

國立交通大學

建築研究所

碩士論文



研究生 吳昌祐
指導教授 張基義

中華民國一百零二年七月

摘要

關鍵字：物性 感知 材料 形式 策略



從物質到場所

所謂物質是佔有空間和質量的東西，例如：水 空氣 固體 液體 氣體 等

所謂物質是客觀存在的一種物質存在

所謂物質是可以以視覺 嗅覺 及觸覺感應到的東西

我想透過物質，去探討人與環境最基本的關係是甚麼？

引述海德格：[空間是由區位吸收了他們的存有物，而不是由空間中獲取]，意思是任何的場所所建構出的氛圍必定由它的周邊的物質所建構而成，而場所的特性也取決於 [物] 如何形成。

在現今不斷變動的時代裡，隨著經濟產業與生活機能的變換下，往往造成空間與場所的脫離。我認為場所都是由周圍的物質所構成，當機能消失時，場所理應還有其周圍環境的物質構成的特性，不會因為機能的消失而產生場所的瓦解，對於環境中所留下的物質，理應被重新建構與空間的關係。

建築如何構成與場所之間的連結在於它對於環境的所存在之物質的觀察方式。

本論文透過三個案子，分別從三個不同的場所，研究其場所特性與物質之間的關係性，透過研究過程衍生出空間上的設計策略，包含 (1) 物質 -- > 材料 (Keelung Entrance)(2) 物質 -- > 歷史 (Taiwan architecture center)(3) 物質 -- > 城市 (Taipei city museum)

(1) 物質 -- > 材料

藉由材料物質性的研究以及操作過程，透過一系列的材料操作與研究，得到材料依據不同物性所產生的不同組構方式。本章節在從材料之間的關係性上，同時加入對於基地場所中的現象觀察與感知到的事物，試圖將兩者產生的關聯性對應到空間構築的策略，重新與場所產生連結。

(2) 物質 -- > 歷史

基地屬於一種邊界地帶，被高架橋與河流切割成一處密度極低的邊界地塊，也因此成為了堆砌遺跡的場所，隨著時間增長，形構出一種都市的邊界地貌，一種屬於歷史堆積的場所樣貌。本章節即在面對基地中存有的物質提出策略，從物質的尺度，構成方式與機能，提出結合空間的策略，透過對基地中的物質重新在被定義的狀況下，與場所重新產生連結，同時也回應建築文化的本質問題。

(3) 物質 -- > 城市

當我們想像城市是由眾多物質所組成的整體，透過分子的方式解析城市，便能從更小的維度去討論。由物質構成的場所，再由場所構成都市。

本章節透過對城市自然場所的觀察，試圖從城市中的物質來尋找與自然之間的聯繫，並利用物質特性來象徵一種關係，透過這樣的關係建構出象徵台北城市的資訊載體與場所。

ABSTRACT

Keywords : Property Perceive Material Form Strategy



From Matter To Place

Matter is something that consumes space and mass. For example, water, air, solid, liquid, and gas

Matter is being in objectivity

Matter is the sense of sight, smell, and touch

I want to explore the basic relation between human and the environment through matter.

“Spaces receive their being from locations and not from space” quoted from Martin Heidegger. What he meant is that the surrounded matter determines the atmosphere built by the place. The characteristic of the place is also determined by how matter is formed.

In this era which the economy and life function undergo changes constantly, space and place are departing from each other. I think place is constructed by the surrounding matter. When function disappears, place and the property of the surrounding matter would not crush. The remaining matter should reconstruct the relationship with space.

How architecture constructs the link to places lies on the observation of the being matter in the environment. This essay studies three cases. From three different places, study the relationship between the property of place and matter and derive design strategy on space via the research, including:

(1)matter -- > property (Keelung Entrance)

(2)matter -- > memory (Taiwan architecture center)

(3)matter -- > city (Taipei city museum)

(1)matter -- > property (Keelung Entrance)

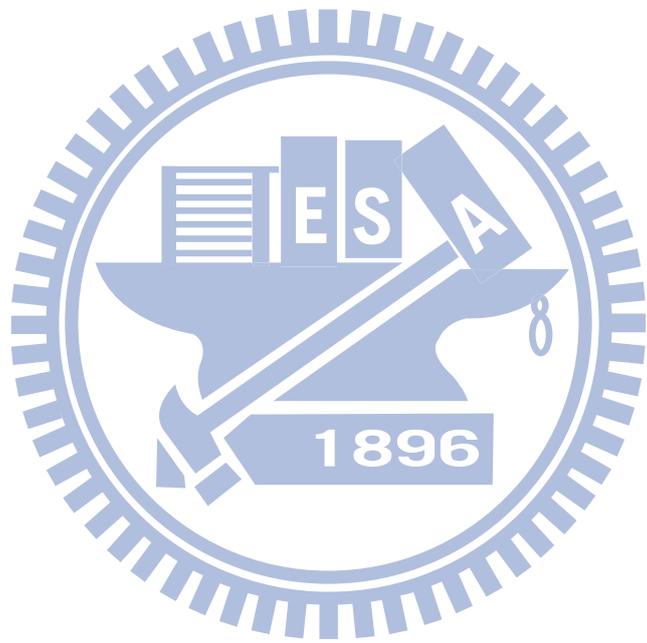
By researching material property and the processing, and progressing a series of material, we get the different combination of structure. In this chapter, based on the relationship between materials, I also added observation from foundation, attempting to correspond the space strategy and link to the place.

(2)matter -- > memory (Taiwan architecture center)

Foundation belongs to boundary area. It is a low density area which is segmented by river and viaduct. Thus, it became a place for remains. Through out the years, it forms a boundary in the city, a historical relic. In this chapter, I propose strategy from the matter from the remains. From the measurement of matter, to forming method and function, propose a combination with space strategy. With the new definition of matter in foundation, re-link to place, and response to the nature problem of architecture culture.

(3)matter -- > city (Taipei city museum)

Imagine our city is a unity formed by miscellaneous matter. Via particle to analyze the city, we can discuss in detail; from matter to place then from place to city. In this chapter, through out the observation of the nature in the city, I attempt to find the link between matter in the city and nature and later use the property of matter to symbolize the relationship. It is the relationship that builds the information technology and place symbolize Taipei city.



CONTENTS 目錄

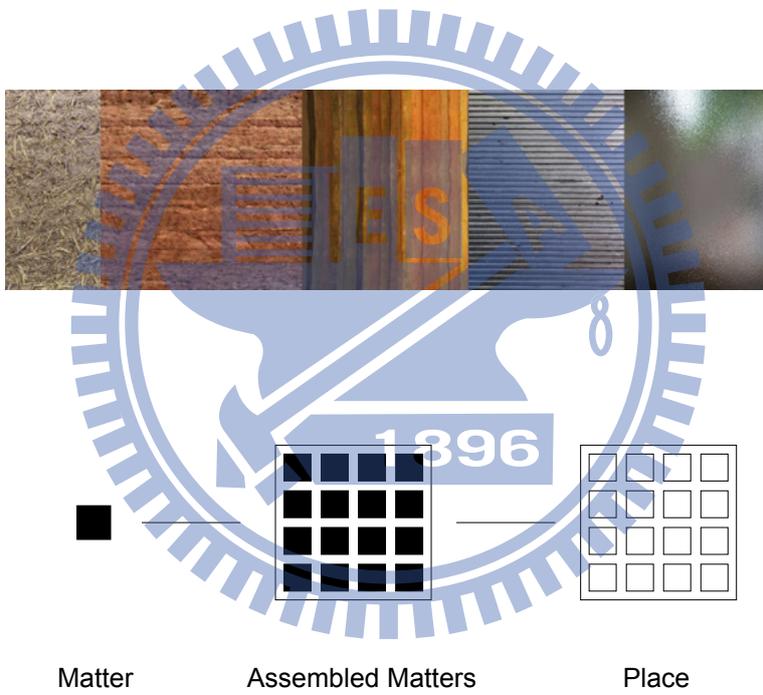
Abstract 摘要	i
Chapter 1 Matter / Material 物質與材料	1
/ Keelung Entrance 基隆入口	
Chapter 2 Matter / History 物質與歷史	23
/ Taiwan architecture Center 建築文化中心	
Chapter 3 Matter / City 物質與城市	36
/ Taipei City Museum 台北城市博物館	
Conclusion 總結	53
Appendix 附錄	56
/ Reseme	

Chapter 1 Matter / Material

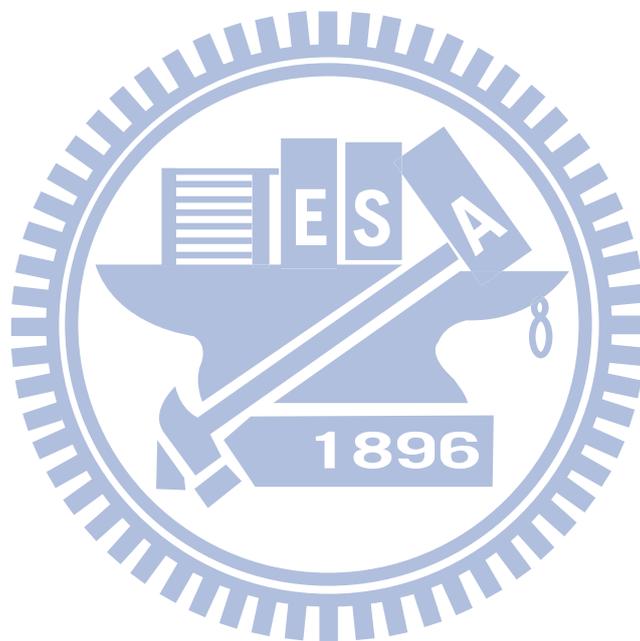
第一章 物質 -- > 材料

自然界中有許多看不見的事物與系統，在表面上是看不到的，像是顏色與形體的構成等物理性質。物質的不同導致構成的事物的差異。礦晶體結構的不同，導致一座花崗岩的山與一座石灰岩的山有不同的形狀與不同的色澤。

在基隆入口此案中，藉由材料物質性的研究以及操作過程，透過一系列的材料操作與研究，得到材料依據不同物性所產生的不同組構方式，並藉由這種不同性質與不同特性下找尋關係。除了透過物的操作，同時加入對於基地中的感知到的事物，試圖將兩者產生的關聯性對應到空間與場所構築的策略。







Keelung Entrance 基隆入口 Geometrical Realism

Option Studio_2011_Fall

Personal Work

Adviser : Liu chia-hua 劉嘉驊 ,Kuo chung-lun 郭宗倫

Type_Bus and Cruises Terminal

Location_Keelung

Introduction

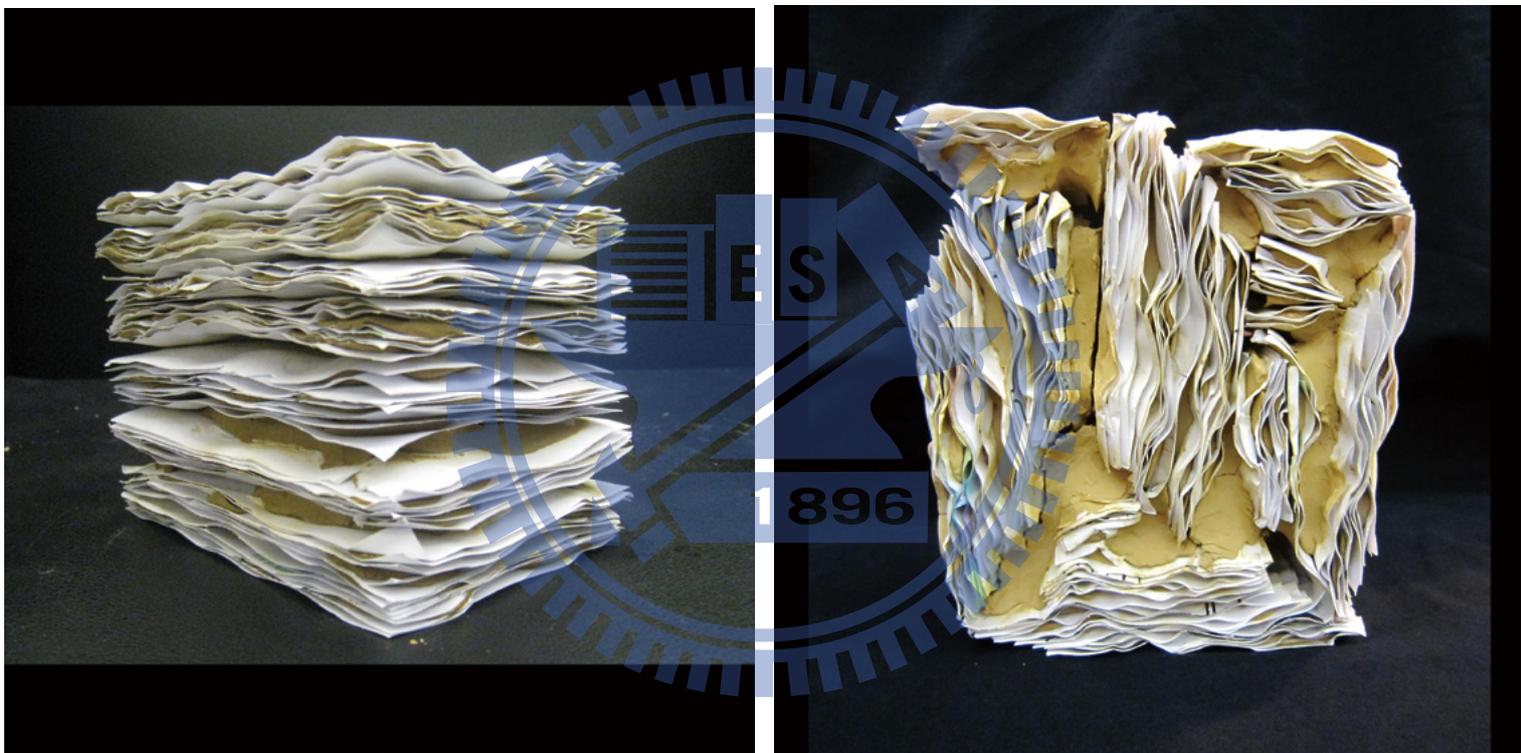
每種物質的構成都是因為物質的物性不同進階塑造了空間與場所中的氛圍與品質。此案透過操作材料的過程中，探討物質與物性之間的特性，操作過程中須將兩種不同的材料組構成一個 30x30x30 的 cube，而不能使用兩種材料以外的物質協助組構，藉由這樣的過程探討材料的構成方式。

材料因為其 " 物性 " 的狀態存在，讓我開始思考要如何定義基地以甚麼樣的狀態存在。

基地位於基隆港，早期曾是世界第七大港，近幾年因為功能退化而移至外港區，造成基地形成沒落，當港口的機能消失時，周圍也跟著沒落，場所也跟著消失。

我企圖去找尋基地周圍特性，試圖將前面操作材料的過程與觀察基地的現象找出一種關係性，構成組構空間的策略。

Material Entity



Materials Operation 1

第一階段是先選擇兩種材料，設計一組 1:1 物件，完成後之模型不應有底座，且應可被自由提起，選轉，放下，且沒有任何構建有脫落之虞。

並表達下列詞彙組的其中之一：

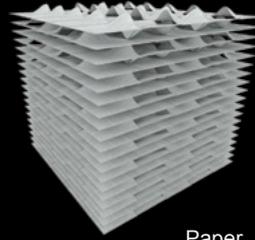
- A 靜 a 動
- B 秩序 b 混亂
- C 過去 c 未來

在材料的選擇上，土與紙的材料都是處於一種均質性的形態。從第一個物件土與紙的操作來說，在不能以材料之外的任何材料來連結限制之下，土與紙的連接以一種單純的疊置來作為操作，紙本來是一種具有方向性的材質，當以堆疊過程就夠就能有一種形式，土的材料在連結上附與一種黏結性的角色，同時土與紙也開始產生材料本身的物理變化，紙原本是乾的狀態，當土的水份開始跑到紙的纖維裡時，紙開始產生型變，在這裡所指的型變指的是紙開始產生皺摺狀態，此時當土的水份跑走時，也開始產生凝固狀態，在這個物件裡兩種材料的物理性質是在做一種交換作用，最後凝固時才促使結果產生。

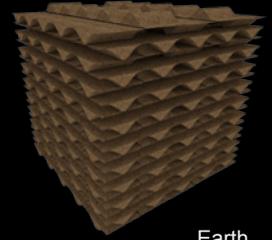
完成後並繪製一套圖來表達材料的構想，而非完成的物件，圖面並非物件的再現，物件與圖面都是構想的某種呈現。

Materialize Thoughts_ Project 1

Unit

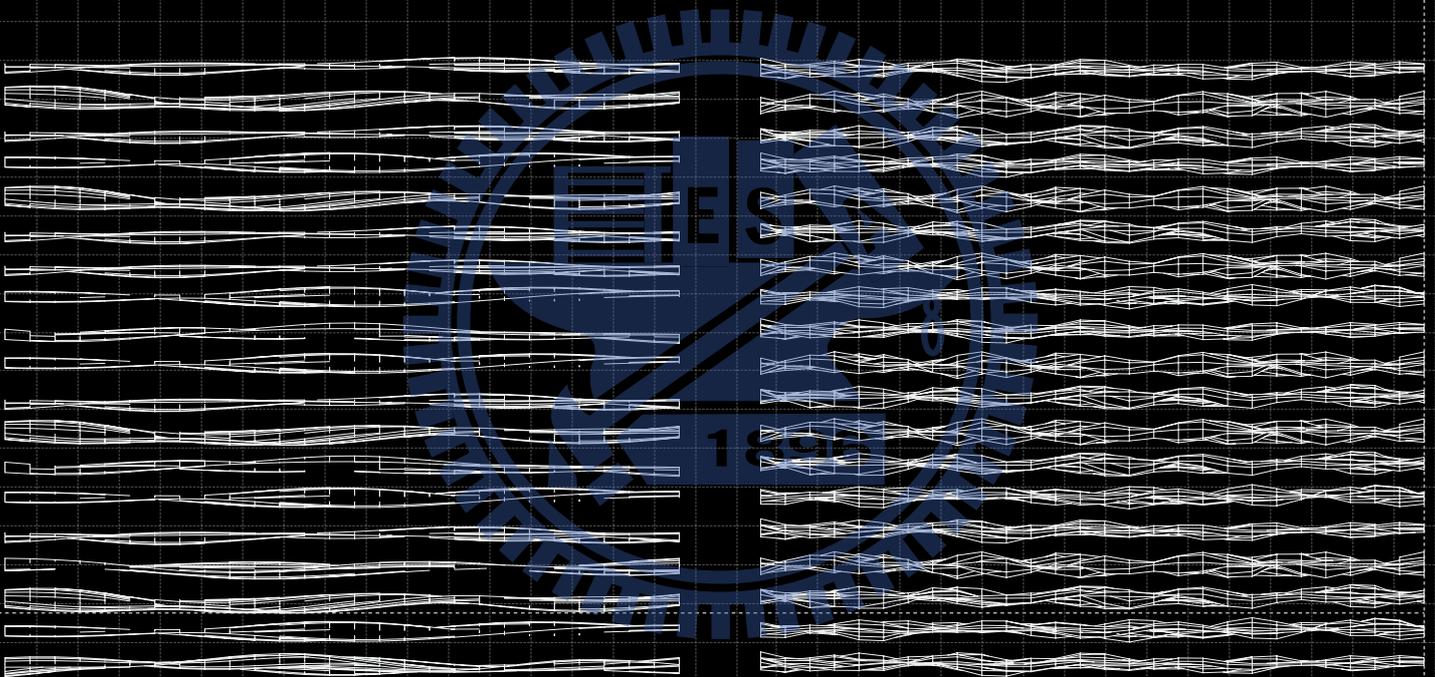


Paper



Earth

Curvature The degree of bending



01 Time : 20 minutes

02 Time : 50 minutes

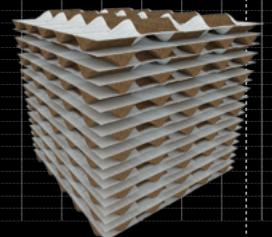
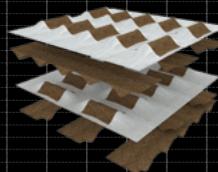
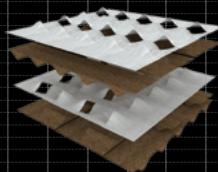
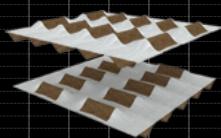
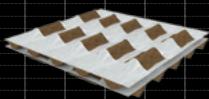
01

