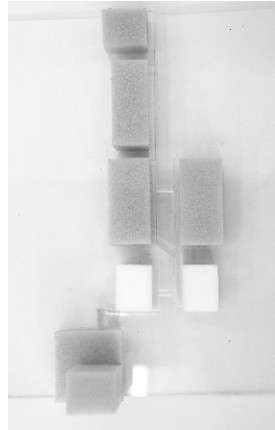


Design • Switch the city

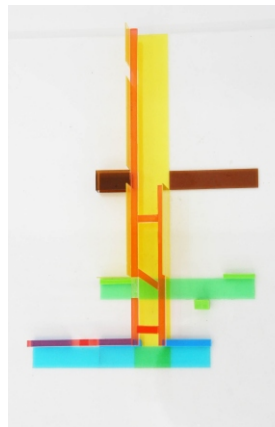


Concept model 01



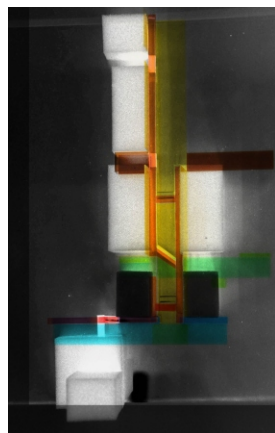
Daytime/buildings

Concept model 02



Nighttime/ground

Concept model 03



Dual

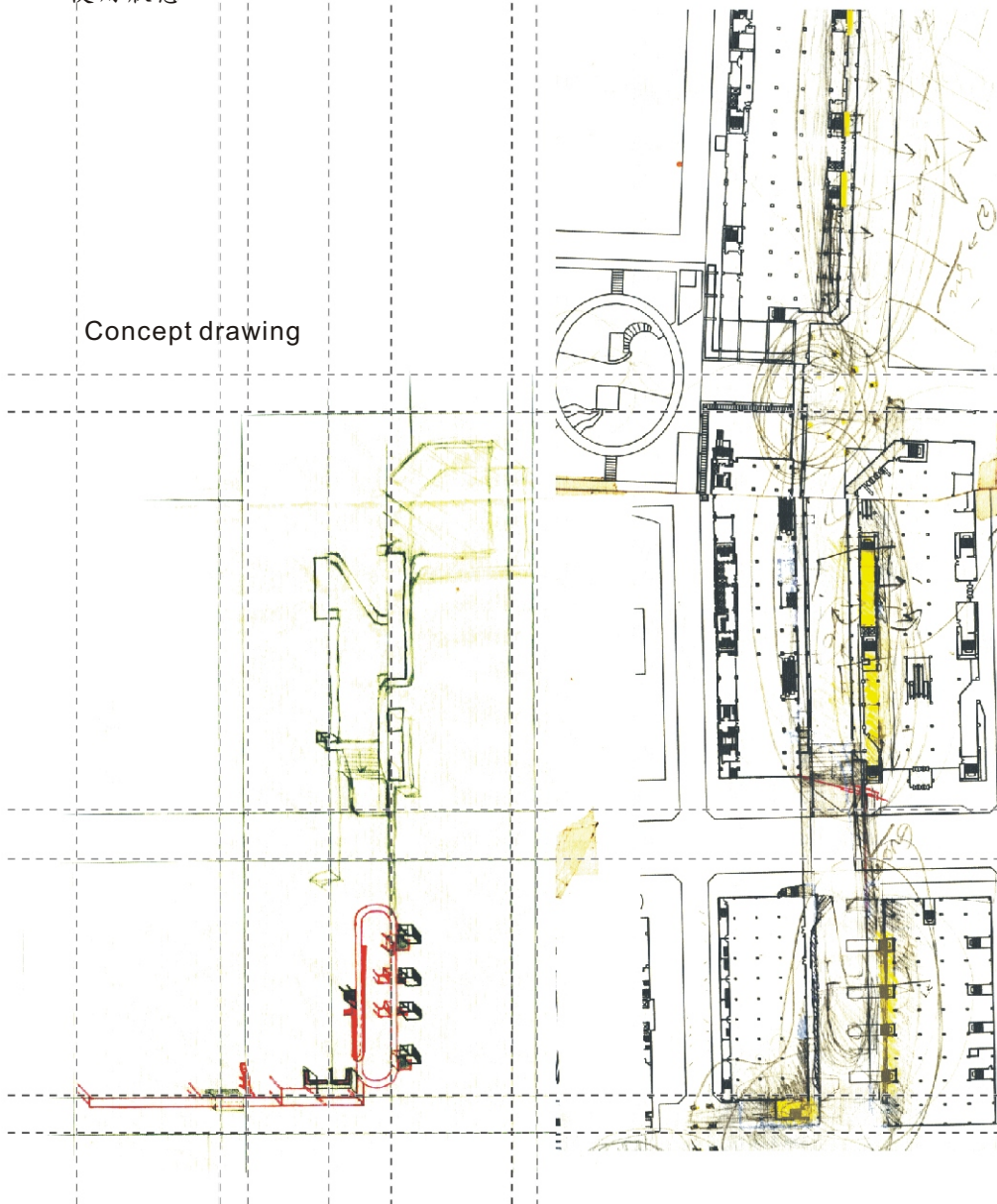
日 /活動在建築物的實體內部發生  
 夜 /藉著天橋與基地的關係活動開始發  
 散至地面，並出現不同特質

