

國立交通大學 應用藝術研究所

National Chiao-Tung University / Institute of Applied Arts

碩 士 論 文



具童話故事意涵之家具設計

研 究 生：蔡斯遠

指 導 教 授：莊明振 教授

中 華 民 國 101 年 6 月

摘要

本次設計創作試圖將家具轉換成具魔法寶物意象，以創造出童話故事的使用情境。試圖在家具的使用過程中，加入情感的元素，在家具使用過程中加入具故事性的互動，使生活更添樂趣。家具設計的演變與人類的生活型態息息相關，最早期的家具只是作為工具的角色，並滿足功能的需求。但現代社會中，心靈上的滿足在衣食逐漸無虞的當今社會是現代人更加重視的部分。家具必須更進一步地滿足使用者對於心理上的需求。目前家具設計領域中，已有一股新的潮流興起，而其與過往家具設計所不同的是更注重對於家具在使用過程中如何去滿足人們在情感層面上的需求。透過原有童話故事的文本，在產品設計中添加故事性，可讓使用者對於產品，產生不同與以往的全新使用經驗並產生全新的認知。藉此，使用者對產品產生情感的延伸。童話故事是全球性且跨年齡的共同記憶。將這眾所皆知的印象，運用在設計中，可讓家具在使用過程中，增加了情感互動，如此一來，家具不再是冷冰冰的工具，而是成為家中的重要成員。因此在本次創作當中，試圖將童話故事情節中所發生那些充滿想像，但無法存在於現實生活中魔法寶物的神奇魔力，經過一連串的刺激和轉化過程，帶入到家具設計當中。試圖透過這樣的方式，在日常生活當中，增添一點樂趣，讓生活更富變化，重新定義家具在家中所扮演的角色，並進而加以詮釋、呈現，最後以下列兩大方向作為設計發展主軸，發展出兩個符合童話故事中魔法寶物特性的家具設計：

- (1)以愛麗絲夢遊仙境中奇幻多變的世界觀為題，發展出令人疑惑又覺有趣的家具。
- (2)以童話故事中，常見的詛咒與變身的概念，發展出具互動性的家具。

關鍵字：童話故事、家具設計、魔法、幻想。

Abstract

My design aims to transform furniture into image of magical treasure, to create the scenario of fairy tale. In the process of using the furniture, the emotional element is added so that users can interact with the furniture storyful and to make life interesting. The development trend of furniture design is closely correlated with human life. In the early times, furniture is viewed as tools to fulfill its function. In modern life, modern people pay close attention to the contented mind. Furniture should satisfy the need of the user. There is a new trend in current furniture design, and to satisfy the emotional need. Through the context of the fairy tale, I add the element of story in the product design so that the users would have new experience and new cognitive toward the product. Users would have emotional brand extension. Fairy tale is global knowledge and global common sense across all ages. I take this impression of well known using at design can add emotional interaction in the course of use, as a result furniture is no more just a tool it become a family member. So I try to bring those magic treasure and power that only occur at fairy tales in to the design.

Trying to increase variety in daily life and make it more enjoyable, and redefine the role that furniture play in houses through this way. Design by the following two aspects and develop two furnitures that coordinate magical treasure of fairytales.

1. Inspired by the fantastic views in Alice Wonderland, created the bewildering and interesting furniture.
2. I use Fairy tale that base around curses and metamorphosis to develop correlative furniture.

Keyword: Fairy tale; Furniture design; Magic; Fantasy

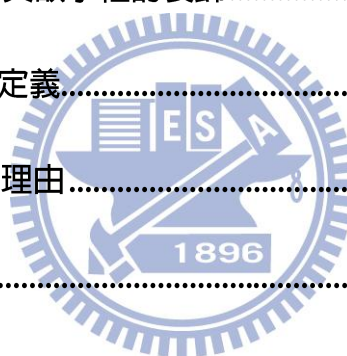
誌謝

終於畢業的這一時刻，要感謝的人可能要再多一筆附錄資料，真的要感謝這七年設計學院生涯中所遇到的所有人。如果不是莊老師如此有耐心且鉅細靡遺地幫忙整個畢業設計，大概還要再拖個一兩年，感謝我的家人，放任我不工作，跑去做那些賺不了錢的興趣，容許我在家做很多奇怪的事情，媽媽在我做作品做到沒錢的時候不用開口講就會主動給我錢，爸爸一直當我的司機，並默默地支持我，弟弟跟妹妹總是容忍我奇怪的拜託，並義無反顧的幫忙。感謝鐘張，還好有等妳回國，不然我到現在都還不知道口試要怎麼辦理，另外，大毛、批續、威姊、邱哥、露西感謝你們一直覺得我很酷，做了很有趣的東西，讓我撐下去。在寫論文的這段期間，陪著我走遍下午茶店鋪，也讓我胖了一圈的雅云，感謝你的支持跟督促，論文才有可能生出來。其他接受過我莫名奇妙要求跟沒來由的脾氣的朋友跟同學們，因為族繁不及備載，在這裡我也感謝你們的包容，沒有好朋友跟同學的幫忙，我相信我沒有能力走到這裡，畢竟我只是個任性的幼稚鬼，感謝這一路上所遇到的幫忙鼓勵，真的！

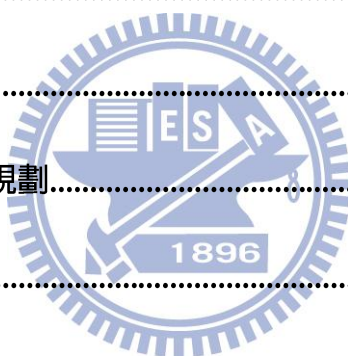
目錄

摘要.....	i
Abstract	ii
誌謝.....	iii
目錄.....	iv
圖次.....	viii
表次.....	xii
第一章 緒論.....	1
1.1 研究設計背景與動機.....	1
1.1.1 家具設計的發展.....	1
1.1.2 童話故事與設計.....	1
1.2 研究設計目的.....	3
1.3 研究設計範圍與限制.....	5
1.4 設計創作方向.....	6
1.5 創作流程與架構.....	8
第二章 文獻探討.....	9
2.1 魔法寶物.....	10
2.1.1 何謂魔法寶物.....	10

2.1.2 魔法寶物與童話故事的關聯性.....	10
2.2 愛麗絲夢遊仙境.....	15
2.2.1 關於愛麗絲.....	15
2.3 被魔法與詛咒.....	20
2.3.1 簡述.....	20
2.4 童話家具的現況.....	32
2.4.1 創新與變化.....	33
2.4.2 家具設計中具故事性的裝飾.....	36
第三章 設計創作的取材與定義.....	43
3.1 設計創作方法與其理由.....	43
3.2 design brief 撰寫.....	51
3.3 設計創作.....	52
第四章 設計創作.....	54
4.1 【嗨！愛麗絲】-HI！ALICE.....	56
4.1.1 設計概念.....	57
4.1.2 概念源起.....	57
4.1.3 設計發展過程.....	58
4.2 【微光】-EMBER.....	71
4.2.1 設計概念.....	71

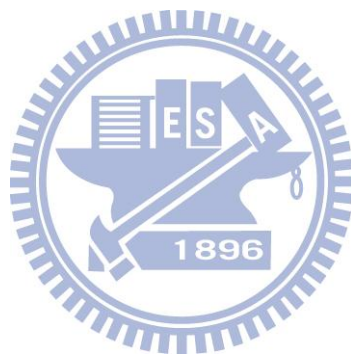


4.2.2 概念源起.....	72
4.2.3 設計發展過程.....	73
第五章 創作展出-【我同學是爸爸】	79
5.1 展覽論述.....	79
5.2 文宣海報設計	80
(A)宣傳海報	80
(B)個人展版.....	82
5.3 展場規劃與設計	83
(A)整體空間	83
(B)個人展出空間規劃.....	84
5.4 展出紀錄.....	86
第六章 結論.....	90
6.1 創作成果與貢獻.....	90
6.2 回應與檢討	91
6.3 創作後心得與想法	93
6.4 創作不足與缺失	94
6.5 後續創作建議.....	96
參考文獻.....	98
中文文獻：	98



外文文獻：..... 99

網頁：..... 100



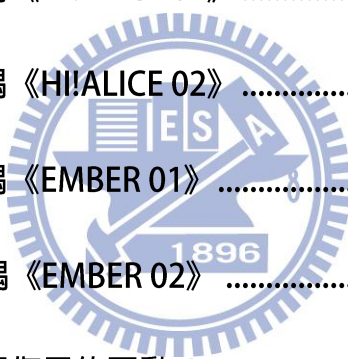
圖次

圖 2-1 王子與野獸變身對照圖.....	26
圖 2-2 管家與時鐘變身對照圖.....	26
圖 2-3 保母與茶壺變身對照圖.....	26
圖 2-4 寵物狗與腳踏墊身對照圖.....	27
圖 2-5 南瓜與馬車變身對照圖.....	30
圖 2-6 老鼠與駿馬變身對照圖.....	30
圖 2-7 老馬與車伕變身對照圖.....	30
圖 2-8 老狗與隨從變身對照圖.....	31
圖 2-9 主角仙杜瑞拉服裝變身對照圖.....	31
圖 2-10 LCP.....	34
圖 2-11 iMac.....	34
圖 2-12 La Chaise	35
圖 2-13 Panton Chair.....	35
圖 2-14 Mobilier deCompagnie.....	37
圖 2-15 Bad Table.....	37
圖 2-16 Two Top.....	38
圖 2-17 Two tops secretary	38

圖 2-18 Tokyo Donaldduck	39
圖 2-19 Tokyo Minnine	39
圖 2-20 Illusion Side Table.....	40
圖 2-21 Magic collection.....	40
圖 2-22 Crashtable	41
圖 2-23 Canned Bench	41
圖 2-24 Boomcabinet.....	42
圖 2-25 Opps.....	42
圖 3-1 構想草圖(idea sketch).....	44
圖 3-2 概略設計圖(rough sketch)	45
圖 3-3 產品表現圖 (rendering).....	46
圖 3-4 尺寸三視圖.....	47
圖 3-5 效果草模.....	48
圖 3-6 產品設計與本設計創作之對照圖(a).....	49
圖 3-7 產品設計與本設計創作之對照圖(b).....	50
圖 4-1 《嗨！愛麗絲》 概念發展 01	59
圖 4-2 《嗨！愛麗絲》 造形概念發展.....	61
圖 4-3 椅背與抽屜的組合示意圖.....	62
圖 4-4 《嗨！愛麗絲》 效果草模.....	63

圖 4-5 《嗨！愛麗絲》情境圖.....	65
圖 4-6 《嗨！愛麗絲》電腦模擬圖.....	65
圖 4-7 《嗨！愛麗絲》電腦模擬圖_梳妝椅_1.....	66
圖 4-8 《嗨！愛麗絲》電腦模擬圖_梳妝椅_1.....	66
圖 4-9 《嗨！愛麗絲》電腦模擬圖_梳妝椅_2.....	67
圖 4-10 《嗨！愛麗絲》模型製作過程-前椅腳素模.....	67
圖 4-11 《嗨！愛麗絲》模型製作過程-椅腳素模.....	68
圖 4-12 《嗨！愛麗絲》模型製作過程-椅腳組立素模.....	68
圖 4-13 《嗨！愛麗絲》模型製作過程-椅腳與桌面組立素模.....	69
圖 4-14 《嗨！愛麗絲》模型製作過程-整體組立素模.....	69
圖 4-15 《嗨！愛麗絲》完成模型.....	70
圖 4-16 《嗨！愛麗絲》完成-圖紋浮現.....	70
圖 4-17 《Ember》構想草圖.....	74
圖 4-18 《微光》使用情境模擬圖-開關燈時桌面性質的變化.....	75
圖 4-19 《微光》情境模擬圖-用餐之後留下用餐的痕跡.....	75
圖 4-20 《微光》中間圖紋遮噴用之卡典西德.....	76
圖 4-21 《微光》遮噴用之卡典西德於桌面貼附完成圖.....	76
圖 4-22 《微光》噴夜光漆.....	77
圖 4-23 《微光》完成模型-燈光全亮時桌面表現.....	77

圖 4-24 《微光》完成模型-燈光全滅時之桌面表現.....	78
圖 5-1 宣傳海報設計.....	81
圖 5-2 作品概念文字說明版設計.....	82
圖 5-3 北投公民會館，展場入口.....	83
圖 5-4 展場空間劃分.....	84
圖 5-5 蔡斯遠個人展區空間規劃.....	85
圖 5-6 從 A 點看展場之視線.....	85
圖 5-7 展場一隅《HI!ALICE 01》.....	86
圖 5-8 展場一隅《HI!ALICE 02》.....	86
圖 5-9 展場一隅《EMBER 01》.....	87
圖 5-10 展場一隅《EMBER 02》.....	87
圖 5-11 參觀者與作品的互動-1.....	88
圖 5-12 參觀者與作品的互動-2.....	88
圖 5-13 參觀者與作品的互動-3.....	89
圖 5-14 創作者示範作品之互動方式.....	89



表次

表 2-1 美女與野獸變身前後對照表.....	24
表 2-2 仙履奇緣變身前後對照表.....	28
表 2-3 產品的功能.....	33
表 3-1 設計手法運用與操作流程.....	43
表 3-2 《HI!ALICE》設計概要	51
表 3-3 《Ember》設計概要.....	51
表 4-1 應用於本設計中之維多利亞家具特色整理表.....	60



第一章 緒論

1.1 研究設計背景與動機

1.1.1 家具設計的發展

家具一直與人類的生活息息相關，更可以從家具的演進中看見人類歷史文化的變動。從古至今隨著文明的進步，家具的形式也不斷地改變。近幾年來，家具設計的發展日新月異，而未來，家具不僅要滿足單一功能性，更須進一步達成使用者更深層的心理需求。



1.1.2 童話故事與設計

現今設計中，因基本的物質生活已經得到滿足，實用性不再是使用者考慮的唯一重點，而開始轉向追求對心靈層面上的需求。產品的故事性，在既有文本的基礎上，可讓使用者對於產品的定義，產生不同的認知，並進一步對產品產生情感的延伸。

西方文化中有許多膾炙人口的童話，其引人入勝的故事內容，總是可以引發豐富的想像空間，使其不僅是專屬於西方人的記憶，更進一步地成為世界上大部分人類的群體記憶，並在各個國家及文明中流傳。

西方社會中，透過童話說故事的方式，去教導孩童生活中所應該注意的事情，並透過文字和圖像的相互組合，創造出一個從所未見的想像世界。在這個幻想空間當中，事物總是有無限的可能性；動物會說話、掃把可以飛天、鏡子連結了兩個不同的世界、遭到詛咒的僕人變成家具在白天黑夜有不同樣貌……等。

童話故事中常有許多各具特色的魔法寶物，如以及愛麗絲夢遊仙境中千奇百怪的角色等。因其角色符號性強烈，且故事廣為人知，觀者不需要過多的解釋，便可以透過些微的符號線索，輕易地聯想故事中的情節，進而聯想到完整的故事架構。

若將這些童話中魔法寶物的特性及符號線索編寫到產品設計中，當人們使用產品時，彷彿自己成為了童話故事當中的主角體驗寶物魔力的當下，也愉悅與奇幻地經歷美麗的冒險故事，這樣的設計，除了須提供產品使用的基本功能之外，也須賦予產品既熟悉又陌生的故事性。熟悉的是以使用者之前所讀過的童話故事為參考文本，而陌生部分是設計師須費心著墨地將故事及符號，巧妙地轉化成產品的設計要素，在這童話故事的符號和產品設計要素的結合中，如何讓童話的故事性隱約而巧妙地浮現，在熟悉中找到一點陌生的驚喜，將是一個重要的課題。

1.2 研究設計目的

家具與人的生活息息相關，但習以為常的生活卻也讓我們失去了想像力跟熱情。本創作在家具設計中加入童話故事魔法寶物神奇魔力的元素，將人與家具的互動變成一段故事，以喚醒我們在童年時期，所共有的那段美好卻逐漸淡忘的回憶。

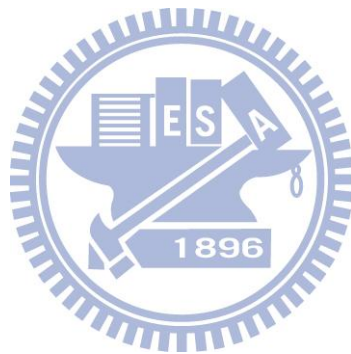
本創作主要目的可歸類為：

(a)在現有童話故事中，找出與現實居家生活的可能連結處，並重新定義家具與人之間的關係，將人與家具間的互動加入童話故事線索，讓習以為常的家具形式，有了新的可能。

(b)探討產品除了物理及生理上的機能性外，是否潛藏有屬於心理上的隱性機能性？這種機能性，因為不是單純功能的性質，故解決的也不是傳統功能上的問題，而是表面上看不到的心理問題。當我們說這是一張好用的餐桌，可能是想說它很穩當、桌面夠大、高度適中，甚至是有一些延伸的功能，如內建有藍芽或無線網路等。但這夠大、很穩、高度剛好的餐桌，要如何解決餐桌上另一件重要的事情-社交-呢？傳統來說，心理的問題常透過沒有實際功用的小設計巧思來解決，例如在使用普通的餐桌時，關掉明亮的吊燈，換上蠟燭，使光線變暗，即可提共一種調和性氛圍。雖然在機能上可見度變低，但帶來的情感經驗卻是吊燈無法比擬

的。在本次設計中，便是希望找出這種隱藏於使用機能之後的情感機能，藉此滿足種種的情感需求。

(c)透過本設計創作案例，提供給有意進行童話故事相關設計或家具設計的工作者，如何將故事性應用於家具設計之方法的參考。



1.3 研究設計範圍與限制

本設計創作以將家具與使用者間的互動關係，轉化為一段童話，以進行具故事性家具的設計。家具設計範疇相當廣泛，本次設計主軸將著重於童話故事中神奇的神奇效果附加在現有家具上，使其成為魔法寶物。

