

以符號學觀點探討現成物設計的思考邏輯

林銘煌* 林宜鄉** 王靜儀***

* 國立臺灣科技大學設計系

linludwig@gmail.com

** 國立交通大學應用藝術研究所

ys.linna@gmail.com

*** 亞洲大學創意商品設計系

catincar@gmail.com

摘要

90 年代現成物設計開始漸受注意，利用現有構件所進行的拼接式外觀，創作出令人感到熟悉卻又充滿新意的作品。本研究先從文獻探討開始，縱觀現成物在藝術和設計上的歷史發展脈絡以及相關的學術研究。進一步導入符號學的觀點進行分析，因為相較於其他研究方法，符號學研究更加注重文本的剖析，有利於分析現成物設計看似嬉戲、失序的外表和物件間意想不到的替換。基於同樣強調創作的藝術表現，故循序藉由分析作家的文學體系（文字）和超現實主義繪畫體系（圖片），來推敲現成物設計體系（實體）在意義和構件之間變化的邏輯。過程中再應用焦點團體法，以單椅、燈具設計為例，探索設計專業人員判定現成物設計在構想上的各種優劣和強弱的原因，並整合成 14 項評估考量的因素，其中尤以涉及到「意義」和「構件」的項目與本研究最為相關。其中透過套用符號學中系譜軸和毗鄰軸的架構，剖析現成物因典型物件的選擇、安排和轉換，造就人們在意義上的新解讀，並解釋能指在新的脈絡中因物件的熟悉感反而帶來新奇感這個看似矛盾的現象。最後研究歸納了 4 點創作邏輯，輔助詮釋設計創作時，加強深度思考，包括：1.能指為核心：從現有物件出發；2.相似性的運作：善用或組成典型的外觀；3.新舊所指的拉扯：變化構件的身份和用途；4.可能的新所指：賦予連結的組件。

關鍵詞：現成物、工業設計、解構主義、達達、造形

論文引用：林銘煌、林宜鄉、王靜儀（2019）。以符號學觀點探討現成物設計的思考邏輯。《設計學報》，24（2），1-24。

一、前言：運用現成物的設計

2012 年台北市立美術館與法國北加萊當代藝術基金會（FRAC Nord-Pas de Calais）合作，推出「大破設計：物件的現代生活」展覽（Destory Design- Modern Living），展覽中集結了過去 40 年來國際知名

設計師與藝術家的創作，不論是在探究設計和藝術兩者定義物件的差異，或者是在抹除藝術和設計的界線，參展的作品中充滿了幽默、批判、或破壞的手法（黃海鳴，2012，頁4）。策展人 Hilde Teerlinck 表示破壞（destory）一詞暗示著解構舊的模式，反抗習以為常的價值觀，顛覆既有的制度。展覽交錯著各個時代不同的訴求和風格。為了凸顯策展的主題，除了極簡、解構等主義或風格之外，展覽引言中特別指出達達主義和超現實主義在 20 世紀初即開始衝撞中產階級的審美觀，且不論手法為何，展覽中以現成物作為創作素材者多達 13 件，近 1/4。除了少許為凸顯議題、偏重藝術的作品外，大多為兼具藝術和實用的產品。因此，不論被視為藝術或設計，現成物確實是值得關注的設計議題，而關注國內外專業設計教育在基礎造形的實務訓練上，亦常透過現有物件的拼貼養成後續處理造形的能力，其產出多為設計教學實作，在研究論文中鮮少有相關琢磨，儘管在學術研究上，典型和新穎這兩個變數曾被用來看待現成物的愉悅性（Eggink, 2010），卻無進一步的詳加剖析。本研究除了想瞭解歐美藝術和設計領域中現成物發展的歷史何以成為創作的素材，更想知道是什麼原因吸引人？在創作上和一般產品設計有何不同？其創作邏輯為何？

二、文獻探討

在英漢大辭典中，現成物「ready-made」亦譯為「預先製成的」或「現成物品」（陸谷孫，1996）。在藝術領域，現成物是指經由藝術家對人工製品的選擇、陳列和擺設，進而提昇成為藝術品；在設計領域，現成物設計除了延續藝術氣息之外，更多是因為人工製品巧妙地重新組合，延續了物品的生命或轉化了其原本的功能。然而，不論藝術或設計，運用現成物做為素材來創作的根本皆可回溯到杜象的作品。

2-1 現成物在視覺藝術的發展脈絡

一般認為達達主義的先驅者 Marcel Duchamp（杜象，1887-1968）是第一位利用現成物進行創作的藝術家。經典例子是 1913 年他把一部舊腳踏車前輪的輪叉倒插入椅凳上，命名為「Bicycle Wheel」的雕塑，另一件著名的作品「噴泉」，是一件倒放著的小便斗，上面簽署 R. Mutt。他刻意選用平凡無奇的物品作為創作素材，顛覆了藝術品要由藝術家親自打造的必然性（Iversen, 2004; Eddie, 1975 / 傅嘉璋譯，1992）。這些日常、平庸、原本不帶藝術氣質的物件被放置在藝廊時，打破原本藝術品給人神聖、高不可攀的成見（Duchamp, Sanouillet, & Peterson, 1989, p. 142）。Man Ray（1890-1976）受杜象作品的啟示，利用現成物概念在 1923 年創作「Indestructible Object」，在節拍器擺子上用迴紋針別著照片剪下來的一隻眼睛，當節拍器機械地滴答擺動時，這眼睛就跟著一來一往。帶給人一種挑釁及幽默的意味。

20 世紀初，達達主義深受弗洛伊德的精神理論影響，藝術家們紛紛轉往極具潛意識心靈層面的超現實主義（surrealism）拓展。許多作品延續達達拼裝物件的手法，例如：1946 年由美國現代藝術博物館（The Museum of Modern Art）所收藏 Meret Oppenheim（1913-1985）的「Breakfast In Fur」在咖啡杯、杯盤和湯匙上，包覆著中國瞪羚的皮草，將傳統上與女性禮儀相關的優雅器物轉化成感性的性愛雙關餐具，挑戰理性並意圖喚喚潛意識的聯想（The Museum of Modern Art, 1999, p. 155）。達達與超現實主義除了打破守舊的迷思外，同時也凸顯社會風氣敗壞的現實（劉振源，1998，頁 21）。1936 年西班牙內戰後留下的許多破銅爛鐵成為藝術家創作的媒材，如下頁圖 1 所示，畢卡索的「Head of a Bull」由腳踏車把手和座墊拼裝牛頭的樣子，代表戰爭的殘暴與黑暗，也表達內心的鬱悶與掙扎（觀止，2011）。

50 年代起，現成物的發展到了高潮，除成為表達藝術觀念重要的媒介外，亦擴展到各種派別，包括：集合藝術（accumulation）、裝置藝術（installation art）、極簡藝術（minimalism）等。Wouter Eggink 認

為 Andy Warhol 在 1964 年於美術館中展出「Soap Boxes」，把日常商品的包裝提昇成了藝術品的素材，更加速了不同的變體 (Eggink, 2010)。此後，在風格內容方面或多或少朝向構成主義的方向演化。集合藝術始於 50 年代晚期，因二次大戰後過剩的工業產品，在立體派拼貼藝術的影響下，利用拼湊週遭收集或拾獲的消費產品、廢棄品、或機器的零件等，形塑廢棄物另類的美感，以揭露其歷史本源來批判戰後過度的消費主義。知名的法國藝術家阿爾曼 (Arman, 1928-2005)，即以「累積」和「破壞」手法把同樣的東西，聚集起來成為一體，造成視覺震撼 (Rotzler/吳瑪俐譯, 1991, 頁 128-131)。如圖 2 所示，1982 年展出的「Long Term Parking」，高 18 公尺，是用 60 輛汽車堆疊和 2000 噸混凝土灌漿製成的紀念雕塑。另外，極簡藝術在空間中的立體雕塑，也常用未經雕琢的原始素材作為材料，促使觀者重新審視物件本身存在的價值和作用。例如，美國極簡藝術家 Dan Flavin (1933-1996) 以日光燈管為媒材並透過適當的比例間隔，用距離來凸顯空間的漸層感和變化性 (Meyer, 2000, p. 63)。



■ 1. Head of a Bull

(繪圖參考：Eggink, 2010)



■ 2. Long Term Parking

(照片來源：攝影師 Gunnar 提供)

在藝術領域，達達主義與超現實主義等反傳統藝術的倡導者認為傳統藝術已經發展到一定的程度，難以突破，尤其是照相術的出現，對於追求寫實物件的再現與探索失去了某種程度的意義，而拼貼的技法和現成物的使用開啟了新的可能，藝術家藉由對物體形體的拆解、分離、形變、重整、再造，產生意義性上地破壞和開放式的解讀，最終的表現猶如置身於摸不著頭緒的奇異世界。另一方面，就 Marcel Duchamp 而言現成物藝術所表達的是一種「藝術理念」而非一件獨一無二的藝術作品，作為「噴泉」的小便斗，不一定是最早出現在美術館的那一個，只要簽上 R. Mutt 並且被置放在藝術的展示空間中，便達成 Marcel Duchamp 所謂的「藝術理念」，打破傳統藝術原作的唯一性。

2-2 利用現成物在產品設計上的創作

現成物藝術的創作是透過將熟悉的物件放置在不同以往的脈絡空間中，其創作並非全然重新打造，那麼延續相同的精神在產品設計上，是否一樣可以藉由熟悉的物件以重新編輯的方式，產生創新的設計呢？在工業設計上，現成物最早出現在 60 年代義大利設計師 Achille Castiglioni (1918-2002) 的作品中 (Eggink, 2010; Ferrari, 2012)，代表性的作品有 1965 年將現成的農耕機座椅拆解重新組成的凳子「Mezzadro」，如下頁圖 3 所示。70 年代，因應能源危機以及環保意識的逐漸抬頭，Jochen Gros 的作品「Tyre Sofa」用汽車輪胎做成沙發。80 年代，被歸類於「高科技」(trans high-tech) 風格 Ron Arad 設計的「Rover」亦取自於報廢汽車的座椅。Alchimia 設計團體的靈魂人物 Alessandro Mendini 設計的產品如 Proust Armchair，亦是在現成巴洛克樣式的坐椅上用點畫法塗滿五彩繽紛的色彩。Memphis 設計團體代表人物 Ettore Sottsass (1917-2007) 在 1980 為 Alchimia 團體設計的「Seggiolina Da Pranzo」餐椅，如圖 4 所示，除了和 Memphis 其他作品一樣使用塑合板外，椅子靠背的左右兩側多了一對平凡的把手，增添了作品的趣味性。



■ 3. Mezzadro
(繪圖參考：Zonotta.it, n.d.)

