

X-site 對談：邱文傑 X 大林工作室

A Conversation between Jay W. Chiu and STUDIOLIN

對談 |

邱文傑
Jay Chiu

大涵建築事務所負責人，第 5 屆
X-Site 評審

林佩蓉
Lin, Pei-Jung

大林工作室，第 5 屆 X-Site 得
獎團隊

塗家伶
Tu, Chia-Ling

大林工作室，第 5 屆 X-Site 得
獎團隊

葉彥伯
Yah, Fancy

何理互動設計，第 5 屆 X-site 得
獎團隊跨界顧問

文字整理 |

黃秀琳
Huang, Siou-Lin

台北市立美術館推廣組 X-site 專
案負責人

對談時間

2018 年 5 月 16 日

邱文傑（以下簡稱邱）：今天難得有這個機會來參觀你們目前的成果，施工到今天算是告一個段落，趁這個機會回溯當初設計的一些想法，也分享你們這幾個月的心得。我想先針對配置來談，這一屆的參選作品，很多都強調正面性，去呼應台北市立美術館（以下簡稱北美館）的大門。兩位得獎者當初在發想過程中是如何思考「工務所」這個主題，可以先講一下你們的設計概念嗎？

林佩蓉（以下簡稱林）：我們一開始的切入點很明確，就是去回應本次的題目：工務所的行動研究，這題目是回應北美館的內部空調風管工程整修而來。我們是從兩個方向來探討，第一點是北美館關閉對這個基地物性上和心理層面的影響，也就是說，美術館消失對這個城市的人會有什麼影響。第二點是施工中工務所的存在是什麼？沒有做任何設計假設下，以對談的方式從零開始去討論，我們到底要做出什麼東西。

比方說，心理上我們覺得美術館消失有點哀傷，因為無法接觸到美，或是它的關閉對某些人的影響很大。可是相對來說，對某些人可能沒有任何影響，所以它的存在其實是很矛盾的。當北美館關閉了，物性上，它就只是一個人無法進入巨大量體，廣場的功能也隨之消失。對建築來說最挑戰的：建築物至始至終都是一個它者，主體內容消失後，它的形式是甚麼？它要提供的又是甚麼？

跳到工務所：這個似乎跟美術館沒有直接關係的功能性場所。我們也是很直接的去觀察、討論工務所：討論的內容漸漸聚焦到僅僅是由物件所構成的空間，它的荒涼、破敗，然後就是很炎熱，或者是很粗糙的狀態（幾乎就要把你對美術館那種精緻、幻覺、舒適的狀態給瓦解了）。這些粗略是一開始發想的過程，而這些都影響到我們去做設計上的決定，並不是複製討論的東西，而是藉由討論這些東西，讓他們變成創作的養分，舉例來說，我們不是使用單一材料，它是一個混雜有鷹架、浪板，浪板還有 FRP 和 PC，這部分很大的因素是因為討論工務所所受到的影響。