本設計由上一節之三大目的並延伸出(a)(b)的概念：

(a)可穿梭於現實和幻想世界的魔鏡，創造出另一個鏡中世界

(b)被施加法術變成另一種形態後，必須在條件滿足下，才能以原來面貌見人。

藉此發展在不同形態及互動方式的家具設計上。本設計創作，因時間與資源的限制，將家具的尺度限制於六人餐桌及單人梳妝台組，並按此展開設計以完成最後模型發表與概念呈現。



1.4 設計創作方向

本創作以兩大概念發展的方向，其代表的意涵及使用元素說明如下：

方向一：愛麗絲夢遊仙境

選擇原因：

在愛麗絲夢遊仙境中，有許多超乎常理判斷的人事、物，其符號性相當強烈易辨認，也易讓使用者對此一故事得到共鳴。

代表意涵

充滿幻想的世界，一切的事物都不是我們以為的形狀與大小。愛麗絲並不是逃離那個世界，只是暫時回到現實生活。當她厭倦了日常生活的無趣，又會回返到幻想的世界中，過著那些跟夥伴們對抗著紅心皇后的精彩日子。時代背景設定於英國維多利亞女皇時期，這可由故事或動畫圖片中，背景的英式家具及維多利亞花紋透露出來。故事版本中，愛麗絲的統一形象為穿著洋裝，帶著蝴蝶結的小女孩

中心元素

物品比例的錯置、使用者鏡像的變形、維多利亞花紋、蝴蝶結髮飾

可能發展形式

比例異於常理的梳妝鏡、鏡面有如魔法一般產生特殊的影像變化。

方向二：被施法的器具，只有在滿足特定的條件才能回復面貌

(a)選擇原因：

透過讓生活用品產生兩種截然不同面貌的轉換，可最直覺地讓使用者聯想到魔法的使用，產品也自然成為魔法寶物。

(b)代表意涵

只有特定條件下魔法才會出現、並回應主人的動作

(c)中心元素

變形、具有記憶力、參與者的動作影響最後的呈現

(d)可能發展形式

被迫以現代主義面貌生存的古典家具，懷念著過去的美好浪漫生活。期待有一天詛咒被解除，回到以前自己驕傲又擅長的工作，復原成古典優雅的身影。



1.5 創作流程與架構

本設計創作首先廣泛收集西方童話中，關於魔法寶物的相關背景，如童話故事中魔法寶物的種類、特性、喚醒之特殊儀式等，並收集現有家具製作及使用上相關資料，如尺寸及使用者與家具所產生之使用行為，試圖將魔法寶物之元素與家具使用方式結合，從中產生故事性。

另一方面，也將對現行以童話故事作為創作文本之設計作品進行分析，以期得到(1)此類創作常用技法(2)何種情形下使用者易產生聯想，再結合前面所收集資料，做水平的思考與連結，協助概念發想以及細節修飾。

本設計創作透過對童話故事的閱讀，試圖找出較具發展性以及創作者較有興趣的方向，作為概念發想的起點。經討論與構思後，得出以下設計主軸：

童話故事中神奇寶物的魔力效果附加在現有家具上，使家具成為神奇寶物，並細分為下面兩大方向

(a)可穿梭於現實和幻想世界的魔鏡，創造出另一個鏡中世界

(b)遭遇詛咒的桌子在魔咒解除後，回復原來的工作與形態

第二章 文獻探討

童話故事起源於在民間以口述方式流傳的民間童話。經作家收集摘錄改編，出版發行的童話稱為典籍童話。依照童話的形式，創作出的童話故事稱為現代童話。

童話故事是一種教育兒童有效方法，另外一個方面其也滿足了我們對於生活的幻想。總是一成不變的生活，讓我們感到枯燥，進而想在日常中尋找不尋常。而在童話故事中的魔法寶物，總是可以滿足人們在現實生活中想要的擁有。童話故事吸引人之處，就在於其遠離現實並實現夢想。這種想像性的故事，它的藝術特點在於異常性。它是以想像、誇張、擬人、假設為表現的特徵。它的想像來源是生活，卻又超越生活，還能遙望未來。在想像裡面，我們實現了現實生活無法完成的事情，像是坐在魔毯上自由地飛行、走過一扇門便到了千里之外、對著鏡子輕輕一喚，就可以看到想見的人。在想像中，我們相信這些看似普通的物品是有魔力的，這些魔法寶物可以幫助主角度過難關。故事中的寶物，是撫慰人心的美好幻想，若有一天，當它在生活當中實現，所帶來的驚喜將遠超過一般的高科技產品。以下將簡單描述在童話故事中，魔法寶物的特性，以及在本次設計中所參照童話故事的文本背景與特色。

2.1 魔法寶物

2.1.1 何謂魔法寶物

在童話故事中，某些特定的事物，其具有特殊的力量，可幫助故事中人物脫離困境，並牽動著故事的進行，通常在故事中需要透過相當困難的方式滿足特定條件，通常是正面的作為，才可取得。

2.1.2 魔法寶物與童話故事的關聯性

在童話故事中，主角常因緣際會地得到寶物而改變生活，而寶物的各種神奇魔法也造成故事的轉折。大多故事總是圍繞著寶物爭奪過程與獲得之後發揮效用而發展，因此甚至產生了故事當中自有的寶物邏輯，在此將寶物在故事當中，與情節、角色間的各種可能關聯性整理如下。

1. 夢想成真的工具

在許多童話故事當中，主角是平凡人，過著一成不變的生活，也沒有體面的身分；在有些故事中，主角甚至是小偷、盜賊抑或從事著一些不甚正派的事務。雖然這些主角所作所為有點違法，但大都是為了環境所逼迫，不得不如此。主角的內心其實都是善良的，在他們偶而行善所造成的機緣，突然得到了寶物，改變了往後的人生，讓他們是直接往成功的道路邁進。從另一個方面來說，這也是童話故事的意圖，以教導孩童善有善報的道理。阿拉丁故事中的主角。原本是個孤

兒，住在屋頂之上，只能靠著偷竊來的食物維生，在市場中是人人喊打的過街老鼠。但遇到賈方，被騙入寶物洞窟，卻因緣際會地得到神燈，瞬間從市井小賊搖身一變成為異鄉的王子，也開啟了一段奇妙的冒險歷程。原來是以竊盜維生的小賊，最後也有機會與皇室結姻緣，成為皇室貴族。

在平凡的生活當中，人們總是希望枯燥的日子可以變得更好，希望有一個目標可以努力前進。童話故事滿足了人心中對生活產生美好變化的期待，讓人們覺得只要努力行善，或許有一天也自己可以經歷奇遇，成為童話故事中的主角，有一個幸福快樂圓滿的人生結局。

一成不變的生活，總是令人感到厭煩無趣，有時候不知道為何而努力，目標在哪裡。在產品的使用過程中，如果加入了些許的驚奇，感覺就像是施展小小的魔法，讓人感覺瞬間進到童話世界，成為得到神奇力量的主角，無所不能。對現實生活中的一些遺憾，也會覺得其實是可以解決的。這樣的設計，打造一個夢想，並讓人們去追尋；相信人生是有各種可能性，只要努力去追尋，美夢是有可能成真的。

2.被附加魔法的日常用品

在童話故事中最常見的寶物類形，外觀是隨處可見的生活用品，但卻有魔法。這魔法又可分為原有附魔和事後施加，原有附魔是指本來就附有魔法的物品，例如白雪公主中的魔鏡，原本就是一面擁有魔力的鏡子，可以看到世界上所有事情的真相；事後施加則是指原本沒有魔法的日常用品被施加法術而成為寶物，例如

灰姑娘中的南瓜馬車與衣裝，其本來都是老鼠、南瓜等日常物品，透過仙女魔法，搖身一變成為灰姑娘參加舞會的重要道具。

每一個日常用品都有其在人類的文化背景中，所代表的符號元素。這樣的符號元素因長年經驗的累積，所造成的印象是十分強烈的，也形成了該用品所具有的特性。用品所代表的直接意義的部分，舉例來說，在日常生活中，提到刀就會覺得是拿來切的、筆用來寫作等特色，馬上可以在故事中，發展為和其象徵符號相對應的寶物，如擅長烹飪的神奇廚具，或是文筆絕佳的魔法筆等等。因為這是人類文化中所共有的印象，是故，不需要太多的解釋，大部分的人都可以理解這樣的用品，為何會有這樣的魔法，並且接受。

但有一部份被施法的平凡物品，其功能。與它自身原來所代表的意義，並無太大關聯性，像是阿拉丁當中的魔毯，在平常生活中的地毯是不會飛的，這樣看似毫無關聯的結合，卻讓人產生驚奇的感覺，甚至在一般的使用狀態之下，也會想像任何一張地毯是會飛的，在此想像力無限延伸。

日常用品原來是死的，沒有靈魂的，但只要施展魔法造成一點點的互動，就會讓人覺得它有生命。

日常用品因為其廣為人知的符號性，在人們的心中，已建立起一個屬於它自己的故事。

而一些著名的魔法寶物也因為其故事早已膾炙人口，人們在見到這些物品的當下，心中已經有一些故事的產生。對於這些耳熟能詳的故事文本，或順其脈絡

發展，抑或反其道而行製造驚喜，來發展設計，因為熟悉或因為熟悉被打破，使用者都將對這樣的使用經驗深刻並不斷回味。

3.須滿足特定的條件才發揮功用

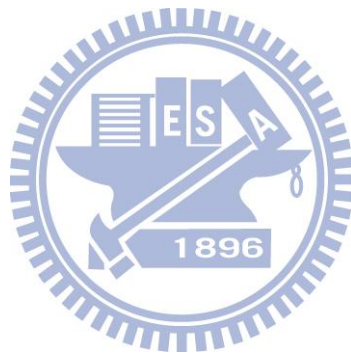
寶物常需要滿足某些特定的條件才能獲得，並有其相對應的使用方法和禁忌。透過這些挑戰跟重重的難關，更可彰顯出寶物的珍貴和重要性。在另一方面，這些特定的條件通常也代表一種身分的鑑識，必須是要被選定的人，才能夠通過檢驗，獲得使用寶物的認可。

玻璃鞋是王子尋找灰姑娘的唯一線索，其本身無任何強大力量，卻具有最重要的身分辨識的功能。藉此，讓王子和灰姑娘可以相遇，並共續前緣。阿拉丁故事中，尋找到神燈，並摩擦神燈就會成為神燈的主人。這主僕關係雖只建立在尋獲和摩擦這樣的物理動作，但是強大的神燈精靈卻無法違抗這樣簡單的契約，在故事中後期其甚至必須遵守命令來對抗原來的主人。

隨手可得的物品，即便是相當強而有力，也無法讓人感覺到它的珍貴。現代社會中的智慧手機，人手一隻，雖然價格不菲，功能也相當完善，但因為其普及性，它終究只是個商品而非寶物。寶物必須是相當稀少，且不易取得的，而取得之後也必須面臨挑戰才能發揮功用。這樣一來，能夠通過挑戰並順利使用寶物的人相當稀少，而其特殊性與珍貴性也就不言而喻。在現代社會中，常可以看到許多所謂限定版的商品，與原有的商品很多時候只是多了不同的圖紋，甚至只是在數量上的限定，卻常常使消費者為之瘋狂。人們熱愛這種並不是所有人都有的感

覺，對於必須經相當辛苦才能獲得的寶物，人們常不覺苦，甚至樂在其中去尋求。

需透過身份辨識才能使用寶物，象徵著這個物品是有靈魂，有感情的，它可以辨識目前的使用者是誰，是不是命中注定的主人。目前的科技世界中，其實我們對於這樣的概念性也不陌生，隨身電子設備所使用的密碼、指紋、臉孔等等辨識方式，都是作為使用者與物品之間溝通以及認識的一個橋梁。目前生活當中，對於這個橋梁人們已習慣透過數位高科技的方式，如果以非科技的方式達成類似的效果，將把使用者拉回到童話故事中的魔法世界，建立一個特殊卻又充滿驚奇的使用經驗。



2.2 愛麗絲夢遊仙境

2.2.1 關於愛麗絲

「幻想文學」經典《愛麗絲漫遊奇境》(ALICE' s adventure in Wonderland , 1865)和《愛麗絲鏡中奇遇》(Through the Looking-Glass and what ALICE Found There 1871) , 是數學家查爾斯.道奇森(Charles Lutwidge Dodgson 1832-1898)獻給全世界兒童與成人最美好恆久的禮物。文學史家讚譽他開闢了「童話的新品種」。--雖然他本來只是為一位私心所愛的小女孩而已。

愛麗絲漫遊仙境作者在發表兒童故事時才用路易斯.卡若爾(Lewis Carroll) 。故事的來源是在一次的出遊時，為了講故事給同行的三姊妹聽。於是，從掉進兔子洞的小女孩開始，一連串的故事宣洩而出，並因為卡若爾最喜歡三姊妹當中排行第二的愛麗絲，故事主角的命名也由此而來。1864 年的聖誕節，《愛麗絲漫遊地底世界》(ALICE' s Adventure in underground)完成，作為送給愛麗絲小姐的聖誕禮物，並於一年後正式出版，成為世人熟知的《愛麗絲漫遊奇境》。也是兒童文學中奇幻文類的始祖。

1923 年，華德迪士尼(Walt Disney)向好萊塢首度介紹「動畫」這個新形態創作，並以真人小女孩與動畫共同演出的短片連續劇《愛麗絲的故事》(ALICE comedies) , 開啟動畫史上迪士尼王國的傳奇。從 1923 年~1927 年之間，共播出五十六集，這影集的穩定收入也讓「華德迪士尼工作室」(The Walt Disney

Studio)能在 1926 年於洛杉磯成立。而在 1951 年,其更將愛麗絲夢遊仙境(ALICE in Wonderland)登上大螢幕,成為迪士尼首部動畫長片。

本次設計將透過這故事原著文本與動畫研究,進一步地了解整個故事中的世界觀與特色,並藉動畫的圖像輔助,以對仙境當中的幻想世界得到更具體的概念。以下將列舉原著故事和改編動畫中,整個故事中的特色和元素並討論之。

2.2.2 故事中的特色與元素

愛麗絲夢遊仙境中的世界雖然以奇幻多變化著稱,但其世界觀還是有一定的規律可循,而非雜亂無章的變化。這些規律性建構了整個異想世界,透過這些規律性應用在設計上,將可喚起使用者對愛麗絲夢遊仙境故事內容的記憶,使產品的使用過程中增添了故事性,讓使用者對於產品產生情感的連結。以下將描述透過對原著作和迪士尼動畫分析後,得出在建構此一幻想世界重要的特性與元素。

(a)時空背景為英國維多利亞時期：

根據迪士尼版本的動畫,以及原著中的描述,我們可以從人物所穿著之衣物、日常用品、生活觀念等,清楚地了解到故事發生的時代背景是在維多利亞時期的英國。作者不但透過各種方式去明示暗喻,讓讀者知道這是維多利亞時期的英國,也透過在故事中看似荒謬的許多不合理之處,諷刺當時的英國政府及政客們,就像仙境當中的角色一樣,都是瘋子。在故事當中以趣味談諧的方式表現,但又具體毫不留情地諷刺並指責了當時的英國體制是多麼迂腐和可笑。

在英國的維多利亞時期，存在著相當多顯著的特徵，不管是從社會民情或是器具的裝飾。

或許維多利亞風格被認為是毫無創新性，且過度裝飾，是一種炫富的象徵，但因為其裝飾風格的多元性，且融合前朝各種裝飾風格後，其實在設計師手中，有相當大的發揮空間，有別於現代主義接近教條式的設計風格。維多利亞風格在經過好幾個世紀之後，透過全新的製造方法與技術來詮釋，有可能脫胎換骨，成為一種全新且具代表性的設計風格。

(b)荒謬的奇境

在作者所創造出來這看似毫無章法的奇境當中，許多事情都違背常理，包含了有似曾相似的異種生物，如奇異森林的「眼鏡蚊」、「喇叭鴨」、「雨傘禿鷹」等。也包含有違背我們認知的不合理自然現象，如眼淚流成了海、上下顛倒的鏡像。而貫穿整個故事，更不斷出現錯亂的價值觀，如沒有意義的兜圈子比賽、慶祝非生日、時間被謀殺、愚蠢的法庭規則與陪審團等。故事中的配角並非憑空而生，其中部分的靈感甚至來自作者和愛麗絲身邊的友人。以上這些要件構成了這個荒謬的奇境，讓故事永遠不照著我們所以為的發展方式，總是有新的變化。在這幻想的奇境中，沒有絕對不變的事情，情狀總是朝著失控的方向發展。在安全不被影響的前提下，人們其實是樂於生活中見到事情有一些意想不到的變化，我們對習慣的事物感到安心；但是我們同時也期待著生活中可以有一些不一樣的變化。這個多變的奇境，正滿足人們心中這塊充滿孩子氣的區域。

(c)不斷變動的身體尺寸

在平常的生活當中，對於生活中遇到的問題和狀況，我們可以一直以同樣的身體尺寸去應付大多數的狀況。但是在複雜多變的仙境中，任何事情都有可能發生，在面對這些突發無法預期的狀況，作者選擇了讓愛麗絲有意或無意地以體形的變化，去面對並處理這些狀況。對於兒童來說，不斷變動的身體大小，提供了更多看世界的可能性。在平常生活中，兒童總是抬頭仰望這個世界，生活當中只有從下往上的視野。他們從不知道當人的身體縮小到只有一根草大小時，如果你深入花叢，花會如何看待你？對你說些甚麼？或是當自己放大到跟房子一樣大時，該如何從屋中離開呢？這些現實生活中沒有機會或是根本沒有可能體驗過的經驗，在故事中將可以獲得想像的滿足。

