



ARCADE

RESIDENTIAL COLLECTION

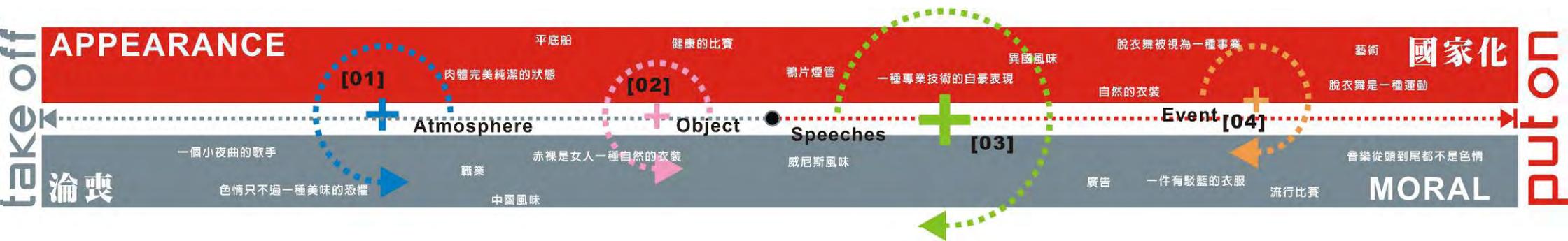
An Example of Arcade of Tai-Ping Road in Taichung

緣起 神話學・脫衣舞

事件

言語

動作



對立

物件

交換

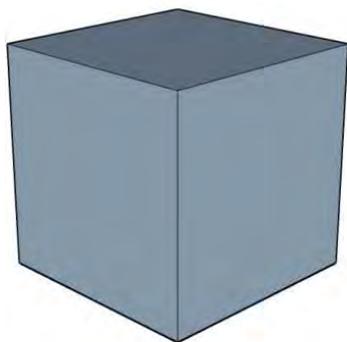
加減機制

參考

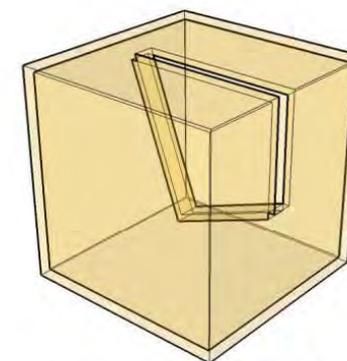
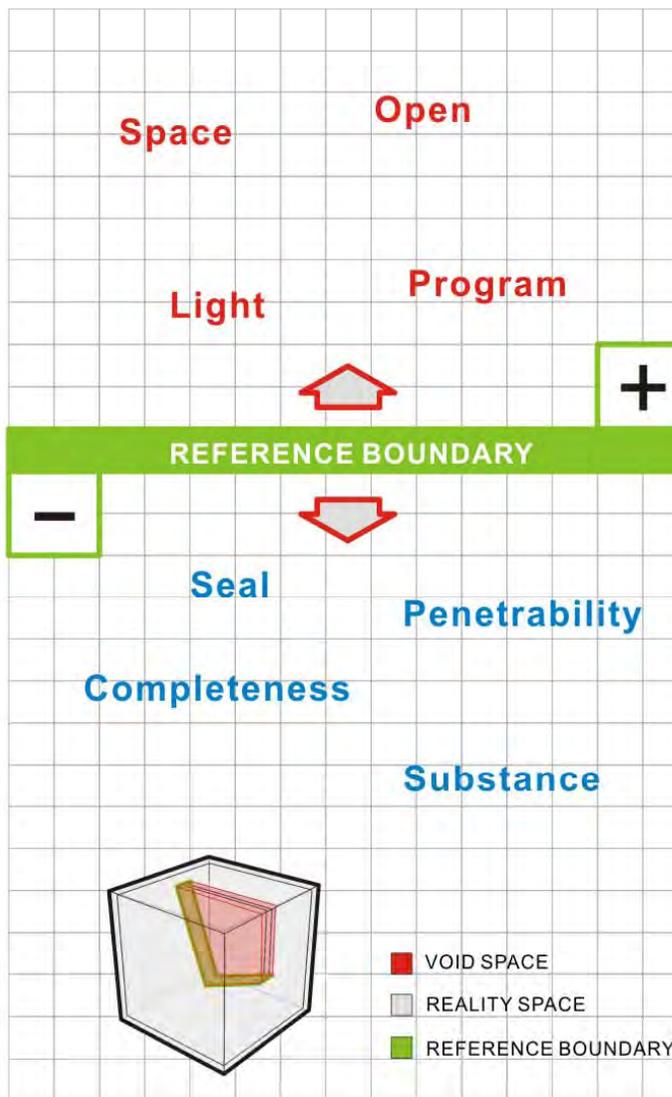
介面

