

B_09t 受測者 B 第九堂課參與式觀察實驗資料			(附錄 A_2)	
編號	時間	口語資料	設計元素	影像資料編號
1	0:00:00	<p>受測者 B :</p> <p>本週我所做的主要就是我上禮拜所提的主題— hybridization，主要是因為時間演變的關係而產生混雜，我開始找了可以被拿來混雜和 morph 的物件…</p>	主題	
2	0:00:20	<p>受測者 B :</p> <p>我主要是在測試電腦裡面 morph 這個指令，看看可以怎麼用…</p> <p>我使用數位媒材的經驗很少，因此不太清楚如果我要達到某種效果應該採取哪種工具以及哪些步驟？本週我雖然特地為數位和傳統媒材的使用做了實驗，但兩者操作後的結果卻不如欲期中相差那麼多，我想這是因為我未能將數位媒材的強大功能與潛力發揮的關係…</p>	工具	9b.12
3	0:01:10	<p>受測者 B :</p> <p>本週我的第二個主題是都市公園…</p>	主題	
4	0:01:20	<p>受測者 B :</p> <p>我大概對都市公園做了一些搜尋，例如法國的凡爾賽宮，雖然是幾何式的庭園規劃，但內容物卻是有機的植物；雖然是在人造的空間中，但卻是自然的生物；雖然是在都市空間中，卻是山林中的石頭和水…</p> <p>以往對於空間中時間議題的處理，常止於實體或影像再現等靜態方式的呈現。如今在運用 CAD/ CAM 等電腦技術的條件下，從空間的形體出發，到人的行為模式，在相同地點、不同時間下，進行混雜與融合，以 hybridization, seamless 的特質，則可能表現出隱含於時間中：連續、動態轉變的空間形式與感受。因而我必須先找到表現這種特質的混雜物件…</p>	搜尋	9b.17 和 9b.18

5	0:03:20	<p>受測者 B :</p> <p>從都市公園中我找到了一些性質對立、可以拿來 morph 的東西，例如人造與自然、個體與群體、活動式與固定式、還有我原本談的成衣市集與現在談的都市公園、黑夜的成衣市集與白天的都市公園…</p>	結果	9b.16~ 9b.19
6	0:04:00	<p>受測者 B :</p> <p>我有兩個問題，第一個問題是關於 morph。我在都市公園裡找到一些有極端的具體形象的東西是可以被拿來 morph 的，但是也有一些我認為很有趣的物件，但卻是沒有形象的，只有象徵意義上的，例如說白天與黑夜、動態與固定等，這些沒有形象的東西要如何被拿來 morph 呢？</p> <p>老師：</p> <p>你所謂的 morph 就是混雜、hybrid 的意思嗎？</p>	問題	
7	0:05:10	<p>受測者 B :</p> <p>其實 morph 是一種手段，一種達成 hybridization 的工具…</p> <p>我本週的媒材測試是關於數位媒材與傳統媒材的差別，依據我的 program 內容及基地條件，包含下列幾項重點空間元素:白天社區的開放休憩空間、晚上成衣市集的廣場(紅色量體)、街道與市集介面(藍色表皮)、攤位單元及服務空間(白色方體)、市集內人行動線(綠色線性量體)等，以二種不同的方式進行快速設計: 第一種是傳統媒材的方式,第二是使用 digital media 中的 MAYA 軟體來操作。</p>	工具	9b.7~ 9b.15
8	0:06:10	<p>受測者 B :</p> <p>完成後，二種方式的差別似乎還是停留在形體變化程度上的差別，我還不能體會、察覺到因 digital media 所帶來關鍵性的改變，以及因此對 space of tomorrow 的呼應，我猜想是因為 digital media 的潛力未能被發揮出來的緣故…</p>	結果	
9	0:06:40	<p>受測者 B :</p> <p>但是我搜尋混雜物件的時候，發現有些東西是沒有形象</p>	搜尋	

		<p>的，沒有辦法去 morph...</p> <p>所以我在這邊遇到瓶頸，停下來做不下去了，就是因為這種在概念上、意境上的不同沒辦法用 morph 來表現...</p>		
10	0:07:00	<p>受測者 B：</p> <p>我的第二個問題是關於基地...</p>	問題	
11	0:07:10	<p>受測者 B：</p> <p>我所呈現的這些李小鏡的作品，對我的影響其實很大，可以說這就是我想呈現的感覺重點—既是 A 又是 B 的意象。我想要探討的是關於在大量運用數位科技後，許多原本分類的標準、界線，已經逐漸的混雜與模糊，而出現了 seamless 無接縫式轉變的特質。電腦複雜龐大的運算，形成了另一種判斷的機制，使得形象的出現，不再是獨立的對象 A 或對象 B，可能出現既有 A 又有 B 形象的對象 C...</p>	主題	9b.1~ 9b.5
12	0:08:00	<p>受測者 B：</p> <p>所以我過去所說的那種時間的 morph，夜市和高架橋下的停車場好像跟這個比較沒有關係，現在談比較多面向的是攤販、市集和都市公園...</p> <p>所以我在想是不是該換一塊基地？</p>	問題	
13	0:08:20	<p>受測者 B：</p> <p>我在考慮把把基地從原來的高架橋下停車場換到附近的三角公園，原先那塊基地的刻板印象比較多...</p>	主題	9b.20~ 9b.24
14	0:08:30	<p>受測者 B：</p> <p>經過一連串的探索，最後我決定在意象及形式上把都市公園與成衣市集二者作混雜，既是都市公園也是成衣市集。而形體操作(作法) 的概念是 seamless，概念參考來自李小鏡的 manimals ...</p>	結果	9b.6 和 9b.19