在這兩種狀態同時並存的雙面性格之下  
 天橋這道都市的線性空間成為一個影響  
 因子，由此處尋找switch the city的  
 關鍵

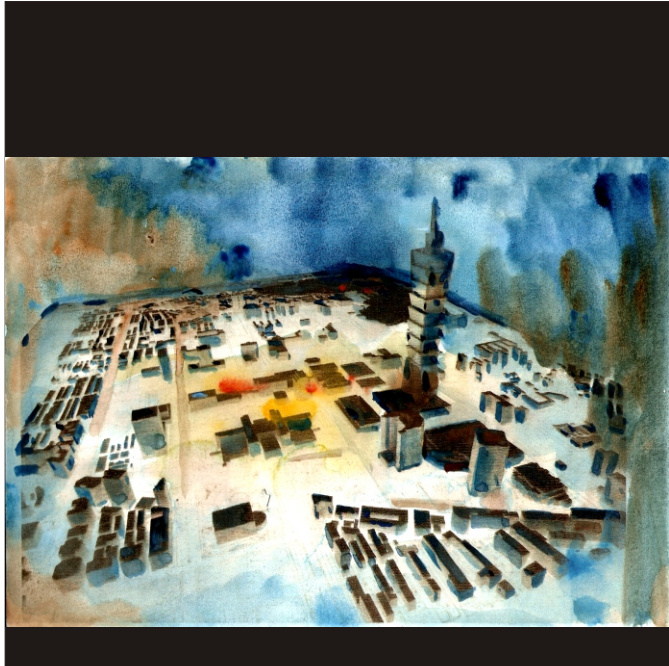
橋不再是橋。重新拆解並置入新的物件，勾勒出新的夜間地圖。

它能是一面櫥窗，一盞燈光，逃生梯，一個廁所，一個置物櫃，  
結構體，一道開口。它在夜晚伸展開卻也可以回歸至白日的基本  
使用狀態。

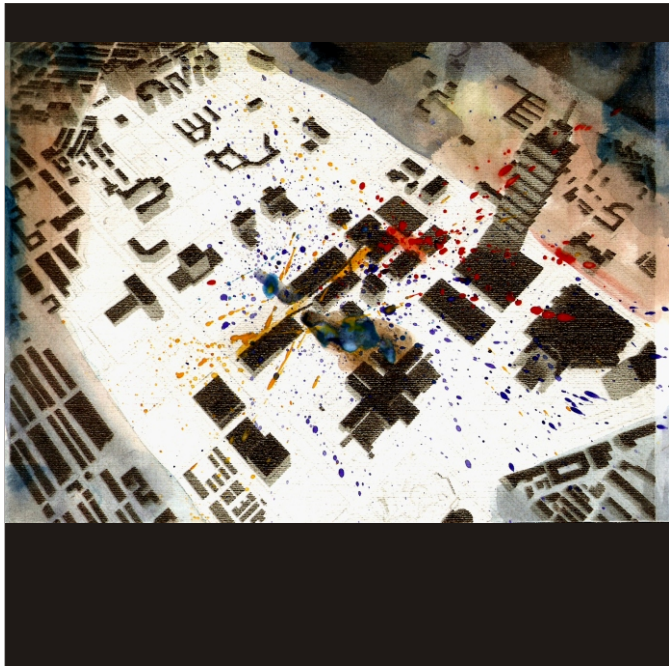
Concept drawing



Concept painting 01



