

2018/09 月

轉眼間到英國也一個月了，除了因為氣溫早晚溫差大而感冒外，出乎意料地適應。我很幸運地在台灣時就透過台灣人在 RCA 的社團找到了房子，因此不像多數留學生剛到倫敦時因住宿事宜焦頭爛額。除了抓緊時間在開學前走訪美術館外，中秋節時也與其他在倫敦的台灣人相聚吃飯。



Tate 美術館 / 中秋節聚餐 (照片拍攝：Wen Chen)

九月底開學第一週是迎新週，學校舉辦了一連串的迎新活動，老師也很應景地出了一個類似破冰遊戲的作業：他將一二年級的人打散分組在一起，以學校為中心劃了四個圓圈，分別是 1 英里、1-3 英里、3-5 英里、5-10 英里，然後要求我們以組為單位在這些範圍內各找一個以上感興趣的地點，分別以觀眾以及設計師的角色在場域內觀察，記錄越多點子越好，三天後全系發表。觀察的目的並不是發現問題或解決問題，只要任何有趣的想法、提案，都可以在最後的發表中呈現。



RCA 台灣同學會迎新 (照片拍攝：Lydia Chang) / Richmond Park / 小組前往倫敦城市機場做調研

第二週開始貫穿整學期的主線作業題目為 Smart Habitat，前三週為分組作業，而在那之後會回歸個人繼續發展。在選定的範圍內學生可以自己定義何謂 Smart 以及何謂 Habitat，可以很接地氣地去解決一個問題或是抽象地探討某個議題，完全取決於學生如何聰明定義即將從事設計的範圍。除了主線作業外每星期也有特別的支線作業，比起主線作業以設計為主的方法（methodology）使用，支線作業可以更自由地思考，更偏向當代藝術。老師在支線作業的簡報中放的幾乎都是當代藝術的範例，因為據他所言，比起設計，當代藝術有時更加勇敢。對於這種迫使學生不停轉換/使用不同思考方式的課程設計，個人覺得非常有趣。

第一個支線作業是探討空間與人的關係：能不能透過人造物（Artefact）的介入，讓人們對於某一空間的感知大大改變？我以類似行為藝術（Performance Art）的方式回應這個問題，我並沒有像其他同學一樣創造物件，而是透過小小扭轉人們對於陽台這個空間的認知來劇烈改變他們對此空間的感知，很多同學表示非常喜歡我的作品，而我也在其他同學的發表中學到很多。



我的作品是把自己關在陽台受苦受難 / 支線作業第一次發表

這邊的教育不推崇“做多就是好”，並不是說老師不鼓勵學生多嘗試，而是所有的“動作”都要有其目的性。會特別提到這點是因為在台灣時，常常覺得有學生透過大量的“產出”來掩蓋自己並沒有仔細思考設計，或是沒有達成設計目標的事實，而台灣老師基於學生的“辛苦”通常也會睜一隻眼閉一隻眼。相反的，這裡的老師會很直白地告訴學生哪些動作沒有達到預期效益，或哪些動作並沒有幫助設計前進（所以不要浪費時間做）。除此之外，只要所有能幫助設計迭代的行為（草圖、草模…），都是越多越好！

