



2015/8-9 月



地理位置&學校概況

武藏野美術大學位於東京西區（中央線国分寺駅），同在中央線上的還有距離都心更遠八王子站的多摩美術大學。從學校到国分寺駅要搭 20 分鐘公車，從国分寺駅搭到新宿也要大約 30-40 分鐘，所以一趟出門大概就會需要 1-1 個半小時。一開始對於去哪裡都超遠非常的不甘願（新宿：一個小時、六本木：一個半小時、池袋：一個半小時），交通費也很貴，但久了就習慣了，出門一定要做一些不愧對交通費的事。

學校因為是藝術大學，各種畫材完備，有一間稀奇古怪東西都賣的文具店（世界堂）還可以印一些奇怪要求比如說白墨印在透明 pvc 片或割字之類的，在台灣都要各地跑在這邊真的方便許多，堪比整條太原路。

美術館跟圖書館是相連接的，不過圖書館只對學生開放。

校內公開講義、特別演習、課題展

投影藝術家

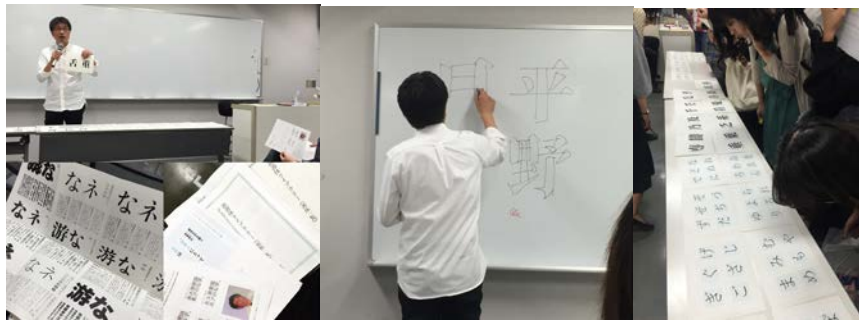




校內也時不時會張貼國內外設計師、藝術家來學校開講，一不小心就會錯過，可以說是每天都有大大小小的講座在舉辦。校內的牆壁上貼著大大小小的社團海報、展覽還有講座，可以花時間細細瀏覽。

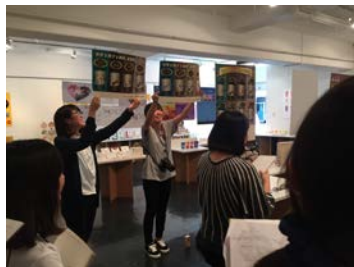
我去聽的是投影藝術家 Michael 對於 Public space, private space 及公共藝術的探討。

