

浮山雲舍

設計者」 Wutopia Lab / 俞挺

參與者」 徐蘊芳 李灝 濮聖睿 李子恒 潘大 況舟 黃河 王暉（實習） 徐楠（實習）

攝影者」 CreatAR Images

空間性質」 接待中心 + 展覽空間

坐落位置」 中國

主要材料」 鋁、鋼、有機磨石

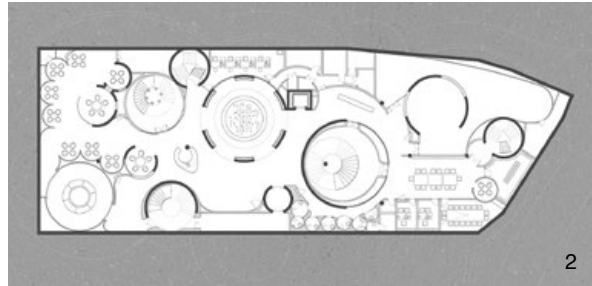
面積」 742 坪

項目年份」 2020 年

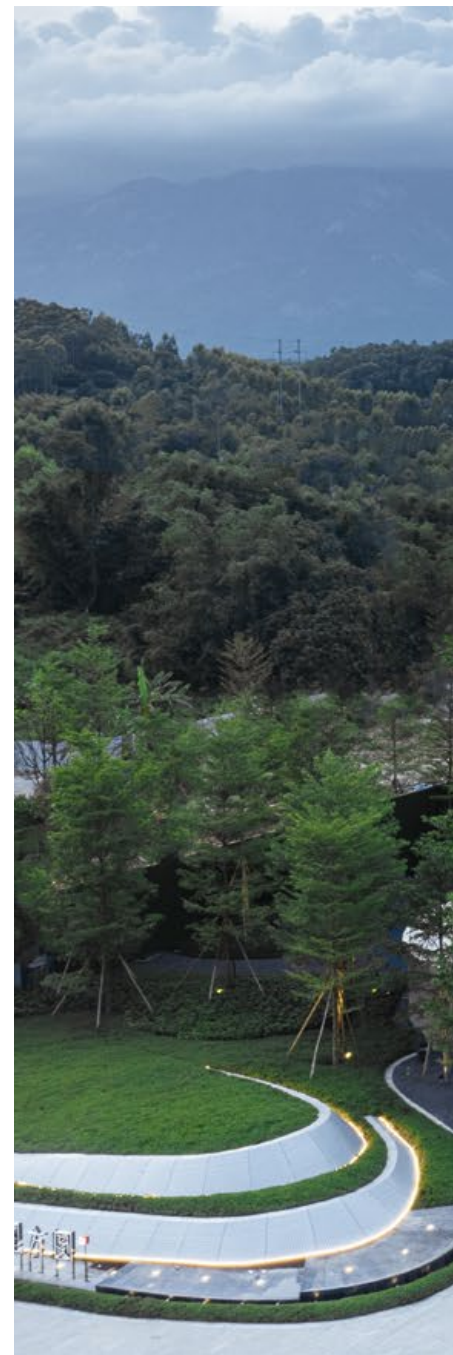
浮山雲舍，於廣東省羅浮山平安中醫健康產業園展示中心，它是一座真實的仙山，在喧囂的塵世中低頭不語，卻緩慢、深刻地觸動著駐足者的人生體悟與理想定義。

設計師俞挺回憶，浮山雲舍的基地原本是一處魚塘，業主希望將它轉變為展示園區內容的銷售中心。

構想之初，回顧周遭環境，發現此地據點背靠羅浮山景區，能盡攬千畝原生態山林，有山水的清冷，也有自然的清香瀰漫。然而，初勘基地的那天，竟下著滂沱大雨，當下使人視景灰濛不清，難辨遠近。而當暴雨過後的瞬間，羅浮山乍現眼前，站在魚塘旁的他，倏然見到眼前的水面映襯出羅浮山的倒影，同時遙對基地南側的太平山，恍若中國園林中對神仙境界表達，此情此景觸動了他以「一池三山」作為概念，當下便決定將魚塘化身為太液池，造一座仙山作為展示中心，結合環境的羅浮山和太平山，連構成一幅自然與人工合一的人間仙境。



1. 1樓平面圖。2. B1平面圖。3. 外觀，鋁山安靜的懸停在基地上方，依偎著水池。



Wutopia Lab / 俞挺

Wutopia Lab 由主持建築師俞挺創立於上海，公司以複雜系統這種新思維範式為基礎，以上海性和生活性為介入設計的原點，以建築為工具，從而推動建築學和社會學進步的建築實踐實驗工作室。在公司的設計理念中重視對人的研究，致力於連結城市生活中的不同方面：傳統的，日常的，以及文化的方面，致力於詮釋城市人的生活方式，發展出基於上海的當代中國式審美。面對每一個專案，設計均希望呈現出創新的建築策略，思維及形式。

