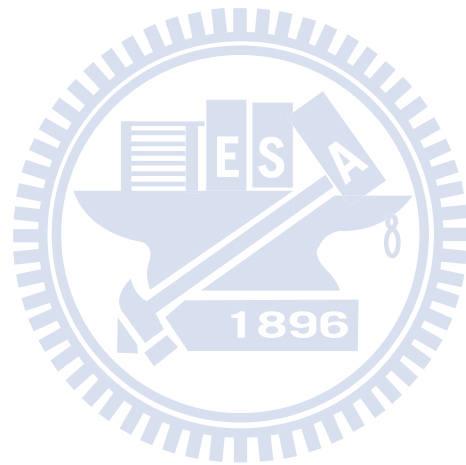


國立交通大學應用藝術研究所

碩士論文

台灣辦桌之餐具設計

The design of tableware for the Taiwan banzhuo



研究生：李依潔

指導教授：莊明振 博士

中華民國一百年二月

台灣辦桌之餐具設計

The design of tableware for the Taiwan banzhuo

研究生:李依潔

Student: Yi-Jie Li

指導教授:莊明振 博士

Advisor: Ming-Chuen Chuang

國立交通大學

應用藝術研究所

碩士論文



A Thesis
Submitted to Institute of Applied Arts
College of Humanities and Social Science
National Chiao Tung University
In partial Fulfillment of the Requirements
For the Degree of Master
of Art in Design

February 2011

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國一〇一年二月

摘要

台灣早期最常見的宴席形式，絕非「辦桌」莫屬。凡舉各種的人生儀式(婚禮、喪禮、壽誕、滿月)以及特殊事件場合(新居落成、地方祭典、選舉...)等都要辦桌，令「辦桌」文化在台灣一直很風行。大鍋擺路邊、馬路邊辦理酒席是傳統「辦桌」給人最普遍的印象，不同於西方，這是台灣人戶外舉辦 party 的一種方式。

本研究透過閱讀相關文獻、直接觀察以及專家訪談的方式，一方面了解辦桌的形式與來由，另一方面得知大眾對於辦桌的觀感與參與經驗；再以 KJ 法將蒐集到的資訊，製作成卡片後，分出群組與上下層級關係，找出傳統辦桌的特色與問題點，進而從這些大方向發展設計：1. 針對免洗餐具給予人的觀感以及使用上的缺失，進行探討與改善。2. 如何讓個人獨自操作且容易完成打包動作。3. 如何透過設計達到桌面空間妥善使用，而不會有菜餚放不下的狀況。4. 運用產品讓人與人之間的互動增加，達到用餐氣氛熱絡而不尷尬的效果。

最後的設計根據材質與使用範圍分為：1.個人餐具；2.公共餐具兩大類。個人餐具部分以一次性餐具為主，以組合作為整體概念，增加餐具彼此之間的連結性。公共餐具部分，以盤中盤為主要設計理念，元件的可互換性讓餐具的變化性更大，亦同時解決打包的問題。研究結果最後共製作六件作品於新竹美學館展出，並設有留言區與觀者進行意見交流，以便了解大眾對於作品的看法為何。

關鍵字: 辦桌、餐具設計、KJ 法、專家訪談

ABSTRACT

Banzhuo is the most common feast form in early Taiwan. Varieties of life ceremony (such as wedding, funeral, birthday and full month.....), and special things (such as House Warming Parties, local festivals and elections ...) would have to hold banzhuo, so banzhuo culture has been very popular in Taiwan. Big pot beside the street and having a feast outside are the common impressions that this culture is. Differ from the west, this is Taiwan's outdoor party.

In this study, we read the literature to understand history of banzhuo and through direct observation and expert interviews to collect the public opinions of participation experience. Then, the affinity diagram was used to classify the data from direct observation and expert interviews, and to find out the upper and lower level of problems. Through this analysis, four design directions: 1.Changing the bad impress of the disposable tableware and good to use. ; 2. Complete the packing actions by one person easily. ; 3. Using the space of desk effectively.; 4.Improving the human interaction.

The final design based on materials and usage scope is divided into: 1. Personal tableware ; 2. Public tableware two categories. Combination is the main concept of personal tableware, each items can be connected together. And concentric circle is the central concept of public tableware, the design making tableware more flexible and solving the packing problem at same time.

The final six works were produced in National Hsinchu Living Art Center and has a visitor's book to understand public view for the works.

Keywords: banzhuo, tableware design, affinity diagram, expert interview

謝誌

終於，也輪到我寫謝誌了。研究所這條路來得突然，也走得特別久。交大這兩年半以來，體驗到不同於以往的學習風氣，喜歡這裡的自由，讓我想許多、看了許多、也學了許多，更重要的是，嘗試了一些以前沒完成的事情。

首先，論文的完成要感謝我的指導老師莊明振，包容我在選定題目時朝著自己喜歡的方向，並尊重我臨時更換題目的決定，耐心及細心的指導，沒讓我迷失方向；也感謝陳俊智老師特地從台南趕上來替我口試，並給予我許多鼓勵與建議，使口試能順利完成；另外，感謝口試委員鄧怡莘以及林銘煌老師對於本研究提出許多寶貴的意見，讓這份論文內容能夠更加完整。

感謝英倫學姐在研究期間不時關心論文進度，陪我討論並給予許多建議，使我了解自己的研究盲點，還不時替我打氣，鼓勵我在挫敗中繼續堅持下去。謝謝有翔與我討論，並及時提醒我朝自己喜歡的方向前進。謝謝華憫學姐提供許多論文的發展方向，並教導我訪談的技巧。謝謝熊貓人學長偷跑回交大時送給我一個在展場辦桌請老師吃飯的瘋狂計畫，並在 MSN 上同我討論餐具的模組概念，讓停滯的設計瞬間起死回生。謝謝老妹在我對論文感到灰心時聽我訴苦，並在綿綿細雨中陪我挨家挨戶的找製作廠商。謝謝鶯歌熱心的阿姨替我耐心講解陶瓷製作的技術與困難點；謝謝鶯歌恩人(不知道你叫什麼所以都叫你恩人)在我絕望時，乾脆的答應幫我完成作品。謝謝隔壁木工伯伯熱心的幫我製作研磨工具，讓我模型更快速完成。謝謝小天幫我磨模型，泡茶給我喝並鼓勵我出門散散心。謝謝千慧學姐稱讚我的作品很有梗，真是超級大好人使我充滿信心。謝謝媽媽在我做模型時送來一杯暖暖的燒仙草。謝謝凱婷學妹於展覽期間對我的作品大力支持，我講解的時候還在背後比一個讚。謝謝大毛、Abulica、方方學弟以及露西學妹協助我布置口試茶點。謝謝所辦千慧在我報帳期間耐心的指導，並不厭其煩提醒我口試的注意事項。

最後，將這份成果，獻給我親愛的家人、師長以及朋友們。因為你(妳)們的陪伴與鼓勵，才有這本論文的誕生，謝謝各位。

目錄

摘要	i
ABSTRACT	ii
謝誌	iii
目錄	iv
圖目錄	vii
表目錄	x
第一章 緒論	1
1.1 研究動機與背景	1
1.2 研究目地與預測結果	2
1.3 研究範圍與限制	3
1.4 論文架構	4
第二章 文獻探討	6
2.1 辦桌	6
2.1-1 辦桌的源起與發展	6
2.1-2 辦桌器皿	8
2.1-3 菜宴類別	10
2.2 創意思考的方法	11
2.2-1 資料蒐集:直接觀察法	11
2.2-2 資料蒐集:專家訪談	11
2.2-3 資料整合與歸納: KJ 法	12
第三章 創意思考方法	13
3.1 資料蒐集	13
3.1-1 實際參與和觀察紀錄	13
3.1-2 專家訪談	14

3.1-3 訪談結果	16
3.2 KJ 法的整合與歸納.....	18
第四章 構想發展與設計過程	22
4.1 前階段構想展開	22
4.1-1 問題類別一：免洗餐具的缺失	23
4.1-2 問題類別二：打包的便利性	25
4.1-3 問題類別三：桌面空間的不足	28
4.1-4 問題類別四：人際社交	31
4.2 進階發想	34
4.2-1 個人餐具主概念	35
4.2-2 個人餐具細節部分	39
4.2-3 公共餐具主概念	42
4.2-4 公共餐具細節部分	46
4.3 模型製作	47
4.3-1 個人餐具	47
4.3-2 公用餐具	52
第五章 創作呈現	55
5.1 作品論述	55
5.1-1 <團結力量大>個人餐具	55
5.1-2 <盤中盤>公共餐具	58
5.2 師生展創作聯展記錄	62
5.3 展場呈現	66
5.3-1 「辦桌」說明錶板設計	67
5.3-2 展覽名片	70
5.3-3 觀者留言區	71

5.4 展覽作品呈現與文案	72
5.4-1 個人餐具作品呈現	72
5.4-2 公用餐具	73
第六章 結論	76
6.1 研究反省與展望	76
6.2 創作檢討與使用者回饋	76
6.3 後續研究建議	77
參考文獻	79
相關文獻	79
網路資料	80
附錄	81
媒體相關報導	81
2010.12.28 自由時報	81
2010.12.29 人間福報	82
2011.01.01 聯合報	82
美學館新聞資料	83
2010.12.30 交大首頁	85

圖目錄

圖 1 Lux 環保餐具	2
圖 2 辦桌餐具的定位	3
圖 3 論文架構圖	5
圖 4 盛湯用的大斗	9
圖 5 各式彩繪的小斗	9
圖 6 腰子盤	9
圖 7 賓客按照群組分配之座位表	17
圖 8 卡片資訊化	18
圖 9 卡片分群	19
圖 10 分群命名	19
圖 11 樹狀架構圖	20
圖 12 KJ 法所得之架構圖	21
圖 13 腦力激盪進行圖示	22
圖 14 構想關係示意圖	35
圖 15 個人餐具組合概念草圖	35
圖 16 碗身斜度與凸把的比例模擬	36
圖 17 碗比例模擬圖等視角	36
圖 18 杯子之電腦模擬圖	37
圖 19 製作草模後測試實際握拿狀況	37
圖 20 盤子概念的發想草圖	37
圖 21 盤子的電腦模擬側視圖	38
圖 22 盤子的 3D 比例等視圖	38
圖 23 湯匙設計草稿	38
圖 24 電腦繪製圖以及使用狀況模擬	39
圖 25 電腦模擬碗與盤花紋之組合圖	39

圖 26 杯子細節的初步概念	40
圖 27 杯身圖形初步電腦模擬	40
圖 28 刮刮卡概念圖	41
圖 29 搭配飲酒行為的圖紋設計	41
圖 30 大盤換小盤概念圖	42
圖 31 餐宴中常見用生菜鋪底的冷盤	43
圖 32 以生菜或蔬果拼花式的平盤	43
圖 33 中心採用立體擺飾的菜餚	43
圖 34 托高盤電腦模擬圖	44
圖 35 平盤電腦模擬圖	44
圖 36 花座電腦模擬圖	44
圖 37 平盤	45
圖 38 中深盤	45
圖 39 深盤	45
圖 40 盤底設有三個倒勾以固定打包袋	46
圖 41 端盤概念圖	46
圖 42 以顏色深淺代表菜餚順位	47
圖 43 十二生肖圖騰設計及印製位置	47
圖 44 碗的工程圖	48
圖 45 盤的工程圖	48
圖 46 杯子的工程圖	49
圖 47 以 PU 模製草模	50
圖 48 補土後打磨至光亮	50
圖 49 模具包覆鐵網	50
圖 50 烘製	51
圖 51 紙模完成圖	51

圖 52 電腦繪製圖紋平面圖	51
圖 53 轉印圖紋到作品上	52
圖 54 作品彩現與使用圖	52
圖 55 平盤施工圖	53
圖 56 中深盤施工圖	53
圖 57 深盤施工圖	54
圖 58 <團結力量大>模型照片	55
圖 59 榫接接口成為剪紙的圖紋之一	56
圖 60 碗盤疊合時成為一張完整的剪紙	56
圖 61 碗使用的握持狀況	57
圖 62 盤面側視圖	57
圖 63 刮刮卡圖紋	58
圖 64 乾杯時圖紋結合	58
圖 65 大盤換小盤使用圖	59
圖 66 打包使用圖	59
圖 67 盤緣的握持方式與圖紋	60
圖 68 淺盤料理範例	60
圖 69 中心堆高的冷盤範例	61
圖 70 深盤料理範例	61
圖 71 展覽宣傳海報	62
圖 72 入口大肚子的意象	64
圖 73 「產道」兩側的設計	64
圖 74 「產道」尾端的互動裝置	65
圖 75 象徵產後開朗的寬闊展場	65
圖 76 展出作品位置圖	66
圖 77 辦桌作品呈現	66

圖 78 作品呈現照片	67
圖 79 海報呈現狀況	67
圖 80 海報一	68
圖 81 海報二	68
圖 82 海報三	69
圖 83 海報四	69
圖 84 展覽名片設計	70
圖 85 名片展覽效果	70
圖 86 留言區設置示意圖	71
圖 87 留言簿	71
圖 88 觀展者留言狀況	72
圖 89 作品文案說明	72
圖 90 碗與盤用餐前擺設狀態	73
圖 91 <團結力量大> 餐具組合狀態	73
圖 92 打包作品呈現	74
圖 93 中深盤搭配冷盤碟作品呈現	74
圖 94 深盤搭配花座作品呈現	75
圖 95 平盤搭配平底碟作品呈現	75

表目錄

表 1 台灣辦桌興衰發展	8
表 2 各項餐具機能轉換之整理.....	13
表 3 受訪者資料	14
表 4 半結構式的訪談大綱	15

第一章 緒論

1.1 研究動機與背景

國片「海角七號¹」自前年竄起後，造成轟動，引發一陣國片旋風，也成功地闡揚墾丁的觀光產業與原住民週邊商品(馬拉桑小米酒與手工琉璃珠)。這部看似以愛情貫穿的電影，動人之處其實在於成功刻劃出台灣人奮鬥與樸實的精神，並充分地置入本土在地的文化元素。其中，傳統的電子花車與熱鬧非凡的「辦桌」場景，更是台灣人共同的記憶，引發莫大的共鳴。政府甚至在 2009 年的聽障奧運閉幕式特別採用「辦桌」方式，讓三千多名選手在會場內享受台灣美食看節目表演，顯現出「辦桌」在台灣在地文化中的重要地位。

「辦桌」長期以來，一直是台灣漢人傳統社會中最常見的宴客飲食活動，其所衍生出的辦桌產業，也一直在台灣民間中傳承著；「辦桌」所代表的飲食意涵，可說是台灣人文精神及社會結構變遷下，所呈現的飲食文化之一。(林恆立，1999；陳映如，2002)

然而隨著現代人的收入增加，生活水準提高，對餐飲的要求不只是吃得好，還要吃得美觀氣派，因此，臨時搭棚、隨地設灶的傳統式辦桌便開始勢微；許多人都轉向大餐廳訂席。傳統民俗中搭棚式的辦桌，已抵不過高級餐廳氣派的用餐環境與精緻好看的美食，逐漸有沒落的情形。雖然傳統辦桌在衛生、氣氛、設備上比不上餐廳舒適，但是那種喧嘩熱鬧的場面，互動往來的人情味，以及貨真價實的食材，卻非現在的高級餐廳能夠取代。

創作者自小即參與過各式傳統的「辦桌」餐宴，即便在「辦桌」文化逐步式微的今天，每年過年，在嘉義的老家，家族仍保有這樣就地搭棚餐敘的習慣。大紅的圓桌、滿桌“尚青”的菜餚、毫無拘束的交談敬酒聲，在在深刻地映在創作者的心裡，那樣豐厚的人情味，及在

¹ 海角七號 (Cape No. 7) 是一部 2008 年的台灣電影，由台灣導演魏德聖編導。本片正式在台灣公開上映，2008 年 12 月 12 日於全台灣首輪戲院下片。該電影由歌手范逸臣和日本模特兒/演員田中千繪，與眾多音樂人共同演出，新生代歌手梁文音和中孝介也在本片特別演出該電影在宣傳上並沒有大量花費，初期大部分是透過 BBS 與部落格，以口碑拉抬出了超高人氣，被視是為臺灣電影的奇蹟

自家門前宴客的趣味，總是和高級餐廳有所區別。這項傳統在台灣北部已漸稀少，雖在南部仍有一些。如何保存與維持它成為一個很大的課題，引起了本研究的創作動機。

1.2 研究目的與預測結果

台灣人「辦桌」的民俗活動自明清移民傳至台灣以來，由早期鄰里相互合作，到六十年代經濟起飛後，逐漸發展成專門職業，隨著環境的演變不斷適應而消長。然而，餐具的形式卻沒有隨其同步作大幅的修正與改變。

與人類日常起居最密切的就是民生問題，而自古民以食為天，所以飲食文化是人類不可或缺的。因此，人類飲食所使用的工具，也就是餐具，是飲食文化中的重要元素之一。精美的餐具能襯托佳餚，提升人們用餐的心情。根據創作者的觀察，台灣的「辦桌」文化中，餐具的角色又與一般居家使用器皿不同，必須兼具美觀、不占空間、好收納，甚至能夠好打包等機能明確的特點。觀察西方對於戶外 party 的餐具發展，已有設計師提出機能與美觀兼具的好點子，例如 Philippe Starck 的 Lux 環保餐具(圖 1.1)系列，但至今尚未見精心設計的「辦桌」餐具。



圖 1.1 Lux 環保餐具

台灣的「辦桌」在意義上，可被視為台灣的戶外 party 活動模式。相較於居家型的餐具，被移動的機率高並且機能多重。然而，移動頻率沒西方 Buffet 的餐盤那樣高，且必須隨身攜帶。因此，辦桌餐具設計介於這兩者之間，除了必須擺脫過去不衛生、低廉的印象，基本裝盛還必須達到機動性及快速收納等功能，其定位如圖 1.2 所示。

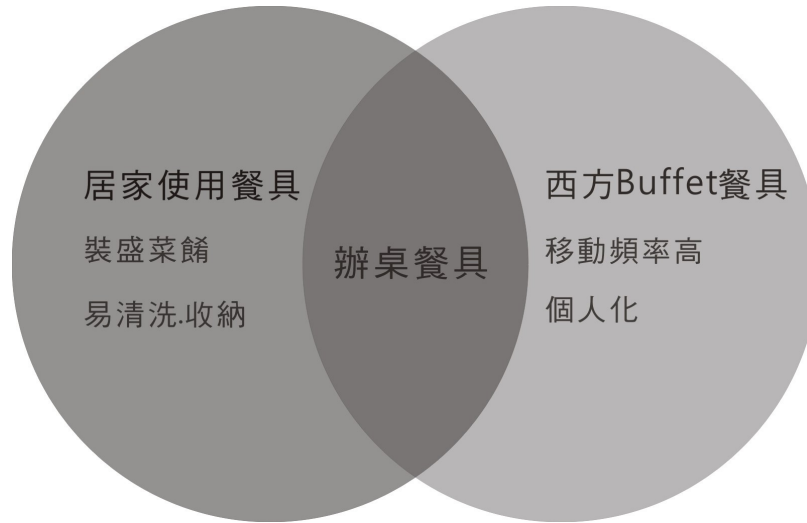


圖 1.2 辦桌餐具的定位

本研究企圖透過傳統辦桌的觀察與訪談相關人的參與經驗，找出辦桌餐具設計的相關課題並進行問題點分群，之後提供一套可行的解決方案，並將概念具體化為一組餐具設計，預期目標如下：

1. 藉由文獻探討與相關資料研讀，瞭解辦桌形式內容，沈思產品設計能夠保存與發揚的可能性。
2. 透過實際參與觀察與訪談，針對在辦桌活動中人們的行為以及問題點，設計整套的餐具作品 4~5 件。
3. 針對完成之設計成果，進行問題與解決方式探討，為往後相關設計建立設計基礎，降低類似的錯誤嘗試。

1.3 研究範圍與限制

本創作以「辦桌」宴席上使用的餐具設計為主題，透過自身觀察與訪談，探討其餐具改良與解決問題之可能形式變化。主要的範圍可以分為研究與創作兩種層面來探討，其可能的限制如下：

a. 研究層面

關於「辦桌」這個詞彙，由於被人們習慣使用，用詞的範圍也隨之擴大。為避免誤解，

本研究關於辦桌的探討範圍，僅限於教育部《重編國語辭典修訂本²》中對「辦桌」的解釋為：「閩南方言。指外燴者到家裡掌廚，準備酒菜宴客。」

本研究的「辦桌」乃指傳統外燴行業，與人類學中所指的「宴席(banquet)³」有些許差異。

b.創作層面

因創作時間、材質以及製造技術之限制，本創作最後產出六件作品。其中，以具有承裝功能之器皿(碗、杯、盤)為主要設計，筷子不列入此次設計範疇之內。創作成品由形狀、材質及操作方式等幾個面向進行探討，部分成品之使用耐久性等，屬未來材料須克服的問題，非本創作的探討重點。

1.4 論文架構

本論文包含除了第一章(本章)針對創作之動機、目的與架構作說明之外，接下來的五個部分分別由第二至第六章說明。第一部分(第二章)開始針對創作主題「辦桌」進行資料蒐尋與文獻探討，以便於了解這項傳統活動之歷史發展與變遷，作為後續創作設計的知識根基。第二部分(第三章)為創作規劃，除了相關設計產品蒐集外，並規劃訪談進行以及後續分析和討論，並從中挑選問題點進行設計。第三部分(第四章)，進行構想的展開，最後從中挑選較能引發共鳴的部分，收斂定案。最後確立概念並且完成細節以及 3D 圖形繪製後，爾後製作模型。第四部分(第五章)介紹展場規畫與布置過程，以及最後作品的呈現。最後第五部分(第六章)則是針對展覽中觀者給予的反應與意見，對創作作品進行檢討，提出不足以及需要加強的地方，供作後續研究參考。

以下將整體架構以圖 1-2 細部說明。

²教育部「重編國語辭典修訂本」，網址為 <http://dict.revised.moe.edu.tw/>

³宴席(banquet)雖然也指特殊場合或紀念儀式上的特別飲食，但不一定以外燴形式舉行，有可能是在餐廳外燴及飯店外燴進行，也有可能是在主人家以自行料理方式舉行 (朱亭佳，2004)。

緒論

研究動機與背景 ▷ 研究目的與預測結果 ▷ 研究範圍與限制 ▷ 研究架構

第一部分

文獻探討
(第二章)

1. 辦桌
2. 創意思考的方法.

