

國立臺灣師範大學美術研究所藝術指導組

碩士論文

原型理論下的凳子設計創作

Stool Design Based on the Thinking of Archetype.

指導教授：林磐聳、鄭金典

研究生：林怡君

謝誌

歷經三年的風風雨雨，終於在這一時刻搭上畢業潮的我心中是百感交集，回想三年來所遭遇到的困難，這才發現原來害羞的自己也可以堅強地與難題面對面交戰，儘管跌跌撞撞地跨過三個年頭，如今再次回首突破的關卡，充滿心中的不是怨懟而是感謝，亦好笑又好氣的過去。感謝這三年接連不斷的大小難題，在我尚未步入社會前就預先幫我打入一劑強心針，當然它不如預防針有效地抵擋社會病毒的攻擊，卻能引領我朝著前方的旅途跨步邁進。

感謝林馨聳老師在我最危急的時候給予協助，讓我一年的德國行沒有後顧之憂地努力學習，並寬心的接納我對自我的期望，讓我自由的為夢想而創作。

感謝鄭金典老師在我最無助的時候收留我成為鄭家班的一員，繼續跟著老師學習設計的真諦。若不是老師總是時時關心著我的近況、費心指導我的論文，為我的每一個困難而擔憂，我就無法順利地克服困難繼續向前行，也無法勇敢地表達出自己對設計的看法。雖然心中有說不清的感謝，但是能再次成為老師的學生真的好幸運！

感謝范振能老師給予我工作機會得以掙得基金籌辦畢業展覽，在我陷入困境時支持我到最後。

感謝陳玲伶院長不時地關切我論文的狀況與進度；感謝林俊良老師擔任我口試委員時點出我論文的不足與缺點，並耐心地指導、協助我修正論文。

謝謝爸爸和媽媽遠從家鄉來電的問候與關懷，以及哥哥在我一聲令下馬上從台中為我傳來的檔案；謝謝妹妹與阿吉經常來到台北與我一同吃飯消除了寫論文的煩悶，也謝謝我們家的黑輪在我回家休息時給我好多個大大的擁抱。

謝謝如璇讓成為工作的搭擋，我才得以累積保貴的雜誌編輯經驗，也讓我的展覽基金有了更雄厚的資源。謝謝我的室友婉萍、仁華、絢質在我難過、生氣、心情低落時替我打抱不平，聆聽我的心聲。謝謝秀玉和育澤不辭辛勞地從台中北上參與我的展覽，陪

著我直到展場工作室下班打烊，因為有你們讓開幕茶會不冷清地 high 到晚上。謝謝宛諭、真強學長、冠婷、雪如、小玥、倖樺、依潔、迪兒、友順特別來看我的展覽。謝謝蕭蕭、小芊、豪哥的幫忙，讓我擁有最棒的展覽圖說。

最後特別感謝志丰一路陪著我走到這一刻，若不是你的叮嚀與照顧，不會造就今天的我，若不是你拉著我飛往德國學習，我想我永遠都無法對設計有這麼深刻的體會與感受。

在此謝謝所有幫助過我的人，因為有你們讓我感到溫暖。

林怡君

民國九十八年八月四日

摘要

本創作研究期望透過原型理論的研究確實地了解物品存在的價值，並應用至產品設計的發展過程中，提供設計師們在初步發展設計時仔細思考物品本身存在的價值，而不隨著潮流的腳步創作設計以減少社會資源的浪費。

本研究首先以柏拉圖哲學理論中和原型相似的「觀念」引入主題，接著藉由心理學與文學的原型理論論述，協助釐清原型理論的重點概念，深入探討原型在人類潛意識中的運作，後續將原型理論帶入設計領域時，才得以清楚地認知、應用於設計。本研究透過林銘煌所歸納的承襲、暗喻與踰越三種原型設計手法，發現概念與造型的相輔相成，因此本研究引用符號學能指、所指的思維，企圖拆解造型和概念兩者是如何相互輔佐成為最後的設計。本研究從探討的過程發展出一套造型與概念分析表，接著藉由原型相關的設計範例搜集與專家訪談的結果，分析概念與造型各自的詮釋手法，經驗證後發現造型與概念分析表可協助設計者回頭檢視設計的成果。最後研究者將以凳子作為設計的實踐，並以造型與概念分析表檢視個人之創作作品。

關鍵字：原型、Archetype、符號、凳子、產品設計、凳子設計、坐具設計

Abstract

This research is trying to figure out the real value of existence of artificiality, let designers carefully think about the value of the articles when developing a new design. To remind all designers in this fast-moving time should create a long lasting design, instead of following the current trend.

At the beginning , the researcher studies the “Idea” of Platonism and then thoroughly understand the thinking of archetype through Psychology and Literature review. To be more familiar with archetype might assist designers correctly apply the theory to design practice. Professor Ming-Huang Lin divides archetype design into three groups ‘reconstructive archetypes’, ‘borrowing archetypes’, and ‘breaking archetypes’. Based on these groups, the researcher points out the relation between appearance and concept of design, and develop a system of “Archetype of appearance and concept”. According to the collection of designs in the study and the designers’ interview, that proves this system of “Archetype of appearance and concept” could help designer to exam their design works. At the end of study this system is applied to the practice of stool design.

摘要	I
目錄	III
表目錄	VI
圖目錄	VII
第一章 緒論.....	1
1.1 設計創作背景與動機.....	1
1.2 設計創作目的.....	2
1.3 設計創作範圍與限制.....	2
1.4 設計創作流程.....	4
第二章 文獻探討.....	5
2.1 原型理論在各領域的探討.....	5
2.1.1 原型理論的起源.....	5
2.1.2 心理學的原型理論.....	6
2.1.3 文學的原型理論.....	8
2.2 設計領域的原型理論.....	10
2.3 現今設計師原型手法的運用.....	13
2.3.1 Philippe Starck(菲利浦史塔克).....	13
2.3.2 Ingo Maurer(安哥莫瑞爾).....	17
2.4 原型設計的表現手法.....	18
2.5 符號學能指與所指.....	21
2.6 原型設計範例搜集與分析.....	26
2.7 凳子的歷史與沿革.....	31
2.7.1 發明凳子的埃及人.....	31
2.7.2 漢文化由跪坐轉向席地坐.....	33
2.7.3 佛教與漢文化融合的唐代凳具.....	35
2.7.4 一改豐厚為秀直的五代坐凳.....	37
2.7.5 奠定簡樸、實用風格的宋代凳具.....	38
2.7.6 便於攜帶的元代凳具.....	39
2.7.7 秀麗端莊的明代凳具.....	39
2.7.8 裝飾華麗的清代凳具.....	41
2.8 台灣早期凳子的歷史.....	43
2.8.1 明式凳類.....	44
2.8.2 清式凳類.....	46
2.8.3 日據凳類.....	47
2.8.4 民初凳類.....	47

2.9	凳子的經典設計範例搜集與分析.....	48
第三章	專家訪談.....	53
3.1	2007 五十凳設計邀請展.....	53
3.2	訪談法.....	53
	3.2.1 半結構訪談.....	54
3.3	個案訪談分析.....	55
	3.3.1 個案一 childhood.....	55
	3.3.2 個案二 洗衣板.....	57
	3.3.3 個案三 妙手回春.....	59
	3.3.4 個案四 動靜物.....	62
	3.3.5 個案五 有影無.....	65
	3.3.6 個案六 无.....	67
	3.3.7 個案七 量化關係.....	70
	3.3.8 個案八 Dual.....	73
	3.3.9 個案九 水上漂.....	75
	3.3.10 個案十 櫺格椅.....	78
3.4	訪談分析與歸納.....	81
3.5	設計方向.....	82
第四章	設計實作.....	83
4.1	概念發展.....	83
	4.1.1 第一階段草圖發展.....	84
	4.1.2 第二階段草圖定案.....	92
	4.1.3 一比一草模製作.....	97
	4.1.4 實體模型案例.....	101
4.2	實體模型使用展現圖.....	106
4.3	設計成果自我評估.....	111
	4.3.1 承襲設計自我評估.....	111
	4.3.2 暗喻設計自我評估.....	112
	4.3.3 逾越設計自我評估.....	113
4.4	展覽規劃.....	114
	4.4.1 確定展覽空間.....	114
	4.4.2 平面宣傳品製作.....	115
	4.4.3 展覽會場實景.....	117
	4.4.4 展覽整體自我評估.....	120

第五章 結論與建議.....	121
5.1 結論.....	121
5.2 後續建議.....	122
參考文獻	124
附錄一 設計概念草圖.....	127
附錄二 訪談問券及訪談逐字稿.....	130
附錄三 展覽照片故事.....	172

表目錄

表 2-1 符號組成系統.....	24
表 2-2 設計過程圖.....	25
表 2-3 造型與概念分析表.....	26
表 3-2 五十凳設計師作品分析表一.....	81
表 3-2 五十凳設計師作品分析表二.....	81

圖目錄

圖 1-1, 設計創作流程圖.....	4
圖 2-1, Aldo Rossi 的 Cabina dell'Elba 木櫃.....	12
圖 2-2, Ungers 為法蘭克福建築博物館設計的桌椅.....	12
圖 2-3, Ungers 的咖啡組 Neue Klassik.....	13
圖 2-4, Aldo Rossi, La conica 濃縮咖啡壺.....	13
圖 2-5, Phillippe Starck, Miss Sissi.....	14
圖 2-6, Phillippe Starck, Lord Yo.....	14
圖 2-7, Phillippe Starck, Ray Menta.....	15
圖 2-8, Phillippe Starck, Richard III.....	15
圖 2-9, Phillippe Starck, Soudain le sol trembla.....	16
圖 2-10, Ingo Maurer, Bulb.....	17
圖 2-11, Ingo Maurer, Birds birds birds.....	17
圖 2-12, Ingo Maurer, Holonzki.....	18
圖 2-13, Ingo Maurer, Wo bist du, Edsion?.....	18
圖 2-14, Rody Graumans, 85 Lamps.....	19
圖 2-15, Arne Jacobsen, Ant Chair.....	20
圖 2-16, Luciana Martins e Gerson de Oliveira, Poltrona Cadê.....	20
圖 2-17, Bedin, Super.....	25
圖 2-18, Alexander Taylor, Fold.....	26
圖 2-19, John Brauer, Bin Bin.....	27
圖 2-20, Chris Kabel, Stick lamp.....	27
圖 2-21, Ron Gilad, Dear ingo.....	28

圖 2-22, & design, Nekko vase.....	28
圖 2-23, Marcel Wanders, Sponge vase.....	29
圖 2-24, Pascal Tarabay, Cuckoo forest clock.....	29
圖 2-25, Arnout Visser, Fruit on wheels.....	30
圖 2-26, Harri Koskinen, Block.....	30
圖 2-27, Lattic stool.....	32
圖 2-28, Craftsman's seat.....	32
圖 2-29, 北魏龍門石窟蓮花洞中的菩薩像, 菩薩所坐的就是腰鼓形圓凳.....	34
圖 2-30, 敦煌二五七窟北魏壁畫, 最早的方凳形象.....	35
圖 2-31, 唐墓出土的三彩細腰凳.....	36
圖 2-32, 唐 周文矩「水榭看鳧」圖.....	36
圖 2-33, 唐 張萱「搗練圖」, 圖中女子乘坐著月牙凳.....	37
圖 2-34, 五代 傳五代「韓熙載夜宴圖」.....	37
圖 2-35, 宋 徽宗「文會圖」.....	38
圖 2-36, 北宋 蘇漢臣「妝鏡圖」.....	39
圖 2-37, 明式有束腰馬蹄足羅鍋帳加矮老方凳.....	40
圖 2-38, 明式無束腰直足直帳小方凳.....	40
圖 2-39, 明式八足圓凳.....	40
圖 2-40, 明式五開光弦紋坐凳.....	40
圖 2-41, 夾頭榫春凳.....	41
圖 2-42, 清代圓凳.....	42
圖 2-43, 清代綉墩.....	42
圖 2-44, 明式苦苓木大板椅.....	44
圖 2-45, 明式椅條.....	45
圖 2-46, 明式方凳.....	45
圖 2-47, 明式撇腳凳.....	45

圖 2-48, 清式鑲石圓凳.....	46
圖 2-49, 台灣西洋變體家具.....	47
圖 2-50, 台式早期鑲瓷餐凳.....	47
圖 2-51, 竹製矮凳.....	47
圖 2-52, Alva Alto, Stool 60.....	48
圖 2-53, Alva Alto, Y-leg.....	49
圖 2-54, Antti Nurmesniemi, Sauna stool.....	49
圖 2-55, Sori Yanagi, Elephant stool.....	50
圖 2-56, Max Bill, Ulmer hocker.....	50
圖 2-57, Sori Yanagi, Butterfly.....	51
圖 2-58, Charles and Ray Eames, Eames Walnut Stool.....	51
圖 2-59, Philippe Starck, Prince Aha.....	51
圖 3-1, 廖軍豪, Childhood.....	55
圖 3-2, 楊雅惠, 洗衣板.....	57
圖 3-3, 黃柏松, 妙手回春.....	59
圖 3-4, 劉美均, 動靜物.....	62
圖 3-5, 林信和, 有影無.....	65
圖 3-6, 孫崇實, 无.....	67
圖 3-7, 陳呂維, 量化關係.....	70
圖 3-8, 張宥喬, Dual.....	73
圖 3-9, 陳佳佳, 水上漂.....	75
圖 3-10, 黃薰立, 櫺格椅.....	78
圖 4-1, 承襲手法概念草圖一.....	85
圖 4-2, 承襲手法概念草圖二.....	86
圖 4-3, 承襲手法概念草圖三.....	87
圖 4-4, 暗喻手法概念草圖一.....	88

圖 4-5, 暗喻手法概念草圖二.....	89
圖 4-6, 逾越手法概念草圖一.....	90
圖 4-7, 逾越手法概念草圖二.....	91
圖 4-8, 承襲手法第二階段草圖.....	92
圖 4-9, 承襲手法縮比草模發展.....	93
圖 4-10, 承襲製作工法討論草.....	93
圖 4-11, 暗喻手法第二階段草圖.....	94
圖 4-12, 暗喻手法縮比草模發展.....	94
圖 4-13, 暗喻製作工法討論草圖.....	95
圖 4-14, 逾越手法第二階段草圖.....	96
圖 4-15, 暗喻手法縮比草模發展.....	97
圖 4-16, 逾越製作工法討論草圖.....	97
圖 4-17, 承襲手法 1:1 草模製作.....	98
圖 4-18, 暗喻手法 1:1 草模製作.....	100
圖 4-19, 逾越手法 1:1 草模製作.....	100
圖 4-20, 定案僕人凳實體模型製作一.....	101
圖 4-21, 定案僕人凳實體模型製作二.....	102
圖 4-22, 定案僕人凳實體模型製作三.....	102
圖 4-23, 定案馬匹凳實體模型製作一.....	103
圖 4-24, 定案馬匹凳實體模型製作二.....	103
圖 4-25, 定案兩腳凳實體模型製作一.....	104
圖 4-26, 定案兩腳凳實體模型製作二.....	105
圖 4-27, 定案兩腳凳實體模型製作三.....	105
圖 4-28, 僕人凳使用情境一.....	106
圖 4-29, 僕人凳使用情境二.....	106
圖 4-30, 僕人凳使用情境三.....	107

圖 4-31, 馬匹凳使用情境一.....	108
圖 4-32, 馬匹凳使用情境二.....	108
圖 4-33, 馬匹凳使用情境三.....	109
圖 4-34, 兩腳凳使用情境一.....	110
圖 4-35, 兩腳凳使用情境二.....	110
圖 4-36, 展覽空間大小.....	114
圖 4-37, 展覽空間規劃.....	115
圖 4-38, 展覽海報設計.....	115
圖 4-39, 展覽酷卡設計.....	116
圖 4-40, 展覽 EDM 設計.....	116
圖 4-41, 展覽實景一.....	117
圖 4-42, 展覽實景二.....	117
圖 4-43, 展覽實景三.....	118
圖 4-44, 展覽實景四.....	118
圖 4-45, 展覽實景五.....	119
圖 4-46, 展覽實景六.....	119

第一章 緒論

「Archetype」一詞不被廣泛使用卻也非新興詞彙，柏拉圖時代的哲學就已有和原型相似的概念，但在哲學領域中稱之為「理念」。直到二十世紀初 Archetype 理論才受到各學術界的關注掀起一波熱潮，例如近代的文學批評家 Frye（弗萊）就以 Archetype 的觀點批判文學，打破批判文學原有的僵化概念，為文學批評領域開拓了全新的局面；此外，心理學家 Jung（榮格）從神話學、宗教、文化等探究出 Archetype 的形式，引用 Archetype 的觀點切入剖析人類不為人知的潛意識思維。然而在設計這新的領域範疇裡，Fishcer（費雪）在 Design Now 一書中，將 80 年代一股追求不受時間限制而長存於世界本質的風潮以 Archetype 稱之。Archetype 在中文翻譯為「原型」，指的是事物原始的樣貌或形式。

1.1 設計創作背景與動機

初次聽到原型這個詞彙便令我感到十分的好奇，腦子裡不斷地猜想設計史中所提及曾經風行一時的原型是否就如我所想像，每個器物都有原始的形狀，或是本來就該具備的模樣，不禁想問這樣的想法是不是追溯到石器時代也難有結果呢？究竟是什麼樣的因素造就了物品的形式與樣貌呢？

現今物資充沛的社會生活，人類需索無度的欲望永不以為滿足，產品的樣式五花八門、千變萬化，想得到的、想不到的都有在市面上販售。儘管產品造型如此多變，物品仍具有一定的外在形式與特質以供我們將產品分門別類，透過其獨有的特徵，無須說明或解釋我們自然可了解物品本身的用途，像是生活中有靠背的坐具，我們稱之為椅子，通常以四隻腳做支撐，從出生到成人長期的累積的生活經驗可知，世界上的椅子幾乎都無法逃脫這樣的定律，若要說明這定律的起源似乎又無從說起，我們總是本能的認為「不是本來就是如此嗎？」，就好像是造物者造物時就定下的規則一般自然存在，殊不知何時這樣的定律已悄悄地深植於我們的心中，主導著我們對事物的認知。

然而設計不就是站在這“天性”的基礎上為人類的生活做改善嗎？盲目追求潮流

的現今社會，產品的外型不斷地翻新，為求產品之間的區別設計上往往添加裝飾、圖案與文字等等的變化，不得不以取悅消費者的需求為目的而設計。在這樣的情況下產品被附加的「裝飾」僅是一種多餘，亮麗的造型除吸引消費者的購買欲望外，剩下的盡是無意義的外觀設計。如此不論是設計師創作的動機、或是產品本身存在的意義，都被現今扭曲的價值觀所束縛，曲解了物品存在的主要意圖，僅為了讓使用者眼睛一亮、掏金購買而設計。因此，本研究期望藉由設計原理的探討，應用至物品的設計創作中。

1.2 設計創作目的

隨著科技與文明的進步與人類生活水平的日漸攀升，人們開始追求高品質的物質享受，主張個人風格的聲浪更是高漲，許多設計師為迎合消費者購買欲望，開始賣弄產品造型，區區一個產品類別就有數不清的樣式可供消費者選購，然而其中有多少產品確實地提供了實質的改善與服務？待一波的熱潮消退後，這些產品的存在更顯渺小而微不足道，過時不受歡迎的產品不再被拿出來銷售；最後不是被堆放在公司倉庫、就是丟棄變成垃圾堆的廢棄物，成為社會資源的浪費與社會環境的負擔。因此本研究嘗試由事物的本質出發，試圖了解物品存在的價值，並以此作為設計的立足點，讓產品的生命不再受限於時間的限制，期望在設計之初，能以事物存在的本質與提供人類生活實際的需求為考量，創作出美妙又實用的設計作品。

1.3 設計創作範圍與限制

本研究將從心理學與文學領域著手，先行理解原型理論在各領域的脈絡與定義後，將此觀點應用至設計創作，本研究大致可分為四大重點：

1. 將以林銘煌原型設計理論為主要依據：由於國內外研究設計領域相關的原型理論學者甚少，國內外相關的文獻資料數量亦十分有限，唯有林銘煌深入分析原型理論在設計中的應用，故以此作為本研究的主要依據，針對林銘煌所歸結的出的三種原型手法，拆解設計師如何將原型觀點運用在實際的設計創作中。
2. 以羅蘭巴特符號學中能指與所指作為設計公式：原型這個概念，若以林銘煌的

三種原型設計手法，拆解的只是產品的造型而不涉及內容，因此本研究將依能指與所指作為設計的公式，解讀設計師的外觀與概念的關係。

3. 凳子從古到今的樣式與型態：首先透過凳子在各朝代的演變過程，探究凳子自古以來所具備的特徵與使用方法；也經由現今世界知名的經典凳子設計範例的搜集，觀察、了解現今凳子可能的形式、材質與工法。
4. 現今設計師訪談：藉由 2007 年五十凳設計展其中十位設計師的作品內容，了解各設計者如何思維詮釋並定義這古老的器物。

本研究將分別依循此四大方向，並綜合最後的結果與觀點，尋找屬於自我的設計新視野運用至設計創作中。

1.4 設計創作流程

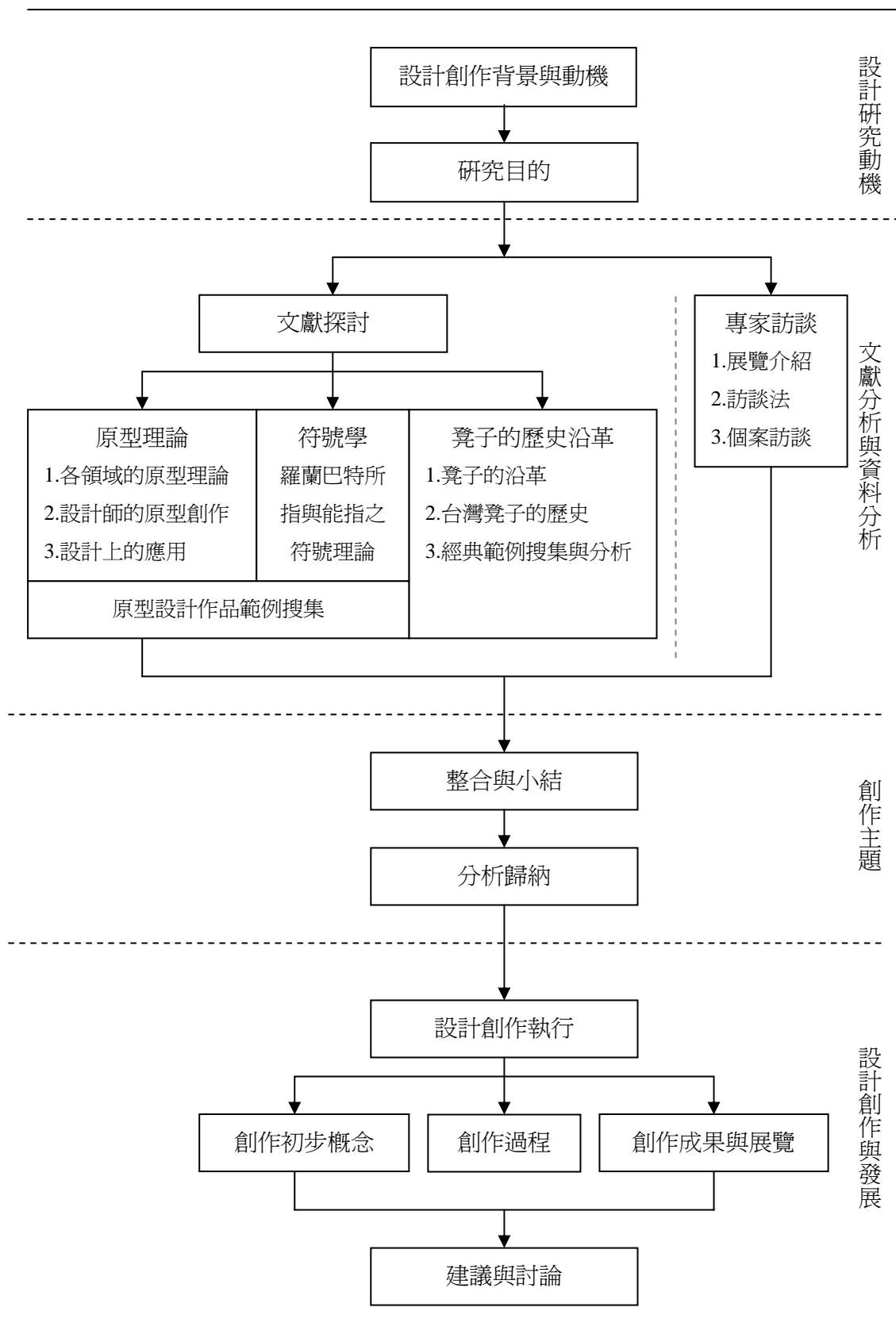


圖 1-1，設計創作流程圖

第二章 文獻探討

本章節主要分為兩大脈絡，分別為原型理論的探討與凳子的歷史沿革等兩大部分。

原型理論的探討將以榮格（Jung Carl Gustav）心理學中集體潛意識所提及的原型作為開端，先行了解原型在人類潛意識中如何作用後，再藉由弗萊（Northrop Frye）在文學領域的原型觀點釐清原型理論的內容應用，在其他非設計學術領域的輔佐下帶入設計範疇。

而凳子的歷史沿革則是了解各時代至今日的演變過程，依循凳子的歷史脈絡尋找共通之處，並以此特點作為最後設計凳子的主要依據。

2.1 原型理論在各領域的探討

2.1.1 原型理論的起源

早在 1545 年「archetype」一詞就曾在歐洲的文本中出現過，其源自於拉丁文字彙 archetypum（由希臘文中的名詞archetypon和形容詞arketypos而來）。意思是「最初的模型」，由希臘文字根的arkhe（最初的或原始的）加上 typos（模型、樣式、花開、花開的痕跡）所組成¹。牛津英文字典也將原型解釋為「不斷被複製的原始形式」、以及「事物的典型樣貌」。若單從原型字面上的意義來解讀是「事物最原始的型態」，有如造物者早已為人類安排好的規則一般自然存在，原型的意涵雖不難理解，卻十分的抽象不易掌握。

「原型」一詞最早出現在Philo Judaeus（斐洛）說明關於人類心目中的上帝形象（Imago Dei）；而古希臘神學家Irenaeus（伊里奈烏斯）的文章中，也曾以原型詞彙說明上帝如何創造萬物，他是這麼描述的：「創造世界的造物者，不是直接依照自己的樣貌造物，而是仿造自身以外的事物的『原型所創造』。」，除此之外，在古希臘時代的鍊金術文集中，則將上帝稱為原型之光（Archetypal Light）；而古代雅典法官迪奧尼索思

¹ Online Etymology Dictionary (<http://www.etymonline.com/>)

(Dionysis) 也曾重覆提及原型一詞，如精神上的原型 (Immaterial Archetypal)、原型石 (Archetypal Stone) 等用法²。這些西方古老時代的原型詞彙用法，幾乎都和上帝脫離不了關係，凡是存在於世界上的有形、無形、有生命或無生命的事物，皆認為是出自上帝之手；上帝一詞可說是代表了世間萬物最原始與最初的淵源。由此說明原型一詞指的就是事物存在的目的，即事物的本質。

柏拉圖的哲學理論，也曾提出與原型相似的概念，稱之為觀念 (Idea) 又稱為概念 (Concept)，一般解釋為存在於人類腦海中的替身。當人類的感官知覺接觸到世界上物品的個別特徵時，我們的想象力就依照所感知的特徵形成印象或感覺表象，最後理智將此物品在心中殘留的印象與其他同類的物品相比較，歸納出共同的特色而形成理性的表象，就是柏拉圖的「觀念」或「概念」。一般來說，這樣抽象的觀念僅存在於理智的腦海裡，因物質的世界是真實的、具體的，而觀念是抽象地、普遍的存在於理智中，但柏拉圖的觀念則是真實地存在於物體或具體的理智世界之外。

觀念是感覺實在性的根源，感覺或多或少都以觀念為依據，如此一來觀念的存在也就比一般的感覺更具真實性，例如我們見過花的美、少女的美、風景的美，卻未曾見過美的本身，何謂美？其本身缺乏實在性，是借用觀念來衡量其物品的美麗與否。而觀念既是絕對真實存在，也不因時間、地點、事件改變，在任何的情況下都恆久不變³。

柏拉圖的觀念所探究的內容就是榮格心理學中的原型理論，唯一不同之處在於榮格將原型理論與集體潛意識交錯探討，他提出原型受到文化與時空的影響，在各個區域都可能因此而有所差異，後續本研究將一一深入說明。

2.1.2 心理學的原型理論

Jung心理學理論中提出的原型概念，是最早出現於現代學術領域的原型，在他的心理學領域，將原型和集體潛意識結合討論，但榮格也將兩者分開獨立說明，他認為原型是構成集體潛意識的內容，並強調集體潛意識是由本能及其相關物、原型等三個總和所

² R. F. C. Hull translated, Carl G. J. (1970). *Four Archetypes: Mother/Rebirth/Spirit/Trickster*, Princeton: Princeton University Press.

³ 曾仰如 (1972)。柏拉圖的學，台北：台灣商務印書館。

組成⁴。榮格的集體潛意識從原型、原始意象、本能等三個不同角度的概念深入討論，揭示了潛意識中必然存在於人類心靈的規律模式⁵。簡單的說，集體潛意識是發生在人體大腦中的一種狀況，原型則是形成狀況的內容物。

集體潛意識的概念貫穿了榮格的心理學理論，之所以將它稱為「集體」是因為這有別於個人經驗形成的個人潛意識，而是生活在各個區域中的所有個人都具有的相似內容與行為，並且普遍存在於每個人身上的現象。其理論的形成主要以考古學、人類學和神話學為基礎，他注意到這些古老的人類文明與神話，在各個文明部落中不斷重覆出現，例如十字架、古老神話中所描述的美女與英雄等，這些我們所共有原始意象的形成，必定具有相同的賴以成長的心靈資源，是人類潛意識的大體結構，這種共同具備的現象就是集體潛意識⁶。

榮格的原型概念有時將它與原始意象等同應用，他曾說：「為了解釋我們知覺的這種一致性，我們不得不借助於這樣一個與決定著領悟模式的要素相關的概念。正是這一要素，我稱之為原型或者原始意象。」許多學者因榮格這樣的說法，將原型與原始意象以相同的定義解釋，造成了兩者間的矛盾與混亂。儘管原型與原始意象的概念趨近相似，榮格也經常將兩者交錯討論，但事實上卻是兩個不同的觀點⁷。原型是形式，原始意象則是內容；原型是一種與生俱來的心靈模式，原始意象是依附著這模式變化的內容物。這說明了原型本身是空洞無內容的純粹形式，只是天生具備的表現能力。生活中有多少典型的情境，就有多少個原型，無數次不斷重覆的經驗在人類的潛意識中形成沒有意義的模式，一旦特定的情景出現，原型便隨之朗現⁸。因此，生活中普遍又不斷反覆的認知或行為就是原型，然而原型就是本能的潛意識意象，也就是本能的行為模式⁹。換句話說，我們將原型解釋為不斷重覆的相同行為模式。由於人類自出生那一刻便開始反覆的經歷這些形式，長期的學習下使原型模式形成自然的反應，也就是所謂的本能反

⁴ 常若松（2000）。人類心靈的神話，台北：貓頭鷹出版社。

⁵ 常若松（2000）。人類心靈的神話，台北：貓頭鷹出版社。

⁶ 鴻鈞 譯（1990）。榮格 著。榮格分析心理學—集體無意識，台北：結構群文化事業有限公司。

⁷ 鴻鈞 譯（1990）。榮格 著。榮格分析心理學—集體無意識，台北：結構群文化事業有限公司。

⁸ 劉耀中（1995）。榮格，台北：東大圖書。

⁹ 常若松（2000）。人類心靈的神話，台北：貓頭鷹出版社。

應，當生活中特定的情境出現，我們便下意識地做出反應，以開燈的舉動來說明，當人們走進伸手不見五指的漆黑房間時，直覺的伸手尋找燈的開關，我們依直覺伸手的開燈行為就是本能，也是原型的朗現。

2.1.3 文學的原型理論

原型理論在 20 世紀被用來大量批評文學作品，Northrop Frye（諾思羅普弗萊）就是當代文學界中最重要的批判家之一，他借用心理學、人類學的研究成果，以及新批評、精神分析、及榮格的集體潛意識理論有系統的以原型觀點批判文學。他縱觀整體文學的共通處與變化規則探討文學，在逐一比對大量的文學作品後，發現每一個文學作品都不斷的重覆著一定的架構與模式，他這將不斷重覆出現的形式和模式稱之為原型。弗萊認為原型是文學的基本構造，而文學中基本的原型就是神話，各種的文學類型無不是神話的延伸。

神話是人類史上最早的原型，也是文學領域最早出現的類別。過去人類學家曾斷言：神話的本身是種極為簡單的現象，是原始人類的愚昧幻想，無須複雜的以心理學或哲學解釋神話的荒謬與矛盾。他們雖以低劣的姿態看待不文明者由想像組織而成的神話，然而人類學者 Sir E. B. Tylor（泰勒）在《原始文化》卻一反過去原始愚昧的觀念，認為野蠻人的思想確實是古怪，但思想的形式和文明人並無差別，造成兩者間差異的不是思想模式而是構成內容的「材料」¹⁰。若要探究神話內容的思想題材與主題是無邊無際的，世界的自然現象與人類生活都可以透過神話被解釋，因此，我們探究的是神話的形式而非思想。儘管神話具有這樣的多樣性與差異性，同樣的神話基本思想卻遍及世界各地，並在不同的文化社會中都得以使用¹¹。

神話通常都有一個戲劇性的結構，它大量使用象徵符號，如英雄、天神等故事情節與人物的虛構，都是人類想像力的表現，亦是集體情感的投射。雖是一種情感的表達，但絕非是毫無道理、毫無原因，它具有不同於科學的邏輯思考，科學將世界的所有現象

¹⁰ 范進 譯（1992）。國家的神話，台北：桂冠。

¹¹ 結構群 譯（1991）。Ernst, C. 著。人論，台北：結構群文化事業有限公司。

——分門別類，而神話的世界則是充滿情感的。神話豐富、弔詭的虛構幻想與現今科學的理性與現實形成對立面，神話之所以不是理性是因神話的邏輯架構是由多個複雜的象徵所組成，是原始人類面對自然生命與宇宙的思考解讀¹²。另一方面，就榮格心理學的角度觀看，我們不得不說神話是人類集體潛意識具體化的表現，像是日出與日落的太陽運行過程，就原始人類而言他們深信日出、日落的運行也代表著一位神和英雄的命運，他們將外界的感覺透過符號形象化，並且將自然現象內化為人類意識的一種心理事件，原始人類才得以將種種無法理解的自然現象合理化¹³。如同佛洛伊德所說：神話是一種符號形式，能夠對應任何的現象。而神話深深的根植在我們的本性中，並建立在我們的本能之上¹⁴。我們可知神話本身就是一個符號的系統，是人類社會經驗的具體表現，不是看作符號而是被一種不得不的消極方式所接受的現實，對於未開化的原始人類提供了他們對於自然和內在生活的一種解釋¹⁵。

這麼說來神話與科學看似對立，事實上兩者的形式架構卻十分雷同，它們同樣是滿足了生存於不同時空下人類對於自然萬物的好奇心，只是原始人類的不夠文明，無從曉得生命萬物的種種真實面貌，而後科學技術的漸漸壯大，人類才學會如何將各種自然現象一一拆解。這些科學研究結果累積至今多不可計，像是太陽的運行、烏雲遮蔽天日、日蝕與月蝕等等現象的發生有如家常便飯，是我們生活中不以為意且恆久不變的宇宙運行法則，無須經由學習就可得知。如此一來我們將神話解說為人類史上的第一個原型一點也不為過。

文學的詩歌是神話的延續，當文學演進至詩歌的階段，不再是模仿自然現象為人工文集，而是文明人類的技術活動之一，其表達的基礎是隱喻技巧，若是更謹慎的說，詩歌是以象徵的手法來詮釋詩人內心的情感，每一首詩歌都有其象徵的主題意象¹⁶。詩人並非以獨有的「創造性」來寫詩，而是像科學一樣表明某種已存在於自然秩序的事物，這與現今的科學有著相同的邏輯觀。我們可從大量的詩篇中察覺某些反覆出現的意象，

¹² 伍至學（1998）。人性與符號形式，台北：台灣書店。

¹³ 鴻鈞 譯（1990）。榮格 著。榮格分析心理學—集體無意識，台北：結構群文化事業有限公司。

¹⁴ 范進 譯（1992）。國家的神話，台北：桂冠。

¹⁵ 伍至學（1998）。人性與符號形式，台北：台灣書店。

¹⁶ 陳慧 譯（1998）。Northrop, F 著。批評的剖析，天津：百花文藝出版社。

這不是一種巧合而是詩人模仿了自然界中的某種統一性，也是詩歌的組成活動的統一性質，簡單的說，我們只要抓住一首詩的整體架構與形式，就能追究絕大多數的詩篇構成。而這些在詩篇中重覆出現的意象，Frye（弗萊）認為它就是詩歌的原型，然而這樣一再地反覆應用於大量詩歌中，若將詩與詩相連起來便有助於整合、統一我們的文學經驗¹⁷。詩歌雖取材於神話但較神話更有結構性，其符號的構成關係是自然與人物之間的比喻應用在詩歌的詞彙中。在閱讀詩詞時我們注意兩個方向：即對內與對外，內部是作品的佈局，對外則是所表達的意象，這就是文學整體結構的形成。詩歌除情感的表達外，其嚴謹的對仗、押韻等結構，較神話更有流傳的價值¹⁸。

小說雖沒有詩歌嚴謹的結構，主要的發展中心在於人物角色的詮釋，作者先塑造出人物的原型後融合社會中與人物相似的個性，並依照社會現實中某個普遍存在的人物特性與處事方式構造出來¹⁹，但一部具有生命力的小說，光是鮮明的人物是不夠的，它所要求的是一個與世界現實相關的想像²⁰。在小說創作的過程中，作者並未隨意創造任何的獨特經驗，其看似隨心所欲的巧妙構思，事實上小說的構成與詩歌一樣具有特定的組織模式，只是不帶有強烈的主觀意識，故事的背景則是讀者生活時代的縮影，因此，讀者很容易與小說內容產生似曾相識的共鳴而沉迷其中。

2.2 設計領域的原型理論

在設計這新的學科領域裡，關於原型理論的論述並不多見，近年來才逐漸受到學者的重視進一步深入探究，《Design now》（1988）²¹一書中Volk Fischer將原型歸納為設計活動。80年代的戰後經濟蓬勃發展的消費社會需求，因良好的經濟基礎促進了貨物快速的流通，人類可選擇的產品日漸多樣化，生活出現一種病態的奢侈；這時期的設計既是資本社會中人人所追求的卻也同時令人痛惡深覺，儘管如此設計依舊扮演著重要的角色。設計者不改變物品本質，僅在產品的外表上做造型的變化，使得產品生命開始有了

¹⁷ 陳慧 譯（1998）。Northrop, F 著。批評的剖析，天津：百花文藝出版社。

¹⁸ 林銘煌（2002）。原型符號與設計。工業設計，第三十卷，第二期，頁 203-209。

¹⁹ 林銘煌（2002）。原型符號與設計。工業設計，第三十卷，第二期，頁 203-209。

²⁰ 劉大基 譯（1991）。Susanna, K. L.著。情感與形式，台北：商鼎文化。

²¹ Fischer, V.（1980）。*Design Now: Industry or Art?*, New York: Prestal.

時間限制，加速了流行的汰換速度。在這樣的情況下，一股渴望追求不隨時間流逝的本質與長久之美就此展開。

同時期，室內設計與產品設計也逐漸走向建築當時主張回歸本質的概念，試圖定義物體最初的本質是什麼，不再隨著消費者個人的喜好任意生產無價值的產品。設計在資本社會的年代，已經發展至造型的基本形式分析與功能研究的階段，這樣的成就來自 Oswald Mathias Ungers（溫格斯）與 Aldo Rossi（亞得羅西）兩位歐洲建築師將理性主義應用於設計創作的成果。他們獨到的看法為建築史開創了前所為有的設計運動，即為原型。在他們手中原型理論首次應用於建築設計上，並將這新興的建築設計風格帶入產品設計領域中；他們排除物品原有的主觀差異，企圖揭露物體不變的本質，引領出原型風格在產品設計中主要形式。

Rossi對於建築的原始形態非常有興趣，就某些層次來說，他關心的是人類對特定事物有既定的感知與印象。這既定的印象深植於人類的概念系統中，使得人類的觀點與構成主義有些相似。60年代Rossi將Edmund Husserl(胡塞爾)的現象學和自己的想法結合，提出一套自己的建築論述稱為Tendenza，又稱新理性主義。所謂的理性取自Husserl現象學的概念，本質就是一般事物所呈現的樣貌；物品之所以這麼存在就是因為原型的想法。Rossi認為城市與建築有著深切的關聯，不同時代、地點的建築中發生著特定的事物，是被許多人類認定為有意義與被認同的聚集體。Rossi認為建築應該擁有簡約化的特質，了解當地的環境與歷史背景再挑選適合的建築型式，並用簡潔的造型設計建築，這樣的方式不再只是強調設計者的個人建築風格，而是強調居民對建築的集體記憶²²。他在建築領域中也倡導類型學（Typology）就是期望建築都能回歸原型，但是要完全回歸到最初是不可能的，因此提出了相似性的概念。

羅西設計的櫃子Cabina dell'Elba（圖 2-1），雖帶有濃厚的後現代主義鮮艷色彩，外表的造型給予人的第一個聯想事物竟是簡樸的小屋亦或是軍隊中的崗哨站，若要更精確的說明它就是海邊樸素的小屋，沒有驚豔的外貌、不具有一絲的藝術形式與風格，櫃子

²² Jessica, L.translated, Manfredo, T. (1989) . *History of Italian Architecture 1944-1985*, Cambridge:MIT Press.

的存在就如同海邊提供人們換衣的小屋一樣自然。他不使用更另類的建築設計手法，卻一反常規回頭尋找最精簡的形式表現。所有羅西的設計作品，都是將設計精簡至最事物最初的樣貌，沒有多餘的附加造型，如同Cabina dell'Elba一樣毫無時空的前後差異，以最基本的幾何造型組成，其外型也只是人人熟悉的普遍印象²³。



(圖 2-1, Aldo Rossi 的 Cabina dell'Elba 木櫃)

Ungers 與 Rossi 同樣都是強調典型形式，而不在個人形式的展現。Ungers 為法蘭克福建築博物館設計的家具(圖 2-2)，以特色簡單的黑白圖案為主，沒有夾雜其他的形式，他認為以基本的幾何形態詮釋造型，才能真實地表現物品的本質。他也曾運用不同的幾何造型設計餐具，“Neue Klassik” (圖 2-3)就是以形狀不一的幾何造型作為各物品功能的區別，Rossi 的濃縮咖啡壺(圖 2-4)也運用了相同的概念，都是基本幾何形的總合，這樣單一比例、形狀都和本體區別開來，明顯的表達了餐具各自的功能與用途。



(圖 2-2, Ungers 為法蘭克福建築博物館設計的桌椅)

²³ Fischer, V. (1980). *Design Now: Industry or Art?*, New York: Prestal.



(圖 2-3, Ungers 的咖啡組 Neue Klassik) (圖 2-4, Aldo Rossi, La conica 濃縮咖啡壺)



Ungers與Rossi並非在表現作品是否為潮流，而是展現了那似曾相識的思維，他們的作品無疑都是當代的、永久的設計²⁴。

2.3 現今設計師原型手法的運用

2.3.1 Philippe Starck (菲利浦史塔克)

二次大戰後經濟的蓬勃發展，讓人類逐漸淡忘戰時拮据的生活，(羅伯范裘利)Robert Venturi隨後提出“少即是無聊”的現代口號，設計因此重新回到附有裝飾性與戲劇化的表現方式。然而這股裝飾繁複的熱潮，不僅沒有動搖Starck的思考，仍堅持主張以最少的元素符合人們對物品的期望，另一方面《Design Now》一書在說明極簡主義中大量引用Starck的設計做為介紹，極簡一詞因此成為他的代名詞。Starck承接了Achille Castiglioni (阿奇里卡司提里歐尼)的路線及其形式，他說：「所謂『不知其名的多』，就是一種為了融入居家及使用者文化中的不具名產品，應該要提出讓購買者認識並欣賞其傢俱的方式。所謂『多』，就是我們在每一個元素上呈現的才能、品質和創造力。」卡司提里歐尼提出的「不知名的多」在90年代是原型諷刺的解放，現代產品受到具有邏輯性的技術與生產方式普及化的影響，設計者便從舊有物品的印象中尋求易於辨識的簡易符碼，Starck的“Miss Sissi” (圖 2-5) 是新一代原型中最常被提及的作品，可見近十年來史塔克的作品也展露出與羅西相同的詮釋原則，他曾說到：「原型讓物體在視覺上較不突兀，但卻有豐富的感受。一個好的原型不講過去：它訴說的是一個沒有日期，不斷延續的記憶。好的原型講的是一個去除繁瑣的混合。它是清淨、有距離感、矇矓的。這個共同記

²⁴ 林銘煌 (2006)。潛意識與簡極設計。傳播研究簡訊，第四十五期，頁 5-9。

憶是個珍寶，因為它包含了人的故事情份，可貴在於它是最富詩意的一種素材。」原型也逐漸成爲他的個人特色，使得原型似乎得到了傳承。²⁵



(圖 2-5, Philippe Starck, Miss Sissi)

從他的 Richard III 扶手椅、Soudain le sol trembla 燈具、與 Miss Sissi 等等，都是以原型的創作手法詮釋新的設計，例如 Richard III 就是一個很直接的隱喻原型，以中產階級爲出發點，椅子正面的外觀雖流露出的尊貴的氣息，但塑膠製作的椅子後方還能明顯的看出椅子的骨架，缺少了該有的莊嚴與嚴肅，若不探究其設計的內容思維模式，其外型是一種原型的諷刺手法。以及他 Romeo 系列以原型的手法發展出 37 個燈罩，。

研究者將由史塔克的作品一一分析，了解現今設計師的如何詮釋原型設計：

1. Lord Yo

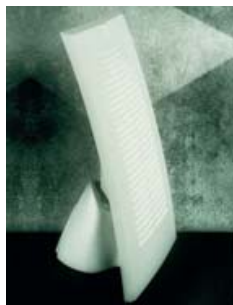


(圖 2-6, Philippe Starck, Lord Yo)

Lord Yo 典型西方藤椅的外觀造型，是日常生活中經常可見的休閒椅，是大眾普遍認知的外形。儘管材質以現今常用的塑膠材料所取代，但無須多加說明使用者依舊能感受藤椅原有的休閒氣息，名稱中的「yo」像是三五好友相約喝下午茶一派悠閒地招呼聲，加強 Lord yo 輕鬆、快樂的氣氛。

²⁵ 劉美鈴 (2001)。少與多—法國國立當代藝術基金會設計收藏展，台北：台北市立美術館。

2. Ray Menta



(圖 2-7, Philippe Starck, Ray Menta)

Ray Menta 的整體外觀令人直覺的與窗戶產生聯想，中間像是百頁窗細長斜縫狀的長條遮蔽物，是窗戶符號的運用，研究者認為 Starck 將桌燈投射的光，與太陽由窗戶透入的光線作為兩者間相似的聯想，依 Starck 的邏輯推測，太陽或是燈泡都是光的來源，Starck 是將燈泡的投射光與太陽的自然光相互比喻。

3. Richard III



(圖 2-8, Philippe Starck, Richard III)

Richard III 以英格蘭國王愛德華五世與其叔父李察三世為設計背景，愛德華五世執政之實權落入李察三世的手中，Starck 以沙發比喻名存實亡的執政手法。李察三世雖得到執政的實權，可惜施政不得人心，以尊貴的沙發表示李察三世政權的獲得，但沙發背後實為空虛的椅子骨架支撐，比喻施政不佳造成的薄弱權力。Starck 以黑色幽默表達出概念的名存實亡，正面看 Richard III 莊重貴氣的沙發椅，怎麼也沒想到走到側面才發覺支持椅子的竟只有兩根細長的椅腳，正面與側面過大的差異令人驚訝萬分破除常人思維的設計。

4. Soudain le sol trembla



(圖 2-9，Philippe Starck，Soudain le sol trembla)

Soudain le sol trembla 燈具中文譯為「突然來的大地震」，乍看下不過就是客廳日常生活裡常見立燈，一般形式高挑細長立燈為求穩固，燈座總是寬大盡可能寬大，Starck 卻出奇不意地將立燈的中心支架由粗漸細，原本理應穩定的底盤竟以一個會滑動的車輪取代，與以往的經驗形成強烈的對比讓人心理產生不安，改變了過去我們對立燈一慣的想法。

2.3.2 Ingo Maurer (安哥莫瑞爾)

燈具設計師 Ingo Maurer (安哥莫瑞爾)，他單純以視覺美感為出發的設計手法，他的設計靈感來自生活中的種種體驗、感觸、甚至是突然有感而發的創意，及各式各樣的材料都在他豐富的想像力下一盞盞成為有趣的作品，不被侷限在純粹、極簡等等畫地自限的設計範疇裡。燈具在他別出心裁的詮釋下，展現了絕佳的幽默外更以永恆存留在人類潛意識裡的燈的形式做變化，Maurer 喜歡從不同的文化中發掘題材，在原型領域中經常以他的設計作品為範例。

1. Bulb



(圖 2-10, Ingo Maurer, Bulb)

Bulb 是 Maurer 第一件燈具作品，巨大的燈泡裡裝著小燈泡，小燈泡有如大燈泡的鎢絲，當燈泡發亮巨大燈泡也隨之發亮；說穿了不過就是燈罩（大燈泡）下有發光的燈泡（小燈泡），但卻明確地勾起觀者的興趣。

2. Birds birds birds



(圖 2-11, Ingo Maurer, Birds birds birds)

Birds birds birds 在半空中飛舞的燈泡，給人一股充滿熱情的生命急於向遠方飛翔的感受。飛鳥與燈泡之間的關連研究者認為是生命與光的象徵，生命如同飛鳥般迫切地期

望向遠方飛行，而光如同生命的源頭般朝著大地四處照射，它們兩者間都具有莫名的熱情與奔放。

3. Holonzki 與 Wo bist du, Edsion?



(圖 2-12, Ingo Maurer, Holonzki)



(圖 2-13, Ingo Maurer, Wo bist du, Edsion?)

