

國立交通大學

建築研究所碩士論文

填充中介

Loading intermediary

研究生：林聖平  
指導教授：張基義教授

中華民國九十六年八月

# 填充中介 Loading intermediary

在都市生活 行走 總是會發現許多時間裂痕與錯置

我開始對這件時開始關注與發現

透過建築與環境整體思考的訓練

我開始尋找各種結合填充的可能

城市是一個累積的過程

在累積的過程之中往往會出現許多因為時間而產生的裂痕

這裂痕造成了城市產生各種片斷性的樣貌

試圖去尋找一個填充中介 Loading intermediary

將時間所造成的裂痕填補起來 串練各種片斷的記憶

這裡分為五種型態的裂痕

00	致謝	1
01	感知的 —— 瞬間中的延遲 —— —— 透過恐懼感知所發展錯視的反應速度裝置 指導教授:楊家凱 陸希傑	2
02	城市的 —— 中央公園台北門戶 —— —— 各種歷史背景的交通動線如何塑造出城市入口 指導教授:蘇重威 陳良全	17
03	歷史的 —— 午門與花格窗 —— —— 歷史與未來之間的銜接 指導教授:劉育東 曾成德	29
04	行為的 —— 反應時間的形式系統 —— —— 買賣行為下的正負空間 指導教授:楊家凱	44
05	介面的 —— 入口競圖 —— —— 各種介面的研究探討 合作團隊:梁世緯 郭聖荃	68

五種填補的方式 置入於城市所造成的裂痕與空隙

所產生對應的五種解答

感謝上帝 讓我認識了建築  
感謝所有愛我的人以及我愛的人  
感謝所有教我的師長 讓我如何去認識建築  
感謝 我中國工商建築工程科  
淡江大學 建築系  
交通大學建築研究所  
所有的同學  
這十年來對我的 包容 鼓勵 競爭  
感謝我的父母與家人 對我的鼓勵與支持  
謝謝 真的謝謝

# 1

Architecture non-STANDARD [ STANDARD ]  
Inspect Different Speed in city

## 瞬間中的延遲

時間的交錯所形成的誤差與錯覺

2

感知的 填充中介

情緒上的轉折

電影中的空白 空間上的轉換 達成控制情緒的過程

時間上的延續

引子 旅程 陌生人 釋放的嘗試 秘密空間

**西區考克**的蒙太奇場面卻將暴力自歷史和因果邏輯中抽離出來  
用意僅在強調暴力本身的非理性對蒙太奇基本性質的直觀認知  
懸疑成為一種自覺的形式一種探索電影本質的方法

亞利士多德的三一律 開始 中間 結尾

藉由延長關鍵時刻的懸疑手法成為一種足以引發人們對敘事手法注意的運作形式  
將懸疑場面拆散為一連串的中斷動作有一將一動作分成好幾個同時發生的動作  
連續交互銜接二個同時發生的動作

將一個動作分成好幾個短鏡拍攝

隱喻(物件) ex:時鐘代表時間的延遲

以不同的鏡面剪輯來分散動作的完整性  
必須將動作重組並利用鏡幕外的空間造成懸疑

聽覺風格 語言 音樂 音效 彼此有連綿性

尋找 情緒的表徵與再現 驚恐

例證 **驚魂記** 經典的呈現與做法

分析 再次尋找 將影片展開在一動態剪影中去尋找視覺的空白  
為什麼選擇空白

對應到心靈上的空虛與對人格思考的轉圈餘地

電影轉化情緒的介質

## 分類

空白產生的時間點 音樂上的空白 對照時間與情緒

前後事件的發展與影響

隱喻物件的出現點

## 實驗

延長與縮短的后果

凝結的過程 材料的特性

可烙印物體的存在痕跡

物體存在時間的長短可造成何種反應

空白與時間的互相印證過程成為對材料選擇上尋找的依據

# 感知的 填充中介 Loading intermediary

Architecture non-STANDARD ( STANDARD )  
 Inspect Different Speed in city  
 瞬間中的延遲  
 時間的交錯所形成的誤差與錯覺



情緒(emotion)已是第一個複雜目標心理現象、也是第一個複雜目標生理過程。  
 因為情緒第一般定義是人們對於客觀事物是否符合自己需要而、生態度體驗。  
 心理、情感器官、心理、情感活動源於社會實踐、而且有透過社會實踐才能維持正常目標心理情感活動。



人力上的任幾心理活動都伴有一定目標情緒。因為情緒正常、首前頭表現是‘心情恬靜’。恬者、樂而不繁茂、適應心情愉快；靜者、安而不躁、適應情緒穩定。



心情愉快、包含身心活動協調、自己整意、情緒高漲、充滿希望、是心理健康的目標表現。如最後心境應付於憂郁苦悶之整個、情緒低落灰心失望、是不健康的目標心理表現。會出現思惟紊亂、雙詞無倫次、行動毫無秩序、言行專此、思惟和行為是矛盾、不協調目標。情緒變化必然會導致行為變化。



速度的加入成為電影恐懼情緒的關鍵

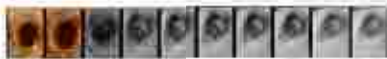
改變播放速度是否會影響劇情之中的恐懼感  
 運用軟體成為我放大的工具

1秒24格 1秒2格 1秒1格

這三種不同速率

找出其另一套系統

1930年電影界有一種「速度」，一種新式的畫面，  
 把以前那些慢鏡頭（電影每秒可展升16格，電視24格），  
 或一連串動作。



A C B

E

D

F

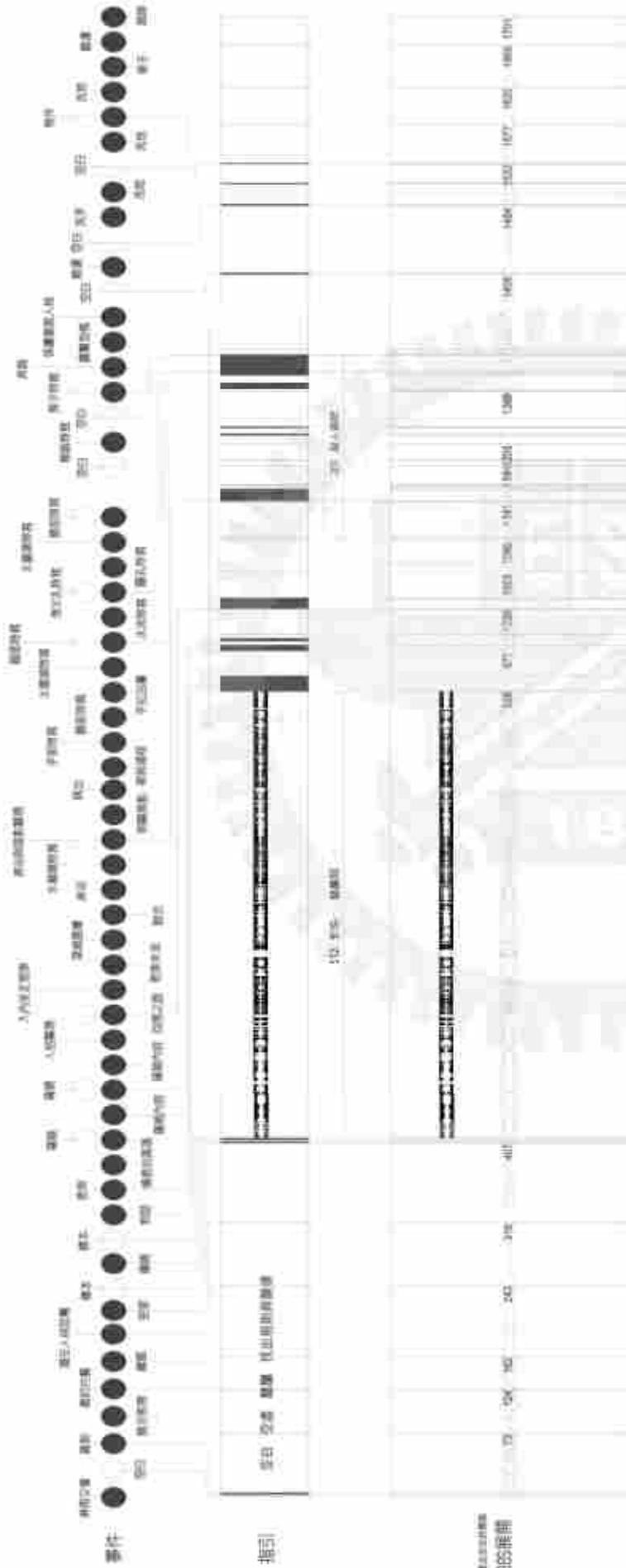
G

The variation of boundaries between 1/24 secs and 1/36 secs

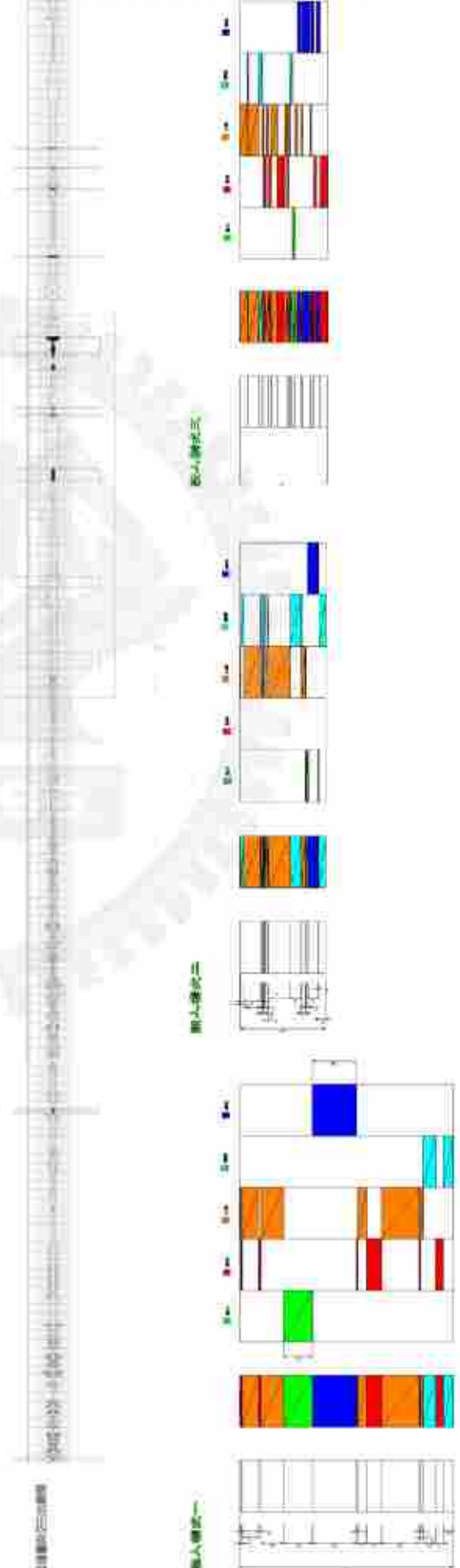
殺人過程一

殺人過程二

殺人過程三



Architecture non-STANDARD [ STANDARD ]  
 Inspect Different Speed in city  
 瞬間中的延遲  
 時間的交錯所形成的誤差與錯覺



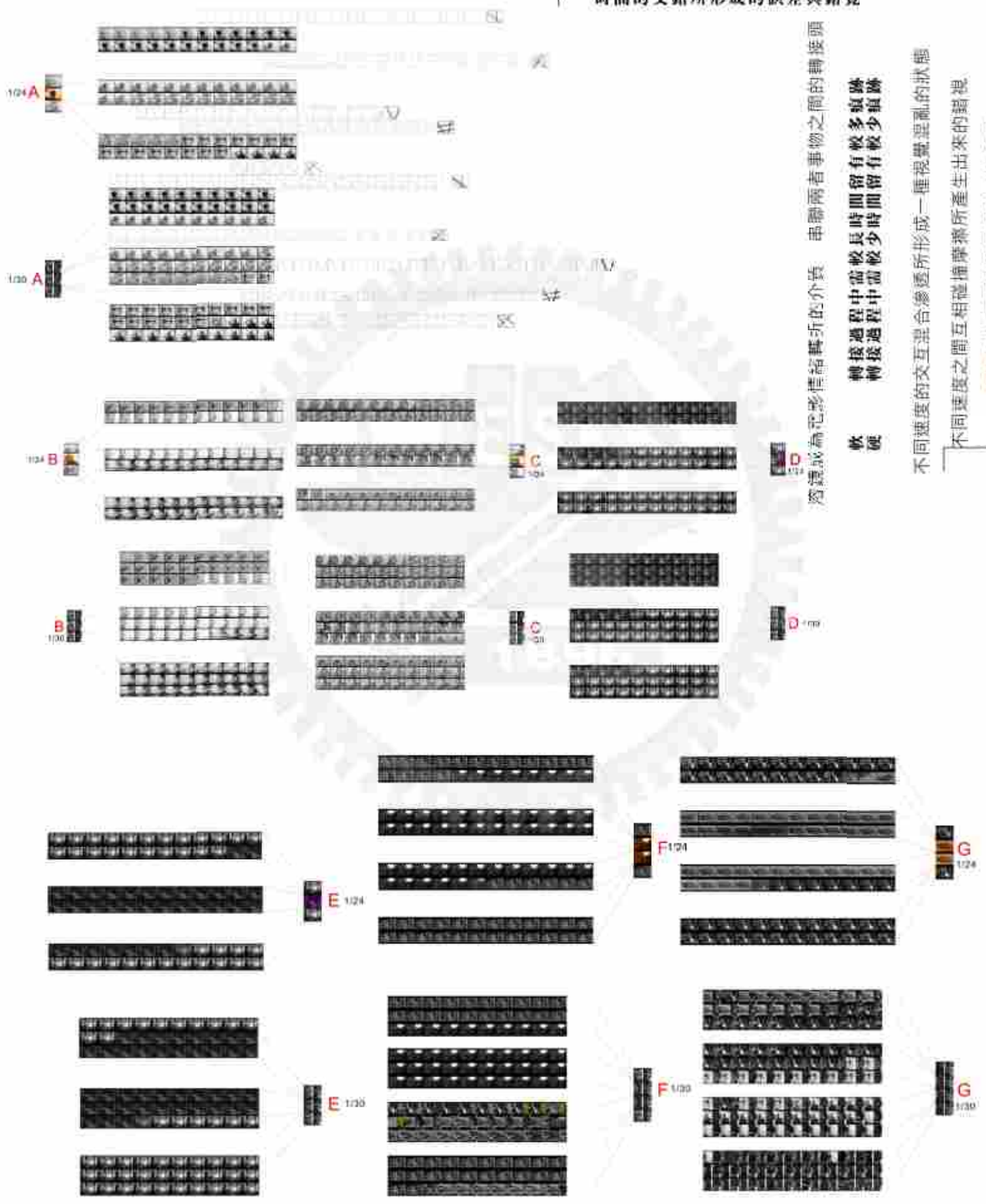
# 感知的 填充中介 Loading intermediary

Architecture non-STANDARD ( STANDARD )

