

# 國立交通大學

## 應用藝術研究所

### 碩士論文

Base9 九號基地 — 三段式風景切片圖像創意實驗

Base9 - The Experiment in Creative Image Making with Three Panel Cartoon

研究生：朱怡貞

指導教授：陳一平

中華民國九十七年八月

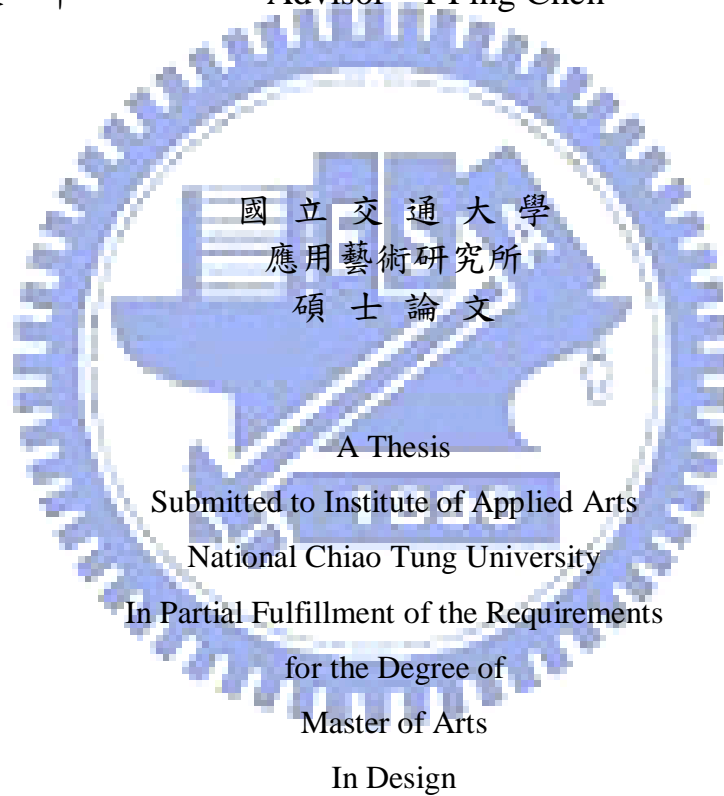
Base9 九號基地：三段式風景切片圖像創意實驗  
Base9 - The Experiment in Creative Image Making with Three Panel Cartoon

研究生：朱怡貞

Student：Yi-Chen Chu

指導教授：陳一平

Advisor：I-Ping Chen



August 2008

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國九十七年八月

# Base9 九號基地：三段式風景切片圖像創意實驗

學生：朱怡貞

指導教授：陳一平

國立交通大學應用藝術研究所碩士班

## 摘 要

本論文主要描述Base9 九號基地三段式風景切片圖像創意實驗之創作記錄，實驗部落格<sup>1</sup>自西元2008年5月5日開始運作，其間並於交大藝文空間進行為期28天的聯合創作展<sup>2</sup>(自2008年6月19日至7月16日止)。網誌概以創意內容提供、創作心得書寫、結合拍賣網站之設計商品販售等免費網路平台互動功能，實際進行三段式網路數位漫畫全新創作實驗；利用站長工具等管理資料分析，評估數位圖像衍生性設計商品透過網路獨立銷售之可行性。衍生性商品除了在展期當中現場實體展示之外，也透過露天拍賣平台進行網路販售，實驗過程以創作方法研究為主，商品化應用為輔，旨在整合網路相關資源實際測試三段式漫畫創作之接受度，為數位圖像尋求全新的遊戲法則。

關鍵詞：三格漫畫、個人網誌、數位漫畫、創意商品、網路行銷。

---

<sup>1</sup> Base 9 (<http://www.wretch.cc/blog/moomoo528>)：網頁空間：無名小站—1999年由交大資工一年級學生 Wretch (簡志宇) 為網路相關課程著手架設之小型 BBS 站；設置初衷僅供測試用途且功能簡易，故稱「無名小站」；隨著網路自拍風潮延燒，無名相簿成為網友公推最受歡迎之新興網站，2005年會員數即突破180萬人。

<sup>2</sup> 「過敏」—2008 交大應藝所畢業創作聯展 ([http://gallery.nctu.edu.tw/0806\\_iaa/](http://gallery.nctu.edu.tw/0806_iaa/))，創作者包括朱怡貞、白乃遠、王鈺喬、Wendy Yung、陳怡瑋，於2008年6月19日至7月16日假交大藝文空間展出。

# Base9 - The Experiment in Creative Image - Making with Three Panel Cartoon

student : Yi-Chen Chu

Advisors : Dr. I-Ping Chen

Institute of Applied Arts  
National Chiao Tung University

## ABSTRACT

I tried to explore a new expression space for three panel comic and used the experimental materials in my management of networked comic communities in this thesis. The Experimental blog: "Base9" was first launched on May 5th, 2008 A.D., providing both static and dynamic functions such as comic exhibition, technical contents and diary sharing, etc. to have a thorough observation on the curiosity and interest of targeted web users. In support of the project, the limited edition tee-shirts, toys, and other related products of Base9 cartoon characters have been issued. Digital comic can benefit from the immense possibilities offered by creative bloggers, a trend that is still under exploration but will no doubt yield very interesting results in the future.

Keywords: Comic Stripes, Blog, Graphic Design, Web Marketing.

## 誌 謝

本次畢業製作從初始構想到最後創作論述撰寫階段一直接受陳一平老師的耐心指導，老師身兼備課與研究壓力仍不遺餘力底運用本身對藝術心理學、視知覺研究等獨到見地為學生解答疑惑，本人由衷感激恩師的幫忙。也謝謝我身邊的朋友以及可愛的寵物們，若不是你們讓世界變得大有趣，九號基地的靈感泉源不足以不虞匱乏。最後要感謝勞苦功高的家母，急中生智順利將大貓公仔塞進小房車後座，且自願充當佈展基本班底，最佳幫手無人能出其右。如果我的作品能夠在幽默戲謔之外同時傳遞些許溫暖，都歸因於大家給我的愛與包容，祝福大家。



# 目 錄

中文提要	.....	i
英文提要	.....	ii
誌謝	.....	iii
目錄	.....	iv
表目錄	.....	v
圖目錄	.....	v
一、	研究背景與動機.....	1
二、	Base 9 九號基地簡介.....	1
2.1	Base 9 九號基地由來.....	2
2.2	Base 9 三段式風景切片創意實驗.....	3
2.2.1	三段式創作法則說明.....	3
2.2.2	三段式風景切片之內涵.....	6
2.2.3	延伸形式概要說明.....	8
三、	實驗網誌架構簡介.....	10
3.1	無名小站平台功能說明.....	10
3.2	網誌內容導覽.....	12
3.2.1	網站內容主題區塊.....	13
3.2.2	使用經驗分享.....	16
四、	實驗拍賣網站簡介.....	17
4.1	露天拍賣網平台功能.....	18
4.2	手創衍生性商品設計心得.....	18
五、	「過敏 Allergy」- 2008 交大應藝所畢業創作聯展.....	20
5.1	展場設計規劃說明.....	22
5.2	活動時間表.....	24
5.3	展出作品介紹.....	25
5.4	佈展心得與總結.....	29
六、	結語.....	31
參考文獻	.....	33
附錄一	.....	34

## 表目錄

表 1 實驗體 no. 13：海角天涯無賴便車客海王子……	7
表 2 實驗網誌漫畫製作流程一覽……	15
表 3 「過敏」Allergy 畢業創作聯展重要事件時間表……	24
表 4 「過敏」Allergy 畢業創作聯展作品清單……	28

## 圖目錄

圖 1 Base9 九號基地辨識標誌……	3
圖 2 「Peanuts」早期四格漫畫……	4
圖 3 傳統四格漫畫與三段式風景切片之比較……	5
圖 4 「Pearls Before Swine」三格漫畫……	5
圖 5 無賴便車客海王子自食惡果篇……	8
圖 6 無賴海王子全然感受不到大頭奈米的存在……	8
圖 7 蜜桃美眉設計 T 恤圖樣……	10
圖 8 實驗網誌快拍畫面……	12
圖 9 實驗網誌表頭快速連結方塊及按鈕……	14
圖 10 電腦繪圖、設計完稿的「TNR 愛貓 tee」……	16
圖 11 電腦繪圖、設計完稿的「七彩泡泡熊麻吉 tee」……	16
圖 12 「客服小露露」及「客服小露露 v. Rock!」……	17
圖 13 「過敏」Allergy 畢業創作聯展海報正反面……	21
圖 14 「過敏」Allergy 畢業聯展現場模擬圖……	23
圖 15 Base9 九號基地現場展出無框壓克力原畫……	24
圖 16 Base9 飛貓看板娘現場實物拍攝……	25
圖 17 飛貓看板娘 ABS 製作塑形工作紀錄……	26
圖 18 Base9 九號基地設計商品現場實品拍攝……	26
圖 19 Base9 九號基地原畫手稿牆面配置實景……	26

## 一、研究背景與動機

漫畫一開始是隨性的線條，正如同設計一開始可能只是一些混沌的概念，運用方法從這些紊亂的靈感原型中逐漸理出一套清晰的概念，是每位設計師每日都要經歷的課題。日常處理結構較龐雜的設計案例時，大量搜尋、閱讀圖像經常是正式進入設計工作的第一步，所謂大海撈針的階段，也有人稱之為情境板<sup>1</sup>；在這個過程中，設計師只需將恣意發想的點子做一番外化（將腦海中的想法具體化，方法包括與他人溝通或以圖畫呈現等），以確自己的創意是否具備發展價值。待概念逐漸成形，需要將想法凝聚成容易說明的具體形象或導引故事時，漫畫是相當不錯的溝通幫手。

然而漫畫的型態相當多元，不見得每一種形式都適合用以輔佐設計、說明創意；九號基地便是針對設計需求結合漫畫創作衍生的實驗體，利用改良自四格漫畫的三段式結構、透過網誌線上出版模式，將設計思維實體化的全新創作嘗試；我們的實驗是不斷將抽象概念凝煉為個性鮮明的虛構漫畫角色，創造一個生動多彩的幻想樂園，為創作者與觀賞者提供一處機趣橫生的圖文視覺交流空間。

看似漫無目的的漫畫，其實相具有指涉意義，如果讀者透過圖像及精簡的對白即可理解當中所傳達的意涵，表示設計本身的溝通目的已經被完成。圖像是直覺式的說明，最容易單純引發視覺刺激的意會模式；漫畫形式的改良不敢說前無古人、後無來者，但是藉由三段式風景切片圖像創作實驗的實際探索體驗，相信我們可以為趣味設計激發出一套生動實用的嶄新演譯法則。

## 二、Base 9 九號基地簡介

九號基地來自一個相當簡單的創作概念：自給自足、自生自滅的實驗型迷走

---

<sup>1</sup>情境板是一種將蒐集而來的發想來源做一番整合，並進行客觀檢討的技法。The Art of Designing，



星球。它比地球小很多，比小王子的星球略大。但星體的概念過於宏觀，浩瀚宇宙的浩瀚聯想並不適合這誕生於小小立足點的怪物小鎮村；於是我們退而以迷你基地自居，期許以小博大。運用三段式漫畫的魔力、透過實驗來證明微小的火花也可以創造相當迷人的幻想故事。

