

我所認知的e.o.t.m是發現都市動態系統的一種工具，所代表的意思是「抹拭」、「起始」、「轉變」、「遷徙」，透過這四個過程的觀察，了解在都市中不同系統的關係，進而搜尋出所謂的「原形」；從原形來衍生出新的系統，用以解決都市的在心理上或機能上的問題，所以我們這組以台北市為我們的城市模型，隨機抽樣選出100個點，五個人分20個點；對每個點進行EOTM的觀察，之後整理出三組EOTM，以這三組引發出新的系統原形，作為重要的新都市動態系統。

E<sub>91</sub>

五分埔的貨品透過手機聯繫決定卸貨地點，街道成為貨車暫時停放的場域，貨品在此時迅速的卸貨，然後被不同的接應者運走然後消失

LANDING  
DISPERSE



O<sub>91</sub>

貨品再店家中依據他可能的價值被策略性的擺放在銷售位置，不容易銷售的衣服價值開始慢慢浮現然後被轉往外地的中盤商

WORTH  
FLOATING



T<sub>91</sub>

在強烈的策略之下，具有價值的衣服開始再購買者心中產生慾望，於是買方與賣方心中會出現一組數字，直到數字滿足彼此時，交易機制開始被啟動

EXCHANGE  
STAR



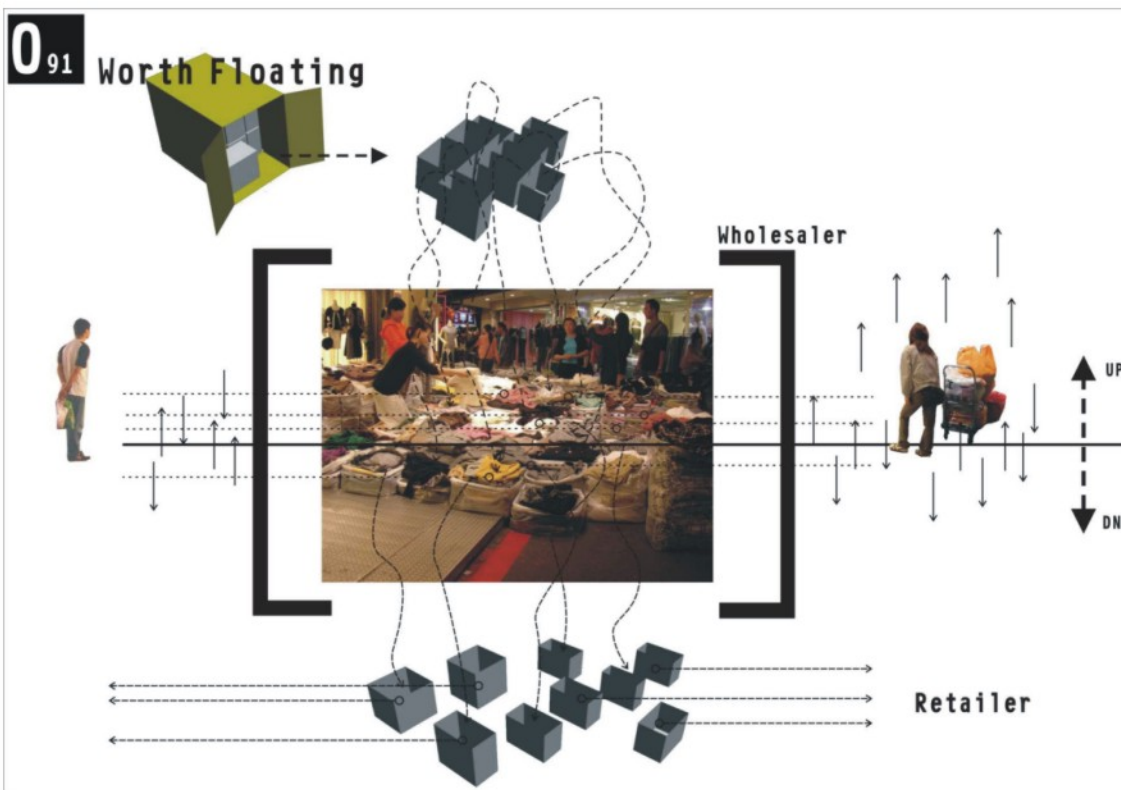
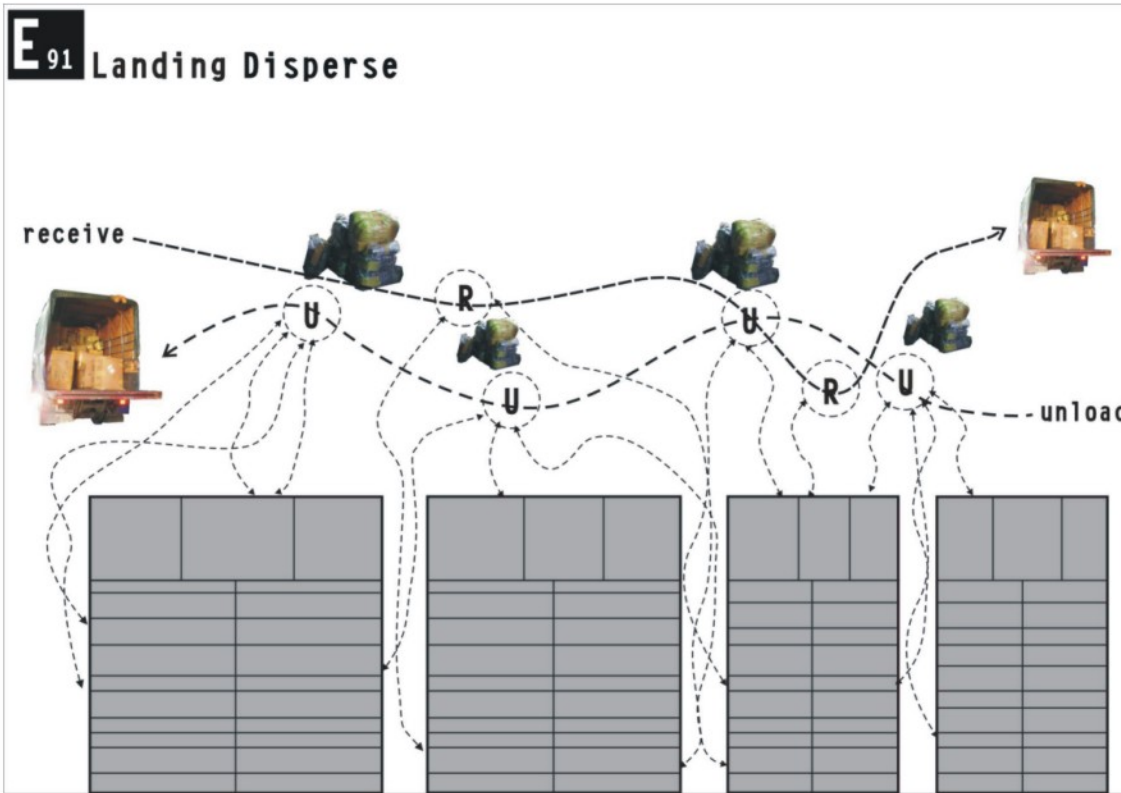
M<sub>91</sub>