Inspect Different Speed in city

瞬間中的延遲

時間的交錯所形成的誤差與錯覺



容讓成為電影情緒轉折的中介 串聯兩者事物之間的轉接頭

軟 轉接過程中需較長時間留有較多痕跡  
硬 轉接過程中需較少時間留有較少痕跡

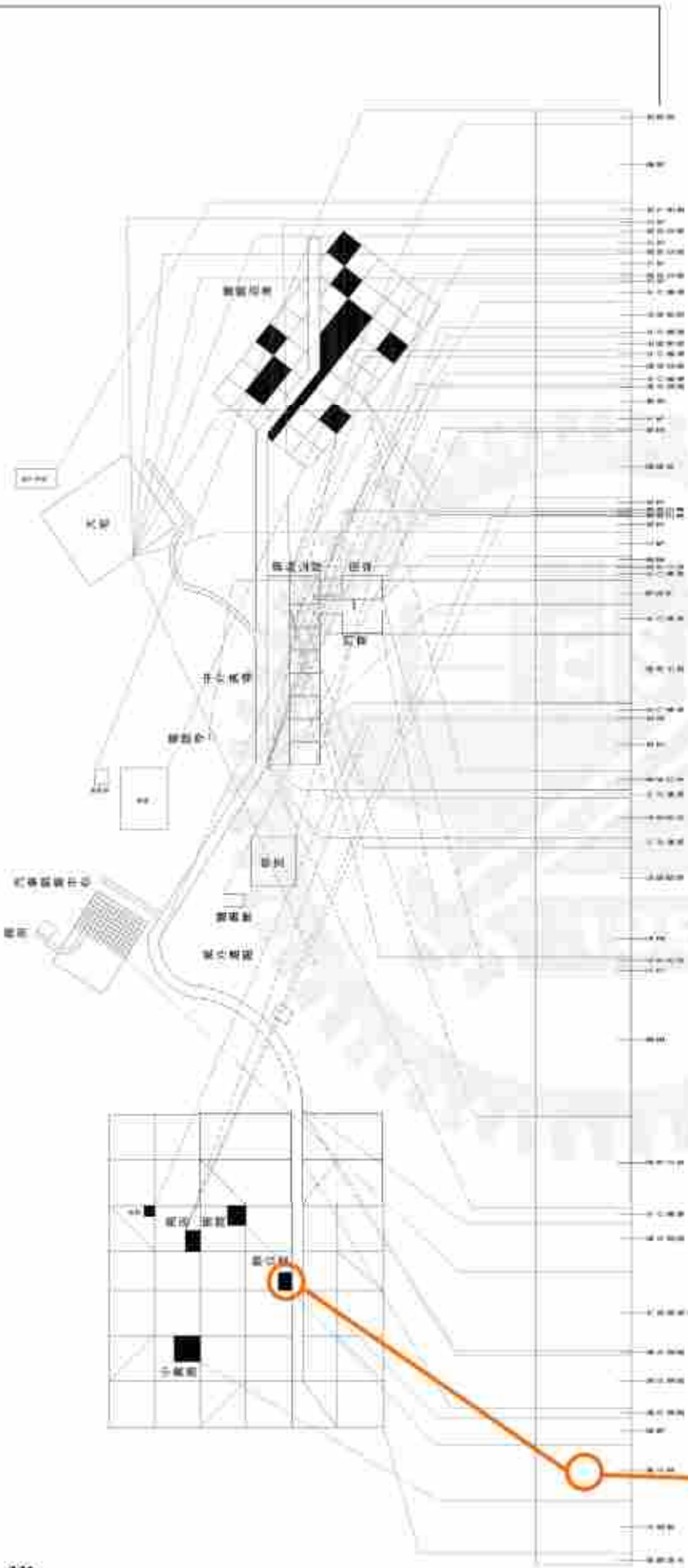
不同速度的交互混合滲透所形成一種視覺混亂的狀態

不同速度之間互相碰撞摩擦所產生出來的錯視

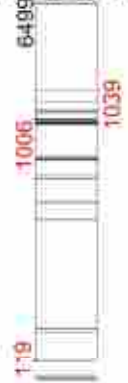
痕跡成為不同速度下所形成的痕跡



感知的 填充中介 Loading intermediary



Architecture non-STANDARD ( STANDARD )  
 Inspect Different Speed in city  
 瞬間中的延遲  
 時間的交錯所形成的誤差與錯覺



速度上的轉換影響畫面內呈現延遲而成為影響劇情張力的關鍵



空間型態

單位:秒

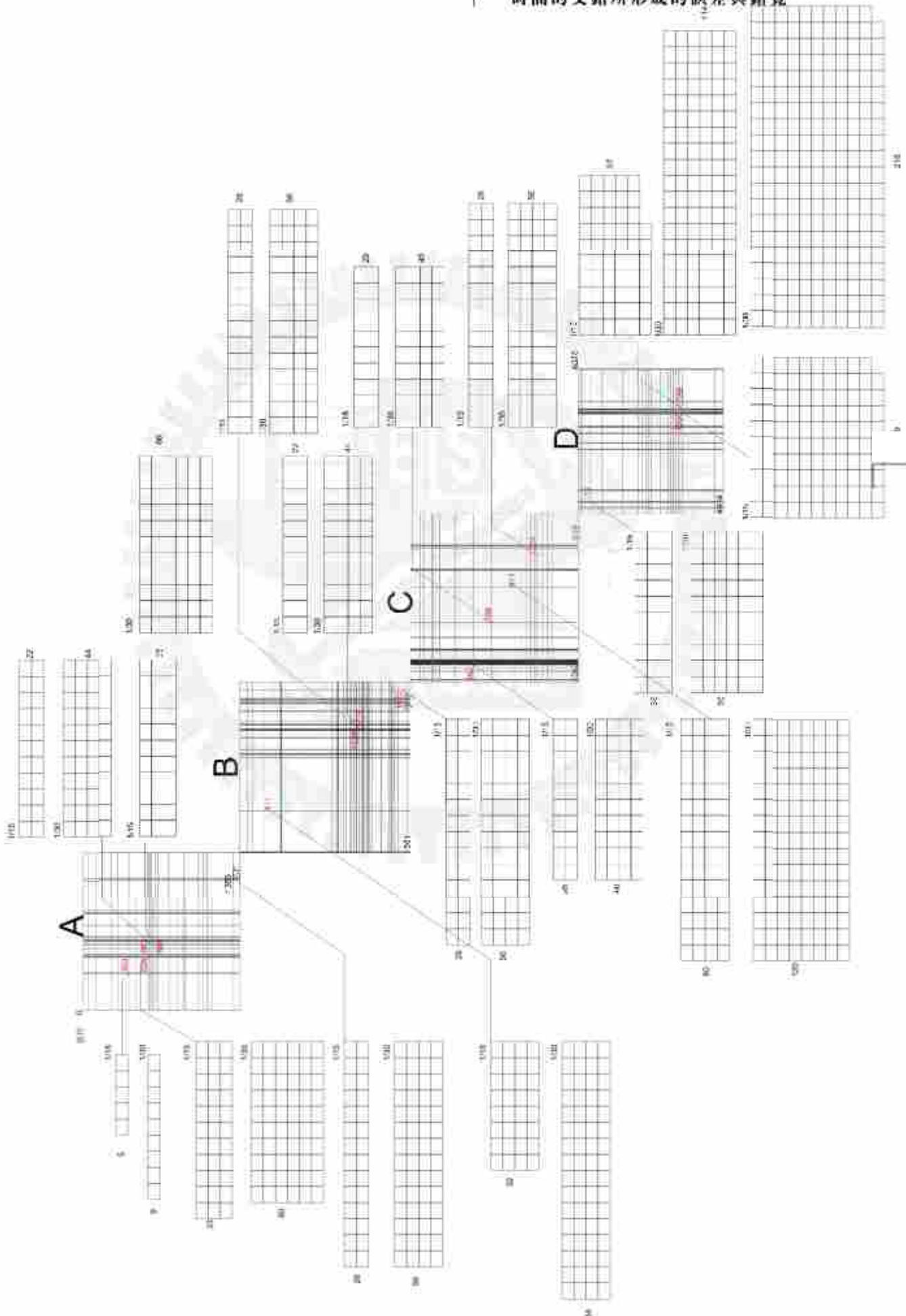
空間場序列

空白取樣

1/15

1/30

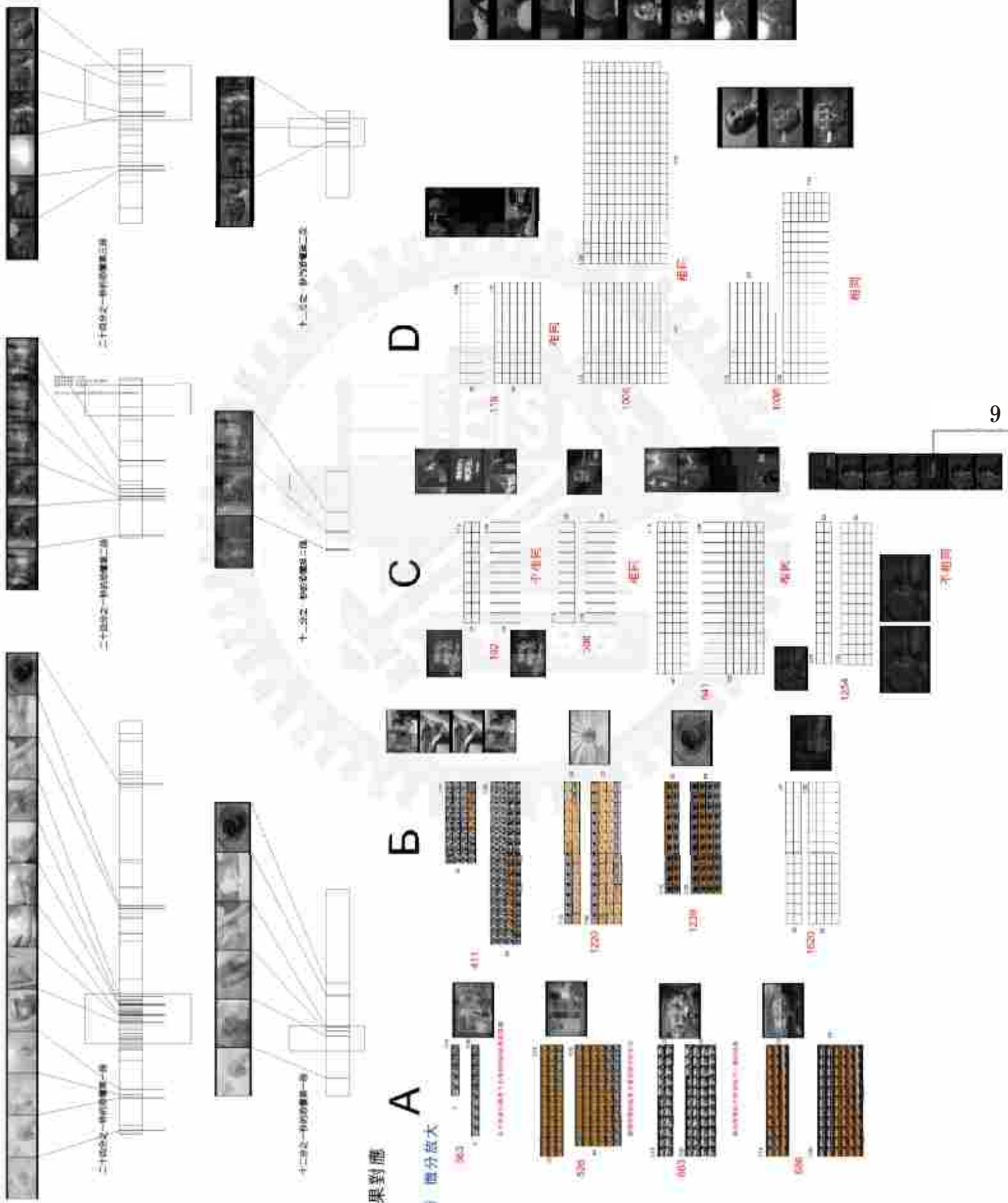
Architecture non-STANDARD ( STANDARD )  
Inspect Different Speed in city  
瞬間中的延遲  
時間的交錯所形成的誤差與錯覺



Architecture non-STANDARD ( STANDARD )

Inspect Different Speed in city

瞬間中的延遲  
時間的交錯所形成的誤差與錯覺



結果對應

讀讀 分析 權分放大

Architecture non-STANDARD ( STANDARD )  
Inspect Different Speed in city  
瞬間中的延遲  
時間的交錯所形成的誤差與錯覺