日常生活累積的經驗在我們的潛意識中成為刻版印象，當燈泡發亮人們總以直覺認定發光來源—燈泡，然而 Holonzki 和 Wo bist du, Edsion?中的燈泡，其實都只是不存在的透明相片。Maurer 巧妙地隱藏光源，將印有燈泡的透明片在另一盞燈光的照耀下，依舊像是發光的燈泡，與我們預想的不同使人產生混淆。

2.4 原型設計的表現手法

來自哲學、心理學與文學各領域的原型論述，提供了原型理論的基礎認知，以協助設計這門新學科的原型理論分析，就設計的形式而言，林銘煌認為Frye針對文學的原型所分類成六個概念值得參考，(1) 一端為純粹的程式，另一端則是全然的變異端。(2) 在這兩端間由單純的翻譯著手，接著在將程式精緻化。(3) 相斥或反諷的程式。(4) 含蓄的比喻程式。(5) 試圖打破的程式。(6) 毫無系統或組織的程式。林銘煌依據這六種歸類作為參考，大致將設計原型歸納為三大類別：1.承襲—重組原型，2.暗喻—借用原型，3.踰越—破除原型等三類，以下便是三者的說明，後續本研究將以此作為設計創作的主要依據²⁶。

²⁶ 林銘煌 (2004)。原型理論與原型設計。設計學報，第九卷，第四期，頁 1-15。

1. 承襲—重組原型

大多數的設計可說是在日常生活中普遍的樣式中打轉，以相似形式做為事物品項的分類，其類似與差異的樣式有助於我們了解事物的整體概念。好比我們提到時鐘、椅子、凳子等等物品，腦海裡總會浮現這些事物典型的樣貌；出現在每個人腦海中的造型很可能會有些微的差異，但它們都有著相似的造型。這是因為這些日常通俗的原型圖象深植在人類的文化理解中，經由世世代代承襲下來，除造型的變化外其主要的特徵很難再改變。承襲手法顧名思義就是保留事物原來的形象，進行比例修改、隱藏、重覆、解剖等等各種可行的改造方法，是針對單一符號的設計，然而原型的圖樣並不會限制設計創作的發展，仍可多方面的詮釋設計。如圖 2-14 Rody Graumans 的作品中大量重覆燈泡的元素，我們經由日常生活中不斷反覆的過程中了解燈泡是燈具不可缺少的主要發光物，說穿了所謂的照明燈具其實就是燈泡的本身，因此，當燈泡的造型樣式出現，我們便能直覺的明白其產品的主要功能與用途。



(圖 2-14, Rody Graumans, 85 Lamps)

2. 暗喻—借用原型：

暗喻的設計手方法較承襲只針對單一符號變化的手法更為複雜，是兩個符號的結合。設計者連接兩個相似的符號進行設計，假設 A 與 B 兩者是相同性質的物品，而實際上 A 與 B 卻又是分別獨立存在的個體，只是利用某一個強烈的原型 B 來加強形容 A 特點，簡單地說 $A \neq B$ ，但 A 和 B 兩物品間卻有某些特質是可相比的，例如：「我們說這個英雄是頭獅子。」勇氣是英雄與獅子的共同屬性，從描述曾面來看，省略了關鍵性用詞“像”字，不免將事實呈現一種相互矛盾的關係。而這種相似屬性並用的設計詮釋，隨著兩個符號間關係的強弱程度，不可避免的會引發觀者的共鳴、無法理解、甚至是莫

名其妙的感受。以 Jacobsen 的螞蟻椅（圖 2-15）為例，螞蟻細長的腳與抬頭的姿態正好和椅背、椅腳的特質不謀而和，是借用螞蟻的外型展現椅子的特點。



（圖 2-15，Arne Jacobsen，Ant Chair）

3. 踰越—破除原型：弗萊曾指出，文學史存在著幾個令人熟悉的反諷的和反寓言的意象，（1）巴洛克時期形而上學派的「曲喻」，蓄意地把毫無聯繫的事物強拉在一起，這種似是而非的技巧，是基於瓦解藝術與自然的內部關係，而轉成一種外部關係；（2）象徵主義的替代比擬，其建議或喚起一些事物並且避免明確地指出他們；（3）客觀的關連物，此比喻意象基於某一想法，而在詩歌中心設立一個情感焦點，以取代自己；（4）圖案紋章的象徵，腦海中立即把之當作標誌的意象。也就是說設計師可能藉由物體的各種屬性進行任何有關的聯想，將兩個屬性相關的物體相互認同，接著設計師便能聯想與設計屬性相斥的事物，進行設計；由此，設計者便能打破原有的限制與形式規範，自由創作。如圖 2-16 方方正正的外型實在不易理解其物品的主要用途，必須經由一段時間的摸索或是藉由他人的解說才能得知物品的功能為單人沙發，設計者將沙發供人乘坐的功能隱藏在黑布下，讓使用者摸不著頭緒不能直接地明白物品的功能，但卻在發掘物品如何操作的同時感到驚訝與快樂。



（圖 2-16，Luciana Martins e Gerson de Oliveira，Poltrona Cadê）

儘管原型在 80 年代的建築史上掀起一波熱浪，卻隨即消聲匿跡，人們生活的富足對於“享受”有如無止盡的慾望，原型的概念終究抵抗不了無盡的需求而被淘汰，直到近 10 年來名設計師 Philippe Starck 以事物的本質創作，原型理念才稍稍平反。另一位著名的燈具設計師 Ingo Maurer，本身並非為工業設計背景，憑著一股熱情設計過上百款燈具，自成一格的設計思維與風格，眾多的燈具設計中也不乏許多經典的原型概念燈具，本研究就以兩人的作品做為範本，從他們的作品中更深一層的了解原型在產品設計中的運用與概念。

2.5 符號學能指與所指

藉由心理學與文學的原型理論得知，榮格心理學的原型是一種潛藏在人類不為人知的潛意識中的模式，當某些特有的情境出現時人們靠著自身的本能反應就可接續下一個動作，原型可說是引發本能反應的某種形式。而 Frye 透過大量的文學作品的觀察，發現每一篇文學都具有特定的架構，將期望表達的情感內容套入這特定的模式，這反覆不斷的架構 Frye 稱之為文學的原型。總結心理學與文學原型的結果，可知原型只有形式與架構，無內容可言，其本身是空洞的形式。

林銘煌依據文學原型為設計歸納出的三種原型手法，是單方面的設計造型探討。若單純的操弄外觀造型的設計，豈不是有違設計為眾人帶來美好生活的天職？如何能將設計自身的概念運用原型三種設計手法整合為符號，才能使產品達到與觀者對話的設計結果。因此，本研究引用符號學中所提及的能指與所指的概念，除了在形式上的表達外，設計作品的內容概念與形式的如何配置也十分重要，正如艾珂所說：「符號就是任何可以拿來有意義地代替另一種事物的東西。」

符號學在二十世紀是結構主義重要的概念之一，符號與結構主義兩個領域相互接壤，因此不易被分別說明；結構主義是一種世界的思維模式，這些結構主義學者發現事物的本質其實不是來自事物自身，而是我們與事物之間的關係構造²⁷。結構主義是符號學的分析方法，這麼一來便意味著人類文化的社會現象與表達形式，都是由符號所構成。

²⁷ 陳永寬 譯（1988）。Terence, H. 著。結構主義與符號學，台北：南方叢書。

所謂的符號學，就是研究符號一般理論的科學，探究事物符號的本質、符號的發展變化規則、符號的各種意義符號與人類活動間的關係，與哲學的認識論內容有相聯繫的關係。將符號原理廣泛運用致各個領域，各部門的符號學就這麼產生²⁸。符號是人類自行創造的產物，我們將符號賦予特有的定義，利用符號解釋人類文化的整體架構，符號是無所不在的，它無疑是一種象徵性的表徵，所學有社會文化、抽象概念、各種價值觀都可藉由符號具體化的表達，經由人類的認知與詮釋應用至日常生活中。然而符號具有任意的特質，其定義是人類自由的賦予，在某些特定的區域中約定俗成的使用，但每一個符號象徵某些特定事物的關係中，必然存有一聯串的關連歷程，因此在不同文化下生長的人類，在文化的認知與傳承的經驗不同對於符號的定義也有所差異²⁹。

符號學在英語系國家有兩個意義相同拼法卻不一的字彙用法，Semiology和Semiotics均用來指稱符號這門科學，它們之間唯一的差異在於Semiology由Saussure（索緒爾）所創造，為紀念他的成就與貢獻，歐洲人以此單字稱呼符號學；而美國人則以Semiotics表示對Peirce（皮爾斯）的尊敬³⁰。Saussure與Peirce所建構的結構主義語言學與符號學理論，也為文藝符號學的創立悄悄埋下伏筆，只是文藝符號學多探討哲學意義上的符號，而語言符號則為輔，直到Roland Barthes（羅蘭巴特）、Todorov（托鐸洛夫）等人後才開始從結構主意轉向語言的符號學，並將符號學運用至各種複雜的領域系統深入探討³¹。

Barthes的符號學與結構主義幾乎不可分離，他的理論可說是符號學的一個分支，他綜合各家研究的成果並以其為基礎，提出自己一套獨到的見解，架構成Barthes的符號學理論。在符號學領域裡，Barthes是Saussure最有力的解說者，他以Saussure的語言學作為符號學理論的核心基礎，把符號理論延伸至非語言的對象，且涉及眾多的社會現象與領域。首先Barthes嚴格區分Saussure語言學中的語言與言語這組對比概念，語言是一種自發性的集體社會契約，個人無法自己創造也無法改變，就像是遊戲規則一樣，想透過語

²⁸ 洪顯勝 譯（1988）。Roland, B. 著。符號學要義，台北：南方叢書出版社。

²⁹ 李炎華（2006）。從羅蘭巴特符號論論「多元開發就業專案」的意義，國立暨南國際大學公共行政與政策學系碩士論文，頁 19。

³⁰ 陳永寬 譯（1988）。Terence, H. 著。結構主義與符號學，台北：南方叢書。

³¹ 洪顯勝 譯（1988）。Roland, B. 著。符號學要義，台北：南方叢書出版社。

言表達就必須依據規則執行，經由一段時間的學習後，我們很快地就能掌握它們。因此語言不僅是一種社會習慣，也是一種由形式架構成的意義系統。Saussure認為言語包含說話者仰賴語言形式所表達個人的思想，以及說話者可能表現出來的心理兩方面³²。言語由某些相同符號的循環所構成，總是在一種或同一種連續的話語中不斷的被重演，根本上是具有選擇性與現實化的個人規則，是表達個人思想的言語結合³³。

之所以分析語言系統並非是要了解言語的排列組成，而是語言系統的單位與規則，以確定系統的基本規範。對系統進行研究可以建立某種模式，利用此模式說明各種形式、形式間的關聯與可能的組合方式，對於語言以外的領域也可以此解析³⁴。因此Barthes假定語言與言語的介定模式亦包含符號，以Saussure的語言與言語的概念作為他符號學理論的基礎架構。

在Barthes的符號學中，Saussure的所指與能指的概念也極為重要，他認為符號是能指和所指的覆合產物，能指是表示成分，也就是表達的基本形式；所指是被表示成分，是表達的內容。若要掌握Saussure的思想，首先必須將語言視為符號系統，如此符號系統中的符號也包含了能指與所指兩個部分。Barthes不僅引用Saussure能指、所指的語言組成解說符號，也引用Hjelmslev（葉姆斯列夫）的形式與內容，即表達與內容間的關係說明符號，並以ERC（E：Express，R：Relation，C：Content）稱呼，表達與內容就是Saussure的能指與所指³⁵。Hjelmslev認為，能指和所指的「聯想式的整體」構成的只是符號³⁶。

Barthes將HjelmslevERC模式運用至符號學，他假定ERC系統成為比第一層系統更廣泛的第二層系統中的組成成分之一，也就是純粹成為第二層的能指，我們可知兩個系統是相互交錯重疊的存在著。又或稱為（ERC）RC，Hjelmslev將（ERC）RC解說為「含蓄意指符號系統」，若第一層系統是直接意指行為，那麼第二層系統就是含蓄意指行為，

³² 張景智 譯（1992）。Janathan, C. 著。索緒爾，台北：桂冠新知叢書。

³³ 董學文、王葵 譯（1992）。Roland, B. 著。符號學美學，台北：商鼎文化出版社。

³⁴ 張景智 譯（1992）。Janathan, C. 著。索緒爾，台北：桂冠新知叢書。

³⁵ 李炎華（2006）。從羅蘭巴特符號論論「多元開發就業專案」的意義，國立暨南國際大學公共行政與政策學系碩士論文，頁 38。

³⁶ 陳永寬 譯（1988）。Terence, H. 著。結構主義與符號學，台北：南方叢書。

其構成的模式較第一層系統更為複雜。就另一個角度說明，含蓄意指便是由一個符號系統所構成的系統³⁷。

我們以Barthes的神話分析表來說明，Barthes所指的神話並非古典神話學，而是指一個社會構造出來用來解釋生命自然存在的各種現象和信仰的複雜系統。從表 2-1 的說明可知，第一級的能指與所指構成它們的產物符號，而神話則是他們下一階段的產物；在第二階段中，前一階段的所產生的符號也可能成為純粹的能指，而後不斷地延伸發展為複雜的系統³⁸。

(表 2-1 符號組成系統)



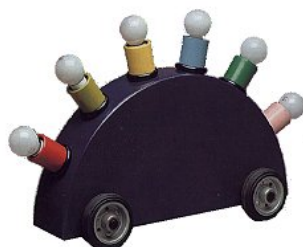
Barthes 延伸前人的總總論述，將符號學理論推向一個全新的階段，由語言轉向非語言的探究，得以深入人類社會文化與行為的各種複雜現象。

延伸前部原型的探討，我們將原型空洞無內容的形式做為能指說明，仍需要所指的概念內涵才得以形成有意義的符號，我們將設計的造型作為形式，而設計的概念為內容分析探討。以 Bedin 的 Super (圖 2-17) 燈為例，就其外型而言詼諧的造型打破以往人們心中燈具的形象，但其造型的來源是呼應了 Super 的名稱，之所以稱為 Super 是來自像是刺蝟又像是太陽的符號應用，而四個輪子的汽車樣式也暗示著戰後強大的經濟。刺蝟看似嬌小的外型卻自認為是強大無比的生物，因而在西方的文化中，刺蝟是強大的象徵；又太陽的偉大的能量，它提供宇宙萬物的不僅是照明，更是生命的起源；此外車子在戰後是一種財力雄厚的表徵，如此由多個強大的符號所組成的設計表現出 Super 的不

³⁷ 李炎華 (2006)。從羅蘭巴特符號論論「多元開發就業專案」的意義，國立暨南國際大學公共行政與政策學系碩士論文，頁 39。

³⁸ 陳永寬 譯 (1988)。Terence, H. 著。結構主義與符號學，台北：南方叢書。

可超越是顯而易見的。由此我們可得知設計除了力求造型的表現外，概念更是設計的核心價值，而設計如何利用外型表現設計的概念，這兩者的相互搭配與詮釋就是設計創作的價值所在。



(圖 2-17 Bedin, Super)

Super 像是刺蝟、像是太陽又像車子的造型，不同於一般人們認知中的燈具形式，是設計作品外型的詮釋，而造型的符號運用是來自企圖展現“強大”的概念本身，將上述 Super 的拆解以符號學的能指與所指的公式加以說明，若能指是形式、所指是內容，那新設計的浮現就是造型與概念的產出如表 2-2 所示。

(表 2-2 設計過程圖)

造型(能指) + 概念(所指) → 新設計(符號)

就造型而言，林銘煌將原型設計歸納為承襲、暗喻、踰越三大類，但如研究者所察覺的，概念和造型兩者難以分開說明，這麼一來是否也得以將原型設計的概念逐一以林銘煌的三種手法作為歸納，研究者將依此方式將造型與概念間各種搭配的可能性，透過實際的作品分析一一進行探討。本研究將造型的承襲、暗喻與踰越以 A、B、C 代替，概念的承襲、暗喻與踰越以 1、2、3 表示，分別交錯詮釋設計，其交錯搭配的可能性組合一共有 15 種如表 2-3，唯 (X, 0) 無概念也無造型是無法真實存的作品在故不列入討論。而表中的 (A, 0) 承襲物品的本質卻不具有任何概念的產品，現今市場中大量販售且可供大量製造的產品就便屬於 (A, 0) 的組合，是設計的最基本形式。(B, 0)、(C, 0) 僅在產品外型做變化沒有內容的設計，說穿了不過就是抄襲或是隨意的造型引用，此產品具備的價值不高且產品的存在壽命也受到限制；而 (X, 1)、(X, 2)、(X, 3)

等可能是小說、詩歌等等的具有概念卻無實體的展現，本研究將排除以上幾種可能的組合，並針對剩下的 12 組設計詮釋方式一一提出討論。

(表 2-3 造型與概念分析表)

概念 \ 造型	無 X	承襲 A	暗喻 B	踰越 C
無 0	X, 0	A, 0	B, 0	C, 0
承襲 1	X, 1	A, 1	B, 1	C, 1
暗喻 2	X, 2	A, 2	B, 2	C, 2
踰越 3	X, 3	A, 3	B, 3	C, 3

2.6 原型設計範例搜集與分析

本章節將透過原型設計의 搜集，針對研究者所提出的 12 組設計詮釋方法，探討設計的造型與概念間的關係，造型與概念的相互搭配下，最終所產出的設計以什麼樣的形式展現，以下便是研究者所搜集的原形設計：

1. Fold / 檯燈 / Alexander Taylor



(圖 2-18, Alexander Taylor, Fold)

Fold 的外型是人們對於燈具的初始印象，承襲了燈具最原始的造型，是原型設計中的承襲手法。設計者試圖展露燈具傳統的內部黑色燈座與彎摺、扭轉的黑色電線構造，說明燈具不受傳統技術的限制，靈活的運用結構與材料所表現出的新的面貌，仍是值得人們信賴的設計，因概念是企圖以傳統的保留來強調新設計，所以 Fold 的概念是承襲手法的運用。由上述的分析 Fold 的造型為承襲手法，概念也屬承襲的觀念，因此 Fold 是 (A, 1) 的組合。

2. Bin Bin / 字紙簍 / John Brauer



(圖 2-19, John Brauer, Bin Bin)

Bin Bin 的外型保留了傳統垃圾桶的圓桶型樣式，透過外型我們就能馬上理解產品的主要功能，當我們看見 Bin Bin 很快地就能與垃圾桶產生聯想，是三種原型手法中承襲手法的運用。Bin Bin 將字紙簍本身的用途作為概念，利用暗喻的詮釋手法將字紙簍的比喻為一張皺巴巴的紙，強調出 Bin Bin 的主要功能，其外型是承襲傳統的垃圾桶形式，且概念是以揉爛的紙張作為比喻，可知 Bin Bin 是表 2-3 中 (A, 2) 的組合。

3. Stick lamp / 燈具 / Chris Kabel



(圖 2-20, Chris Kabel, Stick lamp)

Stick lamp 的外型沿用傳統燈泡形式表現，明顯可知是運用承襲手法達到物品功能與用途的傳達。概念則是打破一般燈具的使用方式，Stick lamp 顧名思義是黏貼於牆上的燈泡，使用者可依照自己照明的需求隨意黏貼燈具，是踰越傳統的概念發展方向。外型承襲與概念的踰越是 (A, 3) 的設計表現。

4. Dear Ingo / 燈具 / Ron Gilad



(圖 2-21, Ron Gilad, Dear ingo)

Ron Gilad 利用懸吊在半空中的吊燈與蜘蛛有著相似的特點，將吊燈與蜘蛛相互比喻，設計者以暗喻的手法將兩者不相關卻相似的特質串聯起來並產生聯結。Dear ingo 的概念則是充分的發揮懸臂燈的功能，每一隻懸臂燈都可獨立移動、單獨使用，其功能並沒有任何的改變，是承襲了懸臂燈的主要特質並加以沿用。外型是暗喻手法的運用，概念是承襲物品的主要用途，這樣的詮釋方式屬於表 2-3 中的 (B, 1) 的設計表現。

5. Nekko vase / 花瓶 / & design



(圖 2-22, & design, Nekko vase)

透過 Nekko vase 的造型可明白的知道，Nekko vase 將花瓶比喻為植物的根莖，是暗喻手法的展現。Nekko vase 直白地展現盆栽內隱藏著的植物根部與莖部，極簡單的外型表現了花瓶最主要的功能，植物的根部是生命能量的來源，將採收的花朵後放置於花瓶中，彷彿找到新的根源來維持它短暫的生命，是暗喻的手法來詮釋設計概念。經由造型與概念的分析得知 Nekko vase 是 (B, 2) 的組合。

6. Sponge vase / 花瓶 / Marcel Wanders



(圖 2-23, Marcel Wanders, Sponge vase)

海棉吸收大量的水份延續花朵生命，Marcel wanders 將花瓶比喻為海棉，是運用了暗喻手法。而 Sponge vase 的概念則是企圖將原本平凡的花器以不平凡的方式展現，讓人們看見更為精湛的陶藝技法。Sponge vase 以暗喻手法詮釋造型的設計，以及企圖創造不平凡的驚喜概念，是 (B, 3) 的設計組合。

7. Cuckoo Forest clock / 時鐘 / Pascal Tarabay



(圖 2-24, Pascal Tarabay, Cuckoo forest clock)

Cuckoo forest clock 是企圖在現代生活裡保留一絲傳統的氣息，但形式老舊的咕咕鐘和現代風格的居家佈置產生落差，以不改變咕咕鐘的整體形像為原則，將原本掛在牆上的 3D 立體咕咕鐘改以 2D 平面造型表現，新的咕咕鐘就像是貼在牆壁上的剪影，正好符合現代人們的居家環境，給人們另一種驚喜，是踰越的設計手法。

在概念上是企圖讓傳統展現新意，利用深埋在人們潛意識下的咕咕鐘的原型，只要顯露特定的幾個象徵符碼，承襲傳統咕咕鐘輪廓外形、咕咕鳥的主要特徵，保留產品部分的特點人們不需太多思考就能體會，不改變咕咕鐘的本質的概念詮釋，概念是承襲傳統咕咕鐘而以造型的改變來達到設計的新意。

造型是踰越、概念是承襲的分析結果可知 Cuckoo forest clock 是 (C, 1) 的組合。

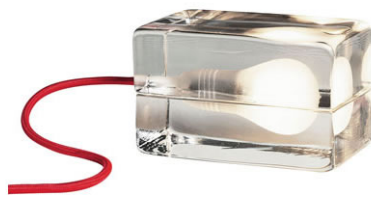
8. Fruit on wheels / 水果盤 / Arnout Visser



(圖 2-25, Arnout Visser, Fruit on wheels)

水果盤上裝了三個輪子，這似乎與我們一般日常生活中的認知有著些許的差異，而帶個人們小小的驚訝，明顯地是踰越了我們對於水果盤的印象認知。Arnout Visser 在水果盤下方加上輪子的設計概念，有如高級餐館中，服務生推著餐車為客人送來美味的餐點，亦像是推著推車販售的水果攤，任由客人挑選精緻的水果。由此，引導出似曾相識的動作，是動作上的原型對比，將服務生或是攤販販售者推著餐車的動作產生連結，可見概念是將水果盤比喻為餐車，是暗喻手法。Fruit on wheels 的造型為踰越手法的表現，而概念是以暗喻的方法來詮釋，Fruit on wheels 符合了 (C, 2) 的組合方式。

9. Block / 燈具 / Harri Koskinen



(圖 2-26, Harri Koskinen, Block)

Block 的冰塊與產生熱度的燈泡產生強烈的對比，黑色幽默的表現手法是運用了原型手法中的踰越。Harri Koskinen 所設計的冰塊燈，外觀透明的冰塊覆蓋著溫熱的燈泡形成強烈的對比，其概念的表達是企圖挑戰人類強烈的常理認知，使人們在心理對物品產生懷疑或是疑惑的感覺，令人不得不擔心燈泡有電線走火的可能，概念也是一種踰越手法的表現。Block 不論在造型或是概念都讓人們在心中產生疑惑與驚訝，都是踰越手法的展現，是表 2-3 中 (C, 3) 的組合。

從上述 12 組設計的分析發現，設計的外型詮釋都與設計概念有著密切的關係，研究者認為概念與造型是相輔相成的，依據設計的外觀造型分析歸納各種原型手法時，很難不涉及設計的概念，研究者認為拆解設計的造型元素的同時很可能就是深入概念的重點。依據這 12 組原型設計作品研究者發現，作品的造型多是以物品長久以來的形式為基礎，在這之上進行設計發展，而產出的設計之所以能夠辨別不同之處或是細節的改變，都是來自概念的詮釋，這才使得新設計產生價值與新意。研究者認為單是探討外型的设计有違設計的本意，但概念的分析十分不易，又設計的造型與概念是不易分開單獨談論，故借用林銘煌的承襲、暗喻與踰越三種手法作為設計概念的初步整理，經由範例的搜集分析後確實如此應用是可行的，後續將以表 2-3 作為檢視設計的依據，另一方面也依循這些可能的設計組合，發揮設計師的最大的效益，為人類創造更貼近人類生活之物品。

2.7 凳子的歷史與沿革

本研究將從發明凳子的埃及人作為歷史的開頭，了解凳子最原始的狀況後，再接續印度的佛教傳入中國。佛教文化的傳入改變了中國不願改變的席地坐的禮俗，開啓中國各朝代凳子的演化發展，最後終於在鄭芝龍申請遷民來台時，輾轉將凳子由中國帶入台灣人民的生活中。凳子自埃及進入印度社會，再由印度傳入中國接著來到台灣，依此串起凳子的整體歷史脈絡。

2.7.1 發明凳子的埃及

埃及可說是最早發明家具的國家，在古老的埃及王朝，埃及人就已經具備優良的房屋建造技術，家具的建造更是難不倒埃及人，當時擁有精湛技術的埃及發明了長椅、摺疊床、以及各式各樣的椅子和凳子，從古代流傳至今多樣的凳子形式，可知凳子與埃及人的生活有著密切的關係³⁹。

³⁹ Kim, G., Leon, S., & Phillip, M. (1998). A History of Seating in the Western World[Electronic version]. *Ergonomics Australia*, 12 (3), 2

在埃及的舊王期時代，凳子普遍於整個社會階層，是家中年長的孩子與至家中拜訪的客人所乘坐的凳具，埃及家具高度普遍較為矮小，推測古老埃及人的體型可能較現代的人類嬌小，因此，凳子的高度也低於現今的凳子⁴⁰。

埃及第二王朝時期，皇室與高官的家具形式有著大幅的改變，凳子的結構裝飾轉向繁鎖、複雜的變化，又為乘坐時能固定骨盆與薦骨位置，使身體向前或向後的脊椎能找到平衡點，甚至加上高於椅凳的靠背或椅墊，在當時不論皮製與纖維材料都可用來編織製作成凳具坐部的支撐，以達到舒適的效果⁴¹。

直到凳子發展幾近完善的新國王時期，埃及社會已有五種著名的凳子，其中最普及於各埃及階層的就屬Latic stool (圖 2-27)，四方的外型綜合了幾項易辨識的特徵，包含凳子椅腳與坐面垂直相接點向上提高，使坐面呈現凹槽狀，此外為顧及椅面的可承受度，凳子側邊的四個面還各別加上橫桿加強坐面的承重量；但凹陷的坐面乘坐時並不舒適，埃及人便在坐面放上塞滿鵝毛的墊子，這麼一來凳子的功能與舒適度便可兩者兼具。除四隻腳的椅凳外，許多埃及的墓穴壁畫中繪製著工匠坐在三隻腳的凳子(圖 2-28)上工作，可能是工匠工作時乘坐的凳具，這類的凳具通常在不平坦的土地上使用，要比四隻腳的坐凳更平穩⁴²。



(圖 2-27, Latic stool)



(圖 2-28, Craftsman's seat)

⁴⁰ Geoffrey, K. (1997, April) The Style and Development of Ancient Egyptian Furniture. *The Magazine Antiques*, Part 1, 574-581. Retrieved August 20, 2008 from the world Wild Web: <http://www.encyclopedia.com/doc/1G1-20050941.html>

⁴¹ Kim, G., Leon, S., & Phillip, M. (1998). A History of seating in the western world[Electronic version]. *Ergonomics Australia*, 12 (3), 2

⁴² Geoffrey, K. (1997, April) The Style and Development of Ancient Egyptian Furniture. *The Magazine Antiques*, Part 1, 574-581. Retrieved August 20, 2008 from the world Wild Web: <http://www.encyclopedia.com/doc/1G1-20050941.html>

埃及凳子的發展至新王朝時期後樣式與構造已十分完整，地理位置鄰近埃及的波斯與希臘也受到埃及的影響，開始了凳具的使用。在西元前 303 年，亞歷山大東征至印度河流域，希臘文化隨之傳入印度，印度人的坐椅文化悄悄展開，最後再經由絲路輾轉進入中國漢土。由埃及人所創造的凳子經過世代的流傳甚至朝代的交替，所開發的凳子的造型高矮不齊、千奇百怪，唯獨沒有靠背、沒有扶手是幾千年來永恆不變的初衷。

2.7.2 漢文化由跪坐轉向席地坐

中國高度的文明與技術，在商朝的後期早已擁有製作椅子的工藝技巧，但基於中國的禮俗教義，不採用垂足高坐的姿勢乘坐，仍沿用跪坐之禮。如此相隔多年，而後隨著佛教的東進，使得中國流傳以久席地而坐的傳統至漢代開始動搖，轉向垂足坐發展⁴³。

東漢初年到李唐一代的八百年間，是佛教進入漢文化並相互融合的重要時期，其中曾經歷兩次的高潮。東漢初期至南北朝四百多年，是佛教文化在漢土第一次形成的高潮，漢朝的社會家具的不盛行，嚴格來說席地坐的草席很有可能就是唯一的家具，然而隨著佛教傳入的高型家具，在漢朝當時尚席地而坐的年代，給漢文化帶來衝擊，垂足坐的方式悄悄在漢代擴張開來。另一波的高潮則發生在南北朝至唐朝的四百多年間，佛教文化開始與漢文化產生融合，不但普遍受到人民的接納成為當時的信仰，在李唐這樣富強的朝代，原本簡潔的佛國家具與大唐的文化相互融合，在大唐師父的手中走向富麗繁華的形式發展⁴⁴。中國高度的文化素養，幾千年來將所吸收的外來文化融匯成中國獨特的樣式，不斷壯大我們自身的文化，南北朝時期傳入的佛教文化影響中國漢土最為深遠。現在的我們從敦煌石窟、墓穴壁畫與寺廟中可見到隨著佛教而來的高型坐具，佛坐墩和方凳等佛國坐具，從排斥到融合歷經八百多年，終於內化為現今我們普遍所見的凳子，不但豐富了我們的家具家族，對於中國的文化發展也起了相當大的作用。墩與方凳是佛教傳入中原的坐具，從墩與方凳深入了解佛教與漢文化的相互融合，闡明凳具攏長的歷史發展。

⁴³ 崔詠雪 (1986)。中國家具史—坐具篇，台北：文明書局。

⁴⁴ 胡文彥 (1997)。家具與佛教—中國家具文化之二。故宮文物月刊，第一百七十二期，頁 38-53。

從石窟中的壁畫得知，佛教坐椅種類繁多，形式極為多變，這些在漢朝末期初入中國漢土的坐具的確是前所未聞的新鮮。佛教家具的傳入為漢代帶入的凳具主要有墩與方凳兩種形式，就此將墩與方凳一一介紹、說明⁴⁵。

1. 佛坐一墩：

墩的出現影響了中國家具的發展，仍生活在席地坐的漢代，腰鼓圓墩並非以坐具用途，漢朝遺留下的墓穴壁畫中，圖中一人倒立在腰鼓圓墩上雜耍，推測是表演時的戲台稱做百戲，又名角抵戲。中國在生活用品的記載中也曾有相似形態的籠罩，西北方少數民族薰衣及巾帔，多以藤編織而成，稱為薰籠，但從未有坐具的記載。梁景帝健康時，歷史上也曾有形似捕魚的工具與束腰圓凳形式相仿的相關記載，推測是借用筌蹄之名來稱呼這類的凳具，而逐漸演變成腰鼓形坐墩。在敦煌壁畫中經常見到這類型的束腰圓凳坐具，由細長的植物枝條編織成，束腰的上、下各繪有一個仰覆狀的蓮花造型。



(圖 2-29，北魏龍門石窟蓮花洞中的菩薩像，菩薩所坐的就是腰鼓形圓凳)

2. 方凳：

“登在漢時不是坐具，而是登上床的腳踏”漢朝時就有與方凳形式相仿、功能卻相異的器具，由於是置於床前登床的腳踏，故形狀隨著床變化呈現長方形，而北魏時期壁畫中的方凳，就是沒有橫帳、四條直腿的簡單造型，高度與人的小腿相當，與佛教一同傳入中國。除有四足的方凳外，另有立體的方墩，或可稱為實體方凳。

⁴⁵ 胡文彥(1997)。家具與佛教—中國家具文化之二。故宮文物月刊，第一百七十二期，頁 38-53。
 崔詠雪(1986)。中國家具史—坐具篇，台北：文明書局。
 楊泓(1987)。敦煌莫高窟與中國古代家具史研究——公元 5 至 6 世紀中國家具的演變。敦煌石窟國際討論會文集，頁 520-533。



(圖 2-30，敦煌二五七窟北魏壁畫，最早的方凳形象)

佛教家具傳入中原漢土，恰與漢民族部分生活器具不謀而合，漢文化寬容的接納外來的文化，並截取其優點與漢文化相互融合，是漢文化由席地而坐邁向垂足坐的源頭。東漢至李唐的八百多年，佛教進入民俗家庭，漢文化與佛教明顯高度融合，世代的交替演變，在各朝代中如何轉化，最後內化為漢文化的一部分，佛教的東進，因而對中國家具的發展有著不容小趨的影響。佛教進入漢土以來，與漢文化相互排斥至融合，以深度的滲透力在漢土中生存，漢文化才有今日的輝煌。

2.7.3 佛教與漢文化融合的唐代凳具

國勢富強與經濟強盛的唐代，繼承了佛國的高型坐具文化墩與方凳的使用，然而唐代社會風氣富麗且奢華，工藝的華麗、寬大、渾厚、及豐滿的形式一覽無遺，受到唐代社會風氣的影響，佛國凳具的形式逐漸轉向豐腴的體態發展。國力強勝的唐代不僅是承襲了佛國的凳具，初傳入中國的方凳，也在李唐時期不斷發展為唐代雍容華貴的風格，豐腴的體態與造型精緻、優美的月牙凳就唐代家具最具風格的代表，也是佛教家具漢化的明顯表徵⁴⁶，以下是唐代凳具的主要種類⁴⁷：

1. 腰鼓形坐凳：

此種坐凳推測是戰國時期的薰籠與佛教坐墩融合演變而來，薰籠是婦女薰衣或是取暖的用具，多用細竹條編製，但歷史上從未記載為坐具；佛教坐墩則是維摩居士的坐具，從壁畫上看形似以細竹條編織。佛教進入中國帶來的墩與薰籠形式相當，唐代當時的腰鼓形坐凳應該將兩者特徵結合後的產物，薰籠也因而

⁴⁶ 劉紅傳 (2005)。中國古代家具的發展與時代的關係。天中學刊，第一期，第二十卷。

⁴⁷ 崔詠雪 (1986)。中國家具史—坐具篇，台北：文明書局。

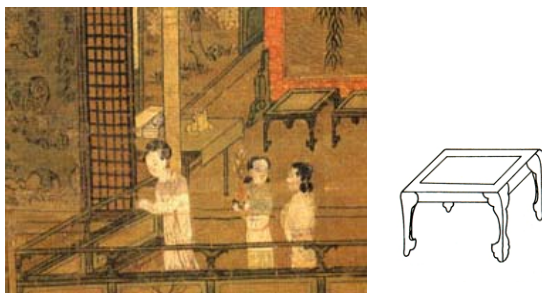
成爲坐具。佛教世界的墩在唐代也開始普遍於社會中，敦煌莫高窟壁畫裡的墩千姿百態，雖造型大體上相似，但細節處理上又別有風味，唐代時壁畫、造象甚至世俗家庭也使用墩，可見它的流行程度十分廣泛。



(圖 2-31，唐墓出土的三彩細腰凳)

2. 方凳：

由佛國傳入中國的方凳，在李唐時期不斷發展爲唐代雍容華貴的風格，初唐敦煌壁畫中的「迎曇延法師入朝」的方凳，與南北朝時期的方凳樣式相似，但四條腿出現裝飾，弧門形式，曲線流暢，坐面也出現圓弧變化，唐朝的壁畫中除月牙凳外，仍持續沿用佛國的方凳，造型簡陋無特別之處。



(圖 2-32，唐 周文矩「水榭看鳧」圖)

3. 月牙凳：

唐代的月牙凳自佛教傳入的方凳演變而來，如張萱的「搗練圖」，圖中的凳子已脫離了方凳的造型，坐面呈月牙狀，裝飾極爲華麗，四條腿子雕刻精美，兩條腿間又以彩繪裝飾，這些月牙凳脫離了北魏時期簡陋的方凳，體態豐腴圓潤，造型精美別緻，和唐代女人形象統一，是唐代家具最具風格性的代表。月牙凳因坐部彎如月亮而得名，是受到胡床影響所演變成，由於胡床坐處柔軟易折疊呈凹陷狀，月牙凳的坐部也就以此爲設計；其凳子的四足則取自榻床的腳部採樣，這樣秀麗的凳子爲唐代女子坐凳，多爲富貴人家使用。



(圖 2-33，唐 張萱「搗練圖」，圖中女子乘坐著月牙凳)

佛教在大唐可看見與漢文化的融合，菩薩穿上漢地寬袍服裝，臉型圓潤飽滿。佛教進入漢地以來，以深度的文化及滲透力，與漢文化相互排斥到融合，佛教在漢地生存了下來，而漢文化也有了今日的輝煌。

2.7.4 一改豐厚為秀直的五代坐凳

五代為矮型家具與高型家具並存的過渡時期，至五代時中國家具品項已大致完善，建國的歷史雖然短暫，卻是一改過去唐朝家具的渾圓雍容為秀直、厚重為輕巧的重要轉捩點，儘管不足成熟為時代風格，但卻為明代家具種下初苗⁴⁸。凳子的發展到了五代，又出現了另一種形式，稱之為綉墩。

綉墩：

綉墩在五代時出現，兩端小中間大形如鼓狀的坐具，坐處以繡花軟墊覆蓋，宮中婦女與歌舞女子常使用這類的坐具⁴⁹。



(圖 2-34，五代 傳五代「韓熙載夜宴圖」)

⁴⁸ 張珏 (2003)。精工細巧—中國家具史略。文玩叢說，第八期，頁 30-37。

⁴⁹ 胡德生 (1996)。古代的椅和凳。故宮博物院院刊，頁 23-33。

2.7.5 奠定簡樸、實用風格的宋代凳具

宋代是家具藝術高度發展的時代，裝飾華麗且做工精緻，除沿用古風，更有其他新式家具的發展，坐具在北宋末年已普遍於平民階層，直到南宋後席地而坐的傳統古禮終於廢除，中國垂足坐的大變革至此已經徹底結合⁵⁰。

一反唐朝的渾厚豐滿的家具形式，宋代社會人文氣息濃厚，文人追求充滿人文環境的精神生活，引領整個社會風氣。在這樣的情況下家具的發展受到了直接的影響，宋人講求簡潔樸素、工整實用的審美觀，使得宋朝的家具風格清爽優雅、簡潔明快，與明代家具形式已十分相近⁵¹。宋代家具仍是承襲了由佛教傳入至五代演化成的凳具型式，並以更多元地材質與形式展現凳具。宋代的凳具演化出了幾種不同的形式⁵²：

1. 朱漆圓凳：

五代與宋代的圖畫中常見覆有綉帕的朱漆圓凳，坐部不再呈現彎月狀，腳部也沒有彎曲及裝飾，成為簡樸的弧線腳部，似乎是唐代月牙凳演變成的。

2. 籐編圓凳：

籐編圓凳經常在宋代的畫中出現，可見圓凳在當時社會已十分普遍，且凳子的底部還多了圈足的裝飾，圈足下還加有許多角狀足，這是北宋末接續南宋的改變特徵。由於五代時出現的綉墩至宋代已流行於民間使用，並且另有瓷墩、籐墩、木墩等不同材質的製作，如鼓狀造型的籐編圓凳，應該就是綉墩的演進版。



(圖 2-35，宋 徽宗「文會圖」)

⁵⁰ 張珏 (2003)。精工細巧—中國家具史略。文玩叢說，第八期，頁 30-37。

⁵¹ 薛偉明 (2006)。宋代家具的文化氣息。蘇州工藝美術職業技術學院學報，第三期，頁 26-27。

⁵² 崔詠雪 (1986)。中國家具史—坐具篇，台北：文明書局。

3. 方凳：

方凳風格與圓凳大致相仿，南宋後加上了腳撐形狀如箱子，四隻腳下也有角狀足。



(圖 2-36，北宋 蘇漢臣「妝鏡圖」)

2.7.6 便於攜帶的元代凳具

豪放的蒙古人建立元代，立國年代甚短，坐具的發展沒有太多的改變，多是繼承宋代家具的形式⁵³，雖然元人國土遼闊、強大，眾多的民族融合往來促進了海陸交通的發展，各項手工藝也逐漸發達。但就逐水草居的蒙古人而言，家具的發展並不十分地講究，一切生活用品都以方便攜帶為主，適合坐於草地的交椅被普遍使用，華麗的交椅則用來充當室內的正式坐具，百姓則沿用宋代流傳的家具，故坐具在元代並無特殊的發展⁵⁴。然而元代可摺疊的凳具—交椅，是古老埃及人為外出打仗時便於攜帶所製作的凳具，並非是元代的發明。

交椅的架構型式雖規類為凳子的一種，但因做工架構不同，故研究者並將交椅列入討論，在此僅稍做解釋與說明。

2.7.7 秀麗端莊的明代凳具

明代經濟的繁榮與對外流通頻繁，再加上工藝技術的發達，使凳子的演變進入成熟的階段，光是凳子就有三十幾種，製作材料廣泛種類繁多，家具風格簡潔、樸實、典雅、大方，功能實用、沒有太多的累贅，整體造型協調、優美，承襲了宋代一脈的簡雅風格，

⁵³ 張珏（2003）。精工細巧—中國家具史略。文玩叢說，第八期，頁 30-37。

⁵⁴ 張德祥（1997）。元代家具的風格。收藏家，第一期，頁 34-39。

是中國家具的成熟時期⁵⁵。家具發展至明代，舉凡作方形或長方形結構的家具，都以「有束腰」與「無束腰」來區分，是明代家具的主要特徵之一⁵⁶，而明代的凳具形式更演化出另一種長條狀且可供二人以上乘坐的凳子。

1. 杌凳：

明代杌凳種類繁多，至少有三十多種形式與樣貌，故將各種形式的方凳與圓凳等蓋以杌凳稱呼。如上述所說，「有束腰」與「無束腰」是明代家具的特點，無束腰杌凳其基本形式為無圓角直長，所謂的圓角是將直長的長方形椅腳倒稜角，加大視覺效果，使長子與整體達到協調，四足呈現側腳，也就是四足下端向外撇，上端往內收。有束腰則多用於方凳，足端有馬蹄造型。除方形與長方形以外，圓凳、六方凳、橢圓凳、海棠式凳...等等，這些形式的凳子確實是曾存在，只是流傳的實物稀少，在明代時的繪畫中較多見。



(圖 2-37, 明式有束腰馬蹄足羅鍋帳加矮老方凳)



(圖 2-38, 明式無束腰直足直帳小方凳)



(圖 2-39, 明式八足圓凳)

2. 綉墩：

綉墩到了明代因形狀像鼓狀，又被稱為鼓凳。明代的綉墩在形式或是材質上都是宋代的延續，只是因材質的多樣化，可能是明代文化的影響石製的坐墩甚至多於木製，如此綉墩既用於室內也用於室外，可惜明代流傳下來的實物十分的稀少。



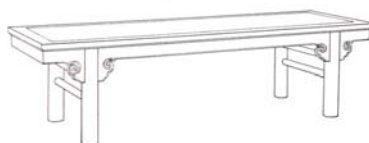
(圖 2-40, 明式五開光弦紋坐墩)

⁵⁵ 張珏 (2003)。精工細巧—中國家具史略。文玩叢說，第八期，頁 30-37。

⁵⁶ 王世襄 (1989)。明式家具研究，台北：南天。

3. 條凳：

是明代最常見的日常家具，大小長短沒有一定，坐部板面雖小，但厚重，通常以木材製成，又稱為板凳。其中條凳又有二人凳與春凳等差別，二人凳的凳面較條凳寬，可承坐二人，故以二人凳稱之。春凳的基本形式與條桌、條案相同，只有高矮差別，坐面寬可三至五人乘坐，有時代替床，有時功能如同桌案擺設器物等，在明代人所繪製的圖畫中經常出現，今日寬大的長凳都以此為通稱。



(圖 2-41，夾頭榫春凳)

2.7.8 裝飾華麗的清代凳具

清代早期家具是明代的延伸，直到康熙、雍正、乾隆以至嘉慶，中國社會經濟發展穩定，家具數量不僅繁多，形式也由明代的清新脫俗轉向裝飾繁複的雍容奢侈。所謂清式風格家具，指的就是當時滿清盛世的年代，講求豐滿與尊貴⁵⁷。清代的凳具幾乎沒有形式的進化，也因經濟的強大，追求的是富麗繁瑣的裝飾展現，並且考量各種使用空間與環境的限制，使得凳子有了不同材質的搭配或是附加的配合物品。由於凳子發展至清代，種類繁多無法一一說明，故在此僅以凳子的概括種類進行說明⁵⁸。

1. 方凳：

除一般木材製作外，有用高級的木材製作，坐面的尺寸大小不一，連外形樣式也各有不同，如有整體以一種木材製作，也有坐面鑲有大理石、籐繩或席襯等，清乾隆年間甚至還有華麗的裝飾。

⁵⁷ 張珏（2003）。精工細巧—中國家具史略。文玩叢說，第八期，頁 30-37。

趙燕（2008）。中國情結—中式家具文化。美術大觀，第八期，頁 176。

⁵⁸ 崔詠雪（1986）。中國家具史—坐具篇，台北：文明書局。

2. 圓凳：

是杌與墩相結合的成果，多以精緻的工法製作，粗木製作較少，四足多呈弧狀，也有平直狀。



(圖 2-42，清代圓凳)

3. 綉墩：

墩的形狀在室內佔用的空間小，外觀華麗四面都有裝飾，適合在小而細緻的房間中使用。沒有特定的陳設地點，隨著空間與環境做搭配。



(圖 2-43，清代綉墩)

4. 板凳：

一般為粗木的、粗糙做工板凳。加工較細的亮漆板凳，板材厚重，坐凳下方有加裝四個牙子，除加強穩固外也同時兼具美觀。此外，板凳在人潮多時方便使用，攜帶也方便。

坐凳自埃及發明以來，透過種種因素促使文化相互交流，凳子展轉傳入各西方國家，再經絲路東進中國漢土，在各地不同的文化融合成具代表性的凳具，而心胸寬大的漢民族人民，也虛心接受外來的文化。佛教進入漢土歷經相互排斥到融合的八百多年，以深度的滲透力生存在異地的文化中，而漢土的家具發展也才有今日的輝煌，並隨著移民者跨越海峽來代台灣本土，繼續文化的融合與發展。