15	0:08:50	<p>老師：</p> <p>你和那個做 figure/ground 的一樣，愈搞愈複雜了…</p> <p>(眾人笑…)</p> <p>不過你新選的這個基地的確比較有張力，這個三角公園的主要使用者是老人，但附近又有很多流鶯出沒，慈祥的老人下棋 vs.流鶯的性暗示，這兩件事雖然發生在同一個地點，但本身卻充滿極端的差異性，頗有煽情的作用。除此之外，這個基地另一個特殊點在於雖然位在新竹的市中心，屬於精華地段，但弔詭的是，有很多只會發生在都市邊陲地帶或特定區域的事件例如情色與老人聚會等就在這個精華地段中發生了。因此既然你找了一個比較具衝擊性的主題，在操作設計的過程也該回應這種衝突…</p> <p>你提出的主題—hybrid 或照你說的 hybridization，也就是所謂的混種、混雜或雜種，應該是一種很強烈的宣言，因此混雜對象的選擇便非常的重要。如果只是將性質不同但性格不明顯的物件混合在一起，便突顯不出強烈的視覺效果。就像你的 Norman Foster 造型 (指光頭)，也很具視覺震撼效果，作品也該如此…</p> <p>(眾人大笑…)</p>	指導	
16	0:12:20	<p>受測者 B：</p> <p>我試著把把兩個屬性截然不同的空間混雜後的結果看起來很普通，並沒有達成我所預期的效果。像李小鏡的作品 manimal 那般的視覺震撼效果，在我的設計中該如何去混雜才創造得出來呢？</p>	問題	
17	0:12:50	<p>老師：</p> <p>李小鏡的 manimal 作品之所以搶眼，除了因為人的臉部特徵與動物臉部特徵的混雜所帶來的視覺震撼之外，混出來後究竟是變種人還是野獸，議題上和視覺效果都充滿爭議性；當中所蘊含的人與動物雜交這層隱喻，更令人增添對這一系列作品的無限遐想…</p> <p>我現在隨便舉一個例子—停屍間的戀情聽起來有聳動性吧…</p> <p>(眾人笑…)</p> <p>為什麼會感覺很聳動？因為把停屍間和談戀愛這兩個元素</p>	指導	

		<p>加在一起混雜等於停屍間的戀情，到底談戀愛的是人、人、人和鬼還是鬼和鬼的這種懸疑緊張氣氛，就會讓整件事充滿了張力…</p> <p>反觀你所提的都市開放空間和自然景觀元素混雜，感覺上這兩者並不衝突，反而有合諧共存的意象，所以無法表現出雜種的特質，看起來也不會有震撼的視覺效果。</p> <p>你什麼都可以拿來 hybrid 看看嘛！你的頭加他的身體、他的臉加她的頭髮…</p> <p>(眾人大笑…)</p>		
18	0:16:50	<p>受測者 B：</p> <p>我在都市公園中搜尋到一些有具體形象的舞體可以來混雜，例如樹的落葉和藤蔓，這兩者又有著依附的關係，藤蔓依附著大樹生長，我想也許可以從這一類的關係去尋找比較有顛覆性的畫面…</p>	搜尋	
19	0:17:10	<p>老師：</p> <p>你提到這件事情，我順便提醒你一下，舉例來說，若提出蓮花與方盒子的混雜這個主題，在所謂的前數位時代，將蓮花所代表的精神隱喻與方盒子所代表的空間原型進行混雜只是一種形而上的概念，實際上難以被執行；然而到了今天則有進步的數位工具可以具體的將這個概念實踐出來，先透過電腦模擬將蓮花與方盒子這兩種截然不同形體融合的過程與結果虛擬出來，再運用數位製造技術把混雜後的自由形體製作出來…</p> <p>提醒你可以先就目前的 program 用 CAD/ CAM 去將你所謂的混雜概念做出來，因為大部分的人都會談所謂形而上的混雜概念，但在這個 studio 中我們的數位工具已經進步到有機會讓我們把這樣的觀念進一步的實踐出來，也就是本 studio 一直強調的 implementation，希望你不要只留在談概念，而是具體的呈現出空間形式…</p>	指導	
20	0:20:30	<p>老師：</p> <p>那你原來關於編織和布料的這個主題還在嗎？</p> <p>受測者 B：</p>	問題	

		<p>嗯(猶豫狀...), 目前還在都市公園中保留成衣市集, 不過關係的確蠻弱的, 所以還要再看看...</p>		
21	0:21:30	<p>老師：</p> <p>混雜這個概念在建築語言上來說與無接縫 (seamless)設計的特質有很多類似的。就你所提的主題與基地而言，室內、外空間與建築本體的流暢性，應該最能夠表現出這個案子的特質。因此建議將建築設計結合地景設計，把大地流暢的線條帶入設計之中...</p> <p>如果你對空間的混雜使用有興趣，以 70 年代在台灣大小城鎮所設立的地區性圖書館為例，就是一個充滿混雜性的空間，除了圖書室和視聽室之外，通常還會有傳統市場、零售市集、里民開會討論的場所以及年節慶祝活動的聚集地等。這些空間的使用功能及屬性看來頗具衝突性，但卻因為某些社會脈絡和文化性的因素而共同存在著。去 study the history of building type 對於你的 project 應該很有幫助，說不定還可以發展出 digital typology...</p>	指導	
22	0:25:30	<p>下一位...</p>		



