

# 在破與立之間談發想、 建構與建造

## 中原建築大一設計課程 二、三事

文／蔣雅君



這幾年，中原大學建築學系一年級設計課程教學小組，有感當前環境、社會與專業者的空間實踐狀態，徘徊在網絡社會與數位化年代，以及建築物質性基礎這幾個重要的巨變向度當中，反覆思考建築設計的基礎教育應如何回應？這個發問。深感網絡社會社群新溝通模式的形成與數位建築生產模式的改變，前者是在虛擬網絡中構築社群認同，後者則因為當代設計工具的改變，從而深刻的轉化了設計者的物質性想像，過往由圖或者模型思考設計，透過營建轉而成為實體。現則由人工智慧運算、數位模擬取代前端設計思考模式，從虛擬中理解多重空間向度。這工具革命已然進入當前業界的實務操作過程與部分建築系課程教學當中，舉凡各軟體的應用到專案管理皆有，這樣的模式，造就了組織之間的擴大連繫與平台、語境趨同、自由形體(free form)、設計審視與分析方式改變之現象。但，與此同時，“建築”這門學科之所以古老其實與“建造”息息相關。當代設計之教與學，所面臨最大的挑戰與張力或可放諸當下與古老間的辯證性對話中理解。一方面，設計主體已生活與網絡社會當中，數位設計提供了設計多元發展的機會。另一方面，則可能造成設計主體在不熟悉真實環境分析的狀況下造成空間與場所經驗的失卻，而產生物質性想像的瓶頸與身體



蔣雅君  
中原大學建築學系助理教授



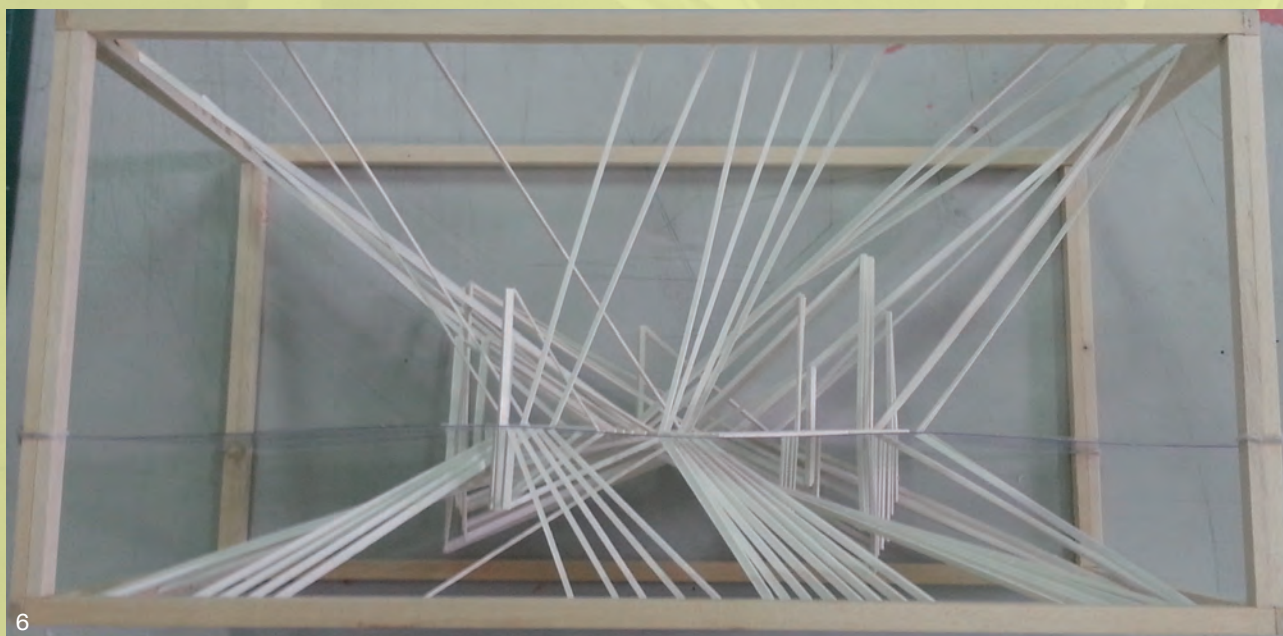
4



5



7



6

經驗的脫落。考量本系高年級已根據學生之興趣進行數位設計分組，且一年級已有其他數位軟體教學課程。則就大一設計教學而言，何為“必要之操作重點”？且避免過於鄉愁為導向的發展為最大的挑戰。

