

促進人際互動的工藝設計

苗栗工藝園區「愛線·玩藝——LOVE工藝」展覽之策展緣由

Towards Craft Design Enhancing Human Interaction: Curator's Note of Love Craft

文·圖／許峰旗 Hsu Fong-Chi (國立臺灣工藝研究發展中心副研究員)

人際互動疏離

現今在資訊網絡發達的社會中，號稱無疆域、無遠弗屆的地球村 (global village) 時代早已到臨，人們藉著資訊網路世界可以與地球每個角落進行無障礙的虛擬互動，雖然破除了空間長距離的限制，也能即時進行互動溝通，然而這些便利的傳播媒介，卻也造成了人們彼此間真實的互動關係越來越疏離，這或許是因為科技設計發展助長了人類的惰性，消滅了人們進行人際互動機會的緣故。臺灣早期令人稱羨的人情味社會正一點一滴地流失，反而在科技都市化未深的鄉村中，才能見到鄉里鄰居彼此仍然熱絡的情形。

科技設計可以便利人類生活，讓人們不用出門就能進行人際傳播，但如臉書 (Facebook) 及部落格等交遊廣闊的熱絡現象，其實也造就了許多人際關係疏離、甚至排斥真實社會的宅男女；雖然許多人真的從中結交許多好友，但更多的是根本未曾謀面，往往被頂替作假的相片所蒙蔽，所以網路感情糾紛或詐騙事件層出不窮，這就是缺乏真實人際互動的缺點。然而，水能覆舟，亦能載舟，既然科技力量如此廣大，藉由科技或設計的力量，也必能創造許多能主動促進人際互動的作品。

臺灣工藝歷經時代觀念的更迭演繹，已不再只是傳統文化與美學藝術的體現，更是當代文化創意產業的振興主角，如果能

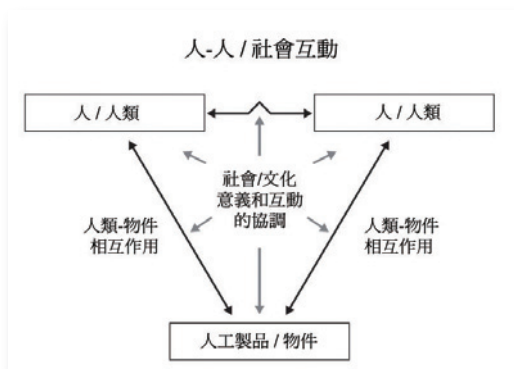
將已蘊含「文化美學」基底的臺灣工藝，透過新的「創意設計」、「情感設計」及「趣味設計」來詮釋與實踐互動理念，必能喚起在地族群的集體意識，改善人際互動疏離的關係，加強族群間人際的互動發展，重塑人類群居社會的互助價值，重建人們互相友愛、互信互利的價值觀，甚至促進人們對互動工藝的認同，引發創新工藝設計研發及提升產業競爭力。

本文擬由東西方互動設計文獻與作品案例探討中，歸納符合「人際互動」概念之設計作品，呈現互動工藝品如何可以欣賞、可以使用，更可以拉近人與人之間的距離，增加彼此的小愛或大愛，小範圍到情侶、家人之間的感情加分，大範圍至社區團體間的互動交流，甚至彼此陌生的人都可因為一件工藝品的使用，從互不熟悉到產生互動行為。

人一機互動設計

目前國際上多數的學者 (Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp 2002; Bill Moggridge 2007; Stephanie Houde & Charles Hill 1997) 所定義的「互動設計」 (Interaction Design) (又稱交互設計)，是指處理人與電腦互動與互動設計的領域，主要涉及設計人造系統在特定場景下的反應行為。此人造系統包括電腦軟體、移動設備、人造環境、服務、可佩帶裝置

1 人—人／社會互動關係圖



1

及系統的組織結構。早期甚至只是在於處理器具界面的設計（Soft Face）¹。

使用者介面（user interface）是互動設計結果的自然體現，但是不能說互動設計就是使用者介面設計（或介面設計）。互動設計的出發點在於研究人在和物交流（dialog）時，人的心理模式和行為模式，並在此研究基礎上，設計人造物可提供的交互方式，來滿足人對使用人造物的三個層次的需求：有用、適用與情感（usefulness, usability and emotionality）。從這個角度看來，互動設計是設計方法，而介面設計是互動設計的結果，同時介面設計不一定由自主意識的互動設計所驅動；然而，介面設計必然包含互動設計（人和物是如何進行互動的）。

這種考慮設計者與使用者之互動設計的設計原則，諾曼（Donald Norman）認為認知心理學是主要的基礎，這些原則包括心智模型（mental model），感知／現實映射原理（mapping），比喻（metaphor）以及可操作暗示（affordance）。（Norman 2002）

