

# 2013設計種子助學計劃

## 布瓦布榭暑期設計工作坊

### 成果專輯

---

## SUMMER WORKSHOPS AT

# BOISBUCHET

### 2013

主辦單位 學學文化創意基金會  
XUE XUE FOUNDATION

Domaine de  
Boisbuchet Vitra Design Museum **Vitra.** Centre  
Pompidou



SUMMER WORKSHOPS AT  
**BOISBUCHET**  
2013



04 前言  
Preface

07 徐郁豪  
Local Production line , building a little manufactory  
打造小工廠：產品設計工作坊

13 黃依雯  
Nature inspired food design  
師法自然：食物設計工作坊

19 謝昀甫  
Points of view  
就是要玩：產品設計工作坊

25 謝昀甫  
Environment x Entertainment  
情境趣味：創意設計工作坊

31 劉庭宇  
Symbiosis  
共生：產品設計工作坊

37 向哲緯  
Symbiosis  
共生：產品設計工作坊

43 喬瀚廷  
Design and Performance  
設計與表演工作坊



## 前言

# PREFACE

學學文化創意基金會成立於 2007 年，以推動台灣文化創意產業發展為宗旨，致力於台灣美感及設計教育的撒種耕耘，藉由「彩繪感動生肖系列」公益助學活動，及長期與各縣市社會局、文化基金會及民間社福機構、國內外博物館、研究與教育中心合作，共同推動「美感種子」、「創意種子」、「設計種子」與「色彩種子」等系列助學計畫，提供弱勢家庭學子免費參加美感體驗課程，六年來已幫助全台逾八千位弱勢學子，使美感教育得以更快速普及至全台灣各個角落。基金會並透過推動「國際交流合作」、「文化色彩研究」、「設計展覽經紀」與「美感教育研究」等，長期深耕多元美感、設計、色彩與綠色永續教育。

為積極推動國際創意設計交流，學學文化創意基金會與學學文創志業於 2007 年首度引進「布瓦布榭暑期設計工作坊」，並由學學文化創意基金會長期推動「設計種子」助學計畫，每年藉由與德國威察設計博物館 (Vitra Design Museum)、巴黎龐畢度中心 (Centre

Georges Pompidou) 及法國文化與農業國際研究教育中心 (C.I.R.E.C.A.) 合作舉辦「布瓦布榭暑期設計工作坊」，鼓勵台灣 18 歲以上優秀專業人士及在學學生參加工作坊，在國際設計大師的帶領下，激發創意思維並體驗設計的本質。

「布瓦布榭暑期設計工作坊」是全球聞名的國際設計工作坊，自 1996 年開辦以來，今年邁入第 18 年，每年暑假有超過三百位學員，從世界各地來到法國西南部充滿田園風味的布瓦布榭莊園 (Domaine de Boisbuchet)，與國際級設計大師共同創作與生活。這個工作坊課程的核心價值為「激發創意思維」，其目標不在生產完美的產品，而是要讓學員遠離原本熟悉的環境，尋找創意來源，進而了解設計的過程及其中所需克服的挑戰，有的主題非常具體，有的問題則刻意留白，將帶領學員在理性思考中發揮想像力，並運用創意完成創作。

布瓦布榭莊園擁有百年歷史，是法國官方認證之國際文化研究和教育中心，定期舉辦國際工作坊、展覽等活動，並長期推動設計、文化與教育等國際專案計劃。布瓦布榭莊園的占地十分遼闊，有一座優雅的古堡與各種充滿古味建築，以及許多具實驗特色的建物，由來自世界各地的知名設計師、建築師和藝術家、歷年工作坊學員共同打造而成，讓創新永續的材料、工法，及大自然、農業和建築之間的和諧相互作用在此實踐。

「布瓦布榭暑期設計工作坊」每年邀請來自世界各地的國際級知名設計師及得獎之創意團體擔任講師，並接受來自全球從事設計、創意之相關人士報名參加；如設計科系師生、各創意產業設計師、建築師、藝術家、藝術教育家、攝影師、工藝家以及從事創意產業相關公司，如行銷、產品企劃及產品開發等工作人員。由於「布瓦布榭暑期設計工作坊」能累積跨文化、跨學科的國際交流經驗，因此近年韓國等亞洲國家均以大規模、計劃性專案支持國內優秀人才參與工作坊，期藉由國

際級跨領域創意設計課程，提昇該國文化創意產業競爭力。

在「布瓦布榭暑期設計工作坊」中講師與學員討論觸及表現形式的意義，有隱晦不清或詳盡清楚的措詞、方法論、創作解釋、企圖心和概念表述；參與學員藉由不同且多變的媒材詮釋其創意或想法，從表現形式和組織結構去探究藝術和設計之間的概念。在這裡，學習目的是打破一切，透過遊戲、個人性格特質、社會化創意活動、誠實表述、有建設性的討論和評論去辨識作品裡的垃圾和鑽石，讓創意人看清自己正在做甚麼，以及如何再超越自己。

與一般學校課程最不同之處，「布瓦布榭暑期設計工作坊」是在布瓦布榭莊園大自然環抱中，透過持續專心的試驗，經歷一個被支控不穩定和重建的狀況，深入挖掘一個人內心深處的直覺想法，這是一段精疲力竭卻極度滿足的過程。在布瓦布榭的學習是：突破性作

品、哭泣、歡笑、觀察、發現、重整，參與者都驚奇於彼此的進展如同自身的轉變一樣，布瓦布榭暑期設計工作坊目的性是個人的，然而過程卻是集體共通。

2013 年工作坊課程主題涵蓋建築設計、產品設計、創意設計、時尚設計、工藝設計、食物設計等領域，受邀講師包括荷蘭產品設計師 MAARTEN BAAS、跨界時尚藝術家 MARIA BLAISSE、美國劇場藝術家 ANDREW ONDREJCAK、義大利攝影師 OLIVIERO TOSCANI、日本產品設計師安積伸等來自英國、德國、冰島等 18 個國家之知名設計師或得獎設計團隊。

「發現自我」是設計人的永恆任務，一趟法國布瓦布榭之行，讓許多台灣文化創意產業專業人士重新思考「認識自我」的重要性，學學文化創意基金會將學員研習成果心得集結成冊，一方面鼓勵受補助學員有機會於回國後省思所學，一方面藉由成果專輯出版，讓「布瓦布榭暑期設計工作坊」的文化創意交流之旅在台

灣掀起更大的漣漪和迴響，推動台灣青年學子累積具國際視野的文化創意交流經驗。



---

## 徐郁豪

打造小工廠：產品設計工作坊  
Local Production line , building a little manufactory

一直在台灣學習的我，  
第一次能在享受環境中快樂的工作!!!



## MY INSTRUCHOR

Mischer'traxler studio 由 Katharina Mischer 和 Thomas Traxler 共同創立，2 位老師在產品、裝置設計為他們擅長專攻的領域，利用很多材料設計出經濟能量產的產品，並嘗試發展出手工藝與科技之間平衡出來的創作。

Katharina 和 Thomas 有各自擅長的工作，Katharina 負責的可能就偏向「美」的這個部分或者是說外部材質的意見，Thomas 因為有機械相關的背景，所以在他們設計裡的機構裝置部分就由他負責，Katharina 表示在跟 Thomas 作設計時一定要 2 個人一起進行，分開就會有不同的意見抵觸。

在布瓦布榭莊園老師進行的模式就是課堂主題講解，剩下來的時間就是自己或者小團隊開始討論和動手做的部分，時間上非常自由，老師也很尊重我們個人的想法，我想我們需要的是將我們所要呈現的盡力向老師表

達，老師也不吝以我們設計為出發點提供我們更清楚的見解。2 位老師在進度控制上面，會主動找時間跟同學了解進度與狀況。只要學員們在這當中碰上什麼困難，Thomas 和 Katharina 也是很快速地與我們一起解決，由於學員人數多，所以很有默契的他們也不得不分開教學，但每到一個階段我們還是會集合大家有個小型的檢討與成果展示。

老師在教學上都很認真，雖然型式看起來輕鬆，在較沒壓力的環境我們從中更能體會，無形中這樣的學習，帶給每個人的是那些平常我們接觸不到、切入事情的面相。



## WORKSHOP INTRO

我們工作坊的名稱「打造小工廠：產品設計工作坊」，將自製標準化的設計流程帶進我們這一次的設計作為主軸，也是最大的特色，以 4 大題目回收利用 (RE-USE)、剪貼媒材 (COPY-PASTE)、自然素材 (NATURAL-MATERIAL)、自然力量 (NATURAL-FORCE)，在進行各自的選擇後，大家便開始往布瓦布樹莊園內的各個地方移動，蒐集與自己題目相關的材料，當然都是以大自然取得方便與莊園內倉庫有的材料進行創作。

