

型專輯嗎？在逛到平行並排著文字、畫、照片以及錄影帶、電影等多樣媒體的便利商店時，我想到要活用這些媒體，以現在人們所生活的仙台這座都市的現實來創造出一本巨大的書，並且將人們活在現代這個時代裡的印記刻印在媒體館當中的這件事；像這樣巨大的專輯若沒有以電腦為首的電子媒體，恐怕是做不出來的吧。由於創作而使得檔案的累積變得可能，我希望這棟建築能夠成為這種活動的基礎。「到城市裡創作書吧！」對我而言，那會是仙台媒體館所應該達到的目標。

以上這篇文章完整地披露了伊東對於仙台媒體館的各種想法。作為伊東建築生涯里程碑的仙台案，集結了伊東前期作品一向關注的設計議題，例如：輕質、簡約、無形、穿透、流動、多變、皮層、地景、非確然性、模糊維度等等。而在媒體館完工前夕，伊東也曾說明在仙台案中，他原先的期望是「不創造接頭，不製造橫樑，不豎立牆板，不圍蔽空間，不創作建築」（引自Dividing Versus Making, 2002）。

在整個建造的過程中，原本作為悠游、漂浮在水族箱中之海藻的那個流動而輕盈的意象，也因為實際施作時所採用的素材——鋼的強烈物質性，而更加凸顯出其存在感。而這個難以迴避的絕對現實，也迫使伊東處理建築的態度從過去一直以來偏向無機、高度抽象與去物質性，而不得不出現重大轉彎——轉而正視物質所呈現出其原初姿態的即物性美學。

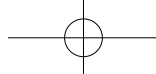
仙台媒體館對伊東來說，就如同他本人所談到的那樣，是一個成為其建築生涯轉機的重要里程碑。在競圖階段的模型所表現出來的透明空間，其實比較接近伊東早期所追求的、如同密斯建築裡所蘊含的純粹性與抽象性。但是在「仙台案」中進行施工的鋼骨焊接工人們，卻把伊東從那個夢境中給喚醒了。在看到因高熱而伸展扭曲的鋼鐵出現在面前時，伊東被「物」本身所帶有的壓倒性力量給完全震懾住了。從那一刻開始，伊東便對栩栩如生而具有動態的物質有所著迷。

雖然完工之後的仙台媒體館依然是有著高度透明感的建築，不過伊東所關心的部分卻由純粹的美轉向鋼鐵結構的力量與強度上去了。「少一點純粹的美，多一些活力與樂趣」在「仙台案」之後便成了伊東創作建築的主要命題。

透過仙台媒體館一案，伊東對極簡、純粹、抽象性空間做出了告別，並勇敢地繼續朝著具備有機而充滿生命力的仿生建築邁進。仙台媒體館的成功不僅是伊東豐雄建築創作生涯的里程碑，同時也是為日本二十一世紀新建築揭開璀璨序幕的重要象徵之作，之後更直接鼓動了伊東建築的全面進化、掀起一股席捲日本海內外的伊東建築新浪潮。

### 走向世界的創作足跡——比利時／英國／西班牙／義大利

自仙台媒體館順利開幕後的二〇〇一年開始，伊東事務所的海外工作突然有了急遽的增加。特別是在歐洲，包括競圖的現場簡報或國外的演講，大概每一兩個月



設置於倫敦，以「設計演算法」創造出複雜、多樣但具規則性結構的蛇形藝廊 Pavilion。

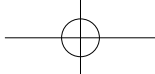
就至少會有一次這樣的工作找上門來。而在二〇〇二年，伊東在比利時的布魯日（Bruges）與英國的倫敦，都各完成了一個臨時性的pavilion建築。

在比利時的設計案主要是為了紀念布魯日獲選為歐洲的文化首都，而有了在城市的中央廣場蓋出一座為期一年的臨時性pavilion建築計畫。伊東與結構工程師新谷真人合作，設計出一座鋁材構造物。這個透過局部補強、以鋁材蜂巢板所製作出來的簡單結構，相對於市政廳廣場前、中古世紀的石造立面，充分展現出當代的透明性與變樣性。在二月二十日的開幕儀式當天，比利時國王還特地前來參加，而後因為廣受好評，因此這座小型建築一直保存到現在而未拆解掉。

