

身境與隱喻觀點中的創意^{*}

孫式文^{**}

鄧育仁^{***}

摘 要

本文提出一項聯合身境觀點與隱喻分析模式的研究取徑，去探究設計與創意。文中分析了四項設計產品——世上最深的垃圾桶、鋼琴樓梯、夢想球與通話手鐲，以此檢視所提的聯合取徑，並說明「創意設計即生活選擇」的觀念，而循此呈現一種簡約的、值得品味的設計風格與概念，以及貼近生活脈絡的創意內涵。

關鍵詞：創意、設計、身境觀點、物錨、隱喻

^{*} 本文係經濟部技術處學界科專贊助的「產業創新能耐平台推廣與應用」四年計畫(2009.05.01-2013.04.30)中「探究創新產物使用之生活脈絡」分項計畫的研究成果之一；該分項計畫網站「思創生活」網址是：<http://lifenidea.nccu.edu.tw/>。感謝兩位《中正大學中文學術年刊》匿名審查人對於行文與論述改善的建議。感謝陳奕融、杜迺翔仔細的校閱，以及許多使行文得以更清楚的建議；感謝王又瑩繪製插圖。

^{**} 臺灣政治大學新聞學系副教授。

^{***} 臺灣中央研究院歐美研究所研究員。

一、導言：身境觀點的論述主題與視野

文人筆下的創意，難免常以文字、文思為主導而談論創意。不過，假使只將創意限於文字與文思，那會是自陷於文字的執迷與陷阱。然而，假使為了不落入文字的執迷與陷阱，而強調無法以文字表達的情感與情緒的維度，以「要麼屬於文字文思，要麼不屬於文字文思」所設下的二分對比，去選擇談論創意，那樣做其實仍落在文字的執迷與陷阱裡。人間的創意本來就是多維度、多面向，而不會只由二分對比就能框限創意的表現方式與內涵。本文試圖由一種身體的、情境的、動感的、感覺與情節故事的，以及由生活脈絡來理解己身與人間的模式，提出一種談論創意的新觀點、新方案，本文稱之為「身境觀點的方案」，去取代以文字文思為主導的觀點。¹這裡的取代，只是以何者為主導，被取代者沒有因此被棄置或忽略，而是能在其他的觀點與脈絡裡，有其合適的主導角色。

在身境觀點下，本文的論述主題與方案設想，可以簡要地敘述如下：

（一）身境觀點下的論述主題

身境連動的重新調節與設想，是創意的起點，而創意產品的完成，是在生活脈絡中設下新起一段故事情節的機會中完成；自覺地明白到創意起點與產品完成的位置，是改善並深化創意能力，以及欣賞並品味創意產品的開始。

由身境觀點談論創意的方式，莫過於以例子去訴說產品的故事為出發點來得合宜有效。本文冀圖由幾則例子的說明，來展示身境觀點的論述主題，及其所能帶來的新視野：

（二）身境觀點下的新視野

融入生活脈絡的科技，總藉由調控眾「身」的佈局，為群體生活帶來新故事、新想像與新行動的可能，而生活在其中的每一個人，都在調控眾「身」的新佈局中，得到新起一段生活故事的機會，以及情節想像的依據。

以下，第二節引進隱喻研究裡多空間模式(many-space model)的分析，而提出探索器物創意的方式與具體作法。第三、四節都是案例討論：第三節著重於聯合身體動作、感覺與

¹ 對於文中提到的「一種身體的、情境的、動感的、感覺與情節故事的，以及由生活脈絡來理解己身與人間」的哲學論述與美學分析，請參閱 Johnson, M. *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding*. (Chicago, IL: University of Chicago Press, 2007)。

故事的器物創意；第四節由融入生活脈絡裡的器物創意來談論一種編織入古典哲學內涵，又兼具簡約與時尚的設計理念。請注意，案例討論不會只是觀點與模式的套用而已，而是使觀點與模式能具有實質內涵與開拓視野的重要步驟。這一點值得在此先略加說明。本文的首要目標在於貼近生活脈絡而談創意，所選的案例都以兼具趣味或美學內涵的日用器物為主。這種器物，一方面有一般性的、屬於庶民的型態，另一方面總有些許獨特的身境美學的意味。在型態方面，模式分析是適合的研究方式；就獨特的身境美學的內涵來說，實例的描述與分析，以及對於脈絡的多角度、多層次的摹寫與敘述，是不可或缺的。在此主題的選擇與設限下，本文的案例討論不包括只限於日用型態的器物，也暫不考慮強調獨特性的藝術創作。在最後的結語裡，除了總結本文的觀點，也簡要地敘述本文所承接的哲學傳統，以及為何將古典哲學的理念編織入現代生活的脈絡有其重要的意義。²

二、分析創意的模式

近年來，以認知語言學為主導的隱喻研究，對於設計、創意頗有新異觀點，且產生強大的影響力。約略來說，此研究理路可分兩波段來說明。先說第一波。隱喻在原本修辭研究的脈絡裡，指一種特殊的遣詞用句或語言現象。以「登音不響，三月的春帷不揭 你底心是小小的窗扉緊掩」為例，³「小小的窗扉緊掩」以特殊的遣詞方式跨域去描繪等待歸人的女兒心。1980年，雷科夫（George Lakoff）與姜申（Mark Johnson）於《我們賴以生活的隱喻》（*Metaphors We Live By*）中，打破這種傳統觀點的限制，而由平常生活裡展現出來的許許多多的話語型態，確立並說明其實隱喻就在平常話語裡的事實。⁴例如，本文行文至此的前一句話，就用到了內外空間的概念區分，跨域地將「平常話語」所指稱的對象當作一個空間範圍，而用「在……裡」描述空間位置的語彙，來敘述所要表達的意思，而產製出「在平常話語裡」這樣平常但已經含有隱喻的話語。當時，雷科夫與姜申更進一步提出：隱喻其實是一種跨領域的認知、思想與推理的模式，無論是特殊的詩文或平常的話語，都受隱喻做為一種跨領域的認知模式所節制，所約束。這種主張打破語文範圍的限制，使得研究者得以由語文研究所發現的隱喻秩序為出發點，去探索非語文的隱喻現象，例如圖像與影像設計所展示出來的隱喻秩序。值得注意的是，在雷科夫與姜申所開拓的研究視野中，層

² 或許在此值得一提的是，由貼近生活脈絡而兼具古典深度與現代意涵，有探究方法與具體作法，且兼顧美學內涵與型態分析，兩位作者（一位是傳播學學者，另一位是哲學學者）贊同一位匿名審查人的意見，本文的論述也適合跨域放到文化創意產業的場域。

