



主要贊助機構



室內設計 知識體系

第二冊

室內設計思維

香港室內設計協會 與 香港理工大學 聯合研究出版

目錄

前言	i
第一章 室內設計師應具備的條件	1
第二章 室內設計與歷史 – 東方與西方	4
第三章 室內設計教育	20
第四章 室內設計課程第一部份 – 兩年制高級文憑課程	30
第五章 室內設計課程第一、二部份 – 四年制學士學位課程	48
參考文獻	
作者簡介	

前言

現時香港的室內設計課程沒有專屬的教材，教育工作者往往依賴海外(特別是西方)或來自建築科目的材料，作為教授室內設計的教材。但室內設計已建立了一套獨特而完善的專業知識體系，而且亦與當地的文化和社會狀況息息相關，本港實有需要有一套能夠充份反映這背景的室內設計教科書，讓室內設計學生能緊貼這行業的快速發展。這一系列的室內設計教科書旨在滿足香港不同程度的室內設計課程學生的 需要，包括文憑、高級文憑及學士學位的學生。這一系列室內設計教科書是亞洲地區第一套同類型書籍，不但包括來自亞太地區及以外的得獎室內設計作品作為個案研究，也收錄香港以至世界各地的著名的業界代表及教育工作者的訪談及文章。

這系列包含的六本書，是根據香港室內設計協會於2014年出版的「室內設計專業指引」內所定義的知識體系的六大範疇而編寫。該指引經過嚴謹的資料搜集，研究國際具有代表性的相關標準，再以問卷形式 諮詢本地的室內設計師，有系統地整理出香港室內設計從業員應具備的知識與技能。這六大範疇因應一般室內設計項目的流程排列，依次為：

- 人類環境需要
- 設計
- 產品及物料
- 溝通與傳訊
- 室內建築、規章及條例
- 專業實務

此書為第二冊：「室內設計思維」，將集中探討室內設計思維所需具備的知識，當中涉及的議題包括室內設計師應具備的素養和價值觀念、室內設計史以及西方與嶺南地區設計特色的比較，以及副學士與學位室內設計課程的教育方向(分別代表香港室內設計協會所定義的第一及第二部份課程)。

編寫這系列書籍的最大挑戰，是決定那些內容對教育工作者最為有用，並提供足夠彈性讓他們可自行闡述。所以在有限的篇幅內，選取合適的資料涉及嚴謹的編輯過程。我們希望這一套書能令室內設計學生、教育工作者及業界人士獲益，並啟發他們精益求精。

潘鴻彬

項目研究總監

第一章

室內設計師應具備的條件

阮文韜著

當上設計師的人，多是因為喜歡創新、思考和創作，以及敢於改變世界和人們的生活方式。設計師的生涯是有趣的，因為設計具備多種面向：設計師的工作就是要認清問題然後找尋創新的改決方法。提出問題，就是設計師工作的核心。

「太陽每天從東方升起，我要設計出一件愈怎麼樣的裝置，才能讓我不用被早上的陽光弄醒？」簡單如此的問題往往是最難解答的，要解決這問題，先要清楚相對現時所在之處，東方是在那一邊，然後設計一件合適的裝置遮擋晨光。

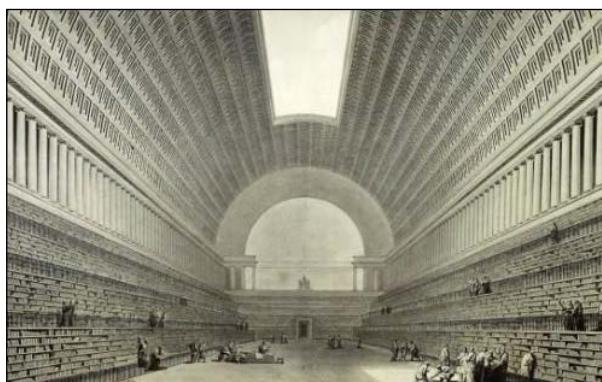


圖1.1 Étienne-Louis Boullée 的國立圖書館設計圖

設計首先是要規劃，然後就著有關難題找出可行的方案，設計就是執行方案。這是設計教育的中心意念，因為根據以上對設計的定義，找出問題和找尋答案同等重要。有些很出色的設計師善於提出問題，但未必能提供最精要的答案。18世紀的建築師 Étienne-Louis Boullée 和近代的 Lebbeus Woods (1940年5月31日-2012年10月30日)，一生中只建成寥寥幾項建築物，但他們的影響力卻很深遠。問對的問題然後提供好的答案，是設計教育的核心價值。

