

# 2017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** 2017

主辦單位 **XUE XUE FOUNDATION**  
學學文化創意基金會

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





SUMMER WORKSHOPS AT  
**BOISBUCHET**  
2017





04 前言  
Preface

07 Designing Einstein's Dreams  
時空之城：創意設計工作坊  
學員  
鄭宇婷 (p.9)  
學員  
李欣澄 (p.15)

21 Motion Made-  
Objects Created by Human Movement  
以動製具：產品設計工作坊  
學員  
湯景雯 (p.23)

29 Off The Grid  
不插電：產品設計工作坊  
學員  
張紋熒 (p.31)

37 Animism-The Tales Of Matter  
天材故事：材質設計工作坊  
學員  
洪敬庭 (p.39)





## 前言

# **PREFACE**

學學文化創意基金會成立於2007年，以推動臺灣文化創意產業發展為宗旨，透過推動「弱勢助學專案」、「文化色彩研究」、「藝術師資培訓」、「美感教育展覽」「感動生肖展覽」與「國際交流專案」等，長期深耕臺灣多元美感教育。藉由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，幫助全臺弱勢學子免費參與美感體驗，使美感教育得以更快速普及至全臺灣各個角落。

為積極推動國際創意設計交流，學學文化創意基金會於2007年首度引進「布瓦布榭暑期設計工作坊」，並持續第十年推動台灣與德國威察設計博物館（Vitra Design Museum）、法國巴黎龐畢度中心（Centre Georges Pompidou）與法國文化與農業國際研究教育中心（C.I.R.E.C.A.）－法國官方認證之國際文化研究和教育機構，共同合作推廣「布瓦布榭暑期設計工作

坊」，協助促進台灣文創人才進行多元且跨界的國際交流與學習。

「布瓦布榭暑期設計工作坊」是全球聞名的國際設計工作坊，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。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」中講師帶領學員以多元不設限的表現形式、方法論、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、建設性的討論，讓學員尋找創意的初衷及意義，藉由不同的轉化進而超越自我。

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。

2017年課程核心為「Grow the Future Now」，在這全球化分享共同價值和願景的世代，發展未來是我們所有人義不容辭的責任，同時也需發揮創意，大膽嘗試、邊玩邊學。系列工作坊課程邀請設計師、建築師與藝術家，一同思考並提出最棒的問題，探究各式各樣的解答，讓人們得以解決自身、社會與政治的種種問題。就從布瓦布榭莊園出發，一起灌溉未來。

工作坊於6月至9月期間舉行，主題涵蓋材質、表演、建築、玻璃瓷器、香水、產品、策展、影像、燈光設計等領域。受邀講師包括：荷蘭電影導演 Joost Conijn、冰島設計師 Sigga Heimis、義大利設計師 Francesca Sarti、法國藝術家 Mathias Kiss、奧地利設計工作室 Mischer'traxler、荷蘭設計師 Bertjan Pot 等，來自瑞士、德國、法國、英國、荷蘭、義大利、西班牙、冰島等14個國家的知名設計師與設計團隊。

「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，為將此次文化部補助學員之學習經驗分享各方，文化部委由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，推動台灣文創人才累積具國際視野的文化創意交流經驗。



## Designing Einstein's Dreams 時空之城：創意設計工作坊

---

如果現實非自然生成，是被創造出來的，那麼現實是否也可以消失，並且被重製？本工作坊利用設計，探索物理學家艾倫·萊特曼的著作《愛因斯坦的夢》提及的虛擬現實，在這些世界中時間運作的方式不同。學員利用手邊的材料，將想法具象化，成為存在於虛擬現實中的新裝置，能以社會互動、物件、儀式、文字等樣貌呈現，以探索、質疑我們自己的世界。

## 關於講師

英國設計工作室

# **Dunne & Raby**

---

Anthony Dunne & Fiona Raby在帕森新設計學院 (Parsons School of Design)擔任設計與新興科技教授。工作室利用設計為媒介，針對當前新興科技對社會、文化與道德的意涵，進行討論與辯論，融合社會與政治思想、世界創造、新興科技。面對認為人類科技未來越顯單一化的世界觀，著重持續提出具多重可能性的想法。作品被紐約現代藝術博物館、維多利亞與艾伯特美術館、奧地利應用藝術博物館 (MAK)永久收藏。2015年獲初創的MIT媒體實驗室獎 (MIT Media Lab Award)。

[dunneandraby.co.uk](http://dunneandraby.co.uk)



---

鄭宇婷

走入愛因斯坦的夢，  
將布瓦布樹化為一場時光夢境的果實，  
耐人尋味。





## MY INSTRUCTOR

Dunne & Raby曾在英國皇家藝術學院任教，各自為工業設計與建築設計的專業背景，作品結合藝術、設計、社會議題，引領出諷刺、前衛與引人省思的思潮，成為藝術設計領域中一個新的標籤。他們的影響力創造出了「critical design」以及「speculative design」的派系。他們提及現代人與科技發展與環境破壞間的糾葛，阻擋了現代人對於未來做夢的屏障，擔心環境每況愈下的末日危機，即使持續發展科技與文明，但新一代的氛圍卻是充滿著懷疑與悲觀，然而人類過去卻是一群勇於做夢、創造、探索的民族，透過「speculative design」，創造出各種多重虛構的異質空間，旨在「讓人們開始做夢吧！」

講師的國際知名度與影響力，吸引了世界各地與各種跨領域背景的學員慕名而來，從家具設計、食物設計、表演藝術家到設計教育工作者。講師樂於主動了

解學員們的背景，鼓勵每個人分享他們的想法，並且以平等的方式進行討論。

Dunne & Raby對我來說像是出現在書裡的神秘人物，但透過布瓦布榭設計工作坊，他們從遙不可及的對象變成活靈活現且平易近人、愛聊天的一對老夫妻。當他們面對我的質疑，質疑他們的作品單純只存在於圖面上與書本上，卻沒有進入真正的生活，他們更是積極與我溝通，甚至是分享許多他們學生的作品，一起討論關於「design activism」的內容。他們的態度讓我了解，每個人有各自的定位與限制，Dunne & Raby站在教育與啟發的角色，引導他們的學生將這些理論實際回饋於社會。