2.8 台灣早期凳子的歷史

台灣凳具隨著漢人的遷入開始有了起步，由於漢人的來到引入了中國當地的文化與習慣，台灣的凳具多是漢人承襲明、清時代的樣式，但有關台灣家具的沿革與歷史記載十分的稀少，不易找尋，故在此以江韶瑩的從百年文化生活看台灣早期家具的發展之期刊作為台灣家具歷史的考察依據，以下便是出自期刊中有關台灣家具的起源的整理⁵⁹：

在漢人尚未移民至台灣前，台灣雖已有人類居住，但仍多以原始生活方式維生，並未有完整的史料記載當時的生活文化，藉由後人所挖掘的遺跡才得以有限的推測、了解。直到宋朝在澎湖設置巡檢司，且正式將澎湖納入中國版圖，不少漢人遷移到澎湖，由於並非經年性與全面性的拓殖，漢人僅在澎湖地區開墾拓展，所帶入的家具既簡陋又粗糙，卻是台灣邁入文明發展的重要開端。

嘉慶四十二年，海盜林道乾遁藏台灣，行蹤遍及多處地區，範圍頗大，於是台灣本島的闢建由此展開。明朝鄭芝龍的申請大量移民遷台，並積極開拓台灣土地，使台灣村落發展至一定的規模，台灣此時的生活必備家具種類也發展得十分完善，但人民自己自足，只有少數的宦官、貴族家具較精緻的雕刻由專業師父操刀，一般人民對於技術與工法並不講究，簡單以實用為主。

乾隆末年至咸豐十年，簽訂北京條約開放台灣港口後，大量的移民隨之湧進台灣，造成民生必須品需求量大增，地方貨品的交流，促成台灣從務農社會逐漸轉向商業興盛時代，台灣家具的技術也因「唐山師父」的到來得到了提升。由於蓬勃的經濟發展與技術的成熟，與人民對新家具種類的的需求，使家具普及於一般的家庭生活中，加速台灣家具的發展進入成熟的階段。

咸豐十年到光緒二十一年間，台灣的家具發展已完全成熟，用料講究、裝飾華麗氣派是台灣此時期的特色。北京條約簽訂後，台灣通商港口開放，美、英、法歐洲等紛紛來台設立辦事處，台灣的國際貿易發達，商品進出的同時，商人也引進了歐美的器物與審美概念，為台灣家具的流行趨勢埋下伏筆。

⁵⁹ 江韶瑩（1999）。從百年文化生活看台灣早期家具—以明清漢體家具為主。台灣文化百年，頁 346-405。

光緒二十一年至台灣割據日本的五十年裡，受到外來文化的影響下，台灣家具出現漢體家具與西洋變體家具並存的現象，日人將明治維新時所吸收的西方文化，大量移植台灣，接受新文化衝擊的台灣民眾，遂而跟隨日人追求西方家具風格，台灣家具發展出中西文化融合的形式風貌。

由於台灣早期傳統家具的研究論述相當稀少，研究學者在過往歷史尋中找蛛絲馬跡，從經濟發展、生活文化中探尋台灣家具發展的線索，拼湊出台灣家具的歷史淵源，台灣早期家具隨著漢族移民跨越海洋進入本島，經歷西洋文化與日人殖民的影響，台灣傳統家具以歷史的角度觀看，多是中原漢土的傳承，大致可分為明代、清代、日據、民初四個階段，也大致將凳具歸納成這四大類型⁶⁰，研究者也就依書中的分類對凳子分析探討。

2.8.1 明式凳類

明末時代，來自中國東南沿岸的居民，因內地的生活困苦艱難紛紛轉往台灣定居，台灣的家具型式隨及受到明式家具的感染，樣式簡樸、端莊和素雅，其家具的立足向外張撇，是明式家具文化的特點，此種家具風格在台灣史上延續時間甚為長久，今日的傳統家具仍可見到明式家具的遺風。以下將一一介紹台灣的明式凳類家具⁶¹：

1. 大板椅：

此種椅坐板狹長呈四方狀，四足無靠背，置於正廳入門處兩側，也有放於客廳使用。



(圖 2-44，明式苦苓木大板椅)

⁶⁰ 陳啓雄 (2000)。台灣傳統家具之調查及推廣 (五) — 几凳篇 (2)。木工家具，第 197 期，頁 79-86。

⁶¹ 江韶瑩 (1999)。從百年文化生活看台灣早期家具—以明清漢體家具為主。台灣文化百年，頁 346-405。

2. 椅條：

椅條與大板椅形式相似，坐板為四方長條狀，但椅條坐部較大板椅狹窄，四足無靠背。通常擺設在房間接見客人時使用，廚房的餐桌旁每邊放置一張椅條。



(圖 2-45，明式椅條)

3. 方凳：

呈四方或六角形無靠背與扶手之凳子，高低不一，較高的方凳多塗朱或黑漆，放置在正廳或是人客廳中；而矮方凳則用途不定，廚房、房簷、院子都能使用。從有束腰形式的外型可明顯得知是明代家具風格的延用。



(圖 2-46，明式方凳)

4. 圓凳：

其功能與用途與方凳無太大差異，形狀呈圓形、橢圓，腰形圓形凳。

5. 撇腳凳：

形式為典型明式家具樣式。



(圖 2-47，明式撇腳凳)

2.8.2 清式凳類

隨者海禁的解除，中國與台灣兩岸的貿易日趨頻繁，在中國流行一段時間的清式家具終於引進，台灣家具樣式逐漸由明式典雅風轉向清式的繁瑣、華麗，至今傳統家具的製作仍會延用清式家具的做法⁶²。清式家具盛行期間，台灣首度有專賣家具的商行與師父出現，打破以往建築細木工師父製造家具的傳統⁶³。

1. 大板凳、椅條：

清式較明式多一些裝飾，且四腳直立有別於明式外斜八形。

2. 方凳：

較明式多裝飾，另有六角之方凳，矮小的方凳稱為椅頭仔。

3. 圓凳：

裝飾多，矮小者亦稱椅頭仔。



(圖 2-48，清式鑲石圓凳)

4. 鼓椅：

又稱坐墩形狀如鼓，瓷鼓椅多富麗紋飾，除用於室內亦用於室外。也有石製鼓椅，常置直庭台、庭軒、院呈。

⁶² 江韶瑩 (1999)。從百年文化生活看台灣早期家具—以明清漢體家具為主。台灣文化百年，頁 346-405。

⁶³ 簡榮聰 (2000)。台灣傳統家具，中壢市：桃園縣文物協會。

2.8.3 日據竟類

台灣通商口的開放，促使台灣對外貿易國際化，西方外來的文化與價值觀滲入台灣，又日據時代日人對西方文明的憧憬，西式家具風格就此掀起一波風潮，許多居民紛紛要求師父製作洋式家具，在不得不的情況下，家具工匠師父們沿襲傳統漢體家具的基礎與西方風格結合，造就了家具全新的面貌—西洋變體家具⁶⁴。



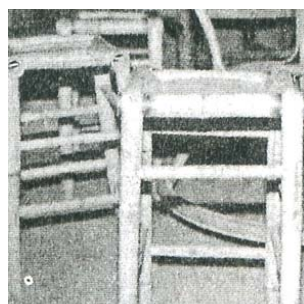
(圖 2-49，台灣西洋變體家具)

2.8.4 民初竟類

民國初年的凳具研究者未能找到明文記載之相關資料，唯陳啓雄在木工家具之期刊中一篇台灣傳統家具之調查及推廣—几凳篇，搜集有幾張民初凳具的圖片，將圖片中凳子的形式與上述前三種凳子的形式相互比較，造形樣式雖大同小異卻不難發現凳子在民初時期也逐漸與台灣文化融合的成果。如圖 2-49 的台式早期鑲瓷餐凳，其形式是圓凳演變的結果，圓凳到了民初減去繁瑣的裝飾剩下純機能的組合，此外，也出現了竹製的凳具，如圖 2-50。



(圖 2-50，台式早期鑲瓷餐凳)



(圖 2-51，竹製矮凳)

⁶⁴ 江韶瑩 (1999)。從百年文化生活看台灣早期家具—以明清漢體家具為主。台灣文化百年，頁 346-405。

台灣家具歷史雖不悠久，自中國傳入台灣卻也經歷三次風格的轉變，社會經濟貿易與世代的交替轉換對文化的影響由此可見，正因這些一而再、再而三的變化，輾轉成為台灣凳子獨有的特色，然而受全球化影響的今日台灣凳子，仍依舊不斷改變。

凳子隨著佛教傳入中國，藉著漢人的遷入輾轉來到台灣，經歷一千多年的文化融合與造型的發展，即使歷經各朝代生活習慣的轉變，從歷史的脈絡可知，凳子即使存在於不同的時空下，仍是具有一定的形式與特質。

2.9 凳子的經典設計範例搜集與分析

本章節將以 Tachen 所出版的《1000 Chairs》一書中，選出至今仍常見的經典凳子設計，並分析各設計的製作工法，並進一步理解設計師的詮釋角度，以便了解製作凳子的技術與工法。

1. Stool 60 – Alva Alto 1932-1933



(圖 2-52, Alva Alto, Stool 60)

Alva Alto 設計的 Stool 60 充分展現他對基本功能的喜愛，他認為功能更勝裝飾性，三隻椅腳的外型看起來令人不安，但事實上卻是比四隻腳更為穩固。Stool 60 是 Alto 成立 Artek 的第一件作品，L 型的椅腳就是 Alto 苦心研究蒸汽彎木的成果，一層層由樺木壓縮集合成的集合板，經蒸汽彎曲才塑造成 L 型椅腳，而凳子的坐面也是以集合板所製作，最後將椅腳和坐面以螺絲組裝為一體後塗上一層薄薄的透明底漆作為保護，Stool 60 便完整呈現，可見 Alto 排除綴飾使 Stool 60 外形簡潔有力的表現出凳子存在目的。

2. Y-leg – Alva Alto 1946-1947



(圖 2-53, Alva Alto, Y-leg)

Y-leg 是由兩個 1/2 的 L-leg 接合成的新椅腳造型，來減輕凳子在視覺與凳子本身的重量，坐部的材料是以線條編織成可乘坐的網狀面，除了線編織外，還有皮革和帆布兩種媒材製作的坐面。

3. Sauna Stool – Antti Nurmesniemi 1952



(圖 2-54, Antti Nurmesniemi, Sauna stool)

別於以往的凳子坐面，Sauna Stool 以馬蹄形坐面著名，坐部還微微向內傾斜，坐具的坐面有不少都將中間凹陷來配合人類臀部的形狀，乘坐時其實就是椅面托住臀部位置，這原理似乎與馬桶蓋有一曲同功之妙，坐面以合成樺木與柚木製作，腳部則從坐部後方鑲嵌組裝，是 Nurmesniemi 送給 Helsinki 飯店的禮物。

4. Elephant Stool – Sori Yanagi 1954



(圖 2-55, Sori Yanagi, Elephant stool)

聚丙烯材質塑造的 Elephant stool，是日本戰後著名的設計之一，它簡潔的外型與實用的功能，適用於室內、室外各個角落，就算外出野餐也易於攜帶，小巧不占空間並兼具多樣功能，非常適合現今人類居住的狹小生活空間。

5. Ulmer Hocker – Max Bill 1954



(圖 2-56, Max Bill, Ulmer hocker)

Ulmer Hocker 是 Max Bill 和 Hans Gugelot 共同研究，為新成立的 Ulm 設計學院所設計的凳子，它的外型機能、簡單輕巧卻十分堅固，並兼具許多的功能，除乘坐外也可作為邊桌、架子、托盤等等。

6. Butterfly – Sori Yanagi 1956



(圖 2-57, Sori Yanagi, Butterfly)

Sori Yanagi 在 1956 年所設計的 Butterfly 凳子，細膩的融合了東西方文化，兩片同元素的合成彎折木板和鍍鉻鋼管組成的簡單造型，拆卸、組裝都十分簡易，拆卸後的兩片合成木可相互疊起，不占空間，因此便於運輸，在 1950 年代曾高度受到美國人的喜愛。

7. Eames Walnut Stool – Charles and Ray Eames 1960



(圖 2-58, Charles and Ray Eames, Eames Walnut Stool)

這是 Eames 為紐約 Time & Life Building 所設計的大廳凳子，三張一系列的凳子，靈感來自非洲的坐具，由實心胡桃木雕琢成，每張凳子的中間支撐都有不同的設計巧思，除坐具的功能外還可兼做小茶几。

8. Prince Aha – Philippe Starck 1999



(圖 2-59, Philippe Starck, Prince Aha)

外型看似穿著澎澎服的小王子有別於過去凳子的型式，Starck 成功模糊了邊桌與椅凳的細微差異，是桌？是凳？隨著需求自由定義，不難理解 Starck 將它取名為 Aha 的原因，像是發現生活小細節中的思維令平凡的生活產生驚喜。

凳子的形式經歷一千多年的演變，自埃及開始輾轉藉由佛教傳入中國，再由中國進入台灣，直到今日受全球化的影響，西方文化的衝擊與設計活動的興起，凳子的形式、材質甚至是使用方式都因社會的變化與進步而改變，而凳子的外型、材質等表現有如脫韁的野馬放肆地變化。在外型上因設計活動的活躍，使凳子具有更多樣化的詮釋手法，設計者不再拘泥於圓凳、方凳、長凳或是鼓凳等樣式；而材料的也從木頭的運用轉向塑膠製品發展，儘管凳子到了今日擁有千變萬化的造型，卻也非無法捉摸，研究者經由凳子的歷史探討後，發現研凳子從古至今都保留有相同的形式與特質，研究者將它們一一歸類成以下幾點：

1. 無靠背、無扶手：凳子自埃及傳入至今日一千多年的演變，無靠背、無扶手是唯一不隨文化轉變的重要特質，即便到了今日仍是不改變凳子的初衷。

2. 簡單的形式：凳子初傳入中國時，敦煌石窟就已經出現方凳的形象，由一個坐面四隻腳所組成既無靠背也無扶手，而後方凳的造型便不斷的沿用，直到今日儘管造型變化充塞市場，一個坐面四隻腳仍是凳子的基本造型。

3 卑微的特質：來自佛國的凳子進入中國後，受到中國文化的影響，凳子成爲次等的乘坐選擇，在屋內居上位者通常不乘坐凳子，凳子通常是婦女或是家中長子所乘坐的位置。

4. 輕鬆移動：凳子簡潔的造型，其體型不大適於搬動，過去古人庭院中的宴會或是女子表演經常都乘坐於凳子上。

第三章 專家訪談

自埃及發明凳子以來，凳子輾轉進入中國最後來到台灣，歷經各時代工匠靈巧的手藝，將凳子換化為屬於各年代的風格，然而現今時代則由過去未曾有的設計行業帶領潮流，設計一詞並非專屬於今日時代，卻在二十世紀大放異彩，在全球蔚為風潮，至今仍未平息反激發起更多的聲浪。過去各個年代的凳子樣式我們都能明確地辨識其特色，而今當設計與凳子相碰頭的年代，設計是如何運作、如何像昔日工匠帶給人們更舒適的未來？因此，研究者藉由 2007 年舉辦的五十凳點心設計展，深入訪談其中 10 位設計師的凳子創作，從中了解設計師的設計思維與詮釋方法。

3.1 2007 五十凳設計邀請展

2007 年由唐草設計的創意總監胡佑宗策所劃的「五十凳設計邀請展」，從華夏幾千年豐富的歷史資源尋找題材，以流傳一千多年的長凳為主題，讓來自個領域從事設計相關的設計者，嘗試用現今的角度詮釋古老的傳統文化，喚起台灣設計者自身文化的集體意識活動，藉由一年一年的積累挖掘屬於台灣的設計思維，在全球化時代與世界各設計產業享有平等的地位⁶⁵。

研究者從 50 個設計作品中挑選出 10 個進型討論，分別為 5 位男性、5 位女性設計師所設計的長凳，考量分析結果不受限於某一特點，因此，研究者針對作品的外觀為選擇的標準，盡可能以相異的材質、形式且表現力較強的設計為訪談的對象，一一深入了解各設計作品的內容。

3.2 訪談法

針對訪談法Mishler的論述為“面對面的言辭溝通，其中的一方企圖了解他方的想法與感觸等，因此有一定目的，且集中於某特定主題上。”訪談不如填寫問卷有固定的答案範圍，而以訪談者與受訪者直接面對面口述的方式交談，沒有預設答案的形式，需將

⁶⁵ 林美慧 (2007)。台灣設計師週專刊，頁 62，台北：禹立電子分色有限公司。

受訪者的答覆以逐字稿記錄，並在分析資料時不斷的重覆閱讀了解受訪者之觀感，避免對受訪者產生混淆與誤解⁶⁶。

基於特定的目的，藉由對談的方式獲得資料即是訪談，和一般的日常談話相似，但其中差別在於（1）具有明確的目的，談話歷程與內容須受控制。（2）訪談者與受訪者的關係不對等，主要以訪談者向受訪者提問取得資料，這樣的關係是彼此有所共識。

3.2.1 半結構訪談

研就者在訪談先前就該主題擬定若干問題，採一對一訪談方式，訪談者以談論主題為核心，對受訪者提問的問題不需一致，訪談者視情況可以開放式問題引導受訪者，了解受訪者之看法。半結構性訪談可簡單有效地觀察到受訪者細微特質，對於明白的問題，訪談者可再次向受訪者說明以釐清內容，訪談者亦能針對受訪者的回答臨時提出疑問。但訪談過資料輕重不易掌控，而產生資料搜集的偏頗與疏失⁶⁷。

以上為訪談法的概約介紹，而本研究則以半結構式進行訪談，問題的擬定大至分為結構式性問題與開放性問題兩大類型，結構性問題是針對此研究重點所定訂，是訪談研究的主要探討問題；而開放性問題則是研究者希望能探究研究之外受訪者之喜好與想法，視受訪者問答狀況給予提問。整體之訪談則以半結構訪談進行，訪談方式採雙方針對特定題目對談，訪問者在訪談的過程中將隨時提出疑問，幫助深入了解受訪者的細微感受。

⁶⁶ 管倖生（2006）。設計研究方法，台北：全華科技圖書股份有限公司。

⁶⁷ 管倖生（2006）。設計研究方法，台北：全華科技圖書股份有限公司。

3.3 個案訪談分析

3.3.1 個案一 Childhood



(圖 3-1, 廖軍豪, Childhood)

廖軍豪回憶孩童時把長凳充當桌子使用的經驗，將當下的記憶再次重現。

沒有椅背、可隨意移動、輕鬆坐是廖軍豪認為凳子應有的特質。

沒有椅背，可以任意移動的椅子，走到哪隨處都可以移動，方便輕鬆坐的椅子。

過去的農業社會，經常使用長凳大概除了上學之外，多數的時間都圍繞在凳子旁從事各種活動，而今家庭使用凳子的狀況已經不如從前，凳子不在被列入主要的家具品項中。

就長板凳來說，大約只有小時候較常使用長凳，長大後就以現今的生活來說，能使用長凳的機會越來越少大概只有吃飯時會用到。我：如果以現今的常見的凳子為例，你認為凳子還用來做什麼用？墊腳用

概念來自小時候對椅條仔的記憶，設計者由記憶回想小時與凳子的種種互動和經驗，廖軍豪提到小時坐在板凳上雙腳總是懸空，可見凳子的高度對於小孩得要爬上凳用餐必竟還是有些吃力，總是把板凳充當桌子使用，在長凳上從事許多的遊戲與活動，有時還會另外拿張小凳子坐，長凳成了寫功課的書桌；設計者掌握過去椅條仔盛行年代所成長的孩子擁有的相同感受，將屬於他們的回憶作為設計的主要概念。

小時候坐在板凳上雙腳總是懸空，與板凳的相對比例，使板凳不只是板凳，可能是餐桌、書桌或是恐龍與機器人的戰場。概念是重新體驗小時候與板凳和我們一起“長大、長大再長大”，成為陪伴我們生活的新朋友。

廖軍豪抓住小板凳與長凳共同使用的這一幕，以桌與椅的概念來表現，他將長凳等

比例放大再配合一般的長凳做高度的調整使用的舒適感，最後搭配一比一的傳統長凳，也就是兩張凳子來詮釋他兒時的記憶。

小長凳是所有尺寸是依照傳統長板凳製作，也就是直接製作一個長凳，而大長凳除高度外其餘也是等比放大，高度則是考量了小長凳高度，兩者搭配以符合人體乘坐是否舒適為主，一般傳統的長凳較現代椅凳高，因此大長凳的高度也較高。

為保留傳統凳子的感動，設計者堅持不改變任何凳子製作的傳統元素，仍採木頭製作兩把長凳。

首選仍以木材，期望保有板凳傳統的質感延續。

思考設計最初由凳子的印象著手，即榕樹下的凳子是什麼模樣，這小時常見的畫面仍舊保留在記憶中，藉由營造以往榕樹下的往日時光，勾起對凳子的回憶，幾經思考後，卻轉向回頭思考凳子的本質發展設計。設計者從過去與凳子的使用經驗思考，在回憶的片段中尋找有趣的、值得探討的議題，並能與觀者產生共鳴的想法發展設計概念，最後找到小時小凳子與長凳的回憶，以此概念呈現他的作品。

在發想的過程中，原本打算以榕樹下的椅子概念做設計發展，長凳中間放置一盆植物，營造消失在都市裡榕樹下的悠閒感動，不過算放置的植物也挺貴的；仔細思考後，也許應該回歸到事物最初的本質來思考才對，更能體會長凳的價值與經驗，因此決定以 childhood 展現設計。

廖軍豪的 Childhood 直接大方引用傳統凳子的造型，從記憶中與長凳的互動關係找尋概念，小時總是把長凳充當桌子再另外拿小凳子坐的回憶，是長凳那個年代的人共有的記憶。設計者由童年時光憶尋找長凳的本質，用來充當桌子的長凳對那年時代的孩童對來說，是另一個桌子的代表，而小凳子的加入則更加深了這個過往的印象。設計者將長凳放大再搭配原尺寸的板凳，正好與那孩提時的經驗相呼應，利用原本就存在於我們記憶中的經驗，當我們再與當時的體驗相遇時，便能從記憶裡提取經驗而與 Childhood 達到共識。

設計者回歸凳子的本質尋找物體的價值，並將曾經的回憶作為概念直接詮釋設計，是原型中的承襲設計手法。而設計概念的靈感來源則是往日記憶的重現。

3.3.2 個案二 洗衣板



(圖 3-2，楊雅惠，洗衣板)

楊雅惠以媽媽的角度詮釋長凳默默付出的特質，洗衣板是表現媽媽的符號，因而以洗衣板呈現設計。

楊雅惠認為多以木頭製作凳子，隨著人們的需求可改變凳子的使用方式，像是任意擺放、任意乘坐沒有太多的局限。它的存在不只是提供休息乘坐，也講求人類與長凳間互動後得到的健康。

凳子是木頭做的，可以隨意的擺...基本上是根據一個讓氣流通的概念做一個比較高的椅子。

楊雅惠日常生活與凳子的互動並不多，很少有使用凳子的機會，所累積的體驗相對地也十分有限，對於凳子的了解多來自胡老師提供設計者深入認識凳子的資料，體會凳子在生活中重要性後才漸漸對長凳產生構想。從訪談的內容不難發現楊雅惠對於凳子的不熟悉，其內容多是書籍上的資訊而非個人的體會。

之前沒有注意凳子會拿來做什麼，但是參加了這個五十凳的活動後有特別去看，...所以我覺得凳子的用途很廣，是一個很生活的家具，存在在大自然中。

由於過去與凳子接觸的經驗不多，提起凳子唯一深刻的印象是從前浴室中媽媽洗衣用的小矮凳，便以直覺做為概念的發展方向，從洗衣小凳與長凳兩者間相關聯的方向思

考，她認為媽媽與長凳都具有默默付出的特質，而洗衣板就是媽媽的代表符號，因此將洗衣板結合長凳最後發展成為洗衣板凳。

一開始我對於凳子這兩個定義不是那個大的椅條仔，所以我的凳子會做成洗衣板的原因是因為我當初對凳子的直覺是那個小的板凳，而不是現在大家看見的椅條仔。

設計者找出洗衣小凳和長凳兩者間的相關性，洗衣板是概念轉換後得出的結果，便以洗衣板這個符號表現出傳統長凳的新意。設計者為強調概念中洗衣板的重要性，帶入洗衣板的使用狀況加強觀者對洗衣板的聯想，意外產生收起椅腳的想法發展出具有摺疊功能的洗衣板凳，便利凳子使用後的收藏。

其實我的凳子可能和別人不一樣是因為我的椅腳可以收起來，...因為我把洗衣板的斜面做在椅面上，所以我想要讓那個傾斜使用的方式出現。

設計者因考量製作的容易度與成果好壞的呈現，採用木頭製作洗衣板噴上白漆將凳子塑造成有現代感的家具。椅腳則以無彩度的鏤空金屬片彎褶製成，如此在視覺上才能將焦點專注在白色的洗衣板，避免喧賓奪主的狀況發生，而強硬的金屬製作的鏤空片狀椅腳不僅能承受乘坐時的重力，也減少了凳子的整體重量，突顯洗衣板凳的重點概念，材質的選用符合了現代人們追求的生活品味。

我是想要做一個椅腳是虛構的，讓上面的洗衣板是比較突出的，...所以我的椅腳是做一個虛的造型，就是它是一個只有外輪廓線的，所以是用金屬的材料做的，因為是金屬的材料才能承受重力，...那我的形式是採用一個現代化大家都會喜歡的樣式...讓舊家具具有更精緻的表現。

概念發展的過程中，浴室裡的小凳子是楊雅惠對凳子的第一個直覺印象，便依循這個想法繼續延伸，但是最初的概念已發展的十分完整，亦或許是設計者與凳子互動的體驗較少，後續概念的方向依舊圍繞在相關的範圍裡很難有進一步的突破。但就另一方面來說，設計者選擇感受最深的想法為概念的延伸方向，更能掌握重點詮釋出好的設計。

過程中想到這個，就有點想按照它去想周圍的，我覺得這是一個表現板凳默默付出，有點像是表現媽媽的部分，所以我想就來表現個爸爸，...但是後來我覺得想來想去都會圍繞這個，所以我覺得這個就是我主要的想法，所以其他的我很快就刪掉了...

楊雅惠從她生活經驗中印象最為深刻的浴室洗衣小凳著手，尋找洗衣小凳與展覽主題長凳具有哪些相似的共通點，她由小凳發想而得到媽媽與洗衣板兩個聯想符號，在這個階段她發掘媽媽與長凳都具有默默付出的低調特性，便將它作為此設計概念的呈現；思考雖經過一次轉化，但媽媽的抽象概念仍須以實體符號替代表現，設計者回頭尋找與媽媽相關連的可用符號洗衣板替代，又是另一次的轉化後，最後得出洗衣板與長凳具有默默付出的相同特質，而產生了洗衣板凳的成果。

洗衣板凳以洗衣板和長凳相互比喻，直接運用洗衣板詮釋外型，明顯地是應用了暗喻手法。設計者的概念詮釋是回歸凳子最初的印象發展設計，她將凳子譬喻為媽媽，經過轉化再轉化，得出洗衣板如長凳的結果，也原型手法中的暗喻。洗衣板的概念的轉化是從生活中的體驗所得來，是設計者個人的體會。

3.3.3 個案三 妙手回春



(圖 3-3，黃柏松，妙手回春)

黃柏松承襲傳統與木工師父將廢棄家具起死回生等兩個想法結合創作長凳，期望藉由妙手回春的設計來檢視、提醒設計師重新審視自我面對設計的態度及方式。

黃柏松給予凳子簡短的定義，如黃侃在《蕪春語》中所說：「今語謂斷木為四足，上平無倚者，皆曰机凳。」沒有靠背的坐具即稱為凳。

就是只有支撐物沒有靠背的乘坐的物體就可以稱為凳子。

黃柏松與長凳的互動有著豐富的體驗，小時候回奶奶家時就經常在長凳上遊戲，從事很多的活動；長大後因為家中沒有餐廳，每當吃飯時全家人一同擠坐在客廳中，只要坐位不夠就需要小凳子的輔助，可見現今人們生活空間的狹小，凳子的存在解決了人們部分的生活問題。

以前在家裡吃飯的時候我們家沒有餐桌，我們家都會在客廳的茶几吃飯，所以我的生活經驗裡面凳子大概就是我們吃飯坐的沒有靠背的小凳子，...奶奶家有那種飯廳，它就是那種傳統的長條凳，長條凳的用途就超多了...

黃柏松的設計概念是兩個不同想法的組合，第一個是堅持保有每一個屬於我們文化的傳統元素展開設計，期望以全然的華夏傳統文化為設計的基礎，假裝自己從不曾接觸過西方的設計並將它們完全拋諸腦後，企圖以我們自身的文化發展另一套全新的設計方式。另一個想法則是收看新聞意外的收獲，報導中的木工師父回收廢棄的匾額再將它們製造成各式各樣可用的家具，沒有學過設計的他對於自己的工作卻是充滿熱情，如同醫生給予廢棄的物品新的生命。以木工師父的例子來反諷學設計的我們，總認為設計是偉大的，其實他不如我們想像中偉大，同時也警惕設計師們不要忘卻當初學設計所懷抱的夢想。黃柏松從兩個主要的概念出發，概念又各自獨立發展出不同的想法，整合所有的細節後統合為一個設計作品。

我最主要表現的，講得很誇張的就是有兩個層次，一個層次很簡單，就是想要用傳統的方式做凳子，這個傳統的方式就是希望有別於一般你對於設計家具的表現的方式...就表現的形式而言它是讓我想要用最傳統的方式去做，...

另外一個層次是我想要用一個作品，去表現我對於設計這件事情，...有些感觸是設計後來有一點變質了，...我也是用這個作品想要反省這件事，想代表這件事情也要反省這件事，...

黃柏松企圖尋找一個屬於台灣的设计方式，強調不使用任何西方元素設計，以中華傳統的方式詮釋凳子，他設計的長凳不論是外觀形式、製作工法、色彩、甚至是材質無一不是我們的文化傳統，只是何謂台灣文化？其定義至今仍十分地不明確，我們又如何

以台灣文化進行設計。就在某天電視新聞播報一位利用廢棄物製作家具的木工師父，沒有接觸過設計的他，更別說是西方設計風格，單憑自己的興趣以廢棄物創作新的家具，黃柏松認為這也許是尋找台灣設計風格的一小步，便直接採用木工師父的概念來詮釋長凳。這或許是我們尋找台灣文化的一個新的開始，應當用更積極、有自信的態度的去找尋我們的文化所在，黃柏松藉由作品本身反應了台灣人的沒有自信，以劈裂為兩半的匾額打破了過去東亞病夫的迷思。

這個整個設計凳子活動的出發點，我就覺得跟以往的設計有很大的不同，我們在找一個屬於我們自己的方式，其實我也用我自己比較偏激的意見、或是比較偏見去評斷這整個設計，...那當然裂開也是不一樣啦！...其實這個劈斷不劈斷聽我整個設計理念沒有那麼很大的重要性，只是覺得匾額被劈斷有一種什麼東亞病夫，所以我覺得病~好啊！

材料的運用部分黃柏松表示，為求完全的展現東方意象選擇以木頭製作長凳，長凳坐面的匾額也是出自於傳統師父的工法，匾額上的提字、簽章等樣樣少不了。不僅如此，就連漆料也堅持以傳統的亮黑色呈現，並以榫接工法將凳子組合成形，長凳從頭到腳無一處不是中華傳統文化的運用。

如果回歸到中國、東方的，木頭很直覺就是我們習慣的家具的材料，上漆的方式我也很堅持，...我就是那個亮亮的黑色，它就很像那種真的匾額在製作那種的漆料，...上面那一塊匾額是真的是找做匾額的公司做的，...

黃柏松的概念發展過程，大多是期望借由凳子反應當下環境，也就是人們與凳子的互動關係的方向發展概念，他的第一個想法是在凳子上放一疊厚重的紙，讓參觀者都在紙張上蓋章留下參觀的足跡，來比喻長期使用凳子累積下的痕跡，這些留在凳子上的痕跡是人們留下的回憶，每一個都是一個小小的故事；或是以攤販的形式來表現台灣的社會環境，但這些都是徒具形式的設計，想法不夠深沉而作罷。

其他的想法...也是都圍繞在我想要傳達我剛剛說的那些事情之內。...我想要做一張椅子，然後它可以反應這個環境當下的狀況，比方說椅子上有一些痕跡啊、污垢什麼的，那是積年累月累積下來的。...我有另外一個是想要表現路邊攤，...它就比較形式一點，沒有什麼太深的意義，所以就沒有做。

設計者以展覽的目的作為概念思考的方向，企圖透過凳子的創作反應現今台灣設計領域正面臨的困境。就在概念發想的同時，設計者無意間看見新聞正報導一位木工師父利用廢棄的匾額製作各式各樣的家具，沒有受過西方設計教育污染的木工師父，以自己獨特的思維模式製作家具，設計者認為這可能是尋找我們設計文化的一個開端，便直接引用木工師父的設計方法，呈現出廢棄匾額回收後再製的長凳，或許我們可以說師父的家具也是一種傳統的設計方法。設計者的概念在收看木工師父的報導時又有了另一層的體會，面對木工師父製作家具的熱情，值得身為設計師的我們效法與學習，反省自己是否忘卻了設計最初的本質。

妙手回春長凳的形式雖是承襲自傳統長凳，但將匾額做為凳子坐面劈裂為兩半的設計表現，帶給觀者一種前所未有的震撼感受，設計者企圖透過這種感受達到某種意義的傳達，是踰越手法的運用。另外受到自木工師父以廢棄物製作家具的態度起發的設計概念，黃柏松將設計師從事設計的目的地與木工師父製作回收家具的心思相互比擬，暗示兩者其實實質上有著相同的最終目標，就概念而言是暗喻手法的使用。

3.3.4 個案四 動靜物



(圖 3-4，劉美均，動靜物)

劉美均認為每一個物品都因使用而有存在的價值，藉由凳子讓大眾看見靜物如何動作。

可以坐、有腳、無靠背，是劉美均對長凳簡單扼要的定義。

就是可以坐、有腳，沒有靠背...

劉美均表示小時對長凳的體會不多，對凳子最深刻的印象是可搬進、搬出的隨性特質，然而在現今的生活裡卻與凳子有了更多的互動，凳子可以是臨時的置物桌、也可以是大夥群聚時的備用的坐椅。

我自己小時後對凳子的經驗.....不是很深刻耶！不是很深刻！凳子在我生活的經驗是什麼，可是我的經驗很淺薄耶！...但是我記得回鄉下的時候，就覺得凳子是大家在比如說三合院，...他們會從那個房子裡面搬出來，又會搬回去，...因為有凳子的地方，然後人就會在那邊停留，...

劉美均發覺現今產品雖有漂亮的外表卻僅能維持至使用前的一瞬間，隨著物品使用頻率的增加，原本光鮮亮麗的外表也因沾上污垢逐漸失去魅力。劉美均認為設計師應該反向操作，改變這樣的觀念，產品在被人們購買的那一刻應該是平凡無奇的，經由生活習慣不同的消費者使用後，每個人各自在長凳上留下不同的使用痕跡，然而這些痕跡是個人獨有的回憶與生活習慣的記錄，也可說是使用者個人擁有權的表示，如此一來，原本看似平凡的产品卻能在使用的過程中慢慢發現驚喜，讓長凳成為屬於使用者個人獨一無二的自我風格。

每一個物件在使用中才會有價質，...設計師的那個思維是說，這個產品、或這個物件、或家具，...賣出去的那一刻它是完美的，之後它就一直走下坡...可是我的想法倒覺得要把它反過來，它賣出去的時候很平凡，...它很有內涵、然後越有驚喜，所以它是一個持續的被轉變的一個東西，而且每一個人因為使用的方式不一樣，最後那個凳子都是獨一無二的，...去發現它的漂亮的地方的那種驚喜是我想要去傳達的。

劉美均反向操作，她承襲傳統長凳的外型，不在造型上做過多的變化，以純白色表現物品的平凡和樸素。她將傳統長凳漆上白色底漆，有如一張未經加工的長凳來表示家具的平凡無奇，而白色底漆下則藏有一層一層厚厚的彩色漆料，利用砂紙磨出藏在白漆下一層一層不同顏色的花瓣狀，表現物品受到磨損的程度。當物體越常被使用，人們在

長凳上留下的美麗花紋就越豐富，表現出人類與靜物互動的過程。但承襲自傳統長凳的外型，在這設計的詮釋下竟顯得有些笨重，劉美均爲了擺脫長凳的笨重感，在長凳坐面的各邊削了 45 度角，讓長凳在視覺上有輕盈的感受。

所以整個看起來是比較一個古著、古著。那我雖然保留了傳統凳子的型，可是在那個椅面上，我周圍切了一個 45 度角一圈，所以它周圍是比較薄，...那另外主要的設計特點在哪裡，主要的設計特點是我想要把動的這個過程視覺化，...

劉美均的長凳不論是材料或是造型都是承襲自傳統長凳，她不在材質與造型上下工夫，執直接以不同顏色的漆料表現物品的磨損，明白的強調出設計的重點。

以我的設計來說材料沒有那麼重要，...因為它主要是表面處理在重要，那材料基本上我是用實木然後再上壓克力漆，本來想要用噴漆，可是我自己應該會先被毒死吧！

設計者期望透過長凳的設計反應現今設計環境裡的通病，一般設計師們總在產品表面花費許多功夫，設計出一系列擁有亮麗外表的產品吸引消費者的目光，可是產品往往只有在購買那一刻最美麗，而後隨著人們的使用次數，產品的原本亮麗的外表便逐漸地走下坡。在這樣的情況看來，產品表面美感的追求似乎成爲設計師設計的唯一重點，然而劉美均卻一反長久以來我們所認知的設計思維，認爲只有充分地使用物品才能顯現它存在的價值，並試圖將靜物（長凳）「動」的過程視覺化地展現物品存在的本質。設計者以潔白如初胚的長凳來表示物品的平凡無奇，色彩不一的層層花紋是隨著使用時間的增長物體磨損的程度，而顏色則是磨損的深度，靜物藉此表現出「動」的過程，所謂的「動」就是人類在長期凳子上留下的痕跡，這些無意間留下的記憶，使長凳就像一張記載著所有往日時光的隨手日記本。

設計者不改變長凳的整體造型，僅以顏色的變化強調設計的重點，就外型表現而言是承襲了傳統長凳的設計。而將磨損的過程比喻爲靜物的動作，可見概念是譬喻手法的詮釋，是人類行爲觀察的結果。

3.3.5 個案五 有影無



(圖 3-5, 林信和, 有影無)

林信和利用混凝土易吸水的特性，將噴水後在長凳上產生的乾與濕的對比比喻光和影的變化，模糊人類對物品強烈的定義。

林信和認為凳子不過就是一個字詞，我們無需就一個字詞給予定論，既然只是字詞沒有意指任何的用途，所以只容形容凳子可以坐、有四隻長腳。

就是它就是一個詞而已，...我只能形容它，我覺得它就是可以坐，長長的有四隻腳。

他認為凳子的定義是模糊的，不應被界定，它會隨時被改變，在沒有給予凳子任何的定義前，凳子只是乘坐的工具。

就坐阿！就坐阿！

林信和的設計概念背後並沒有太多的故事，是從生活環境的體會著手而發現混凝土的特質，單純從混凝土材質的方向發展概念。他發現混凝土既可砌一面高牆、又能蓋一棟房屋，早期有許多的家具也是混凝土所堆砌成，同樣的材料卻可以塑造出這麼多的結果，可見同樣一件形式內容卻不見得只有一對一，相同的形式應該是可以對應很多內容的。這麼說來物品的定義是無法明確的被說明，是隨著環境的不同而有不一樣的變化，就如同凳子的功能也隨著人類的需求被賦予定義。

其實我那時候其實是從材料來，...其實它裡面有一個想法，其實裡面的形式和內容不見得一對一啦，...一個形式通常對應的可以含融的很多內容，...其實那個物件的定義並不明顯，...而且我刻意是讓型體跟比例跟原來的凳子是一模一樣的，材料跟比例上有混淆跟模糊的地方，...其實物質性並不如我們想像的那麼強烈，它其實都是可以變化的，但是就隨著狀態的不一樣產生變化...。

林信和在上下班的途中無意間觀察到混凝土牆上的光影變化而產生概念，便利用混凝土的材料易吸收水分的特性，以吸水與不吸水的混凝土也就是乾與濕來比喻光和影之間的變化。他在坐面的混凝土上塗有部分葉子形狀的防水塗料，沉重的混凝土噴上水後，因為吸水與不吸水的坐面呈現出樹葉的形狀，原本出現在山牆上的樹影竟烙印在噴濕後的長凳上，帶給人們一種空間的錯覺與物體焦點的模糊和疑惑，模糊了物質性的強烈定義。

另外我還有用一個很重要的元素那就是水這種事情，...我做的重點是你要去噴水，這樣原來沒有圖案，可是噴了水之後就會開始有葉子的圖案在上面，...它其實不是單一的家具來看，它可能要放到環境裡面，...企圖讓它有這個圖案讓它開始模糊了這個輕重，然後模糊了這個物件跟環境的關係，...

在台南市不到一米寬的老舊巷弄中，林信和看見樹葉的光影落在山牆上，從事建築設計多年的他，對於混凝土的特性再熟悉不過，當下他突發奇想的在心中盤算著，如果把散落在牆上的樹影漆上一層透明塗料，平時看不見塗料下雨時卻又悄悄地展露出來，應該是很精彩的景致，而選以便宜的混凝土創作。由於混凝土成形後易脆的特性，在灌模前必須先以鋼筋作為架構，並克服混凝土接合的問題，最後以一體成型的模具才製作出穩固的長凳。另外，透明防水塗料的適用性、防水的好壞差異與防水塗料的美觀與否，也經過多次嘗試才得以自然地呈現在長凳上。

一開始發現這個材料有些有趣的感覺，那個影子阿跟上面的圖案，然後RC是你要做一個作品就是剛好用凳子把它做出來。...我從頭到尾、徹頭徹尾都是用建築的材料，裡面就是綁鋼筋。

由於林信和的概念並非因展覽而發展，純粹是個人在生活中的體會，原打算將它運用水氣較豐沛的浴室，只是藉由展覽將概念展現在凳子上。

其他的想法，只是要試能不能表達清楚，有阿有其他的想法，我想要做一間浴室，因為浴室我們會用到水，...就可以整個上面都是用 RC 做的話，那就可以整個上面都可以上很多圖案，洗澡的時候就自然就會形成很多圖案，...

設計者穿縮在狹小巷弄中，不禁意發現光影落在山牆的變化所引發的設計概念，透過山牆的啓發，使從事建築設計並對混凝土材料透徹了解的設計者，決定以混凝土為主要材料，希望藉由混凝土多元的可塑性，表達出同一個物體是可以含融多樣的形式與內容，當物體獨立存在或是放置在不同的環境中，物體的定義需隨著這些變化再次給予界定。設計者利用材料的吸水特性，在水泥長凳坐面以透明的防水塗料畫出透明的葉子形狀，乾燥的狀態下混凝土長凳看似普通無變化，噴濕後葉子的圖案便顯露出來，設計者以乾和濕的狀態比喻光和影，落在山牆上的光影與乾、濕的長凳相對應，出現在山牆上的自然景觀亦是可以用在家具的表現中，可見得物體在不同的環境下會跟著狀態改變。

設計者保留傳統的造型、比例，僅以材料的改變給予觀者視覺的刺激，使觀者產生錯亂與混淆，研究者認為儘管材料的使用有別於現今家具，但過去早有使用混凝土製作家具的記錄，因此研究將它視為承襲手法的運用。林信和受到環境現象的啓發，以乾和濕比喻光和影的變化，兩者間的相互比喻是以暗喻手法所詮釋的設計概念。

3.3.6 個案六 无



(圖 3-6，孫崇實，无)

孫崇實以虛和實的概念，強調傳統的消失與殘存。

單就字體的表面拆解，他將凳字分成上下部分，上方的“登”是發音的來源，下半部的“几”就是凳子的造型；若是指凳子的源由的話，那它可能只是路邊可休息乘坐的石

頭，最後演化成爲一個平面四隻腳的簡單坐具，所以只要是坐就是凳子。孫崇實不直接給予凳子定論，而是從凳子的本身與凳子的起源說明凳子存在的價值。

假如你問的是這個字的話，那它其實登是它的音，下面的几就是它的形，那假如是一個几的話，...那所以原本的凳子可能只是路邊的一塊石頭，...那這個東西它之所以是現在的形狀，其實是最簡單的功能跟最少的材料所變成的，就是一個平面然後四隻腳，平面是拿來坐的嘛！

凳子就是可以坐，孫崇實表示凳子只有被乘坐時才稱爲凳子，當它特別用來從事其他的目的時就以凳子稱呼。但若以另一個角度說明，也許可以說凳子是具備有多種功能的坐具，凳子的造型或形式在某些情況下，人們會不自覺地以凳子取代其他物品解決當下所面臨的情況。

凳子就是拿來坐的拿來坐喔~當然拿來坐，基本上它是拿來坐，但是其實椅子的用途看人都...因為你會無限的漫延下去，因為任合東西都可以拿來做任合事情...

孫崇實從展覽目的發展概念，他認爲受到全球化的影響，我們的生活環境甚至思想都面臨西方化的問題，屬於我們的傳統文化早已不見蹤跡，剩下的只是殘留的遺跡。確實現今台灣的设计師爲因應現代流行的腳步，使用西方思維創作、西方的表現手法，運用台灣符號的设计少之又少都只是突具形式的外觀设计，孫崇實認爲既然傳統文化已經消失無存，那麼展覽企圖尋找的傳統文化又如何尋回，他以較激烈的想法諷刺這個展覽的目的。

那個胡老師他的目的地是要透過设计去挖掘我們自身的背景文化，...但實際上那東西已經變成傳統已經是過去了，那現在的這些你我生活的這些環境裡面已經沒有他們所定義的傳統文化存在裡面了，當然有一些可能還有一點點殘留的，...是細節都已經被全球化而西化了，所以他除了要企圖的東西其實都已經死掉了，...

埋藏在某處的長凳，多年後將它挖掘出來，長凳已不見蹤影，孫崇實以虛和實的對立與衝突呈現他的創作，把實的變成虛無、虛的變成實體的概念傳達原本實體存在的長

凳已經消失成爲虛幻，雖然還是可乘坐的長凳，但原本置放在水泥上的凳子已經腐化，水泥側邊的四個腳就是它曾經存在的證明。

虛的變成實的，實的變成虛的，我的意思就是要傳達原來那個實的已經虛了，所以我現在用那個虛的部分讓它展現出來，但是它還是讓你坐，但是實際上原來的那個部分已經沒有了，...只是想要傳達那凳子不見了的這件事，就是那個東西..我們的那些東西已經消失了，...。

孫崇實原打算將凳子埋入水泥土中等待腐化，而選擇混凝土製作長凳，另一個原因則是金費的預算有限，不得不選用便宜的材料製作。由於水泥硬化後的重量相當可觀，爲了減少凳子整體的重量，只是一層混凝土薄殼，內部支撐坐面重量的發泡劑，除了能有效地承受外力的重量外，也降低了製作的成本。孫崇實先以木板製作內模的架構，而外模的造型則以木條塑成傳統長凳的椅腳，最後灌入混凝土待水氣蒸發。

不過我的凳子是用水泥做的，...我本來是做一個凳子用水泥把它埋起來，這是一個埋藏的椅子，然後等到這凳子全部都爛掉了，那就剩下這空的這個水泥，然後這出來的結果就是現在做的這張板凳，當然另外一個原因就是水泥很便宜，...所以怎麼樣能夠最便宜的把這個東西做出來，然後又可以達到我要的效果，那就是我要的...。

孫崇實認爲每一個設計都針對某一個題目創作，因此，一旦得知主題後，設計者就必須自行設定題目的限制與目標，並在這些限制內達成目的。就以孫崇實的設計作品來解讀他的思維，凳子是創作展的主題，尋找台灣設計思維是此展覽的目的，孫崇實掌握兩項主要的設計目的後，便依循兩個關鍵點尋找創作的發展方向，而傳統的沒落與消失是孫崇實所觀察到的社會現象，他以消失的傳統作爲設計發展限制，將設計概念的範圍縮到最小，這麼一來概念的發展就僅剩下一個主要的方向，接下來的就是設計造型的整體呈現了。

沒有，因為做設計都是針對某一個題目來做，...你沒有辦法只用一個板凳這個題目來做設計而沒有加上一個限制條件，...我必須要自己給自己一個任務，才有辦法說服我自己說做這件事情是有符合到我所要達到的目的，...。

針對展覽的目的 — 從自身傳統文化著手尋找屬於台灣的設計思維，設計者對於展覽有著較不樂觀的看法，他認為所謂的中華傳統受全球化的衝擊已不復存在，現今所謂的傳統設計都是將物品強迫附加上無意義形式，但即使找回傳統也或許不適合繼續在現今的生活中使用，孫崇實較為偏激的想法隱含著一點諷刺的意味。設計者以水泥製作，表現出長凳被埋藏在地底下多年，經過土壤裡的分子養化後，剩下的是虛、是實的長凳。所謂的實是傳統凳子被腐化後存留下長凳曾經存在的事實，設計者以傳統長凳外框造型表現；而所謂的虛就是消失腐爛的長凳，透過傳統長凳的外框模型觀者就能在腦中自行架構出虛有的長凳，實體的長凳與腦中虛構的長凳，呈現出原本覆蓋在水泥土中經過多年的腐化而消失的傳統文化。

設計者以虛、實說明傳統存在於目前社會的狀況，最後以消失的凳子展現設計，是原型中的破除手法。孫崇實嗅出現今社會風氣已不再有傳統文化的特質，期望走向現代文明的人類，學習西方思維，採用西方的角度觀看事物，是孫崇實現今生活的體會與感受，因而以虛和實的對立關係比喻傳統的消失與殘存，是運用了暗喻手法所詮釋的設計。

3.3.7 個案七 量化關係



(圖 3-7，陳呂維，量化關係)

陳呂維從人與人間的關係著手，將凳子比喻為一把長尺，人和人間關係的親密與疏離，一坐上長凳就可知道。

陳呂維認為凳子流傳至今架構都沒有改變，必有它不變的道理，它就像筷子一樣精簡、實用，已經沒有改變的必要，就是一個板子四隻腳。

在我看來它跟筷子是類似的，精簡到一個純機能性設計，...簡單講我就是覺得它只是一個板子然後四隻腳，...