交換

相對



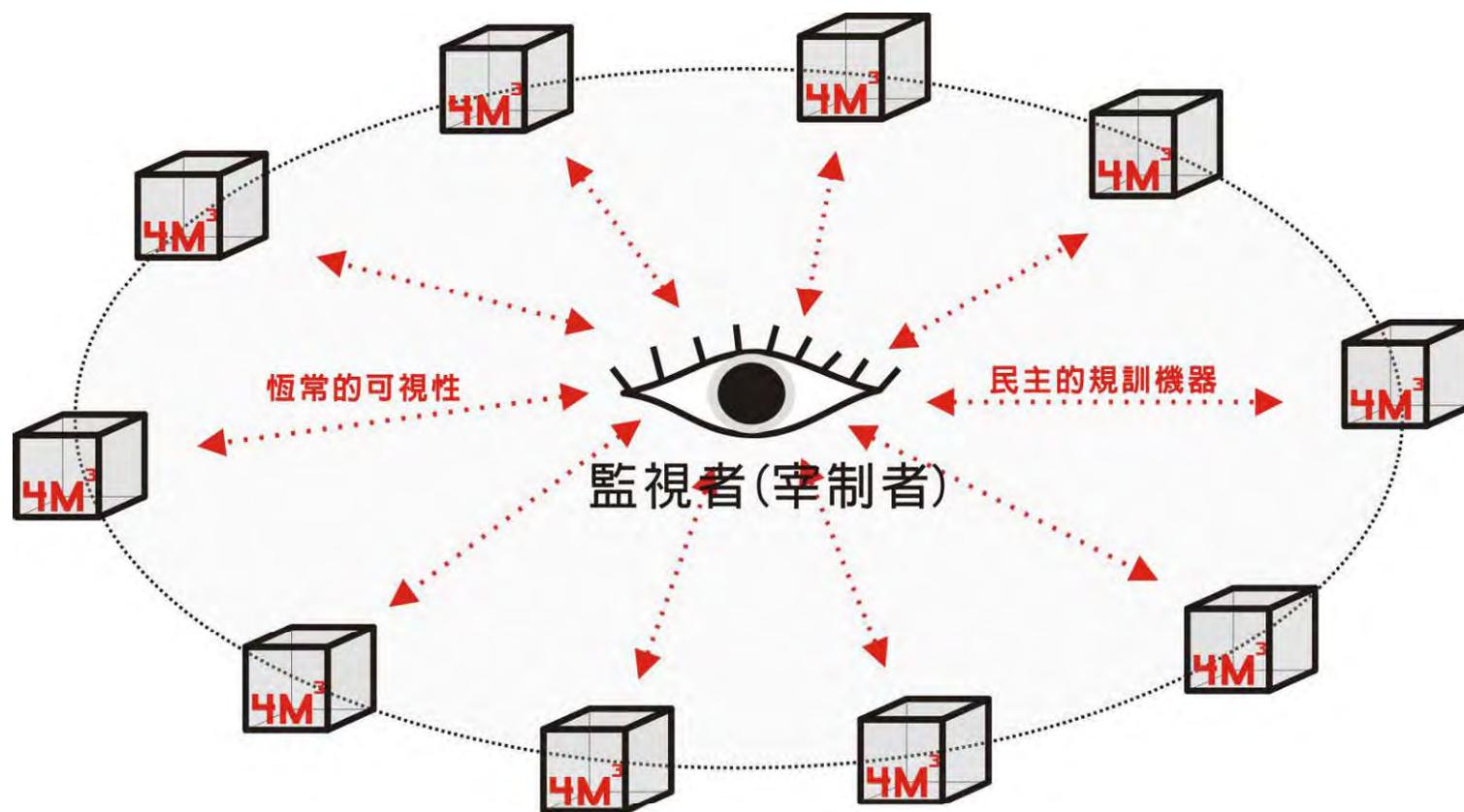
ORIGINAL



TRANSFORMATION

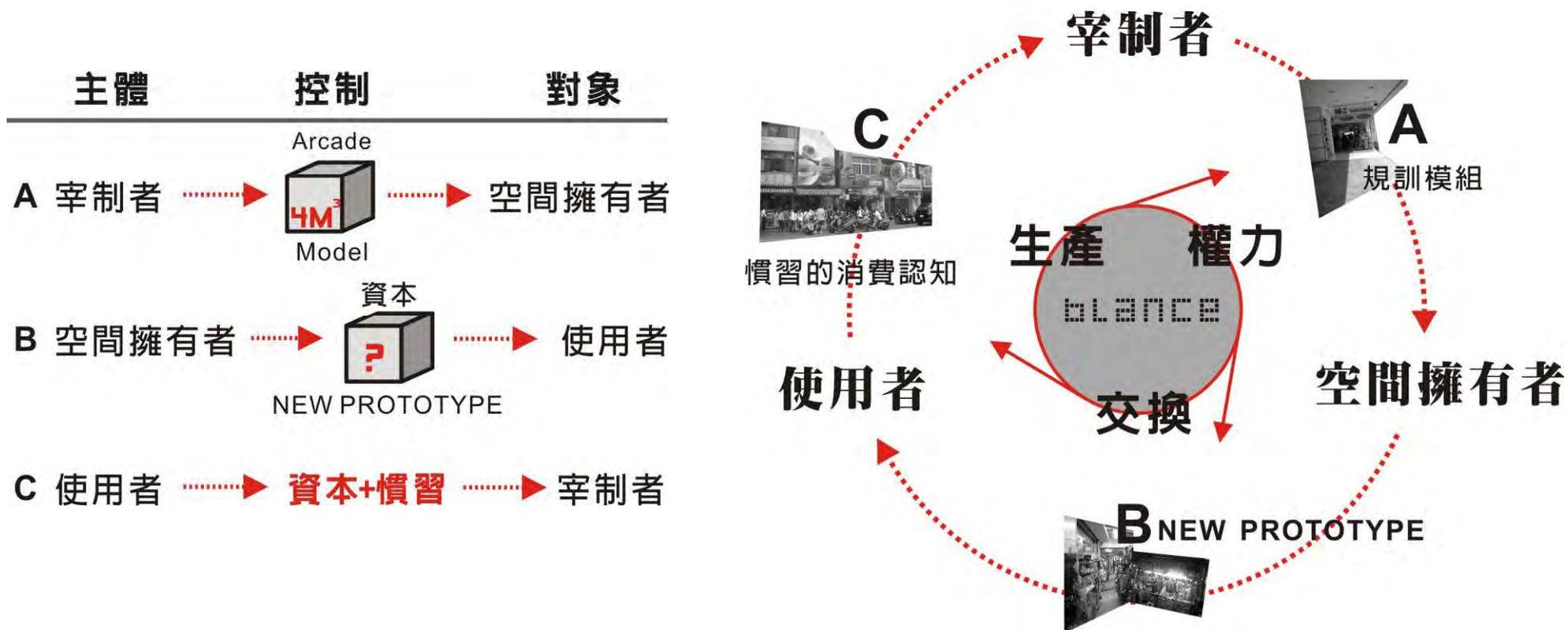
傅柯 權力 全景敞視 Panoptisme

台灣騎樓空間存有規訓的權力機制，宰制者（政府）利用本身四米立方的空間模組進行格狀化的身體分配，空間權力者也保持了恆常的可視性，達到了類似全景敞視的監視效果。



布迪厄 場域 場域之間是互相有機的聯繫

公共空間使用者在不同的資本與慣習的作用(規訓的方法與系統)之下，亦將此種新的騎樓空間原型內化成爲一個新的規訓系統。場域中的這三種不同身分競爭的權力者，也在相互規訓與權力交換之下，造就了台灣特有的騎樓空間文化。