身分的認定

我們對於自身身分的認定，大多時候是來自外界力量，而我們總是俯首接受被規範或塑造的位置。對於「我是誰」這樣的問題，我們通常回答了由家族所給予的姓名、由工作單位及個人所負責職權的現況，也就是工作職稱作為答案，以進行身分的認定，在故事中愛麗絲也不斷地面臨這樣的問題跟情況，隨著遇到的情況和角色不同，愛麗絲身體的尺寸也不斷地產生變化。不管是變大變小，在經歷每一次的變身過程中，所遇到仙境當中的角色們，會分別用不同的角度去看待愛麗絲。同樣的身高在面對不同的角色和際遇時就代表不同的身分，有可能是小蠟燭、偷蛋的大蛇、花叢中的雜草等等身分。在仙境中身高轉變，身分也轉換了。

透過自身對四周環境的感覺與他人眼光來看自己是不同的經驗，愛麗絲改變自己以融入周遭的環境或是場合。

我們在面對生活中的器具時，會因為過去累積的習慣而對於每一件東西的尺寸大小在心中有一個標準。當一個器具的大小不符合我們心中的標準時，我們會對這個器具的身分感到懷疑。椅墊高過人的腰部的椅子應該是桌子吧？只有 30 公分高的門比較像窗戶？當我們對器具的身分產生質疑，卻又須一如往常地使用它的同時，我們會不自覺地隨著器具變動我們自身的身分。這產品雖然是桌子的尺寸，但其像椅子的外形卻會讓我們有一種在椅子上用餐的異樣感。並因為心中標準的椅子大小應該更小一些，反而產生是使用者縮小的錯覺。同樣地，當我們試圖通過一個 30 公分高的門時，也會產生一種自己膨脹成為巨人的錯覺。透過器具不尋常的比例，會讓使用者產生好像自己的身體產生變化了，這在現實生活中是不可能發生的事情。人的身體並無法忽然間變大或變小，但是，透過對於心中標準的操作，使人與器具的身分產生變化，而產生了身體尺寸變化的錯覺。在此，習慣被變更，新的習慣在舊習慣的基礎上生成，這新的習慣就是使用者對於新設計的全新體驗。因為其前所未有的，這些體驗將令使用者印象深刻，並深深著迷於如魔法一般的使用經驗。

2.3 被施法與詛咒

2.3.1 簡述

在童話故事中具有法力的器具，除了本身原就具有神奇力量的魔法寶物外，另外一部分是因被施與法術或是詛咒，非自願性的變成跟原來相貌和性質都截然不同的日常物品。這些物品又可分為正面幫助困難，以及負面遭受詛咒兩種。

(a)正面幫助困難

童話故事中的主角通常在大多時候處於弱勢，但在必要的時刻總會遇到良善的助力如：擁有法力的仙女和神仙。他們會在主角有需要的時候，施展法術給予協助，將法力施加在日常用品之上，讓日常用品帶有魔力以及特殊的用途是相當常見的一種協助方式，擁有這些物品，就可讓平凡的主角得到不凡的力量，使生活產生巨大的變化。而這巨大的變化也常成為故事當中最大的轉折處，通常也是導致美好結局的主要原因。

(b)負面遭受詛咒

童話故事常是這麼開始的，有一個住在高塔中的公主必須等待遇到真愛的王子。來解救她脫離被邪惡的巫師或巫婆的詛咒。在一陣奮戰之後，王子成功地救出公主，之後他們過著幸福快樂的日子。詛咒是許多童話故事的開端，各種千奇百怪的詛咒，滿足了人們的想像空間，也左右了整個故事的進行。主角被詛咒之後可能會變成各種家具、動物、日常用品。這些本來我們認為不會有靈魂，也不

會有自我意識的物品，因為被魔法後，開始擁有自我意識，具有人性，並跟其他類似的器具開始產生差異性。

詛咒通常代表了負面意義，是需要被拯救或是修正的。然而故事就通常伴隨著詛咒的發生、解除詛咒的過程、詛咒解除之後的快樂，而進行著。

詛咒的發生通常是故事的契子，如同前面所說的，是一切的開始。而詛咒解除之後，也幾乎都是王子與公主從此過著幸福快樂的日子。有了開始和結果，那中間的過程呢？解除詛咒作為故事當中最重要過程，自然而然也會是困難重重的。這些困難和挑戰讓故事吸引讀者想要繼續看下去，到底主角會如何去克服這重重難關，解除詛咒呢？大部分童話故事中的主角，都會需要去滿足一個特定的條件；當這樣特定的條件被達成或滿足之後，詛咒才會消失。這些特定的條件裡面，最常見的是正確的人、時間、地點，主角永遠是茫茫人海當中唯一的一個，他須在正確的時間正確的地點，做了正確的事情。當這一切被滿足後，詛咒被去除，邪惡的魔法消失，故事於是導向王子與公主從此過著幸福快樂的日子。

2.3.2 有人性的日常用品

被施加法力的器具

童話故事中引人入勝的地方常不在於魔力本身，而是當法術施展在日常用品上，日常用品產生另外一種截然不同的個性。在安全無虞或是不對我們造成負面影響的前提下，這樣的差異性是令人感到新奇又充滿期待的。對於習以為常的事物，

我們已經習慣了，無法激起熱情或是對器具的注意力。唯有這個器具表現出和我們期待不同的反應，我們才會感到驚奇，又甚至會有點被嚇到。即便是當我們受到驚嚇之後，只要確定安全無虞，我們會用期待的態度，去看待這習慣的器具所表現出來的不習慣，並感到新奇和有趣。我們總是對未曾遭遇過的事情，感到期待跟興奮，如果這件新奇的事情不產生負面影響，就好了。出糗很尷尬，但是看別人出糗就很好笑。所以喜劇有很多都是以捉弄演員來創造笑點，這種安全的驚嚇，在產品的體驗中非常重要；它可以快速地為已經習慣的東西帶來新的體驗。

在驚嚇之後，我們期待著看接下來會是甚麼？冷硬無情的日常用品，可能搖身一變，變成可以進行情感交流的好友。我們對於器具竟然產生人性，會感到充滿期待的不確定感。這樣的不確定感會帶來許多衝突感和可能性，而若衝突對我們的安全無害，我們就會對這樣的衝突感會感到有趣。在這樣一個充滿衝突和可能性的世界裏，可以有會說話的青蛙、會走路的桌子、會講話的鏡子等等我們所未曾體驗過的魔法物品，當這樣與生活經驗相異的體驗，在貧乏枯燥的日常生活中出現，會更顯有趣。是故，有相當多的童話採用這樣的方式，讓故事內容充滿了想像空間；因為魔法讓故事有了更多的發展，因為魔法施展在普通的器具上，讓讀者覺得魔法是發生在自己生活周遭，感覺其實不是那麼遙不可及，或是有一天自己也可以有這樣的巧遇並夢想成真。

人性？還是魔力？

童話故事中所謂的魔力，其實很多時候是我們對於現實生活無法滿足夢想的一種

投射。我們會希望可以有些東西讓我們逃離現境啊!!在現代的都會生活中，騎馬是很夢幻以及大部分的人都不太有機會常常做的事情，因為家裡不可能養馬的!!所以我們找到有四條腿的，可以坐或騎的，就會假裝他是馬，達達地奔馳著，實現我們所不能做的事情的夢想。在家裡騎馬並不能解決任何問題，像馬的椅子，不會比較好坐，但是可以滿足大部分人家中沒有馬的情感。這樣的椅子有了新的名字，它是像馬的椅子，還是像椅子的馬？椅子不只是可以坐下，也可以騎乘。實現在生活中不可能的夢想，便是童話故事在設計中所發揮的功用。

以下兩個著名的童話故事中，同樣都有受到法術影響變身的人或器物，不同的地方是其一的法術為正面接受幫助，另一個則為負面遭受詛咒。

以下將從 1.施法原因 2.法術解除條件 3 法術效果等三個部分，對這兩個案例進行分析，以期獲得在童話故事中，關於施法與變身之要點。

1.美女與野獸中的器具僕人(被變為器物的人，滿足條件之後恢復原貌)

在迪士尼動畫作品美女與野獸中，故事中女主角貝兒的父親進到魔法城堡中，之後貝兒以自己為交換條件，去交換父親回來，而自己就被囚禁在城堡中。

而這個魔法城堡形成的原因，是因為在一個寒冬之夜，由女巫化身的老婦人，想用一朵玫瑰花換取一夜的棲身之地，卻被王子驅趕。於是生氣的女巫就將王子變成一隻野獸，並將城堡內的僕人全部變成生活用品。女巫交給王子一朵玫瑰花。

並告訴王子，在他 21 歲那天，玫瑰花將會綻放並凋謝。如果在這之前王子知道

如何愛人，對方也愛他，詛咒就會被解除。否則，詛咒將一輩子跟著他與城堡內的僕人們。(Disney 動畫 Beauty and Beast 01：05-02：12)

施法原因：城堡中的王子不懂得愛人與給予，於是被女巫施法詛咒

特定條件：當王子懂得愛人並被愛，咒語將會解除

表 2-1 美女與野獸變身前後對照表

變形前	王子	管家	保母	寵物狗	廚師	服裝師
變形後	野獸	時鐘	茶壺	腳踏墊	焗爐	衣櫃

在此可以發現，童話故事是教人向善，透過施法原因的敘述，希望教導大眾必須對所有人有愛；王子因為殘酷沒有同情心而被詛咒，也就是說童話故事中的主角會因為做了錯誤的事情遭受處罰，導致負面的變身。而當他把錯誤修正之後，一切事物就會回復到原來的樣子，此時正面的變身便會降臨，童話故事於是有個美好的結局。

另外，在這個案例中特別值得注意的地方是，故事中。變身後形象的脈絡，跟原來正常狀態的個性是有關係的。王子因為只看外表，所以被變成了有著醜惡外表的野獸(圖 2-1)。而城堡內的僕人們，則被變成跟原來工作長相個性都有相關的日常用品。像城堡的管家葛士華(圖 2-2)，因為其嚴謹的個性，總是在督促著每一件事情的進度，於是他變成了一個時鐘。這除了符合他原本的個性外，所

變成的時鐘也可以看到葛士華原有的外觀特徵，如葛士華的鬍子就變成了時鐘的分針跟時針。茶壺太太也因造形和負責廚房的雜事，遭詛咒變身成為茶壺(圖 2-3)，城堡中所養的狗則因為生活習性和外形變成靠腳的小板凳(圖 2-4)。

這樣的方式，將變身前後的形象與日常用品的舊有印象做了聯結，觀眾就不需要再花費精神去重新認識這個角色，可以更快地融入劇情當中。在此可以發現，當日常用品保留大部分原來的特徵，卻有一小部分與經驗中不同，並具有特殊魔力時，使用者會認同其為魔法寶物。倘若魔法寶物的外形是全新的，且無法與以往經驗比較或聯結，觀者會覺得無所適從，無法理解這個全新形體。是故，當魔法寶物擁有一個大眾熟悉的形象時，較容易被接受並了解；而當他產生特殊功用時，其驚喜的程度也較全新且陌生的形體高。





圖 2-1 王子與野獸變身對照圖



圖 2-2 管家與時鐘變身對照圖



圖 2-3 保母與茶壺變身對照圖



圖 2-4 寵物狗與腳踏墊身對照圖

2-2 灰姑娘的南瓜馬車以及裝扮(被施法的物件，滿足條件之後失去功能變回平凡的外形)

遭後母和兩個姊姊欺負的仙杜瑞拉，在王子舉辦舞會挑選新娘的當晚，因為沒有適合的衣物只得留在家中。此時神仙教母出現，同情她可憐的際遇，於是將廚房及家中所擁有的平凡物件，用魔法將其變成了幫助仙杜瑞拉完成夢想的物品，只是這些物件在十二點將會回復原狀。仙杜瑞拉有了神仙教母的幫助，得以參加皇宮的舞會，但在午夜前與王子共舞之後，倉促離去，只留下一只玻璃鞋。王子便靠這只玻璃鞋找到仙杜瑞拉，並從此與她過著幸福美滿的生活。

施法原因：神仙教母為了幫助灰姑娘，參加王子的舞會。

特定條件：法術有時間的限定，十二點之後將會失效。

法術效果：平凡物品變成華麗的馬車與裝扮，午夜之後就會變回原形。

表 2-2 仙履奇緣變身前後對照表

變形前	南瓜	老鼠	瘦馬	老狗	破爛衣服
變形後	馬車	駿馬	車夫	隨從	禮服玻璃鞋

在仙杜瑞拉的故事當，魔法將現有物品變形的原因，是為了幫助被欺負的仙杜瑞拉可以完成她參加王子舞會的心願。童話故事中常出現幫助弱勢的善人，並助其完成其心願，並最後獲得圓滿大結局，以鼓勵人們在生活中不可因困境而放棄。這裡的變形屬正向的變形，但物品變形前後的脈絡受到故事中神仙教母有點不可靠的隨興個性所影響，並不完全一致，但還是與現實生活中，該物件所帶給大眾的一般印象，有相當大的關連性。

例如，南瓜變成馬車乃根據南瓜的形象似一個容器，並且其根莖葉可以做為馬車的骨架支撐用(圖 2-5)。變為駿馬的四隻老鼠原本就是幫助仙杜瑞拉做家事的老鼠，讓他們變成駿馬，除了類比到同是四隻腳的動物之外，另一個也讓他們從總是被欺負的小身體，變成巨大的駿馬，甚至可以反擊總是欺負他們的後母養的貓，這邊也可以視為是小老鼠的願望實現(圖 2-6)。家中所養務農用的瘦馬，一直覺得自己會是拉馬車的第一人選，在魔法前神仙教母的一句話‘平常總是你拉車，這次讓你坐到位置上吧！’讓他成為了車夫，讓瘦馬從失望變成另一種程度的願望實現，從總是被控制的角色，忽然間掌握了控制的權力，老馬的美夢成真，成為了老馬與車夫之間變身的邏輯(圖 2-7)。

家中的老狗是最後變身的，神仙教母最後並沒馬上想起還缺甚麼，但沒多久就想起，還缺少一個，可以幫忙開門關門忠心的隨從，於是在一旁的老狗就派上用場了(圖 2-8)。最後，神仙教母發現一切似乎都準備好了，但是，仙杜瑞拉身上卻穿著破爛的衣服，於是幫她用魔法換上一套漂亮的禮服，以及在故事當中佔有相當重要地位的玻璃鞋(圖 2-9)。或許是為了整個故事的圓滿，神仙教母讓所有在仙杜瑞拉家中，跟仙杜瑞拉交好的非人類友人全部派上用場，在參加舞會的過程中都幫上了忙。

如果神仙教母的法力一直持續，故事就會在此結束，引人入勝的程度就遠不如原著。於是，這個魔法是有時效性的，所有的東西會在十二點鐘響之後回復原狀；仙杜瑞拉會變回之前那個甚麼都沒有，還被後母跟繼姊們欺負的女孩。於是在十二點後仙杜瑞拉所遺留下來的玻璃鞋，促成了故事的圓滿。我們可以看到在童話故事中，魔法寶物除了扮演了一個讓故事情節產生轉折的作用(通常是好轉)，也常用以作為身分證明。玻璃鞋本身沒有任何彈性，並且是當初神仙教母為仙杜瑞拉量身訂做的，所以在故事中，設定就是只有主角可以穿得下。被限定的使用性，就是魔法寶物重要的一個特點，只接受特定的主人或時刻。這點讓魔法寶物有更多的人性，彷彿有自我意識一般。對於這樣的物件，我們不只將其當成物件的態度，去使用和面對它；更多時候，我們會覺得它是有感情的，甚至是用對待朋友的方式去使用這樣的物件。這樣的使用經驗，讓我們在每次的使用中，除了在機能上得到滿足外，更得到了內心需求的滿足。在此，夢想成真，器具是朋友。



圖 2-5 南瓜與馬車變身對照圖



圖 2-6 老鼠與駿馬變身對照圖



圖 2-7 老馬與車伏變身對照圖



圖 2-8 老狗與隨從變身對照圖

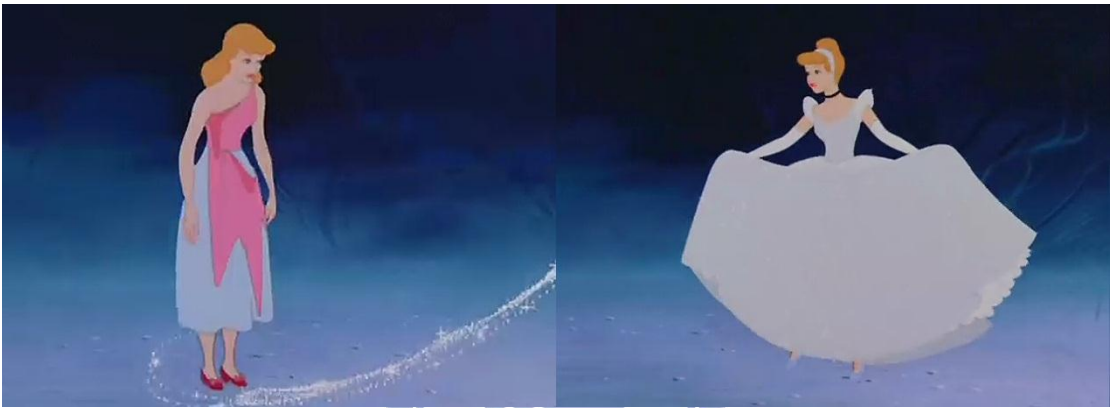


圖 2-9 主角仙杜瑞拉服裝變身對照圖

2.4 童話家具的現況

在 20 世紀即將結束之前，教條式的現代主義逐漸式微，取而代之的是充滿故事性以及活潑裝飾性的設計。在這樣的趨勢當中，現代主義的直線並未消失，而是，更富有感情，以明亮、色彩繽紛、活潑等的新形式和裝飾並存。每個時代的品味和審美觀總是不斷地在變動著；潮流和趨勢快速地變動，一個今天剛出現的全新風格，可能明天就會過時，這樣的變化，在室內設計、產品設計、平面設計的領域中都可發現，令人開心的是，當代的人們熱愛這些快速變化的不確定所帶來的驚奇性！