如何執行和實現設計，與設計的願景同樣重要；設計師需具備足夠的知識和技能落實他們的設計，但這並不容易，因為當中涉及一定的工藝技巧和操作指示。比如向比你更具經驗的工匠發出落實設計的指示，本身就是一種特殊技能，可能要窮一生之力才可領會箇中竅門。

設計師應學會怎樣傳達意念，視覺傳意方式如透視圖和模擬實景的錄像，是室內設計師展現設計的最常用手法。有效地向客戶、用戶和其他持份者表達設計意念，是室內設計師的基本責任。

設計教育最困難之處，是除了實踐之外，出色的設計還需獲得公眾和用戶的認同，必需能觸動心靈；熟練的設計師能提出好的問題，再以無懈可擊的工藝實現和實施設計，也有能力有效表達當中的願景和價值，但最終設計也是屬於個人的：好的設計作品，往往滲透著設計者的個人特色。

為何室內空間需要設計？

為室內空間需要經過設計？以下幾大理由從實際作用以至主觀價值排列，依次序為：

- 組織/整理價值(最實際的理由)
- 心理價值
- 通用美學價值
- 個人偏好(最主觀的理由)

組織/整理價值

是指把較大的空間分隔成較小空間，或者依照實際功能和用者的需要裝飾空間，這是室內設計的起點。

心理價值

當空間的實際功能滿足後，還需要考慮空間質素，因為這直接影響到使用者的心理健康。例如圖書館內的桌子設有矮屏障，以保障用者的私隱；較暗的房間有助住戶入睡；採用新藝術風格設計的餐廳，能帶來懷舊的感覺等等。

通用美學價值

判斷美醜帶有主觀性，但亦有普遍接納的標準評核空間的質素。比如雖然每個人的喜惡和口味不一樣，有海景的房間一般較受歡迎。在學習期間以及在實際工作時，我們要學會這些規範是什麼，讓設計更能與之結合。

個人偏好

每個人的需要和期望各有不同，比如有些人喜歡細小的睡房，因為能給予較溫暖的感覺，而這些個人喜好有時可能與人們通用的美學價值相反。

室內設計訓練

只要有適當訓練，每個人都有資格成為室內設計師，但室內設計師普遍對人體工學、抽象化(包括敘述上或直喻性的)、燈光、物料及比例等較為敏感。

「風格」及「品味」不是當室內設計師的必要條件，因為我相信風格和品味會隨著時間，以及個人事業漸趨成熟而進一步發展。

室內設計師的訓練應包括以下的範疇：

- 空間規劃技巧；
- 項目管理技巧：室內設計師必需善於掌握時間與預算；
- 了解建築：包括建造程序以及各式物料組合的流程；
- 具備良好的語文及圖像溝通能力；
- 對周遭世界包括文化、社會、經濟及可持續發展等的認識；
- 解決問題的技巧。

好的室內設計師不論年紀，往往都充滿好奇心，在進行項目之前會進行各式研究，也喜愛與不同的人相處，不斷學習認識和體諒別人的需要。最後，他們對新意念持開放態度，喜歡接觸新科技以及新物料的知識。

