

地方故事場域的歷史清查與發展規劃

—昔日花園都市月眉糖廠廠舍莊的寂寥與真實



講師 月眉孩子 黃荻昌

<http://www.wretch.cc/blog/davideleonor>

九十九年八月二十四日



過去的孩子利用玩伴來玩遊戲...躲迷藏、木頭人、老師好



紀錄片名稱與構想



靈明月眉



月眉糖廠文化性資產群組

詩意導向的

歷史文化藝術科技生態清查、內涵展現

與活化再利用準則

—— 一個「地方故事場域學」詩意場域的孕生

幸福之歌－台灣文明安神曲



我不再流浪 我已定居
在定居的台北新故鄉



記起了這鐵枝路連通舊故鄉的幸福



我不再流浪 我已定居
在定居的台北新故鄉幸福

回饋起這鐵枝路可以到達的舊故鄉

幸福之歌－台灣文明安神曲(續)

我不再流浪 我已定居
在定居的台北新故鄉回饋
就在三棵老樹所在的華山車站公園



那是我的新原鄉公園
那裡有好長的鐵枝路
那裡有好寬廣的幸福天空
聯接了你我的原鄉與新原鄉
也聯接了你我他和她



綱目

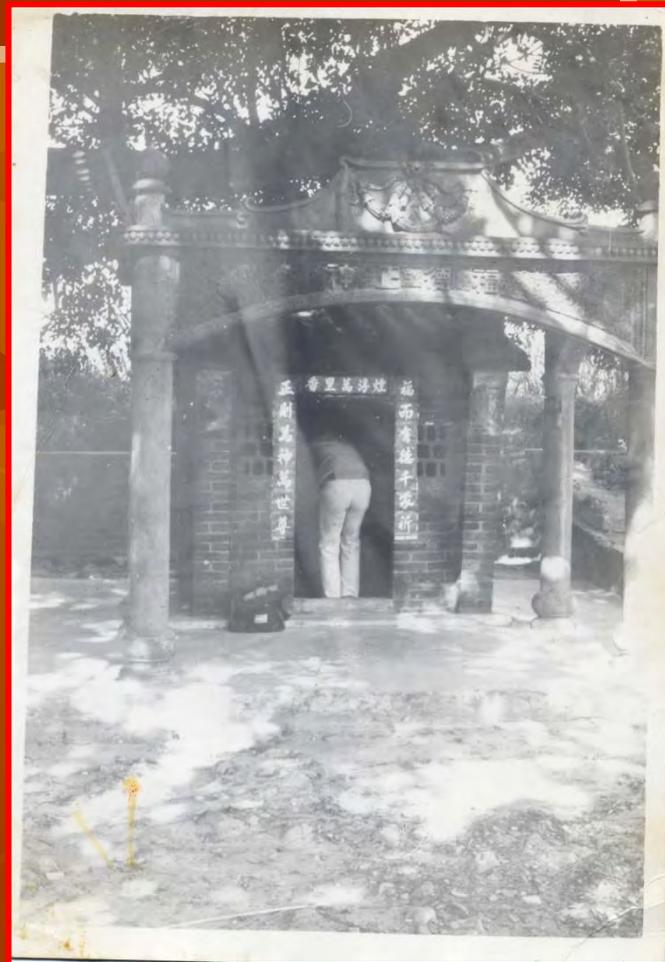
- 一、緣起
- 四、場域 (field) 的特性
- 二、場域 (field) 的工具
- 三、靈明月眉的場域 (field)
- 五、靈明月眉的場域 (field) 故事 (Story)
- 六、範圍外的詩性場域 (Poem field)
- 七、糖廠飲食
- 八、發展規劃
- 九、結語

綱目

- 一、緣起——
- 四、場域的特性—場域的文化形式Cultural form of field與意圖intention
- 二、場域的工具—型塑的理論「地方故事場域學」的心法技法簡介
- 三、靈明月眉的場域—「地方故事場域」(故事、時間、空間與呈現源頭形成的整全場)
- 五、靈明月眉的場域故事—靈明月眉「地方故事場域」導覽
- 六、範圍外的詩性場域
- 七、糖廠飲食：糖廠飲食的故事與傳承、販售
- 八、發展規劃：月眉觀光糖廠廠舍莊聚落復原與再利用規劃與基本設計
- 以月眉觀光糖廠【花園都市園區】(Garden City Ecological Park) 甜蜜世界為一原型轉化例
- 九、結語

一、緣起——

- 月眉廠舍莊不宜閒置不顧，需真實呈現台灣快遺忘的廠舍社區生活
- 由休閒產業升級到文化休閒產業
- 戰後嬰兒潮的台糖社區生活
(1960年代左右)安居真實情操的再生產—簡樸甜蜜、專注好學
- 將「地方故事場域」視為傳承的容器與甜液



我在土地廟問候神明

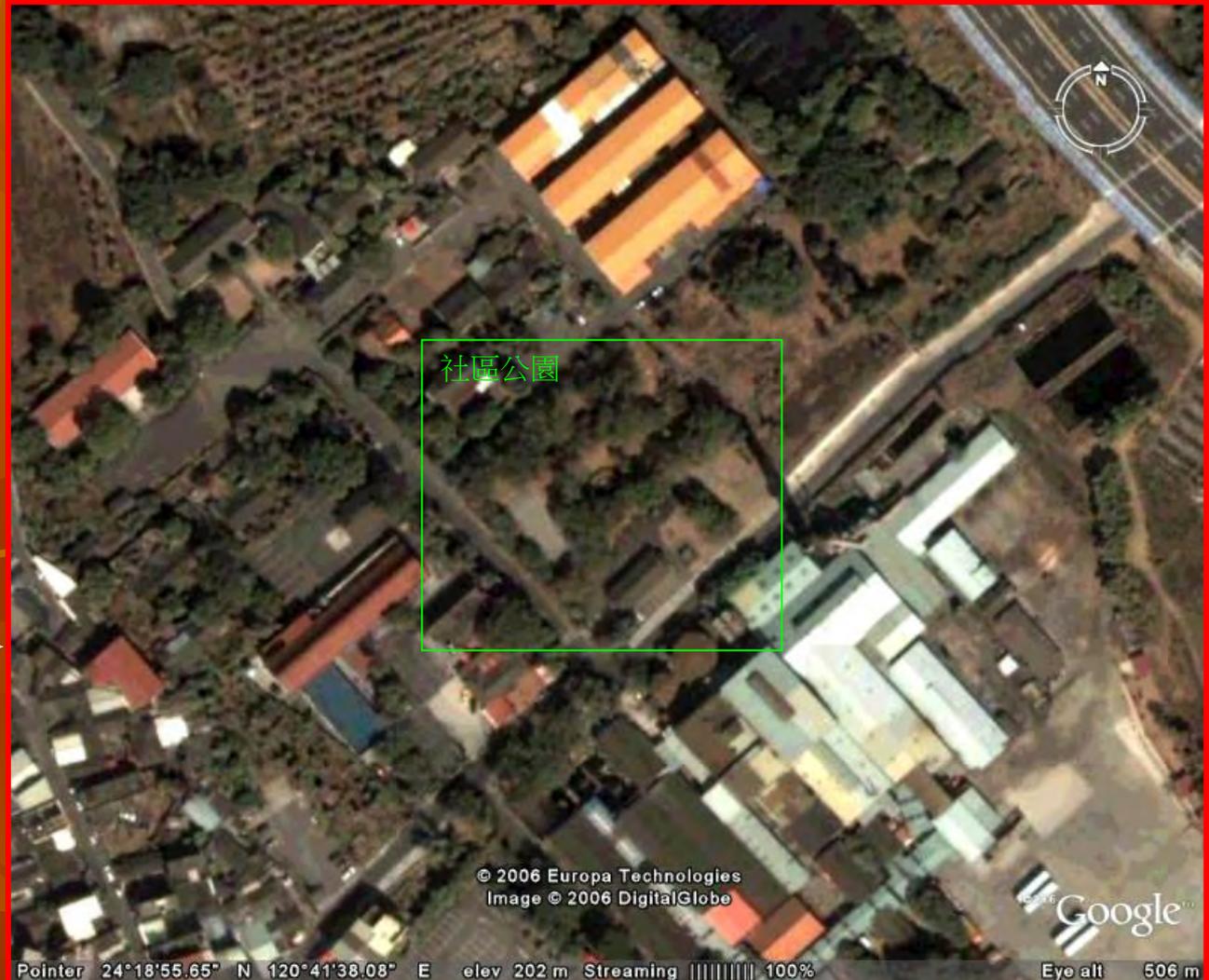
以前的孩子拿著紙牌在地上打玩...



四、場域的特性：文化形式Cultural form of field與意圖intention

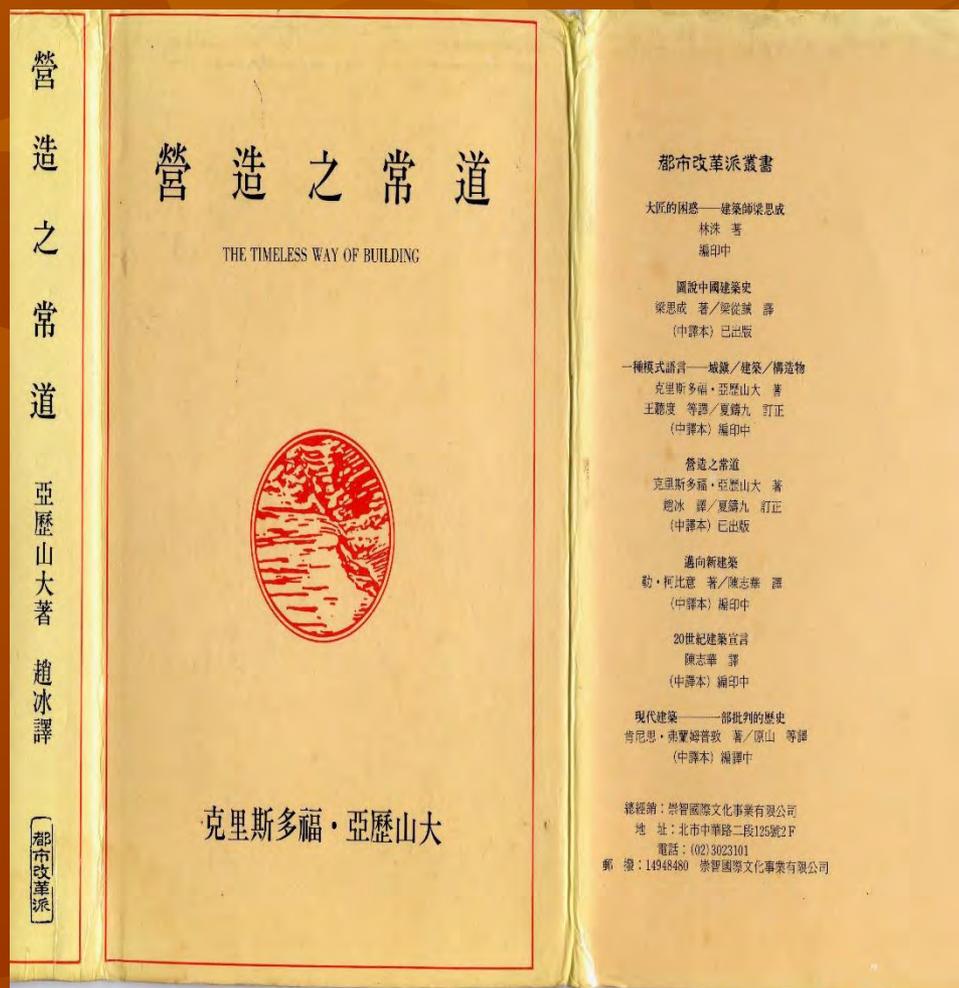
(一) 場域組成：

包括實質存在之實質空間Physical space、同時亦涵納了生活面向的生活空間（Lived space），以及想像的面向——想像空間（Imagined space）；



再利用的根基——整體演化的營造常道

- 重視環境結構與社群成長的深層演化
- 以老子道德經為本,並將每人與集體深層自覺價值應用在環境規劃設計中,故不接受淺層目標方案評估法理性規劃的轉化方式,強調對環境禪覺與強化的環境經營常道。



亞氏設立環境結構中心.積極發現值得傳承的模式

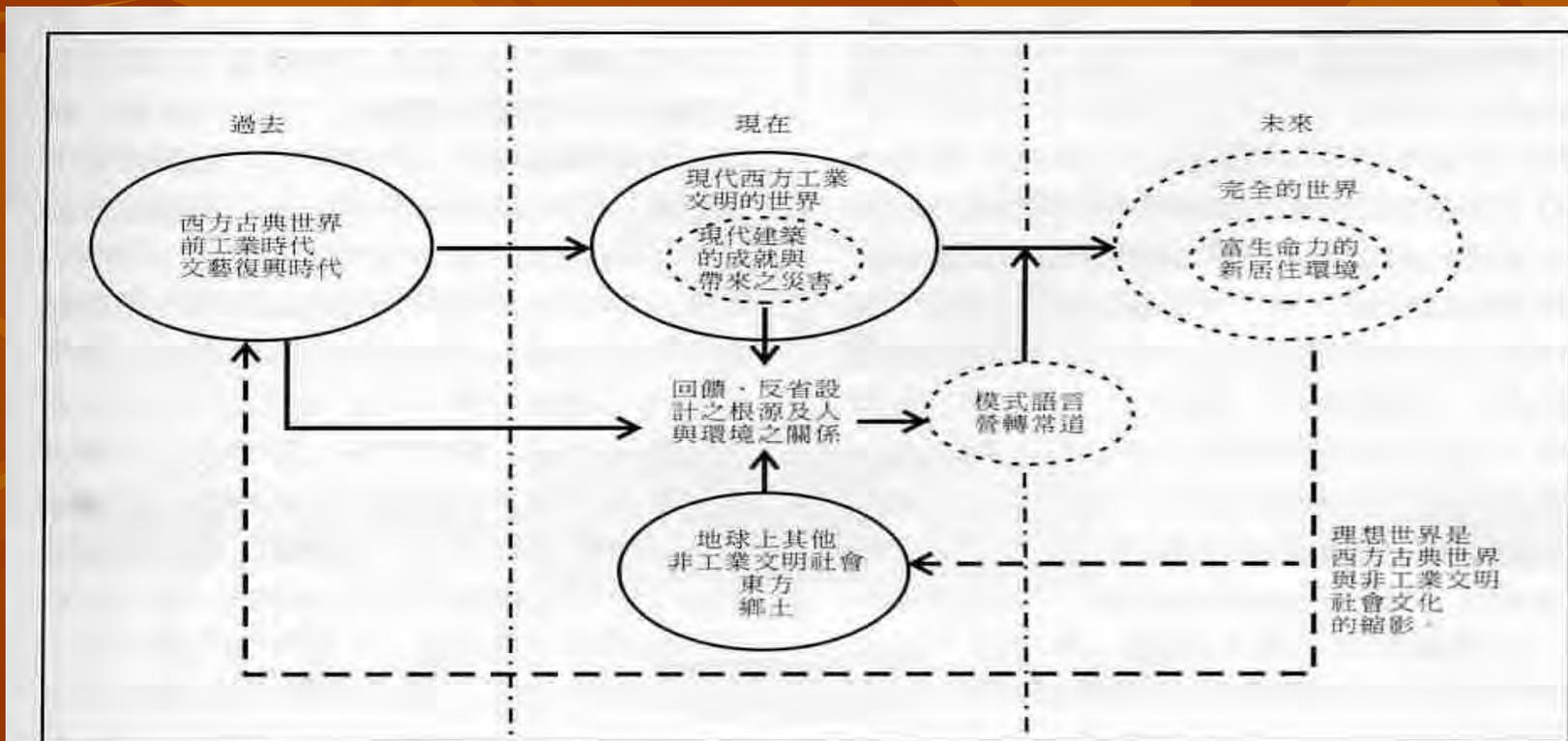


- 亞氏發現了模式語言法,並設立環境結構中心.積極發現人類值得傳承的文明環境模式,並將環境公民權還給人民與使用者.
- 再利用的循環乃人類文明持續強化存有與環境結構的過程,強調以模式群為參考的共同參與過程

(二) 場域的意義

- 場域視為過去未來隱喻化(metaphor)與象徵(Symbol)

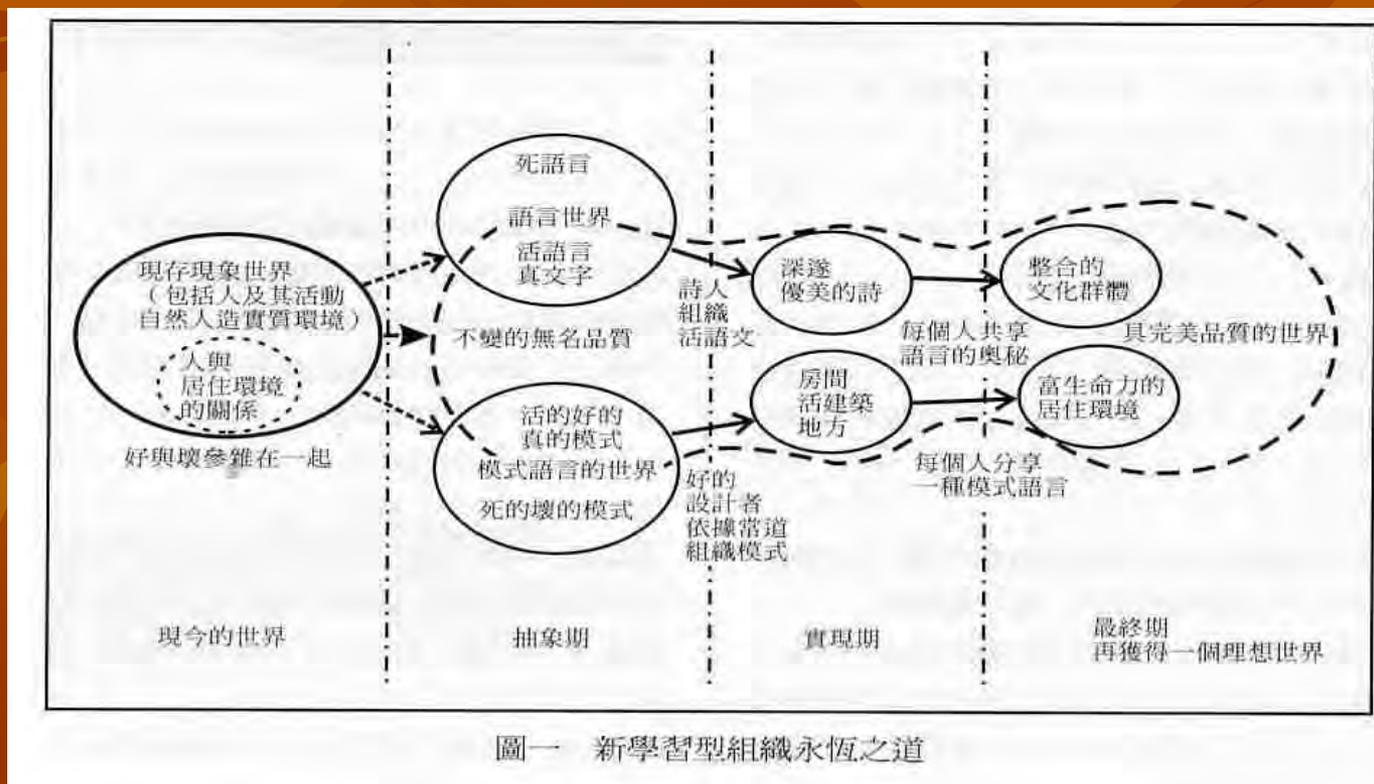
創造台灣後工業文明同步的文化資產再生構想



圖二 新學習型組織的實踐之道

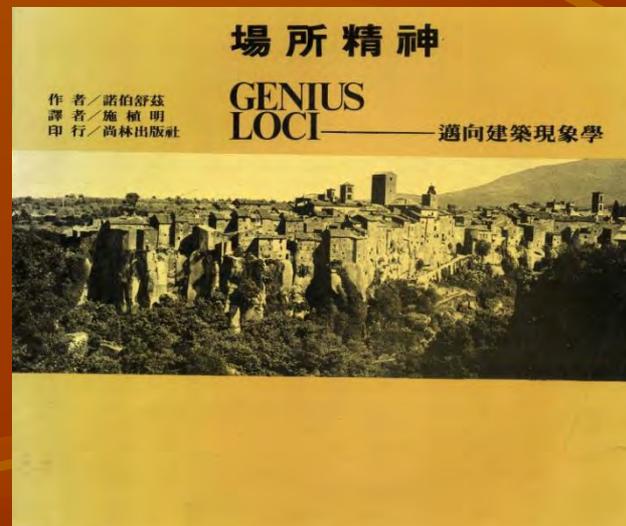
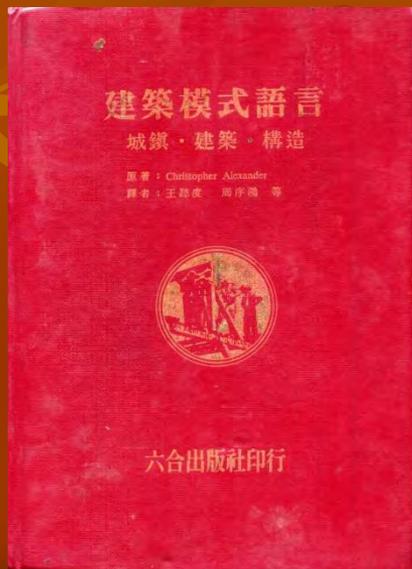
創造美好環境的創新過程

- 。建築物作為一種造物，如同其他的自然或人文造物，皆是歷史地理的空間性產物（Product of Spatiality），也是促成歷史地理進一步發展的中介（Medium

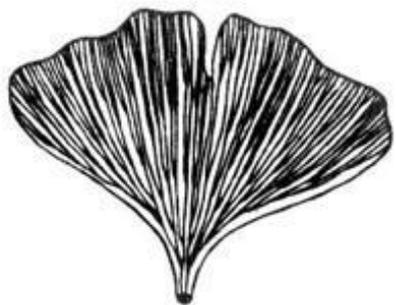


二、場域的工具：型塑的理論— 「地方故事場域學」的心法技法簡介

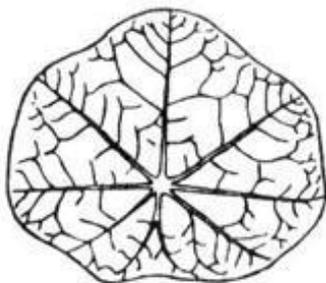
「群組」的嚐試—
字、句、段、文章、書與叢書秩序：
「Pattern語言」與「存在場域體系」



