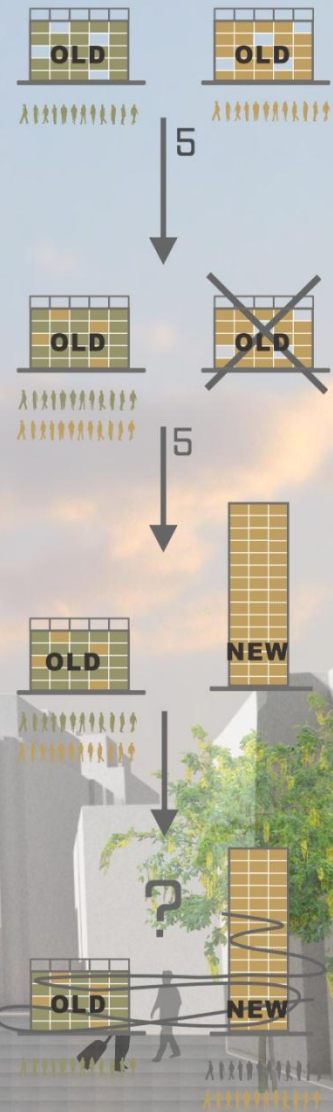


# CO-EXIST HOUSING

對於萬華居民面臨都市更新必須遷移的問題提出一種10年後新住宅  
與空屋的共生模式

WAN HUA



## MOTIVATION

### 從成長背景下出發去討論自己最熟悉的地方"萬華"

萬華是個步調緩慢，地方特性明顯的地區，我想從我住在萬華的成長經驗中去找尋私底下的萬華，最常見的是騎樓下三五成群的老人聽著收音機說說笑笑，一大清早在公園裡打太極，下下棋，或是陪著母親到住家附近的市場跟店家閒話家常一段，市場故然髒亂，但萬華人在乎的是一種革命情感。

南萬華是都市中少見的單純，每個人都在為自己的未來努力，萬華的居民是在守護一個懸而未決狀態下的純樸小鎮，的確，在這裡找不到時尚，找不到太多融入太多外國流行的街景，這裡有的是熱情。





## ■ PHENOMENON 1

(年齡高 · 人口淘汰率高 · 屋齡老 · 空屋比例高)

MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

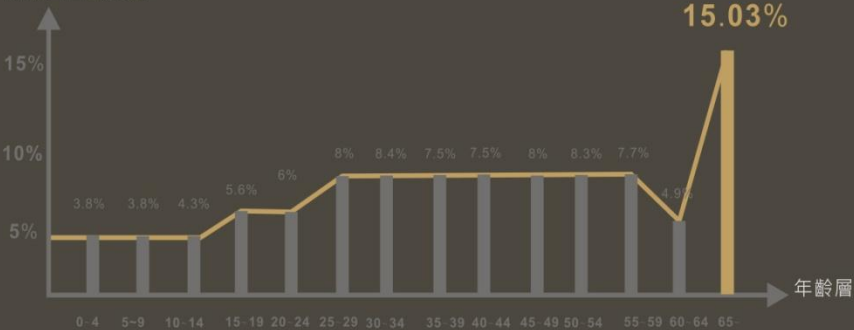
ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

佔總人口數比例



30年以上房子

- 空屋率0-0.1
- 空屋率0.1-0.2
- 空屋率0.2-0.3



- MOTIVATION
- PHENOMENON**
- ISSUE
- ANALYSIS
- SITE
- PROGRAM
- CONCEPT

## ■ PHENOMENON 2

(老城區為未來都市更新的首選，都市更新地區的居民未來必須暫時外移或是尋找新的庇護所)



## ■ PHENOMENON 3

(當地居民熟悉附近的環境不想搬離家裡太遠，且附近的商業都是一些萬華存在很久老店-糕餅店/香鋪/年貨.....)





## ■ PHENOMENON 4

東森房屋調查近6成25-32歲年輕人想住在台北，而老城區地價便宜，吸引年輕族群購屋或租屋



區位	雅房 / 每坪	分租套房 / 每坪	獨立套房 / 每坪	整層住家 / 每坪
士林區	836	982	1,332	1,004
大同區	805	1,058	1,162	856
大安區	1,107	1,424	1,579	1,071
中山區	1,123	1,199	1,437	1,062
中正區	794	1,385	1,450	2,284
內湖區	789	1,128	1,229	858
文山區	738	1,075	1,056	693
北投區	1,010	1,100	1,149	872
松山區	1,009	1,346	1,453	928
信義區	964	1,150	1,571	1,038
南港區	842	1,059	1,145	760
萬華區	750	998	1,035	761

MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

- MOTIVATION
- PHENOMENON
- ISSUE
- ANALYSIS
- SITE
- PROGRAM
- CONCEPT

## ■ PHENOMENON 5

(萬華既有特質-介面擾動·公私領域介面轉換區域·既有的生活模式都是依附擾動來生活)



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

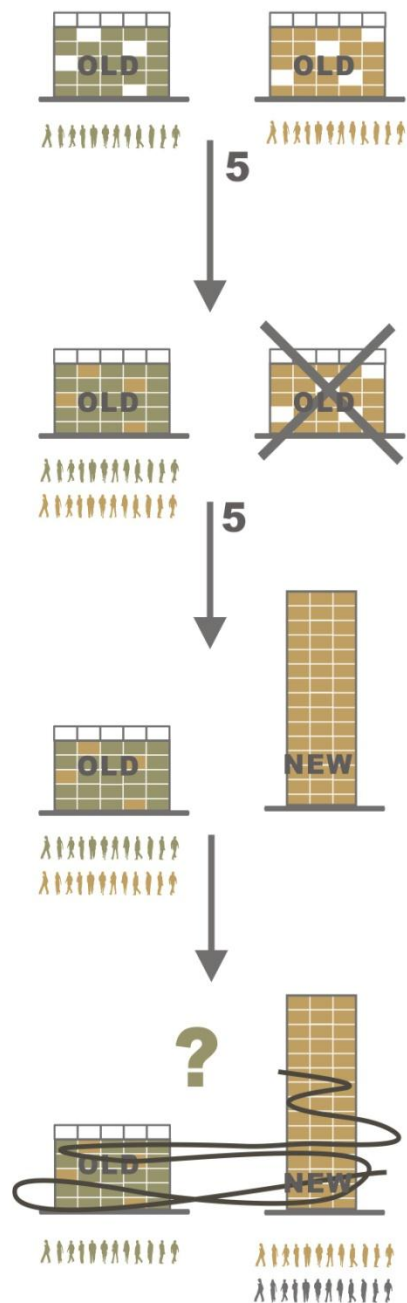
CONCEPT

## ISSUE

以10年為都更週期做一個整體策略規劃(搬遷過程的整體性策略)

人口老化嚴重的萬華，人口淘汰率高，因為屋齡老，空屋率也相對較高，一屋換一屋或是容積獎勵的都市更新政策萬華區是熱門首選，如果萬華部分老舊區域面臨都市更新而必須搬遷至外縣市，我認為可以利用空屋讓都市更新範圍內居民可以暫時居住，利用萬華存在的特質-擾動(公共與私密領域滲透)去創造一種新的生活機制，使居民可以居住在原本生活的範圍內。