## Between the Lines(Between the Time)

**Digital Technology :**  
CAD/CAM

**Concentration :**  
空間中的時間軌跡(Time-Space)

逝去的空間藉由殘存下的實體遺跡、圖像、文字甚至人的行為，在時間中留下了存在過的痕跡，為人們保留了歷史的見證，也是回憶的媒介物。讓當下對環境的空間感受，能

9b.1



有時間向度延展的豐富。透過對此痕跡的再現、轉化、應用...混雜於設計空間形體的限制條件中，藉此發掘蘊含時間特性的空間形式與感受。



**Space of Tomorrow :**  
**Hybridization**

在大量運用數位科技後，許多原本分類的標準、界線，已經逐漸的混雜與模糊，而出現了Seamless無接縫式轉變的特質。電腦複雜龐大的運算，形成了另一種判斷的機制，使得形象的出現，不再是獨立的對象A或對象B，可能出現既有A又有B形象的對象C，其中更顯露出轉變之間動態的變化過程。

Between the Lines(Between the Time)

9b.2

## Concept :

以往對於空間中時間議題的處理，常止於實體或影像再現…等靜態方式的呈現。如今在運用CAD/CAM等電腦技術的條件下，從空間的形體出發，到人的行為模式，在相同地點、不同時間下，進行混雜與融合，以Hybridization，Seamless的特質，則可能表現出隱含於時間中：連續、動態轉變的空間形式與感受。



Between the Lines(Between the Time)

9b.3



## 李小鏡(Daniel Lee)

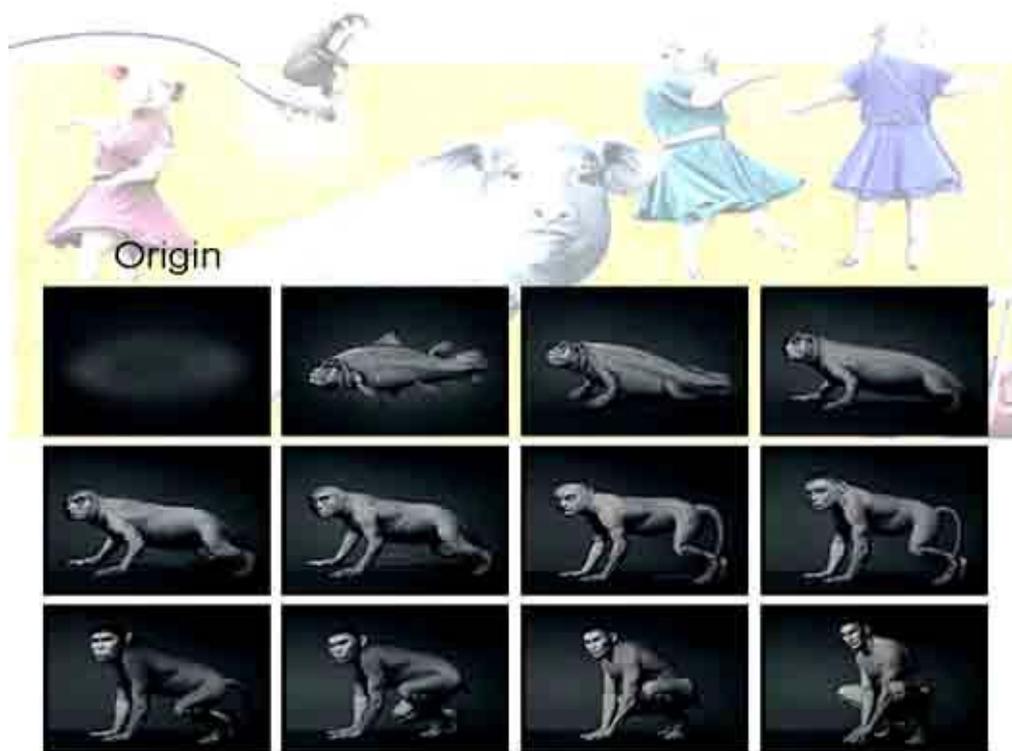
Using Photoshop software to combine human portraits with animal features, Lee creates composite digital images that are startlingly lifelike. Through image editing tools make such overt manipulation possible, they also allow subtle yet powerful adjustments that are completely invisible to the viewer.