整個五分埔整晚所完成的交易將產生大量紙箱，因隔天回收的關係遭暫時堆置，視情況有機會回到店家擔任包裝任務，再某些情況下這些貨物代表了五分埔零售與出貨之間的關係

ASSEMBLE  
ATTRITION



# [091] Diagram

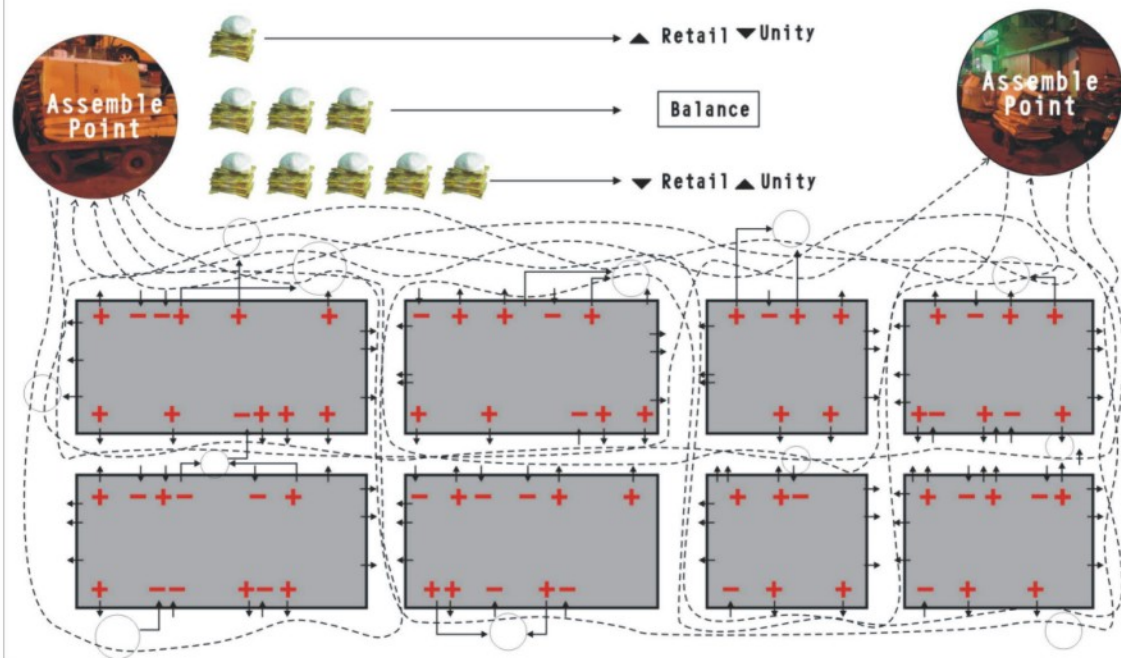


# [091] Diagram

## T<sub>91</sub> Exchange Star



## M<sub>91</sub> Assemble Attrition



E<sub>4.7</sub>

都市裡的拾荒者策略性的配合垃圾車收件的路線與時間獲取回收物，載這個方式之下，廢棄電視機不預期的被拾荒者回收了

STRATEGY  
RECYCLE



O<sub>4.7</sub>

電視機被拿到都市中的中古電視街交易，交易完成後會在旁邊的公園與廁所休息，因為在空間上放有利於拾荒者活動，久而久之成為拾荒者聚集之地

EXCHANGE  
AND REST



T<sub>4.7</sub>

拾荒者在休息時開始相互接觸，開啓了相互交換的可能，於是他們選擇在廁所後方互相交易以爭取同質性高的回收物，以減少要去不同的回收場進行買賣

DISCRIMINATE  
EXCHANGE



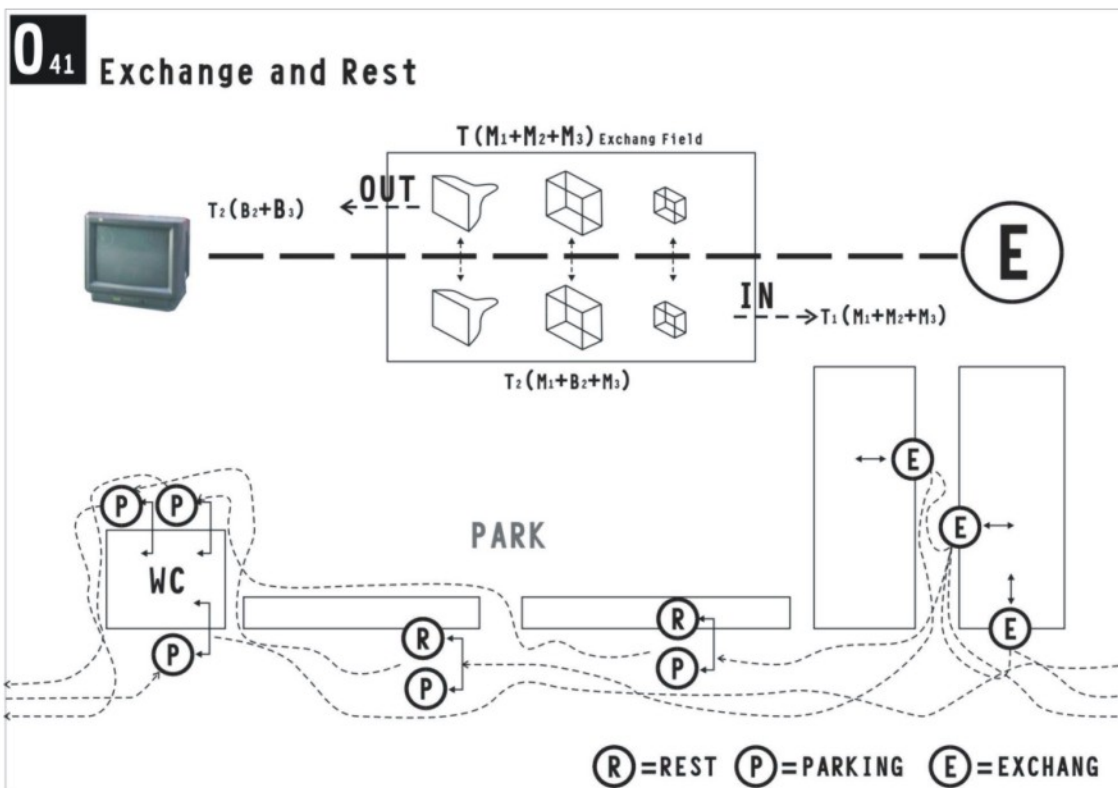
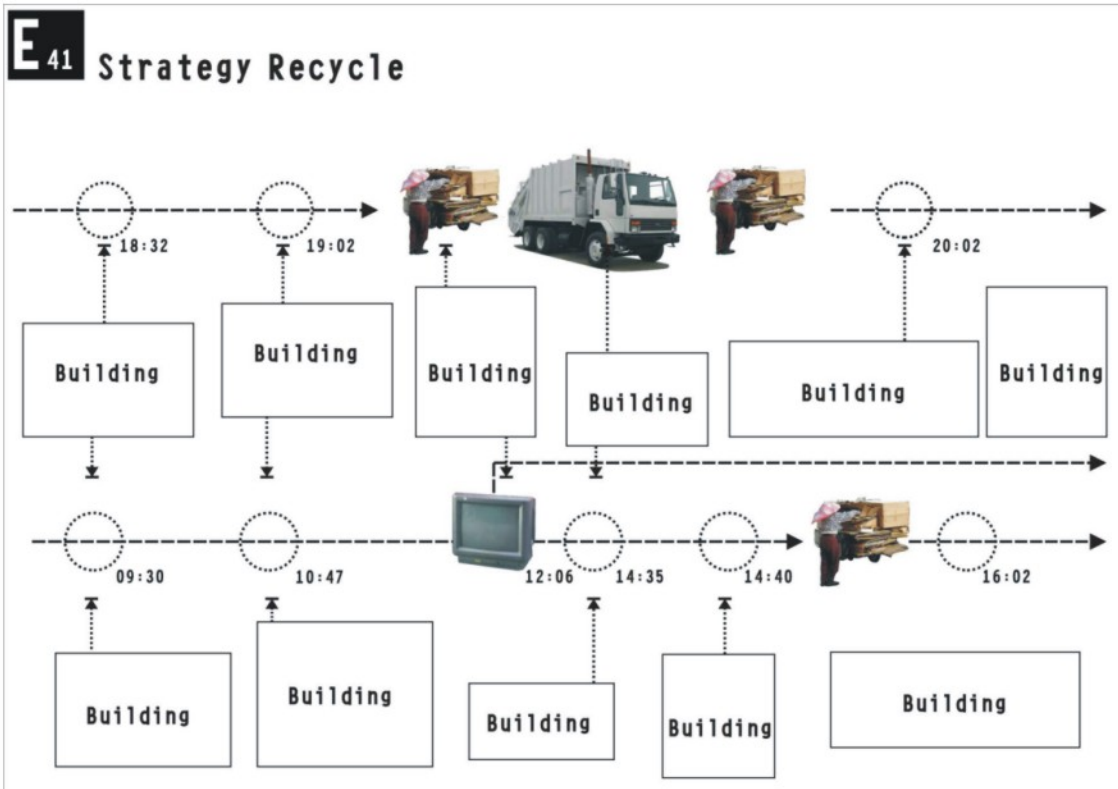
M<sub>4.7</sub>

這時廁所管理者因為長時間打掃廁所便進而介入回收者之間的交易，利用與公園使用者的關係唆使它們攜帶回收物作為他交易的籌碼，再利用這些回收物與拾荒者交換，獲取管理廁所以外的利益