個人特質

作為總結，擔當室內設計師所需具備的個人特質可從以下的表綜合展現。

室內設計師: 個人特質	
<p>動機與取向</p> <ul style="list-style-type: none">· 具有改變、恢復和改善環境的願望。· 成為追求自我實現夢想以及滿足客戶的夢想家。· 具備良好的管理技能。· 在工作中實現個人的表達能力和意義。 <p>整體個性</p> <ul style="list-style-type: none">· 對人們的需求有敏感和敏銳觸覺，並提出正確的問題。· 具創意地保持驅動力。· 對質量和成本做出有價值的判斷，滿足預算要求。· 具備良好的說話和書面溝通能力以及明確的意圖。	<p>組織能力</p> <ul style="list-style-type: none">· 能夠處理各種物料、產品和服務，以及掌握找尋以上資源的途徑。· 能夠組織和存儲信息以供參考，並在必要時應用。· 成為團隊一份子 – 不論與其他同事或不同專業顧問。· 能夠按計劃並準時完成項目。 <p>實際技巧</p> <ul style="list-style-type: none">· 具備良好的分析和解決問題的能力。能夠處理三維形狀、空間、顏色和質感。· 對材料有一定感覺，能夠以建築形式組合不同物料。· 熟悉手工繪圖和使用電腦輔助設計 (CAD)。· 能夠素描和繪圖以促進設計的概念到完成，以及協助溝通和展示意念。· 能夠使用最新的技術/圖像輔助工具協助設計過程和展示。· 具備良好的分析和解決問題的能力。

第二章

室內設計與歷史 – 東方與西方 Dr.ir. Gerhard Bruyns 與董國華博士著

歷史與設計

歷史是設計專業的一部份，設計和環境設計的歷史是每個設計範疇--無論室內與室外--的基礎。人們的歷史觀正在改變，從前的人視歷史為反映過去的鏡子，現在則不但視過去為塑造未來的工具，也是設計師取得靈感的泉源。

要了解室內設計的歷史，要先了解其背景，亦即城市的歷史。以城市作為背景，有助了解社會及科技等因素如何影響室內設計的風格。室內是城市的重要部份，而城市同時也影響室內設計。城市所有的生產、文獻和設計，都是在室內製造和在室內被使用。室內與室外是不可分割的整體。

起初，人類的居住環境都是獨立的一或兩房的房子，外邊有圍欄以作保護。在這時候，室內空間擔當多重功能。其後，單獨的建築聚集成為一組組的住所，再變成鄉村、城鎮，最後成為我們熟悉的城市。同樣地，室內也從簡陋漸漸發展成為由空間體積、雕塑及幾何規限模造而成、並配合燈光及鏡子反射特效的複雜空間。而現代的空間，則在回歸簡約以及盡顯豪華的兩極發展。

在東西方，建築和室內設計一同發展，並根據不同時代的需要和文化影響而演進。以下的圖表比較東西方的文化、建築及設計的歷史，這個比較提供歐洲及亞洲兩地的歷史發展，讓我們了解它們的雙互關係。全球性的事件可能為設計帶來改變，但東西方文化如何應對有關事件可能有顯著分別。

以下的東西方比較圖縱然簡短，亦不會偏重其中一方面。兩方面的發展都與三個時期的歷史階段有所連繫，包括前工業時期(1500-1800 年)、工業時期(1800-1900 年)以及後工業時期(1900 年至今)。

古希臘

(公元前 900 – 30 年)

繪畫、藝術與建築所表達的文化風格對西方的文化及其建築和裝飾藝術的手法有深遠影響。

空間分佈：

幾何時期產生了希臘神廟的典範類型，包括雙重門廊和單列石柱圍繞的中央內殿。風格上，希臘空間佈局秉承了埃及建築的柱和楣石的施工方法。

建築學：

最顯著的是多立克式和愛奧尼式柱的運用，及隨後加入的哥林多柱式。

多立克和愛奧尼式建築有明顯的差異，其中柱頭、楣梁和橫飾帶的細節各有不同。

美學：

室內的設計細節由豐富的色彩點綴，配合晶莹剔透的大理石屋頂和突出的建築物。

羅馬時期

(公元前 753 年 – 337 年)

空間分佈：

羅馬人參照希臘建築的空間形式，並開發出羅馬混凝土為建材，羅馬建築以拱頂和拱門為其技術之代表，他們亦建造了筒形穹頂、格林(十字)穹頂和半球形拱頂。

東方-中國木製建築

(超過 4000 年前開始)

常見的中國木結構建築系統包括在北方較普遍的抬梁式木結構及南方地道的穿斗式木結構，後者在物料和結構的表達上與都鐸復興風格相似。

主流的木結構長期使用相對固定的建築語言和方法(特別是抬梁式木結構)，使中式建築環境(室內和外)也保持相似或統一的樣貌，這是在其他文明中罕見的。由於其持久性和普遍性，木結構成為一個中國文化的突出代表。

