

謝誌

[建築之前]

在一段必須不斷自我質疑的旅程中，過度的沮喪與徬徨，使我時常對自己問起“我適合念建築嗎？”。

在經過了短暫的休息與旅行過後，我收起了“適合”這字眼，我想沒有人可以很肯定的給予建築一個普世的價值觀。而在東海這四年裡所得到的教育與經驗，也絕非僅只提供唯一對於建築的解答。

建築，可以“私”、可以“公”，可以“技術”、可以“概念”，可以“資本價值”、可以“日常生活”，很慶幸在東海的生活，就是在這種充滿多元範疇的討論當中學習，感謝東海所提供的一切。

[建築之內]

一年前的一句話；“那我們就此訂婚囉！”。以婚姻而言，這句話說的草率，然而，以畢業設計而言，這句話說的極其輕鬆卻倍感慎重。感謝郭文亮老師這一年內的耐心指導，讓我在東海的最後一堂設計課，是在一個隨時面對未知的方向所前進，讓我最真誠的態度去面對所有問題。曾有學長如此形容“一個質樸充滿智慧確時而狡獪的智者”，我想這是最貼切的形容詞，感謝郭文亮老師。

感謝葉朝憲老師，一個看似無題的設計題目，卻將我們的建築視野完全解放。

感謝林昌修老師，對於建築嚴謹的態度，訓練日後在建築習作上的基礎價值。

感謝劉國滄老師，從單一物件的解構與再組織，提供了一個將“建與築”轉向“構與築”的思考角度。

感謝盧澤彥老師，將一個概念抽象的個人體驗，延伸並且應用於真實的空間操作。

感謝曾瑋老師，在韓國workshop的指導，讓我對於建築的永續性有更深入的研究。

感謝方俊凱老師，提出了三個皆與都市的歷史性與尺度性相關的題目，讓我跳脫建築為單一物件的思維。

感謝姜樂靜老師，以“可以蓋出來”的目標為前提，讓我們回歸到建築最基本的技術與機能討論。

感謝曾成德老師，在[典例分析]這門課當中，帶給我們宏觀的建築視野，如同在畢業設計評圖中所給的建議以及評論。感謝所有在東海指導過我的老師。

感謝一起奮鬥的同學，亦理、大同、抓抓、怡辰、小K、可欣，以及感謝蔡季蓉，我會懷念那些無數在系館熬夜的日子，也感謝那些曾經指導並且鼓勵我的學長們。

感謝槍手們，昀詩、大佩、Fu、李冠、瑋佑、治隆、子文、怡儒、以及前老闆姿廷，沒有你們，便無法將我從放棄的邊緣中拉回。

[建築之外]

感謝我的父母，提供一個可以讓我堅持目標的環境，讓我得以專心的完成學業。

感謝文馨，忍受我時常沮喪與浮躁的日子，以及自私的犧牲無數相處的日子，沒有你們的容忍，我將無法完成這份論文，甚至是這份學業。

感謝身邊所有陪伴並且給予我鼓勵的朋友。

摘要

關於建築，如果以機能而言，其實是透過一個既存的結論，去進行設計的推導過程，而為了將這個結論具體呈現，必須透過空間與機能上的歸納、整合、分析與安排，使這個結論產生一個有效的以及合理的具體事實。

然而，所謂的具體事實難道最終的結論只是建築型態上的表現，或是預先設定好的機能使用方式嗎？

當Rossi與Tschumi都提出機能[function]並無法代表建築的一切，而對於設計的結果，似乎是無法概括整個真實的生活內容。

但是，是否將所有真實的生活內容都納入考量，就不會再產生如此的疑問？因此我所思考的問題為當面對一個無法產生具體結論的結果時，或許應該去思考的是產生這個結果前的過程，是否可以透過一個不同以往的操作方法來進行驗證。

而我以de Certeau對於都市的觀點;策略[strategy]/計謀[tactic]做為我方法研究的準則。

關鍵字:

機能-事件-日常生活-方法-策略-計謀-轉譯-譯本

Abstract

On the part of function, architecture is in fact designing an inferring process from an existing conclusion. To present this conclusion, space and functional induction, integration, analysis and arrangement must be performed for the conclusion to generate an effective and reasonable concrete fact.

However, is this so called concrete fact only an architectural presentation or a preset usage of function?

Rossi and Tschumi suggested that function cannot represent all of architecture, and the results of design seemed to be unable to summarize the entire content of realistic life.

Nevertheless, will such a question not emerge again if all realistic life contents are taken into consideration? Thus, the question on my mind is that when encountered with a result which cannot generate a concrete conclusion, perhaps what should be considered is the process by which this result generated, that is, is it possible to test and verify by an operation different from previous methods?

I use the view of de Certeau toward cities, i.e. strategy/tactic, as criterion for my study.

Keywords:

function-event-everydaylife-method-strategy-tactic-transcribe-transcript

序言

日常生活[everyday life]，在真實的狀態下是一種雜亂無組織的運作型態，我們無從去依照每個個體的真實行為去制訂單一的行為體系，因此，當我們無法去控制單一個體內部的運作思維時，外部群體的規範框架便成為一個有效的行為準則。

然而，規範或許只是提供一個表面的樣貌呈現，在真實的生活體系中，仍充滿不斷打破或是違反規範的行為產生。

Micheal de Certeau 在 *Pracetice of Everyday Life* 裡，將這兩種狀態歸納為策略[strategy]與計謀[tactic]。

策略[strategy]是一種規範，然而計謀[tactic]，對於前者而言是一種反制行為，在這樣的一個前提之下，我們便可以理解到以往的設計方式是在一個不斷創造規範的思考模式下運作，而我企圖在這樣的一個框架底下，去尋找一個方法，可以將日常生活的真實狀態勾勒出來，並且將之轉譯成一個可以真實運作的體系。

ch-1 論述

1.1 差異

1.2 各方論述

1.3 定義

1.4 空間屬性

1.5 架構

1.6 推導

ch-2 轉譯

2.1 事件-定義

2.2 轉譯-定義

2.3 轉譯-實驗一

2.4 轉譯-實驗二

2.5 實驗-問題歸納

ch-3 方法

3.1 實驗-步驟

3.2 方法實驗

3.3 方法檢視

ch-4 最終實驗

4.1 架構調整

4.2 格式

4.3 操作流程

4.4 設計

結論

參考書目

----- 1

----- 6

----- 10

----- 12

----- 14

----- 17

----- 19

----- 20

----- 22

----- 32

----- 40

----- 46

----- 47

----- 67

----- 69

----- 72

----- 73

----- 84

----- 95

----- 97

目錄

論述

1.1 差異

那對於建築而言，真實是什麼？規範又是什麼呢？我們該如何在兩者間給予一個定義呢？

The City

"Is the immense texturology spread out before one's anything more than a representation, an optical artifact?"

It is the analogue of the facsimile produced, through a projection that is a way of keeping aloof, by the space planner urbanist, city planner or cartographer."



View from World Trade Center in NYC(1984),the year de Certeau write of his observation.courtesy New York Times.

Real Life

"The ordinary practitioners of the city live "down below", below the thresholds at which visibility begins. They walk—an elementary from this experience of the city; they are walkers, Wandersmanner, whose bodies follow the thick and thin of an urban "text" they write without being able to read it. In relation to representation, it remains daily and indefinitely."

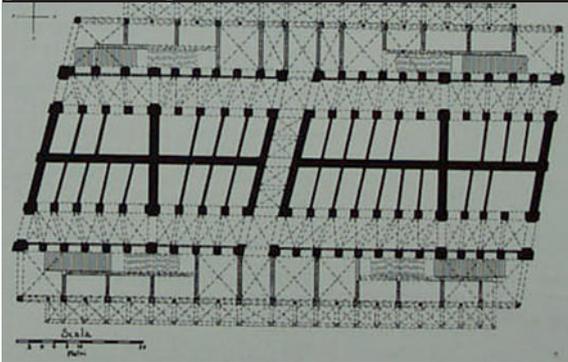
**To really appreciate architecture,
you may even need to commit
a murder.**



Architecture is defined by the actions it witnesses as much as by the enclosure of its walls. Murder in the Street differs from Murder in the Cathedral in the same way as love in the street differs from the Street of Love. Radically.

1.2 各方論述

[Aldo Rossi]- Urban Artifacts



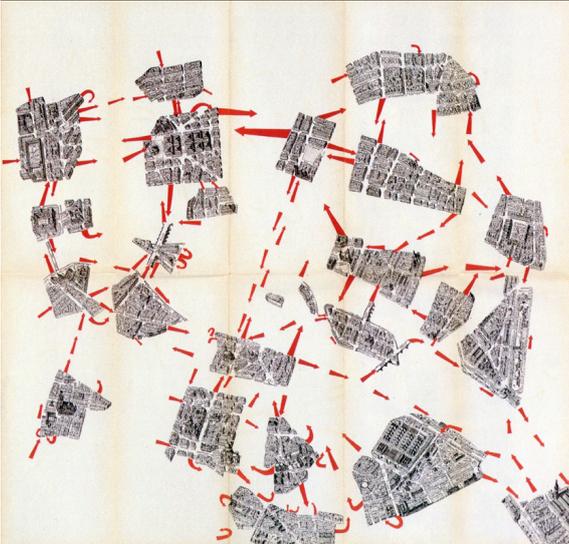
".....all urban artifacts are created to serve particular function in a static way....., on the contrary, that the city is something that persists through its transformations, and that complex or simple transformations of functions that it gradually undergoes

[Berhard Tschumi]- Events



"While one designs a building, one can't design the event rather, one designs the conditions for the events."

[Micheal de Certeau]- Strategy & Tactic



"Is the immense texturology spread out before one's anything more than a representation, an optical artifact?"

不管是Bernard Tschumi、Michel de Certeau或者Aldo Rossi，都分別提出對於城市生活樣貌，是否真如既定的規劃般照章行事？是否真能涵蓋城市裡不斷變動的人為事實，一種在表面的形式之下，代表城市真實面貌的生活情境。但真實的生活是隨機發生的，無法預期的，難道提供了一個完全適應所有生活情境的策略，就必然可以有效“控制”生活事件的產生嗎？但一旦有了控制的想法，是否又會陷入原本的窠臼。因此我試著在這樣來來回回的一個都市現象的觀察過程當中，去尋找出是否有辦法找出一個方法，而這個方法會引導出什麼樣不同的設計結果？

1.3 定義

在提出這個方法之前，我先以de Certeau對於都市的角度下去探討。de Certeau對於都市提出的兩個相對的論述，一個是strategy，就是策略，另一個相對就是tactic，就是所謂的計謀。

簡單來說，strategy就是一種規範，一種希望藉由控制或約束的角度下去操作，一種比較有組織性的作為。而tactic是一種自主性表較強烈，不在安排之中的所發生的事件，可以把它視為是一種對於strategy的反抗，又或者是說，這是一種對於strategy的自我詮釋。

定義

策略[strategy] __ 一種規範體系
是一種體制，具有迫使人們依循一定的規則與限定的內容進行活動。

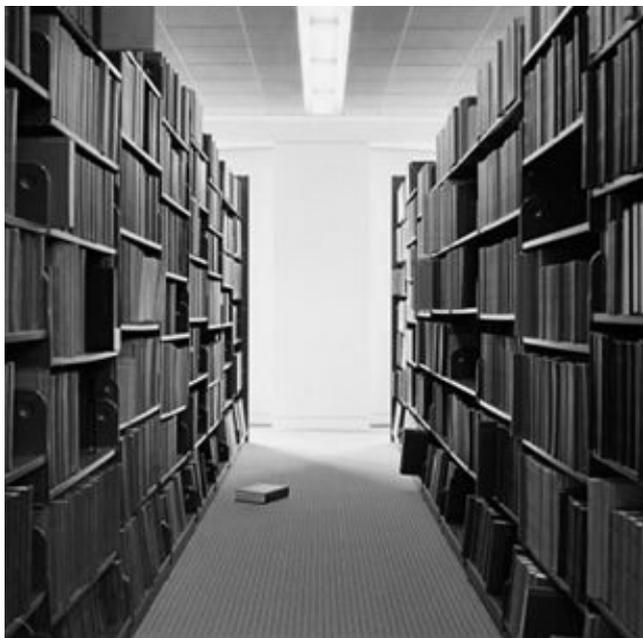
計謀[tactic] __ 多元的反抗行為
日常生活的真實面貌不管是個人的，或是集體行為，都是在展現對於規範的一種反擊性。是一種無法預期，自發性的行為。

1.4 空間屬性

如果再進一步把策略[strategy]跟計謀[tactic]給予建築上的定義，從de Certeau的理論上來看，差別在於表面形式上的作用與真實內容的差異。

地點[place] __ 關於機能

一個地點，指的並非全然有一個明顯界線的範圍，地點的權力範圍取決於其所設定之行為內容，具機能性。就如同一個展場，在機能的定義上，是一個提供展示與觀賞的空間，所以地點所代表的是在一個特定的範圍內，進行特定的活動內容。



圖書館__funciton__閱讀的地點

空間[space] __ 關於事件

這裡的空間所指的並非一個實際的區域界定，而是一種個人對於當下環境的自我詮釋與應用，而這種暫時性的權力就是發生在日常的生活當中。我們爾偶會在圖書館的某個角落，發現一對情侶正親密的擁抱著，或在逃生梯遇見正在親吻中的男女。當個別角色對同一個地點[place]所得到不一樣的應用，當下即產生空間[space]的狀態。



圖書館__event__戀愛的空間

1.5 架構

當我們從定義與屬性當中了解了[Strategy-Tactic]在有關空間上的解釋，可以發現，在某個層面來說，一個空間的機能，與在這空間內所發生的事件[event]，彼此的關聯性是斷裂的，就如同Tschumin所提的：

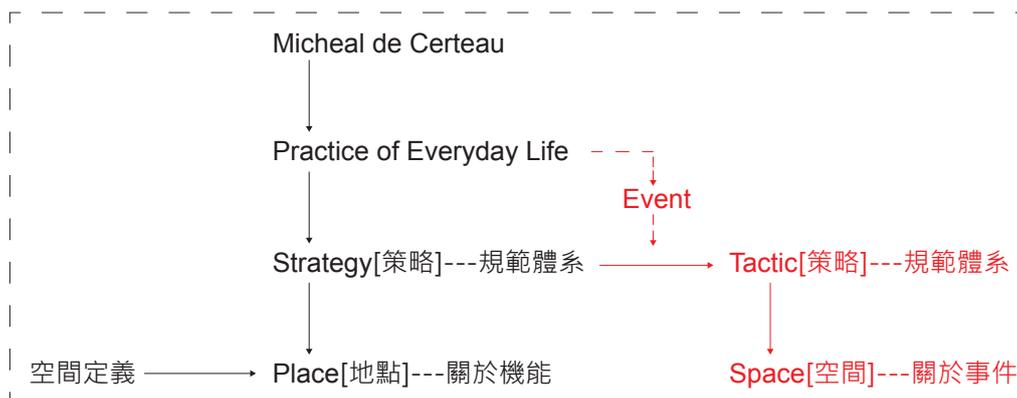
“Such a disjunction implies a dynamic conception posed against a static definition of architecture, an excessive moment that brings architecture to its limits.”

而事件[event]，正是扮演著這個關鍵的動態概念。

事件[event]:

Event: an incident, an occurrence; a particular item in a programme, events can encompass particular uses, singular functions or isolated activities. They include moments of passion, acts of love and instant of death.

Events have an independent existence, rarely are they purely the consequence of their surroundings.



架構延伸

在了解了兩種狀態的差別之後，可以很清楚的理解到事件[event]為這一個方法討論的過程當中，扮演著重要的關鍵角色。而從前面的論述推導而來，我所謂的事件[event]，並非指的是一件事情的發生，或某個活動的舉辦，而是如tschumi所提的，事件[event]是特定的角色，在特定的地點，透過自我的應用以及詮釋，而讓原本的空間，產生了某種特殊的意義。再更進一步的推導，也就是de Certeau所提的從策略[strategy]到計謀[tactic]之間的一個關鍵轉化元素。

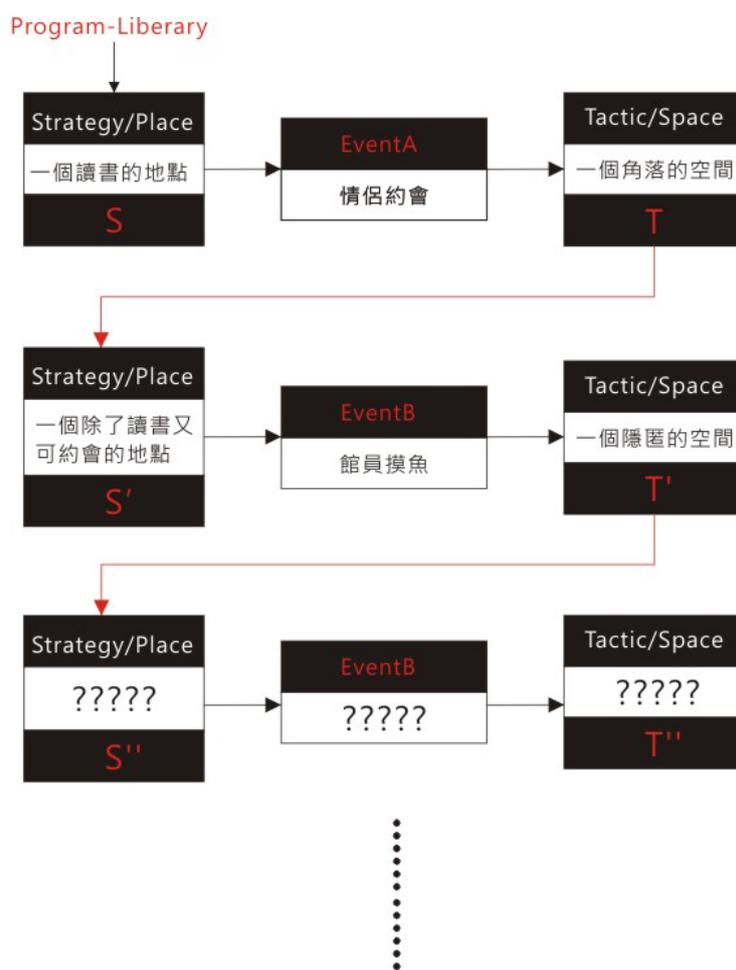
然而事件[event]究竟要如何閱讀並且詮釋，以及如同前面所提的，事件[event]的隨機性與偶發性，又是該如何“控制”？再者，又該如何應用把事件[event]視為一關鍵因素並且應用於一個設計的方法過程中呢？

1.6 推導

然而，從前面的論述一路推導而來，我必須去面對的第一個問題為，既然理解到事件[event]是這整個方法討論的核心價值，那為何不能依照所發現的事件[event]去做設計呢？

可是當我們把這個問題再拿去跟前面的假設理論[S&T]做一個核對之後，可以發現，在這個階段，已經對於這個方法產生了初步的結論。

在前面論述裡面提到，當我們有了“針對單一事件做出設計”的想法時，會產生如(圖一)的狀況。我們不能把這個方法視為是一種可以讓事件[event]絕對會發生的方法，因為如果把事件[event]視為一個設計的目的以及結果，那這個因素在這個方法裡並沒有起作用，事件[event]的作用在本質上就跟我們以機能[function]做為設計的目的的一樣，因此我們不能把事件[event]視為這整個方法的一個結果，而是引導結果中的一個工具。



圖一

CH-2

轉譯

事件-定義

當事件[event]成為這個方法的一個工具時，接下來的步驟便是要思考的是如何利用這工具。

前面提到，事件[event]是一種隨機的狀態，是一種跳脫原本所規劃預設好的行為，因此當我們發現一個事件[event]時，便開始要去解讀在什麼樣的條件下會發生什麼特定的事件[event]，而這事件[event]也就是計謀[tactic]，又是如何應用原本策略[strategy]裡的環境因素，去達成其目的。

而這一整個把行為的觀察，轉寫的過程就是轉譯[transcribe]，把一件事情的發生，透過某種方法進行分析以及解讀，將不可見的內容，具體化為可以提供給空間操作上的一個參考依據。

轉譯-定義

然而轉譯[transcribe]與一般我們在空間操作上的分析過程又有何不同之處呢?這邊我必須又回到前面的論述所提，計謀[tactic]的發生是某個特定的角色對於特定的場所[strategy]當中，所產生一種自我詮釋的應用，因此在轉譯[transcribe]的過程當中，當然也不能用一般的方式去進行解讀，必須透過一種自我的詮釋過程之後再進行轉寫，就有如

Berbard Tschumi在The Manhattan Transcript裡，利用各種角度去詮釋一場在都市中發生的事件[event]，譬如一場兇殺案。

或許Tschumi所提的事件[event]過於超乎常理，但是他卻提供了我們對於城市或是建築從來沒有去進行觀察的角度。但是，我們可以說一本譯本[transcript]是可以很個人化的，主觀的角度去進行，然而譯本[transcript]並非是我這整個方法的結果，我所企圖要完成的是，Tschumi在

The Manhattan Transcript完成之後沒繼續進行的部分，也就是把譯本[transcript]的部分做為設計的發展源頭，實際的把transcript轉化為operation，這樣才會使得整個方法的討論更趨完整，並且進行驗證。

轉譯-實驗

在經過了前面的論述推導之後，已經對於整個方法有了初步的架構，因此在進行到下一階段之前，必須先進行一些操作實驗以進行驗證。

而在現實生活中有無數種事件[event]發生的可能，無法一一進行觀察與閱讀，因此我先以特定物件為標的，先進行轉譯[transcribe]，並且試著在空間上有所操作。

實驗一
事件_上樓梯
轉譯_

樓梯，一般在空間內，表面上通常被視為是一個連結上下樓層的“物件”，然而實際上，樓梯也是屬於一個空間，而在這個空間內實際上也有無數種事件[event]在發生，因此我試著對同一個標的上所產生的不同內容進行轉譯[transcribe]。