以10年為一個週期，都更建築物陸續完工，這些居民可以遷回到新建後的住屋，而都更下的容積獎勵可以提供外縣市買不起房屋的年輕族群租賃，形成一種年輕人與老年人的新住宅循環模式。(因為現在都更普遍針對統一的族群做討論，面對房價低且空屋率高的萬華，這是未來可能的一種相容性生活狀態)



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

**ANALYSIS**

SITE

PROGRAM

CONCEPT

## ■ ANALYSIS

URBAN RENEWAL

VACANT ROOM

CHARACTERISTIC

▼ 20年内屋齡

▼ 30-35年屋齡

▼ 35年以上屋齡





MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

**ANALYSIS**

SITE

PROGRAM

CONCEPT

## ■ ANALYSIS

URBAN RENEWAL

**VACANT ROOM**

CHARACTERISTIC

▼ 20年内屋齡

▼ 空屋



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

**ANALYSIS**

SITE

PROGRAM

CONCEPT

## ■ ANALYSIS

URBAN RENEWAL

VACANT ROOM

CHARACTERISTIC

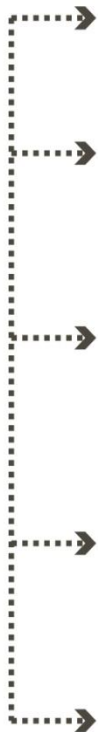
▼ 20年内屋齡

— 擾動區域



# 擾動事件點

BEFORE



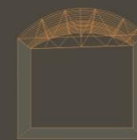
TYPE



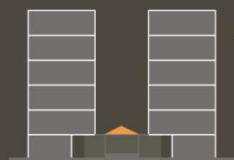
SPACE



COMPONENT



USER



## 擾動捷徑線

BEFORE



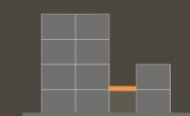
AFTER-ACTIVITIES



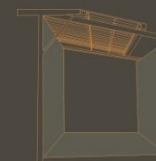
TYPE



SPACE



COMPONENT



USER



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

## ■ SITE-30

需要被都更區/空屋/擾動

▼ 20年內屋齡

▼ 30-35年屋齡

▼ 35年以上屋齡

▼ 空屋

— 擾動區域



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

**SITE**

PROGRAM

CONCEPT

## ■ SITE-30

扣除掉已經被都更過後的區域

- ▼ 20年內屋齡
- ▼ 30-35年屋齡
- ▼ 35年以上屋齡
- ▼ 空屋
- 擾動區域
- ▼ 10年內都更(住宅)



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

## ■ SITE-30

對於未來30年萬華都更的情況做整體性的策略規劃，以10年為一週期，1/2/3分別代表3個週期

- 基地位置
- 20年內屋齡
- 30-35年屋齡
- 35年以上屋齡
- 空屋
- 擾動區域
- 10年內都更(住宅)



