

非預期的創作生涯 關於建築音樂美術—UPGA全聯建築 瓦建設計創辦人許偉揚學長專訪

整理:陳幽秀

〈交大幫幫忙〉—主持人林宏文學長



畢業於交大建築所92級的許偉揚，從小就喜歡畫畫塗鴉，還參加愛國漫畫比賽，高中迷上音樂，自組樂團，到大學還組熱音社，會彈鋼琴吉它等多種樂器，這些跨界的經驗，都累積了許偉揚日後朝向建築及設計領域發展的能量。許偉揚從2006年開始創業，目前在兩岸都有代表性的設計建案。

今年元月開幕，位於華陰街的文化部動漫基地，設計就是出自許偉揚之手，另外近來頻頻登上國際知名建築媒體的交大浩然圖書館，也是許偉揚設計。許偉揚說，近年來他將台灣民間廟埕的概念，融入到自己許多設計中，因為埕是以前許多民眾聚會溝通討論的地方，同時也是很多公共意識與創意蘊育產生之處，這樣的觀念與意象也可以做為現代許多設計的根基。

有志翻轉台灣 投入動漫基地標案

主持人：今天要請許偉揚創辦人分享在建築創作中遇到的各方面事情。最近文化部的動漫基地，是否能先談談這個設計案執行的過程和成果？

許偉揚：文化部的動漫基地是一個政府標案，應該回溯到為什麼我會想標開始說。我是喜歡畫漫畫的人，學設計類、美術類的都是一樣，課本全部都是畫圖，書包上也是塗鴉、鉛筆盒全部都是塗鴉。甚至我在念高中時我曾經在補習班畫了一個瘋迷補習班的漫畫。當然有點情色小說的概念，雖然編劇不是我。

漫畫對我來說有很大的憧憬，所以因緣際會下我看到有這個案子，看到台灣政府在推動漫畫產業，想要做第一個漫畫博物館。當時我們知道台中也有一個漫畫博物館影視基地在水滴。但台北這個比較不同，是一個舊空間改造，這個議題結合漫畫、西區的改造，台北西區希望能把舊城市更新。所以又牽涉到建築人最喜歡的議題，新舊如何共構，都市如何找到新的元素。地點在台北以前西區最熱鬧的華陰街，等於有機會能參與除了翻轉漫畫產業以外，連帶有機會能參與華陰街的翻轉。所以當時覺得這個議題值得嘗試，當時做這個項目也不敢說勢在必得，可能有很多高手會來參與。

投一個標案其實內心很掙扎，因為投入資源後，第二名什麼都沒有。但當時就是投入看看，運氣很好的受到業主青睞，最後選擇我們的作品作為漫畫基地的原型。我們當時說這次台灣第一座，光是這樣我覺得已經贏很多人了。他可能有些缺點或瑕疵，但是一個很重要的開始。

漫畫概念館的主要宗旨是復興台灣文創，我是六年級生馬上回想到台灣的文創真的很厲害，1990年代我們華語的音樂在台灣、華語的漫畫小說也在台灣。所以復興的任務很有趣，有一個奇怪的使命感告訴我一定要做好。

主持人：你剛剛說到你小時候是畫漫畫，所以你從小就決定要做建築師或設計師了嗎？

許偉揚：所謂藝術類的領域都會有所謂的敏銳性，我四歲就已經很明顯了，我在四歲時就已經畫立體的東西。我父母認為我很有天分，所以我小時候舊有印象自己很會畫圖，有一段時間甚至成為我的包袱。小學我念微閣，當時都還有一些愛國漫畫或二十四孝，但那時我就專門在畫那件事情。當時其實覺得畫圖很無聊，當時創作的空間就是我的課本。我在五年級時代表全校去老松國小比賽，當然那個比賽對我來說是挫折的，但那是一個榮譽感，這件事情影響我後面的發展。

到了國中時曾經想要畫漫畫，但我讀的國中比較升學導向，裡面有一個美術老師很鼓勵我去考美術班，但因為升學體制我沒有足夠的時間練習，我當時的理想是中正高中、師大附中、明倫高中。我當時沒有考上中正高中，我的素描幾乎拿滿分，但我沒有學書法、國畫，所以我這兩科都極低，讓我的術科分數根本沒有辦法申請到。不過我也很慶幸，後來哥哥念建築系，我媽媽其實不是很鼓勵我念美術純創作，因為他一定要拿到第一名，一定要出類拔萃才有可能有飯吃。

當時就選擇了跟哥哥念建築，結合產業、工程、藝術，所以我那時選擇了大安高工建築科，覺得可以學一技之長，又能接觸建築這塊領域。大學念朝陽科大，當時志不在建築，而在玩音樂。我高中大學都是熱音社，當時還跟著五月天，音樂創作這條路曾經是我創作的原動力，我把所有創作的原動力投入音樂而不是建築。

一直到大四時遇到一個人生導師，到現在都是朋友和我公司的顧問，當時是我的指導教授。他在這塊引導我從原本迷茫在設計領域中，他重新帶我回到創作這塊。到大學畢業之後拿了朝陽科大建築系第一名，我申請到交通大學建築所，認識了交大總務長（張基義），他也是我的指導教授。在這個過程中又看到不同的能見度，從技職體系念到高教體系。當時交大的建築所很新，但宏願非常大，是要做亞洲前十名的野心，放眼的不是台灣而是國際。昨天有個新聞，交大有兩個學生得到法國很厲害的榮譽，這就是建築所要做的事。我們有更大的使命感，要翻轉台灣，翻轉心中對建築的憧憬。這就是為什麼當時有勇氣投入台灣的標案，甚至到了對岸的市場，因為我需要國際能見度，所以投入。

