

CHAPTER 1

Architecture non-STANDARD

force geometry pattern - animate structure

PATTERN

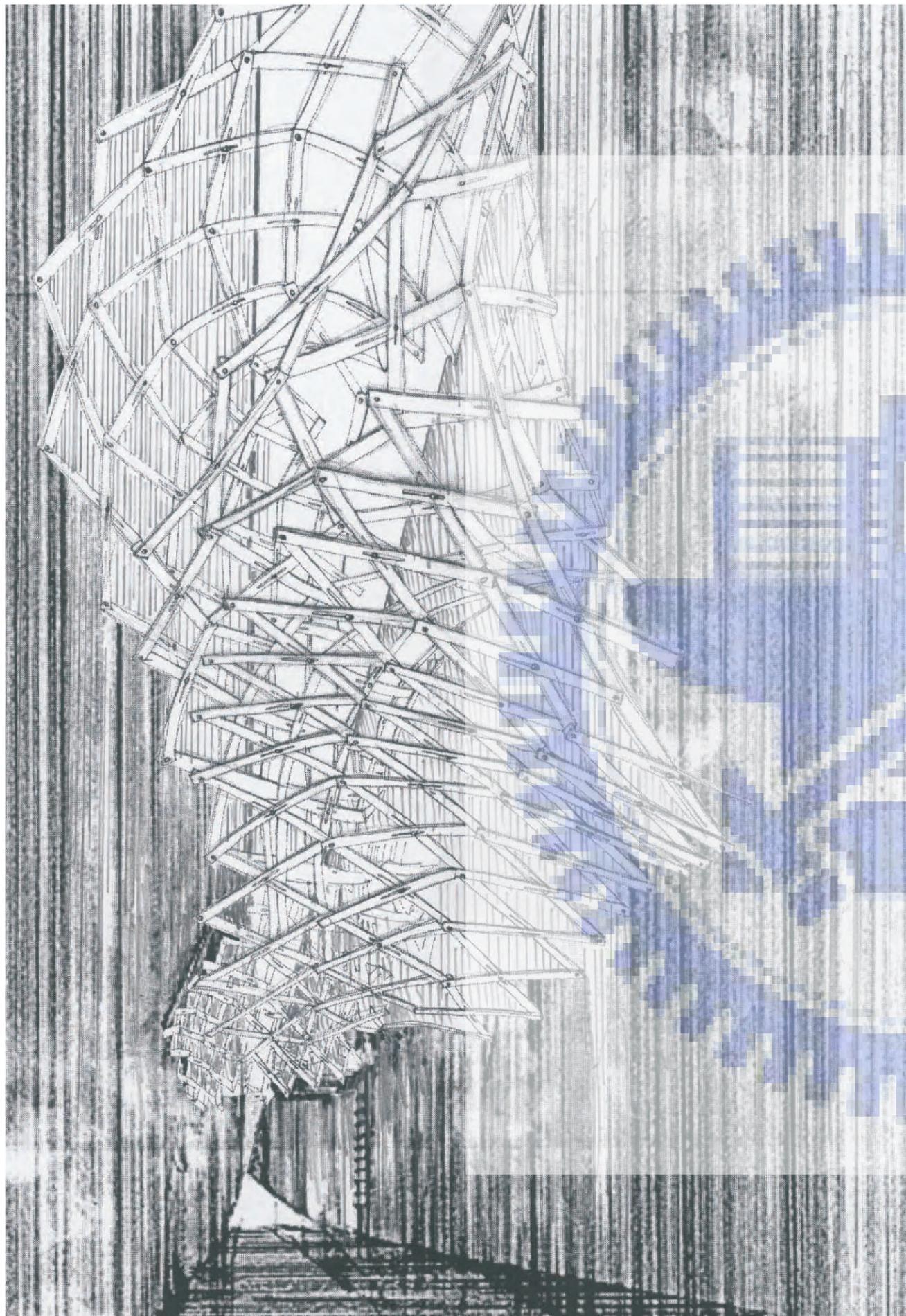
我們把pattern視為一個社會中建構人與真實之間的模式。藉由演進的過程，不斷以真實為主體，以人為客體，下面操作藉由染布來觀察一些存在於背後生長模式。

