

為破裂關係情侶之產品設計

學生:郭俊賢

指導教授:莊明振

國立交通大學應用藝術研究所碩士班

摘要

人的生命中最愉悅的經驗之一就是有一段美好的戀情，但是天下無不散的宴席，再要好的情人有時終究有分開的一天。這是每個人生命中都可能面臨的挑戰與磨練，如何從這個泥沼中站起來，怎樣讓自己過得更好，並且更了解自己，是許多人在這個挑戰中所需要面對與成長的。而在這個療傷調整的過程中，生活中的道具產品應可以幫得上忙，因此引發了本創作設計的動機。

本創作研究分為兩階段。在第一階段中，首先探討戀愛心理學中的傷痛與療傷過程，了解戀人因為分手而產生的情緒變化，並探討分手所引發的「悲傷」與「沮喪」情緒對情侶帶來的行為影響與思維改變。並研究從分手後的悲傷情緒，到逐漸復原並放下的過程；了解人是如何讓自己面對悲傷，並讓悲傷更新你的生活。接下來探討批判式設計，透過收集相關產品，並解析批判式產品的設計手法。第二階段則進行設計創作，以批判式設計的反思為詮釋手法，嘗試將詼諧自嘲的幽默帶進作品中。最後創作產出包括《雙人圓舞曲》情侶椅、《自嗨》餐桌、《打破黑暗》桌燈與《新生》植栽四件作品，並在畢業創作聯展後，檢視各作品之創作缺失與不足之處加以修改，提出未來創作之建議與可能性，期望以此系列作品可以給現代的單身男女或情侶思考自身對於感情的看法與認知。

關鍵字: 分手、悲傷情緒、批判式設計、詼諧自嘲

Design for the broken up lovers

Student : Chun-hsien Kuo

Advisor: Ming-Chen Chuang

Institute of Applied Arts
National Chiao Tung University

Abstract

A wonderful romance is one of the most pleasure experiences in people's life. However, there is no banquet without an end. The best couples might still have the chance to face the separation. This is the challenge and the test which everyone may encounter. How to recover from this kind of pain and suffering? How to get through the difficult time and to understand ourselves better? This is the lesson we have to learn to face and then grow up. During the process of the mental recovery, is there any product can help? The question inspires me to solve the problem by product design.

My research of this project is split into two steps. At the first step, I tend to study the process of pain and recovery in terms of "love psychology", and to find out the couples' changes in mental and behaving aspects triggered by the break-up. Furthermore, the process from the suffering of the sad emotion to the recovery and relief is studied. It helps me to understand how people face their own sadness and then transfer the negative emotion to the energy to live refreshingly. Then, by the studying of judgmental design and collecting the information of related products, the analysis is done.

At the second step, by my own interpretation of Critical design, I tend to bring the elements of humor and self-sneer way to the project. The series of "A Waltz Duet", (couples chairs), "High with myself" (dinning table), "To shatter the Darkness" (table lamp) and "Revival" (plant pot) are created finally. After the graduation exhibition, several revisions of the series inspire me the conclusion of suggestions and possibilities for the future creation. I hope this project can give another perspective and recognition to nowadays singles or couples to rethink the phase of love.

Keyword: break-up 、 sad emotion 、 Critical design 、 humor and self-sneer

謝誌

再多的「謝謝」也無法表達出對於在這段創作路程上給我幫助的人，謝謝有大家陪我走過這一段艱辛的療傷創作之旅。在不同的時間與空間都讓我有了依靠。

謝謝家人，爸媽，哥哥大嫂對我的支持，讓我可以北部安心做自己的事。還有乃華的幫忙翻譯。

謝謝台北的家人，Eason、yoyo 與 mimo 的包容，在我需要朋友的陪伴時，讓我成為家中的一份子。讓我毫無顧忌的在家做模型加工，並幫我收拾殘局。

謝謝我的損友兼死黨，小龜在我最需要朋友時每天從美國打電話來關心我，勸我想開一些。謝謝小馬芳菲夫婦倆、莊、小雞雞婆、伯倫的關心。謝謝大姐的戰術指導與安慰，雖然我失敗了。還有謝謝叫我不要一直躲在家的牛奶。即將出國深造的范賤，比我早交到女朋友的小花，跟我同病相憐的楠耿，謝謝你們安慰。

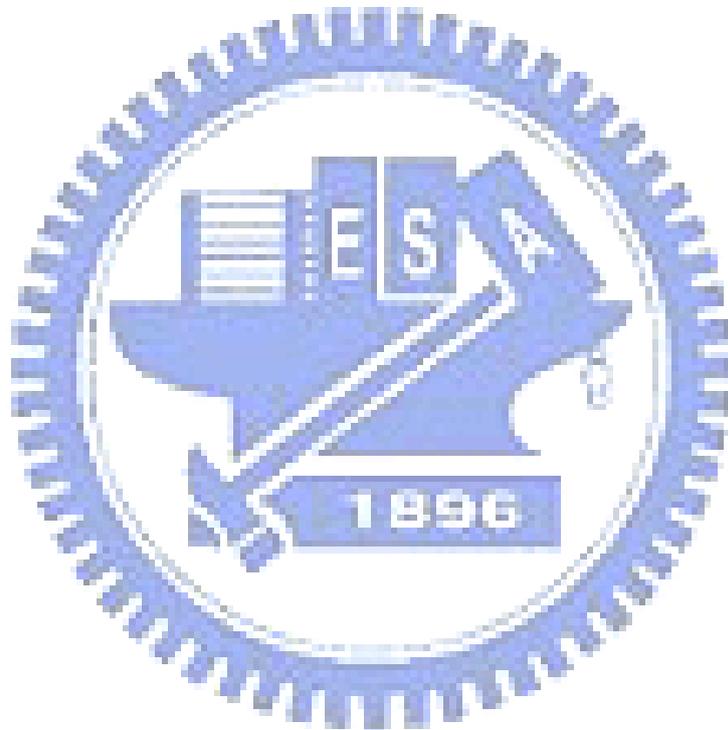
謝謝 XD design 的大家，Marcus、Enzo 給我工作機會與加薪，阿星的鼓勵與開導，小毛的論文絕招教學，小鎔的資源提供，還有最好的夥伴 Eric 在我需要寄居時，提供我睡覺的地方；在我需要討論創作時給我最多的建議與支援，在我需要硬體設備時借給我你心愛的 GRD，還有感謝珊珊姐的愛心便當。詹姆濕的明牌提供，讓我有更多金錢支援作模型。小玲跟 Johnson 在新加坡的越洋關心，Brain 的生日禮物，還有新同事 Rod 的賤言「論文不是那麼簡單的啊，你再多留一年吧」。

謝謝 IAA 的大家，莊老師對於我的指導與包容，讓我不斷的換題目。鄧老師、陳老師的修正建議與鼓勵。612 的阿鵬、屎奇、宅堯等室友的一起打拼與一起歡笑。漢娜毫無怨言的擔任大家的總召，順便感謝漢娜的同學科融在我的作品前掉下眼淚；感謝熊貓人、阿酸的配合演出，同門師兄姐亭佑、課長、溫淺灰、峻嘉的熱心建議。小猴的療傷經驗分享，還有小黑一直在後面 push 我快點寫論

文。公主拿來的 jojo 的結婚喜餅(joyo 拍謝啦，沒去你的婚禮)；還有不計其數的學長學弟學姐學妹們的幫忙。

最後要感謝這篇創作的重要催生者，謝謝妳六年多的陪伴，也感謝妳的家人對我的照顧與疼愛。

謝謝大家，沒有大家的幫助與支持，這系列嘔心泣血的作品便無法完成，謝謝你們。祝大家事事順心，有情人終成眷屬；沒有情人的也請多加油。



目錄

摘要.....	I
Abstract.....	II
謝誌.....	III
目錄.....	IV
圖目錄.....	V
表目錄.....	VI
第一章 緒論.....	1
1-1 創作動機與背景.....	1
1-2 創作目的.....	2
1-3 創作範圍與限制.....	3
1-4 創作研究之架構.....	4
第二章 文獻探討.....	6
2-1 分手行為探討.....	6
2-1-1 大量的悲傷的情緒.....	7
2-1-2 引人回憶的事物.....	8
2-1-3 濕滑的創傷復原斜坡.....	9
2-2 批判式設計.....	10
2-3.超越功能性.....	11
第三章 設計創作.....	14
3-1 設計方法與展開.....	15
3-2.設計概念發散.....	15
3-3.設計概念收斂.....	20
3-4 設計概念定案.....	23
第四章 創作呈現.....	31
4-1 作品論述.....	31
4-1-1 《雙人圓舞曲》情人椅.....	31

4-1-2 《自嗨》餐桌.....	34
4-1-3 《打破黑暗》桌燈.....	36
4-1-4 《新生》植栽.....	37
4-1-5 畢業創作聯展記錄.....	39
4-2 展場呈現.....	42
4-2-1. 「手分手」入口海報設計.....	43
4-2-2.海報中英文文案.....	45
4-3.展場作品呈現與文案.....	48
4-3-1. 《雙人圓舞曲》情人椅作品呈現.....	48
4-3-2. 《自嗨》餐桌作品呈現.....	50
4-3-3 《打破黑暗》燈具作品呈現.....	51
4-3-4 《新生》植栽作品呈現.....	52
第五章 設計檢討與修正.....	56
5-1 《雙人圓舞曲》的反應與修正.....	56
5-2 《自嗨》的反應與修正.....	57
5-3 《打破黑暗》的反應與修正.....	58
5-4 《新生》反應與修正.....	59
第六章 結論.....	61
6-1 創作之反思.....	61
6-2 創作之不足及缺失.....	62
參考文獻.....	65
中文書目.....	65
論文.....	65
網頁.....	66

圖目錄

圖 1.1	研究流程	5
圖 2.1	濕滑的創傷斜坡(創作者整理).....	10
圖 3.1	創作流程	14
圖 3.2	概念草圖一	15
圖 3.3	概念草圖二	16
圖 3.4	概念草圖三	16
圖 3.5	概念草圖四	17
圖 3.6	概念草圖五	18
圖 3.7	概念草圖六	18
圖 3.8	概念草圖七	19
圖 3.9	概念草圖八	19
圖 3.10	概念草圖九	20
圖 3.11	椅子垂直發展草圖	21
圖 3.12	餐桌垂直發展草圖	22
圖 3.13	燈具垂直概念草圖	22
圖 3.14	植栽垂直發展草圖	23
圖 3.15、3.16	《雙人圓舞曲》模型分開示意圖	24
圖 3.17	工程圖一	25
圖 3.18	工程圖二	25
圖 3.19、3.20	《自嗨》餐桌之正面與背面之不同效果	26
圖 3.21	工程圖	27
圖 3.22	模型示意圖	28
圖 3.23	工程圖	28
圖 3.24	模具工程圖	29
圖 4.1	《雙人圓舞曲》模型照片	32
圖 4.2-4.5	《雙人圓舞曲》圖模型照片	33
圖 4.6-4.8	《自嗨》模型照片	35
圖 4-9、4-10	《打破黑暗》模型照片	37
圖 4.11	《打破黑暗》模型照片	37
圖 4.12-4.14	模型照片	39
圖 4.15	展覽宣傳海報	40
圖 4.16	藝文空間光牆展示效果	41
圖 4.17、4.18	展場照片	42
圖 4.19	展場入口海報	43
圖 4.20	設計師個人簡介	44

圖 4.21	簡介卡片封面	46
圖 4.22	簡介卡片內頁	46
圖 4.23、4.24	導覽卡片展覽效果	47
圖 4.25	《雙人圓舞曲》情人椅作品照片(創作者攝影).....	48
圖 4.26-4.29	《雙人圓舞曲》情人椅作品照片(創作者攝影).....	49
圖 4.30、4.31	《自嗨》餐桌作品照片(創作者攝影).....	50
圖 4.32、4.33	《自嗨》餐桌作品照片(創作者攝影).....	51
圖 4.34-4.36	《打破黑暗》燈具作品照片	52
圖 4.37	《新生》植栽作品照片(創作者攝影).....	53
圖 4.38	《新生》植栽作品照片(創作者攝影).....	54
圖 4.39	展覽解說照片一	54
圖 4.40	展覽解說照片二	55
圖 5.1、5.2	模型修正示意圖	57
圖 5.3	模型修正示意圖	58
圖 5.4	《新生》產品使用說明	60



表目錄

表 2.1	失戀的階段性作用(創作者整理).....	8
表 2.2	引起回憶之物品(創作者整理).....	9



第一章 緒論

1-1 創作動機與背景

「原來人這樣截成兩半後，這一半想念那一半，想再合攏在一起，常互相擁抱不肯放手，飯也不吃，事也不做。就像是遠古時代，人與人相愛的情慾就種植在人心哩，她要恢復原始的整個狀態，把兩個人合在一起，醫好從前截開的傷口」

—(柏拉圖,《文藝對話集》〈饗宴篇〉)

在柏拉圖的《饗宴》裡，遠古西方神話中，阿里斯托芬(Aristophanes)是一種有兩個背兩個側邊的兩性動物體，有四隻手四隻腳，同一個頭上有兩張背對背的臉。這種兩性對物體傲慢又自大，逼得天神宙斯不得將他們切成兩半，一半男一半女，從此每一個男人與女人都渴望與自己被分割的另一半團圓。

古今中外，自從有人類歷史記載以來，各式不同的愛情故事一直都是大家所關注的焦點或話題；譬如大家耳熟能詳的東方愛情故事如《梁山伯與祝英台》；Shakespeare 的《Romeo and Juliet》則是西方的經典愛情小說。然而凡事都有開始與結束，愛情故事也不例外；有人得意，更有人失意。作家嘗試以不同的故事結構與時空背景，捕捉愛情故事中詭譎多變的對手戲，而引人入勝往往不在字裡行間顯露出的文采，而是作家所揣摩的角度，是不是可以捕捉到大多數人對於愛情的共同回憶，就如移情作用一樣，好的愛情故事在於其是否可以觸動人們心靈的深處。