## 2-1 Base 9 九號基地由來

「九」在中國是相當具有神秘感的一個吉數。以古代建築工法為例，紫禁城房屋有共計 9,999 間，每間房門上的銅釘橫豎也是 9 顆。可以印證古代中國人奇特的數位認知。先人認為「九」屬數列中最大，誠如君王一統天下理應具備最偉大的龍格，必須對應「九」。又「九」與「久」取諧音，意在「永久」，暗寓政權延續天長地久、山河永不變色。諸如此類的封建思想，到了網路時代苟延殘喘僅僅成為東方式的浪漫點綴，九號基地於是特取「九」之巧變討個吉利，「永保」求知若渴的好奇心與百分百原創風格是我們對於創作態度的深自期許。在辨識標誌造形設計上，由於「九」在中文原指「屈曲究盡之形<sup>2</sup>」，又屬數字當中之最高，故利用阿拉伯數字「9」之變形—末端捲曲的型態作為主體視覺焦點，酷似貓尾巴。象徵勇於錯誤嚐試的實驗精神如同「九命怪貓」般強韌，「九死一生」靈活打通每個關鍵的創意環節。「九」是極限，同時也是貼緊跨越的臨界點，在每個思緒停滯不前的當下，隨即回歸原點再思考、創造一條設計的新思路。

---

柳曉陽譯（2008），2005：10-11。

<sup>2</sup>許慎／段玉裁（1991），1991：745。或參考教育部異體字字典。



圖 1 Base9 九號基地辨識標誌

## 2-2 Base 9 三段式風景切片圖像創意實驗

漫畫可以是轉化、是概念，甚至是一種設計思維。如果將我們透過雙眼收覽的一切稱為風景，那麼任何帶有意義彌足珍貴的瞬間，便是人生風景切片。在九號基地的設計實驗當中，漫畫不一定有其框架，毋須遵守既定的演譯方式，結局可以有，也可以並沒有，所以我們將「起」、「承」、「轉」、「合」的思考切片成三，移除原本佔有關鍵性地位的「結果」將空間留給開放性的想像，包容任何版本的假設性故事的延續。

### 2-2-1 三段式創作法則說明

相較於本創意實驗的三段式漫畫結構，四格漫畫是眾多讀者耳熟能詳的表現形式。以經典美式漫畫「Peanuts<sup>3</sup>」為例，四格漫畫的敘事方式是橫式由左至右、四平八穩的分格鋪陳，第四格尾聲通常是令人會心一笑的故事趣味所在。

---

<sup>3</sup> 由查爾斯·舒茲 (Charles M. Schulz) 所繪製之四格漫畫，以人模人樣的小獵犬 SNOOPY 為主角。官方網站：<http://www.snoopy.com/comics/peanuts/index.html>。

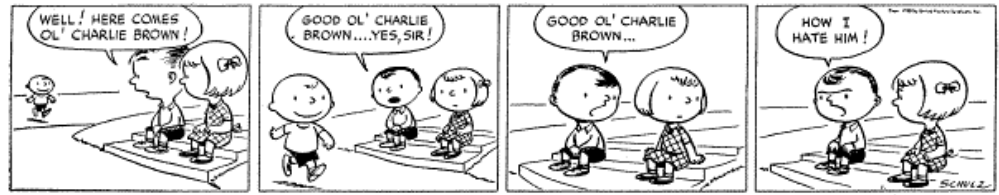


圖 2 「Peanuts」早期四格漫畫（西元 1950 年十月二日發表）

資料來源：網路

類似「Peanuts」的經典趣味小品算是美式四格漫畫的常態，含蓄程度的拿捏卻與台灣本地承續日式風味的直式四格大相逕庭。日式四格漫畫的基本表現形式是以直式單行的四格內逐步完成「起」（故事的開始）、「承」（接續發展）、「轉」（轉折點）、「合」（精彩結局），故事多在最後一格收尾（請參考圖 3 左日式四格漫畫形式）。也使用橫列、單行兩格、或兩行構成的方式，更有因應創作需要增幅為五格甚至八格的變體。整體來說，日式四格漫畫比起大輪廓的风格醞釀（「Peanuts」當中大輪廓零圍便是史努比和他的朋友們所生活的寧靜小社區及社交小團體所勾勒出的小人物趣味）更重視第四格結果「合」的高潮，目的在每一獨立四格的小舞台製造戲劇性或激發喜感的笑點；我們可以說相對於日式四格漫畫爆炸性與立即性的「笑」果，美式四格顯得保守許多，但這也許正是東西文化特質為作品風格帶來的影響，東方文化在其外顯謙恭有禮的含蓄外表下，日式漫畫節奏明快大膽、血脈噴張的衝突性往往出人意表。

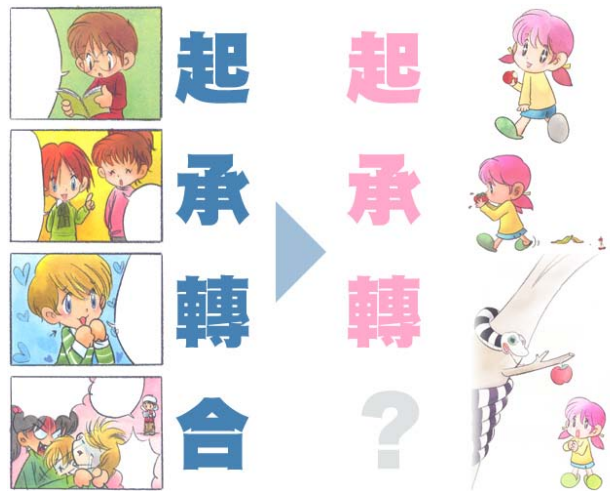


圖 3 傳統四格漫畫與三段式風景切片之比較（本實驗製圖）

發展成熟、體裁多變的美式漫畫當中也不乏三格形式（如圖 4），不過三格漫畫的表現其實可以視為四格的變形，中心思想其實大同小異，目的同樣都在有限的篇幅中將故事告一段落，利用這暫時性的尾聲作有趣的收場。以「Pearls Before Swine」兩位主角的三格式對話為例，中間格對話框佔了相當大比重，明顯可視為「承」、「轉」兩部份的融合，末尾第三格也恰如其分執行了原屬四格漫畫趣味收尾的動作。

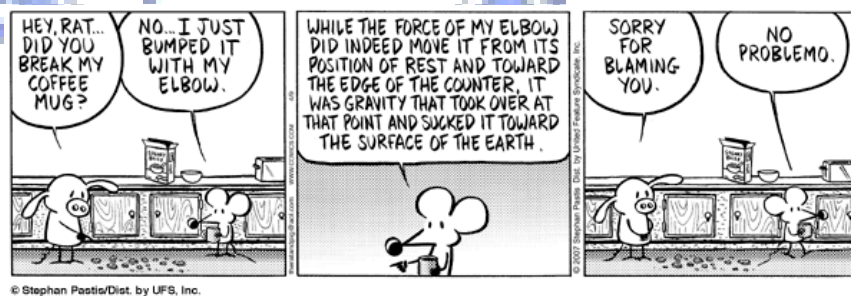


圖 4 「Pearls Before Swine」三格漫畫（取自 comics.com 每日漫畫）

資料來源：網路

反觀三段式風景切片圖像創意實驗抽離未了結局「合」的部份，將故事的行進推到「欲言又止」的衝突點，以語帶保留的惡趣味留下餘韻無窮的迴響空間，留給讀者百分之百的想像自主權。足以打破傳統框架的

理由是：正因為我們提供的僅僅是片面的趣味訊息，在讀者透過自身的追尋或獨立腦力激盪的同時，每一種片面的見解都可以成立並且被接受。換言之，讀者透過眼前三段圖像拼湊出的故事劇情，代表了讀者個人獨特的創意特殊見地，拼湊的過程可視為不斷尋求合理解釋的推理兼創造遊戲，於是讀者不再只是被動的觀賞者，同時也是參與作品創作行為的一部分。為了尋求三段式作品開放性創作、互動的舞台，九號基地選擇利用網誌作為虛擬交流平台，具體實驗經驗容後敘述。

### 2-2-2 三段式風景切片之內涵

根據前述創作法則描述，三段式風景切片乍看之下似乎是在三格之內將故事鋪陳做了無預警的強制性完結，其實並非如此。所謂開放性的結局是提供讀者自由發想的虛擬世界，創作者無從得知；不過作為一種故事性構思設計的有效解決方案，三段式風景切片其實充滿複數以上版本的設計成果，都可以視為結局之「其一」。我們透過網誌作品<sup>4</sup>實際說明（表 1 實驗體 no.13），故事進行至第三格看似沒了下文；與其說九號基地的故事沒有結果，不如說故事有無數的結果要更貼切。這些無論是當下立即被告知僅供參考的結果，或是經由讀者自行推理而意外開啓的驚喜也好，同時被實現<sup>5</sup>也同時透過想像力在暗處秘密運行，構成沒有交集的平行宇宙。

---

<sup>4</sup> 實驗體 no.13：海角天涯無賴便車客海王子：<http://www.wretch.cc/blog/moomoo528/21449187>

<sup>5</sup>線上漫畫的提示性結局或實體創意產品，顯示九號基地創意實驗結果所呈現的多元風貌。

表 1 實驗體 no.13：海角天涯無賴便車客海王子



儘管已經有了愛駒 X 馬，

海王子依舊是惡名昭彰的

無賴便車客

→ 駕海豚、衝烏賊…

→ 这回甚至騎到火爆刺魷

頭上來了…

以「海角天涯無賴便車客海王子」為例，九號基地提供的結局之一是「自食惡果篇」：警語是「殘酷海洋世界鐵則之一：隨便跟火爆刺魷裝熟，無異是玩命的行爲」，同時延伸的另一切片則是包藏禍心「巫毒娃娃化」的「便車客海味小正太」（原因是緊接著刺魷意外，主角慘遭鯊魚群攻擊）；兩段（圖 5）都可以算是以暴制暴、皆大歡喜的推測性結局。然而故事是否就此結束？答案是否定的。便車客依舊大搖大擺在大頭奈米篇 串場（圖 6）。假使讀者也認可筆者所提供的血腥版本結局，那正表示這些虛構角色被容許的暴力程度，遠遠超乎想像。也許讀者要問，這三段式的情節延續或單一產品的設計難道不算結果？與四格漫畫的明顯分叉又在哪裡？這當中自然沒有斬釘截鐵的評斷，但肯定的是，三段式風景切片圖像創意實驗的特色是：「眼見不一定為憑，除非創作斷然中止」，而這正是與本實驗中心精神背道而馳的不定數。我們希望透過作品質與量的提升來突顯開放性結局的作品意向，也許暫時缺乏立竿見影



