

私立東海大學建築研究所
碩士學位論文

生活 · 藝術 · 界+介

—台中市府後側附屬建築再利用

LIVING · ART · INTERFACE + INTERVENTION

—The renewal of affiliated official buildings
behind taichung city hall

所 長：曾成德
指 導 教 授：劉舜仁
研 究 生：高嘉雲
中華民國九十三年一月

摘要

一個歷史空間經常蘊含了環境與人文特質，由於市民與藝術家的介入，可以為這個空間帶來新的活力與對話的機會。本論文設計意圖在尋回歷史建築生命力與再利用的可能性，以台中市府後側附屬建築群為操作的對象。此基地歷經日治與民國時期，隸屬不同單位且產權複雜；周遭都市紋理豐富，建築與市民生活反映在不同年代的歷史脈絡中。本設計案藉由新機能的植入將藝術文化融入都市空間，使其成為市民生活的一部分。

本論文設計以生活與藝術的結合為探討重點，提出「生活·藝術·『界+介』」的概念，並以此為發展主軸，主要內容包含三個部分：

第一部份：文獻回顧與發展

整理過往歷史建築與藝術空間發展現象，瞭解藝術與社會之間的相互關係，研究國內外相關案例，並從藝術與生活結合的角度，試圖找出介入市民生活適合的藝術類型。

第二部分：設計操作計畫與策略

以台中市府後側附屬建築為對象，從建築「界面」—基地周遭都市紋理與歷史脈絡變遷等，提出建築介入的策略；找尋生活族群對周遭環境的「介入」—即不同族群介入者與介入活動。並於基地觀察中建立起潛藏的生活地圖，重新融合以「生活·藝術·界+介」為概念所產生的新空間。

第三部分：設計操作方法與說明

藉由閱讀及分析建築本體，從「界面」—皮層表情、空間序列及路徑系統建立設計策略並討論新與舊、封閉到開放之間的關係，然後以介入新路徑系統的概念來串聯藝術、歷史及空間。

本設計案從歷史遺跡發現，原州廳到市府後側附屬建築的興建更替，即代表此區不同時期歷程的發展變遷，存有相當豐厚的歷史記憶及建築價值。因而在設計操作過程中，結合相關討論，提出「界+介」的概念，來達到設計目標。

關鍵字：歷史建築、再利用、界面、介入、生活

ABSTRACT

A historical space is usually the intertexture of its surrounding cultural background and its near by material environment. Through and by the participation of new coming citizens and artists, what is once considered old may be renewed with fresh, contemporary vitality and the chance to enter a dialogue between space and humanity. This thesis design strives to seek the possibility of bringing back the liveliness of historical buildings as well as the re-utilization of them. Targeting the Affiliated Official Buildings behind Taichung City Hall, a base not only chronically surviving Japanese occupation of Taiwan to this date, having been run by different organizations and its property being divided in an extremely complicated way, but also rich with adjacent urban textures and historical traces that have reflected the building and life styles of local dwellers throughout the decades, this thesis design offers a way for art to coalesce with metropolitan space by implanting new functions and makes it part of daily lives for all citizens.

This thesis design emphasizes on the combination of art and daily life, coming up with the "Living · Art · Interface + Intervention" concept as its backbone. The main content of the design consists of three parts:

Part one, literature review and development

Past developments of artistic spaces and historical buildings are reviewed critically to understand the interrelationship between art and society. Studies of relevant cases worldwide are conducted to identify the suitable art genre to intervene city lives in light of the combination of living and art.

Part two, the design strategy and operation

Specifying the Affiliated Official Buildings behind Taichung City Hall as the operational target, this part provides the strategy for the building's intervention on the basis of its interface, i.e. the urban texture and changes of historical traces surrounding the base. It also identifies the residential groups' "intervention," --the interferers from different user groups or of which their activities are involved, to the surrounding area. From the observation and analysis of the site, the potential living map is developed, and a new space generated in the light of "Living · Art · Interface + Intervention" is created .

Part three, the methodology of design and illustration of operation

By reading and analyzing the architecture, a strategy of design is established from the "interface," that is, the opening of facade, the spatial sequence, and the pathing system. The relations between old and new, closeness and open are examined. Finally, art, space, and history are linked together by the concept of intervening the new pathing system.

It is discovered through the investigation of the historical remains that the process of founding and replacement from the old government hall to what is now the Affiliated Official Buildings behind Taichung City Hall fairly represents the evolvement of this area through different eras. The historical memory is well preserved in the building, and so is its architectural value. During the process of design operation, the concept of "Interface + Intervention" is therefore brought up concerning the related discussion made herein to achieve the objective of the design.

Key word : historical buildings · renewal · interface · intervention · living

目 錄

目錄 CONTENT

CH1 楔子			
1-1 緒論	1-1	3-3 基地生活地圖	
1-2 研究動機與目的	1-4	3-3-1 族群分析	3-17
		3-3-2 業種分析	3-19
CH2 理論與文獻回顧		CH4 設計操作方法與說明	
2-1 關於藝術		4-1 操作方法	
2-1-1 台灣藝術生態系統	2-1	4-1-1 界面概念—「界+介」	4-1
2-1-2 國內外藝術空間案例分析	2-9	4-1-2 台中市府後附屬建築空間閱讀	4-4
2-1-3 關於藝術工作室與類型	2-15	4-2 設計分析與策略說明	4-8
2-2 藝術類型選擇		CH5 設計成果	
2-2-1 藝術發展與社會關係	2-18	5-1 空間 VS 事件	5-3
2-2-2 三種藝術類型選擇	2-21	5-2 族群 VS 空間	5-7
2-3 小結	2-24	CH6 結論與建議	6-1
CH3 關於基地		附錄	
3-1 基地周遭歷史脈絡與現況		參考書目	
3-1-1 操作對象及範圍	3-1		
3-1-2 都市中官署設置與區位	3-3		
3-1-3 基地周遭都市紋理與歷史建築分佈	3-6		
3-2 建築變遷與策略			
3-2-1 建築變遷	3-10		
3-2-2 建築策略—保存或拆除	3-13		

圖目錄

CH1

- 圖 1-1 視覺藝術
圖 1-2 表演藝術
圖 1-3 美術館建築與歷史建築再利用案例
圖 1-4 台灣藝文空間場所

CH2

- 圖 2-1 藝術早期建築空間
圖 2-2 十九世紀美術館空間
圖 2-3 國內的七個藝術村
圖 2-4 畫廊、替代空間
圖 2-5 國外案例
圖 2-6 國內案例
圖 2-7 工作室發展
圖 2-8 藝術與社會關係
圖 2-9 藝術類型

CH3

- 圖 3-1 現況俯視照片
圖 3-2 基地周遭建築類型分佈與都市空間關係
圖 3-3 歷史建築分佈狀況
圖 3-4 基地周遭都市紋理 I
圖 3-5 基地周遭都市紋理 II
圖 3-6 台中市街中心區航空照片與現今周遭狀況照片
圖 3-7 生活界面的變遷
圖 3-8 保存策略

- 1-1 圖 3-9 保存或拆除屋頂平面圖 3-15
1-1 圖 3-10 保存或拆除平面配置圖配置 3-16
1-3 圖 3-11 PROGRAM 3-17
1-6 圖 3-12 一週生活的模式 3-17
圖 3-13 一天生活的時段表 I 3-18
圖 3-14 一天生活的時段表 II 3-18
2-3 圖 3-15 生活地圖 I 3-21
2-3 圖 3-16 生活地圖 II 3-22
2-5 圖 3-17 區域族群路徑 3-23

CH4

- 圖 4-1 概念—「界面+介入」 4-3
圖 4-2 空間閱讀 I 4-5
圖 4-3 空間閱讀 II 4-6
圖 4-4 空間閱讀 III 4-7
圖 4-5 界面—翻轉 公共到私密 4-10
圖 4-6 開口分析 I 4-11
圖 4-7 開口分析 II 4-12
圖 4-8 中介空間 4-13
圖 4-9 介入—一個新的系統 4-14

CH5

- 圖 5-1 空間劇本 I 5-9
圖 5-2 空間劇本 II 5-10
圖 5-3 改造前後路徑關係圖 5-11

CH1 楔子

CH 1 楔子

這是一個不斷進步與創意開發的世紀，延續過去文化與串連記憶的時代。六〇年代，開始有了對舊建築與社區發展想法，以改修來重新改變原有機能並滿足新的需求。七〇年代，再循環現象觀念隨之而起，延續建築本身的價值，同時也是環保的一種概念。八〇年代，再利用則是一個重要的課題，如何捕捉歷史建築本身的潛力，使其成為再利用的契機是影響成敗的關鍵，本身的意義除了保存建築過去的文化歷史部分與建築構造，更是替歷史建築注入新的活力，對於都市環境來說，藉由再利用重新組構環境的脈絡，是市民與歷史建築共同開發分享的積極舉動。本設計論文試圖在這樣的環境背景下，來開啓歷史建築與市民的對話。

1-1 緒論

藝術空間的改變



當藝術在仍處於封閉時期時，民眾無法直接接觸藝術，藝術的服務更是侷限於宮殿的貴族空間。自十九世紀以來，美術館的形成是一個大的轉變，將藝術的視野藝術由私人轉換為公共，提供了民眾得以直接參與並觀賞藝術的途徑，亦是文物收藏與文化紀錄場所。於七〇年代，法國巴黎龐畢度中心把結構、設備管道翻轉在外，以建築本體為展現空間議題，是對傳統觀念的挑戰；美國德州金寶美術館（Kimbell Art Museum）以光影為表現特質；到八〇年代，德國司徒嘉國家畫廊（Stuttgart museum）以串連起都市脈絡的James Stirling，與周遭環境結合，這是一個新的美術館方向，同時也是表達藝術空間不斷在尋找新的可能性。然而現今的藝術空間也有了新的看法，如火車站改建的法國巴黎奧賽美術館、發電廠改建的英國倫敦泰德現代館、休閒育樂中心改建的法國北部當代藝術國際工作室等，藝術空間不再只是侷限於重新建造，而將古蹟、歷史建築、閒置空間等活化再利用，藉由藝術家的創造力與老建築結合，得已使藝術與歷史空間結合，既是串聯，亦是創造新的空間。

九〇年代，我們可以看到各國已有許多歷史建築經由再利用轉變為藝術空間的成功案例，近幾年藝術空間與藝術村持續增加，並成為多元文化交流的窗口。在現代社會裡，有許多藝術家需要嶄露頭角的舞台與都會多元化生活的刺激，然而在都市裡尋找適合又便宜的工作室並不容易，因此都會區的藝術村應運而生。於1992年，美國藝術村聯盟AAC成立，歐洲也在1993年成立了ResArtis藝術村組織，主要是進行藝術村之間的經驗交流，讓藝術村能夠更符合創作者的需求，因此，不同國家的藝術村也開始

有國際合作的交流計畫。其實藝術村的發展就如同一個小型的聚落，進駐的藝術家於此場所共同創造，進行意見交流。C.Noberg-shulz將聚落定義為「人們邂逅的場所，在此大家可以交換商品、觀念和情感」，藝術村結合了來自各地不同的人，也提供另一個創造的場所。這些藝術空間、藝術的活動本身其實是很需要行政架構來推動，也得努力尋找經濟支援，讓藝術空間得以永續經營。

歷史建築新契機

一個歷史的空間，經常蘊含了環境與人文的特質，是紀錄人們生活的界面，透過這個界面，在都市與建築的脈絡裡不斷的再生、重組，串聯起過去、現在與未來的界面，於既存的環境中，若是透過藝術家本身具備創造力的特質，常能為這樣的空間帶來創新的事件與刺激。為這個空間帶來新的活力，同時也提供此藝術家與市民對話的機會。著時代的變遷，在新建築不斷開發下，歷史建築一記載了時間的軌跡，同時記錄了人們生活的模式，再利用是一種延續，藉著過去與現在的界面來改變，開發出新的活力。歷史建築若藉由介入或重新組構出一種新的空間機會，將會其原有的構造物得以再生或延續下去，亦是再次調整與環境共生的關係。

世紀的預言

世界頂尖趨勢預言家奈思比(John Naisbitt)和奧伯汀 (Patricia Abudene)在其合著說《二〇〇〇年大趨勢》(Megatrends 2000)中說：本世紀最後幾年，人類的休閒生活和花錢方式會有重大的改變。九〇年代，藝術會逐漸取代運動，成為主要的休閒活動。這一大趨勢已可從視覺藝術與表演藝術的巨幅成展看出。一九六五年以來，美國博物館的參觀群眾逐年增加，從每年二億人增至五億人。他們又說：從美國到歐洲到太平洋邊緣地區，進入資訊社會的地方，大家都想著藝術，重新審視生活的意義。人類休閒生活之所以向藝術轉變，源自教育普及與提高，感受藝術的想像力豐富。他並明確指出：「藝術成為主要的休閒活動。」¹而建築形式，也從新建到再利用的方式，使歷史建築的活用延續，在都市脈絡下，藉由改造重新啟動，繼續延伸、滲透，進而影響至周遭生活環境行為，進入我們的生活領域之中，產生許多的可能性。

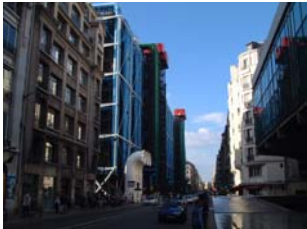
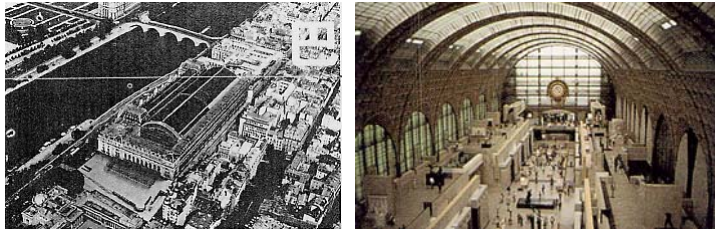
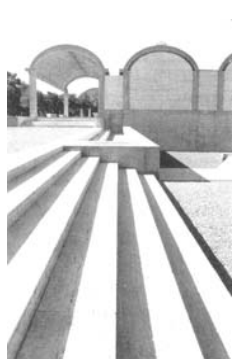



小結

歷史建築再利用是目前的全球重要發展方向與趨勢，在歐洲經常有各式不同用途的建築物，如火車站、發電廠、娛樂中心、小學、倉庫等，或者是百年的舊房子，重新規劃再利用的成功案例。

¹ 美術館的籌備與營運，劉欉河，台灣省立美術館，1995/12，p86、p243~244。

「最偉大的建築作品往往是社會性作品而非個體性作品；絕大部分是民族集體勞動的創作而非人類才華的浮現；是國家遺留下來的產業：世紀累積的財富：人類社會持續不斷蒸發的餘渣；總而言之，是某種組織的構成。」

雨果 (Victor Hugo)

美術館建築	歷史建築再利用建築
	
<p>龐畢度中心</p>	<p>Museum of Orsay Gae Aulenti 資料來源：建築師雜誌 1987 年 11 月， p72 ； 室內雜誌 1989 年 5 月， p96。</p>
	
<p>Louis I. Kahn · Kimbell Art Museum 資料來源：大牆演繹，p110。</p>	<p>Herzog de Meuron · 1995-2000 · Tate Modern 資料來源：SD 0010， p52、53。</p>
	
<p>James Stirling · Stuttgart museum 資料來源：Neue Staatsgalerie Stuttgart</p>	<p>1997 National Studio for Contemporary Art "Le Fresnoy" Bernard Tschumi 資料來源：SD 0010， p52。</p>

【圖 1-3 美術館建築與歷史建築再利用案例】

1-2 研究動機與目的

研究動機

現代都市在成長過程中，不斷的演變如同生命流程般汰舊換新，具有價值的空間往往會被遺忘、廢棄或拆除，歷史建築再利用的目的就是要開發這些空間的機會，在以往的三、四十年，雖然有這樣的觀念，但在延續歷史建築生命所下的策略，通常是將建築物凍結或只是單純的保存建築物，再利用的結果則是成為博物館或展覽場等，是為市民參觀的對象，這樣改造的方式不但忽略了都市與周邊公共環境滲透的關係，更是缺乏人為的介入與事件的活力。再利用應是如同一個重新獲得生命的人，生命延續之際，也該同步發展新的規劃與方向。是故，本論文設計將嘗試重新詮釋歷史建築與藝術結合再利用的可能性，並借力於週邊原有的文化資源與善用它的整體空間脈絡，找尋出有特色、文化價值的建築，除了新功能的植入外，不只有建築空間型態的改變，生活在當地的市民與周遭活動本身的關係也會跟著產生變化，在新機能植入的同時，也應與市民生活文化融合在一起，才會產生互動與共鳴，營造出屬於自己的第二春。台灣目前對於歷史建築再利用植入藝術機能的空間雖已有一些成果，筆者嘗試提出目前國內藝術空間的現象，主要分為三部分探討背後可繼續發展的方向。

現象

A、台灣的藝術空間

主要是針對推動閒置空間再利用，國內在推動方面大致上可區分為兩個方向：

(1)、公部門—政府機關

1988年一經由行政院文化建設委員會大力推動“閒置空間再利用”。政策後，二年內，閒置空間再利用的案例急速增加。

2001年一文建會評選：推動九十年閒置空間再利用，選出七個地點

台灣藝術村—有七個點。

鐵道藝術網絡—新竹、台中、嘉義、台南、台東等。

(2)、由私部門—民間自行推動

替代性空間—伊通公園、二號公寓、新樂園藝術空間、得旺公所、豆皮文藝咖啡廳等。

國內各地目前有許多地區，以閒置空間 / 閒置產業為基礎的藝術村，以舊建築再利用的方向來看是值得讚許的，美中不足的是藝術村多是向內化的模式，雖有試圖開放與市民接觸參與，但是以藝術、市民、生活三者間關係卻是非常的薄弱，再則以都市的角度而言，其滲透與結合力，仍嫌不足。

B、藝術與民眾的關係

藝術空間於公部門中，美術館是民眾接觸藝術最直接的目標，有特定的收藏與展覽，而去的人也有一些目的或期望，自從國內開始有一些藝術空間發展後，民眾的選擇變得比較多重。在藝術村或由閒置空間轉化成藝術類型的建築空間過程中，有的因為地處偏遠，所以不容易接觸；有的位於都市內，卻礙於建築形式，顯得比較內化，與市民接觸的面，也較沒那麼的廣。所以藝術與市民的關係雖然拉近了，卻仍是有脫開的空間。






C、生活與藝術結合的可能性

就目前台灣的藝術環境而言，民眾對藝術的認知是處於何種層級？建築本體與民眾是何種關係？在都市中歷史建築（閒置空間）再利用與藝術相結合，若能突破內化的機制，打開融入市民生活的元素，由金字塔的頂端普及到底層，當地的居民可以看到藝術家創作，亦可和藝術家做交流，這是生活的一部份，也是活的溝通教學，亦富有教育的意義。所以，將歷史建築（閒置空間）轉化為藝術村或藝文空間使用之前，對於事前準備調查、研究評估的工作，這對整個歷史層面文化、都市環境脈絡擬定一個計畫這是必要的。

研究目的

本設計論文以台中市府後側附屬建築為操作對象，在歷史建築中找出活化潛力的可能性，且將原本封閉的與府後附屬建築，結合歷史與環境的脈絡關係，試圖藉由藝術機能的植入，將藝術融入都市空間之中，使其藝術成為市民生活的一部份。因此本研究主要的目的有：

- (1) 試圖打破目前國內藝文空間內化現象，不易與民眾對話的界線。
- (2) 藉由此設計重新組構都市紋裡、串聯編織歷史記憶，帶動周邊商業的成長。
- (3) 以「生活·藝術·界+介」為概念所進行新機能空間的探索，試圖將藝術融入生活。

		
<p>九十年間置空間再利用：宜蘭設治紀念林園</p>	<p>九十年間置空間再利用：安平文化特區藝術村</p>	<p>台灣藝術村：駁二藝術村</p>
		
<p>鐵道藝術網絡：嘉義鐵道</p>	<p>替代性空間：豆皮文藝咖啡館</p>	<p>替代性空間：得旺公所</p>

【圖 1-4 台灣藝文空間場所】

CH2 理論與文獻回顧

CH 2 理論與文獻回顧

藝術原為菁英位金字塔頂端，特定人得以接觸而今人人皆可為藝術家，藝術不再只是服務王宮貴族之人，而是呈現出另一種結合市民生活的藝術類型……

將此呈現在城市中其一失落空間
為 - “一種生活與藝術的對話”

前章討論的是歷史建築與藝術的現象與發展的型態。本章主要是藉由目前台灣藝文的生態系統，來瞭解關於藝術家發展的舞台，國內外藝術空間案例分析，經由經驗的分享作為未來設計的參考。藝術與社會的關係是密不可分的，由時間來看藝術空間與藝術家的關係整體的發展是如何對應人群，進而產生轉變的關係，未來又該是何種關係？發展至今藝術與市民的關係是越來越互動，何種藝術類型是傳達與市民重要溝通的媒介？如何產生共鳴？這是藝術與空間二者都必須共同來努力的目標。

2-1 關於藝術

藝術的轉變，直接反映在時代變遷的隧道裡，藝術在中世紀到文藝復興之間，並無所謂的藝術家，從事雕刻與繪畫的人稱為匠人。中世紀以來，藝術被認為是卑微的行業，直到中世紀後期，藝術家的行業與自我身份的自覺，使得藝術抬頭，並再度重現創作的空間—工作室。藝術空間的蛻變，也由個人工作室單元到群體的藝術村空間，得以經驗交流，藝術家伸展的空間，亦大幅提升。紐約藝評 Robert C Morgan：「近二十年藝術界最重大的改變不是在新風格或藝術運動的進展；更深一層的影響是藝術行銷的手法（Promoted and marketed）的更新……。」

2-1-1 台灣藝術生態系統

藝術生態是環環相扣的，包含了藝術家、藝術的系統體制與藝術空間。台灣的藝術生態環境，早期為「書畫裝樣店—畫家—收藏家」的模式，日據時代轉變成「沙龍—畫家—贊助者」結構；光復之後伴隨美式畫廊的引進，到了七〇年代，畫廊從文人畫廊演化成畫業畫廊；八〇年代陸續開始設立文化中心、社教館和美術館，加上畫廊數量的成長，藝評與收藏家人口逐漸增加，一個新的藝術產業結構：「畫家—畫廊—藝評家—研究者—媒體—收藏家—觀眾」，開始慢慢地成形。¹

藝術生態是一個有機而開放的互動模式，構成環節區分--「媒體」、「藝術家」、「觀眾、收藏家」、「藝評」和「展出空間」。²就目前台灣的藝術生產與展演設備來看，約可分成兩個重要的系統，一個是官方公部門系統，一個是民間私人系統。官方的公部門包括了美術館系統與藝術村等。民間方面的私部門是

¹ 鄭鬱，看不見的台灣藝術產業革命，炎黃藝術，第41期，1993年1月，p21。

² 彭佳慧，2000，從藝術雜誌觀察台灣藝術生態的互動關係--《雄師美術》雜誌為例（1971~1996），碩士論文，台中，東海大學美術研究所，p135。

以營利為主的畫廊與非營利的替代性空間。不論是公部門的美術館或私部門的畫廊，以及在這些地方的展覽，都是將藝術介紹給社會的一種機制，也與藝術本身與發展產生相關性，亦構成自身的歷史，以下就以生態系統來說明：美術館系統、藝術村、私人畫廊、替代性空間等，台灣目前藝文生態之間差異關係。

A、美術館系統

根據國際美術館會議(ICOM)首任議長安利·里維爾為美術館所下的定義是：美術館是以「累積知識資訊，保護並發展文化與自然遺產，繼而教育民眾為目的，而做彙集、保存、傳遞、展示活動的社會設施。³ 'Museum "一字源自希臘字 'Mouseion'，意指祭祀希臘文藝女神謬斯(Muses)的廟，為學者郊遊集會，作哲學思考之場所。為了便和學者進行各種研究工作，館內彙集了豐富的圖書及各色各類奇珍異寶，提供學者充裕的資源及材料。早期英語中，博物館本稱 'Repositary' (貯藏所)，至文藝復興以降，始採用 Museum" 一字。³

世界上第一座對大眾開放的博物館，是由於革命的結果。法國大革命之後，於1973年成立羅浮宮博物館，把過去法王室收藏的美術品公開陳列，供人欣賞，可以說是現代博物館之始。我國籌設並開館了美術館之設立，是蔣總統經國先生於民國六十七年二月間在行政院院長任內，向立法院的施政報告所提：建立一個現代化的國家，不僅要使國民有富足的物質生活，同時也要使國民能有健康的文化生活。⁴除了公立與私立的分別，美術館具有典藏與研究的性質與功能的多元化。美術館所進行的研究，大致上可區分為兩大類：「一項是美術學術性的研究；另一項則是與美術館本身功能的研究。」⁵

藝術在早期，貴族或菁英才易接觸，而藝術家是專為特定的人或物而服務。發展至今，藝術觀念漸漸地由封閉至開放，這樣的改變同樣也發生在美術館建築，日益增多的廣大觀眾與藝術展覽，PS1（由小學改造）與 MOMA 現代美術館相結合，是一種不同以往的組合，這樣的解放也讓更多的市民更容易與藝術接觸，提供藝術空間新的思考方向。

³謝子良，1998，以 Space Syntax 理論分析國內三大美術館空間組織之研究，碩士論文，台中，東海大學美術研究所，p2-10。

⁴劉權河，1995，美術館的籌備與營運，台灣省立美術館，p70。

⁵黃光男，1993，台北市立美術館與歷史、文化的發展，台北現代美術十年（一），台北市：台北市立美術館，p149。

【圖 2-1 藝術早期建築空間】— 封閉空間，而且只為貴族服務。



石匠與雕刻家在家工作，約 1408 年。
資料來源：ART99 NO.5，p56。



Rom，Galleria Valenti Gonzaga，1740。
資料來源：A history of building types，p113。



Made c.1786 and shown at Salon of 1796
資料來源：A history of building types，p120。

【圖 2-2 十九世紀美術館空間】— 開放空間，而且提供民眾參觀。



五〇，萊特 (Frank Lloyd Wright)，古漢根美術館。
資料來源：[tp://www.guggenheim.org/the_building.html](http://www.guggenheim.org/the_building.html)



六〇，密斯 凡德 諾 (Mies van der Rohe)，西柏林新國家美術館。
資料來源：20 世紀西方建築史下集，p27。



七〇，皮亞諾 (Piano Renzo) 羅傑斯 (ogers, Richard)，龐畢度中心。



七〇，路易 康 (Louis I. Kahn) 金寶美術館。
資料來源：Louis I. Kahn 作品集，p200。

B、藝術村

歐洲藝術村的概念其實早在十八、十九世紀就已存在，當時有許多藝術家藉由旅行來企圖追求並回應藝術，並且召喚其他藝術家經由旅行探究他鄉的事物，但是於二十世紀時，旅行有了很大的變化，距離已經不是問題了，而藝術也常因為文化交流的關係常被邀請或申請到外地，進行創作及展覽，以致在外地停留的時間也就變得長了。

中文裡我們泛稱的「藝術村」，其實是個模糊、多元的概念，它讓人以為藝術村一定得有村落的形式，或是指觀光民俗文化村。而英文裡有幾個常用的字眼，如Artist-in Residency, Artist Community, Art Colony等，指出藝術村其實包含不同的規模及類型。⁶ 而藝術村一詞原係就世界各國通常辦理「藝術家進駐計畫」(Artists-in-Residence)的中文簡稱，是指由一群專業人員組成的機構，它提供自由創作的工作室、空間場所，使藝術進駐者潛心探索藝術與人生之關係，同時在異地彼此互相激盪、思考與重建。然而國內外藝術村無論是座落於都會區或棲息於鄉，皆以邀集藝術家進駐工作室從事創作、展演為主體；藝術村的營運項目涵蓋類別十分廣闊，包括：視覺藝術、音樂、舞蹈、文學、表演藝術、錄影藝術、戲劇及多元跨領域等。⁷




台灣在民主政治的變遷下，也掀起「本土」運動風潮，於1990年全國文化議召，文建會提出「文化建設六年計畫」。並明確指出：「藝術村係以培育藝術人才為目的，而藉由國際間藝術家交換，達成實質之文化藝術交流。」八十六年以任務編組方式成立「藝術村籌備處」。近十年來，地球風潮席捲全球，藝術村有代表時代的意義。目前台灣的藝術村有下列七個，分別是：台北市國際藝術村、駁二藝術村、安平文化特區藝術村、南瀛總爺藝文中心、沙湖壩藝術村、梅山生活藝術村、橋仔頭糖廠藝術村。而藝術村主要功能是：提供藝術家創作空間，工作室使用或居住場所，提供創作支援，如設備、技術等，藝術村得以凝聚來自全球各地亦有同樣興趣的創作者，做經驗交流與其他社群的橋樑。

國內目前關於閒置空間再利用與藝術村的案子有增加的趨勢，在建築類型方面，以歷史建築居多，有產業建築、軍事建築、車站建築、學校建築、日式房舍等。再利用方式多以建築本體的改造為主，空間內容考慮上則是提供展演與藝術家進駐或文物與餐飲功能。然而建築物本體以外之都市環境與人的關係如何經由改造重新組織，市民如何能藉由這樣的編織與藝術對話達到交流，這是比較少被思考的。

⁶ 行政院文化建設委員會，藝術創作與交流的磁場—全球藝術村實例，行政院文化建設委員會藝術村籌備處，p21。

⁷ <http://www.cca.gov.tw/intro/artv/introduc.html>。

【圖 2-3 國內的七個藝術村】⁸

			
<p>1、台北市國際藝術村 扮演國際城市藝文交流的動力</p>	<p>2、駁二藝術村 利用台糖倉庫連結愛河文化藝術的重要樞紐</p>	<p>3、安平文化特區藝術村 利用台糖倉庫連結愛河文化藝術的重要樞紐</p>	<p>4、南瀛總爺藝文中心 園區遼闊適合創作及藝文休閒的最佳場所</p>
			