極少與凳子接觸的陳呂維對凳子幾乎沒有太多的記憶，最多只有在等公車時與凳子互動，發展概念時也是透過觀察察覺生活現象，因此對他而言是用較客觀的角度來創作，降低了設計師創作新設計時常犯的過度主觀問題。

就是我生活經驗就是說不太有用到凳子...

陳呂維表示，他希望保留凳子最初的原型，保持凳子精簡的狀態不附加其他的功能，以最少的變動表達設計，就像玩石人在開鑿樸石前先以欣賞的角度觀察石頭，發現在其中的寶藏後，在上頭添加一筆的方式來詮釋長凳。藉由觀察人與長凳的互動的過程中，陳呂維發現有些人坐在長凳上可以很靠近，可是有些人卻顯得疏遠，人們坐在長凳上時他們之間的互動卻出奇的明顯，便以此概念來強化出凳子本身所具有的特質。這樣的詮釋方法，避開了設計者給予物品附加了多餘的功能，也讓物品的存在更具有價值。

我不希望添加太多的東西，...我覺得我希望保持像筷子一樣....所以說那時候我可能會強調..比較去強化凳子，凳子這種本質，...那我把自己看作就是有點像是，有些賞石玩石頭的人哪！..可能用欣賞的角度、或者是觀察的角度看凳子這個東西，然後在上面加點東西，然後表現出我想要講的話，...

陳呂維認為長凳的設計已精簡到無法再添加或是減少任何功能的物品，他期望保留它最精簡的狀態進行長凳的設計，但這樣一來設計可著手發揮之處便更為狹隘而不易突破。因此，陳呂維深入觀察長凳與人們的互動關係，從中發現長凳的特質並將它強化出來，他將長凳製作成一把長尺，在乘坐處刻上刻度、洗出長尺的特徵 C 角，以長尺丈量人與人間的距離。

就像我剛才講的沒有不同，但是我只是在上面多加一筆，去強化出來。...因為我那時候觀察到的就是，我一開始就看到那個路邊人家坐的時候，然後就好像是有些人就坐一塊，有些人就坐得很開嘛！...延伸出來就是可能你在路上走的時候，有些人比較親密，有些人可能比較疏遠，...後來就是輾轉幾次以後，後來就是想到用尺的關係去表現...

在陳述概念時，陳呂維便不斷地重覆提及「以最少的變動」為原則進行設計，因此造型的表現不論是外表、材質與工法都是承襲自傳統長凳，僅以細微的變化詮釋新的設計。

凳子本來就是木頭，所以我用木頭去表現，且比例也接近。只是希望大家第一眼看到的是普通的凳子，好像跟原本凳子一樣，但又有一點不一樣，那種變化是比較細微的，.....就是說在這次的話我還是刻意去保持凳子它本身就該低調那種的個性。

陳呂維以保持長凳精簡狀態為概念，強化事物的本質為發想原則，最初從台灣人的生活文化發想，由台灣人善於利用物品的特性自我發多元的使用方式，是陳呂維概念發展的源頭，之後才輾轉進入生活禮儀的傳統規範，而開始有了人與人間親關係的想法，至此之後都固定在這個概念方向中打轉，設計的形式有多種的可能性，只是用什麼樣的形式展現，陳呂維試圖從中發展出能引起共鳴的設計。

我就是希望說如何發揮在台灣人在觀念上的特質，...台灣人的特色就是很會善於利用那些東西，所以我就把凳子的原素去拆解開來，就是有點像....，那時候我是以..像是工地工人的那種角色去看待凳子啦！...以前的老照片或電影有就是拍照的時候都是正經為坐，然後就是長者就坐正中央嘛！...那時候也是有想到一些人際間的關係，...就是進一步衍伸到後來的尺，就是說希望讓大家自己去發現我們之間的那種距離感。

設計者在長凳外型的詮釋上堅持保留傳統，他認為長凳這樣精簡且無可挑剔的物品上添加任何功能都不恰當，便以最小的變動詮釋長凳的新設計，並明白地強化出長凳的特質。但由於設計者個人對於長凳的體驗有限，他以客觀的角度觀察深入了解傳統長凳的特性，經由觀察的過程他發覺坐在長凳上的人們有的遠、近的距離差異，人與人間親疏關係一覽無遺，凳子如同一把長尺，丈量著乘坐在長凳上人們之間的距離。設計者不改傳統長凳的樣式，沒有附加其他的功能，僅將坐面刻上刻度，明白的展現出人與長凳間的互動方式。

陳呂維為長凳加入尺的特徵，以不改變傳統長凳的外型為原則進行造型的詮釋，保留了長凳傳統的樣式，是原型中的承襲手法。概念是他經由觀察發現人們乘坐在長凳上

的親疏表現，以尺的特徵來表現距離這樣抽象的形容詞，而距離一詞是尺和長凳的共同屬性，是運用暗喻手法詮釋的設計概念。

3.3.8 個案八 Dual



(圖 3-8，張宥喬，Dual)

張宥喬將長凳的特徵作為創作的元素，踏在前人的智慧上重新以自己心中的印象再次定義長凳，她認為長凳還是有很多的可能。

關於凳子的定義，張宥喬的答案簡潔有力，凳子就是提供人們乘坐的眾多坐具中的其中一類。

一種坐具。

張宥喬將自小到大使用長凳的經驗區分為兩個階段，孩提時代的長凳是玩樂的工具，長大後的凳子只有在吃飯時才有接觸，純粹是坐具的功能，雖然不是同時期的體驗，但由此可知凳子確實具備了多項的功能。

我覺得這有分時期，小時候拿來玩；長大以後在路邊攤、餐廳、茶藝館、主題餐廳會用到，功能少了只會拿來坐。

自小到大隨著張宥喬的改變，凳子的功能在她生活中也跟著轉變，但長凳似乎還有著尚未被人開發的可能性。張宥喬不將概念設下範圍，而以凳子在她記憶中最深刻的印象轉化為創作概念，將抽象的概念具體的呈現世人眼前，並嘗試讓長凳更貼近現代人的生活方式。

我想傳達它在我心裡的感受，隨著我生活的時空轉變，表達我對他最有印象的樣子，以印象來創作也適合我現在的生活，...這樣做後才有可能性...

張宥喬保留傳統長凳的長方外形、榫接傳統工法、及木頭材質與色澤等，是她所謂的精華之處，也是詮釋新設計的主要元素，張宥喬延伸前人的智慧，將心中那似曾相識的印象具體的呈現出來，讓新的設計有著一股曾經相見卻不相識的感受，如此表現凳子還有多種異想不到的可能性。

板凳的製作工法和結構我保留了精華，保留的樣子可能是你似曾相似的印象，但你沒有看過他，因為我把它可能性具象化了出來，原始的板凳成了我創作的元素，它已經是一件設計作品了。

張宥喬認為木頭材質絕對是製作傳統長凳的第一選擇，她期望保留傳統長凳的精華，以精華之處作為設計發展的依據，原打算以接近紅色系的深色胡桃木為材質，卻幸運地遇到擁有台灣檜木的木工師父，台灣檜木是早期台灣家具使用的木材之一，它特別的木頭香氣不僅深深勾起張宥喬心中的記憶，或許是上一世代的人們記憶中木頭的香味，便更換材質以台灣檜木製作。最後考量兼具韌性和舒適度的坐部處理，採用牛皮搭配木頭製作，是長凳在木質運用上的新突破。

當初知道要做這張板凳，先想到用木材...後來因緣際會遇到的木工師傅剛好收藏台北國父紀念館中山堂維修拆除的舊建材，台灣檜木。這個木頭清香又是台灣特有更重要的是他有我記憶的味道。選用另一個材料時我嘗試找到韌性夠又耐用的材料，還要有軟度。...決定使用真皮牛皮搭配手工的縫線...

張宥喬的概念在最初的發想階段就已經有明確的設計想法，她將傳統長凳的特徵轉化為設計的元素，儘管設計概念已十分明確，但以什麼樣的形式展現設計卻仍保留有許多可能性，只是選擇以什麼樣的型式表現。

我都是以這樣的概念去發想，保留記憶中的模樣，去蕪存菁凳子的特色，還要有我記憶中多變的使用功能。

設計者以印象創作，她將凳子在心中多樣化的功能印象具體呈現，並符合她現今的

生活需求。她將傳統長凳的特徵作為設計的元素發展構想，因此，不論是工法、材質、色彩、形式等都是傳統長凳的繼承，只是這些特徵的繼承是來自設計者主觀的個人印象所詮釋的設計，但長凳的設計也因此有了更多的發展空間。設計者除了造型的限制外，張宥喬以個人現今生活的需求為設計發展的範圍，雖然也是較主觀的個人詮釋，但設計者個人也代表著現今人類生活的一環，她以自身為範例設計出符合當下人類生活的坐具。綜合上述的觀點，設計者利用這些我們長久以來定義為長凳的元素，結合各種的形式和可能的設計方式，儘管有所變化，透過我們熟悉的長凳元素，使觀者產生似曾相識的感受。

張宥喬雖以傳統長凳為創作的基礎，但設計的結果在她的詮釋下打破了過去長凳的樣貌，而牛皮的坐面也不同於以往傳統長凳的材質運用，是原型設計中的破除手法。Dual 概念是設計者個人小時候對長凳的印象，雖是主觀的個人詮釋，但印象的成形是長凳概念也是一種承襲傳統長凳的表現手法。

3.3.9 個案九 水上漂



(圖 3-9，陳佳佳，水上漂)

陳佳佳將凳子輕鬆、悠閒的感受以具象化的方式展現。

凳子在陳佳佳的觀念中，是一個輕鬆、自由的坐具，沒有扶手、沒有靠背，她認為靠背是嚴肅的象徵。

凳子的話我覺得它對我來說它是比較沒有那麼正式的，...比較隨性的那種感覺...，可能比較輕鬆，...而且好像椅背越高嚴肅的程度會越高...。

個子嬌小的陳佳佳，在日常生活中常借助凳子拿取高處的物品；平時幫家中寵物洗澡時也經常使用凳子，可見陳佳佳使用凳子除了乘坐外還有其他更深刻的體驗。

因為我的個子不高所以我就會拿來墊腳拿東西，就還滿常墊腳拿東西阿，...幫寵物洗澡，...大概就是這兩個狀況比較多。

承如陳佳佳給予凳子的定義，凳子是一種很隨意的坐具，她抓住凳子隨意、悠閒的特質，陳佳佳從材料出發，試著從材料著手來表現凳子與環境之間若有似無的界線，使凳子得以自然地配合所有的環境，藉由這樣可與地方相互融合的表現來展現凳子隨性的特質。陳佳佳回歸凳子給人輕鬆、毫無嚴肅氣息的本質，將這份感覺具體的呈現眾人面前。

就是我覺得它傳達什麼樣的故事與意義，它對我來講就是很輕鬆很隨意的...我是先從材料上去想嘛，對，因為材料上對我來講我不想要有一個很清楚的椅子的邊..邊界的形狀...我想要它可以融入每個場景的背景...。

既然是無清楚邊界的凳子，陳佳佳以透明材質製作打破以往凳子給人的印象與形式，更可輕易的與各環境相互融合，若放在草地上凳子便映照出草地的顏色，放在海邊凳子就成為海的一份子，自然存在於任何環境的凳子是陳佳佳設計的重點。而透明的材料加強了凳子涼爽與輕鬆的感覺，也不禁讓陳佳佳聯想到水中悠遊自在的魚，正好與她想塑造的感覺十分穩合，陳佳佳認為那種一派悠閒的感覺沒有比放魚來得更對味了。

我不希望它有一個刻版印象的意思或形狀，...因為它是透明的，..我放在草地上它是感覺它跟草地融在一起，那感覺質感它的那個質感感覺是草的感覺，...我創作滿大的一個想法，...那這個要很輕鬆的感覺，我又想說唉！那來放魚好了...牠就跟我想要塑造的感覺，跟我想要透明的那個..我覺得牠還滿穩合的...。

可能是材料的容易取得，也可能是材料可塑性的考量，Poly 這易塑型的透明材質，正好符合陳佳佳輕鬆、悠閒的設計概念。因設計的重點在於感覺的表現，陳佳佳不特別斟酌造型的細節處理，而直接以大學時代的凳子作品進行翻模，Poly 塑型後還需放置一

段時間待凝固後才可使用，小魚便可在半乾半濕的狀態下置入。小魚的製作也是陳佳佳親自以樹脂捏塑，更能掌握製作的整體時間。

我是用樹酯土自己捏的，對，我自己捏的，因為我找不到適合的魚或是我想像可以魚的大小、比例對，...因為它那個 poly 是液態的嘛，然後當然是遇到空氣就會凝固嘛！然後它就是先把那個形先做好以後先倒第一層，它那個一定要分開做，最後再組裝起來，...

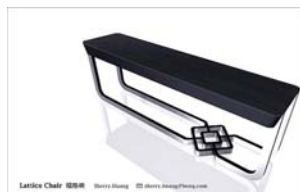
陳佳佳概念發想最初也是回歸長凳的本質發想，從長凳的主要特徵材質、甚至是人類與凳子的互動來展現設計，最後才將方向轉往長凳的整體印象發展，試著藉由材質的特性展現凳子自由的一面。

我一開始可能有...有還是從最原始的那種木材的那種去做想象，或是一些肢體的動作去做想象，...就是回歸到我之前凳子的感覺，...因為我想要表達的是材料跟感覺，對對對，還有它可以隱藏在環境裡，...就是你擺在哪它很自然的材質上映出當時環境它的顏色阿或是什麼的。

輕鬆、自在是設計者對凳子的定義，她期望將那股怡然自得的抽象感動具體的呈現，因而利用透明材質穿透的特性，表現出凳子和環境之間若有似無的邊界，不論凳子置身在任何的環境中都因映照出背景而輕易的與環境融合，展現凳子在各種狀態下都隨意、便利的特質，其中放置在凳子裡的群鮮紅色小魚，更是加強了悠閒的氛圍。

陳佳佳將長凳輕鬆、悠閒的特質以透明的 poly 材質具體化的表現，然而透明材質應用於長凳的設計，不同於過去使用木頭製作的長凳，顛覆以往的傳統觀念，是踰越手法的應用。另外悠閒且能與各種環境相互融合的凳子，是凳子隨性特質的延伸，研究者認為是繼承了凳子的特質，並將概念的詮釋手法歸納為承襲的應用。

3.3.10 個案十 櫺格椅



(圖 3-10, 黃薰立, 櫺格椅)

黃薰立在凳子的腳部加入東方語彙，展現東方文化的特質，並結合西方文化觀念詮釋設計。

不論坐具的比例、大小凡是無靠背的坐具就是凳子，是黃薰立對凳子的簡短定義。

簡單的說就是坐具然後沒有靠背，...可以有不同比例的都算

除了凳子的基本乘坐的功能，黃薰立平常還會將凳子作為邊桌使用。

我自己可能只會拿來當矮桌子阿，或者是有點像邊桌這樣子...

五十凳展覽以凳子為主題，試圖藉由設計師們現代化的觀念找出長凳的新意，並從中尋找屬於台灣的设计方式。黃薰立以中華文化的元素發展設計，期望在凳子的外型依舊能保有東方的造型語彙，並結合東方手法與西方模組化的觀念來詮釋凳子。她回想蘇州旅遊參觀拙政園時，園中長廊的每一個窗櫺造形都不一樣，形式也十分漂亮，人們不是總說家具就是建築的縮影，就將窗櫺格的概念應用在椅腳的變化上，不僅擁有東方特質，一方面也具有宣傳國粹的功能。

就是因為我們這次五十凳的話，因為凳子算是比較偏東方的一個傳統的家具，然後也是希望能夠在造形上用一些東方的語彙，所以...然後我就想到有一次我去大陸去看蘇州的拙政園，..拙政園他每一個長廊上的窗櫺都是不一樣的，...我就想說也許可以把窗戶這個元素放進來我腳架那邊，...

為了保持椅面的乾淨與舒適，黃薰立將設計的重點放在椅腳的變化，讓使用者在閒暇張望時，低頭發現漂亮的設計，雖然是一個較為低調的設計，卻融合了東西方的觀點

與文化。黃薰立以東方傳統的榫接工法，將椅腳的每一個部分組裝成一體，這意味著每一個元件都是可分離的，整個腳部都可以拆卸再重組，使用者也可依心情與需求隨時變換窗櫺的造型，甚至將凳子組裝為其他的家具，不僅節省社會資源也節省家庭開銷，是西方模組化觀念的運用。

是利用榫接的方式接合起來的，...就是這個腳架如果所有的 Parts 都拆開的話，...也許就可以就卡上另外一個窗格變成另外一個造形。...那又甚至是說換上一個椅面變成一個櫃子，都是可以做的，算是一個比較模組化的概念，然後這種比較模組化的概念算是比較西方過來的東西啦！

黃薰立選擇溫潤的木頭為坐面的材質，讓椅面有舒爽的氣息。而椅腳因考量它接觸地面可能經常受到磨損，便採用堅固的金屬製作以防止磨擦與撞擊。凳子的表面則有噴沙與塗料的處理，黃薰立利用深色塗料將木頭的顏色自側面向下延伸，一方面加強椅腳線條跑動的方向，另一方面則使凳子整體有一致的感覺。

...坐的地方木頭是比較溫潤的材質，...那但是下來的地方我就希望它是比較堅固然...所以想說用金屬的材質，...一側有做塗器的處理、噴漆的處理，...就是一方面可以藉由這個顏色強調出這個線條跑的樣子，...那二方面的話因為你避免說完全上面就是深色...這樣感覺把上面的顏色延伸到下面。

黃薰立從人與凳子的互動開始發展概念，到坐在凳子上的種種姿勢，最初都是凳子互動的方式中打轉，後來發現少數人會針對椅腳的部分進行設計，才跳脫出來專注在椅腳的表現。原本的概念是讓四隻椅腳相接連結成一個中國結，從造型就可達到宣揚中國文化的傳統工藝之美的效果，但是因製作上的種種困難，不得不將中國結的想法改以窗櫺格的概念取代。

其實想過很多很多啦，因為本來有從凳子跟人的互動開始想，...就是同時這樣發想的時候也有想到說我坐上去的姿勢，...因為第一個我就是覺得說好像很少人拿椅腳來做文章，然後而且我覺得中國結...就覺得好像也是可以保留中國的、宣揚中國某種意義之美的...我機會我還是會想把它做出來...。

長凳是我們流傳幾千年的傳統家具，亦是中華文化的象徵，設計者期望在設計中加入東方語彙來表達中華的文化，便以窗櫺格作為文化的元素。她觀察長凳的設計多數都著重在坐面的改善，黃薰立選擇反向操作，將設計的焦點放置在凳子的腳部，儘管相較於其他的設計師其所著力的重點較為低調，但長凳最終的整體設計仍可感受到深刻的東方文化氣質，同時也加強了文化的傳遞。設計者應用西方家具模組化的觀念，以東方的傳統的榫接工法組裝凳子，在黃薰立的觀念裡榫接與西方的組裝有著相似的意義，即每一個元件都可重新拆裝，如此使用者可隨喜好變換腳部的窗櫺造型，或是組裝成另一個家具，讓家中的擺設有著多元的變化。黃薰立融合了東方元素與西方思維的設計概念，將傳統元素與現代人受全球化影響下接受的西式生活相互結合，成為一張有著東方的外表與西方使用觀念的凳子，既符合了五十凳展覽的宗旨，也看見世代變遷所造成的設計變革。

設計者將東西方文化相結合使長凳有著不一樣的詮釋，其外型的變化與西方文化中的長凳型式較為相似，非東方傳統長凳的承襲，從外觀的形式表現就可察覺，研究者認為是踰越手法的詮釋。但運用窗格的元素設計長凳，並試圖達到宣揚國粹的概念，又是另一種設計的突破，亦是踰越手法的運用。黃薰立東西合併的設計概念，既保有東方文化又得以兼顧實用性，為傳統與現代找到平衡共存的方式。

3.4 訪談分析與歸納

針對上述五十凳設計師的作品，研究者依據第二章的造型與概念分析表之設計組成方式將結果整理成表格，後續研究者將依據表格內容一一進行討論。

(表 3-2 五十凳設計師作品分析表一)

作品編號	作品名稱	造型	概念
1	Childhood	傳統長凳	兒時回憶
2	洗衣板	洗衣板	媽媽
3	妙手回春	匾額裂開	木工師父設計方法
4	動靜物	傳統長凳	使用價值
5	有影無	傳統長凳修改	乾與濕
6	无	傳統長凳底部	虛與實
7	量化關係	傳統長凳	距離
8	Dual	自我詮釋	多種可能
9.	水上漂	自我詮釋	隨意清涼
10	櫺格椅	東西文化結合	窗格

(表 3-3 五十凳設計師作品分析表二)

作品編號	作品名稱	造型	概念	符號表組合
1.	Childhood	承襲	承襲	A, 1
2.	洗衣板	暗喻	暗喻	B, 2
3.	妙手回春	踰越	暗喻	C, 2
4.	動靜物	承襲	暗喻	A, 2
5.	有影無	承襲	暗喻	A, 3
6.	无	踰越	暗喻	C, 2
7.	量化關係	承襲	暗喻	A, 2
8.	Dual	踰越	承襲	C, 1
9.	水上漂	踰越	承襲	C, 3
10	櫺格椅	踰越	踰越	C, 3

從五十凳設計作品的分析表可知，每位設計者的作品經分析後的組合，座落在第造型與概念分析表九個組合中的哪一處，來檢視十位設計師的作品，除了外型的表现、概念的詮釋皆具有個人獨特的想法與觀點，完善造型與概念的相互配合才得以設計具有存

在的價值。我們知道設計概念的好與壞關係著設計最終的成效，以承襲、暗喻、踰越三種手法將設計概念分配歸類，從圖表我們可以清楚地發現，在詮釋概念時所運用的手法不見得會反應在外觀造型的表現上，也就是說當設計者決定概念的表現後，造型便配合概念展現強調出概念表達的重點，因此，設計的概念與造型所運用的手法不見得相同。

經由第二章文獻探討中原型設計的分析與五十凳設計展專家訪談分析的結果，證實研究者的造型與概念分析表，除造型的歸類外，也可將概念進行分析，並探討造型與概念兩者之間的配合關係。經由專家訪談實際驗證後，研究者將重新定義承襲、暗喻及踰越等三種手法，研究者認為這樣的變動有助於清楚地了解其內容的主要說明，也更能明確地判別概念與造型的手法。後續將依據個人再次詮釋之定義進行設計創作的發展，其定義分別如下：

1. **承襲**：日常生活中不斷反覆出現的意象，是生存在同一社會文化下的人類都具有的共識，可說是事物最原始的印象，以此符號作為承襲設計的基礎，在這基礎之上進行各式各樣的設計詮釋。
2. **暗喻**：是設計者將兩個具有相似性卻不相對等的符號的自我解讀，並且以此規則運用在設計中。
3. **踰越**：以諷刺、幽默或象徵性的觀點詮釋設計，是一種打破傳統生活常規的設計手法，不同於以往的使用經驗。

3.5 設計方向

在現今資訊快速流通的時代，全球各地資訊相互往來，產品的設計與造型更是多元化，使用者的選擇種類多的數不清，不僅造成產品的過度泛濫，為求生活便利，設計者甚至在產品中附加上多項非必要的功能，然而這些強加入產品的設計是否真能改善生活？由於世界各地的文化差異，來自他國的產品也不一定適合台灣人的生活習慣。

因此，研究者期望由現今台灣人類的生活中著手，觀察今日人類社會使用凳子的狀況，找出屬於這個時代的凳子原型，並以原型的三種創作手法分別進行三個凳子設計。

第四章 設計實作

第四章將完整描述設計創作自概念發想到設計完成的整體過程。經由第二章文獻搜集與設計範例分析後，本研究將以凳子實踐設計最終之表現；觀察日常生活中人們使用凳子的方式發展概念，以本研究再次詮釋三種原型設計手法承襲、暗喻、踰越等定義為依據，分別各自發展三種凳子的外觀設計，最後在討論的部分，針對這三個設計的外型與概念深入分析。

4.1 概念發展

經由第二章文獻探討與設計案例的分析，研究者已制定本研究創作的方向，並以此為依據發展設計概念，最後以凳子設計具體展現出個人創作的思維。本研究創作的過程將分為第一階段草圖、第二階段草圖定案、草模製作與細節修製及最後實體模型製作等四個階段。首先透過第三章再次定義的三種原型手法為設計的依據，並以第二章凳子的歷史沿革得知凳子所具備的基本特質為設計的基楚規範，以檢視設計最終的成果是否符合這幾項基本規則。本研究將凳子定義為無靠背、無扶手的坐具，研究者將在這基礎限制上詮釋新的設計；而概念發展則是回歸設計的本質，為求改善人們日常生活的種種不便，除了將第三章專家訪談問卷中問題二所得的答案為參考外，研究作者也透過平日與凳子互動的個人體驗與觀察尋找方向，深入探究凳子在現今生活型態下，如何改善凳子的功能與用途，研究者期望新設計與人類生活得以相互接壤為設計方向，發展第一階段草圖概念。

第二階段將設計草圖將與原型三種手法之定義再次比對，選定最符合定義且貼切地改善人類生活的概念，進一步執行製作 1：1 草模修正其細節與尺寸，最後以此比例製作實體作品。

4.1.1 第一階段草圖發展

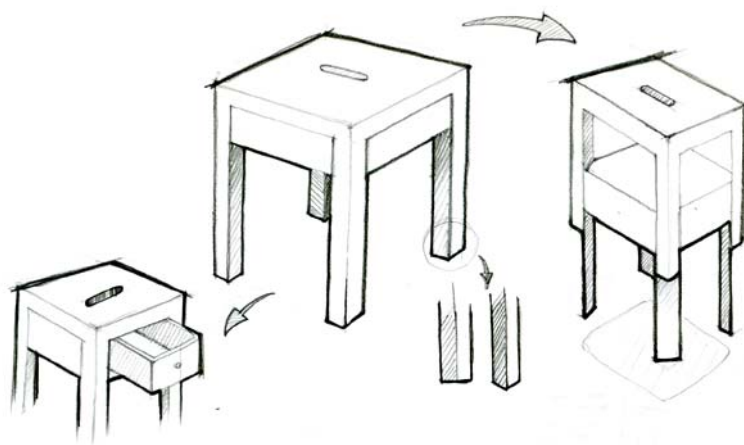
由第二章文獻探討的結果得知，所謂的原型一詞指的是形式而非內容，生活中反覆不斷的形式就是原型，只要有多少情境就有多少個原型，如此說來我們無時無刻都在與原型打交道；這些形式都必需仰賴每一次的經驗才得以朗現，只是這些存放於人類潛意識裡的本能行爲，不需經由大腦傳達命令就可直接反應動作，而不被人們所察覺。因此設計的焦點將以外型符合原型三種定義爲考量，詮釋三個設計的造型。

從原型設計的討論中，研究者發現設計的造型與概念是相輔相成的，故在此設計概念將輔助創作的發展。如果說生活中有多少個情境就有多少個原型，那麼藉由凳子的使用就能將原型朗現，因此研究者藉由觀察試圖找出人們不自覺的行爲與習慣，這些細微且不易被我們感知到的微妙行爲，可能就是凳子存在的本質。研究者回歸凳子之本質，讓使用者藉由與凳子之間的互動，深刻的體驗這些我們習以爲常而不被感知的原型，不僅能貼切的詮釋出現今人們對凳子的需求，同時達到人類生活改善的實質目的，是本研究創作主要的設計方向。除此之外，也透過專家訪談問卷第二題「就生活經驗中如何使用凳子？」各設計師所提供之答案爲現代人使用凳子的參考依據，使本研究之設計不落入個人主觀意識的狹隘想法中。

1. 承襲手法概念發展

以「日常生活中不斷反覆出現的意象，是生存在同一社會文化下的人類都具有的共識，可說是事物最原始的印象，以此符號作爲承襲設計的基礎，在這基礎之上進行各式各樣的設計詮釋。」之定義爲準則發展凳子的外型，而無扶手、無靠背則是我們對凳子的定義，新設計的凳子外型不改變其基本的樣式，是承襲了過去生活中凳子簡單又普遍的形式。初步概念構想一共有 9 個提案，經檢討後，第一階段草圖選定其中 3 案進行後續發展。

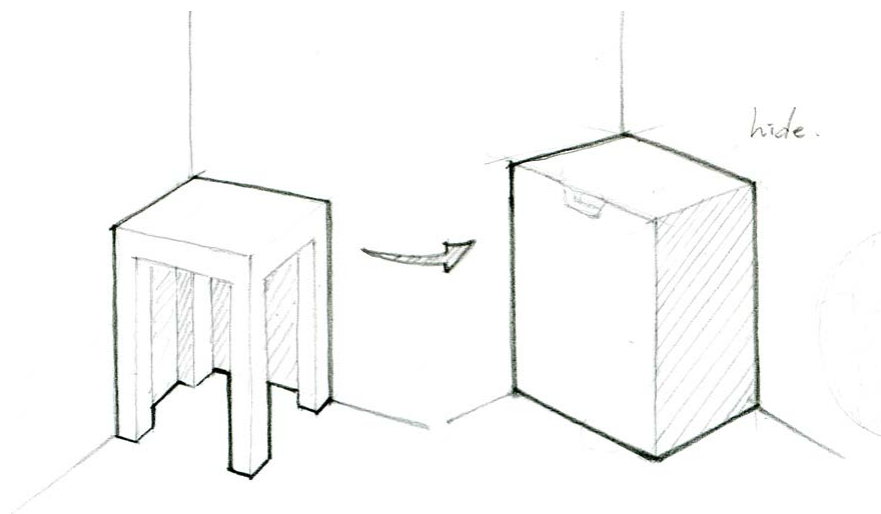
概念草圖(一)



(圖 4-1，承襲手法概念草圖一)

研究者首先將以無扶手、無靠背之定義為凳子的基本創作限制，再以「日常生活中不斷反覆出現的意象，是生存在同一社會文化下的人類都具有的共識，可說是事物最原始的印象」詮釋凳子的外型樣式。凳子稀鬆平常的方正形態是大眾認知中的凳子造型，其概念是來自研究者個人從人類使用凳子的觀察得出的結果，研究者發現無靠背、無扶手的凳子可隨著使用者的需求任意移動，但使用後的凳子往往造成空間佔用的困擾，又專家訪談李有許多設計者都將凳子充當堆放物品的小桌子。再這一連串的思索後，為解決空間佔用的問題，凳子依舊以堆疊方式收納，並結合小邊桌的功能，當凳子使用完後固定堆放至某一區塊作為邊桌使用，即使是收納狀態凳子仍是具備功能，可作為小邊桌使用，如此便解決空間佔用的問題。

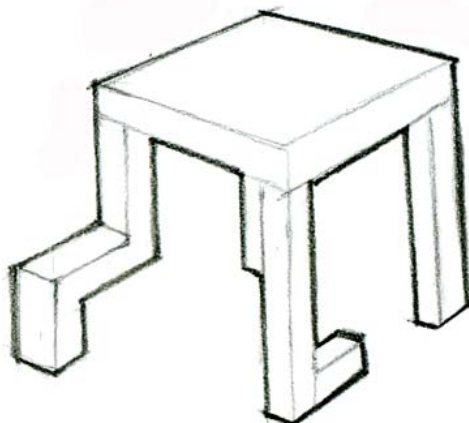
概念草圖(二)



(圖 4-2，承襲手法概念草圖二)

以「日常生活中不斷反覆出現的意象，是生存在同一社會文化下的人類都具有的共識，可說是事物最原始的印象」詮釋凳子的外型，並結合研究者個人生活中針對凳子的使用觀察發展概念。研究者發現當人們使用完凳子後的收藏總是令人困擾，沒有特定擺放空間的凳子經常散落在客廳各處，有時輕靠著客廳的桌子或是沙發旁、有時甚至放置在桌子與沙發之間的小走道，可見現代人生活空間狹小，不僅造成人們在客廳活動的不便，移動起來也總是絆手絆腳。因此利用凳子四四方方的特質，一面仍保留凳子的四隻腳幫助使用者辨識物品的功能，另一面則封閉兩側，以大面積的區塊取代椅腳，當凳子使用後便將凳子轉向此面，放置在空間的角落充當邊桌或五斗櫃。

概念草圖(三)



(圖 4-3，承襲手法概念草圖三)

以「日常生活中不斷反覆出現的意象，是生存在同一社會文化下的人類都具有的共識，可說是事物最原始的印象」詮釋凳子的外型，研究者不改變凳子舊有的造型，也無需多加說明，透過凳子的外型使用者就可清楚了解其功能，並給予正確的稱呼。設計的概念是經由研究者個人觀察凳子，與專家訪談的過程所引發的感想，發掘凳子在人類生活裡扮演著隨性的角色，它不如椅子、桌子等具有特定的功能定義，而是隨著人們的需求轉變功能，凳子就像是僕人一般服侍著我們。研究者以擬人化的手法詮釋凳子，在凳子腳部做細微的變化，讓凳子有如晉見國王一般半蹲半跪的動作，突出的腳部又能配合人們的抬腳習慣，提供了腳部的休息。

2. 暗喻手法概念發展

以「是設計者針將兩個具有相似性卻不相對等的符號的自我解讀，並且以此規則運用在設計中。」之定義發展暗喻手法之設計，研究者不設定方凳、圓凳、長凳等等類型，單從凳子多種特性與造型進行各種可能的聯想，此階段一共有 6 個概念發展，經討論後篩選其中 2 個設計概念並持續至發展完成。

概念草圖(一)



(圖 4-4，暗喻手法概念草圖一)

以「是設計者將兩個具有相似性卻不相對等的符號的自我解讀」暗喻之定義針對凳子的整體感覺進行聯想，並以具有相似特徵之事物展現設計。由於整體的觀感難以定義說明，便以最直接的視覺感觸發展方向，透過眼睛的觀察研究者發掘凳子細長的四隻與穩固、實用的外型，配合傳統紅褐色木頭的質感，長凳有如一匹深色的俊馬，便以馬的特質發展造型。而設計的概念構想則是者透過生活的觀察，研究者發現當人們乘坐在凳子上時手上的背包或是物品沒有擺放的空間，乘坐在凳子上的人們得長時間的將東西抱、握在手中，甚至擱置於大腿上，因此以一根短柱作為馬頭或是馬尾巴，方便使用者懸掛個人物品。

概念草圖(二)



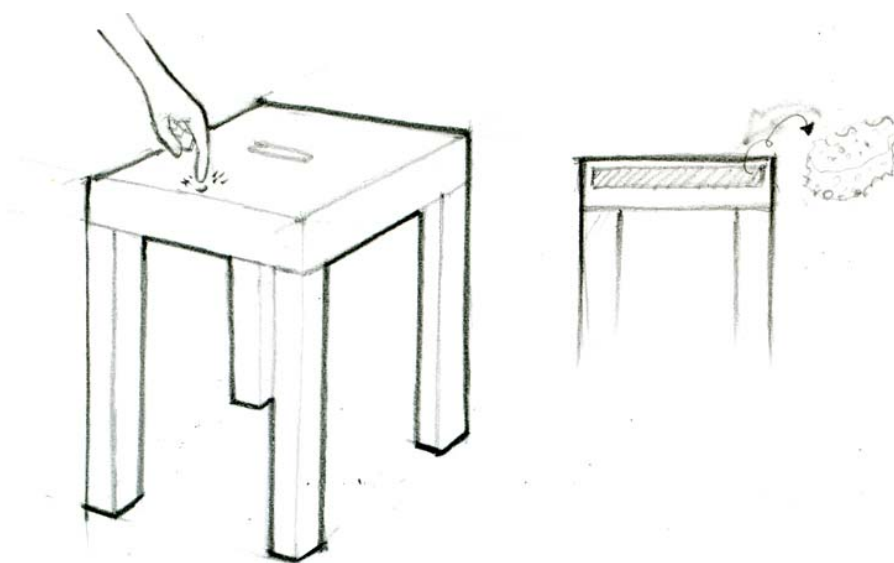
(圖 4-5，暗喻手法概念草圖二)

以「是設計者將兩個具有相似性卻不相對等的符號的自我解讀」之定義進行廣泛之聯想，傳統凳子的遊戲功能、木頭材質以及乘坐的特性，令研究者聯想到木馬的意象，為避免太過直接的引用，研究者將木馬造型轉化，截取木馬向兩邊搖擺的特徵，採用大面積的圓弧面結構，盡可能以簡潔有力的外型達到設計的目的。設計理念是受到傳統長凳與木馬都具有遊戲與乘坐的特質所得到的啟發，長凳上的遊戲雖較木馬更為廣泛，但不論是從搖晃的木馬或是長凳上活動都讓使用者得到了喜悅的心情。

3. 踰越手法概念發展

「以諷刺、幽默或象徵性的觀點詮釋設計，是一種打破傳統生活常規的設計手法，不同於以往的使用經驗。」是踰越手法的定義，可說是藉由反向操作的方式讓使用者得到強烈的感受，在使用者心中產生深刻的印象。此概念一共有 5 個初步的草圖，討論後選定其中 2 個進一步發展。

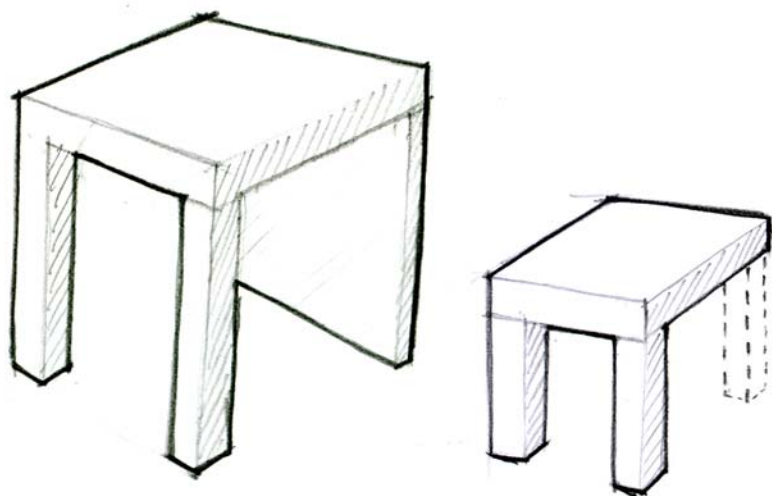
概念草圖(一)



(圖 4-6，踰越手法概念草圖一)

以「諷刺、幽默或象徵性的設計手法打破傳統生活常規」為構想依據發展設計概念，研究者從人們認知中的凳子應具有的形式著手，試圖打破人類心中凳子的構成樣式。不論是自然天成的文化遺傳或是社會文化的影響，我們都了解凳子是提供人們乘坐才被製造成為家具，研究者從這基本的特質發展，並以觸覺打破經由視覺感知得到的訊息，企圖讓人們乘坐凳子時有驚訝的感受。一般人們之所以乘坐凳子，方便、可隨性移動是主要的需求，而凳子乘坐的舒適度則為次要的著力點，所以凳子坐面通常較硬，若是久坐屁股會有不適或疼痛感，因此設計的構想就是改變坐面的軟硬度，在原本堅硬的坐面內藏入軟墊，而凳子的外型則保留一般的普通樣貌，讓外觀看似平凡無奇、又堅硬的凳子，卻在屁股坐下的剎那間感受到不同以往的觸覺。是抓住人們視覺和觸覺在大腦中的反差感知，將它強化為令人無法意會到的方式呈現。

概念草圖(二)



(圖 4-7，逾越手法概念草圖二)

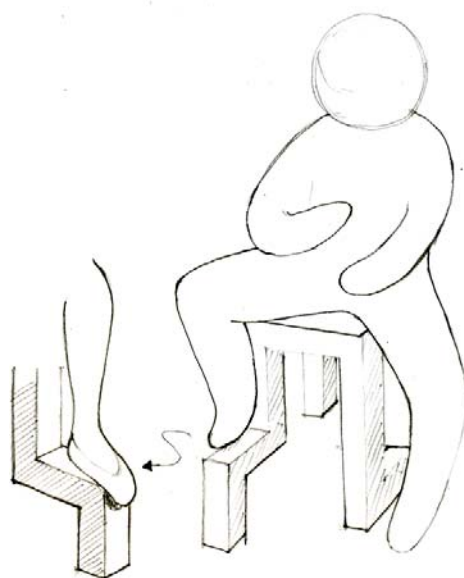
以「諷刺、幽默或象徵性的設計手法打破傳統生活常規」作為此概念發展的方向，從第二章文獻探討中凳子的歷史沿革得知，方凳是由一個坐面、四隻腳所構成，這種架構方式儘管在凳子種類繁多的今日，仍是我們認知中凳子的基本形式。這個設計概念就是要試圖打破這項文化傳承，破除人類固執不願改變的想法；當這個凳子放置於日常的活動空間時，由遠處觀看一看，乍看下只見凳子的前腳卻不見後腳，令觀者產生凳子如何站立起來的猜疑和疑惑，向側邊一看才發現後腳以一整片的透明壓克力取代原本分開的兩隻椅腳，事實上只是利用材質的改變來打破觀者的傳統思維，除了視覺上令觀者感到驚奇之外，材質的應用與形態的改變都打破了凳子舊有的規範。

4.1.2 第二階段草圖定案

第二階段草圖發展為第一階段概念發展選定的構想，是經由再次討論並仔細評估和修改後定案的設計概念，在此階段將定案的概念持續進行成為完善的設計，其中包含製作縮比草模、設計細節修改和處理、制定尺寸、材質選用與製作工法等等全方面之考量，盡可能在此階段將設計趨近完整，以方便後續 1:1 模型製作的真實模擬。

第一階段概念草圖經過再次討論後，各原型設計手法之概念發展定案分別如下：1. 承襲手法：概念草圖(三)，2. 暗喻手法：概念草圖(一)，3. 踰越手法：概念草圖(二)，本章節將以上述三個定案概念實踐本研究凳子的創新設計。

1. 承襲手法：僕人概念



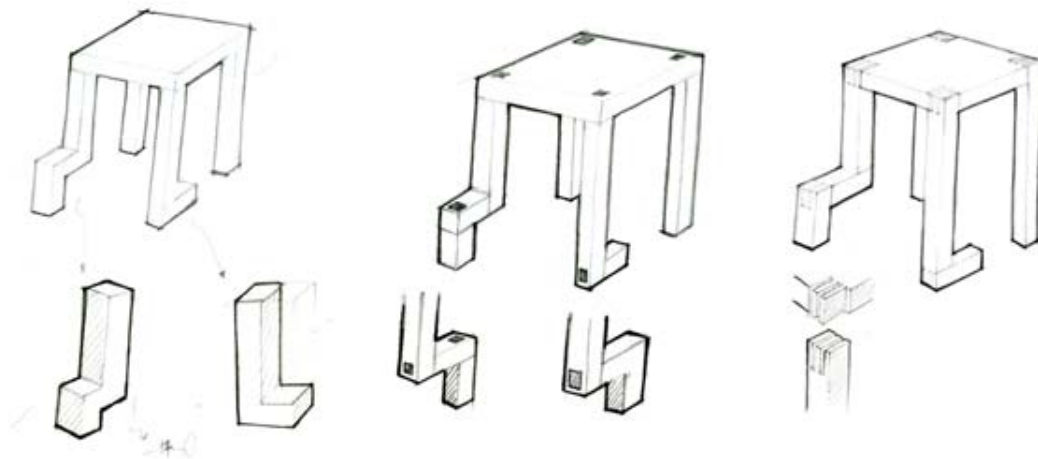
(圖 4-8，承襲手法第二階段草圖)

以第一階段草圖概念(三)繼續延伸，並將構想發展完成。僕人凳外表的造型簡潔，僅前方兩隻椅腳的變化展現設計的重點，因為盡量以最小的變動為原則，所以設計在這個階段已是大致完成，後續將進一步針對細節修改。再製作 1:1 模型前，研究者先簡單地製作小型縮比模型將腦中的概念具體化，真實地感受凳子實際的造型是否運用得宜，並再次釐清凳子細節的制定與考量。



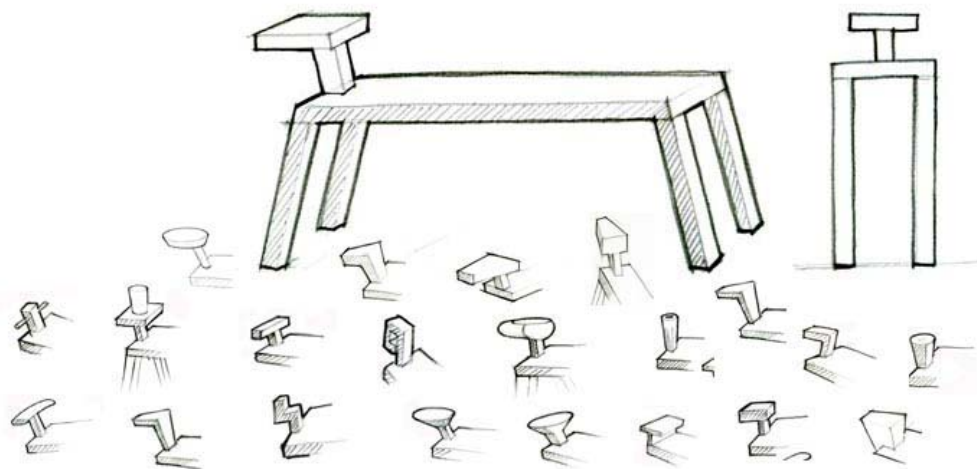
(圖 4-9, 承襲手法縮比草模發展)

由於凳子的使用者廣泛不受限制，尺寸的制定必須包括極大與極小質，因此研究者以東方家庭普遍常見的傳統方凳，及目前普及於世界各地的 Ikea 圓凳的尺寸為參考，大約擬定凳子的高度、坐面大小與腳柱尺寸，其高度制定於 400~450mm 之間、坐面寬度約 250~300mm。腳柱部分原計劃以正方形製作，但考量正方形會使方凳更顯呆板、厚重而改用長方形 45 X 35mm 取代；腳桿的部分則是參考一般桌椅下提供腳部休息的連桿高度，大約界於 150~180mm，又顧及腳桿長度可能與凳子承載的強度相互具有關連，將長度制定於 100~120mm 之間，但僕人凳腳桿處很可能分散凳子的強度，再查詢木工相關書集並和木工師父一再的討論後，決定採用最為堅固的等距桿相接方式製作僕人凳。



(圖 4-10, 承襲製作工法討論草圖)

2. 暗喻手法：馬匹概念



(圖 4-11，暗喻手法第二階段草圖)

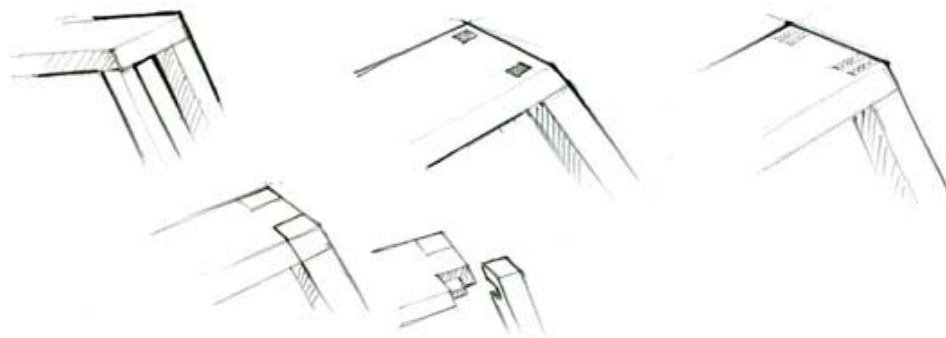
以暗喻手法在第一階段概念草圖(一)繼續延伸發展，修改細節並盡可能將概念完成。因不期望引用過多的符號造成長凳原始功能的混淆，或是附加多餘的雜亂符號產生使用者不必要的困擾，所以馬匹長凳仍是保有傳統長凳的基本造型，不做大幅的改變。針對這個設計研究者將長凳的重點著力在馬頭的詮釋，這是與一般傳統長凳不同之處，是研究者透過觀察所察覺的生活現象，亦是本設計的創新之處。第一階段初步的想法是以一根長柱表現，尚未明確將它定義為馬頭或是馬尾，直到第二階段再次與老師討論後才決定為馬頭，並嚐試將馬頭詮釋為放置水杯、或是作為扶手功能的平台，接者持續多方發展平台的樣式。在第一階段概念原是以馬奔跑的形象更生動地展現動物的形態，但因考量凳子的收納與實用性，變更為左右各自向兩側傾斜的椅腳，讓長凳更符合使用的需求。最後在細節修改的過程中，為能大致了解整體的外型，除草圖的修改外，還製作縮比小草模觀看形式、比例是否恰當，同時也可檢視設計作品的本身。



