



02

設計

031 02 >

032 基地線性切片

036 線性切片的複製

048 切片串聯

050 切片變形與重組

064 概念濃縮原型

066 原型漸變差異分析模型

068 原型複製排列組合

070 人與原型空間概念模型

072 原型變形/複製/重組概念索引模型

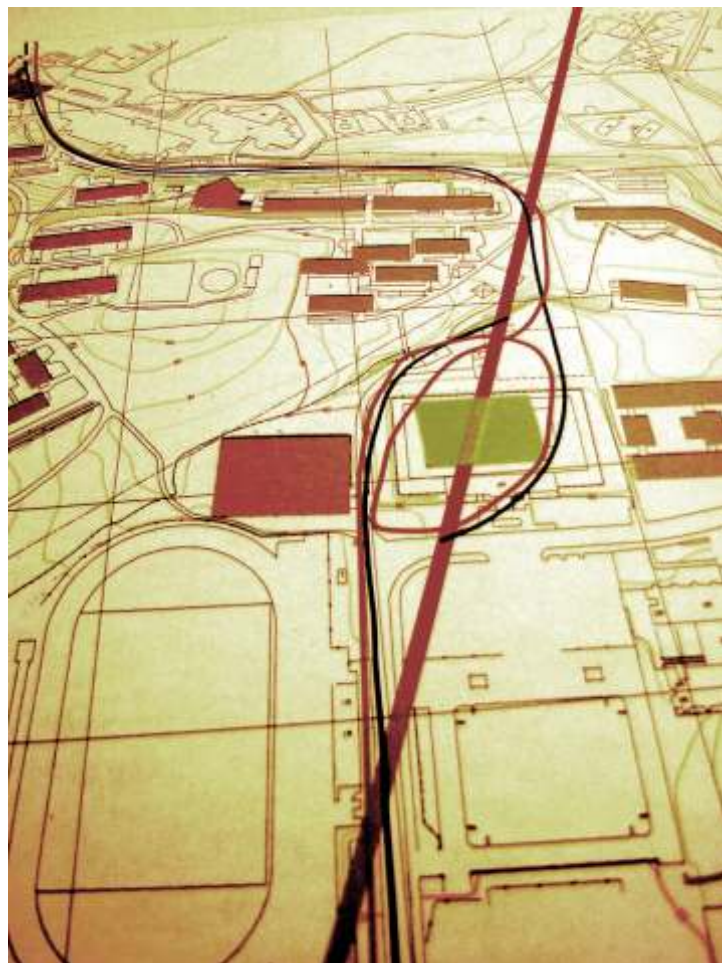
074 自然/光/人為/人作用於原型

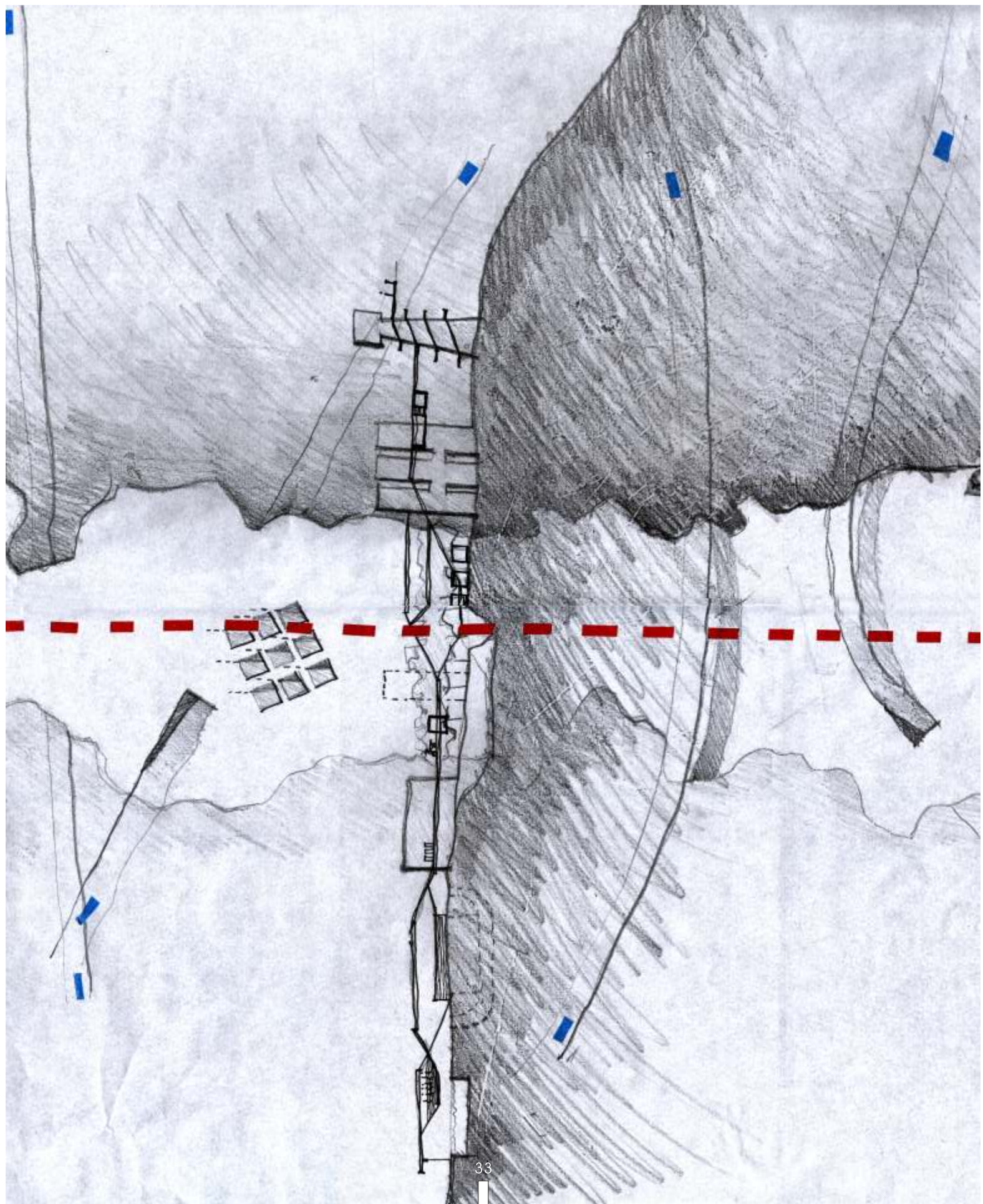
076 原型的虛實

078 原型大量複製/變形/重組/模擬人為建築空間

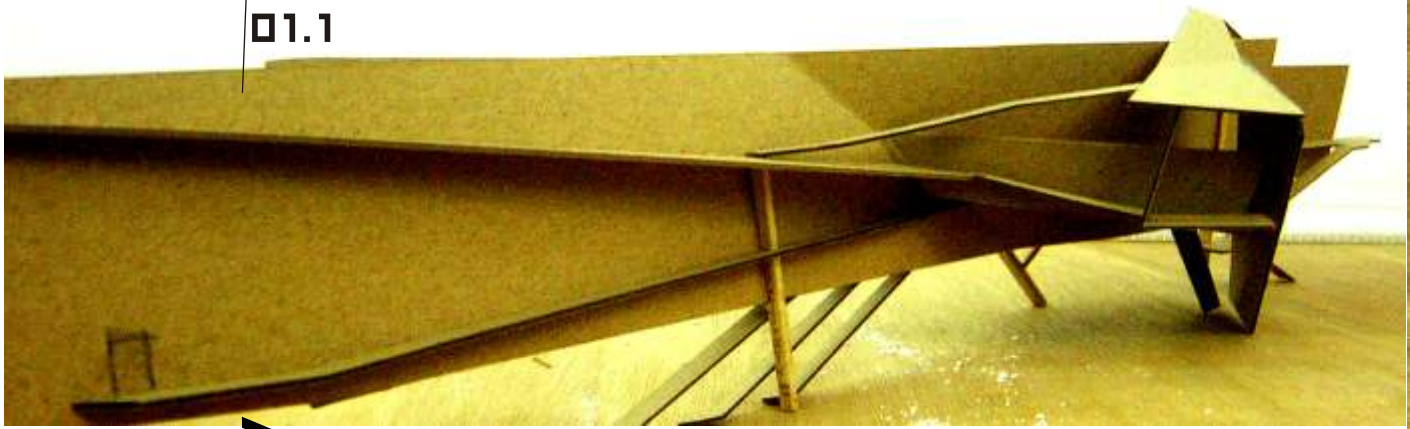
➤ 基地線性切片

人的穿越為原基地唯一活動，因此把穿越的空間經驗保留延伸，對基地作線性切片式的操作。切線與基地的作用面因需求和原有涵構衍生出建築的機能與建築類型、空間形式，也可能是遮陽版、平台、階梯、戶外座椅等空間物件。切片線性的連接成一連串的穿越空間經驗，以穿越切片為基準線擴張延伸為一穿越與活動附屬空間，並串聯原本基地上既有之建築機能與自然元素〔游泳池、運動場、學生宿舍、河溝與樹林〕。建築、景觀、自然、人造、室內與室外等二元性，界線亦模糊化。





01.1



➤ 線性切片空間概念模型_穿越、停留、阻隔與周邊既有空間元素的衍生



> 線性切片的複製

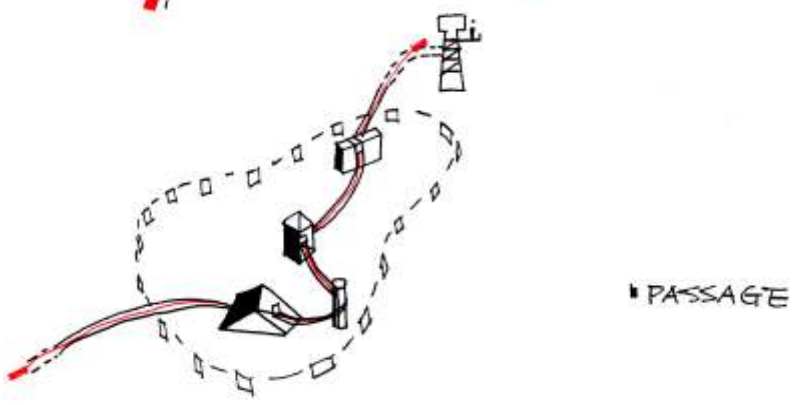
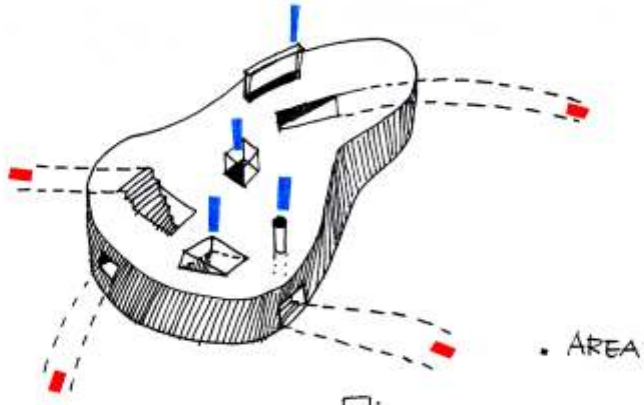
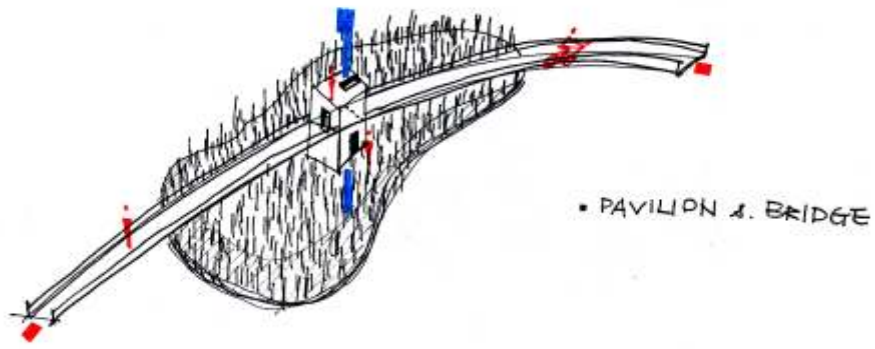
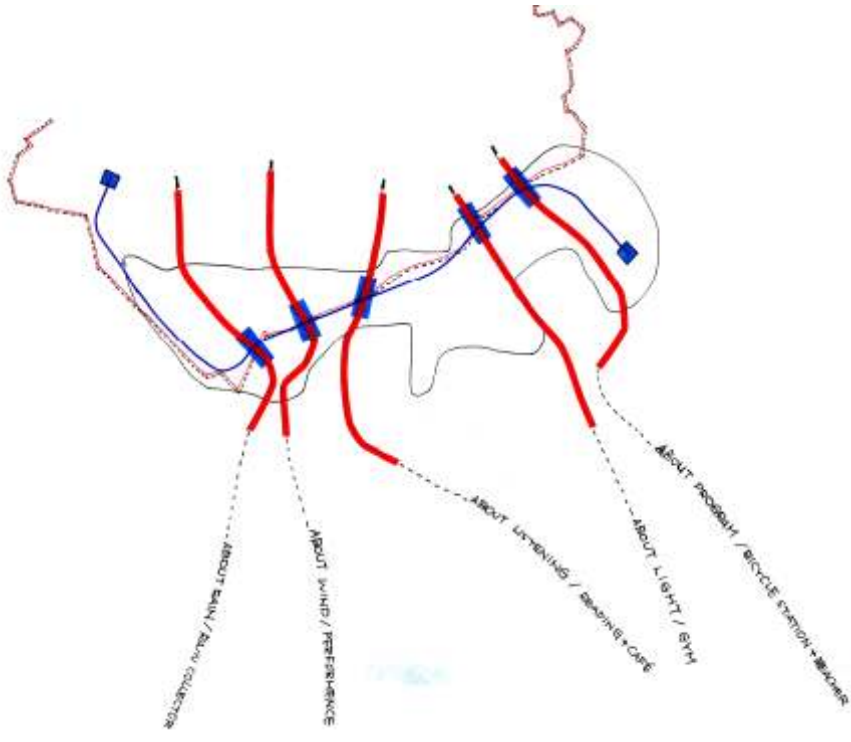
複製線性切片，並於邊界上置入可停留的活動機能點〔咖啡與閱讀、健身、表演、雨水收集器、單車站〕與邊界兩面性，並加入自然不定形物質〔風、聲、雨、光、能量〕與流動參數之碰撞空間展現。原單一的穿越轉變為多重選擇，每一個切片具有不同的停留機能與穿越經驗，並因介入不同的邊界兩面性，除原有的穿越與附加的停留外，邊界儀式性意義得以展現。以漫遊動線串聯每一切片，形成一完整具有場域感的基地，而漫遊動線即為原校地的紀念邊界。