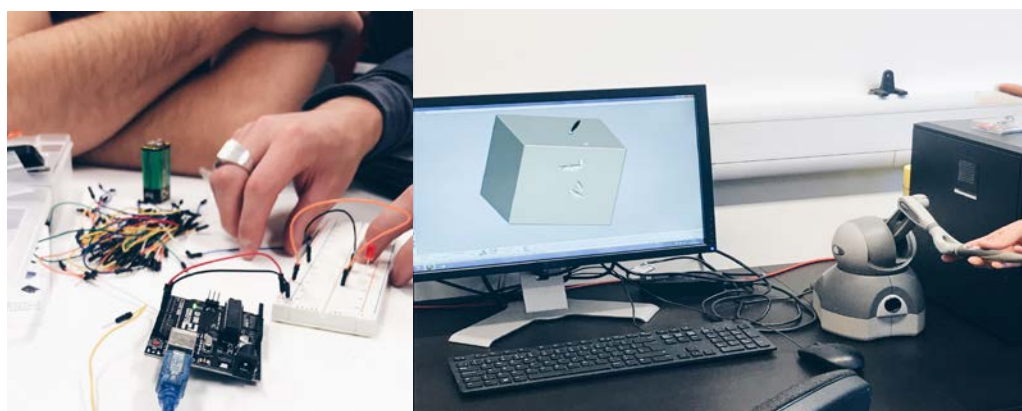


老師在指導過程中並不會透露自己的喜好，並且所有指導都是基於你對過程的記錄：你是如何發展你的想法？你怎麼讓概念從 A 點走到 B 點，再繼續走到 C 點？在這樣的基礎下，學生必須盡可能把所有發展過程（抽象或具體）記錄下來，老師會從中給你意見，例如從 A 點走到 B 點時可以如何改進，或是當中存在著哪些不合理的地方。我非常喜歡這樣的指導方式，設計本身有太多面向，這樣的方式並不會因為老師個人的喜好而左右對設計的判斷。如此一來，除了老師能夠更加客觀地評價作品外，學生也能更明確知道哪裡可以改進。

2018/10 月

十月後天氣冷了起來，路上的行人清一色穿起了大衣，怕冷的我逐漸習慣了這邊的溫度與生活步調，面對生活上的各式挑戰也越來越能用平常心看待了。

開學第六週，也就是十月最後一個禮拜是學校的年度大活動 Across RCA，為期一週的時間內學校會全面暫停原有課程，並且額外安排大大小小的工作坊供學生選修，讓不同學院的學生有跨領域合作的機會。各個工作坊的名額都有限制，很多沒選中的同學便放自己一個禮拜的假，到歐洲各國開拓視野，也為接下來逐漸緊繃的課程安排養精蓄銳。



computational workshop / 可以用類似捏塑黏土的方式建模的機器

另外一門不得不提的課程是長達四週的 The Grand Challenge，與先前提到的 Across RCA 概念相似，但這門課程只將設計學院內的學生打亂合作（Across RCA 是直接將全校所有學院打亂，包括傳播、藝術、設計學院...等等）。這門課程的目的是讓學生有機會合作探討全世界目前最重要的議題（health and wellbeing, digital disruption, energy, infrastructure and the environment, social and economic disparity, etc.）。雖然小組成員都是以設計為主要專業，但不同領域學生的思考邏輯與使用的設計方法（methodology）真的非常不同。試想設計工程師與服裝設計師合作，截然不同的設計方法被迫在同一個題目底下磨合，是既痛苦又非常令人期待的一件事。

主線課的題目 Smart Habitat 結束了前三週的分組作業，正式進入個人項目。在個人項目開始前老師要求每位同學依照先前小組作業所得到的洞見（insights），或依個人感興趣的領域，在



Smart Habitat 這個大領域下為自己訂製設計目標 (Brief) ，而之後一切評分都會以這個設計目標為標準。在工作室內每個人都將自己寫出的 brief 掛在座位的右上角，讓來往的同學有機會看看彼此感興趣的方向，並促成合作或是討論。



在定個人項目前，老師舉辦了個 workshop 讓同學們分享想法 / 工作室常見的場景



2018/11 月

RCA 以思想教育出名，講白一點，它不會教你任何技術面的知識，當你成功申請進入這所學校的那刻開始，你就已經被當成一名合格 (qualified) 的設計師看待。

不同系有不同的教育方式，在我身處的 Design Products 不太有類似“課”的概念存在。在台灣所謂“上課”似乎暗示了一種老師傳遞知識然後學生接收的概念，但這裡的“課”全部都是討論課，也就是你有機會與老師討論你的設計，得到回饋與意見，但設計的決定權完全在自己身上。除此之外學校幾乎每天都有各式各樣不同的演講，演講不分科系全部人都可參與，因此常常有機會聽到自己專業外的知識，非常有趣。



不同學院的老師每週會給予不同的演講

學校有各式各樣的技工 (technician) 與工廠 (workshop)，你可以與技工單獨約時間討論製造的細節，甚至很多時候太困難的機具是由技工幫你操作的，其實就很像是台灣外包的概念，只是這些外包的費用全部都包含在學費裡了！



3D Printing workshop

“你想成為怎麼樣的設計師？”是老師時常掛在嘴邊問學生的問題。

RCA 每個老師對設計都有自己獨特的看法與想像，甚至有的時候老師給的方向建議是互相矛盾的，但正是因為這樣設計才會如此有趣。這樣的教育除了迫使學生大接收資訊，去思考、比較不同觀點間的差異與優缺點外，也令學生開始形塑自己的設計哲學，並且要能夠簡單清楚地闡述（articulate）給觀眾知道。