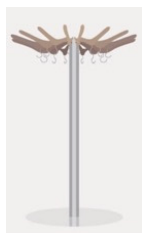


■ 4. Seggiolina da Pranzo 餐椅
(繪圖參考：Vitra Design Museum, n.d.)

90 年代荷蘭 Droog Design，善以回收生活用品來創作，堪稱是當代把現成物發揚光大的團體。Droog Design 創辦人之一 Renny Ramakers 表示他們的靈感來自無名的、日常事物。他們接受或回收現有東西，隨機、甚至醜陋的造形都可以拿來用，他們喜歡介入物體現存的結構，抓住庸俗的精髓，為即興創作、偶然、熟悉、和原形留下發揮的空間。不同於現代主義，他們想的大多是平庸的而不是高雅的風格，造形是概念的結果、策略和過程，而不是風格的慣用語法 (Ramakers, 2002, pp. 6-7)，代表作品如 Tejo Remy 的「Rag Chair」由布料捆綁而成的椅子。另外，巴西設計團體 Campana 兄弟，受到早期巴西的窮、亂與複雜多元文化影響，把工業垃圾與現成物加以改造，例如：1991 年由眾多小木塊釘製而成的「Favela chair」。限量版的迪士尼「Cartoon」椅，用填充娃娃推疊起來，表現巴西庶民文化中，化貧窮為歡樂的一面。洪穎真 (2009) 解釋他們強調趣味性，功能性反而不見得那麼重要。與 Droog 不同的是，他們除了喚起對設計現況的批評之外，似乎展現更多巴西人樂觀及感性的態度 (Fernando & Humberto, 2010, p. 180)。

在燈具方面，Gianfranco Frattini (1926-2004) 於 1970 年設計的「Boalum」燈，把燈泡藏在家用的水管內，是早期相當另類的作品。荷蘭 Droog Design 創辦人之一 Gijs Bakker 在 1973 年設計的「Paraplu」桌燈將外型如雨傘般攝影用的光罩當作燈具來設計 (Hanks, 2000, p. 127)。90 年代 Droog Design 的 Rody Graumans 結合許多串普通燈泡製作而成的「85 Lamps」。「Lamp Shade Shade」採用現成仿古水晶燈或檯燈，外面罩上一層單面反光的薄膜外罩，原本關燈時，只是暗色反光的柱狀體，開燈後，隨即出現古典燈飾的繁複細節，因光線的明暗交替，古典和當代材質的對比，鋪陳出巧妙的對立 (洪穎真，2007)。

近年來有許多新一代設計師利用現成物從事創作。如 2003 年成立的瑞典 Front Design，曾改造了一般常見的白色塑膠椅「Tensta」，視場合不同可加以變裝，在咖啡館，椅子覆蓋一層真皮的椅墊，在辦公室，椅腳則裝上輪子。她們的「Hanger」如圖 5 所示，是多個環狀排列倒掛在一起的衣架。德國年輕設計師 David Olschewski 的椅子「Bathroom」如圖 6 所示，把一個大浴缸切成三段，可供坐息及腳靠，而另一件作品「Stiller Gefahrte」如圖 7 所示，則把鏟子加以改造，變成室內掛衣架。2012 年 MaxKuwertz 和 Yanik Balzer 在科隆國際設計學院 KISD 的設計案，利用斧頭當支撐結構，架起三塊層板的斧頭書架，除了趣味性外，亦兼具實用性的價值，如圖 8 所示。



■ 5. Hanger
(繪圖參考：
Front Design, n.d.)



■ 6. Bathroom
(繪圖參考：
Olschewski Design, n.d.)



■ 7. Stiller Gefahrte
(繪圖參考：
Olschewski Design, n.d.b)



■ 8. Ready-Made Collection
(繪圖參考：
Max Kuwertz, n.d.)

因現成物具有回收、破壞、重組再製的特性，使得它和解構主義 (deconstructionism)、綠色設計 (green design)，甚至復古主義之間的界限變得模糊，在表現形式上有融入彼此的感覺。例如，德國燈具設計師 Ingo Maurer 設計的燈「L'Eclat Joyeux」是用餐盤碎片組成的燈具，近似於「解構主義」呈現出的破壞、分解的表現特徵。在綠色設計表現上，義大利設計師 Maurizio Lamponi Leopardi 回收義大利當地老舊的 Lambretta 摩托車，保留車頭造型作成燈具使用。在技術上，Droog Design 的發展也由「低科技」(low-tech)，經改變物件使用的材質所帶來的「適度科技」(mid-tech)，進展到結合尖端科技 (high-tech) 的創作。諸如 Marcel Wanders 與 Aviation and Space Laboratory of Delft University of Technology 在 1996 共同設計開發的多節椅「Knotted Chair」和 1997 年 Jurgen Bey 和 JanKoning 設計的「Kokon」，這類作品可說是結合傳統工藝與高科技的綜合體。

根據上述，不論是現成物藝術或現成物設計皆是對現有日常「熟悉」的物件進行拆解與重組，而產生的「新穎性」是因為對過往物件的「熟悉感」造成的反差。隨著新世紀的新手法、新材料出現，現成物設計在環境意識 (回收物的再製) 以及社會意識 (庶民文化、貧窮藝術) 的基礎下，看似無需太多新技術條件的支持，卻仍可在眾多創新中佔有一席之地。以英國當代設計師 Tomas Heatherwick 於 2009 年倫敦設計博物館 (Design Museum) Super Contemporary Exhibition 發表的「Lamp-post Chandelier」作品為例，為了在倫敦設置結構物作為自治市的界線，又考量到倫敦市早已充滿各式新奇的物件，於是發揮善用現存街道家具的構想，把近 10 根現成路燈半傾倒排列成一圈，使之相互依偎，如此一來舊物件有了新的感覺和生命，也降低了建造成本和安裝的技術性 (Heatherwick, 2013)。

2-3 現成物設計的研究

藝術領域的現成物除了大量的創作外，相關的研究也不少，大多集中在探究歷史根源及定位 (黃庭超, 2003)，以及運用物品作為表達媒介的關聯性及差異 (Iversen, 2004; Scha, 2001)。在設計領域，現成物的創作和活動雖不少，但相關的研究卻不多。較有系統整理的論文有對現成物和現代思維設計關連性的整理 (Eggink, 2010; 李佩玲, 2005)，亦有利用現成物設計的圖片所做的質化研究的分類 (Wang, 2015) 和量化的腦波反應實驗 (Lin, Wang, Cheng, S. K., & Cheng, S. H., 2011)。

這些研究皆從杜象引領達達主義提出現成物的主張介紹起，肯定其對現代藝術觀念帶來的衝擊，並述及 50 年代後期藝術家對大量生產、物資過剩的批判與和反思，以現成物設計做為傳達的媒介影響到設計領域，尤以義大利反設計激進的設計活動和荷蘭的 Droog Design 最具代表性。李佩玲著眼於創作的材料和用途，初步把現成物設計的處理方式分為：包裝材料的再利用、天然資源的使用、材料的表面處理、功能的轉換、使用歷程的考量 (李佩玲, 2005)。在探討一般人對現成物的看法時，Wang 則是利用卡片分類法來進行調查 (Wang, 2015)。實驗紀錄經紮根理論做口語分析後，統整成五個主軸編碼，節點數依排序為：選擇構件、提取功能、編輯技法、成形感知、解讀意義，其數量多寡剛好是現成物給人從直覺感知到深層解讀的順序。分別代表：1. 最容易引人注意的是設計中出現了其他現存物體的某部分構件；2. 猜測設計選用該構件可能基於什麼功能上的原因；3. 為了滿足功能，對現有構件做了什麼處理和改造；4. 改造的形體給人的整個感覺；5. 嘗試理解為什麼設計者要如此設計作品，有無特殊意義。

另一方面，Eggink 則引用 Hekkert 等人的研究論點 (Hekkert, Snelders, & Wieringen, 2003)，比較新穎 (novelty) 和典型 (typicality) 之間的關係，作為現成物設計的原則及預測觀賞者在審美上的偏好 (Eggink, 2010)，並認為新穎和典型並存時，有助於現成物設計的悅愉性，如圖 9 所示。他解釋圖中紅色電話「Ericophone」之所以新穎是由於直立位置，而典型是由於手持話筒有來自傳統黑色電話熟悉的形狀和底部有撥打電話的撥碼盤。然而 Eggink 這裡引用的是電話的設計，並非現成物設計，也沒有特別進一步分

析現成物設計的構成邏輯或解釋是什麼造成審美上的偏好，僅表示在新的脈絡中設置已知的產品，現成物的熟悉感將會提供典型性，而新的脈絡則會提供新穎性（Eggink, 2010）。根據 Hekkert 等人三次實驗結果表明，只要新穎性不影響典型性，人們更喜歡新穎的設計，或者說，人們更偏好典型性，因為它不會損害新穎性。如同時具有兩者特性則是最佳組合。Eggink 拿此來解釋現成物設計，認為如果這個假設成立，表示典型性和新穎性是兩個不同的變數，彼此不是對立的，如果把「典型的」相反詞視為「不同的」（different），而新穎的相反詞看作是「預期的」（expected），就能理解了（見 6-1 小節，「Miss Sissi」案例說明）。