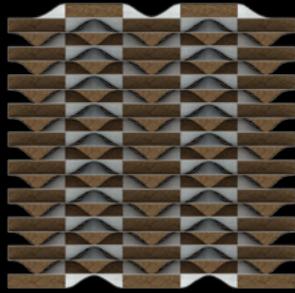
02

03

04

05

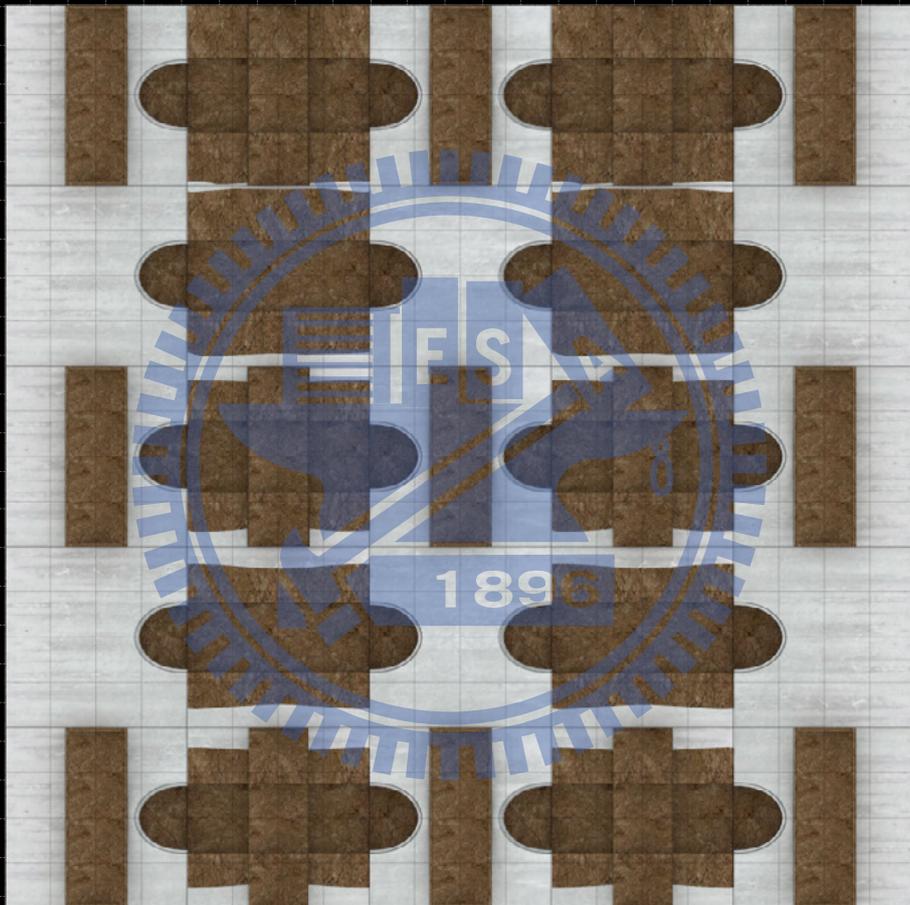




Section



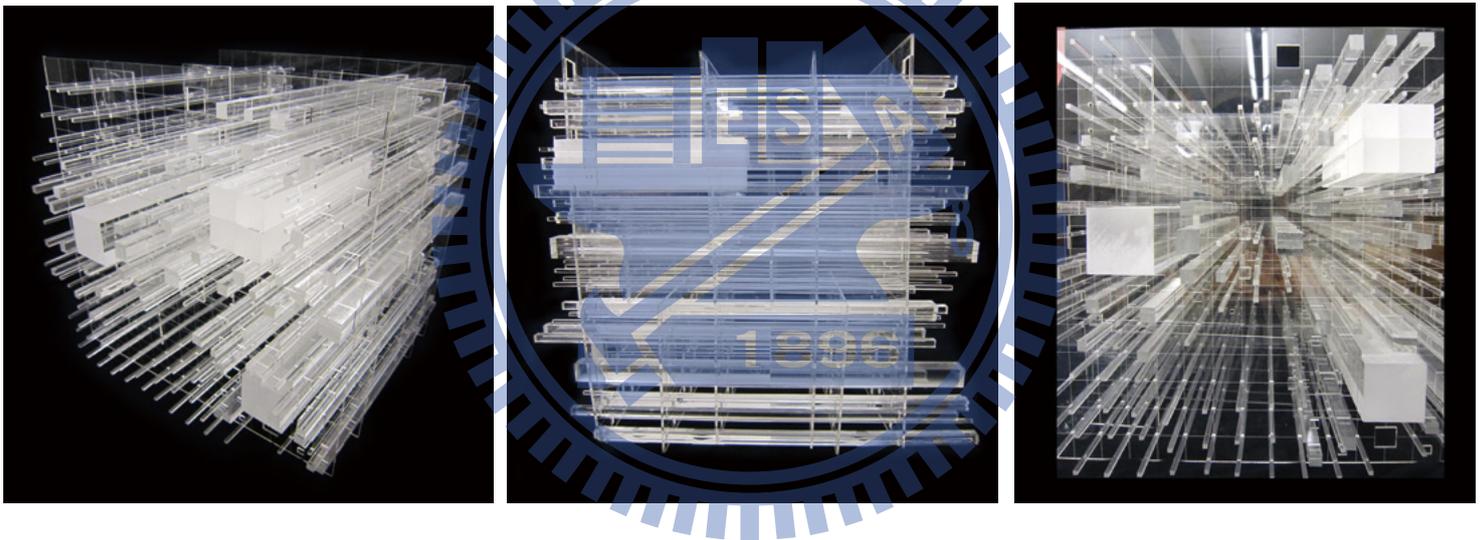
Detail



Plan



Material Entity



Materials Operation 2

針對基地的觀察，選定兩種材料並觀察思考一組你認為存在於基地中的特質：

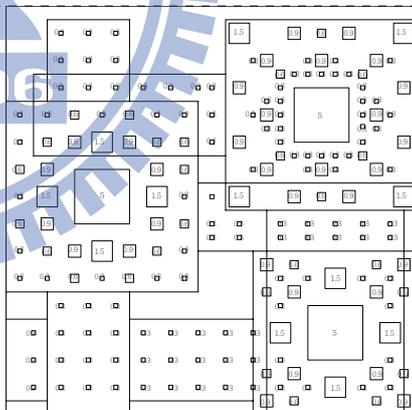
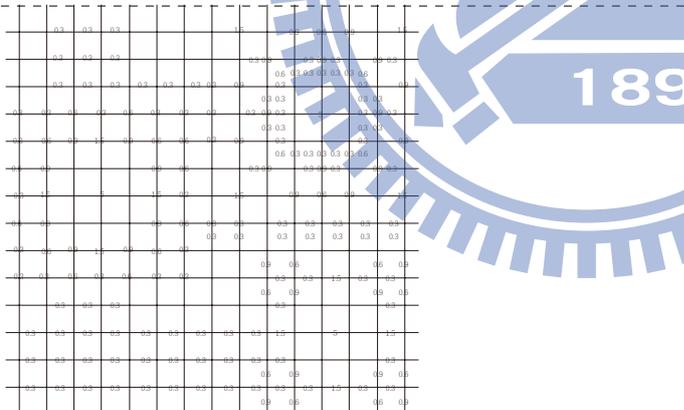
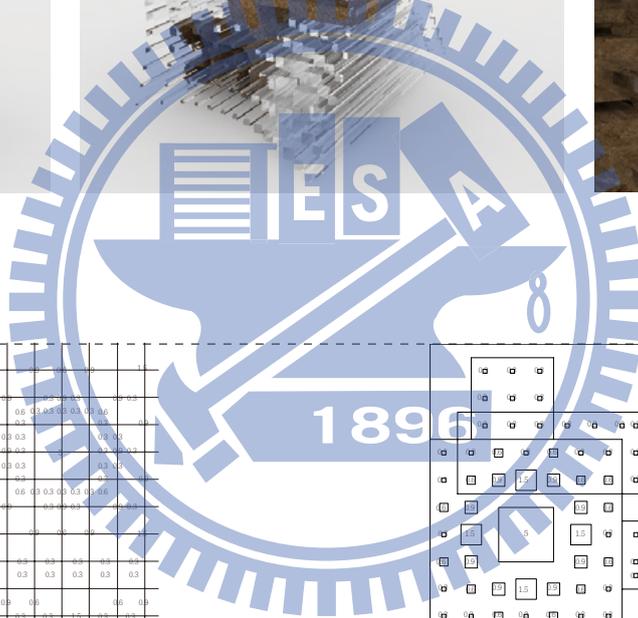
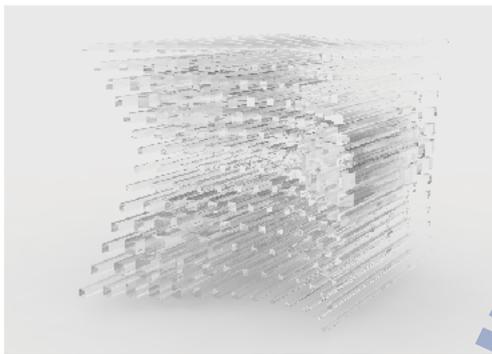
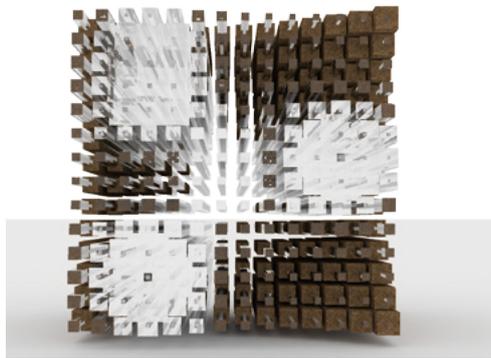
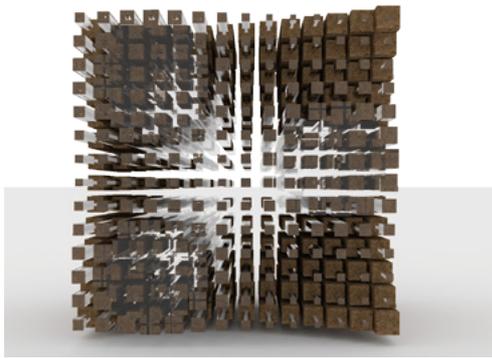
- A 靜 a 動
- B 秩序 b 混亂
- C 過去 c 未來

這個階段是先構想一個尺寸約 30cmx30cmx30cm 的裝置來表達對於基地的觀察與思考，並以平面（圖面）媒材描述構想。操作過程必須先以構想轉化圖面的方式操作，必須清楚表達材料的特性，包括長度 材質 曲率等等，藉由圖面傳達構想。

從基地的觀察中可以發現基地位於一種中介的空間，一邊面向海洋，一邊面向陸地，港口給被人為有秩序的規畫過，與海平面構成一種靜態的秩序美感，陸地處在交通複雜系統的干擾下，是一種混亂的動態知覺。從基地現象的觀察下，我將物件定為一種表達渾沌特質的物件。

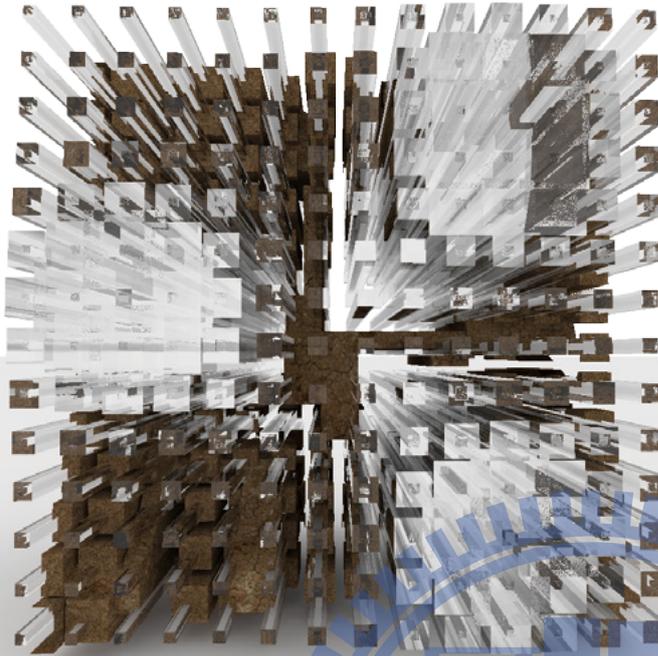
我將玻璃碎化成有模矩的尺度單元，有疏有密，先構成一個輪廓外框，形成一種有秩序的編排，接著再將土從外側擠入玻璃與玻璃之間的縫隙之中，形成黏接玻璃與玻璃的結構，隨著不同密度大小的玻璃也影響著土壓入的深度與形態，最終兩個材料結合為一個物件的狀態。

Materialize Thoughts Project **3** chaos/order

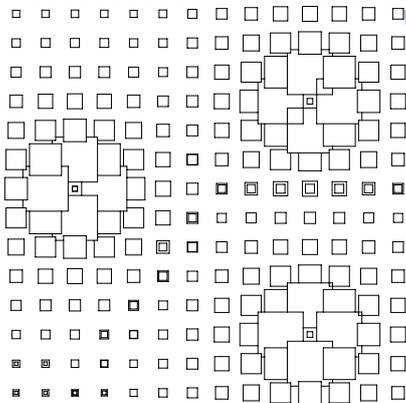
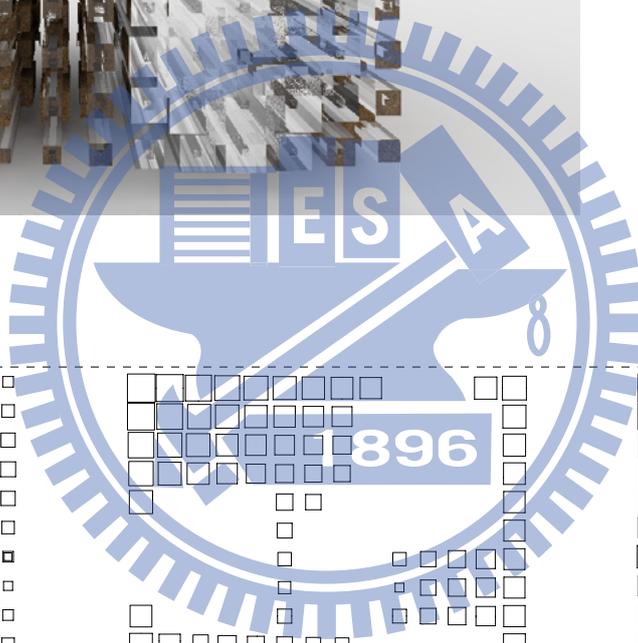
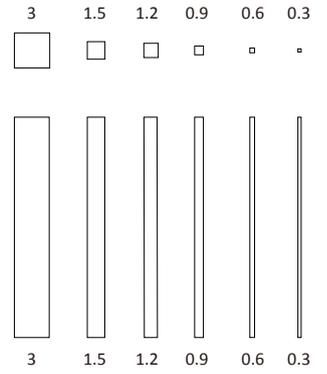


01 Density Data

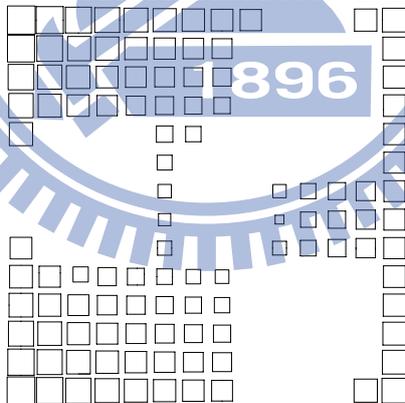
02 Density-Limit Data



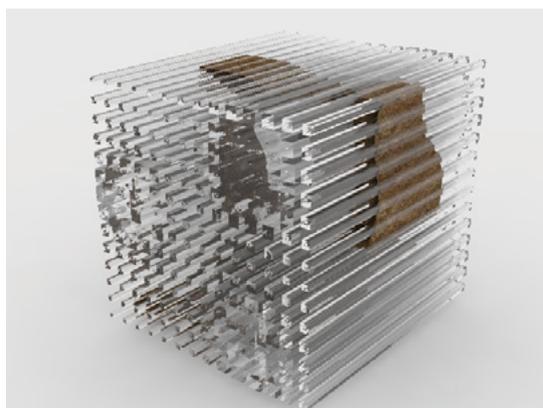
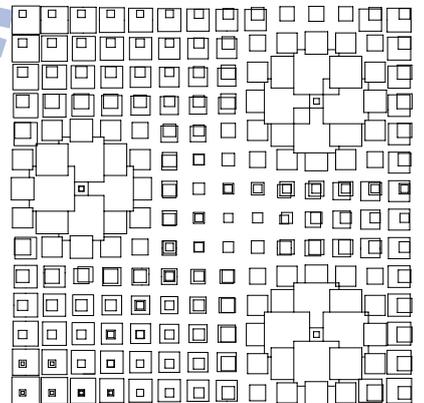
03 Unit Data



Glass

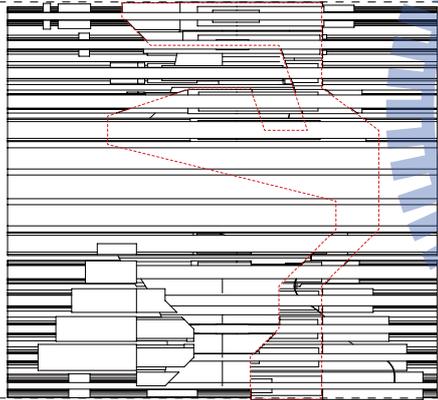
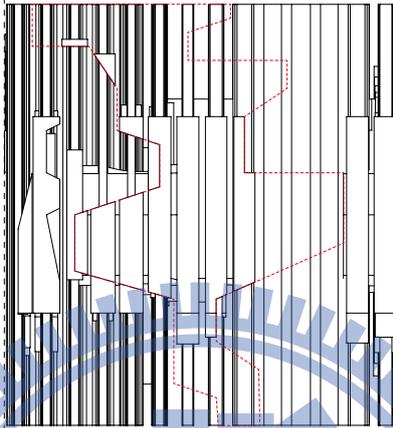


Earth

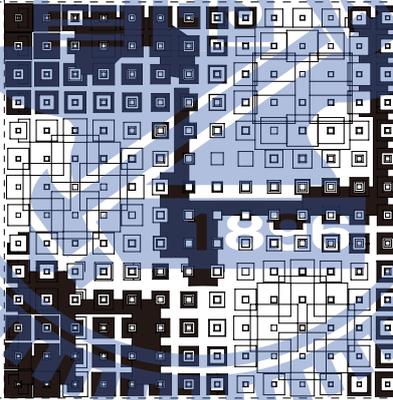


04

Top



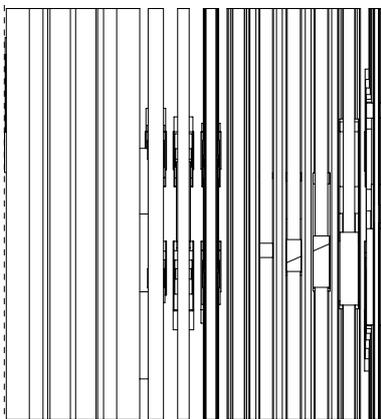
Right



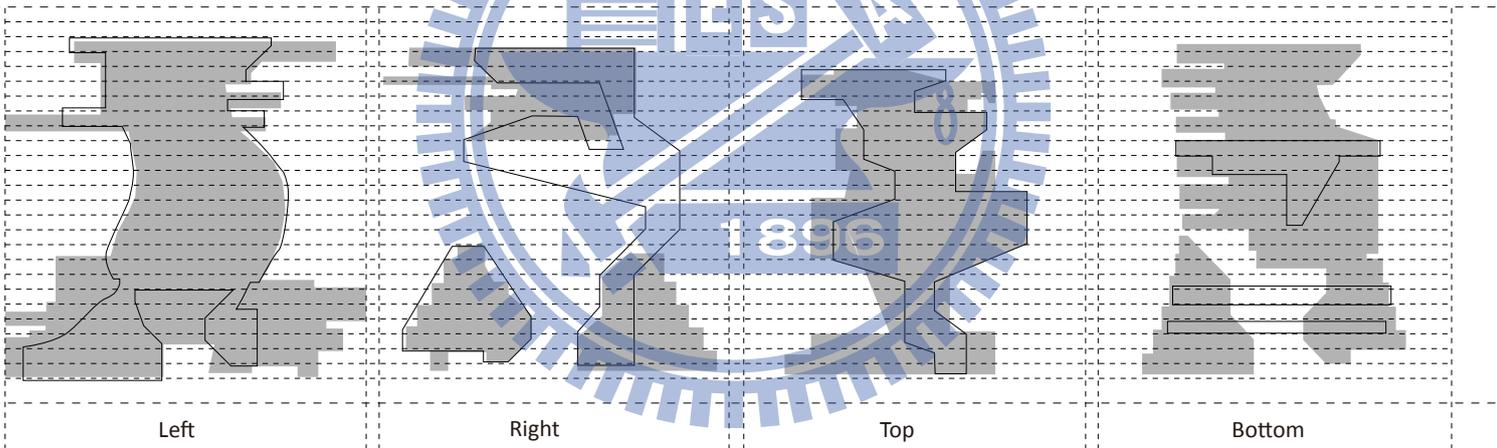
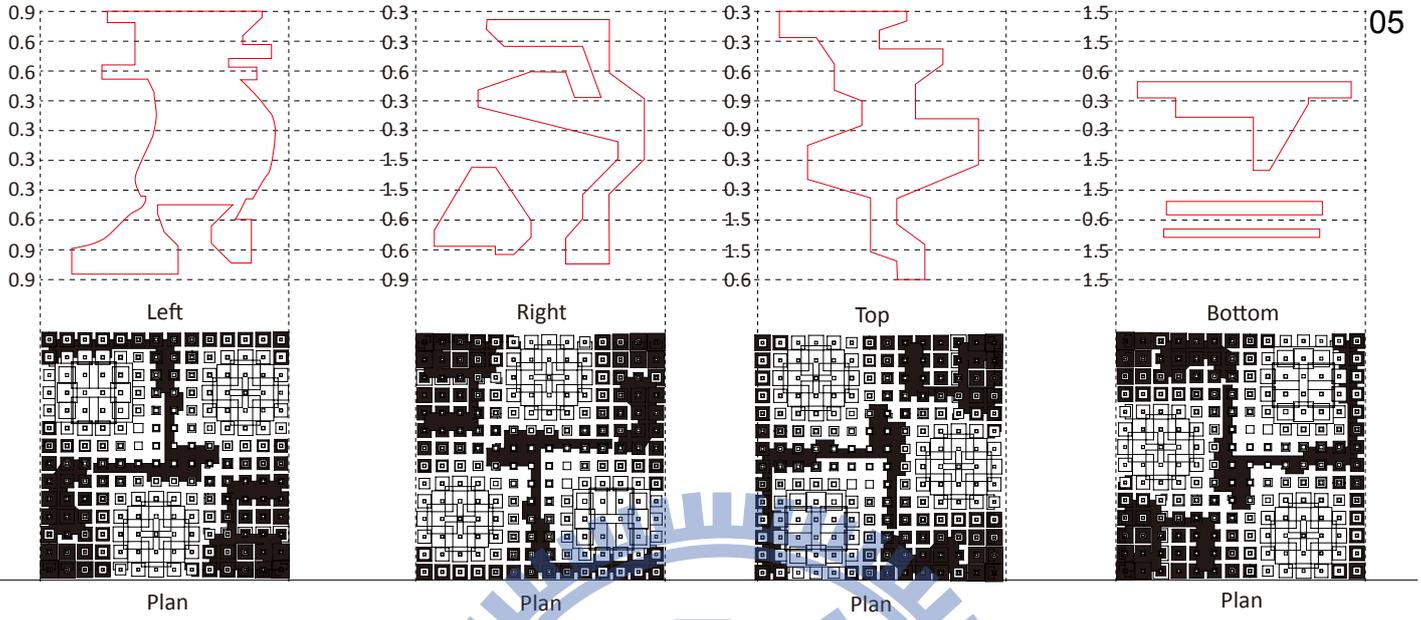
Plan



