



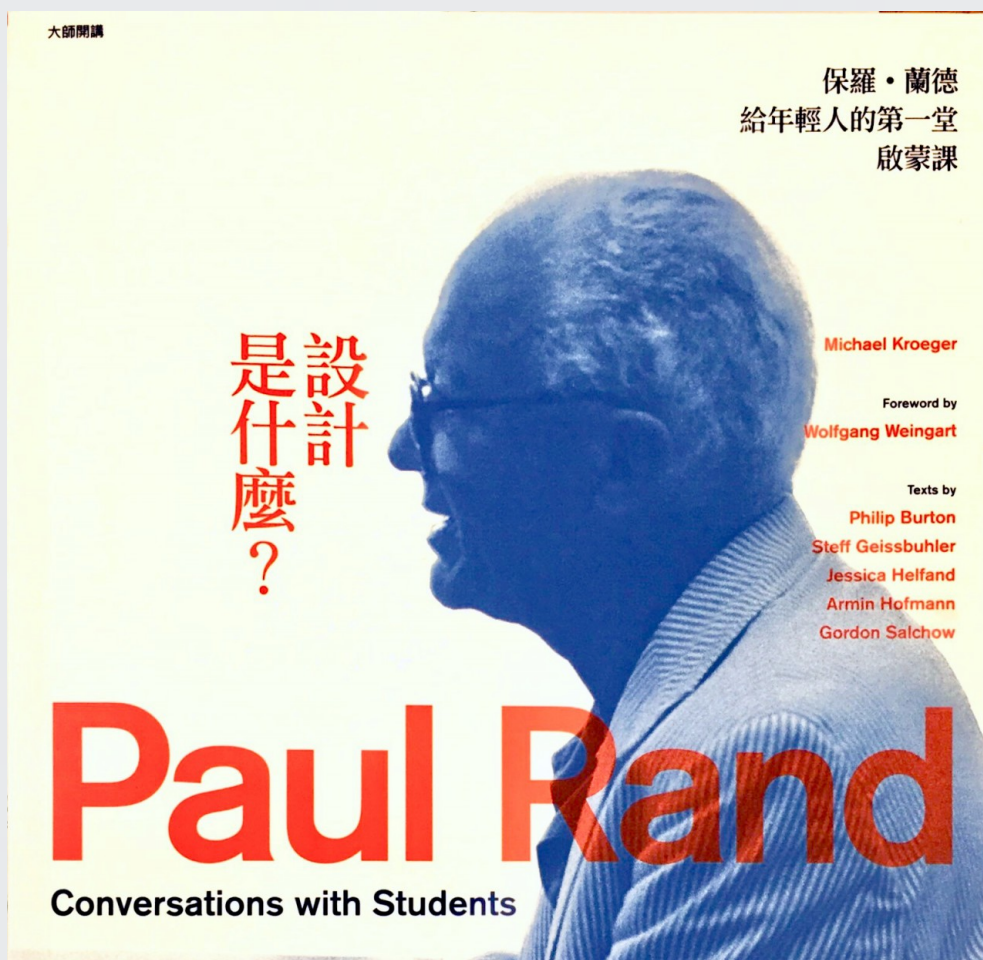
設計是什麼？從大師的雙眼出發

郭庭芸 文

2018/03/25

保羅·蘭德是美國傑出的設計大師。他的作品是設計教材中的常客，我們耳熟能詳的企業，諸如IBM、美國廣播公司等等歷久彌新、辨識度極高的Logo，皆是出自於他的雙手。蘋果已故執行長賈伯斯曾賦予其美名，將他譽為世界上最偉大的平面設計師。

活躍於20世紀，他的設計、思想、教育理念，奠定了當代平面設計與視覺系統的發展。1995年，蘭德受邀到亞利桑納大學講課。他在那段期間的上課內容，以及課外時間與高徒兼好友的對談，被學生們以語錄的方式逐字記下，編成《設計是什麼？保羅·蘭德給年輕人的第一堂啟蒙課》，將蘭德的思維，以最真實的面貌流傳於世。





以語錄體編成的設計寶典，彷彿像是設計界的論語一般。（圖片來源 / 郭庭芸攝）

近幾年來，台灣報考設計相關科系的學生暴增，許多人嚮往鎂光燈下精美的藝術品，盲從入學。人數的增加，引起大眾對於「設計」的好奇與關注，這股一頭熱的氣氛之下，催化的是華而不實、混淆價值的風氣。