愛情的開始常都是甜蜜與美好的，但是結束時也常常伴隨著不理性與爭吵。觀眾也時常在新聞媒體上看見分手暴力等負面情緒的不當發洩，讓美好的回憶在瞬間支離破碎。隨著兩性關係的開放與社會風氣的演變，愛情的來來去去似乎是稀鬆平常的事情，而分手的智慧也變成的現代人必備的生活課題。

「回憶。幸福/痛苦地回憶起情侶相連的某件東西、姿勢或情景，這回憶帶有如下特徵：未完成過去時態侵入戀人表述的語法範疇。」

— 《戀人絮語》(1977)

戀愛的過程充滿了各式各樣的回憶與物件，這些物件與紀念品也都為市場創下無限的商機。記錄與象徵美好戀愛過程的物品充斥市場，但是卻沒有人為悲慘愛情的結束做設計；不管是平淡的結束、壯烈的犧牲或是無情的背叛，這些愛情遊戲下的傷心人需要某些產品替他們發聲並撫慰他們的心靈，陪伴他們走出自己人生中短暫的低潮，勇於面對下一段新的戀情與生活。本創作研究希望能以設計師的角度，將分手的情緒與心理等情感轉化為產品，目的不在於設計出實用機能的商品，而是藉由產品表現出戀人們分手的心情感受與感情議題。讓更多人可以從這一系列商品中，反思自己對於感情的價值觀與看法。

1-2 創作目的

本設計創作依照分手後的時間脈絡，創作一系列不同功能的產品。以分手初期為例，創作出讓情侶反思的產品，讓彼此發現沒有對方的缺陷與不安；

雖然處於高科技的時代，但本創作不強調高科技的應用，反而藉由低科技產品表現出對分手所衍生的情緒與行為反應，創作出一系列可以撫慰分手傷心人的產品，告訴他們放下前一段讓自己感傷的感情，重新振作再出發。也提醒仍處在甜蜜的情侶珍惜自己所擁有的一切，努力經營屬於自己的戀情。本創作研究之主要目的：

(1)藉由文獻探討了解情侶分手後的心理與行為反應，以及如何從分手的傷痛做自我調適與修復。

(2)以批判式設計的詮釋手法表現出分手行為背後的心理反應。藉由作品表現出療傷過程中的心情轉變與不同階段的變化。

(3)期望此系列作品能讓現代的都會男女與情侶思考自身對於感情的看法與認知，並透過作品提醒悲傷的單身男女珍惜身命勇於面對；仍然在為感情奮鬥的情侶更珍惜彼此。

(4)本創作研究最後將產出四件作品，分別依序表現出分手、孤單、療傷與走出傷痛等心情，在不同的時間脈絡下創造出排遣寂寞，或治療系等不同功能之產品。

1-3 創作範圍與限制

本創作研究分為研究與創作兩部分，各有其相關限制與範圍：

a.研究限制：

(1)情侶分手的相關議題牽涉層面甚廣，包含戀愛心理學、心理學、哲學等領域。本創作研究主要探討分手所影響的思考模式與行為，因此將以戀愛心理學的領域進行相關文獻之研究。

(2)不同的文化背景與人格特質，對於感情破裂會有不同的行為與心理反應。為有效率地進行研究並創作，須選定某一特定背景之族群以便深入探討。本創作集以創作者自身經驗為出發點，創作針對之對象為感情穩定與歷經分手經驗之族群為主。

(3)為了協助分手系列產品的創作靈感激發，本創作研究藉由收集大量與情侶有關之日常生活用品以供參考，並以各類型不同之日用品，在情侶日常互動中所代表之意義或使用行為，做為創作激發點。

b.創作限制:

礙於經費、資源限制與製造技術的不足，本創作研究預期最後產出四件作品。設計之產品則限定以家具或家飾類等低科技商品，為主要設計方向。產品訴求並不以實用機能導向為出發點；而是強調其概念與意涵，期望創作出故事性與感性兼具的低科技產品。

1-4 創作研究之架構

本創作研究分為五部分，如圖 1.1 所示，而本論文則在第一章(本章)對研究動機、目的與架構做介紹外，將這五部分依次於第二章到第六章分別說明。。第一部分為分手的行為心理學相關研究，以了解分手後，失戀者對於「分手」的心理轉變，並如何影響他們的行為改變。同時探討批判式設計中詼諧與對議題反思的手法，並收集分析相關設計案例，作為創作參考資料庫。第二部分為創作規畫，進行設計構想之發散，並從中挑選較易產生共鳴之設計，收斂定案。第三部分確立設計概念與特色，完成細節設計並繪製工程圖與 3D 模擬圖，製作實體模型，並配合創作聯展展出；第四部分則為創作者評估展覽中觀眾給予之反應與建議後，對創作作品進行設計修正。最後第五部分為創作設計之結論，檢討本創作之不足與缺失，並說明之後相關設計的可能性。

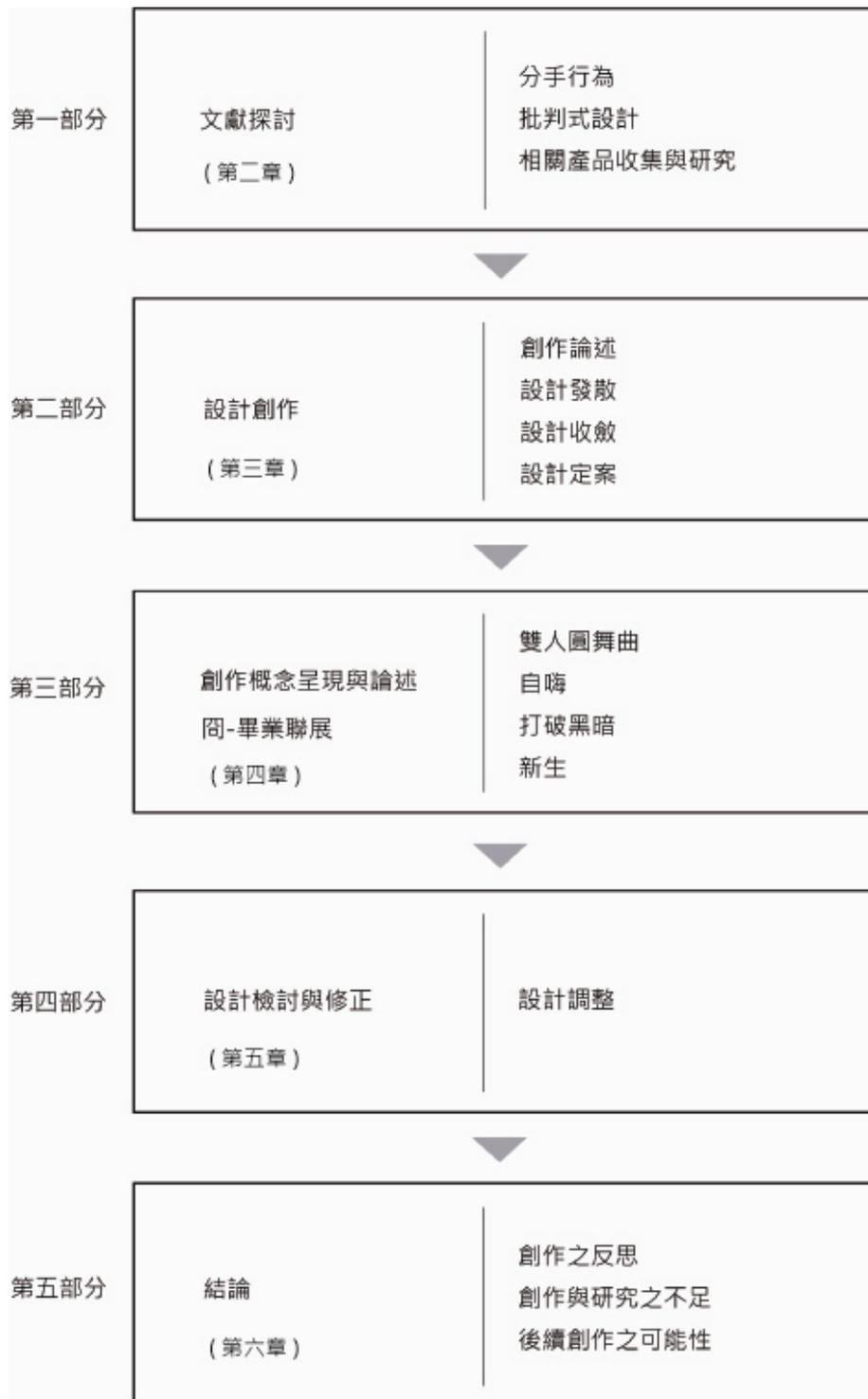


圖 1.1 研究流程

第二章 文獻探討

本章分爲二個部分，第一部分以戀愛心理學探討分手行爲對人心理所造成的影響與變化，並歸納其行爲與脈絡。第二部份探討何爲批判式設計與批判式設計手法，透過收集批判式設計產品並分析，從中尋找批判式設計中所隱含的詼諧與幽默，以作爲創作參考的背景與資源。

2-1 分手行爲探討

愛情是人生中最美好的經驗之一；相對的，愛情的結束也是最慘痛的經歷之一。每個從破碎關係走出來的傷心人，對於下一段感情總是帶著殘存的恐懼感與疑問，深怕自己再受傷害。失去戀人的創傷，是人一生中極劇烈的傷痛；再重新愛一次的焦慮，則是一種莫大的恐懼。H.Norman Wright(2004)提到剛分手時會覺得一切都不是真實的，就像「這種事怎麼會發生在我身上？」。接下來是一連串的心理打擊，像生活的一切都暫時停止了，希望分手不是真的。失意的人可能會因爲心理的焦慮與惶恐的影響，而出現以下的行爲：

- 1.無法專心，心思一遍一遍繞著你倆的關係打轉。
- 2.會守在電腦或電話旁，等待對方的來電或訊息。
- 3.會在聽歌的時候將自己的情愫融入歌曲中。
- 4.會花很多時間去計畫如何將對方贏回，或苦苦思索理由，說服自己爲什麼分手對你來說是個較好的結果。
- 5.反覆思考你們之間到底哪裡出現了問題，不斷回想出現問題的當時，是否可以用不同的方式來表達或溝通，問題就不會發生。
- 6.懷念以往的快樂時光，然後懷疑你的伴侶以往對你的讚美是否爲真。
- 7.會不斷思考，看看可不可以用哪些不同的方式來挽回兩人的關係，比如穿的時髦一點，或表現的更細心一點。

- 8.把焦點專注在兩人相處的美好時光，而忽略了思考兩個人相處的困難點。
- 9.不論情況如何，會有持續的罪惡感。
- 10.會想報復，或讓你的前伴侶感到痛苦。
- 11.情緒會陷入反覆無常的狀態，時好時壞。

2-1-1 大量的悲傷的情緒

悲傷的過程伴隨大量的情緒，這些情緒看來有點失控並互相矛盾。在不同的時刻，你可能會經歷空虛、冷漠、愛、憤怒、罪惡、恐懼、自憐和無助。在不同階段與時間軸上，你會產生不同的心理變化，並伴隨著不同症狀。

為何要經歷悲傷？悲傷的影響是什麼呢？悲傷的影響有下列三點：

- 1.透過悲傷，表達喪失的感覺。
- 2.透過悲傷，表達對喪失的憤怒，以及你想改變過去的欲望。
- 3.透過悲傷，表達對喪失之結果的感覺。

悲傷的目的就是要超越這些反應，藉此更新你的生活；也就是說悲傷帶著你做一些改變，即使你喪失了你跟對方的情感，你也可以自己很好的活下去。

而在失戀時，可能會歷經以下階段，如表 2.1：

情緒變化	症狀
第一階段 驚嚇	茶不思飯不想 無法入眠 永遠孤獨的極端恐懼 需要安全感 對生活周遭事物以麻痺
第二階段 悲傷	悲傷、沮喪、憤怒、孤單等情緒不斷交錯 焦慮、坐立不安 睹物思人，對去過的地方充滿感慨 對於電話鈴聲別敏感 聽見情歌不自覺掉淚 覺得不會再遇到更好的對象 想與對方聯絡又害怕被拒絕 認為生活周遭充滿與對方有關的事物
第三階段 責怪	衝動行事 掉入自我設限的預言中 酗酒、購物、大吃大喝 試圖以牙還牙 認為對方正過著好日子
第四階段 寬恕	不再情緒化的回憶整個事件 認清對方離開的事實 開始避免與對方接觸 遠離紀念品或是書信照片等物件
第五階段 決心	下定決心過沒有對方的生活
第六階段 再造	改造自己的生活

表 2.1 失戀的階段性作用

2-1-2 引人回憶的事物

失戀之後，對於你們一起收到的禮物或別具意義的物品，你會做何處理？物歸原主或不會歸還，然後不時拿出來觸摸？這些物品都包含著與前伴侶有關的記憶，如果身邊充滿了與前伴侶有關係的紀念品，那麼任何一樣物品都可能觸發你的傷痛，每看到一件這樣的物品，你的心情就會越沉重，眼淚就不知不覺地流出來。對於分手的人而言，對這些紀念物品置之不理是很管用的；但另外一種方法

就是刻意讓它們消失在視線之前。可以連續幾個禮拜都不觸碰這些東西。試著讓自己不要在睹物思人，讓不必要的傷痛離開身邊。表 2.2 為創作者整理的情侶日常生活中較常使用的物品：