## WORKSHOP INTRO

在我的認知裡，「Speculative design」通常會針對虛構世界裡，替虛構使用者進行相對應的設計。它擁有與文學作品相同的價值，具有批判性、文學性，甚至是模糊性，來達到讓人省思的效果。然而建構一個主題或故事背景是非常困難的，需要長時間對社會、科技等相關議題了解和探索，如同小說家也需要花幾年的時間才有機會建構出膾炙人口的作品，因此Dunne & Raby使用了知名小說來解決這個問題。

這本精彩的小說如同日記的方式，記錄著不同城市因不同時間概念所創造出來的日常，有的時間是多重區域的，有的時間只有現在，而沒有過去和未來；時間的定義也可以有各種意義，例如有的是代表快慢，有的則是由身體感覺來表示，或甚至是一種質感。書中描述著豐富的人事，從愛因斯坦的時間相對論所

受到啟發，卻又帶著許多模糊性，讓人自行去拓展時間，不再只是一條線性、不可逆的狀態。

學員們在布瓦布榭莊園的各個角落進行讀書會，分享各自喜歡的章節，來回穿梭與不同的學員討論直到找到契合的夥伴。講師也會進入小組，要求我們進一步思考，在這些世界裡的人，他們會面對什麼樣的問題？什麼樣的生活？會需要什麼樣的工具？詮釋小說中的世界，進行創作。

相較於曾在台灣參加的工作坊，這種方式是值得參考的，同為類似概念設計，能夠借用現有存在的題材，透過再詮釋的發想，能快速進入狀況，深入討論，同時小說題材選用的模糊性，更能自由發揮，進行快速版的概念設計課程。





## **WORKSHOP EXPERIENCE**

此工作坊如同哲學課般讓學員沈思，有趣的是學員們來自世界各地，並對「speculative design」有著不同程度的理解，簡而言之就是「國際同溫層」！最令人興奮的是，大家能夠共同討論相同的案例，甚至認識我喜歡的設計師Simone Rebaudengo的朋友。此外，布瓦布榭莊園工作人員們，也來自不同的設計背景，卻化身為一名廚師、服務生，但仍有不減的設計熱情，我們每日所吃的料理，如同每道不同的實驗品，甚至是有一晚，他們精心準備一場特別的食物饗宴，結合燈光、家具設計，創造出不同的體驗！例如，將肉片放在枯木上，打上綠色的光，如同摘下綠葉食用。每一處角落，都能展現不同設計師的用心與實驗精神！

這裡語言不是問題，想法才是重要的，雖然歐洲學員們聚集時，常分享不同方言的發音和文化笑話，讓我

展開不一樣的世界觀，若有一天同一餐桌上坐滿著台灣人、中國人、新加坡人等講華文的朋友，應該也會有類似的話題吧。





## MY WORKS

延伸愛因斯坦的夢的故事，我們撰寫了屬於自己的世界，「在這個世界裡，時間是由多重速度區塊拼貼而成，如三維拼圖般。當你旅遊至此，永遠捕捉不到相同的畫面，人們的身體因速度的拼貼，產生不一樣的適應，甚至是變成全新人類的樣貌」。我們比擬自己為「探勘隊」，發現布瓦布樹莊園中所存在的異質空間，我們扮成科學家和研究學家的角色，嘗試還原這個異質空間的存在，並公開發表對這「時間異質空間」的秘密。

我們將這計畫稱為「Speed Crossing Odyssey」，運用影像拼貼，重塑人們生活的樣子，例如，當兩個不同速度的人們，該如何配合彼此握手？又或是蘋果與嘴巴恰好落在不同的速度區域，又會是怎麼樣的進食法呢？同時延伸討論時間快慢不同的原因，進一步判讀世界重力分配的不同，創造出輕重對比的物件，例如

石頭、香菇、葉子等，邀請所有人拿起這些物件，來感受來自異質空間的想像。

講師對於我們的成果發表與內容給予許多肯定，甚至在一周結束後，也寫信給我們表示認同。最後的影片與發表，也是引來最多人笑聲的一場，這也讓我重新檢視自己與「speculative design」的理解，或許，「speculative design」並非一定是個嚴肅、唯美、批判的方式，來讓人產生反思與印象，也可以是一種幽默、輕量的小故事，讓人在腦中能保存的越醇越香。





## MY FRIENDS

最印象深刻的是來自荷蘭的人類學家Author，充滿著童心，他就像一個來自科幻小說世界的角色，同時也非常幽默，只要有他在處處都有笑聲。我特別想分享Author和另一美國學員的作品，在他們的世界中，描述了愛因斯坦夢裡1905年4月24日的世界：「在這個世界裡，有兩種時間：一是機械的，一是身體的。有許多人深信機械的時間是不存在的。他們家裡沒有時鐘，他們只聽自己的心跳。他們只跟著感覺走；只憑自己情緒和慾望的節奏。這樣的人不論何時肚子餓了就要吃飯；不論何時，只要從睡夢中醒來，就要去帽店，還是去藥房上班；想要做愛，就立刻做愛。」因此他們替這個世界的人們，設計了一個聆聽自己心跳的義肢，透過氣球與肌膚間的擠壓，任何時刻都能跟著自己的心跳來感受時間，如同詩般，當你閱讀此篇心得時，可能已經跳了78下，又或是203下，每人有不同的情緒與感受。

第二件作品，是針對愛因斯坦夢裡1905年5月20日的世界：「沒有記憶的世界，只有現在的世界。過去只存在於書籍裡與檔案中。為了認識自己，人人帶著自己的「生命簿」，其中記載了他生命的歷史。」在這個沒有記憶的世界中，人從未記得自己所說過的話語，當我與你一說完此刻的訊息，下一秒，這些對話又成為無法印刻的過去，因此在人們的對話中，時常帶著個人的生命簿，描述自己過去的豐功偉業，或是不斷驚喜發現自己的所作所為，但又在對話中再度忘記自己……。他們的作品，則是重現了生命簿的意義，儲藏記憶的方式不一定是文字，或許是一套穿戴式、或是服裝，將自己認為可以被收藏的記憶和時間，穿在身上，隨時能夠拿出來享用。