即便每個老師的觀點如此不同，但在教導如何“發展”設計這件事上，卻出乎意料地有共識。我想那是因為雖然設計“方向”會因為每個人特質不同而有不同見解，但當談到“如何發展”時，便能就客觀的方法論層面去討論。哪些參考資料發展起“敘事”（narrative）是較不合邏輯的，當脈絡清楚時，便一切都有跡可循。

我到這邊前便常思考“設計究竟是什麼”這個問題，大學部的教育讓我覺得設計比較像是一門技術學，設計師是一個類似工程師的存在。隨著接觸設計的環境有所轉移，我對設計的想像越來越從“技術”轉移到“思考”層面（我不確定使用這兩個字眼恰不恰當）。此時此刻的我認為設計師應該是一個具備兩種以上專業能力的人，擁有“思考設計”的能力會將這個人定義為“設計師”（也就是我說的“思考”層面），而另一個專業（或另幾個），則決定了這個設計師的特質，亦或者即將從事設計的“領域”。

舉例來說，擁有思考設計能力再加上有工程、製造、美學等相關素養的人，可能就會被社會定義為“工業設計師”；而若有商業、顧問、經濟等等知識，可能就會被定義為“服務設計師”。



當然，每個設計師身上擁有的特質是複雜近似光譜的存在，其實很難，也沒有必要刻意定義，但我想這個舉例說明了我對“設計”一詞目前的想像。這也是為什麼很多有名的設計師都是通才，只要擁有設計這項專業，透過跟不同的專家合作，便能跨領域做出各種有趣的作品。

設計究竟為何的概念在心中逐漸萌芽，雖然還是很模糊，但還是得努力朝著成為擁有自己獨特設計哲學的設計師前進！

2018/12 月

十二月是第一學期的尾聲，大家都趕在聖誕假期開始之前把 The Grand Challenge 的作品做到一定進度，因為下學期初 RCA 才有的 WIP Show (work in progress show) 一年級便是要展這個作品。我們這組五位成員分別來自 Design Products, Fashion, Textile, Innovation Design Engineering and Service Design，經過討論後選擇挑戰的是 E-Waste 的議題，而最後設計的回應囊括了系統、服務、產品、材質與新科技，算是充分體現了跨領域團隊合作的優勢。



快速製作原型測試想法 / Design Process Map

RCA DP (Design Products) 非常看重發表 (presentation)，所有評估與打分都是透過發表進行。而在 DP 總共有兩種形式的評估，第一種叫做「形成性評估」 (formative assessment)，顧名思義是在學生作品還未完成時就要給予老師一次正式的發表，而第二種叫做「總結性評估」 (summative assessment)。兩種評估進行的形式是一模一樣的，除了當下老師給的建議外，學生都在結束後幾週內收到成績單，上面記載著分數與建議，差別在於只有總結性評估會真正影響學生的成績。

Learning Outcomes

- L01: Demonstrate application of insight/foresight being used to frame activities in a meaningful area (20% of total)
Good
- L02: Demonstrate application of design experiments to effectively construct and deconstruct ideas (20% of total)
Satisfactory
- L03: Demonstrate ability to contextualise work through key readings, experiments, user tests, diagramming and visualisations (20% of total)
Satisfactory
- L04: Demonstrate of the application of user-focused design research techniques (20% of total)
Satisfactory
- L05: Demonstration of the outcomes of the project to a high standard (10% of total)
Good
- L06: Demonstration of high standard of work in project communication (10% of total)
Very Good

Overall Assessment

Good

評分總共有六個項目，各項目評 poor 到 excellent 共六個等級。



DP 的課程設計比較特別，第一學期的期末作品並不是在第一學期末時發表，而是在第二學期開始後才最終發表。在第一學期結束前只會有「形成性評估」這個發表，我想這樣的設計是為了讓拿到不好成績的人有機會在放假時改進，並且在總結性評估時還有機會翻身。畢竟若在總結性評估時表現不好，是有可能被留級的。



