

# 設計師訪談

織品服飾工商業導論 第七組

- ◆ 受訪設計師：S.
- ◆ 訪談時間：5/15 2014
- ◆ 訪談地點：1967小酒館
- ◆ 工作分配：
  - 題目設計：全體組員
  - 題目整理：張嬌凌
  - 實際訪談：鐘紘儀、李瑜庭、張嬌凌
  - 訪談整理：張嬌凌、李瑜庭、賴曉瑾、劉書廷
  - 排版、校稿：陳怡涵

## 摘要內容

我們採訪的設計師 S.，職業為助理設計師。

從採訪中我們了解到S.從小自環境中培養的審美觀，以及現在由社會議題發想的個人創作靈感，他對環境、對生活擁有絕佳的敏銳度和自我原則。

在職業規劃方面，S.日後想先於服裝公司擔任視覺傳達設計相關的職位，或是至國外進修；未來也有自行經營品牌的想法。

採訪中S.提出許多對於流行設計與市場關係的獨到見解，也與我們分享出社會後與學生時期的種種不同，是位很風趣的設計師。

## 談啟蒙 ABOUT BEGINNING

### ◆ 是如何發覺自己對於服裝設計的興趣？

從小就喜歡美術，例如：畫畫、捏陶土.....等等，由於父親喜歡蒐藏古董，可能間接影響了我的美感的培養吧！本來想念室內設計，高中時期看了漫畫”天國之物”，因此開始對服裝設計產生興趣及憧憬，最後在選擇志願的時候也依然覺得兩個領域都可以，沒有特別執著在哪一個，結果上了實踐大學的時尚設計系。

### ◆ 當初是帶著怎麼樣的期許進入服裝設計科系？

我在大學期間一度想當打版師，一方面是台灣欠缺打版人才，另一方面是打版是一個設計師實力的呈現，但在途中發現打版這門學問真的太深奧了！所以打算先把縫製跟基本設計的部分訓練好。

◆ 在學的時候哪門課/哪位老師給了您最大的影響？

學校的老師，其實都各自只專精於自己授課的部分，對於其他的領域不是完全不會就是略懂而已。甚至有些老師會因為你的作品不和他的胃口，就把你的作品退件，扼殺了你自己的想法與創意。

也因為在學校能學到的東西太少，在老師的推薦下找到了職訓所的裁縫課去進修，在那裡的老師傅身上學到了很多製衣技巧、特殊版型。

整體造型的老師知道我不喜歡彩妝，因此在上彩妝課程的時候都會睜一隻眼閉一隻眼，讓我去做衣服，之後再給她看成品，而且她很支持我，分數給得很大方。

◆ 覺得自己現在的工作有把大學所學的實質發揮嗎？

由於工作內容多為處理雜事，所以發揮的空間很少。其實很多現在會用到的都是當時選修課程的內容，比如數位影像處理（？），想想當初沒有認真上商品企劃跟行銷實在太可惜了（抱頭），非常實用阿！

## 談設計 ABOUT DESIGN

### 理念面 -

◆ 您對於流行與時尚的詮釋與看法？什麼是設計？

現在的精品大牌多是跟隨著一股主要的趨勢走，並沒有什麼變化，況且這股趨勢多來自於次文化。其實應該多去注意那些非主流的品牌，你會發現往往一線精品所謂的趨勢往往取經於這些非主流品牌。而對資本主義的社會而言，把趨勢轉換成商品便是「設計」；而對於我來說，「設計」則是把平凡的東西以意想不到的方式呈現在服裝上，或是創造出新的材質以造就新的輪廓。

