

4 | 室内

什麼是室內設計？大部分的人會認為，室內設計主要是設計家具及做室內裝修，但這些項目在今日成功的室內設計作品中，卻只占一小部分。不是這些項目不重要，而是他們不是第一順位。

概念與整體性才是偉大室內設計作品的貢獻者。空間的整體感，所有室內的創意，亦即室內空間設計與室內設計師，才是青史留名者。

—— 史密斯 (C. Ray Smith)

壹、建築空間與室內設計

一、建築空間與室內設計的關係：

當你站在水族館五彩繽紛的魚缸前時，是否想過魚缸設計與空間設計有相似之處。魚缸像建築空間一般，是一個包被魚兒與魚缸內藝術造景的容器，而如何為魚兒設計一個健康、舒適、賞心悅目的生活空間這件事，就如同室內設計師如何為業主設計一個健康、舒適、賞心悅目的生活空間一般。好的建築空間是成功室內設計的必要前提。因此，建築師與室內設計師應緊密相互合作，兩者各有各的專業分工，但不應各自為政，甚至相互對立。

相對於建築師，室內設計師有較多的設計自由度。建築師蓋完了一棟建築物，要等到這棟建築物再擴建、改建或重建時，才會再與這棟建築物發生關係。而室內設計師就不一樣了，尤其是商業空間，當商品換季、店面更換業種或轉售他人時，常需將室內空間重新設計裝修過。因此，室內設計師可能與同一空間發生多次設計關係。其次，相對於一棟建築物大多由一個建築師事務所負責規劃的情況，一棟建築物中，可能由數十位室內設計師來共同參與。以臺北市的101大樓、各縣市的大遠百或Sogo百貨公司為例，數百個各不相同的專櫃、精品店、餐飲店、辦公室等，各有各的專屬設計師，就是最好的明證。除此之外，室內設計師必須對時尚、潮流有極高的敏感度。因為，除了服裝、飾品、3C小家電與時尚潮流息息相關外，展售以上物品的商業空間，也必須要在家具造型、照明、色彩與材料質感上做適度的配合。因此，我們可以說，室內設計是一門與時尚、潮流密不可分的科系。

二、室內設計專業圖說與溝通媒材：

在室內設計領域中，為了使業主、使用者、施工者與專業設計者在溝通時可以暢通無阻，在這四者之間，必須有一套彼此溝通的媒材。一般在室內設計領域中，最常用的溝通媒材有以下幾種：平面圖、剖立面圖、透視圖（一點點、斜角透視圖、等角透視圖）、室內3D與動畫、模型等。

(一) 平面圖 (floor plan) :

在建築課程中，同學們已經了解機能與動線的基本意義。在室內設計的領域中，平面圖的主要功能在於表達空間中機能與機能、機能與動線間的相互關係。那麼，平面圖是如何被繪製出來的呢？繪製平面圖需要一些空間想像力，以自家的客廳為例，在客廳離地面1.2公尺處，水平剖下一刀後，將上半部掀開，由上往下看，將所看到的柱子、隔間、家具及裝飾之垂直投影圖畫出來，就是一幅所謂的平面圖。就像把三明治的上兩層土司掀開，並畫下最下一層的垂直投影圖一般。此時，請注意必須將被剖到的部分（如柱子、隔間、高櫃等），用灰色、黑色或其他顏色淡淡塗繪，以表示被剖到與未被剖到部位的區別。

(二) 剖立面圖 (cross-sectional plan) :

剖立面圖顧名思義，也必須剖一刀。只是這一刀，不像畫平面圖一般，剖在水平面上，而是剖在垂直的面上。同樣以自家客廳為例，在客廳最精彩、最優美（如吧台）的一角前，垂直（縱向）剖下一刀後，將一分為二的客廳，沿剖線向兩側推開，往客廳精彩處看，畫下你所看到的柱子、隔間、家具、裝飾的投影圖，就完成了一幅剖立面圖。與平面圖相似，這時候，請把被剖到的部分，塗上一層淡淡的顏色，區分被剖到與未被剖到的部位。一般在室內設計領域中，用到剖立面圖的機會比單純的立面圖多，因為立面圖大多用在繪製建築物或家具的外觀上，而剖立面圖則可以看到室內的樑、柱子、隔間與裝修細節。

(三) 透視圖 (perspective) : (斜角透視圖)

如果把平面圖、剖立面圖與透視圖相比較，透視圖對非專業者而言，就容易閱讀多了，也比較容易了解。在室內設計領域中，常用的透視圖有一消點透視圖、等角透視圖與斜角透視圖。一消點透視圖顧名思義，在畫面中有一個消失點。但是等角、斜角透視圖就不具有任何的消點了。繪製透視圖的複雜度與困難度比繪製平面圖及剖立面圖高一些。最好請專業的透視繪圖師或室內設計師加以協助指導。

在以上三種透視圖中，斜角透視圖是難度最低、最容易入門的，可以讓學生嘗試。將自家客廳的平面圖（1：50），入口朝左並向逆時針方向旋轉30度，將平面圖固定在這個位子，上面鋪一張半透明的描圖紙或草圖紙，在描圖紙或草圖紙上，把各柱位、隔間、家具的實際高度，在其上方垂直量畫出來，就可以把原來二向度（2D）的平面圖，轉化成三向度（3D）的斜角透視圖。在繪

製的過程中，可技巧性的省略一至二道牆面，避免室內家具被牆面擋住而看不到內部空間的全貌。

透視圖最大的目的，在於將二向度的平面圖與剖立面圖，轉化成三向度的空間立體圖示，以便設計者在設計過程中更容易經營空間。此外，三向度的透視圖還可以把尚未施工完成的想像空間具體化呈現在業主眼前，讓業主事先看見設計師腦中的創意，可以避免許多不必要的溝通紛爭與誤會。

(四) 室內3D與動畫(3D computer animating)：

傳統的卡通(cartoon) 利用視覺殘留原理製作動畫，將畫在平面上的2D圖形，以連續單格方式播放，讓靜態的畫作產生動態的效果，例如：有名的美國迪士尼的卡通系列作品。而停格動畫(stop-motion animation) 則是使用攝影機連續停格拍攝模型場景，並經過後製方式呈現動畫的效果，多年前的好萊塢電影〈聖誕夜驚魂〉就是一部有名的作品。3D動畫使用最先進的電腦技術模擬真實物體，並以電腦運算互動的結果，呈現出一個如幻似真的虛擬三維世界。近年來，尤其在電腦遊戲與好萊塢電影裡，漸漸占有舉足輕重的地位，例如家喻戶曉的皮克斯動畫電影工作室(Pixar Animation Studios)所創造的玩具總動員(Toy Story)等動畫影片，就是這一類型的作品。在室內設計領域中，也利用相似的技术，創造虛擬的數位建築模型及室內場景，與以往純紙上描繪作業或實際製作空間模型相較，擬真性極高，又可以模擬材料質感及燈光效果，別具一番吸引力。但是，缺點就是數位空間模型建立需要花費相當久的時間，並且一定要有電腦才可以操作。

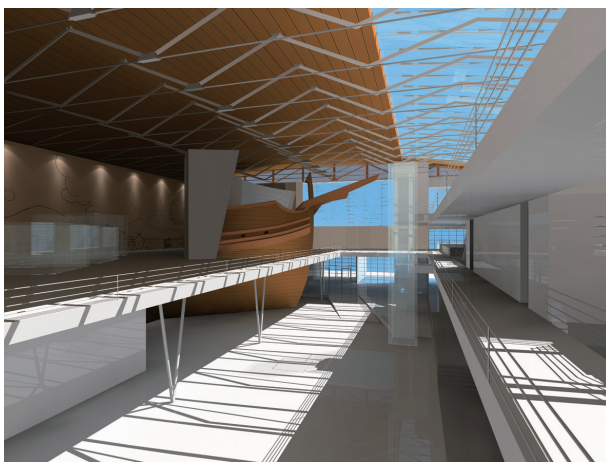


圖4-1 簡學義建築師設計的臺史館室內3D透視圖

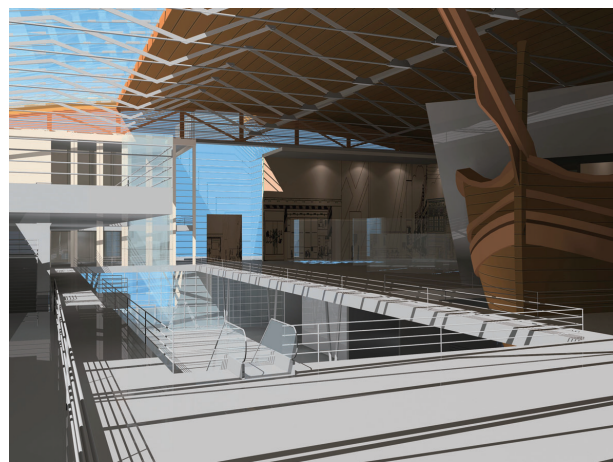


圖4-2 簡學義建築師設計的臺史館室內3D透視圖

近年來，因為電腦科技的進步，在市場上出現了許多輔助空間設計的電腦媒材，例如：Auto CAD、3D Max、Microstation、Maya等。除了上述所講的三種透視圖之外，電腦軟體可將所輸入的平面圖，按照使用者的需求，轉化成室內空間的3D透視圖。加上電腦軟體資料庫中的材料質感，可將尚未施工完成室內空間，維妙維肖幾可亂真的模擬出來，甚至將它製作成動畫。這個工具上的突破是室內設計領域中的一大創舉，大大地縮小設計師與業主間、使用者間彼此的距離。

(五) 模型 (Model)

最令人一目了然又可以細細琢磨、品味的設計表現媒材，當然就是模型了。如同室內3D與室內動畫一般，模型也可以做到維妙維肖、幾可亂真的程度。模型的一大優點，在於它允許觀察者對材料的質感加以觸摸，甚至可以依



圖4-3、4-4、4-5 俄羅斯 札格爾斯克 (Zagorsk) 聖母升天大教堂 (Assumption Cathedral)