Sound>Light>Wind>Rain>Energy

5 Connections > 5 Pavilions > 5 Programs

- 01_Connection of Sound> Pavilion of Sound / Café+Reading
- 02_Connection of Light> Pavilion of Light / Gym
- 03_Connection of Wind> Pavilion of Wind / Performance
- 04_Connection of Rain> Pavilion of Rain / Rain Collector
- 05_Connection of Energy> Pavilion of Energy / Bike Station

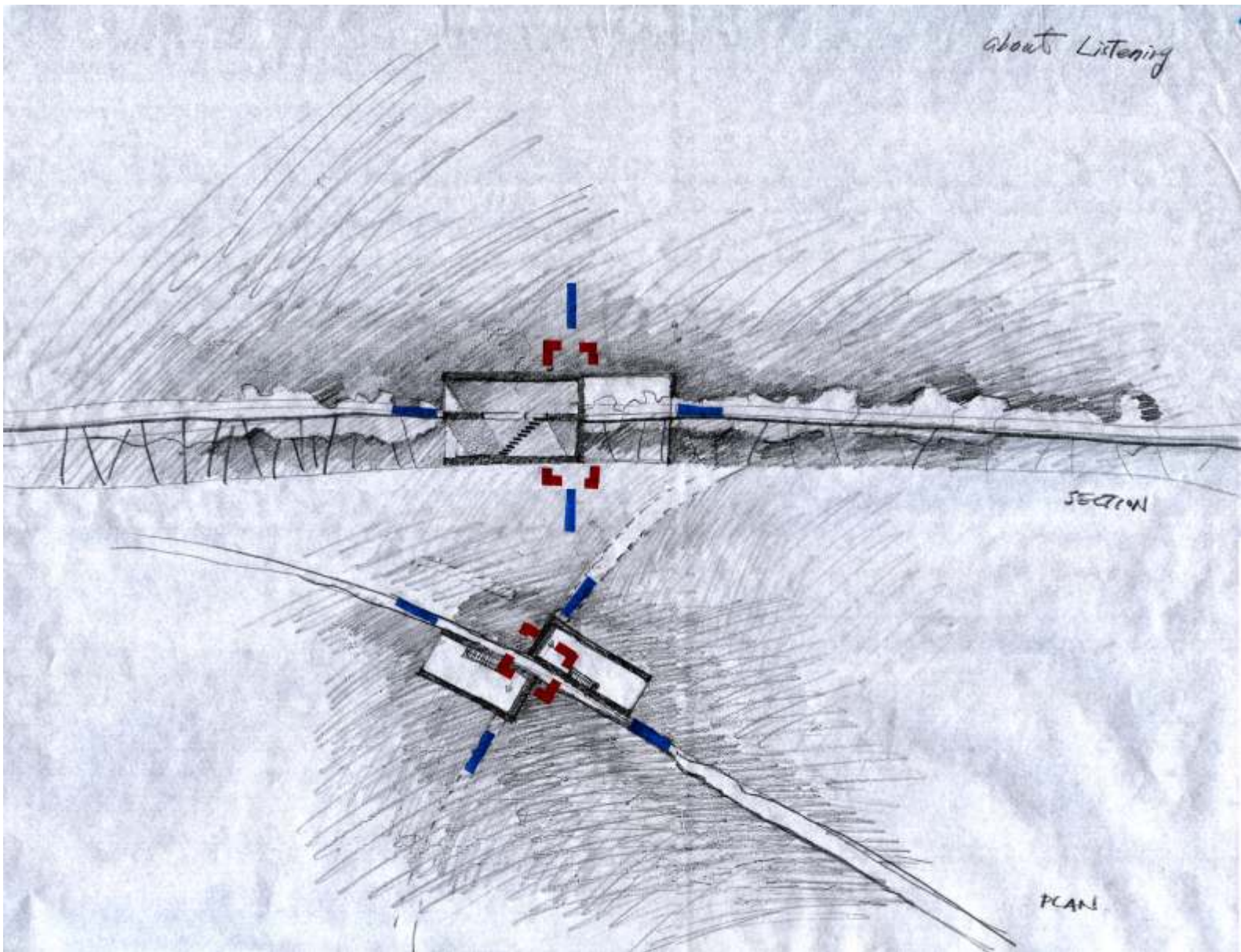


02.1

➤切片01_Connection of Sound> Pavilion of Sound / Café+Reading

交大與清大的課堂上課時間不同，因此透過建築元素的空間區隔，在邊界上可聽見兩校不同時間響起的鐘聲，此為邊界上聲音兩面性的呈現。機能置入為咖啡閱讀空間，學生可於課間在邊界上停留，聽見鐘聲後前往兩校上課。

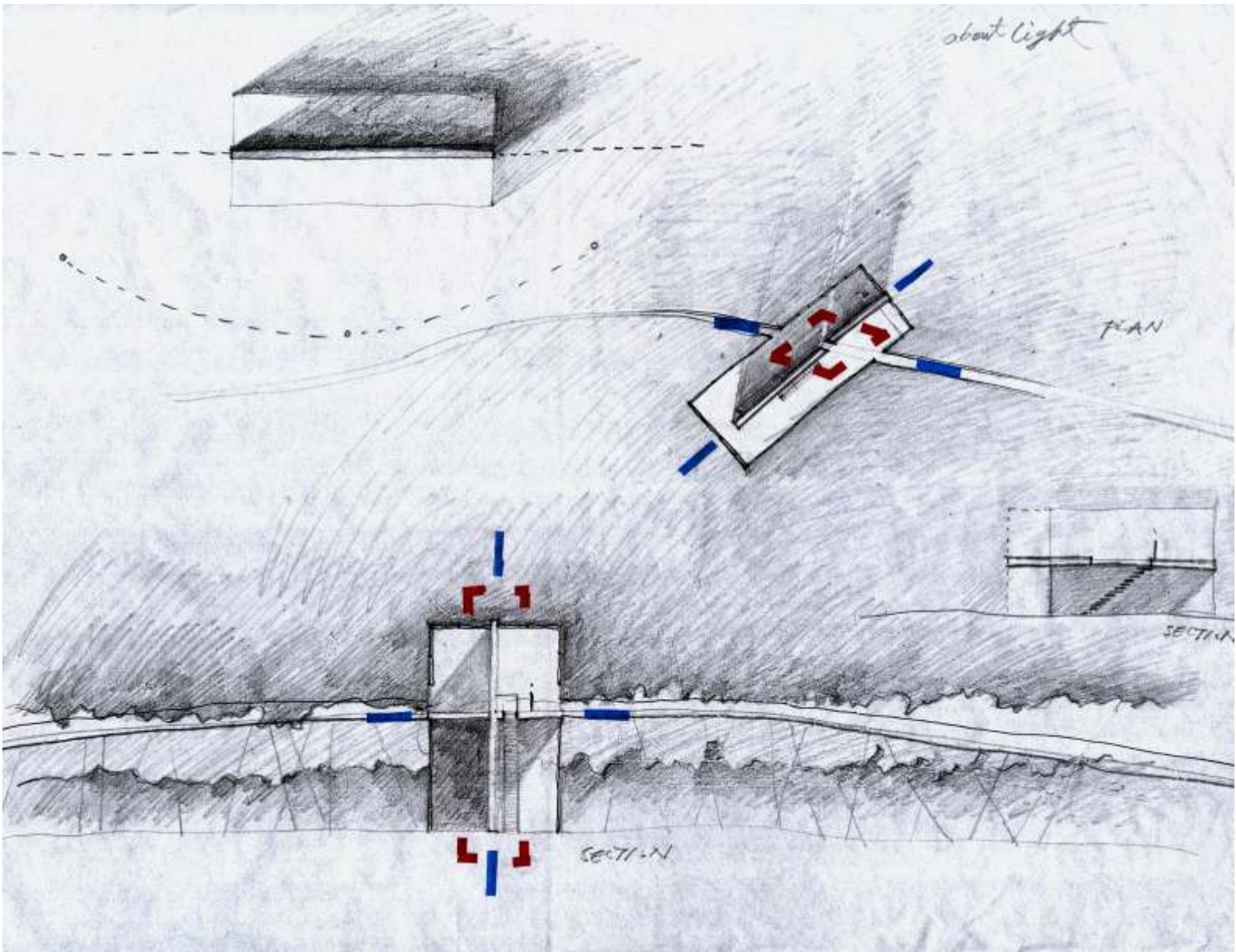
about Listening



02.2

> 切片02_Connection of Light> Pavilion of Light / Gym

交大位於基地之南，清大位於基地之北，於兩校邊界上置入一道牆並擴張出健身房空間，介入的自然元素為陽光。牆在陽光的照射下，其兩面必定分屬亮與暗，學生可依喜好與需求選擇其健身空間，並因時間與季節的不同而轉移。此為邊界上光線兩面性的呈現。

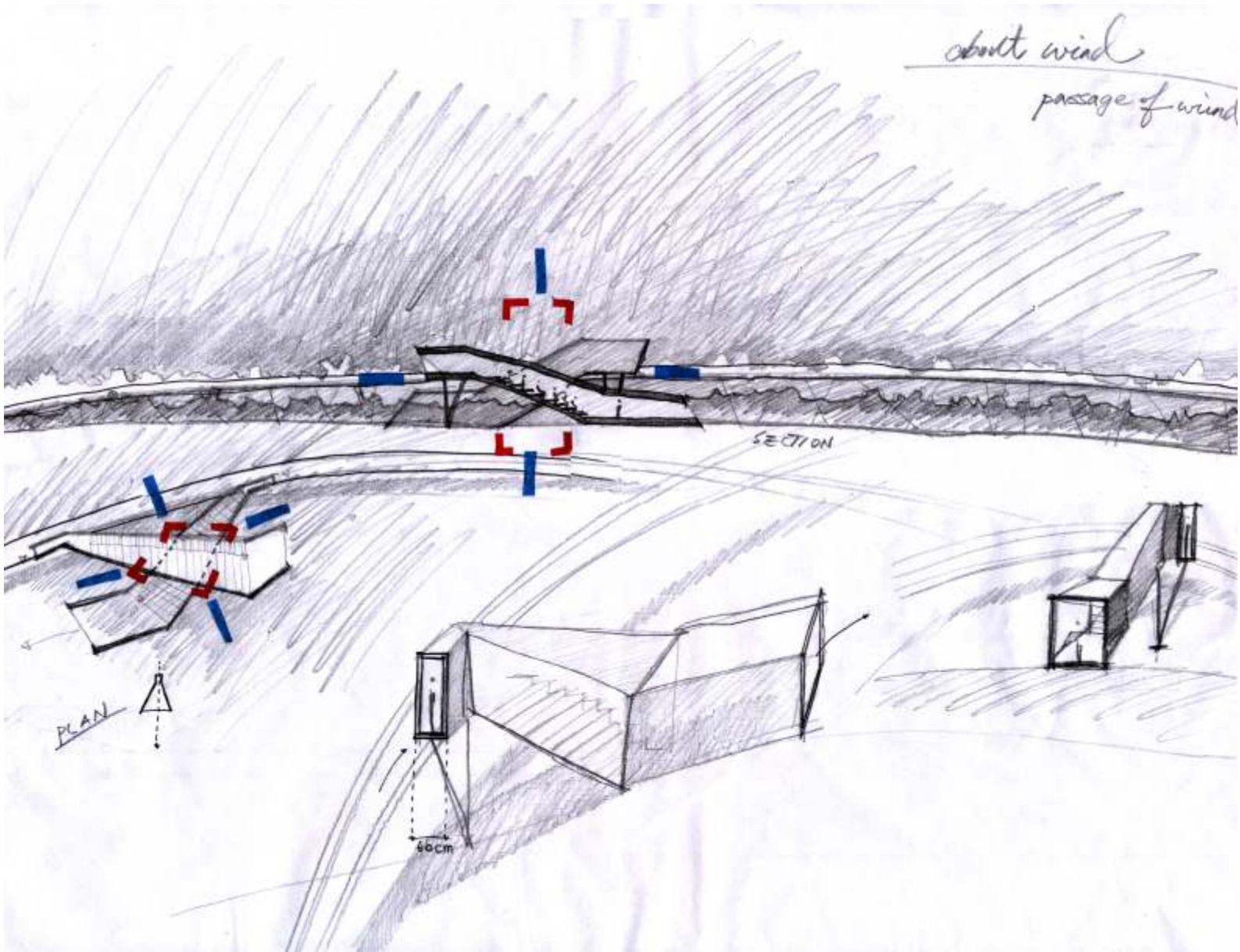


02.3

> 切片03_Connection of Wind> Pavilion of Wind / Performance

於邊界上置入兩個喇叭狀半室外表演階梯空間，小開口處為表演空間入口，大開口處為舞台背景，喇叭狀之擴張則為階梯座位。位因建築開口的關係，風介入建築時會發出響聲。季節不同，季風方向亦不同。兩喇叭狀空間開口相反，因此可因其發聲閱讀出季節的不同。此為邊界上風兩面性的呈現。