空間分佈：

中式建築群通常由一組組的獨立建築，由庭院、有蓋走廊及門廊連接，令空間的分佈層次分明，室內空間的層次對應反映屋主的家庭結構及社會地位。

建築學：

木結構建築內的牆和窗可根據需要自由調配，與勒·柯布西耶(Le Corbusier)於 1914 年設計的 Dom-ino 屋相似。通過調整牆與門窗的比例，木結構建可適應不同的氣候。²

大木作制度圖樣一

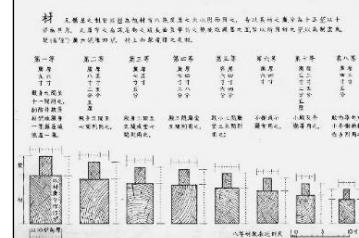


圖 2.1《營造法式》內有關大型木結構的圖樣一⁷

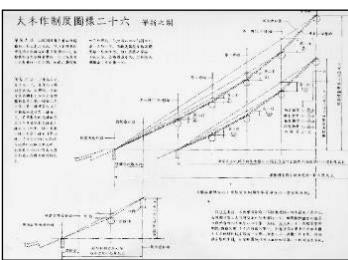


圖 2.2《營造法式》的大型木結構的圖樣二十六

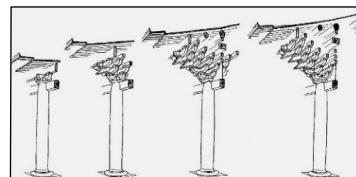


圖 2.3 中國式柱子⁸

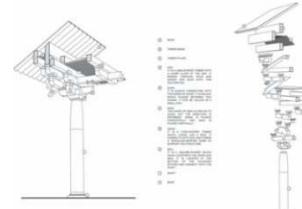


圖 2.4 及 2.5 中式斗拱^{9 10}

前工業時期

此外，建築物可以設置窗戶及通風天窗，改善了室內的照明質素。而橫飾帶、壁畫和雕塑的發展，也為改變了公共和居住建築的室內面貌。

公共建築如集會場所和公共浴場規模擴大，形成複雜的空間安排。

民居的室內空間依照庭院或中庭的佈局，周邊的空間則圍繞中央的內院和水池。

美學：

有些室內空間雖然幽暗，但有足夠的空氣流通。室內的板面分割及裝飾強調幾何比例的運用，配合鮮豔的色彩和精細的細節。室內的鑲板(圖案)與壁畫描繪大自然，另有雕塑及橫飾帶雕刻為室內增添美學元素。

羅馬時期後的幾個重要時期包括：

拜占庭時代早期(公元324-726年)、拜占庭時代中期(843-1204年)、拜占庭時代末期(1261-1453年)、羅馬式時期(1000-1200年)、哥德式時期(1140-1500年)、後中世紀時期(1200-1400年)、文藝復興時期(1385-1500年)、巴洛克時期(1600-1700年)、洛可可及新古典時期(1700-1800年)等。

美學：

抬梁式木結構在宋朝年間編寫的《營造法式》(1103年)中有詳細說明，是「官方建築標準」，詳列各種建築施工的規定及方式，以模組的系統(以材為祖)設定各木製部件的位置及構造(如大小、形狀、結構細節)，藉此呈現出中國建築的獨特美學，例如舉折的規則規定屋頂的曲線弧度，是中國文化的一個重要象徵。

斗拱是一種中式枕梁的精妙複雜組合，二千多年前已發明，亦有很高的美學價值。「斗拱原先是結構的一部份，但後來其裝飾潛力被發現和發揮得淋漓盡致。」³

功能上，它為屋頂簷篷作懸臂式承托。美學上，斗拱借用了花朵的自然形態，表達「花朵綻放」的意像，⁴可比擬希臘/羅馬建築的柱頭的視覺效果。總體上，中式斗拱是功能與美學的完美結合。⁵它的造型涉及不同精密組件之間的適當結合，充分表達出建築及設計是一種「組合的藝術。」⁶