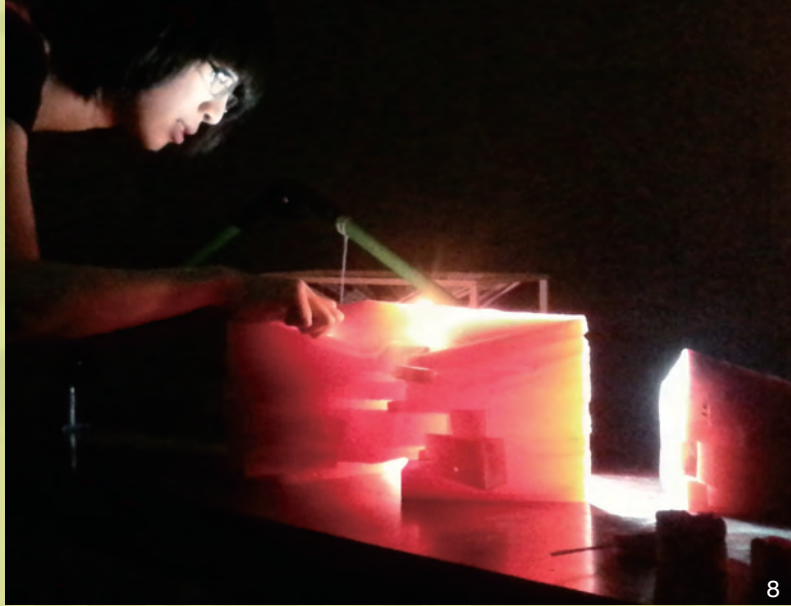
據此，教學小組最終整併了網絡虛擬社群與各設計小組分組上課這兩個設計溝通平台，並交會於創意思維、建構與建造渠道。前者，主以形構社群認同。除了課堂小組上課以外，許多分組透過fb建立網絡社群討論設計，以讓學生與教師之間，能夠在公、私兩條軸線交軌的狀況之下進行溝通，以整合出一種網絡時代社群溝通與認同的設計教學。繼之，則考量創意思維往往起始於：“開發主體、從零開始、打破刻版印象、細微關

注”等思考習慣的建立，故以”在破與立之間談發想與建構”的態度引導設計思考，而”物質性與身體經驗的結合，繼而導入建造”亦為關注重點，以回應此學科之歷史任務。這幾年我們的題目設計與執行方式敘述如下：

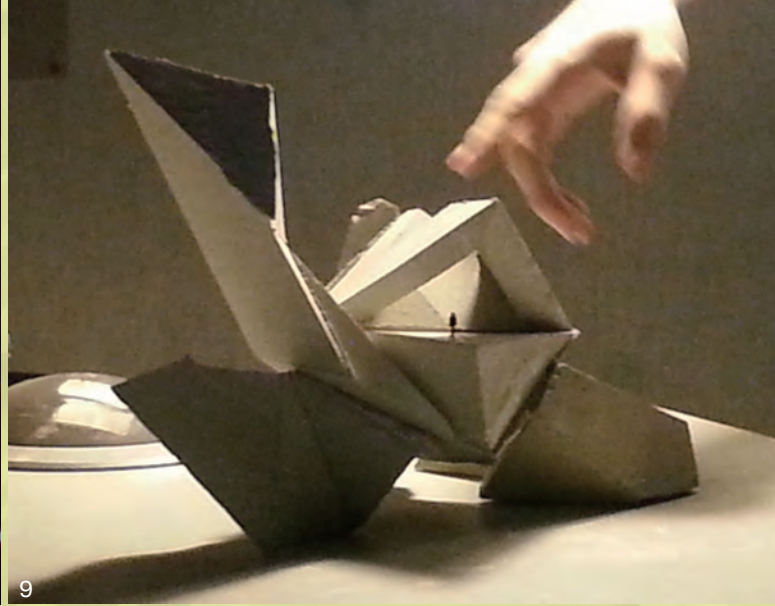
1. 從再現自我與溝通開始:每一學年新生入學的第一個題目往往是透過影像與紙板相互嵌卡以介紹自己，此方式一方面希望同學能夠從自己最密切的子題介入，進而走入空間構築的操作範疇，同時讓師生有機會從交流走向學習溝通之途。而授課教師也較能夠理解每個學生的差異與背景(fig1-3)。