about wind
passage of wind

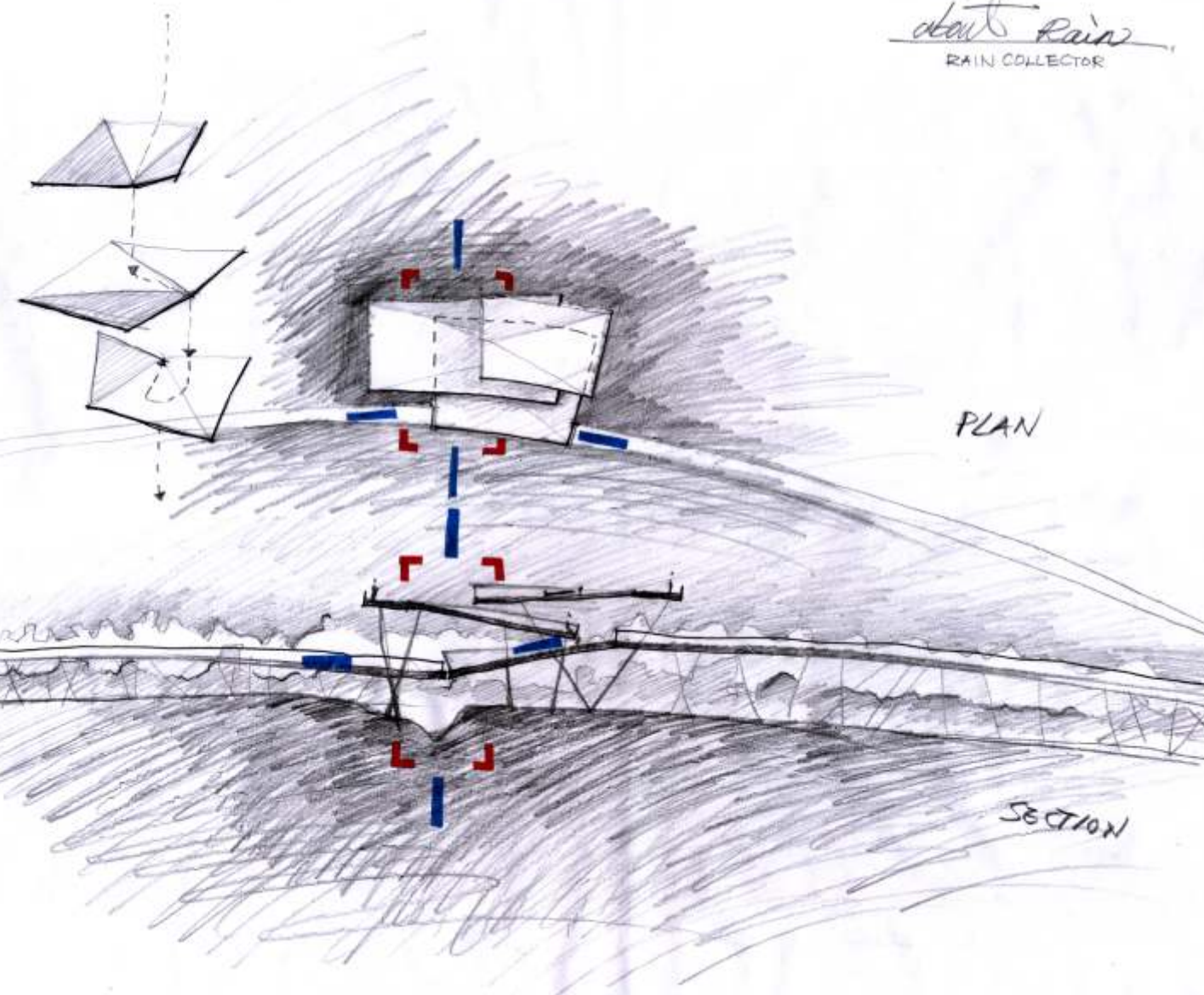


02.4

> 切片04_Connection of Rain > Pavilion of Rain / Rain Collector

利用原基地裡的交大水工實驗室，於邊界上置入雨水收集器，由清交兩邊收集到的雨水流入原有河溝或收集器裡。此雨水收集器同時為一觀景休憩台，雨時成為一穿越動線上避雨處，雨水流經腳邊身體卻可不必被雨水淋濕，同時具有功能與儀式性意義。此為邊界上雨水的兩面性呈現。

about Rain
RAIN COLLECTOR



PLAN

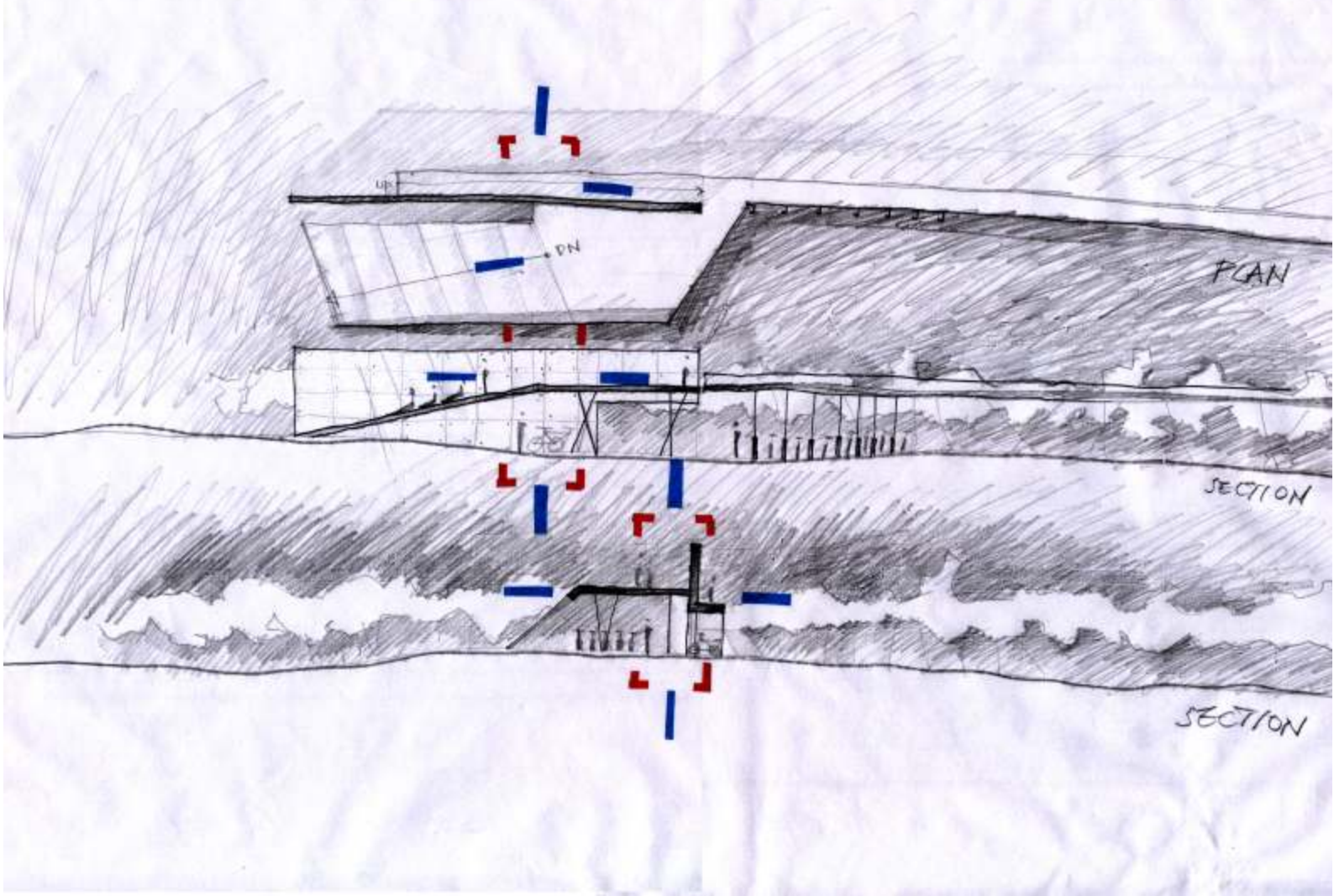
SECTION

02.5

> 切片05_Connection of Energy > Pavilion of Energy / Bike Station

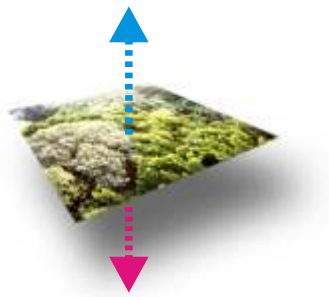
於邊界上置入一單車站，單車站具修理與停放功能，單車站的屋頂為運動場的看台。兩校學生可於經過邊界時留下單車於單車站步行到他校去上課，於回校時取回。或可把單車停放在單車站內進入運動場運動，兩者亦可同時完成維修的動作，並皆為機械與人體運動能量的承接交換。不同能量的轉換，在邊界上呈現出能量的兩面性。

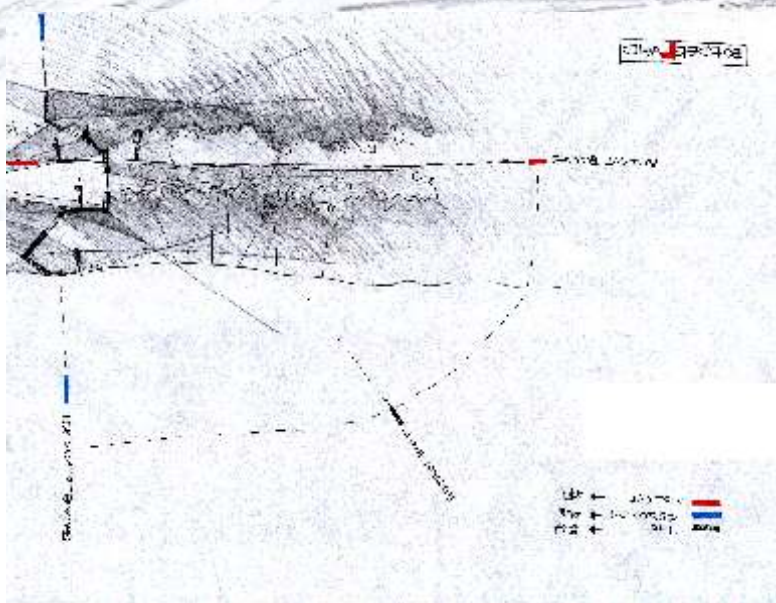
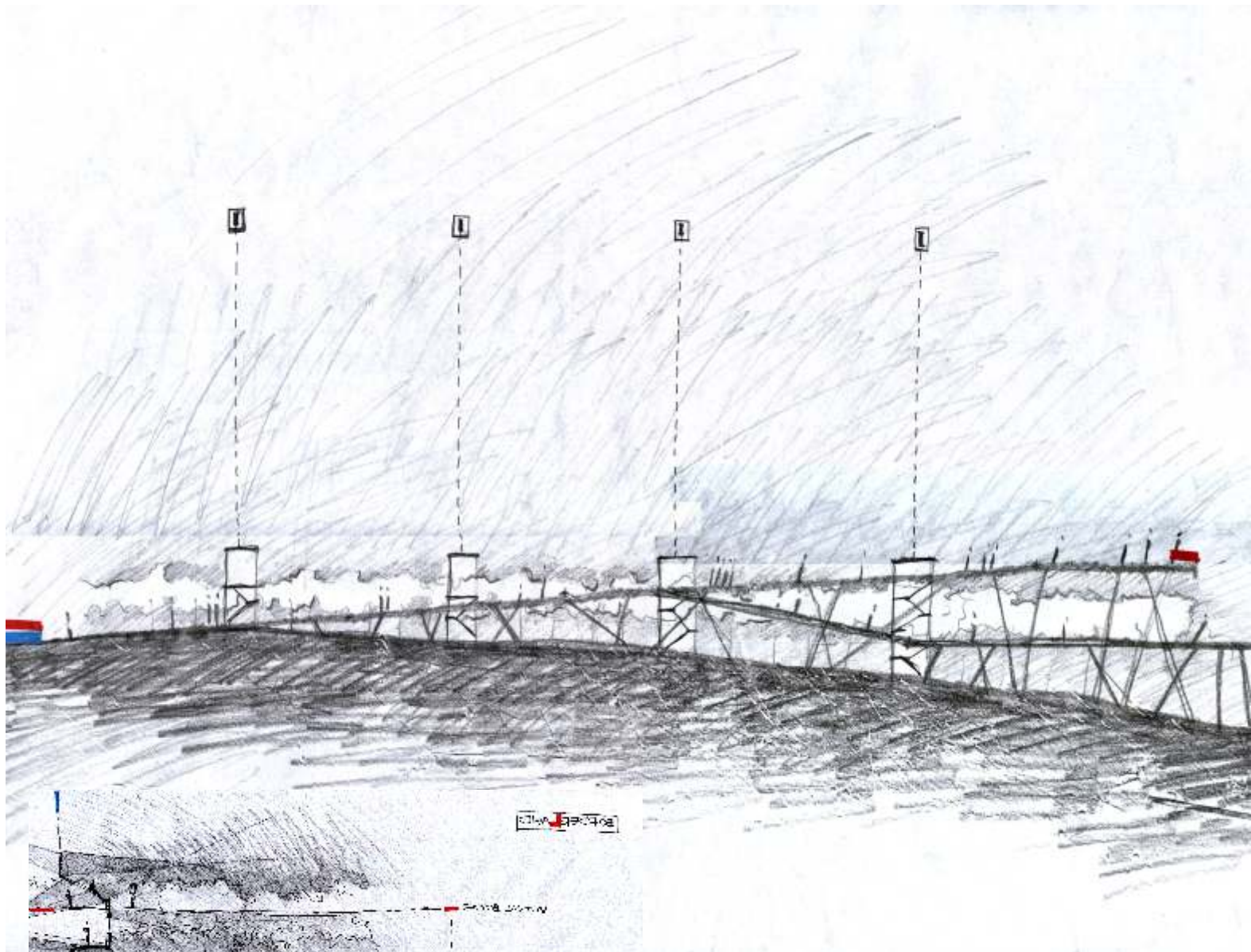
(PROGRAM)
about bicycle -
station
+ bleacher.