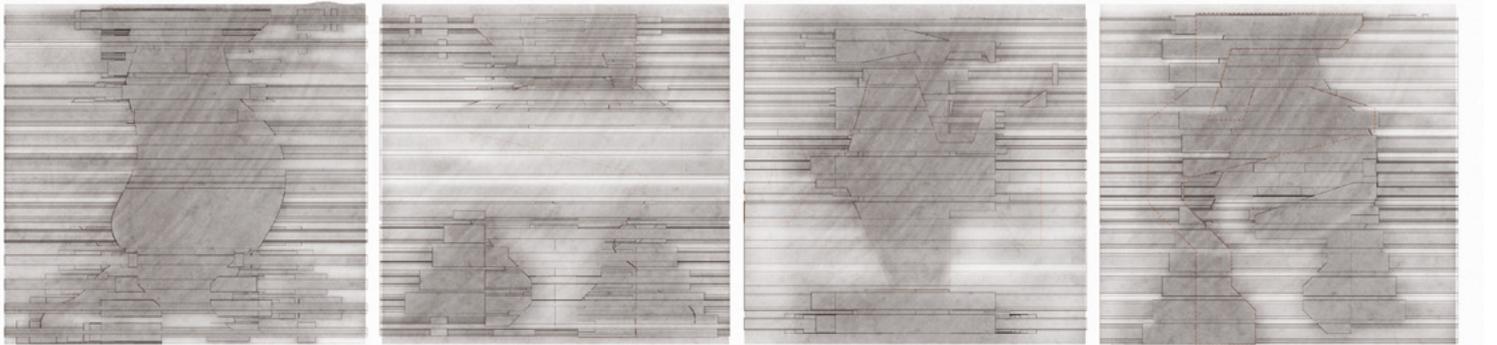
Left



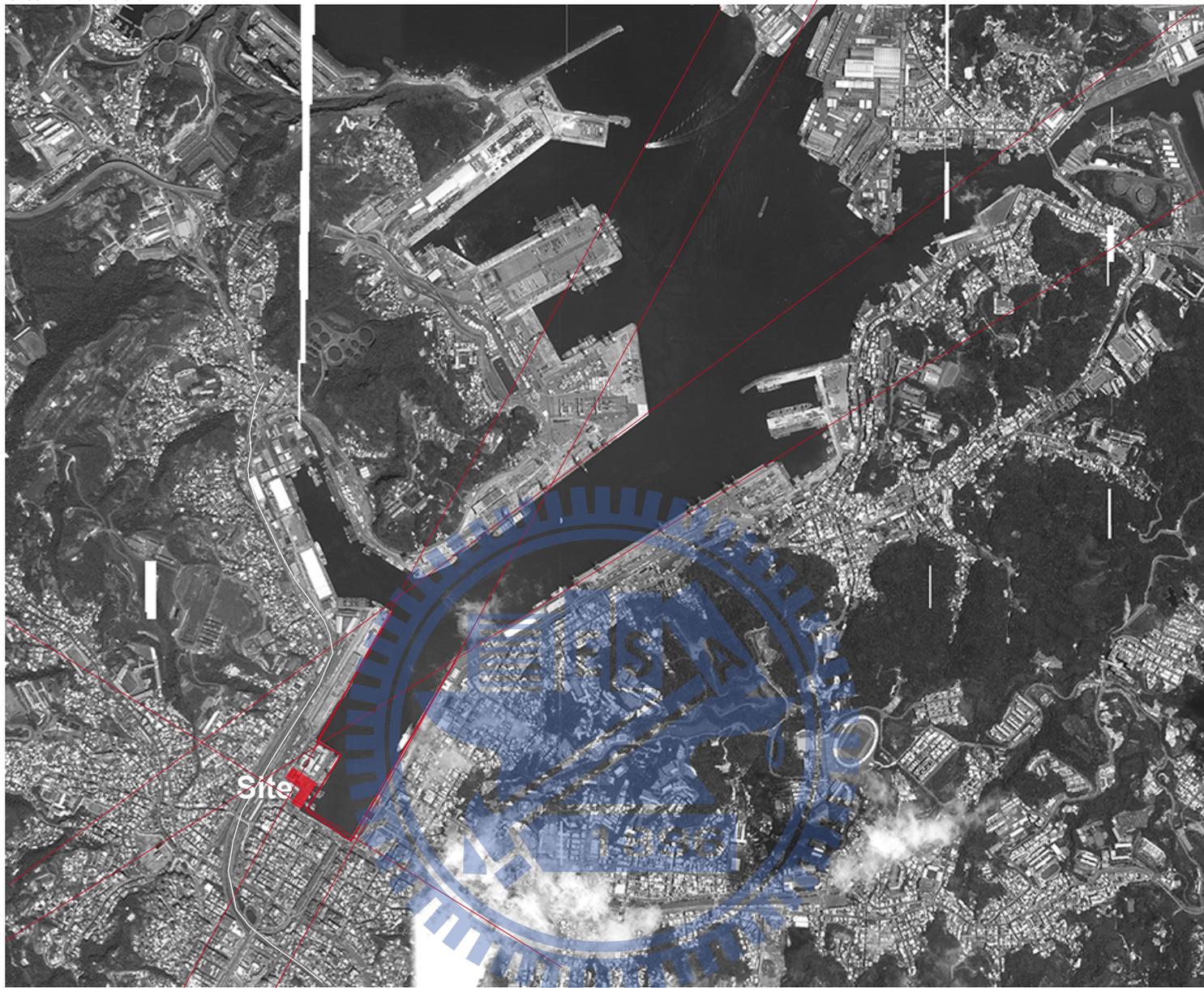
Bottom



06 Transparent Projection



Site Information



Place/Site



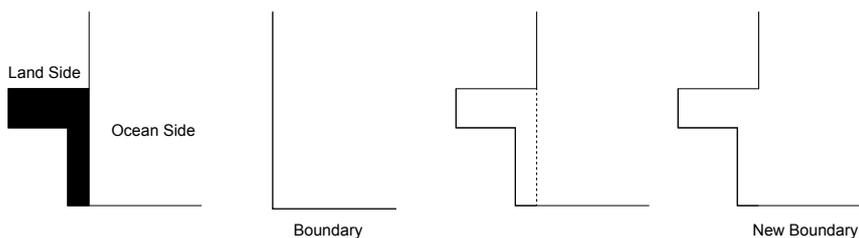
confusion/chaos



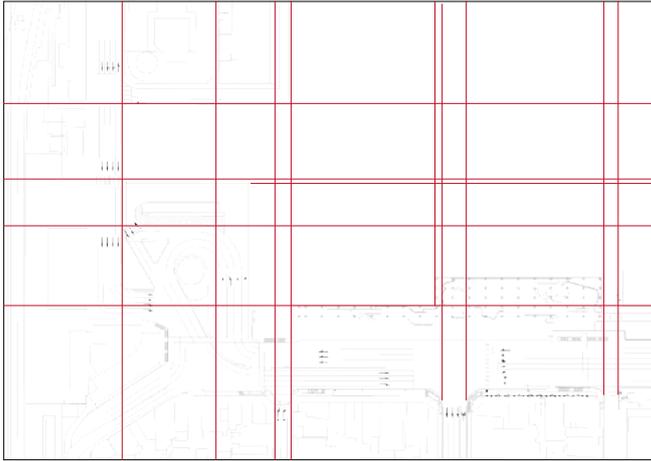
order/boundary

基地位於基隆港，早期曾是世界第七大港，近幾年因為功能退化而移至外港區，造成基地形成沒落，當港口的機能消失時，周圍也跟著沒落，場所也跟著消失，位於火車站的前面，本該是象徵外來人來基隆的一處入口，如今由於基地周遭環繞複雜的交通動線，導致基地成為邊界地帶。

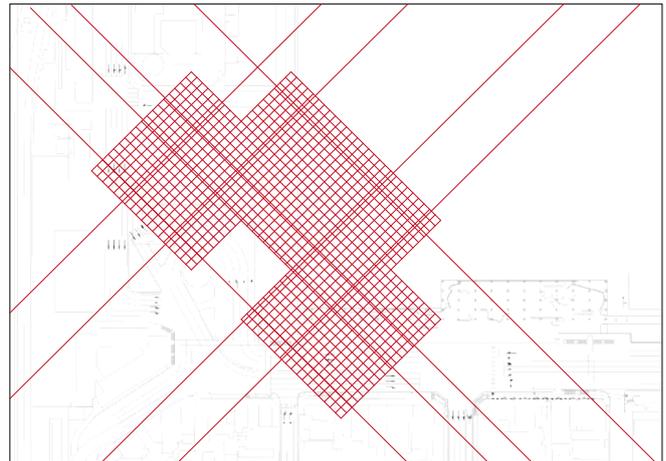
從基地的觀察中可以發現基地位於一種中介的空間，一邊面向海洋，一邊面向陸地，港口給被人為有秩序的規畫過，與海平面構成一種靜態的秩序美感，陸地處在交通複雜系統的干擾下，是一種混亂的動態知覺。



Site Strategies

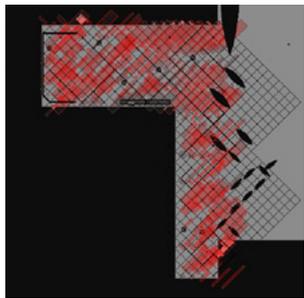


Traditional Fabric

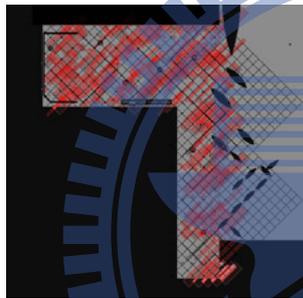


New Axial

港口為了機能上的便利被人為秩序的幾何規劃過,形成與都市內部紋理上的一致,試圖打破原有都市紋理,藉由軸線的轉向,達到破除邊界的效果,並試圖尋找視線上的延伸。藉由軸線的轉向,也將海洋廣場拉入基地中,構成一座新的三角形廣場。



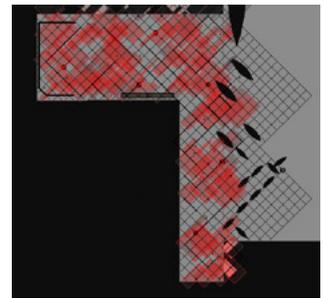
Edge 01



Edge 02



Edge 03



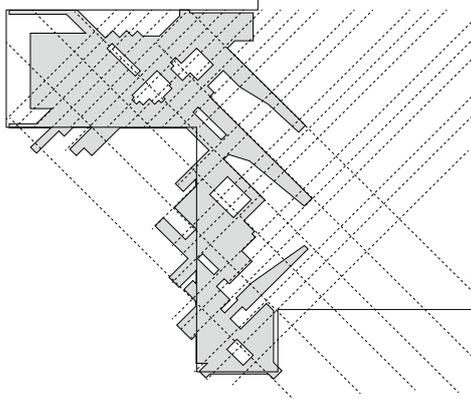
Edge 04

這邊回到了材料操作中玻璃與土之間的物性構築關係,透過水物質的介入,對應到材料操作的組織性,水物質開始擠入邊界之中,水的進入將邊界給打破了,由於水地介入,整座基地形成一座巨大的碼頭,形成的新的場所特性,事件也因此被建立起來。