從設計方法視之，通常人機互動從「使用者中心」進行設計，從使用過程中視之，強調的是物件或媒介和技術方面間的使用便利性，以及機能性的和人體工學的基準，而不是可能比較容易思考的人類互

動方面。例如，行動電話是注重技術機能和使用便利來發展設計，換言之重視高效機能，而非考慮使用或濫用的社會後果，所以行動電話不斷更新設計、不斷增加功能，隨時可行動上網、交談，但造成的社會後果反而是製造許多難以面對面溝通的宅男宅女。

雖然行動電話的發達與網際網路的普及催生了「人際互動設計」（social interaction design, SxD），但其關注卻是人和設備的互動，是透過網路或手機進行人—物—人的互動，基本上還是假性的人際互動。真正的人際互動，應是面對面直接的人際交流，真正的面對面言語交談，而非網路信件或簡訊傳達，網路與手機的便利與發達，並非加強人們實質的交流互動，反而造成許多垃圾信件與罐頭簡訊的噩夢，減少真正互動的實踐。

人—人互動設計

目前國際上研究因物件而促使人與人面對面直接互動的相關設計文獻尚不多，例如德國學者與金工工藝家妮德勒（Kristina Niedderer）曾提出「performative object」的名詞，是屬於人與人直接互動的設計概念：在社會相互影響的脈絡下，透過一種機能的修改，可以設計一種可傳達和引發他人注意的人造物（圖1），這樣的人造物可稱為「performative object」，且它是一個可定義的、新的單獨類型設計物（Niedderer 2004）。performative原意為表示實現願望之行為的、履行的、執行的、表演式，但卻無法完全解釋「performative object」這名詞所具有的功能，故目前國內尚無適合的翻譯，本研究只能續用原文稱之。

「performative object」的核心概念在於互動、關注和機能，其「機能性」將引起



2

「關注性」，並產生一種「相互作用」。相互作用不是指物件或媒介和它的技術方面間的互動，以及機能性的和／或人體工學的基準，而是人類的社交互動。

關注有兩個組成部分：一個是覺知自己，以及注意某些事物；一個是關注的架構，以及它的具體內容。可以用經驗顛覆和引發關注的機能修改來引發關注的。而機能廣義上應包括結構、物質、心理、社交、文化等機能。在設計者和使用者分享他們關於此物件預期目標的理解下，機能可指物件所扮演的活動計畫（Niedderer 2007）。

而「performative object」的設計方法，主要是將物件賦予一種機能的顛覆，且需

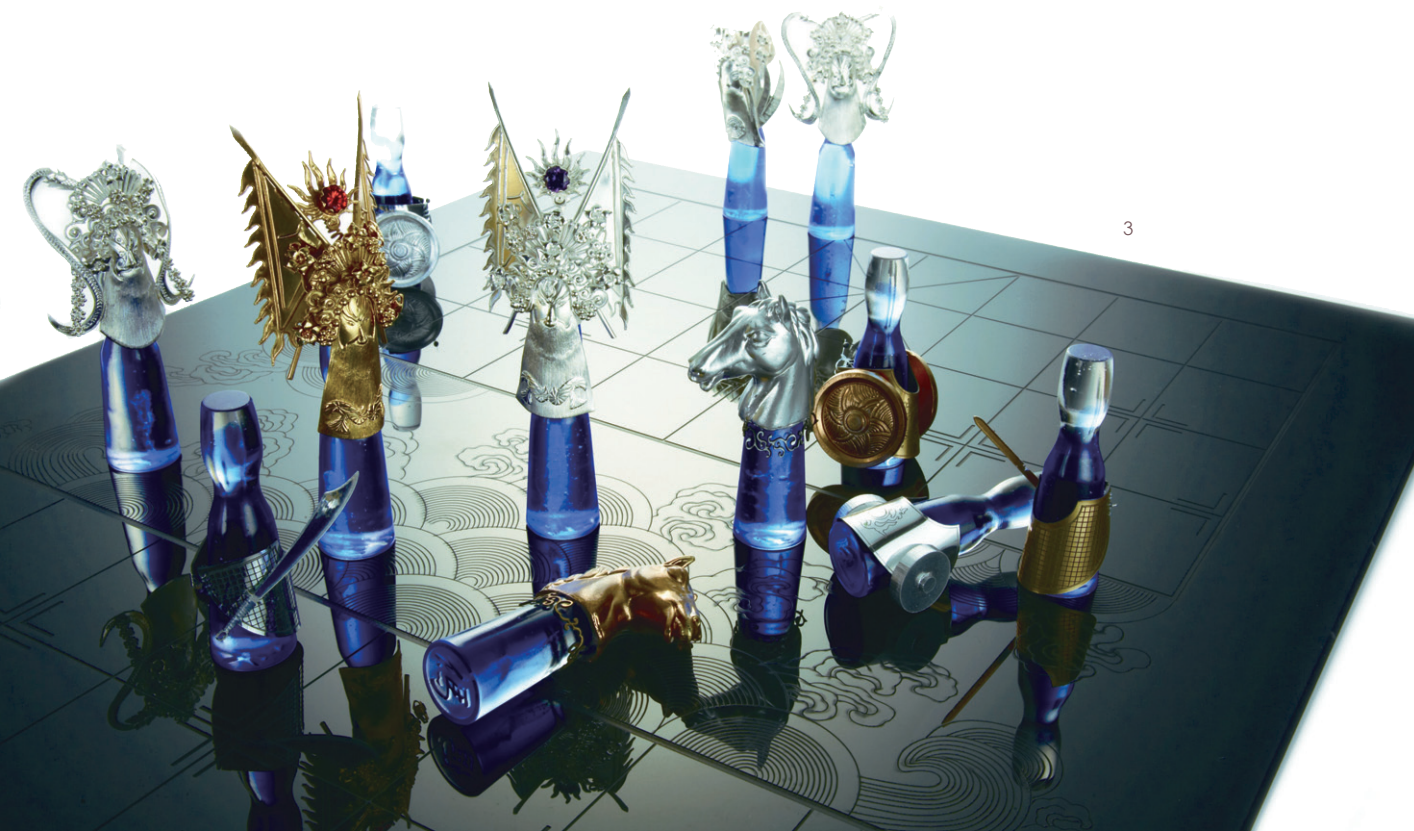
將顛覆的結果變成正面和理想的體驗；另需以一種「主題性機能」以補救顛覆。顛覆化和主題化可引發人們的關注，並引起互動。其設計論述能引發對設計本質的省思，以及對設計倫理責任的重視，並引發改善人際疏離關係的願景。