³ 鄭愁予〈錯誤〉中的詩句。鄭愁予：《鄭愁予詩集 I：1951-1968》（臺北：洪範書店，2003）。

⁴ 參閱 Lakoff, G. & Johnson, M. *Metaphors we live by*. (Chicago, IL: University of Chicago Press, 1980)；蘇以文：《隱喻與認知》（臺北：臺大出版中心，2005）。

層網絡般的隱喻秩序，是有待被發現與說明的秩序，但是一旦被發掘出來，隱喻網絡跨域調節與約束的模式，則可被用來規約應當如何設計影像或產製語文的指引。

在第一波段仍持續發展的情勢中，約略以 1996 年藤楠 (Mark Turner) 所著之書《文心》(*The Literary Mind*) 為代表，第二波的隱喻研究強調以即時、動態的訊息處理過程為對象，去建立起隱喻認知的模式。誠然，其他的研究者會因不同的研究問題而以其他的文獻來標誌，例如 2002 年傅寇尼爾 (Gille Fauconnier) 與藤楠合著出版的《我們思考的方式》(*The Ways We Think*) 是將多空間模式由初步的模式分析發展成具有系統規模的認知理論的重要著作。本文以藤楠 1996 年這本小書來標誌，主要是基於該書仍保有多空間模式的原創與芻議性格，也比較能以創意主題與探索精神來開展，這會更貼近本文的身境觀點與回到生活脈絡的論述取徑。

第二波所建立起的模式，稱「多空間模式」，而第一波的跨域模式則被稱為「二領域模式」(*two-domain model*)。在後來的理論發展裡，前者通稱為「合成理論」(*blending theory*)，後者為「概念隱喻理論」(*conceptual metaphor theory*)。本文仍由模式分析與芻議性格的特點，以「多空間模式」與「二領域模式」分稱此二波段的研究取向。⁵由貼近本文的主題來敘述，多空間模式有一項特點是二領域模式所沒有的：當涉及跨域的訊息處理時，有時候會出現不是由哪個領域去理解另外哪個領域的問題，而是對於不同領域中的對象，在分別有所理解中所建立起的心智空間，如何合成在一起而形成新的心智空間，稱「合成空間」(*blended space*) (相對於合成空間，先前的心智空間，稱「輸入空間」(*input space*))，而對所要理解的對象產生新的觀點與意義解讀；⁶至於合成空間的新觀點與意義解讀是不是一種隱喻的觀點與解讀，則不必事先硬性去規定，而要看實際例子的情況而定，更何況隱喻與非隱喻之間本來就沒有一刀兩斷的區隔，而且合成也能以簡單的組合方式去表現。對本文主題來說，此處的要點是：

(三) 多空間模式的創意主題

由多空間模式來說明，創意的發生就在合成空間的架構裡。

⁵ 「多空間模式」的名稱第一次出現在 Fauconnier, G. & Turner, M. (1994). *Conceptual projection and middle spaces*. UCSD Department of Cognitive Science Technical Report 9401. Retrieved September 21, 2010, from: <http://ssrn.com/abstract=1290862>；「多空間模式」與「二領域模式」的名稱對比第一次出現在 Turner, M. & Fauconnier, G. *Conceptual integration and formal expression*. *Metaphor and Symbolic Activity* 10.3(1995):pp.183-203。

⁶ 對於多空間模式在影像設計的創意分析，參閱鄧育仁、孫式文：〈廣告裡的圖象隱喻：從多空間模式分析〉，《新聞學研究》第 62 期 (2000)，頁 35-71；鄧育仁、孫式文：〈廣告裡圖象隱喻的構圖原則：一個認知取徑的分析〉，《廣告學研究》第 14 期，(2000)，頁 95-130。

以前述二波段的發展爲本，近年來隱喻研究的一個重要主題與理論發展是：神經網路如何實現二領域與多空間模式所描述出來的跨域或合成的認知型態。⁷對比於此，本文認爲，許許多多有特色的創意，無論是由二領域或多空間模式來分析，當由生活脈絡來審閱時，將可發現，創意都不會只是由神經網路所實現的概念、思想或心智的現象而已。身境觀點下的主題與視野，要求（或邀請）研究者由生活脈絡的佈局，以及器物能直接是佈局中所實現的創意，來重新思考「創意」的意涵。⁸由多空間模式來描述，器物能以物錨（material anchor）的身份，在生活脈絡中去定位合成空間所展開的情節故事。合成的現象，不必都只在神經網路裡發生，而物錨能以實物的姿態，發揮與動態過程互補的定位功能。⁹本文進一步認爲，多空間模式，尤其是合成空間的觀念，比起二領域模式的跨域分析來說，更適合於用來分析器物在生活脈絡中的創意內涵。本文更透過實例來說明如何聯合身境觀點與多空間模式，合宜地去描述、分析器物產品所展示的創意。在此，與其將如此的實例展示當作證明，不如將它們當作一種提出如何看待、如何探索器物創意的方式。請注意，如何看待與探索的方式，不是要被證明的對象，而是在實例展示中所提出的一種「通過實例考驗而值得採用（或試用）」的邀請：

（四）如何探索器物創意的邀請

身境觀點的主題與視野，聯合多空間模式的創意主題，是看待與探索器物創意的絕佳方式。在具體作法上，此看待方式的要點在於：將器物放到生活脈絡裡來設想，而由合成空間的角度，說出一個以器物爲定點而展開的身體與感覺的故事。

三、聯合身動、感覺與故事的器物創意

福斯汽車（Volkswagen）贊助瑞典的「趣味理論」（fun theory）團體，舉辦「趣味理論

⁷ 參閱 Feldman, J. A. *From molecule to metaphor: A neural theory of language*. (Cambridge, MA: The MIT Press, 2006) ; Lakoff, G. The neural theory of metaphor. In R. W. Gibbs, Jr. (Ed.), *The Cambridge handbook of metaphor and thought* (New York: Cambridge University Press, 2008), pp.17-38。

⁸ 由器物與生活脈絡的佈局去說明並確立二領域模式的研究，請參閱鄧育仁：〈生活處境中的隱喻〉，《歐美研究》卷 35 第 1 期（2005），頁 97-140；Teng, N. Y. Metaphor and coupling: An embodied, action-oriented perspective. *Metaphor and Symbol* 21.2(2006):pp.67-85。由器物與生活脈絡裡的佈局去說明並確立多空間模式的研究，請參閱孫式文：〈數位傳媒的創新：一個數位行動導向的分析取徑〉，《新聞學研究》第 103 期（2010），頁 175-214。