第一學期末 *Formative Assessment* 場景

藉著 The Grand Challenge 這個活動認識了外系的人，也聊到了各自系上教學風格的問題。比較後發現 DP 的老師似乎比較嚴厲，相較於其他系以鼓勵為主的教學方式，DP 以批判性的教導方式出名，發表後給予學生回饋時較少褒揚，系上似乎希望透過指導老師不斷挑戰學生的論述藉以訓練學生成為有獨立思考能力與抗壓性的設計師。

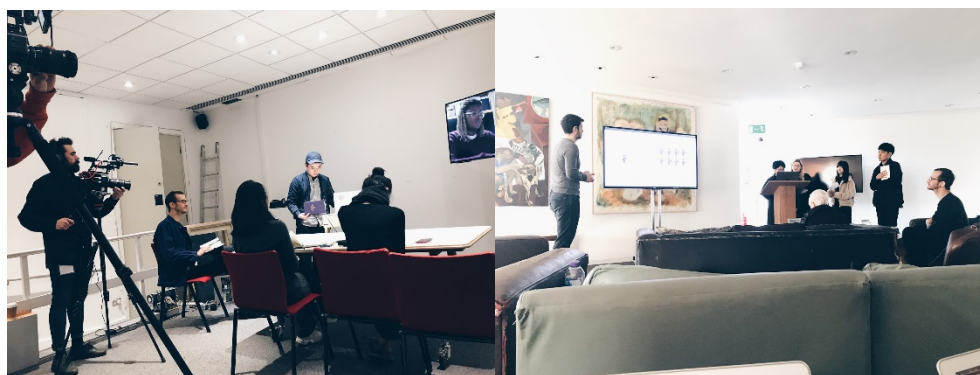


2019/01 月

跑了一整學期的個人項目終於在第二學期初劃下句點。可以明顯感受到同學們都抱持著挑戰自己、跨出舒適圈的心情，第一次的個人項目多數人選擇了較不擅長的領域/方向做設計。我也給自己命了一個較不熟悉的題目，探討以舞蹈（人類肢體動作）做為創造平面藝術機制（mechanism）的可能性。而最後成品是一隻手套，讓人們能藉由變換不同動作/手勢來影響/創造電腦中的圖像。



Painting with Movement, 2019, Jimmy Jian



Present to OPPO designers / The Grand Challenge Final Presentation

隨著接觸設計的時間越來越久，我覺得自己對設計「種類」的包容度越來越高，每種設計都有值得欣賞的地方，而每種設計的優點也有都有機會互相借鏡。簡單來說，什麼都可以是設計，什麼樣的設計也都有好設計。

同一時間我對設計「品質」的要求也逐漸增高，設計永遠跟脈絡 (context) 有關，若設計師要宣稱自己在某一框架下執行設計，就必須受到該框架應有的標準檢視。但當然也不能就因此把設計框架在不恰當的位置，藉此逃避設計產物接受原先角度的批判跟挑戰。會這樣做通常是對某領域的設計有錯誤的認知，例如認為只要把設計物框架在藝術領域就可以自由做任何事，所以一股腦說自己在做藝術，或是什麼實驗性的東西。

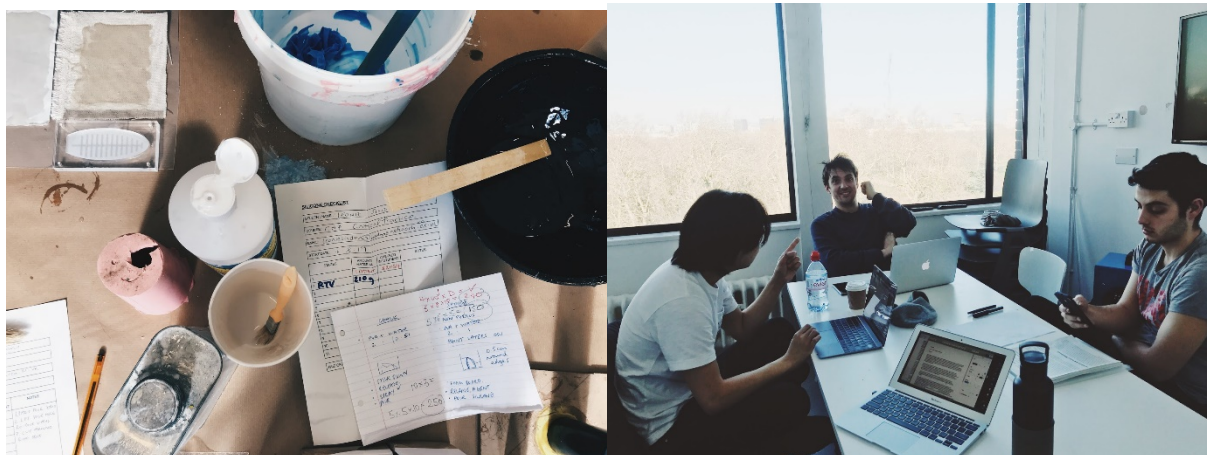
不管在哪個框架下，好設計要面的標準很多，藝術也沒有比較少，而設計/創造出好作品的前提，便是至少要先了解框架內的標準有哪些，才能思考要如何遵守或打破。