在另一項和現成物有關的認知研究，Lin 等人（2011）利用事件相關電位實驗間（ERP）檢測十八位受試者在觀看典型的(一般的)桌子隨機搭配四個不同風格組別的椅子設計（一般、極簡、現成物，以及解構，如圖 10 所示）時的腦波反應。實驗中電極設備紀錄受試者的相配成績、反應時間、波形、各個風格的 ERP 頭皮分布差異等等，來調查矛盾的程度及觀察語意不一致的反應。行為結果顯示，相配程度較低且反應時間較快的，依順序為：解構、現成物、極簡，以及一般風格。而就其 ERP 數據顯示和本研究感興趣的部分來看，現成物的椅子組（由毫無關連的一般現成品拼湊而成）比起其他風格，在頭皮上的前腦和腦中心的位置，能激起最大的 N400 振幅，表示現成物椅子搭配一般桌子最令人感到矛盾與困惑。

以上的研究因關心的角度不同，有不同的定論。而本研究希望在這些研究貢獻的基礎之上，以符號學的理論為根基，進一步展開深入的分析和調查。

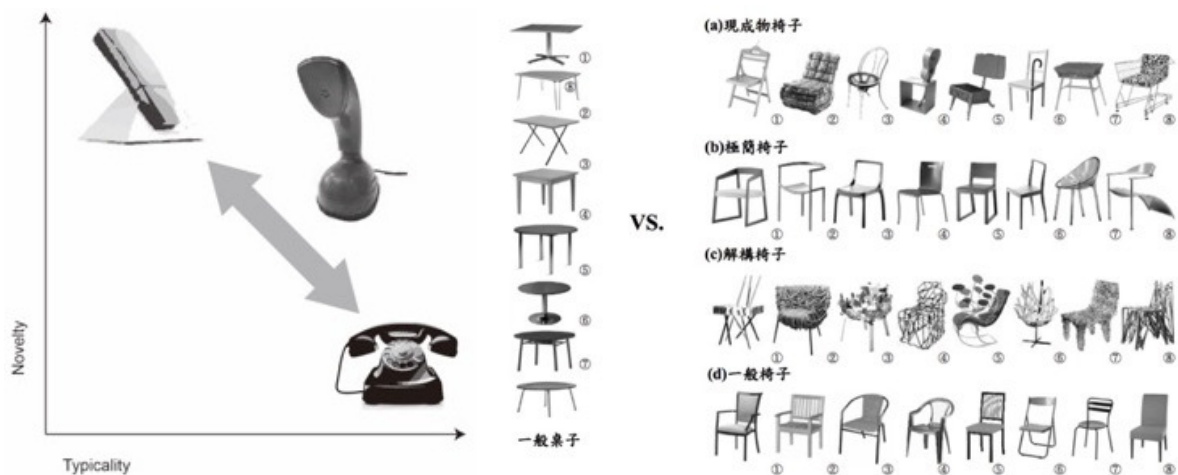


圖9. 電話設計中，新穎性和的典型性之間關係的例子：灰色箭頭表示（正常）高度負相關
（繪圖參考：Eggink, 2010）

圖10. 在語意上不一致的情形，一般的桌子搭配四種風格的椅子（現成物、極簡、解構、一般）
（繪圖參考：Lin, et al., 2011）

2-4 符號學的觀點與邏輯

在瞭解現成物設計發展的歷史脈絡和相關研究之後，本研究嘗試以文學上符號學的觀點來推敲物件的組合邏輯，因為相較於其他研究方法，符號學相對的更加注重文本的分析，本研究將藉由不同創作體系留下的脈絡軌跡，找出其間共同的結構。其中以瑞士符號學家索緒爾（Ferdinand de Saussure, 1857-1913）把符號區分為能指（signifier）和所指（signified），能指是符號的語音形象，所指是符號的意義概念，兩者不能分割，即所謂“一體兩面”（Hawkes, 1977／陳永寬譯，1988）。以及美國哲學家皮爾斯（Charles Sanders Peirce, 1839-1914）將符號系統細分成三種成分：1.表徵（representament）：符號表現的形式；2.實體／對象（object）：符號指涉之對象；3.詮釋（interpretant）：從符號中所能理解的意義，而符號系統

是指三者間的互動關係 (Eco, 1980)。例如，洗手間的性別標誌 (能指/表徵) 是廣泛被使用的圖像符號，指涉的對象是男生和女生 (所指/對象)，表示“標誌指示的地方是男生或女生的洗手間” (詮釋)。

2-4.1 意念所指

某個符號 (能指) 被指派代表某一物體 (所指)，則物體被視為“中心所指”；理想上當記號出現時，即表示物體不在，而其位置由此符號取代。在看待設計時，舉凡大多設計師以意念所指/詮釋 (作者的意圖) 為主要的角度出發，介紹自己設計的理念和表達的內容，但從讀者的角度 (使用者的解讀) 來看，可能不同或不一定理解。在 80 年代早期，符號學分支出來的語意學 (semantics) 理論被介紹到產品設計後，因應而生的產品語意學 (product semantics) 即強調電子產品和使用者之間溝通的重要性。當時 Cranbrook 設計學院的實驗作品因外觀 (美學的面向，而非傳達的正確性) 吸引了國際的目光，並證明「有意義的裝飾」可以組織成新的產品風格。而產品語意學原提倡者之一的 Klaus Krippendorff 則大力辯稱和提醒產品語意學真正的用意是關於認識力，而不是新的風格形式 (Krippendorff, 1990; 林銘煌, 2000)，這之間的分歧就是因為解讀的開放性。我們可以說一個能指 Sr (r 表示 signifier) 有許多指向性 Sd (d 表示 signified)，如以圖 11 來解釋所指 Sd (即心像) 的範圍，它可能有 Sd1、Sd2、Sd3 ...，但是其中只有一個是作者想要的表明的、想說的 Sda (a 表示 author)，而之間存在著一個可能是眾人比較相對以為其所指涉的 Sdc (如果指涉性夠時，c 表示中心所指 center)。經過設計後所反應出來的 Sd，和作者原先想要表明的、想說的 Sda 和眾人相對以為其所指涉的 Sdc，三者可能不相同，甚至差距頗大。此部分符號學觀點在現成物設計邏輯分析的探討將在 6-4 小節進一步說明。

以上是單一指涉的分析，但是當意義由眾多符號串成或構成時、或講述內容的層次越來越抽象複雜時，要表達的意義會越來越曖昧、混淆。後結構主義學家 (或解構主義) 德希達認為語言只能在某一時間情境或文化中被主觀地了解，在不同情境與時間，符號可以有無限多種歧義的解讀。他想說的是所指的性質和本質完全獨立於能指 (Derrida, 1980/劉北成等譯，頁 5-26)。他用「延異」(differance) 一詞來表示他的中心論述。他說語言中從未有一種絕對所指的內容，即一種絕對同一的或單一的意義 (Derrida, 1980/劉北成等譯，頁 35)。就德希達來看，當我們給出一個符號，站在讀者的立場，就起了延緩的作用。德希達把意念所指的作用視為時間的延異 (時延，temporalizing temporalization)，在次序上符號是由物衍生出來的 (Derrida, 1980/劉北成等譯，頁 205-206)。德希達反對存在一個中心所指，認為符號的指涉關係不是絕對，而是「限定」在一個指涉的關係裡，延異的系統裡 (Derrida, 1980/劉北成等譯，頁 217)。即不存在理想中圖 11 的 Sdc，而只有 Sd。

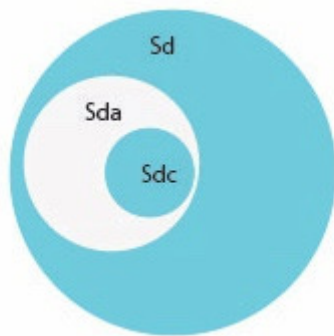


圖 11. 所指 Sd、作者所指 Sda、中心所指 Sdc 的關係
(資料來源：本研究整理)

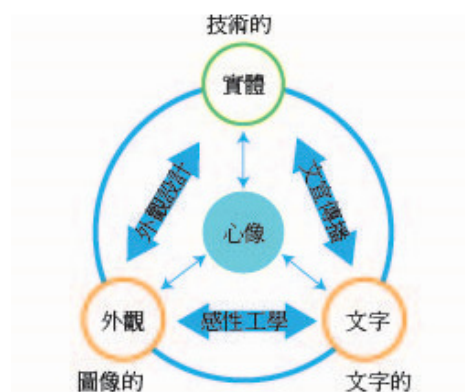


圖 12. 技術的、圖像的、和文字上的轉換
(資料來源：本研究整理)

2-4.2 物件能指

法國符號學家巴特 1968 年最著名的作品《作者之死》，認定我們無法確認作者可能的意圖，其在文學中追求的是：對詮釋的開放性。Hawkes 表示既然作家使用的是詞，最終必然是由沒有所指的能指來構成。因此欣賞作品時，我們的注意力應當集中在能指，而不應當越過能指，轉到能指所暗示的所指(Hawkes, 1977/陳永寬譯，1988，頁 104)。巴特指出應重新思考能指與所指的關係，更於 1970 年的力作 S/Z 中提出了差異性的閱讀策略，認為「差異」是在閱讀過程生產的，透過語言符號開放式的多重解讀，讀者可以形塑差異性的意義，也因此文本意義在差異間游走，而非限定在唯一的意義侷限中(蔡秀枝，2003，頁 37)。在《符號學要義》一書中，他強調能指與所指的關係是「等值」、而不是「等號」的形式關係(Barthes, 1984/洪顯勝譯，1988，頁 67-69)。並強調能指居於優勢的地位，它決定了事物與概念可理解的意義。另外，在不同的脈絡中，能指需端賴上下文的關係才能確定其意義。

巴特在他關於物件的著作《流行體系》一書中，將服裝分為真實的、意象的、和書寫的三種形態，並分析流行服裝雜誌中書寫的服裝語言發揮了符號的作用。他認為任何一個特定的物件(一件長裙、一套訂做的衣服、一條腰帶)，都有三種不同型態的概念，包括：技術的、圖像的、和文字的，以及三者之間的轉換語，從真實實體到圖像外觀、從真實實體到文字語言、從圖像外觀到文字語言(Barthes, 1984/洪顯勝譯，1988，頁 14-16)。依此精神，我們繪製出圖 12 的架構，其中，位於中間的心像表示所指，圍繞在外的文字、外觀、實體表示不同系統的能指；巴特對流行體系和布希亞對物體系上能指的觀察都是訴之文字的，如圖面右上方在於解釋實體和文字之間的轉換，剖析的是文宣傳播的力量；而設計研究領域中的感性工學如圖面下方所示，關心的是外觀和文字的轉換，即調查圖卡中產品的圖像造形和形容詞語彙的對應關係；而本研究探索的現成物外觀設計邏輯則如圖面左上方所示，關心的是實體和外觀的轉換，本研究認為這個面向將更貼近設計實務的探討。

