

宜蘭大評圖^{注1}

文／王俊雄

舉辦宜蘭大評圖的動機

最主要動機來自經歷近二十年的教育工作，我觀察到：台灣建築教育的發展已經到了一個瓶頸，而畢業設計是呈現這個瓶頸、同時也是可以幫忙解決這個發展瓶頸的一個主要處所。這個發展簡單地說，就是這個建築教育太內向化了，讓它的多元多樣其實帶著很大的局限性。若以畢業設計來說明，表面上看來畢業設計很活潑很多元，但內容所說的都是關於自己想的，不太跟世界聯結，以致於這些問題雖然都有切到現實，但卻也很孤獨，很難跟別人分享，雖然在自己的範疇之內可以做到很深入，但從學生掌握題目的方式和內容可以看出，題目的潛力並不能全力開展，無法深入人心引發共鳴。他人比較多的是理解或者頂多欣賞設計者的企圖和邏輯，無法成形為一種有感染力的震撼，最後只好落入技術性細節的描寫，離題目和原始意圖越來越遠。而在這種落入細節以至於宏大圖景無法開展的情況下，設計者往往因為掌握不到重點顯得心虛，心虛又引出懦弱或者過度自我保護，最後設計無法產生對話，只是創作者的喃喃自語。對於任何創作而言，無從與他人對話就是最大的傷害，也是對創作者最大的懲罰。

這個無法與世界聯結的發展瓶頸，並不是說台灣建築教育落後世界水平或者缺乏國際觀，這兩項都台灣建築教育都足夠，無法與世界聯結的根源，我覺得在於對於自己以外的世界很少或不再想像，或者更根本地，沒有能力去想像。而網路上的熱絡，其實進一步削弱了這個與世界聯結的能力，因為要和自己以外的世界聯結與對話，先必須有能力從他人的角度去理解，並且以此為基礎去成就一種「身為他人」，如此才有可能真正的聯結。然而，網路上的對話往往是反應式的，而建築教育本身那種專家式的專業壁壘，更加深了無法聯結。

2007年透過在台灣建築雜誌舉辦「6x2=18」紙上建築展覽^{注2}，就是想幫忙消解台灣建築教育的這個發展瓶頸。「6x2」最後成為2012年開始辦「宜蘭大評圖」的基礎。



王俊雄
實踐大學建築系專任教授

台灣建築教育與畢業設計的問題

從畢業設計來看，台灣建築教育的問題，我認為主要有二：其一，畢業設計作品確有創作的獨立性，可是缺乏交流性，就只是自己想自己的，不太了解別人在想甚麼也不知道作的方法和工具是甚麼，不太管外面但其實是跟自己非常親近的世界發生什麼事？這樣的態度是造成畢業設計視野狹隘的原因，而這恐怕不是畢業設計的社會關懷度低，這樣的名詞可形容的。當畢業設計和它相關的世界，其實就是建築教育和社會之間，脫節地越來越厲害時，會產生縱然想去關懷也不知道如何去關懷的現象。比如連學生彼此之間的交流也是停滯的，學生群體雖有一些活動，例如大建盃，但卻只是情感交流式的娛樂活動，而不是設計思考方面的交流。所以今日的畢業設計，不論題目還是內容，很容易就走向深入但卻孤立、想要和社會有關最會卻少有關聯的奇特現象。

其二，對應這種現象卻是一種莫名其妙的競爭，就是大家開始辦畢業設計展覽，近幾年來各校畢業設計展越辦越大。過去並沒有這樣的盛況，即使辦展覽，還是會傳遞出一種學院的味道。可是，現在每年每個有設計科系的學校都得熱熱鬧鬧地辦個畢業設計展，不只是建築系，但卻沒有什麼真正的交流，變得很形式化。比如說，每個參加展覽的畢業生都要展出作品，在有限的場地範圍，每個人分配到很小的版面，只好化約個人作品內容展出，觀眾其實沒辦法看懂。畢業設計內容已經很個人化、抽象了，展覽的個人版面又很小，但整體來看展覽又很盛大，最後像是工廠生產出來的一大批罐頭，外觀貼的五彩繽紛，清楚標示出產年份、地點，內容反而不清不楚。^{注3}