三個階段

- A. 等於真實----絞染 <直接 / 具體的圖案(pattern of art)>
- B. 接近真實----panorama <人以其觀看的角度/方式介入 並 間接 / 拼湊 概擴的樹影or綾線 (pattern of nature)>
- C. 非關真實----條碼 <人以全然直觀的方式, 並使條碼成為 符號 (pattern of science) >

找尋材料與形式的移轉方式

所謂材料並置就是透過把不同色彩、量度、質地和肌理的材料交疊在一起表現，來創造一種表皮視覺的多樣性和觸覺的差異性。並置並不是建築材料的簡單排列，而是透過發掘和建立其內在屬性的相互關係來塑造動感。一個材料在不同狀況下的對應，一個材料在不同方式的處理。





細切染材



加水煎汁



濾除雜質



下布煮染



調製染媒劑



媒染



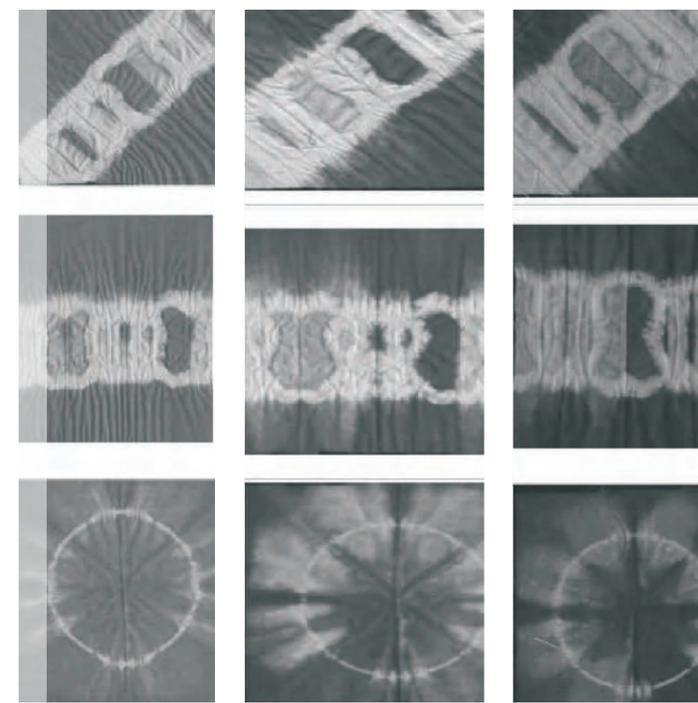
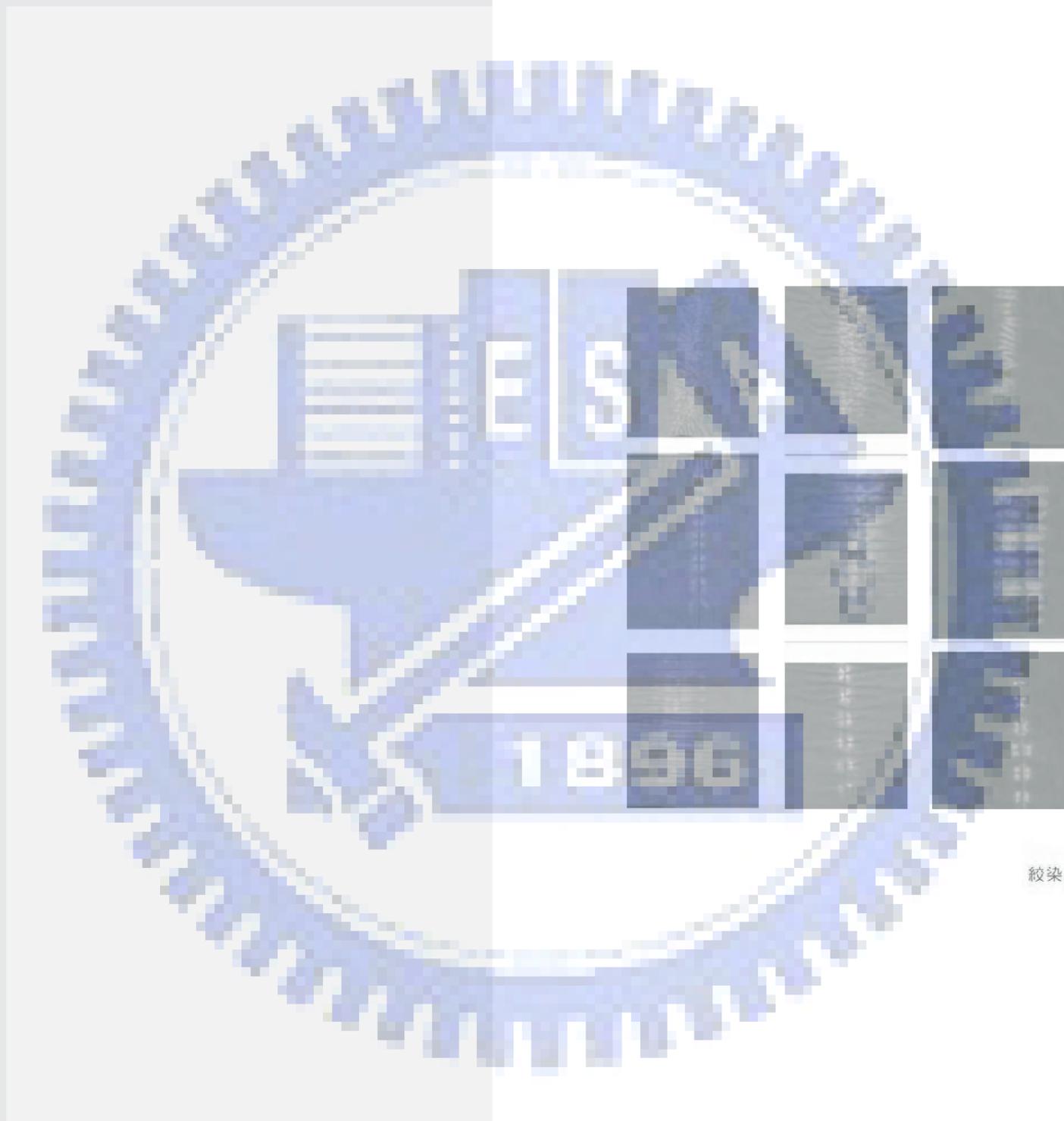
再煮染



