

國立交通大學
應用藝術研究所

碩士論文

詮釋取徑之家具詩意創作

Hermeneutic Approach to Poetic Furniture Design Practice

研究生：黃彥翔

指導教授：林銘煌教授

中華民國一零三年七月

詮釋取徑之家具詩意創作

Hermeneutic Approach to Poetic Furniture Design Practice

研究生：黃彥翔 Student : Yen-Hsiang Huang

指導教授：林銘煌 Advisor : Ming-Huang Lin

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.

July 2014

Hsinchu, Taiwan

中華民國一零三年七月

詮釋取徑之家具詩意創作

Hermeneutic Approach to Poetic Furniture Design Practice

研究生：黃彥翔 Student：Yen-Hsiang Huang
指導教授：林銘煌 Advisor：Ming-Huang Lin

摘要

本論文結合了詮釋學、空間詩學以及現象學來檢視當代設計的意義。詮釋學的觀點說明如何在品味、教養、共同感和判斷力等人文概念中，理解設計對人的重要性。詩學的分析幫助理解在家具的語意及功能之外，設計如何產生詩意。現象學分析讓設計師在混亂的消費市場中看清楚設計的本質。由哲學理論為基礎，建立起設計理想的意義。

以實際創作過程進行詮釋，解釋詮釋學視角對於設計者以及使用者的實際意義和幫助。希望能夠藉由哲學意義的釐清，輔以實際的創作詮釋過程，提供任何想要理解設計人文意義的研究者，一種新的視角。

提出三款設計作品，分別由機構、造型和製造的角度切入，在藉由詮釋學的角度闡述不同的角度背後，是相同的價值觀和想像。

關鍵字：詮釋學、空間詩學、現象學

ABSTRACT

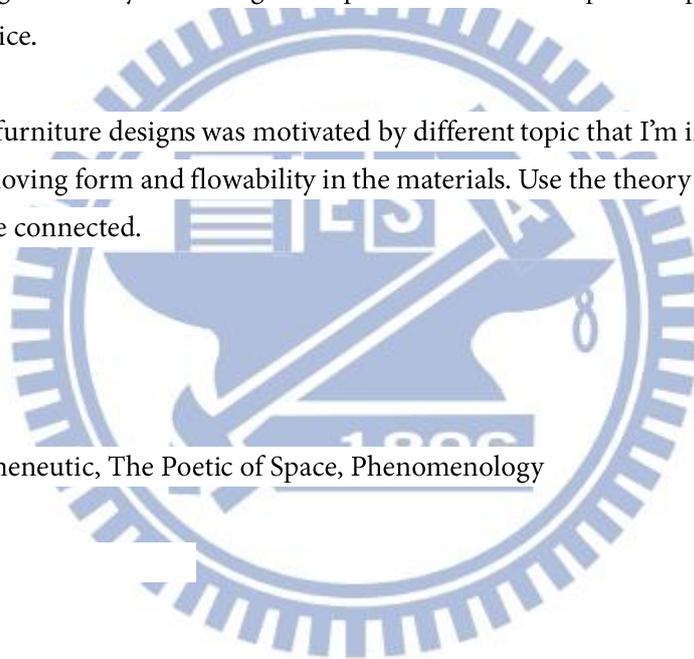
The meaning of design is deeply connected to the meaning of life. This study tried to define the essence of design activities through hermeneutic approach. In this perspective, we can understand the relationship between design taste, product poetic and ideal of living.

In order to make the point more clear, use this approach to interpret the furniture design practice I made in 2014. The result shows that designers should always reconsider the meaning of design to keep progressing. And everyone can find a dream in design.

The theory, which based on philosophy thinking, helps designer to reflect on the meaning of design. Take my own design interpretation as an example to explain the benefit in the design practice.

The three furniture designs was motivated by different topic that I'm interested in, such as mechanics, moving form and flowability in the materials. Use the theory to explain how these designs are connected.

Keywords: Hermeneutic, The Poetic of Space, Phenomenology



致謝

感謝應藝所提供了豐富的養分和足夠的自由，可以恣意地探索設計的可能性。謝謝林銘煌老師在提供發展的空間之餘，還能夠適時的批判和指導。謝謝賴雯淑老師在藝術以及哲學思考上的提點和幫助，在設計能力提升之餘也能夠省思關於意義層面的問題。感謝所有的同學所給的建議以及良性的競爭，這麼多元的創作環境時時警惕著我必須往前邁進。

謝謝普欣雷切的全體員工，提供我技術層面的支援。也感謝父母和女友不斷給我精神上的打氣，讓我相信自己還有更多的可能性。最後感謝社會上所有的人，沒有社會制度的支持，我就沒有接受教育洗禮的福氣。期許在未來我能夠竭盡所能，將所學回饋社會。



目錄

摘要.....	i
ABSTRACT.....	ii
致謝.....	iii
一、研究動機與目的.....	1
二、設計的意義-詮釋學.....	3
2.1 高達美的人文概念.....	3
2.1.1 教養.....	4
2.1.2 共同感.....	5
2.1.3 品味及判斷力.....	6
2.2 從人文觀點看設計.....	7
2.2.1 藝術就是知識.....	7
2.2.2 設計也是知識.....	8
2.2.3 設計的存有.....	9
2.3 設計的詮釋學迴圈(hermeneutical circle).....	11
2.4 詮釋的層次與方法.....	13
2.4.1 前詮釋階段.....	13
2.4.2 詮釋發展階段.....	14
2.4.3 後詮釋階段.....	15
三、設計的詩意-空間詩學.....	16
3.1 詩意瞬間.....	17
3.2 設計詩學.....	18
3.3 結合詩意瞬間的詮釋迴圈.....	21
四、家的理想-現象學的本質直觀.....	22
4.1 設計的本質直觀.....	22
4.2 家的論證.....	24
4.3 創造家具.....	28
五、"家的時間軸"創作與詮釋.....	32
5.1 創作的源起-創作的詮釋前階段.....	33
5.2 創作過程 - 創作的詮釋發展階段.....	38
5.2.1 材料的實驗 - 時間的凝結.....	39
5.2.2 造型的實驗 - 時間的流動.....	47
5.2.3 機構的實驗 - 空間的變動.....	58
5.3 家的時間軸 - 創作詮釋.....	71
5.3.1 主題的誕生.....	72
5.3.2 反思詮釋.....	77
六、結語.....	79

七、參考文獻.....82



圖目錄

圖 2.1 詮釋迴圈.....	11
圖 2.2 詮釋的階段.....	13
圖 2.3 詮釋的歷程.....	14
圖 3.1 結合詩意瞬間的詮釋迴圈.....	21
圖 4.1 柯比意，Villa Savoye，1931.....	25
圖 4.2 Marcel Breuer，B3 椅，1925.....	26
圖 4.3 Hans J. Wegner 的 Y Chair, 1960 (左) 與 Ron Arad 的 Well Tempered Chair, 1986	29
圖 4.4 Kenwood 熱水壺(左)與 Alessi "9093" whistling tea kettle(右)	29
圖 4.5 Norman Foster 的 Nomos table, 1987 與 Barberosgerby 的 Home Table,2000.....	30
圖 5.1 Theo Jansen 的仿生獸	34
圖 5.2 仿生獸創作過程.....	35
圖 5.3 黑川雅之的 kiri watch.....	37
圖 5.4 塑膠杯材質探索.....	40
圖 5.5 流動材質的製作方法.....	40
圖 5.6 大型模具試驗	41
圖 5.7 半邊的組合	42
圖 5.8 試做成品.....	42
圖 5.9 小量製造成果.....	43
圖 5.10 設計師週展出形式.....	44
圖 5.11 圓形環繞.....	47
圖 5.12 漸變循環.....	48
圖 5.13 行星齒輪循環.....	49
圖 5.14 造型探索.....	50
圖 5.15 挑選造型.....	50
圖 5.16 圓形漸縮.....	51
圖 5.17 降低廢材比例.....	51
圖 5.18 紙與木材試做.....	52
圖 5.19 內部機構爆炸圖.....	53
圖 5.20 左圖為外圈旋轉部件，右圖為固定不動的鐘面部件.....	53
圖 5.21 製作過程圖.....	54

圖 5.22 黑色指針.....	55
圖 5.23 生鏽的指針.....	55
圖 5.24 時鐘成品圖.....	56
圖 5.25 奧古斯塔競技場.....	56
圖 5.26 樂高組成的結構.....	58
圖 5.27 籃子.....	59
圖 5.28 矮桌.....	59
圖 5.29 書櫃.....	59
圖 5.30 燈具.....	60
圖 5.31 圖騰變化.....	60
圖 5.32 接近圓形的圖騰.....	61
圖 5.33 桌面草模比例一.....	61
圖 5.34 桌面草模比例二.....	61
圖 5.35 桌面草模比例三.....	62
圖 5.36 桌面草模比例四.....	62
圖 5.37 電腦模擬圖.....	62
圖 5.38 螺絲留有餘裕，導致桌面凹陷.....	63
圖 5.39 螺絲逼緊改善塌陷，但運轉不順暢.....	64
圖 5.40 止推軸承.....	64
圖 5.41 桌腳設計第一版.....	65
圖 5.42 焊接導致的變形.....	65
圖 5.43 桌腳設計第二版.....	66
圖 5.44 單一補強結構.....	67
圖 5.45 單一補強的視覺狀態.....	67
圖 5.46 雙軸向結構支撐.....	68
圖 5.47 雙軸向結構支撐整體.....	68
圖 5.48 桌面細節圖.....	69
圖 5.49 魔術球.....	70

表目錄

表 2.1 詮釋的過程.....12

表 5.1 詮釋的歷程.....39



一、研究動機與目的

甚麼是設計？設計和藝術的差別是甚麼？美感、品味是甚麼？滿足需求之餘，設計的意義在哪？為什麼需要新奇的設計？甚麼是設計的靈魂？設計哲學是甚麼？

這些問題在使用者以及設計者之間不斷的迴盪，不同的文化背景與市場結構之下，都存在著不同的解答。在這樣的答辯之中，產生出了層出不窮的新鮮事物，許多好設計、受歡迎的設計、發人省思的設計因而誕生。一張洗鍊的椅子和僅僅滿足坐需求的石頭，差異就是人文意義的所在。設計品所蘊含的人文意義不亞於詩詞、藝術，同樣能夠帶給人感動、省思、甚至發現真理。這樣的人文意義能夠豐富人的知識、體驗和生活，不是單單是滿足需求、解決問題所能夠提供的。

本文想要理解的是人文意義在心智中是如何存在以及運作著，也就是嘗試理解設計的意義。

舉個例子，或許會比較好理解。一首詩，有人覺得無病呻吟、不知所云。但同時，也會有人認為在其中看見了一個世界。並不是後者較前者高階，而是因為背景不同，所以詮釋不相同。

同樣地，一張椅子，有些人認為能坐就好。但也有人會被其造型感動，甚至理解設計師在工法上的堅持後，又再度感動，更有品味的人，為了深入了解這種感動，而去了解當時的時代背景以及設計哲學後，深感佩服。

詩、藝術品、文學、電影、設計、機械等等，因詮釋的不同會產生出不同的意義，本文就是在理解這些意義的產生與內容。這些意義和詮釋者的個人課題息息相關，就像一個戀愛中的人所詮釋出的世界是充滿著愛的。因此本文由作者想要理解的課題"設計的意義"為著力點，提供一種詮釋的可能性。

必須提及的是，在這之中，並非要尋求準則或方法來評判設計，因為任何方法都會有限制答案的可能性。設計方法的人不知道答案為何，又為何限制答案呢？在詮釋學中的理解並非由方法論主導著，而是由詮釋的答辯中浮現，會因為時空、背

景以及詮釋者不同而浮現出不同的意義。所以我所探討的是設計是甚麼，而不是設計應該怎麼做，是描述性以及揭露性的。透過這樣的答辯以及描述，會使個人對於其所想要理解的課題一步步的滿盈。

本研究前半段用哲學的觀點出發，看待家中的設計。詳細論述美感、品味的意義，再進一步討論設計的本質為何。並且佐以巴舍拉(Gaston Bachelard)空間詩學(1958/2003)中的觀念建立起一套設計創作以及詮釋過程的模型，用以解釋設計師在創作以及設計愛好者或使用者看待設計的意義何在。因此有一定的篇幅在進行哲學上的辯證，將當代哲學思潮對藝術的看法闡明，再用這樣的思維模式分析設計存在意義為何。

本研究後半段用我自身的創作過程，一方面作為論述的實際印證、一方面是闡述個人對於設計的詮釋內容，其中的過程、文字、加工技法、草模以及成品，都是創作者理解設計的詮釋過程，也就是理解設計的內容。



二、設計的意義-詮釋學

2.1 高達美的人文概念

任何的人文產物其背後的價值和意義理應關聯至生活的本質(essence)，而這樣的本質在哲學中就是人的存有模式。哲學的論辯對於存有的觀念是十分複雜，眾多的主義爭論不休。在這些長篇大論、複雜觀念所面對的往往是我們習以為常的事情，因為太平常又太直覺，釐清這些觀念顯得沒有意義。但這些再熟悉不過的本質，構成了我們的存在，構成了人所嚮往的事物以及所堅信的價值。當想要理解自己究竟相信著甚麼、想要重新檢視自己生命中的困惑，對於本質的哲學探討絕對是需要的。否則將陷入盲從的漩渦，看不見意義，導致迷失在大環境之中。

所以在討論設計的意義和設計的本質之前，藉由高達美在真理與方法(1990)中提及的概念來解釋人文產物的本質為何，無論是設計、藝術、文學甚至科技發展，出發點都是人類對於存在意義的一個回應或是一種詮釋。因此每個觀點、每個設計、每篇文章都是對於某主題的詮釋，所點出的並非恆久不變的真理，卻是對於真理的探求，這樣的探求造就了文化、產生了意義。

詮釋學本來是為了讓後人正確解讀聖經意義而發展出來的一門人文學，而由於近代社會結構的更變，哲學、藝術和設計所扮演的角色和意義都有所不同。更是在現象學提出之後，讓哲學的觀點回歸到了事物的本質上。在其之前的笛卡兒(R. Descartes)所強調的心智論，使得外在的事物皆是想像且沒有意義的。在胡塞爾(Husserl)和其學生海德格(Heidegger)提出現象學之後，哲學體系對於事物的解釋就此不同，進而影響了在此之後的藝術、建築等等的人文領域。

高達美(Gadamer, 1900-2002)是胡塞爾和海德格的學生，將詮釋學由方法論轉向本體論，並在六十歲時發表真理與方法(1960)一書，宣稱科學方法存在著限制，並無法適用於各個領域。

再進入詮釋學探討前，先說明高達美對於幾個重要的人文學概念的看法，包括了教養、共同感、判斷力以及品味。由這些概念，將可以窺見高達美對於人文意義的分析。更進一步來檢視當代的設計，將會解答了設計師各自在設計過程中的矛盾和幫助設計愛好者在設計中得到更多的知識、快樂以及探索意義。

2.1.1 教養

人在受過文明的洗禮後，成為了有教養(*bildung*)的人，這是一個人獲得自己形象的過程。在討論什麼是設計的教養之前，需要先理解教養的觀念背後的哲學意義。教養同時是過程也是目的，在成為一個有教養的人的過程中，勢必要經過教養的過程。為了得到君子形象，君子努力學習，並且藉由落實理念於生活中而進而理解何為君子。

在黑格爾(*W.Hegel*)提出精神辯證法來說明教養時，教養是在正反合的辯證過程中進行自我養成。我認為設計師本身的想法是「正」，而材料工法是「反」，材料工法限制著設計師完成他的構想，而這時設計師就必須改變自身的想法，和材料取得妥協並突破限制，最後得到的產品則是「合」。設計師成功將其想法融入材料中而成為了產品，在產品中看到是設計師的精神，如何突破其自身和材料限制的精神。在這過程中設計師因此得到了設計師的形象，不同於完成這設計之前的他，這設計過程和設計成果成為了他的教養。

黑格爾的概念就是經由這樣正反合的過程，不斷地將精神推向更高的普遍性(*Universal*)。過程中的正和反都消除了自己的片面性(*Particular*)，到達更高一層的普遍性去了。然而這樣的普遍性仍然是片面性的，將與下一次的正反合到更高的普遍性去。這樣的過程使人成為有教養的。

在黑格爾的看法中，存在著最終的目的-絕對精神，也就是教養有一個目的以及終點。然而高達美對此抱持著反對的態度，由於目的的存在限制了教養發展的方向

也截斷了之後的發展，一個不知到目的為何的人是無法限制教養的發展的。高達美認為文本的詮釋沒有終點，也沒有固定的方向。而領導人到達精神普遍性的就是 Helmholtz 提出的機智，機智是當人置身於處境時，體會當時的狀況作出適當的反應，進而提升自我形象的存有模式(mode of being)。由這樣的過程，人得到了教養，並且不斷地建立起新的形象，也就是機智是人的存有。

再進一步的來描述機智到底是甚麼。由以上的推論得出，機智是人存有模式，並不是單純的心理運作，因為由觀念所引導的運作，並不會改變人的形象，使人變得有教養。機智同時對歷史以及處境開放，嘗試取得兩者之間的普遍性之後而得到教養，而人的形象就得以提升。

在設計的行為中，設計師必須在其特殊的課題和已經存在的設計方案中嘗試突破，新的設計就這樣誕生了。然而在其中，真正可貴以及獨特的地方，就在於設計師的機智如何展現在設計之中，它帶領設計師開啟了一個新的世界。設計師因為提出這樣的設計，而得到了一個有文化教養的新形象，使觀賞者看見了他教養的過程和形象，進而感到精神上的滿足。

2.1.2 共同感

第二個重要的觀念共同感(sensus communis)是指人在其所屬的社團中，時時感知著什麼是善的、什麼是惡的，進而追求社團的共同福祉。在這共同感這個感知中，不存在著一套理論可以指導我們到達真理，就像並不存在著一套方法指向什麼是善什麼是惡，而是人由其歷史、社團概念和自身經歷，處於當下獨特的狀態，做出屬於適當的判斷和行為來理解善並且實踐善這個概念。也就是人在當下的對於善的一個詮釋。

再進一步解釋共同感是實踐的概念。在西方的哲學中，存在著兩種智慧，實踐智慧(practical wisdom)和理論智慧(theoretical wisdom)。理論智慧是經由推理以及邏輯所得到的抽象概念，在無論任何處境中，都會得到相同的結果；而實踐智慧是

將道德概念對實際處境做關聯，得到屬於當下的道德意義，因此這方法所得到的知識換做其他的情境時，就沒有固定的結果，因此可能是錯的。在社團的共同感中，人藉由實踐和對歷史的了解和修正來理解意義。兩種智慧都能夠得到知識，但是，是不同的知識，而本文所關心的設計意義是關係到社會、人文的，在此範疇中意義是可變的，是關於實踐智慧的。

由以上對於共同感的解釋可以得知，要在一特定社團中，做出適當的判斷和行為，需要的不是推理邏輯所得到的指導原則，而是貼切於當下的詮釋，讓其所屬共同社團的人感受到被其說服。因此當共同感在對歷史做出詮釋時，是關於修辭學的，並非推論的。

因此在討論設計中，所富含的意義或是試圖在設計過程中發現意義時，必須置身於當下的情境，用共同感去感知物件、歷史和環境中的關係，用自我的道德觀念對設計做出適切的詮釋。而不是用期待用方法來找出所謂經典設計。

2.1.3 品味及判斷力

討論到了這個階段，將會慢慢脫離理念性的敘述，開始和生活以及設計拉進距離。在特定的一個社團之中，總是存在著某些舉止或物品會讓人顯的有品味(taste)。在此將對品味的概念和意義進行分析。品味難道只是有眼光挑出好看的东西嗎？人總是希望活的有品味、獨特的，甚至是有尊嚴，也就是這個初衷驅使著人文的發展，產生了文學、藝術、設計甚至是體制。

於 2.1.1 中提到，機智使人在特定社團中成為一個有教養的人，為了在該共同感之中做出適宜的舉止，除了需要開放自己感受以外，在行動之前，還需要判斷力，來決定是何行動為適當的行為。高達美在真理與方法中提及康德哲學對判斷力的批判，康德哲學是先驗哲學，先驗哲學在人文學中的存在著困難和不合理。在康德判斷力中關係到人文意義的美感判斷(aesthetic judgment)是由品味所驅使，但由於其

先驗的限制，使品味只關係到美感，毫無人文意義在其中，美感變成了一種性質。高達美指出品味的意義不只是美感，更是關於人在文化歷史的脈絡中如何作出適當處事態度。品味是人在教養的過程中，不斷經驗到社團的普遍性之餘，用其獨特的機智創造出超越其時代的判斷。因此品味是朝向真理，對於理想的詮釋並富含知識和人文意義在其中。