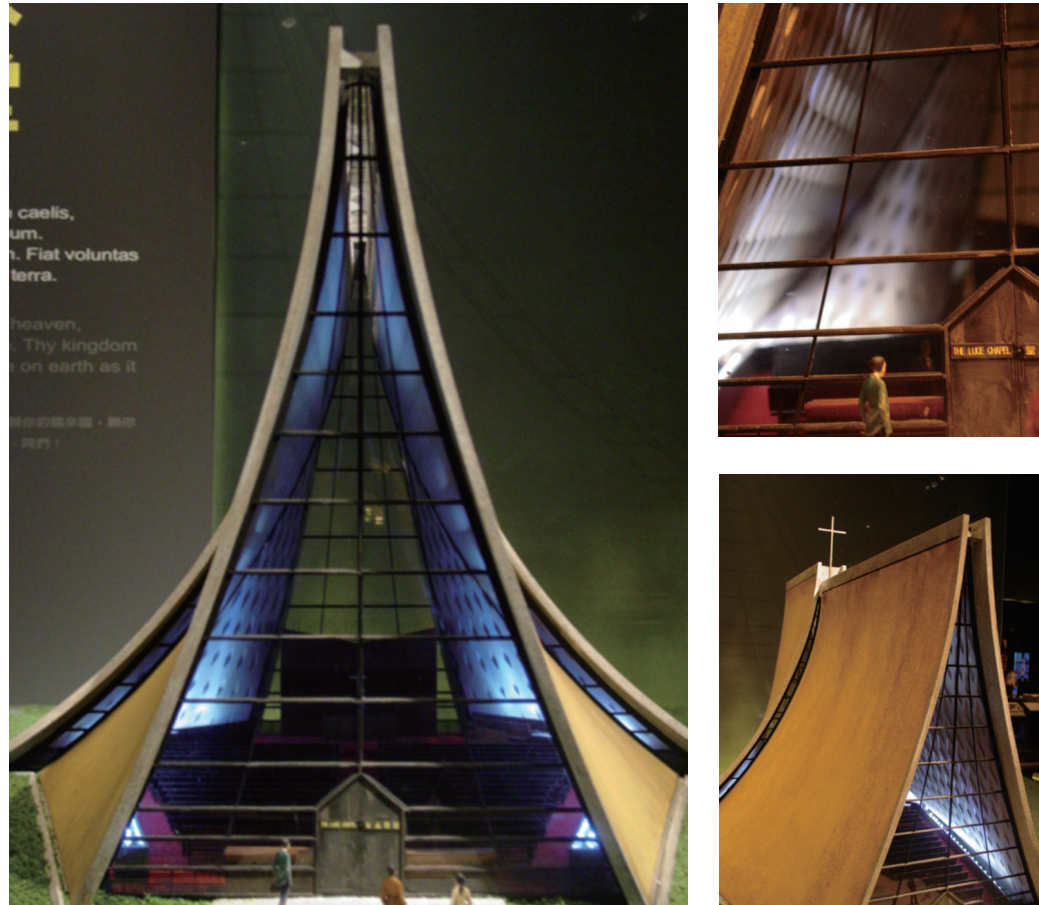


圖4-6、4-7、4-8 東海大學路思義教堂 (Luce Chapel)

自己的需求旋轉模型的角度，觀賞各種不同角度的室內空間。精美的空間模型本身就是一件藝術品一般，值得慢慢欣賞品味。臺北縣永和市的世界宗教博物館七樓的宗教大廳中，就有許多以雷射科技所製成的宗教建築模型，其中有一、兩件作品甚至可以透過遙控的觀察、欣賞其內部精彩絕倫的室內空間，給人一睹世界精彩建築的機會。無法到宗博館參觀的人，也可以到建設公司觀看預售屋的模型或是到玩具超市中購買縮小版的玩具屋模型，回家自己拼裝，藉以了解模型與真實空間的差異。

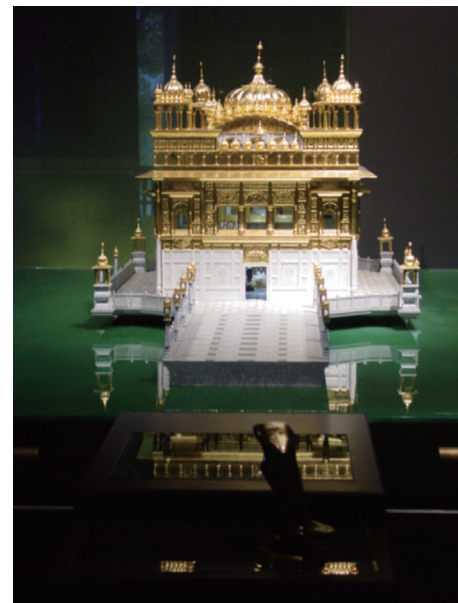


圖4-9 印度錫克教教堂可透過遙控器觀察、欣賞其精彩絕倫的室內空間。

貳、空間造型、家具風格與材質

了解建築空間與室內設計的關係後，就可以進入如何欣賞室內空間這個主題了。欣賞室內空間，可以由以下幾個切入點來看：空間的造型、家具的風格與材質、色彩、照明以及織品等。本課將先就前二項進行探討。

一、空間的造型

欣賞室內空間的造型，可以從空間本身的形狀、尺度、比例三大項談起。但是，首先要學習把空間當成實體，就可以了解每一個空間都有它自己的形狀（form）。哥德式教堂是一種高聳的尖拱空間；北極愛斯基摩人的冰屋，是一種低矮擁擠的半球形空間；世界宗教博物館中的華嚴世界，是一種聚集的球狀空間；柯比意的廊香教堂，是一種神祕、靜謐的梯形空間；蓋瑞的西雅圖音樂中心，是一種年輕奔放的自由形體空間；而一般我們最常見的，是最實用像鞋盒子一般的長方形空間，長方形的空間給人一種穩定的空間感。

空間的形狀是影響室內空間造型最主要的元素，因為空間的形狀定下來之後，空間本身的性格特質就產生了。為了使用的方便性與營造的經濟性，設計師常設計鞋盒子一般的長方形空間。但是，並不是所有的場合所有的空間都必須被設計成長方形空間。餐飲空間、展示空間、音樂廳、戲劇廳等，就常常需要比較特殊的空間造型，餐飲空間及展示空間的特殊空間造型，是因為要塑造特殊的用餐氣氛與情境，讓人享有不同的用餐經驗，讓用餐除了達到填飽肚子的基本目的之外，還具有體驗空間、分享時尚的附加價值。音樂廳及戲劇廳等的特殊空間造型，則是為了創造出好的室內音響效果、音響品質與欣賞音樂的氣氛。

然而空間的形狀也受其尺度的影響。一個直徑不到五公尺的球狀華嚴世界與一個直徑五十公尺的球狀華嚴世界是截然不同的。前者給人親切、溫馨、常人的尺度感；但後者卻給人一種敬畏、崇高、不親近甚至超越人的尺度感。



圖4-10 最實用也最常見的是像鞋盒子一般的長方形空間，給人一種穩定的空間感。



圖4-11 一個直徑不到五公尺的球狀華嚴世界，與一個直徑五十公尺的球狀華嚴世界是截然不同的。前者給人親切、溫馨、常人的尺度感；但後者卻給人一種敬畏、崇高、不親近，甚至超越人的尺度感。



圖4-12 並不是所有的場合所有的空間都必須被設計成長方形空間。餐飲空間就常常需要比較特殊的空間造形。



圖4-13 餐飲空間的特殊空間造形，是要塑造特殊的氣氛與情境，讓人享有不同的用餐經驗，讓用餐除了達到填飽肚子的基本目的之外，還具有體驗空間、分享時尚的附加價值。

一般高中生上課的教室是長方形的鞋盒子空間。但是，如果把這個空間長、寬的比例放大十倍、高的比例放大五倍，那就不是一般的教室空間，而成了多功能的體育館，因為這個空間的尺度感已經完全不一樣了。

空間的比例，也是空間性格特質的一個重要影響因素。試著把教室空間的長度、高度保持不變，但是把寬度減為原來的一半，這時候，學生們一定會覺得教室變得擁擠了，壓迫感變大了；如果把寬度調整為原來的十分之一，教室頓時變成一條狹縫了，學生一定會大聲抗議，那是不能上課的。或舉另一個學校生活中每天都會看到、都可體驗到的長廊為例。長廊的關鍵在於它的長度遠大於它的寬度與高度。因此，長度造成的深邃感，是長廊一種不可改變的特質。可是太長了，就會造成恐懼感。如果把長廊的長度變短，寬度加寬，那麼，長廊就不再是長廊，而是一個可以讓人停留、聚集的活動空間了。

高中學生上課的教室是一種小尺度的空間，但航空站、活動中心、文化中心、世界貿易中心的展覽館等的空間尺度就往往大得多了。這一方面是因為同時要容納的人數較多；另一方面是因為這些空間的機能變得複雜了。

除了以上所講的因素之外，影響室內空間造形的還有一個因素，那就是挑空。挑空是一種室內設計師及建築師常用的空間策略。挑空可以把幾個不同的樓層連繫起來；也可以使原本單調乏味的空間，變得更生動有趣。挑空基本上是一種把部分樓板拿掉，改變空間造形的設計策略，在大型百貨公司中常常使

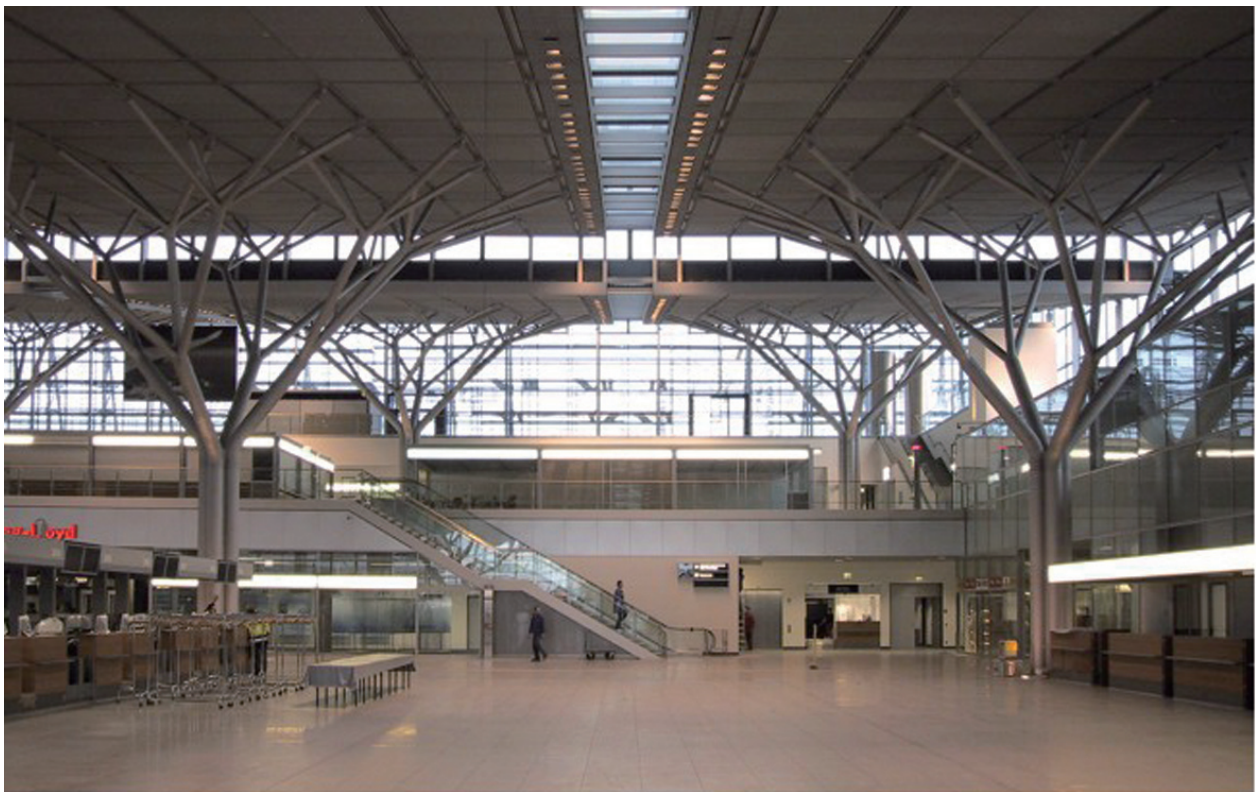


圖4-14 航空站的空間尺度，就往往大得多。一方面是因為同時要容納的人數較多；另一方面是因為這些空間的機能變得複雜了。



圖4-15 文化中心的空間尺度，也比高中同學上課的教室大得多。



圖4-16 由人在文化中心屋頂上的關係來看，文化中心的空間尺度，遠超過高中學生上課的教室空間尺度。

用。如果七、八層樓高的百貨公司，每層樓板都設置專櫃，那將使這個百貨公司中的空間失去焦點，也容易使人感到疲倦，甚至失去方向感。設計師常技巧性的拿掉某些樓層的樓板，使百貨公司形成一個焦點空間，樓層與樓層之間互相穿透，有時候用來舉辦活動，有時候在焦點空間中布置特殊的節慶應景主題，可以吸引更多逛百貨公司的顧客，購物的經驗也就因此變得更有意思了。類似的空間處理手法，也可以應用在辦公大樓中，增加空間的焦點性及趣味性。

