

國外經驗與工作模式

對於未來的城市建築空間提出全面性的規劃，在國外有一種模式，也就是集結大家的意見擬定一個主題，共同來進行創作，並非由政府的某一個部門來獨立進行。如英國知名建築師Richard Meier便曾集合20位知名建築師，於美國加州進行大規模的都市改善，日本建築師Arata Isozaki亦曾有相同的做法，而歐洲更不乏此類概念集成式的計畫。所以本次2050願景台灣便採取這樣的模式，希望集結國內對於設計有創作熱誠的建築系師生以及傑出的新銳建築師，一起來從事空間的創作。

本計畫乃為兩年三階段的長期工作，希望在100個地點中分別探討6項主要的文化藝術內涵。100個地點指的是大都會有共通的100個獨具特色但仍需改善的公共空間，而6項文化藝術內涵，乃是在與文化藝術界多次的討論過後所擬定出來的，其中包括空間與古蹟（含新台灣民居形式研究）/景觀、生態與休閒文化/藝術、表演與其他文藝活動/節慶與禮俗/科技文明等。除了上述的每一公共空間皆邀請1所學校或1組建築師來進行「2050空間夢想」，並且特別邀請新銳設計師簡學義，來從事可應用至全台灣的新台灣民居的研究與創作。然而，在建築的專業者進行空間環境創作的過程中，最重要的還必須包含與居民的意見互動，並更進一步的邀請文化藝術界的專業者來參與討論，希望能夠反映出城市建築中文化藝術的內涵，並一起思索未來的方向。

第一年計劃

文建會與交大建築所將首先於2002年全國文化會議上提出2050宣言、工作理念與操作模式，其中會有部分案例的介紹與虛擬呈現，其中案例介紹的部分，包括台北的藝文走廊也就是總統府對松山菸廠的沿線、新竹的數位城市，以及澎湖的生態觀光休閒中心等三地點作為初步探討。

第一年所涵蓋的範圍乃為8個城市、7個鄉鎮以及5個離島(圖一)，包括基隆市、台北市、淡水、北投、新竹縣市、三義、台中市、鹿港、嘉義、台南市、高雄市、美濃、知本、花東縱谷、宜蘭、澎湖、金門、馬祖、綠島以及蘭嶼等。而上述的每一地點，我們已經邀請學校，如交通大學建築研究所、淡江大學建築系（吳光煜等）、淡江技術學院建築系（華光燁等）、台北科技大學建築系（王增榮等）、實踐大學空間設計系（安郁西等）/與陳瑞憲合作、中原大學建築系（黃承令等）、東海大學建築系（曾成德等）、雲林科技大學空間設計系（蘇明修等）、成功大學建築系（王明憲等）、台南藝術學院建築研究所（呂理煒等）等，以及邀請建築師，如邱文傑/金瑞涵、李瑋民、林洲民、胡碩峰、趙力行/饒樂靜、張基義/林芳慧、黃聲遠、謝英俊、龔書章、何以立/侯真夙、陳良全等來一起合作。第一年成果計劃乃是將各個受邀單位的空間夢想創作作品，由文建會與交大進行整合並由陳主委在2003作全國性的發表，作為各級政府的重要參考。而各作品將安排專業雜誌專輯與國內或國外專書出版，並安排全國性的展覽與推動。