水洗



晾乾



絞染過程

「絞染」是在染色前，先將布料以摺疊、捆綁、針縫、打結等方法處理，經過染液後，因為絞染過的部分及未絞染的部分，所承受的壓力不同，而染出深淺不同或色感白花的效果。

實虛掙扎的場域

The field that balances between the positive and negative

Size	15cm	15cm	15cm
Density			
Step 1			
Step 2			
Dye			
Front			
Reverse			
Back			
Reverse			
Scale	5.5cm	6.3cm	7.4cm
Color			
Geometry			
Shape			
Shape line			

Size	15cm	15cm	15cm
Density			
Step 1			
Step 2			
Dye			
Front			
Reverse			
Back			
Reverse			
Scale	6.0cm	7.1cm	8.4cm
Color			
Geometry			
Shape			
Shape line			

Size	15cm	15cm	15cm
Density			
Step 1			
Step 2			
Dye			
Front			
Reverse			
Back			
Reverse			
Scale			
Color			
Geometry			
Shape line			
Shape line			

Size	15cm	15cm	15cm
Density			
Step 1			
Step 2			
Dye			
Front			
Reverse			
Back			
Reverse			
Scale			
Color			
Geometry			
Shape			
Shape line			

Size	15cm	15cm	15cm
Density			
Step 1			
Step 2			
Dye			
Front			
Reverse			
Back			
Reverse			
Scale			
Color			
Geometry			
Shape			
Shape line			

Size	15cm	15cm	15cm
Density			
Step 1			
Step 2			
Dye			
Front			
Reverse			
Back			
Reverse			
Scale			
Color			
Geometry			
Shape line			
Shape line			