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

**SITE**

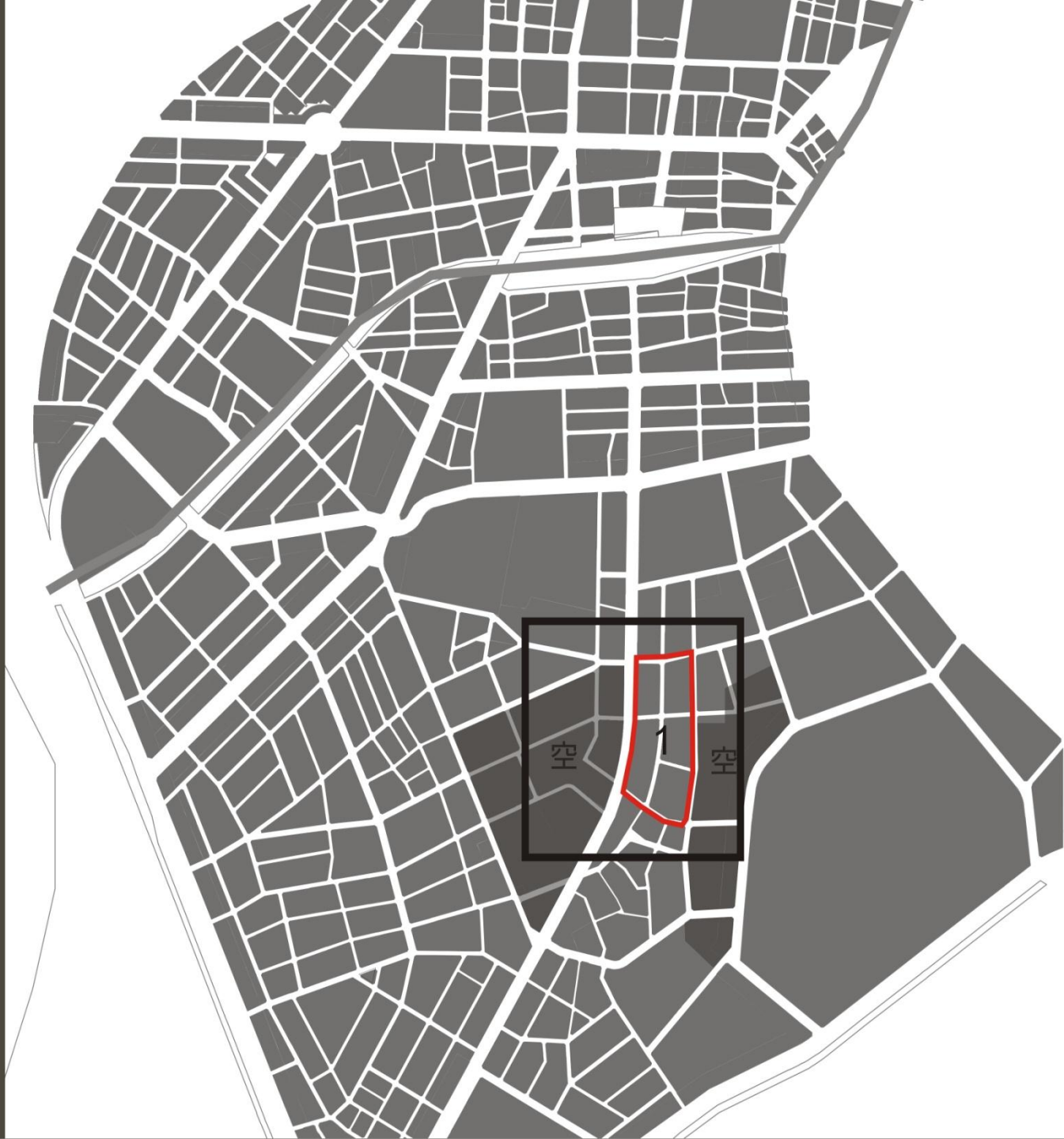
PROGRAM

CONCEPT

## ■ SITE-10

一週期內(30年)再分10個  
循環陸續更新

▽ SITE





MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

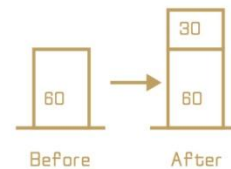
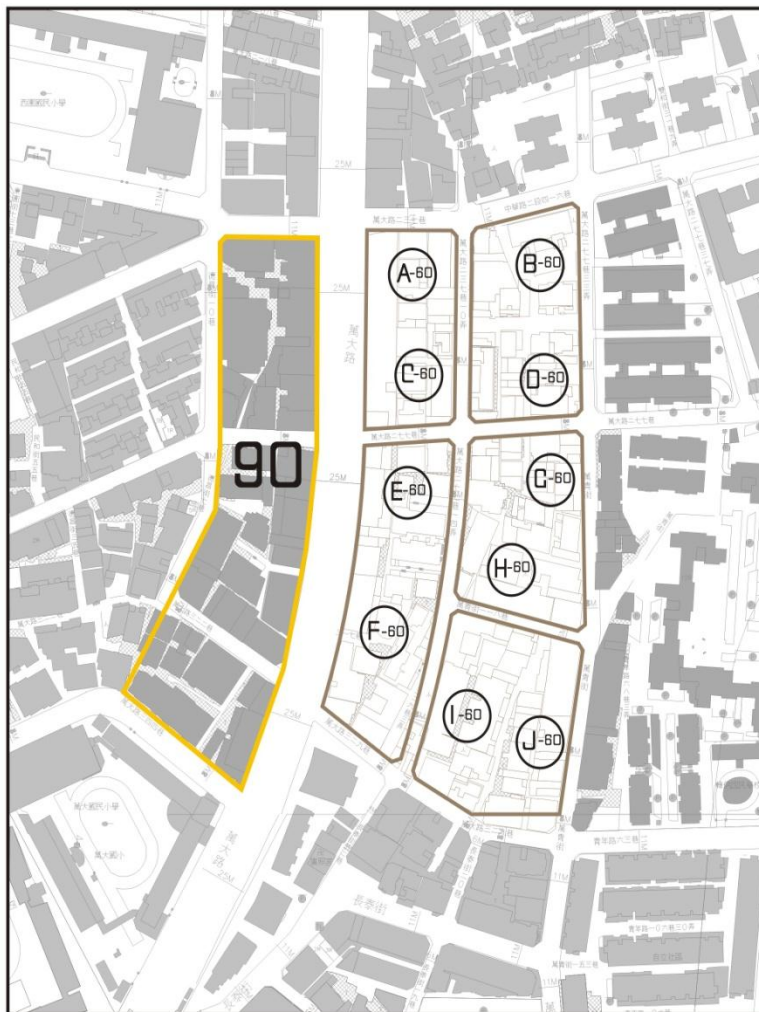
CONCEPT

## ■ SITE-10

1週期10年都更策略以1年為一個循環，基地大小與搬遷人數取決於空屋數量(90戶)

□ 空屋

□ 基地位置



基地土地分區：住三

基地建蔽容積率：建蔽率45% 容積率 225% (原始-6F)

基地建蔽容積率：建蔽率45% 容積率 337% (都更後-8F)

獎勵容積：(60戶人口獎勵50%為獎勵30戶人口量)

全德里(基地旁空屋率較高處)

戶數： 1363

空屋率： 17.461

238戶空屋/363戶=X戶空屋/120戶\*5個街廓

X=90戶(空屋數量)

MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

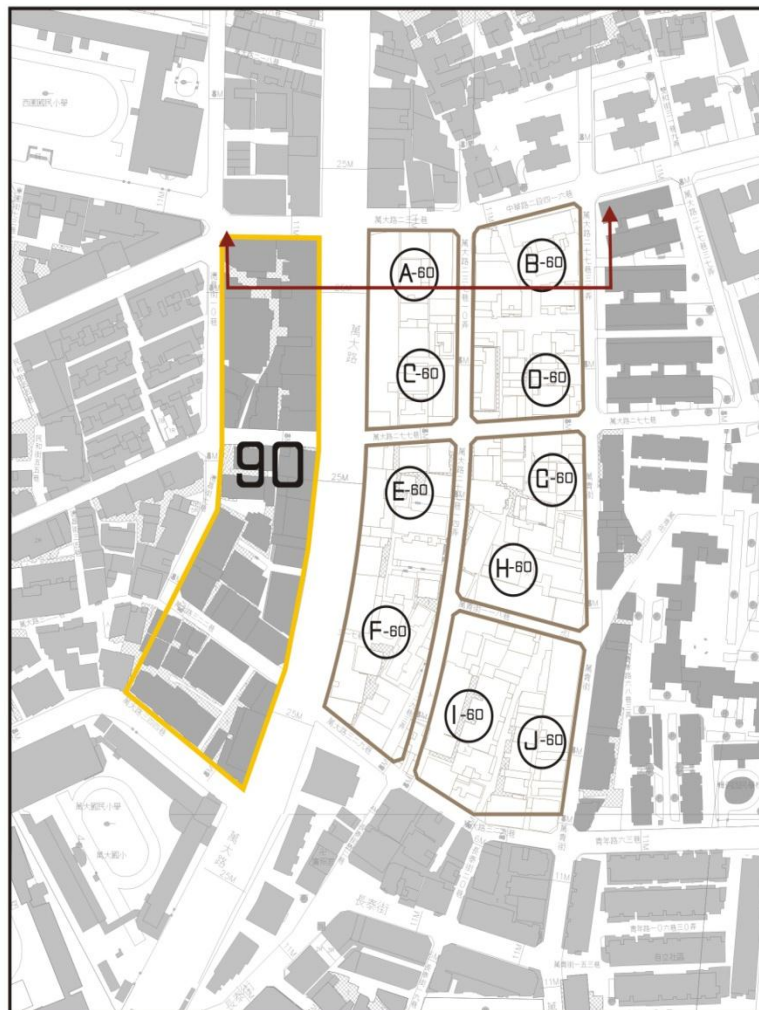
CONCEPT

## SITE-10

1週期10年都更策略以1年為一個循環，基地大小與搬遷人數取決於空屋數量(90戶)

空屋

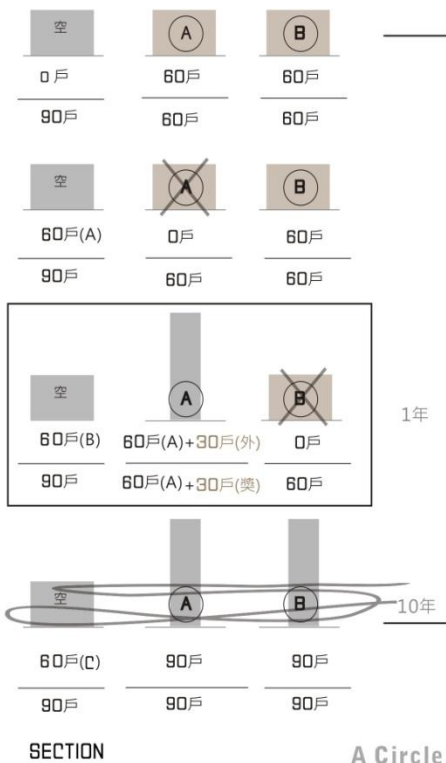
基地位置



都更時間: 10年(每1年為一個週期)