2.2 從人文觀點看設計

上節說明了在精神層面如何發現，並且創造人文意義成為有教養有品味的人，而我們也知道一個懂得欣賞藝術或設計的人，在社會中成為有品味的代表。在設計經驗中，有許多部份是和藝術經驗有一定程度的關聯，這一節由高達美在詮釋學中對於藝術品的分析為基礎，討論設計品的存在意義。

2.2.1 藝術就是知識

人總是被美麗的事物所吸引，無論是在鑑賞藝術甚至打造自己的空間的過程中，美感似乎扮演著重要的角色。常有人認為，這是因為該事物裡具有美感性質，讓我們知覺到了美。然而高達美表明美感意識是不存在的，藝術經驗不是意識到了美感，而是意義與知識。任何的知覺都是伴隨著認識、理解，即便是知覺到了白色，也是先將顏色從物體上區辨出來，還需與其他顏色做比較之後，才能發現是白色。經驗(empirical)到美的事物或是在創造美的事物時，不是把美的性質放進去的行為，而是體驗和發現意義的精神活動，也就是詮釋的活動，藉由反覆的提問，以及整理出事物的意義。所以高達美表明「藝術經驗所得到的是知識。」並且這樣的知識是藉由提問以及詮釋才會產生，並非藝術本身包含著知識，我們去提領。就像我們要從聖經中獲得體悟，並不是字裡行間存在著真理，而是藉由詮釋的過程，和自身經驗、

歷史、社會框架做連結，才會產生意義。所以藝術的本質是導引我們進入一個對於真理、對於意義的探索，也就是詮釋者和藝術品之間的對話以及遊戲。

2.2.2 設計也是知識

設計的本質也是如此，設計品等待著使用者和收藏者來使用或裝飾空間，進行對話才產生意義。設計師如何用當下的知識和技術，創造出了新的功能或是造型，是對生活型態以及知識體系的提問和挑戰，藉由這些過程，設計使人理解了當下的困境、未來的可能甚至存在的意義。設計讓生活變得更好，除了實際完成了功能性的目的，更大的目的是創造了精神層面的富足。

設計師不斷地提出新的設計，在觀賞和使用的經驗中，人文意義又是如何存在的呢？

看到聰明又漂亮的解決問題方法使人感到開心，這過程使人 and 過去許多的不方便做出連結，和其他產品比較，更是想像未來會帶來多大的效率與愉悅。然而往往這些功能早已被滿足，之前生活或許較沒有效率，但替代方案總是會完成工作。在此的人文意義其實產生於設計如何對當下的生活脈絡做出提問和回答，使用者用新設計對自身過去的經驗做出批判和看到新的可能性。本質上即是對於生活的詮釋，在過程中開啟了想像、產生了意義更獲得了關於生活的知識。

看到設計師挑戰生產技法，做出的造型讓人感動和引起討論。使用者看到的是當下生產技藝的限制，又如何能夠在居家生活中展現出新的風貌，更展現出自己的品味。所以在欣賞設計品時一方面會對製造技法的極限做研究，才能看出設計師所挑戰的細節；一方面對居家空間的經驗做分析，才會發現這樣的新設計如何對自己的過去產生共鳴。

受人喜愛的設計跟藝術的存有是有極大的相似性質，都是引發了觀眾對於他自身的生活、生命提出問答和詮釋，在詮釋的過程中，開啟了自己所不熟悉並且新的世界，在這樣的過程中人獲得了意義和知識。

2.2.3 設計的存有

所以設計到底是怎樣的一個存在？富含意義的設計不只是完成功能目的而已，如果設計僅僅幫助人完成任務，那認知將只會停留在工具的層次。然而，如果能在和設計交流的過程中開放自己，對於情境、物件和空間開始進行詮釋，意義就會開始產生，設計所能夠帶出的知識就開始傳達出來。

在高達美來看，藝術的存有是遊戲，演出著一個理念性的意義。當人參與藝術的遊戲，在遊戲的過程中，從結構中理解了藝術的意義。藝術的意義並非存在於藝術品裡面，等待我們去正確解讀，而是在人參與遊戲後產生獨一無二的詮釋，意義才浮現出來。例如，一幅畫的背後存在著一個理念性的結構，像是良善，它會打破時間的限制，讓不同時代的觀者在欣賞畫時進入其結構，理解良善的意義為何。因此詮釋會讓人得到藝術中的意義，由藝術為媒介，經過遊戲後得到了關於某些理念的理解。像論語，在閱讀這經典著作時，看到了孔子和學生們的生活和理念，讀者嘗試理解其中意義時不斷和自身的經歷做連結，產生出自身的詮釋。並非為了還原孔子當時的情境和歷史緣由，而是經過詮釋後會理解儒家的理念，並且落實在現實生活中。

如果分別由時間和空間的軸向來看待藝術，高達美提出分別可以看到機緣性(occasionality)和裝飾性(decorative)。機緣性是指藝術在時間中展開，遇到各種不同的機緣得以和不同的人演出不同的意義；裝飾性則是指藝術會和其所在空間互相裝飾，並互補出對方的意義。現代主義的畫作掛在乾淨的畫廊中，相互因為對方的

存在而能夠展現出自身的意義。然而當將這樣的畫作放在公共廁所中，也會展現出不同的意義。

由這樣的概念出發，來檢視設計的存有，即可發現設計中的人文意義。設計中的意義也是必須由人參與設計的遊戲之後才能得到理解。設計同樣藉著機緣性和不同的使用者相遇，在使用者的生活中完成某些功能，並且產生意義。設計的裝飾性，使設計在該所屬的空間和其他的物件互相裝飾，完成了整個空間的意義。和藝術不同的是設計總是向著某個目的，擁有著其特殊的結構。在設計的遊戲中，使用者同時身為表演者和觀賞者，演出設計所要描繪的生活模樣同時檢視這樣的生活意義為何。藉由觀察著社會的脈動，用先前所提及的共同感感知著自己所屬的社團，挑適合的設計品以及空間來建立起自己的品味並顯得自己有教養，並且完成了人的形象。因此設計的存有緊緊關聯著人的存有，學者因為書房以及書的收藏完成了飽讀詩書的形象、茶師藉由充滿禪意的空間建立起專注的形象、雅痞藉由設計單品點綴成就了時尚的形象、富豪藉由名貴跑車成就了高貴的形象。人在文化中總是扮演著特定的角色，設計不單單完成了功能，更是進一步的建立了人的認同，使人在設計的遊戲中得到教養甚至是品味。

有此可以發現人們對設計的期待並非單純完成目的，在目的背後其實都隱含著關於生活的想像，可能是現代高效率的生活、或發現小確幸的慢活，並不是有效率解決問題就可以解釋滿足人的需求，而是如何讓人利用設計完成自己的形象和理想。設計的本質並不只是解決問題，而是建立起人的形象。有人期待著設計能夠提高效率、有人期待設計能充滿詩意、也有人期待設計能改善社會結構，設計是關於如何創造理想世界的現象。理想世界在不同的社團扮演著不同的意義，在其中藝術和設計是人理解屬於自己存在意義的媒介之一。

2.3 設計的詮釋學迴圈(hermeneutical circle)

不論是設計或是藝術，意義都是經過詮釋才會產生。為了更加了解詮釋的結構，在此介紹 Ricoeur 提出的「健全循環」來理解詮釋的過程。

在嘗試理解一個課題時，人帶著先前的理解看待著文本，可以是關於歷史、概念或知識體系等等的前理解。而文本中蘊含著一些詮釋者不熟悉的概念，在詮釋過程中使得詮釋者形構出可能的世界樣貌，這個世界是短暫而新奇的。最後一個步驟詮釋者會將形構出的世界和自己所處的世界交融後產生期待和理解，建構出了一個新的世界。這個新世界並不只是得到了一個新的概念，而是前理解因為文本做出了某種程度的更新和修正，所以在詮釋之後所得到的是嶄新對於世界的理解。在下一次的詮釋前，所建構出的新的理解則變成了前理解，對於文本再次重複以上的過程。不斷地進行這樣的迴圈，使得意義不斷更新，對於文本的理解也更加清晰。就如圖 2.1 與表 2.1 所示，詮釋開始於整體 W_0 為基礎對文本進行認識，得到並建構出屬於文本中部份的世界 P_0 ，再由此理解回到整體得到了一個不同於 W_0 的 W_1 。這個 W_1 就成為下一次迴圈的整體，新的前構。

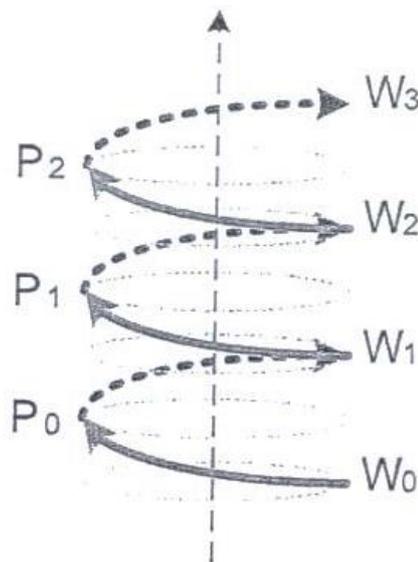


圖 2.1 詮釋迴圈

(引用自詮釋取徑之藝術研究方法，2011，頁 13)

三重的現在(threefold present)		模仿三要素(three components of mimesis)	
過去	記憶	模仿 1	前構(prefiguration)：自身原有的理解。
現在	思考運作中的心智	模仿 2	形構(configuration)：安排情節，展現短暫世界的樣貌。
未來	期待	模仿 3	再構(refiguration)：閱讀敘事體之後的理解與期待，文本世界和讀者世界的交會點。

表 2.1 詮釋的過程

(引用自詮釋取徑之藝術研究方法，2011，頁 9)

在設計中，人被某些設計所吸引，因為設計為使用者開啟了一個新的世界、新的可能性，可以是更加方便的生活、更加舒適的方式、更能襯托出時尚品味的可能性。用自身的前理解看待設計，形構出設計所描繪出的世界，回到自己的身上再構出對於生活意義的新面貌。因此設計成為了一個媒介，一個連結理想生活和真實世界的橋樑。人藉著對於新設計的衝擊不斷詮釋出理想生活的樣貌，並非存在著一個準確的答案，而是每個人可以有獨特的詮釋，產生專屬的人文意義。每個人對於理想的描繪因為所處社團和自身環境的差異而有不同，因此五花八門的設計為各式各樣的人開啟了不同的意義。

因此設計中的人文意義藉由詮釋對人展開了獨特的知識，這些知識是關於教養、品味、生活和理想的。

在這樣的結構之下，設計師為人們帶來新的可能性。藉由創作提出獨特的設計詮釋，探索關於生活的知識。這些知識關係到了人的價值觀、道德觀、社會觀等等。設計遠遠不只是完成功能或美觀，而是充滿著哲學意義和理想的載體。所以富含意義的設計就是對於生命的提問，從幫助難民解決生活問題的社會設計、到富含工匠精神工藝設計，背後的意義都關係到了人存在的根本意義，不同生存環境下所做

出不同的提問和解答。不論對設計師或使用者而言，設計都是關於到自我認同和生命意義的存在。

2.4 詮釋的層次與方法

在了解了詮釋學做為設計意義研究的正當性之後，為了更加理解詮釋迴圈的步驟以及方法，在此引用了賴雯淑與許雯婷的研究(2011)，論文中指出詮釋包含了三個階段：前詮釋階段、詮釋發展階段、後詮釋階段 (圖 2.2)。此節中以這為架構來說明詮釋學的進行方式、細節以及層次。



2.4.1 前詮釋階段

也就是先前提及的前理解，詮釋者總是帶著其獨特的認知來面對課題。個人的知識領域和經驗就會成為詮釋的基礎，詮釋者為了理解文本就需要開拓自己的認識，多方涉獵不同的理論。更重要的是，必須進入現象學態度(註 2.1 現象學態度將於第四章介紹)，用全新的視角看待詮釋的經驗，才能夠不被偏見或已知的知識蒙蔽，看見新的意義。

在設計的領域，詮釋者就必須多方理解關於其文本的知識。包括歷史、社會、經濟、加工知識甚至心理學等等。對設計進行詮釋才有辦法達到某層次的客觀，排除偏見。

2.4.2 詮釋發展階段

在詮釋進行時，認知中存在著不同的層次（圖 2.3）。不同的層次可以帶給詮釋者不同的意義，並且互相關連構成了整體。

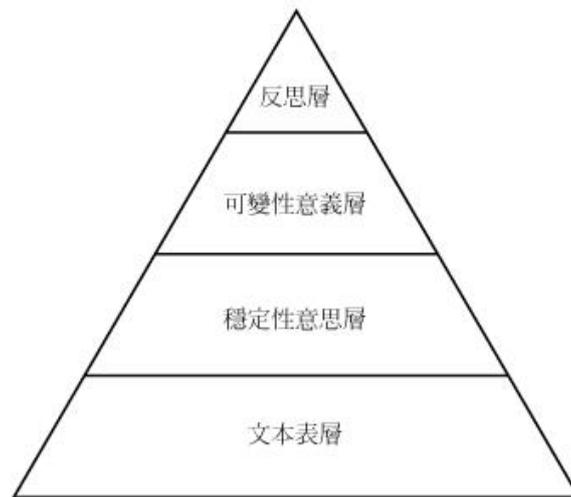


圖 2.3 詮釋的歷程
(引用自詮釋曲徑之藝術研究方法，2011，頁 22)

- (1) 文本表層：指的就是任何能夠被直接感受的形式。在設計中就是材質、形狀、色彩以及功能，這些能夠被直接經驗到的形式就是文本的基礎。詮釋者在表層要審慎觀察和體驗，盡其所能的收集關於文本的特性。就如同蓋房子一樣，需要穩固的基礎。
- (2) 穩定性意思層：經過對於文本表層的敘述之後，可以得到客觀的意義。這一層，是普遍認為的意義，比較不具爭議。就像當今普遍認為設計能夠解決問題、對於細節處理的推崇、或是大量生產讓更多人享受到美好的生活。在仔細使用過和觀察設計之後，從材料的選擇與造型中就會感受到這層普遍性的意義。在充分理解這一層意義之後，詮釋就會更深一層，開始對意義本身進行批判和脈絡的研究。這樣的設計真的有像表面看起來那樣能夠解決問題嗎？創新的公共建設真的就能夠讓城市幸福嗎？這樣的問題使得我們進入更深一層的詮釋意義。

- (3) 可變性意義層：在這一層意義中是關於意義脈絡，由於詮釋者的脈絡存在著主體間的差異，因此是帶著主觀的。在研究意義脈絡時，是將在文本中所獲得的意義與外界可能有關係的人事物做出連結。因此這一層的意義正是詮釋者在進行創造性理解的時刻，創造力在此時開始萌芽。換句話說，就是在思考意義何在的同時，正是在創造以及創新。
- (4) 反思層：可變意義層中存在著主觀的意識，這是無可避免的。因此詮釋者必須進入反思層來檢視自己的理解，藉由對文化議題、意識形態、政治經濟議題的觀點從新檢視本身的理解是否得當。

詮釋由這些不同的層次互相關連而構成認知的整體，藉由理解不同層次的意義可以幫助詮釋者更清楚目的和意義。不論是設計者在對自己的作品重新檢視，或是在觀察其他人的設計時所進行的詮釋，都須注意唯有對文本開放，由文本領導詮釋者才能夠到達新的理解。並不是對文本進行分析，用主宰者的角度來看待文本，只會讓原來既有的知識重複出現，並無理解。

2.4.3 後詮釋階段

後詮釋階段即是對於詮釋的合理性進行檢視。為了獲得詮釋得合理性，Hirsch(1967)認為可以由增加對於相關物品的詮釋以及詮釋者的數量來完成。

三、設計的詩意-空間詩學

由上一章可以得知，設計的意義是關於理想的。任何形式的創造以及創作，是對於自己不了解的事物做出的詮釋並得到理解。不只是設計和藝術，甚至包括科學、道德規範、環保意識等等都是人類透過知識來確認夢想和意義的證明。不論哪種信仰，都有著共同不變的目標，讓人變得幸福。到底甚麼是幸福？這個問題的答案絕對是帶著偏見、不客觀的。社會服務團體的幸福是為了弱勢付出，看到別人的幸福也確立了自己的意義；資本主義中，透過消費可以讓更多的人到飽足，讓階層更加流動更加自由，到達了幸福；環保意識為了幫下一代留下更乾淨的生活環境，致力於改善生產環境、消費者的概念，下一代的幸福就是大家的幸福；人道主義者，為了讓更多人尊嚴的活著而大聲宣導；有品味的紳士，適宜的舉止和優雅的衣著，實踐出不浮誇卻新穎的生活方式而感到幸福。這些舉動，正是人之所以為人的證明，遠遠不只是自己的飽餐，而是關係到了夢想以及理想，在理解幸福的同時實踐幸福。詮釋學中設計和藝術所開闢出的世界為人帶來意義，在這些世界中，人確信了自己所相信的事物，更鞏固了自我的形象。在這些意義中，讓人理解並體驗到幸福，引起了存有的迴盪。

本章節就是要藉由介紹巴舍拉(Gaston Bachelard, 1884-1962)在空間詩學(1958/2003)中提及的幸福空間意象性來說明設計中的詩意(poetic)，以及這些詩意是如何帶給我們幸福的迴盪。巴舍拉為法國著名的想像現象學家，其著名的詩意研究影響了當代許多的哲學家，其著作空間詩學被列為建築心理學的必讀經典。

3.1 詩意瞬間

在巴舍拉空間詩學中提及了詩意並非由理性所主導，詩意的到來總是不經意卻波濤洶湧的。在這一瞬間，時間不再是外在物理時間那般一分一秒的流動，令人醉心。這樣的瞬間就是詩意瞬間(poetic instant)。構成一首能夠引起這樣迴盪(retentissement)的詩歌的關鍵，並非字詞的挑選、結構和音韻的優美，這些次要因素關係到創作當時的文化脈絡和理想。迴盪是超越了心理學和精神分析的因果律(causal)、超越了文學的律法，所以用理性的推導並無法解釋詩意的到來。詩意是經驗的，需要由現象學(phenomenology)及詮釋學的角度來理解。意即研究者所要做的是將其意向性(intentionality)懸置，對其進行現象學描述。要先承認並且相信詩意的存在，才有辦法用現象學態度去面對這個課題，更進一步地說就是研究者必須親身經歷到詩意瞬間，並體會到詩歌所帶來的力量，才有辦法用現象學的角度去詮釋詩意的存在。

沒有任何律令能夠讓讀者和詩人進入詩意的想像，迴盪引起了靈魂的熱情，在一瞬間感受到了生命的深切感(profondeur)和清新感(nouveauté)，並理解了真理。就像生命和靈魂(die Seele)難以用理性歸納所概括，詩歌和理想的力量超越了因果律。詩意的迴盪更是發生在共鳴(résonances)之前，先發生了深切的感動，在這經驗過這一詩意瞬間的同時，讀者已經化身成了詩人，直接面對靈魂的存有，而後才會由詩意瞬間所得到的感動，和自己的生命產生對話、產生共鳴。

詩意瞬間也並非關於作者的生平，當然藉由理解作者的背景能夠得到更多的啟發和知識，但一首引發迴盪的詩直接讓讀者面對自身的靈魂並開啟了想像力的奔馳，這是關於讀者自身的存有，超越了作者的原意，產生了自己的體會，也就是成為了詩人。由此可見想要理解靈魂和生命的意義，就是要成為詩人讓想像力把現實和非現實的領域連結在一起，產生創造和迴盪。

總而言之，詩意的經驗使人接近自身的靈魂，感受到了生命的意義以及幸福。這樣的幸福感讓人感到自信、希望，提升了對於生命的認識。這些正是第一章提及

的人文意義目的，人從詩歌、藝術以至於設計之中得以面對自己、塑造自己。這些媒介觸動讀者想像力，使的讀者自行創造了一個新的世界，並理解到了這世界的道理，還有比這更加幸福的事嗎？

由這樣的架構下去理解詩，則會發現固然時代會決定了詩的架構，但詩之所以感動是由於其接近人類的靈魂，誘發人理解理性架構下所無法體會的事情，像是靈魂、生命、時間等等。這樣的理解是創造性的行為，不僅在詩意瞬間化身為詩人，更是在先前提及的詮釋迴圈中不斷地更新、提升以及創造出意義來達到理解。詩不僅帶來知識，更是超越知識，是讓人成為有創造力的源頭。詩意瞬間也適當解釋了靈感的概念，創作者都知道，靈感的來臨並不是建構在理性的分析之上，而是突如其來的降臨，使人充滿創造力的瞬間。這樣和靈魂的親密接觸開啟了想像力促使人開始創造，在創造的過程中想像的世界就會和自身的現實世界產生交融。