透過基地上不同位置與program之間的關係,對應到了碼頭形式上的操作。

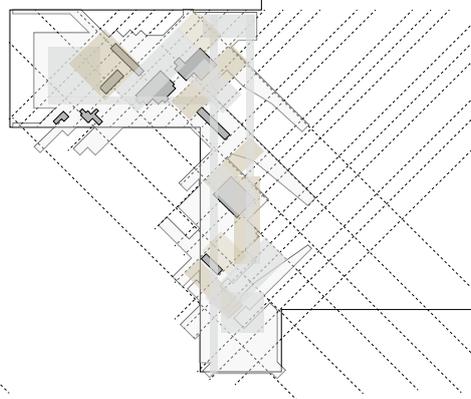
Place Strategies

Form Boundary / Land : Ocean



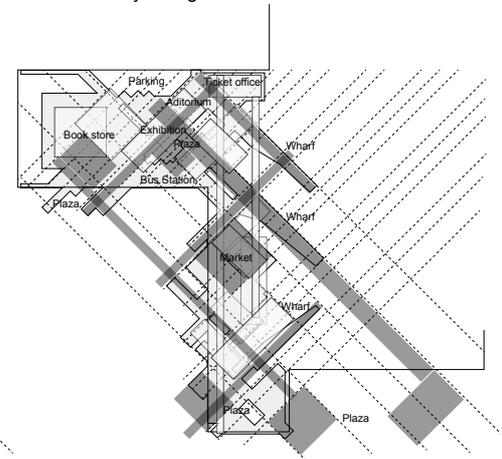
Edge/ Land
+0 - +100 Level

Form Boundary / Transparent : Space

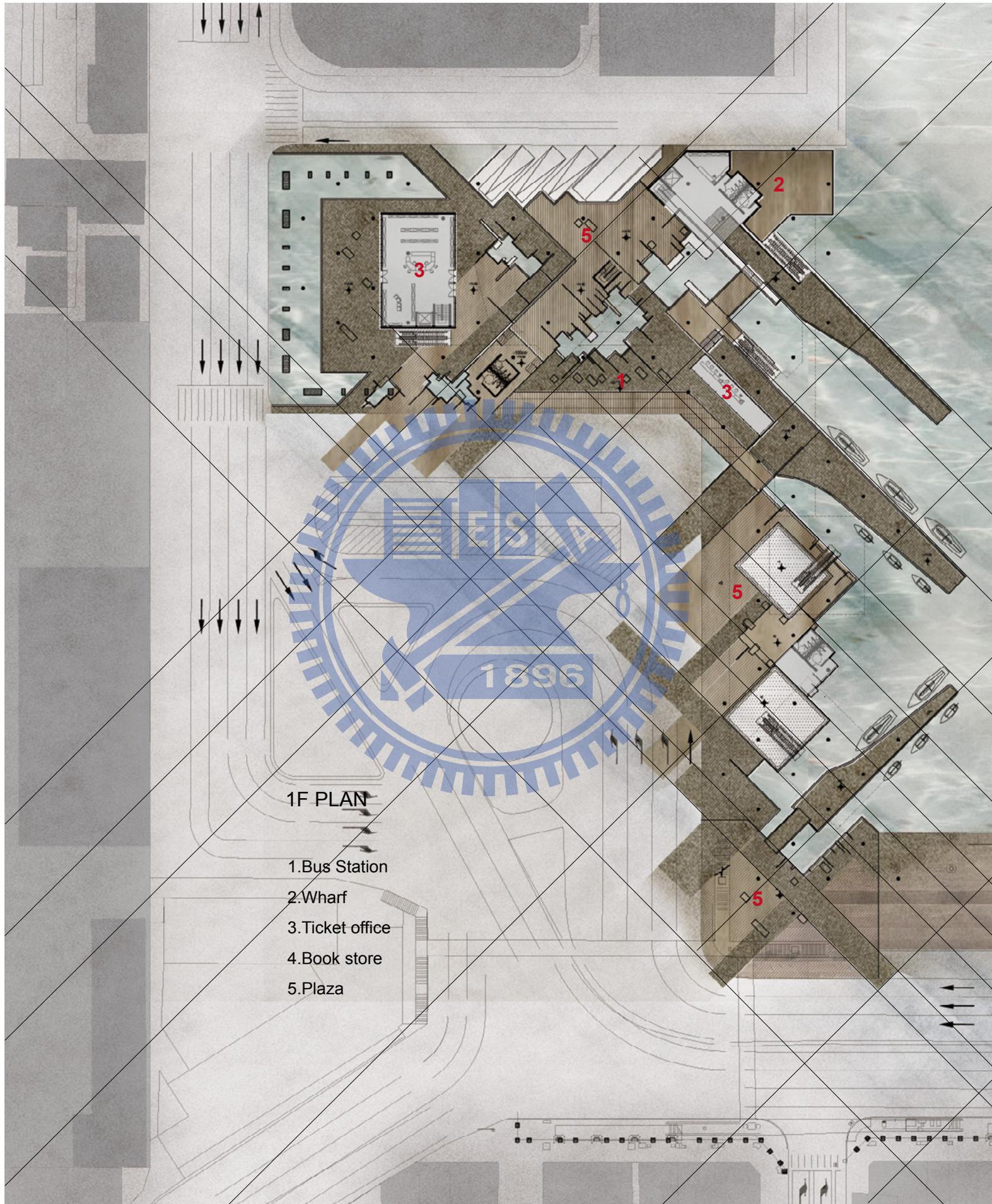


Space Area
+300 - + 900 Level

Form Boundary / Program



Sight Node / Event Node



1F PLAN

- 1. Bus Station
- 2. Wharf
- 3. Ticket office
- 4. Book store
- 5. Plaza

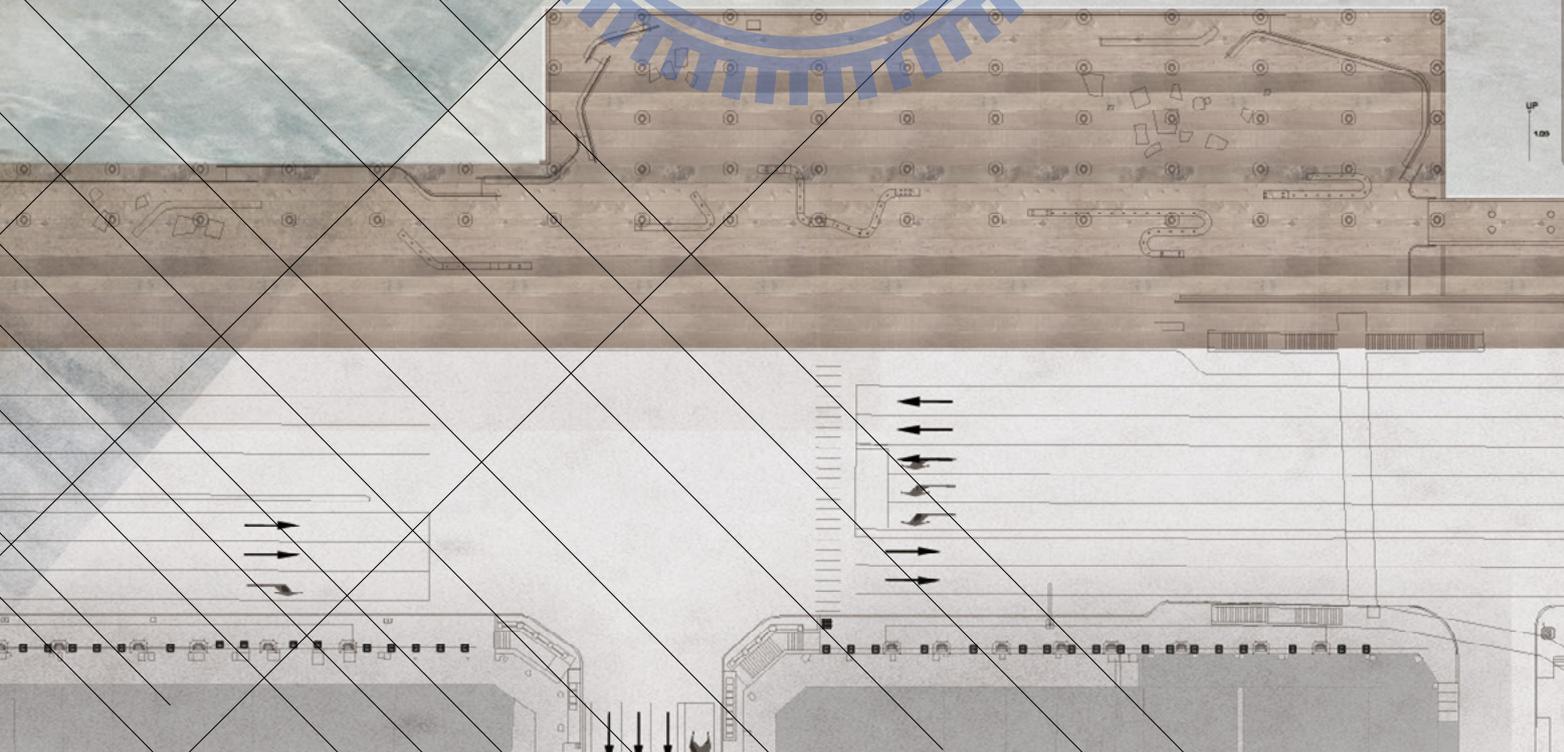
Space script

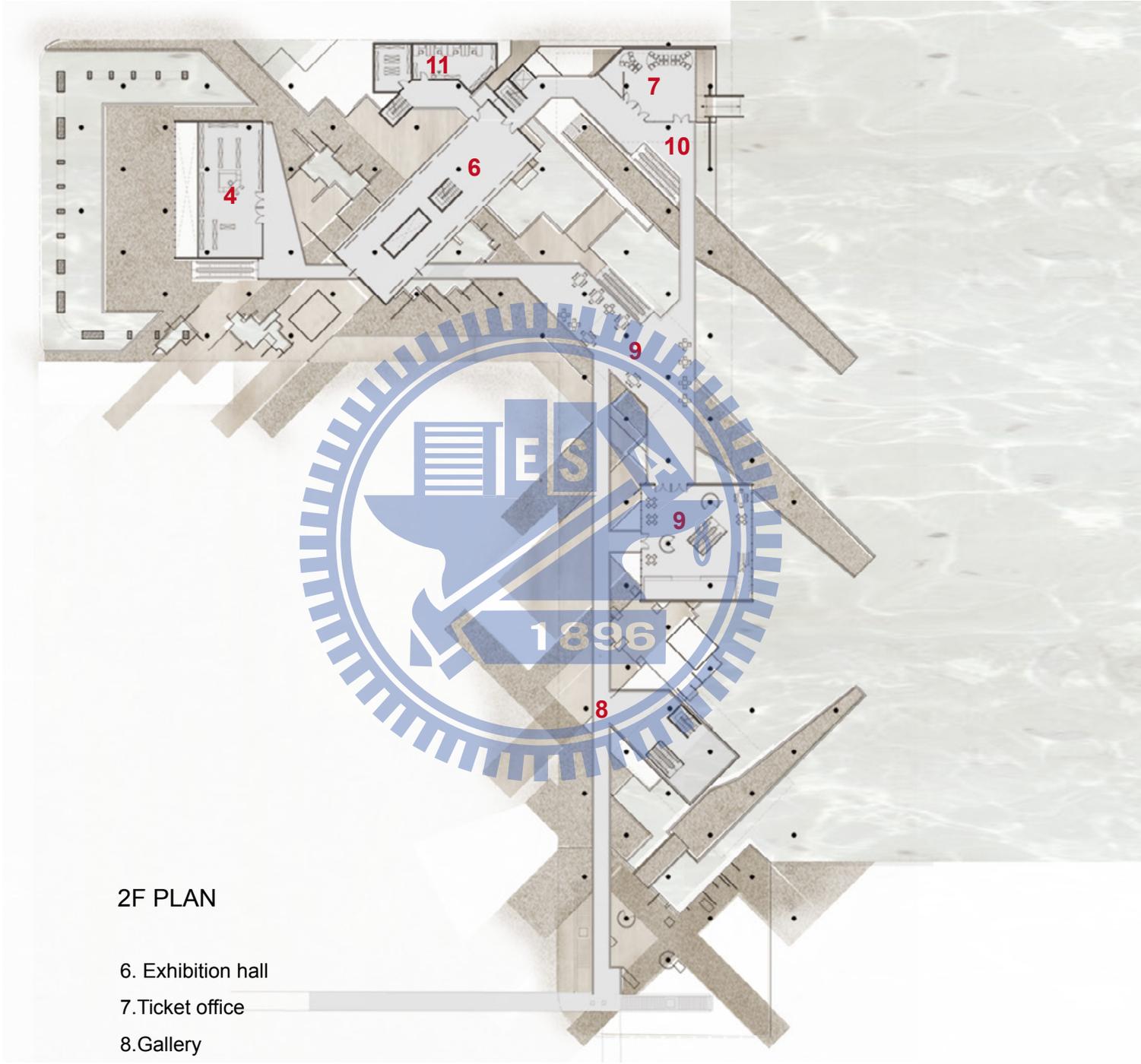
在一樓的部分，是一個完全通透的碼頭場所，所有建築量體都放置在上方，只有部分維持地面機能的空間，上方的量體同時也暗示下方的活動，所有景色都直通海平面，形成水平線的地景，不管是面對內（都市）與外（海）通透的場所同時也打開了內外二元空間的性質。

從都市裡面出來的人與從海的另一頭的人，都能透過這片空間產生新的關係。將碼頭機能最大化也置入了魚市場的機能，透過停泊的船與交易活動，構成了新的場所空間。



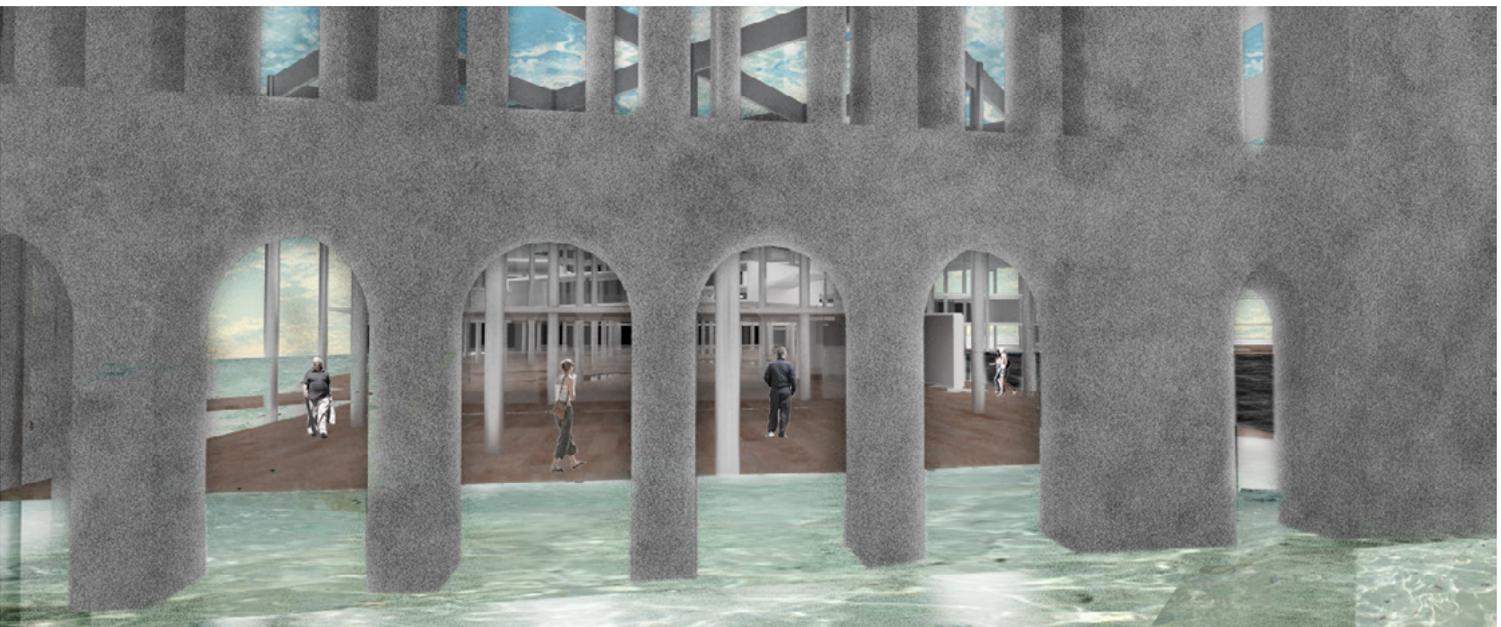
n



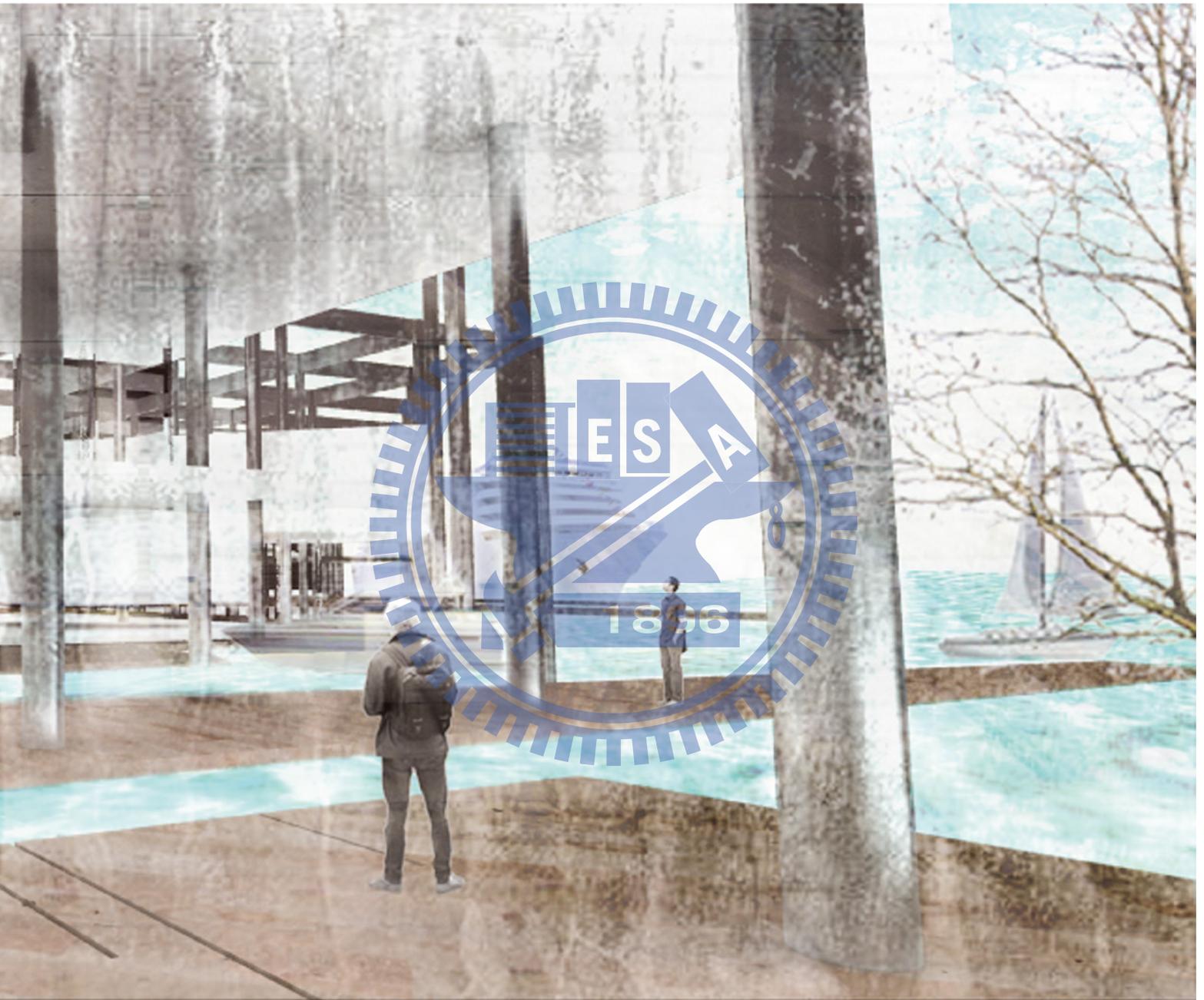


2F PLAN

- 6. Exhibition hall
- 7. Ticket office
- 8. Gallery
- 9. Restaurant
- 10. 45m wharf
- 11. Office







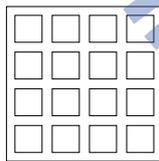
Chapter 2 Matter / History

(2) 物質 -- > 歷史

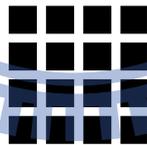
過去的人事物是否有可能移植到現實中？建築可以透過空間與使用，記錄歷史與時間的痕跡。透過物質所構成的場所形式與空間氛圍，同樣記錄著場所的使用與記憶。本章節試圖討論當物質所建構出的形態被瓦解時，當初的場所意識與記憶是否還留於物質之中。

透過現代場所中遺留的過去物質，重新建構其與環境之間的關係，物質也重新被定義出不同的意義與使用狀態，將過去反映到現代之中。

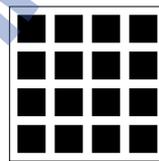
基地本身處於一種邊界地帶，被高架橋與河流切割成一處密度極低的邊界地塊，形成都市中被遺忘的邊界空間，也因此成為了堆砌遺跡的場所。隨著時間增長，也形構出一種都市的邊界地貌，一種屬於被歷史堆積的都市地景。在 TAC Center 此案中，從基地中所遺留下的水泥塊體，重新透過水泥塊體組構出新的建築空間，依據水泥塊的尺寸大小以及其結構尺度，提出結合空間的策略，透過對基地中的物質重新在被定義的狀況下，同時也回應建築文化的本質問題。



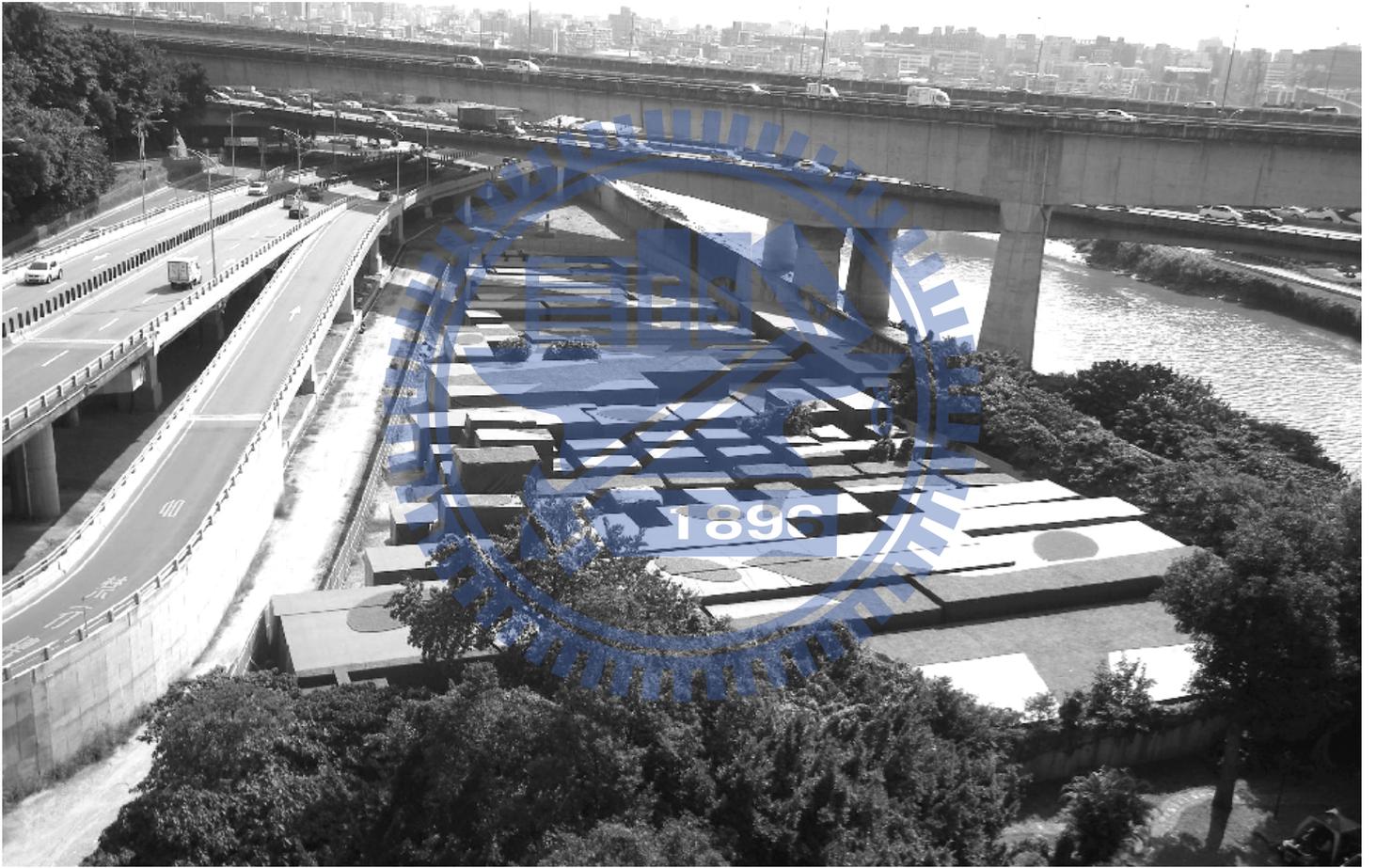
Place



Matter



Place



Taiwan architecture Center

台灣建築文化中心

Competition Project_2012 summer

Group Work_with Liu chia hao 劉家豪
Chou yangt tsuen 周洋存
Wang yung chun 王泳鈞

Type_Cultural Center
Location_Taipei

Introduction

物質的構成形塑出場所的形式與空間氛圍，造就了場所的記憶。當物質所建構出的形態被瓦解時，當初的場所意識與記憶是否還流於物質之中。

[物質 / 記憶]

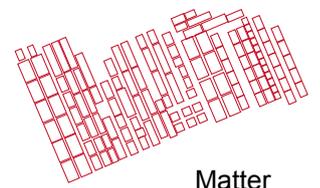
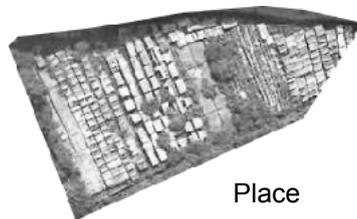
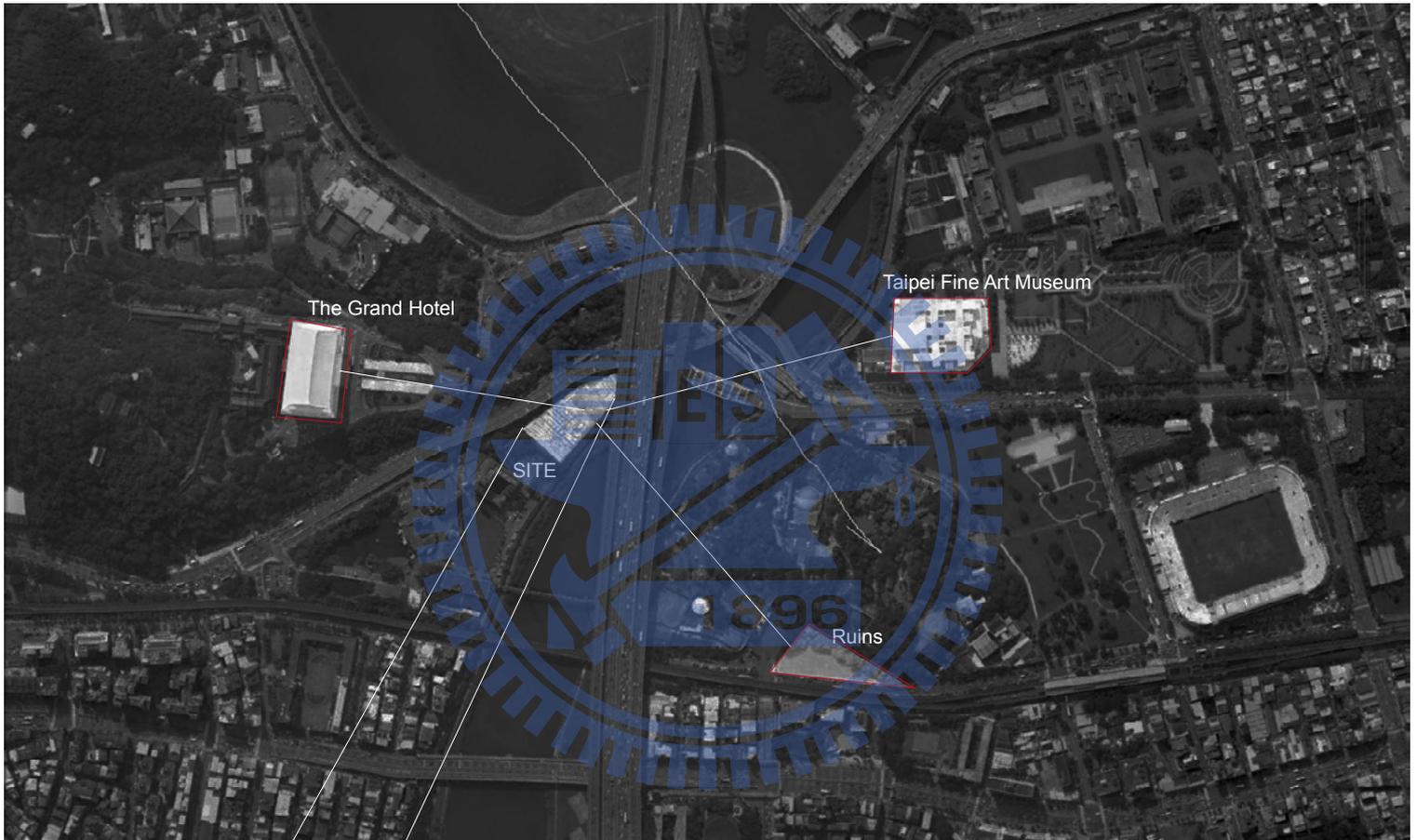
基地位於圓山一處高架橋下的河岸空間，基地中有被拆毀的中山橋遺址，整齊的擺置在基地上。當橋體被瓦解成碎片時，功能與象徵隨之被瓦解，但材料被留下，組構的形式被留下，材料的記憶也被留下，橋的結構體是由於要承載線性的距離而被製造出來，水泥的厚度與尺度也非人性空間的尺度，人意識到的只是被解體的巨大尺度感。