邱：你剛說北美館關閉後，忽然間不能走進這個場域。這有沒有影響你在整個

配置上的一些想法，因為你剛提到廣場變得太曖昧，不太像以前有目的性。

林：在配置上影響很大。把《OO》更往中山北路挪，因為我們覺得，它不需要留在裡面，它要跑到最前面自我表述，是我們刻意去做的。

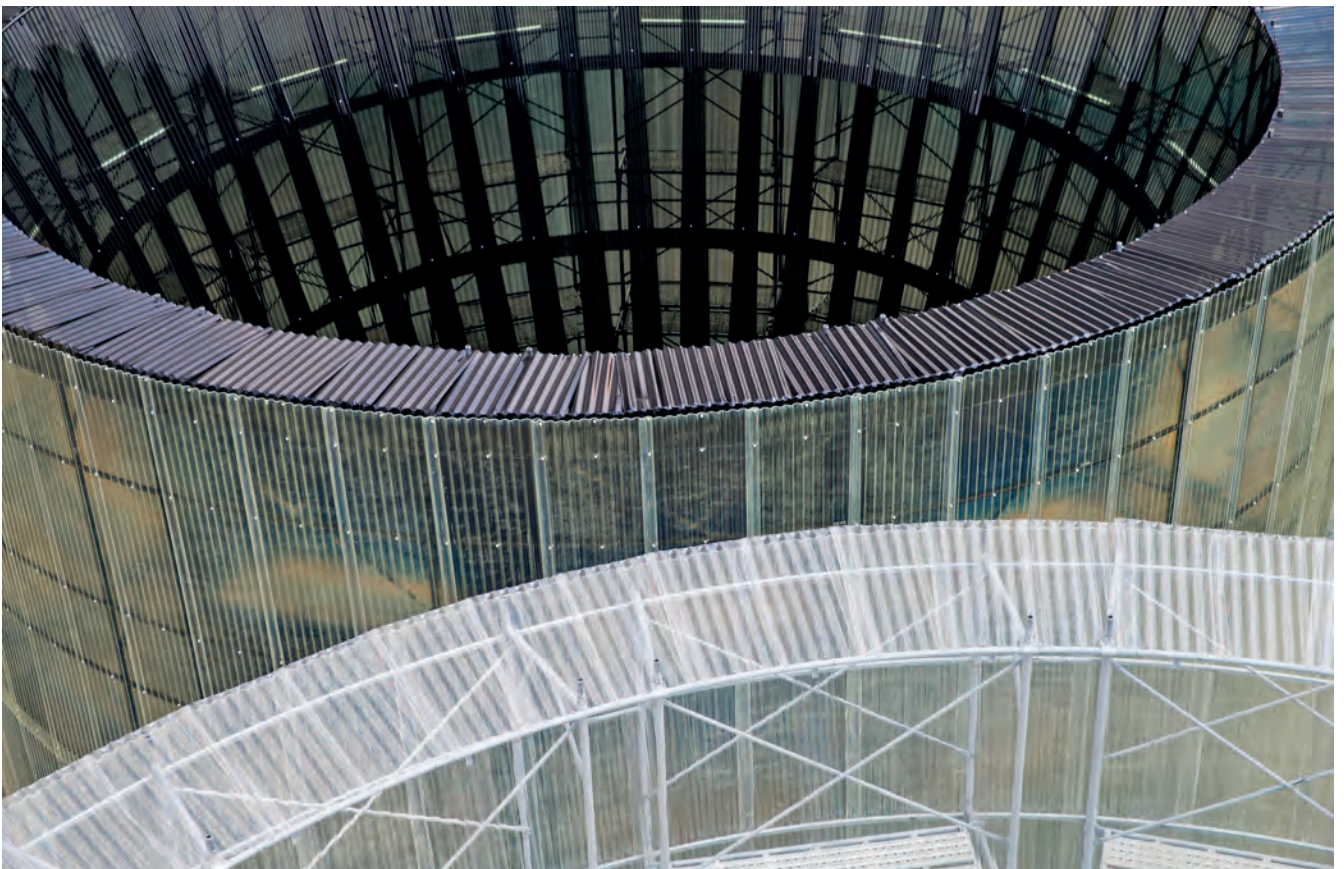
邱：從建築角度來看，你們的提案最有趣的是，象徵性的軸線、對稱性終於被打破了。北美館關館了，消失了，廣場可以自己說話了，所以它要往前面跑，這是一個很有趣的故事。那為什麼是兩個圓，不是三個圓？

林：開始在畫平面時，其實已經出現兩個圓，主要的原因是裝置。前面提到，我們做了兩個研究：美術館消失跟工務所。在這個過程當中，都還沒考慮到建築。因為家伶的畢業作品是裝置，我們不想只做建築，想做建築加裝置。那裝置是什麼？美術館的美消失了，美既柔弱又不可捉摸，再加上空調維修，我們覺得會是一個泡泡的機械裝置，想要用泡泡訴說一種看起來很華麗、可是其實很脆弱、又處於變動的狀態。我們先決定回應氣流，確認了主體，再思考為泡泡存在的建築物是什麼？然後才開始建築上的配置。

