

## 讓美回到日常生活裡 ——工藝體驗經濟的弦外之音

Bring Beauty back to Daily Life - Much More to Explore from the Crafts DIY Boom

文／簡政展 Chien Cheng-chan

圖／陳明輝 Chen Ming-hui / 梁冠英與李金碧作陶工作室 Lian Guan-ying and Li Chin-pi Ceramics Studio / 陳奕夫 Chen-i-fu

近年臺灣工藝體驗課程、工坊教學更形熱絡，職人或教育品牌試圖透過教育現場用手學習的體驗，讓工藝再次與一般大眾的生活接軌，並且在經濟、技術的考量或導向之外，埋下創造力養成、生活美感提升，甚或專業跨域的推進力。

In recent years, by capitalizing the booming craft experience courses and workshops in Taiwan, owners of artisan brands or education centers have tried to make crafts once again become a part of the lives of the public by promoting hands-on experiences. It is hoped that people can think other than just economic or technological benefits, but turn the focus to nurturing creativity and aesthetics, and fostering interdisciplinary capacity-building.

在實際的接觸中，陳奕夫可以親手掌握實木彎曲的每個環節。  
(圖／陳奕夫)



- 1 臺灣工藝美術學校讓消費者進到百貨公司裡不只逛街購物，也進行深度的工藝體驗，做一張自己的木椅帶回家。(圖／陳明輝)
- 2 臺灣工藝美術學校邀請擅長皮革和木工異材質結合的工藝師許宸豪，在2017年亞洲手創現場進行木工椅凳教學。(圖／陳明輝)
- 3 每一件木家具出貨前，路力家器具創辦人陳奕夫都親手試組裝，仔細確認。(圖／陳奕夫)

臺灣自2002年推動文化創意產業已超過十年，近年來手作工作坊越來越多，無論是在百貨公司、文化園區或市集裡，都可見到職人們教學的身影。手作體驗似乎逐漸成為另一種趨勢，也反映出臺灣人對工藝的傳統思維正在改變。工藝與民眾的距離不再只是一件商品或藝術品，也可能是除了體驗與學習之外，生活態度與思考模式的轉型。

### 工藝進入日常生活的情境感消失

針對工藝的體驗趨勢，臺灣工藝美術學校創辦人陳明輝認為看待這個趨勢，不能只是從傳承、設計、行銷或宣傳等單方面上來討論問題，應該從現代人的心理需求與生活情境來看。當日常用品用具工業化、大量生產後，民眾取得便宜又便利，傳統手工製作的物件也就逐漸從人們的日常生活中消失；這是消費者與工藝製品之間，除了新鮮感與價格品質之外，不再容易建立其他互動關係與連結的原因。例如，藤編與竹製家具，中年以上的消費者可能尚存童年使用的經驗與回憶，但現在的年輕人大多數從小接觸的是快速裝配的組合家具，自然在認同度和購買的取捨上有所不同，決定因素也大不一樣。又如，對陶瓷材料與製作流程認識與否，是否了解與認同手工陶瓷製品與機械量產品之間的差異，對於價格與價值的認定也會有所不同。但一般的情況是，大眾多半只從實用性、表面訊息或品牌包裝等去評估價值。對此，陳明輝認為：「要解決人的問題（價值觀問題）得從教育下





- 1 陶藝家梁冠英與李金碧於2019年「器革命」主題展現場的陳設
- 2 李金碧在作陶工作室中示範指導學員創作



手。」要改變目前臺灣工藝現況要從小做起，不只從生產端工藝師的養成開始，更要設法從產業體制內外回歸到感受體驗現場、回到教育現場，從小培養孩童認識工藝、認識自然材質開始，累積「用手學習」的經驗，使孩子在未來成為工藝的傳習者、支持者。如此，未來，臺灣工藝才有機會出現良性的分工系統，解決各項根本問題，同時提升技術、技藝與創造力，讓能量集中回歸到專精的各個領域之中。為此，他於2017年成立「臺灣工藝美術學校」，隨後又在2020年成立教育教學品牌「小河邊Petite rivière」—STEAM工藝群學聚落，並於今年三月進駐宜蘭傳藝園區，藉此打造一個可供教育單位與機關團體前往觀摩和互動學習的示範場域。

### 以體驗和教育為先，技術和經濟為後

目前「臺灣工藝美術學校」的推動方向，主要以開發及執行設立研習各種傳統工藝教材與教案為主軸，藉由工藝手作課程、展覽、講座、工作坊等活動，於工藝師資培訓之際，也規劃基礎工藝的體驗。但有別於傳統印象中片段式的工藝體驗和DIY



臺灣工藝美術學校帶領孩子從斧劈體驗課程中開始木工工藝的學習 (圖/陳明輝)