以「埕」詮釋互動 建構開放圖書館

主持人：使否能談談開幕的交大浩然圖書館，同時它也是你設計的作品？

許偉揚：在講圖書館之前，我想說一件特別的事情，也是這一系列的創作。作品命名是「埕」，早期警察局都設在廟埕旁邊，是人跟人之間互動的地方，同時業是滋生事端的場所。所以我用這個命名，可以回溯到我很喜歡觀察別人這件事。

舉例來說，我會很多樂器，但我不看譜，我是即興的。如果你有看過即興，那是樂手跟樂手之間的對話，他是利用樂句去看對方的情緒，來決定要搭配什麼樣的和絃和旋律。人跟人之間的互動就是這樣一件有趣的事情。

早期的圖書館一進去那個空間，第一個就是要安靜，你會開始聽到自己的腳步聲和空氣的聲音。這個場所本身非常制約，所以很多行為都被控制住了。當網際網路還不發達時，建築系要找大師案例、書本、論述全部都在圖書館。但現在網路上就很好找資料了，所以圖書館要重新定義。圖書館是一個新的師生、學生和學生之間交流的平台，它是一個公共性的交流場所。我用「埕」這個字，來重新塑造公共性，變成一個知識的廣場的感覺。

在被標之前，我之前去荷蘭阿姆斯特丹，歐洲最大的公立圖書館。一進去鋼琴擺在那邊，在古典音樂之下，可以看到有人在交談、有人在嘻笑、有人很安靜的坐在躺椅上享受私密的空間。空間的界定在稍微有白噪音的情況下也是可以有自己的空間，例如誠品敦南店，就是這樣。那為什麼交大圖書館不能像這樣？

所以在期刊室的三樓，我們把他打造成自己的廟埕，是我們自己的空間。在空間中我們設計了一個橢圓的校史館，中間放了一個榮譽校友贊助的電子紙。中間會展書交大相關的資訊，播放給師生看。我們利用浩然的挑空，創造了往挑空方向看的個人座椅；還擺放了好幾張單椅，可以私密的閱讀；也有公共的討論桌，讓師生能在桌上共同討論，重新定義不同人的使用情境。開放的空間是我們對埕的初衷。

主持人：埕的概念不只是交大浩然圖書館，現在很多作品也放入這個概念了？

許偉揚：埕這個命題十幾年前就在想，但2017年才想到用這個字眼來詮釋。當然這個字眼與閩南背景有關，有根源的背景。另外還與時代性有關，說的是交流。在這個時代資訊的吸收方法更多是來自資訊交換，埕有一個有機性存在。所以我認為這個字眼很好，去年用了，今年也繼續用，因為我認為沒有更好的能夠取代這個字眼的命題。包括上海、廈門的案子我們都用埕來做這個命名，即使不同省分的人聽不懂，我也會跟他解釋這個文化脈絡。

從師長吉他手到建築師 各方大師均有所啟發

主持人：做設計、建築的學習過程中都有一些影響我們很深的大師級人物，是否有一些大師給你啟發？

許偉揚：第一個是荷蘭的紀校長，是載我去老松國小比賽的老師，他支持我找到自己性向，對我有很大的鼓舞。另外是賴怡成教授，淡江建築系的前系主任，現在也是我公司的總顧問，他可以在很多論述上給予我們很多指導。另外張基義老師是推動美學的領導人，我認為我有這個榮幸參與一些交大和國家的項目，都是我們犧牲自己陪家人的時間，就是為了翻轉台灣的美學。

至於心目中的大師，是Steve Vai或是Paul Gilbert，他們都是吉他手。另外還有Yngwie Malmsteen，他是第一個把古典樂用電吉他詮釋的吉他手，這事情就是他在轉化語彙。再來是Mr. Big的吉他手Paul Gilbert把重金屬做到流行樂，他們有非常多經典的歌曲，這是如何把很冷僻的東西轉換到流行的啟發。最後Steve Vai這個天才型藝術家，把他音符的語彙轉化成非常優美的快速旋律，能夠讓你印象深刻。一般電吉他手都有一個問題是有很多花拳繡腿、很多技巧卻聽不出他的語彙。這三個吉他手剛好奠定我在創作的基礎，只是在音樂方面。

回到建築這塊，對我有啟發的有四個建築師，第一個我不喜歡他的設計，但我欣賞他的論述，他是柯比意，現代建築之父，他把整個建築在當代建築翻轉成他認定的現代建築的第一個樣版模型。對他某些作品的語彙我並不是那麼喜歡，但我認定他是開創者。再來兩位，日本建築師安藤忠雄以及美國建築師Louis Kahn，這兩個延續柯比意的元素，但多了對光、材料特別有感覺。所以他們兩個除了延續極簡的元素外，還多了更強烈美學的表現性。第四個建築師Zaha Hadid，在三年前去世，是伊拉克裔英國建築師。他很特別是跨領域的建築師，是學數學的，成為頂尖的做流線型建築物的建築師。



節目分享：http://www.uni967.com/newweb/index.php?menu=2&page=2_1&ID=16806

前一篇《交大幫幫忙》專訪：[交大邁向偉大大學 校友總會扮演的角色和任務—交大新竹校友總會理事長，聯傑董事長郝挺學長專訪](#)