

建築不定解： 2016「X-site 計畫」的幾點觀察

Architecture Undefined: On X-site 2016

文 |
王俊雄
Wang Chun-hsiung
實踐大學建築設計學系副教授、
第三屆「X-site 計畫」評審團主席

自古以來對於建築的定義極多，其中最著名、同時也是被攻擊得最多的定義，似乎是藝術史名家佩夫斯納（Nikolaus Pevsner）所說的：「腳踏車棚是建築物（a building），林肯大教堂是建築（architecture）。」這些令人目不暇給的定義以及引起同樣多的爭論，不外說明，建築不是個容易被定義框限的物件生產。它比較像是個以虛線為界的「範疇」，確實有其因循前例（precedents）所累造的具象樣態，但其中也同時隱藏著開放與自由；有人看見的是虛線內的成規，也有人積極地望向虛線外的空白未知。因此每個建築行動，除了提供人們遮風避雨、安居地進行生命活動外，也總是成守常規與自由創作探索的爭鬥。

台北市立美術館舉辦的 X-site 計畫，是台灣最重要的建築活動之一，2013 年首次公布此計畫時即引起建築與藝術界的高度重視；其原因無它，就如計畫名稱「X-site」所表明的，是要在這塊基地（site）上，探索迄今尚未為人所知的建築（X），而這是台灣唯一一個標舉以追求虛線外建築世界的常態性創作計畫。本次 X-site 計畫進入第三屆，其影響力更見增廣，尤其對於年輕的建築創作者而言，X-site 已是一個不可或缺的舞台。首先，X-site 計畫的對象是臨時性的戶外建築裝置，這一設定使得創作者得以擺脫某些現實限制，產生了較一般建築更廣闊的創作空間，而這對於亟需創作空間的年輕建築師來說，不啻是一道甘泉。從建築實務操作的角度來看，建築更多是個體制運作的結果，可供創作的空間並不多；建築師執業的過程除了必須遵守多如牛毛的種種法令之外，還有已成慣習的使用制約等，最終讓創作者難能直進地發展其瑰麗想像。這些限制在台灣當代建築發展上，因為經濟社會文化條件的未見成熟，顯得尤其沈重。然而，探索未知自由創作卻又是建築不可或缺的一部分，缺乏自由創作內涵的建築實踐，往往只是俗套的重複演練，只能生產出令人乏味的空間。20 世紀初，現代主義建築在發展過程中，結合前鋒派藝術（avant-garde art），衝破體制上的限制，為建築開拓了自由創作的可能，從此以降，建築才有著體制性生產和自由創作的辯證性格。當代建築就是一個這樣充滿內在複雜與矛盾的事物，創

