

想擁有空間，不如 先不要從空間設計開始

崑山科技大學空間設計系的反芻

文·圖／郭一勤

崑山科技大學空間設計系成立於1998年，在此之前，有兩個同樣科系，分別是雲林科技大學與大葉大學。之後，建國科技大學空間設計系跟進。當年像教育部是以雲科空設系為樣本，因此，初期不論課程架構、內容、定位均受其影響。

科系定位的參考座標

稱之空間設計系，有一些困擾，比如說評鑑。尤其對私立大學來說，評鑑不僅是學校辦學績效的呈現，更是爭取獎補助與招生宣傳的關鍵。究竟該視為建築還是室內設計是需要一些解釋的，因為這也涉及檢視的標準。第一次評鑑，我們被當作建築系看待，績效不佳；第二次，改至室內設計類組，成績明顯改善了。顯然，評鑑委員認為我們比較接近後者。

自2007年起，由全國室內空間設計學會發起，於每年下學期舉辦的全國大學院校室內設計系/空間設計系學生競圖大賽，我們也積極參與，並成為固定的課程之一。加入這個學術俱樂部，也讓我們定位往室內設計再靠近一點。

空間設計系學生畢業出路與就業機會在哪裡？我們的課程、訓練對應國家考試項目，如果可具有建築師考試資格是較理想的狀況。我們有兩種策略來達成目的，一是改變課程結構，改名建築系或建築與XX系。第二種可能是試著與考選部溝通，說明我們的課程，包括：敷地計畫、建築法規概念、建築物理環境、中國建築史、現代建築史、西洋建築史、環境控制概論、施工與估價、等與建築系相似課程，提供課程大綱，希望以取認證方式應試資格。我們的說法未被接受，有些同學有志於此，發展出插班建築系以取得應試資格的迂迴路線。因為部分學分可以抵免，學部課程壓力較小，算是最簡單的繞道。當然，進修建築研究所也是管道之一，如淡江與東海建築研究所，畢業生考試分組都被分配到B組，即非建築本



郭一勤
崑山科技大學空間設計系助理教授

科系組別，透過加選設計及下修專業課程，同樣取得建築師考試資格。其實，學校基於生源的考量，也不支持這個改變。

退而求其次，以取得室內設計師證照為目的可行嗎？這個制度討論了很久，但一直只聞樓梯響，一直無法突破空間專業之間的卡位，比較接近的是勞委會的乙級室內設計裝修工程管理技術士證照，但對於工作影響不大。綜合以上現實條件，我們認為這個問題一時無法解決，缺乏證照應試資格也不代表與職場脫節，那麼就摸著石頭過河吧，讓畢業生在空間領域有所貢獻比較重要，不急著去畫那條線，即使過了河，路還很遠。

看起來，科系尋找定位的旅程現實、被動也夠迂迴。但以空間設計為名仍說明了我們對於空間專業的想法。空間包括連續性的物質性空間及抽象的、數位化的空間，而空間的生產就是社會的生產，空間是權力的、性別的、資本的、象徵的、歷史的、、、論述與實踐乃互為因果關係。比起建築或室內，空間反而是更具包容性的概念。建築設計、室內設計、景觀設計、都市設計、家具設計、遊戲設計、場景設計、展示設計、、、不也就是空間設計？我們試著讓教學的目的，擺脫職業的投射，暫時擱置專業分工的束縛與限制，有無可能跳脫框架而有另一番作為呢？這是我們一直在思考的問題。

空間設計系上些什麼？

從教師專業背景來看，以建築及室內為主，工業設計與藝術創造為輔。在台南，要找兼任設計課教師的機會不多，但鄰近的成大有許多博士班研究生，成為我們解決某些師資的途徑（綠建築、建築結構）。另外，台南人劇團，也曾經是我們的合作夥伴，組織了一系列與舞台展演相關課程。所謂舞台展演課程包括了舞台空間設計、