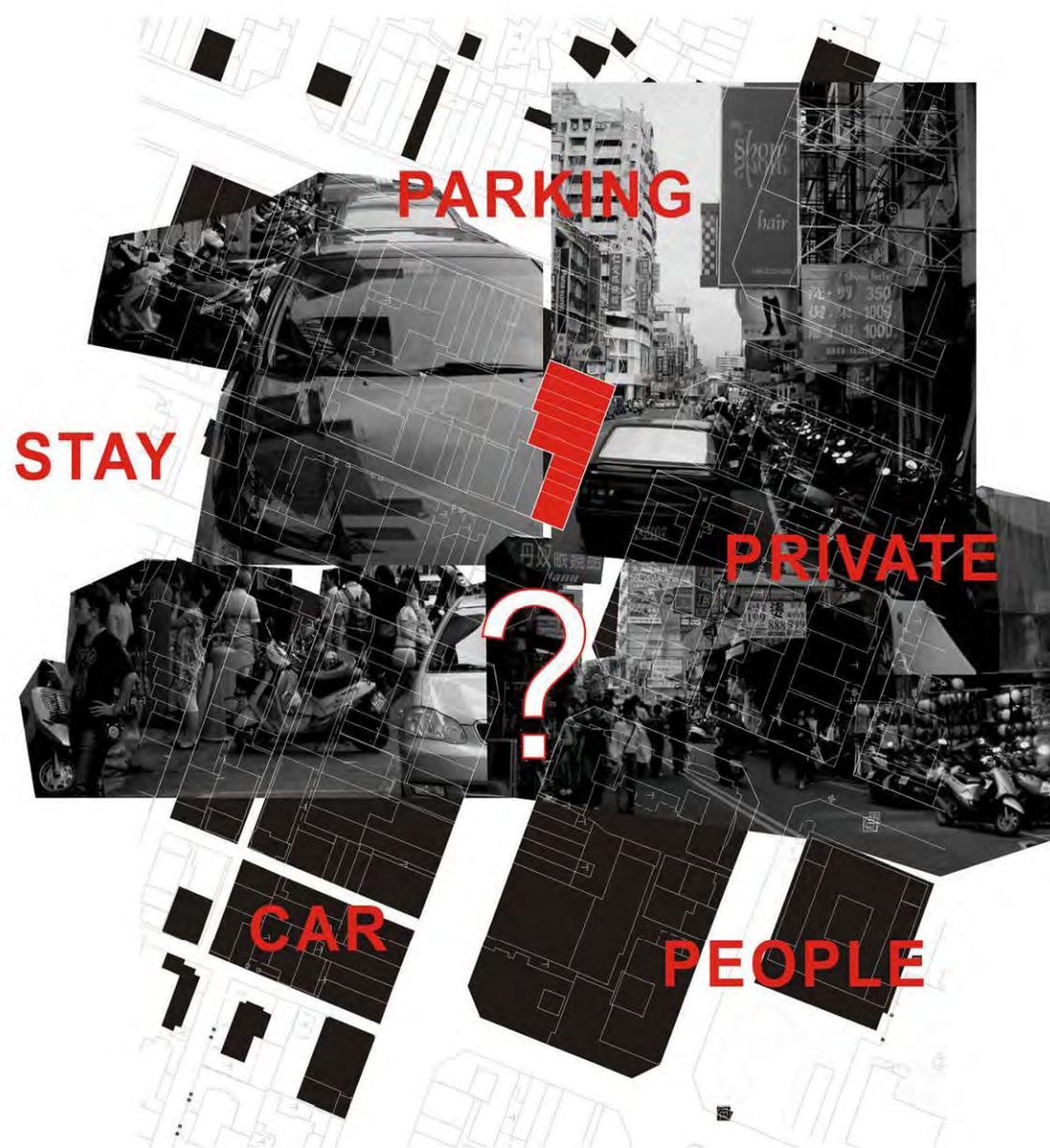
基地 一中商圈

屬性變遷

消費擴張

權力重疊

住商混合



權力與場域的邊界

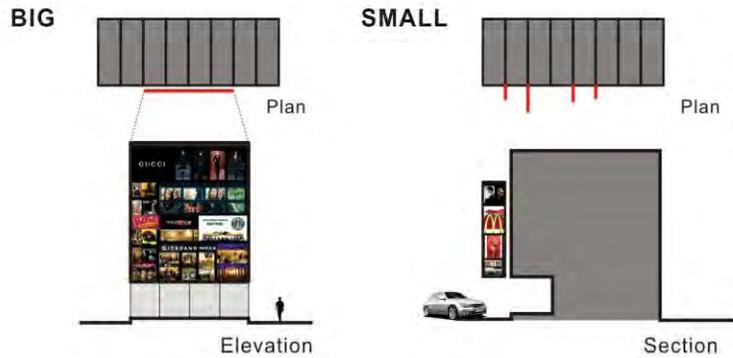
因為消費競爭的需要我們可以藉由不同面向、時間的邊界與場域變化和早期不同活動狀態的邊界劃分方式，作為權力重疊競爭效應的判斷依據。



