民曾自主展示關於村落的故事²¹。同時，寶藏巖文化村協

²¹ 2014 年，作者於現場觀察中，寶藏巖文化村協會詹智雄先生觀察到，藝術村口只有一塊小招牌書寫著聚落的歷史，如果觀眾錯過了入口此牌，在村內空間就沒有說明能輔助。因此有了於

會與第二代村民，也自發提案為留駐於村內的家戶製作說故事燈箱。在社區培力組織旭日文化的協助下，設計出方形的門牌燈箱。燈箱上有家族姓氏，也有一些家族簡短介紹，書寫關於退伍軍人或家庭如何在此定居的原由。這樣帶有姓氏的門牌在華人文化並不罕見，但於燈箱上介紹家戶故事，成為一種具敘事性的「展示裝置」卻不常有。如同設置於歷史建築內的說明牌，是敘事環境的建構。這些燈箱透露了第二代居民在共生聚落的設定下，意識到部分「私用」空間的公共性特質。然而，這些表達於外故事過於簡化，且偏重家戶定居的緣由，反而無法說明寶藏巖聚落歷來的多元意義。



圖 8 家戶外的介紹燈箱。作者攝。

（六）觀眾的創造性使用：漫遊、賦予空間意義、創造敘事

這部分觀察是研究者透過現地觀察與分析觀眾於網路上發佈的遊記得出的結果。寶藏巖聚落中蜿蜒交錯的小巷是其特色，在藝術村控管的動線上，觀眾常

村內空間設置能解說聚落歷史的想法。

常像漫步者般於村中移動。漫步，允許觀眾隨意探索，觀眾根據自身的身體經驗與記憶，重新整理、書寫，以個人化方式再現自身的參觀經驗（Shih, 2016）。

許多觀眾提到身體經歷、情緒感受，以及對聚落相關資訊性、智性的理解，例如聚落歷史、過往情況等。發文內容結合了主觀意識與客觀感知，顯示出他們對寶藏巖的空間意向。分析觀眾的發文，和此空間體驗有關的用詞，常見以「獨特」、「尋寶」、「享受」等詞彙。也有一些發文表達他們對聚落整建的結果失望。此外，少數觀眾以對比和隱喻。例如：「這是臺北最安靜的地方」、「像走進時光隧道」、「幽靜舒適的地方」等來說明對比臺北市高度都市化的特質。此外，有些提到藝術村就像一個「迷宮」，讓遊客能迷路產生趣味，但複雜的通道卻不適合兒童、老人和嬰兒車等。可見其環境中層疊的複雜性讓觀眾留下深刻印象。其次，觀眾意識到空間經驗到的印象較深刻的細節和元素。例如：牆壁或建築結構上的痕跡和標誌，例如：由居民製作的家庭理髮師的標誌、村莊的地形、鋪路和樓梯，小角落和半影區、廢墟和破舊房屋、住宅或藝術物體、塗鴉、有意設置的展品和裝置等等。對於觀眾來說，這異質地方提供了一個異於其自身日常經驗、且彰顯寶藏巖該地獨特特質的沉浸環境，留在觀眾的影像圖文記錄中（Shih, 2016, pp. 313-316.）。



圖 9 觀眾與藝術品的互動。作者攝。

其次，從現地觀察，觀眾常表現出一種漫步者般行為，最常觀察到的行為是

走、停、看、拍照，或與同行的觀眾互動。2013 年，位於露天平台廢墟中的戶外裝置是個值得分析的舉例，從中作者觀察到十餘種不同的觀眾行為。此外，因為在寶藏巖藝術村，藝術創作很難避免觸摸，有些作品甚至融入了周圍的環境。在照片中，露台廢墟原是拆遷前的一戶人家，有兩件完成於不同時間的藝術品。左邊是 2013 年元宵節「如畫美景」展中創作的《豪想要》，露台右側並列的一個是 2011 年黃色椅子藝術行動中廖軍豪製作的救生椅。訪客在與訪客互動時會觀察到不同時期的藝術創作。當觀眾圍繞這些作品時，能近距離碰觸、移動、拍照、自拍，甚至爬上救生椅坐在上面。此外，偶爾會觀察到一些參觀者有意或無意移動了作品的位置。此外，露台四周的破牆兩側，不同時期、出自不同創作者的塗鴉吸引許多觀眾目光，整個環境氛圍與其中拼貼一堂的「元素」，對觀眾們創造了一種探索感。觀眾似乎很享受發現和找尋他們能發現的各種元素/細節，例如：一處位於毀壞牆上的塗鴉或開口（其實原是一扇窗戶），突然地，觀眾似乎又被另一處細節吸引，例如另一個場景或露台損壞結構的其他細節（Shih, 2016, p. 315）。

結果，在這露台上可觀察到，觀眾從十餘個角度觀看和拍照。並且在這兩件藝術裝置周圍移動他們的身體，在不同的位置、不同角度進行觀察，這呼應前述「漫步者」的行為模式。而在研究者連續幾天、固定時段的現地觀察中，類似模式的行為不斷出現。

位於藝術村的藝術展演模式，並非全部是如此自由或隨機地設置在寶藏巖戶外空間中。在開幕後的幾年，許多白色盒子的展覽空間也相繼整建出來，並在這些室內的類畫廊空間舉辦許多藝術展覽，但這類室內白盒子空間非本文欲分析討論的焦點。

綜合上述，觀眾作為空間的使用者，其對於空間的改造主要通過兩種方式：一、從網路遊記發文中建構自身的意義，並透過網路公開發表與傳播，這屬於 Hill 所提的心智上的、意義上的創造（mental）；二、透過觀眾身體的移動（bodily），在藝術作品間/中遊走，找尋個體獨特的觀看角度，甚至移動作品的位置，達成自我意義上的重寫。

五、結論—進步的博物館

For the museums that aim to play some role as anchors for identity and as sites for the representation of history, telling us who we are and where we come from, these are important observations. For progressive museums, committed to community involvement and use and driven by a desire to make a difference to life

*as it is lived, these ideas are vital.*²²(MacLeod, 2013).