就如同前面所說，詩意瞬間的來臨並沒有理由，詩也並不是唯一的方法使人靠近自我的靈魂而得到體悟，這樣有當頭棒喝的經驗在任何情況下都可以產生，可以是看著窗外的雨水劃過、也可以是師長的一個提醒、也可能是走進一間老舊的房子等等的機緣，讓人突然了解了一直以來人生的困惑。所以在討論詩意如何發生時，美妙的地方並不是存在於詩的字裡行間，卻是觀者在那個當下，誠實並且放下成見地接受來自靈魂深處的聲音，對這樣的理解深深感動，使得人開啟了想像力更成為了有創造力的人。

3.2 設計詩學

設計是蘊含深刻人文意義的一個載體，更是進一步感受到詩意的媒介。剛提及了詩意瞬間的經驗模式，在這樣的經驗中人變得有想像力和有創造力，這時候有人會渴望著將在該瞬間感受到的創造出來，設計和藝術就此誕生。感動的本身來自於創造的能力，在設計相關的領域來說，這並非只是設計師的行為，使用者在挑選設

計來打造自己及自己的家同時，也正是在進行創造的行為。品味以及形象正是藉由人對於自己的理解，用心觀察設計以及挑選符合自己理想的產品，這產品某種程度的改變了人形象。再藉由觀察此一形象並且加以理解，檢視自己和理想的距離，再加以調整。這樣不斷的循環，也就是說設計的存在正是幫助人理解並且詮釋自我的媒介。這樣的詮釋過程不斷的更新、調整並且創造自己。聲明的是設計並非單存是設計師滿足使用者需求的行為，而是每個人都在理解並創造自我的情況下產生的一個現象。

隨著時代觀念和產業概念的變更，產品需求和形式也不斷改變，但不論是使用者在挑選設計或是設計師在創作，都是必須誠實開放自己，接受設計對自己形成的改變，才會創造出接近理想的形象，也就成就了高達美提及的品味以及教養。當創作的衝動來自於靈魂的時刻，詩意瞬間就會來到，這時候設計帶給人的是深刻接近自己和夢想的瞬間，還有極其清新的幸福感。

暫時先不要講的這麼深沉，回想生命被設計感動的經驗。當人感受到一個新設計真的很棒的時候，這個設計想必是對觀者的先前的生命經驗提出了一個聰明並且新穎的提案，「啊！我就是缺這個設計。」在這時刻人理解了設計的意義，享受設計帶來的愉悅。可能是痛苦減輕的輕鬆感，也可能是品味建立起自我認同。經過一段時間，新穎感就會消失，對設計感到習以為常，生活中其他的需求因為從新檢視自己而浮現，並尋求新的解答。然而當設計中所蘊含的意義是接近靈魂的深度時，因為深度的增加，理解和詮釋的可能性變得多樣，不僅僅是第一次的使用讓人心曠神怡，在之後的使用中，都會不斷理解到不同的意義，這樣的設計的人文意義就較形式化以及單純完成功能的设计來的豐富。就像去世的祖父留下的手錶，這時候意義關係到了不單是祖父的記憶，更是接近自己靈魂的層次，這樣的手錶不斷讓使用者重新理解生命的意義，不斷詮釋過去的時光、生命的可貴、時間的流逝等等。如果只是將過去的影像重播而不理解，並不會感受到意義的存在，但這是不可能的，回憶的過程中一定伴隨著理解和詮釋，因為人已經在不同的環境和認知狀況之下，

由手錶喚起了的不只是過去的種種，而是引發人對生命發出提問，開始詮釋。在這樣的向度，人就很有可能迎接詩意瞬間的來臨。又像工匠精心打造的原木設計椅，一絲不苟的追求每個組裝以及曲線和觸感，為打造出一張極緻的椅子，這樣一張椅子已經遠遠不只是座的舒服而已，也不單是符合某種居家風格，後人在讚嘆並理解設計椅的時候，所接觸的是對於工匠極致追求的精神，想像這樣的精神在自己生命中扮演著怎樣的意義，也正是因為這樣的想像使的詮釋者開始接近自己的存有問題和靈魂，開放自己的狀態得以理解工匠靈魂所追求的理想，開放自己讓詩意瞬間的降臨化為可能。

不論是詩歌、藝術、歌曲和設計，如果作品能夠讓人感覺到詩意，就必須在表面和形式的背後存在著對於生命的提問、對於理想的追求。因為這是關於理想的，不同信仰、不同群體、不同環境下會產生對於夢想和理想不同的詮釋，設計師也無從真正理解其他人心中的理想，至多能夠提供裝飾和功能層次的設計，並無法刻意創造出靠近靈魂的、像詩一般有力量的設計。除非設計師誠實的開放自己，對自己提問：我的理想是甚麼？

因此儘管產品語意學(product semantics)闡明產品是能夠有傳達能力的，要創造出真正符合理想、帶來幸福、有詩意力量的設計，並不是語句的分析。應該反過來看，當創造者誠實的面對自己的靈魂時，會發現自己對於形式早就已經有所理解，在靈光乍現、創作力湧出的時候，形式、構成和作用其實都包含在其中。因為在創造的本質上，所有的元素都是彼此相關聯，是一種結構性的存在。詩意的湧現和形式並非因果關係，而是彼此共存的現象。當想法極度天馬行空，無法實現或是完全脫離時代的形式時，在人文意義上就會得知，這樣的靈感並非真正誠實面對創作者自身靈魂具有深度，是一時興起只存在表面的概念，缺乏意義的。由第一章的概念再次在這裡印證，一個有意義的設計作品，是創作者對於教養、品味、共同感和判斷力所做出的詮釋，由這樣的詮釋得以完成人的形象以及存有。因此在問及存有而

得到的靈光乍現，本來就是關於現實、關於限制、關於文化以及社會的。本來就存在於創作者的心中，等待時機到來而產生意義。

3.3 結合詩意瞬間的詮釋迴圈

在此我將詩意瞬間的概念，結合到詮釋迴圈的結構之中（圖 3.1）。在詮釋的過程中，並沒有任何階段特別有機會進入詩意的空間中。有可能發生於前詮釋時期的蒐集資料的過程被外在的事物觸發，也可能發生在詮釋進行過程中被文本的內容所觸發。詮釋者是抱持著理解文本的心態，而非想辦法進入詩意的空間。而是藉由認識文本的機會，同時認識自己，在這狀況底下會更加熟悉自己的內在，使真正關於生命的議題有機會浮現，也就有可能觸動詩意的來臨。

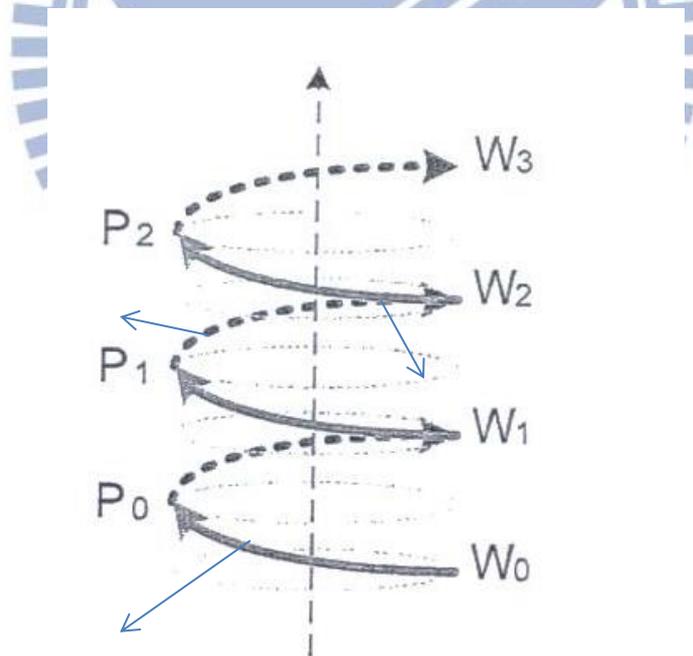


圖 3.1 結合詩意瞬間的詮釋迴圈

四、家的理想-現象學的本質直觀

4.1 設計的本質直觀

羅伯·索柯羅斯基(Robert Sokolowski)在現象學十四講中提及「當我們進入現象學態度，我們就好像變成了眼前過往場景的不涉入觀察者，或是一個比賽的旁觀者。我們變成了觀眾，觀看的是我們與世界及其中事物的涉入狀況，我們對於人涉入而示現成的世界進行思考。」

存而不論，即是現象學態度中心的思想。如果是藉由推論以及方法得到一套規則，意圖將之應用到其案例之外的整體之中，此刻這樣的思維就成了偽哲學，成為哲學嘗試統治以及取代其他前哲學的領域。這樣的舉動等於是直接否定先前所存在的知識，批判、反思等思維所造成哲學上的困難。然而現象學提供的是文化復原(reduction)，現象學從自然態度中將議題懸置(suspend)，進入現象學態度(phenomenological attitude)並研究其現象中的意向性(intentionality)。在這樣的體系之下我們將事物的本質保留在其自身，如此才能在不影響事物的狀況下理解他。會發現其實從本文的開頭到現在，已經在進行現象學態度的考察，這樣的態度本來就存在於我們之中，但和自然態度(natural attitude)容易混淆，需要一定的經驗以及練習才能夠真正準確拿捏。

羅伯·索柯羅斯基在書中提及「意識總是對於某事某物的意識，經驗總是對於某事某物的經驗。」巧妙地指出了本質是存在的，然而在笛卡兒我思(cogito)的思維下，外在事物的本質是被否定的。現象學是一門研究本質的學問，方法就是將現象懸置，用超越態度理解關於該事物的意向性。意向性是專屬於現象學的一個專有名詞，指的是事物和我們之間的意識關係。如現象學十四講所舉的立方體為例子，在知覺一個立方體的時候，過程是動態和連續的。用人所擁有的五感去知覺立方體的

細節，包括了面、面向和輪廓，也包括了意向沒有像我們顯現的部分。滿實和空虛的意向共同完成了我們的知覺。用這樣幾何簡單的物體舉例容易了解，但將其擴大，將能夠幫助理解藝術、設計、建築等人文領域的意義。

現象學和詮釋學提供了理解事物本質的架構，身為一個設計師，所要檢驗的就是設計的意義。因此為了釐清設計師所想要理解的意向性究竟為何，就先必須先釐清設計的本質。設計是在幫助人、設計是解決問題、設計也可以是商業模式，在不同領域的設計師總是聲稱的不同的本質。然而在現象學中提及進行本質直觀(eidetic intuition)時，有些特徵即使移去了事物還是能夠繼續存在，那些不能被移除的才是本質必然的特徵。設計並非一定是為了人，許多設計是為了其他的物種，進行所謂的人道設計。設計並非都是在解決問題，甚至在解決問題的同時必定會製造出其他的問題。設計也不一定是商業模式，母親在構思客廳的擺設時，這樣的設計行為並非為了商業而進行。這幾個宣稱都存在著片面性，在本質直觀上這些都尚未接觸到設計的本質。就如在前面章節所提及的，創造的意義是攸關到人的存有，也就是創造和想像是關乎到自我認同和理想的。因此可以宣稱設計的本質是關於人的幸福。不同觀念和時代中幸福的理想是不同的，才會產生出不同的主張和設計。設計師所關懷的意向性就是：幸福的人。然而家具設計所需釐清的意向性則是：幸福的空間。

設計師在創作時則是在對於這樣的幸福的本質做出詮釋，不斷經由藉由提問、創造、理解，詮釋迴圈不斷更新並且創造意義。藉由這些意義設計師不僅對於幸福的概念有了近一步的理解，也創造出了自我認同。所提及的並非為設計專業工作者，因為這樣的本質直觀已經達到某種程度的普遍性和同一性，因此只要是在進行設計行為的人都有如此的傾向。每個人都藉由創造、選購、安排等行為，對屬於自己的空間或所嚮往的生活進行詮釋，對屬於自己的幸福做出詮釋，並且理解自己。

在此呼應了高達美和巴舍拉的概念，設計所成就的就是一種知識，一種關於幸福和理想的知識。美感並不能解釋藝術設計對人的意義，對美的追求，就是對理想的追求、對自我的認同、對幸福的理解過程。即便是業主說我需要的僅是一個漂亮

的椅子，這句話不只關於外觀也不膚淺，當業主在審視結果是否符合自己期待的時候，他正是在對自己的品味和理想進行詮釋，才有辦法做出判斷。

也並非只有公認的詩句才含有詩意，感動的到來並不能通過理性知識的迴路來解釋，迴盪和心理學的共鳴並不相同，並非只和回憶有關係。是人對於生活意義的探索和無數次的詮釋迴圈，才接近了靈魂的感動。站在大峽谷前的震撼、古文明傳達出的理想、愛人的承諾甚至一朵花和一粒沙，都有契機讓人感受到詩意和意義。詩意的到來也是關於到人對幸福的詮釋。

4.2 家的論證

既然已經釐清了人對美和詩意的探求是對幸福進行詮釋的創造行為，幸福的家為何？這就是我所要面對的課題了。

在以前，對美的追求是來自於信仰，廟宇、教堂就是對於真理追求的場所，藝術家和建築師的工作就是將這樣神聖的美打造出來。在這樣的時代體系下，理想和幸福是由信仰所保證的，所傳達出來的理念似乎是不可動搖的，單一的真理造成美的形式成為一種權威式的象徵。然而這樣的狀況被近代科學、哲學、民主和全球化的衝擊下，產生了轉變。信仰變的多元而且豐富，理想和美也是。現代社會了成為了容納無數夢想的結構，不同階層、環境、國情和個性都有著不同的理想，對於美同樣也是。設計也是因為理想的多樣化而多采多姿，是人在確認理想的其中一個媒介。由此可見即使是現在，人對事物的美依然迷戀，這樣的美依然是關於信仰的，不論是關於宗教、科學、資本或是民主，美是存在於每個人心中的理想。

仕女圖(*The Portrait of a lady*, 1881)中有一段對話：「我對各種東西可尊重了！我們每個人都是由身外之物來定義……房子、家具、衣服、讀的書、交的朋友，從這些地方都看得很清楚。」

Alain de Botton 在幸福建築(2006/2007)書中說明：「一個地方的外觀一旦符合我們自我的形象，並且足以證明這個自我的存在，我們就對這個地方賦予家的榮譽。」

人對於物品的喜惡，並非風格的美感也不是純粹的功能，這些判斷事實上都不存在，吸引我們的是在物品背後，備受崇尚理念和價值觀。物品向我們傳達訊息，邀請我們活出理想的生活。但就像沒有理念能夠保證幸福，含有理想的物品並非確保幸福之用，而是在提醒。想像以前在神聖的教堂中工作的神職人員，一樣可能跟當今腐敗的政客如出一轍，在精美的設計旁做著不為人知的勾當。又像以極致工程思維為號召的柯比意(Le Corbusier)，設計出極度符合功能又精美的建築，然而住在裡面的人依然被離婚、訴訟甚至認為這樣的房子根本不能居住，就像薩沃伊公寓(Villa Savoye)一樣。由此可見我們不應該將設計視為一個通往幸福的機器，而是一個看見自我的媒介，或是提醒我們理想的夥伴。



圖 4.1 柯比意，Villa Savoye，1931

(圖片引用自 http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/Corbu/savoye1.jpg)

當在構思如何設計家的時候，我們考慮的不僅是功能，更多關於品味、教養的判斷在其中。追求平靜的茶道老師，會不斷檢視物品的古樸意象和空間中光線和留白的對話，對於家的品味和他的品性相互映照，或許他就不會挑選一張由 **Marcel Breuer** 設計的椅子放在家裡。然而一個富裕的工程師可能就會將自己的家打造的現代感十足，大屏幕的投影機和全自動的智慧居家套組，高貴的沙發和藝術品都成為了他的品味，成為了他在業界能力和努力的證明。一個辛苦工作的中產階級，追求的是乾淨並且適當滿足居家需求的環境，而在這時他或許會挑選一張舒服的沙發和床，放上稍微精緻的床單，讓家變成一個溫馨的避風港，經過工作的風霜能夠有個休息的好地方，舒適的家成為了奮鬥的目的。一個小女孩在擁有房自己房間的同時，總是將芭比娃娃放在架子上、牆上貼滿男偶像的海報，時時想著長大要打扮的漂漂亮亮，找個帥哥組成一個幸福美滿的家庭。



圖 4.2 Marcel Breuer，B3 椅，1925

(圖片引用自 <http://www.designtavern.com/wp-content/uploads/2009/02/073730021.jpg>)

家並不是單純完成功能的機器，也不是只擁有牆壁能夠抵禦外敵的庇護所，在文化中家的概念已經變成一個和理想和自己的媒介，同時家也正是理想和自己。

為了更深入探討幸福的家的意向性，在空間詩學對於該意向性研究幫助下，我們得以更加釐清精神層面和想像層面人對於家的依戀。家是我們認識世界的起點，也就是我們的第一個宇宙，是體會到一個由非我的空間保護我的狀態。回到家讓我們對外面的紛擾得到休息和寧靜，難過時躲到棉被中想要一個人獨處，開心的時候在牆上留下一橫長高的紀念。家讓我們理解了保護，也區隔了內外，創造出一個溫暖被保護的幸福。但並非真實的牆壁和隔音設備讓我們覺得安全和安靜，事實是即使在家我們也並非絕對安全，在體驗過家屋的高牆帶來的保護感和其有限性之後，我們在想像中創立了一個虛擬的高牆。這道無形的陰影僻護的不是人身安全，而是夢想、回憶和自我。

空間詩學提及「家屋僻護著日夢，家屋保護著做夢者，家屋允許我們安詳入夢。」這裡的日夢(*rêverie*)不該被限制在語言中對於白日夢的貶意，而是關於價值和理想的。家屋是一個介於想像和真實間的概念，同時在理想和真實中守護我們追求的價值，守護我們的夢想。藉由對於回憶還有自我的詮釋，在白天我們依然做著日夢，日夢中我們是幸福又理想的。回憶和自我都需要空間來儲存，虛幻的時間軸無法提供我們放置回憶以及夢想。小時候，孤單一人待在家裡，肆意地進行想像，對於世界進行理解，並創造出自己的理論來解釋真理。每天再多得到一點知識，再想像世界可能的樣貌和自己在世界中的角色。這麼純粹的日夢，在裡面多麼的幸福，這時我們已經知道對於真理的理解是來自於想像和創造，也由這樣的理解帶來意義和幸福。長大後回到第一個家，摸到習慣的手把以及牆上的塗鴉留下的痕跡，回憶會直接強烈的被調取出來，時間的長短以及確切發生的時刻並不重要了。甚至能夠在回憶中持續的滯留，達到日夢的狀態。在日夢中用此刻的自我對回憶、夢想做出詮釋，得到真理。

有人會批評說，難道我要成天做著白日夢無所事事，然後宣稱我是幸福的人？這樣的不切實際使的藝術和哲學顯得可笑，但我必須反問批評的人，那麼你活著的意義是甚麼？餬口飯吃、有點錢可以享福、做好自己的工作、造福社會或許會是答案，這些答案的背後都還是包含著信仰和價值觀，然而這些價值觀就是我們在日夢中對於世界的理解產生的觀念，述說著"這樣是幸福的"的觀念。只要活著，採取任何行為都是有意義的，而意義都是由詮釋和日夢中獲取的，純粹的活著並不存在。

在進行日夢的時候，虛擬的陰影升起將我們保護住，這時候意識已經身處於家屋之中，感受到幸福。家屋並非單純物質的存在，藉由想像力和創造力，家屋讓我們有了夢想和形象。在打造一個美麗的家同時，就是將外在的物品和保護我們日夢的那個想像的家屋做出連結，也就是和自我做出連結的行為。

4.3 創造家具

家具在家的構成中扮演著重要的角色，不是純粹為了功能而存在的物品，而是傳達訊息的載體，讓我們藉由他們檢視自我和理想。人們在選購家具時，考量的也不是好看與否，或應該說在美觀和風格的背後都包含著理想，都是對於人所希冀的價值觀的詮釋。

家具的確會向我們說話，從產品語意學中可以發現我們是可以辨別造型的情緒和個性，一張椅子可以看起來溫柔也可以看起來強硬（圖 4.3）。熱水壺也可以優雅地幫人完成任務也可以逗趣地在煮開水的時候高聲放歌（圖 4.4）。一張桌子也可以高調地炫耀其加工的難度，也可以低調到幾乎是謙遜地幫人服務（圖 4.5）。藉由和這些家具對話，理想中的家屋有了形狀，讓價值觀能夠詮釋並且存在。



圖 4.3 Hans J. Wegner 的 Y Chair, 1960 (左) 與 Ron Arad 的 Well Tempered Chair, 1986

(圖片引用自 <http://www.dezeen.com/2009/07/12/ron-arad-no-discipline-at-moma/>

與 <http://www.nova68.com/Merchant2/graphics/00000001/ymini.jpg>)