互動工藝分類

本文所指之互動工藝，非一般所謂之「人－機互動設計」（interaction design），而較接近於「performative object」人－人互動的概念；非人與物之間的互動，而是能促進人與人之間互動的工藝作品；本文認為互動工藝又可分成「被動」與「主動」的互動工藝品兩大類：

1. 被動的互動工藝：人們想進行互動關係時才使用的工藝品，例如茶壺、茶杯、茶盤等泡茶器具（圖2）與咖啡壺具等，多是因客人蒞臨而需交際應酬所使用的媒介，並非因使用它才與人互動，因為一個人也可以泡茶喝咖啡，不一定須與人互動。另一方面來說，象棋（圖3）、西洋棋、圍棋等棋具，雖非一人可以遊戲，但

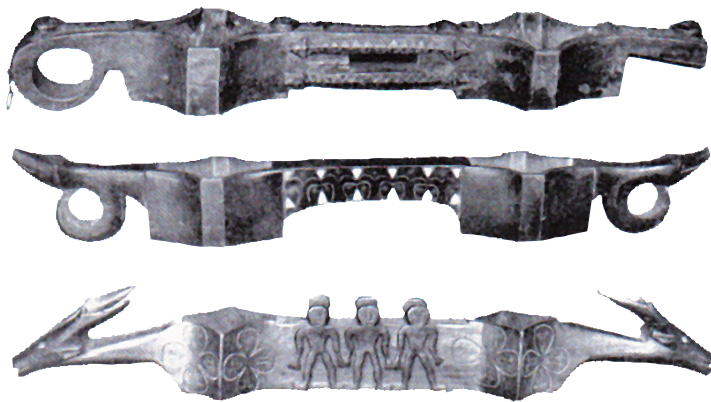
- 2 湯潤清 君子之爭 陶瓷茶壺
- 3 林盟振、林曉瑛
楚河漢界 琉璃、細銀
- 4 彩繪鳳鳥雙聯漆酒杯
- 5 雙連杯樣式
（摘自《原鄉的呼喚》頁31）