飾品	日常生活用品	記憶物件
對戒	牙刷	情書
對錶	杯子、餐具	相簿
安全帽	存錢筒(愛情基金)	相框
圍巾(對方織的)	鑰匙	定情信物
衣服	情人椅	紀念日(生日等)
情侶裝、鞋	保險套	密碼(對方的生日)
項鍊	枕頭(對方的氣味)	
	情侶手機	

表 2.2 引起回憶之物品(創作者整理)

2-1-3 濕滑的創傷復原斜坡

Bob Burns (1998)所寫的《展新的開始》(Fresh start)中所提到的創傷復原的「濕滑斜坡」，你愈急著度過傷痛期，斜坡理論效應就愈是明顯，就像你急著跨過某個障礙，就愈感到一股力量把自己拉回。這些效應意味著你會覺得自己的感情創傷逐漸復原，過不久卻又再度陷入沮喪，這種從斜坡上滑落的現象稱為情緒復發，代表你正朝著復原的狀況前進。

下面是幾項造成情緒復發的原因：

- 1.當你開始在意孩要花多久時間復原時，並因為此而情緒失控時，情緒就復發了。
- 2.當你覺得自己與眾不同，或覺得因該要與眾不同，而變得過度自信時情緒就復發了。
- 3.當你遇見某個讓你想起前伴侶的人，或你真的遇見前伴侶時，情緒就復發

了。如圖 2.3 所示。

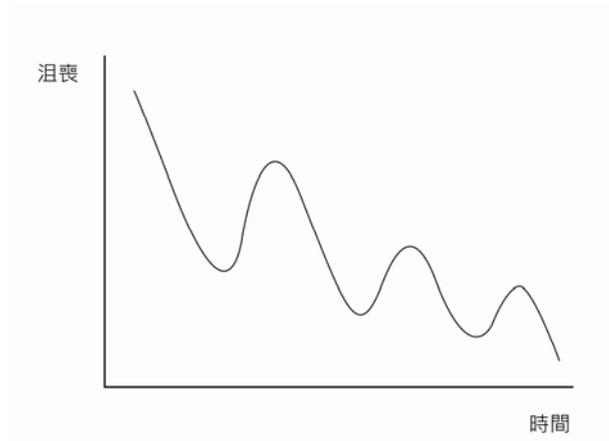


圖 2.1 濕滑的創傷斜坡(創作者整理)

2-2 批判式設計

何謂批判式設計？該如何定義批判式設計呢？批判式設計，一種用於批評人造產品或評論現代消費文化的设计手法，由 Anthony Dunne 與 Fiona Raby 所推廣，也對於產品在文化上所反映的存在價值與社會風俗提出批判。最早在 1970 年義大利的激進設計師就已經開始運用這樣的設計手法與思維模式，並藉此批判與諷刺當時的設計思想與社會現象。由於概念設計的興起，1990 年時批判式設計這樣的設計思維漸漸被大眾所接受，也慢慢以展覽的形式發聲，但是當時大多數以家具類產品為主。隨著時代與科技的改變，越來越多的社會現象與問題出現在我們生活周遭，讓批判式設計在這個時代再度嶄露頭角，對這個時代混亂的社會現象與議題進行診斷與批判。

批判式設計不是一種設計，它是一種設計的思維模式和表現方式，可被利用於各類的設計上。批判式設計所用的思維與藝術家有些相同，其將設計當成一種語言，目的不是要設計可以解決問題的產品，也不是要設計出驚世駭俗的新產品；而是要利用設計來點出一些問題，討論一些現象，改變人對某些議題的看法，創造出超越功能性的物件，因此設計出的作品通常都含有一層更深的意義。有些批

判式設計探討一些社會問題及現象；有些敘述一個沒被發現的故事；或挑撥不受矚目的爭議性話題。這種表達方法在藝術界存在已久，但利用設計來表達這類的思維模式，是這幾年才被設計師 Anthony Dunne 發揚光大的。因為他認為現實生活不全然像表面看起來的那麼美好，時常隱藏著複雜與黑暗的一面。大部分的设计師顧慮到的是大眾的需求，產品都是為那接近完美的社會所設計的，一些較真實，較複雜的問題都被忽略掉。而批判式設計則思考著，設計能在這複雜的關係裡扮演著哪些角色？

在設計界裡，批判式設計算是比較偏向研究性質的思考方法，由於其還是個新的思維模式，因此充滿著許多爭議。批判式設計的設計過程和藝術很像，往往被人誤會成是件藝術品，被許多設計界的人士認定為是介於藝術跟設計之間的设计。但其實仔細一看，它們都可被界定為針對一些特定，為較小族群的使用者所設計的商品，滿足了一般量產化商品無法滿足的使用者。隨著工業設計開始走入飽和的階段，許多產業在不知該如何邁進下一步時，將傳統的设计過程中加入不同的思考模式，批判式設計也漸漸的成為許多產品一開始的發想方式。

2-3.超越功能性

超越功能性是法國社會學家布希亞(Jean Baudillard)於物體系一書中提出。物體系一書，為物件定義出功能性系統、非功能性系統、後設與功能失調體系，許多前為設計之研究，擷取布希亞超越功能性之形而上概念進行演繹。鄭玉屏(2007)指出超越功能性具有下列六項因子：

(1) 批判性，批判性在於以非習慣性之功能挑戰人們所預期之功能性。這些預期的功能或許真的有存在的價值，因為它們真的實際在運作，但是有沒有用仍須透過不同的觀點去評價；可能實際的功能並不是真正為人所需要，充滿詩意的功能或許也有它存在的實用的美學。批判性的重點在於以不同的觀點挑釁一些值得討論的議題。

(2) 懷疑與驚奇：非主流情感。傳統的消費性商品是很難讓人產生懷疑與驚奇這兩個因子的。人們通常使用著符合他們認知的工業產品；只有少數的設計會觸及我們的心理與社會議題。有時奇特、大膽甚至無用的設計反而更能引起我們的關注。

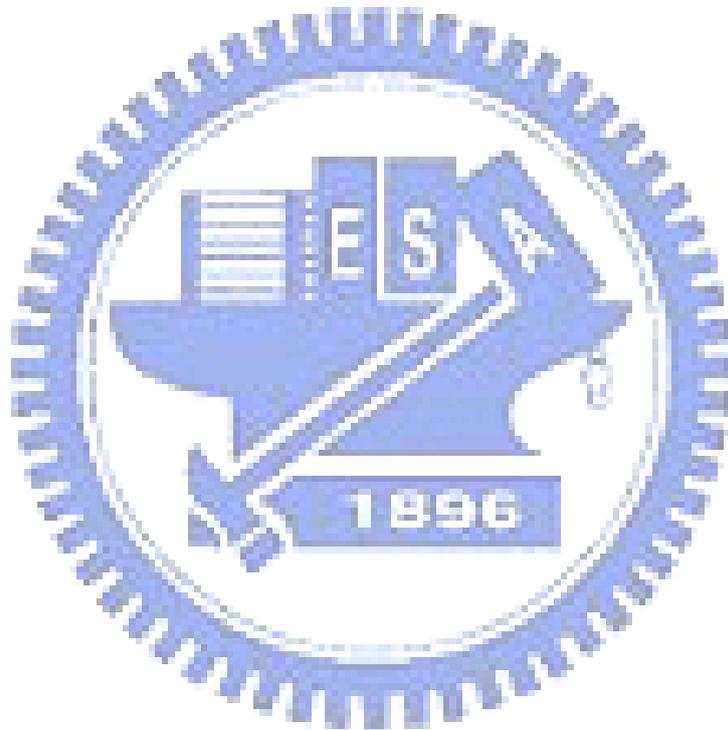
(3) 模糊的感覺：精神補給。就如同烏托邦一樣，人們找不到它的位置，卻提供我們一個想像空間與精神上的支持。那種模糊的感覺有時會出現在你對於產品的第一印象與預期的使用方法之間；剛開始你可能會對這樣的產品感到困惑，但是透過操作的過程你能得到精神上的滿足感，那是設計與觀眾之間一種無形的互動，那種催化效果就像是思維的精神糧食。

(4) 設計的極限：跳脫先入為主的偏見。Dunne 認為極限就是挑戰人們先入為主的偏見，有些設計是為給某些特定的使用族群，並讓使用者認為設計可以提多大多數的功能，但也因此限制了多數的使用者。設計師因該盡力將自己的風格融入到設計當中，並讓一般人突破對於設計先入為主的觀念。

(5) 非常態的設計：可能的不可能性。非常態的想法讓概念跳脫一般概念，甚至嘗試以一些不尋常的方法去設計量產的商品；非常態的設計挑戰觀者對於一般與不尋常的該念之間的認知落差。新的概念會幫助觀者建立新的經驗樣本或思考他們原本都沒想過的事物。最後可行的與不可行的設計界線將變得模糊。

(6) 真實的概念化：創造情境。劇本法的創造有助於觀眾了解設計的概念。劇本法是布希亞在超越功能性中沒有提及的部分，加入劇本法是為幫助觀眾更了解真實與合理的本質。

超越功能性並非爲了批判式設計而創造，但卻是批判性設計中的重要元素。隨著科技的進步與社會的演進。超越功能性將設計由以往的陳腐的功能規則轉爲無形的反思層面，轉爲批判式設計與情感設計，並改變與影響我們的思維與社會。



第三章 設計創作

本章將說明主要設計創作之展開與發散過程，先針對創作緣由進行論述，並列出創作過程中所提出之設計概念，並進行收斂。最後在設計創作階段說明主要之創作概念與作品特色，以及完成之 3D 模擬圖，工程圖。創作流程如圖 3.1 所示。



圖 3.1 創作流程

3-1 設計方法與展開

將分手行為作時間脈絡的整理，列出每個時間脈絡裡所可能引發的行為與情緒，並從分手後心理的「悲傷」、「孤單」、「放下」與「期待」等不同時間點，尋找可做為概念發想的元素。同時參考文獻所整理出，可能會出現在情侶交往過程中的日常生活中相關商品，歸納出「情侶兩人一起使用的日常生活用品」與「情侶之間的共有物件」做為刺激元素與激發點。以低科技產品為主思考，設計一系列家具與療癒系產品。

3-2.設計概念發散

a.初步構想提案一

透過觀察「情侶兩人一起使用的日常生活用品」的行為脈絡，尋找兩個人共同使用的物件。觀察坐在餐廳中用餐的情侶，當情侶坐在情人椅上時，常會出現依偎或勾肩

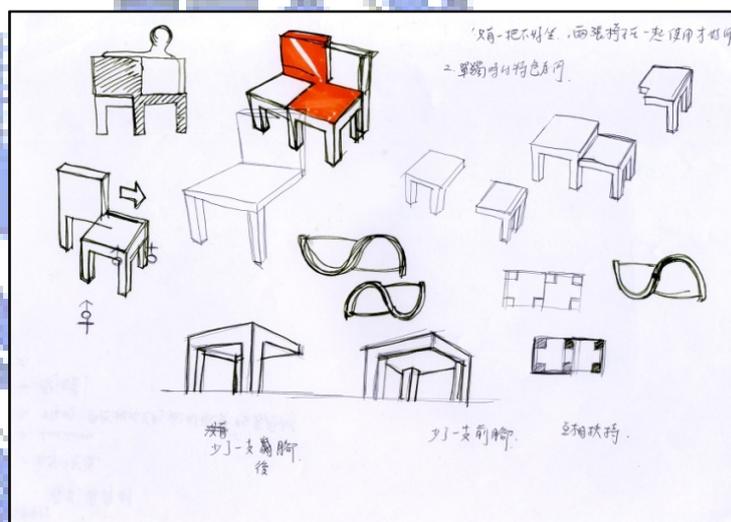


圖 3.2 概念草圖一

摟腰的親密動作。但是當

兩個人分手後，親密的動

作被孤單的形體所取代，坐在椅子上似乎都只能回首過去的甜蜜時光。此時，情人椅該怎樣扮演它該有的角色？將椅子原本有的功能性降低，讓椅子變成「寓言性」的產品。刺激分手情侶的再一次發現對方的重要，就成了這張椅子的功能之一。當兩個人在一起時，椅子組合在一起才能使用；分開後各自拿走自己那一半不能使用的椅子。透過不能用的椅子傳達出兩個人分手後，缺少了對方便無法使用，就像是「合則兩利，分則兩弊」，沒有了對方就無法安穩安心。

人一半帶走嗎？清楚地算帳？或是表現大方地讓對方拿走一切？或許存錢筒也象徵著兩個人對未來的憧憬。以透明水泥為材質，將愛心造型當作內部存錢空間，隨著錢的數量越來越多，也代表兩人滿滿的愛。

當哪天兩個人要分手時，需要努力地破壞水泥將裡面的金錢取出來。在已決定分手的最後時刻中，兩人再度有一個共同目標，努力破壞這樣難以打開的存錢筒，或許就成了兩人關係逆轉的契機。

d.初步構想提案四

隨著時代進步與觀念的開放，愛情除了美麗的過程外，也伴隨著男女之間的進一步「性」接觸。對於分手的情侶，「性」的誘惑往往讓許多情侶對情人難以忘懷。根據統計調查，許多



圖 3.5 概念草圖四

情侶在沒有了性生活之後，會發覺自己並不是這麼深愛彼此。當美好的回憶破碎，換來的是掉不完的眼淚；當分手後衛生紙往往會像是小山一樣的堆積起來，裡面充滿了悲傷與痛苦的情緒。衛生紙在某種層次也暗示著「性行為」，而這個物件常放在床具的附近，不管是性行為或是悲傷的哭泣，都有可能在同一張床上發生。另一方面，燈具在日常生活中除了照明的功能外，也可能是營造氣氛的工具，或是昏暗中哭泣的陪伴者。巧妙地將衛生紙盒與燈座結合，就成了充滿暗示性與悲情的物件，內部燈罩可更換顏色表現出不同的氣氛。

e. 初步構想提案五

透過觀察「情侶之間的共有物件」為設計出發點。照片是情侶之間回憶最具體表現的物件，一張張充滿喜怒哀樂的生活照，是每對情侶在分手後最常拿出來催淚的物件。但是分手後往往會對照片充滿五味雜陳的感覺，要刪掉一了百了也不是，看了又讓人心酸掉淚。為了讓