課程，臺灣工藝美術學校主張應從教育的基礎出發，從文化性（工藝發展脈絡）、知識性（產地素材特性）和技術性（技術操作方法）分類，建立一整套的工藝教育體系，讓孩子可以在工藝課程中感受到眼腦之外的觸感學習，也可以透過工藝教育來認識自己與這片土地的關係。陳明輝認為工藝課程未來不再是可有可無的營養學分，還能有效地提升個人的專長與成就感，甚至落實到與其他學科的連結上，例如木工可以連結到數學的測量與幾何學，做木工的同時也不只是把東西做出來，更可以引導學生思考什麼材料適合做木工，以及日常生活中木材的運用，與其他材質間的差異和優缺點。在陳明輝的推動想法中，工藝的體驗經濟必須以體驗和教育為先，技術和經濟為後。如果一開始就被經濟和技術所引導，那麼學習的可

能性就會被侷限。所以工藝體驗的重點不是做這項工藝能為你帶來什麼，而是做這項工藝是否能幫助與影響到你什麼。

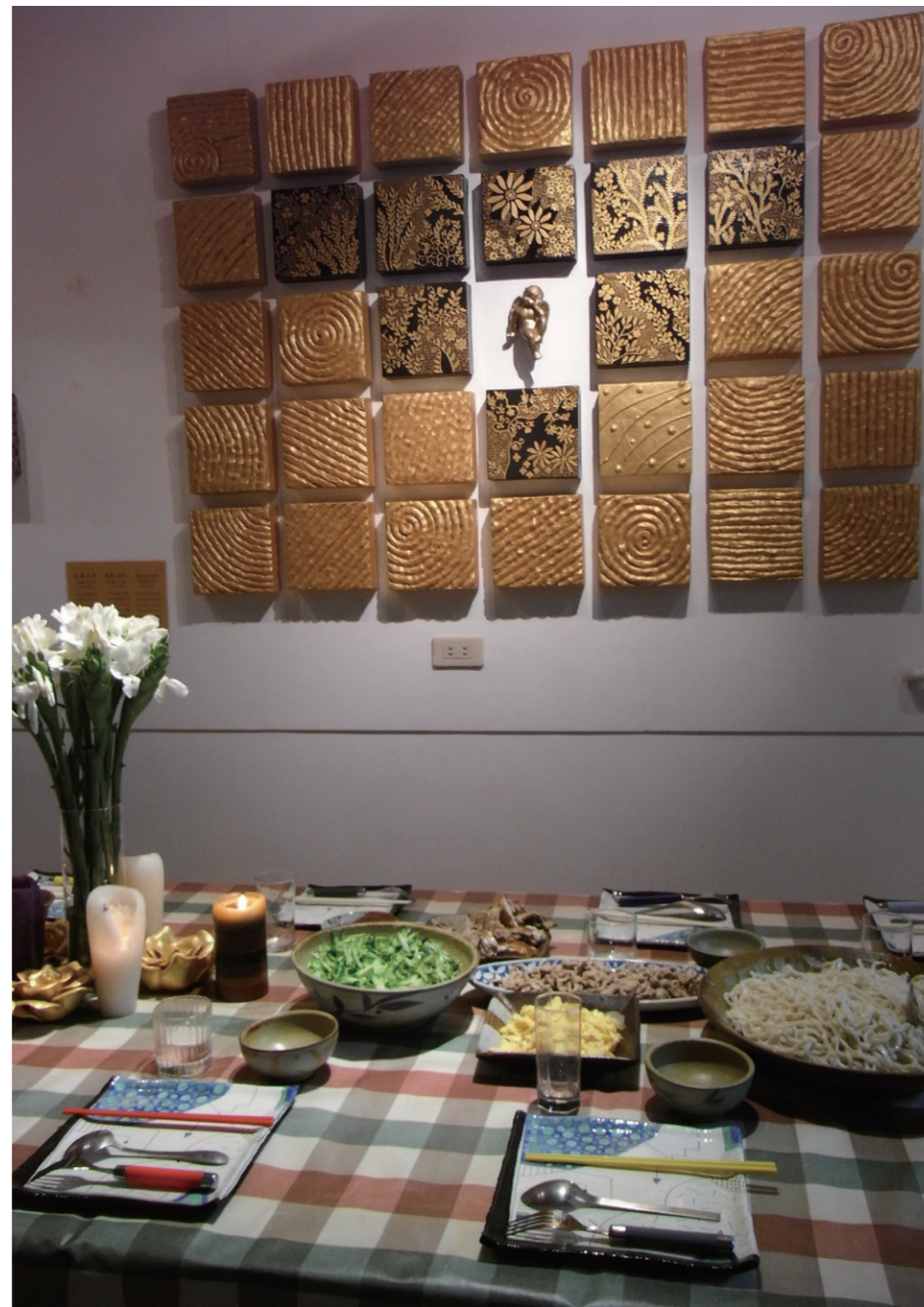
### 透過工藝創造出不同領域之間轉換的動力與契機

過去陳明輝曾在國家文化藝術基金會擔任扶植社區與部落工藝的工作，他觀察到現今許多傳統工藝產業早已朝向知識服務業轉變，製造產品的價值已不只在產品本身，更是技術與在地文化的連結。他發現，臺灣人其實很愛學東西，雖然生活無所缺，一旦有自己製作生活物件的機會，不僅會投入學習，還會想從創造物件的過程中獲得成就感。因此，在這個體驗經濟的時代，透過工藝課的深度體驗，已經讓很多人不只學到一項技能，更可能創造出不同領域之間轉換

的動力與契機。以「路力家具」的創辦人陳奕夫為例，他原本是科技大廠的筆電設計師，因為一次遊歷日本的機會，體認到木工的職人精神與態度，回國後報名加入「懷德居木工實驗學校」，利用下班時間學習，一段時間的技術累積後，結合自己的工業設計長才，成功轉型創立一個具市場競爭力的木工家具品牌。他表示木工家器具的製作脈絡和思考邏輯，很接近原來從事的工業設計，一塊木料從原材、裁切、組裝到打磨，每個步驟都需要計畫和準備才能達到最終期待的樣貌。不同的是，過去靠電腦作3D建模的設計，如今卻躍出螢幕來到雙手之間，給了他更踏實的感覺。

### 以工藝設計的智慧，重新架構自己的生活

不管是工藝的學習或體驗，陳明輝表示：「工藝課程不是要訓練一個工人，而是訓練一個全人。」他認為透過工藝製作的學習過程，讓每個人慢慢體會到自己是「一個人」。唯有如此，美感才能從真實的生活中