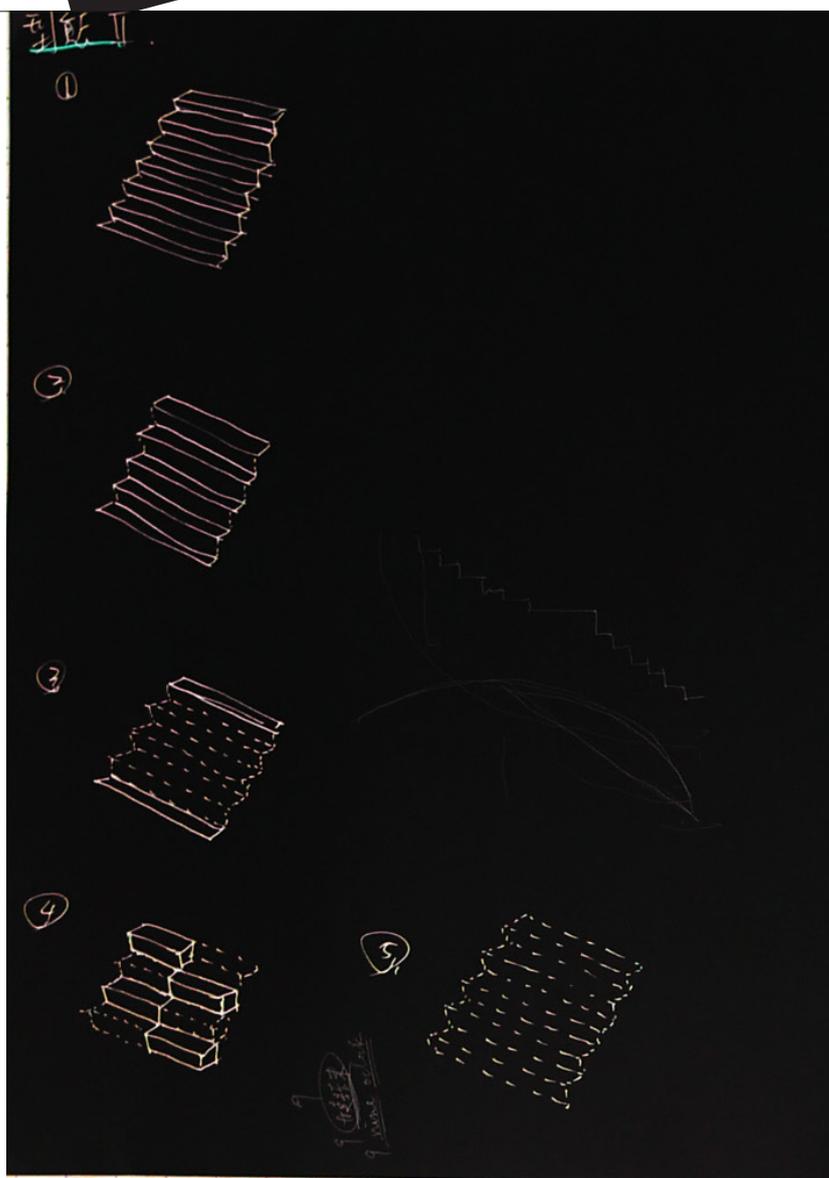
實驗一
事件_上樓梯
轉譯_動作

我以五種上樓梯的狀態來進行實驗，這五種狀態分別為：
一般行走樓梯的狀態_
快速行走樓梯的狀態_
用跳的上樓梯_
用爬的上樓梯_
從樓梯上跌下來_



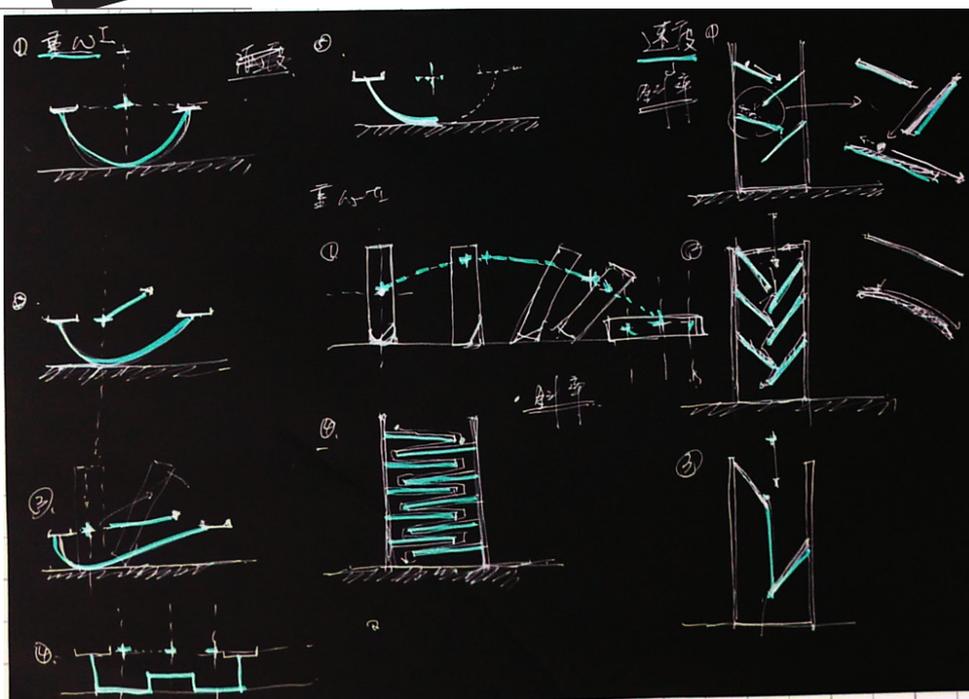
實驗一
事件_上樓梯
轉譯_樓梯的型態

1. states



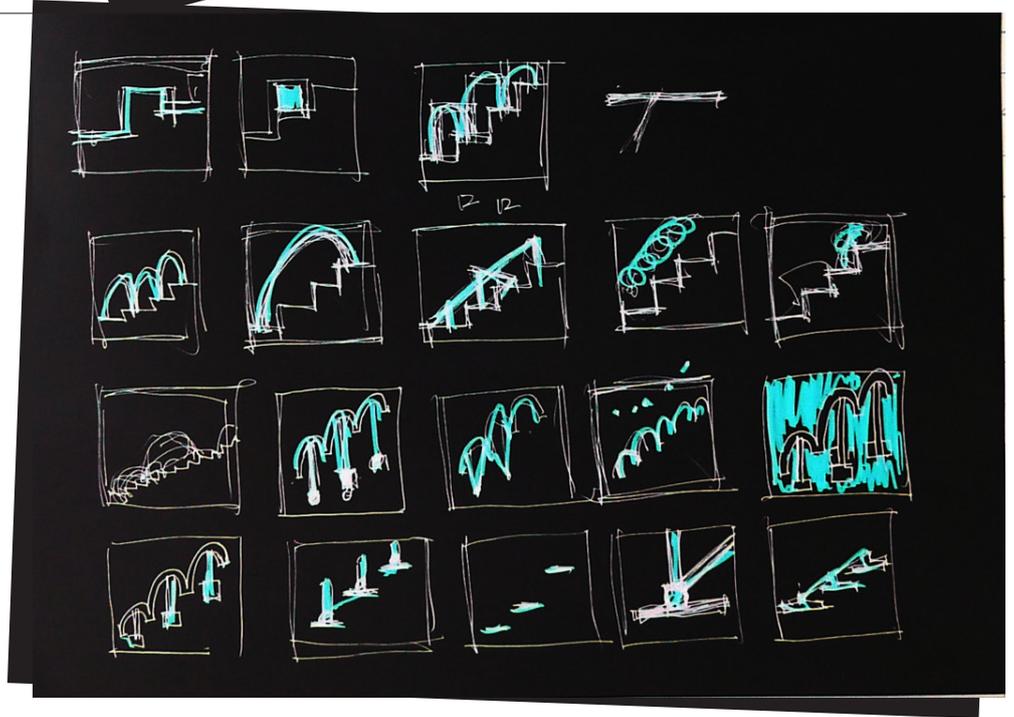
實驗一
事件_上樓梯
轉譯_重心

2. barycenter

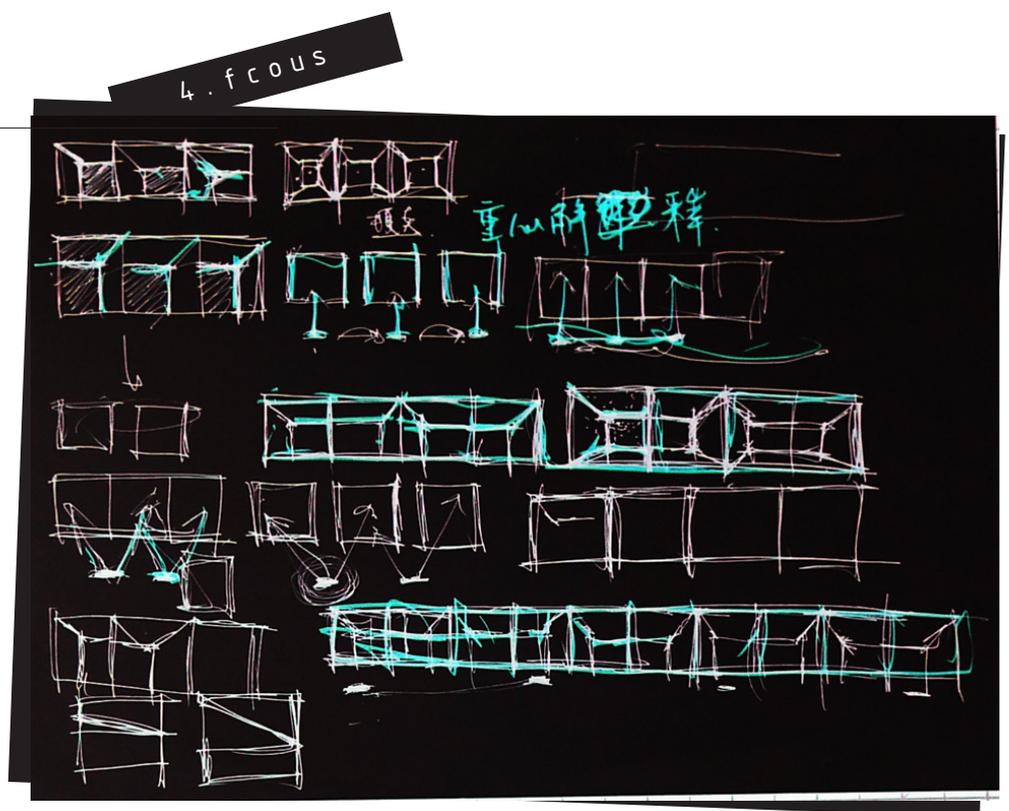


實驗一
事件_上樓梯
轉譯_腳步的弧度

3.radin

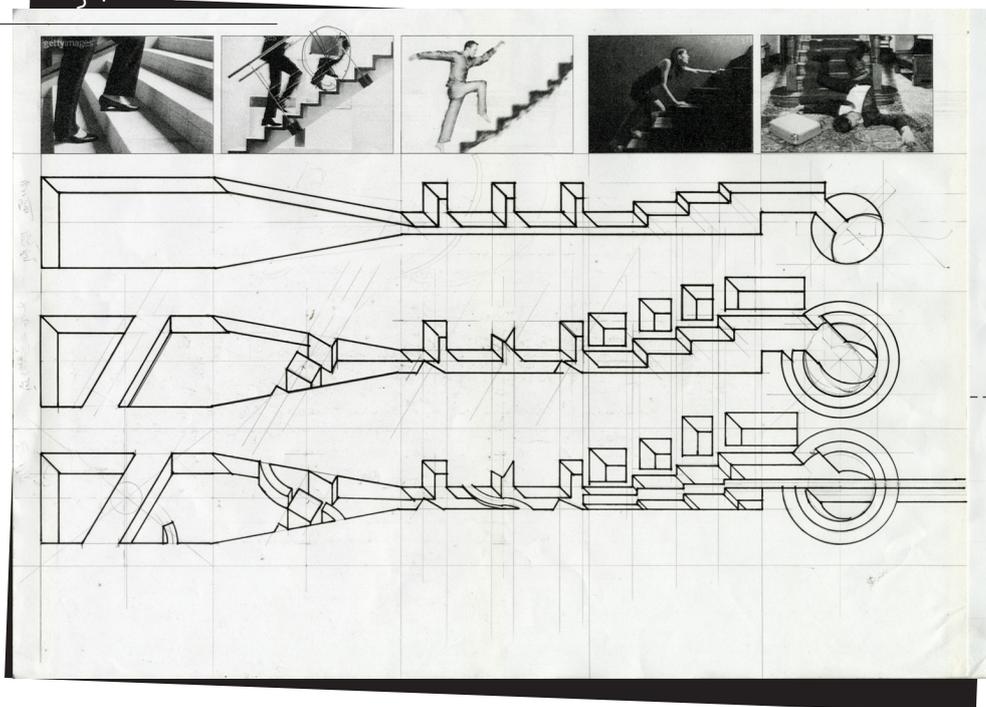


實驗一
事件_上樓梯
轉譯_視線焦點



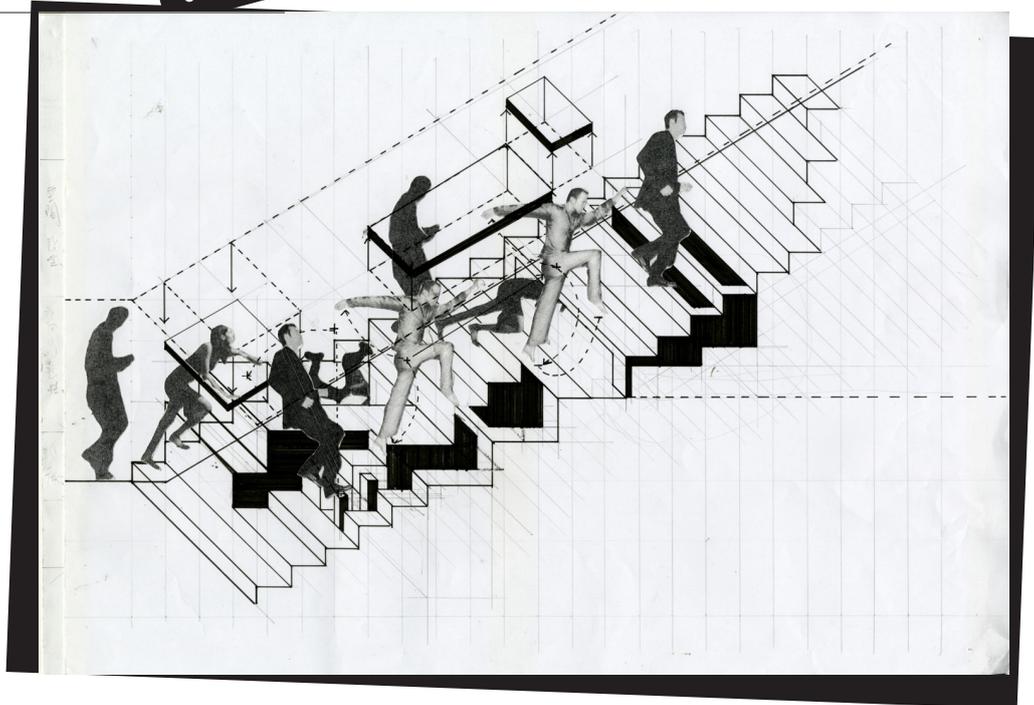
實驗一
事件_上樓梯
轉譯_身體-空間

5. body-space



實驗一
事件_上樓梯
轉譯_設計

6.operation



實驗一
事件_上樓梯
轉譯_設計-模型

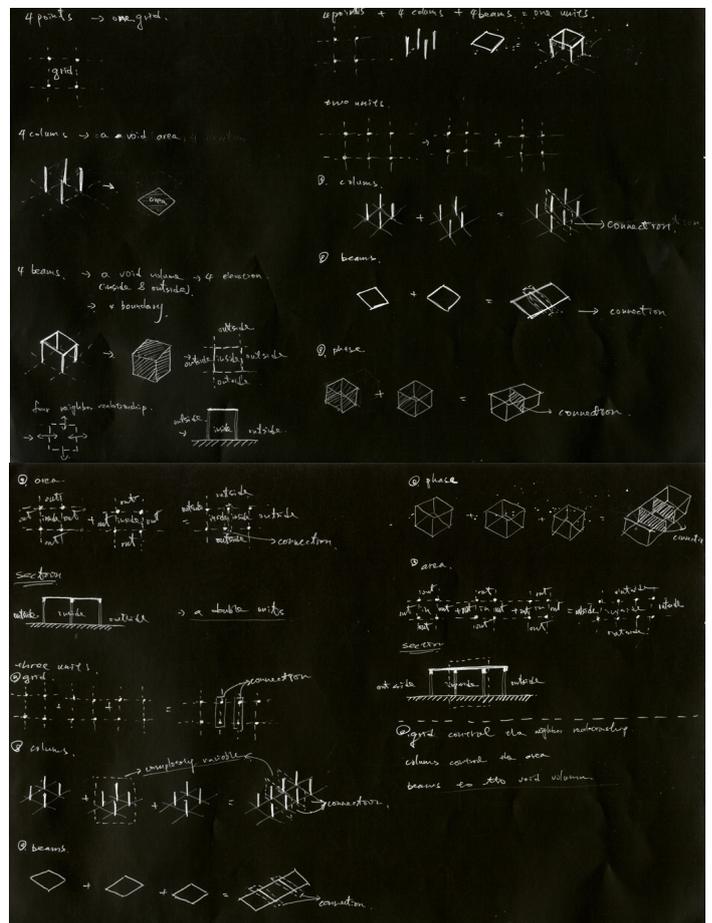


實驗二

事件_月台下的芭蕾舞者

轉譯

芭蕾舞者，廢棄的月台，毫無關連性的活動與空間並置。我企圖在衝突性如此大的一個事件[event]想像之下，去測試轉譯[transcribe]的結果是否有辦法得以成為一個設計操作的來源。



實驗二
 事件_月台下的芭蕾舞
 轉譯_獨舞-2

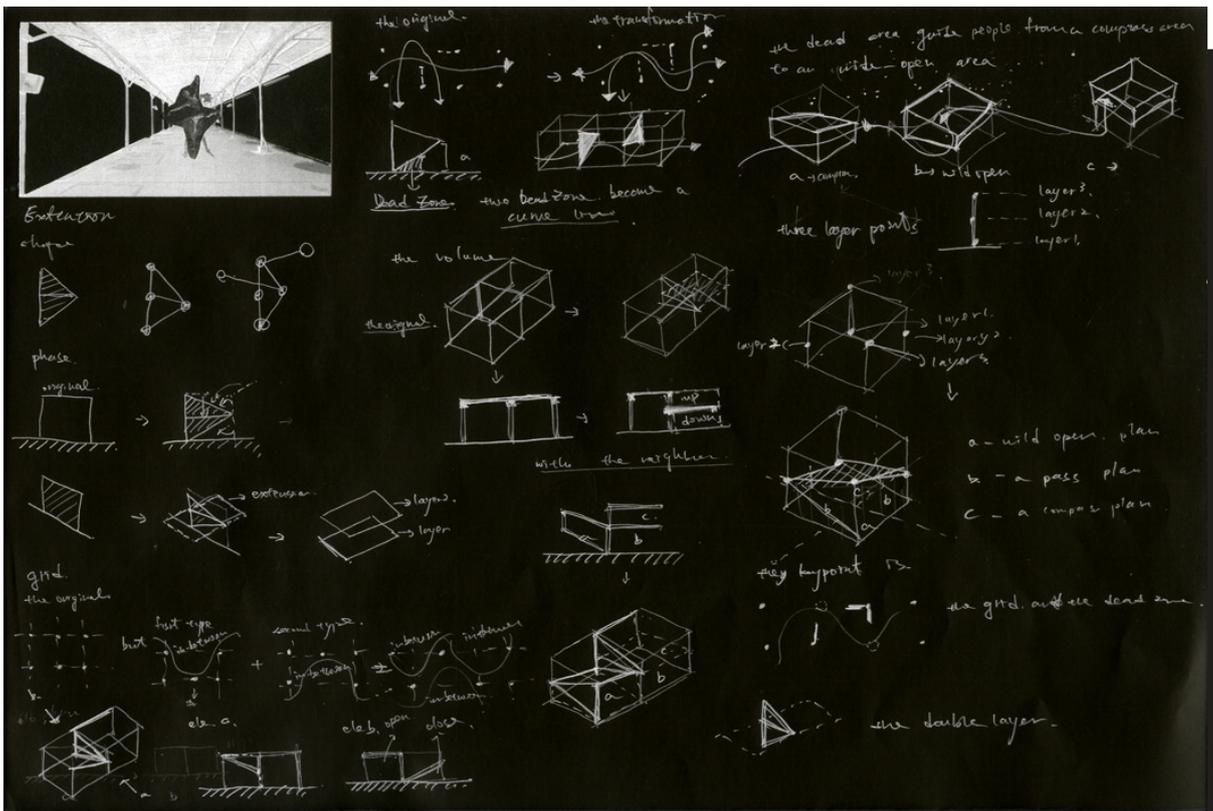
eve stage become a ^{control of} movement, a tidy phase.
 the original two equal volume → $a \rightarrow b$ → $a \neq b$ → cancel the grid boundary, but create a tight boundary.
 slope → $a \rightarrow b$ → $a \neq b$
 phase → $a \rightarrow b$ → $a \neq b$
 balance → $a \rightarrow b$ → $a \neq b$
 the original → $a \rightarrow b$ → $a \neq b$
 plan → $a \rightarrow b$ → $a \neq b$
 key point → the point connect the phase → $a \rightarrow b$ → $a \neq b$
 between the light line → five or lead area
 dead zone
 dead zone
 disconnect

