





# 身体 – 游戏 – 空间

## Body-Game-Space

我居住于我的身体，它处于危险之中，像是一部正在受到威胁的机器，和被管控的工具。我的身体无处不在：炸弹摧毁了我的房子，也损坏了我的身体，只因房子已成为我身体的表征。这就是为什么我的身体一直延伸，甚至超越了它在正运用的工具：身体在手杖的一端，使我们支起地球；身体在望远镜的一端，使我们看到星辰；身体在椅子上，在整个房屋里，因为身体是我适应工具的媒介。

—— 让·保罗·萨特《存在与虚无》

### 课程概述 /Course Overview

人体度量与空间的关联由来已久，从达·芬奇（Leonardo da Vinci）的《维特鲁威人》（*Vitruvian Man*）到柯布西耶的《模度》（*Le Modulor*），再到约瑟夫·里克沃特（Joseph Rykwert）、亨利·德雷夫斯（Henry Dreyfuss）的人机工程学（ergonomics），本质上都是将人体与度量问题绑定在一起展开讨论，尽管初衷不同，但是也都或多或少地影响了空间的设计与生产。

20世纪60年代之后，身体与空间的关系不再局限于度量问题，感官感受、体验、身体的冲动（巴塔耶）、人的欲望（德勒兹）、社会对身体的控制和规训（福柯）等命题都进入设计学的讨论范围，进而改变了我们对空间的理解、定义以及操作。例如，在诺伯-舒兹（Christian Norberg-Schulz）看来，人是通过有形

的（concrete）和现象的（phenomenal）两种方式认知环境。有形的包括日常中那些实在的物体，例如可以触摸到的窗；现象的则是对世界的感官认知，例如从窗户投射进室内的一束光线（《场所的现象》，*The Phenomenon of Place*）。这些身体的感知和度量共同作用，让我们认识并塑造了空间。

设计1的课程目标是参考现象学的空间描述，以身体作为出发点，围绕“身体-游戏-空间”课题，讨论空间的有形的（concrete）和现象的（phenomenal）、物理的（physical）和知觉的（perceptual）双重属性。

### 课题：身体 - 游戏 - 空间 / Project : Body-Game-Space

课题的最终任务是一个构建一个  $3\text{m} \times 3\text{m} \times 3\text{m}$  的空间游戏。其中，“空间游戏”指的是通过组织、拼凑不同的空间元素（开洞、台阶、通道等），实现对身体的影响、干扰，甚至压迫，创造出身体与空间各种特定的关系。身体完成在空间中的一系列运动即是游戏的完成。

确立“空间游戏”的关系是以身体为基础，即身体在物质环境中的投射（body projecting）。课题将围绕三个练习帮助学生完成整个操作。练习的设计逻辑是从身体出发，逐渐向外部扩展和延伸。

（1）零点（zero point）：身体和身体的外延（body and body extension）。

（2）遮盖（clothing）：身体 - 客体的互动（body-object interaction）。

（3）轨迹（trace）：身体的运动（body movement）。

就像一只手突然与另一只手断绝了联系，  
如同两个完全不相关的人的手。  
触觉变得如此混乱，  
以至于每只手的不同行为都会引发矛盾的感觉。

——瑞贝卡·霍恩 (Rebecca Horn)



图1-1  
独角兽  
Einhorn  
铅笔面具  
Pencil Mask  
手指手套  
Finger Gloves  
羽毛手指  
Feather Fingers

## 【练习1】

### 零点：身体和身体的外延

### Zero Point: Body and Body Extension

第一个练习的基础是身体，学生将从自己的身体出发，制作一个身体的外延装置——附着在身体之上的物体或器械——使身体与周围的环境产生有别于（可以是放大、减弱、干扰等）日常（习以为常）的关系。每位同学从下面选项中选择一个身体部位，开展课题：

- 头 - 眼睛
- 头 - 耳朵
- 上肢 - 手 - 手指
- 腿 - 脚
- 躯干

#### 步骤提示

步骤1：使用影像 + 文字的方式记录对所选身体部位的研究和体验，捕捉那些你在日常生活中所忽略的感受。

步骤2：仔细甄别你所希望进行进一步操作的感受，注意参考瑞贝卡·霍尔对自己作品的描述：“触觉的混乱”“矛盾的感觉”，明确你希望完成的感受操作，例如霍尔所说的“混乱”“矛盾”。注意：你需要清晰地确定你希望达到的感官感受。

