

---

# 物件的生產、再現與言說 —試析四件臺灣文博會之展出產品

---

**韓正琳 \***

實踐大學工業產品設計學系 碩士

**官政能**

實踐大學工業產品設計學系 專任教授

## 摘要

自工業設計導入臺灣，彈性配合並協調中介於全球市場與地方產業、經貿政策與廠商需求，可說是臺灣產品設計應機萌生的發展之道，在此一運作規範下，創作者如何由本土社會脈絡與日常體驗出發，而憑藉創作物之呈現向觀者發聲，無疑是一項富有新意的實踐與挑戰。

本研究從「物導向本體論」(Object-oriented Ontology) 觀點出發，根據物件在其創作、展示、論述上所體現出的豐富意味，對臺灣文博會之展出產品進行爬梳與選擇，並以個案研究的方法，結合文獻與訪談資料之蒐集與分析，深入考察《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》、《圈凳》、《浪草燈》這四件文博會展品，以探討臺灣產品設計，作為文化發聲所具有的特殊意涵。結語部分，除了歸結並闡述「物之生產」、「物之再現」、「物之言說」三項要點，亦提出三點展望，期以供設計界同仁、相關藝文從業人員與有心從事文化產業的人，在隨著本研究的問題意識時，一同探問我們所寓居之臺灣的當代設計的重要課題。

**關鍵字：**產品設計、當代臺灣、文化、物導向本體論、個案研究

\* 通訊作者。電話：+86 17740855040  
E-mail 地址：emilie\_han@163.com

---

# The Production, Representation and Articulation of Objects: Four Exhibited Products at CET

---

**Zheng-Lin Han\***

Master Program, Department of Industrial Design, Shih Chien University

**Cheng-Neng Kuan**

Professor, Department of Industrial Design, Shih Chien University

## Abstract

Since the launch of industrial design in Taiwan, product design practices have been driven by the force of global market and Taiwan's economic and trade policies, corresponding mostly to the requirements of local manufacturers. Thus, designers find it both unique and challenging to speak through their work, which could serve as a concrete expression of their own social context and everyday life.

Through object-oriented ontology, this study observed and selected the exhibited products at Creative Expo Taiwan (CET), according to the multiple cultural implications of their creation, display and discourse. Using document analysis and in-depth interviews, this paper includes four case studies on *Bubble Sofa*, *Tutu Stool*, *Plastic Classic*, *Riyar Light*, four products that have been showcased at CET. The findings were summarized in terms of the production, representation and articulation of objects, which indicated the way product design has become a voice of culture in contemporary Taiwan. In addition, this study also presented an outlook and provided insight into the key design motifs of contemporary Taiwan.

**Keywords:** Product Design, Contemporary Taiwan, Culture, Object-Oriented Ontology, Case Study

\* Corresponding author • Tel: +86 17740855040  
E-mail address: emilie\_han@163.com

## 一、前言

冷戰時期的臺灣，因其政治、地緣、歷史上的偶然，而被編入全球分工體系，先進生產部門與製造技術的移入，一方面帶動了本土的現代化、工業化進程，另一方面則模糊了以民族-國家 (nation-state) 為疆界的文化認同 (翁註重、林美玲，2008)，大量臺灣製造產品 (Made in Taiwan, MIT) 湧入全球各地的同時，臺灣普羅大眾之生活形貌及其用物風格，也逐漸受到世界市場之各式美學品味的形塑影響。隨著臺灣從進口替代轉向以出口導向換取經濟成長，工業設計的引進與發展，便自始依賴於經貿政策與本土製造業的需求，儘管從傳統農業社會中，成功育出領先全球之資通訊 (ICT) 及半導體產業，但過程中，臺灣的產業發展仍在較程度上依循 OEM、ODM 代工經濟之方向，其設計創意之生發，主要以彈性配合廠商生產製造之需求為動力。

針對臺灣的現代設計啟蒙與全球資本運行之間的結構性關聯，便出現了對於設計的後殖民批判的相關論述 (王鴻祥，1999；翁註重，2020；林媛婉，2004)。邱貴芬 (1992) 指出，臺灣過去幾百年的歷史演進、文化發展、社會變遷，主要基於外來殖民者與本土被殖民者之間的文化和語言衝突、交流的互動模式。如是，MIT 產品在對本土生活情境的特殊表意方式中，印證了 Tynjanov (2019) 所提出之言語功能 (verbal function)：當作品被置入表意系統並獲得定位時，它即指涉具體的社會文化背景，個別的創作意圖及創作者的自由意志，在其中也不過是起催化作用。

那麼，如何理解臺灣產品設計？何種因素在其發展過程中起主導作用？不論從經濟發展脈絡來看工業設計在其中發揮的作用 (翁註重、林美玲，2008；陳啟明，2000；嚴慧玲，1992)，抑或以殖民經驗詮釋普遍的文化生活圖景 (夏鑄九，2000；邱貴芬，1992；王鴻祥，1999)，從中所啟示的臺灣設計之主體性，皆為配合自上而下所推展之體系中的合理性環節，而陷入經濟利益與意識形態糾葛之中，設計作為辯證運動而具有穿透符號限制的力量 (Buchanan, 1992)，在歷史的總體中也喪失其陣地。總之，前述理論在「史」的框架下，回顧新物件之生成或是個體之創作實踐，而不落入歷史必然之統攝，可說是一項困難的挑戰。

然而，隨著 2010 年首屆臺灣文博會之開啟，再至轉型後以「品臺灣」為名之 2015 文博會，透過引入跨領域合作與全區策展機制，由高調發聲之文化主體，強調具在地特色的臺灣文創產業之形象識別，再到 2021 年，一年一度共十屆<sup>1</sup> 文博會是產品得以脫離「商品」之認知取徑，而首先使觀者期待 MIT 產品自身之言說的公共展示空間，並吸引不少微型文創廠商、獨立創作者及策展人，圍繞物件於展場之再現，開啟對自身所處之社會的觀察與反省。現身文博會之產品則獲有多重身分：如基於創作者個人的「創作」、作為目的論導向的「展示品」、藉以開展書寫活動的「論述載體」等，設計也由此獲得不同於以往作為工業生產的一個環節，而只有參與經濟活動的功能。

因此，本研究認為，除以資通訊科技為主導之產業下的設計資源以外，文博會之展出產品中，圍繞族群認同、地方創生、工藝復興等議題所發生的非工業化量產之設計，則愈發昭示著臺灣產

品設計所體現的新面貌，這些物件大多來源於創作者獨樹一幟的思考與創作，而賦予了設計課題更多元、更自由的敘事趣味和個人意義，於是，其產出物所引人寄懷或好奇的，不僅是其可見的特有形式，更是過程中種種隨機遇合的轉承故事，其中或有時代脈絡或理性思維所無法疏解的巧合與悖論。

事實上，不論是設計生產受制於社會關係與經濟現實，抑或設計論述借鏡文化研究之理論旨趣，之於「物導向本體論」<sup>2</sup>(Object-oriented Ontology)的提出者 Harman 而言，皆無法窮盡物件本身：若將事物向下還原 (undermining) 至部分，則無法解釋其整體性的湧現；若將事物向上還原 (overmining) 至它在關係網絡中的影響（如通過專題化的論述來建構宏大敘事或概念），則無法解釋變化之發生 (Harman, 2016)。由此，Harman 由事物之「功能性」，回歸至對其「物質性」的關注，使得事物不再僅是否定地存在於上述兩種知識形式之中，而必須承認事物具有自治的存有——有形有體的物件本身即為政治、經濟與文化因素之關係網絡的發生機制，並不斷激發人類的好奇心與求索精神。

借鏡物導向本體論對於事物之無法窮盡的主張，本研究認為，創作者個體對臺灣產品設計此一總體而言，並非構成純粹單向的部分-整體之關係，而是在時間的綿延中，身體的棲居與勞動，時刻構成對現實總體的潛在超越。在這個意義上，物件的新生則為一種申辯，是對自身存在保有絕對確信之語言。單件的產品，因而值得作為研究之「主體」，書寫自己的歷史及其所帶動的一系列周邊效應。正如王鴻祥（1997）所主張的，「在臺灣的歷史脈絡下，設計史作為一個學術研究領域，其最高價值不是『以史為鑑』的實用取向，而是設計史本身」。本研究希望藉由物導向哲學之引入，透過「以物為先」的研究視角，揭示臺灣本土設計創作的多元發展路徑與文化意蘊，兼以設計論述的彼此辯證，推動臺灣產品設計之主體性的形構演進。

綜上所述，本研究擷取曾展演於臺灣文博會現場的若干產品，針對具體個案展開「史」的研究，結合文獻與訪談資料之蒐集分析，目的在於考察這些個性不同而表現迥異的物件，有何獨特的誕生機緣與生成路徑，物件又如何在其作為「創作」、「展示品」、「論述載體」等多重身份時，構建屬於自身的辨識與內涵，藉以探討臺灣產品設計作為文化發聲所具有的特殊意涵。