transcript.2

實驗二

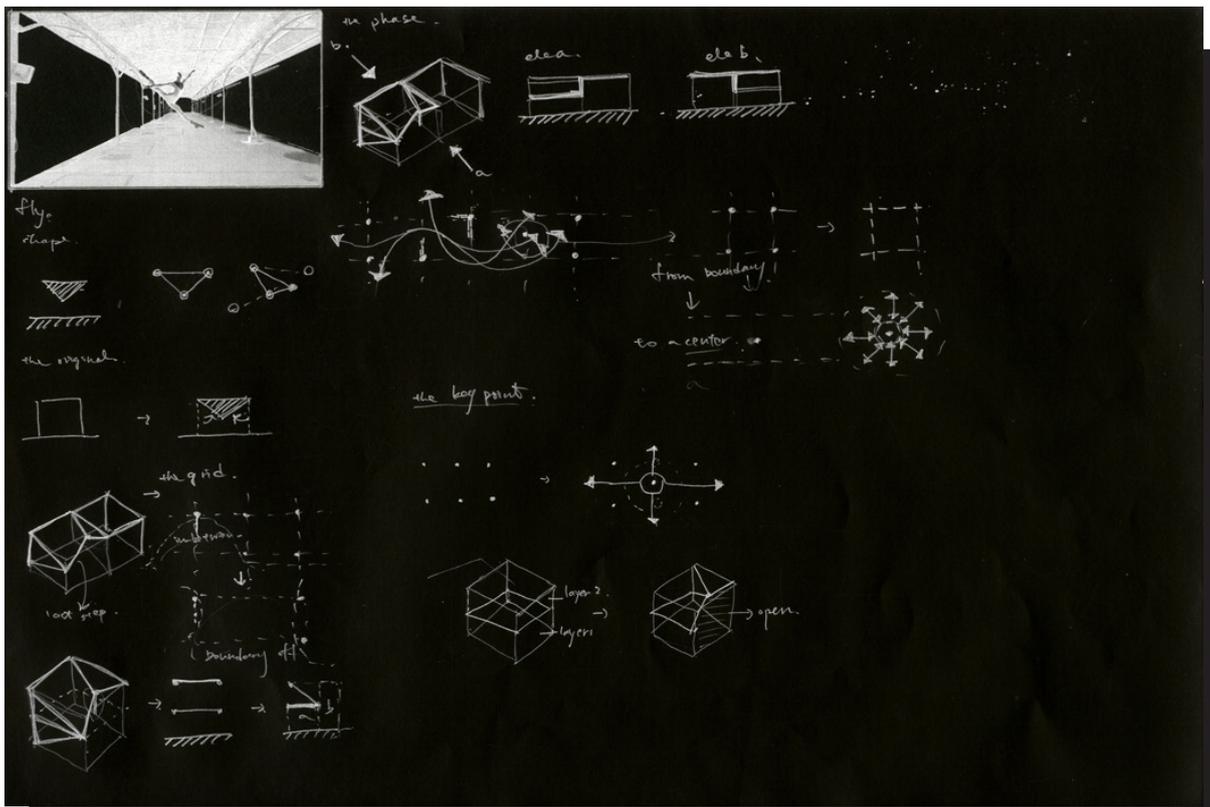
事件_月台下的芭蕾舞

轉譯_獨舞-3

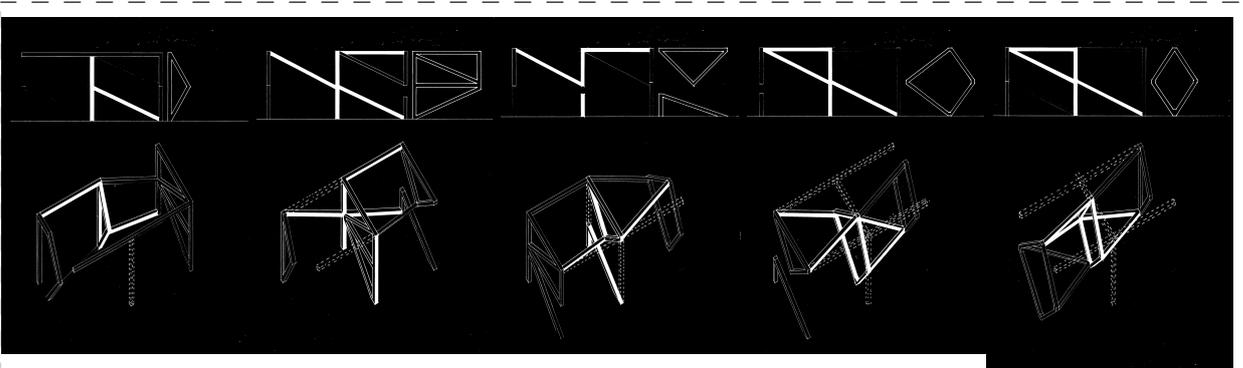


transcript . 3

實驗二
事件_月台下的芭蕾舞者
轉譯_獨舞-4

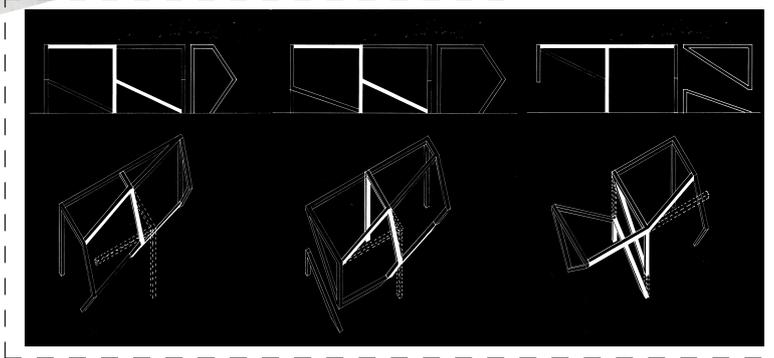
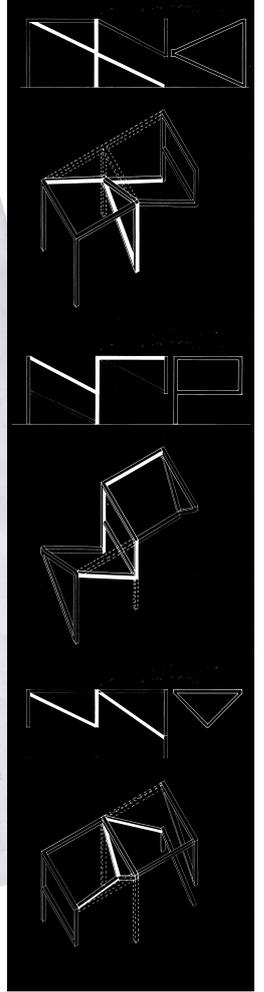
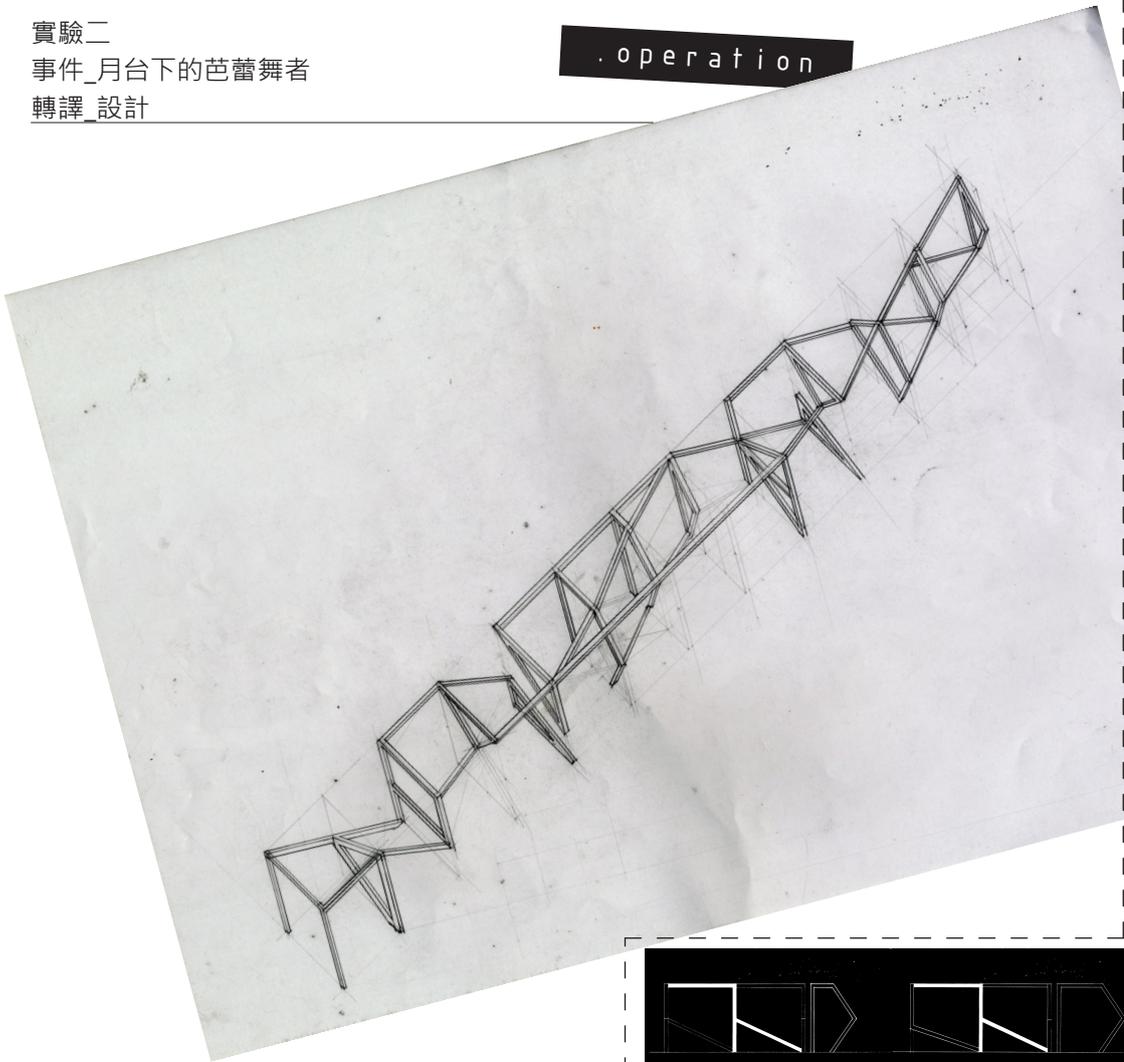


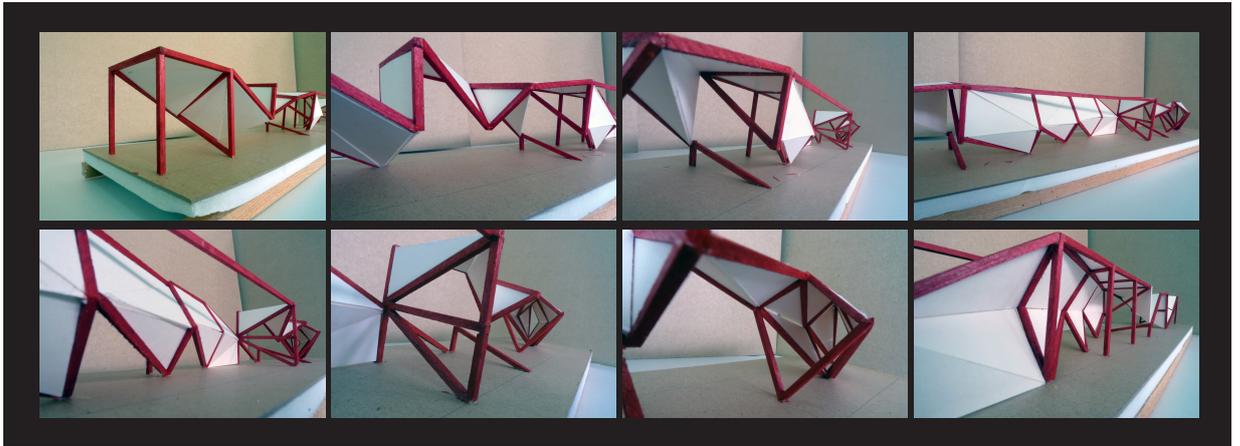
transformation



實驗二
事件_月台下的芭蕾舞者
轉譯_設計

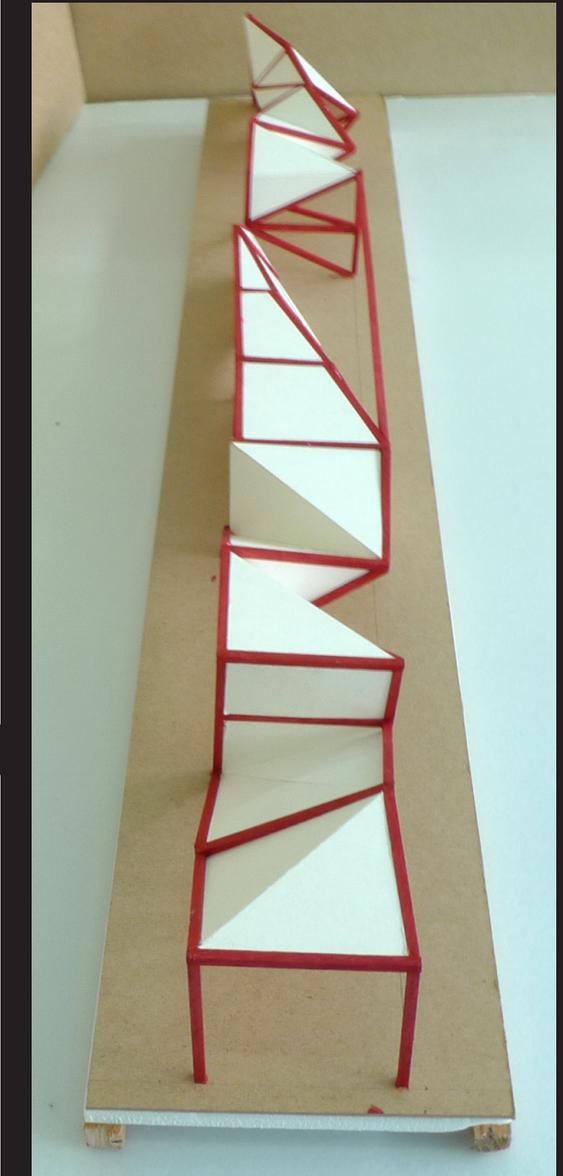
.operation





實驗二
事件_月台下的芭蕾舞者
轉譯_設計-模型

. model



實驗_問題歸納

在經過前面兩個操作的試驗之後，可以發現兩個全然不同的結果。這個階段的實驗主要在驗證究竟轉譯[transcribe]的過程與前面所提的理論[S&T]是該如何銜接，以及所代表的功能性。因此我分為兩個層次去探討：

一,轉譯[transcribe]在設計操作過程中的功能性.

二,事件[event]在經過轉譯[transcribe]之後，在理論[S&T]上起了什麼樣的改變？

問題一_譯本的功能性

在前面提到，譯本[transcript]可以很個人，自我的角度去進行，但這個自我的角度並非是以一個完全自我的認知下去進行。

我以Tschumi的the manhattan transcript為例，在MT1與MT2時，Tschumi仍然是以一個建築的語言在述說一件在城市裡的某件事件[event]，可是當閱讀到MT3與MT4時，可以發現開始有了相當個人化的詮釋結果，而當這種狀況發生時，就有如我在實驗二的操作一樣，是無法去判定一個設計成果的具體意義。可是反觀實驗一的操作，雖然轉譯[transcribe]的過程以及所轉譯[transcribe]的內容是比較屬於個人的角度去進行，但是仍然是建構在建築的討論基礎上，譬

如說樓梯的階數所造成跳躍的行為，或者重心的改變而形成快速通過的結果。而兩者的差別在於，實驗二在轉譯[transcript]之後的設計操作，是直接從diagram式的圖像當中直接轉化為空間上的型態變化，可是在實驗一的部分當中，轉譯[transcribe]結束之後，並非直接進入設計的操作，而是把轉譯[transcribe]的結果當成是一個空間操作上的參考依據。

因此在這個階段裡，譯本[transcript]所提供的資訊為事件[event]的發生所產生有關建築上的意義，譬如動線，空間的配置等等，如此一來才有辦法再繼續往下一個階段進行，否則譯本[transcript]就只能單純做為一本畫本。

問題二_Transcribe VS. [S&T]

在前面的問題當中，可以得到譯本[transcript]在整個方法過程中的功能性，因此我們也必須再回過頭去思考，在經過了這個步驟過後，事件[event]在整個設計過程中所扮演的角色起了什麼樣的變化，以及帶給理論[S&T]上什麼樣的定論。但由於實驗二在經過第一個問題的驗證過後，並沒有辦法套用在這套方法上，因此我以實驗一的結果來做討論。

在實驗一，也就是樓梯的設計，從結果來看，樓梯原本的功能性[function]並沒有被改變，但實際上卻產生了使用上的改變，這個轉變的重點在於，如果把原本樓梯的功能性[function]視為策略[strategy]，而原本樓梯的功能[function]作

用，為用“走”的上樓梯，但是在樓梯上許多的動作，譬如說跑的，跳的，就可視為計謀[tactic]，可是在我經過了轉譯[transcribe]的過程之後，在進入了操作[operation]的步驟後，原本隨機發生的計謀[tactic]轉變成為策略[strategy]，產生了一種把隨機的事件[event]視為可控制的思維，反而把原本的使用彈性大大降低，因此我們再把這個結果與圖一對照，已經可以確定，在整個過程當中，轉譯[transcribe]的動作是可以造成設計上不一樣的結果，但卻改變不了策略[strategy]與計謀[tactic]兩者相對的關係，設計其實一直在這兩者間一種來來回回的轉變關係。

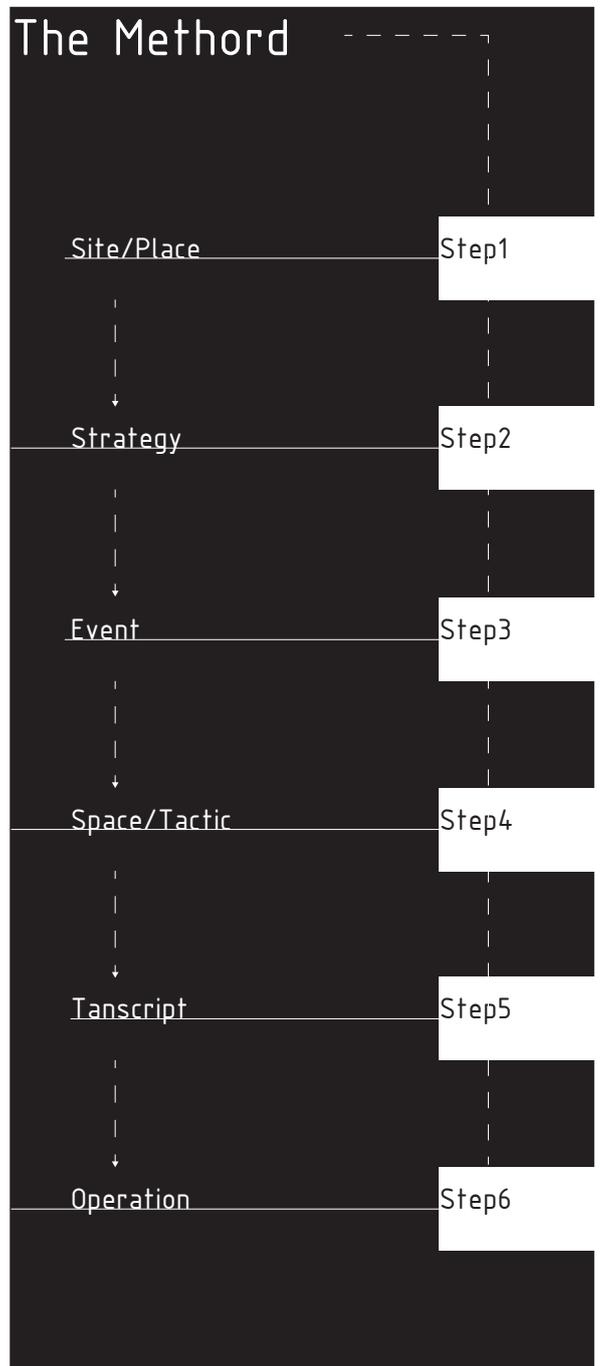
CH-3

方法流程

方法

在經過前面論述的推導以及驗證之後，對於整的方法的架構已經可以有了一個清楚的輪廓，因此在接下來的階段，我以這個架構下去進行，並且以一個實際的基地以及事件[event]再做為這個方法的驗證。

步驟



方法_
實驗_
步驟_step1



基地選定

為了實踐這個方法，首先必須去尋找一個基地以進行驗證，而我選擇的基地為[高雄駁二藝術特區]，原本是倉儲基地，後來經過改造成為藝術特區，因此我刻意選定在一個具有特定功能性[function]以及的地點作為我的基地。

site



高雄駁二藝術特區 [The Pier-2 Art Center]

高雄駁二特區原為港口倉儲區，位於高雄港第三船渠，於民國90年改建為藝術文化園區。(圖X)

現況:

展館:

園區內主要有八個展覽館，而當中的五個是屬於常設展的部分，另外三個展館則主要提供大型物件的展覽(精工展)，或是一些活動(漢字藝術節)。

劇場:

為原本的倉庫改建，主要提供一些小劇團的演出，或者是樂團的演唱場地。

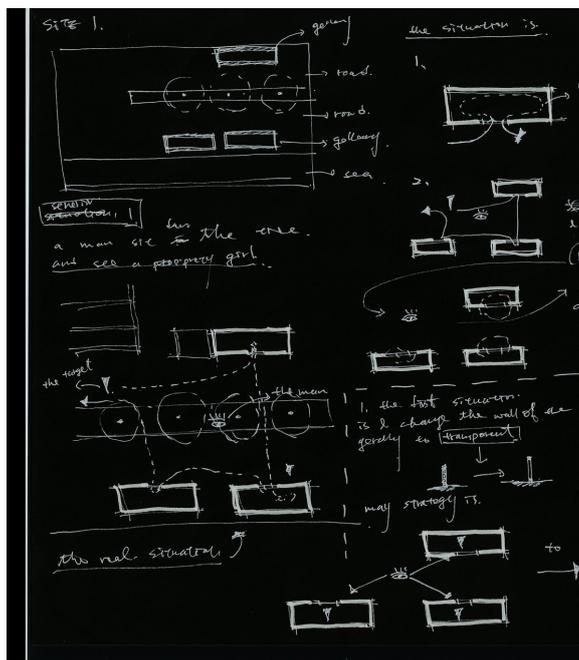
廣場:

現有的廣場為原本方便車輛上下貨品的運輸空間，並無任何改建，有時候則提供一些臨時的大型藝術裝置品擺設。

策略分析

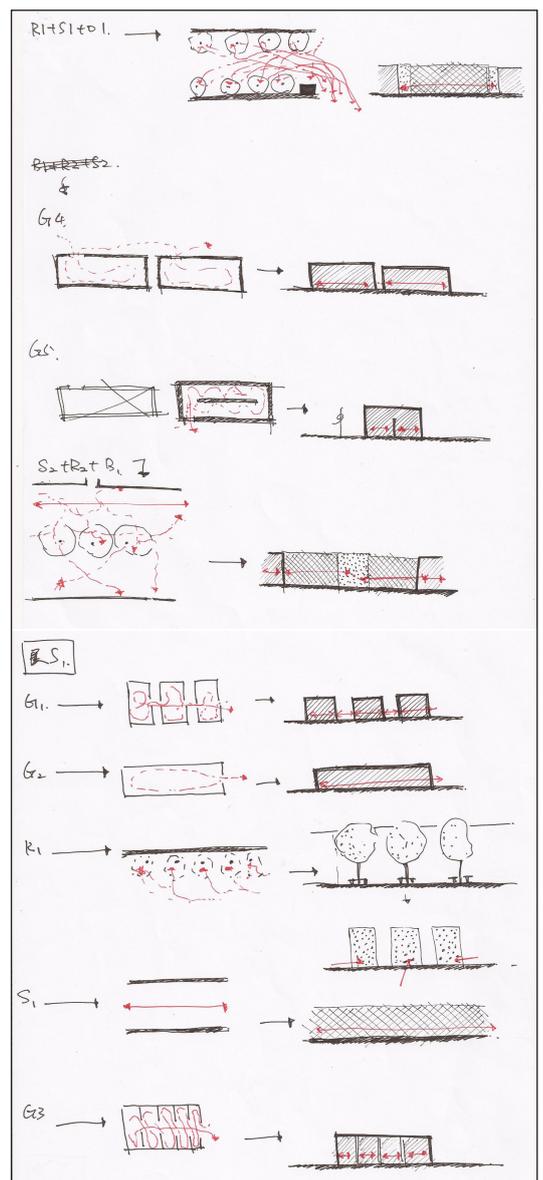
從選定的基地中，先去理解在這個基地中，在原本的一個機能安排之下所形成的也許是配置，活動，或是動線。

前面提到每個設計規劃當中，都具有預先設定的使用方式，譬如展館的功能就是提供藝術品的展示，因此會有動線上的安排，展覽品先後次序的配置，而在這個步驟的主要目的在於了解原先的設計策略[strategy]是什麼，才有辦法去分辨以及閱讀出不一樣的事件[event]在裡面[strategy]是如何運用成為計謀[tactic]。



strategy_
circulation

駁二特區由於是舊倉儲區改建而成，因此基本上各個展示空間的配置是分散且獨立的，彼此間並沒有動線上的連結，而單元展示空間的室內展覽配置基本上也都是由單一的出入口做為進出動線的控制。而在高層上也都是只有一層樓的規劃。



方法_
實驗_
步驟_step3

A Love Story

事件[event]的發生必然是建構於原本的一個策略[strategy]組織當中。因此在了解了原本的策略[strategy]狀態後，可以去觀察或甚至可以想像在這個基地內，會發生哪些跳脫原本組織架構中的事件[event]。

而駁二特區是許多年輕男女會喜歡去的地方，因此我根據了這個基地的特性去設想了一個愛的故事[love story]去做為我在這個方法上事件[event]的設定。



events

A Love Story

我預設的事件是某個男孩在展覽的過程當中碰到了心儀的對象，因此我以[觀察]做為我一個事件[event]的發展主軸，我在這個基地上想像一個觀察者如何在各個空間中，採取什麼樣的方式去接近或者觀察一個被觀察者，是如何利用空間本身的配置或是動線，以達成他的目的。

