

室內

Interior



Innovation from Tradition

與古為新

設計 何以立 侯貞夙 韓文強 楊竣淞 羅允呈 方信原 黃家憶 林承翰 鍾志軍
話題 設計中國北京 倫敦設計節 TID Award 金獎作品 遠東建築獎決選實訪
觀點 郭宗翰 / 設計的世界觀 何宗憲 / 儀式感 楊竣淞 / 米開朗基羅—精雕到粗劈的涵養
報導 柴田文江 / 以人為本的設計思考 法國里昂匯流博物館 2019 巴黎家飾展 WORK!



NTD200/RMB68/USD15

www.interior-mj.com.tw

設計見聞

設計的世界觀

撰文、圖片提供 | 郭宗翰

不知大家是否有經驗，一天，你滿心期待地排隊買票、有秩序的進場、不時起身讓晚進的觀眾坐下，經過 20 分鐘的期待煎熬，電影終於開演了。20 分鐘過去，覺得電影內容不知所云，但仍舊期待，接著 30 分鐘又過去了，終於發現這是一部大綱闡述及畫面聲光效果遠優於電影核心價值的爛片。為何如此？理論上，這類電影在前置的世界觀設定通常是細膩度不足，甚至不合邏輯；也就是說這部影片從劇情開展到角色形塑、場景氛圍、亦或是時間邏輯全部是不適切的，這讓你感受不到認可或認同感，也就是不符合你我意識形態上認知的世界邏輯、原則，以至於造成劇情的一切闡述都缺少了感動你我的初衷；相反的，這或許就是金庸的文字為何感動這麼多人，甚至可稱為當代武俠顯學的原因，因為他的武俠在世界觀設定上具備了完整、複雜甚至極細膩的邏輯合理性。

根據上述的解釋，我想大家稍稍可以認同，一個理想的創作基礎應該載乘著適切的世界觀。當一個設計工作者無法讓自己的設計具備邏輯性的世界觀，那設計作品或許便淪為僅有漂亮拍照角度的空間，或許就像我在「理性藝術家」中提過的「有設計師或許在闡述理念時說的甚是精采，但從設計作品中的直覺感官上完全感受不到那論述的程度，似乎論述想法與實質空間作品是背離的。」當空間體驗者進入期待的空間動線旅程時，卻完全感受不到設計者闡述的感動空間，就像那部讓你滿心期待的電影，在散場時僅給予滿滿空虛及失落。

接著，我們回來討論，何謂設計的世界觀，或許拿電影創作來作相對比喻，較能有理解共鳴。

- 劇本的獨立性格 = 設計概念具備原創性，且起始發想確切符合設計基地的尺度、光線、景緻等條件。
- 精準存在的角色個性刻劃 = 理解空間使用者並深入思考將使用者置入空間後的合理性。
- 場景鋪陳的務實性 = 空間體驗者與空間表情對話呈現的真實性；體驗經驗須強調在實體空間內而非只存於靜態空間圖像平面的視覺體驗。
- 燈光拍打的想像 = 空間內動線的旅程體驗與晨昏變化光線的互動性；如上項，體驗經驗須強調存於實體空間體驗。

最後，我想說，隨著網路時代到來，資訊存在的快速變化與呈現已成了這個時代的特質。設計、電影亦是，現下已幾乎沒有讓人十年磨一劍的創作環境；即使如此，冀望大家維持初衷依舊，讓設計作品不僅只成為鏡頭內美麗的照片，更讓本體空間體驗擁有觸動人心的氛圍本質。

你的設計不會是那部電影；那部只有華麗服裝、絢爛燈光、壯闊場景，但讓觸動人心故事缺席的電影。



郭宗翰
2002- 迄今
石坊空間設計研究
設計總監
2005-2011
實踐大學 設計學院講師
2000-2002
香港商穆氏設計 設計師
1999-2000
英國北倫敦大學
建築設計系 碩士
1995-1999
英國倫敦藝術大學
空間設計系 學士
英國倫敦市政府大學
藝術設計 國家檢定