Concept painting 02



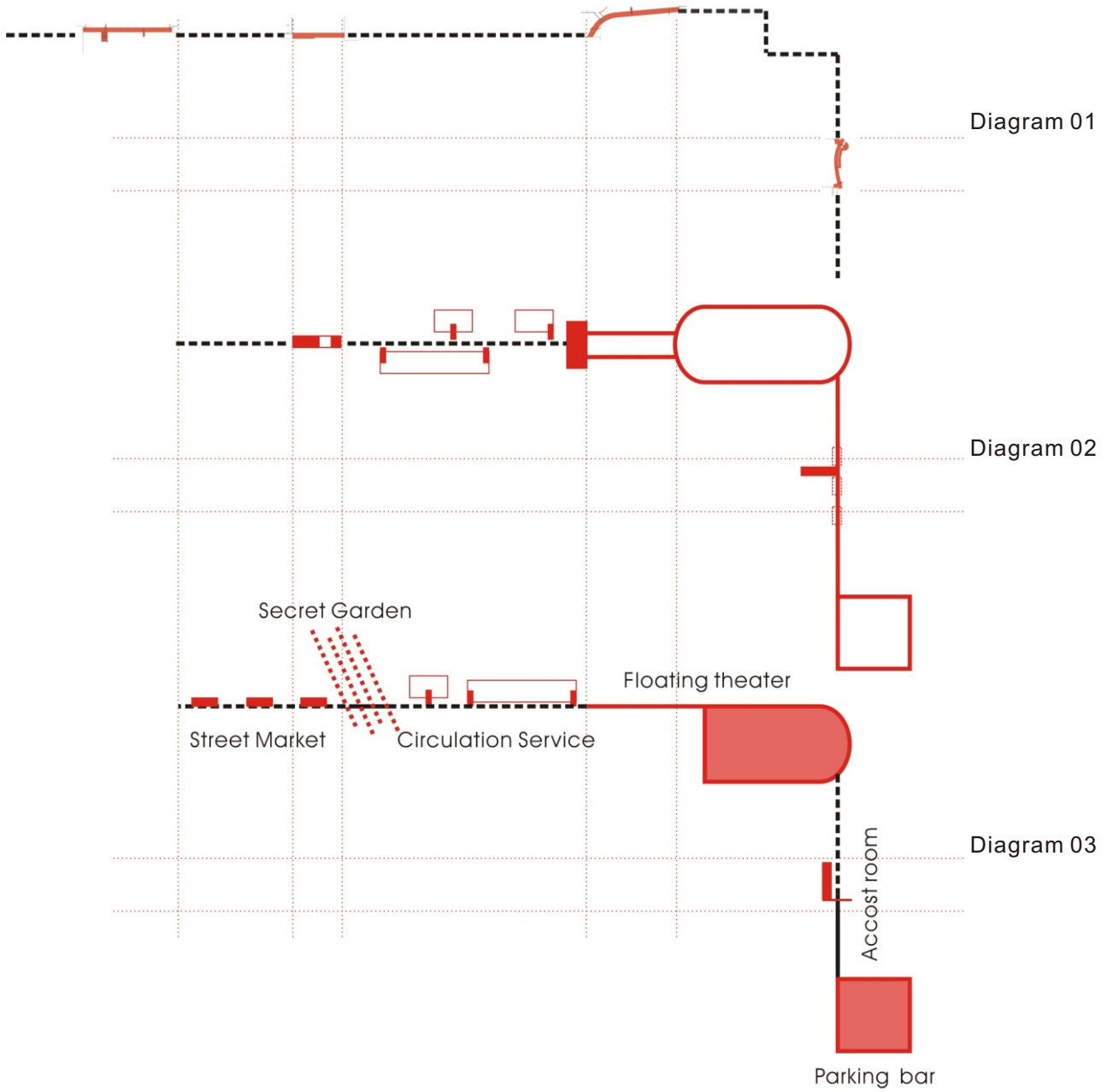


## Collage-night map scenario



而這個夜間的地圖將能容納各種不同的變化，即便在平日與週末也具有不同的密度與表情，當不同的族群與事件加入也會有不同的使用方法，在台北城內形成另一種獨立的時刻表。

不再是單純的天橋連接，而是藉由這些物件的加入，在夜間轉換成為主體本身。



《圖左》

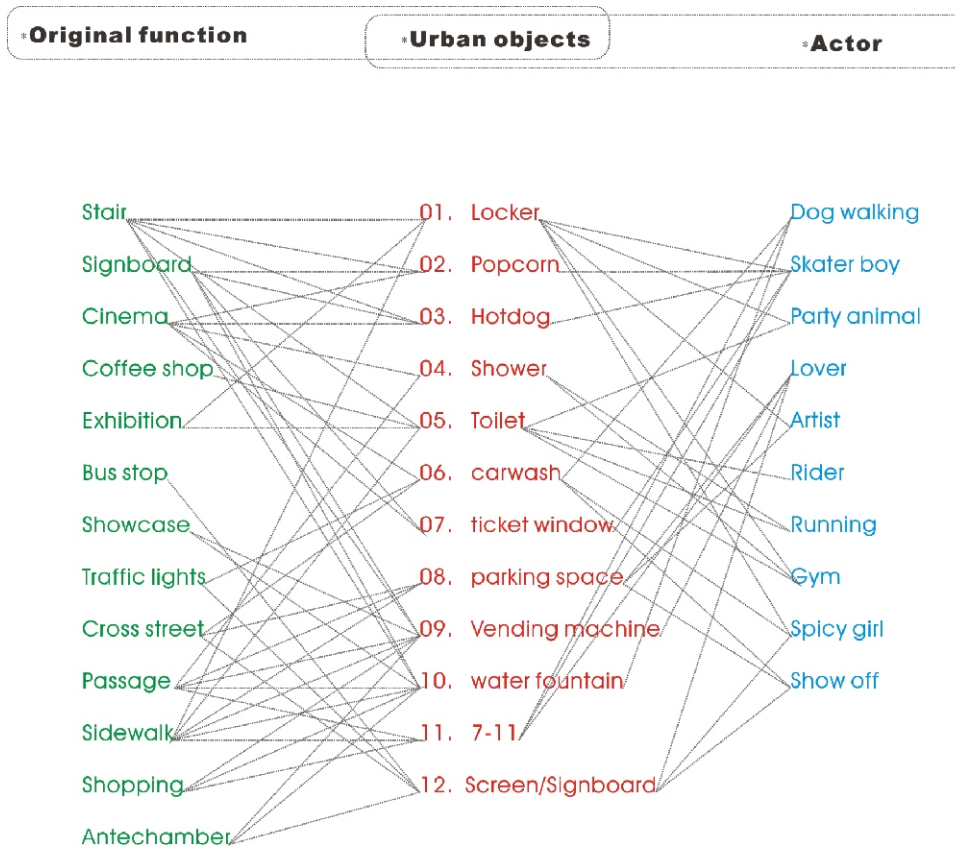
Diagram 01 原有天橋只被視為通道