鳥海修先生的字體講座



還很幸運的聽到字游工房的鳥海修先生的字體講座，聽他講一些公司同事、前輩和工作上的趣事，現場還展示著游明朝的手稿。

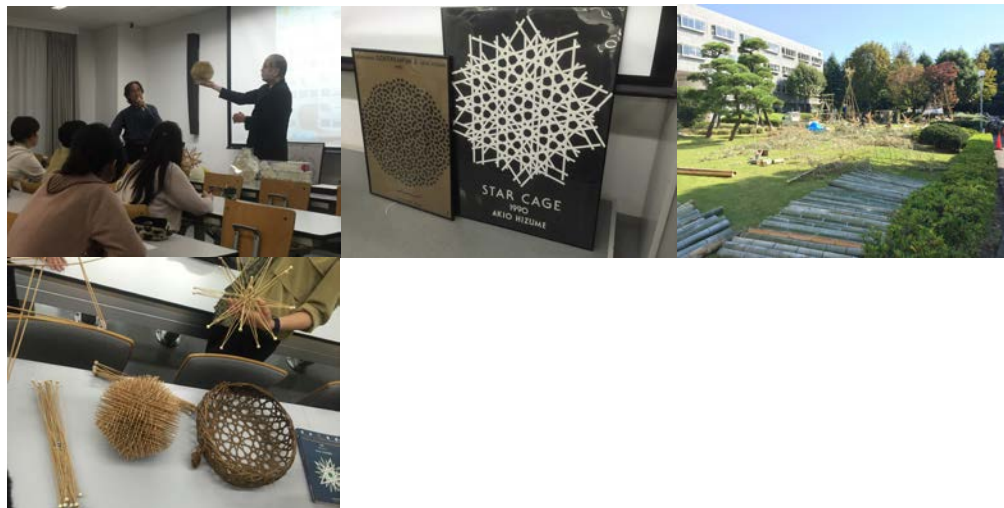
視傳期末講評



因為剛好認識了視傳大學院的學生，也偷偷的裝成本科生去聽了視傳期末講評，對視傳大三大四的水平、講評方式有了基本的認識。

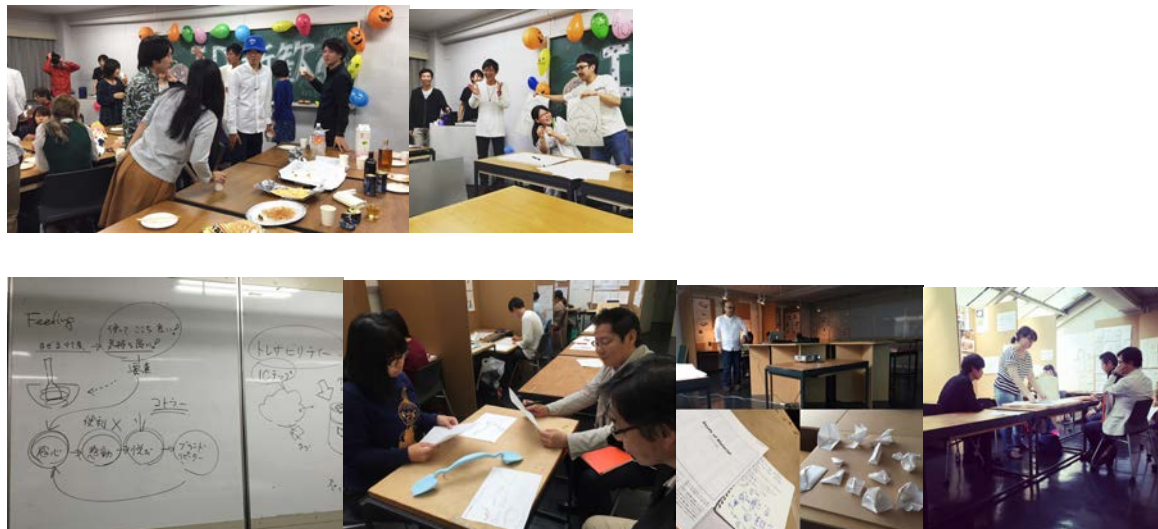


自由の幾何學



請到日詰明男先生講述他在幾何方面的研究，還有運用 3D 列印的技術完成 10 幾年前花費要 20 多萬的立體造型。日詰先生現在正在學校草皮上進行 project，跟建築一年的學生合作。

ID 課程





今年跟往年班上都只會有一個交換生，也就是我，所以基本上是沒被當外國人看待的全日文環境，到現在還是無法 100%聽懂，但有在慢慢好轉了。除了中級日本語會碰到日文很好的外國人之外，ID 主科、體育課、社團裡都全日本人。

ID 一整年會有五個 Project，第一個是讓同學們自由選擇廚房用品或文具這兩大領域去發展，然後在分析材質、造型、feeling 之後下去發展設計，為期七週的作業期間要完成產品、logo、包裝設計，最後展出的狀態是設想在一個販售的情境。

跟在台灣很不一樣的是以前完全是問題點導向的思考，在這邊轉換成比較細膩的使用者導向的思考，剛開始會有點不太習慣。在最終講評的時候老師說：「先前的工業設計都是機能導向為主，現在必須是要深入了解使用者，在使用的時候會受到怎樣的 feeling, impact」。在決定設計目標的時候越是不安的 idea，最後越可能成為最獨特的產品，反而是清晰可見解法的最後反而會弱掉。老師鼓勵我們在下個課題用堅強的身心去選擇困難的題目。

一到六的早上 9 點到 12 點都要上課，但其實也不算是上課，只是把大家集合在教室裡點名然後各自就開始做自己的事了，所以剛開始會有點疑惑+不適應。跟在北科的差別就是，每個人隔在一個用超大紙板做出的空間裡，但在北科是很多人擠在一張大桌子時不時就有抱怨聲或髒話，其實滿懷念的。

