

敘事與敘事

作為一種行為及作為一種知識系統

Narrative, as Behaviour and as Knowledge

專訪 LANZA Atelier、FALA Atelier 及衍序規劃設計

文／俞思安（長短樹鄉村研究所共同主持人）

/ By Szu-an Yu

前言

當敘事普遍地被談論及應用，究竟在建築的世界裡它扮演著什麼樣的角色？如果建築是敘事的，是誰在說話、誰是觀眾？吸引我們的，是建築本身還是其挪用再現的時空？究竟它是將我們帶離了空間、還是更接近眼前的事物呢？

敘事，不單單只是富感染力的情境式附加價值，也許我們應該視之為一種組織或思考工具，如同語言作為知識的基礎一般，畢竟敘事本就存在於我們的日常。

"We make narratives many times a day, every day of our lives. And we start doing so almost from the moment we begin putting words together (Abbott 2008)."

本期建築相對論，訪談了 LANZA Atelier、FALA Atelier、衍序規劃設計，透過與三組建築工作者的對話，觀察敘事分別以什麼樣的姿態存在在她們的作品以及對建築的思考中。

0 建築的敘事性(Architecture Tells Stories)

雖然與那些我們已習慣的敘事形式不同，但建築是會說話的；「建築是否應該視為一種溝通行為？」，我們或多或少都有過這樣的疑問。事實上，一個住所起源於對人類居住行為的「保護」——一種同時引起心理活動的身體經驗。Umberto Eco在他對符號學與建築學(註1)的討論中提出的例子，提供了一些線索：想像一個石器時代的人類在洞穴中避風雨，他注意到了「有風雨的外部空間」被隔斷在外，而他站在「內部空間」中；在那瞬間他感到鬆一口氣，同時引發了一些模模糊糊、疑似在母體內穹頂般的遙遠記憶。

這個假設故事，描述了一個空間如何通過其存在來影響人類認知的能力，當我們感知並意識到空間給予的影響力，我們可以假設這就是「認知建築」的起點。更進一步地說，當我們透過這樣的感知行為而與面前建築產生連結時，能引發具有特定質感的心理活動。而這個連結，是建立於一種「訊息傳遞」的模式，也就是來自於建築特有的空間性而生的「無聲對話」。

這個特性是固有且無可取代的，隨著一個空間的出現而存在。一個建築或甚至一個空間，源自於伴隨著常規及創造力的人類意志，也因此一個空間在暗示功能的同時，代表著特定的文化現象。作為人的本性，即便僅是單純佔據一個空間，我們或多或少會產生思想與感受，並持續將其延伸；這種敘事的可能性，難以忽視或避免，只在於程度上的不同。

敘事作為一種行為 (Narrative as Behaviour)

整體來說，建築是一門涉及多種領域的學科，而其主要意義通常被認為是空間所提供的功能。然而我們也認同，在滿足人類需求的同時，它畢竟是一種文化產物。作為建築師的我們，創作編寫著各種空間經驗，該如何面對建築固有存在的敘事性、以及被觀者各式各樣地詮釋的可能性呢？

1敘事意圖 (The Narrative Intention)

當我們為觀者編寫空間經驗時，借用語言學研究(註2)的觀念並延伸，我們處於「敘事作為一種行為 (narrative as behaviour)」的狀態；當語言作為行為時是屬於處境式的、關係式的，涉及作者、觀者、以及兩者之間的溝通模式與狀態。

首要問題是，我們的意圖是什麼、以及希望有什麼程度的影響力？在許多情況下，不帶有敘事意圖的空間是存在的，而觀者自發性的詮釋隨處都有可能發生，因此我們討論的是由作者出發的意圖性。除了解決問題或滿足需求外，如果沒有附加的價值或訊息，我們視之為無意圖性的；換句話說，該建築元素中的可能意義並沒有特別被關注，或被安排以產生新的表情。在這個層級中可被閱讀出的事情，多是意外中的或無特殊意義，且作者角色是缺席的。

1.1 意圖性層級 (Intentional Level)

另一方面，有建築是講故事的；這個層級，存有許多建築敘事展示著空間精神，有無數的建築師透過作品進行思考對話，甚至實驗性、批判性的宣言，涵蓋了由低到高、各種意圖性的程度。

LANZA Atelier 即是其中之一，他們的作品展現了由建



1.2.3Steps Table, 2017 | LANZA Atelier為Mesa Nómada設計的傢俱物件。
4.Steps Table, 2017 | 於Mesa Nómada活動現場。

5.LANZA Atelier | 由Isabel Martínez Abascal 和Alessandro Arienzo在2015年成立於墨西哥。(©LANZA Atelier)

築出發的批判性觀點。位於墨西哥市，此建築團隊由Isabel Martínez Abascal 和Alessandro Arienzo成立於2015年。他們的作品包括展覽設計、空間裝置、傢俱、建築及室內案，曾獲得2017年的Architectural League Prize，以及於2018年在舊金山現代藝術博物館(SFMOMA)進行第一次個展。