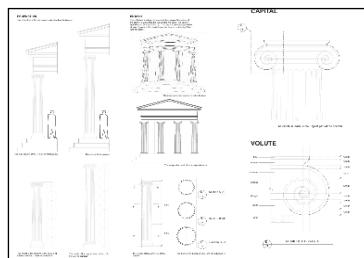


圖 2.6 希臘古典愛奧尼式柱子¹¹

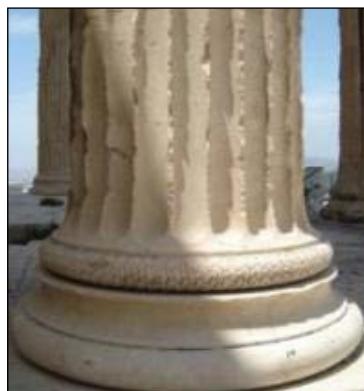


圖 2.7-8 多立克和愛奧尼式柱座¹²

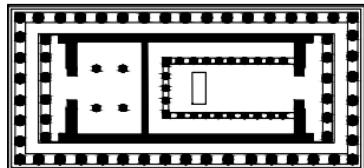


圖 2.9 典型希臘列柱式神殿設計¹³

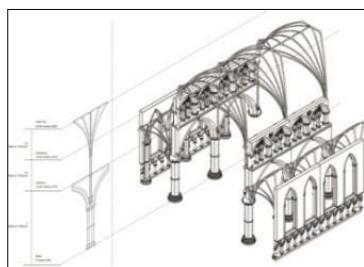


圖 2.10 哥德式教堂元素分析¹⁴



圖 2.11 西班牙哥德式教堂交叉筒拱天花板¹⁵

現代主義

現代主義的風格基調拒絕在建築中加入裝飾，在室內與建築設計摒棄過度 (Sullivan, 1892)。隨著鋼鐵和混凝土的大規模生產及鋼筋混凝土的進一步發展，現代主義的理想是除掉建築物的多餘東西，以顯露其本質和物質赤裸的原貌。

阿道夫·洛斯所寫的《裝飾與罪惡》(1908)定出空間設計簡約主義的真言。簡約主義的議程倡議的裝飾和空間藝術，重視材料的誠實呈現、原色的運用和回歸柏拉圖的幾何形狀。

在城市規劃中，格網式的規劃成為普遍性的設計工具。作為發展趨勢，特別是在美國，格網成為跨越時空的統一因素。漸漸這統一元素變成分隔城市功能、建築和空間的功能的工具。

**西+東(並存)
中國古典復興式建築**

中國建築的現代化首先發生在北方的主因，是鴉片戰爭後，中國試圖藉西化令國力強大。中國工匠和建築師從不同渠道接觸到西方現代知識後，開始反思中國建築是否受惠於中國境外的技術和工程的創新。¹⁷

此後有很多建築師試圖融合中西方建築技術/元素，當中的要點是如何在過程中保持中國的文化身份。在這背景下，中國古典復興式建築於20世紀初誕生。

中國古典復興風格可因應建築方法和特徵分為兩類：混凝土結構適應方法及風格適應方法/復古式。

混凝土結構適應方法：

這種建築以西方混凝土建造方法來實現中國傳統木結構的空間分佈。這方法就如西方的美術學院學派建築，以當時的工程科技結合古典的風格。混凝土結構適應方法的例子包括由亨利墨菲設計的北京燕京大學校園(1919年)、南京金陵女子大學校園(1921年)及屯門的妙法寺萬佛寶殿(1973年)。



圖 2.12a 及 2.12b 香港屯門妙法寺--混凝土適應風格建築

空間分佈：

功能性成為了最大的動力，空間和室內設計根據洛斯 (Loos) 的「空間規劃」 Raumplan 或勒·柯布西耶 (Le Corbusier) 的「自由平面」進行簡化。「空間規劃」開放所有的空間佈局以聚焦於室內，而建築物的四周只有有限的窗戶。「自由平面」開放所有設計、分佈、結構、窗戶及功能安排，其原則在勒·柯布西耶 (Le Corbusier) 的建築條約中的建築「新建築五點」：樁子（底層架空）、自由平面圖、自由立面、橫向長窗及屋頂花園。