Russell Hart / PHOTOGRAPHY

## Manimals

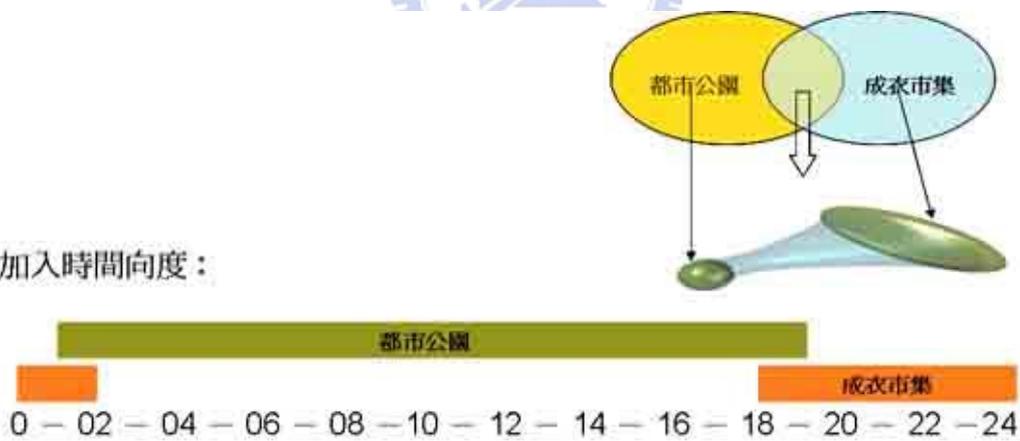


9b.4

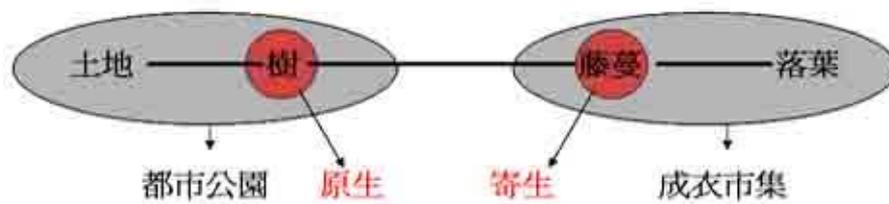


9b.5

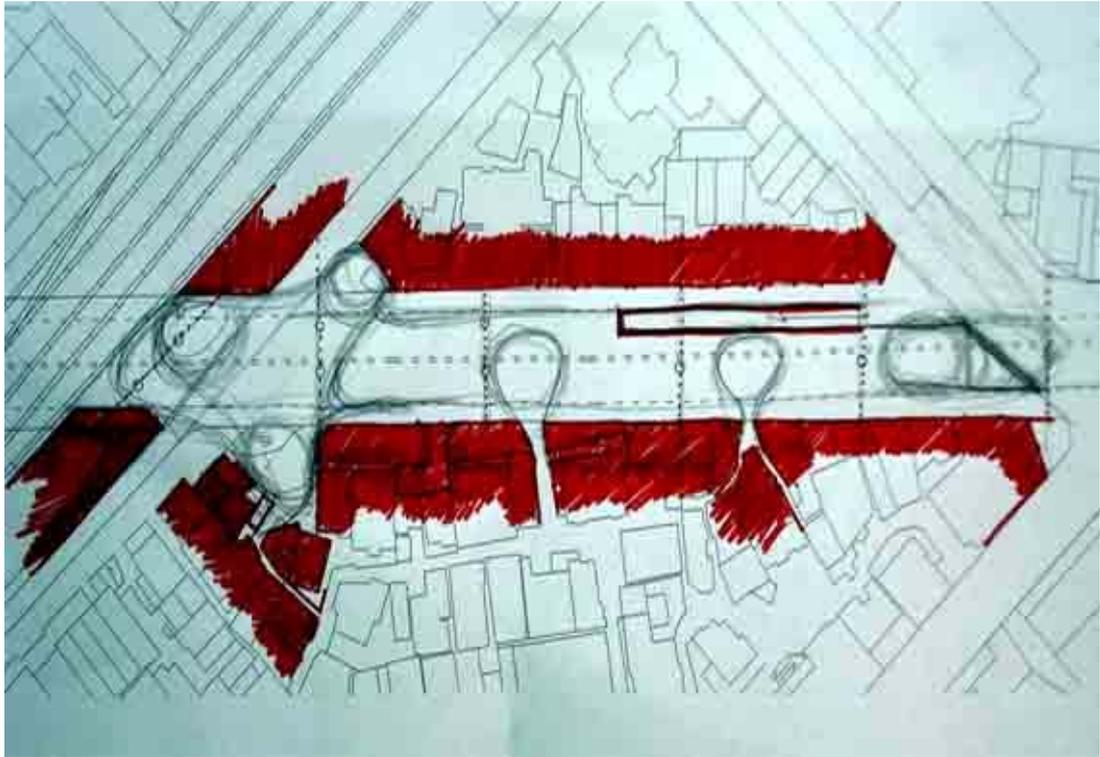
