

# 如果我不在學校， 就在往學校的路上

## 一段設計學習之旅的行程記事

文／郭一勤

崑山科技大學空間設計系之所以如此命名，與我們想像的設計專業有關。傳統空間專業分類面臨知識片斷化與專業技能工具化問題，專業之間壁壘分明，藉著物理性空間的差異定義專業邊界，各自牢固專業權力版圖，利益競爭多餘合作結盟，專業背離社會與資本炒作連成一氣，自絕於社會與公共利益漸行漸遠。我們認為專業範疇不應如系所名稱一樣一成不變，專業的概念應是流動的、無一定邊界的。因此，空間設計這個名稱超越既有專業分工與執業想像，可大可小具有彈性，可謂一種設計專業的通才教育取向。

課程架構以設計課作為核心，輔以理論及技術，分成兩個模組，影音與展演。所謂影音，數位工具應用與思考為核心，所謂展演，以參與式設計為方法，社區營造為其實踐取向。其課程架構與定位如表 1 所示。

大一主要課程包括：「基本設計」、「人因工學」、「空間體驗」、「空間圖學」、「立體構成」。「人因工學」主要發展並建立人體尺度概念，尤其討論特殊尺度與載具的關係，例如銀髮族、幼兒、孕婦以及其他行動不便者的需求，載具則是從穿戴裝置、輔具、家具至空間，逐一放大。因此，尺度不是統計的數字，而是需求的反應。如果說「人因工學」討論的是使用者的物理性需求，那麼「空間體驗」即是討論社會性需求。透過身體與感官的解放、延伸、試驗，延伸至不同社會位置的扮演、反串、模擬，以重新組織學生的空間經驗。「空間圖學」著重實體空間的平面與幾何再現，是 2D、3D 空間感知的轉換。「立體構成」是比例美學基本訓練，從點線面延伸至量體的處理。「基本設計」在個人與團隊合作間尋求平衡點，促使學生彼此互助溝通以減少生疏感。例如想像個人生活空間的集體改造，融入合作設計的概念，空間主體不是只有「我」，而是「我們」，透過大比例模型製作，讓學生即早適應模型製作與空間尺度。



郭一勤  
崑山科技大學空間設計系助理教授

<p>鼓勵創意型態設計</p>	<p>引導創意思考，開發設計創作的潛能 關注抽象思考與具象創作的可能 發展解決問題的相關方法與知識</p>	<p>一年級</p>	<p>探索人體基本尺度與空間關係 解析空間元素、構成尺度與人群活動關係 培養空間實踐基本技能 學習空間實踐相關知識</p>
<p>關注室內空間設計</p>	<p>學習空間氛圍的構思與具向操作之相關技巧 掌握空間物件與人體尺度的關係 提升住居與零售空間之創作的實踐能力</p>	<p>二年級</p>	<p>探討空間機能與活動行為的內在法則 學習數位化的設計表現技法 探索實質空間建構之構造與媒材</p>
<p>結合環境之空間設計</p>	<p>補強地域文化的思考 培養空間實質建構與解析能力 掌握 3D 數位設計與情境描述的能力</p>	<p>三年級</p>	<p>加強對於地景環境之自然環境與人文涵構的解析與議題思考 掌握內在之空間秩序與外顯之空間美學的表述</p>
<p>整合設計技能之創作</p>	<p>四年級 以發揮個人設計潛能為目標 強調空間專業設計能力之綜合展現 作為就業或升學之銜接準備</p>		

表1 各年級的設計課程之目標



圖1 大一跨校基本設計課



圖2 大二空間設計課—實體構築



圖3 大三空間設計課—藝術介入空間

整體而言，大一課程的核心價值是「我」的再認識，大二則是「我們」的組構。二二的主要課程包括：「空間設計」、「施工圖」、「當代藝術思潮」、「東方空間發展史」、「劇場環境」等。「施工圖」是材料特性、質感、限制的組合表現，中介了設計與實踐，是設計意念的語言整合系統。「當代藝術思潮」與「東方空間發展史」

是一組相對概念，「當代」意指現代、反應了「西方」為中心的觀點；「東方」則是討論在「現代」被忽略的亞洲及中東。「劇場環境」通常與臺南的劇團合作，視劇場為一種意義多元複合的空間，全班分工完成劇場表演，反而是最能觀察學生潛力的課程。「空間設計一二」將空間經驗從自我延伸為家庭，家的改造是最常見的課題，多元成家、



圖4 畢業設計展

家庭關係、宗族組織…是對家的再定義。此外，「空間設計一二」也強調實體構築，透過與技術匠師的合作授課，重新認識老祖先的智慧，運用竹子、夯土、木料、磚瓦或其他軟材料，一方面與基地、結合，同時回應綠色建築的基本思考。

大三課程核心為社區意識。「空間設計三四」、「環境視覺設計」、「環境心理學」、「參與式設計」、「家具設計」。「參與式設計」強調身體機能以外，空間意義的意識化過程，將空間想像的角色、劇本適度留白，是社會公平正義的基本認知。「環境心理學」著重人與環境的關係，指涉的不僅是實質環境，也包括社會文化與脈絡，包括環保、文化、性別、族群、部落、生態、政治、經濟、等，核心價值仍是人的關懷，透過環境議題的討論，作為空間專業者社會責任的思想武裝。「環境視覺設計」以都市意象為肌裡，討論空間、時間與建築的構築，建築的複雜與矛盾。「空間設計三四」以社區/社群為尺度，強調真實的基地以及社會議題的結合。例如：以臺南市鐵路地下化為前提，討論以西醫為概念的都市縫合，是否真能促進都市生活的品質。因此，藉由中醫將人體看成是氣、形、神統一體的概念，

