

# 中原大學 97 學年度碩士班入學考試

4 月 13 日 11:00~12:30 室內設計學系乙組

誠實是我們珍視的美德，  
我們喜愛「拒絕作弊，堅守正直」的你！

科目：空間體驗與表達

(共 1 頁第 1 頁)

可使用計算機，惟僅限不具可程式及多重記憶者

不可使用計算機

1. 建築師諾伯·修茲(Norberg-Schultz)曾說過最佳的場所經驗是能夠讓我們感受到方位感與認同感的場所，試問你在台灣有沒有遇過同樣經驗的場所，試描述你對此場所的感覺。(25%)
2. (1)大多數中世紀城鎮裡，清晨公雞長啼報曉，屋簷下鳥巢內的鳥兒吱喳而鳴，城邊修道院的報時鐘聲，市場廣場新鐘樓發出的和諧鐘聲，他們喚醒人們，宣告一個工作日的開始，或是宣告市場開門。人們隨意哼起歌曲，從修道士們單調的詠唱到街上民歌手們歌詞的反覆回盪，還有學徒工作和家庭女僕的信口低詠。唱歌、跳舞、表演，這些都是即興自發的活動。  
  
(2)十九世紀工業技術產生的環境似乎專門設計來創造最大噪聲的：清早工廠的汽笛聲火車頭的尖囂聲，老式蒸氣發動機的嘍噹聲，機軸刺耳聲，皮帶呼嚇呼嚇的轉動聲，織布機的颼颼聲和卡叮卡叮聲，瑯頭落下的砰砰聲，傳送帶低沉的隆隆聲，工人們的叫喊聲，他們在這許多噪音之中工作和休息。  
  
以上兩段引文說明利用身體感官經驗所聽到的城市空間經驗，試以同樣手法描述你所熟悉的台灣城鄉空間經驗，但不一定只限於聽覺經驗，也可以依其他感官經驗。(25%)
3. 隨著電腦與網路技術的進步，網際網路之中呈現出各種類型的網路空間，例如入口網站，購物網站，即時通，MSN，以及個人化的部落格等等，這些網路空間的多媒體經驗不僅已經成為我們日常生活行為重要的一部分，同時也是實體生活空間的延伸。請以你瀏覽過的一個部落格網站為例，自己的或他人建構的皆可，比較實體空間與網路空間在空間體驗上的異同。(25%)
4. 電影是我們日常生活的主要娛樂之一，電影類型大致可分為以真人表演為主的劇情片以及以虛擬卡通人物為主角的動畫片，其中的空間經驗可能是以真實的或想像的環境作為創作的場景。請以卡通動畫片為例，說明你認為具有創意的電影空間場景。(25%)