<p>5、沙湖堰藝術村 優美的湖光山色將是駐村創作潛修的世外桃源</p>	<p>6、梅山生活藝術村 利用舊有房舍展現生活技藝美學的藝文空間</p>	<p>7、橋仔頭糖廠藝術村 充滿野逸風味提供藝術進駐優雅的自然環境</p>	

⁸ <http://www.cca.gov.tw/intro/artv/village.html>

C、私人畫廊

畫廊是藝術家們作品問世的一個重要場所，亦可說是藝術的市場，它扮演了創作者與需求者之間的中介貿易藝術商，在美術史上最早產生藝術市場的例子是羅馬時期希臘雕刻的收藏熱。畫廊所扮演的角色，便是「將藝術家整合於社會經濟之中，將美學的價值(aesthetic value)轉換為經濟值。」畫廊是處於生產者(創作者)與消費者(觀眾、收藏家)間的媒介，扮演中介性質的角色，進行藝術作品價值轉換的工作，使藝術家可依靠藝術作品生存。⁹

而西方畫廊的出現是以兩種方式開始的：一種是以拍賣形式出現的，於1776年倫敦，蘇富比的老祖先 Baker Samual在Pall Mall開張的所成立的公開畫廊；另一種則是在1875年的法國，以展售作品和推動畫派成立的畫廊，例如蒙馬特畫廊，便以推動了許多巨匠的首展而聞名。¹⁰畫廊業的出現加速藝術與大眾互動，是民主社會和工商經濟時代才有可能的現象。廿世紀初，法國最具慧眼與識見的收藏家丹尼爾·亨利·康維勒(Daniel Henry Kahnweiler)，在巴黎開設了第一家商業畫廊，以主動積極的方式向大眾介紹年輕新秀的藝術作品。自此以後，畫廊便被認為是「改變了新秀接近公眾的方式」的角色。¹¹

D、替代性空間

替代性的空間在國外行之有年，藝術家必須達到生活的需求，對於一些無法在商業機制下進行創作的藝術家，尚未成名沒辦法進入畫廊或展覽的作品，提供一個發表的伸展台。引西潤中地藉由西方經驗，從「另一種選擇空間」或「平行畫廊」去理解台灣的「替代空間」，也是一種創意。¹²Alternative space (另外的選擇空間)發生於七〇年代的美國紐約，在加拿大稱為 Parallel gallery (平行畫廊)，及每個文化都有類似組織一直產生，它與主流藝術的關係好比中心與邊陲不斷的互動。為何叫做“另外的選擇”或“平行”？因為他介於美術館與商業體系之間。有一個藝術族群，不願意畫作被商業化，而產生第三個選擇，替代空間的精神是這樣被定義出來的；它為藝術家而存在，由藝術家經營，不以商業作考量，取向於多元文化。¹³

替代性空間不同於公部門系統—美術館、藝術村，以及藝術市場—商業畫廊，它是屬於替代性、另一種空間選擇的藝術空間，提供藝術家與展覽空間另一種型態的表現，也給年輕的藝術家較為自由的展出空間，與公部門的機構和具商業性質的畫廊形成強烈的對比。

⁹ 蔡宜芸，商業？藝術？台北畫廊活動的探索，台灣大學社會學研究所碩論，1991，p32-33。

¹⁰ 同註9，p83。

¹¹ 石瑞仁，跑道與裁判-畫廊與群眾，炎黃藝術第66期，1995/2，p48。

¹² 李思賢，旺報2，2000，p10。

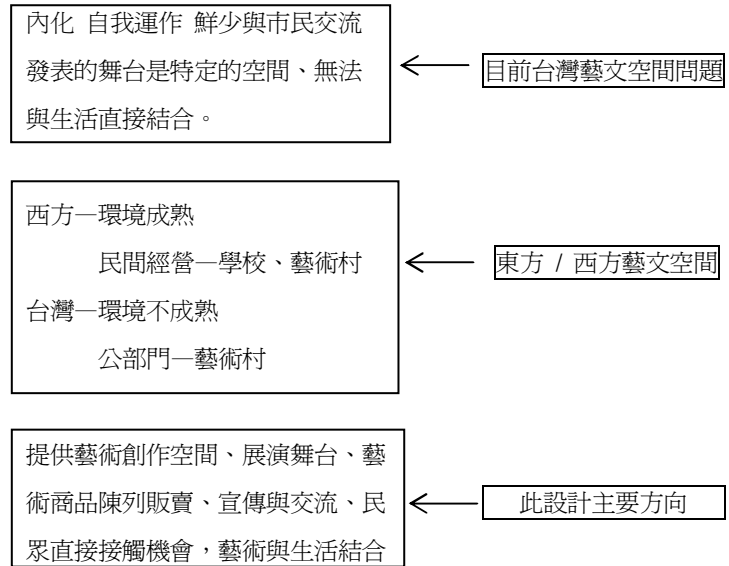
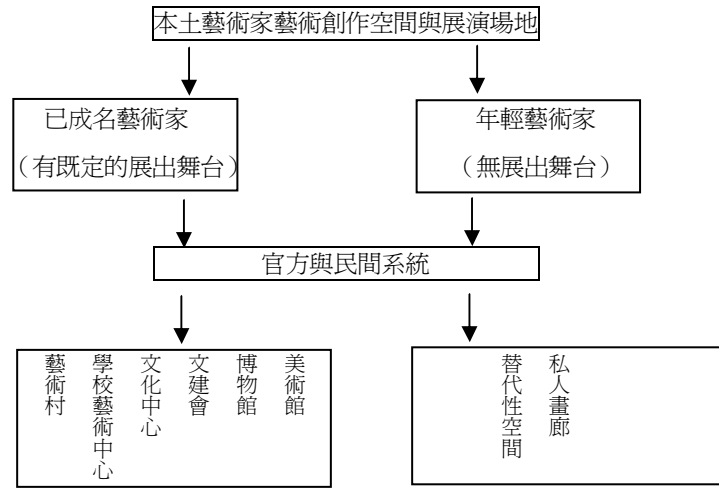
¹³ 林平，旺報2，2000，p9。



【圖 2-4 畫廊、替代空間】

小結

藝術不論以何種形式被表現出來，它的發展與社會關係是緊密而不可分的。藝術生產與傳遞的被認同是依循在於社會環境下的脈絡，兩者是不斷變化相互影響著。阿諾德·豪澤爾(Arnold Hauser)曾做出如下的詮釋：藝術和社會處於一種連鎖反應般的相互依賴的關係之中，這不僅表示他們總是互相影響著，而非意味著一方的任何變化都與另一方的變化互相關連著……。



2-1-2 國內外藝術空間案例

國外案例

藝術空間的類型是非常多樣化的，彼此間規模設立與經營差異是很大的，尤其是由歷史建築再利用的方式，在事前充分的考量是非常重要的，從都市環境的關係到建築物類型的改造上，相關產權的歸屬，改造後如何營運、藝術家的篩選等又是另一項課題。因此國外的案例經驗亦可作為國內未來設置時的參考依據。提出國外案例 6 例，皆是由歷史建築再改造成為藝術空間用途的案子，在改成藝術空間前，皆是不同的建築類型。

A、奧賽美術館 (Museum O' rsey)

第一個是奧賽美術館 (Museum O' rsey)，於法國巴黎，是火車站改建，它位在塞納河南畔，河的對岸即圖勒里花園與羅浮宮，與著名的羅浮宮隔岸相對。完工四十年後已不敷使用，1979 年三位法國建築師所組成的 A.C.T 事務所，為負責奧賽博物館的建築設計，負責博物館的空間設計的是義大利女建築師奧倫蒂 (Gau Autenti)。主要構想是維護保存前建築師拉盧 (Laloux) 所設計的古典風格的奧賽外觀，內部變化的空間，平面--多重層次 (interior inside an interior)，剖面--多層次的牆面同時解決了偌大空間的空調和採光議題。採用了「對比」(contrast) 的手法強烈渲染新舊機能的有趣共存，形成強烈的對比。

B、泰德現代美術館 (Tate Gallery of Moden of Arts)

第二個是泰德現代美術館 (Tate Gallery of Moden of Arts) 於英國倫敦市中心，位於泰晤士河南岸，以千禧橋與聖保羅大教堂相連結。在是新與舊的組合。其前身是為 Bankside 發電廠，由建築師 Giles Gilbert Scott 所設計。1995 年 Herzog & de Meuron 再利用的概念與方法是接受了此 Bankside 發電廠龐大如山般的磚構造物的物理性力量，保有原建築物的特色。對建築增改建的手法—從渦輪間到挑高大廳、鍋爐室成為因應不同需求的展覽空間、室內外燈箱的設置，促使 Tate Moden 成為倫敦天際線的新地標。

C、PS1 現代藝術中心 (Ps1 Contemporary Art Center)

第三個是 PS1 現代藝術中心 (Ps1 Contemporary Art Center) 於美國紐約州長島市，前身是專責將都市中的廢棄建築物改為展覽、表演及工作室空間的開發機構，由海絲 (Alanna Heiss) 女士於 1971 年創立。成功地改造幾處空間，包括紐約第一公立小學改建而成的展放，已經成為全球規模最大 (以非收藏品為主) 的現代藝術中心。現有的十六間國際藝術家工作室並歷經大幅整修，並於 1997 年秋天重新對外

場及工作室於翠貝卡區。PS1 前幾年曾開不對外開放申請，而是和他國的政府、文化機構簽約，租下工作室的使用權，由該機構推薦藝術家名單，經 PS1 國際評審團通過後，使得進駐。

D、紐約 ISP 國際藝術工作室 (International Studio Program)

第四個是紐約 ISP 國際藝術工作室 (International Studio Program) 於美國紐約州紐約市，1994 年創立。以前是批發商的大本營，常見典型的倉庫式大面積的建築物，六〇年代後藝術相關產業人看上這裡租金較便宜，紛紛進駐，如今成為紐約前為藝術的創作要地。ISP 除了提供工作空間，還舉辦課做評論系列等，使藝術家得以打出知名度，有聯展機會、被媒體報導等。成功跨出發展的第一步。

E、當代藝術國際工作室 (Fresno National Studio for the Contemporary Arts)

第五個是法國當代藝術國際工作室 (Fresno National Studio for the Contemporary Arts)，於法國北部之邊界地帶，二十世紀初期法國的休閒娛樂中心，是法國北部的第一大電影院。1997 年建築師 Bernard Tschumi 利用超大跨距之鋼架屋頂，如同雲般系統加於舊建築群上，防止舊建築物受天候的破壞，是作為整合所有舊建築物的手段。利用超大屋頂結構作為懸吊結構的構成為基礎，外加之廊道空間及設備管線懸吊或安置於屋頂結構內。有趣關係是在於建築物與建築物之間的空間(spaces in-between)。

F、赫德蘭藝術中心 (Headlands Center for the Art)

第六個是赫德蘭藝術中心 (Headlands Center for the Art)，於美國加州舊金山市金門大橋附近，地處一萬三千畝的金門大橋公園休憩區內，赫德蘭藝術中心是由舊建築物改建而成，自十九世紀初期以來，是軍方的用地，美國軍營改建，1982 成立。加州本身就是眾多文化匯集處，赫德蘭也像文化總匯縮影，總共有 15 國的藝術家進駐，藝術家進駐計畫是這裡的重點，而與社區互動的重要性卻一點也不輕忽。

從上述的案例，我們不難發現，國外在進行再利用的同時，不光只是進行內部空間的改造，而是重視其建築本身與背後歷史的意義，洞悉建築物本身的價值，保持原建築物的特色，就各個現有空間不同特性而賦予不同的新功能，對於舊建築再利用是重要的，另外對於藝術本身的價值定位，都市、社會性的問題，如何介入的方式都是被考量的。建築師在創作過程中，於概念手法上除了保持原形式、材料及建築特徵，建築物所具有之力量是否能再度被發掘？而不是一座改造後的變相博物館。活化之後，將被賦予何種新的意義？是否能延續銜接，讓原有空間再度有他的生命力，除了硬體上的改造，軟體的營運管理上也是必須一併考慮的。

【圖 2-5 國外案例】

Museum O'rsey

奧賽美術館
法國巴黎 1980
火車站改建



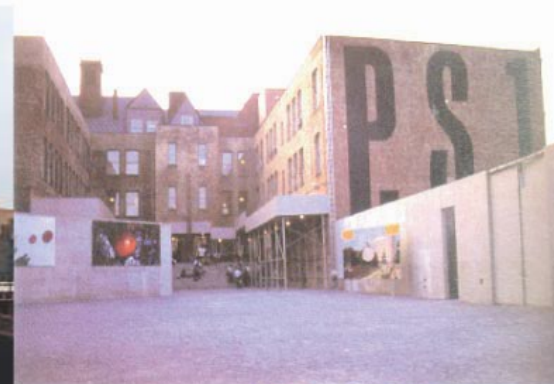
Tate Gallery of Modern of Arts

泰德現代館
英國倫敦 1995
發電廠改建



PS1 Contemporary Art Center

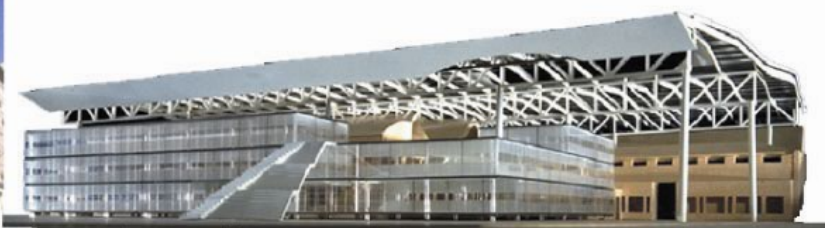
ps1 現代藝術中心
美國紐約長島市 1971
紐約第一公立小學改建



International Studio Program

紐約ISP國際藝術工作室
美國紐約州紐約市 1994
原是批發商大本營

HISTORY BUILDING + ART



Fresnoy Nation Studio for the Contemporary Arts

法國當代藝術國際工作室
法國 1997
複和式休閒娛樂中心改建



Headlands Center for the Art

赫德蘭藝術中心
美國加州舊金山市 1982
美國軍營改建

國內案例

相較於國外案例，國內的案例並無像國外的案子是很有策略的改造，以室內的改造為主，提出國內案例 6 例，這些亦是由歷史建築再改造成為藝術空間用途的案子，建築類型有軍事建築、產業建築、車站建築等，改造途徑有一有閒置空間再利用、台灣藝術村、鐵道藝術網絡計畫。

A、花蓮松園別館

第一個是花蓮松園別館，於花蓮美崙，是軍事指揮所改造產權歸屬為退輔會。松園別館約建於 1942-1943 年，在日治時期曾是高級軍官休憩所，是為日軍軍事部的辦公室。松園別館為花蓮縣僅存最完整的日據時代軍事建築物，內有日據時期之歷史建物共四棟，判斷約興建於昭和 18 年，主體建築為折衷主義形式的磚木、RC 混合二層洋樓建築，一、二層樓皆設拱廊，日本瓦頂。前棟為坐西北向東南的二層樓房，軍事公務用途外兼具廚房、伙房、洗衣間、睡房等宿舍設施；後棟為通道式日式木造住宅形式，損壞嚴重；東側另有兩棟增建建築，一為門房（衛戍房）用途之木造建物；一為坐北向南 RC 建築，屋況外觀尚佳。九十年十二月廿日入選為「臺灣歷史百景」的歷史建築，文建會評選閒置空間再利用七個地點之一，在外觀上保存原貌，室內空間為文物館，提供藝術家進駐進行創作與展演空間用途。

B、南羸總爺藝文中心

第二個是南羸總爺藝文中心，於台南麻豆，是糖廠建築改造，產權的歸屬為糖廠。麻豆總爺糖廠創立於民國前二年，日據時代原屬於明治製糖株式會社，該會社轄下有七所糖廠，總社就設在麻豆總爺糖廠內，建有頗具規模的辦公室群，總爺糖廠因產業結構調整，生產糖已經不敷成本，關廠後相關紅磚造之辦公空間（紅樓）、精緻木構招待所、餐廳及廠長宿舍均是日治時期興建之精美建築，於八十八年十一月列為台南縣縣定古蹟。九十年為文建會評選閒置空間再利用七個地點之一，也是台灣藝術村其一，再利用方式：休憩、文物館、展演空間，亦提供藝術家進駐進行創作。在外觀上保存原貌，室內空間計劃內容為藝術家進駐空間、營運規劃、展演空間，原幹部宿舍、托兒所及倉庫各一座，將規劃為視覺藝術類、陶瓷類及音像類進駐之用。

C、安平文化特區藝術村

第三個是安平文化特區藝術村，於台南，是磚造倉庫，產權歸屬為台鹽，位於「台南開拓史料蠟像館」之北側及西側的閒置房舍。是台灣藝術村其一，藝術村室內展演空間約 300 坪，戶外展演空間約 250~350 坪，室內製作空間約 40 坪，戶外製作空間約 150~250 坪。主要改造計畫為：1、整修與清理德記洋行後側閒置的倉庫空間及周邊空地，改建為藝術家之工作坊，並利用其空間特色營造展演場所。2、鼓勵

藝術家進駐創作並發表作品。3、由市政府配合舉辦活動。配合安平文化特區中歷史聚落之特質及未來文化產業之發展，擬以現代藝術或傳統藝術為主要之創作主題。預定用途：視覺藝術、表演藝術、媒體藝術、其他（藝文展覽）。

D、高雄駁二藝術特區

第四個是高雄駁二藝術特區，於高雄市鹽埕區，特區範圍有兩部分，一是高雄港務局駁二倉庫、二是台糖物流倉庫區 C1~C5 倉庫改造的，產權歸屬為港務局、糖廠。改造之建築師指出：是以空間為設計原點，在舊面貌加入新元素，不完全將就面貌改變。九十年為文建會評選閒置空間再利用七個地點之一，也是台灣藝術村其一，再利用方式：藝術家工作室、展演空間，視覺藝術 5 間；音樂及動態藝術 5 間；文學及藝評工作室 2 間（不含住宿設施）。

E、台中二十號倉庫

第五個是台中二十號倉庫，於台中中區，台中市火車站 20 至 26 號倉庫（後火車站與月台間）改造，產權歸屬為鐵路局。是鐵道藝術網絡計畫之第一個開創試辦點，除了台中火車站有百年歷史（1917 年興建），豐富人文特質，南北交通樞紐。網絡系統的精神是：每個點可以獨立自由發展其地方特色，卻又因鐵道與其他點結合成一個整體。在改造過程中，認為整個「二十號倉庫」的建造計畫，即是一種「參與式設計」的實踐模式。並於 2002 年 6 月正式對外開放。近年來倉庫逐漸喪失功能而成為閒置空間，倉庫改建為藝術工作室、展演空間、藝文咖啡等空間，提供新進的藝術工作者一個新舞台。

F、嘉義鐵道藝術村

第六個是嘉義鐵道藝術村，於嘉義市，嘉義鐵道倉庫 0、1、3、4、5 號、丸三倉庫改造，產權歸屬為鐵路局，八十九年七月，是鐵道藝術網絡計畫成為繼台中二十號倉庫後，全國第二站。北興街，是進入鐵道倉庫的主要出入口，舊稱北港車頭，台灣光復初期，這裡因有倉庫，而成為貨運轉運的中心。這裡也是阿里山森林鐵道的起點，台糖北港線載客小火車的終點。嘉義鐵道藝術村是利用鐵道閒置倉庫作為全民的休閒藝文場所，內部空間規劃有藝術家工作室、展演空間、餐飲與販賣場所，於 2002 年 12 月正式啟用。

【圖 2-6 國內案例】

花蓮松園別館

閒置空間再利用

建物類型：軍事指揮所

產權歸屬：退輔會

再利用方式：休憩、文物館、展演空間

**南羸總爺藝文中心**

閒置空間、藝術村

建物類型：糖廠建築

產權歸屬：糖廠

再利用方式：藝術家工作室、展演空間

**安平文化特區藝術村**

藝術村

建物類型：磚造倉庫

產權歸屬：台鹽

再利用方式：展演空間

**HISTORY BUILDING + ART****高雄駁二藝術特區**

閒置空間、藝術村

建物類型：港務局倉庫、台糖倉庫

產權歸屬：港務局、糖廠

再利用方式：藝術家工作室、展演空間

台中二十號倉庫

鐵道藝術網絡計畫

建物類型：台中鐵路局倉庫20-26號

產權歸屬：鐵路局

再利用方式：藝術家工作室、展演空間

嘉義鐵道藝術村

鐵道藝術網絡計畫

建物類型：嘉義鐵道倉庫0、1、3、4、5號、丸三倉庫

產權歸屬：鐵路局、私人

再利用方式：藝術家工作室、展演空間

2-1-3 關於藝術工作室

最早的藝術村雛形是從工作室而來。而藝術村最早是在法國成立。但在希臘、羅馬時代，文人就已覺得須要離開城市或去旅行，以淨化其思想、拓展視野、幫助創作。之後的藝術村往往是貴族邀請文人雅士及藝術家到其鄉間的莊園休閒、聚會，或讓藝術家在此製作委託的作品。後來，志同道合的藝術家一起遠離城市，找個便宜又風景宜人的地方，一起工作、生活，並共同切磋技術、相互支持，而慢慢發展成今日藝術村的規模。¹⁴在現代社會裡，許多藝術家需要都會多元化生活的刺激，但在都市裡尋找便宜的工作室又很難，都會區的藝術村因此應運而生。

個人工作室---藝術家工作室

國外以工作室特徵的理想型態大致可分為下述兩種：

- A、仿造二十世紀出巴黎工作室，這類型面積通常很大，起碼四米高的天花板。有時更增建露台，大門的設計能容許作品的出入。雕塑家工作場地在地下，而畫室則設在頂樓；後者的天窗面迎向北面。
- B、美國式（特指紐約），多數位於新墾的閣樓中，工作室有充足的牆壁及地面空間；但它不靠自然光，而日夜皆以電燈照明（與當代藝術館無異）。歐洲是設計受美國影響，許多人已改裝馬房式廢置的倉庫為工作室。「博物館」與「工作室」兩者間的建築關係，互相影響的情況更趨明顯。¹⁵

目前國內工作室以台中二十號倉庫為例，一個工作室空間單元約 25 坪，包含浴廁、廚房、休息空間等，幾個單元成爲一個藝術群，倉庫本體高大的空間，雖然提供藝術家一個不同的創作空間，但在物理環境上，通風採光也是需要被思考的。工作室空間單元不盡相同，會因爲當地的條件、所處位置與創作形式而有極大的差異，若是期望藝術能發揮到一定的力量，那麼工作室空間最好有足夠的量。

工作室是藝術家生產作品、創作的場所，這是第一層界面，由此衍生其他架框和界限。於一處藝術家工作空間，他將可以決定哪件作品滿意，可拿出公開展覽或販售，此時，若展覽場與畫廊的運作可與生產的工作空間相互銜接，那麼民眾、展覽人、藝評人、買家、甚至其他的藝術家，皆能出現在工作室內，並接觸到創作的過程、挑選適合的作品、藝術的交流、預先挑選合適的展覽作品，也是現成的藝術。當作品尚未展出前，

¹⁴同註 6，p20。

¹⁵丹尼·伯雲著，蕭飛譯，雄師美術 第 250 期 p230、231。

工作室是藝術家陪伴創作的靈感空間，也是藝術家邀請專家鑑賞的第一場所，期望作品能有好的結果，更是作品從創作空間到展場的過程。若工作室本身即是創作的展場，則此空間影響了創作時的感官、也牽動作品的觀賞。所以，藝術家工作室是一處多樣性活動之空間，生產、儲藏、及分發，如同商業性的倉庫。

工作室的發展約可分成三期

中世紀

從中古世紀到文藝復興之間，畫家與雕刻家是匠人的身份，從事大壁畫或教堂、宮殿的現場工作，也是王侯貴族的服務者。羅浮宮的大畫廊、宮殿、宅邸特別的房間，也是創作的工作場所。由於美術地位之提昇，後有藝術家的學院課程與畫坊。十七世紀後，藝術家透過自畫像，將自己與工作室使用情景描繪於畫中，表現「藝術家與其工作室」的畫題。因此，得以看見藝術家工作室，那是一個自我創作與交流的場所。

二〇年代

1922年柯比意（Le Corbusier）在巴黎所設計的 Studio Apartment for Ozenfant，我們看見了另一種新的藝術家工作室單元，這是私人住家與工作室的結合，有圖書室、休憩空間，寬闊的畫室與明亮的天窗，能夠利用自然光來照明畫作。它表現的大關係是藝術與社會關係的改變，小則是藝術與生活融合的見證。

九〇年代

到了九〇年代，藝術村越來越多，也越來越具規模，它不只需要行政架構來推動藝術工作室、藝術村的活動，也得努力尋找經濟支援，不同國家的藝術村之間也開始有國際合作交流計畫產生。因此在1992年，美國藝術村聯盟 AAC 成立，歐洲則在1993年成立了 ResArtis 藝術村組織，主要是進行藝術村之間的經驗交流，共同思考彼此面對的難題、改善駐村計畫，使藝術村更符合創作者的需求。¹⁶

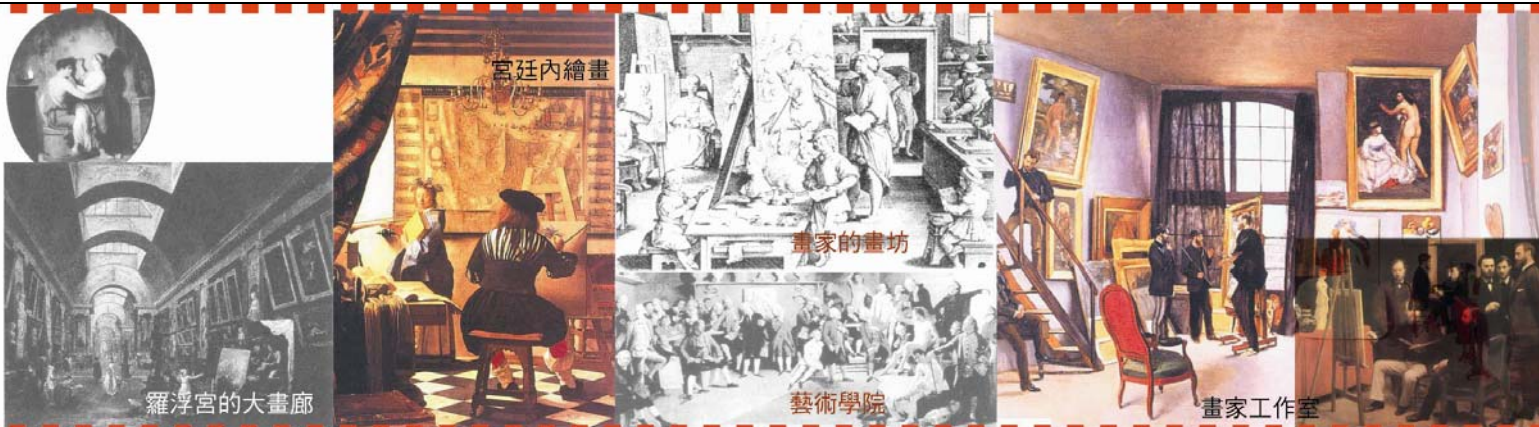
小結

工作室(Studio / Workshop)其實無特定的模式，是全世界藝術在發展過程中的現象，不同的文化在不同的時空、歷史，因藝術家的身份不同，而對藝術的看法與認知也會有所差異，跟隨時代社會的演變，做為藝術家工作的場所，其空間的改變，亦隨著大環境的沈浮接連受到轉變，以致工作室並非單純的是一個固定的空間，而是需配合藝術特性、藝術家本身與場所的精神需求因應而生。

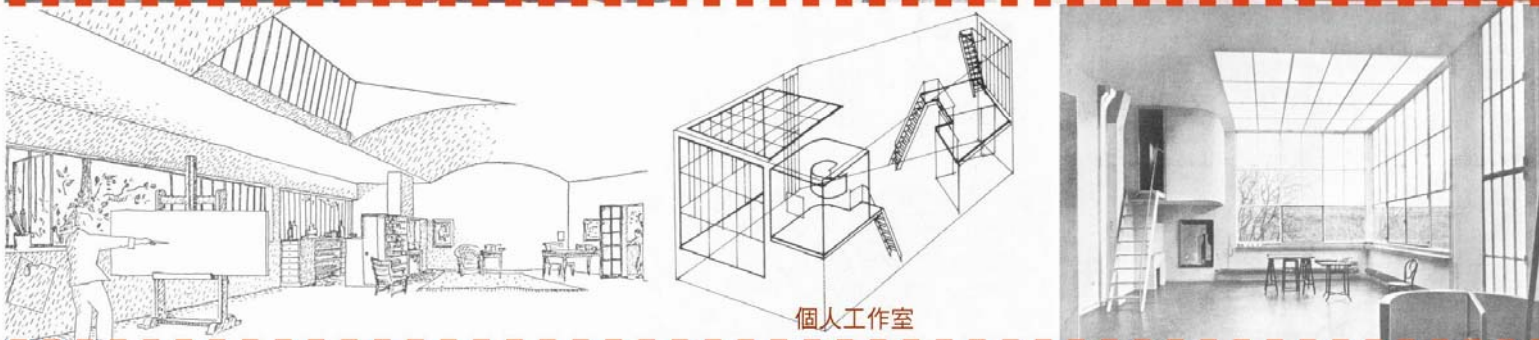
¹⁶ 同註 6，p20。

【圖 2-7 工作室發展】

1



2



3



2-2 藝術類型

在國內的美術發展史，大部分都與西方脈絡有關係，藝術家雖是以在地精神做為創作原點，但是對於藝術的價值與內容，改變最多的是藝術生產的模式、結構認知的變化，過去美術是以風格作為分類，而現在卻是以呈現方式、媒材、觀念等做為分類的方式。本小節以藝術與社會發展脈絡下，試圖找出較能引起市民共鳴之藝術，將藝術與生活更加融合。

