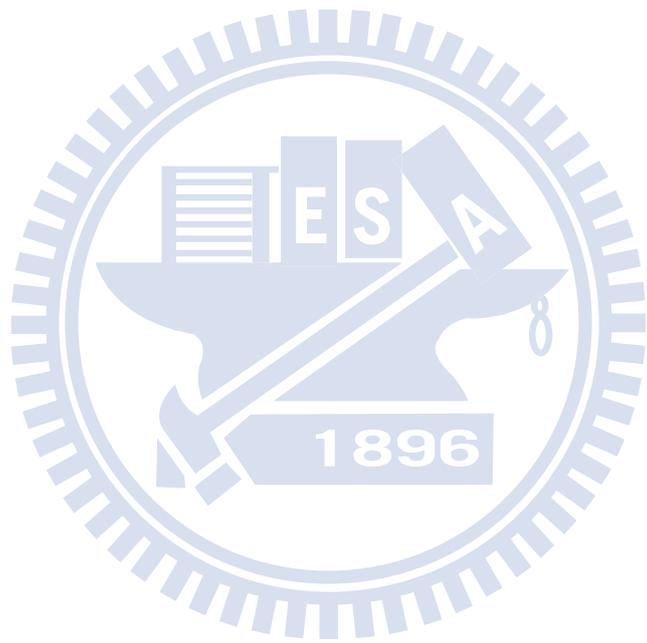


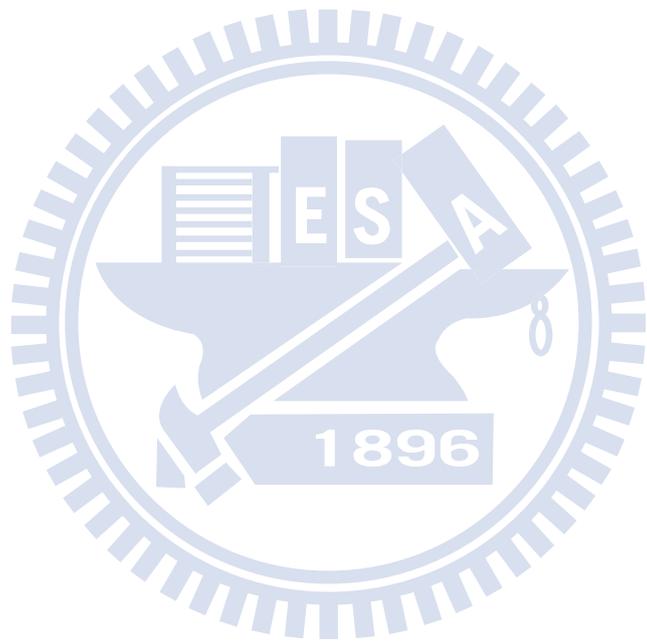
國立交通大學  
建築研究所  
碩士論文

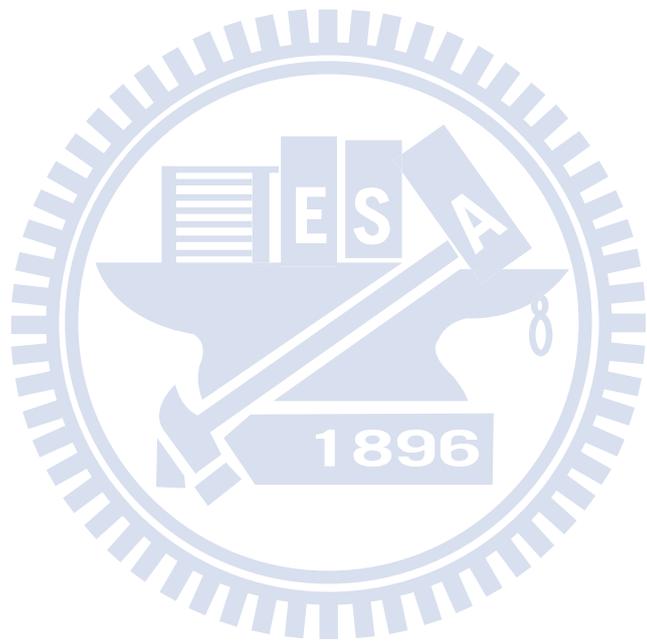


研究生：吳雅婷  
指導教授：曾成德

中華民國一〇三年一月







# 愛麗絲漫遊奇境：從情境看建築

Alice's Adventures in Wonderland: A Reading on  
Architectural Scenario

研 究 生：吳雅婷

Student: Yating Wu

指導教授：曾成德

Advisor: Chun-Tei Tseng



Jan 2014

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國一〇三年一月

## 摘要

本文藉由書寫呈現事物與空間可感知的面向，內文在關於語言與想像的前提下以創作的方式，改寫《愛麗絲漫遊奇境》的故事，利用敘事說明空間場景與設計思考，接著輔以圖說方式讓故事裡闡述的內容能夠視覺化，也就是利用故事所具有的繪圖性來描述空間場景。

利用空間陳述故事可視為一種空間實驗，本文創造一個充滿高低起伏的空間，無法想像的格子堆疊，猶如進入到一座迷宮中，看不到盡頭，讓愛麗絲卸下身體原有的尺度感與習慣，在她重新找尋自我的同時，創造一連串跳脫常識的經歷。

接著在本文中加入了三個設計及思考，主題分別從三個動詞「改變」、「觀察」，與「交換」出發，拆解設計思考時的過程與記錄，試圖重新提出詮釋的論說，最終使用故事貫穿本文。

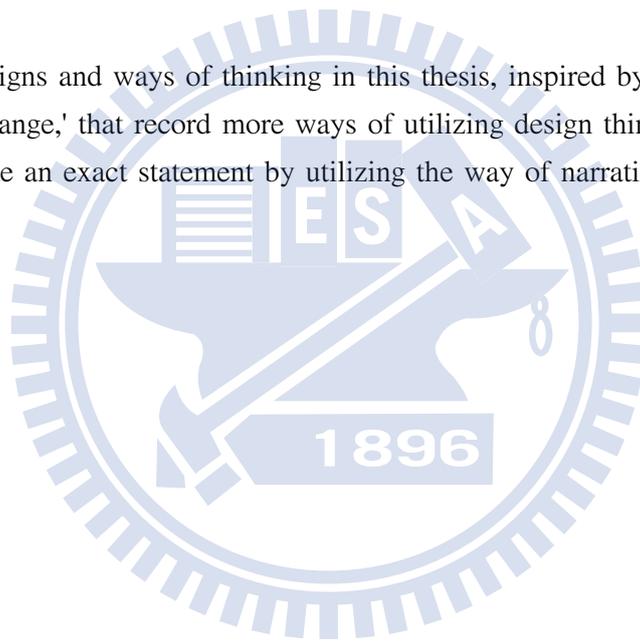


## Abstract

This thesis constructs an adventure on architectural space by adapting "Alice's Adventures in Wonderland," which is written by Lewis Carroll. Using the narrative to visualize the spaces and layouts, this thesis also aims to seek the real identity of the characters and to vitalize the described spaces.

This mode of analysis can be seen as a type of spatial experiment, with the thesis creating a fantastical space full of ups and downs, like blocks staggered in all directions. One will feel as if entering a maze with no end in sight, and like Alice, create a series of unexpected experiences by surrendering the original sense of self.

There are three designs and ways of thinking in this thesis, inspired by the verbs 'change', 'observe', and 'exchange,' that record more ways of utilizing design thinking and processes, and attempt to make an exact statement by utilizing the way of narrative and dialogue.