劇場環境、、、等。對我們來說，如果空間是散文，那麼劇場可能像首詩，我們並不奢望臺灣現有的表演市場規模，從事劇場或舞台設計能成為同學日後主要的工作選項，但如同體育課也不是訓練學生成為運動選手，這些課有時會試著讓同學們自己製作一場演出，表演、導演、化妝、服裝、造型、舞台、、、各項分工，從過程找到不同的認同，進而提供一些認識身體、體驗表演的機會。這些表演，時而獨立、時而交織於他們所熟悉的街舞、歌唱比賽等學會活動，滋潤總是哀嚎自怨的熬夜爆肝生活，猶如齋戒後的嘉年華。其次，我們有較多關於電腦繪圖軟體課程，如電腦輔助設計、3D虛擬設計、多媒體環境設計、、、等。這些課程，強調實際操作，與同學熟悉的線上遊戲經驗相近，有些同學後來選擇進入動畫或遊戲公司任職，或在事務所裡專職數位模型。

總和這些課程的，仍是設計課，大一，基本設計，這兩年與成大建築系某些單元共同操作，也加入一些公共藝術、環境裝置的學生競賽，試著走出校園的框架，透過集體創作也減緩初學者面對新學習環境的不適應。大二，以小尺度的空間設計為主，近年與林雅茵建築師、樹谷文教基金會合作，以竹子為材料，強調環境永續的意涵，於社區手作一系列可供居民休憩、遊戲的裝置。這個過程也讓同學與居民、基地有對話的機會，提供社區營造理念初步的實踐。大三，強調基地與空間關係議題，例如以臺南市鐵路地下化議論為前提，思考鐵道或綠廊兩側如何植入新活動以延續老屋欣力浪潮，如何藉由打工、才藝換宿的空間營運計畫，思考貨幣以外交換的意義。這個命題，不只是個空間設計的練習題，希望能提供一個思辯的空間，不致過度浪漫「縫合」都市治理術，作為機能以外的設計思考。

畢業設計則是所有設計課的總和，一人一組為原則，為期一年，與畢業展結合。畢業展，

不只是將作品佈置在展場的事。透過畢籌會的運作，凡舉評圖活動的籌劃、聯繫、場地、財務、文宣、美術、交通、運輸，展場設計、製作，乃至畢業專刊的收件、美編、發行都由同學們分工執行。這個流程經過多年運作，大致成熟，也成了畢業設計的一部份，公共事務的參與、合作也成為成績的一部份。但對於畢業設計實際做些什麼，我用以下一些例子說明。

畢業設計實際案例

「歷史的現代生活」（蕭陳宏，2003）以清明上河圖為基地，類似今天所謂的穿越劇，想像設計者穿越時空回到從前，透過現代生活的觀點，如公共性空間、市民休閒生活需求，加以改造該圖的酒樓、客棧、飯館、攤販、水岸、碼頭，最後並製成動畫呈現。這個設計首先需要解讀該圖繪製的時空背景，利用虛擬實境技術，改造並再現當時的京城風情。清明上河圖為南宋張澤端繪製，運用多消點透視，以長卷呈現北宋京城汴梁、汴河兩岸繁華景象和自然風光。當然，清明上河圖也是畫給皇帝看的，所以報喜不報憂、呈現國泰民安的目的是不能忽略的。因此，何謂理想市民生活的古今對話是這個題目的問題意識。

「空設樂翻天—神秘空設之旅」（林岳峰、王俊鈞，2004）是對空間設計系的質問與再定義，將老師與課程關連作為闖關遊戲的架構，學生即是遊戲者，要畢業必需經過課程的試煉，學生模擬了老師長相、特色、場景、課程、、、翻轉也顛覆了師生的權力關係。遊戲裡，老師是丑角也是魔王；現實裡，老師永遠是魔王。因為有魔王，襯托了學設計的困難；可以幹掉魔王，所以釋放了趕設計的壓力；掠殺越是殘酷荒唐，越是擺脫不了原來想要揶揄的宿命。