WHOLE DAY  
INTERVENE

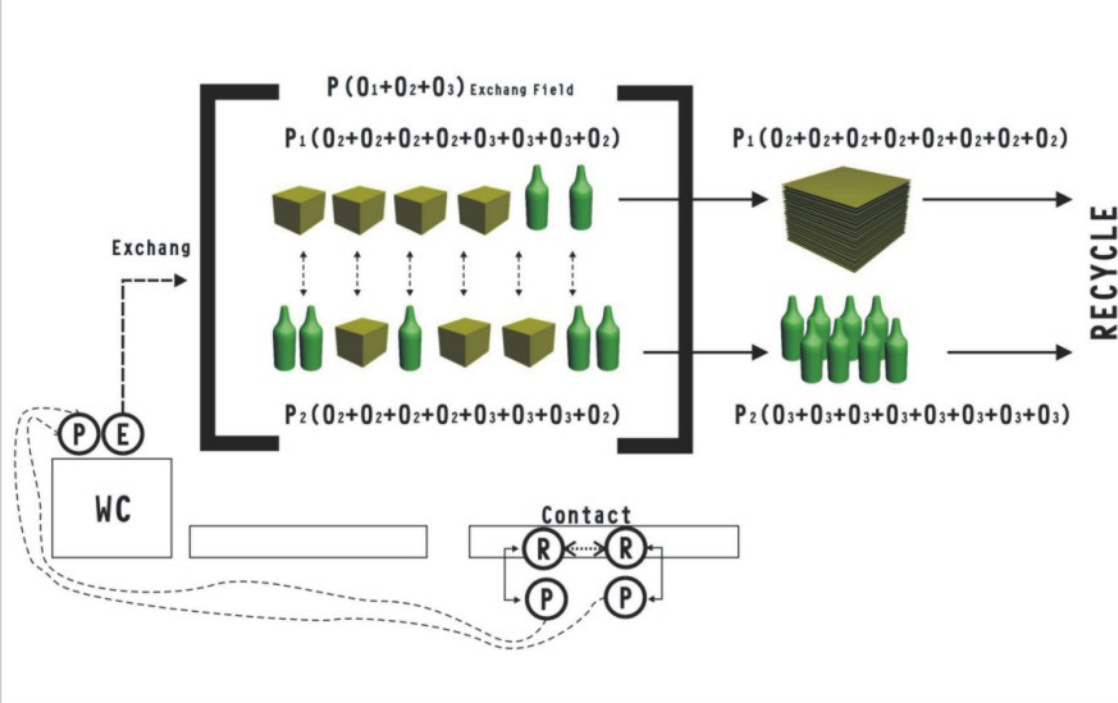


# [047] Diagram

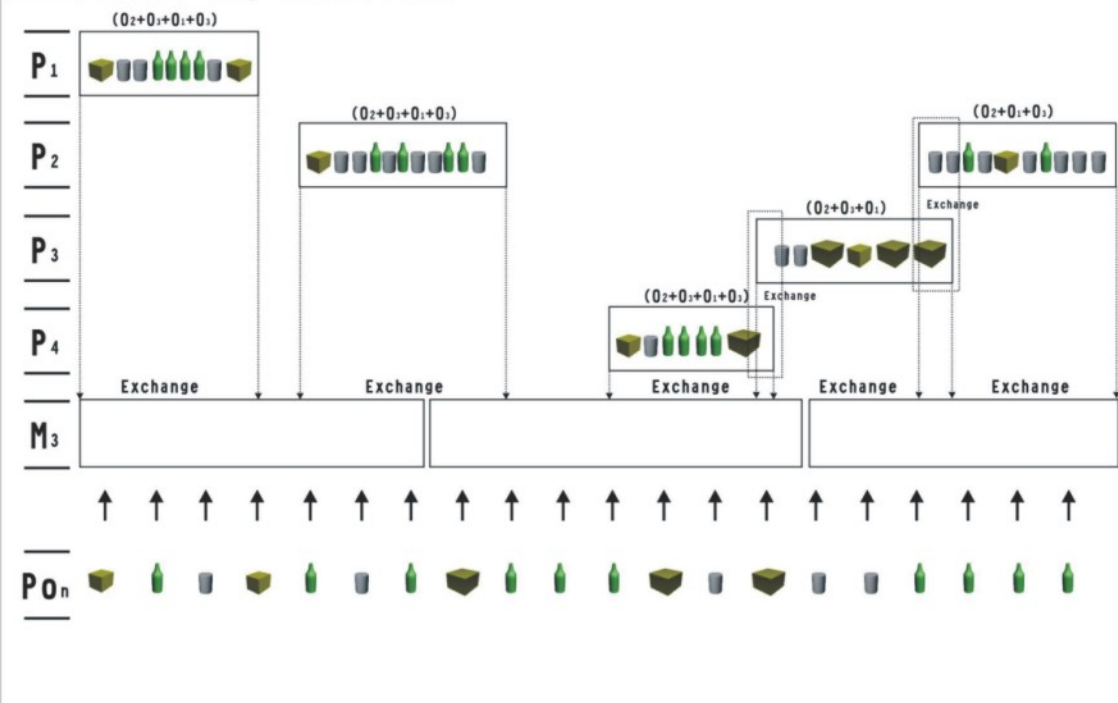


# [047] Diagram

## T<sub>41</sub> Discriminate Exchange



## M<sub>41</sub> Whole day Intervene



E<sub>96</sub>

堤防外的樹上雨傘的主體消失了，起因是因為雨傘的前半段的鐵具有回收價值，在回收過程中雨傘被拆解成兩部分，後段傘柄部分被收集重新再使用

COLLECT  
DECOMPOSE



O<sub>96</sub>

當傘柄與樹結合時產生了新的功能，提供在此地公園運動的人掛衣服，經過傘柄對場域的輔助，這個場域開始能夠滿足固定社群早起的活動，同時也成為某些社群活動的參考座標

NEW VALUE  
FIELD



T<sub>96</sub>

因為它的自明性與開放性，傘柄本身在其他以外時間被不同的社群使用，使得原本不具任何使用性的場域轉變為新的開放空間

AFFECT  
CONCENTRATE



M<sub>96</sub>

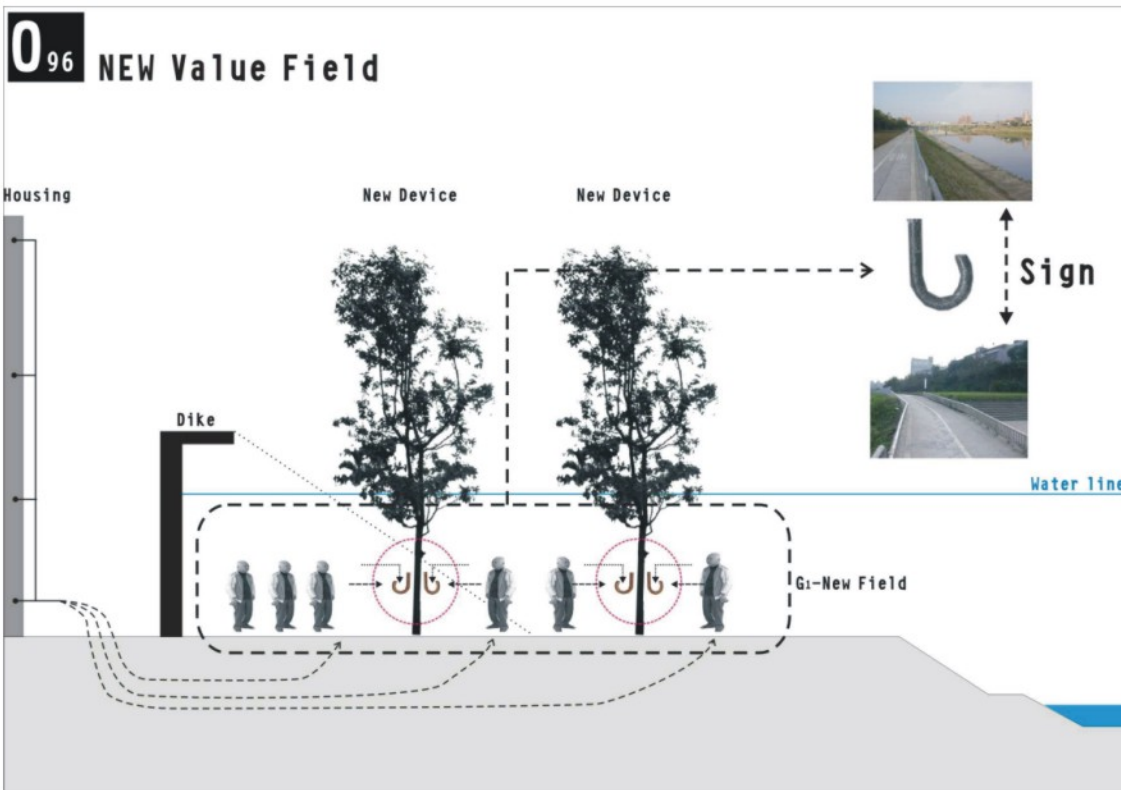
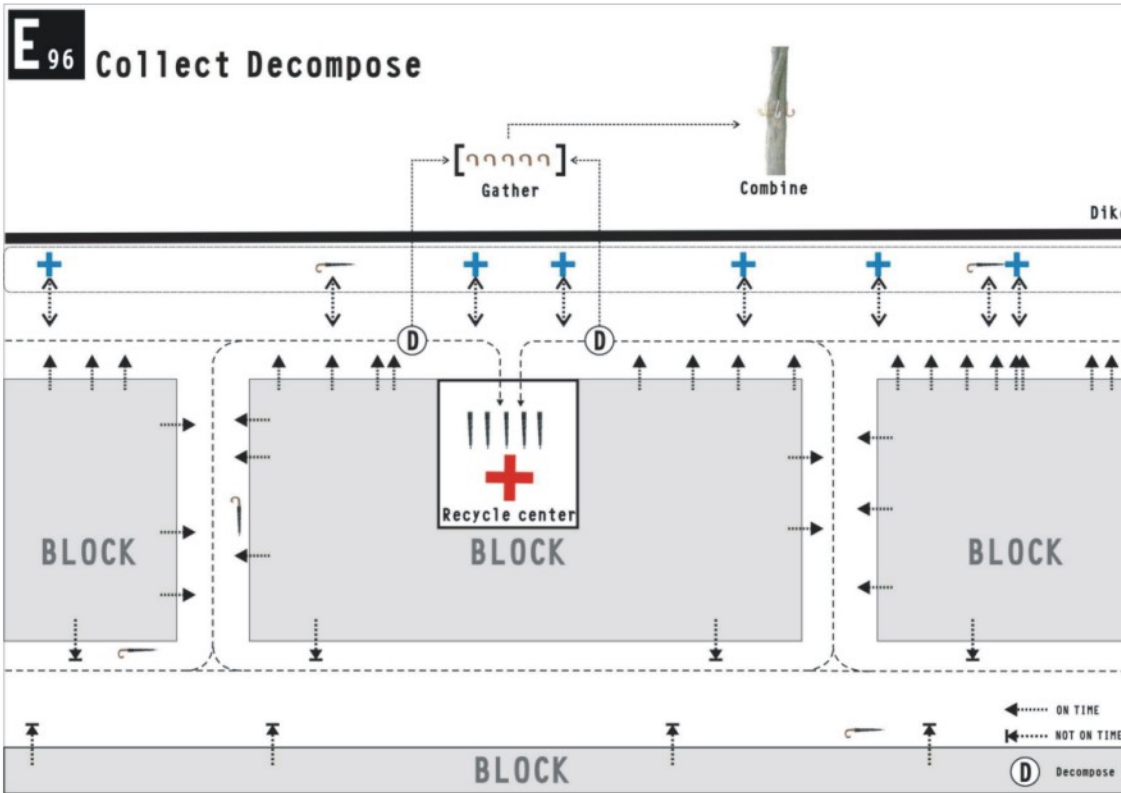
當這個開放空間形成時，將會改變公園使用者的習慣，線性使用公園的折返點開始向這個開放空間對齊，同時也影響了使用者所使用的距離

DISTANCE  
CORRECT

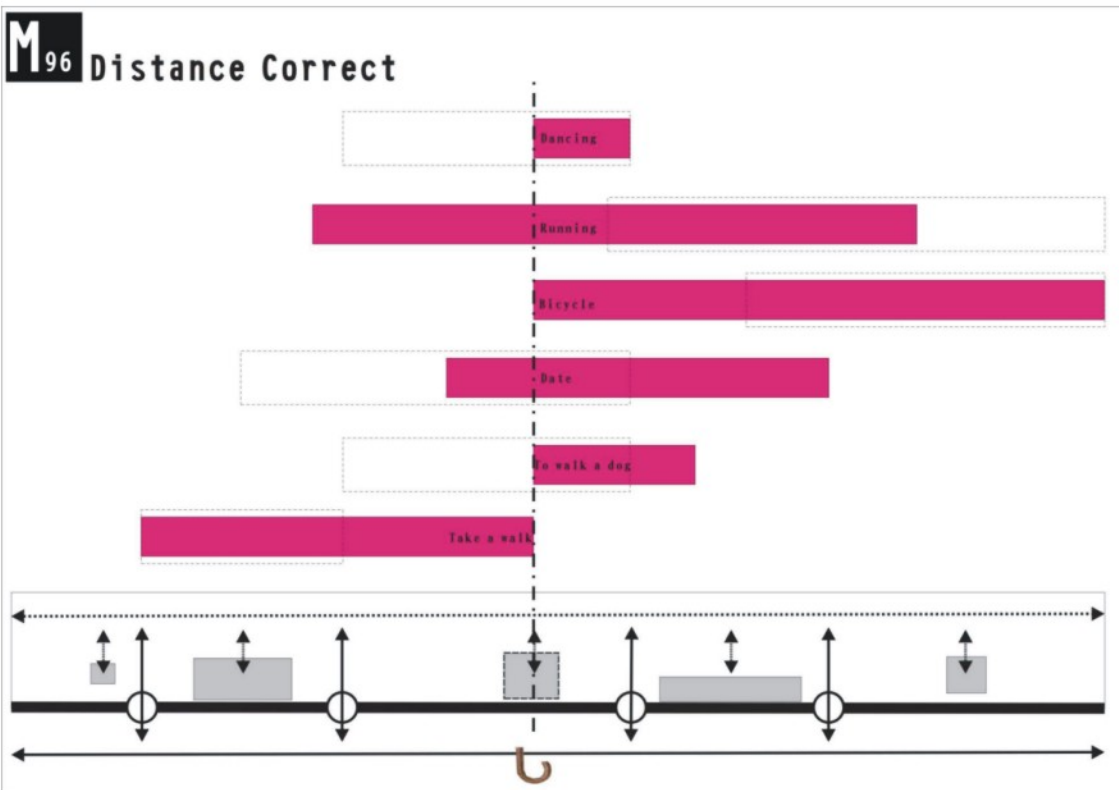
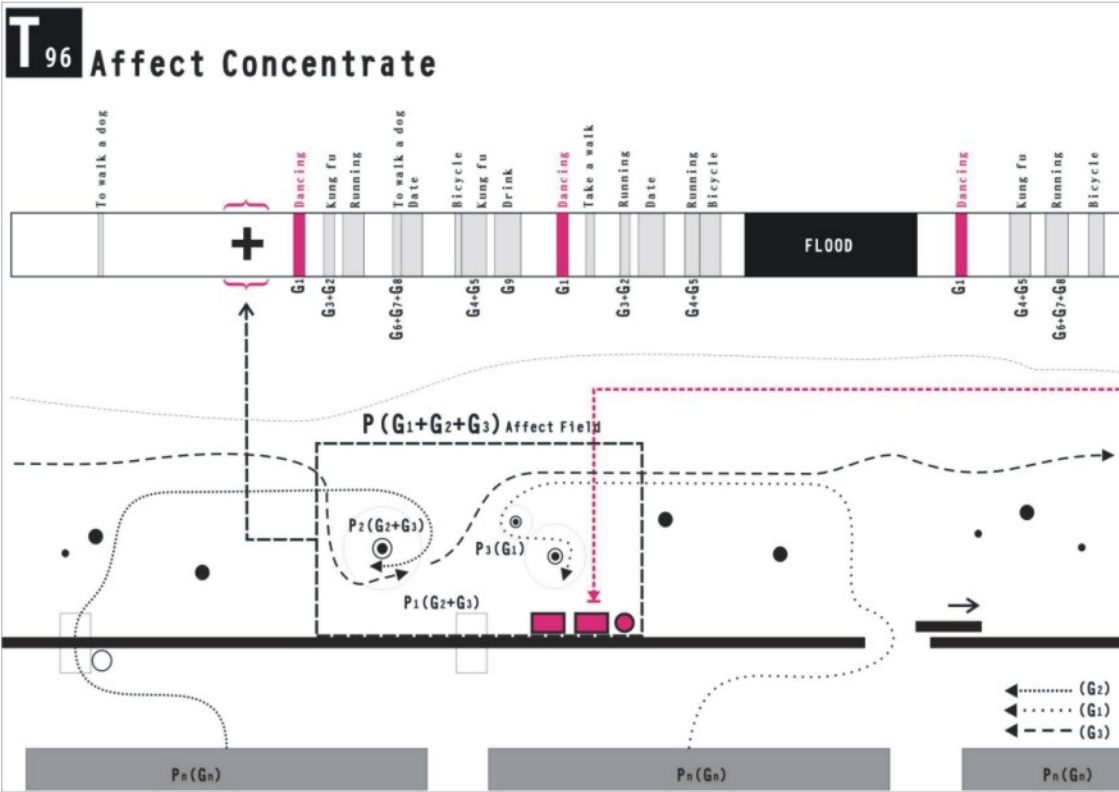




