

國立交通大學

應用藝術研究所

碩士論文

中國文化脈絡之轉化設計(孤寂者的角落)

Design in Chinese Conceptual and Cultural Transformation

(A Loner's Nook)



研究生：陳筑昱
指導教授：莊明振老師

中華民國九十六年七月

中國文化脈絡之轉化設計(孤寂者的角落)

Design in Chinese Conceptual and Cultural Transformation

研究生：陳筑昱

Student：Chu-Yu Chen

指導教授：莊明振老師

Advisor：Ming-Chuen Chuang

國立交通大學
應用藝術研究所
碩士論文

The logo of National Chiao Tung University is a circular emblem with a blue border. Inside the circle, there is a stylized representation of a building or a gear-like structure. The year '1896' is inscribed at the bottom of the inner circle.

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

July 2007

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國九十六年七月

中國文化脈絡之轉化設計〈孤寂者的角落〉

Design in Chinese Conceptual and Cultural Transformation 〈A Loner's Nook〉

摘

要

中國文化擁有數千年的歷史，從過去的文化中汲取其精髓、脈絡，進而轉化成為設計元素、設計隱喻，對於我們自身來說有著傳承的意義，而將過去的文化結合對當今現象的觀察的成果，亦是本創作所希望呈現的一個最終創作目的。

本創作透過對中國文化的研究、觀察，轉化而成設計創作的成果，希望將繁複、意義深遠的中國傳統文化，與當代的設計作一個適切的結合。我們擁有源遠流長的文化傳承及過往，但這些過去的文化卻與當代的設計產生鴻溝，並沒有隨著文明的進步達到融合，這點是可惜的。本設計創作的理念以中國文化作為設計發想的初衷，並結合自己對社會某一特定現象的觀察，提出一個新的論述，並以空間呈現的方式，將創作的成果作一個完整的呈現—孤寂者的角落，凳、几、燈以及瓶這四個構成空間的元素，穿上文化的外衣，演出一幕對當代現象體悟及感觸的獨角戲。

在本文的第一部分，將對當下社會表層的幾個觀察作出整體性的敘述及比較，並提出具體的幾個現象，包含「文化本質的疑惑」、「物質慾望的滿足」、「精神上的空虛」、「經典與流行文化」、「科技的桎梏」、「自由的追尋」這些課題，做初步的探討，而就這些課題，導引出設計的動機，如何產生創作的概念，並針對本創作所期望的成果，做進一步的說明。

在第二個章節，就激發設計概念的各個文化語彙，包括「窗櫺」、「鏤空」、「燈籠」、「石」、「虛與實」、「陰與陽」這些給予創作靈感的因子，作簡單的介紹。最重要的，為各個創作作品的創作過程，由構想發展到設計產出，以漸進式的方式做最完整的描述。

第三部分，為創作作品在空間中所有的意境，及此一空間中的作品在日夜交替，所被賦予的存在腳色定位。

最終的目的是將中國文化的脈絡結合當代現象的觀察，融合為一套獨特的設計方法，並且整合抽象的感官經驗與具象的實際操作。最後，並就各作品所被給予的建議提出檢討與改進的方案。另外，也就自己對此一創作的成果，提出檢視與繼續成長的期許。

關鍵字：中國文化 · 產品設計 · 當代現象 · 燈具概念 · 凳 · 茶几 · 花瓶



Design in Chinese Conceptual and Cultural Transformation

〈A Loner ' s Nook 〉

Abstract

Thousand years of splendid historical Chinese culture, cultural essence and civilization concepts has been used in design merits. My final goal is to creative a masterpiece that contains past cultural essences with observation of the current social phenomena.

It is a result through researches, observations and conversions in Chinese culture are well transform in modern design creation. Hopefully, it will make appropriate connection between complicated, deep-meaning, traditional culture in Chinese and contemporary design trend.

We own a long-periodical development in culture from several of dynasties in past. However, there are gaps between previous civilization and present design tendency. It is a pity that Chinese essence in former culture is not well fitted in the current evolution.

The ideal of creation is based on Chinese Culture and link my individual perspective to certain social issue. Moreover, to raise a brand new concept in an interior performance and to build up the result “ALoner ' s Nook” in a sophisticated way. “Maze” (small table), “Tile” (vase), “Garlic” (stool), “Illumination 01” (lamp) are the four elements constructing space. Putting on the cultural costume, play in a scene of monologue named “perception and enlightenment in contemporary phenomena” .

In first Chapter, It is to make the whole statement and comparison to some issues under present social perspectives. Furthermore, to propose some practical circumstances consisting “Uncertainty in Cultural Substance” , “Filfulment in Materialism” ,” Hallowed in Mind” , “Classical and Fashion” , “Restriction from Technology” . According to these topics, design motivation and concept development are conducted after initial discussion. In addition, a further statement refer to the expectation of creative achievement is also been made.

Second chapter is regarding every cultural language inspiring the design concepts which include “Lattice” , “Hallow” , “Lantern” , “ Stone” , “Vanity & Solid” and “Yin

& Yang” . Moreover, It is also a simple introduction of how it cause inspiration to creation. The more significant part is to narrate the whole working process from idea development to final output via a step by step description.

The Third chapter is to demonstrate the artistic mood within the exhibition area. Characteristics given in every single piece of work around the clock are illustrated in a specific manner.

To Sum up, making connection between the concepts of Chinese Culture by observing the current society issue in order to transform them into a unique design methodology for integrating abstract perception in experience as well as physical operation are the major aspiration. Finally, to propose solutions and improvements for stating a review expectation of my own.

Key Words: Chinese Culture, Product Design, Contemporary Perspective, Concept of Lamp,

Stool, Vase, Small Table.



中國文化脈絡之轉化設計〈孤寂者的角落〉

Design in Chinese Conceptual and Cultural Transformation 〈A Loner's Nook〉

誌

謝

非常感謝老師，感謝父母，感謝同學，感謝孤僻組的成員們。

本文得以順利完成，非常感謝莊明振教授細心的指導、耐心的討論，開放式的方式引導我，使創作及論文逐步的成型，並且能夠給予我最大的空間做創作的揮灑，老師：謝謝您！

非常高興能夠在交大應藝所遇見林銘煌老師，上過你的課真的對設計的本質更多了一些體悟，也對不同設計的手法有新的見解，老師：謝謝您！

很開心的能夠參與視覺傳達組的課程，上了張恬君老師的科技藝術與陳一平老師的藝術心理學課程一年後，更能彌補自己對於藝術這方面的渴望，也充實了自己的人文素養，老師：謝謝您！

非常感謝全心全力支持我的父母親，也在我創作產生困惑時，給我鼓勵，家人永遠都是最佳的後盾，爸媽：謝謝您！

阿冰與阿溫，多虧你們獨特的藝術敏銳度，雖然在我創作的過程中沒有插到什麼，但卻能在展覽時，切中我的創作方向，給了一些不錯的建議和觀感，感念你們阿，希望我遠走高飛後，你們可以來破鏡重圓。

美人魚大姊，請容許我這樣稱呼你，多虧你擔任我的心理顧問，這對我後期的創作集中力和偏執個性的引導有著莫大的助力，另外也很謝謝你在展覽當天的幫忙，希望你能事事順心。

A 博士，感謝你總是會來擾亂我偏執的計畫，讓我可以稍微休息放鬆一下，並且以建築的角度開始對我滔滔不絕的闡述大道理，我想你會是唯一的兄弟，並且是在自我設計本質追求上的好夥伴，一起朝成長之路邁進吧！

代號 C，感謝你陪我度過的這段時光，這一年與你相處，讓我也變得開朗許多，永遠保持赤子之心是你給我最好的禮物，謝謝你！

代號 M，感謝你，在研究所的時光過的特別快，你在網頁以及視覺設計上，給予我許多幫助，我們的友誼是不會變的！

家鳳，非常感謝熱心又天真的你，我想應藝所少了你大概很多事情都會不起勁，你公益的精神也替

在第二年常常消失的我，解決不少粗心的遺忘，謝謝你。

螞蟻，很高興我們這組有你，讓你多擔帶了，很感謝你的幫忙及熱心，謝謝你。

另外非常感謝給予我援手的學長姊們，宗鳳、王驥、榮哲、VIC，你們過來人的經驗分享真的給予我許多實質的幫助。



目錄

摘要.....	I
ABSTRACT.....	III
誌謝.....	V
目錄.....	VII
圖目錄.....	X
壹 序論.....	1
1.1 創作背景.....	1
1.11 物質的慾望滿足 VS 精神上的空虛.....	1
1.12 文化本質上的疑惑.....	2
1.13 經典 VS 流行文化.....	3
1.14 科技上的桎梏、自由的追尋.....	3
1.2 創作動機.....	4
1.3 創作概念：孤寂者的角落〈A LONER'S NOCK〉.....	5
1.4 創作論述架構.....	6
1.5 成果期許.....	6
貳 創作理念及設計構想.....	9
2.1 設計的初衷.....	9
2.11 文化的情感價值.....	9
2.12 少就是多，少就是自由.....	9
2.13 文化的語彙.....	10
2.131 窗櫺.....	10
2.132 鏤空.....	13
2.133 燈籠.....	14
2.134 石.....	17
2.135 虛與實.....	20
2.136 陰與陽的立場.....	20
2.14 小結.....	21
2.2 作品解說.....	21
2.21 Maze(几).....	21
2.211 設計概念.....	22
2.212 激發的元素.....	22

2.213 概念草圖	24
2.214 構想成型(3D MODELING)	25
2.215 桌面設計	26
2.216 桌腳設計	28
2.217 後處理	30
<i>2.22 Tile XX(瓶)</i>	32
2.221 設計概念	32
2.222 激發的元素	33
2.223 概念草圖	34
2.224 紙模型	36
2.225 3D 模型	37
2.226 上蓋製作	38
2.227 下蓋製作	39
2.228 後處理	39
2.229 最終模型	40
2.230 使用情境	42
<i>2.23 Garlic(凳)</i>	44
2.231 設計概念	45
2.232 激發的元素	45
2.233 概念草圖	46
2.234 3D 模型	49
2.235 凳(下部)製作	50
2.236 凳(上部)製作	51
2.237 後處理	53
2.238 最終模型	53
2.239 使用情境	55
<i>2.24 Illumination 01(燈)</i>	55
2.241 設計概念	56
2.242 激發的元素	56
2.243 概念草圖	58
2.244 手工紙的製作	61
2.245 照明	63
2.246 模型製作	65
2.246 零件製作	67
2.247 後處理	68
2.248 最終模型	69
參 作品呈現	74
3.1 作品整體空間	74



3.11 日.....	74
3.12 夜.....	76
3.2 作品的意境.....	77
3.21 Maze(几).....	77
3.22 Tile XX (瓶).....	78
3.23 Garlic (凳).....	78
3.24 Illumination 01 (燈).....	78
肆 結論.....	79
4.1 孤寂者的角落.....	79
4.2 聆聽者的回應.....	80
4.3 臆病者的反思.....	81
伍 參考文獻.....	82



圖目錄

圖 2.1	五福捧壽圖案隔扇裙板(清代).....	11
圖 2.2	如意紋窗櫺(清代).....	11
圖 2.3	六邊形漏窗(清代).....	11
圖 2.4	獸足方鬲.....	12
圖 2.5	家家門前的燈籠.....	14
圖 2.6	傘燈骨架.....	16
圖 2.7	太湖石 南天一柱.....	17
圖 2.8	三段觀賞法示意圖.....	17
圖 2.9	田黃凍.....	18
圖 2.10	几 作品圖示.....	21
圖 2.11	開光四足石礅一對.....	22
圖 2.12	冰裂紋窗櫺.....	23
圖 2.13	六角形窗櫺.....	23
圖 2.14	波浪紋窗櫺.....	23
圖 2.15	几 概念草圖.....	24
圖 2.16	几 3D-1.....	25
圖 2.17	几 3D-2.....	25
圖 2.18	几 3D-3.....	25
圖 2.19	几 3D-4.....	26
圖 2.20	几 桌面開孔.....	26
圖 2.21	几 桌面圖紋.....	26
圖 2.22	几 桌面剖面圖.....	27
圖 2.23	几 桌面雷射切割示意圖.....	27
圖 2.24	几 最終桌面結構示意圖.....	27
圖 2.26	製作木模的三視圖.....	28
圖 2.27	木模.....	28
圖 2.28	雷射切割路徑.....	29
圖 2.29	壓克力染劑.....	29
圖 2.30	銅棒 2mm.....	30
圖 2.31	金色皮革線.....	30
圖 2.32	几 最終模型細部.....	30
圖 2.33	几 最終模型.....	31
圖 2.34	空心石凳.....	32
圖 2.35	古錢.....	32
圖 2.36	瓶 概念草圖 1.....	33
圖 2.37	瓶 概念草圖 2.....	33

圖 2.38 瓶 概念草圖 3	34
圖 2.39 瓶 定案草圖 4	34
圖 2.40 瓶 定案草圖 5	34
圖 2.41 瓶 紙模型的輪廓	35
圖 2.42 瓶 紙模型整體	35
圖 2.43 瓶 紙模型各種不同的排列堆疊方式	36
圖 2.44 薄瓶 3D	36
圖 2.45 瓶 組合後的整體	37
圖 2.46 瓶 3D 細部示意圖	37
圖 2.47 沒有使用，後來作為噴漆平台的木模	38
圖 2.48 所使用的噴灌、補土	38
圖 2.49 羊毛輪	39
圖 2.50 瓶最終模型細部	39
圖 2.51 瓶 最終模型	40
圖 2.52 使用情境 1	41
圖 2.53 使用情境 2	41
圖 2.54 使用情境 3	42
圖 2.55 使用情境 4	42
圖 2.56 使用情境 5	43
圖 2.57 蒜頭壺 藍釉粉彩桃樹文瓶	44
圖 2.58 石甲	45
圖 2.59 凳 概念草圖 1	45
圖 2.60 凳 概念草圖 2	46
圖 2.61 凳 概念草圖 3	46
圖 2.62 凳 概念草圖 4	46
圖 2.63 凳 概念草圖 5	47
圖 2.64 凳 概念草圖 6	47
圖 2.65 凳 概念草圖 7	48
圖 2.66 凳 3D 模型 1	48
圖 2.67 凳 3D 模型 2	49
圖 2.68 凳 柱頭	49
圖 2.69 凳 柱身	50
圖 2.70 凳 底座	50
圖 2.71 凳 坐墊盤	51
圖 2.72 凳 坐墊罩(圓環)	51
圖 2.73 凳 坐墊罩側視圖	51
圖 2.74 凳 圓環外徑與內徑數值	51
圖 2.75 編織的茶色皮革線	52
圖 2.76 噴罐 平光黑	52



圖 2.77 凳 最終模型細部 1	52
圖 2.78 凳 最終模型細部 2	53
圖 2.79 凳 最終模型	53
圖 2.80 凳 坐墊罩與光影的變化	54
圖 2.81 各種不同的紙	55
圖 2.82 紙的構成結構	56
圖 2.83 宅門前的燈籠	57
圖 2.84 凳 構想 3D	58
圖 2.85 凳 構想草圖 1	58
圖 2.86 凳 構想草圖 2	58
圖 2.87 凳 構想草圖 3	59
圖 2.88 凳 構想草圖 4	59
圖 2.89 凳 製作手工紙工具示意圖	60
圖 2.90 凳 製作紙漿材料示意圖	60
圖 2.91 凳 製作紙漿材料	61
圖 2.92 試作的手工紙	62
圖 2.93 兩種豆泡(歐斯朗及大陸牌)	62
圖 2.94 OSRAM Halostar 20W 詳細規格	63
圖 2.95 電線	63
圖 2.96 變壓器	63
圖 2.97 燈座	63
圖 2.98 各種需要雷射切割的元件	64
圖 2.99 製作燈本體的模子(上蓋)	64
圖 2.100 底蓋內部	65
圖 2.101 流蘇細部	66
圖 2.102 燈座內部	66
圖 2.103 電線の後處理	67
圖 2.104 吊掛環	67
圖 2.105 燈 最終模型細部	68
圖 2.106 燈 最終模型細部	68
圖 2.107 燈 最終模型細部	68
圖 2.108 燈 最終模型細部	68
圖 2.109 燈 最終模型 1	69
圖 2.110 燈 最終模型 2	70
圖 2.111 魯賓之盃	71
圖 2.112 琴境圖說	72
圖 3.1 作品白天的樣貌	73
圖 3.2 作品白天各個角落的樣貌	74
圖 3.3 作品白天各個角落的樣貌	74

圖 3.4 作品白天各個角落的樣貌.....	74
圖 3.5 作品夜晚各個角落的樣貌.....	75
圖 3.6 作品夜晚各個角落的樣貌.....	75
圖 3.7 作品夜晚各個角落的樣貌.....	75
圖 3.8 作品夜晚各個角落的樣貌.....	76
圖 3.9 作品夜晚各個角落的樣貌.....	76
圖 3.10 几的意境.....	76
圖 3.11 瓶的意境.....	77
圖 3.12 凳的意境.....	77
圖 3.13 燈的意境.....	77



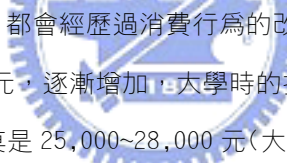
壹 序論

1.1 創作背景

1.11 物質的慾望滿足 VS 精神上的空虛

做為一個現代人，在科技越來越進步，便利性凌駕於一切的這個社會之中，我們似乎忘記了許多蘊藏在事物之中的細小感動。

當你可以輕而易舉在幾個動作間完成聯絡朋友的動作，透過一支具有幾乎什麼功能都有的手機時（當然手機的功能只會越來越多），許多互動帶給你的感動都變的制式起來，一切是那樣的簡單、理所當然。現在的我們，雖然不能說是富裕，但每個人的消費能力相較從前明顯的寬裕許多。



相信每一個人在成長的階段，都會經歷過消費行為的改變。隨著年齡的增長，你所能夠運用的資金，從小學時期每星期只有 100 元，逐漸增加，大學時的打工，一個月大概 10,000 元，直到你出社會工作，領了第一份薪水，約莫是 25,000~28,000 元（大學畢業生），從學生時期跨到工作時期的這個階段，是價值觀改變最劇烈的一個環節。一方面是因為自我的人格已經逐漸成熟，另一方面則是因為經濟自主，可以支配自己的消費行為，不再需要倚靠父母。這時候許多過去所受限或是新的刺激消費慾望，多到讓每個人目不暇給，接踵而來的就是滿足物質慾望所衍生的消費行為，像是過度消費¹，不停的購買新的產品，好像深怕自己會落入科技蠻荒叢林，或是跟不上同儕間的競爭、比較等等，這些是不健康的，當然跟我們所處的環境及社會有著莫大的關係，由於社會及工作上所崇尚的傳統像是老闆總認為每天留下加班是正常的，導致工時變長，我們需要更快速的效率，或是政治上的不穩定，造成人心理的不安定、不信任感，使我們逐漸傾向麻痺自己（深怕不努力配合公司的不合理要求，就會飯碗不保，於是長時間的操勞所累積的空虛感，只能靠累積成就感不斷麻醉自己內心的疲勞）或是尋求另一種解套方式，像是過度消費—透過不斷的用物質慾望填補失去的情感滿足感，另外，速食文化一便是在這種追求速度之下，不斷接受新的消費刺激所衍生出一個新型態，或是御宅族²（待在自己的空間中，斷絕於外界的實質接觸），這些社會現象，來求得一點內心的平靜，亦即以滿足慾望來平衡心靈深層的貧乏。

其實這些都是一種和諧的追尋。當你的內心出現了一個洞，隨著它慢慢的浮現到你可以意會到，你就會不斷的找東西填滿，深怕這個洞擴張到無以復加。但填進去的東西真的是你需要的嗎？還是只是把表面補好，讓這股內心的空虛感像癌症般在深處侵蝕呢？

1.12 文化本質上的疑惑

另外，我們所處的台灣，一個政局不安的社會，每一個處於 Y、Z 世代的年輕人，所接受的文化薰陶的差異化越來越大，對過去歷史的定位及定義有許多不同的注解，我還記得國中時的地理，是包含著中國大陸的，現在則省略掉了。許多過去所傳遞的文化訊息，因為政治的定位及佈局，被刪除或是被貼上污名化的標籤，這對於逐漸走向已開發國家的我們是一種劣勢，為什麼呢？文化是一個國家發展的根源，我們之所以進步是由於累積文化交相傳遞的成功經驗，當我們對自己的源頭都感到疑惑時，我們怎麼立足於世界。我們自身沒有一套合理的論述，也不完全了解自己的本質、源頭，這樣是很可悲的。於是我們成為隨著潮流膜拜不同文化的盲從者，哪個國家將他們的文化透過行銷的手法輸入給我們，我們就吸收，不加思索的認為這是趨勢。而企業靠著這手法獲取利益，但都不長久。因為表象的盲從無法成為經典，自然在下一波更強的他國文化崛起下消聲匿跡。

再者，高科技電子製造業是我們經濟致富的基石，但在維持同樣利潤的水準下，所依靠的還是技術密集以及勞力密集的基礎。面對越來越多的競爭對手，我們只能創造更快更高品質的製造水準，來面對一次次的搶訂單危機。

對於學設計的人來說，創造出解決問題（不論是心理滿足或是物理需求）的設計被奉為圭臬，但在業界的設計師絕大多數還是為了製造及利潤服務，再者，我們的企業還停留在代工生產的定位點；我們所服務面對的對象不是人本身，而是一個企業，或許你可以說這是另一個利潤的起點，追求利潤並非謬誤，但其在企業的核心價值中所佔的比重，應該有更妥善的規劃，包含合理崇高的理想性，像是符合環保的考量、幫助改善社會問題等等。

雖然近年來這個情況有改善，許多大企業也意識到以自我品牌走出世界的重要性，但成功的案例仍乏善可陳。這是為什麼呢？因為我們所仰賴的創意根源—文化，始終像是懵懵懂懂、牙牙學語的小孩，沒有辦法表達自身的感受，因而自然而然困坐在自己的小房間，走不出去。

1.13 經典 VS 流行文化

每個民族的背後，都有一套發展很長久的文化。無論如何，它是以一種傳承、去蕪存菁的態度被保留下來，一代接著一代。有點像是生物學中的適者生存，強的文化就會被保存下來，而弱的、或是可替代的，則會隨著時間遭到淘汰。而每個民族則在這個文化的薰陶下不斷繁衍下去，持續進步。

在我們周圍充斥著各種不同的文化，不論是流行文化³或是鄉土文化等等。流行文化是變動的，並且有特定的時間和地點。一些被主流社會忽略的事物，當受到小部分人的強烈關注後，也有可能漸漸形成流行文化。從少數人邁向多數人接受的過程，是社會學界極欲了解的。尤其，為何大多數事物都無法流行，僅有少數事物，甚至十分怪異的能流行？

流行文化被普遍認為是較膚淺的。需要長時間浸淫、練習和反思的文化項目，較少能成為流行文化的產物。在部分學人的認知上，認為流行膚淺而大衆，跟經典剛好屬於兩端。但事實上，流行很多時候透過認證與操作，仍然可以變為經典。流行與經典若真要判斷，應該可以從消退時期去觀察：流行必定有衰退期⁴；經典則由於受到認可，可以維繫很長時間。也就是端看社會對其評價而定。

但不論經典與流行是否處於兩極，能夠承受時間考驗的文化越來越不復見。

流行文化的商品在社會上有廣泛的吸引力，原因有二。其一是商品宣傳，製造和發售這些商品的商業機構會強調商品在社會上的接受度，從而獲取最大的利潤。二是「文化基因」(meme)⁵的效應。套用「進化論」的理論，流行文化也會依據「物競天擇，適者生存」法則在社會上散佈。在社會上最受歡迎的文化產物才能生存下來，繼續繁衍。

在這個資本主義盛行的時代，文化的盛行有如曇花一現，在炒作其帶來的利益後，很快周期性地衰退。我們不禁要問，在這個週而復始的迴圈中，我們對於文化傳承、深層追尋到哪而去了？

1.14 科技上的桎梏、自由的追尋

現今產品日新月異，功能只會增加而不會減少。每一項電子產品亦朝向 All In One 這個黑盒子的概念不斷更新，我們會發現更多的電子產品被整合到某一項特定產品，像是數位相機，或是 PDA 開始被整合到手機上等等。但我們真的需要這麼多功能嗎？

爲了參加這功能競賽的各個產品無一不做足了準備，把更多的功能囊括進來。但這些個別的功能真的恰如其分的被我們使用嗎？真正熱愛攝影的人會用手機拍照嗎？手機拍照只是爲了迎合表面潮流而做的，當然它也創造出讓人著迷的新使用型態，但這又回到之前的論點，深與淺的差別，經典與過渡流行的差異。在下一更新後，他們通通又要消失不見。科技帶來強大進步，好像是一個緊箍咒，帶來的功能只爲了箍住我們，讓我們過度消費，但這樣的功能真是我們需要的嗎？

另外，有一些較爲成功的品牌，姑且不稱他們爲企業，像是 APPLE 電腦旗下的產品 iPod⁶，雖同樣爲電子產品，但相較於著重功能的 SONY Clie⁷，卻成功地佔領整個市場。並非他們行銷的成功，而是在產品設計的本質，就看的出清楚的差異，使用者可以在 iPod 的身上得到對音樂聆聽這項功能的自由，並且很輕易的就與之互動，獲得了個人化的空間。這就是個人專屬的 iPod，獨一無二，能夠用它產生許多不一樣的使用經驗；而 SONY Clie⁷ 則因過於繁複的功能及操作介面，成爲工程師的玩具。使用者真的需要這麼多功能嗎？即使不需要它們，卻還是得學會怎麼使用這些功能。我們買一個東西不是爲了學會怎麼用它，而是它帶給我們滿足，不論是實質的功能需求或是心理的感受。

1.2 創作動機



處於這個環境下，我很慶幸自己沒有受到太多技術性的污染，雖然有些許的實務經驗，對於功能掛帥的產品，我覺得無力，因爲犧牲掉的是人最基本的感官經驗，一種最初衷的感動，好像從我們孩提時就被忽略教授的感覺經驗。