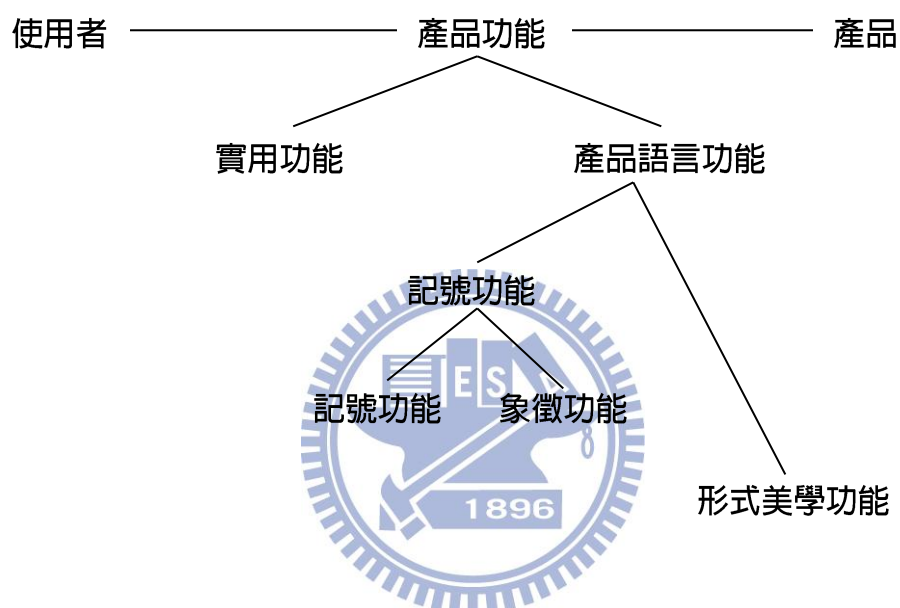
1908 年 Adolf Loos 所撰寫的 *Ornament und Verbrechen* 中，聲明裝飾是一種不道德的罪行，因為裝飾不尊重當代文化中重要的特質，像是功能性、匿名性、重要性，在當時，裝飾是被視為不對一般普羅大眾負責任的行為。

然而，隨著時間流逝，時代背景不斷地變化。Peter Sloterdijk 提出了產品的功能，除了實用層面外，尚有其他層面，稱為產品語言功能(表 2-1)，其對使用者的影響有時更超出實用功能所及範圍。枯燥的現代主義以機能性和直線所統治的時代即將過去，人們又再度歡迎裝飾回到我們的生活當中；甚至在一個現代主義為主要調性的室內空間中，以充滿顏色和幻想的風格進行裝飾，被視為是一種有格調、品味的象徵。

追求有趣令人開心的裝飾的潮流為何？以及從何而起？其是好？是壞？無

論是好是壞，我們可以了解，有一群人。對於枯燥教條式機能至上的現代主義，已經感到厭倦，而設計師們更透過具故事性的裝飾，對樸實卻冷酷枯燥的設計進行反擊！

表 2-3 產品的功能



2.4.1 創新與變化

因為對現有狀況無法滿足，於是設計師將新的設計帶到這個世界。設計師總是希望自己的作品是創新，並且有所突破。有別於機能至上的現代主義，在這股新的潮流之中，設計師常在產品當中創造一個故事。這樣的故事在使用過程中，會產生一個情境，讓使用者自行產生多重的意義。設計師更傾向於把對於作品的詮釋空間，留給使用者，以帶來更多的想像空間。

人們總是熱愛新奇有變化的事物，並期望生活在被新事物環繞的環境中，如

此一來彷彿可以有全新的生活體驗。在設計史上，當年的曼菲斯風格(Memphis)雖然一閃即逝，但在 90 年代之後又出現了 John Pawson、Maarten van Severen 的 Essential Design(圖 2-10)和 Jonathan 的 iMac 曲線(圖 2-11)，試圖在充滿直線跟教條的生活中，開拓出更令人愉悅的風格。



圖 2-10 LCP

圖 2-11 iMac

作者：Maarten van Severen, 1993

作者：Jonathan, 1998

多年之前，裝飾被視為是設計中的禁忌，是多餘且不被認可的。但在 1980 年之後這樣的情況逐漸改變，不帶感情的現代主義苦行生活，已經被充滿故事性的裝飾調和。尤其在近幾年，更可以看到有許多童話故事的脈絡，被應用在各個領域的設計之中，並逐漸成長。

當代生活環境與設計

在當代生活當中，設計以各式各樣的形式存在於我們的生活當中，從我們日常生活所使用的物品，如蘋果電腦、NIKE 的多功能運動鞋、Philippe Starcks 的椅子、IKEA 和 ALESSI 的家飾品，到許多設計雜誌、電視新聞媒體的大力放送

之下，將設計稱為是一種生活態度。在這樣的環境當中，人們對於造形和設計比起以往更為敏銳。我們對於枯燥乏味的設計感到厭倦，並期待產品可以給我們更多的情感互動，而不只是沒有靈魂的物件。

因為網路的發達，快速流動並傳播的資訊，讓人們對於千篇一律教條式的現代主義無法滿足，渴望更多變的造形與色彩，以產生全新的使用經驗。

也由於電腦的普及與製造科技的進步，裝飾性的曲面跟曲線已不再為技術所限。

因為新的製造技術，甚至讓設計產生更多的可能性，於是機能性不再是產品的唯一解答。事實上，早在這股潮流出現之前，已經有一些設計師開始嘗試拒絕直線的統治，而將曲線帶入作品當中(圖 2-12，圖 2-13)。

這股對於裝飾性的需求，是基於對過去美好事物的追求，並將其應用在當代設計上。然而，這股對於裝飾的追求，是一股持續發展的潮流？還是追求 30 年代流線造形的回歸？



圖 2-12 La Chaise

作者：Charle Ray Eames,1948



圖 2-13 Panton Chair

作者：Verner Panton,1960

2.4.2 家具設計中具故事性的裝飾

在追求產品要有裝飾性的趨勢之中，繁瑣跟豐富的元素是主要的風格，然而，是豐富？還是過多？

除了從直線到曲線的轉變之外，當代家具中的裝飾性是否還有其他的可能性？以下將針對現有之童話家具，如何將故事性轉化至家具設計中的技巧，作分析與分類。

童話應用在家具中的技巧分析

在設計中借用故事，產生使用情境的聯想，可以加強家具使用上的趣味性，並加深情感的印象。在此將在當代作品中，挑選出可令使用者在使用過程中聯想起一段故事的作品，並分析其操作技巧。

在這作品分析過程中，我們發現其操作技法主要可分為兩大類：(A)模仿(B)奇異。

以下將對這兩大類進一步說明。

(A)模仿

人們對於熟悉的事物容易引起共鳴，因此在設計中常透過各種方式去喚起使用者過去的回憶，藉此對產品產生情感上的連結，讓使用者對於產品除了機能性上的傳統認知外，並進一步地將產品與回憶中所出現過的物件產生連結。在這樣的設計中，產品的使用經驗除了機能性，更多了一層充滿故事性的情感，讓使用者對於產品抱有感情，念念不忘。

在童話家具的設計手法當中，模仿可以再細分為以下幾個大類：

A-1 師法自然界

在童話故事中，自然界中的動植物，因故事情節的進行，總會在主角需要幫助的時候，適時地給予協助。也因此，童話故事中的動植物常是有人性，會思考的。甚至不同的動植物會因其形象，在每個童話故事中有特定的意義或象徵，例如：兔子總是無害的；驢子和駱駝總是負重的好幫手(圖 2-14)；小狗尿尿的姿勢很有趣，並深植人心(圖 2-15)；藍天白雲象徵美好的未來。當這些象徵符號被應用在設計當中，當這些動植物從大自然走入家中。以生活用品的身分提供幫助時，使用者彷彿就進入到故事當中，擁有了一群可靠的動物朋友。



圖 2-15 Mobilier deCompagnie

來源：IBRIDE,2007



圖 2-14 Bad Table

來源：Straight Line Design,2005

A-2 古董風格

大部分的童話故事，總有個很久很久以前這樣的起頭；童話故事總發生在那些已經過去很久的年代，從中古世紀到維多利亞時代。因此，在故事當中的人物們衣著及所使用的日常用品，在現代人眼中就成為古董了。這些古董代表了童話故事中角色的生活形態跟生活年代的背景。而當古董被帶到現代設計中，進入到充滿現代主義的環境之中，會產生一些微妙的作用，當使用者在使用古董風格日常用品時，會產生一個跨越時空的情境。這個情境通常會呈現該年代所發生過的歷史，使用者玩著角色扮演的遊戲，置身事中，彷彿回到那個古老的年代。令自身進入那個古老年代中，體驗種種不可思議、常理無法解釋的童話故事情節。但設計師不只是重複過去所出現過的古董風格，不只是單純的復古，而是將更多活潑的元素加入到設計當中。我們可以在這些設計(圖 2-16, 2-17)當中看到比例的變動、許多鮮明色彩的應用，讓這些設計除了懷舊情感外，更增添了一股特別的趣味。



圖 2-17 Two Top

作者：Marcel Wanders,2004



圖 2-16 Two tops secretary

作者：Marcel Wanders,2004

A-3 知名的角色形象

在每個童話故事中，總會有一些廣為人知的角色。這些角色通常都是因為其在故事中有特殊的特徵或是性格，才廣為人知。當將這些著名角色的特徵，套用在家具的設計上時(圖 2-18 ， 2-19)，勢必能直接地讓使用者回憶起這些特徵所代表的角色，以及這個角色後面所代表的故事，直接地將使用者帶入到故事情境中。



圖 2-18 Tokyo Donald Duck

圖 2-19 Tokyo Minnie

作者： Roxanna Bina,2012

作者： Roxanna Bina,2012

(B)奇異

在沒有安全顧慮的前提下，人們對於沒見過的事物總是充滿好奇心。如果產品上的驚喜不嚴重影響產品的使用，且不會對使用者造成困擾，使用者總是樂於見到各式各樣新奇的事物被應在設計上，並對一次又一次出現的驚喜感到愉悅。在此，童話家具所使用的手法多是“熟悉的陌生”，所謂熟悉的陌生指的是經由使用者對於童話故事中角色的熟悉，而對於童話故事中的形象在現實生活中做一

應用，本來應該只出現在童話故事中的情節，出現在現實世界中，令人感到有趣的奇異感覺。童話故事中常有許多不符合現實的事情發生，也因如此，童話故事充滿幻想性，當這些幻想性的事情發生在現實生活中時，因為所引起的前所未見驚奇感，以及童話故事文本的雙重刺激下，使用者將覺得現實生活與童話故事結合，自己成為了童話故事中的主角，開始一段平常不可能有的使用經驗。

B-1 魔法

魔法是童話故事中一個相當重要的元素，幾乎任何的童話故事都少不了魔法的存在，也深受其影響。但，在日常生活當中，我們卻看不到任何魔法的存在。當一事物以不合乎常理知識地存在，無法解釋，我們可能會便將其歸類至神奇的魔法。但在科技發達的現代世界中，許多這些所謂的魔法，已經都可以用物理或化學的原理來解釋並應用。而在設計的領域中，設計師們應用了這些錯覺，讓設計本身變得不可思議與無法理解(圖 2-20, 2-21)，彷彿就將觀者拉回到那段充滿魔法與噴火龍的年代中，任何事物都可能憑空飛起。



圖 2-21 Illusion Side Table

作者：John Brauer,2010



圖 2-20 Magic collection

作者：Front Design,2007

B-2 感官的錯誤認知

在童話故事的幻想中，絕大部分事物的特徵屬性是有寬容度的，不像在真實的生活中，硬的東西就是硬的，一但施力過度就會破損，沒有壓縮的彈性。但在魔法世界中木頭、金屬以及岩石雖然堅硬，但它或許可以被彎折或被壓縮的。在此，生活中所習以為常的事物，在遇到常見的遭遇時，並不會產生我們習以為常的結果，在這樣的驚奇體驗中，由于觸覺和視覺是我們最習慣用來認識事物的兩個感官，當這兩個感官的認知被錯置之後，最容易引起最大的驚訝。相對地在設計當中，這樣的應用也可以很直接地讓使用者造成既有感官經驗上的落差，而意識到這不是一件普通的家具，而是一件帶有神奇力量的家具(圖 2-22，2-23)。



圖 2-23 Crashtable

圖 2-22 Canned Bench

作者：StraightLine Design,2011

作者：StraightLine Design,2011

B-3 看似損壞

在日常生活當中，人們總是擔心生活用品損壞，因為損壞所伴隨而來的就是損失跟賠償，但與日常生活不同的是，觀賞童話故事時，觀者不需要對物品的損壞付出代價或是受到影響，生活用品的損壞不代表物品生命的結束；相反地，它

更可進一步地代表著另一種可能性的開端。因為不同情況所造成的不同損壞，導致生活用品成為不同形態，在這些異於習慣中的形態當中，反而可以對使用者原來的使用經驗造成衝擊，並產生驚喜之感。人們有損壞的東西是無法使用的刻板印象，但是眼前的損壞物品卻仍可持續使用，甚至更好用(圖 2-24，2-25)。這樣一來，可讓觀者覺得自己處在現實與異想世界的交界處。



圖 2-25 Boomcabinet

作者：StraightLine Design,2010



圖 2-24 Opps

作者：StraightLine Design,2010

第三章 設計創作的取材與定義

3.1 設計創作方法與其理由

在上一章的文獻探討中，我們得到：

(A)在各個童話故事文本中，魔法寶物所具有的特性。(在本設計研究中，主要針對愛麗絲夢遊仙境，以及其相關的詛咒與變身進行探討)

(B)魔法寶物在故事中與其他角色之互動關係。

(C)現有童話家具之創作方式與使用技法。

在本次設計中，我們將試圖引用魔法寶物之特性，以及魔法寶物本身所代表之故事性，結合現有童話家具之創作方式及使用技法，以期透過設計創作在現實生活中產生如童話故事情節的使用情境，讓使用者在使用產品的過程中，切身地體驗到童話故事的感受。

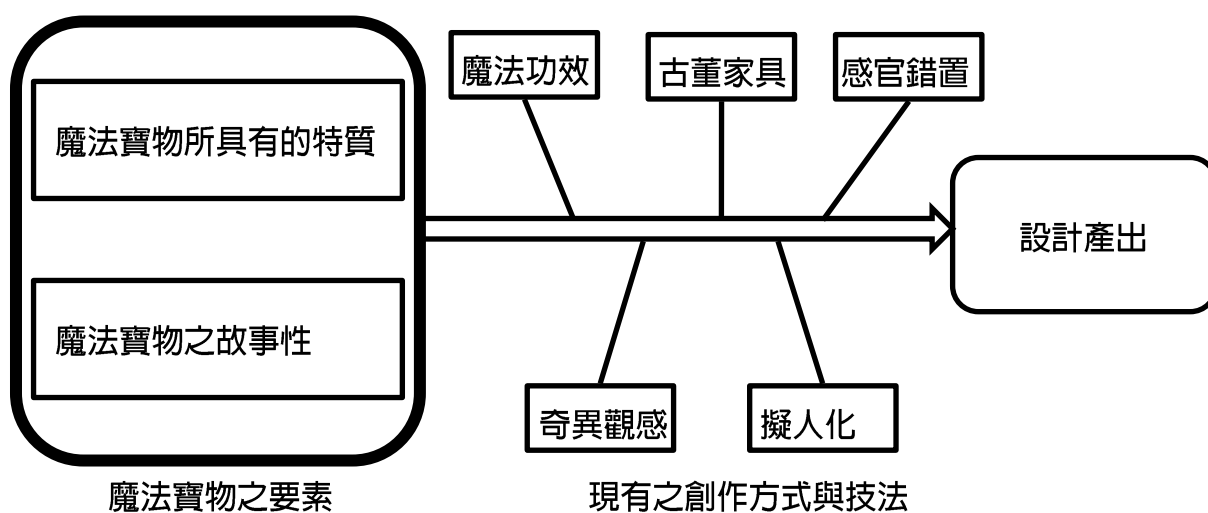


表 3-1 設計手法運用與操作流程

本次創作設計與一般產品設計流程相近，以下將簡述應用於此次設計創作的程序：

3.1.1 一般產品設計程序

(a)構想草圖

在產品設計的初期策劃和造形發想階段，為了展開和確認產品造形以及各種可能性，快速繪出的簡單構想草圖(圖 3-1)，在此階段中，不考慮產品細節，色彩及產品結構等等，主要是快速地得到大量且多樣化的構想。(以色鉛筆、代針筆、灰階麥克筆為繪圖工具。)

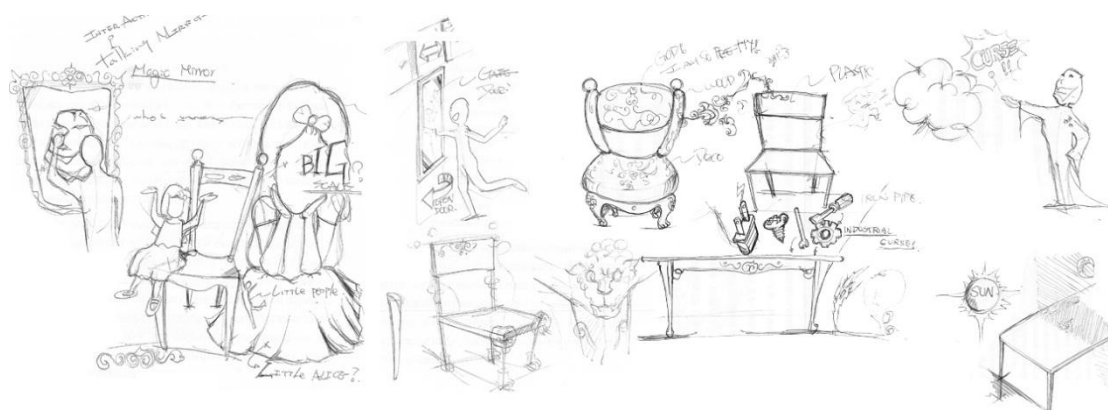


圖 3-1 構想草圖(idea sketch)