⁹ 關於器物以物錨身份，在特定的生活場域，發揮定位輸入空間功能的分析與描述，參閱 Hutchins, E. Material anchors for conceptual blends. *Journal of Pragmatics* 37.10(2005):pp.1555-1557。關於器物以物錨身份，在數位網絡的發展與設計理念的傳承中，發揮定位合成空間功能的分析與描述，參閱孫式文：〈數位傳媒的創新：一個數位行動導向的分析取徑〉，同前註。

獎」(fun theory award)，鼓勵人們將日常生活中平凡的物件、瑣碎的事件，加上一點創意而予以改造，讓平淡無味的日常事物成為好玩的、有趣的新體驗，而希望藉由簡易但饒富趣味的創新設計，改變人們的日常所為，以造就對人有益、對環境友善的公共空間；在此姑且稱參與此項活動的人為「趣味人」。¹⁰以下，本文由趣味人設計、產製且置入實際生活場域中的器物，選出二例，來說明如何由身境觀點與合成空間，去探索、描述器物的創意。

請看第一個例子「世上最深的垃圾桶」(The World's Deepest Bin)。¹¹我們喜歡清潔、整齊的居住環境，但是當代的商業情勢所造就出來的大眾消費型態，卻讓人人幾乎隨時隨地都有需要丟棄的垃圾。對此，趣味人提出的問題是：如何讓人們將垃圾丟入該丟的地方？他們如此設計：在緊貼垃圾桶蓋的下方（即垃圾投入口的上方）裝上簡單的音效感應器，當人們將垃圾投入垃圾桶時，會發出物件墜落的呼嘯聲；呼嘯聲的長度猶如墜落深淵般，遠超過垃圾桶的深度，然後是垃圾碰觸垃圾桶底部金屬的撞擊聲。明明是不及一般人腰部高度的垃圾桶，卻發出全長約八至九秒的墜落呼嘯聲，以及緊接而來觸底的撞擊聲。視覺與聽覺的落差，不禁讓許多路人交頭接耳，又探頭去察看垃圾桶到底有多深，還有小男生去撿被亂丟在草皮與路上的垃圾，一副又好奇又像在做實驗般地投入垃圾桶裡。趣味人宣稱，他們設計的垃圾桶，第一天就收到七十二公斤的垃圾，比附近正常的垃圾桶整整多出四十二公斤。

短短幾秒鐘內的意外轉折，常是趣味情節發生的窗口。當你將垃圾丟進趣味人設計的垃圾桶時，接著而來桶內迴盪出來的呼嘯聲，是意外的開始。一般公園與路邊的公共垃圾桶，高度大約是成人可隨手將垃圾遞入桶口的高度。當你丟垃圾時，你的身體動作、視覺經驗，以及平常的生活習慣，都告訴你桶內大約的深度，但是，趣味垃圾桶內自由落體般呼嘯的回音，卻告訴你十分不同的結果。簡化來說，以視覺模態與聽覺模態來看，由視覺模態的訊息，你不自覺地預期常情下桶內會有的深度；由聽覺模態的訊息，你意外地「發現」桶內超出常情所會預期的深度。以多空間模式來描述，由視覺訊息建構出一個心智空間，由聽覺訊息建構出另一個心智空間，以此二空間為輸入空間，而建構出一個跨越視聽的多模態合成空間。¹²在此合成空間裡所組合成的多模態訊息，宛如語文修辭裡所謂的「矛盾語」(oxymoron)（例如，「沈默的聲音」）。¹³視覺訊息與聽覺訊息明顯的落差，使得當事

¹⁰ 參閱網址：<http://www.thefuntheory.com/>

¹¹ 相關的影片紀錄，參閱網頁：<http://www.thefuntheory.com/worlds-deepest-bin>

¹² 關於多模態的研究，參閱 Forceville, C. J. The role of non-verbal sound and music in multimodal metaphor. In Charles J. Forceville and Eduardo Urios-Aparisi (Eds.), *Multimodal metaphor* (Berlin: Mouton de Gruyter, 2009), pp. 383-400; Teng, N. Y. Image alignment in multimodal metaphor. In Charles J. Forceville and Eduardo Urios-Aparisi (Eds.), *Multimodal metaphor* (Berlin: Mouton de Gruyter, 2009), pp. 197-211。

¹³ 關於矛盾語，參閱 Teng, N. Y. & Sun, S. Grouping, simile, and oxymoron in pictures: A design-based cognitive approach. *Metaphor and Symbol* 17.4(2002): pp. 295-316。

人對於桶內深度有著差別很大而深淺相反的預期或判斷。由身境觀點來看趣味垃圾桶，它相當於在生活脈絡中定位視聽合成空間的器物；以它為定位點而展開的視聽矛盾組合的生活故事，讓每一個丟垃圾的路人，都經歷一場視聽落差中情節轉折的趣味。假使少了物錨的定位功能，而打算以一般的垃圾桶去玩視聽深淺落差的想像遊戲，可以預期地，將沒有幾個人有能力玩這種欠缺物錨定位的想像遊戲。即使對於那些少有的、玩得起的、想像力非常豐富的人來說，也難以玩出意外驚喜的情節轉折，因為想像中的意外驚喜已經將意外排除。

請看另一組趣味人「鋼琴樓梯」(Piano Staircase)的設計。¹⁴為了健康與環保，總有公益文宣奉勸人們不要搭乘電梯、電扶梯，而改走樓梯。但是，如何讓人願意（或樂意）改走樓梯呢？2009年10月，瑞典首都斯德哥爾摩市中心捷運站（Odenplan metro station）做了一項新嘗試。地下捷運站往市區街道的出口，本有樓梯與電扶梯相鄰的分道裝置。趣味人將樓梯改裝成巨大的鋼琴鍵盤，使得上下樓梯的步伐能在黑白相間的琴鍵上踏出對應的音符。在熙來攘往的旅人中，總有人困惑又好奇般地改走樓梯，也總有人玩興小發地上下踩幾步，或合奏般地踢踏出即興、自由的聲響，而捷運站出口則看到更多孩子的笑容。趣味人宣稱，有了琴鍵音響後，選擇走樓梯的民眾比平時多出百分之六十六。