的成效，未來網友意見的交流與互動將賦予創意實驗豐富的願景。



圖 5 無賴 s 海王子自食惡果篇



圖 6 無賴海王子全然感受不到大頭奈米的存在

### 2-2-3 延伸形式概要說明

三段式創作手法既以跳脫既有框架為實驗目的，其表現形式自然具備三段之外的寬廣延伸運用。也就是「三段之外又三段<sup>6</sup>」的故事連鎖反應，也可以稱之為「劇中劇<sup>7</sup>」的無限延伸；配合網誌逐日更新的特性，延伸的三段式漫畫形式甚至可以視需要演變成加長版連環漫畫的規模，創作空間相當具有彈性。未來計劃以競演方式邀請其他圖像創作者利用三段式實驗手法進行線上漫畫創作，藉此發掘三段式風景切片圖像創意實驗是否具備更多可能性與發展空間。

此外，為为了提高趣味性，故事轉折愈是設計得引人入勝，愈容易達到博君一笑的惡搞目的。這些經過刻意設計的「笑點」，我們姑且稱之為

<sup>6</sup> 更多故事連鎖延伸形式請參考附錄一一實驗體 no.12：Base PINKY 基地粉紅火星人。

<sup>7</sup> 延伸形式實例請參考實驗體 no.15 夏夜晚風飄飄水男孩

「梗<sup>8</sup>」，即一發不可收拾的節外生枝處，也可以說是笑料之爆點。最理想的「梗」是「翻玩」家喻戶曉、知名度高的「經典」之作，如同古典文學當中「用典」貴在恰到好處的高明指涉（既不艱澀難懂亦不嫌膚淺），如此經過翻玩或創作者刻意惡整的情節安排，更容易引起觀賞者的共鳴。翻玩程度的拿捏必須恰到好處，手法拙劣的翻玩有時只是經過美化的抄襲行爲。街頭藝術界知名的範例，如街牌「Stussy<sup>9</sup>」翻玩「Chanel<sup>10</sup>」商標的設計，或是整件圓領T恤佈滿類似LV連續印花圖案；經典人物慘遭翻玩並實際商品化的實例不計其數，愛因斯坦頑皮吐舌的頭像，就曾被日本潮流品牌印上T恤推為「Sneakers Genius」，相當逗趣搶眼。九號基地在角色創造及衍生商品的設計上也經常使用翻玩手法。如蜜桃美眉翻玩靜香<sup>11</sup>、設計T恤（圖7）同時翻玩聖修伯里小王子<sup>12</sup>及Vivienne Westwood<sup>13</sup>精神標語「Too Fast to Live, Too Young to Die」以及小綠綠Marimo翻玩宮崎駿動畫當中的煤球妖怪<sup>14</sup>等…，透過翻玩手法的運用，為作品製造不少令人莞爾的笑料。

---

<http://www.wretch.cc/blog/moomoo528/21525240>

<sup>8</sup> 流行語，插科打諢、滑稽有趣之意；相聲術語中指「笑點」，後來又演變為「橋段」，並廣泛運用在小說、漫畫、電影、電視劇、遊戲等創作形式中。

<sup>9</sup> Stussy 官方網站產品介紹頁：[http://www.stussy.com/april\\_feature\\_goods5.html](http://www.stussy.com/april_feature_goods5.html)

<sup>10</sup> CHANEL 官方網站首頁：<http://www.chanel.com/>

<sup>11</sup> 藤子·F·不二雄漫畫作品ドラえもん女主角，原名みなもと しずか。

<sup>12</sup> The Little Prince：

<http://www.amazon.com/Little-Prince-Antoine-Saint-Exup%C3%A9ry/dp/0156012197>

<sup>13</sup> Vivienne Westwood 官方網站首頁：<http://www.viviennewestwood.com/flash.php>

<sup>14</sup> 宮崎 駿，日本動畫導演，代表作品請參考吉卜力工作室網站：<http://www.ghibli.jp/>





圖 7 蜜桃美眉設計 T 恤圖樣

### 三、實驗網誌架構簡介

爲了實際印證三段式風景切片圖像創意實驗具備開放性創作、互動的特性，筆者捨棄傳統靜態網頁的線上出版呈現方式，選擇利用網誌作為虛擬交流平台，以個人網誌（無名小站）的型態在網路上記錄完整的創作歷程。「Base9, base of mind」九號基地網誌（以下簡稱實驗網誌）於 2008 年 5 月 5 日起正式運作。主要內容包括作品線上閱覽、圖文書寫，以及設計生活相關資訊分享。網站內容大部分以數位圖檔（彩繪手稿掃描處理轉檔或利用電腦影像處理軟體繪圖上色）搭配文字說明呈現；爲增加交流的互動性，同時也開放留言板、使用站長工具<sup>15</sup>等管理介面蒐集回饋資訊，並隨時更新實體展覽資訊、創意商品實品目錄相簿並不定期上傳相關影音資料，利用網誌管理的便利性提升創作效率與實驗品質。

#### 3-1 無名小站平台功能說明

無名小站（以下簡稱無名）在 1999 年首度問世，目前爲 Yahoo！奇摩併購成主力社群經營平台，提供多樣化的樣版及佈景樣式、簡易的更新上傳步驟及多元影音內容，得到許多忠實愛用者支持。本站決定採用無名網誌作為主要發表平台的原因，主要是認同網誌功能強大、管理介面簡易人性化、部落格管理者可輕鬆取得相關技術支援以及後台管理資

<sup>15</sup> Yahoo 奇摩站長工具：<http://tw.webmaster.yahoo.com/>，提供即時網站流量與訪客來源分析等服務。

料…等利基，並在實際試用比較過同類型平台功能後（Yahoo！奇摩部落格<sup>16</sup>及Blogger<sup>17</sup>），決定為九號基地申請無名帳號做為發表平台。無名刻意降低難度門檻的貼心設計、完善的屬性分類，讓網友在有效自由管理下盡情瀏覽感興趣的網誌、集結同好參與討論；同時也設有教學專用網誌<sup>18</sup>提供用戶服務解決網誌相關技術性及一般使用問題解答。對於非程式背景出身的設計者而言，確實是相當理想的解決方案。實驗網站開站至今尚未遭遇重大安全問題，隨作品更新持續穩定運作，除非特殊狀況實驗將永久進行。為了增強與網友交流的互動性，實驗網誌同時也開放留言討論功能，妥善運用站長工具等管理功能蒐集使用者回饋資訊，並即時更新實體展覽、設計商品相簿並上傳相關影音資料。實驗網誌開站至今到訪人次甫破 2,000 人（結算至 2008 年 8 月中旬止），緩慢並穩定成長中。對筆者而言無名算是新鮮的網誌媒體，許多版面格式改良及管理細節、集客手法均有賴實際操作經驗的累積持續改良，以求有效利用網誌平台創造更理想的展示交流空間。

- **Mypage** | 網誌管理員個人資料。
- **Album** | 無名相本：網誌所有圖檔、音效檔儲存空間，支援分類管理及註解功能。
- **Blog** | 無名網誌，九號基地創作實驗重點經營項目，詳細內容於下一小節補充說明。
- **Guestbook** | 訪客留言版。
- **Friend** | 好友名單，本功能目前尚未啟用。

---

<sup>16</sup> Yahoo！奇摩部落格首頁：<http://tw.blog.yahoo.com/>。

<sup>17</sup> Blogger，1999 年創始於舊金山，2002 年 Google 買下該公司成為旗下網誌專用平台：<http://www.blogger.com/>。

<sup>18</sup> 無名小站公告專區：<http://www.wretch.cc/blog/WretchFAQ/>

- **Video | 影音服務**：提供上傳動態影片儲存空間。

### 3-2 網誌內容導覽

- **工商服務** | 廣告服務及作品預告專區。
- **Base9 創作試驗所** | 三段式風景切片圖像創意實驗圖文發表及進度報告。
- **貓咪集散地** | 寵物生活資訊及認養訊息等。
- **Base9 加工出口區** | 衍生性商品介紹。

利用網誌文章分類功能，**Base9 九號基地**將創作內容概分為上述四大類。除了為重要訊息製造噱頭、無病呻吟的「工商服務」區，以及提供創意靈感細數日常瑣事的「貓咪集散地」之外，九號基地特別將經營重點放在「**Base9 創作試驗所**」和「**Base9 加工出口區**」兩大主題內容區塊。「**Base9 創作試驗所**」顧名思義是筆者為實際測試三段式風景切面創意實驗一路走來的創作歷程總集，目前以實驗體編號排序的方式持續新增當中，至今累積創作角色已超過 15 名；另一方面作為衍生性商品設計開發的具體行動驗證，「**Base9 加工出口區**」集結了目前已經實體商品化（以 tee-shirt 為主要商品類型）或尚未成形的設計案例，透過限量販售及虛擬預告的方式與網友溝通交流，並充分利用網誌立即性的線上發言與回應功能，得以在創作與數位出版過程當中隨時獲得觀賞者第一手的建議與迴響，相當便利實用。

### 3-2-1 網站內容主題區塊



圖 8 實驗網誌快拍畫面

- 區塊 A | 利用 Banner 編輯區塊新增之 Base9 露天商店及編號實驗體快速連結。
- 區塊 B | 網誌內文區塊，首頁貼文上限為 15 篇，目前將商品拍賣訊息設定優先置頂。
- 區塊 C | 網誌管理員大頭貼 (Mii)。
- 區塊 D | 小相簿動態聯播展示區。

實驗最初之所以選擇以網誌作為三段式風景切片圖像創意實驗的發表平台，便是著眼於無名小站的高知名度、親和力以及簡易更新管理等種種便利性。然而根據長時間以來的實際操作經驗發現：使用選擇有限的共用樣版，網誌雖然具備了許多人性化的編輯功能，同時卻無法避免許多潛在的設計缺陷；結果演變為創作者兼網誌管理者本身認為相當方便的制式頁面編排，對使用者反而構成閱讀及尋找資訊時的明顯阻礙。例



表 2 實驗網誌漫畫製作流程一覽



從製作過程所耗費的總時間來看，數位 CG 漫畫所投注的精力並不亞於手繪製作；一來是筆者已相當熟悉手稿的處理程序，二來面對較複雜的筆觸處理及重新繪製線條，數位向量稿的製作意外勞心費時。不過數位電腦繪圖的好處是：只要線稿妥善處理成精確的向量圖檔，提供大型輸出製作時較容易避免檔案量過大及放大失真等麻煩問題，同時委託廠商印製 tee-shirt 的商品實際呈色（圖 10）也比電腦處理過的手繪稿容易掌握。再者，以等粗輪廓線條搭配色塊圖像的拼貼手法（圖 11），特別容易營造出卡通味十足的普普藝術個性設計感！





圖 10 電腦繪圖、設計完稿的「TNR 愛貓 tee」



圖 11 電腦繪圖、設計完稿的「七彩泡泡熊麻吉 tee」（背面為手繪稿）

### 3-2-2 使用經驗分享

網誌是相當便利的數位發表工具，對文字創作者而言不僅是抒發情志、為自己發聲的個人媒體，對圖像創作者、設計人而言也是相當理想的創作平台。網誌所提供的服務，最理想的優點不外乎經濟實惠（幾乎是免費）、資料更新管理方便，伴隨歷史記錄一目了然等最新技術優勢。不過科技原本是雙面刃，在更新迅速、高速即時傳遞的絢麗表象下，我們往往更容易過眼便遺漏了圖像及創作本身原本扣緊人性心靈的藝術本質。雖然網誌與數位圖像畫廊的點閱率是公認藉以評斷作品吸引力的有