3



4



5

也非主動的互動工藝，因為一個人時根本不會想去動它，只有兩個人以上想對奕時才會去使用。

2. 主動的互動工藝：人們原本不一定想進行互動關係，但透過工藝品的使用，卻不得不進行人際互動，是一種可主動達到人際互動的工藝品。本文探討的互動工藝以此類為主。

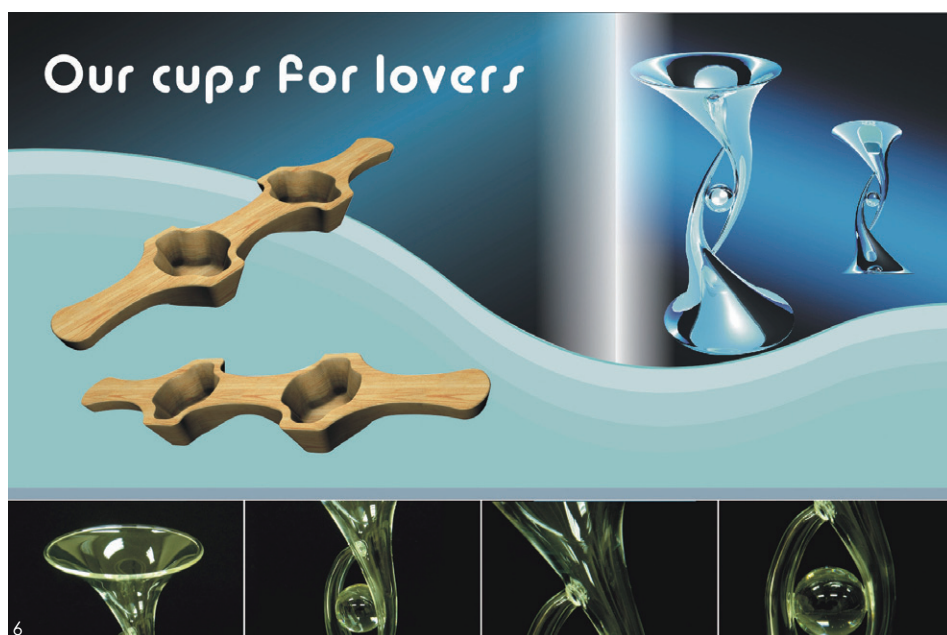
被動的互動工藝比比皆是而容易理解，但主動促進人際互動的工藝品是否存在？從中國長篇小說《海上塵天影》²或《天堂與地獄》的故事中，曾經提到類似作用的生活工藝品：長筷子，在故事中的特殊場合中，人們使用長約三尺的筷子，但無法自行用膳，只能夾給對桌的人食用，如此即藉由使用的器具主動促進人際互動，如果不然，只能以手就食或挨餓。這虛構性故事雖頗無稽，但卻充滿想像與寓意，文中長筷即為典型主動、積極的互動工藝。在真實的世界中，也有類似案例。

中國湖北荊門市包山二號戰國楚墓出土的一件〈彩繪鳳鳥雙聯漆酒杯〉（圖4），整體造形是一隻鳳鳥背負兩個相連的大杯，杯為竹壁木底，近杯處用一根竹管將兩杯聯通（所以雖只盛酒一杯，仍會流貫兩杯，而須兩人同時共飲）；兩杯之間，前嵌木雕的鳳鳥昂首站立，口銜寶珠，後黏嵌木雕鳳尾，平身而出，杯下還

各有一蹲伏的小鳳鳥，與負杯鳳鳥的雙腿共同構成全器的四足；杯身用黑色漆髹底，用紅黃色漆繪出龍紋、波浪紋、卷雲紋和鳳鳥羽翎的裝飾，部分還用堆漆法，使色漆浮凸出器表，富有立體感。這件富有創意、造形奇特、製作精美的漆酒杯，其功能可能是一種在婚禮上，新婚夫婦用以喝交杯酒酒的合卺杯（高豐 2006，124）。

臺灣原住民排灣族也有類似的連杯，排灣語為 ragal，有單連杯、雙連杯、三連杯等型式，雙連杯及三連杯都是從單連杯衍變而來的，但以雙連杯為常制，也最為廣用。連杯為飲酒之器，二個方升形杯部中間以柄相連，兩端有柄可持，供兩人同時並飲，一以右手，另一以左手，執杯而飲，方便又富情趣。連杯多用在喜宴或是祭儀，不僅柄部富新奇創意，雕刻文樣更是用心講究。在柄部中間及手執柄部所雕刻文樣，多為人頭、人像、壘蛇紋、蛇頭紋、鹿頭紋、豬頭紋、環蛇紋、蛙形紋、獵槍形文等圖樣（圖5）。

臺灣當代也仍存在類似案例作品，例如宜蘭白米社區的協力木屐，有兩人協力木屐、三人協力木屐，甚至更多人共同使用的協力木屐，這些也是典型主動的互動工藝品，因為兩人協力木屐單人難以使用，三人以上更要有同心協力的行為才能步



行。如此類推，協力腳踏車、蹺蹺板、雙人鋸也屬於一種互動設計。

國內也有最新的類似互動工藝的設計案例，由臺灣藝術大學設計團隊³所設計的作品〈跨文化設計的馬丁尼杯〉（圖6），構想係將原來橫向並排的連杯，轉化為垂直上下對稱的形式，在馬丁尼杯傳統的形態中，加入原住民連杯的文化意涵，是典型的東西方文化交流的跨文化設計。這個結合傳統與現代的交友媒介，讓大家在夜店的環境中，藉著象徵交友的連杯，可以體面而毫無拘束地結交朋友。整體造形表現出精心構思的設計感，透過玻璃表達媒材的質感與藝術感，充分發揮臺灣本土工藝的精神（林榮泰 2007）。但該件作品除了可兩人同時共用以外，也可個人單獨使用。