第二部分

研究方法
(第三章)

1. 觀察法
 2. 專家訪談
 3. KJ法進行與分群.
- 資料蒐集

第三部分

構想發展與設計過程
(第四章)

1. 前階段構想展開
2. 進階發想
3. 設計定案與實作

第四部分

作品展覽
(第五章)

1. 作品論述
2. 師生展創作聯展紀錄
3. 展場呈現
4. 展覽作品呈現與文案

第五部分

結論
(第六章)

1. 研究反省與展望
2. 創作檢討與使用者回饋
3. 後續研究建議

圖 1-2 論文架構圖

第二章 文獻探討

本章節首先明確定義「辦桌」的範疇，爾後進一步說明其發展歷史與演變，其次針對餐具器皿以及菜宴類別分門描述。第二部分則介紹此創作過程之研究方法，分別為資料蒐集的直接觀察與專家訪談；以及資料整合的 KJ 法。

2.1 辦桌

「辦桌」(banzhuo)為閩南方言，國語則稱之的「外燴」檢閱<<重編國語辭典修訂本>>，對辦桌的解釋為：「閩南方言。指外燴者到家裡掌廚，準備酒菜宴客。」也就是由專門承攬宴席包辦之廚師(總鋪師)到客戶指定的地點，製備餐食，並安排完整的宴席服務流程，是一套不同於日常的飲食程序，經常安排在重要的人生儀式或特殊場合中，以作為主人招待賓客的一種活動(林恆立，1999；黃瓊慧，1999)。辦桌具有：時間不固定、地點不固定及人員不固定三種特性(林益煜，1997)。

2.1-1 辦桌的源起與發展

在婚喪慶典擺設筵席的習俗，在中國文化很早就已經出現，遠可追溯至中國春秋戰國時代《儀禮》所記載的天子與貴族們設宴，所流傳下來的飲食文化。然而，這類宴席的權利只限於天子與貴族，一般庶民百姓不容逾越。直至晚唐時期，庶民市坊逐漸擺脫以往受制的現象，民間市景變得熱鬧，休閒與消費等經濟活動頻繁，飲食店也發展起來。於《國史補》中，所提到長安食店經營之「禮席」，即是代客辦理宴席到家的業務(王仁湘，2001)，也成為現代辦桌的前身。到了北宋時期更發展出所謂「司局」的場面，「司局」專門負責包辦酒席，可說是現代辦桌的老祖宗。南宋時期，司局的工作更細分為「四局六司」：帳設司(搭棚子)、茶酒司、廚司(師傅)、臺盤司(碗盤)等等，皆與現代辦桌產業的分工相似。(林恆立，1999)

中國古代的辦桌習俗，也由明清兩代的移民傳到臺灣來。臺灣民間婚姻禮儀的習俗，大多數依然遵循著原鄉的古禮，而傳統的婚姻禮儀也包括了婚宴的舉行。民國六十年代以前，

以農業為主要生活方式的本土人民，藉由辦桌活動體現了村落鄰里間的互依與互助。以前的農業社會，如遇到婚喪喜慶之事，鄰居們皆得全員出動，除了提供自家的桌椅及碗筷之外，還必須幫忙切菜、挑菜、端盤子等所有雜務。之後，臺灣的經濟與產業政策開始朝工業化發展。民國六十二年，臺灣經濟走向工商轉型期，工商業的分工與發展促使整個社會結構改變。經濟的成長，使得人們生活條件改善，辦桌不再是村莊裡難得的盛事；人們稍有喜事，就會大張旗鼓、熱熱鬧鬧的辦桌，是辦桌文化最盛行、最風光的時期。民國七十六年的政治解嚴後，臺灣在經濟與產業政策的發展相對的自由化，在餐飲相關產業上，臺灣出現大量的速食，而西方的飲食觀念也逐漸影響餐飲業者與本土人民，又因都市化的空間限制，使得辦桌活動有了地點、衛生、氣氛等限制。

而今，隨著現代人收入的增加，生活水準的提高，高級餐廳林立提供更好的服務。以往人們只有在「辦桌」時才能嘗到的美食，隨時都能在大餐廳一解口腹之慾。傳統民俗搭棚式的辦桌，似乎敵不過高級餐廳的優雅氣派與精緻美食，而逐漸有沒落的狀況。然而在台灣南部鄉下地方，則仍保有這類的飲食模式。

表 2-1 台灣辦桌興衰發展

時期	年代	發展
農業化時期	1645~1949	儘管民生拮据匱乏，但凡遇生命中重大節慶，左鄰右舍亦會相互幫忙設席宴客，以辦桌來聯絡情感。
戒嚴初期	1949~1960	物資缺乏加上當時政局動盪的關係，全國人民縮衣節食，努力發展建設。當時的台灣尚無經濟能力發展大型餐飲業。因此少有辦桌活動，沉寂了一段時間。
戒嚴後期	1960~1987	在工業化的發展之下，台灣在 1968~1988 二十年間經濟快速成長，國民所得不斷提升，創造了當時的「經濟奇蹟」。因此，國人社會結構與生活水準產生改變，此時處處可見鄰里辦桌之光景，

除了婚喪嫁娶或吉屋入厝以外，甚至簽中六合彩也會辦桌，並請電子花車慶祝，這時期為辦桌風氣最為興盛之時。

解嚴-迄今 1987~迄今 隨著都市化發展，生活品質提升，加上外來文化的衝擊，國人飲食觀念及需求也開始由「吃得飽」轉變為「吃得好」，紛紛轉往高級餐廳一飽口福。傳統的辦桌風氣因而逐漸式微。

資料來源: 林恆立(1999)；本研究整理

2.1-2 辦桌器皿

農業社會辦桌時，桌椅、碗筷都要自備，一個村莊只要有人要辦桌，鄰居就會自動自發提供桌椅碗筷，宴會後，再帶回自家的東西。至於後期辦桌活動時，才有專門的碗盤出租業。盛起於民國六十年初期的碗盤出租商⁴，其主要業務就是出租餐具或烹調所需的爐子、鍋子等器具給總鋪師。除了基本的租借外，出租商還要負起清洗的工作。(何金城、蘇信川、周子欽，2005)

辦桌盛裝料理的餐具材質包含陶土、瓷土、金屬、竹木等，由於陶土在台灣取得較為容易，因此早期以陶製碗、盤為主。後來由於製作技術純熟，改以瓷土為餐具材質，因為瓷製的餐具的質地細膩，也較為耐用。早期使用的器皿有燉鍋、冷盤、腰子盤、魚盤、五柳枝盤、大碗公、大碗、飯碗、淺盤、斗碗等，不同形式的餐具各司其職。斗碗與我們的實際生活較為密切，分別有大斗、中斗、小斗、粗斗、細斗等名稱。大斗即大碗公，可用來盛裝菜湯類(圖 2-1)；中斗放置菜餚；小斗即是飯碗(圖 2-2)，也可當茶杯或酒杯來使用。製於細斗、粗斗的名稱，是以做工或材料的粗細來區分。(廖素慧，2008)

⁴ 碗盤出租業可說是辦桌產業中重要的一個環節，相較於北部辦桌以租借為主的合作型態，南部的總鋪師們多採以自備桌椅以及餐碗的方式經營。



圖 2-1 盛湯用的大斗



圖 2-2 各式彩繪的小斗

圖片來源: 張瓊慧(2004)

隨著生活品質的提升後，辦桌的器皿更加多樣，到了民國 80 年代，宴客的餐具開始講究。出菜的順序以及菜名也都精心設計過。通常先以四碟盤盛裝開胃菜；接下來是冷盤，盤內分別擺上六至八種菜餚；腰子盤(橢圓盤)是盛裝全魚料理的指定餐具(圖 2-3)；水盤即是深盤，一般用來盛裝勾芡料理，如羹湯等。八角碗或圓形小盅用來盛裝燉煮雞湯，由於料理使用全雞，所以容量必須夠大；束口大肚或直筒形，用來盛裝佛跳牆，縮小的盅口也可保持湯的熱度；扣碗，把不同的食物往大碗裡層層疊放，壓實之後在倒扣在圓盤上；湯碗，用來盛裝湯料理(廖素慧，2008)。



圖 2-3 腰子盤

圖片來源: 張瓊慧(2004)

爾後的餐具設計，受到社會變遷，以及日本文化的影響。逐漸加入許多不同材質的應用，例如竹或木製的船型盤、鋁或生鐵製的魚型盤、不銹鋼製的加熱器皿等。90 年代末期，辦

桌用的餐具受到西式餐飲之影響，對飲食的觀點也在改變，已經開始重視個性化的飲食，以及食材美味與專用餐具間關係的一致性和整體呈現，餐具材質以白瓷為主，能夠襯托料理的色香味美。由於一桌圍坐有十人，菜色約有十至十二道，所以使用的餐具數量加起來就非常多。因此，可以重疊不佔空間，是宴客餐具選用時，必須考慮的重點之一。

2.1-3 菜宴類別

台灣的辦桌菜餚多以 10-12 道為準，主人可依照預算與喜好選擇，但必須是偶數，以表吉利。菜餚的名稱多精心設計過。除了表示吉祥，也代表眾人對主人的祝福。此外，總鋪師也會以菜餚的外觀傳達祝福之意，例如，滿月宴中常見的「雙喜如意捲」就是以蛋皮以及春捲皮作成「如意」的形狀，象徵小孩將來能夠做大官。

今日我們所吃到的辦桌菜，屬於台菜的「宴席菜」，是結合了許多不同的地域的菜式所構成，除了台灣原住民的菜餚之外，隨著歷史的變遷，台灣菜加入了福佬菜、客家菜、日本料理、外省菜等特色，菜餚之間互相學習觀摩，使得台灣菜琳瑯滿目、繽紛萬千。台菜的作工也較其他省份來得精煉，以呈現食材的原色原味為最高原則；以烹調技巧來論，則以炒、炸、蒸、煎、滷、烤為台菜最常用之技巧。(張玉欣、楊秀萍，2004)

以口味而言，臺灣北部的菜味道較南部來的清淡，中南部則較為偏甜。菜餚的食材，多講究豐富新鮮，常以當地的食材作變化，因此菜色也依照地域性的差異有所不同。中部地區的辦桌料理多以肉類為重，海鮮次之；南部則因盛產海鮮而北部較重視健康、講求精緻，在食材的取用上皆偏重海鮮。桃、竹、苗地區因族群之故，或多或少融入了客家菜餚，以彰顯辦桌特色(陳映如，2002；錢嘉琪，2000)。

整體而言，辦桌菜餚可分作六類(何金城、蘇信川、周子欽，2005)，分別為：蒸物、燴燒物、炸物、冷盤、湯品以及點心。

2.2 創意思考的方法

2.2-1 資料蒐集:直接觀察法

直接觀察法(direct observation)屬於一種直接蒐集原始資料的方法，針對眼前所發生的事或人的行為進行觀察與紀錄。在過程中，觀察者處於被動的狀態，對於眼前發生的事件不加以控制或干涉，也就是說觀察者在進行觀察時，不進行訪問，只單純執行觀察與紀錄的動作。

直接觀察法又可分為公開觀察法和隱蔽觀察法兩種類型。公開觀察法是觀察者公開於觀察地點，即被觀察者知道有人在觀察其言行；隱蔽觀察法是被觀察者在不知情的狀況下被觀察與紀錄。

在特定情況之下，當觀察者難以配合調查研究時，應採取直接觀察法。例如當時環境不方便詢問被觀察者問題，或被觀察者沒有足夠的時間回答問題時，就應使用此種方法，直接觀察他們的行為並加以紀錄。紀錄所觀察的內容，方式主要分為:筆記與相機、聲音與相機、影片三種。每種方式皆具有其優劣勢，其中，筆記與相機是最具機動性且不干擾被觀察者的方式，且設備取得容易。因此本創作選用此方式，方便在熙熙攘攘的辦桌過程中，執行觀察與紀錄。

2.2-2 資料蒐集:專家訪談

訪談法是一種有目的性的訪談，訪談者對受訪者進行面對面的訪談。訪談的方式包含:

- 1 結構式訪談: 事先擬定具體的訪談問題，請所有受訪者皆回答同一結構的問題，提問與回答的範圍，通常不超過事先設計的題目範圍。
- 2.半結構式訪談:根據研究範圍設計一份訪談大綱，但提問不只侷限在預設的題目上，可根據受訪者的回答引發更多資訊，將有助於確認主要問題並解決問題。

本創作採用半結構式的訪談。根據辦桌為主題擬定訪談大方向，透過開放式的訪談，挖掘更多參與者的經驗，以便於大量蒐集問題點。

2.2-3 資料整合與歸納: KJ 法

KJ 法是以創造性研究團體「日本獨創性協會」創始人川田喜二郎(Kawakita Jiro)英文名字起首兩個字母命名的，屬於「卡片式分類」法，是一種收斂分類的想法，因此也有人稱之為「收斂型」思考法。其精神是將不同資訊混合在一起，透過歸納、分析、整合等步驟，得到結論的分式。基本的 KJ 法步驟為：

- (1) 資訊卡片化(card making)：將所有收到的相關事實或資訊，寫在一張卡片或標籤上，每一張卡片寫一個事實或資訊。
- (2) 卡片分群與命名(grouping and naming)：將寫好的卡片隨意攤在桌面上，由參予者(一人或一小組)仔細閱讀其中的內容，並將內容相似的卡片放在一起，分好組後為每組命名，將組名寫在新卡片上，放在該組最上方。可反覆進行分群與命名以分出更高階的組別與命名。
- (3) 製成圖表(chart making)：將編排好的分組卡片，貼於一張大紙上，並用線將群組圈起來，圈與圈之間若有關係再以箭頭或線標示，以圖示標明這些卡片之間的關係圖。
- (4) 圖表解釋(explanation)：以觀看圖表後所理解的內容，藉由故事、文章或口頭發表方式表達出來。

本研究在此階段將訪談與觀察的資訊加以整合與分群，並針對這些分群找出共鳴點進行設計。

第三章 創作思考方法

本創作研究的最終目的為:找出現今「辦桌」中餐具的缺失,以設計出兼具機能性、文化性與美感的餐具。研究將分為兩階段,第一階段為蒐集資訊:創作者除了透過實際參與這類活動,觀察紀錄之外,並以半結構式訪談有過參與經驗的受訪者,蒐集相關的「辦桌」參與經驗。第二階段為資訊收斂與歸納:採用 KJ 法將,資訊加以整合與分群,以歸納出重要的課題。

3.1 資訊蒐集

3.1-1 實際參與和觀察紀錄

辦桌活動乃台灣常見之宴席舉辦方式之一,創作者透過實際參與觀察,以筆記與畫圖方式,紀錄觀察到的現象。此階段以發散式的紀錄做廣泛的資訊蒐集,以便從中找出明確的方向與靈感。

此觀察著重在人們的餐具使用行為方面,以及餐具在整個宴席不同階段扮演的功能,及其不同於居家餐具之使用行為。從觀察中發現,餐具使用行為順應辦桌早期克難式的用餐環境,眼變形成一套有趣的習慣。例如原本應該用來盛裝配菜的小碟子,卻因使用者無處丟棄菜渣,而將其轉換成暫時蒐集菜渣的容器,最後再將此小碟子盛裝的菜渣匯集到用完的大盤子中,請工作人員收走,這些行為已習慣成俗,成為辦桌中一項特殊的現象,甚至延伸到傳統辦桌以外的宴席場合。隨著這類特殊習性,餐具成為具複合功能的物件。

觀察中紀錄到不少這類行為,因此創作者認為應將辦桌餐具重新定位,並配合這些行為進行設計,不只是美觀的盛裝器皿,更應是符合整體使用流程的機能型餐具。觀察到的「辦桌」特別行為與現象紀錄整理如表 3-1:

表 3-1 各項餐具機能轉換之整理

器皿	行為或現象	器皿功能轉換
小碟子	將菜渣進丟進小碟子	盛裝個人菜餚 -> 收集廚餘

大盤	打包食物	盛裝菜餚->方便倒出食材的容器
大盤	桌面空間不夠放新上來的菜餚	單一放置->相互堆疊
碗	裝菜與喝湯兼用，食材味道混合	中斗(放置菜餚用)<->大斗(盛湯用)
杯	四處敬酒，飲料容易灑出	固定放置->隨身攜帶走動

資料來源:本研究整理

由表 3-1 可發現，辦桌器皿常演變一飾二種角色，其與使用者的使用互動，更甚於家庭器皿。而表中所現的行為此習慣已不只在辦桌，也可在高級餐廳內觀察到，可見此問題之普及性。也因此奠定本研究以「機能性」的角度，切入辦桌餐具設計的決策，期望以辦桌為啟發點，提出一套可行的設計方案。

3.1-2 專家訪談

為避免第一部分觀察紀錄所歸納出的結果過於主觀，本創作於研究期間，也進行了專家訪談，共訪談了 5~10 位有參與過「辦桌」宴席經驗的受訪者，用意在吸取受訪者的觀點與經驗，以擷取更多資訊，挖掘更多細部的問題點。此訪談將有助於創作者了解「辦桌」活動的細節與文化內涵，並透過分析所得資訊，整合於之後的創作方向。訪談研究進行如下：

(1) 訪談對象選擇: 受訪者年齡不拘，但皆有過 2~3 次以上的參與辦桌宴席的經驗，並包括宴席的主人與客人。表 3-2 為各受訪者基本資料，參與的地點以南部居多，可略見南北舉辦「辦桌」頻率的差異性。

表 3-2 受訪者資料

編號	受訪者	性別	年齡	參與宴席所在地	身份
A	張小姐	女	34	南部	主人
B	林小姐	女	24	南部	受邀者
C	賴小姐	女	25	北部	受邀者

D	李先生	男	50	南部	主人
E	羅小姐	女	35	北部	受邀者
F	李先生	男	24	南部	受邀者
G	黃小姐	女	48	南部	受邀者

(2) 訪談進行：訪談以半結構方式進行，在訪談前先列好問題的大綱，進行詢問，並根據受訪者的回答內容有興趣的部分，再深入詢問。此訪談大綱包含有以下兩大方向：

1. 受訪者對於「辦桌」的觀感為何：此問題以大方向的角度切入，目的在找出受訪者對於辦桌的定位為何。訪談中請受訪者將餐廳經驗與辦桌經驗作比較，以了解這兩項模式之間的差異性與相似性，並找出辦桌文化的不可取代性，以強化本創作必要性的論證。
2. 受訪者在參與「辦桌」中，碰到過好或不好的經驗：此問題針對參與「辦桌」細節部份進行探討，受訪者能夠以回想進入情境，或訪談者提供情境的方式，幫助挖掘相關問題點，以找出受訪者的潛在需求。同時，由於不同受訪者在辦桌中的身分差異，其能以不同角度切入來回答問題，使提供的資訊更多元完整。

訪談進行時，以筆記的方式紀錄關鍵資訊。詳細訪談問題大綱如表 3-3

表 3-3 半結構式的訪談大綱

辦桌整體觀感	
1.	辦桌給你什麼樣的感覺?
2.	你認為辦桌跟飯店宴席的差別在哪裡?相似又在哪裡?
3.	你喜歡辦桌那個部分?不喜歡哪個部分?
參與經驗	
餐具	1. 過程中使用的器具給你什麼感覺?
	2. 曾經發生過什麼難忘的事?
	3. 免洗餐具的給你的觀感如何?
	4. 你覺得餐具好跟不好用的地方在哪裡?