效參考指標，卻也造成當今部分新生代創作者為衝人氣無所不用其極、死命搞KUSO<sup>21</sup>卻罔顧創作質量的特殊文化現象；人氣滿載固然理想，良好的創作心態不應當只侷限於數字的迷思而抹煞了作品原創力與不斷實驗再造的意志精髓，筆者認為這正是蓬勃的網路時代反而難覓佳作的主要原因，我們正似目睹繁華網路時代的榮景，靈光卻離我們漸行漸遠。九號創作基地的過往實驗歷程中接連翻玩過幾位前輩名家的經典作品，多少帶有向這些創作偉人們致敬的意味。遙想大師們身處的時代儘管物質貧乏，現實的困窘卻無法抹滅內心慷慨激昂的創作熱情，反而克服生活磨難留予後世珍貴的文化創意資產；追隨大師的身影，企圖在蓬勃而混亂的網路時代留下一點痕跡，實驗網誌謹以此深自期許。

#### 四、實驗拍賣網站簡介

為加強創意商品的行銷效能，「Base9, base of mind」九號基地網誌同時也結合「露天拍賣」免費平台的拍賣功能，將設計商品透過網路拍賣商店模式公開販售。拍賣頁面以設計 tee-shirt 實品拍攝圖片為主，搭配文字說明並提供單一品項之創作歷程連結，試圖整合相關免費資源實踐獨立製作產銷的創造理念。目前刊登商品共計 17 件，並配合該平台代言活動製作「客服小露露」形象兩枚（圖 12）。



圖 12 「客服小露露」及「客服小露露 v.Rock! 」

<sup>21</sup> KUSO 一詞日文原意是「可惡」，接近中文的「爛」，語帶貶意，因日本電玩界「認真玩爛 GAME」風潮興起，傳到台灣成為網路上「惡搞」的代名詞。漫畫、遊戲、網路圖文等都成了 Kuso 族展現惡搞創意的絕佳素材。



#### 4-1 露天拍賣網平台功能

露天拍賣<sup>22</sup>為PChome與eBay共同合資成立的拍賣網路服務公司，將網路市集視為人與人相遇互動、買賣交易的原點。會員可輕鬆在市集裡買賣、交誼、互動，也可透過社群參與發聲表達對該網站未來發展的意見與看法。經由買賣互動與熱情的經驗分享，成為為一個與眾不同、充滿樂趣的交易市集。露天拍賣與Yahoo!奇摩拍賣<sup>23</sup>（以下簡稱Y拍）的主要功能其實大同小異，但後者成功得標後賣家需支付售價 3%的交易手續費，基於經濟效益的考量九號基地實驗網誌於是選擇前者作為網路拍賣交易平台。露天拍賣不收刊登費、不限刊登次數、無須支付交易手續費等貼心服務雖然誘人，實際上銷售績效確實不及Y拍之主流拍賣網站的絕對優勢。不過九號創作基地之設計商品既以創意實驗為主力經營方向，商品販售自然不傾向以削價競爭手段滿足營利目的。況且露天拍賣以後起新秀之姿浩浩成軍，無論在網站行銷活動的經營與使用者介面設計上均展現了豐富多元的行動、創造力與強烈企圖心，其積極的服務熱忱與可愛風取向的整體視覺感受，用心值得肯定。

#### 4-2 手創衍生性商品設計心得

筆者相信T恤是表達自我認同的理想傳遞媒介。儘管將口號滿載於胸前的文字tee狂潮一度讓街頭充斥非必要的語言暴力而帶來焦慮，選擇帶有新意的設計圖案或標記所構成的T恤其實是饒有趣味的瘋狂搭配遊戲。T恤歷久不衰的魅力跟嘻哈文化與搖滾樂的反骨精神脫離不了干係，流行

---

<sup>22</sup> Base9 有露用小壳部：<http://class.ruten.com.tw/user/index00.php?c=&m=&o=&p=&s=base9>

<sup>23</sup> Yahoo!奇摩拍賣首頁：<http://tw.bid.yahoo.com/>

教母<sup>24</sup> Vivienne Westwood 最早便是為搖滾龐克族設計流行服飾起家，其時裝設計作品在別緻剪裁的華服之外，至今仍不時可見反社會抗議精神的影子。八〇年代美國洛杉磯的青少年幫派流行以背後交叉雙劍的凶狠海盜圖案為標記，並藉著服飾配色加上幫派識別，言行舉止中自然流露一股力量<sup>25</sup>。其後在全美各大城市，不同幫派、販毒組織個自選擇不同品牌的體育用品，以紐約為例，頭戴繡白字的藍色洋基棒球帽代表你手上持有某種毒品；這種與死忠球迷形同陌路的誇張混搭方式，至今在夜店仍蔚為風潮。

另一個值得關切的次文化現象是：潮流品牌崇拜在青少年同儕間已成爲相當普遍的價值觀。品牌商標取代了幫派標誌成爲突顯身價的浮華新勢力，至於當事人自我表述的具體意涵爲何，嚴格說來除了潮貨的品牌精神（有時甚至得仰賴商業廣告來告知消費者），徹底外顯的僅殘留物質慾望推疊出的光鮮表象，反而遮蔽了真正需要彰顯的獨特自我主張。

筆者並非完全無法理解潮流品牌的精緻美學，時尚潮流擅長以重金打造品質，素來令名流愛不釋手。只是在美好的物質消費氛圍之外，當精品卸下了潮流的光環，這些年輕的「潮流人士」是否真正具備了相對的審美態度或美學素養？或者單純只是盲目砸錢充大爺、好傻好天真的糟小孩？再再都考驗著整個社會的文化水平及基本價值觀。正因爲一方面感念經典設計的美好，一面抱持著創造「設計有道」、表裡如一的潮流

---

<sup>24</sup> 1971 年 Vivienne Westwood 開設服飾店並爲樂團 Sex Pistols 設計服裝，在倫敦引領龐克風潮。

<sup>25</sup> Hip Hop America，何穎怡譯（2000），2003：226-227。

美品的企圖心，九號創作基地設計商品在用料及印工<sup>26</sup>的選擇上，偶爾會出現不計血本的無謀製作考量；目的不外乎要以最合理不苛刻的價格，推銷連販售設計者自身也引以為傲、最有誠意、最具質感的「好設計」。正如同原研哉在「設計中的設計」當中提及無印良品的企業精神，既不為滿足少數高價族群的消費品味，也不設法降低成本鞏固利益中心；反而是透過匠心獨具的用心設計，試圖傳達給消費者恰如其分（這樣就好），一種適度貼近需求的絕對品質堅持，Base9 在材質的選擇上寧可為了日常穿著的舒適度選擇較高價的無接縫滾筒素tee品牌，也不為了突顯穿著品味，刻意在售價上故作高調提供消費者限量天牌的浮誇感受；傾向樸實不造作，細緻低調中彰顯個人風格的舒適穿著。

在產品的設計思考上，我們也推崇無印良品透過產品素材本身的魅力令使用者激盪出為環境酌盡心力的綠色思考。以筆者十年前在沖繩那霸市無印良品專賣店購買的海軍藍低領條紋 tee 來印證，適度強調質感的好設計確實能夠在悠長時光中持續為使用者帶來快意與滿足，時至今日我仍然經常在跑步時穿著這件寬鬆舒適的條紋衫，即使設計師不具名，它在印尼的哪一家工廠出貨也完全沒概念，我們依舊透過美好生活經驗的互動與分享對特定品牌倍增好感。

## 五、「過敏」Allergy—2008 交大應藝所畢業創作聯展

---

<sup>26</sup> 九號基地設計商品委託日商台灣御牧股份有限公司以數位噴墨直接印刷技術印製。

GC-Professional 官方網站：<http://www.justmall.com.tw/mimaki/index.asp>

當人們的免疫系統對外來物質起了  
不正常的「過敏反應」；  
當原本處於平衡狀態下的組織突然失衡，  
該默默妥協？  
還是該激烈反抗？

對我們而言，  
不知道何時染上的過敏體質，  
仍對生命中一切平凡與奇妙現象存在著  
無限與驚人的過度反應，  
甚至帶了一些些偏執。

這一次，  
在周遭環境流竄許久的過敏原，  
過度氾濫的現象顯然已超出了身心負荷標準；  
於是，  
我們將公開過敏症的一切症狀，  
公開一切不為人知的神秘過程。



圖 13 「過敏」Allergy 畢業創作聯展海報正反面

由工業設計組畢業生王鈺喬擔任策展人，加上視覺傳達組畢業生朱怡貞、陳怡瑋、白乃遠、Wendy Yung共五人之畢業創作聯展<sup>27</sup>，於 2008 年 6 月 19 日起在交大藝文空間展出，展期至 7 月 16 日結束。對於三段式風景切片圖像創意實驗而言，這是九號基地首度嘗試實體展演的呈現，有別於線上出版虛擬空間的高度自由，實體

<sup>27</sup> 「過敏」Allergy—2008 交大應藝所畢業聯展介紹網頁：[http://gallery.nctu.edu.tw/0806\\_iaa/](http://gallery.nctu.edu.tw/0806_iaa/)

空間的展示更需要事前模擬規劃與不斷修正。因此我們在有限預算的考量下嘗試加入大型製作物，目的是避免展場成為單純手稿的密集展示區；企圖就地營造貼進九號基地快樂星球概念的想像，豐富展場環境藝術空間。

### 5-1 展場設計規劃說明

位於浩然圖書館B1 的藝文空間<sup>28</sup>是相當理想的現代化小型展示場域，配置於一樓近台階轉角處的Base9 九號創作基地利用天花板挑高的室內建築特性將大型布旗作懸吊展示，搭配巨型公仔看板娘雕塑，希望透過以純白為基調的整體感表現出摩登逗趣的商業設計風格，將這個角落架構成充滿歡樂的奇幻遊戲基地（現場模擬請參考圖 14）。

Base9 九號基地三段式風景切片創意實驗企圖透過本次「過敏」聯展所傳達的設計概念為：

- **由小見大的環保意識** | 無論是現場陳列物件的材質選用，或是衍生性商品的自然取向，均可窺見九號基地堅持循環再生、永續經營的綠色思考，以及珍惜有限資源的決心。
- **不設限的想像共同體** | 本次九號基地參與展出的實驗體皆屬憑空人物，即便是有頭有臉的看板娘也只是實驗體演化環節的其中一版；想像沒有界線、惡搞沒有終點，原汁原味的狂想曲也沒有最後樂章，九號基地適合所有想不開的偏執狂。
- **不造作的天然派可愛風格** | 九號基地以高雅的KUSO為己任，不排斥以一切低級的惡搞行徑達成目的。正由於人性如此複雜，相信只要有心就足以包容一切；九號基地提供所有關於媚俗的可愛的版本，歡迎觀眾帶著純放空的天然呆<sup>29</sup>腦袋來店試穿。

<sup>28</sup> 交通大學藝文空間官方網站：<http://gallery.nctu.edu.tw/>。

<sup>29</sup> 舉止多少偏離一般常識範圍，且本人對此毫無自覺，經常和天真爛漫的性格相提並論。伴隨幼稚舉止，時而表現出「發呆」的行為。漫畫作品中經常使用這類特徵作為登場人物的性格描述，現實人物也適用。