建築學：

鋼筋混凝土所帶來的影響開放了建築物與空間的建築表達。柏拉圖式幾何形狀的回歸帶來立方體式的建築。室內變得樸實和開放。窗戶成為建築物的表達特徵，超越空間形態同時展現全面的景觀。此外，「自由」平面為空間設計帶來一種新的設計自由意向。「自由平面」的空間及建築表達出不對稱的空間佈局，突顯每個部份的功能特性和其基本排列，包括柱子、斜坡、樓梯及建築物邊緣。

建築與美學：

這種嘗試並不太成功，因為一開始應用混凝土在概念上已不協調，從結構上來說，混凝土建築不是純粹的中國建築形式。¹⁸ 此外，在美學上，物料及相關工藝的改變帶來傳統中式木結構在比例、細節、外觀及組件構成上的扭曲。



圖2.13 何福堂會所福堂樓--風格適應建築



圖2.13 何福堂會所福堂樓--風格適應建築



圖2.14 法蘭克洛依萊特設計的Robie House (1907-09)²⁶



圖2.15 Robie House 內的顏色玻璃

工業時期

美學：

大多數建築物都髹上白色，營造光線充足室內空間、強調顏色及室內規劃的透徹流動。柱子的大小可以不同，但偏好圓形及以鋼筋混凝土製造。機械的運作方式(如汽車，飛機和輪船)對「自由平面」設計模式有深遠的影響，強調空間所有的功能部件都要呈現出來。

包豪斯學派：

包豪斯學派由建築師沃爾特·格羅皮烏斯 (Walter Gropius) 於 1919 年在德國魏瑪創立，這學派重新概念化各種形式的藝術、建築、平面設計、室內設計、工業設計和字型設計。

風格適應方法/復古式：

此風格的特色是西方式建築主體(如古典復興、古典折衷、新藝術、現代/國際風格)之上加上中國式的屋頂以代表中國文化身份。這種建築自 19 世紀晚期已為西方的傳教士及教育家採用，以示尊重中國文化，例子有上海聖約翰大學主教學樓(1879)及科學樓(1923)。及後也有外國及中國建築師仿效。自 1930 年代以來，風格適應方法由受過美術學院派教育訓練的中國建築師延續及改進。例子包括由亨利墨菲設計、位於長沙的中國耶魯大學校園(1914 年)、由張鍇設計的北京友誼賓館(1954 年)及位於屯門的何福堂的馬禮遜樓(1936 年)。

空間分佈：

此建築的西方建築風格主體不一定依照傳統木建築的室內空間分佈。



圖2.16 及 2.17 Walter Gropius 設計的包豪斯住宅和露台 (1925-26)²⁸

作為二十世紀歐洲最具影響力的學派之一，包豪斯的想法和概念是抗衡美術學院運動。它並不受歷史參照或先例所規限。

一如其正式宣言所述：學派提倡強而有力的基礎設計--鮮明的構圖原則、色彩理論的發展和應用以及二維和三維的探索。

隨著設計的「簡化」，新物料開始被探索，各設計專業也相互融合。更確切地說，這是「協調所有創作努力」¹⁶，就例如陶藝、編織、繪畫和空間設計被看成是一「共同的藝術工作...在其中，結構與裝飾藝術之間沒有任何分隔」。

(cf. Bauhaus Weimar 1919 – 1925, Bauhaus Dessau 1925 – 1932, Bauhaus Berlin 1932 – 1933)

美學：

屬這種風格的大部份建築物看似「身穿西裝而頭戴中式帽子」¹⁹，中西式兩部份不太匹配--「這方法未能賦予建築的主體充分的中國外觀，使其與明顯定義為中式特徵的屋頂融為一體。」²⁰此後很多受這種風格影響的建築師漸漸投向現代/國際風格。

西/東方(融合)

嶺南道地建築

中國南方或嶺南地區(包括廣東及廣西省)的地理孕育出海洋文化，對外來的文化及西方風格持開放及包容的態度。這帶來了刻意和主動的東西方元素的融合及文化的「在地全球化」，這是嶺南地區的重要文化身份認同。「在地全球化」是指「全球(西方)元素及地道(嶺南)文化交錯地互相影響」，形成文化與建築上的混雜性，並不能「單純地歸納為完全一樣或不同」²¹，並非純粹的東方或西方。