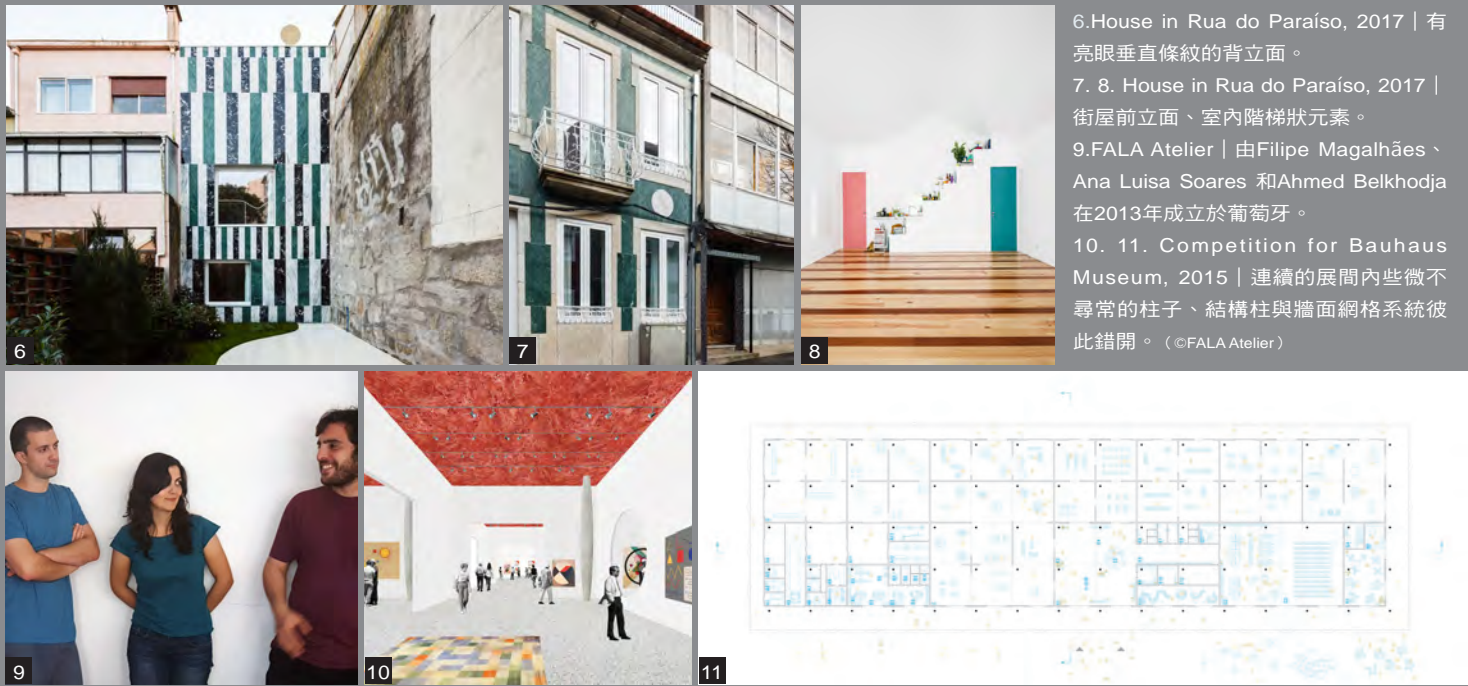
Steps Table 是為Mesa Nómada (Nomadic Table) 而做的案子。 Mesa Nómada是在墨西哥城市中不同地點提供獨特用餐體驗的活動，在兩週年的紀念活動上，他們需要一組二十六人的餐桌椅。LANZA不僅僅為需求提供了功能，他們企圖創造一個不尋常的體驗，而且從建築立面的角度去思考，讓一個能開啟傢俱、身體和空間之間對話的物件逐漸成形；最終結果是一個由十三組不同高度的單元組成的長桌，從六十公分逐漸變化至一百二十公分；每個單元的桌面相差五公分高，並相互支撐而站立，並配有兩張面對面的、有相應高度的椅子。

這個案子想討論的是人們對於「適當高度」的認知，並挑戰對於物件運用的常規思考。Isabel Abascal提到，「人們通常被設計師或建築師教導應該使用什麼物品以及如何使用；在

這裡，我們對於『桌子是什麼』提出質疑，某種程度上我們也為使用者和物件提供了自由。」參加活動的對象被邀請在這些「選項」中選擇，於是他們被迫開始思考「哪個高度」，並透過自己的身體與桌椅互動。建築師企圖引發的敘事，是一個在物件、身體、甚至所在空間之間的開放式對話；藉此，「一個桌子」的價值與含義，被重新檢視與強調。

另一組年輕建築師團隊同樣也透過建築展現批判性的觀點—— FALA Atelier，由Filipe Magalhães、Ana Luisa Soares 和Ahmed Belkhodja在2013年成立於葡萄牙波多。他們同時也在世界各地教書和演講，包括歐洲、英國和美國等；並形容自己是一個「天真的建築事務所 (naïve architecture practice)」，認為保持天真是一種思考方式，重視嘗試新事物、相信直覺的判斷力。

House in Rua do Paraíso是他們眾多住宅翻新案之一，具有獨特的語彙及批判性意圖的意味。這是一棟由十九世紀單戶街屋改造成的集合公寓，有四間含獨立衛浴的一室公寓、一座連接兩層樓的樓梯、和一條通往私人後院的廊道；他們對於幾何



6.House in Rua do Paraíso, 2017 | 有亮眼垂直條紋的背立面。
7. 8. House in Rua do Paraíso, 2017 | 街屋前立面、室內階梯狀元素。
9.FALA Atelier | 由Filipe Magalhães、Ana Luisa Soares 和Ahmed Belkhodja在2013年成立於葡萄牙。
10. 11. Competition for Bauhaus Museum, 2015 | 連續的展間內些微不尋常的柱子、結構柱與牆面網格系統彼此錯開。(©FALA Atelier)

形狀和趣味性元素的熱愛，展現在階梯狀、或曲線的牆面，以及總是色彩鮮明的門窗。在背立面的外觀上，運用了白色、綠色及黑色的大理石材，構成一幅亮眼的垂直條紋圖樣；至於街道側的立面，除了更換需被淘汰的磁磚外，沒有太多新表情。