俯視圖，白為 O1，黑為 O2。

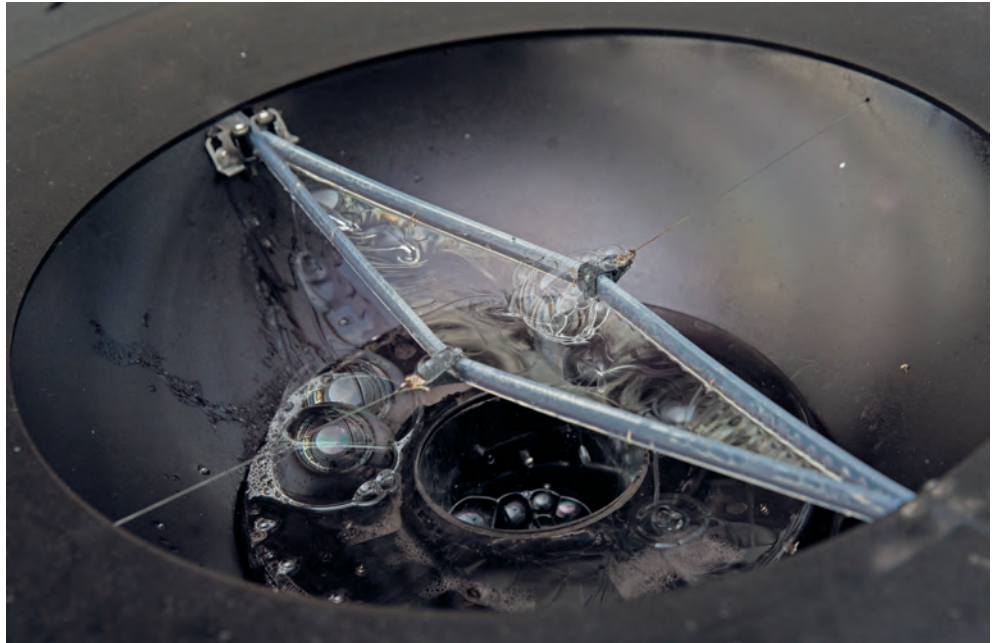
© 台北市立美術館

邱：就照你的方式，我們就放掉建築，先談裝置的本身。氣流跟氣泡容易被閱讀，所以裝置本身就牽涉到氣流、泡泡。但是現在回過來想，你覺得一般



Kevin，為三個泡泡機中較不受環境變音影響的。

© 台北市立美術館



觀眾要如何瞭解你們的想法。你們剛講的很清楚，但如果沒有說明，如何被體驗？

林：倒不是要觀眾真的去了解我們研究的過程，泡泡的含意不在於北美館的關館、消失，應該說，觀看泡泡是很個人的事情。我們做的建築的入口、動線還蠻封閉的，其實觀眾就是一個人人在裡面體驗。這有點推翻了公眾性，我們確實在挑戰它。《OO》雖然是一件公眾建築，但它訴求的是，你進到裡面跟泡泡之間的個人關係。這個裝置不只是泡泡而已，它還有機械的部分，泡泡產生的過程對我們來說，也是很重要。

塗家伶（以下簡稱塗）：是的，裝置的規律性對我們來說是很重要。就像剛剛佩蓉講的，我們在意的是個人跟泡泡之間的關係。透過裝置規律性的聲音，或是裝置規律性的移動，看著泡泡一直變大，去形塑空間的狀態。

林：我們的建築很實在，可是裝置是動態的，它又是人的，它有很多物件，藉由電去驅動、產生一個很脆弱的泡泡，我覺得這很迷人。我們希望到最後泡泡可以給大家安慰。

邱：有種療癒的功能。家伶，你剛提到 mechanism，機械有一種迷人的魅力，就像看著時鐘齒輪連動，看著看著就著迷了……。你們要挑戰公共性、私密性，其實暗示著，你們希望那個場域是被控制的，我剛在裡面時，覺得那空間好像也沒有必要一次進去好多人，人多反而就沒趣，有一種歡愉又有點哀傷。一個人或兩個人去看那個沒有生命的機器嗡嗡地吹出泡泡……會有種特別的時空錯置之感。