「2050未來城市的SMART BOX」（杜文傑、

蔡文凱、李基銘、林新傑，2005）描繪想像2050的城市樣貌。這個題目仰賴大量動畫及3D技術，以科技與資訊的革命為基礎，想像未來的城市生活。有便捷的交通工具及系統，科技人性化的居家生活環境變成一組組可移動並連接寄居系統的BOX，於是家就可以帶著走。這個作品揭糞了科技革命的美好，強調正向與光明的力量，與電影「蝙蝠俠」中對來城市想像的黑暗、頹廢，形成強烈對比。

「窺與竄—環境裝置」（洪國騰、郭雅奇、葉惠珊、薛采云，2005）是海安路街道美術館計畫的一部份。學生成功說服居民同意借用巨型鳥籠為基地，並將他的人生故事轉化，利用2000多尺麻繩、噴漆、燈光、照明等方式，完成一個可供人們盾入其中的環境裝置。

「身體、空間、知覺」（張伊安，2005）是一段身體與主體的對話創作，將身體行為視為知覺的延伸，認為知覺的總和即是主體。因此，以現象學的原初之心為起點，試著空白意志，讓身體恣意變動，透過物件紀錄、反應身體留下來的線索軌跡，再透過文字，反芻每一段過程的意義。這個作品，有起點，但沒有終點，是一個不斷自我對話與探索的過程與。

「臺灣原人」（鄭皓勻，2005）是一段原民身份認知的重建之旅。作者自覺是海的子民，卻對海一無所知，這種認同的失落透過大量的素描與圖像，再現探索與學習歷程的心靈之旅。這些「空間」隱形、寄生於城市之間，成為原鄉生命精靈的秘密基地。

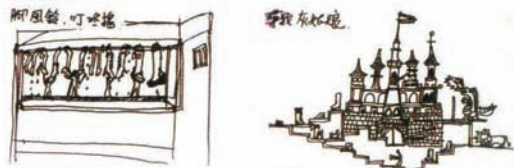
「黑暗的光采」（張雅芳，2005）是一齣舞碼。作者負責導演、舞台與音樂設計。利用布與舞者身體的對話互動，將愛情元素轉譯成空間，用「空間」的形變，講一段愛情的故事。