2-2-1 藝術發展與社會關係

古代羅馬政治共和國開始，收集品是個人收藏品的萌芽。於中古世紀時，教會、或者修道院可以說是如同美術館功能。到了文藝復興時期，教皇、王侯貴族等藝術的贊助者，一方面保護學問藝術，另一方面在宮殿、宅邸內則擁有龐大的私人收藏品。在十八世紀以前，收藏品是為收藏家的身份、權力、地位的象徵，特定的日子裡，才能為特定的人所觀賞。到了啟蒙主義時期，是一個大轉變，發現公開典藏品對教育、道德的意義，對將來典藏品公開給社會大眾，能對社會進步有所幫助。十七世紀後半以來，皇家繪畫雕刻學院，獨佔美術的教育、行政權。十八世紀時，要求自由接近王室收藏品，十八世紀中葉，因為學問的發達，也促成收藏品的國民、流派等之分類與整理、典藏品目錄之製作。十八世紀末到十九世紀前半期，呈現出美術館型態。十九世紀裡，西洋各地王侯公卿之收藏品成為國有化、公有化，收藏成為各式各樣歷史樣式的美術館。

藝術的發展與民眾關係

中世紀到文藝復興，畫家與雕刻家頂多為匠人身份，接受訂單才製作作品，所以，作者與訂制者之間是封閉性的網路系統。十四~十五世紀之後，可以搬動的架上繪畫的製作逐漸活潑化，在畫坊內自主製作，並展示在觀眾面前，在市集、慶典、教會、修道院廣場將作品擺出兜售。十六~十七世紀，荷蘭、比利時各都市，有時也由公會主辦展覽會。十八世紀中葉後，羅浮宮方形房間(Salon carre)幾乎每兩年定期舉行一次，通稱沙龍展。沙龍在其他展覽會與畫廊尚未發達的十八世紀到十九世紀中葉之間，對藝術家而言，幾乎是為一可以獲得公開評價作品的發表舞台。十八世紀末葉後，公開發表舞台。十九世紀中葉以後，產生個展與團體展新的展覽會形式，十九世紀末，畫廊成為藝術家們作品的另一個場

所而發展，藝術愛好階層，擴大到都市的中產階級、知識份子的層面上。1874年，馬奈、莫內、畢沙羅等人，在攝影家納達爾（Caspar Felix Tournachon, 1820-1910）的工作室，舉行最初的印象派展。十九世紀後半期到二十世紀，畫廊成爲美術家們作品問世的另一個場所而發展起來，沙龍已成爲非絕對性的角色。進入二十世紀，美術館也進入新紀元，美術建築空間，依據都市環境脈絡，美學歷史等陳列收藏作品，並具有時代性、地域性、作者別的體系與流派。

藝術與社會關係

藝術與社會的關係一直是緊密而不可分的，它牽動著藝術家的身份地位與大時代的社會與文化。在啓蒙時代之前，藝術家在西方的藝術史上所扮演的是低下的匠人階級，工藝與藝術並無顯著的劃分，著重的是當時社會的功能與實用的價值，傳統的匠人依照契約完成委託人的指定，多半是以建築壁畫或大雕像等爲主，或是爲特定的族群--皇室而服務。世紀的時代，藝術是不那麼被重視的，隨著藝術家對自我身份的覺醒，藝術家透過自己的創作以自畫像、雕像等展現對藝術家身份的重視與工作室空間的重現。啓蒙時期後，自羅浮宮的沙龍展出現後，作品有了發表舞台，藝術家不再只是對單一的人、事、物負責，此時，由於藝術層級的開放，藝術家的身份已跳脫工匠的角色，他所面對的是更多的社會大眾，自我的創作，有一個可以公開發表的空間，這對以往封閉的藝術社會來說，是一個很大的轉變。

小結

藝術家擁有自己創作空間的工作室，是可以創作的、交流的，甚至是在住家中即有工作室的空間，與住家結合在一起。二十世紀美術館建築的形成，美術館建築對於傳統空間型態有不同的方向與語言，形體與空間的解放、結構與空間的掙脫等，藝術品被有系統化的整理、有目的的保存，經而被研究記錄，甚至定期公開展覽，讓更多的市民可以參觀，都是藝術開放與社會關係改變的結果。至今在國外有許多藝術村的成立，結合當地產業、運用自然與人文資源、有特定的藝術主題，在過去可能是不同類型的建築，藉由歷史建築本身的特色，亦保存人民共同的歷史記憶，加上經過篩選的藝術家族群的進駐，過去的時代是一種以作品交流的過程，藝術村的設置，則是提供了人與人之間面對面接觸的機會，國際間相互的交流，這又是不同於美術館層級的藝術空間。

歷史建築再利用轉成藝術空間的案例不勝枚舉，但是現在，處於二十一世紀藝術的社會，消費型資訊化社會的時代狀況，又該是以何種型態的角色扮演於現實生活中？再度以另一種方式介入市民的生活。

【圖 2-8 藝術與社會關係】



匠人 - 封閉網路系統

宮殿、畫廊、畫坊

羅浮宮 - 沙龍展 - 展示室

藝術家工作室

美術館

替代空間 - 藝術村、當代藝術中心

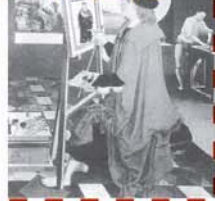
RELATIONSHIP BETWEEN ARTIST AND CITIZEN

中世紀 - 文藝復興



匠人 - 接受訂單
宮廷畫家

14~18世紀



服務特定族群 -- 貴族
王侯貴族

18~19世紀



非單一角色
美術家 -- 作品公開發表

啟蒙時期 作品發表



另一個作品展場地

19~20世紀



保存 - 展示 - 研究
- 目的性 - 系統化

開放 -- 民眾

21世紀 ..



溝通、共鳴 -- 市民
藝術家聚集 - 交流

2-2-1 三種藝術類型選擇

藝術創作與表現方式，能夠引起民眾共鳴的程度不一，本設計嘗試以下列三種藝術創作類型：身體/行為藝術、裝置類型藝術、科技材質類型創作，試圖以身體、裝置、影像的刺激，作為與民眾交流的媒介。此外這些藝術類型有趣的地方是，藉由藝術的媒介達到與民眾互動的關係，進而產生共鳴。

Artist program ----（藝術如何被經驗）

是一種媒材與展現的介質經驗

1、身體/行為藝術

Body art

透過藝術行為介入人群

小劇場 練習/ 表演空間

根源於六 0 年代的偶發藝術，而奠基於 1970，藝術家的身體如同畫布，是創作的媒介，起初藝術家藉由自己的身體做一些表演來表達到藝術的訴求，後來演變為帶有宗教、儀式性意味的表現，而呈現的方式，也從單純的身體，轉變為與錄影、攝影等具有紀錄功能的媒體結合。在現場表演時，劇場與身體藝術所呈現是表演者與觀賞者間的張力、人與社會的關係，表演稍縱即逝，肢體的語言是表演時最具挑戰性的地方。

2、裝置類型藝術

Installation Art

利用媒材介入某一特定場所--裝置藝術工作室

硬體設備 作品場地→能表達創作者意念的場所（非一定是展覽空間）

它是物體藝術的延伸，指作品佔有真實空間的並同時具環境氣氛。二十一世紀初，裝置藝術類型--脫離邊緣/主流呈為常態性的創作。1980 經濟帶動，社會現代化，留學歸國藝術家透過組成團體、展演，裝置不勝枚舉，九 0 後期更是大型展覽必備的表藝術也因此對推展開，探討議題從平面繪畫延伸到三度空間的問題。1988 伊通公園、1989 二號公寓、1989 新兵碼頭，1 990 後裝置藝術類型不現形式，首推官方展覽單位支持，九 0 年代的作品形式已走出展覽空間、介入某一特定的場所，因地至宜對當下環境提出思考，或試圖讓作品融入生活環境。2000 年具有泥向或介入現實空間的特性，以及易於親近人群的特質，對官方展覽單位具有活動事件、聚集人潮的效果，因此多半願意提供經費給藝術家，針

對某一特定事件、主題、或環境來進行創作。

裝置類型藝術的創作的目的是給予觀者一種場景氛圍，或提供一種官能上的體驗，以傳達作者欲表達的觀點或內容。利用媒材，大部分指的是現成物，作為營造環境氛圍的主體，是以強調媒材含意和介質特性為主要訴求，強調作品是觀者必須介入的封閉空間、模擬真實場景的創作模式、將觀眾的參與視為作品主要的結構之一、強調作品是創作者主觀精神的再現、針對特定場所而創作的作品—利用閒置空間本身的條件來創作。

3、科技材質類型創作

Works using high-tech materials

以影像為主介入某一特定空間或特定物件來呈現

影像工作室 硬體設備 展出→ 街道牆面、展出空間 →正式多媒體放映室

以錄影視訊裝置作品而言，利用錄影影像設備的動態，來箝制住觀者的心理想像的頻率，所強調的是空間中時間的過程把錄影影像當作媒材之一創作，通常以影像為主，或配合某一特定物件來呈現。

為何選擇這三種藝術類型？

藝術並非是靜止的，而是藝術家因為不同的創作方式，進而增加與群眾接觸的機會。這樣的機會適合以往既存的藝術類型不同，不再只是侷限於美術風格的分類，藝術因為社會環境的改變，它不再只是存放在美術館的展覽空間，待民眾前去觀賞的等待角色，也不再只是源自藝術家自身原本的佈局，觀賞者處於被動的地位，而是角色的互換，甚至藉著作品可以達到藝術家與民眾思想相互交流：身體藝術---讓藝術家有機會藉由肢體表演接觸群眾，產生共鳴的方式，本身於表演當時動態，達到流動的效果。裝置藝術---將場所精神再度詮釋（利用裝置藝術這樣的特性，將歷史紋理變成創作的靈感資源）科技材質類型創作藝術---利用影像與聲音對於感官的刺激，引發觀者的想像空間。這樣的關係，存在的沒有所謂的主動或被動，所存在的關係是模糊的、不確定的、需要被探索的——同被融合關係。

【圖 2-9 藝術類型】

NO.1 BODY ART 身體行為藝術

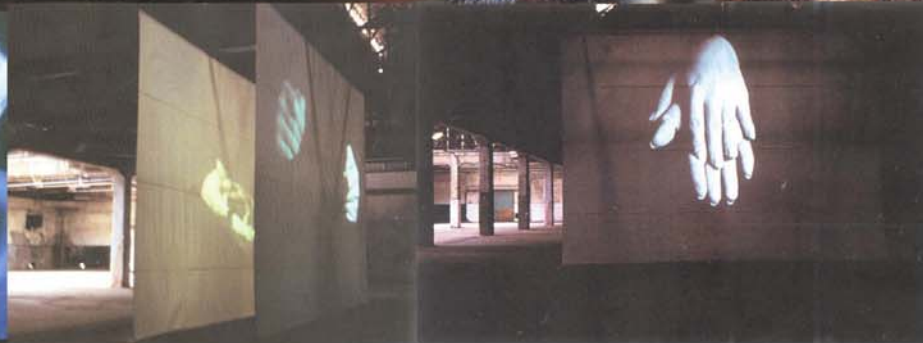
透過藝術行為介入人群，創作者以行動、錄影、裝置等試驗某種藝術作為生活介質進入環境對話

**NO.2 INSTALLATION ART 裝置藝術**

針對特定場所創作的作品---特定場所所隱含特質或意義為旨趣，以啟動觀者心智官能為主

**NO.3 WORKS USING HIGH-TECH MATERIALS 科技材質類型創作**

利用科技設備的動態來箝制觀者心裡想像的頻率，所強調的是空間中時間的實踐過程把錄影影像當成媒材之一的創作，通常是以影像為主，或配合某一特定空間或特定物件來呈現



2-3 小結

藝術不再只是處於金字塔的頂端那麼遙不可及，曾幾何時藝術僅是王宮貴族的專利，以往藝術家總是孤獨自傲，但是經由時代的變遷，藝術家也試圖走出自我創作的框框，積極的尋找出一條自己能提供自我表現的機會，藉由不同展出的機會，表達自我創作的想法，希望獲得觀者的共鳴。

呈現出一種 “如果你不懂藝術，我就停止與你對話”。

這是一個強調溝通的時代，呈現是一種藝術家與群眾對話的新關係，群眾成爲是藝術的另一種能量，當藝術家與群眾的關係不再被界定的如此清楚，那如何來討論這兩者共存的關係，形成另一種新生活概念、新的關係、新的能量，是本設計所關心的議題。

CH3 關於基地

CH 3 關於基地

The site has been a lost space for a long time.....

【圖 3-1 現況俯視照片】



前兩章主要是探討歷史建築與藝術等相關議題，本章則開始進入設計的部分，主要以討論基地為主，包含周遭環境與現況、都市紋裡與變遷、基地變遷及建築策略的提出，並尋找出隱藏在此基地周圍的生活地圖作為設計參考的基準，並與前兩章所討論的部分結合在一起，試圖藉由此基地達到將藝術與生活的融合在一起。

3-1 基地周遭歷史脈絡與現況

基地位於台中市政府（原台中州廳）後側，是為大正到昭和年間因為辦公空間不足所建之附屬建築。此地區在當時可說是都市的區域中心，主要的官署建築、機關學校、官舍等都配置在附近，現還存有清代考棚遺址，是為重要的歷史建築。另外周遭餐飲業林立，其中的茶館還會盛況一時。此區含有豐富的歷史涵構與人文歷史，本設計嘗試利用這樣的界面來操作，作為台灣目前藝文空間不同的開始。

3-1-1 操作對象及選址方向

操作對象：台中市府後側附屬建築

國內目前對於歷史建築再利用與藝文空間結合的案例雖然有許多且用心，但是大多因為位置關係、或建築本身的條件，使得藝術不容易與民眾融合在一起。由於世代的改變，藝術逐漸開放，美術館類型的藝文空間，已無法滿足現代生活的水平。藝術空間應該設置在哪裡？面對一個歷史建築應該如何改造？藝術該以何種型態出現？這是本論文將探討的課題。

選址方向：選址方向有二，分別以都市建築與人文社會二方面來說明。

都市建築方面

都市建築方面分爲二：

- 一是一對於台灣都市在藝文發展上持有另一種的看法。目前關於藝文空間其規模雖有所不同，但不論在城市或鄉村皆爲點狀分佈且有所區隔，並無法達到集體市民的參與。
- 二是一對於選擇的基地，是具有歷史的涵構，藉由這樣的環境希望再度激起市民的參與感與記憶。而此基地在都市發展上爲都市中心的邊緣，呈現正面/反面、公共/私密的關係。也因時代的變遷，尙未被重新整理且有些具有歷史意義的建築仍存在且是閒置的。

人文社會空間方面

人文社會方面分爲二：

- 一是一希望藉由不同族群的生活路徑，經由改造過後疊和，重新融合。
- 二是一歷史建築的改造，是一種建築生命重現的第二春，亦是喚起與連接市民共同的生活記憶的場所空間。

3-1-2 都市中官署設置與區位

地理位置

對於台灣日治時期的都市中心而言，可以以當時各官署所在的地理位置作為一個重要性的指標，亦是在當時都市發展過程中的地理中心位置，大多是以州廳、市役所為主。明治 44 年（1911）8 月公告了「台中市區擴張計畫」，不但擴張市區規劃西北側與鐵路東南側的新市區街廓，保留綠川、柳川，改為較大的矩形街廓，更決定台中廳、官邸宿舍、醫院、郵便局等等公共建築的敷地配置，奠定了台中市中心的雛形。台中市的官署位置選擇並非強調都市的地理中心，而是基於既有的地形特質、地理位置與規劃便利的考慮；然略去佔市區東側大半的軍事區（現干城營區一帶）、公園及水源地，事實上官署位置仍位於主要發展市區的地理中心。¹

基地周遭主要建築類型發展分佈狀況

基地周遭主要分為官署與文教二個建築類型：

A、官署建築

由 1945 年的軍部圖來看此一區，地區州廳的設置多與市役所及警察署的位置相當接近，幾乎可說是各個都市的中心區域，而如法院、郡役所、圖書館（或博物館）、郵便局（郵局）、銀行等各地必備的官署建築自然配置在附近，而原刑務所已拆除，僅剩演武場。

B、文教建築

台中護理專科學校、台中女中、居仁國中、大同國小(原明治小學校)、忠孝國小，其中大同國小，為原明治小學校。

都市公共 / 私密

一對由社會脈絡所存留下的現有建築類型，在其內部潛藏著人們活動的機制。

於大範圍來說，以民權路為界一邊呈現的都市中心的公共商業地帶，一邊則為私密的機關重鎮，形成一界面的對比。

一周邊的房舍由於時代的變遷，紛紛改建成大樓，所剩之日治時期房舍零零星星，或改成為具特色餐飲空間。

¹吳楠茜，1997，台灣日治時期都市之地方警察機關建築研究，碩士論文，台南，成功大學建築研究所，p31-32。

- 不同族群潛於此基地生活。
- 目前此區存有機關學校建築與餐飲為主的商業空間，對於基地區域並未有明確的重整，反而確有著因生活的需求而增建出的房子，形成此區的文化脈絡。

基地選擇與對象

對於大範圍來說，此區可視為都市中發展的邊緣，以民權路為界一邊呈現的都市中心的公共商業地帶，一邊則為私密的機關重鎮，形成一界面的對比。再則，目前此區並未有明確的重整，對於這樣存於都市中的空間擁有豐富的背景，試圖將其碎片再度重整，藉由植入藝術進駐的計畫，賦予新的生命，企圖重現空間的生活記憶，使實質空間與人為環境結合在一起。

基地環境現址發展來看，其疊合政治意義等的紀念性強烈的建築、機關團體、原先中部地方的文教中心、及府後街的餐飲空間的型態轉化等，其保存下的日據時期的公家建築，目前有些已閒置、有些為住宅或其他用途，對於其歷史意義之承續應加以考慮。

【圖 3-2 基地周遭建築類型分佈與都市空間關係】



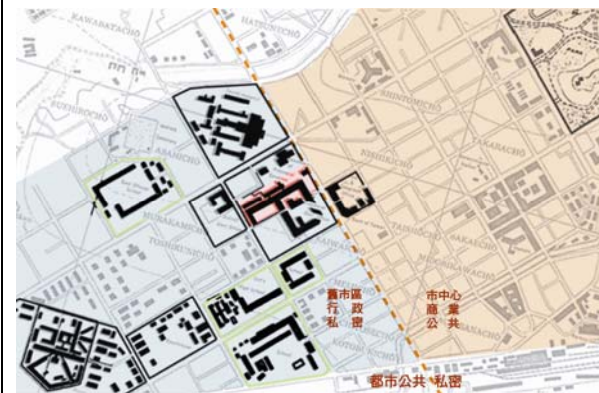
建築類型：官署建築分佈圖

圖片來源：改繪圖自 1945 年台軍部圖



建築類型：文教建築分佈圖

圖片來源：改繪圖自 1945 年台軍部圖



都市空間關係：都市公共與私密

圖片來源：改繪圖自 1945 年台軍部圖

3-1-3 基地歷史建築分佈與周遭都市紋理

歷史建築分佈

基地一台中市府後側附屬建築位於台中市舊東大墩街南邊，為現在以民權、市府、民生、三民等道路之街廓內的附屬建築群。周遭則是台中市歷史建築分佈密度居高之地區，建築類型以公有建築（台中市政府、台中市第一分局、考棚遺址、交通局、彰銀招待所、演武場）、學校建築（大同國小）、銀行建築（第三信用合作社、台中合作金庫、）、附屬宿舍區（阿Q鬥茶、稅捐處宿舍、）與私人建築（樹德家具行、鈴木耳鼻喉科）等為主，目前皆為保存良好。以基地為中心，重新改造打開疏通，連接台中市政府空間，作為一個起點站，則此區形成一片歷史建築網絡的路徑。

現今基地周遭環境紋理

台中市府後側附屬廳舍東面緊鄰台中市政府（原台中州廳）、交通局（原市役所）、台中合作金庫（原台中州立圖書館），目前台中市政府仍作為辦公用途，台中市府後側附屬廳舍則於光復後為憲光七村，是為眷村居住使用，由於使用上的性質不同，原本是為整體的空間關係，也因此被分為兩部分。西面為台中市第一分局（原台中警察署第一廳舍），南面為考棚遺址（原清代衙署）、大同國小（原明治小學校）等皆為日治時期以來即存有的歷史建築，也是當時官署規劃主要發展的地理中心，它們見證了此區時代的轉變，也記載了人民於此生活的情感。在都市的發展過程中，它們的背面，緊鄰的府後街，發展成為為飲食商業的消費場所、住宅區。

就歷史建築的分佈，以非私人的建築的空間關係來看周遭都市紋理，從此區現存的建築，顯示當時此區公共建築的敷地配置，有為金融建築、圖書館（現為台中合作金庫）、官署建築、學校建築及武道館，還說明了不同族群在時代變遷中活動在此區域的分佈狀況。位於市府後面的府後街上的商業區，餐館、茶館、通信業商家林立，還有日式宿舍等，是另一種族群移動的表示，亦是一張潛藏的生活地圖。

【圖 3-4 基地周遭都市紋理 I】



資料來源：改繪自都市計畫圖

【圖 3-5 基地周遭都市紋理 II】



名稱：第三信用合作社(台中信用組合)
 創建年：1938(昭和十三年)
 建築類型：金融建築
 建築特徵：大型騎樓街角屋，現代主義風格。日治時期地區建築金建築代表作之一。

名稱：台中合作金庫(台中州立圖書館)
 創建年：1929(昭和四年)
 建築類型：圖書館
 建築特徵：主體為二層樓L型，折衷主義風格。日治時期圖書館建築代表作之一，附屬房舍及內部雖已變更，但主體仍保存。

名稱：交通局
 創建年：1912(日治大正一年)
 建築類型：官署建築
 建築特徵：主體為L型平面二層樓建築，立面為灰泥飾面，有Ionic柱式，拱心石及山牆飾。台灣日治時期政府建築名作。

名稱：市政府(台中州廳)
 創建年：1913(日治大正二年)
 建築類型：官署建築
 建築特徵：主體為L型平面二層樓建築，入口門廊做破山牆加動車飾並有圓頂，前立面為灰泥飾面，背面為清水紅磚造柱廊，台灣日治時期政府建築名作。

名稱：考棚遺址(清代衙署)
 創建年：1892(清光緒十八年)
 建築類型：官署建築
 建築特徵：主體五開間，正間抬樑，左右穿斗，福州工法官署建築。為台中市目前僅存之清代建築，尺度、工法及用材極為罕見，並見證清代官署群落至日治州廳區之都市變遷。

名稱：台中市警察局第一分局(台中警察署第一廳舍)
 創建年：1934(昭和九年)
 建築類型：官署建築
 建築特徵：L型街角屋，入口做圓弧形出簷，正面有古典柱式，風格近於現代主義，後側附屬屋舍已改建。

名稱：大同國小(明治小學校)
 創建年：1930(昭和五年)
 建築類型：學校建築
 建築特徵：規模為二樓的一字型建築，有外玄關。現代主義風格立面，前有外廊，結構之柱外圍飾有褐色磚。

名稱：原刑務所演武場
 創建年：1937
 建築類型：武道館
 建築特徵：基座抬高，立面有仿木結構及壁柱飾樣，屋頂入母屋造，有大型收脊瓦(鬼瓦)及博風板。是台中目前日治時期僅存之武道館建築。

名稱：市政府後附屬建築
 創建年：約大正至昭和年間
 建築類型：官署建築
 建築特徵：依不同時期建磚造與RC加強磚造，前有外廊，山牆上開有拱形窗，並有灰泥帶狀裝飾。光復後做為憲兵營舍使用，內部有隔間，外部歷年有增改建物。

資料來源：改繪自都市計畫圖

3-2 建築變遷與策略

哪裡有事件發生，那裡就是場所。

馬拉美（mallarme）

本節是繼上一節對基地環境初探後，繼續針對基地建築的歷史變遷進一步探討，包含現況用途、生活使用上的面貌、整體沿革變遷、生活路徑等，對建築本體價值、歷史意義保存與否，進而提出建築策略。



生活界面的變遷

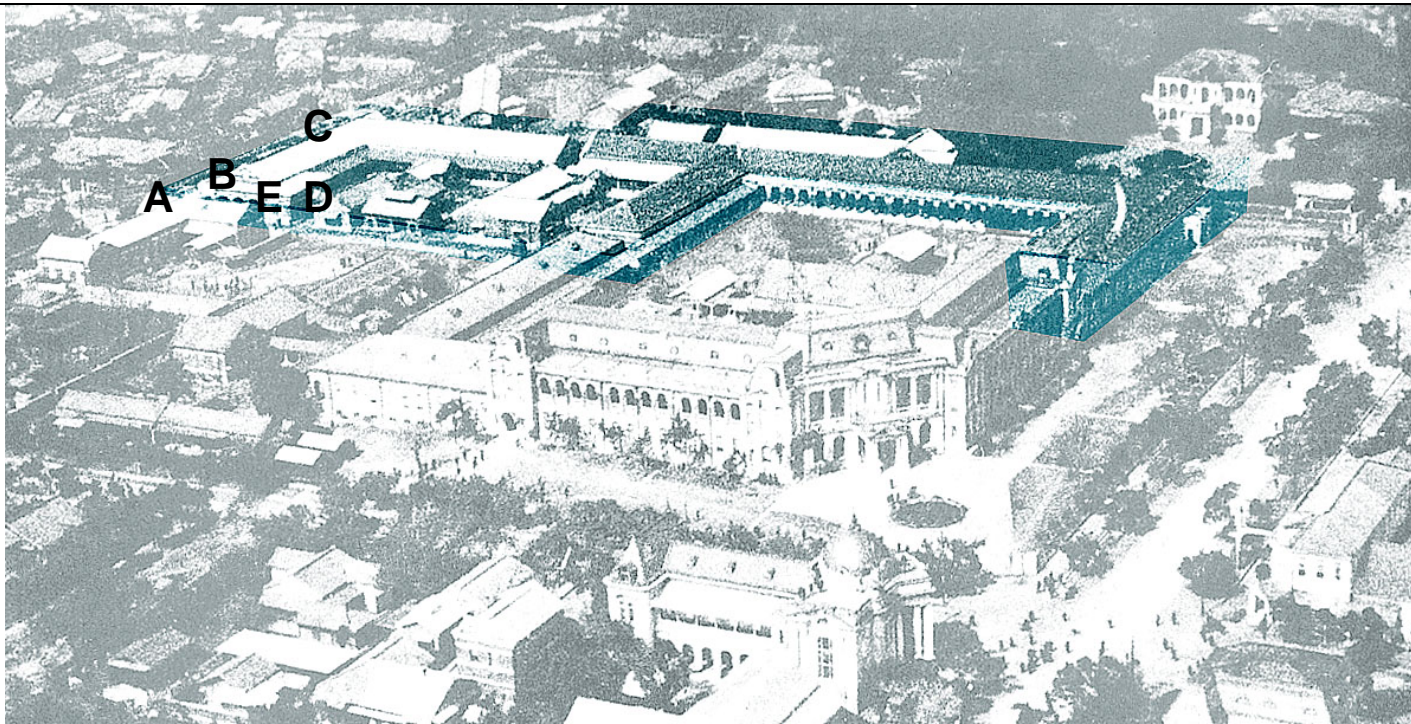
3-2-1 建築變遷

台中昔稱東大墩，1886年（清光緒12年），曾一度為台灣首府，地控南北，日據時期為台中州廳所在¹。目前的出版品，對於台中市府後附屬廳舍的文字描述與照片甚少，此昭和時期照片，是處於推斷的第二階段第一期部分。與現今照片對照，可發現A已拆除成為中華電信、B再利用成為餐飲店、C原大屯郡役所役所，現為女青年工作隊、D為花店、E則可看見日據時期之入口大門等，歲月的流動，物換星移，據現居當地居民口述，台中市府後附屬廳舍，前身視為儲存檔案的資料室或辦公室，目前多為眷村做為住宅或商業用途使用、有的則是閒置。

生活界面的變遷，所探討的是生活模式與如何被使用。主要為二個階段，以台中州廳為第一階段，州廳附屬建築則是第二階段，依建造時期不同，前後分為二期，光復前以使用上來說明原是辦公用途，在空間配置使用上與州廳動線是串連且相通的，光復後為憲光七村（眷村使用），因為居住上的需求，整體的空間被劃分為住宅單元，私密的生活空間（如廁所、廚房等）則加建在外，如同迷宮一般，加建中的巷子，變成了唯一行走的通路，穿插其中。原大屯郡役所役所局部，因為一場火災被燒毀，目前形成一個內廣場的空間形式。

