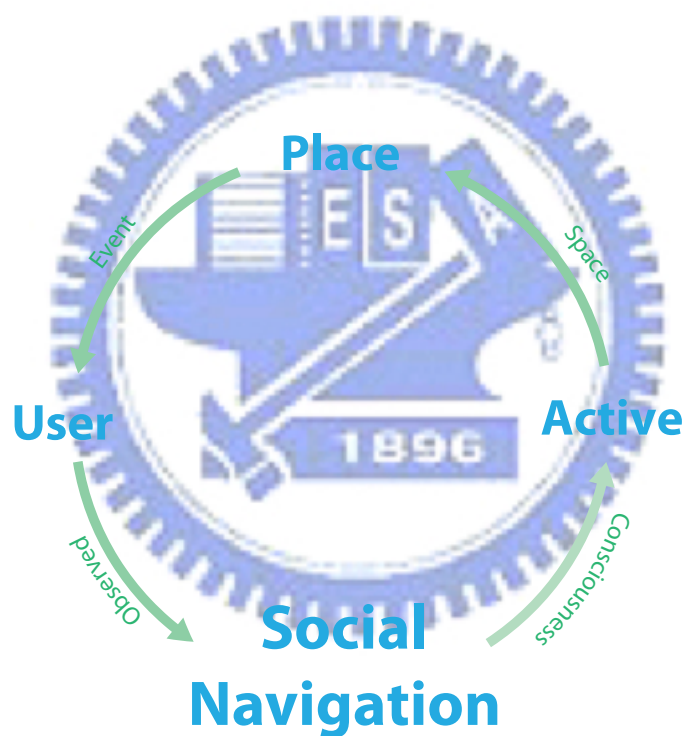













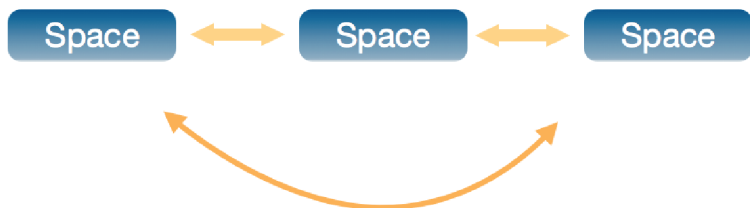
Designing Information Place

現代藝術館資訊導覽



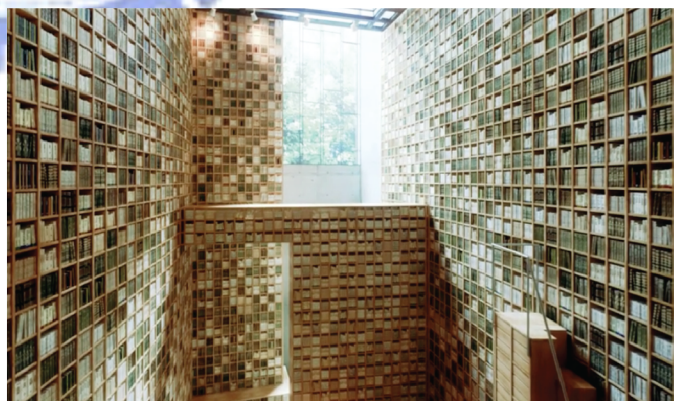
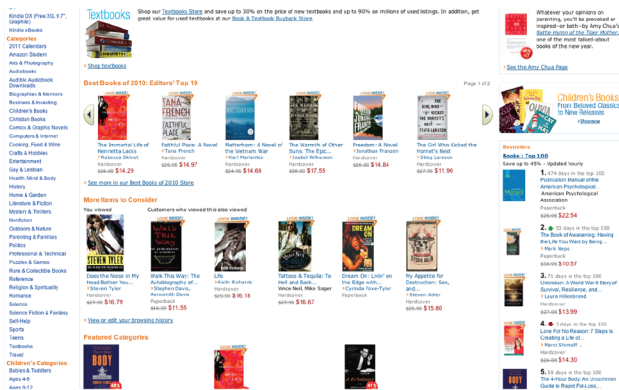
- | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|
| 
CrowdS | 
Shock | 
Sound | 
Book Mark | 
Bright and Dark | 
Width |
| 
Length | 
Text Man | 
Take a Photograph | 
Discussion | 
Historical Record | |