大型百貨公司及辦公室是公共的場域，有特別的挑空焦點空間實在不足為奇。但是，現代的中產階級對自己的居家生活環境愈來愈講究，有許多人希望設計師幫他們在家中設計有挑空焦點的客廳。因此，在房屋市場上出現許多所謂樓中樓的案例。所謂的樓中樓，就是在樓層與樓層間，置放入一個挑空的焦點空間。

二、家具的風格與材質

除了空間造形之外，影響空間特質的莫過於家具了。雖然家具是在空間完成後加上去的器物，但在空間中卻常常扮演決定性的角色。家具一方面可以增加空間的戲劇性、具有畫龍點睛的效果；另一方面則可映射出時代的精神。家具的風格、造形、線條、色彩、材質必須與空間有一定的關係——和諧或者是對比。但無論是採用和諧或對比的原則，空間與家具之間必須存在一個整體感與統一性。統一中求變化，統一中求突破、求創新的搭配策略，才不致使空間變成一個什麼都有，但卻什麼都不是的五味雜陳的家具陳列所。

除此之外，家具也可配合主人或空間使用者的喜好與品味。十九世紀末之後的二十世紀，家具的風格演變主要可區分為新藝術、現代與後現代等三個時期。各時期的特色將在以下做說明：

(一) 新藝術時期家具的風格與特色

新藝術時期的家具，受英國手工藝聯盟之影響（Arts and Crafts），強調手工的價值，家具常出現具象的植物及曲線的裝飾線條、圖案，有時候也出現格柵狀的排列方式。新藝術時期的家具材料大多是木製的或是皮革做成的，只有少數是金屬製品。由於以手工少量生產的緣故，所以家具的個別風格也比較獨特、比較強烈。每一件精心設計的家具，就像一件空間中的藝術品一樣。每一件家具可以依照主人、買主之個別需求而量身訂做。新藝術時期的室內空間與家具，在風格上具有以下特色：色彩鮮明、造形優雅、線條曲直分明、細部設計豐富、裝飾性強、手工製、個別風格強。

◎ 新藝術時期設計師小檔案

新藝術時期著名的家具設計師有：霍夫曼（Josef Hoffmann）、凡德維（Henry van de Velde）、麥肯塔希（Charles Rennie Mackintosh）與布卡提（Carlo Bugatti）。

● 霍夫曼（Josef Hoffmann, 1870~1956）

一八七〇年生於斯洛伐克，是維也納分離派的基本成員之一，和新藝術運動的風格一樣，追求唯美的藝術風格，強調裝飾特點。新藝術運動並沒有一個絕對統一的風格，在不同的國家有不同的表現方式和名稱：在奧地利，被稱為維也納分離派；在德國，被稱為青年風格(Jugendstil)；在義大利被稱為自由風格(Stile Liberty)；在法國被稱為現代風格(Modern Style)等。雖然早期霍夫曼的設計風格屬於新藝術風格的分支，但他晚期使用較多幾何與規則的線條。這些功能性、明確性以及抽象性的作法，使他在晚期成為一位現代主義運動的導師。霍夫曼著名的家具有：藍白兩色相間的「坐的機器」（Sitzmaschine）；維根史坦住宅（Dr. Hermann Wittenstein）中的木製書桌及座椅，目前展示於奧地利應用藝術博物館。

● 凡·德·維（Henry van de Velde, 1863~1957）

一八六三年生於比利時，一九〇一年到德國威瑪市(Weimar)擔任薩克森威瑪公國手工藝工業的顧問，五年後成為格拉斯哥藝術學校(Glasgow School of Art)的教師。凡·德·維堅信烏托邦的理想，認為藉由建築設計可以改造社會。他相信醜陋的設計不僅污染眼睛，同時更玷污心靈(Ugliness corrupts not only the eyes, but also the heart and mind.)。凡·德·維的作品呈現濃厚的裝飾風格。受到來自英國藝術與手工藝運動(Arts & Crafts Movement)的啟發，凡·德·維的室內與家具設計作品，也深受新藝術風格的影響。凡·德·維著名的家具有：一八九五年為自己住家設計的木製餐椅；一八九九年與荷蘭畫家統恩普利克（Jan Thorn-Prikker）合作的豪華木製坐椅。

● 麥肯塔希（Charles Rennie Mackintosh, 1868~1928）

一八六八年生於蘇格蘭的格拉斯哥，一八八四年在格拉斯哥藝術學校就學。一八八九年獲得獎學金前往義大利深造。回到格拉斯哥後，麥肯塔希和友人組成一個藝術團體，稱為四人組(The Four)。四人組涉獵範圍廣泛，舉凡從海報設計、家具設計、到平面設計，都有四人組的蹤跡。麥肯塔希屬於新藝術風格，設計哲學根基於蘇格蘭傳統風格，認為古典希臘、羅馬時代的建築不適用於氣候、人文不同的蘇格蘭。因此，積極開創屬於蘇格蘭的現代主義運動：格拉斯哥風格(The Glasgow Style)。麥肯塔希著名的家具有：為格拉斯哥阿基爾街

(Argyle Street) 茶屋設計的高背坐椅；一九〇二年為國際藝術展所設計以玫瑰為主題，雙開門的書寫櫃；一九〇三年為希爾別墅 (Villa Hill House) 所設計的高背椅。

● 卡洛·布卡提 (Carlo Bugatti)

布卡提一八五六年生於義大利的米蘭，在佈雷拉學院(the Brera Academy of Fine Arts) 接受藝術訓練。在學期間布卡提接受新藝術風格，並反對當地傳統的、老舊的、沈重的文藝復興、巴洛克和洛可可風格。布卡提最有名的設計作品是家具設計。不過，布卡提個人的成就卻不應僅侷限在家具設計，在建築設計、室內設計、陶器設計、樂器設計、繪畫、銀器飾品設計等領域，布卡提也都有所長。布卡提在新藝術風格、歌德藝術、摩爾藝術、東方藝術影響之下，產生極具個人特色的設計風格，有時是簡潔有力的幾何形、有時是有機造形，並且都具有變化豐富的色彩與圖案花樣。布卡提著名的家具有：一九〇三年在第一屆國際現代裝飾藝術展所展出，為女性設計的書桌及坐椅；同年為蝸牛屋所設計創意十足、造形奇特的黃色蝸牛書桌及坐椅。

(二) 現代主義時期家具的風格與特色

現代主義時期的家具，強調科技與機器生產的重要性。為了大量生產的需求，家具大多簡單、抽象的幾何線條為主。造形簡單，揚棄任何具象、歷史圖飾以及裝飾性的細部。家具本身所有的元件，都有其機能上或是結構上的必要性。金屬（鋼管）、皮革、塑膠合成材等是這個時期家具中最常見的材料。由於空間的明亮度較前一時期增加許多，因而色彩上則常常以黑、白或畫家蒙德里安的原色系為主。總括來說，現代主義時期的空間與家具，具以下各項共同特徵：形隨機能、抽象簡約、理性的線條、明亮的色彩、工業化的材質、機器生產的思考、大量生產。

◎ 現代主義時期設計師小檔案

現代主義時期的著名設計師有：柯比意、密斯·凡·德羅、布若爾 (Marcel Breuer) 以及萊特等。

● 柯比意 (C.E. Jeanneret Le Corbusier, 1887~1965)

柯比意是個多才多藝的設計師。如同他對薩伏瓦別墅理念的堅持，一九二〇年代末期，柯比意也設計了一系列符合新精神、新生活、新美學的家具，有沙發、躺椅、辦公家具等。這些家具以鋼管、皮革、玻璃、布料為主。秉持簡潔造型、理性線條、工業化材質、工業量產的理念，柯比意提出一個整體性的

現代生活意象邁向新建築（Modernism）。有關柯比意的其他介紹，可參閱建築第三課中現代主義建築部分。柯比意著名的家具有：一九二八年 Modell LC6 的長桌、一九二八年 Modell LC3 的鋼管黑皮單人沙發與一九二八年 Modell LC4 鋼製躺椅等。

● 布若爾（Marcel Breuer, 1902~1981）

布若爾一九〇二年生於匈牙利，一九二四年畢業於德國包浩斯設計學校，後來也任教於德騷（Dessau）的母校，特殊的經歷造就布若爾成為現代主義重要的一員。包浩斯被迫關閉後移民美國，在美國與葛羅培斯一同執教於哈佛大學，並在紐約從事設計工作。布若爾以一九二五年的瓦西里椅（Wassily）成名，這是一張造型簡潔、輕盈的鋼管椅，形隨機能。以鋼管為骨架，以黑色、白色的皮革繃拉出扶手、坐墊及靠背。瓦西里椅是布若爾為康定斯基在德騷的大師宿舍所設計。布若爾著名的家具另有一九二九年Modell S32以及一九三〇年Modell S35R等兩張鋼管椅。

● 密斯·凡·德羅(Ludwig Mies van der Rohe, 1886~1969)

一八八六年生於德國阿亨市(Aachen)，設計風格為純粹簡單科技性結構性強的現代感。善用鋼材、玻璃與石材，醉心於「少即是多」的理念，深信「上帝存在細部中」。密斯的家具類似柯比意與布若爾一般，也以鋼管和皮革為主。也嘗試鋼管加上編織的結構法。著名的家具有：一九二九年Modell D42的鋼管椅以及一九二九年Modell 242 的鋼管躺椅。有關密斯·凡·德羅的其他介紹，可參閱建築第三課中現代主義建築部分。