> 切片串聯

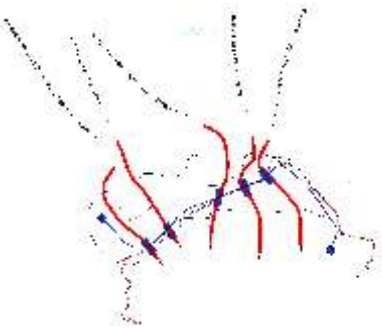
以一條漫遊步道串聯所有切片，因所有機能點皆置入於邊界上，因此此漫遊步道完全與兩校邊界吻合。漫遊步道以串聯的方式在機能上解決了各切片分離的問題，同時成為紀念原有邊界的儀式性漫遊步道。步道的終點為清大水塔，步道延伸攀附上水塔，並設置一觀景台，登上水塔可俯瞰兩校的全景。邊界步道亦使原分散的穿越切片形成一關係網路，使基地形成一活動場域。切片自然邊界切片提供人為元素的邊界，樹林植栽則提供了自然元素的邊界。建築內外的停留、樹冠上下的穿越形成一自然與人為邊界的空間轉換經驗。自然邊界與非自然邊界的兩面性亦在此呈現



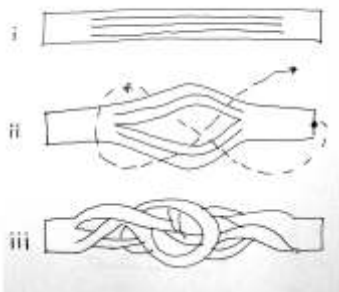


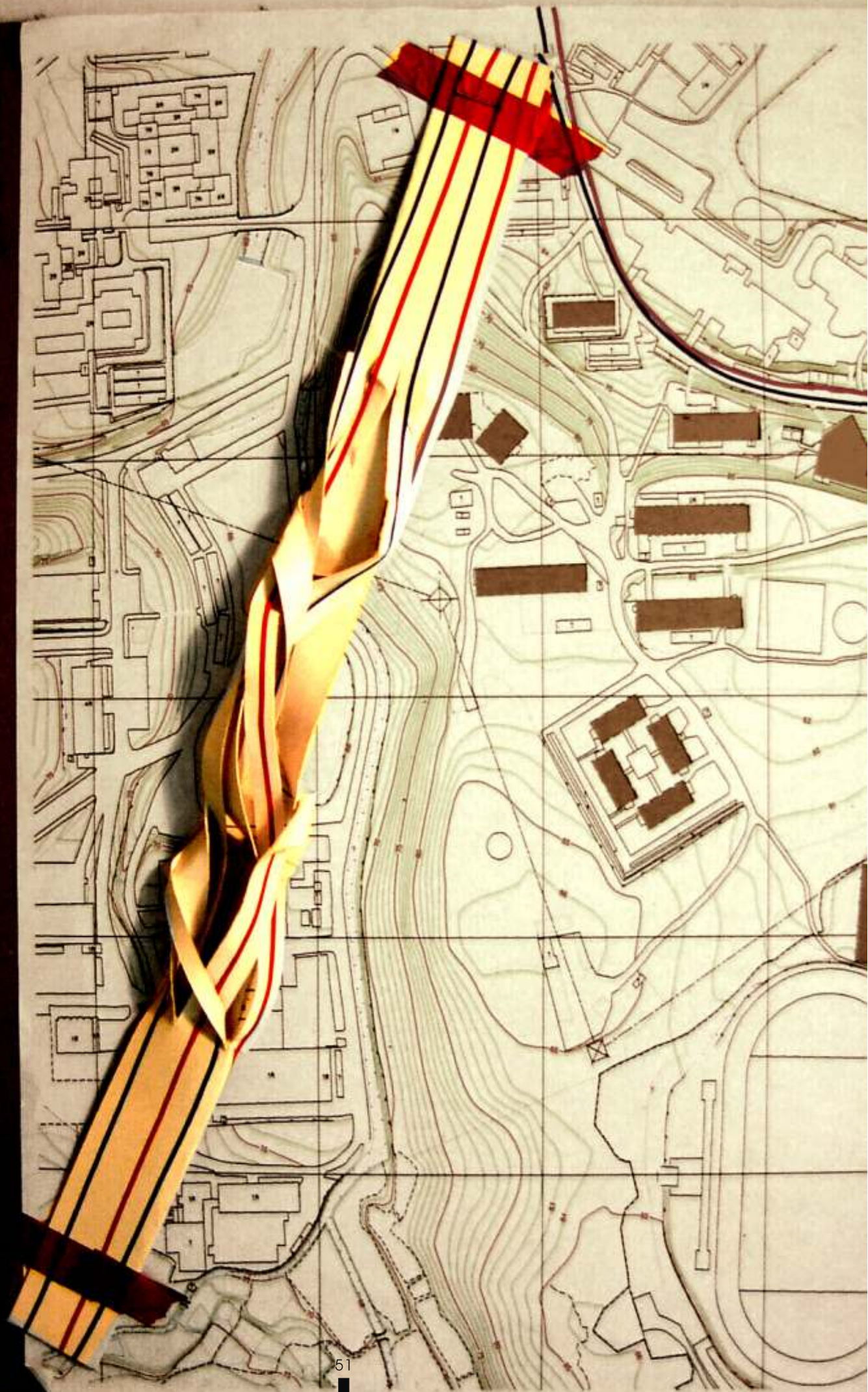
➤ 切片變形與重組

原有切片各自獨立，以邊界步道串連，其相互關係薄弱，學生穿越經驗只能選擇其一為主，不能隨機的穿越，穿越的空間經驗單一。將切片重組變形，形成一有多重動線的穿越構造體，變形的方法為麻花式翻轉交織，其中亦涵蓋穿越與停留空間機能。麻花式翻轉在入口與出口處皆可明顯辨別其不同的去向，但出入口之間的空間相交，使穿越的經驗多變且隨機，並關係密切。切片也因此變形，視覺滲透與人流關係活化，建築元素與自然元素界線模糊化。



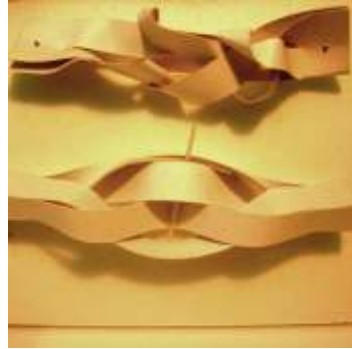
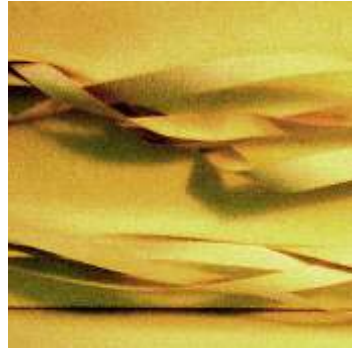
V

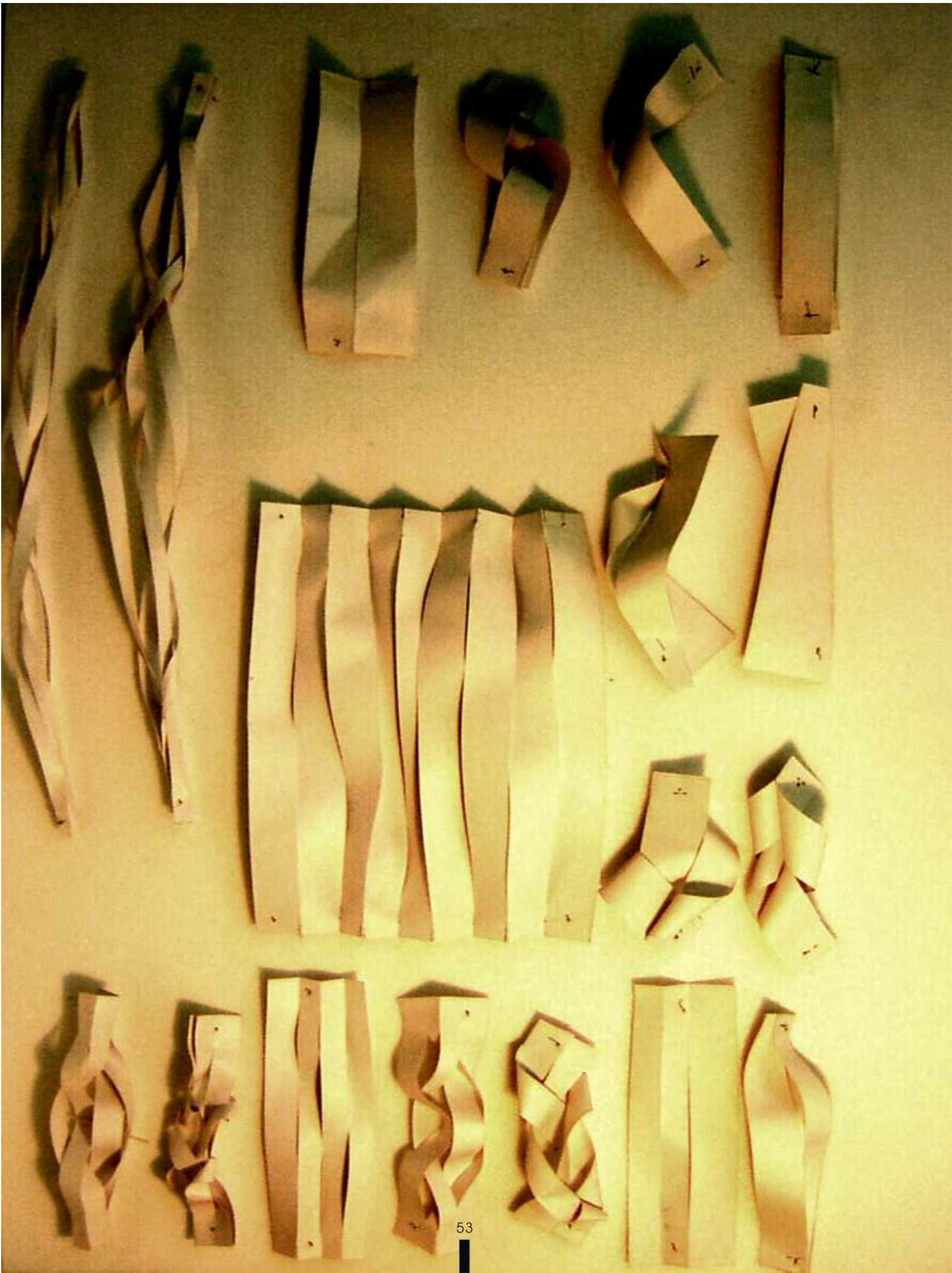




➤ 切片變形與重組概念模型

[控制變因>長度>角度>旋轉頻率>間隔>複製]





06.1

> 切片變形與重組概念模型

[控制變因>長度>角度>旋轉頻率>間隔>複製]



06.2

> 切片變形與重組概念模型

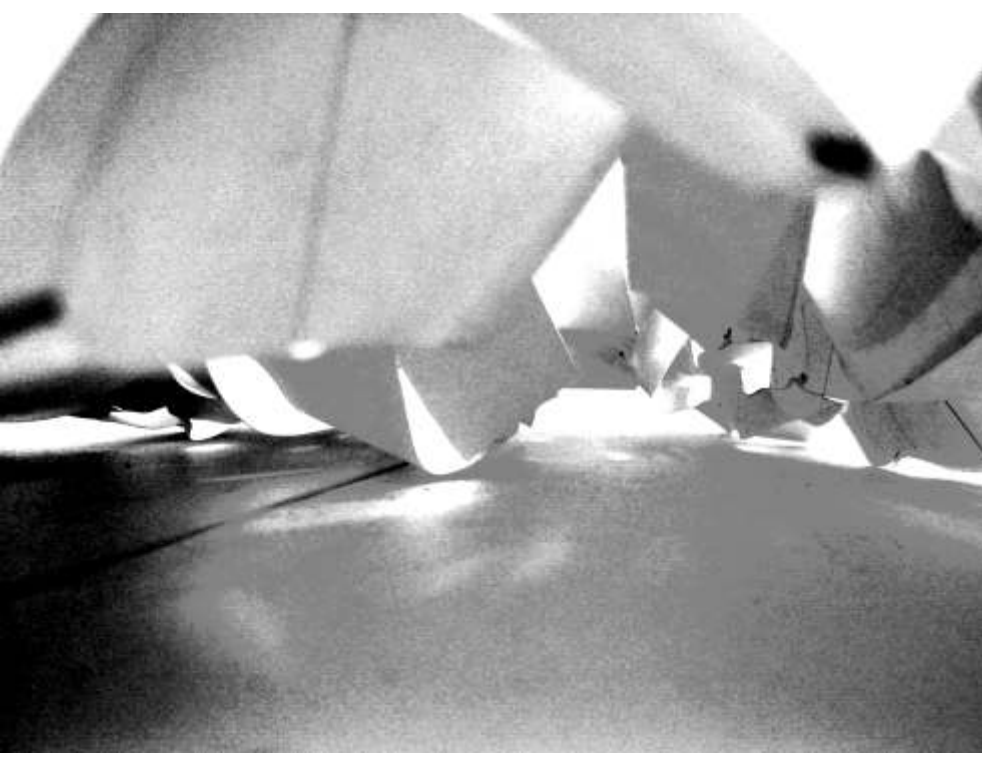
[控制變因>長度>角度>旋轉頻率>間隔>複製]