[物質 / 場所]

被瓦解的水泥塊被以單元的元件放置在基地上，形成都市被瓦解的記憶，像是被遺忘的形式象徵 沒有人能在意識到它曾是一座被大家所走過的橋隨著時間的堆積，與場所形成一種游離的狀態。

何謂台灣的建築文化？何謂文化價值？當場所被遺忘，文化也將隨之瓦解。當橋被建立起來時也重新賦予一種新的形式象徵，象徵從這裡到那裏。當作為建築空間時同時也賦予了功能性的價值，橋的功能性重新被建立，建築文化的價值也留存於形式之中。

Site Information



[水泥塊與場所]

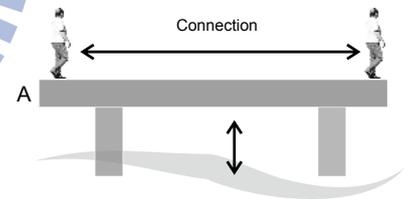
被瓦解的水泥塊被以單元的元件放置在基地上,形成都市被瓦解的記憶,像是被遺忘的形式象徵 沒有人能在意識到它曾是一座被大家所走過的橋隨著時間的堆積,與場所形成一種游離的狀態,物質還是保留記憶與歷史。

遺跡[物質] 歷史/時間

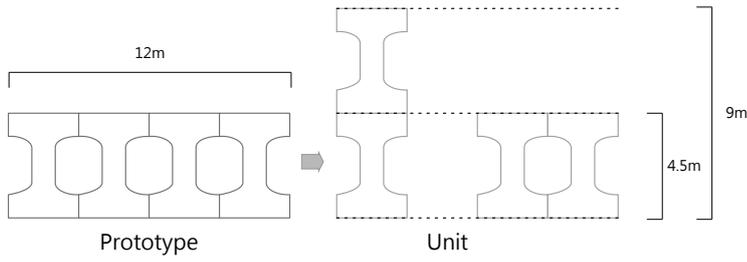
當橋體被瓦解成碎片時,功能與象徵隨之被瓦解,但材料被留下,組構的形式被留下,材料的記憶也被留下,橋的結構體是由於要承載線性的距離而被製造出來,水泥的厚度與尺度也非人性空間的尺度,人意識到的只是被解體的巨大尺度感。



Form



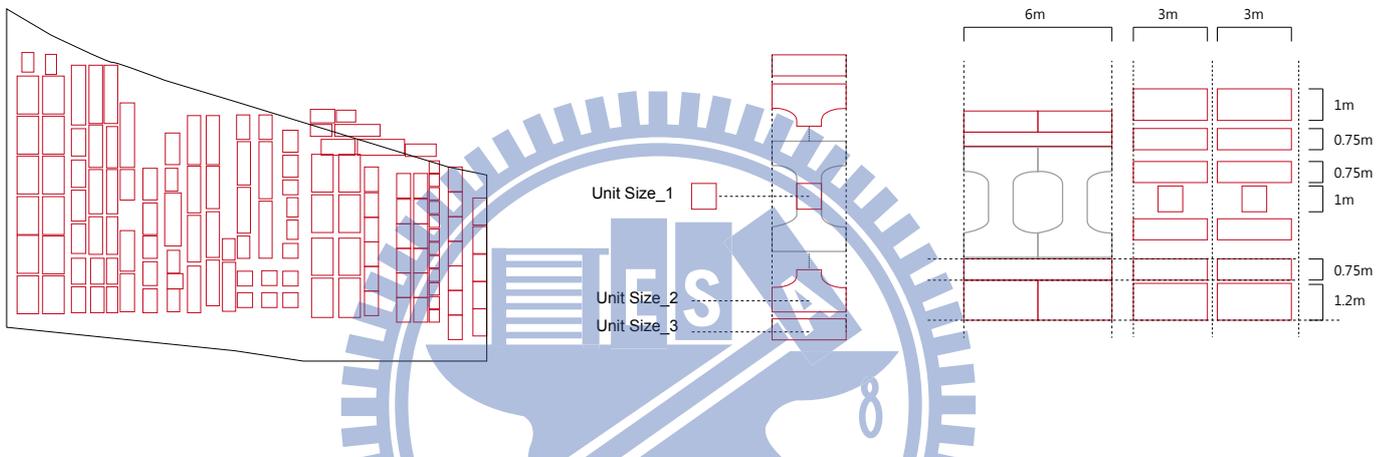
Prototype study



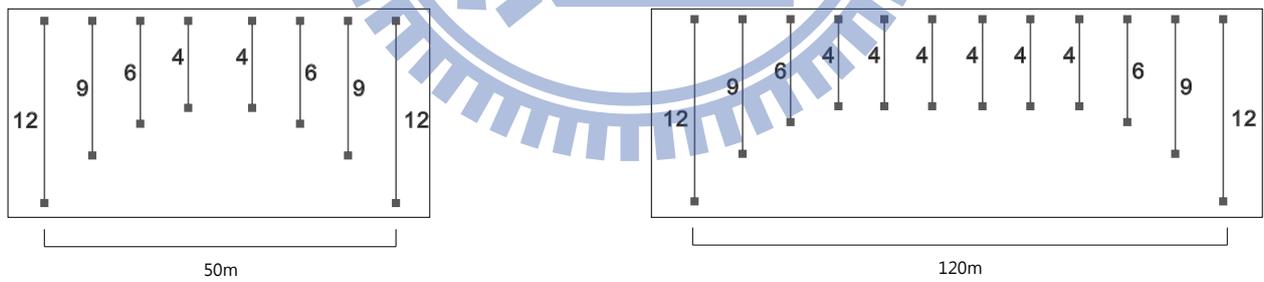
水泥塊有著其結構的尺度與材質的質感,重新與空間組構時,必須依造其尺寸及其結構性加以組構,空間的序列因此被影響。

Vestige Unit

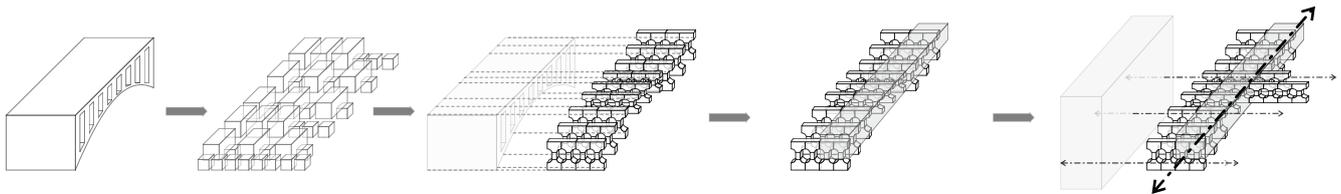
Modular dimension



Original structure / Length



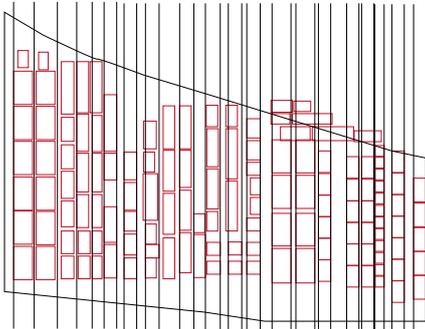
Process of decomposition / Assemble



將橋體拆解的過程延伸出一套構造邏輯,空間的建構秩序及介入將參造原本橋墩的尺寸及垮距,新的空間介入後產生質變。

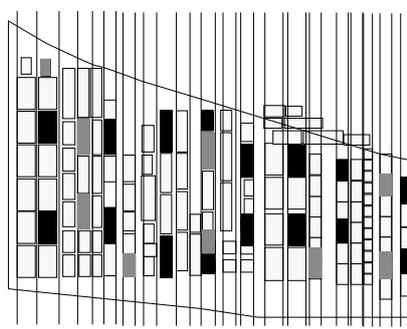
Place Strategies

Site Texture / Land : Place



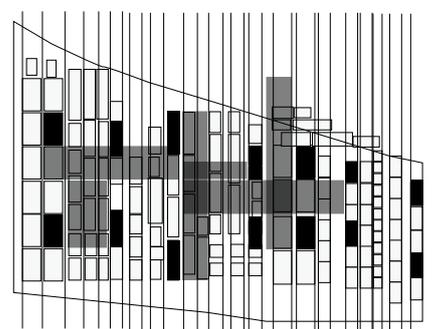
Edge/ Land
+0 cm - +100 cm Level

Site Texture / Node : Place



Major Structure Location
+300cm - + 900cm Level

Site Texture / Space : Place

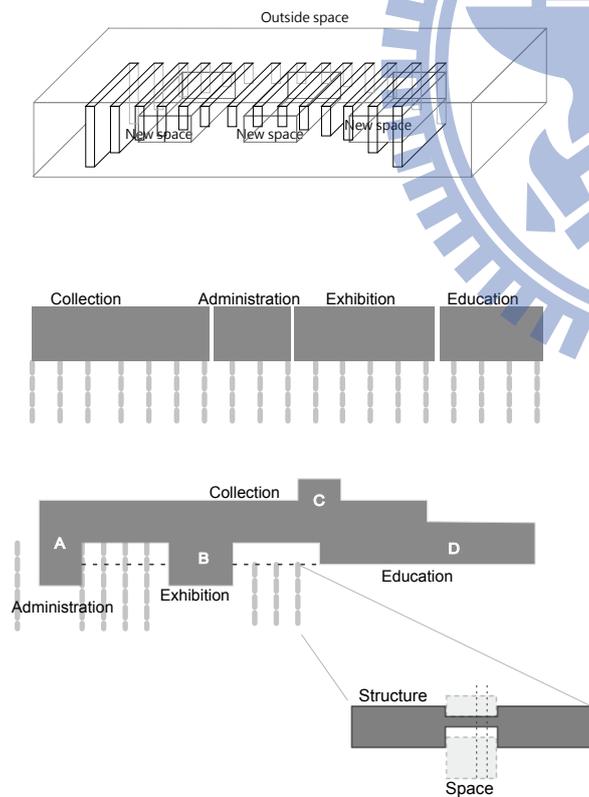


Program/ Structure
+300cm - + 900cm Level

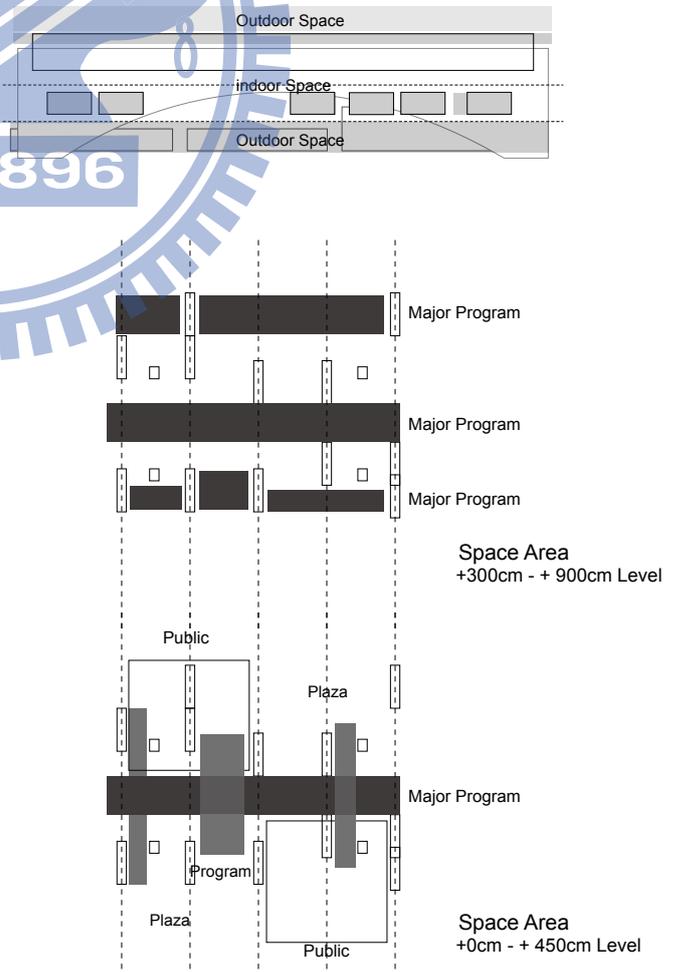
遺跡堆疊出的都市地景已成為場所特有的肌理,成為現代都市中被記錄的空間,基地策略將以遺跡的痕跡作為參照的肌理,主要結構的水泥塊依據其原本位置作為基準點,並保留部分遺跡,作為空間中的景觀。

Space Strategies

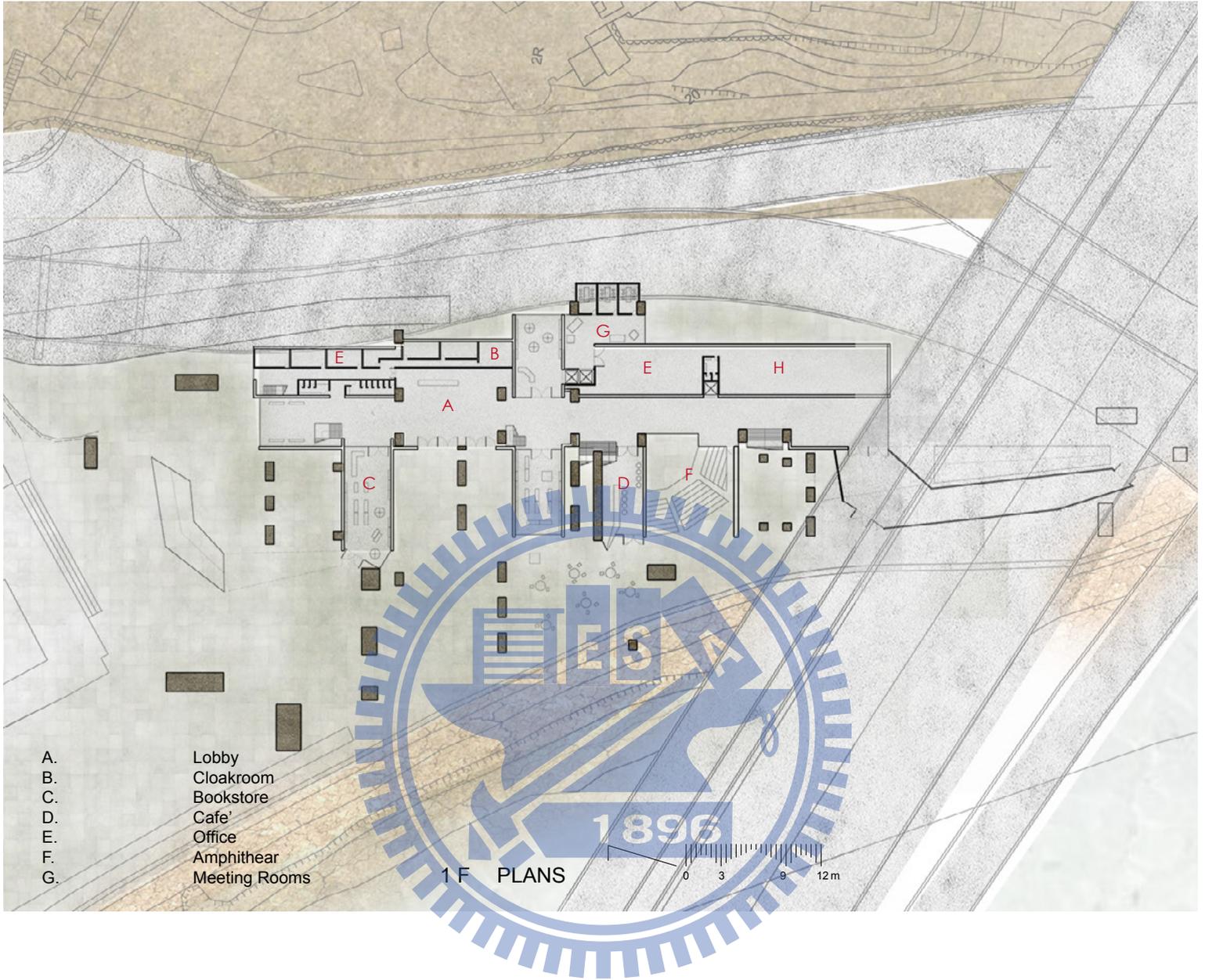
Construction & Program



Section / Program

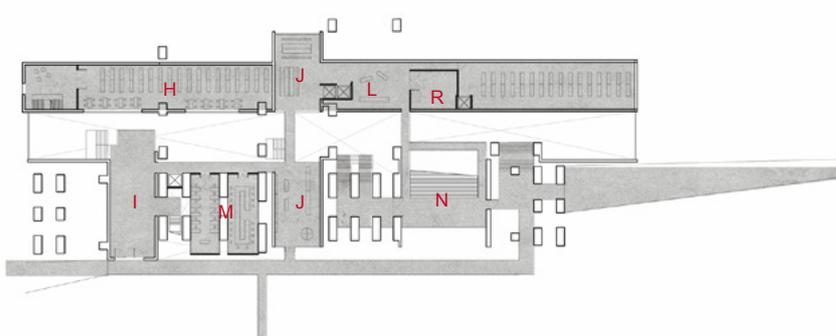


文化中心分為四大部分,分別為展覽空間,典藏空間,教育與工作空間,以及行政辦公。由於文化中心部分為主要典藏空間,量體的介入由典藏空間為主體空間開始延伸。



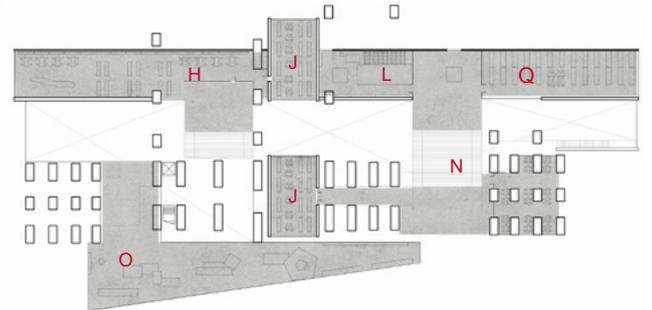
- A. Lobby
- B. Cloakroom
- C. Bookstore
- D. Cafe
- E. Office
- F. Amphitheater
- G. Meeting Rooms