全民參與設計：虛擬呈現

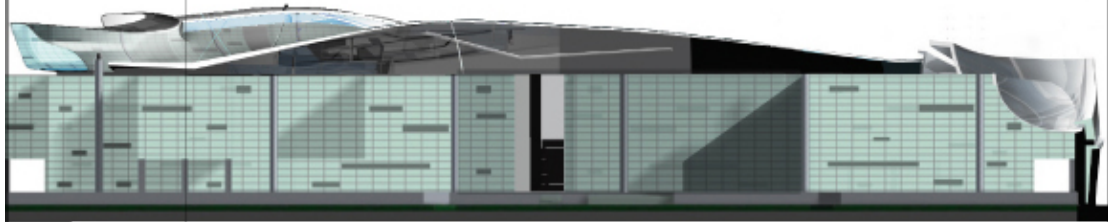
城市與建築的設計，雖然是建築師的專業，但是在設計的過程中，與民眾的互動是絕對必要的，唯有透過全民的參與，才能集思廣益，讓空間品質達到理想。然而，在溝通與互動的過程中，由於建築師表達的方式，也就是用來呈現設計想法的圖面以及模型，太過專業，難以讓一般大眾了解，不易達到良好溝通互動的目的。因此，為了能夠有效的進行全民參與，交通大學建築所擬以透過高科技虛擬的方式，將抽象的設計轉化成具體而真實的影像，也就是以三度空間動畫的方式對未來進行模擬呈現。為了能夠更真實的表達，我們將採用將虛擬設計融入高空實景拍攝的技術。如此一來，民眾便可以透過科技整合的影像呈現，見到未來城市的發展，是如何與每天生活其中的真實環境作結合。除此之外，也將透過上網來鼓勵全民參與，希望能夠得到更多的意見回饋。

■ 交通大學北大門。景觀設計案
指導老師：劉育東
作品性質：所內設計工作 team member
作品年份：2002



■ Quanta Virtual Museum 廣達虛擬藝術館

指導老師：劉育東 作品性質：Aleppo Zone team member 作品年份：2002
(文字摘錄自東方數位-台灣實體虛擬空間對話
第十三屆聖地牙哥建築雙年展參展專輯 p.27 圖片 p.28)



一間博物館需要多大面積才足夠？在建築歷史上，儘管人們一直希望將建築物盡可能蓋到最大，但都因為受到重重限制而失敗了，這些限制常常是由於材料、結構、地球的重力等因素無法解決，甚至是因為人類本身感官經驗與視野的極限而阻礙了發展。一間博物館永遠不可能夠大，如果它僅僅只是一間實體的博物館而已。以實體建築媒材而言，建築物中所有的元素能夠擴充的空間性非常有限，實體的空間，即使巨大，仍是有限。相反的，只要利用數位媒材與科技，虛擬的建築元素卻能無限擴充人們對空間的知覺，換句話說，虛擬空間即使只是一丁點兒，相形之下，卻是無限的。我們宣言尚未就此打住，我們要問：即使虛擬空間是相對地無限或幾近於無限，作為博物館，就夠大了嗎？答案十分清楚，因為虛擬空間相較於人類的無邊想像仍然是有所限的，因此虛擬與真實共存共構就成了目前要達成理想中的「無界空間」唯一的方向了。

廣達電腦有限公司是世界上最大的筆記型電腦公司，世界上使用的筆記電腦，每七台當中就有一台出自廣達。除了實體的空間外，廣達公司也認同人類虛擬世界的發展，因此，計畫在他們新的研究中心上面建造了一棟科技和藝術博物館。我們並不想用一棟巨大卻有限的實體空間來收藏這些藝術和科技作品，反而要設計一棟小而無限的虛擬博物館，以先進的數位媒體和科技來達成，如3D網路空間、虛擬實境空間模擬器、頭戴式螢幕、3D身體掃描器、藍幕技術、觸碰式科技和虛擬真實技術等。展覽內容亦是完全的虛擬，包括廣達電腦產品的科技世界，以及目前世界上最大最完整，由廣達董事長林百里先生所收藏的國畫大師張大千的藝術世界。科技是藝術而藝術也是科技的想法完全落實到本設計案。此外，真實空間和虛擬空間共存的新概念也擴大了傳統的建築空間。這個計畫預計於2003年初開工，2004年底完工。

■ Headquarter Office of GreatLink Corporation 大連電子公司辦公總部
指導老師：劉育東 作品性質：Aleppo Zone team member 作品年份：2002
(文字摘錄自東方數位-台灣實體虛擬空間對話
第十三屆聖地牙哥建築雙年展參展專輯 p.13 圖片 p.18)