# [Matrix]

06  
摘要

08  
[Matrix]

15  
0 思考、能力與  
理想

17  
改變 01-空間實  
驗場

23  
交換-交換經驗與  
移植經驗

25  
1 愛麗絲漫遊奇境

30  
大廳就是一個立體  
棋盤

33  
在湖裡築一道牆

38  
變大又變小

41  
2 從觀察訴說

46  
思考

47  
INTERVIEW

48  
生動的樓層

49  
只要有話題就是  
上課

54  
思考

55  
LABYRINTH

57  
走進去看看

62  
以為有五層，原來  
有六層

63  
[ 訪談 ]

64  
思考問題解決方法  
自然來

65  
[ 高度混合使用  
關係 ]

70  
[ 城市觀察#1 ]

72  
[ 城市觀察#2 ]

73  
眼花繚亂的空間

79  
聽你說故事

80  
親手記錄與構思  
故事

81  
學習建築的方式

86  
思考

87  
SECTION

88  
找到自己

09  
[Slogans]

10  
[Network]

12  
論文的目標與構成

13  
頁的構成

19  
改變 02-水牆的  
想像

21  
觀察-皮影戲的想  
像

26  
[書/詩中的繪畫  
性]

28  
思考

29  
CHAOS

35  
[人與水的高度關  
係]

36  
[視線高度與空間  
關係]

37  
喝我

42  
思考

43  
DIAGRAM

44  
建築的生產

45  
從觀察開始

50  
重新述說空間

51  
[樓層在跳舞]

52  
[空間機能-使用  
行為]

53  
[空間角色-使用  
包裝]

59  
[空間系統]

61  
3 交換空間經驗

66  
思考

67  
NICHE

68  
屋頂讓人欣賞

74  
溝通與討論

76  
思考

77  
PICTURE

83  
烙印在腦海的場景

84  
構思空間的故事

85  
記述新經驗

90  
思考

91  
WONDERLAND

92  
結論

[ 思考能力與理想 ]

將構想中的作品利用設計賦予印象深刻的視覺經驗。

[ 書/詩中的繪畫性 ]

抽象的描述練習將隱藏的深度視覺化。

[ 人與水的高度/視線與空間的關係 ]

藉由經驗提升感官的敏感度

[ 樓層在跳舞 ]

利用圖紙與感官傳遞充滿張力的空間動態

[ 空間機能與空間角色 ]

解析空間使用者的行為之後賦予空間角色生命

[ 訪談與城市觀察 ]