(圖 4-12，暗喻手法縮比草模發展)

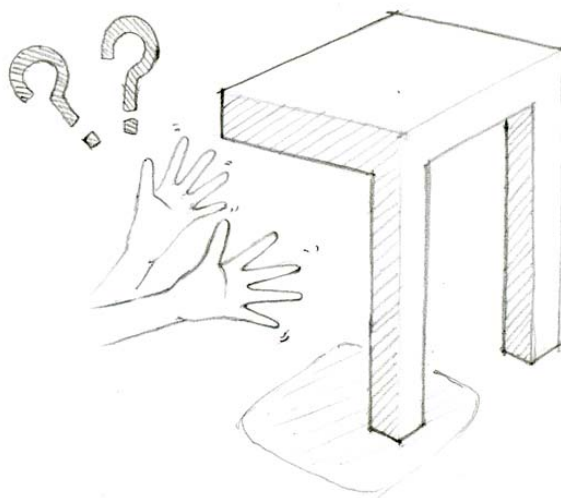
馬匹長凳的尺寸與一般傳統長凳的比例相仿，高度為 400~450mm，椅腳為 45 X 35mm，但為能更有力的展現馬匹的纖細外型，研究者將馬匹坐凳的板面寬度調整較傳統尺寸稍小，約制定在 170~200mm 之間，坐面的長度則考量兩個人乘坐的大小，初步先設定在 720~750mm；馬頭的部分則因功能的限制，研究者參考一般坐椅扶手的高度，大約為 150mm 左右。

研究者為求流暢的外型，將腳寬放置於椅面的頂角處顯現出與一般傳統長凳的差異，但因椅腳與凳面咬合的面積過小，更沒有輔助的支撐桿，如此一來長凳坐面的受力承度也隨之減低，很容易因過度受力使四隻崩塌。最後與木工師父討論下，木工師父建議採用與僕人凳相同等距樺製作，並在長凳完成後做好重量的承受的極大質測試。



(圖 4-13， 暗喻製作工法討論草圖)

3. 踰越手法：消失的椅腳概念



(圖 4-14，踰越手法第二階段草圖)

以踰越手法第一階段概念草圖(二)繼續延伸發展，將概念持續發展完成。實際上從第一階段的概念至第二階段的草圖發展，概念的詮釋已十分完善，又設計的重點放置在消失的椅腳，故此階段是針對凳子的外型與材質進一步思考，盡可能有效的達到椅腳消失的錯覺感。研究者從透明材質著手，試圖以透明壓克力表現看不見的椅腳，可惜儘管壓克力為通透的材料，仍無法避免轉角的反光所露出破綻，因此為了減低易於被人們察覺的可能性，不採用常見的四方長柱體為椅腳，改用完整的片狀壓克力取代，若是不仔細觀看，在某一角度下便可產生凳子懸空的視覺效果。

外型的设计是配合承襲與暗喻前兩項設計而以正方的形態詮釋，使三個作品在展場上達到一致性的效果。有先前兩項凳子設計的研究後，已大至了解凳子的基本型態與高度的制定，研究者期望製作不同高度的凳子，讓使用者在展覽時可感受到三種不同高度的凳子所帶來的影響，而將高度設定在 330~360mm 間；凳子的坐面則是測量一般東方矮凳的大小制定於 300 X 250 左右，椅腳則隨著凳子高度的將面積縮減為 45 X 35mm。



(圖 4-15, 踰越手法縮比草模發展)

這個凳子的製作工法將以暗榫為主要架構，但後腳的接合因兩者材質相差甚遠，製作時木頭與壓克力的接合不容易克服，因此接合的處理必須要謹慎思考。在與友人的討論後，研究者發現以公母榫接的方法將兩個材質結合，可能是最佳的選擇，也就是在木頭坐面的背後洗一個凹槽，再將凸字形的壓克力嵌入凹槽，最後加上三根木釘作為補強，串起內部的木頭與壓克力。



(圖 4-16, 踰越製作工法討論草圖)

4.1.3 一比一草模製作

為能實際檢視凳子的視覺比例所呈現的美感與否，以及凳子功能、製作工法等整體組合架構是否可行，研究者實地製作 1:1 尺寸模型模擬凳子真實的使用狀況，協助後續尺寸與造型的細節調整。

1. 承襲手法：僕人模型

初次製作實際尺寸的模型，不論是形態與方法都不夠熟悉，所以在尺寸取決的考量並不周全，之後才慢慢地漸入佳境。第一個承襲手法的 1:1 模型凳子坐面為 250 X 250mm，高 360mm，腳寬 35 X 35mm；置腳桿的高為 150mm，長 60mm，因板材的限

制便以此比例先行試做，後續再做細部的調整，其整體比例卻出乎意料的協調，視覺呈現也十分舒適，但僅適合孩童使用，後續便以此比例進行調整與整體考量。

第二次的實際模擬，坐面的面積是參考了東方生活常見的凳子坐面大小 300 X 250mm，高 450mm，腳寬 35 X 40mm，及 Ikea 圓凳坐面直徑 300mm，高 450mm，試做模擬時研究者期望以正方的造型展現設計，而將坐面調整至 300 X 300mm，高 45mm，腳寬 35 X 35 mm；置腳桿是參考桌椅下方的置腳桿的高度制定為 180mm，長度則是可量人類腳掌的長度，並配合凳子的整體比例及考量是否會造成絆腳的困擾，採用不論是視覺或是需求都剛好的 120mm 的尺寸。但製作後發現坐面視覺比例過大，高度與腳寬的搭配使凳子看起來瘦長而不穩固，置腳桿的長度也過長，還須斟酌其可能分散重物的承受度，因此還需再次調整尺寸來改善問題。

接著進行第三次的實際模擬，坐面寬度經由前兩次的失敗後，研究者將尺寸縮短為 270 X 270mm，高度縮減至 400mm，腳寬則避免凳子在視覺上造成過度的笨重感，嘗試以長方型製作，將腳寬設定為 450 X 350mm；置腳桿高度依舊為 180mm，但長度調整至 110mm，如此不僅視覺比例得到改善，也足夠放置人們的腳，更減少絆腳的危險。1：1 模型的製作到了第三次，凳子尺寸比例的調整已趨近定案，就此一併將工法納入製作，觀看最貼近真實凳子的模樣。有了前面幾次的經驗，凳子的整體比例較前幾次美觀、舒適，研究者評估製作時間長短後，就以此模型請木工師父製作完成。



(圖 4-17，承襲手法 1：1 草模製作)

2. 暗喻手法：馬匹模型

馬匹的第一次製作，研究者先以個人的頓位測量坐面，將坐面長度訂定為 750mm，寬度因期望表現輕鬆、順暢的整體感訂定為 170mm，高 560mm；馬頭則參考一般椅子扶手的高度暫定為 150mm，馬頭的置物平台以扶手和放置茶杯為主，最初挑選了正方形、長方形、圓錐平台等三種型式執行製作，且馬頭與馬脖子的位置不相切。成型後其整體比例瘦長、坐面寬度太小、兩隻椅腳的距離顯得十分擁擠，坐面長度更是無法給予兩個人挪動的空間，而馬頭的高度就視覺比例而言也較長。馬匹的樣式僅圖面的檢討難以定奪，特別是椅腳仍具有多樣的造型表現，再次和老師討論後，老師建議椅腳可多方嘗試圓腳、長方腳或是斜腳等等變化，一一比較整體的視覺觀感好壞再決定設計的執行，此外木馬頭的造型也應多方考量不同的變化，第一次製作的結果將作為後續尺寸調整的依據。

第二次的模型比例是參考傳統四人坐的大型長凳，其全長 2050mm，寬 240mm，由於四人乘坐的長度太過狹長，便取大長凳坐面一半的尺寸將馬匹的坐面長調整至 1050mm，寬度依舊保留 240mm，但坐面減半後與坐面的搭配整體比例過寬，有如大板椅的造型，因此再回頭搜尋一般傳統兩人坐長凳的坐面寬度，以 180mm 進行製作。凳子的坐面為 1050mm 與寬 180mm，高度調整為 400mm，且馬頭的部分因過高更改為 110mm，而平台則決定以正方形、長方形與長凳外型較能和諧配合的設計，可惜最後的整體造型與馬匹不相似無法與馬的意象產生連想。

第三次模型尺寸以前二次為準則，先前因坐面長度過長，經考慮後研究者參考傳統長凳的長度更改為 850mm，寬仍為 180mm，高修改至 450mm，腳寬除了修定為 45 X 35mm 外，也將腳部轉向放置，解決了側面腳寬擁擠的問題。而馬頭的高度在第二次的製作後仍是保留為 110mm；平台形狀也以較符合馬長長的頭部形象以長方形表現，尺寸為 170 X 140mm，第二次的試做後馬匹長凳的比例已大制擬定。

馬匹長凳的尺寸定案後，研究者接著依尺寸再次製作模型，將腳部做粗到細向下削斜的變化，觀看是否能有更佳的視覺效果，接著與第三次的草模相互比對，研究者發現最終的長凳整體視覺效果輕盈，也加強了動物腳部的意象，並改以斜腳表現長凳。此外，

馬頭長方平台側邊也製作斜切造型，使馬匹長凳的外型更為協調，便以此長凳的模型與木工師父進行後續的討論與製作。



(圖 4-18， 暗喻手法 1:1 草模製作)

3. 踰越手法：消失的椅腳模型

第一次的模型製作，試圖發展不同的凳子樣式採用撇腳凳的外型詮釋設計，其設計不改變踰越手法概念(二)本身的詮釋大同小異，僅將撇腳凳的兩塊支撐腳以透明壓克力製作，不僅產生消失的錯覺，更能清楚看見凳子組成的整體架構，但與老師討論後，認為其形式與前兩者差異甚大，決定不再繼續此造型的發展。

第二次的製作時因要求展覽的統一性，研究者採用相似於前兩項設計的形式製作，故造型與僕人凳相仿，坐面為 300 X 260mm，而椅腳經由測試後以 35 X 35mm 製作，使凳子的整體視覺具有輕巧的舒適感。另外，為求整體的輕薄感，又需得以支撐承坐時凳子受到的重力，壓克力材質的厚度則採用 20mm 表現設計。

研究者期望將這個設計塑造為一個更清爽、隨意的凳子，便參考西方經典設計中凳子的高度，同時也考量人因工程研究中凳子最舒適的 380mm 為依據，將高度製定為 360mm。



(圖 4-19， 踰越手法 1:1 草模製作)

4.1.4 實體模型定案

經第二階段概念篩選、小草模的試做及等比模型各階段的討論後，確定設計的細部發展與各凳子的主要功能，將僕人凳、馬匹凳、及兩腳凳三個概念執行製作實體模型，作為設計最終的成果展現。

1. 定案成果一：僕人凳



(圖 4-20，定案僕人凳實體模型製作一)

木頭是製作凳子最初的原始材料，研究者不改變凳子的原型並保留凳子舊有的樣貌，故設計最終的成果表現仍以木頭為主要材質，並採用傳統等距榫接工法完成製作。兩塊木頭相互交錯，因斷面的不同而展露出方向相異的木紋是等距榫的特色，也是最堅固的榫接方式，等距榫的紋理恰好為簡單的凳子設計添增了一些細節表現。而有如僕人半蹲半跪的動作的僕人凳，表現出凳子為人們無聲的服務，突出的另一腳則是供人們乘坐時腳部的休息，同時人們坐在凳子上抬腳的姿態也形成一副有趣的畫面。



(圖 4-21，定案僕人凳實體模型製作二)



(圖 4-22，定案僕人凳實體模型製作三)

2. 定案成果二：馬匹凳



(圖 4-23，定案馬匹凳實體模型製作一)

木馬長凳的外型在不改變傳統造型的前提為考量，研究者觀察人們生活中使用長凳時可能缺乏的需求，由此方向發展概念，使得木馬凳解決了人們乘坐於凳子上談天說笑時，手中的物品或點心無處可放置的問題，其馬頭便是供人們掛置衣服與物品的平台。



(圖 4-24，定案馬匹凳實體模型製作二)

3. 定案成果三：兩腳凳



(圖 4-25，定案兩腳凳實體模型製作一)

兩腳凳的造型簡潔有力，直接以方凳的原始形象展現外型，沒有多餘的附加符號避免設計重點的失焦。依照常理來說凳子應該有四隻腳，但這個凳子的設計卻打破以往的認知，只有兩隻腳卻還能承受人們乘坐的重量，其設計是將原本整體都為木頭製作凳子，以改變後腳的材質與形式呈現，凳子的後腳不再是以往木頭製作的四方形長柱，而被一片 20mm 厚的透明壓克力取代，試圖在視覺上產生後腳懸空的驚訝感，不僅視覺上令人驚奇，在材質的運用上也打破深植我們心中不願意改變的想法。



(圖 4-26，定案兩腳凳實體模型製作二)



(圖 4-27，定案兩腳凳實體模型製作三)

4.2 實體模型使用展現圖

1. 實體模型使用情境：僕人凳



(圖 4-28，僕人凳使用情境一)



(圖 4-29，僕人凳使用情境二)



(圖 4-30，僕人凳使用情境三)

2. 實體模型使用情境：馬匹凳



(圖 4-31，馬匹凳使用情境一)



(圖 4-32，馬匹凳使用情境二)



(圖 4-33，馬匹凳使用情境三)

3. 實體模型使用情境：兩腳凳



(圖 4-34，兩腳凳使用情境一)



(圖 4-35，兩腳凳使用情境二)

4.3 設計成果自我評估

從原型理論的文獻搜集到概念發展至設計的實踐，由於金錢資源與時間的不足，設計的成果未能完善仍有許多改進空間，故本小結將針對本研究設計成果進行自我評估。

4.3.1 承襲設計自我評估

以原型承襲定義「日常生活中不斷反覆出現的意象，是生存在同一社會文化下的人類都具有的共識，可說是事物最原始的印象」設計創作，僕人凳除了承襲傳統凳子的乘坐功能，其四隻腳一個坐面的造型也利用過去人類心目中凳子的基本形象詮釋設計，即使是生活在不同區域的人們，對於凳子都可能具有上述兩項思維模式。保留傳統外型的設計也許看似毫無新意，但如何將凳子這千年來僅有細微改變的形式為基礎，並在這範圍裡尋找有價值的設計實是不易，然而設計不就是踏在前人的發明之上做改善，這麼說來承襲手法的設計不就是設計的基本模式。

為求人類的生活得到改善，使人人都能感受到生活的美好，研究者從現今人們使用凳子的行為與習慣、及與凳子互動的方向發尋找設計可著力之處，發掘凳子的存在似乎不可缺少卻又經常被人冷落，需要時就搬出來，不需要時就擺在一旁，好像個僕人般任人呼喚，便將凳子的腳部模擬成僕人的動作強化出凳子的本質，這個半蹲半跪的凳子設計也正好配合了人們的抬腳習慣。這個設計是依承襲手法的定義所詮釋造型，是承襲了傳統凳子的外型；而設計的概念則是來自生活的觀察與體驗，亦是承襲凳子存在的功能，也就是凳子的本質，概念是運用承襲手法所創造的，若是依造型與概念分析表對照，這個設計是屬於（A，1）的組合。

最後的設計成品，礙於資源和時間的限制，研究者不得不選用普遍又價格低廉的松木請木工師父加工製作，但松木質地鬆軟，木工師父製作時若力道控制不佳，切割的斷面便容易歪斜，細看凳子上等距樺的斷面馬上就能看出不平整的刀割。另外凳子坐面是木工師父以兩塊松木接合成，非一整塊的完整無接合線的木頭，讓研究者對於製作成果感到十分的失望，若能與木工師父先做好溝通並確認製作的細節，也許就能盡量減少失誤和缺點，讓設計具有更好的展現。

4.3.2 暗喻設計自我評估

以「是設計者將兩個具有相似性卻不相對等的符號的自我解讀」的方向構思設計，從長凳的外型與長凳給予人們的整體感受聯想，不論是細長的造型或是騎馬時的輕鬆愉快都與馬的形象十分相似，是研究者針對長凳與馬相似卻不相等的特徵所發展長凳的外型，雖然是兩個物體之間的相互比喻，但仍是原始長凳的樣式為變化的基礎，不大幅改變原有的組成架構。構想的過程中，研究者認為若只是外型的设计而無實質的內容，豈不是違背設計的本質，因此，研究者不斷的回顧整個思考的架構，期望它並非只是外型的改變，從觀察生活小細節尋找設計可發揮之處，賦予木馬長凳一個重要的功能。

透過觀察研究者發現，坐在長凳上的人們總是找不到放置隨身物品的地方，必須緊緊抓著或是抱著手中的物品，這樣長時間地乘坐在凳子上不免令人感到十分不自在，最後不是全程保持緊握的動作，就是將東西暫且擱置在地上，這生活周遭經常發生的現象，研究者觀察到這情況似乎一直沒有得到改善，便朝著這個方向詮釋概念。而概念的思維模式打破了人們一般認知中凳子具備的功能，研究者認為是一種突破，是運用踰越手法詮釋的概念，馬匹長凳以暗喻手法發展造型，以踰越手法思考概念，比對造型與概念分析表，馬匹凳子的設計是屬於（B，3）的組合。

長凳的製作原是計劃採用不同於第一個設計的榫接工法製作，但考量長凳坐面的四個頂角可能因重力的擠壓而崩解，便改用和第一個設計相同的等距榫來接合長凳，如此堅固與耐用的等距榫，大大降低了凳子崩解的危機，讓長凳的承重力超乎研究者原先的預期。雖然長凳的承受力得到改善，可惜木工師父的製作仍有許多沒有達到研究者期望的缺點，像是馬頭的置物平台與研究者的設計不一致，木工師父在沒有通知的情況下擅自更動設計，且馬頭歪斜不與馬身平行，木頭還有發霉的跡象，除此之外木馬脖子的用顏色也與馬身不一致，接合處有溢膠的痕跡；還不僅如此，就連凳子的坐面也有變形的現象，以上都研究者無法掌控之情況，故在此提出討論，並以此作為借鏡，建議未來若再製作木頭家具的時，不論如何都要緊盯木工師父的工作態度與進度，以降低更多得失誤。

4.3.3 踰越設計自我評估

以「諷刺、幽默或象徵性的設計手法打破傳統生活常規」為設計依據，打破人們固執不願改變的生活規範，企圖表現僅兩隻腳卻仍可站立的凳子，而結合透明壓克力與木頭兩種材質所詮釋的設計。造型的表現以不改變凳子的基本形式為原則，簡單的四隻腳一個面就能突顯設計的重點，是踰越手法的表現。

這個設計的概念也是生活觀察得到的靈感，是較為激烈的設計詮釋。研究者期望能破除物品既定的形式，試著展現出物品更多的可能性，可說是反原型觀念的設計思維，也是一種踰越手法的運用與表現。若將設計拆解後得到的結果對照造型與概念分析表，造型是踰越手法的應用，而概念也踰越手法的詮釋，因此在造型與分析表中這個設計是屬於（C，3）的組合。

設計最終的表現研究者認為仍有許多需要改進的地方，其中以壓克力和木頭兩個材質比重不同，同時運用在一個作品時所造成的重量差異，讓凳子在拿取時產生重量偏移，是研究者尚未考量周全之缺失。另外壓克力內嵌木頭的厚度，須兼顧壓克力材質本身的韌性，為了確保其不易脆裂或崩塌，不得不採用 20mm 厚的壓克力板材製作，如此一來也就增加了壓克力的反光程度。木工師父製作凳子的過程，仍是未經告知而擅自更改凳子前腳的方眼榫為圓榫，並且未依照研究者提供的圖面說明製作暗榫，若不追究木工師父之責任，實是研究者個人無天天至木工廠進行監工，也沒有以電話不斷催促與追問的失誤，是研究者需加強改進的地方。

4.4 展覽規劃

本研究最終之設計作品將以個人展的方式對外公開發表，故研究者經歷一連串展覽場地的搜尋後，先行確定展覽場地，接著製作海報、酷卡及 EDM 等宣傳物品，並針對本研究創作之結果將展覽名稱定為「重現」，之所以為「重現」是因為本設計創作不發展千奇百怪的凳子造型，從最基本的凳子形式著手重現凳子最初的本質。

4.4.1 確定展覽空間

展覽名稱：重現 / Representation

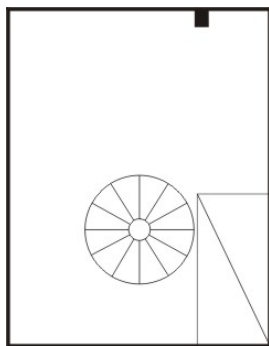
展覽地點：島民工作室 / 白方糖畫廊

展覽內容：作品一 / 承襲手法之僕人凳（請上坐）

作品二 / 暗喻手法之馬匹凳（Merry-Go-Round）

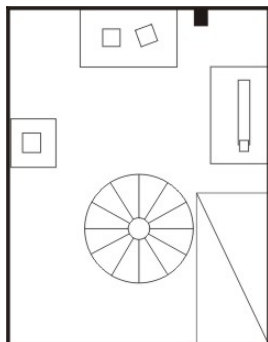
作品三 / 踰越手法之兩腳凳（咦！）

展場大小：



(圖 4-36，展覽空間大小)

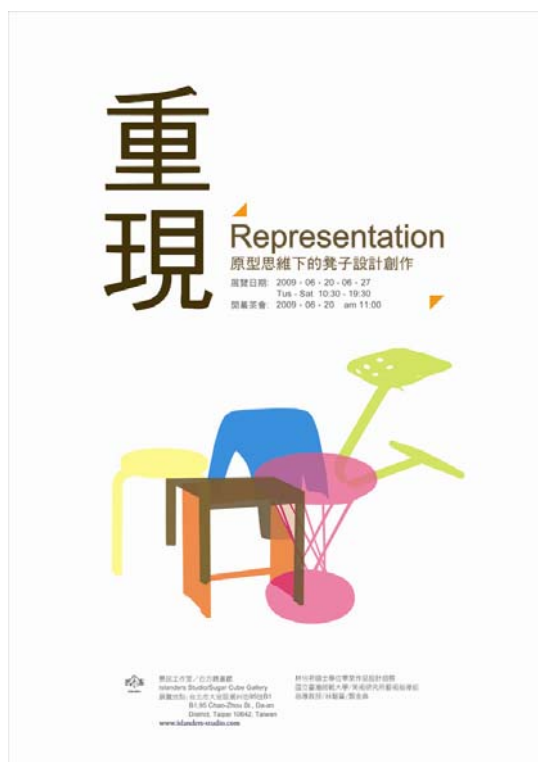
本研究之設計依展覽空間區塊的不同配合作品體積大小擺設，展覽整體形象以簡單乾淨為主，並規劃參觀動線使參觀者輕鬆、順暢地欣賞作品。展覽空間是格局方正位於地下一樓的防空洞，走入地下一樓的參觀者首先閱讀海報得知展覽名稱，緊接著閱讀另一張展覽概念說明，進一步了解展覽目地與想法後，研究者預留一段空白牆面讓參觀者稍做休息再深入認識設計作品。作品的概念解說分為文字與情境圖片兩大部分，參觀者先閱讀文字的概念說明，再透過情境圖片中的故事深入體會本研究之設計創作，依序參觀三個設計作品正好繞展場一圈走向樓梯結束參觀。



(圖 4-37，展覽空間規劃)

4.4.2 平面宣傳品製作

針對網路、平面海報等各種宣傳手法，研究者分別製作海報、酷卡與 EDM 等三種宣傳品項，將海報張貼於展覽場地的工作室門口，讓經過的路人透過海報得知展出資訊，而酷卡除作為邀請卡使用外，也在書局、餐廳等人多聚集的商業區域發放，擴大展覽訊息的發送範圍，而 EDM 則提供展場之工作室發佈展覽資訊於部落格中使用，多方地將展覽訊息傳送至四方。



(圖 4-38，展覽海報設計)



(圖 4-39，展覽酷卡設計)



(圖 4-40，展覽 EDM 設計)

4.4.3 展覽會場實景



(圖 4-41，展覽實景一)



(圖 4-42，展覽實景二)



(圖 4-43，展覽實景三)



(圖 4-44，展覽實景四)



(圖 4-45，展覽實景五)



(圖 4-46，展覽實景六)

4.4.4 展覽整體自我評估

研究者選定的展覽空間恰好適於一個人使用，所以空間的大小與少量的作品搭配並不複雜，展場的整體規劃大致上並無不當之處，但仍有幾點可提出說明。位於工作室地下一樓的展場，走下樓梯後第一個映入眼簾的就是海報與設計論述說明，研究者發現，海報旁的設計論述太過冗長，字體在空間比較下顯得十分渺小，參觀者閱讀設計論述時需要耗費好一段時間。但這是因為考量輸出拼版的問題，所以照片的尺寸是依循 A5、A4、A3 等尺寸之比例製作，在展場展出的照片規格為 A5，若將照片放大為 A4 尺寸，研究者擔心照片很可能會搶過展覽作品的風采，造成重點的混淆。因此，作品上方的文字與圖片解說尺寸並不大，所以造成參觀者閱讀的困難，必需緊貼著牆壁才可清楚地閱讀概念文字，觀看照片時也需要彎腰貼近圖說。另外展覽空間仍是有些無法克服的因素，像是空間的狹小與地下一樓空氣的不流通，加上展場燈的數量頗多使空間變得悶熱，前來參觀的朋友在悶熱的六月天都得流著汗地觀賞作品，而無法優雅的觀看展覽，這些是研究者個人控制的展場問題。以上是研究者對於空間規劃的檢討，除了警惕研究者將若再次舉辦展覽，可降低展覽的失誤率完善地展出作品外，也提供後續學者規劃展覽空間時參考。

第五章 結論與建議

本研究將原型理論三種手法，透過設計作品與專業設計者訪談分析的結果，研究者發掘光是形式上回歸事物的原型，似乎有違設計的本質，設計仍是需要概念的內容支持而成為有價值、有貢獻的設計，因此如何將設計的造型與概念整合為一個具有存在意義的設計，是本研究所關切的主要重點。本研究深入探究設計的造型與概念的相互配合運用，從中了解兩者如何相互配合才得以產生給予人們美好生活的設計，並發展出一套造型與概念分析表，最後經由凳子的設計創作，將本研究的概念展現出來。依循原型設計的思維脈絡，研究者在本章節將研究的心得與發現主觀地在此一一提出討論。

5.1 結論

原型這樣抽象的概念，要能通盤了解並不容易，研究的過程需不時地重拾原型理論的內容要點，以確保研究者的認知沒有任何的誤解與偏頗。研究者首先藉由心理學與文學的原型理論釐清原型最核心的概念，若以文字簡短的說明原型指的就是「事物存在的本質」，但其背後卻隱含著包含人類文化傳承的一切行為的廣泛知識。然而具有特定的行為模式的人類，凡舉人類科學所創造的物品，其存在的本質就是為了滿足人類特定行為的需求，因此我們說原型是事物的本質，就如同文學批評家 Frye 所說，這些日常生活中不斷反覆的行為就是和原型打交道，而設計活動就某些程度而言便是踏著這重覆的模式發展，使生活得到改善。

事實上透過專業設計工作者的訪談結果，研究者發現除了林信和的設計非著重在凳子的方向發展外，其他主題著力於凳子的設計者，最初發展設計概念時，都是回頭尋找凳子的本質，尋找凳子存在的目的與價值，也就是從凳子的原型出發創造新的設計，這麼一來，我們或許可說設計活動就是事物原型的延伸。如此，原型設計說穿了到底就是設計活動中符號的運用，只是運用的恰當與否，又能否將人們共有的認知發揮得宜，是設計的關鍵所在。儘管原型設計可拆解地如此簡潔，但原型設計的理論背後還隱藏了複

雜的人類行為與文化現象等，原型理論只是為設計者提供了一條大方向的设计準則，讓設計者回頭檢視，使设计的成果具有存在的必要與意義。

研究者從林銘煌的三種原型手法出發，鑽研三種手法的定義，但林銘煌所探究的僅是设计的造型詮釋，研究者認為若只是分析產品外型的如何展現，而非內容討論，似乎有違设计的本質。因此研究者試圖將设计的造型和概念一同討論，但概念的廣泛難以給予限制，就在深入了解三種原型手法的過程中，研究者發現设计造型和概念的相輔相成，因而借以原型设计理論的承襲、暗喻及踰越三種手法界定概念，發展出一套造型與概念分析表。透過各设计作品與專業设计者设计作品的分析後，研究者發現分析表除了能協助造型與概念組合的歸納外，更能協助设计者檢視作品是否僅流於形式，又是否具有生產、存在的價值，為设计师們提供了一套創作的準繩。

5.2 後續建議

本研究主要探討的重點在於原型思維如何運用於產品设计，藉由心理學與文學的原型理論為基礎，從林銘煌的三種原型手法發展出一套造型與概念分析表，最後以凳子作為創作的最終表現。

探討原型的過程中，研究者必須不斷的反覆思考原型的定義，這一抽象的想法若不能全心深入了解，實在不容易抓住這空泛且不易表明的概念，其所涉及的層面雖然只是一種特定的行為模式，卻需經歷一連串的舉例說明才得以清楚了解。然而在研究原型设计的過程裡，研究者遇上了許多難以跳脫的困難，也曾發現不同的研究旅途，雖然不是每一個問題都能得到了結果，但也可能是设计的另一條道路，研究者在此就將問題一一提出，給予後續預深究原型理論的學子的一些淺建：

- (1) 在運用林銘煌的三種原型手法分析產品造型時，雖是依照原型作品的外型作為三種類別的依據，理當依循造型的外貌將作品分門別類，只是外型的拆解在某些情況下則無法清楚地說明造型的來源，仍需透過概念作為造型的輔助說明，這種情形較常出現在暗喻手法的運用。因此，研究者認為後續若有學子欲研究原型理論，可針對暗喻手法作更深入的探討。

- (2) 本研究在原型理論研究的過程中，發現原型是一種發生在人類潛意識中不為人知的行爲模式，其主要是探究人類生活與人類行爲相關的一種現象，這麼一來，若能藉由其他與人類生活、社會文化、人類行爲等多方和人相關的論述著手，作為設計這門新學科的引導方向，是否就能讓設計與研究論述相互支持，使設計更貼近人心，設計為人類生活帶來美好生活的終極目標似乎又邁進了一大步。

參考文獻

書籍資料

1. 王世襄 (1989)。明式家具研究，台北：南天。
2. 伍至學 (1988)。人性與符號形式，台北：台灣書店。
3. 林美慧 (2007)。台灣設計師週專刊，台北：禹立電子分色有限公司。
4. 洪顯勝 譯 (1988)。Roland, B. 著。符號學要義，台北：南方叢書出版社。
5. 胡德生 (1992)。中國古代家具，上海：文化出版社。
6. 范進 譯 (1992)。Ernst, C. 著。國家的神話，台北：桂冠。
7. 崔詠雪 (1986)。中國家具史—坐具篇，台北：文明書局。
8. 常若松 (2000)。人類心靈的神話，台北：貓頭鷹出版社。
9. 張景智 譯 (1992)。Janathan, C. 著。索緒爾，台北：桂冠新知叢書。
10. 陳永寬 譯 (1988)。Terence, H. 著。結構主義與符號學，台北：南方叢書。
11. 陳慧 譯 (1998)。Northrop, 2F. 著。批評的剖析，天津：百花文藝出版社。
12. 曾仰如 (1972)。柏拉圖的哲學。台北：台灣商務印書館。
13. 結構群 譯 (1991)。Ernst, C. 著。人論，台北：結構群文化事業有限公司。
14. 董學文、王葵 譯 (1992)。Roland, B. 著。符號學美學，台北：商鼎文化出版社。
15. 管倖生 (2006)。設計研究方法，台北：全華科技圖書股份有限公司。
16. 劉大基 譯 (1991)。Susanna, K. L. 著。情感與形式，台北：商鼎文化出版社。
17. 劉美鈴 (2001)。少與多—法國國立當代藝術基金會設計收藏展，台北：台北市立美術館。
18. 劉耀中 (1995)。榮格，台北：東大圖書。
19. 鴻鈞 譯 (1990) 榮格 著。榮格分析心理學—集體無意識，台北：結構群文化事業有限公司。
20. 簡榮聰 (2000)。台灣傳統家具，中壢市：桃園縣文物協會。
21. Fischer, V. (1980) *Design Now : Industry or Art?*, New York:Prestal.

22. Jessica, L. translated, Manfredo, T. (1989). *History of Italian Architecture 1944-1985*, Cambridge: MIT Press.
23. R. F. C. Hull translated, Carl, G. J. (1970). *Four Archetypes : Mother/Rebirth/Spirit/Trickster*, Princeton: Princeton University Press.

期刊資料

1. 江韶瑩 (1999)。從百年文化生活看台灣早期家具—以明清漢體家具為主。台灣文化百年，頁 346-405。
2. 李炎華 (2006)。從羅蘭巴特符號論論「多元開發就業專案」的意義，國立暨南國際大學公共行政與政策學系碩士論文，頁 19。
3. 林銘煌 (2002)。原型符號與設計。工業設計，第三十卷，第二期，頁 203-209。
4. 林銘煌 (2004)。原型理論與原型設計。設計學報，第九卷，第四期，頁 1-15。
5. 林銘煌 (2006)。潛意識與簡極設計。傳播研究簡訊，第四十五期，頁 5-9。
6. 胡文彥 (1997)。家具與佛教—中國家具文化之二。故宮文物月刊，第一百七十二期，頁 38-53。
7. 胡文彥 (1997)。家具與禮。故宮文物月刊，第一百六十六期，頁 106-117。
8. 胡德生 (1996)。古代的椅和凳。故宮博物院院刊，頁 23-33。
9. 翁同文 (1983)。中國坐椅起源與絲路交通。國立歷史博物館館刊，第一期，第二卷，頁 7-13。
10. 張德祥 (1997)。元代家具的風格。收藏家，第一期，頁 34-39。
11. 張珏 (2003)。精工細巧—中國家具史略。文玩叢說，第八期，頁 30-37。
12. 陳啓雄 (2000)。台灣傳統家具之調查及推廣 (五)—几凳篇 (2)。木工家具，第 197 期，頁 76-86。
13. 楊泓 (1987)。敦煌莫高窟與中國古代家具史研究——公元 5 至 6 世紀中國家具的演變。敦煌石窟國際討論會文集，頁 520-533。
14. 趙燕 (2008)。中國情結—中式家具文化。美術大觀，第八期，頁 176。
15. 劉紅傳 (2005)。中國古代家具的發展與時代的關係。天中學刊，第一期，第二十卷。

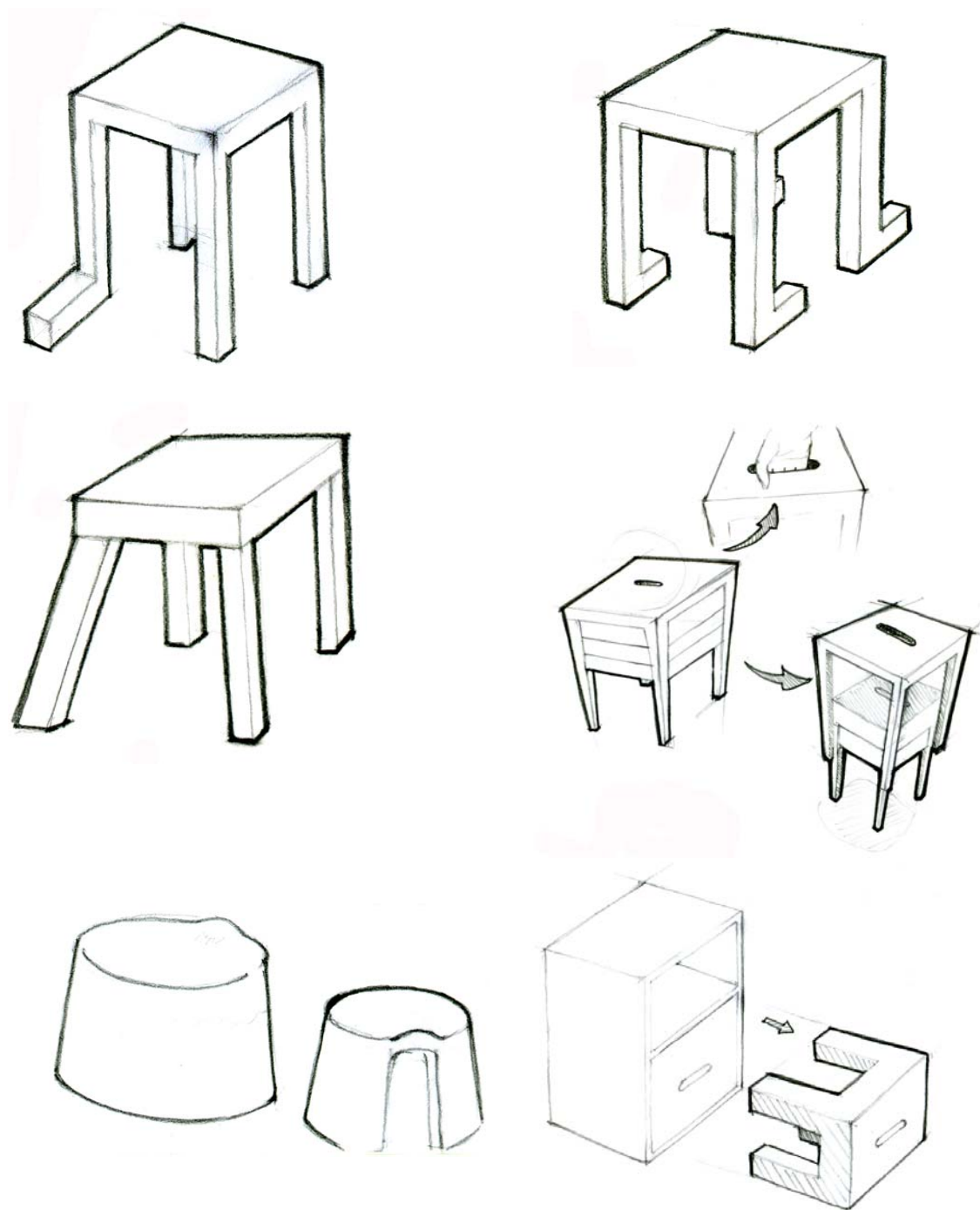
16. 薛偉明 (2006)。宋代家具的文化氣息。蘇州工藝美術職業技術學院學報，第三期，頁 26-27。
17. Kim, G, Leon, S., & Phillip, M. (1998) . A History of seating in the western world. Ergonomics Australia, 12 (3), 1-13

網站雜誌資料

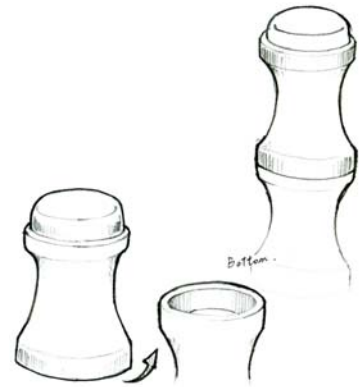
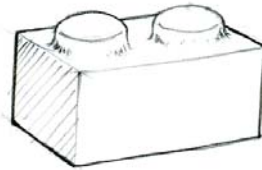
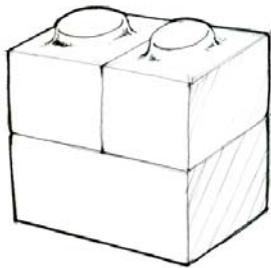
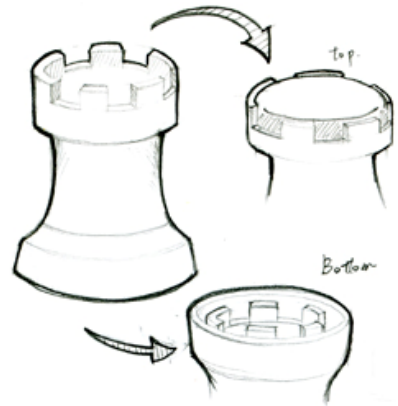
1. Geoffrey, K. (1997, April) The Style and Development of Ancient Egyptian Furniture. *The Magazine Antiques*, Part 1, 574-581. Retrieved August 20, 2008 from the world Wild Web:<http://www.encyclopedia.com/doc/1G1-20050941.html>

附錄(一)

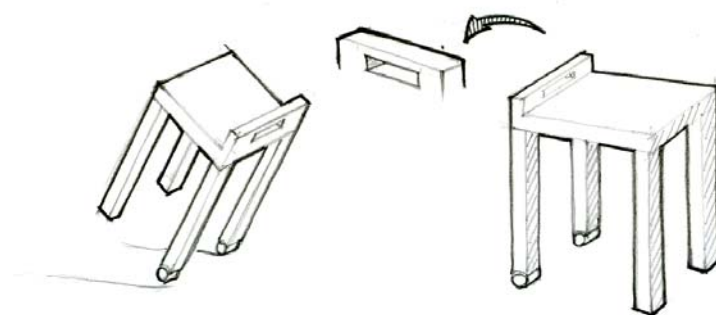
承襲手法概念



暗喻手法概念



踰越手法概念



附錄(二)

設計師訪談問券

設計師訪談

No.

訪談日期：DD/MM/YYYY 00:00 – 00:00

地點：

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

作品名稱：

設計者：

設計經驗：學院 年、工作 年

訪談的目的在於透過現有作品的創作經驗歸結出凳子設計的要素，請就您參加「五十凳」邀請展所做的設計創作個人經驗協助本訪談的進行。依照訪談內容與目的列出以下兩大部分問題：

結構性問題：

1. 什麼叫凳子？
2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？
3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？
4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？
5. 你如何挑選材料？為什麼？
6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的设计概念，能否簡述一下？最後為什麼決定以目前成果來呈現設計？
7. 在设计的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼啟發與感想？

開放性問題

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

9. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

設計師訪談

No.1

訪談日期：29/03/2008 15:30 – 14:30

地點：永和 Mos burger

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

Childhood

設計者：廖軍豪

設計經驗：學院 6 年、工作 4 年



1. 什麼叫凳子？

沒有椅背，可以任意移動的椅子，走到哪隨處都可以移動，方便輕鬆坐的椅子。

2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？

就長板凳來說，大約只有小時候較常使用長凳，長大後就以現今的生活來說，能使用長凳的機會越來越少大概只有吃飯時會用到。我：如果以現今的常見的凳子為例，你認為凳子還用來做什麼用？墊腳用

3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？

小時候坐在板凳上雙腳總是懸空，與板凳的相對比例，使板凳不只是板凳，可能是餐桌、書桌或是恐龍與機器人的戰場。概念是重新體驗小時候與板凳和我們一起“長大、長大再長大”，成為陪伴我們生活的新朋友。

4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？

小長凳是所有尺寸是依照傳統長板凳製作，也就是直接製作一個長凳，而大長凳除高度外其餘也是等比放大，高度則是考量了小長凳高度，兩者搭配以符合人體乘坐是否舒適為主，一般傳統的長凳較現代椅凳高，因此大長凳的高度也較高。

5. 你如何挑選材料？為什麼？

首選仍以木材，期望保有板凳傳統的質感延續。

6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的设计概念，能否簡述一下？最後為什麼決定以目前成果來呈現設計？

在發想的過程中，原本打算以榕樹下的椅子概念做設計發展，長凳中間放置一盆植物，營造消失在都市裡榕樹下的悠閒感動，不過算放置的植物也挺貴的；仔細思考後，也許應該回歸到事物最初的本質來思考才對，更能體會長凳的價值與經驗，因此決定以 childhood 展現設計，childhood 在發展的過程中，也曾為了是否要符合現在人的使用模式而多附加更強大的功能，運用機構的設計讓桌子能夠展開，能夠伸縮，但再三思考後發現，直接簡潔大方的引用傳統凳子，也許就足夠了，過多的機能也許讓我原本設計概念的出發點失焦。所以還是以單純地放大、保留比照傳統板凳不用釘子的製造銜接方式，還有板凳原有質樸的質感。

7. 在設計的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼啟發與感想？

大概就是時間的問題，趕著上班和工作兩頭燒，有許多設計師因為忙不過來而放棄展出的機會，時間不夠趕不及製作。

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

基本上覺得每一張板凳都很棒，因為都是大家在工作之餘、百忙之中完成自己對板凳回憶、定意的詮釋。若還是得要挑一張，我覺得”有影無”這張是我特別喜歡的。一樣簡明、單純、原味的板凳造型，換用現代水泥材質，並且遇水浮現落葉印子，過程帶出驚奇、呈現出一種動態的情境，感覺很巧妙、很有趣。

9. 若是要另外再做一次凳子設計，有沒有其他你想要表達的概念？

仍保持原本凳子的本質、特徵、造型，運用現今的輕量製程，如運用鋁合金或塑膠一體成型的輕便、簡潔新板凳。不過最關鍵的還是看成本了。

10. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

請專門製作家具的師父製作，大約花費兩萬至三萬，小凳子較便宜，大凳的表面有噴沙處理，因此多數的費用都付擔大長凳。這樣的花費在展覽作品中算是便宜了，有的設計師甚至爲了不鏽鋼材，不惜花費十萬元。只要木材一削，椅腳稍有變化須要工材花費就不少。建議可以去家具行外撿破損的材料來改造。

設計師訪談**No.2**

訪談日期：19/04/2008 15:06 – 15:19

地點：台大丹堤

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

洗衣板

設計者：楊雅惠

設計經驗：學院 4 年、工作 2 年



1. 什麼叫凳子？

凳子是木頭做的，可以隨意的擺，不同的擺法有不同的坐法，基本上是根據一個讓氣流通的概念做一個比較高的椅子。

2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？

之前沒有注意凳子會拿來做什麼，但是參加了這個五十凳的活動後有特別去看，胡佑宗老師就特別提出清明上河圖來看，很多人拿著凳子上面做表演，可能是表演槍或什麼的，因為它可以墊高成爲小舞台，有的人是腳跨起來，又坐在上面又跨腳在上面喝茶、喝酒，可以在中間排一個棋盤，又可以當桌子、椅子，又可以下棋，所以我覺得凳子的用途很廣，是一個很生活的家具，存在在大自然中。

3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？

因爲一開始說的凳子我想到的不是一個很大的凳子，是一個洗衣服隨手拿的矮凳子，就是那種很小的(我：洗衣服隨手拿的矮凳子?)，就是它小凳子的高度可能不到二十公分吧！寬也大概只有二、三十，是那種更小的板凳，是更小的椅子，一開始我對於凳子這兩個定義不是那個大的椅條仔(我：是媽媽坐在河邊洗衣服的那種椅子嗎？惠：對對對!)，所以我的凳子會做成洗衣板的原因是因爲我當初對凳子的直覺是那個小的板凳，而不是現在大家看見的椅條仔。

4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？

其實我的凳子可能和別人不一樣是因為我的椅腳可以收起來，當初會做讓凳子能收起來的原因是因為我想要凳子，因為我把洗衣板的斜面做在椅面上，所以我想要讓那個傾斜使用的方式出現，所以特別收了一隻椅腳，讓人家覺得ㄟ~對！洗衣板的呈現是一個斜的時候的使用，那後來發覺斜一腳ㄟ就要收一隻腳，後來就變成兩隻都能收，後來凳子就變成是用堆疊起來收在牆邊，基本上它在運送的時候就能變成薄薄的一個，它就是一個可能收椅腳的，(我：所以你是以收藏功能為主的？對，收藏功能的)。

5. 你如何挑選材料？為什麼？

我也是在想結構的部分，那我也是想說它的做法要容易，不然丟給家具廠，家具廠可能沒有辦法幫我解決椅腳，那時候我們互相討論要怎麼做出這個東西，他是建議說我的形式，我是想要做一個椅腳是虛構的，讓上面的洗衣板是比較突出的，就是一看到就可以看到洗衣板而不是看到下面的椅腳，所以我的椅腳是做一個虛的造型，就是它是一個只有外輪廓線的，所以是用金屬的材料做的，因為是金屬的材料才能承受重力，它也是用那種門軸的金屬材料幫我鎖在木板上面，那我的形式是採用一個現代化大家都會喜歡的樣式，一個白色的家具，精緻的金屬椅腳，讓舊家具有更精緻的表現。(圖：這是它的側視圖，是它立體的樣子。我：那它收椅腳是收到裡面嗎？惠：對對對。就像是門軸的那兩片，是可以 90 度彎折結構很簡單就可以達到收椅腳，本來想收起來可以卡住，其實想太多了，直接收起來就好，就靠著，可以收著一邊收進來。

6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的設計概念，能否簡述一下？最後為什麼決定以目前成果來呈現設計？