# [096] Diagram



# [096] Diagram



# [ TAIPEI CITY ]

藉由前面三組 **E.O.T.M**，來尋找台北市有可能潛在的原形 (PROTOTYPE)，在96組河濱公園的系統，與41組公園回收的系統，我開始關注到這兩組 **E.O.T.M** 的關聯性，以及與五分浦的消費系統有可能的關係，於是我以河濱公園作為我的起始點，重新的再去檢討河濱公園的系統，在這過程中，透過這三組我所完成的 **E.O.T.M** 來完成有關於防洪系統新的原形 (PROTOTYPE)。



# PREVENT FLOOD = PARK

城市為了防止河川的氾濫，在河的兩頭興建了堤防，堤防與河之間預留了河的緩衝區域，提供洪水時所需要的空間，這堤防雖然是要防止洪水，但卻也保留出了都市的開放空間，做為目前台北市所謂的河濱公園，這些公園所佔據城市的面積廣大，台北市沒有任何的公園能夠與之相比，我們可以將台北市河濱公園，當作是城市的中央公園。



TAIPEI



NEW YORK

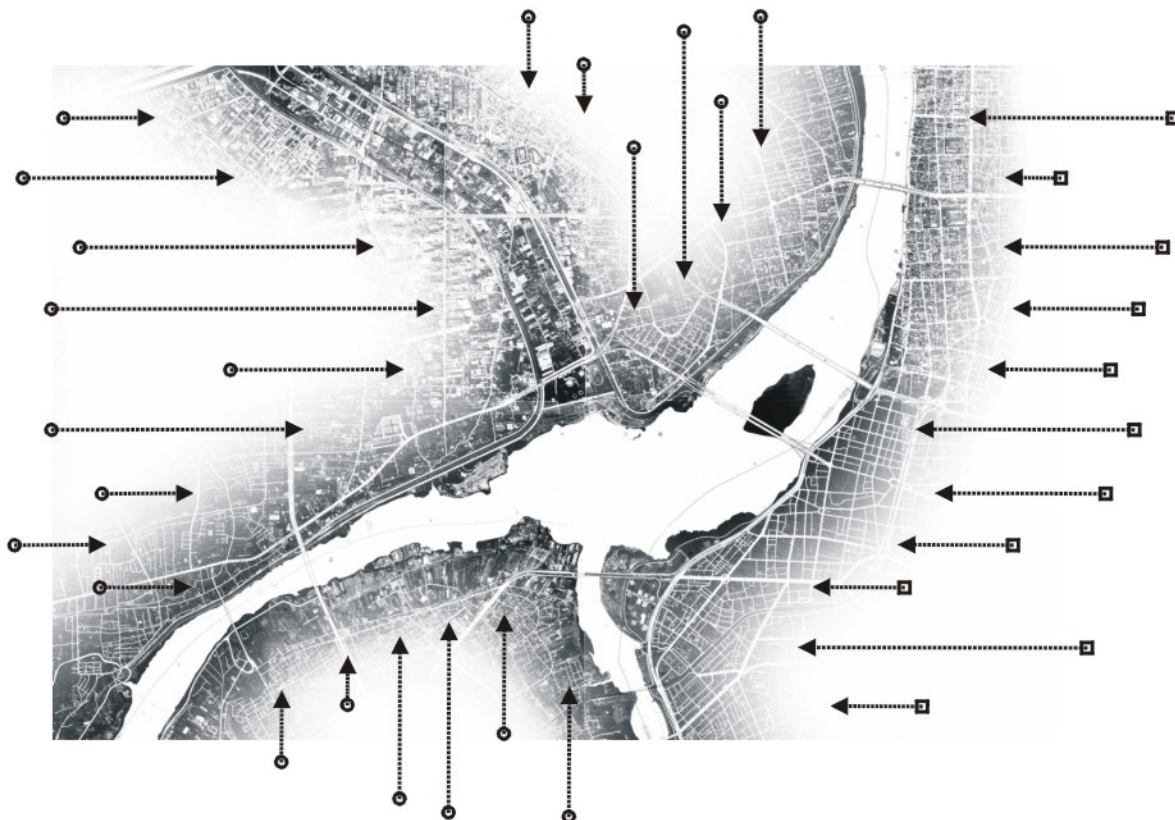
**A LARGE PARK**

A LARGEST PARK TO CITY



# PREVENT FLOOD = PARK

## Infiltrate



這個中央公園將吸引不限於鄰近的城市居民，而是整個城市的居民，洪水與使用者再不同時段存在在在這個防洪區內，河濱公園也僅止於洪水暴漲的那幾天停止使用，剩下來大部分的時間可供城市居民從事不同的活動。

## Time

It is just a vacant land band

PARK

FLOOD

A YEAR USED



Activities = Mobility



# PREVENT FLOOD

於是河濱公園所承載的功能，不只是防洪而已，包含了公園，停車，社交性，交通等功能。

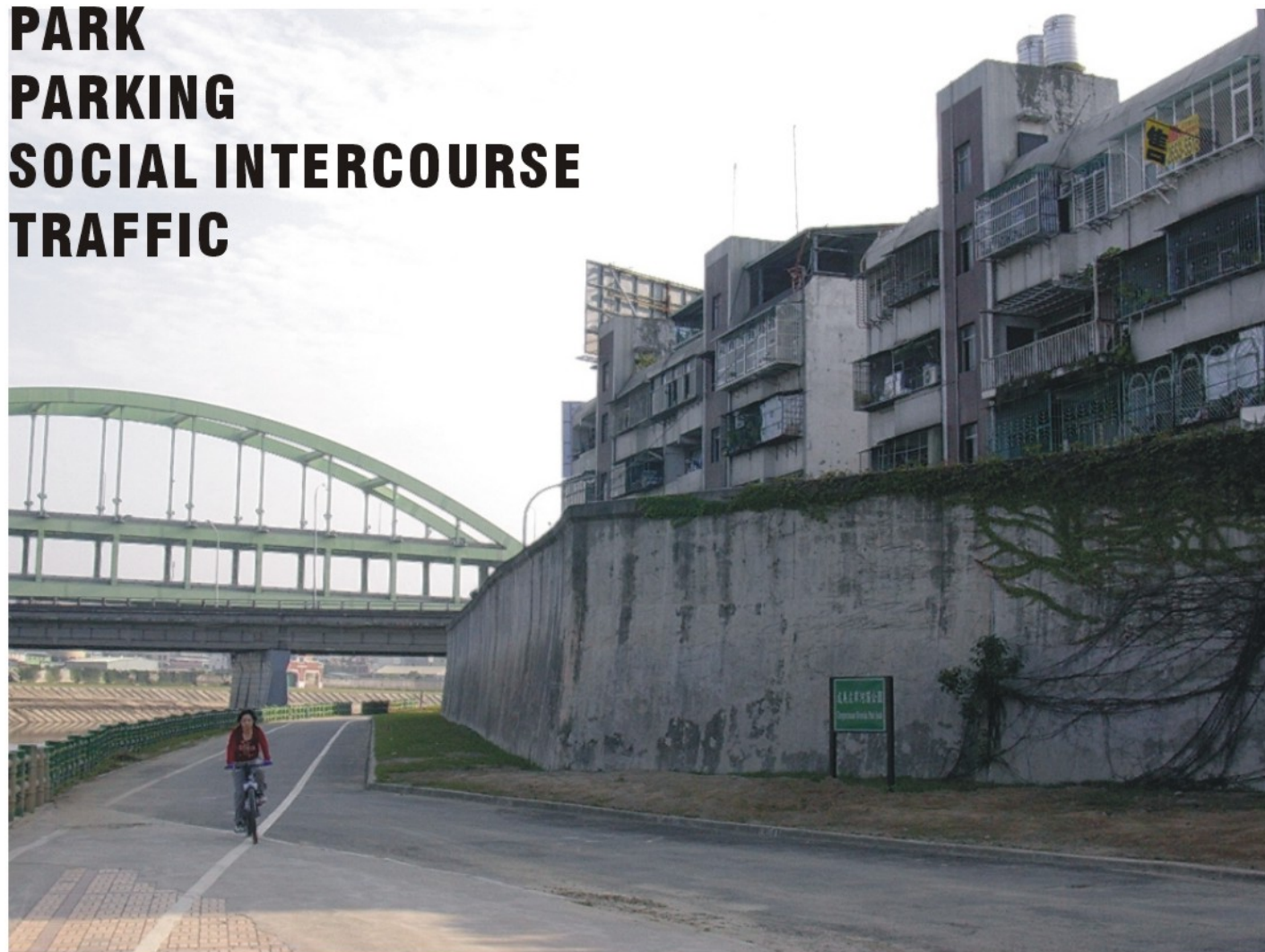
公園：河濱公園提供了一個台北市民超巨大的中央公園。

社交性：河濱公園的面積廣大，他所蓋函的社會性是整個台北市的，形成一種社區公園無法形成的社交圈。

停車：河濱公園重要的功能之一，用以紓解城市的停車量。

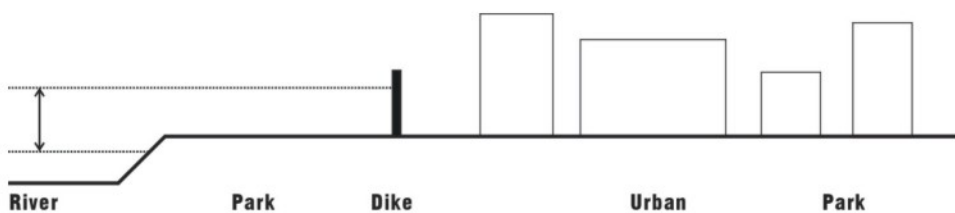
交通：由於河濱公園位於城市邊緣處，形成一個較好的交通條件，通常堤防邊皆有快速道路的架設。