(B) Rough Sketch 概略設計圖

當產品的主要方向確定之後，本創作接著將前面展開之概念開始進行收斂，選定幾個較好的構想，並開始繪製概略設計圖(圖 3-2)進行產品細節修改與調整。此時著重在產品各部分間之配合與結構的合理性，並進行整體造形的修整。(以色鉛筆、代針筆、麥克筆、描圖紙為主要繪圖工具。)

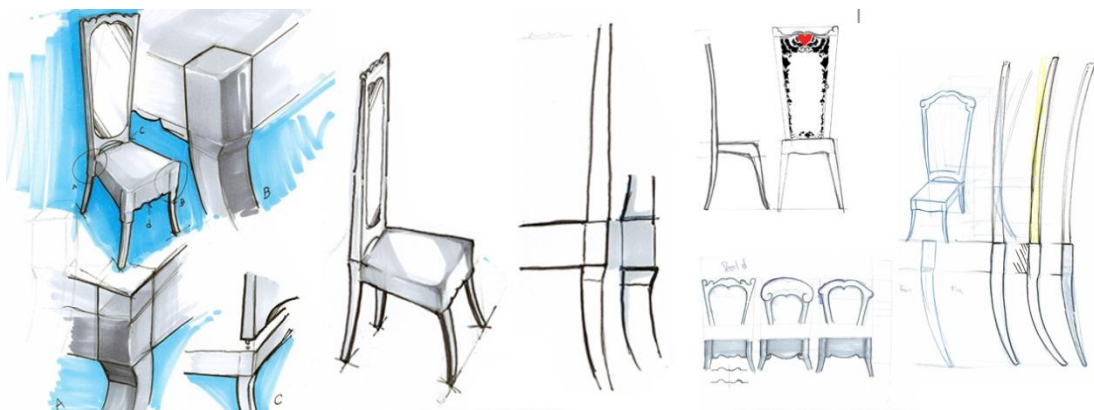


圖 3-2 概略設計圖(rough sketch)



(C) 產品表現圖

在基本結構性以及造形發展方向確認後，本創作須將前面所收斂之概念，在造形跟比例上根據造形發展方向為主要準則，做些微的發散，並以產品表現圖(圖 3-3)，表現出產品的特性。在此限定範圍中，細部調整產品各部分間配合關係，以及整體比例的修改，在此一階段會得到許多類似造形，再根據造形，收斂為最後的定案。

而在此，本創作透過電腦進行模擬，得到更精準的尺寸以及比例圖之外，透過電腦軟體的演算將所需的材質套用在電腦模型上。透過軟體的渲染，得到接近最後完成模型的模擬圖。透過這樣的方式，可以在真正進行製作之前，更精準地修改各部位細節，使最後結果與設計者所要求之內容相符合。(以代針筆、麥克筆、電腦、描圖紙為繪圖工具。)



圖 3-3 產品表現圖 (rendering)

(d) 尺寸三視圖(電腦、比例尺寸圖、等比尺寸圖)

在設計過程中，為了精確地確定產品各部位的尺寸，以期在電腦模擬中可以檢視正確的比例，並在後期製作模型時，有標準可循，設計師必須將設計圖轉換成精準的尺寸三視圖(圖 3-4)，藉此，設計師可以檢驗產品各部分尺寸之間的配合是否合理，也可在後續製作上，作為溝通的工具及製作的參考。

而等比例尺寸圖的列印，可幫助設計師與製造者間的溝通。在傳統的製作當中，部分的尺寸標註對實際負責製造的技術人員來說，只是做為參考之用；很多時候，技師會憑藉過往經驗及設計師所給的圖面，依大概比例進行製作。在這種情況下，如遇到有兩個不同製程，但尺寸需要配合的零件時，會因技師個人認知不同，產生尺寸的誤差，而導致無法配合的問題。透過等比例尺寸圖的印製，可以幫助技師更容易掌握產品的各部尺寸與比例，甚至可將三視圖直接黏貼至素材上，進行製作，以期獲得與設計內容相符的最終模型。

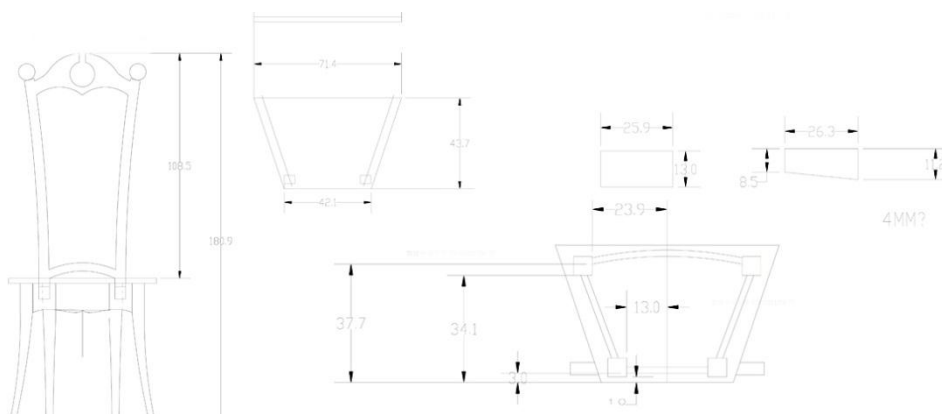


圖 3-4 尺寸三視圖

(E)草模

在尺寸確定但還沒真正進行最後模型製作之前，可以透過快速草模(圖 3-5)的製作，使設計師可以透過實體的模型，對於設計進行檢視與修改。草模常用的材料有紙板、泡棉、保麗龍、壓克力、膠帶。等可以快速取得又易於塑形的材料，在此步驟中，模型的精細不是主要的訴求，重要的是可以快速製作與修改的模型，以讓設計師即時地檢視設計的各部分，並進行改正。另外也可以針對產品當中，較為創新的材料應用，在沒有前例可參考的情況下，確認呈現的效果是否可行並符合需求。



圖 3-5 效果草模

3.1.2 產品設計與本創作

本設計針對以下六個項目：目的、設計考量、環境條件、展現重點、呈現方式等作整理，並定義本設計創作的條件，將一般產品設計的特點，與本設計創作作一對照。

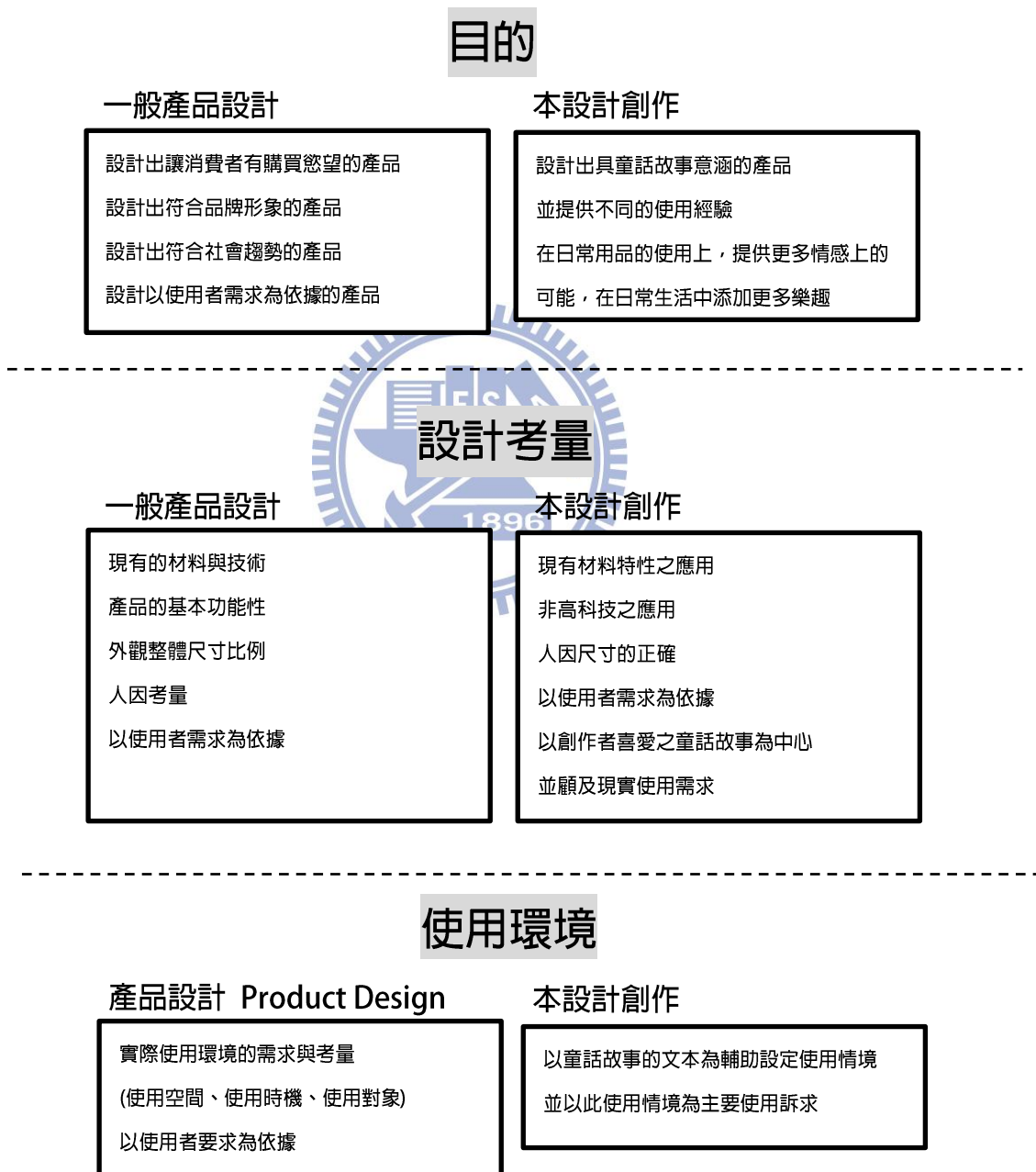


圖 3-6 產品設計與本設計創作之對照圖(a)

呈現重點

產品設計 Product Design

材料本身質感之呈現
造形與材料之間組合後所產生之觀感
使用環境中呈現之整體感覺

本設計創作

童話故事般古董家具形象與圖紋
魔法一般的使用方式和互動效果

呈現方式

產品設計 Product Design

1:10 縮比模型
1:1 Working Model

本設計創作

1:1 等比 Working Model

圖 3-7 產品設計與本設計創作之對照圖(b)

3.2 design brief 撰寫

本創作使用 design brief 作為設計概念發展的基礎，其中將內容分為：必要項目(must)、將會擁有之項目(should)、避免項目(must not)三大部分：

must：必須清楚明確的定義與產品須符合的條件。

should：在所有可能、合理性下，關於需求的部分。

must not：設計中不應該產生的部分。

表 3-2 《HI!ALICE》設計概要

must	should	must not
單人使用梳妝台 高度尺寸須符合人體工學 平台的桌面	尺寸大小的錯置 簡化後的古典風格 維多利亞風格的外觀以及花紋 使用者鏡像的扭曲 遠看和近看時有不同的形象 靠近後，才浮現	庸俗 工業感

表 3-3 《Ember》設計概要

must	should	must not
六人用餐桌 適用於光線有亮暗轉換的情境	明暗形象落差極大 古典風格花紋 魔法般的神秘 對用餐過程的回應	事先識破 粗俗 變化不明顯

3.3 設計創作

藉以上的分析與整理，獲得適當的設計要素，並應用在此實務創作中作為設計刺激及依據，並進行設計的發展。在此，透過兩種不同的互動方式，本創作將童話故事中魔法寶物的脈絡帶入到家具中，以得到一種新形態的、更具人性的，也更愉悅的家具使用方式。

童話故事所包含的範圍相當廣泛，有許多象徵符號廣為人知，若成功應用在設計上，則可以很容易地引起使用者的迴響，並對產品產生感情的連結。但在廣泛的範圍中，要如何將著名的象徵符號和魔法，以現有的技術達成，並轉化為具故事性的象徵，將是一個相當大的挑戰。

在本次創作中，我們首先以現有之童話故事為切入點，嘗試在文字的描述與大眾共同的回憶中，找到適合進行創作的靈感來源。並透過對現有類似產品的分析，得到可能應用的轉化手法。在這些故事與手法當中，尋求可能的組合。但在這些組合中，要如何將故事中寶物的魔法，對應到現實生活中家具的使用方式，並將其合理化，令使用者在使用過程中，產生如童話故事一般的體驗，是在本次創作當中最困難的部分。

設計魔法的呈現，主要透過現有科技跟材料的配合和應用，以產生神奇的效果，讓使用者感到驚喜。需要注意的是，現有科技與能夠應用的科技又有不同，因有許多現行的科技雖然已經應用在生活上，但受限於專業知識和設備的限制，

其實一般人並無法靈活的應用，甚至雖有一些材料的技術已經相當成熟，但若要達到設計中所需要的效果，訂做專門的模具或電路板，才能達到到所需要的效果。這些困難，對於一般企業的產品開發是可能解決的，但對於學生只做一件模型來說，是一個沉重的負擔。所以在本次設計中我們以力可及的方式，去盡量達到設計所需要的效果。

家具設計當中，很常討論到人與家具的關聯性。而這樣的關聯性，讓家具產生了屬於自己的個性。本來是死的、沒有靈魂的物品，因為人的情感連結，而產生了人性，也會再直接回饋到使用者的使用感覺上。這樣彼此互相影響的關係，也正是在家具設計中最引人入勝的部分。



第四章 設計創作

本創作者從大學的畢業製作開始，對於在設計中帶入簡易的科學原理感到興趣。也不斷試圖在產品中創造出令人不解但不影響使用的錯覺，令使用者對於產品感到困惑又迷惘，但又是覺得有趣不可思議的。而進入研究所後，更開始嘗試各種新式材料的應用，從廚房中的沙拉油與高耐熱玻璃的組合以產生消失的軸心，對於醋酸鈉結晶的試驗。在這些創作過程中，試圖透過特殊材料的應用，找出設計中更多的可能性。

而本次創作中，採用真空電鍍壓克力板和螢光漆，在不同作品中，透過其特殊的材料特性與光線搭配後的變化，藉此完成在作品中所想要呈現的效果。

在本次創作中，除了分別採用不同的特殊材料之外，另一方面，兩組作品不約而同地都與光的變化產生關係。光是生活當中很重要的一個存在，沒有光線，我們無法看到這世界上的任何東西，但是在設計師手中，透過對光自身特質的操弄，反而可以讓使用者看到設計師想要他們看到有趣的、奇幻的、不可思議的，這些有趣的特質。而又因為光線總是存在於我們四周，融入於我們日常生活，所以人們並不會刻意去發現和注意到它的存在，也未曾去了解光在明亮與黑暗時都可為這世界帶來不同的樣貌，在本次創作中，經由光在被控制與限制的發亮，使本來被散射的光線，變成像魔法一般浮現的花紋。也透過具蓄光特性的材料，讓光產生像遠古的魔法一般的效果，在黑暗之中以微弱的螢光出現，並隨著時間

流動，蓄光所產生的形象也逐漸消逝。

家具設計可說是從尚未有設計這個專業名詞開始，就已經存在了。在早期的生活環境中，工匠就是設計師，設計的重點多是以精細的雕刻與花紋裝飾為主。隨著時代的進步。及製造技術的突破，各式各樣的新科技與材料被應用在家具的上，，製造者和設計者也開始逐漸分工。在家具發展的歷史中，許多從未被應用在家具製作上的技術被挖掘出來，並應用在設計中，產生令人耳目一新的作品，讓後續的設計在材料與技術上，全新突破的可能性越來越小。綜觀當代，，家具設計的突破多在造形與材料表面處理上；對於人與家具互動關係的討論，才剛開始萌芽。然而，我們已經可以看到一些例子在發生。而在基本生理需求都已被滿足的當代生活中，對於心理層面的滿足。是極度缺乏也急需被滿足的。本設計試圖在這樣的需求環境中，透過童話轉化出的創新設計，滿足使用者，或甚至激發出使用者對於家具的不同需求。

在對於童話故事形象的轉化上，或許會有些爭議之處，大部分童話故事有各種不同版本散布在世界上各個國家，這些故事中的基本元素，大致上是相同的。但是每個人對於童話的理解以及對於故事中的情節和角色都可能產生不同的概念與想法，又或者不同人對於文字的描述會產生不同的想像。甚至有部分的人是對童話不感興趣的族群或覺得不適合自己。導致在本次設計創作上，有部分的人會覺得童話故事特徵的應用不是那麼的明顯可見或無法聯想。

在童話故事中，每個故事依循自己獨有的脈絡進行。但不約而同的，每個故

事的開頭總是在很久很久以前，不可考的古代。本創作設計，即試圖將那一段很久很久以前的時間，拉回到現代社會當中。在被現代主義統治這麼長的一段時間，我們生活周遭充斥許多不帶情感的直線和無色彩之日常用品，本設計創作中，也試圖將童話故事中，古代的神秘魔法帶到當代，讓使用者去注意到家具機能之外，多元而豐富使用經驗的可能性。科技的進步，不應該是將過去的美好事物拋諸腦後；而是應透過現代科技，把過去的那些美好重現。

最終，本創作從兩個不同的童話故事情境切入，但相同的是，都試圖以將日常使用情境轉化為童話故事情境帶給使用者一種全新使用經驗，使其對於家具有更新一層的認知。最後完成《嗨！愛麗絲》(Hi! ALICE)和《微光》(Ember)兩件作品，以下分別介紹。