這時，不論是設計師還是消費者，都應該停下來思考。設計究竟是什麼？這本書以輕鬆直白的語言，帶領讀者回歸初衷，透過大師的眼光來看設計的意義，以及一個設計品從發想到完成，需要經過哪些思路。

保羅·蘭德的作品與理念，深深影響著設計界。（影片來源 / [Jeremy Cox](#)）

誤以為的高不可攀 是美術館毀了藝術設計？

翻開書本，首先迎來的是蘭德與本書主編，同為美國知名設計師的麥可·克魯格的對談紀錄。在蘭德的觀念中，繪畫和設計都是同樣的，他們都是藝術的分支，因此在書中會看到名詞的交互使用。性格直接的蘭德沒打算花時間琢磨配色、構圖等美學上的皮毛，很快地提出一個貫徹全書的大哉問：設計是什麼？

「真正的藝術作品是人類運用經驗所製作出來的成品。」蘭德引用了查爾斯·范多倫教授所撰的《知識與歷史》一書，並接著說道，「但是美術館讓藝術脫離了日常經驗。」

蘭德的見解，真是一語驚醒夢中人。請回想，你上一次進美術館、逛設計展，是為了什麼原因？學校報告？拍照打卡？繁華裝潢的場地、昂貴票價設下的門檻，漸漸地讓大眾認為，藝術是與日常無關的，是需要仰頭凝視以體現個人格調的裝飾品。美術館的存在扼殺了大眾對於藝術設計的想像，漸漸將範疇縮小，侷限到只剩下建築、書籍、畫作與雕像。

藝術和設計是無所不在的，它可以在你的廚房，也可以是你脖子上掛的領帶，它就充斥在日常生活裡。「每樣東西都是設計。每樣東西！」但蘭德並未全盤否定美術館的存在，藝術設計是由經驗構成，進美術館的目的，是為了尋找那些自己沒有的經驗。正是因為這些經驗鮮少人擁有、相對珍貴，才會被奉為「傑作」。而我們花錢委託設計師、購買設計品，就是為了購買我們沒有的經驗。這才是藝術設計該被看待的方式。

設計師的腦袋，到底在想什麼？

幾個點、幾條線，一幅畫作完成了，一個Logo做好了。視覺設計看似是很輕鬆的一件事，這也是讓設計委託價碼一直爭論不休的原因。一張圖像背後，設計師所做的處理和努力，以及構成設計師個人品味、美學的生活經驗，是不可能讓消費者看透的。消費者一面質疑設計品的價值，同時卻又將欣賞藝術當作高尚的行為，煞是矛盾。

在試圖解釋設計的過程時，蘭德引用了《思想的方法》一書，來概括設計一項產品時，設計師的腦袋會經歷什麼樣的過程：第一階段是準備期，針對設計要解決的問題，做全面性的調查。例如，瞭解目標客群的一切、做實地觀察等等。

然而調查得再仔細，靈感也不可能蹦一聲地跳出來，此時進入醞釀期，把問題拋到腦後等待。「忘個一星期，或忘個一天，或隨便多久。」蘭德用隨性的語氣解釋，閱讀至此不禁讓人會心一笑，這是擁有多年經驗的大師才會有的餘裕。明明閱讀的是白紙黑字，卻好像真的看見一個充滿個性的人在眼前向你說話，這是語錄體最有趣的地方。

最後，等到想法終於浮上水面，便是積極測試可行性的時候，稱作豁朗期。但是設計並不是經過這三個步驟就能簡單完成的，只要可行性和視覺效果有任何一點瑕疵，都必須打掉重來，在以為問題解決的成就感和再度發現問題的挫折感之間來來回回。這段時間消耗的材料、需要涉及的經驗和專業知識、浪費的時間成本，便是轉化成為價值的依據。