圖2.18 及 2.19 Walter Gropius 設計的幕牆及窗



圖2.20 包豪斯風格的門²⁹



圖2.21 Le Corbusier 設計的 Villa Savoye (1929)³⁰



圖2.22 開平赤坎古鎮河邊的騎樓

工業時期

代表現代主義的主要建築物和室內設計包括：法蘭克洛依萊特於1907-1909年設計、位於芝加哥的羅比之家(Robie House)、Walter Gropius於1925-1926年間設計，位於Dessau的包浩斯樓、Le Corbusier 1929年設計，位於Poissy-sur-Seine的Villa Savoye以及1924年Gerrit Rietveld設計，位於Utrecht的Schröder House。

其他同時期具影響力的歐洲思想流派包括至上主義、建構主義、裝飾藝術運動、超現實主義和荷蘭風格派運動。

嶺南地區普遍欣賞西方風格。西方建築及室內設計通過貿易及移民引入嶺南一帶，包括：i) 通過海上絲綢之路認識外國建築文化；ii) 地區內西方建築的例子，如於1820年代建成、作商貿之用的廣東十三行的西式建築物；iii)二十世紀回鄉的海外華工帶回國的西方建築知識。這些因素促成主要是由本地人及工匠設計與興建的嶺南在地建築的湧現。

嶺南建築不是簡單的抄襲，而是創意地融合不同的建築元素，過程以本地人的審美意識驅動。這種融合包括獨特的細節、熟練的工藝(如灰塑)，及打破現有建築規條而達致的建築元件的和諧組合，其取得的建築美學成就可媲美十九世紀末至二十世紀初西方的建築折衷主義。此外，嶺南建築偏好在室內外加入植物、花、果、葉等圖案形狀，恰恰與西方的美術工藝運動的慣常做法相似。

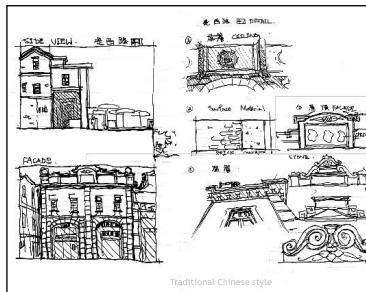


圖 2.23 開平赤坎河邊 41 號騎樓的細節³²

以下是三種道地嶺南建築的典型例子：

1. 騎樓建築(1920-1930 年)

類型：

嶺南騎樓建築的最佳代表，是位於開平赤坎古鎮河邊的一排騎樓。這建築類型把西式的拱廊樓面(上層可作居所)加於當地的窄長的竹筒屋的正立面上。廣東政府於1910年代開始利用騎樓建築作為城市建設的模式。騎樓的格局為室內外(公共及私人)的空間增添豐富的層次，可作為商業及社區活動的場所。

美學：

騎樓建築的特色是室內多置西式扇形氣窗(常裝配色彩繽紛的滿州顏色玻璃)、西方裝飾品(如西洋鐘)、嶺南式屏風及家具(配以嶺南式圖案飾紋)。室外則有中西建築組件的和諧配置：東方元素(如滿州玻璃、嶺南圖案及壁龕)；西方元素(如巴洛克楣飾、帕拉第奧拱門、伊斯蘭拱門、多立克及愛奧尼亞柱子)。

物料：

中式建築的「三雕」（木、磚、石）和從英國、荷蘭及德國進口的混凝土和鋼筋。

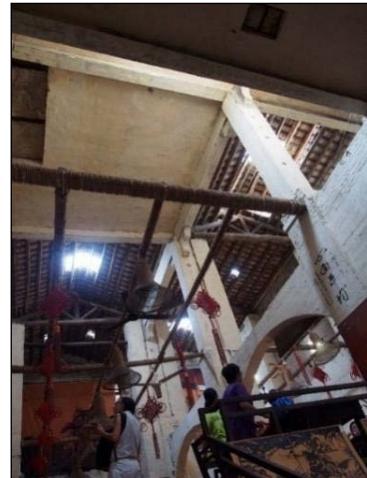


圖 2.24 騎樓的室內³³



圖2.25 赤坎河邊 15 號騎樓的室內³⁴

2. 碉樓(1910-1930 年代)