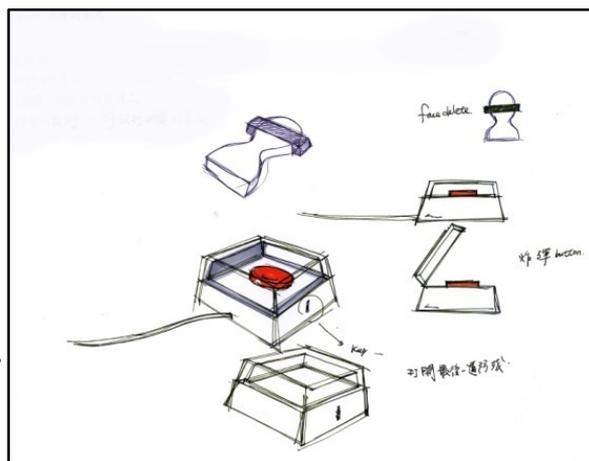


圖 3.6 概念草圖五

日後保留這些回憶，避免一時衝動而刪除，將照片中的另一半用黑色線條遮住眼睛，讓傷心的人可以避免看到照片而過度悲傷。並可設定時間，預估自己要多久的時間才能坦然面對一切，黑色線條會隨著時間越來越淡，直到消失為止。

f. 初步構想提案六

分手後的心情，總是悲傷黯淡，就像是昏暗不明的燈光一樣。這一段療傷復健的日子也常需要一段時間。將以多層的紙材包覆，隨著時間過去，每一天將燈具的外層撕

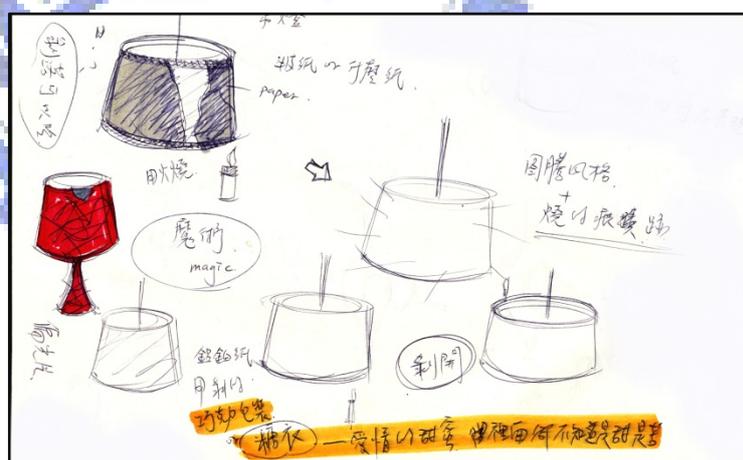


圖 3.7 概念草圖六

下一片(就如同剝洋蔥一般)，直到慢慢的透出光芒，並恢復光亮的效果。利用每天重複的動作，當坐聊傷的機制，可以在撕下來的紙上寫下一段激勵自己的話或寫下自己原諒對方的話，幫助自己走出傷痛與陰霾；當燈具隨著剝落的紙材越來

越多，並慢慢恢復原有的光芒，情傷的患者也應該坦然面對自己的心情與新生活，期許自己走出這一段傷心的回憶。

g.初步構想提案七

愛情在還沒開花結果之前，結局往往不知道是好事壞。情侶們享受著交往過程的甜蜜時光，也要承受著可能分開所伴隨的痛苦。好的結局與壞的結局，過程都是一樣美好。就像糖果與藥丸的糖衣一般，擁有一樣甜蜜的味道，但在還沒結束前，都不知道裡面是苦是甜。當甜蜜的糖衣破碎後，才會知道最後的



圖 3.8 概念草圖七

滋味是如何。將這象徵轉換為燈具的設計；外層裹著易破碎的材質，內部則是不同顏色的矽膠燈罩，甜蜜的颜色象徵美好的結局，而憂鬱的颜色則代表著破碎的愛情；以此來形容感情的一體兩面與難以猜測的結局。

h.初步構想提案八

透過觀察「情侶之間的共有物件」為設計出發點。戒指是大部分情侶之間都擁有的共同回憶與物件，也是讓人難以割捨的記憶載體。該怎麼處理也是一個讓人頭痛的問題；丟進大海，或許一時爽快，但你可能一輩子都無法再回憶起這件物品在你生命中所佔的重要性，照片書信也是每對情侶都擁有的回憶；

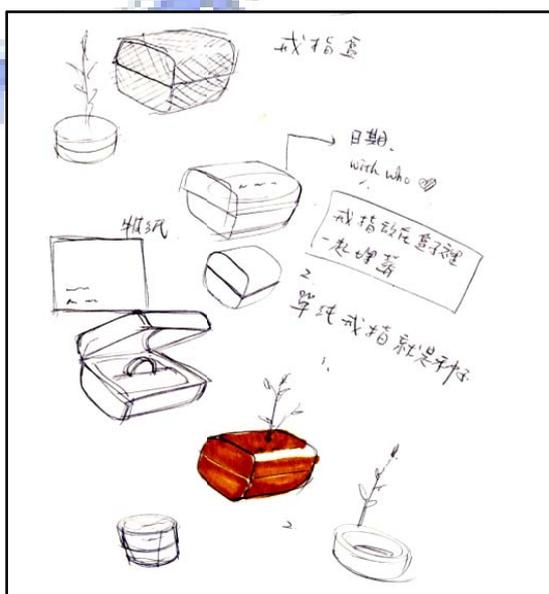


圖 3.9 概念草圖八

一把大火將它燒掉，或許大快人心，但是你也失去了甜蜜時光的記憶物品。如何讓這些物件在療傷階段消失在你眼前；卻又永遠存在你的生活中，如果哪天你釋懷了、放下了，仍然會拿起來喚回那段曾經所擁有的甜蜜時光。將那些物件放在埋有種子的戒指盒中，並埋入土中，灌溉後長出象徵新生活的樹苗，讓你隨著植物的成長得到解放，讓回憶長存在土中。

i.初步構想提案九

透過觀察「情侶兩人一起使用的日常生活用品」的行為脈絡。在電影畫面中常可以看見女生帶著皮箱或包包氣沖沖的奪門而出，或是男生的東西被往窗戶外丟等橋段。為了節省兩人的時間與多餘的動作，將皮箱與衣櫃結合，並分別將兩個人的皮箱以不同顏

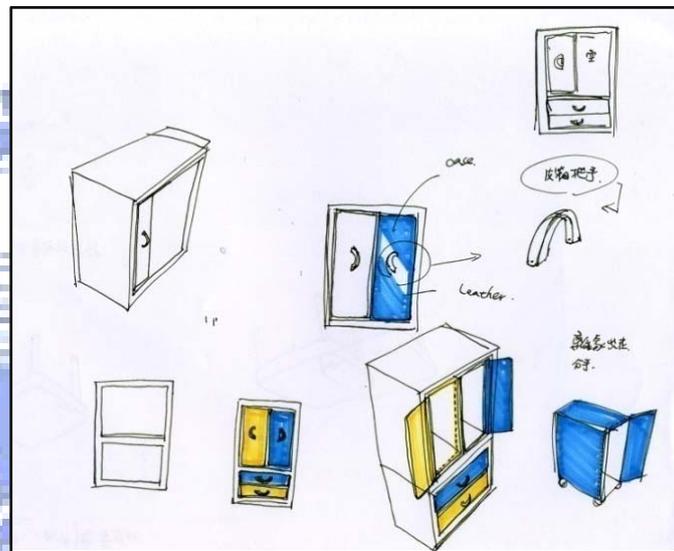


圖 3.10 概念草圖九

色做區分。當有另一半想離開對方時，就請他帶著她的皮箱離開這裡。當你遇見下一個對象時，以一樣規格的皮箱，放進原本的木框中。除了方便替換外，也可以將兩個人的物件清楚分好，可以免去離家出走的人還一直跑回來要東西。像是告訴對方說「你走了就不要再回來，把你的東西都帶走吧」。

3-3.設計概念收斂

經由第一階段的初步概念的發散發想，進一步做垂直發展。經過可行性、創意性、故事性與實用性等不同面向對概念進行評估，在評估後進行進一步的篩選與概念修正，選出其中的概念一、概念二、概念七與概念八，進行草圖發展與細部設計的調整。

a. 椅子概念垂直發展

接續初步提案一，首先嘗試以不同的造形做垂直發展，並進一步確認完整的设计概念。將分開無法使用的概念，修正為分開後的椅子仍可單獨使用，但在造形上呈現單薄與坐立不安的視覺效果。並透過草模檢視，確定兩張單椅如何拆開，而在結合後也仍然保持其造形的完整性。為了完整表現兩張椅子拆解的造型與動作，嘗試了管材、片材或柱狀造型等不同材質的设计，最後選用片材為主要造形。

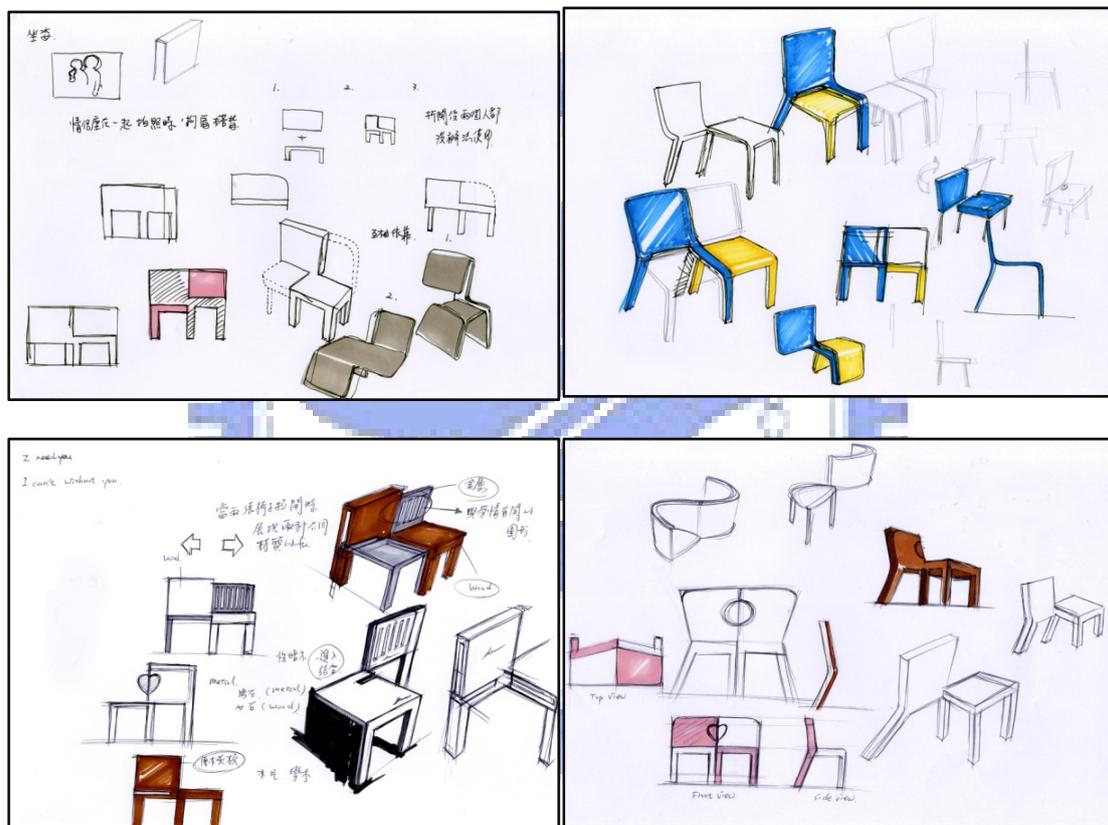


圖 3.11 椅子垂直發展草圖

b. 桌子概念垂直發展

接續初步提案二，由於低科技的條件設定，選擇以鏡子為鏡射材質。初期的結構，設定為兩人使用的長桌；當分手後，將桌面立起，隱藏在桌面下的鏡子翻開後，就會鏡射出自己的影像，但也鏡射出了原本桌子的四隻桌腳，在視覺上感覺似乎有些突兀。為了避免突兀的六隻桌腳造形；在經過調整後，將設計變更為

同時並設計一款外包裝，讓傷心的人可以在包裝內寫下名字與日期並將過去回憶埋葬，種下新的希望；或許在多年後打開，你已經可以坦然面對。



圖 3.14 植栽垂直發展草圖

3-4 設計概念定案

最後依照作品的可行性，完整度與分手之時間脈絡做為挑選出四樣作品，分別象徵分手後療傷過程中的悲傷、孤單、放下與重生等四階段。分別將表達悲傷的概念一命名為《雙人圓舞曲》情侶椅、表達孤單的概念二命名為《自嗨》餐桌，表達放下的概念七命名為《打破黑暗》桌燈，表達重生的概念八命名為《新生》植栽。並繪製 3D 模擬表現圖與工程圖，方便後續實體模型加工製作。本節也將簡略介紹各產品概念與特色。

a. 雙人圓舞曲

概念來自情侶坐在雙人椅上互相依靠的肢體動作而來。兩張椅子合在一起時就像是情侶甜蜜的依偎在一起；分開後形單影隻也多了幾分的不安。簡單的幾何造形表現出背後的概念，而不是過分突顯造形上的特徵。