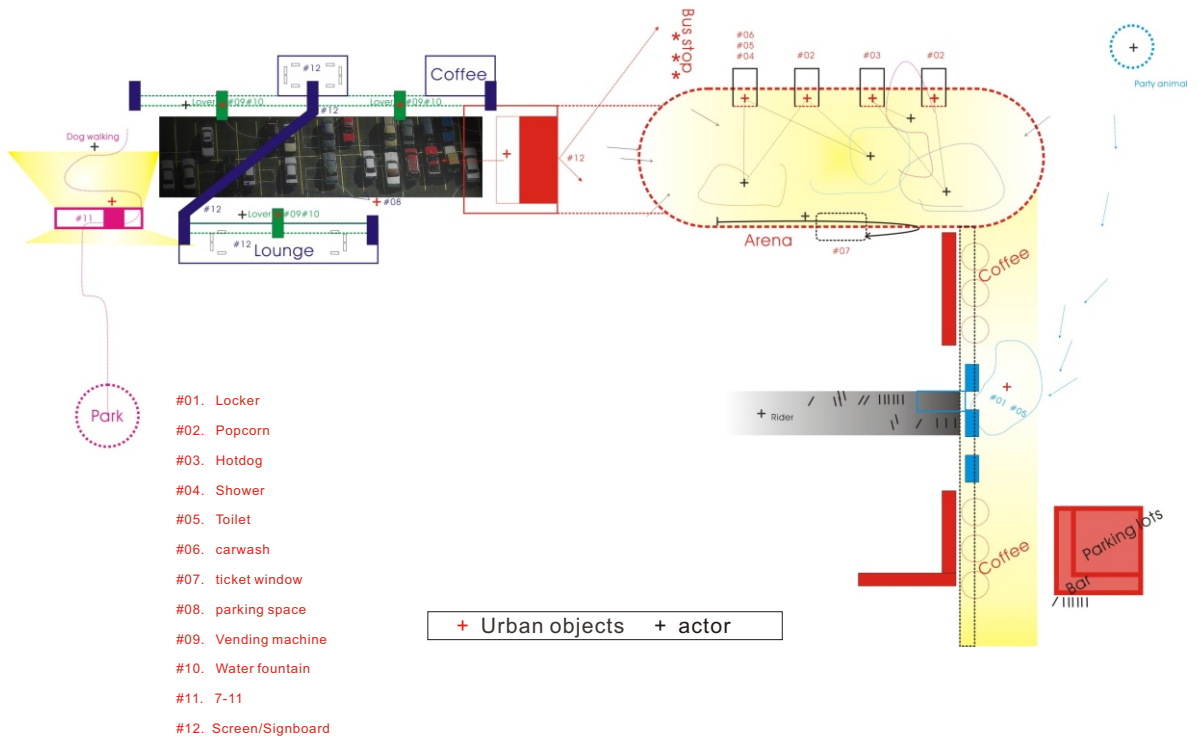
diagram 02 打破連接的路徑關係，轉換成事件發生的空間

diagram 03 因為每個經驗空間的性質不同、族群角色也不同，在新的都市物件加入之下，也將設計成不同場域

因此，這些排列組合在基地條件影響之下出現，這些物件相加之下成為可以被命名的空間，甚至成為主角本身，設計操作在都市中的點或面或一個實體產生，最後並合成為夜行城市中的序列關係

《圖下》 想像都市物件如何重組，加入這個實驗的族群以及拆解白日所提供的功能性線索