在鐵路沿線置入新的機能以活絡都市環境。或者，以平實營區的都市更新為前提，思考營區空間再利用的可能，對照了市政府的更新計畫，以比較不同空間策略間的差異。

大四課程核心是全球化與綠色環境。「畢業設計一二」、「景觀生態專題」、「綠色環境專題」是主要課程。「景觀生態專題」著重土地倫理所構築人文景象，地景這個概念或許更為貼切，它是人與自然關係的總和，也討論人與環境的共生生態。「綠色環境專題」強調綠色環境的科技取向，透過技術、設備、科技，如何營造維繫綠色環境。「畢業設計一二」強調多元化，學生依興趣訂定議題，設定設計條件，完成一年的畢業設計。幾年下來，動畫、遊戲場景建構、裝置藝術、表演、空間設計、商品設計等類型都曾出現，雖然仍以空間設計類型居多，但鮮少只做室內題型。此外，畢業展一直是畢業設計一部份，學生組成畢籌會，收費、協調場地檔期、展場設計、交通運輸、評圖及演講邀請，都是學生自行運作。從學習角度來說，這堂課尤其重要。它彰顯了合作的意義，管理也被管理，透過和議機制解決紛爭，這過程往往是學生畢業印象最深的一部份。

設計課、理論課相輔相成之外，從大一開始，每學期均開設數位工具課程，包括：「電腦概論」、「電腦輔助設計」、「數位影音製作」、「多媒體環境設計」、「電腦輔助進階設計」等，AutoCAD、3d 模型、排版、動畫都是必要的工具訓練，其中隱含了工具理性的思考，當然也有盲點，過多幽靈、唯美的畫面，往往掩蓋了空間最基本的價值，使用。

崑山科技大學空間設計系是通過教育部科系評鑑，列為甲等的科系。這表示我們通過了書面作業的考試，得到技職高等教育的 GMP 標章。但有趣的是 GMP 標章並不能保障台灣的食安問題。我們可以訂定合理、理想的課程架構，卻無法保證這些課程適用於不同學習主體，換言之，教學或課程並非為一學習途徑，創造一個好的學習環境，誘發學生主動學習動力，總比把學生放在象牙塔裡有意義。因此，以下例子或許值得進一步討論。

一、單一學校不再是唯一的學習單位，跨校的合作、資源分享更顯重要。例如：這兩年，基本設計課程嘗試與成大、南應大合作，共同命題各自操作並一起分享成果的作法，類似「設計播臺」的作法，重點不在誰摺倒誰，而是既為對手又相互加油支持，有助於學習意志的提升。又如今年本系承辦的全國室內 / 空間設計科系學生競圖，循例將參賽資格侷限於室內 / 空間設計系學生甚為可惜。其實平台應可再開放、再放寬，鼓勵更多學子參與，用更多的友誼取代競爭張力，畢竟我們要面對的不只是台灣市場而已。尤其近期中國主導亞洲基礎建設投資銀行 (AIIB) 設立，這是積極在全球擴張的中國資本，透過制度性體制建立，挑戰美國在戰後的布雷頓森林中確立的世界金融霸權秩序。台灣是否進入如何進入亞投行組織涉及兩岸間特殊的政治關係，進退之間需要高度政治智慧面對，但空間專業者仍然必須面對可能的各種挑戰以及資本與市場全球化的事實，光靠我

們自己打造的文化創意產業的頭燈，是看不了太遠的。

二、學校與地方政府、社區、NGO 組織的跨域合作應再加強。各式學生工作營隊，如：嘉鄉築義、大專生農村迴游計畫、台南築角、搭呼爽，蓋理想 -- 農村勞動新時尚、等活動，結合了社區營造、勞動假期、夏令營、工作坊幾個概念，讓學生進入社區貼近土地靠近人們的參與環境營造，作為參與式設計的具體呈現。只是受限於時間、預算以及構築技術經驗的欠缺，成果難免打折。但我們仍然認為年輕學子應與台灣的社區營造連結，從景觀、建築、都市設計、文化創意等面向，參與台灣地景的改造歷程。重要的，倒不是學生可以為社區留下什麼，而是可以把學生留在社區、留在農村。因此，那個稱做「學校」的地方，必然是學校以外的地方。

三、業界實習已然制度化為課程的一部份。實習不是提供廉價的勞動力，也不是設計公司的負擔。因此，學校與實習單位需要密切聯繫成為伙伴關係。尤其，私校學生依賴藉助學費貸款完成學業，打工賺取學費成為普遍需求。實習制度如何與學校課程接軌，需要更多案例研究。近來，有些事務所事先提出實習計畫，以公開徵選方式決定名額，讓學生主動參與爭取，不失為一參考機制。

最後，我們認為空間專業者的養成需要長期計畫，面對生活、投入生產、尊重生態，是我們想像的三項重要構面，是一輩子的功課，學分可數，但設計是一種人生態度，學校終究是渡人一程的機制之一，我們期待學校在學校以外的地方，遍地開花。■