

TCDC

issue

Taiwan CREEP Design Center



來自不同領域

不願被歸類 走自己的路

CREEP STUDIO 專訪



郭家齊 / 椿 / 阿剛 / 李凱寧 / 凱文 / 小亨 / 孔堯

來自不同領域 不願被歸類 走自己的路

CREEP STUDIO 專訪

你們的組成是怎麼開始的呢？

起初是由專攻視覺設計的郭家齊和凱文，因為反對學校體制所組成的雙人組合，兩人反對古板的老師，不贊同乖學生的做事方式，也不認同學校對設計的態度，因而共同在兩人都認為不完善的體制下奮鬥。

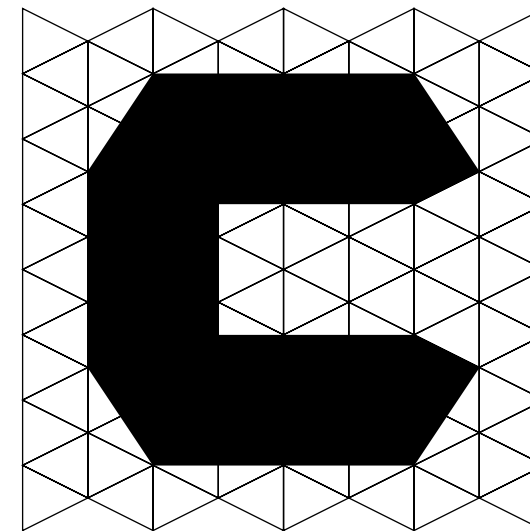
畢業後凱文繼續進修，郭家齊則離開高雄來到台北，與專攻工業設計的椿共事，而在椿的同窗好友，從事自由創作及音樂創作的小亨積極催促下，集合了三人組成一開始的CREEP。

所以一開始的CREEP是由郭家齊，小亨，椿三人正式成立，初期在三人的體制下運行，連工作空間也是借用朋友宿舍的小起居室，簡陋的設備都由三個人自己張羅，懵懵懂懂的描繪出CREEP的雛型。

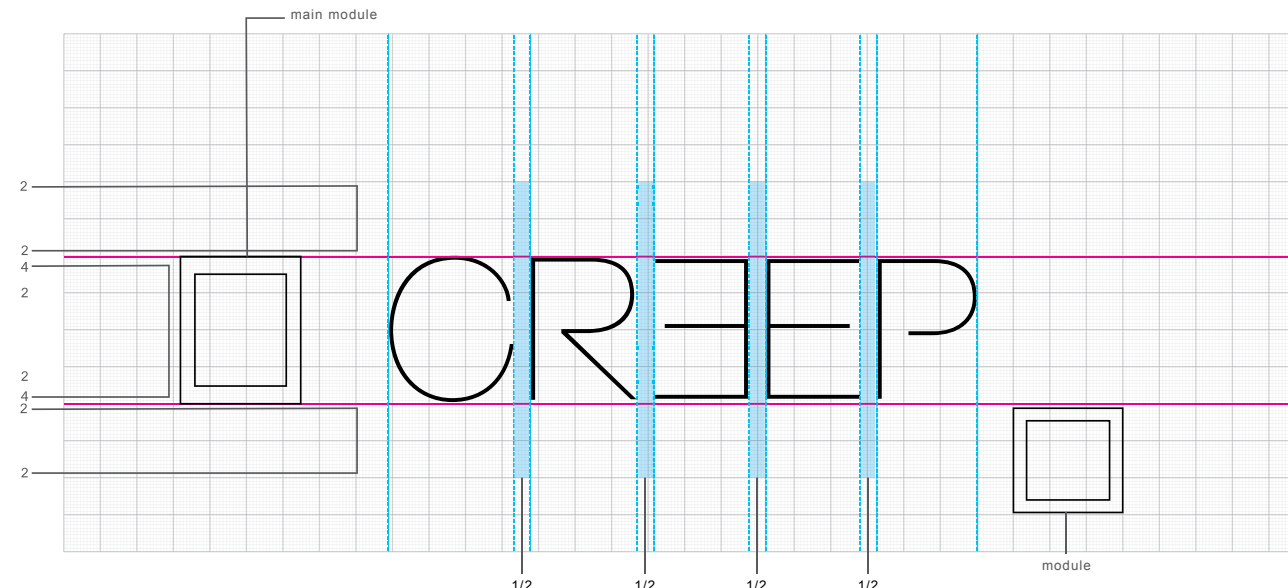
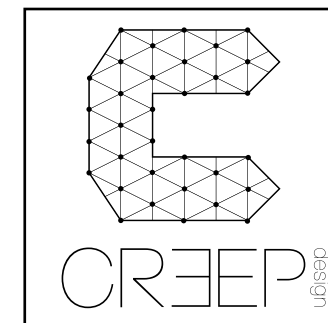
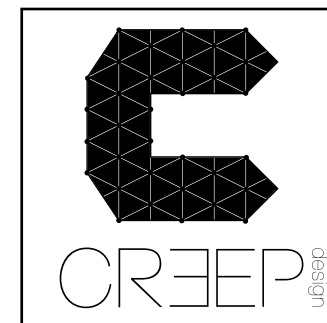
運行了快一年後發現術業有專攻，所以再由椿的招集下，找進了程式設計師孔堯，專攻建築的Yellow，以及另外一個知名工業設計團隊Team CHIBA的設計師阿綱，此時團隊搬進公司現址，由於環境更新，硬體設備缺乏，制度簡陋，所有人努力解決眼前的難題。