首先前面 2 天是個人的實驗部分，接下來是小型的發表，檢驗一下各自的成果，進行第 2 次的分組，將各自成果應用在下一個階段，從實驗中發展出來比較有趣的部份，分為幾個製程的方式，例如：擠壓成型 (EXTRUSION)、重力 (GRAVITY) 等，再以這些製程作為我們要標準化設計程序的元素，大家挑好自己想要繼續發展製程的元素後，進行分組，總共有 4 大組，分組後第

3 天是大家磨合繼續朝著可能的目標實驗。接下來的兩天就是確認彼此所要的產品製程流程規劃，並在最後 1 天發表。課程進行之外，還有老師們的演講，加上另外一個課程工作坊的老師，我們聽了 2 個不同類型的演講內容，更在舊城堡內參觀欣賞有關日本文化 BORO 的展覽。

上課一個禮拜帶給我最大感受上與台灣不同是，老師總是主動找你討論作品，更精確地來說是與你互動，關心或者是以比較輕鬆的方式聊天，內容也許是目前的進度或是我們所遇上的一些值得討論的事。工作坊幾天下來，真的進度停滯沒有想法的時候，在這自然美景也是讓你身心休息的地方，走個 2 圈又會回復能量繼續向前進。



## **WORKSHOP EXPERIENCE**

一個禮拜待在布瓦布樹莊園，自己無時無刻都處在一個學習的狀態，不論是工作人員帶領我們參觀莊園時，亦或是吃飯的時間，來自不同國家的大家不吝分享各自的背景、文化，一直是抱持著很興奮的態度跟著來自不同領域專長的大家一起合作。

最讓我印象深刻的是第 1 天到莊園歡迎會的時候，在旁邊竟然有一個簡易的小足球場，足球是我最愛的運動之一，而我同時也在那認識了第 1 個朋友 Luis，他是一位來自葡萄牙剛上國中的小男孩，我們邊踢著球邊聊天，雖然他因為是媽媽的關係才陪同過來這次的工作坊，不過真的很開心有機會在國外也能透過踢球結交朋友，一直到现在我們都還是有透過 Skype 聯絡對方。

我們這次上課的學員兩個梯次剛好台灣生比較多一點，不過跟其他國籍學生還是能有不錯的互動，特別是到了

晚上營火的時間，大家會喝點小酒一起聚著取暖聊天。語言溝通的部分，大部分的人都不是以英語為各自的母語，但不管是聊天的時候還是上課的時候，都會盡量表達自己的想傳遞的意思，即使你可以帶點肢體動作，只要敢講的話基本上溝通是不會有太大的問題。在這麼多不同語言的工作坊內，大家總會東學一句西學一句，從葡萄牙文、西班牙文一直到中文，飯後閒聊的餐桌上總能笑得很開懷，這樣歡樂的氛圍，總能輕易開啓各自的話題。



## MY WORKS

在最開始的個人實驗部分，我是以沙子不同粗細分類，結合水泥和其他材料（例如：撿拾來樹幹的表皮）灌入模具中，想看看那些不同砂粒大小和放置乾燥程度產生的變化。另外一件是以撿拾來掉落地上的小樹幹，因早上的晨露，讓樹幹內部濕潤，去除樹皮後將濕潤的樹幹內部取出剝成絲條狀，放入管狀軟木塞內進行擠壓，一層木屑一層白膠，施力擠壓最後等白膠乾燥後即可將取出。到了下一階段的分組創作，組員有來自委內瑞拉的 Ana，同我一樣來自台灣的 Paz，日本混血來自美國的 Chris 同時也是我的室友，成員加上我共 4 位。而我們的作品是一個在廚房烹飪的概念，希望製造出專屬於每個人的小紀念品，保留自己在布瓦布樹莊園美好的回憶。

收集了許多在布瓦布樹的材料，供大家以點餐的感覺去選擇，放入壓克力片加熱，由於要以半自動化表演的形式呈現，所以我們在想了一些方法將烤鬆餅的爐子改造

成加熱的機器，由 Paz 擔任重要的主廚，以軟木塞的車身和 3D 列印製造出來的小車輪，製造出小汽車作為運輸的媒介，送到下個階段讓 Chris 進行修邊，邊框整好後由我負責鑽洞，再一次的讓半成品坐溜滑梯到最後階段，Ana 繫繩後蓋上 BB2013（為 Boisbuchet2013 簡稱）的標章便完成了專屬於個人的小紀念品吊飾。

Thomas 與 Katharina 也盡量讓我們以我們想要呈現的方向下去給予幫助，對我們來說是真正的實踐我們所希望呈現的整個流程，更有一種讓一開始點菜的客人，看著自己菜的製作過程，其中壓克力的加熱與膨脹是較無法控制的元素，更增添了最後成品的驚喜感。



## MY FRIENDS

Ana 是在第 2 階段分組和我一起努力的同組好友，她來自委內瑞拉，是一位真誠又笑口常開的女生，在整個創作的過程其實我們整組一直都有些問題產生，整個流程來講都是使用一些手工具配上木材的固定，所以需要設計配置擺設或機構的部分，跟 Ana 做起事來感覺很踏實，年紀大一些閱歷也比我多，但更重要的是想把事情做到最好的精神更值得學習，很幸運能跟她一起完成這個不可思議的設計。

Scarf Factory，由台灣人和日本人團隊一起完成，整個核心概念是以織布的材料加上蠟加熱與冷卻的特性，設計出整個圍巾製作的流程，這件作品藍白清淡的配色讓我印象最深刻，同時也是我最喜歡的作品之一，作工繁雜費時，但變化性和精緻度都很大的好作品。

P.E.T 這組以寶特瓶材料為組的成員 Sena 來自土耳其、

有葡萄牙的 Gina 和台灣的 Megan，生活隨處可見使用量高的材質，也融入了環保的概念，利用寶特瓶不同的部份利用加熱槍穿孔做成佩戴身上的飾品，雖然發表時有發生了一些小意外讓原本自製的保麗龍切割器故障，但臨危不亂還是將整個流程清楚傳達給我們了解。



---

## 黃依雯

師法自然：食物設計工作坊  
Nature inspired food design

一輩子都會想念的工作坊、  
大自然、老師、夥伴和朋友們，  
在這裡，可以做自己，  
視野和人生都會有新突破。



## MY INSTRUCHOR

講師 Katja Gruijters 畢業於 the Design Academy Eindhoven，長期關注於設計與食物的結合。Katja 認為每一個項目都有一個問題開始。許多人認為飲食僅僅是做出來的東西，是一種必然。但食物同時也是文化的一部分，與其他的活動、儀式和社會互動有著緊密的聯繫。因此，Katja 對於食物設計的理念始終圍繞著人與環境。食物對設計師 Katja 來說「實質性」的，她也努力用設計手法去傳達這些想法。

在這次布瓦布樹工作坊裡，Katja 拋出 2 個主要問題：「什麼是食物浪費？」「什麼是食物的永續發展？」讓我們去思考，並於布瓦布樹莊園中美麗的自然環境中，以自然為教室，帶領學生們在其中探索食材的源頭，尋找食材的本質，觀察周遭的環境，從中獲得靈感，設計新的體驗。

Katja 尤其喜歡帶領學生接觸自然。課堂的一開始，便帶我們離開室內，走入戶外，沿著河，尋了一片草皮，享受陽光、享受微風地做課程說明和認識彼此。除了引導我們對食物的省思外，也讓我們在莊園裡做充分的摸索，尋找大自然中的細節，探訪食物的生成與丟棄。而設計發展從任何我們覺得與浪費和永續相關的所有物質收集起頭，經過討論再討論，一次次的修正設計理念，其中，也注重體驗的形成並輔合所在之自然。

在與 Katja 的學習中，老師就像是朋友一樣，輕快的與我們討論、鼓勵我們去做任何的設計嘗試；但在遇到設計方向偏離時，也會提出見解與我們再討論，導引我們的思考。課堂上，可以說是一位擅長循循善誘的好老師。而下課後便是一位好朋友，帶領我們在這次的工作坊中，享受有許多不同於台灣生活的體驗。