我們老是有一種心態，國外的月亮比較圓，即使不是這樣，亦不遠乎。因爲西方社會的小孩從小就有各式各樣能引發美學經驗的事物矗立在周圍，一棟棟重要的文化資產，像是建築，不遺餘力的被保存下來，這對設計創造的養成有著潛移默化的效果。反觀我們的小孩忙著升學，我們的社會花了許多時間讓大家在一個染缸中，爭進入高等學府的入場卷，而不鼓勵培養不同專長的人才。如此，又怎麼能怨嘆西方國家培育出的設計人才比較厲害呢？

基於對自我文化本質的追尋，以及現今社會快速發展的所產生的一種表層滿足，我開始思考是不是能夠營造出一個環境亦或空間，給予內心空虛的現代人一種歸屬感，並且藉著中國文化的啓發，將過去跟著我們幾千年的文化經驗轉化到我的設計之中。另外一個焦點則是希望讓使用者在我的作品中得到自由，不論是在實際使用上〈與之互動〉，或是心理的感覺上〈在空間中〉。

1.3 創作概念：孤寂者的角落〈A Loner's Nook〉

現代人的心中都存在著空虛，一種生於和平世界下的失調。由於在這個時代下的我們並沒有體驗過物質貧乏，漸漸的我們的內心病了。好像胃口被養大般，不容易知足。因為美好的便利生活是這麼的理所當然，為了繼續保有享受便利生活的權利，我們付出了時間和勞力，加倍工作，以換取消費的金錢。但這就好像惡性循環般，因為表層慾望是永遠也填不滿的，天天都有新的刺激消費的把戲。若我們無法學會找到心靈富足的鑰匙，就會陷入永遠的空虛。

其實孤寂者也可以稱做是獨行俠，當今的社會其實存在著許多自己一人也可以活的好好的人，他們沒有太多情感的羈絆，也不需要依賴他人，獨自活躍在自己的舞台。因為孤寂，或許他們內心存有一絲絲惆悵，但對周圍環境過於快速的不安，及對個體化⁷過程無意義的集體行為的沉默，進而產生的厭倦感。個人的空間及環境，可以幫助他們冥想，或是默默的找到一點歸屬感吧。

這也是我產生概念的一個源頭，因為我們花太少時間與自己相處了。我們會花時間與家人相處，我們會犧牲睡眠與愛人相處，我們會抽空與朋友相處，但我們有花時間和自己相處嗎？我們了解自己嗎？這是一個蠻妙的問題，多數人應該都覺得自己很了解自己，但往往在許多時候誤會自己，無法調整自己到適切的心境，進而產生遺憾、後悔，甚至是失控。到底我要的是什麼呢？

而我們所處的環境不斷被壓縮，人口密度越來越高，每個人的心理舒適距離⁸也越來越窄，大家被逼得不得不在一塊兒了。擁擠的大眾運輸系統，馬上接通的手持電話，越來越少的都市綠地，漸漸的不受干擾的環境已經是天方夜譚。那個能夠讓我們靜下心來的地方，也就是能讓我思考我的本質的地方，也就是我希望創造出來的一個空間—孤寂者的角落。

孤寂者的角落是現代都會人繁忙心靈的避風港。過於快速的社會變動及人際關係，讓人不安；讓彼此無法深入了解。有的時候，獨自一人的角落，讓你能夠靜靜的思考方向，欣賞不同事物的美好，觀察細微的變化，察覺細小的差異。這大概是對日新月異的科技的反思。但這個世界還是要進步的，只是需要撥點時間沉澱心靈，消化每一步往前走呼吸的新鮮空氣，讓它內化到五臟六腑，而非在下次呼吸交替中淺淺的離去。

1.4 創作論述架構

本創作論述架構分為四個部分，以創作者本身創作的發想、過程、展覽到結論。第一章為緒論，概括的說明創作的初衷，以及思考創作的背景。第二章為創作的概念以及設計構想，先以整體的概念陳述創作的意境，及所要傳達的意涵，緊接著就每一個單一作品闡述其創作概念、使用情境等。第三章為展出成果，包含展示空間的想法、作品在空間中的含意以及創作的成果。第四章為接收到的回饋、創作者的反思以及可以更加完善的建議。

1.5 成果期許

本作品透過創作者對周圍環境自身的觀察，經由文化的轉化，以自由的追尋以及人內心的不滿足感做為設計的原點。相較於處於我們週遭的工業設計產品，以功能為導向，利潤為目標的基本企業核心價值，我希望能夠藉由這整個空間創作的設計，讓心靈空虛的人們有一種新的感受。

整體來說，這個空間是私密的、不受干擾的，倘伴在這個氛圍之中，我們可以靜靜的思考，以平和的心情面對忙碌之後的時光；可以在這裡閱讀、聆聽音樂、冥想。

個別來看，每個在此空間的元素都扮演著不同的腳色，藉由花瓶、燈、几以及凳這些貼近我們生活週遭的產品，與人產生感官上的互動，相互的建立情感，這才是滿足心理要件的關鍵。另外一方面，每項產品的使用情境⁹隨著使用者的需要而有所不同。擁有支配自由的使用者，也能透過使用經驗激起少就是多，少就是自由的深層心理滿足。

¹ 「過度消費」分為兩種類型：一種是自身能還達不到，但還要勉為其難地超前消費；還有一種是具備了消費能力，卻不斷追求奢侈型消費，造成一些不必要的浪費。

最常見的過度消費，多半是遇到超級推銷員的遊說，買了價格上萬元的書籍雜誌教材、化妝品，簽了價格數萬元的護膚美容課程，或已有房子與保險，卻莫名其妙訂下購屋契約、不必要的保單……。大多數人拿出血汗錢，買的不是商品本身，多是去買用不到的行銷包裝。

² 許多御宅族同時具有「家裡礮」的特質；此部份與「隱蔽青年」非常類似，是指一些自我封閉的青少年，他們認為自己

難以在社會上擁有地位、故對社交冷感。

一般相信這名詞是名社會評論分析者中森明夫，在 1983 年中期於漫畫月刊《漫画ブリッコ》上連載的《「おたく」の研究》專欄中，初次正式的使用這個名詞來稱呼這個族群。「おたく」一詞的本意是「貴府上」，在日文中另可當第二人稱指示詞，正巧 1982 年於日本開始放映的動畫《超時空要塞》（超時空要塞マクロス）中有主角互以「おたく」稱呼對方，故推斷此族群的人乃為受其影響，並開始使用這個辭彙互相稱呼，後來才被以「おたく」作為其族群全體的代稱。

日本以及東亞其他都市化程度較高地區（例如中國大陸的城市、香港、台灣、南韓等）的社會，經常給予青少年一些壓力，使他們覺得自己是失敗、無用。這些壓力有很多的來源。

東亞教育以填鴨式教育為主，加上傳統觀念認為學歷高才有出息，形成升學主義。日本以及東亞先進地區的青少年，最擔心的是在教育制度下的表現，他們覺得家長和社會施予不少壓力。當他們感覺到外間的壓力，可能會害怕面對一些社交場合，他們會選擇逃避以減少外間所給予的壓力。

3 流行文化（又稱普及文化、大眾文化），是指在現代社會中地區上盛行的文化。流行文化的內容主要由散播文化物品的工業，例如電影、電視、出版社等媒體塑造。流行文化並不只是大眾傳播媒介生產物的總和，而是由社會上接觸這些產物的人與傳播媒介的互動所產生的。

4 衰退期一為產品生命週期中的最後一個階段，此階段不論是銷售量或利潤皆急遽下降，下降的原因除了價格因素，有時是因為技術進步，導致市場淘汰舊產品。



5 迷因 (Meme) 也稱為瀾或迷米，是文化資訊傳承時的單位。這個詞是在 1976 年，由生物學家 Richard Dawkins 在《自私的基因》一書中所創造的。將文化傳承的過程，以生物學中的演化規則來作類比。

類似作為遺傳因子的基因，迷因為文化的遺傳因子，也經由複製（模仿）、變異與選擇的過程而演化。舉例而言，某個人類大腦中的觀念（迷因），經由模仿或是學習，複製到不同人的大腦中。而經過複製的觀念並不會與原來觀念完全相同，因此產生變異。這些相似但是有所不同的觀念，則在散佈時互相競爭，因此出現類似天擇的現象。

6 美國的 APPLE 和日本的 SONY 都以「產品創新」和「設計頂尖」知名，蘋果的 iPod 銷售一路長紅，但新力技藝絕倫的 PDA 系列產品 Clie[®]，卻於 2005 年停產。

在這用力的努力之中，新力忽略了兩個關鍵的變化：

再也沒有人需要 PDA，再也沒有人需要博學多聞的科技產品。

我們可以這麼說，新力的創新精神投注在「製造上的精益求精」，而蘋果的創新精神則是集中於「發現消費者的自由」，開展消費者掌握住產品的自主能力。（詹偉雄，美學的經濟）。

新力的挫敗、蘋果的崛起，告訴我們：科技業的「製造時代」已經過去，「發現性創新」〈innovation via discovery〉

時代來臨了。這對有些人來說特別容易，但對有些人越來越難的新觀點。

7 隨著個體成長，人的意識逐漸變得賦予個性，這時便開始了人的個體化(individuation)過程。其目的在於盡可能充分地認識自己或達到一種自我意識，我們將之視為意識的擴展。個體化和意識在人格的發展過程是同步的，而在意識的個體化過程中，自我這個成分被發現了。

一個情感型的人，它會允許較多的情緒體驗進入意識；而思維型的人，當然思想比情感更容易進入它的意識。同時，進入的量又跟個體化關係密切；一個高度個體化的人，將允許較多的東西進入意識。〈C.G. Jung, 1996〉

8 就空間的距離而言，工作時必須與他人保持 210~360cm 的距離，才能不受到他人的影響。而人與人交流時，則其距離應保持在 100cm 左右。而與並非特別親近的人談話時，如果距離在 45cm 以內時，便很容易感到緊張。

9 情境模擬的方式常被用來協助處理未來或未知相關的事務，如居住環境的規劃，商業的策略模擬，產品的概念發展，軟體的劇本設計，軍事的沙盤推演。面對未來的規劃者常以此法思考推論決策與設計。模擬未來的方式可分為情境分析與劇本導引兩大部分。〈余德彰、林文綺、王介丘，2001〉。



貳 創作理念及設計構想

2.1 設計的初衷

2.11 文化的情感價值

爲了能夠傳達現代人對情感經驗以及文化的漠視，在創作的起點，選擇了從中國過去的文化汲取想法，激發構想，試著藉由過去的文化脈絡¹⁰，找出一個與當代設計結合的法則（或許可說是鑰匙）。

相較於理性的設計手法，像是以問題爲導向、尋求各種實質面的解決方案，本創作以情感的滿足以及創造出不同的使用經驗則爲主要出發點。當然最基本的產品功能也必須被滿足；設計出的物品一定要符合其原始功能的基本要求。這樣所創造出的東西才能在實質上符合使用者的期盼；在情感上也能滿足被需要的存在價值，進而產生一種和諧。

而這個和諧，可以說是各種內外不同調的溝通結果。活在當下的現代人，也面臨著內外不協調的癮，傾向天平的另一邊。像是超時工作以致心靈貧乏，沒有時間從事休閒活動、速食文化導致變動性太大，不論是在人或是事物上，永遠都無法長久經營等等，這些外傾於另外一邊的問題，不但沒有藉由填補另外一邊的貧乏來使之平衡，反而用更表面的一些消極方式來減緩人對當下問題的疑惑或是痛苦。像是加倍的消費、或是更加倍的工作，於是這個癮好像吸毒一般的惡性循環著，而我們渾然不覺地認爲反正不就是這樣，還能再壞嗎？於是消極的繼續下去。

2.12 少就是多，少就是自由

本創作的名稱爲「孤寂者的角落」，因此本作品以存在於一個角落空間的所有物做爲型式，而所營造出的情感經驗爲其隱喻。用意在於讓每一個觀賞者，能夠對文化這個抽象的情感因子有所回應，進而思考與之互動中的所有可能性。對於現代人過度的使用，並學習過多的新功能，且被產品行銷的誘惑禁錮自由的現象，提出另一角度的觀點。

我們購買產品並不是爲消費而消費，而是真的對產品的實質功能有需求，並在它帶給我們的存在價

值中獲得滿足。而時下過剩的產品功能，宛如裝飾品般地強調此一產品的多功能性。但什麼功能都包含在內的黑盒子真的是使用者所需要的嗎？我們購買一樣產品是爲了使用吧，複雜的功能裝飾矇蔽了使用者的雙眼，連帶著綁住了我們使用它的自由。好像每一個功能直接對我們的下意識發出命令，我們則照著產品給你的指導手冊，快速地完成一個指令，並且一個功能對應一個回應，一個迴圈，大家以數位化的模式齊步前進著。在這個模式下，我們失去了與之互動的自由，也失去了主觀的感受。龐大的功能成爲過多的心理負擔，因爲還會有錯誤操作的可能性。有些甚至在使用者熟悉它之前，它又已經被淘汰了。

過去的現代主義，提倡「少即是多」¹¹，省略掉多餘的表面裝飾語彙，也拿掉多餘的形式功能，力求簡約。是在於經歷過「more」，再經過「less」，才能知道「what is essential」。本創作之四個產品即是在精簡化的條件下，透過使用者的自由與之互動，滿足較多的使用需求，進而朝著「少即是多」，「少就是自由」的這個概念，做進一步的設計探詢。

2.13 文化的語彙



本創作的設計過程蘊含著許多從中國文化之中所得到的啓發，在此一小節裡，就這些基本創作的靈感來源，逐一做基本的概說，並且說明其被運用的手法，以及隱含的符號、心理意義，及如何呼應到本創作空間的主題：孤寂者的角落。

2.131 窗櫺

在深沉幽靜的中國三合或是四合式院宅裡，窗戶顯得相當活躍。他們不僅是光線和空氣的通道，還扮演著調節院內氣氛的作用。人們進入院中，第一眼見到的就是大面積的窗戶，這些窗戶上面各式各樣的格子，如同美麗的雙眼般，讓人覺得格外親切。

窗櫺是獨具創造性和最具靈活性的建築構件，這些多樣性的裝飾圖案是主人心願嚮往的寄託物，代表屋主的生活追求和藝術品味。譬如：被稱做“儒商莊園”的榆次常家大院，主人將四扇窗作成梅、蘭、菊、竹四種花卉圖案，造成一種清新雅致的環境氛圍，讓人聯想起屋主人所追求“正人君子”儒雅清高的品格和風度。

華夏文明史中佔有特殊位置的山西，是中國古代建築最多的省，總共有 18,000 處。因此山西有“中國古代建築寶庫”之美譽。山西的古建築裝飾藝術，代表著北方古建築裝飾的藝術風格，裝飾手法豪放、敦厚、樸實。這裡，以山西的民間建築作為窗櫺的例子。

山西民間建築的窗戶大體有以下幾種：



- 長窗，及隔扇。一般用於正房(廳堂對面)，同時具有三種功能，即門、窗、牆。其形式通常是屋頂到地的四扇、六扇、八扇式，上半部分是有著多種式樣格子的固定窗，下半部分是雕刻花紋的裙版。通常為比較講究的人家正廳，這些正廳不住人，用作供奉祖宗，亦理婚喪大事和接待尊貴客人。以圖 2.1 為例。

圖 2.1 五福捧壽圖案隔扇裙板(清代)攝於山西·高平(王建華, 2005)。

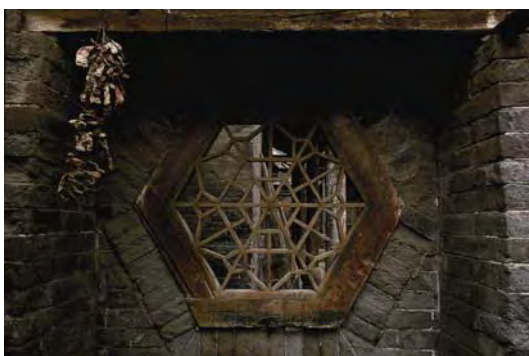
五福著重表現的是人生的五種幸福，而五福捧壽圖則是在重點說明“五福壽為先”的幸福觀。古人認為只要有安康長壽才能永享天年，才能享用財富，才能享受人生美好的事物，會有人用數字表示長壽的意義，數字“1”代表著人身和壽命，用數字“0”代表財富、成就感，那麼數字 1 能夠長久存在，後面的 0 更多才有意義，而此人的福分則不淺。一旦 1 消失，後面的 0 再多也是 0，沒有意義。



- 半窗，多用於住人房間，是山西民居的主要窗式。由於房間需要保暖，故半窗多做成固定的，但也有對開扇和單掀式。以圖 2.2 為例。

圖 2.2 如意紋窗櫺(清代)攝於山西(王建華, 2005)。

這是一種朝外開的窗扇，稱作“飛罩”。在其上面黏上紗，當內窗開啓通風時可阻擋蚊蟲進入室內。作用等同紗窗，由於這種窗戶多半安裝在朝向院內的一面，所以窗櫺花紋多為美麗吉祥圖案。



- 漏窗，設在院內隔牆或園林中圍牆的窗，為了營造牆體空間的裝飾趣味效果，此種窗多被製作成固定式圓形、扇型及多邊形等。以圖 2.3 為例。

圖 2.3 六邊形漏窗(清代)攝於山西·平遙(王建華, 2005)。

此漏窗中的六邊形窗櫺被直櫺角相連，直六邊形窗框，組成放射狀雪花圖案。雪花窗裝載院牆之上，給沉悶的的庭院增添幾分生氣，俗話說：瑞雪兆豐年，此雪花窗有預兆豐收之意。

窗的出現大體可追溯到新石器時期，基本上和房屋同時出現。“窗”實際上就是原始的“窗”，漢字“窗”是由“穴”“窗”以古象形字演化而成。從另一角度解釋說明“窗”即為地穴式房屋上的“窗”。那時的窗既可排煙氣，又用作通風、採光。到後來由於窗不能滿足人們對陽光和通風的需求，“窗”“窗”逐漸分開，窗則用作於排煙；窗完成採光、通風之任務，位置也由屋頂改到牆壁。

窗的藝術價值及心理感受在於不同圖紋的窗櫺。“櫺”為古代窗扇上的木格子。古人正是透過改變這些木格子圖紋的方式，來抒發情感和寄託心願，同時也可以調節院子的環境氣氛。長窗是正廳的重點，因此長窗上半部窗櫺圖形花紋繁多，下部裙板的木雕則很華麗，但圖案比較莊重、嚴肅。半窗多半在有人居住活動的房間，因此窗櫺較密且粗壯堅實。圖紋也比較自由、隨意，生活氣息較濃。漏窗的窗櫺由於置在大環境中，內容更是五花八門，比較活潑、大氣、輕巧、飄逸。這些圖紋在院落和園林中相互比對，交映成趣。他們的存在使牆產生似隔非隔的空間效果。



窗櫺最早出現在西周的青銅器上，器物上的建築圖紋三面牆上已經有簡單的十字窗櫺。(如圖 2.4)。明清之後窗的裝飾趨於精巧。宮殿建築多採用菱花窗，作工精巧、細膩。民間的窗櫺雖然比不上宮廷，但樣式多種。如“卍”字紋、冰裂紋、魚(菱形)紋、壽字紋、福字紋、燈籠紋、步步錦等等。

圖 2.4 獸足方鬲(王建華, 2005)。

窗扇花格之所以有許多美麗生動的圖形式樣，主要是由於許多文人雅士的推崇。明清之際，不少文人出於對山水花鳥和木雕藝術的喜愛，直接參與窗櫺的製作，創作出許多儒雅秀美的窗畫。比較出名的為明末清初戲劇家、美學家李漁，它曾經親手製作出得意的窗畫作品，還創造出一套窗畫美學理論。他提出“尺幅窗”、“無心畫”理論。此一理論為裁紙數幅，在紙上作畫並鑲邊，貼在窗戶四周即“實其四面，獨虛其中”。這裡的虛並不是什麼都沒有，而是以窗框為畫框，借窗外真山真水。人在室內向外觀看，“窗作窗也，畫也”，是一幅美麗的山水風景畫。天冷時，畫一幅與窗同大小的畫貼於窗櫺上，即所謂“是由也可以作畫，是畫也可以做窗”。足不出戶便可以領略青山碧水，隨意欣賞奇花異草，珍禽猛獸，深居深宅也可以暢遊美景，是李漁窗畫美學思想的真諦。“居易氣，養易德”，優美的室內環境，能使人心胸舒暢、心胸開闊，進而延年益壽，古人就是基於此心理才營造出居室中的大千世界——窗櫺。

2.132 鏤空

即鏤花，亦稱鏤空或是透雕。按設計好的花紋，將瓷胎鏤成浮雕狀或將花紋外的空間鏤通雕透，稱為鏤雕。是瓷器的常見裝飾技法，流行於五代以後。

其實這個運用在許多中國傳統器物上都能發現它的存在，在這邊運用木雕作為一個例子來闡述其原理。鏤空為傳達出的客觀感覺，但在不同的中國古老藝術表現形式上，有著不同的呈現方式及特色。

中國木雕以潮州和東陽木雕（東陽木雕因發源於浙江省東陽縣而著稱）最為出名。潮州木雕以上漆貼金，顯現出玲瓏剔透，取得藝術效果。而後者又稱為白木雕，因為保留住木材的特色，顯現出細膩精巧的表現。另外雕與刻是不同的，木刻畫、銅刻畫之所以用刻，是因為表現出的效果為平面，只有一種凹凸；而雕則有多種凹凸，運用刀、鑿的方式鏟去或削去一部分素材，達到作者心中欲變化的效果。

鏤空在潮州木雕中的表現方式為一種稱之為「通雕」的特殊技法，又稱為鏤通雕。它有著圓雕¹²、透雕、陰雕¹³和繪畫的長處，融合而成一種獨特的藝術形式。通雕是沒有底部的通體穿透，也是多層次的鏤空。在形式上可分為立體透雕和平面雕鏤兩種：

● 立體透雕：是圓雕形的四面立體關係，在藝術刻劃上是以鏤空穿透取勝。如花籃、蟹籠、蝦等。

● 平面雕鏤：為一般的通雕，體積深厚且層層疊疊，交錯穿插。在製作的時候，需要用長柄細長刀來雕鏤才能達到它的藝術效果。

通雕是採用多層次鏤通的方式來表現其藝術美感，但卻不像象牙牙雕的多層數來取勝，而是力求結構巧妙和造形上的生動。我們可以說通雕是線條流暢，節奏感強的木雕藝術。

而鏤空在東洋木雕中的表現方式有兩種：

● 透空雙面雕：其特點為一個畫稿兩面雕，透空透風前後一體，玲瓏剔透可以兩面欣賞。這種雕刻方式要求雙面正，也就是前後兩面都要好看。所以雕刻家必須要考慮正反兩面的關係，更需要注重正、側、背的變化了。較高明的藝匠可以在兩面雕出不同的題材，也可以雕出多層鏤空。

透空雙面雕一般用於園林建築中的窗花、隔間氣窗、屏風等等。特別強調其裝飾效果，並做到雙面都可以欣賞，而達到層次豐富、玲瓏剔透的效果。

● 深浮雕：深浮雕也稱為鏤空雕。因為物體本身厚度多餘的厚度都可以鏤掉。例如人物頭部雕完後

腦後多餘的木削是可以鏤掉的，一般樹枝都可以鏤空。

深浮雕主要應用於壁掛、屏風、案几等高水準產品。爲了使成品達到玲瓏剔透，故使用鏤空雕法。

整體來說，鏤空的效果能夠使所傳達的作品層次分明，並且脈絡清楚，在不同平面深度的立體感變化更是讓人著迷，能充分地將物體在空間中的各種相對應關係傳達出來，其與圖地反轉¹⁴有著類似的原理，只是鏤空所要傳達的意境更爲廣大，其不僅探討物體與空間的關係，也在物體本身的盈虧關係中作出不一樣的詮釋；各各不同的觀點上所得到的領會是大相逕庭。這可以反應出東方思維中所崇尚的一種對精神面，只可意會的哲學觀，和以辯證、寫實主義的西方思維有著很大的不同。

2.133 燈籠



燈籠是亞洲的一種傳統民間工藝品。在古代，其主要作用是照明。通常由紙或者絹作爲燈籠的外皮，骨架通常使用竹或木條製作，中間放上蠟燭，點燃蠟燭成爲照明工具。在亞洲的廟宇中，燈籠是相當常見的物品。

圖 2.5 家家門前的燈籠 〈資料來源：

<http://taiwanlantern.com/>>

現在社會中，燈籠的作用已經變成了一種收藏欣賞的傳統工藝品；佳節慶典中都要使用燈籠，特別是元宵節和中秋節。外形各異的燈籠也稱爲「花燈」。此外，有許多燈籠已改用了燈泡，而非蠟燭。除了慶典或廟宇使用外，在許多街頭小吃攤也有掛紅燈籠取代招牌，以吸引食客的目光。在中國電影「大紅燈籠高高掛」中，可看到傳統燈籠的使用和形式。

中國有燈是秦漢以後的事，紙燈籠又可能是在東漢紙發明之後出現。中國的燈籠又統稱爲燈彩。起源於 1800 多年前的西漢時期。在當時每年的農曆正月十五元宵節前後，人們都掛起象徵團圓意義的紅燈籠，來營造一種喜慶的氛圍。後來燈籠就成了中國人喜慶的象徵。經過歷代燈彩藝人的傳承和發展，形成了豐富多彩的品種和高超的工藝水平。從種類上有：宮燈、紗燈、吊燈等等。從造形上來分，有人物、山水、花鳥、龍鳳、魚虫等等。除此之外還有專供人們賞玩的走馬燈。中國的燈彩綜合了繪畫藝術、剪紙、紙紮、刺縫等工藝，利用各個地區出產的竹、木、藤、麥稈、獸角、金

屬、綾絹等材料製作而成。在中國古代製作的燈彩中，以宮燈和紗燈最為著名。

燈籠與中國人生活息息相連，廟宇中、客廳裡，處處都有燈籠。

中國的燈籠，不僅是用以照明，它往往也是一種象徵，新娘燈（即宮燈）就代表婚禮喜慶；竹篾燈則告示這是喪葬場合；傘燈（字姓燈），因「燈」與「丁」在閩南話上語音相同，意味著人丁興旺。所以，過去每家都有字姓燈，懸掛在屋簷下和客廳中。今天迎神賽會上，神明的陣頭前仍有兩盞大燈籠，就是這種習俗的延續。