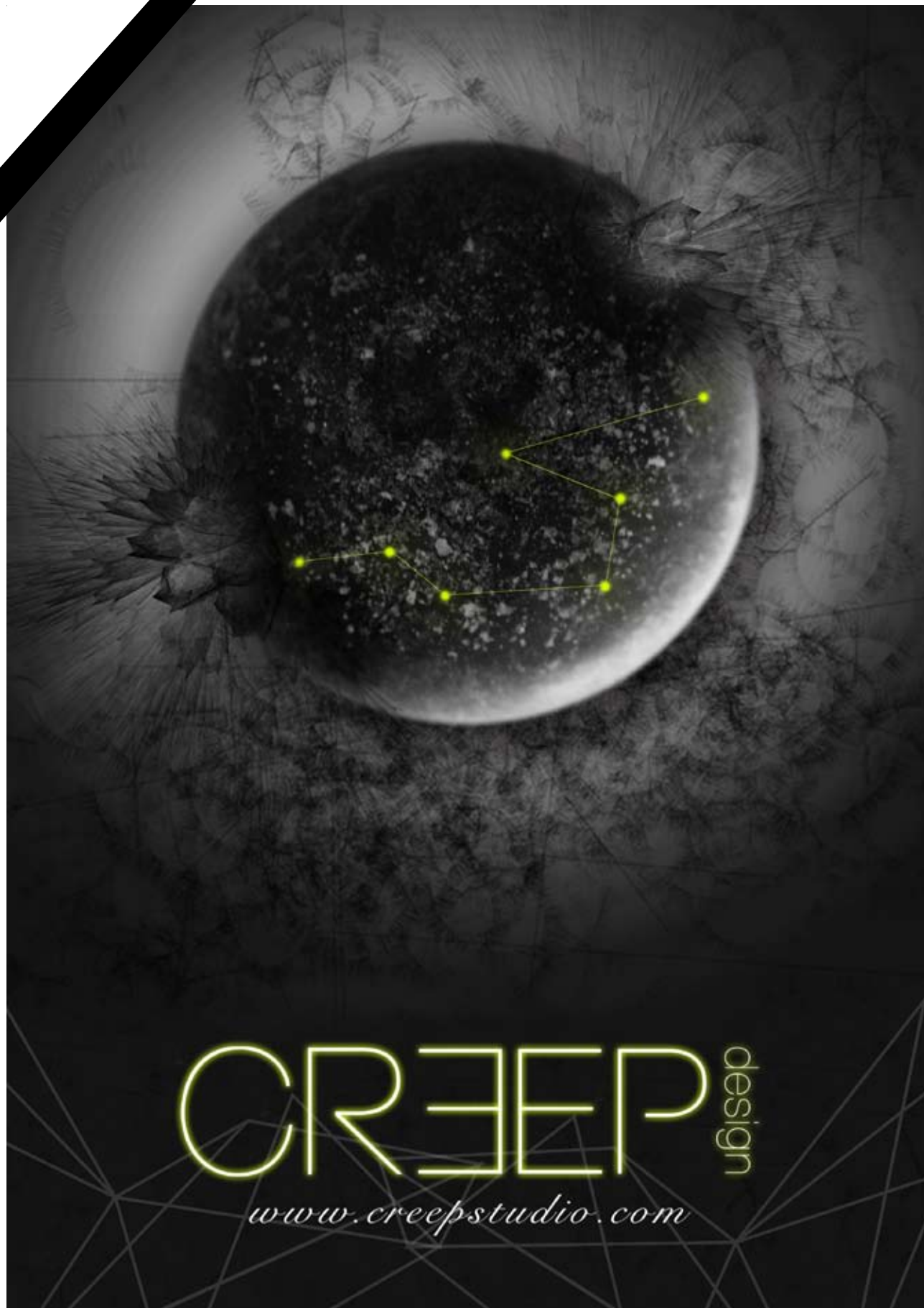
而後阿綱推薦了同為Team CHIBA的旅美設計師李凱寧，凱文也在同時間完成進修歸隊，在大量人數的擴張下，每個人開始負起了團隊建立的責任，並且也將公司的制度統整。