4.1 【嗨！愛麗絲】-HI ! ALICE

此創作以幻想文學經典《愛麗絲漫遊仙境》(ALICE' s Adventure in Wonderland)及迪士尼改編動畫版本愛麗絲夢遊仙境(ALICE in Wonderland)作為創作主要精神，試圖將使用者與梳妝台的日常使用互動，與童話故事之魔法寶物結合，把使用者帶入到一個全新的童話故事情境當中。

4.1.1 設計概念

在愛麗絲夢遊仙境的故事中，有著相當重要的三個特色：“維多利亞時期”、“荒謬的奇境”、“不斷變動的身體尺寸”。本創作以此作為概念開端，將其挪用至家具設計之中，於是得到一個維多利亞風格的古董家具。這家具的比例又令人覺得是自己的身體被縮小？還是這個家具被放大了？而，當你在透過梳妝台來看世界的瞬間，就好像重新回到仙境的愛麗絲一樣，很多日常的事物，似乎變得不太一樣了：它們扭曲了、變形了。甚至，在這個椅背鏡面上花紋浮現瞬間，好像看到有一道門正敞開著，呼喚著愛麗絲回到那個世界，繼續冒險。

4.1.2 概念源起

愛麗絲的故事發生在維多利亞時期，而維多利亞風格，常被視為是相當女性化的風格，總是充滿著許多浪漫的造形元素，這樣的風格一再提醒人們，關於那段已經逝去的浪漫古典生活。因此本創作以此具有相當特色的家具風格，作為主要造形概念發想的開端。

而在故事當中的愛麗絲不斷隨著故事情節，身體產生放大與縮小的變化而產生變化。在此，本創作針對這樣的故事情節，在設計中以被放大縮小的桌椅主要的形象。當使用者第一眼看到這產品時，會覺得其跟自己印象中的桌椅尺寸差異相當大，那，既然是個椅子的外形，坐坐看如何？坐上去之後，就發現這張椅子的魔力已經降臨在自己身上，將自己縮小了！這桌子怎麼比人的體型還小？難道

是我變成巨人了嗎？透過這樣的方式，讓在現實生活中不可能發生的身體被縮小放大情節，確實地帶到你面前。

對於現實生活，我們總有太多想逃離的時刻；回到家中，睡前、夜深人靜之時，總希望有一個空間可以讓自己脫離現況，前往自由奔放的夢想國度。

當使用者開始使用這梳妝台時，鏡面處會浮現出維多利亞式的花紋，同時撲克牌的四種花色並列在四個角落，如同敞開的城門一般，歡迎疲累的愛麗絲，再度回到那個夢想國度，繼續未完的冒險。本創作也透過壓克力的鏡面扭曲，讓除了端坐在正確位置的使用者外，其他部分的景物都變成扭曲的，且隨著觀看角度的轉變，映照的事物也會不斷的變形。這暗示著，鏡中的世界-夢想國度的一切事物，不像現實生活中那樣總是固定不變，而是如這故事的事物中持續不斷地變化著！



4.1.3 設計發展過程

(A)概念的演變

創作最初發展概念是以鏡子作為現實世界跟童話世界的連結，並透過桌子的原形，產生一種感覺，鏡中的世界是確實存在的！另外，本創作並透過圖紋設計，讓鏡子中的映像看起來是實際存在的實體，而產生鏡中有另一個世界的感覺(圖4-1)。

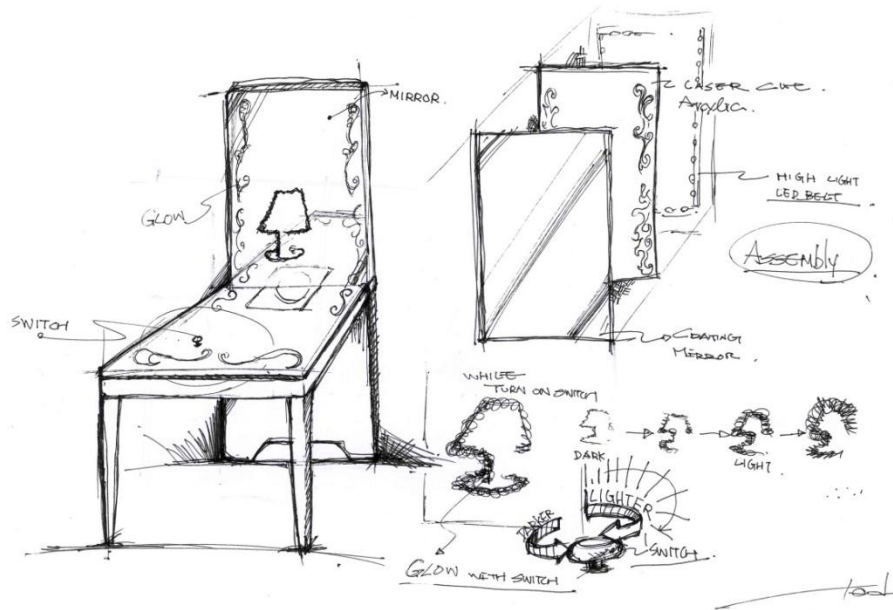


圖 4-1 《嗨！愛麗絲》 概念發展 01

在此設計中，雖然透過圖紋讓現實物件的鏡像，看起來是存在的實體，產生鏡中有另一個世界的錯覺，但外形過於單調，無法立即給予觀者童話一般的奇幻經驗。於是，便試圖加入維多利亞風格和比例的錯置為概念發想並保留原來的鏡子為連結關鍵為設計概念。

在此，以錯誤比例的維多利亞風格桌椅作為整體造形，並將該風格最為著名的豐富華麗花紋，也應用在其中。

在本創作設計中針對化妝台組的部分，主要造形元素以椅子為主，以下將以椅子部位之名詞來敘述設計重點。

在此一過程中，本創作收集多種維多利亞風格椅子，分析其造形特色，並嘗試多種不同風格椅背、椅墊、椅腳、飾邊之組合，試圖找出最仍符合需求之造形，風格介於古典與現代之間，讓人可以一眼就認出是張巨大的椅子。表 4-1 顯示出

在維多利亞風格中，萃取多種不同部位特色，並嘗試合併於造形中。

表 4-1 應用於本設計中之維多利亞家具特色整理表

椅背	椅腳	抽屜正面裝飾	鏡身
建築屋頂式樣	細高漸消椅腳	單弧飾邊	高椅背
傳統椅背式樣	S 曲面拱形椅腳	雙弧飾邊	矮椅背
	漸消單弧腳		單弧線
			直線

本創作將表 4-1 的造形要素應用於設計中，並將這些特色組合繪製出如圖 4-2 的概念發想草圖，從中挑選出適合發展之造形，再行發展。

在概念發想草圖中，本創作發現當鏡身輪廓線為高椅背的單弧線時，最接近維多利亞風格的女性優雅曲線(如圖 4-2-g)，而椅腳在靠近使用者處(前腳)採用細高漸消椅腳，而遠處(後腳)採用漸消單弧椅腳(如圖 4-2-f)，在造形上，較接近椅子的形象。是故，在之後的發展中，本創作以(a)高椅背的單弧線鏡身曲線，(b)前腳採用細高漸消椅腳，後腳採用漸消單弧線椅腳，作為造形發展的主要方向。

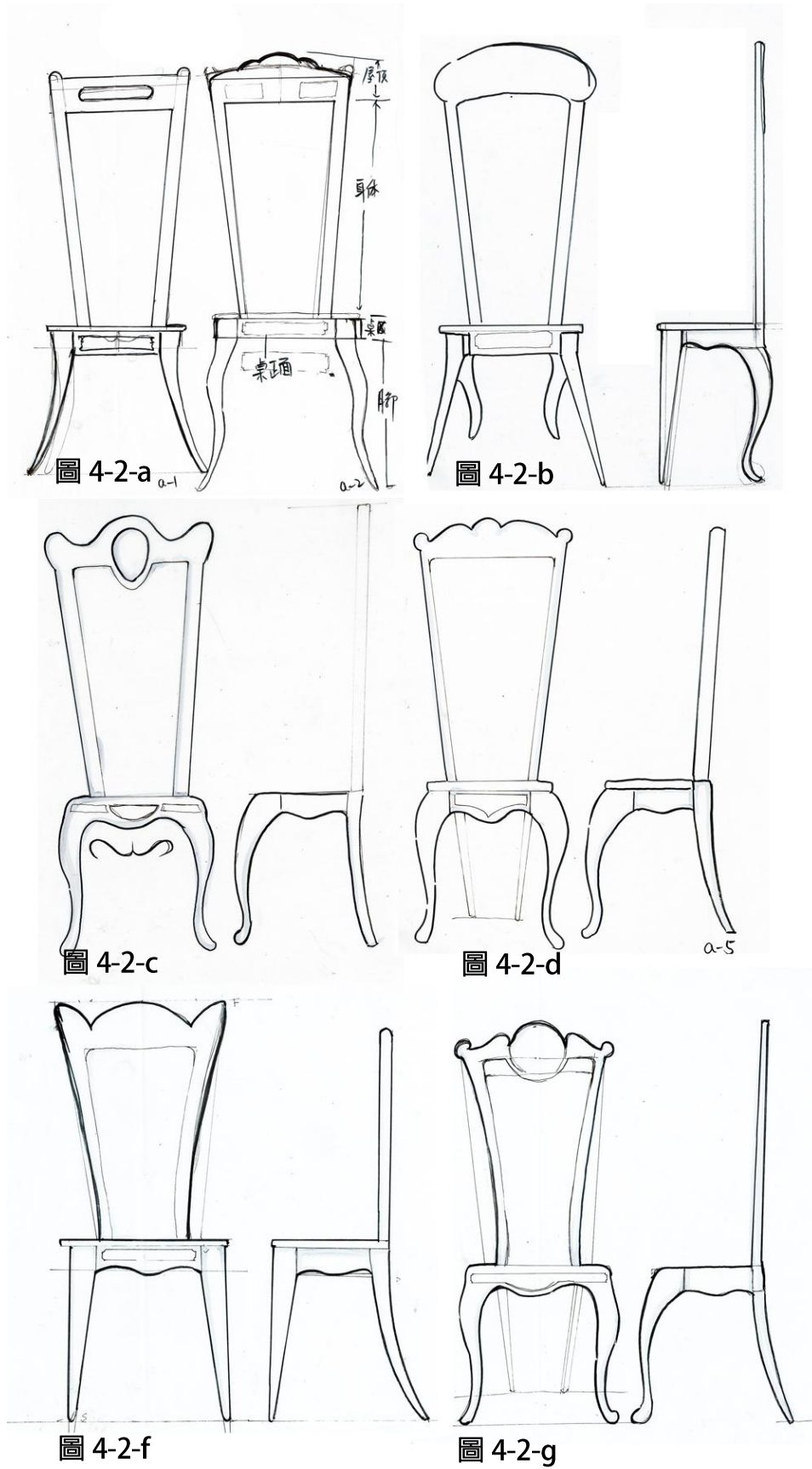


圖 4-2 《嗨！愛麗絲》 造形概念發展

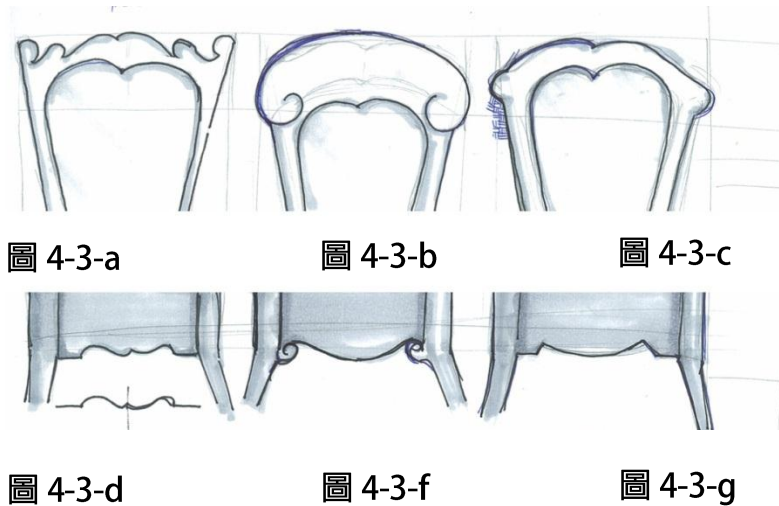


圖 4-3 椅背與抽屜的組合示意圖

本創作由前面草繪圖中，挑選並合併部分特徵進行細部調整。在圖 4-3 顯示本創作，嘗試以不同的椅背輪廓和抽屜正面裝飾面當中，找出適當的組合。在這個階段中，我們選定圖 4-3-a 及圖 4-3-d 為最後發展方向

本創作，最關鍵的部分是鏡面呈現出來的效果，於是在設計過程中，製作了效果草模如圖 4-4，以確認所呈現出來的效果。原始的設定為，花紋須按照順序，從底端中央的黑桃國王開始亮起，再從兩側循序分別亮到方塊與梅花，最後亮到頂端的紅心女王。在最後的製作過程中，因這樣的效果需重新開模製作電路板，成本過高，決定採折衷作法，即當使用者開啟燈光時，花紋會全部同時亮起



圖 4-4 《嗨！愛麗絲》 效果草模

(B)設計定案

在前述的造形概念中，本創作各抽取部分元素來構成設計，最後決定的主要造形風格是結合古典與現代，象徵生活在現在世界中的古典精神不死。此家具在使用前是令人好奇的現代風格巨大家具；但開始使用之後，當維多利亞式圖紋浮現，古典風格呈現了出來。在浮現的圖紋中，代表撲克牌的四個基本符號分布在四處，並依其地位高低決定符號大小與位置。在當時整個國度中，真正握有實權的女王，其代表的符號—「紅心」被放置在整個圖紋畫面中間上方，並有著最大的尺寸和唯一的紅色；無實權的國王，其代表符號—「黑桃」，則以第二大的尺寸在中間下方出現；最後代表士兵的方塊與梅花，以最小而不起眼的姿態，並列於畫面兩側。這些圖紋象徵著這是一個由撲克牌所統治的古代王國，而巨大的椅子象徵著在這個王國之中，人們的身體大小並不是固定不變的。透過這兩點，本創作試圖將使用者引導至愛麗絲夢遊仙境的情境當中，想像自己置身在這樣的故事當中。

在梳妝台組中，以桌子的造型作為梳妝椅的設計，並帶入維多利亞式的家具造型風格，試圖以被放大的椅子和縮小的桌子，使觀者產生自己也被放大縮小的幻想，藉此，加強家具之錯置形象。情境圖如圖 4-5 所示。

(C)三維模型

以下為此概念三維實體模型製作過程紀錄。首先使用電腦模擬出最後成果如圖 4-5 至圖 4-6 所示。唯梳妝椅因為時間及資源有限，最後無法完成實體模型，以電腦模擬圖示意之(圖 4-7、8、9)。圖 4-6 至圖 4-14 為模型木模未上漆之各部組件，圖 4-15 及圖 4-16 為最後完成模型與功能示意圖。