基地遷移人口: 600戶人口(一個週期遷移 60 戶)

平均一個街廓: 120戶人口(基地5個街廓)



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

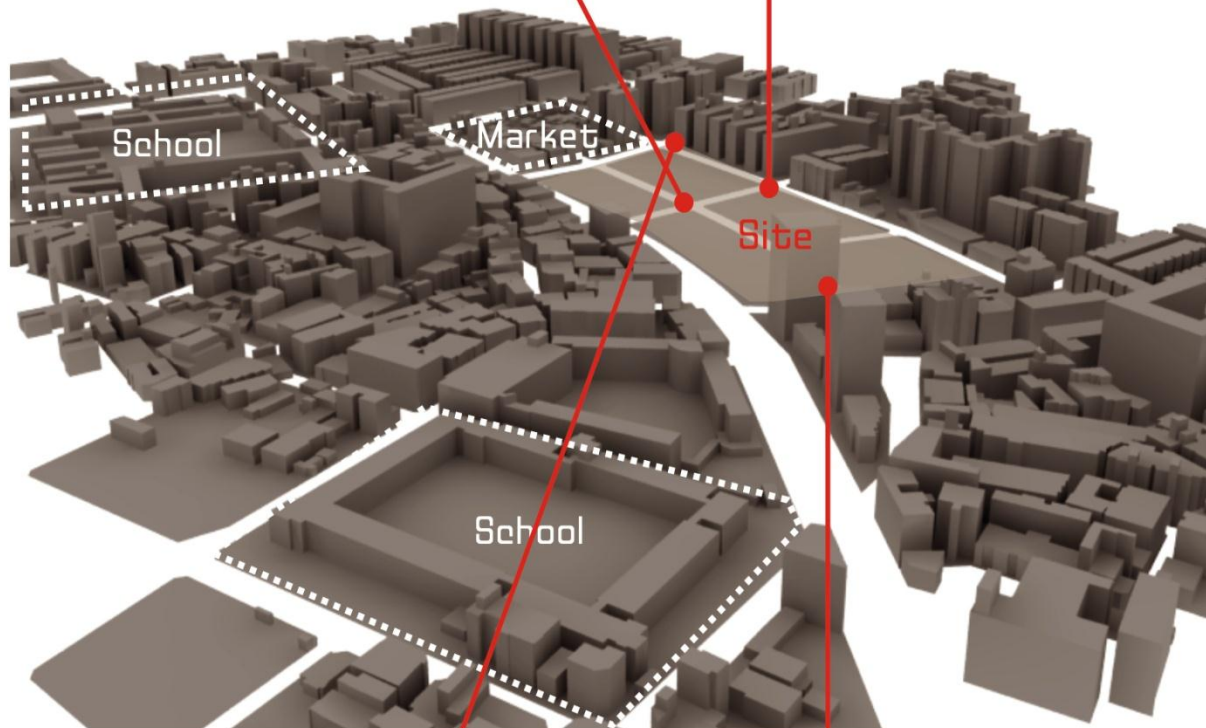
ANALYSIS

**SITE**

PROGRAM

CONCEPT

■ **SITE**



▼ **SITE**



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

## PROGRAM

BEFORE 非獎勵空間

AFTER 獎勵空間

5 : 2 : 1 : 1

REWARD

PROGRAM



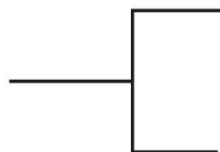
ELDER : YOUNGSTER : PUBLIC SPACE : BONUS 假設一戶面積平均為30坪(100m<sup>2</sup>)

5 : 2 : 1 : 1

7-10F 住宅公共設施平均為15%

60戶\*15%(公設比) = 9(60戶有9戶公設)

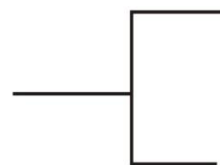
BEFORE 非獎勵空間



老年人(50戶/60戶) = 5000m<sup>2</sup>

公共設施(10戶/30戶) = 1000m<sup>2</sup>

AFTER 獎勵空間



年輕人(20戶/30戶) = 2000m<sup>2</sup>

公共設施(10戶/30戶) = 1000m<sup>2</sup>

MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

## PROGRAM

BEFORE 非獎勵空間

AFTER 獎勵空間

5 : 2 : 1 : 1

REWARD

PROGRAM



ELDER : YOUNGSTER : PUBLIC SPACE : BONUS

# 5 : 2 : 1 : 1

假設一個簇群為18戶(5:2:1:1=10戶:4戶:2戶:2戶)，以4層樓為一個簇群單位，都市更新過後由60戶增加為90戶

4戶為一個單元/18戶為一個簇群/5個簇群(90戶)為一個都更週期

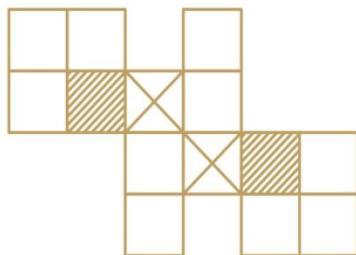
0.5 BLOCK(90戶) = 5 GROUP(18\*5=90)

### GROUP 18(戶)

ELDER



COUPLE



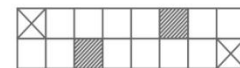
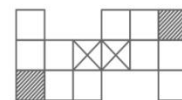
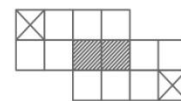
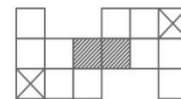
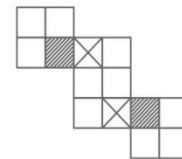
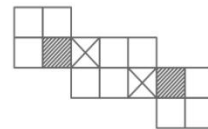
Public Place



Elder



Youngster



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

# PROGRAM

BEFORE 非獎勵空間

AFTER 獎勵空間

5 : 2 : 1 : 1

REWARD

PROGRAM



COUPLE



年輕人休閒空間

CORE

STORE



REHAB

PUBLIC

PLAY CHESS

公共空間

ELDER



老年人休閒空間

Space \ User	User		
	年輕人動線	老年人動線	獎勵公設
住宅(Y) [10m*10m]	○	⊗	⊗
健身房 [10m*10m]	○	⊗	○
兒童遊戲間 [10m*10m]	○	○	○
酒吧 [10m*10m]	○	⊗	○
服務核 [10m*10m]	○	○	⊗
傳統商店 [10m*10m]	○	○	
診所 [10m*10m]	○	○	
住宅(E) [10m*10m]	⊗	○	
復健中心 [10m*10m]	⊗	○	
里民活動中心 [10m*10m]	○	○	○
下棋場所 [10m*10m]	○	○	○

MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

## INTERFACE

將萬華特殊的界面擾動依照(型式/現況/尺度/構件)分類轉化為簡單的水平垂直元素

INTERFACE

CONCEPT

S SCALE

M SCALE

L SCALE



Type	STORE SPACE	CAR WASH	RELIGION	STORE SPACE	SQUARE	STORE SPACE	ELECTION	STORE SPACE
Situation								
Space								
Size								
Size	2.5*2*3.5[m]	7*10*3.5[m]	4.5*2*3.5[m]	2.5*5*3.5[m]	3.6*30*2.5[m]	0.7*2*1.2[m]	8*8*3.5[m]	0.8*30*4[m]
Structure	防水布+鋁架	鐵皮+防水布	桁架+鐵皮	鋁條+透明遮板 鋼條+鐵皮	鐵門	塑膠格柵	防水布+鐵架	鐵格柵
Diagram								

MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

## CONCEPT

摺的概念可以模糊界定的空間，產生空間與空間的擾動(不確定性)

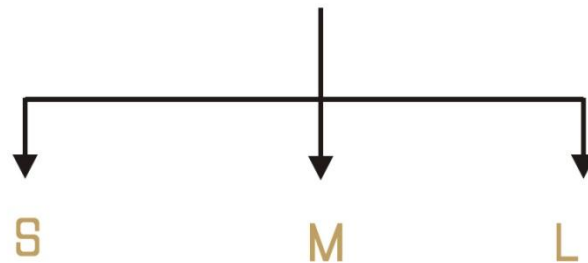
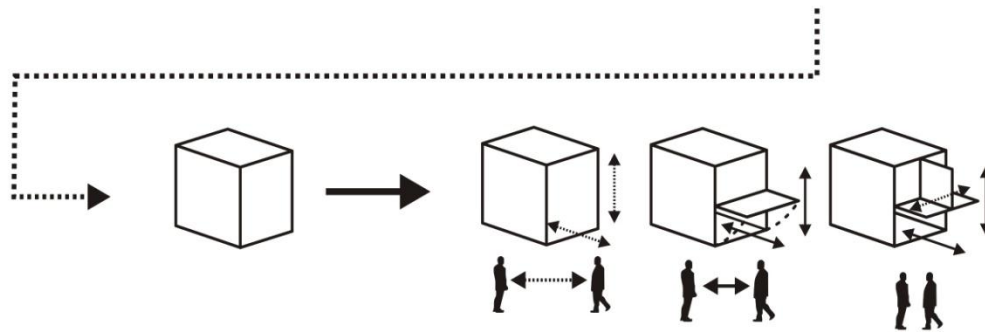
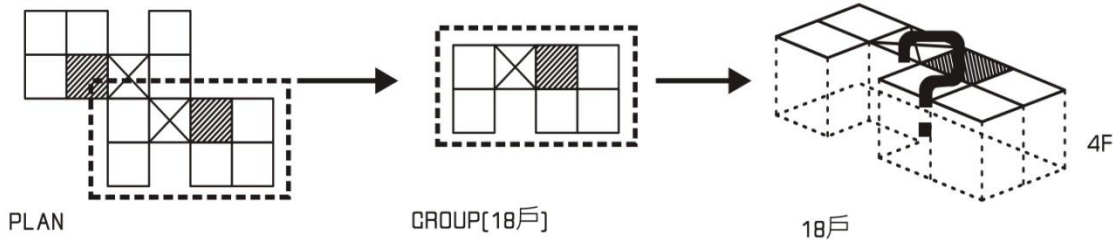
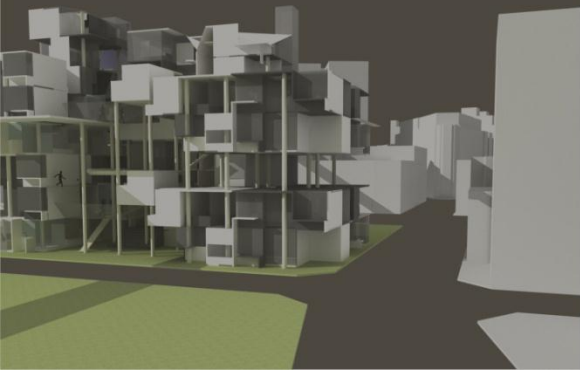
INTERFACE