**[夜遊·圖]**

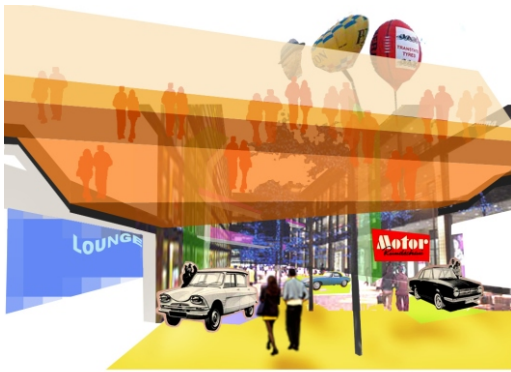
每一個物件對不同的族群而言都是一個起點，它們也就是轉換過程中的開關，開啟的時間因白日所提供的條件而各自不同。

這些都市物件把日常生活轉換到夜常生活的想像之中，而這個遊樂市集在白日與夜晚卻有相似的娛樂性，也呼應在資本之下高經濟的利用卻相異的開放性，信義計畫區也將在空間與時間上被標明為獨特的地方—每晚一度的遊樂市集。它們是特殊的場合，眾人匯聚來到這裡，創造出不尋常的空間。這個空間形成於日常生活的縫隙之中，脫離正常的規則與精準的控制，並且分離出來。這裡不僅有交易買賣，也有慶典活動、夜店娛樂，以及有時是混亂不羈行為的場景。