由合成空間來看，隨著步伐踩出音樂，已經是將音樂與步伐合成在一起的創意。本來有人的地方，就會有「手之舞之足之蹈之」¹⁵這種身與樂之間的連結。在這共通的基礎上，鋼琴樓梯的創意以走樓梯為一個輸入空間，以音符記譜下有序的琴鍵樂聲為另一個輸入空間，而築構出腳底踩出音樂的合成空間。由身境觀點來看，鋼琴樓梯是在公共場域裡定位合成空間的器物。以它為定點而走出的情節故事，總是帶有即興的、自由的，以及個人身體風格般的曲調。不只如此，當眾人紛紛走上鋼琴樓梯時，此起彼落的音符，以盈滿空間的眾「聲」，訴說了眾「身」錯落的生活步調與心聲。假使少了物錨定位的功能，而想要以一般的樓梯去玩腳底踩出音樂的想像遊戲，那麼，可以預期地，只有少數具有音樂天賦的人才辦得到，而即使對於這些身具異稟的人來說，也無法與匆匆來去的眾人共同走出此起彼落的眾聲或心聲。

由模式分析的角度來看，以上兩個例子頗為相近。從身境觀點來描述，兩者都以器物為定點。由此定點所展開的合成空間，都是藉由不同模態的輸入空間而合成。在第一例中，有聽覺對於深度的預期與判斷所構成的輸入空間，以及視覺對於深度的預期與判斷所構成的輸入空間；在第二例中，有走樓梯時腳步與全身的動感所構成的輸入空間，以及琴鍵樂聲所構成的輸入空間；而合成的要點都在於由不同的感覺模態之間落差、錯位的接合（丟

¹⁴ 相關的影片紀錄，參閱網頁：<http://www.thefuntheory.com/piano-staircase>

¹⁵ 語出〈孟子·離婁上·27〉。〔清〕焦循著、沈文倬點校：《孟子正義》（北京：中華書局，1998）。

垃圾卻丟出深淵般的回音，以及踩階梯竟踩出琴鍵的樂聲），去引起一段出乎意料、有趣味且令人玩興小發的生活情節。以下要談的第三個例子，將展示有別於第一、第二例子的創意模式。

在坦尚尼亞（Tanzania）、盧安達（Rwanda）、蒲隆地（Burundi）、索馬利亞（Somalia）、剛果（Congo）等第三世界的小孩，即使經歷了戰亂、貧窮，以及人為與天然交錯的災害，仍有一絲能讓臉龐綻放笑容的夢想：他們用破舊的塑膠提袋或椰子葉，捆紮出足球的模樣，一群孩子就可以踢起足球了。在韓國，一群自稱「不插電的生活設計」（Unplug Design）的人，為聯合國與紅十字會的救濟工作規劃出「夢想球」（Dream Ball）的計畫。¹⁶簡要來說，要運送救援物資，自然需要打包；只要改變包裝方式，給包裝箱盒加上一丁點的設計，就能在到達救濟地點發放物資後，與當地的小孩協同將空箱盒拆解，重新編織成更有足球味的「足球」。考慮到當地小孩都是赤腳踢球，包裝箱盒的材料以能夠配合小孩的腳勁，以及承受反作用力的筋骨與肌力為基準，來選用材料的強度與彈性。只要在原先既有的救援流程上多花一丁點心思，孩子就能擁有仍是出於自己手中完成的、但更有足球味且不會傷及筋骨的「夢想球」了。



〔圖 1〕夢想球與救援紙箱，王又瑩繪製，

請參閱網址：<http://www.unplugdesign.com/project2.html>

夢想球的創意，和前述兩個趣味設計頗為不同。它們的差別主要在於合成的方式。趣味設計的例子是多模態的合成；第一例把視聽之間的落差，融合成深淺矛盾的情節轉折；第二例則把身與樂融合在腳底踩出音樂的生活步調（或此起彼落的眾人心聲）中。對比於它們，夢想球的合成非常簡單；它的創意不在於融合出令人驚奇、好玩的視聽或身樂的多

¹⁶ 參閱網頁：<http://www.unplugdesign.com/project2.html>

模態情節，而在於以簡單的合成方式，將分別來看都感人的故事，扣連在一起，而引領出新的故事內涵與希望。¹⁷第一個故事空間是：第三世界的孩童，拿椰子葉或破舊的塑膠提袋去製作「足球」，而有球踢的故事。第二個故事空間是：聯合國與紅十字會在第三世界的救援工作，以及工作人員與義工們的故事。「夢想球」以足球形式為一個輸入空間，製作的材料為另一個輸入空間，利用由兩者產製出來的合成空間扣連前述第一與第二個故事空間，展開新的故事情節與內涵。救援、苦難、歡樂、希望，都在仍能由孩子手中完成的新式足球為定點，接續扣連在一起。這種合成方式，比較像是樂高玩具之間的扣連，而沒有趣味設計的例子裡那般的融合。不過，簡單的扣連，也能組合出溫馨的創意，而展開感人的故事情節。從物錨的角度來看，當夢想球取得物錨身份時，它以扣連第一與第二故事空間所展開的新故事情節，而改寫了孩子們遊戲的情節意義與內涵。

四、融入生活脈絡裡的器物創意

創意，有時只要回到簡單的概念，簡約的風格，就能將它扣連到合宜的生活故事與品味。夢想球是一個簡單合成的器物創意，它以扣連的方式，嵌入而連結兩組故事的情境脈絡，展開新的生活情節與內涵。在這一節裡，本文探索一種由拆閱、減損以至簡約的創意風格，將焦點由器物轉移到它們所在的生活脈絡，而以一种略為不同的書寫方式來描述與說明，因為脈絡總需要多方位、多角度去娓娓道來。

當將審閱的目光放到生活脈絡時，減損、簡約的器物創意，總將器物融入身境之間的生活脈絡裡。為求清楚說出這種融入且簡約的創意風格，以下，本文由數位科技出發，去敘述生活場域裡以手機為主題的相關科技產品的故事。¹⁸

1980年代晚期，當個人電腦已開始進駐到每一個辦公桌上之際，懷瑟（Mark Weiser）提出「遍地計算」（ubiquitous computing）的願景。¹⁹計算不必只集中在一處，使用者也不必被鎖定到電腦桌前。計算其實可由數以千百計的小小計算器，以佈點的方式，配合有線或無線的網路連結，分散並融入使用者所處的生活環境裡。恰當的佈點和連結，造就隨處皆有即時計算支援的生活環境。