---

李欣澄

像是愛麗絲夢遊仙境，  
先是迷惘，  
而後領略其中意義。





## MY INSTRUCTOR

Anthony Dunne和Fiona Raby是批判性設計的先驅，兩人從1994年便一起創作。批判性設計Speculative Design的概念，不以解決問題為目的，而是在過程中發現問題的設計。提出既不強調功能性也不以實用為目的的作品，而是利用設計作品提出問題，設計產物能激發人們對於特定議題的討論，探討當下的、特殊的、未來的議題。

工作坊以引導的方式進行，先將大家聚集，分享個人參與動機及期待，之後分組讓大家在布瓦布樹莊園四處無限制的進行發想，當我們隨時需要討論時就發簡訊給講師，他們便會前來與我們討論，沒有硬性的授課，講師總會給予十分具建設性的意見，他們能點出問題，並適當地給予鼓勵和引導。

第一天見面，Fiona就拿著紙本一一記名、了解每個人的背景與來參與的動機。已是大師的他們，非常親民，

也不藏私地分享。不是學設計的我有時提不出好問題，但講師以漸進式引導，隨著時間約長越了解講師的故事，就越能互相分享。或需因為他們是大學講師，接觸過很多學生，在引導與因材施教十分有經驗。

成果發表時出乎意料，Anthony和Fiona很喜歡我們這組的呈現，且獲得全場的笑聲。結束後，講師特別稱讚我們，也在半個月後收到他們的郵件，再次鼓勵我們，令人非常感動與驚喜。





## WORKSHOP INTRO

這次是少數開立概念性質的工作坊，不以產品設計為主，而強調設計發想的過程。因此大半時間讓學員進行不斷地的對話，直到第三天下午才陸續進行實體創作。另也因以「愛因斯坦的夢」這本書為主題，這本書可歸類為科幻書，有幾十個獨立小篇章，每個篇章是關於時間的故事，與時間有關的異世界，所有學員討論對話都圍繞這本書進行，例如，你最喜歡這本書的那一個故事？你認為時間是什麼？時間對你而言是什麼？你喜歡書中哪個時間的設定？你怎麼看待時間？時間是什麼顏色？時間是什麼質感？等等各種與時間有關的抽象、充滿想像的問題。

此次布瓦布樹暑期設計工作坊大致如下，星期日晚上抵達，有個歡迎晚會，一起吃飯、在戶外營火旁交流。星期一早上進行莊園導覽，用過午餐後接著到星期二、三、四進行課程，而星期五傍晚是成果發表。

星期一天大家簡單自我介紹後，開始分組討論、分享彼此的閱讀心得，老師中途會加入一起引導，星期二分組後，開始小組各自行動，直到星期五成果發表。我因參與工讀實習並擔任影像記錄，連需觀察了好幾個工作坊，和其他工作坊相比，這次相當特殊，老師幾乎是放任般由學員各自發揮，因為主題建立在非常抽象的概念上，所以若是沒有基礎也可以任意發揮。整體來說授課方式非常自由，很重個人的想法與創造力。「這個工作坊帶給我的收穫是，讓我以後做設計時會思考的更全面，對於使用者的輪廓與生活等描述更細緻、周全」。





## WORKSHOP EXPERIENCE

本次工作坊的學員多半是講師的粉絲而慕名參與，也都有一定的年紀與工作經驗。有來自瑞典的IKEA設計師、原本主修法律後來轉換跑道往考古與人際溝通發展的荷蘭律師、舊金山的平面設計師、西班牙的設計教授、土耳其的互動設計師、在義大利讀設計的中國青年、復興手工藝的墨西哥男生、西班牙傢俱公司的創意總監，大家有相當的設計經驗，只有我和另一位西班牙學員還是大學生。因為自己還是新鮮人，一開始的距離感較大，稱自己句點王，常跟別人聊幾句就沒話聊，一開始因為問不出深入的問題而懊惱，後來觀察別人如何問問題、如何接話，慢慢掌握到方法，越來越自在，也保持笑口常開，看到人就微笑，交到一個西班牙好友Alejandra，有深刻的深入對話，離別前Alejandra還不忘叮囑我要常常練習「communication lesson」、與人溝通聊天。

這次在布瓦布榭莊園最常聽到的語言是西班牙文，出乎我意料，因為來自西班牙與南美洲的人很多，但互相溝通仍以英文為主。雖然我英文溝通沒有問題，不過還是希望以後學會更多語言，便有更多可能性。在一個禮拜內感到最特別的是，接觸到不同領域的人，大家都願意敞開心胸。



## MY WORKS

我的作品為「Speed Crossing Odyssey」，與另一位台灣學員鄭宇婷和來自西班牙的Alejandra一組。講師希望我們從「愛因斯坦的夢」一書中，擷取感興趣的章節、詮釋章節裡的世界，不限任何媒材進行再現。在不斷對話溝通後，我們決定擷取書中「在同一空間裡有不同時間速度的世界」。從沒有這麼抽象地創作，一開始不太知道再現這個空間的意義為何，講師引導我們先不要擔心結果要做出什麼，應該不斷地去嘗試所有的可能。因為影象是最快、最方便的傳播媒介，我們便拍攝剪輯了一系列「在一個有許多時間速度的世界，人們的生活模樣」影片，結合了我的影像剪輯專長，在製作過程順利愉快。除了影片，我們也做了一系列可能會出現在那世界裡的物件，比方我們將乒乓球與香菇黏合成一個新品種的香菇，因為我們想像若是在同一空間內的時間速度不同，那麼其重力也會不同。宇婷是我們的船長，適時地掌控全組的方

向，Alejandra則像是港灣，總會提醒要停下來休息一下，在大家沒有靈感時提供方向，而我則是水手，經歷從迷惘到享受創作的過程。回頭看整個創作過程，似乎能明白講師所謂的「批判式設計」，透過想像、詮釋、建構一個發生在未來或是不可能發生的世界，其創作過程所要帶來的反思，就是創作的意義。而經歷了此過程，也會幫助未來在設計創作上，更細膩且深入地探究使用者。