## 二、研究方法

本研究以文博會展出的若干物件，來探討臺灣產品設計所展現的文化發聲之意涵，意在文博會此一以物為主、以在地文化為先之會展空間，為自發而起的創作行為以及從中誕生之物件，匯集並保有著展現文化的設計意義。然而，正如 Buchanan(1992)所指出的，設計在根本上著眼於特殊 (particular)，且不存在關於「特殊」的科學。創作的發生，會因創作者個體、時代背景、產業環境、社會文化等因素而有所不同，物件從而具有多元而豐富的規定性。物導向哲學 (Harman, 2016) 則進一步主張對物件的經驗進行理解與推測，以此突破人類之既有認知框架中的侷限。故此，考量研究目的，單件的產品，作為在時間、空間上有其界限之外部對象，適合以個案研究的質性研究方法，通過文獻、訪談資料的蒐集與分析，忠實地梳理創作之發生並詮釋其作為「創作」、

「展示品」、「論述載體」等的多重身分。

## 2.1 研究方法與流程

本研究採用文獻分析法及訪談法作為個案研究之資料蒐集方法，研究流程為，首先搜尋創作之基本事實，歸納整理圍繞物件所形成的既有論述（如媒體報導或參展、獲獎經歷），再針對創作之個人歷程，作為擬定訪談大綱之方向，藉此使微觀的特殊物件經由創作者個體之視域，而同巨觀場域相關聯。

個案的選擇以 2010-2021 臺灣文博會之展出產品為範圍，而在本研究搜尋整理文博會之相關文字、圖像資料的過程中，個別產品案例則因其「創作」、「展示」與「論述」上的豐富意涵而凸顯於眾多展出產品之中，並獲得廣泛的媒體曝光及大眾關注度。透過考察與分析文博會展出之產品及其在公共論述中的再現，本研究聚焦至《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》、《圈凳》、《浪草燈》這四件作品，選擇理由主要包含三點：產品之特殊故事性、社會影響性、與創作者直接對談之可能性，茲分述如下：

1. 產品之特殊故事性：《泡泡沙發》與《蓬蓬裙椅》為兩位設計師先後與竹藝家蘇素任合作之現成物相關的竹家具設計，透過對傳統物件「竹夫人」的兩種不同的再詮釋，激發竹編於當代生活情境所具有之應用潛能；《圈凳》則針對東方經典家具式樣進行大膽地拼貼，而對在地文化生態提出追問；而《浪草燈》藉由對輪傘草的再發想，將部落經驗轉譯至產品之介面中。此外，《泡泡沙發》與《蓬蓬裙椅》更是生發於工藝時尚計畫此一由臺灣工藝研究所（今臺灣工藝研究發展中心，以下簡稱工藝所）與臺灣創意中心（今臺灣設計研究院，以下簡稱臺創）之合作項目，《圈凳》與《浪草燈》的設計者在當時則皆為設計系在讀研究生。

2. 社會影響性：《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》、《圈凳》、《浪草燈》不僅出現於過往之文博會，亦有多次國際獲獎與展出經歷（見表 1），可見以上四件作品之所以被諸評審委員選擇，或經由策展人徵選以代表臺灣設計外出參展，乃是出於其設計本身的別具一格，如生產過程有別於一般工業生產商品，抑或創作之特殊機緣。因此，當它們再現於平面或電子媒體上時（如圖 1），這些物件不僅承襲特定創作理念，新聞標題也時常扣合「臺灣」二字（見表 1），並作為論述臺灣文化的實在證據而被撰稿人所不斷援引，故具有廣泛的展示效應與借鑒意義。

3. 與創作者直接對談之可能性：與四件作品直接相關之創作者，包含設計師、工藝家、藝術家，皆表示願意接受訪談請求，由此，可較為深入探尋創作之具體情境，以及創作者之內心歷程。



圖 1：《圈凳》被刊登於 2009 年十月號的法國版美麗佳人 *Maison* (左) 與 *Design in Asia: The New Wave by Design Anthology* (右)

【資料來源：(吳孝儒, 2012) (左) ; (DESIGN IN ASIA: THE NEW WAVE, n.d.) (右)】

表 1：個案基本資料

| 個案  | 重要獲獎與展出經歷   | 相關新聞標題  |
|---|---|---|
|  <p>圖 2：《泡泡沙發》，周育潤、蘇素任，2011<br/>【資料來源：(Yü 工藝中心 - 時尚工藝品牌作品介紹, n.d.)】</p>  | <p>2011 米蘭國際家具展，2013 米蘭設計週 米蘭三年展設計博物館，2012 荷蘭設計週，2012 赫爾辛基設計博物館，2015 杜拜設計節，2015、2017 文博會華山工藝館</p>                       | <p>「本土工藝精品 國際飯店新寵」、「一張沙發讓台灣在國際出盡風頭」、「Taiwan Contemporary Chairs - Triennale di Milano (臺灣當代椅 - 米蘭三年展)」等</p> |
|  <p>圖 3：《蓬蓬裙椅》，駱毓芬、蘇素任，2013<br/>【資料來源：(Yü 工藝中心 - 時尚工藝品牌作品介紹, n.d.)】</p> | <p>2013 米蘭設計週 米蘭三年展設計博物館，2014 亞洲家具家飾展 亞洲新銳設計師獎，2015 文博會華山工藝館，2016 文博會「品東風」松菸展區，2016 文創精品獎</p>                           | <p>「文博會 看見台灣生活品味」、「本土工藝精品 國際飯店新寵」、「Taiwan Contemporary Chairs - Triennale di Milano (臺灣當代椅 - 米蘭三年展)」等</p>   |
|  <p>圖 4：《圈凳》，吳孝儒，2008<br/>【資料來源：(圈凳 Pitt Wu, n.d.)】</p>                | <p>2009 米蘭國際家具展，2011 香港 Ilivetomorrow 藝廊個展，由 AD-Collector 評選為 The Best of Design 2012，2011、2012 北京設計週，2015 文博會華山主題館</p> | <p>「PARTI PRIS (偏見): IN THE MOOD for design」、「Roi du métissage (混血王國)」、「吳孝儒把華人日常搬上國際舞台」等</p>                |
|  <p>圖 5：《浪草燈》，張雲帆、劉立翔、舒米·如妮，2014<br/>【資料來源：(陳悅宜, 2018)】</p>            | <p>2015 臺灣設計師週，2016 文創精品獎，2016 曼谷國際禮品家飾展，2017 文博會松菸展區「洞見新勢力」館，2017 巴黎家具家飾展 亞洲新銳設計師獎，2018 米蘭設計週</p>                      | <p>「另類台灣之光」、「從花蓮部落工藝長出的雋永設計」、「被世界看見的台灣品牌」、「台灣文化在現代に (臺灣文化到現在)」等</p>   |

綜上所述，以物導向哲學為方法論取徑之基礎，本研究視一件產品為最小研究單元並向外運作，關注物件所具有的材質、功能及其文化意象的同時，也需意識到創作理念之於物質層面的實現，不會通過產品自身之造型而得以被充分考察，因此，透過與創作者進行對談，結合有直接參考價值之文獻，如創作者第一人稱的創作報告，或從不同視角對個案進行解讀之推測思考，則可將潛藏其中的多重線索，與社會現象、現實體驗、存在狀況關聯起來，以趨近物件之整體樣貌。另外，本文於第三、四、五章中，個案研究則以如下四個小節進行編排：「創作背景」小節主要鋪陳物件之誕生機緣與生成路徑，「產品之為創作」、「產品之為展示品」、「產品之為論述載體」三小節，則展開物件分別於創作、展示、論述這三個層次所具有之詮釋意涵，希望透過分析這些個案於多元脈絡中的展現方式，對物進行認識，以此實踐物導向哲學於本研究之應用。

## 2.2 文獻資料蒐集

透過平面、電子媒體上的專題報導、社會評論等文章，結合相關學術論文、二手訪談資料、評論效應等，將內容中提及與四個個案有關之重點予以歸納，作為文獻研究之初探基礎以及訪談之前期準備。

經過對文博會展出產品的初步調查與研究後發現，在產品設計中引入傳統工藝與在地文化質素，以及設計結合現成物再造之手法，近十年來在臺灣由諸多設計師所實踐，正如《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》、《圈凳》、《浪草燈》，這樣的創作亦可由「文化詮釋」來描述（官政能，2020），創作者基於文化本身的規範性與啟發性，運用、強化、發展自己的歷史資源，同時藉由回覆與反省，新歷史、新認同、新地理、新的世界觀在個體與族群兩個層面漸漸形成。

此外，就本研究著重探討之個案，包含《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》、《圈凳》、《浪草燈》，其既有相關學術研究可參考表 2。

表 2：個案之既有相關學術研究

| 論文題目                                  | 作者          | 年份   | 出處                   |
|---------------------------------------|-------------|------|----------------------|
| 論工業與工藝的混合及平衡                          | 吳孝儒         | 2012 | 實踐大學工業產品設計研究所碩士創作報告  |
| 設計師與工藝家之合作探究—以「工藝新貌跨領域創作應用計畫」為個案研究    | 陳奕岐         | 2012 | 臺灣科技大學工商業設計研究所碩士論文   |
| 臺灣時尚工藝「Yii」手感品牌形象語意分析                 | 蘇佩萱；黃婷琪     | 2012 | 《藝術學報》，90            |
| 從「泡泡沙發」淺析台灣傳統竹工藝                      | 陳凱筠；連德仁；高瑞禎 | 2015 | 《商業設計學報》，19          |
| 文化意象的捕捉、詮釋與訴說：以港口部落設計品牌 Kamaro' an 為例 | 張雲帆         | 2015 | 臺灣科技大學工商業設計研究所碩士論文   |
| 從共創到創業—Kamaro' an                     | 董芳武；張雲帆     | 2018 | 《設計學報》，23 (2)        |
| 藝術作為地方生態美學之媒介—以港口部落為例                 | 沈婷茹         | 2018 | 臺北藝術大學藝術行政與管理研究所碩士論文 |