三、研究方法

以偏質化研究的方法收集和歸類了受測者看待現成物設計圖片時心智歷程中的要素，量化的實驗方法驗證了在實驗設定中現成物帶來較強的反應，然而這些短時間內針對個人反應收集來的資料，無法用來解釋這種長期的、集體的文化在設計史上是如何發展出來的。有感於此，本研究採用需要較為長時間思索的方式，包括：文獻探討、焦點團體、和符號學分析，尤其側重於符號學分析。首先，創作脈絡的文獻探討可以深入藝術和設計作品源頭，省思這類高層次心理活動的創作行為，它牽涉到複雜的動機、想像、思維等更全面性運作的複雜系統，整理現成物的歷史發展脈絡，有助於了解作品的訴求、概念、和方向的改變。在符號學中以巴特在流行體系的論述為架構繪製出圖 12，並指出設計研究的相關範疇和鎖定本研究論述的重心(見 2-4.2 一節)。之後，承襲符號學中索緒爾區分的能指和所指的概念，把重點放在不同系統(文字、圖片、實體)的能指上，再把巴特論點主軸中對能指深入分析的 O.V.S 架構套用在文學體系和超現實繪畫體系上，並舉例說明。另一方面，執行焦點團體法，以座椅或燈具的現成物設計圖片為刺激物，調查探索到底是什麼因素主宰著人們的喜好等相關問題。其目的不在找出最佳的現成物設計、各項評比的得分、排序，而是在眾人評價現成物設計的過程中，藉由誘發參與者比較判斷這此作品優劣、強弱時的因素。分析整理後，鎖定之前 O.V.S 架構中和本研究最相關的議題「意義」和「構件」這兩個組別，並再次借助符號學的觀點，聚焦於現成物設計體系的形式和其生成的結構。

雖然符號學研究容易落入一般對分析詮釋的批評，質疑其可信度，例如：1.需要分析者厚實的學術涵養；2.研究者主觀的推論；3.分析的代表性及可否重複操作；4.研究的過程是否只是機械式的套用符號學

固定的法則做分析；5.忽略了社會歷史演變所造成的「差異」問題等等(Leiss, Kline, & Jhally, 1986, p. 165; Rose, 2001; 李幼蒸, 1998, 頁 210; 陳明珠, 2008, 頁 25; 劉慧雯, 2002, 頁 211)。但本研究儘量避免以上的盲點, 包括: 1.秉持研究者近二十年來鑽研符號學的蘊底, 以嚴緊的態度重新審視, 隨本研究多年來的推演進行, 不斷更新切入點、修正統整, 並在適當時機加入不同參與者檢核; 2.擺脫符號學常用的固有框架, 深入議題, 不再贅述一般普遍套用巴特 ERC 系統的符號學分析, 即表達層 E、內容層 C 和關係 R 的連結(Barthes, 1993/敖軍譯, 1998, 頁 43-50)、和符號學之前對一般電子和幽默產品設計的解釋(林銘煌, 2000; 方裕民、林銘煌、廖軍豪, 2006; 林銘煌、方裕民、鄭仕弘, 2008); 3.採三角檢證的策略, 以多種資料蒐集方法(包含: 文獻探討、焦點團體與符號學分析等)、多種資料來源以及多位參與者來增加內部效度、研究和真實世界的對應關係。

四、符號學對文學體系和超現實繪畫體系的分析

基於巴特提出三種形態的能指, 包括文字、圖片和實體, 本研究考慮到語言中的文學以及繪畫中的超現實主義在追求形式表現和構成上皆和現成物有相似之處, 故以下先藉符號學分析分別在文字和圖片兩體系建立的基礎, 詳加推敲, 以推演到後續本研究在實體設計的邏輯分析。

4-1 作家的文學體系分析

4-1.1 構成形式重於題材

巴特在 S/Z 中認為文學可以分為兩大類: 一種是賦予讀者一種角色、一種功能, 去發揮, 去做貢獻, 他稱為「作家的文學」。另一種是讀者無事可做或成為多餘的, 只剩下一點自由, 要麼接受文本, 要麼拒絕文本, 他稱為「讀者的文學」(Hawkes, 1977/陳永寬譯, 1988, 頁 105-106)。他認為只有在作者的文本中才能享受閱讀過程的快樂, 它超越讀者的文本那種直接露骨的閱讀, 有領悟才能帶來「狂喜」; 相反地, 語言的多義性也可能帶給讀者相反的效果, 當讀者的想像沈浸於作者的創作中, 意義是極不穩定的, 倘若讀者拒絕或沒有慾望用心體會, 那麼也可能感到窮極無聊。

俄國文學批評中的形式主義學派特別關心文學的結構, 關注文學特有本質的辨識、分離或客觀的描述, 以及在文學作品中使用音位技法, 而較不關注作品的語音內容、作品的信息、來源和歷史。維克多·斯克洛夫斯基認為詩歌是用詞語塑造的, 不是用詩的題材構成的。他認為詩歌就是顛倒習慣化的過程, 使我們熟悉的東西“陌生化”。詩歌模稜兩可的特性使其意義範圍倍增(即擴大心像的範圍)(Hawkes, 1977/陳永寬譯, 1988, 頁 55-67)。形式主義者的雅克慎也試圖說明語言的詩歌功能, 他長期觀察失語症, 並根據索緒爾符號學中句段和聯想的觀點, 指出這種語言錯亂現象有兩種主要的錯亂組合, 包括相似性的錯亂和鄰近性的錯亂, 例如: 相似性錯亂的病人會以叉代替刀、桌子代替燈, 他更以此類比好似繪畫中的立體主義和超現實主義的表現形式(Hawkes, 1977/陳永寬譯, 1988, 頁 70-73)。

4-1.2 替代和合成

根據這樣的思路, 我們理解到語言的常態性。基本上原始人類的生存離不開太陽, 於是太陽自然地被擬人化、神格化, 成為許多民族神話故事的主角。順此發展, 許多虛構的動物和人或者動物和動物的合體組合, 造就了神怪世界, 舉凡: 中國古代文學《西遊記》中擬人化的孫悟空、牛魔王, 希臘神話的人馬、美人魚, 到現代西方漫畫和電影中的《蜘蛛人》、《蝙蝠俠》等, 都是利用動物的特徵來表示特

殊的神力和意義。當《西遊記》中需要一個「替代詞」（所指）表達不存在的、神通廣大的負面角色（詮釋）時，牛魔王這個虛構的「合成詞」（能指），在情境中能迅速被理解。當然這種使用「替代」和「合成」的方法不僅出現於文學。弗洛伊德表示當我們回想夢境，發現夢中顯現的大都是些熟悉的人與物的組合（Freud, 1905／彭舜、楊韶剛譯，2000，頁 58），一些特別醒目、荒誕的並置（juxtaposition）（頁 123）。他在比較詼諧(笑話)和夢境時，發現有許多相似之處，詼諧也是把不相干的東西做配對，而簡潔性的妙語因造成的困惑和相繼的啟示，透露出隱含的意義（Freud, 1905／彭舜、楊韶剛譯，2000，頁 43）。

因表面關係而進行的「替代」和「合成」隨著文化的發展愈來愈深層、多元。皮爾斯認為不同接收者對相同的符號所理解的意義（所指，在此本研究以心像表示）在程度上並不相同，接收者必須憑藉自身的背景、經驗去詮釋、建立，甚至發展其獨有的意義。當詮釋者與時空脈絡變動時，符號的意義便成為另一個符號，而詮釋亦可被“再詮釋”。著名符號學家 Umberto Eco 把這種符號的無限指向性稱之為「無限的符號學（infinite semiosis）」。若以索緒爾的說法，即“所指”在某些情況下會成為“能指”。就像過年時我們運用修辭學的「雙關語」來拜年的祝賀詞一般，如「大雞（吉）大利」、「雞（吉）祥富貴」。

4-1.3 系譜軸和毗鄰軸

「替代」和「合成」之所以能成形，基本除了被取代的符號單元之外，還需有原本存在的符號系統。由於符號的意義需看上下脈絡組合來形成或確認。索緒爾指出符號的組成方式有兩種，即系譜軸（paradigm）和毗鄰軸（syntagm）（Hawkes, 1977／陳永寬譯，1988，頁 19-20）。任何文本都有組合的關係，將各種不同的單位元素鏈結在一起，形成意義，這種組合的關係稱為毗鄰軸，亦即橫向組合。索緒爾稱為句段的關係。而系譜軸即為縱向的關係，是一種聯想的關係，在選擇的機制下，人們可從記憶庫中，某種相似、相關或對立關係元素集結的地方，調出想要的符號。例如：「男孩踢了一下女孩」這一個句子的意義隨著一個詞接著一個詞的出現，呈現出來（毗鄰軸），直到最後一個詞就位，意義才算完整；而「踢」可以用聯想的、縱向的「吻」、「殺死」（系譜軸）代入，則意義完全不同。

4-1.4 支撐物的典型和變項

巴特在《流行體系》一書中把雜誌對服裝的表述（書寫文字）當做服飾符碼的能指，提出「意指單元」的概念，把能指分解為空間的片斷，進行比較，最後他定義「最小的意指單元」為母體（matric），以 O.V.S 表示。O 代表意指作用的「對象」（object）、V 代表「變項」（variant）、S 代表「支撐物」（support）。例如：「一件套頭毛衣有一個閉合的領子」，這一句話即為一個母體，其中「套頭毛衣」是對象，「閉合的」為變項，「領子」為支撐物。其中支撐物是對象的一部分，兩者是物質性的（Barthes, 1984／敖軍譯，1998，頁 85-87）。對象和它的支撐物可以互相交換它們的實體，例如：裙子、罩衫、領子、手套、褶襖等，它們可以時為對象，時為支撐物，而有時又可以身兼兩職（Barthes, 1984／敖軍譯，1998，頁 117）。而變項則是非物質性的，指的是存在的狀況和性質的改變，例如：尺寸、重量、分立、附加等，它影響和改造了支撐物。他認為流行即是在能指上操作變項的變化，但變化的基本典型不變。比如裙子的基本型式固定，但其長度可上下不斷變化，使得流行群體可以不斷發表「新傾向」，但並未新穎到完全無法辨識。