草創初期，CREEP土法煉鋼的成立了公司，一切軟硬體從無到有的增加及建立，並經過非常多次制度的變革，由於所有人的配合度及默契很夠，所以在磨合下成長快速，四個月後由於Yellow想再深造，所以離開，屆時CREEP也逐漸完整，奠定了七個人為CREEP的基底，發展至今。



CREEP design





CREEP
logotype
and
sign
construction

Seven fixed star has collided into one another. the mega explosion made all become a massive black hole... No, that's not what happened, A whole new Universe and century has been created instead.

Seven organism was born, all their DNA permutations are..... CREEP STUDIO.

We are collaborated by designers from different areas: Interior Design, Industrial Product Design, Graphic Design, Animation, and Web Design including online marketing. One working with others, making plentiful various Design Projects. That, We show boundless possibilities.



為甚麼會取名為CREEP呢？

////////////////////////////////////

郭家齊：一開始叫做CREEP是取決於他的字義，在不知不覺中，讓人有毛骨悚然的感覺，想要我們的作品在潛移默化中，滲透觀者的腦袋，讓觀者不知不覺沈醉其中。不希望使用太強力的語言來當作名字，因為那不是CREEP的訴求。

凱文：是希望用不同的角度來看CREEP這個字，是用另一種思維。大家所知道的CREEP並不是一個很正向的辭彙，但是我們是取用他的其中一個字義；蔓延。像病毒一般的延伸，並不像其他的設計一樣是一擊必中，我們要的是一種深植人心的情感，創作這種東西並不是用眼睛去看，市場上充斥著視覺上的暴力，他們快速但沒有情感，而我們希望世人用心去體會我們的創作中不同的面向。



你們是怎麼捕捉創意呢？

////////////////////////////////////

阿綱：多抄襲，轉換成自己的創意，溫故知新（Redesign）。

孔堯：大家都想得到快樂，而我是用嘲笑和激怒別人的行為，因為那是人類情感中的一種不協調，在真確的情感表現中，取得靈感。

小亨：實踐生活中的喜怒哀樂，努力體驗生活，努力玩樂，並仔細觀察世界，可以得到不同的刺激。最喜歡的一句話就是：“用力的跑，用力的跳，用力擁抱，用力去愛，用力的哭，用力的笑，當一切都過去的時候，你會滿滿一手的深刻。”