個人越孤立，集體的展覽卻是越來越龐大。

在這種畢業設計展覽中，你可以看到一些題目的「傳承」，還有幾塊有名的基地重覆被拿來操作，這是停滯的一種表徵。我從1993年開始教書到現在差不多12年了，大概從2005年開始，我突然意識到建築教育停滯的事態嚴重，雖然我看到每個學生在畢業設計作品上的創作力，還是很旺盛的。我開始思索如何去除學生之間的藩籬，讓交流來突破這個僵局。但是那種交流學習的場合與條件好像一直沒有浮現，學生就像被關在一個很特殊的環境裡面，但也不是完全沒有出口，只是很有限。

大評圖與學院評圖之間的差異

我想先回到開辦「6X2」的想法來談與學院內評圖之間的關係。其實畢業設計並沒有一定的形式，我們會變成今天這個樣子，我認為這是一種無意識下的風氣使然，也就是長期累積而成的結構，沒有任何人特別要去作成這樣，可是在各種現實條件下，就發展成今天的樣子。問題是，我們現在如何去打破這種結構，讓它有重新鬆動的可能？當時我們辦「6X2」並沒有認為可以去改變這種結構，只是想讓它鬆動一些。所以我們就努力避免「6X2」有一種「比賽」的狀態。畢業設計本身原來就很難去排名次、比好壞，就像一個蘋果與一根香蕉是不能比較好壞的一樣。當時想到的方式是設置六位「策展人」，讓每個策展人獨立選擇適合由他來談的作品，我們試圖讓這個過程沒有中心或多中心的。

「策展人」跟「評圖老師」最大的不同，在於策展人與展覽人的關係比較是在一種平等的地

位，比較屬於對話的狀態，也就是說，我們最後在雜誌上看到的結果，是作品創作者和策展人共同完成的，這也是「6X2」的意義。我希望把學生個別的創作力呈現出來，透過與策展人的對話結果，能夠把剛剛我提的既成結構鬆開。因此當時的設想包括：一、拿掉學生的指導老師，作品呈現在雜誌上時，沒有指導老師的名字，只有學生的名字，這個意思是學生自己負責自己的作品，把學生當作成人看待。二、拿掉學校，一樣的意思，學生不是在一個學校的傘下創作，而是自己去做這樣的一件作品，也就是說，作品最後呈現的是個人（創作者）跟另外一位個人（策展人）之間的關係。

畢業設計之後

事實上，畢業設計很難脫離與指導老師、學校的關係，有時候是受到老師的干預、學校的認可壓力，甚至是學生對於老師的依賴。所以前述的「6X2」概念比較接近「後畢業設計」^{注4}，也就是在學校裡的畢業設計評圖之後，透過一種方式，再想想畢業設計的內容與意義。但這件事情，當我在辦「6X2」時，還沒有想這麼清楚，直到我辦了第二屆宜蘭大評圖（2013）時，我才漸漸領悟到這件事。最早察覺到這種感受，是在2012年第一屆宜蘭大評圖時，參加的學生每個人限時十分鐘講解作品，幾乎每個人都把校內畢業評圖的簡報內容重頭到尾再講一遍，以致於各個學生都超時，內容不精準，過多的廢話，效果很差，在那樣的國際場合裡，根本沒人能夠聽懂這些學生創作的重點。當下我才了解到，原來在大評圖這樣的國際場合，跟在學校裡的畢業評圖，是不一樣的。

事實上，這種後畢業設計在「日本一」的狀

態也是一樣的，她們的學生會在畢業設計之後，再花個3-4個月的時間，重作模型、調整設計，然後才寄到日本一的策展單位參加比賽。從中比較，我才了解到這些關係。回到「6X2」的策展人概念，策展人可以獨立決定選誰的作品來談，我們在會議裡主要協調編輯工作，但不干預策展人的決定，這也表示策展人必須完全對自己的選擇與發言負責。同樣的，學生也對自己的作品負完全的責任，沒有指導老師的表述，也沒有學校的表述。這就是一種後畢業設計的狀態。