● 萊特（Frank Lloyd Wright, 1867~1959）

一八六七年生於美國威斯康辛州，曾在著名建築師沙利文（Louis Sullivan）的建築事務所工作，並逐漸發展出自己的建築設計觀。互相重疊、互相流通的中介空間，形成萊特草原風格的建築特色。這個時期的家具，大多是手工木製，具有豐富的裝飾性紋飾，受新藝術風格影響很深。

萊特的家具觀可說是融合木、皮與新藝術裝飾為一體的獨特風格。喜愛自然材質是萊特落實有機建築理念必然的結果。在落水山莊與尤索尼恩系列住宅中，萊特設計了許多造型優美、色彩調和的木製桌、椅甚至燈具。萊特是現代主義時期，在美感、材質與構造觀點等方面與柯比意及密斯·凡·德羅較不相同的一位設計師。有關萊特的其他介紹，可參閱建築第三課中現代主義建築部分。

(三) 後現代主義時期家具的風格與特色

後現代主義時期的家具，一反現代主義的理性、簡潔、抽象的符合人體工學的線條，強調感性的、歷史的與個人的表達。家具的線條突破了功能的限制，造形也跨越了理性的機能需求，家具的元件可以依造形或主人的需求，做主觀性的增刪或變形。金屬、皮革、木材、塑膠甚至是羽毛都可以成為這個時期家具的素材。後現代主義時期的空間與家具具有以下各項特徵：豐富的造型、多元的材質、個人化的風格、歷史圖飾的引用、主觀感性的色彩、普羅的審美觀、地域性與文化性的醒覺。

◎ 後現代主義時期設計師小檔案

後現代主義時期的著名設計師有：范裘利（Robert Venturi）、霍萊（Hans Hollein）、波塔（Mario Botta）、索薩斯（Ettore Sottsass）以及史塔克（Philippe Starck）等。

● 霍萊（Hans Hollein，1934～）

一九三四年生於維也納，曾在維也納及美國學習視覺藝術與建築。霍萊的建築語彙具有濃烈的歷史主義色彩，在六〇年代，霍萊經常在演講和文章中批判機能主義的缺點，他以事事皆可為建築的口號(Everything is architecture.)，反對機能主義的嚴謹形式。霍萊的家具觀擺脫了現代主義的理性線條與抽象造型，弧形與曲線大量出現在他的作品中。造形及材料的使用有時詼諧，有時戲謔。著名的瑪麗蓮夢露椅，是張像貴妃椅般的長沙發。以女影星瑪麗蓮夢露斜躺的姿勢為設計概念，分別在坐墊、背墊及側靠墊反映夢露的身體曲線。另一件有趣的家具是個人化妝台。粉紅色的長羽毛，環繞著圓形鏡面，加上一環發出鵝黃色光的燈泡，為化妝、卸妝與整理頭髮增添了戲劇性的張力與趣味性。

● 波塔（Mario Botta，1943～）

一九四三年生於瑞士，曾在米蘭與威尼斯學習建築，也曾為現代主義大師柯比意工作。早期波塔深受現代主義的影響，但晚期作品漸漸趨向後現代主義風格，企圖融合傳統建築元素與現代主義的美學原則。因此，波塔的家具兼具現代主義的理性、抽象性與後現代主義的感性及隱喻性、象徵性。波塔不只設計家具，他也設計一系列的生活器具，舉凡餐具刀叉、咖啡壺、茶壺、園藝器材、鐘錶、文具用品都在他的設計範圍中。脫離了白派的影響，波塔為他的作品發展出一套後現代的粉色系：粉紅、粉藍、粉黃、粉綠，都是他常用在室內空間與家具生活器具的顏色。

● 史塔克 (Philippe Starck, 1949~)

一九四九年生於巴黎，父親是飛行員及飛機工程師，史塔克自小深受父親影響，是一位多元的設計師，他的作品涵蓋建築、室內設計、機車、家電、家具等領域，舉凡從食品、刀叉餐具、廚房用品、沙發座椅、摩托車，一直到餐廳、宴會展示場、旅館等，他都有特殊的表現。史塔克重視細部設計，曾與皮爾·卡登(Pierre Cardin)共事過，也曾為法國總統密特朗官邸做室內設計，名噪一時。

史塔克十分尊重環境，對人性也十分關懷，主張在空間中應加入幽默感。史塔克的設計極富戲劇性，並可徹底改變我們每一天的生活。他令人驚奇且明確的創意，深深打動人心，豐富我們的生活，例如：可以伸縮折疊的把手、手提旅行袋附上輪子的貼心設計等。史塔克認為：未來，實用耐用的商品將取代美麗的東西，高消費性的流行商品將越來越少，取而代之的是智慧型、尊重自然環境與人類生活的實用性商品。

參、色彩、照明與織品



圖4-17 色彩因文化差異，而有不同的審美觀。

一、色彩

色彩在中國人的傳統觀念中，一方面具有顏色的功用，另一方面則象徵著禮制中的地位與階級。在現代的民主潮流中，色彩在我們的華人生活已經失去了尊、卑、官、民等意義，但色彩卻依然影響著我們。一般而言，人們的審美與其民族性有密切的關係。例如：非洲民族喜歡使用鮮豔的原色系色彩；北歐民族喜歡冷靜理性的淡彩色系；南歐民族喜歡熱情奔放、對比強烈的色彩；東方民族則喜歡具有禪意、清新淡雅的色彩。然而，這都不是絕對一成不變的，色彩還與人的年齡、心情、性格有關。一般而言，設計師會為年紀稍長的一輩設計較為穩重、深沉的色調；為年青的一輩則設計較為新鮮的顏色；而為兒童設計較為生動活潑的色調。

其次，不同的色彩可以產生不同的心理感覺。和諧、悅目的色彩可以使人產生愉快、興奮的共鳴；昏暗、穢濁的色彩則使人心情鬱悶、不開朗。色彩的心理感覺來自於日常生活與文化的意涵，極不易有一個明確的定論。但一般而言，色彩的象徵性可歸納如下：

1. 紅色：熱烈、警覺、喜悅、勇敢、奮發。
2. 綠色：生命、活潑、希望、和平、寧靜。
3. 黃色：光明、高貴、莊重、豐收、短暫。
4. 藍色：崇高、永恆、靜寂、冷清、超凡脫俗。
5. 白色：純潔、坦率、明淨、樸素、空靈。
6. 黑色：嚴肅、恐怖、神祕、寂寞、不可侵犯。

談空間中的色彩之前，必須先認識色彩的三要素：色相（hue）、明度（value）、彩度（chroma）。色相指的是色彩的名稱，例如紅、橙、黃、綠、藍、靛、紫等；明度指的是色彩的明暗程度，例如：純黃色的明度比純綠色的明度高；彩度指的是色彩中純色的飽和度。色彩對人在空間中的感知有一定程度的影響：溫度、脹縮、軟硬、積極、消極與聯想。

一般而言，明度高的色彩可以使原本狹窄的空間產生膨脹感而減緩狹隘感。相反的，明度低的色彩則使空間向內凝聚。純色中加入白色後，就形成了粉色系，例如：粉紅、粉黃、粉藍等顏色。粉色系的空間容易給人舒適溫柔的心理感覺。而相對的，彩度高、明度低的色彩，則帶給空間或家具堅硬、剛挺的感覺。暖色系、明度高、彩度高的色彩，會使人對空間產生感性歡愉、積極主動之感，例如：墨西哥的室內設計風格；寒色系、明度、彩度低的色彩，則有理性沈穩和消極被動的感覺。色彩也常常令人對空間產生聯想，例如：碧藍色的門，白色的牆，讓人聯想起希臘的地中海式特殊風情；黑白條紋相間，讓人聯想起斑馬；綠色則讓人聯想起森林等。

二、照明

光，是視覺世界的塑造者，有光，空間與空間中各物體的形狀、大小、個性及品質，才能被我們眼睛所感知。在室內設計的工作範疇中，燈光的應用無所不在，舉凡住家、超級市場、百貨商場、街道櫥窗、服飾精品、咖啡廳、餐廳、博物館展示、舞台等，都必須用到人工照明，來創造我們所希望的效果。

一般而言，室內照明設計可以依照明光線的投射方式與機能區分為五種照明方式：基本照明（general lighting）、洗牆照明（wash-lighting）、焦點照明（accentuation lighting）、投射照明（projection）、引導與指示照明（orientation lighting）等五種。

基本照明必須提供空間中的基本亮度，以保障行人之安全與生活機能的便捷或日常生活與工作時的舒適與方便性。基本照明可以使用直接光，也可以使用間



圖4-18 空間中的基本照明



圖4-19 空間中洗牆照明

接光。直接光比較明亮，間接光具有比較均勻與柔和的效果。洗牆照明主要目的在強調室內空間的比例、形狀或邊緣。常用在大型演講空間或餐廳中。焦點照明以照射物件為主。精品服飾店裡的新品展示、博物館中的特殊展示、珠寶店、家具店中的主打商品，都必須在基本照明之外，另外加上焦點燈光輔助。焦點照明一方面塑造特殊的空間氣氛，另

一方面，以高亮度的特效，增加物件造形的明晰度，使被照射物件的色彩更加鮮艷耀眼。投射照明是最近頗受青年客群以及商場賣店所喜愛的趣味性燈光設計手法。投射照明是在燈具的最前緣，依照業主需求套加上一片標示圖案或者文字的物件，使投射出來的光具有特殊造型、顏色或文字、圖案資訊。由於圖案因燈光的照射而產生，牆面本身可以維持中性，圖文內容可依照季節或主題變化而更換，不但彈性大、效果佳，而且具有高科技感。最後，引導及指示性照明，主要用在一般路線導引與指引逃生通道方向、逃生出入口的位置標示等。好的照明設計，不但可以強化室內空間的整體效果，更可以襯托出空間的立體感與層次感。當然，更可以形塑空間的戲劇化效果。

一般而言，小住宅的照明設計較為單純，只要掌握住基本照明與焦點照明兩大重點，就不容易出錯了。基本照明可用在每個個別空間中。基本照明應使室內空間的明亮度，達到安全無虞的標準。焦點照明則可以應用在吧臺、餐桌上方、藝術繪作、雕塑、重要的收藏品展示臺、櫃、架上，以及特殊設計的小角落。燈具的選用，可以有個人、多元的選擇性，可以是雍容華麗的古典風格，也可以是高雅儉約的現代風格，端看主體空間的基調而定。要注意的是，

不宜在同一個空間中，大量混用不同風格的燈具，這樣會破壞空間風格的整體性與美感。至於燈光的投射方式，除了基本照明可以併用直接光與間接光之外，焦點照明大都偏重使用直接投射的光源。

一般的私人住宅空間不方便提供同學前往參觀，但是主題餐廳、博物館、精品店，卻是可供免費欣賞室內設計與照明設計的最佳場所。世界宗教博物館、臺北101中的精品專櫃，都有值得一看的好例子。此外，歌舞劇的影音光碟（DVD），也是欣賞照明設計的好途徑：《貓劇》、《變身怪醫》、《胡桃鉗》、《歌劇魅影》中均有出神入化的燈光表現。