### 材料

為何使用木材

材料溫暖的特性被拿來當作般機的偽裝  
由電影中對家的意識衝突反應到材料上的選擇

鐵件的進入

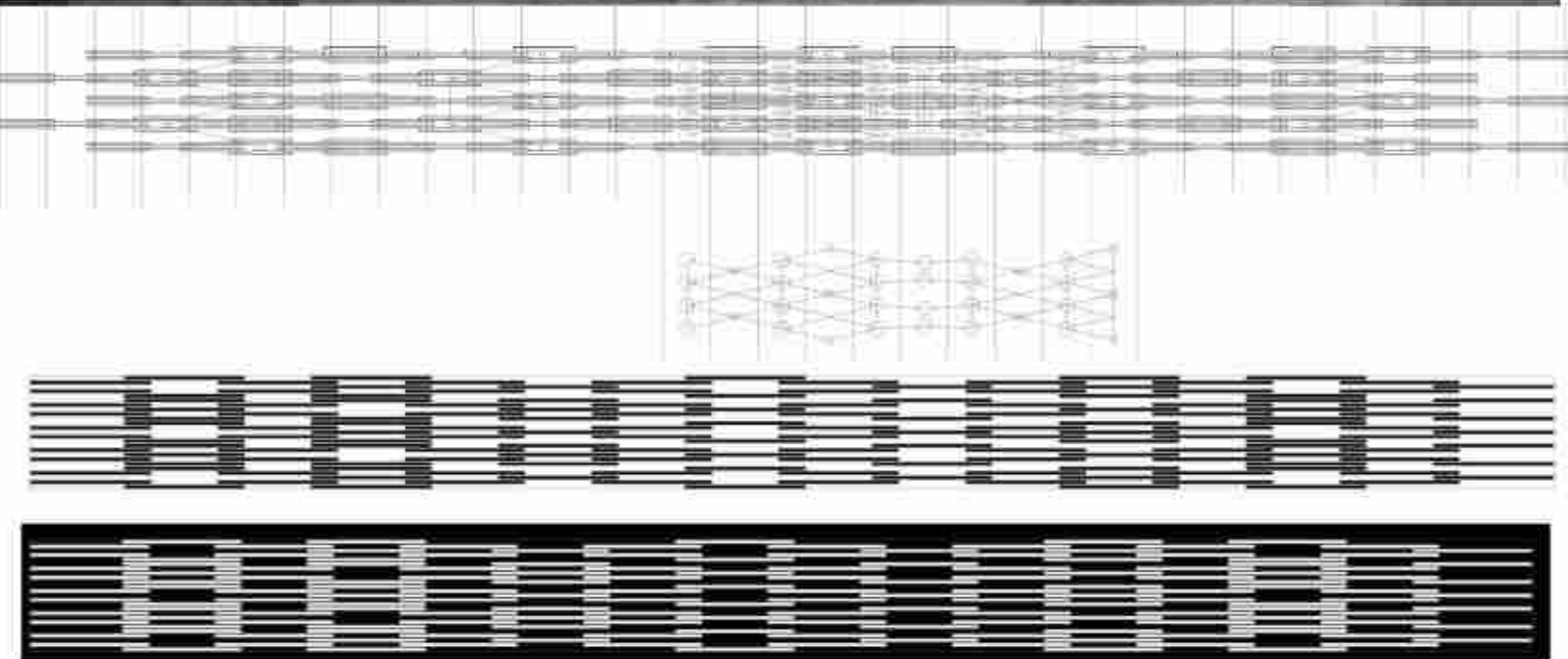
另一種冰冷 成為連接的介質

### 構成

不同孔隙的交互交錯 形成兩邊視線的戲劇張力  
堆疊與滑動的組構方式意味著兩者事物的對立  
經由其連動裝置的介入與轉接成為互相牽動的  
構造體

由電影中所分析出溶鏡的形成  
成為控制情緒的關鍵

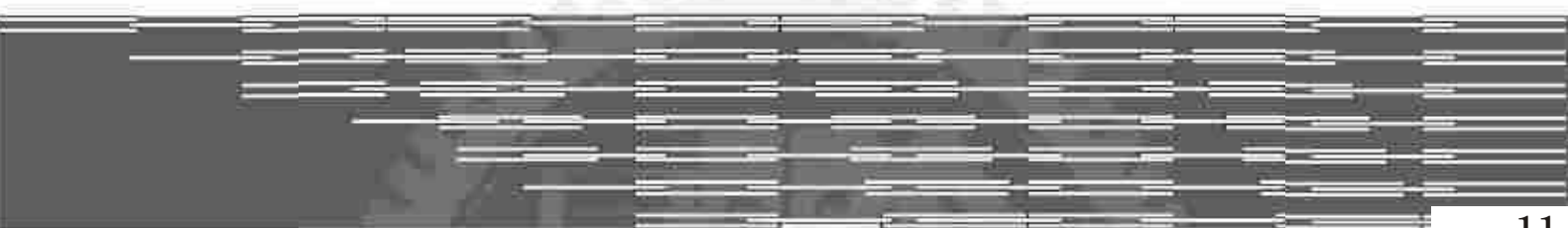
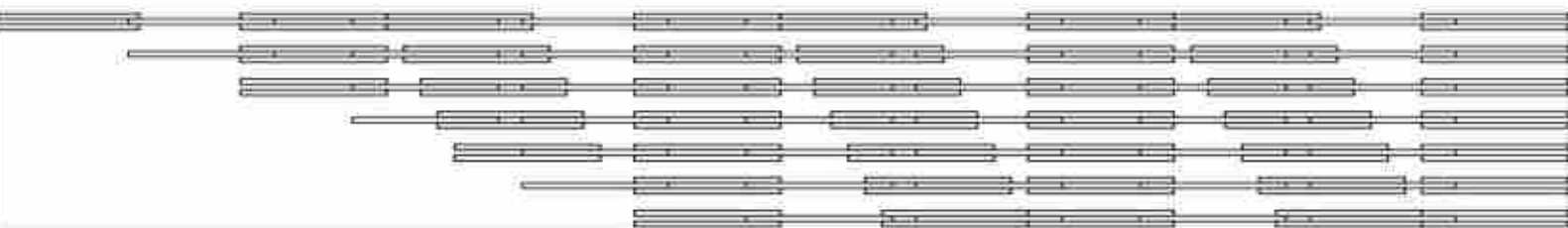
由視覺上的誇張直接反映在空間張力的構成



# 感知的 填充中介 Loading intermediary

Architecture non-STANDARD ( STANDARD )  
Inspect Different Speed in city  
瞬間中的延遲  
時間的交錯所形成的誤差與錯覺

In material, I use wood, the lest conflicts with environment,  
to form a space by overlapping, pushing, dragging and interlocking



Folding type

堆疊的構法可將視線做某一程度的**動態模糊**  
亦即將視線的穿透性透過摺疊的動作形成某一程度的阻礙



TYPE-A

TYPE-B

TYPE-C

TYPE-D

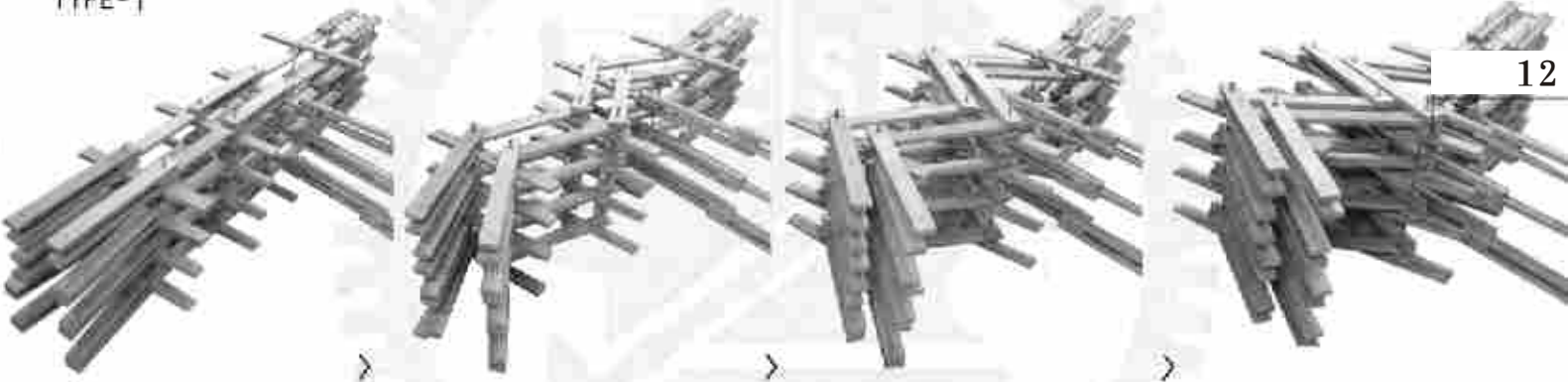
# 感知的 填充中介 Loading intermediary

Architecture non-STANDARD ( STANDARD )  
Inspect Different Speed in city  
瞬間中的延遲  
時間的交錯所形成的誤差與錯覺

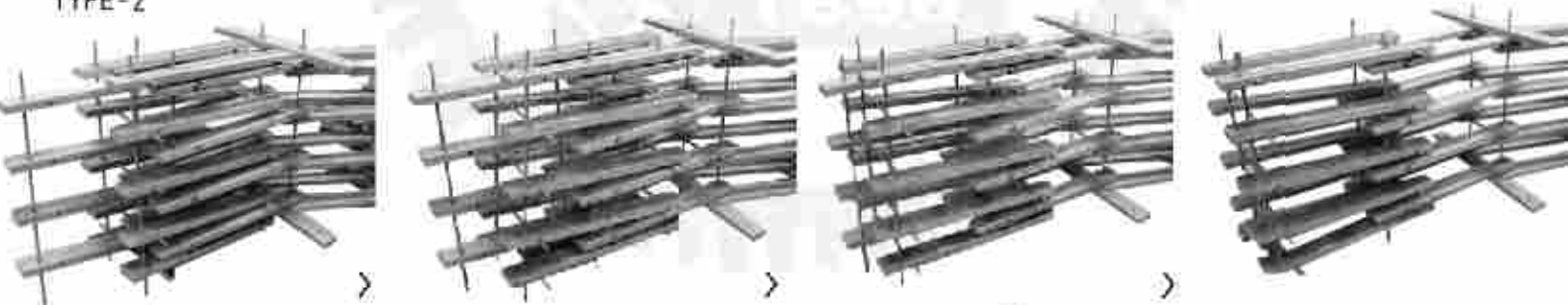
透過各種變動結構 去反應電影中 溶鏡  
產生切割視覺的現象



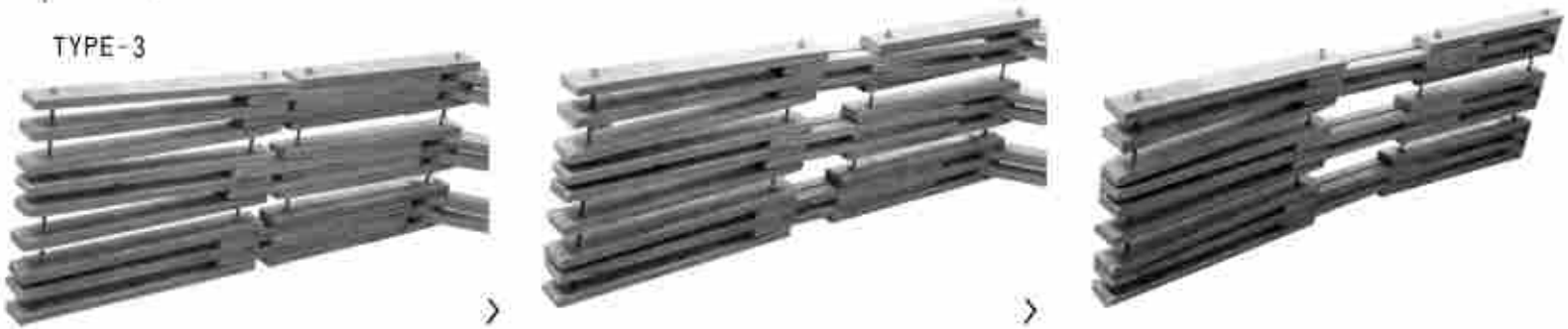
TYPE-1



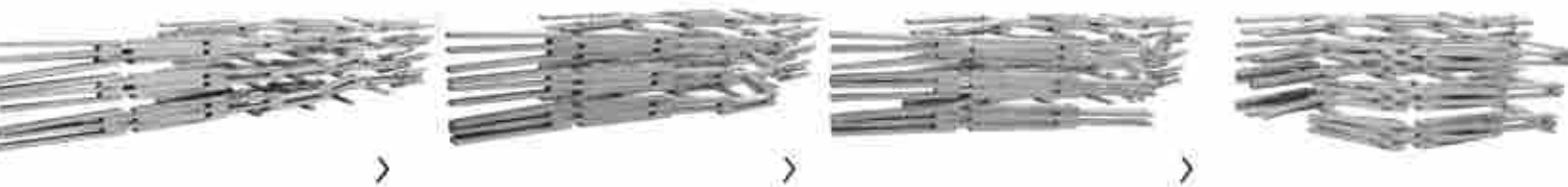
TYPE-2



TYPE-3



TYPE-4



# 感知的 填充中介 Loading intermediary

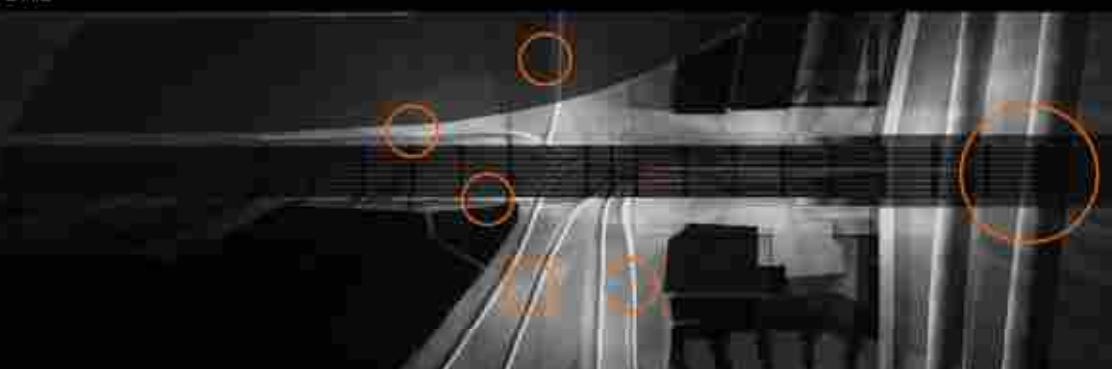
Architecture non-STANDARD ( STANDARD )

Inspect Different Speed in city

瞬間中的延遲

時間的交錯所形成的誤差與錯覺

Site



An installation works with a sequential reaction in a hash status

Site section



Visualization of speed and noise forms spatial dynamic performance and make it a second floor above site re-define the circulation with was cut into fragments previously



Co-existence of different speed and noises

An installation is a system that integrates environment and interacts with people by interlocking throughout