1 F PLANS



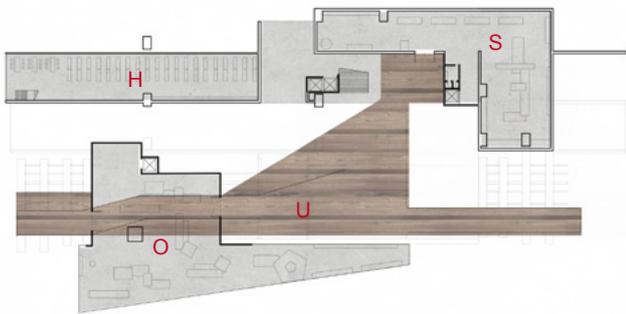
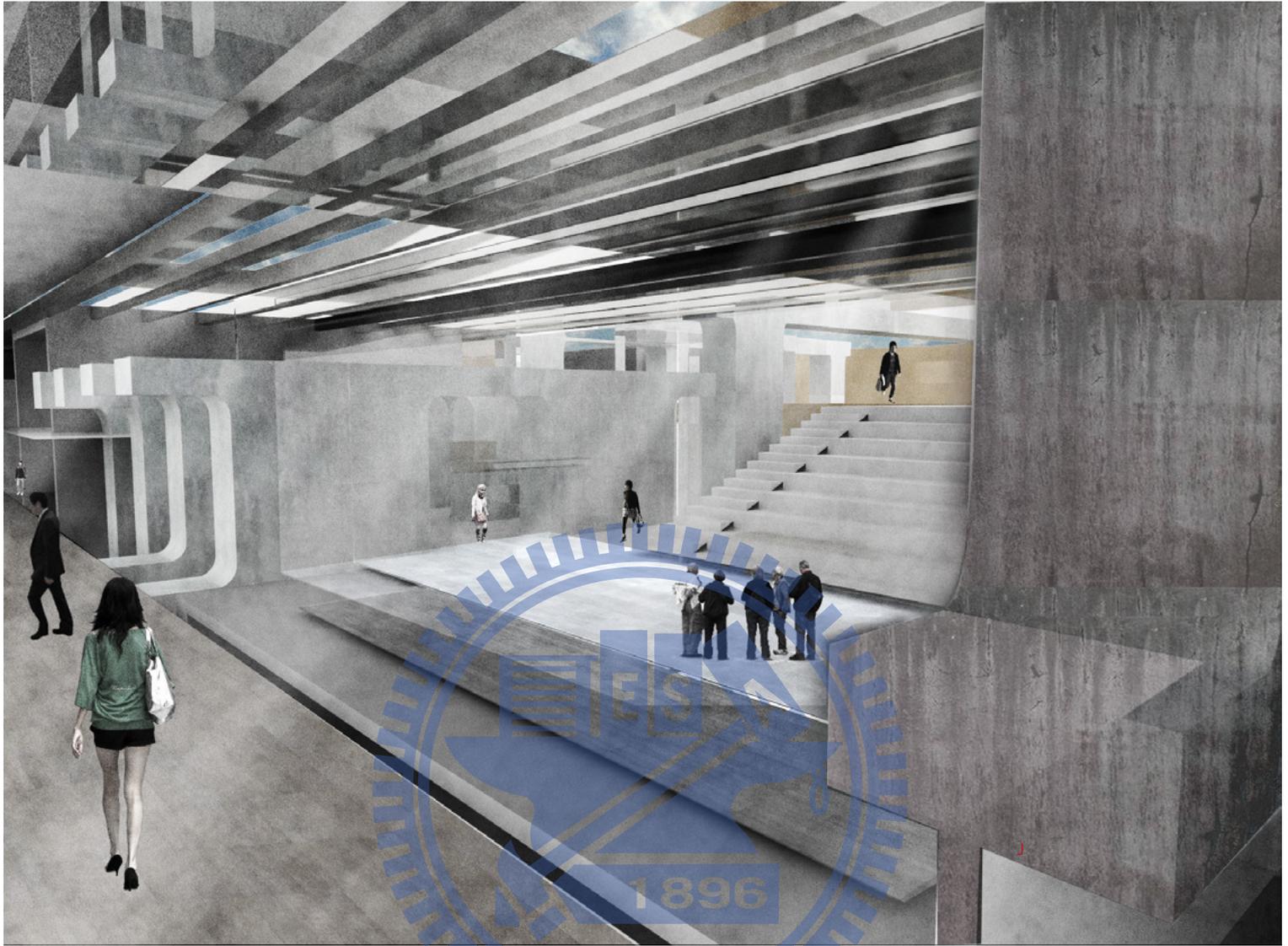
2F PLANS

- H. Archive
- I. Ticket Office
- J. Library
- K. Multifunctional Room
- L. Media Center
- M. Seminar Rooms
- N. Auditorium

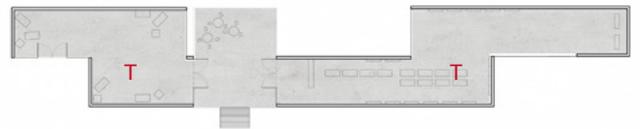


3F PLANS

- O. Permanent Exhibition
- P. Studio
- Q. Storage
- R. Reception
- S. Workshop
- T. Temporary Exhibition
- U. Bridgespace

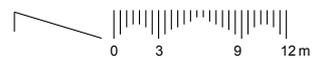


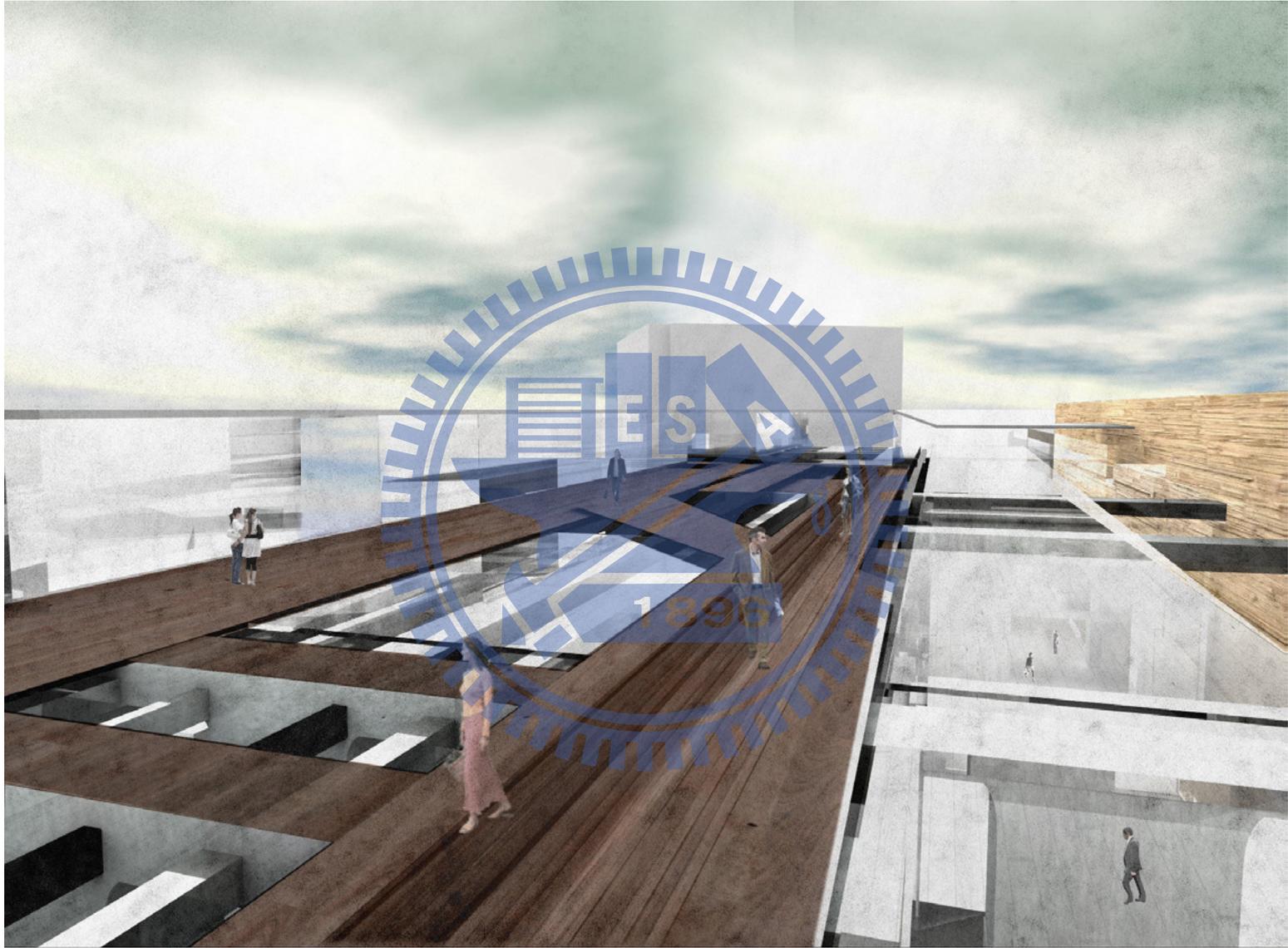
4F PLANS



5 F PLANS

- O. Permanent Exhibition
- P. Studio
- Q. Storage
- R. Reception
- S. Workshop
- T. Temporary Exhibition
- U. Bridgespace







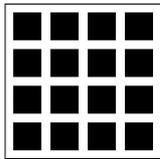
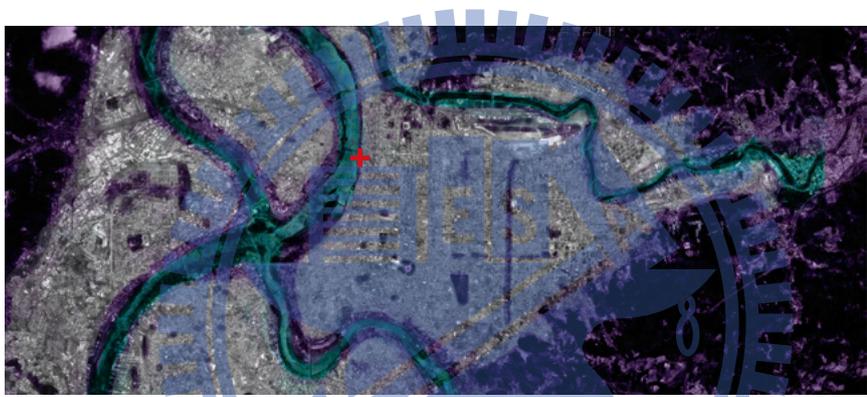
Chapter 3 Matter / City

(3) 物質 -- > 城市

當我們想像城市是由眾多物質所組成的整體，透過分子的方式解析城市，便能從更小的維度去討論，從物質構成的場所，再由場所構成都市。從巨觀尺度的觀察中，都市中的物質不只本身的物質性而已，物質同時本身也形成都市地景。

都市的場所與環境建構人們的生活場景與記憶，因此都市的意象來自於集體記憶的構成，從街道 邊界 視覺的感知創造了人們解讀城市的空間與記憶。物質同樣能觸發經驗與記憶，觸摸一道牆，踩過一片石板，透過與物質的接觸後，經驗到以往過去的記憶，亦或從視覺 觸覺 味覺 聽覺等，感知與物質之間存在一種看不見的關係。

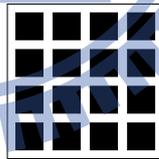
本章節透過對城市自然場所的觀察，試圖從城市中的物質來尋找與自然之間的聯繫，並利用物質特性來象徵一種關係，透過這樣的關係建構出象徵台北城市的資訊載體與場所。



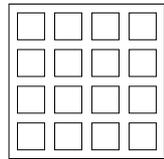
City



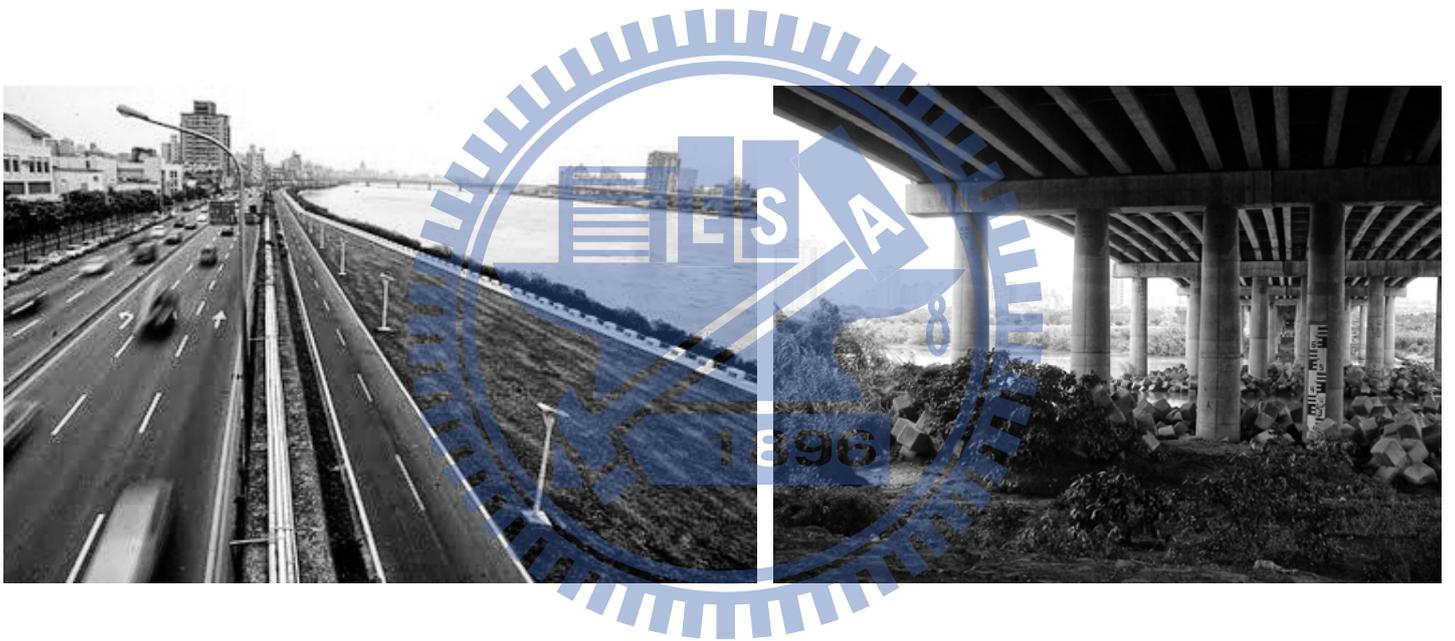
Matter



Assembled Matters



Place



Taipei City Museum 台北城市博物館



Option Studio_2012 Spring

Personal work

Adviser : Erin C. Shih 石靜慧

Type_Museum

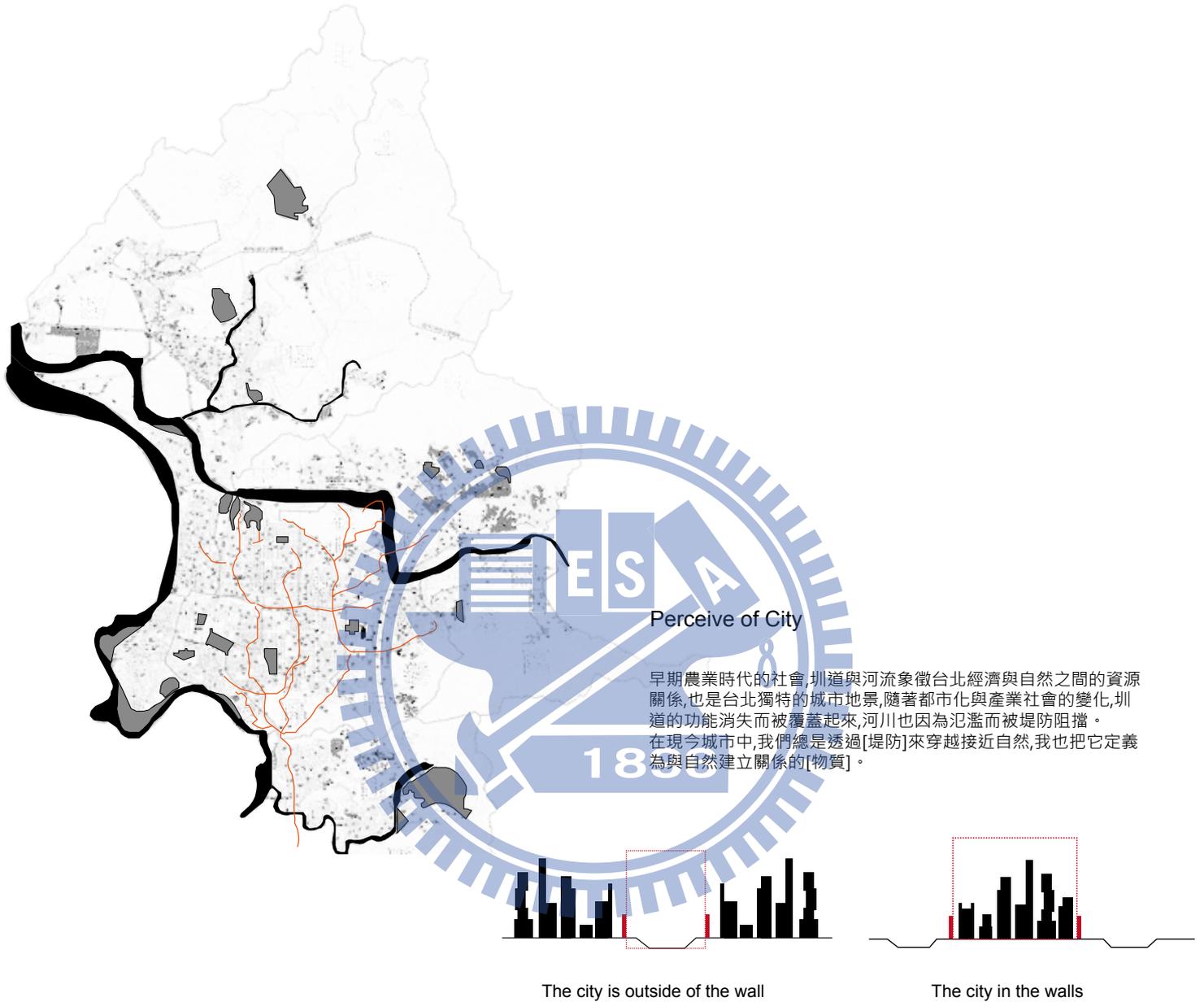
Location_Taipei

Introduction

試圖從城市中搜尋物質來尋找與自然之間的聯繫，並利用物質特性來象徵一種關係。

早期農業時代的社會，圳道與河流象徵台北經濟與自然之間的資源關係，也是台北獨特的城市地景，隨著都市化與產業社會的變化，圳道的功能消失而被覆蓋起來，河川也因為氾濫而被堤防阻擋。

在現今城市中，我們總是透過 [堤防] 來穿越接近自然，我也把它定義為與自然建立關係的 [物質]，除了堤防之外另一個是 。一個是屬於水平方向的切割自然 (堤防)，與垂直切割 (馬路) 兩個方向，透過這樣的關係去架構在一個 30x30x30 的 cube 中，透過觀看 cube 的方式，得到一種博物館空間的設計策略。



Place of City



Highway



Highway



Waterway

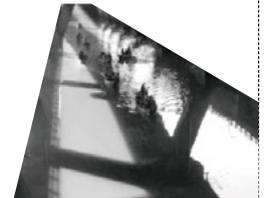
Matters of City



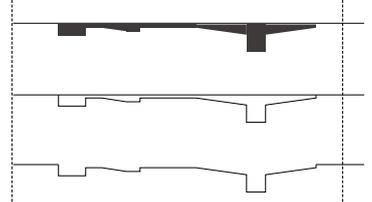
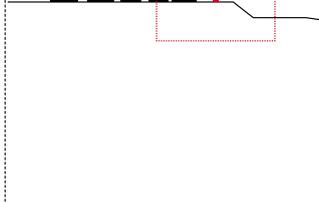
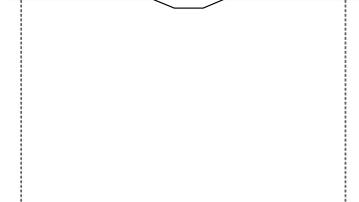
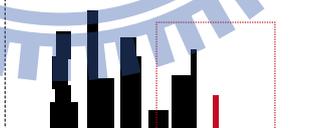
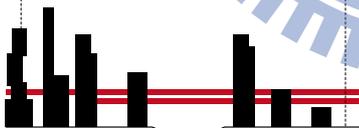
Object



Object



Object



The Cube of Taipei

利用觀察到的關係物質,去組構出一個30x30x30的cube,我將堤防與馬路設定為一個同一個物質,並使用有厚度材料來表達,透過灌石膏的方式灌出一塊量體,再將其分解為兩至三塊,象徵原有的框架。細管子代表都市的使用細管子來當作是支撐量體的結構,同時也是量體的軌道,並利用軟性的材料來連接幾塊量體。

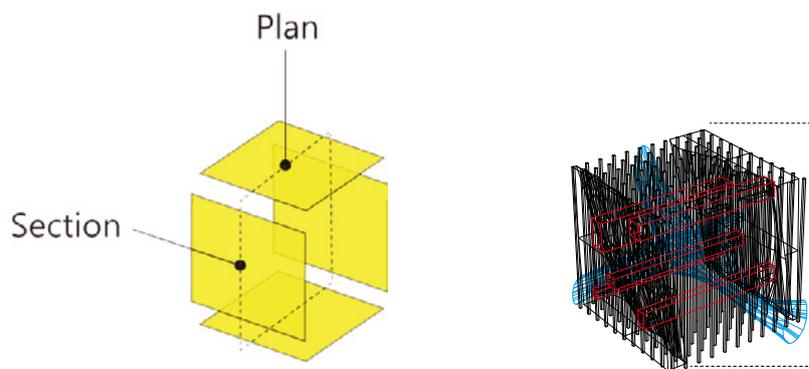
因此我的CUBE是一個沒有框架的塊體 cube可以被展開與收縮

象徵城市裡面卻是有許多系統的狀態 (被覆蓋的水圳 背向的河流)

