

# 系統序列 系統序列

建築設計概論

原著 / 愛德華·懷特  
亞里桑那大學建築學院

譯者 / 王淳隆  
建築師

尚林出版社 印行

# 目 錄

|    |      |     |      |
|----|------|-----|------|
| 1  | 概論   | 91  | 幾何學  |
| 15 | 序列觀念 | 117 | 環境系絡 |
| 37 | 機能   | 135 | 外殼   |
| 65 | 空間   | 169 | 綜合   |

# contents

|    |                         |
|----|-------------------------|
| 1  | <b>introduction</b>     |
| 15 | <b>ordering concept</b> |
| 37 | <b>function</b>         |
| 65 | <b>space</b>            |

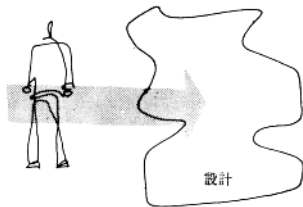
|     |                  |
|-----|------------------|
| 91  | <b>geometry</b>  |
| 117 | <b>context</b>   |
| 135 | <b>enclosure</b> |
| 169 | <b>synthesis</b> |

概

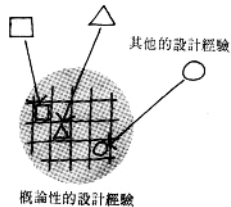
論

introduction

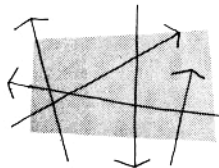
1



概論性的設計體驗，對學生而言，永遠是相當重要的。



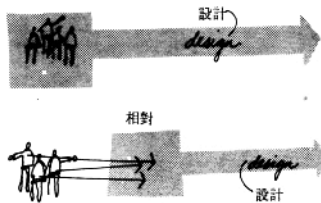
它使學生對設計獲得初步了解，而且相當有助於學生去了解次級的設計體驗。



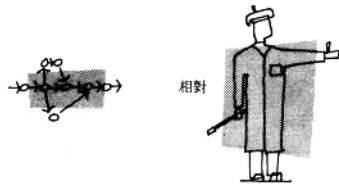
初學者的首次設計，總帶有各種不同的背景、態度、價值觀以及觀念。



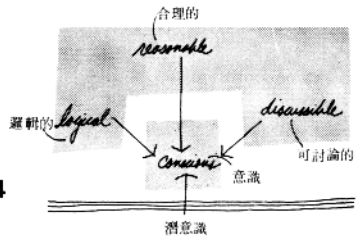
一個設計概論就必須盡可能涵蓋學生們的個別差異。



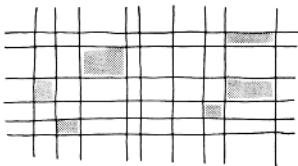
設計概論必須了解學生之處境，而非在他們剛開始學習設計時，就要求改變其基本價值觀。



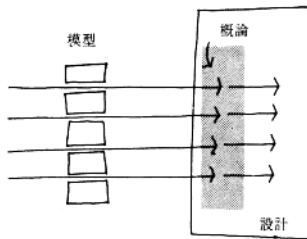
設計並不是只有那些受上帝眷寵的人才擁有的能力，而是一種運作系統（Systems of operations），是我們一般人都可以做，而且事實上每天都在做的事。



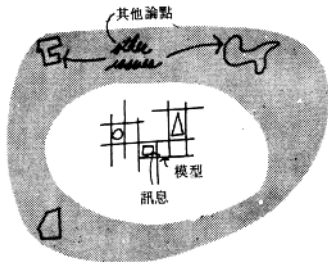
爲了調合學生們的個別差異，和促進教學效率，設計必須是一種知識性的實體，明顯的可資學習，既合乎邏輯又合理，而且可以理智的加以討論。



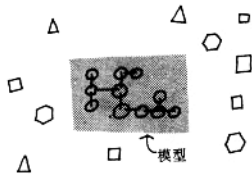
在設計學習過程中，可以有效運用模型（models）或有組織的架構以獲取設計知識，並形成條理貫串的事物。



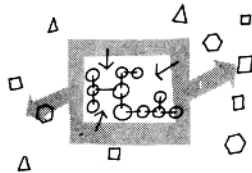
因爲設計通常都是曖昧而且含混的工作，所以模型的運用特別適合於對設計作介紹性的說明。



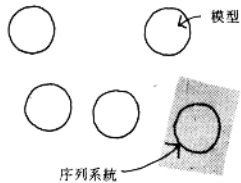
任何單一的模型，都無法提供完整有效的感覺，以解釋所有可能的設計原則、心態及價值。



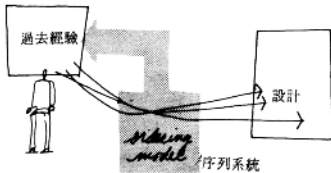
一個教學用的模型，爲了清晰一貫，必須暫時犧牲其包容性。



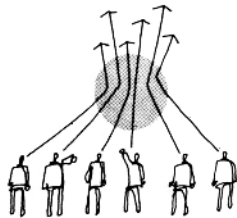
利用清楚而有限制的設計模型，首先即試圖獲得認知的、處理巧妙及觀念上的自信，然後開始應付一些更複雜且更曖昧的設計問題。