## WORKSHOP INTRO

這次工作坊比較特別的地方便是在於「食物設計」這點上。一般提到食物設計，在大多數人心中，直覺就是想到擺盤的設計與規劃，亦或是包裹食物外層的包裝。但在課程中，Katja 帶領我們換一個方式思考，思考食物的本質，食材與大自然之間的交互並存，食物、環境和人之間的三角關係。

課程的進行與台灣多數坐在室內講授課的方式大不相同。在布瓦布樹莊園裡，其實就像是一座與世隔絕的小島，只有樹木、草皮與流水，其宗旨便是要我們去深入當地環境、體驗自然，從中脫離都市煩瑣的生活，洗滌我們被都市叢林所塑型的思維。Katja 一方面帶領我們在這個環境中去思考、去探索，另一方面也強調食物不是只有可以吃的部分值得我們注意，腐敗的、不美觀的，亦或是廚餘、產生的垃圾，都是旁人會忽略，卻真正需要設計師去探討的議題。在課堂中，除了老師跟我們的

討論外，也會有一天的晚上是老師演講她所做過的設計案，像是我們在超市購買的蔬菜，如胡蘿蔔，都是有著優美的線條造型，吸引消費者選購；但反觀長得畸形的胡蘿蔔們呢？根據 Katja 研究，發現蘿蔔們在中盤商這一關就被淘汰丟棄了，此舉不符合食物環保，也非常浪費。於是老師設計了一系列的展覽，將醜蘿蔔們擬人化，塑造成可愛的蔬菜娃娃，吸引大眾對他們的關注。最後，這些醜胡蘿蔔們也重新被大家接受並購買。而藉由種種這類的舉例，讓我們能對食物設計有更深的思考，並應用在這次的工作營設計上。



## **WORKSHOP EXPERIENCE**

布瓦布榭暑期設計工作坊是個提供新思考、再發現的地方，更重要的，是一個讓我們能對國外教學方式有深刻理解的天然教室。舉例來說，當我在學校上課時，學校老師常會跟我們說：「到國外念書時，常常還沒想清楚自己想做什麼時，就糊里糊塗得回來了；或是當你搞清楚在幹什麼時，時間也過得差不多了。」提醒著我們要想清楚要做什麼，再去國外學習。但其實，當我們身處在不同的文化背景後，才會有衝擊，才會去想到自己「真正想做的事」。而布瓦布榭提供了這樣一個前導。雖然每個工作坊皆為短短的一週，卻都是完整得一個設計流程在進行，並且確實的與老師和外國同學以英語作交流，能幫助我們很快得進入其中發想、體驗國外的思考模式。

在布瓦布榭莊園裡有來自世界各地、各個年齡階層的同學，每個人都是抱持著學習、交流和交朋友的心情來

的，基本上只要敢開口說英文，在這裡都會有很好的學習體驗和回憶。也不只是只有我們對其他的國家感到好奇，外國人對我們也是滿肚子的疑問想要與我們討論。在工作坊期間，我帶了一盒芋頭酥去做分享，除了是想介紹台灣的特色小吃給食物設計工作坊的同學外，也因食物分享是個開啓話題的好方法。當然，雖然不是每個人都敢吃，但也確實很吸引大家的目光，而能有進一步的聊天。



## MY WORKS

Katja 拋出 2 個主要問題：什麼是食物浪費？什麼是食物的永續發展？我們這組提出以「表現、認識布瓦布樹的第一餐」為設計出發點。經過大家的討論，我們歸納出 3 個詞作為布瓦布樹的代表，分別是自然 (Nature)、創造 (Creative) 和溝通 (Communication)。自然是指我們所身處以及體驗的環境；在這裡學習設計，創造新事物；以及來自世界各地的人，我們經由溝通，互相認識，彼此合作，我們這組希望藉由這 3 個字作為我們的核心思想，從食物到擺設，擺設到服務，作一系列的晚餐體驗。

我們希望完全採用布瓦布樹莊園裡所能提供的當季食材，並捨棄多餘的調味，直接以食材的原味去做互相的搭配，例如：前菜的枇杷果去除果核後，空心的位置填入辣蘿蔔細末，維持其原始外觀，讓想用餐點的人在咬下去的那一剎那，產生驚喜與刺激感，開啓味覺的新體驗；也有節瓜蛋糕、青豆餅、煮哈密瓜等創新食材；在

盛裝的器皿方面，也不使用現有的餐具，而是以葉子、竹管、果肉甚至是整顆的高苣作為餐具，以自然表現自然；地點的佈置，藉由我們的觀察，發現每個人在下課後，最喜歡做的事便是去溪裡游泳。而我們也希望把這個意象帶入，讓大家體驗溪水流過腳趾間並與溪底小石子摩擦的自然觸感，並設置一可供穿梭的桌子，讓大家在品嚐食物之際，增加互相幫助、聊天的機會，並更加認識布瓦布樹所希望帶給大家的感受。

短短一周的實行時間，想要完成一個完整的設計，其實真的很趕，但在大家齊心努力之下，成果能讓大家歡欣、盡情享受，過程中自己也和組員享受合作與創作，一切都是那麼的有趣和美好。



## MY FRIENDS

雖然都是由老師的2個主要問題延伸出來的作品，但每組的呈現方式都很不同。如有一組便是在布瓦布榭莊園裡找了一顆形狀特別的樹木，上面懸掛著一個個布包，需要大家同心協力的取下來，一起享用其中的美食，一起野餐，享受在樹蔭下陽光徐徐的午餐時光。

又另一組同學所設計的為「食物寶藏」。將食物們根據他們所生長的地點，來埋藏食物，像是藏在土堆中的雞蛋蒸糕或是假裝成花的朝蘚薊瓣。而尋寶人必須依照這些線索和一張藏寶圖去找到被偽裝來的食物。這個活動中，大家在廣大的布瓦布榭莊園裡奔跑、嬉笑與競爭，享受課堂的最後一天，也藉由不斷的步伐，深刻記憶布瓦布榭工作坊的點點滴滴。

而在這次布瓦布榭暑期設計工作坊中，在與學員相處和共同學習後發現，國外的學生真的比較敢問、敢發言，

尤其是對自己的想法會據理力爭，但卻不會讓人感到不舒服，反而會有一種令人敬佩的精神。而且，除了他們自己會發表意見外，也會一直鼓勵我們說出自己的想法，非常歡迎我們跟他們討論，讓我們能很自在的與他們交流，這樣對我來說，不僅幫助我克服對說英文的緊張感，也讓我更有自信去提出自己的想法。



---

## 謝昀甫

就是要玩：產品設計工作坊  
Points of view



## MY INSTRUCHOR

Maarten Baas 是新生代荷蘭年輕設計師，活躍於世界設計圈中，著名作品「煙燻」Smoke 為其 2002 年畢業作品之一，前衛的燒灼手法，重新詮釋多款經典椅，賦予系列經典椅新的生命與表現。2006 年發表的「Clay」系列以及 2009 年發表的「real time」皆在設計圈掀起一股風潮，展現出 Maarten Baas 獨特的趣味與個性。

Maarten Baas 在授課當下非常把握每分每秒，在他的計劃裡，不論是多們零碎的時間都可以進行創作，從第一天結束 Tour guide 之後，距離午餐時間僅剩的 13 分鐘，Maarten Baas 也不輕易放過，在短短的 13 分鐘內包括講師與學員共同創造出了 13 種不同個性的椅子，並在午餐取餐時間同步展出。Maarten 很重視展覽與討論與實作，我想可能是因為 Maarten 風潮崛起的因素有很多是在於展覽與其他設計師或業界名人討論的因素，我們在每次有任何產出之後，必定要與其他人共同討論並修

正模型和清晰化思考脈絡，此外在 Maarten Baas 授課當中，我們幾乎很少有機會可以畫草圖，Maarten 覺得在設計初期就是從實作、嘗試出發，對於細節的設計與思考有時候反而會變成捆綁想法的阻礙，從大玩草模出發倒最後的 Final Project 產出，就像經歷一套完整的設計流程一樣，看似在玩樂、聊天與實作之中，似乎隱藏著 Maarten Baas 希望帶給學員的設計理念。