除了照明以外，燈籠還有其他意義。每年正月私塾（古代的學校）開學時，家長會為子女準備一盞燈籠，由老師點亮，象徵學生的前途一片光明，稱為「開燈」。後來就由此演變成元宵節提燈籠的習俗。又由於字音和「添丁」相近，所以燈籠也用來祈求生子。到了日據時代，愛國志士們在燈籠上繪製民間故事，教導子孫認識自己的文化，所以又具有薪火相傳的意義。

目前燈籠依其形狀，分為泉州式和福州式兩種。其中以泉州式為中國燈籠的代表。

● 泉州式燈籠：一般編織泉州式燈籠都以質地堅韌，有彈性的桂竹及麻籬二種為主要材料。

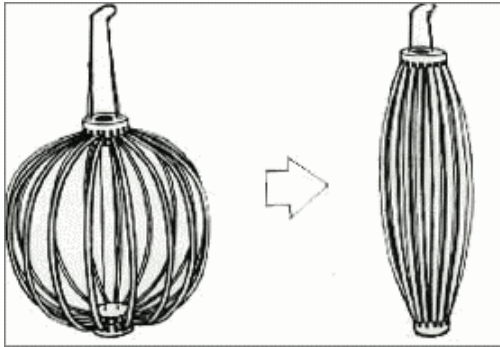


製作過程為：

- (一)將竹子放在蒸氣室內加熱的半小時，然後取出，置陰涼處晾乾，但不得過份乾燥，也不能放在強光下曝曬。
- (二)用竹刨刨去表面粗糙的表皮。
- (三)裁取所需長度的竹條；這種得依燈籠大小而定。
- (四)以交叉方式編織完成燈架。
- (五)燈架中間，扎數圈竹圈於燈壁上亦可。
- (六)糊（裱）燈籠，先裱糊棉紗布，再黏貼二層做燈籠用的單光紙。（如沒有單光紙，細棉紙亦可。）裱糊棉紗布得先將稀釋的漿糊，均勻的平刷在骨架表面，再將剪好的紗布輕附在燈架上，再用刷子沾漿糊刷平，這裡需要注意，刷平漿糊的刷子必須是乾淨的刷子方可，否則，燈面將是一片髒亂。同時，紙也必須糊得沒有接縫才算真正的裱糊完成。
- (七)將燈籠放在陰涼通風處晾乾。
- (八)彩繪：以個人所需圖案彩繪，如人物、八仙、花鳥、仕女等。

(九)彩繪後，依情況來決定是否書寫文字。等文字、圖案完全乾後，再上一層桐油，然後待桐油陰乾，燈籠就大功告成。

●福州式燈籠：又稱為傘燈（如圖 2.6），其材料為來自與桂竹。



桂竹是台灣種植最普遍的一種竹子。質感堅硬有彈性，適合作釣竿、掃帚等器具。將桂竹劈成竹條，稱為「竹篾」。在竹篾上下兩端打洞，並用鐵絲穿起來。在桂竹的竹節上，刻出凹槽，用粗鐵絲固定，成為竹燈籠的頭部和底部竹頭。

圖 2.6 傘燈骨架。可以收縮成傘型而得名。

〈資料來源：http://www.sun0769.com/subject/zhongqiu2005/denglong_3.htm〉

作法：

1. 將穿好鐵絲的竹篾，安裝在竹頭台座上。
2. 一根竹篾安裝在一格凹槽上，最後再用鐵絲綁竹頭，成為竹架。
3. 頂住地面，將竹架慢慢往下撐開，直到變成筒型為止。
4. 用手壓折竹篾，調整燈籠的形狀、彎度和竹篾間的距離。
5. 在燈籠上端綁上棉線，以固定竹篾。
6. 在竹篾上鋪白色紗布，用漿糊固定。
7. 等紗布乾了，再塗上洋菜膠。
8. 陰乾後，筒形傘燈就成型了。
9. 接著描圖、上彩。一般而言，字是朱紅色，圖則是八仙過海、福祿壽三星等吉祥畫。
10. 最後在竹頭上安裝底座，修飾一下，就完成了。

燈籠這個傳統的照明器具，也帶著語意上的隱含。除了照明的功用之外，較現代照明器具來說更能夠營造氛圍，不論是散出的光暈或是材質透出的質樸感，更能夠傳達出一種內心隱微的感動。而其更與傳統的意涵如希望、祝福，或是儀式有著密不可分的關係。

不論是製作燈的骨架，或是表面的紙，都有著很強的文化痕跡。可以說燈籠尚未使用時就是一個富函語意的藝術品，因為它有著各種不同的裝飾和工藝表現。其點亮後具實際功能（照明）和心理功能

(安全、溫暖)；安置在家家戶戶的門前，並充分的成爲空間的一個境的角色，滿足了實際功能及心理需求。

2.134 石

與石有關的文化大抵爲崇尚自然的觀賞石以及以物怡情的雕刻創造，而其實原始雕塑的產生也是源於人們對大自然石塊的接觸與觀感。

中國白話文對石稱作「石頭」也有說法爲「石投」，中國人一樣尊重自然，山頂稱山頭、木稱木頭，石稱「石頭」，「頭兒」是尊重的意思，對石尊敬，口頭上也稱作「石頭」。

● 觀賞石文化

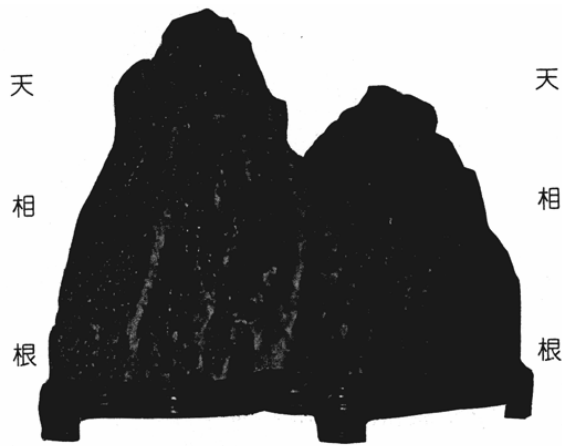
自古以來，人們將奇石的收藏、鑑賞作爲明心、修身、治德的一個精神享受。一種回歸自然的視野觀察，中華民族有崇尚自然的傳統，在心理和精神上常常寄託於自然，而觀賞石恰恰就是讓人們相約大自然，與自然界交流的好地方。



就賞石的審美情趣以及研究理論而言，以原本傳統奇石的“瘦、皺、漏、透、奇、巧、潤、境”的審美評價，進而發展到對石體的質地、紋理、造型和色澤的視野來探索，這提高了賞石的審美逸趣，也更加深了文化上的研究。

觀賞石是用心、而靜心、會心，並非看熱鬧，所以石是觀賞的稱作觀賞石，寧可做觀衆，不做看官。自古以來觀石是顧四面全貌，重視它的走勢，尖者爲峰，雖然並未記載其觀賞方式，但不脫離對自然景觀及物象來觀賞。

圖 2.7 太湖石 南天一柱 〈劉志華，2003〉



●三段觀賞法(立體觀賞)

將石畫分為天、相、根三個段位來賞石，天為上位、相為中位，根為底位。

· 天位：依山頂稜線的線條變化呈現自然之美。

· 相位：中腹之線與面所構成的骨幹，表現其容姿。

圖 2.8 三段觀賞法示意圖〈黃忠勝，1995〉

· 根位：左右兩端之站立與底部自然之佈點與力之配合，抱合性等等。

此三階段觀賞法在追求大自然的變化與氣魄包容。

現代美學提倡藝術多門，賞石隨之多元多趣，以現代美學觀點，觀察石形之均衡比例，走向線條，力點，動感等。觀察石質的質地變化，紋理變化，色度濃淡，滄桑軌跡、古樸韻味，觀察石色的色系種類，色度明淡，色彩所象徵的意義等來觀石，已經不是舊有的美學範疇。

有人問我：一顆石頭，看不出它像什麼，有什麼美？美在哪裡？

我說：欣賞一朵花，難道花要像什麼嗎？賞花就是愛賞花本身之美阿。

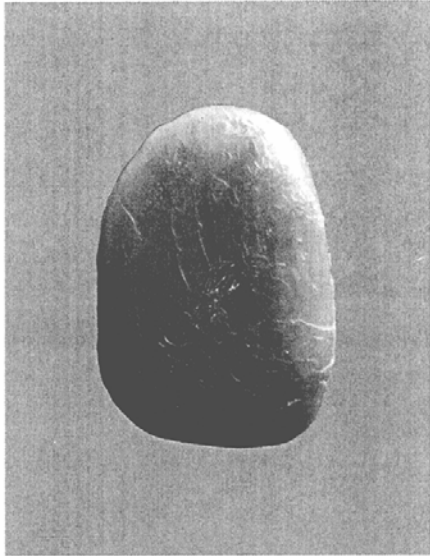
晨曦日出是那麼美，難道日出該像什麼嗎？日出本身的光芒和色彩就是一種美，不是嗎？

所以，石頭本身就能傳達出美〈不必一定要像什麼才算數〉，它是含蓄的、沉定的美、是樸實的、堅執的美，是刻劃著大自然生命變替、歲月痕跡之美，是隱射著宇宙撞擊壓力併發的能量之美。

中國人懂得欣賞石頭，珍視這一脈相承的雅好，乃是建立起一條通往自然的捷路，發掘出天地大美之無限、力之永恆。這是中國人富有哲思的文化生活之一端，我們今天保有它、傳揚它、是我們的驕傲，更是我們的責任。

(黃忠勝 1995)

中國文化特殊之處在於崇尚自然之美，從天地萬物間汲取靈感，將這份美應用於生活之中。中國藝術的特質為師法自然，在創作上，形似只是臨摹學習的過程，重要的是文化涵養與審美意識的再現，也就是說表象的展現為基礎，真正重要的為其內隱的意涵，材料與造型的境界要統一，作品才能展現宏偉氣勢，並啟發觀者無限的想像空間。中國藝術重神韻、重意的表現，其境界遠超越現實物質的羈絆，變化無窮，西方藝術則偏重描繪真實對象細部輪廓線條，追求和真實物體的表面近似度，這是東西文化根本不同之處。



田黃凍
山水薄意章
4.3×3.5×2 cm

圖 2.9 田黃凍 〈黃忠勝，1995〉

● 石雕藝術中的石

而在於中國石雕藝術中，其雕刻的技法與木雕有著大同小異的相似之處，這邊就不多做著墨，所選的石材呼應前段觀賞石的本質，做一個相互參照，其文化脈絡則在這邊做一個蓋述，色澤斑斕、質地脂潤，晶瑩剔透，柔而易攻的壽山石是天生良好的雕刻材料，而在這其中，又以田黃石為翹楚，堪稱石之帝王，根據不同的顏色、天然斑紋所雕刻出的器皿或是作品所呈現出的又是一番不同的意境。古人向來有“貴石而賤玉”，並非玉不珍貴，而是田黃石除了更稀少之餘，其靈性一在反覆把玩之中，玩賞的過程之中達到一種物我相融的境界，與中國過往崇尚意念的傳統，不謀而合。

以下以田黃石的特性為例：



- 田黃石的色澤：最大的特點為毫無火氣，並且以黃為主，黃色為其基本色調。比較熟亦指色調比較濃。
- 田黃石的石皮：大多數的田黃石都有石皮，石皮有厚、薄、稀皮之分，亦有雙重皮、三重皮之分，帶有點透如同肌膚般的觸感的表層即為石皮。
- 蘿蔔紋：蘿蔔削去外皮呈現許多細細的，編織如網的絲紋。叫蘿蔔紋。肌理隱現蘿蔔絲紋，是田黃石必備的一個特徵。
- 紅筋：有點像是生命線，田黃石的筋格為紅色，這是因為鐵質元素沁入其格紋所致，有了生命線，他才是活的，才會生長。
- 質地：田黃石質地溫潤、細膩、富有靈性。溫潤是一種感覺、味道，很難用文字表達。
- 靈性：主要指透明度與情韻。田黃石大多為微透明，極度透明者稱之通靈，也就是田黃凍，非常稀少，如果完全不透明，就不是田黃石了，文人墨客讚嘆「有情、有韻」，細細品嘗，會發現其豐富的變化和情趣。

大體而言，天然的石，不論是大至觀賞全貌的觀賞石，或是小至雕刻在手中把玩的田黃石，都是大

自然的結晶，經歷了無窮境的風化、沖刷、浸漬，洗清了雜質、脫盡了凡胎，靈性漸生，而從其中，有許多豐富的意念讓我們與之互動，藉由與之相處，我們可以獲得更多對自然的體悟，石表面的各種感覺帶領我們進入更深層的思考，咀嚼各種不同的感覺因子，好像具有靈性般的活絡過來，變化富饒的石之美，如同前面所提，這種似物非物的抽象審美觀感，也是刺激本創作的一個重要因子。

2.135 虛與實

虛與實的這個概念，可以說已經根深蒂固於中國文化之中。而在現實世界中，任何具象的東西一定是有形，有形則佔有一定的空間。廣義來說，物理學的物體所佔的空間，就包含了物體本身的「實體空間」和與其互動的「虛體空間」。例如英國著名的雕刻家亨利摩爾(Henry Moore)，於1977年8月再法國巴黎的Orangerie 國家畫廊舉辦回顧展，當記者問他關於造形中穿洞的問題，摩爾提到：「把雕刻穿洞，可以使光線通過，使你知道有另一面的存在……。同時，這個真空也有它的外形，比如包圍一支手腕的真空，可以表達手腕的姿態。也是從這種雕刻法，我才了解空間和外形是同一回事，如果您不了解外形，你也不可能了解空間，反之亦然。」(Henry Moore, 1986)。這一席話，摩爾說明了一個重要的理念，內在「虛體空間」的地位和「實體空間」是一樣的具有意義，它們的地位是對等的，而且同樣在「形象世界」中，具有其獨立的「形」，並佔有特定的「三度空間」。就像一個打開蓋子的空紙盒，內部的空間是絕對的具有形象，也絕對有其存在的意義。

2.136 陰與陽的立場

「虛體空間」與「實體空間」在創作中的地位是相等的，並且同時存在於「形象世界」中，且具有獨立互動的關係。這邊的「虛體空間」包含造形本身的實體空間所包容的虛有空間，和外圍產生互動的虛體空間，都是屬於造形創作的「形象空間」。這些虛體空間就是「內空間」和「外空間」，而實體空間和他們的組合才是完整的「體」。這種「虛實的體」的空間概念和中國的「陰陽的體」有著密不可分的關係。陰陽的概念，自古以來有各種不同的說法如「氣形」、「天地」、「虛實」、「乾坤」、「太極」、「有無」「空」……等等。而陰陽的概念，有一部分是超乎形象的，例如：道體¹⁵，本身在道家的詮釋，就是形象以外的問題。

而中國人談陰陽的概念就比西方談空間的哲學來得更深廣。藝術本身的奧秘，也無法用實證科學來

解釋，尤其是東方美學從形而上學¹⁶的多角度切入，使它成為「心物合體」的迷思。

2.14 小結

在前面所提及的各種文化脈絡，皆為此基本創作的重要參考來源。有非常抽象的思考方向，像是虛與實的關係，陰與陽，或是帶有表象的文化語彙，鏤空及各種圖紋、裝飾。而這些富含語意及意境的中國文化，以一種具象汲取到抽象融合最後到具象平衡的方式作為此一創作的一個設計手法，也就是將所受到激發的特徵、概念抽出，將它們以抽象的方式做扭曲、轉化，最後能夠產生和諧並發生意義的想法，做具象的創作表現，進而成為製作上的實體。在這個過程中，很多時候都是在嘗試的過程中，做各種元素切換，而盡可能獲得最符合創作主題並有其獨特性的各個作品，在之後的作品介紹章節，會有更循序的說明及介紹。

2.2 作品解說



串起本作品四個主要構成元素的概念，在本節中有整體的概念說明。本空間為「孤獨者的角落」，由環境中的數件作品所組成，每個作品，都有其相對應的構想來源以及脈絡，並且在各自的空間中扮演所要傳達的情感角色，進而相互構成整體氛圍所要傳達的意境。

2.21 Maze(几)

● 設計流程

- 概念草圖
- 3D 模型
- 桌面製作：2D 圖紋設計 >> 備料(茶色壓克力 5022) >> 雷射切割 >> 上中下膠合
- 桌腳製作：開木模 >> 備料(耐衝擊壓克力) >> 真空成型(失敗) >> 壓克力成型(穿)¹⁷
- 後處理：桌面及桌腳黏合(強鹼) >> 金色皮革線縫合
- 完成：上亮光乳

2.211 設計概念



此一作品的概念主要由窗櫺結構及中國傳統石造家具所產生的啟發。在開始思考創作的方向時，一度有參考中國過去，精雕細琢明清家具的小几。在造形上，等分切割後的橢圓弧面桌腳及隱含在桌面內部的窗櫺結構，是主要所想要傳達出東方氣息的地方，在強光或是某個特定角度才會發現的花紋結構，是想要傳達虛與實的關係，人常常都是身處在看似清楚又模糊的事件之中。

左 圖 2.10 几 作品圖示

在機能上，比一般擺放茶水、小物件的茶几來的長一點，主要是希望使用者在一個人的角落時，能有比較大的個人空間，在這邊閱讀、喝茶、聽音樂都不會因為只是一個人的空間，而犧牲掉該有的機能性。另外這個茶几的構想也來自於古人撫琴用的琴台，古人撫琴的意境，與此創作所想要傳達出的意境有某方面是契合的，「希聲」

18 的境界，獨自與琴產生一種合一的心境，雖然說是崇高的理想，但值得我們追尋。

在細節的處理上，結合桌腳與桌面的金色皮革線，呼應帶有復古感覺的茶色壓克力，希望能夠表現出一種淡淡的懷舊感。而運用縫紉的手法作結合乍看下，相較於金屬件結合有著較為軟的感覺。這是想要顛覆一般性結合方式的手法，在光線投射下能夠帶給使用者一股不愠不火的禪意，這也是整個創作的氛圍所想要表達的。

2.212 激發的元素

● 石墩

鼓起來的弧面是專屬於中國的一個造形符碼，出現於許多器物上，而充滿張力的弧面與支撐桌面重量桌腳產生連結，進而作為桌腳的設計。

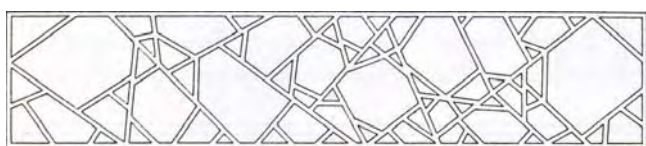
圖 2.11 開光四足石墩一對 〈安思遠/江文華，2003〉



● 窗櫺

運用在桌面結構上的窗櫺，在應用到設計上時，有三個不同的參考，各自有不同的語意意涵。而選擇了第二種六角形則是因為它除了形式上的美之外，其強度及裸露出來的結構之美很符合虛實間的關係，而且在不同的注意力焦點之上，可以發現不同蘊藏在之中的圖形，像是六角形、十字形、或是趨近於卍字型的花紋。另外它具有四方連續的特性，應用於立體的造形上，不會顯得太呆板，且各個方向都可以承接，永不間段，有點具象，又帶有點抽象，帶有一種折衷的美感。

1. 避暑房舍 成都 聯合大學 漢朝 206 B.C.-220 A.D. 圖 2.12 冰裂紋窗櫺 〈Daniel Sheet Dye, 1974〉

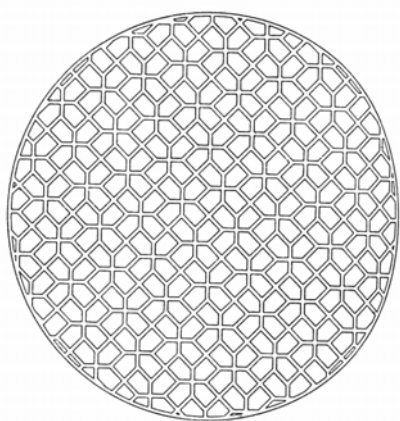


冰裂紋：為一種殘缺之美，卻可以給人無窮的意蘊，冰裂紋顧名思義為冰塊碎裂時所產生的紋路，相互交織，非常好看，而

這種紋理最先被成功的運用在哥窯的開片上，開片是哥窯獨特的裝飾風格，因為胎釉的膨脹係數不一造成的裂紋，釉面出現裂紋其實是一種缺陷，卻被工匠運用作為裝飾，並且效果精美絕倫，有渾然天成、巧奪天工之感。



2. 六角形的迷宮 四川 成都 1850 A.D. 圖 2.13 六角形窗櫺 〈Daniel Sheet Dye, 1974〉



六角形在單一平面設計上佔有相當重要的地位，由於它的結構較強，可以產生許多組合、交錯。六角形和三角形的協調性的轉化非常適合。這樣的組成包含了最佳以及最廣的窗櫺形式。

而這個六角形的窗櫺，則是使用於園林內的漏窗，用於借景或是融於周圍環境之中，它有許多不同的元素構成，裡面蘊藏的不同的花紋，千變萬化。

3. 成對並結合的波浪紋 四川 雲南 1900 A.D.

相對的波浪紋其實是平行波浪紋的衍生，所以波峰和波谷是相對立的。它有轉化斜線和曲線成為垂直或是水平的意向。這個相對的波浪紋非常趨近為正弦波，且波峰和波谷是相對應的，有的時候捲起來並沒有很明顯的分離。

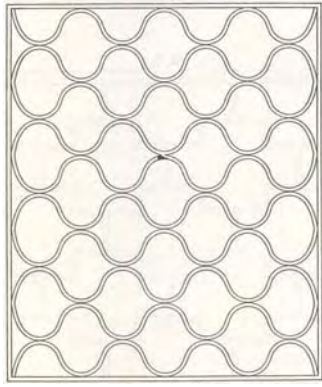


圖 2.14 波浪紋窗櫺 (Daniel Sheet Dye · 1974)

2.213 概念草圖

· 最初是由石造家具的腹部形狀產生構想的連結，進而拉長，產生形變，另外也分離成為四隻桌腳的外形。

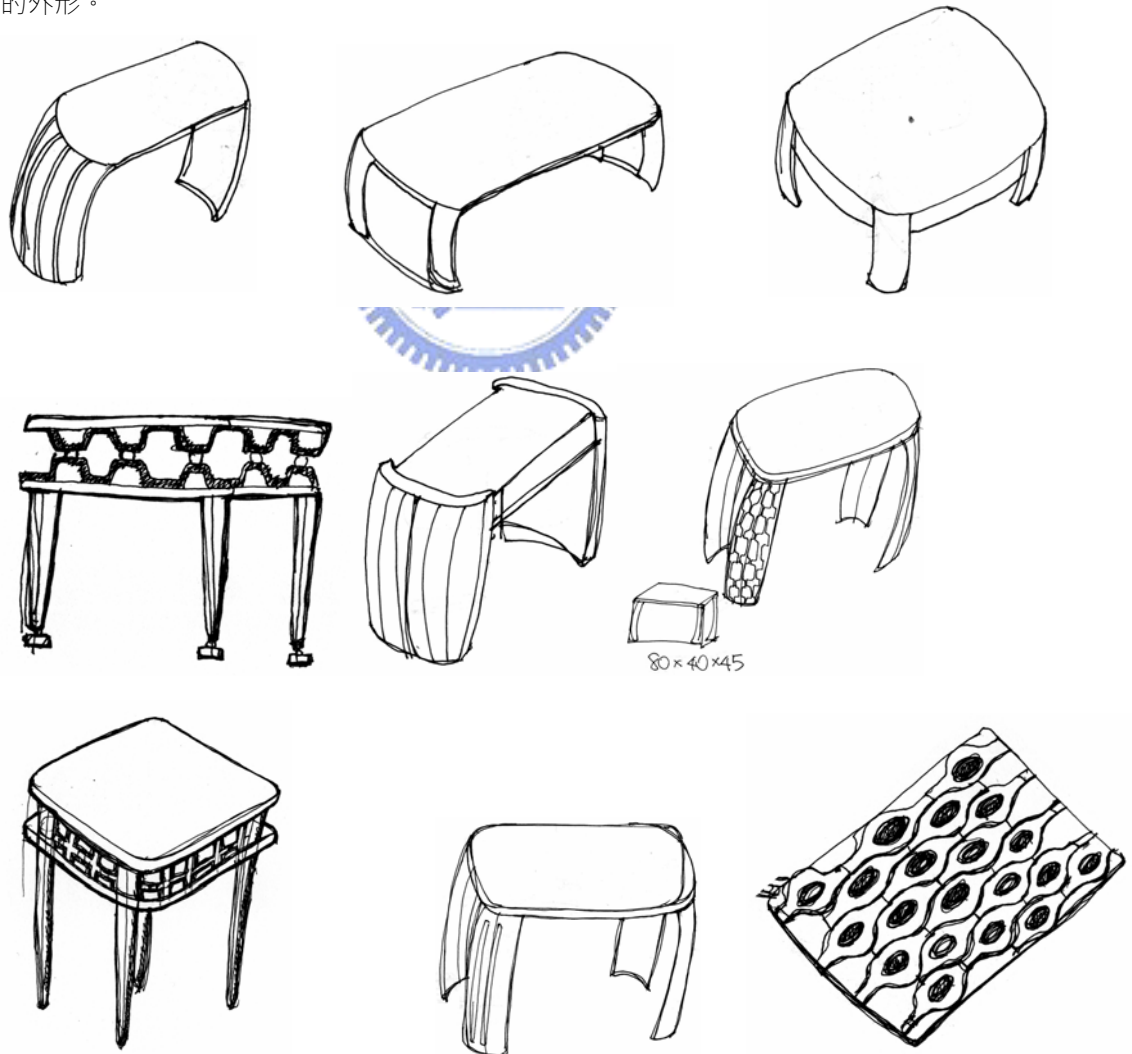
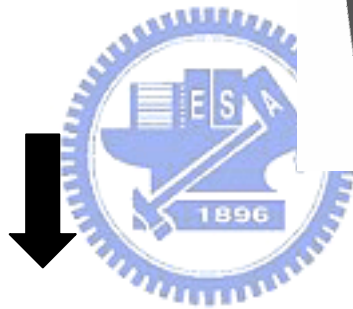