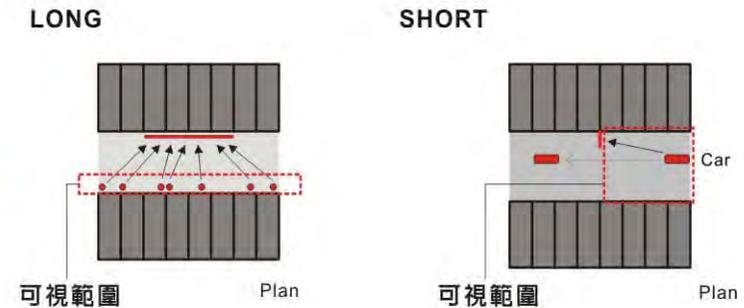
構造形式與競爭關係

直立式廣告招牌或表皮造型為主要的競爭型式。這兩種不同物件藉由面積與方向性的呈現方式使不同速度(對街行人&行經車輛)對象達到視覺停留的目的。

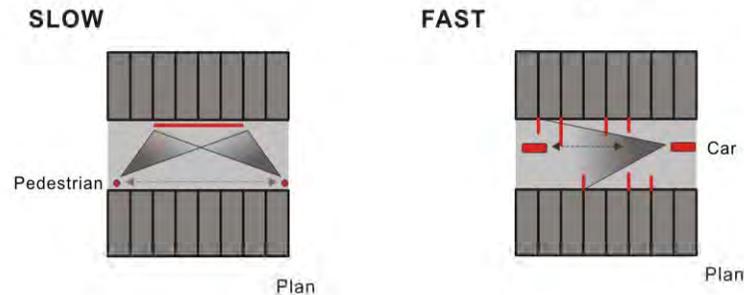
面積



視覺停留

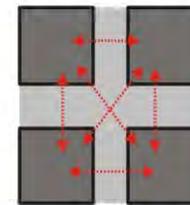


移動速度



目的

BLOCK競爭



轉換對象身分



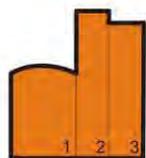
行經車輛

住商使用類型與特質

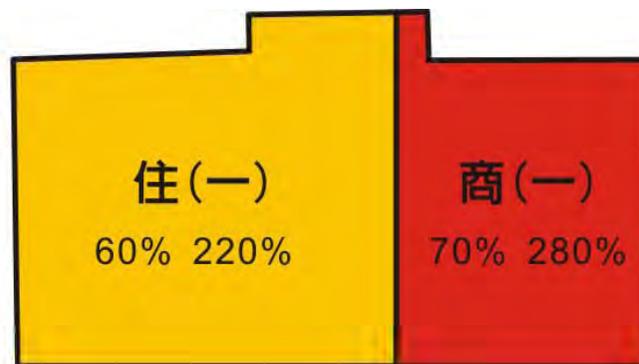
基地本身在都市計劃中皆有住宅與商業區的特質

這樣的分類方式更有助於在不同特質的競爭類型中，更清楚地定義出彼此之間消費與邊界的聯結關係。

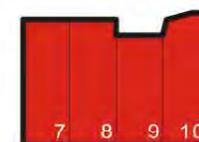
TYPE-1



- 1 邊間 獨立私人出物口
雙面採光 內部住商連通
- 2 騎樓攤位經營 一層倉儲使用
二層以上為私人住宅
- 3 一層晚間店面使用
與私人出入口重疊



TYPE-3



- 7 物件販賣商業使用
消費活動延伸至二樓
- 8 展示性格商業使用
櫥窗特質延伸至二樓
- 9 展示性格商業使用
二層為倉儲使用
- 10 身體可及性高之物件販售
二、三層皆為倉儲