與學員的互動大多是以支持與建議學員們去嘗試為主，讓學員再一次一次的試驗與實作中找到自己的特色與設計調性。Maarten Baas 會不時來看看學員的進度，適時給與一些建議，總歸來說，最重要的還是學員自己做自己的設計為主。Maarten Baas 是一位很好的設計師，作品原創性以及趣味性都很足夠，身為一位講師在討論與帶領課程的活動上也很流暢，有時候會不知道現在所作的設計為何，但是從玩與體驗之中，一定會有收穫的。



## WORKSHOP INTRO

Maarten Baas 工作坊特色偏向於快設計，快速的不斷產出設計產品，產品內容比較偏向傢具的設計（椅子、桌子、燈具等等），但 Final Project 的設計想法則不限。由於工作坊過程非常複雜以及多元。工作坊過程如下：

8/5：13 分鐘設計一張椅子（scale from 1 to 10）。20 分鐘設計 3 張桌子（使用小紙板當桌面，scale from 1 to 10）。討論（兩兩分組），說明桌子的設計理念以及選出最喜歡對方的哪張桌子，發表。30 分鐘幫同組的對方依照桌子的設計設計一張椅子，並且優化自己的作品。25 分鐘幫自己設計桌子設計一組燈具；冥想。30 分鐘做出一張自己最想歡的設計師椅子。分成兩組（6 人與 7 人），各自為今天所做的產品佈置一個展覽空間。

8/6：30 分鐘設計一張 Ugly Chair（scale from 1 to 10）。與同組組員討論，討論椅子有哪些地方你覺得它很醜，還有哪些地方你依然覺得它很美。針對對方椅子依舊美

麗的地方做發表，並且想辦法去讓椅子更醜。與同組組員一起，一人 30 分鐘去感受剝奪視覺的世界。5 分鐘選擇一個你喜歡的物件。1 小時 30 分鐘，設計一張美麗的椅子（scale from 1 to 10），利用原先選的物件並發表。

1 小時，優化自己所設計的椅子使它更精緻。1 小時 30 分鐘，分成兩組並完成一個 Bar 臺的設計。

8/7：20 分鐘構想一個可以在 45 分鐘內完成的椅子。45\*3 分鐘以組別做設計，完成 3 張椅子的設計（在自己所擁有的 45 分鐘內指揮其餘 2 個設計師幫忙一起完成自己的設計）；Maarten Baas 設計分享。30 分鐘作一個相框作業，尋找自己喜歡的角落並用相框框起來。每個人又與自己的組員討論，並且介紹另一位組員給大家認識。為 Porkey Party 做道具準備。

8/8：準備 Final Project 與實作。

8/9：Final Project 實作與發表。Maarten Baas 的課程中，



## **WORKSHOP EXPERIENCE**

Maarten 自己會創造一些東西跟我們一起討論，跟台灣的授課情況不同，即便是我們覺得很普通的東西都可以被 Maarten 闡釋的很生動活潑，也許這就是成為成功設計師需要的條件！在課堂之中我們有很多時間發表自己的東西，每次小活動結束之後總是會有時間來做全體發表，在發表時可以感受到不同國家的人所作出的產品差異，以及作品概念上的不同。交流上某些外國人對於「批判」作品表現的層面比較大膽，也比較勇於表達自己的喜好與感受，在與 Maarten Baas 的交流溝通上也表現的比較大方，與我在台灣的設計環境相比截然不同。

在我參與布瓦布樹暑期設計工作坊的過程中，由於 Maarten Baas 課程緊湊的緣故，短時間內就能體驗到很多與台灣在上課與工作環境下的差異，例如：第二天早上 Maarten 突然出了主題要我們做一張很醜的椅子，而且越醜越好，頓時之間不知道該怎麼下手，但走進

Material room 之後突然發現每個奇形怪狀的零件都有自己的美感，過去通常習慣創造美的事物，對於線條的琢磨對於空間環境的考量，但從工作坊中發現，以另外一個角度來思考設計的中心，從醜陋中找出依舊美麗甚至令人喜悅的設計觀點，何嘗不是一種反向思考與學習，藉由這樣的訓練之後，我想往後可以從各個角度思考設計的本質與其他過去沒有意識到的發展性。

在布瓦布樹設計工作坊，Maarten Baas 的帶領之下，我們學員之間很常要分組一起討論與協同設計，從 2 人的分組一直到 6、7 個人共同完成的環境設計，參與的過程中需要一直討論溝通意見，又由於語言使用靈活度的關係，常常無法很完整表達自己的意見，又由於時間壓力的關係，外國人在主導上的時間佔大多數，但我們台灣族群仍會使用身體力行的分式，用行動或草模來表示我們的意見，並積極參與。



## MY WORKS

由於 Maarten Baas 的帶領，這次布瓦布榭工作坊的設計成果很多元，有很多階段的成果發表，每天都有新的設計以及新的想法激盪，第一天我們就為我們所做的設計品創造出一個展覽空間，第二天就為工作坊設計了 2 個 Bar，接下來還有最後成果的發表，以下就以個人作品與團體的成果分為兩部份做闡說：

個人的部份，我們做了許多次個人的草模，從縮小比例到一比一實際比例的作品都有。

團體的作品由第一天的結尾開始進行，我們有 2 小時的時間利用布瓦布榭莊園的空間佈置一個展覽，這個展覽也列入我們最後成果發表的一環，我們所設計的展場主要是利用大塊木頭表面作為桌版，讓欲展覽的小模型彷彿置身於自然的環境裡面，每個人挑出 1 至 2 個想要展示的作品，當大家的縮比模型一同擺放時，效果也頗壯

觀；另一個同體的作品是設計 Bar 檯，利用我們工作環境的素材來打造一個能夠讓人想要流連此地的 Bar 檯，我們這組運用廢棄門框當作 Bar 檯桌面，隔出不同區域以因應侍酒師以及顧客的空間，此外色調選用紅色色調，想讓走進來的朋友都能構想壽這個熱情的環境。

在大型團體作業之餘，我們也有進行彼此獨立的 final project，final project 的人數並不限，我與來自邁阿密的女孩 Nina 一起完成了 project，project 的主題為改變地景的作品。我們用了一個早上去搜尋我們想要的地景，我們找到的位置為湖岸旁邊的死樹群，一棵棵殘幹依然豎立在湖邊，創造了彼岸的另一別緻的風景，但是由於在湖的彼岸，我們想要將他更為放大，使這樣的景致能夠讓其他學員容易發現，因此我們便設計了一些矗立在湖面與草皮上的木枝，希望大家透過我們準備的框框，透過框框能夠欣賞一幅與過往景色不同的風景。



## MY FRIENDS

在布瓦布榭暑期工作坊中，最值得提起的事情就是可以認識來自很多不同國家的學員，在 Maarten Baas 的工作營當中，有來自台灣的學員以及從巴西、邁阿密、英國、法國本地的學員，在交流中彼此常常會有意見不合或是需要討論的時候，但是學員們總是會從討論中找到大家都能夠共同接受的結果，由於全部都是用英文在討論，因此台灣學員在英文不是很能夠說得情況下或者權益會受限，但只要盡量的說，大家都還是會一起討論商量。

我與來自邁阿密的女孩 Nina 一起作 final project，Nina 在之前做作品的特色就是比較出於直覺的思考，在一起作作品的時候，我們也是以比較直覺式的思考，沒有太多的規劃，先創造出夢想的版圖再想應該怎麼亦步亦趨的實踐，最後也獲得不錯的成果。

至於另外一位我想要提到的學員為韓國女生 Minji，Minji 在設計營之中非常活躍，作品也常常讓我們想像不到。例如在 final project 發表時，Minji 在草皮上運用布的深淺色調佈置了一顆「fried egg」，而作品介紹時 Minji 也只是簡單說在發想作品時想吃顆煎蛋，因此就做了一顆煎蛋，這樣簡單的設計理念卻在最後的發表時間博得滿堂彩，有趣又娛樂大眾。與外國人在相處交流時，很容易可以找出彼此的不同之處，學習就隱藏在處處討論與交流之間。



---

## 謝昀甫

情境趣味：創意設計工作坊  
Environment x Entertainment



## MY INSTRUCHOR

Shin Azumi，安積伸，設計師，來自日本。先前接受日本設計教育，後至倫敦皇家藝術學院完成學業，1995年在倫敦設立自己的工作室，承接來自世界各地的訂單。Shin Azumi 的設計作品遍佈世界各地，以產品功能性為主，讓產品的功能性成為跨國籍的設計語彙，Azumi san 的設計產品在各國的機場、旅館飯店、餐廳都時常能夠見到，是個融合東方與西方設計的設計師。