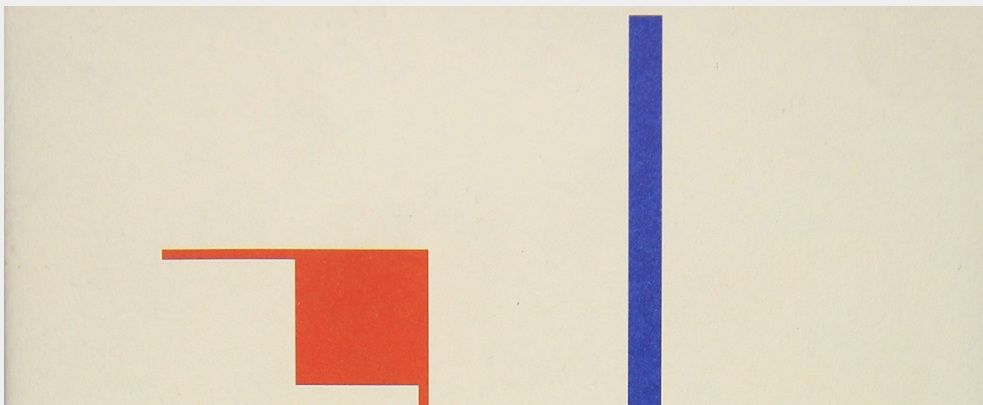
平時設計師總是需要耗費許多心力向非設計背景的客户解釋理念，透過大師的經驗，卻能將千言萬語濃縮在有著學術支持的三大階段。蘭德相當擅長透過直白的語言化繁為簡。這些難解的問題，即便是以語錄體逐字記下，也花不到幾頁篇幅，讓人佩服他的思維是如此簡潔、清楚。

瑕不掩瑜 躍於紙上的思想精華

透過語錄體的呈現，大師的思想和性格被文字雕塑得相當立體。蘭德雖活在上個世紀，但一如他的主張：「好的設計沒有過時的問題」，他在書內提供的這些思想，不論放在哪個時代都能幫助解惑，且耐人尋味。內容美中不足的地方在於，書本前半段蘭德與克魯格的對談紀錄牽涉了許多學術著作，以及一些設計專業概念，若非設計背景出身，或是未閱讀過學術著作的人來看，會稍嫌枯燥、難解，誤以為自己在讀深奧的哲學書籍。

但到後半段蘭德與大學生上課中的對話，可以感受到蘭德的用詞變得淺顯，談論的內容也較貼近基礎，同時又可以看到他活潑又毒舌的教學風格，是比較有趣的部分。如果能將前後半內容對調，不僅有引人入勝的效果，也能降低閱讀完全書的門檻，但本書的編排並非如此，稍嫌可惜。

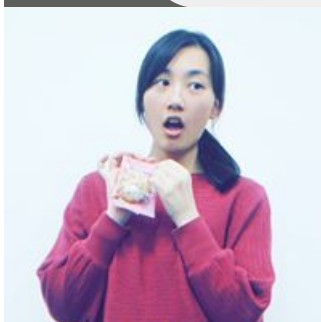
除了內容的編排，再來是令人覺得諷刺的部分，這本談論設計的书本身的设计。閱讀實體書時，有一個很大的問題是，紙張的磅數過高，造成翻頁不易，為了更方便閱讀而使力扳開的話，便會看到裝訂線露出，不太美觀。視覺部分，以紅色與藍色搭配做出簡潔而強烈的視覺效果。這兩種顏色，讓人不禁聯想到經常選擇三原色做配色的德國包浩斯風格，而蘭德大師本人就是深受包浩斯風格影響，這樣的關聯性設計得十分巧妙。然而為了配色統一，內頁有些部份全部使用紅色，在視覺上看起來別緻，但閱讀起來稍嫌吃力。以使用者體驗出發，我認為本書設計得並不好。



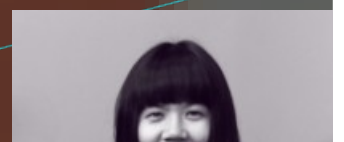


德國包浩斯的特徵之一是三原色風格，保羅·蘭德深受包浩斯風格影響。
(圖片來源 / [Amazon](#))

撇開這些缺陷，本書仍然值得一讀，只要對設計有興趣，不論是學設計的學生，或是非本科人士，都能夠透過本書，一窺大師的設計觀。而且本書篇幅不長，還是以平易近人的口語對談組成，閒暇時刻翻閱一、兩頁，輕鬆地咀嚼這些被讚譽的思想精華，也是一大樂事。



記者 郭庭芸



編輯 涂易暄