過程中想到這個，就有點想按照它去想周圍的，我覺得這是一個表現板凳默默付出，有點像是表現媽媽的部分，所以我想就來表現個爸爸，舊社會不是爸爸都會喝酒阿、清酒阿、還是什麼啤酒罐，所以那時候有想說就把啤酒罐直接插在木板下，所以它就是腳，也是一種表現爸爸的感覺。但是後來我覺得想來想去都會圍繞這個，所以我覺得這個就是我主要的想法，所以其他的我很快就刪掉了，我就很專注在這個一開始的出發點。(松男：妳應該是要講說你在想這些構想的時候，妳除了表現這個媽媽的感覺的之外你還有什麼其他的想法，而不是你還什麼另外的想法；妳除了只是要表現這個椅凳的感覺的話，我記得有一個是對於這種傳統的東西，都想要有傳統的表現，它比較不像是一個外來的，我們都有、整個設計都有一個很大的宗旨，我們希望用的手法、形狀也好、材料也好都是比較中國的或是東方的、華人的，沒有受到外來的影響，所以它的大小尺寸，它有它形式的東西就已經很像了，看不到的意思，所以那些媽媽的故事或是說出來的背景，都是希望是和我們惜惜相關的，這些應該是除了造型的表現之外，一直想要透過這個作品傳達給別人知道的。)

7. 在設計的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼啟發與感想？

特殊的經驗...去家具廠算不算，因為我沒有去看過，因為我從來沒有做過家具，之所以會吸引一起來參加這個活動是因為我想做家具，那時候我在奇美，我一直在做手機，我一直局限在做放在桌上的小作品，因為我整個學設計的四年當中，那時候剛工作還不滿一年，一直做的都是有關一些 3C 的電子產品，我一直很想要做家具，我一直很想要做整個家都是自己設計的產品，可能是家電阿、家具或燈，所以可以藉由這個活動讓我去涉略不同的領域。

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

我只有椅子，我喜歡 Ron Arad 的椅子，純粹只是因為他的形態很漂亮，椅子是削起來的，我覺得有時候看椅子，因為它就是承坐的功能，朝一個形式的方法去感受它的面，我就覺得它的面很好看。

9. 若是要另外再做一次凳子設計，有沒有其他你想要表達的概念？

沒有認真想到其他的，還沒有想到其他的。

10. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

我是先做出剛剛那個尺寸圖，直接跟家具廠討論，那家具廠是收了我 16000。

設計師訪談

No.3

訪談日期：19/04/2008 15:06 – 15:19

地點：台大丹堤

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

妙手回春

設計者：黃柏松

設計經驗：學院 6 年、工作 2 年



1. 什麼叫凳子？

原本的印象是沒有椅背的，只有四隻腳，不一定四隻腳啦！就是只有支撐物沒有靠背的乘坐的物體就可以稱為凳子。

2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？

如果是就我的生活經驗來說，以前在家裡吃飯的時候我們家沒有餐桌，我們家都會在客廳的茶几吃飯，所以我的生活經驗裡面凳子大概就是我們吃飯坐的沒有靠背的小凳子，我們家聚餐的時候常常都會用這樣的方式坐一圈；自己洗澡時浴室也會有凳子；在學校也會有拿來墊高用的東西，大概諸如此類就是這樣；喔！奶奶家有那種飯廳，它就是那種傳統的長條凳，長條凳的用途就超多了，小時候在附近玩耍就一定…那用途就是很難講，有點像它像小熊說的你會在上面做功課或是玩玩具、玩任何的東西都會用到。

3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？

就這個作品，我最主要表現的，講得很誇張的就是有兩個層次，一個層次很簡單，就是想要用傳統的方式做凳子，這個傳統的方式就是希望有別於一般你對於設計家具的表現的方式；那一開始的時候我們拿到這個題目都會接受到一個訊息，就是我們要用一個東方的方式、一個傳統華人、在地的、本土的都好，就是用一個你最熟悉的方式來做設計，所以讓我思考很久的是，就算我沒有學過設計，就算可能我只是一個學過木工的人我會怎麼樣做出這樣的東西來，我想要忘記掉一些很漂亮的椅子什麼倉俟史朗阿、什麼 Ron Arad、Jesper Morrison 他們做過所有凳子的形式，我想要用一個我完全都沒有看過這樣東西的心態去做，就表現的形式而言它是讓我想要用最傳統的方式去做，所以你會看見一些傳統卡榫的方式，木工接合的方式不打釘，只有卡榫，所以上漆是黑色的，因為中國家具的漆就是一定要深色、要紅木色，可是有些不上色只上了最後的亮光，這些工法我都要，我都想要用，就當然用了匾額，那就會有上金漆，這也是你不會在國外任何一個設計師的作品裡面看見，就形式這一點我很

堅持一定要用最傳統的方式，連這一點，除了想法之外，連這一點，就是這個最後的表現，我都希望它是很道地的。

另外一個層次是我想要用一個作品，去表現我對於設計這件事情，就是這個學設計六到八年這樣過程的一個看法，它有點誇張耶！我跟人家講也不一定會講到這個層面，但是很難得的機會你問我，我就一定要講！因為我覺得學設計這麼久，也不是很久啦！就是算淺的，但是有些感觸是設計後來有一點變質了，有一點綜藝，因為它需要曝光，需要 **promote** 它就會變得很媒體、很綜藝，都忘記了我們一開始學設計的大一那一年，老師怎麼告訴你設計的最初的本意是什麼，都忘記了，所以我也用這個作品想要反省這件事，想代表這件事情也要反省這件事，這件作品讓我試著反省的是說，我們做的這件事情到底有沒有這麼偉大，我們常常把設計說得很偉大，把設計說得天馬行空，可以飛可以幹麻，很誇張耶！但是其實它很簡單，它就是一個初衷，你只是想要把一個東西做出來，然後讓它很方便的可以使用，在對生活、對什麼都好；所以我檢討我們做設計的這個過程，說誇張一點是在製造一些垃圾啦，做物件也是，做產品也是、做交通工具也是，特別我做車子對環境都是比較負擔的，比較有野心的想法時候就在卡很久，剛開始的構想，也想要用這個東西代表設計這件事情，也覺得很難，就卡住卡很久，也有很多的構想，最後會用這個匾額的感覺他是會直接讓人想到是回收的，是再利用的，它其實點子也是從電視，就是看到電視有一個新聞，一個木工師父他就拿匾額，回收的匾額，就是人家丟掉的匾額，重新做烤漆阿、釘釘子，或是重新做成桌子、或是重新做成椅子、或是重新做成書櫃，做成家具，而且他還看得出來那個就是一個匾額，滿酷的！這個角度看滿酷的，但是我覺得反省這件事情，他其實很直接，他做的事情其實比我們還要來得直接跟自然，他就很直覺，他也沒有學過設計，他也沒有學過什麼表現技法，也沒有學過什麼設計原理，更不懂什麼 **brain storming**，他都不知道，但是他就用他的技能跟他的執著跟他對於這個東西的熱情，就做了一大堆他自己真的重來沒有看過的東西，我覺得這個態度有一點很衝擊我啦！設計其實就是這樣子，它就很直接，後來都是包裝的，我可以說盜取了他的構想啦！用這個匾額回收做成家具，這不是我的 **idea**，我只是想要用這個 **idea** 讓別人看見，讓我們反省、讓全世界的人反省，讓我們再去想過一次設計我們再做的是那樣嗎？那剛剛好這個匾額回收的感覺，用另外一個角度想，也讓我覺得它就很像我們在做的設計這件事情，因為做設計有一點就是你重新再包裝一個東西，我說比較業界啦、比較實務的，就是過期的東西，你就把它設計一個新的殼，然後又可以賣，又是一個新的東西，所有一點像是一個廢物，你把它用你手法、手段，用你所學的技能把它化妝化得漂亮一點，再讓它變成一個新的生命，就像做板凳一樣，所以上面叫妙手回春，就是這種，就是設計的感覺就是我重新把一個事情變得讓它有生命，那妙手回春剛剛好都用在，通常都給那個醫生嘛！那種醫術高明，醫術很好的時候可以稱妙手回春、或是整型醫生，那不一定。所以當這些環結都扣在一起的時候，哇！讓我就覺得這個我一定要做，它就是我想要說的事情，這個東西看起來人家看到的時候就是這是個回收匾額做成的板凳，但是它背後有我很想要傳達給這個設計小圈子，或是整個大環境的人都好，我想要讓人家看見，我們應該要隨時回去想想看我們做的事情是什麼，我覺得我們做的事情就是這個，就是這個板凳，綜合這幾年我的經驗，我們就是在破壞跟重建，但是我們一點都不偉大，我們應該要更直接、更單純，回到你的問題它的故事沒有太多的故事，但是它的故事大概就是我的故事，就是我想要傳達的事情，那意義

應該也就是我想要告訴別人的事情。

4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？

其實這個出發點我可以講得比較囂張一點，這個整個設計凳子活動的出發點，我就覺得跟以往的設計有很大的不同，我們在找一個屬於我們自己的方式，其實我也用我自己比較偏激的意見、或是比較偏見去評斷這整個設計，我覺得有很多人的手法根本沒有跳脫出做設計的方式，或是一個比較屬於東方傳統方式，比方說我就講形式，就是最後表現的形式，我可能不知道他們的意含是什麼，但是就講形式，有些還是用，痾~我這樣講好像傷害到人了，意思就是說他沒有用到真的回歸如果你沒有做過設計，你沒有看過那些漂亮的作品的時候你會怎麼樣？比方說我們都對那種壓克力的椅子很有印象，對不對？但是它是屬於我們的嗎？不是。(我：你是說材料材質嗎？)，對，材料它就是西方的，那個手法就算西方的，如果你是一個沒有學過設計的人你會用壓克力做椅子嗎？可能會有很大問號，所以光這個動機我就覺得它應該要再更單純，所以我才會說在我的作品裡面我回到最原始的方式，不要說最原始就是最初的、最東方的、最傳統的、最台灣的，它用木頭，它用沒有經過修飾的上漆的方式，我直言啦！雅惠那個其實她也有一點點西方的，表示她的上漆白色的漆，~！東方人不會用白色的漆做家具，亮光漆會有，但是金屬這些都是很西方的，我也知道，對啦！我這個就說到她弱的地方，(我：可是她的形式是東方的。)對，但是她的形式是東方的，但是我在我的作品裡我希望所追求的，意含是東方的、形式也要是東方的，沒有任何一點西方的，但是你又覺得一件事情很妙，西方有些後來的現在設計的家具，它們有一點點東方，比方說他們有一些裝飾性的那種很漂亮的(我：裝飾元素之類的)，他們現在做一些黑色的家具、深色的家具，可能把一些雕琢的裝飾的東西變成平面，但是它還是很傳統，他們的東西有一點點往東方靠，我也是覺得這一點很妙，我們應該要會回頭來去看我們自己有什麼特別的地方，就像那個明朝的椅子，以前就有很多，就有一些設計師就用明代的椅子去設計，他是一個外國的設計師就用明代的椅子去設計椅子，他把它簡化、簡化得很漂亮，我覺得這就是一個很好的題材、很好的詮釋，所以我覺得我最大的不一樣大概就是動機不一樣、表現的形式不一樣，用我們的視野、傳統的方式。那當然裂開也是不一樣啦！一般的家具不會讓人家…(我：你是怎麼讓他裂開的？)，其實我覺得我同學給我的建議很好，他說你應該真的把它劈斷(我：那你是真的把它劈斷嗎？雅惠：沒有，後來沒有。)，對！他說真的應該把它劈斷，其實這個劈斷不劈斷聽我整個設計理念沒有那麼很大的重要性，只是覺得匾額被劈斷有一種什麼東亞病夫，所以我覺得痾~好啊！可以接受啦！而且可以露出它的材料，這是我覺得不錯的，這個劈斷的感覺是後來到很後面才決定的，我一個同學的點子，我覺得還不錯！所以我就把它留著，它剛好可以變成兩張椅子，我覺得比例也比較對。(我：那你是沒有被劈斷的時候本來就有兩張嗎？)對，合在一起(我：喔!)，你說兩個什麼？(我：兩個椅腳)，四隻腳？)喔！對，四隻腳，四個座，應該說八隻腳。(我：為什麼？)喔！沒有，這個整個想法都是在它被劈開之後才變四隻腳，一開始如果兩隻腳的話這個面太大了，後來就是有想到把它弄成一半，那就可以組合在一起也可以分開，那就應該要是兩隻腳，而且要錯開它才並得起來，(雅惠：你有可以合在一起的嗎？因為它的椅子是錯開的。)對，它們是錯開的，不然就會撞在一起，(我：對，因為它們是八字形的。)對，八字形。

5. 你如何挑選材料？為什麼？

回到我剛剛說的，它是一個最傳統的方式，金屬什麼都是比較外來的，如果回歸到中國、東方的，木頭很直覺就是我們習慣的家具的材料，(我：那你那個上漆的方式呢?)上漆的方式我也很堅持，當然那個上漆的老闆不一定知道，但是他們做傳統家具，所以他們馬上就可以理解我說我就是那個亮亮的黑色，它就很像那種真的匾額在製作那種的漆料，一定要是傳統的，上那個金色的也是，一開始我是真的想要去給人家做匾額，真的！上面那一塊匾額真的是找做匾額的公司做的(雅惠：上面就寫黃柏松)，其實沒有，原本也是想說要拿一個回收的，但是真的不容易，你要找回來的又要找漂亮的十在是很難(我：尤其是現在匾額越來越少。)越少，還要找妙手回春，可能要找一間先倒掉的醫院(雅惠：診所。)所以我乾脆就去做了一個(雅惠：我們找匾額真的也找了一下子。我：你們有找喔!)後來在西門町找到，(我：也是妙手回春嗎?)沒有，妙手回春就是我跟他說要做什麼，他以為我要送人的，(雅惠：對，我們也不好意思去搓破他。我：你是說做匾額的工廠?)沒有他就是做匾額的店(我：是小店嗎?)不大阿，一個店面而已，專門在幫人家做匾額，還是有，好幾家(雅惠：很厲害耶！就看他一直在刻。)，他就是用手刻(我：就是刻這個字?)，對，全部都是手工的，對，真的是很傳統的方式。

6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的設計概念，能否簡述一下？最後為什麼決定以目前成果來呈現設計？

嗯…痾，OK。其他的想法(雅惠：Sketch, sketch)，嗯，OK。(雅惠：他的 Sketch，直接跳出。)其實有一些其他的想法啦，但是也是都圍繞在我想要傳達我剛剛說的那些事情之內。這個是一疊紙，凳子上有一疊紙，它是白色的紙，我想做的是說，我想要做一張椅子，然後它可以反應這個環境當下的狀況，比方說椅子上有一些痕跡啊、污垢什麼的，那是積年累月累積下來的，凳子特別是這樣，放在家裡，積年累月的然後有一些不一樣的刮痕或是汗漬，或是有時候你刷油漆踩在凳子上，油漆滴到凳子上就變成是存在一部分，我本來是想要設計這個的東西，所以用最乾淨的白紙，然後想說就在展場給人家當作蓋印章的墊子(雅惠：簽名啊！蓋章!)，所以你看有些展覽不是有一個台子讓人家蓋那個展覽的章嗎?(我：嗯，紀念章。)嗯！對，紀念章，你會發現那個桌子超級髒的，因為都是那個蓋的痕跡，我就覺得，嗯，我應該要設計一個東西讓大家蓋章，就是這個，所以大家可以在這邊蓋章，後來覺得另外的構想比這個來的直接，後來就選這個就沒有選這個了，所以這個就看到印章和一疊白紙，喔！對了，我還想說這個紙阿！最後還要表框表在那個當下，所以我的作品就包括這張凳子和一疊白紙啊！還有這些上面的痕跡、汗漬。喔！這個就是妙手回春的 Sketch。(我：這個呢?)這個是把凳子做成書櫃，因為我奶奶家的凳子後來變成了書櫃(我：都疊起來了。)，都疊起來然後就擺我姑姑的書，(雅惠：然後這個構想還跟別人一樣。)後來有人做出來嗎?(雅惠：後來沒有人做出來。)對，但是在提的時候有人說，說跟我的想法一樣，叫我不要做(雅惠：叫我們說如果我們要做的話，叫我們跟設計師溝通一下，就不要重覆。)其實後來也覺得沒有那麼特別啦！當然也是可以做啦！(雅惠：但是它最好做，它只要買現成的凳子，然後把它疊上去就做完了。)我有另外一個是想要表現路邊攤，所以你會看到滷肉飯、鹽酥雞，它就比較形式一點，沒有什麼太深的意義，所以就沒有做。這幾個是比較其他的想法啦！(我：最後為什麼決定以目前成果來呈現設計?)喔！大概就是剛剛所說的那些。

7. 在設計的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼

啓發與感想？

蠻多的，整個過程啊！一開始也是跟雅惠一樣，就是去看他做家具的那個過程(我：你們都是第一次去喔！)(雅惠：嗯！它叫作意函，嗯，對，很兄弟的那個。)其實我大四的時候做過家具，所以我有去過其他的家具廠，就做這個的家具廠，所以我還瞞能夠，就是那些狀況就不太意外；喔！後來也有跟林銘煌老師做過一張家具，所是也是去過那種家具工廠，就沒有那麼驚訝了，不過那間家具工廠還是比較厲害一點，就是他能夠從無到有，一般都要分，分很多廠，泡棉做泡棉，骨架做骨架，要分開來，然後最後才都兜在一起(我：那他都是全部都幫你就包完了。雅惠：什麼金工啦！木工啦！他全部都可以幫你包完，然後還可以跟人家討論喔！就是 sketch 畫給你，他說有些媽媽用那個筆畫一畫就來做了。我：真的嗎？)對阿，所以他那個在家具很的髒亂(我：雅惠的原本也是木頭？雅惠：對我的原本也是木頭。)所以一開始我們是先找匾額啊，匾額廠，決定找不到回收的就去找人做匾額，我們有拍那個做匾額的老師父，但是做這匾額的時候他就很好笑，他就跟我說，你要做一塊對不對，然後就有很多規則(我：什麼規則？就是傳統禮俗之類的嗎？)，一開始就想說四個字很簡單就黑的、金的字，結果他說沒有沒有沒有，你要跟我說你要送給誰阿！你提什麼、你前面要提字，你要寫什麼祝福的話、慶祝、祝賀之類的，然後你都要提，然後我就想說那好麻煩喔！沒有我沒有要慶祝給誰的自己用，自己用那你至少要留個名字，所以就要有自己的名字跟日期，(我：那個章呢？也是你的？)對！沒有，他就說要蓋個章啊！一般人都會蓋個章你為什麼沒有？(雅惠：他就一直問。)對，他就一直問，那是因為他做匾額做久了，他就知道都會有什麼東西(雅惠：規則。)對，有一些人家有的東西，他就跟我要，我就痾…我都沒有耶！後來才自己回去用(雅惠：用 Coreldraw 拉了一個)，對，瞞妙的啦！你就會知道說原來做匾額有這麼多的規則。(雅惠：然後他還送了我們做匾額下面都要放的那個飾品。)對對對(我：就是那顆紅色的球嗎？)，不是不是，它就是一個那個舞龍舞獅的頭，那就是可以釘在牆壁上(我：就是釘，然後掛東西的嗎？)對，他有送，(雅惠：好像還有留著，ㄟ...留著吧？)後來不知道放到哪裡去了，啊！沒有，就在那個去工廠的時候就放在那邊了(雅惠：就給家具廠了)，沒有留著，可是那很醜喔！超醜的(雅惠：可是很好笑耶！真的很妙)只是很好笑而已(雅惠：就人家有匾額下面都有裝飾這個。)，然後一定要有自己的名字嘛！想不到別人的名字，就把自己的名字放上去多酷阿！(我：有我那時候，我第一次看到的時候就覺得，為什麼松男要放自己的名字？)哈！這樣才能出名阿，比較快阿，就幫忙打廣告，OK。

然後其實拍照的時候也滿好玩的，拍照的時候是找一個(雅惠：我們去紅樹林、淡水)紅樹林那邊(雅惠：竹圍、竹圍。)竹圍竹圍，對對對，有一個攝影師幫我們拍照(我：所以我們那天去吃飯妳說妳從竹圍回來就是因為拍照嗎？雅惠：對對對，我那天去同學會。)，對，滿好玩的，然後一開始展覽的過程也不錯，就是跟胡佑宗老師(我：是你們自己去擺設，還是他們告訴你們？雅惠：我們台中展和台南展這兩個地方都是胡老師安排好的，我們提供作品過去就好，他們其實這個展覽他們做得滿辛苦，他們其實一個月他們的 NDD 都沒有做其他的事情，都在做展覽。)ok！我記得的大概就是這些啦！說真的，畢業以後很少有這種機會做自己想做的事情

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

我有類舉一些，其實我喜歡家具，也是因為後來念書啊！就是念一大堆其他國家的設計有沒

有，然後你就會覺得，哇！那設計很棒。但是比較有印象的大概就是…就這篇就是我的想法啦，我剛剛說的就是有簡單的列在裡面，然後妳剛剛提到的就是包浩斯的鋼管椅，對不對？對，所以念設計的一定會念到這包浩斯的鋼管椅，皮料啊！鋼管！現代主義的很代表、很經典的，然後蒼口史郎，其實還有一些家具像那個Sottsass就是後現代的那個設計師，他的家具也是很酷的就有別於現代主義(我：你喜歡那個喔！)喔！超酷的(我：好妙喔！)，對阿，我覺得超酷的(雅惠：我不知道耶！長什麼樣子？)喔！沒有關係，就是他有些書櫃阿！(我：就是他的東西就是奇奇怪怪的，還有貼皮就是很奇怪。雅惠：啊！我知道了！)對很花，我之所以會喜歡，是我覺得他就在那個年代是非常的突破的，大家都是幾何，然後都是一定能生產的樣子的東西，他前一陣子才過逝，今年一月一號(雅惠：對對對！他有跟我講，還有在他的blog哀悼一下。)，我覺得他真的太可惜了，九十幾歲的人，他是我覺得大師中的大師；然後我剛剛講到的蒼口史郎，蒼口史郎就是做那個網狀的沙發，你知道嗎？(我：我知道！)對！它也是給我印象很深刻，我從第一次看到那個沙發，給我印象留到現在我都忘不了(雅惠：它是坐下去才凹下去嗎？)沒有沒有，它完全不能坐下去(我：那個鐵的嘛！)嗯，鐵的，它就是鐵籠子，(我：就很像，我覺得很像手推車耶，我一直都覺得它很像那個超市的…。妳應該有看過吧！)哈哈！沒有那麼疏啦！對！妳一定有看過(我：對！妳一定有看過)，它很密，它就是masch，就是網子啦！鐵網，很像烤肉網，但是它把它織成一個方方正正的沙發(雅惠：喔！好像有印象。)，它只有上面有一點點的弧度，我也覺得那很漂亮，我也很喜歡那個(我：好特別喔！雅惠：他都喜歡一些怪伽)不是怪，是他真的有一種突破那會有時代的代表性，然後透明壓克力也是蒼口史郎做的，裡面還把後來有些它弄花阿，他第一個沒有弄花啦！沒有那麼…他第一個用壓克力，(我：像有一個女孩子裡面放金魚那個，她…她的)對阿，我就覺得那不是新的，我們不要批評人，但是你就會覺得有些手法根本就是舊的，大師都用過了，(我：所以你希望是比較是有突破性的，用自己的想法去做這些事情。)就是不要很傳統，然後金屬沙發網也很有收藏性，可是這些都是他的，他最有代表性的就是用壓克力，用金屬沙發網，所以你只要用壓克力就會讓我想起蒼口史郎，對，白色的極簡，像那種白色的東西蒼口史郎也是第一個做的，他還有做一個櫃子會這樣扭的，S櫃，後來有很多櫃子也是歪七扭八，我覺得也逃不出他的邏輯。所以，對阿！很多家具很酷，像你剛說的Ron Arad也是啦！Ron Arad他的金屬彎板也很經典，我比較記得他的彎板(我：彎板？)，他就是用彎板彎出一個金屬沙發(雅惠：喔！就是這邊手背一個)手把一個，對，(雅惠：然後椅背一個)椅背也是一個彎板(我：喔！我知道！)，鐵的彎板。史塔克也很經典，雖然他很商業，不過我還是滿很佩服他某些地方，那他說他就是用朔件成型的方式，模具成型成型出一個很像軟沙發這樣，就會有某種…對！就是滿漂亮的(雅惠：而且還說是什麼的網版。)對！那個比較更深一層(我：我以前也不是很喜歡他，我就覺得他的東西好商業化很商業，而且他的生產速度很快，你不知道他是爲了要賺錢，還是爲了要做設計，可是後來我在就是讀這個，就是專業的原型那個什麼..原型，對，就會讀到他的資料，原來他做設計的手法，其實不是真的就只是商業形式化，他是回歸到原本它的一個....就是物品的本質，就是做些創作，之後我才覺得原來他不是真的...)想像中的膚淺(雅惠：想像中的商業，我：對對對)，真的，我也是這樣，我也是一開始覺得，阿！他也不過就是一個很有名的設計師(我：就只是會做行銷)，後來我念了林銘煌老師的paper，就是他給我們看paper，看paper就會帶到這個經典的設

計師，然後他當然還有一堂課是專門在講史塔克(我：喔！真的喔！)對阿！他就給一篇paper裡面通通都是在講史塔克的創作，然後包括他有一些什麼乳酪、餐具阿、還有他那個最有名的那個榨汁機，我才發現他真的很厲害，他真的很很有兩下子(我：他真的很努力在設計這一塊領域，這是他的興趣。)，而且我也覺得他真的是一個鬼才，很多東西除了他沒有人會想到(我：就是他好像整個生命的熱誠都投入在設計上面。雅惠：他最近不是才講了一篇報導，就是設計以死。我：真的喔！)但是這一篇報導我覺得比較站在話題性(雅惠：對啦對啦！他最近太消聲匿跡了)，所以我上次才跟你們講說，他基於講這個設計以死，他是有他的見解，他說要回歸這個物，他說這個設計師.....其實我覺得他講這段話跟是跟他自己的背景相違背，因為其是對我來說他就是一個經典代表，因為有他才会有這些物，就是人比物還要重要，但是他現在變成在他的嘴巴說出來說物存在於人之前，就是物本身就是存在，人只是把他做出來，其實他是一種謙虛的態度，他覺得他做出來這些創作，是因為他本身就存在，其實就像(我：不是我們人去創造出來的。)對！就像那個誰阿...那個朱銘，他做他的作品時後，他說...因為我們不是看他刻出一大堆很有意含，但是又很屬於他的創作，我們會覺得因為朱銘才能創作出這些漂亮的作品，但是朱銘他自己也這樣子講，他說那些東西本來就存在，我只是把它雕出來而已，那就是一種很謙虛的言論，所以我覺得他那篇報導除了話題性，就是要人家唉叻設計以死耶！那我們還玩什麼，之外，他說的是很深層的，就是說這些物體它本身就存在，我只是讓他出現而以，很謙虛的那種態度，其實這是存在主義，物體本身存在，那麼存在主義強調很多就是從哲學出來的，所以設計你要講到深的一個層面的時候你會談到哲學，談到哲學後你才能夠理解很多設計師他到底在做什麼事情(我：哲學好痛苦喔！)，你剛問的是說對於...(我：凳子你有沒有比較喜歡的作品)凳子，ㄟ！你是要問凳子還是椅子，我講太多椅子了。(我：那有凳子嗎?)凳子阿！比較有印象的喔！小凳子有些年輕的設計師什麼Richard Saper(我：Richard Saper，凳子?)，阿！Richard whitten我講錯了，Richard whitten，whitten是一個楚格的設計師，其實很多楚格的作品都很讓我印象滿深刻的(我：就是一些比較特殊的。)，他一個小凳子就像手繪的，你念原型一定知道，他就是他那做出來的凳子就像我們手塗鴉畫出來的小凳子，然後他的材料不一樣，他的那個凳子就是那extru就可以做完了，那是你畫個側視圖，然後你就用Proe extru擠出來以後就是他的凳子(雅惠：ㄟ！好像有印象耶！)，他叫Richard whitten(雅惠：他做很多嬰兒的東西)就是他的作品集是一個耳朵、一本書和一個耳朵(雅惠：就是有兩個手把，就是它有一個兒童那個的杯子，他是做一個小朋友用的然後他的作品集，就是用那兩個耳朵。)耳朵，他的杯子就是一個耳朵(我：我一定要回去查)whitten，我記得Jun也有列他的作品，就是很原型，一個最初衷的形態。有一個馬修wanders也是個很年輕的設計師，他也是楚格的，當初也是楚格的一員，他還做一張編織的網，就是很像童軍繩編出來那種，籐的，ㄟ，不是籐編，就是編織的椅子，然後它看起來是軟的，有點像吊床，但是它是硬的，你一碰到ㄟ！這個繩子是硬的，是固定在那裡的，是凝固的，然後就覺得這種觸覺跟視覺是衝突的，那些我都覺得很酷(我：這些我都還要回去再看一下。)。所以我覺得我們還差人家一大截，對於做家具的態度阿，我們的(我：太制式化嗎?)應該不是說制式化，就是你看到了，你做出來的東西都是你已經看過的(我：就是我們都已經看過了，沒有什麼其他的東西。)，沒有真的很原創的。

9. 若是要另外再做一次凳子設計，有沒有其他你想要表達的概念？

我還是會...我想一下好了，爲了在做一次凳子我會想要做什麼，其實在某種層度上我覺得家具很難，超難，就是你真的要找到我剛剛說的一個很創新獨特的方式，實在是不容易，現在能夠想到的喔...大概除了剛剛我說的可能是進入這個環境的樣子以外，我想要用可能比較原始的方式做吧！原始的材料，真的很獨特的手法...馬上沒有辦法想出來(我：想不出來這個問題?)對，不容易，真的！再做一個凳子我可能會投降，我想不出來(我&雅惠：呵呵呵!)，超難的，不然就是吹一口氣就可以變凳子。

10. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

(我：可是你是找工廠製作的?)對，我做匾額四千塊，做那個四隻(我：匾額四千塊?)，對阿！然後做了那幾個椅子竟然...(雅惠：花了他一千...一萬六，他只做了那椅腳)，我就啥！怎麼會一萬六，我說我只有椅腳耶！(我：那個，因爲你是卡樺的啦！雅惠：對啦!)對啦！因爲他後面的工(雅惠：他那是傳統工法啦!)他說他打樁什麼的，對，他不是這樣子穿進去，他是打樁的什麼一大堆，他就講一大堆傳統手法我阿災(我：那就真的要工夫阿！所以就花費很多雅惠：嗯，就是在那???)OK啦！(雅惠：OK啦!)他都開那個價了，都做了，我有什麼辦法(我&雅惠：呵呵呵！雅惠：都做下去了，我們不能不拿吧!)只能付錢了。(我：你們都是自己，就是想要做然後自己花費、自己製作嗎?)嗯！因爲他們一開始就跟我們說沒有贊助，沒有金費，每一個設計師要自己掏錢(雅惠：但是還好我們負責自己的作品的錢，)對，負責自己的部分(雅惠：但是整個展覽的部分他都會付錢。)展覽什麼的我們不用付錢，(我：喔！對，他們就是全部包辦。)本來沒有設計師週，所以一開始我們在聚集要做這個展覽的時候，我們根本不知道有設計師週(雅惠：根本不知道有這件事。)，根本不曉得到時候會變得一個...其實甚至我說(雅惠：我們做剪紙也不曉得有這件事。)對(我：真的喔!)是後來都是大家因緣際會逗在一起，才變成才產出這個設計師週(雅惠：因爲Asus那時後做五次還是四次那個小的展覽，然後他想要說可不可以就讓所有東西乾脆就集合一下(雅惠：集合一下，就是再展一次，然後才變成什麼設計師週。)，一開始的初意很好啦！但是到時候...最後展覽的效果???(雅惠：對，就是展覽太雜了)太雜亂了，沒有規劃，還有展場很商業，不太適合這麼有氣質的展覽(我：好！謝謝你們!)對！太商業了。

設計師訪談

No.4

訪談日期：07/05/2008 12:42 – 13:20

地點：怡客咖啡漢口店

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

動靜物

設計者：劉美均

設計經驗：學院 6.5 年、工作 8 年



1. 什麼叫凳子？

就是可以坐、有腳，沒有靠背，如果有靠背就會覺得是椅子。

2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？

有用到比如說...高腳凳算不算，高腳凳比較算高腳椅腳，嗯...凳子，有啦！還是有一些，可是除了坐拿來幹麻喔，放東西阿！有些凳子故意做得很高，所以感覺有點像高腳椅那種東

西，那它如果上面是平的又沒有背，它其實是可以拿來放東西的，(我：那妳的生活中呢?)目前喔！目前我把我的凳子拿來放東西(我：就是放東西?)，對，然後還有我朋友來的時候、人比較多的時候，我會把它拖過來大家排排坐。(我：那小時候的經驗呢?)小時後喔！我自己小時後對凳子的經驗.....不是很深刻耶！不是很深刻！凳子在我生活的經驗是什麼，可是我的經驗很淺薄耶！因為是住在城市裡面，城市裡面凳子不是在生活很重要的一塊，但是我記得回鄉下的時候，就覺得凳子是大家在比如說三合院，我阿嬤那時候還住在三合院，然後他們會...凳子是很有彈性的，他們會從那個房子裡面搬出來，又會搬回去，如果天氣好他就會搬出來，那小時候呢我會覺得凳子是滿高的東西，因為爬不太上去，然後就覺得是一個有點安全感的東西吧！因為有凳子的地方，然後人就會在那邊停留，人會在那邊坐阿、幹麻阿、打牌阿、聊天阿，或是拿來當踏的東西上去做什麼，總之就是有人氣，基本上是一個人喜歡逗留的地方，而且像台灣的天氣很熱，坐那種很舒服的大椅子不見得比較好，凳子是很涼的，然後而且姿勢可以非常隨便，就是鄉下(我：比較隨性)，對，隨便。

3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？

我的五十凳的作品叫動靜物，它是想去傳達說，每一個物件在使用中才會有價質，我那時候心理想的是這樣，很多人比如說手機買回來，他會用什麼包模阿、護套阿、幹麻的，所以當初設計師像我們，表面處理的花了很多很多心思去噴漆、表面處理的，然後最後都看不到，因為都被包起來了，我是絕對不做這種事的，我的沙發，我的床單這些，我就覺得這些東西就是要拿出來給人家用，然後用的時候一定會磨損，那因為設計師很多...設計師的那個思維是說，這個產品、或這個物件、或家具，它在賣出去的時後賣像要很好，它表面要很美，所以賣出去的那一刻它是完美的，之後它就一直走下坡，對不對？是這樣子，可是我的想法倒覺得要把它反過來，它賣出去的時候很平凡，以我的凳子為例，就是它一開始用的時候很平凡，它就是純白的，然後越用就發現哇！它很有內涵、然後越有驚喜，所以它是一個持續的被轉變的一個東西，而且每一個人因為使用的方式不一樣，最後那個凳子都是獨一無二的，你不可能有同樣的一個凳子然後被用了二十年之後，上面花紋長得一樣，不可能嘛！對，所以我覺得那個趣味跟那種鼓勵大家好好去用它，然後去發現它的漂亮的地方的那種驚喜是我想要去傳達的。

4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？

嗯...這個凳子我在外型上故意讓它跟傳統的凳子是很像的，但是我讓它稍微帶一點點輕盈的味道，就是讓它帶一點現代家具稍微輕盈，你看那種(我：輕盈?)輕盈，對，(我：是看起來比較輕嗎?)看起來輕一點，對，你看那種舊的家具它看起來都很重，對，因為它們用很好的木頭，然後可能在加工上以前也不是那麼細緻，它就是手邊有什麼就拿來用，所以整個看起來是比較一個古著、古著。那我雖然保留了傳統凳子的型，可是我在那個椅面上，我周圍切了一個45度角一圈，所以它周圍是比較薄，所以那個效果會有點像 Mc book air 那種效果，它周圍很薄可是中間是比較厚的，它還是非常結實的，所以在視覺上它的椅面上稍微薄一點，可是坐起來很穩，拿起來也很沉重，(我：是旁邊削薄嗎?)對，這邊這樣削進去，就一圈，整個是四角進去的。那另外主要的設計特點在哪裡，主要的設計特點是我想要把動的這個過程視覺化，(我：動?)就是剛剛講的，就是人在動的這件事情視覺化，可是我想了各種方法，有一些雖然覺得應該很棒，可是很難做，我最原始的想法是像橡皮擦，你有沒有看過

一種橡皮擦它是裡面很多花紋的，那你這樣擦擦擦的時候呢，它會像是那個山或岩石，它在腐蝕時後它不是一層一層一層的那種效果嗎？因為它風化，那有那種橡皮擦，就是一開始外型很完整，然後你擦的時候因為它裡面是一層一層的所以花紋就跑出來，我一开始是想用類似的材料，如果能找到一層一層比較薄的那種材料，而且容易磨損，所以久了之後那個東西就像橡皮擦一樣，然後會變形然後出現花紋，可是後來技術上有點困難，我就想說好那我用比較不是在型的改變上，而是在花紋的改變上、顏色的改變上，所以我自己親自上漆，上了二十幾層，對，每一次上都要等它乾，從頭到尾喔！從上到下喔！還有腳喔！快累死了！(我：上了二十幾層漆是爲了要上出它的厚度嗎？)爲了上出它的花紋(我：花紋？所以那個花紋其實不是磨掉的？)是磨掉的，就是說我要先把花紋上上去，磨掉之後才會產生那個花紋阿！你有照片嗎？我又磨了更多，現在更漂亮了，對，我有新的，(我：你自己結束還有再磨？)有有有，每一年我都打算給它磨一次然後拍照，所以每一年應該它都會長得不一樣，它其實是，它現在花紋長很多了，長在這裡，一直長一直長一直長，阿一圈一圈很像是那個...木紋，但是每一層的木紋都是彩色的，所以那個有點像年輪，(我：你是隨性磨的還是你已經....?)隨性阿！可是如果你磨得漂亮它會比如說像同心圓阿、什麼，很漂亮。

5. 你如何挑選材料？爲什麼？

以這個，以我的設計來說材料沒有那麼重要，因為它主要是表面處理在重要，那材料基本上我是用實木然後再上壓克力漆，本來想要用噴漆，可是我自己應該會先被毒死吧！所以用刷子上壓克力漆。(我：爲什麼選用壓克力漆，不能用一般的油漆？)因爲有幾個特性，因爲它比較毒，因爲我這要上那麼久，我上了很久耶！(我：妳是在家裡上嗎？)對阿！在我的客廳裡上阿，我又沒工廠，所以如果用漆而且還要有工具，那一定要搞得很髒，你看用噴的，怎麼可能！所以決定用手自己上，壓克力漆它也防水，它磨掉的效果也好，那我之前有先試做，就是我先拿一些廢材先去塗一層一層一層自己去磨，覺得耶！它的效果還可以，所以才整台上。(我：那裡面有一層黃色的地方，是最裡面是木頭嘛！)最裡面的是木頭(我：然後再來是有一層黃色那個也是壓克力漆嗎？)，妳...只要不是木頭的都是壓克力漆，(我：所以一共用了兩種顏色的壓克力漆？)喔！沒有喔！(我：不只嗎？)用了N種顏色(我：N種顏色！)對阿，每一層的顏色都不一樣，(我：所以你每一種顏色都上了一次漆然後再磨...)從頭到尾喔！就是包括腳。

6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的設計概念，能否簡述一下？最後爲什麼決定以目前成果來呈現設計？

這麼久了，都忘記了，一年多了耶！我想我中間還想過什麼，其實我最....更早想的是希望它有一點是透明的味道，(我：透明，就是用壓克力嗎？)然後光這樣照下來的時後呢，地上就有一層一層的漸層，那應該很美，可是覺得技術上實在是太難了，所以後來用我可以做得到的方式去做。(我：所以你一開始其實也是已經...已經Focus在這個..這個...)其實還有別的，就是不太記得，我那時候，ㄟ，妳有去參觀故宮...對！阿！我剛看...那時候是大觀我記得，這件事情之前大觀，所以我那時候還滿受就是中國傳統的繪畫的那種...(我：影響。)對，影響，那時候在做這件事情的時候我心裡想的是後赤壁賦，前赤壁賦還是後赤壁賦阿？那個..就是什麼若自天地而觀之，曾不能以一瞬，它的意思是說，他們不是坐船出去嗎？就是蘇軾跟他的朋友坐船出去，然後他的朋友就是說然後當年曹操阿多麼的瀟灑阿，那而今安在？就是說

那些風雲人物，當年這樣叱咤一時，那現在呢？現在都沒啦！還不是就這樣，然後呢蘇軾就是說，如果你以人的尺度去看，當然你看時間變來變去、變來變去，一下是這樣、一下這樣，一下就子那些人就做古了，可是如果你以天地的那個..尺度去看，它是...它是永恆的，對，它是永恆的。所以在變與不變之間，我覺得它講得很有意思，就是你今天看到的月亮跟昨天看到的月亮，對，不一樣，因為你是今天看跟昨天看，可是呢如果你以一千萬年的那個尺度來看月亮是一樣的，所以做這個的時候我就想說我想把那個動跟不動的事情講出來，你看那個椅子，今天看是這樣明天看也是這樣，可是你過了三十年之後，不一樣，就是說它power已經變了，可是呢時間再更久之後它又一樣了，我最後是寫說復歸白色胚體啦！就是說它最後又還是一張椅子的樣子，它三十年的時候power雖然一直變，可是它最後因為它是實木，所以所有東西磨掉，你乍看！耶！還不就是這樣子，因為它最後一層底漆也是白的，我想去玩這件事情，一樣跟不一樣，變跟不變。

7. 在設計的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼啟發與感想？

有阿，有很困難阿，就是透明那個我一直做不到，然後呢！上漆上得我快累死了，真的快累死了。(我：你把那個椅子是拿去工廠做，還是你是全部都自己做的？)阿！工廠是是訂(我：訂？)，對，椅子是跟工廠訂的，我畫圖出來，這部分比不難，就是請他幫我做(我：就是比較快？)，對，可是最難的是最後那一段(我：就是你要自己上漆？)對，上完漆，每上一層漆然後把它磨平..等它，就是等它乾然後才能磨平，然後才能上第二層漆，再等它乾，然後全部上完之後你要輕輕把它磨掉，就是搞很久。(我：那中間有沒有什麼...)啟發跟感想...嗯...我覺得我在上漆的過程其實有點像是去反向經歷這個磨損的過程耶，就是說磨損很慢嘛！也就是從有一個東西然後慢慢把它磨掉，可是我在工作的過程中是反過來的是去加的，對，所以它做完之後它開始減，可是我在做的時候我是在去加它。我後來把這個東西叫動靜物，就是說也在玩一個文字遊戲，它是一個靜物，它就是畫圖的那個靜物嘛！可是它是一個會動的靜物，因為其實每一刻它都會有一點點不一樣，然後累積起來，我後來有把那個磨的過程拍下來然後做成動畫，所以你就看到好像一朵花一樣...嗯嗯.....嗯.....這樣長大，我可以把那個寄給妳，所以它是一個正在動的靜物。

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

這太難回答了，因為喜歡的東西一直變來變去(我：那有沒有什麼印象比較深刻的？)，凳子喔！我喜歡那個Grcic的凳子，康士坦丁Grcic，他前陣子有來阿！他的凳子就是紅色的像鐵一樣去摺的那種味道的凳子，我可以把名字寫給妳，康士坦丁Konstantin、Konstantin、Konstantin Grcic，在兩三個月前他有來台灣，(我：為什麼會比較喜歡那個....?)它看起來很輕，可是實際上它很...很穩定，然後那個造型很...很refreshing，但是是經典的refreshing，不是catchy的refreshing，那有一些設計師的作品你乍看的話會覺得哇！好美喔！或真的很炫，不耐看，可是他那就是又炫又耐看，對阿，很優雅，而且有德國特有的...工藝，他們很注重工藝這件事情，做出來的很精準的那種美感，我很喜歡德國的設計，它東西就是很耐看，那它背後的那個...它是基於一個很強大的工業國家的那個工業歷史的知識去做出來東西。

9. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

阿！我的凳子，我覺得幾乎算是在會場裡面最省的，因為是我自己上漆的，(我：你的凳子

製作的時候是.....?)ok!那...胚體本身大概四千塊,可是漆跟其他有的沒有的材料加起來也差不多是四千塊,所以大概八千,(我:那真的很省。)很省阿,這是我覺得是全會場最省的之一,你應該聽到多少千多少萬了?(我:我最便宜的就是我朋友,一個女生,她叫雅惠,就是做洗衣板,洗衣板的那個要一萬六。)嗯!喔!那也還好,(我:然後學長是松男,就是他做匾額的那一個,他四隻腳就要兩萬塊了,只有椅腳。)因為他請人家做阿!請人家做當然比較貴阿!(我:他說我匾額才四千塊,為什麼我椅腳要兩萬,他就跟師父說我只有椅腳!)因為就是像我做的那個工作,我請人家做人家也不見得願意做阿(我:因為要花費太多時間了。),太多時間了。(我:那妳這樣子一天,就是妳等它乾這樣就是一層一層上去要多久,幾天?)好久喔!我是很密集的做,三天,就一直做,(我:所以壓克力漆還蠻快就乾了嗎?)我有用吹風機吹,對,不然更慢,我的吹風機都快毀了,因為上面都是漆,(我:你就每一個都這樣吹嗎?)對阿,就一直吹阿。(我:謝謝妳。)喔!不會。

10. 我看了設計師週的上妳所提到的設計概念中,你提到純白的凳子被啓用,我很好奇爲什是純白的凳子,爲何要強調是白色呢?

(我:我自己看了你書上的一些想法,就是我發現了一個問題,我比較好奇的是,大家都是用傳統的木頭色,妳爲什麼會想要強調白色呢?)跟蘇軾又有關,我心裡一直想著蘇軾,然後我那時候其實想像的時候,在展示的時候它背後應該要有一張很大的畫布白色的,就是絹紙,所以它很像是在板凳上面作畫、作畫、作畫,(我:妳是說它是吊起來然後....)~不是,就是我會想說那時候展示的時候前面是椅子,然後後面有一大張白色的絹紙,因為去看完大觀之後你就會發現,天阿!古人畫的畫怎麼那麼大張阿!(我:嗯!我前幾天也有想到這個問題,因為我們前幾天也有去故宮.....)他們怎麼能畫這麼大張的東西阿!奇怪,光準備那個紙就很了不起了對不對?然後他在中間畫那個小東西的時候他怎麼辦?它是懸空嗎?(我:他到底是這樣子畫還是這樣子畫?)對阿!不容易,(我:可是如果他這樣子畫不是會流下來嗎?)油畫還好,油畫還好(我:油畫還好),可是它不是油畫它是國畫,對,總之就是很了不起就對了。我猜啦!我猜它有可能是紙那麼大,但是它上面架一個東西,人是在上面懸空,但是可能離地一點點這樣畫,(我:嗯!我懂,就是可能是你說的,就是長凳子就放著架著紙,然後就先畫長凳子這一塊。)然後慢慢移動、慢慢移動,所以你說問說爲什麼是白的,嗯....我把椅子想像成像畫布這種東西,它一開始是全白的,你買到的時候是全白的,然後你開始用,然後你好像自己用身體在上面作畫,想法是這樣。

設計師訪談

No.5

訪談日期:23/05/2008 16:30 – 17:17

地點:新竹 Starbucks

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

有影無

設計者:林信和

設計經驗:學院(建築)5.5年、工作6-7年



1. 什麼叫凳子?