2. 抽象幾何與空間構成:此設計子題主以2D平面線稿出發(fig4)，後希望同學自行訂製一木框

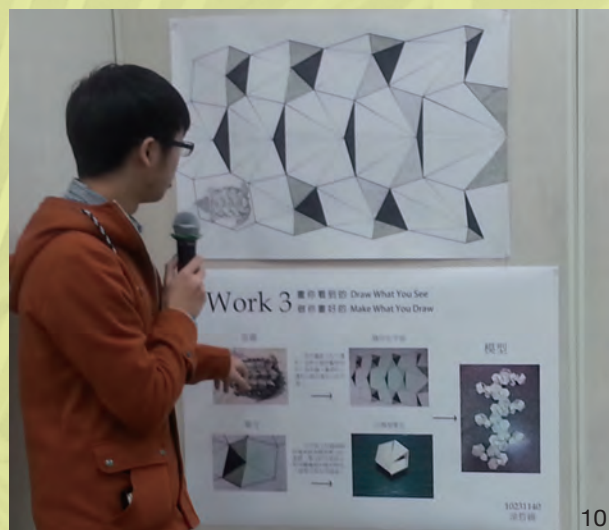




8



9



10



11



12



13



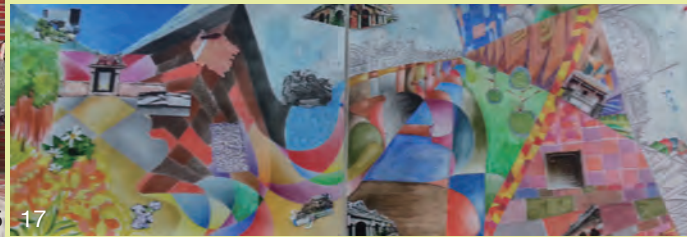
14

架，其中嵌入一透明片上繪局部線稿，以此為發展3D線模之基礎，從而討論線與面之空間構成(fig5,6)。最後，則將立體線模實虛反轉，運用灌注類材料，使成量體(fig7-9)。期望透過此三階段設計操作，讓操作者進入抽象幾何的思考脈絡，從而理解空間構成諸元素之特性，增加空間美學的感知能力。

3. 構築與空間架構：此作業主要期望同學可對結構、空間進行徹底的“去刻板印象化”，從而找出構築與空間形態的多樣性。首先，學生必須找尋有機或無機生物並將其放大觀察，從而幾何化，後則須選擇一適切材料將其轉化為空間架構(fig10-14)。

4. 建築資訊站系列一(大溪資訊站)：有感環









22

境認知與場所觀察為建築設計不可或缺之考量範疇，同時也希望學生能真實的面對在地、觀察在地。故此作業擇以中壢附近之大溪，師生共同進行現地場域之歷史空間與社會調查，同學在兩人一組的編制下，花了約一個半月進行觀察、訪談，與資料收集(fig15-17)。並擇以特殊場域，製作一源自在地觀察與題問為切入點的裝置(fig18-21)。

5. 建築資訊站系列二：此題目主要期望整合學生環境觀察、設計者作品分析與再現、永續發展、人的尺度與建造行為等向度，為大一最後一個作業。採兩人一組模式，並於建築系館周遭擇一地點，各組學生分析不同普立茲建築獎獲獎者理念與設計操作特點。於基地上採回收材進行現地施工，最終需轉



23





化並體現該設計者的思維、表述與特徵，同時兼具空間可及性之作品(fig22-27)。

每回與設計教師和友人們談起大一基礎建築設計教育，著重點應放在何處？或者，應如何引導初學者進入「建築」此一廣泛性很強的領域當中，從而進入一種強化主體的學習狀態，大家常在拋執出許多重點議題時，反覆體認到“破、立”之間遊走對創意激發的重要性，而此現象不僅往往與當代社會的學習主體及其視野息息相關，

同時也需透過身體與物質性基礎的建構而完成。當代的新鮮人已進入網絡世代，面對越漸多樣化的社會樣貌與片段化、虛擬群體的經驗，其所面對的物質世界與認同，較諸過往更形複雜。在這看似進入二次工業革命(資訊化革命)巨浪的時代，設計教育亦隨之變動，返身自問，“摸著石頭過河”或可說明當下教與學間的一種面對時代巨變與建築這古老學科間的一種強大張力的當代對話方式。■