(2)3D 建模 Render

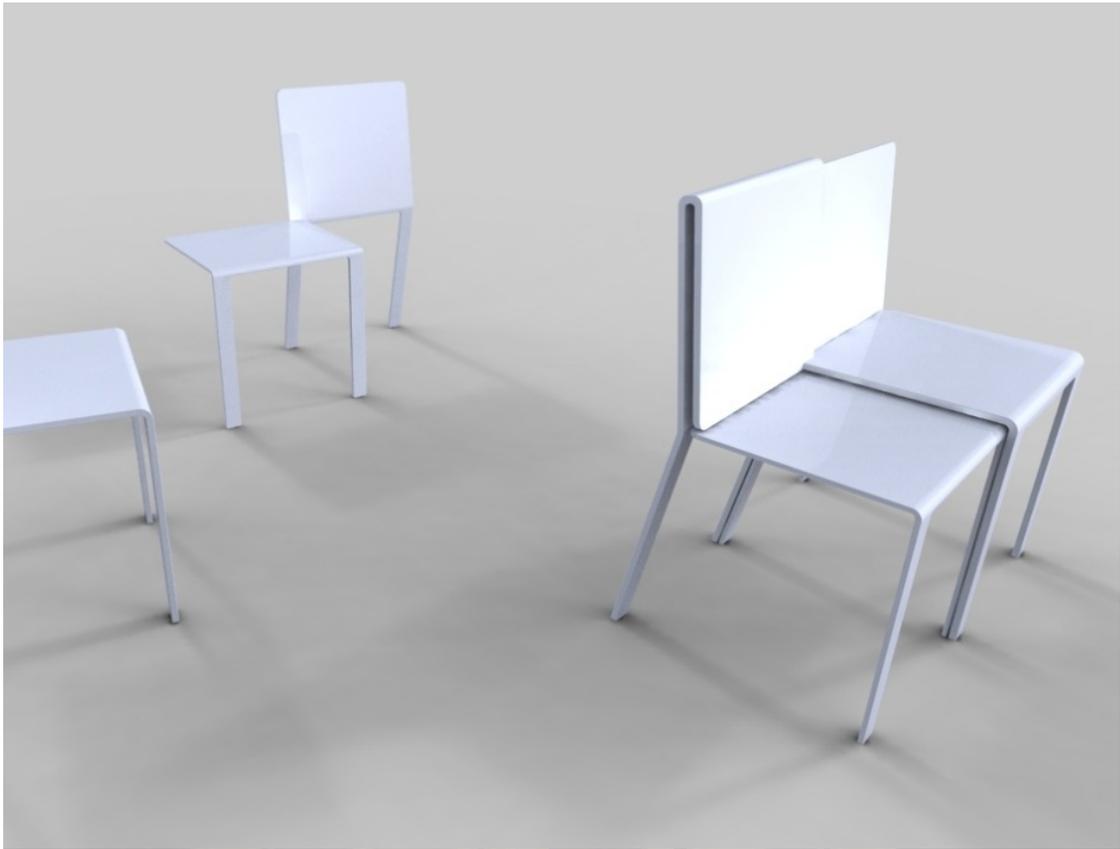


圖 3.15、3.16 《雙人圓舞曲》模型分開示意圖

(2)工程圖

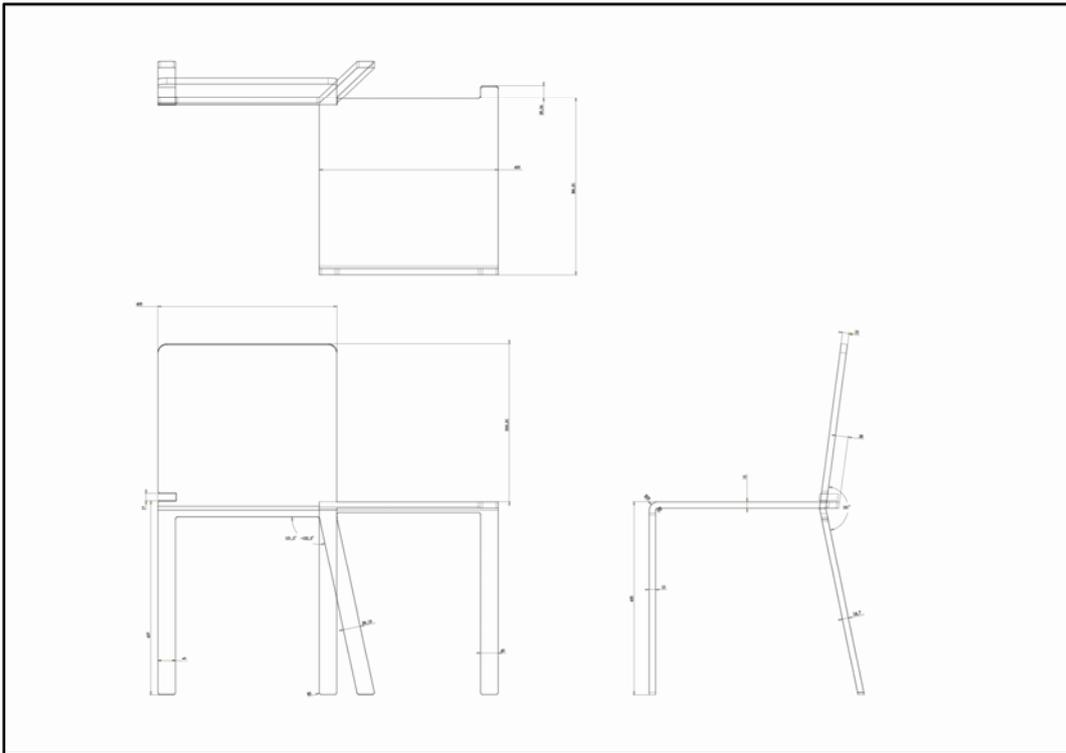


圖 3.17 工程圖一

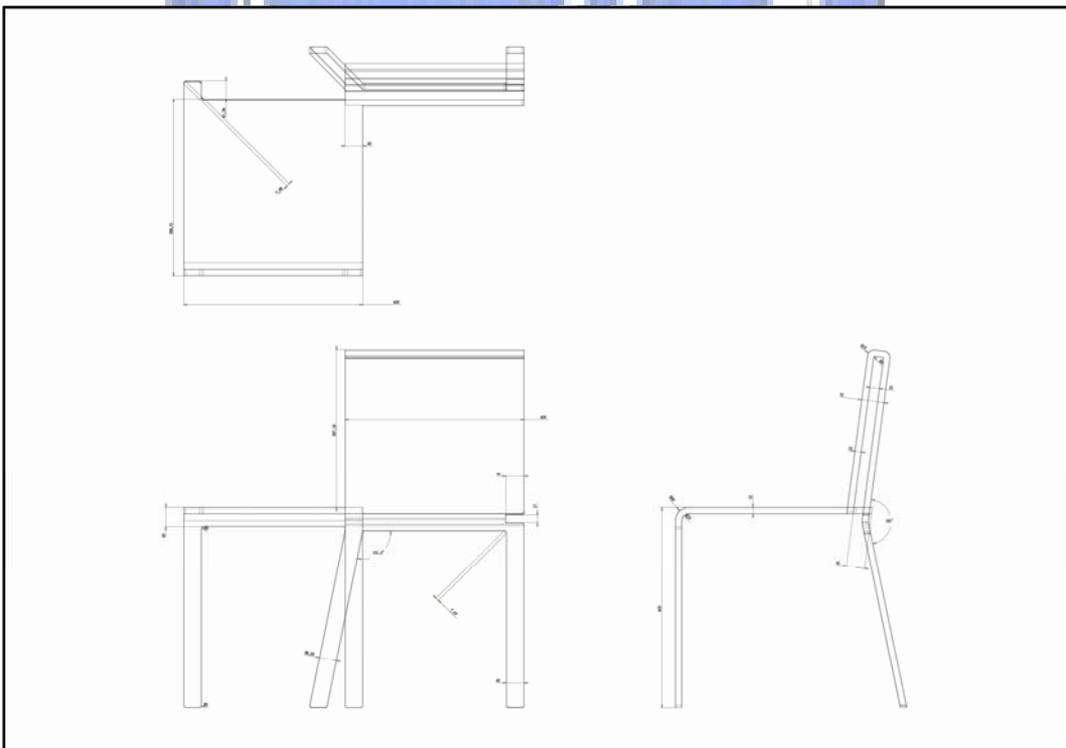


圖 3.18 工程圖二

b.自嗨

分手後，原本身邊總是有一個人陪伴與分享生活。現在少了一個人，吃飯也變得寂寞。以詼諧自嘲的手法，創造出一個虛構角色與自己一起用餐。表現出自己一個人好像也依樣可以很開心的氛圍。