5.2 實體空間與虛擬空間之行為探討



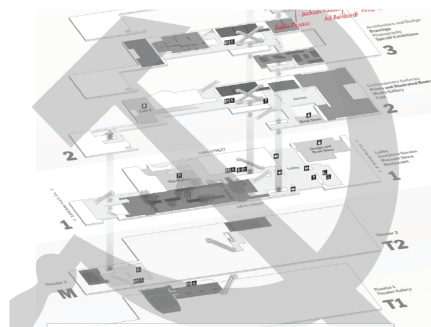
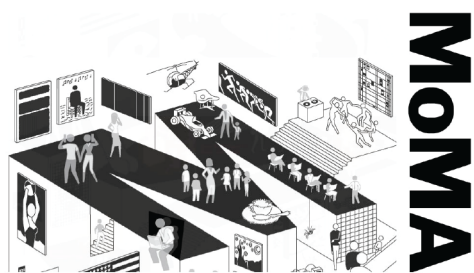
在創造虛擬空間時，一方面我們思考如何以實體空間的生活體驗去傳遞訊息，另一方面欲嘗試打破實體空間限制，在虛擬空間創造完全新的體驗空間。我們可以時間與空間兩方面去探討其可能性，以實體空間的連續性來說，在虛擬空間中的位置移動(或是說“傳送”)是瞬間的事情，空間中不在需要電梯的垂直移動，不需要建設高速公路、鐵路等交通系統即可達成任何距離的移動。以真實世界的時間來說，我們感受到的時間永遠都是線性且等速的，而在虛擬空間之中，可以創造有別於真實時間軸不同的體驗，可以遇見緩緩滴落的雨水，可以快速看見花開花謝，或是周遭的事件同時以不同的時間軸發生。

5.3 網路空間與虛擬空間之行為探討



網路空間與虛擬空間都是以非實體的方式存在，卻有著截然不同的空間體驗差異。網路書店可以提供方便且大量的相關資訊，我可以快速的搜尋到我們要找的書，可以經由使用者購買數據提供我們其他相同類型的書籍，也可以看見讀過本書的閱讀者們對本書的評價與討論，但我們去實體書店的行為並非如此單純唯一，書店裡，專屬於自己的座位角落，最愛的燈光位置，習慣的瀏覽路線，遊走在書櫃間的氛圍，身旁看書的人群都是網路書店無法提供的場所體驗。

5.6 資訊空間設計分析



面對虛擬空間導覽的議題，我們探討出虛擬空間中缺乏真實場所中的社會導覽經驗，在設計虛擬空間活動行為的同時，思考著如何在虛擬空間中增強使用者對於空間的認同感與存在感，介面設計是利用實體書本的閱讀經驗傳達參訪現在藝術館的體驗行為，在藝術館欣賞藝術品的行為就像是閱讀書本時翻頁所體驗的嶄新感受。另外，當發生虛擬現代藝術館導覽的情況，我們克服了真實空間的物理限制，參訪者在觀看不同形式作品的同時，能夠有多少種不同觀賞的可能性呢？