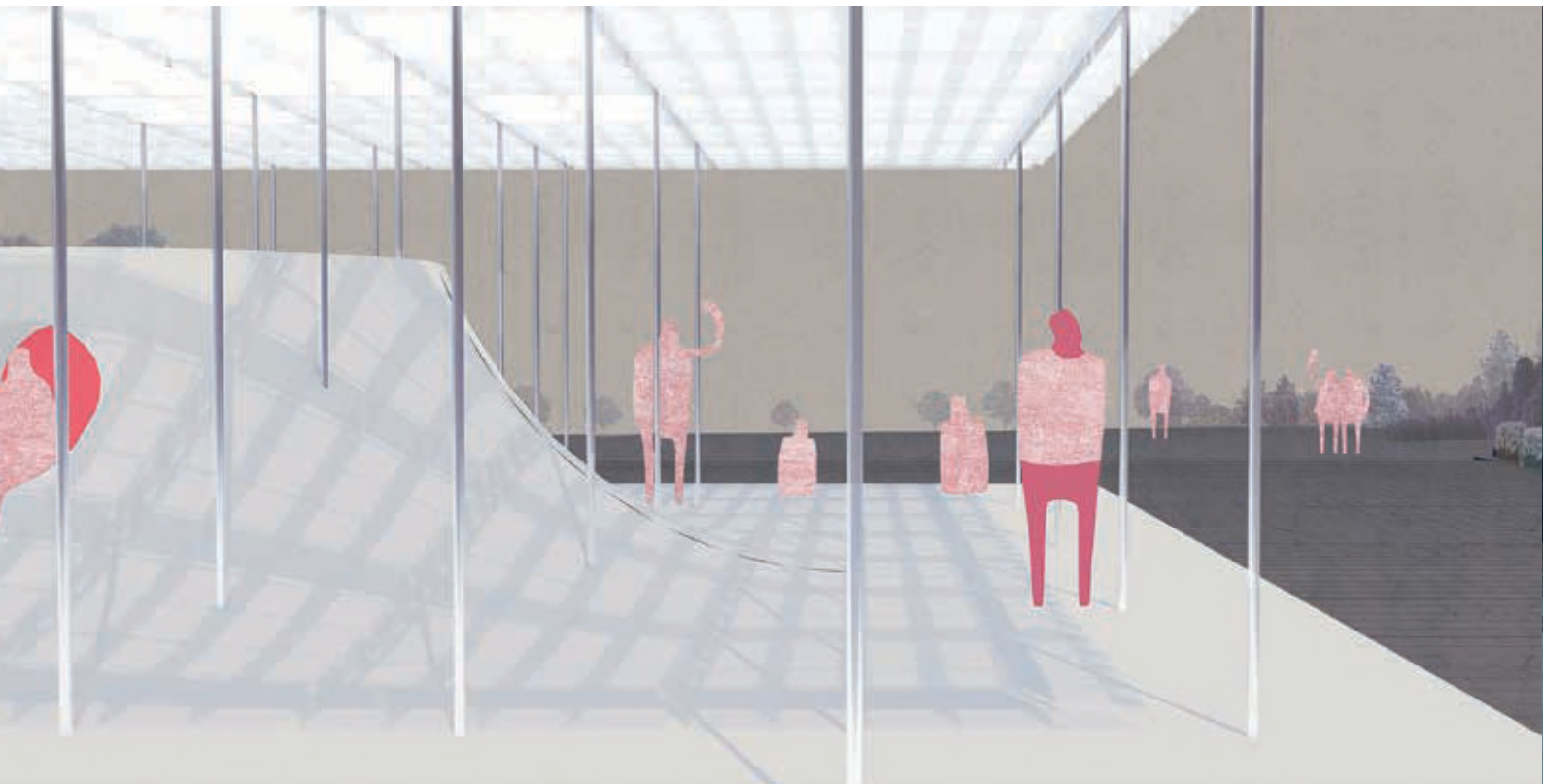
作既為建築不可或缺的部分，卻又受其內在認知與外在條件的約制。而對於年輕的建築創作者來說，離開學校之際常常就是創作自由的終結，因為初生之犢雖創作力旺盛，但由於實務歷練尚淺，也最難抗衡經濟社會制約。因此北美館每年舉辦的 X-site 計畫，是一個珍貴的機會，除讓年輕建築師和藝術家有繼續培育其創作力的機會外，對於並不重視建築自由創作的台灣而言，也有社會教育的效果。

其次，X-site 計畫本身也藉由建築、藝術和展演的結合，拓展了人們對於空間藝術的視野。20 世紀末，名建築師、前美國哥倫比亞大學建築學院院長伯納德·祖米 (Bernard Tschumi)，曾經透過將建築定義為「Architecture = Event × Space」，來揭示 21 世紀建築現代性的新面向。面對技術的不斷更新遞轉，以及網際網路時代生活快速流動，我們需要以更靈活的眼光來看待建築與生活的關係；因為為我們帶來意義的「場所」(place)，已非僅由傳統的生活長久定著於此的方式來產生，短暫性活動舉辦產生的集體共鳴也常能形成類似結果。比如名聞於世的台北 101 跨年煙火，即令數十萬人在倒數的那一刻產生認同連結，然而在事件過後，卻即回復車水馬龍的交通要道景象。又比如每年在倫敦海德公園肯辛頓花園舉辦的「蛇形藝廊」計畫，也有類似特質，成為倫敦夏天最受矚目的藝術和社交活動。這種倏然而生的場所因而被稱為「事件地景」(event landscape)，生命短暫卻是當代生活的重要組成部分。X-site 計畫也在意圖創造這樣的場所經驗，同時也讓 21 世紀的台灣建築有探索未知新方向的可能。