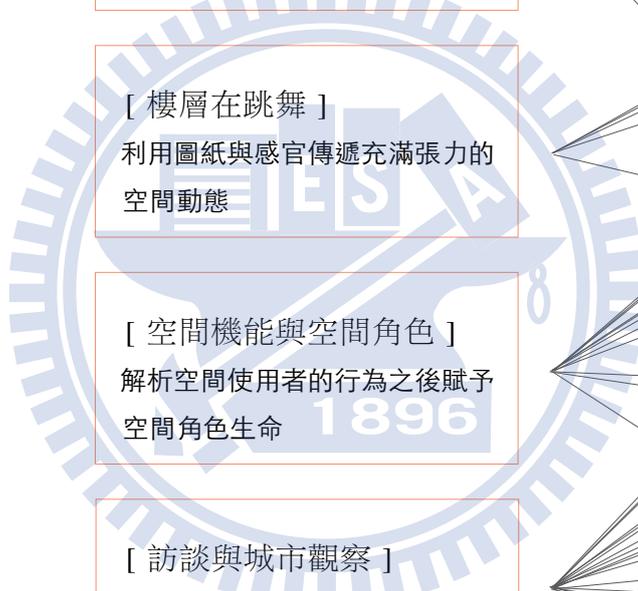
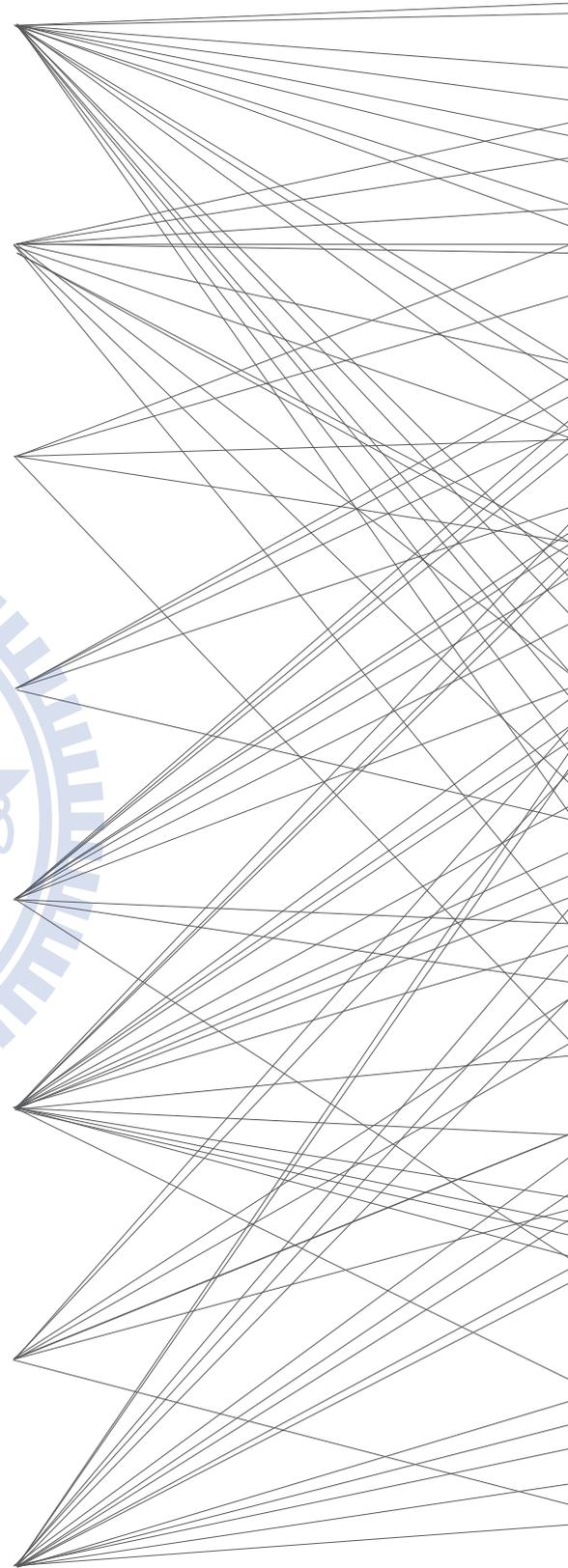
擷取與描繪出事物間的網絡輪廓

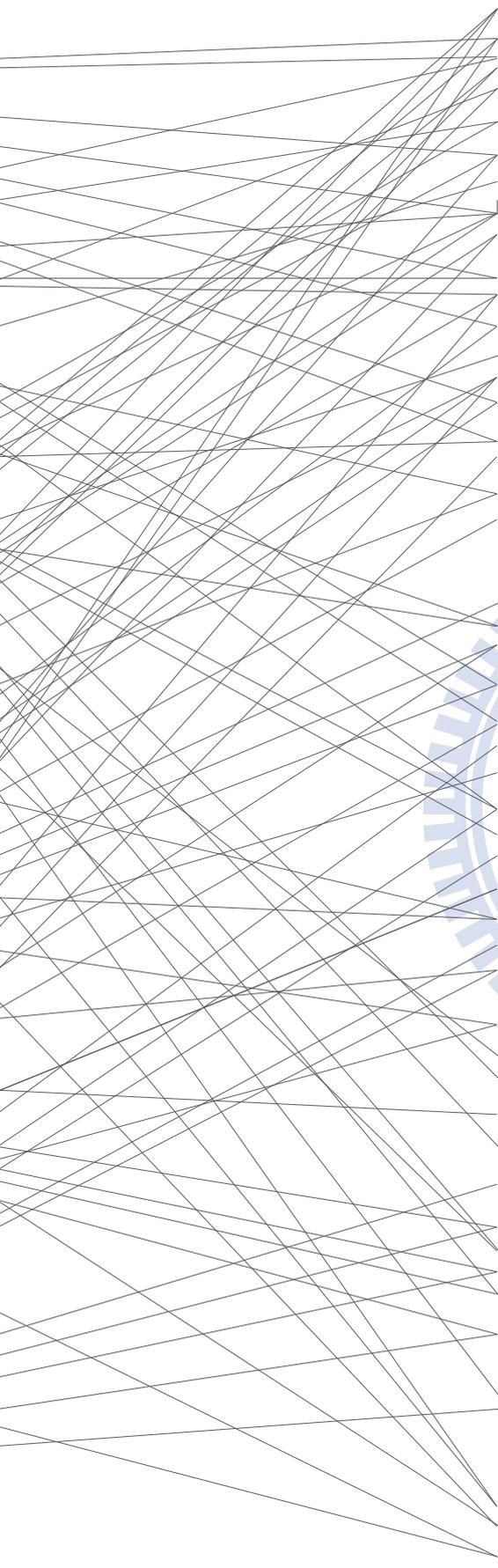
[ 空間系統 ]