加入時間向度：



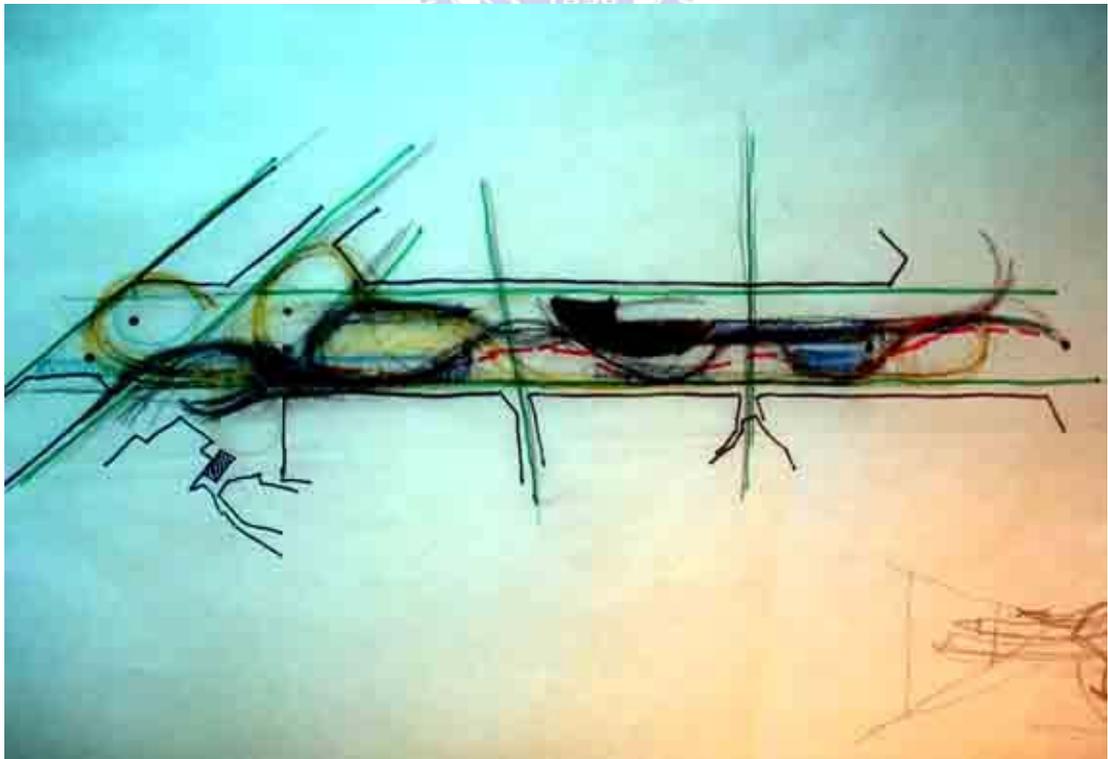
整體概念(概念延伸)：



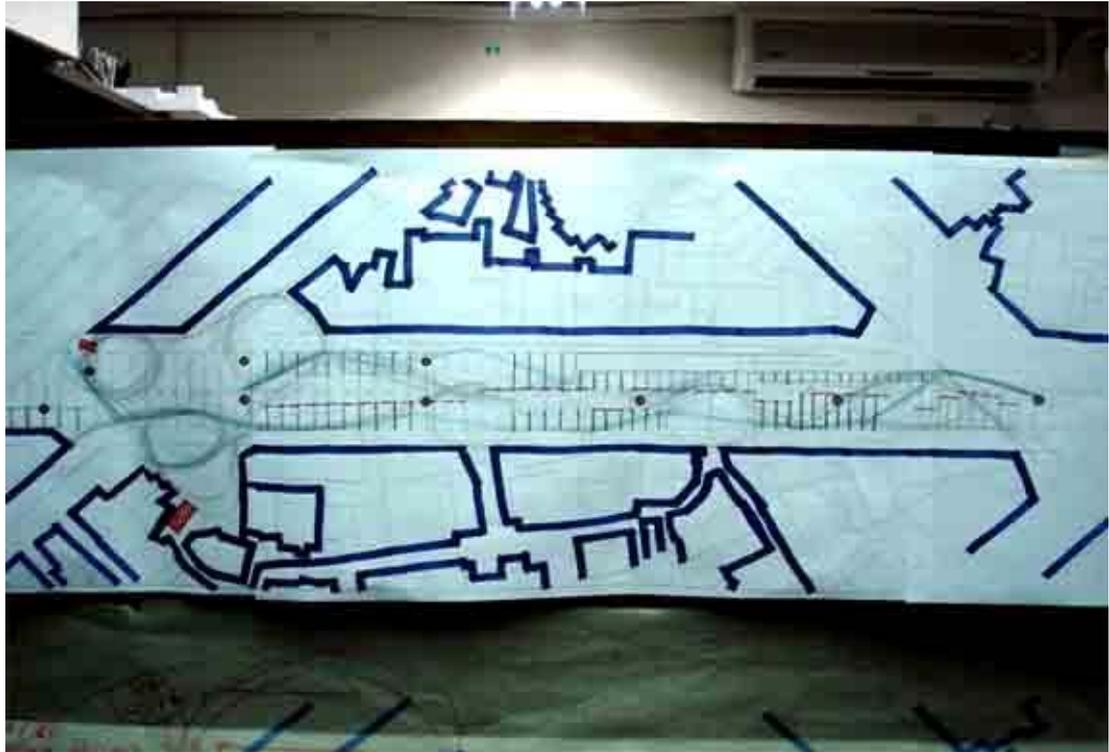
9b.6



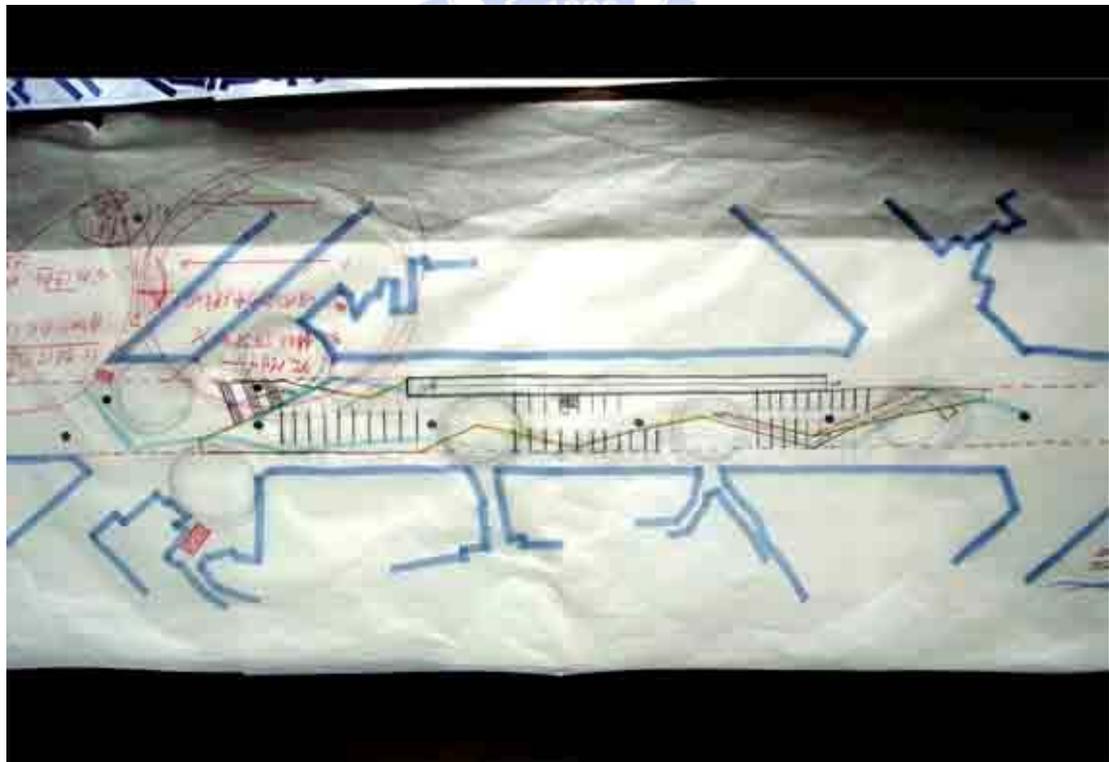
9b.7