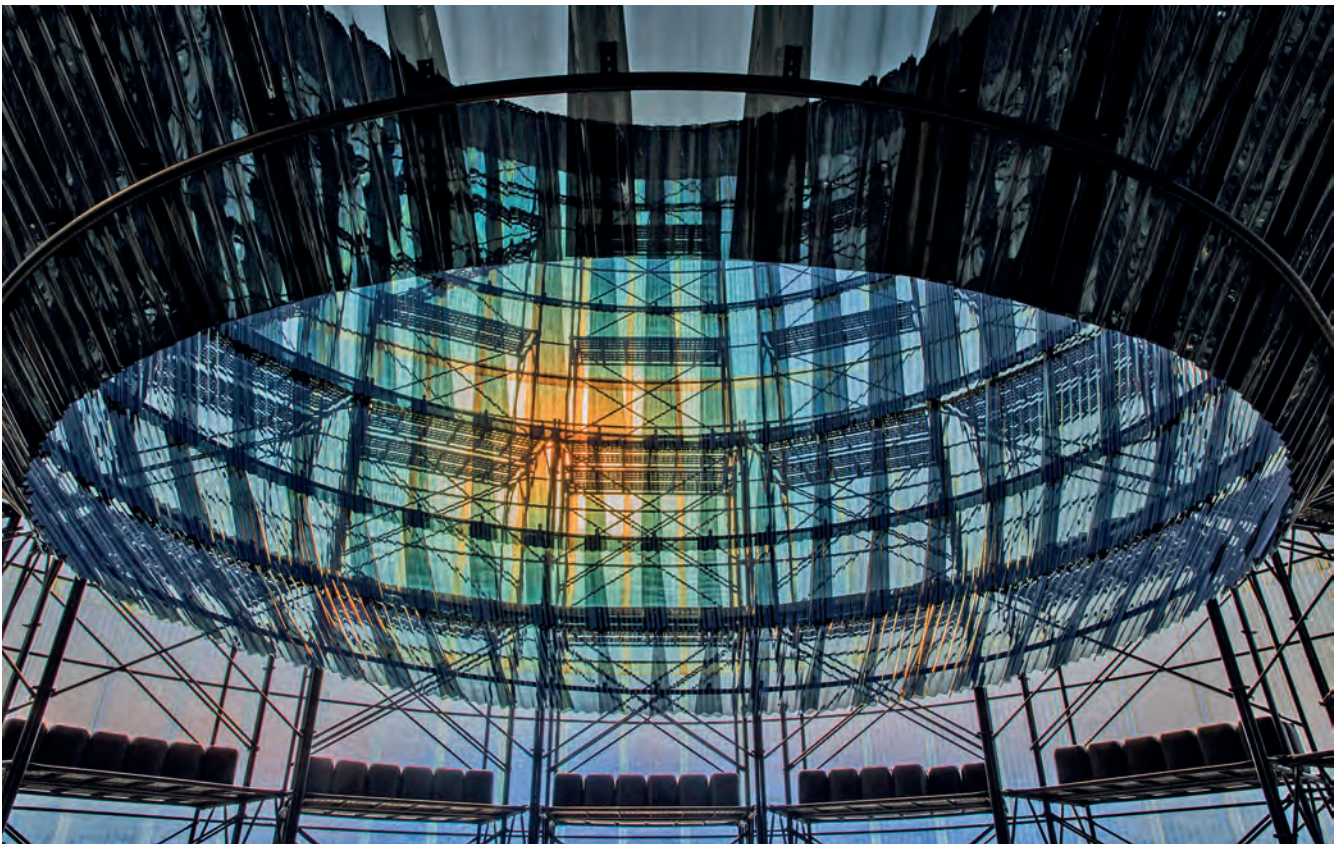
林：泡泡裝置應用到 3D 列印、感應器等現代的製作方式；對照來看，建築的本體是由鷹架、浪板構築而成，可由工班完成的方式。我覺得建築與裝置之間存在著一種有趣的對比的可能性。舉例來說，Apple Store 產品很精美，完全的高科技，連建築都給人高科技的印象，和產品配在一起，你會覺得理所當然。可是，這不是我目前所要達到或所能達到的境界，因為建築產業是構築在整個基礎科學、文化底蘊、經濟體質上的，不光是預算考量，也有時間上的配合。要靠建築師、設計師、工班硬撐來做，最後都只會落入畫虎不成反類犬的地步，假如很誠實地接受這件事，是不是能有別的可能性？利用能取得的資源再往前一步，看看能到那裏去。