圖 14 「過敏」Allergy 畢業聯展現場模擬圖

現場模擬圖配置說明：

**1. Tee-shirt 展示區：**現場展出共計 15 件，原本設計利用掛鉤吸附天花板集中單一區域作迴旋狀懸吊展示，礙於施工難度較高只好作罷。最終利用一樓接近舞台中央的立柱牆面及台階裏側原木牆面將設計商品依序懸掛展示。（圖 18）

**2. 無框 8F 原畫區：**展出作品在畫布上以壓克力顏料搭配醒目底色呈十字狀排開，堪稱九號創作基地四大天王重量級組合。分別以鴨嘴宅、烏龜拉、鱷魚先生、大頭飛貓四位實驗要角重現四聖獸神話經典「北朱雀」、「南玄武」、「左青龍」、「右白虎」的神勇英姿。實驗體半身像以小博大的敬業精神讓畫面充滿了不協調的戲謔意味，對比笑果十足！





圖 15 Base9 九號基地現場展出無框壓克力原畫  
 (由左至右依次為「朱雀」、「玄武」、「青龍」、「白虎」)

3. **芭啦芭啦手稿區**：Base9 臍帶血銀行，裱框原畫展示區。為落實環保概念，原畫皆採紙框襯賽璐璐片方式裱褙，畫作本體質地輕盈，僅使用魔術黏土便足以與牆面緊密貼合。雖然紙框事前需經過略嫌繁複如重新上漆等特殊加工處理，成品進場後施工迅速又可重複拆卸再利用，效果相當理想。

4. **飛貓看板娘**：來來貓大公仔屬於徹頭徹尾的視覺系吉祥物，專門提供訪客合影留念或瘋狂自拍（圖 16）。

5. **飄飄然偽大樹園區**：以 Marimo 小綠綠集團大樹設計圖樣為主體的電腦輸出大型布旗，印製尺寸原本高度為 500 公分，配合現場隔間環境高度裁減為 380 公分。輕飄飄布旗搭配九號基地視覺標誌為九號基地展場豎立精神標竿，以最微弱的姿態低調底搖旗吶喊。

## 5-2 活動時間表

表 2 「過敏」Allergy 畢業創作聯展重要事件時間表

97 年 5 月 12 日	文宣完稿
97 年 5 月 15 日	分配場地與施工需求
97 年 5 月 19 日	文宣印製、網站架設
97 年 5 月 29 日	與施工單位洽談是否需要額外木工支援
97 年 6 月 13 日	開放創作者進場佈置及施工

97年 6月 19日	「過敏」Allergy— 2008 交大應藝所畢業創作聯展開幕記者會
12:00~12:05	音樂演奏
12:05~12:08	校長致詞
12:09~12:19	現場貴賓介紹與致詞
12:20~12:25	應藝所參展學生代表致詞
12:25~12:30	音樂演奏
12:30~13:00	茶會
13:30~14:30	藝術家現場導
97年 7月 16日	展期結束
97年 7月 17日	上午 9 點至下午 5 點開放進場撤展，正式畫下句點

### 5-3 展出作品介紹



圖 16 Base9 飛貓看板娘現場實物拍攝（100cm (H)，底座 70-80cm）

從網路創意實驗起步，將設計概念無中生有的Base9 九號基地，致力於透過虛擬想像擺脫實體世界的遊戲規則，突破限制並創造更多可能性。話雖如此，創意實驗成果實體展演相較於虛擬的網路創作還是充滿了挑戰與變數，許多誤以為不存在的環境限制必須從做中學，經歷不斷試驗妥協才足以得到略貼近理想目標的成果。本次展覽有幸尋求專業製作廠商<sup>30</sup>的適時支援，雖然巨型公仔意外消耗了不少製作預算（圖 17），卻

<sup>30</sup> 九號創作基地飛貓看板娘大型雕塑委託怡連產品工作室(十指生產線)製作。  
十指產品設計部落格：<http://tw.myblog.yahoo.com/abcdefg-062551491/>。



十足撐起了店招主打星的集客魅力，結果令人寬慰。



圖 17 飛貓看板娘 ABS 製作塑形工作紀錄



圖 18 Base9 九號基地設計商品現場實品拍攝

現場除了擺設肩負店招重任的看板娘公仔並垂懸大型布旗，同時也將做為網路販售主力的設計 tee-shirt 商品取代表性樣式吊掛展示，頗具聚焦效果。由於佔展場主體的原畫手稿展示牆面多偏向小尺寸（圖 19）且需要鼓勵觀眾貼近原作觀賞，搭配圖像閱讀簡短的對白才有辦法消化思考三段式風景切片圖像創意實驗的漫畫意涵；倘若展示場域缺乏大型作品的烘托與陪襯，恐怕無法適切營造出理想中豐富熱鬧的觀賞情境，也無法引起觀賞者在原稿牆前短時間駐足徘徊的閱讀興味，整體重點視覺的氣勢經營也要大打折扣。假使透過欣賞者角度給予本次展出的觀展評價不至於感覺零零落落又太無聊，都要感謝撐起場面的大型物件的幫忙，為九號基地的初次公開畫下圓滿的句點。



圖 19 Base9 九號基地原畫手稿牆面配置實景

佈展過程中意外發現的有趣現象是：由於懸掛原畫使用非一次性的魔術黏土，黏性不強因而展期間偶爾出現脫落狀況。我們一面思考重新張貼失準可能產生的誤導疑慮，同時又默認三段式漫畫之間的順序關係，其正確性其實可以一再被顛覆。畢竟本實驗三段式漫畫特有的開放性與自由度，與其說是變形的漫畫三格，不如說更接近奇想式的三段漫畫插圖。當故事退出主宰地位放手讓讀者作自我詮釋的同時，作品等於透過當事者生活經驗另闢出口，何嘗不是另一場趣味創意實驗的開端。朝著不設限的方向努力，未來我們試圖在抽離更多既有框架限制之外，尋求更多意外趣味的可能。

關於 Base9 九號基地現場展出作品清單，請參考以下表列說明：

表 4 「過敏」Allergy 畢業創作聯展作品清單

作品名稱	年代	使用媒材與規格尺寸
Base9 四聖獸大頭貼 (朱雀)	2008 A.D.	壓克力顏料, 畫布 8F-38(W) x 48(H) cm
Base9 四聖獸大頭貼 (白虎)	2008 A.D.	壓克力顏料, 畫布 8F-38(W) x 48(H) cm
Base9 四聖獸大頭貼 (青龍)	2008 A.D.	壓克力顏料, 畫布 8F-38(W) x 48(H) cm
Base9 四聖獸大頭貼 (玄武)	2008 A.D.	壓克力顏料, 畫布 8F-38(W) x 48(H) cm
Base9 手稿 實驗體 01 - 七彩泡泡熊	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 18.5 x 25 cm ; 35 x 25.5 cm
Base9 手稿 實驗體 02 - 芭啦芭啦殺人熊	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 35 x 47 cm ; 35 x 25.5 cm
Base9 手稿 實驗體 03 - 腸腸很忙鴨嘴宅	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 18.5 x 25 cm ; 35 x 47 cm
Base9 手稿 實驗體 04 - Go!! Kitty Power!!	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 18.5 x 25 cm ; 35 x 47 cm
Base9 手稿 實驗體 05-蜜桃美眉偷吃不著蛇吞妹	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 35 x 47 cm
Base9 手稿 實驗體 06-小綠綠 Marimo 不安於室	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 35 x 47 cm
Base9 手稿 實驗體 07-神經吁吁兔老爺	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 18.5 x 25 cm ; 35 x 25.5 cm
Base9 手稿	2008 A.D.	色墨水、水彩紙

實驗體 08-ZooKeeper 巴帝男孩		裱貼 18.5 x 25 cm ; 35 x 47 cm
Base9 手稿 實驗體 08-ZooKeeper 巴帝男孩	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 21(W) x 28.5(H) cm
Base9 手稿 實驗體 09-Good Girl!!不開心客服小姐	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 18.5 x 25 cm ; 35 x 47 cm
Base9 手稿 實驗體 10-鱷魚先生仙風道骨	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 35 x 25.5 cm ; 35 x 47 cm
Base9 手稿 實驗體 11-超級烏龜拉	2008 A.D.	色墨水、水彩紙 裱貼 35 x 47 cm
Base9 限量設計產品 01.七彩泡泡熊麻吉 tee 02.芭啦芭啦殺人熊 Q 版酷冰 tee 03.腸腸很忙鴨嘴宅公仔 tee 04.鴨嘴宅之排排站苦悶 tee 05.Go!Kitty Power! 飛貓中隊 tee 06.蜜桃美眉之胎死腹中 tee 07.氾濫成災 Marimo 環保 tee 08.神經吁吁兔老爺惡搞 tee 09.ZooKeeper TNR 愛貓 tee 10.Good Girl! 無言 tee 11.鱷魚先生飛龍昇天 tee	2008 A.D.	電腦噴墨純棉 T-shirt  <b>M</b> 衣長 70-71 cm 胸寬 52-53 cm 肩寬 47-48 cm 袖長 20cm  <b>XS</b> 衣長 57 cm 胸寬 42 cm 肩寬 38 cm 袖長 19 cm
Base9 飛貓看板娘	2008 A.D.	ABS 真空成型、補土雕刻 100cm (H) , 底座 70-80cm
Base9 Marimo 偽大樹布旗	2008 A.D.	雙透布電腦輸出 120(W) x 500(H) cm

#### 5-4 佈展心得與總結

將憑藉一己之力努力完成的創意作公開展示，有時候是一種掏心掏肺、相當尷尬的歷程。除非像一位勇敢的藝術家抱持著初生之犢不畏虎的信心與決心，要在公眾之前接受不同態度的檢視，每個人所展現的自在風

度總是因人而異。完成這次畢展的暫時性任務，回想前、後以及佈展過程中的林林總總再對照到目前收尾階段的心情，對於地獄模糊的輪廓總算是漸漸有了一點概念；比起長時間以來埋頭創作的生活甘苦，今天總算得承認面對任何公開展示自己絕對不會是超級自在的那個人，頻頻追求曝光率的外放型藝術家之辛勞可見一般。總的說來最尷尬的時刻也都過去了。

展演是一種訓練，更甚者是一場試煉。回頭檢討籌備過程中，個人不但親身經歷了被貓咬成雙手半殘（只爲了具體實踐TNR<sup>31</sup>流浪動物保護觀念）、送貓不力，以及孤芳自賞的愛貓tee持續滯銷等多重打擊，最後都將隨著一件不偉大但有時可能是致命的階段性任務的「完成」而煙消雲散。這就是不斷進行設計、同時也不斷被設計的設計人生真實面相。