樁：多看Discovery，在其中講的是一些很基礎的東西，並且是跟設計比較沒有相關的東西，從很多非相關的東西類推回來，取得靈感。並且可以看材料的同質性，去探討他的本質，就可以打破框架，不會被設計局限住。

凱文：多觀察，多體會，如果能很認真的去體會，去做完一件事，你可以得到很多，就譬如把杯子拿起來這件事，或是折衣服，做家事，如果能夠很認真的用身體每一個部位去體會，你可以得到很多東西。設計一定要喜新厭舊，環境不能改變一個人，那是一種觀念上的轉換，也是最根本的改變。

李凱寧：離不開愛。我愛男人，我愛海洋，我愛車，我愛狗，所有不同層次的愛，每天每天在變，那是我生命的泉源，讓我得到靈感。

郭家齊：早期是從自己喜歡的事物下手，例如老東西，老事物，或女人來取得靈感。近期大部份都是由悲觀的情緒，轉變成憤世忌俗，或傳統及文化的思維去切入。在憤世忌俗的靈感中表現這一切。捕捉創意很喜歡半夜一個人，在自己空間裡面思考。找尋自己的根，去了解自己生長的环境，去了解自己的傳統跟文化，她包含我們一切，那才是我們的能量。

你們對於設計和創作的看法是？

////////////////////////////////////

阿綱：創作+設計=興趣+財富
設計-創作=財富
創作-設計=興趣
創作X設計=無限可能

李凱寧：創作用心，設計用腦，可以並存，也可以單獨存在。

凱文：現實層面上，設計和創作是分開的，設計是一種販賣行為，創作是一種出口，理想層面上，他們不應該是有分別的，他們只是一種手法的歸類，其實本質相同。

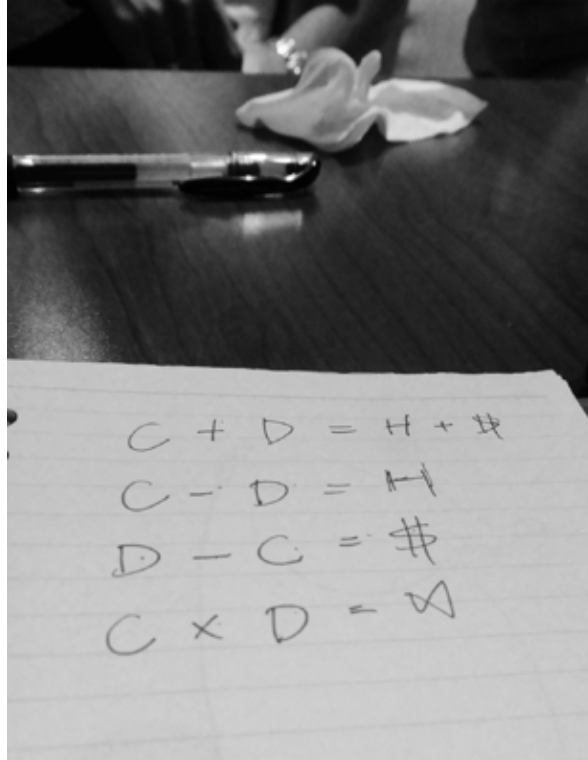
椿：創作是為自己，設計是為別人。

小亨：創作是傾訴，設計是溝通。

孔堯：設計如同卑賤的工人，屈服於現實，為了生活而產生，創作帶給這個窮苦的工人樂趣。

郭家齊：我覺得他們是一個連貫的事情。

沈寂的過程是創作，沈思的後來是設計。



你們將平面設計師，產品設計師，空間設計師，程式人員，藝術指導的專業經驗匯聚在一起，創作出這麼棒的作品，這是如何辦到的？

////////////////////////////////////

凱文：妥協和諒解，可以認同夥伴。

小亨：因為大家都為了CREEP這個共同體努力，無私的奉獻及完全的信任和認同，才可以達成完美的默契，創造出更棒的作品。

椿：FIGHT FOR PERFECT!