### 2.3 訪談調查實施

本研究的訪談對象為《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》、《圈凳》、《浪草燈》之直接創作者，包含設計師、工藝家、藝術家，受訪者基本資料見表 3。

表 3：受訪者基本資料

| 編號 | 訪談對象  | 創作物件             | 說明  | 訪談時間       | 訪談地點   | 形式   |
|----|-------|------------------|---|------------|--------|------|
| 01 | 蘇素任   | 《泡泡沙發》<br>《蓬蓬裙椅》 | 竹藝家，「二三工作室」創辦人，工作室位於南投縣竹山鎮，參與設計 2017 年臺北世大運聖火火炬基座。  | 2021.08.09 |        | 電話   |
| 02 | 駱毓芬   | 《蓬蓬裙椅》           | 畢業於實踐大學工業產品設計學系，品研生活美學創辦人，迪士尼特約藝術家，具多次國際參展及獲獎經歷。  | 2021.08.13 |        | 電話   |
| 03 | 舒米·如妮 | 《浪草燈》            | 花蓮港口部落藝術家，升火工作室創辦人，Ce' po (者播) 劇團負責人，海稻米水梯田復耕計畫發起人。   | 2021.08.27 | 花蓮縣豐濱鄉 | 面訪   |
| 04 | 吳孝儒   | 《圈凳》             | 畢業於實踐大學工業產品設計研究所，「無氏製作」創辦人，2015 年由臺灣文博會列入新銳設計師之一，具多次國際參展及獲獎經歷。                                  | 2021.08.30 |        | 線上會議 |
| 05 | 周育潤   | 《泡泡沙發》           | 以 Master of Fine Art 畢業於 Cranbrook Academy of Art，KEV Design Studio 創辦人，任教於臺灣師範大學，具多次國際參展及獲獎經歷。 | 2021.09.18 | 新北市新店區 | 面訪   |

訪談採半結構式訪談型式，以範圍較廣的研究範疇作為訪談架構，推動訪談之進行，並視採訪當日之實際狀況彈性調整訪談內容與順序，以最大程度地保留第一人稱敘述之真實性與豐富性。訪談時間、地點由受訪者選定，若不便面對面接受個別訪談，則以電話或線上會議的方式進行。訪談時間約為一小時，訪談完成後將聲音資料轉錄為逐字稿以建立分析樣本，與文獻資料蒐集內容進行異同比對與分析，並將書面紀錄寄送至相應的受訪者以免有需要補充或修正之處。

值得說明的是，受疫情限制，部分訪談不得不採用線上會議或電話訪談的方式進行，雖可打破地域限制，但遠距訪談中，近距離的互動與觀察效果，相較於面對面交談，仍有一定侷限。此外，訪談基於雙方的陌生關係而逐漸展開交流，無法在對談伊始即深入獲悉受訪者的想法，而且又與該創作期程，隔有一段時間，故有記憶無法完整回溯之狀況發生，部分僅能以二手資料補充。

訪談輔助工具上，包含訪談大綱以及錄音筆兩支。訪談大綱主要集中於「物件之創作」，再逐步展開至「物件之為論述載體」以及「創作者主體之生命歷程」這三個範疇，並針對個案擬定不同的訪談問題，同時保留受訪者之「答」所引發的新問題被拓展至其他受訪者之可能性。

### 2.4 訪談資料整理

資料分析以質化研究輔助軟體 Nvivo 12 對訪談紀錄做逐句的解構，從而將大量而瑣碎的資料進行歸納與統整，提煉出有意義的話題單位。對照訪談大綱，並根據訪談內容，對類別進行相應的調整以涵蓋訪談資料。本研究依照以下三大類 (A, B, C)、13 個子話題 (a, b, ..., m)，以分析歸納的方法，對逐字稿中與本研究探討主題相關之文句進行編碼，作為後續研究的佐證與引用。



- A. 物件之創作：a) 創作背景；b) 創作歷程；c) 創作動機；d) 創作方法；e) 創作理念；f) 創作表現；g) 生產製造；h) 行銷
- B. 物件作為論述載體：i) 參展過程；j) 物件所承載之意涵
- C. 創作之延續：k) 後續的創作發想；l) 對創作者生涯的啟發；m) 客觀環境中所遭遇之困難

編碼結果以參與《泡泡沙發》之創作的設計師周育潤為例，說明本研究訪談逐字稿中話題單位的編碼方式，如表 4 所示。

表 4：與周育潤訪談之逐字稿的編碼結果

| 主軸編碼        | 開放編碼           | 節點數 | 內容百分比 | 節點出處之文本範例 <sup>3</sup>   |
|-------------|----------------|-----|-------|--|
| A. 物件之創作    | a) 創作背景        | 10  | 4.25% | a) 「最早是 07 年做，08 年完成的《三角竹凳》。我從 07 年第一屆（工藝時尚計畫）就有開始參加，到《泡泡沙發》那一屆，每年都有參加。07 年那時候算是啟發，其實會有一個關聯性，在切入《泡泡沙發》之前。」 |
|             | b) 創作歷程        | 10  | 3.51% |  |
|             | c) 創作動機        | 13  | 2.39% |  |
|             | d) 創作方法        | 6   | 0.74% |  |
|             | e) 創作理念        | 14  | 4.84% |  |
|             | f) 創作表現        | 15  | 4.28% |  |
|             | g) 生產製造        | 12  | 4.33% |  |
|             | h) 行銷          | 6   | 2.21% |  |
| B. 物件作為論述載體 | i) 參展過程        | 9   | 2.56% | i) 「我覺得他們對於設計美學的包袱是比較大，我自己當時觀察來看展的人，他們就會有這樣的反差，但是對於荷蘭來講，他們就是很包容的，接受任何衝突性的結合或表現。」                           |
|             | j) 物件所承載之意涵    | 13  | 6.72% |  |
| C. 創作之延續    | k) 後續的創作發想     | 8   | 5.17% | m) 「可是問題是這個必須要認真投入，說一說沒有用，我作為設計師來講，我並不是主要在賣這個產品，我還是在從事其他的產品設計而不是在賣產品，我不可能做這樣的事情，所以這個其實是有點遺憾的地方。」           |
|             | l) 對創作者生涯的啟發   | 4   | 3.55% |  |
|             | m) 客觀環境中所遭遇之困難 | 16  | 5.60% |  |

受訪者蘇素任、駱毓芬、周育潤的訪談紀錄經編碼歸納後，於第三章：《泡泡沙發》與《蓬蓬裙椅》中加以詳述，受訪者吳孝儒的訪談紀錄經編碼歸納後，於第四章：《圈凳》中加以詳述，受訪者舒米·如妮的訪談紀錄經編碼歸納後，於第五章：《浪草燈》中加以詳述。

## 三、《泡泡沙發》與《蓬蓬裙椅》

### 3.1 創作背景

從七零年代起，竹製品加工出口全台第一的竹山，隨著產業外遷，逐漸走向沒落。2007 年，第一屆工藝時尚計畫正式啟動，設計師周育潤、駱毓芬便加入其中，前往南投縣竹山鎮與當地的工藝家群體一同投入創作，並皆於不久後離開原本所從事的 3C 產業，波及全球的金融海嘯在第二年達到頂峰。

工藝時尚計畫源起於工藝所與臺創之合作，由工藝所召集工藝師與臺創徵選設計師共同配對創作，開發具臺灣傳統工藝技法及當代時尚新設計的作品，同時，透過積極參與國際知名商展，

以擴展國際市場、宣揚臺灣之文化力。2008年參與巴黎家具家飾展（Maison & Objet Paris）時首次以「Yii」品牌為名，展出工藝時尚計畫成果（臺灣工藝研究所，2009）。

駱毓芬於工藝時尚計畫的第一件作品是與陶藝家合作之陶瓷桌燈，作品在米蘭、巴黎參展時未能獲得許多注目，第二年，她便轉向竹材相關的研究與創作。與竹藝家陳高明合作之曲竹家具《汝玉板凳》（如圖 6 左），椅腿以孟宗竹為材質，並採竹片烤彎技法<sup>4</sup>，椅腿得以如緞帶一般扣住圓形玉璧狀椅座。

而周育潤甫一加入工藝時尚計畫，便同竹山的竹藝家展開一系列竹材相關的創作，如 2007 年與竹藝家蘇素任合作之《三角竹凳》（如圖 6 右），三根竹管作為椅柱向上延伸至椅座再進行竹管展開，並以亂編法製成椅面，次年於巴黎展出時，獲得「美得令人心碎的椅子」之名，此即來源於設計之合理與工藝之極致的一同實現。然而，當竹藝家需要獨自完成材料選購、竹材加工、產品製作、包裝出品這一系列流程，竹材即使有快速生長、價格低廉的優勢，在試圖將《三角竹凳》商品化時，亦被高昂的人工所完全沖銷。於是，在第二屆工藝時尚計畫中，周育潤便跳出竹藝，探索陶瓷與漆器工藝的可能性。