06.2

➤ 切片變形與重組概念模型

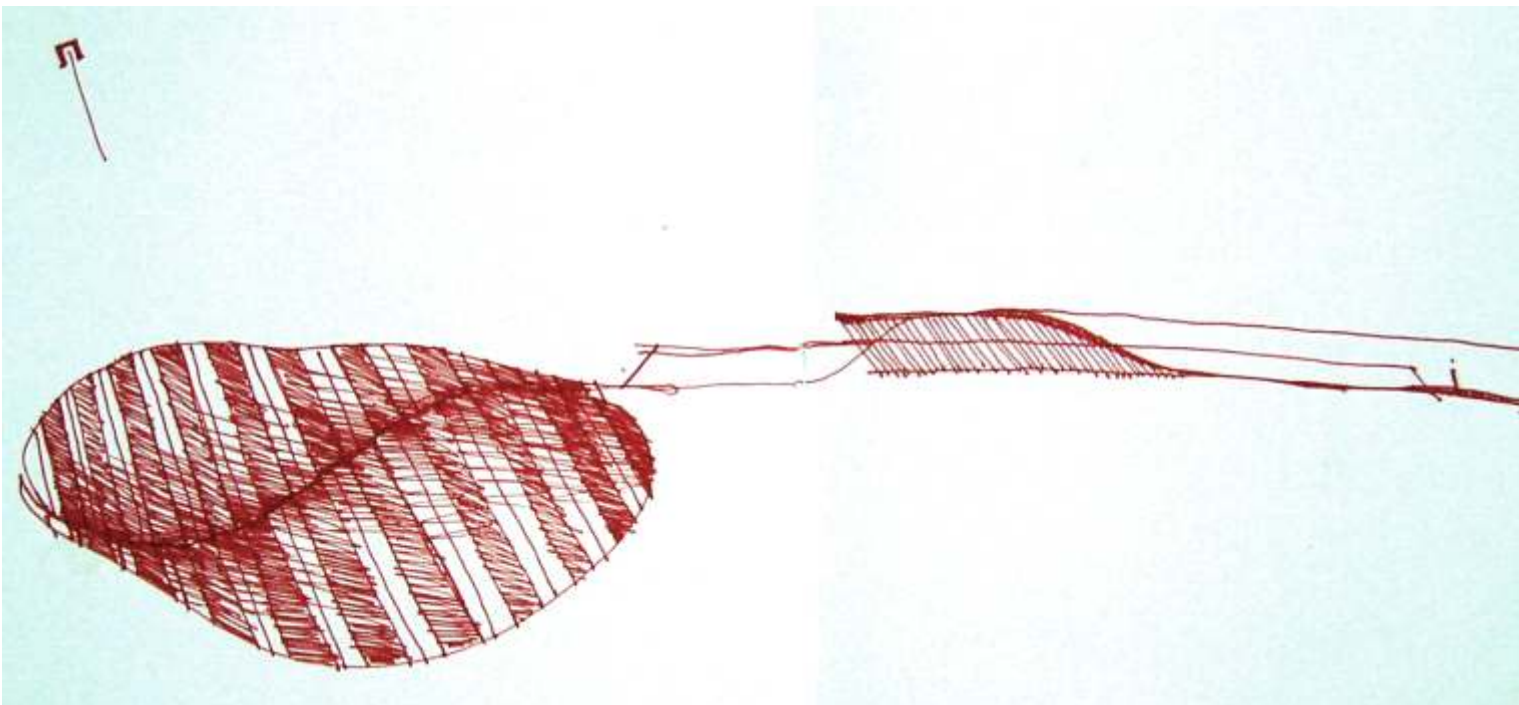
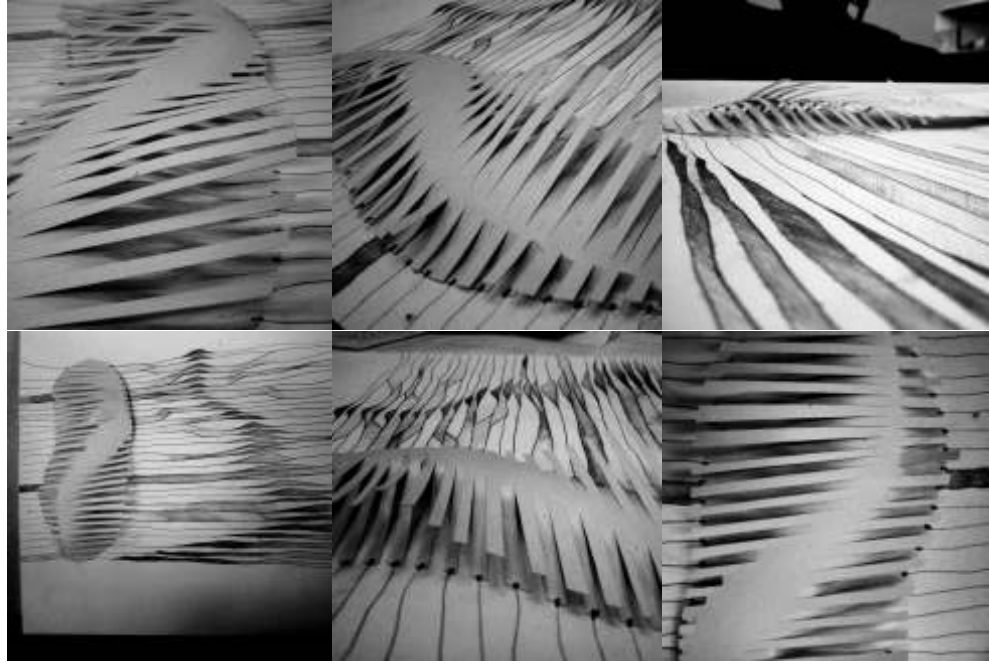
[偽自然遮蔽的模擬，光線與動線的過濾]

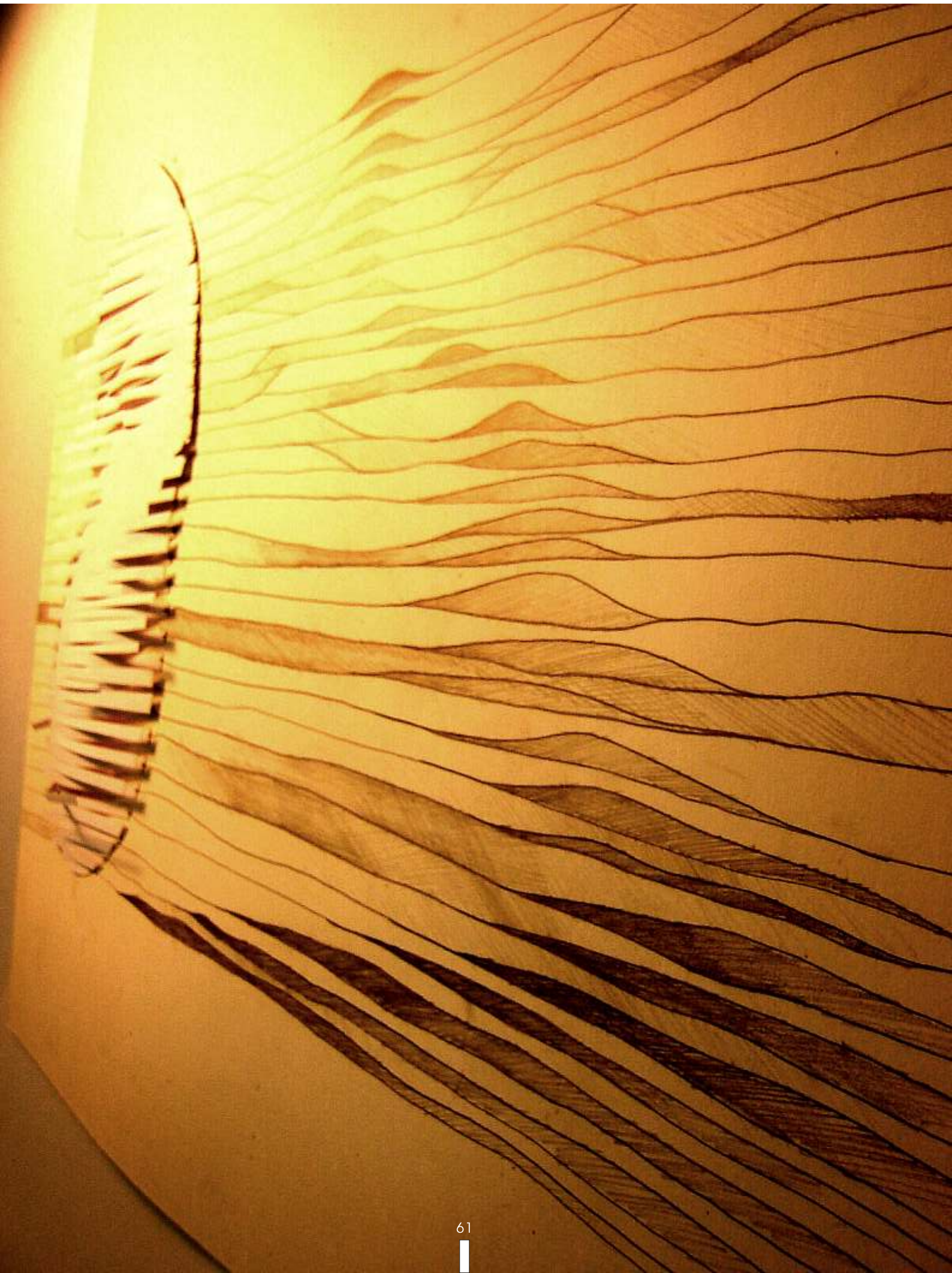


07.1

V 切片變形與重組概念模型

「二·兩校各自延伸出建築動作共構一個空間，同時屬於彼此，又分屬彼此，曖昧界線。」
「二·企圖以偽自然的姿態侵蝕地景。」

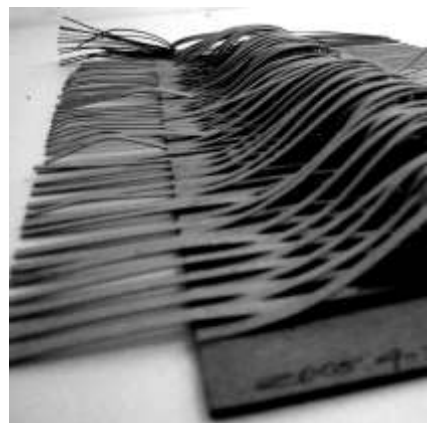
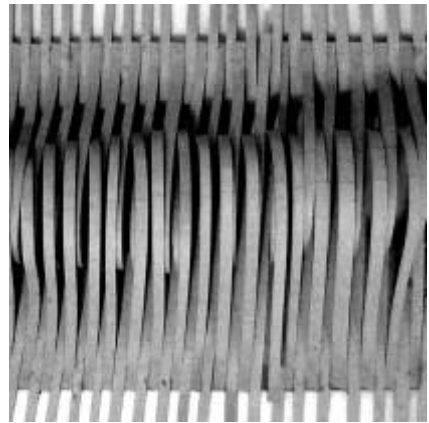


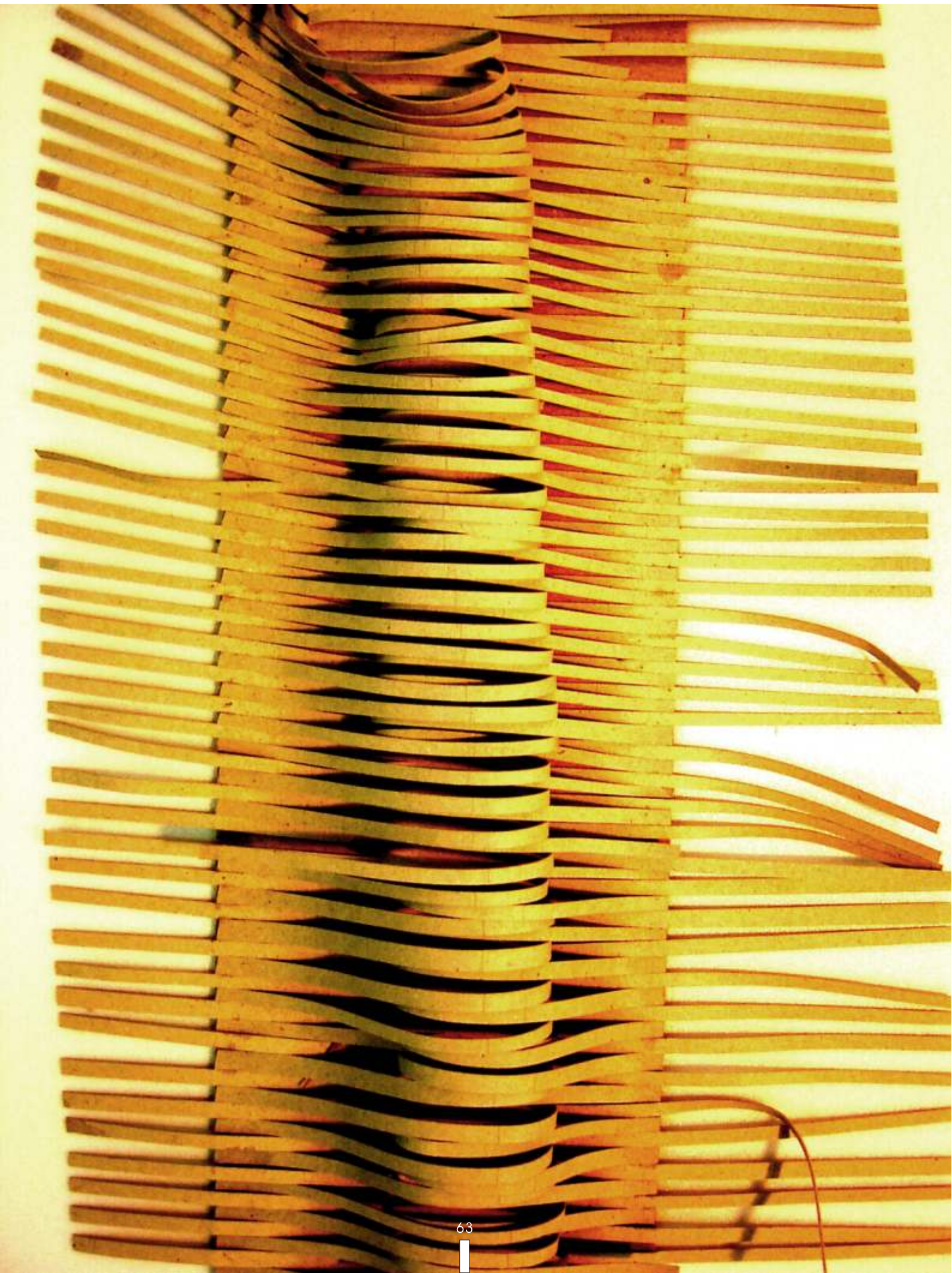


07.2

V 切片變形與重組概念模型

二·兩校各自延伸出建築動作共構一個空間，同時屬於彼此，又分屬彼此，曖昧界線。
三·企圖以偽自然的姿態侵蝕地景。」





> 概念濃縮原型

[概念濃縮]

兩個校園相鄰的重大涵構，必須呈現於第三地並表現出邊界意義，而第三地上的邊界意義又須呈現於實質的建築空間形式，因此邊界重塑的過程必須經歷極度濃縮。

[原型]

濃縮抽取自切片重組概念模型的原型，承擔相鄰涵構與邊界意義，以最直接的建築空間元素翻轉來呈現邊界意義。雙手相反方向扭轉的力量作用於同一物件而得到之原型。



2 Universities > 1 site > Architecture / Landscape

[牆板]