CONCEPT

S SCALE

M SCALE

L SCALE



HOUSING

18 [戶] GROUP

0.5 BLOCK[90戶]



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

## CONCEPT

最後利用尺度去創造三種不同層級的擾動(SML)，對基地置入產生三種尺度的看法

INTERFACE

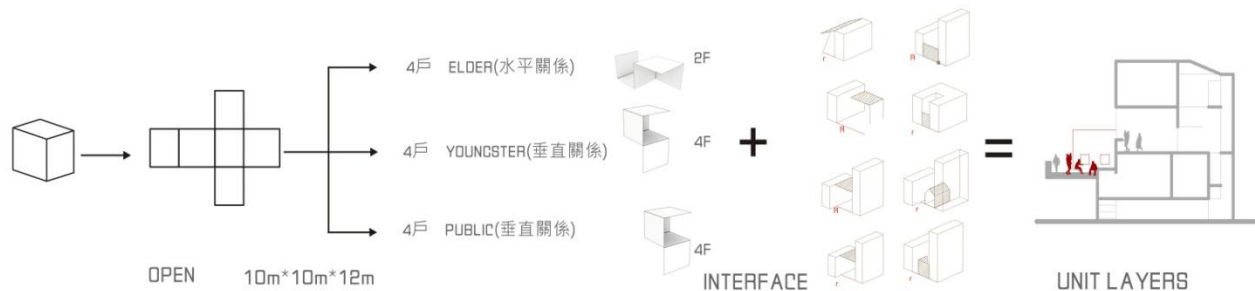
CONCEPT

S SCALE

M SCALE

L SCALE

## S [YOUNG/ELDER/PUBLIC]-----HOUSING



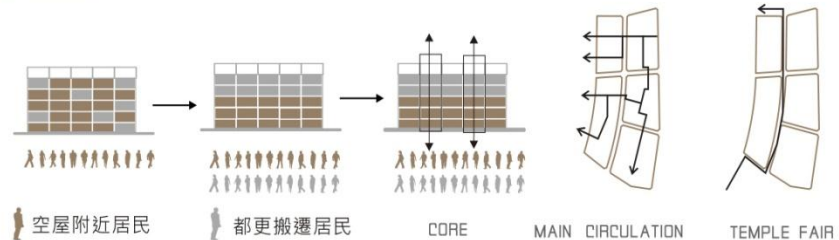
## M [YOUNG+ELDER+PUBLIC]-18 [戶]GROUP



## L [GROUP 18 [戶]\*5=90]-----0.5 BLOCK

空屋率較高的建築物為4-5層樓，未來陸續會有居民暫住在這，為了方便居民搬遷，4-5樓層既有居民搬遷至1-3層樓，在空屋內新增一個服務核，方便生活

基地附近固定一年會有兩次廟會繞境活動，未來基地策略會利用廟會活動變動商業模式



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

# CONCEPT-S

[YOUNG/ELDER/PUBLIC]  
-----HOUSING

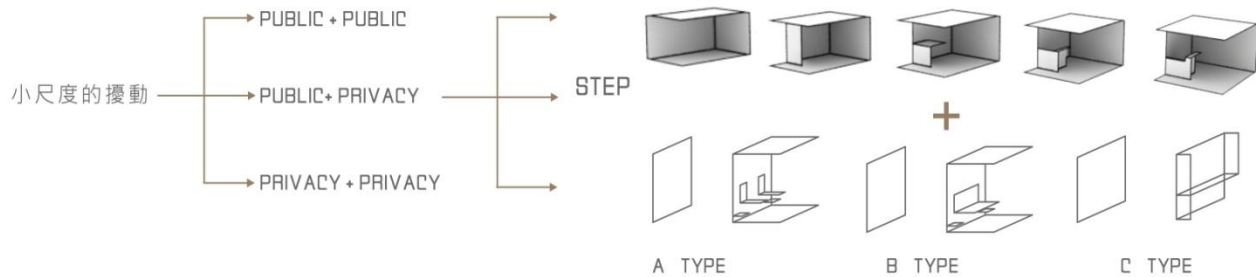
INTERFACE

CONCEPT

S SCALE

M SCALE

L SCALE

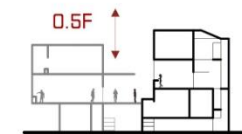
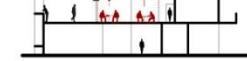
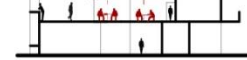


||

PUBLIC + PUBLIC

PUBLIC + PRIVACY

PRIVACY + PRIVACY

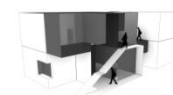
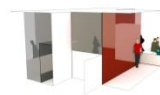
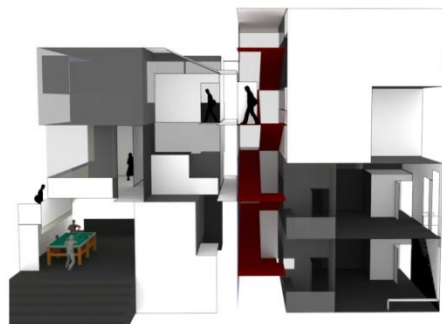


ELDER

YOUNG

PUBLIC

INTERFACE



[ STORE + STREET ]

[ PLAY CHESS + ELDER ]

[ YOUNG + ELDER ]

MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

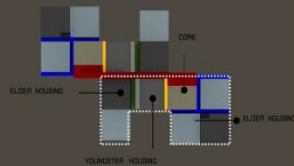
SITE

PROGRAM

CONCEPT

# CONCEPT-M

[YOUNG/ELDER/PUBLIC]  
-----18 [戸]GROUP



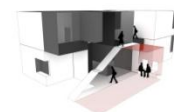
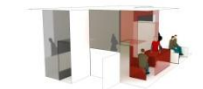
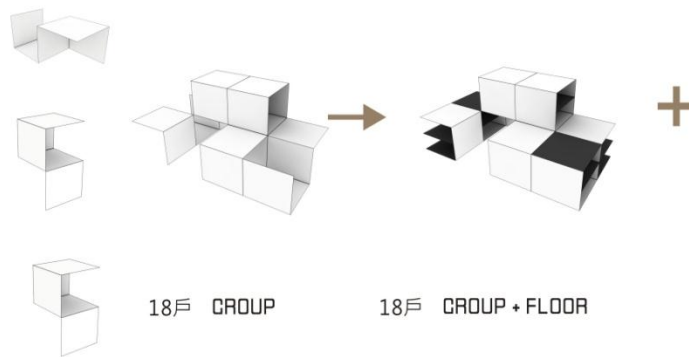
INTERFACE

CONCEPT

S SCALE

M SCALE

L SCALE



MOTIVATION

PHENOMENON

ISSUE

ANALYSIS

SITE

PROGRAM

CONCEPT

# CONCEPT-L

[YOUNG/ELDER/PUBLIC]  
-----HOUSING

L SCALE

空屋率較高的建築物為4-5層樓，未來陸續會有居民暫住在這，為了方便居民搬遷，4-5樓層既有居民搬遷至1-3層樓，在空屋內新增一個服務核，方便生活  
基地附近固定一年會有兩次廟會繞境活動，未來基地策略會利用廟會活動變動商業模式