有好幾種模型可達到此目的，但是序列系統（ordering system）這種模型似乎最具有同時達成幾種目標的潛力。

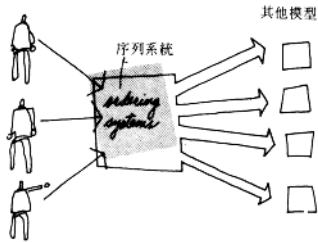


序列系統提供一種潛力，使學生能結合過去的非設計經驗，並提供一種明顯的轉變，而蛻化成設計活動。

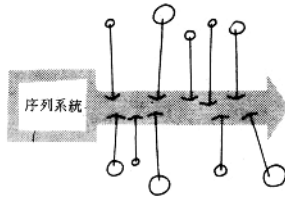


序列系統模型發展出一種一般性的基本語彙及設計經驗。

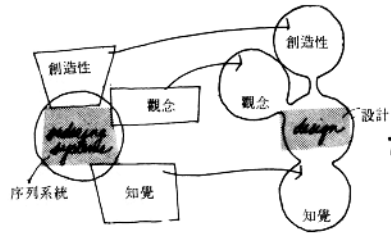
序列系統



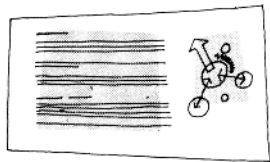
序列系統形成了解其他設計模型的參考座標。



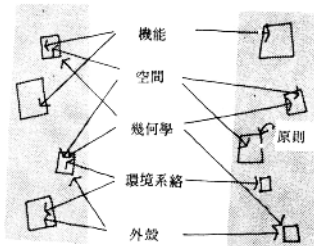
那是一種開放性構架 (open-ended framework)，可以不斷的增加更多且不同的設計。



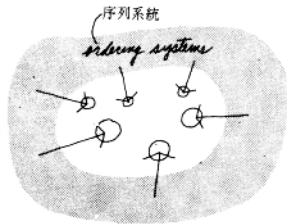
序列系統可以當作討論與設計相關之事件的工具。



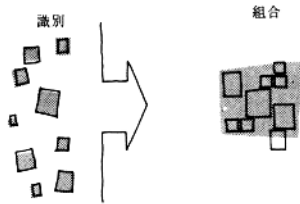
那是一種可輕易使用字面及圖面表現的設計觀點，相當清楚而且前後一致。



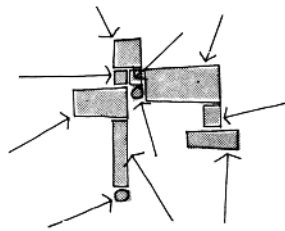
序列系統在某些方面教導一些傳統的設計思考，以使一般性的基本原則能與整體發生關連。



它提供一個系絡(context) 可做為學習設計的工具，創造一些設計替選案，建築物組合美學，以及設計學養和行為模式等。



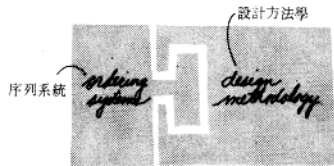
一套序列系統的設計觀點，本質上就是把設計當成一種識別建築物各元素，然後將之組合起來的活動。



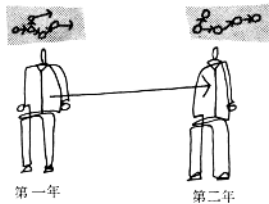
設計，基本上就是把東西擺在一起，使彼此關係有意義的一種活動。



序列模型，提供一種討論方式，弄清楚要組合什麼，為何建築物元素必須存在特殊的關係，以及如何將之結合而定案。



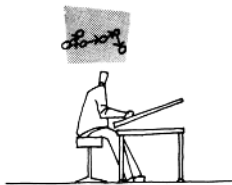
序列系統就像是設計方法之教與學中的觸媒。



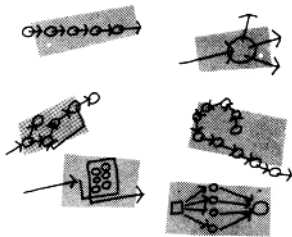
所謂方法學 (methodology)，就是你可  
在不同的設計過程中同樣運用的東西。



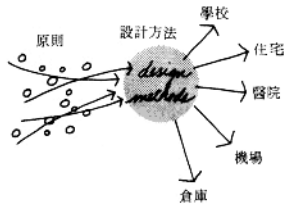
它是你畢業後，所擁有之設計知識及技巧中的最重要部分。



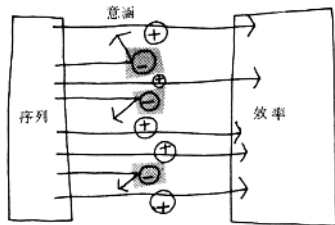
設計方法學將是你職業建築設計生涯中的最初資產。



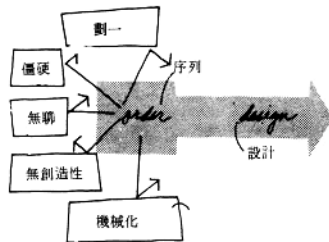
設計並沒有固定的規則。然而在任何設計方法中，却都有基本知識及技巧。



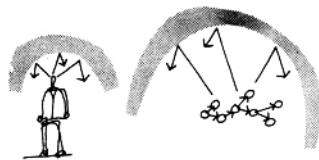
這裏所討論的原則，意即要幫助你發展出你個人的設計方法，以解決任何設計問題。



重要的是，序列（order）一字可能的負面意涵絕不能危害到模型充當觸媒的效率。



做為設計觀念的序列一字，並不暗示設計是劃一、僵硬、無聊、無創造性或機械化的。



無論使用任何一種工具，其成敗關鍵是因為設計者本身的極限，而非設計模型之過。

