

大一新生如同一頁白紙，多數人除了美術課及高中學科的設計課，對於概念設計可是說是一點「概念」都沒有。對於亞洲學生如斯，雖然到美國之前也曾任圖書館閱覽設計方面的書籍，希望充實一丁點自己貧乏的建築設計知識，實際上卻是於事無補。我還記得，當日窩在圖書館的角落練功猛K，手持一卷厚精裝本書籍，如同建築設計標準圖鑑，有許多圖文並茂的示意圖，書中說明如何空間規劃，例如：廚房三角動線（冰箱、洗滌中島、爐灶）、殘障廁所規劃、設計說明示意圖（design diagrams）。自以為藉此可以掌握一些知識，讓自己贏在起跑點上，哪知道適得其反，大錯矣！

我的第一堂建築設計課，至今回想起來仍是令人心驚膽戰的經驗。開學第一堂課，學生們集合在系館內。大一新生約有九十餘名，集中在二樓上課，按人數分成十組，每組不到十人。待我們自行分配好座位後，一位花白頭髮、穿著綠色毛線衣、看來和藹可親（那真是錯誤的印象）、手持咖啡的教授快步走進，告訴學生兩天後上課時，要繳交的作業是針對學生活動中心作觀察性素描（sketch），說完隨即離開。才正準備妥筆記，想要好好聆聽受教的我，頓時覺得掉入五里霧中，丈二金剛摸不著頭緒。連作業題目或說明都沒有，我哪知道該怎麼畫呢？

我且狐疑地左右張望觀察，發現同組的同學三三兩兩、談笑風生的走往學生活動中心，心想也只好跟隨而去。抵達這棟維多利亞式復古建築的入口大廳後，我抬頭仰望拱型木構，心底暗自納悶，思索教授究竟

希望我們觀察何處，但見同學們有的開始試著手繪平面圖，有的畫雕塑、有的跑到戶外繪製外觀，又有的人畫近景、有的人寫生。十個人有十一種繪法。我愣了愣，選擇禮堂一角繪製樓梯細節。雕刻精美的樓梯細節繁複，光是繪製這座樓梯就花掉我兩小時。

夜幕低垂時，我參考過同學們的素描圖，再返回原地嘗試補繪平面圖，外加上更多雕塑細節，算一算也已是滿滿三大頁圖，應該足夠交差了，於是返回房間去。離開時，仍看到許多同學廢寢忘食地趴在地板上描繪。

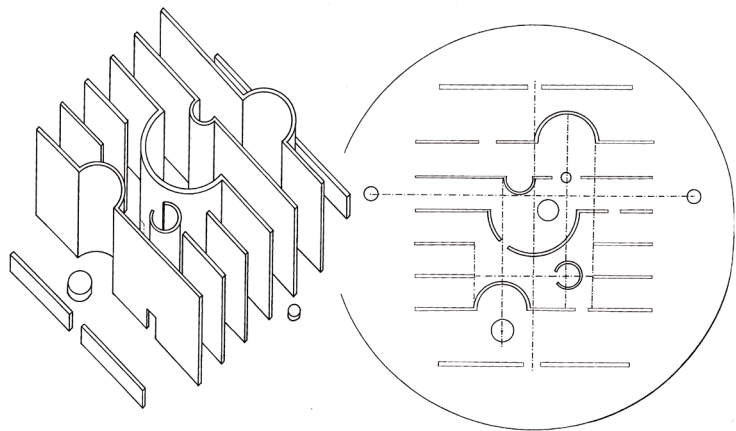
繳交作業的那天很快地到來。我抱著素描本輕快地走入系館，準備交差。

白頭髮老公公教授準時到場，同學們交上素描本，他用飛快的速度翻閱。我在一旁觀著，隱隱約約感覺

不妙；在短短三天內，同學們幾乎用掉三分之一、甚至二分之一的素描本做作業。姑且不論畫作優劣，光是比份量，我的作業就遜色不少。教授忽地挑出我的本子，展開對全組的同學示意。還以為教授會有何佳評，沒想到他居然用極端苛刻嚴峻的口氣對大夥兒說道：「給你們三天的時間，才畫出這麼一點，我看這種委身度（Commitment），不用繼續在建築系混了。」頓時，我覺得臉龐暈熱，恨不得有個地洞能鑽進去。