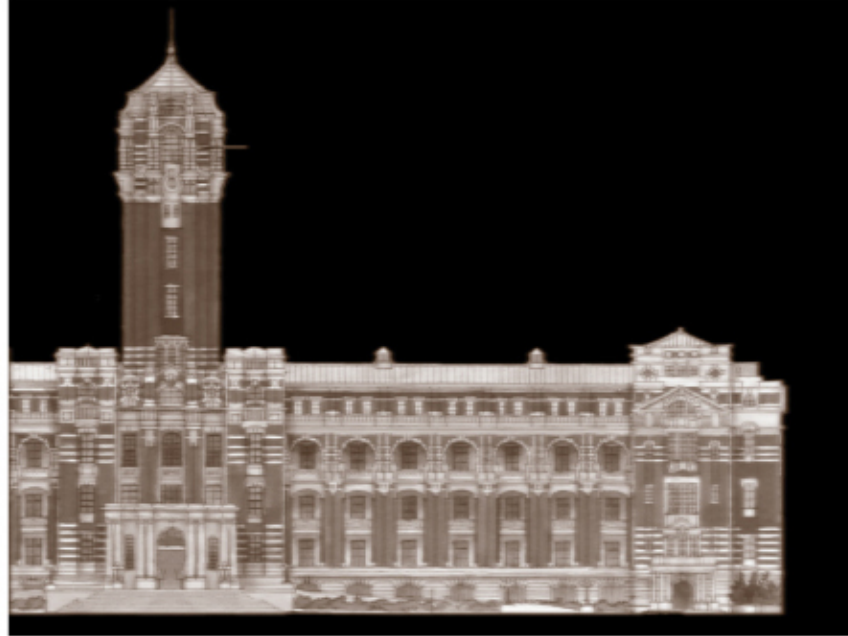


科技與藝術有何差別？科技是一件藝術品嗎？或者藝術是一套科技的系統？我們能否使一座高科技工廠看起來就像一間美術館？此外，自然環境與人造的環境差別在哪裡？是自然環境應該去符合人造環境，還是人造的環境要順應自然？秉持對科技、藝術、自然與人造的尊重，本設計案深刻地探索上述思考問題。我們主張科技即藝術，藝術即科技，而自然與人造環境是相互共生的。

大連電子工業股份有限公司是一間生產電腦電纜的OEM公司，除了原先已在美國、英國、德國和馬來西亞等地建造的廠房外，他們即將在中國深圳建造一座新的工廠與辦公總部。深圳是中國自1985後第一個對外開放的城市，基地即位於深圳郊區新成立的大科學工業區主要入口處。這塊背對著青山，擁有寬廣天際視野的美麗基地，是大連電子公司董事長黃明郎先生親自挑選。為了創新電纜公司的形象並且追求數位觀念，我們將兩種主要的建築和餐廳設計成一連續的曲線，以雷射切割的鋼架構和表皮、薄膜、纖維光束以及混凝土結構等打造。為了進一步反映數位和媒體時代的發展，在兩種主要建築物的正立面還運用了多媒體和虛擬科技的影像。整體的設計概念為了要捕捉所謂的電子連結(人造建築物的電子連結)，使其符合自然的連結(後面山脈線線的自然連結)，電子連結加上自然連結應是個「大好連結」(Great Link)。這個計畫預計在2002年九月動工，2003年九月完工。

■ 總統府國家人權紀念館（計畫案）

指導老師：劉育東 作品性質：所內設計工作Team member 作品年份：2002
(文字摘錄自東方數位-台灣實體虛擬空間對話
第十三屆聖地牙哥建築雙年展參展專輯 p.109 圖片 p.109)



這個計畫案受邀於總統府國家人權紀念館規劃委員會，目的以虛擬空間的概念來擴展總統府現有的空間。總統府是台灣最好的日本殖民建築之一，本計畫不僅只使用地下空間作為將來的博物館空間，同時也計畫更新右邊原總督府圖書館的空間。新空間的表面將覆蓋曲面玻璃來反映數位台灣的意象-新數位時代的國家，同時以都市設計策略而言，也將成為未來國家人權紀念館的新入口。從建築概念而言，戶外新的曲面玻璃與室內原始的厚實形體的對比，反應了新的民主政府與舊的集權統治間的對比。