Pattern自然語言——網絡



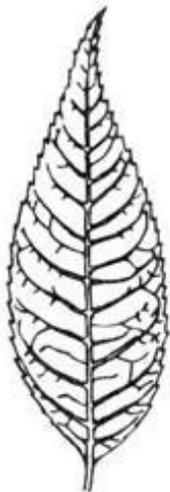
分叉状脉



掌状网脉



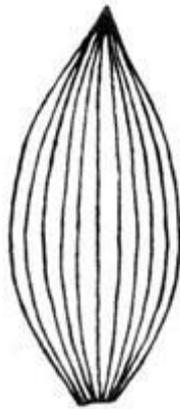
掌状网脉



羽状网脉



直出平行脉



弧形平行脉

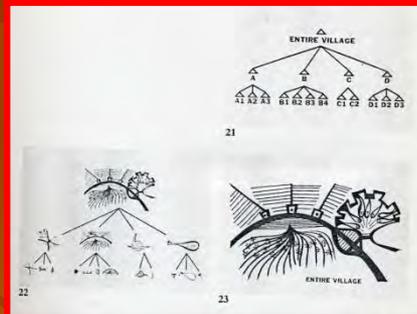
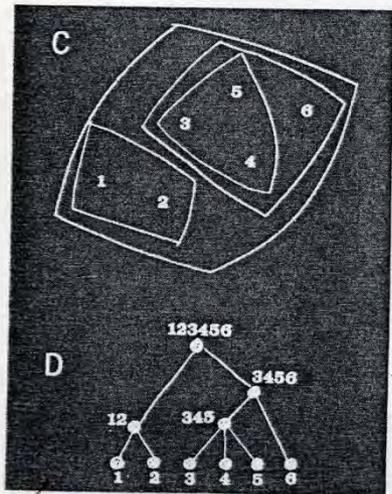
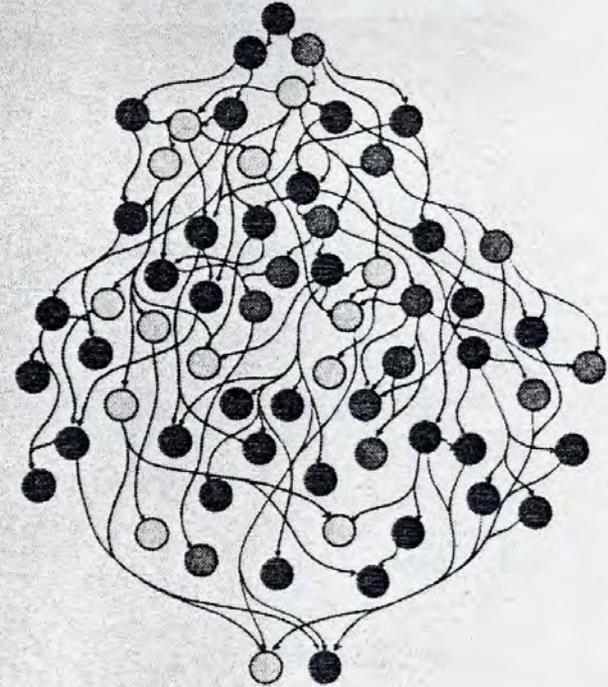
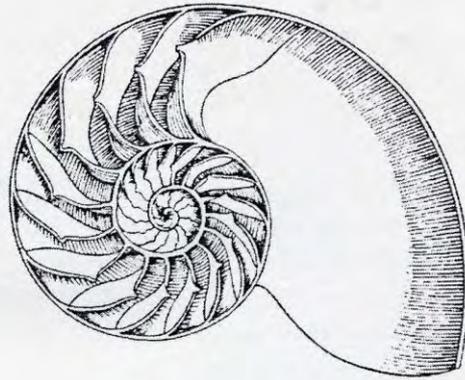
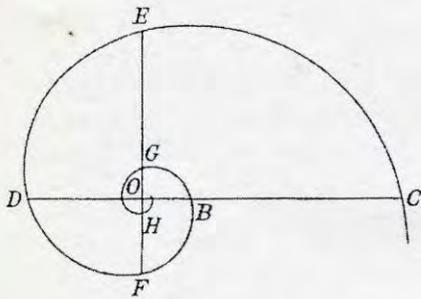


射出平行脉



横出平行脉

Pattern詩意語言—種子



A Pattern Language 社區模式群

1. 獨立區域

在每一區域內都要按區域規定的保護土地和劃定城市規模的各項政策行事；

2. 城鎮分佈
3. 指狀城鄉交錯
4. 農業谷地
5. 鄉村沿街建築
6. 鄉間小鎮
7. 鄉村

通過城市政策，鼓勵逐步形成那些闡明城市的主要結構；

8. 亞文化區的鑲嵌
9. 分散的工作點
10. 城市的魅力
11. 地方交通區

通過基本上由兩級自治社區控制的活動，在農業區建立起這些較大的城市模式，從總體上講，它們所在的地方是容易識別的；

12. 7000 人的社區
13. 亞文化區邊界
14. 易識別的鄰里
15. 鄰里邊界

通過鼓勵發展下列網絡，將社區相互連接起來；

16. 公共交通網
17. 環路
18. 學習網
19. 商業網
20. 小公共汽車

製訂社區和鄰里政策，根據下列基本原理，控制地方環境的性質；

21. 不高於四層樓

模式 6 鄉間小鎮 *



……本模式構成城鎮分佈（2）的主要部分，它需要數以百計的較小的村鎮來支持區域內較大的鎮和大城市。

* * *

大城市猶如一塊磁鐵。鄉間小鎮面對著中心城市的不斷發展，要繼續生存下去並保持自己的繁榮是極端艱難的。

近 30 年間，3000 萬美國農業人口被迫離開他們的農場和小城鎮，遷入擁擠不堪的大城市。這種被迫的人口遷移，以每

空間模式語言參考表

以克里斯朵夫·亞歷山大所著「模式語彙的再現」一書所提之253個模式語言，擇適合台灣參考者。舉例如下：

城鎮區域

- 062 眺遠高地(High Place)
- 064 水池與小溪(Pools and Streams)
- 068 相互溝通的遊戲場所 (Connected play)
- 069 戶外亭榭(Public outdoor room)
- 071 池塘(Still water)

建築物

- 110 主要入口 (Main entrance)
- 114 有層次的外部空間 (Hierarchy of open space)
- 115 有生氣的庭院(Courtyards which live)
- 116 重疊交錯流墜的屋頂 (Cascade of roof) (如糖廠)
- 124 活動袋場所(Activity pocket)
- 125 階梯座位(Stair seat)
- 126 空間中央有個地標 (Something rough in the middle)
- 130 入口空間 (Entrance room)

空間模式語言參考表

以克里斯朵夫·亞歷山大所著「模式語彙的再現」一書所提之253個模式語言，擇適合台灣參考者。舉例如下：

城鎮區域

- 024珍貴的地方 (Sacred Sites)
- 026 生命的週期 (Life cycle)
- 58迎神賽會(Carnival)
- 066聖地(Holy ground)
- 070墓地(Grave sites)

建築物

- 134 禪觀觀景窗(Zen View)

構造

- 253用生活的紀念物做裝飾(Thing from your life)

存在場域體系

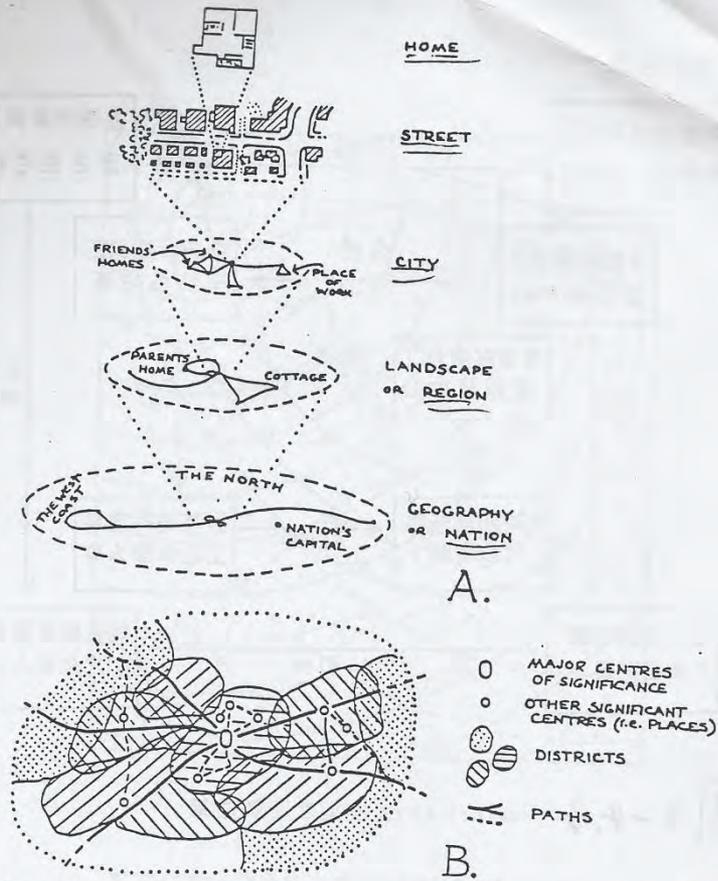
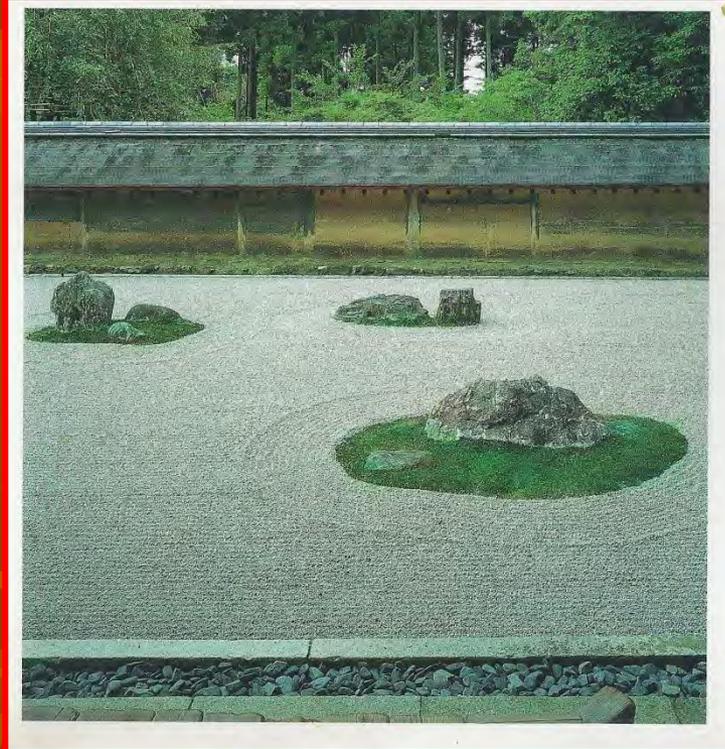


Figure 2.4. Vertical and horizontal structures of existential space.
(A) Levels of the vertical structure, especially as they apply to urban spaces (based on an analysis by Norberg-Schulz, 1971).
(B) Components of the horizontal structure of existential space.



二、場域的工具：型塑的理論— 「地方故事場域學」的心法技法簡介

心法

- 型塑者的紀錄與創造是存有真實取向的 (to Be)，不是擁有取向的 (to Have)。
- 現場狀態的內涵乃外在形景(環境、行為) 與內在思維、感情與意願的整全場域—— (地方故事) Holo-Field 整全體

是存有真實取向的(to Be)，不是擁有取向的(to Have)。



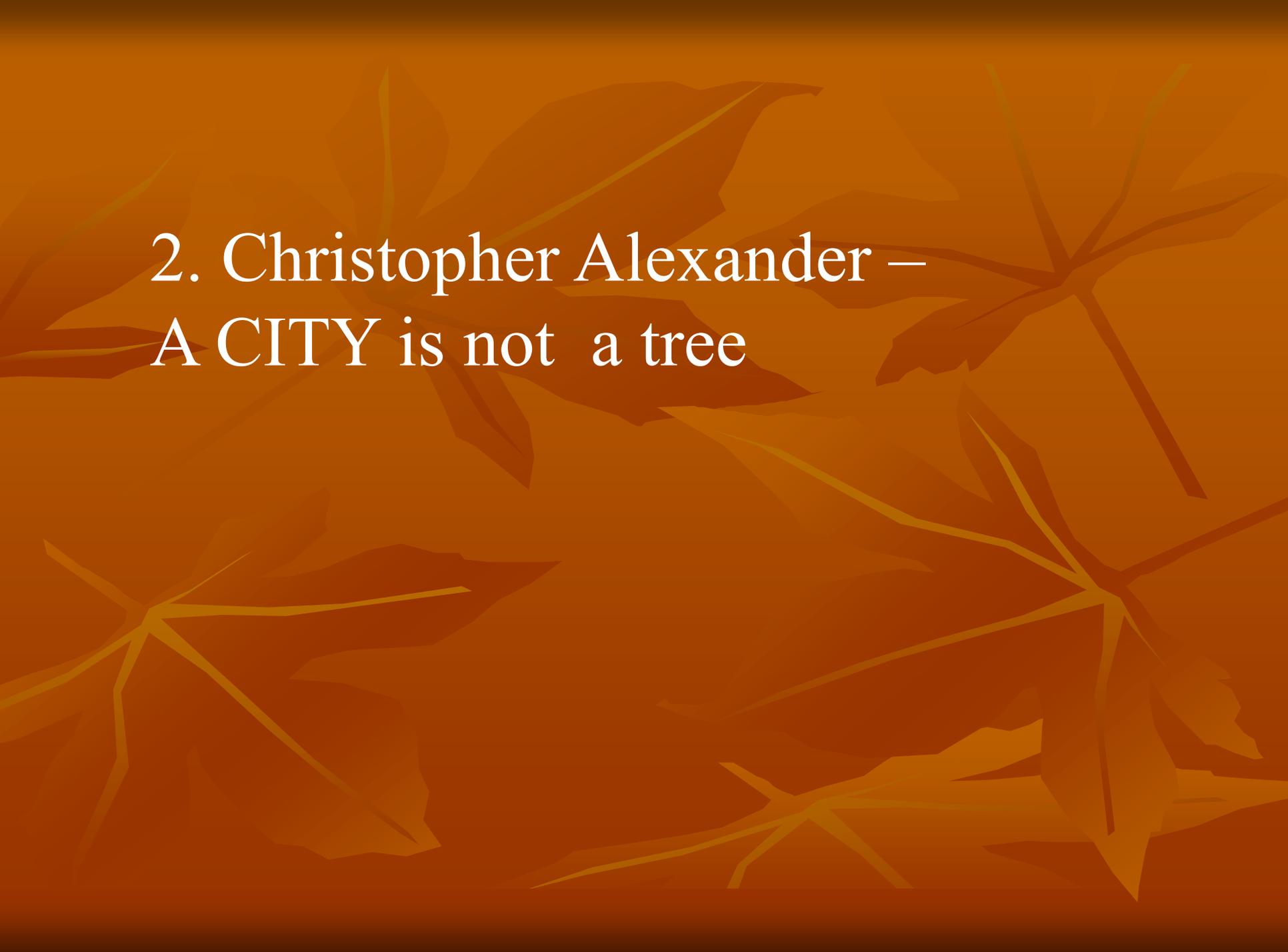
Holo-Field 整全體

- 生態環境 境 環境
- 結構與行為 身 行為
- 溝通過程 腦 思考
- 心智模式 心 感覺
- 存在意義 靈 意願



A pursuit environment
nature life:

1. Christopher Alexander –A
CITY is a tree



2. Christopher Alexander –
A CITY is not a tree



3. Christopher Alexander - Patterns in Architecture

三十A

5

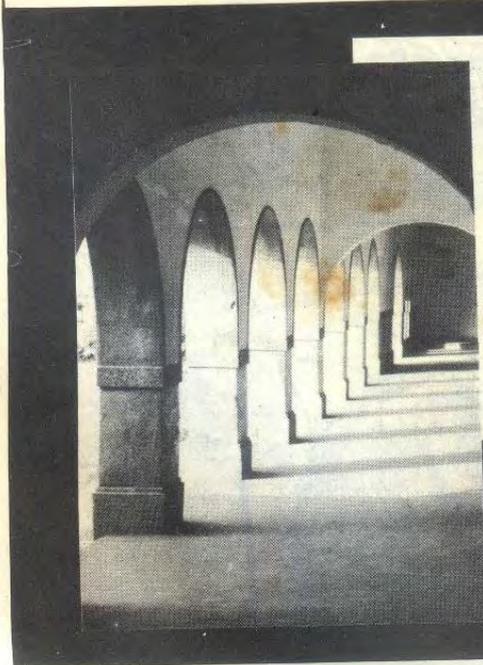
ENVIRONMENT AND
ARCHITECTURE

建築與環境



系統設計課程

回顧與展望



作者：黃荻昌

整理：王秋標

卜繁靜

徐謝光

建築工程科兼任教師

建築工程科六年級學生

系統設計課程回顧與展望

系統設計是使設計走向知識化，以使設計工作適應時代潮流及創造良好環境的科學設計方法。該課程旨在提供此觀念，透過實例經驗的傳授，配合學生習作與體驗習作，以便建立學生系統設計之能力及對系統設計的觀念。特別是為強化應屆畢業生的系統分析能力，以提供從事系統設計各種方法中，選擇適合自己個性者，也可藉此整理過去五年中設計實習的經驗，俾使更加了解設計方法的系統意義，確立設計的信心及未來的發展的信念。

——摘自 · 課程大綱 ·



前言

「系統設計」對建築科而言是一門新開設的課程。經過一個學期的學習及習作之後，我們提出這篇報告，希望能使學弟、學妹們對這個課程能有一些概念與認識。在將來有機會研修這門課，或從事設計作業時，能有所幫助。

這篇報告可以說是這個學期的課程記錄，以及一些較能為我們所接受的概念。

- 主要內容有五大部份：
- 系統設計所涉及的核心觀念及其背景
主要為學期前段的課程及建立的概念。
- 問題：
包括我們在設計工作時會發生的困擾，以及外在實質環境的問題。
- 方法的發展、檢討、與介紹
一般性系統的設計方法與非一般性系統設計與相關模式的介紹。
- 展望：
對將來「系統設計」課程方向的期望及意見。
- 參考書目：
提出一些參考的書籍文章來補充課程的內容，以期能有些助益。

由於此報告完成相當倉促，因此尚有不流暢及未整合及不連貫主觀之處，敬請包涵。

系統設計涉及的核心觀念及其背景

1. 實質環境和人的關係

人身處於環境之中，而環境為“人”服務；提供人的需要，及和周圍事物、其他環境的溝通。

環境是一種可以和使用著一人，生命平行演進的東西。如：嬰兒、小孩、國中生、成人、老年人、甚至生命已結束的死人……等，在人各個成長的時期各有其不同的環境需求。而環境的好壞常為主觀認定的，必須了解使用者外顯或未被察覺的意願，才能予以評估。

環境非單單視覺的效應而言，而是人的生活型態中，許多感官作用的結果，包括感覺、印象、經驗、使用時間……等等的綜合作用。

2. 實質環境的重要性 功能

除支持人的基本生存—如食物、陽光、空氣、水、空間、遮蔽……等滿足人生理的需要外，人還利用環境增加自己的愉悅—滿足人心理的需要包括：

- (1) 好的意象：能表達信念、期望、美好的聯想具共同認同的象徵，為一清晰可辨的地方
- (2) 合一的感受與適度接觸的感受：和自然合一接觸（如風、海、天空……）、和親近的人接觸（如父母、兄弟、朋友……）、和自己文化傳統的接觸（包含物質文化、精神文化—廟會、夜市……）
- (3) 有可以“停留”的地方—有一些可懷念的地方（故居的榕樹……）、有一些能吸引人喜歡去的地方
- (4) 人利用環境來維持“社會交往”與“社會體制”支持人與人適當的社會交往（孤獨、熱絡的要求）
- (5) 支持人在社會中的教育、工作、消費、交通、居住等體制並反映出當時的家庭制度。

3. 資源—規劃之核心

定義：環境中一些自然、社會的條

件被應用而產生一些為我們明顯可了解或是需要，我們以敏銳的感官、智慧、經驗方可了解的效益。我們稱這些條件為一資源。

內容：自然生態資源：空氣、寧靜、線野、陽光
社會資源：公共衛生、方便、空間組織、秩序、性質、人的感覺／行為場所（如“地點”資源、取向資源、意象資源……）

- 性質：(1) 資源是存量不是流量，但可由創造及再運用來增加存量及可能性。
 (2) 資源是有限的，問題的界定乃在界定可能欠缺或易忽視的資源。
 (3) 資源的重要性乃依欠缺程度及需要程度來設定，故資源具有時代及地域性。每個時刻、每個地方都有其資源需要的方向。（如沙漠的水、都市的綠地、開啟空間……）
 (4) 環境規劃常會產生反效益，造成需要資源的消失，不需要資源的產生。

以上淺介建立了我們對“資源”的看法，好的資源需要好的規劃師群及業主（政府、投資者、使用者）來共同創造。

我們從事規劃、設計工作的人應具備以下的條件：

- (1) 冷靜、誠懇、平實地了解資源。
- (2) 熱切的、可信的由使用者方面了解資源。
- (3) 大方的由決策者、業主方面了解可行性及行動空間的範圍。
- (4) 有默契的團隊合作。

4. 規劃、設計的價值、必要性、迫切性

人口快速的增加與急劇的都市化，使現代人隔絕與接觸的訊息產生了紛擾與危機。故規劃設計工作的價值是被肯定的。而對於好環境的維護、創造，對資源追求效益、減少浪費等的迫切性亦是不在話下的。

* 5. 接觸與隔絕

接觸與隔絕是我們除了“資源”另外想要傳達的兩個觀念：

都市人常常所需要的接觸及表達一都市的“資源”

* (1) 和人的接觸秩序

① 空間層次化的接觸範圍（如：房間→家→街道→社區→都市→都會區……）

空間層次化

② 人數的層級化接觸與不同的接觸方式（如：不同規模數量的社群關係、發生頻率如「人群活動」視覺接觸……等吸引力的接觸）

社會層級化

③ 社會互動

地域性、固定地點的社會互動（如廟埕的劇藝性活動）
無地域性、無固定地點的社會互動（如：產業、社會利益組織、鄉子會、扶輪社、同學會校友會）

* (2) 和都市生活工具、自然、超自然（象徵）的接觸

① 生物。（人、動物、植物）

② 建築物及其他美感的形體。（如：房子、廟宇、公園、船、雕塑、石頭……）

③ 地球現象。（日、月、星、夕陽、光綫／陰影、沙丘、開敞的淨空、水、海洋……）

④ 人文現象。（藝術、教化的象徵、宗教、祖先等之溝通）

以上是吾人對都市資源所欲接觸與獲得並產生效益的部份，對於負面資源之避除和管制是我們要隔絕的部份。

* (1) 避免發生的接觸秩序

避免人群過度擁擠、噪音、空氣污染、延滯、空間的混亂、缺乏適當地點感的空間、相互干擾的活動空間、危險的發生、犯罪的減少。

* (2) 多樣及都市生活（不同層次、不同重點）者所需活動的空間與其他地點感的建立，即人所需不同領域的布局，以及布局時必要的隔絕。

以上接觸和阻絕的觀念可知，我們在規劃設計時將一些實質的元素按複雜的“接觸”、“隔絕”需求，合理的處置來予以適當的滿足。

6. 問題與方法之關係及在“系統設計”之實踐

外在實質環境與我們在規劃設計工作時存在著許多困擾與問題。我們如何去應用資源與將一些元素做適當的接觸、隔絕的處理，有賴方法的建立與實踐。藉著方法我們去發掘一些資源，和明白我們在問題中所扮演的角色，能幫助我們去解決問題。然而設計、規劃常是處理一些屬於感性的事物，方法又常為一套理性的法則，似乎兩者並不能完全諧調。而我們也不希望以完全理性的方法取代屬於感性的創作，或是期許能將設計“黑箱”能夠消失。這些方法只能幫助我們將“黑箱”縮小，或將問題更明確的呈現。對於創作可能有賴天份或是經驗及各方面素養的提昇才能突破。