圖 2.15 几 概念草圖

· 分離後的桌腳，在桌面上與結構可以產生另一種連結，所以將錯綜複雜的窗櫺結構與之互動。此一階段對於几的設計概念大抵上有兩點：用窗櫺結構呈現一種虛與實的感覺，將桌面和桌腳的互動表現出來，另一點則為桌腳的曲面是細膩富有感情的。

2.214 構想成型(3D MODELING)

- 原始的 3D 模型是由略帶橢圓的形狀構成，並且桌腳是貼齊桌緣的，長寬則是參考古琴台的尺寸 800mm * 400mm 並結合一般茶几的高度 450mm。
- 桌面及桌腳的厚度皆為 6mm。右 圖 2.16 几 3D-1

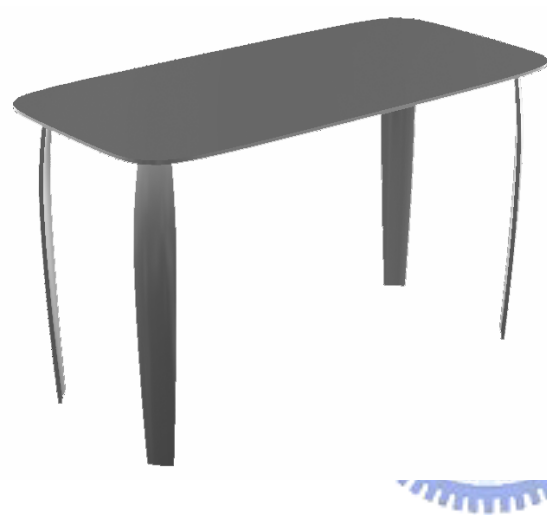


- 稍作調整後發現凹陷進去的椅腳，似乎比較能夠傳達支撐桌面的視覺效果，且之後的桌面與椅腳結合，比較能夠有乾淨的空間，因為結合的收尾在裡面。左 圖 2.17 几 3D-2



- 轉化成方形比較有穩固的視覺效果，窄化的桌腳截取石礮腹部的複雜曲面，目的是為了讓桌腳的曲線更為流暢，且在視覺上有張力。

右 圖 2.18 几 3D-3



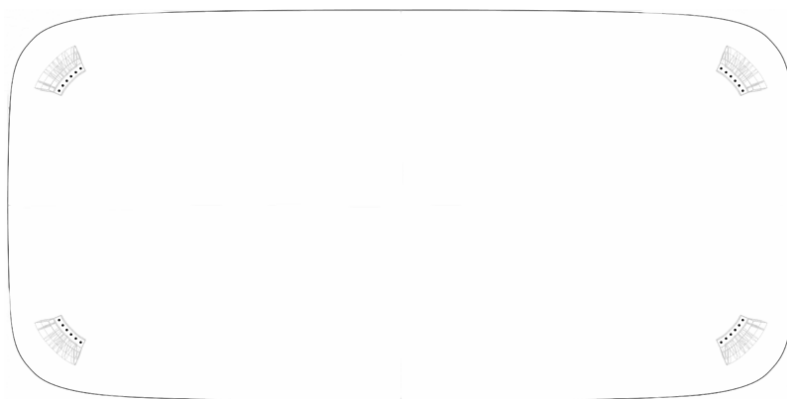
- 最後的定案為矩形帶有圓角的桌面，桌腳是從內部結合，希望有一種宅院大門的意向。

左 圖 2.19 几 3D-4



2.215 桌面設計

大體概念的雛型確定後，接下來為細部設計，桌面的結構設計為此一作品的特點，同時必須考量到結合的收尾。



- 結合方式為在每一支腳上面開六個小孔，由於所選用的材質為壓克力，也帶有些許的透明度，用縫紉的方式做結合固定，使結構美感有一個統一性。

圖 2.20 几 桌面開孔

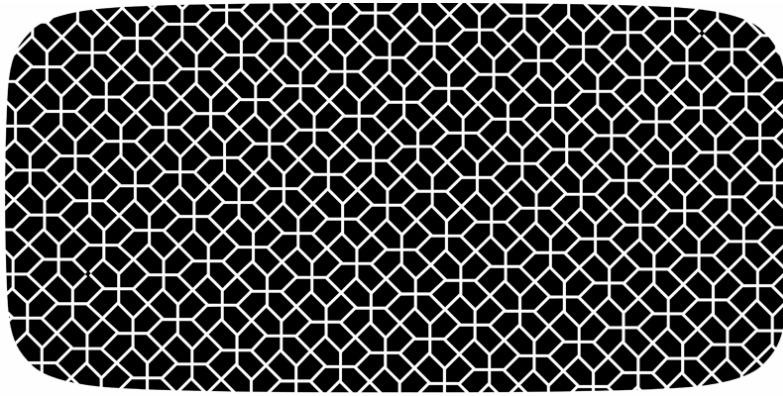


圖 2.21 几 桌面圖紋

· 最初的設計為在 6mm 的壓克力板下部，從底部往上算 3mm，用雷射雕刻的方式將黑色的部分挖除，呈現一種結構外露(從側面看)但從上方則是透明紋路的虛實空間。



· 黑色為雷射雕刻挖掉的部分。圖 2.22 几 桌面剖面圖

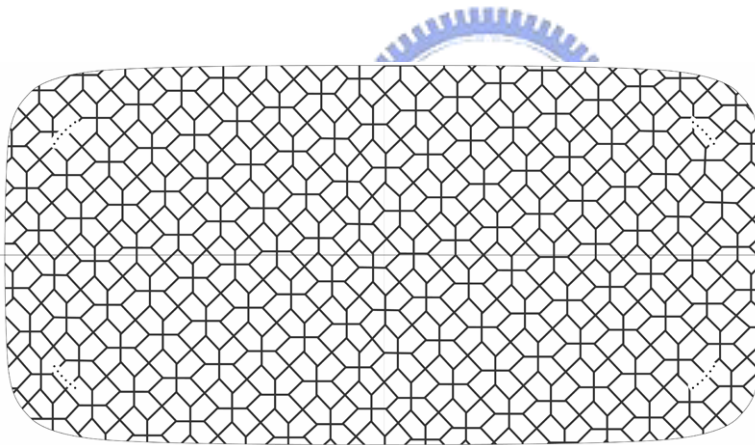


圖 2.23 几 桌面雷射切割示意圖

· 經過測試，運用雕刻鏤空的方式不可行，因為深度 3mm 無法做雷射垂直雕刻，採用另外一個製作方式，將 6mm 的厚度拆成 2mm 的壓克力薄板 3 片，將花紋雕刻以雷射切割的方式在中間的板子上做呈現，黑色為實體部分。

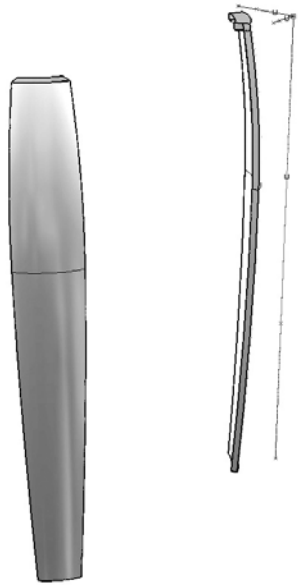


圖 2.24 几 最終桌面結構示意圖



· 保留住虛與實為設計概念之一，在一定距離才會有的特殊紋理為低調下了很好的註解。

2.216 桌腳設計



- 桌腳來自於石礮的腹部曲面，在膨脹的有機造形上，希望它還能保有弧線的力量，並且是流暢、纖細的。

左 圖 2.25 几 桌腳木模製作立體圖

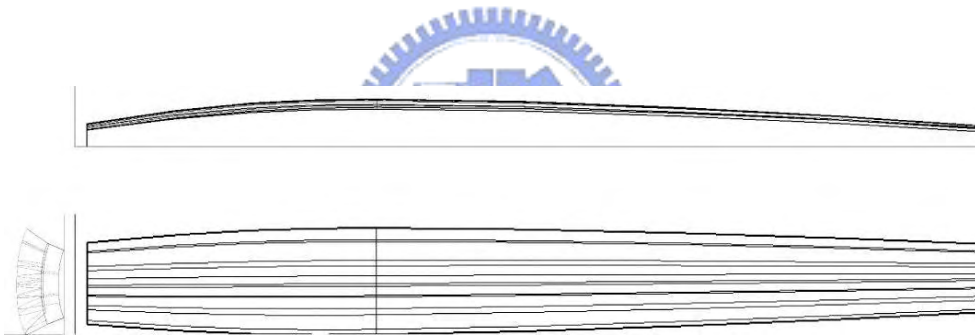


圖 2.26 製作木模的三視圖



圖 2.27 木模

- 木模的上下左右各留 15mm 的間隙，便於真空成形後與壓克力脫模，以及裁切預留的邊。

- 木模上需要開孔，使真空成形時各個位置對應的單位吸力是一致的，以避免肉厚過於不平均的狀況發生。
- 這邊開的小孔是沿著預先畫好的輪廓線周圍。過往的經驗，孔開的越小出現瑕疵即應力不平均的狀況比較少。

● 真空成形

使用耐衝擊壓克力¹⁹ 真空成形的結果良好，良率取決於師父對壓克力加熱，即抽真空的經驗及時間的掌控，抽出來的四支腳雖有公差，但是在可以接受的範圍之內。

● 裁切

成形後的壓克力需要裁切，基於精密度的考量，原本使用雷射切割，但由於機台高度不足，無法進行切割。一般雷射切割加工的機台只能容納厚度為 5cm 的板材，大型的機台最高可以容納 15 公分的高度，但發包廠商的此一機台目前送修。

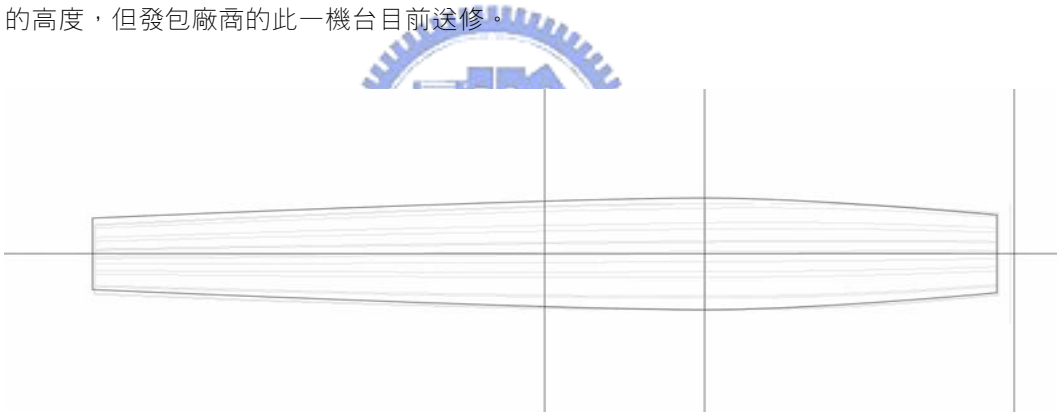


圖 2.28 雷射切割路徑

● 染色



透明的壓克力可以使用化工染料進行顏色的調整，但由於耐衝擊壓克力的裁切失敗，這邊並沒有進行實際操作。

圖 2.29 壓克力染劑

●穿(壓克力成形)

最後採用一種公母模的壓合方式製作桌腳，公模為原本的木模，母模為真空成形後的奈衝擊壓克力，材料為 2mm 茶色壓克力。烤軟後的壓克力(約 15 分鐘)迅速置入母模，並與公模上下固定至冷卻定形。

2.217 後處理

- 三層茶色 2mm 壓克力的黏合與桌腳的黏合
使用一種專門黏著壓克力的強鹼，在接著的同時其會破壞壓克力的結構使之合為一體。
- 桌面與桌腳的結合

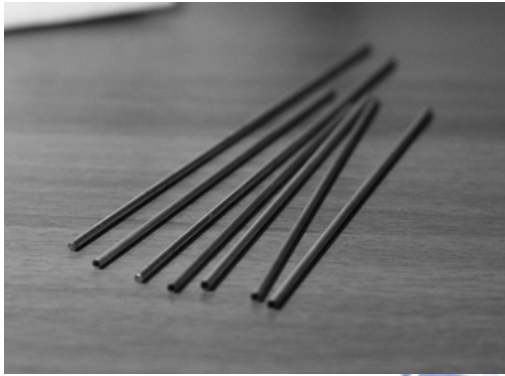


圖 2.30 銅棒 2mm



圖 2.31 金色皮革線

以六個固定孔固定每一支桌腳，最初的設計是運用金屬空心銅管與塑料壓克力形成對比的一個視覺組合，但實際製作時，並沒有縫紉金色皮革線與透明壓克力來得獨特，在這邊希望用文化上的一種手法取代機械製造的質感。



· 最終原型 圖 2.32 几 最終模型細部



圖 2.33 几 最終模型

2.22 Tile XX(瓶)

● 設計流程

- 概念草圖
- 紙模型
- 3D 模型
- 上蓋製作：砂紙研磨 240 號 >> 砂紙研磨 400 號
- 下蓋製作：砂紙研磨 240 號 >> 砂紙研磨 400 號 >> 底漆 500 >> 砂紙研磨 600 號 >> 砂紙研磨 800 號 >> 砂紙研磨 1000 號 >> 底漆 1200
- 後處理：噴漆 >> 拋光
- 完成：上亮光乳

2.221 設計概念

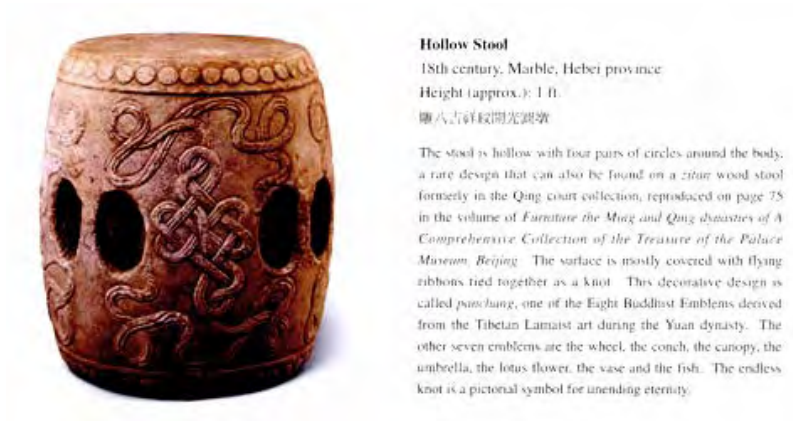
四方連續的切割方式將一個驅近於長方柱體分成四個如磚瓦的薄瓶，這樣的設計是爲了組合或是搭配不同種的花材。在單一使用的狀態下，透明的材料可以將花的形態作完整的呈現，宛如一個花的相框。而四個薄瓶組合在一起時，則可以插上一圈的花朵，宛如一個花籃。滿天星或是馬格利特這類花苞較小的花朵很適合這帶有點綴的擺設。當然四個薄瓶也可以壁掛，稍作傾斜的內壁可以讓組成磚牆的花朵呈現自然的垂墜感，而兩側鏤空的設計在組合時可以呈現空間的虛實感，分離時也可以輕易的移動。

此作品的概念是來自於石造家具的形體，最初的做法是截取其輪廓加以扭曲變形；鏤空而形成花器。而加入系統性的積木概念，是希望能夠在使用中多一點自由及變化。使用的人可以依照他的環境及喜好作排列擺設，而不是受制於傳統花器的單一功能，買回來就只能插上花擺設。

此一設計是希望使用者能夠自由地調整他們希望的花瓶使用方式，做不同的嘗試。沒有插上花的花瓶也可以作爲室內空間的一個擺設，而能同時滿足心理和功能的需求。

2.222 激發的元素

- 石凳 圖 2.34 空心石凳〈安思遠/江文章，2003〉



有點趨近於鼓的的形狀是滿獨特的一個符碼。中國的石造家具會在其充滿張力的表層雕刻或是鏤空將陰與陽的形體作一個反差的表現。

最初激發此設計的為較凝縮的曲線所構成的張力腹部曲面，以及鏤空的結構。

- 古錢幣 圖 2.35 古錢〈資料來源：

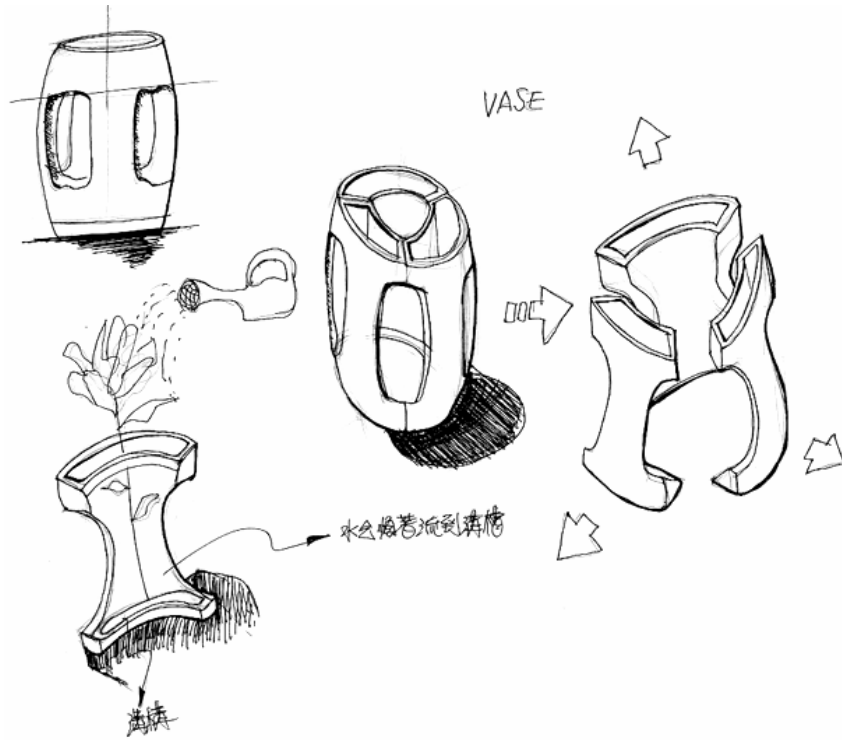
http://big5.china.com.cn/gate/big5/www.lianghui.org.cn/zhuant2005/node_5729553.htm〉



古錢幣外圓內方的結構符合中國人對自然的哲學思想-天圓地方。

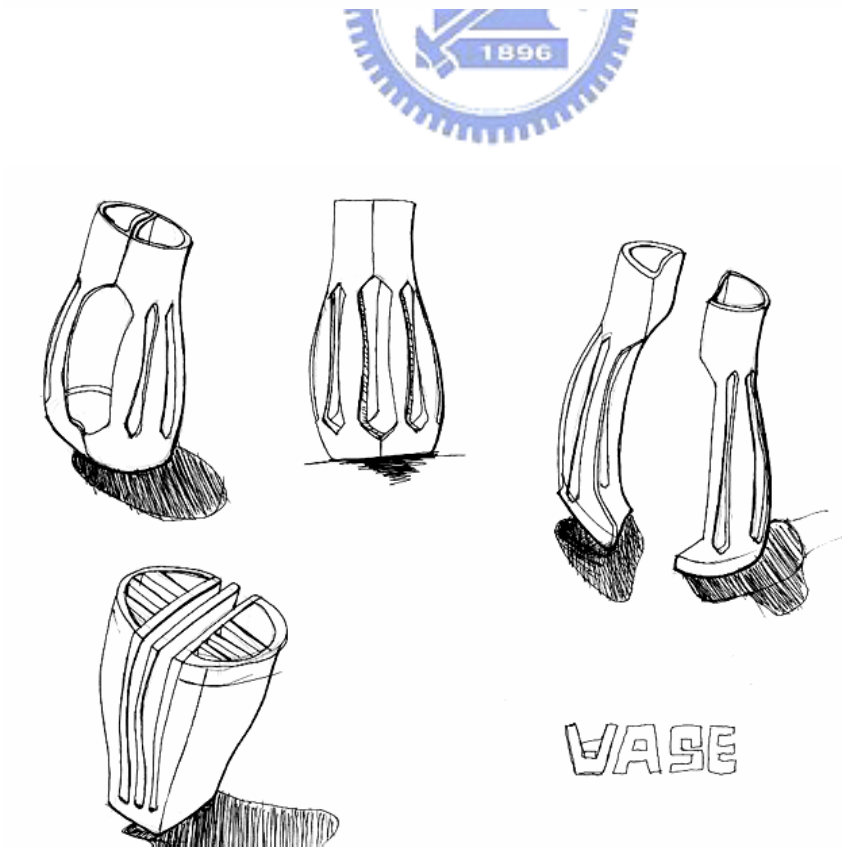
轉化到設計上的元素為花瓶的四方連續性及體積上，可以分離的薄瓶斷切面〈凹槽可以握持的位置〉，四方形的結構任何一邊都可以與之相連，而外圓形所構成的體積較同樣周長的矩形大，可用多出的空間放置花材。

2.223 概念草圖



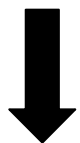
最初的構想來自於石墩，將其鏤空、分離，這時候花朵擺放的位置還很模糊

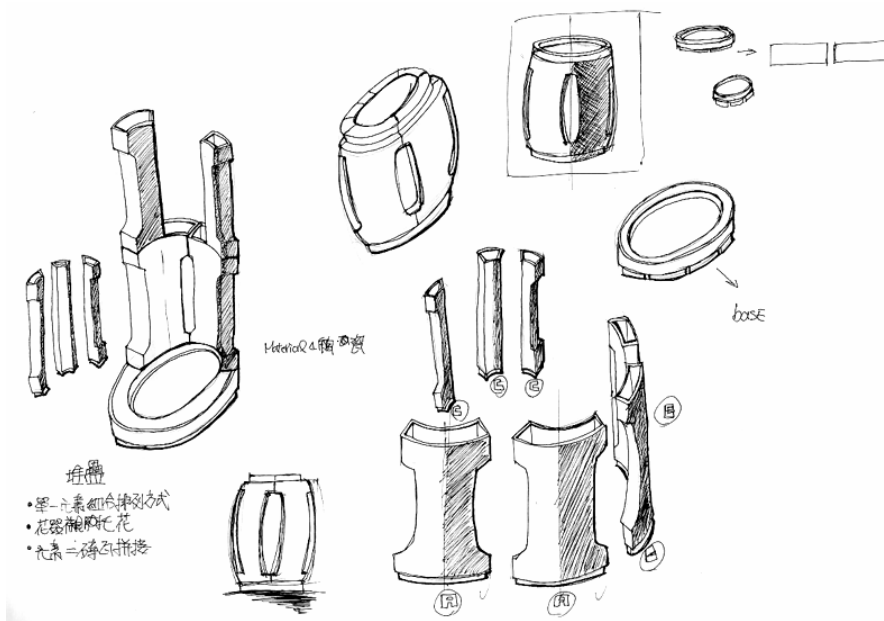
圖 2.36 瓶 概念草圖 1



之後試著用不同形狀的鏤空狀態、分離情形。

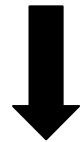
圖 2.37 瓶 概念草圖 2





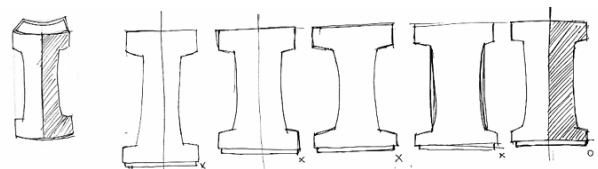
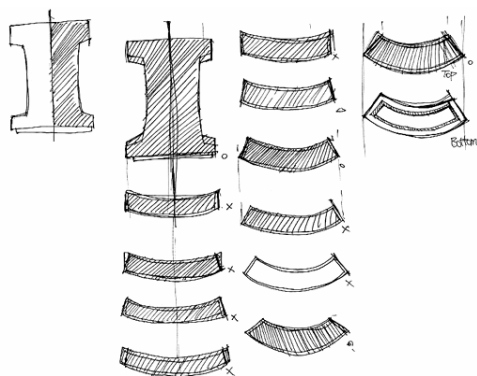
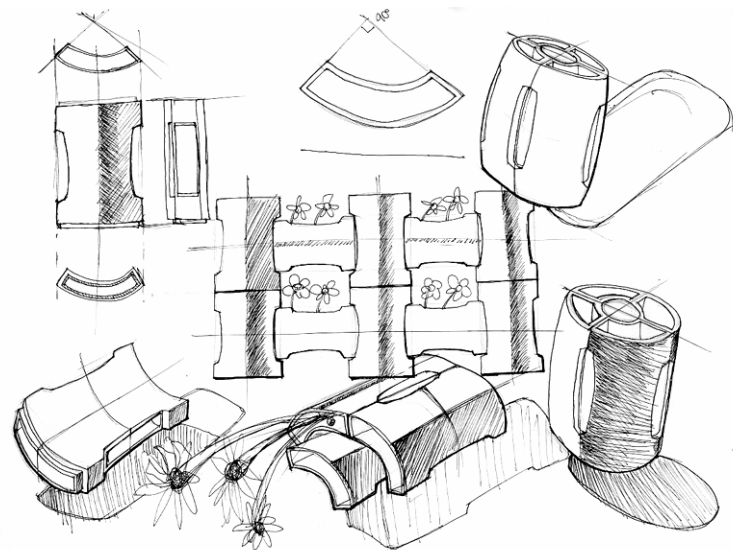
分離堆疊的方式，可拆解為 1/4、1/8 及 1/16，並且加上底座成為固定方式，每個元件可以堆疊在底座上做變化。但缺點為太過於複雜