¹⁷ 對於多空間模式中由簡單組合到複雜融合的分類與說明，參閱 Fauconnier, G. & Turner, M. *The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities*. (New York: Basic Books, 2002), ch.7。

¹⁸ 以下的敘述，由身境觀點與多空間模式談論新時代數位網絡裡的創意。值得注意的是創意需要合宜的制度與政策環境；相關的制度與政策理念的研究，請參閱孫式文：〈隱喻與數位文化：由傳播與價值批判的角度省思〉，《新聞學研究》即將刊登（2011）。

¹⁹ 常見的譯法為「無所不在的計算」。為求簡潔，本文以「遍地計算」譯 ubiquitous computing；關於遍地計算的說明，參閱 Weiser, M. The computer for the 21st century. *Scientific American* 265(1991): pp.94-104。

例如，當你走近一家商店，店門自動打開；當你選定洗衣流程，洗衣機開始自動運轉；當家裡的冰箱自動維持恆溫的時候；其中皆有小小的計算器，按特定的程式，執行預想的工作。這些小小的計算器已深深融入我們的生活環境裡。它們的分佈形態，頗具遍地計算的雛形，只是它們之間尚未有恰當的連結。

當遍地計算逐步成為生活現實，可以預期地，我們遊走其中的生活空間，也將產生細緻的變化。手機的普及，是遍地計算的先聲。隨身攜帶手機，即使身處陌生人群之中，你不會只是一個人。你遠方的朋友，仍彷彿經由一條看不見的連結，伴隨你走過陌生之地。這種看不見的連結，已在手機普及中，編織入我們原有的生活空間。即使身處窮鄉僻壤，通過連結，你仍與原在的城市生活脈動相連。從前，視野寬闊、人煙稀少之地，界定了城市生活的疆界。²⁰現在，計算的連結正在改寫疆界的感覺與概念。這改寫引發新的論述需求：²¹我們需要對生活空間做更細緻的解讀，或更深刻的多方位、多角度的理解。

寶瑞熙（Paul Dourish）和貝爾（Genevieve Bell）的設計觀點，是由基礎設施（infrastructure）的角度看待空間，強調作為基礎設施的空間不只是物理空間，也包含實用及文化的層次。遍地計算是將計算的能力與連結，鑲嵌入原有的物理、實用和文化空間的層次。恰當的鑲嵌，將改善空間形態的使用方式，也能同步提供更細緻地激發創意、實現構想的場域。²²寶瑞熙和貝爾的設計觀點是由基礎設施的角度看待空間；本文則邀請讀者由生活空間中空空的意象形態著手，重新思考設計裡可以有的創意，以及設計下產品的意義維度。循此設計思考，維度的觀念取代層次的觀念；編織的比喻取代鑲嵌的比喻；生活空間乃包含物理、實用與文化維度的空間形態；而數位設計在於如何將計算的能力與連結，編織入生活空間的維度裡。

生活空間不必只限於物理、實用與文化三個維度的思考，而可以根據實際的情境，以及所需的描述、分析、論述和設計，重新調整或做更細緻的區分。層次的思考，似乎意味著層層奠基、秩序井然的設計觀點。維度的思考，打破這種層次的設計觀點；它容許不同生活空間之間交錯、連接、錯落拼貼的相互關連。

²⁰ 詹宏志：《城市人：城市空間的感覺、符號和解釋》（臺北：麥田，1996），頁20。

²¹ Dourish, P. *Where the action is: The foundations of embodied interaction*. (Cambridge, MA: MIT Press, 2001), Re-space-ing place: "Place" and "space" ten years on. Proc. ACM Conf. Computer-Supported Cooperative Work CSCW 2006 (Banff, Alberta). Retrieved September 21, 2010, from: <http://www.ics.uci.edu/~jpd/publications/2006/cscw2006-space.pdf>; Dourish, P. & Bell, G. The infrastructure of experience and the experience of infrastructure: Meaning and structure in everyday encounters with space. *Environment and Planning B: Planning and Design* 34.3(2007):pp.414-430; McCullough, M. *Digital ground: Architecture, pervasive computing, and environmental knowing*. (Cambridge, MA: MIT Press, 2004); Williams, A. & Dourish, P. Imagining the city: The cultural dimensions of urban computing. *IEEE Computer* 39.9(2006):pp.38-43。

²² Dourish, P. & Bell, G. The infrastructure of experience and the experience of infrastructure: Meaning and structure in everyday encounters with space, 同前註。

古老的東方智慧告訴我們，陶土燒製出的小茶壺，因為壺腹空空而有用。²³本文也邀請讀者做此逆轉的思考，由空空的意象形態，來看空的質地、氣質和設計。逆轉，不是要駁斥既有的想法和思路，而是一種新探索方式的邀請；而設計，在此逆轉思考下，乃生活空間的設計。在此觀點下，小茶壺是由燒製陶土而包裹出一個可移動、可攜帶的小生活空間。陶土的質地，是這小生活空間在你探觸中感覺到的質地，而燒製出的造型，是這小生活空間在你指際把玩或茶藝演出中散發出的氣質。生活空間不必只在身體所處的場域，也可以在手指把玩之間實現。

指際中的小茶壺生活空間，以燒製的陶土實體，築構出它的意象形態和可以把玩的質地。但生活空間的意象形態和質地，不必限於由實體來築構。由光影的調配和設計，亦可打造生活空間的區隔與變化。音調、聲幅和音色，亦可交織出生活空間的音效景觀。當茶壺裝入茶葉、倒入熱水時，溢出的茶香，也在層層擴散的變化中，席捲起界限不明但可品味的生活空間的脈動與變化。

本文預設，而且也相信，空間一開始即體現在使用中展現的空間秩序，是生活中可以品味、且光影與音效交織中可以感知的脈動與節奏。幾何描述下的物理空間，是生活空間高度抽象化下產製的秩序。高度抽象的秩序，方便再現，也方便控制。但生活空間有高度抽象秩序所沒有的意義維度，需要在細膩的感知以及把玩和遊走中體會、理解。本文以「深層把玩」(deep play)一詞總括此身境中細膩的感知、把玩和遊走。²⁴意義的維度，不是有別於物理、實用與文化的新維度，而是生活空間在深層把玩中，物理、實用與文化維度整體呈現的總稱。