【圖 3-6 台中市街中心區航空照片與現今周遭狀況照片】

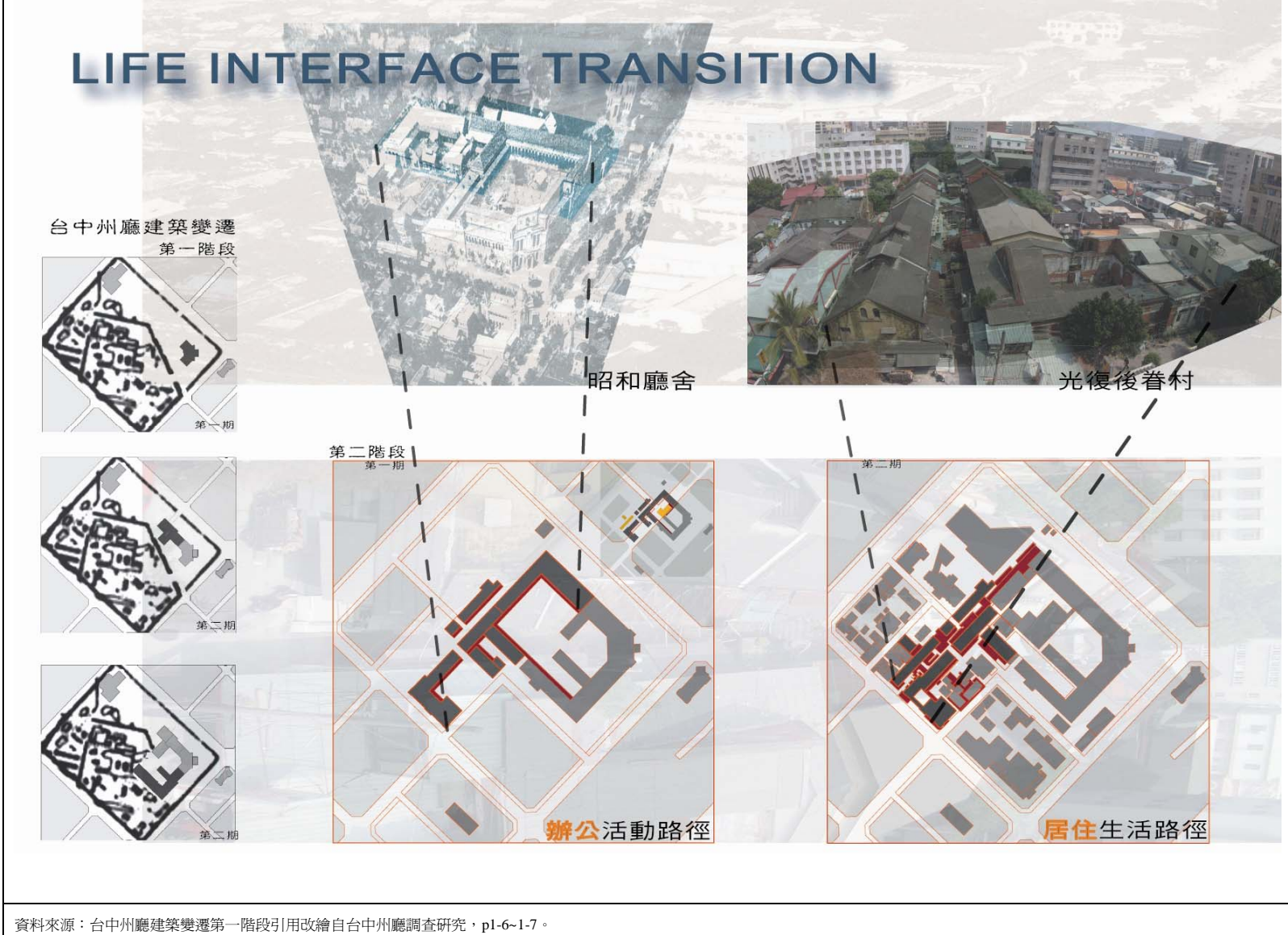
台中市街中心區航空照片—昭和初期 資料來源：台灣回想，p36。



現今周遭狀況照片（2003）



【圖 3-7 生活界面的變遷】



3-2-2-建築策略--保存或拆除

此小節主要是說明此基地建築再利用時所採取的建築策略—保存或拆除，右圖所示是以台中州廳、市役所與清代考棚等，主要具有歷史意義與保存價值的官署建築為始，依建造年代與歷史重要性分為二個階段，分別以：

1、建築名稱與年代；2、建築沿革；3、重要的建築狀況與特徵；4、主要圖面，討論保存或拆除策略。

第一階段

第一階段並未直接說明台中市府後建築，是由於思考保存的時代歷史的意義，並非單指某一部份而言，而是連同周遭環境脈絡一併考量，並思考其未來再利用之發展可能性，包含都市脈絡、區位發展、建築類型、再利用之方向等意義。清代考棚、交通局、市政府主棟中央及南北二翼開四間、主棟南翼完成及南附屬建築，是基地周邊很重要的歷史建築，清代考棚於清光緒 18 年(1892)建造，現存的考棚遺址，是台中市目前僅存之清代建築遺構；交通局（原市役所）是日本治台初期所建造，有古典風格的圓頂，仿西方建築形式，並表達當時殖民地的精神；台中市政府（原州廳）是森山松之助所設計，為日治時期官廳建築類型與洋式構造的標準建築。

第二階段

第二階段第一期，市府後附屬建築於大正十三年（1924），由於廳改制為州後州屬職員辦公室不足，應而興建，此期建築主要為磚造構造，屋頂為二披水，推測前有外廊，保存良好。第二期市府後附屬建築（推測為文書倉庫）於昭和九年（1934）興建。此期建築為 RC 加強磚造建築，內部為兩層，屋頂為二披水，保存良好，建造形式與第二階段第一期明顯不同。

保存或拆除

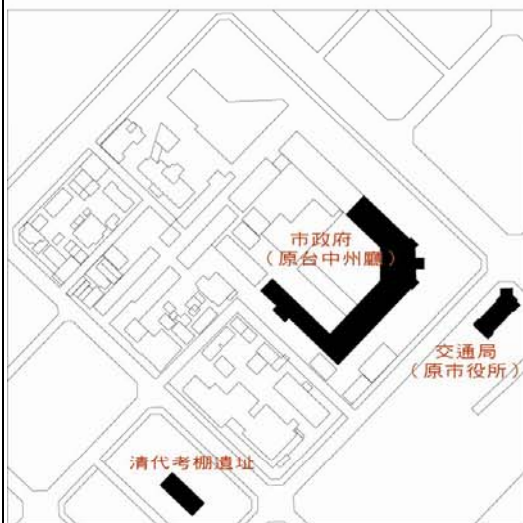
依據前述，針對主要建築分別依照時序與價值做現況說明，對於市府後附屬建築再利用的方式，原主體將做保存，拆除光復後加建的部分，目的在：

- 1、回復原有的秩序。
- 2、保存並尋找有價值的歷史（生活）的遺跡。
- 3、將原本被切斷的界面重新整理，創造出街廓中的內街。

經由生活在此地的族群和新的族群，以另一種活動的路徑，再度介入、重新融合，活化此區的生命力。

【圖 3-8 保存策略】

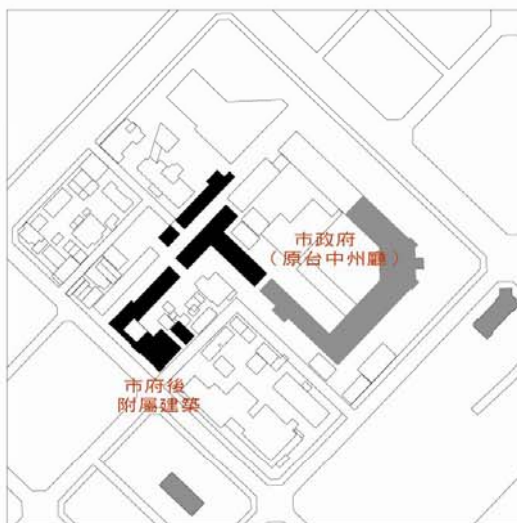
市政府（台中州廳） 大正二年(1913)
主棟中央及南北二翼開四間
主要由於總督府之政策，開始拆除暫時使用之清代衙署，代之以仿西方古典元素之近代官廳建築。
大正七年(1918)
主棟南翼完成及南附屬建築
廳屬職員辦公空間不足，由此開始拆除清帶考棚區域之主體部分。



第一階段

清代考棚遺址 清光緒十八(1892)
清光緒十八(1892)，劉銘傳在台中建設省城，其中西北區官衙曾做典式故稱考棚。主體五開間均為木架構，台中市目前僅存之清代建築遺構，為福州官署建築。

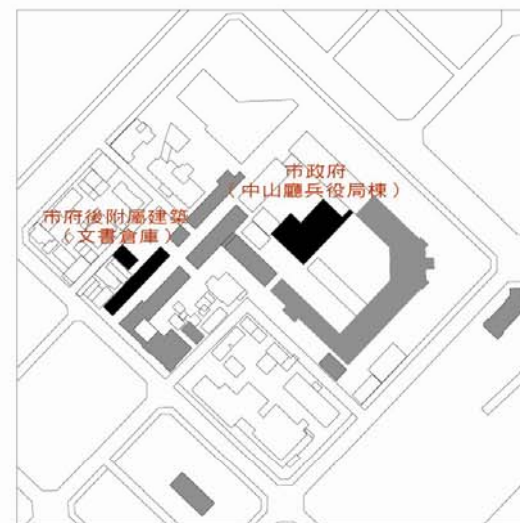
交通局 大正一年(1912)
L型平面二層樓建築。有古典式圓頂，立面為灰泥飾面。台灣日治時期政府建築名作，可能為當時所有市役所建築中最華麗者。



第二階段 第一期

市政府附屬建築 大正十三年(1924)
北側附屬廳舍
由廳改制為州後，州屬職員辦公空間不足，故將清代考棚區域拆遷，以其用地興建北側附屬廳舍及州屬次級機關（如大屯郡役所）之廳舍。以T字型、一字型、L型平面所組成。

市政府（中山廳兵役棟）
昭和八年(1933)
後側會議廳（中山廳兵役局棟）
集會空間不足問題，改建為L型二層樓會議室。



第二階段 第二期

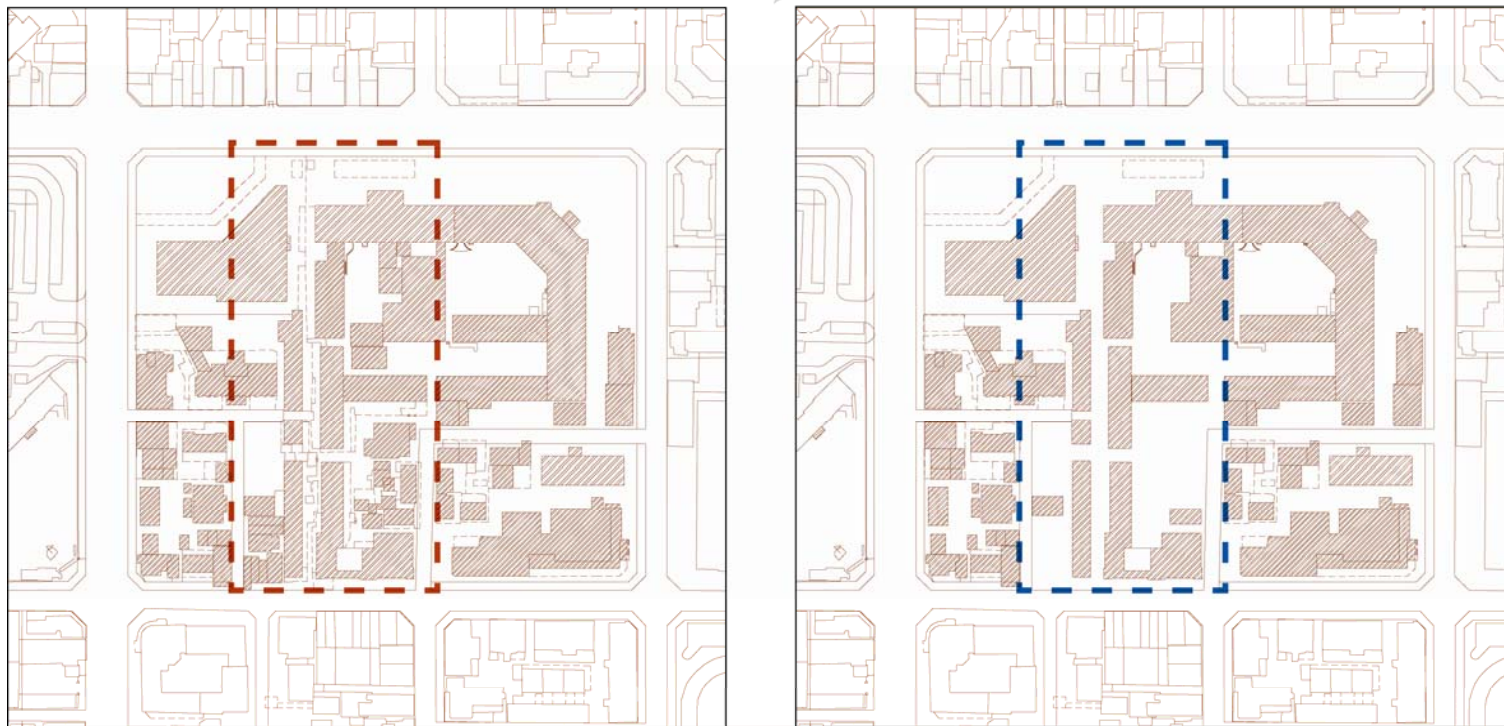
市政府附屬建築（文書倉庫）
昭和九年(1934)
市政府附屬建築（文書倉庫）
一字型平面，立面開口規則，分上下二層，並無帶狀裝飾條。建築類型不同於第一階段的市政府附屬建築，推測做為文書倉庫使用。

資料來源：改繪自台中州廳調查研究，p1-6~1-7。

【圖 3-9 保存或拆除屋頂平面圖】

TO PRESERVE OR TO EXTERMINATE ?

保存或拆除 ?

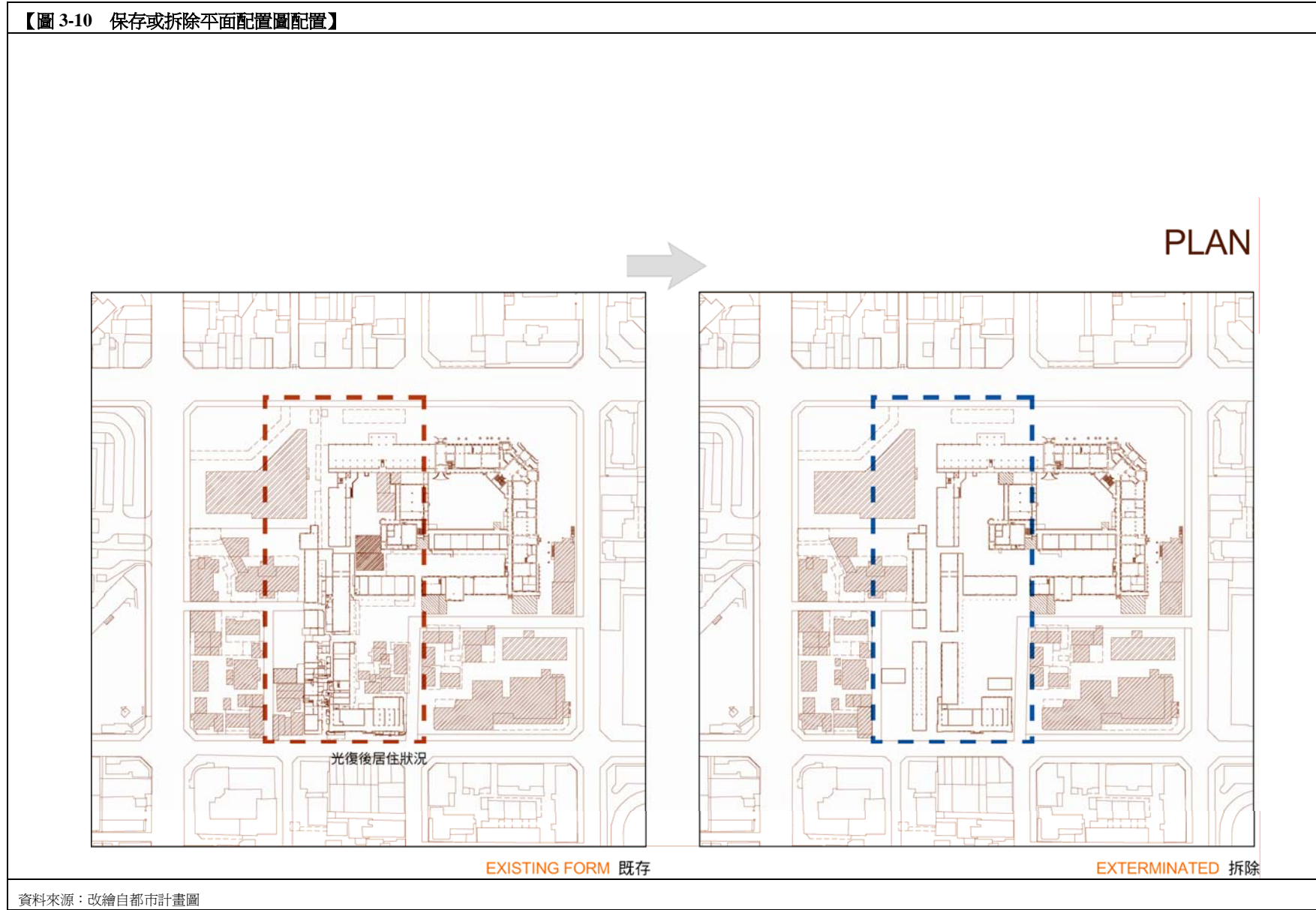


EXISTING FORM 既存

EXTERMINATED 拆除

資料來源：改繪自都市計畫圖

【圖 3-10 保存或拆除平面配置圖配置】



資料來源：改繪自都市計畫圖

3-3 基地生活地圖

本小節在基地建築策略提出後，試圖找尋出隱藏在基地內生活地圖，為藝術與生活融合發展基礎資料。

QUESTION:
WHAT ABOUT LIFE ?

3-3-1 族群分析

Who are here ?
Who are the participator
How the space is used?
How the space can be changed?

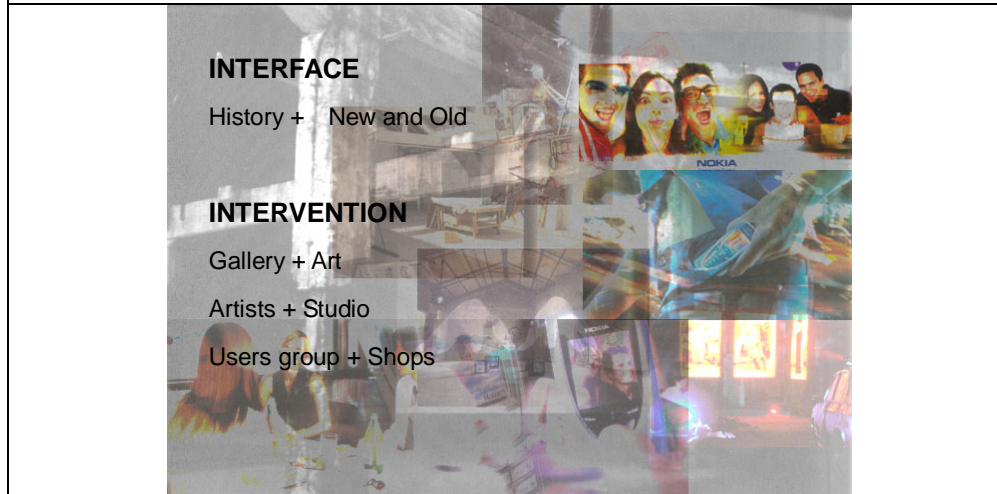
USERS GROUP ON SITE

- Existence
- Type A: officials
- Type B: residents
- Type C: students
- Type D: visitors

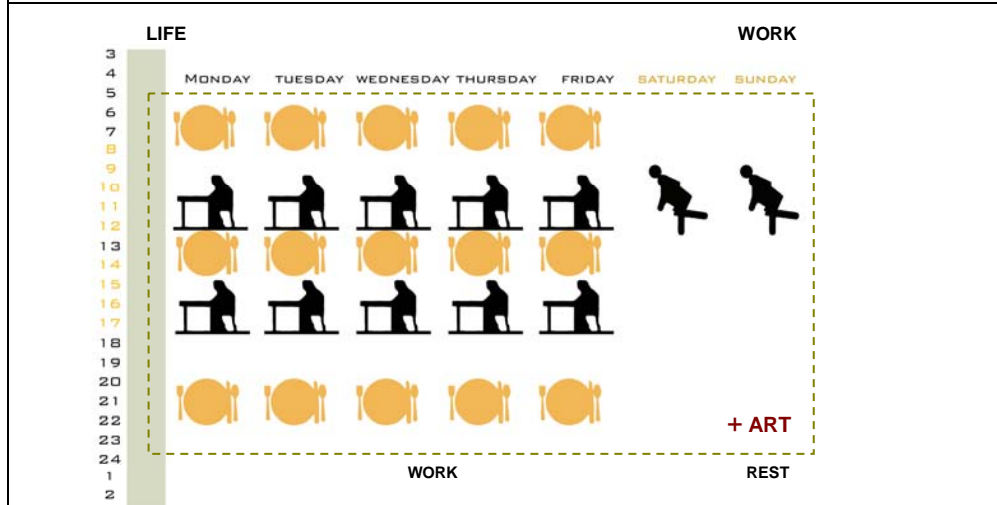
NEW Intervention

Artists

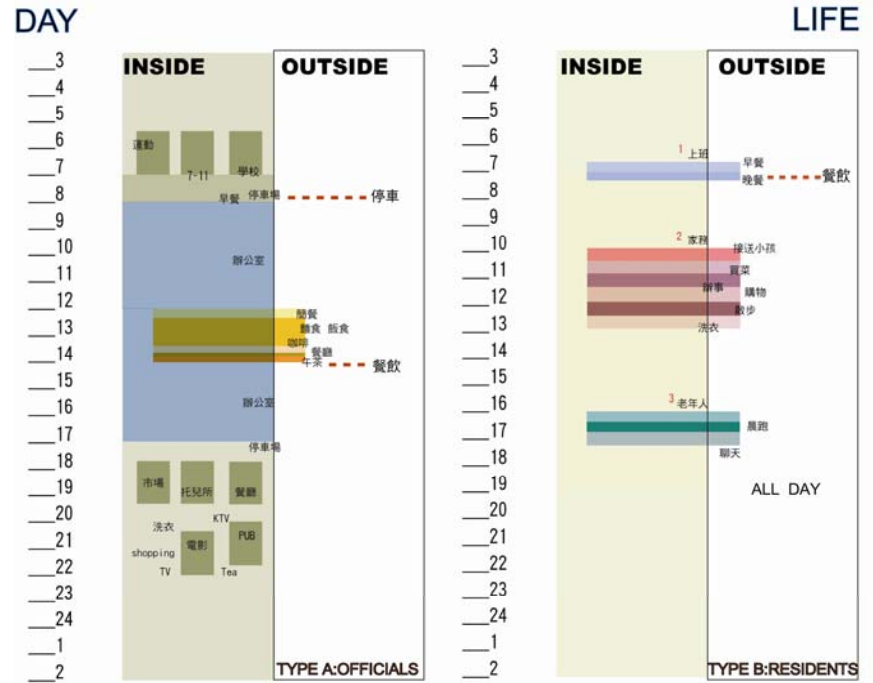
【圖 3-11 PROGRAM】



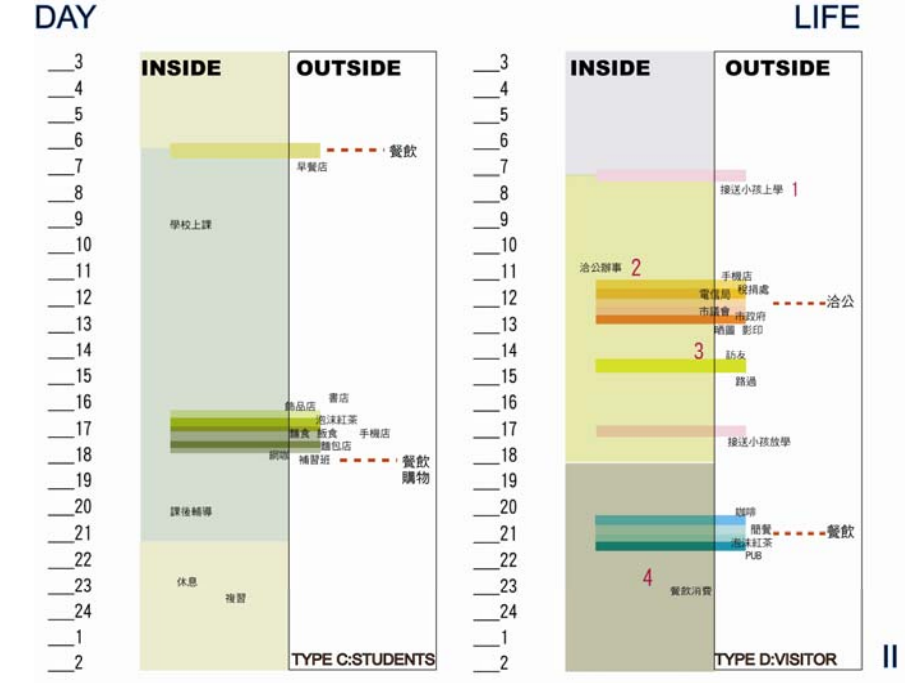
【圖 3-12 一週生活的模式】



【圖 3-13 一天生活的時段表 I】



【圖 3-14 一天生活的時段表 II】



發現生活的地圖

LIFE + ART

我將停止與你談及藝術
如果它離生活太遠……

3-3-2 業種分析

生活的地圖，一個生活記憶的容器，主要由三部分 WHO（生活在此的四種族群）、WHERE（活動的場所）、HOW（移動的路徑），四種主角 OFFICIAL（主要指的是官署辦公人員）、VISITOR（洽公的人）、STUDENT（於此區學校上學的學生）、RESIDENT（居民），周邊商業店家等所組成。此生活地圖，主要的路徑，則以不同族群來此可能的活動方式做一描述，OFFICIAL—以來此上、下班（停車）、用餐為主，VISITOR—因中華電信—台中總局關係，周邊發展出通訊、手機相關行業商店（來此洽公、用餐）、STUDENT—此區亦為文教地區，有國小、國中、高中與專科學校，（用餐、補習、購物），RESIDENT—居住於此的居民，部分也為店家（上學、生活）。

府後街至演武場一帶有許多現存的公有日式宿舍、茶店，與台中市政府之辦公的商業、周邊行政、地處地政、文教等，位於都市中心區邊緣等有關係，直接的影響這裡的活動面貌。此區茶館林立，為台中泡沫紅茶的起源，但是由於市區茶館興起，這裡不如以往熱絡。一般來說，一週景象大致可分為兩部分，週六、週日冷冷清清，僅存居民與少數商家營業，寥寥無幾的人，週一至週五聚集不同的族群：

白天：機關與文教單位

- 1、公務員：來自市政府、法院、電信局、警察局、地政事務所、稅捐處等。
- 2、學生：來自國小、國中、高中、專科學校等。
- 3、居民：居住於此的人。

晚上：餐飲商店

- 1、客人：來自茶鋪、商店等。
- 2、學生：國小、國中、高中、專科學校等。

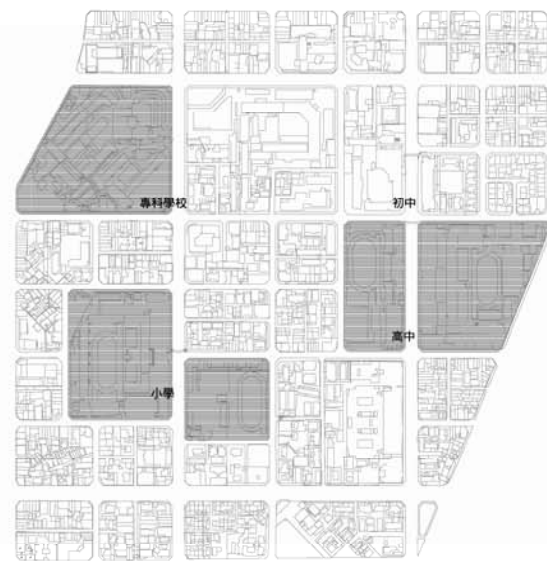
本區因為這些族群，存有他的商業活力與飲食文化，台中市府後側附屬建築再利用的同時，因藝術創意與商業的植入，將可再度帶動餐飲文化，藉由中華電信發展出的通訊產業，形成一種溝通、交流的新視野，進駐的藝術家，也因為不同藝術場域的空間，更容易接觸到民眾，一方面讓更多人可以瞭解藝術，另一方面也提供藝術家一個更寬廣的伸展舞台，讓藝術與生活因為彼此的互動，得以重新融合。