在國際案例中，古時義大利北部有一種傳統飲具〈La Grolla〉壺（圖7），至今仍然在使用，且可以在義大利當地的餐館裡訂購。這壺是依據用餐者的數量而製作相等數量的壺嘴，使用時，大家傳遞壺並從壺嘴直接飲用。在它的傳統文化裡，〈La Grolla〉是一個宗教儀式物件，它的機能安排可以使參加者產生一種互動，有點類似中國幫派入派「歃血為盟」的儀式。但

這件工藝品可能無法定義為主動互動工藝，因為物件本身並無法主動促進人際互動，而是依據宗教儀式及傳統的動力來被動促進互動。

當代國際也有類似的設計作品：〈再靠近一點〉長凳（Come a little bit closer）（圖8），這是Droog Design group中的琺卡屈（Nina Farkache）在2001年設計的產品。長凳由鋼架所組成，表面是大理石，上有小玻璃滾珠充當座殼，在實際的座位表面上「滑動」。玻璃座殼沒有固定到長凳的框架上，但是由於滾珠滑動，可讓使用者無須起身就可使身體靠近。這種設計在公共場所中會顛覆人們的習慣行為：當我們與陌生人一起坐在公共長凳時，通常都會

6 跨文化設計馬丁尼杯

（圖片提供：林榮泰）

7 〈La Grolla〉壺

（摘自<http://blog.oliviaemario.it/wp-content/uploads/2010/12/41.jpg>）

8 〈再靠近一點〉長凳

（摘自http://farm1.staticflickr.com/53/128009877_41253cb73d.jpg）





9 社交杯 (摘自<http://niedderer.org/index.html>)

保持某種距離，坐在位於公眾長凳的兩端。透過這個設計，如果在一種等待的情況中，陌生人之間會出現一種縮短社交距離和聊天談話的期望，此時長凳會主動讓空間距離縮短。

另一件則是德國的設計師妮德勒在1999年設計的〈社交杯〉(Social Cups) (圖9)。這社交杯是設計來積極促使人們使用時的社會互動，並讓使用者感知其中的互動和反應。杯子的形狀類似香檳酒玻璃杯，但沒有柄和底座(圈足)，取而代之的是，杯子各自有使他們能夠被連結和站立的一小連接器。當至少三個杯子被連結時，它們就會形成一平穩的單位。以這種方法，人們被設計物「設計」去進行人際間的互動，除非他們願意一直拿著杯子而不放下，否則就必須主動去找兩人以上搭訕，進而將杯子連結成三足鼎立的狀況才能放下。

互動工藝設計原則

本文探討古今中外相關互動設計的文獻與作品，除了介紹此雖已長久存在、但卻屬於新定義概念的工藝設計以外，更重要的是希望歸納出互動設

計的原則，藉以運用具地方特色的工藝材質研發設計出連結人與人的創新工藝品，除了經由工藝的媒介拉近人與人之間的距離，改善人們疏離的現象，更期望作為文化創意產業發展的參考方向。

歸納上述文獻與作品的共同特徵，發現它們都具有下列情況：

1. **功能缺陷**：如無圈足的杯子(〈社交杯〉)、會滑動的椅子(〈再靠近一點〉)、太長的筷子(〈三尺長筷〉)，都是不好使用的工藝品，可以說是功能上的缺陷，一般設計原則只會設法解決功能上的問題，讓作品使用上能更方便、更舒適，從來不會逆向思考，去刪除工藝品某項應備的功能，但這種顛覆使用常態，卻是創意與改變的開始。

2. **引起關注**：並非依賴具美感的造型設計來引起關注，而是因某項功能缺陷，與經驗上所熟悉的造型不同，反而使作品本身能夠吸引人們的注意力。以〈彩繪鳳鳥雙聯漆酒杯〉為例，雖然作品本身的鳳鳥造型頗具美感與特點，但最吸引人的部分反而是雙聯杯，與經驗上的一般杯子造型不同，會使人產生如何使用之疑慮，進而引發關注。

3. **互動補救**：刪除某項功能後，因實



10

10 蘭草文化館製作
兩人三腳協力鞋

際使用會產生問題，甚至無法使用，故須以人際互動方式來解決。例如〈社交杯〉使用需三人連結三杯成三足鼎立、〈再靠近一點〉椅子多人緊密共坐就不會滑動、三尺長筷用來夾給對方吃、雙連杯兩人共飲、兩人以上共同使用協力木屐等，就能解決功能上的缺陷。