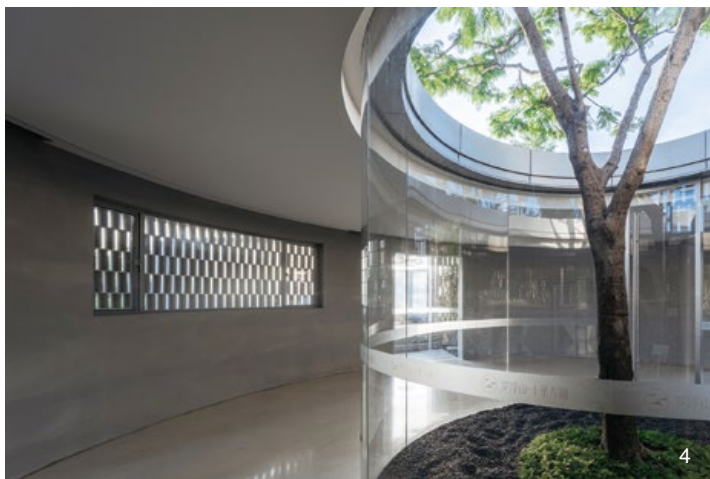


人間仙境 對話山景

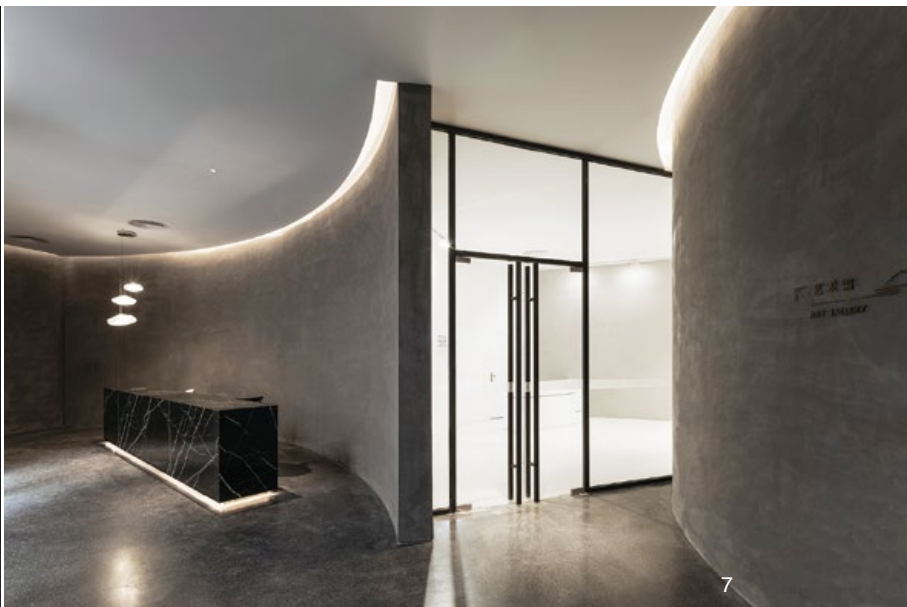
有別於一般展示中心加重行銷目的手法，俞挺認為，空間不需急於展售園區內容，反之，應當以沉浸式的情境引導，領人反思在現代都會生活中，逐漸遺失的生活態度與人生願景，從而思考都市生活節奏裡所催生的健康影響、內在焦慮，以及世俗標準對於富裕與理想的定義。而「仙山」之境的意涵，在於希望創造減慢的時間觀，讓象徵意義所蘊含的人文關懷跳脫展售空間向來物質與功利的走向，去明證現代進步與傳統智慧是可能並存的，時代節奏不必然鈍化了人的感悟能力；一池三山之境，它代表了美好生活，是真實存於當今的人間仙境。

特別的是，這座「仙山」並非臨摹自然山景，而是以抽象的人造鋁山建構實境。俞挺對初見漂浮雲端的羅浮山時，那彷彿仙雲繚繞，韻味絲絲入扣、引人入勝的記憶猶新，因此決定讓「仙山」安靜地懸停在基地上方，它由 6 個混凝土筒支撐在空中，簡潔明快的三個山頭底部面積為 266 坪，而最大懸挑為 10 米。結構工程師運用了 30 噸鋼桁架，塑造出柔和起伏的三座鋁山。將動線引步至山頂的霧靄天梯，則是採用了脫離於主體結構，獨立的中央束柱形式，由地下室呈螺旋狀向上穿行至山頂，讓參觀終點的視野再度回望園區，並與周遭的羅浮山、太平山相視。而「仙山」也以其質地揭示了此幅仙境的當代性，採用銀光閃閃的鋁板施作山形屋蓋，選用穿孔率為 45、60、70 的三種穿孔鋁板，從下到上、由稀到密的鋪包，白面板材光澤外呈山的重量與質感，也因發光膜作為鋁山的底面，當燈光點亮時更加深了鋁山懸浮半空的奇幻效果，憑空飛來超現實情境與環境自然山景顯得既對比，又呼應。