將空間中重要的部位、臟器與象徵編織成串

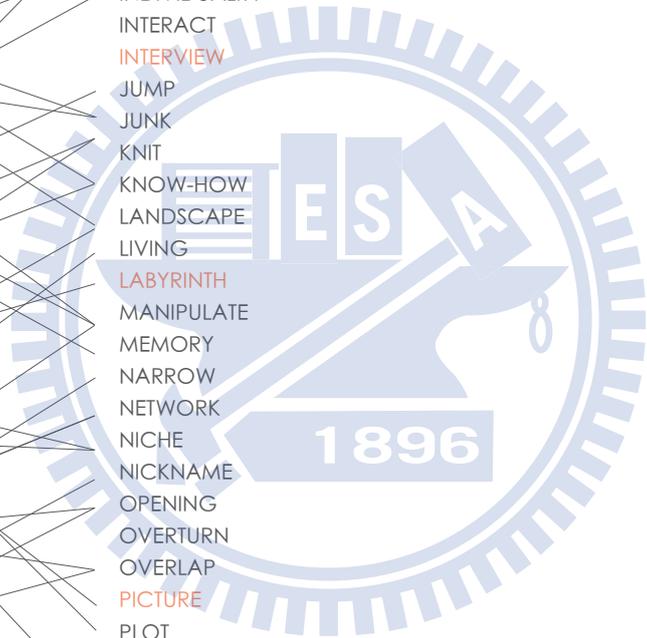
[ 空間高度混和使用 ]

將日常生活的習慣重量與態度加速推展到極致。





ADJUST  
ANONYMOUS  
BLUR  
BOUNDARY  
CURL  
CHAOS  
CONTOURS  
DESIRE  
DISCIPLINE  
DIAGRAM  
EXCHANGE  
EXPERIENCE  
FOLD  
FLEXIBILITY  
GRAB  
GRID  
HYBRID  
HIGHLIGHT  
INDIVIDUALITY  
INTERACT  
INTERVIEW  
JUMP  
JUNK  
KNIT  
KNOW-HOW  
LANDSCAPE  
LIVING  
LABYRINTH  
MANIPULATE  
MEMORY  
NARROW  
NETWORK  
NICHE  
NICKNAME  
OPENING  
OVERTURN  
OVERLAP  
PICTURE  
PLOT  
PROCESS  
QUOTE  
QUALITY  
RECYCLE  
ROW HOUSE  
SECTION  
SHARE  
SCENARIO  
TRANSPLANT  
TENDENCY  
UTILIZE  
ULTRA-  
VISUALIZE  
VOID  
WANDERLAND  
WATER WALL  
ZIGZAG



## 一、論文的目標與構成

作為一個學習建築的人，時常陷進一片交織錯落的思考脈絡中，在思索中探究與人溝通的方法，不間斷地練習與嘗試，總會在某個特殊的時間點出現了行為反射，接著審視作品在滿意與不滿意間遊走。當思緒釐清之後的敘述與尋求回饋則是考驗著說故事的能力，也是作為一個學習建築的人不可或缺的練習。