(1)3D 建模 Render

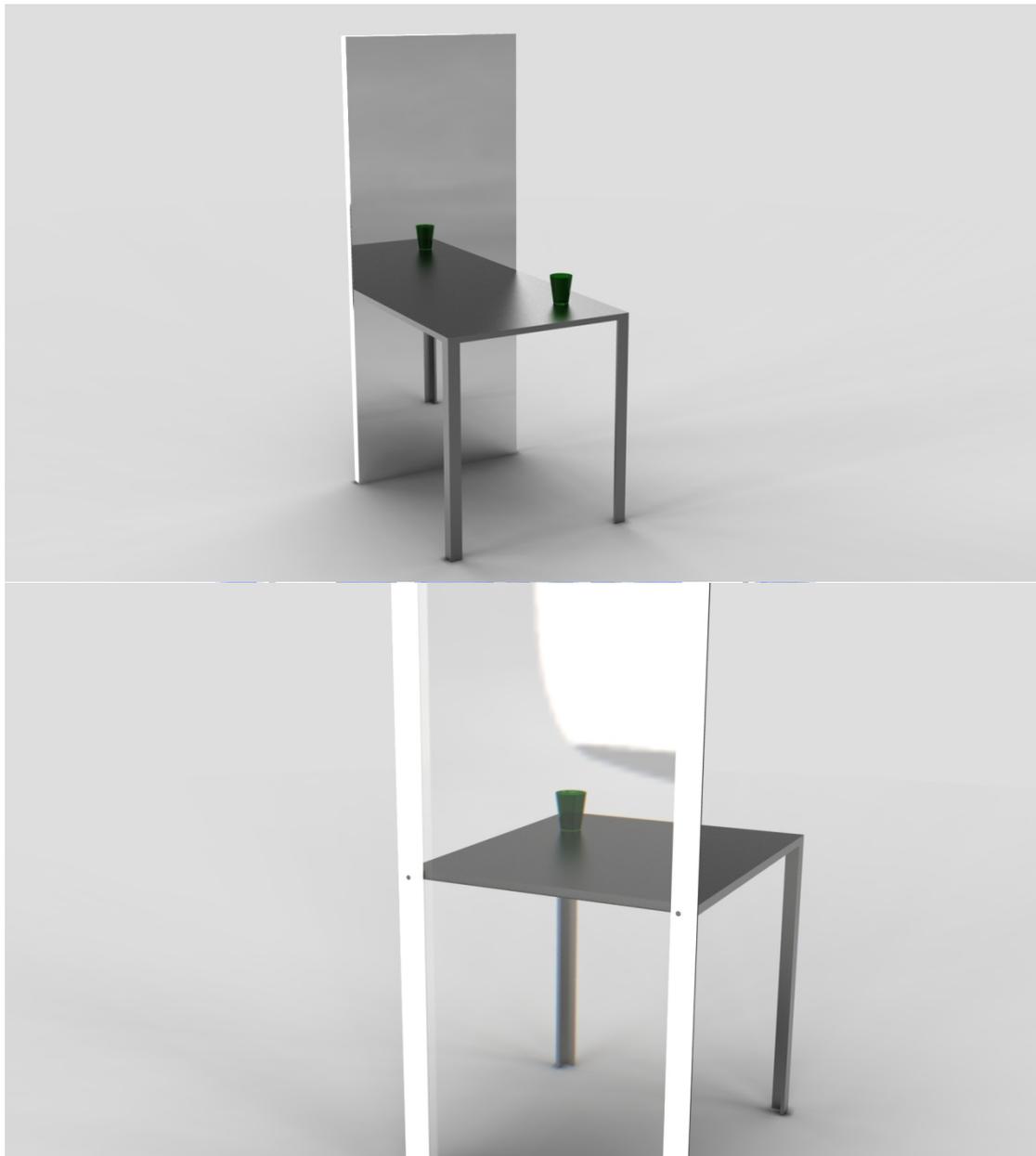


圖 3.19、3.20 《自嗨》餐桌之正面與背面之不同效果

(2)工程圖

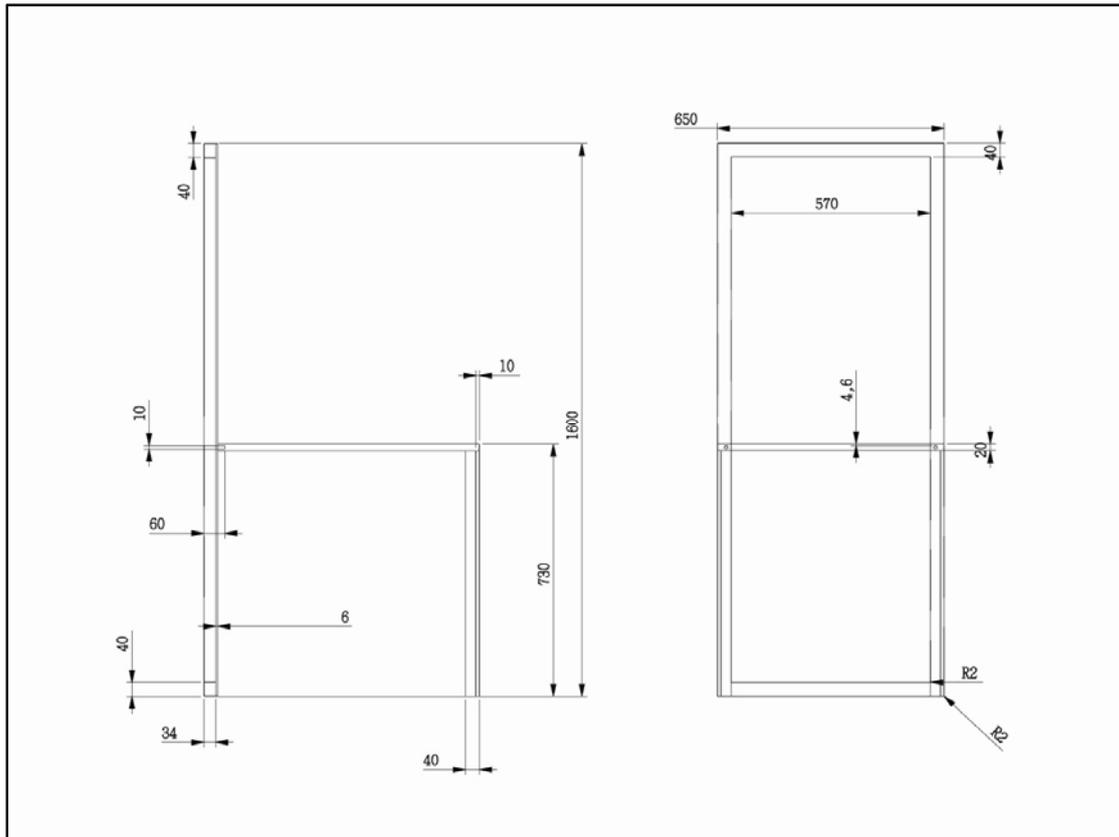


圖 3.21 工程圖

c.打破黑暗

很多人在遇到感情創傷後，大多數人選擇封閉自我或尋找朋友等不同方法，來面對情傷。尋找朋友的傷心人，通常可以在較短的時間內找到出口；封閉自己的人卻需要一段時間做自我調適。希望藉由某種行為，能轉換引導他們走出人生的困境與低潮，本作品希望藉由打破燈具，並將破碎的燈罩碎片慢慢剝下，並透出光芒，以表現出破繭而出的情緒感受。

(1)3D 建模 Render



圖 3.22 模型示意圖

(2)工程圖

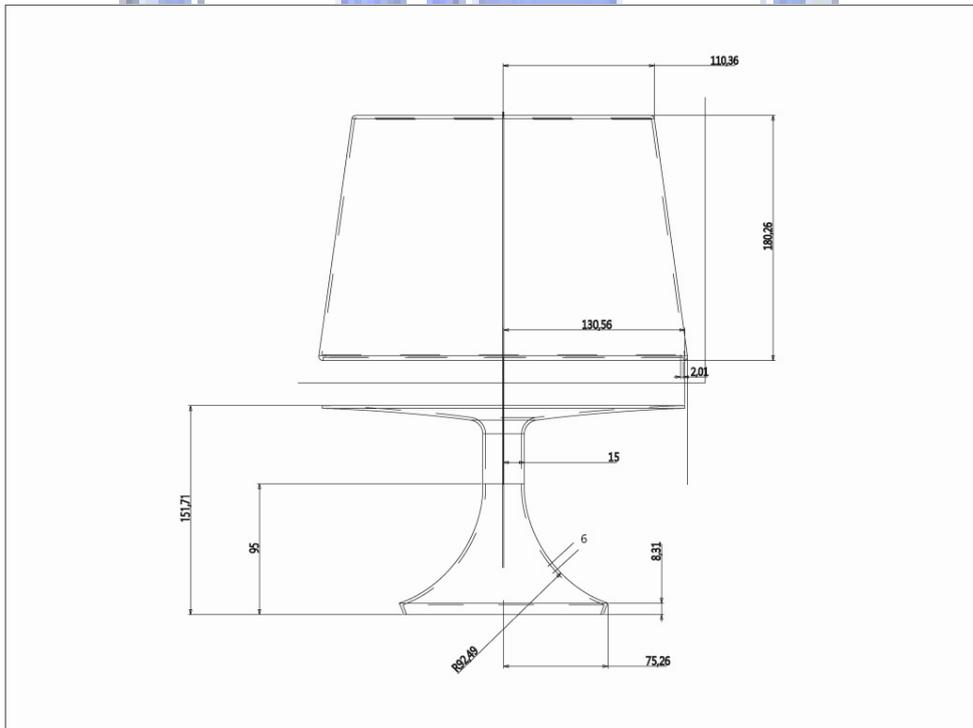


圖 3.23 工程圖

d.新生

看見分手另一半的舊照片或定情，常讓分手的人觸景生情。如何處理這些感情遺物也是一個有趣的行為。為了放下這段過去，利用種子發芽象徵感情的重新開始；藉由情侶之間的信物－戒指為造形，代表新的戀情的萌芽。

(1) 模具尺寸圖

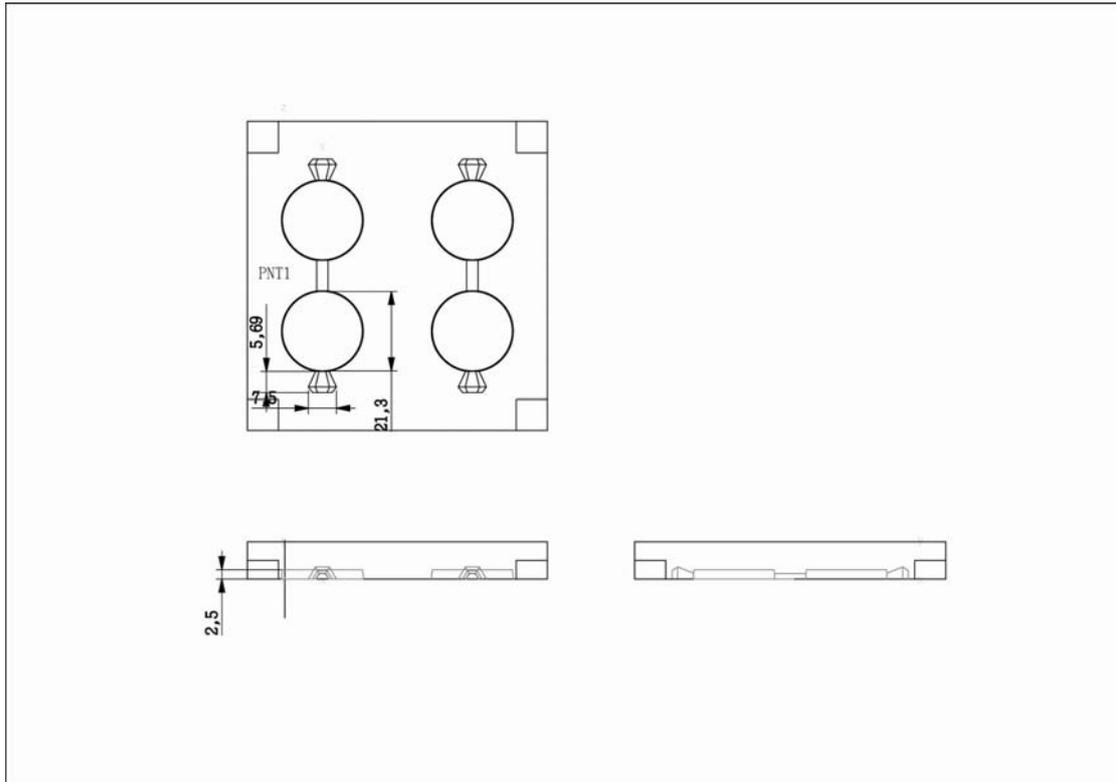


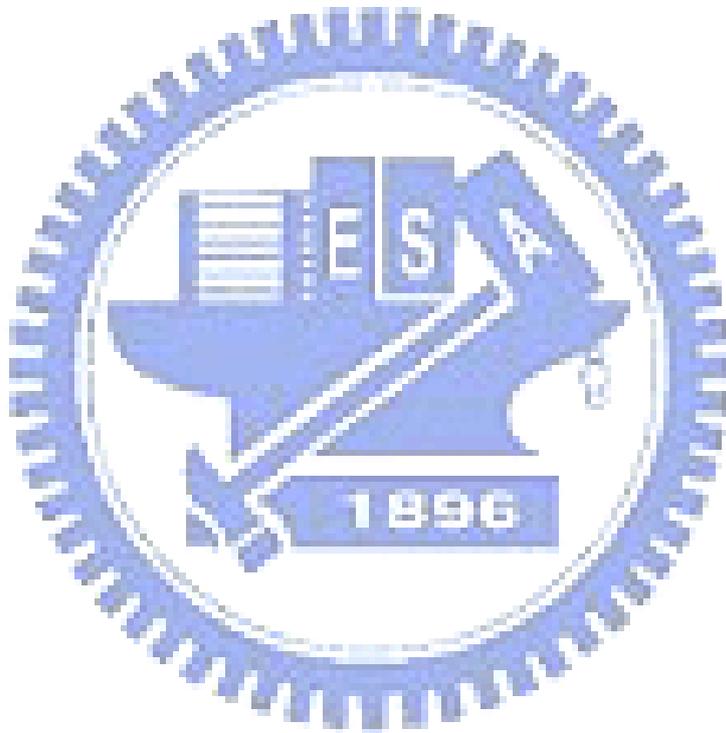
圖 3.24 模具工程圖

(2) 模型試作





圖 3.25、3.26 模型製作過程



第四章 創作呈現

本章主要為創作作品之呈現，包含創作展之作品影像記錄。第一部分主要以展場文案分別介紹各作品，第二部分以作品之展出記錄為主。

4-1 作品論述

以下將針對《雙人圓舞曲》情人椅、《自嗨》餐桌、《打破黑暗》桌燈與《新生》植栽進行創作敘述。

4-1-1 《雙人圓舞曲》情人椅

a. 概念源由

雙人圓舞曲是由兩張單人椅互相卡合構成之雙人椅，象徵相戀時兩人甜蜜地依偎在一起，概念來自情侶之間親密的動作，就如同勾肩摟腰的動作，兩個人緊緊的相靠在一起，互為對方的重心；也像兩個人跳著圓舞曲。當兩個人分手之後，將原本合在一起的雙人椅拆開，各自帶走屬於自己的椅子。

b. 設計特色說明

在造形設計上，用交錯的形態表現出情侶擁抱的動作，後腳交錯的特徵就像是兩個人的手摟著對方的腰。在兩張座椅的椅面上分別設計有兩個卡榫，當代表男性的椅子穿過代表女性的椅子時，可互相卡合並支撐住對方的椅面，表達兩個人互相支持著對方的意象；同時也有象徵結合的性暗示。在色彩上用低調的白色以突顯概念，避免色彩搶掉概念所要表達的意涵。

分開後的雙人椅，成了形單影隻的單人椅。原本因該在自己椅面上的椅背，卻因為分開而到了對方的椅面上；當自己一個人坐時，便失去了原有的依靠，就像失去對方，便缺少了依靠。椅子也由原本的穩定的姿態，變成不穩定的造形。

藉由合在一起的互相依靠與分開後的不穩定做為對比，希望讓使用者體會出分開的孤單與不安，進一步讓使用者反思，那是不是不分開比較好呢？也提醒熱戀中的情侶應該更珍惜對方。

c. 實體模型



圖 4.1 《雙人圓舞曲》模型照片



圖 4.2-4.5 《雙人圓舞曲》圖模型照片

4-1-2 《自嗨》餐桌

a. 概念源由

分手之後，原本與自己分享一切的那個人已經不在身邊了，做什麼事都少了一個伴。用餐也都只能自己一個人吃飯，感覺非常孤單。爲了讓傷心人有一個伴，利用單面鏡的鏡面反射，創造出一個「自己」來陪自己吃飯，如同李白的《月下獨酌》中描述的「舉杯邀明月，對影成三人」那種孤單飲酒的意境。

坐在桌子前面的人，看到的是「自己」陪伴自己吃飯，感覺似乎彌補了一點孤單。但是因爲單面鏡的特殊效果，鏡子後面的他人，看到的卻是一個人孤單坐在餐桌前用餐，更彰顯那種顧影自憐的惆悵感受。

b. 設計特色說明

將自嘲的幽默手法帶進《自嗨》餐桌的設計中，似乎告訴著前伴侶說「沒關係，我自己一個人也可以過得很好。」。實際上卻利用這種自娛的效果，更表現出內心孤單寂寞。

應用單面鏡對光線的折射效果，光線直射的那一邊會產生鏡面的效果；另一邊則會是玻璃穿透的效果。將桌面與鏡面以卡榫結合，讓桌子鏡射後就像是一張吃飯用的長桌，也顯現出自己一個人在長桌上吃飯的孤寂感。桌面與桌腳也以薄片的造形呈現，以呼應一種單薄的心境，半反射單面鏡隱約反射出的自己，也多了幾分神秘感。

c. 實體模型



圖 4.6-4.8 《自嗨》模型照片

4-1-3 《打破黑暗》桌燈

在分手後，很多人往往會陷入愁雲慘霧的悲傷氛圍當中，並把自己封閉起來。就像是一盞黯淡的燭火，如何找到一道出口並再度奮起向前走，是很多傷心人所以需要面對的。

打破原本黯淡的燈光讓光芒從裂縫中透出，就像破繭而出一般的意象，告訴自己不該再封閉自己的生活，應走出那個陰暗的氛圍，期許自己再次綻放光芒。失戀只不過是人生中不如意的一小部分而已，人生亦有更多發光發熱的部分。

b.設計特色說明

將陶瓷燈罩內部灌入矽膠，以矽膠的黏性與彈性將燈罩抓牢。當想開了的失意人敲破燈罩時，燈光會從裂縫中透出光芒，綻放出沒有被掩蓋住的光芒。燈座挑選淺色系並帶有香氣的檜木，在燈具點亮的時候會自然散發出香氣，安定自己的心靈。如圖 4.9-4.11 所呈現。



c. 實體模型



圖 4-9、4-10 《打破黑暗》模型照片



圖 4.11 《打破黑暗》模型照片

4-1-4 《新生》植栽

情侶交往過程中，總會有些讓自己難忘的信物或紀念品。當一段感情結束後，這些紀念品給傷心人不只是過去甜美的回憶，也包含了分手那一刻開始的傷心與難過。如何處理這些感情的遺物，常讓人難以抉擇。放把火燒掉以前的書信照片，把戒指丟進大海中；這些激烈的作法或許讓你一時爽快，但也同時讓美好過往隨之消失。