把玩小茶壺，深層來看，其實是把玩那小生活空間，玩它的質地、氣質，以及茶香散溢時小生活空間向外擴散的脈動與變化。把玩中，意義的呈現，簡單明瞭，只是難以由言語分明細說。「深層把玩」中「深層」兩字，不是因為把玩中有非凡獨特的深刻意涵。在此，「深層」只意味「抽象秩序看待下，那些宛如散落的片段，相互之間仍有的節奏、脈動，以及相互編織的牽連。」把玩中的意義，就在這般動態牽連中，直接呈現在把玩者身境交涉的感知與遊走裡。

當數位的計算與連結融入平常生活起居時，我們的生活空間多了一個重要的維度——

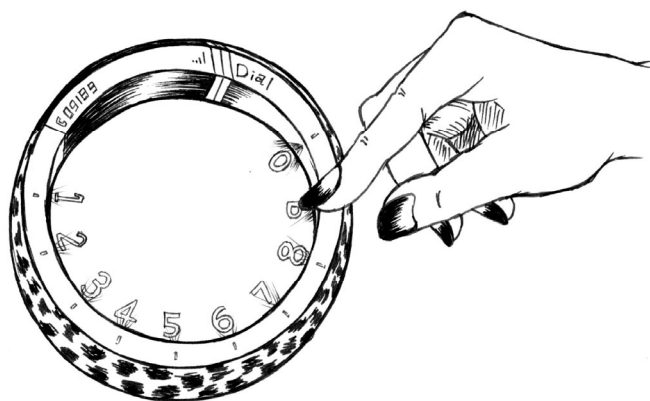
²³ 參閱〈道德經·十一章〉：「三十輻共一轂，當其無，有車之用。埴埴以為器，當其無，有器之用。鑿戶牖以為室，當其無，有室之用。故有之以為利，無之以為用。」，〔魏〕王弼注、樓宇烈校釋：《老子道德經注校釋》（北京：中華書局，2008）。

²⁴ 關於深層把玩，參閱鍾蔚文：〈玩物之中見創意——以傳播工具為例〉，《淡江人文社會學刊》五十五週年校慶特刊（2005），頁 1-16；Geertz, C. Deep play: Notes on the Balinese cockfight. In his *The interpretation of cultures: Selected essays* (New York: Basic Books, 1973), pp. 412-453；Turner, M. *Cognitive Dimensions of Social Science: The Way We Think About Politics, Economics, Law, and Society* (Oxford: Oxford University Press, 2001), ch. 1。

數位計算的維度，而深層把玩多了一層數位把玩的意涵。²⁵在此願景下，數位設計將計算的能力與連結，編織入深層把玩中的生活空間，而數位設計，也就成爲一種生活空間的設計。循此推出的商品，不會只是用後即棄的消費品，而是生活方式與風格的選擇。當然，生活設計不必先有鉅細靡遺的藍圖，而後按圖施工。要點在對人性和生活環境有深刻的理解，而在恰當的地方，恰當的時候，做恰當的改變與調整。

經過上述多方位、多角度的敘述，以下，本文提出一個善用數位維度、減損以至簡約的設計，來說明融入生活脈絡、身境之間的器物創意。這個創意是來自韓國而設計者名之爲「撥號」(Dial)的手機款式。²⁶爲行文清楚通順，本文姑且名之爲「通話手鐲」。

智慧型手機已經由無線通話，而將衛星定位、國際漫遊、地圖指引與導航，以至網頁瀏覽、收發信件、閱讀、拍攝、影片錄製與剪輯、音樂聆賞、遊戲、社交、商務、行事曆……等等功能，合成在多點觸控下數位生活的情節機會裡。由身境觀點與多空間模式來看，這種多點觸控數位生活的設計，有著高度複雜的合成空間的配置。不過，複雜的配置背後，仍有身境與合成的理路可尋。在此提起智慧型手機，不是要去分析它，而是以它爲參照點，來對比出一款回到原初那種即時、隨地可通話的手機故事。



〔圖2〕通話手鐲數字環列的投影，王又瑩繪製，

請參閱網址：<http://gzbreath.com> 裡 PROJECT 中的 Personal work

²⁵ 相關的數位技藝的論述，參閱鍾蔚文、陳百齡、陳順孝：〈數位時代的技藝：提出一個分析架構〉，《中華傳播學刊》第10期（2006），頁233-264。

²⁶ 參閱網頁：<http://gzbreath.com> 裡 PROJECT 中的 Personal work，以及 <http://www.tuvie.com/dial-phone-has-found-a-brilliant-way-in-combining-fashion-and-mobility-into-an-interesting-concept/>。

通話手鐲邀請你我由減損的角度，拆閱現階段由廠商主導的手機款式的流行。手機，沒有必要那麼複雜；生活，可以更簡單一點；時尚，能在減損後回到最簡單的功能，呈現簡約的設計感；而簡約，是一種生活方式與風格的選擇。平時，手腕處配戴通話手鐲；撥話時，取下手鐲，平平地置於掌上（或其他的平面上），光束會從內圈十個小洞將 0-9 的號碼投射到掌面，形成宛如舊時電話機上的撥號轉盤；此時，只要輕輕碰一下鐲圈上緣對應號碼的刻度位置，即可撥號。當使用通話手鐲時，你不能邊開車邊撥電話；這等於向世人宣告你將揮別（或不願捲入）忙碌的日子。你大概只能記住親人、好友與密切的工作伙伴的號碼。不過，圈在手腕處的通話手鐲，帶著你親朋好友的牽掛，而在生活脈絡的數位佈局裡，總將你們牽連在一起。無論你走到哪裡，手腕總展示那簡約的時尚，那損之又損過後只帶一份牽掛的生活風格的選擇。²⁷

由多空間模式來分析，通話手鐲邀請由現階段市場流通的智慧手機所定位下的合成空間，拆閱出一個個功能導向下所設下的輸入空間，而將它減損到只剩下最基本的功能——無線通話；²⁸將此功能編號為「第一輸入空間」。其次，它邀你設想撥號轉盤的形象，一種回到最初的、復古的感覺；將此形象與感覺編號為「第二輸入空間」。再次，它以手鐲款式的設計，邀請你以時尚審美的角度，欣賞它作為隨身配件的美學內涵與宣示；將此時尚美感編號為「第三輸入空間」。以下，分二層次去敘述這三個輸入空間如何共同造就出新的合成空間。首先，第二與第三輸入空間，以手鐲圈內在掌上投射出來、仿撥號轉盤形象的數字環列，組成轉喻舊時電話機的合成空間。值得注意的是，你的手掌，以血肉的身份，參與了仿撥號轉盤的建構。其次，再以現代生活裡的數位佈局為脈絡，第一輸入空間與第二、第三輸入空間共同地組成通話手鐲定位下，展示時尚與復古的感覺與美學內涵，以及減損過後只帶一份牽掛的生活選擇的合成空間。減損，其實是讓時下手機要求的功能，回歸生活空間裡的數位網絡；而簡約，是放下總要隨身攜帶一切或全都擁有的慾望而立下的一種減損的生活選擇。