牆與板為最基本的空間元素，一為水平延伸，一為垂直伸展。若捨棄其方向性與地心引力，其為相同的物質元素，只因三度空間與人類的機能取向而不同。

[邊界力量]

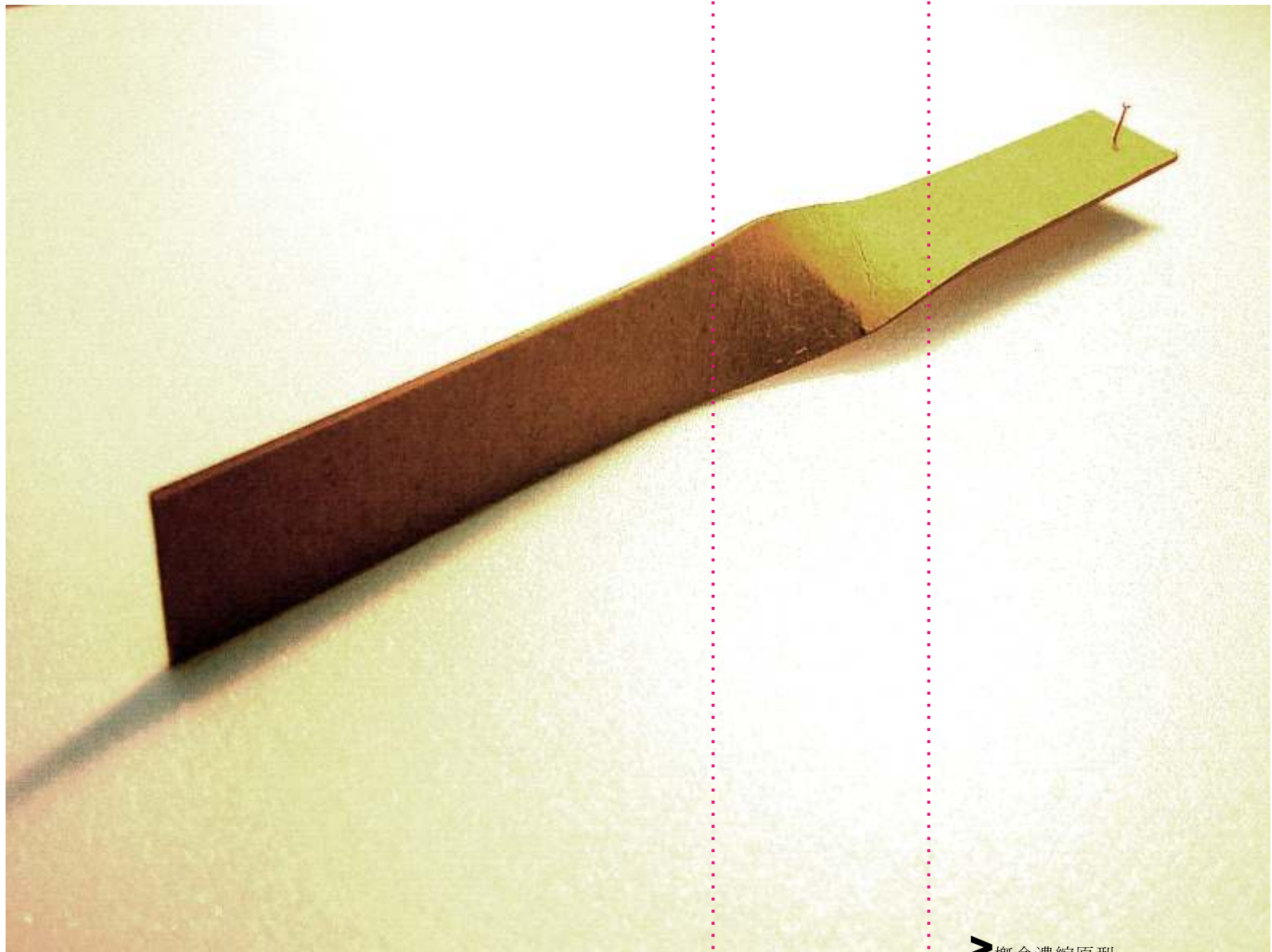
當邊界力量等同於地心引力，作用在跨越邊界的建築上時，建築元素因此改變。企圖以一無形的力量偷渡邊界意義，使同一空間材料或建築元素再跨越邊界時再現了邊界力量的作用，力量使其變形，變形後跨越意義的邊界，成為不同的元素，一方反抗地心引力，另一方則順從地心引力。在邊界的兩方，存在相同卻又不同的矛盾，企圖模仿兩個相同卻又不同的大學相鄰的重大涵構，即板與牆的異同。

[漸變]

板與牆之間是一段漸變而曖昧的過渡，無法以任何名稱定義，是一段動態的空間表現，同時屬於彼此卻又分屬彼此。實的元素本身漸變，虛的空間本身也相對的同時漸變。

[其他介入原型]

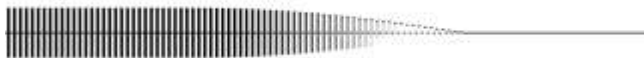
邊界力量作用使空間成型，原型空間成為其他無形力量介入的試驗容器，包含人的流動與停留、光線、風、水、聲音、視覺等，所有綜合力量元素在此原型交織碰撞，成果則為邊界意義的展現。此原型亦為一種新的空間形式/型態。

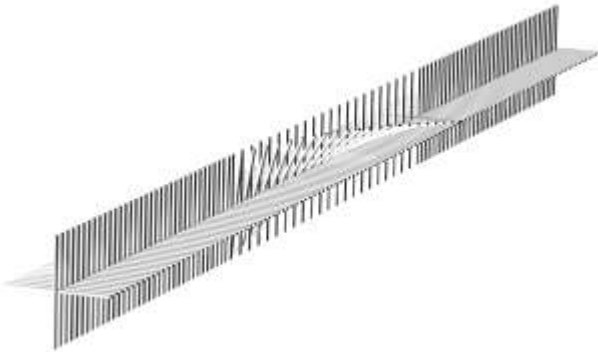
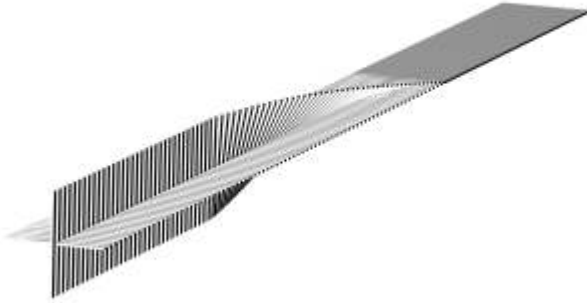
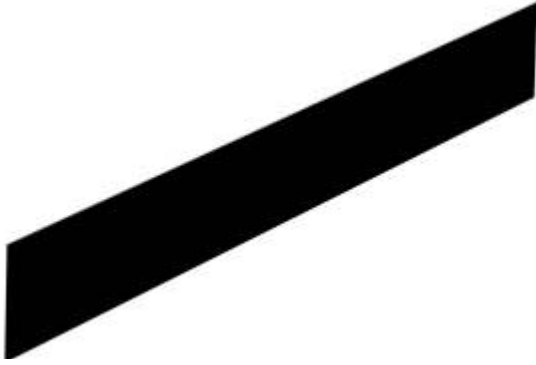


➤ 概念濃縮原型

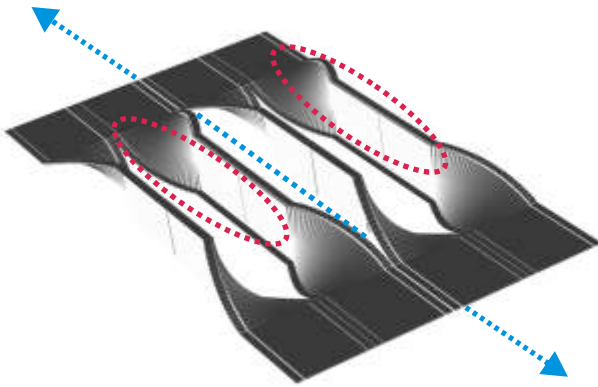


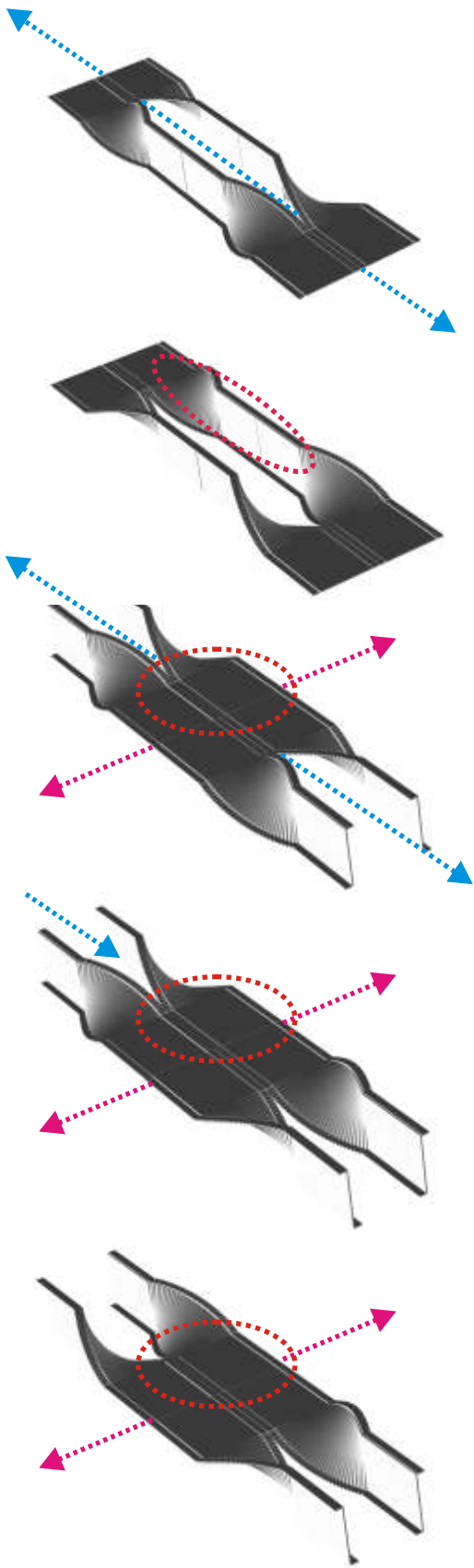
➤ 原型漸變差異分析模型
[漸變與絕對]





➤ 原型複製排列組合
[翻轉方向、重複方向、數量]