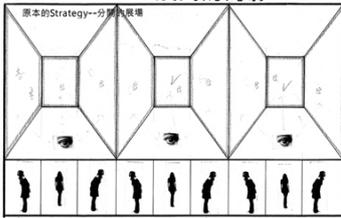
我分別在基地裡的幾個點，作為事件[event]的想像，並且依據不同的地點，會產生不一樣的計謀[tactic]。

event1

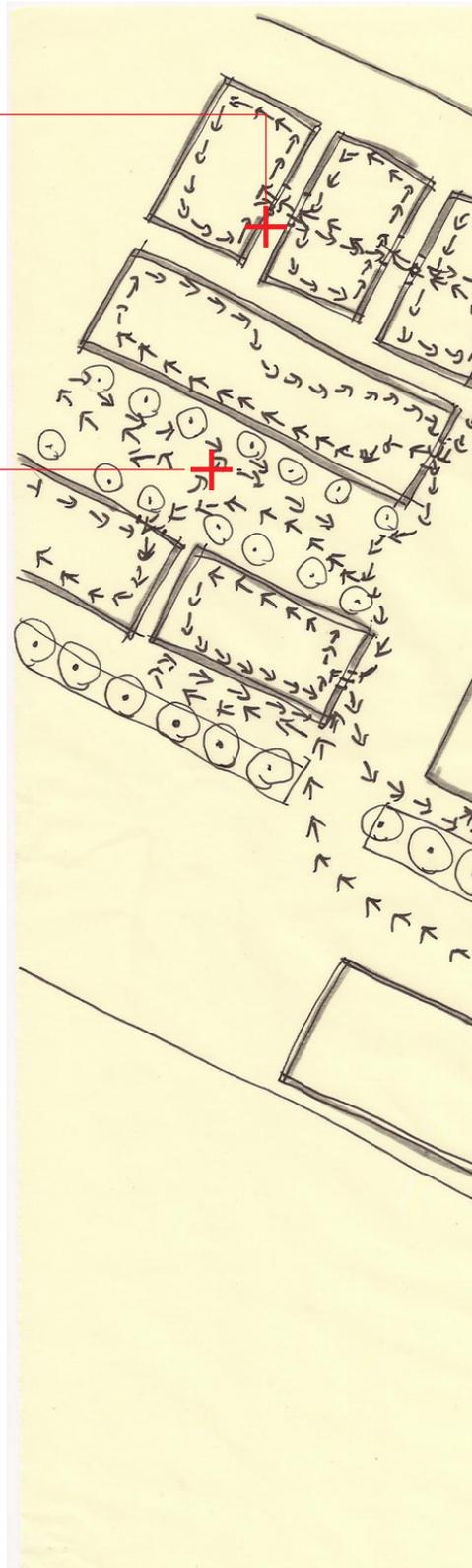
E-1

SITUATION1-展間的背影

原本的Strategy--分離的展場



從同一平面層只能看到背影與側面



event2

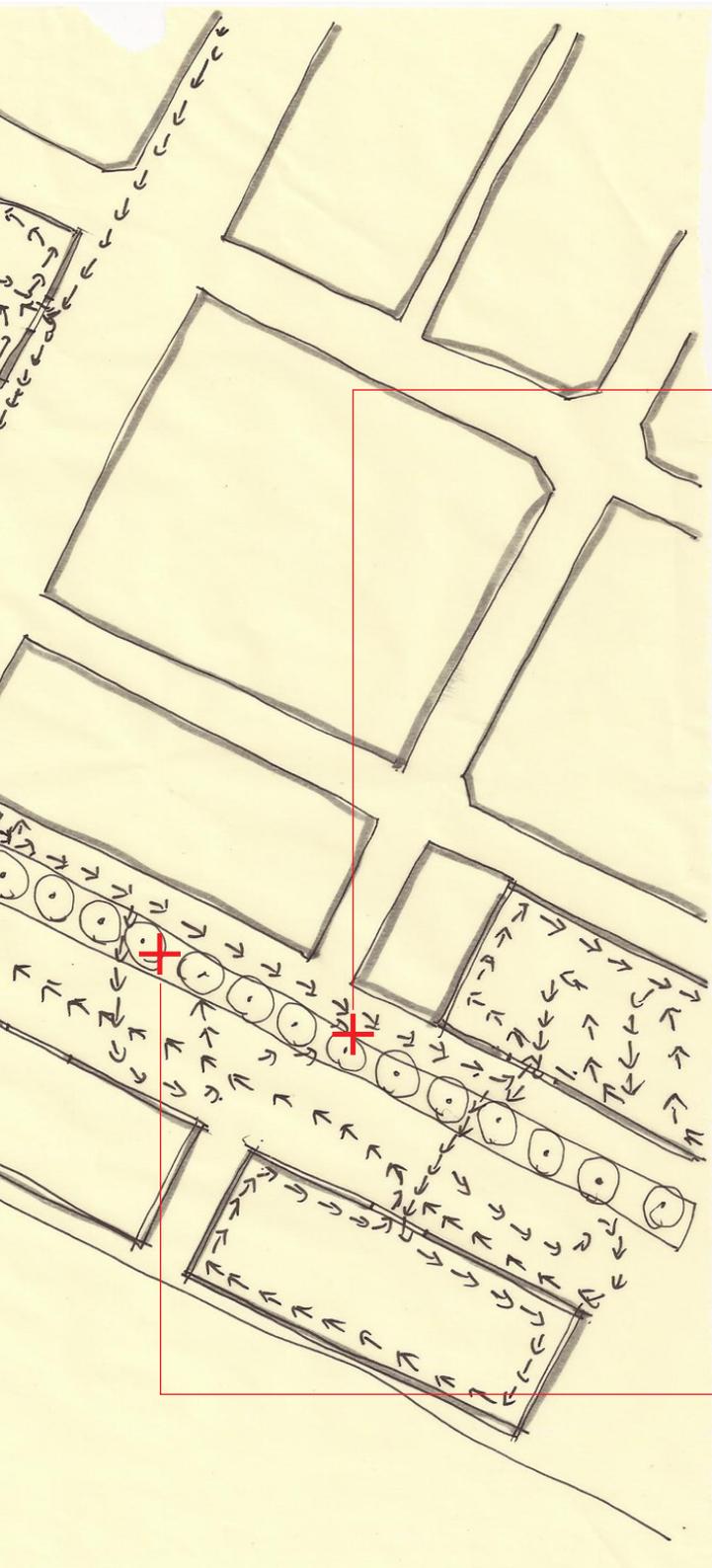
E-2

SITUATION2-坐在台階上休息的女孩

原本的Strategy--沒什麼人的廣場



從同一平面層只能看到側面



event3 E-3

SITUATION4-騎車的女孩



人們一平頭只能看到女孩騎車過去就消失了

原本的Strategy--被自行車道干擾的休息空間

event4 E-4

SITUATION6-在樹下休息的女孩

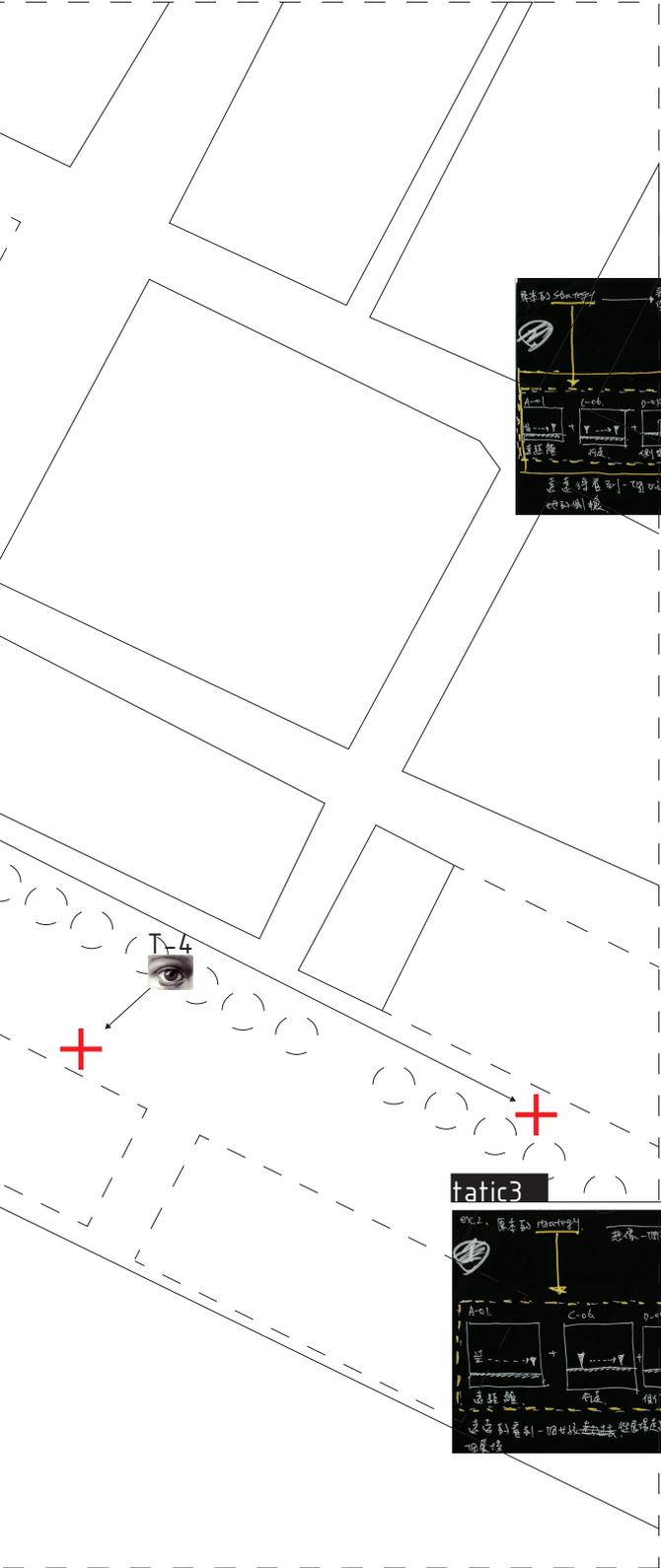


原本的Strategy--無法停駐的廣場

從男一平頭看看到女孩的側臉

一個事件[event]的發生，會是因為在原本的空間狀態當中，由某些環境因素所引發，譬如由於圖書館成列的書架所區隔而成狹小的通道空間，就是引發情侶在此行為的關鍵因素。因此在這個階段的重點為去理解在整個策略[strategy]當中，誘發事件的關鍵元素，也就可以去解析出事件[event]在這個策略[strategy]當中，究竟產生了什麼樣的計謀[tactic]，以達成其目的。

譬如說如何在一個完全無遮蔽的空間，達成偷偷觀察的目的，被觀察者的動線是如何，而觀察者的動線又是如何，



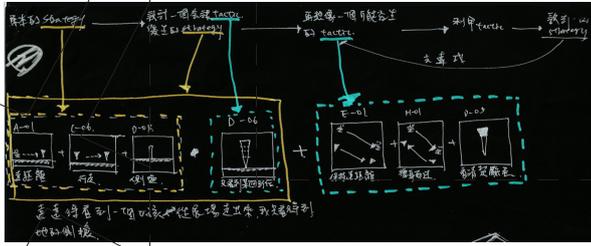
watching

event3 E-3

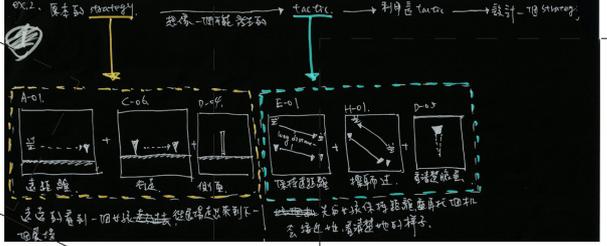
SITUATION4-騎車的女孩



原來的Strategy--被自行車道干擾的休息空間

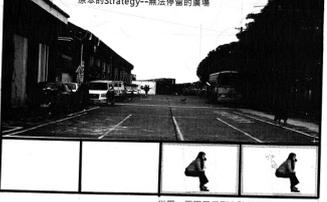


tatic3 T-3



event4 E-4

SITUATION6-在樹下休息的女孩



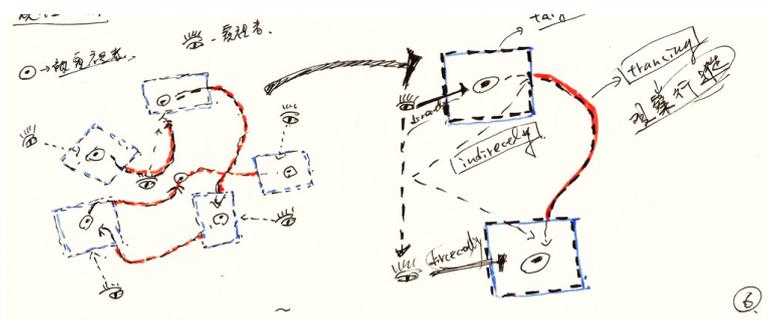
從同一平面圖看到女孩的側臉

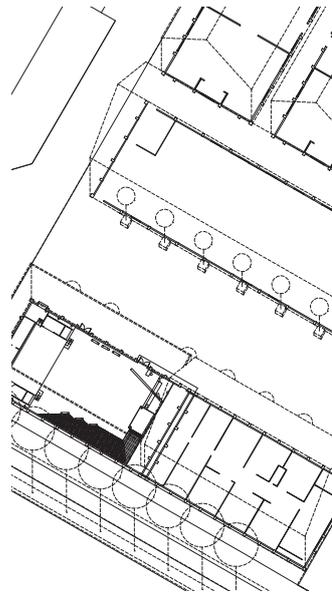
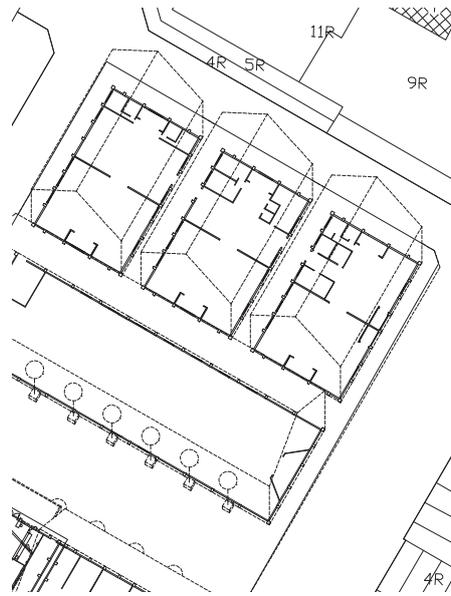
方法_
實驗_
步驟_step5

transcribing

這個步驟的關鍵在於我如何去閱讀，並且詮釋整個事件[event]，以及在這個步驟當中，我是如何去轉譯[transcribe]，並且可以在接下來的空間操作上可以運用。

在這個步驟中所得的結果，已經是從一個實際的空間狀態，轉化成一個比較概念式的空間圖像。也因此可以開始給予分類，譬如說該如何轉譯[transcribe]一個計謀[tactic]的動線狀態，是以一個平面的圖示來表達，又或者是說是從一個透視圖來傳達一個空間的行進序列，也可以從剖面上來表示空間彼此間的關係。

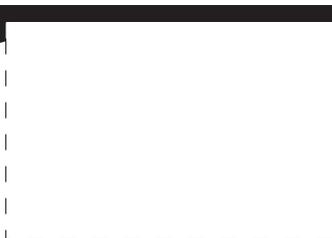
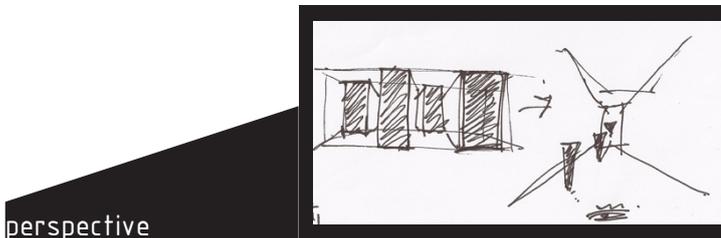
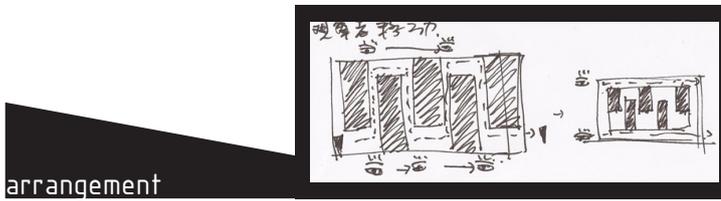
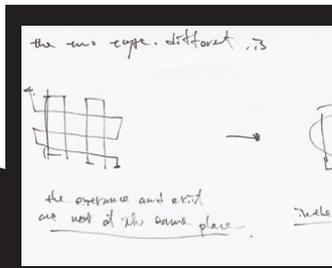
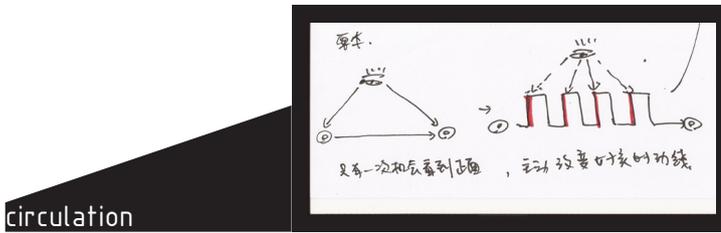
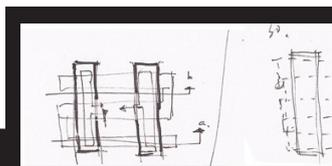
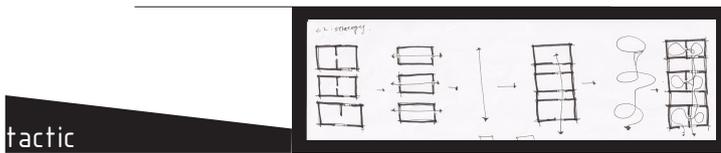


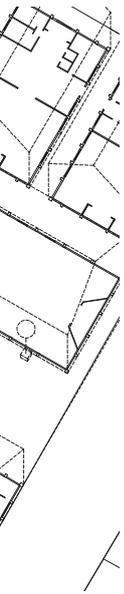


event1 E-1

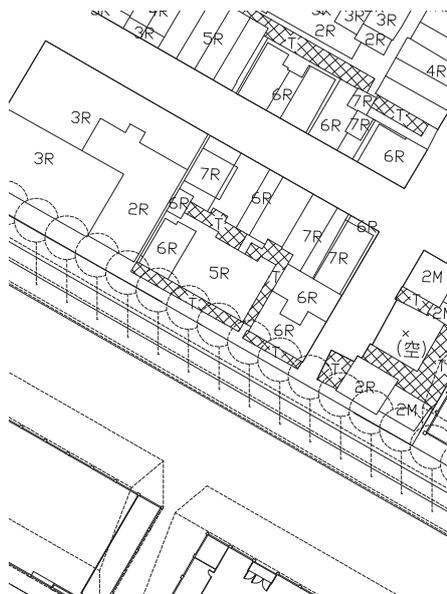
event2

frame



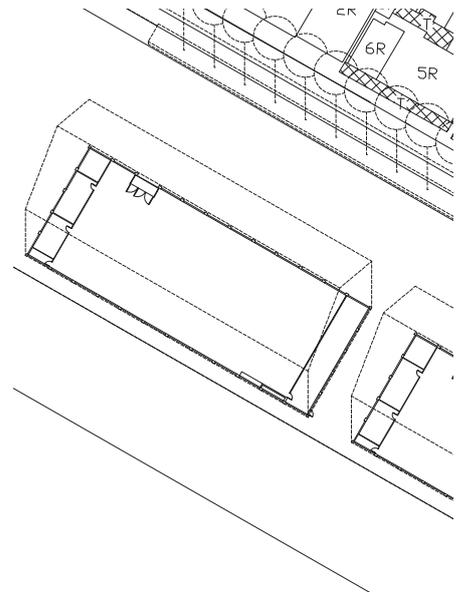


E-2



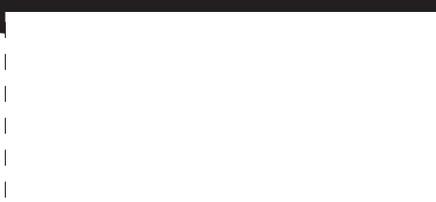
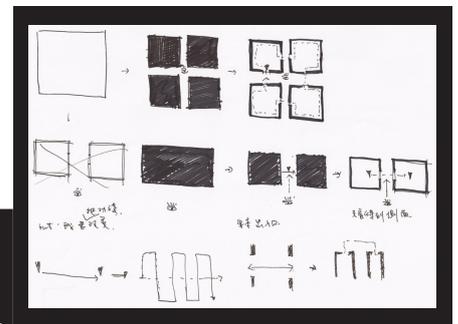
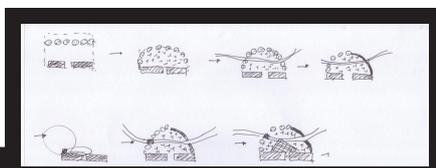
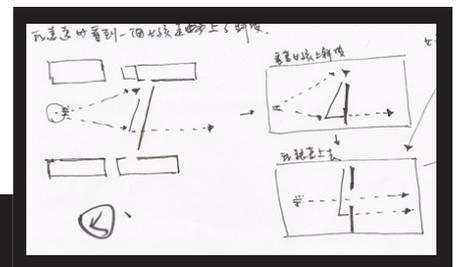
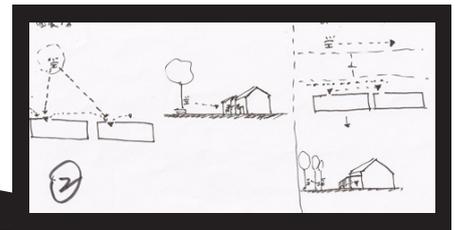
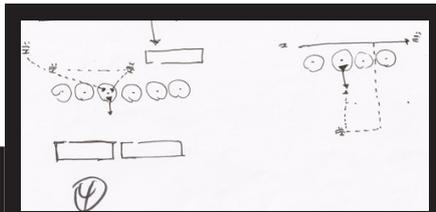
event3

E-3



event4

E-4

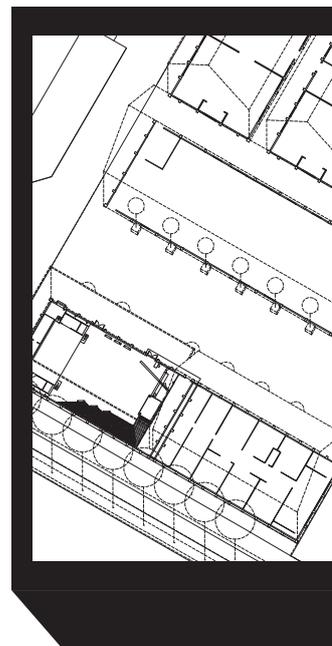
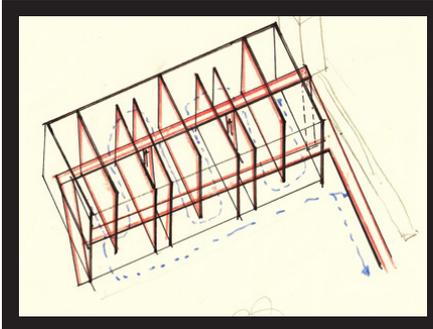
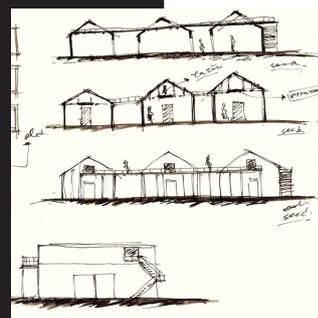
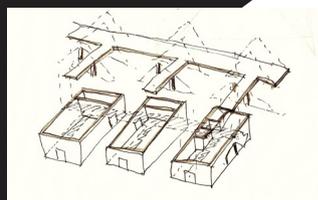
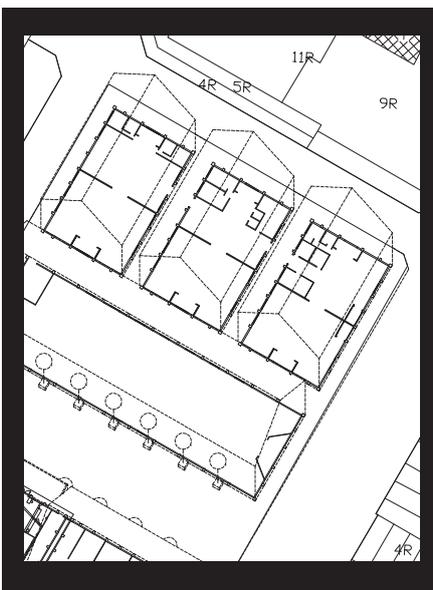