TYPE-2



- 4 住商出入動線分離
私人側面防火巷進入
- 5 商業活動進行時
住商出入重疊
- 6 私人出入口獨立自騎樓進入
與一樓商業活動分隔

SITE



設計策略 下挖/傾斜

落差

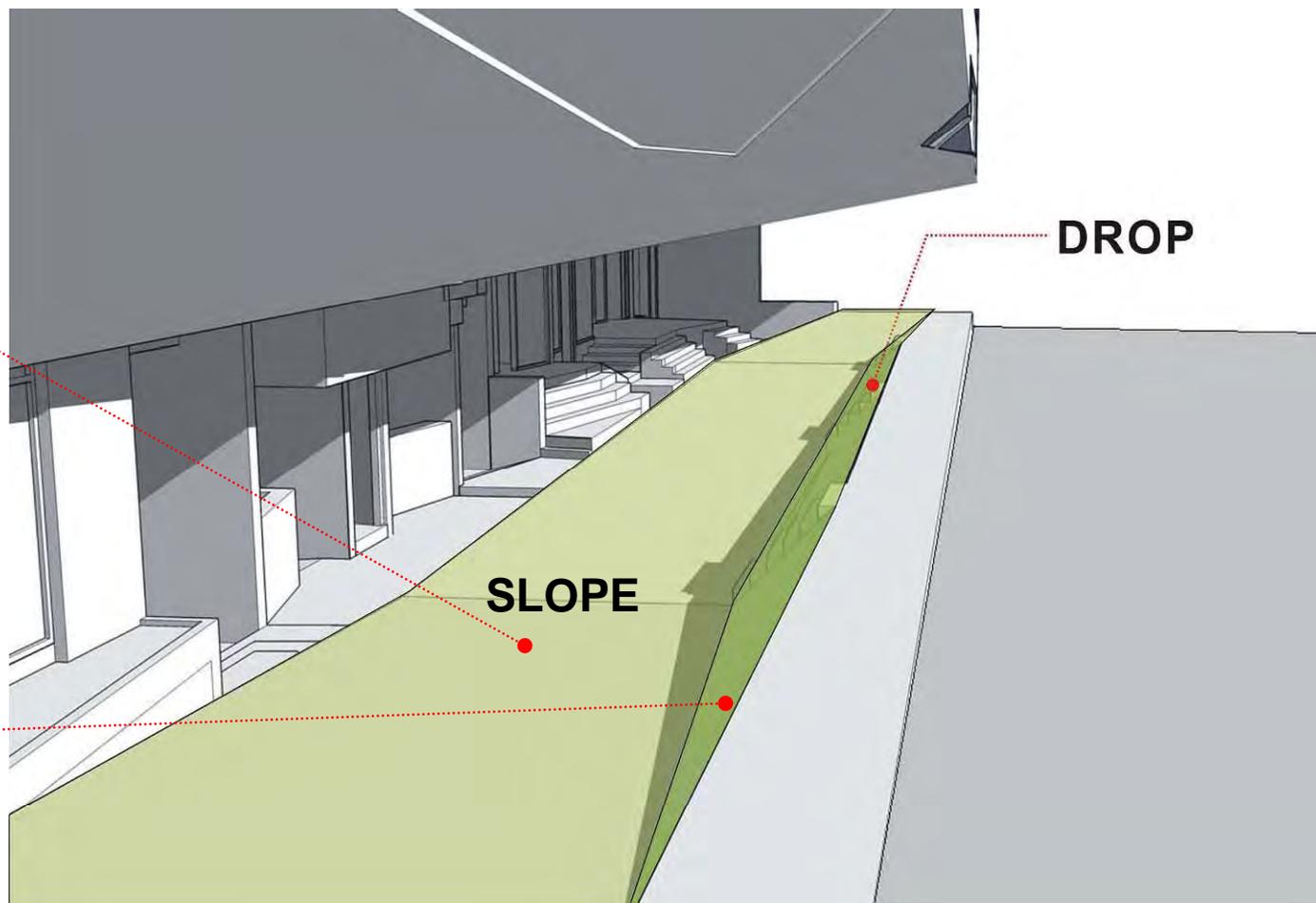


心理

排除



連續性



設計策略 面向・摺疊

摺疊

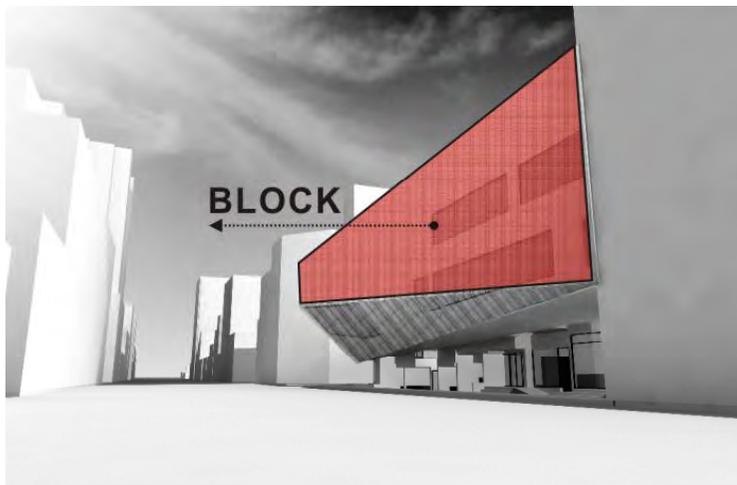
角度

方向性

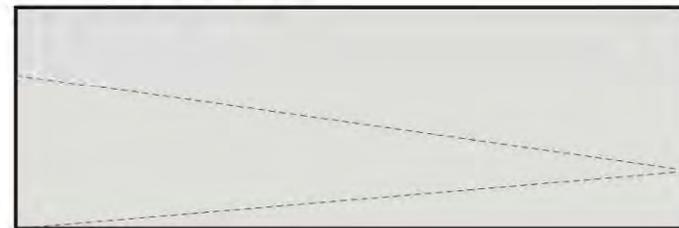
面積

競爭

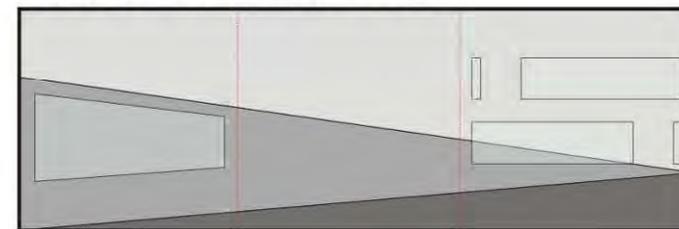
權力



ORIGINAL SKIN



TRANSFORMATION SKIN



ARCADE
PEOPLE

OUTSIDE
BLOCK



LEFT

RIGHT

OUTSIDE
BLOCK

ARCADE
PEOPLE

OPEN

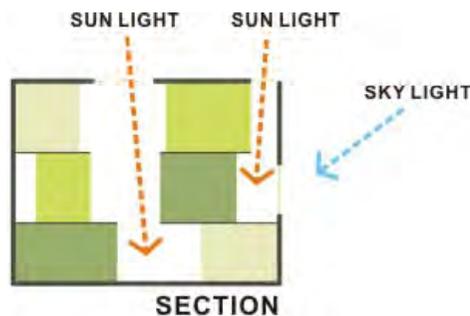
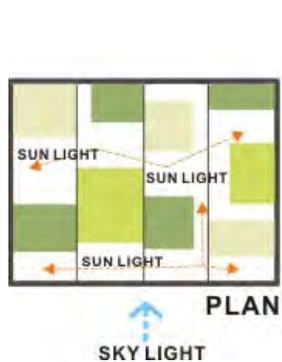
SEAL