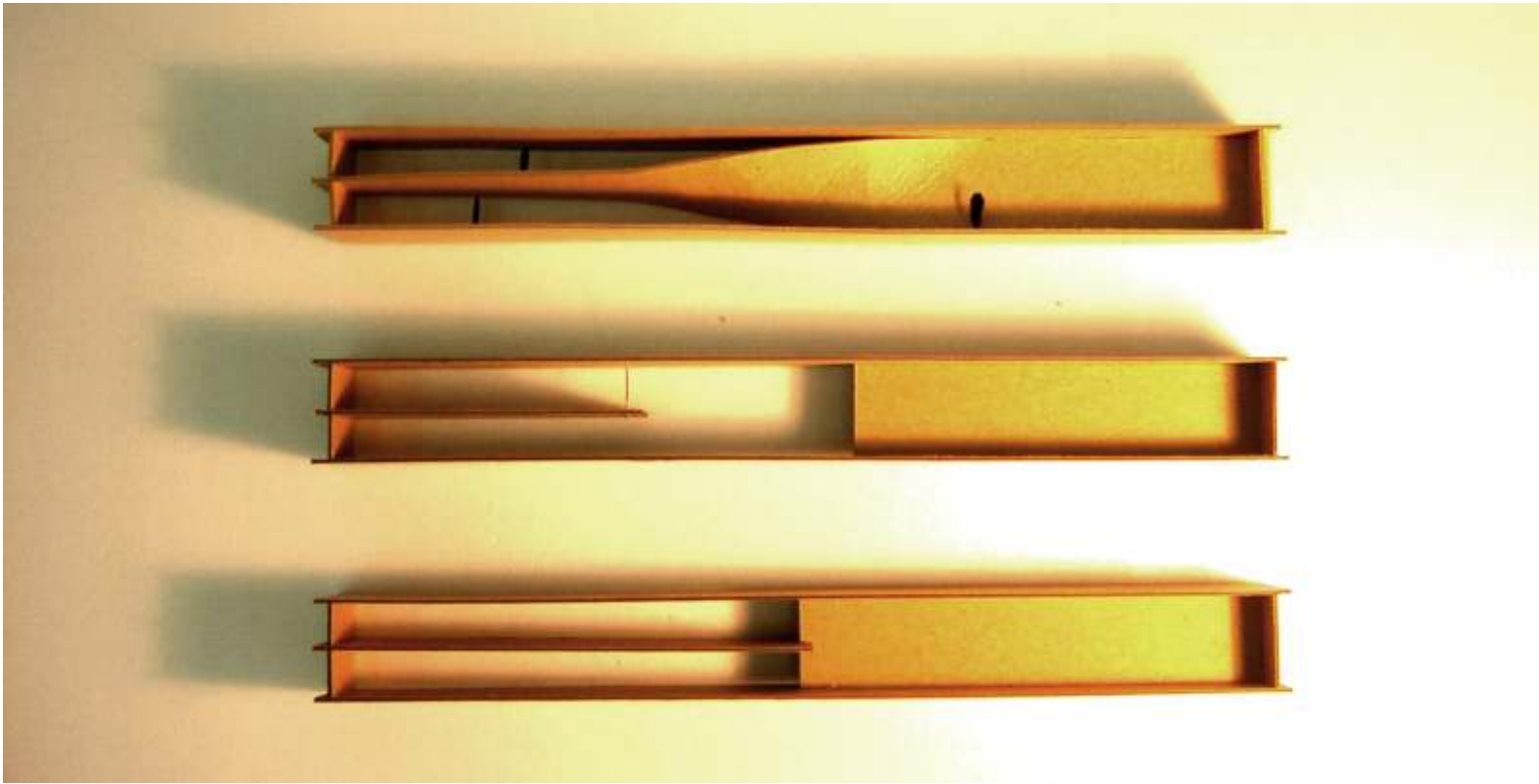




➤ 人與原型空間概念模型

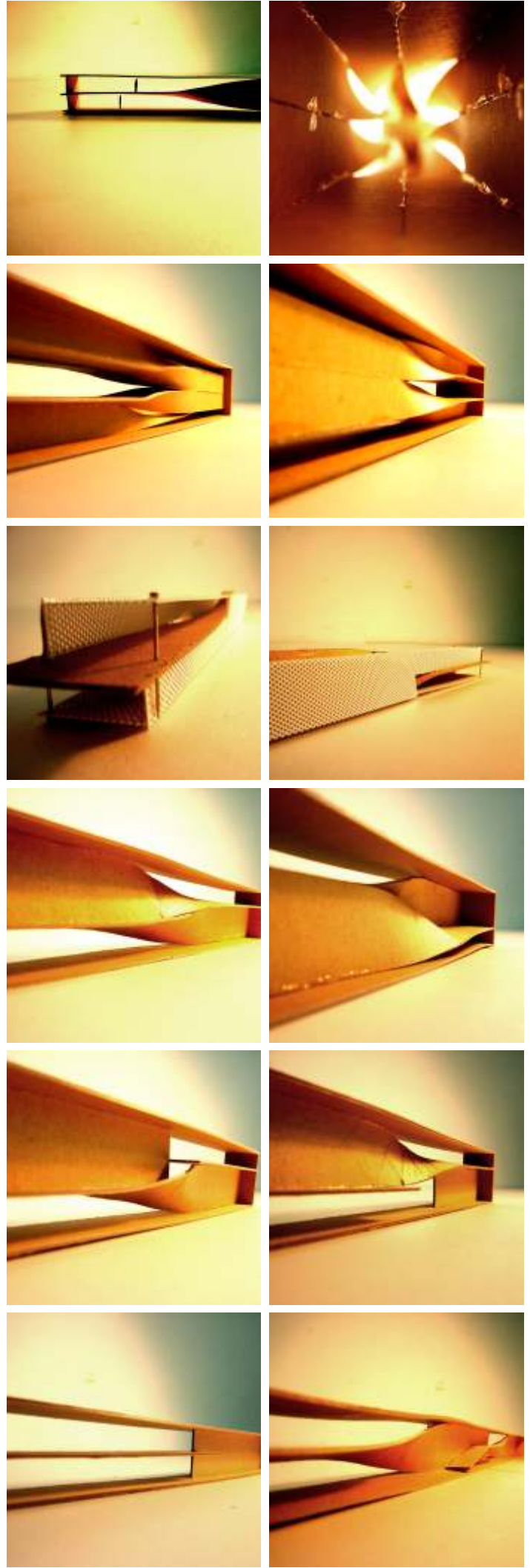
- [1 • 漸變/邊界兩端迥異的空間性格]
- [2 • 空間性格與形式改變卻不斷裂]
- [3 • 原型漸變抽取後形成空間斷裂]