五、結語：創意的設計即生活的選擇

本文循（一）身境觀點下的論述主題、（二）身境觀點下的新視野、（三）多空間模式的創意主題，以及（四）如何探索器物創意的邀請，而以實例的描述與分析，說明器物的創意。第三節起，先是以世上最深的垃圾桶與鋼琴樓梯為例，由多模態合成空間的建構，

²⁷ 「損之又損」一詞出自〈道德經·四十八章〉，同註 23。

²⁸ 通話手鐲還能以光束映射出簡單的表示時、分的時間數字，因而也具有手錶的基本功能。本文略過此細節。

描述、分析引發趣味的情節轉折的創意。其次以夢想球簡單的合成方式，去說明簡單的扣連也能組合出感人而內涵深刻的創意。第四節則探索一種由拆閱、減損以至簡約的創意風格，而將焦點由器物轉移到它們所在的生活脈絡，並以多方位、多角度的描述，呈現脈絡的多重意涵與身境之間重新調節與選擇的機會。這般的機會，其實就是設計與創意的機會；如果由身境之間去意會，它會呈現為令文人淺斟低唱的機緣，以及人世間總一再被錯過但可以有的生活方式的新想像與新選擇。

在此結尾處值得略為說明本文所提的「簡約的創意設計與生活選擇」背後的理念與價值取舍。當現代生活令人忙碌過活時，回頭重新想想古老的智慧菁華，而以之為參照座標去解構所謂的現代性，或重新閱讀現代生活的意義，或重新探索而改寫現代生活給予（身陷其中的）人所能有的選項，是值得創意人去做或嘗試的事。如果老子以隱喻說道體，莊子以故事說體道，²⁹本文則是由道家傳承，循隱喻與故事而回到人間的器物與生活脈絡，去探索一種簡約、減損的創意風格與生活選擇。這不是要回到過去（因為過去已經一去不復返），也不是要重現道家（因為現代的科技社會與道家思想的原生土壤相去太遠），而是給予當下忙碌過活的人還能有一種簡約但具古典深度的生活選擇。

換一個角度來說，在面對西學的衝擊以及時代浪潮般的新變化與新趨勢中，許多哲學工作者總想從形而上的層次給予古典文獻一種適合於現代生活的新論述方式。不過，來到二十一世紀，我們更清楚、也更瞭解人間本就有許許多多合理但在基本層次上歧異的形上觀點，而且就如徐復觀曾經說過的：「形而上的東西，一套一套的有如走馬燈，在思想史上從來沒有穩過。」³⁰本文無意因此主張現代人不需要形而上的反思，畢竟那樣的反思仍然很重要，只不過要由古典文獻推展出新意涵、新菁華，則不必限於形而上的根基工作，而可以由合適的觀念層次，將古典文獻裡重要的哲學理念編織入現代的人間情境與生活脈絡，檢視其中所能組合或融合出來的新意涵與新視野。本文的重點即在於此人間情境與生活脈絡的論述工作上，而以器物的創意設計以及相應的生活選擇為論述主題。由哲學研究來看，本文承接的是由著重形上學與心性論之後所發展的身體論，以及一種儒道聯合閱讀的觀點；³¹本文的案例描述與分析所呈現的則是一種身體與情境連動的觀點；³²而本文對此哲學

²⁹ 參閱賴錫三：〈從《老子》的道體隱喻到《莊子》的體道敘事——由本雅明的說書人詮釋莊周的寓言哲學〉，《清華學報》卷40第1期（2010），頁67-111。

³⁰ 徐復觀：〈向孔子的思想性格回歸——為紀念一九七九年孔子誕辰而作〉，《中國思想史論集續編》（上海市，上海書店出版社，2004），頁282-289。（原載於1979年9月28日《中國人》月刊1卷8期）。

³¹ 身體論方面請參閱楊儒賓：《儒家身體觀》（臺北：中央研究院中國文哲研究所，1996），相關研究請參閱鄧育仁：〈隱喻與情理：孟學論辯放到當代西方哲學時〉，《清華學報》卷38第3期（2008），頁485-504；Johnson, M. *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding*, 同註1; Slingerland, E. *Conceptual blending, somatic marking, and normativity: A case example from ancient Chinese*, *Cognitive Linguistics* 16.3(2005):pp.557-584。至於儒道聯合閱讀的觀點，請參閱楊儒賓：〈儒門別傳——明末清初《莊》《易》同流的思想史意義〉，鍾彩鈞、楊晉龍主編，《明清文學與思想中之主體意識與社會——學

發展的貢獻不在於理論根基的反省工作，而在於古典理念與現代生活如何能相互編織出值得品味與進一步探索的新意涵與新視野。

術思想篇》（臺北：中央研究院中國文哲研究所，2004），頁 245-289；楊儒賓：〈儒門內的莊子〉，劉笑敢主編：《中國哲學與文化》第四輯（桂林：廣西師範大學出版社，2009），頁 112-144。以及鄧育仁：〈隱喻與公民論述：從王者之治到立憲民主〉，《清華學報》即將刊登（2011）。

³² 關於身境連動的哲學觀點，請參閱鄧育仁：〈隱喻與自由：立命在民主與科學中的新意涵〉，《臺灣東亞文明研究學刊》即將刊登（2011）；Teng, N. Y. Metaphor and coupling: An embodied, action-oriented perspective, 同註 8。

引用書目

一、 傳統文獻

〔魏〕王弼注、樓宇烈校釋：《老子道德經注校釋》，北京：中華書局，2008 年。

〔清〕焦循著、沈文倬點校：《孟子正義》，北京：中華書局，1998 年。

二、 近人論著

孫式文：〈數位傳媒的創新：一個數位行動導向的分析取徑〉，《新聞學研究》第 103 期，2010 年，頁 175-214。

——：〈隱喻與數位文化：由傳播與價值批判的角度省思〉，《新聞學研究》即將刊登，2011 年。

徐復觀：〈向孔子的思想性格回歸——為紀念一九七九年孔子誕辰而作〉，《中國思想史論集續編》，上海市，上海書店出版社，2004 年，頁 282-289。（原載於 1979 年 9 月 28 日《中國人》月刊 1 卷 8 期）