就是它就是一個詞而已，一個字詞，它沒有太大的那個，就是它沒有很明顯，就是它須要另外再定義。凳子，它就是凳子。(那你覺得凳子它的定義是什麼？就是什麼樣的東西叫凳子？)我只能形容它，我覺得它就是可以坐，長長的有四隻腳。

2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？

就坐阿！(還有呢?)就坐阿！(就坐而以嗎？比如說墊腳阿？上去拿東西之類的)對！也可以啦！所以我就說這個問題不清楚，就是應該說我的設計不是從這邊來的，如果我的設計是多使用用途的，那我就應該要@#\$\$%%，可是沒有阿...(我：因為我這個的設定，其實就是在就是..對我來說啦！我以為你們，就是大部份的背景都是工業設計，所以我那時候再問的時候就是比較不會有問題，應該說大家都會有一個共識，所以我們都會比較清楚的，到目前為止他們都能很直接、清楚的給我、告訴我他們對於它的定義然後我沒有想到....)喔！可是其實也沒有那麼不同，有的時候如果有一個人他就是做得乾乾淨淨、漂漂亮亮的，他就是要做阿！那他怎麼回答妳這個問題。(我：他們..他們，就是他們會從生活裡面阿，就是他們平常用到凳子的經驗做回答，比如說他們會拿來墊東西阿，或是說放在旁邊放書阿之類的。)那當然有啦！可是對我來講沒有那麼重要，就是說它會有一個隱約的定義，那個是在每個人腦袋裡面會有一個隱約的定義，因為它隨時都會被改變，它放在整個脈落下會被改變，你今天不叫它凳子也可以，它只是換一個字詞，它那個東西的概念還是在，然後也可能可以組織成凳子，或是叫它椅子都可以。(我：好吧！)沒關係啦！反正也是要透過這個讓妳知道我大概怎麼想。

【直接跳到第三題】

3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？

它背後沒有什麼太多的故事，其實我那時候其實是從材料來，那當初就是發現家具現在很少是用RC做，但是RC我們通常是拿來做建築的(我：什麼是RC?)，混泥土，就是我拿來做凳子的那個材料，就是現在牆壁的那個(我：就是水泥)，我剛剛說的建築跟家具的分野沒有那麼清楚，可是為什麼那麼少人用，我想就拿RC來試看看，因為我對RC比較熟悉，要用它來蓋房子，可是以前古早的台灣還蠻多是RC灌的，就比如說你家以前的浴缸，妳有沒有印象？就是那種整個都是RC弄起來的(我：就是那種"空"起來的)，或是洗手，以前學校小學的洗手台也是(我：還有"灶咖")，對對對，所以就是覺得可以再用看看，就是用RC來坐椅子看看，然後...所以它其實是一點...其實它裡面有一個想法，其實裡面的形式和內容不見得一對一啦，那個想法其實就是比如說...我們現在常常面對什麼房屋改建，就以前是住宅，現在可能變成工作室，或是變成什麼咖啡廳，其實它都可以變形，可是以前我們建築常常都會覺得你做什麼樣的建築..你做住宅就應該要像住宅，可是不一定，一個形式通常對應的可以含融的很多內容，那比如說一個凳子的形狀、凳子的形式，他其實也可以含融很多使用用途或很多材料，其實那個物件的定義並不明顯，那我用RC做凳子其實就是有一點...而且我刻意是讓型體跟比例跟原來的凳子是一模一樣的，材料跟比例上有混淆跟模糊的地方，就覺得還滿有意思的，其實模糊了原來人對凳子一開始的觀點，好像一開始就覺得它很模糊，事實上對的！它就是很模糊。另外我還有用一個很重要的元素那就是水這種事情，就是RC裡面要灌水，等到RC凝固後水又不見了，所以你可以看到我做的重點是你要去噴水，這樣原來沒有圖案，可是噴了水之後就會開始有葉子的圖案在上面，所以我的家具是最好是...，它其實不是單一的家具來看，它可能要放到環境裡面，放到我們平常的住家、或者是說透天厝，就是放在可

能隨時可以坐的，只要跟建築的交界沒有那麼清楚，我覺得物質應該是要傳達一個...，其實物質性並不如我們想像的那麼強烈，它其實都是可以變化的，但是就隨著狀態的不一樣產生變化，比如說我講一個RC本來是很重的一個感覺，可是當你改變了它的形體，然後上面有一個因為水慢慢浮出來有點像影子的這個形狀，企圖讓它有這個圖案讓它開始模糊了這個輕重，然後模糊了這個物件跟環境的關係，你想一個比如說大水泥牆，把凳子放在那邊旁邊有一棵樹，然後樹影打下來它是同時落在牆壁跟我的椅子上面，可是當下雨天的時候沒有影子，可是我又讓樹影出現在上面的時候，這其實還滿神奇的，它其實有一種模糊了那個單一的物件跟環境，模糊了輕跟重。(我：模糊了輕跟重?)不過那是一個感受的問題，我覺得它是有一個輕跟重的各體，本來RC就覺得很重，後面的意思是說它不太變動是穩定體，可是事實它有時候也沒那麼穩定阿！它有時候有圖案有時候沒有圖案，它也是在變化，好聽聽就好。

4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？

就是材料不太一樣，(我：那你挑選材料就只有RC嗎?)因為我會做RC就覺得比較便宜，(我：那你一開始發想的時候就只想做RC?)其實凳子對我來講是後來加進去的，就是剛開始不是因為凳子，剛開始只是覺得...(我：是你想要用這個材料是不是?)嗯，用這個材料，一開始發現這個材料有些有趣的感覺，那個影子阿跟上面的圖案，然後RC是你要做一個作品就是剛好用凳子把它做出來。(我：你一開始是人家告訴你這個展覽你才開始做這個設計的嗎?還是...)這個概念之前就已經有了(我：然後剛好套用在這個凳子吧!)，剛開始我是想怎麼用在建築上面，你應該沒有去過我們的工作室，我們的工作室在一個小的巷子裡面，它是一個台南市的老街區，可是它也有一個很怪的地方，它事實上是老的街區，可是它位在台南市最熱鬧的路旁邊，比如說你轉個彎，那個景象就差很多，那個最熱鬧的那個街就像是西門町一樣，都是青少年，其實在老街區裡面看到的人都是老爺爺、老奶奶，看到的建築都是那一種很破舊三合院那種形式，也不能說是三合院，以前老舊街屋的樣子，就是有好幾晉、斜屋頂、紅磚然後水泥牆，然後它巷子很小可能只有一米左右，連摩托車都沒辦法騎都直接走進去，可是它還滿多樹的，它其實時空上面進去會有一種很混亂的感覺，所以那時候，而且它樹影打下來就很明顯的落在山牆上面，那時候就會剛開始就會想說....~！如果把樹葉用那種我用的那種透明的塗料畫起來，隱藏看不見，可是下雨的時候那個樹影又出現，我是覺得還滿爽，應該還滿精彩的(我：所以你那個影子的地方就是那個透明的塗料?)對，它就會變成有吸水跟沒有吸水。(我：所以你是塗了透明的塗料讓葉子的地方是不吸水的?)對，或是可以相反，阿!妳現在才發現阿!(我：真的不知道)它本來是完全沒有QQ，就是RC，很乾淨的RC，可是你噴水上去的時候，因為吸水狀況不一樣才會浮現出那個圖形。(我：可是塗上去摸不出來嗎?)那就是我試了很多...(我：透明材料嗎?)對(我：那你最後是選哪一個?)是建築用的潑水劑，(我：什麼是潑水劑?)潑水劑它就是建築比如說牆要做防水，不要讓外面的水進來，然後有人他會混在混泥土裡面，然後就把它當成增加混泥土的氣密性，(我：不會讓水太容易滲進去嗎?)對，要讓水完全進不來，(我：不是塗在表面是直接混在裡面嗎?)有些它用法都可以，有些是塗在表面上，有些是混進去的都可以，我從頭到尾、徹頭徹尾都是用建築的材料，裡面就是綁鋼筋。

5. 你如何挑選材料？為什麼？

如上述所說。

6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的設計概念，能否簡述一下？最後為什麼決定以目前果來呈現設計？

其他的想法，(我：因為你不是因為這個展覽才有這個想法的，所以你是原本一開始就打定主意用這個想法，還是其實你....)對，只是要試能不能表達清楚，有阿有其他的想法，我想要做一間浴室，(我：浴室，為什麼?)因為浴室我們會用到水，然後浴室裡面水是正常的，所以我可以把我的洗手台、我的肥皂、我的馬桶、或是我的紙巾架、甚至我的毛巾架、我的洗手台，就可以整個上面都是用 RC 做的話，那就可以整個上面都可以上很多圖案，洗澡的時候就自然就會形成很多圖案，(我：所以你本來是想要用在很多地方而不是凳子)因為為什麼要這麼講，除了浴室會用到水之外，以前我們工作室的浴室是沒有頂棚的，(我：沒有頂棚?)就是它是一個舊房子它就破掉了沒有屋頂，就一個小浴室，(我：那下雨呢?)下雨就撐傘，不過後來有搭頂棚，沒有搭頂棚的時候外面有很多樹阿！樹影就會落在上面，還滿舒服的。

7. 在設計的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼啟發與感想？

有阿！就是還滿容易失敗的，就一灌可能它就會灌得不完全，不過那個技術性問題後來就克服了，然後表面到底要讓它平的還是細的，那個都是灌模有關係。(我：你都是自己灌的)還好啦！沒有遇到什麼太大的問題，(我：那你的那的是用什麼灌的?)就是我都用.. 我們做模形常常都用到珍珠板，我就用珍珠板做一個模，(我：就是做一個外圍嗎?)第一個就是我要決定我要從哪邊灌，我模要做什麼樣子，(我：你那是一體的嗎?)對，我這是一體的，喔！對！我剛開始也有想過不要一體的，就是一塊平板跟四隻腳，然後我還可以做活動的，可是後來發現密合度沒有那麼高，會有一點搖，而且因為故定的關係我要用比較粗的..我要用那種萬能腳鋼，後來有點失敗就破掉了，後來就決定灌一體的吧！一體的話就是模比較難做，然後要決定是怎麼灌，它大概只有兩種選擇，這個是板，這個就是腳，還有一個就是可以我從上面灌，最後這個是漏出來的，另一個就是我從這裡灌，從四隻腳這邊灌，後來我發現從這邊灌比較好，(我：那你的模是怎麼做的阿?)模很簡單阿，珍珠板不是有那個用大頭釘把它訂起來就好了，(我：這樣子它不會滲出去了嗎?)在比較重要的地方我會加保麗容膠，就這樣子，還滿容易的啦！不然就是去買水泥跟沙然後混在一起，然後你知道這樣一做大概要幾公市，30幾公斤，算還滿輕的，(我：那你是在這邊再加鋼筋嗎？你有加鋼筋嗎?)就四隻腳都加鋼筋，然後我還讓鋼筋特別凸出來當墊腳，不然混泥土它的四隻腳常常會崩裂，所以我就讓鋼筋著地，混泥土不著地，然後在上面再焊鋼筋，(我：那這一個應該不只焊一條吧?)對！還滿多條，不過這也滿容易的，其實這也也不是我自己焊的，沒那個工具阿。(我：你是請師父焊的嗎?)我就跑去工廠請他幫我焊，不用錢。(我：不用錢！焊這不用錢，怎麼這麼好?)對阿，因為我材料都割給他了，材料我是鋼筋割下來的，割一段一段的，我就請他幫我處理，那很快阿，大概十分鐘就可以弄好了。

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

喜歡什麼凳子喔！(我：就是設計師的凳子阿，或是一般生活的小凳子之類的。)可是你講的，

如果是凳子只有五十凳在做凳子阿，其他沒有在製做凳子阿。(我：有阿！我們學工業設計的都會看一些產品阿！然後有耶設計師還是大師他們都會做凳子阿！)是椅子比較多吧！(我：我所謂的凳子不是只有這種，也有可能是這種，然後也有這種凳子。)現在我想不太起來，而且我知道的大部分都是椅子，可是椅子大部分都是建築師做的，阿！就是有一張凳子，就是伊東豐雄的，你有去看展覽嗎？(我：你說那張...)有水紋的，那還滿流行的，因為現在建築都很流行那種圓的阿，或者是諸如此類感覺比較有機，不是單一個圓是很多圓的那種。(我：為什麼現在建築會流行這些東西？)最大的原因是流行，(我：就是因為樣式好看嗎？)對，樣式流行，可是為什麼會剛開始有這個很多還是電腦的使用率增高，可以開始做一些比較複雜的形體，(我：所以漩窩狀的對建築來說是比較複雜的嗎？)喔！沒有，我講這種形狀是有很多圓或是比較有機比如說像曲線阿這種，這種就是現在比較常做、因為現在比較容易做電腦比較容易處理，那我講這個好了，這個跟那個其實也有關係，(我：那它這個...?)這個不是用人工去磨的，是用CNC去..可是用CNC車床其實是..，你們工業設計大概很少人在用，然後或者是鐵工做汽車啦！只是以前建築很少用，(我：現在你們很常用是不是？)現在我們很多模型或是很多一比一的那個都是用CNC去做，或者是直接把它拿來做模型，所以它是綜合了好幾個部份的流行混合在一起所以還不錯。(我：你說他的這椅子嗎？)因為比方交大最有名的..在國內啦！就數位建築，這接觸比較少，都做那種自由型體阿，他們就把以前做汽車、做航鈦工業的技術拿來做建築物，就比方說那種亂七八糟的彎，他就會用CNC做模(我：所以你們現在也有很多裝飾是直接CNC製成的嗎？)當然是做模啦！把它當成RC的模或者是圍木外牆的模，把它當成一個形狀而以，然後我們利用鐵去打它把它打成那個形狀，然後再把鐵放在建築物上面，或是把CNC刻出來的模上面灌水泥，然後脫模後水泥表面就會有這個形狀，所以這個是目前比較有印象的凳子。你有去看過那個展覽嗎？，這個跟其它其他的設計有像嗎？(我：有像阿！很有機)這是交大請過去的(我：你說這個展覽嗎？)，就劉育東阿！就是我們以前的所長，好像是他邀請伊東豐雄，(我：他認識伊東豐雄嗎？)他還認識安藤鍾雄(我：所以是他幫北美館邀請的嗎？)。他不是幫台大做圖書館嗎？也是劉育東(奉賜??)(我：真的在進行那個案子嗎？)有阿有阿，不過我上次聽說他們的校務會議有問題，(我：可是他們不是已經有一個很漂亮的圖書館了。)他們新的圖書館我沒有去過，不過他蓋得更好阿，他蓋那個應該是..反正蓋出來台灣人應該是覺得還不錯。

9. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

我之前好像寫5000塊還500塊，(我：500塊？)反正很便宜就對了，水泥一包才多少錢那根本灌不完阿！(我：水泥一包多少錢？)兩三百塊，而且我拿水泥也不用錢，去工地拿一包就好了，(我：所以你的凳子是最便宜的耶！)喔..真的嗎？因為我沒有太多麻煩人家的啦！(我：因為我上次問到的那個是8000，我覺得她的很便宜了，我以為她是最便宜了，然後像我的朋友阿，還有學長都是一萬以上。)那是有算他自己花的時間吧！(我：沒有！都沒有自己都是外包。)沒有！因為他們那時候要保險，我不知道我填5000還是多少錢，不過實際上我只有買玻水劑或者是大概一兩百塊吧！可是只用了大概20/1而以，因為那個建築材料大部份都是便宜又大碗，就是俗個大碗(台語)，然你實際上用它根本用了一點，(我：那像那種玻水劑要在哪裡買呢？)其實在特力屋就有，(我：在特力屋就有了？所以我們以後....)喔對！對對對！妳以後也可以用，可是就要試喔！我之前試了幾種乾了以後完全看不出來，那乾了之後真的..

從側面看通常它都會有反光，可是你用了有某幾種就是你怎麼看都看不出來，(我：所以你一開始是有試過其他種的材料，都是建築的材料，在特力屋其實就可以買到很多建築相關的材料了，我們都是去特力買木版。)我們不會在特力屋買木版，貴很多阿！(我：那你們都在哪裡買呢？)建材行阿！台北市應該比較難找，台北市比較傳統的原材料的幾乎都看不見，可是中南部很容易找，而且我跟你講就是你在都市邊界的地方，那種店就會在那邊。(我：就比如說中和市嗎？)或是新莊，(我：你是台南人嗎？)不是，我是台北人。你是台北人嗎？(我：不是我是台中人。)

設計師訪談

No.6

訪談日期：10/06/2008 16:05 – 16:32

地點：Freesra Cafe

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

无

設計者：孫崇實

設計經驗：學院 6 年、工作 6 年



1. 什麼叫凳子？

什麼叫凳子，凳子喔！其實那個誰有一個題目叫做，加一個火就變成一個燈嘛！(我：火凳嗎？)對，另外一個，對阿！假如你問的是這個字的話，那它其實登是它的音，下面的几就是它的形，那假如是一個几的話，怎麼講，這個形狀的東西就是..你可以說是比較矮的桌子，小桌子就叫几嘛！那凳子這個東西就是，假如你要回到原來的開始的話，其實我的狗也會坐，我的狗也會坐凳子，就是只要有一個東西墊在屁股下面他就會坐上去，那所以原本的凳子可能只是路邊的一塊石頭，你累了就往石頭一坐，那就是最早的一個凳子，只是說人就會想要把那個石頭坐蠻好坐的就會想要把它搬回家，可是實在是太重了，所以就想要做一個有一樣功能的東西然後到處都可以坐的，所以就跑出一個凳子，那這個東西它之所以是現在的形狀，其實是最簡單的功能跟最少的材料所變成的，就是一個平面然後四隻腳，平面是拿來坐的嘛！四隻腳是拿來撐的，那下那個是防止它四隻腳倒掉的結構，當初那個板凳它是很結構性的東西，所以什麼叫凳子就是一個拿來坐的東西，只要是坐的其實都叫凳子，路邊一塊石頭也是一塊凳子，只是那個東西就你沒有辦法搬來搬去的，太重了，所以可以坐的就叫凳子。

2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？

凳子喔，這個問題就是剛剛的反過來，凳子就是拿來坐的(我：可是除了拿來坐之外？)拿來坐喔~當然拿來坐，基本上它是拿來坐，但是其實椅子的用途看人都...痾..比如說有人是拿來躺或是拿來墊腳，那這些東西就是看你...或是拿來打人(我：呵呵)有阿！其實都有，只是說它的根本是拿來坐的，但是它拿來做別的用途，我認爲啦！它有超過這個椅子的討論範圍，因爲你會無限制的漫延下去，因爲任何東西都可以拿來做任何事情，假如是拿來打那凳子就是武器，那就超出這個題目的範圍之內，當然你可以當成一個特例，但是我覺得凳子應該是在它坐的時候它才叫凳子，假如說它來做別的東西，它來躺著就是床，只是說它是長得很像凳子的床。這個其實這個答案應該要限制的很死，凳子只能拿來坐，就像椅子只能拿來坐，

假如拿來當、拿來放茶就變成了桌子。(我：可是我那時候是想說，就是從一般人的生活經驗裡面我是想說看還能夠找出其他人對於凳子...，就是我不希望它只是拿來坐，就是我不希望它只是限定在坐裡面，我希望他們能夠提供我其他的想法。)我剛剛講的只是很狹意的在限制這個凳子的..就好像字典一樣，凳子..怎樣怎樣，假如說..當然你也可以去討論凳子發散的用途，或是什麼什麼，那當然沒有問題啦！只是以題目來說我比較..我比較..怎麼講..有點潔癖，會去鑽很多很細的東西，凳子拿來做什麼，其實拿來做什麼都可以，就像我剛剛跟你講的拿來打人阿！拿來騎阿！站阿、墊阿，拿來幹麻，拿來佔位置阿、排隊阿都拿凳子。

3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？

凳子喔~~其實那時候他們要講五十凳嘛！然後旁邊畫了一個那個..那個叫什麼，清明上河圖抓下來的一個小人，其實很明顯啦！那個胡老師他的目地是要透過設計去挖掘我們自身的背景文化，這是他的目地，我覺得啦~雖然說他說你可以做任何東西，但是我覺得他一開始他的企圖是這樣，但是隨著這個案子發展到後來..我覺得...我覺得到後來已經是亂做了，就是說每一個人...當然你也不能說這是亂做，而實他很真實的反應了這個文化的狀態，就是說他本來可能很偉大的說我想要把傳統的板凳再拿出來，但實際上那東西已經變成傳統已經是過去了，那現在的這些你我生活的這些環境裡面已經沒有他們所定義的傳統文化存在裡面了，當然有一些可能還有一點點殘留的，但是實際上我們的服裝、生活習慣、什麼生活的方式、是細節都已經被全球化而西化了，所以他除了要企圖的東西其實都已經死掉了，所以那個時候就是..後來我所做的東西就是一個沒有的凳子，就是..就是那個凳子上面沒有的部分就是原來的那張凳子的樣子，你懂嗎？好像很複雜喔！就是那個凳子阿！凳子本來是一根一根柱子對不對，(我：對。)那那個我把它做得變成一個實體，然後它四角有一個缺掉的一些柱子的部份，就是有缺..就是有空的部分，(友：就是凳子的下面有一個空間嘛！那個是它的那一些Space)虛的(他就是把虛的部分做出來，而沒有上面本來凳子的...)虛的變成實的，實的變成虛的，我的意思就是要傳達原來那個實的已經虛了，所以我現在用那個虛的部分讓它展現出來，但是它還是讓你坐，但是實際上原來的那個部分已經沒有了，這個應該要翻出來給你看，這個好難解釋，(友：所以你會看到腳的痕跡、結構的痕跡，就是凳子下面的樣子。)所以當初是有一點想要去諷刺這件、這整個展覽，但是其實老胡他也很厲害，就是他完全放任，所以這個展覽不管出來任何東西就是反應你本身，這個展覽一定是成功的，就是它沒有所謂題目或是結果，它的題目就是你們自己，你們自己做出什麼那就是你們自己，所以那就是現在的台灣設計師，所以就是這樣。所以你會看到這些東西，其實你說所謂傳統的凳子的影子在哪裡，其實可以說幾乎是看不到了，都是突具那個形式而以，有的甚至已經完全跳脫了，就是說有一些像...像是說這個，這個材料也不同，像這個連形狀也都不是，其實你從這邊也可以很真實的反應到說現在的設計師，沒有一個是傳統改過來的，大家都是去純粹的接受西方的設計思維，然後回到台灣，然後再參入一點點我們台灣的東西，所以裡面可能會有一點點屬於我們的，但是是不是我們所謂的那個華人的文化，是不是，其實是一個很大的疑問。很沉重....(哈哈..眾人笑。)

4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？

主要設計特點喔！剛剛等於是已經把這都講完了啦！主要就是要把不見的那個凳子，只是想要傳達那凳子不見了的這件事，就是那個東西..我們的那些東西已經消失了，但這些東西我

後來也有跟胡老師他們討論，就是私底下討論，但是其實他也知道，但是他把決定權放給所有參加這個展覽的設計師，其實我說真的啦！大家其實並不知道自己身上背附了這麼大的責任，你們所展現出來的就是台灣新代的樣子，那大家都做得很高興出來的樣子就是這樣子，有阿！我的凳子是用...這又連續到下一個問題，不過我的凳子是用水泥做的，那為什麼..呵..因為這跟題目有關係啦！我本來是想要說，我本來是做一個凳子用水泥把它埋起來，這是一個埋藏的椅子，然後等到這凳子全部都爛掉了，那就剩下這空的這個水泥，然後這出來的結果就是現在做的這張板凳，當然另外一個原因就是水泥很便宜，對阿！那個時候...ㄟ...因為這個展覽沒有錢，沒有提供金費，所以怎麼樣能夠最便宜的把這個東西做出來，然後又可以達到我要的效果，那就是我要的....(我：所以你就買了一包水泥做..)沒有，不只一包阿！我本來買兩包，後來不夠，買到四包，一包二十公斤阿！我用到大概三包半，大概算 70 公斤吧！超重的，本來我預計大概 40 公斤，40 公斤還可以接受。(我：所以你那個全部多重阿?)我沒有去稱過，但是七、八十公斤應該有。(我：因為之前我有訪問過另外一個也是用水泥做的，他的就要三十公斤了。)對阿！他那個還是四隻腳的，那我那個是...我那個不是實心的啦！我那是空殼(我：裡面是空的?)，對只有一個殼，(友：還好是空的。)實心就搬不動了，那是空殼然後裡面用發泡的發泡材，就是那種填縫的發泡劑去..就是用噴的嘛！然後裡面就發泡，然後去撐那個結構，所以它大概只有兩、三公分厚，(我：所以你沒有加鋼筋?)沒有加鋼筋，有稱一層木板，(我：在裡面嗎?)在裡面，就是它是內模跟外模嘛！那就在中間灌水泥，內模我就不拆了，外模就拆掉，那內模多少有一點結構然後再加發泡劑，(我：那你外面的模是用什麼做的?)就是用木條跟夾版，就是先用木條去做那個形狀，對，就是做框架，然後夾版去做那個面，然後上面一點那個蠟，然後就開始灌，大概兩三天吧！還滿快的，剛搬進去的時候還是濕的，就是去照相的時後還是濕的，(友：你是去照相的時候才脫模嗎?)照相的前一天才把它打開，然後表面還是濕濕的。

5. 你如何挑選材料？為什麼？

如上述所說。

6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的設計概念，能否簡述一下？最後為什麼決定以目前果來呈現設計？

沒有，因為做設計都是針對某一個題目來做，那它只給你一個板凳的話，你可以說那是不能做、沒有辦法做設計，你沒有辦法只用一個板凳這個題目來做設計而沒有加上一個限制條件，這是用在哪裡的板凳、什麼的板凳，那就會變成完全由設計師自己來決定(我：全部?)全部決定，那這樣就會有一個結果就是設計師做的東西就代表人的思考的完全直接呈現，那這是一個很血淋淋的結果，所以呢！我必須要..怎麼講，我必須要自己給自己一個任務，才有辦法說服我自己說做這件事情是..是..就是有符合到我所要達到的目的，不然的話你要說要做一個代表我自己的板凳，那我會做評估阿！就是我不管做什麼都不對阿！你知道意思嗎？就是我只要做出來那東西我可能就覺得這可能不能代表我自己，然後就把它丟掉，然後再做一個又不行再把它丟掉，當然那是我自己給這個題目所設定的條件，那其實每一個人..你可以看到每一個人他的心思都是完全不一樣，有些人..有些人是無所謂阿，但有些人是想要做一些思想上的跳躍，那有一些人是想要做..有一些人會比較浪漫，然後有一些人會..會...不知道，就是每一個人的想法你都會看到有各種東西，我覺得還滿好玩的。(我：那你的目的是?)

我的目的喔~你是說做這板凳喔，第一個目的是要..覺得它實在是太偉大了要做這件事情，所以我們就一定要幫忙他一下，對啦！因為這件事情還滿難做的，需要滿大的執行力跟決心，然後還沒得..沒錢賺，然後還要幫大家辦這些東西，對呀，因為其實參展是一定會有很多很多費用跑出來，那這些設計師只提供作品，說實在話其實是很便宜了，就是..因為光是把你的設計作品運來運去可能就不少錢，那還要去弄場地、場地佈置還要去協調各路人馬去當義工，那個就是其實是滿偉大的一件事情，所以這種事情要是不支持一下那可能很難找..，有人要出來做的時候要謝謝他、就是要支持一下，不然的話將來沒有人要做這件事情，那就死心，就大家都不用玩，所以到現在還是在幫他啦！就是盡量，因為其實還滿難的，自己也要工作、又要想設計、然後又要找時間去把它做出來。(我：那你下一屆有參加嗎？)我有阿！我希望我能做出來，還有兩個禮拜。(我：剩兩個星期喔！)剩兩個禮拜，28號..17天。

7. 在設計的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼啟發與感想？

困難喔！很重阿！做好搬不出去，我們兩個人搬，搬了快死掉了，(友：差點閃到腰。)搬了快死掉了。(我：你是在公司做嗎？)沒有沒有，我在家做(友：在公寓裡面。)，我在家做，阿我家是老公的三層樓沒有電梯，搬了快死掉了，所以我跟你講以後最好不要殺人，不然你沒有辦法處理屍體，非常重！(友：要在有電梯的才可以。)對，要有電梯的才可以殺，這真的是太重了，跟一個人差不多，可能比人還重一點，有搬下去拍照，然後我就送給他們，然後他們就去..運來運去展覽，(我：就給他的處理嗎？)對對對，就是那位偉大的胡老兄，不過聽說我的不是最重的。(友：那個鐵的才是最重的。)對，那個是最重的，那個..那個...(友：她很有錢~她。)現在漲價了，(友：現在鐵漲價了。我：那好像不是鐵耶！是不鏽鋼。友：那她把它漆成白色太可惜了。)~一百公斤，現在一公斤是十幾塊耶，就廢鐵阿！一百公斤應該也有個一、兩千塊，不過我那個不是最便宜的，聽說有兩千塊的。(我：最便宜的喔！那個800塊。)真的喔！誰？(我：就是林信和，就是跟你一樣的...)這個嗎？八百塊！！輸了，輸了，(友：他只有用一包吧？)(我：呵~對，只用一包還用不完，然後他說他裡面的鋼筋不用錢的，就是師父幫他焊但是不用收錢，然後他的塗料也都是跟建材行拿的也不用錢，他說如果硬要算的話應該是八百塊。)我四包水泥還有一些有的...，做那些模子其實也不少錢，木頭阿！然後還買了一些什麼蠟、還有發泡劑，發泡劑也是，我本來買一罐，噴完..~..怎麼只有三分之一，然後再去買兩罐，然後而且我還省就是噴完還把那整個罐子塞在裡面然後繼續噴，這樣可以省一點，(我：那你這樣一共花了多少錢？)好像四、五千塊，(我：四、五千塊，那還算便宜。)對阿！還算便宜，雖然已經超過預算了。

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

凳子喔！設計師的凳子，其實就是椅子嘛！(我：沒有，我比較希望是凳子？)假如你講到設計師的話，現在都還是西方的世界，(我：可是他們還是會做凳子阿，像我上一次訪問他的時候，他就跟我說那個伊東豐雄在那個北美館展覽，他不是在那個會場有放長排的凳子，他就滿喜歡那個凳子。友：那個義大利人做的凳子嗎？你說那個木頭的那個嗎？那邊有放滿多個凳子的，你說的是哪一個。我：那個伊東豐雄的凳子。友：因為他的展場裡面放了幾個不是他的凳子，像有個木頭很多層的那個...。我：那個是伊東豐雄的...。友：那個是義大利人做的。我：那個不是他做的喔！友：那個不是他做的，那個現在誠品買得到。我：我還以為是

他做的，原來不是他做的阿！)哪一個阿？(友：就是那個很多層板然後有凹下去的，那義大利人做的。)那個好像被抄很多喔！(友：有，現在每一國都有。)就是一層一層的，然後挖一個一個圓圓的。(友：對！然後會漸層擴散的，那是一個義大利的小公司做的，只有三個木匠的地方，就是他們就一輩子就在玩那個木頭，他們的夾板可以夾到非常的密合看不出接縫的地方，所以有任何...他也不知道出來是怎樣，反正他拋出來那樣你就得買。我：就是他是個家具廠？友：對，然後他就是一年接幾個，然後你一年後跟他拿那個凳子，長那個樣子就是長那個樣子，因為他也不知道貼出來是怎樣。)

9. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

第四題尾巴提到所有的花費。

設計師訪談

No.7

訪談日期：12/06/2008 20:36 – 21:27

地點：Mos burger 羅斯福店

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

量化關係

設計者：陳呂維

設計經驗：學院 4.5 年、工作 1.5 年



1. 什麼叫凳子？

當初題目給我的時候，譬如說五十凳給我的時候，那時候他們是希望就是說..希望從我們生活當中，就是說因為凳子本來就是在台灣算是傳統的器物吧，所以我們要從自己的本身的角度去出發，假如你說什麼是凳子的話，我覺得是有點像是...因為那時候我覺得凳子為什麼會流傳那麼久，他就一直講說到明朝..不只喔！到唐朝還是不知道，反正就是很久很久以前一直流傳到現在，那結構都沒有變，它基本上長像都一樣，就只有一些..頂多就加一些修飾，那為什麼它會流傳那麼久都沒有變，因為我覺得是它本身是非常...應該說筷子啦，它已經到一個極限，就是到一個最精簡的一個狀態，它也沒有必要去變化，因為也許像躺椅...ㄟ..也許像那種太師椅或是什麼椅子，它是一些比較有目的性的，而它這個的話是比較結構性的，所以說它本身就是流傳很久，所以說它一直都是處於那個狀態，它因為少反而更能適應各種環境或是各種時代，因為基本上它可以變化...就好像有些人會拿來..拿來當什麼桿麵的阿，或是說拿來...或是說坐在上面的行為是可能像翹腳阿，或是說他可能躺在那邊睡覺，不然它任何一種狀態它都能夠適應，所以說我覺得凳子就是一個..在我看來它跟筷子是類似的，(我：就是已經精簡到..)精簡到一個純機能性設計，而不是一個美觀上這樣....還有..然後..凳子..基本上大概是這樣，我在想一下好了。(我：好，沒關係。因為他們大部份的人都會給我的答案是翹腳。)喔~因為那時候我覺得凳子以我這個...年紀...我這個....，以我來講對凳子是沒有實際去接觸過的，因為我覺得那種傳統的長凳在我來看我根本就沒有..，頂多只有在有時候等公車...以前在家裡等公車的時候那邊剛好有一個長凳，所以說基本上對它的記憶是還滿少的，(我：吃飯以前家裡也不是用凳子嗎？)沒有，不是凳子，因為我....對阿，雖然我從小到大也沒有用到凳子，(我：老家也沒有嗎？)老家阿....也沒有，所以對我來講我去看凳子我會用比較客觀的角度，而不是說有些人是比較像是....自己的記憶裡出發嘛！就是說我看東西比較看

在...我會比較用客觀分析去看它是什麼東西，那凳子的話...基本上我是這樣去看它啦！簡單講我就是覺得它只是一個板子然後四隻腳，那它本身...我倒覺得是不是屬於中國，是不是屬於台灣這種文化的東西，我覺得還不是很Care，我的意思是說當初它題目是只要以亞洲出發或是中國嘛！那基本上我覺得它這種造型是一個板子四隻腳其實好像也不見得只有在亞洲嘛！在我看來，我覺得的那是一種比較去掉一個文化性的東西去看，對阿。(我：以前在埃及也是有類似的長凳，但是我不知道這個板凳最初是在...)因為我覺得全世界應該都有這種型態的東西，只是說在比例上(我：會比較不一樣。)對，因為我們那時候看..那個...就是...他們有給我們一些資料，他說凳子是55.....高度都是介於55到60吧！55左右，高度，所以西方的椅子都是在四十多，那..那這個觀念是落在..因為我們是強調氣血循環，還有就是我們重心比較高的時候比較好移動，因為那個椅子重心比較低就會沒辦法移動，就是說那種如果就以中國或台灣的文化去看的話，那個文化的表現可能是落在那個高度，高度的觀念上，而不是在於造型。

2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？

這個的話..這個的話我剛剛有講，就是我生活經驗就是說不太有用到凳子，那所有的對凳子的認識也是從.....(我：比較少。)對...那我...如果以現在去看的話，今天很多時候凳子的角色有點像是我坐在....有點像是我坐在...有時候有可能是，有時候有些人是隨便拿兩個東西然後中間有個板子就是坐下去，所以它有點像是那種角色，就是它是很隱性的，那我現在講的可能是前面的...前面的，^..就是凳子它可能角色上它是非常低調、隱性的，它基本上就是放在那邊你不會看到它那種感覺，而不是讓人家去注目到的，就是說它的..如果在性格那種角色的話它好像是一個低調的感覺，就好像一個默默的在那邊，(我：需要的時候才會找到它。)對對對.....那....(我：你要回答你的生活經驗，如果不要單看長凳來說。)不要單看凳子喔！(我：對！在什麼時候你會用到凳子。)我觀察的經驗呢？(我：可以阿！都可以。)因為我..我在想說像....好啦！簡單來講像..等公....這可能扯到我後來的概念，就是說像我們一般也許等公車或是也許是坐在路邊阿，它可能就是...從外面就是人行磚呈長條形的，但是有點像結構像正的，就是後來長條的，那可能是人和人之間就會...就是有些人他會..人都有距離感，他就可能不認識的他會坐很遠，可能坐兩端阿或是說...，對阿，所以說我覺得凳子是還滿有趣是，它可以去表達...那之後再講，不要講了，(我：哈哈！)對阿，因為那是概念就不要講了。但是像工地裡工人阿..他可能去躺，我在想說他可能是躺在..，他可能在他自己的那個工地裡也會有一些木頭、木板阿，或是說工地一些其他的...，他可能是拿來順便坐在那邊吃，然後就是休息就是拿來躺，對，他可能把那個木板..那木板本身又有它其他的功用，對，所以說我覺得那個腳，那個凳子的角色有點像是這種東西，然後就是在以前它可能就是一直擺在那，可是偶爾要拿來用的時候，像有些就是改那些...做些有的沒的時候它就會拿來用，或是說有些人坐在上面...像維尼那種感覺，他說他記憶中是坐..把它當做桌子，對，小孩子這樣子，對阿，其實可能是這種角色。

3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？

這..痾..因為那時候我要做這凳子的時候，我不希望添加太多的東西，就是說...因為有時候人家說設計，我個人覺得以這題目來講，我覺得我希望保持像筷子一樣，就是保持它還是一個

最精...精..，就是說最原初的一個形態，就是說不要說，因為有時候往往設計師做的東西都會加東西就反而會破壞了它的本質，或是破壞它原初的一個特色，就是說..就是說我那時候拿到這題目，我還是希望最少..最少變動去...去表現出我的想法，但是它還是維持凳子本來的角..本來的角色，那種感覺，所以說..痾....所以說那時候我可能會強調..比較去強化凳子，凳子這種本質，對對對，所以說那...那我把自己看作就是有點像是，有些賞石...玩石頭的人哪！賞石的人，他可能會看到這個他會開始想~..這像什麼，就像~..這可能像..~...他覺得這可能像像豬，他可能是頂多在那邊再找一些東西、做一些變...~..好像它真的像豬一樣，(我：做一點裝飾，讓它變成更像那東西一樣。)那這次的話我也有點像用這種手法去做，就是說我一直在想..一直在心..可能用欣賞的角度、或者是觀察的角度看凳子這個東西，然後在上面加點東西，然後表現出我想要講的話，然後我想要講的是把凳子這個..它的特色去強化出來，那...那個時候...我會希望就是說人在這個凳子上，的發生..會發生什麼樣的關係，那那時候..像..講到剛剛..像一開始我會想到去比凳子的本質是什麼，那凳子它就是一個長板嘛！四隻腳，那它和椅子又有什麼差別，就是說椅子可能是假設我們...以前吃飯的時候有些是用凳子嘛！有些是用椅子，那椅子就像是一個人一個坐位坐好，但是它本身就是強迫把你隔開嘛，譬如說你也不有什麼感覺怪怪的，你就做在那邊就對了，那凳子的話就是大家都湊在一起擠在那邊，所以說他也許不熟的他就會拉比較遠，所以我就是...因為它本身沒有間隔，所以說我本身就是看到這一點以後就想要去強化它，這種感覺，所以...對...就是這樣...呵！

4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？

我講得可能比較散，可能還要歸類，(我：那我想請問一下，你是怎麼樣會發展出這個想法?) 怎麼樣會發展阿..(我：對，就是你一開始是怎麼樣想到的，~等一下。)我有帶sketch，會不會講到後面的。(我：好吧！那我們後面再提好了。那我們進入第四題。)痾...沒有不同，對，我的答案是沒有不同。但是，就像我剛才講的沒有不同，但是我只是在上面多加一筆，去強化出來。那我..我覺得...其實我覺得這題目對我的觀念來講是衝突的啦！對，因為..不是說這題目不好，只是對我對凳子的那種邏輯是衝突的，因為我不希望它不同，(我：因為你希妄他的本質是一模一樣的。)對，(我：就是沒有改變它實際上的功能?)因為當初..其實這題目一開始我想破頭就是，那時後是覺得它已經太簡單了，我不知道要怎麼加它，也許也減到我不知道怎麼減，因為基本上就是它東西你要讓它不一樣好像又要去加東西，可是你要去怎麼樣變化它，那個對我來講是非常難的，非常難，所以說我那時候是希望添加..就是還是依照它的形態改變一點點東西，那我的設計特點的話就可能是...那可能就講到我的概念了，(我：沒關係阿，你就講吧！)這邊概念你有要講嗎？(我：沒有阿，概念其實是...)概念是哪一個，第三嗎？(我：對阿，這個或是...)喔！概念第三，我看一下好了。~...就像剛剛講的啦！因為我那時候觀察到的就是，我一開始就看到那個路邊人家坐的時候，然後就好像是有些人就坐一塊，有些人就坐得很開嘛！或者說在..延伸出來就是可能你在路上走的時候，有些人比較親密，有些人可能比較疏遠，對，或者是說商場上可能..你跟他關係是客戶的關係你可能就是對坐，會對坐比較正經的談話這樣子，那這樣其實會顯..突顯出你們之間的關連嘛！那..但是這個東西的話，大家其實是很本能性的去發展出這樣的行為，那..或者是男生上廁所的時候..有可能..或者是...你可能..會隔一個，可是..可是假如跟你很熟的話你其實就不太會去管，就類似這樣的形態去..我就把它用在凳子它這個特色上面。那...那時候也還滿好玩的就是

說，那時候我是希望...，其實..我不知道你看過我那個概念嗎？我的說明的，(我：就這個的。)

對，應該是有，那時候我後來有講到那個...我看這是完整的嗎？喔~可能這張比較清楚，就我下面還有一些東西，那時候是希望是去..就是想到..因為那種距離關係想到的就是尺嘛！後來就是輾轉幾次以後，後來就是想到用尺的關係去表現，(我：你怎麼會想到用尺？)為什麼會用尺對不對？(我：而且就是以前量衣服的那種。)對對對，痾..其實一開始也沒想到台尺或什麼的，但是那個時候是...我一開始是以人和人之間的那種...，我是強化他們之間的距離感，去產生一些衝突，所以才會用尺這種刻度的觀念去想，那後來有人跟我講說，以前的尺阿，就是有台尺，上面都會有刻...上面每個刻度都會有..一些意義存在，就是說刻度是多少，但是我就覺得~還滿好玩的，那算是一個巧合的連結，就是說當然不是一開始就想到這個東西，但是我想到說...痾..用這種兩個沒有關連的東西放在一起好像也還...又產生關連了，就是說..我當然不是說我要跟你坐多遠就算是什麼樣的關係，只是說就剛好就兩個..，以前的...以前中國人的觀念很奇怪，就是為什麼這個數字就代表這種關連、代表這種意義，那回過頭看我的東西，為什麼這個..為什麼...就是說我們這樣的距離好像又有存在某種關係，那我是希望就是透過...也許是你..是你的想像去想到，~想到~我跟你好像還滿遠的，或是說我跟你還滿近的。(我：譬如說我們之間坐的尺寸是大吉大利的..)痾..也沒有，我沒有要去表達說是不是大吉或大利，只是說把這兩個..這兩個..就是這兩個的關係去放在一起，讓...(我：更強化。)對對對，更強化。那...嗯..那時候概念的話會用尺的表現的話是，一方面是凳子本身是長條形的，譬如說我在上面只是刻刻度，然後另外就是做一個C角，C角就是一般我們看到尺的那種洗角，C角就是...C角就是我們尺不是會有一個斜面嗎？(我：喔！這就是C角？)這就是刻度嘛！(我：對！)對！我在手法上就是在一般板凳上去切一個斜面，然後下面刻刻度，然後讓它看起來好像有尺的造形。然後我的概念的話是..，因為我..我的概念是希望..就是，強化就是...，因為我那時候做出來算是..在那展覽算是相對低調的，就是看起來就像是~有做設計嗎？對，就是說...(我：沒有維尼的...)維尼的還...對，但是他的至少還有大小滿強調的，但是我...那時候我其實是希望說大家看到我的椅子，第一眼是...第一眼的感覺是好像就是一般的凳子，不會去聯想到太多，所以說後來就是回答你下面的問題，就是..為什麼..下一題是選材料嘛！就是怎麼會用..就是凳子本來就是木頭，所以說我會用木頭的方式去表現，而且我在比例上也接近。(我：沒有改變？)幾乎，對，其實我有拉長，但是在視覺上其實差不多，只是說希望大家第一眼看到的只是普通的凳子，(我：你是因為製作上面的需要所以才把它拉長的嗎？)拉長喔~其實我希望再長，對，像...痾..因為那時候希望很多人可以坐在上面，二方面是那時候像客家人...那時候看那個資料就是客家人的凳子，它不是..不是像我們一般的這種，它是一個更長的柄，它可能中間有很多腳，可是它可以連非常長，因為它是用在像廟會阿，或是廟裡頭它那個因為大家會坐下來休息，就會聊天，所以大概需要很長的凳子，所以它不只是四隻腳，它可能是八隻六隻這樣，所以說那種表現..因為我刻意去拉長它的..有點拉長它的比例，那它看起來好像跟原本凳子一樣，但又有一點點不太一樣，但是..但是那種變化是比較細微的，那..那就是..我去..希望使用者去引導它就是你坐下來時候，可能..你也不要...可能不覺得它有什麼特別的，但是你可能在不小心的時候會看到刻度，才會發現~你剛好坐在一張尺上，那種感覺去做，就是說在這次的話我還是刻意去保持凳子它本身就該低調那種的個性。其實我一開始有想要用金屬，因為金屬本身是比較工業感的味道，就是它金屬本身比

較工業感，那二方面是有...因為那時候有想到工業感，是因為我想到那種數據的感覺，好像就是用科學的分析去分析這種比較輕...比較..痾..比較..用數據的感覺、科學的感覺去分析..去分析你們之間的關連，就是分析你的記憶間的關係，就是覺得還有點有趣，那後來會選擇木頭就是因為我剛剛有講的，就是還是希望說它看起來的樣子....然後。

5. 你如何挑選材料？為什麼？

材料在第四題以提及。

6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的設計概念，能否簡述一下？最後為什麼決定以目前果來呈現設計？

這是我第一個想的啦！因為我剛才想到，我那時候..我那時候就是..ㄟ~一開始我會想等...就是我不是一直剛不是一直講我希望保持它最精簡的那種感覺嗎？就是去強化它的本質，因為那時候後來就想到說，像台灣人很懂得利用事物，不一定台灣人...，那時候我就是希望說如何發揮在台灣人在觀念上的特質，就是說價質觀上，就是台灣有可能會...，因為以前那個年代是很刻苦，或這是他比較珍惜的東西，就是說他不會..他可能就是..可能一個賣菜的他就一個區擔坐下去，他可以把它當凳子，當一個坐椅，譬如說它很多..像很多什麼...因為我看到後來有看到些攤販它，它...它就是外面賣那個喝小酒的那種，那可能是把那個啤酒箱阿，啤酒箱放在那邊再擺塊木頭就是桌子，對，就是說類似這種感覺，可能就是用紙箱堆疊就會變成某種東西，就是說那時候我覺得台灣..台灣人的特色就是很會善於利用那些東西，所以我就把凳子的原素去拆解開來，就是有點像....，那時候我是以..像是工地工人的那種角色去看待凳子啦！就是說希望..後來想到就是工人最常用的可能就是摺疊梯、可能有些手提的箱子，那類似這個觀念，也許它用在家裡也是可以，就是說它可能平常擺在家裡它只是一個凳子的形態，那它可以拿起來的時候又是另外一項功能，對，那它可能....，對阿就像這樣。那這是第一個想的，後來感覺把它處理太複雜了，就是說爲了要讓它變成某一種東西變成說它很複雜。然後後來想到這一個是....我常常看到可能以前的老照片或是，以前的老照片或電影有就是拍照的時候都是正經爲坐，然後就是長者就坐正中央嘛！對不對！所以說就有點像這種形態去表現凳子，那這個的話就可能不見得是我剛剛講的那些東西，那可能是另外一個角度去看，把那個某一個片段記憶住，那譬如說我去衍伸出ㄛ...以前有長幼有序的觀念，長者就坐中間，所以我就把凳子中間做了一個..可能是有點像那個椅子是紅色的，我不知道那叫什麼，太師椅吧！就是紅...有靠墊的(我：太師椅也是有靠背的。)對，類似，不管啦！就是..主要是去強化中間是一個尊者去坐的，長者去坐的，那時候也是想說假設這東西是擺在一般地方的話..，當假設有兩個人要坐的時候誰會坐中間，或是說大家都不感坐中間嗎？那時候也是有想到一些人際間的關係，就是說..那關係可能是長輩或是我們本身是對等關係，或是說你是長者、我可能不是長者這樣，對，就..去想到這樣。那這個是..其實我一開始也沒有想到刻度，我那時候是想...一樣去強調人的距離，但是一開始是比較像這種方式去..可能是在等公車的時候...，ㄟ~我應該有...一開始是這個，可能是在坐的時候本身我們需要有個距離，可能像是看電影的時候..，假設前提可能會把中間的那個拉起來，可能就一般的話可能壓著，有點像類似這種的關係去做，可能是有距離、可能是沒距離，但是後來也有跟人家聊天、討論是覺得這種方式是有點限制人家的，它會有點太強烈，就是說當我...就是太強烈去