5.7 資訊導覽空間之設計概念

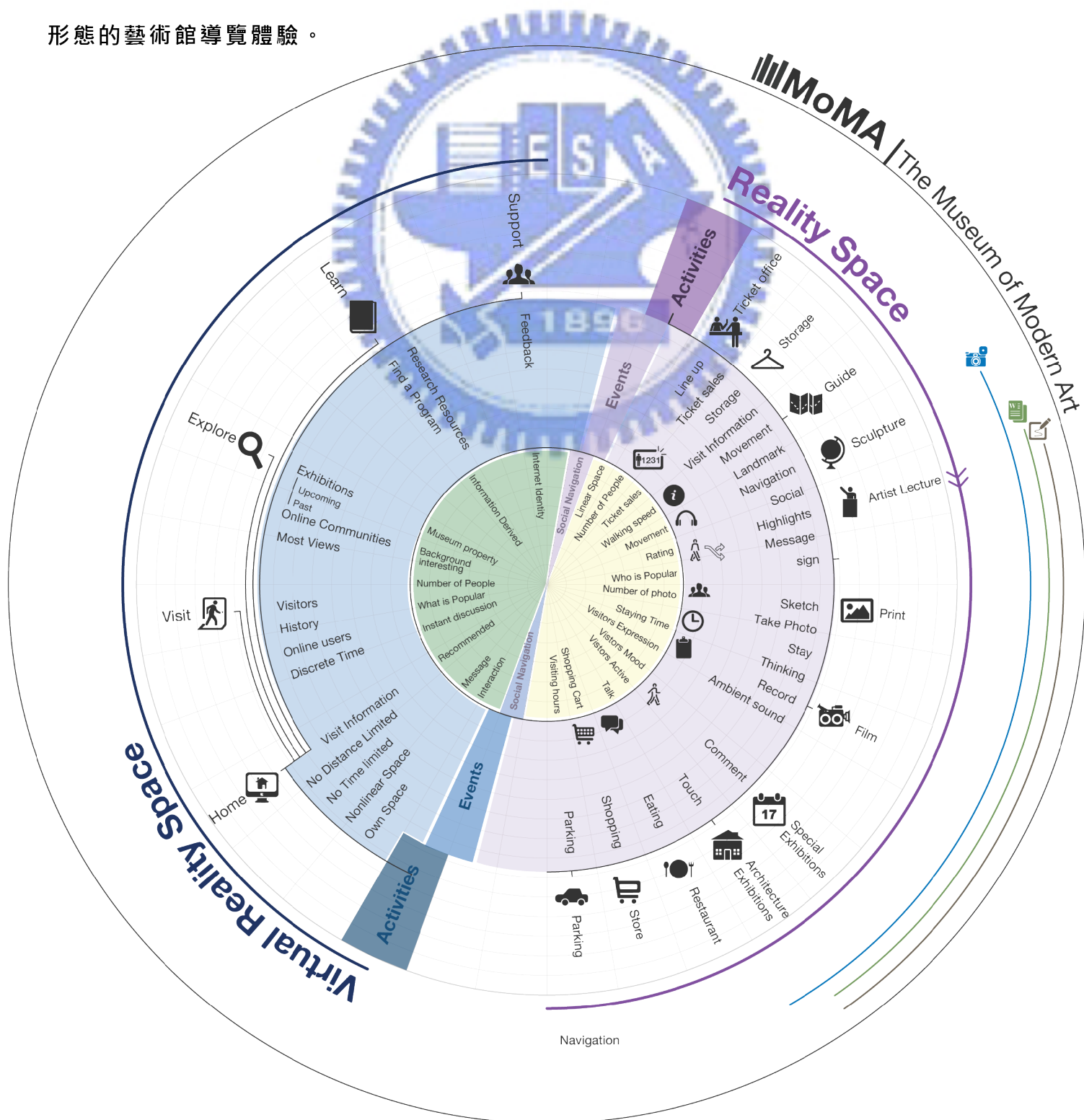


以書的概念轉化成瀏覽展覽館的經驗。分析我們閱讀的行為，從選擇陳列在書櫃上琳琅滿目的書本封面開始，翻開時手指細膩動作，閱讀時做的筆記，閱讀時做的標籤，再來闔上書本放回書櫃，直到下一個閱讀者重新翻閱本書時，看見前一個閱讀者所留下來的痕跡，將這些動作轉化成使用者介面，幫助使用者在虛擬展覽館中獲得資訊。