	5. 通常用什麼方法辨認自己的餐具?
	6. 發生過餐具被吹走的狀況嗎?當下怎麼做?
人際關係	1. 有遇過同桌客人不熟而感到尷尬的狀況嗎? 2. 如何化解尷尬? 3. 同桌客人的年紀或背景相似嗎?
打包	1. 有看過別人打包或者自己打包過嗎? 2. 發生過什麼印象深刻打包的事嗎? 3. 你對打包的感覺如何?
身份	1. 自己舉辦跟參加辦桌的差別在哪裡? 2. 為什麼想要選用辦桌的方式宴客? 3. 比較喜歡哪一種身分?為什麼? 4. 以後還會選擇這樣的方式嗎?為什麼?
其他	1. 喜歡辦桌的用餐環境嗎? 2. 早期跟現在的辦桌有差異嗎? 3. 吃辦桌菜渣都如何處理?感覺如何? 4. 對個人桌面空間有何想法?

3.1-3 訪談結果

訪談結束後，創作者瀏覽筆記內容，並將各項相似的資訊整合。整理結果如下述 4 點：

1. 「辦桌」給予人熱鬧、無拘束感的氛圍：一位受訪者說：「在自家前面搭棚辦桌才有我家在辦喜事的感覺；去外頭吃飯，家裡一點人氣也沒有。」；另一位受訪者也提到：「吃辦桌就像在家裡一樣自在，大家吃到一半還能直接進到家裡坐坐。」。這些多是主人身份受訪者所提及的部分，儘管現代的餐宴模式逐漸走入室內，造成傳統「辦桌」的市場逐漸削弱。然而，從訪談中發現，大餐廳的宴席模式雖提供美好的用餐環境與服務，卻同時削弱台灣人早期克難簡樸的精神。鋪上塑膠布大紅桌的路邊宴席是台灣人的共同記憶，儘管用餐環境不及大餐廳舒適，但簡單不鋪張的用餐環境，隱含了台灣人最純粹的

熱情，也是身為主人選擇辦桌最重視的部分。

對參加辦桌者而言，傳統「辦桌」因符合台灣人不拘小節與好客的性格，引發的親切感與自在是最讓受訪者印象深刻的部分。也因此，這項傳統活動在民風相對熱情的台灣南部仍存在著，顯示這項傳統文化保存之必要性與不可取代性。

2. 多數不愉快的餐與辦桌經驗，來自於使用免洗餐具的過程：整理訪談紀錄發現，不少的負面經驗多與免洗餐具的使用有關。「辦桌」的速成文化造就了免洗餐具大量的被使用，其也逐漸成為這項活動的重要符碼之一，但相對的也帶來諸多使用的不便。因應這些不便的經驗，受訪者常發展出一套對應方法，形成有趣的共同經驗。此外，隨著環保意識逐年高漲，有些受訪者對免洗餐具產生“不衛生、沒文化”的負面態度。

負面經驗包括塑膠免洗餐具在戶外用餐時顯得過輕。如同某位受訪者提到：「我都不敢把飲料喝完，不然杯子會飛走。」，類似經驗成為不少人的吃「辦桌」之痛處。

3. 「辦桌」這類宴席聚集不同親疏關係的人在同一個場所，常發生交流不良的窘境：一場宴席集結了各方的賓客，其依據與主人的關係被劃分為不同群組(圖 3-1)，是「辦桌」活動中有趣的現象之一。人與人之間的親疏遠近，透過餐桌上的互動一覽無遺。例如公筷母匙使用、分菜、敬酒等行為，皆關係著彼此之間的熟稔度。從訪談中發現，臺灣人的餐宴總有延遲開桌的習性，隨著等待開宴時間拉長，餐前的互動對某些受訪者而言，變成一件困擾的事。如同受訪者所說：「我不知道要與不熟的其他賓客聊什麼，心裡只想著菜怎麼還不快點上來。」；「我都一直看菜單，假裝自己很忙。」顯示如何增進人際互動，也是受訪者參與辦桌活動在乎的部分之一。



圖 3-1 按照群組分配之賓客座位表

4. 多數人對於「辦桌」的用餐環境感到不滿意：「大熱天在棚子裡吃飯超熱！」感覺在路邊吃東西，菜上面都有沙子。”多數受訪者對於過去吃辦桌的用餐環境，有負面印象。顯然這種早期因地制宜的宴席模式，已隨著現代人講究衛生以及高級餐廳的競爭之下，漸漸不再被接受。創作者探討後認為，搭棚本是辦桌的表現形式，也因為這種臨時性，產生特殊的文化。無論主人為何而選擇這樣的方式慶祝，熱鬧豪情才是辦桌的重要本質。以設計角度而言，造成悶熱的原因除了天氣，也許跟餐具餐巾餐桌的色調有關係，中國人偏好將喜氣的紅色用於辦桌，而大量的視覺接收紅色也間接影響生理，引發悶熱感，其應能透過設計達到改善。

3.2 KJ 法的整合與歸納

完成上述兩階段的資料蒐集之後，將所有資料拿出來檢視，並且擷取重要片段寫在便利貼上。接著與另一位專家一起進行 KJ 法將所以資訊分類，以歸納出較有興趣與發展性項目，並討論各分群的命名。其過程與結果如下：

1. 資訊卡片化：將觀察與訪談中所蒐集到的事實與資訊，一件寫在一張便利貼上，每一個事件更輔以用圖像，方便更直接了解資訊內容，避免認知不同的狀況發生。如圖 3-2 所示。



圖 3-2 卡片資訊化

2. 卡片分群與命名: 閱讀所有卡片的內容後, 將內容類似的卡片放在一起成為一個群組, 並討論各組命名, 將其名稱寫在另一張卡片上, 並放置在該組最上方, 如圖 3-3、3-4 所示。



圖 3-3 卡片分群



圖 3-4 分群命名

3. 製成樹狀架構圖: 將步驟二所完成的組織歸納後, 依照各組的上下層級關係, 將所有卡片排列成樹狀架構圖。所有的資訊分別為「物件」、「宴席活動」、「人際活動」、「空間」等四個群組。如圖 3-5 所示。以下分別為四個群組說明:

- (1) 物件: 下面層級分別為「餐具缺失」以及「符碼」兩類, 前一項主要針對「辦桌」活動中人們使用物件(本創作研究以餐具為主)的經驗為主。「符碼」則是說明某些週邊物件帶給人們心理層面的文化感受, 能引發觀者共鳴, 聯想到這項活動。
- (2) 宴席活動: 以宴席當中人們發生的所有行進動作為範疇, 此分群包含「打包文化」以及「餐宴行為」兩項。其中由於打包被提及的部分較多, 因此另外提出成為一個次群組。
- (3) 人際活動: 此大項以「辦桌」活動中人與人之間互動關係為大方向, 其次層級包含「人情味」以及「社交」兩類。無論是社交熱絡引發的氛圍, 或是會場中人際相處之各類現象, 都被歸納於這個組別之內。
- (4) 空間: 只要探討整個活動空間的部分皆歸屬於此類別當中, 次層級包含有「桌面空間」以及「環境」兩類, 包含用餐時的個人空間以及大環境場域給人的觀感等。



圖 3-5 樹狀架構圖

4.將分類資訊繪製成圖: 將上列的樹狀圖, 以電腦繪製成圖, 以便於更清楚了解各群組間的層級關係。繪製結果如圖 3-6 所示。





圖 3-6 KJ 法所得之架構圖

第四章 構想發展與設計過程

4.1 前階段構想展開

針對 KJ 法完成後的架構圖，列出幾項較能引發共鳴的問題點，並開始進行腦力激盪。在此階段，所有想法不論好壞先暫緩判斷，自由奔放地思考，所有可能的解決方案皆寫在小紙條上貼在問題點後面。如圖 4-1 所示。

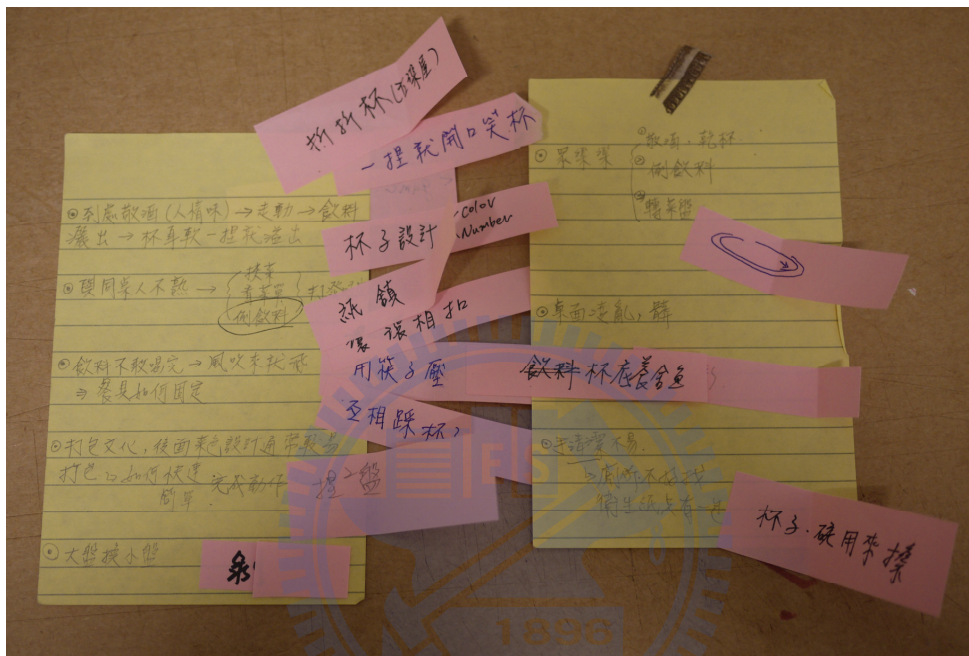



圖 4-1 腦力激盪進行圖示

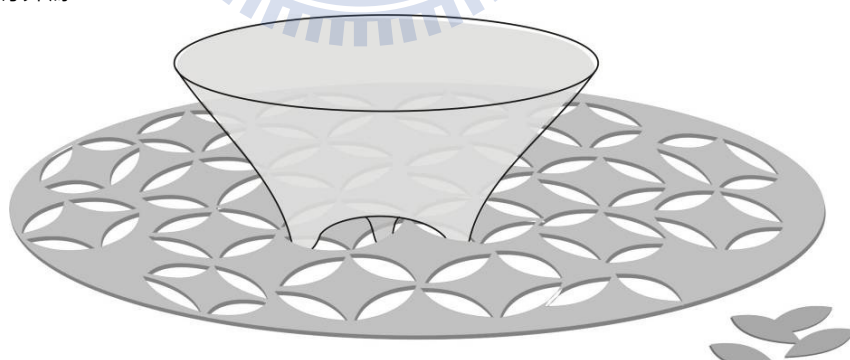
在初步階段構想中，欲解決之問題大方向有四類，分別為：1. 免洗餐具的缺失：針對免洗餐具給予人的不良觀感，以及使用上的缺失進行探討與改善。2. 打包的便利性：著重如何讓打包動作能由個人獨自操作且容易完成。3. 桌面空間的不足：考慮的桌面空間，包含有公共的桌面空間(菜餚放置的中間部分)，以及個人用餐的空間兩類。4. 人際社交：根據受訪者談及參與這類餐敘之經驗感受，透過餐具設計來促進熱絡與社交活動。在結束腦力激盪後，創作者檢視所有想法，將部分想法具體化，繪製成圖。以下擷取各項初步概念，進行詳細說明與示意。

4.1-1 問題類別一：免洗餐具的缺失

Concept 1	一捏開口杯
問題點	辦桌會場人們喜歡四處敬酒，走動時飲料容易灑出噴到他人。
設計概念	<p>將杯口縮小，並利用杯口具有彈性(收納眼鏡的袋子亦有同樣設計)的原理，在杯口中間仍保留小洞方便填裝飲料，欲飲用時捏開杯口即能方便飲用，行走時杯口則呈現關閉狀態。</p> 
評估	<ol style="list-style-type: none"> 1. 杯子的結構太過複雜化 2. 此問題被解決的需求性不夠強烈。 3. 無法直接得知內容物的多寡。

Concept 2	勾勾杯
問題點	辦桌會場人們喜歡四處敬酒，走動時飲料容易灑出噴到他人。

<p>設計概念</p>	<p>從婚宴結束後拿到的糖果盒取得的靈感。</p> <p>在杯子的杯緣兩邊各切開一個缺口，</p> <p>可根據需求相互勾住，減小洞口之大小。</p> <p>兩旁縮小的洞口，亦可方便飲用。</p> 
<p>評估</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 此問題被解決的需求性不夠強烈。 2. 無法直接得知內容物的多寡。

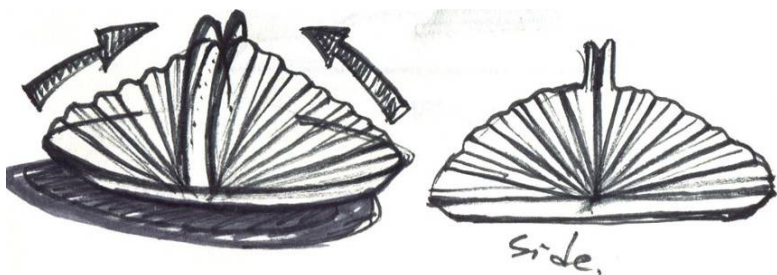
<p>Concept 3</p>	<p>鏤空餐墊</p>
<p>問題點</p>	<p>免洗餐具重量過輕，又加上在戶外飲食。常有風一吹來，餐具到處飛的窘境。</p>
<p>設計概念</p>	<p>用厚紙材製作已上好刀模的餐墊，提供使用者自行撕開(亦可藉此打發等待上菜之時間)。搭配設計有三個角柱的餐具，達到固定餐具的效果，同時也劃分出個人與他人餐具的界線。</p> 
<p>評估</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 紙板的厚度必須足夠才能達到固定效果，單張紙板的重量不足。 2. 餐墊屬多出之附件，與辦桌的精簡的速成文化有些落差。

構想發展以訪談資訊中所談到關於免洗餐具的使用困擾為出發點，分為兩大方向：一是為人們四處走動相互敬酒時，在擁擠的空間中走動容易造成杯子濺到他人。這樣人來人往的特殊景象本就是辦桌熱鬧的本質，是相當貼近主題的問題點。但在後續與他人討論之後，認為此類狀況發生的頻率不高，並非迫切需要解決之痛處，最後決定捨棄。

方向二乃針對免洗餐具過輕容易飛走做改善，此問題因辦桌通常在戶外舉辦而產生，也是受訪者共同認定的痛點之一。因此最後選定其作為免洗餐具的主概念，向下發展。

4.1-2 問題類別二：打包的便利性

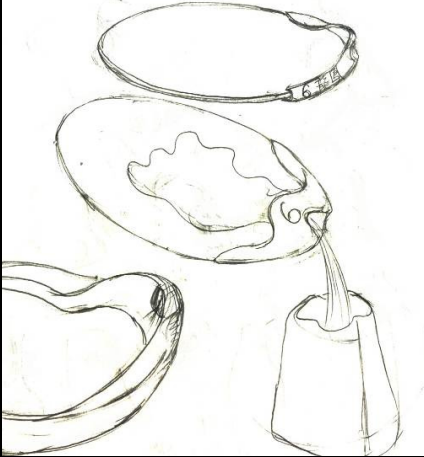
打包的習慣來自於台灣人節儉，不輕易浪費的美德，卻也成為辦桌場合中特殊的流程。受訪者具細靡遺地描述婆婆媽媽們費盡心思搶分打包剩菜的現象讓創作者印象深刻。創作者也在參與觀察中，針對打包的動作加以留意，認為打包不單只是器皿的功能轉換(從裝盛器皿到方便傾倒的器皿)，此動作需要兩人同時操作，有時候會因操作不慎有湯水溢出的可能，而造成燙傷等。儘管打包已是相當普遍的需求卻缺少相關的設計，因此提出來作為一大類別。

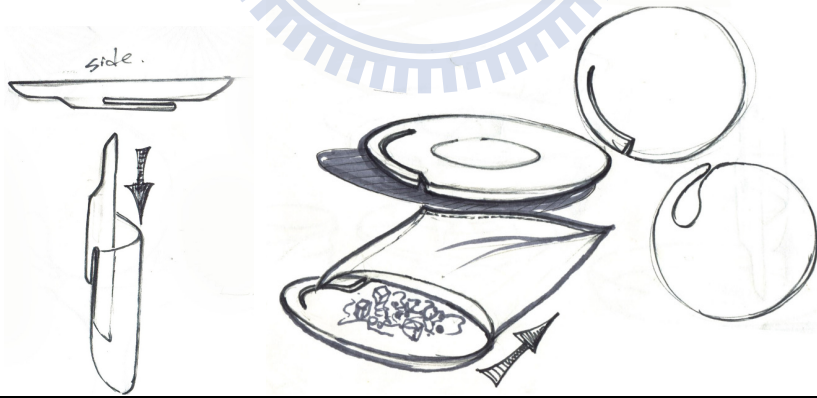
Concept 1	提燈盤
問題點	如何快速完成打包動作
設計概念	<p>從紙燈籠得到的靈感，上菜用的盤子製成免洗餐具的形式。盤子的兩旁設有可拉起的提把，需要打包時，拉起即可帶走，無須再浪費額外的塑膠袋。</p> 

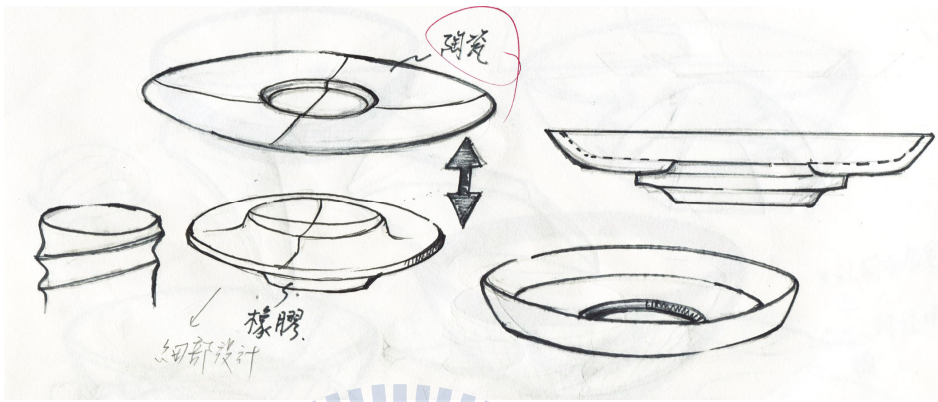
評估	<p>1.結構與裝載達成的可能性需要考慮。</p> <p>2.可能造成料理與食用過程的不方便。</p>
----	---