沈庭增建築製作，《浮光之間》有風箏的屋頂天棚、極細的柱子、懸浮的島嶼，彼此緊密地繫結，創造一處具引力感的懸浮場域，欲回到那既凝聚又開敞的，放風箏的記憶場景；《浮光之間》由現成裁切好的木板製成，塗上一層水泥砂漿，以及強化格子尼龍布，它是生活性常見材料，隱喻城鄉生活住宅樣貌。

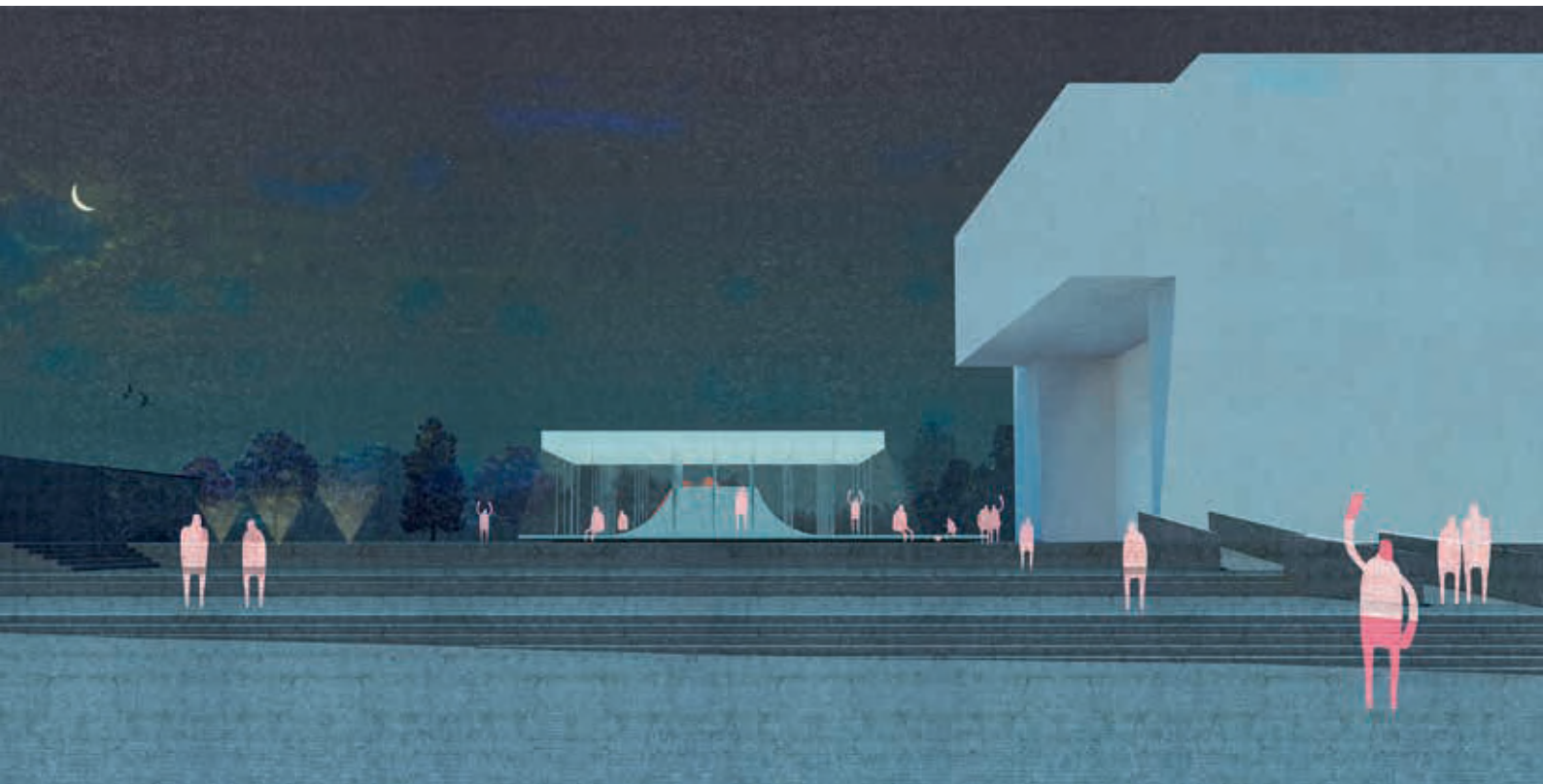
外圍尺寸 (提案設計圖)：
17.2(W) × 17.2 (D) × 4.2(H) m