【圖 3-15 生活地圖 I】

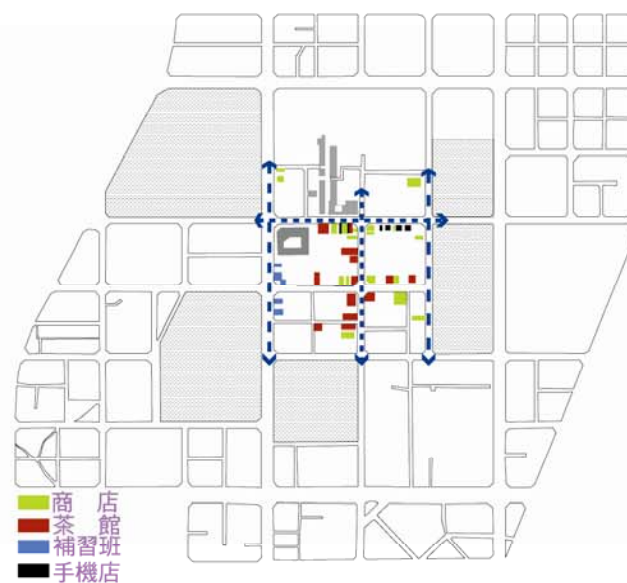


【圖 3-16 生活地圖 II】

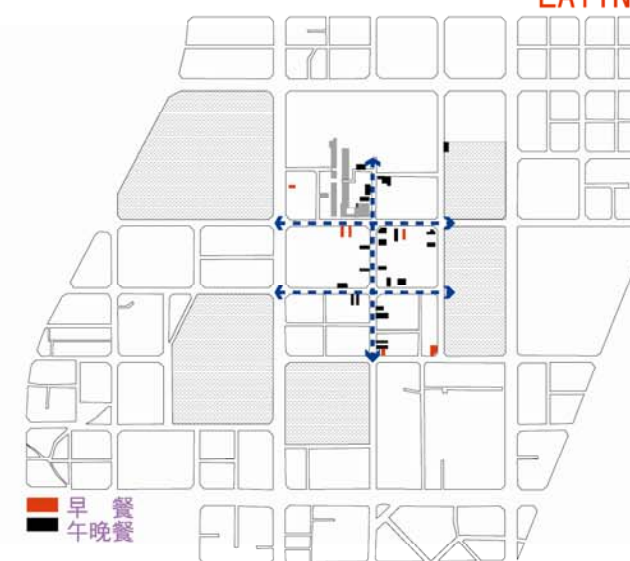
STUDENT



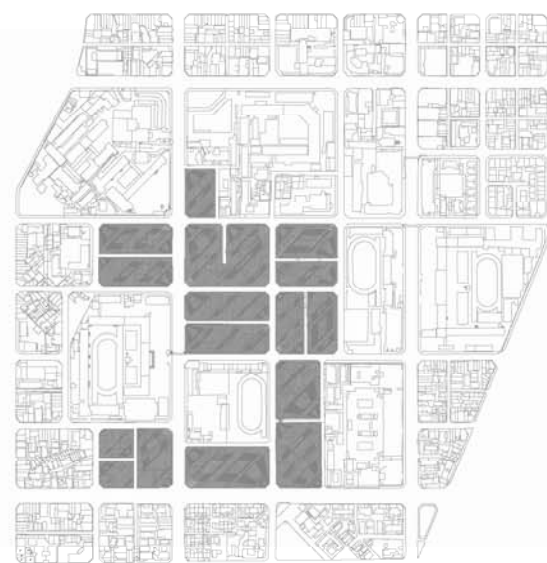
SHOPPING & TEA



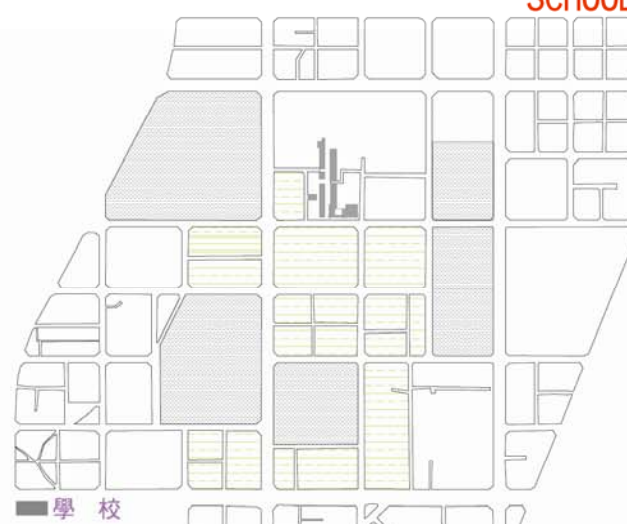
EATING



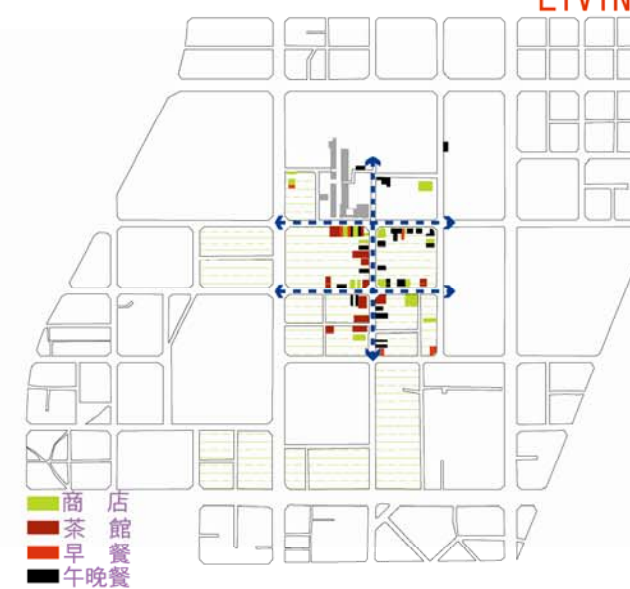
RESIDENT



SCHOOL



LIVING



【圖 3-17 區域族群路徑】



CH4 設計操作方法與說明

CH 4 設計操作方法與說明

第一、二章是對於歷史建築與藝術的理論相關論述建立，第三章開始進入設計部分，是基地的歷史脈絡變遷相關探討與建築策略的提出，本章則是接續進行設計的操作與分析說明，內容包含：概念提出—界+介、建築本體空間閱讀、設計策略分析說明，並提出劇本空間的想像。

4-1 操作方法

本小節主是以概念—界+介，「界面」—歷史、建築，「介入」—藝術、生活；建築本體空間閱讀，是為試圖尋找建築空間中具有價值與意義的元素，作為進行設計的重要依據。

4-1-1 概念—「界+介」

何謂「界+介」

本文嘗試藉由界面的閱讀為出發，探討空間的界面與介入，針對基地環境設定範圍，以界面理論閱讀的特定部分，將其一一拆解，重複閱讀，還原其基本構成的原則與元素。界面一種外部環境與內部空間重組的關係，主要的目的是尋找並建立一些界面的構成與形成的方式。介入—生產介入，界面空間指認，原操作系統生產出新的空間，植入新的空間計畫，使其得以增值、減值或重新整理，一一填入，而所填入的空間並不相等於原有，於是重新介入。重整後的空間經過生產再次填入，成為環境下新的介入者，目的是植入藝文空間計畫的同時，重組藝術家與居民的關係界面。

界面—建築界面

界面—指的是過去 / 現在，所探討的是建築與歷史的部分
介入—藝術家、族群、商業，所探討的是藝術與生活

此區存有不同類型的建築物，官署建築、學校建築、民宅、等，為不同的類型。於基地建築的界面上將主要著重在：

一是一建築的皮層（歷史實質的面貌），開口的表情，是一種序列表現，傳達了變遷與過去的語言，界面為新、舊交接的關係，公共 / 私密、內 / 外的界面空間。

二是一建築與建築間量體的處理、不同族群路徑如何移動的經歷、藝術如何被放進來等，重新編織，使得藝術與生活有系統的被運作。

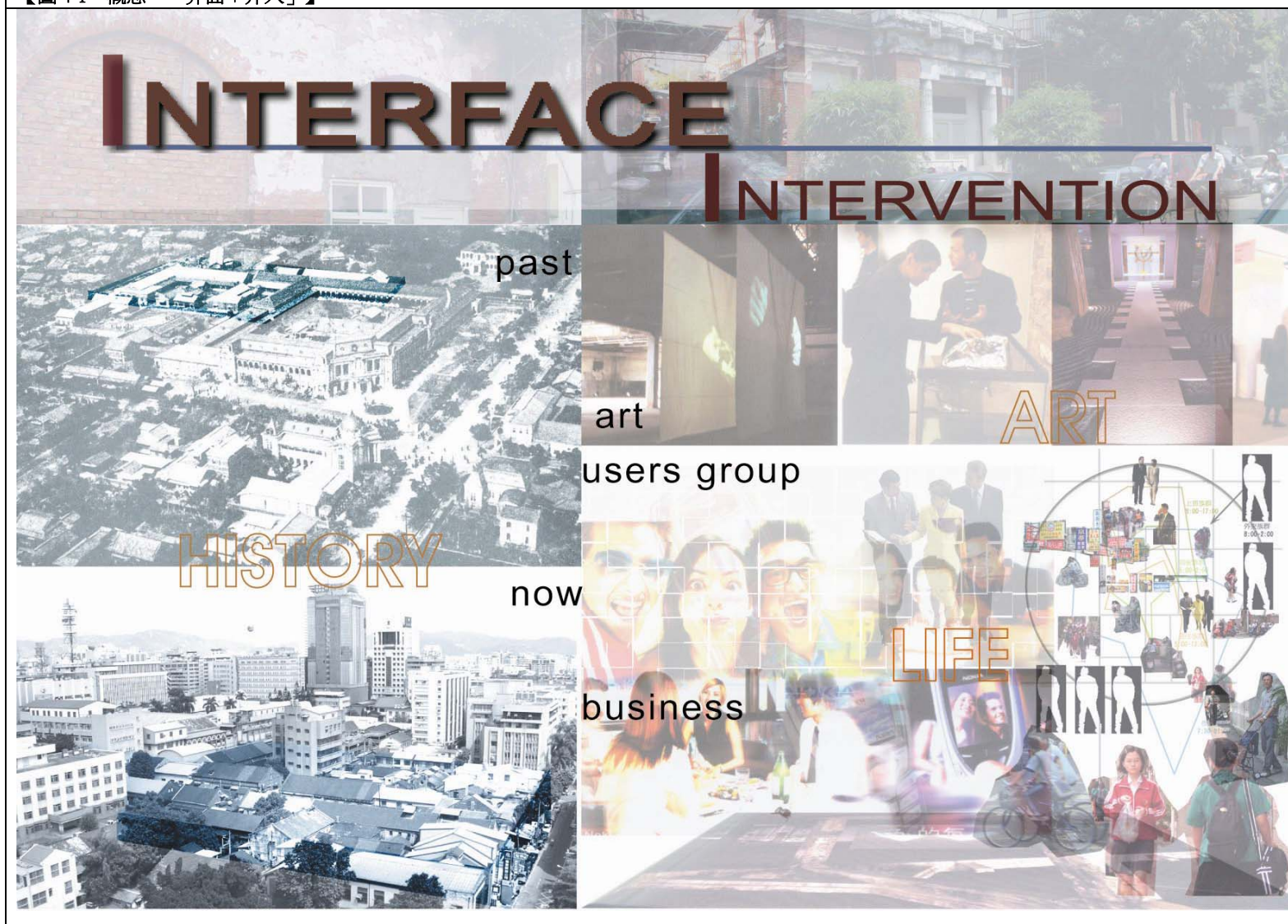
介入—人為介入者

一是一藝術家進駐、二是一活動在此不同的族群、三是一商業。

填入的介入—非建築實體的介入—藝術是生活的一部份，應該是有隨處可接觸的機會，就如街道藝術的表演，除了其演出人員（填入），在當下所移動的人群，也是活動因素(介入)，成為某一段時序共同演出的主角，也是表演元素之一，是觀眾也是演員。

介入的活動—因有活動需要建築，城市的生活即是藝術的一部份，對於生活的經驗而能真正影響藝術創作的空間的各種活動，是為藝術創作者與生活的居民。商業活動的介入，則是帶動藝術與生活的發展。

【圖 4-1 概念—「界面+介入」】



4-1-2 台中市政府後附屬建築空間閱讀

建築空間的閱讀主要目的，是爲了能更深入瞭解建築的類型、空間形式等，試圖與州廳一同閱讀，是爲爲同一脈絡，企圖與州廳於設計時能夠在類型與空間一併考慮，亦希望藉由此設計也將州廳背面空間打開，與附屬廳舍在空間上更顯層次。此外，此區每棟建築各具特色，在構造、材料與形式上亦不盡相同，經由閱讀方可發現其中歷史與有趣之處。

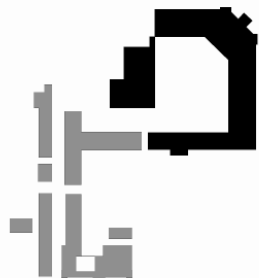
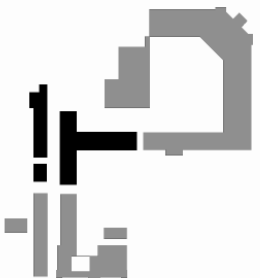
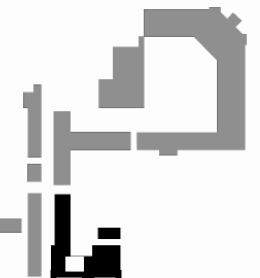
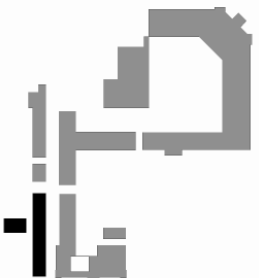
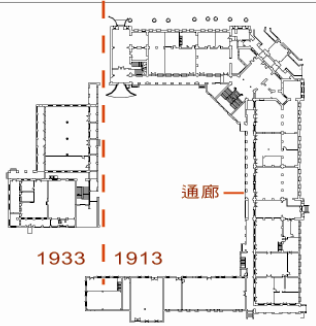
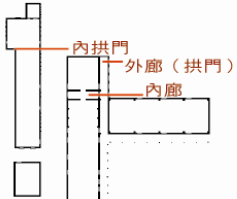
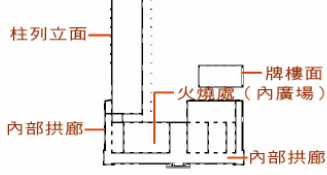
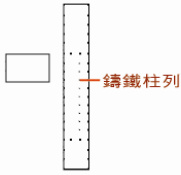
空間閱讀

在閱讀上主要分爲州廳主體與附屬建築二部分，由於州廳並非主要設計部分，所以只閱讀到平面空間，而附屬建築則是本設計的重要歷史建築，於是作較爲詳盡的閱讀。在整個排列順序則是以年代前後方式來說明，包含：

- 1、建築名稱與年代
- 2、建築位置
- 3、建築特徵與價值
- 4、建築平面
- 5、建築立面與照片

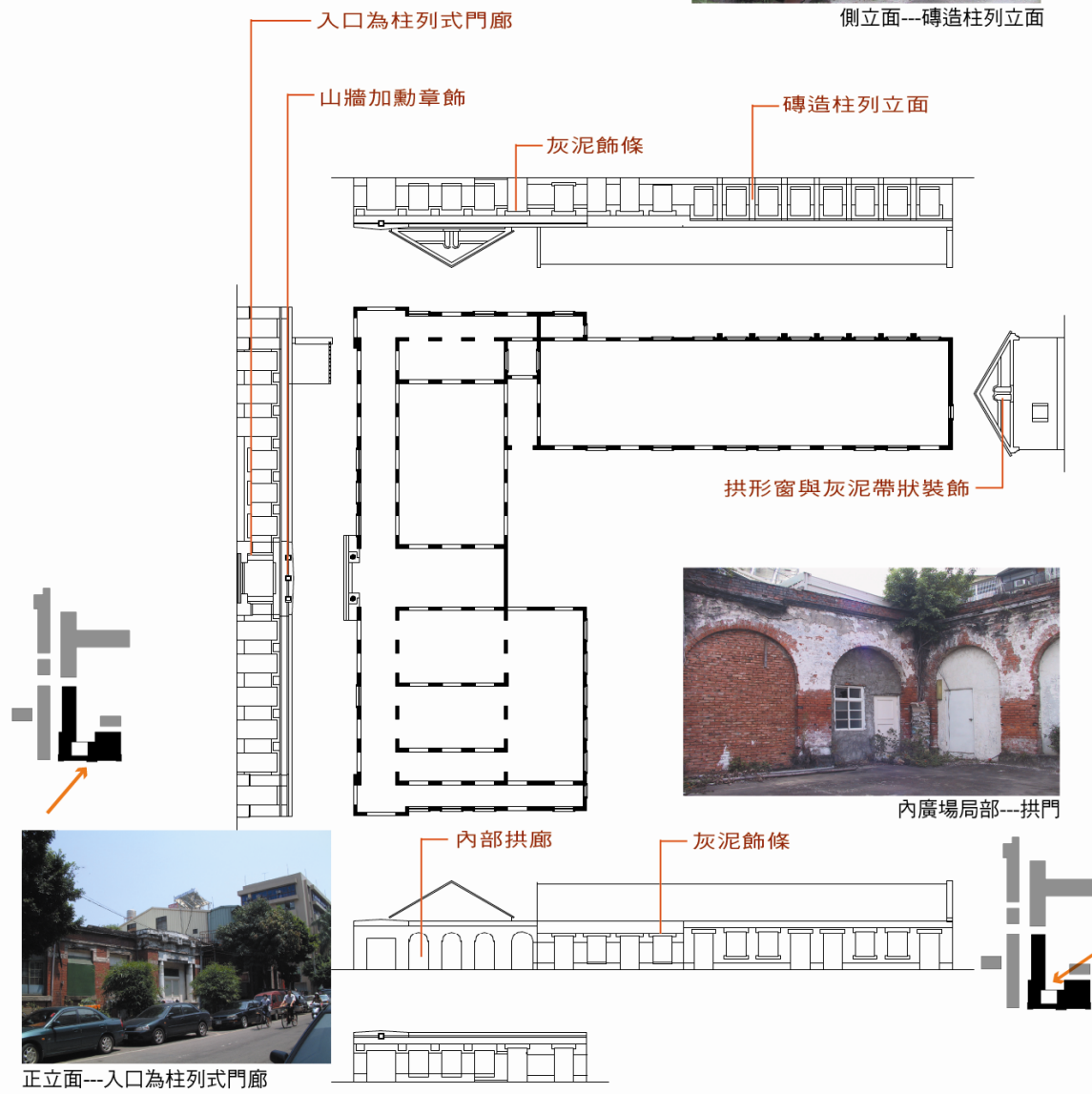
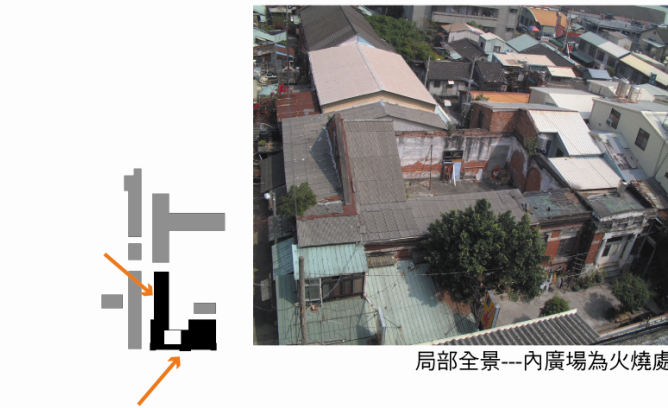
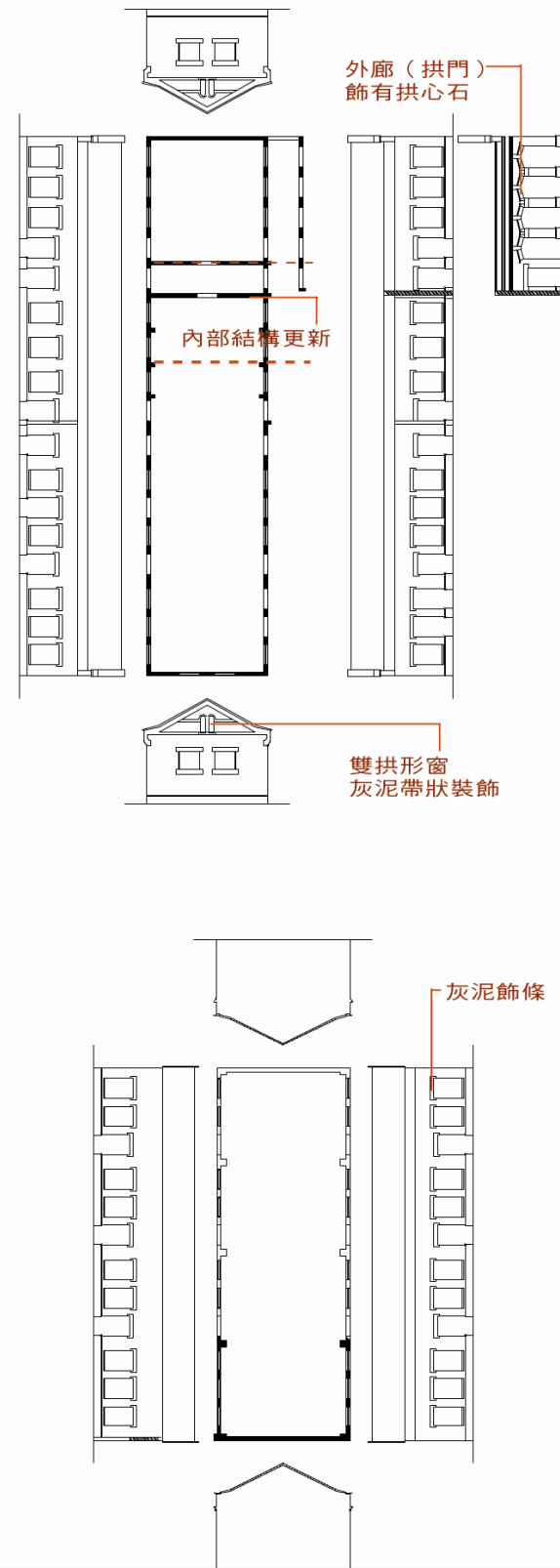
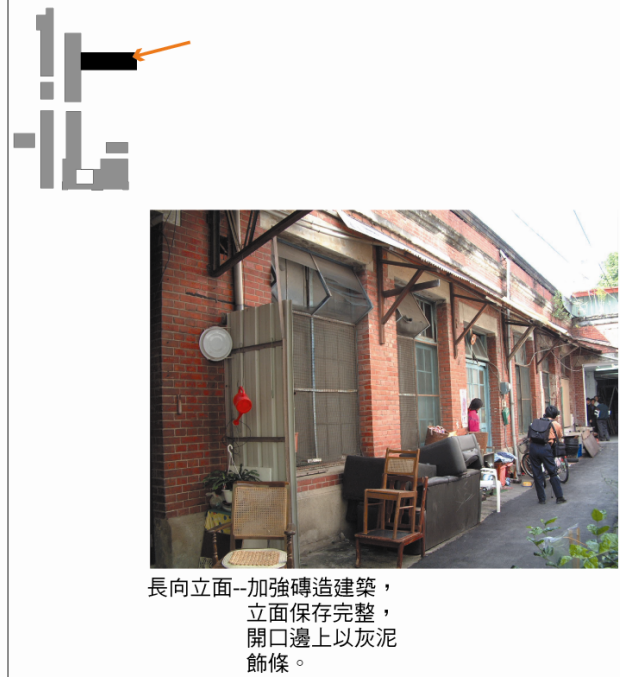
州廳只到建築平面圖部分，作爲在設計時的基礎資料，其餘部分不再贅述，主要以附屬建築爲對象，試圖說明原有的紋理，除了文字敘述，分別以建築平面指出每棟廳舍不同之處，立面圖指出皮層最具特徵與相異之處，再以照片表現其特色。

【圖 4-2 空間閱讀 I】

州廳		附屬建築		
名稱	台中市政府（台中州廳） 日治昭和8年(1933)日治大正2年(1913)	市府後附屬廳舍 日治大正13年(1924)	原大屯郡役所 日治大正13年(1924)	市府後附屬文書倉庫 日治昭和9年（1934）
建築位置				
建築特徵與價值	主體為 L 型平面二層樓建築，中央及南北二翼各四開間，入口門廊為圓頂，立面以灰泥飾面，背面為清水紅磚造柱廊。左翼延伸一層辦公用，右翼後方設二座磚造二層樓大跨矩會議廳。南翼部分則除清代考棚興建之。有一通廊，作為串連空間。中山廳兵役局棟，為滿足州屬職員之需求，但仍有集會空間不足問題，改建為 L 型二層樓會議室。	磚造建築，一字形平面，局部內有拱門相接，屋頂為二披水。前有外廊，局部有拱門，飾有拱心石。山牆上開有拱形窗，並有灰泥帶狀裝飾，立面為大面開口窗戶，亦有灰泥帶狀裝飾。原為台中州廳區附屬建築。	磚造建築，主體為 L 型平面建築，主要入口為柱列式門廊，有山牆加勳章飾立面為灰泥飾面，有拱心石及山牆飾。內部有拱廊相接。入口旁有一處曾於火災時燒毀，形成一內廣場空間。在 L 型平面的一側有一排柱列，是所有附屬建築中，唯一柱子在外的柱列立面，並有灰泥帶狀裝飾。山牆外的牌樓面開圓窗，入口有光復初期院門柱及鐵件。	R C 加強磚造建築，一字形長型屋，內部為二層，有鑄鐵柱列及木造樓版。立面開口上下二層，開口比例較小，與其他廳舍明顯不同，光復後做為憲兵眷舍使用，內部分隔，及外部歷年增改建物歷程。
建築平面	 1933 1913			

【圖 4-3 空間閱讀 II】

建築立面

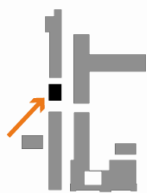
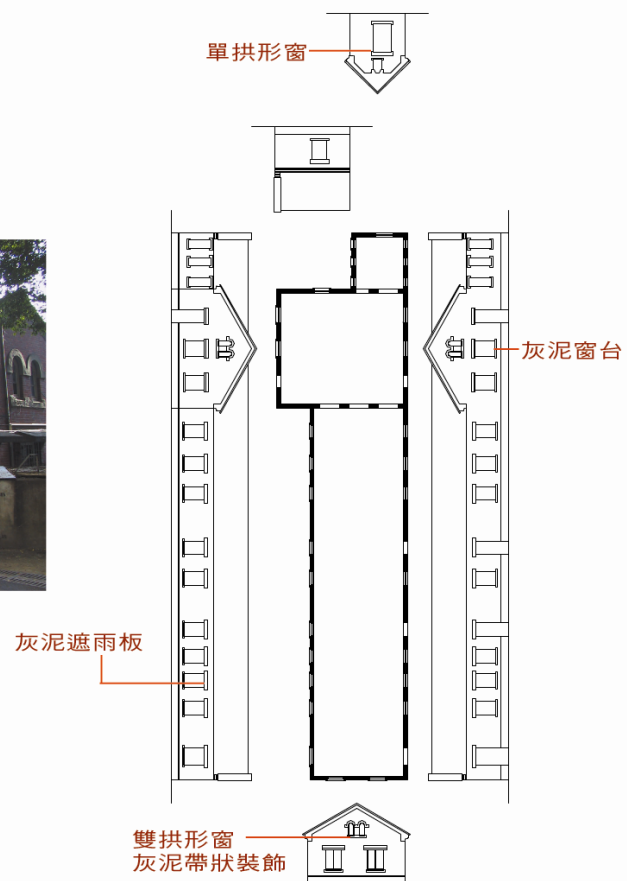


【圖 4-4 空間閱讀 III】

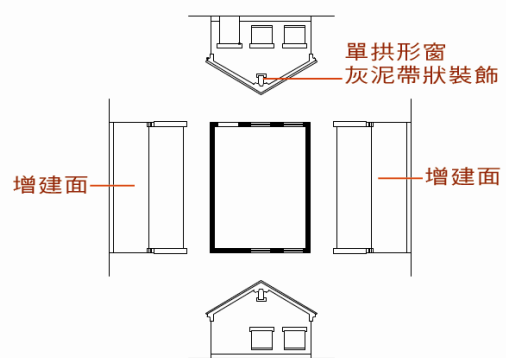
建築立面



側邊立面--立面保存完整，山牆上開有拱形窗與灰泥帶狀裝飾。



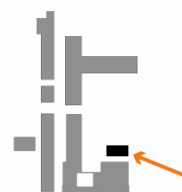
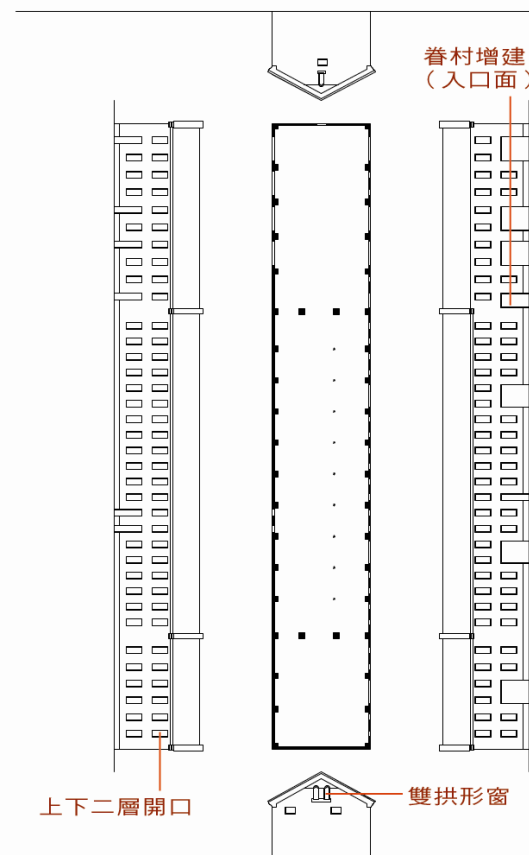
側邊全景--山牆上開有單拱形窗與灰泥帶狀裝飾。側立面多為增建。



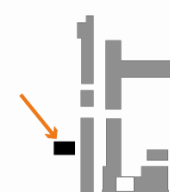
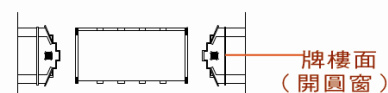
山牆--開雙拱形窗



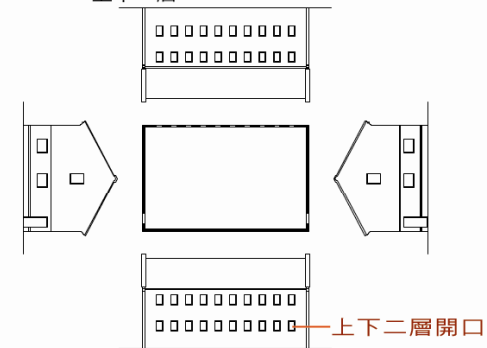
內部--鑄鐵柱



山牆牌樓面--開圓型窗，內有雕飾。



側立面--開口較其他附屬建築小，有上下二層。



4-2 設計分析與策略說明

本小節主要是針對設計的部分提出看法，是以現況為基礎來做進一步討論，分別以 site、空間序列、建築皮層—開口表情、新舊系統的討論來說明。

此設計主要是市府後側附屬建築為主要設計範圍，為藝術與展演的空間使用，並加入複合性的商場空間與物流的空間。設計內容以藝術創作空間為主題，其藝術創作品表達所引發的共鳴者是為生活於其中的居民與意外介入者所反映出的經驗記憶，生活的空間即為市民共同經營的藝術品作為一種直接的表現，那麼藝術的創作呈現則為另一方式的再現，而藝術家與民眾的界面的分野也就不再清晰，反有一種交融的與角色互換的的呈現，而界面的的方向也非全然絕對，即可因為交融或互換產生空間的序列的節奏與韻律。那麼藝術家與居民、主體與客體間不再是侷限於藝術創作的舞台與生活空間，各類型的空間也許都能成為其創作場所空間的彈性，形成生活的場景。

維持原有結構關係與秩序平衡，藉由界面的介質，串聯起過去的秩序，現在的生活遺跡，創造未來生活方式。設計的策略與說明主要分為四部分，分別是：

A、界面—翻轉 公共到私密 REVERSE THE INTERFACE (PRIVATE TO PUBLIC)