Concept 2	即撕盤
問題點	如何快速完成打包動作
設計概念	 <p>同樣以免洗的餐盤為出發點，將塑膠袋包覆於厚紙內成為一組餐盤。將盤子由中線撕開即能讓食物落入袋內，完成快速打包。</p>
評估	<p>1.製作的手法與結構過於繁複。</p> <p>2.撕開餐盤的動作可能造成食物溢出。</p>

Concept 3	packing 嘴套
問題點	如何協助完成打包動作

<p>概念</p>	 <p>以橡膠為材質，設計一款套件能夠在打包時套在餐盤上，幫助食物順利流入袋中避免燙傷。</p>
<p>缺失</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.雖有套件輔助，但仍需兩人完成打包動作。 2.必要性待商榷。

<p>Concept 4</p>	<p>倒勾</p>
<p>問題點</p>	<p>如何協助完成打包動作</p>
<p>設計概念</p>	<p>在盤底或盤緣設有缺口讓塑膠袋口固定，以便一個人即能完成撐開袋口與撥進食物的動作。</p> 
<p>評估</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.概念可行，缺口等造形可再進行修改。

Concept 5	盤中盤
問題點	如何協助完成打包動作
設計概念	<p>由概念二延伸而來，盤子的中心為另一個能夠取出的同心圓座，以螺旋方式結合。袋子可打開置於底下，將食物撥至中心打包。</p> 
評估	<ol style="list-style-type: none"> 1. 洞口的大小需要進一步探討。 2. 盤中心的結合方式可再進行討論。

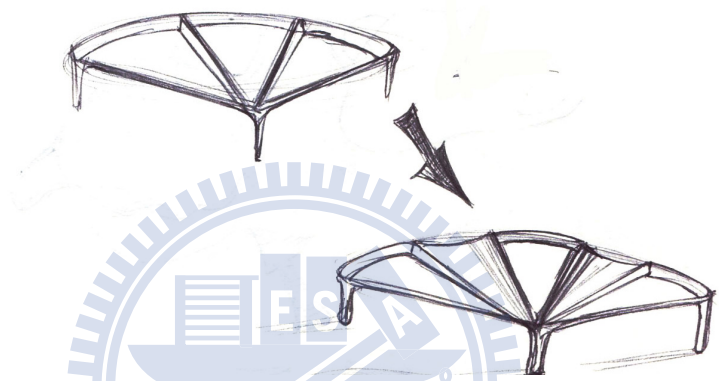
此部分針對打包的便利性作橫向發展。其中，將免洗的餐盤透過結構改變，使盤子能夠轉換成提袋功能，的確解決“快速”的問題，卻有材料耐久性以及製作的難度，最終不予以考慮。而其他相關的解決方式，包含增加附件或改變盤子外形等，經過評估，最後認為 concept5 能同時解決其他問題，最具發展的可能性。

4.1-3 問題類別三：桌面空間的不足

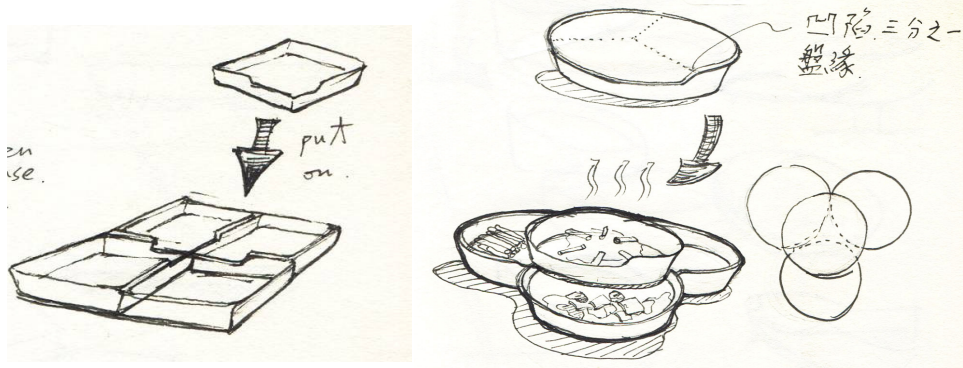
從觀察中發現台灣人習慣將菜渣丟入小碟中，使得原本用來盛裝個人菜餚的空間被取代，這類習慣在台灣人眼裡似乎習以為常，卻讓初來乍到的外國人無法理解。個人桌面使用空間只足夠放一個碗、盤、杯、筷子以及湯匙，如何讓這些餐具能夠擴大使用效能成為考量的重點。

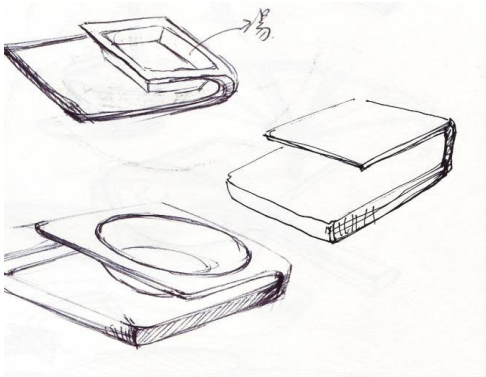
此外，餐宴中常發生新上的菜無處可放的狀況，因此，大型餐廳有幫忙將大盤中未吃完

的菜換到小盤的服務，反觀人手較不足夠的辦桌這類動作往往需自己操作，也是此類別的問題點之一。

Concept 1	扇形盤
問題點	食用菜餚時，人們習慣將菜餚先夾一部分放置在自己的盤子內再食用。不同口味的食物放置於同一盤中，口味混淆也較不衛生。
設計概念	<p>以扇形為原型，盤子能夠散開擴充隔間，方便隔絕不同菜色避免混合。餐具屬一次性餐具，利用防水的紙材壓製成型。用完即丟。</p> 
評估	<ol style="list-style-type: none"> 1.結構與耐重性受質疑。 2.使用之被需求性不夠高。

Concept 2	疊疊樂
問題點	上菜的盤子很大，桌面往往無法不夠放。戶外辦桌時，人們必須自行分配完食物後請工作人員收走。

<p>設計概念</p>	<p>以堆疊概念為出發點，每個盤子的一角各有一個缺口，數個餐盤間的缺口正好形成一個放置空間，可放製新上的菜。沒被蓋住的部分則仍可讓使用者方便享用剩餘的菜餚。設計方形與圓形兩種的放置方式。</p> 
<p>評估</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 概念可行性高，唯隨菜餚料理方式不同，盤的高度也不同，所造成缺口空間可能不如預想平坦。 2. 缺口的盤子在中國文化中可能引發忌諱，造形需再作探討。

<p>Concept 3</p>	<p>U型盤</p>
<p>問題點</p>	<p>台灣人在享用筵席時，習慣將菜渣及廚餘放置在自己的餐盤中，而導致後續分食的料理無放置的空間。</p>
<p>設計概念</p>	<p>利用遮蔽的手法，讓碟與放置菜渣的空間上下疊置，食用後的菜渣置於下方，以保持用餐的美觀。</p> 
<p>評估</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 遮蔽的效益性與存放菜渣之空間大小可能不足。

Concept 4	開口碗
問題點	台灣人在享用筵席時，習慣將菜渣及廚餘放置在自己的餐盤中，易造成髒亂的感覺。
設計概念	運用隱藏的手法，將碗與放置菜渣的空間上下疊置，食用後的菜渣能夠藏於下方，以保持用餐時視覺的美觀。 
評估	<ol style="list-style-type: none"> 1. 碗與盛裝菜渣的體積皆受到壓縮，手持大小與食用份量間的比例必須拿捏好。 2. 碗必須隨著食用拿起拿下，下方盛裝有菜渣易造成另一種衛生問題。

此階段的發想根據餐盤類型分成兩部分，個人餐具主在探討如何創造出另一個丟置菜渣的空間，因此著重將碗跟垃圾桶的設計朝垂直空間延伸，然而討論結果認為這樣作法效益不大，而且反而延伸出其他問題，例如碗的體積被壓縮或握持不易等問題。

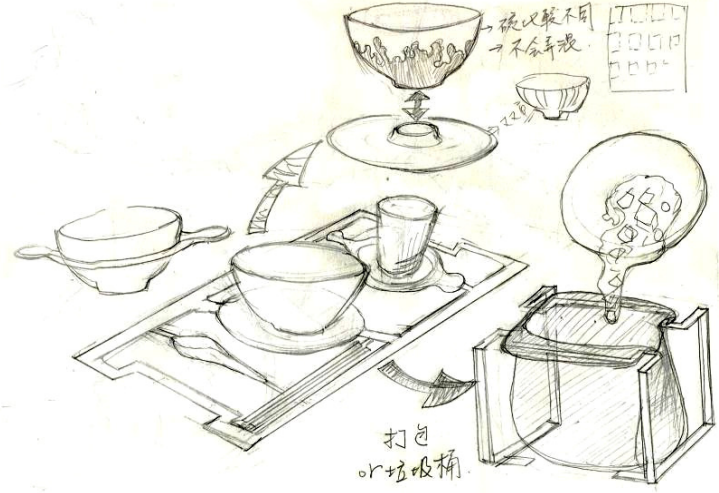
而公用盤的部分同樣以堆疊概念出發，透過向上堆疊方式能夠同時達到享用菜餚並且擴充桌面空間的目的，唯考量到各式菜餚的餐盤高度無法統一，實際操作不易。

4.1-4 問題類別四：人際社交

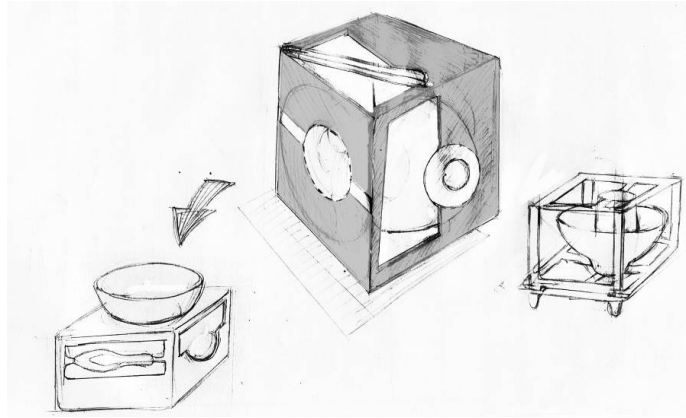
不準時開桌乃是臺灣餐宴普遍的通病，在等待的時間必須與他人互動，對某些受訪者而言是種困擾。過去曾有設計師提出一些有趣的點子提供人們在餐桌上的話題點，藉此提升交流。本階段亦以此為方向，以 DIY 為主概念發想特殊的餐具形式，期望參予者藉由動手作打

發時間，並以此為交流作法，與其他賓客產生溝通。

Concept 1	折紙餐具
問題點	台灣的宴席常發生不準時開宴的情況，導致準時入座的人因，不熟識同桌其他賓客而無法與其交談的窘境。
設計概念	<p>此概念企圖提供一片已經切割好的厚紙板型，讓參與宴席的人自行拆解下來後，利用折紙方式為自己組裝餐宴必須用到的餐具。藉此打發時間並增加人與人交流的機會點。</p> <div data-bbox="402 716 1019 1108"> </div> <p>左圖為草圖，右圖是電腦配置圖，將餐具展開圖排列成為一個「喜」字。</p>
評估	<ol style="list-style-type: none"> 1. 趣味點足夠，但可能造成餐具的握持與體積等實用性不足。 2. 平面的餐具展開圖面積過大，易造成桌面放不下。 3. 實際組裝後必須考量防水與防漏等狀況。 4. 組裝的難易性涉及不同年齡層的理解性，需進一步作改善。
Concept 2	鋼彈餐具
問題點	台灣的宴席常發生不準時開宴的情況，導致準時入座的人因，不熟識同桌其他賓客而無法與其交談的窘境。

設計概念	<p>針對概念一的缺點進行改善，以組裝玩具為靈感。提供的厚紙板型以組裝成附件為主(例如隔熱墊、把手等)，亦可因每人選擇的不同的組裝附件達到辨識效果。</p> 
評估	<ol style="list-style-type: none"> 1. 附件可能造成浪費。 2. 紙板的面積仍過大。

Concept 3	方塊餐具
問題點	<p>台灣的宴席常發生不準時開宴的情況，導致準時入座的人因，不熟識同桌其他賓客而無法與其交談的窘境。</p>
設計概念	<p>針對概念一與二面積過大的問題進行改善，將餐具配置 3D 化，以符合「辦桌」時狹小的個人空間。</p>

	
評估	<ol style="list-style-type: none"> 企圖將所有餐具塞進立方體的結果，反而造成餐具形狀受限，使餐具美觀性與實用性降低。 單純拆解餐具下來使用，趣味性亦不足。

上述各項構想，經考量後認為，餐具設計的確能夠達到趣味性產生話題，但也會造成多餘的製造過程以及附件；餐具也會因受到侷限，造成使用不便，降低機能性。然而，這些初步構想皆表現出“結合組裝”的概念。後續將朝著使用便利性為主，組裝機能為輔的方向發展。

由以上的幾種構想當中，可以整理出對於「辦桌」餐具結構與使用性更進一步想法：**1.** 餐具彼此間的組合關係。**2.** 公用餐具的打包與縮減放置空間的機能整合。**3.** 整體餐宴活動的趣味性。本創作研究將這些草圖黏貼於牆面上，以便於瀏覽檢討，作為日後延伸設計之參考。

4.2 進階發想

在此階段企圖整合初步發展的各项構想，並根據材質與使用範圍的設定，將餐具分為個人餐具與公用餐具兩類，加強各設計之間的連結性，各項獨立餐具根據其機能性作設計，彼此之間也能統合達到系統完整性。其次著手於細節上的處理，提升設計成果的完整度。構想之間的關係如圖 4-2。

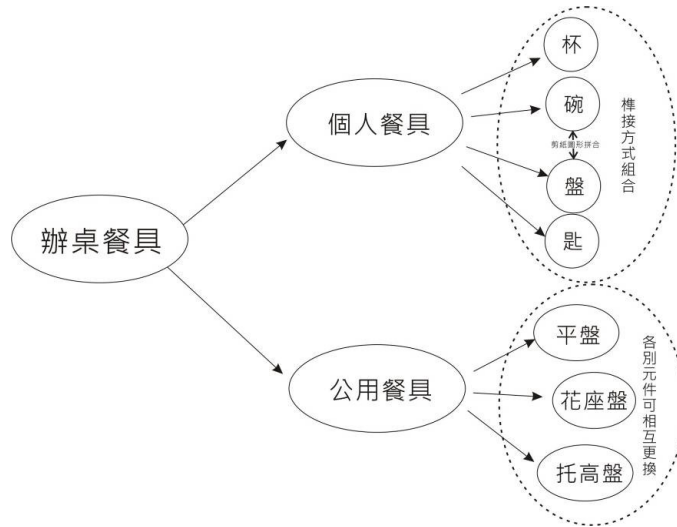


圖 4-2 構想關係示意圖

4.2-1 個人餐具主概念

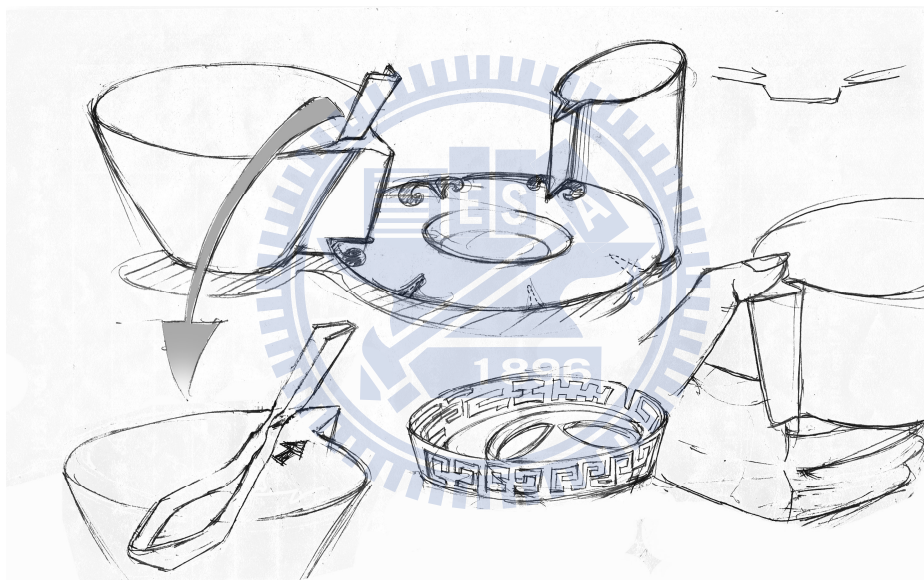


圖 4-3 個人餐具組合概念草圖

將原本講求趣味性的組合概念轉換到解決實際問題上，將杯子與碗的形態整合拉出一塊凸把，而盤緣周圍設計有可撕開之缺口，讓碗與杯子利用紙材的彈性特點卡入缺口，達到組合的效果(圖 4-3)。同樣原理也應用在湯匙上，使其能在不使用時固定於碗緣內。此設計除著眼於餐具使用的舒適度外，也企圖改善在戶外用餐時，免洗餐具容易飛走的缺失，並可避免發生與他人餐具混淆的狀況。

整體概念確認後，分別針對碗、杯、盤三項進行個別細部探討如下：

(1) 碗：以突起一角為基本形，首先針對碗的比例進行 3D 模擬，以確認達到美觀的效果。
如圖 4-4 及 4-5 所示。

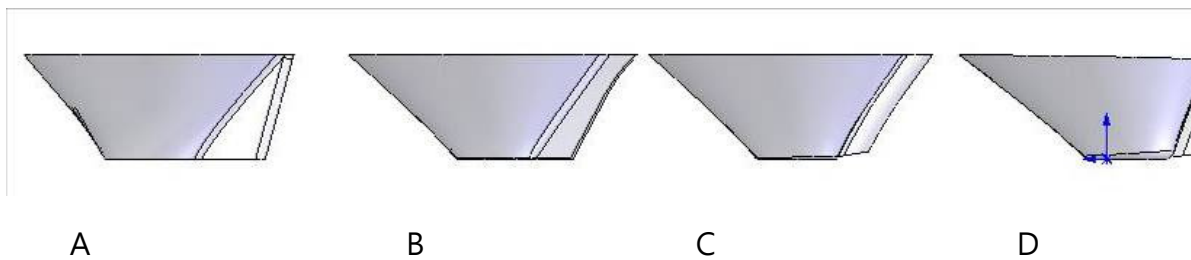


圖 4-4 碗身斜度與凸把的比例模擬

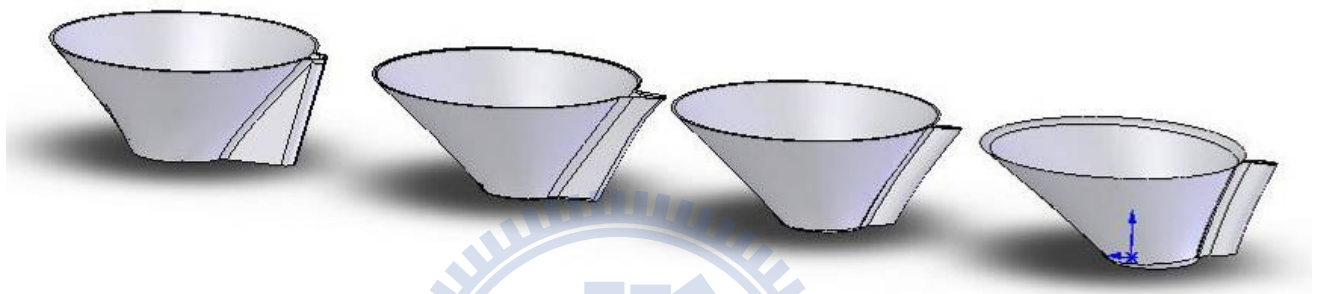


圖 4-5 碗比例模擬圖等視角

由於 D 碗的比例過斜可能會造成重心不穩的問題，而 A 碗的凸把比例過多影響美觀，最後決定 B 碗的凸把與碗身比例較為恰當，進行下一步草模試作。先利用紙黏土根據 B 碗的尺寸製作 1:1 草模，並經烘烤定型，以確認凸把的位置與寬度符合人手持的動作，進行微調。

(2) 杯：杯身與凸把之設計比例參照碗的比例進行微調，並用 3D 軟體模擬比例(如圖 4-6)，並且進行草模試作，以確認符合實際握持的大小，如圖 4-7 示。最後再進行比例調整。