問題

1. 都市、實質環境常出現的問題：

- (1) 人與人認識，相互交往，及鄰里生活的缺乏。
- (2) 公共共享空間缺乏經營。
- (3) 擁擠。
- (4) 非正式社交場合缺乏。
- (5) 忽略行人。
- (6) 傳統使用良好的地點受到破壞。
- (7) 大樹不斷遭砍伐。
- (8) 都市中山水地景未受到建築物好的利用及管制。
- (9) 不重視人的移動疲勞及感官樂趣。
- (10) 不同層次、不同層級的社交生活缺乏。
 - (1) 污染。
 - (2) 醜陋的視景。
 - (3) 訊息系統、服務系統不完備與混亂、不健康。
 - (4) 新舊建築物的衝突與傳統被忽視

2. 設計工作的困擾

- (1) 設計黑箱的存在。
- (2) 評估要項的建立。
- (3) 對資源的了解、發掘、應用不深入。
- (4) 思考方式無法調和。
- (5) 對基地及需求的了解無法完全客觀。
- (6) 對不可明狀的好品質傳達的誤差
- (7) 對創作能量的缺乏。

方法的發展與介紹

1. 一般性系統設計方法：（見參考書籍(1)~(4)）
利用系統技術或是概念來處理問題

的過程。系統方法的一般過程如下：

- 問題狀況設定
- 問題的設定
- 系統的設定（系統A、系統B……）

方案的確定（以績效、基準來評斷）

一般性系統設計方法，主要是有組織地處理一些複雜的問題，在強調寬廣的思序及各種相互的關係。這種方法被廣泛地應用來處理許多問題，除建築規則、設計外，舉凡科學或實證上的問題都能使用。

2. 非一般性系統設計與相關模式

非一般性的系統設計方法和相關模式，是我們課程的另一重點。主要是利用這些方法、模式來發掘資源與處理一些元素，使我們的設計工作能有較明確的方式或軌跡可循。非一般性系統設計與相關模式內容如

以下我們以台大“傳園”為例在這學習對幾個模式操作的實例。

✓ (A) 領域圈模式：（步行分析可用）

(一) 創始者—Kevin Lynch, NorberG-Schulz, 柯倫

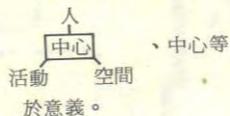
□ 名詞界定—領域：有機體為保護自己、放鬆自己或擴張自己，所需的包被形式或非形式。

包被：是形成空間整體的主要因素，由人可感知的邊界所指示，主要是由垂直、水平向形成。

(二) 基本理論—1. 不同的行為有其不同的領域需要，所以了解人的領域需求而創造空間。

使 用 質 面 模 型	實 質	1. 意象系統模式 • 創始者：Kevin Lynch 2. 領域圈模式 • 創始者：諾伯·休茲、柯倫、Kevin Lynch 3. 建築現象模式 • 創始者：諾伯·休茲（見參考書籍(9)~(13)） 4. 模式語言模式 • 創始者：亞歷山大（見參考書籍(5)~(18)） 5. 使用者與環境互動過程模式 • 創始者：LARS LERVP（見參考書籍(21)）
	非 實 質 面	6. 動線模式 7. 區位模式 8. 行為模式 9. 空間組織與設施要求模式 10. 生理等人體工學模式 11. 層級回饋法模式 • SCORE模式
	非 實 質 面	決策者選擇行為模式

2. 地點的組成、包括



3. 活動領域，包括中心、路徑、開口、周邊。中心是一種實存意識的象徵、有意義的目標。路徑是一種方向性實存的象徵，把時間和沿途的經驗具體化。周邊即指圍蔽此領域的極限。開口：指示路徑的行為和軸向。

- (PTO 1002)
- 四操作方法：
1. 了解實體性格（位置感、感覺品質）
 2. 探討領域模型之要件，包括領域圈、路徑及軸點：
- 大領域圈：範圍

• 領域圈

- 第一層次領域圈：
全體認同的領域
- 第二層次領域圈：
地區性認同的領域
- 第三層次領域圈：
附屬在第一、二層次中
- 活動路徑：
以活動為目的（串連活動）連接第一層次領域圈。
- 交通路徑：
以交通為目的，連接各層次領域及對外。
- 軸點：
分歷史軸點、地標軸點、開口軸點、交通軸點及節奏軸點。

缺失：「幾何形式」
「公共性差」

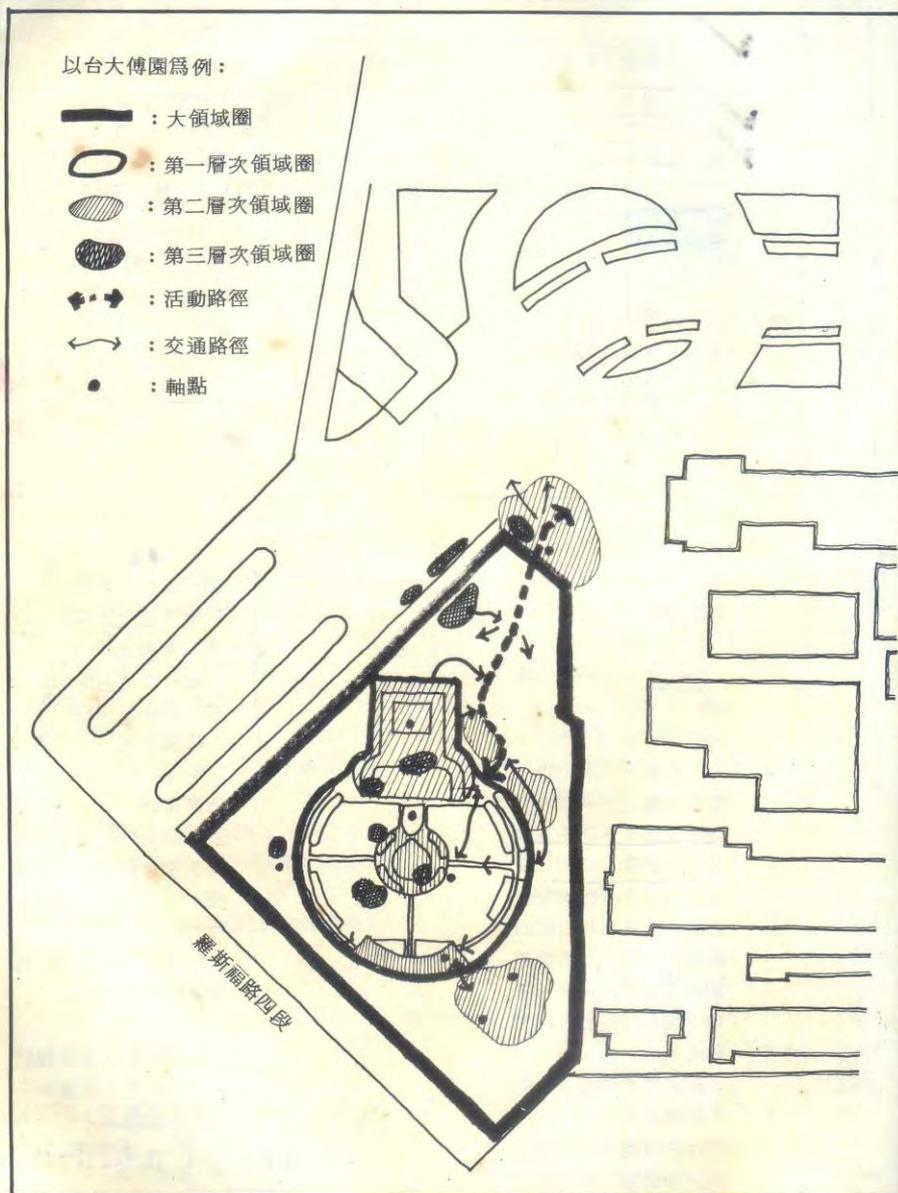


圖1 領域圈操作例圖

✓ (B) 使用者與環境互動模式：

一創始者—LARS LERUP

二基本理論—了解人是如何使用空間，
以在設計時預知，以促
進入使用時互動容易，更
容易表達他的需要。基本
上，設計只作出空間框架
，其他部分則由使用者來
變化。

* 三操作方法—△實物設計

假設一個使用的過程，
以及須做留的彈性，只
給予可以發展的架構。

說明：使用者使用過程：

1. 人到達→活動表達出來
→空間/活動類型表達
出來。

例：男生至女生宿舍門口，
表達溝通慾望，再產生
活動（等待、連絡、見
面、帶走……等等）。

2. 進一步領域占有、有空
間量的產生（緩衝及符
合活動的空間）。

3. 最後銘記行為（立面、
放紀念物、天空綫等之
處理）。

四操作原則：1. 停留點的彈性，預測未
來軌跡及規範，並給予
空間框架。

2. 能讓使用者很容易的改
變環境。

✓ (C) 模式語言模式：(Pattern Language
Model)

一創始者—Alexander (亞力山大)

二名詞界定—模式：activity (活動)
event (事件)、
situation (情勢)
condition (狀況
條件) 之綜合體。

語言：語彙、語言結構 (

層級觀念以字→句

→段落→文章→書

→書庫→)。

提供人掌握環境的

“素材”。

三基本理論—1. 環境原子論

2. 組織理論：

將系統觀念與語言結構
串連形成組織觀念與技
法。

3. 重視中心品質：

人在好的環境會很快樂
，加強評估標準。

4. 重視使用者參與：

做社會調查。

5. 作設計非處理需要，而
是處理傾向。

6. 有層級，重視整體感受。

7. 不講究一般系統設計過
程，以社會大眾心理反
應為主。

8. 須對人的生活有推動的
意義，好品質環境的延
續。

四操作方法—1. 發覺途徑：

包括（環境觀察、內在
思索、和相關者深談）

2. 呈現模式：

包括名稱、圖片、導言
（含上層次模式索引）、
問題、問題說明、解
答、圖示、後續說明（
含下層次模式索引）。

五檢討—優點：補足及提醒設計者不足
、專業間之溝通、品質
的演化、環境形式的控
制。

缺點：分析不足，新的原創性

✓ (B)使用者與環境互動模式：

- 一、創始者—LARS LERUP
- 二、基本理論—了解人是如何使用空間，以在設計時預知，以促進人使用時互動容易，更容易表達他的需要。基本上，設計只作出空間框架，其他部分則由使用者來變化。

* 三、操作方法—△實物設計

假設一個使用的過程，以及須做留的彈性，只給予可以發展的架構。

說明：使用者使用過程：

1. 人到達→活動表達出來→空間/活動類型表達出來。
例：男生至女生宿舍門口，表達溝通慾望，再產生活動（等待、連絡、見面、帶走……等等）。
2. 進一步領域占有、有空間量的產生（緩衝及符合活動的空間）。
3. 最後銘記行為（立面、放紀念物、天空綫等之處理）。

四、操作原則：1. 停留點的彈性，預測未來軌跡及規範，並給予空間框架。

2. 能讓使用者很容易的改變環境。

✓ (C)模式語言模式：(Pattern Language Model)

- 一、創始者—Alexander (亞力山大)
- 二、名詞界定—模式：activity(活動) event (事件)、situation (情勢) conaition (狀況、條件)之綜合體。

語言：語彙、語言結構（層級觀念以字→句→段落→文章→書→書庫→）。
提供人掌握環境的“素材”。

三、基本理論—1.環境原子論

2.組織理論：

將系統觀念與語言結構串連形成組織觀念與技法。

3.重視中心品質：

人在好的環境會很快樂，加強評估標準。

4.重視使用者參與：

做社會調查。

5.作設計非處理需要，而是處理傾向。

6.有層級，重視整體感受。
7.不講究一般系統設計過程，以社會大眾心理反應為主。

8.須對人的生活有推動的意義，好品質環境的延續。

四、操作方法—1.發覺途徑：

包括（環境觀察、內在思索、和相關者深談）

2.呈現模式：

包括名稱、圖片、導言（含上層次模式索引）、問題、問題說明、解答、圖示、後續說明（含下層次模式索引）。

五、檢討—優點：補足及提醒設計者不足、專業間之溝通、品質的演化、環境形式的控制。

缺點：分析不足，新的原創性

作品無法產生，尺度太大不適用，無法直接輔助空間組織及量體組合，主要乃是由於分析性工具及結構性分析工具未建立起來。

- 未來展望：
1. 對使用者的屬性、行為要有分析性及學理的了解。
 2. 要作基地調查及問題分析，配合模式使用
 3. 創造力的有效運用仍是必要的。

例子

- 模式名稱：紀念性公園

導言：提供一個場所，紀念某一逝去的人、物，喚起人們思齊、追念之情感。以及滿足沈思、閱讀、交談等活動。可支持上一層次的模式：參考 A Pattern Language (007) 郊區 (013) 次文化領域 (015) 閭鄰界限 (030) 活動節點 (033) 夜生活 (040) 老人分佈的每個地方 (053) 主要門道…等。

問題：• 實質上的問題：

- 公園需提供什麼設施？
- 公園本身配置的問題？

說明：• 實質問題：

1. 設施問題：集會廣場、紀念意象的實體（碑、塔、銅像、柱列、台階）、水池、路燈、樹蔭、坐椅、可以躺的草地。
2. 結構問題：中心軸線配置、對稱的建築型態、包被性空間的提供。配置可考慮地標性、或是做為二種不同區域的轉換、緩衝。（如街道與校區、操場與教室）

後續說明：• 需要的下一層次模式有
人行步道、寧靜的院子、
(061) 小型公共廣場露天
座椅、儀典性的柱列、夜
間照明燈、(110) 主要進
口、閃動的樹影……

✓ (D) 層級回饋法模式（空間原型、界面、結構模式）：

一 創始者—王鴻楷教授。

二 名詞界定

空間原型：即環境的單位，是具代表性的空間，由形式與活動構成。能滿足人類生存的心理需求，及反應生活型態、行為模式。

界面：是空間的性質發生明顯變化的地方。

地點：Place = Space + meaning
（實質、形狀、色彩具體的東西 + 生存發展意義）

包被：是形成空間整體的主要因素，由人可感知的邊界所指示，主要由水平、垂直向所形成。

三 基本理論：1. 活動是設計的主導。

2. 環境有語言的性質。

3. 模式思想、技術的構成，是由三個部份所組成，第一環境語言論（語言的單位是文字，環境的單位是空間原型；語言的處理用文法，環境的處理是結構及界面處理。）第二層級回饋法，第三地點：包被及領域。

四操作方法：做活動分析、實質環境之要求分析、空間組織之可能位置，以上屬空間原型範圍。

* 界面之處理

1. 與天、地、人溝通的表達、隔絕、半隔絕、連通、不連通的篩選。
2. 涉及心理環境 (Psychological environment) 及社會心理環境 (Psychosocial environment) 中人際關係對空間的要求與處理。

結構之處理：
尚在發展中。

✓ ④ 意象系統模式

• 理論面說明

一創始者—凱文·林區

二名詞界定—

1. 環境知覺 (environmental Perception)

環境使用者直接感覺及經驗其所置身的環境時，謂之環境知覺。

2. 環境認知 (environmental cognition)

所描述的是人們瞭解、組織及學習環境的方式及精神圖 (Mental Map) 的使用時，此所指的即是環境認知。

3. 環境評估 (environment evaluation)

環境使用者在知覺環境品質時，以喜好、選擇、行為與決定為其重點，此類知覺稱之為環境評估。

三理論介紹：(參考 David Canter “ 地點心理學 ”)

人與環境互動過程



1. 意象單元—自明性、意義結構性
2. 意象結構性—自明性意義

• 應用面說明

一模式建立的目標：

1. 工作目標—如何將被知覺的事物賦予其意義、自明性、結構性，使其在概念上具有優良品質及意象感知。
2. 工作重點—如何將意象元素分類及組織，以符合上述的工作目標。亦即實質環境的元素及組織如何滿足使用者對未來的期望與對過去的回憶，支持使用者之潛在行為，以幫助使用者組織其活動、意象感知與價值系統。

二名詞界定：

1. 意象 (Image)

由觀察者與被觀察者之間相互作用 (體驗) 的結果。

2. 意象能力 (Image ability)

環境本身有能力使人對其產生印象。

三、意象力的重要性：

意象為形式的傳達媒體，建築精神的表現在於其意象力于人的作用，若缺乏有序的意象力，將導致混亂與曖昧。

四、意象力與意象系統之關係：

意象系統要形成意象力。

五、意象力之形成：

1. 材料實質形式

Detail

指日常所見的各種材料、事物給予的意象力。如中國燈籠、拱門、春聯等等。

不同層次

2. 類型（具有意象能力之元素）

(1) 通道（Paths）

通道是經常性、偶發性、可能性的穿越路綫。如羅斯福路、小巷子、小走道等（線型）。

(2) 邊緣（Edges）

是兩個區域間的界線，可隔離、連接區域。如山、圍牆、河、萬里邊緣等（線型）。

(3) 地域（Districts）

有一定的範圍、自明性、可辨識。如中國工商專校、台灣大學等（面型）。

(4) 節點（Nodes）

是活動的集合點、集中性的節點，可能成爲該區域的中心（核心）。如夜市、聚集點等（點型）。

(5) 地標（Land Mark）

是一種外在的參考點，作爲指向的依據。如金字塔、台電大樓等（點型）。

3. 結構

意象元素分類乃有層次與元素兩因素。

※層次間的組織（參考凱文·林區“都市意象”）

※各層次的作法（強化意象元素可能作法）

(1) 通道—處理“人延續性的體驗”（連續性）

- 節奏
- 統一

- 方向變化
- 起訖感
- 近景、遠景的組織
- 過渡（如人的體驗轉化、性格改變）

- 地標
- 交叉點的意象（人們會停留、體驗）

對材料的應用，如照明、音響、水聲、味道（香花）、開閉、街面等。

- (2) 邊緣—內外關係
- 排斥性（如實牆面）
 - 開放性（如玻璃面）

- 增加或減少可及性及接觸（隔離或連接）。

- 連續

(3) 地域

- 同一時性（如台大傳園、迪化街的時間點）
- 空間特性（感受）
- 主題單元
- 隔絕起來
- 用次要地區來強化（如金石廣場、店面共同來強調）

4. 節點—活動的停留點

- 用途集中
- 單純使用
- 空間形式（強化過渡）
- 交通路線中斷點
- 影響圈的象徵
- 相互看到
- 產生「上」、「下」、「左」、「右」、「前」、「後」的訊息。

5. 地標

- 獨一無二（很大對比、在連續的狀態中突出）

- 外貌清晰 (豐富的細節、表面的花紋)
- 放置易引人注意之處 (強烈感受)
- 和聯想集中點吻合 (歷史事件的結合)
- 單獨或群聚呼應 (如圓屋頂與鐘樓)

(F) 建築現象模式

一創始者—諾伯休茲

二模式建立的目的一

描述立面系統、量體組合及自然物排列，屬意象感知的模式。藉此模式介紹其功能、預測、效果及評斷好壞。

三建築物意象感知的功能一

1. 視覺化—將對自然環境的了解，表達出來。如金字塔意象為山，拱意象為日。
2. 補充化—補足某一地點中自然條件的缺失。
3. 象徵化—把自然環境的精神轉化成符號，以接近自然。

如農村建築，其重點在於視覺化、補充化功能的詮釋；而都市建築則重點在於象徵化功能的詮釋。

四、人與自然、人文的關係及其在立面、量體、自然物意象感知功用設計之應用：

1. 人是以自然元素來代表自然。(如以山來代表天、地之結合)
2. 大自然是具有宇宙秩序的系統。
3. 人將大自然所具有的特色，予以界定並類化。(如仁者樂山、智者樂水)
4. 光綫很重要。
5. 時間豐富了特色。
6. 建築物藉意象感知效果表達觀念、規範、排斥性、開放性，諸訊息予使用者。

以上所列 6 項，第 1、3 項表與地溝

通；2、4、5 項表與天溝通；第 6 項為與人之溝通。

五、立面與外觀之可能作法示範一

1. 單棟建築—從三個角度來看建築物與環境之關係

• 建築物如何在地上站起來 (stand) 及其效果 (浪漫與理性、古典與現代) 一與地溝通

• 建築物如何伸向天空 (rise) 一與天溝通

(1) 垂直伸向天空 (開放，可能加上鋸齒來強化溝通之內容及慾望)。

(2) 斜屋頂 (獨立、收斂)。

(3) 水平線條 (強調橫向) 一移動、移動導引、位置座標、啓發性邊緣、表平和之意味。

• 開口如何伸張 (open)

(1) 形狀、大小、疏密。

(2) 性質—排斥性、邀請性。如農村建築富親切感具邀請性；深宮相當具排斥性。

2. 街屋或建築群

- 主題及漸變 (非突變)。(Transform)
- 人需要適應—過度經驗。

六、台大傳圖實例示範一

在我們操作“模式語言”習作“儀典柱列”時發現許多部份可應用“建築現象模式”來詮釋與補充，故我們將這個例子編排在這一部份。

• 模式名稱：儀典性的柱列

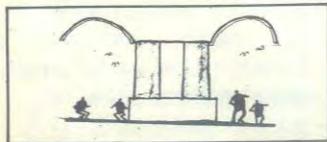
導言：提供紀念性建築物屋頂「冠」的支撐。通常安排在建築物的廣場、內院 (包被性空間)。提供視覺焦點、軸線端景、地標、延續的歷史意義。



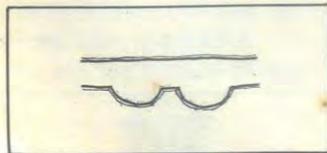
- 問題：
- 儀式性柱列語言何來
 - 柱列的發生何來
 - 儀式性柱列傳達什麼空間感覺
 - 柱列的尺度
 - 柱列的運用

說明：

- 來自希臘廟宇、雅典街城、巴特農神殿，是西方建築傳統之起點與典範。
- 柱列發生是由牆壁開縫。交流、承載之關係。
- 厚重、力感表現的石柱具有秩序的陽剛美，以抵抗時間的消逝、挽回逝去的記憶。
- 柱列的“力感”表現除了粗重外，比例上要高大，為非人類尺度。
- 希臘柱保留原風，羅馬便單薄了一種卑屈哀淒而內省的柱子，比例上粗狀、矮小，常結合在拱形結構內。文藝復興時，紀念性幾乎消失，柱更纖細，用採用附壁柱，十九世紀古典復興、折衷主義才重新予以考慮原貌之運用。



粗、矮，而卑屈、哀淒、內省的柱子



附壁柱使紀念性幾乎消逝

- 後續：
- 希臘柱式之分類、運用。
 - 羅馬柱式之分類、運用。
 - 十九世紀折衷主義運用情形。
 - 後現代建築關於柱列之表演。
 - 以提高之台階使柱列“站起來”，“在地面上”象徵被紀念者不同一般水平。並強調予人平和的感覺。
 - 屋頂“冠”以一獨立，而收斂的方式，承續柱列，向上“生長”的趨勢。象徵著“人群”藉由“他”（建築物或其所代表的人）向天、向神溝通。

◻ 展望

本學期課程內容主體係以介紹目前國內所發展及應用的系統設計方法為範圍，依序為：

1. 一般性系統的設計方法
2. 模式語言及感覺經理的系統方法
3. 環境語言論的層級回饋系統方法

除上述較具整體體系之方法及應用實例操作外，尚有幾類可用以輔助系統設計的方法，如：R.S.V.P.法、圖象思考法、序列系統法、軟化系統法、疊圖法，及有關記號系統方面的行為系統理論觀念、及技術、及應用，希望將來能有機會介紹。

◻ 相關參考書

- 關於一般性的系統設計方法：
 1. 漢寶德“一個以常識為基礎的系統設計方法(上)”，摘自境與象雜誌，民63.6.8.月。

2. 中國土木工程學會，“都市及區域計畫”，科技。

✓ 3. 溫肇東編譯，“系統方法”，(The System Approach: by C. West Churchman)，萬里程出版社，民67. 9。

4. 王錦堂譯，“設計方法”，茂榮，民69.2。

• 關於模式語言系統方法方面：

▲ 5. Christopher，“Notes on the Synthesis of Form”，Harvard University Press，1977。

6. Christopher，“A Pattern Language”，N.Y.C.: Oxford U. Press，1977。

7. Christopher，“Timeless Way of Building”，Oxford U. Press。

8. Christopher，“The Line Cafe”，Oxford U. Press。

• 關於意象及感覺經理方面

9. 葉庭芬譯，“人體、記憶與建築”。

10. 開文·林區，“都市意象”，台隆。

▲ 11. K. Lynch，“Site Planning”。

12. K. Lynch，“A Theory of Good City Form”。

13. K. Lynch，“Manage the Sense of A Region”。

• 關於R.S.V.P法：

▲ 14. Lawrence Halprin，“Creative Processes in the Human Environment”，New York 1969。

• 關於圖形思考法：

15. Paul Lasean，“Graphic Thinking For Architects and Designs”，唐山，民69.2。

• 關於軟化系統法：

16. Don Koberg，Jim Bagnall，“The Universal Traveller: A soft-system guide to: creativity, problem-solving, and the process of Design”，Los Altos, Taufmaun Inc.