◆ 您個人的設計理念是什麼？對您來說，商業性跟藝術性哪個比較重要？

我個人喜歡設計中性服飾，男生女生都可以穿，寬鬆、落肩，每個人都可穿出自己的感覺，並跳脫品牌的概念，主要以諷刺社會現象、反叛精神為主軸。

完全的藝術導向，我不在乎商業性，相信好的設計自然會有欣賞的人、會有他的市場。如果為了要迎合別人的胃口，還不如直接做代理商比較實在。

◆ 靈感的來源為何？會不會沒靈感？

因為靈感來源多為諷刺社會現況，所以只要這個社會有非議的地方，靈感來源就不會枯竭。議題基本上圍繞著現實社會的黑暗面。

◆ 有沒有特別崇尚的設計師或品牌？為什麼？

Maison Martin Margiela：Martin Margiela為解構主義之父，剪裁很俐落，作風神祕。

Hussein Chalayan：他的秀像一場行動藝術，運用科技體現出一種未來意象和對未來的思索。

Phoebe Philo：Celine的總監，因為喜歡解構與反叛的思想。

山本耀司、川久保玲：90後唯二有造成實質創新及影響力的日本設計師。

還有Raf Simons、Hedi Slimane.....等等，雖然很多人批評Hedi對YSL的做法，但他是唯一直接師承YSL本人的設計師，他只是加了比較多個人元素而已，而且他的設計概念很深奧，訪問Hedi的影片都很長，而且經常要看兩三遍才比較能理解他所想要表達的。

◆ 對於「沒有成立服裝著作權」有什麼看法？

其實到頭來就會發現精品大牌會去抄襲非主流的品牌，而平價時尚品牌再去抄襲大牌，這已經成為現在時尚圈的食物鏈了。但這樣的趨勢也漸漸讓消費者感到疲倦，畢竟這陣子流行什麼就到處都是一樣的東西。所以我常在想，也許要是有了著作權法，是不是各大精品就不再如此乏味了呢？

實作面 -

◆ 慣用哪種設計的手法？（手繪、電繪、還是立裁……等等）

我比較擅長用立裁，直接平面打版對我而言比較困難。我喜歡在人檯上抓出我要的形體並拓版之後再到平面做修版的動作，修完版再放回人檯去核對，如此來來回回便可達到精準的衣胚。

◆ 設計會注重哪些地方與細節？

不論設計理念多麼具說服力，服裝本身的精緻度絕對是不可或缺的要件。

而我非常喜愛製作外套。

至於外套的重點何在？套一句山本耀司說的：「袖形與領形便是整個服裝的靈魂。」

◆ 目前將自己的設計圖完成後，成品都如何產生？將理念換為實體有無困難？

在服裝的縫製上還算熟練，目前為止想做的作品都一一實現，若是遇到困難就代表要學新的東西了（笑）。

◆ 會設計衣物自用嗎？

常常啊～多是初次嘗試的樣本。之前自己寄賣的衣服沒有賣出去的，結果就變成自己穿了（笑）。

◆ 對於電腦設計與打版系統的使用心得？

我完全沒有接觸電腦打版，只有在公司看分版、縮放師操作。

- ◆ 在創作上有遇到麼挫折或困難嗎？一路走過來有想過要放棄做服裝設計嗎？促使您繼續的動力是什麼？

做品牌時有遇過些挫折，我喜歡設計毛料類和多層次的衣服，但在台灣天氣太熱了，不是所有的人都能接受，市場多少會受阻。雖然現實面很黑暗，但還是很喜歡設計，雖然台灣並不適合我，但我相信一定有適合我的地方。

- ◆ 服裝設計工作你最喜歡的部分為何？又最感到困難或挫折的部分或經驗為何？

我最喜歡的其實是把設計稿轉換成為版型到最後製作出成品的時候，然後看著整個系列與設計稿做比較，那成就感自然不在話下。當然要讓設計稿百分之百的轉換成作品一直都是最困難的部分，也一直都是我想去克服的。

- ◆ 您都從哪獲得流行資訊？

以前比較多是雜誌和部落客，最近來源大都是臉書，因為網站跟部落客通常都會一併經營，比如hypebeast、highsnobiety、complex、Detail、Eugene Tong、Nick Wooster、白狀態.....等等。Hi-street與Hi-fashion都會參考，但近年不太注意主流精品了，多數概念發想皆太膚淺。