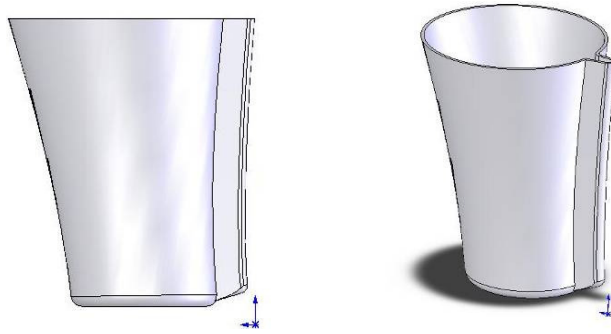


圖 4-6 杯子之電腦模擬圖



圖 4-7 製作草模後測試實際握拿狀況

- (3) 盤: 盤子除了缺口設計之外, 常被使用在收集菜渣也是其問題點之一。因此創作者針對此行為進行發想, 除了在盤緣增加斜度外, 更讓中心向內凹陷, 以增加更多的存放空間。微微傾斜與加寬的盤緣目的在於放置個人分食的菜餚, 讓湯汁隨著斜度流入中間的廚餘空間, 保持盤緣的清潔, 初步草圖如 4-8 所示。

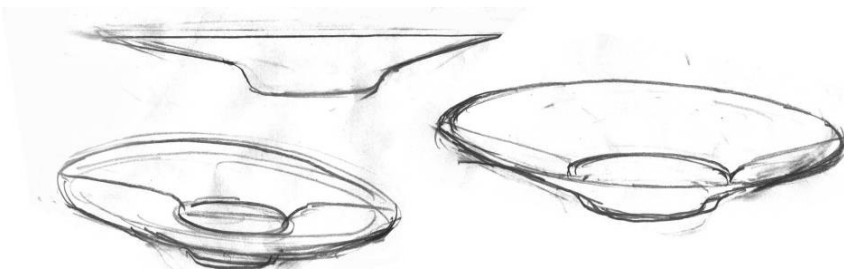


圖 4-8 盤子概念的發想草圖

同樣在確定盤子的構想之後，進行 3D 圖的比例調整，以找出適合美學與機能之形態(圖 4-9 以及圖 4-10)

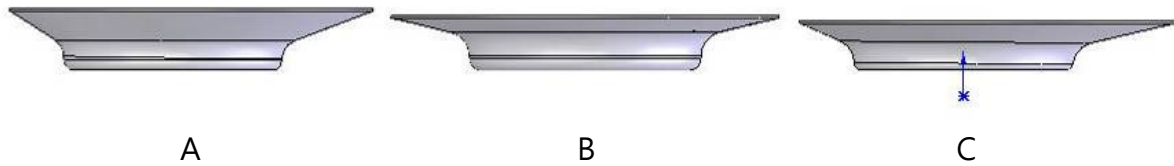


圖 4-9 盤子的電腦模擬側視圖



圖 4-10 盤子的 3D 比例等視圖

由於 A 與 C 盤的形態與碗以及杯子的設計較具統一性，因此不考慮 B 碗的外型。A 與 C 兩者相較之後，發現 C 的傾斜角度較緩和，食物較不容易滑動，因此選擇編號 C 為最終定案。

(4) 湯匙：以免洗餐具為參考原型，配合碗緣的缺口在湯匙把手的中間部位設有凹陷，以便於卡住洞口(圖 4-11 以及 4-12)。



圖 4-11 湯匙設計草稿

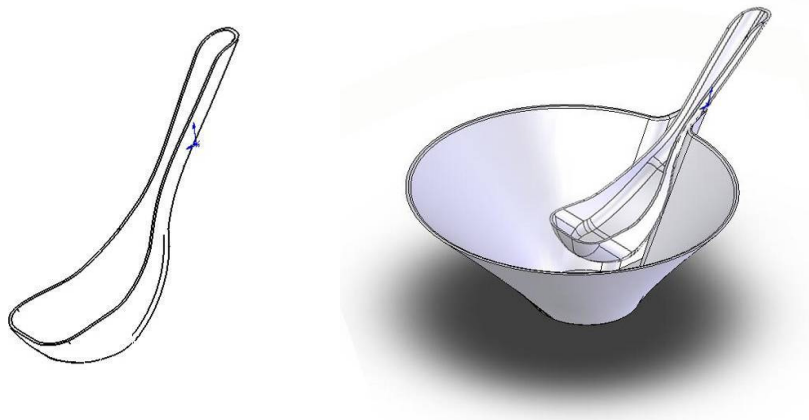


圖 4-12 電腦繪製圖以及使用狀況模擬

4.2-2 個人餐具細節部分

在確認個人餐具外形後，本創作接著進行細節部分的探討包含：1 外觀圖形的設計，以添增整件作品的美觀性。2. 杯身圖案與活動趣味的整合。以下為發展的詳細介紹。

(1) 碗與盤花紋設計：從前，人們喜歡在窗戶上貼上各種剪紙，以襯托喜慶節日的氣氛。因此本創作以剪紙花紋為基礎，應用在碗與盤上，當兩者相互疊合時，能夠形成一張完美的剪紙圖型，除添增宴席的喜氣，也代表宴席給予每位來賓的祝福。初步階段先蒐集大量相關的剪紙圖片，再擷取剪紙花紋的幾項基本圖形在電腦中進行組合，然後模擬實際排列在碗盤上的狀況。(圖 4-13)。

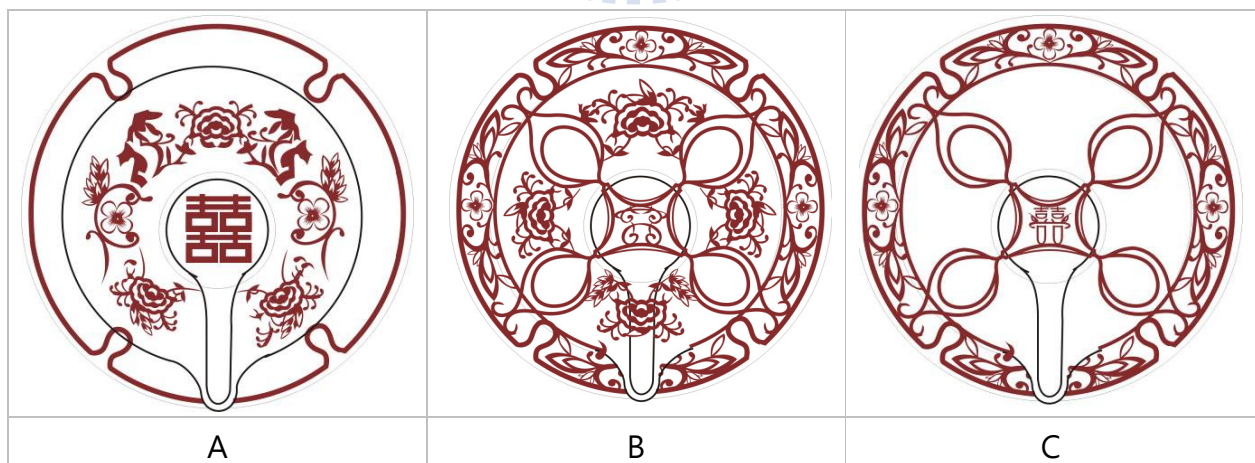


圖 4-13 電腦模擬碗與盤花紋之組合圖

電腦模擬碗倒扣於盤子上時，花紋的組合的三種設計狀況。評估結果，由於 A 圖之花紋流暢性不夠，無法達到兩個餐具組合的整體性，因此不予考慮。B 與 C 相較之下，B 的花紋太過繁複，影響視覺與造形的簡潔度。因此最終以 C 圖形作為定案。

(2) 杯身圖紋設計: 杯子是個人餐具中被隨身攜帶機率最高的餐具，除了裝盛飲品的功能之外，透過敬酒行為，它也是社交的一個重要媒介。因此根據初步階段的構想，將活動的趣味性應用在杯子設計上，是此設計的重點。初步概念，乃是針對杯子在被移動時候，如何確保內部飲料不會被灑出，設計鏤空圖紋的握套也兼具杯蓋的功能(圖 4-14)；另外以飲酒文化中避免被灌過多酒作為切入點，設計刻度以及透過戳洞達到容量變小的說明圖紋於杯身上(圖 4-15)。

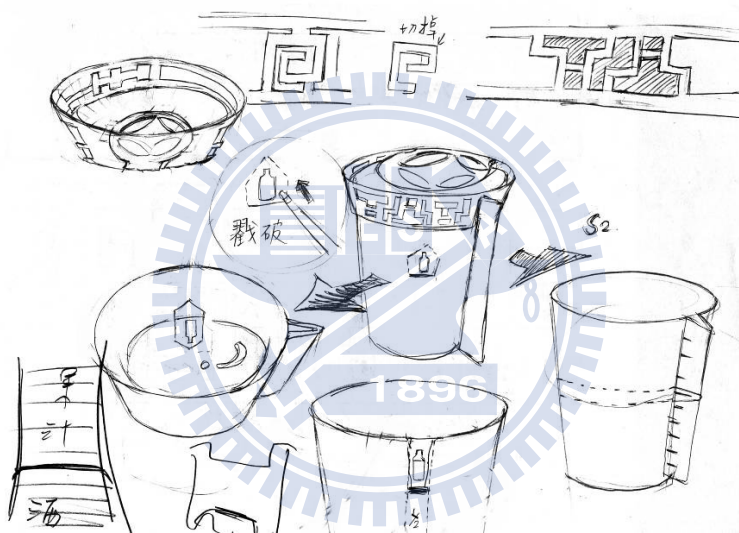


圖 4-14 杯子細節的初步概念



圖 4-15 杯身圖形初步電腦模擬

然而初步設計經過評估之後，認為此問題被解決的需求性不夠強烈，因此淘汰。重新省視問題點後改以杯子常與他人混淆作為切入點，進行設計。

某位受訪者談到:「有時候我離開座位會放一顆花生在我杯子裡，回來之後認花生米就知道這是我的杯子。」

從訪談中發現，每個人都會用自己的方式讓自己杯子產生識別性，因此可透過設計來創造杯子之間的差異。以台灣「辦桌」常玩的抽獎遊戲為靈感來源，以刮刮卡材質作為圖形設計，透過刮開的不同的圖形作為增加識別性(圖 4-16)。同時，以窗花重複圖形的手法應用在杯緣上，在“乾杯”的瞬間結合成另一種圖形，以添增活動趣味性(圖 4-17)。

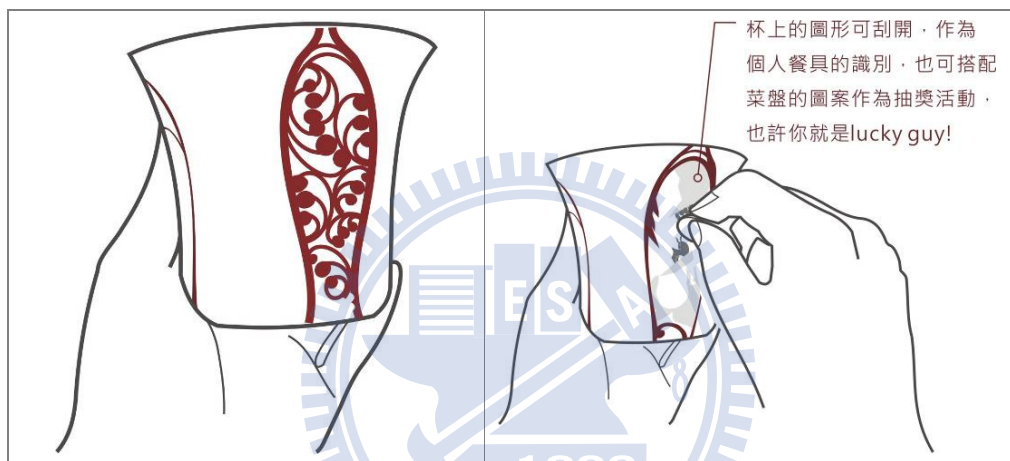


圖 4-16 刮刮卡概念圖

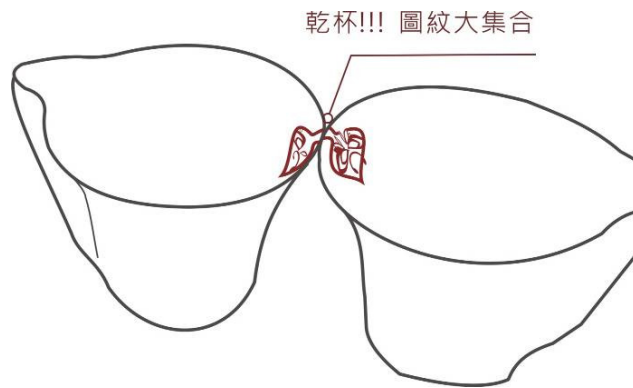


圖 4-17 搭配飲酒行為的圖紋設計

4.2-3 公共餐具主概念

公共餐具的設計除了須解決桌面空間不足外，打包問題更是受訪者最具共鳴的問題。因此本創作研究以公用餐具擷取打包問題點為主要切入點，其中初步構想的 Concept 5 經評估後認為有發展可能性，將其挑選出來作進一步探討。

盤中盤的設計以替換元件作為進階概念，另外同時欲解決菜餚吃到一半時需要換盤的狀況(圖 4-18)。因此內盤的中心大小以一般常見的小盤尺寸為標準，訂定為 18 公分左右。外盤的大小則參照各種料理不同而有深淺之分，以下詳細說明：

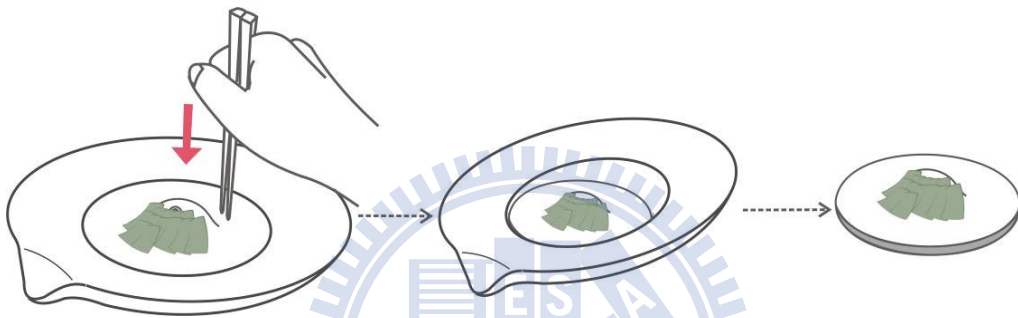


圖 4-18 大盤換小盤概念圖

- (1) 內盤: 內盤的樣式根據菜餚的料理擺盤方式設計造形，根據文獻資料可將擺盤分為三類:
- (a)中心托高: 通常應用在冷盤上，底層鋪上生菜，除了配色外，亦能托高食物(圖 4-19)。
 - (b)平式擺盤: 應用範圍最廣，廚師利用鮮果、燙青菜、鮮花等元素作為區隔與圖形設計，達到視覺美觀(圖 4-20)。
 - (C) 中心立體擺飾: 此種擺盤通常出現在「辦桌」中的一兩道菜，在菜餚的正中央插入或擺上現有的塑膠花等飾品，任由客人帶走，最為小孩喜愛 (圖 4-21)。



圖 4-19 餐宴中常見用生菜鋪底的冷盤



圖 4-20 以生菜或蔬果拼花式的平盤



圖 4-21 中心採用立體擺飾的菜餚

針對上述三項類別，進行內盤外型設計(圖 4-22、圖 4-23 以及圖 4-24)

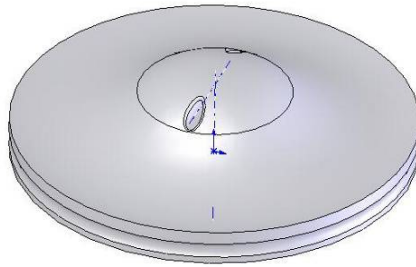


圖 4-22 托高盤電腦模擬圖

此盤針對冷盤型的菜餚進行設計，中心貫穿有一個寬約一根筷子的洞，使用筷子插入之後便可取開。

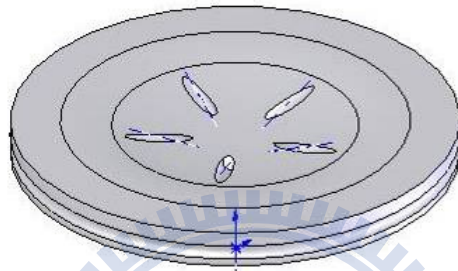


圖 4-23 平盤電腦模擬圖

盤面維持平坦，提供廚師任意展現擺盤。中心五個孔型呈一朵花的圖形，洞口皆為一根筷子大小，同樣可以筷子取開。

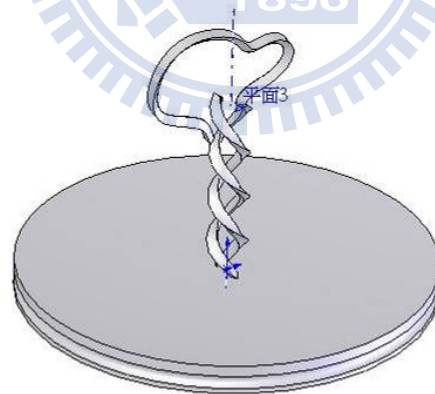


圖 4-24 花座電腦模擬圖

以傳統「辦桌」的擺飾作為設計靈感，兩相交錯的曲線圍繞成一個鏤空的柱狀。提供廚師一個裝飾的基座。

(2) 外盤:外盤設計同樣依照菜餚需求進行深淺的設計成為三類·(a)平盤:適用於乾燒無湯汁或者冷盤類等料理(圖 4-25)。(b)中深盤:專用於具少數汁液的的菜餚·像是勾芡料理、魯汁料理等(圖 4-26)。(c)深盤:適用於湯類料理(圖 4-27)。

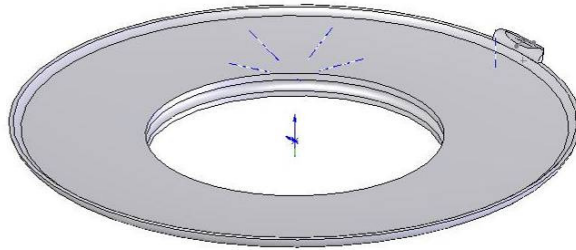


圖 4-25 平盤

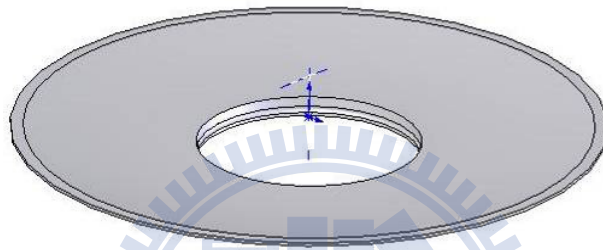


圖 4-26 中深盤

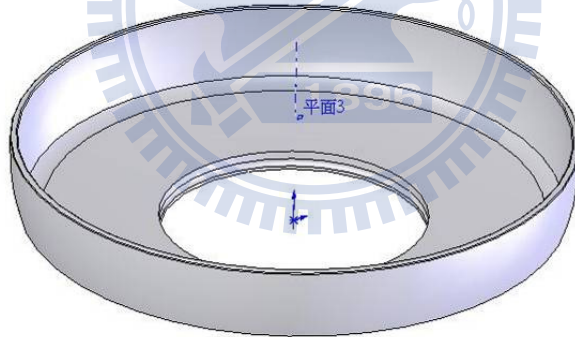


圖 4-27 深盤

在各個盤底·為符合打包時能夠一個人完成·設計有三個倒鉤·除了避免熱度接觸桌面外·亦能協助勾住塑膠袋(圖 4-28)。

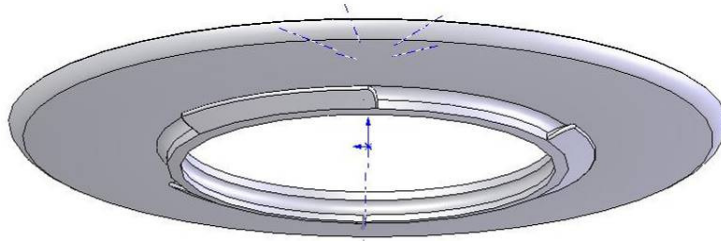


圖 4-28 盤底設有三個倒勾以固定打包袋

4.2-4 公共餐具細節部分

確認公用盤的主概念後，再針對盤子的使用行為與過程進一步發想，考量點包含：(1) 端盤時握持的舒適性與衛生，以及 (2) 菜餚順序等問題點，以下為概念詳述：

(1) 端盤時握持的舒適性與衛生：「辦桌」的公用盤子比起一般家裡用的盤子尺寸更為大型，工作人員端菜時常使用單手，容易發生燙傷或者手指碰觸到菜餚等不衛生的情況。因此，在盤緣的部分刻意留下一個凹陷處作為放置手指的位置，以增加端盤之施力點，同時也避免手指碰觸到內容物(圖 4-29)。