RCA Work in Progress Show

2019/02 月

第二學期較第一學期相比課程安排寬鬆得多，多了很多時間可以仔細思考自己的定位。在 RCA 自我時間管控是很重要的一環，有時候一個禮拜只會有一堂課，甚至還是類似選修的工作坊，並非每個人都必須出席。在這樣的情況下學生必須自我掌控專案進度，在初期訂定好整學期的規劃、每次與老師討論時該呈現出的進度，等等。若學生無法適應這樣的教育，沒有快速掌握專案管理的能力，便很有可能在評鑑時失敗。



material experiments for new project / group discussion for dissertation

之前提過學校幾乎每天都有各式各樣的講座，由不同系所邀請不同領域的講師，講座則是全校學生都可參與。這學期有由本系老師規劃的講座系列，印象深刻的是其中一場邀請到法律系的教授談論空間的正義 (spatial justice)，據主講者所言氣氛 (atmosphere) 是個超越法律無法被約束的存在。以流浪漢舉例，並無法律規範他們不能進入某場域 (假設高級餐廳)，但該場域的氣氛便會形成一種無形的制約，剝奪流浪漢進入該空間的權力。

同樣的狀況可以在任何地方發生，也確實常常發生在我們生活周遭。這樣的問題會在 “一個形體試圖移動到另一個形體所佔據的空間” 時出現，而空間正義會在 “一個形體拒絕存取，或者決定退出該不正當氣氛” 時被實踐。空間的氣氛由該場域中所有形體一起形塑，因此空間的正義也需要所有人一起維護。(原文： “The question of spatial justice emerges when a body desire to move into the space of another body.” “The possibility of spatial justice emerges when a body withdraws from an atmosphere.”)



speech about spatial justice

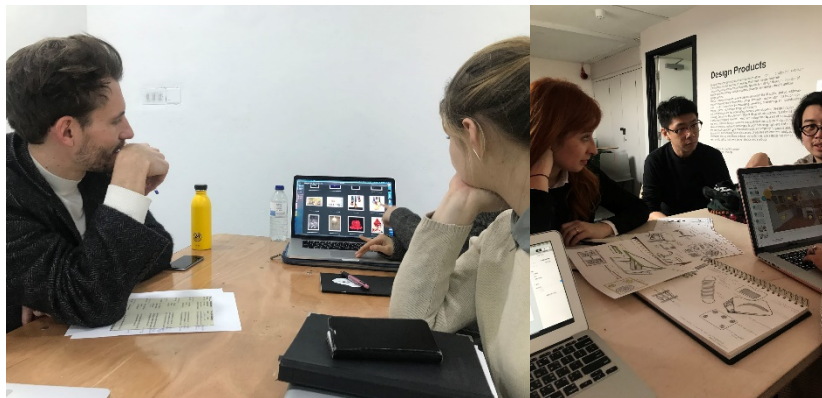
在閒暇時間彙整了過去的作品，並且架設了個人網站。對我來說把作品從雜亂的檔案夾中整理出來，呈現到眾人眼前，是一個很特別的儀式。這個儀式給自己一個機會好好地審視過去，並且嚴謹思考未來方向。