## MY FRIENDS

在布瓦布榭莊園待了有五個禮拜的時間，每到星期即便會有新的一群對設計、文化與藝術熱愛的人到來，遇見形形色色的人、不斷有新的朋友，布瓦布榭莊園特殊的地方就是能讓學員在短時間內遇見世界。就我所參與的工作坊，影響我最深的是我的夥伴Alejandra，我們會在房間內互相分享自己的作品集、網站，而身為西班牙傢俱公司的創意總監的Alejandra也無私的分享很多工作上的趣事，從對話間發現彼此有相同價值觀的雀躍與感動到現在想到心都還是熱的。

來自荷蘭的Arthur本行是律師，因為想要跟人有更多的接觸，轉往人類學與設計領域發展，Arthur與來自美國的設計師Adam合作，詮釋的章節是一個世界人們處在不同時空，因此人與人之間不能溝通。Arthur和Adam進行了一場表演，一人站在城堡的高點，一人站立在城堡的低點，處在不同世界的兩人，溝通方式是站在

城堡下的人對著氣球講話，再將氣球運到城堡上，站在城堡上的人，得戳破氣球才能聽到對方的聲音。Arthur是個很細膩的朋友，會關照到每個人的心情，他的作品呈現濃濃的個人特色，用色鮮艷、在表演的肢體語言上也細膩呈現。另一個印象深刻的作品是來自瑞典的設計師Maria，把時間具象化，因此做了一套服裝，模擬那個世界的人穿上服裝後，能撿拾時間、撿拾回憶。

Motion Made -  
Objects Created by Human Movement  
以動製具：產品設計工作坊

---

設計師要創造的是一個世界，而非單一的物件。本工作坊帶領學員探索空間與傢俱的關係，除了傢俱本身的尺寸，還有整體格局的尺寸，包括牆壁、天花板、地板，還必須適度留白。現實生活中世界的物件，像一棟小小的建築一樣，即是一個小小的世界。

## 關於講師

奧地利設計工作

### **mischer'traxler studio**

Katharina Mischer和Thomas Traxler成立Mischer'Traxler工作室，領域包含產品、傢俱、裝置設計等領域，其理念為追求手工藝和科技之間的平衡與大自然永續發展，並嘗試發展和大自然相關的創作方式及材料。曾獲W Hotels未來設計師大獎、2012《Icon》雜誌提名為年度最有潛力的設計工作室。作品被芝加哥美術館（The Art Institute of Chicago）、維也納當代藝術博物館（MAK Museum）收藏。

[mischertraxler.com](http://mischertraxler.com)



---

湯景雯

享受創作過程，  
試圖培養自我生活的韻律。





## MY INSTRUCTOR

講師Katharina Mischer和Thomas Traxler在大學期間便已熟識，在學期間愉快的合作關係帶給他們共同成立工作室的想法，並選擇了回到維也納，這個物價水準不會太高，保有文化底蘊，也極富創造潛力的城市成立mischer' traxler studio。

他們的作品橫跨產品、家具、裝置、展覽等，其產出不僅止於展現設計的機能或美感，更經常在他們賦予的脈絡下呈現實驗性或概念性的思考，可能是工藝與科技的平衡、對社會系統的反思、創新的生產方式、動態且具互動性的裝置、或是忠實地展現一個過程或故事。mischer' traxler studio的獨特、童趣、詩意，和潛藏脈絡的作品，引起我的關注許久，也促使我選擇參與他們的工作坊。

在為期一週的工作坊裡，每位講師都會在其中一晚分

享各自的經歷、作品或哲思。其中Katharina和Thomas提到，他們始終以來對設計抱持的初衷是，「Asking questions, seeking answers」，在多數認知「設計是為解決問題」的想法底下，我十分認同許多時候問對問題更為重要。此外，他們認為「Design has to make sense in the given context」，這份中心思想不難從他們兩人之間、或與我們之間的互動與討論中察覺。我們會不斷思索某個點子是否在我們所建構的脈絡中合理，並互相提出問題，在反覆討論中理出共識。





## WORKSHOP INTRO

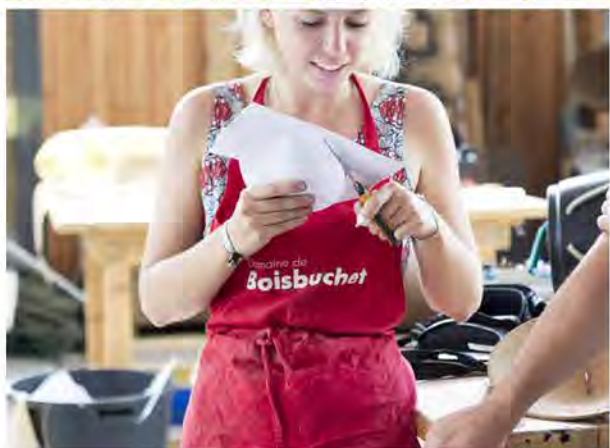
講師提到現代的生活過於便利，靜態姿勢逐漸取代肢體運動，然而「動（movement）」卻是創造的本源，這讓他們覺得「動」是一個值得探討與試驗的主題。這個工作坊對於最後的產出並沒有太大的限制，重點在於如何真實地將「動」的力量，無論是給予力、接受力、或是彰顯這道力，呈現在產出當中。

第一天學員們共同發想人體的各種動作，過程中不斷嘗試運用身體各個部位，並在每拋出一個動作詞彙時反覆討論，讓我們對於movement的定義描繪地更加清晰，以求達到相近的認知。接著每人挑選出三個不重複的動作詞彙，並利用這三個動作往三個方向垂直發想，包括Tool（協助動作發生的物件，如錘子－敲打）、Object（被施予動作的物件，如椅子－坐下）、Underline the movement（使動作更為明顯的物件，如旋轉時會出現圖樣的車輪－轉動），並在第二天做

出prototype，第三天試圖將prototype背後有趣的點子串連起來，在充分進行討論後，共同決定最後產出的樣貌－人力生產線，其中之一是生產布瓦布樹莊園紀念品，令一個是配製一杯調酒，而食材採自於布瓦布樹莊園。並在最後兩天以小組為單位，將這些人力生產線的裝置製作出來。