## 談工作及產業環境 ABOUT WORK & INDUSTRY

- ◆ 簡述一下您的工作內容？

工作職位為助理設計師，但實際上多數時間都在跟廠商聯絡，例如：請副料商染色，協助設計方面則需要盡力達成設計師所想的設計，真正能接觸到設計其實很少，還有控制成本，偶而會有配料的工作。也會做一些平面設計，最近則會負責拍攝微電影。

- ◆ 目前任職的公司主要走的是哪種設計風格？主攻的市場為何？價位為何？喜歡設計男裝或女裝？

公司主要走的是少淑女品牌，但消費者為30~60歲高消費族群的中國女性（雖然老闆不願意承認這個事實），價格帶在一萬元左右。風格較商業導向，品牌官方定位為在法國註冊品牌以發揚台灣精神，營造出紐約都會感。但事實上大多是參考知名品牌的樣式，甚至抄襲。飾品多為外購，在韓國或國外買進，或者參考中高價位的知名品牌設計，重組後再託付工廠製造。

- ◆ 請問您公司內的團隊如何互相合作？其架構為何？

公司內有設計部、業務部、場務部、會計部、倉管、打版、樣本，沒有商品企劃，現在

業界很缺商品企劃的人才，商品企劃可以幫公司決定這季整體顏色、樣式的規劃，多數老闆們覺得花一點錢來省去很多心力，何樂而不為。

◆ 設計一系列衣服所需要多久的時間？流程為何？

設計師（老闆）找圖 —— 設助畫出設計圖 —— 配布確認 —— 打版師 —— 看胚修改 —— 樣衣（頭樣） —— 模特兒試穿修改 —— 備布料和副料（產前樣） —— 生產單 —— 工廠製造多種顏色的主副料 —— 等公司下單  
公司為少量生產，一個款式大多兩、三百件，所以只能訂現貨布，沒有就要找替代。設計時間不定，常常修改了很多次最後卻用第一次的設計，完全看老闆心情（苦笑）

◆ 在設計理念的溝通上有無難處？

這間公司沒有理念可言阿.....溝通上的難處.....大概只有跟設計師的談判技巧吧，例如：一樣產品先畫出兩個設計稿，讓設計師二選一。

◆ 成就感的來源？

設計圖有被老闆採納吧.....。

◆ 怎麼看待現在這份工作？

撐滿半年，就可以另尋天地了.....。

◆ 文創產業在臺灣市場還不是很成熟，現實面來說，會不會對未來有所擔憂呢？

台灣還是有一些非常有實力的品牌，夏姿、黃淑綺、溫慶珠等等，但弔詭的是這些品牌在中國都沒有獲得成功。除非你很想當（坐×ㄇ、）商（ㄉㄚ、）人（ㄍ一ㄇ、），不然在台灣，設計師真的很難生存。

大環境來說，外國廠商很支持新銳設計師，大多是全買斷的方式。

但台灣廠商的資金沒那麼雄厚，對國外的新銳設計師大多採取半買斷的方式；而對於臺灣本土的新銳設計師則多採寄賣方式，因為不願意去冒虧損的風險。

◆ 對於將踏入服裝設計領域的人有什麼建議？

趁還來得及快逃吧（笑）。

## 談未來 ABOUT FUTURE

- ◆ 對於未來的計畫，有沒有具體的想法？有沒有想進哪家公司？或想自行創業？

對設計師這個目標來說，設助的經驗累積很重要。雖然喜歡車衣服、設計衣服，穿自己做的衣服，但在目前的公司完全做不到。之後應該會先去服裝公司做些平面視覺設計相關的事，因為服裝公司很缺這方面的人才，而且主視覺最近頗受重視，老闆又可直接陳述他的想法。也有想到國外進修企劃和行銷。

- ◆ 如果想自行創業，品牌的定位和風格為何？

目前我想在業界多待一些時間的理由就在這裡，觀察市場需求，同時磨練實力，再離開台灣進修，之後再去想品牌的經營方向，這樣比較實際。不過如果要做小店，賣給懂得欣賞的人，且沒有要賺大錢的想法，也可以在台灣試試。

※ 註：由於談話內容涉及多項敏感議題，設計師表達不便公開合照，在此尊重設計師的意願，如有疑慮請告知。