邱：如果你有更充裕的預算，難道你不希望建築做得更精緻，機器更精密嗎？你還會覺得現在這個狀況是剛剛好？

林：假如有錢我會買更厚的浪板，哈哈！可是我不會在意浪板些微的變形，因為施工鎖固的關係，就是會產生些微的變形。剛走進去，不會感受到浪板的變形，一段時間之後，你可能就會開始注意到一些細微的差別。可是我接受那些細微的差別，我覺得那沒有不對。有點像是所謂的玻璃帷幕跟 shingle，我覺得它是在這兩者之間。這件作品裡，其實有很多細節，如何讓這件事變恰如其分。例如水桶配重塊把鷹架的水平踏板壓得甚至有點沉、變形，這些都是我們考慮後所做的決定。

O2

© 台北市立美術館



邱：你是說變形都是設計過的？

林：沒有特別去設計，而是自然發生，就接受，覺得沒什麼不好。當然可以調整讓它不要彎，把水桶移到別的地方。水桶的重量是可以控制它要平還是要彎。

邱：在你們的 presentation 裡，我記得工務所有些貨櫃，裡面有些物件，那些圖會讓人聯想，你們把工務所詮釋為那樣，那個已經是被簡化的空間，由物件做代表，好像有衣服什麼的。今天的狀態又更抽象，這之間除了這些浪板、鷹架、顏色之外，你怎麼去詮釋。你們的設計概念有提到貨櫃，那樣的狀態跟現在近乎完工的狀態，其實又被抽象了一大次，你們會怎麼樣去看待之間的連結？

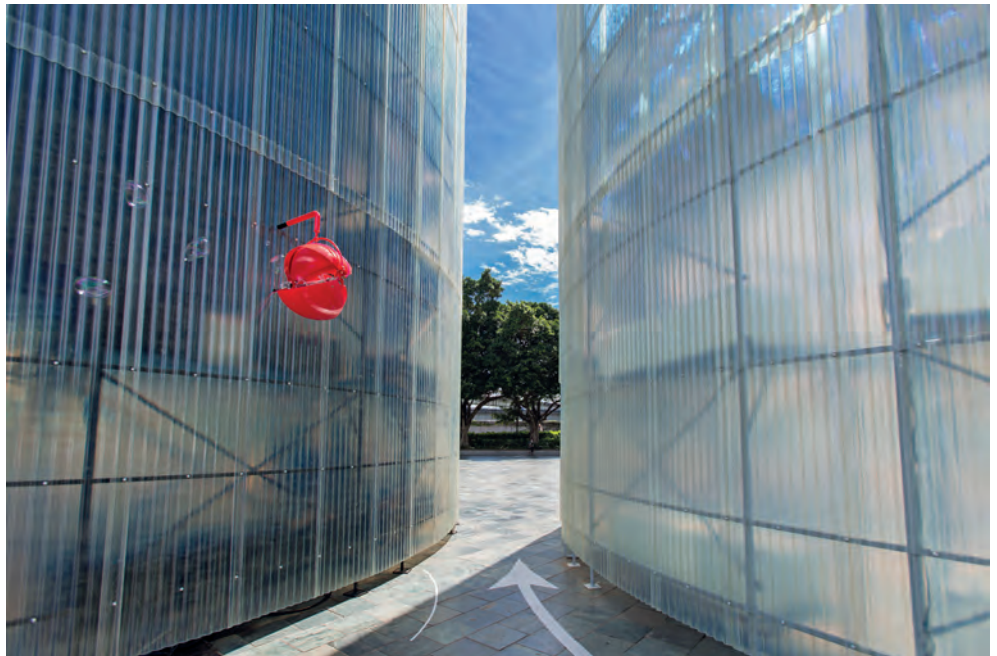
林：當初我們在擬計畫書時，選了貨櫃的畫面代表我們的 concept。我覺得物件有反映在我們的作品，沒那麼直接。浪板、浪板組裝方式或者是裝置也許乍看之下呈現一種均質狀態，事實上我用了三種材質去構成一面牆，就是內外浪板加上鷹架。他就是一面牆而已，就是那個厚度，我不是直接在空間裡填加物件。我們沒有要隱藏任何物件，當然修飾一定會有，但我們讓電線、水桶都外露。對我們來說，這些在視覺上就是 local 物件的代表。