4-2 超現實主義繪畫體系分析

在構成上，圖片相對於文字，更加接近實體的產品設計。超現實主義雕塑和現成物設計的關係在 2-1 一節已大略提及，本節以平面的超現實主義繪畫體系為例進行分析，將更接近實體的現成物設計。

4-2.1 並置和變形

超現實主義繪畫打破傳統典型的人像、風景等主題，代表性畫家當屬馬格利特（René Magritte, 1898-1967）和達利（Salvador Dali, 1904-1989）。超現實主義運動發起人布魯東（André Breton）曾將超現實主義非邏輯意象分為七類，包括：矛盾的意象、有意不言的意象、出現後失去方向的意象、表現幻覺特性的意象、將抽象具體化的的意象、否定物資自然特性的意象、引人發笑的意象等（曾長生，2000）。其中，馬格利特以逼真寫實的繪畫手法，把真實世界中不相干的事物並置，營造出一種荒誕神奇的畫面，達到顛覆日常觀念的作用（張光琪，2003），如圖 13《Personal values》。而達利則將夢境般的形象與現實混合在一起，以意想不到的扭曲、變形、分解、組合等，搭配童話般的色彩，構成畫作，如圖 14《The Persistence of Memory》，軟綿綿的時鐘掛在樹枝上，除了類似馬格利特常用的錯亂空間的脈絡之外，物體的質變令人驚悚。



■ 13. Personal values

（繪圖參考：

San Francisco Museum of Modern Art, 1952）



■ 14. The Persistence of Memory

（繪圖參考：

MoMA, 1931）

4-2.2 抽離脈絡常態的構成

如果把這些詮釋的物體當做能指，它們的集合體實在令人想不透所指是什麼，觀者對於謎樣的東西抱持著「破解」的好奇，不自覺無意識地沈浸在失序的想像空間。這呼應巴特對所謂「作家的文學」的看法，要我們自覺地閱讀它。張光琪（2003）在介紹和描述馬格利特作品的構圖時，多次出現「並置」和「融合」等字眼的手法，正如我們在論述「作家的文學」時用的「合成」，如圖 15《The Great War》，戴著禮帽的男子的臉龐正前方被綠蘋果遮住。圖 16《The Castle in the Pyranees》則是漂浮在半空中的大巨石上座落著一座城堡。我們無法認定蘋果是停滯的、還是往下落的，為什麼巨石會漂浮在空中。從馬格利特的傳記中，顯示如此抽離常態脈絡地並置自然界兩樣不相干的東西是他在學習立體派和未來派的技巧中，尋求因照相術發明普及後，所能另求發揮的途徑。



■ 15. The Great War

（繪圖參考：

Thurston Royce Gallery, Allentown, 1964）



■ 16. The Castle in the Pyranees

（繪圖參考：

Israel Museum, Jerusalem, 1959）

4-2.3 物體間潛在的相關性和相似性

馬格利特也嘗試去發現物體彼此間隱藏的親近性（張光琪，2003，頁 94），如《The Red Model》因為腳和鞋子的關係，透過互相透融合創造出新的合體；在《Rape》中藉由五官和身體關係，以女性身體

的胸部、肚臍、恥丘分別代表眼睛、鼻子和嘴巴，表達性愛隱喻。這種雙重影像、雙重含義的「融合」技巧和達利善長的「形變」、「誇大」的畫風相比，含蓄中不失引人入勝的效果。他也有少數形變作品，如《Perspective: Madame Recamier by David》，臥椅上放置著 L 型半臥姿的棺材，把人像畫常見的半倚躺的女人置換成棺木。這些都充分利用了物體在空間的相關性和形態的相似性。

以下我們進一步導入之前文學體系分析時的概念來解析馬格利特的畫作。先以巴特 O.V.S 概念中的支撐物視為我們分析訊息的單元，而系譜軸和毗鄰軸的概念則關係著訊息單位選擇組合的邏輯，其中，毗鄰軸關乎符號單元的排列組合，系譜軸關乎符號單元的選擇與替換。正常女子五官的排列是一個毗鄰軸的關係，單元包括：眼睛、鼻子和嘴巴，而女性肢體器官的排列是另一個毗鄰軸的關係，單元包括：胸部、肚臍、恥丘。在《Rape》中，如圖 17 所示橘（實）線的架構組合取代了正常的虛（藍）線，馬格利特因女性五官和上半身軀幹在外型和構成上相似的程度，用張冠李戴的手法，以胸部取代眼睛、肚臍取代鼻子、恥丘取代嘴巴，這是符號在兩個系譜軸 S1、S2、S3 中所做的替換，因為這些單元都同樣出自於兩個非常相近的毗鄰軸，故在替換上顯得更加“自然和融洽”。在此值得一提的是馬格利特不似達利一般，並沒有操弄太強的「變項」（大小、粗細和材質等）去調整「支撐物」，而是保有典型的樣子。

肖像畫的題材				系譜軸 S1	系譜軸 S2	系譜軸 S3	
	五官的架構 ○1	毗鄰軸 X	頭髮	—眼睛—	—鼻子—	—嘴巴—	—脖子—
	全身的架構 ○2	毗鄰軸 Y		—胸部—	—肚臍—	—恥丘—	
特徵相似點			對稱的兩個物件	凹陷	開合		

圖 17. 以巴特 O.V.S 架構剖析馬格利特的《Rape》

畫作中張冠李戴地串連橘色（實）線的單元組合取代正常的虛（藍）線，
以胸部取代眼睛、肚臍取代鼻子、恥丘取代嘴巴

（資料來源：本研究整理；繪圖參考來源：WIKIART, 1934）

五、焦點團體

以上在經過巴特 O.V.S 架構和符號單元的排列組合、選擇與替換的分析之後，本研究的重點著眼在現成物設計（實體系統）的能指上，透過焦點團體法的應用，以座椅及燈具為例，調查及評價現成物的設計，並藉由比較過程以誘發參與者提出判斷設計優劣、強弱時的原因，再進一步審視我們關心的符號單元和排列組合相關的議題。

5-1 設定與執行流程

首先，由研究者擔任召集人並主持會議，利用研究所課程進行討論，參與者共 5 名，由工業設計背景碩士和博士生組成（2 位男性，3 位女性，平均約 25 歲），過程分 4 階段三週進行，前後共 9 小時。首先進行現成物設計的簡報（以第二章的內容為藍本，約 1 小時），在充份溝通和了解研究目的後，每人再上網搜尋當下現成物設計作品中座椅或燈具的圖片 15-20 張，經蒐集、篩選、整合（約 2 小時）後得 80 張圖片。第二週同時段按編號用投影方式播放，並依序介紹個人收集的圖片，經過一遍環顧後，再依事先準備好的 13 個問題請大家按個人的喜好、主觀、直覺的想法對每張圖片進行 1~7 級的評分和討

論（約 3 小時），如有重大歧見或必要性，參與者可發表給分高低的原因、相互質問、並調整分數。過程中由召集人控制全場、做有效的提問，並順著話題進行，不急於按事先預定的項目提問。會議後，按圖片編號計算各設計在各問題的平均得分，針對討論重點以紮根理論進行整理。第三週再以調查整理所浮現出來的最底層的 14 項評價因素，逐項檢視統計出來每題最具代表性的 13 件作品，並進行討論與評分（約 3 小時）。其中由一位博士生進行錄音記錄，如逢討論重點時，輔以手寫和影像記錄，力求客觀。因本階段的目的是在於探索，故特別留意「令人意外的對答」與「潛在的內容」，並加以追問，且注意參與者表達時可能透露出來的非語言訊息，諸如臉部的表情等。

5-2 現成物創作的直觀反應

第二週事先準備好的 13 個問題是評價一般設計的考量，包括 13 個問題：喜歡不喜歡這個設計、那個作品最實用、那個作品最懷舊、趣味、那個作品最諷刺、那個作品最不容易認為是現成物設計、那個作品會誤以為是現成物設計、那個作品設計手法最高明、那些作品與過去使用架構手法類似、那個作品最環保或最不環保、那個作品最像勞作。這些問題主要用來激發參與者深入思考，對於之後討論各議題所浮現出來的觀點才是我們想要分析的原始材料，而不是各個設計。因篇幅之故，在此僅就幾件重點案例說明大家對這些設計的主要觀感。首先，最被喜好的作品主要是因為沙發的椅腳由手推車的輪胎和兩枝一體成型的鋼管所取代，它們既是腳又是把手，支撐著沙發的座墊和椅背。這個設計利用最少、最簡單的構件組合，成功地連結兩個不同用途的文化，又充分保留原本乘坐和推著走的功能。它並在第三週的問卷中「功能表達明確」及「組合趣味性」項目上皆有較高的平均值。最不受喜歡的作品則是用鍋蓋和湯匙懸掉起來組成的燈具，雖然構件都單純地來自廚房用具，但需消耗大量湯匙做為材料，費時耗工，造形和燈光效果也不佳。然而，因構件選取及組合手法關係，在「易理解為現成物」項目評分上，反而獲得最高認同。最具機能性的作品是由基本幾何形體的基座、支桿、燈罩所構成，簡單、理性，但沒有太多想像空間和趣味性。相反地，最令人懷舊的作品是由典型的沙發皺摺座面、皮箱把手、木製欄桿和風扇外罩等物件組成，皆在挑動我們舊有時光的記憶。