楊儒賓：《儒家身體觀》，台北：中央研究院中國文哲研究所，1996 年。

——：〈儒門別傳——明末清初《莊》《易》同流的思想史意義〉，鍾彩鈞、楊晉龍主編，《明清文學與思想中之主體意識與社會——學術思想篇》，頁 245-289，台北：中央研究院中國文哲研究所，2004 年。

——：〈儒門內的莊子〉，劉笑敢主編：《中國哲學與文化》第四輯，頁 112-144，桂林：廣西師範大學出版社，2009 年。

詹宏志：《城市人：城市空間的感覺、符號和解釋》，台北：麥田，1996 年。

鄧育仁：〈生活處境中的隱喻〉，《歐美研究》卷 35 第 1 期，2005 年，頁 97-140。

——：〈隱喻與情理：孟學論辯放到當代西方哲學時〉，《清華學報》卷 38 第 3 期，2008 年，頁 485-504。

——：〈隱喻與公民論述：從王者之治到立憲民主〉，《清華學報》即將刊登，2011 年。

——：〈隱喻與自由：立命在民主與科學中的新意涵〉，《台灣東亞文明研究學刊》即將刊登，2011 年。

鄧育仁、孫式文：〈廣告裡的圖象隱喻：從多空間模式分析〉，《新聞學研究》第 62 期，2000 年，頁 35-71。

——：〈廣告裡圖象隱喻的構圖原則：一個認知取徑的分析〉，《廣告學研究》第 14

- 期，2000 年，頁 95-130。
- 鄭愁予：《鄭愁予詩集 I：1951-1968》，台北：洪範書店，2003 年。
- 賴錫三：〈從《老子》的道體隱喻到《莊子》的體道敘事——由本雅明的說書人詮釋莊周的寓言哲學〉，《清華學報》卷 40 第 1 期，2010 年，頁 67-111。
- 鍾蔚文：〈玩物之中見創意——以傳播工具為例〉，《淡江人文社會學刊》五十五週年校慶特刊，2005 年，頁 1-16。
- 鍾蔚文、陳百齡、陳順孝：〈數位時代的技藝：提出一個分析架構〉，《中華傳播學刊》第 10 期，2006 年，頁 233-264。
- 蘇以文：《隱喻與認知》，台北：台大出版中心，2005 年。
- Dourish, P. & Bell, G. (2007). The infrastructure of experience and the experience of infrastructure: Meaning and structure in everyday encounters with space. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 34.3: 414-430.
- Dourish, P. (2001). *Where the action is: The foundations of embodied interaction*. Cambridge, MA: MIT Press.
- . (2006). Re-space-ing place: “Place” and “space” ten years on. Proc. ACM Conf. Computer-Supported Cooperative Work CSCW 2006 (Banff, Alberta). Retrieved September 21, 2010, from: <http://www.ics.uci.edu/~jpd/publications/2006/cscw2006-space.pdf>
- Fauconnier, G. & Turner, M. (1994). Conceptual projection and middle spaces. UCSD Department of Cognitive Science Technical Report 9401. Retrieved September 21, 2010, from: <http://ssrn.com/abstract=1290862>
- . (2002). *The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities*. New York: Basic Books.
- Feldman, J. A. (2006). *From molecule to metaphor: A neural theory of language*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Forceville, C. J. (2009). The role of non-verbal sound and music in multimodal metaphor. In Charles J. Forceville and Eduardo Urios-Aparisi (Eds.), *Multimodal metaphor* (pp. 383-400). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Geertz, C. (1973). Deep play: Notes on the Balinese cockfight. In his *The interpretation of cultures: Selected essays* (pp. 412-453). New York: Basic Books.
- Hutchins, E. (2005). Material anchors for conceptual blends. *Journal of Pragmatics*, 37.10: 1555-1557.
- Johnson, M. (2007). *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding*. Chicago, IL: University of Chicago Press

- Lakoff, G. & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Lakoff, G. (2008). The neural theory of metaphor. In R. W. Gibbs, Jr. (Ed.), *The Cambridge handbook of metaphor and thought* (pp. 17-38). New York: Cambridge University Press.
- McCullough, M. (2004). *Digital ground: Architecture, pervasive computing, and environmental knowing*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Slingerland, E. (2005). "Conceptual blending, somatic marking, and normativity: A case example from ancient Chinese", *Cognitive Linguistics*, 16.3: 557-584.
- Teng, N. Y. & Sun, S. (2002). Grouping, simile, and oxymoron in pictures: A design-based cognitive approach. *Metaphor and Symbol*, 17.4: 295-316.
- Teng, N. Y. (2006). Metaphor and coupling: An embodied, action-oriented perspective. *Metaphor and Symbol*, 21.2: 67-85.
- . (2009). Image alignment in multimodal metaphor. In Charles J. Forceville and Eduardo Urios-Aparisi (Eds.), *Multimodal metaphor* (pp. 197-211) Berlin: Mouton de Gruyter.
- Turner, M. & Fauconnier, G. (1995). Conceptual integration and formal expression. *Metaphor and Symbolic Activity*, 10.3: 183-203.
- Turner, M. (1996). *The literary mind: The origins of thought and language*. Oxford: Oxford University Press.
- . (2001). *Cognitive Dimensions of Social Science: The Way We Think About Politics, Economics, Law, and Society*. Oxford: Oxford University Press.
- Weiser, M. (1991). The computer for the 21st century. *Scientific American*, 265: 94-104.
- Williams, A. & Dourish, P. (2006). Imagining the city: The cultural dimensions of urban computing. *IEEE Computer*, 39.9: 38-43.

An Embodied, Embedded and Metaphorical Perspective on Creativity

Se-wen Sun^{*}
Norman Y. Teng^{**}

Abstract

We propose a metaphor-based and embodied-embedded view of creativity. Four designed products - The World's Deepest Bin, Piano Staircase, Dream Ball, and Dial - are examined and used as illustrative examples for the approach. There are several attractive features of these examples that are sufficient to yield interesting results and lead to an idea of creative design as lifestyle choice, based on which we recommend a minimalist design concept and a cultivated sense of creativity in everyday life.

Keywords: creativity, design, embodied-embedded view, material anchor, metaphor

^{*} Associate Professor, Department of Journalism, National Chengchi University, Taiwan.

^{**} Research Fellow, Institute of European and American Studies, Academia Sinica, Taiwan.