Shin Azumi 的授課方向是有關於「Entrainment」的塑造，要怎麼樣讓設計能夠娛樂他人成為上課的主軸，Shin Azumi 的工作營大致上都是照著這樣的理念運行，在課程之中老師扮演的角色是個引導著跟輔助者，Shin Azumi 不會強行的要學生做什麼、不做甚麼，反之 Shin Azumi 喜歡學生去思考去體驗，去感受創造物與自身的關係，再從這些關係去感染他人，或試圖感染他人，達到娛樂、齊樂的關係。

與 Shin Azumi 的互動過程很有趣，Shin Azumi 總是圍繞在大家身邊幫忙與協助，有任何問題都可以找得到人詢問，Shin Azumi 也非常樂意去與我們討論何謂設計以及 Entrainment，並且跟我們一起體驗我們的設計，總而言之，Shin Azumi 是一位很好的設計師與導師，在設計營的過程中受益匪淺。



## WORKSHOP INTRO

這次的工作方式我參加的第 2 個工作坊，由日本籍英國設計師 Shin Azumi 帶領，工作坊主題為 Entrainment，主題是希望藉由產品或者是裝置來讓使用者產生肢體上娛樂得效果，想當然爾，這個設計是需要使用者親身體驗的裝置，因此使用者需要能夠與裝置互動，不能只是裝置藝術品的層級。

工作坊的第一天由 Shin Azumi 帶領大家共同回憶自己兒時的玩具，並且複製出來當作自我介紹的工具，讓大家認識你與你的個性，在這個階段同學大概花半天的時間去構思並實現幼時的玩具，接下來在第一天的下午接連發表，並且互相玩彼此的玩具，進一步的認識其他參與者，並在一天的結尾分好組別準備進行各自的 final project。

開始進行 final project 時，Shin Azumi 先讓我們探索整

個莊園的四周，走入草地，往河邊、湖邊的方向去探索，找找有沒有能夠讓人娛樂、休憩的地方，並試圖去增加一些能夠娛樂大眾的裝置。

與台灣的授課最大不同的是環境的部份。在台灣的設計學校的設計環境，沒有辦法讓我們輕易去思考更大的格局的設計，環境就是這麼局限、材料也是這麼局限的情況下，能夠在台灣做到在布瓦布榭相同的事情實屬難得。

這個工作坊不但讓我們去辯思什麼是 Entrainment，並嘗試去理解怎樣的行為與活動能夠創造出娛樂的感受，肢體的娛樂如旋轉的感受、擺盪，心靈的娛樂如刺激的活動又如賭博行為，娛樂的層面很廣，該怎麼在自己的設計之中運用裝置讓人快樂，是一門大學問，而這次工作坊中便是讓我們在實作與辯思的最好結合。



## **WORKSHOP EXPERIENCE**

上課的過程當中，由於大家都必須用英文做語言來溝通，自然就會有程度的差異與問題產生，但是在這次的課程當中，我很幸運的碰到很好的導師與設計師 Shin Azumi，他讓我們有足夠的時間說、討論、決定，在充足的時間之下找出對於娛樂最好的解釋，以及將之實現出來。

製作 final project 的時候，我與德國女孩 Nadian 還有日本男孩 Takumi san 一組共同創作一個運動的大型鞦韆，希望藉由運動的裝置能夠讓過往我們在鞦韆上的操控感剝奪掉，創造出鞦韆的不確定感。在環境的配合上創造一種舒適、悠閒的娛樂帶給各位使用者。

我的組員們在合作上面非常好，彼此都會互相幫忙並聆聽個別的意見，在我們共同碰到瓶頸時，總是會一起想出解決辦法，是我在布瓦布樹看過最好的跨文化

組合。在我們的組合裡，很慶幸的是英文並不是我們溝通上的障礙，我們一邊思考娛樂的意義，一邊探索娛樂的可能，並且一起動手製作我們的成品，在過程中我們也會適時的休息，聊聊彼此的生活以及文化，並且互相表達對娛樂的定義與看法，實在是一次很棒的國際交流體驗。



## MY WORKS

我們的 Final project 是由我與德國女孩 Nadian 還有日本男孩 Takumi san 一組共同創作的運動鞦韆，我們想要藉由洗刷過去鞦韆可以預測的擺動，利用運動轉變過去對於鞦韆可操控的既定印象，讓使用者可以再不確定的擺動下被裝置娛樂到，也可以藉由自己與他人的互動產生娛樂，這是我們作品的設計理念。

在設計的過程中我們一開始先調查布瓦布樹周圍的場域是否有地方可以容納的下這樣的裝置，在我們搜索之後發現在 the Mill 附近靠近河邊有一棵大樹，很適合讓我們設計機構在上面，背景有何流穿梭的聲音，遠處可以眺望布瓦布樹莊園的城堡，非常閒適的地點，接下來就是創作的部份了。

創作過程中，我們製作了大小不同的平台，也與 workshop crew 討論了設計的結構、承載重量等等，並

在 workshop 測試耐重程度候，將之移駕到我們將安裝的地點利用繩索去把鞦韆安裝在適宜高度，並連結所有鞦韆，創造出一個系列的感覺，各個鞦韆的組合像家庭一般的聯繫，當我們在操作這個裝置時，也考慮到使用者乘坐在上的面向以及在鞦韆上的各種可能活動，讓使用者不只能夠藉由裝置來娛樂，彼此也能夠成為彼此娛樂的來源。

在最終發表當時，我們的作品是擺在 Azumi san 組的最後，當我們帶領大家到我們的作品前，各個參與者已經很開心的跳上裝置娛樂，甚至不需要我們做任何解釋，Shin Azumi 也有稱讚這就是娛樂的本意，當設計能夠讓人產生快樂是不需要多做解釋的，當我們提供適當的設計，使用者會自己去娛樂自己，不需要指引。



## MY FRIENDS

這次的設計營分組活動讓我很滿意，團隊氣氛合作都很好。我們的兩個組員，德國女孩修讀的是建築設計，日本男孩 Takumi 是 Shin Azumi 的助理，修讀的是工業設計學系。可能是由於我們亞洲跟德國的設計環境比較相似，比較嚴謹，在溝通討論上常常是沒有問題的，也可以互相瞭解為何彼此這樣思考。在設計過程中我們討論最多的是「如何娛樂」這件事情，我們不斷在爭辯到底該怎麼娛樂才會達到效果，並在計劃與討論中獲得方向。

此外最讓我印象深刻的就是我們 3 個人每個人都有個技能，由於要將我們的 Final project 吊上樹幹，Nadian 負責快速切斷繩子，Takumi san 負責神準的將繩子穿過高聳的樹幹，而我就快速的調整所有東西的水平以及綁繩連結的部份，分工得宜，讓我們彼此都有很好的回憶！





---

## 劉庭宇

共生：產品設計工作坊  
Symbiosis

好像是拿到了一張全新的地圖，  
發現原來自己有這麼多條路可以走。



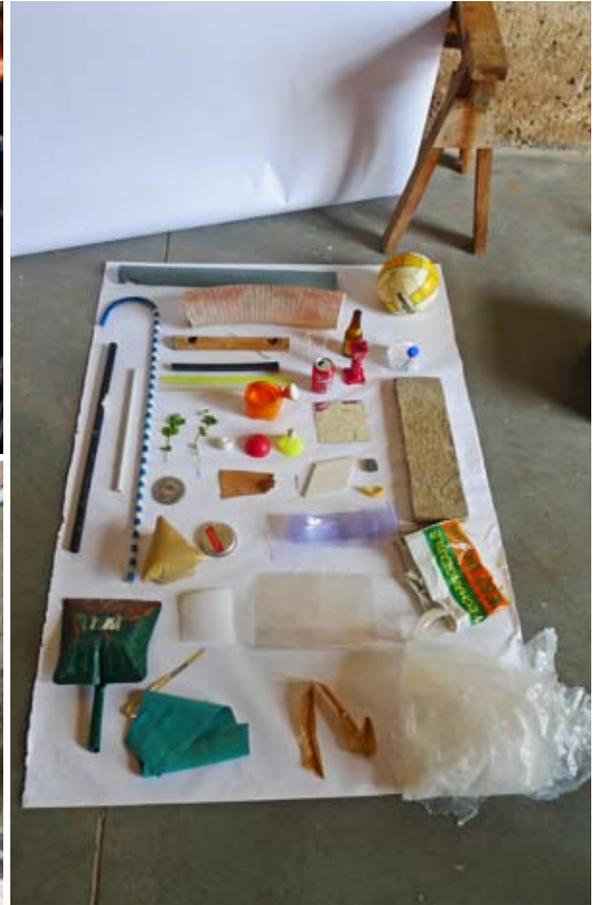
## MY INSTRUCHOR

Benjamin Hubert 是位來自英國的設計師，自 2006 年從 Loughborough University 畢業之後，Benjamin Hubert 的作品在國際性展覽上嶄露頭角，並於 2009 年在倫敦創立了自己的工作室，工作室的信念是「Materials Driven. Process Led. Industrial Design.」，他的作品造型簡單乾淨，每次新的作品都能從不同角度探討材質，許多作品屢屢獲得國際大獎的肯定，在設計圈已佔有一席之地。當初會選擇這個工作營，是因為我一直都很欣賞 Benjamin Hubert 對於材質的實驗與產品造型的詮釋，很想要了解這些概念想法是怎麼構成的，在這次工作營期間實際接觸之後，果然沒有讓我失望。