在你們進行創意設計的過程中，最常遇到的問題有哪些？如何去克服？

////////////////////////////////////

凱文：最難克服的是如何達到完美，克服的方式是指有肯定當下的好，才有辦法前進到未來的更好。

孔堯：最難克服的是拿笑臉去貼客人的冷屁股，和客戶價值關沒有辦法達到平衡，克服的方式是必須要設身處地站在客人的立場去想這個設計對他的價值。

李凱寧：最難克服的是自己無法滿意作品，客戶滿足我們不一定會滿足，這點無法克服。



CREEP FACTORY

1 | 2 |
3

01-工作室後面的秘密工廠通道
02-工具材料區
03-角落邊堆著的是等待新生命的老舊家具，在這還發現了從天花板垂吊下來的沙袋，是為了想不出點子或發洩的好運動。



如何成為優秀的設計師？

////////////////////////////////////

凱文：一開始看山是山，看水是水，第二階段是看山不是山，看水不是水，第三階段看山是山，看水是水。

阿綱：做跟設計無關的事情，回頭運用在設計裡。學習同事的設計流程。

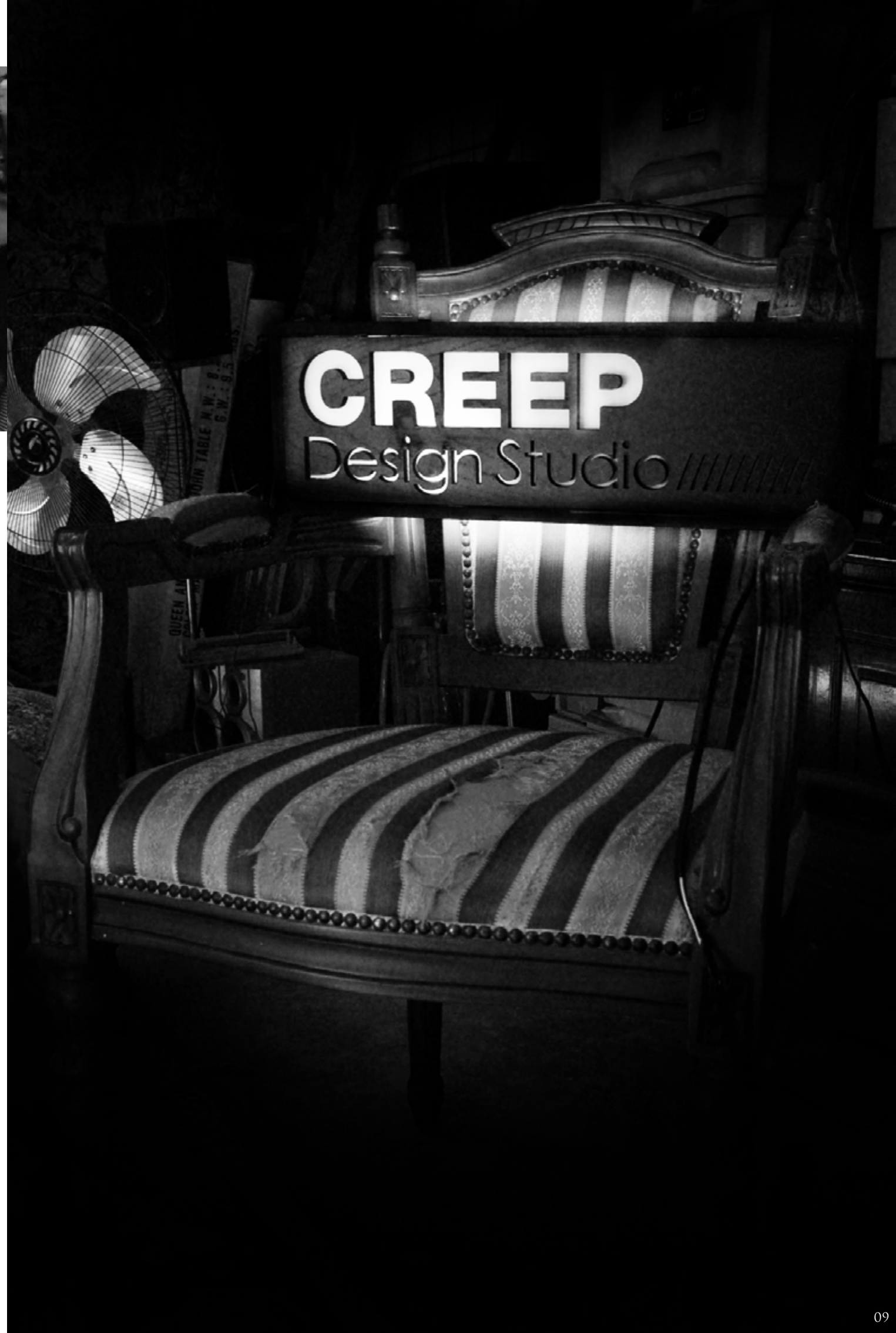
李凱寧：就在這一塊而言，是不用去控制情緒的。

小亨：對任何事情保持幽默感。

椿：抱著不滿足的心。

孔堯：是辛苦而來的，沒有人知道那段過程，他犧牲了多少時間而成為優秀的設計師。

郭家齊：在變化中找變化，自然水到渠成，並時常保持微笑。



除了創意設計工作以外、你們平時的休閒娛樂是甚麼？

////////////////////////////////////

堯：物質的滿足，好吃的肉，睡到自然醒，搞笑漫畫，嘲諷別人。

阿綱：我愛手工打造交通工具。

李凱寧：跳舞，約會，衝浪。

椿：做讓自己興奮的事，看電視（Discovery），跟朋友一起做任何事。