過程中講師很重視每個學員的參與和共同決策，每個人真誠地提出想法，心中的定見保有溝通的維度，而每個決策的標準都來自前一階段的共識，並非由講師直指下一步的方向，在這裡講師與學員間的關係是扁平且模糊的。同時布瓦布樹莊園自身悠閒自在的自然環境與步調、以在地食材製作如藝術品般的餐點，提供每個人充足休息、反芻、閒聊的空間，而許多有趣的交流、分享與思辯，便在如此時空下彼此感染與碰撞。





## **WORKSHOP EXPERIENCE**

往往我們習慣以產品或材料類別等作為主題界定的分野，但講師對於此次主題上持有完全的開放性，以「動作」作切入，初始對於設計產出的樣貌僅有一個模糊的輪廓，也因此這個輪廓得以隨著過程的延展而更具可塑性。

在動作詞彙發想與收斂的過程中，每個想法的出現都不斷在重建對於「動作」一詞定義的看法，也逐步建立我們的共同認知。講師在帶領學員進入「動作與物件之間的關係」時，使用Tool、Object、Underline the movement這三個關係去解構物件的機能，以及物件與使用者的主從關係，如此具有脈絡同時協助而非限制發想的分析方式十分有趣且實用。

發想創作的過程中，我觀察到Katharina善於發想並將多方的想法集結在一起，總是能夠很快地看出問題的

癥結，當一旦有喜歡且認同的想法出現，就會有自信地執行下去；Thomas是個實作者，善於也樂於協助每個人完成他們的作品，並在別人想法的基礎下給予實際的建議，善於統整分析，也時常留意小細節。

這次工作坊的產出是個生產線表演（Production Performance），幾位學員曾經和我說道他們對於實驗性作品的困惑。對於這種趣味性、實驗性的工作坊，保持開放的心境非常重要，工作坊為期時間短，重點不在於成果，而在於發想、討論、辯駁、分享、交流、實作、嘗試的過程。從觀察與交流中學習，並獲得刺激，盡情享受大量用腦做有趣創作的時光，將這些刺激潛藏在心底，許多創新有趣的點子，很有可能因此在未來逐漸萌芽、茁壯。





## MY WORKS

在最後階段的產出，我選擇參與布瓦布樹莊園紀念品一組。從學員們在第二階段prototyping的想法中，我們首先將幾個在肢體上十分有張力及表演性的動作篩選出來，包括倒下、撕、跳躍、拍手、旋轉等，並發想可能結合這幾個動作及加工的紀念品材質，如紙張、布料等。

我們選擇使用軟性金屬—鉛，柔軟卻延展性不佳的特性，成功地將所篩選的動作結合。最後人力生產線的步驟是：(1)在床板上倒下，在鉛版上印製出一道道虛切割線；(2)沿著虛切割線撕開一片片等同大小的鉛版；(3)透過原地跳，在鉛版上壓製一道道可協助彎折的凹痕，讓人可以自由沿線彎折；(4)透過拍手擠壓噴罐和麵粉，在鉛版上噴出布瓦布樹的logo及裝飾；(5)將鉛版放在具旋轉風扇的木架上，將鉛版上的噴漆風乾；(6)完成！

我和一位法國學員Claire負責的是透過拍手擠壓噴灌和麵粉的裝置。合作的過程非常愉快，透過不斷地反覆發想、試驗、溝通，在緊迫的時間下產出了十分趣味及實驗性的大型裝置。過程中Claire的細心和積極讓我十分驚艷。各國工作文化上的刻板印象總是：亞洲人慣於超時工作，法國人文化上較為慵懶愜意。然而，在星期五發表的前一天晚上，我們討論後認為有必要在星期四晚上加緊趕工，但當我十點到達時，Claire已經在趕工。

許多歐洲人都十分懂得切割工作與休息，工作時認真，休息時盡情放鬆，必要加班就加班。這樣的時間分配與心境轉換，是值得我們學習，也是我在努力培養的習慣。





## MY FRIENDS

在前往布瓦布榭莊園的路上，我認識了來自瑞士的 Nina Gautie，大學就讀荷蘭安荷芬，畢製為材料研究。她無意間發覺蕁麻，在歐洲常被視為雜草般的植物，運用在畢製裡，盡可能地挖掘它的可能性，包含食物、藥物、textile和色彩的應用等。畢業後回到瑞士在幾所學校兼課的經驗，開始有從事教職的念頭。布瓦布榭暑期設計工作坊像是轉換前的過渡期，一周結束後，她準備重回校園進修碩士。而第一天的緣份讓我們建立了友誼。

交流的過程，Nina分享她以鹿角、鹿骨和鋁的材質結合的系列實驗作品。她很善於觀察並具有獨到的眼光，去選擇、探索、嘗試各種不同材料，產出一系列有趣且具發展空間的作品。雖然看過不少材料探究的設計作品，但令人驚艷、感到有深度與廣度、具有發展性的作品卻不常見，而我也始終好奇這類型作品設

計者的研究能力與個性氣質。遇到Nina之後，讓我開始對材料探索與嘗試有了更清晰的想像，也期待自己在未來嘗試，並揣摩Nina的思考方式。

在和學員交流的過程中，總是可以看見個人特質和隱約的文化背景。如Ola Dajani以個人善於刺繡的背景，繡出一個迷你高爾夫球場，而球桿則如鉛筆一般短小，跳脫框架的思考方式，讓每個參與的人都感到驚訝、有趣又幽默。Golnar Roshan運用其工作室Rive Roshan熟悉布料特性與慧眼獨具的眼光，以半透明鈎魚線織成的布料在湖邊鋪出一高爾夫球道，在傍晚映著月光時，十分迷人。

Off The Grid

## 不插電：產品設計工作坊

---

現代人生活中電器無所不在，科技賦予我們強大的能力同時，也限制了我們。本工作坊帶領學員探索如何以簡單、永續的方式，設計出擁有自給自足電力的產品，追求永續未來、不插電的生活。透過探索問題、分享解決方案，每個人都可以從經驗中獲益。