在葡萄牙很多特定區域，對於街道上建築立面的整修是有規範的，除了必要的修復或表面材的替換，即使整棟建築後方的結構和牆體都已毀壞，整個立面仍必須保留；FALA認為這是一種觀光產業與城市自然發展之間的不平衡，且是不合理的。如同他們的其他街屋翻新案，這個案子必須為舊建築的新表情找到一個適合的空間，也就是只面向街廓內的背立面；藉此，在歌頌城市中被隱藏之處的同時，背立面比沿街立面更具有正面特質，表現了一個從質疑城市規範開始的、反常理的處理方式。「這幾乎是一個『將正立面做在背面』的宣言；」Ana Luisa Soares說：「這才是人們應該在街上看到的建築外觀。」

除了滿足使用者的空間需求之外，這成為了一種回應該特殊情況的批判性宣示。換句話說，不僅僅是重視及強化空間的使用價值，在很多情況下，建築師也有意圖地透過建築，挑戰慣例及重新審視普遍認知。

而FALA Atelier的另一個作品—— Bauhaus Museum的競圖，透過一個不尋常的方式，根本地、激進地展現了對基本建築元素的重新思考。他們提出的規劃包括三個基本系統：結構柱網格、劃分空間的牆面網格、及覆蓋整個建築的屋頂，三個系統分工合作，除了幾個大型的聚集空間和服務性空間之外，是一系列使用上幾乎通用的相似空間；結構柱網格和牆面網格在間距尺寸上相同，但彼此錯開，於是柱子脫離了牆面而存在於空間中；當人們在這些展間移動時，由於每根柱子和空間開口等的構成關係些微不同，他們會開始注意這些柱子的獨特性。

FALA 提出的是一個嘗試對「建築閱讀性 (Readability of Architectrue)」明確的態度，「我們在尋找某種清晰性 (Clarity)，以及易於理解的建築。」通過解開通常重疊在一起的兩個系統，這個案子闡明了「結構性」和「劃分」兩個目的。一個柱子和一道牆分別代表什麼作用，是基本建築常識，但當我們習慣於普遍性用法時，通常會被忽略。因此，這案子展現了關注建築基本元素、重新重視它們各自特質的態度。

1.2 閱讀性門檻 (Threshold of Readability)

從上述三個案子，可以看到建築師們有意圖地透過作品傳達了他們的想法和信念；即便在程度上或方向上有所不同，如強調、反思、或重新認知，都是來自於建築的表達。另一件值得注意的是，對於這些敘事的「閱讀性門檻」；一個最基本的溝通行為，包含傳遞者、訊息和觀者，而訊息是否能被接收，取決於觀者的閱讀能力及所處的環境條件。從任何人都能體驗的基本特質，到需透過特定知識才能理解的主題，不同的訊息

內容反映的是不同特質與條件的觀眾群。如同Steps Table中任何人都能獲得該身體經驗，閱讀到「日常物件使用」的敘事；而House in Rua do Paraíso的背立面，只會被鄰居或城市其他角落不經意的人注意到，但即使低調，仍是城市環境的一部分；至於Bauhaus Museum的競圖使用了較為建築的語言，民眾也許會注意到柱子的特別存在，但可能只有屬於少數的空間專業者能獲得更完整的思考經驗。

2敘事內容 (The Narrative Content)

我們討論了建築被賦予意義或宣言，並以敘事的方式表現；關於物件與身體經驗、可被質疑的城市處境，以及建築元素的基本認知。接下來我們可能需要先釐清一些差異，以便進行下一步對於「敘事作為一種行為」的探索。

敘事是透過甚麼媒介傳遞的呢？在狹義的定義上，建築毫無疑問地，是一個人類可佔據的實體空間；當敘事存在於其中，我們認定其為「敘事建築 (Narrative Architecture)」。

另一方面，我們也透過各種媒材進行溝通、談論建築，以這種方式產生的敘事，我們可稱之為「建築敘事(Architectural Narrative)」，無論這些媒材再現了建築或關於建築的想法，一般都是脫離了實體建築而存在，我們暫且不在此文做進一步的討論。

2.1藉由建築再現意義 (Representing Meanings via Architecture)

接下來，這些敘事是關於什麼的呢？該內容主旨可以做為一個主要切入點，將這些敘事建築的類型做一個約略區分。第一個類型是「藉由建築再現意義」，往往與過去已發生的故事或既存意義有關；常見於一些旨在回應特定歷史事件記憶、展示文化身份或認同、標記宗教符號的地方。在這一類別中生成的敘事，通常是指涉性的，且依賴既有知識或慣例去閱讀；很多情況下，這些信息甚至與更廣泛的社會背景有關，並超越物理性的空間限制，有時會導致有多個來源的移植或拼貼。許多較具公共性或社會性議題的建築，會透過這種類別的敘事來體現或表達其意義與價值；如BIAS Architects & Associates衍序規劃設計團隊剛好提供了很好的例子。



12.BIAS Architects & Associates衍序規劃設計團隊 | 由陳漢儒、劉真蓉及Alessandro Martinelli在2013年成立於台灣。