個人對於設計人生的因應之道，十足貼近在現實生活中具體落實的不開心客服小姐<sup>32</sup>「小事憤怒哲學」：再頑固的瘋子透過壓力的釋放竟然可能變成全世界最容易滿足的人，如此看來三段式風景切片創意實驗爲筆者自己整體身心健康狀態帶來的影響還算相當正面！我不認爲這樣一個看似曠日費時的創意實驗有機會帶來多了不起的轉變，眼前最顯而易見的佐證就是網誌到客率及拍賣商品詢問度所持續呈現「爆炸性的平靜」光景。不過站在創作者正在進行有意義的創作行爲的立場，個人倒是十足可以體認這場完成作品的儀式正在提供作者本人「被療癒」的感覺，當下的感觸甚至有點甜美。這也是爲何筆者終究對三段式風景切片圖像創意實驗始終抱持著莫名信心的原因，當我們面對現實生活的小挫敗或設計瓶頸經常苦思不得其解的同時，創意總會爲我們另開一扇愉快的小風景。

僅管 tee-shirt 賣得不好，偶爾還是有人留言關心不開心客服小姐的近

---

<sup>31</sup> 即街貓的捕捉 (Trap)、結紮 (neuter)、以及放養 (release / return)。利用結紮與貓科動物與生俱來的領域性來控制街貓的數量，是歐美行之有年的流浪動物保護計畫。

<sup>32</sup> 實驗體 no.09：Good Girl！不開心客服小姐：<http://www.wretch.cc/blog/moomoo528/21372436>



況，大多是不懷好意的無聊提問或滯銷品是否有降價求售甚至跳樓大拍賣的可能。跳不跳樓當然不重要，況且客服小姐天天與為數不多滯銷貨為伍老早就累積了革命情感。但若要問客服小姐開心點了沒？結論當然是否定的，因為她照舊沒有夜生活，怎麼可能開心？

這些誕生於九號基地一個接著一個沒完沒了的故事，直接戳破只會毀了好不容易才醞釀的浪漫情懷，順其自然果真是最理想的鑑賞之道。如同九號基地正漫無目的照樣運轉，優哉游哉～

如果不是老在原地繞圈，想必它已經走了相當遠了吧。

## 六、結語

「作為一個非主流設計者，你希望對這個世界傳達的是什麼樣的訊息？」這是指導教授回饋給我的一個有趣提問。我從來就不是一個專心的設計師，同時也歸因於容易為問題分心的性格，把我帶進原本除了興趣一無所知的設計工作。關於這個問題的回答，我想透過底下兩種實例來說明。

發掘問題正好是藝術家的工作，當人群對於現實社會的敏感議題總是不明不白概括接受的同時，藝術家會嘗試勇敢揭露問題所在（雖然有時他們也可能是問題的製造者），透過作品來表達意見、製造聲浪並爭取更大的創作空間；反觀設計師比較像是表面上沒有聲音的問題解決專家，他們運用方法靈活經手生活中大小問題，卻能夠以相當高明含蓄的表現形式讓消費者拜倒在他們的設計魅力之下，驅使人戀物於無形。

我不敢將自己歸類任何一方。一方面我勉強算是個沒有聲音的藝術家，既不勇敢也不尖銳，進行創作卻只在感興趣的某些議題上做文章；另一方面也不是相當專業的設計師，因為設計不總是賣錢，而且不斷在設計過程當中看見一些問題。我的期許是：希望不久的將來，我可以更游刃有餘底一面解決自己的問題，一面

丟新的問題給懶得思考的任何人，繼續做一個快樂而不專心的設計混亂製造者。



## 參 考 文 獻

### < 中文著作部份 >

1. (日) 矢野鈴著 (Herman Hesse) , 設計的技術 104 , 柳曉陽譯 , 如何出版 , 台北 , 民國九十七年。
2. 許慎 , 段玉裁 , 說文解字注 , 黎明文化 , 台北 , 民國八十年。
3. (日) 原研哉著 (Kenya Hara) , 設計中的設計 , 紀健龍譯 , 磐築創意出版 , 台北 , 民國九十六年。
4. (美) 尼爾遜喬治著 (Nelson George) , 嘻哈美國 , 何穎怡譯 , 城邦文化 , 台北 , 民國九十二年。

### < 網站資料部份 >

1. (2008 , Aug , 18). 教育部異體字字典[Online]. Available: <http://dict.variants.moe.edu.tw/yitia/fra/fra00039.htm>
2. Wikipedia. (2008). Peanuts. Retrieved Sep 1, 2008, from the World Wide Web: <http://en.wikipedia.org/wiki/Peanuts>
3. comics.com. (2008). Pearls Before Swine. Retrieved Aug 1, 2008, from the World Wide Web: <http://www.comics.com/>
4. 陳芝宇 (2004 , Dec , 14). KUSO廣告 網路大流行[Online]. Available: [http://mag.udn.com/mag/dc/printpage.jsp?f\\_ART\\_ID=6210](http://mag.udn.com/mag/dc/printpage.jsp?f_ART_ID=6210)
5. Wikipedia. (2008). Vivienne Westwood. Retrieved Sep 9, 2008, from the World Wide Web: [http://en.wikipedia.org/wiki/Vivienne\\_Westwood](http://en.wikipedia.org/wiki/Vivienne_Westwood)



## 附 錄 一

### 實驗體 01 - 七彩泡泡熊



• 泡泡熊總是呆在泡泡裡



• 泡泡裡看見的世界，總是七彩繽紛



• 突然有一天，泡泡破了

創作自述：

我想每個人心中都有一處秘密樂園，那裡無憂無慮，看什麼都美。許多人長大了就忘了回到樂園的路，他們聲稱自己早已拋棄了彼得潘情結，堅強卻不快樂。不過沒關係，有時候好朋友會拉你一把，帶你找到來時的軌跡。



• 幸好迷戀收集顏色的光譜男孩正無時不刻地吹著泡泡

泡泡破了

再吹就有了

+屬於超完美的結局之一+



## 實驗體 02 - 芭啦芭啦殺人熊



- 北極熊最喜歡在冰上懶洋洋地散步



- 因為來自北極，北極熊相當怕熱



- 毛茸茸的北極熊其實非常焦躁，特別是當他發現有誰正在加速暖化北極熊馬上化身為殺人熊、把禍首撕成一片一片……

創作自述：

芭啦芭啦指的不是北極熊曼妙的舞姿，而是日文「零零散散」的擬態語，最理想的造句便是「ばらばら殺人<sup>33</sup>」。每每讀到全球暖化的相關報導都讓人感到忿怒難平，特別是北極熊的生存空間遭受擠壓之類的鳥事。將制裁罪人的權力讓給既暴力又可愛的北極熊，大家應該沒有意見吧？

---

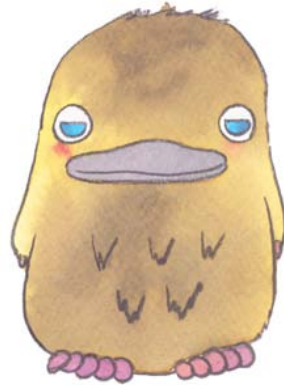
<sup>33</sup> 「ばらばら殺人」，譯為分屍殺人。



• 在北極熊的地盤上，同時住了愛斯基摩男孩和他的好朋友



### 實驗體 03 - 腸腸很忙鴨嘴宅



- 鴨嘴宅心眼很好 是一個大好人  
個性相當害羞而且通常宅在家裡



- 鴨嘴宅最愛公仔 但超級怕排隊



- 沒想到明天就是限量版公仔的發售日

創作自述：

最近宅男當道，對公仔投注無比熱情的鴨嘴宅鐵定會是網友票選超級好朋友第一名。不過我對鴨嘴宅的認知是更早之前的一段故事。當時並沒有注意到他羞澀的眼神底下燃燒著什麼樣的熱情，只對他奇妙的外型充滿各種糟糕的想像。終於，阿宅站起來了……！



• 阿宅的故事告訴我們：  
精神抖擻的隊伍是鴨嘴獸搏命排出來的  
+屬於超不情願的結局之一+





## 實驗體 04 - Go!! Kitty Power!!



- 你的貓白天不是在睡覺



- 就是進行著意識上的捕鳥活動



- 你知道貓咪晚上都在幹什麼嗎？

創作自述：

實在不知道寫些什麼才合適，因為我從來不瞭解我的貓。

只知道她們神秘、優雅，還有一股不知道打哪兒來的狠勁……



• 黑貓，白貓 帶種的就是好貓  
+向超硬派的極限運動員致敬+



實驗體 05 - 偷吃不著蛇吞妹



- 蜜桃美眉是一位駐顏有術的水晶晶美少女



- 為了擁有粉嫩粉嫩外加晶瑩剔透的臉龐  
蜜桃美眉隨時不忘補充維他命 C



- 才剛大口吃完嘴邊的番茄  
蜜桃美眉發現樹上掛著一顆鮮嫩可口的大蘋果……

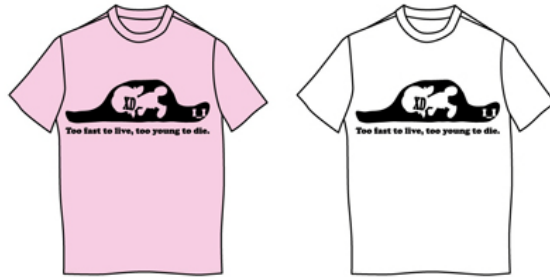
創作自述：

雖然說青春無敵，他們其實也可以被消費

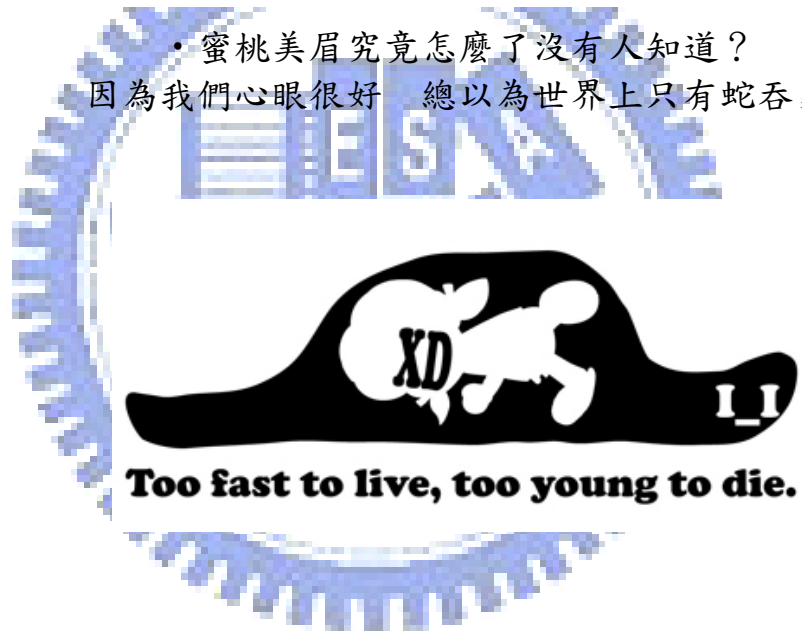
——根據一條大蛇的說法。

我們看過太多樂極生悲的青春故事，

但是你必須承認，有些時候可悲的是青春本身。



· 蜜桃美眉究竟怎麼了沒有人知道？  
因為我們心眼很好 總以為世界上只有蛇吞象



## 實驗體 06 - 小綠綠 Marimo 不安於室



- Marimo 是宅在湖底的小綠綠 別看它小歸小 也是小有一把年紀



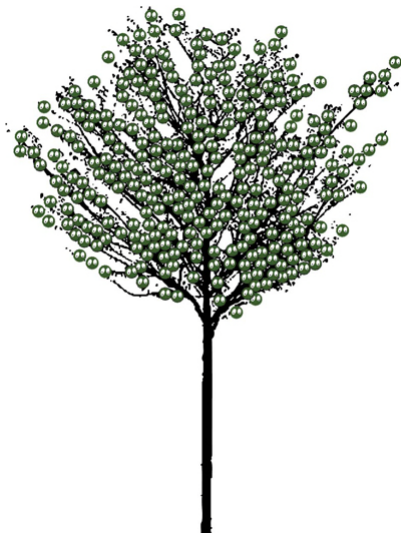
- 為了擺脫經年累月宅在湖底的生活 小綠綠開始有了不安於室的出走衝動



- 某一天小綠綠終於脫離老地盤 迎向充滿陽光和空氣的新世界

創作自述：

我承認我很愛看宮崎駿的卡通，當中最想帶回家的角色，絕對是煤球妖怪。但是煤球妖怪絕對不會跟我回家，因為牠們只生活在鬧鬼又人跡罕至的老屋裡；這世界上就是有太多難以解釋的現象，害小綠綠 Marimo 這麼容易想不開，但說不定只是看了太多卡通的緣故……



• Were we a tree.