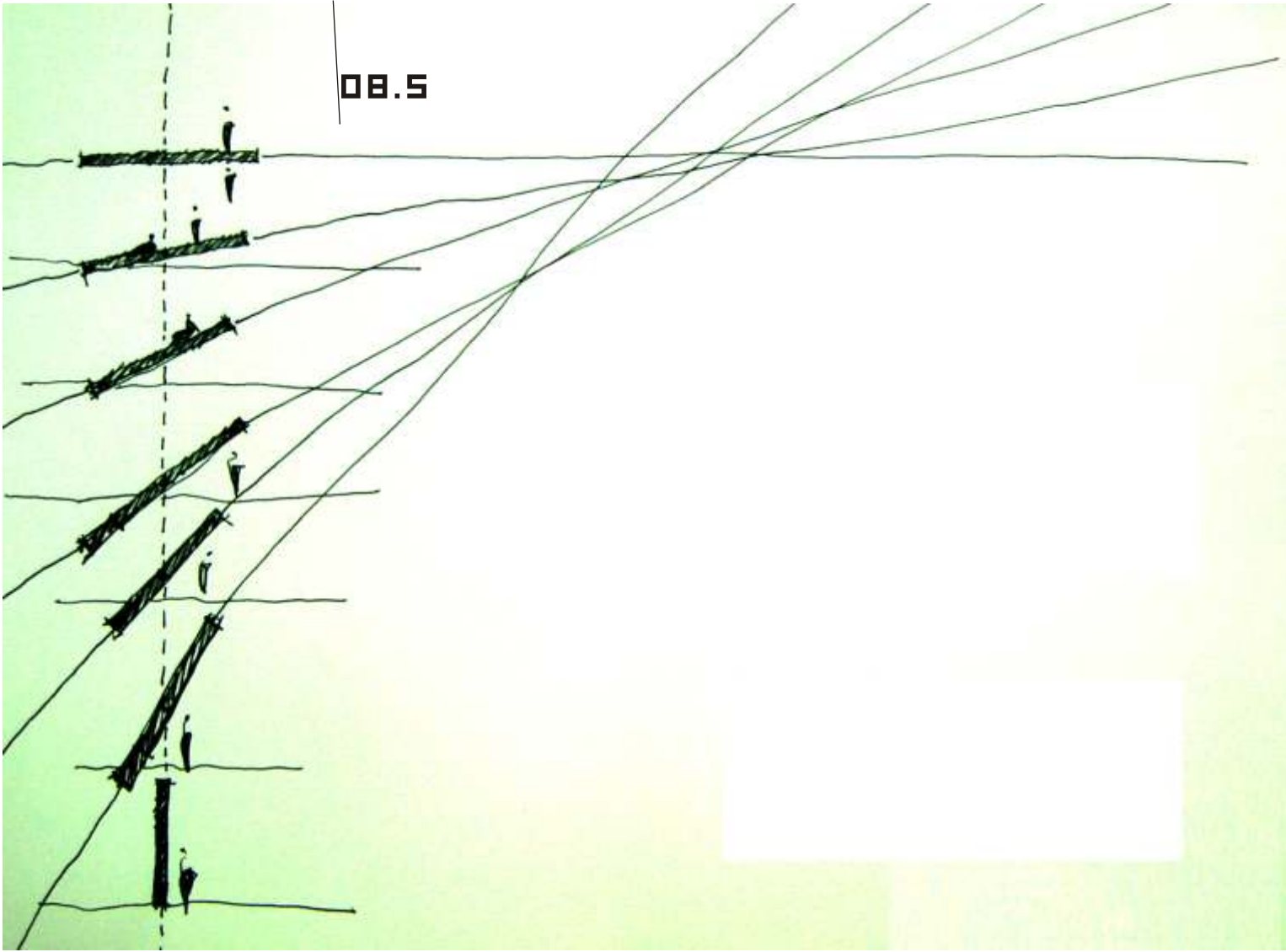
V 原型變形、複製、重組概念索引模型

- 「·多重漸變」
- 「·漸變重疊不變」





08.5

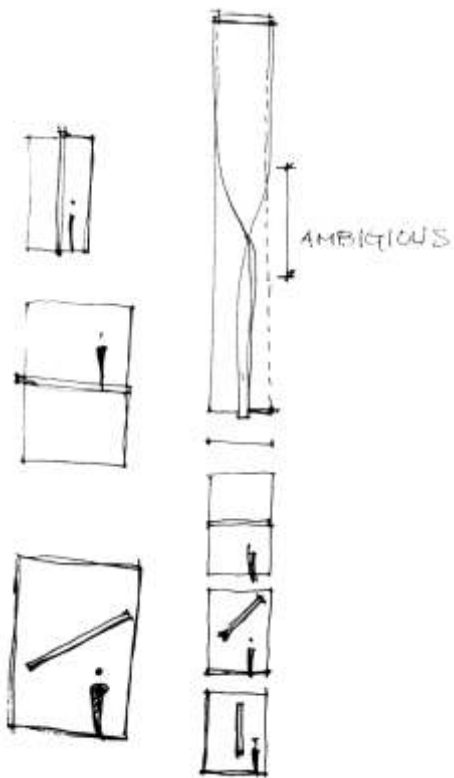


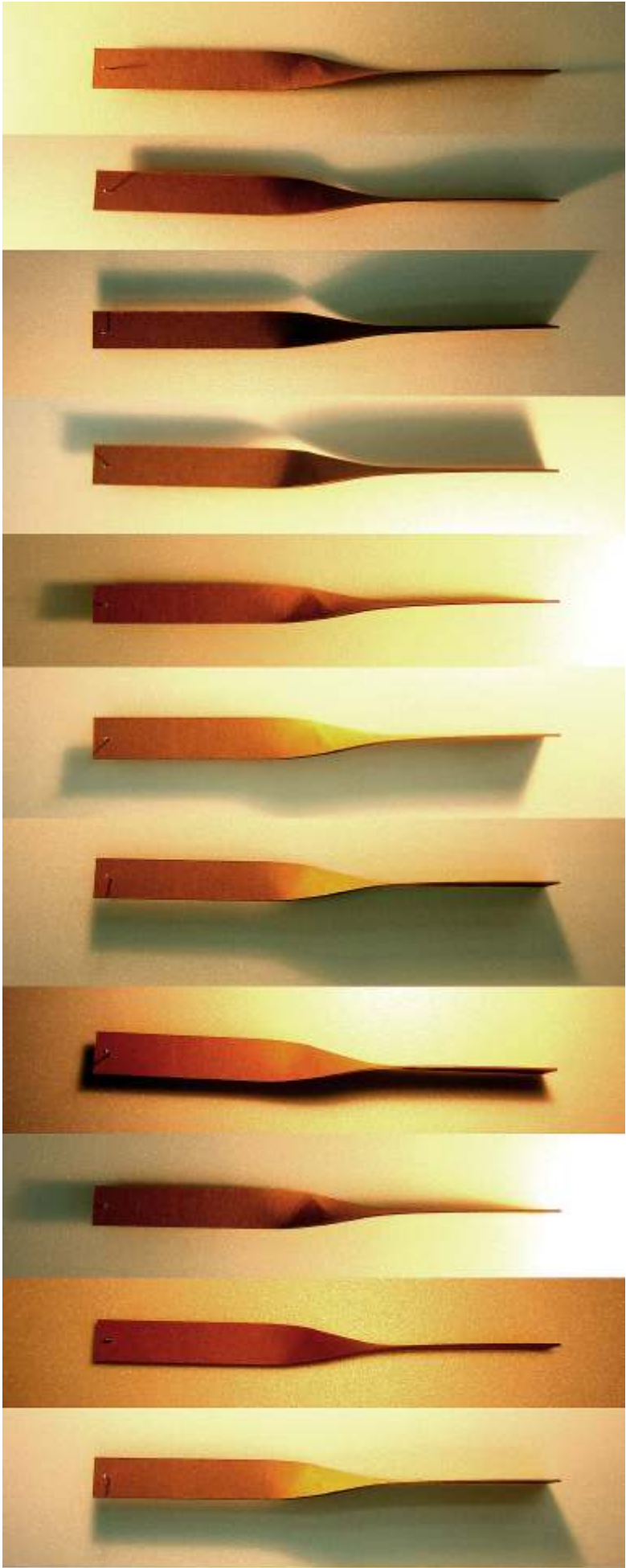
V 自然光作用於原型

□·漸變兩端的光作用差異 □·漸變自身的光作用漸變

V 人為／人作用於原型

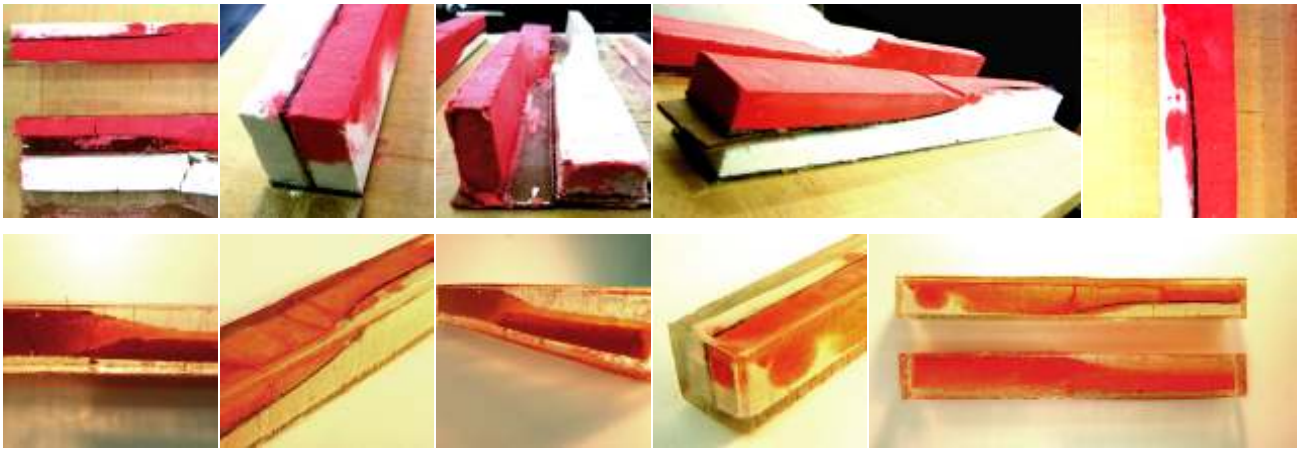
□·漸變成爲身體感知的空間 □·漸變成爲無定義空間

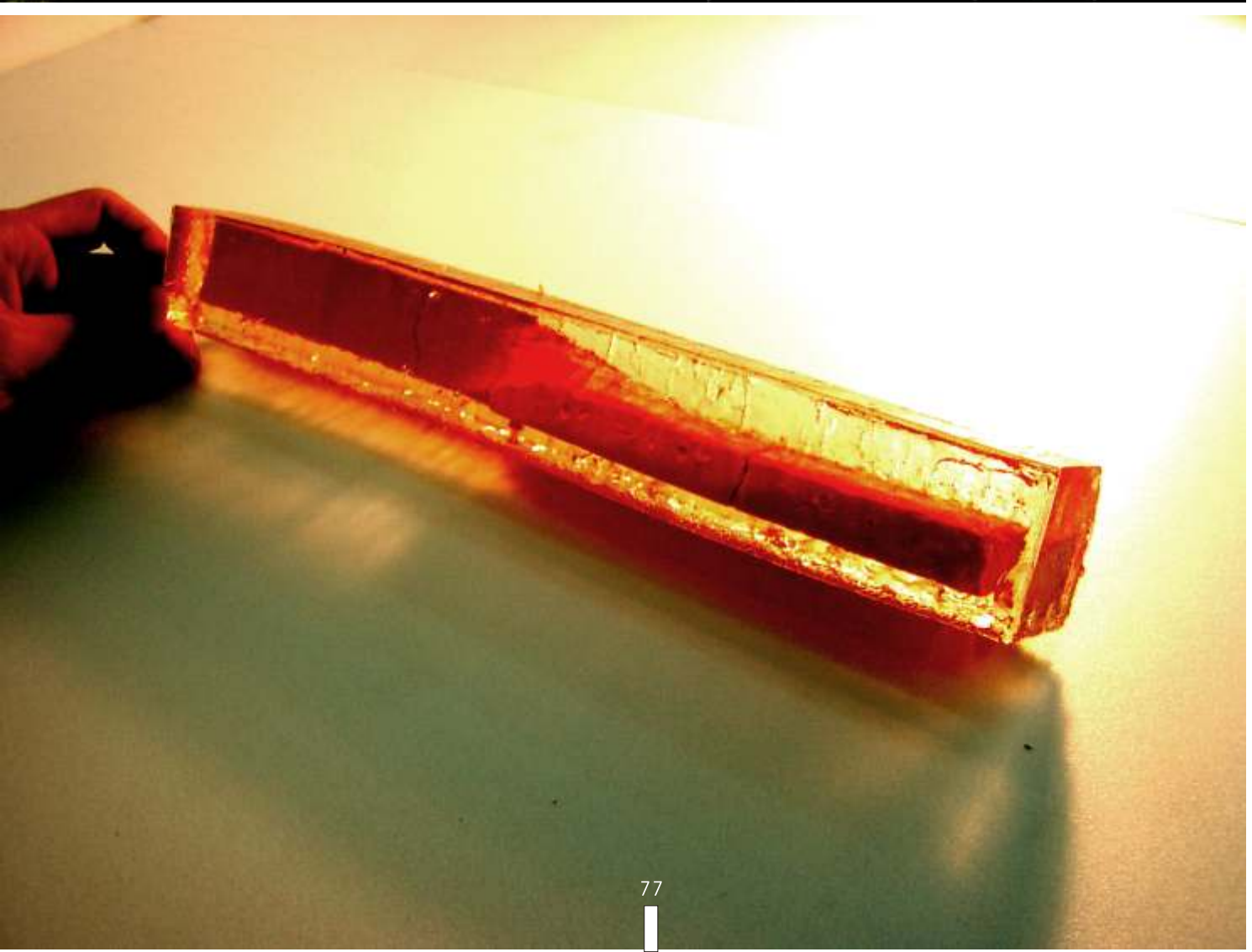
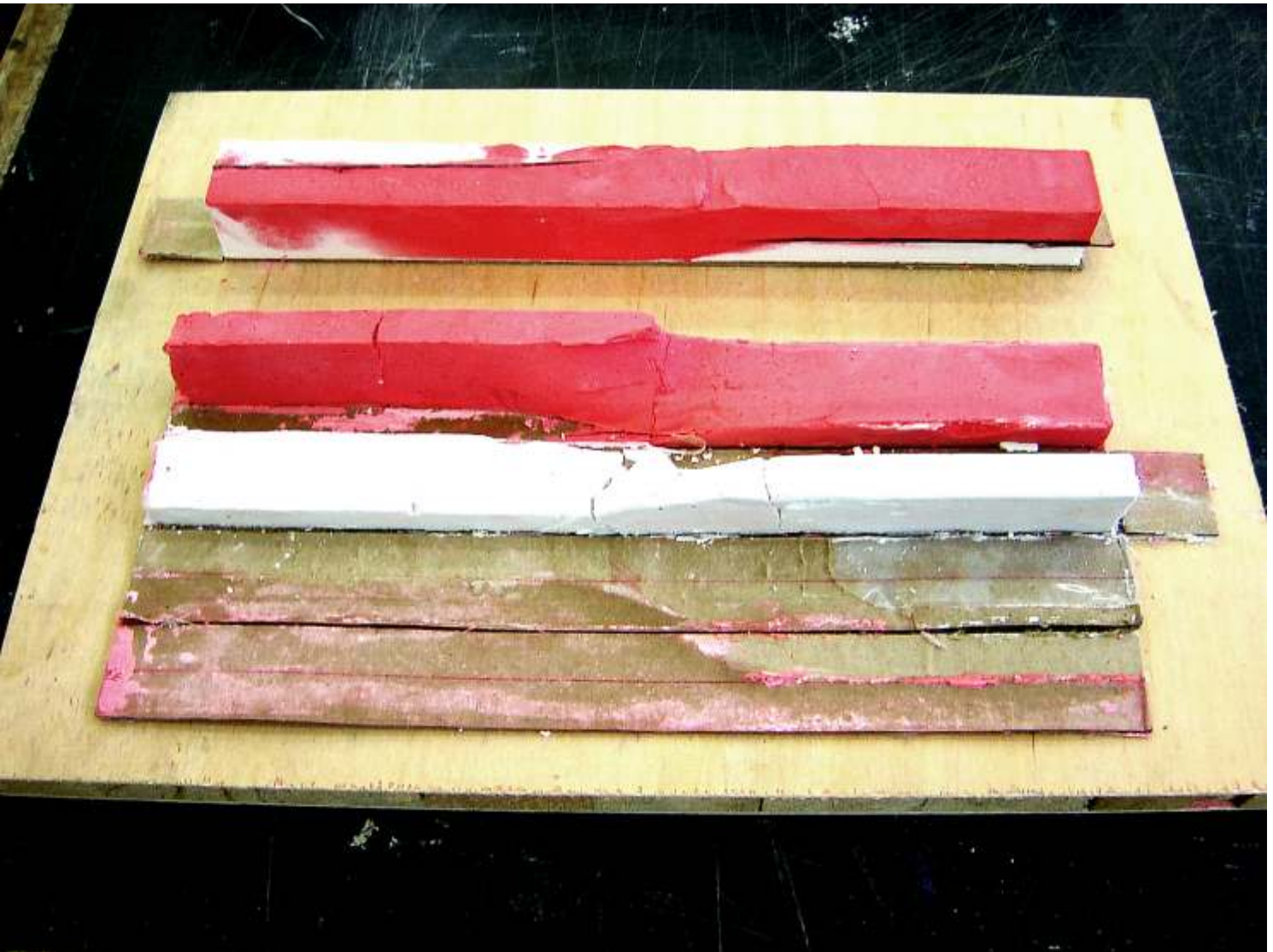




➤ 原型的虛實

- [1 · 漸變分割後的空間實體]
- [2 · 漸變過濾空間的流動痕跡]

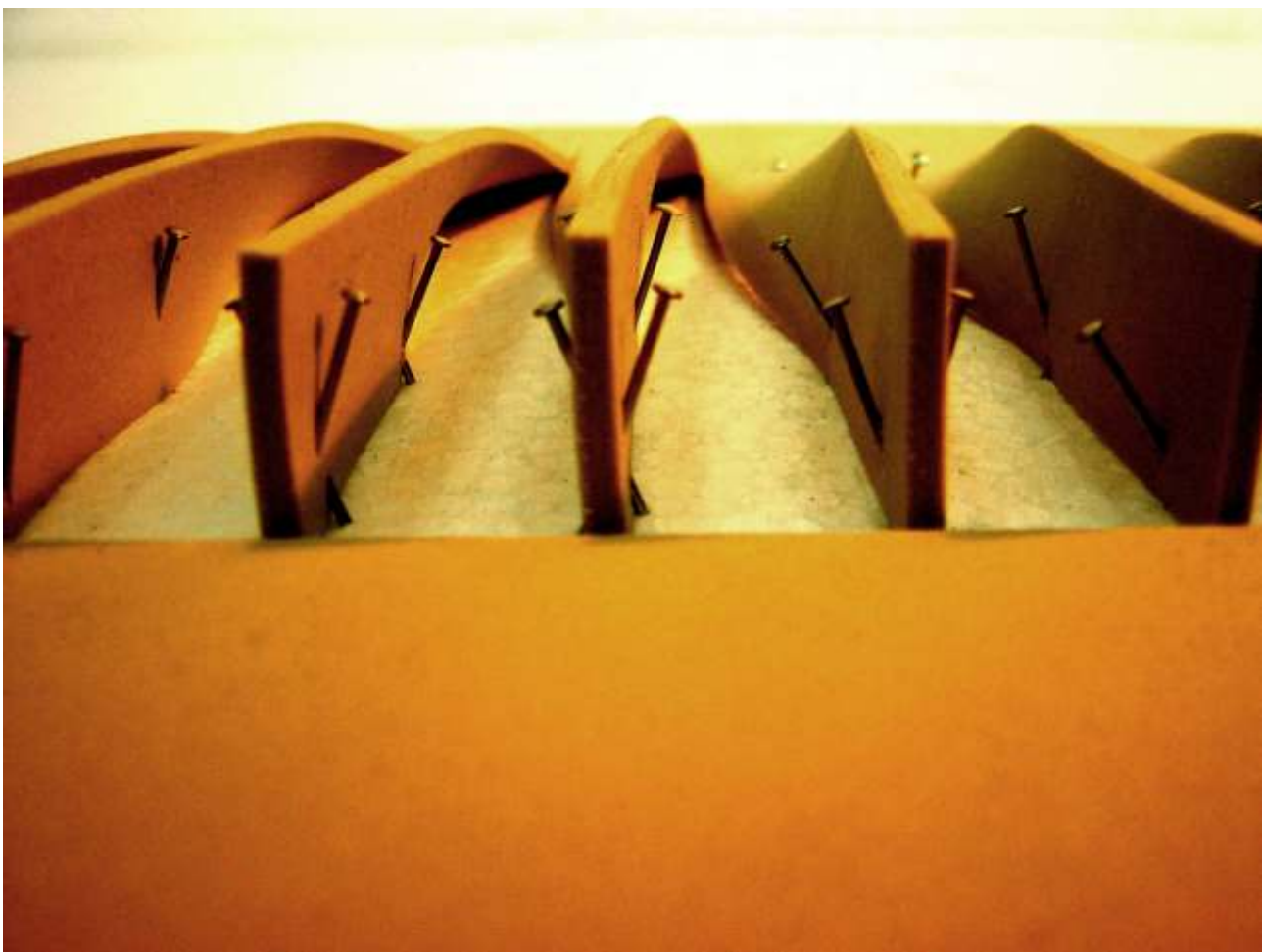
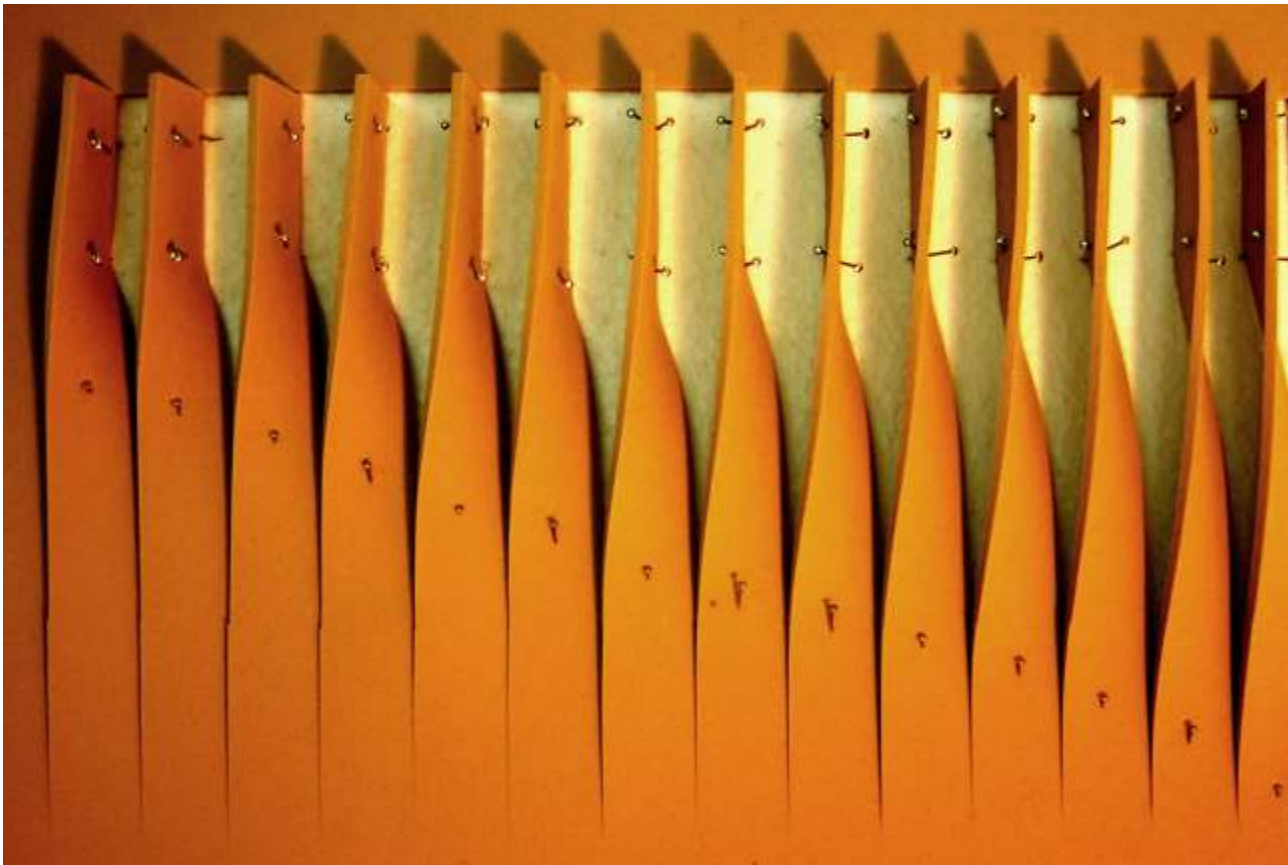




08.7

➤ 原型大量水平複製





> 原型大量水平複製/變形/重組/模擬人爲建築空間





V 原型大量垂直複製、變形、重組、模擬人爲建築空間