## PARK PARKING SOCIAL INTERCOURSE TRAFFIC



# URBAN FLOOD DEFENSE SYSTEM

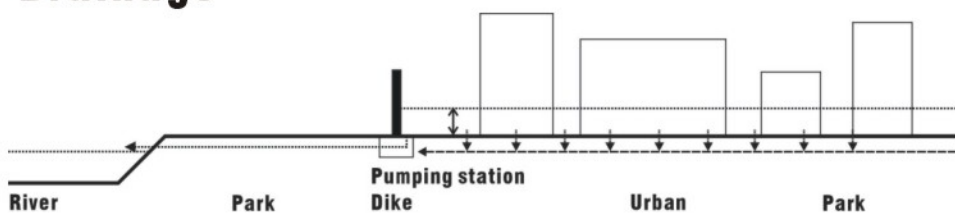
## PREVENT FLOOD



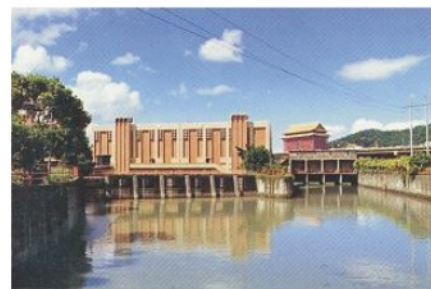
堤防有效抵擋河水暴漲



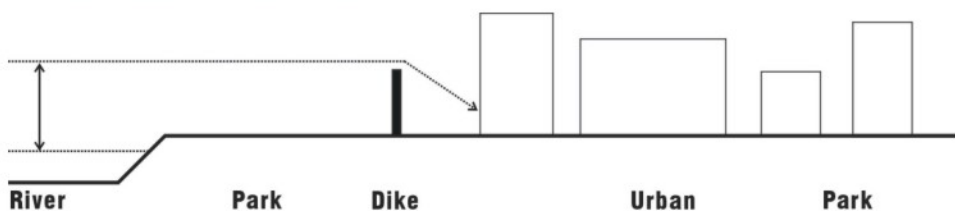
## Drainage



抽水站有效將堤防內的城市積水抽至堤防外



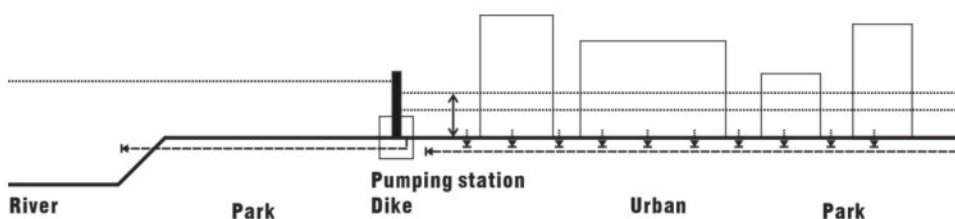
## PREVENT FLOOD



當河水暴漲超過堤防高度時，城市將無法倖免



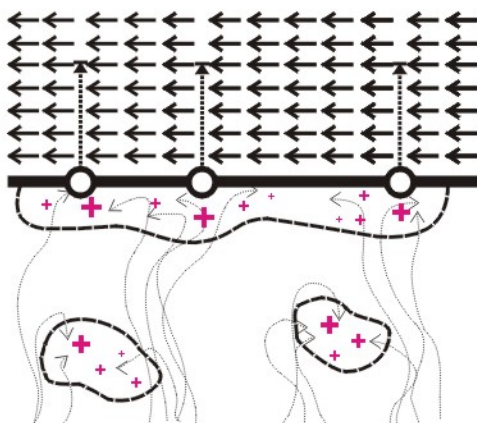
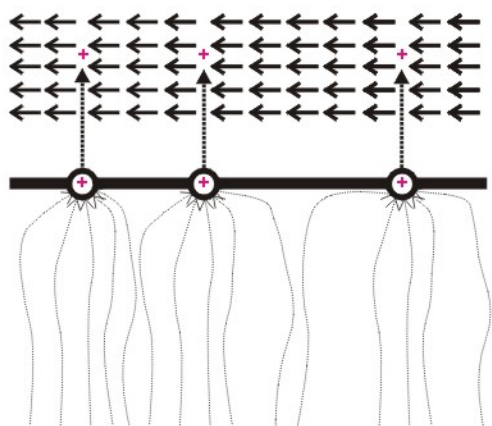
## Drainage



當堤防外的水位高過堤防內的積水水位時，城市無法進行重力排水，抽水站因水壓的關係無法發揮其功能，城市內水位節節上升



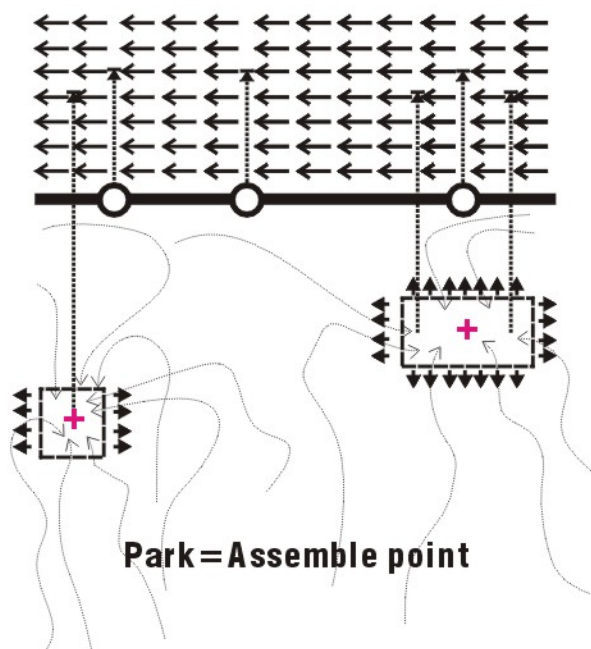
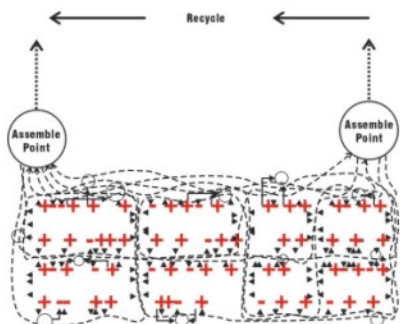
# DRAINAGE SYSTEM



上圖藍色的部分是台北市淹水時的積水範圍，因台北市是一座盆地，山區的水很快便流入道盆地內，加上周圍河川較短且陡峭，很容易發生洪水，台北市發生淹水的狀況已成為大部分台北人的記憶之一，大部分城市淹水的情況都起因於城市內部積水無法排出造成水患，當水無法順利往河川排放時便會流往城市低窪處，產生積水。

## HOW TO PREVENT FLOOD?

究竟要如何才能化解這短暫大量的積水，我們想到了E.O.T.M第97組裡紙箱的暫時存放之地，若是城市能夠有暫時存放積水的地方，便有可能解決城市無法排水而產生積水的問題，既然防洪系統可以作為公園使用，那公園也有成為防洪系統的機會，我們認為城市中的公園，可以當做這個臨時的儲水處。