MAIN CIRCULATION

BRIDGE

TEMPLE FAIR

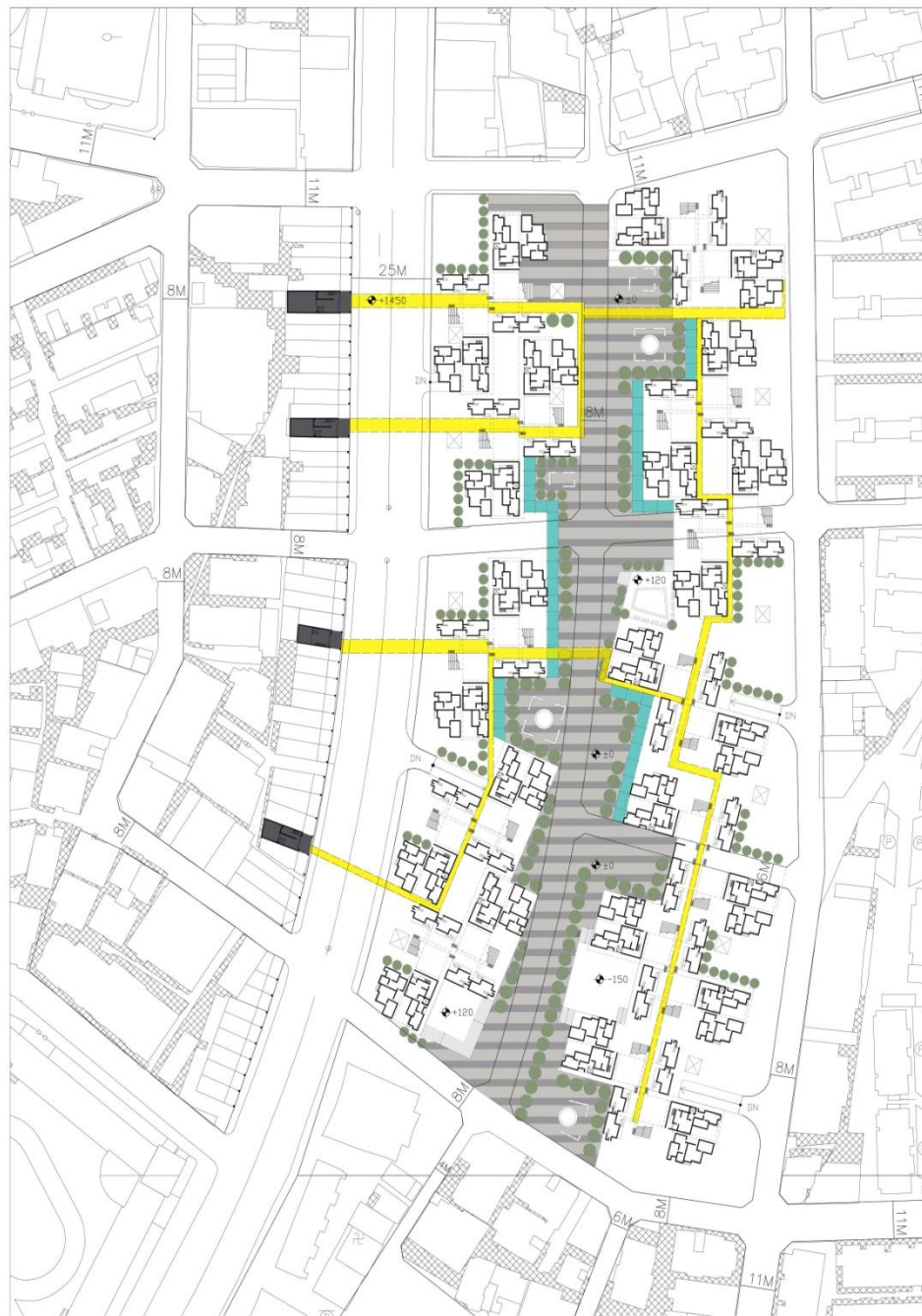


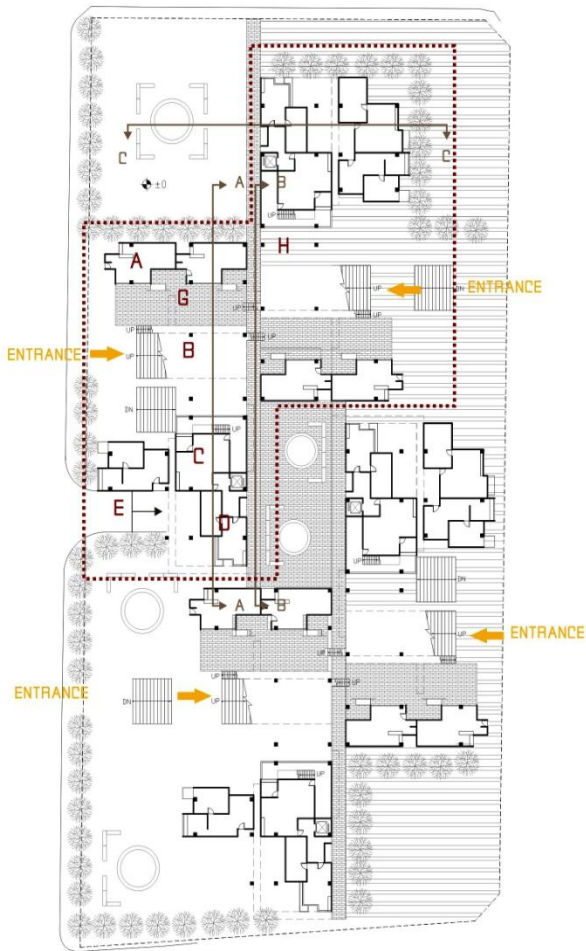
當有廟會活動或是假日時，一樓商業會形成開放模式提供臨時攤販或是創意市集擺攤，既有道路部分規劃成徒步區，方便居民活動，另外設計空中橋樑方便都更後居民搬遷