鋁山裡採用灰色調鋪陳，循著動線而進，空間的光影層次就像是一幅水墨長卷，顯現出濃淡乾濕不一而足的韻致，像似將人沉浸在畫幅中。地下空間裡，用連續不斷的圓形構成漣漪般的場境，逐一編入門廳、展示區、影音廳、洽談室、模型展廳、藝術館、辦公區等等區域，圓形劃界曲折了室內動線、模糊了指向性，讓人開始放慢步伐，慢慢地沉浸在山境之中。三座山頭下方，分別示意不同的功能區塊，挑高三層樓的高峰下是中央的模型展廳，其他兩座山頭覆蓋的是國學館和 VIP 包廂。



4. 動線上規劃一座圓形庭院，豐富視景與想像。5. 自碼頭登上紅色小船，穿過圓形浮島，緩緩的抵達山前。6. 登岸後，一座旋梯將人引至隧道，進入地下層。7. 地下層以灰色調回應光影，宛若水墨長卷的意象點出仙山主題。8. 藝廊，寧靜純粹的空間感。9. 地下層用連續不斷的圓形劃出各個功能場域。10. 圓形線條勾勒出每個洽談小區。11. 中央模型區位於挑高展廳裡。





8



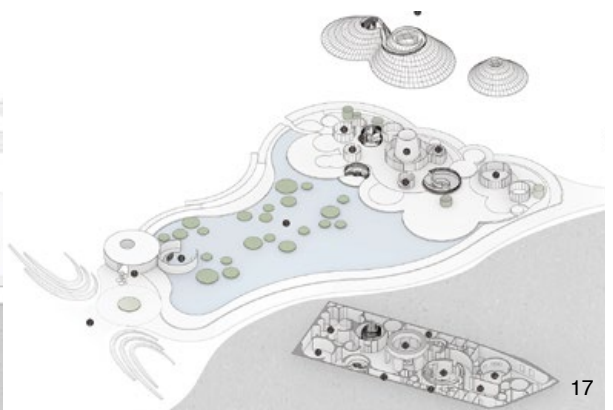
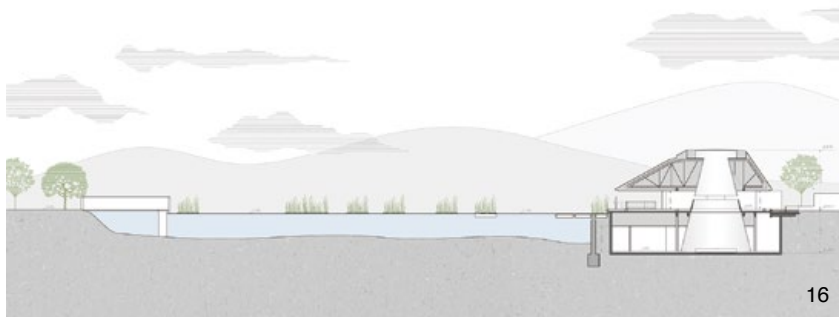
9



10



11



水陸幽徑 居高望園

至於，如何抵達這座仙山？俞挺分別以水路與路陸來醞釀賓客的參訪心境。

有如沒入仙境的水路，是以中心入口的圓形接待廳作為起點，賓客自 U 型碼頭出發，在雙槳搖曳之中緩緩地穿過池中的圓形浮島，在水波粼光與空中輕霧裡，逐漸盪漾進仙境之間，接著再緩緩地抵達山前，登岸後，賓客們可以直循著樓梯步入地下隧道，進入山的內部。

而另一處尋幽遇境的山路規劃，則是在基地東西兩側各設一條人行與車行路線，道路先穿過樹林再將人引導到鋁山背後的入口，以一座圓形下沉庭院揭開序幕，動線自螺旋樓梯或電梯進入地下的山體。最終，所有的動線安排，都將人引導至山峰高處，再度回望園區，道出展示中心與環境的緊密關係，觸動人們深思理想與富裕的定義。採訪 | 室內雜誌編輯部

12. 山體依著混凝土圓筒支撐而起。13. 環形動線令參觀者失去了方向感，在遊逛與感受裡，開始放慢腳步。14. 自由與流動的空間感，讓光線與風穿梭其中，留予人純粹的印象。15. 用發光膜作為鋁山的底面，在燈光映襯下山體像似懸空停留。16. 剖面圖 17. 軸測圖 18. 到達山頂的天梯採用脫離主體結構的中央束柱形式，由地下層螺旋而上。19. 用超現實的仙山觸動參觀者對未來的美好期待。20. 動線沿著螺旋天梯登上山頂，再回望園區。

