

設計題目：「四宮格」的工作室設計 Four-square grid studio design

一、設計概述

John Hejduk 於 1950 年時將「九宮格」的設計問題引入建築設計課程中。Rafael Moneo 於 2008 年的日本新建築住宅設計競圖中提出了「四方格」的住宅設計題目。從 1970 年代晚期到 1990 年代早期，「單元與整體」的設計議題(kit-of parts problem)於基礎建築設計課程中扮演了重要的角色。當設計的解決方案縮減到最基本的建築元素(點、線、面)時，空間的本質與其相互間的關係就成了設計過程中主要探討的問題。這種純粹的建築語彙隱含在極簡的幾何構圖背後，包含了設計中的各種邏輯關係、如內與外、虛與實、簡與繁、水平與垂直、中心與四周等等，將建築設計的操作還原到最基本的幾何邏輯問題上。

二、空間需求與設計重點

「四宮格」工作室的設計，是假設一基地長寬各 24 公尺，模矩為 6 公尺，在其中配置四棟任何可能的工作室建築，任一工作室之任一樓地板面積不可超過 72 平方公尺。在「模矩」的概念下定義工作室的空間，由內到外、上到下、平面到剖面到立面，將空間立體化並模矩化。同時考慮方位、連接、私密、結構與空間等的相互關係。請依需要自行設定使用者背景、工作室性質、大小、建物材質...等。空間設計需滿足工作室之功能(工作、討論、展示、休憩)需求。

三、圖說要求與評分標準

圖面比例及表現自行決定，盡力表達設計構想、操作過程及最後成果。

1. 設計構想 30%
2. 空間形式轉化技巧創意 20%
3. 整體設計內容 50%