SITE一

台中州廳與後側附屬廳舍依發展過程區分，以第二階段中軸，前者為正面（公共），作為辦公使用，後者為背面（私密），光復前為辦公用途，光復後為居住空間，改變了原有的秩序，各棟建築間原本的通道成為加建私人空間使用，各戶入口成為私密的公共空間。

策略提出：

(1)、軸線 1 翻轉

拆除加建，回復原有通道，將私密的空間翻轉成為公共空間，串聯起街廓間關係，並形成街廓內街之軸線。

B、開口分析**INTERFACE ANALYSIS OPENING I****INTERFACE ANALYSIS OPENING II****(2)、軸線偏移**

由於地面的高差，亦將此軸線作為整地的基準。

(3)、生成 由舊生新

開口—建築皮層的表情，探討內 / 外空間層級關係。

每一棟的表情皆不同，主要反應的是當時設計的類型與需求，而皮層關係除了表現了立面的開口表情外，在空間的層次上，更有內外之分，有的內部層次更深，內部空間的開口立面，亦為重要的表情之一。此分析的目的，是試圖藉由開口的表情，找出每一棟過去（州廳時期）/ 現在（眷村居住）共同的進口空間，成為重新串聯歷史、結合生和的新路徑。

C、中介空間**ANALYSIS IN-BETWEEN****BUILDINGS**

空間的序列 I—表達的是除了外在環境的公共私密、內外關係外，在這兩條附屬廳舍中間的穿越空間，亦是另一個 IN-BETWEEN SPACE，這條空間中，存在著新 / 舊的界面關係。

空間的序列 II—指的是面對街道的大屯郡役所棟空間，探討牆面開口、空間層次與街道表情的關係。

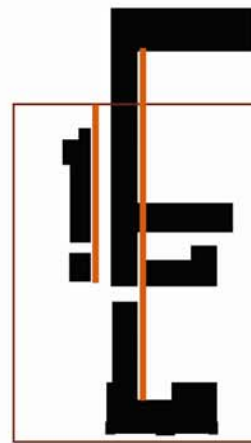
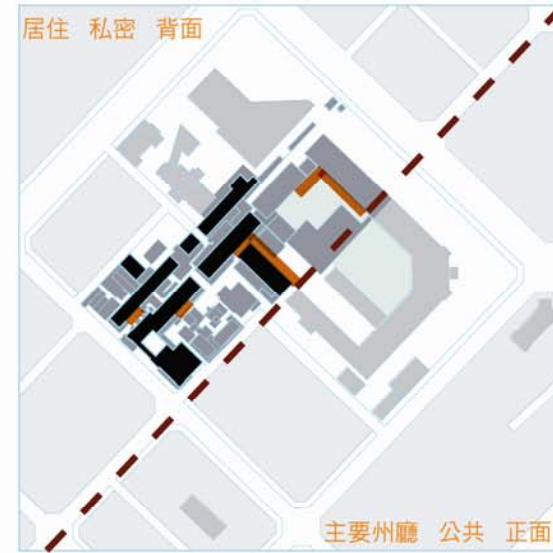
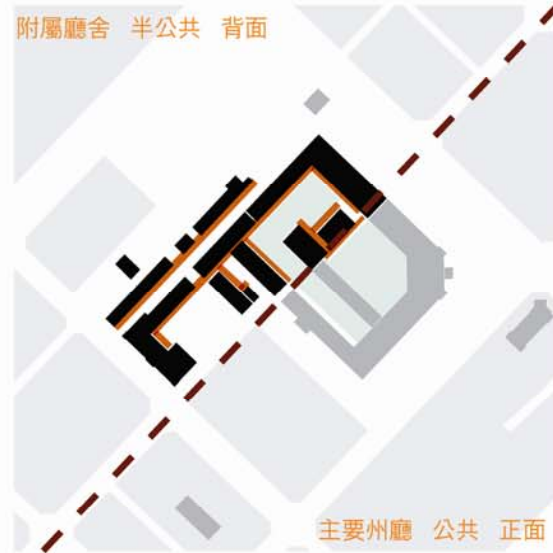
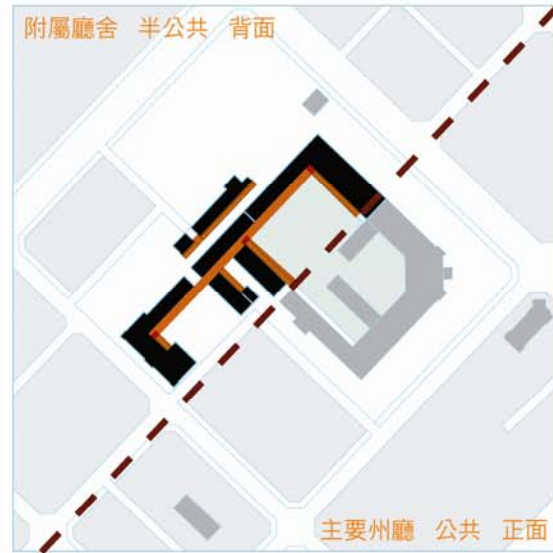
D、介入**INTERVENE A NEW SYSTEM**

一個新的系統—INTERVENE A NEW SYSTEM

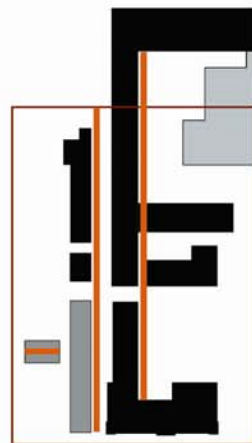
藉由基地對於界面的探討，而植入新的路徑系統。

【圖 4-5 界面一翻轉 公共到私密】

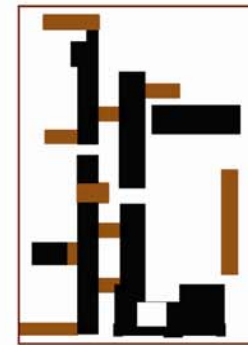
REVERSE THE INTERFACE



州聽
+
附屬廳舍



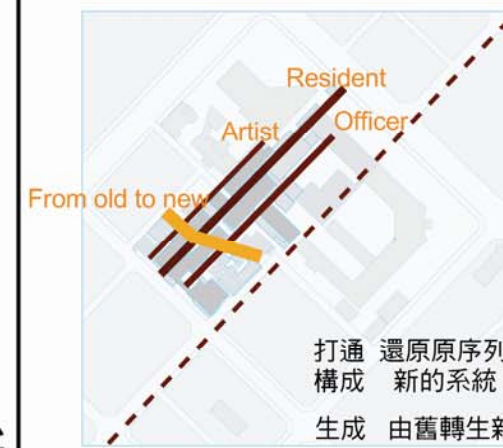
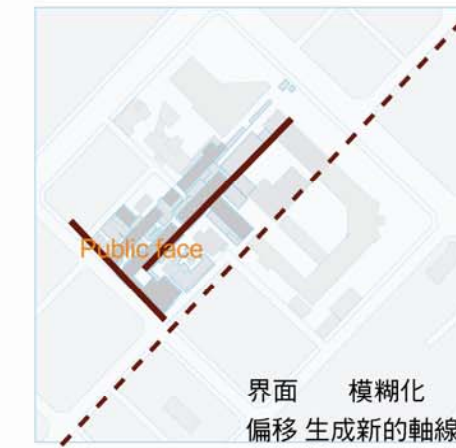
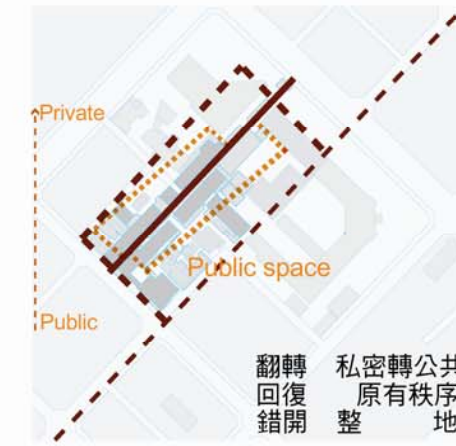
州聽
+
附屬廳舍
+
文書倉庫



州聽
+
附屬廳舍
+
文書倉庫
+
居住

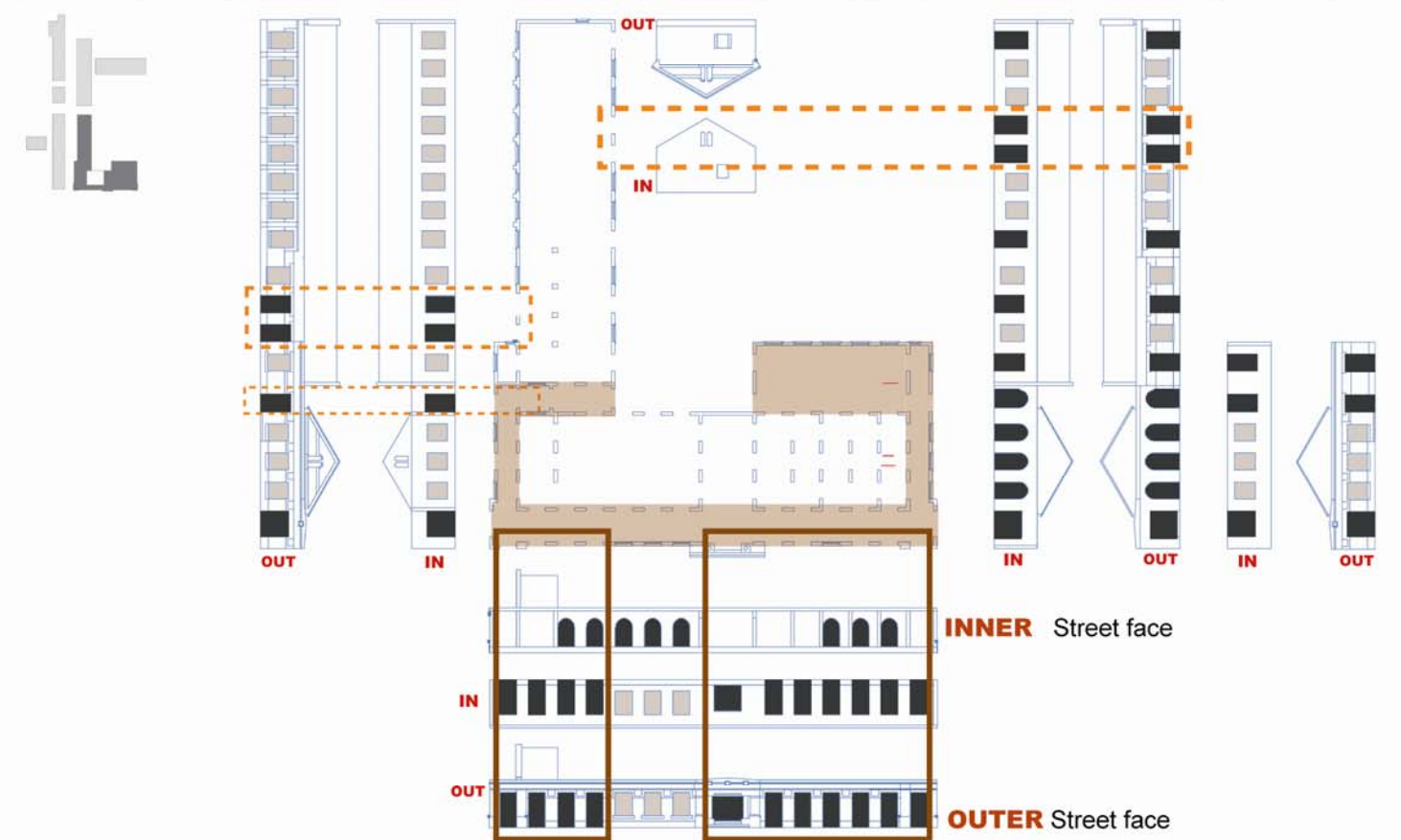
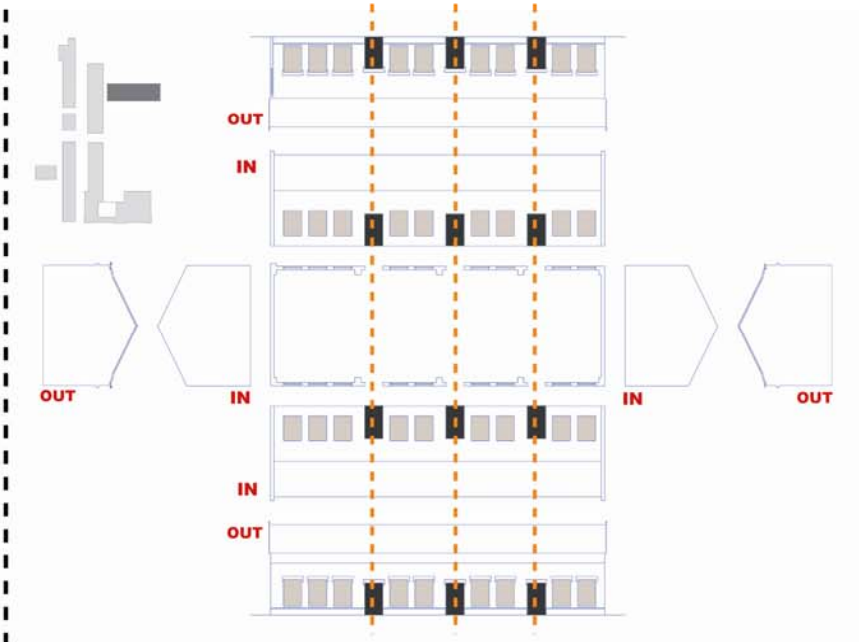
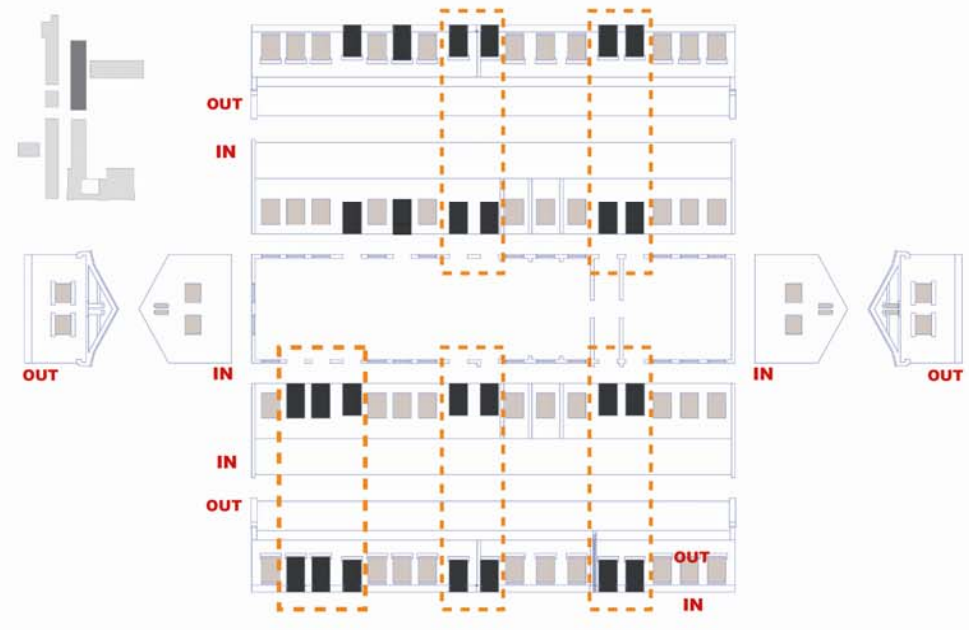
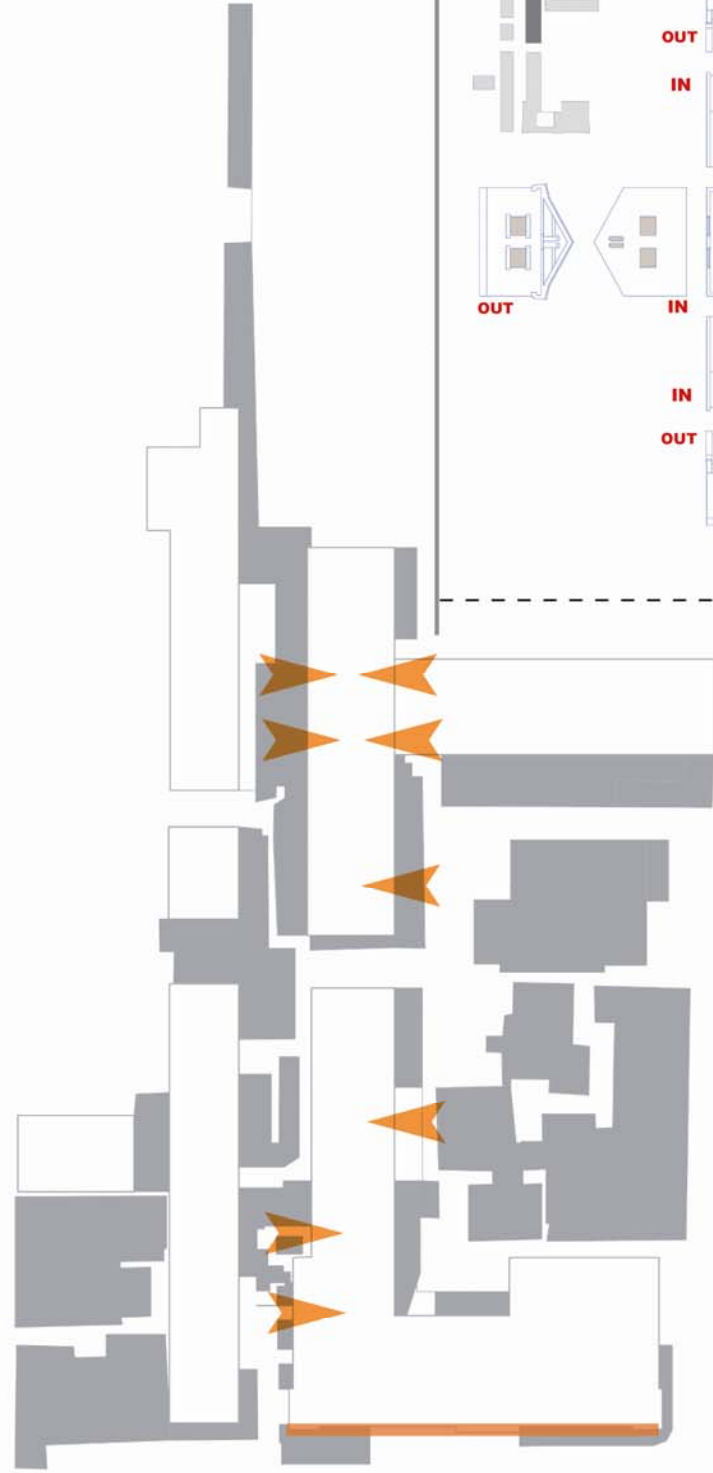
PRIVATE TO PUBLIC

STRATEGY



【圖 4-6 開口分析I】

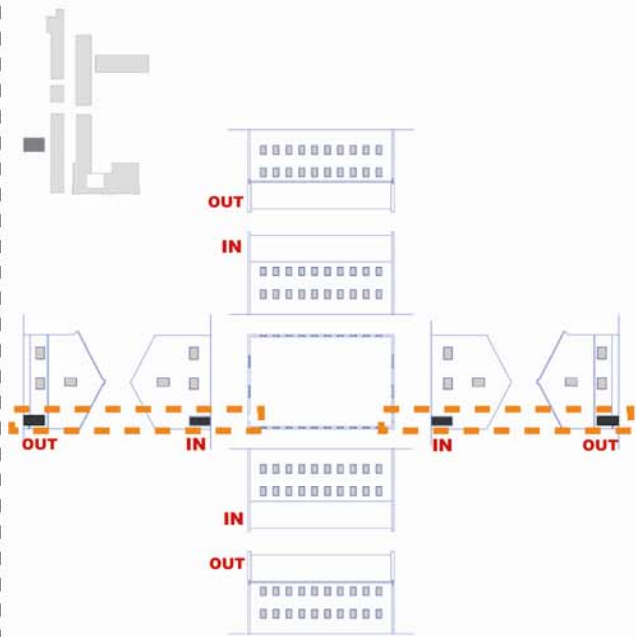
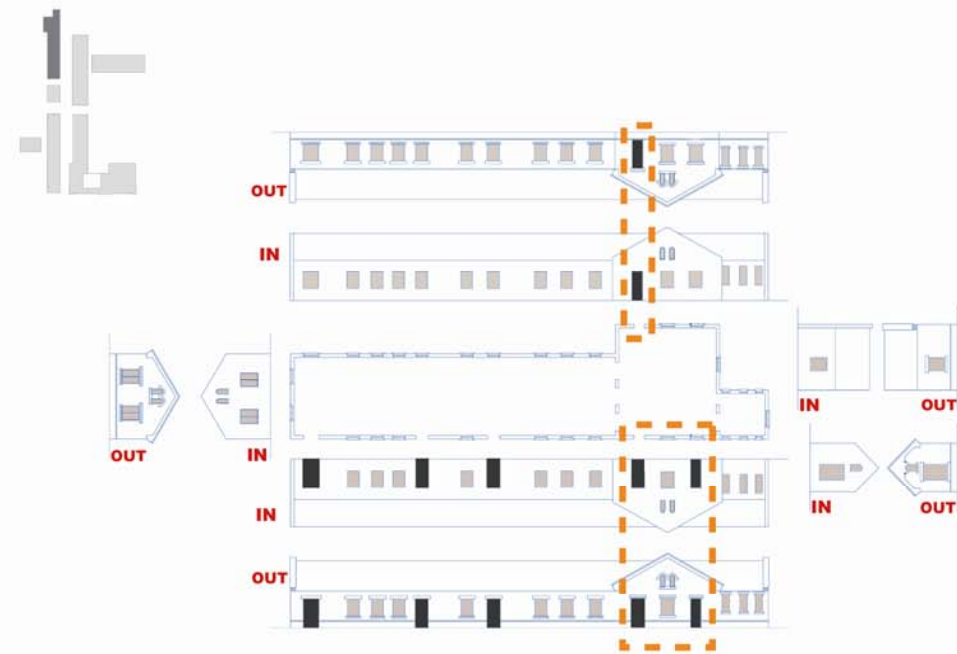
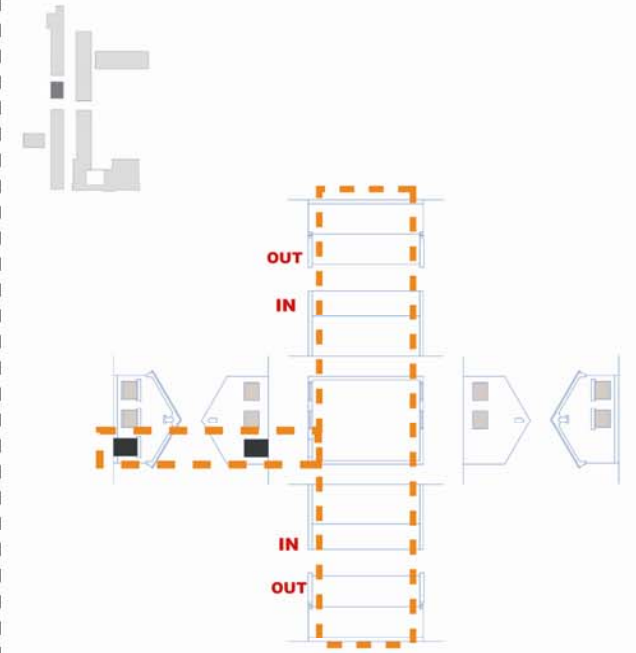
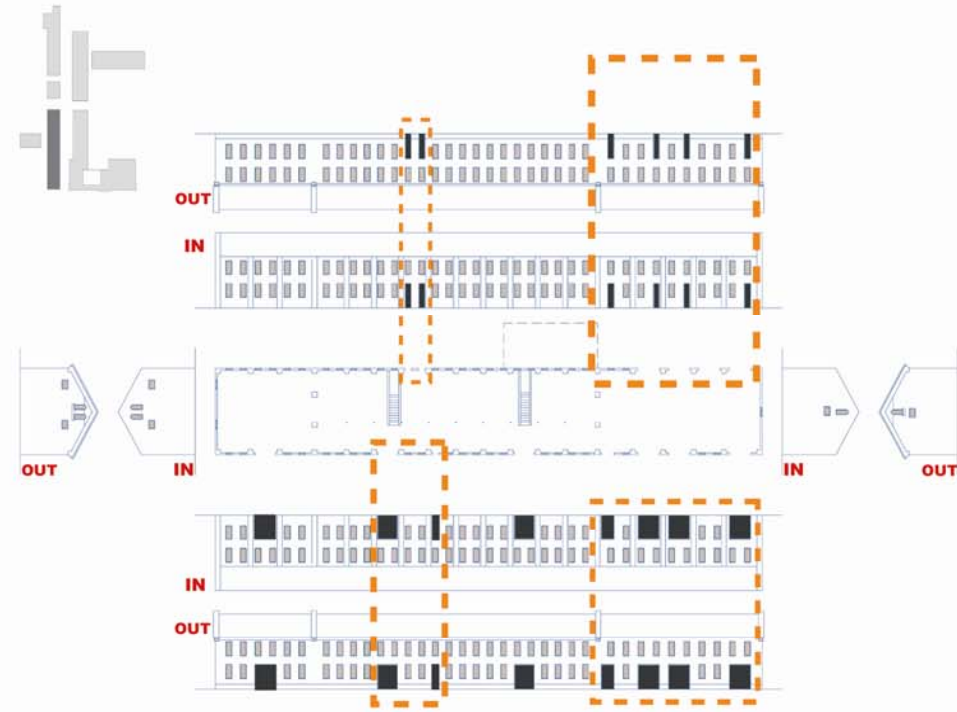
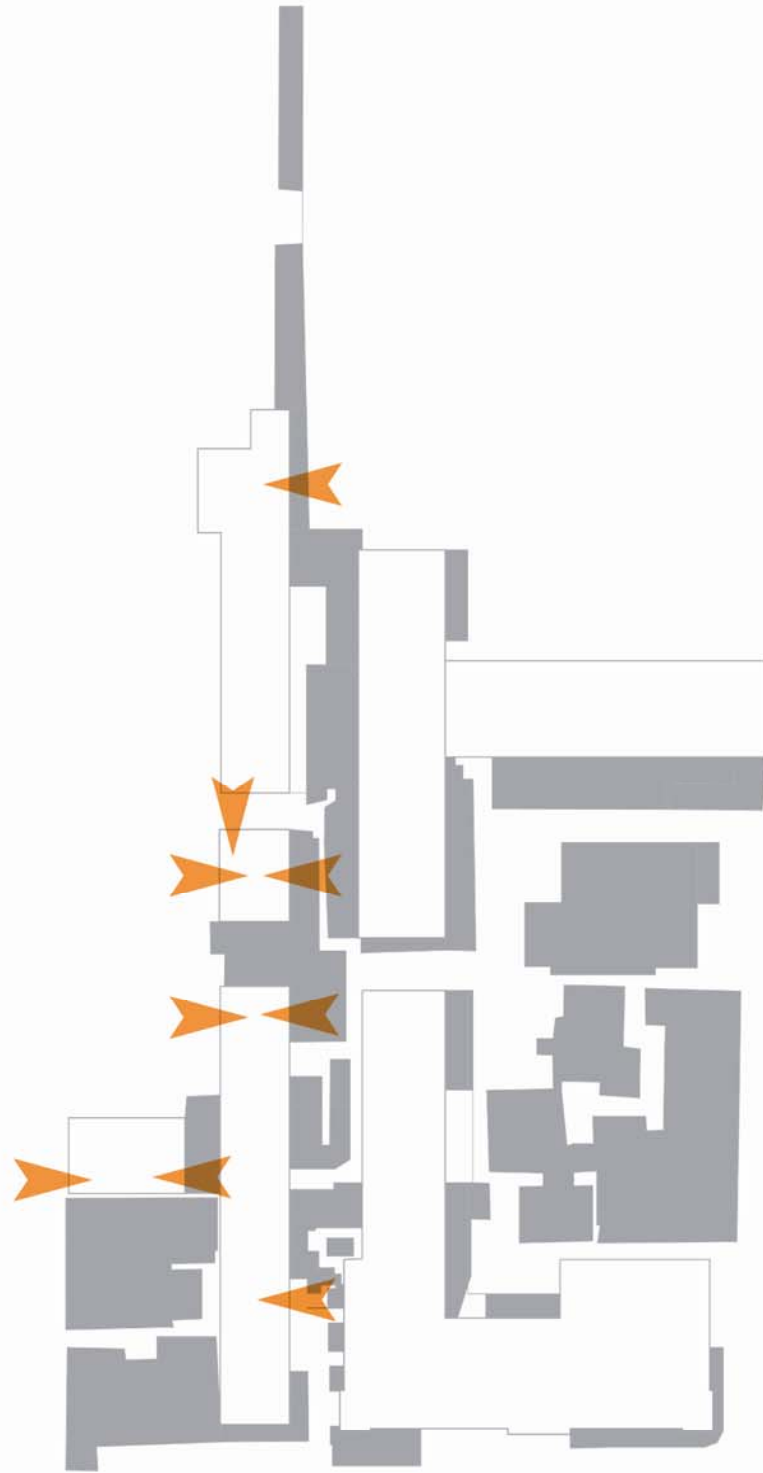
INTERFACE