圖 4.4 Kenwood 熱水壺(左)與 Alessi "9093" whistling tea kettle(右)

(圖片引用自 <http://www.wingonet.com/files/product/xlarge.82920174red.jpg> 與

http://images.businessweek.com/ss/06/06/top_products/source/4.htm)



圖 4.5 Norman Foster 的 Nomos table, 1987 與 barberosgerby 的 Home Table, 2000

(圖片引用自 <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1998.379ab>

與 <http://www.barberosgerby.com/work/furniture/>)

Alain de Botton 於幸福建築中提及「藝術是來自於理想世界的侍衛。」問題在於設計師究竟要讓家具講甚麼話？一個關於理想的家到底要捎給人怎樣的信息？就像一段有意義的話，是對於人的困境提出解答，也是提醒人夢想依然存在。風由圖樣簡單的窗簾柔美地流竄進來，此刻我們記起了要微笑要大口呼吸，人生活著有甚麼比開心更重要？原木的地板用觸感溫柔地提醒著，我們是一個柔和溫柔的人，別一天到晚發脾氣。經典的椅子提醒著到達極致之前我們不能停下腳步。批在沙發上的熊皮，提醒著城主權力的危險，一刻鬆懈，說不定下一秒就成了別人的盤中肉。人並不完美，時常迷失自我。家在這時候就幫助著我們找回之前的自己，回到了家總是可以重新認識自我。因此我說，家具也是來自理想的守護者。不斷提醒不能夠放棄理想，和追求真理及幸福。

由這角度來看我們挑選家具時的心理狀態，在被一個家具吸引的時候，它說出了一個理念，正是人所追求的價值觀，一個快要被遺忘的價值觀。因為快要遺忘才有了提醒和引起注意的能力，讓我們想起了自我缺少了一部份，因此我們決定收藏它，就像把座右銘列印出來貼在冰箱上提醒自己做人的道理一樣。我們為重視的東西留下紀念。

設計師同是宣傳者和探索者。宣傳美好的世界是怎樣的模樣，探索著人性努力追求但卻始終和我們距離遙遠的理想，設計的美好提醒了真實人生的不美好以及平庸，為了向理想邁進我們必須更加努力。關於理想也是與時俱進的，並非單一不變，沒有人能確實到達。隨著時代的改變，審美觀也不斷去尋找這個社會所缺乏的價值以彌補我們的匱乏。設計師的工作即是在幫助大家去探索一些我們所缺乏卻重要的觀念，另一方面也在探索設計師自己的價值觀。

可以發現品味並不是一種分化階層的工具，當遇到和我們審美觀不同的品味時，說明的其實是對方人生中所匱乏的和我們並不一樣，因為所追求的理想不同而產生對於美不一樣的詮釋。就像在山野中的原住民傾向用鮮豔大膽的顏色把自己的家打造的可愛繽紛；住在繁忙東京的人又總是希望家是乾淨簡潔，寧靜如安藤忠雄的建築一般。

文章的靈魂並不在文字構成的規則之中，而在文章背後開啟的世界如何撼動人。詩的力量不來自詞藻的優美，是來自於提醒了人夢想的存在。家具的意義也不來自型態的潮流，而在滿足了人所匱乏的理想。

每個人都有打造自己家的能力，並不是設計師創造出理想的家讓我們在其中安居。而是由共享著相近品味、教養和道德價值觀的社會，一起探索理想並做出詮釋的一個現象。一個充滿詩意的家具並不是由特定優美的線條或是高貴的材料來完成，而是它對於真理的探求，有能力引發人在同時也成為詩人，進入日夢，開始創造並且理解自己的家屋、自己的夢想和存在的意義。

五、“家的時間軸”創作與詮釋

從以上的討論和介紹中可以發現，設計之所以存在，是人為了形象、品味和教養，是支持人的生存持續有意義的一種現象。設計總是朝著理想，並且發掘未知的事情。新的設計帶領人重新思考關於不了解卻本能地想要理解的事情，因此我認為設計師應該將設計從關於生活的創造提昇成一個關於生命的創造。同理設計師掛心的也並非經過分析，用自己能夠掌握的資訊來組構一個新的產品，這將只會讓所做出的設計停留在已知的層次上，只是改變了已有資訊的形式而已。為了到達更深層次的意義，設計師應該像詮釋學中所提及的，對所關心的議題保持開放，讓那未明的真理帶領我們做出新的創造。

在此我所關心的課題就是究竟材料結構、物理因果律、機械原理可以創造出怎樣的產品，帶給人怎樣的啟示？這樣看似生硬的知識，怎麼構成一首又一首能夠講述關於人生道理的詩句？因此我設計了三個開放的實驗，從已經設定的簡單規則開始，用感知去體會創造的過程能帶給我甚麼啟示從一開始懵懵懂懂，但在創作歷程一拉長，詮釋開始產生後，作品開始向我說話，唱出一首又一首關於記憶、知識、宇宙和時間的詩。就像空間詩學中提及的，並沒有任何意圖能夠確保詩意的誕生，只有詮釋者開放自己的靈魂，讓作品帶領生命去理解意義，詩意才會到來。

因此對於創作的詮釋發展階段，會進行得非常主觀，也於第二章的介紹中提及，這是不可避免的偏見。這樣的主觀才有辦法讓作品成為主控者，並且揭露出關於我的意義，這樣的我必定存在著某種程度的普遍性以及專屬於某些特地族群。將會在詮釋後階段進行反思，對於普遍性進行檢視。

在本章中主要有兩個詮釋迴圈，意即我會進行兩次的詮釋前階段、詮釋發展階段和詮釋後階段，一次是屬於創作歷程的、一次是針對最後成品的。

5.1 創作的源起-創作的詮釋前階段

首先，我必須從接觸設計之前談起，本身是工科的學生，設計圈倡導的美觀主流對我完全起不了作用，因為所處的環境並不流行這樣的觀念。每張椅子都長得一樣、看到高檔的燈具美麗的曲線只會有衝動解出它的方程式，研究裡面有沒有甚麼規則可言。在這時候能讓我感動和悸動的莫過於理解各式各樣的機構如何運作，結構中的力量怎麼分散，在這裡我看到了很多先人為了追求極限，運用智慧和實驗的精神做出了許多偉大的發明。看到了物理定律巧妙的應用就可以造成美麗的結果，時常讓我感動不已，好像方程式中存在著人生的道理，存在著靈魂像我說著話。引擎就是男人的浪漫、懸吊就是汽車的藝術，這些話在機械領域流傳著。

為了能夠讓這些知識實現成產品，在設計領域中我學習到了最貼近生活的產品也有辦法說話，可以幽默也可以意義深遠。從理解設計師對於一張椅子的製程和組裝細節用心追求極致，各個極端之間的不妥協也深深感動了我。設計的存在讓我能夠直接地和設計師的思維進行對話，他的人格栩栩如生的在我腦中浮現，誠實、大膽、追求極致的精神使我仰慕。從詮釋學中就可以發現，其實是我開放了我的靈魂對作品詮釋，理解我的理想是甚麼。因此在喜歡的作品中看見的，是理想的自己，在偉大的作品中進入詩意的日夢，想像著在深奧的理論中如何發現生命簡單又直接的道理。

至今，物理和機械的神祕依然美麗，安藤忠雄簡單卻充滿堅持的建築也感動著五感。感動的並不是這些物品包含著特定元素使我想要占有，畢竟水泥的塊狀體到處都找得到。感動的是對於未知的無懼、堅持不懈的精神。因此對我來說，感人的詩並不是深刻的詞藻討論偉大的愛情，而是用無懼的精神去探索神秘的知識。雖然這樣的知識並無法真的拯救世界，但會為人帶來意義。

接下來舉幾個我認為充滿詩意力量的藝術和設計作品，說明帶給我感動的世界如何構成。

(1) 仿生獸

第一個是以 Theo Jansen 的仿生獸(2005)為例子 (圖 5.1)，這是一個由水管和寶特瓶組成，靠風力推動的仿生雕塑作品。由物理感知著外在的狀態能夠自我判斷的一個生物，作者甚至希望能夠設計出能夠自我進化的系統。在觀看這個作品做出動作的同時，感受到了生命，在嘗試理解作用原理的同時就進入了剛剛提及的日夢狀態，作用原理和它是否能夠進化都已經不再重要，開始思考自然間是不是存在著一種規則，生命在時間中流動著，要怎麼和過大的海風互動，轉化成行動的能量。這一切都是隱喻的又是想像的。

看著它慢慢走動，讓人意識到了時間的流逝和生命的單純。這樣的生命看似沒甚麼意義，一直在海灘中走來走去，不能求歡也不能逛街揮霍，提醒了許多人崇高的生命不應該由世俗的觀念驅動。風吹來了，應該要謙虛地接受並轉化成自己的力量，就像環境中的流言蜚語，用力反抗和忍痛接受都不恰當。這樣抽象又強烈的意念讓不同的人想起了那屬於自己的道德觀，檢討自己面對人生的態度是否已經偏離了預期。



圖 5.1 Theo Jansen 的仿生獸

(圖片引用自 <http://doorofperception.com/wp-content/uploads/theo-jansen-animaris-percipiere-1.jpg>)

在詮釋意義的表層，是將機械仿生概念在自然的限制下挑戰人類知識的可能性。結構性呈現，並沒有表面的裝飾，讓機械時代流傳下來，漸漸被遺忘的架構本質再次浮現。直接外露的骨架也使的觀者可以直接看到複雜元件彼此之間作動的原理，但用心觀察卻不難發現運動的規律。在材質的選用無疑也是對當代消費觀念的一個挑戰，無需使用全新並且漂亮的表面來證明自己的價值，任何被遺忘的材料透過智慧和努力都可以有生命的力量。看到這樣的作品，也會直接讓人開始對創作的過程感到好奇。藉由檢視作者的創作過程（圖 5.2）可以發現作者雖然概念起始於仿生，但它並非將力氣著重於關於生物原理的研究正確性，而是藉由實驗和實作，讓作品自己演化，仿生獸也越來越大隻。仿生獸的生命也不僅僅限於它會動作、會反應，更在於它能夠自我演化，顯示出問題讓作者構思如何改善並進化。最後它的龐大，讓人讚嘆，意向著作品累積的過程。



圖 5.2 仿生獸創作過程

(圖片引用自 <http://oudendijk.biz/wp-content/uploads/2009/01/theo-jansen-on-the-beach.jpg>)

更深入可變意義層來檢視我的脈絡時，它引發我對現下的電控主流的產品發展狀態產生批判。從自動門到電梯、電腦到手機，可以看到關於物性的本質已經開始虛化，在電腦後面存在著一個摸不著的思維，宣稱可以高效率的帶來現代生活。但是綜觀當今的科技社會，這樣高效能的工具，讓人類可以完成以前所無法完成的任務，但似乎時間也沒有省下來。為了創造出更加智慧的科技工具，投入了更多的人力、研發資源甚至對環境造成汙染，最後只是為了讓消費者能夠購買下一代的產品。

這樣的循環並沒有讓生活變得輕鬆，被壓榨的勞工只能藉由整天工作後，疲憊的享受掌控智慧生活，短暫成為主宰者的愉悅來安慰自己。

更深入一層進入反思層檢視我的脈絡意義，會認知到當今的消費社會並無法由將科技產品移去而得到滿足。科技和消費已經構成了一個互補的結構，當任何一方產生大力的革變時，最後受傷的還是消費者。但是人漸漸被剝奪的生活是需要被提醒和反思，由每個消費者心中的自省就會有辦法適度調整市場的走向，朝向更好的地方。這也是為什麼 Theo Jansen 在這樣的社會中提出這樣純粹的作品，能夠引起大眾的共鳴。就如 Alain de Botton 在幸福建築(2006/2007)中說道：「一個社會的審美觀取決於這個社會所欠缺的價值，因為社會總是喜歡以藝術作品彌補其本身的匱乏。」對於仿生獸的迷戀就是說明我們的社會有些關於生活的本質正在流失，是否該調整心態，別讓科技主宰我們的生活，而是使用者主宰科技生活？

(2)Kiri Watch

第二個舉出黑川雅之的 Kiri Watch (圖 5.3)。在看到這隻手錶的當下就知道我要擁有它，霧面的玻璃使得我有些看不清楚真正的時間。就像真正的時間，並不是真的像機械般準確，而是有時快有時慢，有些時刻尷尬地想要快點度過，有些時刻卻像停止一般重複襲來。每看一次時間，就會回到那有些冷冽、玻璃起霧的早晨。剛張開眼睛準備起身面對一天的挑戰，映入眼簾的是把世界模糊化的窗戶，樹變成了一團綠色的色塊、陽光的飽和度沒那麼強烈、玻璃上的水珠慢慢結合成一塊兒。時間就這麼停止了，手錶告訴我的不只是時間，它邀請我回到生命某些特別的時刻，讓我自己提領出屬於自己的生命意義。



圖 5.3 黑川雅之的 kiri watch

(圖片引用自 <http://minimalissimo.com/2011/11/kiri/>)

在文本表層可以看見作者選用極簡的形狀和錶身的金屬原色，傳達出理性和去除裝飾的意念。錶帶採用霧白色的矽膠材質，使用者總是能看見部分錶帶後的顏色，戴在手腕上時降低了錶帶的存在感，感受到產品中的謙遜和沉穩。錶面的霧面玻璃，在稍微傾斜的角度時，幾乎是全白沒有資訊的狀態。將資訊藏起來，邀請使用者在需要的時候才來尋找時間的蹤跡。霧面玻璃也使人聯想到起霧的時刻，往往都是我們寧靜、緩慢並且舒服的時刻。

再進一步到詮釋的可變意義層，我看到這隻手錶對兩個方面做出了批判。一是對普遍產品語意氾濫的提問，時下手錶總是存在著許多象徵或圖樣，總是直白的告訴擁有者自己屬於甚麼階層。Kiri Watch 話是說得如此委婉，讓擁有者自己填入自己的意義，開始回想起屬於自己回憶。另一方面是對極簡的批判，現今極簡主義的流行，使得簡單成為了一個風格樣貌。極簡主義已經不再含有當時對於裝飾批判的

沉思意義，不再關於品味已經淪為了流行。Kiri Watch 提出了一個回答，即使簡單，也還是可以述說故事，產生時代的意義。

在反思層中，我將就自己的使用經驗來談。關於時間判讀不易，個人是可以接受，但事實上存在著使用者認為這樣判讀困難讓手錶失去了功能。還有關於矽膠的錶帶，因為半透明的材質使的矽膠變質很直接會被觀察到，隨著使用時間變長就開始發黃，不再純白。由此可以看到設計師為了創造體驗而犧牲了產品的耐久性，顯得違背了極簡並且要求極致的設計哲學。

由例子中可以發現，撼動的並不是設計師的聰明、多麼偉大，能夠設計出厲害構想。而是謙遜的邀請我一起理解生命的意義，邀請我時時記得勇氣和生命的意義。這就是高達美提及的屬於藝術的遊戲，也是空間詩學提及讀者存在著一定的驕傲，在閱讀的同時成為了詩人。這些物品引領我進入日夢，並不是告訴我夢的內容是甚麼，而是讓我自己去創造自己的意義。

因此，正是因為我不知道設計是甚麼，所以要進行設計，讓設計告訴我它可以是甚麼，也就是我希望自己是甚麼模樣。藉由設定限制、進行實驗、解決問題和調整細節，來完成一個過程，一個可以讓我可以有所堅持、有所創造、有所發現的過程。在這過程中讓創作帶領我進入日夢，到一個理想的空間裡面居住，在這個詩意的家裡，我可以隨意的想像成為化學家、數學家和哲學家。在這裡時間不是一分秒的流動，而是時而快、時而慢，有些事情不斷重播，不開心的經驗拋在腦後。固著在這充滿創造力的空間裡，意向著幸福的家。

5.2 創作過程 - 創作的詮釋發展階段

在此介紹此系列創作的內容和過程，創作由三個實驗主導，分別是關於材料、造型和機構的實驗。在實驗中都藉由一定程度的限制，想辦法去探索創作過程能夠給我的啟發。並思索如何設計如何創造一個想像的空間，邀請觀者近來思索關於自

己的課題。因此如何將觀者脫離其所在的現實的外在時間，進入內在的時間中進行內在的省思就是我面對的課題。用時間和動態的抽象概念和實質家中的物品搭起橋樑，重新定義時間和家的樣貌。

過程主要分為三個階段：發現、挑戰和意義詮釋（表 5.1）。在發現的階段，是對於純粹理論的實驗，關於製造過程、材料或是型態的實驗。並沒有預設希望做出任何實際的產品。由這樣的不預設目的，可以讓我從一開始就是處於詮釋的狀態，也就是對話的狀態，讓我和材料都處於開放的狀態，探索關於意識以外的可能性。在這一階段的最後，如何將實驗結果和生活產品結合的概念已經產生，接下來在實品化的過程中就會面臨挑戰，包括了穩定度、材料的強度等等。在挑戰的過程中也是詮釋的進行，設計師在進行挑戰的同時也必須意向著挑戰的意義，挑戰的難度也會直接反映在作品中，對觀者產生意義。在作品完成之後的意義詮釋，進入現象學態度檢視整個創作歷程和成果，把設計品當作一個有意義的主體，可以教給觀者知識。這些由設計揭露出的意義可以帶領人檢視自己的理想，和使設計師更進一步地發現探索的目的，並且將這些知識累積成為下一次的能量。



發現詮釋
挑戰詮釋
意義詮釋

表 5.1 詮釋的歷程

5.2.1 材料的實驗 - 時間的凝結

這是一個關於材料的實驗，挑戰能否將材料流動的瞬間凝結下來。用已有的現實物品當模具，將樹脂倒下任其接受物理性質的支配。將生產的過程某種程度交給機運和自然性質決定。

(1) 發現詮釋

實驗的一開始用塑膠杯為模具，嘗試了不同的材質、調整硬化劑的比例、溫度和複合材質。一方面了解材質，同時也理解材質可以如何調整出新的樣貌（圖 5.4）。

由實驗結果挑選出最簡單卻最有效果的流動為發展方向（圖 5.5）。



圖 5.4 塑膠杯材質探索



圖 5.5 流動材質的製作方法

關於材料嘗試了矽膠、環氧樹脂、膠殼樹脂等等不同的材質。其之間的差別在於硬化時間的長短，由於創作是希望材料在流動的過程中凝結，也就是材料膠化的反應時間必須接近液體流動的時間。而矽膠和環氧樹脂的膠化過程都長達數十分鐘，唯有膠殼樹脂的膠化過程僅僅有十秒的時間，適當的調整比例就能符合製作的要求。

(2) 挑戰詮釋

在決定材料以及方法之後，將比例放大，用市售的垃圾桶為模具，試驗樹脂的比例。硬化劑的比例會直接影響到膠化反應的時間長短，以及膠化發生時間點。因此影響製造的因素有二，一是膠化時間長短，二是膠化反應開始的時機，也就是將材料倒下的時間。如拿捏不當，在時間點前倒下會無法在模具表面附著，如圖 5.6 的左圖所示；如果在膠化時間發生的中途倒下，就會無法流出預期的形狀。在經過數十次的失敗和調整之後，最後抓出的比例為主劑與硬化劑的比例為 100 : 2.5，在這比例下膠化發生的時間大約為 40 分鐘，膠化的反應時間長度約 20 秒，並且須於過程中不斷攪拌，以免部分材料不均而先行產生硬化。



圖 5.6 大型模具試驗

在抓出適當比例之後，藉由兩組不同的單體組合成一個整體，解決膠殼樹脂在硬化過程中過大的收縮率造成表面的龜裂。方法是將模具呈現 5 度的傾斜，讓材料都像同一方向流動（圖 5.7）。



圖 5.7 半邊的組合

將之脫模後組合成一個圓柱形的整體（圖 5.8）。並於最後在容器中間注入收縮率較小的環氧樹脂為底，補進兩單元體之間的縫隙以及膠著於一起。



圖 5.8 試做成品

在發展完整套製作流程之後，只需要藉由不斷的調製一定比例的樹脂，不斷攪拌，並於 40 分鐘時倒至模具的頂端，任由其流下產生獨一無二的造型。為了證實量產的可能性以及造型的多樣性，持續製作了數個不同的成品，並稍稍調整倒下的時機和容積。結果不但證實了某程度量產的穩定性，還發現了藉由一定程度的比例調整，個體間存在著一定程度的差異性（圖 5.9）。