週間偶爾會有一兩次額外講義，請視傳的教授來講課&講評。

武藏野的講評不論科系大部分都是公開的，接近十月中各系都在展示成果，ID 課題一的最終展出在九號館一樓。





藝祭

每年的 10 月底左右是武藏野的藝祭，到了 10 月初校園內就會出現大大小小很奇怪的裝置，晚上也有一堆很怪的人在拍很怪的片做一些很怪的事。

東京藝大（9 月）、多摩美（11 月）和其他美術大學也都有藝祭，我有去參觀過東京藝大的藝祭印象滿深刻的，有一整條藝術市集、音樂系舉辦演奏會、各科也都有自己的展示會。



カイカイキキ企業説明會



剛好獲得資訊知道村上隆的公司カイカイキキ要舉辦一場規模很大的說明會，就直接報名參加了。到了現場才體驗到一個正式龐大的日本公司的說明會規模是多麼盛大。

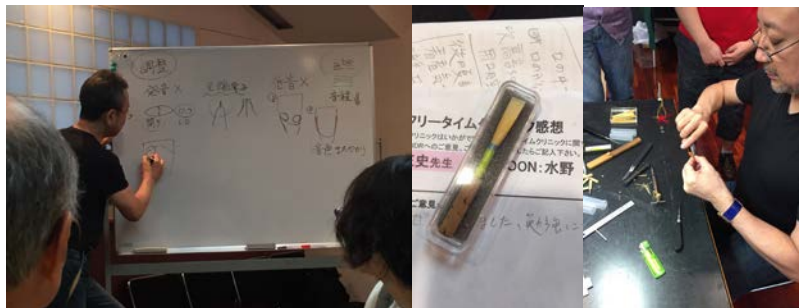
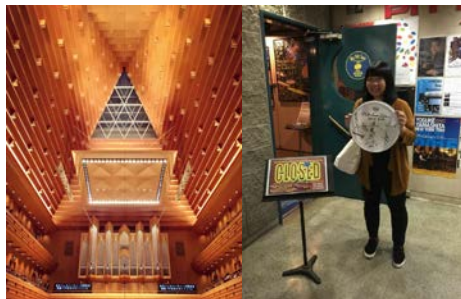
東京ミッドタウンデザインハブ (東京 Midtown Design Hub)





在東京 Midtown 的 3 樓轉往 Midtower 的 5 樓，有一個展覽空間是屬於 MAU 的。我有去過一次公開講座，講者是鈴木康広，講述他在日常生活中看到細微事物進而引發的設計&創作。在隔壁的空間也有許多很值得看的展。上一次是學生海報徵件展，現正展出的則是印刷 10 年展，集結了日本各大平面設計師與紙材、印刷工法，還簡單介紹印刷原理，看得超過癮。

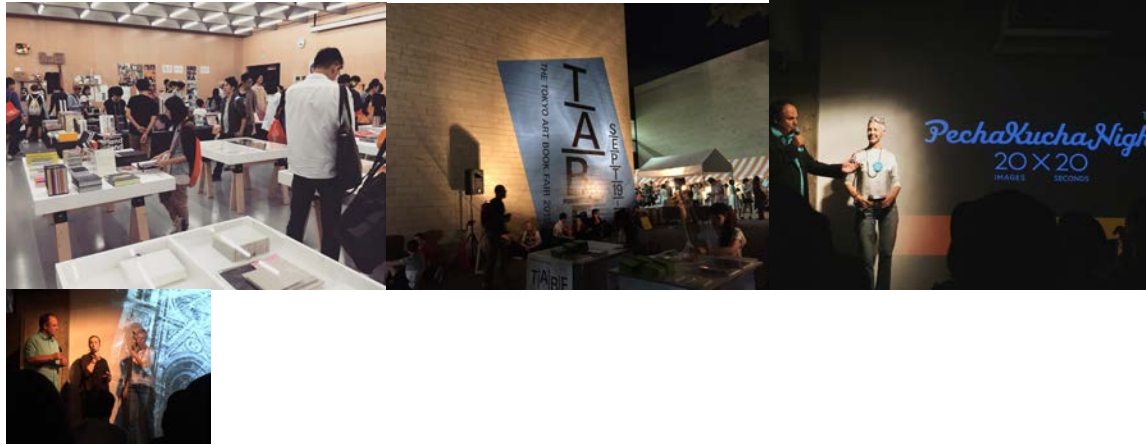
音樂會、展演活動資源豐富



如果你是一個音樂愛好者，東京多到爆掉的音樂活動絕對可以讓你超滿足，東京藝術劇場、Opera City Hall、各地小小的 Live House，有空可以去享受一下氛圍。