Benjamin Hubert 十分講求工作效率，在工作營的過程中不時在小組之間走動，關心工作進度和實驗成果並且不斷鼓勵我們做新的嘗試。Benjamin Hubert 很尊重每位來自不同背景的學員，討論過程中也會參考學員自身的專業經驗，

討論時，他會像個小孩子一樣把玩實驗成果並且不斷的提問，對於實驗的結果不論成功與否總是抱持著鼓勵的態度給評語，並且毫無保留的提出他的想法。然而，由於工作坊有時間限制，Benjamin Hubert 為了確保每一組在最後發表時能夠有一定品質的成果，有時會表現得比較強勢，依據他的個人經驗指定學員做某種特定的嘗試。

我個人還滿喜歡這樣的指導模式，在討論的過程中 Benjamin Hubert 給我的感覺比較像同儕之間的討論而非師生間的檢討，討論的時候偶爾還會幽默的跟我們開小玩笑，不過對於概念的想法的態度卻是非常嚴謹的，雖然次數頻繁的討論使得工作壓力比較大，但是我認為這樣的討論模式有助於我整理出我自己的想法，並且能夠更有效率的產生出有趣的想法。



## WORKSHOP INTRO

Benjamin Hubert 的個人工作室秉持著「Materials driven. Process Led. Industrial Design」的理念，當他在開發新專案的時候也會在工作室內部舉辦一個工作坊，Benjamin Hubert 希望自己的員工可以藉由這種方式激盪出有趣的想法，因此這次工作營也效仿他工作室的運作模式，希望每個學員能探討不同材質的創新互動關係。在布瓦布榭莊園那個禮拜的 3 個工作坊之中，我們是最忙碌的，因為幾乎每天都有一次小組發表，而且因為 Benjamin Hubert 在工作坊的過程中不斷的希望我們能帶給他驚喜，因此每個學員都不想讓他失望。

工作坊的一開始，Benjamin Hubert 要我們寫下物質的屬性詞，挑選出幾個有趣的詞之後分配給各組，並讓我們去莊園內尋找符合屬性的物件。接著，他將兩相衝突的屬性組別湊在一起，2 組人馬合併成一組，蒐集到的材質亦然，希望學員能運用這些意想不到的組合創造出新

的材質結合方式。因此在工作坊的過程中，我們不斷的嘗試各種手法，並且也為了該手法可以應用的產品思考了許久，儘管這些過程中常會花了很多時間在失敗的嘗試上，但是與 Benjamin Hubert 的密切討論有效的提升工作效率，使得每一組在最後的發表會上的成果都十分令人驚喜。

相較於之前參加的台灣工作坊，我認為布瓦布榭的工作坊比較像是學員彼此之間的交互學習，講師的角色比較像是引導學生發揮自己的能力，只會在少數時刻扮演「指導」的角色，也因此同儕之間給的回饋比較直接，學員會為了執行自己喜歡的概念而想辦法說服導師。所謂「三人行，必有我師焉」，我在這次的工作坊中學到了更多是設計之外的能力，十分滿足。



## **WORKSHOP EXPERIENCE**

這次布瓦布榭暑期設計工作坊經驗，我最喜歡的一個部分就是整個創意發想的概念構成與執行過程中，完全沒有網路的參與，工作坊的人員在第一天就告訴我們布瓦布榭莊園的網路連線「是完全不可靠的」，只有在每天特定的時間才連得上速度很慢的網路，因此呼籲我們在工作坊的期間暫時拋開網路用心體會。這當然有所優缺，沒有網路的情況下有些未知的資訊沒有辦法立即取得，不過這也是最有意思的部分，我們必須一切都靠自己摸索或是詢問工作人員，而且沒有網路的干預，一切想法都是源自於學員之間的溝通，因此更能夠用心享受設計，這次工作營也讓我發現在沒有網路科技的情況下，竟然能在這麼短時間內產出這麼有趣的成果。

在一周的工作坊與不同文化背景的學員互動經驗中，我體會最深的是台灣學員的工作能力相較之下非常有效率。不論是工作人員或是學員，歐洲人的工作模式非常

注重休息，會把工作時間與休息時間劃分的非常清楚，休息時間不願意做太多與工作有關的討論。這樣的工作態度雖然在趕進度的時候會讓人擔心，但適度休息確實是能夠提高工作的品質與效率，是我認為台灣人需要學習的部分。在語言溝通的部分，來自世界各地的成員都有各自特殊的口音，且大部分學員的母語都不是英文，在溝通的時候有時候用繪畫或是實際操作反而比單純用英語溝通更快更直接。有趣的是，我們的導師 Benjamin Hubert 是英國人，因此討論的時候會用一些比較艱深的單字，學員們常常在討論結束時互相詢問剛剛講師講的是什麼意思。



## MY WORKS

我們這組被分配到的物質屬性詞是 Water Resistant 與 Hard，從蒐集到的物件中，我們挑出了前一個工作營留下的 Freitag 帆布作為實驗的主軸，因為它是軟性的布料，網狀的結構使得它十分堅固，其表面材質使得它完全防水，不但十分切合我們這組兩個的屬性詞，更有許多有趣的特性可以發揮。而 Freitag 是人工的材質，我們認為把它與較自然的材質結合在一起會是有趣的組合，因此對 Freitag 作了許多材質的探索尋找結合的可能性。

我們發現它很適合當作模型灌製的外膜，這樣灌製出的東西造型看似柔軟實際上卻是堅硬材質，因為液體倒入帆布時會將圍起的帆布撐開，衍伸出有趣的有機形狀，而帆布本身的紋路會讓成品表面會產生相同的紋理，看起來就像是一塊站立的布料。在發表的過程中我們灌出第一個草模，大家及講師都對這個製程產稱的結果很感興趣，因此我們針對這種手法做了更多實驗。

最後，我們想要強調軟性外模的特色，從比較幾何形狀的外觀到比較抽象有機的造型，做出一系列作品表現這種製程能創造出外觀造型的豐富性。然而礙於工作坊的時間與現有材質的限制，我們最後用石膏代替原本計畫的水泥材質，也由於一些技術上的問題在製作過程中有幾次失敗的嘗試，最後設計出一系列花器與紙鎮。由於灌模需要時間乾燥，而且失敗率也相對比較高，加上我們的人數較少，因此在階段性發表時展出的實驗品都比別組少很多，因此最後產品完成時很多人都十分驚訝，說我們是最神秘的一組，平常都不知道我們在做甚麼，沒想到最後的產品竟如此美麗。甚至有一位學員說如果這個產品材質是瓷器，他一定會購買收藏。聽到這些正向的回饋令人十分振奮，因為產品製造與概念討論的過程碰到了很多難題，最後甚至熬夜趕模型到凌晨三點，因此我非常欣慰最後的產出很美而且效果很好。



## MY FRIENDS

在與學員互動的部分，我認為最棒的部分是每個學員都有非常有趣的故事，而且學員的豐富國際經驗也讓我大開眼界，幾乎每位歐洲學員都有到訪過彼此的國家或城市，甚至學習領域或工作地點的豐富程度都是我在台灣未曾接觸到的。例如其中一位印尼學員 Wenny 是個虔誠的回教徒，在印尼主修企業管理，工作坊當時正在米蘭攻讀 Business Design，她對於歐洲文化有很獨特的見解，我們在溝通的過程中因為來自的文化背景類似，因此能產生許多共鳴。