Design collage in site

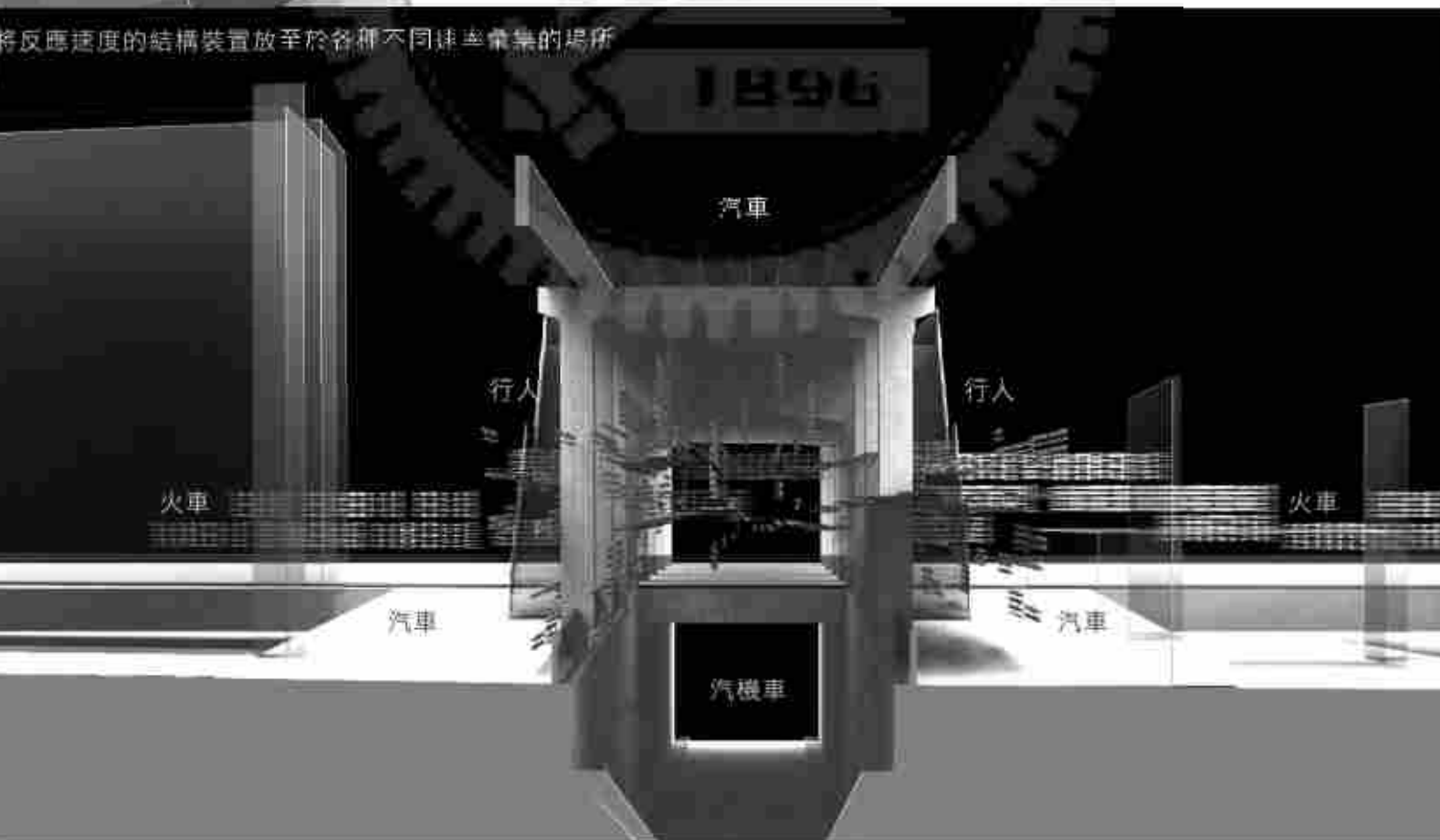
Architecture non-STANDARD ( STANDARD )

Inspect Different Speed in city

瞬間中的延遲  
時間的交錯所形成的誤差與錯覺



將反應速度的結構裝置放至於各種不同速率彙集的場所

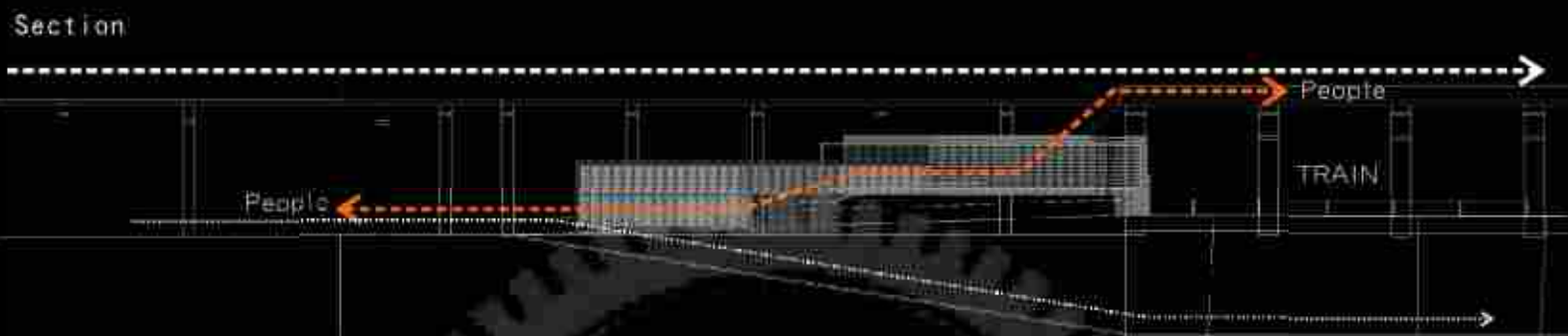


將反應速度的結構裝置放至於各種不同速率彙集的場所

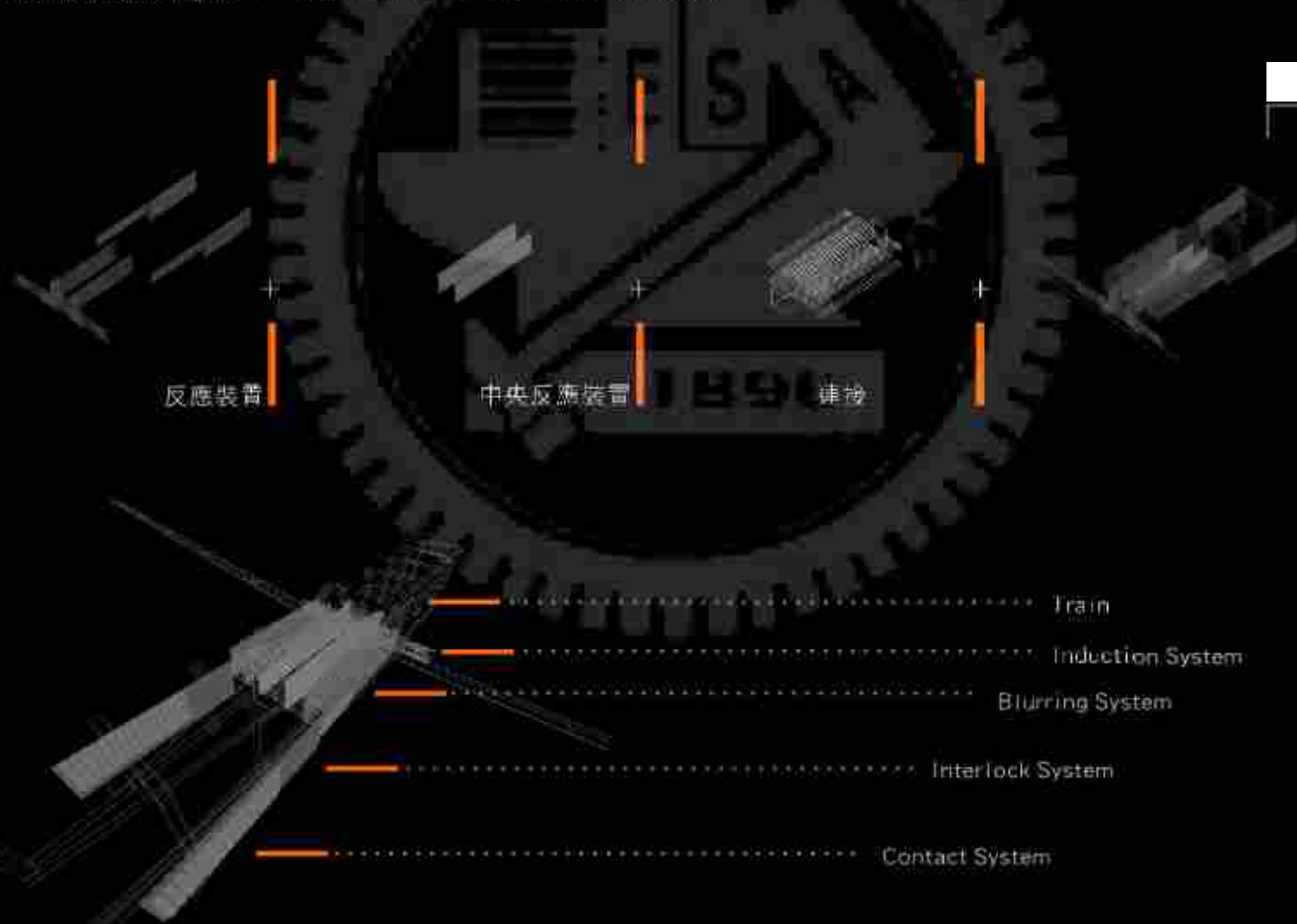


# 感知的 填充中介 Loading intermediary

Architecture non-STANDARD ( STANDARD )  
Inspect Different Speed in city  
瞬間中的延遲  
時間的交錯所形成的誤差與錯覺



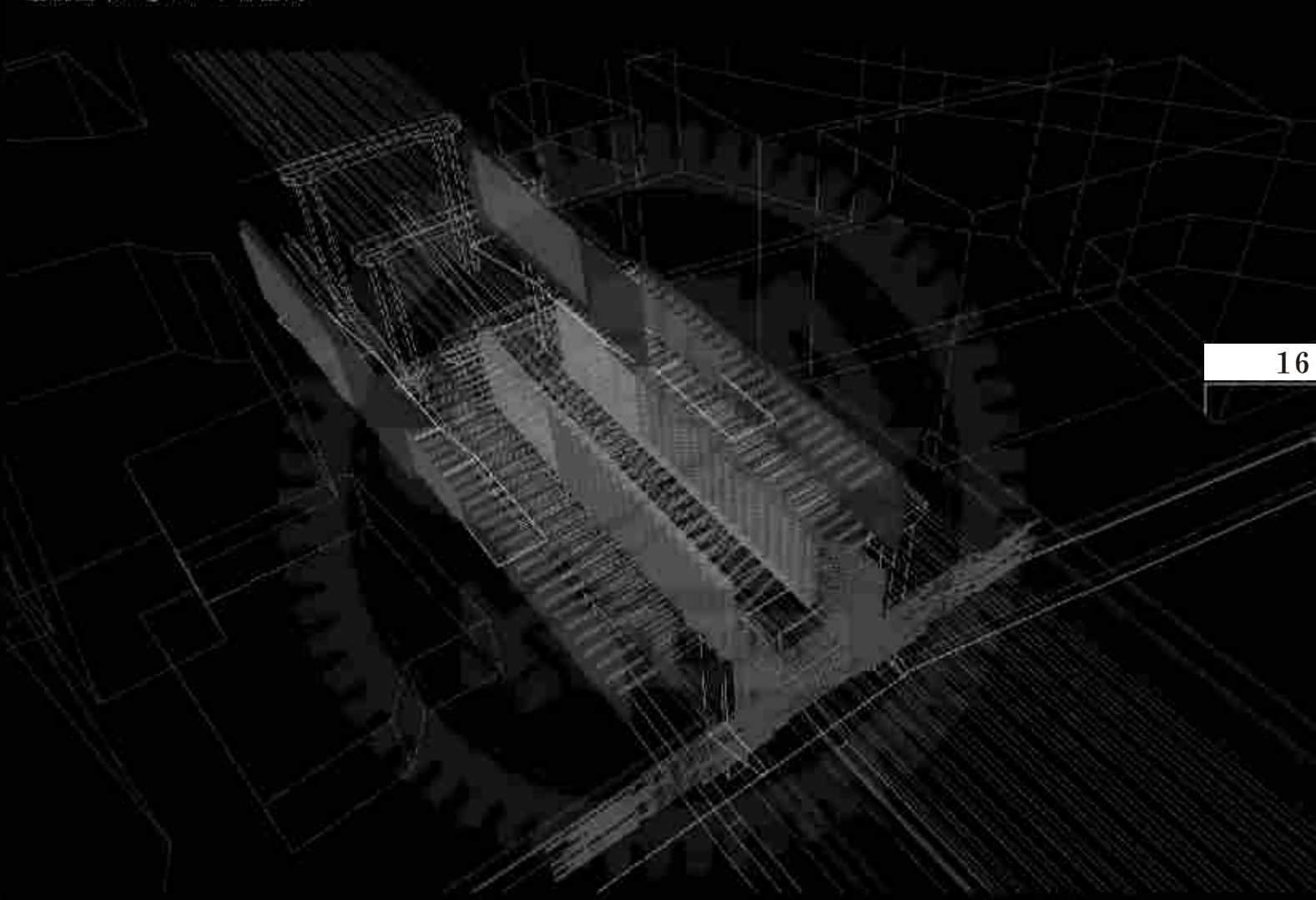
And take people off ground to inspect the vision and illusion of varying speed.