方法_
實驗_
步驟_step6

operation

在這個步驟的重點在於驗證前面整個流程的可行性，以及當我從上一個步驟中得到了一個空間的概念時，我要如何以這空間概念重新置入，並且與基地上原本的策略[strategy]做一個連結。也因為在上一個步驟的結果是不具實際的機能性，因此當把一個只有概念想法的空間，置入於實際的空間機能上，就會產生一些彈性。

operation



如是现在图例的不足



Test -

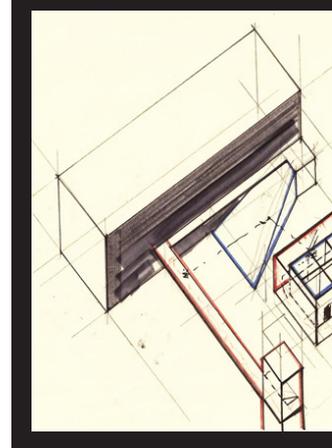
原形的structure

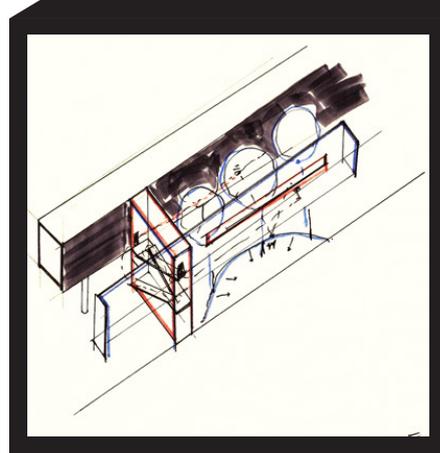
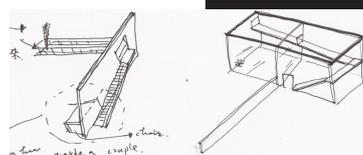
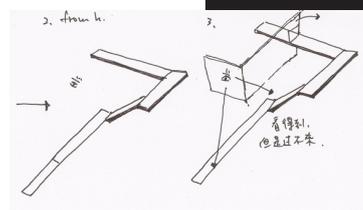
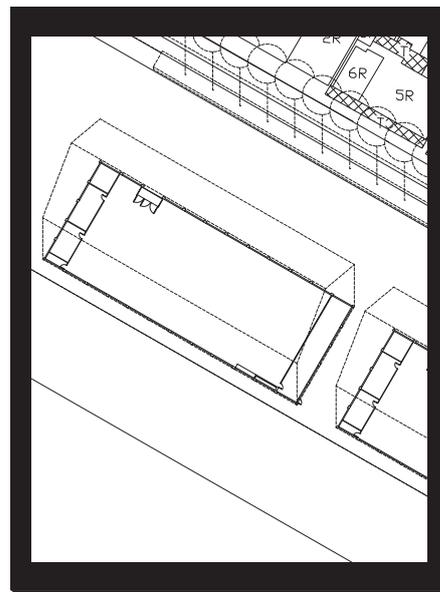
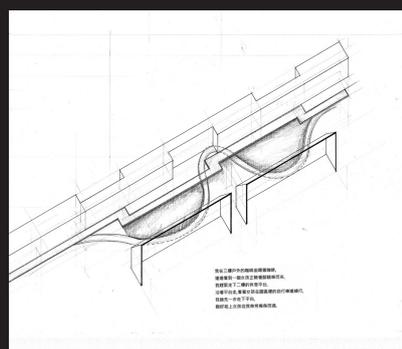
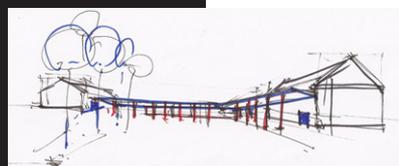
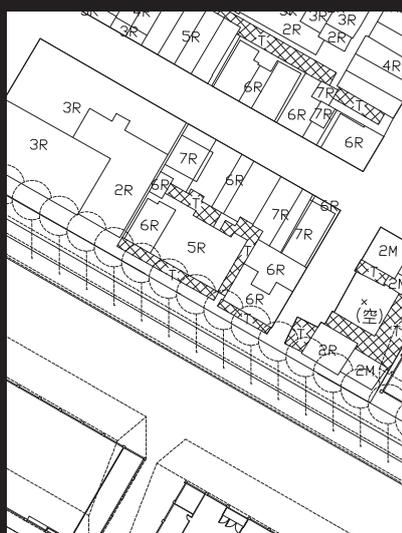


也可以由Test的



建筑





frame

在透過一次的流程操作後，可以發現到幾個問題。

首先可以看到在圖X裡，我試圖創造一個統一的格式[frame]，以相同的diagram，譬如說以平面的敘述狀態去轉譯[transcribe]不同事件[event]，但可以發現在我的格式[frame]裡有虛線空白處，就是我無法以某種特定形式的diagram去進行某個事件[event]的轉譯[transcribe]的動作，因此可以得出，整個格式[frame]的功能除了方便進行轉譯[transcribe]的過程，更可以得知在事件[event]要進入到設計的步驟時的重點操作部分。

再來從前面的操作所引導出來的問題為，從譯本[transcript]到操作[operation]的過程中，產生了一個模糊的分界，這個分界在於說，設計到底是在哪一個部分開始產生？如果從前面的論述來看，譯本[transcript]只是提供一個不同角度的閱讀呈現方式，仍然是在陳述一件事實，但是如果只是純粹事實的陳述，到了操作[operation]的部分，便會與前面的步驟產生斷裂，而這整個方法便無法產生作用，因此，在整個方法過程當中，step4便成為一個事實的解讀作用，而到了step5時，由於這個方法的目的是在做出設計，因此仍然是需要一個預設的狀況，所以在轉譯[transcribe]的步驟裡，除了是承接一個真實狀況的解讀，也是提供給下一個步驟step6一個可供操作的依據。

CH-4 _____

final experinment

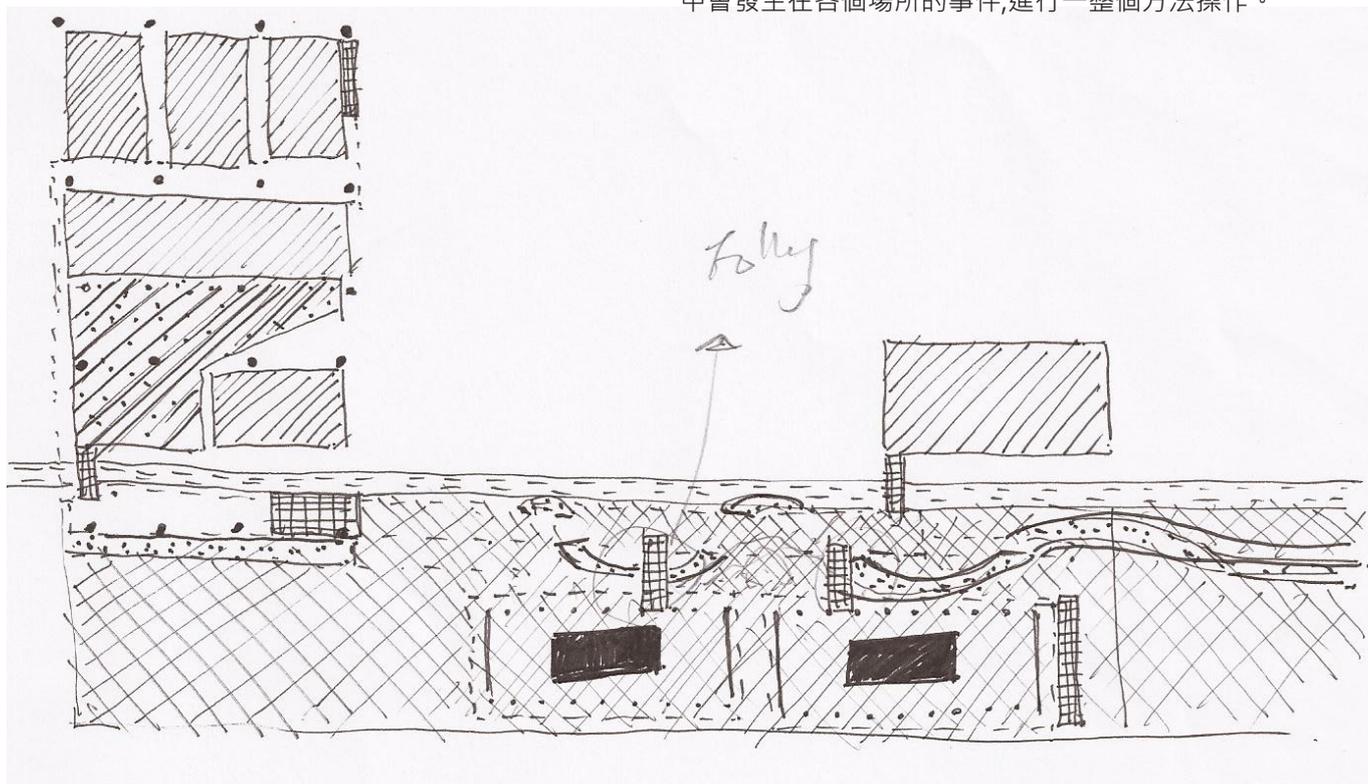
架構調整

在經過前面的幾次操作試驗後，經過一些步驟功能上的調整，以及格式[frame]的確定後，進行一次完整的操作。

strategy

在基地的操作上，延續之前的架構(圖一)進行延伸，而在基地裡，分別有展場以及廣場，或其他的program，以策略[strategy]而言，每一個program可以視為一個獨立的單元，有各自不同的空間策略[straegy]，然而從整個的基地架構而言，仍然會有一個場所[place]整體的策略[Strategy]，而有關基地的策略[strategy]也會間接或直接影響單元的策略[strategy]，因此我先以一個基地的架構去分析在這基地上的策略[strategy]，再以每一種空間單元的屬性做區分，並且去描述原本program的策略[strategy]。

而在策略[srrategy]的架構完成之後，再依照我所觀察或想像中會發生在各個場所的事件，進行一整個方法操作。



frame_____

The Method

Program/Place---Art Center

Strategy/Site

Step1

S1	S2	S3	S4	S5	S6
----	----	----	----	----	----

Classification

Step2

interior	gallery, theater	exterior	plaza, parking
----------	------------------	----------	----------------

Strategy/program

Step3

展覽 · 自行車道 · 戶外表演

Event

Step4

愛情故事:展間的背影 · 自行車女孩 · 樹蔭下的側臉.....