圖 2.38 瓶 概念草圖 3



最終的構想為可分離為四個薄瓶的組合式花瓶，因應各種不同的使用情況，運用帶有磚瓦意向的造形隱喻，可以做不同排列組合的功能。

右 圖 2.39 瓶 定案草圖 4



如何抓到最適切的輪廓和內外弧面是下一個階段要考慮的重點。

左 圖 2.40 瓶 定案草圖 5

2.224 紙模型

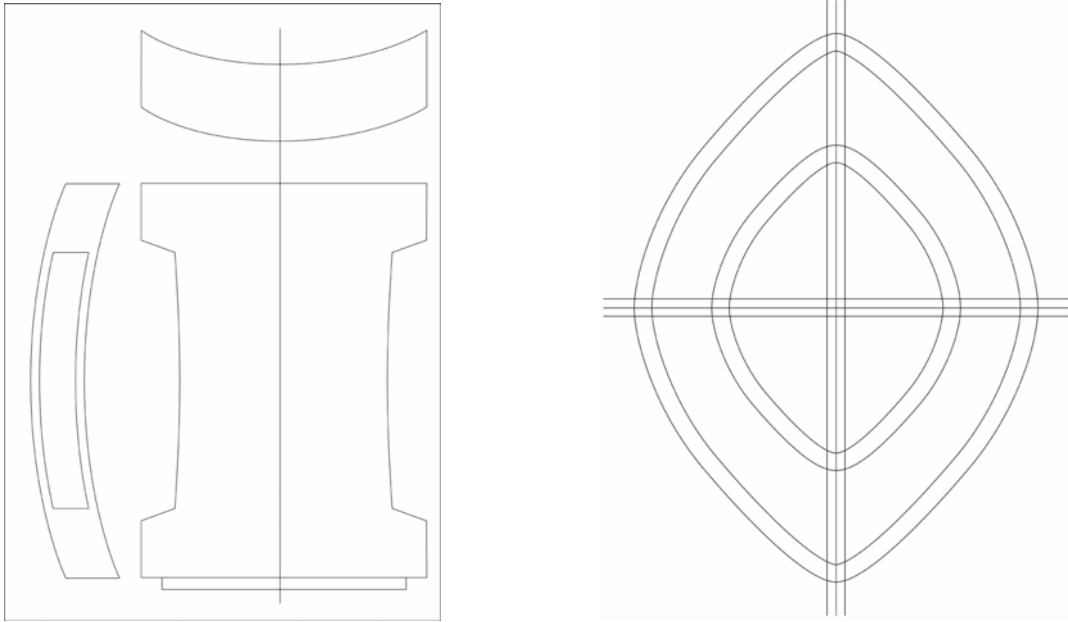


圖 2.41 瓶 紙模型的輪廓

- 運用 foamcoat 做出紙板模型，順便就組合及使用上的狀況做操作評估。由於紙板並非軟性材質，無法做出複雜曲面，只好先嘗試做出一個弧面，並檢查花材擺放的位置會不會與預先草圖所想的觀念有所抵觸。另外，預先在每個薄瓶側面所開的結合口，會造成裝水量的減損，而開口的形狀又與上方略近於菱形的形狀相關，這也是在設計的下一階段必須考慮進去的變因之一。



圖 2.42 瓶 紙模型整體

- 製作出來的紙模型大抵上有雛型的樣子，不過比例和各個細節像是開口大小，曲率都需要再做進一步的調整，最大的問題出在側面的開口，由於當初在使用方法上，希望它可以做更多樣的組合，但若是要做橫向的結合，上端的開口的搭配會不合理，且固定的方式會產生問題。
- 若是要做成橫躺交疊內部的曲率與外面的曲率又比須相配合，才有辦法完全緊貼於接觸面。



圖 2.43 瓶 紙模型各種不同的排列堆疊方式

2.225 3D 模型



- 建構 3D 模型的過程中，原本趨近於橢圓的整體曲面，由於組合式堆疊的考量，改成較為方體的外形。而兩側決定性的曲線也收成較為修長的腰身，這樣比較能夠搭配整體方圓的大架構。
- 最上部瓶口的部分，靈感來自於古錢幣天圓地方的架構，在結合及連續性上面比較能夠呼應磚瓦層層相疊的意向。

圖 2.44 薄瓶 3D

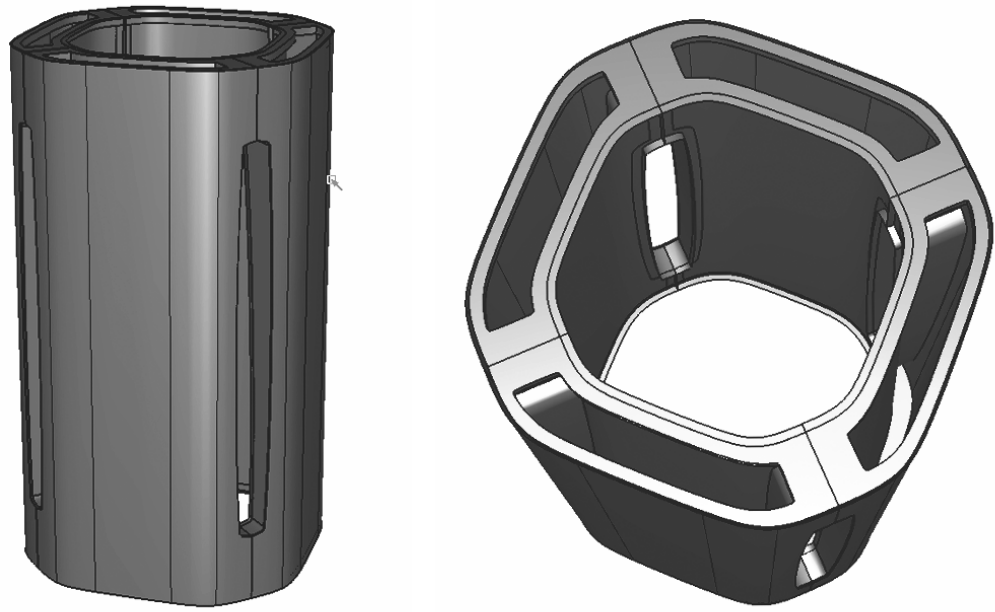
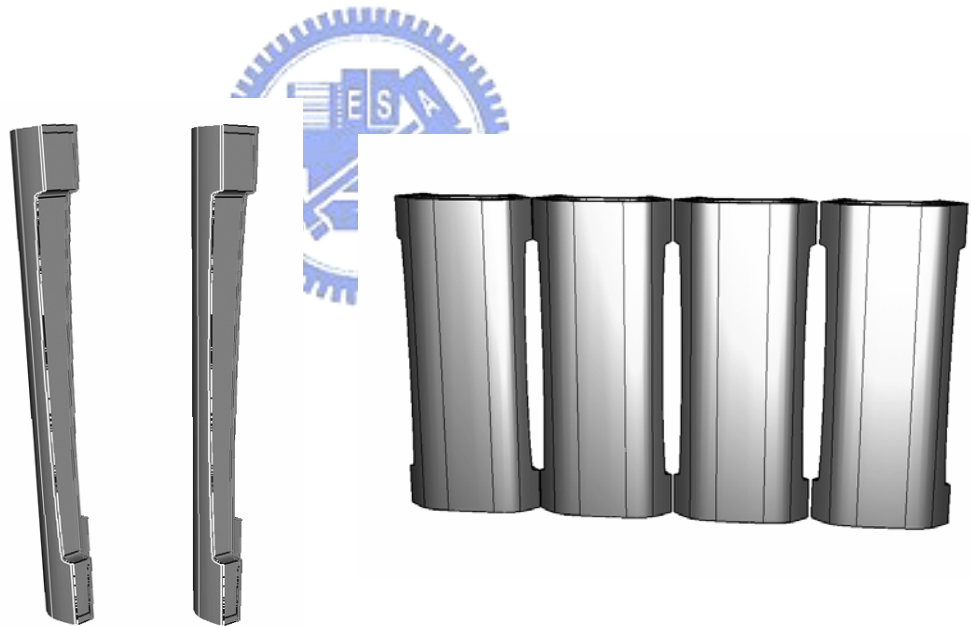


圖 2.45 瓶 組合後的整體



· 帶有斜度的薄瓶在固定於牆壁上的使用時，更能夠表現花朵的垂墜感，且與牆面的結合固定方式較為緊密。上圖 2.46 瓶 3D 細部示意圖

2.226 上蓋製作

透明的上蓋，是為了呈現整株花朵的樣貌。在製作上，考量了製作的成本而選擇以開木模，之後真空成形的的方式製作。一樣也是使用耐衝擊壓克力，但之後成形結果公差太大，密合度不足，加上肉

厚不平均，品質可說是不甚滿意，遂改成電腦精密加工的方式，再自行研磨拋光至透明。

- 電腦精密加工後的壓克力，銑出花瓶所需的上蓋四片，這時候的壓克力正反面都是銑刀紋，必須以 240 號的水砂紙將正反兩面研磨至平整，並將溝槽細部的毛邊一併磨掉。
- 接下來以拋光布輪打磨，拋光時須加入適量的紅土，研磨的壓克力才能夠拋光至平滑並發亮。

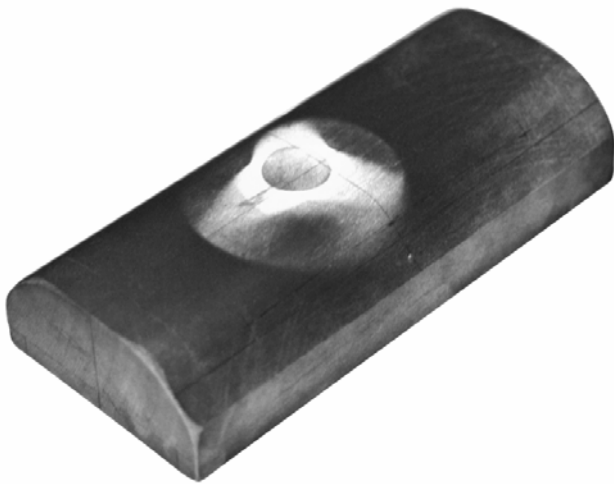


圖 2.47 沒有使用，後來作為噴漆平台的木模

2.227 下蓋製作

下蓋的製作的材料為 ABS，電腦加工後的模型需要經過多次的水砂紙研磨過程。先由 240 號水砂紙研磨去掉銑刀紋，磨到 400 號候，噴上 500 號的底漆，繼續研磨從 600,800,至 1000 號水砂紙，再噴上 1200 號的底漆，方可開始進行噴漆作業。



2.228 後處理



- 主要的後處理有下蓋噴漆、上蓋拋光及塗上壓克力乳。
- 噴漆作業原本使用噴筆及空壓機，一層一層反覆塗裝，但由於噴筆的噴氣量太小，遂改成模型漆噴罐，
- 噴四片下蓋共使用了 9 瓶白色的 TAMIYA 噴罐，雖然成本以及

時間都相對的增加，但最後的精緻度相對的提高許多。

圖 2.48 所使用的噴灌、補土



圖 2.49 羊毛輪

· 上蓋的拋光作業也是後處理中非常重要的一環，原本是使用羊毛輪加上壓克力乳作打亮處理，但效果不彰。之後使用電動砂輪機加上布輪打磨，才得以將拋光作業完成，

· 拋光作業中，壓克力與布輪的角度會影響拋出來的亮度。原則上適量的紅土，可以幫助壓克力達到光亮的效果，但必須先附著於較大面積的壓克力上，將它均勻分散，再局部拋光，才不會發生紅土殘留在同一面積上或是卡在溝槽間的問題。另外摩擦所產生的溫度會幫助紅土中的油脂均勻形成一層薄膜使壓克力變亮，因此同一位置的停滯時間也會造成影響，過久會傷到壓克力表面，馬上移開，拋光的位置無法變亮。

2.229 最終模型



圖 2.50 瓶最終模型細部

· 最終模型以紅玫瑰、馬格利特(一種小雛菊)來做搭配



圖 2.51 瓶 最終模型

2.230 使用情境

● 固定於牆面上



- 固定於牆上為最初概念之一，如同磚瓦般的組合模式，背部開孔或是做結合卡榫固定於牆面，做出類似花牆的效果。

- 這邊的機構部分是可以再做設計完善的，但因考量時間的限制沒能在模型上面表現出來，有點扼腕。

圖 2.52 使用情境 1

● 排列於桌面上

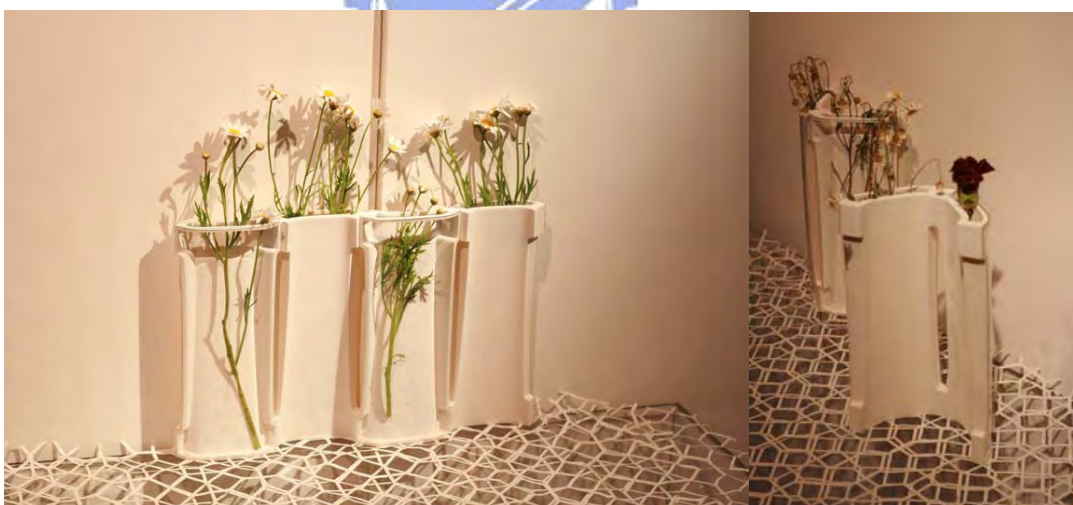


圖 2.53 使用情境 2

- 最一般的使用方式為在平台上面使用，也就是桌面。可以自由的做排列組合，呈現各種不同虛實的空間感。擺放在上面的花材，以小型花為宜，莖較細、花瓣較小的花朵，比較能傳達一種細微的氣韻，帶出一種素雅的氛圍。

● 其它



圖 2.54 使用情境 3

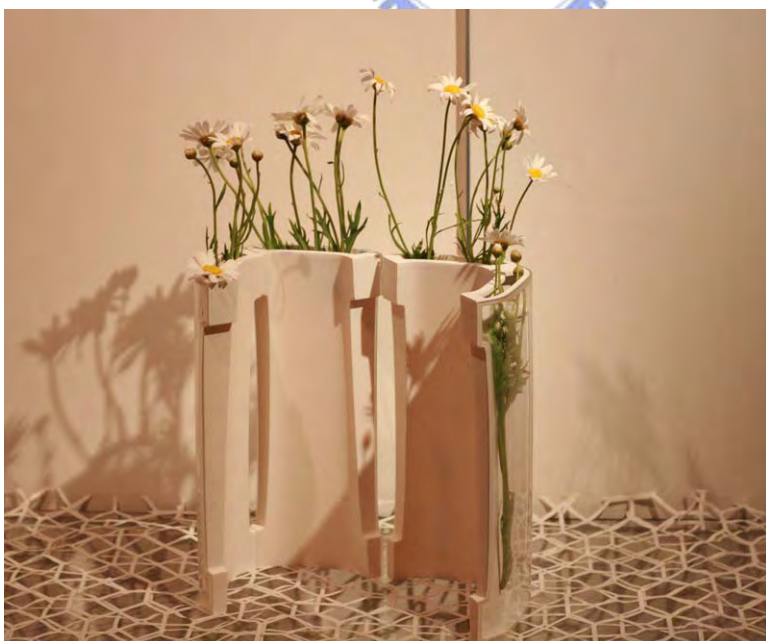


圖 2.55 使用情境 4

- 同時插上不同種的花材也是一種使用上的樂趣，這邊只有插上兩種，康乃馨和馬格利特。單一薄瓶也可以自由的插上一朵鮮花做擺設。
- 圍繞成一圈的方式也可以做各種不同的排列。如有更多組的組合式花瓶，亦可以排出更多不同的樣式，為使用上增添許多可能性。

● 合為一體



· 組合後的花瓶比較適於擺放於小茶几或是較大的桌面，擺放在單一的小几上可以成為室內造景，擺放在較大的桌上才能夠有足夠的空間，做其他的事。也可以插滿一圈小花。中間空心的部分，亦可以在下方加入托盤，擺放另外一個小瓶，創造出瓶中瓶的使用方式。

左 圖 2.56 使用情境 5

2.23 Garlic(凳)

● 設計流程

- 概念草圖
- 3D 模型
- 凳(下部)製作：CNC 加工 >> 分件 >> 砂紙研磨 240 號 >> 砂紙研磨 400 號 >> 底漆 500 號 >> 砂紙研磨 600 號 >> 砂紙研磨 800 號 >> 砂紙研磨 1000 號 >> 底漆 1200
- 凳(上部)製作：CNC 加工 >> 雷射切割
- 後處理：噴漆、編織結合
- 完成：上亮光乳

2.231 設計概念

這把凳子的構想是由中國漢代開始的一個容器形狀所得到的啟發。蒜頭壺造形也非常的獨特，是眾多古老瓷器形狀的其中一種，但由於非常稀少，所以更不容易發現。此一凳子的設計在於其獨特的外形，故意切割成片狀的坐墊結構，呼應內部頂住坐墊盤的莖部，由外往內看，在視覺上呈現濛濛矓矓〈虛實〉的效果。從不同的角度看，可以發現這把凳子各種不同的表情，像是帶有渲染效果的坐墊盤；運用編織而成的坐墊罩，充滿有機曲面的支撐柱。如此設計的目的在傳達中國古老文化那種空間的交錯感，以及一種少但是豐富的哲學思考。它雖然只是一張凳子，但可以在上面發現不一樣的文化痕跡，有人說這是竹簾，也有人說這是盔甲，但我認為它是虛與實存在的形體。充滿透明質感的坐墊亦可以成爲燈罩，充分將光線豐富的表情散落在空間中的任何一個角落。

這件作品也是呼應最初的創作動機，對於現代生活中淺顯、過於表象的內容的一種反向思考。其融合許多元素在單一的創作中，不刻意讓哪一個決定因子突出，只是在多種激發元素下不斷的取得他們之間的平衡，權衡出哪一個元素的比重，做最恰當的設計表現。



2.232 激發的元素

● 蒜頭壺



- 秦漢時期創燒壺式之一，造形爲蒜頭形小口，長頸，圓腹，因器口形似蒜頭而得名，品種有陶質和原始青瓷兩種。東漢時期蒜頭爲扁圓形，腹部較西漢時略爲豐滿。部分蒜頭壺頸、肩部堆塑人物、龍、虎爲紋爲飾。
- 另外蒜頭壺是指一種有較長的細頸、圓鼓腹、腹底帶圈足的壺，因壺口做成蒜瓣形而得名。蒜頭壺可以分爲兩種樣式：一種頸相對較粗短；另一種口部的蒜瓣呈內收狀，蒜瓣變粗肥且外展。
- 受到激發的部分爲蒜頭壺口的曲面及曲線，其流暢及充滿情感的線條是整個作品設計的源頭。

圖 2.57 蒜頭壺 藍釉粉彩桃樹文瓶 〈蔡和璧，1992〉

● 甲冑



· 甲冑是古代戰場上保護士兵的重要護具之一。主要組成甲冑為甲片，甲片上有一些圓形或方形的小孔，以扁的銅線或皮繩固定串接在一起。甲片未被疊壓的邊上面有一道稜，為美觀的作用。被疊壓的角會打磨至圓弧，以便串接及伸縮的作用。依據甲片的特徵和外觀的差異，可以分為魚鱗甲、扎甲以及馬甲三類。

· 魚鱗甲：外觀起伏流暢，從個體甲片到整體甲衣均酷似魚鱗狀。甲片精小，加工細緻。甲片上孔多而密，有實用的連綴孔，及裝飾用的點綴孔，所有孔皆為方形。組成甲衣的甲片多達 800 片以上。

· 扎甲：為甲冑中的大多數，由長方形或近似方形甲片組成。甲片比魚鱗甲甲片厚大，大多向外稍突出。甲片上堆有各種連綴的圓形小孔等。組成的甲片在 300-600 片之間。上圖 2.58 石甲

〈資料來源：<http://www.tnn911.com/tour/china/detail.asp?ID=145>〉

· 馬甲：為馬所穿戴的甲冑。從甲衣到甲片都特別的大。組成甲衣的甲片在 300 片左右，由馬的頸甲、身甲、當胸和搭后組成。

· 甲衣的組成及結合方式是激發此作品先解構在組合編織的一個元素之一。另外其可以伸縮並分解成塊狀的外形，也是在構想發展中段，所得到的一個新的設計思考方向。

2.233 概念草圖

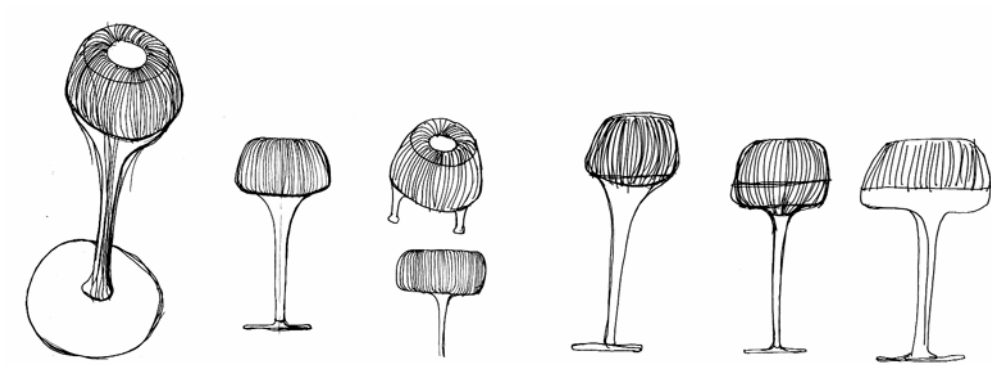
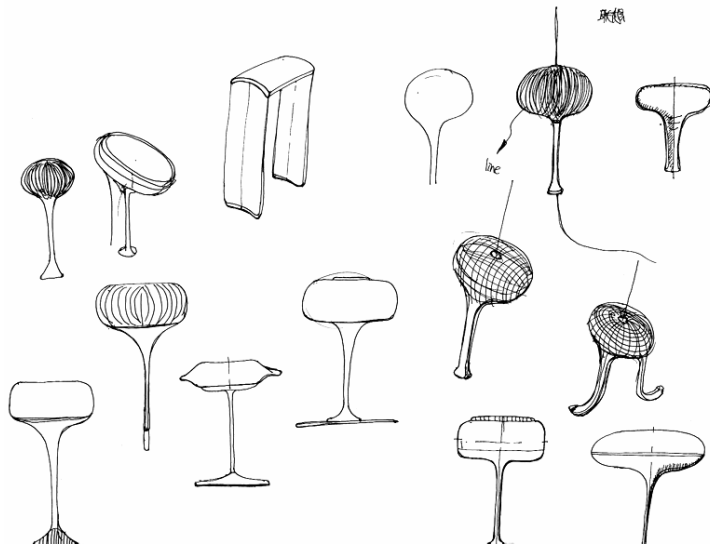


圖 2.59 凳 概念草圖 1

· 最初受到蒜頭壺激發所畫的草圖，非常具像。



· 接下來開始做最簡單的形的轉化，嘗試將所擷取的符號做各種程度上的形變，弧度的不同，長短不一的做調整，甚至長出更多的腳，此時也初步嘗試切割、排列。這時候的概念為坐墊的部分運用棉繩編織，形成一個柔軟的交錯視覺空間。

左 圖 2.60 凳 概念草圖 2



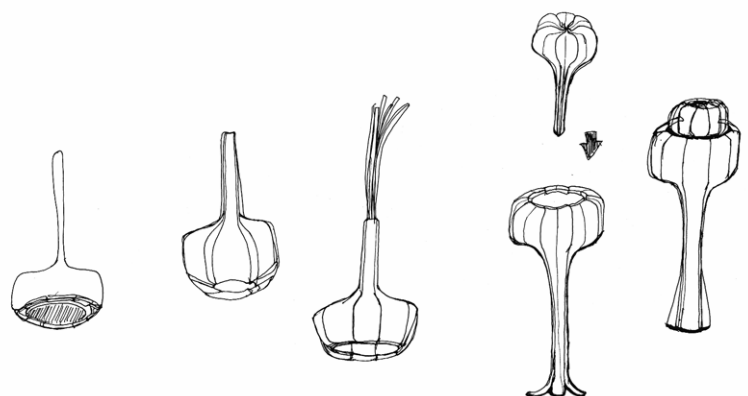
· 延長後的棉繩似乎可以做成燈罩，包覆在內部的蒜形好像有一種垂掛的效果。這個想法的變形有點跳脫常理，但伸長後好像與傳統的柱上面的突起環有這麼一點關聯性。