4. 精神價值：互動工藝設計的價值，重點並非在於特殊的造型設計，或是美學的藝術價值，也非在於真正的使用、便利人們的生活，因為以個人而言，它們並不好用，甚至無法使用，但它們卻能主動促進人與人互動的行為模式，改善人際疏離的現象，而且它還具有趣味性，即使原本是不認識的人，都能形成人們的話題。

新互動工藝設計

根據上述的文獻與案例探討，本文結合苗栗的特色工藝品項，衍生新的主動性「互動工藝」設計如下，將結合國立臺灣工藝研究發展中心苗栗工藝園區各工藝工坊老師與工藝之家共同設計製作，於101年7月1日至12月31日在苗栗工藝園區第一展覽室「愛線·玩藝

——LOVE工藝展」展出。

長叉或長筷：長約90公分，運用木材及金屬線編織工藝進行設計創作，可使情侶互夾菜給對方吃，增進情趣與愛意。（許峰旗發想，施于婕老師設計製作）

協力鞋：有別於一般協力木屐的前後穿著，而類似兩人三腳的新協力鞋。以竹材與蘭草編為主要製作工藝技法。（許峰旗發想，李宛諭承辦，蘭草文化館製作）（圖10）

吸引椅：椅面略有弧度，上鋪滿可滑動的玻璃珠或木圓珠，使坐在兩端的情侶自然滑動至椅中央靠在一起。（許峰旗設計，賈瑪莉承辦，張憲平老師設計製作）

犀牛角社交杯：以玻璃工藝進行類似犀牛角之創作，必須多杯連結才能放下杯子。（彭怡雲承辦，黃安福老師設計製作）（圖11）。

雙孔壺：以陶藝進行設計創作，可同時倒兩杯茶。（許峰旗發想，謝碧珠承辦，湯潤清老師設計製作）。（圖12）

拼布棋：以布藝進行立體象棋設計創作。（高慧中承辦，胡金治老師設計製



11

- 11 黃安福設計製作
犀牛角社交杯
- 12 湯潤清設計製作
雙孔壺



12

作)

雙人圍巾：以編織進行雙人一起共同使用的原住民圍巾（賈瑪莉承辦，林淑莉老師設計製作）。

藉由上述促進人際互動的各種「互動工

藝」設計，人性中的社交本能或許可以經由科技而重獲激發，科技將不再是使人際疏離的元兇，而能成為促進人際和諧的一大助力。🌱

註釋

- 1 Bill Moggridge在20世紀80年代後期提出了互動設計的概念。初始名為「Soft-Face」，後改名為「互動設計」(interaction design)。
- 2 《海上塵天影》第二十七回酒地花天群芳聚會、珠圍翠繞名士風流有具體陳述長筷的故事。
- 3 臺灣藝術大學設計學院林榮泰院長所指導的設計團隊：郭彥廷、張宜佩與孫銘賢同學所設計的〈跨文化設計的馬丁尼杯〉，贏得2006年臺灣區龐貝馬丁尼杯設計競賽的金質獎，代表臺灣區參加2007年於義大利米蘭舉辦的國際比賽。

參考書目

- 林正儀，《工藝時尚Yi專輯》，草屯：國立臺灣工藝研究發展中心，2011。
- 林榮泰、王銘顯、唐硯漁、林漢裕，《數位典藏的文化創意：來自原住民連杯的文化創意產品》，中華民國設計學會第12屆年會暨研討會論文集，2007年5月12日，國立高雄師範大學，論文編號：294。
- 高豐，《中國設計史》，臺北市：積木文化，2006。
- 許峰旗，《第五屆國家工藝獎專輯》，草屯：國立臺灣工藝研究發展中心，2005。
- 游明龍設計有限公司，《原鄉的呼喚：臺灣原住民族文化園區導覽手冊》，瑪家鄉：原民會文化園區，2008。
- 張良澤、戴嘉玲，《原住民寫真&解說集》，臺北市：前衛出版，2000。
- Moggridge, Bill. *Designing Interactions*. MIT Press. 2007.
- Norman, Donald. *The Design of Everyday Things*. Basic Books. 2002.
- Niedderer, Kristina. "Designing the Performative Object: A Study in Designing Mindful Interaction Through Artefacts." *International Conference: Future Ground*. Design Research Society and Monash University in Melbourne, Australia. 2004.
- ————. "Designing Mindful Interaction: The Category of Performative Object." *Design Issues* 23.1 (Winter 2007).
- Preece, Jennifer, Yvonne Rogers and Helen Sharp. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. John Wiley & Sons. 2002.