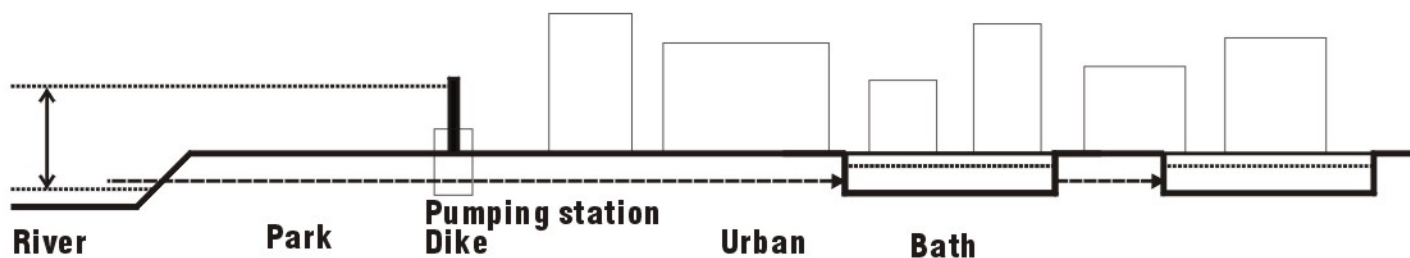




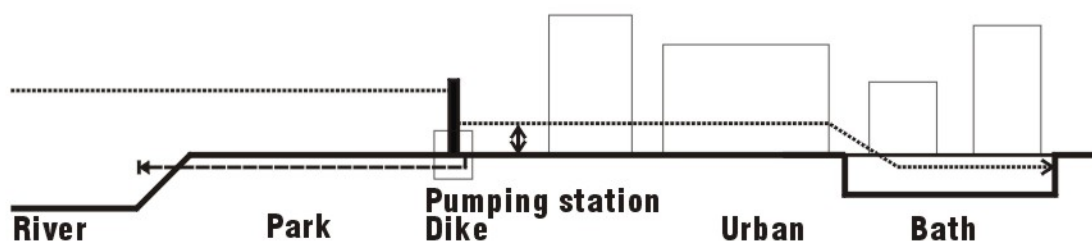
# NEW SYSTEM

公園可以是臉盆，也就可以是防洪系統。將城市中的公園改為臉盆狀，臉盆將會以都市的尺度分散在城市內，用以收集城市再短時間內所要吸收的大量積水。

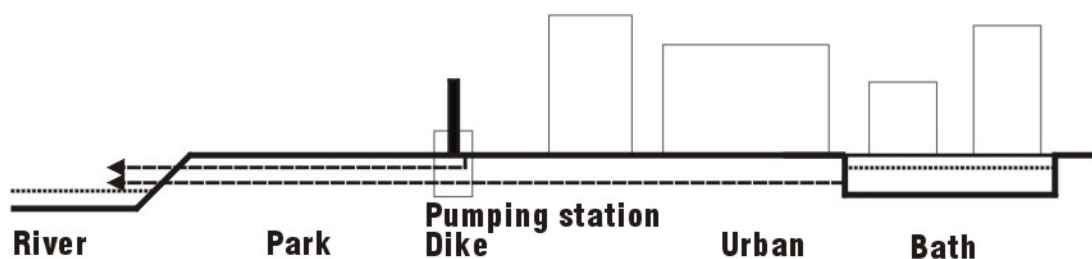
## PARK = BATH = PREVENT FLOOD



臉盆再洪水有越過堤防的可能時：分擔堤防外的洪水，利用抽水站系統將洪水引入，同時可連接其他的臉盆提供最大可能的儲水。

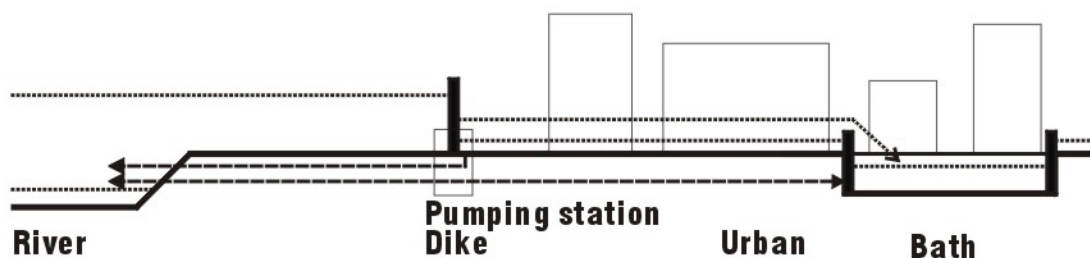


當堤防外水位高於堤防內時，城市無法進行重力排水，城市的積水將由臉盆吸收。



等堤防外水位退去之後再進行重力排水。

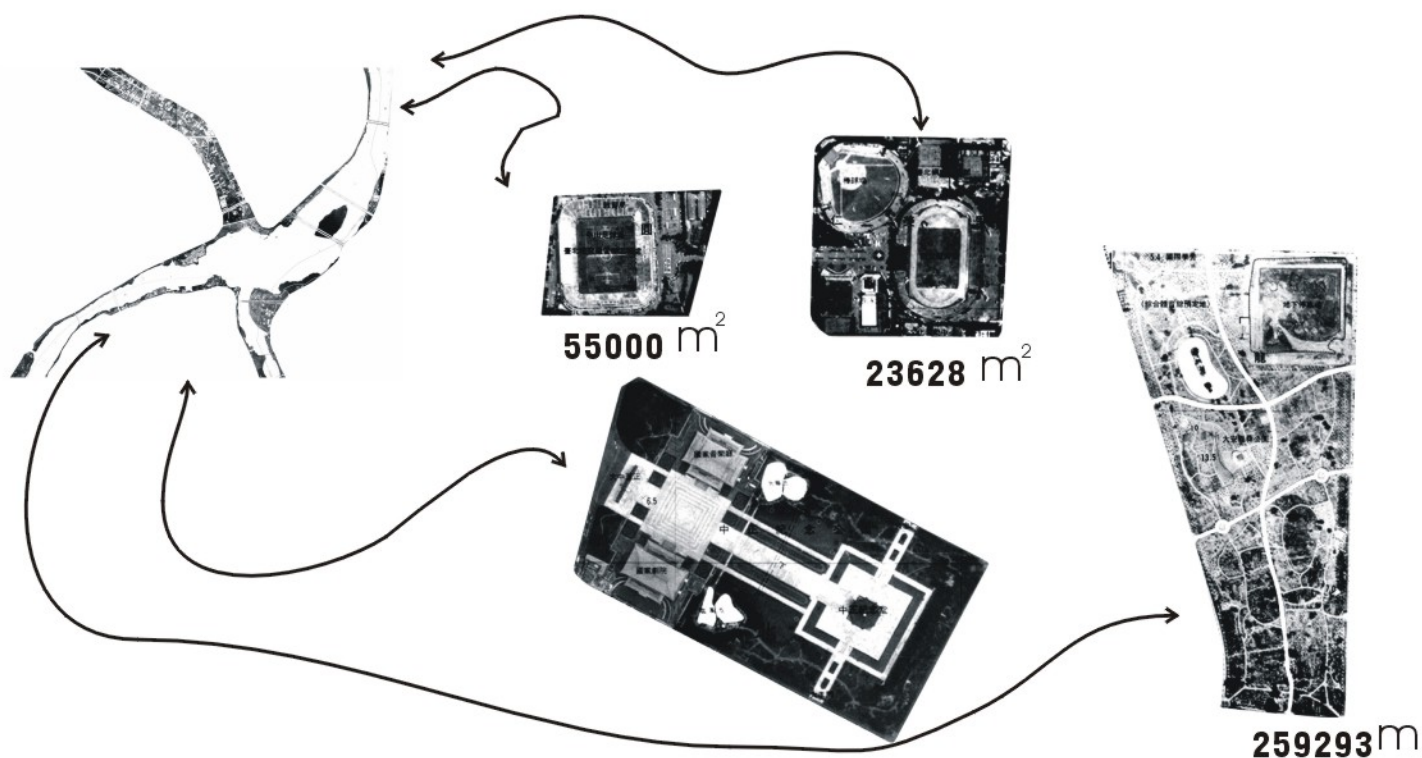
## NEW SECTION



新的防洪系統將有效的紓解城市淹水的問題，他將可以靈活的紓解堤防外與堤防內淹水的問題。

# MEASURE

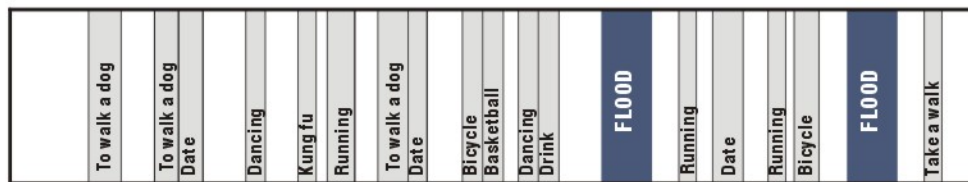
$$(55000 + 23628 + 259293) * 13 = 4392973 \text{ m}^3$$



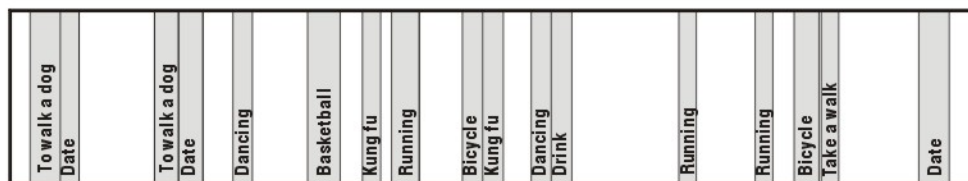
我們開始用計量的方式尋找最大儲水的可能，我們發現台北市大尺度的公共空間有機會作為儲水使用，若將這些空間往下挖的話作為臉盆使用的话，將可儲存的**4392973**立方公尺水量。



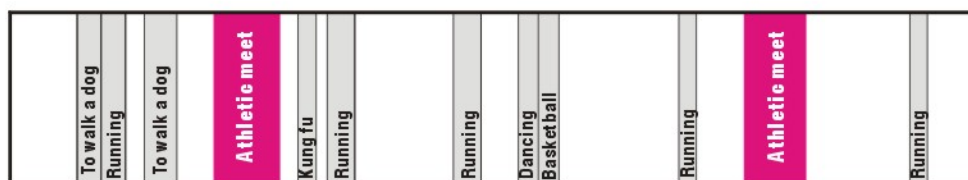
# COMBINE



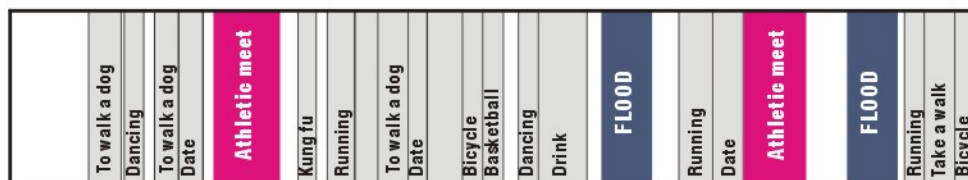
**PREVENT FLOOD PARK**



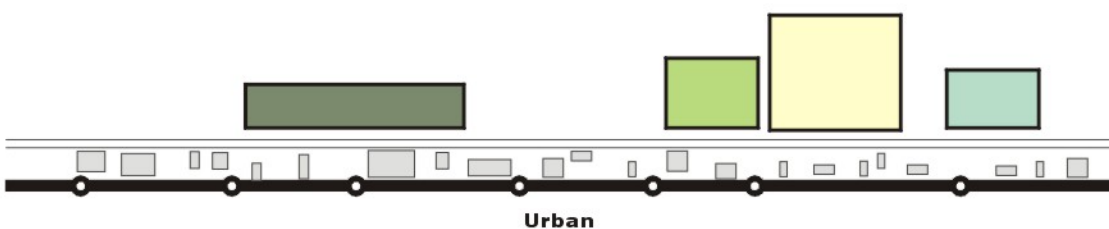
**PRAK**



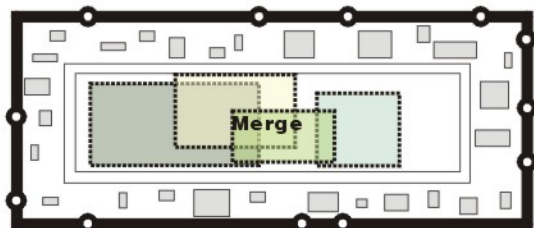
**STADIUM**



**NEW PRAK**



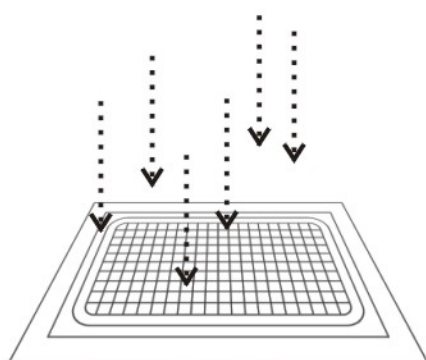
**ROLL UP**



將河濱公園、公園、體育場這三種類型的公共空間，在一年裡所有可能的活動排列出來，發現這三種類型有許多相似之處，河濱公園僅在洪水的那幾天無法使用，體育場舉行活動天數也不長，在擁擠的台北市裡，這些地方通常都被當作是公園使用，於是我試著將這三種類型結合在一起。

當河濱公園被移到城市內之後，原本長條的帶狀活動與空間必須被捲曲起來，才能形成所謂的臉盆，中央的部份將成為各種不同大小活動的共用區。

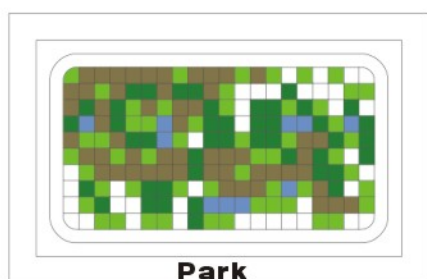
# COMBINE



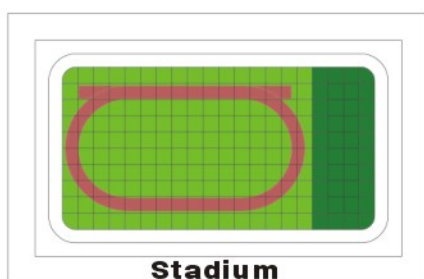
Surface Strategy

## CHANGE WORTH

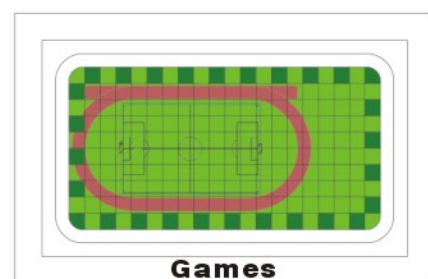
這中央空地必須容納不同的機能，我們提出了一種多樣化的策略，地面將是可以依據不同需求而改變，將這三種類型所需要的空間排列出來，活動地面將可以提供六種不同使用的需求，同時還可視情況時做調整。