左 圖 2.61 凳 概念草圖 3

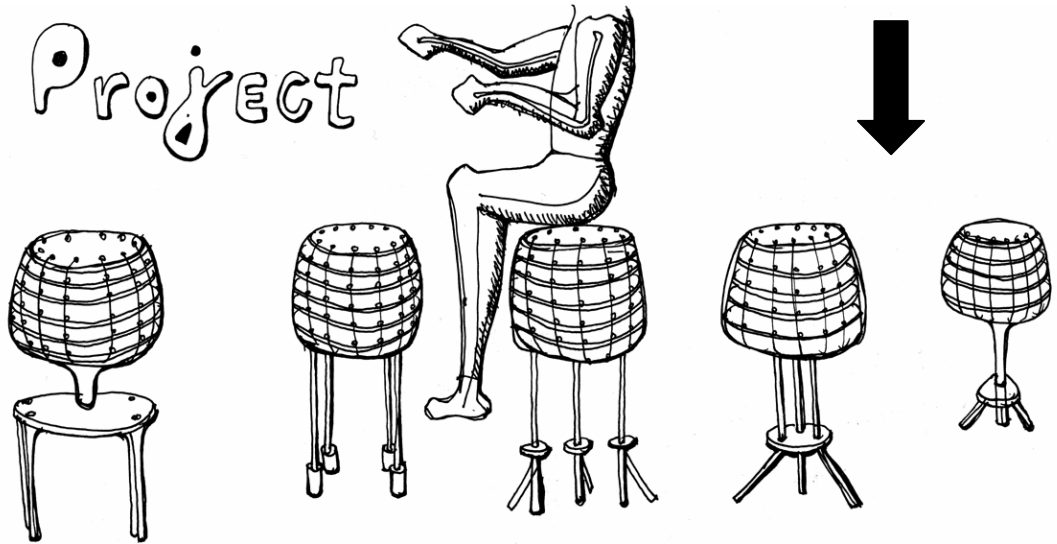


圖 2.62 凳 概念草圖 4

· 試著將這個激發的原形做成 3D，在調整中稍微理出一個繼續發展的輪廓。



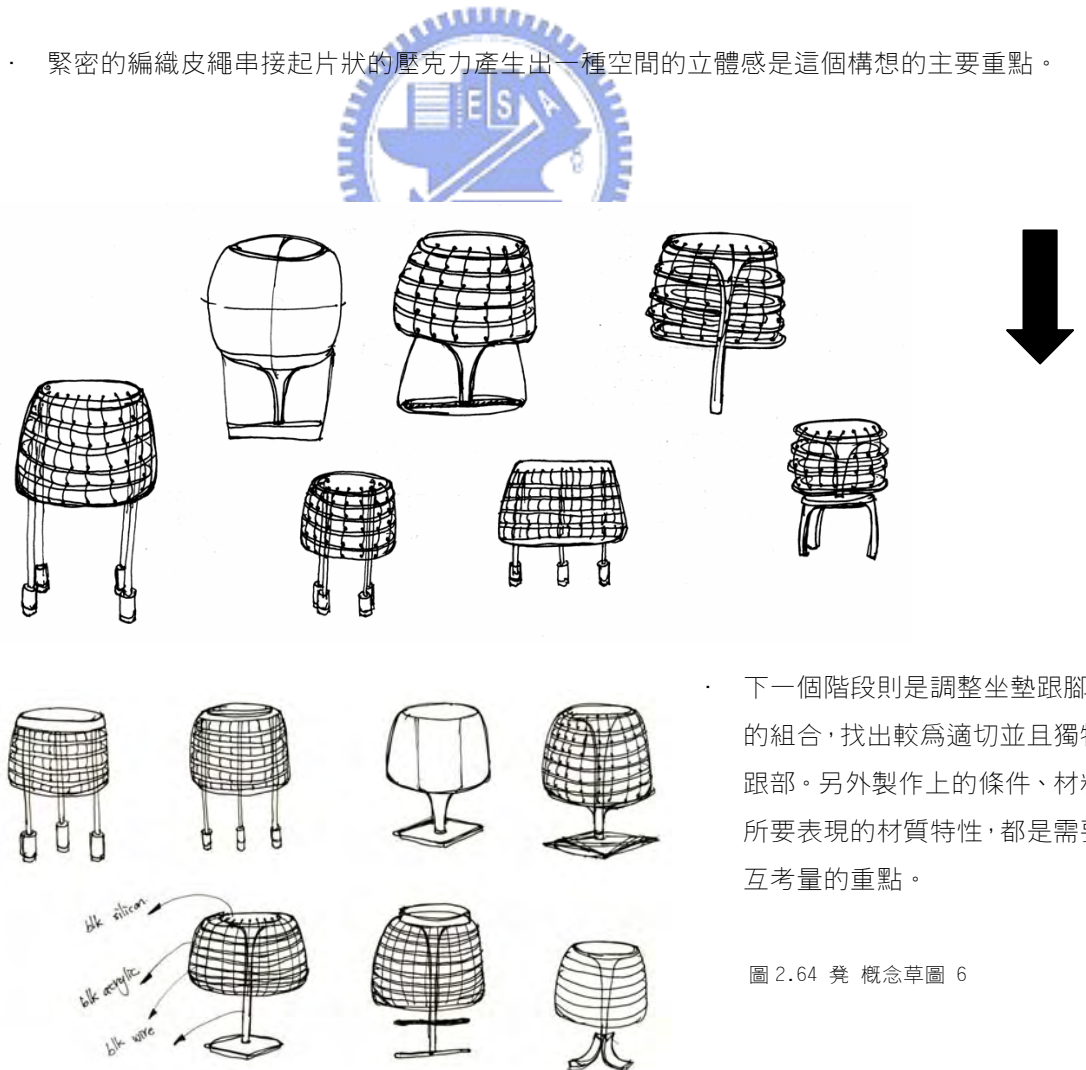
Project



- 最終的構想稍微成形，這邊分解成片狀的想法是受到了中國古代甲冑的激發，甲冑片狀解離的狀態以及甲片相互串連的結構，促使編織及切片的概念因應而生，進而產生對蒜頭形的變異所進行的分離重組。

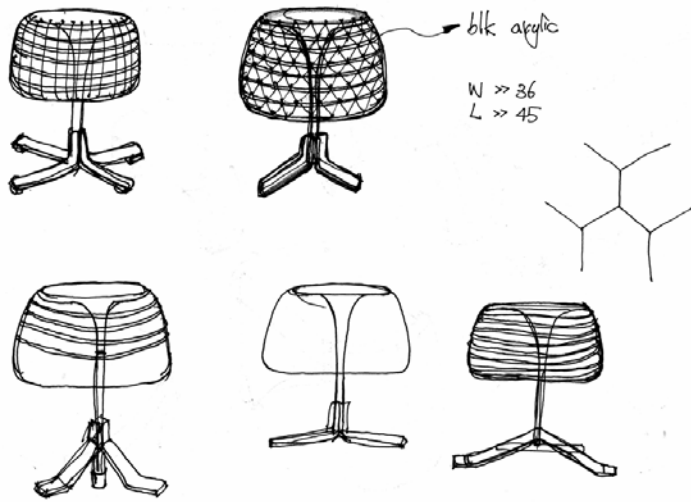
上 圖 2.63 凳 概念草圖 5

- 緊密的編織皮繩串接起片狀的壓克力產生出一種空間的立體感是這個構想的主要重點。



下一個階段則是調整坐墊跟腳座的組合，找出較為適切並且獨特的跟部。另外製作上的條件、材料及所要表現的材質特性，都是需要交互考量的重點。

圖 2.64 凳 概念草圖 6



· 最後定案的構想為傾向爪式腳座，因為其意象有穩固向上延伸的視覺效果，並且延伸的部分與坐墊的曲面可以作平順的連結。

圖 2.65 凳 概念草圖 7

2.234 3D 模型



最初所製作的 3D 模型，從腳座到頂盤原本打算使用金屬件一體成形，但估價的結果高的嚇人，且做白鐵的師父不願意承接。但就使用性上，金屬構件仍為第一選擇，因其結構的穩定度和強度，更能讓整件作品的成熟度更高。另外坐墊圓環的厚度為 1mm 的茶色壓克力，柱身的直徑為 20mm。

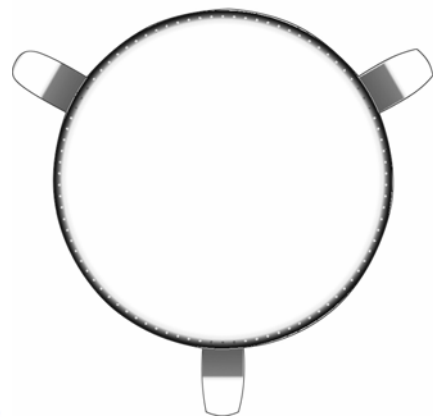
左及下 圖 2.66 凳 3D 模型 1





- 最終的 3D 模型。片狀的茶色壓克力環，考量到 1mm 可能容易碎烈，在上面雷射鑽孔及編織容易產生結構上的不穩定性，遂改成以 1.5mm 的厚度，而支撐坐墊的柱身也因為強度的考量增加到 25mm。

圖 2.67 凳 3D 模型 2



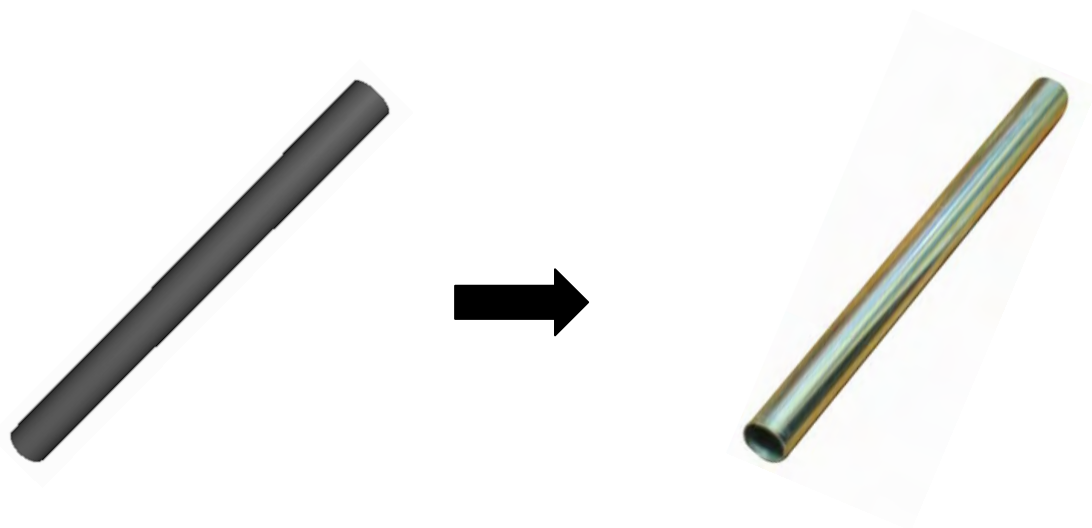
2.235 凳(下部)製作



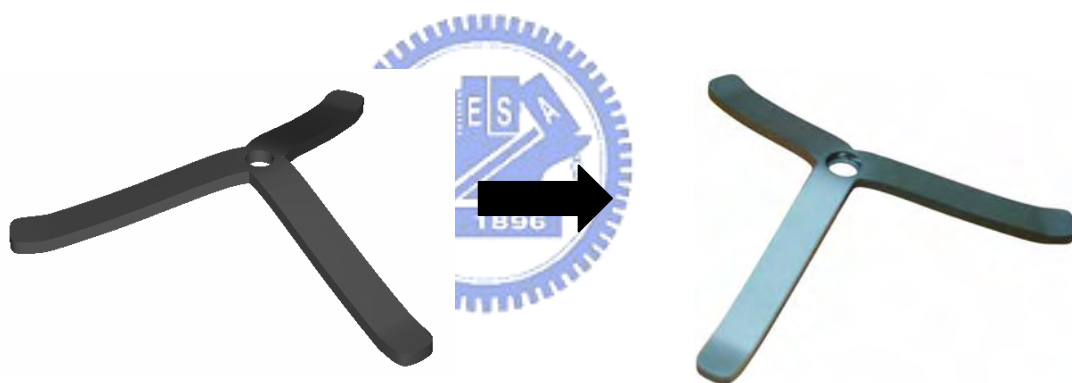
凳的下部也就是支撐坐墊的部分可以分成三個部分，柱頭、柱身以及腳座。由於一體成形的不鏽鋼材無法作為最終模型的材料，所以採用分件的方式製作模型。除了柱身用直徑 25mm 的不鏽鋼管，其餘兩個部分為塑料。



- 柱頭：水砂紙研磨從 240、400、600、800、1000，先將銹刀紋去除後一路打磨直至平滑，中間再以 400 號水砂紙研磨完畢，噴上 500 號噴漆補土，之後再以 1000 號研磨，完成時上最後一層底漆。底漆的顏色會影響之後噴漆的顏色咬合度，由於此作品設定的黑色塑料，因此底漆使用灰色。圖 2.68 凳 柱頭



柱身：空心不繡剛棒的硬度及強度能呈現出模型的真實度，並且比較容易取得。 圖 2.69 凳 柱身



- 腳座：腳做的製作過程與柱頭相同，CNC 加工後的 ABS 塑料進行研磨處理，由於材質與顏色與柱頭是相同的，這邊不多做說明。 圖 2.70 凳 底座

2.236 凳(上部)製作

- 凳的上部共由兩個元件所組成：坐墊(圓盤)以及坐墊罩。圓盤的製作材料為壓克力，運用 CNC 成形後再拋光，並開 90 個小孔。在取決圓盤與柱頭的截面時，除了力學上的考量外-承接面積的大小不至於造成坐墊搖晃，在語意上，透明度佳的茶色壓克力圓盤與中國古代的璧的視覺要素有著異曲同工之妙。



圖 2.78 凳 最終模型細部 2



圖 2.79 凳 最終模型

2.239 使用情境

- 凳：一般的使用情境為置放於茶几或是書桌旁，其目的為坐。
- 燈罩：坐墊可以拆下來作為燈罩，充滿折射及不規則透明的圖紋有著絕佳的視覺效果，在昏暗的燈光下散發著一種淡淡的寧靜感。



圖 2.80 凳 坐墊罩與光影的變化

2.24 Illumination 01(燈)

● 設計流程

- 概念草圖
- 手工紙的試做
- 照明：燈泡的選擇 >> 線材的選擇
- 模型製作：模具製作 >> 本體製作 >> 零件製作
- 後處理：縫紉、黏合
- 完成：吊掛

2.241 設計概念

柔軟具透光度的紙是製作燈的材料，不論是粗糙或是纖細的紙張表面像極了人的皮膚，有毛孔粗大的也有細緻光滑的。設計此一作品的概念源自於對於紙各種可能性的探討，故在創作之初做了一些手工紙的實驗，希望能夠找出對觸感的各種不同定義。另外，中國傳統的燈籠是第二個刺激構想的元素，燈籠帶有強烈象徵意義的情感功能。同時它的形式和照明結構是啟發最後燈具發展成爲吊燈的最主要原因，懸掛在特定空間的照明物體，能夠給在此一空間下的人，不同的心理感受。

本作品最主要的想法是設計出一個具有實質功能和心理功能的燈具。懸掛在空間中的燈具，不使用時，也可以像是擺設一般。壓紋特殊的質感，想表現雕塑品上面才有的堅硬肌理，但在這邊與柔軟有纖維的材質做結合，形成一種獨特的視覺感受。而當你打開開關的時候，透光度佳的紙又能柔和均勻地將光灑落在特定空間之中。光與纖維的對話，讓使用者感受到光不僅是溫暖的也是柔軟的。

2.242 激發的元素

● 紙

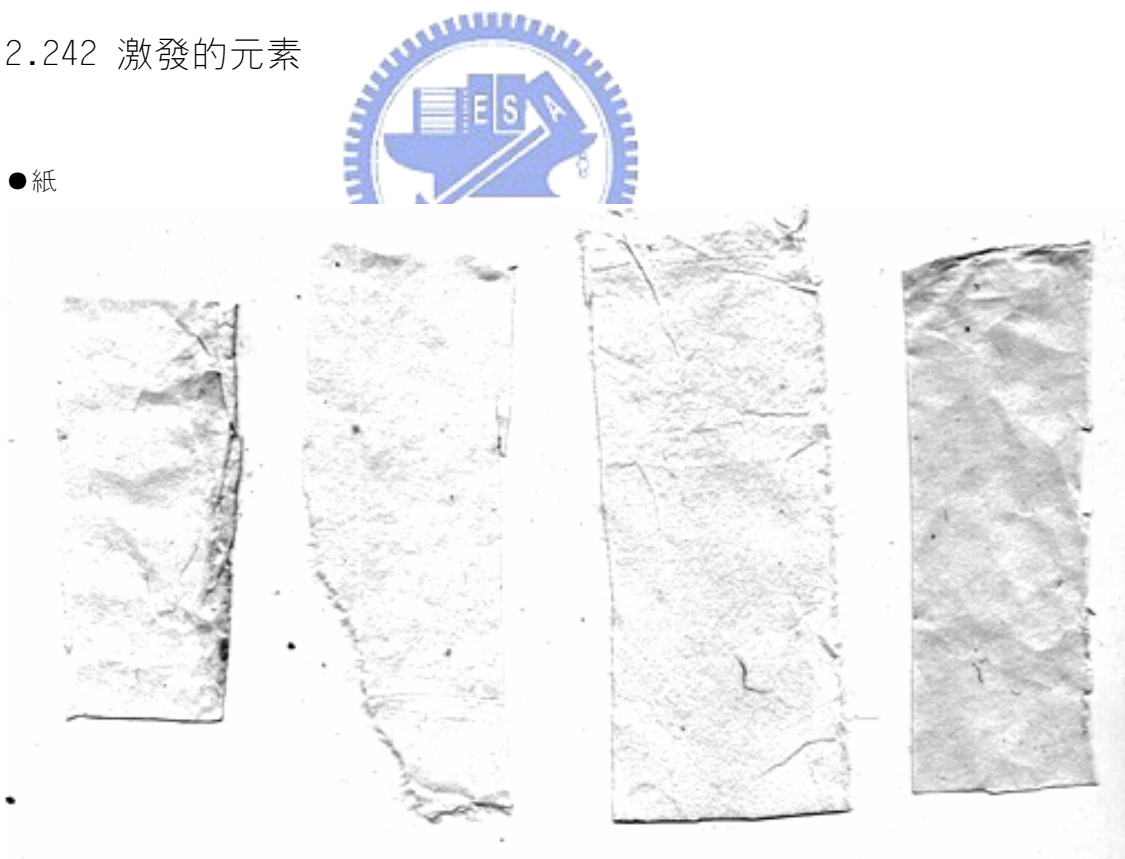
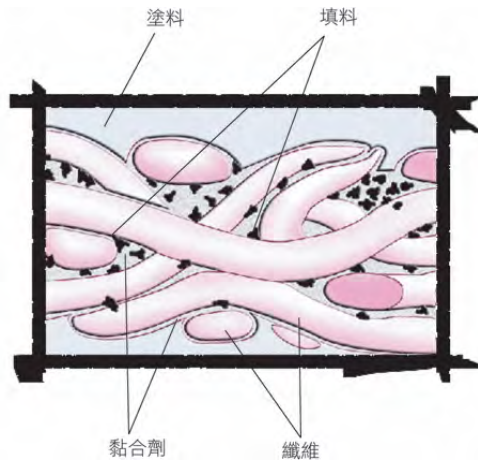


圖 2.81 各種不同的紙

紙是最普遍的材料，與我們息息相關，但各種不同的紙張有著不同的肌理，不同的纖維、不同的觸感，就像是皮膚一樣。



紙是由纖維加輔料與水份共同組成的。任何手感乾燥的紙，幾乎都含有 5%-6%的水份。因應各種紙張應用時的實際需要，在抄紙過程中必須加一些輔料，包括填料、膠料、染料等，只不過在紙內的紙漿纖維佔最大比例而已。那麼紙漿纖維又是什麼？自然界的植物由細胞構成，植物細胞有各種形狀，其中有細而長、兩端呈紡錘狀、富有撓曲性和柔韌性等特徵的厚壁細胞，才是用來造紙的紙漿纖維。在顯微鏡下，這些細胞不但細小，而且細胞中間是空心的，周圍有呈圓筒狀的細胞壁。這些細胞壁上主要有三種化學成份，即纖維素、木素(木質素)和半纖維素，它們對造紙各有好壞。圖 2.82 紙的構成結構 (參考資料：<http://www.suhopaper.org.tw/>)

世界上最早的紙——放馬灘紙在西漢初期就已經出現，這是有文獻和出土實物證明的。其實西漢造紙說早在唐宋時代已有文人提出，如唐代書畫鑑賞家張懷瓘的《書斷》和宋代陳槱的《負暄野錄》都認為西漢時期就已經造紙，只不過當時並沒有實物出土。1933 年，世界上最早出土的西漢古紙終於在新疆羅布淖爾漢代烽燧亭遺址出土了，這就是羅布淖爾紙。這片紙雖然不是世界上最早的紙，但它是中國第一次出土古紙的實物。更重要者，它的出土證明西漢時期已經造紙了。據考古學家黃文弼研究，同時出土的木簡年份為黃龍元年(公元前 49)，黃龍是漢宣帝的年號，因而斷定它是西漢時期的麻紙。此後，中國陸續出土許多西漢時期的紙，最早的古紙是漢文帝、景帝時期，從而證明西漢時代就已經出現紙了。(本文截至樹火紙博物館網站)

另外一個對造紙很重要的人是東漢的蔡倫，他是造紙術的革新者。蔡倫革新造紙原料和技術的目的，除了因為竹木簡不方便之外，另一個目的是為了迎合統治者，即和帝時的鄧皇后。史書記載，蔡倫於和帝元興元年(公元 105)把改造過的紙獻給和帝。和帝當時已患重病，所以，他要奉獻的對象其實是鄧皇后。鄧皇后自幼知書識禮，喜歡讀書，尤鍾愛紙墨。永元十四年(公元 102)繼立為皇后後即下令除紙墨以外，一律禁絕奢侈貢品。蔡倫當時擔任監製宮中日常生活用品的尚方令，知道鄧皇后喜歡紙墨，自然有目的地改良當時紙張的品質。再者，鄧皇后於殤帝及安帝時臨朝稱制，需要經常批閱奏章、寫詔書等，當時朝廷公文仍以笨重的竹木簡書寫，皇后批閱自然不便。蔡倫改善紙的原料，不但輕便易用，而且可以以低成本大量生產，皇后更可以不費吹灰之力而輕鬆地閱讀公文。因此，鄧皇后可以說是間接推動了蔡倫革新造紙原料和技術。另外，東漢末還有一個山東東萊的造紙專家左伯。史書記載，由他製作的左伯紙在當時已為人所稱道。(本文截至樹火紙博物館網站)

各種製造古紙的原料及方式各有不同，使用的基本材料種類繁多，大體上漢代造紙的主要原料為：麻纖維，其次是木本韌皮纖維，另外添加進去的為麻頭、破布、漁網及樹皮等等。

造紙的步驟為：浸潤麻料 >> 切碎 >> 洗滌 >> 草木灰水浸料 >> 蒸煮 >> 洗滌 >> 舂搗 >> 洗滌 >> 配漿液並攪拌 >> 抄造 >> 曬紙 >> 揭紙。

在本創作所使用的紙，也是運用自行手工製造的方式，在手工紙的試做小節會做更詳細的說明。

● 燈籠



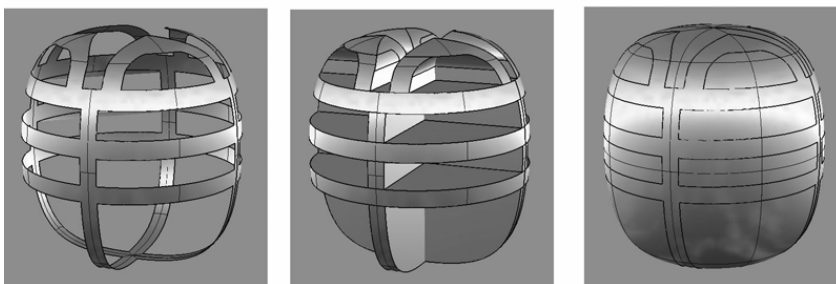
· 燈籠所使用的材質並非激發這個創作的主要元素；它的使用方式及象徵意義，才是此一作品的創作的關鍵。垂掛在家家戶戶門口的燈籠有著照明的實質功能，卻也因其燈籠樣式的不同，代表著不同的心理含意。而吊掛的使用方式除了較不佔據地面空間外，因為室內空氣的流動所產生的搖晃感，亦可以算一種沉默的存在感、安定感—可以感受到它的存在，但卻是很自然地隨著氣流微微地律動著。

· 一盞明燈，微亮地吊掛在空間中，不慍不火地散發出光輝，不刺眼、不炫目，靜靜地停留在它所屬的角落，溫暖心房，這是此一創作的主要初衷。

圖 2.83 宅門前的燈籠 〈參考資料：www.yanghua.net〉

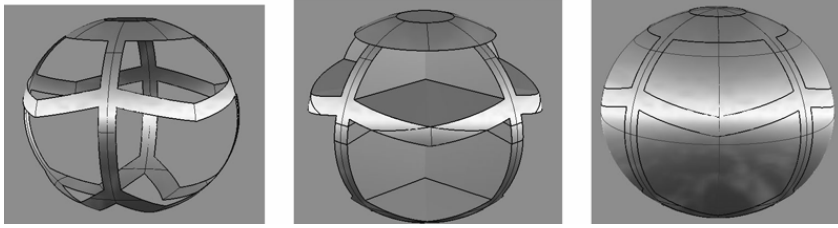
2.243 概念草圖

羊



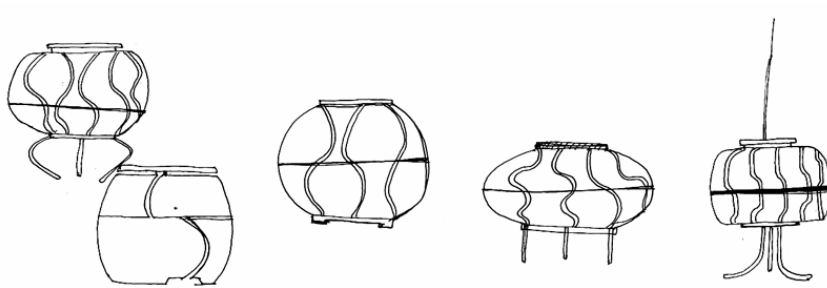
· 在做手工紙的試驗的同時，思考的是燈籠的結構與篆書可能產生的結構與空間變化。這邊所使用的字體為小篆，挑選的字也以對稱、筆劃單一的