13.鼓勵好室 Green House | 「蕨知院」各樣蕨類植物相伴的迷霧花園兼起居空間。（© BIAS Architects & Associates）

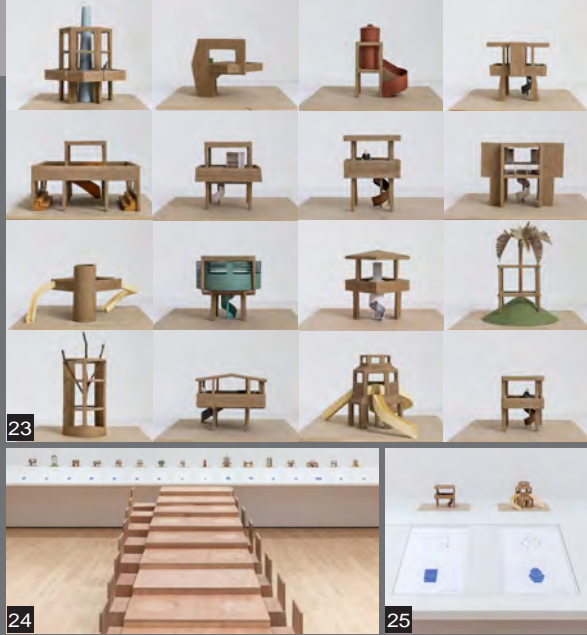


BIAS Architects & Associates 陳漢儒建築師事務所與衍序規劃設計有限公司，是由陳漢儒、劉真蓉及Alessandro Martinelli成立於2013年，以實驗性與議題研究的方式，投注於對建築、景觀、都市空間的思考，並透過整合型的規劃策略和空間設計來實踐。許多具指標性的作品，探討了城市空間、文化藝術、自然環境等議題。

鼓勵好室Green House是衍序規劃設計團隊於2018年桃園農業博覽會中，提出的一個農業與居住結合的新生活型態，由五個連續的溫室單元組成一系列空間，並在建築構造上有各自的表情。每一個溫室都有專屬的場景與生活想像；從「蕨知院」進入，是一個與各樣蕨類植物相伴的迷霧花園兼起居空間；接著是半戶外的「呷飯廳」，一張大餐桌聚集著來自各地的人們共食共融，體現日常的食農教育，另一邊則是「光合灶腳」，利用現代方式種植水耕蔬菜，垂直化的室內農場做為分隔空間之用的同時，提供了廚房新鮮食材，讓產地與餐桌零距離；再從一座空橋穿過「日光埕」，瞥見下方人們休憩的戶外小廣場，進到「葦光戲台」，透過嗅覺及視覺的感官刺激，在迷幻聲光中想像一個農業結合住宅的未來生活。



18.演變舞台 | 空橋旁的主要表演空間。
19.演變舞台 | 空橋上的後台工作者及表演者。不分前後台，展場即是表演場。
20.演變舞台 | 在表演藝術工作紀錄影像間穿梭、彷彿與表演者身處同一個時空。
21.NEXT鐵道博物館 | 在平台上可眺望臺北機廠建築切面及地面上的舊鐵道。
22.NEXT鐵道博物館 | 首次打開台北機廠和城市交界的空間，透過建築與地景的手法，在靠菸廠路側打造一座觀景平台。
（©BIAS Architects & Associates）



23. Without Number, 2017 | 十六個哨站類型。
24.25. Without Number, 2018 | 於SFMOMA展覽現場。
(©LANZA Atelier)

如被凸顯的自然或地理環境、被展示的都市場景、或其他被關注的現場元素。這一類別中，敘事焦點是發生在現場的，且待感知的環境特徵或元素常常與空間形成一個不容易劃分的整體，讓兩者之間產生某種程度的依賴關係。

演變舞台 Stage On the Move 以及NEXT 鐵道博物館 Infrastructure On the Move，都是由衍序規劃設計策劃的2019台灣文化博覽會的一部分。演變舞台以表演藝術為題，企圖打破表演和展覽、前台與後台的界線；整個空間以一個大舞台為主要焦點，但在到達真正的表演場之前，參觀民眾會先看到一道空橋橫跨整個空間，上有燈光師、音效師、化妝師等，以及其他為舞台提供效果的設備，如同窺見後台般的一個「表演製造過程」被展示出來，而橋上或橋下時有表演者正暖身或練習。此空橋一個簡單的動作將原本看不見的準備過程，呈現在入座前的觀眾眼前，將此後台與一旁舞台之間的流動關係，在空間中被展示與描繪出來。而穿越空橋的同時，一系列的巨型螢幕穿插錯置，輪流播放著表演藝術工作者的相關影像，參觀民眾可想像自己與表演者身處同個時空，自由穿梭時彷彿自己成為表演序列中的一部分。於是，這座空橋不僅界定空間性格，也牽起了後台、舞台、表演者、工作者與觀眾之間的動態關係。

而NEXT鐵道博物館則以台北機廠為對象，為了恢復其與城市環境、市民之間的關係，置入開啟對話的機會；衍序採取的策略首先是打開一部分的沿街圍籬，並以穿透的金屬網替換，藉此每個經過的人都可以立即感受到對比，並注意到內部的變化。他們在角落置入了一座階梯式看台與平台，在那裡，民眾可以看到既有的舊鐵道安靜地沿著地面、穿過腳下平台，朝向市民大道而去。除了一旁的說明文字，民眾可從眼前的工廠群感受到這個平台實際上只占據了整個台北機廠的一個小角落。於是，透過這個看台與平台簡單而專注的暗示——觀看，一個長期支撐城市基礎設施的故事浮現了。由於舊鐵路、現有鐵路、市民大道路線重疊，一旁高架道路的存在也成為演出的一部分，帶出了過去與這個場域有關的轉變故事。這個建築