圖 6：《汝玉板凳》（左），駱毓芬，2008；《三角竹凳》（右），周育潤，2007

【資料來源：（賴韋廷，2016）（左）；（Yii 工藝中心 - 時尚工藝品牌作品介紹，n.d.）（右）】

### 3.2 產品之為創作：新創 vs. 翻作

來到南投竹山的二人，不僅接觸到當地的工藝家群體，也看到坊間零散安放著的竹夫人。產業雖已不再，竹子仍未停止生長，而鄉民也還在從事基本的編織以維持生計，竹夫人即為其一（如圖 7）。之後，周育潤、駱毓芬二人分別同蘇素任合作，在工藝時尚計畫下先後推出《泡泡沙發》（如圖 8 左）與《蓬蓬裙椅》（如圖 8 右），前者取竹夫人裡的竹球，後者則取其竹筒。

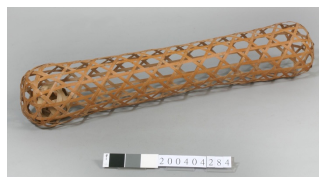


圖 7：由五角編竹球與六角編竹筒組成之竹夫人

【資料來源：（李華，n.d.）】

2011年，周育潤與蘇素任合作，以6條1.4公分寬的桂竹片，採五角編法製成一顆標準而中空的竹球作為基本單元，732顆這樣的竹球經由橡膠件<sup>5</sup>接合，即完成重量僅有25公斤的兩人座《泡泡沙發》，單元體重複構造亦具有模組化、客製化的應用潛力。如此，竹夫人內部小巧的竹球來到了外部，透過重複堆疊而被強調，並與床墊中彈簧裸露的效果相仿，在這個意義上，造型即支撐。



圖 8：《泡泡沙發》（左），周育潤，2011；《蓬蓬裙椅》（右），駱毓芬，2013

【資料來源：(Yü 工藝中心 - 時尚工藝品牌作品介紹, n.d.) (左)；(Yü 工藝中心 - 時尚工藝品牌作品介紹, n.d.) (右)】

竹夫人作為枕頭，天然具有橫向的彈性，若在垂直方向施力則會非常硬挺，原因即在於六角編織使受力得以均勻分布。2013年，當它作為意象實現於《蓬蓬裙椅》時，即再度完成對現成物的翻轉：以側壓的彈性作為枕頭的竹夫人，當它於日常起居間已不再發揮原有的功能，則以上壓的硬挺作為支撐人體重量的椅柱。此外，取出紐松木製椅座上的棉麻椅墊，即可完成從單椅到茶几的功能轉換。視覺效果上，《蓬蓬裙椅》相比於西方實木家具，由於鏤空的椅柱、活潑的色彩方案而顯得尤為通透輕盈，「當時其實出名的竹材相關的創作者、設計師大多是男性，做出來的東西也比較磅礴、具氣勢感，我就想，如何用一個女性的色彩，不去賣悲情，不去追求偉大，讓它高不可攀」，駱毓芬如是指出。

而這兩件與現成物直接相關之設計，與兩位設計師之前的竹家具創作（見圖6）相比，則具有截然不同的創作邏輯，尤其在生產工藝與裝配方法之難度上具極大差別。

由此可見，既往作品一方面代表創作者對個別材質、工法的全神貫注與熟練掌握，另一方面，創作者之主體性則再度從其中收縮至外部，並與其拉開反思與追問之距離，改變即刻成為目的：在周育潤的《三角竹凳》與《泡泡沙發》之間，在駱毓芬的《汝玉板凳》與《蓬蓬裙椅》之間，簡化製作流程、降低工藝難度，使得生產成本降低的同時適應竹山的產業現況，此即作為設計動機銘刻於兩位創作者心中，而「竹夫人」便成為動機在創作處得以現實化之解法，它的生產，從內部的竹球至外部的竹筒，皆不限於手藝精湛的工藝家，不僅當地鄉民熟悉此種編織技法，新手不到一日亦可熟練操作。

綜上，兩件作品皆於三個如下層次，完成創作的翻轉與延續，其意涵也牽涉並回應了多面向之訴求：

1. 作為目的，首先根據設計師個人對自己以往作品的反思，產生顛覆既有生產流程之動機，亦為無經驗之竹藝愛好者提供入門之機會；
2. 作為意象運用於設計時，對現成物的創新應用：竹球成為了主角，而竹夫人則變得硬挺；
3. 對竹家具既有基調以及西方實木家具的叛離：其尺寸、功能都可較好地與當代生活情境進行融合，生產工藝在易操作性前提下又實現了產品的輕量化。

### 3.3 產品之為展示品：創作的先在構想與偶然實現

回顧上述三重翻轉，第一重與第二重、第二重與第三重之間皆包含有最低限度的跳躍與提升——組裝式、可以動員社區零碎人力協助製作的概念，在設計發生之前，即已成為兩位設計師對於下一次創作的構想，「竹夫人」又即時地現身於創作者的思維中，並獲得中介此構想的潛能，使得《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》於展出陳列時，反而憑藉其通透的造型與特定的創作訴求，而得以「輕鬆」地自我區別於其他實木或竹家具。同時，針對同一傳統物件「竹夫人」之詮釋活動，《泡泡沙發》與《蓬蓬裙椅》的並列對照，則提供了一個切實的空間，將創作者之主體性的維度以物的多元樣態呈現於觀者眼前。

竹夫人成為產品之意象的同時又實現了創作者之既定目的，乃為不期然而然的偶發事件，正如創作作為一個奇異點式的事件，偶然性充斥於實踐的主體性場域中，而當物件之中自成一體的和諧敘事，在細緻剖析時含有多重的顛覆性意涵，它幾乎是刺眼而受注目的，無怪乎周、駱、蘇三人皆於訪談中以「因緣際會」形容之；另一方面，當周育潤、駱毓芬介入竹山此一具體情境時，每一個「客觀」條件在其最小限度上都已是被個體所預設，而僅作為一個思維環節而有校準，但主體性作為純粹媒介，又拒絕被任何想要充當規定性的內容所阻礙，尤其當「原創性」成為設計不言自明的準則時，其激進的維度即在於體系的重新鋪設，其中包含對產品規格、材質，色彩、生產模式、價值取向等方面的再定義與再設計。

談及《蓬蓬裙椅》能夠屢次現身國際重要展會並獲得各方關注時，駱毓芬指出，「一個令人舒服的設計... 要的並不一定是多麼的張牙舞爪，而是在一個大環境裡，很和諧的同時也被注目」，換言之，《蓬蓬裙椅》與《泡泡沙發》之受注目，在於物件所再現之設計敘事，因對立的運動而從自身生發為緊密且融貫的體系，其中，純粹偶然的表象之下是創作者激進的否定性。此外，在與蘇素任、駱毓芬、周育潤對談的過程中，當研究者追問創作的先在構想以何種偶然的契機獲得實現時，呼之欲出的恰恰是作為實踐者的創作者之謙抑，它並不來源於某種歷史主義的相對主義姿態，認為一切現有結果皆由前在的社會歷史情境所決定，而是主體深嵌於竹山的複雜現實中所意識到的結伴性（engagement）<sup>6</sup>與有限性，並以之作為他們三人推進創作活動的方向與動力。

### 3.4 產品之為論述載體：《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》的產品語意

回到一切都還未發生的前一年——2006年，《The semantic turn: A new foundation for design》正式出版，Krippendorff(2006)以承認意義的重要性來重新建構設計，主張一切現實和人造物首先誕生於語言，同時，設計需照看各「利害關係人」(stakeholder)而不僅限於使用者之利益。然而，利害關係即指涉自我-他人之多元局勢，當語言從他人發出並經過與「我」之關係抵達「我」處時，尤其當此一關係本質上為純粹偶然的暴力與不平等時，言語便具有比意義本身更多的盈餘，在沈默中即可對相互競爭的「意義」進行裁定，就此，節錄以下訪談紀錄，周育潤口述：

「在提案的時候，每組必須要和工藝中心做簡報，不是每個人都會被選上。上台發表的時候，下面的長官就說，『這個這麼簡單』，『工藝性這麼低，我也會做』…但後來還好順利過關了，之後去米蘭展的時候，因為它得到了很多媒體的報導，長官就說『我一開始就知道這會是一個好作品』，所以一開始大家其實會對《泡泡沙發》有質疑，尤其對工藝有了解的。」