5-3 評價現成物創作的因素

針對第二和第三週問題的反應和發言的重點進行整理，以紮根理論中自由編碼、主軸編碼、選擇編碼的程序歸納，最後把最底層的 14 項評估考量的因素先整合成 6 組，再依本研究關心的分為 3 類，如表 1 所示。其中 (A) 一般產品整體性：考慮功能、情感、意義等一般性的設計原則，把功能表達明確、實用上的質疑、造形簡潔、色彩協調、易產生其他聯想、組合趣味性等，整合在一起。我們認為在符合一般產品的考量下，現成物設計有別於藝術，不論如何表現，仍要達到功能的要求，而造形和色彩也需符合一般美感要求，以椅子為例，不論好不好坐，仍需可供乘座；(B) 現成物設計特殊性：因需利用現有構件來製作，故把構件組合認同、構件取得容易、構件太繁瑣、組合手法太常見、製作加工簡易、製作形式粗糙等歸為一類，我們認為經濟的加工方式是其特殊的生存之道；(C) 設計定位：視為因追求形式表現，將左右其設計風格走向，故把易理解為藝術創作和環保議題歸為一類。而當考慮在設計中採用現成物構件時，從完形理論角度切入，部分會對整體的設計或多或少產生影響，在風格取向上，自然不可避免地就走向現成物設計可能發揮的表現形式，不論環保議題或是藝術性。而其中關係到本研究感興趣的議題當屬「意義」和「構件」這兩個組別，在現成物設計中因需考量不同物件間的構成，在構件的取得與構件是否因組合而達到觀者認同，普遍獲得本研究參與人員一致性意見，並通過討論認為在構件組別分類下「構件太繁瑣」一項，與當代簡潔設計原則不同。其中影響現成物設計優劣評價的最主要四項因素為「意義」下的「易產生其他聯想」、「組合趣味性」以及「構件」下的「構件組合認同」與「構

件取得容易」。而構件經過重新排列組合，產生新的物件形態，則誘發觀者對於新型態在意義上的評價，其重點在討論現成物是否因新的形態產生其他聯想或趣味性，此部分將在第六章導入符號學分析後進一步舉例分析。

表 1.14 項評價現成物創作的因素

(A) 一般產品整體性					(B) 現成物設計特殊性					(C) 設計定位			
功能		情感		意義	構件			製作			風格		
功能表達明確	實用上的質疑	造型簡潔	色彩協調	易產生其他聯想	組合趣味性	構件組合認同	構件取得容易	構件太繁瑣	組合手法太常見	製作加工簡易	製作形式粗糙	易理解為藝術創作	環保議題

資料來源：本研究整理

六、現成物設計體系分析

根據皮亞傑 (Jean Piaget) 對結構主義下的定義，其排列組合需符合三個基本概念：1. 整體性：結構的組成成分受一套內在規律所支配，這套規律決定著結構和各成分的性質；2. 轉換：這個規律是動態的，可以不斷的整理加工新的材料；3. 自我調節：結構是獨特的、封閉的、自我調節的，不求助於其他系統。(Hawkes, 1977/陳永寬譯, 1988, 頁 5-16)。而當觀察的結構從文字體系和圖片體系跨足到實體體系，不得不參照產品設計這個作為獨立系統自身的結構，亦即所謂一般性的設計原則架構，此部分本研究在第五章焦點團體已透過系統性的提問和分析，故在此除了參考以上對作家的文學體系（文字）和超現實主義繪畫體系（圖片）所做的符號學分析，特別針對現成物具產品身分和強調藝術性的特性來剖析意義和構件之間的變化邏輯。

6-1 能指為核心：從現有物件出發

首先回到 Hekkert 在研究中比較新穎和典型之間的關係時的論點 (Hekkert, 2003)，他以 Philippe Starck 在 1990 年代設計的作品「Miss Sissi」檯燈，如表 2-序 1 作品為例，指出：「由於它的合成材料，可以被認為是新穎的，同時，它的整體形式，也可以被看作典型的檯燈。因此，典型性和新穎性不應被認為一定是同一軸向的相反兩極，儘管經常會有很高的負相關性。」值得注意的是此處的新舊，指的是舊的典型和新的材質，舊的典型有單燈形象是在觀者心中的意象，是所指。而 Eggink 分析中舉的例子「Ericophone」，如圖 9 的新舊，舊的典型（經典手持話筒和撥碼盤）和新的直立的姿態，話筒和撥碼盤也是所指，而非真的實體或部分實體的改造，即非現成物。所以用「Ericophone」來類比現成物同樣典型又新穎，並不恰當。其實它們和現成物創作是不同的，因為現成物設計的部分構件或全部構件已經存在那裡了，不是心裡的样子，現成物不可以改變材質、甚至既有的外觀線條。

6-2 相似性的運作：善用或組成典型的外觀

再者，「Miss Sissi」的例子，符號的運用主要基於外形的相似性，而在「Ericophone」的例子中，話筒和撥碼盤的合成除了構件外形的相似性之外，還牽涉到在空間中三維的組合關係，包括人因和製作的考量。若以燈具為例，從新穎和典型的角來分析，其邏輯至少有表 2 下方四種類別的例子，包含「Miss

Sissi」、「85 Lamp」、由眾多高腳杯環繞而成的「高腳玻璃杯水晶燈」、以及由蠟燭、高腳杯和扇形紙罩所組成的「DIY 氣氛燈」。以表 2-序 2 及序 3 的案例進行比較，其中相似的架構為：「高腳玻璃杯水晶燈」的構成元素用高腳杯取代了「85 Lamp」的燈泡；而相較表 2-序 3 及序 4，高腳杯則分別被當作燈罩和蠟燭看待，這個新身份的產生是在當它和其他構件組合後所造成的。透過上述案例歸納，舊有物件（舊能指）的重新組合將產生新的認知（新所指），而這個新的認知（新所指）往往是由一個熟悉的東西化身為另一個熟悉的東西（或部分），然而，兩者之間原本全然無關，卻因為在特殊的組合狀態下，因形態的相似性而發生了物件「新身份產生」的作用。

表 2. 四個燈具的比較：依構件、典型燈具的外觀或組成、其他器物文化的構件的角度來看

序	產品名稱	產品參考圖	構件	典型燈具構件的外觀或組成	其他器物文化的構件
1	Miss Sissi	 (繪圖參考來源： RUME, n.d.)	不是現成物 但外形相似  (圖像來源：Lin, Y. I.)	-	-
2	85 Lamps	 (繪圖參考來源： Droog Design, 1993)	燈泡  (圖像來源：Lin, M. H.)	典型的構件	-
3	高腳玻璃 杯水晶燈	 (繪圖參考來源： Casalighting, n.d.)	玻璃杯  (圖像來源：Lin, Y. I.)	-	典型的玻璃杯
			環繞支架  (繪圖參考來源： Joss & Main, n.d.)	組成典型環狀 吊燈的外觀	-
4	DIY 氣氛燈	 (圖像來源：Lin, M. H.)	玻璃杯  (圖像來源：Lin, Y. I.)	組成典型有罩 燈的外觀	典型的玻璃杯
			蠟燭  (圖像來源：Lin, Y. I.)		
			紙罩  (圖像來源：Lin, Y. I.)	賦予連結的組件	

資料來源：本研究整理

6-3 新舊所指的拉扯：變化構件的身份和用途

當進一步單獨檢視「構件」和「意義」的關係時，構件的指涉性會在舊的所指和新的所指之間拉扯，如「85 Lamps」中因為新舊所指同為燈具，燈泡的所指沒有改變，趣味性是因大量的燈泡組合帶來的。而「DIY 氣氛燈」就不同了，高腳杯由原本的身份變成蠟燭檯，這一改變就造成它在兩個所指之間的拉扯游離，尤其當這個重新組合的形態被刻意設計成有罩燈的樣子。如果我們再以圖 8（斧頭書架）為例，並透過圖 17 的分析邏輯方式來說明其架構會更明顯，如圖 18 所示，因層板的間距大小以及斧頭嵌入牆面所呈現的支撐強度，形塑了一個像吊櫃或書架般、堪以置物及載重的新形體。典型的書架層板（舊能指），融入了斧頭（另一個舊能指）而成了新樣貌，因為典型的外觀容易令人分別聯想到書架和斧頭，加上功能上的考量，即使仍然判定它是書架，但是斧頭超乎想像地杵在牆面上的樣子，使人不禁徘徊在斧頭和層板間，造成兩個指涉性上強烈的拉扯。

斧頭書架			系譜軸 S1	系譜軸 S2	系譜軸 S3	系譜軸 S4
	書架的架構O1	毗鄰軸X	層板	螺絲釘 (一般看不見)	側板	背板
	斧頭的架構O2	毗鄰軸Y		斧頭 (過度鮮明)	斧柄	
	特徵相似點			固定	支撐	

圖 18. Ready-Made collection（斧頭書架）

使人徘徊在斧頭和層板間，兩個指涉性（橘色雙向箭頭）認知上拉扯

（資料來源：本研究整理）

6-4 可能的新所指：賦予連結的組件

綜上，現成物設計的巧妙並置來自構件的外觀和空間位置的安排，透過兩件不相干的構件拼湊編輯，但恰到好處的安排並不容易，許多時候尚需訂作新的組件來連結才能達到作者想呈現的樣態，如之前提到的 DIY 氣氛燈中紙褶的傘形燈罩。另外如下頁圖 19 所示，這件坐具外形如同獵狗向前撲的樣子，兩隻後腿支撐在牆角，由鍊條固定在牆壁上。其中腳踏車墊、鎖鍊、鎖頭是現成物，而象徵身軀、後腿和尾巴的鐵管是刻意量身訂作的組件，以達到所指的目的，並撐起乘坐的功能。再以文獻探討中圖 2（Head of a Bull）作為案例說明，其運用腳踏車把手與腳踏車坐墊在位置空間上的重新安排，而形塑出牛頭的樣子，透過巧妙安排讓同樣是腳踏車構件的元素（把手、坐墊）達到現成物設計的新所指目的。同樣具有腳踏車墊（舊能指），因為賦予不同物件的連結與排列，而會有不同的新所指產生（獵狗或牛頭的意象）。

現成物的構件在經過「選擇」和「安置」後所產生的形態，重新以符號學的觀點進行現成物產品設計的檢視，每個構件其原本即獨立具有各自的屬性（系譜軸），而以圖 19 中橘色線的架構組合重新取代，便能達到新的所指產生，而這個新的所指（Sd）將會因對現成物產品的想像而有創作者想傳達的（Sda）跟觀者所感知到的（Sdc）差異，如同圖 19 具有狗意象的坐具是本文研究者以觀者的立場所感知到的（Sdc），然而創作者之原意（Sda）則未必是坐具。