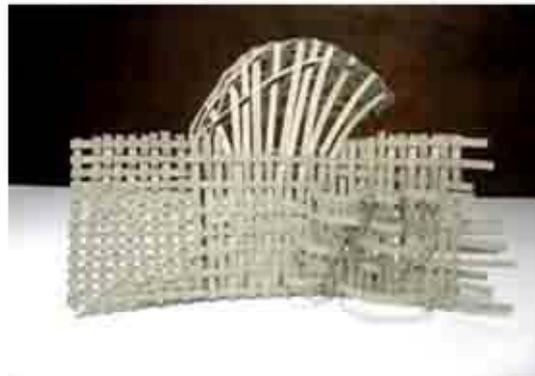
9b.8



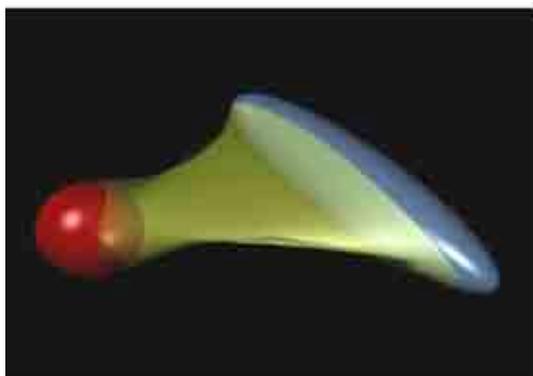
9b.9



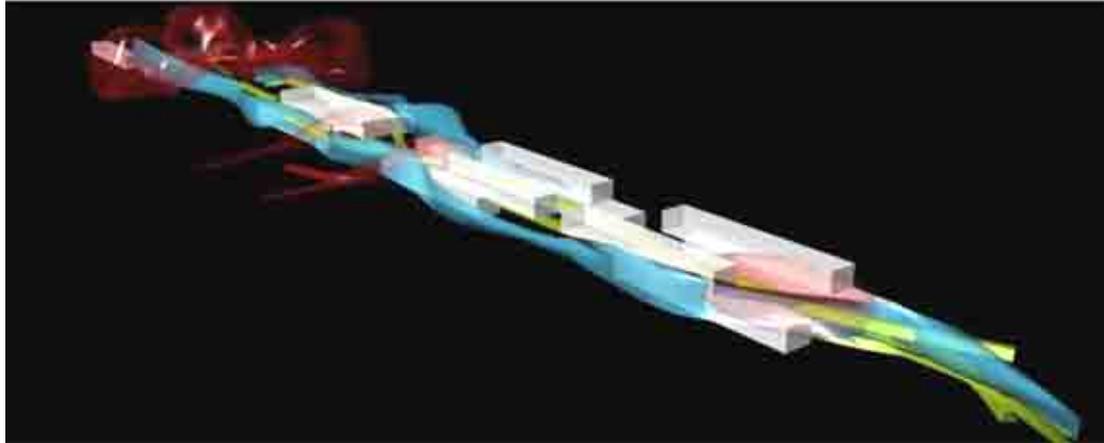
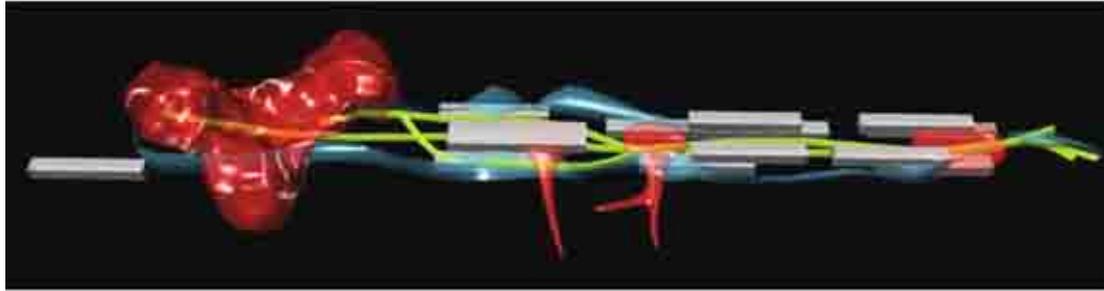
9b.10