本文探討了博物館製作(museum making)的空間實踐，特別關注製作過程中兼容設計和使用的觀點。通過深入的案例研究，不只意在說明設計者（掌握專業知識與工具）或當權者（掌握資源分配）的觀點，更想探詢博物館使用者對於空間的可能生產方式，期望揭開空間、建築、設計師、空間使用者和相關社會脈絡之間緊密交織的關聯，為博物館製作尋找有意義的啟發。兩個小結如下：

（一）設計者的行動：中介專業技術、地方性與使用者

Hill 認為建築是由設計和使用共同製成。在寶藏巖藝術村的生產過程，一開始，空間規劃與設計者和使用者站在一起，類似中介角色，為保存共謀出路，並加入都市政治的折衝與辯論中，生產空間敘事與意義。後來，被市府選定的規劃方案，深刻遞重寫了聚落，成為公用與私用（居住）並存的新規劃，也是市政與藝術管理機構的新挑戰。也因如此，如寶藏巖藝術村這樣非典型的博物館製作過程，兼具歷史建築身份、活的保存，與藝術空間，設計者作為專業技術與使用者的中介，包括與居民、藝術村機構協同，以專業技術觀察基地、定義問題、提出方案、官民雙邊或多邊折衝，提出論述與創造地點的意義等，過程中經歷無數爭議、折衷、與妥協，雖走向藝居共生，仍意圖彰顯地方性與居住於其中的人群，為藝術村空間奠定原有文化與生活脈絡的意涵。

（二）使用者多元建築行動（actions of architecture by use）

在寶藏巖藝術村的生產過程，設計者以專業知識與工具，獲得改造空間的資源，但後續進駐的不同使用者，能以自身不同的力量與空間能動性，持續更新這塊場域，也使得這個場域擁有 Lefebvre 所提的「社會空間」意義。這個空間的生產與演變，並不只是機構化、市政化的行政產物，而是在機構化制度下中介，找出以藝術與生活共存的前提下，**允許各類使用者長期或短暫地重寫地景、重寫建築，成為一個持續變動與演進的（類）博物館空間。**並且，這些不斷重寫出來的意義能持續在空間中留下記錄與積累²³，且能留給其後來訪觀眾，藉由漫步、觀察、線上遊記，探索一層一層的新意義與理解，並持續藉由各種使用者的創意，再次生產空間意義或實質改造。

²² 作者中譯：博物館旨在提供一認同的錨定，作為歷史的再現，告訴我們是誰？以及我們來自哪裡？提出重要的省思與觀察。對於一個具有進步意義的博物館，應致力於社區參與和使用，並渴望為生活帶來改變。這想法至關重要。

²³ 也可參考 2021 年開幕的「迴盪之聲」——寶藏巖文史常設展，將村內發生過的過往文史事件影像化、虛擬空間化的嘗試。

六、參考文獻

書籍

- 林思駿 (民 109)。隱蔽的空間：寶藏巖地方故事集。臺北市：田園城市文化事業。
- 翁誌聰 (主編) (民 100)。走過寶藏巖一口述歷史。臺北市：臺北市文獻委員會。
- 黃光男 (民 101)。樓外青山—文化·休閒·類博物館。臺北市：典藏藝術家庭。
- 漢寶德 (民 108)。黃健敏 (主編)。邁向繆思：漢寶德談博物館。臺北市：典藏藝術家庭。
- Austin, T. (2012). Scale of Narrativity. In S. MacLeod, L. H. Hanks, and J. Hale (Eds), Museum Making: Narratives, Architectures, Exhibitions (p.116). Oxon, England: Routledge.
- Awan, N., Schneider, T., & Till, J. (Eds). (2011). Spatial Agency: Other Ways of Doing Architecture. Oxon, England: Routledge.
- Cupers, K. (Ed.). (2013). Use Matters: an Alternative History of Architecture. Oxon, England: Routledge.
- Hill, J. (2003). Actions of Architecture: Architects and Creative Users. London, England: Routledge.
- Lefebvre, H. (1991) The Production of Space. Malden, USA: Blackwell publishing.
- MacLeod, S. (2013). Museum Architecture: A New Biography. Oxon, England: Routledge.
- MacLeod, S., Austin, T., Hale, J., & Ho, O. H. (Eds). (2018). The Future of Museum and Gallery Design: Purpose, Process, Perception. Oxon, England: Routledge.

期刊/專刊

- 黃文彥 (總編輯)。(民 103)。臺北藝術進駐。
- 蕭淑文 (總編輯)。(民 101)。臺北藝術進駐。
- 蘇瑤華 (總編輯)。(民 99)。寶藏巖公共藝術探索。
- 蘇瑤華 (總編輯)。(民 100)。看見 360 度寶藏巖：寶藏巖公共藝術探索。

技術報告

- 中華民國專業者都市改革組織 (2005)。共生藝棧：寶藏巖歷史聚落設置藝術村計畫委託規劃。臺北市政府文化局委託規劃成果報告。
- 臺灣大學建築與城鄉研究所 (2001)。中正二九七號 (永福) 公園以聚落公園形態保留可行性研究。臺北市政府工務局公園路燈工程管理處委託研究報告。

論文

- Shih, C. Y. (2016). Museum Making in Taiwan: exploring the production of museum

architecture from the perspective of design and use. (Unpublished doctoral dissertation). University of Leicester, Leicester, the U.K.



臺南市美術館
T A I N A N A R T M U S E U M