OPEN

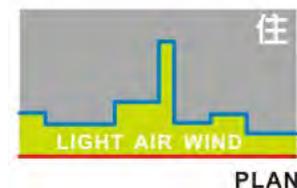
SKIN POWER

設計策略 縫隙

光線



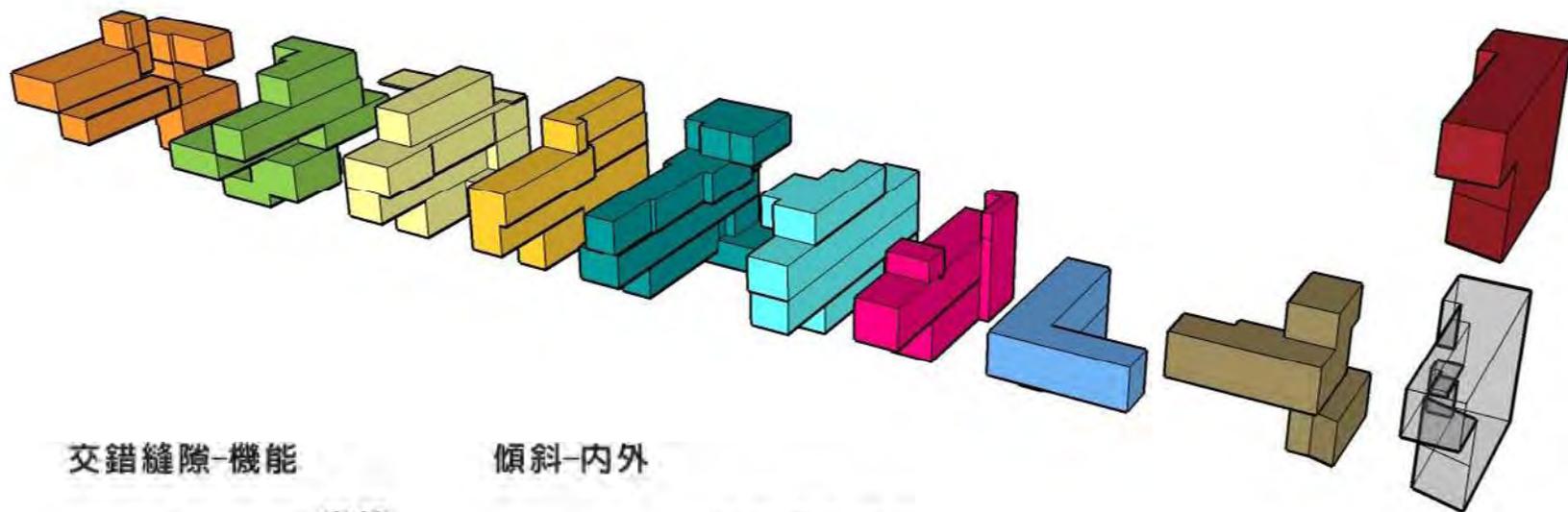
複層表皮縫隙-機能



LIGHT AIR WIND

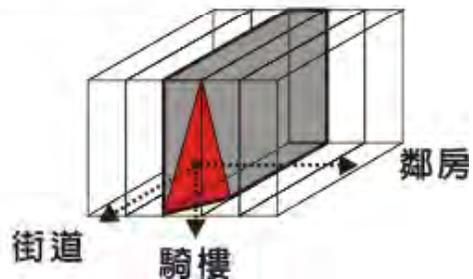
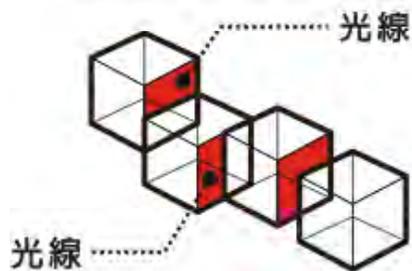


通風



公共空間

活動



媒體表面 浮動的邊界





結語

- (1) 藉由本研究的操作，利用傾斜與下挖的方法，定義出不同使用者與和活動的使用方式，讓空間障礙物自然地排除於通行動線之外，讓公共空間保持原有的使用機能。
- (2) 以複層表皮及縫隙的觀點做出發，重新定義公共與私密之間的消費邊界，一方面達到原本競爭的目的，另一方面透過縫隙將光源與自然帶入私密空間之中，提昇原有的空間品質。
- (3) 本研究中的商業區部份，藉由空間的交錯關係使得權力場域得以重新編排，因而產生了新的公共空間，為商業活動帶來更多的可能性。