Space/Tactic

Step5

Transcribe

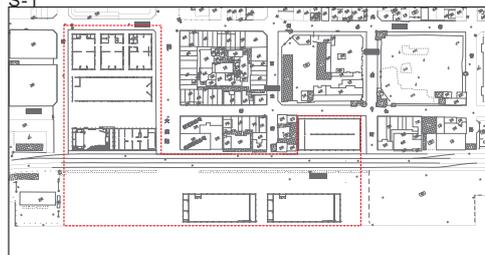
Step6

Operation

Step7

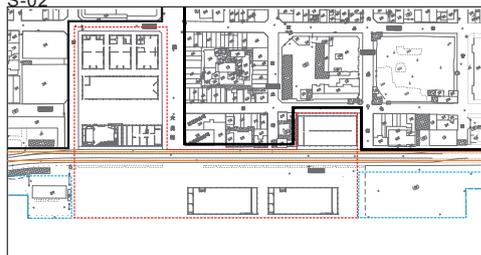
Strategy/Site

S-1



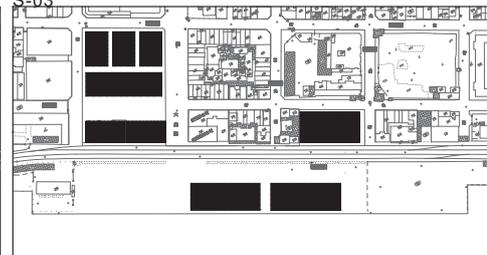
展場範圍---開放的邊界

S-02



展場周遭狀態---活動多樣性
——住宅 - - - 自行車道與人行步道 - - - 港務運作

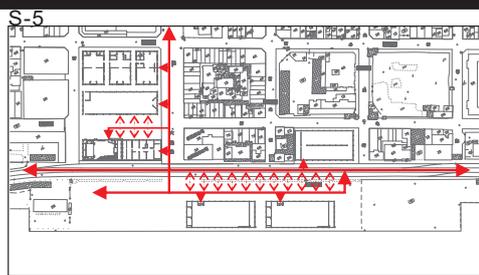
S-03



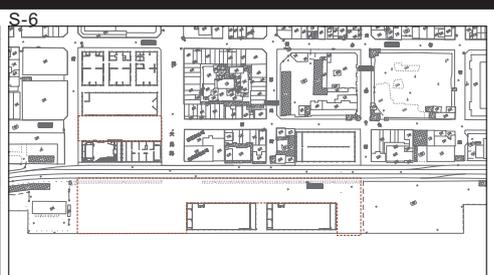
展場的配置---分散的展間



S-4
遮蔽處---可停留的地點



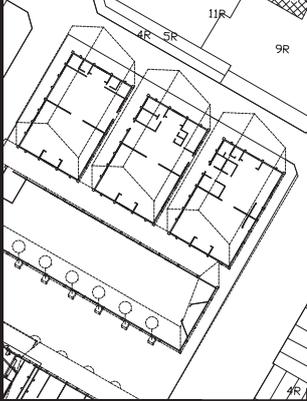
S-5
各展場的人口位置都在主要動線上



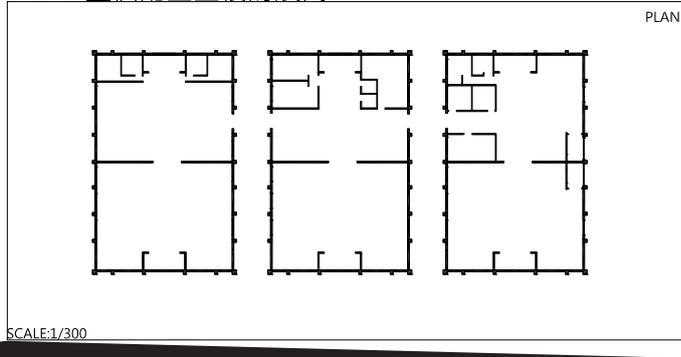
S-6
廣場---彈性的使用空間

strategy/program

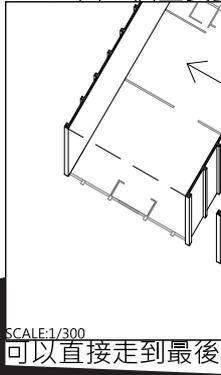
place1/gallery



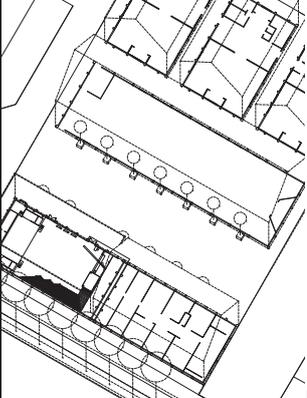
SP-1 三個配置重複的展間



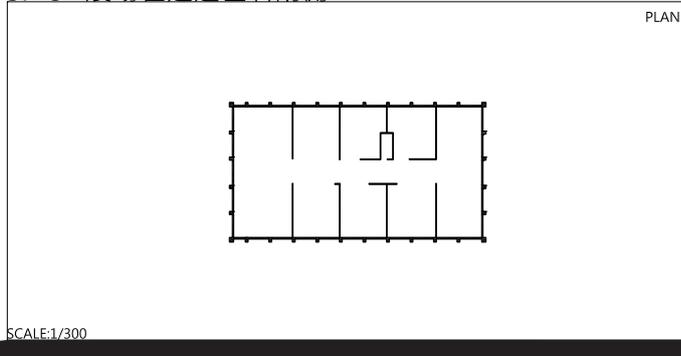
SP-2 由一個主要動



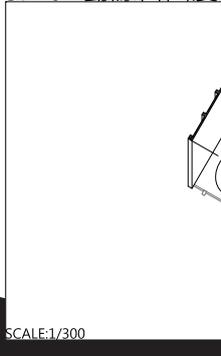
place2/gallery



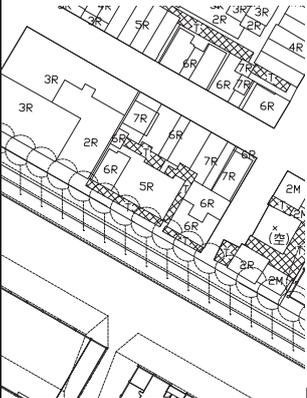
SP-5 展場在通道左右兩側



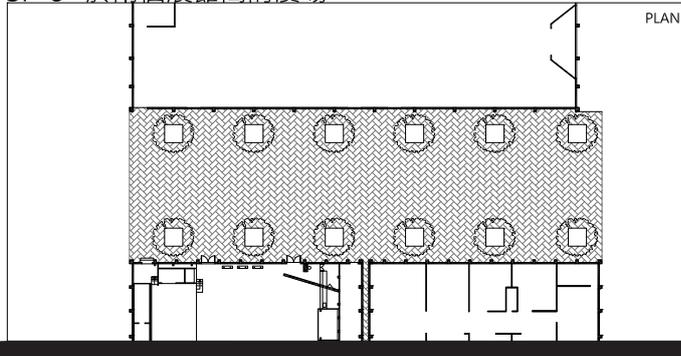
SP-6 動線自由度



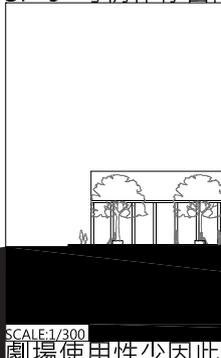
place3/plaza



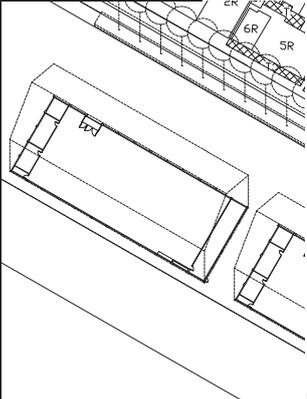
SP-8 於兩個展館間的廣場



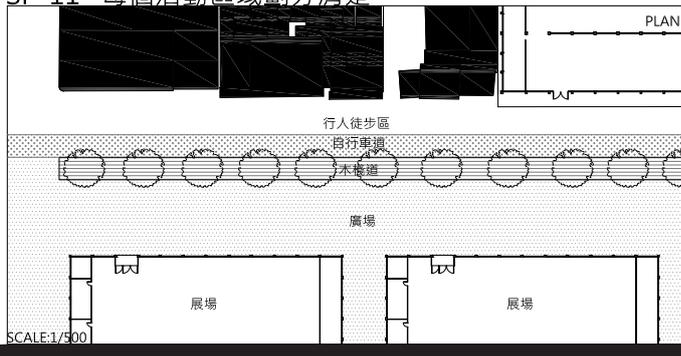
SP-9 可稍作停留的



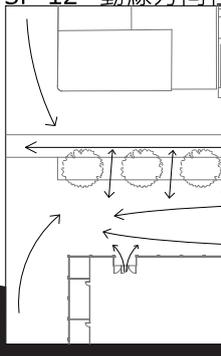
place4/plaza



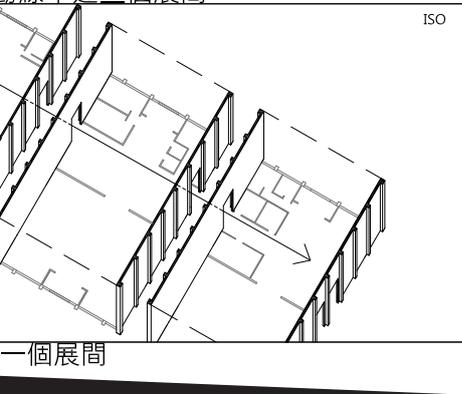
SP-11 每個活動區域劃分清楚



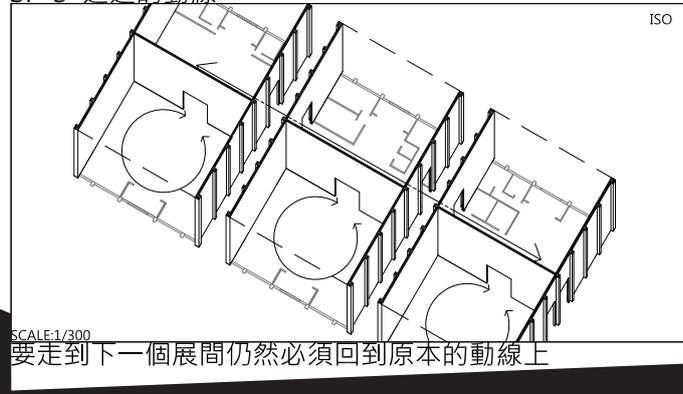
SP-12 動線方向性



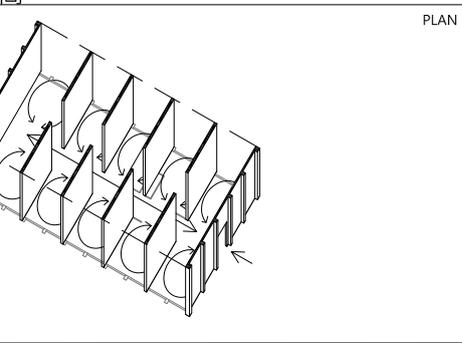
動線串連三個展間



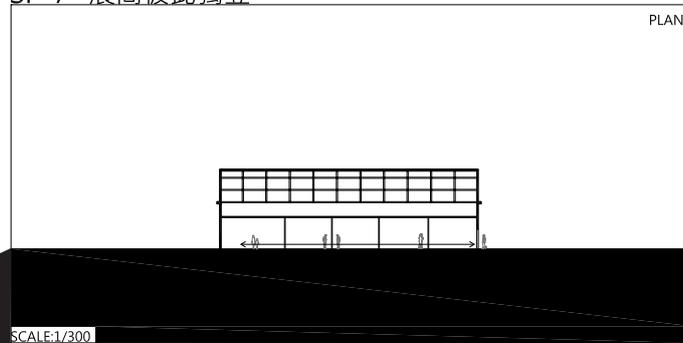
SP-3 迂迴的動線



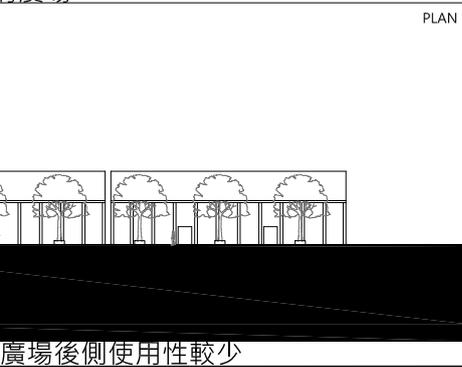
高



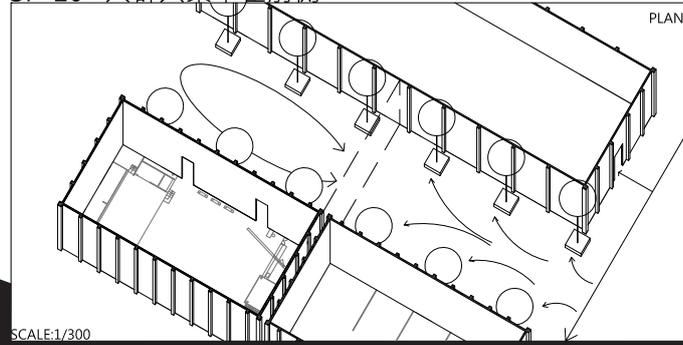
SP-7 展間彼此獨立



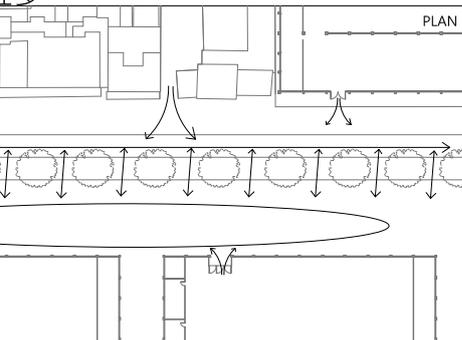
的廣場



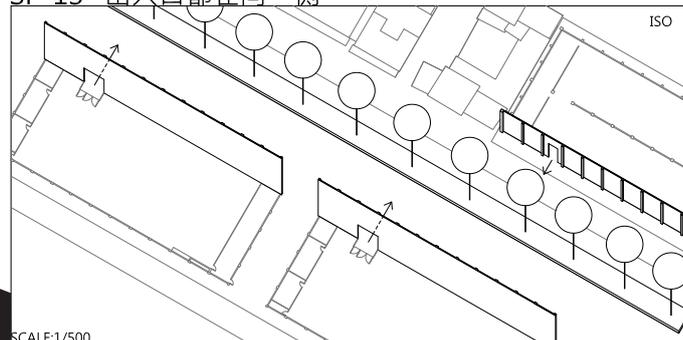
SP-10 人群只集中在前側



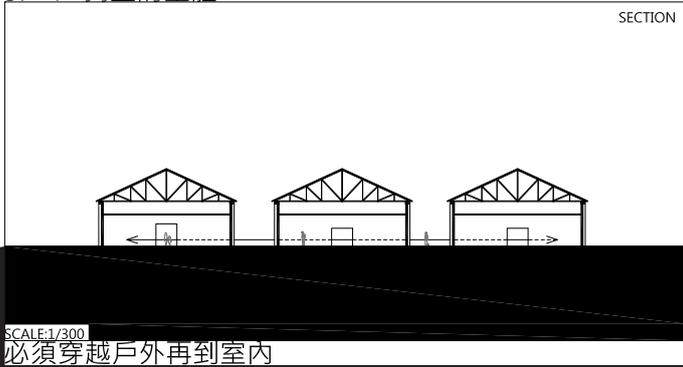
性多



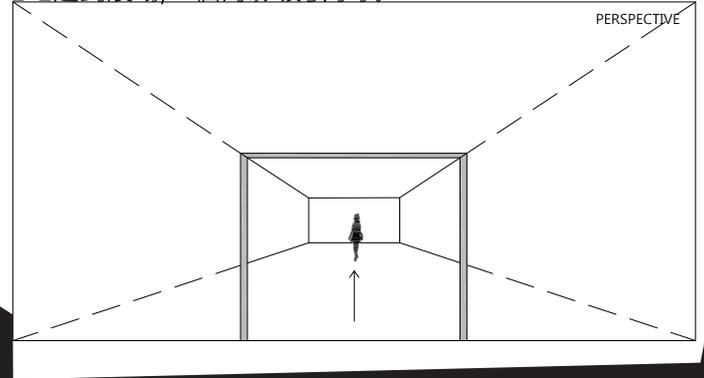
SP-13 出入口都在同一側



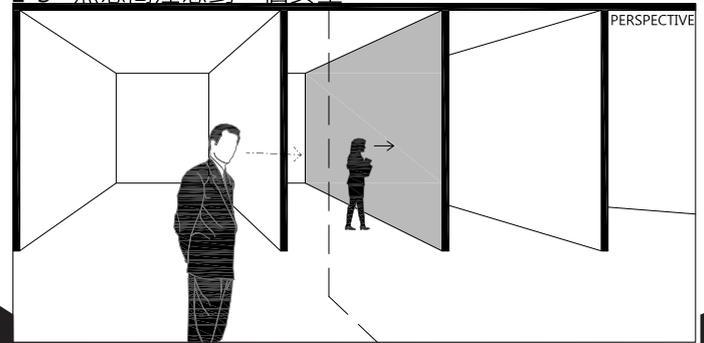
SP-4 獨立的量體



E-1 進到展場,一個背影吸引了我



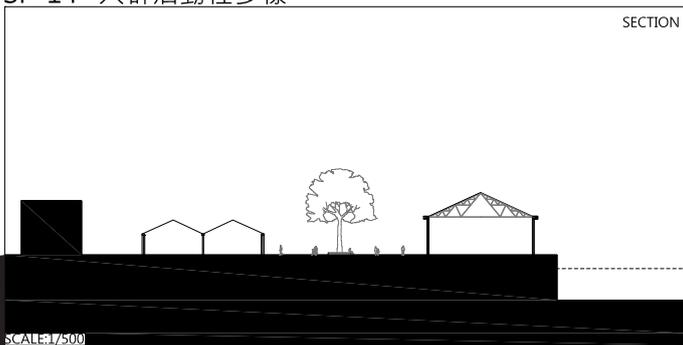
E-3 無意間注意到一個女生



E-5 經過廣場,一個在樹下休息的女生吸引我



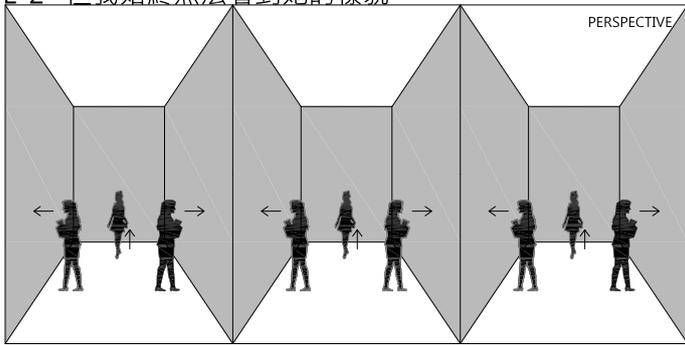
SP-14 人群活動性多樣



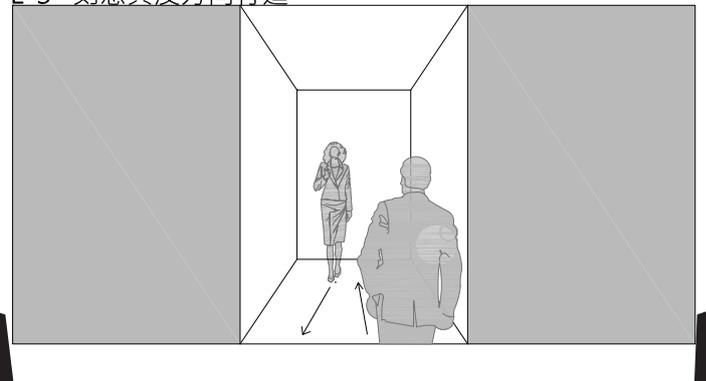
E-6 無意間注意到一個女生



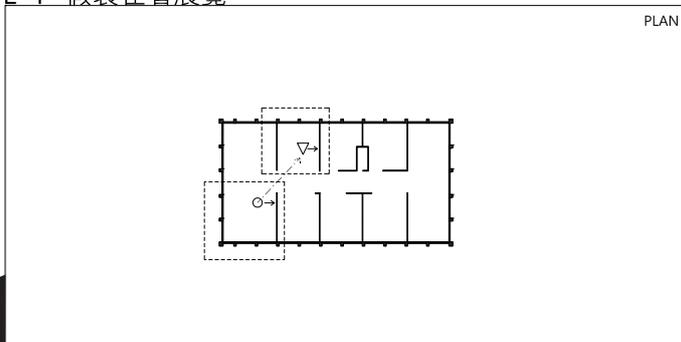
E-2 但我始終無法看到她的樣貌



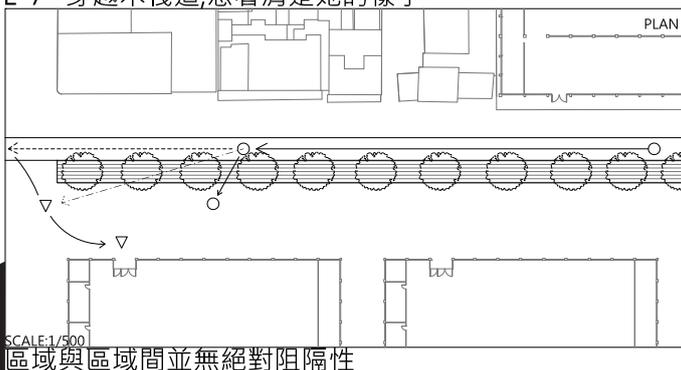
E-3 刻意與反方向行進



E-4 假裝在看展覽

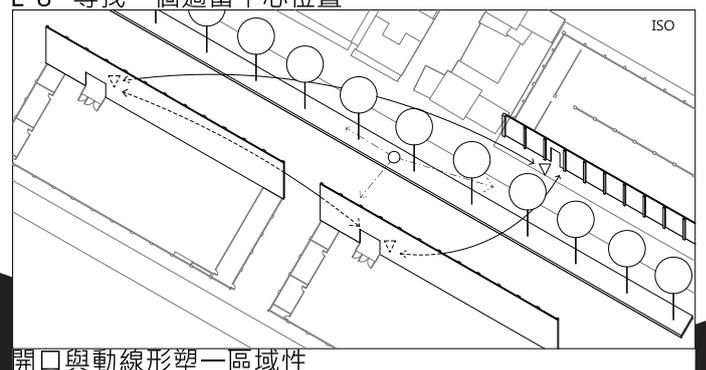


E-7 穿越木棧道,想看清楚她的樣子



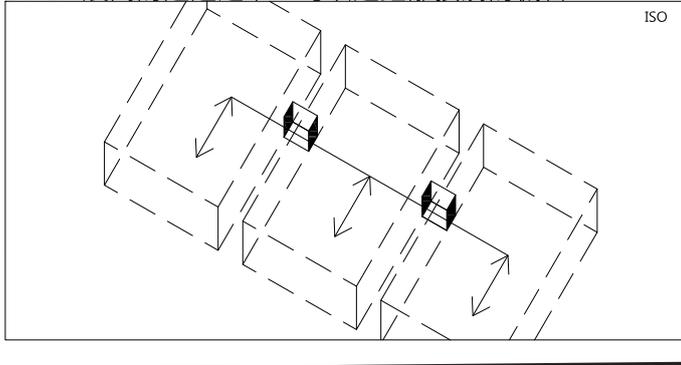
區域與區域間並無絕對阻隔性

E-8 尋找一個適當中心位置