戀金·三拾：王梅珍個展

Wang Mei-chen: Thirty Years of Metal Art

時間：2012.7.14～9.2

地點：國立臺灣工藝研究發展中心／臺北當代工藝設計分館



王梅珍 物我倆望

任職於國立臺南藝術大學應用藝術研究所的王梅珍，是一位奉獻金工藝教育崗位近三十年，始終創作不輟的資深工藝家。她透過金屬工藝與珠寶、漆藝的媒合，在敲、鎚、鍛、熔等技法裡重新打造出金屬材質的藝術紋理，在將近三十年的創作生涯中致力於當代設計與傳統工藝的整合，不斷地探索著金屬工藝的無限可能性。

「戀金·三拾」展收錄了王梅珍

近年於金工、珠寶、漆藝複合媒材三項共五十件的系列作品，為其創作面向與工藝手法的微形觀照。

「三拾」指的不僅是其創作的歲月，亦是她在金工的藝術大海中的所拾所得，代表著她浸淫於金工世界所歷練的三種形式與感動。

與其執教經驗相伴隨的是，王梅珍的創作向以實用與機能美的角度出發，其作品靈感或來自教學中的回饋，如此次展出的多件珠寶工藝即出自她在全國珠寶技能競賽的命題，或來自對生活場域的觀察與反思，如為臺北捷運新莊線先嗇宮站公共藝術創作的「金屬之城」系列，生動地勾勒出了三重、新莊地區的歷史、工業與文化脈絡；而有時候，創作的動能也來自於一個最單純的感動，如以紅銅敲鍛的作品〈秋實〉，即是她為麻豆文旦的甜美所做的形象再創作。即使創作的素材是冷硬的金屬，她的作品卻往往充滿著溫暖與歡快，沒有故作高深，無妨雅俗共賞。

為讓民眾具體而微地感受金工藝與日常生活的關聯，從容領會金工世界的美好，此次展出特別從功能及審美的雙角度中取材，揀選出與生活的關係直接而親近的作品，並力求涵括最多樣的工藝手法，為觀眾作平易而精彩的藝術展演。🌱

新義大利設計展2.0

The New Italian Design 2.0

時間：2012.9.20～11.20

地點：國立臺灣工藝研究發展中心 工藝設計館1F、B1



由世界知名的工藝與設計核心重鎮米蘭三年展中心所帶來的「新義大利設計展2.0」，透過展出作品傳達：新設計不該掉入重複無新意的窠臼裡，更不該讓所謂的新設計純粹只是概念呈現。

本展最初的目標是延續、整合2007年在米蘭三年展中心所辦的II Peasaggio Mobile del design Italiano，現今則演化為一個公開且具全面考量的淘汰賽，以開放式的討論評價而非單一評審選擇或策展人建議的方

式，集思廣益的挑選極具潛力的新星設計師作品。其中所評選出來的內容，將跳脫米蘭家具展、衛星展等曾出現的主題。

展覽的範圍不侷限於傢俱設計，而是募集任何形式與樣貌，從時尚設計、網頁設計、插圖、料理設計，甚至聲音旁白設計，都在招攬的範圍之內，同時也提供了策展人、藝術總監等相關領域一個值得研究與實驗的平台，更是跨世代、跨國際的交流大會。🌱

愛線・玩藝—Love工藝展

Craft · Love · Interaction

時間：2012.7.1～12.25

地點：國立臺灣工藝研究發展中心／苗栗工藝產業研發分館



當生活需求遇上在地素材，加上創作者的創意巧思，特色各具的工藝於焉成形。這些工藝品不僅提供了使用上的功能，也注入了當代生活的文化符碼。許多我們不曾察覺，隱身在客廳、廚房、公園中的工藝品，在我們的生命歲月中，在我們家人、愛人、友人間悄悄牽起了一條條錯綜複雜的關係線，很多的故事和愛，就在這些隱形的線中暖暖流動。

為激發互動工藝的想像，苗栗分館邀請林淑莉、施于婕、胡金治、張憲平、黃

安福、湯潤清、藺草文化館等工藝名師，創作必須二人共同使用的雙人圍巾披風、長叉長筷、拼布棋、微笑椅、陶瓷連杯、宴會杯、雙口壺、二人三腳藺草鞋等互動工藝品，希望透過各種生活工藝創意的展出，促使人們在21世紀數位科技時代中，重新反思人與人之間「互動」的關係和溫度，藉以喚醒人們對於工藝的全新觀感，拉近工藝與生活的距離，也改變對傳統工藝的印象，讓工藝品重新扮演連結生活、情感的觸媒。🌱

新北市2012德國當代金工大展

2012 German Contemporary Metal Crafts

時間：2012.6.29～9.2

地點：新北市立黃金博物館

新北市政府文化局所屬黃金博物館推出「新北市2012德國當代金工大展」，約有近五百件的德國當代頂尖金工藝藝術作品展出，包括知名的普福爾茨海姆珠寶博物館（Schmuckmuseum Pforzheim）的收藏，以及兩所金工專門學府的師生創作。幾件影響當代金工界的代表作品將現身其中，如將物理性的機械動力帶入藝術創作領域Friedrich Becker的作品、使用電鑄法呈現粗糙質感先驅者Ebbe Weiss-Weingart的作品，以及精密結合不同材料的金屬產生圖案變化的設計表現Claus Bury。其中，由