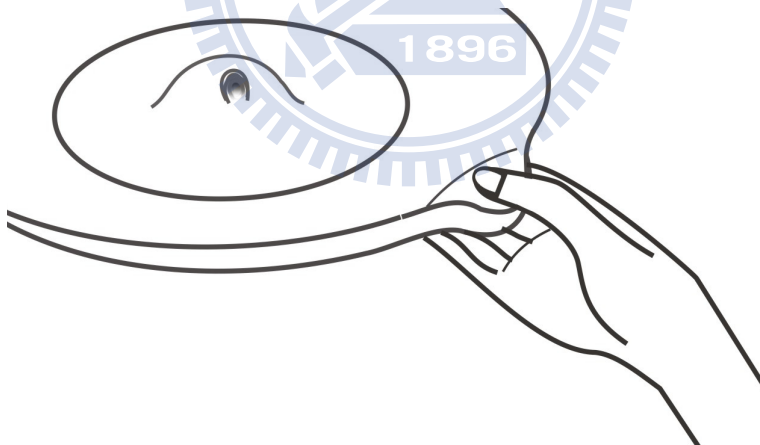


圖 4-29 端盤概念圖

(2) 菜餚順序：「這是第幾道了??我快吃不下了....」 「辦桌」菜餚以雙數為基準，大部分以 10~12 道為準，雖然客人能夠以菜色大略斷定菜餚順位，仍然會有搞混的時候。有些傳統

禮俗，像是訂婚宴，男方家人必須在吃到第六道的時候提前離席，以表示不要“吃人夠夠”。因此創作者將這件小細節納入設計考量，其透過符碼設計達到提示菜餚順序的效果。發想初期以改變盤子顏色的形式發展，透過盤子由淺至深的顏色變化達到提示效果。(圖 4-30)

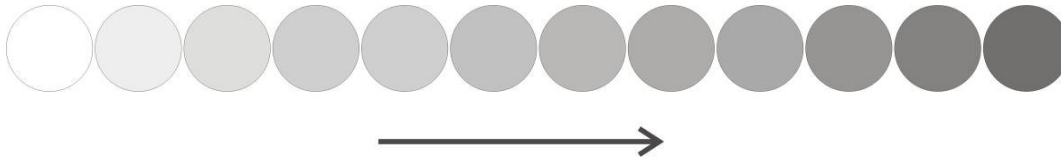


圖 4-30 以顏色深淺代表菜餚順位

然而，以顏色作為區分一方面使用者無法辨別確切順位，一方面有色的盤子可能影響菜餚的視覺效果。因此改以數字轉換為間接的符碼的方式，最終選擇認知與辨識度最高的 12 生肖作為符碼設計，圖形設計為了與碗盤達到統一性，以剪紙手法作圖騰設計，並且印製在盤緣拇指的放置凹口處(圖 4-31)。



圖 4-31 十二生肖圖騰設計及印製位置

4.3 模型製作

4.3-1 個人餐具

為符合「辦桌」的速成文化，個人餐具部分以免洗餐具作為設計方向，然而為符合環保，捨棄塑膠改以植物纖維材質進行壓製。在製作前，先完成 3D 工程圖，方便後續實體模型加工製作(圖 4-32、圖 4-33 以及圖 4-34)。

(1) 模具尺寸圖

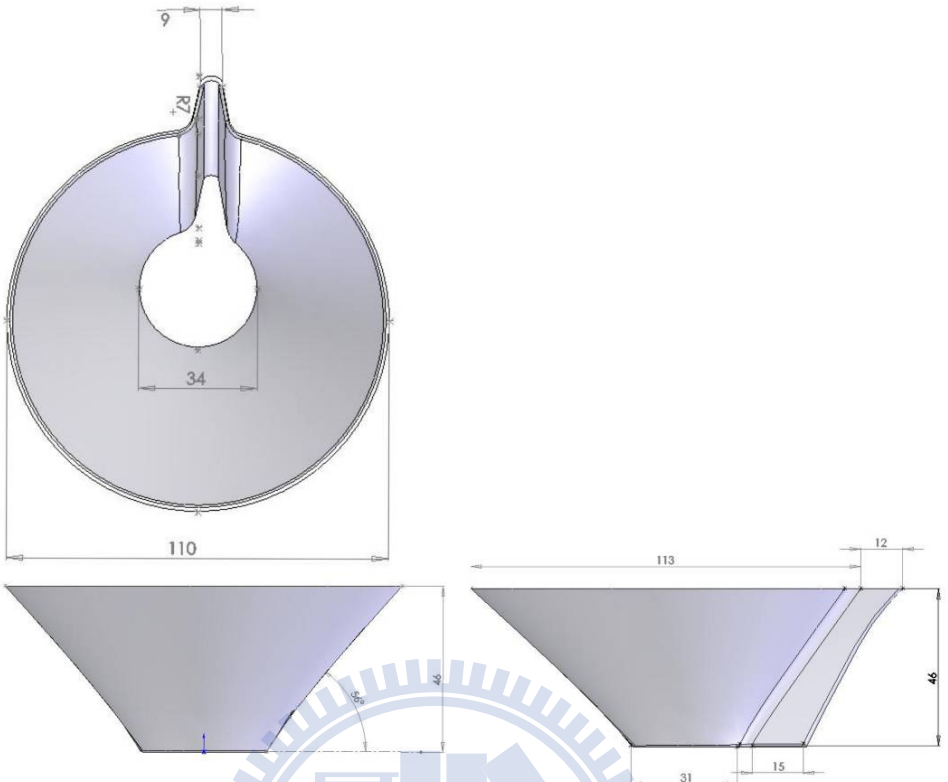


圖 4-32 碗的工程圖

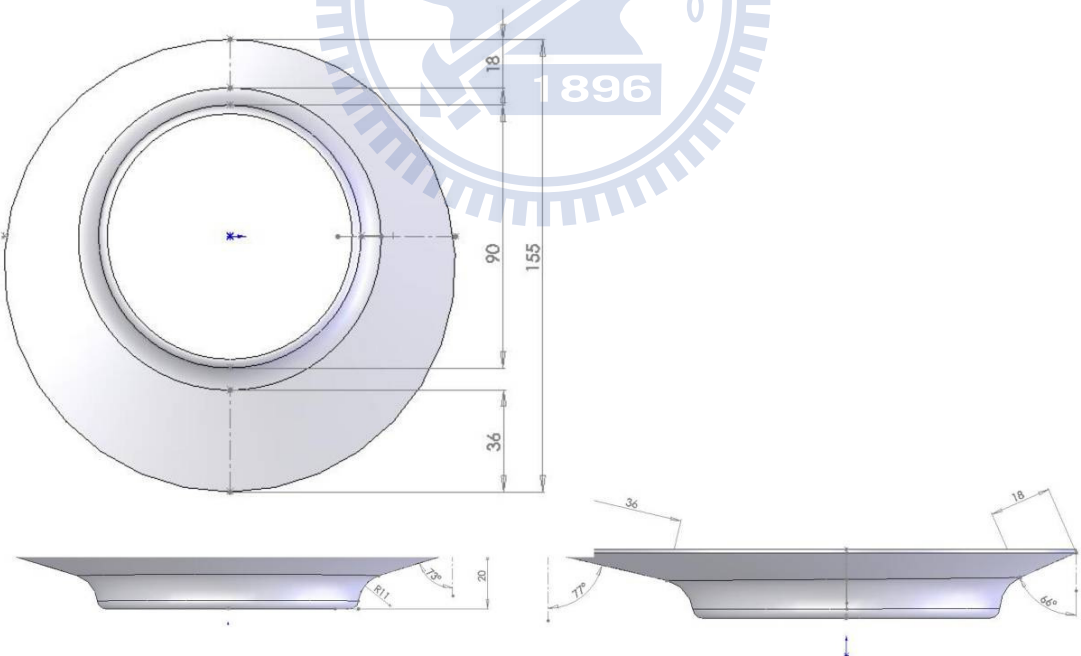


圖 4-33 盤的工程圖

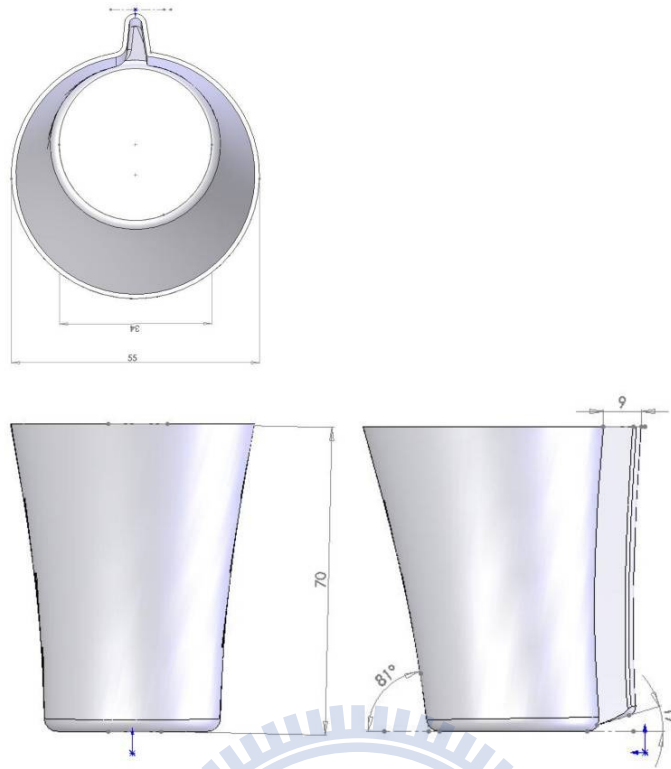


圖 4-34 杯子的工程圖

(2) 模型製作

由於委託工廠開模製作費用極高，因此本創作以自製紙漿壓模的方式自行製作，第一步先將作品三視圖以 1:1 比例印出後轉貼在 PU 塊上，並且打磨成型(圖 4-35)。之後上補土打磨至平滑的程度(圖 4-36)。接著將白紙泡軟以後利用果汁機打成漿，並加入白膠拌勻。另外將打磨完成的模具外層包附鐵網，以便後續脫紙模順利(圖 4-37)；將模具覆蓋滿紙漿之後，以鐵網壓製排除多餘水份後，置入烤箱烘烤至全乾為止(圖 4-38)，結束後拔模完成(圖 4-39)。

實品製作完成後，在電腦繪製圖紋展開圖後印製(圖 4-40)。剪裁圖型後，以熱轉印方式將圖紋轉印至作品上(圖 4-41)。



圖 4-35 以 PU 模製草模



圖 4-36 補土後打磨至光亮

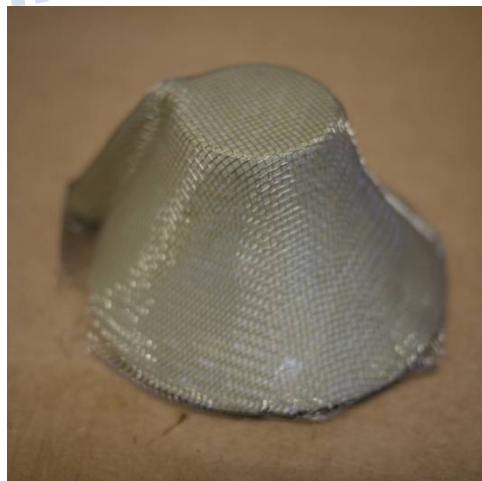


圖 4-37 模具包覆鐵網



圖 4-38 烘製



圖 4-39 紙模完成圖

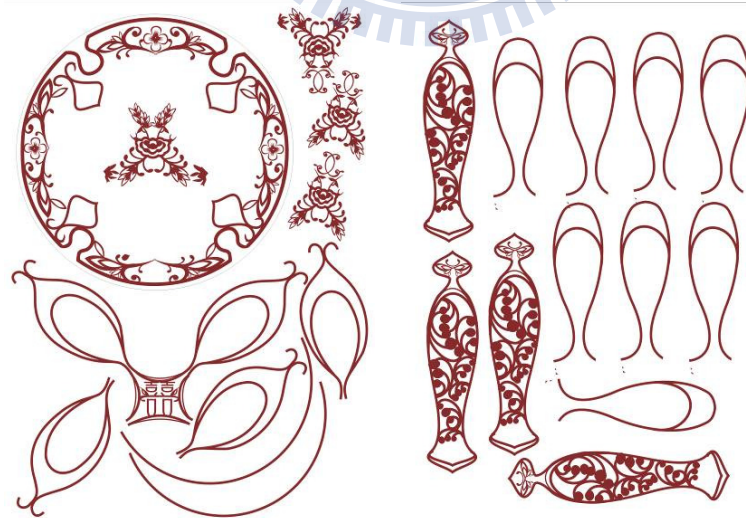


圖 4-40 電腦繪製圖紋平面圖



圖 4-41 轉印圖紋到作品上

4.3-2 公用餐具

公用餐具選用陶瓷作為材質，同樣由於開模製作的經費過高，因此作品改以委請鶯歌的手拉坯師傅製作。在設計確定之後，繪製 3D 採現圖以及工程圖，方便作為師傅製作參考。(圖 4-42、圖 4-43、圖 4-44 以及圖 4-45)。然而深盤花座的部分由於製作技術考量，經過與師傅討論之後改以挖孔的形式呈現。



圖 4-42 作品彩現與使用圖

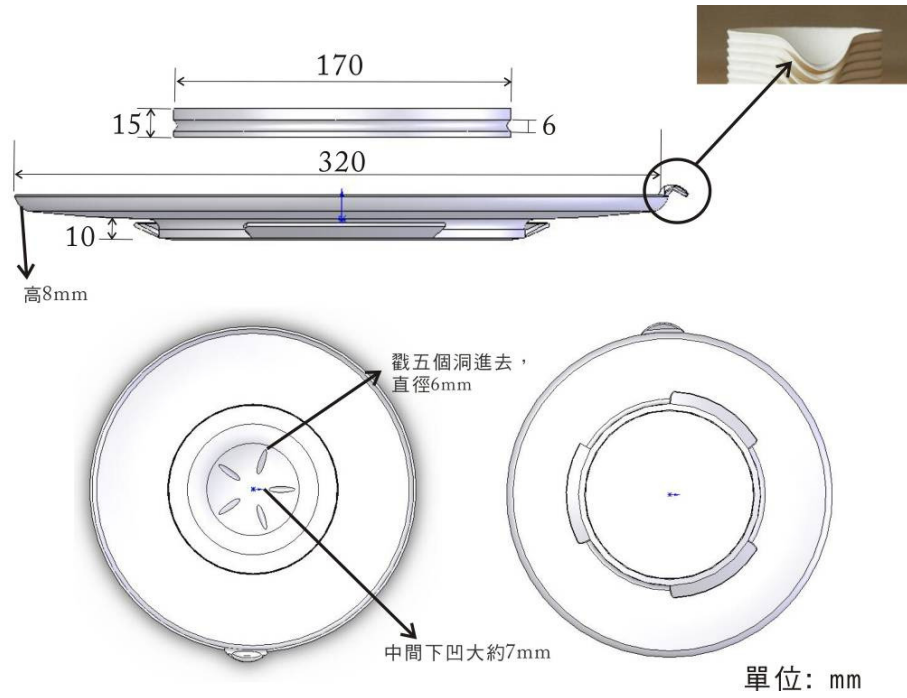


圖 4-43 平盤施工圖

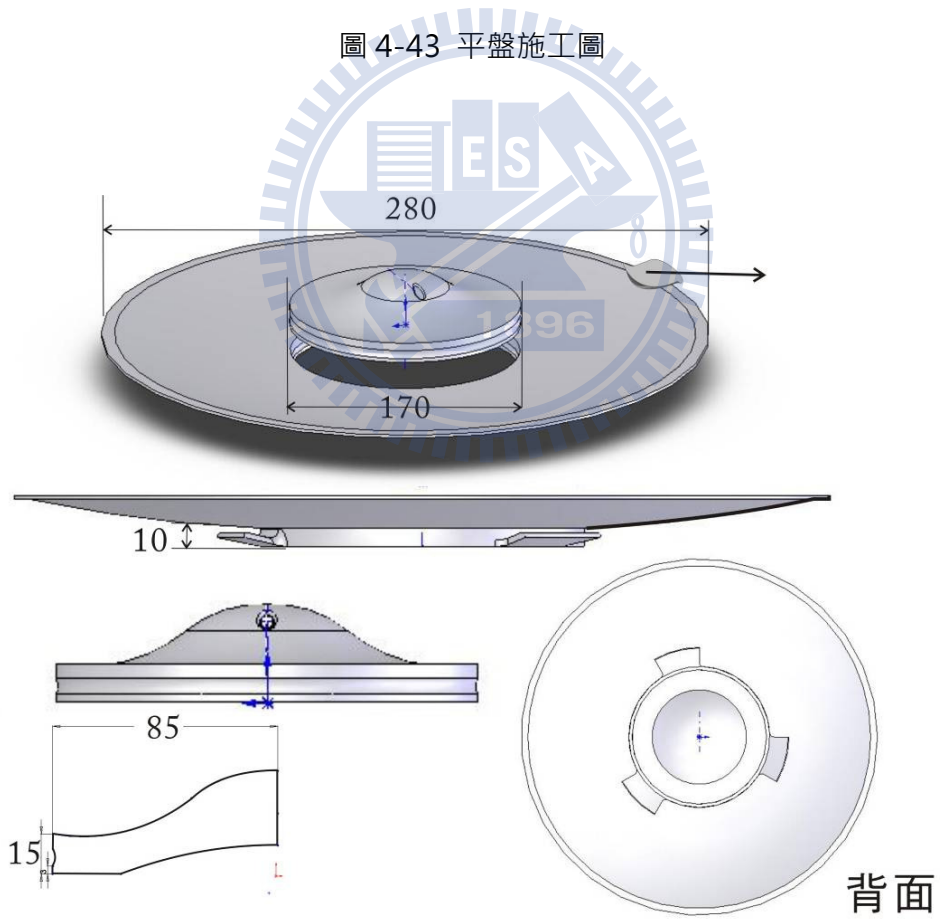


圖 4-44 中深盤施工圖

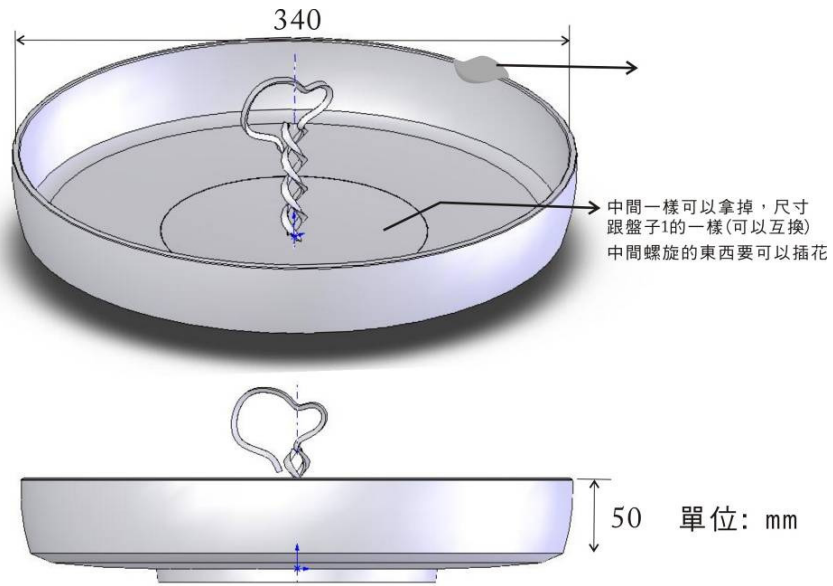


圖 4-45 深盤施工圖



第五章 創作呈現

本章主要說明創作作品之呈現，包括創作展時的作品影像紀錄。第一部分主要以展場文案分別介紹各項作品，第二部分以作品展出紀錄為主。

5.1 作品論述

以下即將針對各項作品進行創作描述，同樣分為個人餐具以及公共餐具兩類進行說明。

5.1-1 <團結力量大>個人餐具

a.主設計概念

為改善過去免洗餐具過輕，在戶外用餐容易被吹翻的問題點，以雪花片的組合模式為靈感，碗與杯的凸把與盤子的缺口以榫接方式接合，紙材的彈性能幫助連結更緊密。利用國人將菜渣丟入盤內的飲食習慣，以最重的盤子為主體，連結其他餐具，環環相扣，避免被風吹走。(圖 5-1)