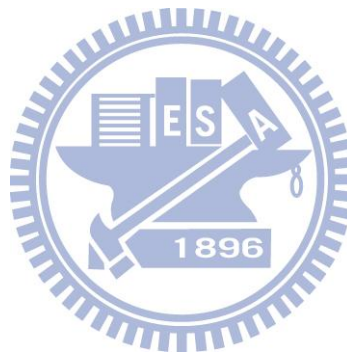




圖 4-5 《嗨！愛麗絲》情境圖



圖 4-6 《嗨！愛麗絲》電腦模擬擺設圖

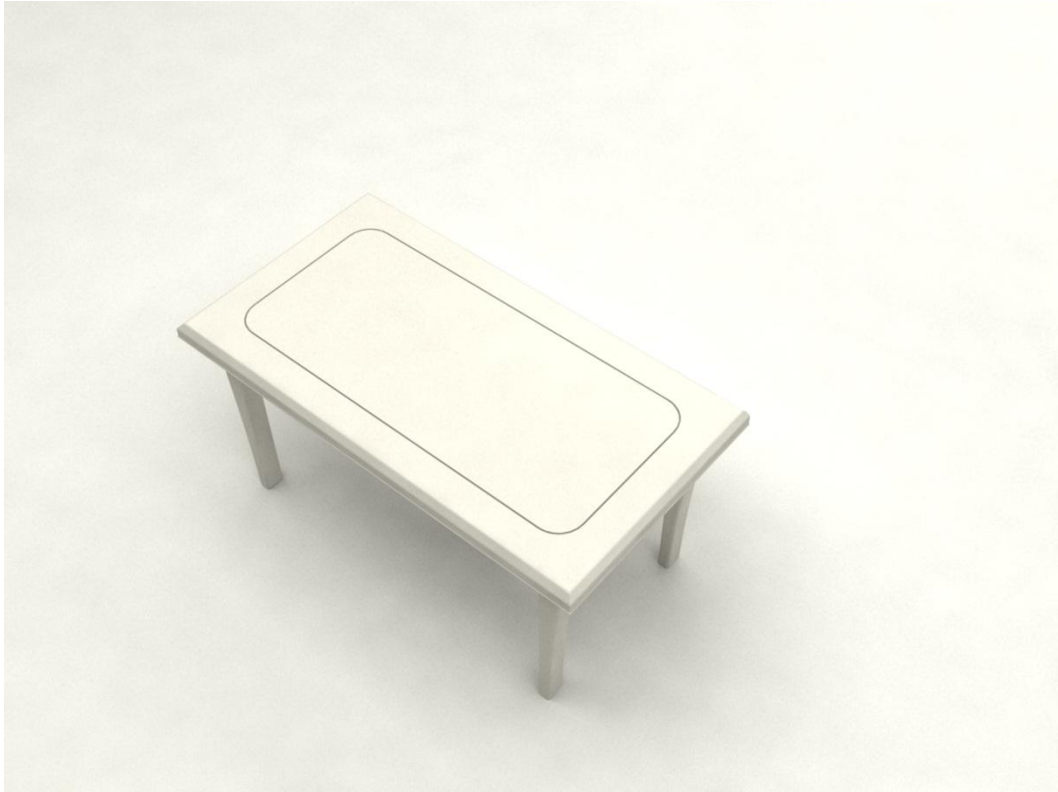


圖 4-7 《嗨！愛麗絲》電腦模擬圖_梳妝椅_1



圖 4-8 《嗨！愛麗絲》電腦模擬圖_梳妝椅_2



圖 4-9 《嗨！愛麗絲》電腦模擬圖_梳妝椅_3



圖 4-10 《嗨！愛麗絲》模型製作過程-前椅腳素模



圖 4-11 《嗨！愛麗絲》模型製作過程-椅腳素模



圖 4-12 《嗨！愛麗絲》模型製作過程-椅腳組立素模



圖 4-13 《嗨！愛麗絲》模型製作過程-椅腳與桌面組立素模



圖 4-14 《嗨！愛麗絲》模型製作過程-整體組立素模



圖 4-15 《嗨！愛麗絲》完成模型

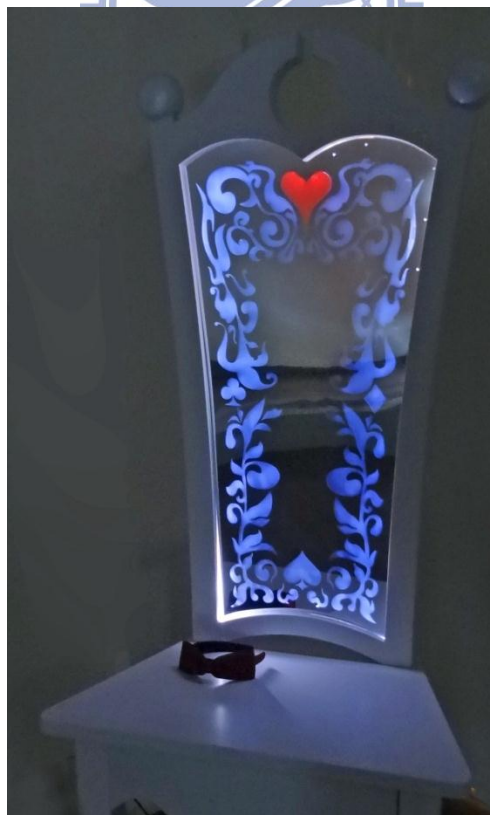



圖 4-16 《嗨！愛麗絲》完成-圖紋浮現

4.2 【微光】-EMBER

在此創作之中，套用了童話故事中的一個慣用手法，角色被詛咒與變身成為一個魔法寶物，將餐桌視為一個遭到現代主義教條詛咒的古董家具，只有在符合特定的條件之後，才得以回復原來原來樣貌。同時，使用者在使用這家具時會專注在當時用餐的每一步驟，並牢記在心，而不像現在社會因講求效率而草草了事。藉此，本創作增加使用者與器具間的互動關係，試圖找出一種人與日常用品間，全新的，近似朋友關係的互動。

4.2.1 設計概念



在童話故事中，總有許多被魔法後變身的例子。這些被魔法的人或物在特定時機或條件，就會回復到原來的樣貌，但通常並不是永久的，恢復原形的效果會隨著時間而逐漸消去。在被魔法變身之前，是負責整個宴會的總管，所以他對於每個人的用餐習慣都會謹記在心。就算，被詛咒變成桌子了，他還是沒有忘記這些事情，所以當明亮的燈光消去，現代主義的魔咒失效，在微弱的燭光下，你就會看到總管回復原來的樣貌；被現代主義所強迫移除的裝飾性花紋會來了。樣子變了，習慣還在，他還是一如往常地依照你用餐的習慣，為你貼心的服務。

4.2.2 概念源起

在使用正餐而且光源充足的時候，它是一張只有直線的現代主義風格鋼管餐桌，你或許可以在任何一個家具賣場買到相同或是類似的產品；它是完全的功能性，沒有任何的裝飾。

而當正餐結束，進入到甜點時間，在整個用餐過程中，進入比較放鬆的過程，此時與會的成員，會開始聊起一些不是那麼嚴肅的話題，即便是公事上的聚餐，也多在此時開始閒聊。在現代人的行為當中，用餐已經不再像早期是只為了維持生命的行為或程序；用餐更進一步地是一種社交活動。餐點內容不再是人們所在意的重點；重點在於用餐的過程以及在這個過程當中，一起用餐的成員之間的互動。所以，餐廳的光線不再總是那麼光亮，甚至在某些特殊的時刻，會將燈光熄滅以營造氣氛。當代使用需要電力的光源，來自工業科技的進步，其象徵現代主義的魔咒。當魔咒消去，被魔法變形的原貌就會浮現出來，此時，你會發現，這張桌子原來有著古董的靈魂，並且能將整個用餐過程都記下來，就像一個從小陪你大的管家，記得你用餐的每個細節。你剛剛打翻了紅酒，刀叉習慣擺放的位置，作為宴會的總管，他總是記得清清楚楚的。但是總管的力量很微弱，他想跟你講的事情，就只能透過淡淡的光—不靠電力的微光，慢慢地跟你訴說，那些過往的美好，當下愉悅用餐的美好。

4.2.3 設計發展過程

(A)概念的演變

本創作最初的概念來自於現代主義的嚴峻，其就像童話故事中施放的邪惡詛咒一般，逼迫著所有的日常用品必須要變成只具單純機能性的枯燥幾何造形，但作為與人朝夕相處的家具靈魂從未離開過，其心中仍渴望著掙開魔咒回到過去，恢復成充滿裝飾性的古典風格。

於是本創作利用了，在製造技術高度進步下，發展出的廉價塑膠作為素材，象徵只追求機能性和普及大眾化，所產生的粗糙工業製品。即便是這樣的工業製品，仍有其古典風格的靈魂，每當夜晚來臨，現代主義的魔力漸退之時，藏匿其中的古典靈魂便竄出現形，如圖 4-17 所示。

在之後的過程當中，本創作希望讓家具與使用者之間產生互動關係。這樣的互動關係，是一種會根據使用者使用家具的過程不同，進而去影響家具最後的成像，讓使用者與家具之間的關係，是互相影響的，以延續驚奇，感覺家具是活的有機體，會隨著使用者的反應而去改變自己，就像魔法寶物一樣。

之後構想的發展過程中，希望家具可以像是有自己的意識一般，去反應使用者的一舉一動，於是，從單人使用的椅子，轉換為多人使用並有互動關係發生的餐桌，希望作品不只是單單可以浮現出古典的線條，也可保留下在這張餐桌上所發生過的用餐過程。(如圖 4-18、4-19)



圖 4-17 《Ember》構想草圖

(B)設計定案

最後設計出一六人的餐桌，此設計並以現代用餐習慣作為觸發，當代的人為了講求氣氛會在相當暗的環境當中用餐，正餐之後的甜點時間，當所有的需要電力的光源都消去，現代主義的魔咒力量減弱，被詛咒變形的現代主義餐桌，趁機悄悄地回復其古典原貌。

正餐用完了，精彩的才要登場。當餐桌回復至原來古典樣貌之後，在桌面上微微發光的圖紋，把你拉到古代的童話故事當中，它成為一張有著古代靈魂的餐桌，總是記得你用餐的習慣、餐具的位置。就像你是古代的王子或公主，忠實的

管家餐桌，為你細心的服務，這餐桌在現代主義統治下，變身為一張普通的桌子，但透過逐漸消去的微光，告訴你管家一直都在，只是會慢慢消失，殷殷地等待你下次的用餐，再度為你服務。

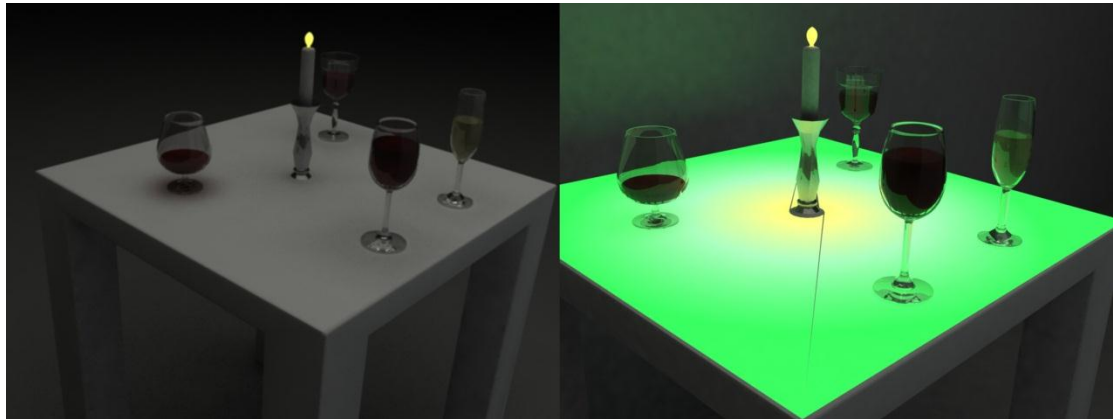


圖 4-18 《微光》使用情境模擬圖-開關燈時桌面性質的變化

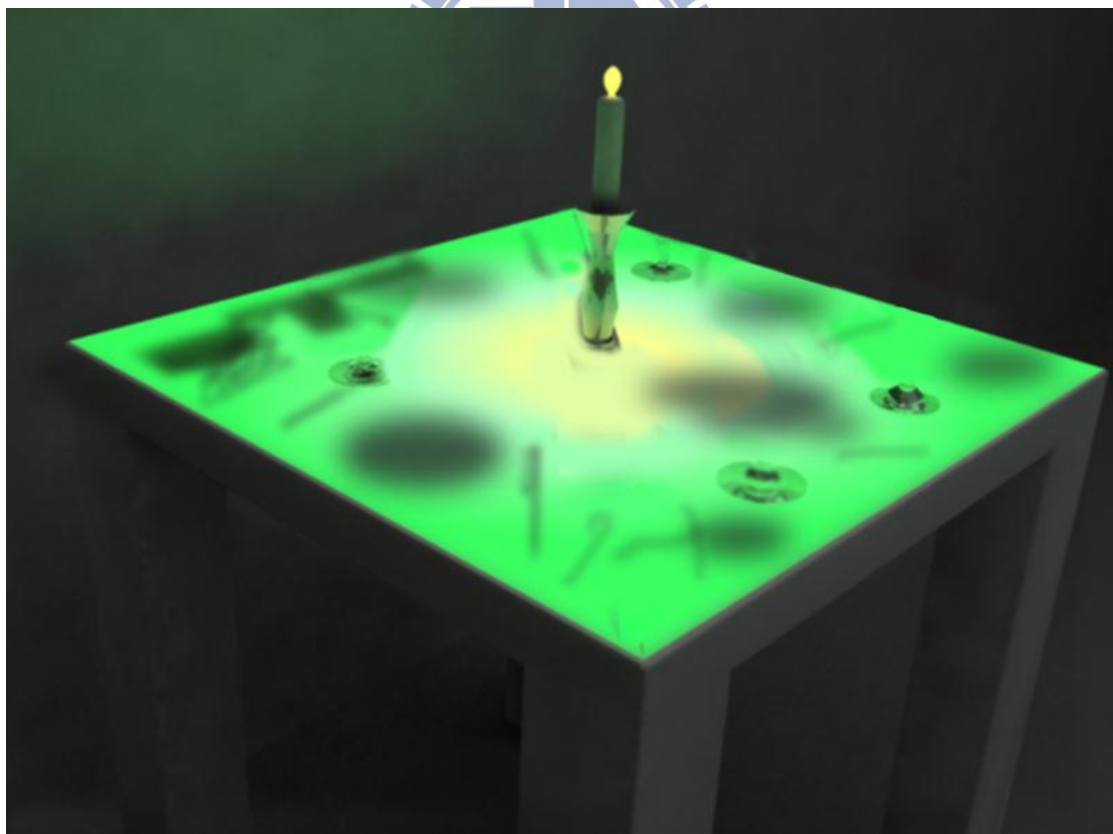


圖 4-19 《微光》情境模擬圖-用餐之後留下用餐的痕跡

(C)三維模型

以下為此創作三維實體模型製作過程紀錄。本設計創作中，利用卡典西德在桌面上將所需保留的圖紋遮蓋(圖 4-20、4-21)，並對桌面整體噴以夜光漆(圖 4-22)，在噴漆完成後，移除卡點西德並得到所需要的圖紋。



圖 4-20 《微光》中間圖紋遮噴用之卡典西德



圖 4-21 《微光》遮噴用之卡典西德於桌面貼附完成圖



圖 4-22 《微光》噴夜光漆



圖 4-23 《微光》完成模型-燈光全亮時桌面表現



圖 4-24 《微光》完成模型-燈光全滅時之桌面表現



第五章 創作展出-【我同學是爸爸】

本設計創作完成後，於 2012 年 1 月 8 日至 1 月 15 日，在北投公民會館舉行公開展覽。本次展覽為雙人聯展，與交大應用藝術所視傳組方凡碩共同展出之雙人聯展，展出主題是「我同學是爸爸」。

5.1 展覽論述

“是在做甚麼的呢？”

“啊！要去上班了吧！”

“結婚了沒呀？”



三十歲左右的男人在這個社會上，似乎最常被問到的問題就是這幾個，而未滿和略滿的這兩個男人(我和方凡碩)通常回答：“還在念書”，此時就會一陣尷尬。這個社會的生活公式就是，大學畢業後升學或就業，然後結婚生小孩，所以幾乎大部分我的同學是爸爸。

一般來說大學生是二十歲上下，碩士生是二十四五歲左右；三十歲左右的男人在這個社群中，很常被叫大叔、爸、老哥、老頭。不管你願不願意，喜不喜歡，大家就這麼叫了，而且通常很理所當然，也很順口。所以我同學會跟你說“我同學是爸爸”。

“Dadmate” 是一種微妙的身分，也是一個尷尬的地位。不管自己的同學是真的爸爸，或被自己同學叫爸爸，取“dadmate” 我們相信自己喜歡做的事情就是

對的事情，對於人生目標的定義，大概就是要做自己開心的事。所以，儘管鄰居歐巴桑用奇怪的眼光跟你打招呼，儘管念個書莫名多了一堆叫你爸爸的”小孩同學”，我們仍然走在這裡，仍有點幼稚，略顯瘋癲，恣意做自己想做的事，因為略長周圍同學一點；因為這把年紀還沒成家，所以有很多故事要告訴你，用我們的設計告訴你。

5.2 文宣海報設計

(A)宣傳海報

本次雙人聯展的海報設計(圖 5-1)，是由另一位參展者，方凡碩所設計。由於這次雙人聯展的展出者同樣是年紀較長的设计科系學生，但卻是不同的兩種設計背景，所以在海報中用一雙中年男人的腳，但是穿著不同的褲子與鞋子，象徵著同樣有點年紀，做著不同的設計。

方凡碩 + 蔡斯遠 雙人創作聯展

DAD MATE

我 同 學 是 爸 爸

ㄉ

ㄉ

ㄊ

ㄉ

ㄚ

ㄉ

2012

1 / 8 - 1 / 15



台北市北投公民會館

臺北市北投區中山路5之7號
2897 - 4760 • 2891 - 2105 ext.292

每週二至週日 / 09:00 - 12:00, 14:00 - 17:00
* 每週一暨國定假日休館

出捷運新北投站
沿著中山路步行約5-10分鐘

北投公民會館



開幕茶會

1 / 8 PM 2:00 - 3:00

創作導覽

1 / 8 PM 3:00

圖 5-1 宣傳海報設計

(B)個人展版



 <p>HI! ALICE</p>	 <p>The Ember</p>
<p>HI!ALICE</p> <p>親愛的愛麗絲： 記得要常回來， 記得戴上蝴蝶結， 記得這個世界沒有枯燥的直線跟規定 記得我們一起躲紅心女王的日子</p> <p><i>Dears Love Ya!</i></p>	<p>THE EMBER</p> <p>中餐西餐自助餐 吃飯 重要的是跟誰吃，而不是吃甚麼 重要的是怎麼吃，而不是吃飽嗎 用完主餐，甜點時間 請別急著走 嘿!看看你剛剛幹了甚麼好事!</p>

圖 5-2 作品概念文字說明版設計

5.3 展場規劃與設計

(A) 整體空間

這次的雙人聯展部分，場地選擇在北投公民會館。場地為方型密閉獨立空間(圖 5-1)。因為雙方的作品都需要無光線干擾的環境，故將雙方作品分配在展場兩側，以互不干擾為主要訴求如圖 5-2 所示。



圖 5-3 北投公民會館，展場入口



圖 5-4 展場空間劃分

(B)個人展出空間規劃

在個人展示規劃的部份，如圖 5-3 所示，其動線讓參觀者可以一眼就將所有作品映入眼簾，引發參觀者的興趣，並多加停留，深入欣賞作品，並給予意見與指教。預計有兩種可能參觀動線(圖 5-4)，動線一為欣賞完方凡碩作品後，在入內觀賞。動線二為直接進入觀賞。