夜行性城市的時空提供了荒誕狂歡行逕的場合。這種行為顛覆了社會的正常規則，讚揚詭矩過度與炫耀行為，展示喧鬧狂歡、俗麗一面的時刻。



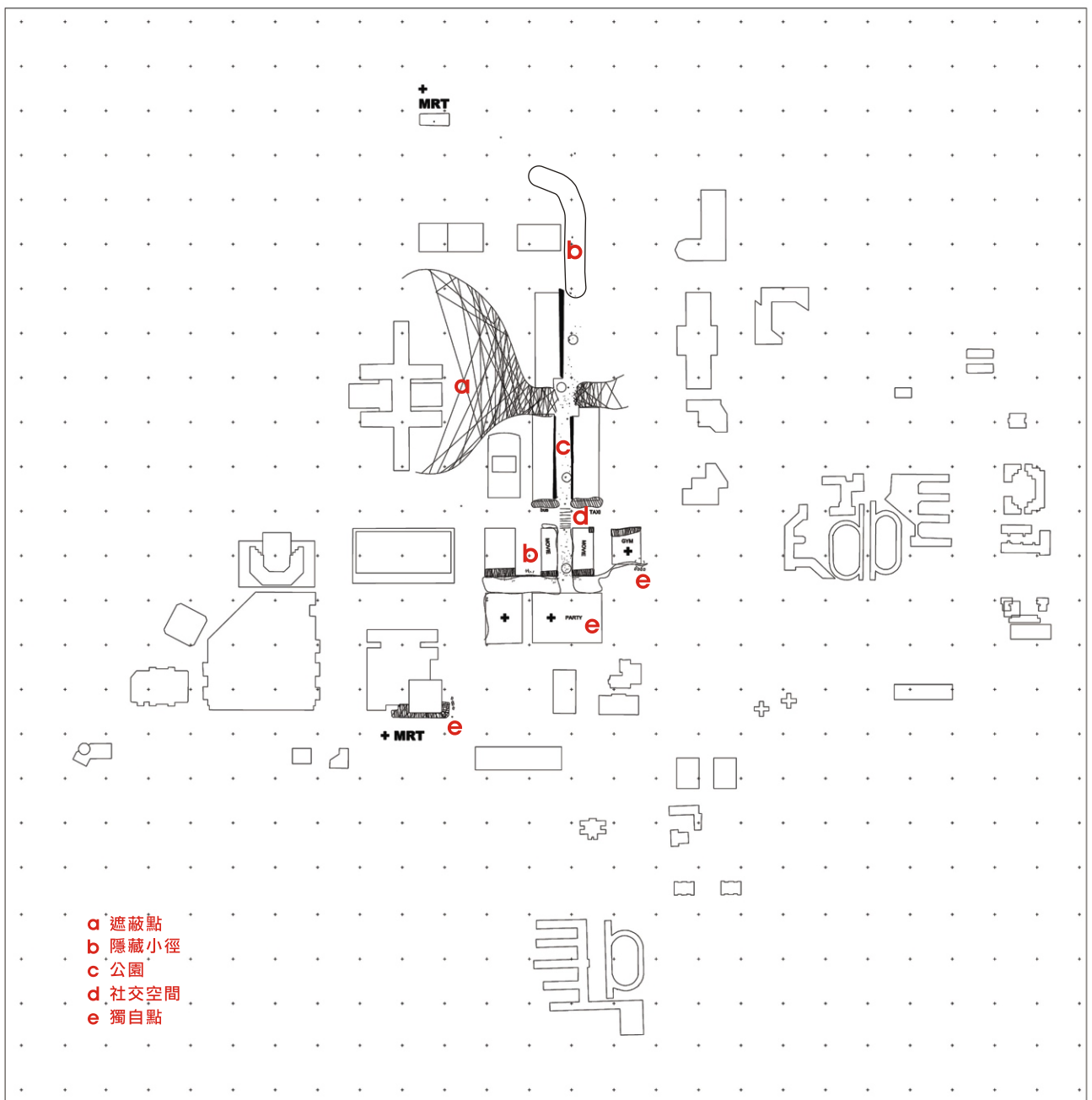
Scenario Imagination



**Night Observation**

夜晚空間的使用狀態

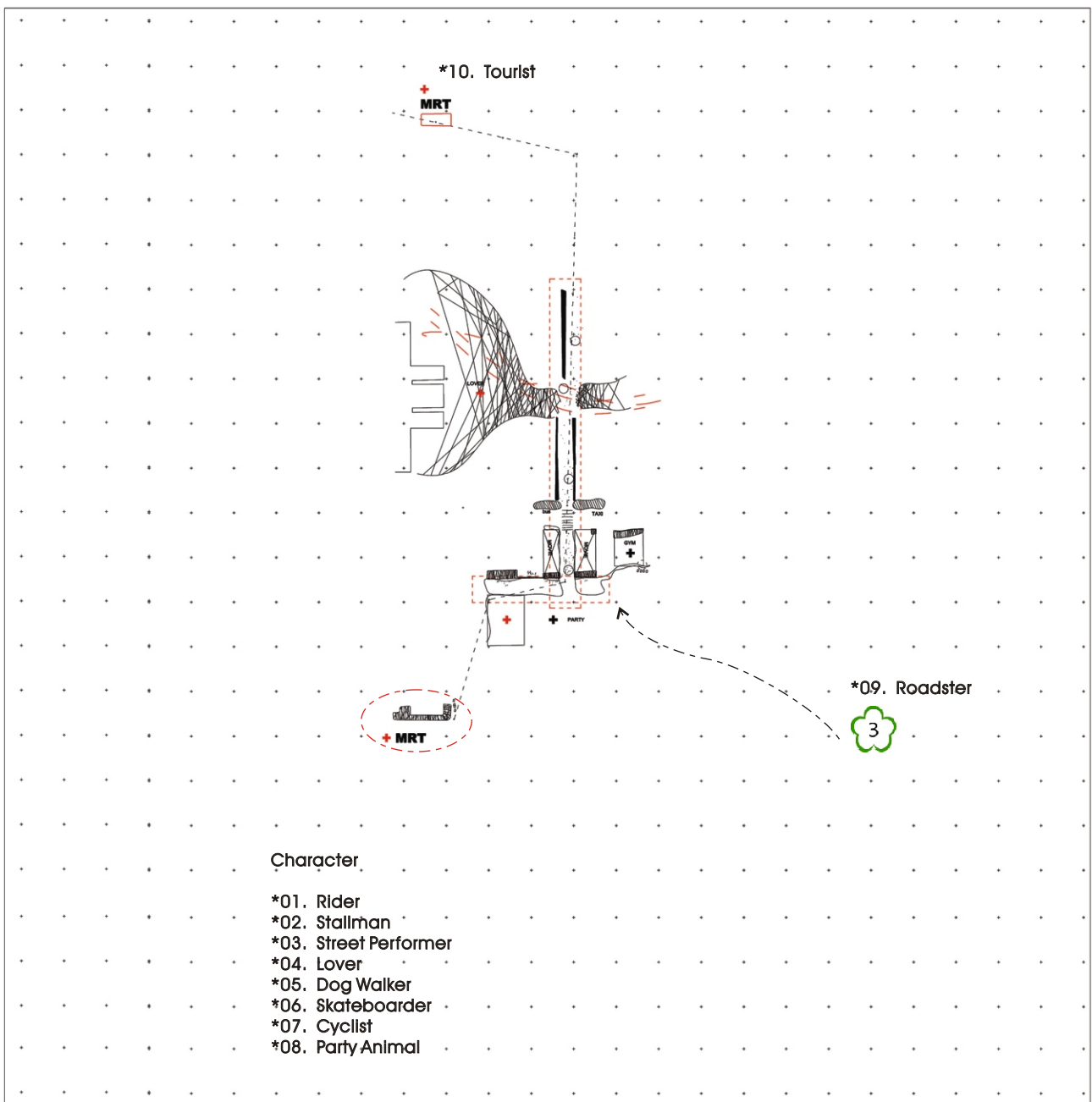
由夜晚基地觀察中，發現族群的使用行為可以定義出abcde五種空間性質(參考頁23分析圖)

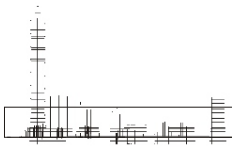


## Connection Method

各角色佔據的角落逐漸形成帶狀的串聯方式

新的擾動因子：24hr中長程轉運中心將帶來更大量的流動性，捷運信義線完工後也改變了內部的流動方向





## Nocturnal City

### Design Strategy

透過漫遊在夜晚展開的各個據點，使原本夾在都市通道的開放空間產生了特殊的內在性，一系列的事件空間由A~F被經驗