沒有標準答案的嘗試

問題來了。教授出題的方向不清楚，幾乎什麼都沒說，我選擇畫一點點以避免自己畫錯，這樣做錯了嗎？反觀其他的同學，在相同條件下，他們積極地



Analysis of Aldo van Eyck's Sculpture Pavilion

朝多種可能的方向嘗試，幾乎將可畫的方式和主題都畫盡了才歇手。

「沒有標準答案，只有不斷嘗試各種可能，讓答案自然浮現，讓自己搞清楚這麼作的邏輯何在。」這就是概念設計的雛形。有些時候可以先設想一個概念，但一定要「做做看」才會知道這個概念是否行得通？是否值得繼續發展下去？而觀察、素描記錄，即是自我詮釋中很重要的一環，對於發展系列論述有極佳的助益。

當然，這些都是好多年後自己才領悟出來的。你可以稱之為「無中生有」：靠著反覆操作找出最佳的設計方案。這與藝術家所謂的「靈感發想」不太一樣，有靈感才能畫，對於此類重視「產出成果」的專業是行不通的。

建築教育一開始即告訴學生：要尊重時間限制（或是任何限制），不管有沒有清楚的想法，先做了再說，到時候作品會讓自己說話。

對於在亞洲受教育、長大的我，實在掌握不到這種開放的學習方式。心裡常常埋怨，覺得學費這麼貴，教授太不負責了，什麼都不教，只會整學生。等到升上大二，比較習慣這樣的學習方式後，反而不能適應太過囉嗦的教授。這種教學法我也曾在本地的大學教授建築設計時採用，但卻得到兩極化的反應……

無題與 GIGO

回想當時，我給大二生的設計題目為：「無題」。要求他們自己設想一個基地，無限制地給自己一個主題，設計出一個建築物。這樣的課題是我在高一、大

二就學時曾經操作過的。目的是鼓勵學生自己找出一個要探索的建築元素，逐步發展。至於是什麼元素，需待前幾次的草稿（俗稱草稿）成品與老師討論後，方能定案。因為設計過程與邏輯論述是這道題目的重點，亦是防止學生全盤無根據地改變設計案的習性。對於設計有熱忱的學生，這樣的題目無疑非常過癮，可以任自己天馬行空地發揮。但對於偏好由老師主導，替他們界定規矩、限制的乖乖牌學生而言，這樣的設計題目讓他們感到頭痛，正如我當年聽到第一個設計題目時所感受到的衝擊，覺得毫無頭緒，被恐慌和同儕的進展所吞噬。但也唯憑藉獨立思考的信心，才能無所畏懼地在空白的畫紙上作畫，進而設計。

但要如何確保如此「內觀操作」的結果，其品質不會淪為 GIGO（Garbage in, Garbage out）呢？事

實上，若全組同學都是資質平庸又偷懶的學生，如此操作的確不會產生驚世之作。但在一個菁英和自發學習性高的團體中，這種教學方法確能奏效。同組同學在一個高壓環境下操作，會彼此激勵、互相競爭與學習，激發出豐富而有趣的設計。設計從來不能在真空的環境下，僅靠著機械式的操作達到成就。

五十個草模的鞭策

另一次令我印象深刻的腦力激盪設計（design brainstorm），也是發生在在大一學期中葉。這次教授發現創意的火花減弱了，各組學生就像串連好似的，設計疲弱而無佳作。教授們決定好好挖掘我們的腦袋，命令學生們在兩天後的設計課上，要準備五十個草模。教授會選出幾個有趣的草模端到教室前方草評（Pin-

up），作為典範教學。頓時教室內一陣驚呼，大家忙不迭地加緊趕工。音樂喇叭開到最大音量，頭上紮著髮箍，嚴以待陣奮力作戰。每一桌都維持高效能生產線，那次我整整兩個晚上不能好好睡覺，整個人處在長時間亢奮的狀態。最後，同學們如期交出五十個草模供教授檢視，我也有兩座模型被選上。這是一次很成功的 KB（Kick-butt，可譯為「踢屁股」，亦指「鞭策」）。