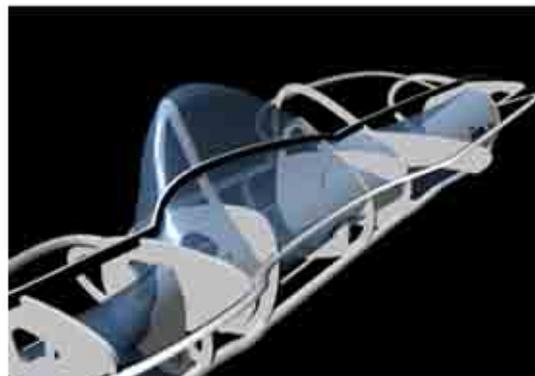
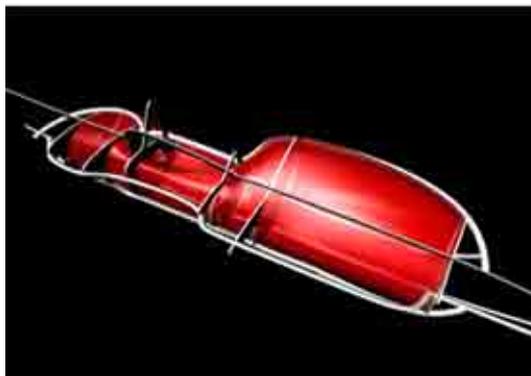
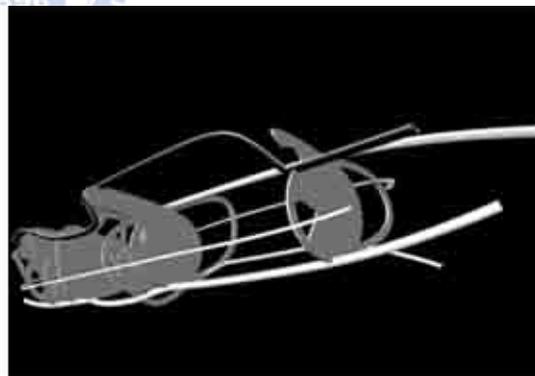
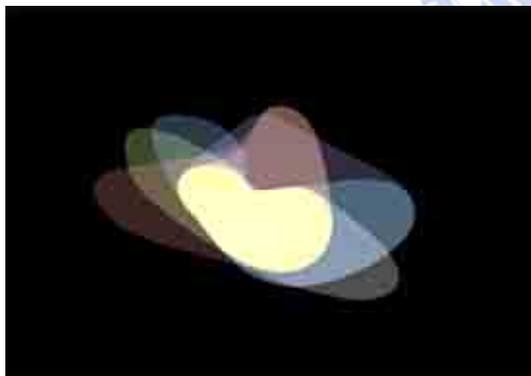
9b.11