圖 5-1 <團結力量大>模型照片

b. 碗與盤的設計概念

在前一章節提過，碗與盤除了榫接的部分之外，在使用前的組合也是設計的考量之一。一般在宴席之前，碗通常倒扣於盤上，上下疊合的的造形成為設計靈感，搭配盤上的缺口的線條組合成一張完整的剪紙。剪紙的色彩與節慶意味濃厚，十分適用「辦桌」的熱鬧場面，也讓餐具更為美觀(圖 5-2 以及圖 5-3))。



圖 5-2 榫接接口成為剪紙的圖紋之一



圖 5-3 碗盤疊合時成為一張完整的剪紙

碗的缺口除了能夠固定湯匙外(圖 5-1 左)·亦符合使用者喝湯時握持的手勢·避免過去使用免洗餐具時·容易燙手的狀況(圖 5-4)。

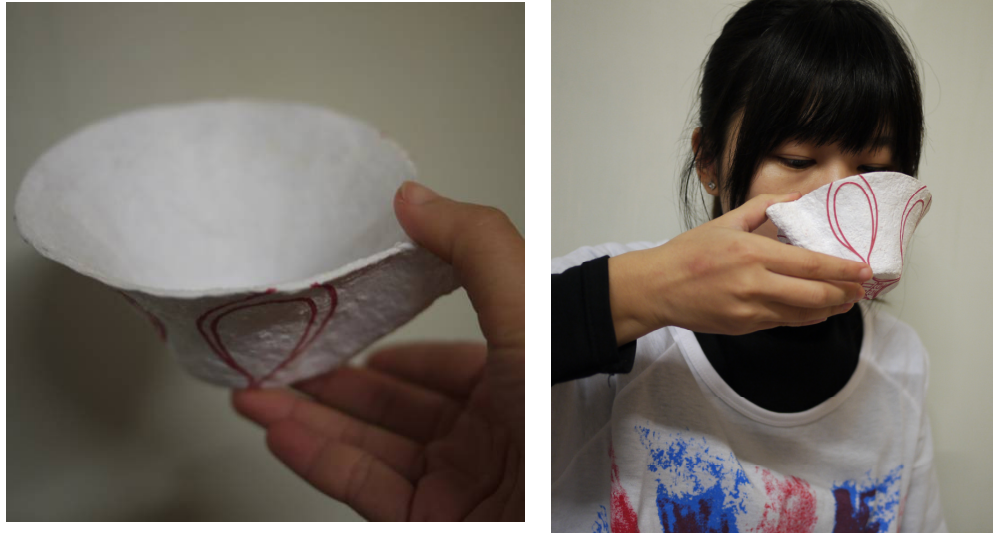


圖 5-4 碗使用的握持狀況

盤子方面·以可收集廚餘及放置分食菜餚作為出發點·企圖將兩項整合·盤底加深以增加存放空間·盤緣加大後微傾 10 度·必免湯汁外流·保持盤面整潔(圖 5-5)。



圖 5-5 盤面側視圖

C. 杯子設計概念

杯子在宴席的移動率最高·尤其在強調人情味的「辦桌」更是頻繁；同時杯子也是人與人社交的重要媒介之一。因此以趣味為出發點·採用刮刮卡的特性·讓杯子上的圖紋能夠刮開·不同的圖形具有個人識別的作用·圖形同樣以 12 生肖為主·不同的排列方式也能搭配上菜

順序作抽獎活動(圖 5-6)。

另外在杯緣部分設計一塊剪紙的圖形，當“乾杯!”的時候，越多人完成的圖形越美(圖 5-7)。



圖 5-6 刮刮卡圖紋



圖 5-7 乾杯時圖紋結合

5.1-2 <盤中盤>公共餐具

a.主設計概念

以元件概念作為盤子主概念，中心盤的大小相同，搭配各種需求可互相更換，以提升公共

餐具的機動性與適應性。另外，欲解決餐宴中間大盤更換小盤的問題，盤中盤的可拆性能夠快速縮小盤子的空間，達到節省桌面空間的效果(圖 5-8)。



圖 5-8 大盤換小盤使用圖

每個盤底的下方皆有三個倒鉤，協助固定打包袋，用一根筷子打開中心盤後，即能單人完成打包動作(圖 5-9)。



圖 5-9 打包使用圖

盤緣的凹陷處，除了提供端盤時大拇指放置的位置。上面印製有 12 生肖的圖紋，提示用餐者菜餚順序(圖 5-10)。



圖 5-10 盤緣的握持方式與圖紋

b. 盤中盤組合料理範例

平盤的設計以裝盛蔬果雕花及生菜的擺盤為主的料理，菜的呈現以平面的配色與曲隔為主(圖 5-11)。中間的花孔大小是一根筷子寬度，使用者無須用手即可拿起。



圖 5-11 淺盤料理範例

中深盤可應用在勾芡的料理，而順應過去冷盤喜好用生菜鋪底堆高，冷盤碟的中心微凸起適用於需要堆高的菜餚排列之菜餚(圖 5-12)。



圖 5-12 中心堆高的冷盤範例

深盤多用在湯類料理或者湯汁較多之菜餚，中心的花座提供廚師作為穿插飾品的基座，適用於裝飾華麗的菜餚(圖 5-13)。



圖 5-13 深盤料理範例

5.2 師生展創作聯展紀錄

本創作完成之後，與一位 97 級同學以及 98 級的學弟妹共 22 位的師生展作品，於新竹生活美學館美藝堂展出，展出期間為 2010 年 12 月 25 日至 2011 年 1 月 9 日。

展覽主題為「產前憂鬱」，將孕婦憂慮胎兒是否可以平安產下的心理狀態，比喻作創作之前壓力極大的狀態，海報截取懷孕的樣子作為主意象，一旁像葉子的圖騰比擬為作品產出前腦袋中還未被整合的雜訊(圖 5-14)。

<產前憂鬱>

官方網頁
civehakysd.aksuc.geotw

開幕茶會
2010/12/30 (四) pm 12:30

講座活動
2010/12/30 (四) am 10:00~12:00
主講人：奇想未來有限公司 總經理 簡大為先生
主題：設計進化論：從設計服務到服務設計
地點：國立新竹生活美學館2F視聽室

主辦單位
● 國立交通大學應用藝術研究所
● 國立交通大學藝文中心
● 國立新竹生活美學館

指導單位
● 行政院文化建設委員會
Council for Cultural Affairs, Taiwan

贊助單位
● 財團法人交大思源基金會
● 交通大學校友會

展覽地點
國立新竹生活美學館美藝堂(<http://www.nhclac.gov.tw/>)

交通路線 | 新竹市武昌街110號 | Open hours
TEL:(03)526-3176 | 週一 ~ 週日 9:00~17:00

東門街
武昌街
文昌街
林森路
東門圓環
中華路二段

99" 100"
1225-0109

產前憂鬱
國立交通大學應用藝術研究所98級師生展

圖 5-14 展覽宣傳海報

產後憂鬱一向被人熟知，
殊不知產前才是憂鬱的高峰。
它的表現比較多樣性，
還有可能影響生產過程。
或許只有準媽媽，創作者，設計師懂得產前憂鬱，
一種源自於對「誕生」不確定性的恐懼。

在不確定中，
人們踟躕著腳步不願前進，
又非自願地被時間的洪流緩慢推行。
在不定的軟性物質間，
我們找尋著詩意的想像空間，
在曖昧不明的孕育裡捕捉轉瞬即逝的乍現靈光，
期中定型確認的失落，
撕裂掙扎的陣痛，
皆是為了最終迸發誕生之喜悅。

產前總是憂鬱，
但歷盡笑顏及眼淚的最終結果何嘗不是甜美。
請和我們一起，迎接初生靈魂的歡欣鼓舞

一走進展場門口就能看到一個大肚子連接著臍帶，將懷孕的意象充分表達(圖 5-15)，臍帶引領大家走進一個長長窄窄的產道，走道兩側貼著參展者的照片以及佈展過程(圖 5-16)，走道終點設有一個互動裝置能夠感應走動的人，將所有浮游的雜訊理出一條方向(圖 5-17)，引導觀者走入寬闊的展場(圖 5-18)。



圖 5-15 入口大肚子的意象



圖 5-16 「產道」兩側的設計



圖 5-17 「產道」尾端的互動裝置



圖 5-18 象徵產後開朗的寬闊展場

5.3 展場呈現

本創作展出位置被分配於入口的右側(如圖 5-19 所示)· 為呈現「辦桌」的真實狀況· 為便觀者融入氣氛· 特別訂製了一個半圓型的桌子· 也有「辦桌· 半桌」的隱喻(圖 5-20 及 5-21)。

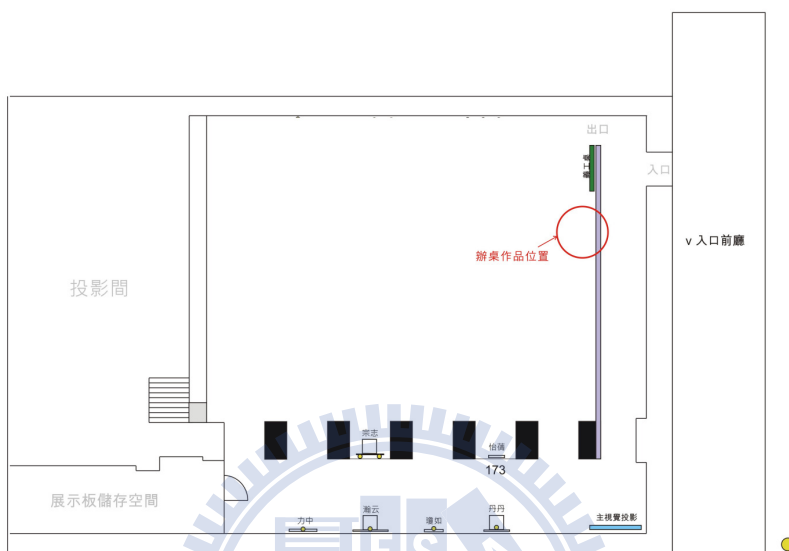


圖 5-19 展出作品位置圖



圖 5-20 辦桌作品呈現



5-21 作品呈現照片

5.3-1 「辦桌」說明錶板設計

說明錶板以剪紙常見的正方形為規格進行設計，一共四張，並排貼於桌子上方(圖 5-22)。海報一(圖 5-23)放置主概念與情境圖，引導觀者進入主題；海報二(圖 5-24)是碗與盤的使用說明，畫面切割成四等份針對不同使用情境各別描述；海報三(圖 5-25)針對三件中心盤不同功能作料裡示範說明；海報四(圖 5-26)則是說明盤中盤的各項設計細節，對應海報二，同樣將畫面分割為四等份，依序說明。



圖 5-22 海報呈現狀況



圖 5-23 海報一

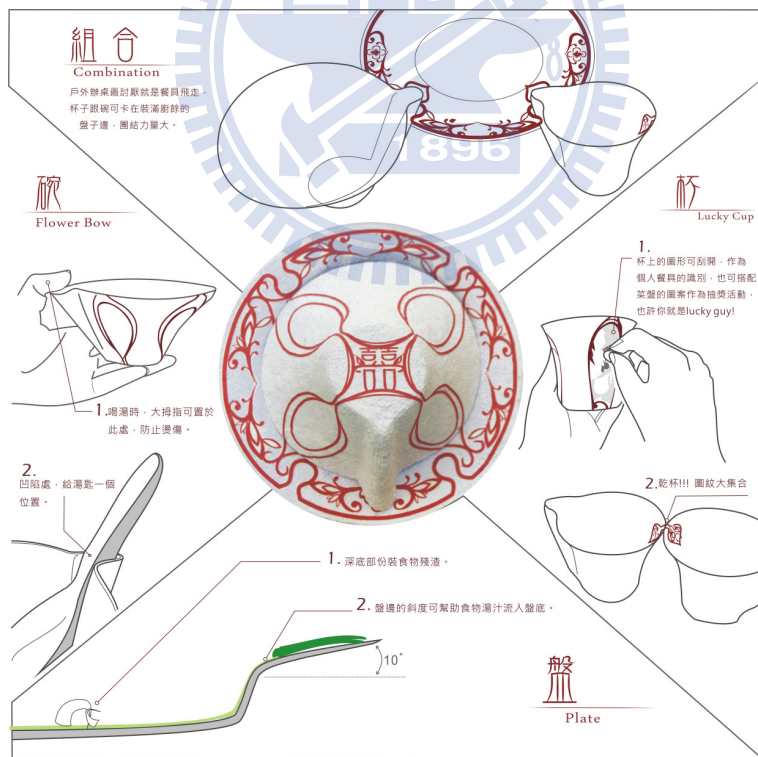


圖 5-24 海報二



圖 5-25 海報三



圖 5-26 海報四

5.3-2 展覽名片

名片(圖 5-27)除了介紹作者個人資料外，同時將轉換杯子的刮刮卡概念也應用到名片設計，讓參展者能夠透過實際操作了解設計概念。刮開後會有三個十二生肖的圖形，順序隨機排列，若刮開後的動物順序與展出三件盤子上的動物順序相同，即算中獎。活動目的也希望參觀展覽者真正感染參與「辦桌」的熱鬧氣氛。



圖 5-27 展覽名片設計



圖 5-28 名片展覽效果

5.3-3 觀者留言區

「辦桌」乃是台灣人相當熟悉的文化活動，研究成果乃是採用部分訪談資訊設計而成，為驗證成果是否真正符合使用者需求，因此在展臺旁邊設有個留言區(圖 5-29 以及圖 5-30)，提供觀展者發表對於產品的建議，為後續產品修正提供參考。

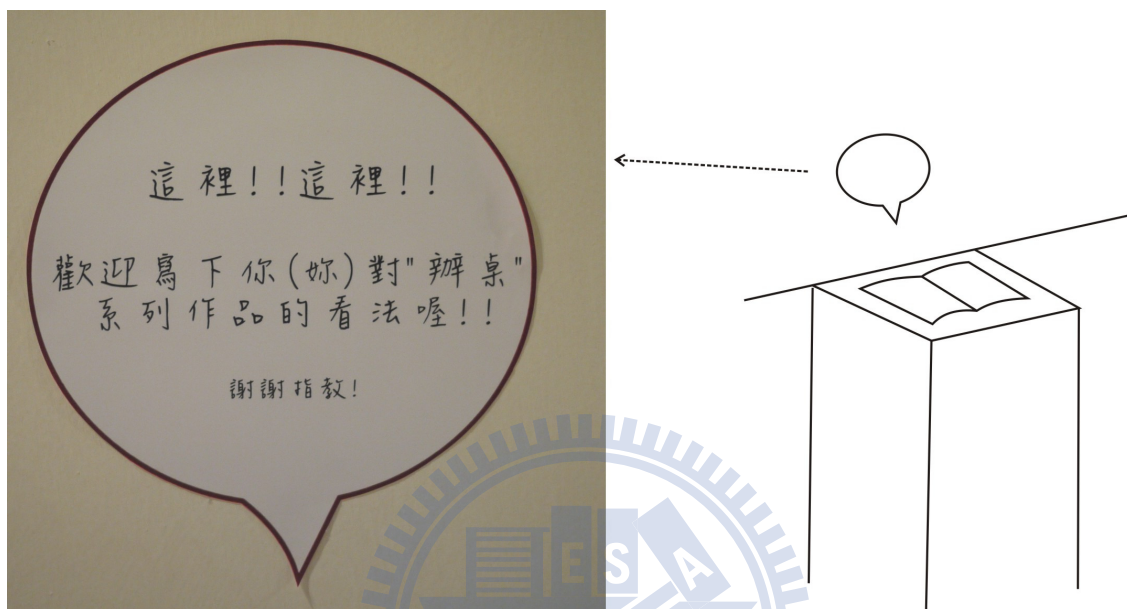


圖 5-29 留言區設置示意圖

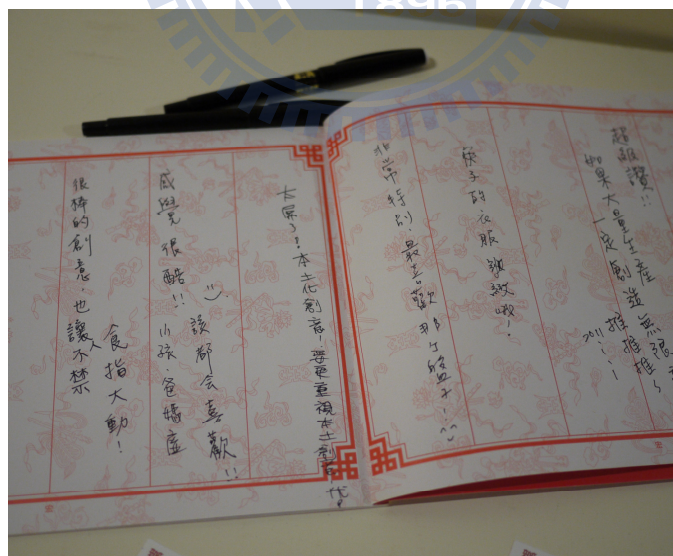


圖 5-30 留言簿



圖 5-31 觀展者留言狀況

5.4 展覽作品呈現與文案

展覽分為公用餐具以及個人餐具兩部分，分別為三個盤中盤及三組紙餐具，模擬辦桌時餐具的擺放方式，公用餐具置於中心，個人餐具則分置於桌面外圍。

5.4-1 個人餐具作品呈現

a. 碗與盤介紹文案

在作品旁貼上補充說明文字，讓觀者更了解個別作品的設計概念。

“從前，人們喜歡在窗戶上貼上各種剪紙，以烘托喜慶的節日氣氛。創作者將倒扣的碗與盤運用花紋相互結合，俯瞰時候便會看見一張完整的剪花，為宴席添加滿滿的祝福。”



圖 5-32 作品文案說明

個人餐具分別展示用餐前擺設(圖 5-33)及使用中的組合狀況(圖-34)·讓使用情境一目了然。



5-33 碗與盤用餐前擺設狀態



圖 5-34 <團結力量大>餐具組合狀態

5.4-2 公用餐具

a. 打包盤文案

為清楚呈現打包的使用狀況，特別製作墊高的透明壓克力架，以便托高盤子。並在箱子上面貼有介紹文案，詳細說明設計理念(圖 5-35)。文案如下：“在盤子的下方設計有溝槽能夠勾

住袋子打開盤中盤，就能輕鬆打包。”



圖 5-35 打包作品呈現

三個盤中盤由左至右分別為:中深盤搭配冷盤碟(圖 5-36)、深盤搭配花座(圖 5-37)以及平盤搭配平底碟(圖 5-38)，盤上圖案順序為牛、兔以及雞。



圖 5-36 中深盤搭配冷盤碟作品呈現



圖 5-37 深盤搭配花座作品呈現



圖 5-38 平盤搭配平底碟作品呈現

第六章 結論

6.1 反省與展望

當初決定此題目時，單純以喜愛這項傳統為出發點，企圖創作出符合其使用行為的餐具，而非只有單純的盛裝功能。然而在文獻探討過程中，確切明白這項文化逐漸被更高級的飲宴模式取代而逐漸沒落，開始對於選「辦桌」這個題目的適切性產生質疑，“如果這是一個已經不符合時下環境的活動，拿什麼理由來支持其改善的必要性，而改善之後又如何？”；在這之後，努力嘗試找出說服我為這項傳統努力創作的理由。透過訪談後發現，這項活動的發展不單只有就地取材的便利性，其傳達出的內涵及意義，仍在人們心中佔據重要的地位；無論是戲謔或者懷舊地看待這項文化，「辦桌」仍能喚起大多數台灣人的共鳴。大紅桌的形象如同在地人的熱情，已經昇華為一種代表台灣的符碼，讓人感覺親切與溫暖。這點在展覽期間，觀者的熱烈回響得到了驗證，更令本人感受深刻。