爲了忘掉這些讓人難過卻又美好的回憶，讓他們暫時消失吧。把回憶埋葬，並種下象徵新生的戒指，期待下一段感情的萌芽。給自己一個新的希望與信念。或許等到某一天，你突然回憶起這段感情，他們仍然存留在你心中與生活之中。

b.設計特色說明

主要概念爲埋葬回憶物件的行爲設計，讓分手的傷心人可以逃避前這些痛苦的回憶，但同時也種下象徵感情萌芽的種子。

打開包裝，將想要埋葬的回憶物件放進包裝中，寫下這是對「某某某」的回憶，並記下日期。可以將戒指或信物放進包裝中；也可以將存滿照片信件的隨身碟放在裡頭，埋入土中，最後種下希望的種子，將這些痛苦的回憶當成讓自己茁壯的養分，期待更美好的未來。

c. 實體模型



圖 4.12-4.14 模型照片

4-1-5 畢業創作聯展記錄

本創作完成後，與應藝所的幾位同學的畢業創作，於國立交通大學浩然圖書館的藝文空間舉辦聯合展出，展出期間為 2009 年 5 月 27 號至 6 月 10

號。參展者為陳炫紹、簡長鵬、林士堯、許秀涵、劉亭佑與本研究創作者郭俊賢等六人。展覽主題為「罔 - switch」，取其造形意象，像是一個人彎下腰，以不同的角度看著顛倒的世界。



圖 4.15 展覽宣傳海報



圖 4.16 藝文空間光牆展示效果

4-2 展場呈現

「手分手」展覽以文字搭配實體作品，透過簡短感性的文案敘述每個作品所代表分手後的心理狀態。不做過多的文字解釋與說明，將焦點集中在實體模型上，讓觀眾對作品有更寬廣與不受限制的思考空間。



圖 4.17、4.18 展場照片

4-2-1. 「手分手」入口海報設計



圖 4.19 展場入口海報



圖 4.20 設計師個人簡介

4-2-2.海報中英文文案

a.手分手中文文案

手分手

將緊握的手放開，彷彿世界只有自己一個人。哭泣、悲傷、痛苦與孤單，這些讓人刻骨銘心的感情，在每個分手的夜晚都讓人輾轉難眠。你是否曾經有這樣的感受，讓你難以忘懷?你是否已經釋懷?

不需要聲音與文字的訴說，透過與產品的情感溝通；傾聽它們傳達的概念，不管你是背叛者、第三者、受傷者，亦或是和平主義者。如果它們能觸動你內心的角落，請珍惜身邊的人；如果你還有相同的問題，恭喜你有更多的機會認識自己。

b. 手分手英文文案

Bye

Loosen your tightly held hands as if you were the one alone in the whole world. Tears, sorrows, pains and loneliness – these heartrending sensations make the nights after breaking up sleepless ones.

Have you ever had these kinds of feelings? Are you still encaged in them or are you already liberated from them?

The conveying through words or sounds is not needed, as long as you have the emotional communications with these products and listen to the ideas they carry with them. It doesn't matter if you are the betrayer, the intruder, the wounded one or the pacifist. If the notions in them can touch your heart, please cherish the people close to you. If you still have the same problem, I congratulate you on the extra opportunities you get to know yourself better.



4-2-3. 作品簡介卡片

透過導覽簡介卡片告訴觀眾參觀之順序，也讓觀眾可以對作品擁有更深刻的印象與記憶。簡介卡片將「掰」這個字的拆解開來，放置於卡片正面與背面，形成三個單字「手」、「分」、「手」。簡介卡片經過對折後，正面會由「手」、「分」、「手」三個單字構成一個掰字，也像是在訴說分開的手中間永遠有著隔閡。內頁則是四樣創作作品的作品名稱與簡單介紹。



圖 4.21 簡介卡片封面



圖 4.22 簡介卡片內頁



圖 4.23、4.24 導覽卡片展覽效果

4-3. 展場作品呈現與文案

4-3-1. 《雙人圓舞曲》情人椅作品呈現

a. 中英文文案

分手了! 帶著屬於自己的東西, 在這裡畫下句點。

這張情人椅也分開吧, 讓妳依偎的椅背, 我帶走了。

在分開後, 坐具也因為分開而顯得不穩與孤單。

是否會讓妳想起在一起時的安心與穩定。

記憶中, 我們也曾經這樣互相依靠。

Finally, we break up! Bringing my own belongings with me, I dot the period here and now. Let us break up this chair, too. The back you used to nestle on, I will take along with me. After breaking up, this chair also appears unstable and lonesome.

Does it remind you of the ease and stability we have had when we were together?

In our mutual memory, we have also relied on each other like this in the past.

b. 展覽照片



圖 4.25 《雙人圓舞曲》情人椅作品照片(創作者攝影)



圖 4.26-4.29 《雙人圓舞曲》情人椅作品照片(創作者攝影)

4-3-2. 《自嗨》餐桌作品呈現

a. 中英文文案

晚餐時間又到了，但妳已經不會再與我共進晚餐。

沒關係！我還可以和"我"一起吃飯。

我並不孤單。還記得嗎，吃東西的妳看起來好快樂。

Time for dinner again, but you will no longer dine with me anymore.

Fine! I still can eat with myself. I am not alone at all.

Do you remember how happy you looked when you were eating?

b. 自嗨展覽照片



圖 4.30、4.31 《自嗨》餐桌作品照片(創作者攝影)



圖 4.32、4.33 《自悔》餐桌作品照片(創作者攝影)

4-3-3 《打破黑暗》燈具作品呈現

a. 中英文文案

放下吧，打開封閉的心扉。

釋放自己原本該有的熱情與能量。

別讓自己繼續黯淡，打破封閉的心，綻放光芒，讓自己過得更好。

在這段過程中，我們都成長了。雖然心中還有些遺憾。

Let it go and open up your sealed heart. Release the passion and energy inherent in you. Don't drown yourself in your aura of sadness. Uncover your enclosed heart, shine on and have a better life.

Even though some regrets might be embed deep in our hearts, in the process, we all grow up

b.打破黑暗展覽照片



圖 4.34-4.36 《打破黑暗》燈具作品照片

4-3-4 《新生》植栽作品呈現

a.中英文文案

分手後，痛苦與孤單和種種的煎熬都會過去，給自己一個希望；

將過去的感情埋葬，種下戒指，期待下一段關係的萌芽。

After the end of the relationship , sorrow , loneliness and various kinds of agonies
are bound to go by. Give yourself a hope.

Bury all the sentiments , sorrowful memories and sow a ring to wait for love`s next
budding.

d.新生展覽照片



圖 4.37 《新生》植栽作品照片(創作者攝影)



圖 4.38 《新生》植栽作品照片(創作者攝影)



圖 4.39 展覽解說照片一



圖 4.40 展覽解說照片二



第五章 設計檢討與修正

展覽除了表現設計師對於作品的認知與體會外，也提供設計師與觀眾對話的空間，藉由與觀眾對話來檢視創作上的缺失與不足，讓設計師更能了解一般觀眾對於作品的看法與認知，並改進不足之處。本次展覽也得到許多回應，不管是正面的鼓勵或是負面的評價，都讓我們有了檢視自己作品的機會。本章將依序對四樣作品的觀看看回應，做出修改與調整，並以模擬圖片呈現。

5-1 《雙人圓舞曲》的反應與修正

大多數觀眾對於雙人圓舞曲所產生的分合對比，印象都極為深刻。由於展覽時將兩張椅子拆開，合在一起的形態只能以平面海呈現，也讓部分觀眾對此提出疑問，礙於模型製作成本的因素，以至於無法做出兩組實體模型加以對照，或許可以透過動畫的方式，來展現其分合的情況。

在結構方面也有許多觀眾對於單張椅子的結構支撐性提出疑慮。由於為製作便利，模型以木材加工製造，而真正的材質設定以射膠射出為主，並在底部以加強結構之肋增加強度，便可增加強度與穩定性，因此結構穩定性應無問題。礙於模型製作無法與大量生產之材質相比，故只能以展出效果為主。

對照於一般市面上所見之情人椅，多為有扶手的長椅。本次所創作之雙人椅在設計上缺少扶手，也是可以修正的環節。加上了扶手後的雙人椅對於情侶使用時的氛圍更加強烈，也加強了分開後孤單的效果。圖 5-1 與 5-2 為設計修正過後，雙人椅加上扶手後的模擬效果圖。



圖 5.1、5.2 模型修正示意圖

5-2 《自晦》的反應與修正

自晦餐桌也是本次展覽觀眾反應較為熱烈的其中一樣作品，由鏡子中所反射出來的自己，因為雙面鏡的半反射效果而出現模糊的朦朧美，讓許多觀眾都不自覺地會在餐桌前坐下來體驗看看。有部分觀眾對於這樣的諷刺作法提出疑問，這樣對於情傷的人似否太過消極，他們會不會做出打破玻璃的舉動，這也讓創作者本身想思考了碎玻璃在這個作品中的象徵，似乎可以作為設計變更的項目，將打破玻璃的行為做為情緒的出口。

也有觀眾提出跟自己吃飯，不如跟想要一起吃飯的人吃飯。可利用高科技的方法，將鏡子改為螢幕，讓餐桌前的人可以挑選自己喜歡的人陪你吃飯。或許使用的人會因此感到開心，讓他暫時忘掉傷心的事情。但是由於低科技的設計條件，將這個概念當做一個未來可能發展的概念。

餐桌就是要有兩個人一起吃飯的功能，或許可以將餐桌設計為分手前是兩個人使用得長桌，分手後則變成自嗨的餐桌，或是將鏡子的高度降低，讓玻璃只鏡射出餐具，對面用餐的人則靠自己想像，但似乎也因為看得見自己的手與身體在鏡子之中，卻看不見頭部而產生另一種靈異的視覺效果。圖 5-3 為創作者針對反應意見評估後，做出的設計變更模擬圖，模擬出分手前後都可以使用的餐桌，為自嗨餐桌增加另一個可能性。

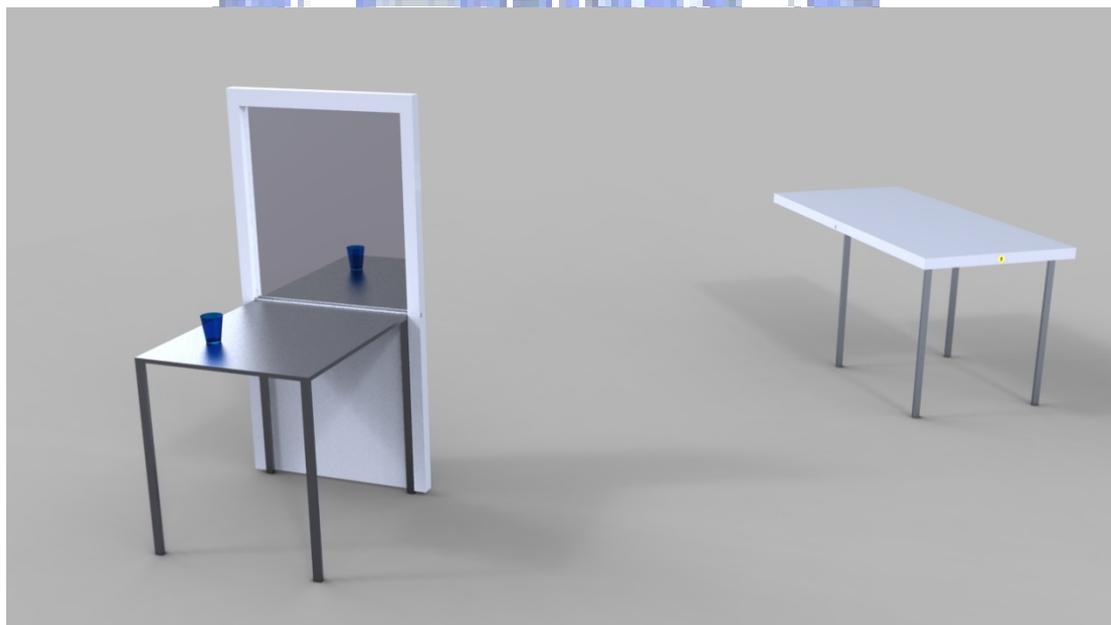


圖 5.3 模型修正示意圖

5-3 《打破黑暗》的反應與修正

在這一系列創作中，《打破黑暗》桌燈所呈現的破碎前後的效果，是觀眾反應最大的一個效果，但也是概念最難與分手做連結的一件作品，最難設計與詮釋的一樣產品。這件作品的原始概念來自於一種蛻變的意象，希望分手的傷心人，

