設計始於生活

吳淑明｜專題報導特邀編輯
東方設計大學

設計始於生活，沒有生活就沒有設計。設計，就一般意義來說，是一項高度心智運作的活動，在多數情況下總是歸類於藝術的範圍裡，與文學、音樂、圖繪、舞藝、攝影等範疇一同，屬特定人員的專門領域；就深刻意義而言，設計是預設立場來計劃一件事情，是吾人無時無刻的日課，屬常事，每見於食衣住行育樂裡。然而，一直以來，國內設計仍舊偏重於上述的一般意義上。事實上，設計除了一般意義外，更重要的是它必須具有深刻意義，讓設計概念存在於每個人的日常生活中，讓設計為我們的生活做更便利與更美好的妝扮。

這次刊載的設計論述內容豐美，包括了心理、文化、科技、工藝、繪圖、空間環境等類別，雖然面向不同，但與我們的生活卻是息息相關的。首先，〈詩經動物學〉討論了《詩經》中的馬、羊、牛、鹿等走獸類動物及其象徵意義，藉以了解古人和這些走獸的互動關係。

在角色創作的部分，〈初音未來 10 周年的記憶〉主要是介紹以 VOCALOID 2、VOCALOID 3 與 VOCALOID 4 語音合成引擎為基礎所開發的虛擬女性歌手軟體，並以虛擬人物的概念包裝軟體，設計出名為「初音未來」（初音ミク）的虛擬人物，以做為這個軟體的印象角色的歷程。〈Cosplay 的商業脈絡〉一文探討遊戲廠商透過 cosplay 的展演行為，強化自身產品的宣傳，並透過與 cosplay 展演者的商業合作方式，營造與 cosplay 迷之間的連結和交流的商業活動。

此外，〈陶壺的挑戰—從極色到純黑〉介紹的是排灣族黑陶壺的創新製程，並討論如何加入文化元素使它成為符合市場實用性的文創產品。在電腦輔助設計方面，〈3D 地景繪畫〉主講 3D 地景藝術的特性。3D 地景藝術是利用平面圖像的明暗、色彩變化、色彩對比、陰影呈現及外型輪廓透視扭曲修正效果，令觀眾產生一種在視覺上宛如實體、位置空間上錯覺的效果，包括點、線、面、體上的錯覺，是一種利用錯覺引導人類視覺認知的一種藝術表現形式。

在空間與環境的部分，〈從五感設計談生活設計化〉談設計以人為本的主要核心，從能夠誘發五感（視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺）的空間設計到認同設計價值。近年來，由於「感質設計」已逐漸成為設計的核心價值，透過「科學量化」與「數位設計」的手法，兼顧「光、音、氣、味、溫」等室內環境品質，讓「共感設計」觸發「幸福五感」來提升生活感質，並透過巧妙的空間設計，讓設計創造感質氛圍，營造設計生活化，帶動設計實踐與加值效益。

〈城市綠呼吸〉討論的是環保議題，文中介紹了如何有效整合綠化設計、環保能源、水資源回收再利用等功能，並採用「模組化式」與「攀延、垂吊式」的立面攀附設計概念，透過太陽能板、風扇系統與水循環系統設計，使居家室內降溫及通風換氣，改善都市悶熱的問題，以達到「自然共生、機能互補」的訴求，同時降低參與門檻與投入成本，使環保節能概念普及化。

時值政府大力推動文化創意設計之際，使得冠以「文創」與「設計」之名的產品增加了許多，在一般商市上屢見不鮮，讓「文創」與「設計」在短時間內成為顯學。然而，就提升生活品質的層面來看，好的「文創」與「設計」產品並不在於譁眾取寵，而是必須具有實用價值與社會意義。

最後，必須要說的是，不論是「文創」或「設計」概念都必須是長期和持續的累積，未來除了對當前既有的文化資產做更深切的尊重與尋訪外，還要積極對基礎設計教育投入更多的關注。我們深切期盼，台灣的設計在不久的將來能扮演文化創意設計的輸出者與詮釋者的角色，屢屢出現在世界舞台上。