personal website: www.jimmyjian.com

2019/03 月

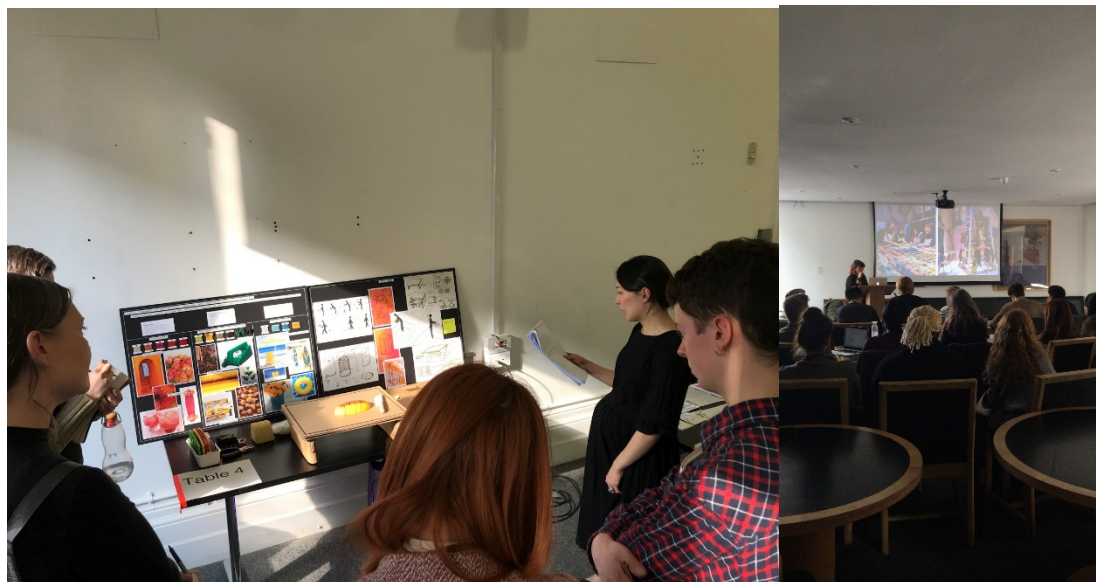
在放復活節假期與迎接米蘭設計週之前是個人論文的繳交日，雖然菁培生並不需要寫論文，但我認為學習國外寫論文的方式也是很重要的一環，因此還是向學校要求參與了論文的課程。RCA 的畢業論文 (dissertation) 是在一年級結束時繳交，若沒有通過便沒辦法順利升上二年級，但學校並不要求學生寫研究型的論文，產出不一定得在學術上有所貢獻，因此自由度非常大，幾乎什麼都可以寫，即便是很創作型、很個人導向的文章也可以被接受。



project discussion 1 / project discussion 2

在這裡畢業論文有點像是另一個畢業製作，只是學生以寫作的方式對自己有興趣的議題做回應，而不是以設計實踐 (design practice) 的方式。同學們的論文題目包山包海，非常有趣，有人寫創作自述、科幻小說，甚至連對於個人做夢的記錄與解析也可以成為論文題目。我個人還是貫徹當初出國的目的：向外跳出設計的舒適圈，多嘗試不擅長領域的設計；向內則探索自己，透過更加理解自己的興趣來找未來的方向。因此我的論文起始於個人非常感興趣，並且確實學習過的三個領域：繪畫、舞蹈、設計。

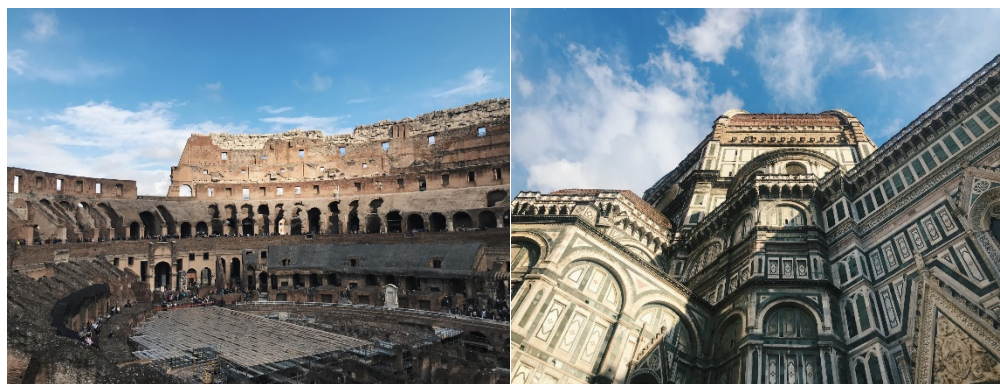
我一直以來都很好奇自己為什麼會對看似如此不同的幾個領域都有著同樣的興趣與熱忱，藉著這次論文的機會，我試圖以學術的方式找出此問題的答案。我透過分析自身經驗得出這三個領域的交集為哲學中的美學 (Aesthetics)：我認為自己下意識對美感經驗 (aesthetic experience) 的追求是使我同時熱愛這幾個領域的關鍵原因，美學提供了解釋，也建立了藝術、設計與舞蹈這三個領域的橋樑。論文的前半段透過對各種文獻的研究來探討美學在各個領域中的地位，而後半段則討論繪畫與舞蹈的概念可以如何幫助一位設計師更好地實踐設計。