這個工作坊另一個迷人的特色，是不同國家的學員會把自己的個人特色加進作品中，以一位來自加拿大學員為例，他在加拿大的工作是一位 3D 設計師，這次工作坊他的組別分到的屬性詞分別是「合成的」與「輕質量」，他就將自己的專業應用在作品上，設計一系列特殊造型的 3D 列印模型與自然的材質結合。同時間另一

個工作坊 Tomás Alonso - Up in the woods 的主題是要創造一張可以容納兩個人的椅子，有一對來自比利時的男女組合，他們設計的作品運用 3 組座椅呈現在探討兩個人之間的關係，我覺得很有趣的是他們呈現的方式，運用鐵棍彎曲並焊接出椅子的結構輪廓，鐵棍上白色噴漆並用釣魚線纏繞出乘坐面，從遠處看起來就像是在風景中用白筆畫出的椅子輪廓，這兩位歐洲學員將自身的極簡設計風格應用在他們想傳達的議題上，是所有發表的作品中我認為最具有個人特色的一組。



---

## 向哲緯

共生：產品設計工作坊  
Symbiosis

那一周，每一分、每一秒，  
至今都讓我無限回味。



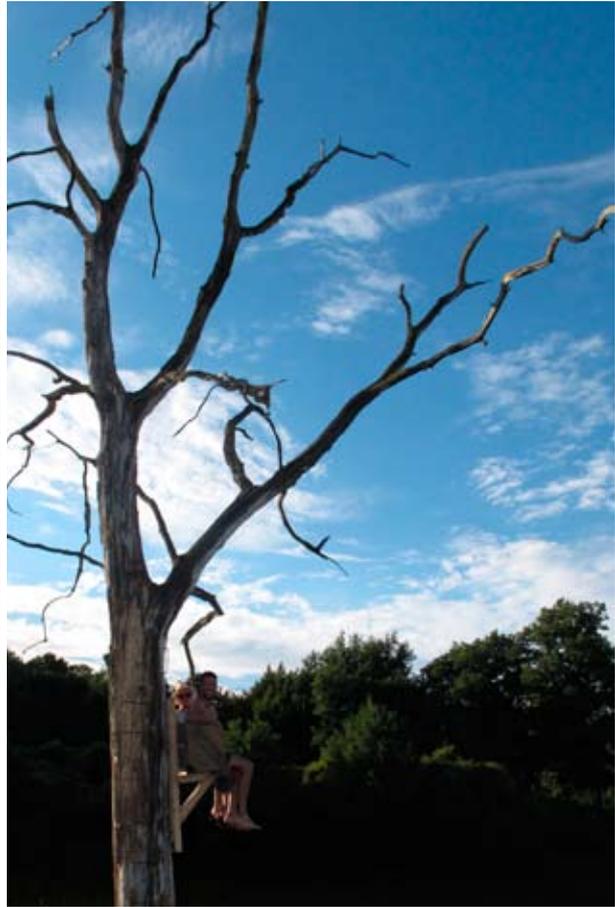
## MY INSTRUCHOR

Benjamin Hubert 是一位以材質為導向的英國設計師，他的作品充分表現材料的特性。對於異材質總是有一套很巧妙的結合方式，讓人會心一笑。Benjamin Hubert 也很著重色彩計劃，高、低彩度的結合，以及展覽空間的設計規劃，都獨具風格，辨識度非常高。

Benjamin Hubert 將自己 studio 的工作模式，帶來這次的工作坊。步調緊湊卻很有邏輯性。他對於設計敏銳度非常高，很快點出有潛力的設計方向，雖然直接，但卻也是高效率的設計方法。在有限的時間之下，帶領我們嘗試、精確地點出方向、最後執行、完成設計。他非常在乎細節，也非常講求效率。每次的討論都像是一個小型發表，把一天甚至只有一個下午的進度展現在所有學員面前，逐一給予建議。可以感受到大家的壓力，卻也因此激盪出不少很有趣的作品。







## **WORKSHOP EXPERIENCE**

工作坊的學員來自各國，文化差異以及做設計的態度也是截然不同。相較於西方國家的學員，台灣學員通常偏向實作努力型，通常很有效率的做事。西方學員則具有主導能力，能言善道，很有自信的解說作品，兩者的結合，其實很有互補效果。這次的工作坊，我盡力做到兩者兼顧，既能夠與 Benjamin Hubert 溝通，又能夠有效率地執行我的創作。

語言很重要，至少要能夠清楚表達自己的理念，不然其實很可惜，因為會少了不少交流的機會。與國外的學員聊天是件很過癮的事，有機會和 Philip 的設計師談設計想法，也可以和不少設計師討論他們的作品。那一周，每一分、每一秒，都讓我無限的回味。





## MY WORKS

我的作品是結合「water resistant」和「hard」這兩個形容詞，作品為一組花器和一組紙枕。我們利用防水的帆布當做模具，透過繩子不同程度的鬆綁，塑造視覺差異。創作過程，每次打開模具都是驚喜，因為充滿不確定性，經過幾次的失敗，最後終於呈現到較為滿意的質感。Benjamin Hubert 喜歡帆布呈現的質感，以及透過帆布的鬆綁所呈現的隨機造型。





## MY FRIENDS

這次來參加工作坊的學員，有來自法國、西班牙、義大利、英國、美國、加拿大、韓國、印尼、杜拜等國家的學員。因為同時間有3個工作坊，所以很幸運可以和不同背景的設計師交流，也可以參與3個工作坊的發表。台灣人互助能力第一名，不少學員跨組別幫忙，在最後需要趕工的時候一起熬夜完成創作。

我很喜歡一件作品，是由2位設計師共同設計。他們透過椅子之間的距離和結構，來講述兩人之間的互動。從剛認識的羞澀、聊天、到親密的行為，透過椅子講故事，很生動的表達。

另外一件作品，是由杜拜設計師設計，他們運用高溫將金屬融化。灌注在椅子的卡榫，自然凝固而達到連結的效果。他們不斷嘗試用低熔點的金屬當做結構，但又必須考慮椅子支撐性，雖然一周內他們的作品僅只有在嘗

試階段，但我非常期待他們未來有更足夠的時間去完成這件作品。



---

喬瀚廷

設計與表演工作坊  
Design and Performance

我好像在一場遊戲中。



## MY INSTRUCTOR

Andrew 是一位導演、設計師、作家，而他則自詡為 SCENOGRAPHER，也就是 DIRECTOR + DESIGNER，在台灣與美國並沒有這種職業的專有名詞。Andrew 生於密西西比，曾在 Savannah College of Art and Design College 學習繪畫和建築，而後移居紐約生活與工作。他從事與時裝秀與時尚雜誌相關的設計，以前衛的視覺風格成為紐約知名的舞台與視覺設計師。

Andrew 的個性活潑，不拘小節，時常語出驚人。他授課的方式也如其人非常活潑，然而看似隨性的授課方式卻有著他自己的一套設計方法與邏輯，我認為這與他的背景有關，他曾學習建築，自己也當作家，因此在用字遣詞上都非常的精準。老師的思考很有邏輯且言之有物，他會根據每一位學生的創作給予不同的建議與見解，且老師採取非常正面的教學模式，對於每一位同學的創作他都會從好的一面講起，鼓勵學生放膽去做，而不會否

決你的創作方法和想法。而在課餘時，Andrew 也是一位健談的朋友，我曾私底下與他請教我自己所碰到的難題，他很積極嘗試回答我的問題。我認為跟著 Andrew 工作營很有趣，老師很好相處也很好溝通，在專業領域的知識與涵養也非常深厚。



## WORKSHOP INTRO

表演與設計工作坊顧名思義是一個融合了表演與設計的課程，過程中你會開始去思考一場表演到底可以加入什麼樣的參數 (PARAMETERS)，例如：手勢 (GESTURE)、文字 (TEXT)、聲音 (SOUND)、靜止的畫面 (STILLNESS)、框架結構 (FRAME)、物件 (OBJECT)，並且利用這些元素去思考物件與場景、物件與人、人與場景之間的關係，也會去練習如何安排人在空間中的動線。表演工作坊與其他工作坊不太一樣的地方在於，我們是透過表演本身來設計，並非在給定了一個主題之後我們才來做設計，聽起來有些抽象，在此我想引用一句 Andrew 演講時所說的話「Design shouldn't attach to the title, while design bring the content.」