區分我們之間什麼關係，對，那這其實是有點進一步的衍伸，就是先不要看，就是進一步衍伸到後來的尺，就是說希望讓大家自己去發現我們之間的那種距離感。那另外還有一個概念就是凳子我有點像是把它看成進化史的感覺，對對對，也許是進化史、也許是等級的觀念吧！就是可能就是一張凳子，然後這邊就是木頭的靠背，然後這邊就像是這樣太師椅，就變成說它本身好像是有一個...一個一、二、三名，對，有點像發展史啦！也叫凳子，(我：就是一開始沒有靠背，然後有了靠背，再來靠背比較...)對，還有個扶手這樣，(我：那這樣的話材質會不一樣嗎?)這個話就會像這樣，(我：塑膠?)這不是塑膠，這個的話其實我是希望...我那時候是其實刻意要做一樣的厚度，然後可是我在有意藏就增藏鐵板，就很硬的那種，可是這一塊就是海綿，可以做海綿，就是希望它看起來視覺上有一個很特別的，而不是靠墊加上去的。(我：那你後來為什麼會決定這個。)因為我希望就是...我後來想說...，這一個是...在我的發展流程這一個是用最少的方式去呈現的，所以說我選擇這個，因為觀念其實到後來還滿固定的，就是我要講的那個故事，(我：就是人跟人之間的距離。)對，人的距離，(我：這個概念其實是...)概念其實是固定的，只是說我要用什麼形態去表達，那後來是想到刻度是最不會破壞凳子的型態，我只是在上面加了點東西，對對，就只是加了點東西。(我：那其實是在人跟人之間的距離之外你就沒有其他的想法了嗎?)你說其他的嗎？有阿，這個不是，這個....算，(我：可是你怎麼會從這裡發展到....)其實我一開始想很多，(我：那怎麼會從這邊發展到....)其實我這個時候的觀念是....我是想要強化就是...台灣人的特色啦！那種特色就是在於價值觀，或是在於習慣性的生活，而而...可能台灣人會去怎麼樣使用凳子這種關係去講，對，可能在..假設我是，(我：就是你設想他們是怎麼樣去看待凳子?)對，那可能就是工具類的東西，然後他.他們可能用的話他會怎麼去用，二方面是這種形態我覺得在....，假設我是日本人..ㄟ日本人好嗎？假設我是英國人好了，我很重視那種造形美阿，就是我家裡就是好像很有style阿，所以說那他可能就不會用...，他就可能不會接受那種...痾...他就可能不會接受這種東西放在家裡，可是假如我是鄉下裡的台灣人，而且我是住在鄉下，就是我對這種東西只要它能用就好的話，我就會..這種東西我就覺得這種東西很習以為常，(我：那可是為什麼會跑到這個，就是跟人之間的距離..對阿，因為你一開始講的...)我一開始講人之間的關係就是，我一開始有講就是那時候試圖去拆解凳子是什麼，什麼是凳子，那凳子對我來講是..我有找到一個點，就是凳子和椅子之間的差異在哪裡，就是我剛剛講的就是凳子..當一個長凳子大家坐下來的時候，那種..痾距離感是很明顯的，就是說我椅子我理所當然就是坐一張，但是我坐在凳子的時候，假設兩個人的話我到底會跟你坐多遠，那個..那種感覺是你坐下來的時候你會當下體會，所以說我那時候會把凳子的這種特質去強化出來，對。

7. 在設計的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼啟發與感想？

因為那時候發展人是希望發展自由文化或是傳統文化，那時候其實對我來講這種..這種..這種題目比較少去接觸，就是說要從自身文化去做，所以我一開始其實還滿鑽牛角尖的，是鑽在什麼是台灣的設計、什麼是亞洲..什麼是所謂中國...不管啦！反正就是亞洲文化的設計，那...有些人也許是用形式上去表現，他可能挪用一些像最近常用什麼阿嬤的花布阿，就是比較形式上的去轉移，那可是我後來覺得這並不是..我個人是比較不認同這種形態，因為我覺得設計...產品設計來講它本來就是為..就是為使用者而去做設計，而不是說刻意拿一個乾隆太師椅

去改變，然後到現在就是比較...好像會有點感覺比較刻意啦！就是說也許把以前人用的東西拿到現在，其實對現在人來講它既..放在他家四周既突兀也覺得..不自然就對了，他不會去就是這樣用這些東西，所以後來我會..我後來就想說要如何把以前的東西帶到現代，就是我會希望用觀念去呈現一個..用以前的觀念或以前的價值觀，也許用轉移的方式、也許用篩選的方式用到現在的器物上，那現在的器物我不講求它一定要像是..它一定要像以前一樣，而是它在現代的..適合現代人使用的形態上，可是去產出到以前人的觀念，所以說我那時候後來...後來我的想法是這樣啦！就是說..就是像剛才講的，我不..我不覺得所謂中國的設計或是亞洲的設計一定要拿以前的東西，或者一定要去強化說以前的東西到底是怎麼樣阿，對阿！所以說我覺得那個的話會讓自己鑽...逼到一個死角，因為就是會讓自給離不開那些所謂形..太形式的東西，對，所以我覺得以這次的發展對我的影響就是我以後做設計的話，我會去尋找所謂我們在地上的觀念，然後可是用觀念去創造型態，但是我不要用以前的形態去創造現在的形態，對，類似這種想法，那..(我：所你這樣要很注意一般人生活上的習慣跟想法？)一般人的生活習慣，(我：對，如果是這樣的話你做設計是以一般人的生活習慣跟想法去進形創作的嗎？)一般人的生活習慣...，一定要...，我的意思是說你既然要為現在一般人使用，當然要為...要符合他們的觀念這樣，但是你可以引導他們就是進入更好的，那更好的那種觀念可能還是在於以前人的一些價值然後帶到現在，可能在現在(我：是進化嗎？)也許是進化，因為我覺得以前人...可能...以前人的生活條件或是環境不一樣，可是他們它有他的優點，可是現在可能已經斷決了，可是現在好像就是說現代人很匆忙阿！可能沒像以前人那麼的閒情意致，或是說像以前...我印象中因為我住鄉下，但是也不算鄉下，鄉下的街上，但是以前就是晚上的時候鄰居都會出來乘涼阿！乘涼就坐什麼椅子那些，可是通常在都市這種幾乎不可能阿，所以說舉例像這種東西你會如何把這種東西轉到..轉到..(我：現在嗎？)對阿！類似這種東西。你的題目是我看一下，看我還能不能講別的，你的題目有沒有針對展覽呢？(我：沒有，我主要是針對設計師的想法是什麼，你們的發展過程是什麼。)

(我：那你的東西在製作的過程有沒有什麼...應該是沒有什麼問題吧？)還好，我東西其土沒什麼難的，只是說限制上是有，就是說我想用什麼可能木頭不見得做得到，因為以前的凳子可能是原木料主合...原木的物料阿，可是現在其實相對的很貴，對，所以說你要用到什麼好木頭，或是說你理想中的原木...，(我：比較難找。)

所以說以個人創作來講這個是還滿大的問題，假設說我要做鐵的、金屬的，我就開始想也許它不容易做到，我要用板金的話好像很難，對，所以說有時候..有時候就還是要在自己有限的東西上面做。

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

你是說不只凳子嗎？(我：沒有，就是凳子，大部份的人都只回答我椅子，我是比較希望是凳子。)喔~你希望不管是這次展覽？(我：不管是這次展覽或是你想得到的凳子，就是比較喜歡的。)特別喜歡的...(我：對，有嗎？).....我想一下喔...你的凳子定義在哪裡，(我：我沒有定義凳子一定要長條的或是圓腳的..，反正所有形式的凳子都可以講。)

不只一個可以吧？(我：可以阿！)我現在有想到一個的是Jasper Morrison的，他不是有一個那個軟木塞的凳子，他就是用一些..好像是..我記憶中是他用一些酒瓶的塞，軟木塞的那種材料阿，集成一張凳子的形態，我覺得他的材質用得很特別，因為他的凳子是一個....，那個造形其實是跟軟木塞相同，可是它只是放大版的，對，因為覺得還滿好玩的。(我：因為材質的關係嗎？)對，材質，

因為他那材質算是環保的材質，然後就是這種材質運用在家具上還滿少的。(我：那還有其他椅子嗎?)像剛剛那個的話，我覺得它..因為有些設計師厲害的地方是在於..他那個東西..他用的..他的設計很單純，就是譬如說用材料去表現就會讓很多人產生一些想象，那有西設計師可能會比較...比較太多的概念去做，其實不見得很好，(我：就是..你說一個東西它把很多功能都集合在上面?)或是很多的想法，比如說像我這次做的話，這沒有反省嗎?沒有，(我：你要反省嗎?)對阿，有的話是最好啦!(我：什麼樣的反省?你說對於你的凳子之後的反省嗎?)對阿，我覺得一定會有反省阿!(我：我之前有問過這個問題，但是我發現效果不好，所以我就只好把它刪掉了。)真的喔，以我來講，我個人來講...我沒有做過..目前來講我沒有做過滿意的東西過，一定是沒有，我覺得...也許別人是未必，以我來講我是沒有啦!我的意思是說做完一個東西總是會有缺憾，(我：缺憾，什麼樣的缺憾?就這次來講。)從以前到現在每個都會有啦，(我：那這個的缺憾是什麼呢?)舉例像說我剛剛講說它看起來像一般的凳子，可是以...概念上是很好，可是我覺得有時候..當你要呈現一個故事的時候，它勢必要讓你有那種..第一眼那種的驚喜，那這種第一眼的驚喜不見得...當然不見得是必須的，有些東西在你用很久以後才會慢慢感覺到它的特..它的設計概念，那我覺得我這次做的話第一個是，可能材質上沒有用好啦!就是說我材質要嘛就是...就是那個木頭不是我滿意的;二方面是，(我：你本來是希望用什麼樣的木頭?)我無法去講這個理由，但是我希望是更直樸一點的，(我：純樸?)直樸，更...總之那個木頭的紋路讓我很不喜歡，(我：不喜歡它的紋路是不是?)對，就是質感讓我覺得沒有到那種味道，對，材質表現沒有表現好，那比例...像那一本的凳子的比例其實沒有抓好，因為那時候是..對，後來我有重做一張，如果你之後要的話我會再給你，我後來有重做一張，(我：你說你之後做完還有再重做一張這個椅子?)還有再做一張，我有修改，然後壓扁，壓扁可是那時候是我那算是滿長的，所以說在強度上師父說會有問題，因為一方面是木頭的關係，所以它...那木頭比較沒那麼好，它沒辦法承受，所以說相對太厚了..相對太厚了，然後後來我是用一些手法去..可能在底下去削，在四周圍都是全部都很薄只有中間一個面是很厚的，(我：真的喔?)後來啦!可是你看不到，就是變得..因為它那個變化很多，就是說...我後來那一張是看起來很薄，然後可是它其實強度是一樣的，就是厚度不一樣，(我：那強度夠嗎?)這強度絕對夠，只是太夠了，(我：但是我覺得坐在中間的時候還是覺得一點...)對，因為這個木頭本身不好，就是最便宜的，所以說...所以說並沒有那麼穩，(我：因為我有坐。)你有坐喔!二方面是太寬了，(我：對，有一點寬。)不過後來我有改，因為那時候從3D看，所以說並沒有抓很準，就沒有...跟一比一看我覺得還是有點差，對，後來就...(我：所以你的缺憾就是木頭?)對阿，還有就是...還有就是可能..因為有時候...有時候設計是講太多話嘛!就是說太概念化的話我覺得會..對阿!會變得太複雜，那我覺得我這次雖然好像..好像手法上很簡單，但是那種概念的呈現的話可能沒那麼直接啦!就是說大家可能..有些人也許會想到吧，那後來我覺得還滿好玩的就是有些人以為我是刻意去量那個通規的，所以說我覺得還滿有趣的是說有時候設計是開放的啦，就是我設計師是這樣想，但是..可能那個尺度在某個人的想法上是不一樣的，那我是覺得也ok，就是覺得也很好玩，就是有些人覺得有趣那我就覺得還不錯，就是好玩，對。

還有剛剛講的那欣賞的，喔!還有一張啦!有一張我覺得還不錯楚格的彈珠的，(我：彈珠，我好像沒有看過)沒看過嗎?它就是..就是在一個很大的一個鋼板上，很大就可能很大..大概

像這樣吧！然後很長，鋼板上然後它是一個盤子的樣子，就是邊緣給它...就是放滿彈珠，然後上面...(我：那怎麼坐？)就是像這樣，這是一個盤子，這一個有邊緣崩起來，然後上面都是彈珠，滿滿的，(我：那彈珠就是一粒一粒的凸起來？)沒有，它就是一個淺盤嘛！淺盤它把..淺盤裡頭撲滿滿滿的彈珠，然後上面就有墊子，(我：阿！這個我有印象，印象中有看過這個。)它就是坐在上面墊子就可以滑來滑去，(我：這個我有印象我之前有看過。)對，這應該比那個還喜歡，呵，(我：哪個？)比我剛剛講的那個，呵，(我：我之前看到它的時候我也覺得還滿有趣的，就很想要讓你去坐坐看。)對阿，還不錯。

9. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

全部到完工喔！我後來..我講我後來的那一張好了，兩萬，因為我後來用的木頭比較好，(我：那你前面那一張呢？)前面一萬..一萬五左右吧！差在木頭，差在原料上，原料的費用，(我：那你剛開始的時候為什麼沒有用..)原來的那個？(我：對。然後再去去做一張？)一開始其實是能夠挑的不多，就是我去那工廠拿夠挑..因為那張很長，所以說那種..那種原木的木頭就少了，就你要拿好的木頭就天價了，就好幾萬的那種，比如說假設我拿這是要做那種台灣檜木阿那種，那就不可能了，那個我要一整塊就不可能，除非我超級有錢，所以說那時候也是金費限制這樣去，後來我做就比較..後來我是用白象，白象質感...(我：白象就是你後來用的木頭？)白象質感比較..比我原本的好，但是它也是價格算是能夠接受，比較高但是還算是能接受，(我：那你的凳子是用卡榫的嗎？)卡榫的，就是基本上我那個是卡榫的，可是我在表面上它沒有凸..它沒有凸出去，它基本上還是用卡的，(我：所以你接合其實沒有打釘或是...)就打上去，像松男的話他就是更直接做到，我的話是沒有穿過去，但是是卡住的，就是用卡榫的方式卡住，其實它這個還是都有上膠啦，(我：他這有上膠，你說他這有上膠，但是他是跟我說沒有。)沒有喔~不過基本上工法是一樣的，工法是跟以前一樣的，對阿，那時候我們也是，那時候做的時候也是希望比較..就是以前的工法就對了，不要去添。

設計師訪談

No.8

訪談日期：07/08/2008 18:30 – 19:30

地點：永和太平洋百貨 Starbucks

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

Dual

設計者：張宥喬

設計經驗：學院 2 年、工作 5 年



1. 什麼叫凳子？

一種坐具

2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？

我覺得這有分時期，小時候拿來玩、拿來坐、拿來躺；長大以後在路邊攤、餐廳、茶藝館、主題餐廳會用到，功能少了只會拿來坐。

3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？

我想傳達它在我心裡的感受，隨著我生活的時空轉變，表達我對他最有印象的樣子，以印象來創作(還是拿來玩、拿來坐、拿來幹麻就幹麻)也適合我現在的生活，對他的感情好像從做

了這張椅子後才慢慢回憶起，這樣做後才有可能性，凳子是一種元素。

4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？

板凳的製作工法和結構我保留了精華，保留的樣子可能是你似曾相似的印象，但你沒有看過他，因為我把它可能性具象化了出來，原始的板凳成了我創作的元素，他(我的作品)已經是一件設計作品了。凳子的製作精華，有環保概念，如果釘的是釘子，冬天與夏天熱脹冷縮後釘子就容易鬆動，因此使用榫接的方式也較有耐厚性。似曾相識的可能性，具象化，用的是這東西的元素，站在古人的智慧上做一個延伸跟昇華，但不能說得太偉大。可變桌子也可成椅子，保留不只是一種東西的可能性，不是只是拿來坐，還有不是你想像中的可能，而是還有很多可能。

5. 你如何挑選材料？為什麼？

當初知道要做這張板凳，先想到用木材，用天然的色澤跟質感一開始爲了配色想用原本就是深色的木材—胡桃木，這樣一來我就不用染色跟漆，隨著時間才會越用色越深、越用紋理越明顯。後來因緣際會遇到的木工師傅剛好收藏台北國父紀念館中山堂維修拆除的舊建材，台灣檜木。這個木頭清香又是台灣特有更重要的是他有我記憶的味道。

選用另一個材料時我嘗試找到韌性夠又耐用的材料，還要有軟度。我想了許久決定使用真皮牛皮搭配手工的縫線，因為須要上翻所以想了很多材料，麻布…等等，可是因爲支撐不能太軟也不能太硬最後選擇牛皮，這樣的製作，產生的是 100% 的手工作具，也看到台灣的傳統工藝。

6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的設計概念，能否簡述一下？最後爲什麼決定以目前果來呈現設計？

這很複雜了，我都是以這樣的觀念去發想(保留記憶中的模樣，去蕪存菁凳子的特色，還要有我記憶中多變的使用功能。

保留凳子特有的板凳形狀，結構要穩定，有很多可能性是我的初衷，加上玻璃、茶凳、書報袋或可收、可摺疊，盡量想很多可能，但這些東西太多也太散了，我在想我應該要怎麼把它整合在一起。

第二個想法我後來沒有做，它有一個很重要的故事，等一下我再跟你說，我那時想如果先在椅子上做一個框，愛放什麼就放什麼，如果套一個麻布袋就可以隨意放，靠著書露出的部分就可以直接得到書的資訊，保留具象化的多功能，後來就開始想怎麼實踐這個概念，搜尋現有的產品是否有相似的功法時，我發現這個想法已經有人在幾年前就做過了，還得了幾個青年設計師獎，就此遇到了一些困難，我想既然是創作就應該不一樣，有原創性的壓力，因此我去尋求胡老師的協助，胡老師認爲這是一個很好的概念，可是製程的方法有問題，台灣人總對自己沒有自信，只要作品和別人有一點相似就擔心人家說你抄襲，其實只要自己說得通就行了，自己最清楚自己有沒有抄襲，如果別人可以直接引用 **Strack** 的東西，比如說向 **Starck** 致敬來延續作品，那我這樣又有何不可呢？但是我還是受到原創性的壓力，沒有實踐這個概念。

另一個想法是我希望它既是桌子也是椅子，當它闔起來是桌子，展開是一張椅子，我利用一個斜度去支撐，當它展開成椅子時力量發散到四隻腳，即使不打開也是可以乘坐，只是可以

支持的重量並不重，我從第二個想法到第三個中間思考了很久，和老師討論完後我一個人坐在咖啡廳中繼續思考，保有原創性是最主要的問題，怎麼去界定所為的原創性，但既是原創性的話能夠參考的東西很少，又要如何解決問題。

7. 在設計的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼啟發與感想？

困難就是有早存在的結構，但沒看見怎麼知道，還有些材料之間的配合，像是木頭與皮革的配合這都是要去思考的，以及最困難的就是工廠與工廠間的整合，沒有一個工廠能夠包辦所有的項木，所以木工廠是一間，剛好有我需要的木材，才能省掉一個麻煩，皮革又是另一間工廠、夾板也是一間工廠承包，這樣算一算一共跑了四、五間的工廠才將作品完成，雖然過程很複雜不過也是一種挑戰。後來也有人向我買了凳子，我還得思考運輸、包裝等等的考量，如何在運輸時不讓凳子受到損傷，我訂了一個很大的箱子，把凳子裝進去，在塞一塞氣泡紙就能夠運輸了，(我：這樣你的凳子單價不是很高嗎?)對阿！這樣一共要 2~3 萬吧。還有我的皮革本來是工廠縫製的，送到工廠縫一片只要 600 塊，可是失誤率太高了，必須要自己製作版型，確認車縫線的洞才能夠精準的完成，所以最後我還是以手工生產。

還有啟發就是家具真的很好玩，跟生活太有關係，過程中是思考了整個生活的形態，與生活的範圍息息相關，(我：那你會想再做一次嗎?)會阿！

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

我沒有辦法選擇一張，太多了，有太多漂亮的椅子。

9. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

大約四~五萬，包括修修改改，光皮就做了四次，但每次都有一些小瑕疵所以修了很多次，一塊皮就要四千塊。

設計師訪談

No.9

訪談日期：12/08/2008 14:45 – 15:10

地點：西門蜂大咖啡

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

水上漂

設計者：陳佳佳

設計經驗：學院 4 年、工作 6 年



1. 什麼叫凳子？

凳子的話我覺得它對我來說它是比較沒有那麼正式的，不像椅子它的...我覺得它的..就是凳子有一種隨性...比較隨性的那種感覺，就是像椅子它的功能就是要很端正阿，要坐..可能它...(我：可以隨自己的意思坐。)對對對...然後它坐的可能姿勢阿或是什麼的，或是要..(我：可以坐得比較輕鬆。)對對對，可能比較輕鬆，不論是人的姿態或是那個場合跟氣氛，我覺得跟..雖然它們同樣是坐，可是我覺得那個差別還是在，然後有沒有椅背、有沒有扶手，凳子一定沒有扶手的，一定沒有椅背，因為椅背一起來就正式了阿，所以相較於那個我覺得就差很多，(我：所以你覺得有椅背的都是很正式的?)對對對...而且好像椅背越高嚴肅的程度會越高，我記得我們以前上那個人因工程阿那種尺度的時候老師有講到，所以就是凳子因為

它少了靠背少了扶手，那你的姿式就...就沒有說你一定要得這樣靠，或是說你的背一定要挺著、直著有沒有，因為椅背就是告訴你你的背一定要挺起來這樣。

2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？

這真的滿深刻的，因為我的個子不高所以我就會拿來墊腳拿東西，就還滿常墊腳拿東西阿，或是做一些...一個是墊著拿高處的東西嘛！然後一個是..或是有一些，就是會去幫..就是...那個什麼幫寵物洗澡，(我：洗澡？)就是在浴室洗衣服或是洗澡那個還滿常的小凳子，(我：小凳子？浴室？)對對對..大概就是這兩個狀況比較多。

3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？

(我：現在我們切入到你的作品中，你的凳子想要傳達什麼樣的故事、意義？)傳達什麼故事？我覺得其實...其實跟我，我覺得就會跟我剛剛講得那個感覺還滿像的，我就覺得...我第一個感覺是它是輕鬆的，對！它必須是...就是..其實我今天有實體耶！可是我忘記帶來給你看，忘記帶了，因為我前一陣子就是...後來這個椅子被7-11選，你知道這個活動嗎？後來它有在7-11預購，可是已經結束了，後來有再賣就對了，對對對...他們有挑然後打電話來問我有沒有興趣量產，我就說嗯..有阿！有阿！當然有興趣啦！就是他們會問設計師的意見，因為有的設計師不願意把自己的作品(我：賣出去)對對對，然後所以我覺得...回到你剛剛的問題，就是我覺得它傳達什麼樣的故事與意義，它對我來講就是很輕鬆很隨意的，就是沒有某種...就是我不想要它很嚴肅感然後讓你覺得椅子就是這個樣子，對，它應該是沒有什麼樣子的，就像你坐在...坐在椅子上，然後那個姿勢什麼都是很隨意的，(我：那它背後的故事是什麼？)故事喔!(我：就是你一開始是怎麼樣去詮釋這個作品的？)一開始我覺得是..我是先從材料上去想嘛，對，因為材料上對我來講我不想要有一個很清楚的椅子的邊..邊界的形狀，所以當然它也必須要是一個形狀啦！就是它就算再沒有形它也要有個形，因為它必竟還是要有我要把它做成....(我：要有像凳子的樣子，有坐的想像。)對對對，所以就想要這個透明的東西，那透明的東西我就覺得...~什麼東西可以來做，被我朔形，所以就想到這個poly的材料，我是先從材料去想，(我：那為什麼要放魚在裡面？)喔！魚在裡面就是，對，這個..這個問題其實那時候就覺得說，~我既然透明了...喔對，透明其實還有一點就是...我除了剛剛的我不希望它有一個刻版印象的意思或形狀，或是它原本應該要什麼樣的材料，這是一個，還有一個就是，我想要它可以融入每個場景的背景，因為它是透明的，我今天...我今天如果我放在...我放在草地上它是感覺它跟草地融在一起，那感覺質感它的那個質感感覺是草的感覺，至少乍看之下是草的感覺，對對對，我覺得這還...我創作滿大的一個想法，然後如果我今天...我這邊有寫一段話，我今天如果放在海裡面，那感覺就跟海融在一起了，對，然後後來就是又想到說~那這個要很輕鬆的感覺，我又想說~那來放魚好了，魚我覺得它是有某種..有某種..就是你今天看到魚你一定會想到牠在水裡游，你看到魚你不會想到牠是..牠會在草地或是在水泥地上，所以我覺得牠很符合...牠可以..牠就跟我想要朔造的感覺，跟我想要透明的那個..我覺得牠還滿穩合的，因為我覺得如果我今天放了草或是放了葉子在裡面，它沒有像放魚來得這麼得到味吧！因為你草你怎麼會在一個..(我：透明的)透明的裡面，對，而且我又想要表達那個悠遊自在的感覺，對對對，~，就想到~，魚好像還滿適合的。(我：那...)所以這樣子第五點就有講到。

4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？

我覺得喔！我覺得我跟其他人....，我覺得我跟其他人不一樣是其他人是延伸椅子的功能性比較多，就是他覺得凳子我要在上面看書或是還要在上面做什麼，我覺得大多..我覺得跟其他人比的話大多數的人都..，好像都延伸椅子的功能把它再突顯那個東西，像有的就是有長凳又有圓凳阿，他可能就是突顯凳子的形態或是它的功能，都要有的那些的，我覺得可能有一些這個差別，強調凳子的功能，(我：那你強調的是凳子的...?)FEEL...(哈哈...),沒有啦就是一種..(我：感覺對不對?)對對對，我不曉得那算不算抽象耶，我很具象的表達它了，可是...(我：就是你對於凳子它的想法。)對對，我覺得可能講起來有一點抽象，可是你看到其實還滿具象的，因為它感覺就是還滿涼快的，人家都覺得真的還滿涼快的，對，就是有點趣味的。

5. 你如何挑選材料？為什麼？

如上題。

6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的設計概念，能否簡述一下？最後為什麼決定以目前成果來呈現設計？

我一開始可能有...有還是從最原始的那種木材的那種去做想象，或是一些肢體的動作去做想象，就可能我想的本來會想說我坐在這個凳子上，然後就是說想要做一個讓人家都很難坐的，坐起來都不舒服的，就可能是從人的人因工學人體的那個會坐起來的那個肢勢去想，可是後來就覺得沒有那麼到味，就是..就是回歸到我之前凳子的感覺，所以後來..(我：所以你最初...那你為什麼會朔造一個這樣的形狀?)你說這個形狀喔！(我：對。)這個形狀就是...這形狀就是這個就是講到以前我們大學的時候會自己做一些那種木做的椅子，它其實是我直接用我以前曾經做的一張椅子的木做的原型，(我：木做的原型?)對，木做的形狀，(我：就直接翻嗎?)直接翻它的，所以就很有..我家裡其實有一張木做我大學的時候做的椅子，然後這張是透明的，其實我是直接用它的形，因為我那時候也沒有去斟酌它那個凳子必須是什麼的形狀，所以我只是覺得我大學做過一個凳子，好就是它了，對用那個形狀，因為我覺得它也沒有太鎖碎的東西，因為它就是一個椅面然後四隻腳，因為我想要表達的是材料跟感覺，對對對，還有它可以隱藏在環境裡，就是它環境的..它很難..它很容易..我覺得它很難突兀，就是你擺在哪它很自然的材質上映出當時環境它的顏色阿或是什麼的。

7. 在設計的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼啟發與感想？

製作的時候喔！特殊的經驗喔！可能就是我裡面的那個..我裡面的那個魚是我自己捏的，(我：阿！你自己捏的喔!)我手捏的，(我：那是什麼捏的。)我是用樹脂土自己捏的，對，我自己捏的，因為我找不到適合的魚或是我想像可以魚的大小、比例(我：剛剛好的。)對，後來我朋友就說“那你要不要自己做？你這麼會做，你要不要自己捏一下?”我就說對喔！沒有想過耶！所以然後我就自己做，所以前一陣子我那個限量預購的時候阿，我還請了一個人來幫我捏魚，對，我教他教好久喔！真的還滿好笑的，對阿！如果我們有點見面你就可以...我今天沒有帶那個東西，就是那一陣子家裡滿桌都是魚，對，我就一直捏魚，所以我覺得那

個經驗還滿特別的，就是那個...那個..因為我的那個是用灌的，所以那邊是等於是工廠它那個它先把我的椅腳裡面先擺一個形以後，因為它那個 poly 是液態的嘛，然後當然是遇到空氣就會凝固嘛！然後它就是先把那個形先做好以後先倒第一層，(我：椅腳，第一層是椅腳嗎?)它那個一定要分開做，最後再組裝起來，然後就是椅面四隻腳每一個都要分開做，然後他每次都會問我說那妳的魚什麼時候你要放進來？我說好阿！來阿！來阿！把魚都放定位，(我：魚是不是要還沒有乾的時候就要放進去了?)對，一定要這樣，不然就你等它乾你根本就放不進去了，(我：那你的魚是怎麼就定位才不會掉下去?)它其實沒有那麼的...會有一點黏稠性，它不是這麼的滑，對對對，所以它是可以在半乾的狀態下固定上去，所以這魚都是我捏的，所以那時候有趣的地方其實是在這裡，(我：所以這個其實..就是有留一個洞，到最後在把它都插上去，所以它是可以拔下來的嗎?)不行，因為我們要讓它牢固所以它是灌在一起的，它在最後要膠灌的時後我們就把它插進去，然後讓它跟椅面是完全黏合在一起的，對，(我：所以椅面有乾，椅腳沒有乾沒有關係嗎?)沒有，它(椅腳)可以乾沒有關係，可是它會留一個厚度我要把椅腳放下去然後膠灌起來，(我：可是這樣裡面還有氣泡?)對，那很自然沒辦法，(我：可是這樣剛剛好。)對，就是因為氣泡通常人家會覺得那是雜質很討厭，可是我完全不在意，因為我覺得我要做到的就是那個..對..就很剛剛好。(我：魚有不同大小。)對阿，有分大小，ㄟ，你看到那個照片你覺得它大概多大張，(我：我記得它好像大概這麼大吧!)對，差不多這麼大，(我：因為我有看展，因為我們有幫維尼顧展場，所以在那待了好一陣子。)所以它其實不大，(我：可是這樣會很重嗎?)3.4 公斤，不輕(我：那也不算太輕?)對，不算輕。(我：所以你模也是工廠幫你製作嗎?)我就尺寸給他，然後他就幫我做一個模，(我：那這樣那個椅腳是一次灌一隻還是說他就一次灌四個?)就四個一起灌，這樣比較快，因為其實它等待的時間都一樣，你一次灌一隻要脫模又要拆開，就四隻一起膠灌，(我：也比較好算時間。)對，這大概要乾就是..因為你可能做一隻椅腳就要兩三天的時間，那你一次就有四隻，所以這樣很浪費時間。

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

喔...以前喜歡的還滿多的，凳子喔！我有想到一隻，那現在可能就只能看裡面(書中)，(我：那你最喜歡的是哪一隻?)我真的還滿喜歡這個的，(我：為什麼?)因為我覺得..我那時候會覺得，一開始我覺得它還滿有趣味的，對，然後還有它的形狀又跟某種躺椅阿做結合，我覺得他從..因為他這樣的聯想我覺得我還滿喜歡的，因為他這個形這樣變起來你不會覺得他不好坐，他把椅凳把它變成可以有一個椅背的椅凳，然後ㄟ它其實可以變成椅背，然後他又說他是從那種..這可能是他附加的，然後..對，舞龍舞獅，就覺得ㄟ還滿像的，而且舞龍舞獅就一定會看到凳子，然後他那個形態抓的還滿好的。他好像也是室內設計師，如果我沒有記錯的話他好像也是之前在做室內設計的，(我：所以這個展覽有很多室內設計師?)因為他們那時候是希望跨領域，他們那時候就想要找跨領域的，(我：就是不希望只定義在工業設計?)對，所以才要求我們一起來參加，對，這樣也滿好的，所以大家想的東西真的就不太一樣。

9. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

全部的花費，(我：你這樣是不是一次就可以灌好?)因為你如果是說花費..，因為如果你說定價的話我上面有定價，因為我不曉得你說的花費是從哪裡算的，因為我這個已經有定價了，(我：我是說你在做的所有花費?)其實你也可以用這個做參考，差不多..差不多，因為這個椅

子算也...就是..，因為它手工所以它做的程序還滿複雜的，他不像工廠啪就一個出來或是紙張，它不是，它就是○○，然後連魚也是我要這樣捏捏，然後位置幹麻幹麻的，所以我覺得其實那個是差不多的，如果把這些事情裝回去我覺得是差不多的，對，如果你只講材料費的話那會少一點點啦！因為這邊還要算你們一些時間阿、工資進去這個東西、這個錢，那你說材料費可能會少一點點，可是差不了多少，因為這一張椅子成本本來就不是很低，因為poly這種材料，它一公斤就要好幾百塊的那種，對阿，(我：限量兩百張?)沒有做到這麼多啦！對對對，因為那時候是先打一個數字，我做到兩百張可能會哭出來，我那時候真的很...(我：因為都是魚嗎?)對，真的...那時候..對阿...，(我：那你那時候聘請的是一般工讀生嗎?還是專門捏陶的人。)是一個台藝大的學生，以前有參加創作營認識一個台藝大的學生，因為我覺得..很多人一看到這個會覺得阿~這哪有什麼問題！可是後來就是有些凌角喔！我覺得還是學設計或做藝術的人才比較了解，就是他們一般人會覺得說這個尾巴翹一點高一點到底哪有差，真的就是有差，因為對不對勁就是在那裡，然後這個鰓有沒有要再大一點，阿！今天沒有帶小魚來，還滿可愛的，(我：那魚有眼睛嗎?)沒有耶，很盲目的一群魚，沒有啦！因為我覺得做眼睛就太具象了，(我：我發現你的魚都放在同一個方向。)對阿，因為我希望它有一個方向性這樣，對，我有固定它要有一個方向性，我沒有隨意的...沒有，雖然牠沒有眼睛很盲目可是牠知道牠要去哪裡，(我：所以其實連在椅腳的也是這樣?)牠就是往上，椅腳上面的就是往上，然後這個就是往前，我把這個事情當成一個經驗啦！沒有說要靠它賺錢，這怎麼可能賺得了什麼錢，就覺得是一個我覺得還滿好的經驗，就是跟7-11合作這樣，就是做一個示範啦，有一個就是ㄟ設計師這樣，因為7-11這一次也是滿推我們的，就是這樣，(我：好了，謝謝。)

設計師訪談

No.10

訪談日期：18/08/2008 13:30 – 13:50

地點：BenQ 會議廳

2007 點·心設計邀請展 — 五十凳

櫺格椅

設計者：黃薰立

設計經驗：學院 8 年、工作 5 年



1. 什麼叫凳子？

簡單的說就是坐具然後沒有靠背，大概就是這樣，可以有不同比例的都算

2. 請問就你的生活經驗中凳子會拿來做什麼？

我們在做這個的時候其實...，那個胡佑宗老師有跟我們share一些以前..以前的人用凳子來就當...說不定當挑的匾擔阿，或者是去用來抬東西等等的，可是我覺得現在呢，我自己可能只會拿來當矮桌子阿，或者是有點像邊桌這樣子..頂多啦，就是除了坐之外好像不太會拿凳子。

3. 你的凳子想傳達什麼樣的故事與意義？

我的凳子底下那個部分，那個是一個窗格的造形，就是因為我們這次五十凳的話，因為凳子算是比較偏東方的一個傳統的家具，然後也是希望能夠在造形上用一些東方的語彙，所以...然後我就想到有一次我去大陸去看蘇洲的拙政園，然後他那個..拙政園他每一個長廊上的窗

櫺都是不一樣的，然後我就覺得那個造形非常漂亮，然後再加上說以前建築..ㄟ..家具本來就是建築的縮影，我就想說也許可以把窗戶這個元素放進來我腳架那邊，就是因為我腳架那邊其實是...就是利用榫接的方式接合起來的，那剛好可以跟窗櫺那個做一個結合，(我：榫接?) 榫接就是....，就是我那個都是可以拆開來的，都可以直接可以拆然後都是互相卡起來的。(我：可是妳下面不是用金屬的嗎？那就金屬跟木頭一起直接卡上去。)對對對....(我：那還有沒有什麼其他的意義呢?)其實我可以...我之後可以給你寄給你一些我之前寫的一些比較完整的故事跟意義。(我：那可以說一下你西方的元素是指什麼?)就是...剛才說榫接嘛！其實他的意思是說這個腳架可以完全的拆開來，沒有這張圖，好沒關係，反正就是這個腳架如果所有的 Parts 都拆開的話，我就可以更換這個窗格，也許就可以就卡上另外一個窗格變成另外一個造形。(我：可是為什麼一定要從這裡拆開才可以拆這個。)沒有，都可以拆，就是你剛拆這個也可以，它都只是這樣卡上去的。然後又甚至是說如果換一個比較高一點的腳跟椅面的話，那又甚至是說換上一個椅面變成一個櫃子，都是可以做的，算是一個比較模組化的概念，然後這種比較模組化的概念算是比較西方過來的東西啦！然後我看一下你之後會不會再問這個。其實你下一點的也是。(我：我們直接進入下一題。)

4. 你的作品較以往的凳子有何不同，主要的設計特點在哪裡呢？

我在設計的時候，其實我覺得之前的椅子或是凳子的設計常常都會著重在椅面的設計，就會可能會把椅子做得...上面的造型就是做的很鮮艷阿，或者是改變上面的造型，那通常底下都是純粹是四個腳這樣子，算是一個承重的東西而已，但我是覺得說，就是我希望說讓它坐的地方就是用木頭這樣比較溫暖的材質，然後做得很..舒適，很乾淨舒適這樣子，然後所以我就想說也許我可以把造型的部分做在椅腳，那本來的想法，這妳之後也會問到啦！就是之前的想法，之前的想法我是想說，有沒有可能是一個中國結，就是這四隻腳阿跑起來然後自己去打一個結這樣子，然後但是因為其實那樣製作上非常的困難，因為你如果要金屬這樣子彎彎曲曲很困難，然後後來又想到說什麼樣的東西還可以讓它這樣組起來，就是互相結合可是比較簡單，所以才...其實才轉化成那個就是窗格的概念，(我：原本是要中國結?)對對對....然後所以它不一樣的地方就是說，我的造型語彙是在腳嘛！甚至是在已經靠近地板的部分，那之前的話可能凳子根本都沒有到這個部分，可能到這裡就停下來了，根本沒有玩到中間這樣子，我是想說我有照過一張情境照，(我：清靜照?)情境照，就是把它放在一個現代，但是看起來有點老舊的牆前面，就是你坐上它的時候也許你剛坐它還沒有發掘說這椅子有什麼特別的地方，但是可能你就是休息一下往地上看的時候才發覺說，ㄟ~底下有一個還蠻特別的可能是覺得還蠻漂亮的元素這樣子，然後就覺得...就是比較低調的設計啦！然後我那一張是故意把它放在現代的窗前面，那雖然說後面的窗是現代的窗，但是你坐上去之後可能會覺得..好像彷彿後面的窗簾也變成窗格一般這樣子，之後照片我都可以再寄給你，如果你需要的話。(我：還有什麼嗎?)然後再來設計特點，當然就是剛剛講的這種模組化嘛！其實它也可以不是一張椅子，因為這個idea是想要說，其實我們現在家具常常買了以後，如果你想要更換家裡的擺設或感覺的時候，你就現有家具你可以怎麼辦，我就覺得說如果現有家具你只要可能換一個椅面，或者是就是換一個這個裝飾的part，它也許就可以換成完全不同的感覺，(我：就是可以自己隨心的去改變它?)對對對，就不用完全去買一個新的家具，然後想說原來的明明就還好好的要丟掉很可憐。

5. 你如何挑選材料？為什麼？

剛剛講到是希望坐的地方木頭是比較溫潤的材質，然後接觸到的地方...，那但是下來的地方我就希望它是比較堅固然後甚至接觸地面磨擦，或者是撞到什麼都會比較堅固，所以想說用金屬的材質，那這邊的話金屬材質我在這一側有做塗器的處理、噴漆的處理，就是這一側，就是這一面，(我：不一樣的顏色，為什麼？是突顯嗎？)對對對，就是一方面可以藉由這個顏色強調出這個線條跑的樣子，因為如果沒有這線條的話看的會比較不清楚，全部都是銀色，那二方面的話因為你避免說完全上面就是深色，下面就是銀色的完全好像都沒關係一樣，這樣感覺把上面的顏色延伸到下面。

6. 在你設計發想的過程中曾有過什麼樣的設計概念，能否簡述一下？最後為什麼決定以目前成果來呈現設計？

其實想過很多很多啦，因為本來有從凳子跟人的互動開始想，像我們五十凳的有些人想說人坐在凳子上會幹麻，可以下棋或看書就是從一個活動就開始想，那後來又...也不是後來啦，就是同時這樣發想的時候也有想到說我坐上去的姿勢，因為有時候凳子從後面走到前面的時候很像在跨一個跳馬或者是什麼的，我有想過把它直接做成跳馬的摺下來的樣子，又或者是說像一個女生腳跨過去好像不太雅觀，它是一個可以轉動就可以..有點像一個門這樣，轉過去就可以坐下來這樣子，有點像是人的互動去想，就很多很多。(我：那後來為什麼會決定這個？)後來我其實本來是選中國結的那個嘛！因為第一個我就是覺得說好像很少人拿椅腳來做文章，然後而且我覺得中國結...我是不是說純脆讓它長的像中國結，是有經過簡化跟設計的樣子這樣子，就覺得好像也是可以保留中國的、宣揚中國某種意義之美，對阿，造形還滿特別的，我機會我還是會想把它做出來，可是有點難。(我：\，你不是已經...喔！你說的是中國結的那個。)然後其實我有看過有人想那個凳子底下的那個几的字嘛，就直接..凳子那個...對對對，就直接把這個字那來..我後來有看過一個學生這樣做，幸好我當初沒有這樣做。

7. 在設計的發想過程經過模型製作到完成，是否曾遇到哪些困難或是特殊的經驗？是否有什麼啟發與感想？

當初的話其實我是很希望這個..，我現在這個模型其實是用木頭做的啦，我是一直是要它用金屬做，但是金屬我去估過價就是光要這椅腳就要四、五萬那樣子，因為就是這椅腳除非是開金屬翻沙的模具，否則的話很難用管材阿或者是用木材去把它焊起來，再加上我是想要用榫接就是互相卡，所以那個精準度就要有一定的精準度，很可惜並沒有克服，就是後來就投降了，就是沒有辦法只能做出用模型的方式，(我：所以其實這兩塊是木頭的榫接。)對對對，然後....困難的話其實就是，也還好，因為我就是先用3D把它建出來，然後就拿去傳統的家具商給他看我的各種設計圖這樣子，他們事實上也是很精準的把他做出來了，只是說他們很有趣的是說他們那個...，我們有好幾個五十凳的都找同一家，然後他們就覺得阿~你們這種凳子不會賣啦！他們旁邊就擺了一堆那個噴金漆阿、雕花或者是什麼，這種啦！你們以後就是還是要做這種樣子，(我：就是傳統的那種才會賣。)就覺得很有趣，就是那些顧客層完全不一樣，不過那個家具商還滿好的，我們跟他講了很多要求，或者是噴漆盡量要調成什麼的，我就是找了很多顏色的色版去調嘛，他們那都會很好的配合。

8. 有沒有特別喜歡哪一張凳子？

我們這個活動有阿，我們這個活動我有喜歡一個任遠凡的，(我：為什麼？)因為我覺得她發

掘出凳子一個很有趣的用法，它就是豎起來就變一個椅子，那怎麼說呢？我覺得感覺好像是從另外一個... 就我沒看過這樣的想法這樣子，明明這個造形可能是還滿明顯的在那裡你可以做得到的，但是她竟然這樣子把它轉一下就做得出來，我覺得還滿厲害的，然後還有那個，有一個透明的底下是一個蒐納的，陳彥豪的，那個我很喜歡，他就是用有點像虛與實的概念嘛，妳知道那個嗎？(我：有，它裡面的形是一個凳子的。)對，收納盒的理念，而且它也有實用的功能。大師的喔！伊東豐雄有一張吧，我最近竟然看到有人..也不算是模仿吧，可是那是真的非常像，伊東豐雄他有一張是用..應該是用很多層不同顏色的木頭可能是結合起來的，然後在一些不規則的地方有挖凹，然後你就是隨著有挖凹的地方你就會露出可能你的許多顏色不同的木紋這樣子的一張漂亮的椅子，就我是忘記他那個挖凹的地方有沒有說要放什麼東西還是..可能就有沒有什麼實際的功能啦，但是我覺得造形很漂亮並且很能夠看到木頭的質感。應該還有很多，可是現在想不起來...可能要想一下。

9. 請問你的凳子製作是在木工廠或是自己加工，一共需多少花費呢？

我只記得這個模型花快兩萬，然後..可是其他的話其他也不知道怎麼算，其他就零零總總的一些小小花費，像小草模阿..或者是....，應該其他我也不知道怎麼算，應該差不多啦，就兩萬。(我：那妳這個是它是一體的嗎？還是它有接？)你是說做的時候嗎？它是接的(我：你說這個地方接到這邊這一塊。)就是他另外做的，這個單元是另外做的，這一塊應該..~其實我不知道他們是怎麼做的啦，但是因為這是模型所以實際上是不能像我那樣子是可以拆開來的，(我：嗯，所以它其實是最後他們接合接在一起的。)對。(我：只是不曉得他們是從哪個地方切開的。)喔！我有一張切開來的圖，就是把它全部拆開來會怎麼樣，我也可以寄給妳。

附錄(三)

附錄三為展覽之圖說照片，展覽現場除了提供創作概念的文字的說明，研究者另外針對概念的故事各別拍攝一組故事照片，以協助參觀者們進一步了解本研究之設計創作，以下為故事的角本與各組照片：

故事一：(作品概念來自僕人)一位有錢有權的主人翁擁有一位侍者與一位僕人，他正囑咐他的下屬今天各自應完成的工作。僕人和侍者接收主人的指令後便開始執行所分配任務，侍者必須在主人出門前將鞋子擦拭乾淨，好讓主人風風光光的出門；而僕人則跟隨著主人外出，每當主人疲憊時便充當凳子供主人乘坐休息。在一天的辛苦的工作完成後，侍者和僕人仍是忠心的等待主人下一個命令的來到。

道具：白手帕、僕人凳

李志丰、黃冠豪、蕭舒俊領銜主演

李志丰飾主人翁，黃冠豪飾侍者，蕭舒俊飾僕人。

第一幕：演出者李志丰、黃冠豪、蕭舒俊

主人坐於椅子上分配工作(手指向侍者和僕人做吩咐的動作)，侍者以半蹲半跪的姿勢聽從指示，僕人則以趴跪的動作安靜聽候主人差遣。

第二幕：演出者李志丰、黃冠豪

侍者替主人擦亮皮鞋(侍者保持半蹲半跪的姿勢)，但擦鞋的過程中主人仍有許多的要求與意見(主人將一隻腳放置於侍者的膝蓋上，並用手指僕人鞋子擦不乾淨之處)。

第三幕：演出者李志丰、蕭舒俊

僕人提供主人乘坐休息(僕人趴跪在地上，主人乘坐於背上，堅定忠心地為主人服務)，主人因有地方休息感到輕鬆。

第四幕：演出者黃冠豪

侍者乘坐於凳子上靜靜地等待主人下一個指令(乘坐於僕人凳上)。

故事一閉幕

承襲手法概念展覽圖說照片：



故事二：(作品概念來自馬)一對相愛的小情侶相約外出旅遊，男孩期盼已久的日子終於到來，一早便迫不及待地騎著竹馬前往女孩家，帶著女孩快樂地向目的地出發。一路愉快的郊遊談天，直到晚上接送女孩回家時，女孩的家人邀請男孩吃頓晚飯再離開，飯後男孩和女孩坐在院子裡的長凳上一起仰望美麗的星空。

道具：一隻竹馬、綠豆糕、茶水、木馬長凳

蕭舒俊、侯芊帆領銜主演

蕭舒俊飾男孩，侯芊帆飾女孩。

第一幕：演出者蕭舒俊

男孩一人騎著竹馬快樂地前往女孩家。

第二幕：演出者蕭舒俊、侯芊帆

男孩抵達女孩家門口與女孩聊聊天、說明今日的行程，女孩站在一旁微笑地聽著男孩敘述。

第三幕：演出者蕭舒俊、侯芊帆

男孩帶著女孩騎乘竹馬出遊(女孩坐於男還後方)，一路上說說笑笑很是快樂。

第四幕：演出者蕭舒俊、侯芊帆

兩人回到女孩家中，在院子裡仰望著美麗的星空(兩人乘坐在木馬凳上，一旁備有點心，背對著鏡頭，此時，女孩的手指向天空的星星)。

故事二閉幕

暗喻手法概念展覽圖說照片：



故事三：(作品概念來自兩隻腳的凳子)一位男孩乘坐凳子上悠閒地看著報紙，一旁經過的路上驚訝地發現男孩乘坐的凳子竟然只有兩隻腳，便蹲下來仔細端看，試圖找出端倪，觀察許久後路人站在凳子旁仍是解不開這奇妙的迷。

道具：報紙、兩腳凳

黃冠豪、蕭舒俊領銜主演

黃冠豪飾男孩，蕭舒俊飾路人。

第一幕：演出者黃冠豪

男孩乘坐在凳子上一派輕鬆地閱讀報紙(實際上並無凳子，而以蹲馬步的姿勢表現)。

第二幕：演出者黃冠豪、蕭舒俊

路人從男孩身旁經過驚訝地發現，男孩所乘坐的凳子竟然只有兩隻腳(男孩仍是看著報紙)。

第三幕：演出者黃冠豪、蕭舒俊

路人蹲下仔細觀看，企圖找出兩隻腳的凳子不晃不搖的原因(男孩依舊看著報紙)。

第四幕：演出者蕭舒俊

路人觀察許久後仍是解不開迷底，站在凳子旁抓著頭露出不解的表情(一旁的凳子為兩腳凳)。

故事三閉幕

踰越手法概念展覽圖說照片