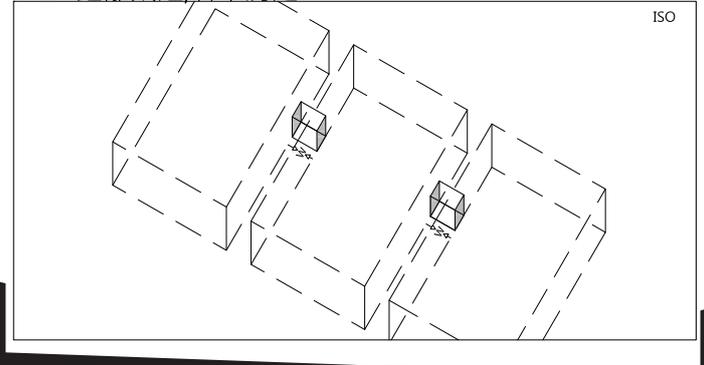


開口與動線形塑一區域性

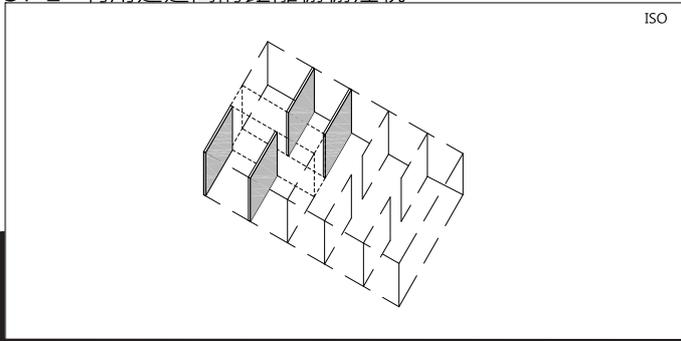
ST-1 展間的通道是唯一可以近距離接觸的機會



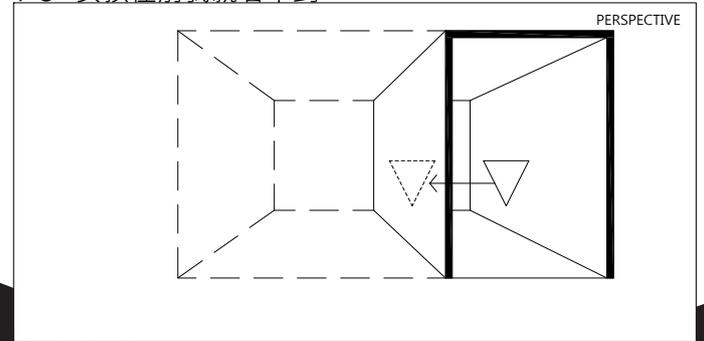
T-1 距離太短,看不清楚



ST-2 利用通道間的距離偷偷注視

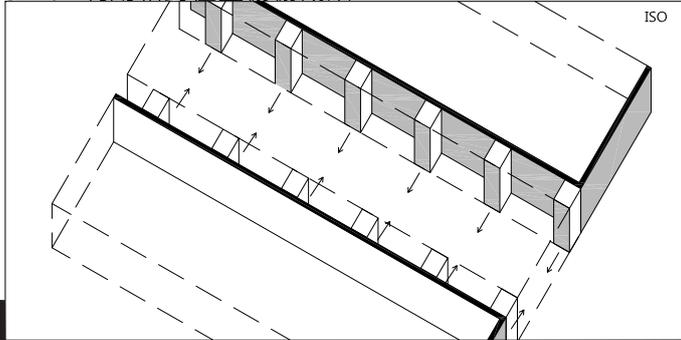


T-3 女孩往前我就看不到

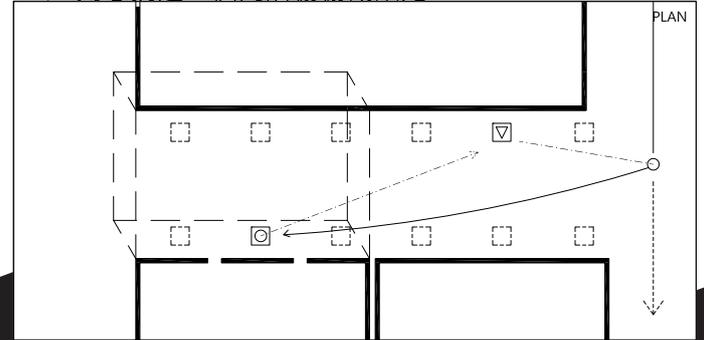


視線的死角

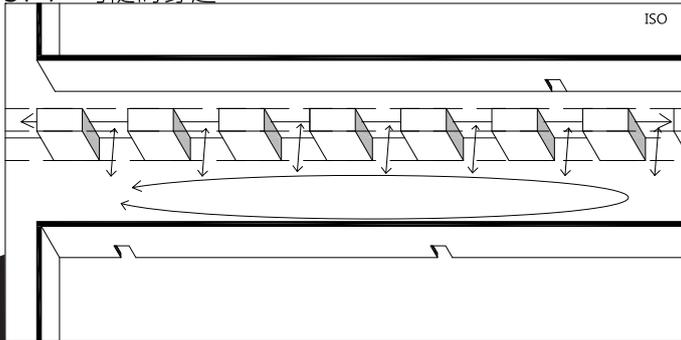
ST-6 利用相對位置偷偷觀察



T-6 刻意挑選一個角落偷偷觀察她

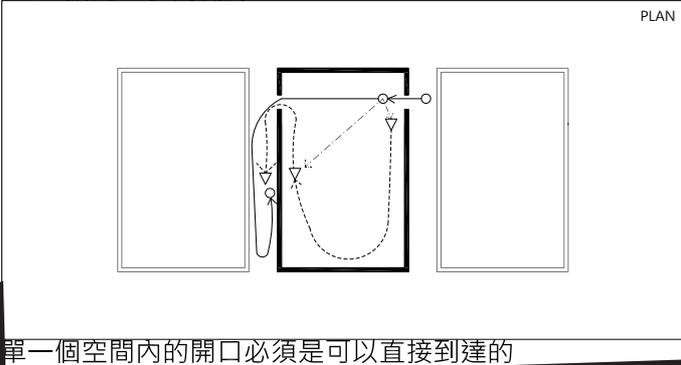


ST-7 可隨時穿越



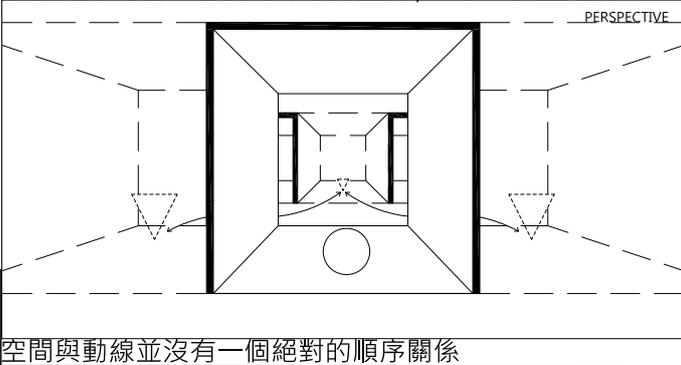
空間的穿越性及可及性

T-2 搶先一步的動線



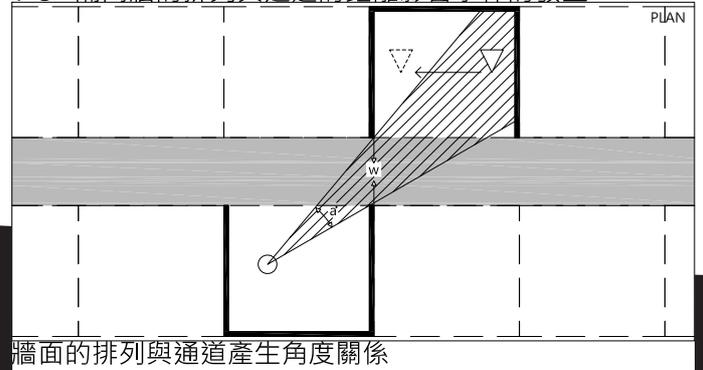
單一空間內的開口必須是可以直接到達的

T-4 當她走到相對以及相鄰的空間,也沒辦法注意到他



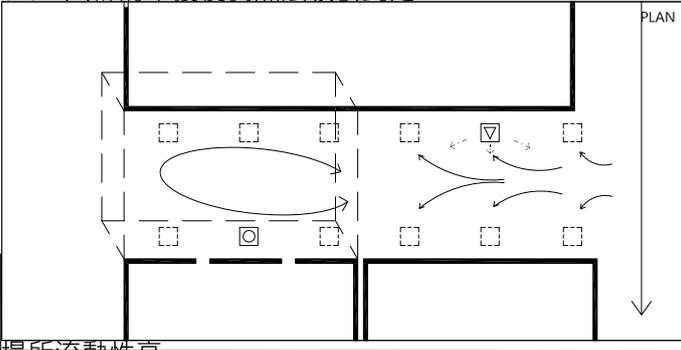
空間與動線並沒有一個絕對的順序關係

T-5 隔間牆的排列與通道的距離影響事件的發生



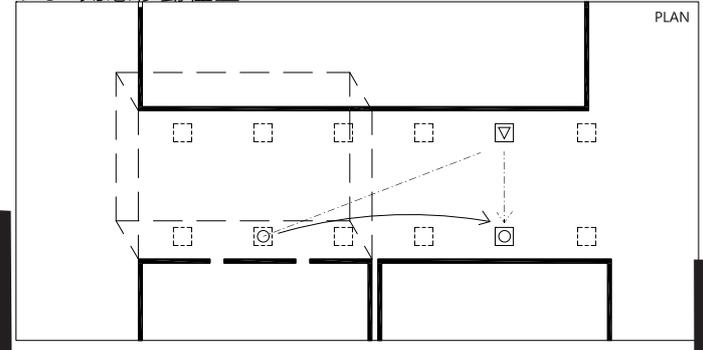
牆面的排列與通道產生角度關係

T-7 人群的干擾使我無法吸引到她

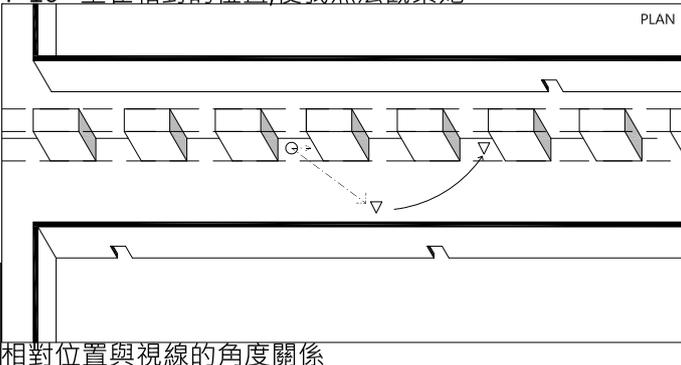


場域活動性高

T-8 刻意移動位置

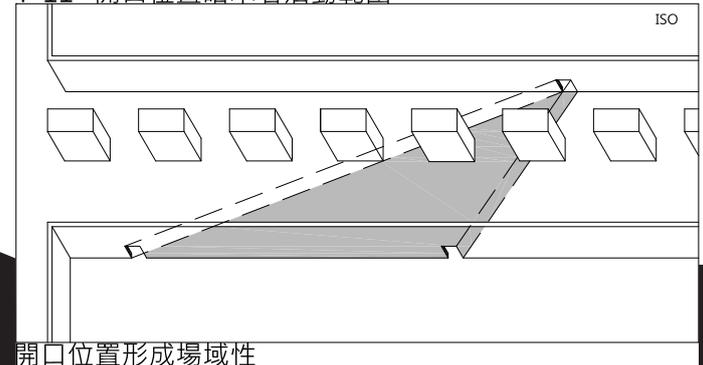


T-10 坐在相對的位置,使我無法觀察她



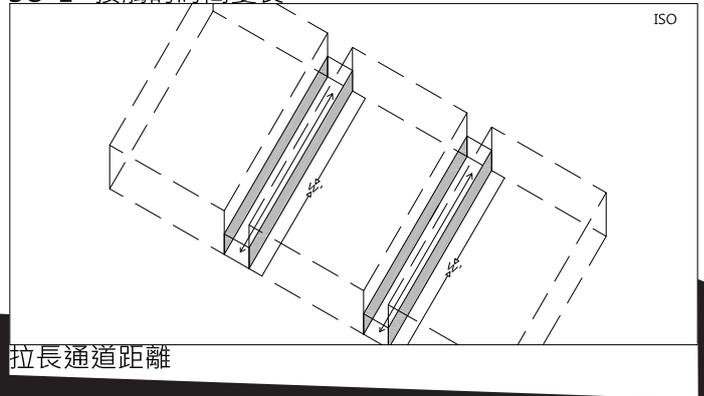
相對位置與視線的角度關係

T-11 開口位置暗示著活動範圍

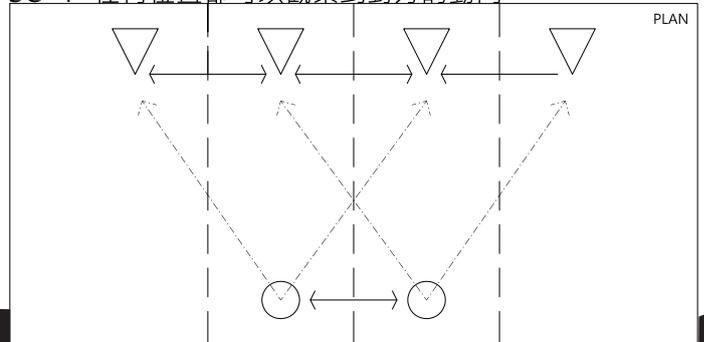


開口位置形成場域性

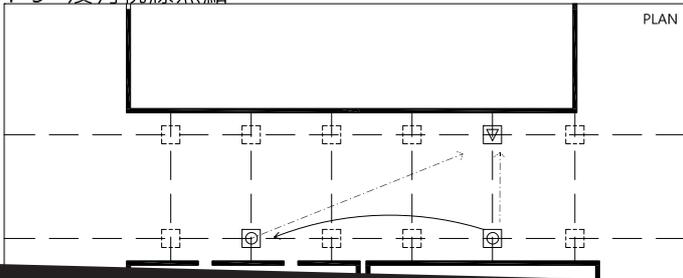
SO-1 接觸的時間變長



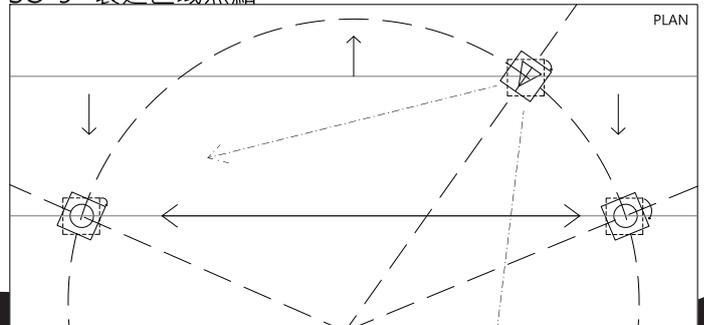
SO-4 任何位置都可以觀察到對方的動向



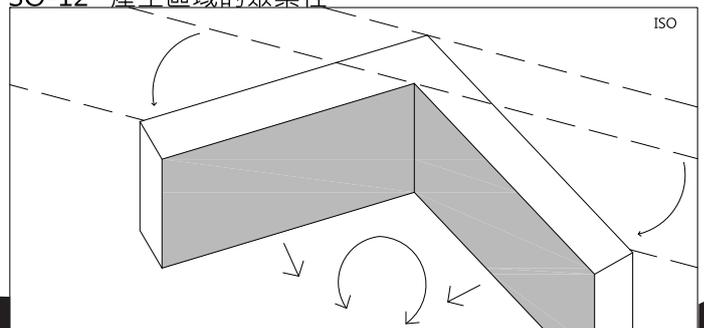
T-9 沒有視線焦點



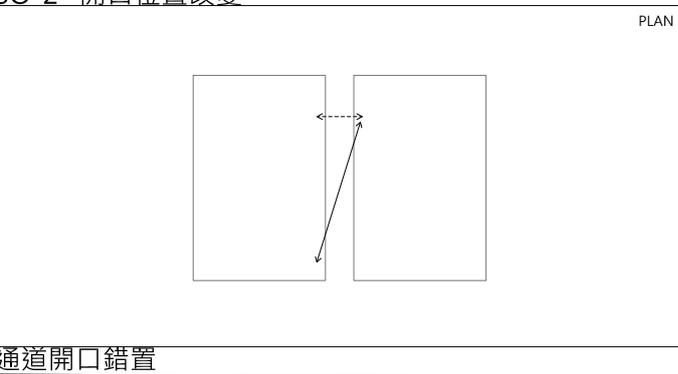
SO-9 製造區域焦點



SO-12 產生區域的聚集性

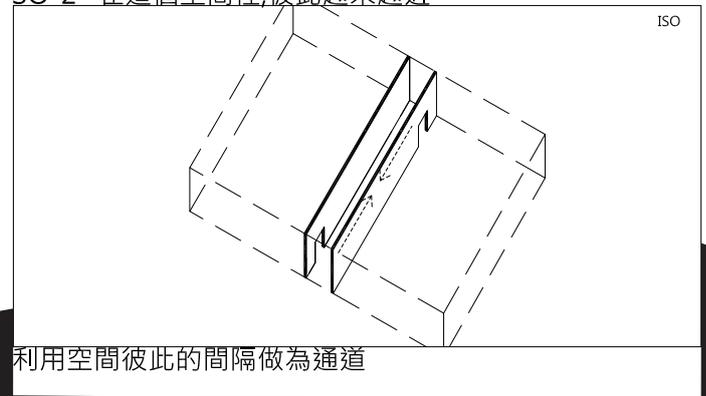


SO-2 開口位置改變



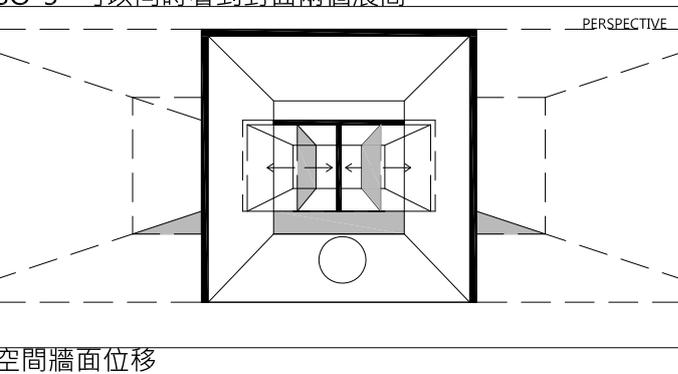
通道開口錯置

SO-2 在這個空間裡,彼此越來越近



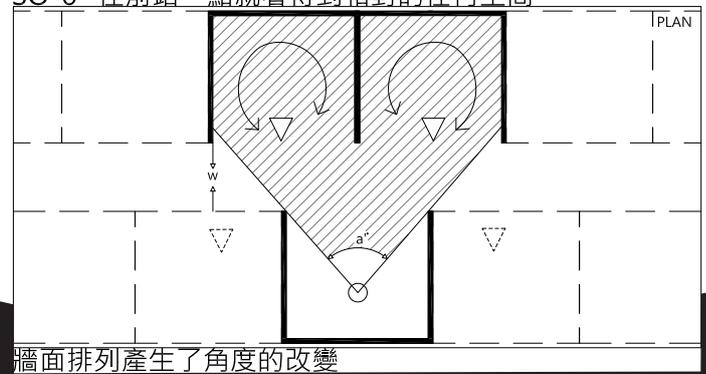
利用空間彼此間隔做為通道

SO-5 可以同時看到對面兩個展間



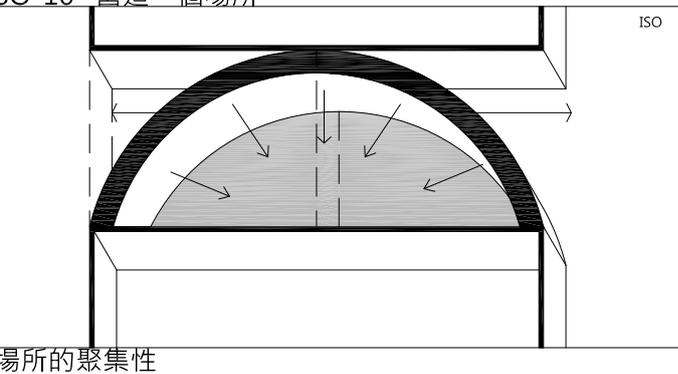
空間牆面位移

SO-6 往前站一點就看得對任何空間



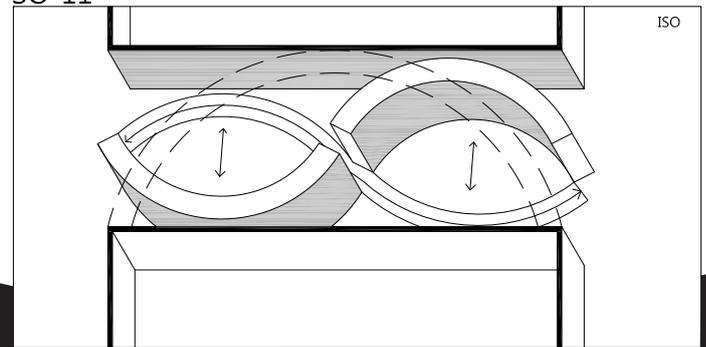
牆面排列產生了角度的改變

SO-10 營造一個場所

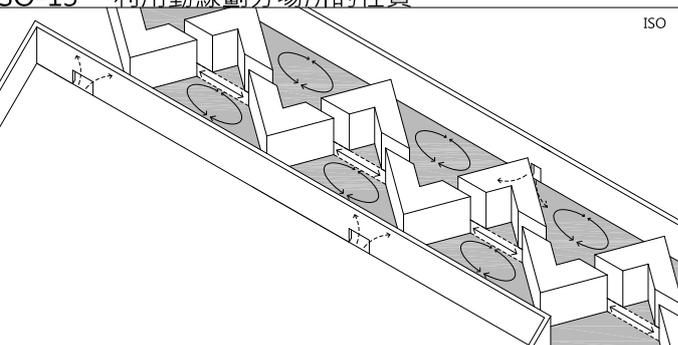


場所的聚集性

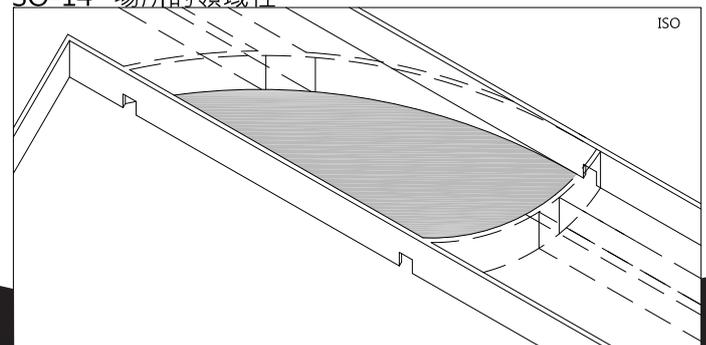
SO-11



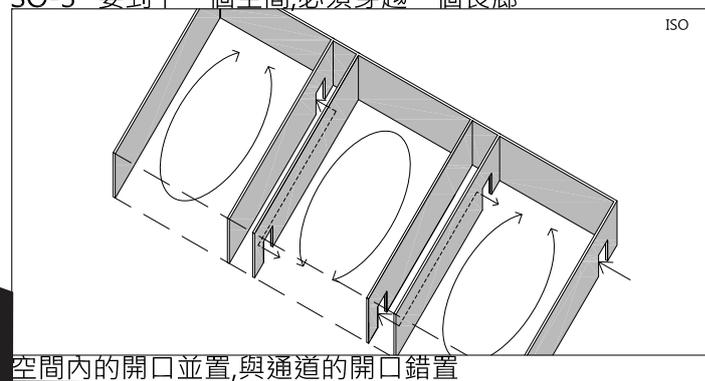
SO-13 利用動線劃分場所的性質



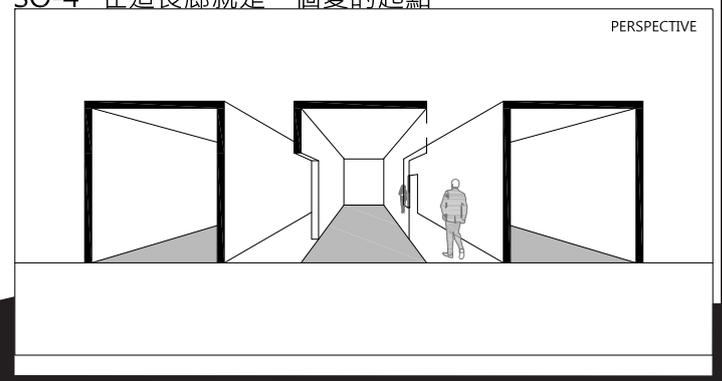
SO-14 場所的領域性



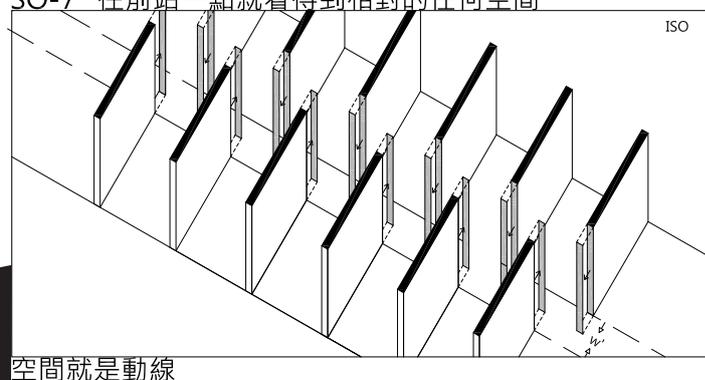
SO-3 要到下一個空間,必須穿越一個長廊



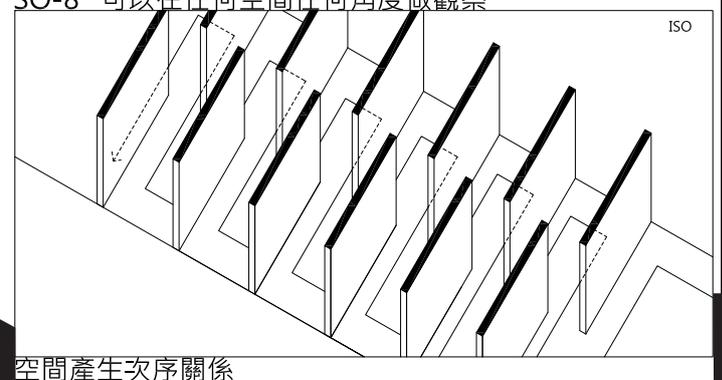
SO-4 在這長廊就是一個愛的起點



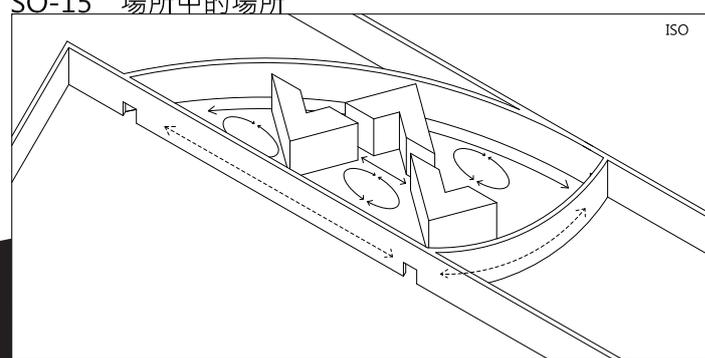
SO-7 往前站一點就看得見相對的任何空間



SO-8 可以在任何空間任何角度做觀察

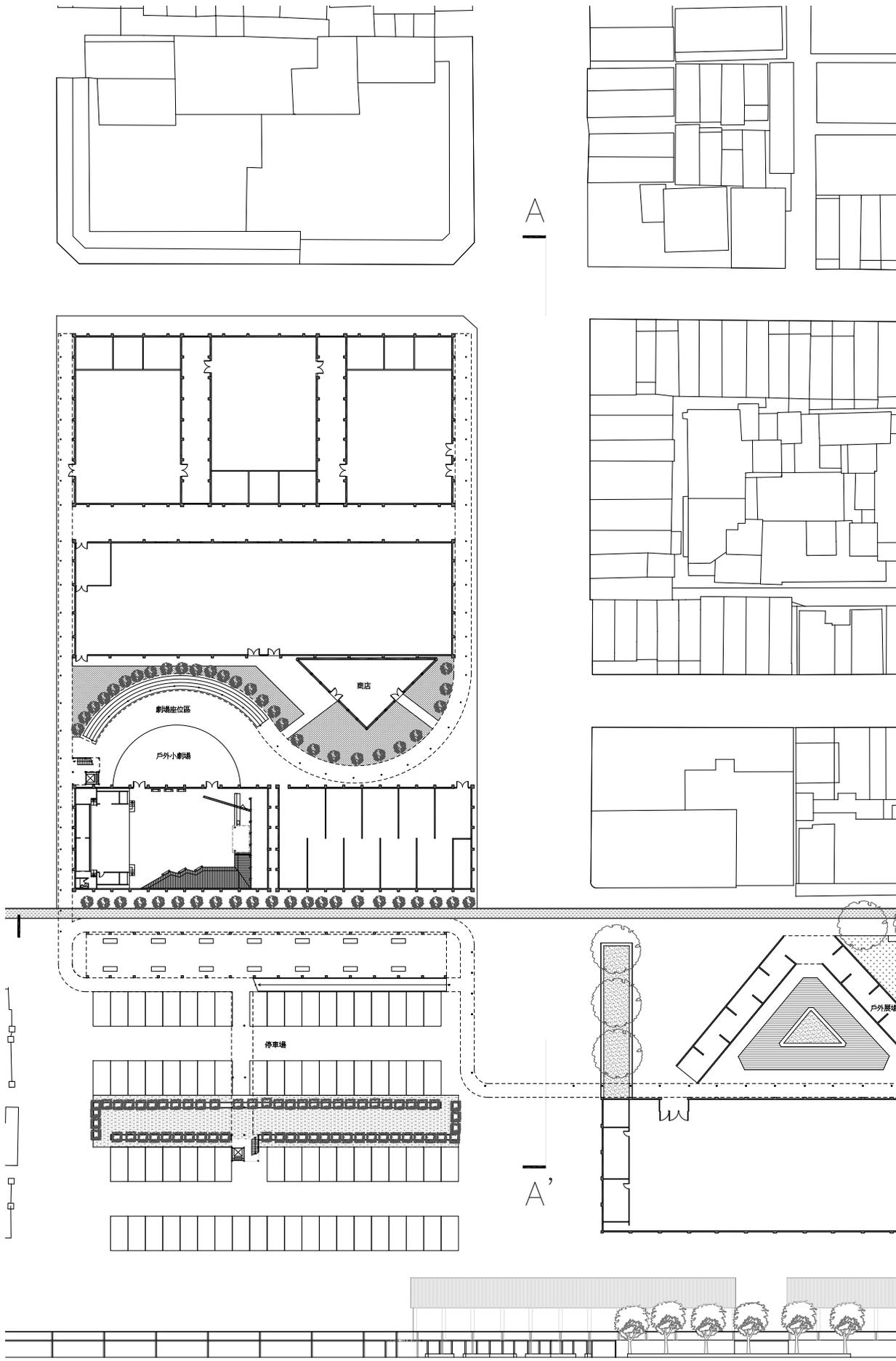


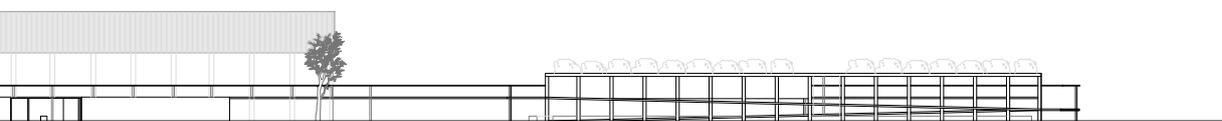
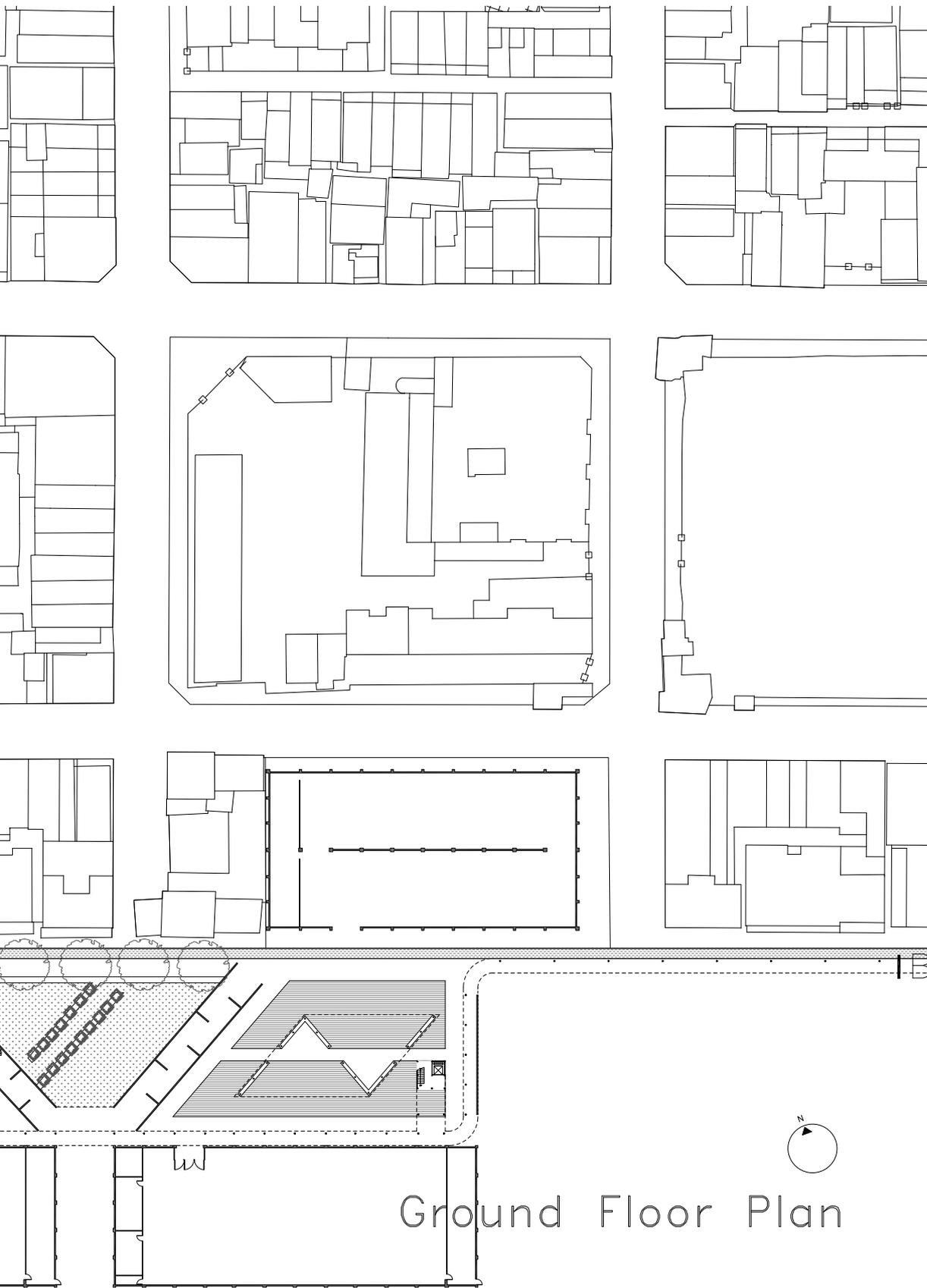
SO-15 場所中的場所



