

Do Cut (2000)

設計：Robert Stadler

乍看像是裝飾品，近看才發現條紋之間預留了方便切割的細縫；經由切割，Do Cut可以變成凳子、花瓶、傘桶、燈罩或許多其他的物品。反諷的是，創造性的價值產生於摧毀的動作。此作入選 Droog Design 2001年Do系列，並獲法國國家現代藝術基金會永久收藏。



Transparent Cakes玻璃餐具系列 (2003)

設計：RADI Designers

材質：手工吹製玻璃

靈感來自做蛋糕的樂趣。玻璃容器的底部被吹製成各種蛋糕模具的形狀，上半部則被塑造成酒瓶、餐盤、水果盤等不同造形。



Pools & Pouf! (2004)

設計：Robert Stadler

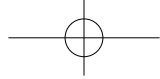
Pools形似池塘，卻攀牆蔓延；Pouf!狀似蘑菇，卻生長在客廳和臥房。Pools & Pouf!有兩個共同特徵：明確可定義的皮沙發表面，與無法定義的功能及名稱。它們的誕生，對既有觀念提出了質疑，並對家具的定義提出挑戰。



韓德昌

Contributor
Profile

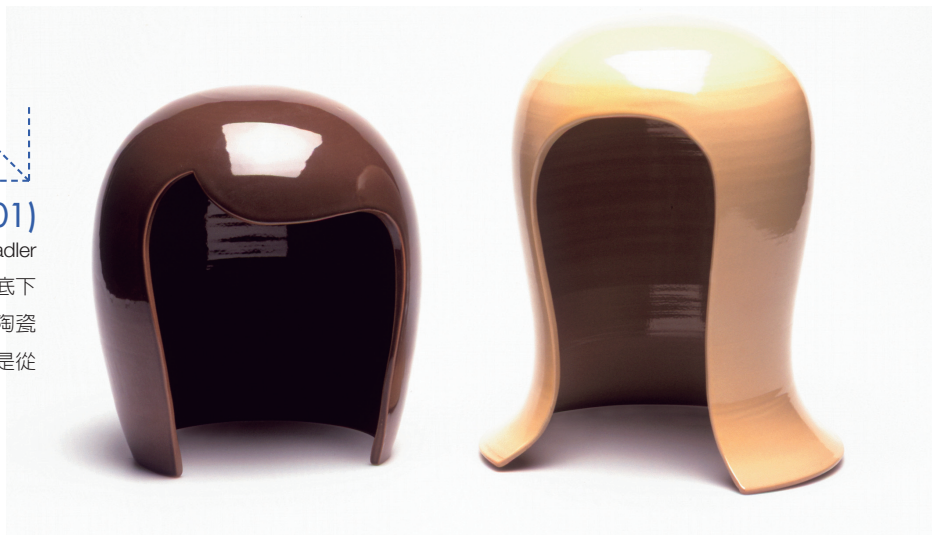
台灣創意設計中心研究員，工作：設計趨勢分析與台灣設計主題研究；興趣：吃好吃的、用好看的、住舒服的。



Têtes (頭像, 2001)

設計：Robert Stadler

Têtes意味著三重的反諷：首先，Têtes名稱來自漫畫假髮底下不存在的頭像；其次，看似矮凳的Têtes其實是由脆弱的陶瓷製成，不能坐人。最後，由於無法使用，Têtes的位階於是從產品「進階」成為雕塑。



Moulinex廚房家電系列 (2005)