由不同材質與象徵的形體所構成象徵城市內的各種 ICON 輪廓

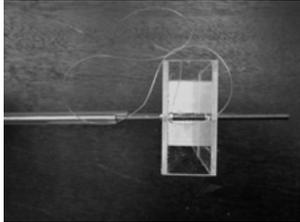
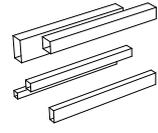
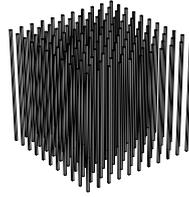
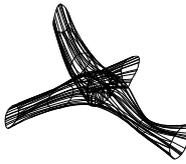
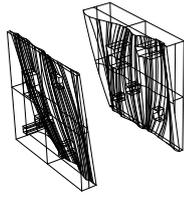
試圖透過CUBE的可動 與不可動中
產生不同觀看的方式

我試圖用這個CUBE展現出在都市的表象之中隱藏在內部的關係性
當CUBE被伸展開來時 我們將會看到新的關係



透過不同面觀看物件與物件之間的關係,當每個物件獨立出來後,會再以其角度審視之間的關係

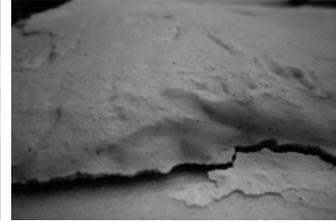
Material



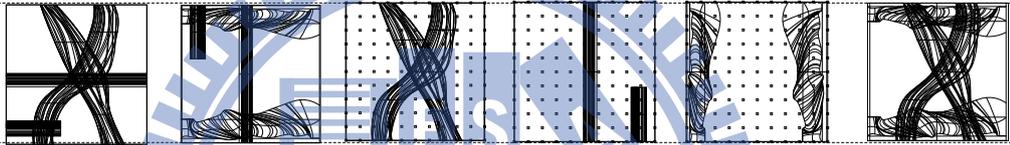
Sight/Viewpoint



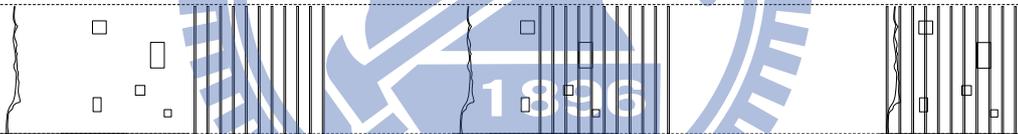
Flow/variable



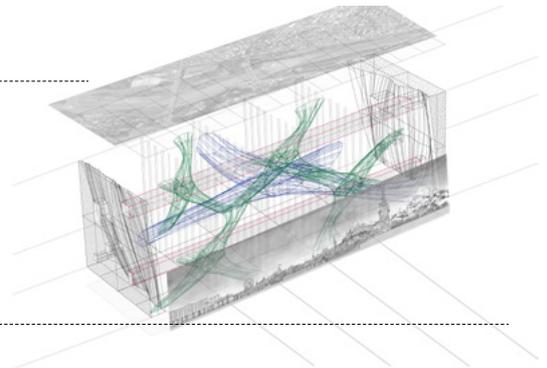
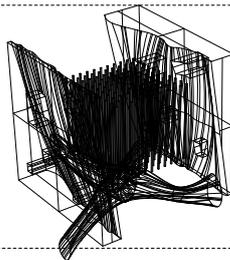
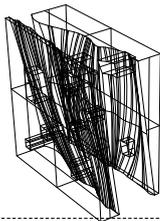
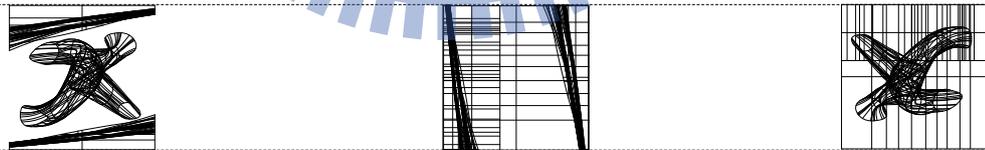
On the right side



On the front side



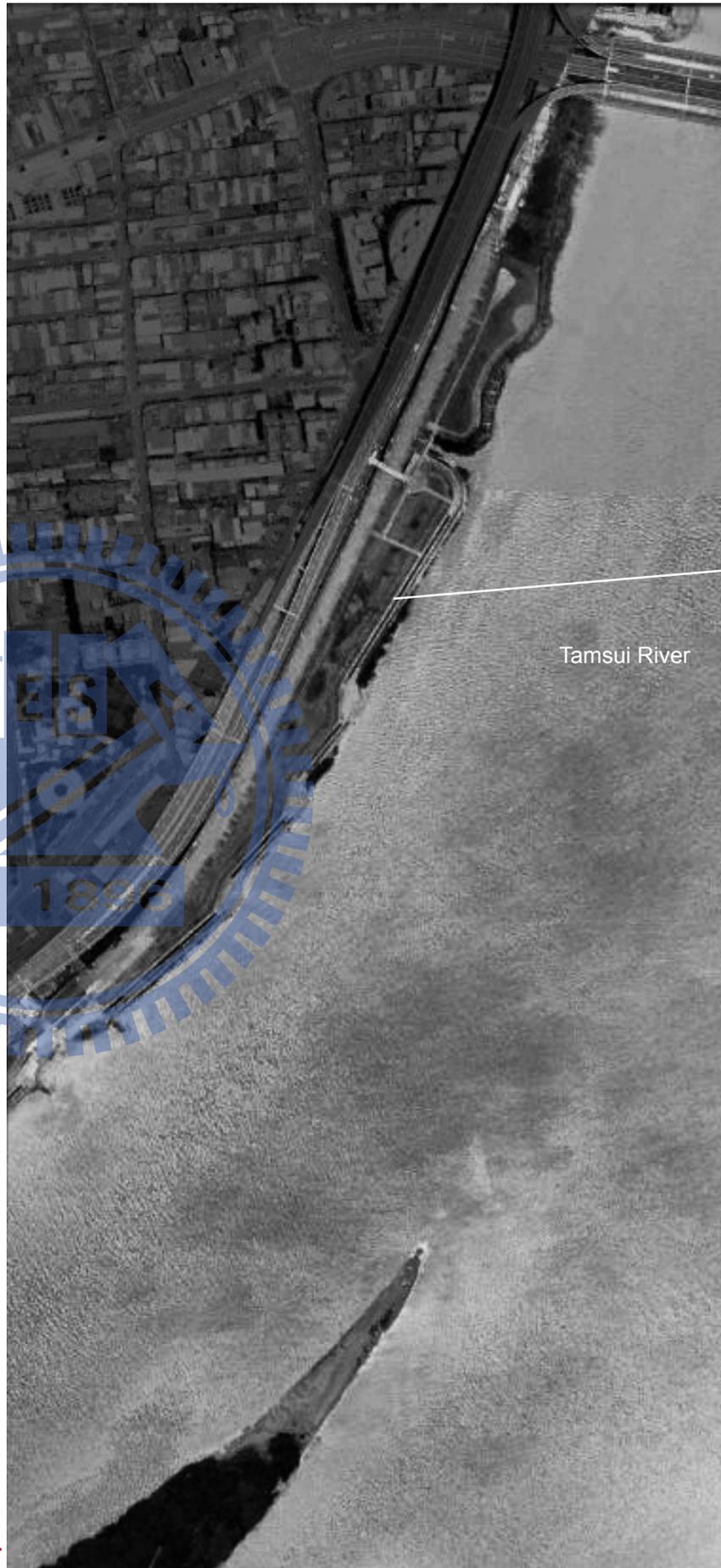
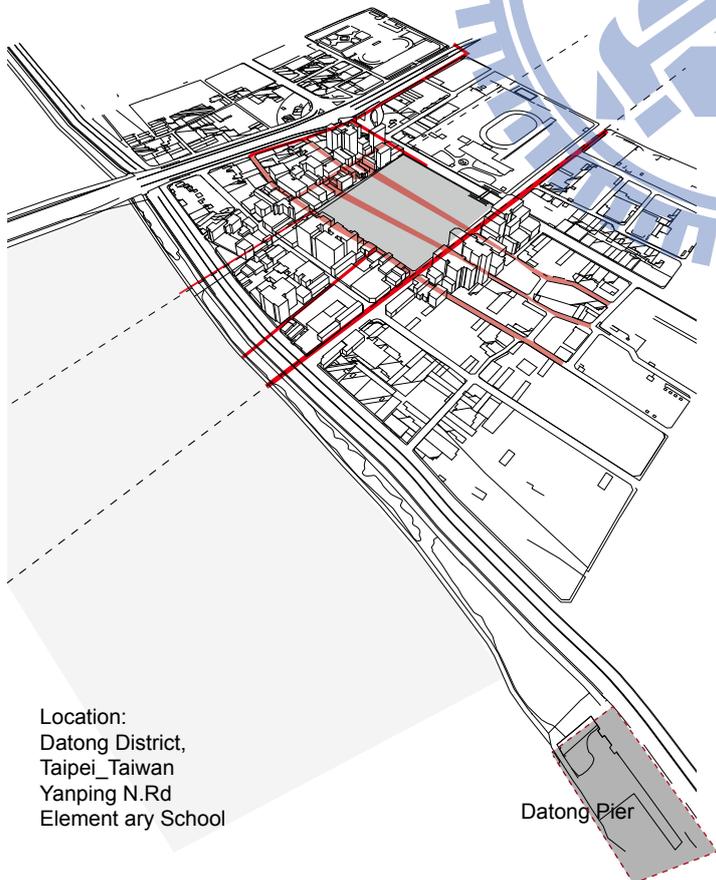
On the top side



Site Information

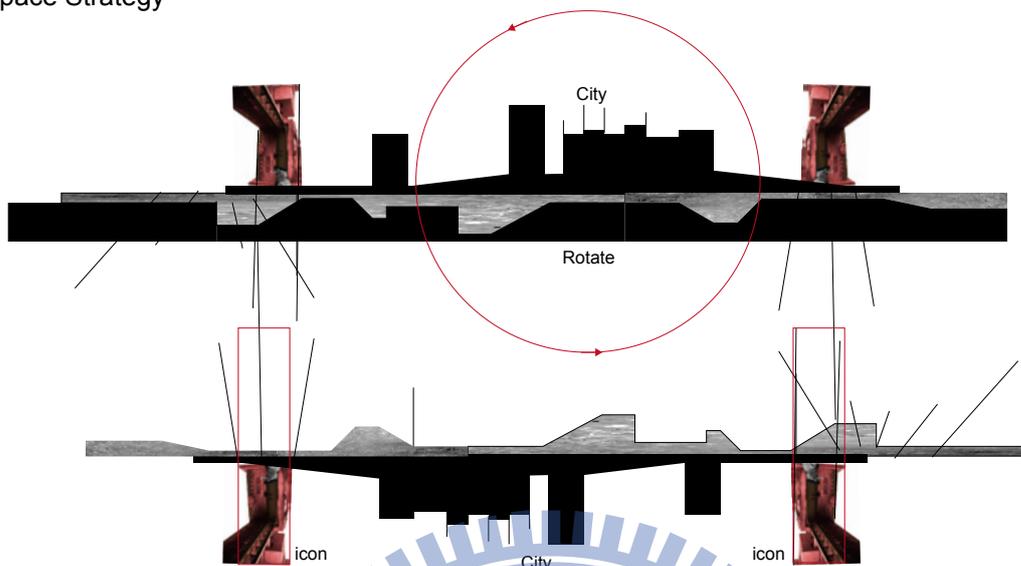
基地位於台北西區舊城的大稻埕中,是台北發源地之一。大稻埕的都市紋理凝固著當時舊有的都市尺度,與外邊的区域相比保留了许多歷史街區與文化氛圍。

基地位於永樂國小,在舊街區與新市區的交界點,極具作為一個象徵城市的入口。大同區因為人口老化與少子化,學生已漸漸減少,國小未來將會縮減,以這個趨勢為前提下,基地將被建立一座城市博物館,作為一個入口,城市博物館與基地歷史的地位該如何彰顯其自身價值,除了提供居民與外來者了解城市的資訊外,需要創造一種提供市民集會的場所,使民眾更能致力參與到他們自己的城市之中。



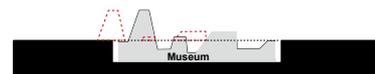
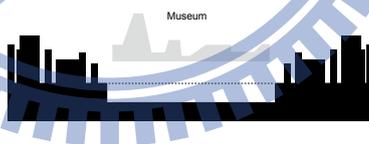
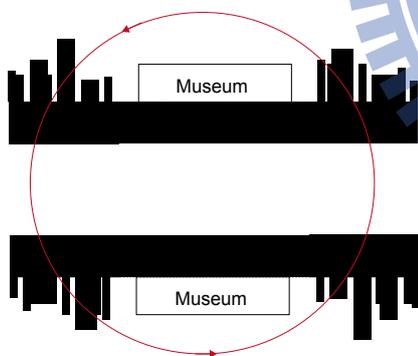


CUBE---Space Strategy



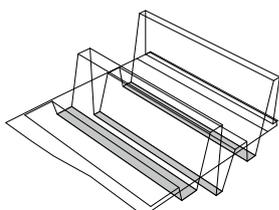
透過cube的操作與觀看,當cube被打開時,在同一個框架內,內與外的關係被調換,產生另一種看城市的角度,試圖翻轉整個城市皮層的關係,透過翻轉,自然的介面因此被打開

Museum Strategies

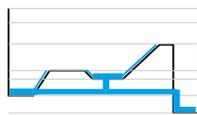
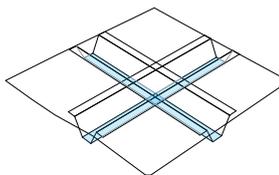


博物館主要館藏與展示空間都在地平面以下,量體只象徵性的突出都市地平面上,地平面上屬於人與自然的活動空間

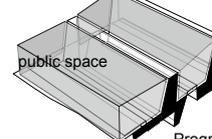
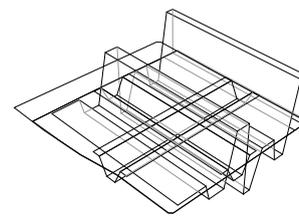
Space Strategies