可以從一種悲傷的氛圍中破繭而出，就像蝴蝶的蛻變一樣；並從蛻變的過程中，讓傷心人得到療傷的效果。

爲了表現出破繭而出的效果，在一開始選擇外部燈罩材料，就遭遇到了極大的困難—「該如何表現出破繭的效果？」才能將效果表現到最好。經過不同材質的嘗試，在最後選擇使用陶瓷做爲材料，以突顯破碎與完整形態的差異性。並強調破碎後剝落的效果，讓使用者可以將破碎燈罩隨自己的意思拿下來，甚至可以將剝落的部分組合，創造出新的物件。

5-4 《新生》反應與修正

《新生》植栽在本次展覽中也得到大部分觀眾的喜愛與回應。除了設計本身著重的故事性與作品背後的操作意涵外，在包裝與商品化的手法都非常有趣，很多觀眾都詢問了量產的可行性。也有部分觀眾反應對於產品背後的行爲解說不是非常了解，再進一步詢問到的原因在於解說不完全的疏失，造成部分觀眾認爲這是一個與環保有關的分手商品，而忽略掉其背後所隱含的行爲設計。是《新生》這個作品較需要檢討與修正的部分，因此針對這個部分，將使用說明做如圖 5.4 的修正。

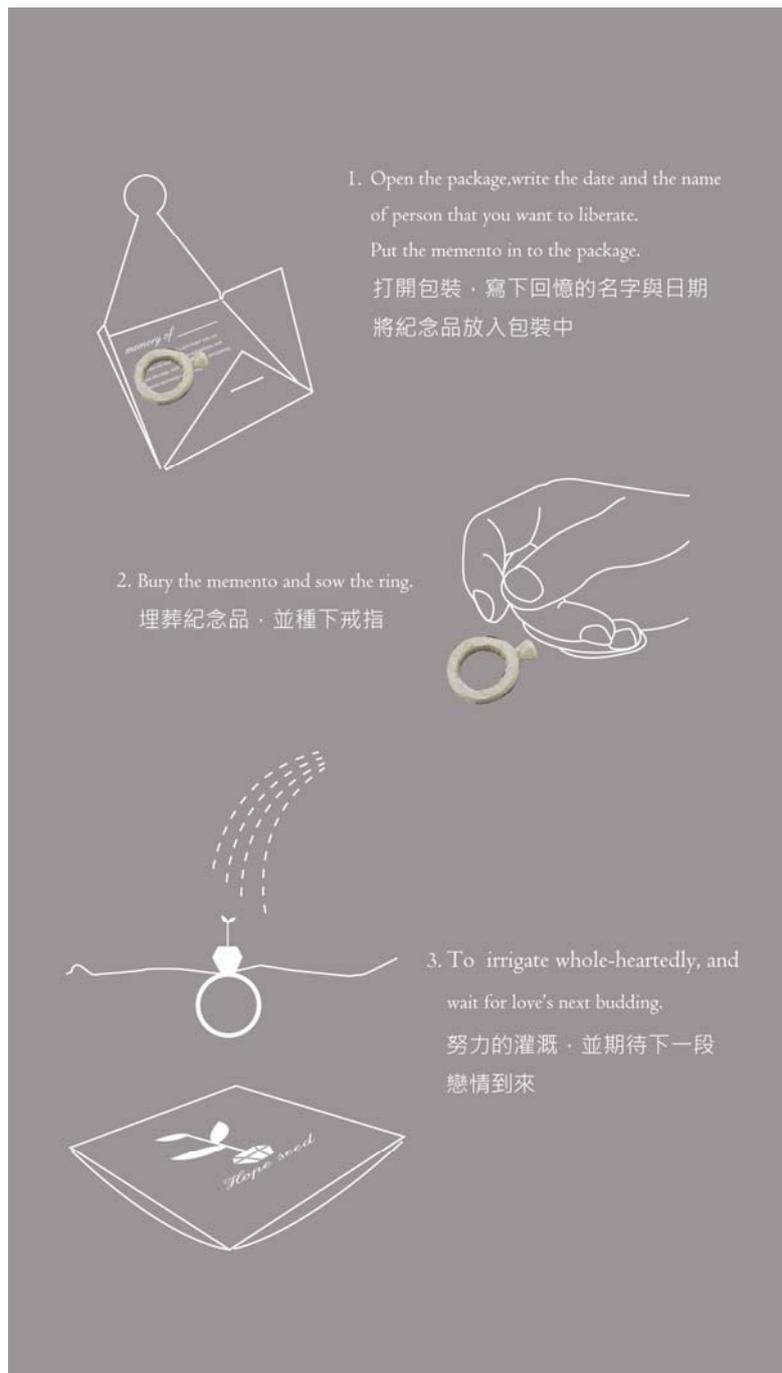


圖 5.4 《新生》產品使用說明

第六章 結論

6-1 創作之反思

經過一段漫長的創作旅程，終於在最後畫下了句點，並一一完成了代表「悲傷」、「孤單」、「放下」與「重生」四件不同情緒反應的作品，我也從前述的種種負面情緒中走出來，也更加了解自己所想要追求的目標。此次展覽的主題《手分手》對於一般大眾是一個非常通俗的主題，絕大部份人都有過這樣子生離死別的親生經歷，因此也特別有共鳴，特別容易引起話題。或許這樣的題目太過於矯情與俗氣，但在與觀眾的對話中，也了解到這樣的主題與作品如何在他們心中激起水花與漣漪；在此次的展覽中，我也得到了不同觀眾的回應，剛遭遇到分手這件慘事的觀眾，在參觀過程中哭了，不知道是這樣的表現手法太過於強烈，或是他們在參觀時投射太多的個人情感進去這些作品中；也有觀眾在掙扎著是否要跟另一半分手，但在看完這個展覽主題之後，認為《雙人圓舞曲》這件作品讓他回想起剛開始談戀愛那種互相依靠的安全感，似乎拉了他一下。這次的展覽雖然不能感動所有的觀眾，至少呈現出了與部分觀眾他們內心一樣的相同感受，並將這些難以表達的情緒具體的呈現出來，是這次展覽中最多的收穫。

一般產品設計所追求的都是以機能為出發點或是探討某設計風格的表現手法，較少以「議題」為創作切入角度，對於創作者本身也是一個不同的挑戰與設計經驗，在這次的展覽中，或許將這些作品歸類在批判式設計裡過於黑暗了，但它仍然給觀眾一個思考的空間。相較於以機能主義這些解決問題的設計方向，批判式設計近似於的裝置藝術的創作手法與對社會議題的反思設計哲學讓觀眾在眾多的設計領域中多了一個新的選擇與話題。

批判式設計為了清楚表達出產品概念背後的意義與所訴說的故事，大都省略複雜的造型與瑣碎的小細節，將一切都簡化到最低限度；讓觀眾將注意力集中在設計所要表達的概念上，而不被其他太突顯的元素所影響。在展場的文案設計，

本創作者也以最簡單的文字敘述來解釋作品，希望讓觀眾有更多的思考空間，思考每一件作品所要傳達的概念，雖然這些產品不具有太多的功能或實用性，但或許說出了那些生活不完美的小部分觀眾他們的心聲，這樣的設計或許不符合大眾市場所追求的量產精神，但是如果可以貼近那小部份的觀眾，這樣的反思設計就有它存在的價值了。

6-2 創作之不足及缺失

a. 研究部分

由於分手行為反應在每個人身上的行為都會有所不同，並依其人格特質或心理等諸多因素而產生不同之行為，本研究以創作者本身主觀經驗為依據，並透過與其他人的分手經驗分享，嘗試以四個不同時期的行為與心理反應為創作的激發點。對於行為反應較不具客觀的分析與統計，因此無法確定是否為大多數人的分手後的行為反應都相同。如為增強其客觀性，可以透過焦點小組法(Focus Group)，透過多人的集體訪談，尋找大家容易產生共鳴的議題與分手後的行為反應，綜合多數的意見與看法，做為創作的激發點，或許可以引起更多使用者的共鳴。

分手行為除了心理學領域外，也牽涉到哲學等研究領域，此次創作研究為避免過於擴大而較少提及這個領域之探討。往後其他創作者或許可以探討哲學領域對於愛情的認知，做為其設計的激發。

b. 創作部分

產品設計的重點莫過於量產，量產的階段需要經過非常多的部門去執行與評估，市調部門需要了解這件商品有沒有賣點；生產部門需要討論製造方法；企劃部門則努力的把商品推廣出去。當市面上有了你所設計的商品，也間接的證明了它的價值。

在此篇創作研究中，創作者著重的部分在產品表達出來的概念與情緒，對於

商品的實用功能較少著墨，因此可能會因此造成觀眾的疑問，如「這張椅子是可以坐的嗎？」，「這個戒指戴不下去啊！」。在批判式設計的詮釋手法中，實用性並不是產品存在的主要價值，而是在產品所要探討的議題與意義層面。也因為其形式類似藝術創作，不少人會以裝置藝術的角度去看批判式設計，但本設計創作認為其實這些設計也是確有商品的實用價值的，它們只為了一小部分的人而存在的。

在此次創作部分除了上述問題外，本創作者自己稍感不足的部分在於詮釋「時間」對於傷心人的療效這個部分。療傷過程最需要的是時間這個因素，但也由於這樣子的創作需表現在作品歷經「時間」而產生改變，例如某樣作品隨著時間的過去風化或成長；也可能是經由某樣設計讓傷心的人渡過悲傷的「時間」，例如經過無意識的反覆執行某樣動作來消磨時間與精神，讓人短暫的忘卻悲傷。這些議題都是可以再做深入探討與應用的部分。

6-3.後續創作之可能性

分手行為所牽涉的研究非常廣泛，除了戀愛心理學、行為心理學等研究角度外，其中也牽涉哲學與認知心理學等層面，如後續有其他設計師想對此議題進行創作，也可選擇其他切入角度。

在此尺次創作中，本創作者對戀愛與分手的其他議題也相當有興趣，但礙於時間與資源等因素並未深入探討並進行創作，以下將針對幾個相關議題提出設計的可能性，提供其他創作者參考：

- 1.在此次創作中，創作者對於「時間」這個議題詮釋較少，而時間在這個議題應扮演一個關鍵角色，例如心情傷口的復原時間。因此如何設計出陪你渡過悲傷時間的產品；或是如何透過作品的改變表現出產品隨著時間過去而做出轉變，並影響使用者的心情；在走出傷痛各個議題中，「時間」對於傷痛復原的作用是

其他設計師可以加以研究創作的部分。

2.在感情過程中，親密的情侶關係通常會延伸至「性」這個議題，在相關文獻探討中，甚至提到「性需求」對於分手的障礙。「性需求」就像是雙刃劍一般，讓你沉溺在愛情之中，也讓你對舊愛揮之不去。後續創作者可針對「性」在情侶之間扮演的角色去作創作發揮。

3.每個人對於愛情觀都有其不同的看法與詮釋，或許有的創作者認為分手後就應積極尋找下一段感情與下一個人，而將前一段感情當作經驗談。在這樣的積極思維中，創作者對於分手後的設計便是用在尋找下一段感情或如何認識其他異性朋友與如何透過交際讓自己加速復原等議題，而不是以較悲傷的詮釋手法表現。

上述幾項建議都是其他創作者可以思考的設計方向。

最後，本創作是以創作者自身之經驗與體會來進行創作。不同的創作者對於這些議題會有不同的看法與設計方向，設計師也可依照自身之經驗去創作不同之「分手」議題之產品，並發展出更豐富與多元的設計創作。



參考文獻

中文書目

- 1、田鎔瑄、謝慧雯譯(2004)。諾曼·萊特著。**戀人還是朋友**。台北：財團法人基督教宇宙光全人關懷機構。
- 2、林俐說譯 (2001)。艾倫·狄波頓著。**我談的那場戀愛**。
- 3、汪耀進、武佩榮譯(1994)。羅蘭·巴特著。**戀人絮語**。台北：桂冠新知叢書。
- 4、李俊逸、呂奕欣譯(2008)。Renny Ramakers, Anneke Moors 編著。**Droog design**。台北：田園城市文化事業。
- 5、蕭颯、王文欽、徐智策著(1991)。**幽默心理學**。台北：吳氏圖書。
- 6、王紀澤等著(2007)。**世界的新銳設計師 50 人**。台北：城邦文化事業。
- 7、葉穎著(2006)。**設計私地圖**。台北：田園城市文化事業。
- 8、殷紫著(2009)。**北歐新銳設計**。台北：御書房出版。
- 9、翁鵲嵐、鄭玉屏、張志傑譯。Donald A.Norman 著。**情感設計**。田園城市文化事業。

論文

- 1、劉恒寧(2006)：**符號消費理論應用於設計藝術創作之研究**。國立台北科技大學/創新設計研究所
- 2、鄭玉屏(2006)：**批判性設計:邁向超越功能性的產品**。國立台北科技大學/創新設計研究所
- 3、洪志瑋(2007)：**操作的記憶與玩興應用於產品設計之創作研究**。國立交通大學應用藝術研究所
- 4、王彥翔(2008)：**以產品設計促進和諧夫妻關係**。國立交通大學應用藝術研究所。
- 5、陳呂維(2004)：**極簡主義思維下的產品設計**。國立台灣科技大學設計研究所。

網頁

- 1.批判式设计 Critical Design : <http://forum.yidaba.com/thread-2173716-1-3.html>
- 2.Critical design : http://en.wikipedia.org/wiki/Critical_design
- 3.Critical design : http://issuu.com/alicew/docs/alice_wang/3
- 4.NOTCOT : <http://www.notcot.org/>
- 5.Design Interaction ,RCA : <http://www.interaction.rca.ac.uk/index.html>
6. MOCOLOCO : <http://www.mocoloco.com/>