設計：RADI Designers

材質：塑膠、玻璃、不銹鋼、各種功能零組件

Radi最新設計的廚房用品系列，功能各異的19件產品，與使用者產生實質或想像中的互動，而呈現出共同的系列特徵，以及分別的使用方式。

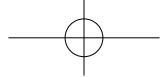


《設計》：剛剛提到的超現實效果，似乎常在Radi的設計中見到。你們是不是想透過視覺的效果，來引導出對意義的發現或質疑？

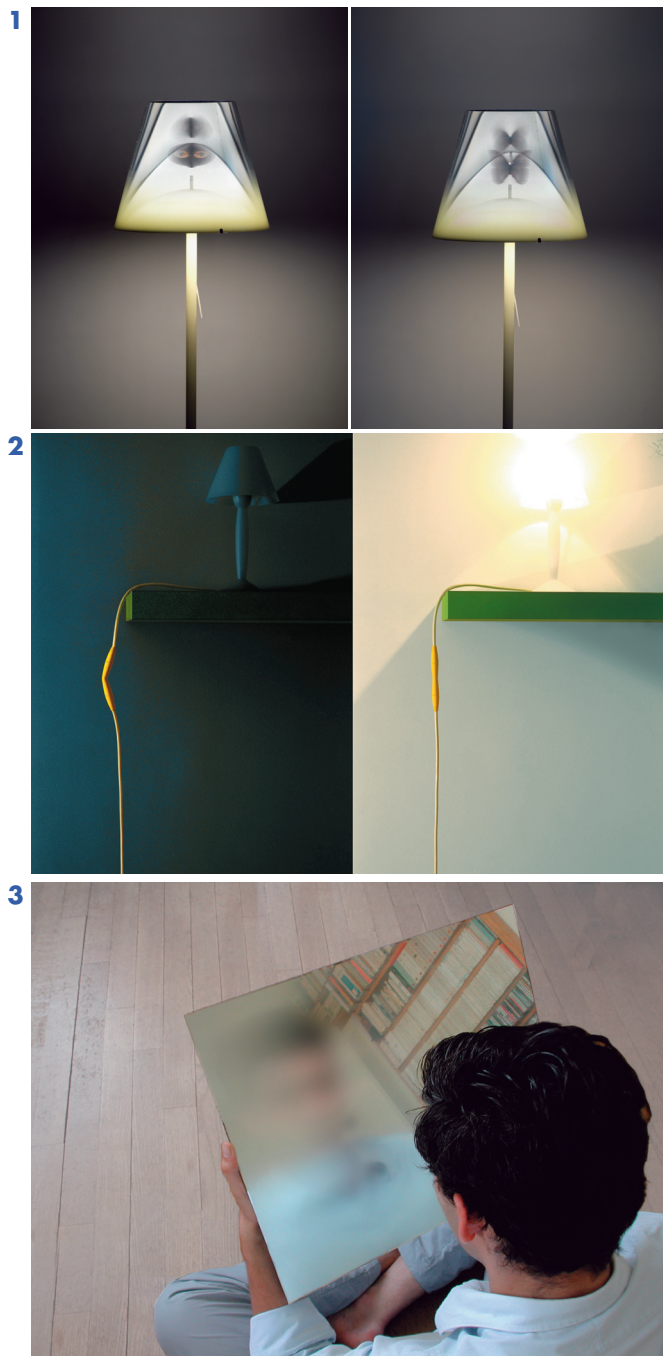
Robert：的確是這樣子，我們的設計重點不在一目瞭然的訊息，而是必須透過頭腦轉化之後才能理解的意義。

Radi的設計有一種意義和訊息傳達上的複雜性，除了提供基本功能之外，還能經過解讀而產生更豐富的意涵；但訊息必須透過觀者的思考轉化才會被發現，而間接產生意義。其實剛剛所討論的嚴

肅態度，主要也就是在處理這個層面的工作。即使是一個看似幽默的設計，除了表面、顯而易見的效果之外，我們也希望賦予這個物品更複雜的、需要解讀的訊息，如果能達成這種效果，這個設計就不會很快讓人看膩，因為你可以隱約感覺到一種表面之下的意義建構。



Interview 設計人



1 Fabulation立燈 (1999)

設計：RADI Designers

材質：絲屏燈罩、馬達、不銹鋼底座與支架

1999年巴黎龐必度中心邀請RADI創作裝置藝術的展出主體；經由特殊處理，蝴蝶光影忽隱忽現，透過絲屏燈罩營造出飄渺而神秘的視覺效果。

2 Switch開關 (1995)

設計：RADI Designers

材質：聚氨酯

RADI的成名作，開關與電纜形成一條線，符合直覺的造形與使用方法，完美詮釋產品的意義：扭曲開關→電纜被彎折→斷電；拉直開關→電纜呈直線→供電。此作為大阪國際設計大賽得獎作品，獲巴黎龐必度藝術中心永久典藏。

3 Ghost Mirror (2001)

設計：Olivier Sidet

Ghost Mirror是魔鏡的反例，讓人清楚看見環境中的所有——除了觀者自身，也因此讓物品的基本功能遭到質疑。

《設計》：既然你們對個人和Radi團隊的創作設立了明確的區分，那麼又是如何安排屬於Radi團隊的工作？有任何設計或業務工作上的切分嗎？

Laurent：Radi的部分我們不做任何區分；沒有業務經理或任何業務人員，更不會主動去開發客戶，因為我們只想專心地做設計。

Olivier：目前為止，Radi所有的設計案都是由於客戶主動洽談而產生；可能因為我們有Radi和個人創作的雙重輸出，因此已經擁有相當知名度，大家的工作表也一直處於全滿的狀態。

Robert：就分工而言，我們三個都是設計師，沒有誰是創意總監，雖然內部還有七、八位機構設計師和設計助理，但我們不會去區分各自的團隊。當處理Radi的設計案時，三個人會聚在工作室一起討論、腦力激盪、畫草圖，一旦設計的概念（concept）和識別（identity）確定之後，就平均分配需要設計的件數，分別而自由地發展自己分內的工作，然後定期聚會討論細節與進度。個人的設計創作不會在工作室進行。