© 沈庭增提供





因此，X-Site 計畫是個難能可貴的建築與藝術創作場域，而前兩屆的首獎作品，也確能掌握住這個機會，如煉金術士一般，將毫不出奇的素材——竹子和紙，轉化成活潑動人的空間，雖然在形式的精準掌握上仍顯貧弱。本屆獲得首獎的《浮光之間》，也能以極為簡約洗練的手法，讓 X-Site 計畫續行前進發展，並賦予北美館前廣場新意象。《浮光之間》在自我界定的命題上，一方面讓自己回歸到「亭子」這個傳統符號上，另一方面卻用嶄新的材料和構造，重新詮釋「亭子」的意思。形態上這個亭子採正方形，意圖在偌大、無具體方向感的廣場上，標示出一個能令人暫停的所在，而藉著其尺度呼應著北美館的室內空間，這亭子在空間上有著自北美館中拉出的動感。運用廣場臨接基隆河有著長年吹拂的風，亭子屋頂由立體方形風箏構成，在細鋼柱拉住微微晃動，仿佛隨時要隨風遠颺的屋頂之間的張力產生出空間；這空間因此是不確定的，在光影的晃動下這空間迥異於傳統亭子具有的穩定場所感。亭子裡，是一個無可名狀的地景，三角形山狀的沈重造型卻漂浮在離地而起的台座上，仿若將被風箏屋頂緩緩移動飄走在廣場。山形地景裡，隱藏著一個圓球狀的空間，成年人必須鑽入，而小孩可立行而入，入內後尺度極為親密，反差於外面公共感極強的開放空間，並透過風箏屋頂共享美麗天空，如此產生了豐富的身體經驗，也讓參觀者自身成為事件的主角。創作者讓正方形、三角形和圓球形三個幾何原型，秩序井然地在剖面上排列在一條中軸線上，卻能產生如此豐富體驗和對應關係，可說是相當成功的。不過，其對於基地環境的回應還是薄弱，而這似乎是 X-site 計畫舉辦以來，所有得獎作品的通病。



PLANZ 築遠工程顧問有限公司，《段島》

「當我們在想一個建築時，我們其實是在想一個故事。」《段島》由三段 I 形鋼橋和一個中央支撐方體組成三種不同高度的時空切片。立體畫面，綠草的突兀不合理，衍生出大尺度的超現實空間。大跨距鋼橋，由雙 I 型鋼組成 A、B、C 三段並連結擴座，中間以 Deck 板面做乘載，主要以中央結構體為支點，在安全及可行性上都已評估和考量。

外圍尺寸（提案設計圖）：
18(W)×8(D)×12(H) m

© 築遠工程顧問有限公司楊上緣提供



除了首獎作品外，今年參賽的 23 件作品中，亦有某些創作甚有可觀。比如獲得第二名的《段島》，由國內著名的結構顧問公司「築遠」所提出。《段島》一方面是一場華麗的結構演出，藉著其形式與高而潘建築師設計的北美館出挑管狀構成維持一定的呼應關係，而材料置換為鋼鐵，極大化了結構出挑的技術神話，從而渺小了人的存在感。然而另一方面，其採用鏽蝕感重的耐候性鋼，塑造了有如經歷時間滄桑的廢墟空間，反噬了技術上的優越感；加上不合理的懸浮樹木和突兀的綠草，整件作品仿若超現實的夢境。最令人感到興趣的是它尺度上的可疑，所有我們習慣的遠近、大小、輕重，在此都被消融殆盡。可惜的是中央的垂直結構，以仿混凝土的方式呈現，落入俗套，不但降低了結構的自由度，也弱化了技術的自我嘲解。