5.8 資訊導覽空間之事件、行為、社會導覽

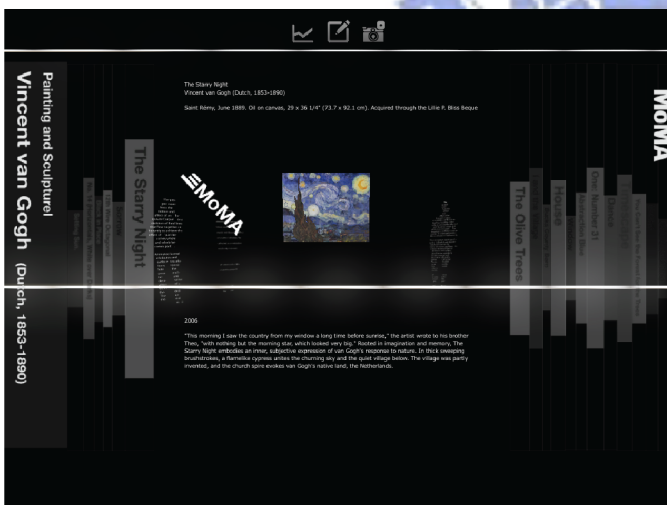
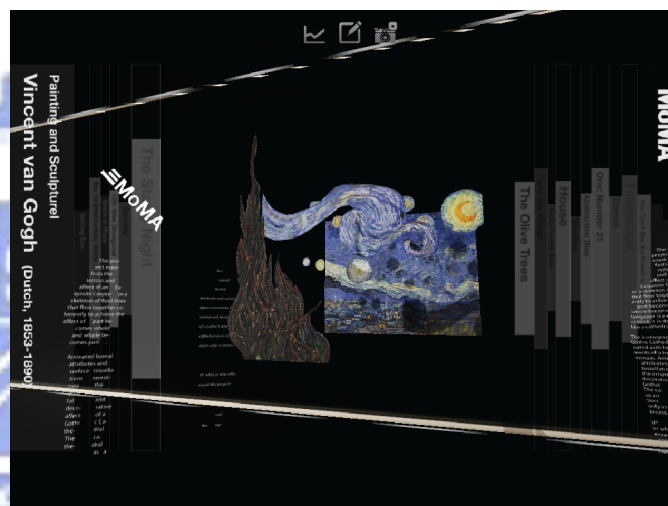
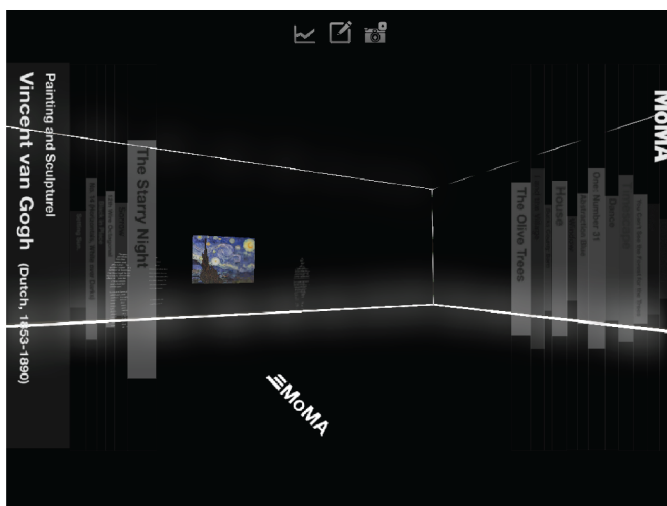
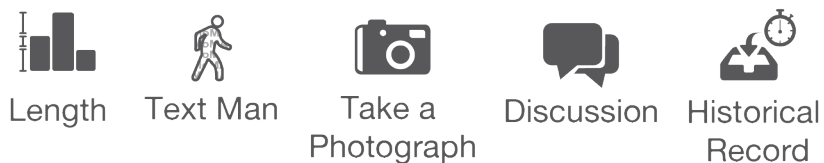
場所與空間的不同之處，在於場所會因使用者的行為轉變而改變性質。使用者來到場所之後，會做出此場所所塑造出來的氛圍與特性，而選擇性做出適當的行為，而這些行為將會被其他使用者觀察到而影響自體行為，選擇判斷之後，做出與之前不一樣的行為，慢慢地，場所就隨著使用者的行為改變而成長。

在探討真實空間中瀏覽藝術館的行為後，分析出有哪些行為是會被其他使用者所觀察到的，這些行為與事件都會產生社會導覽，並增加使用者在場所之中的存在感與參與感。利用分析後的資料，加入虛擬空間打破真實空間的時間與物理性質的特性，設計出不同形態的藝術館導覽體驗。