「替--REPLACE」（孫英展、嚴婷瑋、陳恆隆、蔡方怡、陳立甄、高勤真，2006；林宗偉、

C 異形戀



E 鞋腳戀



D 體液戀



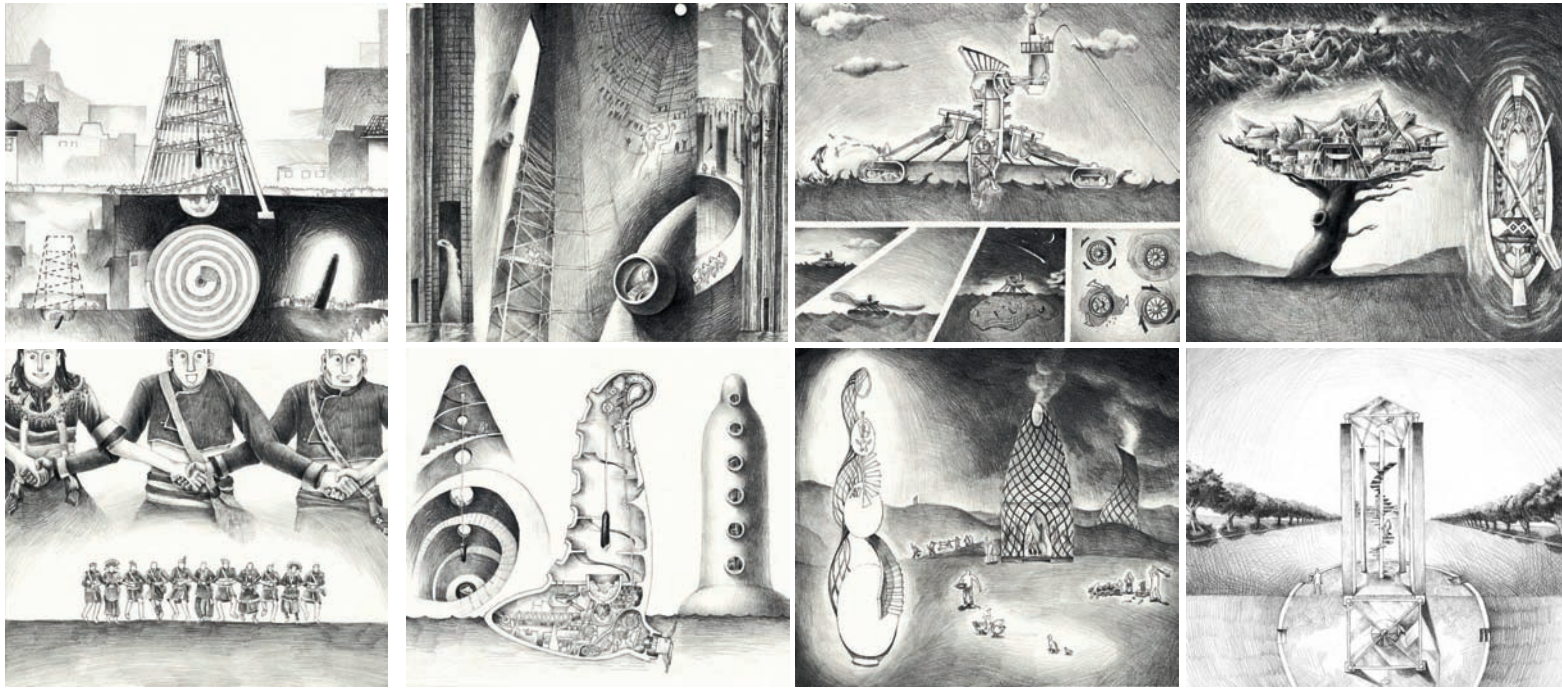
郭仁修、林中西、黃鏡頡、張凱榮、顏怡菁，2007) 是一組延續兩年，長約部八分鐘的動畫短片。作者們，從腳本、角色設定、分鏡、場景製作、燈光、攝影、剪接、配音、有完整的嘗試。故事敘述一位孤獨男孩面對冷酷的社會異境，內心怪物與理性間交替發作的交戰歷程。

「百無禁忌—性愛遊樂園」(薛舫，2010)，是一個充滿想像力的空間再現計畫，將性與愛視為一組辯證關係，性不是道德的附屬，而是由遊戲特質與愛所貫穿的生活。她以荒廢的海安路地下街為基地，隱喻著一種常看卻又看不見的都市空間，類比我們對於性愛的依賴以及視而不見。作者關心的不是性，而是揭櫫各種愛的可能，因為愛的無所不在，反而讓各種性以及支

持性的空間變的可能。除了個案，也有老師以特定基地、區域、議題、主題、操作手法為前提，整組依特定主題發展設計議題。不可否認，接近建築或室內的設計題目仍是多數。

但上述案例，或許很難以建築或室內角度檢視，不要說平立剖或模型，可能連圖也不見得有。但對我們來說，這些不一樣題型的存在，正是豐富設計想像的關鍵，正是不要被定義為建築或室內的逃脫術。它們逼迫我們思考、辯證，空間設計可以是什麼，可以不是什麼。

如果從學生就業情形來看，以室內設計為主，部分進入建築師事務所或工程顧問公司。但活動設計(新品發表會、記者會)、展場設計(電腦展、車展)、遊戲場景設計、婚禮設計、



環境裝置、社區營造有增加的趨勢。這些與空間議題相關的工作範疇，很難在既有的科系分工找到對應。換句話說，各種建築、室內以外的空間設計需求，正不斷的浮現、變形，也不會有一種科系剛好對應一種工作型態，如果有，也是很可怕。空間的定義正在不斷改變，如果我們可以有一點機會，我想是因為我們的彈性，容許我們的學生可以做些什麼，也可以不做些什麼。系，不是創造出來的，系的特色或方向辯證是所有教學實踐的總和，也不容易有一對一的答案，我們望想的，不只我們是什麼？而是我們逐漸「成為」了什麼？