邱：就是所有的一切就是工務所，就是在做的過程中，就直接呈現。就算做完了，它還是露給你看，可以看到它的構成。

林：我們沒有直接要做一個工務所。美術館？或工務所？其實兩個都不是，它就是一個建築裝置。它不是我們一般建築物，它有一些配置，是一般使用上不合理的，像那麼厚的牆還很難進去，而且不會淋到雨，是一般 program 不會有的建築配置。但它是一個回應泡泡狀裝置的建築，就變得很 flexible！

邱：這是一個重要的 topic，照你們所陳述，它應該不只是一個吹泡泡的機器，它似乎有好多話要說，一下變得很 poetic，就好像電影的畫面，可以說很多事。

塗：最開始我們先設想了一種氛圍，然後創造這種氛圍去回應工務所的主題，就是美術館消失以及空調維修。我原本想，裝置變成只是一種手法，讓建築有新的手法。可是在這個案子反而是另一種狀態，是建築與裝置的對話，他們既不能單獨存在，又可單獨存在。可是當他們合在一起，才是我們想要創造的那個氛圍。



邱：彥伯，你並沒有參與設計的階段，是在施工過程才加入的？

葉彥伯（以下簡稱葉）：我是擔任後期的協調工作。就像剛才家伶說的，裝置當然可以獨立存在，建築也可以獨立存在。但是跨界合作大家要有一個共識，互相欣賞彼此的存在，合在一起會比個別更好。我的工作就是協調兩方讓它變好一些。《OO》其實是為了裝置而設計的建築物，運用了許多材料本身的紋理去構成視覺的感受，比如說浪板自然的紋理就很美。機械裝置在空間緩緩移動產生泡泡，你可以看到泡泡被製作的過程。泡泡時有時無，因此大家會很期待。機械產出的泡泡每次也都不一樣，這也很重要。一個機械的運行，每次產出的結果不同，觀看的人也不一樣，類似一期一會的概念，就是這個時間點你看到這個作品。

邱：有一點即興跟非即興創作之間，有一種自由度。

葉：我們創作時經常利用材質，如果有很好的素材紋理，其實並不需要太多技術面。泡泡產生可能是取決於風，裝置有風的導入，就不需要裝很多的數位電風，去達到我們想要的效果。風有一部分來自於自然，讓這整個過程，變得有機又有趣。

邱：你們在提案階段就設定有個泡泡機械，移動的過程中會產出泡泡，在初步階段就考慮到這些細節，相當不容易。那你們如何去思考「入社會」的部分，就是要怎麼設計、控制，讓觀眾比較容易入戲，好像要有某種心境，才領略得到你們的設計概念、材料與泡泡裝置。要不然觀眾一進去，一