1  
2

1-2 為了讓學員體會與運用自己完成的器皿作品，梁冠英與李金碧作陶工作室裡經常舉辦餐會派對活動，分享與討論生活與美學。



1 | 2

- 1 近十年來，梁冠英與李金碧作陶工作室裡每年一月份也規劃執行「快閃咖啡店」，與學員一起合作，擴大分享給周圍的朋友們，也將部分所得捐給慈善機構，實踐生活美學。
- 2 陶藝家梁冠英與李金碧作陶工作室二樓陳列室

長出來，在日常生活裡回歸到與物件的接觸、回歸到生活環境中，進而以工藝設計的智慧，重新架構自己的生活，並提升生活美感。關於這一點，在高雄開設陶藝教室三十多年的梁冠英和李金碧也秉持著類似的理念。他們認為接觸陶藝，重點不應該先放在陶藝有什麼選項，而是選擇陶藝本身的緣由為何？例如，純粹喜歡陶，喜歡陶的什麼、為什麼喜歡陶，不應先想到學陶或作陶後能做什麼，這些並非接觸陶的選擇，而是選項；只有選擇的渴望才是驅動熱情的泉源。因此，作陶不應該被眼前既有的選項綁架，而應該用更大的格局看待對陶藝的選擇，並主動為自己創造各種選項。為了讓學員對他們的理念有更貼切的體會，梁冠英和李金碧定期在工作室裡舉辦派對活動，透過派對的安排與布置過程，觸發學員的互動合作，以及了解各自的專長並發揮長處，營造深度的體驗和分享情境。他們認為，如果美食家因為會吃，而把烹調的每一步描寫得詳細、形容得誘人，那麼喜歡陶藝的人也應該因為善於運用，才能把器皿做得好用、用得舒適愉快。他

們希望透過派對活動引領學員領略陶藝之外的各種感官滋味與美好體驗。

### 從學習體驗中重新認識自己

從以上的例子可以發現，工藝的體驗已不只是過去單純的內容學習或技術傳遞，更多是從工藝物件所展開的感官感受與生活體驗。陳明輝的臺灣工藝美術學校重點在於觀念的全面啟迪，而非規範的定義或安排；梁冠英與李金碧作陶工作室的成立宗旨，也不在於滿足學員的各種期待，而是啟發學員認知清楚自己的需求。唯有先認識了解，才能找到合適的方式，開啟自己與工藝的關係、與生活的鏈結。他們常說，不管你的初衷與目的為何，來到這裡要學的第一件事，就是學習「放下」；唯有先放下，才能適應，才會學到，才能有所得。如今工藝的體驗經濟，體驗的已然不只是工藝本身的範疇，涉及的經濟效益也不再只是產品或品牌的價值與定義，而是在投入後所衍生的美感素養，以及改變心境與生活方式的習性，還有，讓美回到日常生活裡的覺醒。🌱