BRIDGE

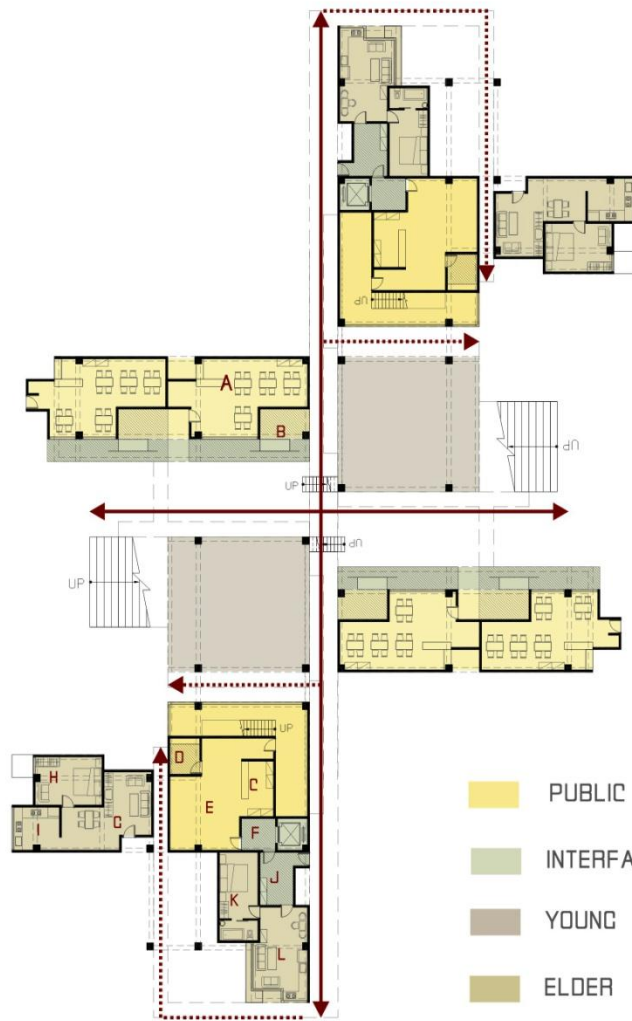


TEMPLE FAIR





1F PLAN



1F UNIT LINK

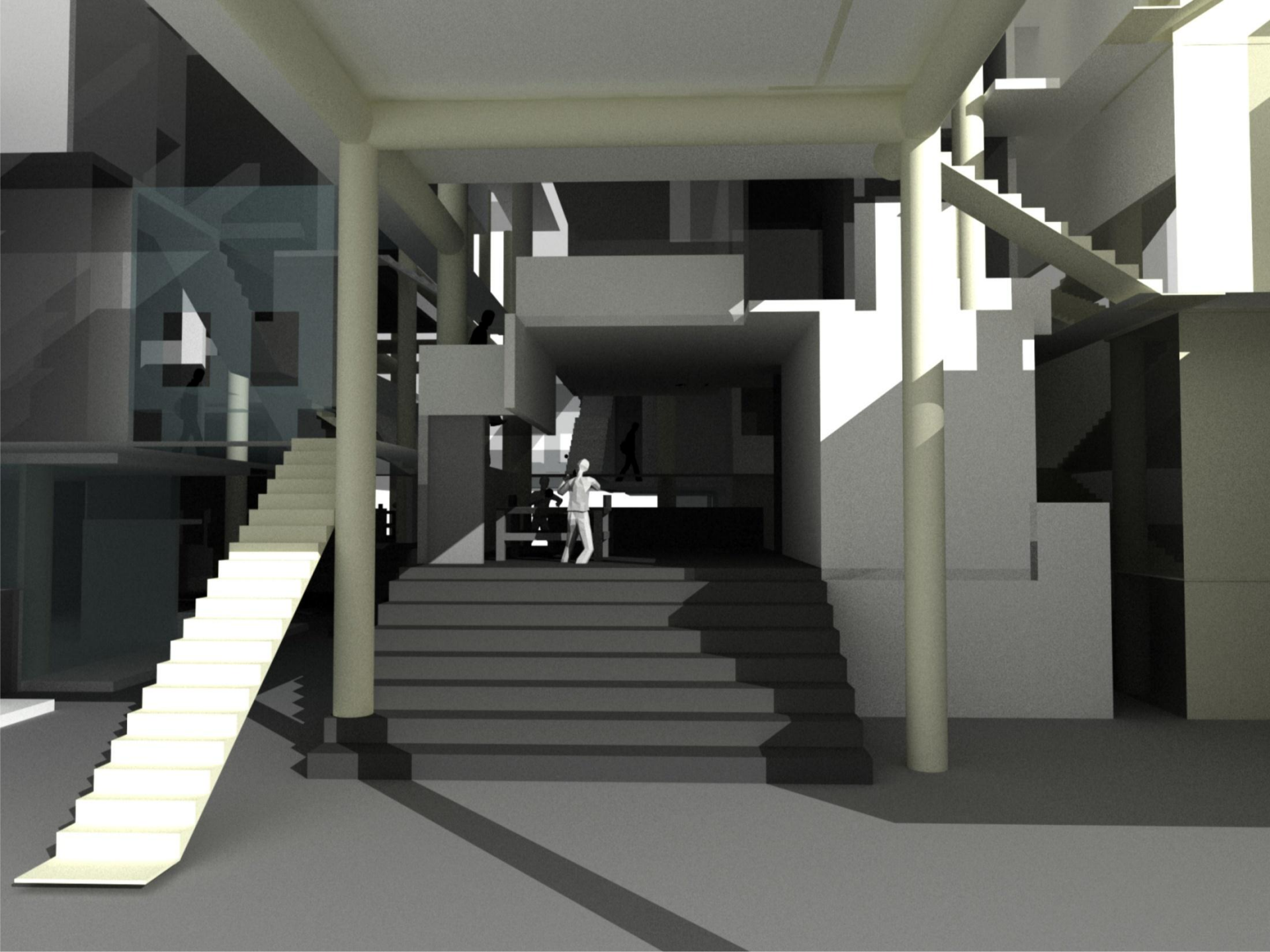
一個街廓為兩次都更循環，一次都更戶數為90戶(五個簇群5\*18戶)，簇群與簇群之間會有主要串連的動線以及分別連接到各自單元的動線，一樓配置主要為商業空間以及公共空間，2/3/4樓為住宅空間，以四層樓(18戶)為一個簇群單位，建築物總樓層數為8層樓

## 1F PLAN

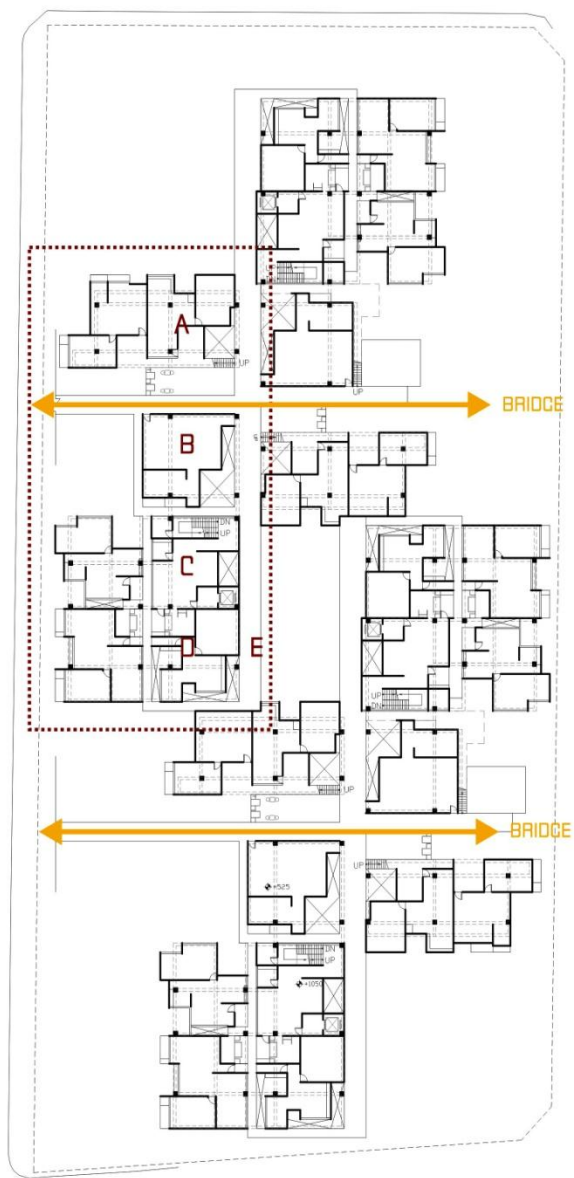
- |                            |                   |
|----------------------------|-------------------|
| <b>A</b> STORE             | <b>G</b> ROAD     |
| <b>B</b> YOUNG HOUSING     | <b>H</b> PAVEMENT |
| <b>C</b> CORE              |                   |
| <b>D</b> ELDER HOUSING-[1] |                   |
| <b>E</b> CARRIAGEWAY       |                   |
| <b>F</b> SQUARE            |                   |

## 1F UNIT

- |                                 |                               |
|---------------------------------|-------------------------------|
| <b>A</b> STORE                  | <b>G</b> ELDER[1]-LIVING ROOM |
| <b>B</b> REST AREA              | <b>H</b> ELDER[1]-BEDROOM     |
| <b>C</b> CORE-TRADITIONAL STORE | <b>I</b> ELDER-KITCHEN        |
| <b>D</b> CORE-BALCONY           | <b>J</b> ELDER-HALL WAY       |
| <b>E</b> CORE-LOBBY             | <b>K</b> ELDER[1]-BEDROOM     |
| <b>F</b> CORE-ELEVATOR          | <b>L</b> ELDER[1]-LIVING ROOM |



標準層平面主要為住宅空間，空間與空間之間置入一些擾動提供緩衝空間，減少人與人距離，5樓設置主要動線連接街廓對面空屋，形成都更過程中方便活動以及搬運的橋樑



3/5F PLAN



3/5F UNIT

3/5F PLAN

3/5F UNIT

- A ELDER HOUSING-[2]
- B YOUNG HOUSING
- C CORE
- D ELDER HOUSING-[1]
- E CORRIDOR
- A ELDER(2)-LIVING ROOM
- B ELDER(2)-KITCHEN
- C ELDER(2)-BEDROOM
- D ELDER(2)-LIVING ROOM
- E ELDER(2)-KITCHEN
- F ELDER(2)-BEDROOM
- G DAY CARE
- H ACTIVITY CENTER
- I CORE-TRADITIONAL STORE
- J CORE-ELEVATOR
- K ELDER(1)-PLAY CHESS SPACE
- L ELDER(1)-BEDROOM
- M ELDER(1)-LIVING ROOM
- N ELDER(1)-KITCHEN
- O ELDER(1)-LIVING ROOM
- P ELDER(1)-KITCHEN
- Q ELDER(1)-BEDROOM

- PUBLIC
- INTERFACE
- YOUNG
- ELDER



