



宅

交大建築所RE-HABILITATION 年度成果建築展

資料來源：藝文空間 & 建築所林雨玄
資料整理與採訪：mingo

邁向頂尖大學是近年來國內各甚麼是宅？大家一看到宅這個字，腦中想到的大概就是身穿邋邋遑遑衣物、不注重個人衛生、不善交際等行為，但這些其實都只是大家對「宅」這個字所影射的某種模糊想像。建築所上月1號於交大藝文空間舉辦2012 RE-habilitation 年度成果建築展，內容包含各項作品以及研究成果，以靜態以及動態方式呈現。本展覽由交通大學建築研究所以及交大藝文中心共同主辦，除了展覽之外，並邀請校外講師進行安排四場演講活動，並將展場佈置像家一樣的感覺，從客廳到臥室，讓建築展不再只有立體模型，讓觀者重新定義「宅」的意涵。

本次展覽題名為Re-habilitation，「Re」是重新定義；「habitation」即是居住或棲息地，在此用意為重新定義棲息地並且找回宅的本質。在一個「宅現象」充斥的年代，居住性應該重新被定義。展覽總召林雨玄先生，同時也是建築所學士後二年級的他表示校園內的每個學生個體，往往身負繁重課業與瑣碎的雜事，自己生活週遭的大小事其實是處於視而不見的狀況，「所謂的生活，應該是自體的本身與外在環境各個面相連結的展現」。



甚麼是宅?

感知 & 空間
的聯繫
視而不見

再思考
再定義
宅現象

交大校園
交大建築所

交通大學
清華大學

各種環境
感知

甚麼是宅?

本展覽的內容主要來自於交大建築所於過去一年當中的研究與設計成果，展出的形式包含平面的圖面、立體的模型與互動裝置、以及動態的影片。內容包含所內學生的設計競圖作品、設計組學生的建築設計作品，以及數位組學生的數位研究成果。展區佈置以住宅室內空間為概念，企圖創造一個抽象的、被解構過後的「宅」，希望經由實際的氛圍體驗，讓觀眾與展示空間能構成「宅」思考的對話關係。依照一般住宅的功能，展場劃分為客廳、臥室、餐廳、小孩遊戲間、起居室等展區。

宅

交大建築所RE-HABILITATION
年度成果建築展



都市合院主義

藝文空間一樓呈現的內容主要為「都市合院主義」競圖的展示，每一項作品都以傳統中國住宅——合院為雛型，探討在現今都市中如何延續合院的精神。展場一樓並展出香港大學建築系副教授王維仁的建築案例，展出以圖面呈現其主要作品包括台北白沙灣旅客中心、台中光隆及福民國小校園、香港嶺南大學社區學院、東莞台商學校游泳館等。位在一樓近樓梯的角落，是由數位組二年級學生負責的「起居室」展區；展出的內容主要來自於虛擬實境設計課的成果，呈現對於連結虛擬世界以及實體世界的實驗性設計。此部份展區的佈置，企圖呈現運動的狀態，視覺沿著線性媒材一同律動，白色塊體彼此間的組合與排列支援不同活動的產生，形成可以觀看或休息的中介空間，如同起居室之於一個住家。





宅

交大建築所RE-HABILITATION
年度成果建築展



- 1 建築所本次展覽以宅為主題，探討對「宅」的模糊想像。
- 2 作者利用風扇感應裝置，讓作品像含羞草般隨著人的移動展開或縮小。
- 3 作品「工作房」由「仿生建築設計」學生負責，此設計企圖傳達出建築人「在混亂中尋找秩序」的工作特質。

「工作房」是由仿生建築設計課程的修課學生負責，展示的內容是關於如何從自然系統中學習，並藉以衍生出建築的秩序。「餐廳」區由主修材料的設計課學生負責，展出內容呈現對於材料結合的實驗，透過組合各類材料試著將其所學應用到真實的建築上。在校園的前置宣傳時，使用了學生設計製作的五張特殊椅子。作法是將平常的椅子改造並漆成白色，放置在交大學生第二餐廳，讓平時匆忙買便當回實驗室做事的同學們停下腳步觀看與試坐，藉此引發對於用餐環境的重新思考。

展場二樓為「住宅」概念空間的主體，參觀者須換上拖鞋入內參觀。上樓之後的第一個空間是「客廳」。此區展出交大建築所學士後一年級的作品——街屋以及新竹博物館，並在展覽前夕設置於交大校園的草地，企圖於戶外打造客廳氛圍。街屋設計探討住宅在被侷限的基地下的生活方式；新竹博物館部分則是探討地形與環境對於建築本體的影響。

「家庭視聽劇院」區由數位組一年級學生負責，內容包含電腦輔助設計與生產、仿生動態機構設計、高第建築幾何等方面的研究成果。此區域內設有特殊的仿生互動椅，以氣壓做為機構的動力；當人以不同姿態乘坐的時候，椅背展現出不同的形態。由此區域向外挑出懸掛的是動態的垂線結構研究成果，該研究以西班牙傳奇建築師高第的慣用屋頂結構為基礎，並加以變化而成。另外，本區域設有一經改裝的電動遊戲機台，在展覽前置期間置於校園公車亭。有別於一般的遊戲機台，這裡的機體內存在一個小人，正在他的視聽劇院往外看操作遊戲機的人。透過這樣詼諧的手法，企圖去呈現一般人專注於線上遊戲的「宅狀態」。

「臥室」區域由日籍教授豐田啟介帶領設計課學生負責，使用科技性空間元素重塑人與自然環境關係的試探。主要內容包含兩件互動性的裝置，分別為互動地景裝置與互動窗；搭配電腦程式設計的實驗作品「數位窗」，窗戶會感應人開啟。另一側的「都市含羞草」使用風扇感應裝置，作品像含羞草隨著人的移動展開或縮小。這兩件互動設計皆可以實際運作，透過參觀者的身體參與，裝置物以電子機件帶動反應而達成互動關係。「小孩遊戲間」是由學士後二年級的學生設計，參觀者必須試著以小嬰兒的視野進行參觀，爬著進入遊戲房。此部份以小嬰兒滿周歲的「抓周」為佈置概念，讓參觀者預測未來適合的住宅。