圖 5.9 小量製造成果

成果有幸於 2013 年由台灣設計師共同發起的第七屆台灣設計師週時展出（圖 5.10）。在展出的過程中，也證實了藉由這樣對於設計採取開放的角度，用實驗的

方法去探索設計能夠開啟作品的多義性。有人認為作品呈現出是破碎、凋零的感覺，也有人覺得是可愛有活力。說明了設計可以誘發人去想到關於自己內在的狀態，並引發省思。並且在觀眾在理解作品的時候，普遍都會開始猜測究竟是甚麼材質，以及對製作過程的猜測，有人認為是融解、也有人認為是流動，引發觀眾成為了製作者，意向著製作過程，感受到似乎過程簡單，即使對加工毫無概念的大眾，在想像中也開始製作屬於它自己的垃圾桶。呼應了空間詩學中提及的，邀請觀者自己進行創作、成為詩人，讓觀眾自己在那一刻是驕傲的，相信自己也可以凝結出一些特定的材料，成為設計師。創造和詩意，就是以這為著床開始發展。

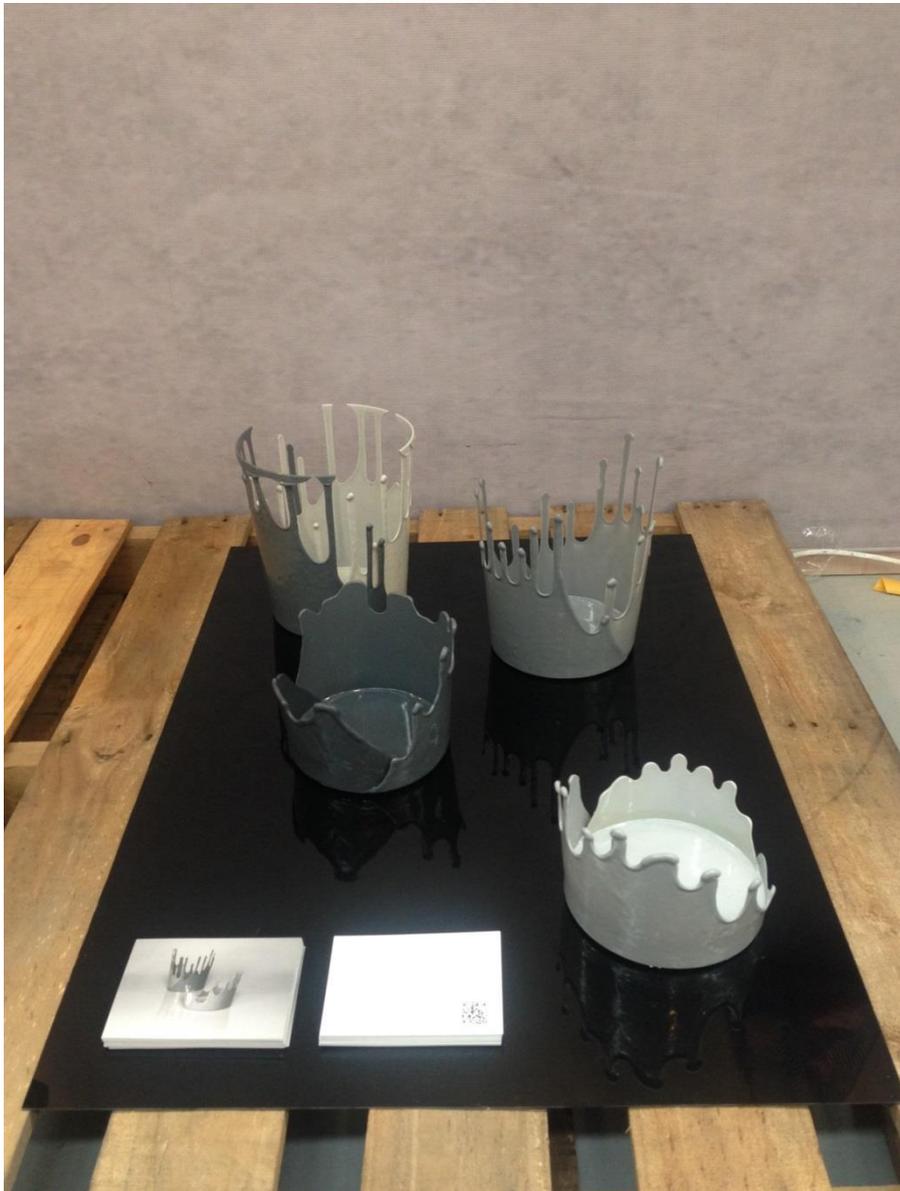


圖 5.10 設計師週展出形式

(3) 意義詮釋

在這創作過程中，我用同一種製造模式，產出了不同的作品。並沒有在過程中刻意加入設計語彙，讓大家在觀看時能夠自由地詮釋屬於自己的意義。

身為設計師，我被這樣的過程吸引以及深受激發。現下的設計大多講求的是效率和規格的統一，手感被機器漸漸取代，所擁有的是許多同一性極高的產品。然而在此次創作的模式下，看似相同的條件，但環境存在的一點點的差異，像是溫度不同或是比例的不同，都會造成造型上直接的反應，產生不同的形態。在大量生產已經失去了當初財富分配的初衷，而漸漸導向消費市場的商業鬥爭，那我們何不讓每個人都能夠親手掌握創造的樂趣？刺激每個人開始對於自己的存在意義產生詮釋，真正的自由和個體特殊性才得以成立。

廣告商不斷地把某些家居風格塑造成所謂的品味，然而在第二章提過的，高達美分析品味的本質是對於理想的詮釋，是關於道德和實踐的。人並不會因為擁有一張設計名椅而變得有品味，但有能力支配自己喜歡的事物，並且理解每個物品背後意義和自己人生的關係時，品味和知識才得以呈現。因此，我在進行這樣的實驗背後，其實是渴望著對製造過程和主流消費市場做出反思性的宣言。

在製造的過程中，因為一點點的時間和比例差異都會造成不同的形態，因此作品不斷帶給我驚喜。每當一個新的造型產生時，連身為製作者的我都會思考這樣好看嗎？這樣的造型可以代表甚麼？由此可見這樣的設計是有辦法邀請人思考關於美的意義，和製造的意義。其結論並不必然讓觀者認為這個垃圾桶是美的代表，但是引發人重新思考自己的觀點，就是我認為設計的存有狀態。

另外由於所選的模具是普遍認識的垃圾桶，在語意上多了一層將原型解構的意義。在看到流動的材質之餘，還會隱隱約約發現垃圾桶原來的樣貌，作品和原型之間的關係也成為了詮釋的一種面向。將平凡不起眼的垃圾桶轉換成存在感強烈的容器，在觀看作品的同時也會意向著那些熟悉的身影。有人覺得是將垃圾桶溶解、解構了，有人認為垃圾桶轉變成了新的樣貌，也有人認為這就是一個新的容器和垃圾

桶並沒有特別的關係。究竟身為製作者的我原本的意圖是甚麼並不重要，重要的是這樣的作品引發了人開始思考關於日常用品的一些事情，引發觀者自己去進行詮釋和創作屬於自己的理念。並且事實上，我也不是特別針對垃圾桶進行反思，而是純粹對材質的實驗。

在獲得這樣的詮釋意義之後，如果之後要發展成系列作，則可以廣泛去發掘一些為人熟知的原型，鍋碗瓢盆甚至家具，以其為模具，淋上調製好的材料，就能夠產出更多不一樣型態的產品，關於生活用具的反思能力就將更完備，更可能誘發不同的思考。

另外由於目前所選的材料是具有毒性的塑料，在製造過程中並不舒適。如果在未來可以對能夠硬化的環保材質做進一步的研究，將有可能可以提出能夠讓一般使用者都能夠自己體驗在家翻模的樂趣。讓每個人都更深入創作的核心，也就是每個人都有機會思考自己想要的造型，對理想開始進行詮釋。



5.2.2 造型的實驗 - 時間的流動

本實驗所訂定的限制是用中心軸一個馬達驅動整體的造型，看能夠創造出如何的動態。藉由造型或是內部機構的設計，檢驗視覺上的效果能否創造出一種無限循環，創造出造型和時間之間抽象的連結。

(1) 發現詮釋

於實驗一開始用軟體計算三種不同的旋轉方式，並都是有辦法由單一的馬達所驅動就達成圖中的旋轉效果。

第一種如圖 5-11 所示，是由圓環偏心環繞出螺旋的形狀，旋轉的效果就像跳舞一般左右搖晃，不斷循環。

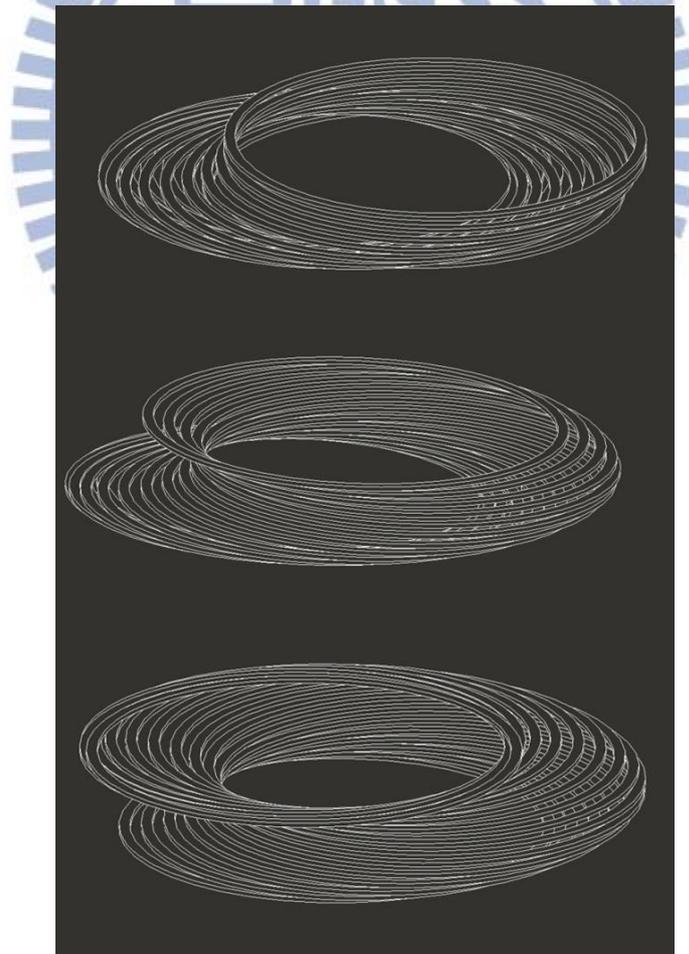


圖 5.11 圓形環繞

第二種如圖 5.12 所示，原理和圓形環繞的道理一樣，只是增加了形狀的漸變，希望能夠感受到造型不斷改變的過程。

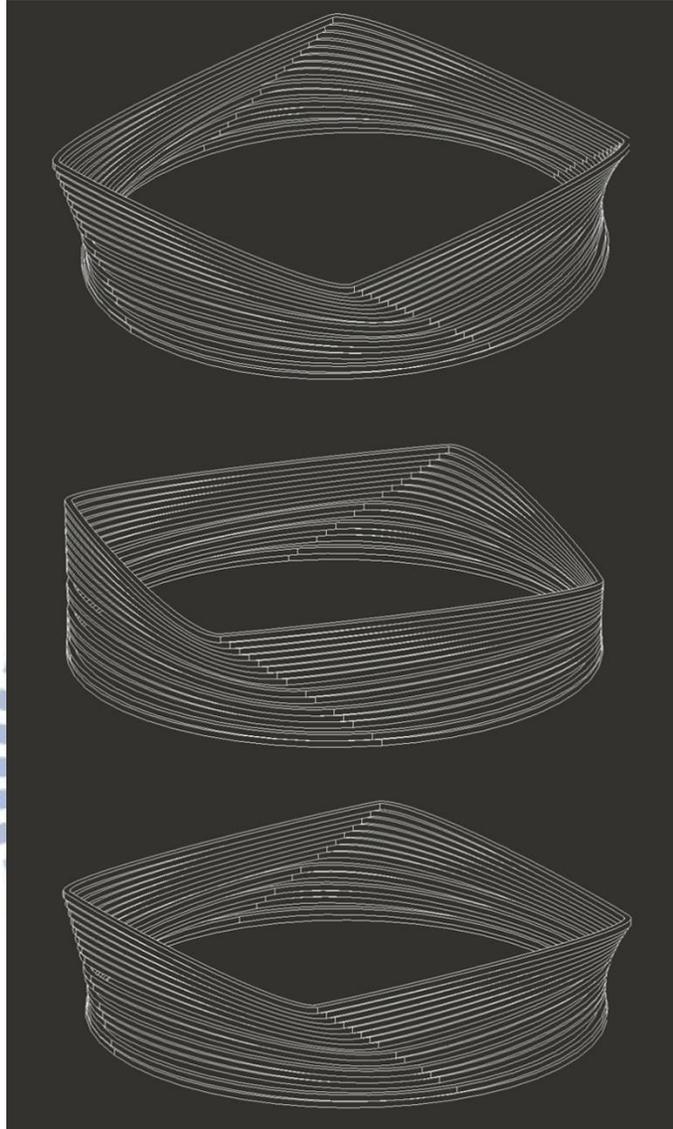


圖 5.12 漸變循環

第三種如圖 5.13 所示，三個圓用不同的轉速旋轉，兩兩之間會在特定的時刻重疊，並於 60 圈的倍數時全部重合。期待呈現出彼此混亂旋轉的過程中，存在著特定時刻能夠呈現整體的樣貌。就像安靜的整點報時，讓觀者期待著完整型態的出現。必須使用行星齒輪系為彼此之間的結構。

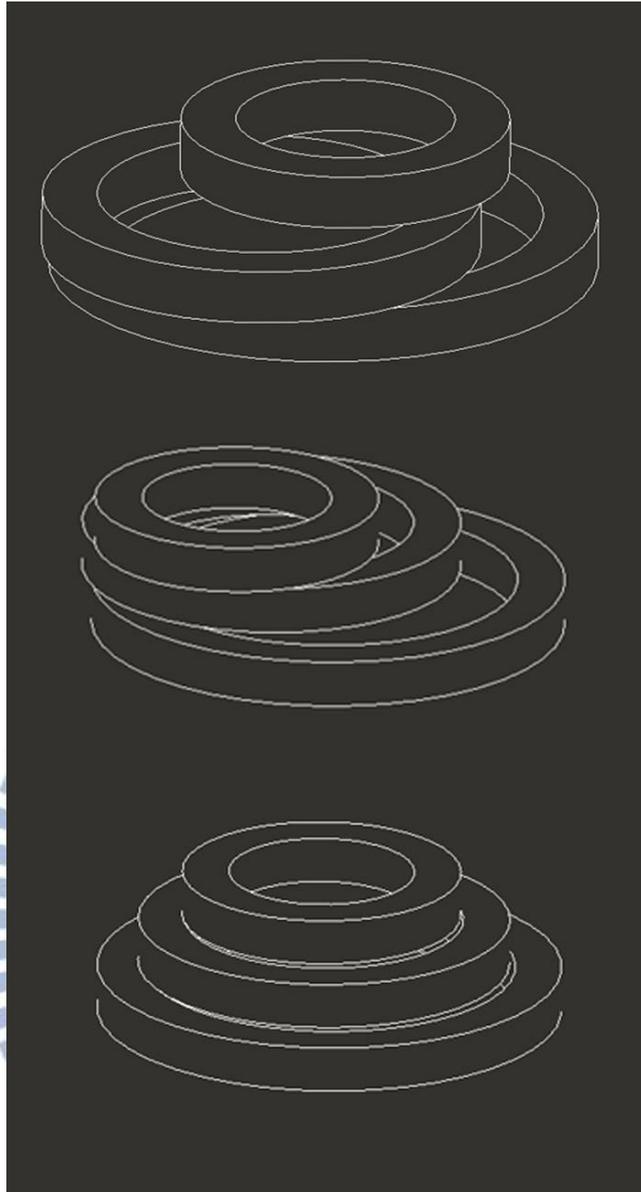


圖 5.13 行星齒輪循環

最後由呈現的效果為主要判准，選定了圓形環繞的概念繼續發展，並且以時鐘為設計載體。

(2) 挑戰詮釋

接下來鎖定由圓形偏心堆疊的概念下去發展時，藉由細節比例的調整，檢驗不同型態的效果（圖 5.14），並且挑選出最滿意的造型（圖 5.15）。在圓與圓之間留有一點縫隙，保持整體的透明感。在材料的部分，考慮到剛性和表面的光澤，決定選用黑色壓克力。

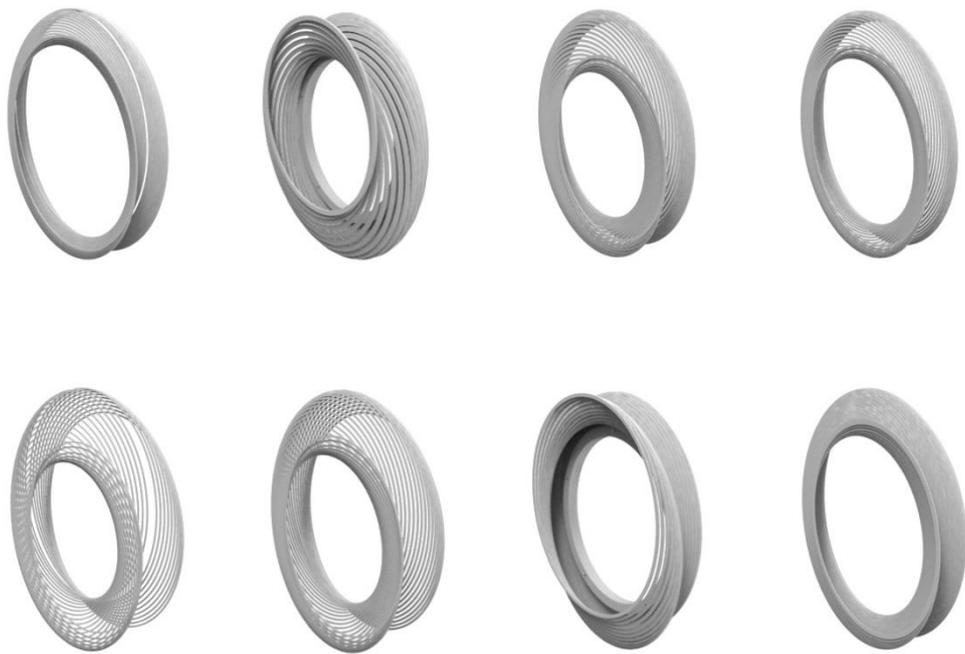


圖 5.14 造型探索



圖 5.15 挑選造型

由於鎖定的製作方式為雷射切割，在草模製作時發現過程會浪費許多材料，因此將造型改為圓形漸縮的形式（圖 5.16），如此能夠在同一塊材料中同時切出多個元件（圖 5.17），降低廢材的比例。



圖 5.16 圓形漸縮

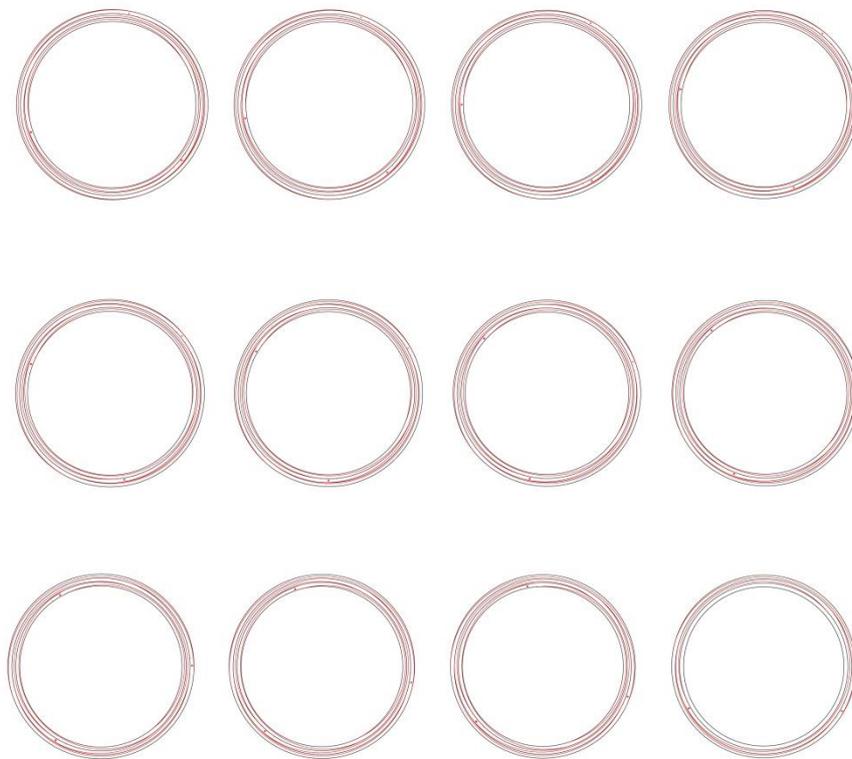


圖 5.17 降低廢材比例

分別用紙以及木材試做模型，確認實際的感受（圖 5.18）。在草模結果中發現，如果在元件之間留有縫隙，追求結構的透明感，會導致結構的不穩以及塌陷。因此決定更增加寬度，將縫隙填滿。並將預設厚度減少，以減輕重量。並考量到重量和反射環境的光澤，將材料改為鋁材，透明感由結構中轉向至材料表面。