第一天老師請我們到工具室拿一個物件，然後老師開始在一個空間挑選並擺放我們所選的物件，並且也把我們當成物件放入整個空間，於是我們的第一場表演就此產

生。之後老師將我們分組並要求我們每一個人都要當一次「director」作為練習，第一次當導演非常的緊張且不知所措，必須自己去安排場景並指示演出者該怎麼表演，此時方才知道當一個導演是有多麼的不容易。

我認為此次參與的工作坊與台灣所參加的工作營模式大相逕庭，台灣授課模式常常是給你一個主題或是大方向讓你去發想，所以可能會有限制存在，從這個限制下去發揮創意；然而這個工作坊並不設限，完全是自由發揮，也就是從無到有，這對於台灣學生來說是一件困難的事情，我想這也是西方教育與東方教育根本性的差異。此外，無論好壞，老師總會率先提出他欣賞的地方，給予支持並鼓勵。在台灣，老師的教導方式或許會劈頭就提出疑問並且指出可以修正的地方，這使得東方學生相較之下比較不大膽，凡是都要想清楚之後再做，而 Andrew 對我們說：「Don't think, just do it！」



## WORKSHOP EXPERIENCE

由於我大學是念理工科系，研究所是念工業設計，所受到的訓練相較是比較理性的，所以一開始我非常不習慣工作坊的模式，表演藝術對我來說太過於抽象，也常常抓不到老師在幹什麼，對於自己的表演也是沒有頭緒可言，但經過幾次練習後，我漸漸去欣賞與解析每一個人的表演，從物件的靜態安排到物件的動態規劃，到聲音的搭配，其實都是經過設計的，尤其是在與老師聊過後，我總算比較進入狀況。其實表演與設計是可以同時存在的，表演不是隨性演出，而是經過安排與修正，表演不需要刻意過多情感，那會使表演太具有個性而失去被討論的空間。

我和同組國外的學員相處也很融洽，分組有和外國人同一組，我們會彼此給予意見；吃飯時我很喜歡與來自西班牙的 Teresa、來自冰島的 Sophie 還有來自芝加哥的 Nikia 聊天，我大多數會與外國人聊的是音樂與旅遊，由

於自己慢熟個性的關係，我只會與幾位比較熟的學員互動，對於不熟的我比較不會主動搭訕交談，不過只要是任何人與我談話，我都會很友善的回應。

從工作坊中深刻體會到東方學生比較羞於發言的這件事情，這也和教育本身有關，西方屬於啟發式的教育，而東方屬於填鴨式的教育；且西方鼓勵思考、發言，而東方則是鼓勵正確答案。此外，從表演中可以感受到每個國家的人的個性，例如：來自西班牙的 Teresa 表演中讓我感受到她的狂野奔放，她的表演讓我想到阿莫多瓦的電影風格，戲劇化、濃烈的情感真的扣人心弦；來自冰島的 Sophie 她的表演讓我跟一些冰島樂團聯想在一起，那種空靈靜謐的感受，神話與神秘感也都體現在她的表演之中。



## MY WORKS

這是一個關於探索與自我保衛的表演，我嘗試探索不一樣的世界，利用地球本身的五大元素：空氣、泥土、火、水、靈魂作為工具去敲響另一個未知世界的門，透過一個原始人的心理狀態來表述當他在尋找自身所生存的世界時所遇到的任何平凡事？新鮮事？同時也是象徵著人類的好奇心，對於任何未知的事情都帶著緊張與興奮。

一開始為什麼挑選了這個湖邊作為我的表演場地？當時我正在聽 Death Cab for Cutie 的「Transatlanticism」，歌詞深埋著對遠方的情感寄託，距離所造成的無奈，聽著這首歌坐在湖邊突然間四周變得好安靜，看著湖面伴隨著充滿水的意象的音樂，淚水似乎就要潰堤。於是這個充滿詩意的湖成為我的首選，接著我開始思考要怎麼運用這裡的場景，我利用場景本身與船將整個場景分成前、後，左、右這樣的結構，我預想事件發生的順序（時間）會由遠到近，而事件的延展性（空間）將

會由右至左。然後在做了我的表演（SKETCH）給老師看後，他建議我可以嘗試以不同的元素來加深探索這個舉動（也就是以上提到的五大元素，這五大元素其實是 Andrew 從英國詩人 T.S. Eliot <The Waste Land> 中的五件事簡化而來），於是我開始利用一些道具去和未知的世界接觸。

表演的創作對我來說是很生疏且困難的，我在創作的過程確實是絞盡了腦汁，但第一次獨立完成所有的表演讓我感到內心有很多的感覺，實在難以用言語述說。在創作完也觀賞完其他學員的作品後，開始對表演有一些主觀的欣賞與見解，我喜歡我個人對於場景的與事件的安排；然而事件的細節（如人該走到哪裡停下）卻處理的不夠細緻或清楚，會導致畫面的錯亂與失焦，另外我也理解到：一個表演並不一定需要很多的故事，單單一個動作，只要是經過設計的，都會引起注意與回應。



## MY FRIENDS

我自己也是比較沒有自信的，結果變成我在鼓勵別人讓我覺得自己也受到激勵。

來自西班牙的 Teresa 她的表演從一個小房間開始，從窗口微小視覺範圍觀看一個人的自言自語，幻想著有一群貴婦朋友的下午茶情景，震撼人心；接著走出房屋，倒地，爬行，發瘋似的行為像個動物對於求生的慾望，抑或是對於自身存在價值的尋求？詭譎的氛圍讓她的表演讓我想到阿莫多瓦的電影風格，戲劇化、濃烈的情感真的扣人心弦。

來自冰島的 Sophie 她的表演讓我跟一些冰島樂團聯想在一起，那種空靈靜謐的感受：整個表演的前大半部，沒有言語聲音，綁在頭上的纜繩卻如履其上，好像在進行一場危險的任務；最後以某種儀式的話語和行為作為結尾，神話與神祕感都體現在她的表演之中。



---

SUMMER WORKSHOPS AT  
**BOISBUCHET**  
2013

We don't receive wisdom;  
we must discover it for ourselves  
after a journey that no one can  
take for us or spare us.

Marcel Proust, French novelist  
[1871 - 1922]

## 關於學學文化創意基金會

學學文化創意基金會成立於2007年，以推動台灣文化創意產業發展為宗旨，致力於台灣美感及設計教育的撒種耕耘，藉由「彩繪感動生肖系列」公益助學活動，及長期與各縣市社會局、文化基金會及民間社福機構、國內外博物館、研究與教育中心合作，共同推動包括「美感種子」、「創意種子」、「設計種子」與「色彩種子」等助學計劃，長期紮根台灣多元美感及設計教育，創造文創推廣與公益回饋雙贏效益。

### 系列公益計劃

#### 「美感種子」助學計劃

學學文化創意基金會與全國各縣市社會局及民間社福及慈善機構合作，提供台灣各地經濟弱勢家庭國小兒童免費參加學學多元美感體驗課程，協助他們不會輸在起跑點上，為台灣美感教育播種耕耘。

#### 「創意種子」助學計劃

學學文化創意基金會與全國各縣市社會局及民間社福及慈善機構、各地國中、高中與高職學校合作，提供經濟弱勢家庭青少年免費參加學學文化創意職訓課程，協助他們體驗不同文創產業工作經驗，開啓職涯規劃的興趣。

#### 「設計種子」助學計劃

學學文化創意基金會與德國威察設計博物館（Vitra Design Museum）、巴黎龐畢度中心（Centre Georges Pompidou）以及法國文化與農業國際研究與教育中心（C.I.R.E.C.A.）合作「布瓦布榭暑期設計工作坊」，每年暑假於法國布瓦布榭莊園（Domaine de Boisbuchet）舉辦系列設計工作坊，透過申請文化部機票補助、基金會「設計種子助學計劃」學費補助，及國際工讀實習生推薦，鼓勵18歲以上優秀或清寒在學學生、專業人士報名參加，在國際設計大師的帶領下，激發創意思維並體驗設計的本質。

#### 「色彩種子」助學計劃

學學文化創意基金會與學學文創志業色彩研究部合作，提供各級學校團體免費預約導覽「學學文化色彩研究室」，並協助各校師資運用「學學台灣文化色彩」網站教授台灣色彩課程。透過介紹傳統文化色彩及流行色彩、色彩磁鐵牆，引導學生發現色彩配色靈感，開啓在日常生活中運用文化色彩，實踐色彩美學的新思維。