儘管產品的語意學轉向，極力試圖與符號學無限增殖的能指關係網絡「拉開距離」(Krippendorff, 2006)，然而，符號學對應於現時代產品所具有的意義之建構活動，及商品流通所要求的市場區隔性，仍是相關的。物件作為創作，它以自由的內在性回應了創作者所面臨的原初問題，然而，作為論述載體，則必然會與外在性發生糾纏而進入欲望的領地——一方面，創作性的底色乃是朝向「他者」的欲望（官政能，2013），另一方面，語言固然可二分為能指-所指，但語言的生產，即言語本身，亦被欲望與享樂所「污染」(Tomšič, 2019)，而遠非可被中立化的溝通工具。那麼，以工藝時尚計畫之外出參展的目的出發，藉由《三角竹凳》與《汝玉板凳》這類作品，可論述臺灣極致的工藝成就與設計巧思，《泡泡沙發》與《蓬蓬裙椅》則招引觀者突破直觀上「簡單」的意義表達，進而嘗試去理解物件本身的敘事與竹編技法的多元魅力，而不僅僅停留於識別語意的層次。畢竟，「賦形」與「製型」依附於不同環節而需要不同的實現方式與規模，創作者與既存產業之生產力狀況間存在之張力，則具現於《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》其結構上的一覽無餘，它們與創作者之前作，構成一種對立關係以凸顯創作立場的躍遷——從極致工藝之呈示到設計創意之言說，還原的不僅是當時竹山業已衰落的竹產業，亦有跨文化展示空間內，不同文化的平等性與可對譯性。

## 四、《圈凳》

### 4.1 創作背景

文建會（今文化部）邀請故宮博物院、工藝所，加以臺創徵集的本土設計品牌與業者，計畫於 2009 年首度參加米蘭國際家具展 (Salone del Mobile) 並共同組成「臺灣形象館」，同時決定徵選有意向參與之臺灣獨立設計師。於是，當時就讀於實踐大學工業產品設計學系碩士班一年級的吳孝儒，開始《Plastic Classic 新台凳》（以下簡稱《圈凳》）的創作，經篩選後即前往米蘭參展，之後受邀至工藝時尚計畫，並於 2010 年推出《GloballyLocal Project 全球在地計畫》系列（見圖 9 左），2011 年推出《Plastic Ceramic 塑瓷》系列（見圖 9 右），同《圈凳》（見圖 10）一道構成分別運用 Scratch、Sampling、Mash-up 混合邏輯的產品設計序列（吳孝儒，2012），作為創作者個人獨到的創作思維之表現——將音樂創作中的混音手法挪用於對工藝與工業的折衷與平衡之處理上，而這也在某種程度上源於吳孝儒本人作為設計師的同時，也是音樂創作者之多重身分。



圖 9：《全球在地計畫》系列作品之一（左），2010；《塑瓷》系列（右），2011

【資料來源：（吳孝儒，2012）】



圖 10：《圈凳》，2008

【資料來源：（*圈凳 PiliWu*, n.d.）】

《圈凳》的構成直接決定了以何種形式走進它（見圖 10）：以椅面為界分上下部，上部的造型意象源於明式圈椅，下部則取自創作者所處周遭環境中常見的塑膠板凳，上下兩部之「各執一詞」反而使其成為一個緊密關聯的整體；同樣作為無法追溯作者的經典之作，明式圈椅不僅為中華古典家具之典範式樣，在歐洲設計傳統中亦佔有獨特的一席之地；而塑膠

板凳則徹底退隱至其目的性的實現中，退隱至它與都市、鄉鎮及各式場合的整體關係網絡之中，即使時刻都與人的直接體驗相融合，但它的不具名作為無人問津的不具名，是去物化的不具名，而吳孝儒則為塑膠板凳加以形式之冕——通過安置圈背這一簡單拼貼動作，它得以臨受被感知的權能，觀者察覺到它赤裸裸的面孔，並將其註冊進文化總體之中——它是臺灣鬧市冷巷中常見的街道家具，它是紅的，廉價的，可堆疊的，塑膠製成的，工業大批量生產的，既是切身受用又顯得無關緊要的。

#### 4.2 產品之為創作：創作取樣的不忠而忠

《圈凳》之於斷層的反思，不論是以時代或風格為判準，抑或指涉都市 / 鄉村，地方 / 全球，工藝 / 工業之間的矛盾情形，皆「卡」在符號系統的自我架設中，創作的時間體驗呈現為切分的序列，而創作之主體則被動地承受這樣一種頓挫的重複。這便體現在《圈凳》於完成以前，創作者所已經意識到的，《圈凳》將會是一個被西方眼光所觀看的物件。一方面，自身寓居於東方所體會的日常，連同西方所想像的東方家具之間的斷裂，通過創作者有意識地回溯而得以凸顯：總體性的文化樣貌是種種符號學實踐所甩出的幻想，歸根結底只有生活之狀態本身。另一方面，當主體與圈椅、官帽椅這樣的經典於時間的當下對峙時，經典總是難解而待被詮釋的，在與經典之陌異性的照面中，現時代的景觀反而愈加升騰於觀察者的眼前，也始終無法從中確認它對自今而後的未來是否存有某些許諾，在這個意義上，經典 / 傳統的無可消解性即再詮釋的敞開性。在反思「斷層」、堅持「考現」<sup>7</sup>中，創作者得以在其間開闢出自己的位置，進而通過創作找到新的調和方式或進一步凸顯矛盾之張力，誠如吳孝儒所言，「其實時代斷層、風格斷層，我想考慮的其實都是希望多一點人在意自己的生活，說實在就是這樣而已，活在什麼地方、來自什麼地方、過去是長什麼樣子——認清自己的樣子」。

於是，以斷層為主旨，以東方經典家具式樣為起首語，《圈凳》之生產從部分上對經典保有忠誠，卻在整體之形式上使其失真，分別切斷兩個經典的「頭」和「腳」而使其懸擱，由此，創作者以創作之權能施展「不忠」進而得以忠於自身的同時，經典亦可保持鮮活的生命力並向未來敞開。面對部分「還原」而整體「失真」的效果，觀者不禁開始追問，並試圖回溯其背後的創作旨趣。因此，相比於現象學的本質還原 (Husserl, 1973)，通過理型變異 (eidetic variation) 的方法，即經由視角切換與特徵變更，區分對象無關緊要的偶然屬性，進而還原對象之為對象的本質，在《圈凳》的創作中，東方文化之內在張力通過對經典之變異 (variation) 而得以析出新的本質，在這個意義上，它所從事的是對現象學還原的進一步翻轉與推進，原本銘刻於經典自身的潛在命題，經由再詮釋而得以被重新推演。由此看來，將經典辯證地推向極致的創作，其目的不在於卯定同一，而是維持一種力的關係，它意味著問答之循環、對話之激情。

對經典的徹底翻轉在限量版《圈凳》中完成得最為徹底（如圖 11 右），創作者對於材質的玩味形成一道偽裝，而轉回了其所承受的觀者之預設，同時透過物之凝視，觀者之文化想像在與《圈凳》照面的過程中，得以被反覆商討與解構，從中，觀者亦得以保有對自身的忠誠。

### 4.3 產品之為展示品：非塑膠的奇異呈現

《圈凳》之設計從 2009 至 2012 年圍繞製成與塗裝共經歷兩度發展。《圈凳》首度亮相於米蘭，整體以實木打造並漆為紅色而接近塑膠質地。首度小規模量產實現於 2011 年（如圖 11 左），香港設計藝廊 Ilivetomorrow 意圖與吳氏合作量產並代理展示銷售，採用櫟木並遵循東方實木榫接家具傳統——在不使用釘子的情況下達到物件整體之美觀與堅固，最終將其拆成 25 個組件進行批量半手工生產。與漆藝家合作之限量版則於次年推出（如圖 11 右），仍以實木椅身作為胎體，經由漆藝家上漆推光並重複逾二十次而產生漸層效果，此時，上半部已被完全覆蓋而不見一絲毛細孔，漆面的光澤同塑膠無異，而下半部的「塑膠板凳」卻露出實木胎體。由此，整體構成對經典設計之材質選用的徹底翻轉——像塑膠的明式圈椅與看得見木頭的塑膠板凳，2012 年北京設計週展出此限量版《圈凳》之展覽的策展主題即為「Radical Materiality」。總之，雖名為《Plastic Classic》，《圈凳》從未得以開模，也沒有真正意義上的塑膠版本。



圖 11：以實木榫接之《圈凳》（左），2011；《圈凳》限量版（右），2012

【資料來源：（圈凳 Pili Wu, n.d.）（左）；（Chin, 2012）（右）】

然而，《圈凳》不僅為現時代的觀者構成對峙的張力，創作者之主體性本身，在已完成的作品之外也是動盪不安的，吳孝儒口述：

「在那個年代，說實在大家對自己的生活可能比較沒有什麼感覺，那時候流行的比如日本、北歐和義大利（風格）。所以只是在那個時間點，我很想要做這樣的事情，因為那時候整個華人市場裡面，比較少人在思考。」

《圈凳》源自創作者自為其根據的行動，相比工於心計的因應時代而為，抑或從外部尋找突破，更像是臨受內心之召喚而感到「是時候了」，哪怕時代並沒有準備好迎接這一局域性的存在之湧現。而在代理販售的藝廊宣告倒閉後，《圈凳》如今已沒有在市場上流通，但觀者卻仍然會於不同的場合與之照面，或以不同的形式接觸到這件奇異點似的作品，《圈凳》也於 2015 年出現在以「源本」為策展概念的華山館，而該年文博會的年度主題則為「品臺灣」。

因此，就《圈凳》作為展示品所具有的辨識性而言，當物件來源於創作者任意、自發的試探，而不必被精準整合進針對問題的解決方式之認知框架內，或是消散于金錢的匿名性中時，創作者的問題意識便在已完成的作品中，仍體現為一種話語的在場，使得像《圈凳》這樣從內在之衝動