• 關於疊圖法：

17. IAN L. McHarg，“Design With Nature”，New York。

• 關於序列系統：

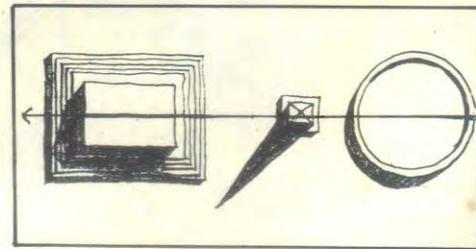
18. 愛德華·懷特，“序列系統”，尚林。

• 其它一般性、系統性介紹：

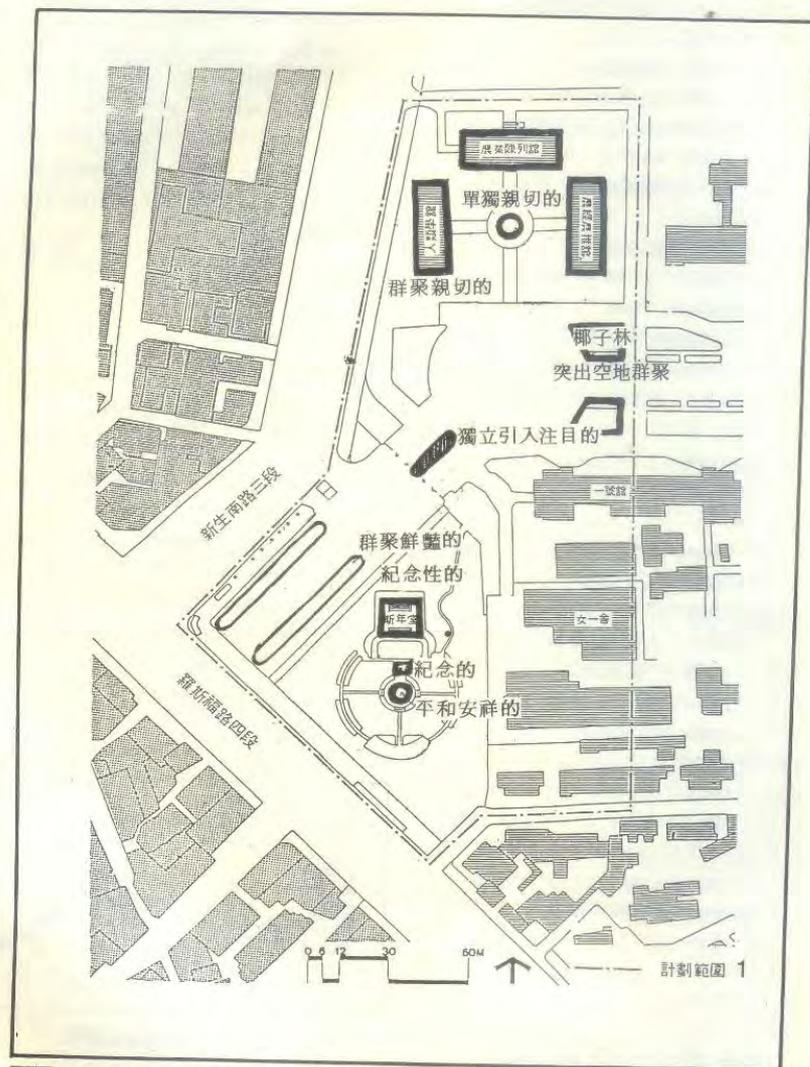
19. 蕭業儒著，“工程規劃學(建築工程程式設計)”，大學圖書供應社，民69。

20. J. Christopher Jones “Design Methods-Seeds of Human Futures”，六合，民70.9。

21. Building the Unfinished by Lars Lerup，唐山出版社。

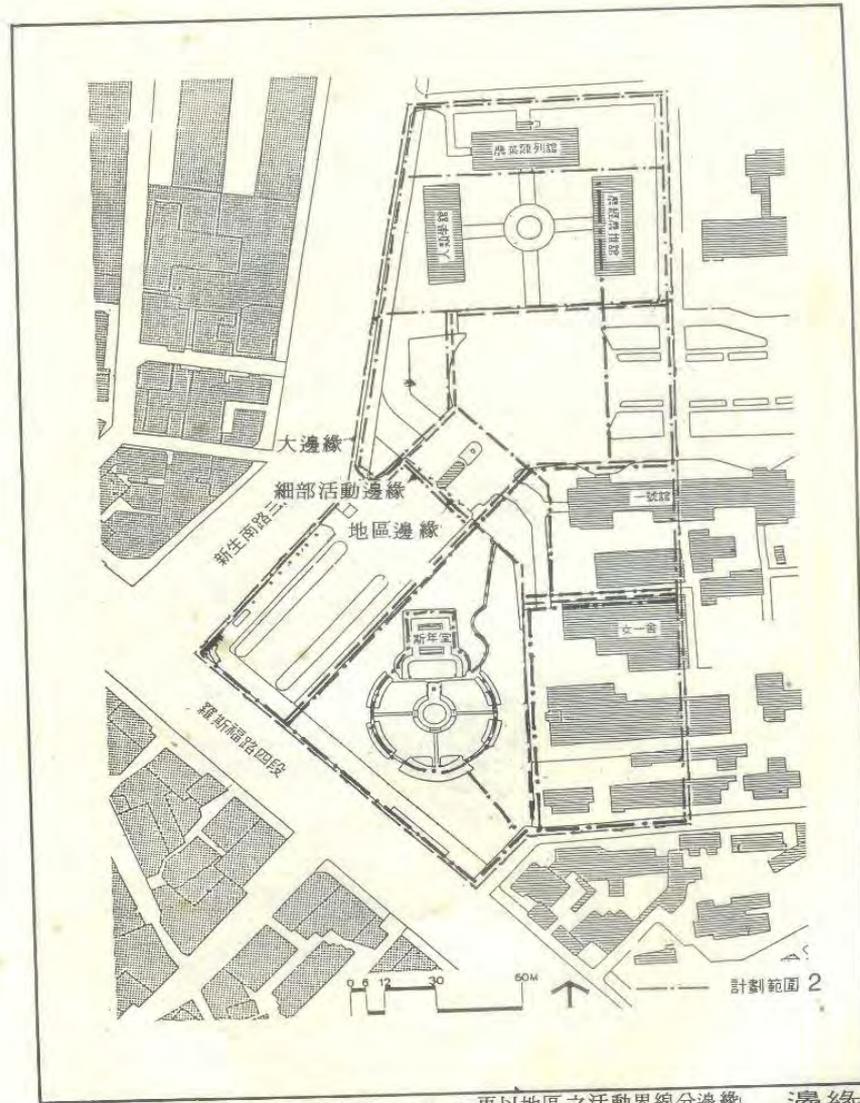


附圖 2：對稱軸線配置



- 整區以一個主要地標引人注目
- 其進入後，往各地區有不同之地標代表象徵

地標

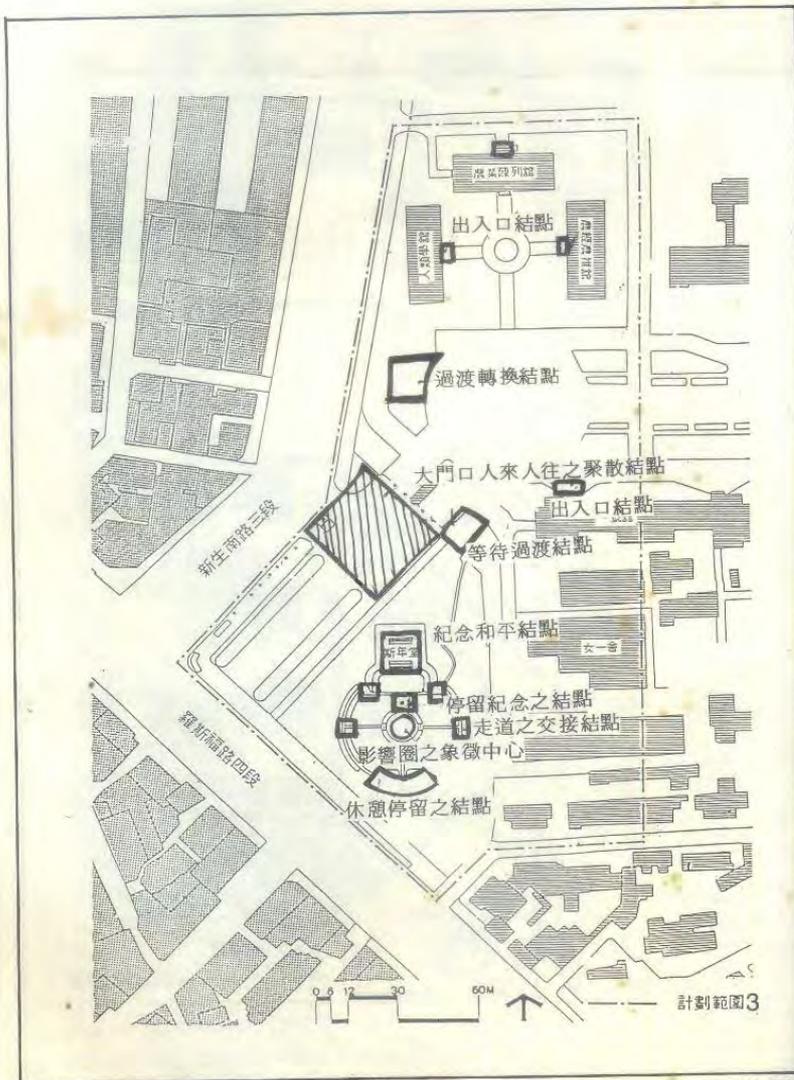


——以整個地方為一個大邊線

——再以地區之活動界線分邊線

-----內部以地區界線分邊線

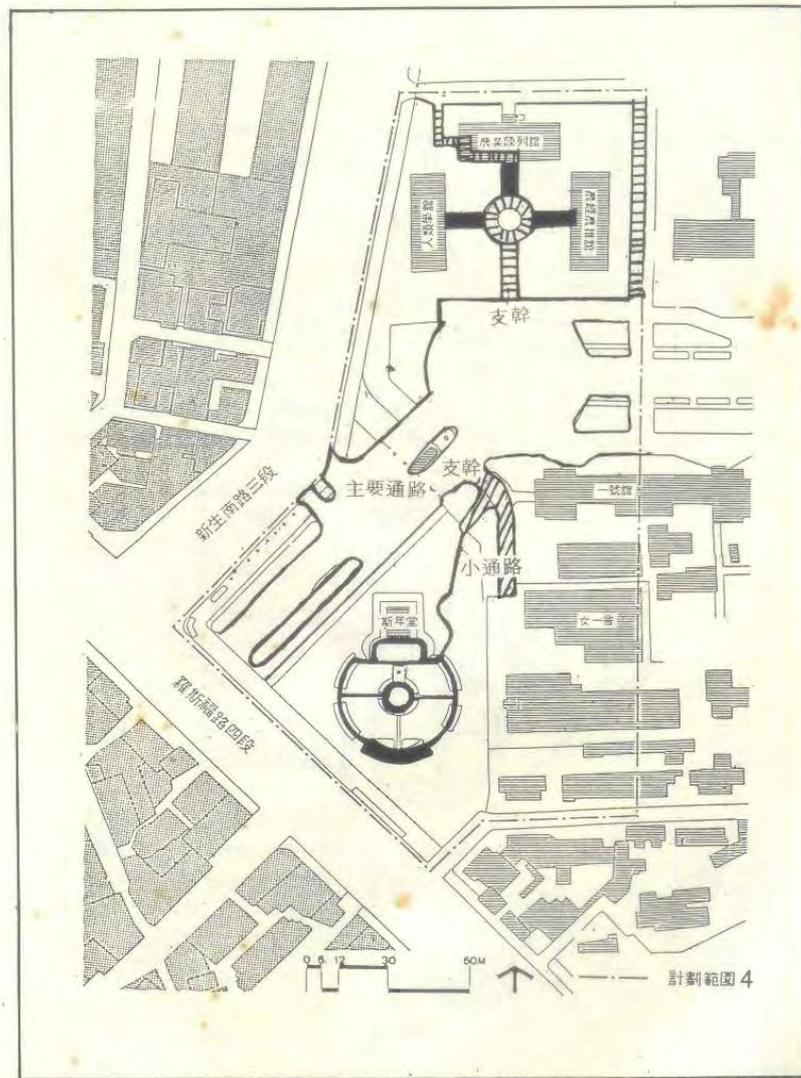
邊緣



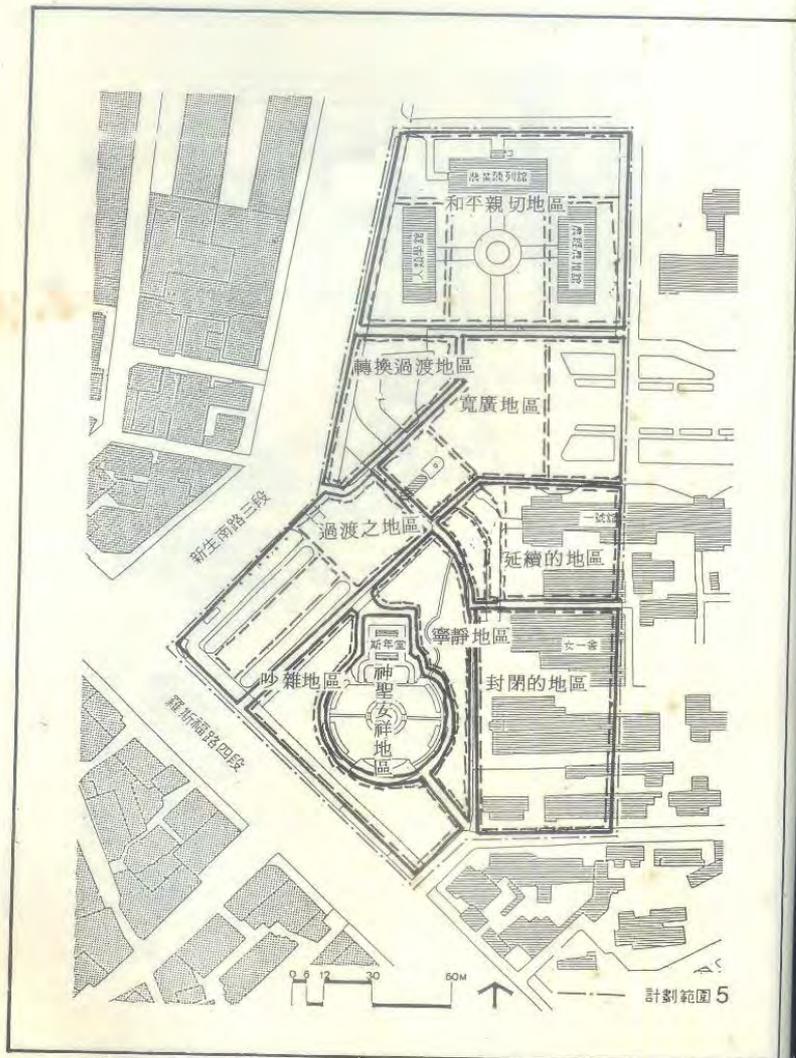
以大門口衆多人口之交聚爲較大結點

以細部活動之等待聚點爲小結點

結點



——— 以大道路為整體之主通路
 - - - 再以小通路通往各活動區域之通路
 - - - - 以支幹通往各區

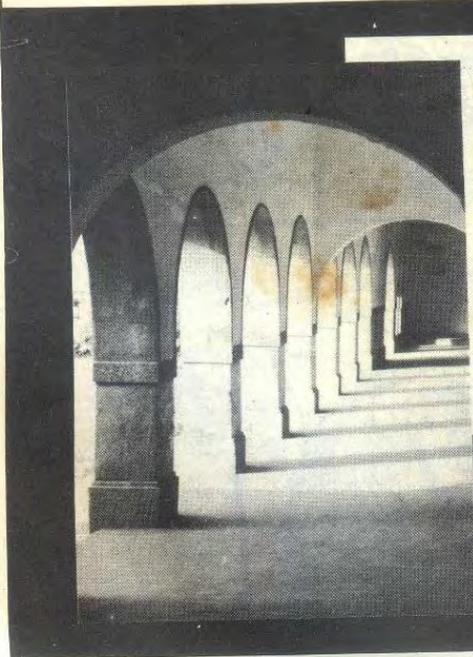


- - - - 以整個地方為一地區
 ———— 依活動使用分地區
 - - - - 再以細部活動類型分地區

地區

系統設計課程

回顧與展望



作者：黃荻昌 ▲

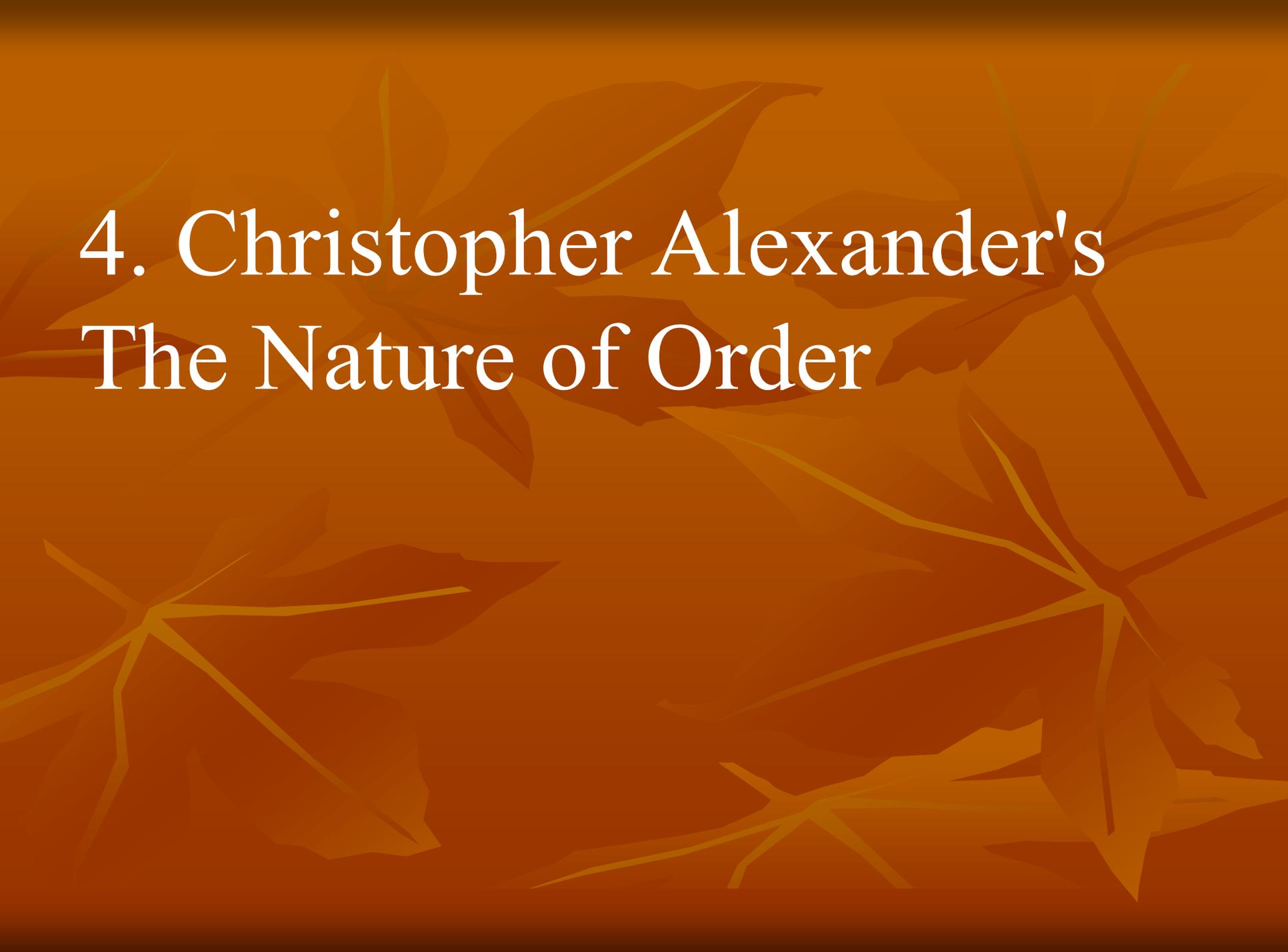
整理：王秋標 ○

卜繁靜 ○

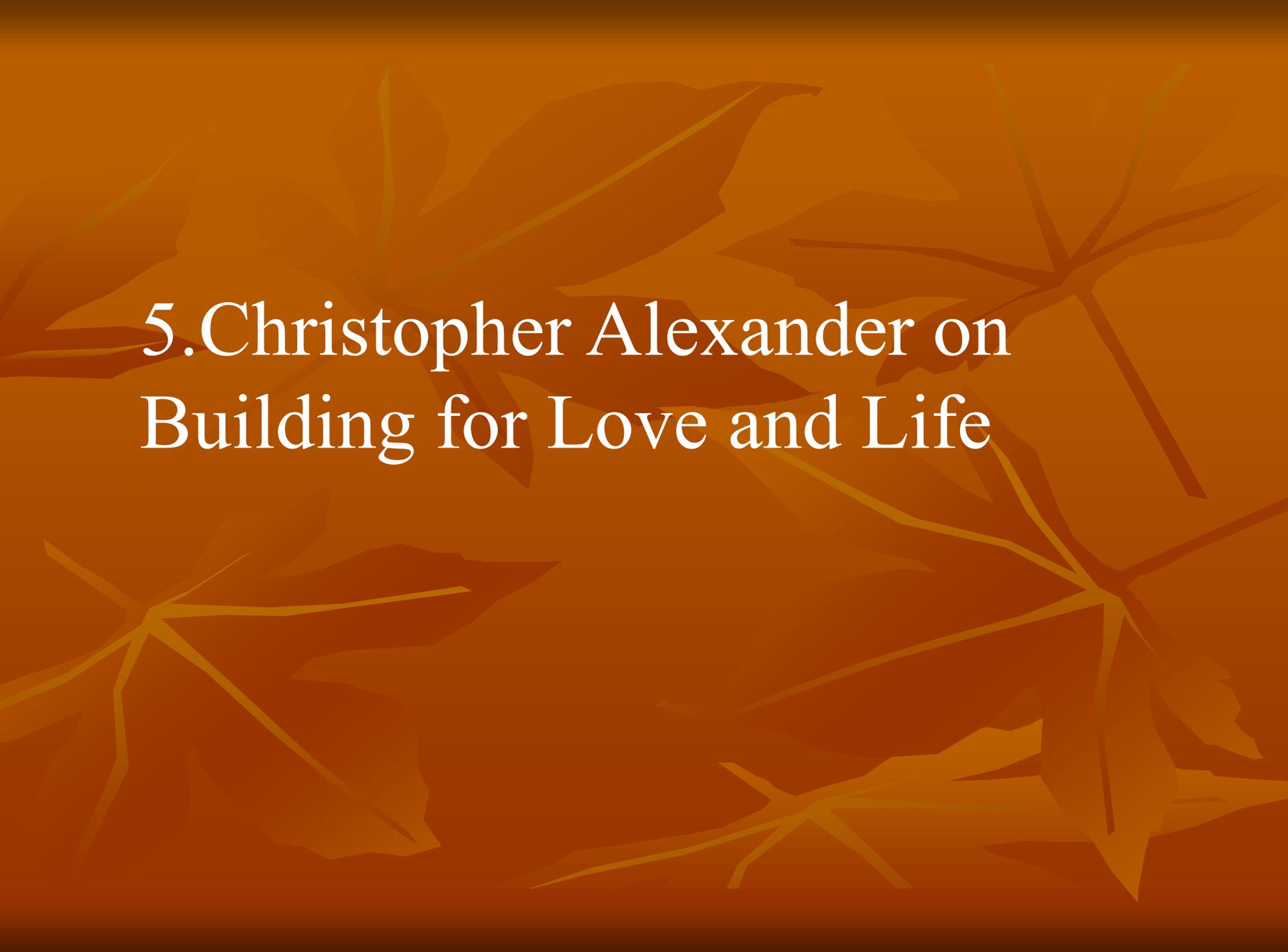
徐謝光 ○

▲ 建築工程科兼任教師

○ 建築工程科六年級學生



4. Christopher Alexander's The Nature of Order



5. Christopher Alexander on Building for Love and Life

技法：

- 場域結構乃由不同層級的原型、界面與結構所組成－（地方故事）Poetry Pattern Language 詩意語言論的存有場域體系
- 建築現象學一書的範例：