而獲得第三名的兩件作品：《人从众众》和《X-公園（玩·視覺）》，也各自從不同的角度，穿遊於 X-Site 計畫的自由創作空間。《人从众众》是一具有普普藝術趣味的小品，創作者從紅色塑膠椅出發，試圖在尋常不過的生活物件中，找出想像的最大可能。利用紅色塑膠椅由下而上、尺寸不大的漸小收分，或立或倒的堆疊，從而轉化出各種形式的建築空間，並產生炫人眼目的光影變化。然而，這樣的創作方法，似乎已經有許多前例運用過，太過令人熟悉，而最獨特的紅色塑膠椅，也沒有真正能發揮其獨特魅力，反而在其創作過程中，成為障礙，限制了創作者自由發揮的可能，最終讓產生的建築空間說服力不足。而《X-公園（玩·視覺）》發掘基地的涵構關係，形成 X 型配置，來回應 X-Site 計畫，是具有語言上的對應趣味。其透過類似型態但每塊都差異不同的片狀構造物，產生連續的漸變空間，仔細考量高低關係，來產生視覺上的自由變化，

是一件蠻有搖滾風情的作品。但以較為考究的觀點來看，這些運用又過於直白，無法產生較具深度性的意涵，讓觀者難以延展出想像，而想像卻是我們最重要的無形資產。

本次 X-site 計畫參賽作品不少，要從這些各有新意的創作中選出首獎，並非容易的過程。然而通觀整體，還是令人感到有創作力生澀，每每走回成守常規的自我否定現象，這可能和創作者本身視野不夠宏廣和專注力不足有關。首先，在今年的這些作品中，確實感覺不到那種有著某種強烈意願想要去解決某種意識問題的狀態，它們較多關注的是物件自身的直覺性設計，幾乎看不到設計本身被超越了，而成為表達某種特定意識的工具。其次，就創作技術的角度來看，這些作品似乎少是創作者平時就在進行的累積，而是專為參賽 X-site 計畫而做的，因此創作的周延度低，刀鋒少見鋒利之處。這兩點評斷若屬實的話，那前者說明了這些創作者的自我創作意識不高，並無長期關切的問題意識批判，然而這一點卻是作為一位合格創作者應該具有的基礎。而後者說明，參賽的創作者，可能並沒有長期創作累積的狀態，也沒有意識如何在極為有限的資源中，去計畫性培育自己創作技術的認知和作為。但話說回來，這二者的缺乏，又與台灣建築創作的土壤過於貧瘠有關，而如此更加凸顯了 X-site 計畫存在的珍貴。在任何的社會中，自由創作從來都不是一件容易的事，社會資源的願意投入，



賴伯威建築師事務所 × 鄧兆旻，《人从众众》

37×37×47 cm 是台灣最常見到的紅色塑膠椅，使用 12,000 多個共同佔據空間，建構起「當我們同在一起」的認同方式；塑膠椅間的距離，也是觀景窗，將遊走的人帶到面前；「椅」形成的山水建築空間如：椅林、椅山、椅海、椅屋、椅廊、椅斷牆、椅山映、椅聚椅散的空間體驗，及與半透明的塑膠表面互動。

© 賴伯威提供

森之國際設計事業有限公司，
《X-公園(玩·視覺)》
展館《X-公園》，把公園遊憩
體驗搬到春夏之交的北美館廣
場。兩根方管構成 X 型黑色量
體，內部圍合四個小廣場有：
山洞、爬格子、滑梯及蹺蹺板
構想。中央舞台入夜後，格
柵板邊緣 LED 燈形成光影序
列的深度與立體變化，適合搖
滾風音樂演出。主構造的 C 型
鋼，由格柵板骨架包覆藍花網，
形成通風遮陽的表皮結構。

外圍尺寸（提案設計圖）：
37(W)×8.3(D)×9(H) m 及
31.5(W)×6.5(D)×9(H) m

© 森之國際設計事業有限公司
金煜翔提供



並不必然就能產生好的創作，因為創作終究並非一蹴可幾之事，必須創作者主動願意經年累月地專注在同一件事物的研究開發上，不斷深掘方能有成。X-site 計畫正是提醒我們這個日常性深掘計畫的必須存在，社會和創作者必須同時投入才能成就這個深掘計畫，如此才有嘗試各種不可能的可能。