圖 5.18 紙與木材試做

由於本設計必須由單一馬達驅動，在內部設計內齒輪，將馬達放置於中央，驅動外殼旋轉（圖 5.19）。由尺數的計算將馬達轉速調整到一分鐘一周的速度，讓外圈的造型成為指向性不明確的秒針。並且在結構上使用滾珠軸承，讓內部和外部能夠獨立旋轉（圖 5.20）。

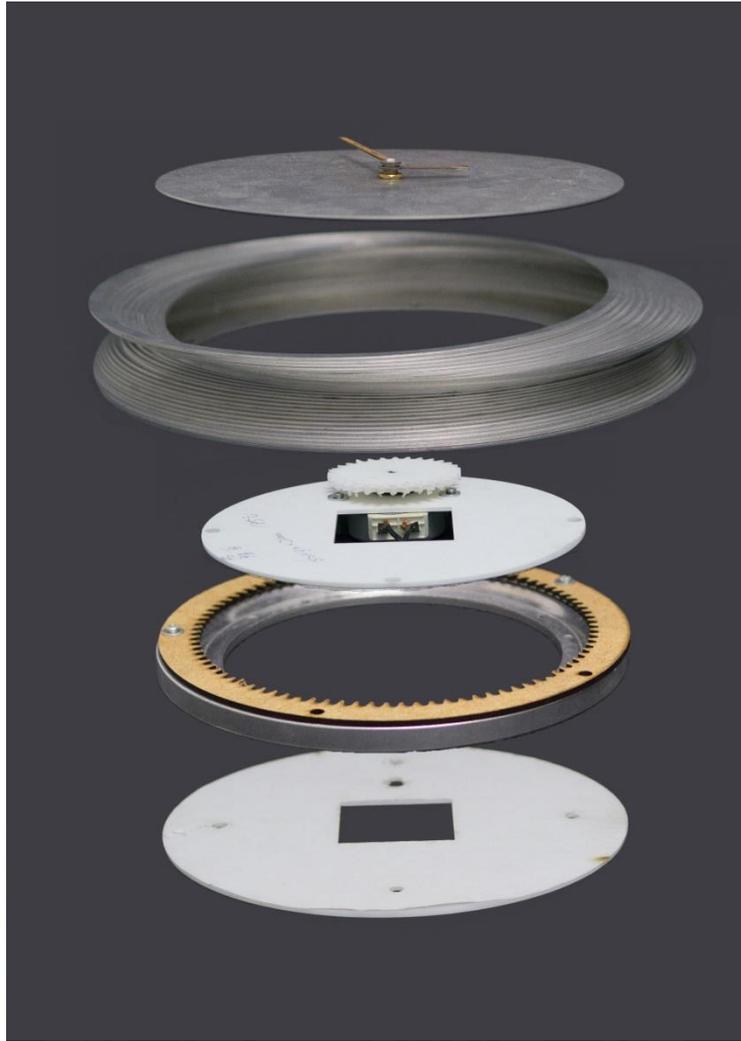


圖 5.19 內部機構爆炸圖



圖 5.20 左圖為外圈旋轉部件，右圖為固定不動的鐘面部件

主結構的製作過程先將鋁切割成圓環，每層之間藉由 AB 膠黏著精準固定（圖 5.21）。

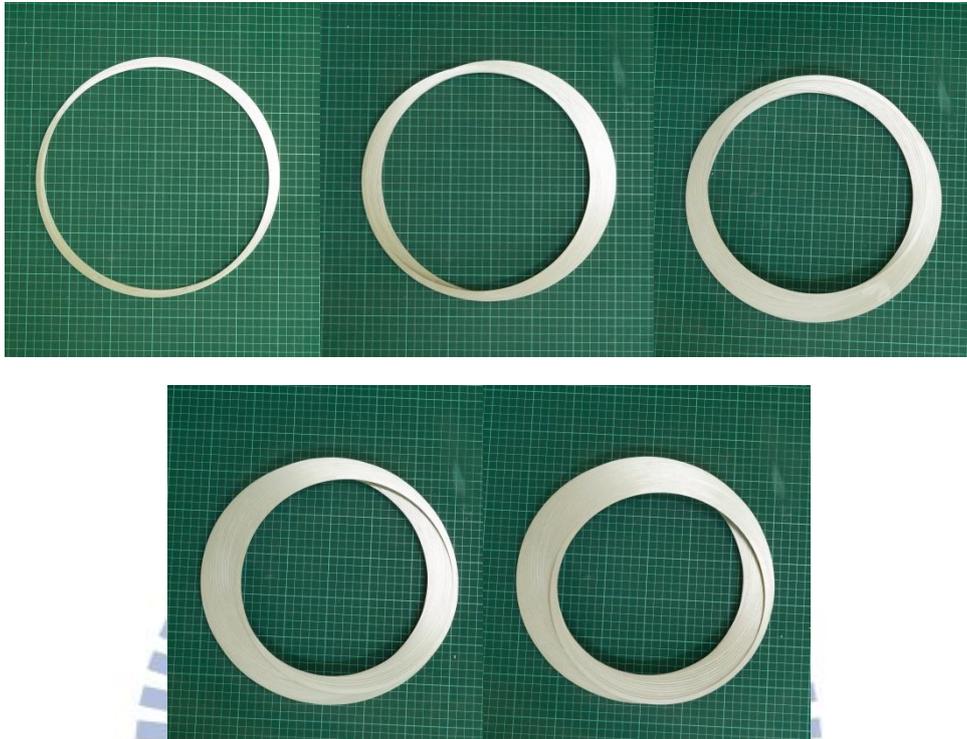


圖 5.21 製作過程圖

在指針的部分本來預期是用黑色亮面的金屬，讓指針能夠從霧面的背景中跳出（圖 5.22）。但經過嘗試效果和討論之後，決定使用更加符合時間意象的生鐵，讓指針能夠隨著時間的流逝，一點一點的氧化成帶有時間痕跡的紅褐色（圖 5.23）。



圖 5. 22 黑色指針



圖 5. 23 生鏽的指針

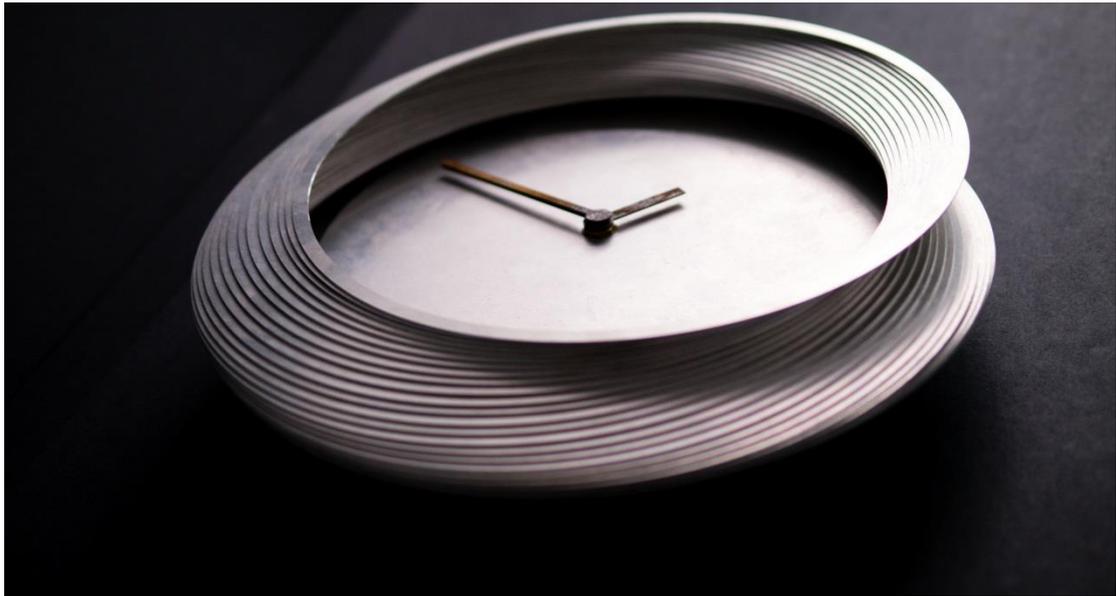


圖 5.24 時鐘成品圖

(3) 意義詮釋

設計師在賦予產品造型的同時，都是和自己所認為的美麗做出連結，因此在創作的過程中可以看見設計師生命中的依戀。在時鐘的造型設計中存在著幾個層次的依戀。一是對於建築的迷戀，對於我來說每次的創作都幻想自己成為建築師，在腦海中不斷構築出造型的可能性，我都會自動將自己縮小成一隻昆蟲，想像自己走在自己創造的房子中漫遊。由此可見我在思維產品造型的同時，意向著的是建築的形式，就像競技場的階梯默默地成為了我的語彙，由許多部件構成整體（圖 5.25）。

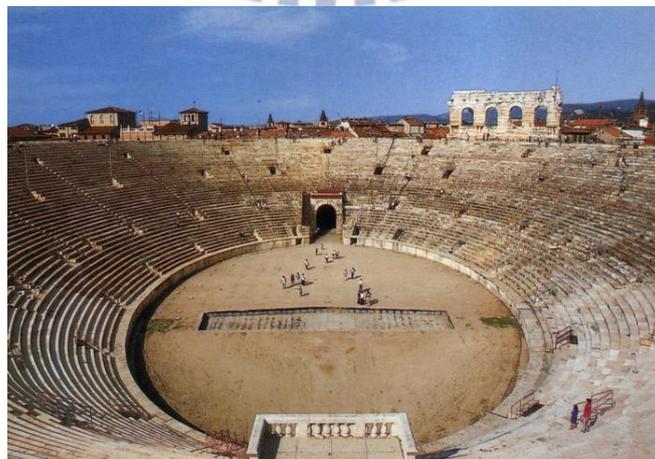


圖 5.25 奧古斯塔競技場

(圖片引用自 http://content.edu.tw/primary/art/ch_js/roman/p12.htm)

另一依戀是關於水波的漣漪，在看著偏心的圓慢慢搖晃時，帶我回到了無數個滂沱大雨的時刻，看著地上的漣漪一個接著一個的浮現又消失，一股神祕的平靜和幸福感油然而生。

在第三章關於詩意的討論中可以發現，詩意的產生是能夠帶領詮釋者進入白日夢的想像中，這樣的想像就是關於理想的模型，在這裡人可以靜下心來不在被外在的物質所蒙蔽，深思關於自己的課題。因此在每個精準的細節和位置，都隱藏了我對於理想的追求。雖然外圈結構並無法輕易地讀出秒數，但是我精準地將其調整成和秒針同步的速度。每個圓都相切於同一個更大的圓，由正面看去時鐘是一個正圓，訴說著看似曲線的弧形，背後卻隱含著一個真理默默的運行。

設計師在無意識中會將自己的生命投射到創作中，可能不是每個細節都能夠見得，但在做每個決定和判斷的同時，不可避免的會將自己的理想形象置入其中。所以設計師何不和設計品當朋友，聽聽作品說的話，而不是強迫設計照著自己的意願走。創作是直接和自己接觸的途徑，就像教育小孩一樣，不應該揠苗助長，而應該抱持著傾聽的心情聽聽作品的意願，才能真正聽到自己的聲音。

5.2.3 機構的實驗 - 空間的變動

關於機構的實驗，設定的限制是只能用軸和桿子進行點和線的組裝。嘗試不同的組合方式，看能夠發掘出連桿機構還能夠有怎樣的互動模式，又如何應用於家具設計之上。

(1) 發現詮釋

在實驗的初期，藉由手邊容易取得的素材，像是樂高以及厚紙板進行發現的遊戲。主要分為兩個部分，一個是垂直向的節點分布，另一個是水平向的圖騰分布。並藉由遊戲的結果試圖理解所得到的結果可以應用於那些設計產品。

a. 垂直向的節點

用連桿和支點進行排列組合，測試不同的方式使連桿由平面然後展開成不同的形狀。連桿和支點的比例會造成不同的自由度，造著這個原則設計出了不同型態的結構，並且每次展開的型態都不一，突破規則的框架。

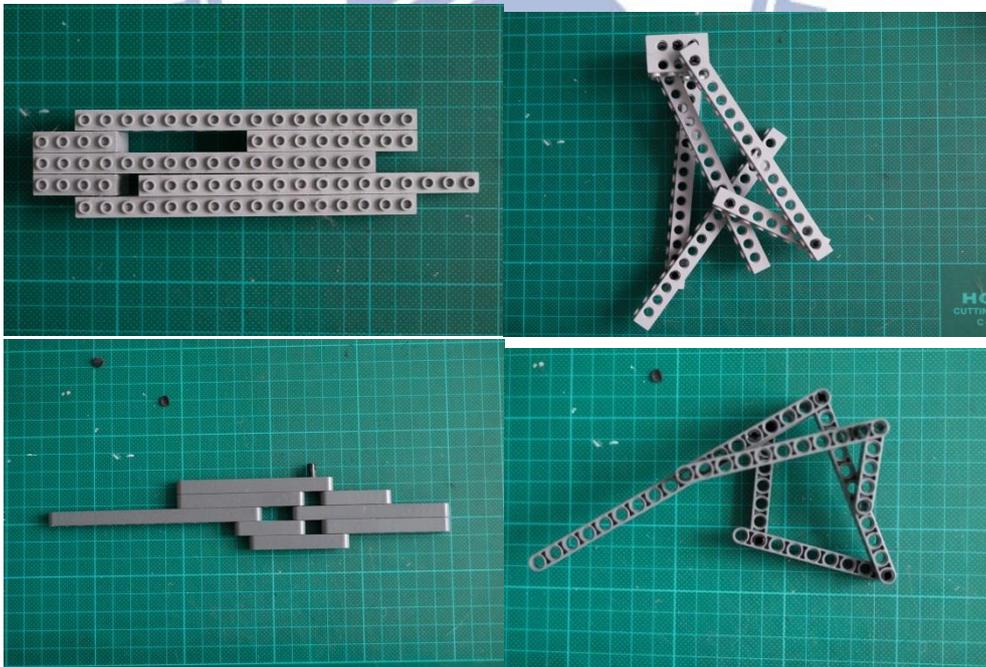


圖 5.26 樂高組成的結構

b. 水平的圖騰分布

用不同的規則在水平面上分布連桿和節點，測試能夠是否能夠創造出不同型態的作動模式。並且用厚紙板以及雙腳釘製作草摩，測試結構的同時也嘗試發展成產品的草摩。其中包括了籃子（圖 5.27）、矮桌（圖 5.28）、書櫃（圖 5.29）、燈具（圖 5.30）等等。

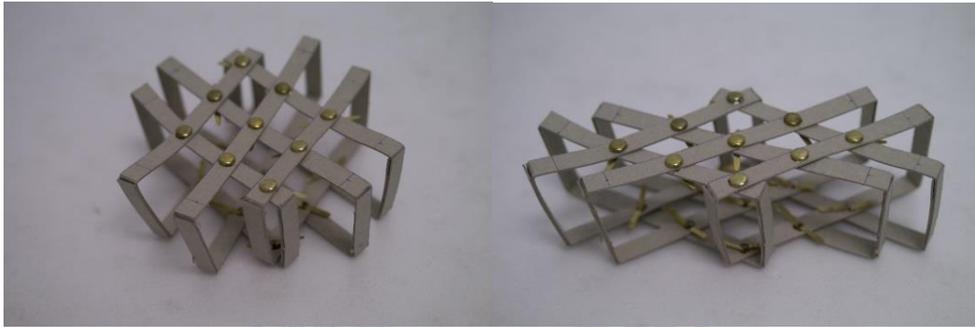


圖 5.27 籃子



圖 5.28 矮桌



圖 5.29 書櫃



圖 5.30 燈具

在實驗所得到的結果中，進行產品發想。最後選擇出能夠改變成三種不同型態的矮桌為發展目標。原因是其圖騰式的改變比較難以被使用者所預料，並且三個型態之間的差異較大，各狀態間較不會有相似的重複感。

(2) 挑戰詮釋

確定發展概念之後，藉由圖騰的重新安排，調整成適合為矮桌的大小，控制連桿的比例和數量，發展出不同型態的桌面圖案。在其中挑選出多軸向對稱，形狀近似於圓形的概念繼續發展。