Green Line



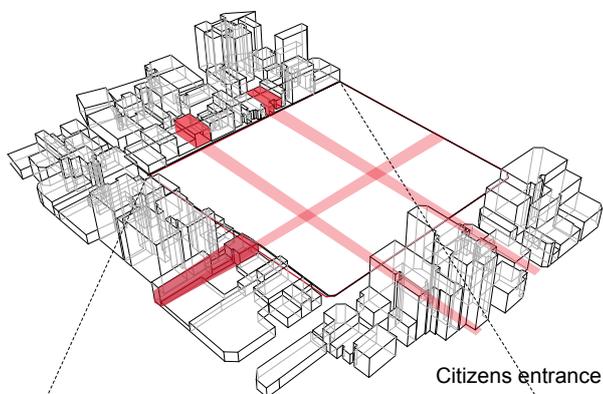
waterway Line



Program

Site Strategy

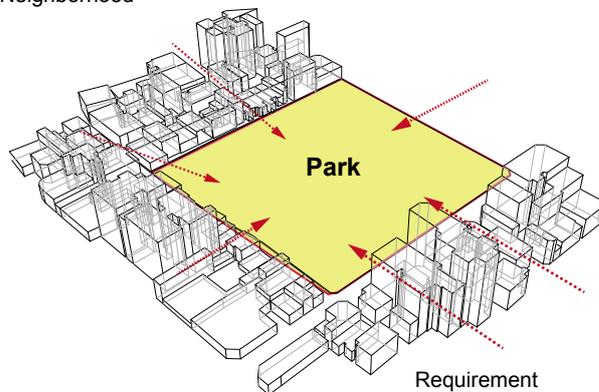
A_Visitor



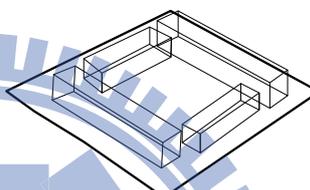
Opening

將已廢棄的古蹟建物打開,成為紋理尺度的博物館入口

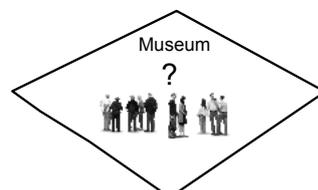
B_Neighborhood



Requirement



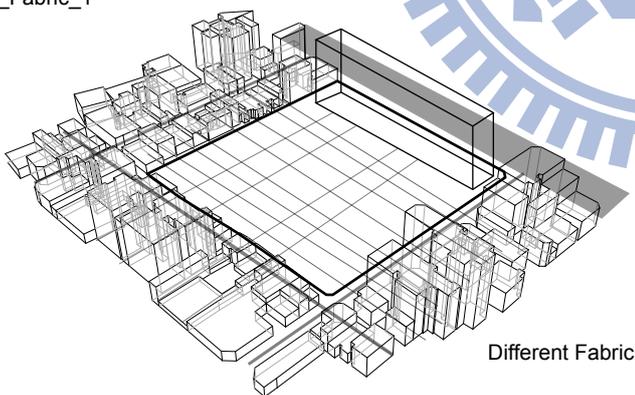
Yongle Elementary school



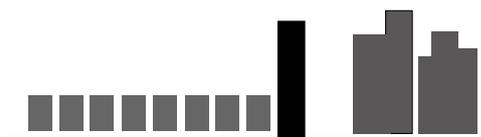
Need of Function

原有國小的空間移除之後博物館必須成為居民的新的公共空間

C_Fabric_1



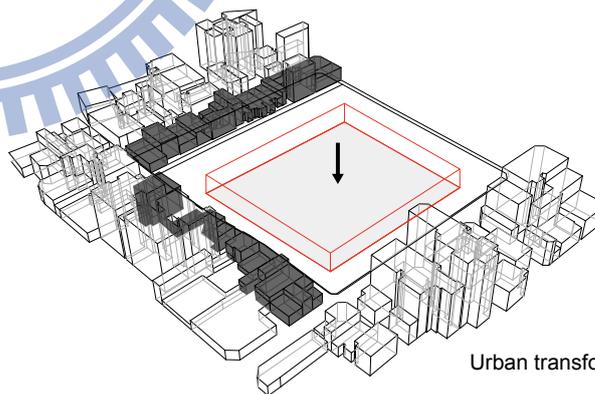
Different Fabric



Cut off

基地裡隱含老街的紋理特性,與大馬路形成對比,必須思考博物館的空間與其紋理的關係

D_Fabric_2

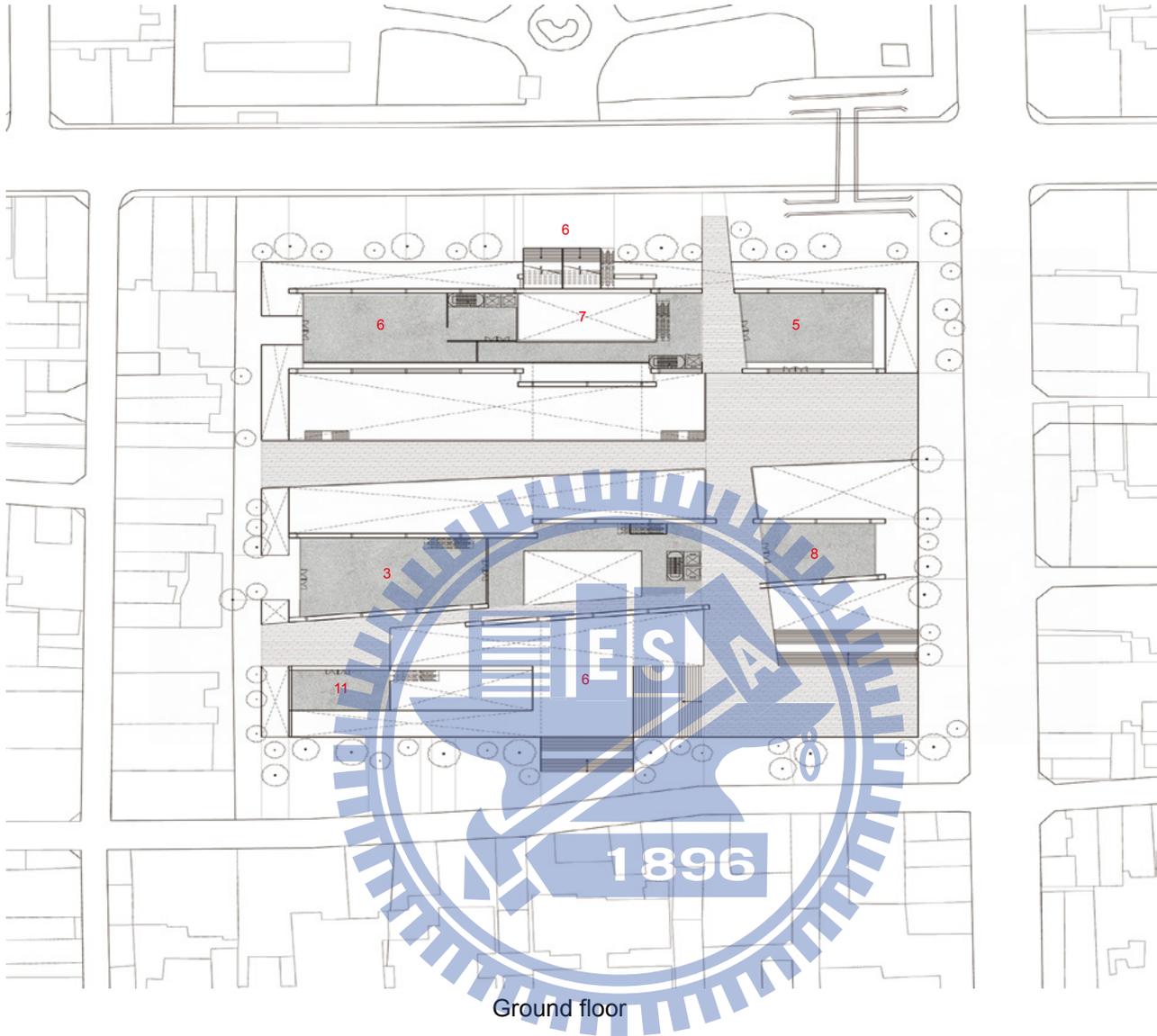


Urban transformation

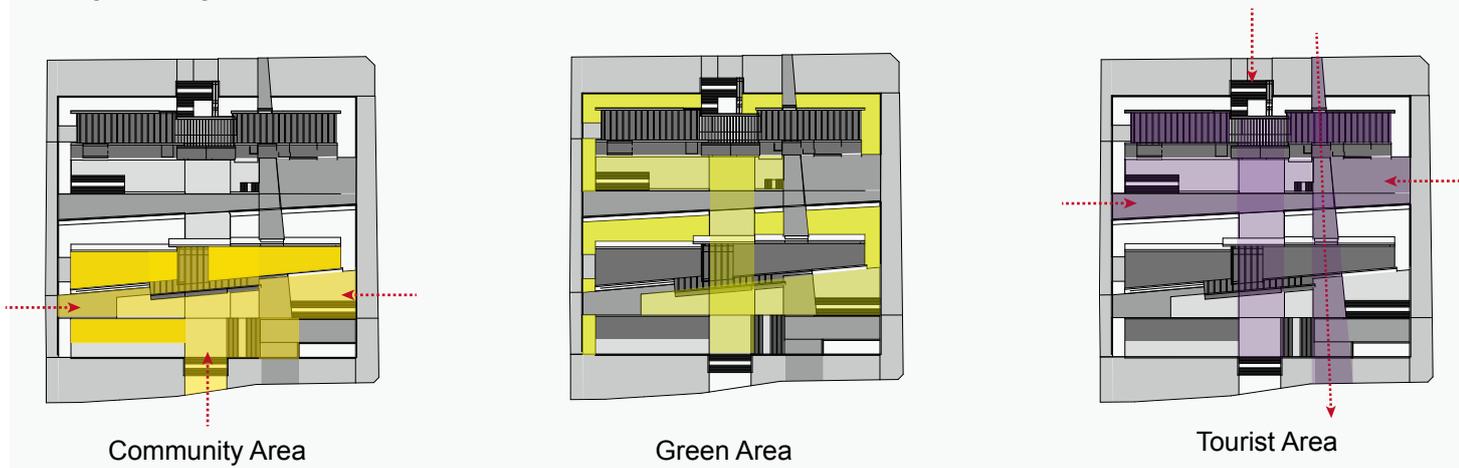


基地中周圍建物均高度都在9m-15m,博物館本身在地平面以上將對形成巨大量體

Plan



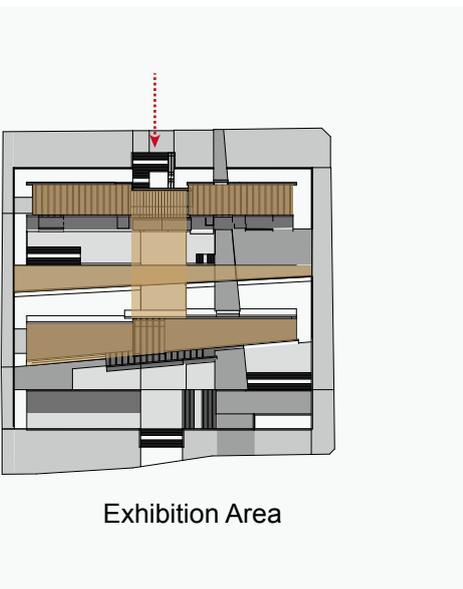
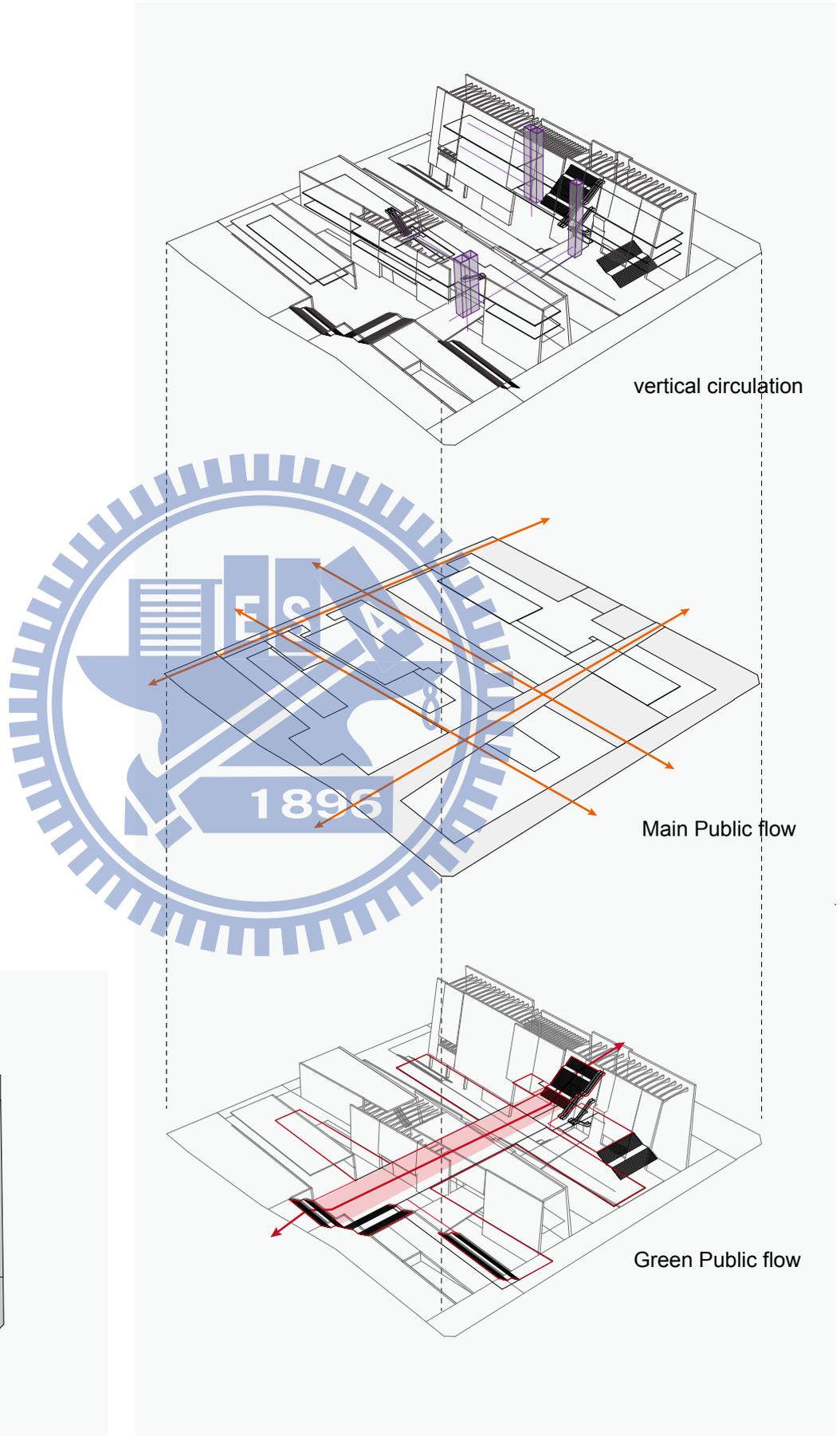
Program Organization

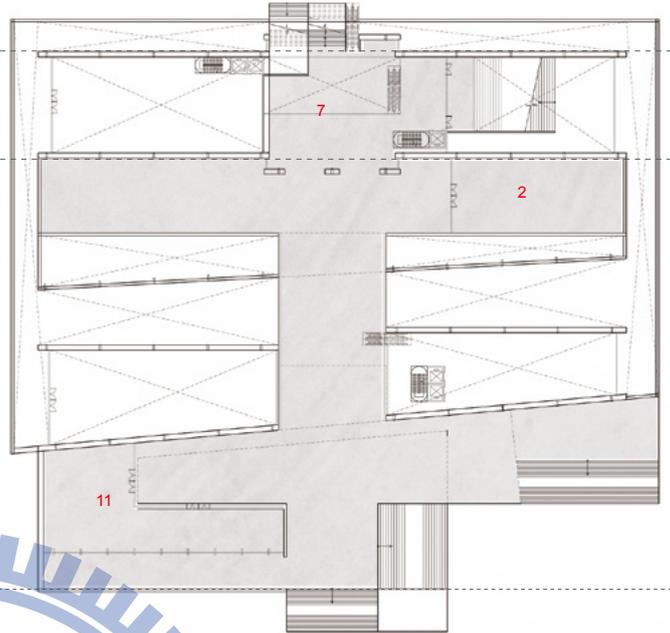
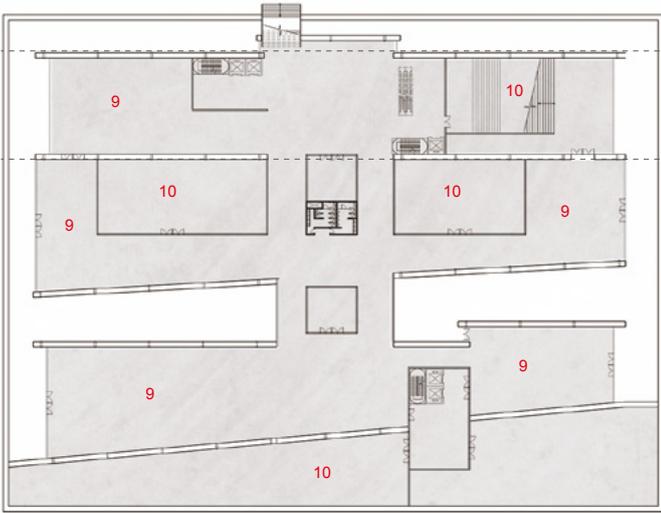


Different users flow

PROGRAM

- 1. Entrance Plaza
- 2. Cafe Shop
- 3. Library
- 4. Souvenir shop
- 5. Restaurant
- 6. Bookstore
- 7. Lobby
- 8. Office
- 9. General Exhibition
- 10. Storage
- 11. Multi Fuction Room





-880cm

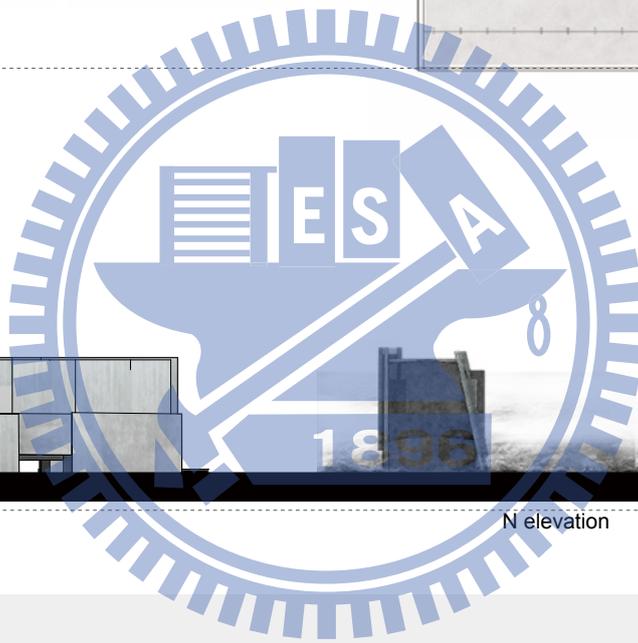
-380cm

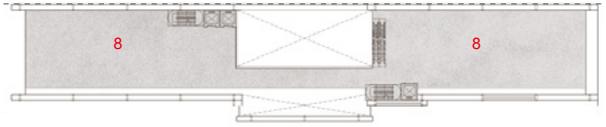
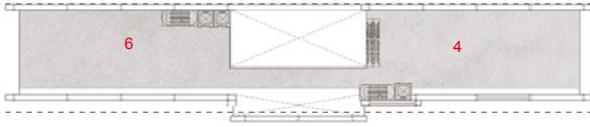


w elevation

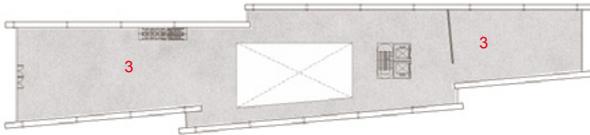


N elevation





+1120cm



+520cm

PROGRAM

- 1. Entrance Plaza
- 2. Cafe Shop
- 3. Library
- 4. Souvenir shop
- 5. Restaurant
- 6. Bookstore
- 7. Lobby
- 8. Special Exhibition
- 9. General Exhibition
- 10. Storage
- 11. Multi Fuction Room



E elevation



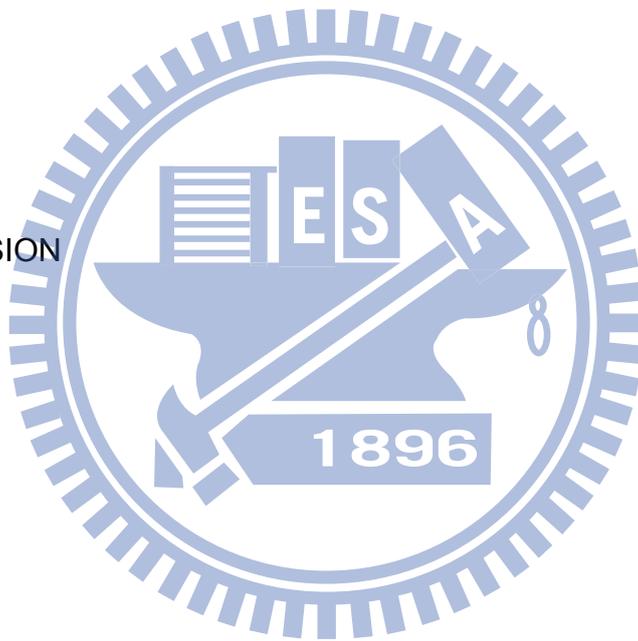
S elevation







CONCLUSION



結論

第 1 章 _ 物質與材料

在第一個基隆入口的案子，從材料的物性組構的過程中，不單只是從中找出場所構成的策略，在最終材料呈現的質感也理應被要求，建築的材料性最終也將與環境中的物質產生作用。建築的材質，玻璃與自然界的物質 水產生另外的物質關係，透過水的反射與玻璃的折射產生空間的效果，這樣空間才開始與環境產生連結。

土的材質性也理應於從物件中的透明性去定義空間密度與表面紋理，除了以上物質性回應這些結果必須被實現外，結果也需要被真實的呈現在現實世界中才得以被驗證。

第 2 章 _ 物質與歷史

在 TAC Center 案子裡，雖然是一個短時間的提案，但對於物質在場所形成的地貌，構成了一個由物質到場所的設計策略，透過歷史遺跡所保留的物質組構成空間上的過程，也重新再現了歷史上的意義與記憶。比較可惜的是過程中少了對於材料細部的研究與構築方式，包括施工的方法與材料接合的狀態，我認為這個過程是這個案子中最重要的，最終也決定出空間的品質與場所的氛圍。

第 3 章 _ 物質與城市

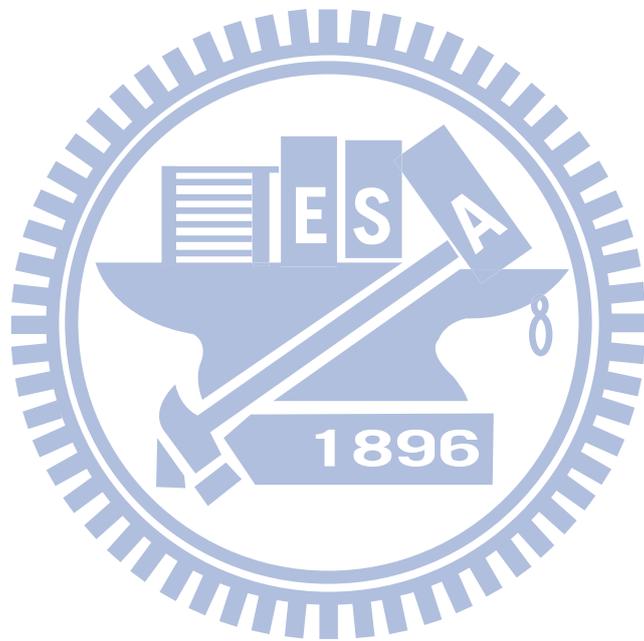
在台北城市博物館的提案中，以一種解讀城市的過程中，將城市整體以分子式的方式解析研究，從城市的場所，再從場所的物質，透過這樣的分析過程反映城市是由屬個細小的物質構成的整體，這樣的過程也讓我以一種表象上看不到的關係去延伸出策略，最終案子的空間構成是由這些關係性作為空間上的策略。此案相較於前面兩個案子，過程中有經過抽象化的過程，透過抽象化的過程，導致形成了一種建築語言的操作狀態，也稍微脫離了場所本質與物質的關係，是我認為比較可惜的地方。

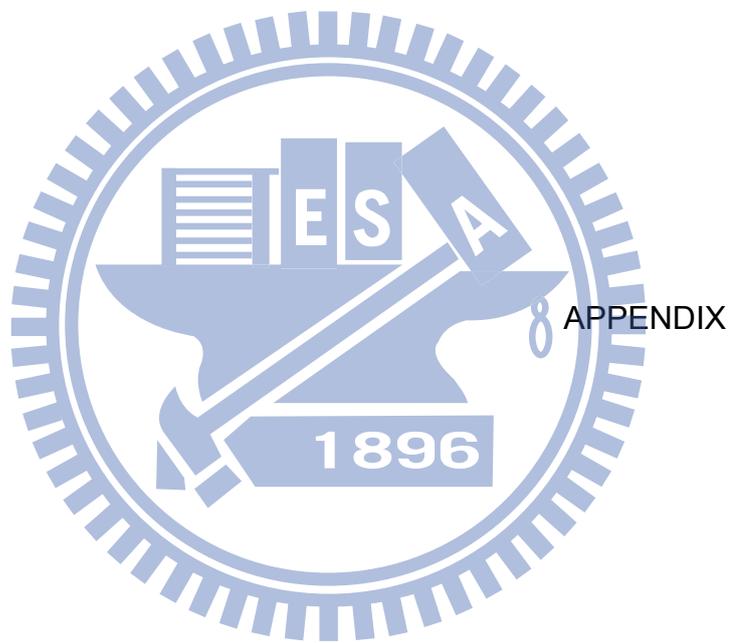
在建築的操作過程中，往往會陷入一種直觀直覺的行為模式，導致設計觸碰不到本質的問題，在研究所的過層階段中，試圖去找出場所與環境為本質所衍生出的設計策略。

從物質到空間的過層中，雖然三個案子都有涉及到物質反應場所環境的特性，但最終驗證的過程我認為還是屬於一種未知的狀態，差別在於空間與材質最終被真實化與被建構的過程，也就是建築最終被蓋出來的狀態，與場所交織出的場域和環境的真實關係，比較可惜的是這是在學校中是比較無法被驗證的。

每當我到達一個地方，身體總會不經意的開始尋找場所的特性，解讀場所所發生的種種現象。透過研究所一系列的階段訓練，使我自己更清楚自己所關注的議題，也期許自己未來在離開學校後，投入業界時也能以這樣的思維思考建築，思考環境。

只有當建築透過物質化的過程後，它才能將隱藏的關係與空間產生真實的連結，才開始與環境構成場所對話。





APPENDIX

RESEME



吳昌祐 | Wu , Chang-Yu
1988, Taiwan
Graduate Institute of architecture, NCTU
Email: flowerwu536@arch.nctu.edu.tw

Education

台北科技大學建築系 | 學士, 2011
National Taipei University of Technology, Department of Architecture, 2011

國立交通大學建築研究所 | 碩士, 2013
National Chiao Tung University, Graduate Institute of Architecture, 2013

Educational Experience

耶魯大學建築研究所課程研究合作：氣候遷徙研究中心
Yale x Chiao-Tung Co-Studio / Climate Research Campus ,2012

水競圖
AECOM_ Urban sos WATER / an open ideas student competition ,2011.08

都市合院主義
Urban Courtyardism ,2011.09

巴黎市場
Archi Medium_Paris Market Lab ,2012.02

台灣建築文化中心
TAC(Taiwan Architecture Center) ,2012.09

Exhibition

一個城市 三十四個台北 :2011 北科大建築展
1 CITY 34 TAIPEI _ NTUT Architecture 2010-2011 Thesis Review

『宅』 : 2012 交大建築展 , 2012.03
Re-habilitation , NCTU

建築星空 : 2013 交大建築展 , 2013.03
Archi-Constellation, NCTU

Activity

交大跨領域藝術團隊 _ 迴盪的迷宮 / 設計, 演出
TransArt NCTU_ 2012 Reverberated Labyrinth / Stage Designer / Performer