展覽



住在東京雖然人多到會有密集恐懼症，但最大的好處就是所有的展、演唱會、活動一定會在東京展出或設據點，所以多花點通勤時間就可以看到在台灣 300 年無緣看到的大規模展覽。在看展的同時也深深感嘆台灣的展覽環境普遍惡化，都是營利為主而非傳遞知識、訊息，已經很久沒出現優質展覽了。



2015/10 月

發表



第一課題的發表



Design Touch Tokyo



來日本之後最熟悉的地方應該算是六本木了，因為在 Midtown 內無時無刻都有設計展！在這一區有 21_21 Design Sight、Midtown、Design Hub、國立新美術館等等設施集合，到一個地方就可以看很多展看一整天都看不完呀！

Design Touch Tokyo 是跟 Midtown Design Award 還有許多大小聯展一起舉辦的，在全區各樓層都有作品可以看。參展藝術家跟評審都是日本第一線的平面設計師、建築師和產品設計師。

10/24-26 藝祭



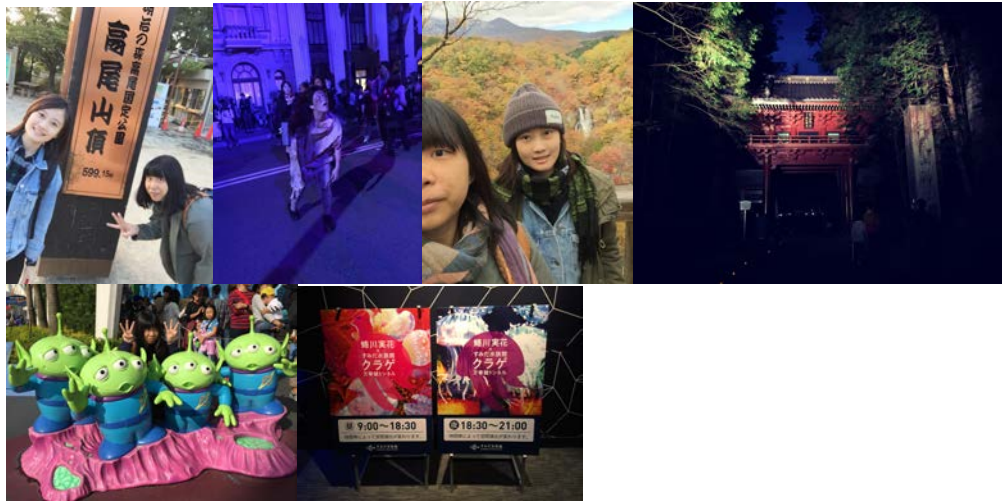
這次藝祭除了自己三天都有演出之外，也非常勤奮的跑了很多學科的展覽，其中讓我感到最驚豔、佩服的就是油繪&日本畫學科了！在這三天學校滿滿的都是人，充滿活力的感覺！大家也都玩瘋了的感覺！

設計師週

這次小小抽空去了東京設計師週並火速地全區看完，讓我印象深刻的是互動的裝置相當多，可惜有些梗也重複了。



長假 (10/26-11/3)



這次剛好朋友來訪所以玩了很多地方。高尾山、ジブリ美術館、迪士尼、環球影城、京都、奈良、日光的東照宮和霧降の滝。也是首次嘗試夜車&airbnb。

第二課題開始



第二課題是 Universal Design，同樣的將班上分為兩個方向，一邊的人做咖喱，另一邊的人也就是我們這組運用手工具做家具。在做的過程拍照並轉化為 FLOW (動作流程)，從這之間找出可以改善的點。