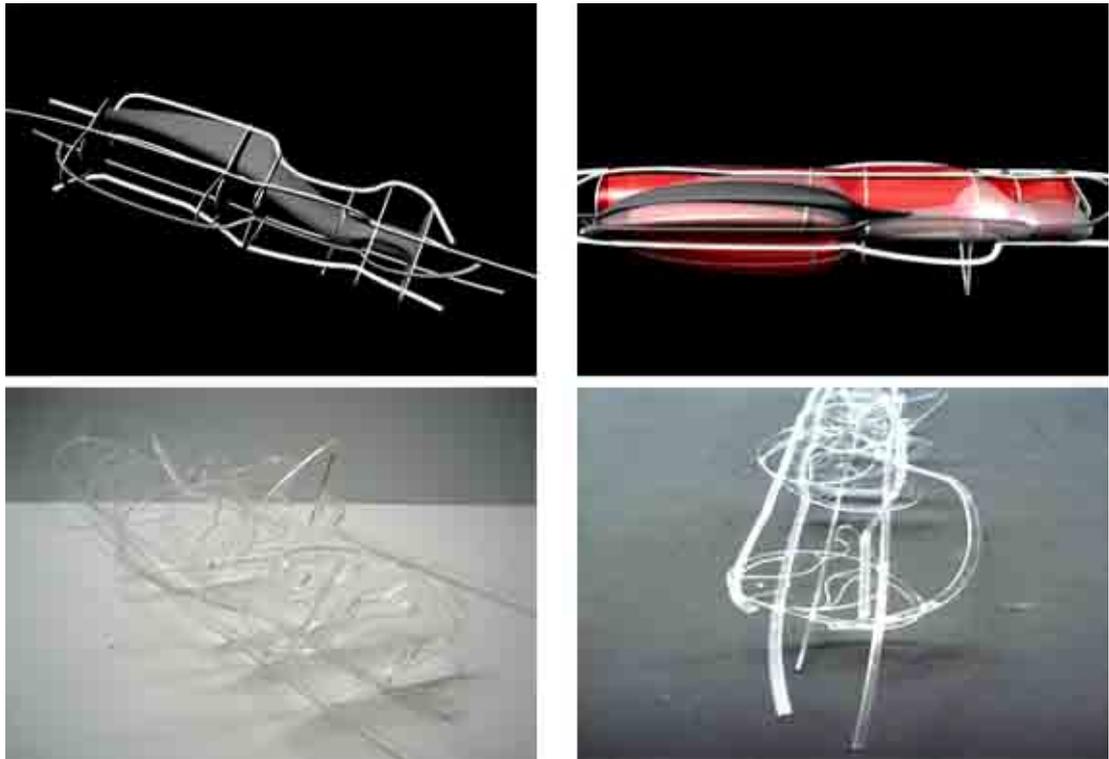
9b.12



9b.13



9b.14



9b.15



成衣市集：

固體—群體 (密度)



活動—固定 (Instance)



Hybridization

9b.16

拆解：

都市公園：人造—自然  
材料—形體  
自然材料—自然形體



人造材料—人造形體



Hybridization

9b.17



自然材料—人造形體



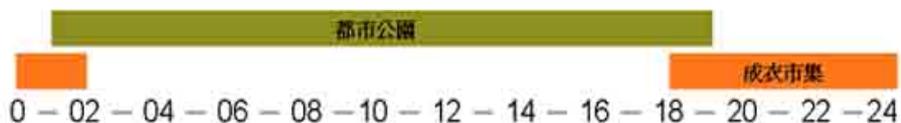
人造材料—自然形體



Hybridization

9b.18

加入時間向度：



A	-----	B	A	-----	B
舊有時間	-----	現在時間	臨時市集	-----	都市公園
實體	-----	虛體	活動	-----	固定
(立面、		(室內、	個體	-----	群體
量體、		室外、	人造	-----	自然
結構)		動線)	建築	-----	地景

9b.19



重要元素指認：  
a. 廟埕。



b. 社區道路。



c. 鐵道藝術村。



Between the Lines

9b.20

**線索：**

1. 基地內複雜的道路系統及其反應人的行為模式與動線：
  - a. 平面道路：主要幹道及次要社區道路。
  - b. 高架道路。
  - c. 地下道。
  - d. 鐵道。



Between the Lines

9b.21



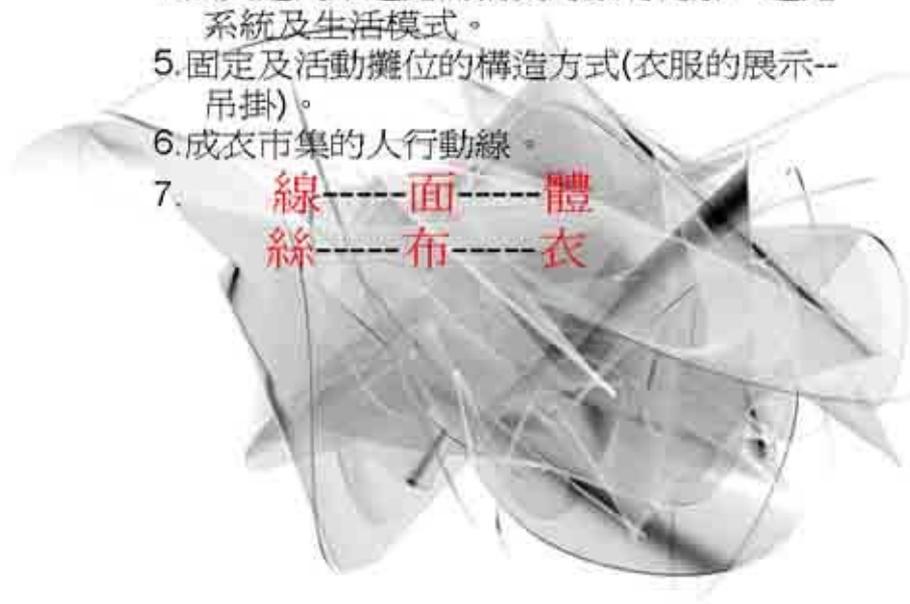
2. 不規則的天際線。
3. 臨路店家的遮雨棚。



Between the Lines

9b.22

4. 因興建高架道路而消失的原有街廓、道路系統及生活模式。
5. 固定及活動攤位的構造方式(衣服的展示--吊掛)。
6. 成衣市集的人行動線。
7. 線-----面-----體  
絲-----布-----衣



Between the Lines

9b.23



d. 模糊的邊界。



e. 原來的使用情況



Between the Lines

9b.24