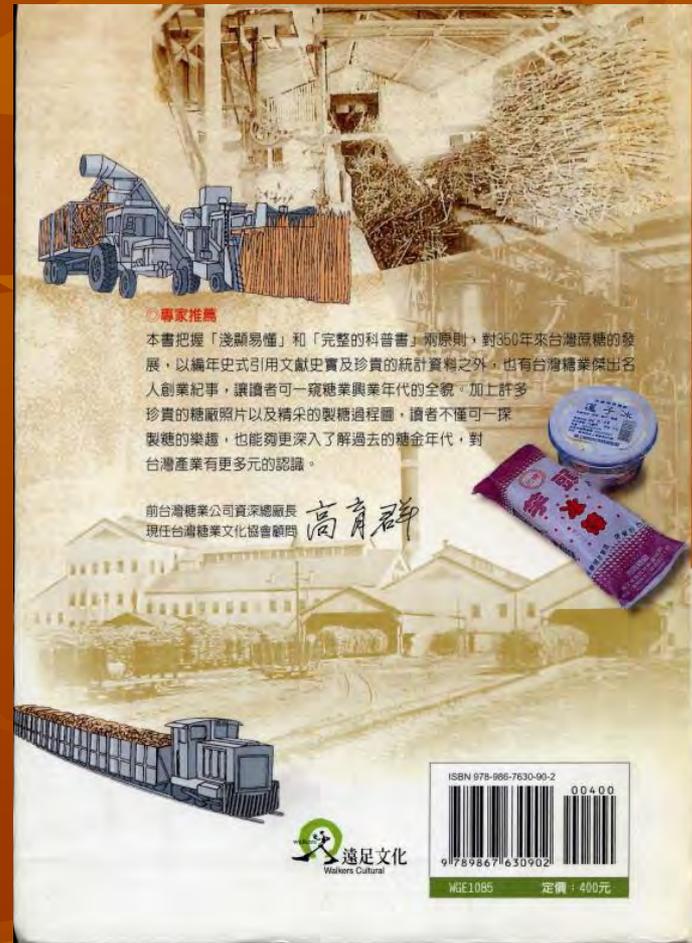
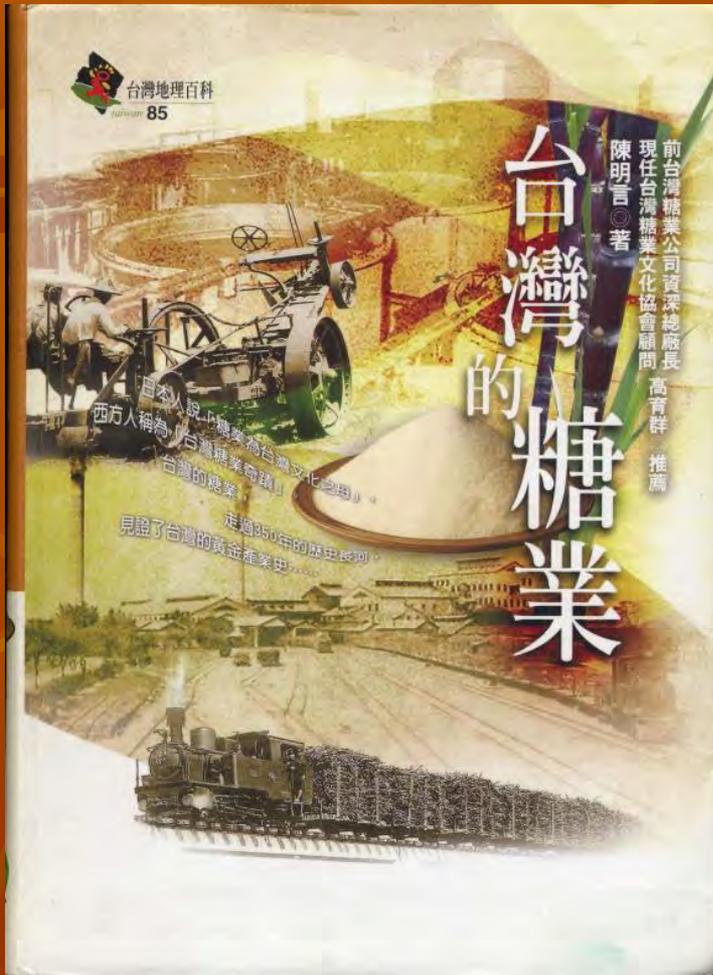
看到那昔日經驗過的石板（另如月眉糖廠回家經過粗糙的斜斜牆面），一種回家的到達感浮動於身



三、靈明月眉的場域：「地方故事場域」—— 故事、時間、空間與呈現源頭形成的整全場



入門書

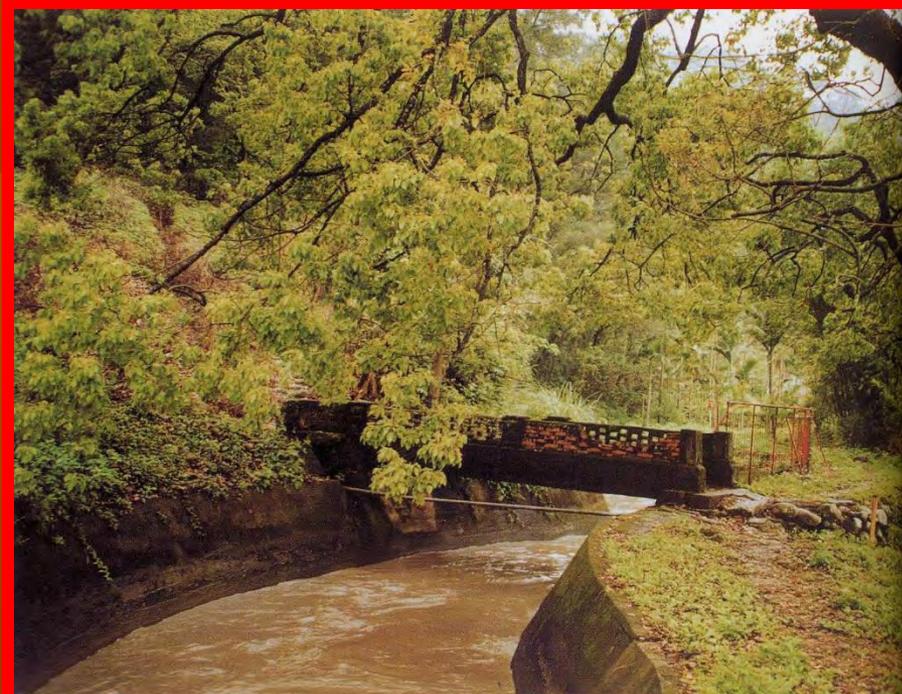


(一)、思想起一月眉糖廠發展事典誌

大安大甲兩河流域與月眉兩圳間的坡地歷史（待探索）



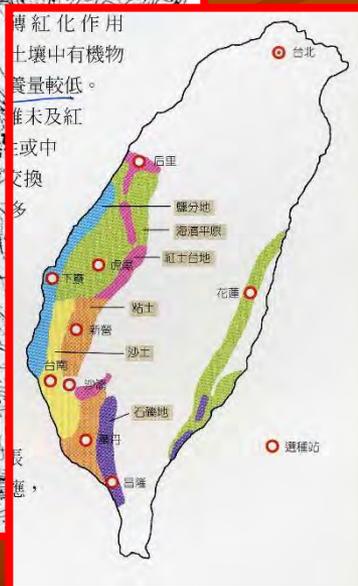
乾隆年間大安大甲兩河流域



后里圳磚橋

2001年歷史建築清查成果后里圳磚橋

1909年創廠，1925年地形圖已具規模



1914, 1937

16

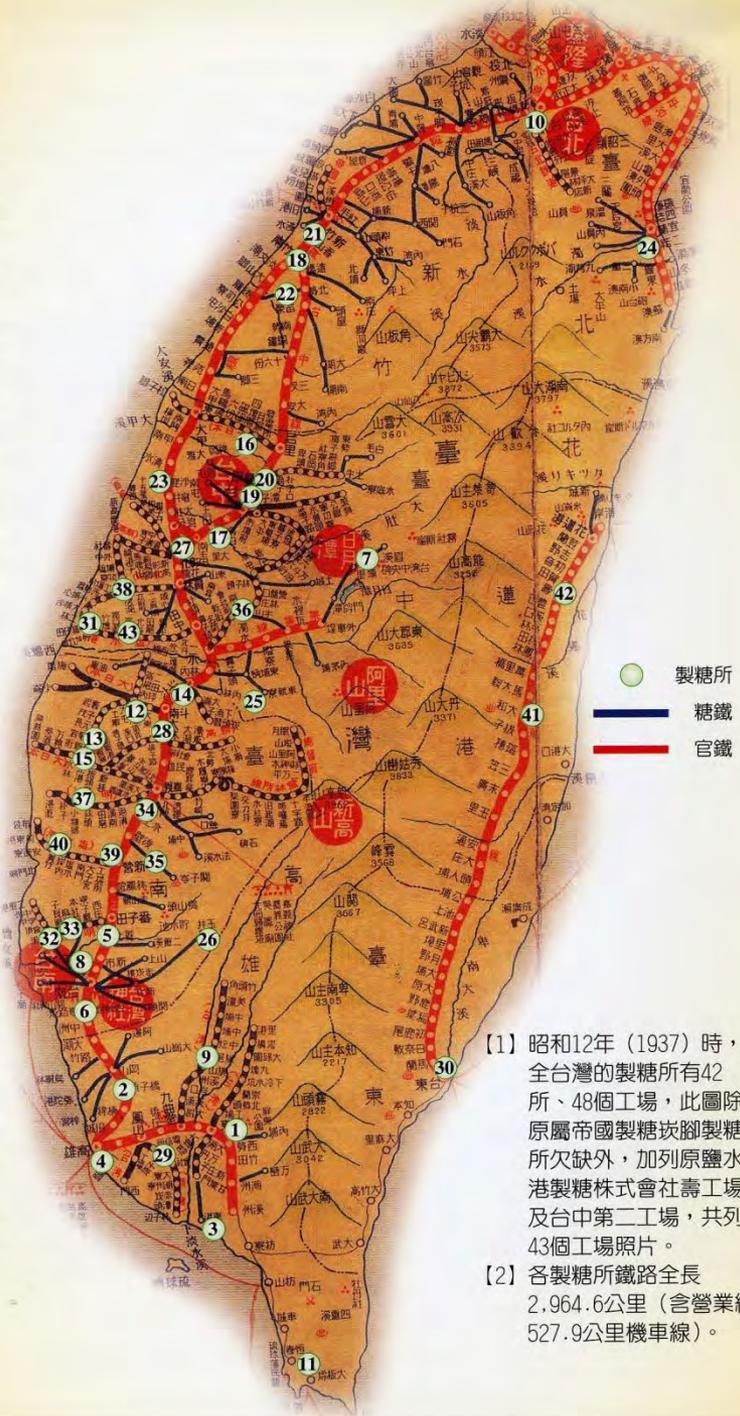


月眉製糖所
(1914)



附錄

台灣糖業極盛時期（一九三七）製糖所及其專用糖鐵分布圖（42個製糖所、43間工廠）



● 製糖所
— 糖鐵
— 官鐵

- [1] 昭和12年（1937）時，全台灣的製糖所有42所、48個工場，此圖除原屬帝國製糖炭腳製糖所欠缺外，加列原鹽水港製糖株式會社壽工場及台中第二工場，共列43個工場照片。
- [2] 各製糖所鐵路全長2,964.6公里（含營業線527.9公里機車線）。

戰前與戰後的兩張圖



1999.4停止製糖，轉型觀光糖廠



- 目前乃休閒性場域，謂之「月眉觀光糖廠」
- 未來可擴大宿舍區域為一紀錄台灣安居樂業努力建設歷史與生態工場村場域的「月眉甜蜜世界」，以和「月眉育樂世界」相生共榮，甚至於超越。

全區導覽圖



(二)、月眉糖廠Poetry Pattern Language (群組) 空間層級

- 地景場域：(戰後) 月眉糖廠農工整全區 (原料來源)

- 地景場域：月眉糖廠廠區工場村 (含自然與人造的邊界)

- 地景場域：月眉糖廠製糖工廠

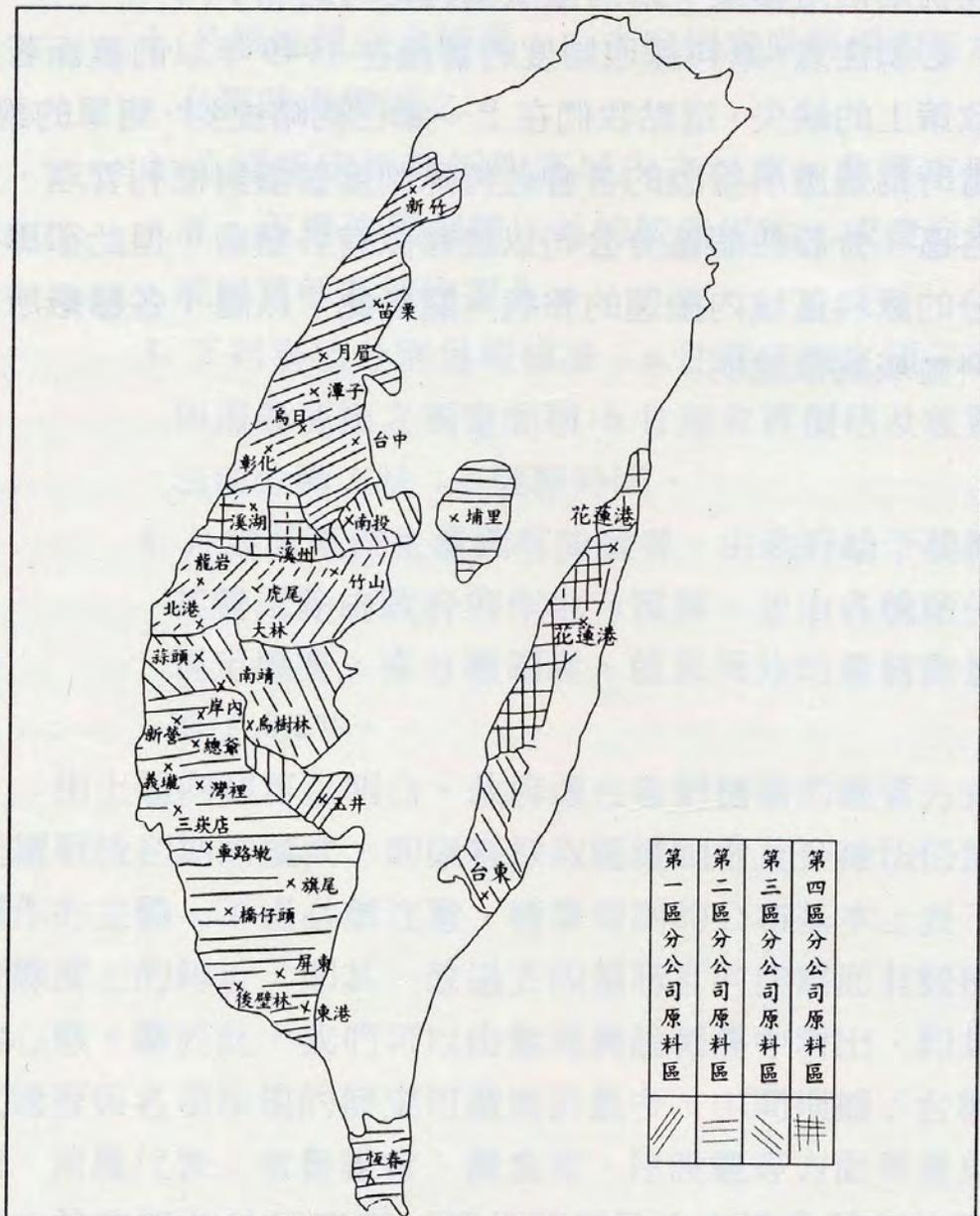
- 地景場域：月眉糖廠樂業村廠舍莊



專紅化作用
 土壤中有機物
 養量較低。
 唯未及紅
 土或中
 性交換
 多



圖 1 戰後初期台灣糖業公司各區分公司所屬糖廠原料採
 集區域圖



由圖 1 明顯看出，各區分公司所屬原料區域分散各地

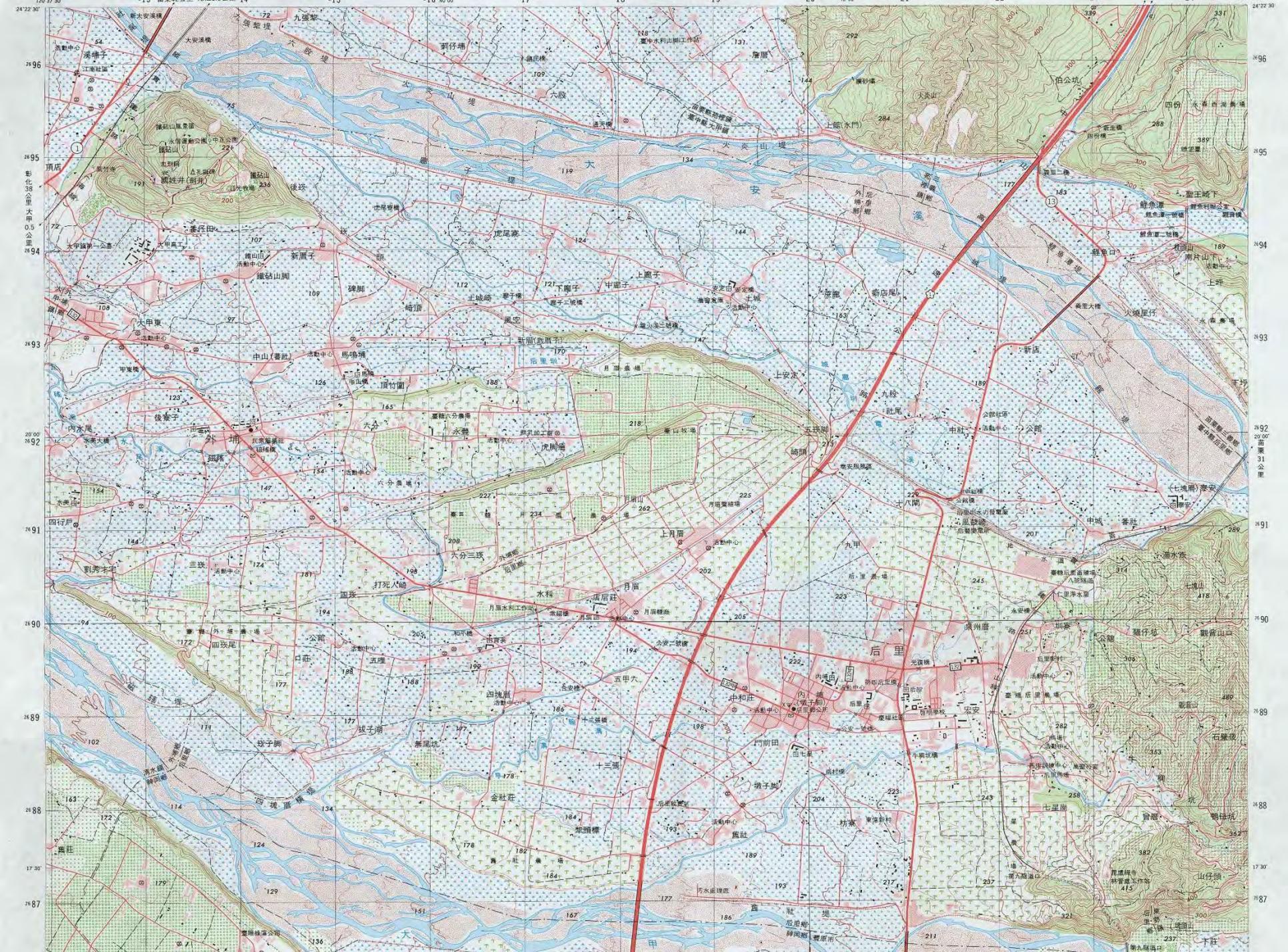
42	43	44	45
和豐里	大和中	和平里	谷關紅毛
49	50	51	52
彰化里	萬林草屯	萬里里	霧社山