Stuart 與 O1

© 台北市立美術館



頭霧水。我在想是不是應該有適當的規則說明，比如說觀眾進場後必須噤聲，或者只開放一個觀眾入內。如果週末人很多，你會期待是一個怎麼樣的參觀過程？

林：製作過程中，最常被問一次可容許幾個觀眾入場。其實裝置是屬於藝術的部分，就像你畫了一幅畫，大家對這幅畫的反應已經不是創作者能控制的。有趣的是，週六週日參觀《OO》的人會很多，週一到週五觀眾反而少，才是最好的參觀時間。我覺得很好，因為觀眾看到的本來就不是建築物本身，他看到的是裝置與建築物的回應。所以觀眾要以甚麼心境來參與，會看到什麼，我其實一直是採取開放的態度。目前館方的規劃是黑色 O2 一次最多 35 人，白色 O1 是 15 人。假設說很多人的時候就很多人，也沒關係。

邱：我蠻喜歡有兩個圓圈撞到北美館，然後卡在那邊，蠻無厘頭的。這種手法通常不容易發生在制式的建築訓練裡，總是會設定有個軸線，有個空間去跟美術館對話，扭一下也好，什麼也罷，還是有那個軸線。今天聽了你們的論述，顯然你們沒這個負擔，我覺得這好幸福。好像兩個冰塊撞到什麼卡住，一個卡住房子，一個卡住階梯，好詭異。你們連階梯也不在意，反正可撐高，我覺得這些無厘頭還蠻厲害，你們很直覺又有很理性地去思考。

林：我們討論過程其實是很理性的。

邱：圓也是很理性的，是跟著泡泡而來。

林：假如是方形或是長方形，就不是我們想要的，因為我們想要框住環境或泡泡，泡泡讓你直覺想到圓形。我們考量經費的限制，可能只能做一個圓，因為做兩個圓很吃力。可是拿掉一個圓，你就覺得不對勁，它不是單一的，他就是需要有一個對照、對比。這兩個圓體也在互相碰撞，他的入口也是經過我們理性的思考。我覺得無厘頭的說法很好，表示我們用力的程度沒有讓建築說的聲音太大聲，但也沒有消失，恰如其分是我們追求的。

邱：對我來說，評審時你們的配置是很大的優勢。另一個優勢是材料跟工務有所連結。台灣這幾十年來，對這些非正規、臨時性設施受到很多人的愛好，每年都會有學生希望拿台灣的常民夜市做文章，從裡面的材料鷹架、鋼構再創造開發，但是鮮少有極簡創作的 solution。很多創作的過程流於形式化，我一直在等待一個更純粹的狀態，超越混亂的秩序，達到一個抽象的程度和極簡的方式足以在國際間引起討論。否則很容易又掉到常民的生態。我不會嫌棄精緻化，尤其是這種作品，因為他的材料是非常庶民，所以有時候我反而期待非常神經質的狀態，把每一個細節收編，如果到那個狀態就太好了。至於裝置，我喜歡它的虛幻，材料的本身、黑白灰的顏色，有一種對話關係。泡泡則有某種致命性，這兩件事情牽引起來，我們滿心期待這樣子作品的具體呈現。

另外剛剛講到這個跨界，我倒是覺得蠻有趣，因為我們建築師有的時候，其實是蠻個人主義，關起門來想了一大堆 通常到後來才開始找一些專業進來配合，通常藝術家是「後來」才進來的。然而這次佩蓉與家伶是一個必然也是偶然，從 bubble 開始，剛好家伶有這樣子的 background，反而從一開始就打破了這個遊戲規則，就有機會跳脫那個太 pure，太建築的狀態，這可能是我們建築人要好好思考的地方，就是發想的過程，其實是可以更多不同專業的人在一起，其實是更有趣，甚至更有效的……。很高興有機會參與這次 X-SITE 的遴選及建造過程，過程中與多位評審的交叉論述，及施工過程的工地審查到館方同仁積極的介入，感覺的到每位參與者對本次作品的高度期待。在此先預祝本次展覽順利成功。