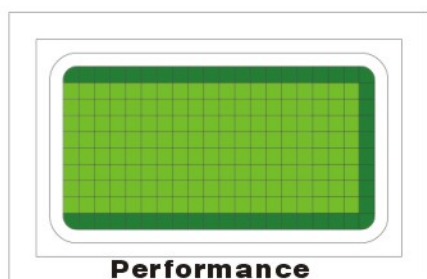
Park



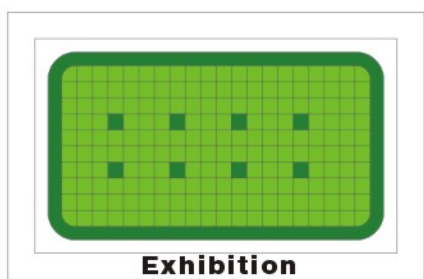
Stadium



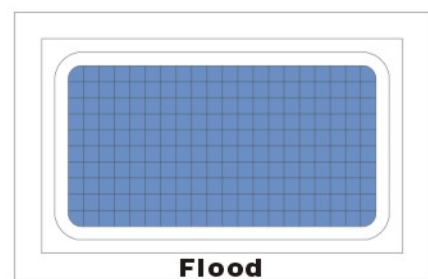
Games



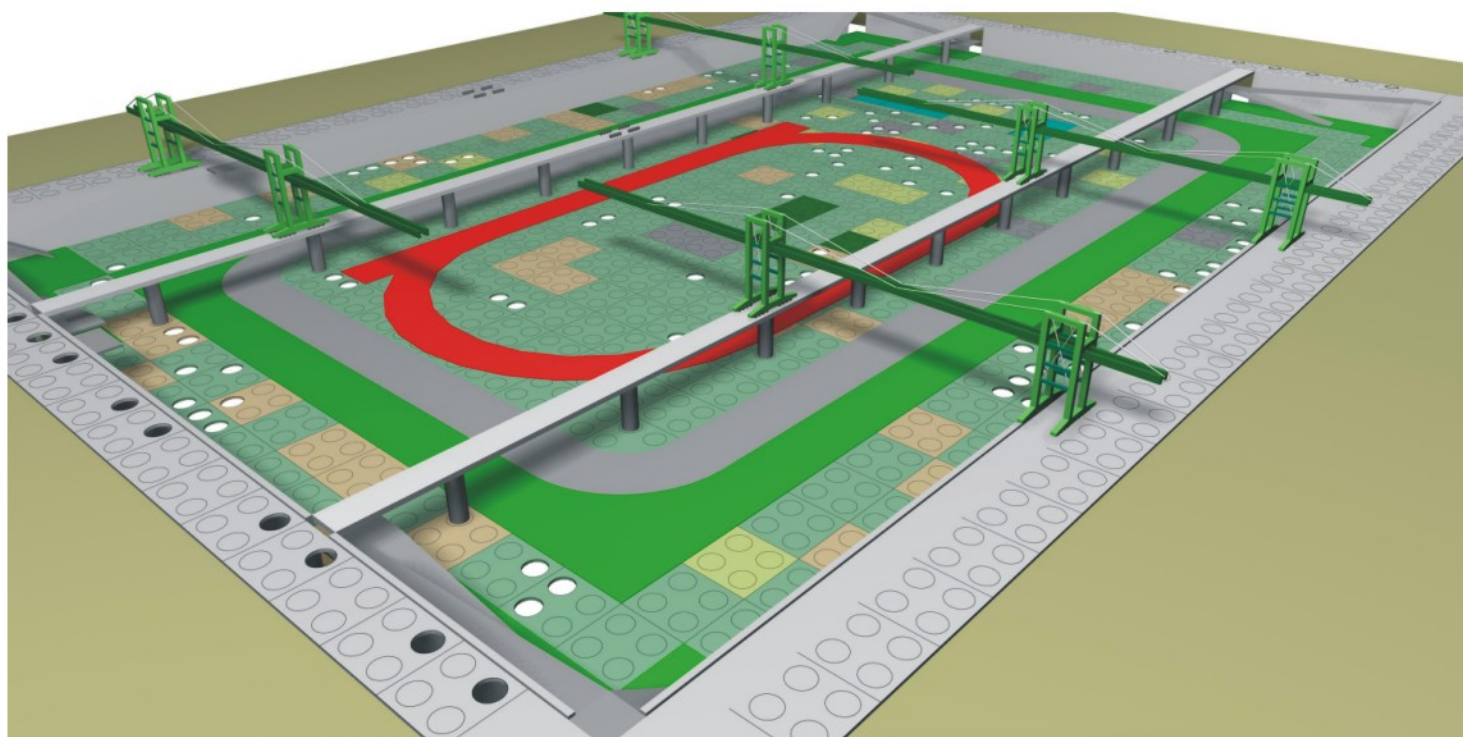
Performance



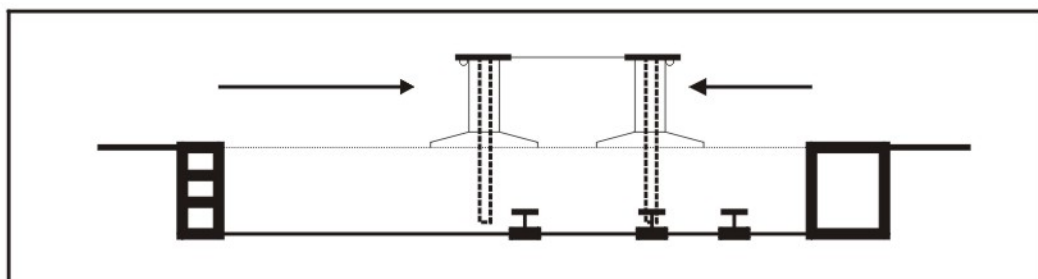
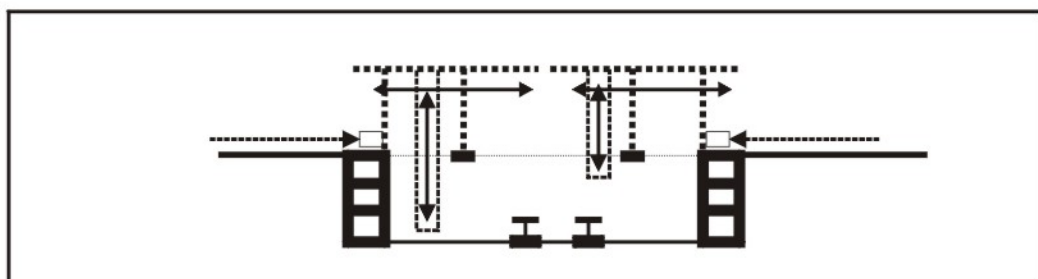
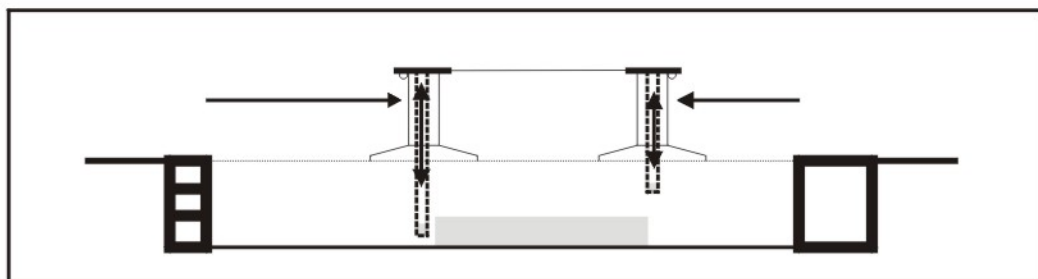
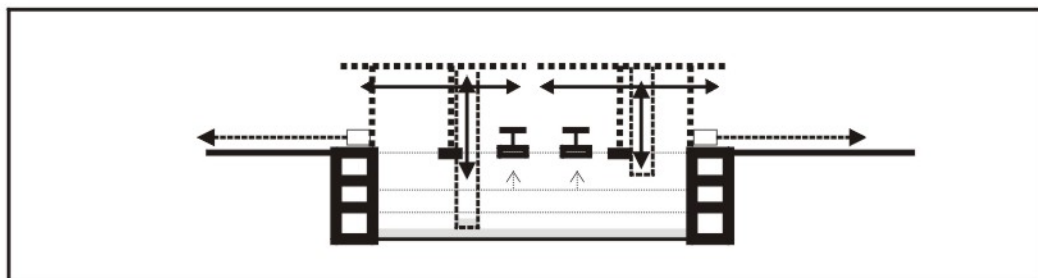
Exhibition



Flood



# PROTOTYPE



## FLOAT

新的防洪公園為了完成儲存積水的功能，首要解決的：就是洪水退去後的淤泥，利用貨櫃使用的起重工具，有效率的處理公園中每一塊污泥，然後載由卡車分送出去。

## SINKS

在公園內的基礎設施底部都加裝浮筒，若淹水時基礎設施會自然的往上浮，公園的起重器會先將其移到地面層，等待起重器將底部淤泥處理完成，再將一個個基礎設施裝置回去，基本上起重器是多功能的，清除淤泥以及移動基礎設施。

# MODULE

公園的地面與基礎設施均是模組化的，經由公園內的軌道起重設備可以互相置換，以提供不同的機能組合，依據不同的需求展開不同的排列方式，以綜合的方式滿足體育場、公園、防洪所需要的功能，更積極的為未來提供新的可能。



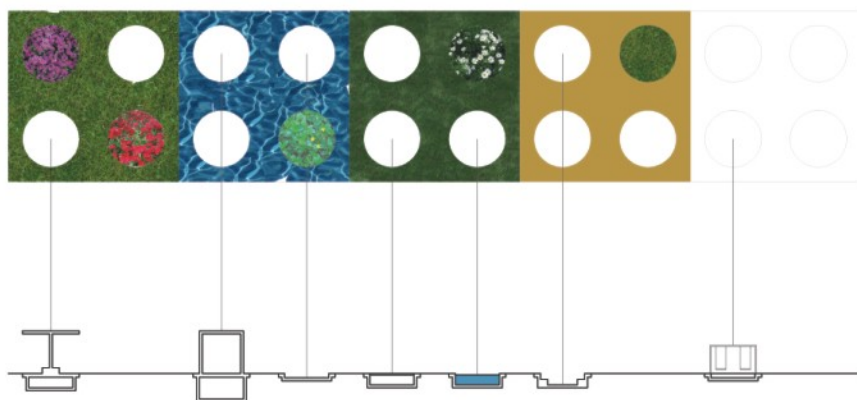
New Device



New Station

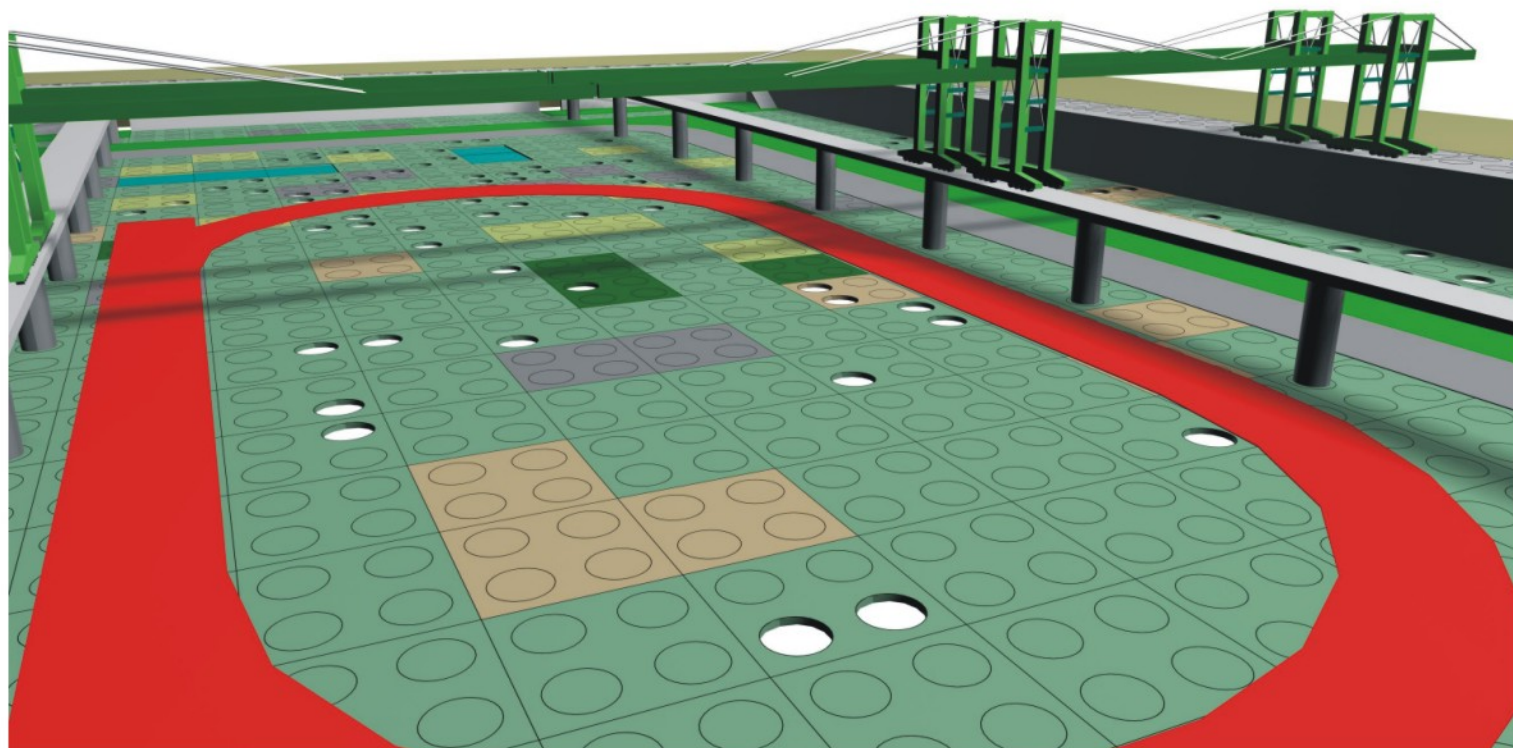
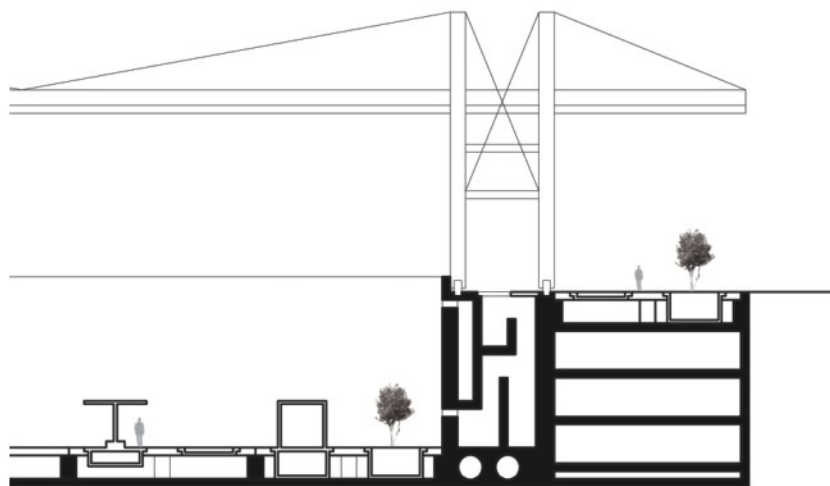