脫水的 Marimo 成為毫不起眼的小單位，  
你可以說它什麼都不是，也可以說它什麼都是

+看啲！我們像大樹一樣+



+看啲！我們簡直是變形金剛+

Marimo 泡泡小火車



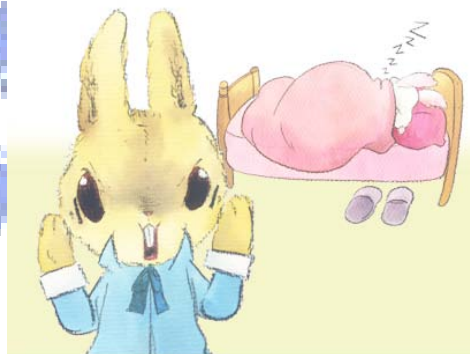
## 實驗體 01 - 神經吁吁兔老爺



- 兔老爺對周遭的變化相當敏感 今天他發現房間裡面什麼都不對勁——是誰吃光了麥片粥？



- 是誰坐壞了小板凳？



- 床上睡著的又是誰！？

緊張緊張緊張……………

創作自述：

我想每個人心中都有一隻焦慮的兔子，專挑緊要關頭替你上緊發條撥鬧鐘。不過，這麼好心的兔子相信絕對不會是這一隻，因為他總是自顧不暇，當然沒有時間管你。



• ……請不要把別人房間當自己家 滾!!

大家應該都聽過三隻小熊的故事吧！內容大約是這樣：

有一天小熊和熊爸熊媽從外面回來，回家之後發現桌上的麥片粥被偷吃了（而且只吃光了小熊那一碗）。椅子也被坐壞了，（是的，惟獨又是小熊專用的椅子）回到房間發現床上竟然睡著一個小女孩（想當然耳又正好挑上小熊的床）。小女孩醒來以後發現熊回來了，於是落慌而逃；她跑到池塘邊，變成了水仙花。

既然小女孩已經變成水仙無從採訪起，作者帶我們重回案發現場的描述是這樣：

小女孩在森林中迷了路，正巧發現了空無一人的房子（即倒楣的熊屋），桌上正好擺了三碗麥片粥。她試喝一下最大碗的粥，太燙了～又試喝一下中碗粥，太涼了～再試喝一下小碗粥，嗯！溫度正好（很不幸正是小熊的），於是小女孩便唏哩呼嚕把粥吃光了！<會不會太太隨便！？>

吃飽喝足小女孩於是想坐下來休息，正好看見三把椅子。最大的那張椅子坐起來太硬，中間的椅子坐起來又太軟，小椅子坐起來剛剛好（是倒楣的小熊的）！

結果啪！的一聲，小熊椅硬生生被小女孩坐壞了！<會不會太大隻了妳！？>

經過一番折騰小女孩竟然覺得好暈（估計是吃太飽），於是到房間裡挑了張床（不分說又是小熊的）開始呼呼大睡——

小故事大啟示：

1. 女孩子不要隨便偷吃來路不明的東西
2. 請不要騷擾熊

我想兔老爺可能跟小熊有著類似的遭遇，被害妄想症總是搞得他超級焦慮！只可惜這回他跑錯地方了。



## 實驗體 08 - ZooKeeper 巴帝男孩 I



- 巴帝男孩是個稱職的動物管理員（或者可以說有動物囤積症的傾向）



- 最近巴帝特別關心大熊貓的狀況



- 不知道為什麼 園區裡的大熊貓異常焦躁

創作自述：

推測是距離川震之後相當短的一段時間，當時聽見熊貓基地失聯的消息，導致心情七上八下。不過，我猜當時全世界都在為熊貓祈福吧！



• 動物的異常行為可能是天災前兆 (巴帝男孩噩夢連連)

+Panda 祈福 tee+



## 實驗體 08 - ZooKeeper 巴帝男孩 II



- 巴帝男孩是個稱職的動物管理員（或者可以說有動物囤積症的傾向）



- 最近巴帝特別關心自由貓 KIKI 的狀況

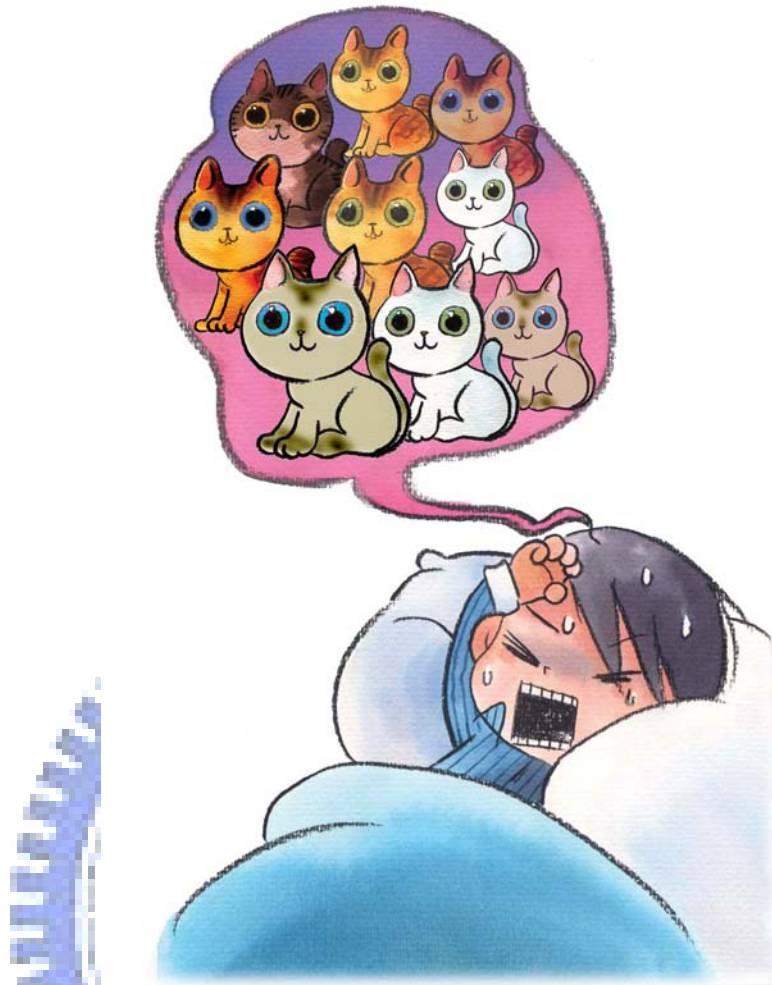


- 也許是錯覺 KIKI 的水桶腰似乎胖了一大圈

創作自述：

2008 年春天，街貓 KIKI 一夕之間讓我們家院子裡的貓口暴增，讓我深深認同動物管理員的重要性。那同時也是她這輩子最後一次的產婦經驗，謝天謝地。





- 水桶腰極可能是小貓 N 胞胎的象徵（巴帝男孩噩夢連連）

Base9 為街貓籌募結育補助所推出的 TNR 特別仕樣版果然沒有造成多大迴響；慶幸的是在庫兩隻母貓都已順利節紮，還從貓咪論壇分享了不少來客點閱率。





## 實驗體 09 - Good Girl! 不開心客服小姐



- 客服小姐總是臭著一張臉



- 儘管表面上不開心，她其實是一個好人

- 客服小姐不開心都是因為屁股上腫了一個包

創作自述：

忘了是最近的哪一年，因為屁股上的小腫包，Base9 客服小姐過起嚴禁熬夜不爆肝的健康新生活。腫包帶來了健康也伴隨著憤怒，有一陣子她甚至連小摺都不能騎，所幸她的生命中從來就沒有真正擁有過任何小摺，只好帶著包包繼續憤怒的奔跑。

偶爾她想起奈良美智陶醉自閉地為酒吧畫壁畫的光景，以及睡不著的小朋友憤怒的神情；想想客服小姐其實也沒有那麼不開心，何況還是個好人呢。

Base9  
貼心服務專線您好!