圖4-20 空間中焦點照明



圖4-21 空間中投射照明



圖4-22 空間中指示照明

三、織品

織品因其質感與色澤、圖案的變化，與空間氣氛形塑有著極為巧妙的關係。織品就是一般俗稱的家飾布。廣義的家飾布包含沙發、窗簾、寢具、床幔、地毯、壁毯、坐具的套飾、桌巾、桌墊、工作圍巾……等材料或面材。因此，家飾布的功能有遮陽、吸音、增加私密性、遮蔽窗外不良景觀、軟化、豐富生活空間、強化空間中的色彩與質感的多樣性、增加生活空間的創意、聯想與美觀等。

早在二十世紀初的包浩斯（Bauhaus）設計學校時期，織品就是一門必備的訓練課程。包浩斯的學生們不僅從事織品的圖案設計，更必須親手利用編織機，把自己設計的地毯、壁毯製為成品，從中了解不同粗細的線材、顏色、編織所交織形成的創意豐富性。近年來，由於材料不斷的創新與進步，家飾布從棉、麻、絲、綢、紗到人造纖維，種類非常多元，應有盡有，也使室內空間的質感，產生劃時代性的變革，有些空間甚至以織品作為形塑空間的主要媒材。

至於，是選擇色彩絢麗的印花布、典雅高貴的緹花布或者是選擇光亮華麗的絲綢布，則必須依照場合、氣氛需求、空間整體色調、質感與預算的不同而定。例如：在溼冷的山區，可以在床邊加上較厚暖、沒有孔隙的綢質床幔，既可以禦寒，又可以增加安全感；而在褥熱的平地，則可以使用較輕薄、具有孔隙的紗質床幔，不但可以增加浪漫美感，又可以防範蚊蟲。另外，織品的選用也常常伴隨著強烈的個人品味與好惡。

肆、體驗／神遊之旅

到現場親臨參觀體驗是學習設計相關課程，必備的一環。因為書本、報章、雜誌上的照片是二向度的，是空間的片段紀錄，而臨場的體驗是三向度的，在空間的感受體驗上也是連續的。如果因為天氣狀況不佳或是因為學校區位偏遠，沒有辦法帶學生進行校外教學時，可以藉著多媒體影片或簡報欣賞的方式，介紹學生們認識幾個好的室內設計案例，幫助學生們了解空間與室內設計間的關係。本課將介紹臺灣



圖4-23 朝聖步道是一條長的廊道。步道的地面上，是粗細相間的洗石子地坪。左側牆面上畫有朝聖者的各種膜拜的姿勢，從右上方則有多媒體映射出的生命提問句，場景與佈局十分扣人心弦。

的三個不同機能類型的案例（世界宗教博物館、加州風洋食館、高雄誠品書店旗艦店），讓大家了解如何欣賞室內設計的創意、趣味與美感。

一、世界宗教博物館

位於臺北縣永和市的世界宗教博物館（以下簡稱宗博館），由美國著名展示設計公司 RAA 所設計。宗博館共分為兩層樓，主要入口設在七樓。展場中共分朝聖步道、金色大廳、宇宙創世廳、生命之旅廳、華嚴世界、世界宗教大廳等六個主要展區。

（一）朝聖步道

走上七樓，首先映入眼簾的是一道透光的清澈水幕牆，目的在沉澱參觀者的心情。水幕牆後有一道象徵性的山門，上面書寫著「百千法門、同歸方寸」的智慧之語。

越過了象徵門後是一條長的廊道，稱為朝聖步道。朝聖步道的地面上，是粗細相間的洗石子地坪。左側牆面上畫有朝聖者的各種膜拜的姿勢，從右上方

則有多媒體映射出的生命提問句，場景與布局十分扣人心弦，燈光與多媒體媒材的搭配也恰到好處。在朝聖步道的終點處，是一道深色的高科技的感溫牆。將手按在感溫牆約二十秒，就可以在宗博館留下一個個人的生命印記。

(二) 金色大廳

金色大廳位於朝聖步道的終點處。金色大廳的空間造形相當戲劇性，在這裡看不到垂直的牆面，兩片由下而上並且向內傾斜的金色弧形牆，是形構這個空間的主體牆。兩根金色大柱與一個懸掛在天花板上的藍色半球體，為金色大廳增添空間內涵的豐富性。金色大廳的主要設計概念是眼睛，也就是人的靈魂之窗。希望參觀者能張開雙眼，打開心門，用開放的心態體驗這個複雜的現實世界。兩根金色大柱鑲嵌著金色馬賽克，並且以十四種語言，鐫刻著「愛是我們共同的真理，和平是我們永恆的渴望」兩句警世言。地面上有一個色彩鮮艷的迷宮圖，上面鑲有各個宗教的傳統圖騰。色彩鮮艷華麗的迷宮圖，配著金色大廳的輝煌金光，整個金色大廳呈現一股歡愉的氣氛。

(三) 生命之旅廳

看過了宇宙創世廳的多媒體短片後，就可來到六樓的生命之旅廳。這時候，室內的燈光再度變暗。生命之旅廳由五組交錯的展示道具組成。每組都含



圖4-24、4-25 兩片由下而上並且向內傾斜的金色弧形牆，是形構金色大廳的主體牆。兩根金色大柱與一個懸掛在天花板上的藍色半球體，為金色大廳增添空間內涵的豐富性。



圖4-26 金色大廳的主要設計概念是眼睛，也就是人的靈魂之窗。希望參觀者能張開雙眼，打開心門，用開放的心態體驗這個複雜的現實世界。

一個斜立弧形的多媒體放映牆、一張附有解說牌的弧形木製椅、一個圓形的玻璃展示櫃、一個直立式的玻璃展示櫃與一個白色雕像。這五組展示道具上方，並且配置了弧形的導引嵌燈，隱隱約約的劃分出五個不同生命階段的展示空間。弧形多媒體牆在空間中交錯輝映，角度不一，為宗博館打造一個高潮迭起的戲劇性展示空間。

(四) 華嚴世界

看完生命之旅廳的展示後，可看到一顆半透明的金黃色大球漂浮在一環藍色的光暈中，這顆金黃色大球便是華嚴世界。在這裡設計師創造的是一個燈光、色彩與造形的相融的焦點空間。因為黃色與藍色光的亮度不同，所以這裡沒有刺眼的不調和感。沿著金黃色大球攀延而上的鏤空樓梯，每個階梯都加上導引的燈光，更加强原來鏤空樓梯懸浮的立體感。華嚴世界裡放映哥德式教堂的環場電影，充分展現哥德式教堂的高聳感。欣賞完哥德式教堂的影片後，讓人驚嘆的是華嚴世界的放映室空間高度竟然只有一個人高而已，科技的效果讓哥德式教堂的高聳感得以在有限的空間高度中呈現，真是讓人驚佩。

(五) 世界宗教大廳

世界宗教大廳的展示是宗博館中的重頭戲，因為世界宗教大廳是RAA公司與哈佛大學宗教研究所呈現對世界十大宗教研究的場所。與生命之旅廳相似，這裡的展示也有一組組特別設計的展示媒材。每一個宗教都會有一片動態多媒體牆，播放各個宗教的活動與重要祭典儀式，也會有一個展示各宗教法器與關鍵性文物的玻璃櫃一個數位及書面的資訊檯面；在地板上則會有代表每個宗教



圖4-27 生命之旅廳由五組交錯的展示道具組成。每組都含一個斜立弧形的多媒體放映牆，一張附有解說牌的弧形木製椅，一個圓形的玻璃展示櫃，一個直立式的玻璃展示櫃與一個白色雕像。



圖4-28 弧形多媒體牆在空間中交錯輝映，角度不一，為宗博館打造一個高潮迭起的戲劇性展示空間。



圖4-29

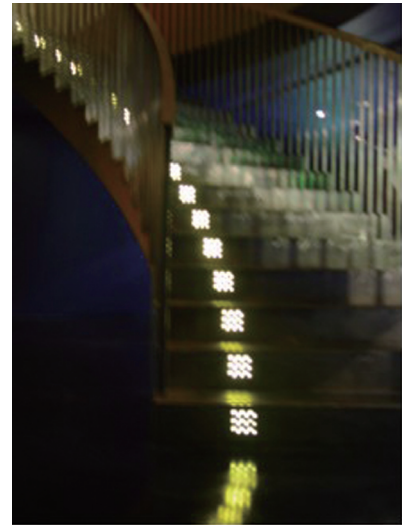


圖 4-30

圖4-29、4-30、4-31 設計師為華嚴世界創造的是一個燈光、色彩與造形的相融的焦點空間。因為黃色與藍色光的亮度不同，所以這裡沒有刺眼的對比感。

的圖騰。用動態多媒體牆、文物玻璃展示櫃、數位及書面的資訊檯面與代表宗教的圖騰來傳達各個宗教的教義歷史、生活與文化。

雖然，世界宗教大廳沒有傾斜的弧形牆，沒有傾斜的多媒體牆，也沒有球形、圓形的線條，但世界宗教大廳卻是一個以中性的水平、垂直方形空間所形構出來的的宗教博覽會。



圖 4-31

世界宗教大廳的中央，有一片架高起來的透明地板，下面鋪著白色的小卵石，打上金黃色燈光，使架高的地板有著與華嚴世界般的漂浮效果。透明地板上展示的是一組組色彩鮮豔的宗教建築模型。配合十大宗教，這裡共展示十組宗教建築模型，每座模型都是用樹脂做成，精密的雷射切割與建築研究使每座模型唯妙唯肖，幾可亂真。有的宗教建築模型甚至可用微型攝影鏡頭讓觀眾自行操縱觀賞精美絕倫的室內空間。世界宗教博物館是一處非常好的校外教學場所。

在我們生活的臺灣島上，還有許多值得參觀的博物館，例如：臺北市的臺北探索館、樹火紀念紙博物館、順益臺灣原住民博物館、天文科學教育館；臺中市的自然科學博物館；高雄市的科學工藝博物館；屏東縣的國立海洋生物博物館以及臺東縣的史前博物館等等。