坐具的題材			系譜軸 S1	系譜軸 S2	系譜軸 S3	
	腳踏車的架構O1	毗鄰軸X	腳踏車墊	鍊條、鎖頭	車架	車輪
					象徵身體、尾巴、腳的組件	
	狗的架構O2	毗鄰軸Y	狗頭	狗鍊	身體、尾巴、腳	

圖 19. 最「易產生其他以面聯想」的代表作品在系譜軸和毗鄰軸上的邏輯架構

(資料來源：本研究整理)

6-5 小結

本章節套用第四章節文學體系中系譜軸與毗鄰軸的概念和巴特深入分析的 O.V.S 架構，以超現實繪畫的畫作為例，彙整了一個符號學分析的關係圖，如表 1 所示；並由第五章節焦點團體所歸納的影響現成物設計優劣評價的因素中，聚焦在「易產生其他聯想」、「組合趣味性」、「構件組合認同」與「構件取得容易」等四項因素，推演出本研究認為現成物在創作上的四點創作考量：1.能指為核心、2.相似性的運作、3.新舊所指的拉扯、4.可能的新所指。

現成物設計崛起於詼諧地使用現成品的構件，以矛盾的美學和限量生產方式，遊走於產品與藝術之間。如果把它當作一種設計手法來看，在其構成上其實是極具挑戰的，因為現成物創作得牽就現成構件的大小，也無法任意變換材質，而其組合要達到美學的標準著實不易。本文歸納的四點現成物設計「創作邏輯」，主要供做設計創作時邏輯思路的參考，輔助創作時或設計教育上，能了解這類創作的文化背景、來龍去脈、存在的定位，並思考物件（部件）所代表的符號、意義或詮釋上的差異，在兼顧實用原則下，活化創意的靈活度和廣度，發揮作品的深度，而非止步於表象地應用現成物作淺層的立體拚貼。

七、結論

現成物設計透過汲取現實生活的日常用品作為元素加以重新編輯，典型又新穎，看似隨性、任意的改造，其實另一層意涵說明了好的作品仍是有其規則的，相信本文歸納出來的概念和分析，如能善用於設計教學或實務創作，將可以協助作為在一片混鈍的構想中釐清方向、發揮設計的力道，有助於創造力的培養和提昇。對工業設計師來說，勝負的關鍵取決於造形上的感覺。最早現代設計教育根源的包浩斯，在造形上的訓練即採用根據不同場所、時代變遷而發展來的一套訓練方法（柳宗理，2003／葉韋利、蘇文淑譯，2015），而這套方法建立在包浩斯的基礎課程，包含對於材料與質感的研習。包浩斯現代基礎課程創始者約翰·伊登（Johannes Itten），曾提起透過材料拼貼（montage）能啟發學生將觀察和感知到的經驗累積轉化成造形上的能力（Itten, 1963）。而現成物設計創作，是透過對物件拼貼與重新編輯的概念，其建立的概念便是在對於物件屬性、符號意義的觀察和感知的轉化。如同蘋果創始人賈伯斯所說：「創造力只不過是連接某些東西的能力。...有創造力的人能夠把曾經見過的不同體驗連接在一起，然後綜合成某種新東西。」（王詠剛、周虹，2012，頁 174）。

在設計的定位上，家具和生活用品的設計並不像電子產品設計那般以技術掛帥，不全然依賴技術或材料上的創新，往往成功的實驗性設計也能激勵新的設計趨勢。現成物設計也不同於綠色設計，因為它不完全是回收現成品，拆解、提煉成原物料，再重製成新事物，而是詼諧機智地引用現有的構件進行再造，「選擇」和「安置」構件的巧思讓原本簡單平凡無奇的東西，潛意識地喚起了人們對其「前身」的記憶，新舊的疊加比「全新」的設計更加具奇特夢幻的魅力。它也不同於一般功能性的產品或商業性較重的幽默設計，因為同質性高的商業產品比較像讀者的文本容易讀得懂；而現成物設計比較像作家的文本，多了點違背常態的結構佈局和自由度，雖較不易為衆人所理解，但其引人注目的藝術性氣息仍發人省思。

參考文獻

1. Anonymous. (1964). *The great war*. Retrieved from <https://www.ss.net.tw/list1.asp?PageTo=1&num=119>
2. Anonymous. (2004). *The museum of modern art, MoMA highlights* (p. 155). New York, NY: The Museum of Modern Art. (Original work published 1999)
3. Duchamp, M., Sanouillet, M., & Peterson, E. (1989). *The writings of Marcel Duchamp*. New York, NY: Baker & Taylor.
4. Droog Design. (1993). *85 Lamp*. Retrieved from <https://www.droog.com/webshop/product/85-lamps>
5. Eco, U. (1980). "Function and sign: The semiotics of architecture", *signs, symbols, and architecture* (pp. 11-61). Chichester: John Wiley and Sons.
6. Eggink, W. (2010). The reinvention of the ready-made. In J. Gregory, K. Sato, & P. Desmet (Eds.), *Proceedings of the 7th Design and Emotion Conference 2010* (pp. 1-23). Chicago, IL: IIT Institute of Design.
7. Fernando, C., & Humberto, C. (2010). *Campana brothers: Complete works (so far)*. New York, NY: Random House.
8. Ferrari, P. (2012). *Achille Castiglioni*. London: Phaidon.
9. Front Design. (n.d.). *Hanger*. Retrieved from <http://www.frontdesign.se/office-collection-project>
10. Hekkert, P., Snelders, D., Wieringen, P. C., Hekkert, P., Snelders, H. M. J. J., & Wieringen, P. C. W. V. (2003). "Most advanced, yet acceptable": Typicality and novelty as joint predictors of aesthetic preference in industrial design. *British Journal of Psychology*, 94(1), 111-124.
11. Hanks, D. A. (2000). *Design for living: Furniture and lighting 1950-2000*. Paris: Flammarion.
12. Iversen, M. (2004). Readymade, found object, photograph. *Art Journal*, 63(2), 45-57.
13. Israel Museum, Jerusalem. (1959). *The castle in the Pyrenees*. Retrieved from <https://www.ss.net.tw/list1.asp?PageTo=2&num=119>
14. Krippendorff, K. (1990). *Product semantics: A triangulation and four design theories*. Helsinki: University of Industrial Arts.
15. Leiss, W., Kline, S., & Jhally, S. (1986). *Social communication in advertising: Persons, products and*

- images of well-being*. New York, NY: Methuen.
16. Lin, M. H., Wang, C. Y., Cheng, S. K., & Cheng, S. H. (2011). An event-related potential study of semantic style-match judgments of artistic furniture. *International Journal of Psychophysiology*, 82(2), 188-195.
 17. Meyer, J. (2000). *Minimalism*. London: Phaidon.
 18. Max Kuwertz. (n.d.). *Ready-made collection*. Retrieved from <https://www.maxkuwertz.com/index>
 19. MoMA. (1931). *The persistence of memory*. Retrieved from <https://www.moma.org/collection/works/79018>
 20. Olschewski Design. (n.d.a). *Bathroom*. Retrieved from <https://www.olschewski-design.com/>
 21. Olschewski Design. (n.d.b). *Stiller Gefahrte*. Retrieved from <https://www.olschewski-design.com/>
 22. Parson, T. (2009). *Thinking objects: Contemporary approaches to product design*. Lausanne: AVA Academia.
 23. Ramakers, P. (2002). *Droog design in context less + more*. Utrecht: 010Publishers.
 24. Rose, G. (2001). *Visual methodologies: An introduction to the interpretation of visual materials*. London: Sage.
 25. Joss & Main. (n.d.). *Rowan 12-light shaded chandelier*. Retrieved from https://www.jossandmain.com/lighting/pdp/rowan-12-light-shaded-chandelier-loon6466.html?utm_medium=Social&utm_source=Pinterest
 26. Rume. (n.d.). *Miss Sissi*. Retrieved from <https://www.rume.co.uk/flos-miss-sissi.html>
 27. Scha, R. J. H. (2001). *Readymades, artificial art, new media*. *Exploding Aesthetics*, 16, 40-47.
 28. San Francisco Museum of Modern Art. (1952). *Personal values*. Retrieved from <https://www.ss.net.tw/list1.asp?PageTo=2&num=119>
 29. Heatherwick, T., & Rowe, M. (2012). *Thomas Heatherwick: Making*, New York, NY: Monacelli Press.
 30. Vitra Design Museum. (n.d.) *Seggiolina da Pranzo*. Retrieved from <https://sumally.com/p/484517>
 31. Wang, C. Y. (2015). The development, technique and application of ready-made in the product design. *Art and Design Review*, 3(2), 49-67.
 32. Zonotta.it (n.d.). *Mezzadro*. Retrieved from <https://www.zanotta.it/ContentsFiles/220%20Mezzadro.pdf>
 33. 王詠剛、周虹 (2012)。 *世界跟著他的想像走－賈伯斯傳奇*。台北：天下遠見。
Wang, Y. G., & Zhou, H. (2012). *The world goes with his imagination-the lengthy of Jobs*. Taipei: Tian Xia. [in Chinese, semantic translation]
 34. 方裕民、林銘煌、廖軍豪 (2006)。「失諧－解困」理論與設計邏輯中的幽默理解歷程。 *設計學報*, 11 (2), 65-81。
Fang, Y. M., Lin, M. H., & Liao, C. H. (2006). Perception patterns of figurative expressions and “incongruity - resolution” theory in humor design. *Journal of Design*, 11(2), 65-81. [in Chinese, semantic translation]