這就跟台灣的设计課比較像，在過程中不斷考慮使用者並修改造型或是流程。



高齡者模擬體驗



在課題開始不久後所有產品三年級的就舉辦了一個在身體加諸許多障礙模擬 80 歲老人的活動。對於工設學生應該是基本的體驗居然是到了日本才真正經歷到。在身上被加了左右各兩公斤的重量、膝蓋手臂都被綁起來、再戴上模擬白內障的近乎全盲的眼鏡及耳塞，彷彿變成了一個在水裡動彈不得的老人，那感覺真的很無助又可怕，在往後的通用設計課題也更能設身處地體會身體不便的情況了。

台日書籍設計最前線論壇 T5



去聽了聶永真、何佳興、色部義昭和松下計四位傑出設計師在東京藝大的對談，以及再過不久要在日本出版的 T5 計畫的發表會。

在國外抽離熟悉的環境後，才了解到自己國家的文化與設計氛圍有多麼吸引人，在台灣只會一味羨慕日本設計環境的成熟 & 尊重專業，但其實台灣現在這種充滿不安、不確定性、未定型的設計環境才是每個即將或已經在設計界的人需要去全力推動的。台灣設計師獨有的感性面也是只有在這個充滿豐沛感情的島國才能孕育的。雖然台灣與日本都是漢字文化圈的一員，由不同文化土壤根基出來的作品真的差異很大，讓人覺得兩方的交流的過程是充滿魅力火花的。

在日本的時間雖然已經過了 1/4，但還是想在最後的這段時間除了課業 & 旅行之外，做更多對培養自己的國家有貢獻的事。



G 展 - Good Design Award 2015



身為工業設計系學生，不可不看的展覽就是 Good Design Award 的展跟 Tokyo Motor Show 了。

所有的展品都是實際商品展示，大部份都能親自體驗操作，包含最新的 Nikon P900 (號稱可以拍月亮的類單眼)、手術用機器手臂、聽障音聲辨識即時打字系統、還有成田第三航廈實際展示...

除了大企業的產品外，還有地域振興相關的設計、物產包裝設計，涵蓋的範圍很廣每個 project 又很有趣，趕在最後一天閉展前才來看真的太可惜了沒看完！

2015/11 月



type&論壇



字字字展



着物イベント

這是媽媽與學生會辦的活動，他們是一群日本媽媽，年間會辦各種體驗日本文化的活動，穿和服的過程中一直被罵太胖勒不起來哈哈哈，當日本人好辛苦呀。



Ensemble 排練



上課討論

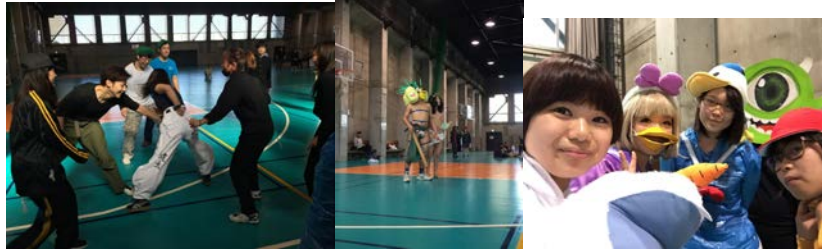
UD 體驗



instigator

這是武藏野很有名的課，由空間演出デザイン学科の片山正通教授邀請日本藝文界第一線人物前來對談，這堂課夯到連排整理卷都要排兩個小時....大約會塞 500 多個人 (大概因為請來的是 EXILE 的 leader NAOTO)

結束後還很阿撒力的送一大袋 EXILE 事務所的 CD、DVD、傳記、公司簡介。



工デ運動会

這是工デ系內的一大活動之一，工藝工業設計學科的所有學生們，包含木工、金工、室內、產品、汽車等科，組隊 cosplay 一起趣味競賽。



蚤の市

蚤の市是由手紙社主辦的跳蚤市集，規模相當龐大、賣的東西也五花八門，包括：古書、CD、古物、飾品、家具，會場內也有樂團們的音樂表演，來販賣的小店都是從日本各地特地前來的。今年的一大特點就是北歐市，飽覽瑞典芬蘭 pattern 小物真的很療癒。

選課

這個月比較麻煩又比較多事情需要注意的就是選課了。

由於目前所在的是後期很多課程都進行了一半、初期又對學校不熟悉所以錯過了很好課，新年度的前期就要好好把握。

從結論來講的話，我修了 ID 的 2 年繪畫、1 年玻璃、1 年繪畫，為什麼沒有修產品的課是因為想說之前是科大，既然難得來到美大，如果沒有修藝術相關的課程好像太可惜了，中原教授人也很爽快的答應了。