■ 第三屆倪匡科幻獎 徵文海報

指導老師：葉李華

作品性質：獨立完成

作品年份：2003

第三屆倪匡科幻獎 徵文啟事

宗旨
為表彰科幻小說家倪匡先生之終生成就，促進中文科幻創作與推廣，並促進華人社界對科技想像力之重視，特設「倪匡科幻獎」。

獎項
1. 和幻之星(小說類)(1000-3000字)，題材不限。
2. 和幻電影精選(2000-4000字)，以虛構文的形式，討論科幻電影中的科技科學、懸疑偵探、科幻「和幻電影並非科技的虛身」、「電影中的機械人」、「故事上探討科技」、「後關於出過新東西」。
(上述字數係指Microsoft WORD字體統計功能之「字數」欄位為準。)

獎項(獎金)
1. 小說類：
首獎一名(獎金十五萬元與獎座一座)
二獎一名(獎金十萬元與獎座一座)
三獎一名(獎金五萬元與獎座一座)
佳作二名(每獎金一萬元與獎座一座)
2. 科幻電影：
首獎一名(獎金十五萬元與獎座一座)
二獎一名(獎金十萬元與獎座一座)
佳作二名(每獎金一萬元與獎座一座)

參賽資格
凡通曉以中文寫作之智慧生物皆可參加，惟限中小學及高職學生不得再參加同項比賽。
徵件日期
民國九十二年四月一日至七月三十一日，以郵政上達時間為準。
評選作業
民國九十二年八月一日至十一月二十日，小決選與決賽，約稿另議。
公佈得獎者
民國九十二年十二月公佈得獎名單於主辦單位網站暨單位宣傳之媒體，並獲贈獎座。(請留意當時，結果和聯絡表格以本局所得為準。)

參賽辦法
1. 小說與科幻小說(可同時參加)，各以一篇為限。
2. 參賽作品不得曾在任何書籍、報章雜誌或網絡論壇(包括網誌、電子佈告欄、電子雜誌)發表或出版。
3. 投稿一律採用郵政上達方式，投稿規定公佈於「倪匡科幻獎」專屬網站。

「倪匡科幻獎」專屬網站
<http://www.nku.edu.tw/nkuaward/>「五零投稿」單元。

著作權歸屬
交通大學擁有得獎作品之最高複製與製權，亦可授權其他主辦、協辦、贊助或指導單位發表，不另支付稿費。得獎作品之著作權(例如翻譯成外文、改編電影、電視或網路遊戲)仍屬作者所有，惟主辦與協辦單位擁有優先訂約權。
注意事項
1. 得獎作品若有抄襲嫌疑，或因侵犯他人著作權而涉訟，由參賽者負一切法律責任，若經證實屬抄襲，或判決侵權成立者，主辦單位有權追回獎金與獎座。
2. 得獎作品須於參賽前均表出版，經本局審核後，主辦單位亦有權將得獎作品印成圖書。
3. 為避免上述情事，主辦單位有權於決賽前，要求入選決賽之參賽者進行資料保證。
其他
1. 參賽作品如有遺失等，若不獲獎可由決賽委員決議退稿，在特殊狀況下，決賽委員亦有權調換得獎名單與獎金金額。
2. 本辦法若有未盡事宜，請隨時補充於公告於<http://www.nku.edu.tw/nkuaward/>。

主辦單位
交通大學科技研究中心、中國時報人間副刊

指導單位
行政院國家科學委員會科技教育發展處

贊助單位
財團法人獎學基金會
華研電腦股份有限公司
台灣廣利材料股份有限公司

協辦單位
Yahoo!奇摩、中華電網、天下文化出版公司、新華電影網、奇藝網、
風冠文化集團、遠東電影院、華安影視書店、新世紀標準出版集團