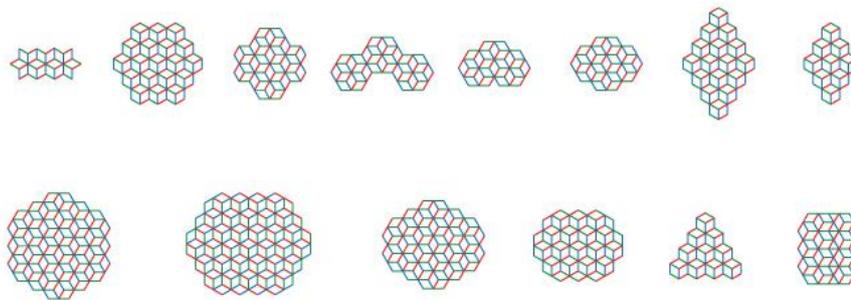


圖 5.31 圖騰變化

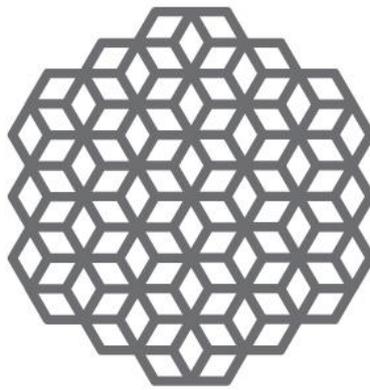


圖 5.32 接近圓形的圖騰

確定桌面的構成形式之後，調整桿件的粗細，用紙板做出 1:1 的模型感受視覺效果以及互動的感覺。

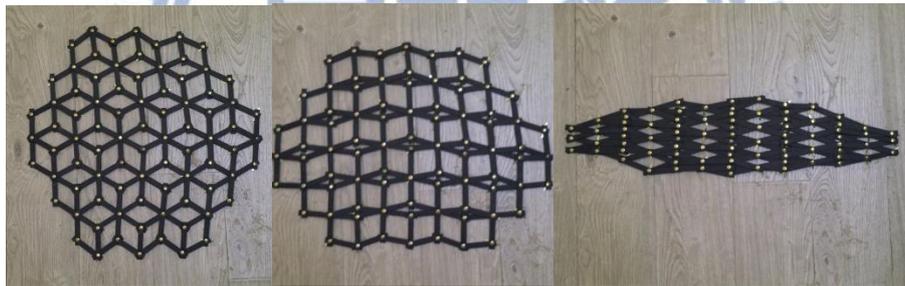


圖 5.33 桌面草模比例一



圖 5.34 桌面草模比例二

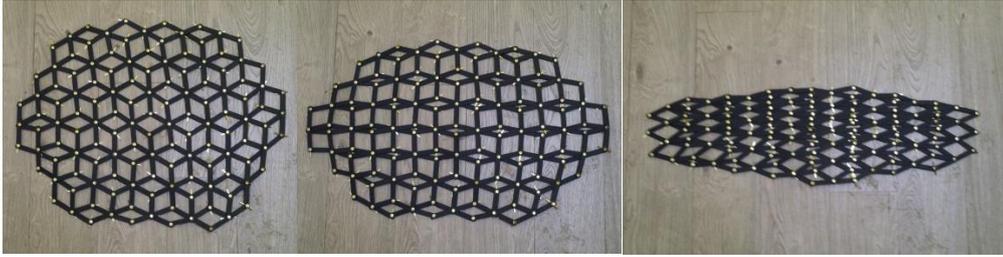


圖 5.35 桌面草模比例三

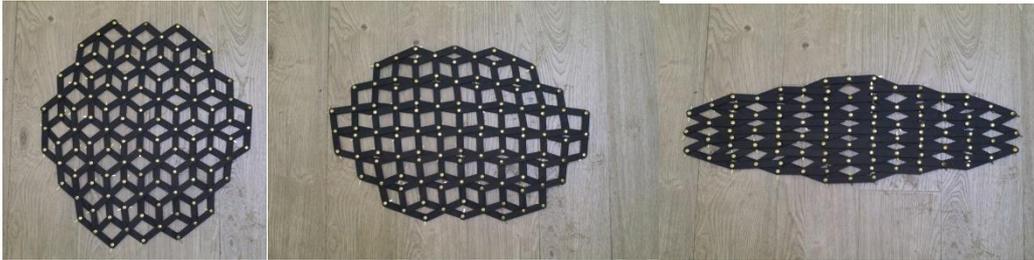


圖 5.36 桌面草模比例四

用電腦模擬出桌子的狀態，並且設計不同的結構模式，確認視覺上的整體感。

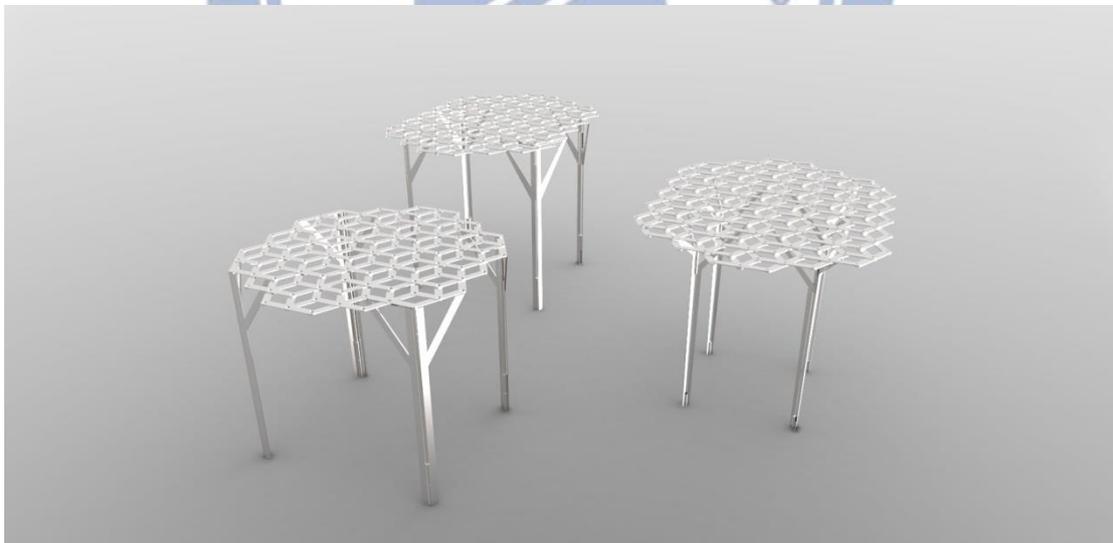


圖 5.37 電腦模擬圖

a. 桌面的挑戰

桌面由 304 的不鏽鋼為材質，厚度 1.5mm 進行雷射切割。組裝的過程中嘗試過了三種不同的軸心設計。最一開始的設計是藉由在軸上車出凹槽，夾入 C 型扣環，分隔每片板子使之獨立旋轉。但由於必須要預留一定厚度的餘裕才能夠組裝，每個軸心存在著的誤差，使得組成桌面時勢必造成大幅度的凹陷（圖 5.38），並且訂製軸心的價格過高。因此將軸改為用螺絲逼緊，可以調整每片之間的誤差。結果顯示改善了凹陷的幅度，但依然還是有小幅度的塌陷（圖 5.39），如果螺絲鎖得太緊，又會造成運轉的不順暢。因此最後選用了用螺絲逼緊的狀況下，在每一片中間加入一個止推軸承。止推軸承是由三片一組（圖 5.40），中間部分有卡入由軸承鋼製作的鋼珠，可以達到上下逼緊之後還能夠順暢運轉的目標。

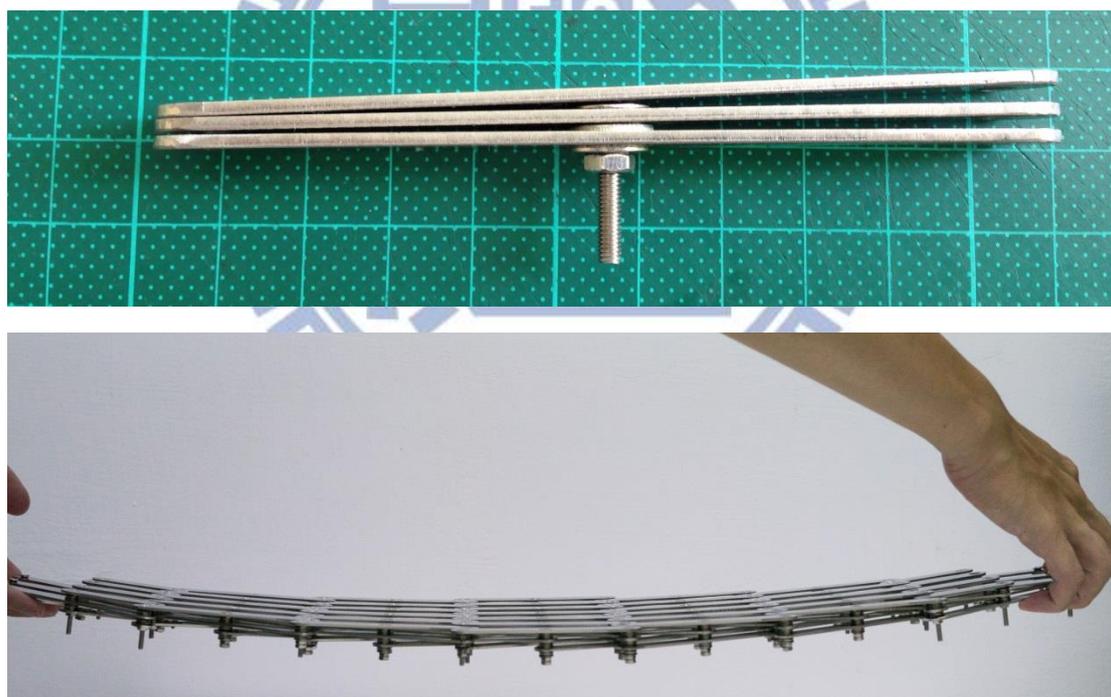


圖 5.38 螺絲留有餘裕，導致桌面凹陷

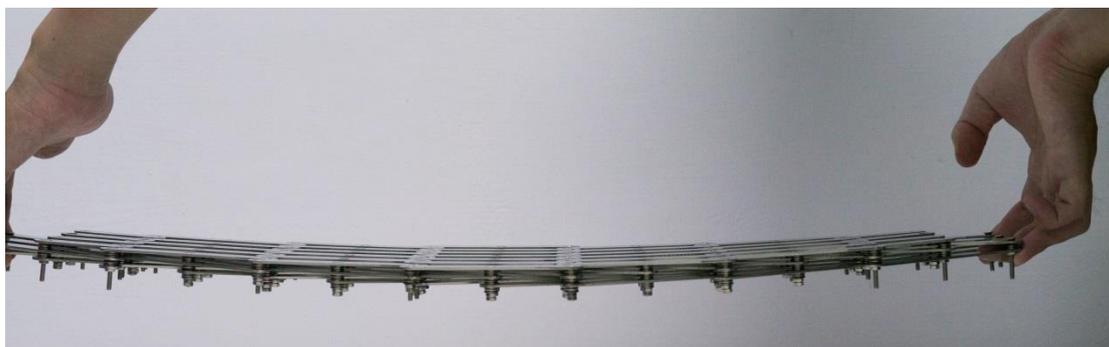


圖 5.39 螺絲逼緊改善塌陷，但運轉不順暢

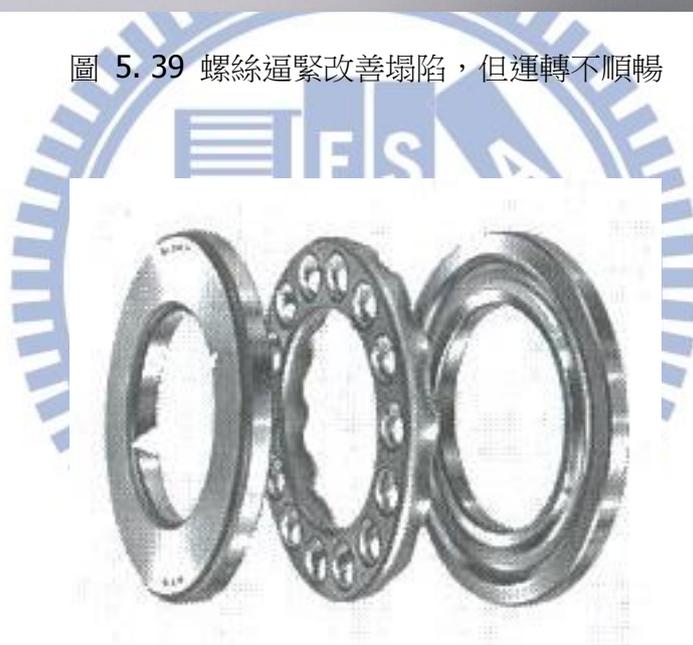


圖 5.40 止推軸承

(圖片引用自 <http://www.kuangho.com.tw/chinese/ntnball.html>)

b. 結構的挑戰

在桌面完成之後，測試了不同的結構設計來支撐桌面。由於本設計的特點在於桌面的圖騰變化，為了能夠凸顯出桌面的特性，桌腳我盡量避免複雜的結構以搶走了桌面的光彩。

一開始設計了由八個支架構成四隻腳的結構，但由於結構設計不良，再焊接時精度無法控制到垂直，導致桌腳無法呈現垂直的狀態。然而如果要堅持這樣的結構，必須要製作高成本的治具。在成本考量下，進行其他結構的設計。

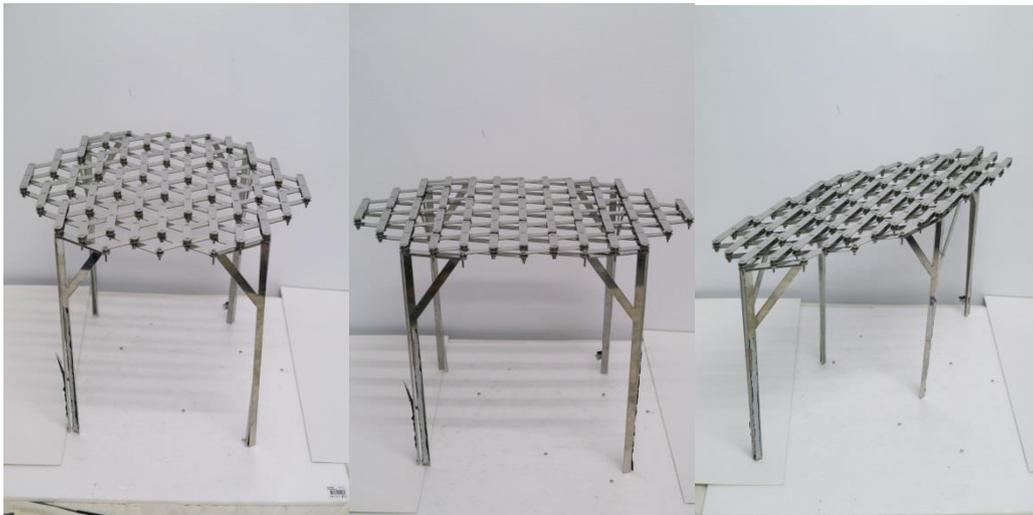


圖 5.41 桌腳設計第一版



圖 5.42 焊接導致的變形

考量到第一版桌腳製造上的困難，因此將結構改成由板金彎折的設計。藉由彎折的強度固定桌腳本身的剛性（圖 5.43）。但實際組裝之後，因為桌腳和桌面的結構性不強，造成桌子不穩。



圖 5.43 桌腳設計第二版

由於必須確保桌面能夠自由轉動，能夠鎖死的地方只有單一桿件的面積，對於承重而言不夠有力，會造成桌腳的不穩。因此設計出能夠和桌面一起移動的立體結構。在每個桌腳加上了一根會跟著移動的桿件作為補強結構（圖 5.44），最初的初衷是希望桌腳結構能夠越簡單越好，所以盡可能做最小幅度的結構設計，讓整體視覺更原初的理想更接近（圖 5.45）。

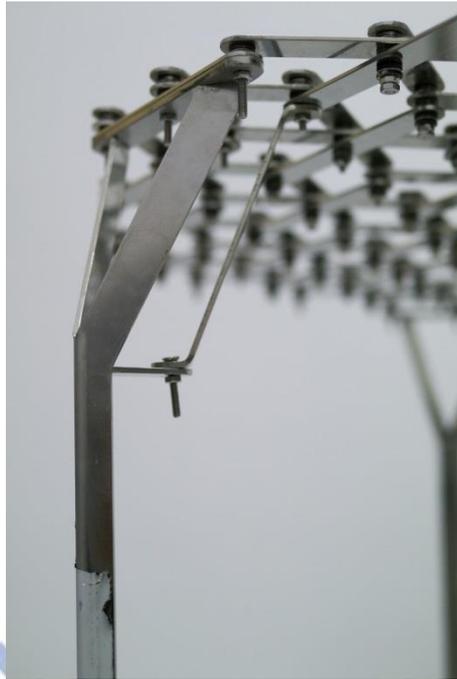


圖 5.44 單一補強結構



圖 5.45 單一補強的視覺狀態

但單一補強只會增加特定方向的結構強度，導致矮桌有特定軸向會特別脆弱，容易搖晃。因此再增加一個軸向的結構補強（圖 5.46），在這個狀況下雖然整體視覺結構的複雜度不如先前的乾淨，但強度有顯著的增加（圖 5.47）。

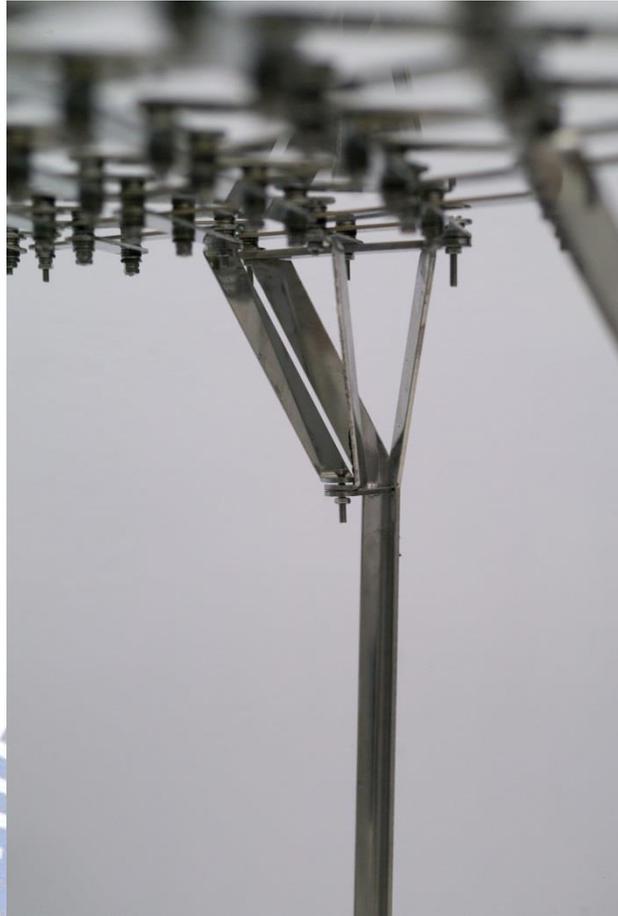


圖 5.46 雙軸向結構支撐



圖 5.47 雙軸向結構支撐整體

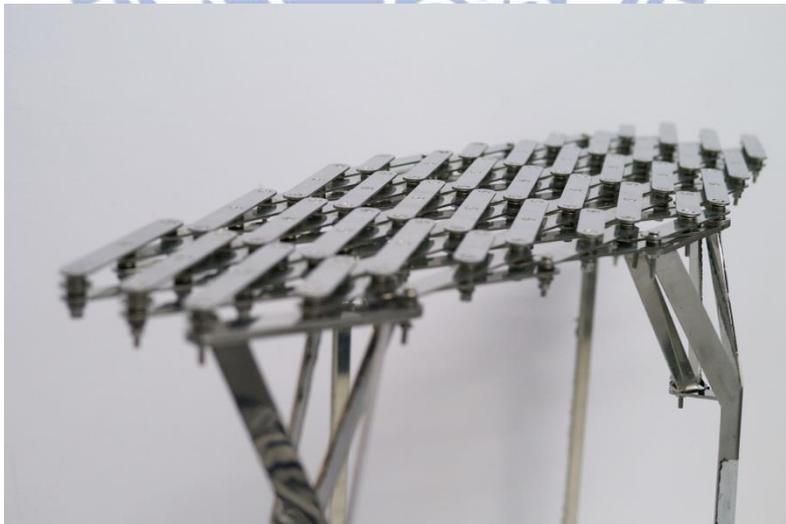
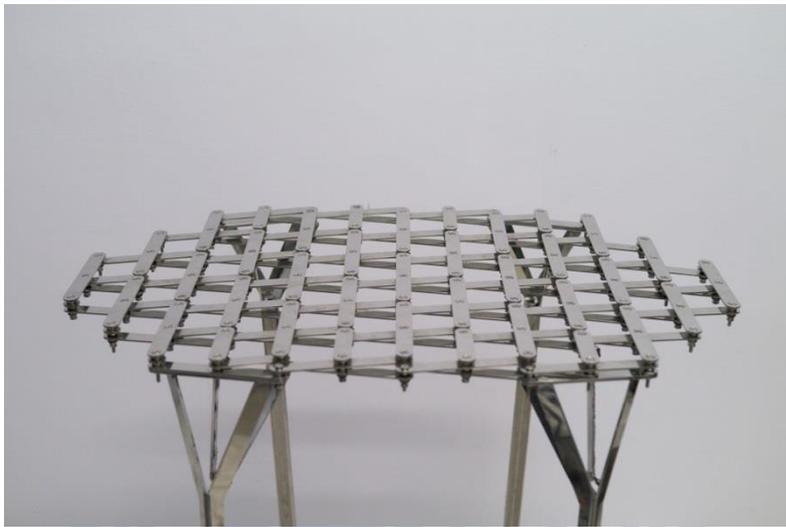
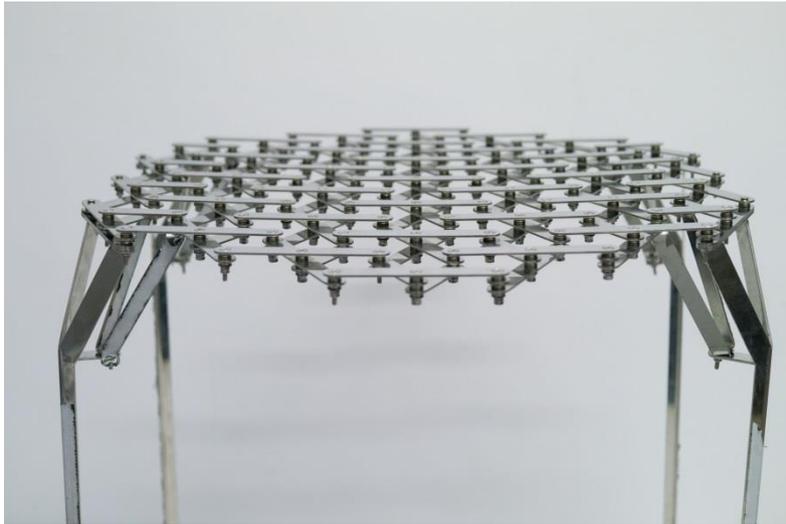


圖 5.48 桌面細節圖

(3) 意義詮釋

在實驗設定上，我的提問是關於機構的可能性。在一開始就設定了由連桿機構為基礎，試圖將其發展成家具產品。在發展的過程中可以發現在每個判斷的背後，我都希望作品是能夠同時直接展現機構的型態又能夠讓人在使用過程中可以親手感受到作動的原理。由此可見在問題的設定上是對機構設計的範疇做出提問，機構設計在產品設計的範疇中總是處於一個輔助的角色，盡可能降低存在感卻準確地完成任務。在設計師的認知中，機構是醜陋的並且需要適當的外殼將其藏起來的。但是身為一個機械系的學生，在學習機構的概念和實際的應用時，是可以感受到這些知識後面存在著美妙的世界。就像在小時候在玩魔術球（圖 5.49），親手感受到他的伸展和收縮時，多少小孩會發出驚嘆聲？因此在產品的發展中，我認為是可以重新詮釋機構的角色，不一定要是醜陋並且需要隱藏的，甚至可以成為產品外觀的主體。



圖 5.49 魔術球

(圖片引用自

<http://image.cn.made-in-china.com/2f0j01IGHtgCpdaQAc/%E5%A4%9C%E5%85%89%E9%AD%94%E6%9C%AF%E7%90%83%EF%BC%8D9888.jp>)

在產品中，機構存在通常是為了完成某些特殊的目的，像是舉起或是移動某些桿件。然而本創作所採取的路徑希望跳脫舊有的思考邏輯，將機構視為一個互動的媒介和美學的元素。因此在功能方面將一切從簡，藉由限制功能的自由度，來增加機構本身的存在感。意思就是在功能的方面盡量單純化，由大家習慣的家具像是桌子或是門為原形，這樣使用者會更容易發覺到機構的加入後所產生的差別和意義。