認識日本一

大約是在2010年，我第一次認識「日本一」的主辦人清水有先生，他是仙台多媒體中心SMT的主任學藝員，學藝員也就是我們所說的策展人。「日本一」全名為「卒業設計日本一決定戰」，當時剛好我有一個學生的姐姐去SMT實習，認識了清水先生，才有了接下來的關聯。而剛好清水先生是一位「哈台族」，對台灣非常熟悉。在台灣與清水有碰面後，我才有機會全盤認識到已經舉辦了十年頗具規模的日本一，當時我問他有沒有合作的機會，他也很誠懇的正面回應，因為他也認為日本一也發展到一種瓶頸，在他的觀察，參加日本一的日本學生，上下屆之間的影响非常大，也變成一種校際間的集體競爭，清水有認為這也是一種問題，可是這個制度已經被定型了。

本來是打算以「6X2」為基礎，用選出來的案子去參加日本一，或者變成台灣跟日本之間的交流，反正就是讓台灣的畢業設計能有跟國際接軌在一起機會，希望能打破既有藩籬，增加彼此認識在作什麼的機會。同時也讓畢業設計有一個比

較完整的論述與交流的機會，而不是自己作完自己的東西、評完圖就結束了。當時我對日本一的想法是，將各個國家的畢業設計放在一起看，目的也是要看見差異，才能知道自己的好處與缺點，因為你沒有鏡子就沒辦法看見自己。

2011年淡江建築系有大約5、6名學生自己組團前往日本觀摩日本一，他們看完日本一回到台灣之後幾天，就發生311災難，這個事件對舉辦日本一產生不少干擾，於是他們便考慮是否藉由與台灣交流，看看能不能突破困境？於是我便請清水有來台灣，進一步討論台灣與日本一合作的可能。但當時他認為台灣學生去參加日本一並不適合，他希望我們在台灣先辦三年日台之間聯合評圖看看，等成熟之後再考慮去日本一。結果辦到第二年（2013），清水有就認為我們辦的活動比日本一更開放也有國際性，何必再去融入日本一呢？

其中最主要的差別是，我們是一種開放性的架構，沒有製造中心的意圖。比方說，第一屆大評圖評完後，大評圖老師之一藤森照信就站起來，準備要選擇第一名、第二名、第三名，我當時就跟他說，我說我們並沒有要選，他很訝異可以不用選，他說這樣很好。我希望台灣的模式是去中心化的、去優勝劣敗這回事的。

PK 賽

到了第二屆（2013）宜蘭大評圖最主要的改變，是建立PK賽的明確作法與清楚論述。因為大評圖大約是三十件作品參加，如果時間允許，我們當然希望每件作品都能獲得對話的機會，實際上最後有三分之一的作品能上大評圖討論，這已經是非常高的了，但是仍有二十件作品就失去了

角色，以及對話的機會。第一屆的PK賽只是天真採行自願報名配對方式進行，效果不好，PK賽失去焦點，大家仍然只聚焦在大評圖。這並不理想，因為我認為大評圖其實是一個秀場，可以把事情帶到一個高峰，讓大家齊聚一堂共享驚喜，但就理解設計內容和討論對話而言，這是非常有限的，仍就是制式評圖性的關係，也就是台上講完由台下評與問的狀態。

但是PK賽不同，是一種創作者與創作者，在主持人引導下，產生對話的關係。主持人由老師擔任，但整場50分鐘只有最後五分鐘可以表示自己的想法，其餘時間都是兩位創作者的。為參加PK賽，創作者要事先閱讀對方的創作，準備向對方提問與進行對話。在創作者的45分鐘內，學生主要是互相評論對方的作品，給彼此意見，主持人盡可能不用自己的看法介入學生們對作品的討論。我們的挑戰是如何配對，包括作品之間的關聯性、主持人的選擇等等，促成學生之間對談的可能性，並且我們希望每個參加大評圖的學生，都能事先閱讀至少二個對話對象的作品，進行準備，最後完成二場PK賽的對話經驗。這樣的PK賽透過作品的對話，讓學生跟學生之間形成深度交流。對我而言，PK賽是最清楚執行後畢業設計的狀態。