串聯被各種速度切斷的碎片空間



透視圖 program 串聯空間



16

置入於各種速度交會處

可動結構之間因為速度的加入

開始產生各種系統之間的連動反應

反應 火車 經過的氣流

開始讓結構系統產生變動

讓橋體下的串聯空間 開始產生 視覺錯動的行為

# 2

中央公園 台北門戶 都市串聯 行人都市  
CENTRAL PARK IN TAIPEI CITY

17



城市的 填充中介

# 城市的 填充中介 Loading intermediary

指導教師: 蘇重威 陳良全

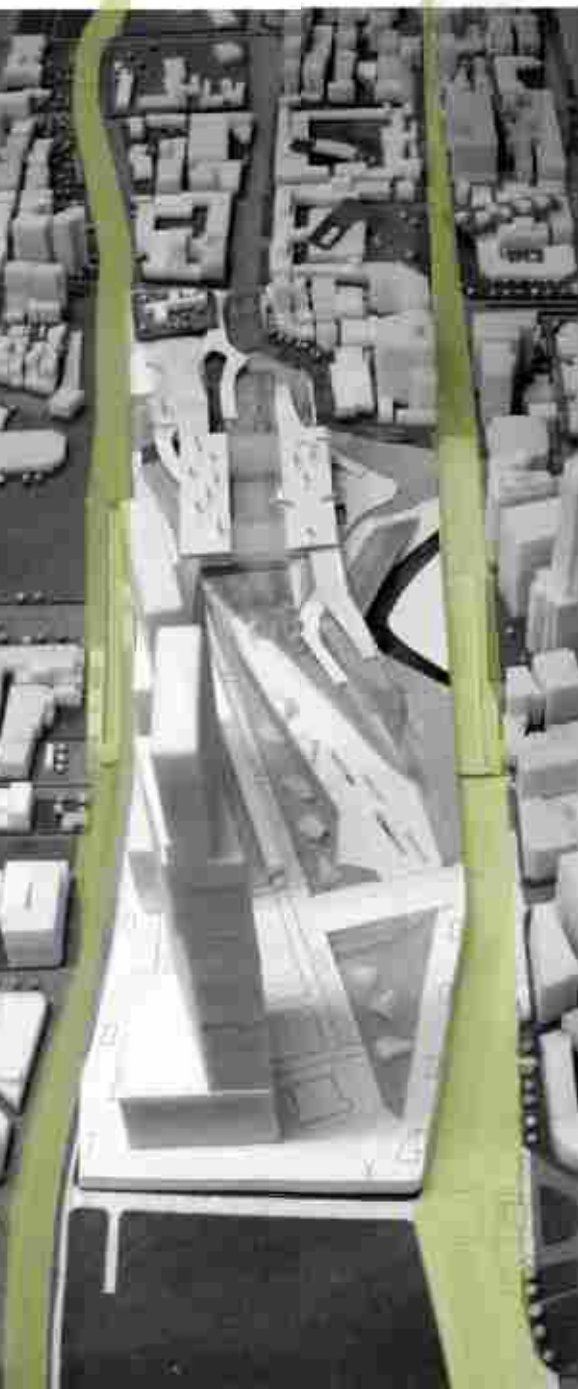
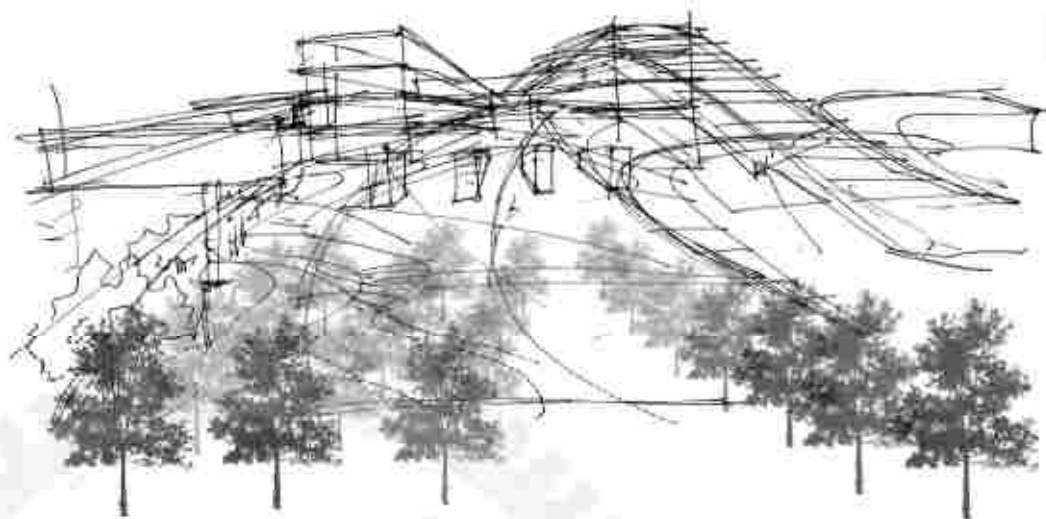
中央公園 台北門戶 都市串聯 行人都市  
CENTRAL PARK IN TAIPEI CITY

修補不同時代所割劃下的傷痕 將地表重新定義

各種地景交錯編織成一個新的台北印象

一個不同層次之間互相的流竄與混血





### 思索 01

城市是給人行走的  
 都市是給行動的  
 台北車站包含：  
 台北鐵路、台北捷運、台北大眾捷運等三種系統混合  
 思考以何種定位台北車站  
 活動的節奏合  
 吸引.....誘因.....需求  
 方向性.....活動的困惑.....環境的感清與感受  
 活動族群的流動範圍與方向..  
 遊客、通勤族、外勞、通勤人、  
 候車人群、購物人群、工作人員  
 現有空間的尷尬、車站的廣場、地二排氣孔、  
 車站內部空間規劃迷思  
 城市性格的雜切、一個都市門戶的製造  
 文化(舊古城)、生產(全球趨勢)、交流(運輸樞紐)  
 重新定義歷史至現代  
 討論自我的策略  
 包含未來的因素  
 從台北車站在基地的真實需求

### 思索 02

#### 三種系統之混合

人類如同河流貫穿都市之口地下空間  
 大量的人潮將需要空間去被平衡釋放  
 各種系統所構成的空間將重新做定義  
 重新定義這裡的地平線

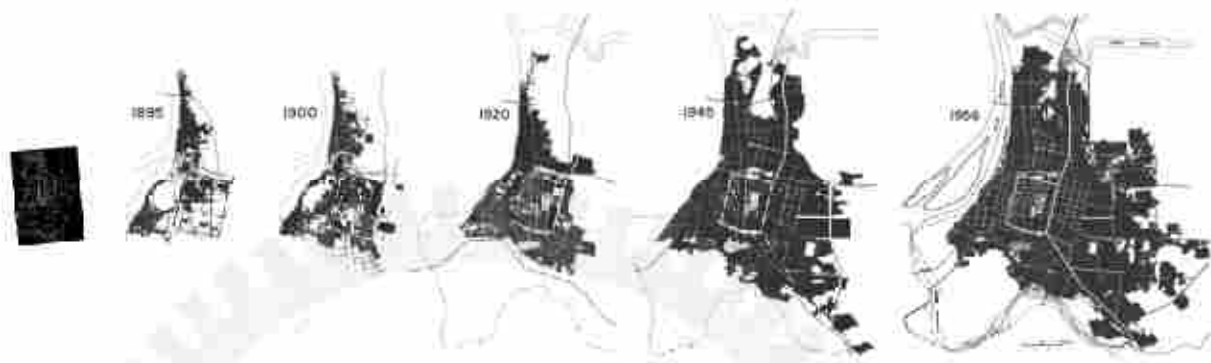
#### 時代的痕跡 地下鐵路重見天日 古城的定義

各種時代的混合與穿插  
 都市客廳與都市門戶的雙重目標  
 基地剖面的高層  
 思考地面與空中走廊如何銜接  
 用何種方法去對應歷史的故事  
 地下空間如何產生方向性  
 讓自我不再迷失

#### 未來考慮因素:

雙子心大樓的建立  
 造成台北車站地位的衝擊  
 機場捷運的介入  
 人潮將會有何改變  
 客運轉運站的成立  
 交九基地的飯店

使用集結 與 台北門戶  
 的雙重思考



台北車站三種時代圖構拼貼

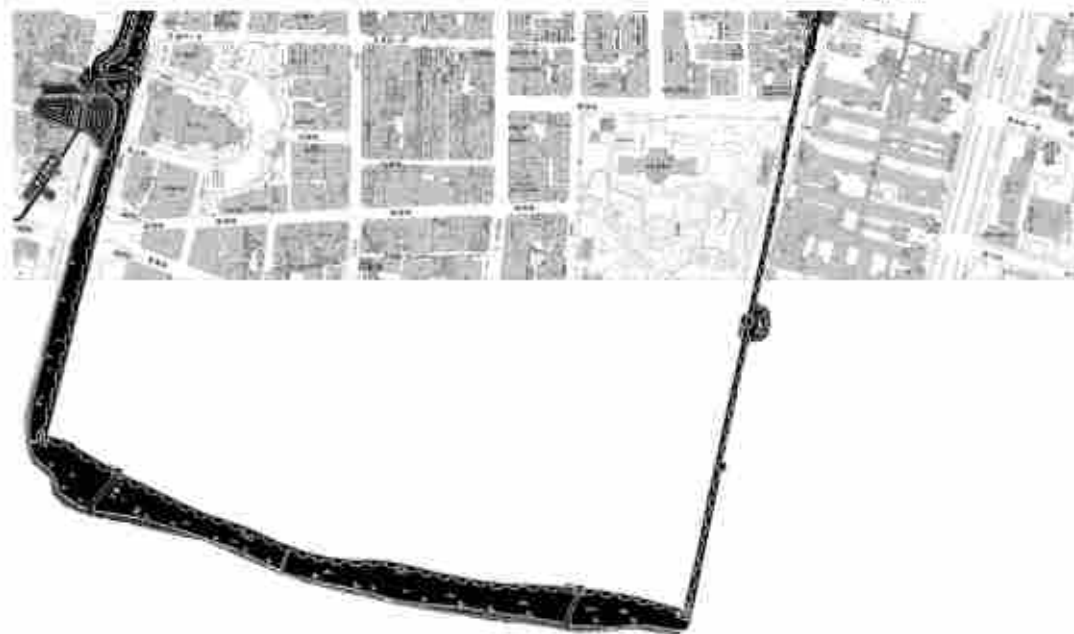


20

臺灣鐵路

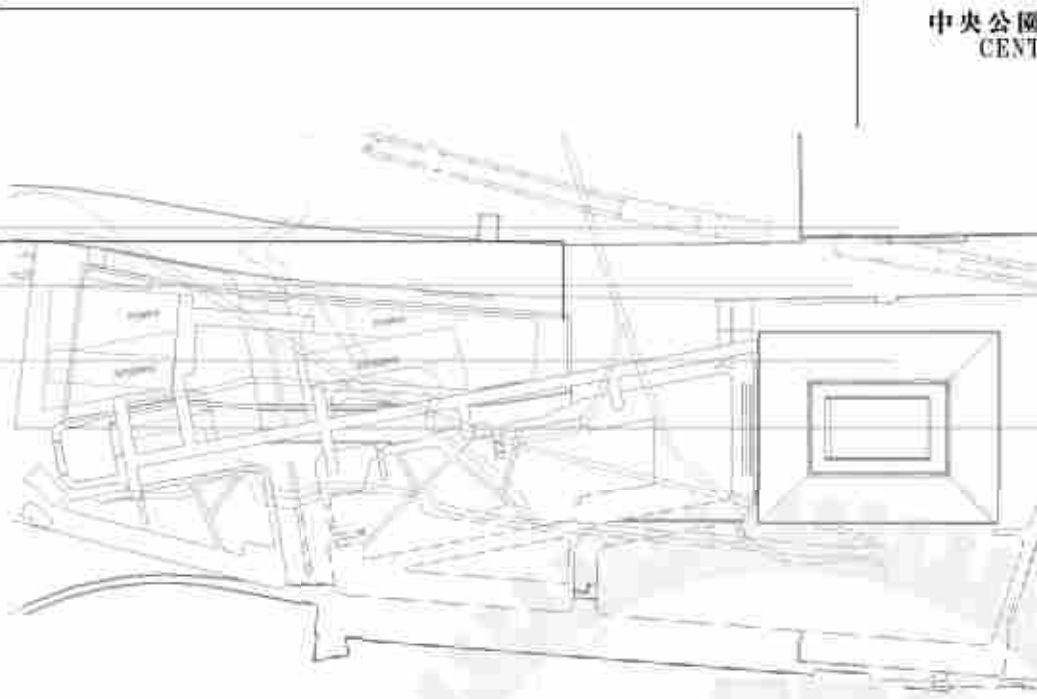
台北雙子星

台北車站



# 城市的 填充中介 Loading intermediary

## 中央公園 台北門戶 都市串聯 行人都市 CENTRAL PARK IN TAIPEI CITY



### 三種系統之混合

人潮如同河流貫穿基地  
都市之中的地下空間

大量的人潮將需要空間去緩衝與釋放  
各種系統所構成的空間將重新被定義

重新定義這性的地平線

時代的遺跡  
地下鐵路是及天日  
古城的定義

各種時代的混合與穿插

都市客廳與都市門戶的雙重目標

綠化界面的高層

思考地這因空中走廊如何串聯

又怎樣方法去創造歷史的故事

地下空間如何產生方向性

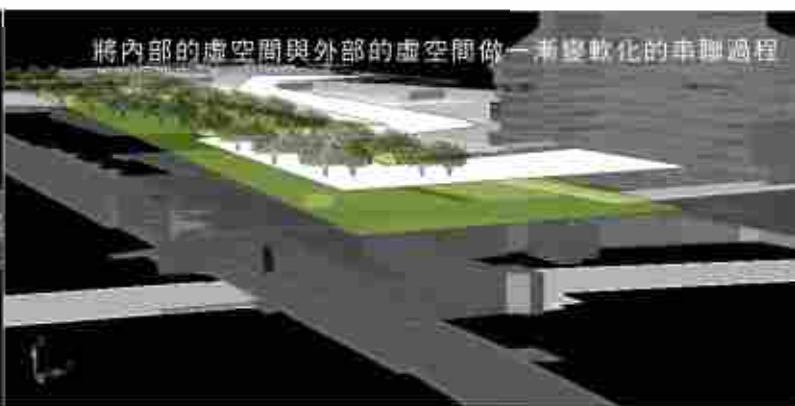
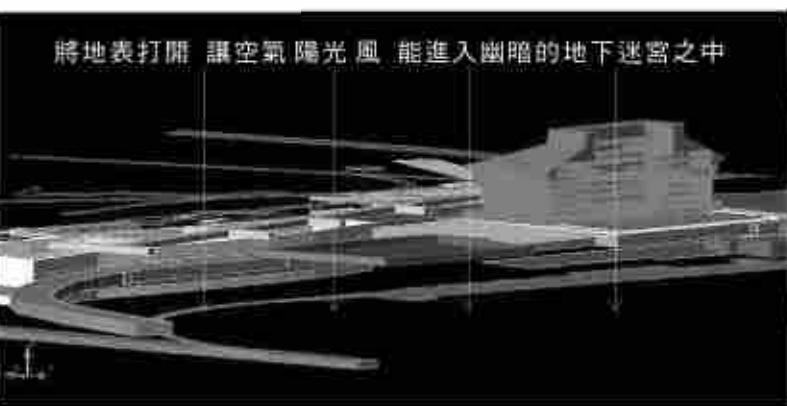
讓目我不再迷失