出發而完成的創作，在作為展示品流轉於各式主題之展覽空間時，則以特殊個體在某一特定時空情境下的論述為本原，從而建立自主而獨特的識別，並作為表徵臺灣文化的其中一個物質性媒介，激起觀者的無限遐想。

#### 4.4 產品之為論述載體：優秀的創作與失敗的商品

儘管《圈凳》止步於實木榫接家具之型態，其未實現之潛能或許會被指摘為功虧一簣式的失敗，但也作為在觀者的欲望下所結構起來的「現實」，並指向既有外部條件之侷限：中途停業的藝廊，有限的本土市場規模，尚未成熟的美感教育等等。考現所得到的總體環境中內在的僵局與矛盾，在媒體光環的投射下，也沈浮於《圈凳》的陰影之中。欣賞者大可謹慎地向物表達憾意，然而，椅子本就是視野所及中靜默的特殊，何種型式與製成曾經代表普遍的東方，何種庸常之物由創作者將其格格不入楔進議事日程中，皆為一個個特殊性被一時建立為新的普遍性之事件 / 實踐，而創作者作為維持其開放性與可理解性的中介者，則時時確保新的特殊可以被注入普遍話語之中。正如官政能（2013）指出的，「新產品不會憑空出現」，此一近乎無須多言的判斷實則要求創作技術與生產技術的明確劃分，後者作為商品可量產化的運作效能，Buchanan(1992) 更將其概念擴展至一門「藝術」，意味著針對不同的產品及營銷策略的考量，其生產技術及目標產量亦需隨之進行設定，並為後續商品化的發展奠定良性的基礎。然而，若將「生產」二字脫離工業量產之脈絡，並回溯其更原初的意義，那麼，個體經由自身創意與勞動所實現之創作，本就是生產，就此而言，以香港的設計藝廊代為產售《圈凳》，此一個體之現實背後所論述的，則是獨立創作者所共同面對的難題，儘管有層出不窮的優秀創作藉由政府計劃外出參展而名噪一時，但在如何進行產權分配，如何以群力推動並實現後續的行銷，卻總是缺乏適宜的決策制定與明確的貫徹落實。這些機制作為「展示品」得以商品化、創作者得以持續並專心「生產」的根基性環節，則已然超越提升臺灣產品形象、建立文化識別的普遍維度，而在於對複數個體的創作性加以承認、呵護與扶植。

## 五、《浪草燈》

### 5.1 創作背景

就地取材的生產方式與各有分工的生產關係，使得花蓮縣豐濱鄉港口部落中的每一個個體，皆處於通往工藝家的不同階段之中，並成為不同領域潛在的創作者，在當地湧現出來的藝術家尤其是如此。從拉黑子·達利夫於九零年代初重返部落，並於當地開始漂流木創作，再至 1998 年舒米·如妮成立「升火工作室」，以及後來不斷加入之青年藝術家，當自小以來溯溪撿拾、撒網捕撈的慣習成為每一個個體的內在本能與生存樣態，那麼先行者的冒險與實踐便具有一呼百應的動員力。東海岸的自然景觀與多元的部落文化所催生之藝術創作，不論媒材的選擇與處理，或是形式的外在表現，大多具有很強的技術性、手工感，包含對材料之為客體的拿捏與控制，以使其內化於理念之傳達。通過藝術家有意識的表現，工藝性之特殊形式下的作品對觀者所呈現之內容，則同時指向山海草木、生存技巧、祭禮儀式、神話禁忌。

2011年，隨著舒米·如妮帶動部落族人投身水梯田復育，她也借了一片土地種植輪傘草，這種與水田共生的濕地植物，在部落則成為製作用草蓆、坐墊的編織材料。復育後得以年年收割的輪傘草，透過編織加工成草蓆而逐漸發展為部落的微型產業，卻因蓆面局部發霉而導致退貨。儘管舒米·如妮已對傳統的草蓆曬製方法做出改良，如遇潮濕氣候或接觸水分，仍會產生發霉的問題。

港口部落的藝術家群體之創作所呈現的技術性，即熟稔的技法掌握與強調材料的形式表達，相較於抽象的當代藝術，更加貼近設計之旨趣，從當地藝術家所創作之漂流木家具中，也可見其實用性意向；而出於生存之首要策略所發展起來的部落微型產業，使傳統技藝得以持存並迭代的同時，也引發對於新想法、新市場的需求，吸引著設計師群體從都市來到部落，同當地藝術家合作並展開商討。

## 5.2 產品之為創作：轉譯的可理解性與開放性

2013年，臺灣科技大學工商設計研究所的六位學生與董芳武教授，組成設計團隊來到港口部落，與當地的藝術家群體開始為期兩年的合作計畫，並同時開始醞釀產品設計與品牌企劃，《浪草燈》即為設計團隊與相關部落成員共同創立之「Kamaro' an 住下來吧！」品牌之下的奠基性作品。當被設計師問及輪傘草適於應用在何種產品時，此前已踐行過數種途徑，卻仍無法較好地克服植材受潮問題的舒米·如妮，便提出發展燈飾使草莖持續受熱之解法。

《浪草燈》主要由兩圈黑色鐵線與經日曬而成的黃色輪傘草皮構成（如圖 12 左），於其上添加一枚燈泡即成為燈具，每一個元素通過並置關係而建立了一個特殊情境：輪傘草束經由線圈而使每一根草莖都各得其所，且排列為有意義的連續，鐵製框架也由天然植材的銜接，而中和了規格化之嚴密邏輯，草莖並非剛好觸及外部輪廓，而是停留於超出框架幾公分的地方，便於紙線纏繞的同時，亦打破形式預設之平衡，由此，金屬的強健與植材的脆弱、工業製程的分毫不差與手工生產的開合自如形成對立狀態；蓆面通過扭轉而呈放射狀向外延展，並最終趨向兩平面的垂直關係，而處於臨界狀態的中心，則形成含混不清、難以捉摸的交叉影線，與外圍射線構成相異的開放程度。由此，脫胎自工業結合工藝製程之《浪草燈》，得以呈現出繪畫之視覺性，並於觀者處敞開探索與想像的私人空間。

作為一盞燈，《浪草燈》是已被規定的具體現實，而不再停留於精神性的無限之中，我們可以看到它並說出它是什麼，它成為一個普遍的對象。總之，《浪草燈》其產品的形式成全了理解的發生，而經由扭轉與懸吊所獲得的形式之抽象，則使其背離草蓆在部落生活中的「神秘」意涵。在這個意義上，《浪草燈》的設計生產完全符合現時代轉譯之要求，拒絕以具象的原始情境挫敗與吞沒觀者的視線，並為部落傳統作物，即輪傘草的曬製與編織，提供了新的規格與技法延伸。對於輪傘草的直接運用則使《浪草燈》作為「展示品」保有內容的開放性，透過生產輪傘草作為燈具的「來生」，而得以回溯性地確證並論述輪傘草於部落之「前世」。它作為如其所是的天然材料，與在物件外圍漂浮著的語詞之無可窮盡的並置，則於瞬時的體驗中激發出完整的在場。而在完成《浪草燈》的四年後，輪傘草又成為藝術家舒米·如妮的空白畫布，並出現於她的創作《星

空下的我》之中（如圖 12 右）。

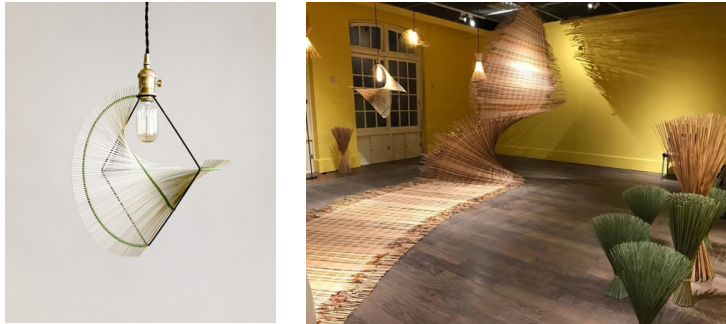


圖 12：《浪草燈》（左），Kamaro' an，2014；《星空下的我》（右），舒米·如妮，2018

【資料來源：(Kamaro' an, n.d.) (左)；由舒米·如妮本人提供 (右)】

### 5.3 產品之為展示品：產品創作的藝術延伸

2018 年於臺北當代藝術館 108 展間，舒米·如妮以《星空下的我》為題，將創作推向情境式的體驗。展間內陳列有割下的綠色輪傘草莖、曬製後的輪傘草皮，十米長的草蓆鋪展延伸並經過一次扭轉升向高空，若干《浪草燈》則懸吊於草蓆上方（如圖 12 右）。舒米·如妮此次對於草蓆的詮釋，則在連續的輪傘草編中穿插大量多色棉線，並在每一個片段內不斷調整色彩之序列，因而使得輪傘草莖失去其考古學意義上的本源性，而僅作為承載單個色彩的多種媒材之一。同時，一如《浪草燈》中均勻超出鐵製輪廓的輪傘草莖，在這裡她毫不掩飾地保留這些超出長蓆邊緣的部分，突出草莖與棉線兩種材質之區隔，而十米長的尺寸又具有可以突破審美的強烈力量，在多重意義上，它無可辯駁地是一件獨立而完整的雕塑。