大多數人評量一個系的教學成就，往往希望指出表現優異的拔尖人才，在事業上成就有多

大，得了什麼獎、擔任什麼公職、創造了多少營業額等等。但老實說，我們的畢業生，這樣的人不多，我只知道，業界有些評價不錯，但也很難說是全部。最後，我用個例子結尾，試著說說我們的感想。以前系上有位男生很會做模型，如果一般同學用紙板做模型，那麼他的模型就像是從萬年大樓買回來組裝的模型一樣，可以表現各種細部與質地，很精細也精準。他一向沈默寡言不擅言詞，雖然模型做得很好，但遇到設計、遇到評圖，這種需要「表現/表演」的場合，他的「設計」就經常跟他的沈默寡言一樣，靜靜的、平平的，但他的模型還是很有質感。跟大多數畢業生不一樣的，是他在服役時選擇了志願役的部隊生活。不太知道他的想法，不過可以確定的是，他

沒有選擇與「空間」相關的工作。退伍後，聽說他也只是選擇工廠擔任作業員，後來因為一些小糾紛，讓他再一次選擇進部隊服役。有一天，他回學校聽學弟妹評圖，我們聊了幾句。他說他有個模型要給我。他說，每年他都會上網挑一兩個案例，畫圖然後再做成模型。完成後，他會將模型送人，然後再物色下一個對象，如此循環。我看著模型，完全可以感覺做模型過程，他的享受與平靜。

我覺得，「空間」這件事給他的影響，遠比成為一份職業重要。畫圖、做模型好像是一種藉由空間把自己填滿再放空的過程，既不是工作也不只是興趣，而是一種自癒過程。做模型的

敏感，不是學校能教的事。但如果他的生命中會因為「空間」而找到一條小徑，不喧嘩、不講求速度，可以一路慢慢的走著，這樣不是很好？遠比，只能用收入、成就、工作來看待科系的教育價值重要。如果你也同意，我想，我們就能跟他一樣擁有「空間」，而不需要急著定義這個系是什麼了。這我想到「倚天屠龍記」：張無忌在殿上緩緩踱了一個圈子，沈思半晌，又緩緩踱了半個圈子，抬起頭來，滿臉喜色叫道：「這我可全忘了，忘的乾乾淨淨的了。」張三丰道：「不壞，不壞！忘的真快，你這就請八臂神劍指教吧！」說著將手中木劍遞給了他。

■

下期預告

後數位化建築演化論一 蛻變與湧現

文／邱浩修

建築設計專業的數位化發展經過二十年的演變，已逐漸從前期的繪圖電腦化(Computerization)、設計環境3D化，到當代建築開始導入參數運算設計方法(Parametric & Computational Design)、建築資訊模型(Building Information Modeling)，與虛實整合的數位製造流程(Digital Fabrication)，持續的數位科技革新不斷地啟發著廿一世紀建築師們的思維創新，也挑戰全球專業競爭下本土建築的新定位，下一期的學會會刊將以「後數位化建築演化論一蛻變與湧現」為主題，擬邀請各建築學校教育者、實務界建築師及數位專家們分享他們在數位化建築上的推動經驗。學界部份會針對後數位設計教育進行回顧與展望，如何從實驗到實踐、理論到創新，指出未來運用「運算思維與技術」如何影響建築專業生態的演化路徑。實務界則再區分為兩部份來討論，前半部邀請國內外年輕前衛建築師們，各自分享他們獨特的數位設計創作理念與實踐過程，後半部則希望針對台灣幾個重要案例：包括伊東豐雄設計的台中大都會歌劇院、荷蘭Mecanoo建築事務所的高雄衛武營藝術中心，以及曾柏庭建築師設計的烏來停車場，分別對它們在當代建築之後數位實踐過程中，所遭遇的機會與挑戰進行審視與展望，在學界業界經驗的交互參照下，期待為當代台灣建築別開蹊徑。

■