ANALYSIS OPENING I

【圖 4-7 開口分析II】

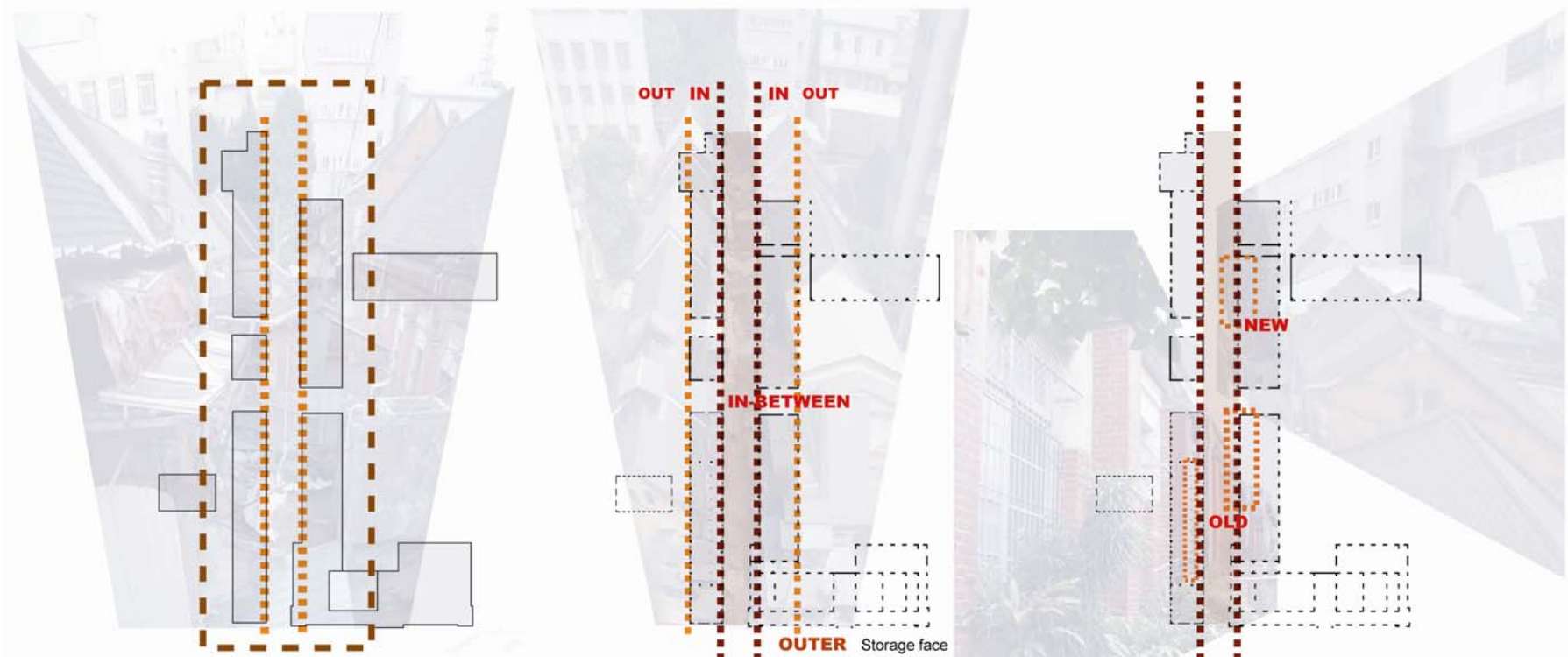
INTERFACE



ANALYSIS OPENING II

【圖 4-8 中介空間】

ANALYSIS IN-BETWEEN

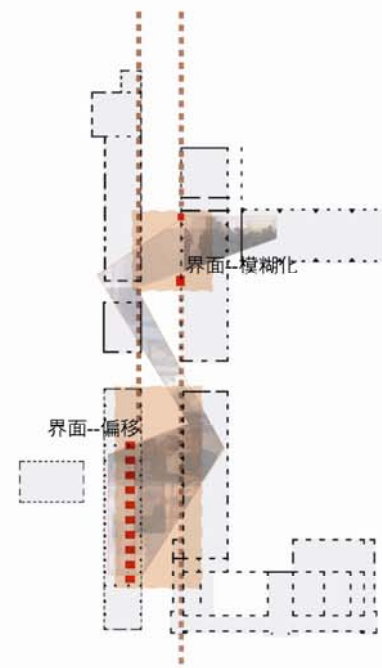


空間序列 I

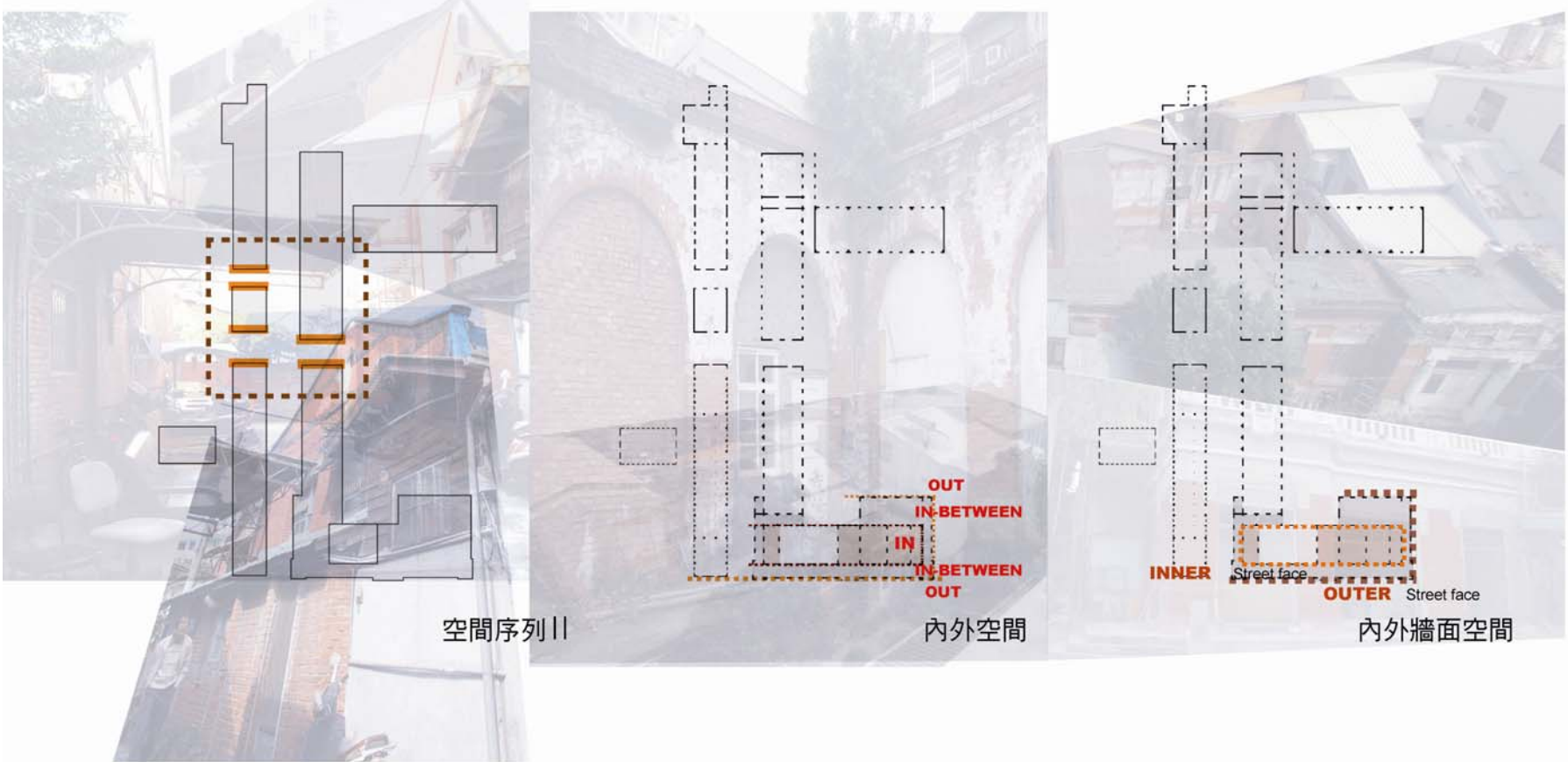
內外空間

新舊對比

STRATEGY



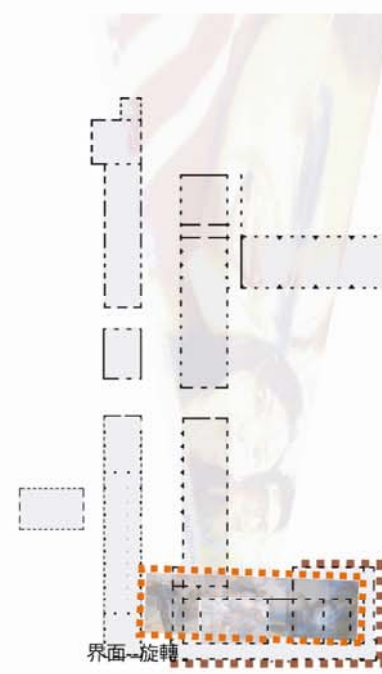
內外-模糊 偏移



空間序列 II

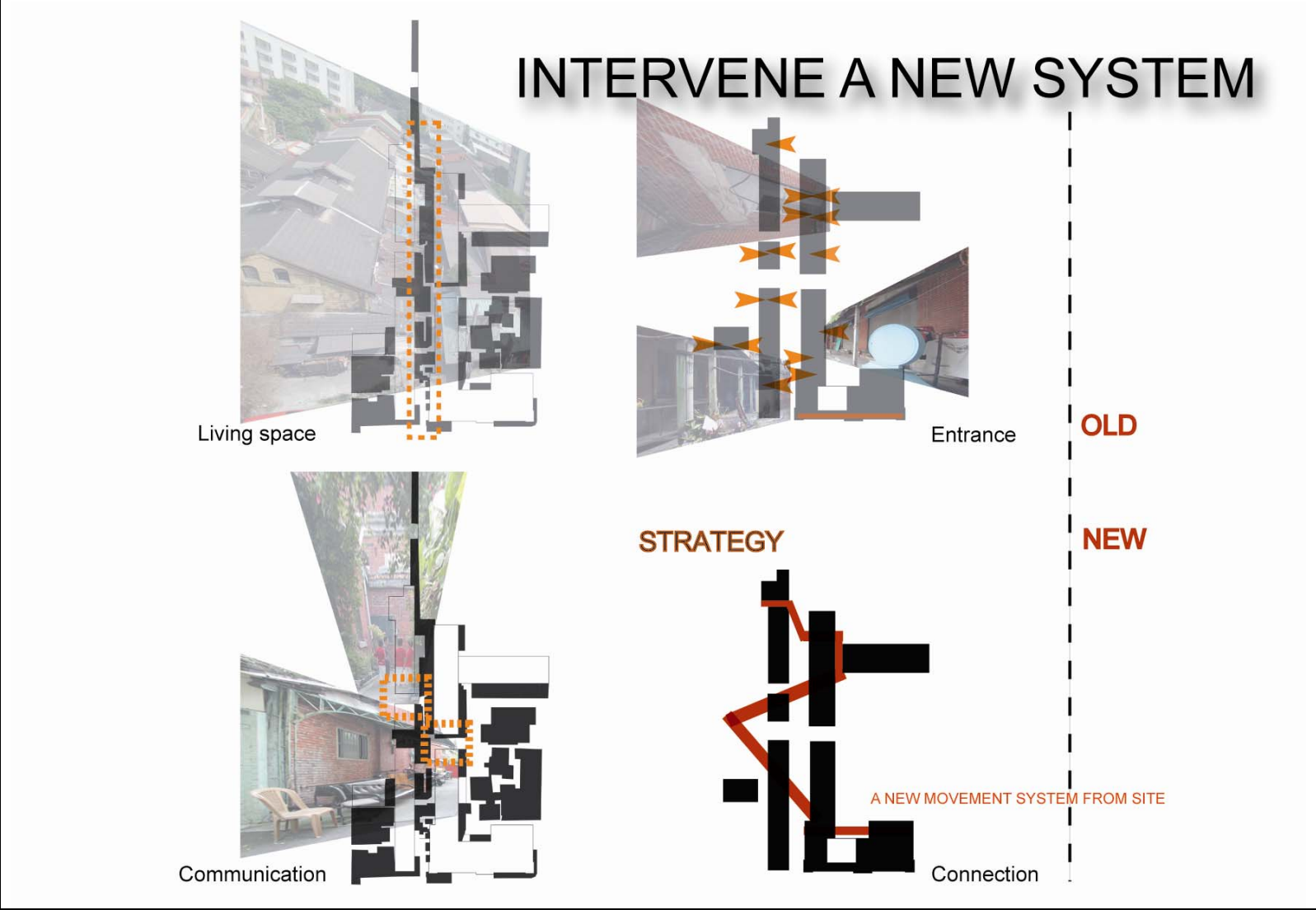
內外空間

內外牆面空間



內外-新界定-旋轉

【圖 4-9 介入— 一個新的系統】



CH5 設計成果

CHAPTER 5 設計成果

生活即是藝術，藝術就是生活，二者間不再有界線之區隔。藝術不在於再現某些事實或呈現結果，而是經由創作者親身的想法，藉由藝術與場域忠實的傳達給融入於此的民眾，產生一種對於藝術的共鳴，亦使得界面與介入形成另一種生活的對話。



「INTERFACE + INTERVENTION」

FROM OLD TO NEW
FROM CLOSE TO OPEN

台中市政府（原台中州廳）此區域不論是在地理位置或文化歷史層面上皆扮演著舉足輕重的角色，其歷史建築界面傳達了空間意義與時間足跡，亦記錄了時代的變遷、人們的記憶。本設計嘗試突破目前藝術空間不易與市民融合之現象，並以「界面 + 介入」為主要的創作概念，藉此基地的設計操作，試圖使藝術與生活融合在一起。

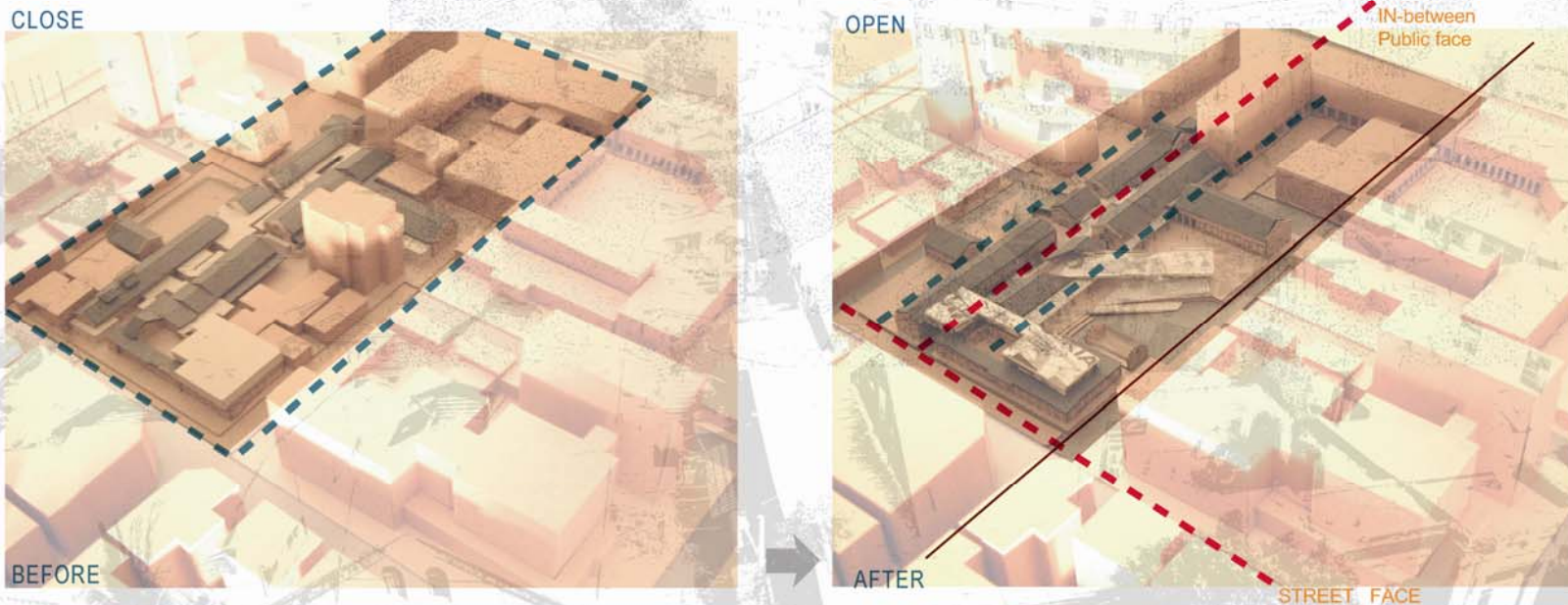
從第一、二章歷史建築與藝術空間、藝術類型的選擇，第三章基地的歷史脈絡出發，提出建築策略、找出潛藏在此市民的生活地圖，第四章針對設計操作做一分析，並提出設計策略、空間劇本的想像。而本章所要呈現的是設計成果，從舊到新、封閉到開放，主要分為二個部分來說明：一是空間 VS 事件，說明設計之封閉到開放、新舊關係；一是族群 VS 空間，說明各族群於設計後與空間之關係。

5-1 空間 VS 事件

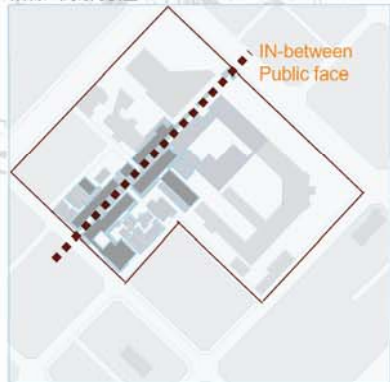
本小節主要是表達在設計上操作的脈絡關係，分為軸線、新舊關係說明之。

封閉到開放一軸線

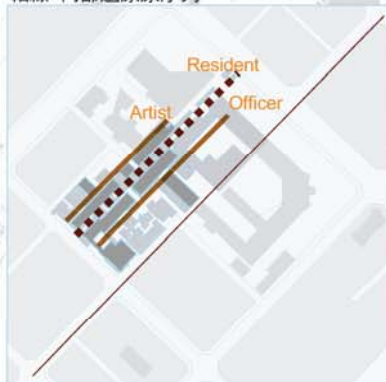
打通現今封閉之街廓，一則是還原（附屬廳舍時期）原有空間序列，二則是於二廳舍間試圖形成另一種的中介空間，打通市府與廳舍間之穿越路徑，增加辦公人員接觸之機會，並創造各族群之活動軸線。



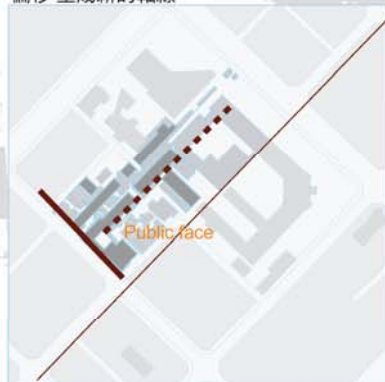
軸線 街廓打通



軸線 內部還原原序列



偏移 生成新的軸線



錯開 整地

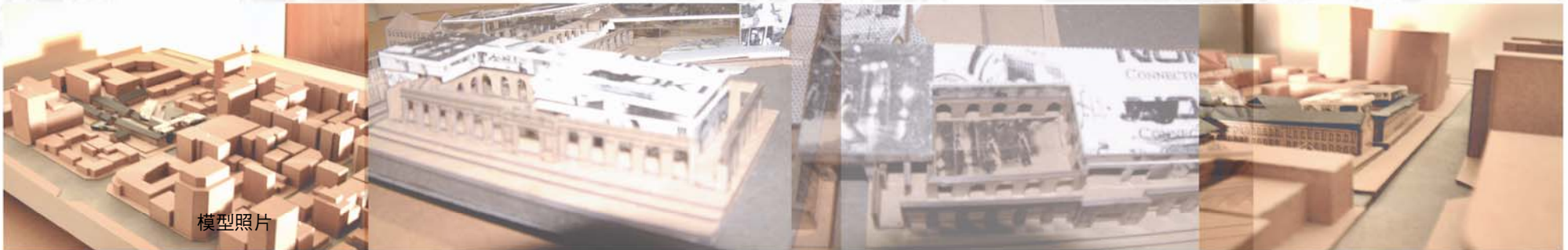


新與舊關係

新與舊之態度是對於一界面（舊）與介入（新）提出在設計操作時之空間關係，主要的有三部分：

1、由新的包住舊的一包被的

街道的第一皮層與街道街廓關係，對於穿越的人來說，將會形成一種互動的關係，亦是一種展示、入口的表現。所面對的是一小劇場練習空間→露天劇場→入口→商店的空間序列。



模型照片

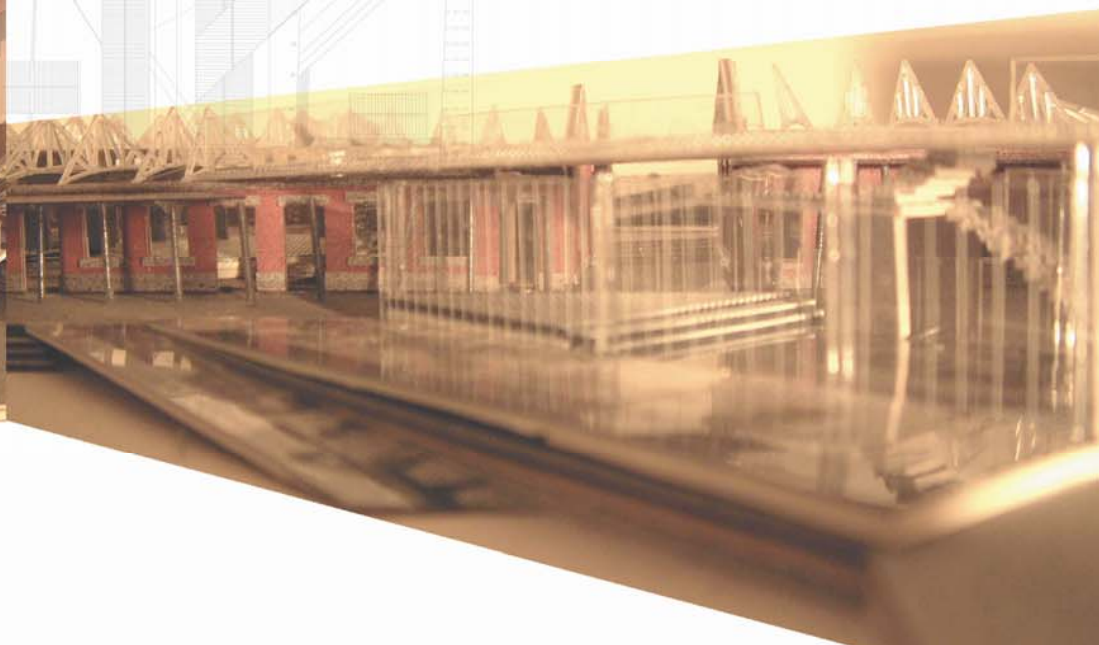
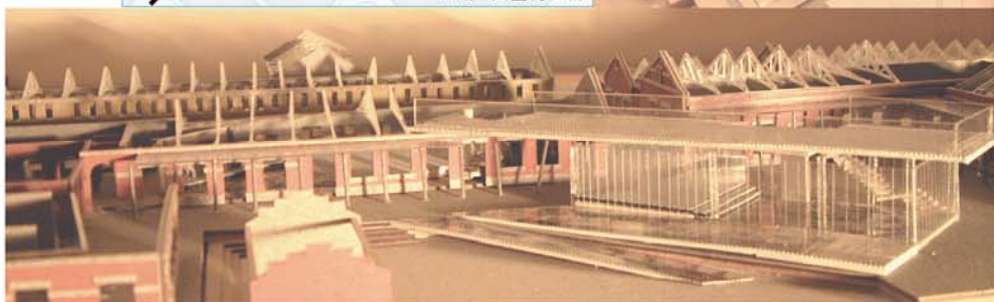


2、由舊中生成出新的—地標的、突出的、媒體展示的

NEW—SHOW BOX

地標 / 影像 / 媒體，呈現的是一種輕質 / 穿透 / 展覽
在還原原有秩序、紋裡的同時，亦由舊空間生成出新的，表達的是一種延續，也是一種串聯。

形成一個街廓內吸納人群的口袋廣場，新的生成除了是資訊、服務的空間，生成的偏移使視線引導，並凸顯歷史的皮層，新舊之間，承重與輕質、過去與未來，成爲一種對比關係



FROM OLD TO NEW

3、由連接舊的個體 並加入新的一穿插的

開口—折線是路徑的串聯，承續了過去現在未來，每一個轉折的空間是「事件空間」。

植入（介入）——一條新的連接各倉庫的路徑——是一個通道、空間、經歷皮層變遷的界

面通道與節點、歷史與商業新與舊關。

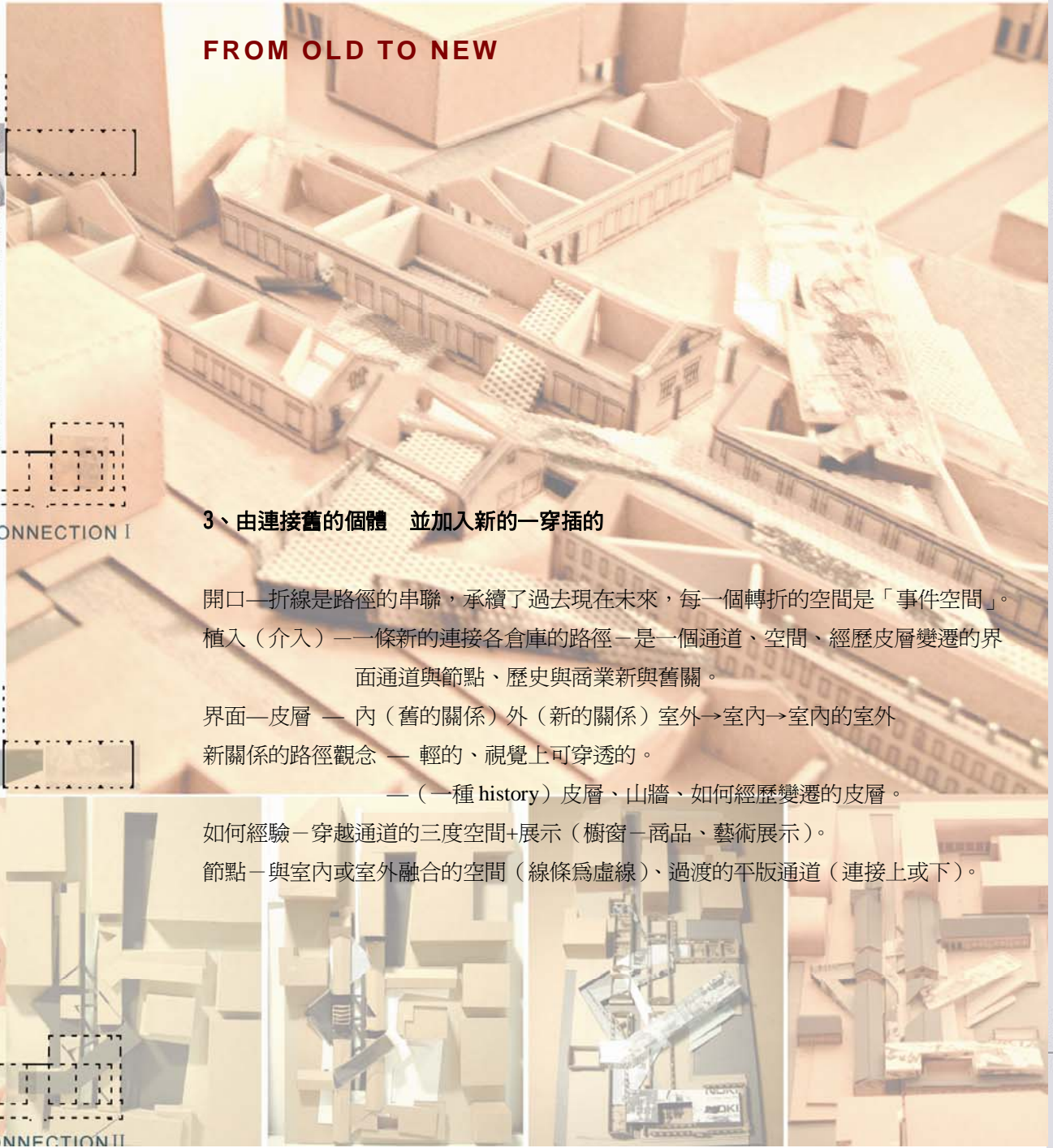
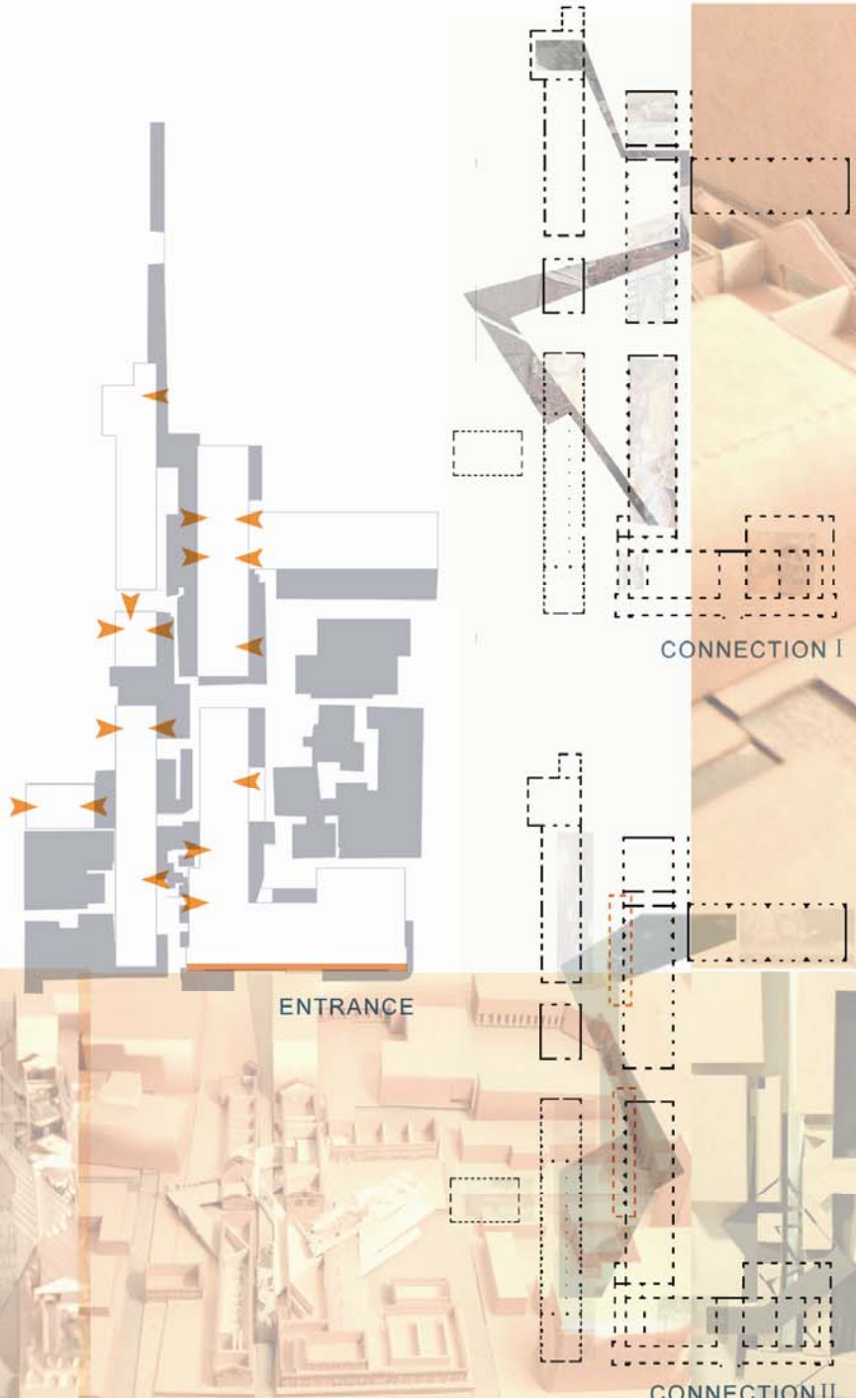
界面—皮層 — 內（舊的關係）外（新的關係）室外→室內→室內的室外