## 關於講師

冰島設計師

# **SIGGA HEIMIS**

---

畢業於歐洲設計學院 (Istituto Europeo di Design) ，並以畢業作品獲得義大利金圓規獎 (Compasso D' Oro) 。曾任職丹麥知名傢俱Fritz Hansen，後成立設計公司H&H，為全球許多公司進行傢俱、室內設計與醫療器材等設計。2001年起為瑞典宜家家居 (IKEA) 設計兒童傢俱與生活用品，長期與荷蘭安荷芬設計學院 (Design Academy Eindhoven) 、英國皇家藝術學院 (Royal College of Art) 、義大利設計碩士學院 (Domus Academy) 、阿爾托大學藝術與設計學院 (Aalto University School of Art and Design) 、紐約帕森設計學院 (Parsons The New School for Design) 等國際知名設計學院合作。2015年榮獲冰島DV Culture Award的設計獎項。



---

## 張紋熒

承載每顆夢想氣球，  
任其交流碰撞，  
形成更絢麗的天空。



## MY INSTRUCTOR

Sigga Heimis曾在H&H、Fritz Hansen工作，自2000年起在ikea擔任設計師。他喜歡嘗試新的東西，也相當重視社會責任，認為設計可以用來喚起人們的意識，因此與Corning Museum of Glass合作，創作玻璃器官，提升人們對於身體器官的注重。也認為不是我們能為非洲做甚麼，而是非洲能為我們帶來甚麼，於是Sigga策劃一個非洲設計師的展覽。她更是三個小孩的媽媽，對於小孩與教育很有自己的想法。

Sigga總是很鼓舞人心，常說“Be active, creative and un-afraid.” Sigga認為溝通很重要，也很喜歡與學員互動，從他來布瓦布榭暑期設計工作坊擔任講師的次數，即可知道他的熱情，他也是一個具備社會責任的設計師，深信設計可以改變世界，更相信來自不同領域的學員能齊聚在布瓦布榭莊園，一定能創造出令人驚豔的作品。Sigga會不定時出現在學員左右，看我們

做木工、綁彈簧繩、擦油漆或在有困難的時候出現，但不是幫忙解決，而是協助學員釐清方向，並給予很大的空間去討論和探索。不停鼓勵我們跨領域去尋找喜愛的東西或是去看看不同的世界。無論是在社會設計或永續設計上的想法，還是對人生的看法，有時候總覺得我們的理念很契合，他不僅是設計上的講師，更是人生中的導師。





## WORKSHOP INTRO

這次工作坊結合科技與設計，透過討論與溝通來探討不插電的產品設計，以追求永續的生活方式。整個過程可以分為四大階段：腦力激盪、訂定方向、原型與測試，和成果呈現。從腦力激盪中發想如何產生電力，並選出主題。我們以遊樂園為中心，畫圓展開各個有趣且有創意的生電方式，包括踢足球、盪鞦韆、跳舞等。同時，將感官體驗、電力的循環、互動性、娛樂性和doing nothing作為設計不插電產品重要的發展要素。透過討論與整合，利用腳踏車所製造的電力串聯Trampoline。在原型製作中，Trampoline彈跳繩的編織是最棘手的問題，我們實驗過很多種的綁法與材質，來確保Trampoline的強度。經過測試後，再選出最好的方式來設計產品，並以團隊合作的方式來呈現。

不同於台灣單向授課的方式，工作坊不僅是雙向的交流，更是多方的與每一位學員溝通與合作。在台灣的

課堂中，總是單向接收老師傳授的資訊，很少去表達自己的想法，而工作坊扭轉了我這個資訊接收者的角色。在這裡表達想法與分享經驗非常重要，我們可以天馬行空地提出我們的發想，即使實踐它不容易，因為講師鼓勵要有創意、不要畏懼。跨國界的團隊合作是一個非常棒的經驗。





## WORKSHOP EXPERIENCE

布瓦布榭暑期設計工作坊讓我看到自己的不足，在討論的過程中，我發現自己的腦袋是靜止的，呈現接收訊號的模式。總覺得自己的想法被關在籠子裡，或是害怕想法不夠好，總想了好幾個方案後才會講出來，然而這樣的模式徹底地在這裡崩解，常等自己想完後，別人早已把點子講完，或是以前往下一個討論主題。是時候改變自己，要勇敢地表達想法，即使想法不夠好，但是透過與他人分享，卻會激盪出更好的點子。布瓦布榭暑期設計工作坊雖然帶給我挫折，但更多的是感動與能量。我很開心自己的改變，能再也不害怕地說出自己的想法，更認識自己，設法改善不足。

本工作坊中的學員來自波蘭、印度、法國、德國與台灣。這是第一次與外國人共同合作，完成一件作品。在腦力激盪時，他們的思考特別快，想到甚麼就講什麼或立刻執行，節奏相當快。相較之下我效

率較慢，大家仍在解決手邊的事後，協助我們完成trampoline的彈跳繩。

來自世界各地的學員有著不同的母語，有些人夾帶著濃厚的腔調，有些人講話的速度飛快，但大家都能順利的溝通。每天的用餐時間也是能更深入互相了解的大好時機。還記得第一天的迎新晚會，來自世界各地的學員們在這裡相遇，聊著自己的背景與經歷。英國美術系教授Sue和我聊著倫敦城市中的建築，匈牙利的結構工程師Reka、Elizabeta和我談著結構工程如何與建築美學平衡，美國的建築師Jerry聊著Frank Ghery和Zaha Hadid的作品。有時學員們一起結伴去湖邊散步，聊著自己的生活、文化衝擊甚至是敏感的政治議題，或是划著船，享受著微風拂過臉頰的觸感、水花濺起灑落在身上的涼感，還有映入眼簾的綠意。這裡是奇幻的桃花源，能夠讓我們遇上有共同興趣和理念的人。





## MY WORKS

我們這組的作品以綠能出發，並追求永續友善環境的生活。生活中不花費任何力氣，只要將插頭插入便可用電，將電力視為隨手可得的資源。也因智慧手機的發明，我們總將目光注視在小小的螢幕上，忽略周遭所發生的美好事物。我們希望打造出充滿活力的樂園，透過騎腳踏車產生電能，而兩台腳踏車分別連接Trampoline和Doing nothing的躺椅，小朋友可以在Trampoline上彈跳而發出閃光，家長可以無所事事的躺在躺椅上而使LED燈亮起。