本論文說故事的前提是以既然我們在建築設計的過程中，不斷地預備自己要與人討論，溝通，企圖用任何方式傳達自己的想法，不論作品是如何開始的，被教導要在最終呈現完整的思考脈絡及設計方法，而另一方面又要引人入勝，因此非編撰一個美麗而動人的故事不可。於是，作為「以設定某個場景或角色」來達到溝通的目的，就變得無比重要。

再者，說故事的人決定了之後，那麼觀眾到底是誰就會決定你故事怎麼說以及說什麼。建築教育給我的啟發是不論你的對象是誰，都必須假設對方對這一切的認識為「似懂非懂」，那種「他好像理解我在幹嘛，卻又沒那麼清楚」的前提，而當故事說完之後，假若對方能給你一個「原來如此」的反應，則故事就叫做有吸引力，並且動人而美麗。假若說完，令對方聯想到其他的問題，而提出思考，並且樂意與你討論，則這故事就算有深度。

不論這故事如何發展怎麼繼續，藉著想像，將感官中的聽覺接收到的資訊，轉化為腦中影像似的視覺圖像，任何人都可以體驗到這故事的啟發。不論學術深入的說明戴德羅斯代表技術，伊卡魯斯代表理想等，我們的深入思考都是非常重要。對我而言，能夠從此故事當中得到趣味並且能夠刺激我繼續思考，對比所在環境或是提出反省式的例證，都是我接收到建築教育中最重要的精神，這也是本論文的基礎。

本論文並沒有太多的章節，謹以設計作品作為分類的依據。不過三個作品主題之間並沒有太大的關聯性，但是建築思考是不變的，於是以「一個場景」的故事設定為走向，企圖串起前中後三個階段（三年來的設計過程與成果）。這個故事場景雖然是以文本「愛麗絲夢遊奇境」作為改編的基礎，此虛設的故事設定就是本論文的骨架，而在設計過程中遇到的設計思考，則成為線性式的片段記錄，利用順序及關鍵字豐富故事當中的思考脈絡及作為接續論述的基礎，內容在於提醒，這些小片段的思緒都將成為作品中的靈魂。

## 二、頁的構成

本論文在格式上區分為兩大部分，一是貫穿全書的文字書，利用改編張華譯註的〈挖開兔子洞〉，企圖在當中架設一個場景，以一連串的故事，串起設計作品的思考模式，而在頁的呈現上，則可以看到主文與圖像似思考，具有明顯的區別。此外，在頁中提出一個思考的主題，此主題融入故事中，但抽出來看，其中都是設計作品時的思考脈絡及關鍵字，或是令人感興趣的主題。

以第三人稱的視角說明愛麗絲在建築系館教室瞌睡之後的奇幻旅程，共分為三章，其故事主線分別為「改變」「觀察」「交換」，此三個主題分別在第零章裡面描述過。每一段故事的主題之間穿插一個設計作品，而此段故事的改編內容則是以此設計作品為思考藍圖撰寫，再者，以線性的方式將思考脈絡及關鍵字製作成插頁隨機地置放，這些思考脈絡循著建築設計的過程，透過文字記錄著當時的想像。

總體而言，故事可以以一段簡單的句子作為主旨，並且與關鍵字/標語，以思考脈絡連線，企圖整理歸納出當中的關聯性。比方說 [訪談與城市觀察]便是回應我在第三個作品當中思考的主題。

在線性的思考脈絡中，以A-Z中，各挑出二到三個感興趣的關鍵字，不拘泥詞性，藉以代表著思考設計時的邏輯與當時受到的啟發，隨機置放在本文中形成插頁。插頁內容所包含的關鍵字，全部都是建築設計過程中思考的記錄，因此，在目錄之後有一張思考網絡，這張思考網絡便是設計脈絡，也是設計思考。所有關鍵字與設計都具有高度關聯性，相互依存。