對建築（教育）的作用

我期待創作者之間，在思想交流達到一定深度後，能夠出現畢業設計的論述生產，這也是進入後畢業設計過程的主要目的。

無論是「6X2」或者大評圖，累積這些年下來的成效，反過來對於學院內第一個正面的影響，是對學生而言，他們有一點點開始打自己的畢業

設計當成跟別人交流的平台（媒介），而不是單單只是自己的作品，一定程度上，讓學生重新看待自己的畢業設計是什麼、有什麼意義，我認為這是過去從來沒有的狀態。過去作畢業設計，就是評完圖後收起來做作品集，學生之間從來不評圖，是老師跟學生評圖，所以學生做這個畢業設計，就是給老師評圖，評的好與不好，最後都是打包起來，同學之間對畢業設計的共同回憶就是漫長的熬夜與評完的快感，從來不是對方做了什麼設計內容。對於多數的創作者與作品之間的關係，其意義是不被彰顯的。

我認為大評圖是讓大家看見畢業設計，是可以把大家聚起來的一種媒介，而不是一種單獨的創作。我們從來沒有一個機會，可以讓學生這樣去發表，跟這麼多人一起去發展自己的東西。對於一個設計者，這樣的關係與經驗蠻重要的。其次，也是由於大評圖的場合被創造出來，大家開始對於畢業設計的內容，在平常比較願意去談論，比較會關心彼此的畢業設計。這也吸引了一些不容易進入大評圖名單的學校學生，開始關心自己的畢業設計，嘗試投件爭取對談機會。

另一種現象是志工團，很多學生沒機會參加大評圖與 PK 賽，他們選擇擔任活動志工，同樣參與大評圖的過程。開放報名志工團是第二屆大評圖後，學生提出來的想法，我也認同，於是去年的大評圖志工團開放網路報名，總共來了一百名，幾乎是大評圖學生的三倍人數，他們選擇從旁觀察、私下交流的方式，參與了這樣的活動。

對於大評圖負面的隱憂是「重複性」，類似一般人會說的「抄襲」，但我不願意這麼形容。基於大評圖的場地限制，最後只能是 30-34 件作品的

呈現，我們一直希望呈現畢業設計的「多樣性」，但是對於觀摩大評圖的學生來說，仍舊可能造成一種形式上的優勝劣敗暗示，學生們難免會模仿大評圖展示出來的作品，導致回到學院之後，出現作品表現法與主題上的重複性，這是最不想看見的。

後記

台灣的學生在這幾屆大評圖的表現，我認為幾乎可以確定台灣的畢業設計，已經具有一定程度進入國際交流場合的水準，台灣與日本、香港、新加坡學生作品表現的比較，是香港與新加坡學生能精準掌握建築技術與設計品質，日本學生則是在思想深度上令人驚艷，而台灣學生則是表現了對設計主題周邊相關脈絡的關注，是一種開花式的設計發展，缺點是自我的思想太早「世故化」，也就是容易有廣度卻不容易有深度，或許是太早妥協了吧？**■**

注釋：

1. 本文根據 2015 年 3 月 11 日星期三 18:00 - 19:00，在台北市實踐大學計建築系小會議室，許麗玉訪談王俊雄的記錄，由許麗玉整理，王俊雄修改後，完成於 2015 年 3 月 20 日，首次發表於《臺灣建築學會會刊雜誌》第 78 期。
2. 2007 年的《台灣建築雜誌》主編是黃昌明。
3. 作者同意臺灣建築學會會刊第 78 期特約主編許麗玉譬喻這種現象為「工廠生產罐頭」。
4. 本期特約主編許麗玉提出「後畢業設計（Post Thesis Design）」一詞。