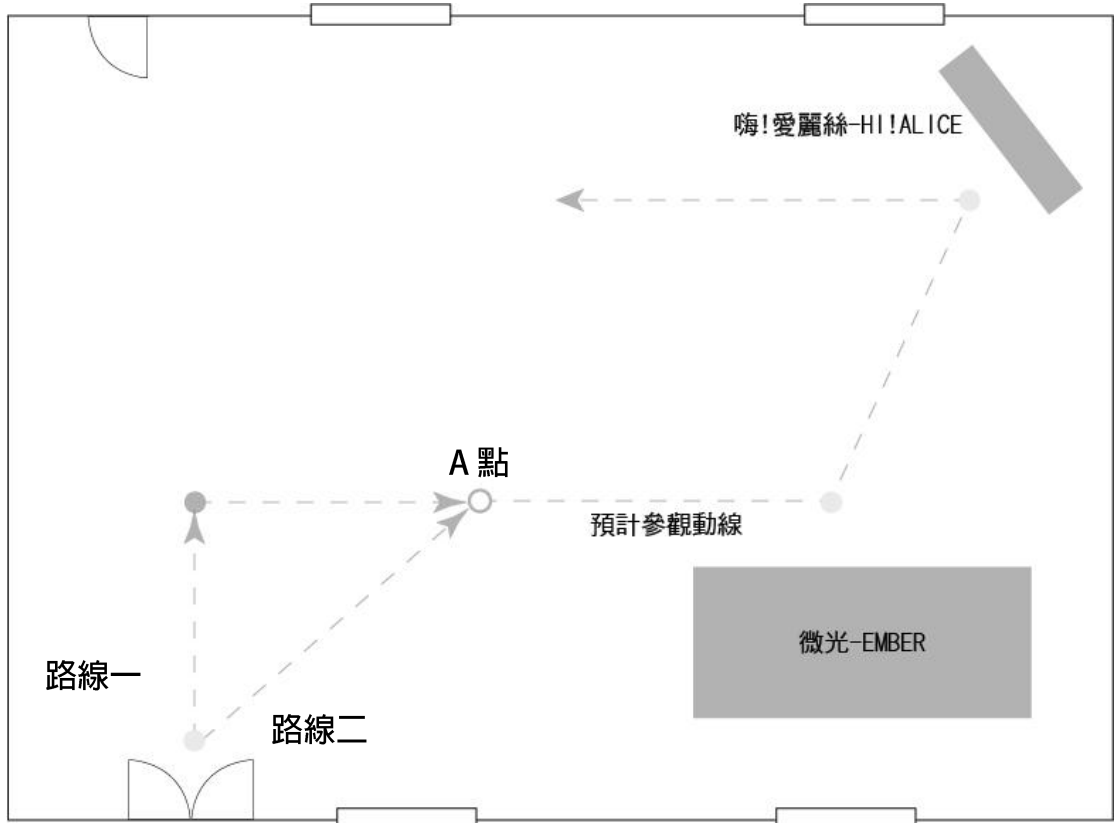


圖 5-5 蔡斯遠個人展區空間規劃



圖 5-6 從 A 點看展場之視線

5.4 展出紀錄



圖 5-7 展場一隅《HI!ALICE 01》



圖 5-8 展場一隅《HI!ALICE 02》



圖 5-9 展場一隅《EMBER 01》



圖 5-10 展場一隅《EMBER 02》



圖 5-11 參觀者與作品的互動-1



圖 5-12 參觀者與作品的互動-2

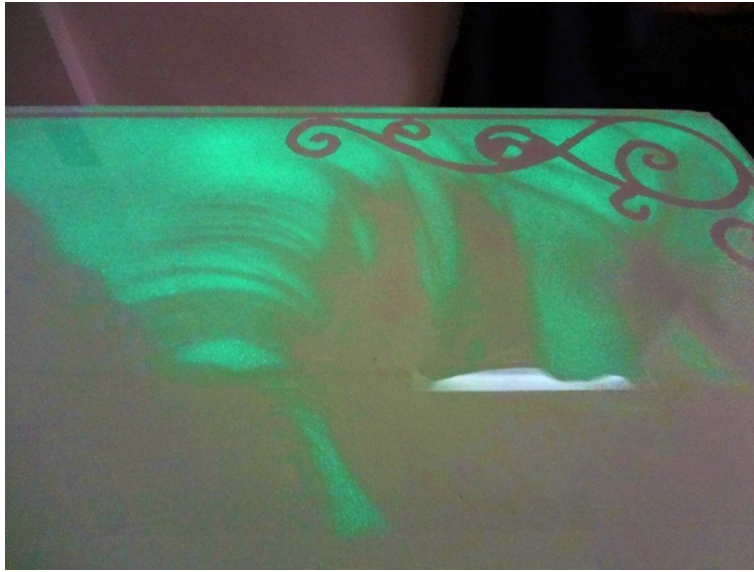


圖 5-13 參觀者與作品的互動-3



圖 5-14 創作者示範作品之互動方式

第六章 結論

本創作者對於令人驚喜的設計一直抱有濃厚的興趣，且在青少年時期就對各種童話相當著迷。於是在本次的創作設計中將自己所喜歡的領域做一結合。希望透過這種結合，設計出令人愉悅的作品。在講求效率的台灣現代化社會中，針對情感的設計，常會被認為是華而不實，無法解決具體問題，是無用的。只是，我還是覺得，使用者對於產品的感情聯結仍是相當重要，若只著重在機能性上，最後設計出的產品就只會是個工具。當生活中只有工具，將會是一個相當枯燥乏味的世界。而科技的進步不就是應帶給人們更好的生活環境嗎？我認為在當代的環境當中，只重機能性的設計並無法帶給人們好的生活環境；如何滿足人的心理需求是最重要的課題。



6.1 創作成果與貢獻

本創作將提出兩件具童話故事風格家具「嗨！愛麗絲」與「微光」，嘗試將人與家具間的互動，加入故事性，找出人與日常用品間的更多可能性，讓家具不只是一個工具，而是人生活中的友伴，本創作透過實際的設計和成果，將此過程經驗與心得，與其他對此領域有興趣者分享，讓這樣的構想脈絡得以繼續發展。

透過這次的創作，我們希望引起大眾對於產品，有更多情感方面的互動，了解到生活用品不應該只具有實用性，而也可能充滿趣味性與意義性的，日常生活應該有更多的面向與可能性。

本創作同時藉由公開的展出與利用實體模型的呈現，讓參觀者可以對此創作提出他們的看法與批評，使本創作能有更多的省思跟檢討。

6.2 回應與檢討

在作品展出的過程當中，創作者從參觀者中得到許多意見，包含設計科系的師生所對這設計的想法。但，比較有趣的看法來自非設計專業的一般民衆，他們提供予創作者另外一個角度的思考。他們不是設計師，而是真正的使用者，因此它們的意見讓我真正地從另一個面向去審視這次創作的作品，所得到的意見有支持、鼓勵，當然也有批評，但這些意見對於創作者來說都是相當珍貴的，可以實際地了解使用者看到這個作品會有的想法和反應，並檢討其是否符合設計過程中所設想的目標。這些來自各方的意見，讓創作者可以看清在設計上的盲點，對以後進行相關創作時，將有相當大的幫助。

以下將展覽過程中，所得到的觀者看法意見彙整與整理如下：

整體而言，對於童話故事在此次家具設計上的應用，大部分的參觀者，並未能相當直覺地意識到；他們無法意識到所創作出作品跟童話故事的關係。在很多文化中，都有類似的童話，但是不同的族群對於同樣的故事，會有不同的解讀方式。在經過講解之後，多半的消費者會體會並接受作品與故事之間的聯結，更甚而有一部分的參觀者，會將與產品的使用方式視為是一種互動式的遊戲，這是創作者相當樂見的結果。

而在《嗨！愛麗絲》家具的看法與意見方面，雖然其巨大椅子的形象相當強烈，但由於放大縮小的手法意象，在許多童話故事及電影中相當普遍地被應用，大約只有一半的參觀者可以在第一眼直接將其聯想到愛麗絲夢遊仙境；另一半的參觀者，需透過親身與作品互動之後，才能藉由發現鏡面浮現出之隱藏著撲克牌圖案的維多利亞式花紋，將其與愛麗絲夢遊仙境聯結起來。在這次展覽當中，有相當多的參觀者，對於巨大椅子的形象相當感興趣，因此非常熱衷於坐在桌面上跟作品合照，感覺自己就像故事當中的主角一樣，縮小了。而攬鏡自照時，也會發現到除了自己之外，周圍的事物都不斷地在變形，因此會邊看著變形的周遭景物，一邊移動自己的位置，藉此得到更多變形的映像。透過這些互動的行為，使用者樂於在功能性之外，與家具進行互動，以得到遊戲性的樂趣。在此也驗證了，在當代社會中，功能已不再是產品的唯一重點；不帶目的地遊玩，反而更引人入勝。在《微光》這件作品的觀賞上，在燈光明亮的時候，參觀者大都沒有發現作品在哪裡，甚至有人以為桌上的擺飾是作品本身；而當燈光熄滅時，確實能從現場參觀者身上，看到他們的驚訝反應，甚至有聽到參觀者的驚呼，創作者證明這作品要表達的效果是成功的。而參觀者與此作品也產生了許多不同的互動，例如參觀者會把自己身上不同的物品，並置或重疊於桌上，藉此產生不同形狀的圖案。更甚者，有參觀者直接坐或躺到桌面上，也因此讓我發現，原來此作品可以相當精細的顯像。而當一個女性友人將其長髮披在桌上時，連髮絲都能顯像，這可說是創作者在創作之前沒有預料到的意外驚喜。

另外也得到許多寶貴的意見，其中有許多參觀者都覺得這是件十分適合放置在夜店的作品，除了適合它在越暗環境中越亮的特性，也相當切合夜店中快速來去的使用氛圍。而對於圖紋本身與其出現的形式，也有一部分的使用者覺得整體感覺是神祕的，看來像是古代中用來招喚惡魔的魔法陣。雖然這是與原來童話故事中的詛咒變身是不同的思考方式，但相同的是，其都是不屬於現代世界中的魔法。透過這樣的回應我們也可得知面對同樣的事物，即便有相似的感覺，根據不同的背景，每個人有可能會聯想到不同的事物。或者這也是針對情感進行設計最有趣的地方，設計師不需要告訴使用者這是什麼，要怎麼使用。甚至就像這次展覽之中，有部分的參觀者會自行嘗試出創作者之前從沒想過的使用方式。創作者以為自己已經跟作品很熟了，但是，透過參觀者的常識，與對產品不同的思考邏輯，產品又出現新的使用方式，出現創作者所不知道的另一個面向，真是太有趣了！

6.3 創作後心得與想法

在現代台灣的设计環境中，可以看到设计人才多流向 3C 產業，不斷地設計出一個又一個現代極簡主義的優秀作品，有著漂亮的線條、曲面跟表面處理。對於消費者來說，市面上充斥著各式各樣精美的產品。更不用提的是，在這十年之間，蘋果公司的產品造形儼然變成一股新的時尚潮流，於是到處都可以看到白色和透明混雜的所謂 MAC 風格產品，彷彿是當年的現代主義又再重臨統治整個設

計界，在大量複製蘋果(APPLE)造形的這股風潮下，有多少產品真正複製到蘋果魂(產品的使用經驗)，而不是只複製到蘋果皮(外形)？

現代主義的魔咒和代工的模式導致在目前台灣社會中，機能至上的古老觀念到現在仍揮之不去。在本次的創作中，創作者最常被問起的話就是，“它可以幹嗎？”，“然後呢？就只有這樣嗎？”。人們希望用最快最容易的方式得到結果，並不在意過程。於是日常用品就變成一個又一個的工具；對於工具我們只存在機能性的感覺，僅只於此。如果生活中的用品可以不只有機能性，每一項用品都有他自己的故事，或者，用品會讓我們更喜歡生活中的每一個細節，家具也可以玩，家裡就是遊樂場、吃完飯不馬上離席，而是留下來聊聊今天發生的事情，這是創作者喜歡的生活方式，也希望可以用設計達成這樣的目標。

在整個創作完成之後，創作者對於設計的想法也有些許的改變。以前總是試著尋找是否有簡單的方式，去解決生活中所產生的問題。而現在，除了解決問題之外，更會試圖去思考，要如何讓這件事變得更有趣，讓使用者更樂於參與。希望在將來，創作者可以有機會繼續往這個方面發展，並看到更多針對情感的設計出現。

6.4 創作不足與缺失

本創作從文獻資料收集到最後成品的呈現，由於時間、人力與現有資源之侷

限，仍有些不足與缺失部分，以下就研究、創作、展出等三方面來討論。

(A)研究相關：

由於時間上的不足，本創作並未對所有的童話故事作全面性的探討。在發展的過程中，本創作主要以大眾熟知和創作者偏好之及取材範圍。但這樣的範圍仍有拓展空間，如能收集更多童話故事中關於日常用品與主角間的關聯性，或許能得到比本次創作更有趣的互動，並將其應用在作品上。

(B)創作相關：

(a)在《嗨！愛麗絲》中，本創作原先的設定是希望當使用者接近時作品，利用感應的方式，花紋才浮現出來。但最後因為模型技術上無法克服，展出時只能使用手動的方式來示範這樣的互動方式。往後在作設計時，需多加注意與克服關於技術層面的問題。

(b)《嗨！愛麗絲》中，本創作為了讓花紋浮現時，有更大的對比，產生感覺的落差，於是將造形的部分，試圖在古典與現代中取一個平衡，讓作品成為帶有強烈古典風格的現代家具，而在這個部分，如果將頂部的圓球裝飾，改成圓形平板，則對比的感覺會更加強烈，讓作品的效果更加突出。

(c)在設計創作的過程中，應多加強童話故事的內涵並加強應用在設計上的比重，使設計概念更完整；而不是注重在說法上的陳述。這是日後作相關設計時，需多加注意的部分。

(d)因人力與資源的限制，導致本創作模型的精緻度與完整性，仍和原來所預期

結果略有落差，這點相當可惜。日後無論是延續本創作的修正，或是另外設計創作新的作品時，完整度和精緻度仍為第一考慮要素。

(C)展覽相關部分：

本創作在展出的場所空間上，選擇的是北投公民會館，其場地略小，兩位參展者在展覽期間，作品之間有時會互相干擾，影響作品呈現的效果。日後在展覽場地的選擇與配置上，仍需多加考慮。另外，有一部分不是作品本身，而是營造使用情境的生活用具之選擇，仍需多加注意其是否確實地符合設定的使用情境。在本次展覽當中，搭配所擺設的餐具，雖然可以幫助參觀者指出該創作是餐桌，但那些餐具本身的風格跟作品並不一致，減低整體展出的效果。如果仍夠風格統一，相信在對作品的展示會有更大的幫助。

6.5 後續創作建議

童話故事伴隨著每一個人的童年成長過程，它有數不盡的人物角色，和各式各樣具特殊符號意義的器具。童話是人們對這個社會存有的幻想；在現實當中無法實現的事情，人們期望透過幻想完成。然而在一個完整的童話故事中，不會只有一個角色或是魔法器具；這樣無法構成一個故事。建議後續對童話故事應用主題進行創作有興趣的設計師，可以試著從架構一個完整的故事環境，發展出一整

個系列專屬於一個童話故事的創作。藉此，使用者可以依循著完整的故事脈絡，慢慢地進入故事當中。如此，更能激起使用者對於童話故事的聯想。故事的內容是這類設計的生命，如果讓設計跟著故事走，自然地，設計就會把它所蘊藏的故事，慢慢地告訴給使用者。

本創作在收集資料的過程中，有一個部分是需要研究維多利亞式的圖紋與裝飾。而在西方社會中，早些年已經興起一股復古風潮，許多設計師將過去那些古典的圖紋，應用在當代設計當中。而在同時，我不禁想到，其實專屬於中國甚至是台灣的圖紋裝飾，如東方文化裡面的廟宇裝飾、家具雕刻。其豐富性與美感，並不亞於西方世界，這些都是相當具社會意義及辨識度的元素，如能將其妥善應用在設計上，可預期會產生相當有趣的結果。

由於本論文主要重心是創作，因此在研究部分，所涉及的可能稍嫌不足。但以童話故事膾炙人口且能長久流傳的程度，想必在這龐大的文本脈絡之中，蘊藏有相當多吸引人的部分。如能持續深入發掘應用，想必能產生相當多樣又有趣的設計，就像童話故事帶給人的無限想像力一般。

透過本創作，我們希望可以引發更多設計師，在進行設計的過程中，把逗人開心這個因素考慮進去。希望或許有朝一日，產品的機能性不再是唯一訴求，而更多的訴求是產品所帶給人快樂和有趣的感覺。

參考文獻

中文文獻：

Bernhard E. Burdek，胡佑宗譯，1996，工業設計：產品造型的歷史、理論及實務，亞太圖書

施昌甫（2007）·具中華文化意涵之概念運輸工具設計·新竹市：國立交通大學應用藝術所/碩士論文

陳彥甄(2009)·童話故事的象徵符號及其意象之探討-以迪士尼公主系列為例·台北縣：國立台灣藝術大學視覺傳達設計所/碩士論文

廖純瑩（2006）廣義「兩兄弟」形民間童話探析——以《中國民間故事全集》為對象·台南市：國立台南大學國語文學系國語文教學碩士班/碩士論文

鄭詠中（2008）尋找文字與動畫之間的路徑---以迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》為例·台東市：國立臺東大學兒童文學研究所/碩士論文

外文文獻：

Borr à s, Montse(2008) • Living with patterns/Montse Borr à s • Singapore :

Page One

Bucquoye, Moniek E (2007) • Forms with fantasy • Singapore • Page One

Carol Belanger Grafton (1989) • Art Nouveau motifs and vignettes • New
York : Dover Publications,

Carol Belanger Grafton (1999) • Old-fashioned floral designs. • New York :
Dover Mineola,

Judith, Martin Miller (2005) • world styles from classical to
contemporary • New York : DK Pub

Judith, Martin Miller (1993) • Victorian style, Mitchell • London : Beazley

William Morris, William Morris (1988) • full-color patterns and
designs • New York : Dover Publications,

Fiell, Charlotte (1997) 1000 chairs , Koln, Taschen

網頁：

迪士尼動畫王國

<http://disney.lovesakura.com/>

Front design

<http://www.designfront.org>

Hayon studio

<http://www.hayonstudio.com>

Straight line design

<http://straightlinedesigns.com/>

Mercel Wander

<http://www.marcelwanders.com>