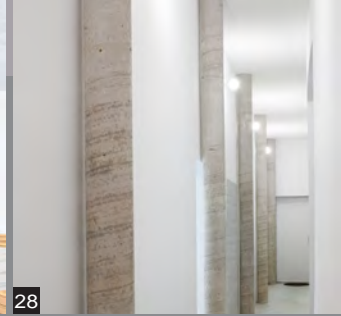


26

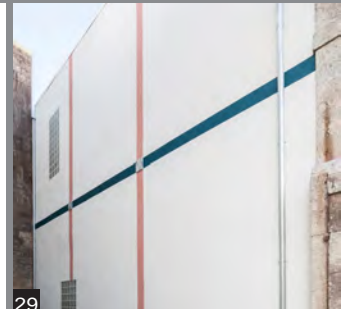
26.House for Three Generations, 2019 | 在公共區域可以看到房間的弧牆、直角牆。
27.House for Three Generations, 2019 | 從平面圖清楚看見三個不同形狀的房間。



27

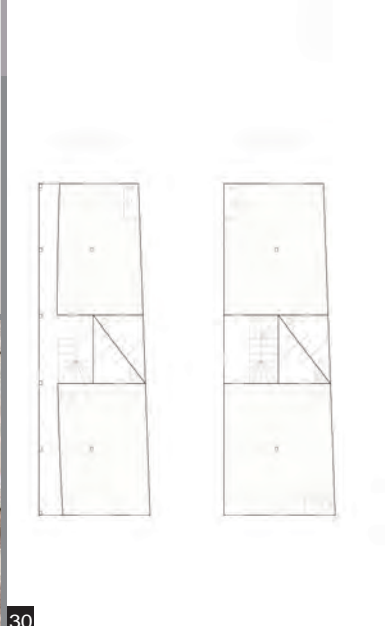


28



29

28.29. São Brás House, 2018 | 廊道中的柱列、新網格系統在側立面與原窗戶重疊。
30.São Brás House, 2018 | 二乘五的新空間分割網格系統。(©FALA Atelier)



30



31

31.São Brás House, 2018 | 未到頂的中心柱與旋轉地板撲面。
32.Building with Two Staircases, 2018 | 兩棟量體與開放的新背立面。



32



33

33.34. Building with Two Staircases, 2018 | 樹幹狀木樑與新設鋼樑的現場與想像。(©FALA Atelier)

「在這個公共區域，你可以感受到一種多樣性。」他們總結了這案子的精神——群體中的個體特徵。這些空間性格和構成的形狀，暗示了三種可能完全不同的生活方式，以及作為家庭成員之一而共享的部分。每個形狀在公共空間中留下了不同的印記，而公共空間以不特定的形狀包覆它們。這棟住宅，以建築的語言反映出一個家庭的內部關係，同時也是對居住者與空間之間關係的描繪。

2.3 揭露建築自身 (Exposing the Architecture Itself)

第三種類別，當敘事在於呈現建築的獨特特徵或內在秩序時，我們將其定義為「揭露建築自身」；它通常透過基本建築元素的部署而構成，從展示有意思的材料物質性，到挑戰柱子結構力學的常理性。有些時候，焦點會放在建築的內部系統架構上，無論是空間的構成和配置，或是操作結構與空間劃分的網格系統，它產生了一絲微妙特殊感而使建築變得迷人。不過在某些情況下，它涉及較高的閱讀門檻，需要一定的知識才能理解。

位於波多的São Brás House，同樣也是FALA Atleier 由舊街屋改造成集合公寓的案子，典型地擁有兩層樓及一個後院。在二層，有兩個一室公寓，一個面向街道、一個面向後院，兩個房間之間有一個連接兩層樓的公共樓梯，還有兩個三角形衛浴空間，面向兩側供房間各自使用。如果將公共樓梯空間視為一個模矩化的單元，兩個三角形也可併為一個單元，而每個房間則由四個單元組成，如此一來，整個樓層平面是由一個二乘五的網格構成的，作為空間需求解法的同時，也是一個疊加在舊建築上的新系統。

「對我們來說，讓這個網格系統顯得清楚是相當重要的。」為了更強調架構，他們在每個房間的中央立了中心柱，由於不具結構性，柱子甚至沒有觸及天花板；房間內的木地板鋪設方向則繞著該柱旋轉，於是房間的地板被中心柱劃分成四個單元，使網格浮現出來。在地面層有一條走道通往後院，此網格被六根新設的柱子凸顯出來，穿過廊道時可以清楚地感

到其韻律；其中有柱子剛好位於一個原有窗戶前，於是新與舊系統之間出現衝突。「通常這就是展現能量的時刻。」在側立面上，新的網格系統也透過裝飾線條標記出來，其中一條不尋常地劃過了一個窗戶。這些有點反常理的「事件」，發生在建築本身的各個部位上，構成一個新舊系統相遇且疊加的敘事；「假如我們總是抹去這些『瞬間』，那將是不誠實的。」

同樣在波多的Building with Two Staircases，FALA Atelier採用了另一個揭露策略 (Exposure Strategy)；這次是兩個典型的街屋類型，一起被整修成好幾個不同單位的集合公寓。兩棟原建築的背立面已嚴重毀損，他們選擇了金屬框架和玻璃帷幕作為新的表情，與前立面保存的既有封閉感相對比。一個有意思且迷人的地方在於其原始結構，使用漂亮地保留了完整樹幹形狀的木樑；雖然原建築大部分保存完好，但仍有些木樑因腐爛而需更換。他們決定使用更銳利的鋼樑去替換，而不是方形的新木樑，於是，一個強烈對比的層次再次出現，且人們可直接看到俐落的鋼樑與有機形狀的樹幹木樑排列在一起，「我們試圖凸顯那些在原始結構中既存的附加價值。」

除對比性之外，FALA也透過此案思考關於「一或是二」的並存狀態；兩個量體實際上應視為一棟建築在運作，多數公寓的室內空間橫跨了兩個量體；甚至兩個舊有的獨立樓梯，也被轉變為一個共享的動線空間。這案子中無論是否與對比有關，幾乎所有事情都是雙重的，封閉的與透明的、銳利的與有機的、又是一又是二的，這些「事件場景」共同構成了貫穿整個建築，一致且清晰的秩序。