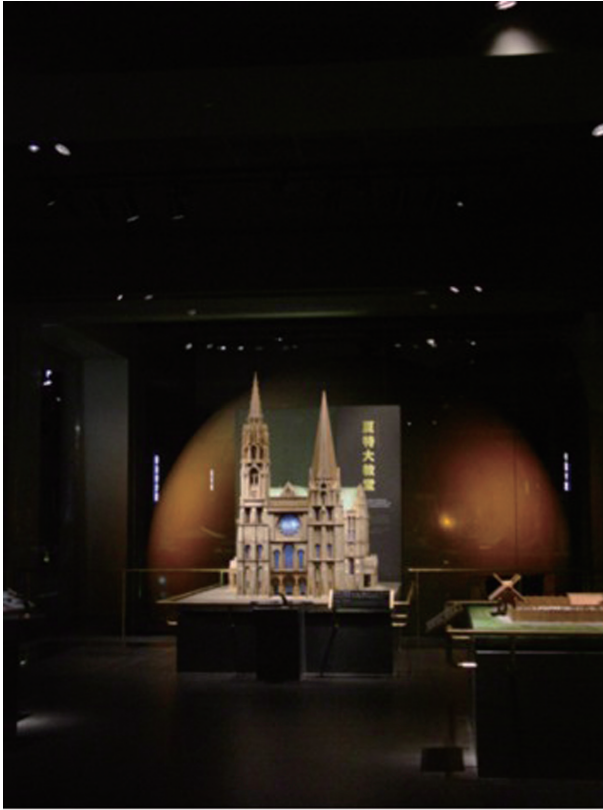


圖 4-32

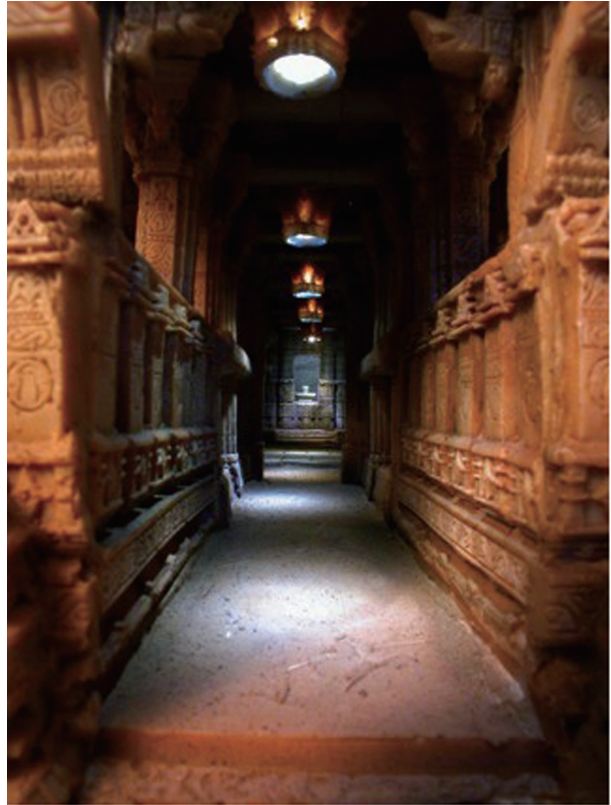


圖 4-33

圖4-32、4-33 宗教大廳中可觀看到室內空間或入口立面的細部，不僅色彩豐富，甚至連燈飾、柱式樣式、形式語彙都做了擬真的表達。

二、加州風洋食館——新竹愛買分店

加州風洋食館是一個直營的西餐廳連鎖店，在北臺灣擁有十九家分店。早期的加州風洋食館因為土地面積較小以及地價租金高的原因，室內空間常常給人擁擠的感覺。近年來，加州風洋食館在新竹地區的兩家分店，不僅在室內設計上有創意大膽的表現外，在座席區的配置上也講究設計造形獨特的悠閒式沙發。新竹大遠百店的加州風洋食館走的是紅、黑兩色的對比系列，在人來人往、商品林列的百貨商場裡十分醒目，是典型的都會西餐廳的設計手法，強調豔麗的冷酷感。

但在新竹愛買店裡的加州風洋食館，因為區位遠離市區，所以改走簡潔明亮、優雅休閒的現代調性。在色彩上，則選用黑與白為空間的主色。設計師掌握愛買地面層空間高的特質，索性把天花板噴成近黑的深灰色，大手筆的取得空間統一調性的主導權。在空間的形構與座席區的配置上，設計師以一階的高度差異及白色依序升起的弧形牆，將座席區分成三區：中央抬高的主座席區、環繞弧形牆邊緣的休閒沙發區，以及隱躲在弧形牆後的隱密座席區。因應三處



圖 4-34 在新竹愛買店裡的加州風洋食館，因為區位遠離市區，所以改走簡潔明亮、優雅休閒的現代調性。在色彩上，則選用黑與白為空間的主色。



圖4-36 弧形牆、造形柱、高聳的暗天花與洋溢著生命力的綠樹，提供用餐者一個陽光、休閒、解壓的飲食新經驗，跨越了單純用餐，走向販賣生活模式的主題餐廳。



圖4-38 大型綠色的植物，以造形及顏色緩和了暗天花與白牆間對比的不相容性。



圖4-35 設計師掌握愛買地面層空間高的特質，索性把天花噴成近黑的深灰色，大手筆的取得空間統一調性的主導權。（本照片由 skylark 公司提供）



圖4-37 環繞弧形牆邊緣的休閒沙發區，有像貴妃椅般的長形沙發，柔軟、舒適與放鬆。

坐席區空間特質的不同，坐席區內的座椅家具也不相同，有圓弧形的沙發、有像貴妃椅般的長形沙發，也有木質的單人座椅。但幾乎所有的沙發都是白色的、皮質的。柔軟、舒適、放鬆、美食是這個洋食館的主要訴求，而這種黑白對比的室內設計，也頗能協助店方達到訴求的目的。

除了深灰色的天花板、雪白的家具與弧形的空間形塑牆之外，綠色植物與造形柱也是這個餐飲空間不可或缺的空間

構成元素。大型綠色的植物，以造形及顏色軟化暗天花板與白牆間對比的不相容性。倒三角錐狀的造形柱則使主體餐飲空間的張力更具戲劇性的效果。弧形牆、造型柱、高聳的深灰天花板與洋溢著生命力的綠樹，提供用餐者一個陽光、休閒、解壓的飲食新經驗。加州風洋食館經營餐廳的觀念，早已跨越早期的單純用餐，走向販賣生活模式的主題餐廳。

在照明方面，懸吊在黯灰天花板上的是一座座環形深灰色的金屬燈具，一樣的深灰色，但卻泛露出金黃鹵素燈的溫暖光暈。只是這一片黃暈，在灑落到米黃色系的木質地板上時，被一盞盞散發藍色光芒的LED地燈折衷了。黃藍交織的燈光遊戲，不致流於單調的素雅，而是在雅緻中增添了頑皮的隨機趣味。

三、高雄大遠百誠品旗艦店

「誠品書店」這名字大概是就學同學們、上班族、愛書人日常生活的一部分。近年來「誠品」多元化經營的理念更轉向以複合式商場的方式來服務全民。「誠品」已不再是社會中某些特定族群的購書場所，「誠品」已走入臺灣全民的日常與休閒生活中。

「誠品」在二〇〇四年榮獲《時代雜誌》亞洲版的最佳書店獎。在二〇〇四年年底，高雄大遠百的誠品旗艦店又為誠品書店及陳瑞憲設計師贏得香港設計中心頒發的「亞洲最具影響力大獎」。誠品高雄大遠百的旗艦店也是一處優質的校外教學場所！

誠品高雄旗艦店上千坪的空間由兩大類區域所組成：一個是七百坪的書店區，另一個是三百坪的商店區，分別位於平面圖的方形及1/4圓形的空間裡。方形空間中主要有核心處的書店區及邊緣的商店區，販賣著皮件、珠寶、皮鞋、服飾等。1/4圓形的空間中，主要有浮力森林及波哥兩家餐廳，販賣地中海式的輕食或臺灣南部的特調清涼飲品。此外，1/4圓的電梯間前，則有休閒服飾、自然保養產品系列及青少年休閒鞋店等。

(一) 書店區

走出電梯後，首先看到的是一排九公尺高的白色柱列（如平面圖中的粉紅色B區），天花板被刻意噴成黑色，並懸吊著大珠串般的琉璃，在白牆的簡約中注入一股慶典的愉悅。白色柱列的端點，就是色彩年輕鮮艷的誠品音樂區。誠品音樂區的轉角處安置著書店的結帳與洽詢櫃檯。

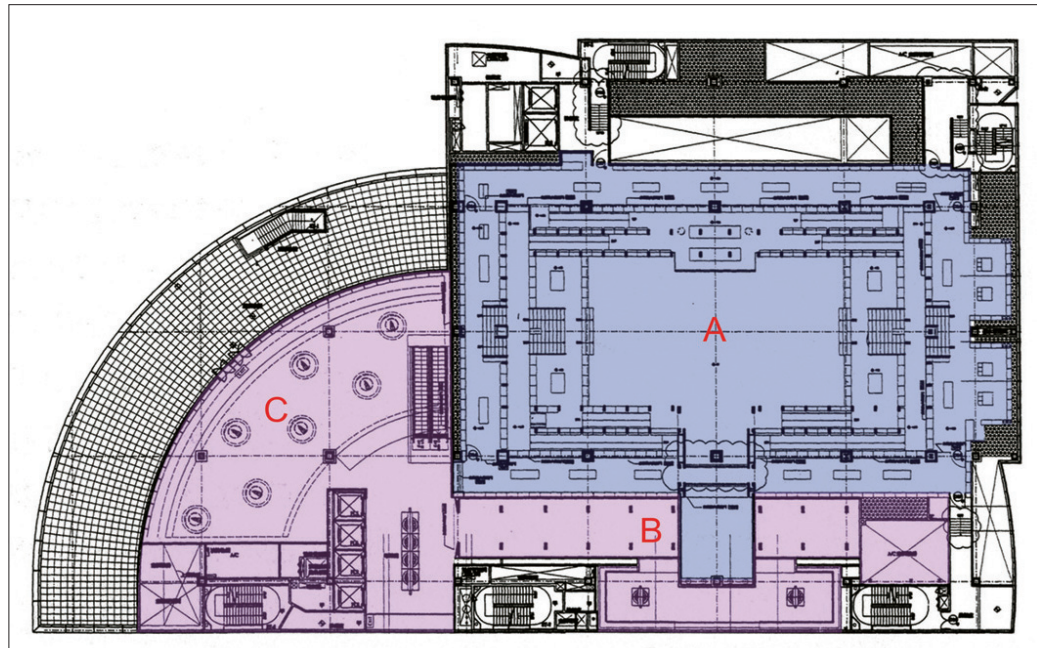


圖4-39 誠品高雄旗艦店上千坪的空間由兩大類區域所組成：一個是700坪的書店區，另一個是300坪的商店區，分別位於平面圖的方形及1/4圓形的空間裡。

為了強調書店的入口，設計師特別營造了一個強而有力、漆成黑灰與酒紅兩色的門字形門框。跨過這個示意性的門框，就進入了主要的書展區。書展區有兩層樓高。因為經過門字形門框牆的壓縮效果，使得以白色為基調、挑高的展書空間顯得特別寬闊。這種空間的縮與放，使書店的入口非常具有張力及戲劇性。