也因此，在創作初期，餐具設計偏向以「辦桌」的特有氛圍作為引發點，企圖創作帶出更多趣味性的餐具(像是鋼彈型的餐具或方塊餐具等)。這些創作主要突顯「辦桌」給人無拘束與眾人盡情同樂的特質，並試圖轉換一種新的意念-吃宴席就像遊戲一樣。而在與老師討論後，老師給予「有趣是有趣，但是這樣會不會反而造成餐具不好用？」的建議。此時我的產前憂鬱又發作了，花了很長一段時間重新省思，了解到設計方向的確早已偏離當初想要作「機能型餐具」的初衷；同時也忽略了不好用的餐具違背了「速成文化」的重要特質。感謝老師及時將我拉回正確方向，沒有讓我陷入設計者的思考盲點。我真正需要的，是在問題解決與使用性之間取得平衡，並且設計具美感的產品。

於是創作研究重新回到一開始的想法，以機能性為主，趣味性為輔重新發想。企圖提出一個新的餐具概念，讓大家為之驚艷。同時，也期盼作出的成果不僅能讓人以新的角度看待「辦桌」，更是以「辦桌」作為啟發點的宴席餐具設計。

6.2 創作檢討與使用者回饋

由於這項創作旨在設計出改善問題的機能性餐具，因此，作品經由老師以及觀展者提出的

意見，在此整理探討。

- (1) 辦桌這類題目其實相當具話題性與討論性的課題，然在深入了解之後，發現能夠發展的切入點很多，無論從現代或者懷舊的角度探討皆可。也因此創作階段便對作品定位產生困惑，最終由於作品一次企圖解決過多問題，容易導致辦桌的核心精神變得模糊。
- (2) 就展出回應部分，辦桌的展場設計能引發認同感，並吸引觀者進一步欣賞作品。此外透過留言簿的方式與觀者作意見交流，大部分對本創作皆予以「有趣」、「有創意」以及「喜歡」等正面回應，顯示整體作品概念能夠引發觀者共鳴並給予肯定。
- (3) 以展覽成品而言，由於這次展覽受到經費極大的限制，因此在陶盤的製作部分改以委請手拉坯師傅製作。然而在手拉坯製作過程中，胚土燒製後的收縮程度主要取決於瓷土的濕度，在濕度難以精確掌握的情況下，成品與設計圖的尺寸易有誤差，只能請求師傅「盡量」達到要求。此外，手拉坯的工法無法達到理想的薄度，雖已盡力達成要求，仍造成成品與原先構想稍有落差，甚為可惜。若未來經費許可，將能以廠商開模方式製作，以達到理想的狀態。
- (4) 以使用性的角度探討盤中盤，發現以陶瓷製作中間盤除了重量過重無法輕易取出外，也有容易被打破的風險，材質部分可尋找替代方案。此外，中間盤的外圍防水墊圈也有可能會因歷時過久彈性疲乏，其應可以設計成為可拆式並具方便清洗之方式來解決。
- (5) 公用盤的部分，最終的成品皆以圓形作設計，然盤子外形應依照菜餚材料有所調整，因此盤子形狀應再多元化，例如橢圓盤形盛裝魚類料理等，以符合辦桌宴席豐富菜餚的需求。
- (6) 整體設計成果，雖然因技術與經費限制，而導致成品與預想產生落差，但在過程中已力求發想概念與分析出的設計方向相同，使分析結果與設計成果產生連結關係。
- (7) 個人用餐具之樁接方式，碗的嵌入部分過少，必須重新調整凸把與碗身的比例，以確保組合確實性。

6.3 後續研究建議

「辦桌」是一項文化性強烈的議題，範疇相當廣泛，此次設計實作，由於時間限制，餐

具設計主要以賓客食用的「功能性解決」作為考量點。而其他如：事前佈置與準備、活動表演、後續收拾清洗、桌椅的使用等，皆是能夠拿來探討之議題。

現在的辦桌隨著環保意識的提升，部分個人餐具的使用已改用陶瓷。而在本創作中，仍選用傳統辦桌慣用的免洗餐具為出發點，但改變其材質為環保性素材，以符合環保的需求。不過，應用只使用一次即丟棄的環保素材是否就是真正的環保，仍有待商榷。美觀大方的塑膠餐具，若能吸引人們收藏，進而多次使用，或許也是另一層面的環保。後續設計相關議題的產品時，不仿也可以此作嘗試。

以公用餐具部分而言，辦桌菜餚結合南北菜系，多元而豐富。餐盤的設計應可更細膩去探討，無論是以菜系為分類的餐具型態，或者針對該菜餚料理方式設計的機能型餐具(例如保溫、吸油等)，都是可以進一步探討的議題，提供爾後創作者作為方向參考。

此外，即便是在傳統「辦桌」逐漸式微的今天，其早已昇華為台灣在地的文化代名詞之一，其所引發的感染效益也必有一定程度。從早期到現在，辦桌經過幾十年的演變下來，外在的某些東西雖已消失，然而精神仍在。未來在進行這類創作時，不妨嘗試從文化面著手，透過更深入調查以及相關研究方法，了解人們心中對辦桌的核心概念為何，找出代表造形元素與感性詞彙，以提升作品之共鳴度。展覽也能以發人深省或教育的角度出發，提醒觀者辦桌文化的內在含意不單只是便宜的就地設席，其代表著台灣人分工合作與豪爽好客的精神，正港的台灣 party。

參考文獻

相關文獻

- 高橋浩(1990)·突發奇想·卓越出版部·台北。
- Jones, John Chris(1994)·張建成譯·設計方法·台北:六合出版社。
- 廖素慧(1995)·生活中的碗·南投縣草屯鎮:臺灣省手工業研究所。
- 李文能(1997)·臺灣早期手繪陶碗集珍·行政院文化建設委員會·高雄市。
- 林益煜(1997)·嘉義市外燴飲食業管理概況·衛生報導·77(6)·頁 13-16
- 林恆立(1999)·辦桌-一個社會文化的觀察·國立台灣大學新聞研究所碩士論文
- 黃瓊慧(1999)·台灣觀察—辦桌·學士畢業作品結案報告·銘傳大學大眾傳播學系。
- 鄭宗弦(1999)·第一百面金牌·九歌出版社·臺北。
- 錢嘉琪(2000)·餐飲市場台菜正當紅·7版·民生報。
- 王仁湘(2001)·飲食之旅·台北商務·台北市。
- 陳映如(2002)·台灣的辦桌文化·快樂廚房雜誌·3(4)·頁 30-34
- 朱亭佳(2004)·辦桌產業策略發展之研究·銘傳大學觀光研究所碩士論文。
- 張瓊慧(2004)·台灣十二生肖宴全集:生肖文化之謎·生命禮俗之旅·行政院文化建設委員會·台北市。
- 莊秀玲(2004)·台灣當代精緻陶瓷餐具展·初版·臺北縣鶯歌鎮:臺北縣鶯歌陶瓷博物館。
- 張玉欣;楊秀萍(2004)·飲食文化概論·揚智文化·台北市。
- 何金城、蘇信川、周子欽(2005)·辦桌·聯邦文化事業有限公司·台北市。
- 李佩玲(2006)·美之饌·食物與物件的相對論·田園城市文化·臺北市。
- Rutles(2008)·許懷文譯·桌上的建築·積木文化·臺北。
- 賴夷倩(2008)·鄭宗弦小說之本土民俗研究·國立雲林科技大學漢學資料整理研究所。
- 廖素慧((2008)·喜事·囍筵·餐具·台北縣立鶯歌陶藝博物館期刊·No.21·台北縣。
- 游冉琪(2008)·囍筵:臺式古典-新饗宴囍筵餐具邀請展·臺北縣立鶯歌陶瓷博物館·臺北縣。
- 黃筱茹(2009)·運用陶瓷於生活產品之設計創作·國立台灣大學設計研究所碩士學位論文。

陳柔縉(2009)· 囍事台灣· 開啟文化· 臺北市。

網路資料

2003.08.07 即將失傳的辦桌文化

<http://www.epochtimes.com/b5/3/8/7/n355221p.htm>

2005.07.19 汪義勇 發動台南辦桌升級

<http://www.itia.org.tw/phpbb/viewtopic.php?f=10&t=578>

2009.09.24 用完碗盤、餐盒可以吃？ 超環保碗盤出爐

http://www.dailylohas.com/forum/topics/yong-wan-wan-pan-can-he-ke-yi?xg_source=activ

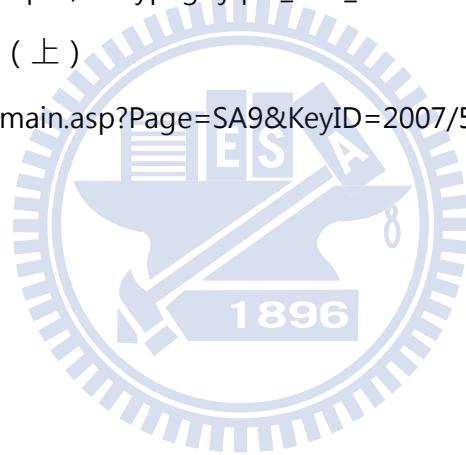
ity

2009.05.17 設計獎》辦桌伴手禮 滋味都帶走

http://mag.udn.com/mag/campus/storypage.jsp?f_ART_ID=194782

2010.12.28 臺灣的辦桌文化 (上)

<http://www.mli.com.tw/aiad/main.asp?Page=SA9&KeyID=2007/5/179150.1480219>



2010.12.28 自由時報



交通大學應用藝術研究所師生展「產前憂鬱」。
(記者陳維仁攝)

◆即日起到明年1月9日，國立新竹生活美學館舉辦「產前憂鬱~國立交通大學應用藝術研究所98級師生展」，30日上午10點邀請奇想創造群總經理簡大為主講「設計師3.0：從設計服務到服務設計」。

交大学生李依潔 貼心設計

有了打包袋 辦桌菜不油手

【本報新竹訊】台灣人吃流水席，習慣打包剩菜，雙手常弄得油膩膩，交通大學應用藝術研究所學生李依潔，貼心設計一個打包袋（見圖／李青霖），只要把塑膠袋套在陶瓷環上，往裡面一倒，就能輕鬆帶走。

李依潔參加交大應藝所師生展，以「辦桌」主題，設計系列環保餐盤與打包袋，特別醒目。她說，流水席多用塑膠餐具，不符合環保，她「辦桌」提供的餐具，都使用紙等環保素材；為了不讓餐具被風吹走，她在紙盤上設計卡榫，可以接合兩個碗，解決塑膠碗輕浮的問題。

「辦桌剩菜多，可以吃好幾餐。」國人習慣打包，但如何把菜倒入塑膠袋不沾手是個學問，因此，她設計一款「打包袋」，以陶瓷燒出一個環，下方有暗溝，可扣住塑膠袋，套上後，把菜往裡倒，完全不費事。

交大應藝所九十八級師生展「產前憂鬱」，在新竹生活美學館展出到二〇一一年一月九日，分為工業設計與視覺傳達設計兩組，賴雯淑教授帶領二十二名學生創作，媒材多元，除產品設計、平面繪畫，還有裝置藝術及錄像、動畫等四十多件。



2011.01.01 聯合報

懷胎數月...交大生展產前憂鬱

【記者蔡育如／新竹報導】如同懷胎般經歷歡喜、哀傷與掙扎，交大應用藝術研究所在國立新竹生活美學館舉辦「產前憂鬱」98級師生展，表現作品製成前漫長且歷經掙扎的過程，歡迎參觀學生經歷「懷孕」數月後，呈現出的作品。

走進展場，一個大肚子連接著臍帶，連向22名大腹便便的學生照片，將「產前憂鬱」的意象充分表現。新竹市文化局副局長陳淑惠說，展出的作品讓人驚奇，這次展覽首度走出校園，讓大家都可參觀。

展期至本月9日，作品中的「辦桌」，紙做的餐具疊疊相扣，讓餐桌出現奇特的景象。作者李依潔說「靈感來自於先前在室外喝喜酒，風一來餐具都被吹散了，是誰的都不出來！」

她以此為出發點，使用環保素材重新設計紙餐具，經由榫接方式將餐具連結，不怕風吹走。台灣辦桌習慣打包，她也設計打包專用盤，翻開底盤，吃不完的餐點輕鬆落入塑膠袋，方便有趣。



李依潔的作，室風被此式。依潔來自酒具，都因方式。品感鳴來餐了接的連蔡育如。畫外一吹以榫具的結如。記者／攝影

國立新竹生活美學館新聞資料

承辦單位:推廣輔導組

標 題:產前憂鬱~國立交通大學應用藝術研究所 98 級師生展

展出日期:99 年 12 月 25 日至 100 年 1 月 9 日

展出地點:本館美藝堂

藝術講座: 12 月 30 日(週四)上午 10:00 講題:「設計進化論 ; 從設計服務到服務設計」

講師: 奇想未來有限公司總經理 簡大為

開幕茶會: 12 月 30 日(週日)中午 12:30

發稿日期:99 年 12 月 24 日

< 產前憂鬱 >

國立交通大學應用藝術研究所 98 級師生展

由文建會指導本館主辦的「產前憂鬱~國立交通大學應用藝術研究所 98 級師生展」將於 2010 年 12 月 25 日至 2011 年 1 月 9 日於本館美藝堂展出，並於 12 月 30 日(週四)上午 10:00 邀請奇想創造群總經理簡大為主講「設計師 3.0 ; 從設計服務到服務設計」，中午 12:30 舉辦開幕茶會。

此展為交大應用藝術研究所一年一度的重大盛事，往年多在交大校內展出。今年為讓更多愛好藝文的社會大眾能更貼近設計與藝術，首度走出校園，特將展覽移師本館舉辦，將學院設計風吹向愛好藝術的民眾。

交大應用藝術所內分為工業設計及視覺傳達設計兩組，此次由應藝所的賴雯淑教授帶領所內 22 位同學共同展出，利用多元素材和表現手法，呈現了含括產品設計、平面繪畫、裝置藝術及錄像動畫等 40 餘件作品，內容包羅萬象。其中參與之學生不乏曾獲得國內外重要設計獎項之資歷，展品精彩可期。為了凸顯作品在展場作了不同的規劃，一走進展場門口就能看到一個大肚子連接著臍帶，將「產前憂鬱」的意象充分表現，展出作品中李依潔以環保素材設計紙類餐具，經由榫接的方式將餐具連結就不怕風吹走，為了辦桌常有打包問題，也精心設計了一款打包專用盤，創意十足。而丘柏宇設計了一款結合古典與現代的椅子，上半部為明朝的大師椅樣式，下半部則以幾何無裝飾性的造型表現出坐椅原型，並加了小抽屜可當收納或小茶几，設計與生活充分結合。

展覽題目定為「產前憂鬱」，參展師生希望能藉此傳達在作品製成前漫長且歷經掙扎的過程，如同懷胎一般，在有限的時間內做無盡的等待，過程中經歷歡喜、憤怒、快樂、哀傷……等各種複雜的情緒交織，但最終的作品是令人期待且充滿喜悅的。觀者一方面得以得知作品產出的艱辛過程，也能感受到作品完成後的歡欣鼓舞。

經由觀展的過程，觀眾得以重新發現平凡生活中隱藏的小小驚喜，亦能從中反思設計和自身的關係。交大應藝所師生也希望藉由此展覽呈現出設計與藝術的多元風貌，讓大家更深入了解新銳創作者的創作語彙與思想理念。

本次展覽並於開幕日 12 月 30 日（星期四）早上 10:00 邀請奇想未來有限公司總經理簡大為先生於 2 樓演講廳進行專題講座。簡先生曾任舊金山 Pentagram Design 設計師、普立爾科技設計經理以及大可意念傳達總經理，具有豐富的設計素養及專業知識。講座題目為「設計進化論；從設計服務到服務設計」，將探討當設計思考洪流來襲，設計師該如何調整與重新定位自我角色。誠摯歡迎愛好藝術設計的朋友到場聆聽！



以環保素材為設計的餐具-李依潔-辦桌
李依潔-辦桌



紙餐具以榫接方式連結就不怕風吹走-李依潔

承辦及新聞聯絡::推廣輔導組 王秀芬 03-5263176 # 210



2010.12.30 交大首頁

從等待到喜悅 交大應藝所驚喜呈現「產前憂鬱」



。張力中與莊凱婷共同設計「FORXING」。



。方凡碩用電腦中的字體創作人物肖像。



。李依潔將過去吃「辦桌」的經驗化為作品。

作品製成前漫長且歷經掙扎的過程，如同懷胎一般經歷歡喜、哀傷與掙扎，[交通大學](#)應用藝術研究所學生將這份心情擬化為「產前憂鬱」，並以此做為師生聯展主題，2010年12月25日至2011年1月9日於新竹生活美學館展出。

「產前憂鬱～國立[交通大學](#)應用藝術研究所98級師生展」由應藝所賴雯淑教授帶領所內22位同學共同展出，為了讓更多愛好藝文的社會大眾貼近設計與藝術，首度走出校園，將展覽移至新竹美學館展出，讓學院設計風吹向愛好藝術的民眾。此次展品利用多元素材和表現手法，呈現平面繪畫、產品設計、裝置藝術及錄像動畫等40餘件作品，

內容包羅萬象。其中參與學生不乏曾獲得國內外重要設計獎項之資歷，展品精彩可期。

走進展場，一個大肚子連接著臍帶，連向22位大腹便便的學生照片，將「產前憂鬱」的意象充分表現。展出作品中，李依潔回想過去吃「辦桌」曾遇到的問題，將喝喜酒的記憶化為作品，「在室外吃飯，風一來餐具都被吹散了，是誰的都分不出來！」以此作為出發點，李依潔使用環保素材重新設計紙類餐具，經由榫接的方式將餐具連結，將餐具銜接在一起就不怕風吹走；辦桌常有打包的問題，她也精心設計一款打包專用盤，翻開底盤，吃不完的餐點輕鬆落入塑膠

袋中，創意十足！

方凡碩認為電腦中的每樣字體都有獨特的個性，但使用者在讀寫文字時卻很少仔細看字型，而忽略了字體原來的樣貌，於是他將字型與班上同學做結合，運用一個個的符號創作人物肖像，以字型呈現個人特色，「像正黑體就給人剛硬的印象，新細明體娟秀中帶有一絲文藝氣息。」在他的設計下，蠟筆感文字呈現出大男孩的赤子之心，跳躍式文字則完全展現同儕富有創意、不間斷思考的精神。

張力中與莊凱婷共同設計「FORXING」，將被丟棄的叉子回收再造，經過塑型、噴漆，重新賦予生命，成為一件件華麗、大膽的飾品。他們所要倡導的概念很簡單，就是廢物重從再利用！現在的地球資源過度的被使用，設計師該作的已經不在是設計那些無謂的產品了。曾任職於設計公司的莊凱婷表示，一項商品的完成需歷經開模、製作、包裝、運送，還要行銷、廣告、印刷，無形中浪費了許多材料與資源，「即使是大家提倡的環保、綠色商品，也是重新製造出來的。」從環保概念出發，他們希望讓大眾了解，平凡的東西經過巧思與設計，廢棄物也能變精品！

經由觀展的過程，觀眾得以重新發現平凡生活中隱藏的小小驚喜，亦能從中反思設計和自身的關係。作品製成前漫長且歷經掙扎的過程，如同懷胎一般，在有限的時間內做無盡的等待，過程中經歷歡喜、憤怒、快樂、哀傷等各種複雜的情緒交織，但最終的作品是令人期待且充滿喜悅的，「產前憂鬱」參展師生希望能藉此傳達作品產出的艱辛過程，呈現設計與藝術的多元風貌，也讓大家更深入了解新銳創作者的創作語彙與思想理念。