35. 艾迪·沃佛曼 (Wolfram, E.) (1992)。《拼貼藝術之歷史》(History of collage) (傅嘉琿譯)。台北：遠流。(原著出版年：1975)
Wolfram, E. (1992). *History of collage*. (J. H. Fu, Trans.). Taipei: Yuan Liou. (Original work published 1975) [in Chinese, semantic translation]
36. 弗洛伊德·西格蒙德 (Freud, S.) (2000)。《詼諧與潛意識的關係》(Der Witz und seine Beziehung Zum Unbewussten) (彭舜、楊韶剛譯)。台北：知書房。(原著出版年：1905)
Freud, S. (2000). *Huei Sie Yu Cian Yi Shih De Guan Si* (Der Witz und seine Beziehung Zum Unbewussten)(S. Peng, & S. G. Yang, Trans.). Taipei: Jih Shu Fang. (Original work published 1905) [in Chinese, phonetic translation]
37. 李幼蒸 (1998)。符號學和人文科學—關於符號學方法的認識論思考。《哲學雜誌》，23，208-222。
Lee, Y. J. (1998). Semiology and humanities – about the knowledge of semiology method. *Philosophy Magazine*, 23, 208-222. [in Chinese, semantic translation]
38. 李佩玲 (2005)。現成物對現代設計觀念的衝擊與反思。《師大學報》，50 (1)，91-103。
Lee, P. L. (2005). Ready-made to modern design idea impact and reconsidering. *Journal of National Normal University*, 50(1), 91-103. [in Chinese, semantic translation]
39. 林銘煌 (2000)。產品造形中的符號與符碼。《設計學報》，5 (2)，73-82。
Lin, M. H. (2000). Sign and code in product design. *Journal of Design*, 5(2), 73-82. [in Chinese, semantic translation]
40. 林銘煌、方裕民、鄭仕弘 (2008)。論幽默設計中詼諧與滑稽的表現技巧。《設計學報》，13 (3)，61-80。
Lin, M. H., Fang, Y. M., & Cheng, S. H. (2008). The intention, depth and technique of expression in humor product design. *Journal of Design*, 13(3), 61-80. [in Chinese, semantic translation]
41. 柳宗理 (Yanagi, S.) (2015)。《柳宗理隨筆》(葉韋利、蘇文淑譯)。台北：大鴻藝術。(原著出版年：2003)
Yanagi, S. (2015). *Sori Yanagi essays* (W. L. Ye, & W. S. Su, Trans.). Taipei: Da Hong Yi Shu. (Original work published 2003) [in Chinese, semantic translation]
42. 威力·羅茲勒 (Rotzler, W.) (1991)。《物體藝術》(Objekt kunst) (吳瑪俐譯)。台北：遠流。(原著出版年：1986)
Rotzler, W. (1991). *Art of object* (Objekt kunst) (M. L. Wu, Trans.). Taipei: Yuan Liou. (Original work published 1986) [in Chinese, semantic translation]
43. 洪穎真 (2007)。復古新潮流 (上)：古典元素的當代應用。《工業設計雜誌》，138，76-79。
Hong, Y. J. (2007). The trend of restoration (1st): The modern application with classic elements. *Industrial Design Magazine*, 138, 76-79. [in Chinese, semantic translation]
44. 洪穎真 (2009)。打撈日常的漂浮物，化高價設計品：巴西兄弟檔 Fernando and Humberto Campana。《設計雜誌》，145，29-33。
Hong, Y. J. (2009). Da Lao Rih Chang De Piao Fu Wu Hua Gao Ga She Ji Pin Ba Si Syong Di Dang Fernando and Humberto Campana. *Design Magazine*, 145, 29-33. [in Chinese, phonetic translation]
45. 特倫斯·霍克斯 (Hawkes, T.) (1988)。《結構主義與符號學》(Structuralism and semiotics) (陳永寬譯) 台北：南方。(原著出版年：1977)
Hawkes, T. (1988). *Structuralism and semiotics* (Y. K. Chen, Trans.). Taipei: Nan Fang. (Original work

- published 1977) [in Chinese, semantic translation]
46. 張光琪 (2003)。馬格利特。台北：藝術家。
Jhang, K. C. (2003). *Magritte*. Taipei: Artist Magazine. [in Chinese, semantic translation]
47. 陸谷孫 (1996)。英漢大辭典 (The English-Chinese dictionary)。台北：東華。
Lu, G. S. (1996). *The English-Chinese dictionary*. Taipei: Dong Hua. [in Chinese, semantic translation]
48. 陳明珠 (2006)。符號的文化政治反思。載於黃鈴媚、成露茜 (編)，*傳播研究的傳承與創新* (頁 159-175)。臺北：世新大學。
Chen, M. C. (2006). Fu Hao De Wun Hua Jheng Jih Fan Sih. In L. M. Huang, & L. C. Cheng (Eds.), *Chuan Bo Yan Jiou De Chuan Cheng Yu Chuang Sin* (pp. 159-175). Taipei: Shih Sin University. [in Chinese, phonetic translation]
49. 黃海鳴 (2012)。大破設計物件的現代生活：法國北加萊當代藝術基金會收藏展。台北：台北市立美術館。
Huang, H. M. (2012). *Destroy design modern living: Collection du FRAC Nord-Pas de Calais*. Taipei: Taipei Fine Art Museum. [in Chinese, semantic translation]
50. 黃庭超 (2003)。杜象的現成物，達達與前衛之外：兼論對台灣裝置藝術現象的觀察。2003 新異象論壇藝術暨二十世紀西洋繪畫主流之探討研討會論文集 (頁 42-53)。台北市：中華民國後立體派畫會。
Huang, T. C. (2003). The ready-made of duchamp, dada and trans-avant-garde an discuss for the observation for Taiwan's installations art phenomenon. In *Proceedings of 2003 Nouvelle Vision Colloque* (pp. 42-53). Taipei: Cubismealt Altematif. [in Chinese, semantic translation]
51. 曾長生 (2000)。超現實主義藝術。台北：藝術家。
Zeng, C. S. (2000). *Surrealist art*. Taipei: Artist Magazine. [in Chinese, semantic translation]
52. 義庭·約翰 (Itten, J.) (1978)。造形藝術的基礎－包浩斯的造形原理及展開 (王秀雄譯)。台北：大陸書店。(原著出版年：1963)
Itten, J. (1978). *Design and form: The basic course at the Bauhaus and later* (X. X. Wang, Trans.). Taipei: Ta Lu Book. (Original work published 1963) [in Chinese, semantic translation]
53. 劉振源 (1998)。印象派繪畫。台北：藝術家。
Liu, J. Y. (1998). *Yin Siang Pai Huei Hua*. Taipei: Artist Magazine. [in Chinese, phonetic translation]
54. 劉慧雯 (2002)。Saussure 符號學理論在廣告研究中的應用：文本意義研究的更弦易幟。新聞學研究, 70, 197-227。
Liu, H. W. (2002). Reconsidering the application of Saussurian semiotics in advertisement researches. *Journalism Study*, 70, 197-227. [in Chinese, semantic translation]
55. 蔡秀枝 (2003)。巴特 S/Z 中的轉向與閱讀策略。中外文學, 31 (9), 33-66。
Tsai, H. C. (2003). The turn and the reading strategy in roland Barthe's S/Z. *Chung-Wai Literary Monthly*, 31(9), 33-66. [in Chinese, semantic translation]
56. 德里達·雅客 (Derrida, J.) (1998)。言語與現象 (La Voix et le Phenomene) (劉北成、陳銀科、方海波譯)。台北：桂冠。(原著出版年：1980)
Derrida, J. (1998). *Yan Yu Yu Sian Siang* (La Voix et le Phenomene)(B. C. Liou, & Y. K. Chen, & H. P. Fang, Trans.). Taipei: Guei Guan. (Original work published 1980) [in Chinese, phonetic translation]
57. 羅蘭·巴特 (Roland, B.) (1988)。符號學要義 (Elements of semiology) (洪顯勝譯)。台北：南

方。(原著出版年：1984)

Roland, B. (1988). *Elements of semiology* (S. S. Hong, Trans.). Taipei: Nan Fang. (Original work published 1984) [in Chinese, semantic translation]

58. 羅蘭·巴特 (Roland, B.) (1998)。流行體系(一)：符號學與服飾符碼 (Systeme de la mode) (敖軍譯)。台北：桂冠。(原著出版年：1983)

Roland, B. (1998). *Liou Sing Ti Si (1st): Fu Hao Siao Yu Fu Shih Fu Ma* (Systeme de la mode) (J. Ao, Trans.). Taipei: Guei Guan. (Original work published 1983) [in Chinese, phonetic translation]

59. 觀止 (2011)。百變畢卡索。臺北畫刊, 523, 42-45。

Guan, J. (2011). Picasso. *Taipei Pictorial*, 523, 42-45. [in Chinese, semantic translation]

Investigating the Design Logic of the Ready-made Design from Semiotics Viewpoint

Ming-Huang Lin*

Yi-Shiang Lin**

Ching-Yi Wang***

* Design Department, National Taiwan University of Science and Technology
linludwig@gmail.com

** Institute of Applied Arts, National Chiao Tung University
ys.linna@gmail.com

*** Department of Creative Product Design, Asia University
yujanechung@gmail.com

Abstract

Because of its novelty and contradictory quality, ready-made designs, the combination of familiar found objects, continually develop and receive much attention since the 1990s. This study begins with the literature survey, and looks at its historical development in art and design, as well as the related academic research. By taking chair and lamp design as examples, it applies focus group method to explore how design professionals determine their preferences of the ready-made designs, and their strengths or weaknesses. We first integrate 14 assessment factors, and among them the items related to “meaning” and “components” are most relevant to this study. Compared with other research methods, semiotics approach pays much attention in content and context analysis, and it is useful for analyzing ready-made designs especially their disorder appearance and unexpected replacement. Thus, according to semiotics and structuralism viewpoint in literature, this study tries to analyze the writer's literary system (text) and surrealist painting system (picture) to infer common structure, skill of being artistic, and combination logic of the ready-made design system (entity). Particularly the structure of the genealogical axes and adjacent axes in semiotics is applied to the analysis of the selection, arrangement, and conversion of existing objects for typical objects, which leads to a new interpretation of the meaning. It also explains the contradictory phenomenon that the novelty due to the familiarity. In the end, we sum up four creation logics, including: (1) the signifier is the core: starting from the found objects, (2) the operation of similarity: using or forming the typical appearance, (3) the swap of the old and new

signified: changing the role and purpose of the component, (4) possible new indications: filling up components for the association.

Keywords: Ready-made, Industrial Design, Deconstructionism, Dada, Form.