作品以五個面向來發展，包括感官體驗、循環能量、互動性、娛樂性與Doing nothing。視覺體驗固然重要，觸覺、聽覺與味覺等可以加強使用者的感官經驗，因此在材質的選擇和燈光的擺設上，特別營造出柔軟有韌性的質感以及柔和的光。我們扭轉單向的電力輸出成循環的電力，騎腳踏車所產出的電力加上

Trampoline的運作或有人躺在躺椅上，才能開啓Led燈。此設計可以加強人們之間的互動性與娛樂性，或是只要坐在躺椅上Doing nothing也可以開啓光源。

因不斷腦力激盪，相互交流所產生的小火花，在短短的一周交織出燦爛的煙火。發表會當天大家推舉體重最重量級的學員挑戰彈跳Trampoline，作品既能承重量，也順利的發電，贏得全場歡呼。我從這次的經驗，領悟到原來產品不只是靜止在一旁的產品，而是可以增加人之間的連結性與互動性。





## MY FRIENDS

我遇過最特別的朋友應該是這次認識來自波蘭的服務設計師 Joanna，嘴唇內有刺青，帶著一箱電子材料的他唸得是哲學系，但工作上的專長為使用者經驗設計和使用者介面設計，她因興趣而自學電子材料與元件，並與朋友成立了 Tech Lab，製作許多科技結合燈光的影片。他對於電子材料的熱情在每當遇到電路銜接時顯現，他總是大喊“Don't touch! That is my business.” 一周結束後，我們還在巴黎 14 區的街頭不期而遇，我們互相期許完成各自的夢想，對於未來，她給了我很多的能量。

另一位朋友是來自香港讀建築的大四生 Wenyi，開朗活潑的女孩，參與同期另一堂 Peter Mabeo 的遊獵幻想產品設計工作坊，主題是 Safari，在布瓦布榭莊園的原野中呈現學員獨立創作的作品。他的作品是生命三角洲，巨大的白色三角柱漂浮在蕩漾的湖中，三角形中

有著大小不一的圓形，裝載著不同的植物。原本大家認為這點子很好但太瘋狂，但最後他成功將作品呈現在湖中，布瓦布榭莊園真的給予無限的可能性。對建築很有興趣的我，和他在巴黎度過兩天的建築之旅，拜訪了柯比意的 Villa Savoye 和 Frank Gehry 的路易士威登基金會。

另一位是我的室友 Kera，匈牙利的結構工程師，參加 Block Search Group 的神乎其技建築設計工作坊。我們每天都會彼此分享工作坊的學習，他們用 rhino 去計算結構，以竹子作為材料、膠布作為竹子連結處，氣球作為作品升空的動力。最後一天，我們看著氣球引領著竹製的結構在空中飛舞的模樣，真的好美。當天晚上，湖畔點起了 Bonfire，平衡寒冷的夜，這是第一次看過那麼多星星，我們在星空下回顧了這一禮拜的體驗，去認識美好的布瓦布榭莊園。



Animism -  
The Tales Of Matter  
天材故事：材質設計工作坊

---

本工作坊帶領學員一窺物質的傳奇，探索錯綜複雜的生命之網，如何構成布瓦布榭莊園的生態系統。學員將試著讓材料的聲音變得清晰可聞，製作能夠敘說自身故事的東西與裝置，讓它們展露本質。

## 關於講師

德國設計師

### **JULIA LOHMANN**

---

畢業於倫敦皇家藝術學院 (RCA)，2004年成立工作室，目前也任教於德國漢堡美術大學(University of Fine Arts of Hamburg)。長期研究探索異新材質，並使用於創作上，例如，蛆、羊胃、海藻等。擅長將物件以別具創意的設計，及深層的象徵意義將其轉化為新產品。獲得許多重要獎項，2014年英國Arts Foundation Award媒材創新獎、2011年滾石雜誌選為20位最能影響下個10年的設計師之一、2008年巴塞爾邁阿密未來設計師獎等。

[juliaohmann.co.uk](http://juliaohmann.co.uk)

德國設計師

### **GERO GRUNDMANN**

---

畢業於皇家藝術學院 (RCA)，成立工作室Studio Bec，常和妻子Julia Lohmann共同合作。同時任教於數所歐洲設計學校，協同規劃碩士等級的設計課程，主持多項學碩士工作坊。工作坊曾獲克羅埃西亞最高榮譽的概念、產品和社會企業獎。





---

洪敬庭

當你用心觀察時，  
大自然的每個蛛絲馬跡會告訴你屬於它的故事。



## MY INSTRUCTOR

羊胃、蛆、海帶，這是講師Julia Lohmann所用來製作作品的一些材料。他分享曾經在設計公司遭到看輕與排擠，便毅然決然離開，前往冰島照顧馬匹一段時間，之後開始發現，比起作一些產品或平面的設計，他更喜歡用作品來挑戰人們對於材質的認知。例如，利用一般人覺得噁心的羊胃製作了美麗的燈，挑戰人們看待材料的角度與觀點，並期許觀看者能反思材料本身到底是甚麼。Julia總是對生活、對自然充滿了熱情，一花一草也能帶來無限的雀躍。他總是不斷的想賦予每個簡單的材料新生命，以昭告世人每個取之於自然的材料其實都不簡單。

工作坊的另一位講師，也是Julia的丈夫與工作夥伴Gero Grundmann，擁有與Julia截然不同的個性，比起Julia的熱情與衝勁，Gero總是安靜和溫暖的觀察周遭的環境與人。他時常察覺每位學員在每個階段不同

的需要，並默默的給予所需要的知識或建議。他在設計產業所關心的領域也與Julia截然不同，主要是在各地進行關懷弱勢或是社區營造的設計工作坊，同時也在數所歐洲設計學校任教，並有自己的工作室Studio Bec。夫妻倆的共同點大概就是對於自然環境的崇敬與熱愛吧！Gero為獵人家族出身，深深了解人、土地與動植物的關係，並且總是盡可能的利用並珍惜獵物從骨頭到皮毛的每一個部分，以對於自然和每個動物的恩賜負責。





## WORKSHOP INTRO

工作坊主要期盼透過不同的採集、實作與討論重新重視每個材質，審視它們的個性與故事，並學習珍惜，用心感受。採集後，進行討論其特別的故事，講師也帶來海帶、動物遺骸等特別材料進行分享。