郭家齊：騎車到公園或是路邊看有沒有家俱可以撿，跟不同的人出去聽他的故事。

小亨：聽音樂，創作音樂，看電影，看小說，畫素描，看漫畫，玩各種遊戲，喝酒，吃美食，做各種娛樂行為。

凱文：看電影，看書，畫畫，做白日夢，寫小說。

你們認為在未來數年中，會出現哪些流行趨勢？

////////////////////////////////////

阿綱：華麗復古，附加再附加再附加，因為近幾年已經極簡到極限了。

孔堯：如果可以抓住趨勢，那就是鐵票了，所以流行趨勢無法被預計，只要是流行，就是所有人去帶動的，並不是你可以去指定的，但思想和視覺得滿足，就有可能主導流行。

凱文：因為世界同化，世界流行趨勢統一，所以強調在地特色的在地文化會浮上台面。

李凱寧：我覺得會回到後太空時代（POST SPACE AGE）

椿：次文化已經成為很多國家的輸出文化了，在資訊爆炸的時代，資訊已經沒有地域性的限制了，因此在百家爭鳴的情況下，唯有掌握自己的風格，才能獲得認同，並不一定會有主要的流行趨勢。

郭家齊：改裝的年代，任何東西都可以改裝，因為每個人都不願意跟別人一樣。

小亨：我認為流行即將崩盤，不會再有流行趨勢。

Next ISSUE

TCDC ISSUE
Taiwan CREEP Design Center

六號病毒

中部最大塗鴉團隊 專訪

關穎 [秒秒都美麗] MV

道具設計製作CREEP DESIGN 設計師 專訪

More Information //

www.creepstudio.com

- >>> ART.
- >>> DESIGN
- >>> MUSIC.
- >>> FASHION
- >>> INTERIOR
- >>> NEWS & FEATURES
- >>> NIGHTLIFE