3 敘事途徑 (The Approaches)

建築的敘事需透過「經驗空間」的行為來閱讀，而每個建築有其獨特的「事件」組合方式，也許是一個、也許是多個。因此，敘事的「佈局」——事件的部署模式，可作為思考的基礎；既然經驗是發生於空間與觀者之間，則敘事的「介面」——事件引發的方式，也是一個有趣的切入點；說到觀者，我們更不能忽略「視角」——在敘事中觀者所採用的角度。

3.1 佈局 (Layout)

每個敘事都涉及一個特定主題，發展出試圖傳遞的信息，並透過一些行動表達出來；有些案例只透過單一事件完成，清晰而直接，就像一句話甚至幾個字詞；但多數時候，建築持有讓多個事件以各種方式同時發生的潛力。因此，一個建築敘事總是需要有組織性的架構來確立每個事件之間的關係；例如，幾個有暗示關係的事件並置在一起，等待被聯想而形成清楚的敘事；或是一系列有因果關係的事件，連續地累積成貫串所有場景的一致敘事；又或者在一個總體主旨下延伸幾個具同等地位的事件，一同構成一個框景敘事 (Framing Narrative)。

循序規劃設計的鼓勵好室即是一個清楚的框景敘事，以未來農業生活為主題來帶出五個子題，且這些空間以線性的方式被連續體驗，從蔽知院、呷飯廳、光合灶腳、日光埕到蕈光戲台。而FALA Atelier的House for Three Generations，是一個具有三個明顯子題的框景敘事，從連接彼此的共享區域中可以看到清楚的差異，且非線性地被組織，彼此具有同等地位。LANZA Atelier的Without Number有類似的框景組織方式，十六個哨站類型都有不同的表情，並結合不同的新用途；而在理解這些哨站代表的是一個城市基礎設施的整體系統之後，敘事焦點轉移至該共同建構的主題層級。FALA的Building with Tow Staircases與前述案子有不同的模式，前後立面、鋼樑與木材的對比，以及又是一又是二的雙重性，這些非線性事件不涉及因果關係，且不屬於相同形式或層級，它們疊加起的是隱隱約約卻又有豐富層次的二元性主題。

3.2 介面 (Interface)

一旦牽涉到信息的傳遞與接收，總會與介面特質有關，建築空間可透過各式各樣的方式，引發我們作為觀者的心理活動。Sophia Psarra(註3) 提供了一個線索可作為思考的出發點；在Architecture and Narrative一書中，她提到Umberto Eco以資訊理論為基礎將對藝術作品的詮釋理解為「封閉的 (closed)」和「開放的 (open)」(註4)，而Bill Hillier提出「保守的 (conservative)」和「生成的 (generative)」空間模式(註5)；「前者描述了嵌於空間的文化意義，以再現文化模式。後者捕捉了空間佈局能產生豐富意義的潛力。」(註3) 兩者無論是否以不同層次或拼貼的方式一同出現，此觀點提供了一個詮釋狀態的光譜，一端明確而鎖定，另一端則未定義而富有可能性。

以上述為基礎，我們可從區分符號性 (semiotic) 與直接感受 (Direct Experience) 開始。符號性是當一個物件指涉其他事物作為其主要或同樣重要的意義，且依據符號媒介 (signifier) 與其含義 (signified) 之間不同的關係，存在三種符號類型——相似符號 (icon)、指向符號 (index)、象徵符號 (symbol)，分別與形象相似、因果關係、常規習俗有關。另一方面，直接感受是透過身體感官而產生的，關鍵在於發生的瞬間狀態。值得強調的是，符號性可藉由各種類型的媒介產生聯想，而直接感受

則來自於特定的空間性，如涉及身體在場的傢俱、建築、自然環境等。

鼓勵好室利用了相似符號作為一個基礎——其建築本身即是常見的農業用溫網室類型，喚起對農業地景中熟悉的構造物的集體記憶。FALA Atelier 的Building with Two Staircases則出現了指向符號——樹幹狀木樑是屬於舊結構的一部分，而鋼樑則明顯是新結構系統帶來的。至於身體的直接感受，在LANZA Atelier的Steps Table中，必須透過自身行為去體驗每張桌子與椅子的不同高度。前述兩種模式在São Brás House則產生了有趣的結合，木地板鋪面的旋轉可能導致身體無意識地產生動態感，廊道中的柱列可被身體有韻律地感受，而未到頂的中心柱、重疊在一起的柱子與窗戶等，都作為符號在指向此建築中新或舊的架構系統。

3.3 視角 (Perspective)

將審視範圍移至稍大尺度並保持一點距離，我們可以從不同角度、不同層面來觀看這些敘事。例如有著重於空間體驗的 (experiential)、也有關注概念思考層次的 (conceptual)，關鍵是從什麼焦點可以讀到最核心的敘事；觀者是被期待沈浸在相對可直接感受的空間經驗中呢，或是要透過進一步地詮釋來發現隱藏的意義？