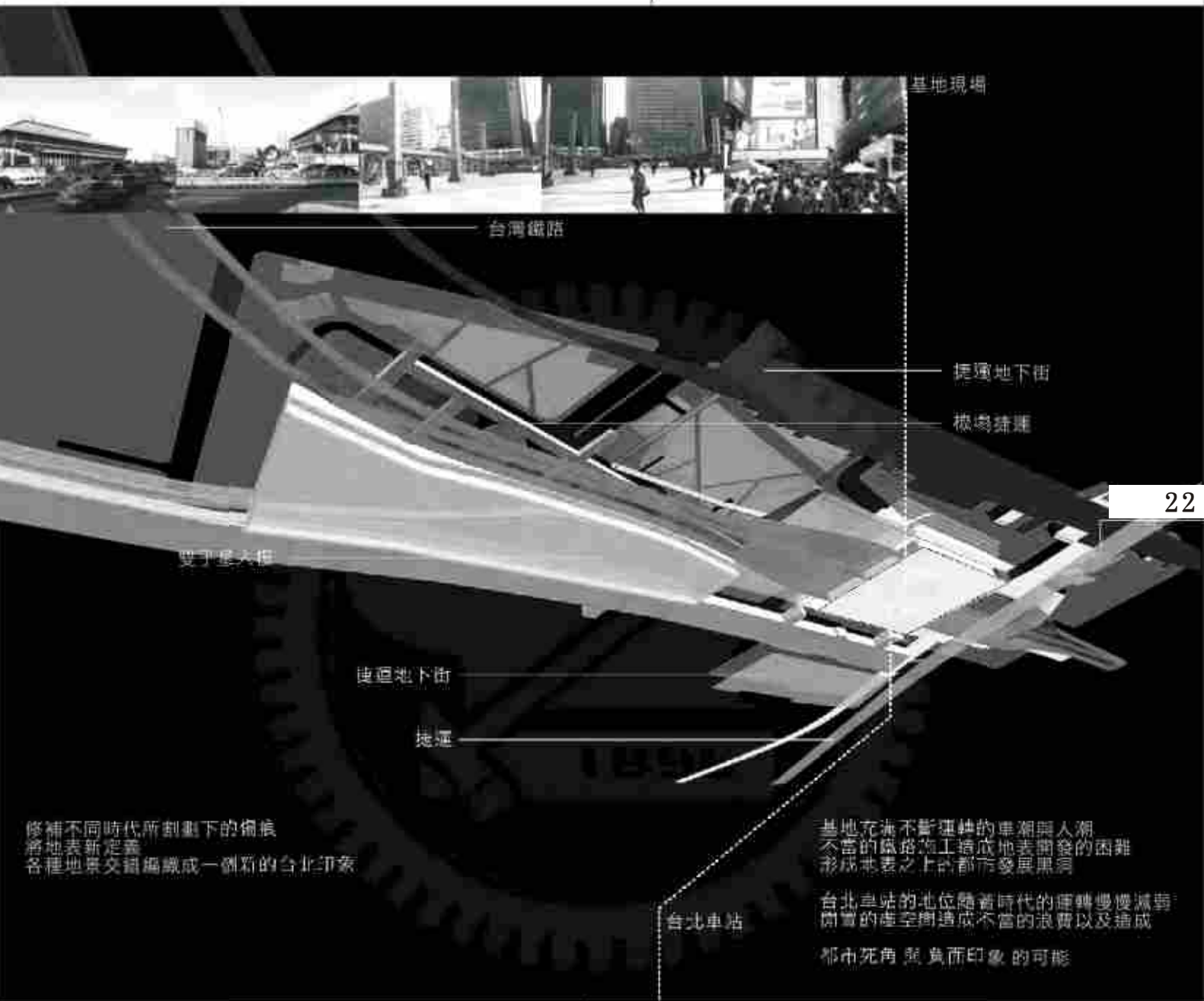
自然空間的導入

21



流動空間的形成  
簡樸商業的產生  
資訊的傳遞  
都市客廳  
串聯公共空間的平台

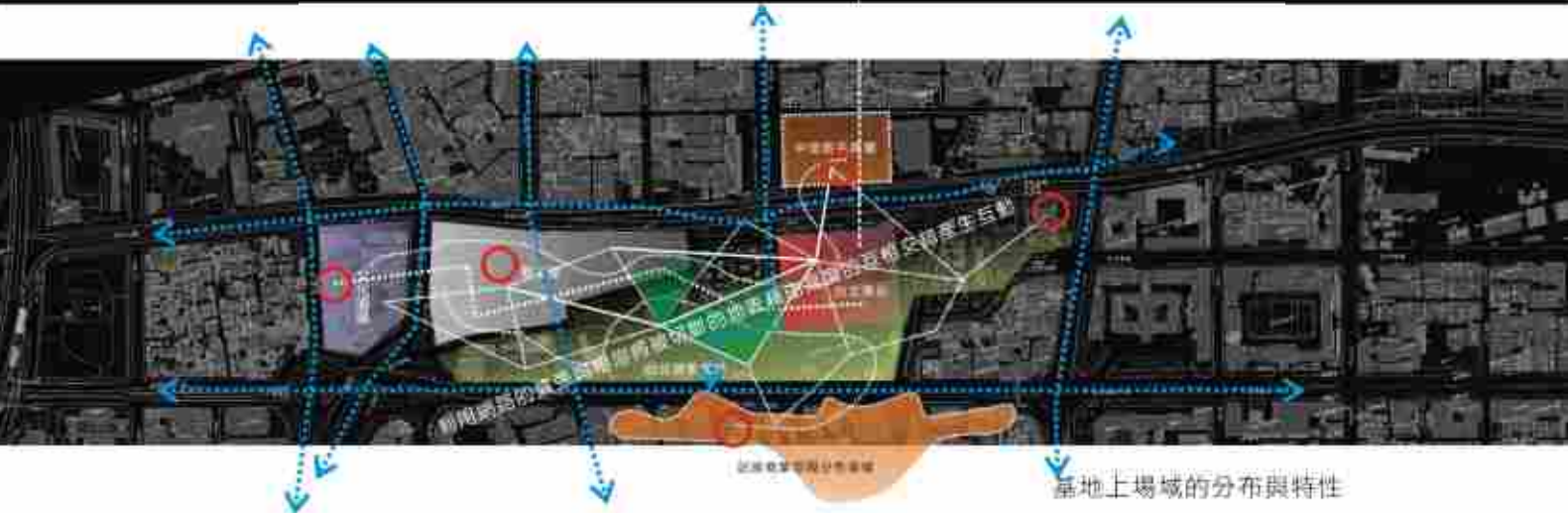




修補不同時代所劃劃下的縫痕  
將地表重新定義  
各種地景交錯編織成一個新的台北印象

基地充滿不斷運轉的車潮與人潮  
不當的鐵路施工造成地表開發的困難  
形成地表之上的都市發展黑洞

台北車站的地位隨著時代的運轉慢慢減弱  
閒置的產空樹造成不當的浪費以及造成  
都市死角 荒蕪而印象的可能



基地上場域的分布與特性



# 城市的填充中介 Loading intermediary

## 中央公園 台北門戶 都市串聯 行人都市 CENTRAL PARK IN TAIPEI CITY

都市治療空間  
都市治療空間  
都市治療空間

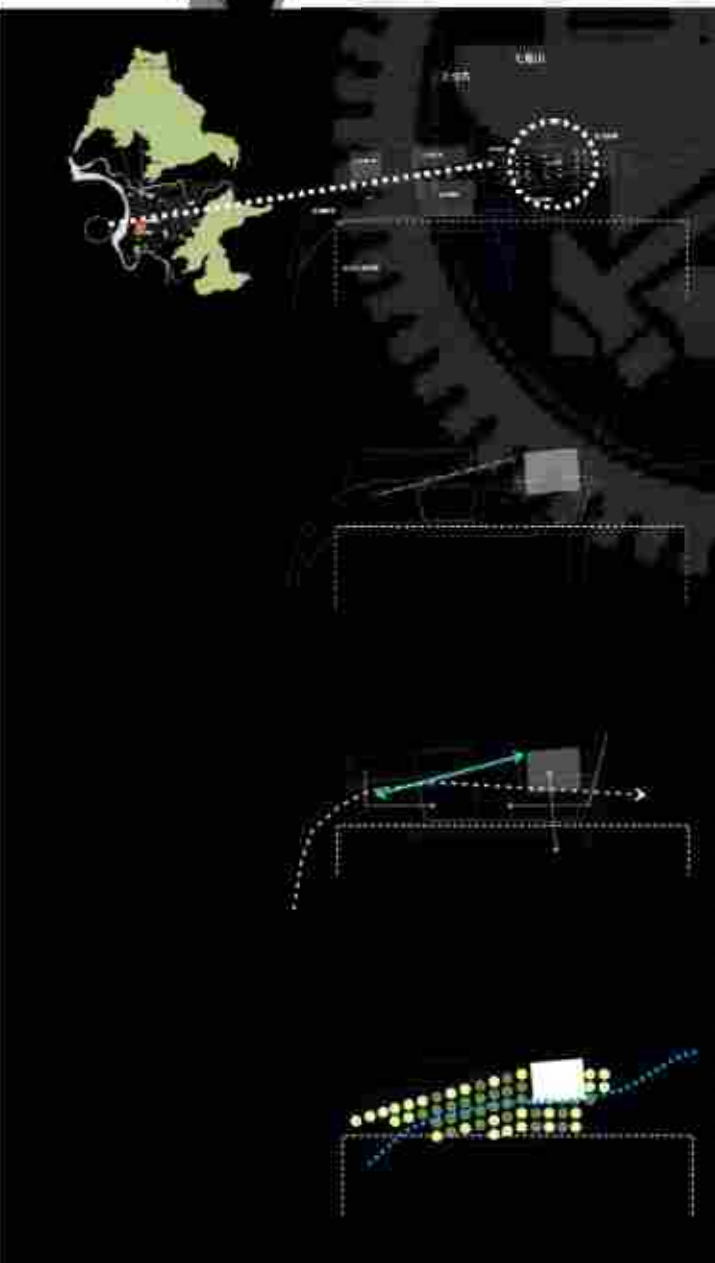
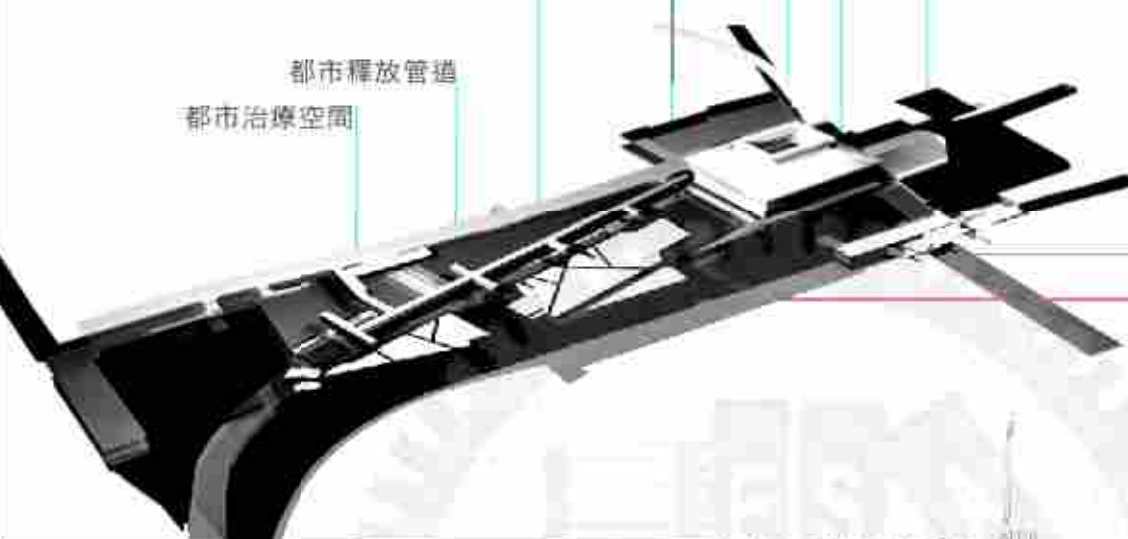
將現有都市中的大規模複合性建築消去，  
拆解成許許多多小尺度建築體所構成的網路系統，  
並加以重組而再構成。