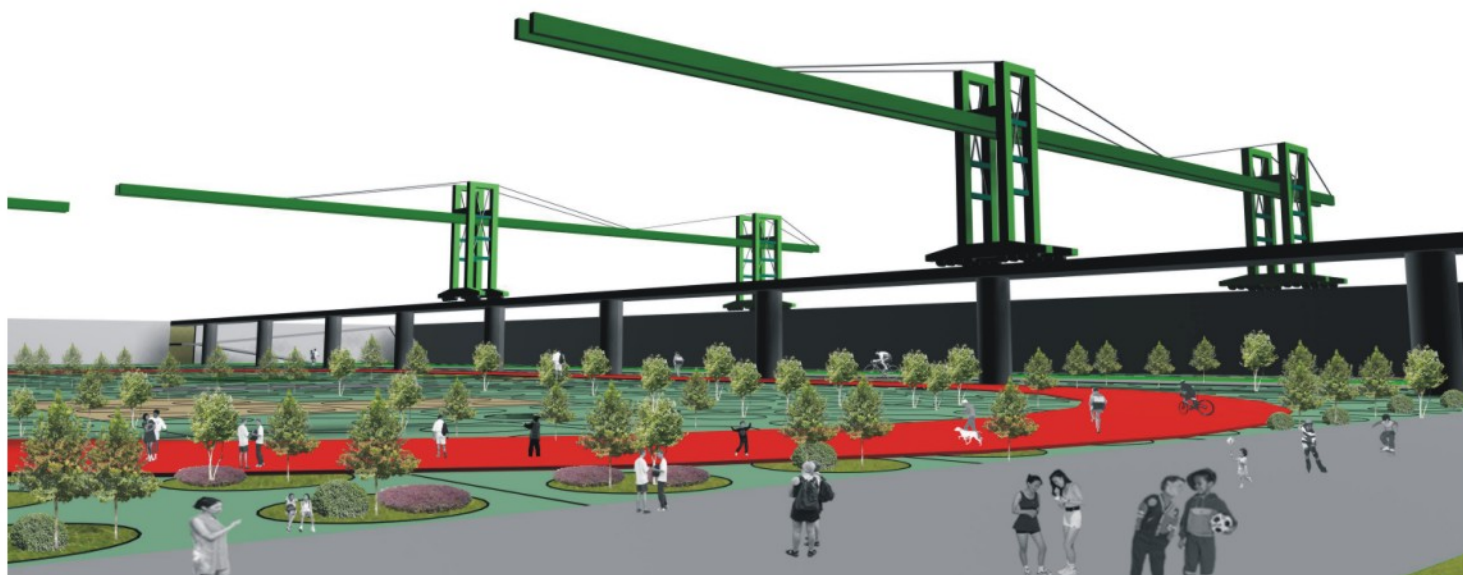
Safekeeping



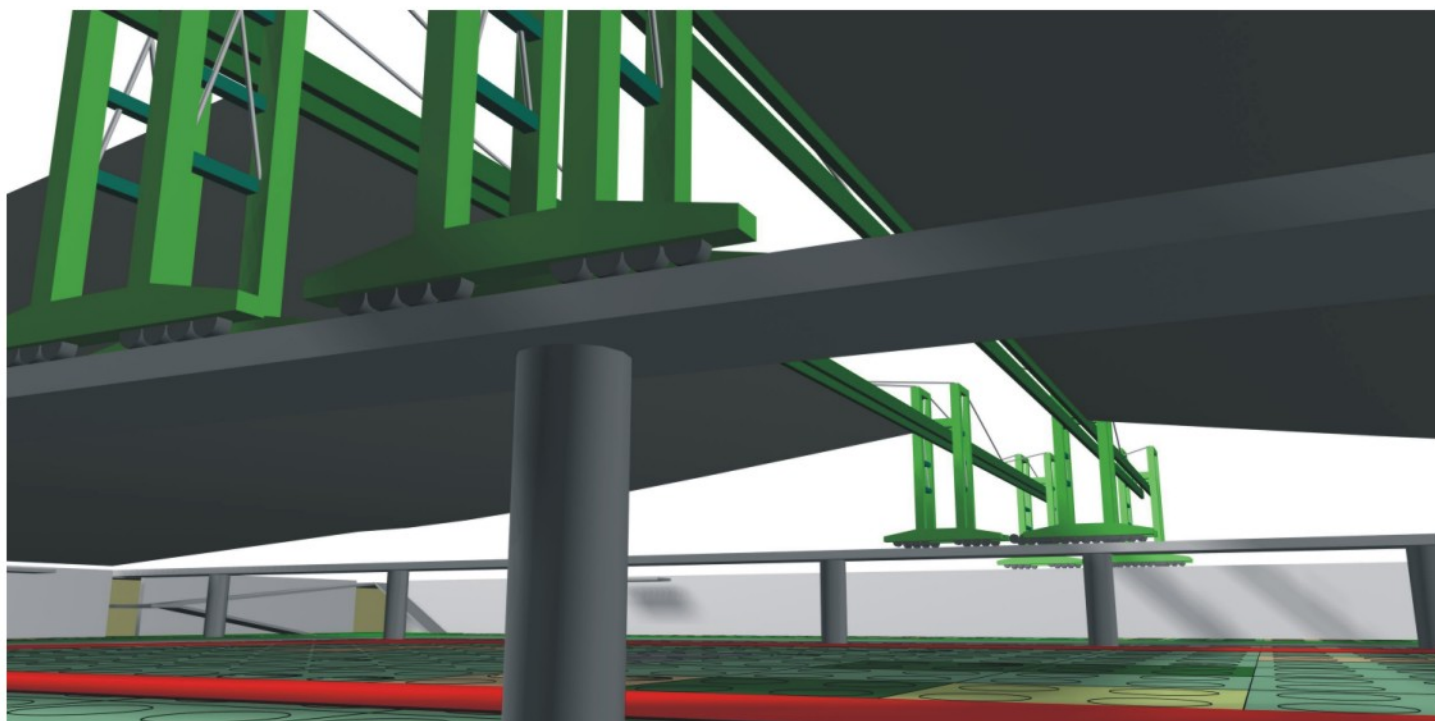
# SYSTEM

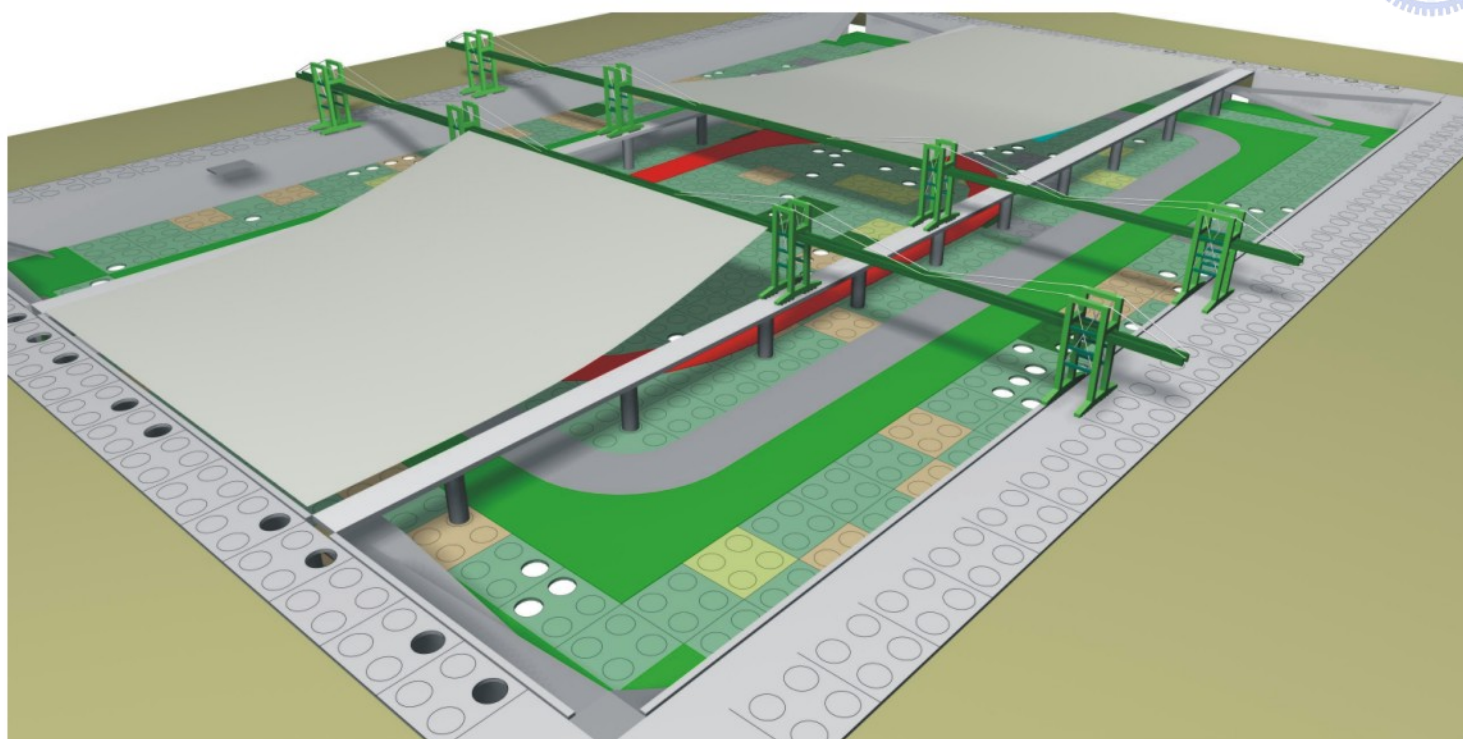
新的堤防是一個集水的壁體，為了避免污泥的堆積，城市積水在進到防洪公園之前，會經過簡單的沉澱與過濾，再流入到防洪公園之內，當水位即將滿溢的時候：在接近地面的導水溝會將水再排放置其他的防洪公園，公園內的基礎設施每一組均是可以漂浮的，當洪水迅速入侵時，基礎設施將不被破壞，待洪水退去之後，利用公園的起重機具將基礎模組放置原位。





## TAIPEI PREVENT FLOOD PARK





## **TAIPEI PREVENT FLOOD PARK**