在倫敦的設計案則是位於肯辛頓公園的蛇形藝廊（Serpentine Gallery）前庭，要蓋出一座僅存於夏天的三個月期間的臨時性pavilion建築。伊東這次與結構工程師柏曼（Cecil Balmond）的合作，成就了一個收穫極為豐碩的設計案。身為ARUP的首席結構工程師柏曼，將「幾何學」定義／解釋為「空間的數學表達」，並將由其中所引導出來的獨特策略——反覆的數學規則稱為「設計演算法」（Design Algorithm）；亦即透過數學規則來控制「點」的運動，使它們迴轉、動搖、曲折。雖然只不過是決定「點」如何移動、變位的單純法則，然而一旦將這樣的規則在空間裡加以拓展、並透過電腦科技來加以生產，複雜而多樣的世界便隨即得以成立並展現其風貌。而Serpentine Gallery Pavilion 2002 這個看似隨機但卻具有複雜性動作的「結構系統」，便是透過「設計演算法」所實現的、令人驚艷的建築作品。



充滿透明感的鋁製蜂巢結構物，原為臨時性的pavilion建築。



托列維哈養生公園中，有如貝殼般的螺旋體建築。

此外，在進入二十一世紀的前幾年這段期間，伊東豐雄的重要經歷還包括參與了北京CCTV的競圖。針對業主所要求的「新的象徵性」，伊東刻意採取了一種逆向操作的手法，將所有機能收納進一個直徑三百公尺，但卻只有五層圓盤式的「disc」量體當中，以低層的手法來回應北京這個平面式的古都。可惜的是，最後敗給了荷蘭建築師庫哈斯。

伊東在這段期間其他值得一提的發展，則是繼贏得了西班牙巴塞隆納的國際會展中心競圖（二〇〇三年）後，也決定接下位於馬德里的蓋薇亞公園與位於托列維哈的養生公園（Relaxation Park in Torrevieja），這兩個將會有較長的工作時程的設計案。

蓋薇亞公園的基地位在預定要開發成住宅用地的馬德里郊外。那裡從前曾有過一條叫做蓋薇亞（Gavia）的河流。為了改善由於開發而堆積著廢土、土地變得乾枯貧瘠、綠地無法滋長的淒慘狀況，當局期望能透過一個新公園的創造，來達成將汙水淨化、使蓋薇亞河得以再生的任務，同時也企圖讓各式各樣的生命能夠在這個新公園中重新孕育出多樣性，進而創造出人與自然之間，一個嶄新的、彼此溫柔對待的關係。



位於馬德里近郊的蓋薇亞公園基地。



螺旋的意象，是從宇宙到微生物的尺度範圍裡，都可以看見各式各樣生物與運動的軌跡與形態。因此置身在這個螺旋空間中，將給予人們一種連續、延伸、擴展而充滿生命力的感覺。

除了建築之外，伊東也在這段期間與義大利設計品牌Alessi合作，特別為二〇〇三年的義大利米蘭家具展設計了一組名為「青蛙」的茶與咖啡杯組。這組作品主要的特徵在於盤子上帶有水的波紋，而杯口則有象徵著水的青蛙附著其上。此外，伊東也將這個帶有旺盛生命力的創作主題延伸到座椅的設計上，在與義大利廠商HORM所合作的長形板凳——Ripples表面，也同樣有著波紋擴散的圖樣。這種圖樣是先以染成不同顏色的合板重疊，然後再削出波紋來的，而看上去帶有柔嫩肌理的木材，則是用Briace來作支撐。這張長凳不僅在當時登上了義大利時尚設計雜誌《domus》的封面，同時更獲得Compasso d'Oro ADI金獎的殊榮。自這張長凳開始，伊東在其後與HORM所合作的家具便展開由智利，經義大利、比利時、法國等地的巡迴展出。由此可見伊東的建築創意在其他延伸領域中所綻放的设计能量。

伊東逐漸活躍而愈散發出深刻生命力的創作軌跡到了二〇〇五年底，終於出現了讓台灣同感歡欣的時刻——伊東豐雄一舉贏得了台中大都會歌劇院與高雄世運主場館，這兩件重大競圖案的首獎。伊東建築新浪潮的正式登台固然是令人興奮的，然而更重要、也更值得我們思考的，或許在於邁入了新世紀之後的伊東豐雄，在透過有機而繁複的形式賦予建築嶄新的「物質性」，與所謂「與大自然共生之建築」的課題上，所給出的真切提示吧。以「二十一世紀的高第」自我期許的伊東，在持續於建築世界中冒險的同時，也為我們探索著邁向未來的無限可能。



伊東豐雄所設計的「青蛙」杯組。