內部空間的破開 將上下的活動行為做更有效的串聯

不同層次與高度所圍塑出入口空間的意象

都市釋放管道  
都市治療空間

GL  
New GL



台北都市交通系統



台北市公共汽車交通動線系統



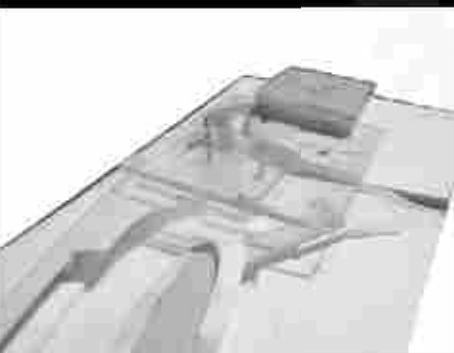
台北市地下鐵路網絡



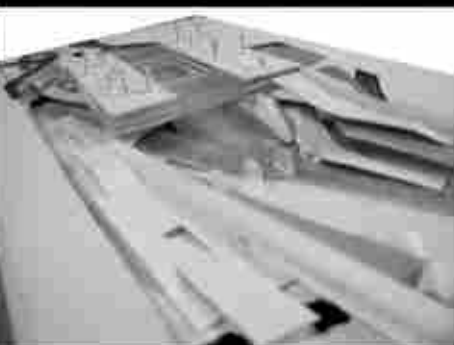
都市大眾捷運系統



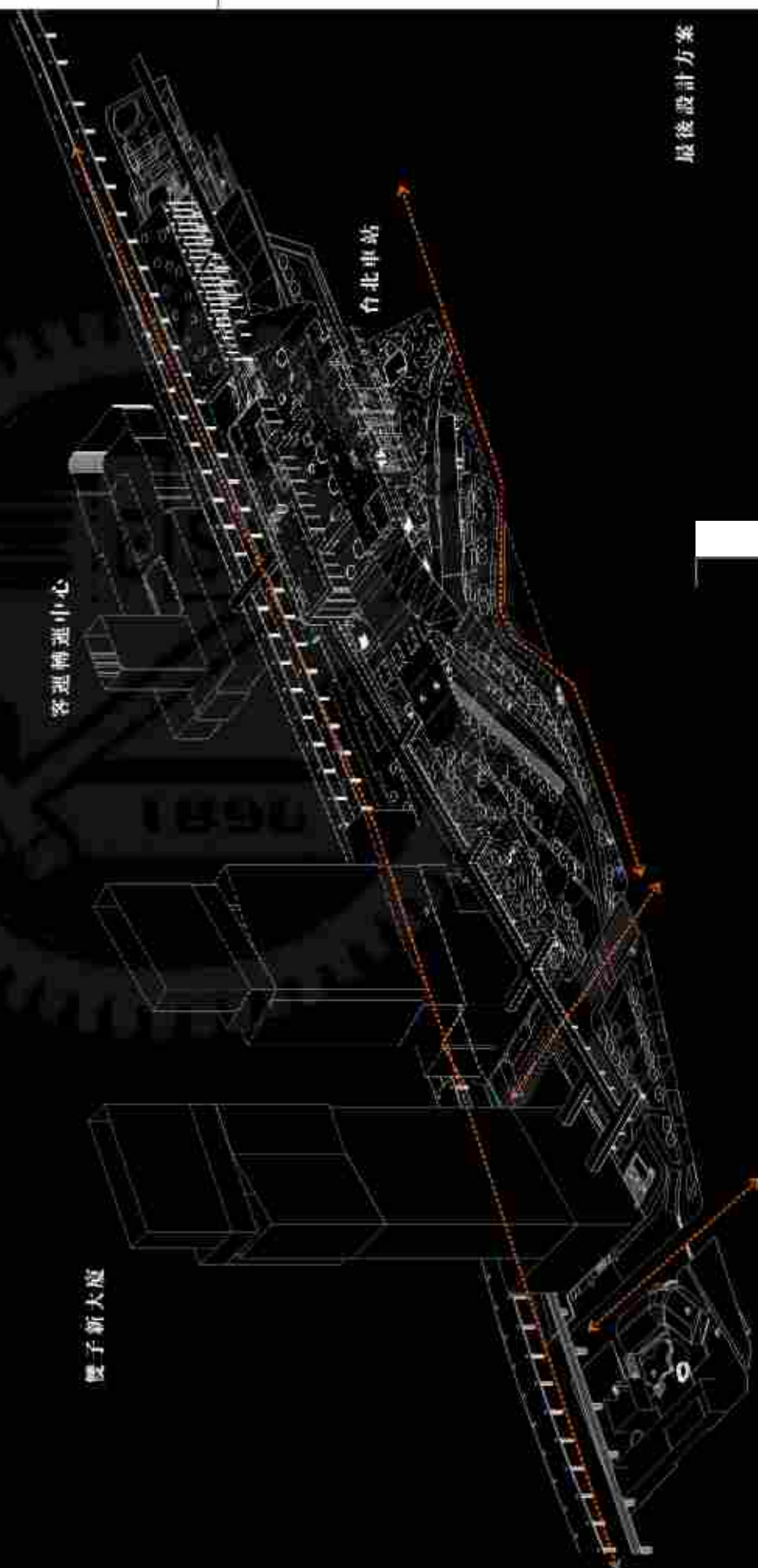
發展模型-1



發展模型-2



發展模型-3

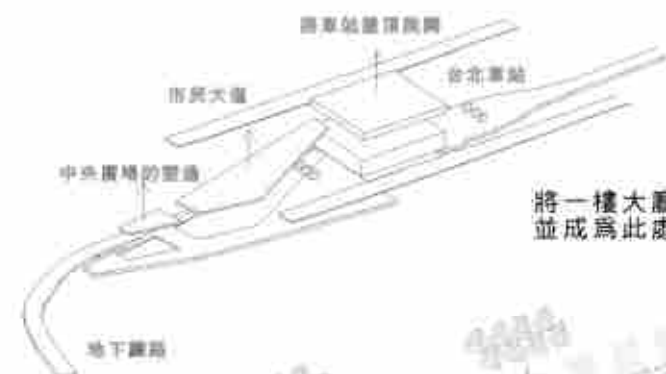


最後設計方案

# 城市的填充中介 Loading intermediary

中央公園 台北門戶 都市串聯 行人都市  
CENTRAL PARK IN TAIPEI CITY

## 都市空間量體發展過程



將一樓大廳打開 讓陽光空氣進入到地底空間  
並成為此處入口原本方向性模糊產生鮮明意象



打開車站將內部空間與外部空間相互連接  
將都市空間之間的邊界開始模糊  
將車站一樓完全開放 並將原有結構重新整理



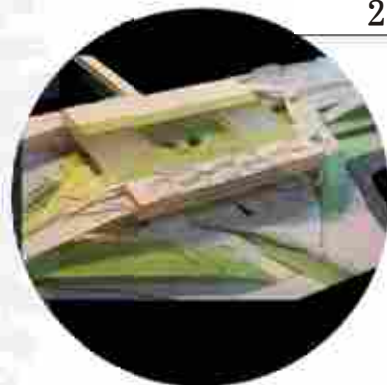
快速道路的建立 兩側車站開始區別獨立屬性  
開始將車站東西側空間互相串聯  
將車站成為都市空間的一部份  
車站二樓成為主要的交通系統整合層



人車分道的策略 讓來台北的車輛透過車站  
後的空中停車場與市民大道高架橋做一轉換的平台  
減少都市空間的車輛 並在這裡成  
為大眾運輸系統的發散區



靠近市民大道的台北車站上層作為  
台鐵辦公室則的另一側則採用融入地  
景的方式與週邊人流文化做一整合  
性的連接並置入餐飲空間與文化處  
演藝廊與書局這些過渡性空間此  
成為都市的補給站