註：ID 的學生們大一大二都在修通論的課（在各個工房學習基本技法、人體繪畫、雕塑...）

所以他們是在大三才真正開始接觸到產品設計。



還有非常麻煩的就是主科之外的選修，分為專業選修（外系不能修）、2 類總合（外系可修本系不能修的通論課）、1 類...等等，然後只要是實技課程都是很密集的禮拜一上到禮拜六，所以也不太能說修到太多種的課。

我原本想修修看油繪、日本畫之類的基礎課程，可惜因為種種條件被擋掉了，但很幸運的修道了原研哉開のデザイン演習。另外還修了基礎デザイン論（邀請日本設計師們來開講）、日本事情（認識日本文化&實際去訪問），期待明年也是個精彩的一年。

第二課題發表

這次跟上次不同的是由於著重的點是 UD、所以講評基本上會比上次嚴厲一點。在之前做評價法的時候，教授也叮的滿仔細的。也在講評交鋒的過程中發現教授觀察的很細膩點出了同學們設計的矛盾點還有造型上的問題，滿有收穫的。雖然一開始做木工跟煮咖哩實在是搞不懂要幹嘛，但從同學們的設計又看得出一點點來自煮咖哩的脈絡。

長假

武藏野基本上所有的課從 12/12 就開始休假了。因為之後會舉行大大小小的入學試驗（一般生、留學生、歸國生、博士後期、大學院...），大概會考到一月多，而且大四 1/15-1/18 就要卒製發表了，放到 4/13 才開學。所以我就規劃了一個月在台灣、3 月跟武藏野一起去印尼 bamboo workshop、回來之後樂團到長野演出，剩下的時間就慢慢的在日本各地旅行。

2015/12 月



12/12 期末發表、校內講評



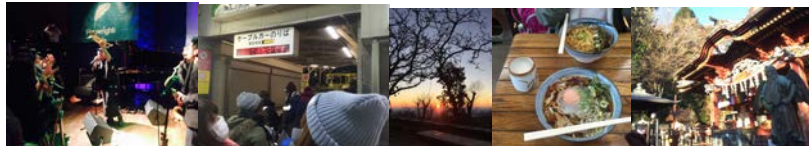
岡山、倉敷、直島



從 12/12 進入超長假期，到四月中才開學的武藏野，是一段能好好玩日本的機會。



搗麻糬新年活動



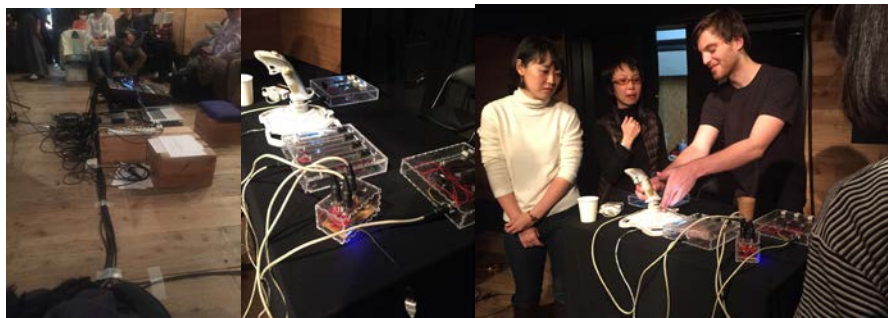
跨年 (涉谷、高尾山)



1/2-1/9 山形、仙台、江之島、謙倉



台日交流活動



Tokyo Experimental Festival



2016/1 月



1/11 的時候去了長野跟來自日本各地的團員進行第一次的團練，雖然時間短暫但學到非常多東西。「吹奏樂大作戰」是東京佼成管樂團跟長野須坂文化協會合辦的給管樂愛好者的共演機會，由於我的聲部那天恰巧只有我一人，所以獲得和佼成首席一對一個別課的機會，這真的是在來日本前完全沒料到的大好機會。



之後回到半年不見的台灣投下神聖的一票，順便看看朋友們，吃些肖想已久的台灣食物。半年難免會有點文化衝擊，發現了台灣獨有的美好與可以改進的地方，這些衝擊也讓我更釐清回來之後要為台灣做些什麼事。