5.10 資訊導覽空間中，二維物件導覽方式

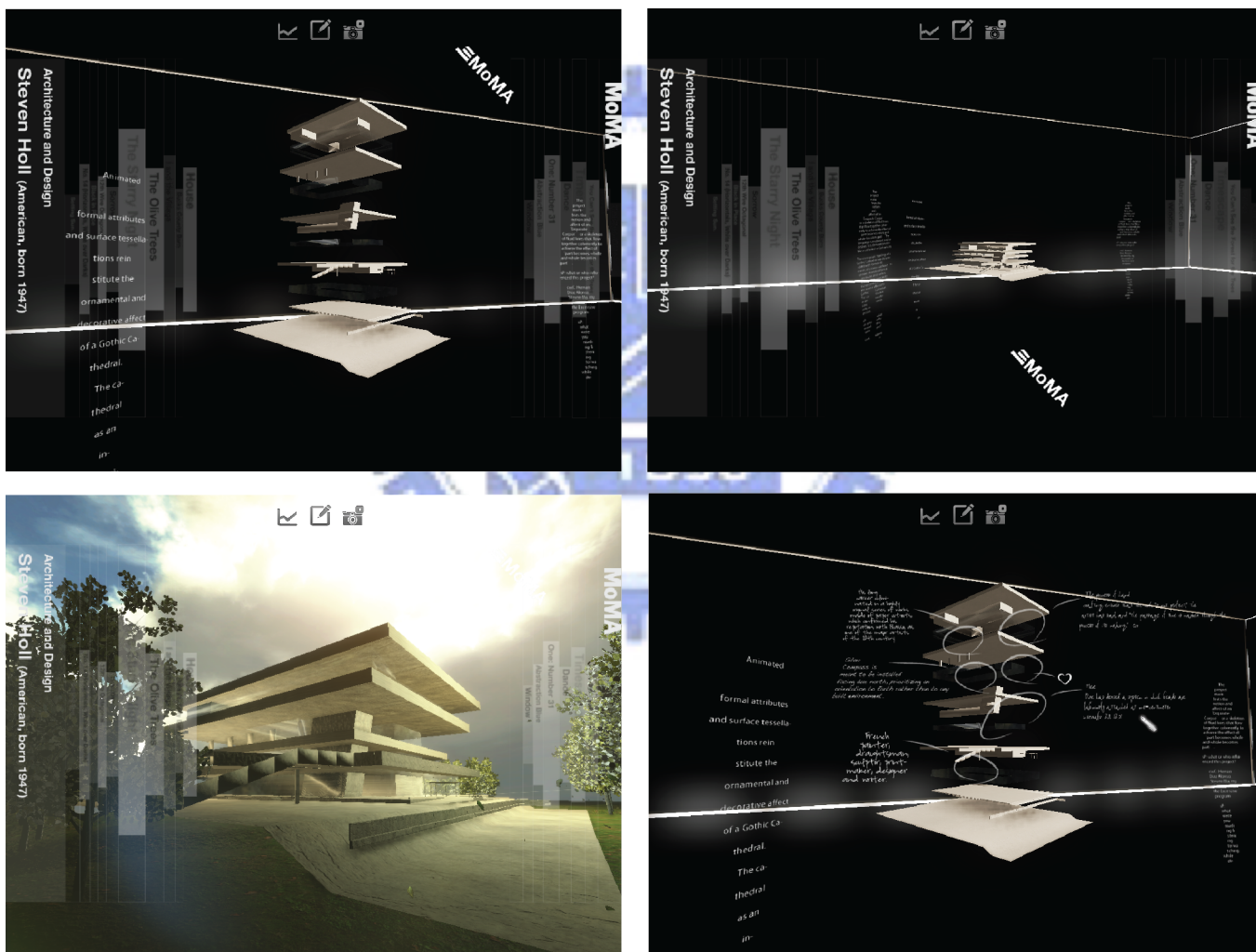
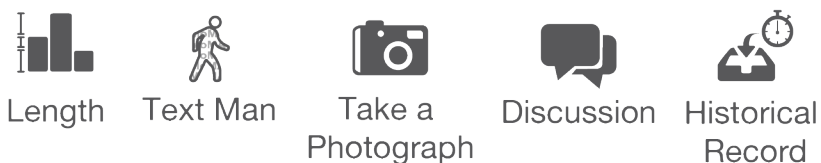
Graphics