圖4-40 走出電梯後，首先看到的是一排九公尺高的白色柱列，天花板被刻意噴成黑色，並懸吊著大珠串般的琉璃，在白牆的簡約中注入一股慶典的愉悅。

書展區的主要設計概念來自德國培卡蒙博物館（Pergamon Museum）展場的靈感，柱列環繞的市民廣場被轉化為圖書廣場，設計師並以複層式的設計策略，將廣場做面積與高度的延伸，使圖書廣場變成有一個有四層高落差的書展平台。設計師考量買書選書的辛苦，特別設置了兩座寬大的木質階梯，作為歇腳與閱讀之用。這個細心的設計，使兩座大的木質階梯成了書店中有趣的讀書角。木質梯階反映出細緻質感，大不同於室外梯階。有趣的是，誠品書店常利用這兩座大樓梯作為藝文活動的觀眾席或表演場，為靜態的書展廣場，注入一股生動活潑的生命力。

書店入口後面有兩條白色的坡道，將書展區帶向上層書展空間的主要動線。雖然在機能上是一條動線，但在人潮多的時候，則席地坐滿愛書人。書展桌上的圓柱狀燈具，是再次呼應白色色彩主題的元素。重複出現的白色燈柱，為書展空間形構

出一層明確的秩序感與韻律感。

誠品高雄旗艦店入口對面的兒童區中，展售許多有趣的童書，也展售文具用品。設計師為小愛書人設計一個說故事區，定期邀請專人為小愛書人講述精彩的本國與外國故事。在說故事區背後兩層樓高的挑空部分，設計師掛上許多具啟發性的大型布偶、數字、積木甚至枕頭。將色彩與造形的教育場所，由家中、學校延伸到「誠品」兒童區中來。

(二) 餐飲區：浮力森林與波哥

餐廳是誠品複合式經營的策略之一，而浮力森林與波哥就是被選入的兩家餐飲公司。浮力森林是販賣義大利輕食的餐廳，客席區分室內與室外兩種，這種分區方式，使用餐的經驗由室內延伸到室外。浮力森林的空間設計具有四大特色：傾斜三十度角的鏡面金屬天花板、高科技感的照明燈具、輕鬆幽默的紅貓藝術與暗示地中海情境的藍、灰、酒紅家具色調。

傾斜三十度的鏡面金屬天花板，是設計師為了強調1/4圓的特質，在弧形玻璃牆邊所加做的一道空間界定，一方面區隔靠窗與不靠窗的客席區；另一方面再次凸顯弧形牆的造形。為了增添整體餐飲空間陽光洋溢、休閒放鬆的地中海式渡假氣息，一群群俏皮的紅貓被設計師巧妙的放進空間中。有些紅貓倒吊行走在鏡面金屬天花板上、有些紅貓踱步在半空中的造形樑帶上、有些紅貓則好奇的站在展示窗口前注視著用餐者、有些則慵懶的遊走在室外陽台上。為了搏得用餐者的會心一笑，設計師們發揮了幽默的想像力，讓幾隻紅貓跨走在落地玻璃中，一半在內，一半在外，顯眼有趣。

在天花板方面，除了上述前衛的金屬天花板之外，橫跨在浮力森林及波哥兩家餐廳上方，還有四、五座航太科技發射器一般的燈具。這些具高科技感的燈具，為原本靜謐穩定的客席區，增添一股年輕、朝氣與未來的動感。這種靜動兼具的多元化空間品質，使誠品的複合式經營更具空間的創意與趣味性。在色彩方面，平穩的藍、灰、酒紅色調家飾布，帶給浮力森林一種和諧、理性與閒適的空間與用餐氣氛。



圖4-41 為了強調書店的入口，設計師特別營造了一個強而有力、漆成黑灰與酒紅兩色的口字形門框。

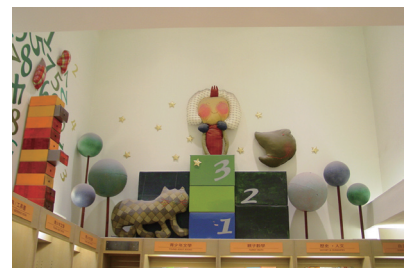


圖4-42 書展區的主要設計概念來自德國培卡蒙博物館（Pergamon Museum）展場的靈感，柱列環繞的市民廣場被轉化為圖書廣場。

圖4-43 大樓梯活動場景1：蘇國崑意外的貴人講座。

圖4-44 大樓梯活動場景2：2004跨年活動倒數時刻。

圖4-45 在說故事區背後兩層樓高的挑空部份，設計師掛上許多具啟發性的大型布偶、數字、積木甚至枕頭。

不同於浮力森林以成年客群為主的經營方式，波哥較受年青朋友的喜愛。波哥的特調飲料是南部地區的特色之一，一群群慕名而來的嚐鮮者接踵而至。這些國、高中生們坐在這個具科技感的頂樓空間中，輕鬆的交換選書心得、或聚精會神的暢談剛看完的電影情節、有的則欲罷不能的分享著流行商品新資訊，有的則安靜的作疲憊後的小憩。這個明亮、寬敞、前衛、舒適的誠品餐飲空間，早已成為高雄市年輕一族精緻的平價消費場所。

場所與活動是塑造一個精緻的文化氛圍不可或缺的。精緻的場所是活動成功的硬體必要條件，生動有趣的活動規劃，則是點燃場所生命之火的關鍵性軟體。誠品高雄旗艦店中的影城、圖書藝文、流行商品、視覺影音與餐飲的複合式組合，是場所生命之火的關鍵性軟體。而儀典性的白色柱列廊道；戲劇性的書店入口、複層式的選書閱讀廣場；多功能利用的木質大樓梯；風趣幽默的紅貓；輕鬆悠閒的餐飲經驗等，是活動成功的必要硬體。室內設計師在這裡扮演的角色，就是那個化無為有、點石成金的空間魔法師。



圖4-46 傾斜30度的鏡面金屬天花，是設計師為了強調1/4圓的特質，在弧形玻璃牆邊所加做的一道空間界定。



圖4-47 在色彩方面，平穩的藍、灰、酒紅色調傢飾布，帶給浮力森林一種和諧、理性與閒適的空間與用餐氣氛。



圖4-48 橫跨在浮力森林及波哥兩家餐廳上方，有四、五座航太科技發射器一般的燈具。這些具高科技感的燈具，為原本靜謐穩定的客席區，增添一股年輕、朝氣與未來的動感。



圖4-49 不同於浮力森林以成年客群為主的經營方式，波哥較受年青朋友的喜愛。波哥的特調飲料是南部地區的特色之一，一群群慕名而來的嚐鮮者接踵而至。

伍、室內設計練習一： 自家客廳換裝行動

有了課程知識與體驗欣賞的經驗後，就可以進入實際練習的階段了。雖然說是實際練習，但本質上卻仍留在紙上作業的階段。在以下兩週的課程中，將是學生們發揮想像力與創造力，為自家客廳進行「換裝」的時機。如果學生不會使用AutoCAD、3D-Max Studio、SketchUp或其他套裝軟體，那麼，建議就由最簡單的方格紙及壁報紙作起！第一週的時間，只需要完成半開的基本概念拼貼圖就可以了。

一、客廳設計注意要點：

在動手從事客廳設計構思前，本單元將先提供學生一些客廳設計的要點。由於學生還沒有修習過結構學，所以在這個練習中，學生尚不須要考慮敲除牆或改變結構體的工程問題。學生應該集中精力於客廳風格的確立、色彩的選配、動線的合理安排以及家具、燈具、家飾布等的整體搭配上。客廳動線的安排，應該以簡單、合理、方便為原則。有的客廳不純粹只有客廳的功能，而是與餐廳組成開放式的大空間。學生可以依照自家中空間的隔間現況，自行斟酌設計。必須切記的不要把客廳家具擺設在主要的動線上，影響家人行進的方便性。客廳裡的家具以沙發套組為主。沙發套組的風格、顏色影響客廳很大，在設計過程中，應建議學生們由沙發套組的選擇開始。當沙發的顏色決定後，再按照和諧、對比或者折衷等個人的品味原則，選擇客廳牆面的顏色。

之後，可以搭配同格調的燈具、家飾布等，使客廳呈現一個整體設計的風貌。有的客廳會有特別精彩的風景或視野景觀，那麼，就應該考量在窗前設計一處窗前座席區，提供閱讀、聊天、話家常、聽音樂或者凝思等靜態活動之用。當學生家中有許多藏書、影音光碟或父母的珍貴收藏品時，建議把客廳的一整面牆統一設計成一道書牆或藝品牆，讓客廳變成書香藝廊。

對於喜愛品茶或是酌酒的家庭，就可以考量設計開放式的吧檯，可以使客廳看起來更生動、更活潑。最具設計挑戰力的應該是有挑空的客廳了。這種客廳有兩層樓或三層樓高，在空間上，照明設計上有比較高的彈性。

客廳內的照明，只要掌握住基本照明、焦點照明兩大重點，就不會犯下大錯。應該特別注意的是基本照明必須滿足客廳的基本亮度需求，使一般行進、

活動（如閱讀）得以順利進行。焦點照明則可以用在有特殊設計的地方，例如：書牆區、藝廊區、吧檯區、窗前席坐區等地點，以求增加客廳的氣氛。

談完客廳的一般設計要點後，這裡要建議的是選擇家飾布的注意要點：

1. 家飾布必須與空間的風格、家具的風格、空間的顏色以及其他家具的顏色相配合。
2. 客廳空間中的主要顏色（含牆面、天花板、地坪、家具、家飾布等）不應該超過三種顏色，否則容易導致空間顏色的紊亂。
3. 儘量把同一系列的家飾布，用在不同的設計場合中，例如：窗簾、沙發靠墊、桌巾、地毯／壁毯等，以增加空間與裝飾的統一性。
4. 家飾布的選擇必須符合容易清洗、容易更換的原則。

二、基本概念拼貼圖

在開始做客廳設計之前，學生要養成收集資料與醞釀概念的習慣。除了天才可以無師自通之外，一般設計師做設計也必須收集資料。建議學生從家具公司、家飾品公司、賣場、百貨商場的廣告或者是雜誌畫冊中，找出計畫中所需