孫逸仙紀念園區

H

空中停車場

G

台北車站台北新門戶

F

國道客運轉運站

E

市民大道高架橋

D

臺北中央公園

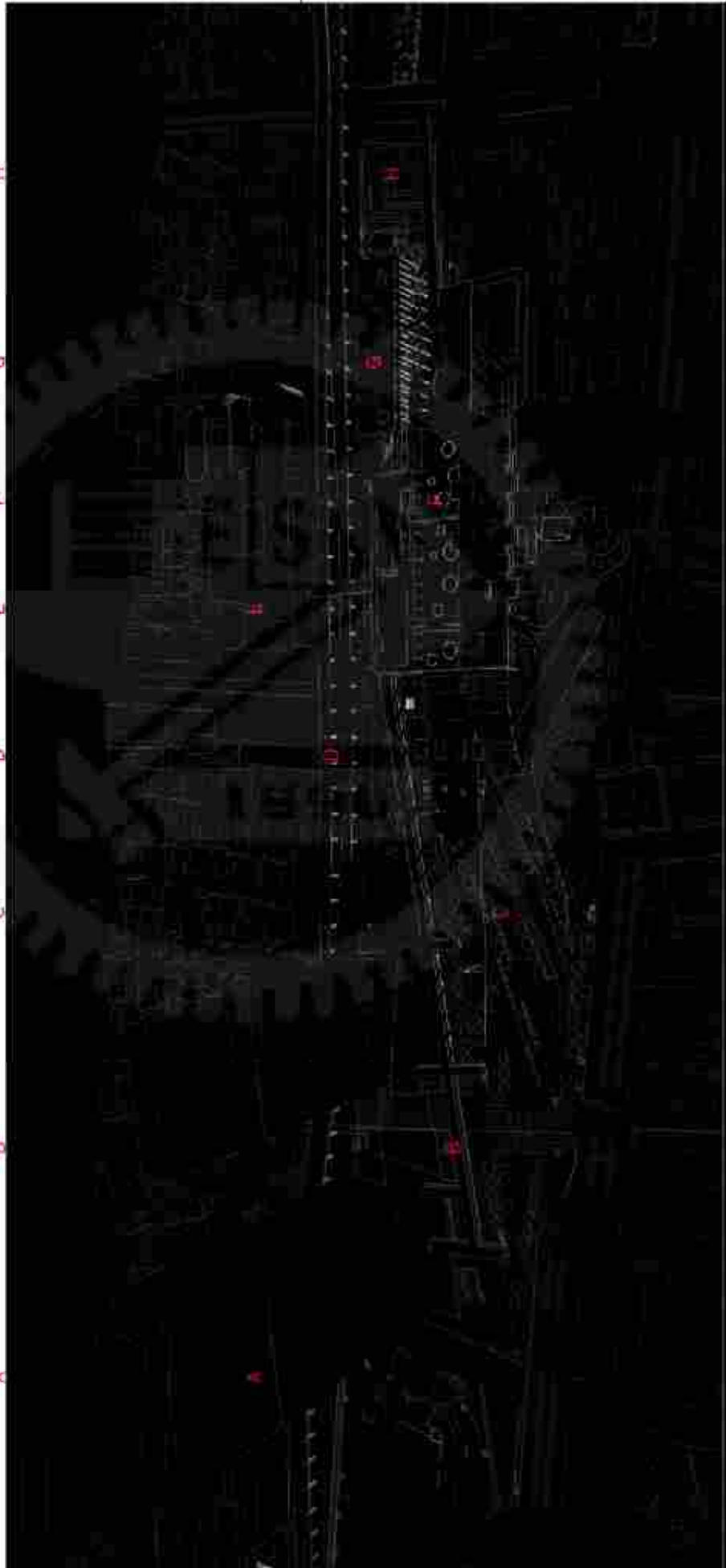
C

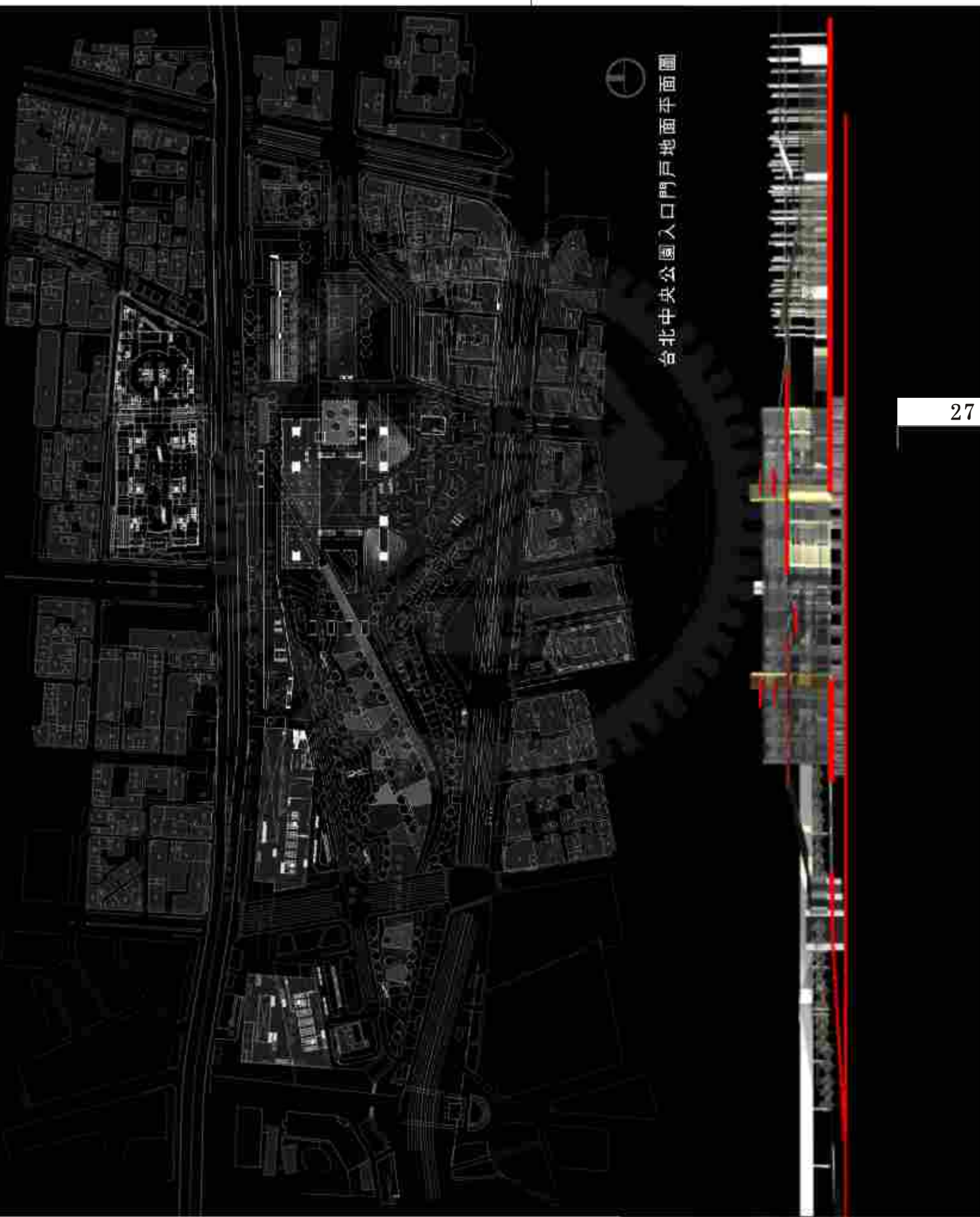
機場捷運轉運站

B

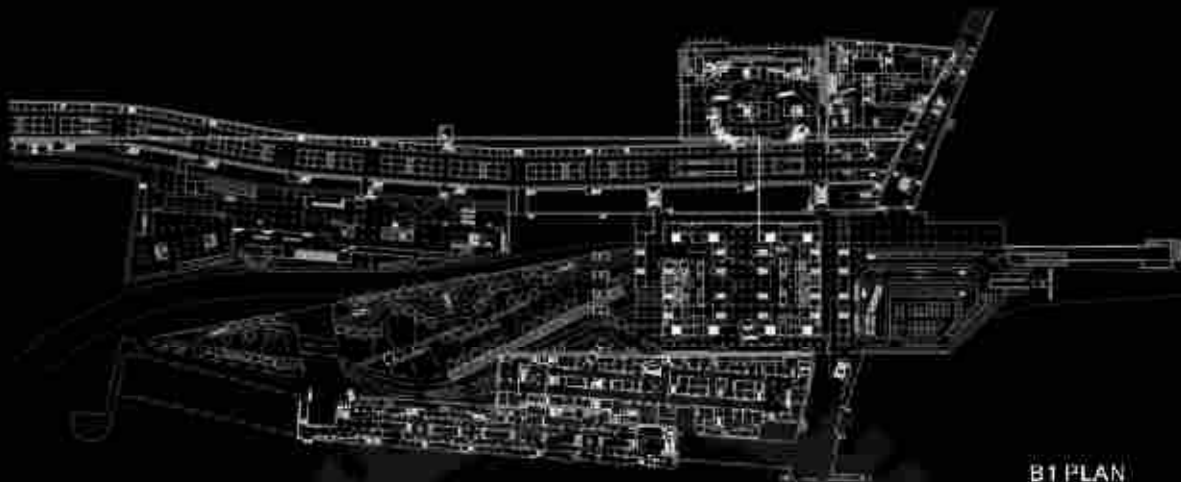
台北雙子星大樓

A

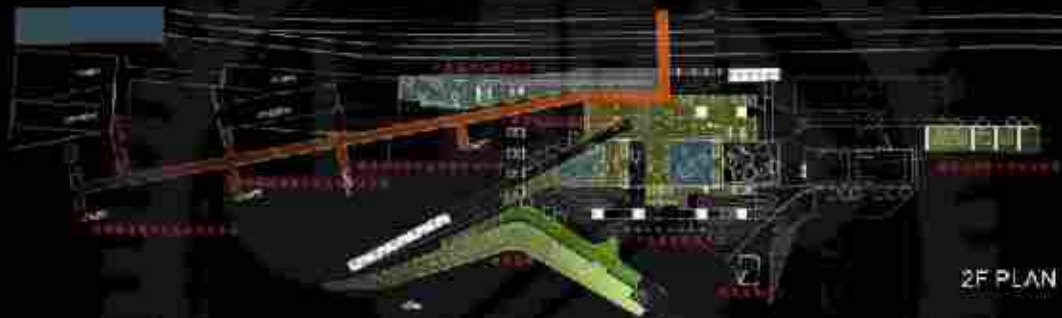




台北中央公園入口門戶地面平面圖



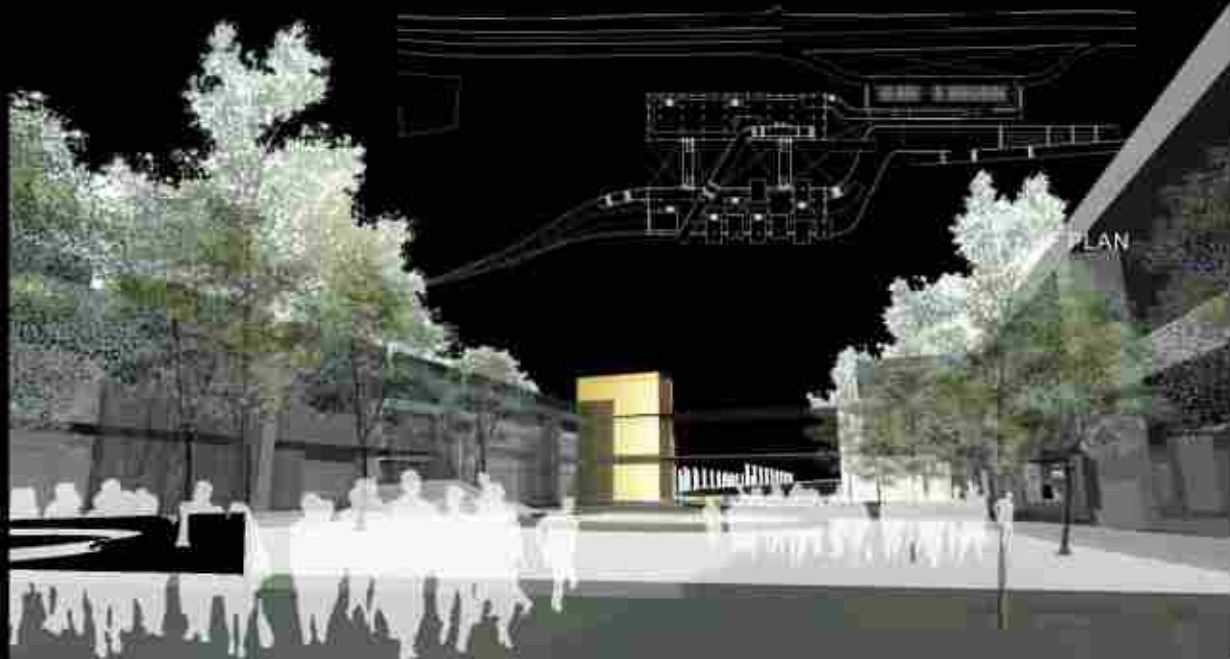
B1 PLAN



2F PLAN



3F PLAN



4F PLAN

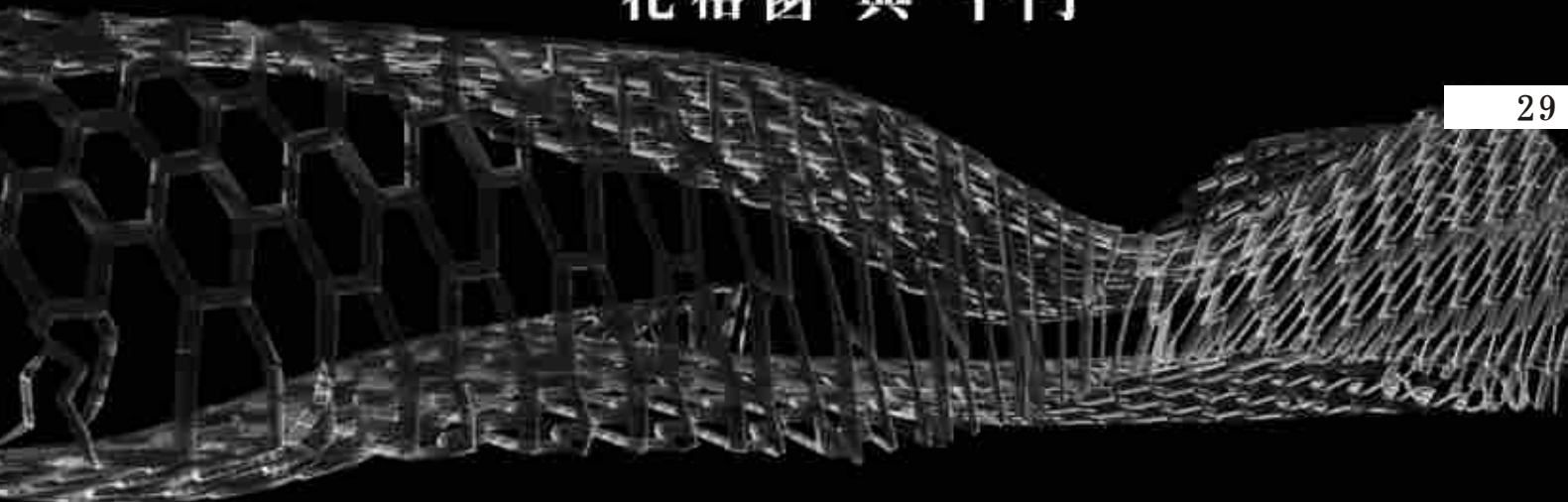
# 3

FORBIDDEN CITY  
THINK FOR LATTICE WINDOW  
DESIGN IN WUMEN

Lattice window and Wumen(watch tower)

花格窗 與 午門

29



歷史的填充中介

Back to the future; Think Learning from History  
Forbidden City is my choose ambition  
The Forbidden City, located in Beijing China is the political  
power center during the chinese history.

Pass a succession of space to the disposition can find to the  
door is the most important medium of a conversion space for Forbidden City  
So I place the goal on Women Gate

WuMan play a very important role in the forbidden city for it is the last  
defence that insure the safety of royal palace  
Nowadays Forbidden City has become a Palace Museum  
And the Meridian Gate is still an important defence that defends the museum

"Chui" is a prototype of door element in chinese architecture  
It is the most sublime form of the door type  
It is the most sublime form of the door type having the  
function of both defence and reconnaissance

In china, door and window is the same term - they are both  
an explanation of transparent to vision  
So, there is a concept of door is equal to window  
Nowadays, the doorgate has lost the the response to vision, the function  
of look into the distance

The function of overlook has been redefined in recent age.  
It is a succession of arrays of lattice window above the Women Gate  
It becomes a material of filling in the place via digital tool  
Lattice Window  
It only happens through the rhythm and visual division of body movement  
The basic composition is made of plain surface and tessellated material,  
and this becomes another way of seeing objects.

The thickness of the hollow face, and transfer the base plane to curve plane  
process of redefining the lattice window  
Then the vision of mobility start to change  
Whether we can put various vision sensation of  
motion at a specific point at the same time  
A digital design that re-discovery the lost historical relic,  
re-found the Forbidden City, and re-explain the History

These cleavages enable an object to have historic significance.  
And the traditional lattice windows are also presented  
different totem by different combination of lines.  
So I combine those lines of these two alien functions from  
traditional lattice windows and cleavages,  
then transform them into a virtual exhibition hall which can  
rediscover the lost antiques and restudy the history of women  
attempt to twist the view of the visitor with my twisty frames. Therefore,  
the angle or object of those frames will become a mediator  
between the objective and subjective of the women hall.



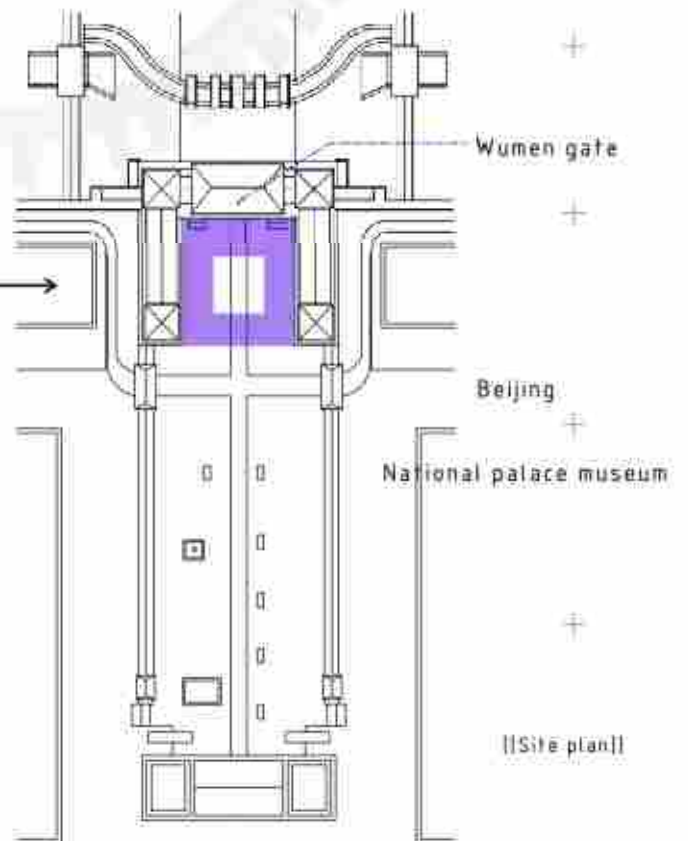
FORBIDDEN CITY  
 THINK FOR LATTICE WINDOW  
 DESIGN IN WUMEN

Lattice window and Wumen(watch tower)



[[Back to the Future: Thinking Learning from History]]

門	門	閃	閉	間	閒	閏	開
閔	閑	閘	閏	閩	閪	閬	閭
閬	闕	閭	閻	閻	闈	闉	闊
闈	闉	闊	闃	闄	闅	闆	闇
闇	闈	闉	闊	闃	闄	闅	闆

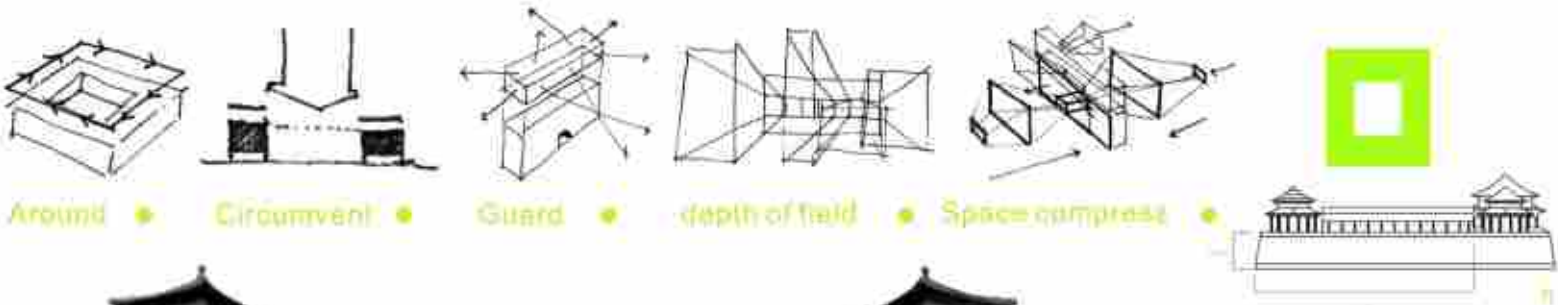


# 歷史的填充中介 Loading intermediary

FORBIDDEN CITY  
THINK FOR LATTICE WINDOW  
DESIGN IN WUMEN

Lattice window and Wumen(watch tower)

[[Blazon sketch



Wumen Gate



Wuman play a very important role in the forbidden city for it is the last defence that insure the safety of royal palace

中轴線  
[[Central axis]]

[[Watch tower form Evolvment]]

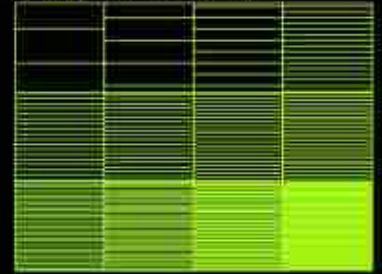


# 歷史的填充中介 Loading intermediary

FORBIDDEN CITY  
THINK FOR LATTICE WINDOW  
DESIGN IN WUMEN

Lattice window and Wumen[watch tower]

In china, door and window is the same term - they are both an explanation of transparent to vision



Vision Transparency in east space



Corridor



death of field



Space connection



This is a new chinese word  
and this is a new concept model too  
there is a concept of door is equal to window

[[Design evolvement with wumen]]



[[Section diagram]]