2016/3 月

跟武藏野校內的學生去了印尼萬隆科技大學進行 Bamboo and Rattan Design Workshop。這是我首次接觸到竹子與藤這兩種材質，深深感覺到印尼對於傳統工藝與文化的重視，也去了傳統竹編村落 Kampung Naga，村裡無水電、魚水共生，看到當地人的生活方式讓我深感震撼，其實世界上真的不需要這麼多發明、產品，過多的方便反而讓我們忘記生而為人最基本的生存方法。這也是我第一次接觸到伊斯蘭文化。

回來之後與日本知名的管樂團東京佼成樂團在長野演出，也有幸與首席進行了一對一的個人課。在台灣的管樂團一直聽聞日本訓練的嚴謹，這次徹底見識到了。指揮也能用適當的用字遣詞帶出樂團整體的音樂性，這點讓人十分佩服。

在開學前去了三年一度的瀨戶內藝術祭，去了豐島、犬島、直島、男木島、女木島、小豆島。避開了夏天強烈的日曬與冬天強勁的冷風，春會期應該是最容易旅行的天氣了。每天搭著早上第一班船班前往小島再搭日落前最後一班回到港口，過著出海人一般的旅行。其中進入犬島由三分一博志建築師設計的犬島精煉美術館最讓我感到雞皮疙瘩，直島豐島也散落著藝術家的作品，在這次旅行中感受到日本對於自然與藝術設計結合的美學。





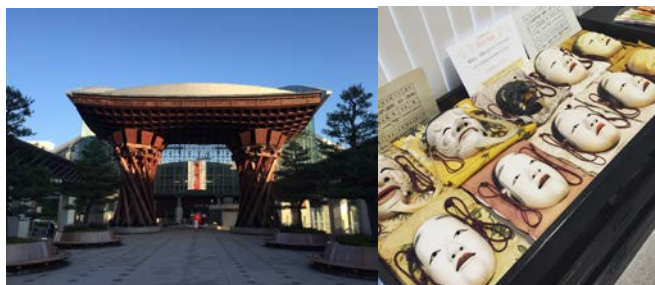
2016/4 月

在四月開始的前期授業，我選擇修了大一大二的繪畫必修課。因為本身是科技大學出身，從大一開始就畫產品，很想嘗試看看正統藝術大學到底是怎樣上繪畫的。課程一開始會覺得有點不知所措，但後來回想起來，其實畫畫所花的腦力不亞於設計發想，每天都是跟自己的奮戰與賭注。繪畫課的老師是一個年邁的教授，他讓我們自由發揮比較少講修正的建議。在後來的 180 人全體講評也看得出每個班由於帶領導師的不同，其實同學的風格多多少少都會被影響到。能夠在分科為室內、金工、木工、產品等專業之前看到各種有趣的表現方式更是我認為繪畫課最難能可貴的一個優點。



2016/5 月

趁著課程銜接中間空出來的 3 天，我拜訪了一直很想去的工藝之都金澤，進行了各個工藝的體驗課程。在旅程中只在金澤市區步行，深感整個城市有很良好的觀光規劃，古蹟與新創店面並行，在進入某個設計店鋪的時候可以驚喜的發現它可能同時是座市定古蹟。在金澤市我很喜歡的一個博物館是蓄音器博物館。蓄音器就是留聲機的日文，在小小的館內展了最初被發明的留聲筒、戰時的蓄音器，可以很全面的從黑膠的發音原理全盤了解現今唱片的來源。每隔 2 小時館長會親手一個一個播放各個年代的蓄音器，來的人都是爺爺奶奶，看著他們聽著那些老續音器的聲音陶醉的模樣，彷彿被帶回他們年輕時的那個年代了。





2016/6 月

玻璃的基礎實習屬於一年級的入門課，包含基本的工具講解、切玻璃片、試驗效果、到講解 Slumping 技巧、教授實際用吹玻璃技法製作盤子，短短三週對於玻璃有了概略的認知。不過由於這是開給大一的基礎實習，吹玻璃危險又需要純熟的技巧，所以基本上無法涉略很深，但在這之中仍學習到不少，特別是繪圖出來跟實際溶燒之間的差異是在實際燒出來之後才會知道並記取的教訓。