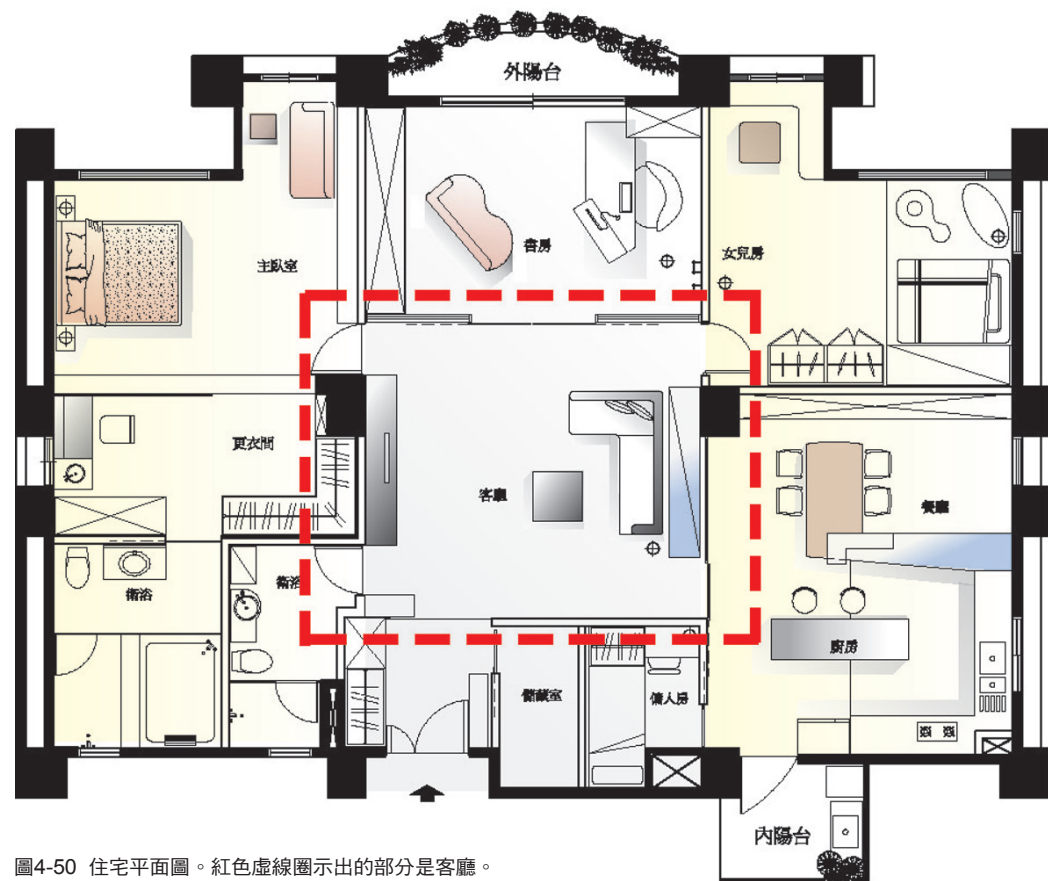


圖4-50 住宅平面圖。紅色虛線圈示出的部分是客廳。

要的沙發套組或家具。之後再找出色彩、質感相搭配的窗簾布飾或遮陽材料。其次再選擇地坪（地板）的材料，大理石、木材、地毯、塑膠地板或其他材料，都是常見的客廳地板材料。

再來，就可以開始選擇燈具了，把這些計畫放入客廳中的家具、燈具、家飾布小心地剪裁下來，儘量以符合情境的方式，浮貼在半開的壁報紙上，就完成了一張基本概念構思圖。浮貼是為了方便更換個別的設計元件。

模型製作 (1:50)

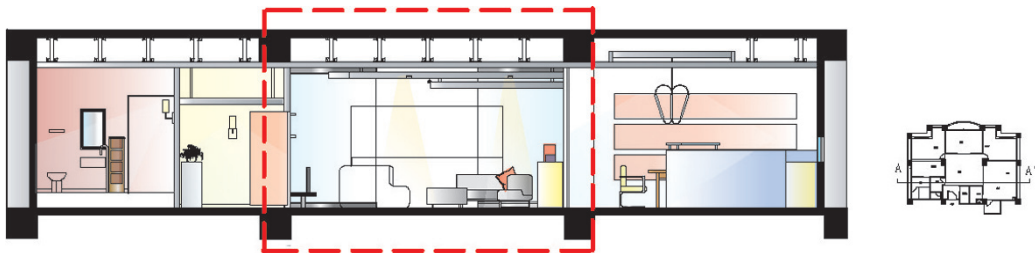


圖4-51 AA' 剖面圖。紅色虛線圈示出的部分，是由入口處望向陽臺時的客廳立面圖。左側為更衣室，右側為餐廳。

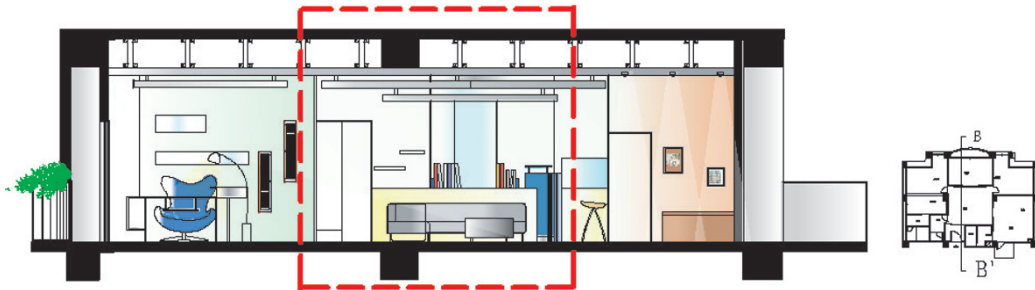


圖4-52 BB' 剖面圖。紅色虛線圈示出的部分，是由客廳望向廚房及餐廳時的剖面圖。中央為客廳，左側為書房，右側為入口門廳。

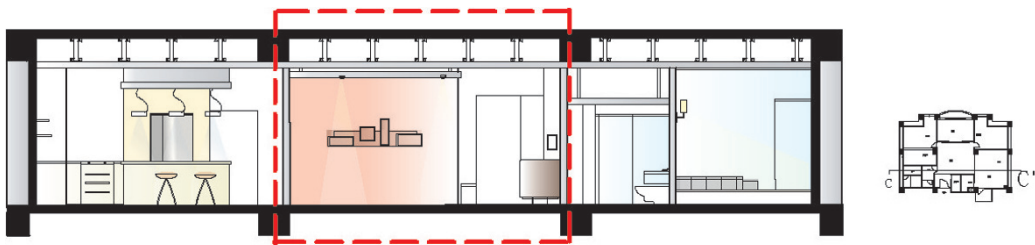


圖4-53 CC' 剖面圖。紅色虛線圈示出的部份，是由客廳前方望向入口處時的剖面圖。中央為客廳，右側為浴廁空間，左側為廚房。

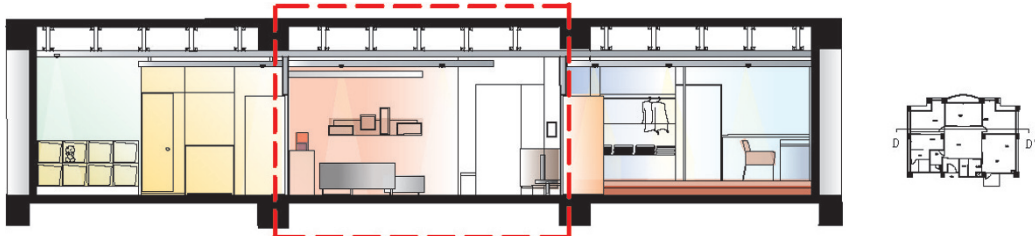


圖4-54 DD' 剖面圖。紅色虛線圈示出的部分，是由書房望向入口處時的客廳立面。中央為客廳，右側為主臥室，左側為女兒房。

直接做出客廳模型，可讓學生們對空間、家具、動線、色彩、質感的理解更具體與更直接。此外，做模型會讓學生們更有設計實作的成就感。為了使學生們設計過程得以順利進行，這裡特別提供雷瑋瑋同學所做的住宅案例作為參考。學生們可以把焦點集中在客廳部分，也就是以紅色虛線圈示出的部分。

經過上週的概念構思與設計，本週學生的作品將作一個具體的呈現。在設計教育的過程中，評圖就是一個大家將作品呈現出來，與老師、同學及其他專家學者共同交流的一個場合。



圖4-55 由陽臺望向入口處。客廳是含黑白沙發組的區域；含紅色沙發的區域是書房。



圖4-56 整體模型照片。

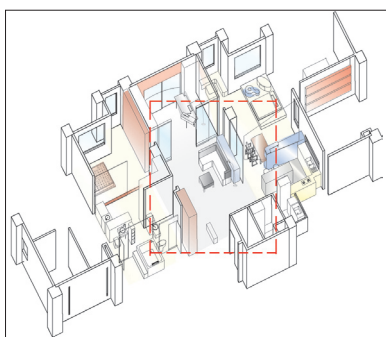


圖4-57 斜角透視圖，紅色虛線圈示出部分是客廳。



圖4-58 局部模型照片。由主臥室處望向客廳與廚房。

陸、室內設計練習二： 客廳設計成果呈現與評量

一、評圖大典

設計課的評圖，不管在國內或國外都是一場隆重的盛會。學生們的作品，將在評圖時做正式的口頭說明。之後，作品將被打成績。對同學而言，設計評圖是一個將自己的作品做具體呈現並與其他老師、同學、專家溝通的機會；對授課教師而言，將可以看到全班同學的作品呈現。這個作品與創意的多元、多樣性，對老師與同學都是一個難得也難忘的經驗。因此，評圖不應被當做純粹的打成績大典。評圖是一個師生交流、同學間彼此交流討論的盛宴。

以圖說及模型呈現

選擇以圖說及模型呈現的同學，則需備有設計構想拼貼圖與客廳的模型。（視實際狀況，也可以只以圖說或只以模型作為最後評分的呈現結果）。模型的呈現，應該包含一個底座，以強固模型運送時的穩定性。底座可以是一片約0.5至1公分厚的密厚紙板或木板，也可以自己做一個有厚度的框架，依照同學的興趣、時間多寡而異。模型中要表達的是整體的設計創意、設計的美感、設計的完成度、精緻度。因為模型也是1：50的比例，所以，學生們不必將所有材料的顏色與質感一五一十做出來。只要把整體空間的色調、材料的質感重點式的表達出來就可以了。請學生們務必牢記，模型中空間的主色，不要超過三個顏色。否則，模型效果會變得複雜而沒有重點！

材料的質感表達，原理與色彩的表達相似，大面積的材料質感，也不應超過三種為原則。此外，因為做模型要花費更多的時間、精力與金錢，請老師們考慮為選擇以這個方式呈現作品的同學加分。

以靜態或動態的電腦3D呈現

雖然，選擇以此方式呈現的同學可能少之又少。但學生們的家庭背景、興趣各不相同，所以，或許有些同學已自行學會一些空間設計的套裝軟體，那麼，這些同學就可選擇以電腦3D呈現的方式。以此方式呈現作品的同學，須

具備設計構想拼貼圖以及靜態的電腦3D透視圖。這個技術、過程是所有作品呈現方式中，難度較高的一種，因此，如果有同學願意主動嘗試，請授課教師或其他專業者，儘量予以技術上的協助，並以加分或者作品公開展覽的方式鼓勵同學。

二、設計成果評量：

客廳設計的成果，可依照下列建議項目評量。如果授課教師們另有增刪的建議，也可以依實際需要而自行調整：

1. 客廳動線的合理性、方便性。
2. 基本概念拼貼圖的創意表現。
3. 客廳設計的內容與創意（空間、家具風格、色彩、材質）。
4. 設計構想在空間中的執行與落實程度。
5. 圖面／模型／電腦3D等圖說的表現。
6. 口頭說明的整體表現。
7. 其他特殊表現加分（模型、電腦3D）。

各項成績比例的訂立，可以依照授課教師實際授課狀況與需要自行調整。