縱使《星空下的我》以塑造情境的方式，還原了幾乎完全剝離部落意象之《浪草燈》的內在敘事，但是，當舒米·如妮利用草蓆的單薄與肌理上的連貫，並使其成為創作基底時，她已將輪傘草從鐵製框架內解放出來了。所有這些以線條為基本單元編織而成的豐富而均質之整體，激發了新的時空體驗：《星空下的我》一方面以日常用品再造之形式為入口，引誘著觀者的凝視，另一方面，通過藝術家的種種手段以避免一勞永逸的視線固著，使觀者不得不疏離這個實在的、偶然的現實，並映射出一個抽象的世界。而當兩個世界於觀者處重疊時，線條和色彩在滿幅的均質空間內，脫離部落語境而成為自主的要素，輪傘草蓆則經由藝術的歷險得以再獲同一，而無需依附於他物存在。

由部落產業而生的《浪草燈》，以及由此引發之舒米·如妮的創作《星空下的我》作為「《浪草燈》還沒有變成《浪草燈》以前的故事」，當它們再現於展演空間或報章雜誌時，都可傳達出創作活動與群體之間的互惠關係，以及產品作為物質性生產的結果所具有的社會再生產之功能：一方面，在《浪草燈》中，工藝製程與量產製程的結合，為部落青年提供工作機會的同時，串連起部落、廠商與自造者工作室的資源與合作關係，從其中所導出之故事性的展示情境，也豐富了量產製品之傳統行銷模式；另一方面，設計思維的介入則促使部落藝術家向一種新的視域敞開，

其中，傳統的編織技法與原材料加工方式，從僅有的制式成為可供選擇或揚棄的表現形式之一，藝術家進而得以呈交出愈發自由的藝術創作。

#### 5.4 產品之為論述載體：天然植材之物性

從在抽象中可予以把握的物件開始，《浪草燈》首先能以功能、材料、形狀被觀者感知，進而從產品描述、媒體訪談、展場規劃中，加以文字、聲音、影像，逐層渲染在都市生活經驗中本遭遇不到的現實，使得從輪傘草莖的狹隘縫隙裡透出的燈光，彷彿具有一種深邃的生命，故事藉由《浪草燈》被道出的同時，也得以被重新回溯而銘刻其中，好像一直以來本就如此，殊不知從土地流失、觀光開發、農田休耕，再到如今像舒米·如妮有意識地發起復育行動這一段隱密的歷史。比起竹、藤、月桃等常見的天然植材，原本籍籍無名的輪傘草，也因獲得表徵效力而得以流通於商品市場，並於地方的意識形態下成立，作為一種先例而進入更廣闊的群體經驗中。的確，在地文化質素是在地的武器，然而，對於地方處境的精心表述，卻無法拯救族群的生存與認同危機本身，在後殖民語境中，他性文化反而成為西方主流話語中的有機構成。當藝術家阮慶岳批評文博會「忽略基層參與」而強調長線的、隱性的、偏遠吃力的「文化深耕」時（李欣恬，2019），或許是出於對九零年代「社區總體營造」的懷舊，而主張回到實在的生存論需求來談文化的本質——從偶成的、物質性的群體實踐中結晶而成的象徵性資源，只能透過複數個體的具體行動才能不斷生成，並維持其普遍性。

經由產品化與藝術創作的輪番演繹，輪傘草不再被一勞永逸地化約至一個特殊意象，並獲得「物」之多元開放性：《浪草燈》裡的輪傘草與部落的傳統草蓆有著緊密聯繫，在舒米·如妮的創作中，它又成為創作的中性基底而達到近乎理想的清零狀態——在觀照「物」此一存在者的不同存在樣態時，觀者是與存在本身打交道。然而，《浪草燈》與《星空下的我》所指涉的，其本質是無法符號化的族群生存與生產之緊迫，它們作為正在生成的普遍，一旦以事件的方式由創作者收束為輪廓分明的具體物件，則已是存在的發生，在這個意義上，物導向本體論所堅持之「事物存在之本質總是超出其效果」，即具有啟蒙的熱忱與人-物平等之信念。因此，當特殊的文化物件作為「展示品」再現於觀者眼前，必然同時作為「論述載體」而進行沈默地訴說，並隱隱道出創作所內化的時代語境中，特殊環節的缺失與斷裂，以及為之苦惱的諸個體，而這亦透露出，作為文化發聲之媒介的臺灣產品設計，其所具有的人本主義關懷。

## 六、結論與展望

基於臺灣複雜的歷史背景與國際政治經濟處境，直至九零年代，臺灣另版的現代設計運動於焉展開（翁註重、林美玲，2008），工業設計之相關文獻在當時大多仍基於實用取向與形式主義，雖符合以工業設計來謀求經濟發展之邏輯，卻難以反映設計史料於時代變遷中所呈現出的豐富面貌（王鴻祥，1997）。有鑑於此，本研究取樣文博會此一文創產業展示平台所展出之物件，以四件個案作為論述本文觀點之基礎，並不試圖代表臺灣產品設計之總體，畢竟「臺灣產品設計」並非界線分明的研究主體，它作為被建構而成的知識，亦可被檢定或修正。本研究借鏡物導向哲學之觀察視角，以物為中心來探索其於創作、展示與論述上所具有的文化意涵，意在展現臺灣產品設計於當前所形成的多元發展潛力與社會文化效應，同時也希望在臺灣設計書寫之方法論上，提出有別於既有參考架構的認識取徑，以此發掘在地設計能量於動態演化的過程中，所發揮出的創造性變化潛能。

由此，就本文所聚焦探討之上述四件個案來看，它們作為基於個體之特殊視域所發動的創作，從發想立意到完成展出，均有別於一般企業的商品開發模式。《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》、《圈凳》、《浪草燈》，它們的生產流程與產品規格，不受限於工業量產制約的同時，皆得以透過創作始末、策展呈現到媒體刊登的輾轉傳遞效應，不斷地「再現」該物件所能釋出的多面向、多層次訊息，同時，這些創作人則憑藉物形來代表自身之創意言說，開啟與在地話語系統之連結，進而透過「創作物件」來揭示「文化與設計」可有的相互為用的實踐途徑及其表徵特色，乃具有試探意義和參考作用。綜上所述，對這類型的「創作物件」，可歸結出三項特殊意涵：生產、再現與言說，在此作扼要說明如下：

物之生產：不同於由商業企劃所發動之設計進路，設計師以自身為發端，從文化資源中汲取意義並發揮想像，物件進而獲得文化商品之形象。此一創作取向的轉換，亦推動設計師自發地與陌異的創作範式（如各門工藝、藝術、音樂等）發生關聯，而於實踐的場域與過程中引入了新奇與偶然，並不斷引發出脈絡性、後繼性的創作延伸。這種生產方式，更可激發創作人的原創動力及其獨特風格，從而闡釋與呈現當代設計之文化主體性，藉美學探索以樹立臺灣的文化識別。

物之再現：在現有的臺灣產品設計的運作方式與呈現樣態上，從順應量產技術到結合傳統工藝，這些作品也算是拓展了對於臺灣設計的認知疆域。藉由紮根產業現實與在地日常生活經驗，物件得以作為本土文化之表現形式，再現於各式平面媒體與公共展示空間之中，而接連引發觀者思考文化之續存與創造的時下處境。同時，透過物件、文字、圖像與策展的跨界運作，亦可喚起大眾的自我覺知與文化認同，以及對於具體議題的反思聯想與切身關懷……等等。

物之言說：臺灣產品設計之言說，於《泡泡沙發》、《蓬蓬裙椅》、《圈凳》與《浪草燈》中的顯現，並不與某一工藝技法、天然植材或民俗技藝的特殊性所直接對應，而在於特殊性經由創作而走向普遍化這一過程本身，換言之，在維持文化交流的平等性與可對譯性的前提下，創作於生活體驗中所洞悉並內化的理趣，經由創造性的生產活動而得以具現於觀者眼前，從而一時

以「物形代表言說」，而將其納入自己的作品集，其豐富意義也持續受到各方之評論推介；經此，自己的言說與他人言說交相激盪，或可推衍出更多相關的銜接進路，拓廣以「物件代言文化」之實踐借鏡。

就本文所探討的四件產品而言，目前已有不同的產銷方式<sup>8</sup>，未來也可期待透過原型翻轉或系列延伸，輔以多元行銷來提升其商業效益。但展望今後，在此亦提出下列建議，供作參考。其一，「文化商品」在設計完成後，常因材料取得、生產工藝或產權分配等因素，而較難定價，就此，可先行規劃好價格範圍，再來發起創作應用策略方案，邀集各領域創作人士，合作推出具有文化識別與創意特色之物品，並在文博會中，策劃其中一個區塊來做展售；其二，政府的策略措施在著眼於產品形象提升的同時，也應關注產業環境的整體建構，以促進本土創作人才與文化資源的持續生產；其三，相關主事者可基於文博會之成果做出評估，再行邀集各方代表，如創作者、廠商、市場行銷人員等，共同商討、開展制定並明確落實於相應而來的政策與計畫，俾有助於「創意作品」在更有效的轉換機制下，變身為「市場商品」。