END

Thank Listen

+ ADD / SUBTRACT -

SPACE PROGRAM EVENT ARCADE MECHANISM

新加坡坡地城市设计研究中心

UNIT5

UNIT6

UNIT7

UNIT8

UNIT9

UNIT10

ARCADE SECTION UNIT

IMAGE	UNIT	SECTION

IMAGE	UNIT	SECTION

MOVE FOCUS

PLAN

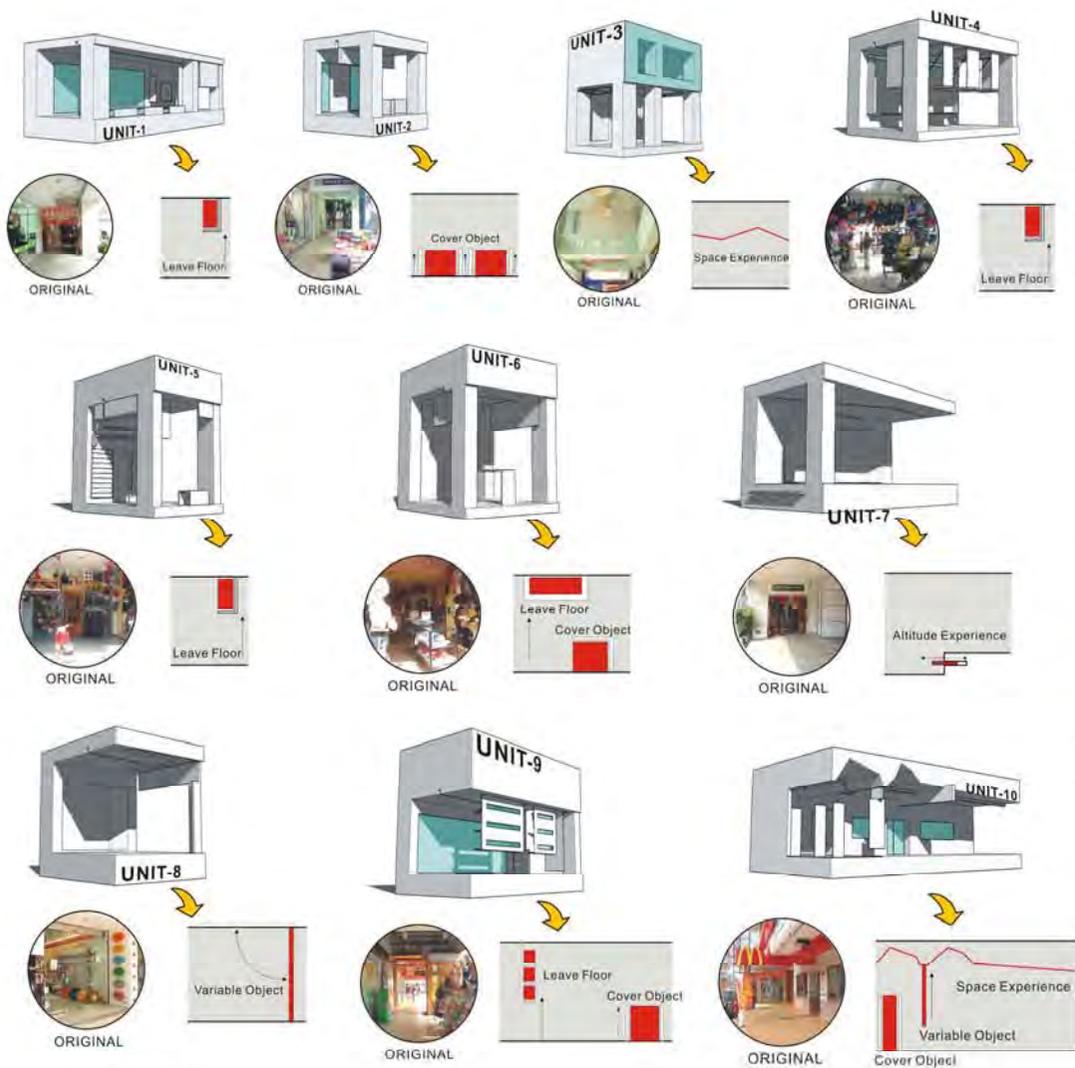
SECTION

● FOCUS POINT OF SYMBOL — VISUAL PATH

NEW ARCADE SPACE



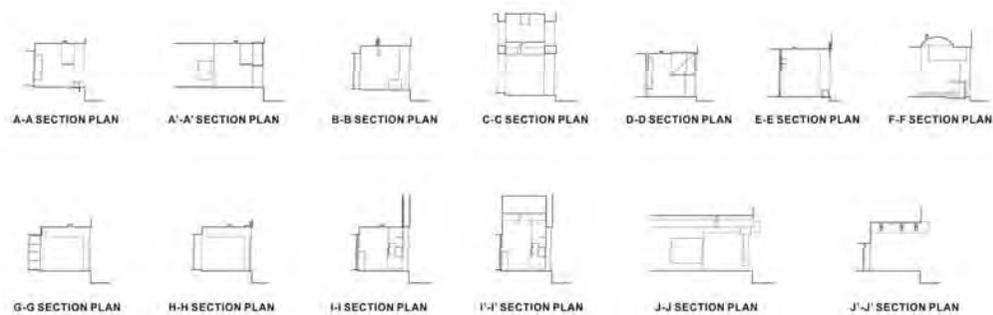
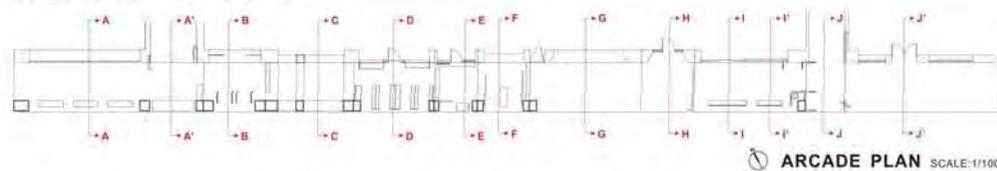
UNIT REFORM



ELEVATION - DAY SCALE 1/300

ELEVATION - NIGHT SCALE 1/300

NEW ARCADE SPACE



ARCANE SECTION PLAN SCALE: 1/100

NEW MOVE FOCUS



■ VISUAL SYMBOL ■ HINDER ■ LIGHT

PLAN

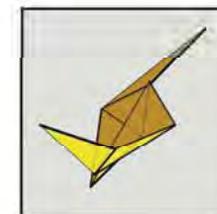
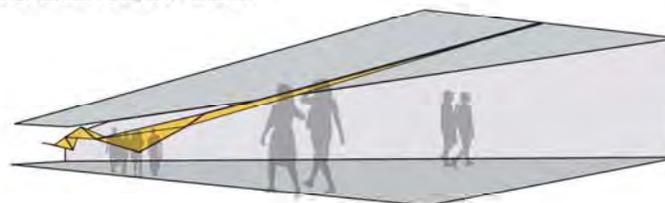


SECTION



— VISUAL PATH ● FOCUS POINT OF SYMBOL

REFERENCE OF MESH



ELEVATION