神岡 9.0km

大甲溪

神岡



豐興鋼鐵廠與內埔、七星國小相對位置





© 2006 Europa Technologies
Image © 2006 DigitalGlobe

©2006 Google™

Pointer 24°19'07.34" N 120°41'41.81" E elev 208 m Streaming 100%

Eve alt 1.91 km



© 2006 Europa Technologies
Image © 2006 DigitalGlobe

© 2006 Google™

Pointer 24°18'56.53" N 120°41'37.68" E elev 203 m Streaming 100%

Eve alt 783 m

(二)、月眉糖廠Poetry Pattern Language (群組) 空間層級 (續)

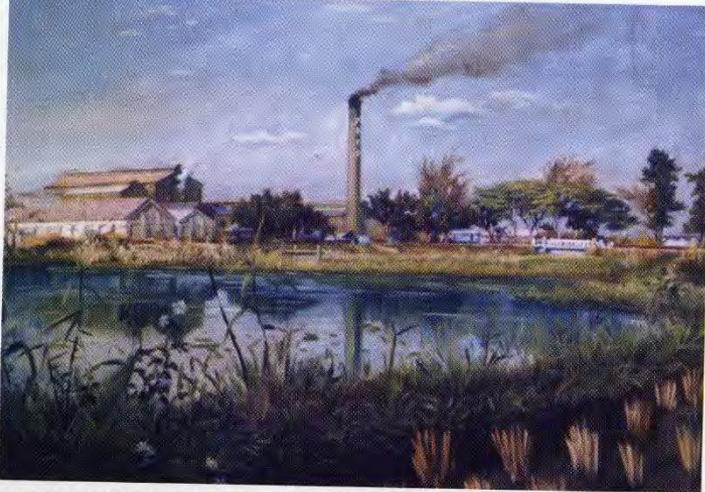
- 地景場域：廠舍莊分區
- 地景場域：製糖工廠分區
- 人造場域與室內場域
- 物質場域
- 基磐設施(infra-structure)
系統網絡：自來水、熱水、
垃圾、電、郵件、電視、
泳池、水圳



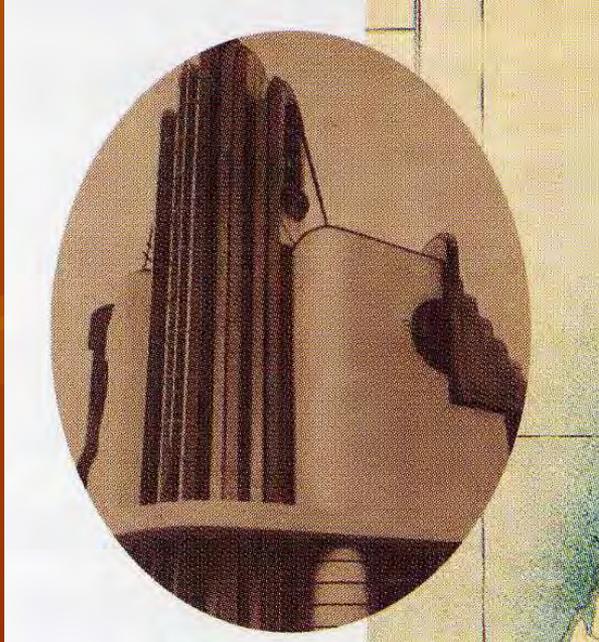
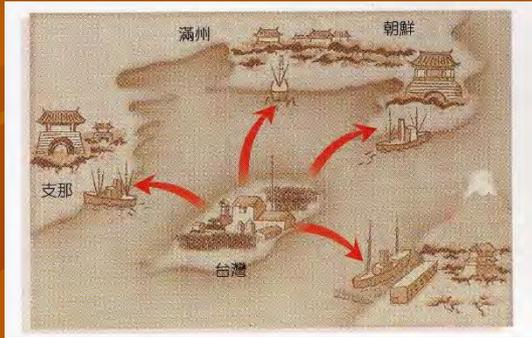
五、靈明月眉的場域故事：「地方故事」導覽

— 一月眉糖廠 樂業村與廠舍莊





▲挂在士林糖廠牆壁上的畫 畫中的運蔗船和甘蔗園



當年「台灣進行曲」(雷寶華作詞)

碧海泱泱，現出平濤沃壤 蔗田千萬 處處削苗忙盡人力，加
生產 但願甘蔗年年早登場 萬戶喜洋洋，煙突巍巍，機聲軋
軋 日夜加工忙 爭取寰球好市場 盡人力，加生產 要為眾
國民族增富強……

如今台糖爭取寰球市場的時代已經成為過往雲煙，但過去台糖
為我國賺取不少外匯，創造台灣經濟的奇蹟卻是不爭的事實。



▲甘蔗開花正是製糖的好季節。

(一) 甜蜜社區公民幸福場域的創建

1. 廠舍一家的規劃理念：
台糖進行曲與流行音樂（播放時間：上下班歌曲）
2. （當年）規劃理念與意識來源、社區與發展組織——類似英國Howard的Garden City花園都市概念。

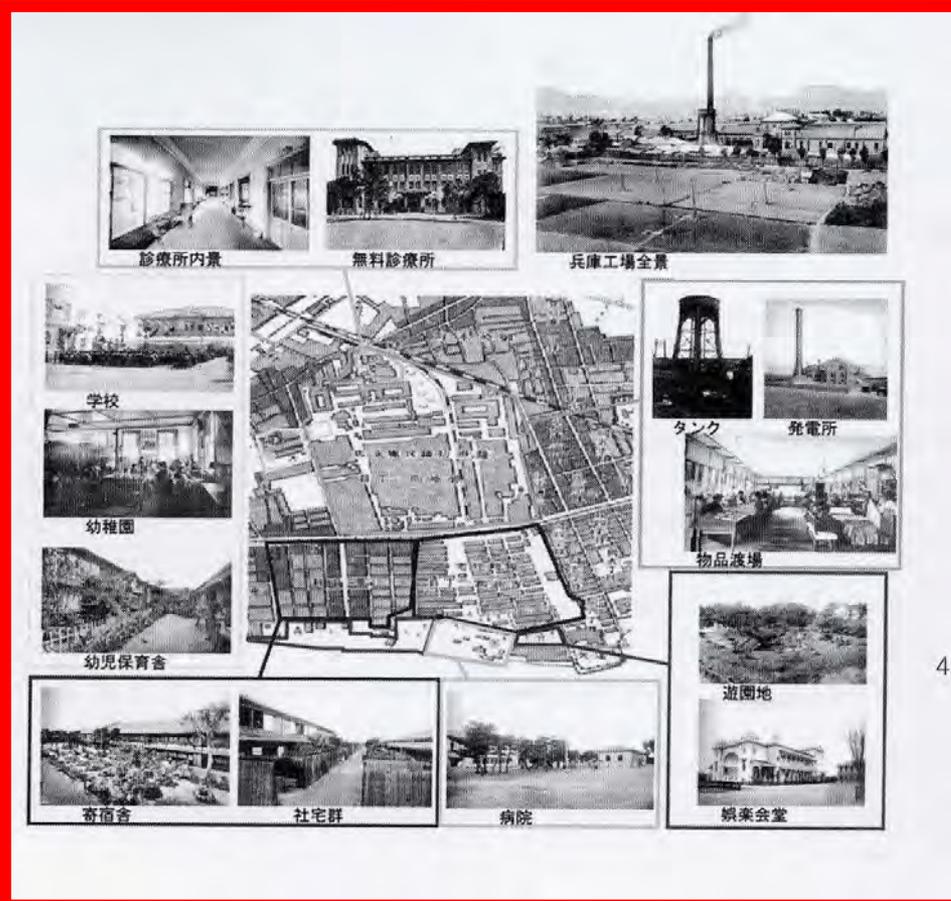
臺糖進行曲

雷寶華詞
王仲倫曲

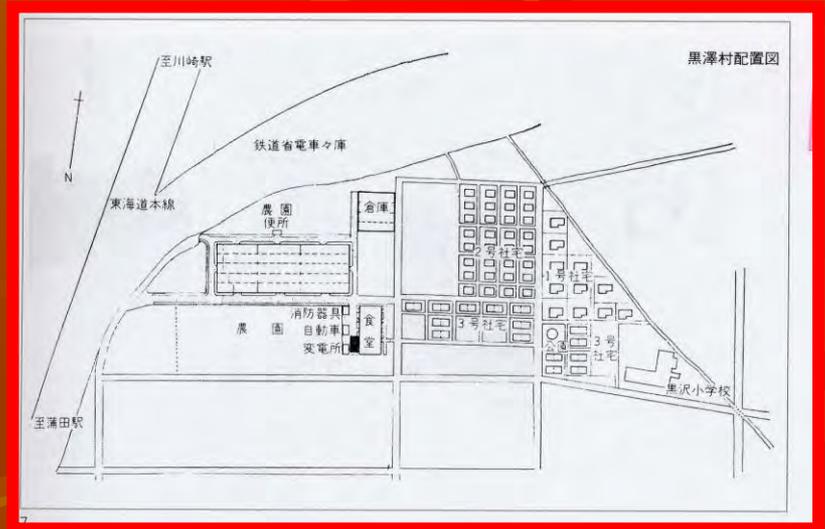
碧海茫茫 現出平曠沃壤 蔗田千萬甲 感戴農田忙
盡人力 加生產 但願甘蔗 年年早登場
萬里雲洋洋 燦空輝煌 機聲軋軋
日夜加工忙 爭取寰球好市場 盡人力
加生產 要為家園 民族增富強 增富強

The image shows a musical score for the song 'Taiwan Sugar March' (臺糖進行曲). It is written in a Western staff notation with a key signature of one flat (B-flat) and a 2/4 time signature. The score consists of a vocal line and a piano accompaniment line. The lyrics are in Chinese and describe the sugar industry and the workers' efforts. The score is presented on a white background with a red border.

1、工場村樂業村創造的理念 ---產業工場村的社會實踐



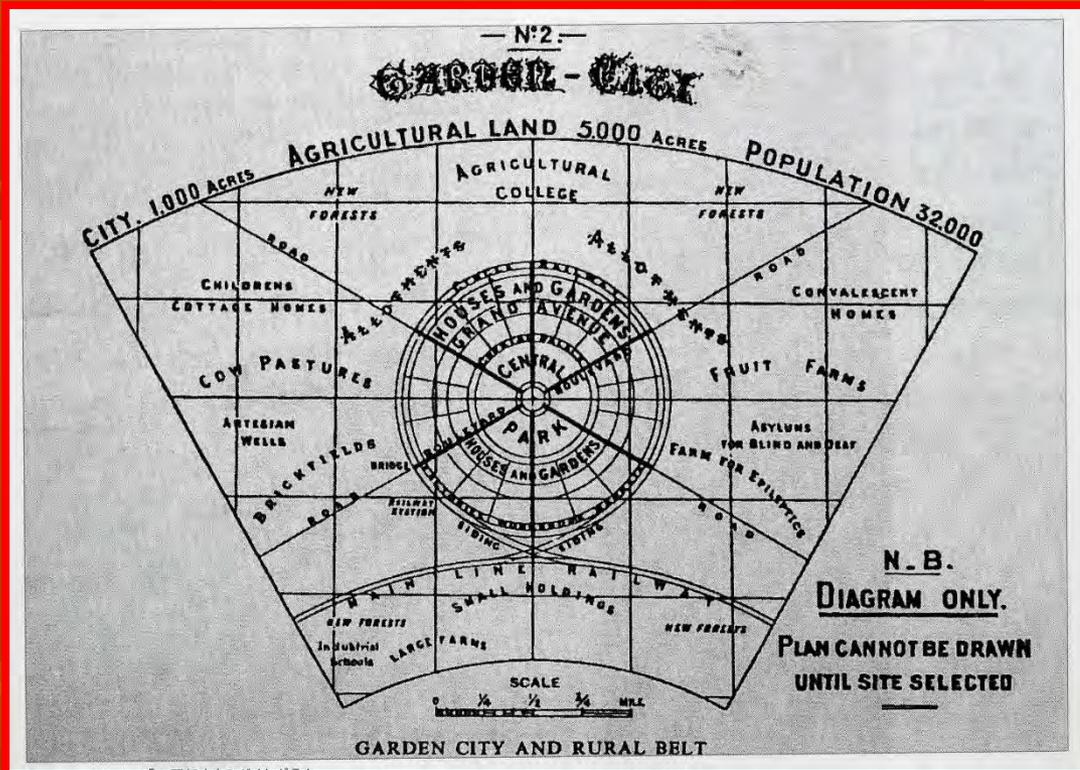
大正期間豊島區。模範工場



日本鐘淵紡織廠。兵庫工場

理想的工場村「黒澤村」配置圖

2、工場村廠舍莊創造的理念 ---田園都市運動隆盛下的理想落實



英國Howard的Garden City花園都市概念圖



依據：近代日本住宅史。圖說

二、範圍內導覽區域



月眉糖廠製
糖工廠

月眉糖廠樂
業村廠舍
莊

基磐設施
(infra-
structure)

月眉糖廠製糖工廠





搭乘遊園小火車， 探索百年老糖廠！

全台獨創，小火車開進製糖工廠，
帶您體驗煙囪底下的神秘隧道，
揭開甘蔗如何變砂糖的奧妙！全程導覽解說！

注意事項

- 1、請先購票再上車；並當面清點找零。
- 2、請保留票根，以備中途查驗。
- 3、全票80元；140公分以下兒童50元。
- 4、90公分以下幼兒免費；須有成人陪同。
- 5、搭乘時請勿將頭、手、腳伸出車外。
- 6、小火車行進中，請勿隨意上下車。



工廠門口



恭賀新禧

台糖月眉觀光廠

台 糖 月 眉 觀 光 廠

YUE MUI SUGAR MUSEUM
百年糖廠 · 古厝糖廠
月眉觀光廠

Taiwan
Touch Your Heart

洽
停車
車輛
來
場
請
來
停
賓

早會早操廣場與防空洞

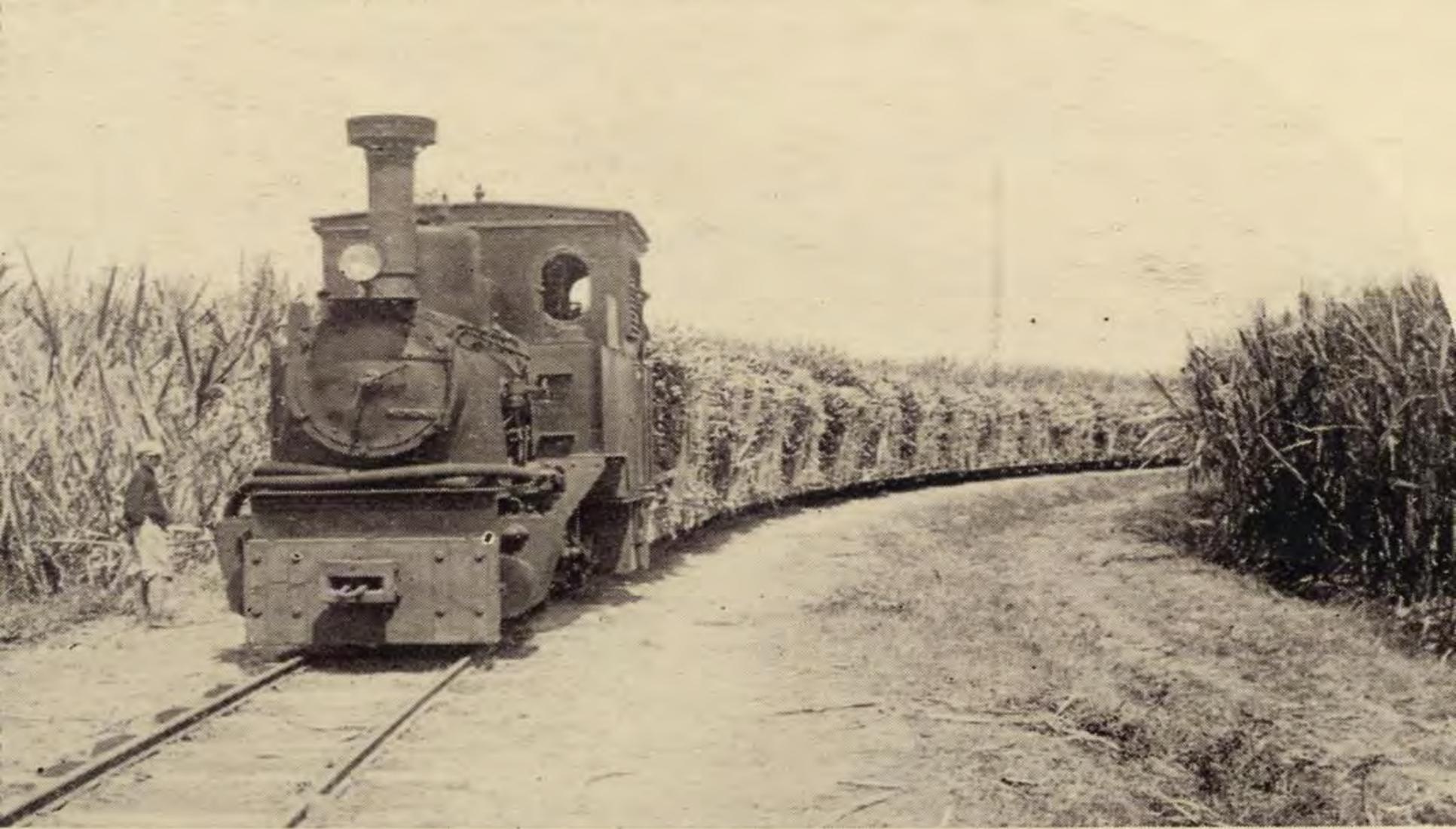


(一) 甘蔗的種植與運輸

古老照片——製糖原料甘蔗







甘蔗製糖社會の專用搬運車

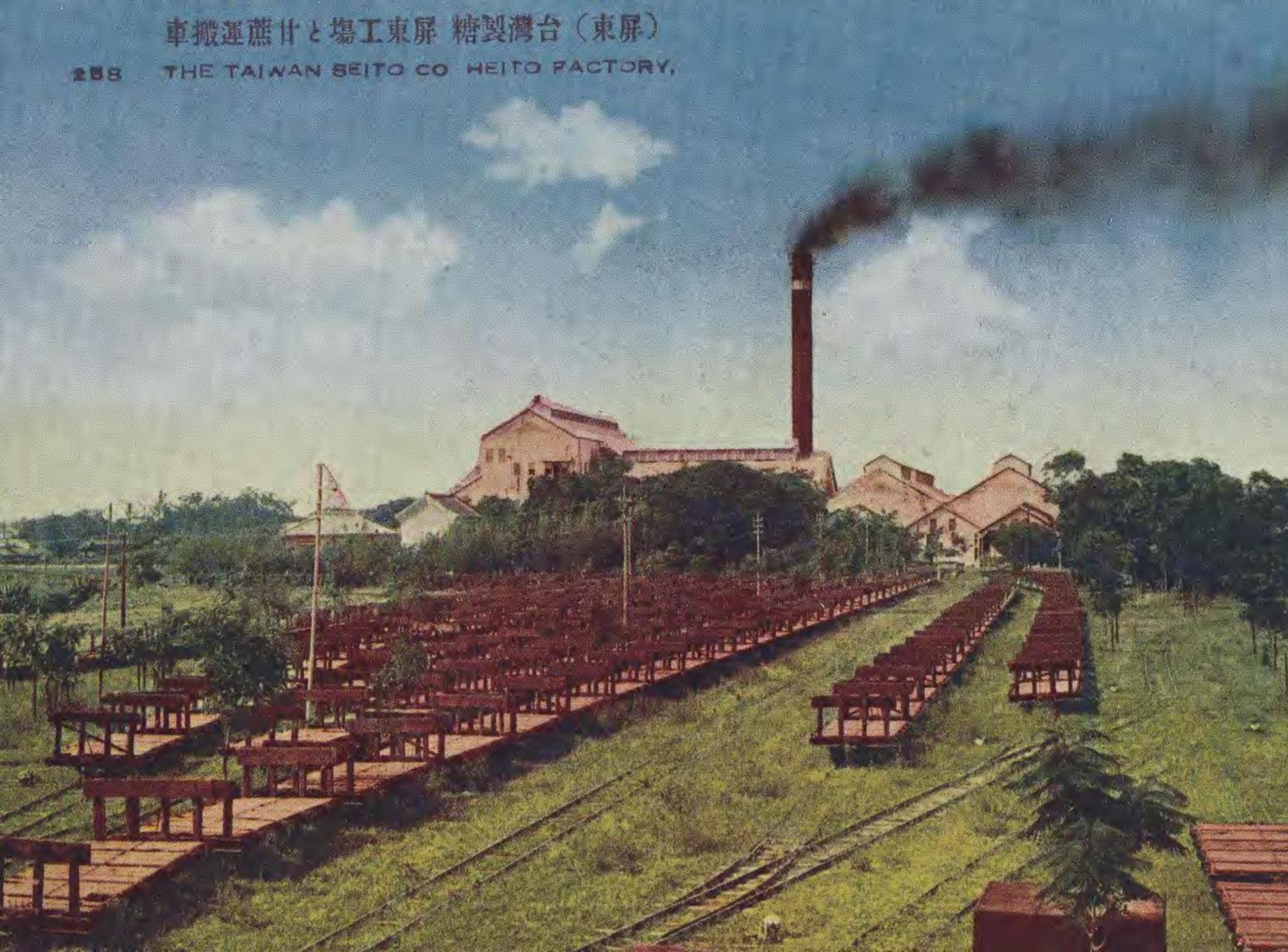
Plantation of sugar cane and private railway train (Formosa)

主の島本に既に際の際占の人蘭年四二六一曆西、りは傳に共と住移の民漢は業糖の灣臺の社會は圖。るあでのもたつ來め占を位首の業産島本に常後其れらへ算てしと品易貿要るあでのるれま送り送へ場工りよに道鐵用專の社會てしく斯は蔗甘たつ取刈で車列搬運