formative assessment / speech

2019/04 月

米蘭設計周是設計界一年一度的大事，早在放假前班上的同學們便討論要揪團一同前往。藉著這個機會除了米蘭外也走訪了義大利其他城市，看到了許多名勝古蹟與藝術品，著實開了眼界。而假期回來後便開始馬不停蹄地工作，第三學期是最短的一個學期，卻得同時收尾論文與個人專案，使大家都繃緊了神經。但即使過著極度忙碌的生活，我也非常享受目前的時光。



羅馬競技場 Colosseo / 聖母百花教堂 Cattedrale di Santa Maria del Fiore



大衛像 David / 春 La Primavera / 維納斯的誕生 Lanascitadi Venere

這學期的感受與前幾學期截然不同，可能是對英國生活的適應到達了悠遊自在的程度，也可能是對於學校的教學與運作都有了充份的掌握，我開始懂得妥善運用學校各式各樣的資源。當遇到自己無法解決的技術難題，或是透過專家幫助能大量縮短執行時間的事時，找資源的能力就顯得至關重要。不管是特殊材料的翻模，或是一些程式、機電相關的問題，只要規劃好時程，提前一個禮拜左右的時間預約，都能在學校找到相對應的技工幫忙。除此之外，專案規劃 (Project Management) 也是想在 RCA 存活下來不可或缺的能力。學校近幾年來最為人所詬病的問題便是超收學生，各種工廠、機具、攝影棚、雷切室等等，若沒有一到兩個禮拜前預約是完全搶不到的。

來到英國已經八個月了，越來越常從一些雞毛蒜皮的小事中發現這段生活在自己身上留下的痕跡。例如與朋友見面時的擁抱問安、撰寫書信時的禮節、為陌生人候門等等。這些被從台灣來旅遊的



朋友形容為過度矯情的動作已經被我視為理所當然。不論如何，這段生活已經改變了我，也一定會繼續影響未來的我。



2019/05 月

各個學院都在五月底或是六月初進行最終發表，因此這個月可以說是學校最忙碌的一個月，每個工作室角落都堆滿了各式各樣的材料、原型、表板等等。我非常享受這種被設計能量充滿的感覺，藉此激勵自己也要努力做作品。

一年級時我們會完成兩個個人項目，就我自身的觀察以及與系上老師聊天後的理解，系上對於每個專案有著不同的要求，也希望它們在學生的個人成長上扮演不同的角色。第一個項目是希望我們了解 DP (Design Products) 的文化以及對設計的要求，這也是從 RCADP 畢業的學生因此與眾不同之處；而第二個項目是希望我們發展出個人的設計哲學，培養出自己獨特面對世界的方式。系上老師在與學生討論專案 (tutorial) 時也會因此調整教學方式來符合教學目標，在此不一一陳述。有趣的是，從這兩個項目的單元名稱便可以看出端倪，第一個單元叫做 “The Deepend” ，而第二個單元叫做 “In Reality” 。（先把我們丟進深淵，再引領我們面對世界）

我的第二個個人項目以對 Soft Robotics 這個科技的探索作為起點，試圖為這個科技找到新的應用情境。對我來說，設計師的其中一個職責便是為科技找到適合的應用情境，或甚至創造出新的情境，為科技賦予新的意義。在經過各式各樣的研究，以及衡量時間、金錢，與個人強項後，我決定將此科技應用在食物設計的領域內，並且將專案定位為一個實驗性專案 (Experimental Project)，嘗試透過設計食器創造出新的飲食體驗。



Interactive Cutlery



Inflated Spoon 01 / Inflated Spoon 02



Moving Plate / Arduino Air Pump



To know more, please visit www.jimmyjian.com