• 尤其臭臉的時候，客服小姐會戴著貓頭上場  
誰叫這個世界總是以客為尊



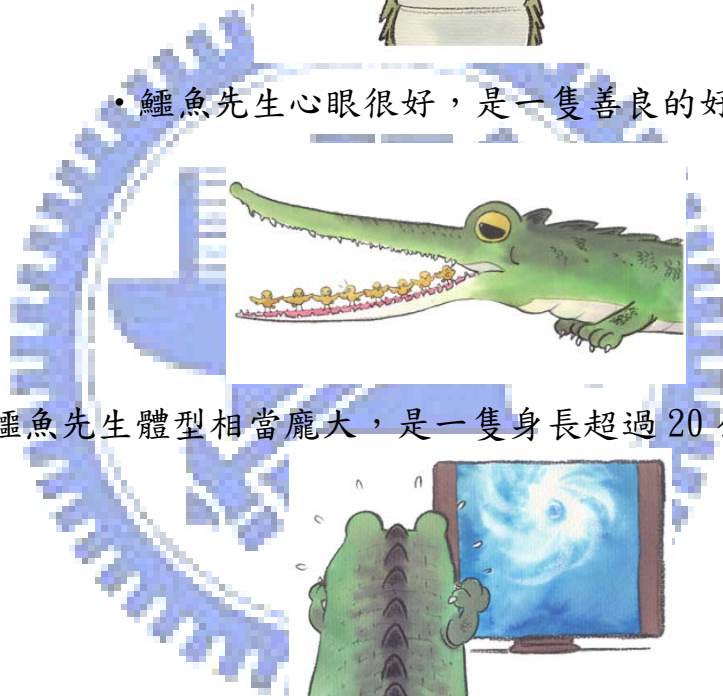
+但無言的 tee-shirt 臭臉還是照賣+



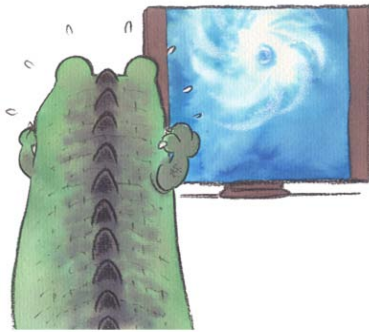
## 實驗體 10 - 鱷魚先生仙風道骨



- 鱷魚先生心眼很好，是一隻善良的好鱷魚



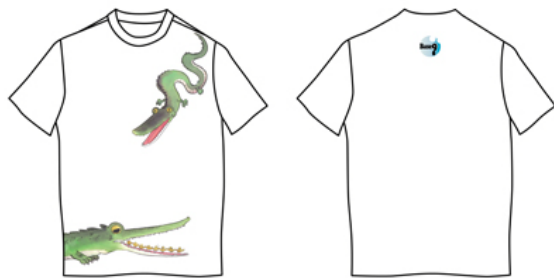
- 鱷魚先生體型相當龐大，是一隻身長超過 20 公尺的史前巨鱷



- 威風凜凜的鱷魚先生 卻超級怕颱風

創作自述：

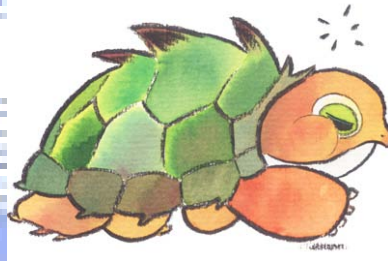
為何風箏總是仿造巨龍的外型，八成又和中國的大蟲崇拜脫離不了關係。每每看著這些崇高巨大的身影百般不情願底隨風飄揚，難免要懷疑他們正極力隱藏那外強中乾、不為人知的弱點。所以我找來了擁有人人稱羨紙片人身材的鱷魚先生。仙風道骨的他就算是颱風天也有好朋友願意拉他一把，畢竟誰不喜歡放風箏。



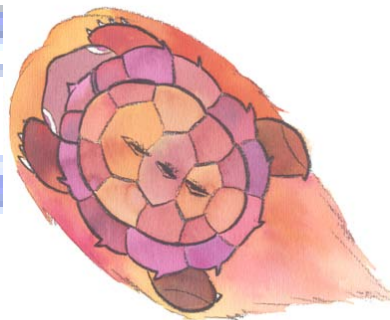
## 實驗體 11 - LOHAS 超級烏龜拉



- 烏龜拉睡眠惺忪 其實是具有變身能力的超級怪獸



- 崇尚 LOHAS<sup>34</sup> 生活的烏龜拉 有時一天僅僅移動數公尺 只能說超級悠閒



- 懶洋洋的烏龜拉 今天卻難得飆出破錶的超音速 宛如一顆火球

創作自述：

因為酷斯拉實在有名，大家必定都看過不少怪獸特攝電影。不公平的是，鹹蛋超人只在想變身的時候變身，而怪獸幾乎都是生來就很大隻，他們平常到底怎麼過正常生活？所以我決定許烏龜拉一個靜靜生活的心願，不幸的是牠變成了口袋怪物，有時候「比例」總是很難拿捏。

<sup>34</sup> LOHAS (Lifestyles of Health and Sustainability)，永續、健康的生活型態，又稱慢活。



- (Base9 什麼都可能發生) 現在你知道為什麼龜兔賽跑總是烏龜贏?



- 是的 烏龜拉變身前其實是超小咖  
(感謝光譜男孩充當比例尺)



## 實驗體 12 - Base PINKY 基地粉紅火星人



- Base PINKY 在深海穿梭時宛如巨無霸大王烏賊  
(連無賴海王子都愛搭 PINKY 的便車)



- 上岸後其實是一位超友善的火星人  
(無賴海王子上岸後照搭 PINKY 便車)



- 堪稱千里眼的 Base PINKY，今天視野卻一片模糊……

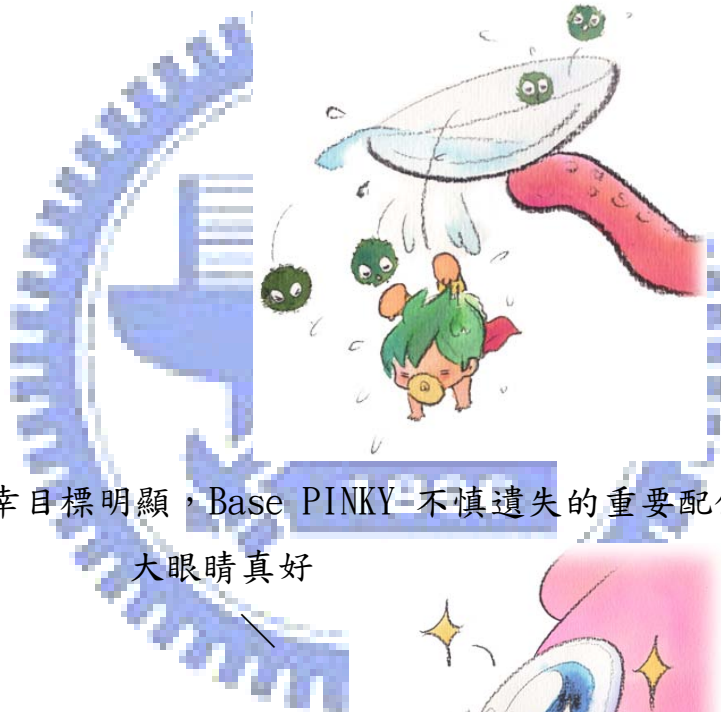
創作自述：

那是幫小朋友畫科普插圖的同時，看見一張美國教授研究室擺著大型烏賊抱枕的照片—紅通通軟綿綿的大王烏賊。於是開始幻想海洋世界的種種，以及海王子那個帥氣的經典小正太……

實驗體 12 - Base PINKY 之千里少女眼大復活



- 上天下海的 Base PINKY 也有不小心弄丟隱形眼鏡的時候  
(無賴海王子 & 小綠綠 Marimo 連泡湯都要佔基地粉紅的大便宜)



- 所幸目標明顯，Base PINKY 不慎遺失的重要配件得來全不費功夫  
大眼睛真好



- 堪稱千里眼的 Base PINKY，其實是個大散光  
順利找回隱形眼鏡後，視力馬上回歸最佳狀態 Yes!

### 實驗體 13 -海角天涯無賴便車客海王子



- 儘管已經有了愛駒 X 馬，海王子依舊是惡名昭彰的無賴便車客



- 駕海豚、衝烏賊……

- 這回甚至騎到火爆刺魷頭上來了……

創作自述：

包著尿布的海王子<sup>35</sup>是所向無敵的死小孩，縱橫世界七大洋、騷擾海洋生物正是他的強項。雖然他個性不好、又老是佔基地粉紅的大便宜，看在他正太長相炫目可口的份上，懇請大家多多包涵……。

---

<sup>35</sup> 《海王子》，原名《海のトリトン》。原著手塚治虫，1972 年將漫畫改篇成電視動畫，由富野由悠季擔任動畫監督。

## 實驗體 14 - The Incredible Boy : Mon Petit Ami!!



- 他就是不開心小姐的隱形朋友—大頭奈米，職業是經紀人。



- 大頭奈米看起來超沒勁 理所當然私底下也是大（濫）好人



- 其實大頭奈米可是有超能力底

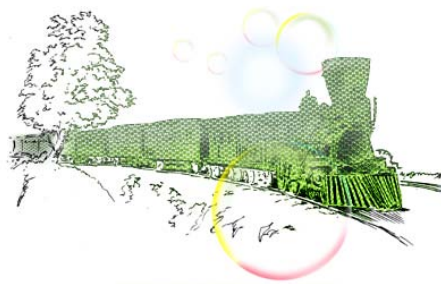
創作自述：

我很喜歡「我的小朋友」翻成法文的腔調。每個人小時候差不多都曾經擁有過幾位隱形朋友，養過隱形的小貓小狗，甚至也有人天天與隱形朋友為伍。不過，如果我的小朋友（在理想的範圍內）會隱形，那肯定相當棒！

## 實驗體 14 - The Incredible Boy : 大頭奈米消失中!!



- 其實大頭奈米患有嚴重的社交恐懼症



\*順帶一提：客服小姐和大頭奈米搭乘的是九號基地相當受歡迎的交通工具：Marimo 泡泡小火車



- 偏偏在車廂裡遇見吃相豪邁的蜜桃女孩



- 原本就缺乏存在感的大頭奈米 存在感更稀薄了





• 偏偏選在這一站上車的是無賴海王子

\* 順帶一提：

無賴海王子目前一邊在粉紅海之家打工，  
一面接受機車小孩身心障礙輔導



• 像無賴海王子這樣神經大條的機車小孩 理所當然感覺不到大頭奈米的存在



\* 順帶一提：大頭奈米的隱形超能力爆發時威力相當可怕

• 客服小姐：很好！這下我連該死的下車鈴都找不到了～



## 實驗體 15 - 夏夜晚風飄飄水男孩



- 水男孩是九號基地裡唯一擁有永久不在場證明的好公民



- 儘管第一印象有點嚇人  
行事相當低調的水男孩其實是相當善良的好人



- 額頭上飄逸的閃電型瀏海，是飄飄水男孩的註冊商標

創作自述：

人們特別喜歡在夏夜聽背脊發涼的鬼故事極可能是為了降溫。這一招對我而言雖然不甚受用，我還是相信怪談的主角都是過去的人，他們身上也有不少有趣的故事才對，假設他們還沒有忘掉幽默敢的話。水男孩本身就是個有趣的傢伙，大家別被他的外表給矇騙了……

實驗體 15 -飄飄水男孩大人氣頭條秘辛

**秘訣壹：**

水男孩人氣直線攀升不是沒有理由……



- 與路人隔空合影留念是水男孩的職業病

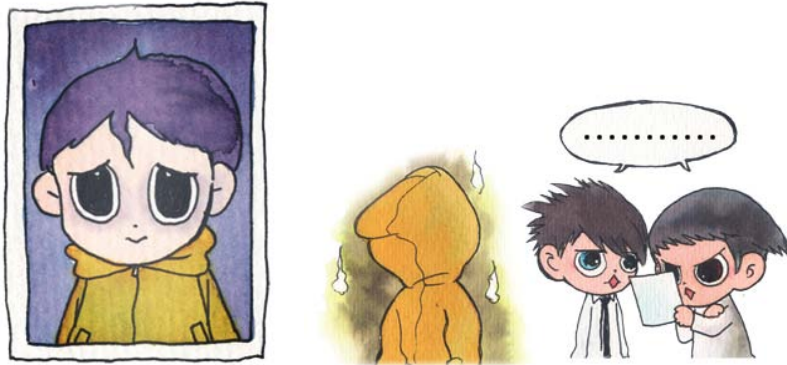


**秘訣貳：**隱藏在飄逸的閃電型瀏海之下  
飄飄水男孩還有一道酷似哈利波特的閃電形傷疤

額頭上飄逸的閃電型瀏海，是飄飄水男孩的註冊商標



- 只是給他這道疤的並不是不能說出名字的那個人 純粹是雷擊留下的痕跡



\*順帶一提：飄飄水男孩也曾經是血肉之軀



+飄飄水男孩靈感 tee+



+水男孩鬼臉全拉鍊厚棉連帽外套+