步骤3：用纸板（可以使用胶带作为固定和连接材料）完成一个身体的外延装置，强化你所选定的感受，并反复进行试验，测试是否与你所期望的效果一致。注意记录你的测试过程。

#### 提交成果

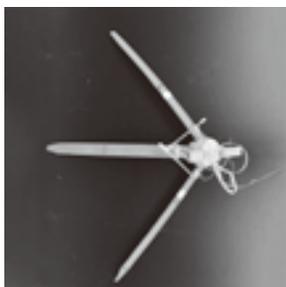
2 ~ 3个装置草模，呈现身体与周围环境的新关系。



图 1-2  
蔡领航 手部装置



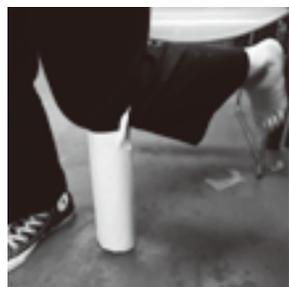
图 1-3  
董雨晨 眼部装置



赖宇 脚部装置



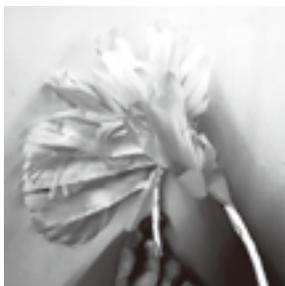
蔡领航 手部装置



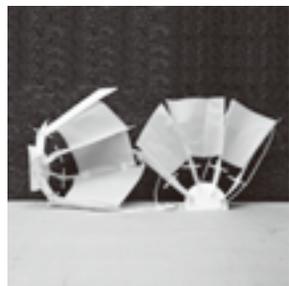
尹舒欣 腿部装置



李美慧 手部装置



吴美薇 耳部装置



苏秦泰 耳部装置

图 1-4

## 【练习 2】

### 遮盖：身体 - 客体的互动

### Clothing: Body-Object Interaction



练习 1 帮助学生构建了一个体验装置，作为一个感官外延，这个装置对感官感受进行了某种改写，进而改变了身体与外部环境的关系，例如，某种特殊的观看、倾听、接触、运动等。这些感受呈现了日常生活中我们所忽略的一些身体特征或性能，而这些特征或性能却往往能够帮助我们创造出与环境的新关系。

练习 2 将帮助学生将练习 1 的装置体验进行放大和扩展，从而创造出身体与外部环境的互动。学生需要在距离身体 50cm 的位置上构建环绕身体的 6 个界面（前后左右上下），一个“盒子”，并发展练习 1 的结果，构建出身体与这个“盒子”的关系。

#### 步骤提示

步骤 1：思考练习 1 的结果，并在此基础上确定身体与 6 个界面的位置关系。注意：这个位置设定将与后面图纸练习的“视点”相关，因此每位同学需要根据自己练习的方案构建身体与界面的位置关系。

步骤 2：使用炭笔绘制 + 图像拼贴（包括之前的影像记录、电影片段、摄影作品等）的形式，用 1 : 1 的比例，将身体与周围界面的关系呈现出来。

步骤 3：仔细研究你的图像，明确核心的关键状态，确定界面的范围、形态、边界，以及身体与界面、界面与界面之间的关系。以身体为中心，将 6 个界面组织在身体周围，绘制空间关系图纸，并同时呈现步骤 2 的状态。

#### 提交成果

整开手绘图纸，黑白，6 张。

图 1-5  
苏秦秦 听觉空间意象图

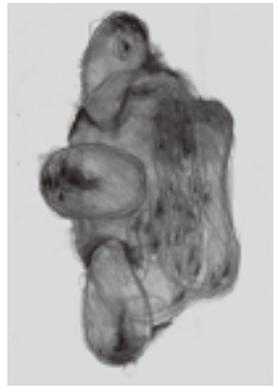


图 1-6  
万一霖 躯干空间意象图

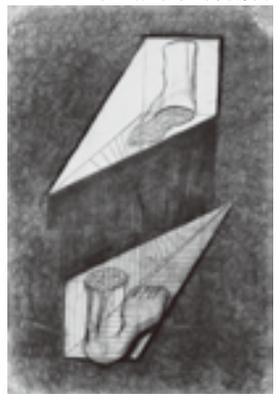


图 1-7  
赖宇 脚部空间意象图



图 1-8  
吴美薇 耳部空间意象图

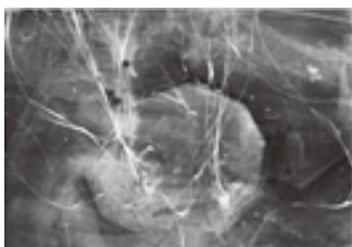
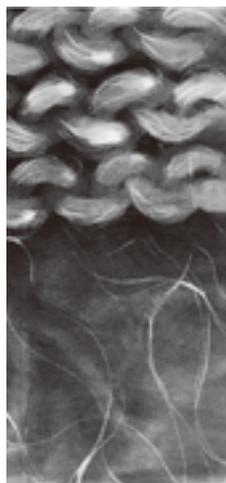
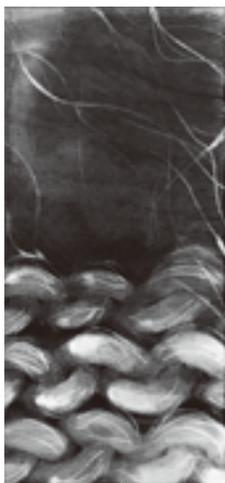


图 1-9  
王子遥 眼部空间意象图