



# 荒地中的玫瑰

原生自舊交大的設計創新思維

文 / 圖：余德彰(控制系 69 級)

諸位交大人可能不知道已經有一個以交大人為主體的設計研究公司，而且是先進的使用者導向創新設計公司，它的客戶包含華碩，戴爾，三陽，同時也幫工研院的軟電技術奪下了 2009 的紅點設計金獎。

故事回到民國 65 年，我的聯考成績高高的飛過了想要讀的成大建築系，迷迷糊糊的進了交大控制系，痛苦的在博愛街的小校區和線性系統，電子控制博鬥。在那些竹銘館上課，足球場踢球，圖書館 K 書，宿舍睡覺的無趣日子中，誠如侏羅紀公園的經典名言“生命會自己找尋出路”，我也發現了一些可以平衡自己的空間，並且經營著。

在大一那年的梅竹賽中，我驚訝的發現

了交大在會外賽的海報比賽中，囊括了所有的個人和團體獎項，只留下了一個佳作給號稱兼顧科技人文的清華。第一次發覺這裏的臥虎藏龍，當時交大高手如雲，有詹奇(趨勢作家詹宏志的哥哥)，葉佳龍(四郎真平作者葉逢甲公子)，還有後來在美國科技公司任副總裁，但還在畫四格漫畫的王崇智，這些學長在校內海報，社團活動上都不時嶄露才華，讓這個小小的校園中，有一些不同的，視覺思維的趣味空間。

我後來接了美術社長一職，在舊校區電子研究所後面的小木屋中，快樂的提供小小的溫暖空間給喜歡畫圖的交大人。

美術社是不必繳社費，當時我們幫交



由余德彰與交大校友共創之「應用劇本實驗室」，幫工研院的軟電技術奪下了2009的紅點設計金獎。

青，文苑畫插畫，並賺取稿費；同時每年課外活動組總會要求我們協辦校慶美展，我們則向校方爭取畫材，這些資源，讓這個小小的社團經營的溫暖愉快，我帶領美術社的方式也不是乖乖的請老師教素描，油畫，水彩，而是鼓勵社員自由的嚐試，甚至搞怪，社裏的唯一版畫機，常被我們拿來壓製各式奇怪的東西，比方餅乾的紋路實驗，然後好好的裱裝起來，就成為一幅現代抽象作品在校慶美展中展出，這些另類的嚐試，其實與現代主義開始時，回到基本素材探討它與人的關係意義是相同的。

我的發現是，面對科技領域的刻板，設計也許是工程與人性平衡的出口。

包浩斯運動，是在20世紀在德國發起，當時一群現代藝術行動者覺得在精美矯飾的手工製品，與粗糙複製的工業製品中間，存在著新的空間，可以在機械與人性中達到平衡，這些人成立了一個以實作為主的包浩斯學校，探討可以以機械大量生產的基本造型，色彩，應用在生活產品上的可能。

包浩斯隨後成就廿世紀現代主義設計，線條比例精練優雅的摩天樓，流線的冰箱和高速火車，簡潔色塊重複出現的織品圖案，設計師嚐試在大量生產物件中，透過造型，色彩，平衡人與機器的位置。包浩斯成為了後世產品結合設計成為人性商品的起源，另一方面也成就了以「作、呈現、檢討」的設計創作思維為主體的設計學校(不同於傳統大學的學習研究體系)。

當然，包浩斯雖然是1920年代的東西，但在當時交大環境中，還是可以從Digital終端機的俐落優雅造型，適於閱讀的作業系統操作手冊上，嗅到一些理性與人性互動的味道，雖然當時大部分的交大人還是認為缺少的人文素養要從美術音樂等傳統活動中補償到。

民國七十七年左右，一個小東西引起我的興趣，「麥金塔」，倒不是他的小巧可愛造型，而是他簡單的視窗工作環境和以滑鼠操作的軟體，MacDraw, MacWord, MacPaint. 當大家都還是在分時系統終端機上以LaTeX文書系統工作時，我已經用小小的麥金塔完成了我的碩士論文，那時候真是讚賞這是科技與人性結合的偉大傑作。於是我婉拒了指導教授要我繼續讀計算機博士的美意，到美國紐約設計學校開啟新人生，那是1990的事了。

廿年轉眼一瞬間，時間來到2010，我現在在工研院育成中心，擁有一個設計工作室，成員大部分出自交大，同時擁有英美義設計名校學位，經過四五年的努力，做的案子也從開始的商標設計，到現在開始逼近麥金塔的經驗，設計公司也開始接到大企業

如華碩，戴爾的委託。

這個設計公司的設計主體並不是電腦，手機等各種實體物件，而是一個非實體的活動，我們稱之為“劇本，scenarios”，在我的觀念中，設計者所面對的挑戰，其實是人們的活動中的意義價值，而一些實體工具，則是要完成這些任務的工具。設計者的焦點應該從物體抽離，回到人性。

這裏的人性，並不是多麼高調的哲學，而只是讓人感到愉快豐盈的日常活動，比方說吃一頓好飯，還是自由自在聽自己喜歡的音樂。就像20年前小小麥金塔做到的貢獻，任何人都可以在電腦上玩的很開心。