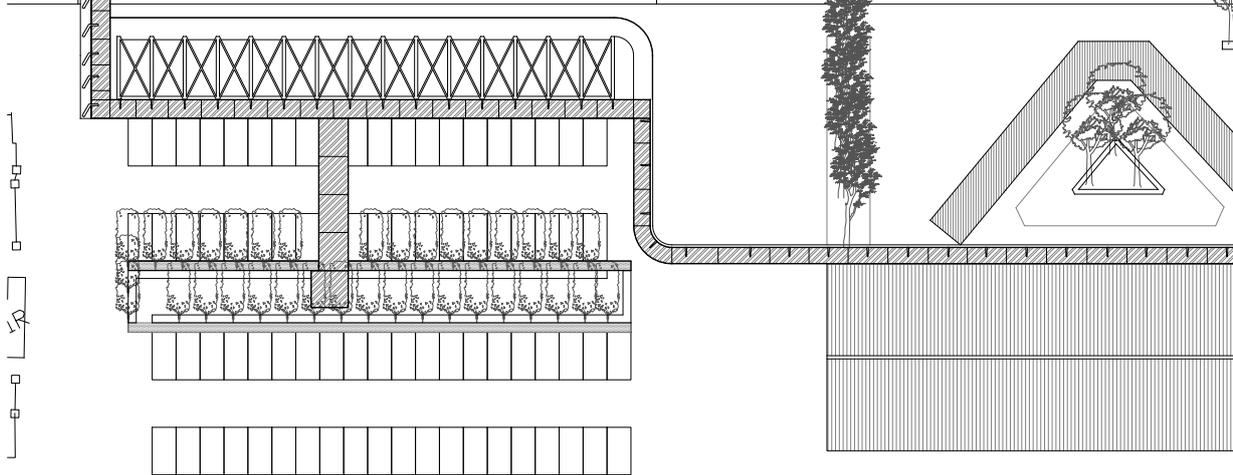
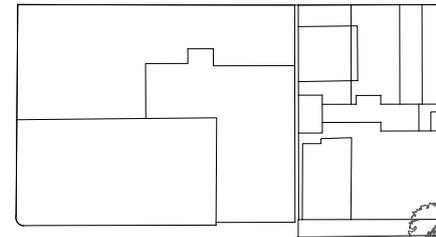
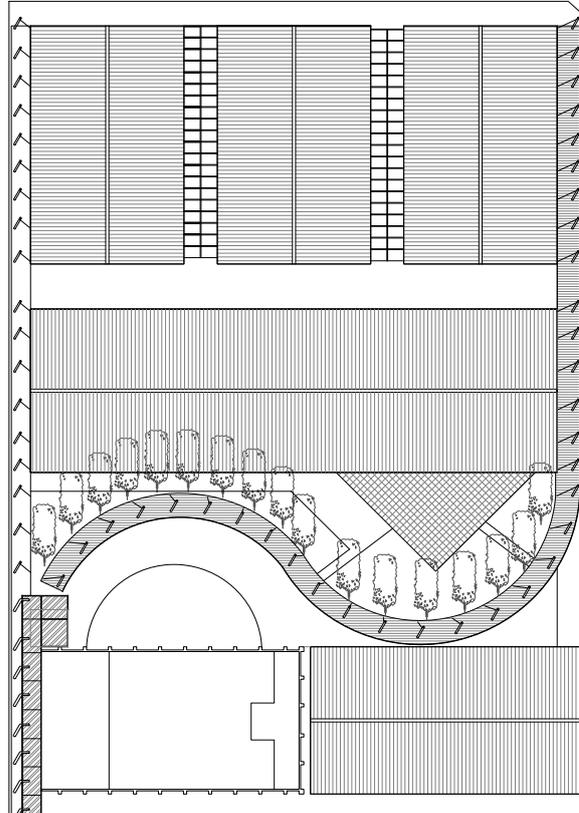
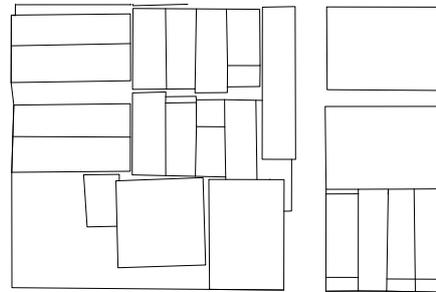
design_____

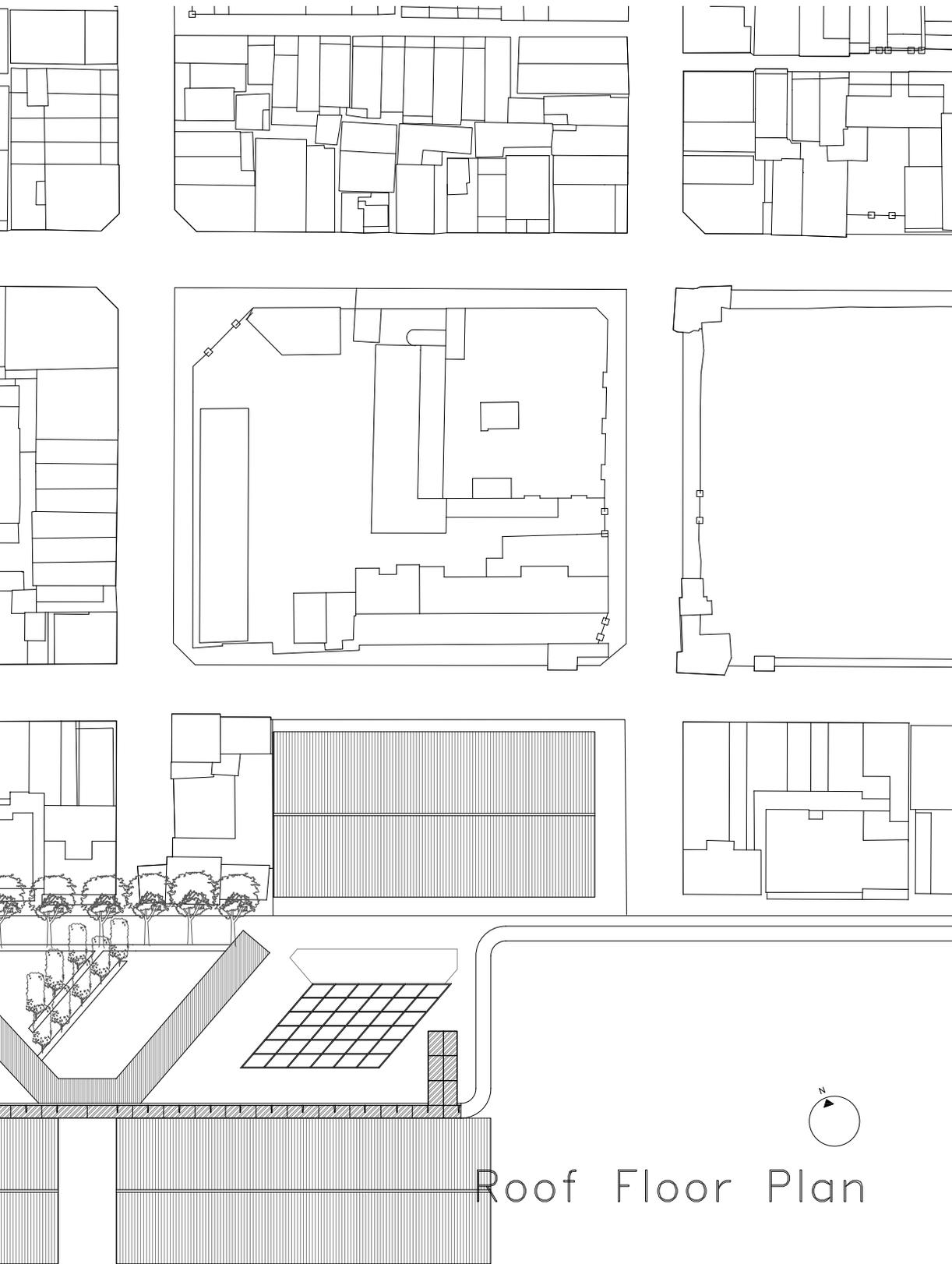
Drawings_
Plan&Section





A - A' Section





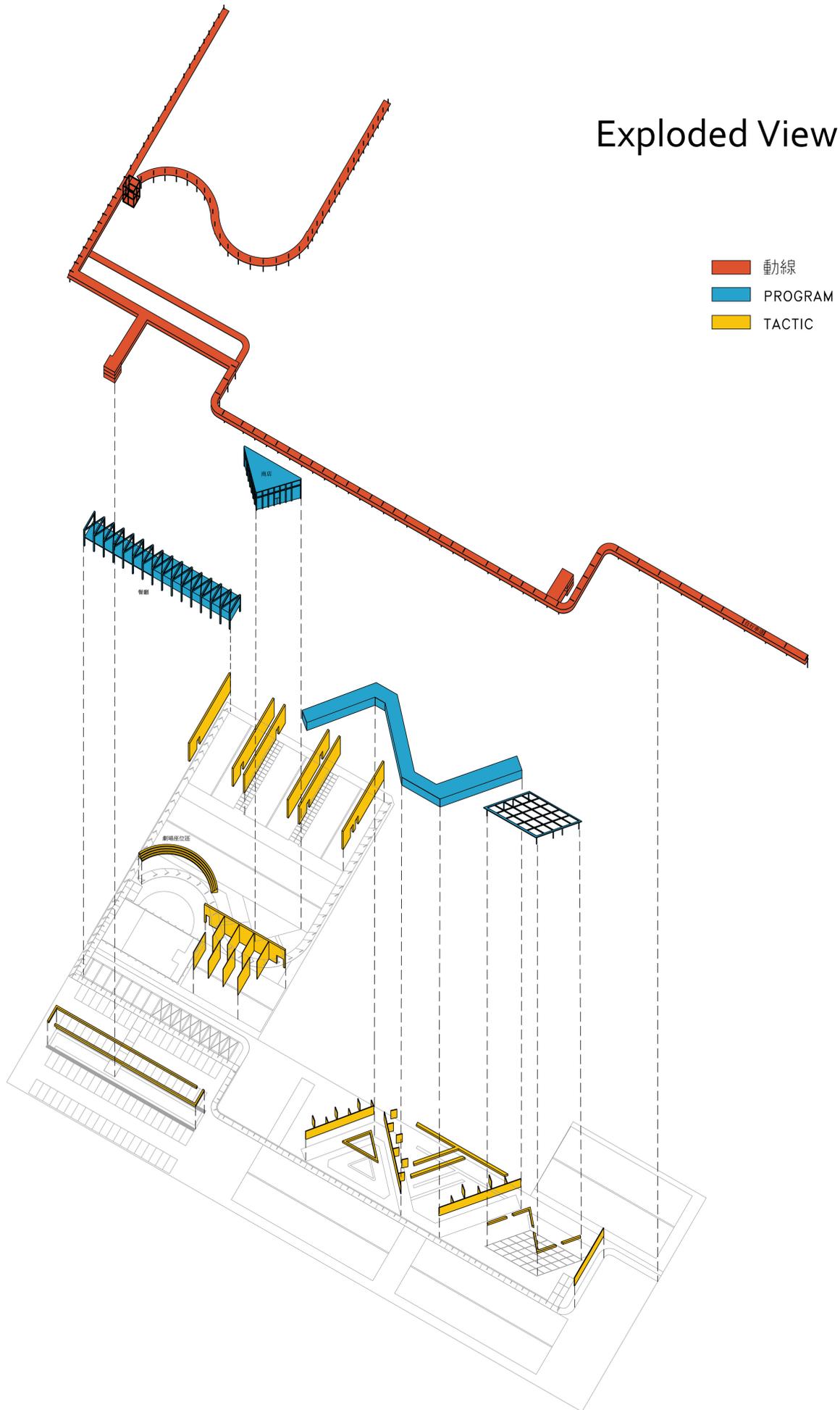
Roof Floor Plan

B - B' Section

design_____

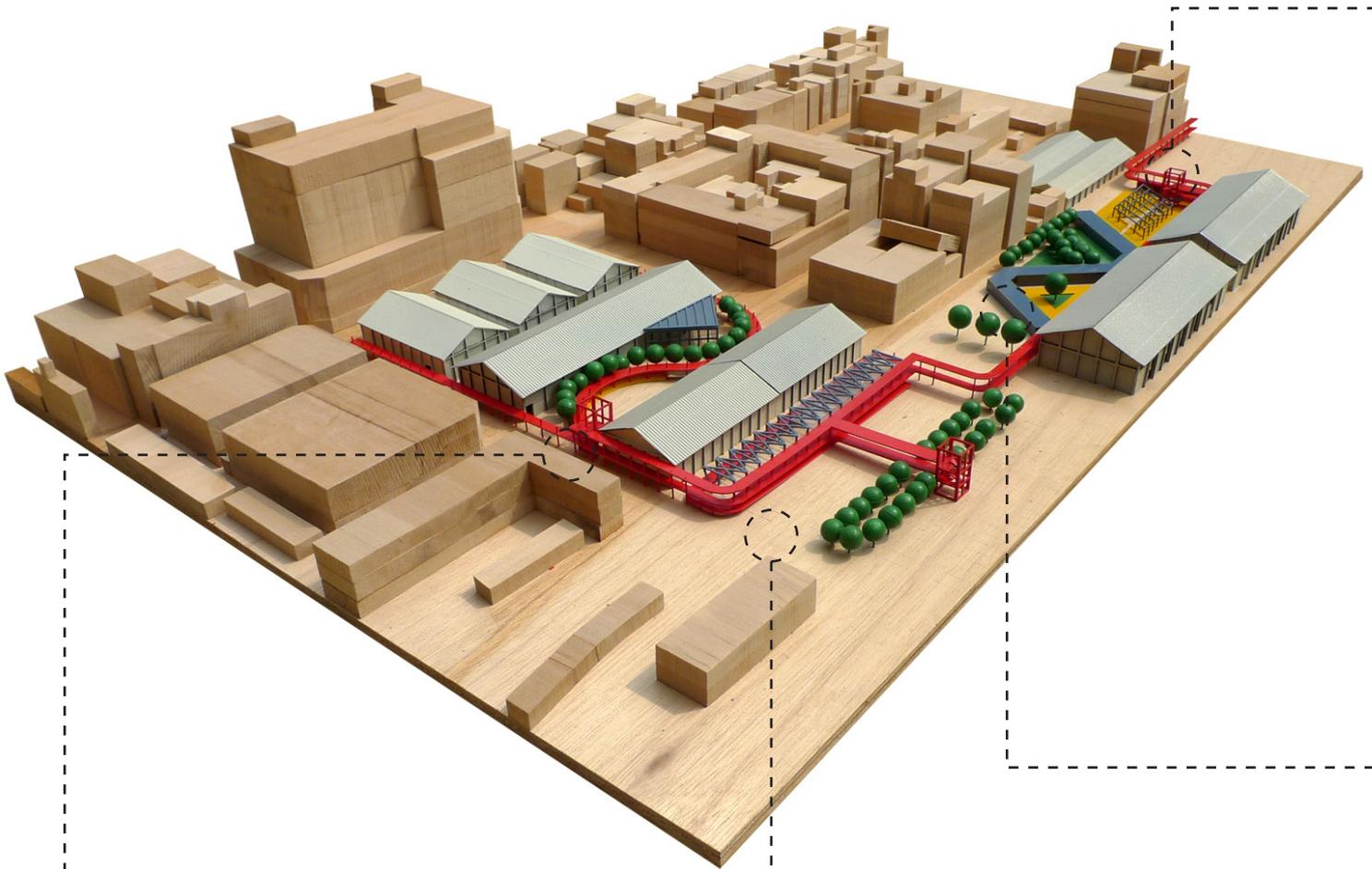
Drawings_
Exploded View

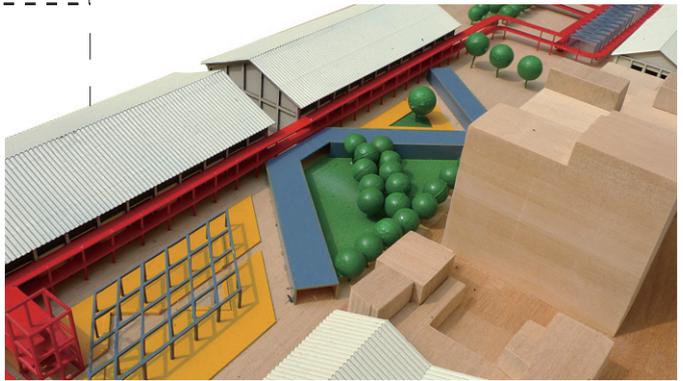
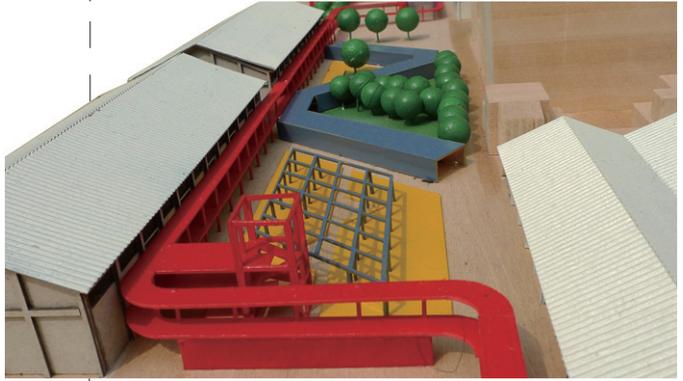
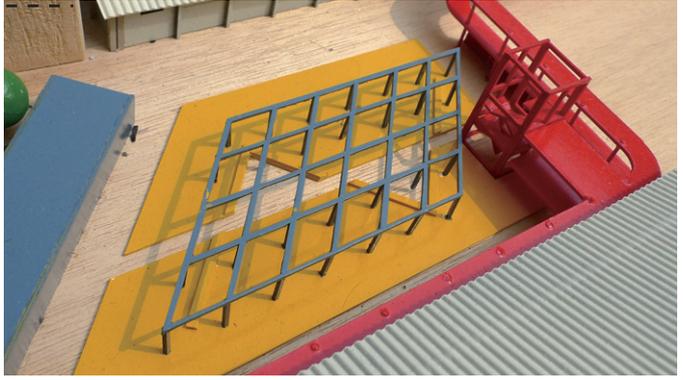
Exploded View



design _____

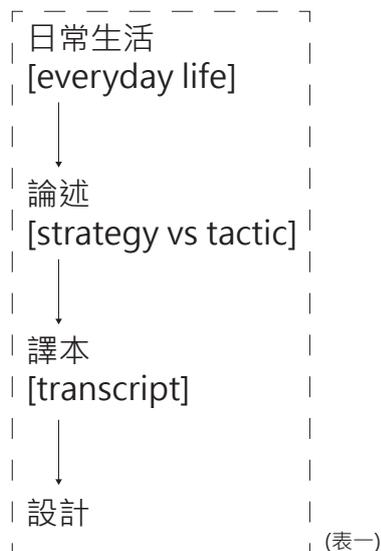
Model

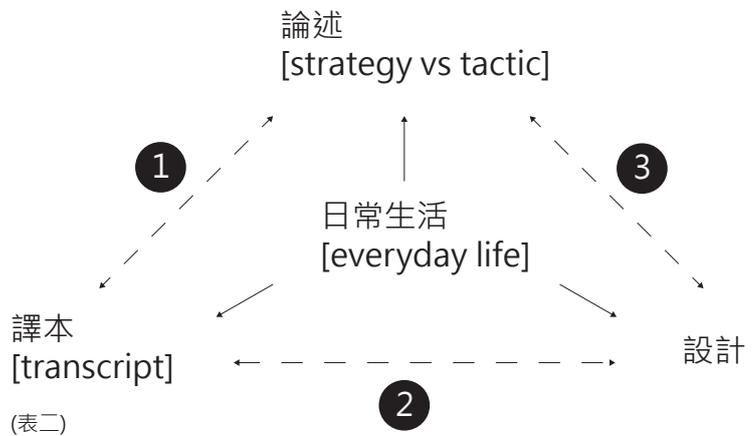




結論

從前面的論述推導，再經過過程的幾次試驗之後，最後針對我提出的這個辦法做出幾項整理，而我以論述[S&T]，譯本[transcript]以及設計三方之間的關係做一個通盤的檢視。如果依照我整個方法的研究流程(表一)而言，這三者是一種先後次序的關係，而整個方法的動機是因為我認為設計似乎是無法涵蓋整個真實的生活內容，因而我引述 Micheal de Certeau的論述作為我整個方法研究的開頭，然而如果把最後設計的結果拿來檢視，可以發現三者之間的關係並非只是一個先後的方法研究流程，而是每個步驟都必須有一個互相對應以及驗證的關係。





我試圖把整個方法流程的對照關係做一個調整，這樣的一個三角關係更能突顯並且檢視每一個流程的關鍵問題。首先，從表二可以看出，針對主題，其實我分別可以單獨用各自的一個方法去進行操作，然而，我今天試圖要把 de Certeau 的 *The Practice of Everyday Life* 與 Tschumi 的 *The Manhattan Transcript* 以及 *Parc de la Villette* 三者之間的關係做一個連結，因此我以這個對照關係去檢討我的整個方法產生了哪些問題。

[1]:
其實就如前面所提，譯本 [transcript] 無非帶點個人詮釋觀點，因此如果單就這個部分而言，其實是無法去給予一個絕對性的答案。

[2]:
然而，從我的整個流程來看，當譯本 [transcript] 要進入到設計的部分時，很明顯產生了一個斷裂。第一個問題在於我今天在單一個空間 [space] 裡針對特定的事件 [event] 去進行轉譯 [transcribe]，所得出來的結果似乎過於僵硬，而這邊指的僵硬在於說，這個結果仍然只適用於原本的空間內去產生作用，而無法像 Tschumi 在 *Parc de la Villette* 裡的 Folly 一樣，是可以在各種空間狀態

裡去做一個設計發展的基礎。因此從結果去檢視前面轉譯 [transcribe] 的過程，可以發現第二個問題在於 step 6 的部分，關於轉譯 [transcribe] 的部分，從圖示裡來看，會發現已經產生了很實質的空間上的操作表現，但是卻跟後面 step 7 無法產生多大的差別，因此如果要讓整個方法流程更趨完整，勢必要針對 step 6 做更進一步的操作實驗。

[3]:
最後一個所必須要面對的問題為，這個方法所產生出來的結果與論述的對照關係，雖然在前面的論述裡，我對於設計的結論是，策略 [strategy] 與計謀 [tactic] 兩者之間是一個無限循環的關係，但是從我最後的設計來看，從計謀 [tactic] 去推導出的一個設計結果，似乎過於龐大並且強勢，並且與之前的設計比較起來，更沒有彈性，日常生活之所以會引發，是在於原本的設計當中，具有某種程度的寬鬆狀態，然而在我的設計裡，所呈現的是一種把策略 [strategy] 與計謀 [tactic] 切割成一種絕對關係的狀態，雖然這結果的產生與前面的譯本 [transcript] 有極大的關係，然而單就設計本身而言，在整個操作過程，缺少的就是一種策略性的操作，而這個部分也就跟以往作設計的方式一樣。因此這個部分也是需要再進一步研究以及試驗的。

參考資料

<書籍資料>

Tschumi on architecture : conversations with Enrique Walker, Enrique Walker / Bernard Tschumi,
The Monacelli Press , 2006

The Practice of Everyday life, Michel de Certeau, University of California Press; 3 edition 2011

The Architecture of the City, Aldo Rossi, The MIT Press , 1984

Questions of Space, Bernard Tschumi, AA Publications , 2004

The Manhattan Transcripts, Bernard Tschumi, John Wiley & Sons; 2 edition , 1994

<網路資料>

駁二藝術特區 <http://pier-2.khcc.gov.tw/>