2016/7 月

視覺傳達設計屬於基礎設計學科的大三課程，一開始是個人的一個視覺發想小作業，後面就進入小組討論，原研哉老師每週定期講評修正方向，跟日本組員來來回回討論的過程中發現很多趣味的小事，例如他們其實不如傳聞中的準時，常常睡過頭或不知道為什麼就消失了。同時也發現他們會針對一個細節反覆的討論，在台灣可能就會比較果斷一點。而且在討論的過程中日文速度太快常常會需要去打斷、釐清之後再繼續，但整體而言的團隊作業還算是順暢的，在這之中也深刻理解到台灣日本學生對待設計的差異處。

忙完學校的事情之後就是期待了一整年終於要到來的 FUJI ROCK FESTIVAL。作為日本最大型的山中音樂祭，事前的準備繁雜又多，但到了現場真的會感受到日本團隊創造氛圍的厲害之處，在狂歡之餘垃圾分類卻又做到極致，今年的廁所衛生紙全部都是去年的紙杯回收製成的。集搖滾大團、嬉皮市集、各類音樂、菜鳥（新人）舞台於同一活動，所有的日本人似乎也在苗場的山中拋開枷鎖大解放了三天，回到東京有種悶悶的不真實感。





2016/8 月

八月初參加了由瀨戶內相同藝術總監北川フラム先生辦的位於新潟越後妻有地區的大地的藝術祭，在六天的旅程中認識了很多當地居民、旅行者，也透過在日本常駐的台灣姊姊導遊聽到了很多做地域藝術祭的有趣及辛苦之處。由於新潟地大物廣，藝術作品又位於開車才能到達的地方，所以當時選擇了 official tour。藝術祭中也可以在藝術裝置中過夜，所以我選擇了三省ハウス、光の館、夢の家來過夜，這三個裝置各有一段很奇妙的體驗。光の館是光的藝術家 James Turrel 的作品，讓客人躺在榻榻米上觀賞長達四十分鐘的光之演出，也就是日落與日出，平常似乎真的沒有連續 40 分鐘什麼事都沒有做的看著天空，這次躺下來靜靜的看才發現原來天色是這樣慢慢地暗下來的。夢の家則是知名行為藝術家凝視瑪麗娜的瑪莉娜小姐於深山中古民家改造而成的藝術之家。她要求來住宿的旅人們每個人穿上對應房間玻璃顏色的連身衣、搭配能量磁石放置於四肢及腦袋上，並於睡前用黃銅浴缸淨身泡藥草浴，這一切都是為了做夢。並於隔天寫下你在這個小房間的小棺材裡夢到了什麼。由於意識到要做夢這個目的或是床真的太難睡，並沒有記得很清楚到底做了什麼夢，但看著藍色房間裡之前來過的人留下來的夢感覺很私密又有趣，在這個房間裡我與陌生的人們分享了我們生命中的某晚的某個夢是件很神奇的事。

也去了辦在 21_21 的土木展，運用生動有趣的互動、影片、藝術裝置來告訴大眾土木建設在我們周遭如此不顯眼卻又扮演關鍵的角色。這次將日本許多平常不是主角的土木技術、建設搬上展覽的舞台，是有職人精神的人會很振奮的一件事。我覺得 21_21 Design Sight 辦的展都十分平易近人又能輕易介紹給大眾不同領域的知識，從 Frank Gehry 的建築作品展、雜貨展到土木展，都讓我對建築、雜貨蒐集及土木領域有了最初步的認識。

離開日本前一天花了一整天終於排到 TeamLab 在台場的互動展，由於適逢假日人氣很旺，從下午四點開始排了五個小時才入場。展區基本上是很陰暗了，所以會用聽覺、觸覺來感受。在展區內有三大區以光為藝術媒介的互動展：一整片 LED 垂下來的光之迷宮，音樂與燈光強弱來營造出壯大的類宇宙場景。離開 LED 燈牆之後會驚訝的發現自己走入一片白白的水中，然後進到了一整區光投影在水上的區域，花與鯉魚會跟著身體的動作綻放、遊走讓人又驚又喜，最後的一區是觀眾仰躺在巨大的球體內觀賞不斷飛舞的花朵，也可運用搭配 app 控制花朵的方向。