這話說來平常，但做起來不易，人們要的是新體驗，而現在的產品研究方式，通常只是以改善的角度進行，比方說重量更輕一點，功能更多一點，或使用性更簡易一點，但這些議題的改善並不能帶來人們真正期待的“新經驗”。因為新經驗是沒有人能夠告訴你的。例如麥金塔的GUI，是不可能以市調的方式在產品出現之前就問到這樣的需求？而IPOD的成功環境中，同時也存在這各式各樣的MP3產品，那麼IPOD靠著提供用戶什麼樣的更高價值？博取消費者的歡心，後發先至，奪取了SONY隨身聽經營多年的市場。

回到30年前的交大，我還記得每學期開學時有畫不完的社團海報(那時候20幾個社團，海報就是出於幾位美術社員之手。)這些海報通常是集中在一兩天湧入，我根本沒有時間去構思內容，通常是以極隨機的方式，製造一些不存在的視覺經驗，比如以油墨滾

筒，大大的在兩張全開的海報上，滾上黑色油墨，然後寫上活動內容，但有趣的是，這些海報的效果卻往往比構思了半天，四平八穩的精雕作品要來的成功。30年後經營設計公司，倒是開始體認到這就是所謂的Design。

史丹福大學新近成立的D school已經數度登上商業週刊的內容，這個新型態的學院是以“Design”的角度切入，並威脅到傳統MBA商業教育體系。

設計界對Design有兩種說文解字的方式，恰巧可以呈現完整的面貌。Design可以看成是“De - 解除”與“Sign - 符號”兩字的組合，基本上就是解除現有的符號，或者說文化體系，然而“Design”又有另一種說法，“De - 經由”“Sign - 符號”，也就是經由符號傳遞價值。Design這組字包含了解除舊符號，建立新符號的雙重意義，這兩種說法如果並置是彼此矛盾，但前後連結，就產生了破與立的互動關係，成為一個生生不息的創新系統。以麥金塔為例，“De”掉了當時以文字對談為基礎的DOS電腦環境“Sign”，同時提供了經由“De”視覺工具與視窗模擬的新體系“Sign”。

一個能提供新體系創作的環境，才能夠提供人們新經驗，而我回想一下，交大舊校區的人文貧脊和理性當道環境，卻給了我體驗創新的實驗場，我發現美術社的社員也許需要的不是去聆聽大師的演講，去看巨匠的畫作，而是需要去做，面對自己的直覺，創作出新的經驗。我後來也在張系國教授的推薦下，回到母校通識中心開了一堂科技想像與創新，我自己設下的目標是協助交大人在

畢業前，能寫出一篇短篇科幻小說，這個實驗很成功，其中一位修課學妹現在就在我的工作室與廖德誠教授合作進行以 Video 技術協助設計創新的活動。

交大是荒地還是沃土？其實現在看起來，是超高養分的沃土，他一邊以荒脊的面貌擠壓你的生存本能，一邊卻在最深層處提供了沒有預期到的養份。

我的工作室有個田野研究很有趣，叫做大中華區酷獵研究，是採集台北，香港，上海，北京四個華人生活先進都會區生活中的酷經驗，這個研究是和工研院創意中心合作，已經進行了三年，採集範圍還延伸到東京與新加坡，目的是提供創新設計師刺激的媒材。

但挑戰是如何引導設計師轉換這些酷故事於設計題材上，比方說今年香港有一個芭比娃娃展，以真人比例的芭比娃娃在香港造成轟動，並被我們在香港的研究員收納進來。但是這個酷故事新經驗要如何使用呢，比如說應用在房地產銷售上，於是我利用傅立葉轉換(Fourier Transform)與非線性系統碎型(Fractal)自似性發展原理建立了一套概念轉換流程，成功的將酷活動的酷文化關鍵元素轉換到其它的活動場域中。這組架構已經成為我工作室的創新手法，交大的深厚理工基礎訓練，是無法達到此種境界。

現在的交大已經有了建築所、應用藝術研究所，圖書館中各式各樣的展覽演講，諾大的校園，也有機會提供新建築的實驗場，環境似乎非常豐饒，但總是覺得好像很多泡沫，我看到了專家級的演講廣告，但學弟妹

的手製海報似乎沒有了好作品，應用藝術所同學的展覽作品好像很精彩，但看起來好與其他學校沒什麼不同。

回首30年前的交大，十來位對視覺有興趣的交大人躲在小木屋中，藉著舉辦美術社活動相互取暖的人文荒原，卻長出了讓人耳目一新的新種玫瑰，相同的例子如楊德昌學長，甚至科幻作家張系國教授，也都原生於理工環境，交大人是否還是要忙碌的要向其他領域取經，或許號稱人文荒地的理工場域本來就可以創出傑作，最近讀了 IDEO 創辦人 Bill Moggridge 所寫的 Designing Interactions (設計互動)，書中拜訪的設計前輩，竟然都是窩在實驗室中的滑鼠，視窗工程師，這麼些年來，我越來越覺得過去的交大人文荒原其實就是創出新局的藍海，提出來與諸位交大人分享！

友聲

### 作者簡介



### 余德彰

交大 69 級控制系，曾任交大美術社長，Pratt 設計碩士，2005 與校友共創「應用劇本實驗室」，為國內第一家使用者體驗創新設計公司，主要成員為交大校友。