## 註釋

1. 文博會從 2010 年至 2021 年共舉辦十屆，期間曾遭遇兩次停辦，分別於 2014 年、2020 年。原定於 2014 年 11 月舉行之第五屆文博會延至 2015 年 4 月，以配合同時期香港、深圳等鄰近地區的重要展會，吸引更多國際買家前來，並於 2014 年 10 月在松山文創園區舉辦概念預展，作為 2015 年文博會之縮影（郭佳容，2014）。原定於 2020 年 4 月舉辦之第十屆文博會，受疫情影響暫緩舉辦。
2. 本體論 (Ontology)，又作「存有論」，在《西洋哲學辭典》（布魯格編，1988）中解釋為「討論存有物之為存有物的學問，同時討論本質地直接屬於存有物的一切」，在《外國哲學大辭典》（馮契、徐孝通編，2000）中描述為「研究關於存在的理論」、「研究作為存在的存在的科學」。簡而言之，作為研究現實如何結構起自身的理論，本體論即「是」論。藉由承認物之存有，物導向本體論允許我們探尋並展開不同事物之存有的發生學，而此一「展開」過程亦作為本體論的生產過程，使物體間各自的差異與對立表象出不同世界的秩序樣態。詳參 Harman, G. (2016). *Immaterialism: Objects and social theory* (1st Edition). Malden, MA: Polity Press. p. 27-33.
3. 因篇幅較長，故文本範例以主軸編碼之其中一項為代表列出。
4. 除竹編、竹管技法，臺灣的竹片烤彎技術亦發展得尤為成熟，製程大致為：經由碳化處理的竹片在教直後，依照模具進行烤彎加工，而模具的製作也需要預留竹片材在冷卻時會回彈的空間，所以除去基本的工序操作，也十分考驗工藝家控制火候、拿捏尺度之經驗。
5. 首次展出之《泡泡沙發》採橡膠鍵接合竹球的方式，後來以束帶纏綁，亦方便竹球替換之操作。
6. 此譯法源於東吳大學社會學系劉維公教授的觀點，與行文之主旨亦較為貼合。
7. 吳孝儒於受訪時，常以「考現」二字形容其創作取材的態度與理念，相比於「考古」，「考現」則側重對於日常生活中所見所聞的考究與溯源活動。
8. 在訪談中得悉，《圈凳》與《蓬蓬裙椅》如今已不再生產，《泡泡沙發》則採設計師接單、工藝家生產之模式，《浪草燈》則在「Kamaro' an」品牌下，藉由線上與線下的展銷而獲得企業與消費者的訂單。

## 參考文獻

1. Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.
2. Chin, A. (2012). Pili Wu: Plastic classic loop lacquered ming style chair for han gallery. Retrieved September 3, 2021 from <https://www.designboom.com/design/pili-wu-plastic-classic-loop-lacquered-ming-style-chair-for-han-gallery>
3. Harman, G. (2016). *Immaterialism: Objects and social theory* (1st Edition). Malden, MA: Polity Press.
4. Husserl, E. (1973). *Experience and judgment: Investigations in a genealogy of logic*. London: Routledge and Kegan Paul.
5. Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn: A new foundation for design*. Boca Raton: CRC Press.
6. Tomšič, S. (2019). *The labour of enjoyment: Towards a critique of libidinal economy*. Berlin: August Verlag.
7. Tynjanov, Y. (2019). On literary evolution (C. A. Luplow, Trans.). In A. Morse & P. Redko (Eds.), *Permanent evolution* (pp. 267-282). Boston: Academic Studies Press. (Original work published 1927)
8. 王鴻祥 (1997)。設計史的再思考——一個臺灣設計史論述的假說。《設計學報》，2 (1)，65-78。
9. 王鴻祥 (1999)。試論臺灣工業設計論述的後殖民現象。《中華民國設計學會第四屆學術研究成果研討會論文集》(285-288 頁)。臺北市：中華民國設計學會。
10. 布魯格編 (Brugger, W.) (1988)。西洋哲學辭典 (Philosophisches Wörterbuch) (項退結編譯)。臺北：華香園。(原作 1978 年出版)
11. 李欣恬 (2019, 5 月 7 日)。文博會 9 年 立委籲走出台北。《中國時報》，A16 版。
12. 李華 (n.d.)。竹夫人之一。讀取於 2021 年 10 月 8 日。<https://crafts.ncfta.gov.tw/home/zh-tw/digital/27048>
13. 江佩君 (2016, 4 月 24 日)。文博會 看見臺灣生活品味。《聯合報》，C6 版。
14. 吳孝儒 (2012)。論工業與工藝的混合及平衡。實踐大學工業產品設計研究所碩士論文，臺北市。
15. 吳雨潔 (2018, 8 月 4 日)。另類臺灣之光！花蓮港口部落的編織包 紐約現代藝術博物館都說讚。讀取於 2021 年 10 月 8 日。<https://www.cw.com.tw/article/5091487>
16. 邱莉玲 (2013, 11 月 23 日)。本土工藝精品 國際飯店新寵。《工商時報》，A10 版。
17. 邱貴芬 (1992)。「發現臺灣」：建構臺灣後殖民論述。《中外文學》，21 (2)，151-167。
18. 「玩古寓今」設計師 吳孝儒 把華人日常搬上國際舞台 (2018, 4 月 25 日)。讀取於 2021 年 10 月 8 日。<https://www.businessjournal.com.tw/article/category/80732/post/201804250064>

19. 林亞璇 (2019, 9月20日)。「工藝是一種真實生活的模樣」從花蓮部落工藝長出的雋永設計——Kamaro' an。讀取於2021年10月8日。<https://www.shoppingdesign.com.tw/post/view/4614>
20. 林媛婉 (2004)。台灣工藝研究的議題—一個後殖民文化論述的觀點。設計學報, 9 (2), 1-12。doi:10.6381/jd.200406.0001
21. 官政能 (2013)。產品設計—論一個人創作性。實踐設計學報, 7, 96-112。
22. 官政能 (2020)。產品設計：文化詮釋的創作事例及其相關思考。實踐設計學報, 14, 276-292。
23. 夏鑄九 (2000)。殖民的現代性營造—重寫日本殖民時期臺灣建築與城市的歷史。台灣社會研究季刊, 40, 47-82。doi:10.29816/tarqss.200012.0002
24. 郭佳容 (2014, 10月3日)。文博會轉型延期 今起概念預展。中國時報, A19版。
25. 郭雅蕙、何世得、張逸民 (2016, 5月17日)。文創 LIFE / 新舊火花！一張沙發讓臺灣在國際出盡風頭。讀取於2021年10月8日。<https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=147355>
26. 陳悅宜編 (2018)。2015-2018 臺灣文博會文創精品獎專刊。新北市：文化部。
27. 陳啟明 (2000)。運用「設計」提升臺灣產業競爭力—座談會紀要。設計, 94, 40-42。
28. 翁註重、林美玲 (2008)。尋找現代化的樣子—1980年代 MIT(Made in Taiwan) 運動與國家形象建構。城市與設計學報, 19, 91-124。
29. 翁註重 (2020)。豪華或精巧？後殖民時代下的現代設計美學矛盾—以1960s ~ 1990s 台灣電視機造型演變為例。設計學研究, 23 (2), 107-134。doi:10.30105/jds.202012\_23(2).0005
30. 臺灣工藝研究所 (2009)。2009 臺灣工藝時尚米蘭國際家具展覽工作報告 (編號：C09800953), 未出版。
31. 圈凳 PiliWu (n.d.)。讀取於2021年10月8日。<https://www.piliwu-design.com/plastic-classic>
32. 馮契、徐孝通編 (2000)。外國哲學大辭典。上海：上海辭書。
33. 賴韋廷 (2016)。從製品、作品到商品的價值翻轉——竹工藝 3.0。讀取於2021年4月15日。<https://www.wowlavie.com/article/ae1600020>
34. 嚴慧玲 (1992)。工業設計服務帶動升級、邁向轉型。戰略生產力, 431, 110-115。
35. DESIGN IN ASIA: THE NEW WAVE. (n.d.)。讀取於2022年5月15日。<https://basbookshop.com/products/design-in-asia-the-new-wave>
36. Kamaro' an. (n.d.)。浪草燈。讀取於2021年10月8日。<https://kamaroan-tw.com/product/riyar-light>
37. Lee N (2020, 8月4日)。「工藝之美」被世界看見的臺灣品牌！Kamaro' an 用一只包詮釋阿美族工藝。讀取於2021年10月8日。<https://www.vogue.com.tw/lifestyle/article/kamaroan>
38. Yii 工藝中心 - 時尚工藝品牌作品介紹. (n.d.)。讀取於2021年10月8日。<https://yii.ntcri.gov.tw/home/zh-tw/Collection/912>
39. Yii 工藝中心 - 時尚工藝品牌作品介紹. (n.d.)。讀取於2021年10月8日。<https://yii.ntcri.gov.tw/home/zh-tw/Collection/967>
40. Yii 工藝中心 - 時尚工藝品牌作品介紹. (n.d.)。讀取於2021年10月8日。<https://yii.ntcri.gov.tw/home/zh-tw/Collection/978>
41. スジノ (2021, 5月23日)。台湾文化を現代に「Kamaro' an (カマロアン)」のシンプルなアイテム。讀取於2021年10月8日。<https://kurashi-to-oshare.jp/goods/122471/>