下一階段的課程則對所有的學員而言都是一大震撼，講師請了附近的獵人捕殺了兩頭鹿，並讓學員接觸「動物」這項自然材料。講師分享這並非刻意進行的噱頭，而是大自然本來就如此，人們利用動物的肉溫飽，卻忘了自古以來從動物的血、筋、肉、骨、皮、毛不論作為食物、裝飾、器具或衣物都有各自的重要用途；把每個取之於自然的動物利用得淋漓盡致，才是對這份恩賜的珍惜與尊重。講師Gero細心的介紹處理鹿各個部份的步驟，從切下腿，分離皮與骨，清理骨頭、鹿皮去毛等，都要靠學員們親自完成，並用感興趣的部分製作小作品。

接著前往附近的小徑探勘，Gero立刻可從自然中的蛛絲馬跡說出我們所沒看到的故事，木頭的刻紋與味道，可知道一頭小鹿剛在這裡磨過角、下凹的草叢與足跡可發現剛有鹿快速逃離、濕潤的糞便可了解附近有驢群正在移動。身為獵人的Gero不斷地分享知識與觀察。

最後在接觸許多不同的材料後，討論出團體作品與各自的作品。團體作品是結合湖邊的黏土與鹿毛製成的小裝飾、利用大自然材料製作出的系列毛筆、與主要由Gero負責完成的鹿皮加工薰製。個人的部分有材料研究、紡織品與裝飾物等。





## WORKSHOP EXPERIENCE

從一開始探索尋找自然材料時，便讓我學習用五感去發現周遭有趣或美麗的事物，這對之後幾天的創作和未來生活中都有很大的幫助，時時刻刻都留意周遭的環境並尋找靈感，並思考是怎樣的故事造就了每一個蛛絲馬跡。如果不用心觀察與傾聽材料，你永遠不知道背後的故事。

處理鹿屍體也是非常寶貴的體驗，剛開始每個學員都覺得噁心，但隨著Gero耐心的指導與講解，大家開始明白鹿每一個部分扮演的功能，人類要取得並加工任何一個部份是需要經過多麼大的努力，並且開始感激與欣賞自然的恩賜。如果連吃動物的肉是那麼正常的一件事情，為甚麼利用它們的皮毛與骨會奇怪呢。

在我清理其中一頭鹿的頭骨時，我們發現了「Grandel」，也就是鹿上顎兩側的犬齒。具Gero所說，

通常數千頭鹿裡面才有那麼一頭有「Grandel」，自舊石器時代開始，人們就知道「Grandel」的稀有性並把它製作為寶石配戴於身上。Gero的獵人家族也世世代代傳有一個「Grandel」項鍊，並已經傳承了200年之久。我希望把這「Grandel」給Gero，他卻堅持是我在清理和使用頭骨，所以必須留給我，現在那兩顆牙齒已經是我珍貴並用來祈福的寶物了。





## MY WORKS

在這禮拜中，我們不但有自己的作品，也同時製作了許多團隊的作品，包括鹿毛與泥土製成的小裝飾物、自然材料拼貼、鹿皮等。另外共同製作的毛筆系列，源自於在處理鹿毛的時候我一時興起，便將鹿毛捏成一坨用泥土黏在一起製成簡單的毛筆，並為每個學員取中文名，講述每個中文字的意涵與聲音。突然就想到，中華書法一直以來都是在追求每個人字體的獨特性，那麼不同的毛筆是不是也能做出不一樣的字體與美感呢？加上老師對於製作系列的毛筆非常感興趣，所有學員便一同利用自然的材料作出不同的毛筆。其中我砍取竹子加上整把麥稈製作了一個大型的毛筆，讓我能將紙放在草地上運用全身動作，盡情地把力量灌注在整支毛筆上盡情揮灑。

我另外還有一項作品是怪物，象徵著在這工作坊印象最深刻、最寶貴的三樣東西。我把兩叢樹幹綁起並懸

吊於樹上，左邊的翅膀由樹葉加上枝幹自然的形狀構成，象徵學到要用心觀看身邊一切自然所賜予的材料，並從線索中追查背後的故事，右邊的翅膀用自然材料自製的毛筆於白色布上揮灑，之後將布撕碎懸掛後製成，象徵利用不同的材質製作不同的作品，並由材料展現出截然不同的個性，中間的部分由鹿的頭骨和馬尾巴製成，象徵第一次真正以動物作為自然材料創作，並學到每一個部分都有存在的原因，也有它的價值所在。





## MY FRIENDS

來自世界各地、身處不同領域的學員總是很有默契地進行群組創作，自然而然的一起完成幾個系列的作品，彷彿我們從來不去想用材料製作出怎樣的東西，而是讓材料的特性引導我們去完成創作。

來自荷蘭的Nina在布瓦布榭暑期設計工作坊開始前就在此擔任助理，從工作坊的安排到布瓦布榭莊園的建造都參與其中。他總是非常瘋狂的嘗試各種事情，從不害怕把自己弄髒，當將鹿皮懸於河流中以去除毛髮時，他第一個走入河中完成這個步驟。另外他在冬春季時，採集大量蒼苔，放入密封罐中並以自己的尿液浸泡，並在工作坊期間用大鍋燉煮，嘗試製作獨特的染料。他最後的作品是一個個四散於布瓦布榭莊園的竹製放大鏡，透過中間的圓圈可以找到眼前不容易發現的驚喜，可能是蜘蛛網、是花、又或是他藏在樹叢的照片，提醒大家去留意周遭的每一件事物。

另一位來自瑞士的Nina，同時為雜誌社的編輯、藝術家助理、骨董燈具設計師，又有自己的小工作室，並正在作咬人蕁麻的用途研究，生活非常的豐富。他分享很多時候雖然累，但仍享受在喜歡的事物中穿梭與玩樂。他總是非常溫暖的顧及到所有學員，當有人落單或需要幫忙時，總是第一個伸出援手，很有同理心。他的作品為使用加熱溶解的鋁灌製骨頭，形成一個個的裝飾物，意料之外的是當骨頭與炙熱的鋁相觸碰時，會起化學作用產生一縷藍色的煙霧，並於骨頭上留下美麗的寶藍色。



---

SUMMER WORKSHOPS AT  
**BOISBUCHET**  
2017

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]