第一層的資訊，如：作品名稱、作者、作品介紹等等。對於作品有較高興趣的觀賞者，則提供展現出作者如何完成作品的過程，利用解構分離的呈現方式更能感受作者創作時的心境。當觀賞者貼近作品觀察時，則呈現延伸資訊，例如：介紹作者生平年代與經歷，並提供藝術館中此作者的其他作品供觀賞者做更深入的瞭解與瀏覽。

5.11 資訊導覽空間中，三維物件導覽方式

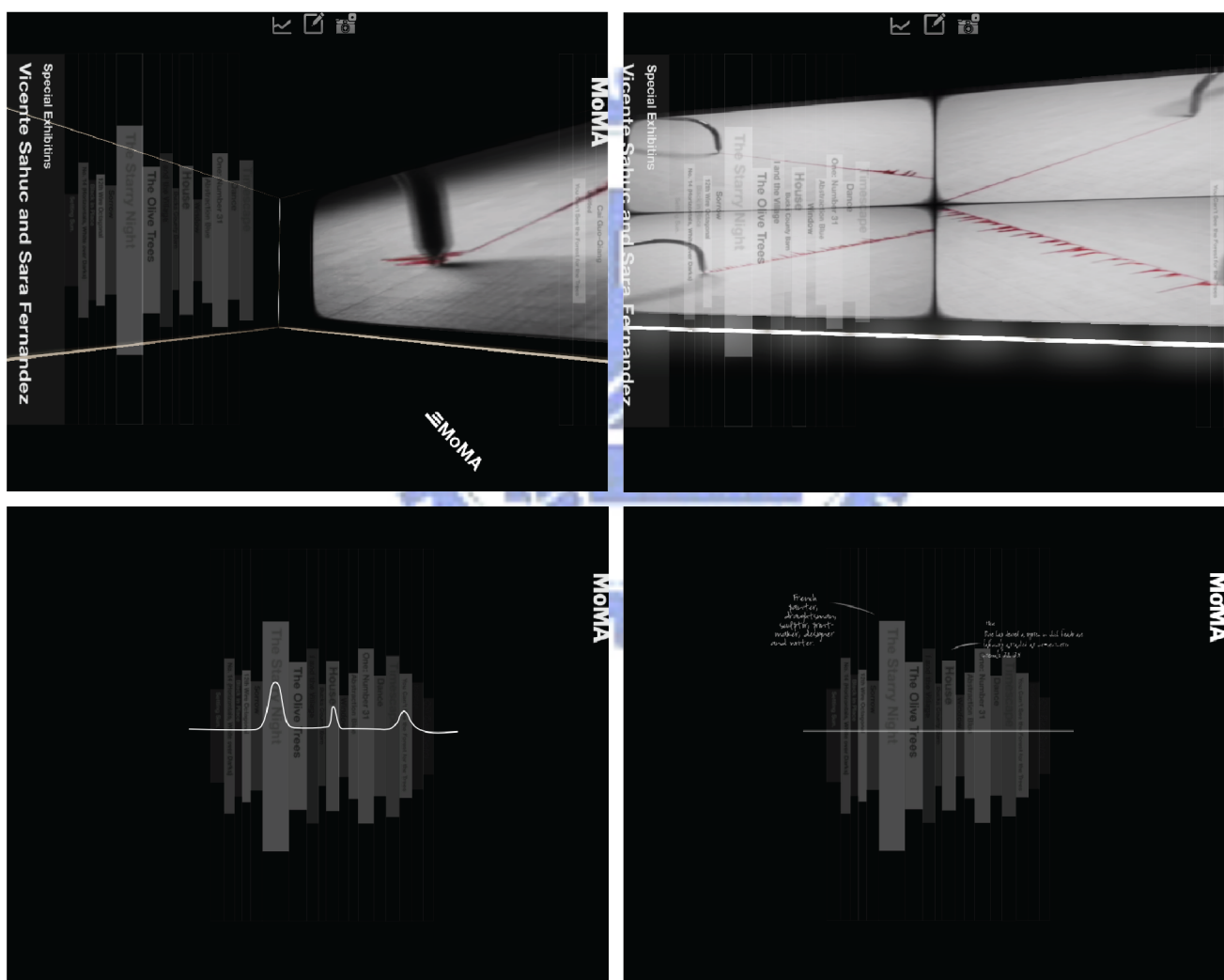
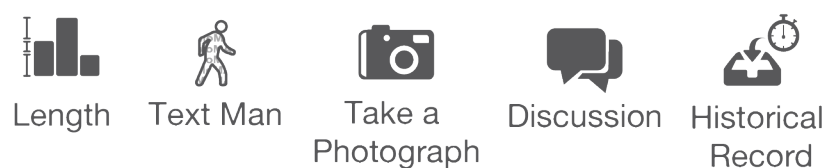
Models