天



與紙材質軟但是具有韌性的特徵做一些激盪。圖 2.84 凳 構想 3D

字體為主，試著將平面的字型利用 3D 自由塑造出一些形體。在這個階段，被切削掉的肉與剩下的皮，似乎可以



試著切割燈籠的原形，做各種表皮的切割，以找出一些不同的組合及圖案的變化。

圖 2.85 凳 構想草圖 1

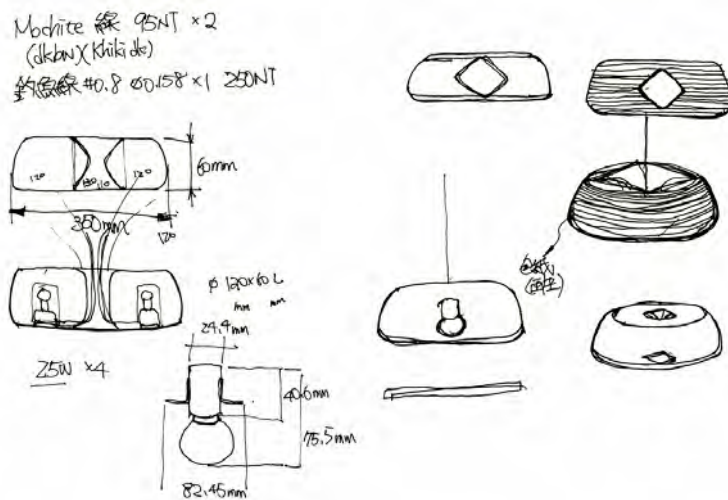
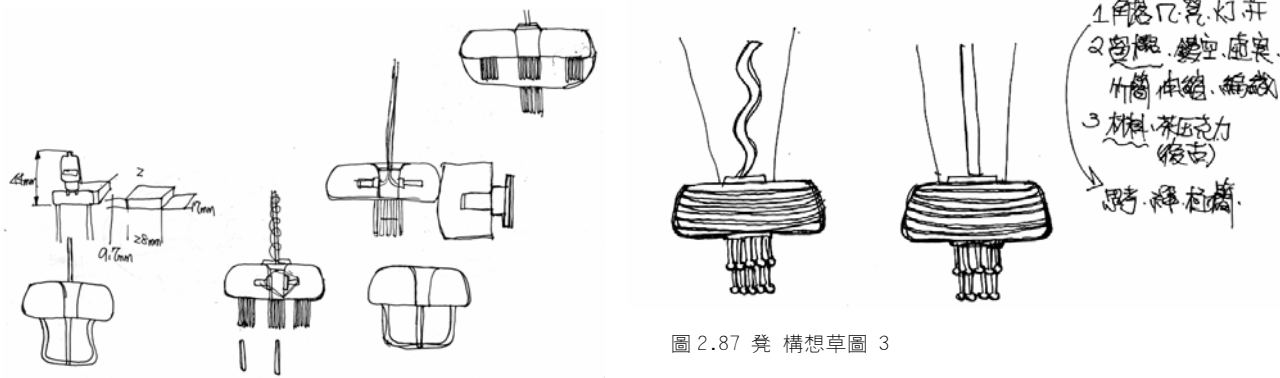


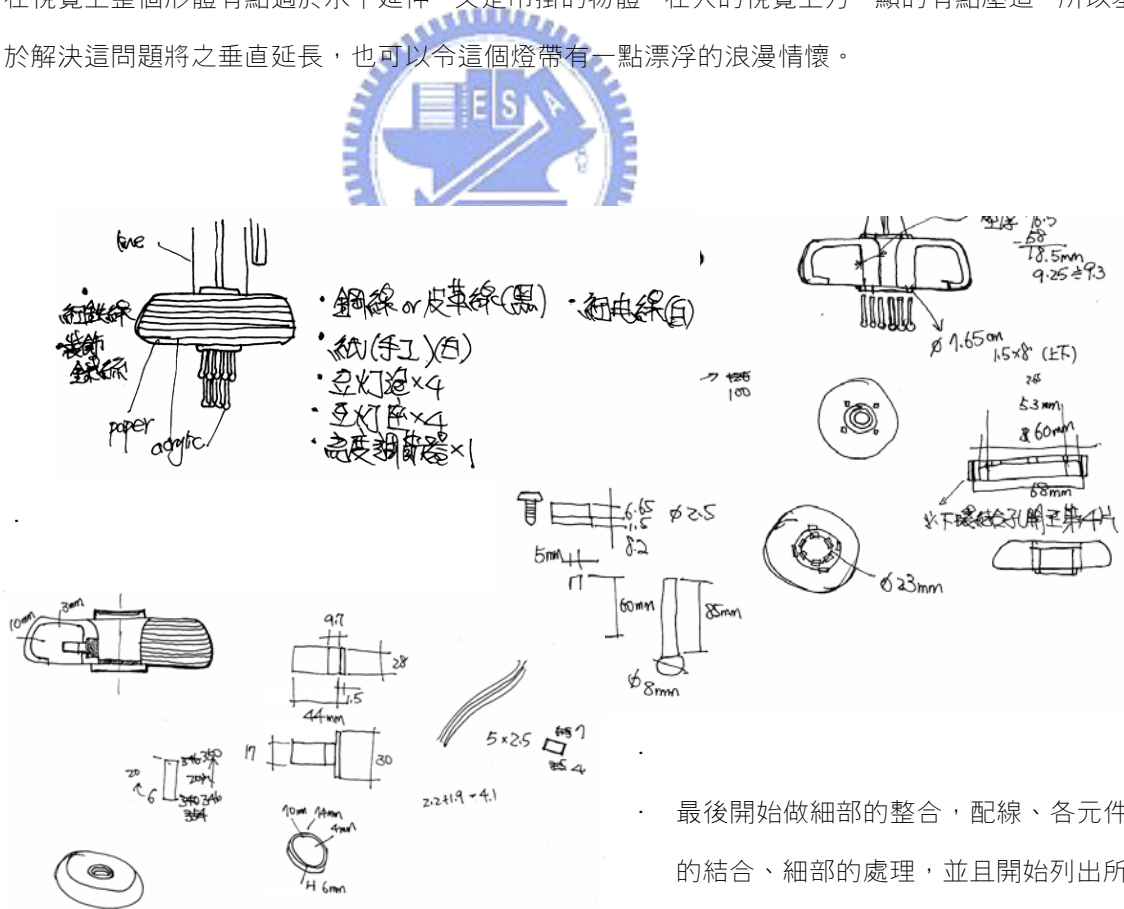
圖 2.86 凳 構想草圖 2

設計燈的主要想法為將柔軟的紙做出類似雕刻紋路的花紋。這邊嘗試在立體的形體上鑲嵌一個凹槽，有點類似古人員外的帽子。另外也開始設計內部結構及燈泡的配置。在決定要設計吊燈時，燈泡的尺寸及數量也開始成為考量的關鍵。



在決定大體的外形後，開始思考固定方式。在這個階段，仍是很渾沌的，思考著如何將很具象的東西

加入不一樣的觀察凝縮成抽象，再讓各種被汲取的元素相互平衡成為具象。例如被具象稱做流蘇的底部垂綴物，是由瓶子（蒜頭瓶）的瓶口產生連結，最後成為兩層，為何要加上這個東西？因為在視覺上整個形體有點過於水平延伸，又是吊掛的物體，在人的視覺上方，顯的有點壓迫。所以基於解決這問題將之垂直延長，也可以令這個燈帶有一點漂浮的浪漫情懷。



最後開始做細部的整合，配線、各元件的結合、細部的處理，並且開始列出所需要使用的材料。

2.244 手工紙的製作

- 在構想發展的同時，一邊進行手工紙的實驗與操作，下為材料及工具。

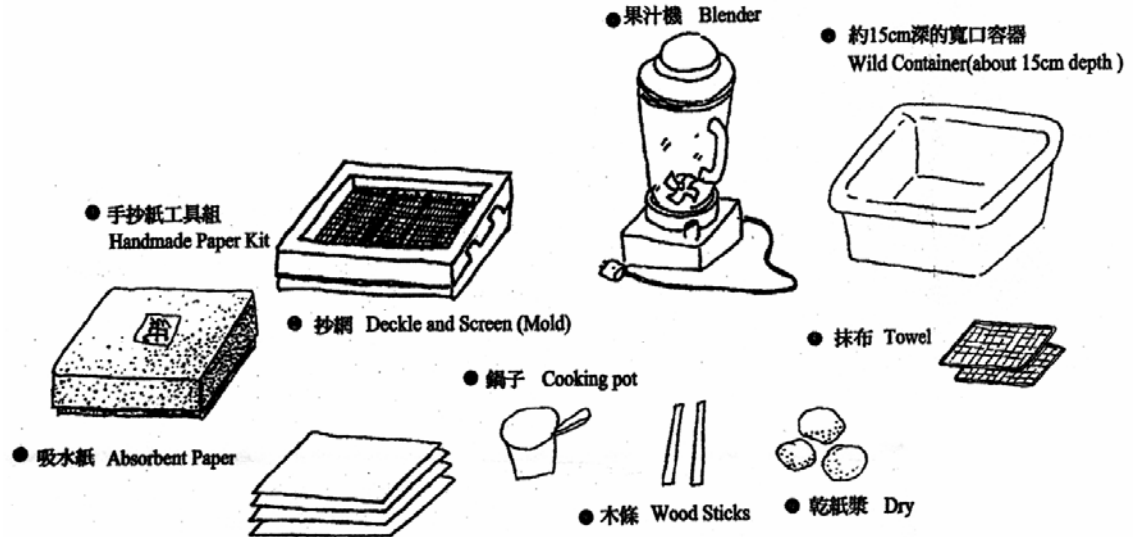


圖 2.89 競 製作手工紙工具示意圖 (參考資料：<http://www.suhopaper.org.tw/>)

- 可以用來製作紙漿的材料：

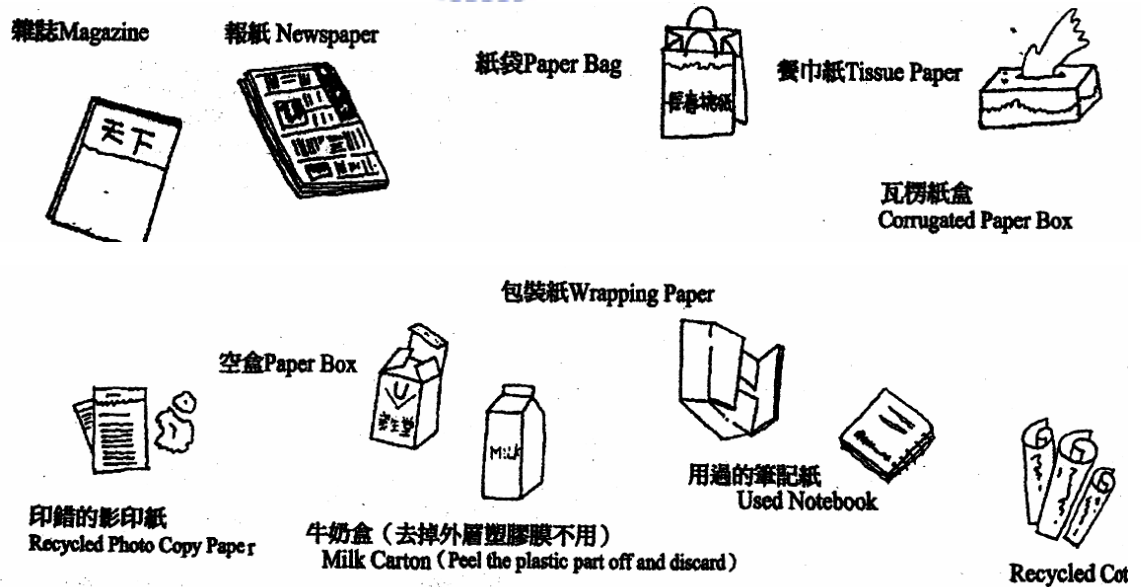


圖 2.90 競 製作紙漿材料示意圖 (參考資料：<http://www.suhopaper.org.tw/>)

●手工紙的製作流程



圖 2.91 堯 製作紙漿材料 (參考資料：<http://www.suhopaper.org.tw/>)

自己依照此一流程操作的結果尚可，最大的問題在於乾燥的問題，需要耗費太多時間。

● 製作出的結果

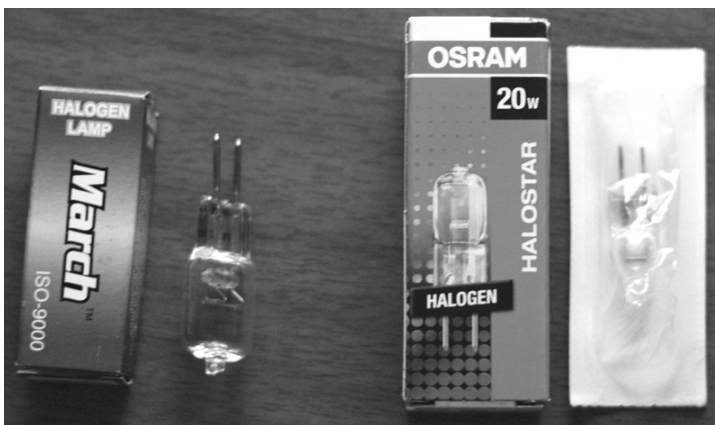


圖 2.92 試作的手工紙

- 製作出的手工紙厚度與原料纖維的粗細成正比。另外將紙張抄起有沒有使紙漿均勻分布在抄網上，也會影響紙張乾燥後的密度。在運用果汁機將紙漿混合纖維的同時，加入混合的水分比例會影響抄紙時的纖維密度，也就是說纖維處理的越平均，水分的比例正確，所選擇的紙漿纖維越粗，所製作出的紙會越堅韌。
- 這個試做的結果，讓之後的燈具設計材料的特性有更進一步的了解，並且，堅韌、纖維密並且透光度佳的紙是創作此一作品所需要材料的特點。

2.245 照明

● 燈泡的選擇（豆泡） 圖 2.93 兩種豆泡(歐斯朗及大陸牌)



- 選擇使用豆泡燈（鹵素燈）的主要原因是因為它的體積較小，且比較輕。雖然長時間照射，其含有的紫外線對身體健康不佳，但之後使用的歐斯朗鹵素燈的演色性較好，並且有多一層濾光膜，產生的溫度較低，且光線是呈漫射狀。而左側為大陸製的鹵素燈，除了體積較大外，產生的溫度較高，

光的品質也較差，且很容易因為投射的效果產生炫光，造成眼睛的不適。

	W	V	lm	t(h)	d max (mm)	l max (mm)	a	No.		
清光										
64415	10	12	140	2000	9.5	33	22	1	G4	40
64425	20	12	320	2000	9.5	33	22	1	G4	40
64432	35	12	600	2000	12	44	30	2	GY6.35	40
64440	50	12	930	2000	12	44	30	2	GY6.35	40
霧面										
64415F	10	12	130	2000	9	33	22	1	G4	40
64425F	20	12	300	2000	9	33	22	1	G4	40
64432F	35	12	570	2000	12	44	30	2	GY6.35	40
64440F	50	12	830	2000	12	44	30	2	GY6.35	40

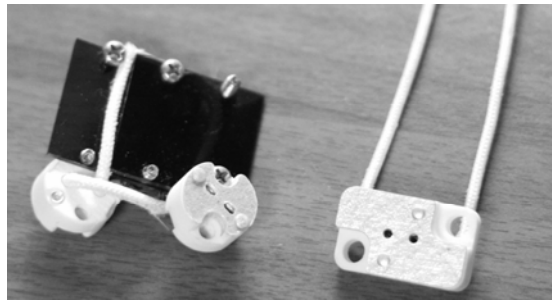
圖 2.94 OSRAM Halostar 20W 詳細規格 〈參考資料：<http://www.osram.com.tw/index.html>〉

●線材的選擇



圖 2.95 電線 由左至右：3mm, 2.8mm, 5mm(尺寸皆為單一電纜的外徑)

- 對燈具來說電路的配接及選擇非常重要，而對這個設計而言，過於粗的電纜在造型上無法協調，剛好此一燈具的燈泡的功率不高，故可以使用較細的電纜，中間的為本設計所使用的電纜，外徑 2.8mm*2。



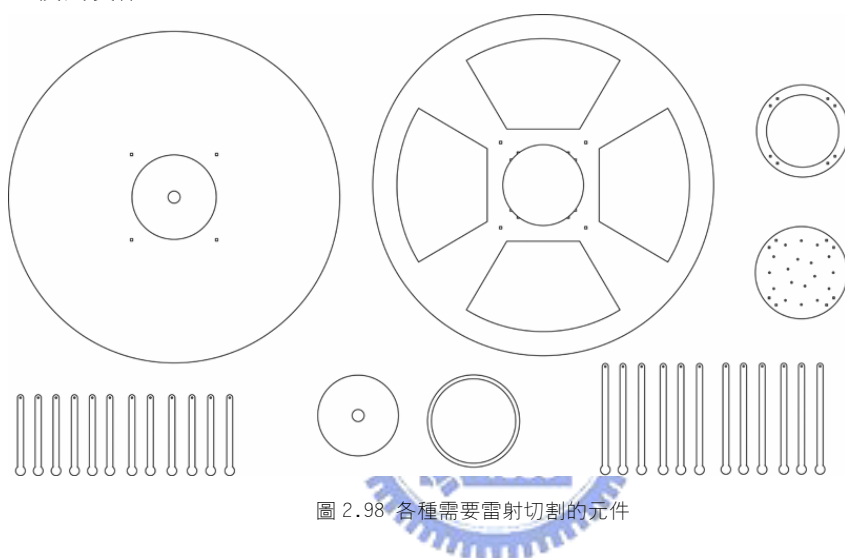
左 圖 2.96：變壓器 上 圖 2.97：燈座

· 使用省電型豆燈的電壓較低，所以需使用變壓器，將 110V 轉成 12V。豆泡燈的燈座亦有兩種，尺寸不同，但不論是大的豆泡或是小的豆泡皆可以使用。

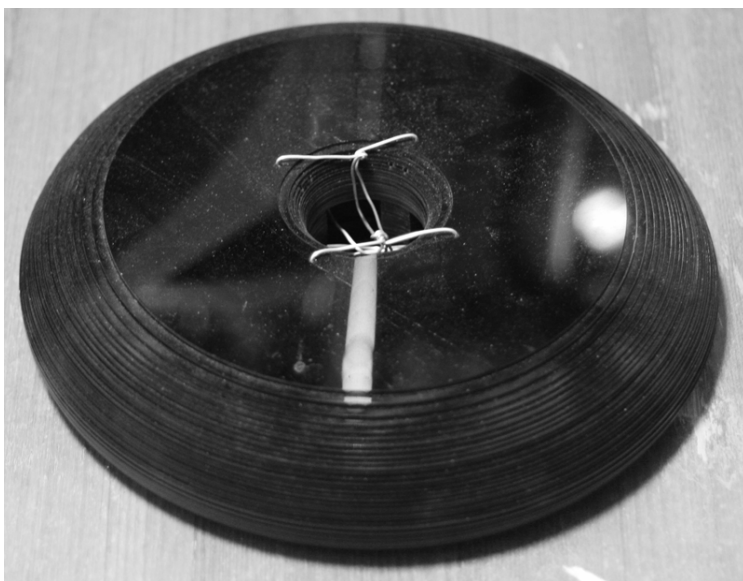
2.246 模型製作

· 構成本作品的元件有：燈（本體）上下蓋、環（上下）、流蘇、掛環、燈座以及電線。

● 模具製作



· 雷射切割而成的片狀結構，重疊在一起成為製作燈上蓋的模子，這邊的材料為透明茶色壓克力與製作凳的圓環共用。



· 雷射切割後的壓克力片厚度為 1.5mm，運用四條鐵絲串接在一起固定，以方便於剛抄起的紙浮貼於上面。

※ 這邊由於製造廠商的疏失造成必須重新調整每片圓板的位置。

圖 2.99 製作燈本體的模子（上蓋）

● 本體製作（上蓋與下蓋）



圖 2.100 底蓋內部

- 上蓋的製作可以算是比較複雜的部分，流程為：
 1. 手工紙的製作：選用纖維粗帶有些微黃色的紙作為紙漿，另外在加入宣紙及原生紙漿以一定比例的水
分稀釋，倒入水盆開始抄紙，抄好的紙迅速運用吸水紙吸去多餘的水分。
 2. 成型：將帶有些微水分的手工紙置於模子上，並用手將紙完全密合於模子上，稍微施力將壓紋印製在
紙上，待其定型後，繼續抄製其他的紙。
 3. 疊合：由於抄紙盆及抄網的大小有限，故需要作多次的抄製，才能將上蓋成形，每一張抄製的紙必須
重疊邊界，這時候要注意紙的濕潤程度，才能使邊界有效密合。
 4. 烘乾：待抄製的已經完全覆蓋模子，使用吹風機的弱風，稍微將紙吹到定型，並置於通風處等待乾燥。
- 下蓋的製作較為簡單，運用快乾膠將壓克力棒黏合成圓環，將抄製好的紙剪裁比圓環直徑略大的圓，開使用針縫合皮革線，另外固定流蘇的底盤，也是用針線縫合。

2.246 零件製作

· 本創作的零件有：流蘇（底座＋流蘇）、燈座

● 流蘇的製作 圖 2.101 流蘇細部



· 流蘇的製作流程：

1. 將手工紙一層一層包覆雷射切割後的壓克力零件，待完全乾燥定型後，以針線縫合固定。
2. 開始以針線固定流蘇棒，並將穿好線的流蘇棒固定於底座，並在底座背面以快乾膠黏合。

● 燈座的製作 圖 2.102 燈座內部



· 燈座的製作流程：

1. 將製作燈座的壓克力零件以螺絲固定，並且鎖上豆泡燈座。
2. 將配好線的電線纏繞於壓克力板上，並以絕緣膠帶包覆結合端。
3. 以縫線的方式將燈座固定於上方的圓蓋內側。

2.247 後處理

此一作品的後處理主要為縫紉的收邊，像是上下蓋面與面的交界、各零件的結合，最後是電線的收尾以及吊掛環的製作。

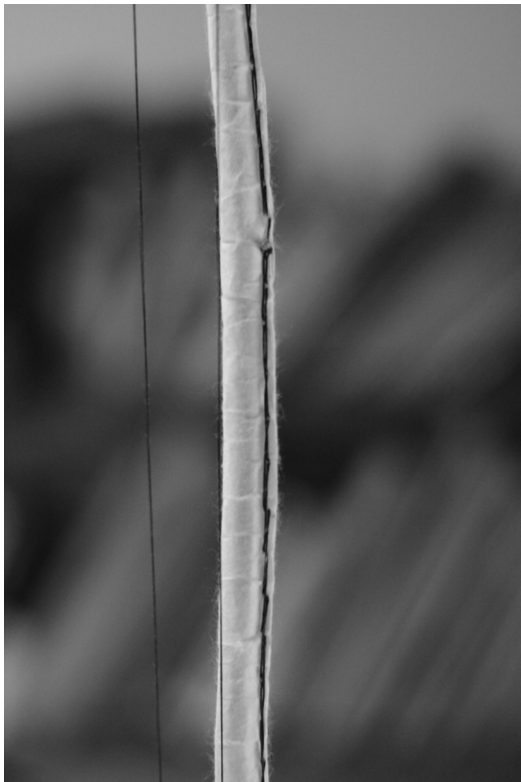


圖 2.103 電線的後處理

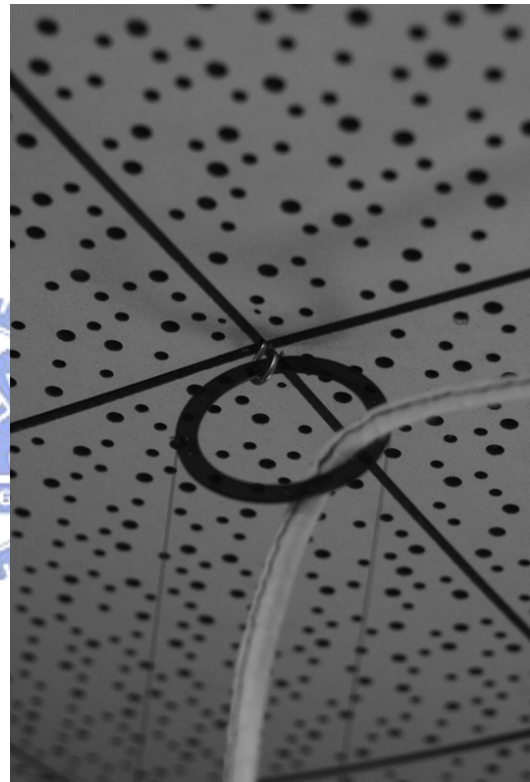


圖 2.104 吊掛環

- 當初電線的收尾，想了非常多種，最初為一根透明的壓克力棒，電線是以裸露的方式包覆在其中，銅的金屬質感與透明形成對比。但在尋找材料的同時，發現這個方式並不恰當，不論是壓克力棒的粗細以及其堅硬的視覺效果，都與燈的本體大相逕庭。之後尋找矽膠軟管，也因為摩擦力過大不易穿入而作罷。實際上，撥掉電纜的外皮也是困難重重，因為很容易斷裂。最終還是回歸本創作的設計元素—縫紉於特殊材料表面的質感，作為電線的後處理，因為裸露的電纜實在是太粗糙了。
- 而吊掛環亦因為改變為柔軟的垂掛方式，所設計出來的一個懸掛物，兩端以皮革線固定，呈現一種粗（電線）與細（吊線）的對比。

2.248 最終模型



圖 2.105-8 燈 最終模型細部





圖 2.109 燈 最終模型 1



圖 2.110 燈 最終模型 2

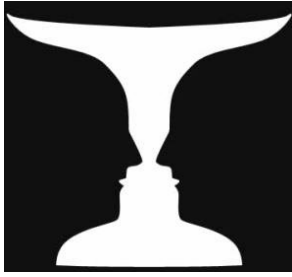


¹⁰ 脈絡是指一個現象的事件、事故，在它們面向範圍內的位置的總合。脈絡是行動或互動策略之所以發生的一組特殊條件。

¹¹ 由德國包浩斯密斯·凡德洛所提出的「少即是多」的立場和原則，奠定了現代設計的基礎。基本上，這是現代主義所提倡的功能主義、非裝飾化、減少主義以及幾何形式的思想的延伸。而米斯的少即是多，甚至達到可以違反功能要求，而把現代主義的功能主義基礎變成一種變相的形式主義。〈王受之，1997〉

¹² 圓雕又稱為立體雕，因為是單獨的立體形象，四面八方都可以看。圓雕的製作方法是先從上、下四周的表、裡逐層深入進行鑿削，雕出對象的粗形，再削平滑，以及細部刻劃。多數的題材為佛祖、神仙、菩薩。〈劉奇俊，1988〉。

¹³ 陰雕，顧名思義是將欲表現的圖案以去除的方式來表現，特點為簡潔、清雅、明快。其較不費工，為最容易的一種雕法，用於家具裝飾。因這種雕法只能在上較深色漆後再進行雕刻，會出現類似水墨畫寫意的效果。〈劉奇俊，1988〉。