車搬運蔗甘と場工東屏 糖製灣台（東屏）

258

THE TAIWAN BEITO CO HEITO FACTORY,



調度月眉糖廠糖鐵機廠的控制塔



五分車外觀與內部



送我到
大甲和
后里的
五分車



草棚內壓榨甘蔗，兩隻水牛拖磨子壓蔗。



平埔族人割甘蔗送糖廊。

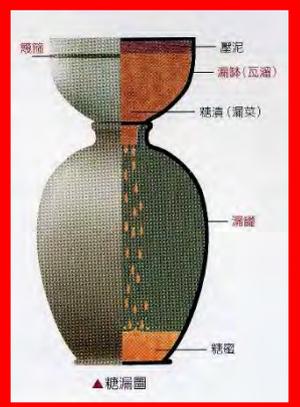
蓋土瓦熟糖間煮糖。



《天工開物》卷中《甘肅糖》記載「蔗」



▲《天工開物》造白糖示意圖，左邊瓦器在上者瓦漏底部開小孔，以稻草杜塞。先盛入滷菜靜置數日後，塗上泥漿（右二桶）情形。



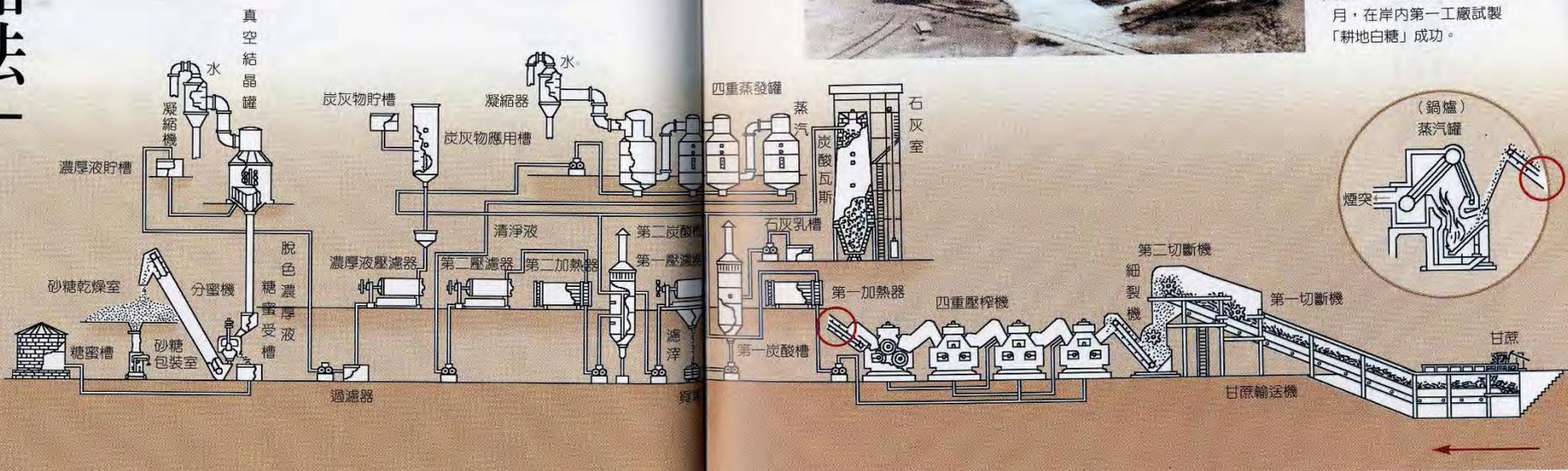
▲地漏圖

傳統煮糖法



台灣1909所創製的「耕地白糖法」 (非製造粗砂的石灰法)

「糖法」



◀ 明治42年 (1909年) 12月, 在岸內第一工廠試製「耕地白糖」成功。

甘蔗材料



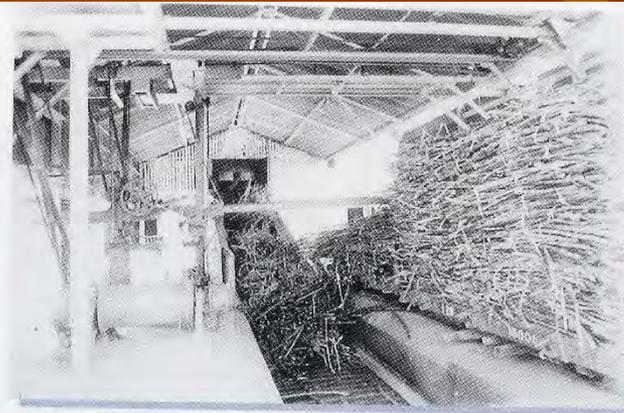
1. 原料列車與工廠



2. 結廩機攝原料列車

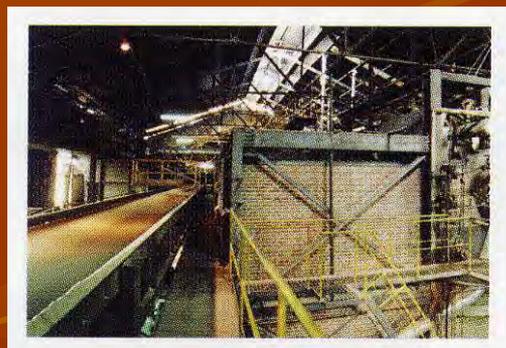
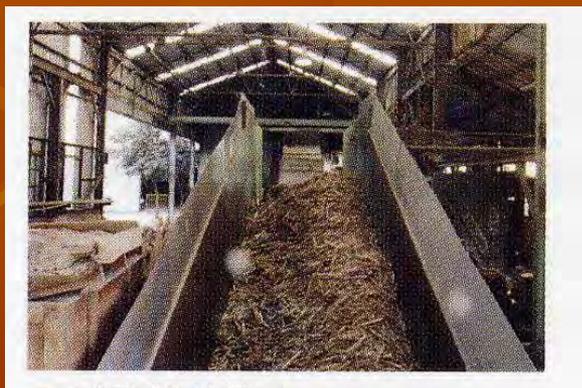
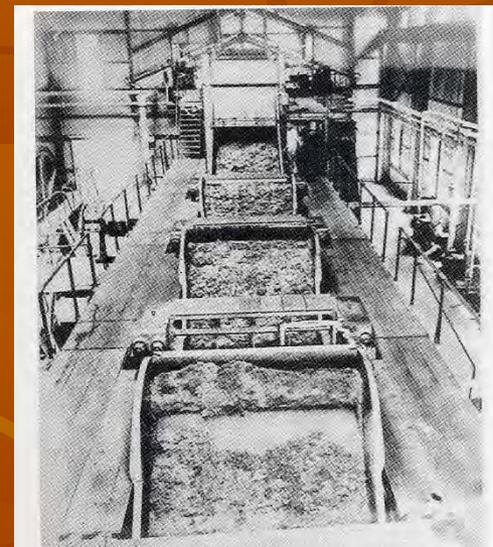
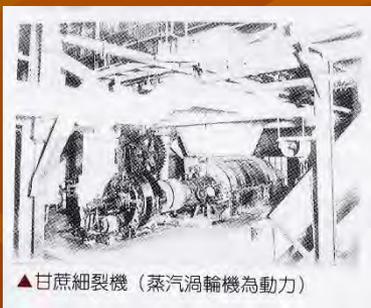


3. 甘蔗材料於工廠



▲卸蔗機（人工蔗鉗抓銀甘蔗於升降機送壓）

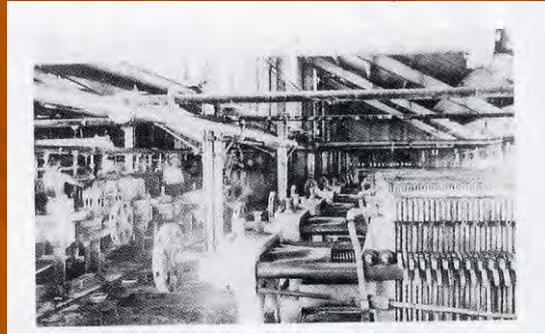
(一) 壓榨



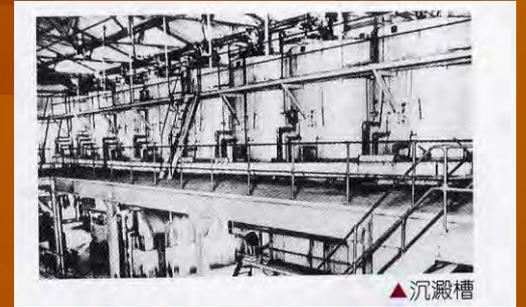
(二) 清淨



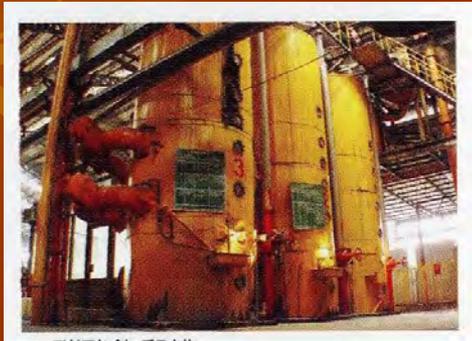
蔗汁加熱器



壓濾機



沉澱器

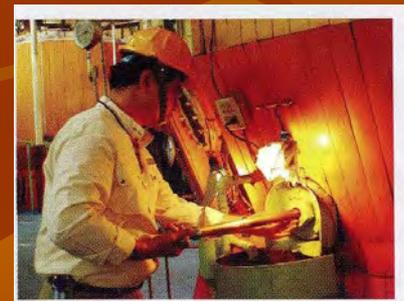
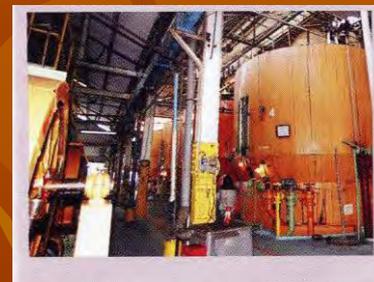
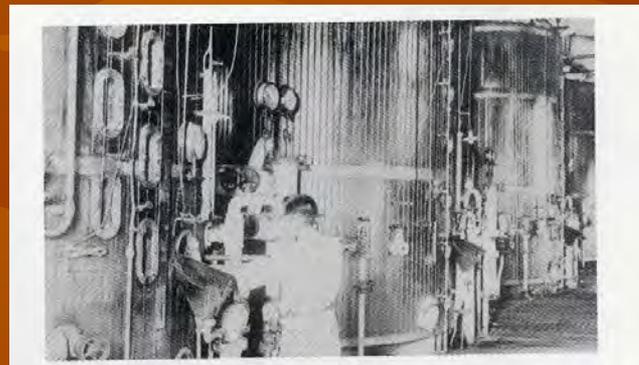
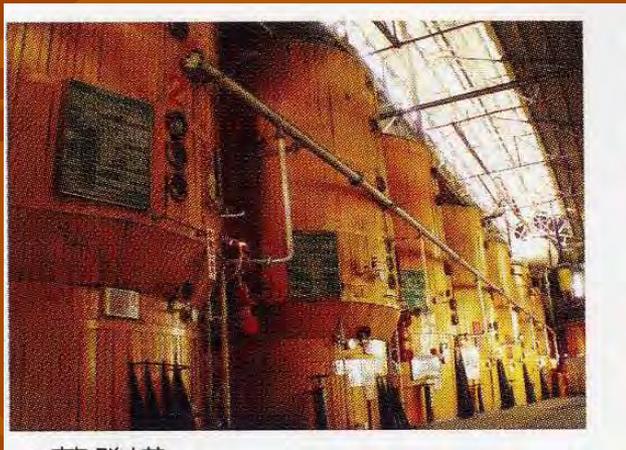


碳酸飽合槽

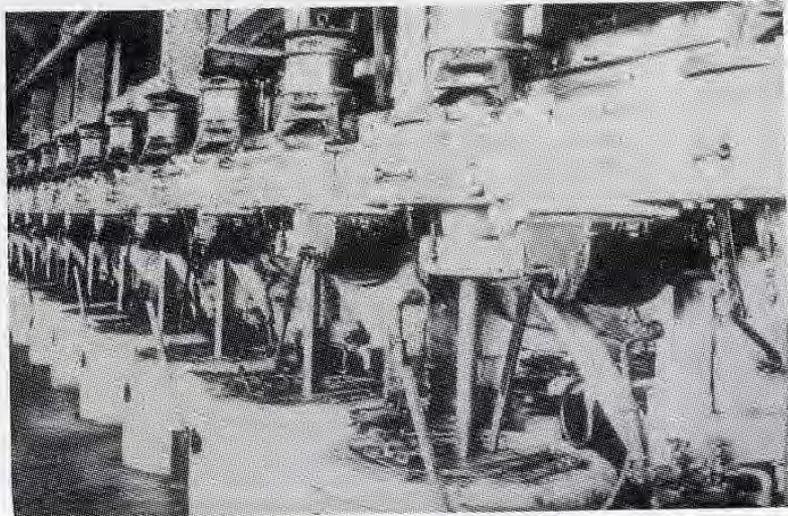


壓濾機

(三) 蒸發 與 (四) 結晶



(五) 分蜜



分蜜機 (電動機直結式)



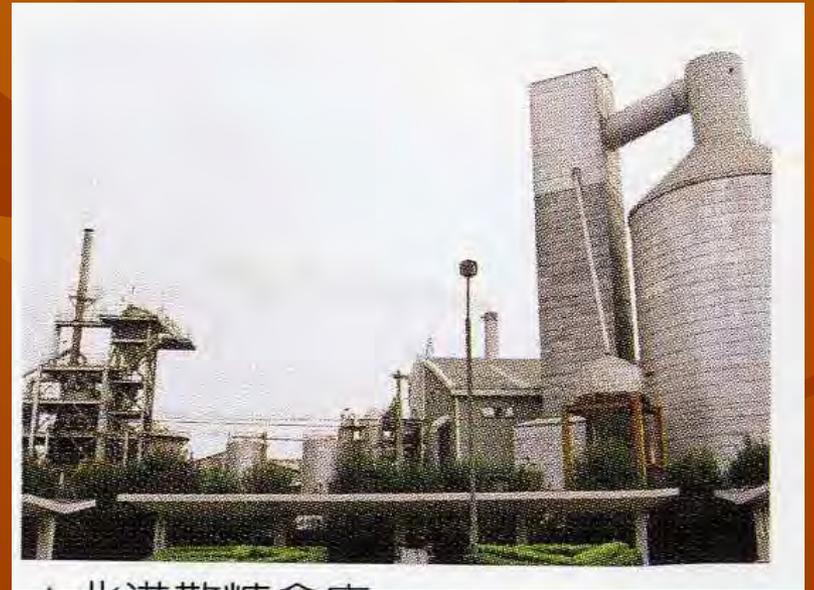
分蜜機



大袋包裝機



(六) 烘乾與倉儲



甘蔗材料入口





甘蔗材料切割

第一次工業革命的動因－蒸氣機



图 7-11 瓦特

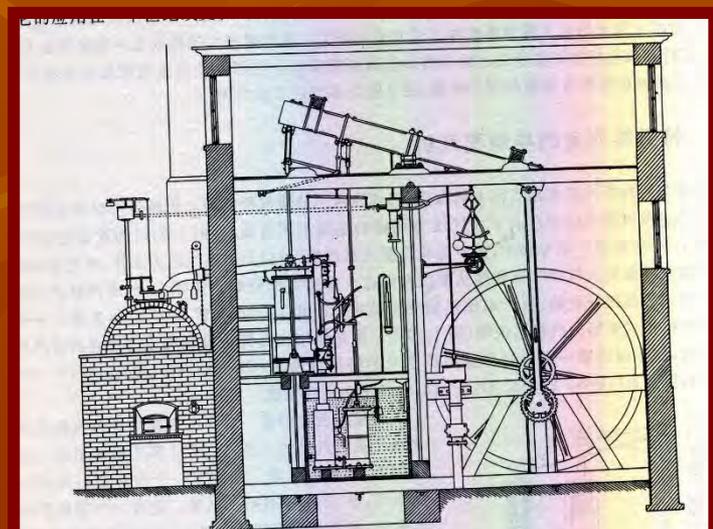
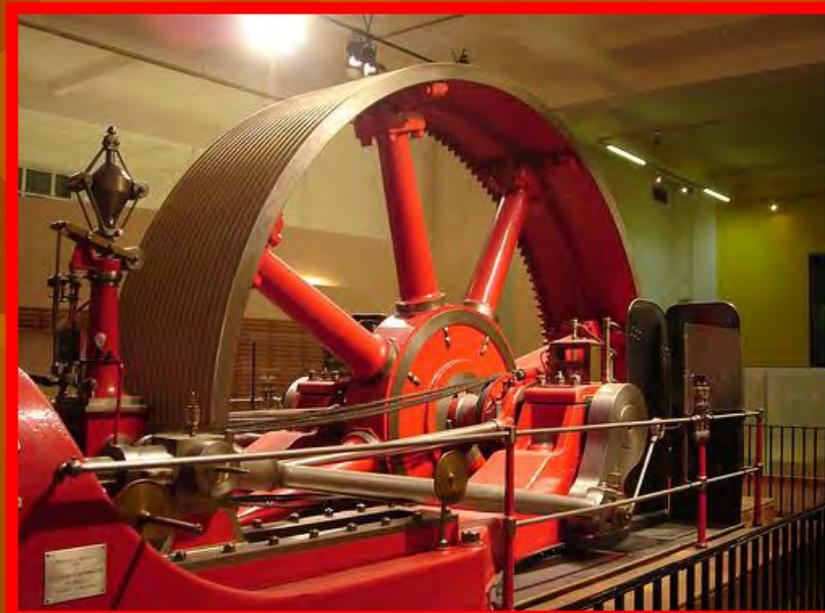
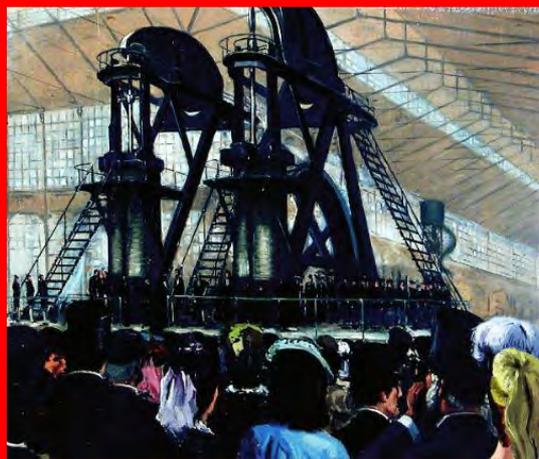


图 107 瓦特的双作用旋转式蒸汽机, 1784 年。在杠杆的升起端可以看到平行四边形运动杆, 同请注意星齿轮。

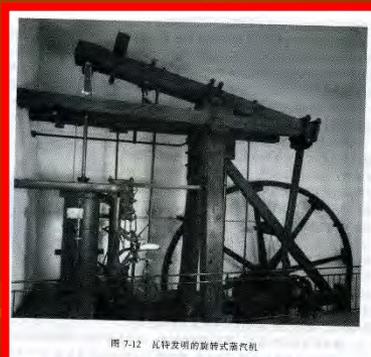


图 7-12 瓦特发明的旋转式蒸汽机



甘蔗壓榨出汁





搭乘遊園小火車，探索百年老工廠 — 駕駛兼導覽

汽電共生鍋爐





搭乘遊園小火車，探索百年老工廠—駕駛兼導覽



月眉鐵筋混凝土煙囪
製造日期：昭和十四年
民國二十八年
製造商：大日本製糖株式會社
台灣支社月眉製糖所
總高度：地面五三公尺
基礎深度三五公尺 計五六五公尺
圓徑：基座四五〇公尺頂部三〇公尺

月底隧道

月眉製糖

百年煙囪

百年煙底隧道

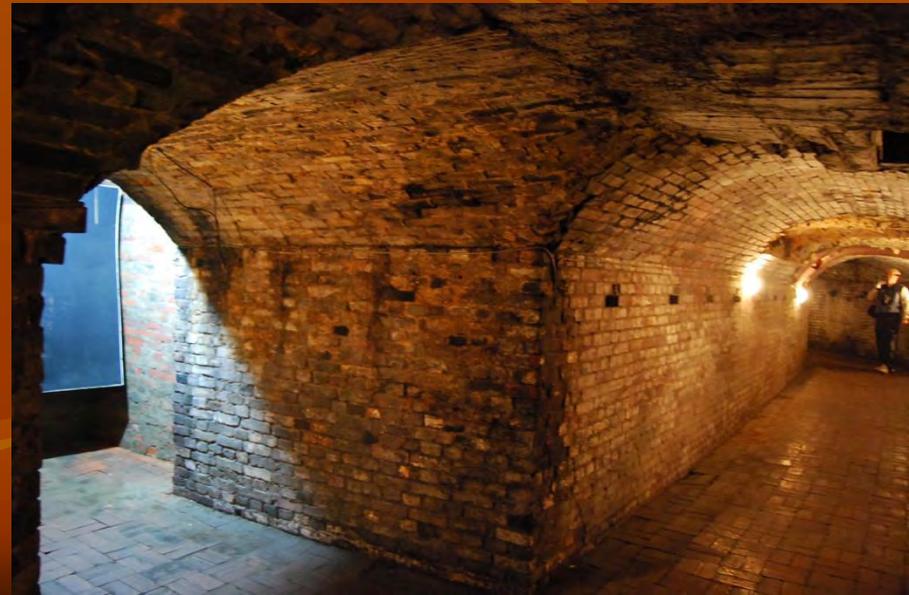
★★★★★★★★★★

供本廠區製糖工場之三座鍋爐排放廢煙之用；係利用熱空氣對流原理，引導至煙囪頂端。因其於民國前三年建造，將近百年【遂引其名爲百年煙底隧道】。本煙底隧道原貌重現，因歷史優美，特開放遊客參觀。

煙底隧道入口

月眉鐵筋混凝土煙囪
製造日期：昭和十四年
 民國二十八年
製造商：大日本製糖株式會社
 台灣支社月眉製糖所
總高度：地面五三公尺
 基礎深度三五公尺 計五六五公尺
圓徑：基座四五〇公尺頂部三〇公尺







分蜜機



縮短了的煙囪與糖蜜槽大儲筒



月眉糖廠樂業村廠舍莊



第一個家是日本宿舍

第二個家是擁有院子的加強磚造

第一個家是雙拼連棟日本木造宿舍



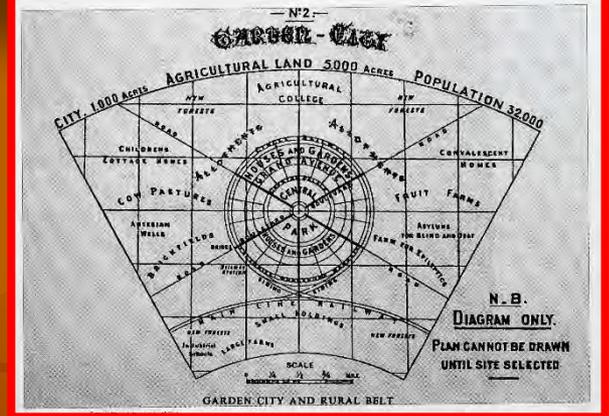
記得放棉被的櫃子，木門一關黑漆漆的。可以在裏面躲起來。

一家炒菜整弄香

在對面，還有一個柴房，當儲藏倉庫與小便桶

有分一塊菜園，大家用尿液施肥

中央公園



警衛室旁警衛操演的球場



國中住校回衛道中學媽媽叮嚀
的水泥梯階；



糖鐵蒸氣火車頭展示



(肥皂功能 (無患子) 的大樹



玩水的噴水池



灌蟋蟀的禪石涼亭



土地公小廟廣場



榕樹下戰後嬰兒潮一起遊戲(彈珠、紙牌)、每天與考前拜拜、養鴨子、種菜



頭上被插香鐵筒落打下的印紀



乘涼聊天的長石椅（每天路過處）



社區電視間與圖書館



一起看電視、啟蒙的書、報紙(國語日報)