5.3 家的時間軸 - 創作詮釋

設計的過程就是不斷的提問和尋求解答的過程，在這過程中設計師得到了檢視自己和社會中的理想為何。設計是把人和理想連結起來的媒介，藉由對理想的詮釋生命才有意義，設計也才有意義。在觀賞美的事物以及理解設計所能帶來的可能性，這樣的行為背後，都是在理解觀者和使用者自身關於夢想的想像，由這些想像可以得到的知識。因此在設計品之前，設計師和觀賞者之間並沒有不同，都是嘗試由對於設計的詮釋和理解來確知夢想的存在。因此在本篇創作論文中所著重的並不是身為設計師的我掌握了甚麼特別的知識而能夠創造出新的東西，取而代之的是在創作過程和結果中，試圖理解專屬於我這個世代的理想和困境。現象學告訴我們，如果要嘗試理解事物的內涵，則必須從自然態度中脫離進入現象學態度，將事物懸置並且對之進行詮釋。在設計中就是即便是設計師，也需要脫離其原本創作的意圖，對於設計存而不論，理解在當今脈絡中這樣的設計行為和設計品可以帶領我們理解怎樣的真理，開啟怎樣的想像。設計品並不是設計師想像世界的模板複製，而是藉由設計師的行為，對一個時代共有的理想所進行的詮釋。於本節中我試圖站在現象學態度中對整個系列創作進行理解，意圖發現這些設計品的意義、整個設計行為的意義還有關於我自己的意義。

從創作過程中可以發現，為了盡量消除預設立場和避開目的導向的創作，採取了開放的實驗，藉由理解實驗呈現出來的意義為基礎，思考如何進行下一步的創作。

在這裡我所謂開放的實驗與正常的實驗不同，差別在於目的預設與否。正常的實驗是有一定的假說和目的，進行確認的行為。然而在設計的過程中，我所追求的並非某種特殊目的的確證，而是開啟詮釋的手段，因此我稱之為開放性的實驗。讓實驗的結果和物性的限制直接和前理解對話，增加創作過程進行詮釋的機會和文本的自主性。每個實驗出的結果都是先前所沒有預料到的結果，因此對我來說都是新的、未知的領域。先前提及設計的存有目的，就是為了讓人有機會能夠面對自己所不了解的課題，由詮釋這些不理解的課題，誘使人得以用新的角度詮釋生命的意義。

生命的道理是需要透過實踐的過程才得以理解，透過無預設目的的實驗也讓我
有機會面對挑戰。在詮釋意義和選擇方向時，我總是傾向創造挑戰來面對。像是如何用最簡單的結構支撐桌面、如何用最簡單的方法做出能夠量產完全不同造型的設計、如何讓轉軸轉到最順...等等。過程中存在著妥協的方案，但我總是把妥協消除，挑戰未知。這些挑戰是貫徹在每個決定中，而非只在最初的目標之中。就像 **Alain de Botton** 在幸福建築中說的：「我們從建築作品上所體認到的美感，很可能和其所對抗的力量大小成正比。」更進一步的推論，我期待我在許多別人並不在意的地方進行挑戰，在沒人注意的地方用心，這時關於堅持的精神就會從和其他作品的差異中浮現。同時也讓我
有機會可以堅持這麼一回，理解堅持面對挑戰的意義，增加生命的經驗。

5.3.1 主題的誕生

我在整個過程中和作品說話，提問設計是甚麼？我想要跟設計說些甚麼？在甚麼狀況下設計會帶我進入白日夢中，感受滿滿的詩意？這些問題一方面指出我的期待，一方面也說明我的困惑。期待著如何創造出一個充滿詩意、帶給我驚喜的設計，一方面困惑著怎麼到達想要的成果。並不是一開始就已經知道我想要設計的作品長

成甚麼樣子，而是在不斷地對話過程中，理解關於問題的答案，設計品的產生只是追求真理過程中的一個媒介、一個朋友。

作品在整個過程中向我說話，引誘我去理解更多的事情。為了適當地詮釋意義，必須更加廣泛地接受各方面的知識，知識和內涵藉著設計和詮釋的過程一起成長。所以我在作品中聽見了甚麼？聽見了關於時間的問題。在創作的一開始，我並沒有刻意嘗試將時間的元素融入，三個創作所朝向的方向其實各不相同，但將三個作品擺在一起，嘗試理解作品表達的意涵時，我突然明白，這是一篇關於時間的詩句。不論是嘗試將瞬間凝結的創作、還是探索旋轉能夠形成怎麼樣的動態、以及最後想要讓一張桌子能夠存在著不同的面貌而言，這些都在時間的概念中著床，誘使著我去理解時間的意義。

時間構成了關於過去、未來和當下的概念，並且讓期待和回憶得以存在。時間究竟是甚麼？在我的創作中，由三個不同的方向詮釋著時間。現象學十四講中說明，時間存在著不同的層次，世界時間、內在時間以及內在時間意識。世界時間將外在所發生的事物串連在一起的時間。內在時間是意識發生綿延的順序，是屬於心理活動的時間。然後我們還需要存在著更深層的意識才有辦法將內在時間做綿延的串聯，而那就是內在時間意識。

用時間的觀點來看我的作品，這個視角深深令我著迷，也表明了我對設計的期待和定義。作品勾起了我對時間概念的興趣，哲學書籍中本來對我毫無共鳴的時間論述也變得有意義。更是在許多其他形式的作品中發現共鳴，然而其中最令我忘懷的就是艾倫·萊特曼(Alan Lightman)所著作的愛因斯坦的夢(1993,2012)。艾倫·萊特曼同時是物理學家也是小說家，用物理學中時間的定義和理論對生命進行想像。用文學的方式讓讀者能夠感受到愛因斯坦當初在構思相對論時所想像的世界，勾勒出物理學家在理解真理時，由假設所建構出的想像世界。用藝術的方式來說明科學，用貼近生活的元素帶領讀者體驗到科學的想像。科學是一種極度浪漫要追求真理的

學問，大眾大多認為科學是一門準確解決問題的真理，但其實科學的根本也是來自於想像和假設，這樣的情懷並非專屬於科學家，而是每個人所共有的情感。

會發現這一本書，是在對我的創作進行詮釋時，激發了研究時間相關課題的興趣。開始理解哲學、科學、藝術和文學中的時間個是如何的樣貌。一步一步引領我到這本書的面前，裡面的想像世界完全擊中了我靈魂共鳴的部位。因此在這裡引用書中的一些文字來對照我的作品，更深入地反映出在作品中詩意的部分。

在觀看「凝結的時間」作品時，它就像攝影作品一樣，把某個世界時間中的當下凝固下來。看到反抗地吸引力的物質，似乎還想要繼續向上流動。在內再時間中它可能已經開始流動，又或者輸地吸引力的拉鋸戰，像花一樣攤了開來。也有可能暫時回到了過去，讓我回到創造的當下，把故事重演一遍。

愛因斯坦的夢：

「有一個地方的時間是靜止不動的。兩點凝結於大氣中，不落下來；鐘擺晃蕩在半路上，不擺過去。狗兒身著頭張著嘴，卻沒有吠出聲來。」

在這個世界中，因為時間的靜止，聲波沒有辦法藉由介質傳遞，語言不可能存在。即使受到了地吸引力的牽引，卻因為沒有時間產生加速度，再大的力牽引也無法拉下鐘擺。想像看看突然停止的世界，有多少我們熟悉的東西會失去作用？電力也會因為時間的停止無法傳輸、風也無法牽動旗幟，街上的一切都變得像雕塑一般靜止不動，唯一在時間中移動的就是我們想像的意識，觀察著身旁一切奇妙又有趣的情景。

現實中不會發生這樣的情景，但每個人都會有某些時刻突然進入內在時間、外界的事物都像停止不動，毫無聲響。可能在發呆、可能在思念情人、也有可能是在演唱會中被一首熟悉的歌曲打動，一切就這麼停止了。雖然真實的外在世界中沒有

發生這件事情，但是你我多多少少都不經意地走進這樣的世界中停滯著。在這樣的白日夢裡會發生創造、回憶和詩意瞬間。

在「時間的流動」作品中不斷重複撥放的圓，一次又一次地向我靠近。回憶中的某個當下，總是有些時刻不斷的重複襲來。在白日夢中故事的情節也不是照著事件前後發生的順序上演，看著地上的漣漪一次又一次地往外劃開，發呆的人就停留在一個說不清幾分幾秒的時刻裡，也不是安居在回憶裡的某個建築物裡。就是進入了日夢的狀態，正在理解著關於人生的道理。

愛因斯坦的夢：

「在時間即圓的世界裡，每一次握手、每一個吻、每一次生產、每一個字，都將一絲不移地重演又重演。」

把時間想像成重複撥放的影片，一切都重複不斷地上演。就像人生中，有些錯誤不斷再犯、有些回憶不斷襲來、習慣過了十年也還是改不掉。每次綁鞋帶都會帶我回到第一次綁鞋帶地當下，認真地了解線是怎麼互相交織在一起，到了國小才知道原來左右順序的不同會打出不同形狀的蝴蝶結。也還是沒來由的著迷地看這大雨落在地上的漣漪，在咖啡店、在家裡、在教室也在公車上，聞到雨的味道就會帶著微笑地找個窗邊待著，可能十分鐘也可能數小時，我發呆作著白日夢像夢了一輩子。

看著作品一層又一層的圓疊在一起，緩慢地旋轉，有時候看到外框在轉、有時候卻看到鐘面在轉，不斷地重複又重複，錯亂又錯亂。不知道時間到底過了多少，其實也不是那麼重要了，畢竟時間的存在也不是要求所有人用同一的步伐前進，事件延綿不斷地累積成了記憶，然而回憶也不單純像幾何那樣的軸放置在時間中，而是藏在空間的許多隙縫中，遇到了就像漩渦一般，許多不同的回憶會從淺意識中冒出泡來，交錯在一起。

「空間的變動」結構靜靜地順從主人的意願，變換自己的樣貌。可能收在隙縫中等待、也可能在客廳中央成為主角。在靜止的時刻它是安靜的，無聲的，是成為主人空間中的裝飾。但在變換造型時，它活了過來，時間在形狀變換的過程中才開始流動，有個性地控制自己的型態。

愛因斯坦的夢：

「幾分鐘以後，世界又停止了。然後又開始了。停止了。開始了。」

如果物品有生命，那它在被人使用時才真的活著，它需要在這看似短暫的時間中說出自己想說的話。因為我們一離開，它就回到了靜止的狀態，等著下一次的注意讓時間開始流動。但因為使用的過程在物理時間上是那麼短暫，所以它會言簡意賅，在最短的時間展現出最完美的樣貌。說不定，因為完美，就會留住多一秒鐘的目光。藉由不斷地變動誘使使用者思考要如何布置居家的空間，增加了這一次世界運行的長度。

「家的時間軸」是一系列我對於科學、機械、設計、居家和詩意的提問，設計作品反過頭來告知我，感動我的詩正是所問的問題。在這裡用時間為名，並非因為時間是創作主題，而是時間是一個良好的地基和主題，提供我所熱情的知識和深切的疑問一個發展的舞台。任何語言都無法倒進設計師真切的追求和論述，因為這一切都是有機並且瞬息萬變的過程。我無法確認設計品能否帶給使用者詩意的體驗，但是可以盡情追求自己在作品和過程中所經驗到的詩意瞬間，藉由詮釋的對話向理想提問，聆聽設計給我的回答。並不確定到底是細節處理的精神、是主題的詩意、是造型的優美還是過程感動著我，但我深信這系列作品能夠感動作者我自己，就是感動別人的第一步。一定存在著某個人在世界的某個角落跟我煩惱的同樣的問題，就像我和艾倫·萊特曼居然同樣在詮釋的路上相遇一樣。

5.3.2 反思詮釋

引用第二章提及的詮釋歷程，以上的詮釋屬於可變性意義層，身為詮釋者的我帶著一定程度的主觀進行詮釋。因此為了進一步確認詮釋的正確性，詮釋者必須更進一步對詮釋進行反思，檢視這樣的詮釋在文化脈絡中的意義。

在選購家具時，人總是意象著理想的家、幸福的家的模樣，藉由挑選符合自己形象的家具來更進一步建立起品味和教養。同時這些家具也會在家裡時時提醒著主人當初所嚮往的理想距離還有多遙遠，必須時時警惕自己。因此設計者在設計家具時，所應考慮的就是當下時代所欠缺的價值觀，並且高度要求自己成為道德、品味的實踐者，才有辦法創造出有能力講出發人深省的設計品。

在整個設計脈絡中，我將設計品不斷提升成為獨特的存在，甚至不斷宣稱設計者應該把設計當作是和自己等位的存在。為的就是對整個消費市場做出批判，設計在消費市場中已經漸漸淪為低價戰爭的俘虜，設計降格成為了外觀設計，或是創造體驗的工具。設計師被要求在最短的時間中必須創造出最多、最不一樣的體驗。這些吸引人的體驗，或許能夠讓許多身在痛苦生活中的消費者買單。削價戰爭逼著廠商消弭了消費者的獨特性，用看似現代的設計、新潮的體驗，驅動消費者不斷購買新的生活可能。但回過頭來看，個人電腦、智慧型手機或是其他的消費產品不斷宣稱自己帶來了無限可能的智慧生活，但反觀當今的居家生活，依然存在著許多不舒適的環境，也造成了許多疾病的產生。消費者每隔一段時間就必須更新成最新等級的商品，跟不上時代的緊張感讓人不斷購買更快、更平、更美的產品，然而在這樣的購買行為背後，喪失的是每個人對於生活、設計本質的思考和詮釋。用高達美的人文概念來理解，就可以發現失去對生活詮釋的人，存在的意義也正在流失。

在此並非要否定科技所能為人類帶來的助益，然而關於消費電子產品的競爭模式的確是需要反思的。在大量的創新背後正消耗大量的自然資源和人力資源，然而又有多少是能夠回歸到使用者生活的意義上？在消費社會中，這課題就是每個消費者的課題，並非專屬於設計師以及公司行號。只有每個人對自己的理想都能夠有能

力進行詮釋，才能夠真正看清楚自己的需求和嚮往的生活。由設計師發覺需求賣給使用者這樣的邏輯，在我看來是需要重新理解和定位。如果將創新無限上綱而忽略每個人特有的創造力以及生命的意義，那創新所將創造出的世界只是一個無意義的空殼。就像包浩斯當初認為現代設計思維可以節省大量的人力資源，讓每個人都有辦法過上流生活的理想永遠也無法實現一樣。



六、結語

本篇創作論文是建立在我在設計的過程中，試圖理解設計背後的意涵、發現設計對人的意義所引發追根究柢的結果。在摸索的過程中充滿了許多模仿和老師的指導，這些都是先人累積下來對於設計的理解，在接受之餘也固然充滿了許多疑惑和質疑。為了解決心中的困惑，不斷找尋各領域的知識和研究，來交互比對究竟怎樣的說法較能夠說服我。凡是創作者都有一定的自信認為自己對於事物的本質有所掌握，對本質有所掌握創造才會有意義。身為設計者的我為了解答究竟甚麼是設計的本質、以及詩意的本質，於論文的前四章簡介了包括詮釋學、空間詩學以及現象學等當代哲學思潮對於事物的見解，並且和設計做一定程度的連結和呼應。任何從事創作的領域，都必將有將本質釐清的需求，因此本論文前半段的整理將可以幫助創作中苦惱的人們，釐清本質並且看見意義。

然而我們知道即使是哲學思潮，也是會因為社會結構、歷史發展和政治觀念的轉變而有著一定程度的更動。現象學所架構出的世界觀雖然能夠適當說明當今的各種現象，並提供人反思的機會，但它所提供的真理是有可能會被挑戰和轉變的。思潮之所以為思潮，就是因為每個時代人都會有特別的渴望和價值觀，而產生出新的理解。因此不論是設計、藝術、經濟甚至是哲學都有一定的時代性，其本質是會漸漸轉移的。因此不應該把這些人文著作當作不變的真理看待，而是提供了一個思考的角度來看待事情。也正如先前所說的，所有人所選擇的方法和視角都會有其侷限，都不會固定不變。因此我們必須要對學說保持開放的態度，理解並且吸收，最後只有我們的心能夠決定理想的樣貌。

在文中也提供了一個新的視角，設計和設計師或許可以成為同等的存在。這樣的觀點無疑是受到詮釋學中存有的概念所影響，但的確可以為現在主流設計思潮中提供一個反思的角度。我們相信著透過設計可以解決問題，但也漸漸浮現大量設計開始造成其專屬的問題，包括了環保議題、人道議題還有資源分配等等。人類真的有能力確信藉由不斷的設計和解決問題，帶給更多人快樂的生活？每個人的快樂都

獨一無二，為何透過創新和設計能夠確保人的幸福？設計師所宣揚的設計理念和目的，怎麼確認實際狀況不是背道而馳？有多少創新是關心存在的本質，而不是只是逞一時之快？

在民主的思維底下，每個人的自由都應該被確保，至少是思考上的自由。消費的廣告塑造出了一股洗腦的暴力，不斷刺激慾望的背後，自由思考的空間也正在一點一點流失。關於這些趨勢，每個人都有責任，並且需要加以反思，才能夠認清自己的理想和需求。設計師、藝術家、政治家都沒有能力扭轉乾坤，但每個人都能夠透過對於理想的詮釋看清自己，並且感到快樂。在詩中我們是自由的，在理想的想像中我們是快樂的。身為設計者就應該把這些美好的想像空間帶給大家，引發更多的人願意開始思索並且創造出自己理想的家屋，甚至引發更多的創造，讓更多人都能夠發現創造的美好。詮釋學中提及創造正是人的存有模式，也就是意義的來源。因此每個人都能夠創造出自己獨一無二的理想詮釋，人的品味、教養和生命就會有了意義。

設計師在創造的過程並不會永遠都方向明確，但詮釋學告訴我們沒關係，甚至宣稱沒有人能夠創造出真正符合目的的產品，一切都是人為了靠近和理解理想的過程。一開始不理解目標是正常，但藉由不斷的嘗試和理解，詮釋迴圈會一次又一次的前進，目標會不斷更新以及更加清晰，設計的意義也在這過程中才會發生。

並且提醒消費者和使用者，在我們所選的物品裡、家中的擺設中都隱含著我們個人的價值觀和理想。嘗試對喜歡的物品加以詮釋和理解背後的意涵，將會有助於我們釐清理想和了解自己。學會品味設計並不是雜誌中所宣揚的上流社會的生活模式，而是理解自己的過程。把設計當作一部份的自己看待，並且理解它在生命中代表的意義，會使得我們有真正的品味和教養，更會在一次又一次的詮釋中發現生命的意義。

本篇創作論文並非為個人創作做背書，而是藉由創作的過程釐清現代社會設計可能代表的意義，發掘出一個我認為對於任何對設計有興趣的人、或是在設計過程

中迷惘的人有幫助的一個觀點和方法，並且這個觀點是建立在一定程度哲學基礎之上。

甚麼是設計？設計和藝術的差別是甚麼？美感、品味是甚麼？滿足需求之餘，設計的意義在哪？為什麼需要新奇的設計？甚麼是設計的靈魂？設計哲學是甚麼？這些問題我嘗試在本論文和創作過程中給予答覆，但每個人都應該有自己的理解，都應該用自己的生命經歷去詮釋和發現意義。在這樣的體系之下，每個人都會發現自己獨一無二的宇宙，以及得以安居和做白日夢的家屋，多采多姿的設計正是支持的無數夢想的證明，發現喜歡的設計、對自己的空間進行設計吧！創造和想像力正是人存在的原因。



七、參考文獻

1. Bachelard, G. (2003). 空間詩學 (The poetics of space) (龔卓鈞、王靜慧譯). 台北：張老師文化.
2. de Botton, A. (2007). 幸福建築 (The Architecture of Happiness) (陳信宏譯). 台北：先覺.
3. Rybczynski, W. (2001). 家的設計史 (Home: a short history of an idea) (譚天譯). 台北：貓頭鷹出版.
4. Sokolowski, R. (2004). 現象學十四講 (Introduction to phenomenology) (李維倫譯). 台北：心靈工坊.
5. Lightman, A. (2013). 愛因斯坦的夢 (Einstein's Dream) (童元方譯). 台北：商周出版.
6. Worsley, L. (2014). 如果房子會說話 (If walls could talk) (林俊宏譯). 台北：左岸文化.
7. 陳榮華. (2011). 高達美詮釋學：《真理與方法》導讀. 台北：三民書局
8. 賴雯淑,& 許文婷. (2011). 詮釋取徑之藝術研究方法. 藝術教育研究 (2011), 22, 1-37.