來到3D作品區時，除了呈現基本的作品作者介紹之外，3D的實體物件會隨著觀察者的欣賞位置而做分解與旋轉的動作，改變在一般藝術館中無法觸碰作品的狀態，竟而讓作品所有的細部一覽無遺。如果3D作品最好的傳達方式不只是欣賞而是體驗的話呢？在虛擬空間中，體驗作品是可以被發生的事情。觀賞建築模型時，與其想像建築的空間感，倒不如真實地走進建築空間中遊走，體驗將更令人驚艷！

5.12 資訊導覽空間中，動畫物件導覽方式

Animation



在影像作品的呈現方式中，利用了空間的特性，在觀看不同方向的壁面時，彷彿是更換不同角度去觀賞影片，亦或是可以一次看見不同時間點事件發生的畫面，讓參訪者可以藉由更多視角去接受影像呈現。離開藝術館時，這次參訪的痕跡將會被紀錄下來，成為藝術館歷史資料的一部份，如：觀看過的作品、各個空間停留的時間、留言次數等等，這些資料都會成為之後所有參訪者的參觀導覽依據。

6. 結語

建築的設計與思考一直隨著時代做改變，而這個時代是從歷史以來，變動最快速的網路資訊時代，資訊流動迅速、生活步調緊湊、產品週期短暫，人們的生活不段充斥著新的資訊必須被吸收與判斷，從住宅、社區、都市、社會、全球化，不同文化皆被全球趨勢所影響，而建築的設計思考也被推向更多的實驗與創新。而因電腦輔助建築設計，建築設計開啓新的一篇樂章。在節奏快速的社會步調，電腦加快了計算的時間，不能在短時間完成的工作就等於不能做的工作，我們在自己與自己溝通、自己與設計溝通之外，還需要花更多的時間與電腦軟體溝通，雖然這樣讓設計工作變得更加複雜，但設計師將可以因為理解電腦軟體的計算結構、程式等資訊做更多的判斷，如此，設計師將提高一個層次，更能主導專案整體規劃的能力。

設計一直是扮演著瑞士小刀的角色層能勝任的工作，從專業科技到情感設計，從空間配置到生活形態，將細心地將設計放到每一個細節裡，必須擁有多層面、多角度、多專業的整合能力，才能整合龐大複雜的資訊後，做有系統的規劃工作與設計改良。

而對於未來，不論是意識形態的表現或是材料與結構的實驗建築裝置，我們充滿了許多的想法想要實踐與改變，然而卻不明白在什麼樣的時機點、哪一個想法能夠成熟地孕育出來。對於未來我們只能預測其趨勢，無法預測其形式，如此，我們將無法瞭解數位資訊時代將會帶給建築什麼樣的未來形式，我們該做的，就是將每一個可能性實踐出來，讓每一個希望種子孕育出來，讓每一份力量都成為讓演化的巨輪順利往前轉動的動力。