藉著敘事理論我們可將這探索向前推進一步；一般來說，所有的敘事都包含兩個世界：一個是事件本身存在的世界 (a storyworld in which the events take place)，一個是此敘事被敘述及閱讀的世界 (a world in which the narration takes place) (註6)。而我們探討的敘事建築，缺乏典型的「敘述者 (narrator)」，觀者總是在體驗過程中為自己建構敘事，因而同時也扮演敘述者的角色；甚至在某些情況，觀者會進到敘事而扮演重要的部分，因此「事件世界 (storyworld)」與「敘述世界 (world of narration)」容易重疊。如果將著重體驗層次的一部分視為第一層的主要敘事，那麼觀者本身即同時是其中角色，而成為「敘事內 (intradiegetic) (註6)」的敘說者，例如在Steps Table中觀看並與桌椅互動的人們；但當他們開始思考眼前發生的事情，以及這一連串相關行為的意義時，他們瞬間作為旁觀者在理解該敘事，而成為「敘事外 (extradiegetic) (註6)」的敘述者；更進一步，當這個向概念層次的移轉，引發更多吸引人的抽象思考時，則形成第二層的敘事世界。

由於相對的抽象性，這種概念式敘事需建立在一定的知識基礎上；甚至在很多時候，需以「全知視角 (Omniscient Point of View)」來觀看閱讀，也就是建築師的角度。大多數的概念式與體驗式視角是互相補充與支持的，且扮演同等重要的角色。在FALA的House for Three Generations中，三個房間的差異在建築平面中可閱讀得更清楚，但對直角牆角、曲線牆面、對角線斜牆的空間與身體感受是無可取代的；同樣在為Bauhaus Museum提出的競圖中，結構柱與牆面網格系統之間的錯置，

在建築平面中清楚地表達了，而從實際空間也許只能不斷地被提示柱子的關鍵存在；於是，體驗式視角扮演了提問與挑起對話的角色，而概念式視角則提供了這個敘事可能的答案。

敘事作為一種知識系統(Narrative as Knowledge)

作為建築設計者，我們處於「敘事作為一種行為」的模式時，為這些假設的空間經驗找到最理想的方式。儘管有各種類別、各種程度，我們從意圖性開始、思考敘事的內容以及相對應的途徑。另一方面，我們也是觀者，通過周遭事物來閱讀、學習和經驗，這些信息經過詮釋而被理解與重組，並找到特定的連結關係，使其成為既存知識系統的一部分。這種透過各自特定方法的採集與組織，成為創作者「敘事作為一種知識系統 (Narrative as Knowledge)」的模式，也就是為自己的思考和創造力找尋養分和方向的過程。

FALA Atelier 成立至今約六年的時間，剛好處於反思自我處境的階段。「我們的作品不是一個個島嶼，更像是一組群島」Ana Luisa這樣描述。他們最近更新了工作室網站的瀏覽方式，每個作品圖像看似隨機地顯示，且很動態地隨時連結到別的頁面。然而再進一步會發現，有好幾個「關鍵字」串連起這些出現在不同作品中的圖像，顯示出他們的案子不是完全獨立而彼此無關的。Ana Luisa繼續說明，「在意識到這一點之後，它甚至成為我們一個更好的工具。」創作者有一致性的關注與興趣並不少見，但清楚意識到並反覆審視，對於往前推進有更大的貢獻。「工作室所有的創作，本身就是一個作品」Ahmed進一步補充。

另一方面，FALA提過「建築是一種策展行為 (Architecture is an Act of Curation)」這樣的宣言，意味著「我們並不試圖發明新的元素，而是用屬於自己的技巧在打這副相同的牌。」他們樂於欣賞與研究其他建築師建立的知識與信念，並嘗試用自己的方式推進這些想法。在2017年的芝加哥建築雙年展中，他們研究並展現幾個日本建築師作品中的「意義空間」，包括篠原一男、坂本一成、長谷川逸子、伊東豐雄的作品。事實上，這些作品帶有一種系譜式的關係，它們都各自擁有一個所謂的意義空間，這些空間沒有既定的傳統機能，卻能引起一定強度的心理活動而變得具有象徵性；其源自於篠原一男建築理論的一部分，他認為住宅是一種藝術。

除了這個象徵性的意義空間，FALA對建築基本元素的熱愛剛好融合了日本家屋中心大黑柱的精神，並在他們許多案子中顯現；這些有特殊意義的柱子們，各自以不同的姿態在空間中展現，標記了這些空間的獨特性。「你必須奪回 (Claim Back) 這些建築元素的主權，並在其中注入新的意義。」所謂奪回，意味著在現代專業分工之下，仍要與這些基本但無可取代的建築元素面對面，透過他們展現或物質、或心理的空間影響力，構成有深度的意義空間。



LANZA Atelier 以另一種角度看待對建築的信念；他們對各式各樣的事情都有高度的興趣，並有辦法從中發現任何能提供靈感的線索，也許是一本書、或是一部電影，但大多數的時候似乎都在街上發生。「妳可以在這些出自非建築師之手的簡單事物中，找到智慧、找到美好的東西，甚至對建築構造知識的啟發。」Isabel 解釋，「如果妳用建築師的眼光看待事物，那麼一切都可以是建築。」這個理念同時回應了她對於都市環境的興趣，畢竟一個城市是由不同領域的專業者共同建構的。即使總是想著與建築相關的事，對她來說，與不同專業者在城市相關的各種議題上交流是同等重要的。

Isabel 另一個關於建築的態度剛好呼應了本文出發點之一——建築師不能忘記要為自己產出的事物負責。「建築完成的那一刻，它便開始暴露自己 (Architecture is Exposing Itself)。」她提到作為一個建築師，必須意識到一旦完成一個建築的工作，它就會被攤在陽光下，人們會看見它，且會成為無論城市或鄉村環境的一部分。這種獨特的性格代表了一定程度的責任，是她覺得建築迷人的地方。

而從循序規劃設計的策展規劃及建築空間作品，可以看出劉真蓉對環境議題、城市空間、和地域文化的執著。對這些事情不斷的研究及反思的過程，她形容是「一個自我理解的過程」。來自於一個作為豐富物產集散地、山與海之間的城鎮，她似乎長期以來對自然環境與人為機制的結合有很強的連結與