14 圖地反轉：根據魯賓(Rubin)的理論，受包圍的面屬於圖形，包圍在四週的屬於背景，也就是地，這是根據人類知覺的統計結果。某些情況會使情況逆轉，密度大的部分會優先構成圖形。注意力集中的部位不同，也會造成相異的結果，例如凸比較容易成為圖形，凹則容易行成背景。但當注意力集中在輪廓外圍的部分時，被包圍的部分則成為地，這也是為何有圖地反轉的情況發生。(呂清夫，2004)。

圖 2.111 魯賓之盃 (呂清夫，2004)

15 道體是無：其次，道是無，是沒有任何規定性的存在：道的超越性，無限性，決定了它與一切有形、有質、有具體時空位置的事物不同。具體事物都有確定的規定性；道卻不同，它是無形無象，不具備任何具體規定性的。它是純粹的虛無。《老子》開宗明義在第一章就說：道，它無名，是天地的始祖。也就是意味著，道本來沒有名號。又說，看它不見，可稱它為夷，聽它不見，可稱它為希，摸它不著，可稱它為微。這三者，沒辦法追問出究竟，所以它是一個混然的統一體。它的上面沒有光亮，下面也不晦暗。它綿綿不絕，不可名狀，但仍然可以將它歸結為「無物」。這就叫做沒有形狀的形狀，沒有物體的形象，它就是「惚恍」。(第十四章：視之不見名曰夷，聽之不聞名曰希，搏之不得名曰微。此三者不可致詰，故混而為一。其上不皦，其下不昧，繩繩兮不可名，復歸於無物。是謂無狀之狀，無物之象，是謂惚恍。)(老子，2007)。這說明，道是無形無象，人的感官無法把握的。老子說：天下的萬物都是從「有」生成的，但「有」卻是從無生成的。他說的無，也就是道。其它道書中也往往用「無」、「虛」等等指稱道。整體來說，道的本身是無名，無形，無物，是無，是虛。這就是道體。(老子，2007)



16 形而上學也叫“第一哲學”，如笛卡兒的《第一哲學沉思錄》(Meditation on First Philosophy)也稱為《形而上學沉思錄》。亞里士多德把人类的知識分為三部分，用大樹作比喻：第一部分，最基礎的部分，也就是樹根，是形而上學，它是一切知識的奠基；第二部分是物理學，好比樹幹；第三部分是其他自然科學，以樹枝來比喻。

歐洲語言中的“形而上學”來自希臘語，如英語的“metaphysics”。這一個詞原是古希臘羅德島的哲學教師安德羅尼柯給亞里士多德的一部著作起的名稱，意思是“物理學之上”。

中文譯名“形而上學”取自《易經》中“形而上者謂之道，形而下者謂之器”一語。

形而上用最簡單的語言來描述就是：一是指用孤立、靜止、片面、表面的觀點去看待事物。二是指研究單憑直覺(超經驗)來判斷事物的哲學。有時也指研究哲學的本體論。(老子，2007)

17 穿是一種運用公母模成形的方 式，在壓克力成形裡面很常見。將欲成形的壓克力放置烤箱中，待烤至有一定的軟度，用開好的木模將其固定在中壓合，待壓克力冷卻後定形。而公模與母模面需要包覆一層人造絨(絨毛較平整的收縮絨布)，以免壓克力成形面上出現木紋或是小孔。

18 古琴藝術為「希聲主義」，位屬高上如圖所示：希聲、簡淡、高雅、款情...下處者則為：噪音、繁濃、低俗、激情...琴家所言「妙指希聲」、哲人所提「大音希聲」，均屬有聲界之可感，所謂「大雅之聲」，是唯希、唯韻、唯雅；是幾空、幾無、幾靜、幾道的邊緣。

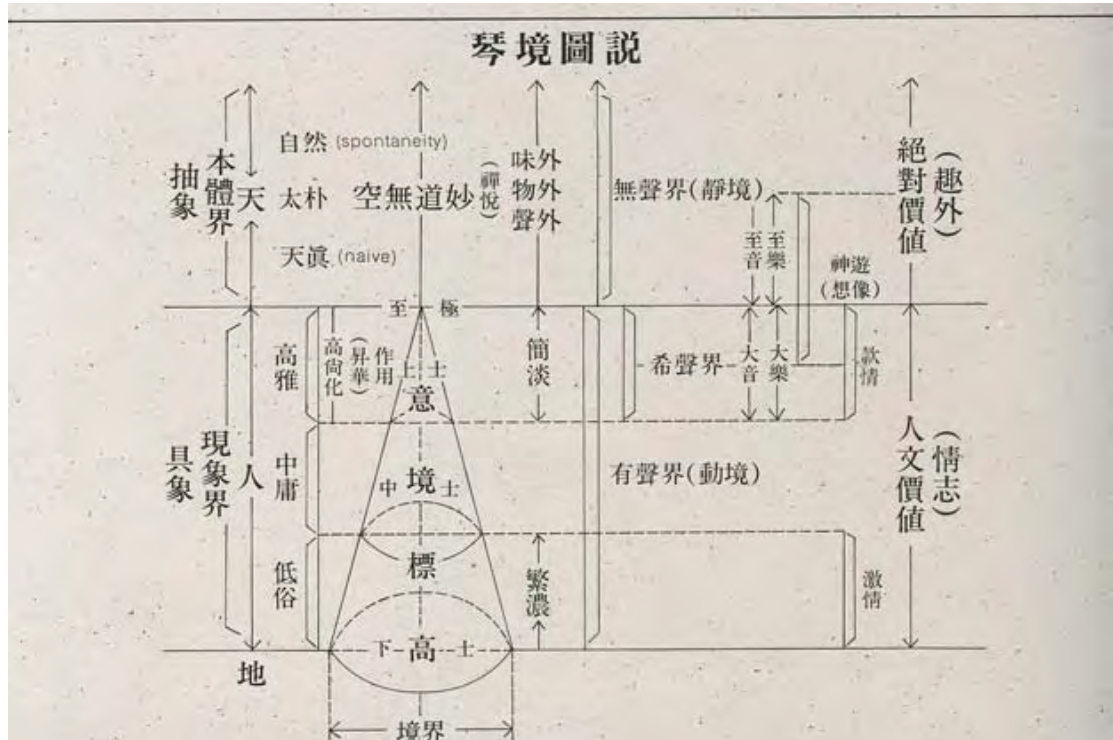


圖 2.112 琴境圖說 (孫慶勳、謝武雄等，1989)

19 耐衝擊壓克力為一種添加了矽膠樹脂的壓克力，不易碎裂，加熱後會成白色，待冷卻後又回覆透明。其透明度沒有一級透明壓克力來得高，但可以承受形變的範圍比較大，耐撞擊的係數與 PC 略為相同，沒有毒性，可以回收，一般用作汽車燈罩、隔音牆、電子及家電面板等等。

參 作品呈現

3.1 作品整體空間

作品的整體空間呼應主題「孤寂者的角落」，盡量在簡約的框架下做佈置。營造出一種低調又單純的空間，僅針對搭配作品，做展場空間的規劃，像是地毯以及書本，擺放在茶几上的燭臺，咖啡杯等等。

另外，將花瓶與另外三件作品放置在不同的位置，因為其光影及作品本身的造型較具單一性，周圍的花草與光線形成美妙的圓舞曲。這兩個空間是不盡相同的，帶有內斂、收縮意味的燈、几以及凳相較於綻放外顯、多采多姿的花瓶，在呈現上做出區隔，因為前者的空間是單一性地；後者則為互動性地。

3.11 日

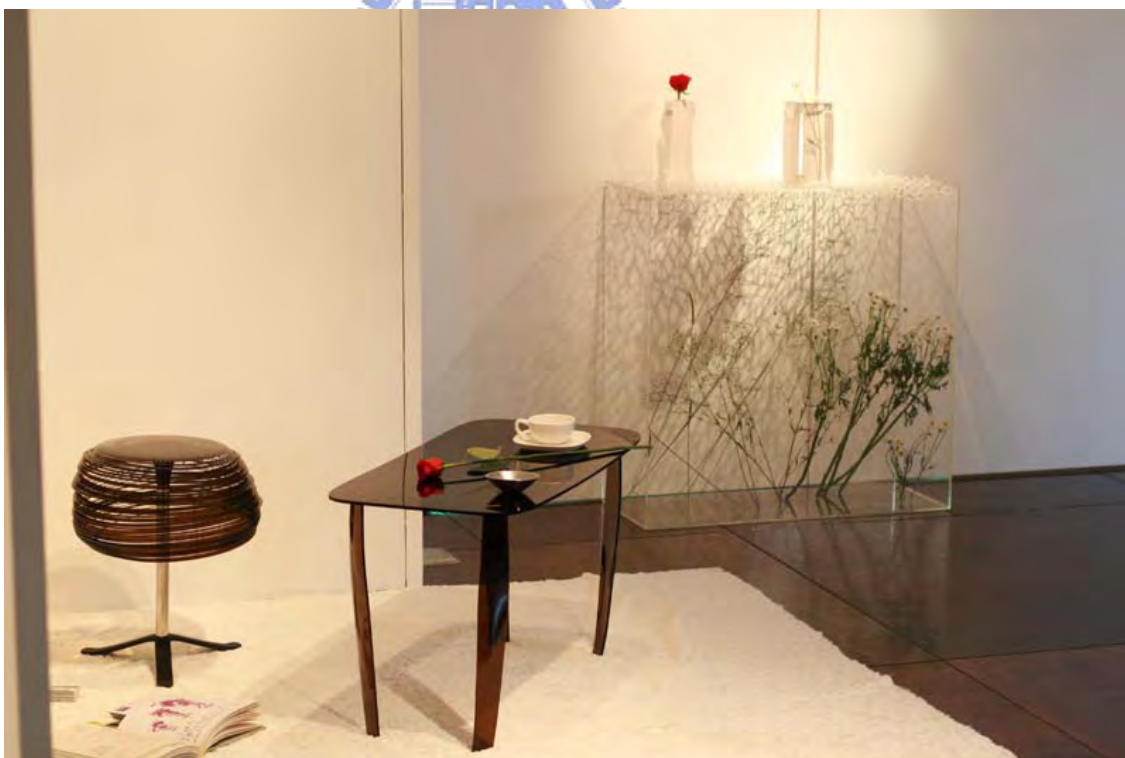


圖 3.1 作品白天的樣貌

- 白天光線充足，每一件作品都像雕塑品般點亮整個角落，在實質功能與心理功能上都能做到符合使用者的需求。

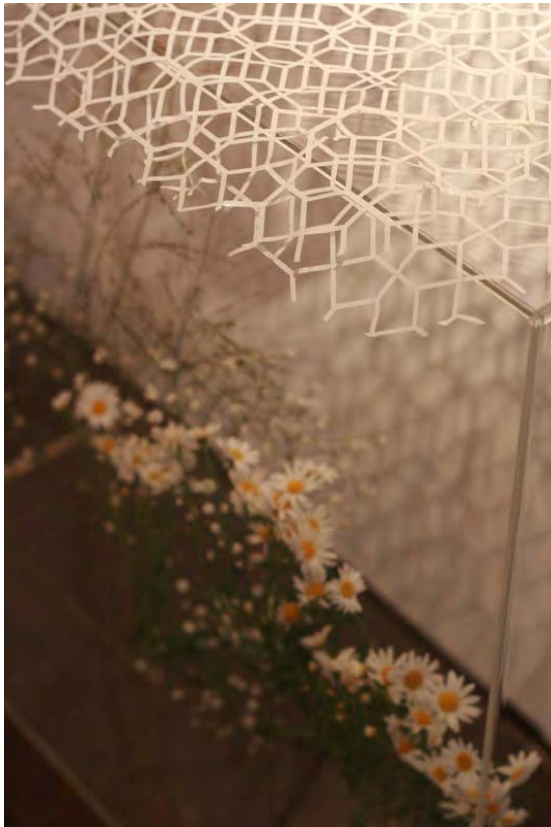


圖 3.2 圖 3.3 圖 3.4
作品白天各個角落的樣貌

3.12 夜



- 夜晚的燈光更符合孤寂者的角落所要傳達的意境，一種獨自一人的寂靜感，雖然周圍空蕩蕩，但微弱燈光透出的溫暖，只有自己才可以體會並品嚐。

圖 3.5 圖 3.6 圖 3.7 作品夜晚各個角落的樣貌



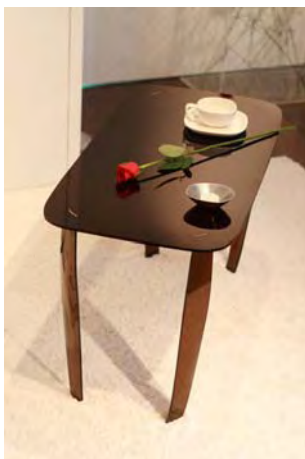
圖 3.8 及圖 3.9 作品夜晚各個角落的樣貌



3.2 作品的意境

每一件在空間中的作品，都有其創作的背景及意義，並且想要傳達出文化的脈絡，在這一個小段落會以較感性的方式說明每一件作品原本的期許。

3.2.1 Maze(几)



· 設計這張茶几最主要在於滿足一個人的狀態下的使用空間，雖然只是一張擺放在角落的矮几，寬廣的桌面是最重要的，其次為視覺元素的呈現，圓弧狀修長的四隻腳、桌面內隱含的紋理以及皮革編織的結合效果，都是這個茶几相對應於中國文化所激發出的設計語彙，整體而言，坐在這個茶几前，有種古人撫琴的情境，因其形似古琴琴台。深茶色的壓克力也有種復古的味道，或許端坐在前，喝著熱茶(或是咖啡)，閱讀著自己的書本，也有另一番怡情的意境。

圖 3.10 几的意境

3.22 Tile XX (瓶)



· 組合式花瓶其實是一種對使用的自由的一種反思。一般的花瓶僅止於針對單一大小或是種類的花材，且使用方式固定，將花瓶以一種中國元素的符號做四方連續的切割組合，讓單一薄瓶有它的單獨使用方式，可並排、交替或是懸掛，而組合在一起使用也可以營造出花材叢聚的感覺，讓使用的樂趣相對的提高了，使用的自由也提高了。磚瓦片般的視覺符號，以透明的材料與之結合，也充分的襯托花朵的各種姿態，仔細觀賞各個細微的小角落，本身這個花瓶就有許多空間構成的元素在裡面，不論是虛(鏤空)或是實，也讓成列在居家的環境中，多了一些視覺焦點。圖 3.11 瓶的意境

3.23 Garlic (凳)



· 凳可以說是將虛實的關係做最巧妙的呈現的作品，在對光影的效果上也是最具張力的。在空間中，展現一種層疊的視覺效果，不論你從哪個角度觀看，都會有不同的隱含在其中，從正上方，你會發現一個好似壁狀的圓盤，放射狀的陰影加上透明的質感，有一種溫潤的感覺；從側面看，層層的圓環堆疊，隱隱約約柔化不繡鋼的堅硬質感，好似一股即欲掙脫向上綻放的力量，穩固的矗立在眼前；就整體來看，圓潤的坐墊，復古的深茶色，卻是堅硬的材質，與三隻腳的椅座，都有一種衝突感，在舊有的感覺中，帶一點點新的變化，也算是顛覆過往的傳統。圖 3.12 凳的意境

3.24 Illumination 01 (燈)



· 吊燈可以說是四件作品中，實驗性最強的一個作品。從材料的試作，到組合成形，都是在一次一次的錯誤中找到可行性。其實這件作品的最主要想法是營造出一種沉默的溫暖，隨著空間中的氣流微微晃動的吊燈，也是以內隱的動作呼應處於這個空間的使用者，而柔軟的手工紙透出光線時，也將其柔和的纖維表層傳達出來，不需要觸摸，也可以體會。當白天光線充足時，表面看似雕塑的紋路，也恰恰點綴此一空間，漂浮在空中的也是一個隱藏的符號，一個寧靜的圖騰。

圖 3.13 燈的意境

肆 結論

4.1 孤寂者的角落

設計這四件作品所構成的孤寂者的角落，其實也是自己的一個縮影，孤寂者的影子。在構思整個創作的空間時，

除了視覺的呈現外，預先想要置入聽覺的因子，如果拿視覺比喻成平面的話，有了聽覺，整個感官會更立體。一個空靈的環境再怎麼寂靜，也有屬於它自身的時間流，也就是聲音的過程，一丁點節奏的律動或是敲擊，會讓整個作品的效果更為有層次感，而跳脫一個平行的框架。原先的設想為安置好的四件作品、呈現空間感的聲音，以及轉化中國文化後帶有符碼的壁紙，搭配整個環境中的一些成員(像是燭臺、書本等等)，將概念作最完整的呈現。

在設計創作這些作品時，秉持著一定要能使用、並且是真的，這個態度下做設計的產出，因為我希望這些作品不是玩具，或是展完就放置在倉庫的材料，而是真的能夠用，就算功能無法達成，但擺放在空間中，有它存在的心理價值。畢竟這些作品是自己的心血結晶，當然要有盡全力作到最好的精神，雖然最終的呈現離理想有些距離，但就整體的概念呈現上，我想已達到它應有的存在價值。



- 對几：茶几的設計成果只有略微滿意，因為在製作的過程中被迫調整的地方非常多，像是桌面的厚度，應該為 10mm，這樣比較能與桌腳產生協調感，由於製作的承重考量，而進行輕量化，桌面的邊緣處沒有後處理，這邊是廠商的疏失，當然以監督者的立場，我也難辭其咎，在尚未燒灼之前就將之黏合，以致於成品的邊稍微銳利，不符合壓克力製品的標準；四隻桌腳的弧形非常糟糕，與預先所繪製的電腦模型相差甚遠，改善的方法為增加一個木製母模，再成形，精準度會提高許多，弧面的曲度也會比較漂亮。不過，比較令人驚艷的是淺藏在桌面的紋路光影效果，有著巧妙的視覺變化性。
- 對瓶：花瓶的模型精緻度是裡面最高的，不論是需要用手拋光的壓克力，或是從去銹刀痕一路研磨至光滑，再進行反覆噴漆的下蓋，且充分的呈現出最原始構想的縮影。除了只有射出成形能克服的結合結構問題，也就是上下蓋結合的問題(因為是單一模型，也無法開卡勾或是結合孔，用黏合的話會變色，勢必讓透明的表面產生污濁)，加入水使用，這點是美中不足的地方。唯一比較扼腕的是在吊掛的設計上，由於時間的不足，所以沒有想出一個合適的解決方案，用黏或是開孔都會破壞噴上白漆的表層，這邊需要較多時間做整合。大體上花瓶的成熟度是最高

的。

- 對凳：凳是作品中最奇妙的，也是獲得觀賞者回音最多的作品。在設計的最初，就以一定要能夠坐這個信念作為材料選擇和結構設計考量，預先的底座材料為白鐵或是不鏽鋼，但估價的單價讓人卻步，且沒有師父願意承接，只好選擇替代模型材料，但是求真的態度還是不會改變，較為繁雜的設計步驟和製作過程，讓這件作品險些有來不及的風險(展覽前的那個凌晨，還在穿線結合坐墊罩)。但茶色壓克力獨特的質感，以及編織的概念，讓虛實這個想法有很不錯的設計成果，比較可惜的是，預先設計的穿線是將每個洞都穿過去，總共 90 條線，以當天製作的速度，大概需要整整一週的工作天吧，所幸折衷的固定方式，也沒有減損所要呈現的概念，這件作品也算成功。
- 對燈：吊燈是最具實驗性的。這是我第一次設計燈，選擇使用紙作為素材除了貼近人之外，在最後成形上也是一個考量，原先有思考過使用石膏、陶土等較易塑型的材料，但無法傳達那種搖曳的感覺，且容易碎裂，儘管如此，但透過手工紙所傳達出的溫潤燈光效果，以及獨特的外型，讓每個觀者都能感受到一股溫暖，且到現在還是陪伴我睡覺前的唯一照明。另外這盞燈也讓不同的觀賞者有不同的觀感，就好似在文化的語彙那個章節所提及，並不一定要像什麼才是美，每個人對這盞燈的詮釋觀感不同，但它能夠激起觀者的內心轉動就夠了。可以改進的部分大概為拓印上石紋的上蓋部分，由於抄紙盆的大小限制，無法一次抄製，所以疊合每張紙的邊緣都有重複，在打開開關時，形成另外一層陰影，對整體的造型產生些微影響，整體而言，概念也有充分的表達出來。

4.2 聆聽者的回應

親自導覽的幾天有聽到一些觀賞者的意見，但絕大多數的人，似乎站在一個接受的腳色，大家都露出豁然開朗的表情，在我逐一介紹完我的作品後，悄悄的離去，在印象中，大家都對獨特的凳子顯露出興趣，可能是來這邊觀看的群眾有某種同質性吧。以下是比較具體的討論和互動：

- 在開幕的第一天，博班的朱學姊針對茶几桌面的紋路，建議或許使用金屬蝕刻也是另外一種表現方式，且成本一定較為便宜，使用化學藥劑腐蝕後的圖紋框，應該別有一番質感，而對於奇特的凳子，給予正面的評價。
- 視傳組的陳老師與我討論到花瓶的生產，和量產的可行性，並建議我將它使用方法作更詳細的

說明，對於能夠產生共鳴，給予一些回饋，這對再進一步的成長，都是助力。

- 視傳組的陳同學針對展場的空間：雖然以簡約為主軸，但背景可以加以點綴，建議運用古紙，並很輕巧的帶出一些毛筆的圖案，讓空間的具體感更加豐富。

4.3 臆病者的反思

回顧這兩年的研究所生活，很高興用創作來做一個總結。雖然在剛入學時，我是抱持著應該要寫論文才對的態度，但對創作始終還是有一股熱忱在，或許是我過去的學生生活沒有機會設計自己的作品；也或許是到目前為止沒有令自己滿意的作品，在第二年的下學期，決心把這份不滿及壓抑，用創作的型式體現，設定孤寂者的角落作為創作的主题，是希望在這個框架下，將這個自己所體認及察覺的想法能有一個更完整的論述。

四件作品從最初的構想激發、資料蒐集、設計定案到最後的設計製作，算是完整的將自己的設計邏輯做了很實際的操演，雖然離業界的生產製造尚有一段距離，但我想參雜著些微工作經驗，卻又不放棄成長的態度；不讓思考僵化的態度，這對我來說很重要，也是我的信念。回顧過往，很慶幸在明志時期，體驗過許多實務上的磨練，這些東西，現在來看，很寶貴，卻也慶幸自己沒有成為制式下的一只棋子，若是在每一次的過往經驗中熟稔，那純真的理想性可能早就蕩然無存，而研究所的創作，也算是受了九年設計教育後的一個階段性總結，即便離完美還有一段距離，但追求更精益求精的態度是不會改變的。很開心能獲得各個老師的指導與建議，特別是莊老師的開明與包容，換作是以前，可能不會有對自身的體悟後，而轉化的創作機會，這樣的機會與結果對自己來說真的是彌足珍貴且別具意義。

伍 參考文獻

書籍：

01. 詹偉雄，2005，美學的經濟，台北，風格者。
02. 呂清夫，2004，造型原理，台北，雄獅圖書股份有限公司。
03. 廚川白村，林文瑞譯，1979，苦悶的象徵，志文出版社。
04. 楊英風等著，1997，花蓮國際石雕藝術季國際研討會論文集，宜蘭，東華大學。
05. 黃忠勝，1995，中國賞石大觀，台灣品藏藝聞雜誌社。
06. 劉志華，2003，觀賞石，上海，上海科學技術出版社。
07. 王建華，2005，三晉古建築裝飾圖典，上海，上海文藝出版社。
08. 王受之，1997，世界現代設計，台北，藝術家出版社。
09. 海蒂·雷默-愛普(Heidi Reimer-Epp)、瑪莉·雷默(Mary Reimer)合著，吳妍儀譯，2005，手工裝裱技法小百科，台北，果實出版。(The Encyclopedia of Papermaking & Bookbinding)
10. Daniel Sheet Dye，1974，Chinese Lattice Design，Toronto，General Publishing Company。
11. 卡爾·古斯塔夫·榮格(C.G. Jung)，蘇克譯，1996，尋求靈魂的現代人，遠流出版社。
12. 常若松，2000，人類心靈的神話—榮格的分析心理學，果實出版社。
13. 劉奇俊，1988，中國古木雕藝術，藝術家出版社。
14. 大智浩，王秀雄譯，1996，美術設計的基礎，台北，台隆書店。
15. 姜振鵬，2003，傳統建築木裝修，北京，機械工業出版社。
16. 卡爾·古斯塔夫·榮格(C.G. Jung)，龔卓軍譯，1999，人及其象徵，台北，立緒文化。
17. 孫慶勳、謝武雄等，1989，大雅琴音 古琴古樂展專輯，基隆，基隆市立文化中心。
18. 老子，2007，道德經，維多利亞圖書文化。
19. 安思遠/江文葦，2003，臥石觀雲：中國古代石刻家具藝術：Classical Chinese stone Furniture，台北，典藏藝術家庭。
20. 蔡和璧，1992，陶瓷探隱，藝術家出版社。

論文：

01. 談宗藩，2006，有病一為物所役之醒思創作，國立交通大學應用藝術研究所碩士論文。
02. 汪智偉，2003，中國祭祀觀點應用於產品設計之創作研究，國立交通大學應用藝術研究所碩士論文。
03. Lin Ming-Huang, 1992, Culture, Design, and Product Form - a case study based on Chinese culture, UIAH, Finland.

網路：

01. 威基百科(wikipedia)，<http://zh.wikipedia.org/w/index.php>。
02. 百度聯盟(BaiDu)，<http://union.baidu.com/>。
03. 故宮博物院，<http://www.npm.gov.tw/>。
04. Ronan & Erwan Bouroullec，<http://www.bouroullec.com/>。
05. Inga Sempe，<http://www.ingasempe.fr/>。
06. David Trubridge，http://www.moaroom.com/moaroom_davidtrubridge_1.php。
07. 樹火紙博物館，<http://www.suhopaper.org.tw/>。
08. 漢大燈籠，<http://taiwanlantern.com/>