新關係的路徑觀念 — 輕的、視覺上可穿透的。

—（一種 history）皮層、山牆、如何經歷變遷的皮層。

如何經驗—穿越通道的三度空間+展示（櫥窗—商品、藝術展示）。

節點—與室內或室外融合的空間（線條為虛線）、過渡的平版通道（連接上或下）。



5-2 族群 VS 空間

本小節主要表達的是各族群間與空間之關係，並嘗試以空間劇本的方式，來表達此設計可能的空間情境，主要是以時間、演員、藝術計畫等來說明。

空間經驗

經由回填後的空間，在空間結構中生產，有其不同的詮釋，空間行為則需在重組後的空間架構中進一步詮釋。不同的空間具有不同的空間劇情，但是空間的劇情是跟隨界面的不同而有所轉化，呈現的是一種連續的空間序列，但並非是僅線性發展。相同的起始，卻可經由不同的界面產生自由的空間序列、翻轉、移動、游離、穿插、切入，形成不同的空間腳本。其為一整體的組織關係。

空間時間劇本

空間劇本以時間四種模式，白天、夜晚活動場所與演員類型鋪陳。

A、週末

形式：夜晚「劇場街頭表演」，以半室內與室內空間為主。

地點：表演劇場、廣場與商家結合空間為主。

B、假日

形式：戶外廣場、戶外展示（藝術家成果展與平日居民藝術課程教學為主），結合學生與居民。

地點：利用基地周圍機關建築的開放空間，成為展示與表演的空間，以「遊逛」的性質滲透，形成表演互動。

C、平時—白天

形式：藝術家創作與行政事務。

地點：藝術家工作室。

D、平時—夜晚

形式：教學活動。

對象：學生、當地居民、上班族或其他。

地點：藝術家工作室與基地內場地。

界面—是一種空間的序列，不被強制性的安排，也許有偶發的產生（記錄變動）。

演出者：居民、學生、意外的介入者、進駐藝術家。

演員類型

A、白天：機關與文教單位

1、公務員：來自市政府、法院、電信局、警察局、地政事務所、稅捐處等。

2、學生：來自國小、國中、高中、專科學校等。

3、居民：居住於此的人。

B、晚上：餐飲商店

1、客人：來自茶鋪、商店等。

2、學生：國小、國中、高中、專科學校等。

C、全天：進駐藝術家與居民等。

D、其他：不經意的外來者。

藝術家進駐計畫

A、將教育藝術與市民參與介入各種創作領域的媒藉。

B、運用地方自然與人文資源—推廣教育。

C、駐村藝術家和居民積極互動為主，與學校機關等機構合作設置，以達到藝術推廣的目的。

計畫課程

進駐藝術家類型：

A、具有議題性創作、對藝術課程與推廣教育有興趣者且具前衛觀念。

B、劇團表演藝術，希望藉由劇團表演的本質，表演與觀眾角色互換的經驗交流，讓生活即是藝術、藝術即是生活的概念，經由人為的介入，在場所空間的界面中結合，產生藝術的路徑。

以下三張圖分別說明：

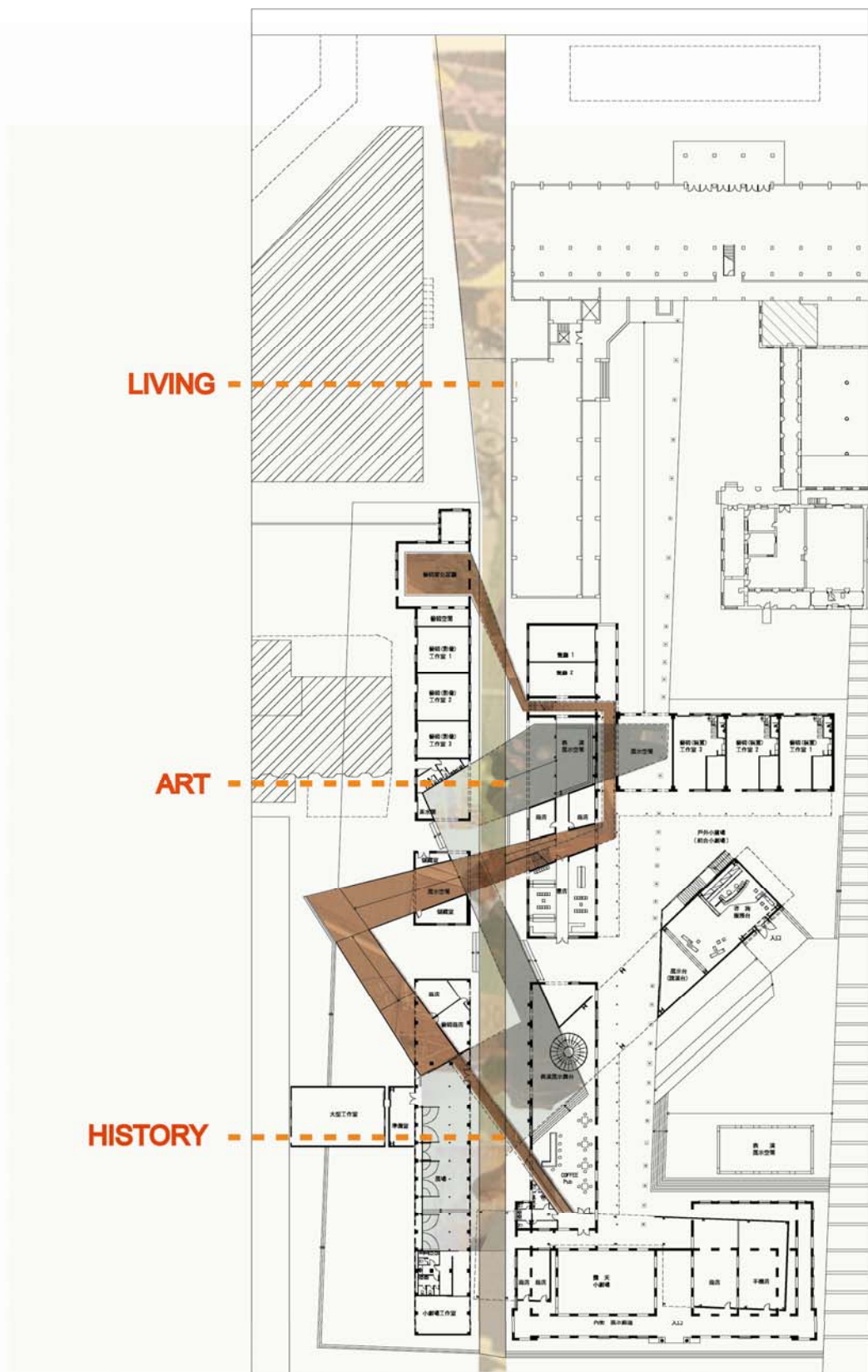
空間劇本圖 A、SCENARIO I—ATH PROGRAM、ART PROGRAM。

空間劇本圖 B、SCENARIO II—BUSINESS PROGRAM、USERS GROUP PROGRAM。

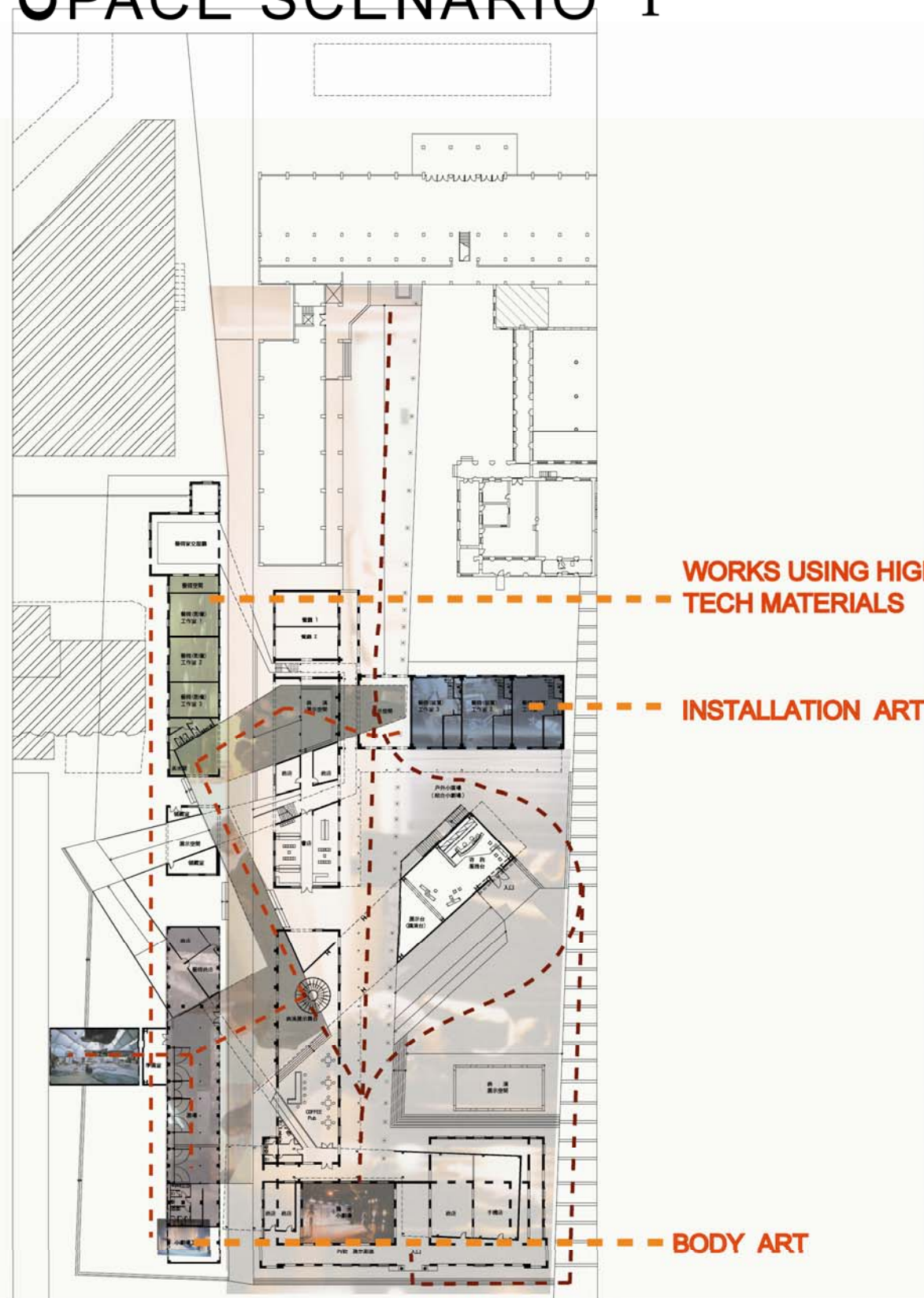
改造前後路徑關係。

【圖 5-1 空間劇本 I】

SPACE SCENARIO I



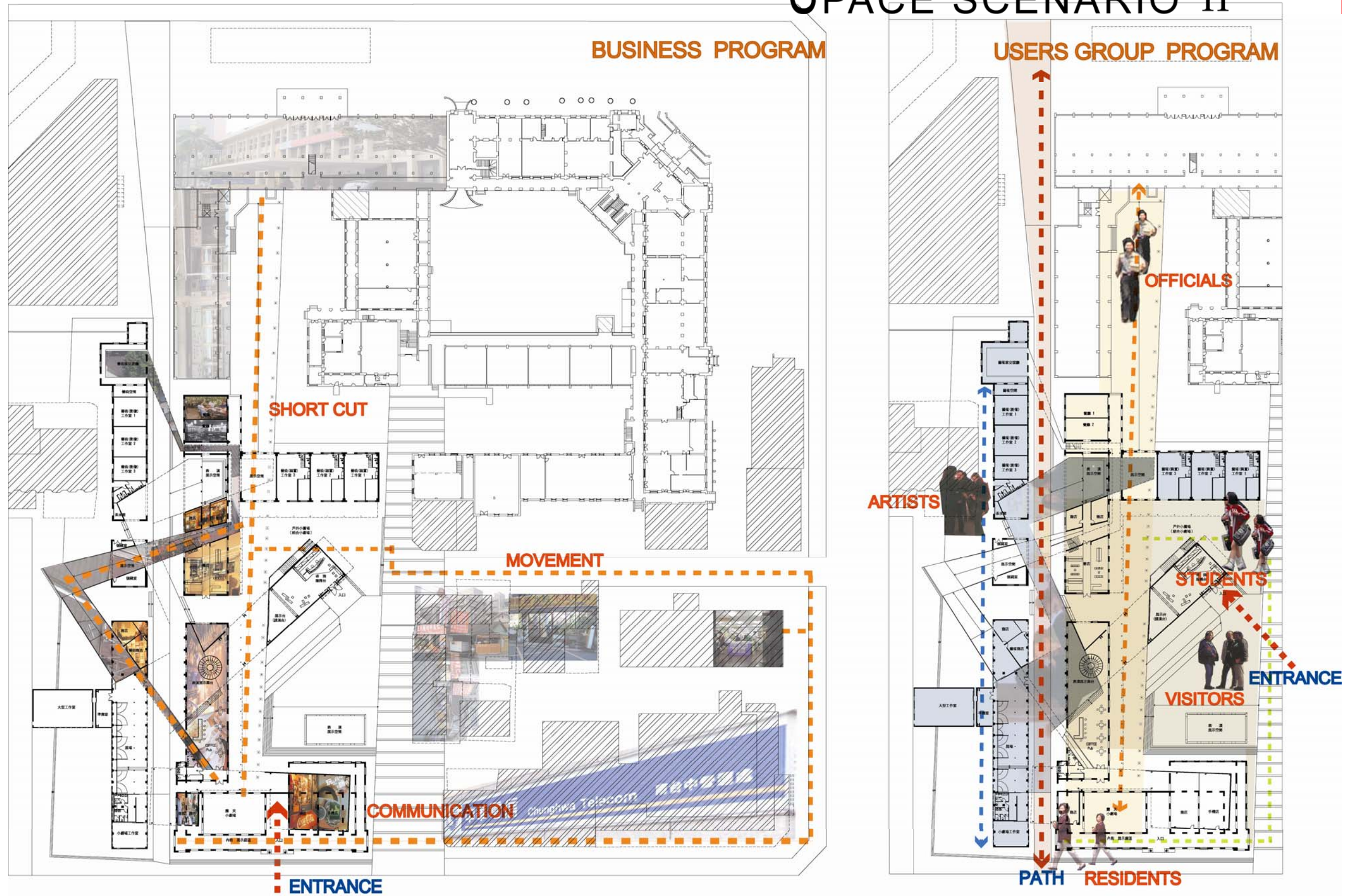
PATHS PROGRAM



ARTS PROGRAM

【圖 5-2 空間劇本II】

SPACE SCENARIO II



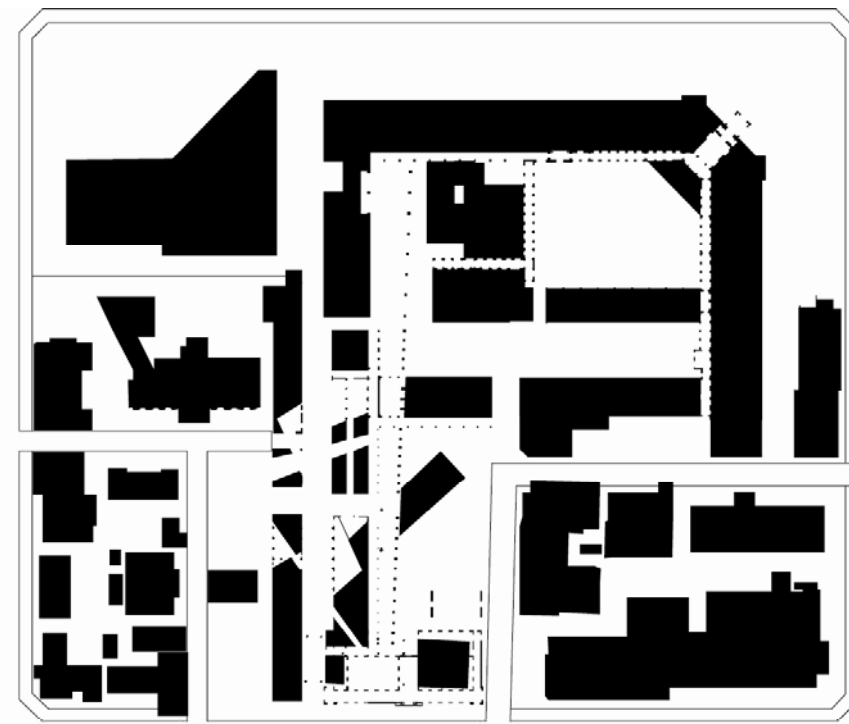
【圖 5-3 改造前後路徑關係圖】



拆除前空間關係



拆除後空間關係



改造後空間關係



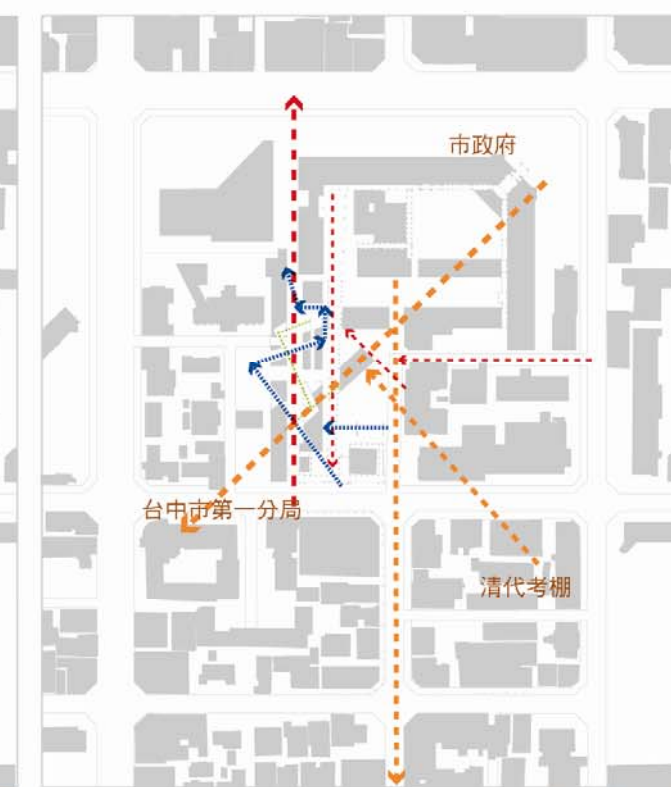
一 拆除前動線關係



二 拆除後動線關係



三 改造後動線關係



四 動線軸線關係

CH6 結論與建議

CHAPTER 6 結論與建議

「界+介」，一種生活與藝術的建築方向

最近國內在藝術與建築結合的議題上，經由公部門的推動興起一股「文化創意產業」的風潮；一方面進行文化資產保存的工作，一方面是讓藝術家發揮創意並擁有創作舞台，這是文化資產（界面）+藝術（介入）的一種表現。在國外，歷史建築與藝術相結合的創意空間早已行之有年，由公立小學改建的美國紐約 PS1 現代藝術中心、火車站改建的法國巴黎奧賽美術館、休閒育樂中心改建的法國北部當代藝術國際工作室、發電廠改建的英國倫敦泰德現代美術館等，皆為瞭解建築本身意義及歷史價值所進行的空間改造，使新與舊得以接續而且並置在同一時空中。

本設計論文是以台中市府後側附屬建築群為操作對象，從建築變遷之探討到策略提出、空間閱讀到分析說明，整個設計發展是以「生活·藝術·界+介」為概念所進行的新機能空間之探索，試圖將藝術融入生活而達成設計目標，並尋找出易於與民眾產生共鳴的媒介。設計最後以兩種不同系統的空間路徑，創造新舊之間歷史及藝術的串聯，來回應「界面」+「介入」在本案植入新空間意義的可能性。在操作過程中，因環境的觀察探索與建築的閱讀分析而產生許多新的發現，並且逐漸建立對此環境「介入」的看法，此乃本設計的重要關鍵。重組與建立路徑系統是本設計探討新舊關係（From old to new）、從封閉到開放（From close to open）的手段，亦成為每一處空間交織與轉折在操作上與議論上之基礎。

由於本基地具有豐富的歷史與人文空間之潛力，此論文設計無法含括的面向尚待更多與更深入之探討，以下是建議的四個後續研究之主題：

- (1) 探討藝術家、市民、商業、藝術空間與歷史建築結合的設計議題。
- (2) 市府後側附屬建築區本身都市紋理豐富，周遭仍有許多具有歷史價值之建築，可成為深入探究的對象。
- (3) 持續探索藝術空間新舊共存及反映在建築結構、構造、皮層與空間序列上的設計課題。
- (4) 本設計論文對於市府後側附屬建築所發展出來的策略與分析，可再延伸討論並作後續設計。

參考書目

參 考 書 目

中文部分

- 中華民國藝術文化環境改造協會，2001，非營利空間與營業行為專輯。
- 謝森展編著，臺灣回想 1895-1945，1993，創意力文化。
- 台灣藝術發展協會，2001，2001文化空間再造國際研討會紀實。
- 行政院文化建設委員會，1999，藝術創作與交流的磁場—全球藝術村實例，行政院文化建設委員會藝術村籌備處。
- 行政院文化建設委員會，2001，藝術·進駐·經營管理—建構藝文發展契機與閒置空間之關係研討座談會實錄。
- 吳楠茜，1997，台灣日治時期都市之地方警察機關建築研究，碩士論文，國立成功大學建築研究所。
- 吳煥加，1998，20世紀西方建築史下集，田園城市文化出版。
- 劉欖河，1995，美術館的籌備與營運，台灣省立美術館。
- 胡碩峯，1997，大牆演繹，創興出版社。
- 神林恆道+潮江宏三+島本浣主編，潘 禛譯，1999，藝術學手冊，藝術家出版社。
- 彭佳慧，2000，從藝術雜誌觀察台灣藝術生態的互動關係—《雄師美術》雜誌為例（1971~1996），碩士論文，私立東海大學美術研究所。
- 黃光男，1993，台北市立美術館與歷史、文化的發展，台北現代美術十年（一），台北市立美術館。
- 劉欖河，1995，美術館的籌備與營運，台灣省立美術館。
- 蔡宜芸，1991，商業？藝術？台北畫廊活動的探索，碩士論文，國立台灣大學社會學研究所。
- 謝子良，1998，以 Space Syntax 理論分析國內三大美術館空間組織之研究，碩士論文，私立東海大學美術研究所。
- 謝東山主編，2002，1980~2000 台灣當代藝術，台北，藝術家出版社。

期刊部分

- 2002 尋找藝術空間的魅力，2002，高雄市立美術館。
- 丹尼·伯雲著，蕭飛譯，雄師美術 第250期。
- 石瑞仁，跑道與裁判-畫廊與群眾，炎黃藝術第 66 期。
- 行政院文化建設委員會，2000，藝術99專輯3，閒置空間·新造化，行政院文化建設委員會藝術村籌備處。

行政院文化建設委員會，2000，藝術 99 專輯 5，空間重塑·新契機，行政院文化建設委員會藝術村籌備處。

行政院文化建設委員會，2001，藝術 99 專輯 6，藝術版圖·跨領域，行政院文化建設委員會藝術村籌備處。

李思賢，旺報 2，2000。

典藏今藝術 NO.114，2002，典藏雜誌社。

林平，旺報 2，2000。

鄭鬱，1993，看不見的台灣藝術產業革命，炎黃藝術第41期。

藝術觀點秋季號第八期，2000，國立台南藝術學院教務處出版組。

英文部分

Neue Staatsgalerie Stuttgart，1984，Staatliches Hochbauamt。

Nikolaus Pevsner，1984，A History Of Building Types，Thames and Hudson。

網路

<http://www.cca.gov.tw/intro/artv/village.html>

http://www.guggenheim.org/the_building.html

<http://www.libertytimes.com.tw/2002/new/nov/18/life/art-1.htm>

<http://www91.nhltc.edu.tw/~s9107008/garden.htm>

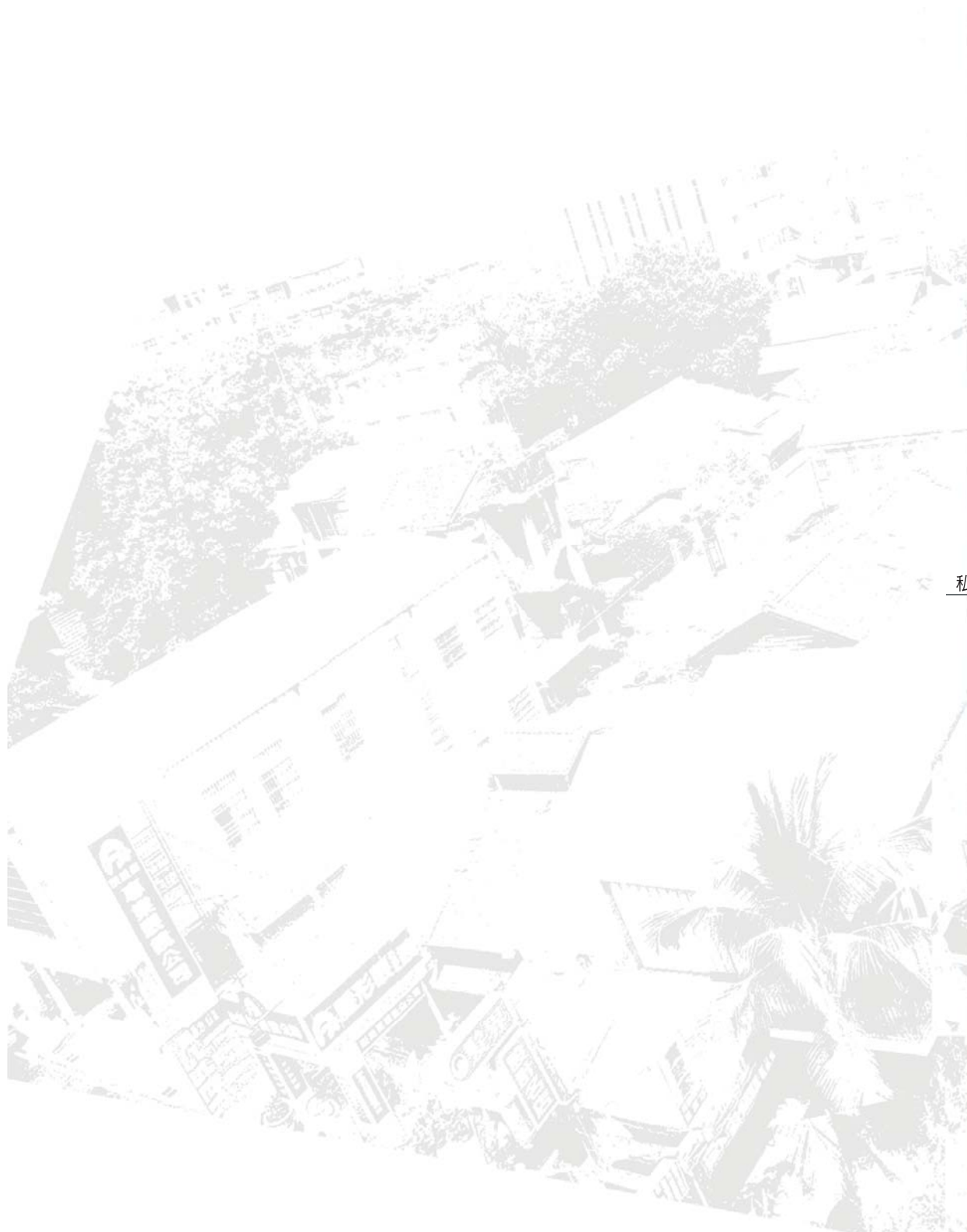
<http://art.ngo.org.tw/workshop/pinegarden.htm>

<http://www.pinegarden9.org.tw/pine.html>

<http://tyart.tnc.gov.tw/>

<http://www.etat.com/cvra.2002/center/history/frame.htm>

<http://www.railwayart.org/xoops2/modules/tinycontent/index.php?id=2>



私立東海大學建築研究所設計組碩士學位論文