興趣；透過空間手法與設備，控制光線、溫度和濕度來營造特定環境條件，如鼓勵好室中的探索與實驗，也曾在她過去許多提案中反覆思考過。

「然而，我們與土地之間的連結實際上太薄弱了」，劉真蓉在研究地域文化及在地故事時驚訝地發現了這個事實。儘管當習慣一件事情時，忽略或遺忘其中有價值的部分是常有的情形，但對地方、甚至我們自己來說仍然是一個巨大的損失。我們的認知與價值觀，往往是以社會共享的集體記憶為基礎；也就是說，社會條件、文化環境、以及我們居住生活的地方，培養著我們的思想與觀念。「不僅僅是建築本身的事情，我們想做的就是讓大眾建立對城市的基礎連結與記憶。」利用建築可容納各種事件在其中發生的潛力，他們提供的是讓事件與可能性自由地發生的平台；同樣的，這裡的「事件」，包含人們可體驗的實體活動或心理變化。這是一種「向外」的方式或態度，除空間本身之外，他們讓更多的事情被注意，鼓勵大眾對城市空間有更廣、更有想像力的認知；這樣的企圖，並不專注在特定建築的單一敘事，反而透過可親近而易理解的事件，致力於培養每一個人對敘事的需求及感受能力。

4 敘事——知道與述說(Narrative-'knowing'and'telling')

「生活中的每一天，我們都製造了許多次的敘事；並且是從當我們把字詞放在一起的那一刻開始。」(We make narratives many times a day, every day of our lives. And we start doing so almost from the moment we begin putting words together.) (註6)

如果我們回到敘事這個詞並重新審視它的基本，我們會找到更多線索來理解這句話。H. Porter Abbott在The Cambridge Introduction to Narrative (註6) 中引用一些理論家的觀點，解釋了「敘事的普遍性 (Universality of Narrative)」；他們將敘事或敘述視為「人類心靈的核心功能或實例 (the central function or instance of the human mind) (註7)」及「習慣性知識的典型形式 (the quintessential form of customary knowledge) (註8)」。在這個意義上，敘事不僅是與藝術性表現有關，它同時在每個人的思考中扮演普遍而重要的角色。畢竟，Narrative 這個字最早可以追溯到古老梵語的 “gna”，一個意味著「知」的詞根，並延伸到拉丁語中同時以 “gnarus” 代表「知道 (knowing)」，及 “narro” 指稱「述說 (telling)」(註9)。

從這角度來看，在我們開始對外述說之前，我們必先向內建構知識系統。我們可以借用Christian Norberg-Schulz [10] 對理解自然環境的分析，來作為看待知識成形過程的切入點。他提到理解自然的第一種模式，是將「力量 (force)」與實體自然元素或「物 (thing)」做連結，於是自然力量的屬性，可以做為事物的特徵被感受及認知；例如土地的包容性、山的永恆性、水的流動性以及樹的生命力。理解自然的第二種模式，是從事件的流動變化中抽取出系統性的「宇宙秩序 (Cosmic Order)

」，這個秩序通常與太陽、基本方位及軸線有關，屬於較宏觀的系統，且有不變的週期性。

這兩種模式是相當具空間特質的，且實際上可與我們談到的敘事視角相呼應——經驗式視角與概念式視角。這兩個截然不同的觀點，似乎提供了一個我們消化及重組信息的基本方式。From Space to Place: Leaning a Maze (註11) 是一個在有視線限制的迷宮中移動的實驗，剛好將此兩種模式反應其中，也就是——分辨出對我們有意義的關鍵事物，同時，為這些事物連結並找到有系統性的清晰秩序；於是「物」與「秩序」，或「經驗式」與「概念式」恰好形成像網絡一般的認知系統。很顯然地，在兩種模式之間來回思考時，勢必融合一定程度的自我詮釋，涉及社會背景、文化認同、個人價值判斷以及普遍接受的觀念，並且藉其解釋「已發生的事件」以及暗示「將發生的事件」；於是，同時作為知識系統的敘事自然而然地產生了，無論在實體世界或思考層次，一個中性的「空間 (space)」，被轉化成有意義的「地方 (place)」(註11)；從那裡，我們開始了新的敘事。

註釋

- 1 Eco, U. (1997). 'Function and Sign: The Semiotics of Architecture', in Leach, N. (ed.) Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory. London: Routledge, pp. 173–195.
- 2 Halliday, M.A.K. (1978). Language as a Social Semiotic. London: Edward Arnold.
- 3 Psarra, S. (2009). Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning. London: Routledge, p.5.
- 4 Eco, U. (1989). The Open Work. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- 5 Hillier, B. (2005). 'The Art of Place and the Science of Space', World Architecture, 11(185): pp. 96–102.
- 6 Abbott, H. P. (2008). The Cambridge Introduction to Narrative. 2nd Edition. Cambridge: Cambridge University Press, p. 1, 75, 169.
- 7 Jameson, F. (1981). The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act. Ithaca: Cornell University Press, p. 13.
- 8 Lyotard, J. F. (1984). The Postmodern Condition: a Report on Knowledge, trans. G Bennington and B. Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, p.19.
- 9 White, H. (1987). The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation. Baltimore: Johns Hopkins University Press, p.215n.
- 10 Norberg-Schulz, C. (1979). Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture. New York: Rizzoli, pp. 24–28
- 11 Tuan, Y. (2001). Space and Place: The Perspective of Experience. 25th Edition. Minnesota: University of Minnesota Press, pp. 70–73.