到沖繩島在他們的歷史書上，看見我太太小時候上學講台語戴牌子的處境



廠長家與廠長家私園（熱帶榴槿植物）



男女間公共浴池



泡在糖香的水

爸爸幫我洗頭，頭
在爸爸大腿上

有幾次媽媽帶我到
女生那一間，很不
一樣



福利社與醫務室



到沖繩島，在沖繩本島玉泉洞王國村看見我小時候用過的郵筒

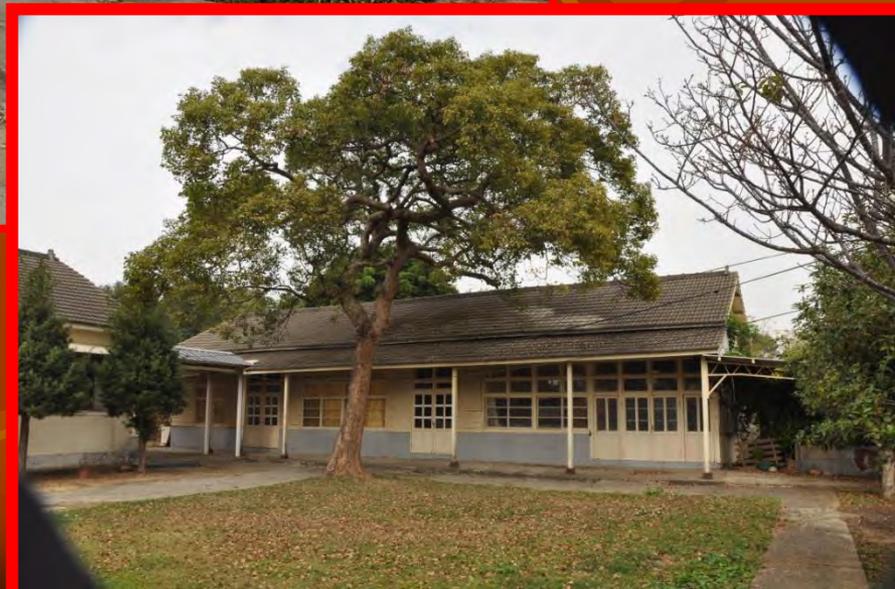
幼稚園

有如竿欄構，留下一捉迷藏的好場域，可以躲追，真好玩



招待所（大樹、養猴子）

媽媽曾工作的地方，
好多美食。
幫忙收拾碗盤



水池與游泳池



游泳比賽很盛大

丟鳳梨罐頭在池內，大家潛入去找

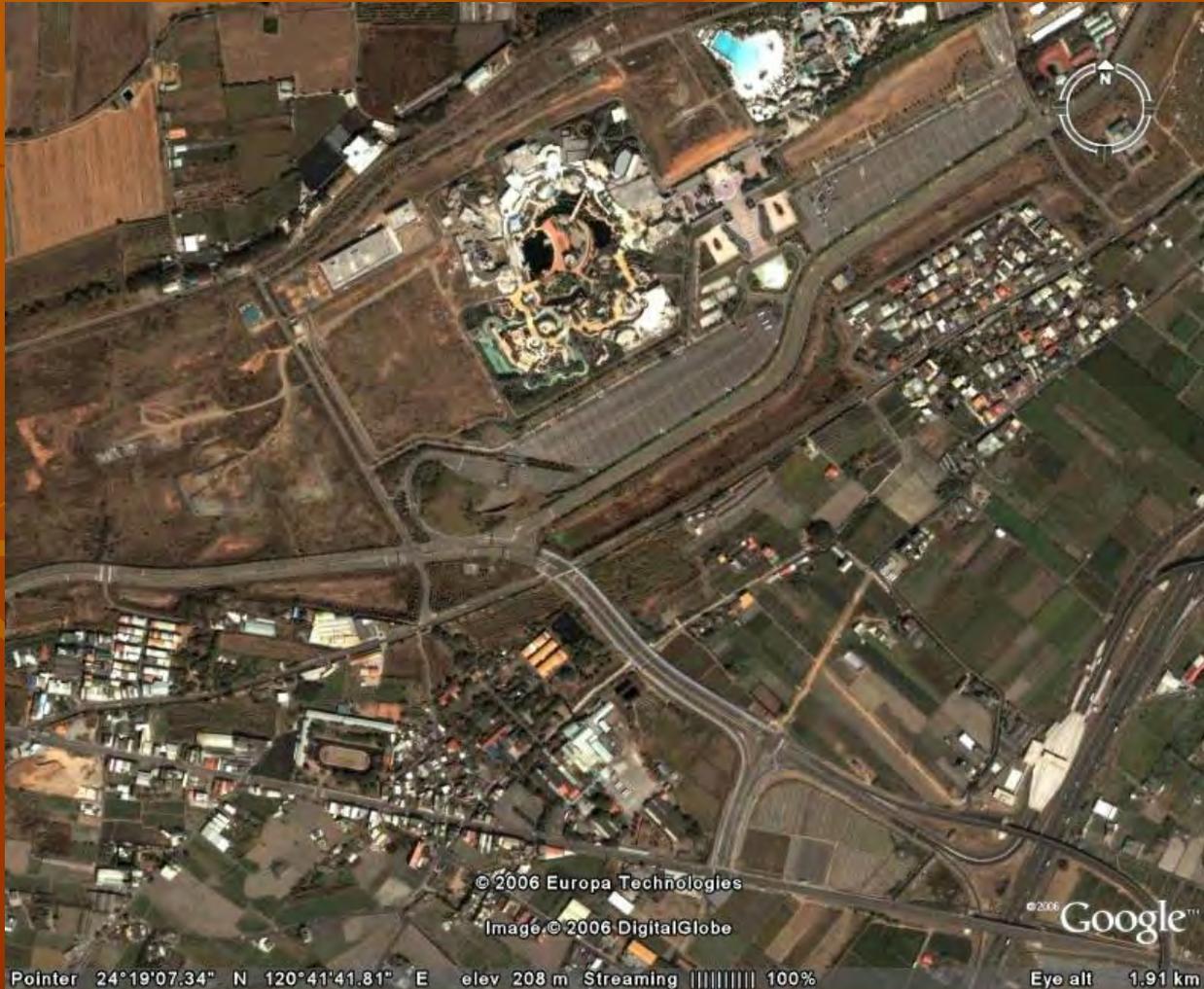
中山堂



過年分糖果

平常看電影與公眾活動

中山堂後山（句踐復國生聚教訓 拍攝園場、傘兵演習降落區域）



兩條河圳與水系 (一高處、一低處)



基磐設施(infra-structure)層級 (舊名市政工程)

- (一) 敏感高程差的整地規劃
- (二) 公用設備規劃 (電話、電力、。.)
- (三) 井與供水(灌溉,工業)
- (四) 節能省碳的供水體系
(供洗澡的熱水管)
- (五) 自來水
- (六) 汗水
- (七) 連外交通 (糖鐵)



六、範圍外的詩性場域

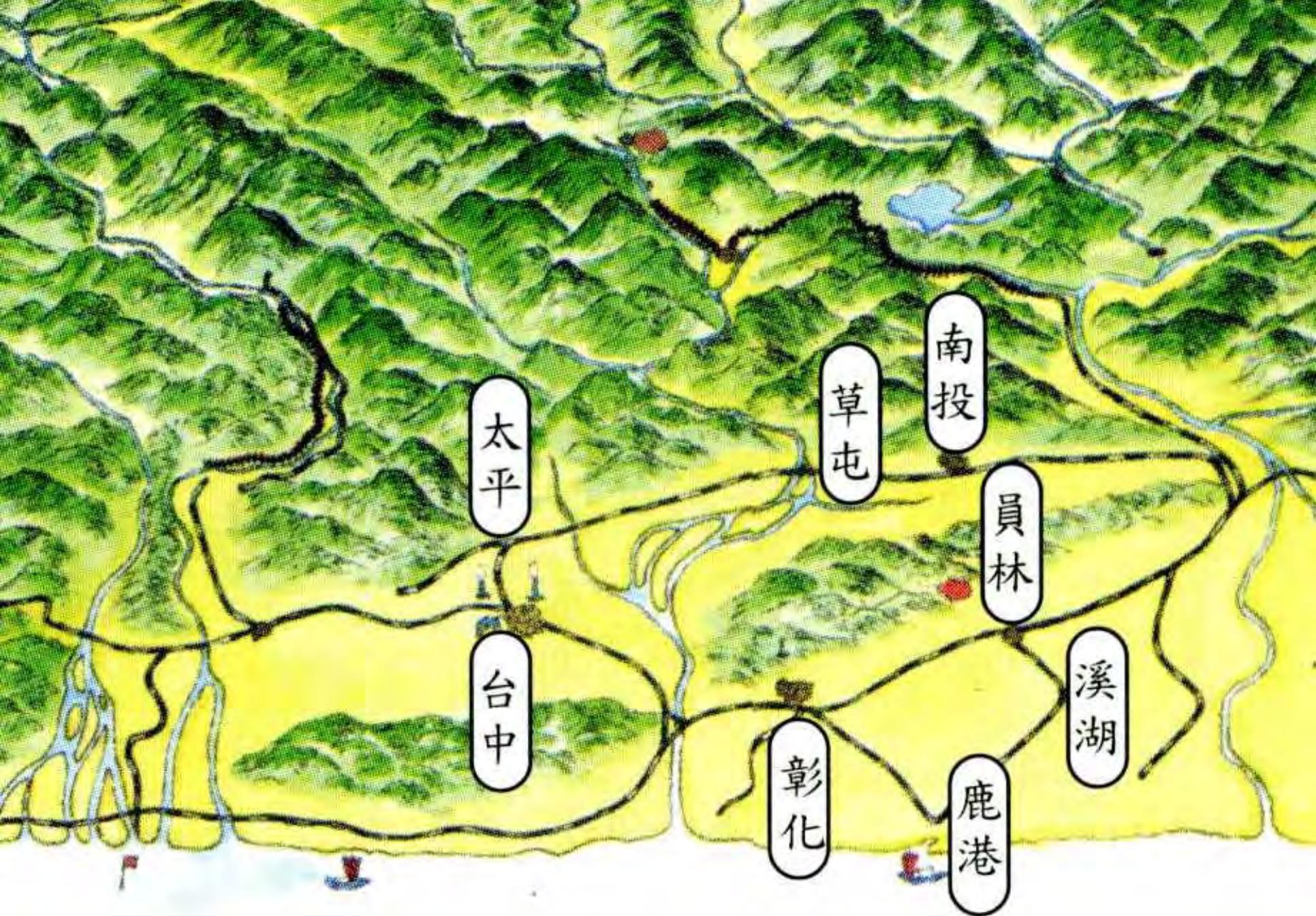


大樟樹廟



月眉街上

- 大樟樹廟、月眉街上、月眉國小、通往大甲的糖鐵、大甲與鎮瀾宮、毘盧禪寺、通往后里的糖鐵及與台鐵無隙縫接駁的火車通車歲月等等



太平

台中

彰化

草屯

南投

員林

溪湖

鹿港



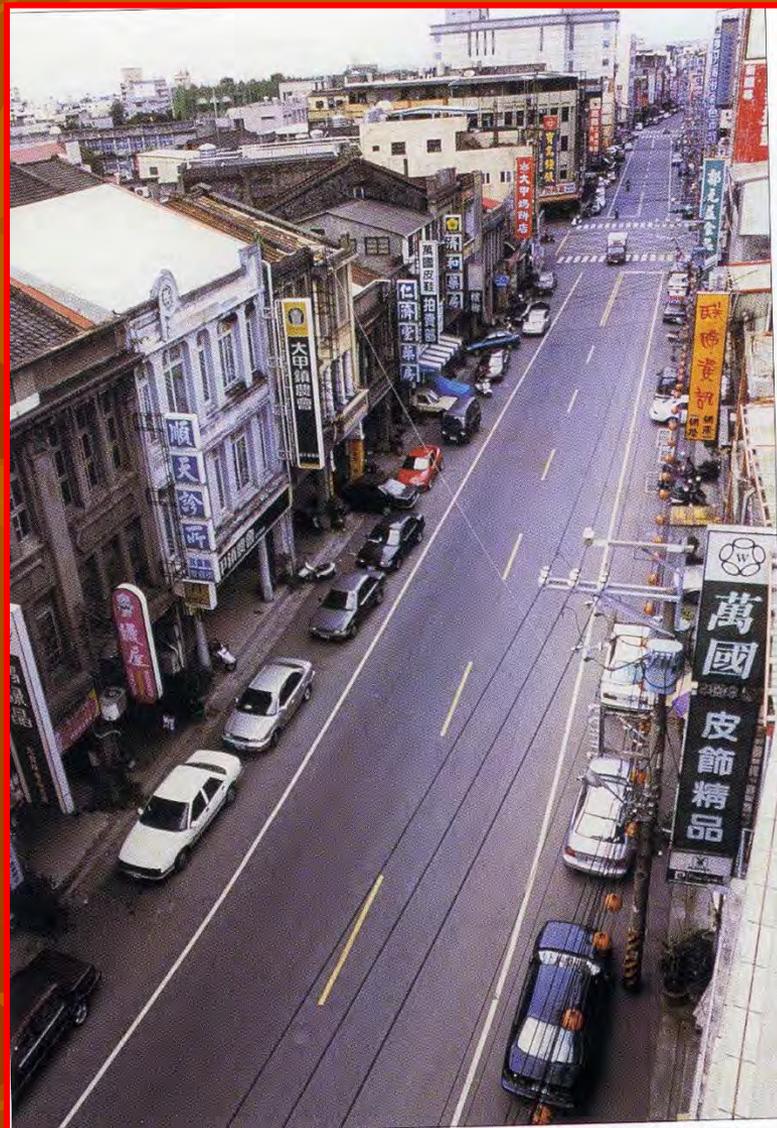
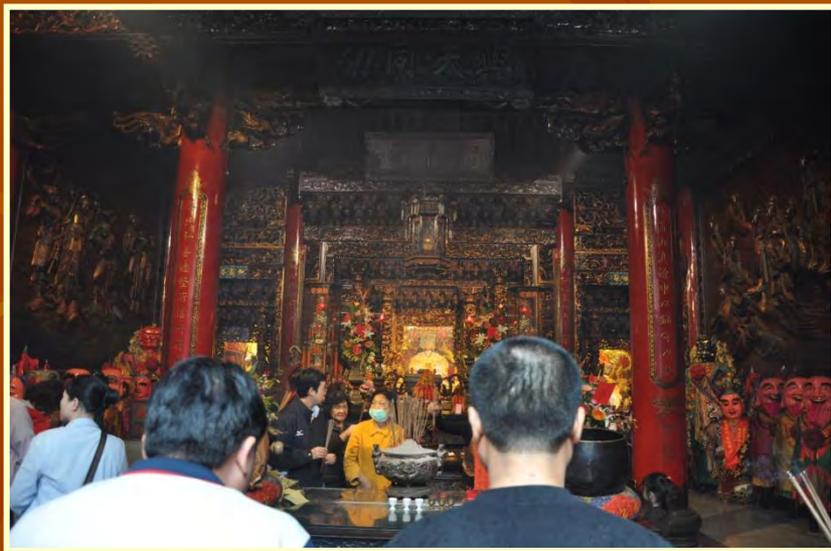
毘盧禪寺

步行遠足的地方



大甲與鎮瀾宮

媽媽二週一次帶著小學(含)之前我，
坐糖鐵回娘家看外婆外公，彰化銀
行領利息買豬肉拜媽祖，再回家。



七、飲食的故事與傳承、販售

月眉觀光糖廠吃飯與買
枝阿冰的地方



沖繩島的類似歷史與飲食傳承



わだや菜 小禄店

ランチ11:00~16:30(LO16:00)
ディナー17:00~22:00(LO21:30)



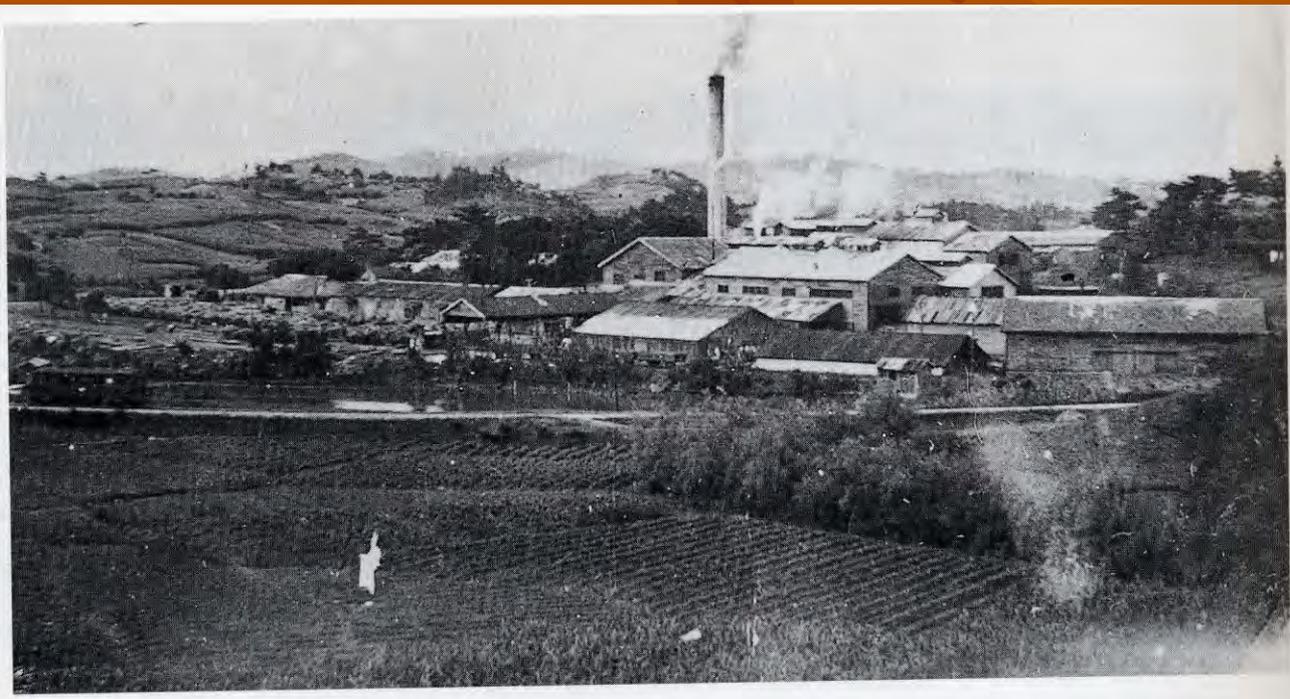
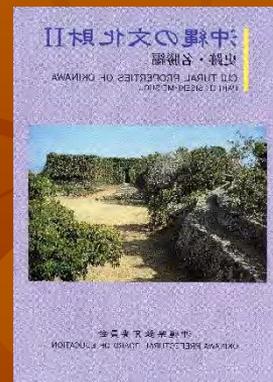
電話番号や
コチラ!



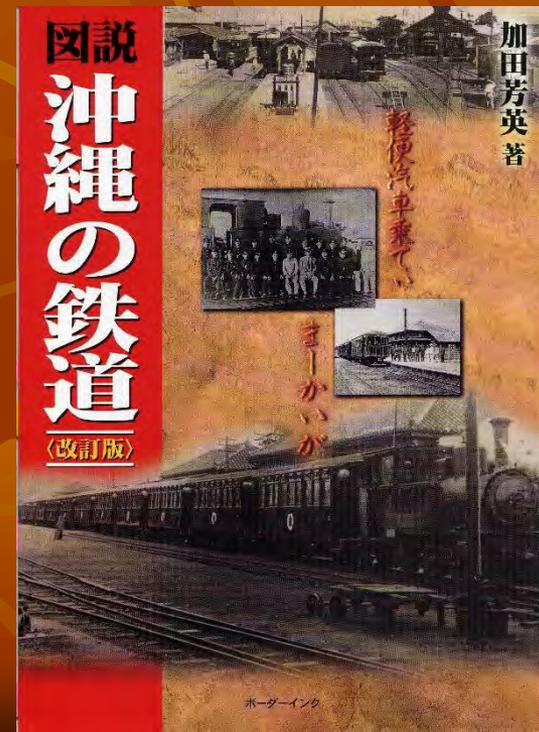
ROOMOO
by Hot Pepper

在沖繩島那霸市的某小店，找到小時候糖廠甜蜜大紅豆的味道。

沖繩本島玉泉洞王國村販賣白甘蔗汁



沖繩高嶺製糖工場（注意左方有鐵路車輛行駛中）



八、發展規劃：月眉觀光糖廠廠舍莊聚落復原 與再利用規劃與基本設計

另一方面文史文本的整理：

一方面規劃設計工作：

(一) 台糖月眉區域基本資料彙集

(二) 台糖月眉區域資產轉化方向與保存評定

(三) 以月眉觀光糖廠【花園都市園區】(Garden City Ecological Park) 甜蜜世界為一原型轉化例

三方面呈現台灣文明遺構

(六個原則)



諸如：鳳梨的引入歷史(來源、
導入與結束)

一. 社區整體營造：社區文明再生

(一) 具台灣該社區、族群、社群活動史或某個人活動等故事

諸如：國內外人士、糖廠社區戰後嬰兒潮社區生活等

舉例：令人感到幸福而喜愛的故事。（糖廠甜蜜蜜感覺的改變與可能的再創新）

(二) 將具有提昇社區的文明與生活品質的水平者

二. 社區中心性之強化: 社區神聖地點的再生

月眉製糖廠舍莊甜蜜園區願景



- 三. 將具有提昇社區的文明與生活品質的水平
- 四. 表徵臺灣科學技術發展流脈: 呈現台灣科技遺產
- 五. 展現文化產業的場所
- 六. 表徵台灣文明支持者與見證者



月眉糖廠文化性資產評估與 重點保存範圍評選

- (一) 第一項 獨特性
- (二) 第二項 完整性
- (三) 第三項 綜合評價



規劃設計成果架構

(二)、實質環境系統與月眉甜蜜世界原型設計：
水系、建築系、景園
植栽系、動物系、機
器設備系、導覽系統、
飲食系、觀光倍增系
統、規劃中才新增的
項目。

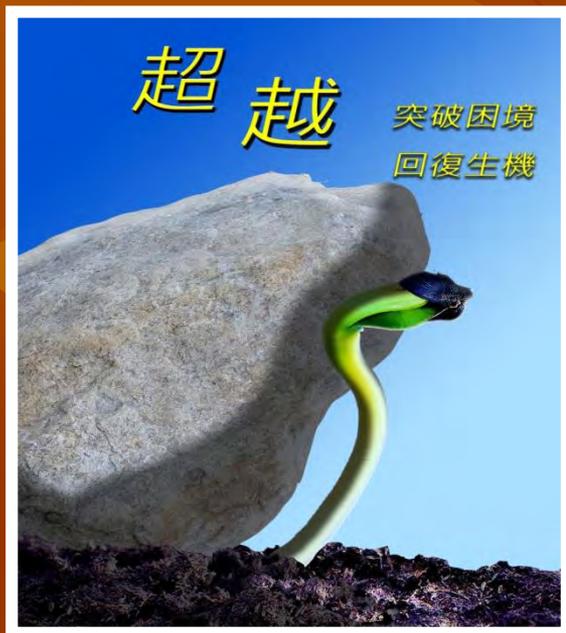


Jay Janner / The Gazette



九、結語

1. 台灣文化乃亞洲文明及歐美文明的萃練場域，在靈明月眉我看到希望的種子
2. 告別寂寥，開始真實，將真實保存傳承下來。
3. 超越：突破困境，恢復生機。



五色人種共和諧 陳錦芳博士

我的分享

謝謝聆聽



Collaborativeplus
Personal
Mastery™