Claus Bury所設計結合黃金與彩色壓克力玻璃材質的胸針，亦是本次特展主視覺的代表作品。

在兩位策展人阮文盟及德國珠寶博物館館長Ms.Cornelie Holzach規劃下，展出的內容質與量應為臺灣相關展覽之首見，在金屬工藝領域具有代表性的意義。展覽希望透過完整的德國當代金工作品，讓觀眾親自體會德國當代金工發展脈絡，並提供臺灣金工教育界觀摩與交流的機會。🌱



皮像·心相：段安國皮革雕塑藝術展

Skin Shell · Mind Mirror: An Exhibition of Duan An-guo's Leather Art

時間：2012.7.1～9.16

地點：國立傳統藝術中心

一件立體皮塑的成形，從作品主題的選定到整體結構的設計，需要長期的觀察與精準的計算，在人物皮塑製作上，首先按作品比例製作模型，再將皮革濡溼軟化後包覆於模型上，利用皮的延展性施以拉、扯、推、捏、擠、雕等技法，待其乾燥後修整細部線條並予以上色，最後進行保護漆及亮面處理等工序後，即完成整件作品，其中寫實型態與抽象意境之間的拿捏，皆取決於創作者經驗的累積及美感的展現。

本展創作者段安國是臺灣少數以皮革

作為創作媒材的藝術家，擅以詼諧、細緻的手法塑造市井小民及百工人物的生活樣貌，作品多以懷舊調性傳達人性與生活百態，其人物臉部表情與肢體動作鮮活靈動，生動傳達作品背後的意涵，呈現獨特的藝術風格。其作品不僅屢獲各類競賽首獎的殊榮，在國內深獲肯定，也曾在日本及美國等擁有悠久皮革藝術發展的國家，拿下許多榮譽獎項，豐富的創作資歷及追求創意的表現，成為享譽國內外的專業皮塑藝術家。🌱



陶林葉茂：林葆家生命史回顧與傳習成果展

Lin Pao-chia: A Retrospective of the Ceramic Master

時間：2012.6.30～9.2

地點：新北市立鶯歌陶瓷博物館



「陶林葉茂」展為國立臺灣工藝研究發展中心為表彰陶藝評論家宋龍飛口中的「臺灣陶瓷業界先驅」——林葆家而舉行之紀念展。

展覽由「心、薪、新」三字串連「林葆家生命史回顧」、「當代傑出陶藝門生聯展」及「釉藥傳習班成果聯展」三部分，作為策展的基本框架。展中刻劃林葆家自1939年從日本返臺那年起，投入生產，著力經營，埋首研究，60年代以後更側身傳授解惑之業的歷程。跨足產業、創作、教育的多種身分，讓他的

陶藝之路與臺灣陶瓷產業史、陶藝史始終筋骨相連，無法二分。林葆家可在逝世二十一年後再與其培育出的多位當代傑出陶藝門生在與林葆家淵源頗深的鶯歌地區做首次聯展，意義非凡。

展覽亦配合工藝中心於2011年開辦的「陶瓷造形與裝飾技法——以林葆家青瓷、銅紅釉研習」釉藥傳習班成果聯展，由陶林陶藝教室所培育的弟子進行課程教授，期能延續林葆家無私教育後進的精神，使其理念和技藝均得以傳承與推廣。🌱

第十一屆編織工藝獎

The 11th Weaving Craft Contest Exhibition

時間：2012.7.7～9.16

地點：臺中市立葫蘆墩文化中心



臺中市立葫蘆墩文化中心為國內編織從業及創作者營造專門觀摩及競技的舞臺，多年來發掘獎勵眾多國內外傑出編織工藝者與團隊，締造臺灣編織創作新風貌。此屆「編織工藝獎」特以「纖維・時尚・綠工藝」為主題，徵集兼具環保、文化、生活、時尚、設計，結合資源再生與文化創意之作品，共計吸引124組件作品參賽。

「藝術創作」類由劉志宏（劉棟）的〈雨夜〉獲得首獎，此作以攝影寫實技法獨創「馬賽克拼布」，利用花布裁

切及巨齒壓線、自由曲線的手法運用，表現夜晚霓虹看板的豐富色彩及具動感而立體的畫面，富有臺灣夜晚特色的寫照。「生活工藝」類首獎由王冰瑞的〈依靠〉獲得，以羊毛纖維的濕氈技法塑造成菇形燈具，並飾以手繡圖騰，燈具由內透露出柔和光線尤其優美動人，是兼具藝術性與實用性的精彩作品。兩類得獎作品各自展現臺灣當代編織藝術的風貌。🌱