類型和美學：

廣東省的開平是碉樓建築的代表地區，擁有最多現存的碉樓。嶺南碉樓由底部、懸臂部份及頂部構成，於傳統的中式碉樓建築(用以防衛的功能性建築)注入西方元素類型，加以改良。因為防禦功能考慮，碉樓底部立面較少有凹凸裝飾，因為平坦的立面更能阻止盜賊爬牆而上。建造這些碉樓同時考慮了功能與美學元素。碉樓的外牆多有以折衷手法配置的建築元件組合，當中包括不同的西方元素和小量的東方元素（例如嶺南風格的圖案花紋）。懸臂部份的內部空間以西式組件(如希臘羅馬柱式)為主。低層內部空間通常用作居住用途，其佈置較為簡單，或設有扇形氣窗、西式裝飾品、嶺南式間隔及家具(配以嶺南式圖案花紋)。

物料：

主要是從英國、荷蘭及德國進口的混凝土和鋼筋。為增加防衛功能，混凝土牆身加厚至 0.3 至 1 米闊，遠超其承重功能所需。



圖2.26 開平瑞石樓³⁵



圖2.27 瑞石樓六樓的改良版愛奧尼式柱子³⁶



圖2.28 瑞石樓七樓的愛奧尼式柱廊³⁷

3. 宗祠

開平三埠鎮的風采堂，於1906至1914年之間建造，是嶺南宗祠的一個突出例子。

類型：

風采堂的建築採用三進院落式的傳統中式空間佈局(與傳統中國的四合院相似)，每兩院之間有通道連接。

美學：

風采堂的室內外，出色地揉合不同的東西方建築方法，包括東方特色的「馬頭牆」、中式瓷頂、嶺南風格的壁畫和圖案，西方特色的建築有希臘/羅馬柱、羅馬拱廊、欄杆、維多利亞式鑄鐵亭)。此外，在風采堂的室內可找到具創意的建築組件應用，例如，內廳內嵌入牆身的混合式柱頭，取代了中式的牛腿，成為承托屋頂木樑的支撐。

物料：

採用了中式建築的「三雕」(木、磚、石)，以及進口的混凝土和鑄鐵。



圖2.29 開平三埠鎮風采堂³⁸



圖2.30 風采堂內廳嵌入牆身的混合式柱頭³⁹



圖2.31 風采堂的三角型牆身⁴⁰

西式-殖民地時期的香港

19世紀中葉至20世紀中葉，香港主流的建築及室內設計主要是西方輸入的建築類型(如騎樓建築類型)和風格（如維多利亞和新古典風格）。這主要是一種出現於香港的西方風格復興主義，當中加入了些許空間改動，例如殖民地風格的陽台。例子有19世紀末位於皇后大道的拱廊建築物²²和1847年至1848年建造的「聖約翰廣場政府辦公室」，後者是一座兩層高、十五個柱子間格距寬的建築物，主要受意大利文藝復興風格影響，一樓的內部空間和外部建有由古典柱子和石欄杆聯結的典型陽台。²³

美學和文化身份：

這段時間的香港建築主要按照西方古典建築美學。作為殖民地，早期香港沒有明確的獨特文化身份，也未能透過其建築表達自己的身份。



圖 2.32 開平銘石樓⁴¹



圖 2.33 開平瑞石樓四樓的室內⁴²

「減西方」

自 20 世紀中期以來，大部份香港的建築轉而採用現代風格/國際風格/裝飾藝術風格/粗野主義風格，取代了原來的西方古典元素和美學。

美學/文化身份：

現代建築表達「現代的精神」：進步及走向未來。在這背景下，香港樓宇室內外的設計大致上認同現代風格的功能美學，作為其文化表達，以此象徵 1970 年代以來香港的經濟發展。

主要的例子包括：i) 建於 1950 年代、採用現代風格外型及組件式室內設計(即工業化的大生產邏輯)的中區政府合署建築群，和 ii)香港的公共房屋類型(室內外)採用了粗野主義（主要是低成本建築）或功能主義風格。



圖2.34 位於香港中環的大會堂是國際風格的表表者



圖2.35 中區政府合署建築群

後現代主義

要理解後現代，必須先深入了解二十世紀後期的後工業發展。從經濟層面的全球化運動發展出由依賴工業逐漸過渡到消除工業這一轉化，由生產型經濟轉變型成知識和服務業經濟。從前工業用途的地方現在已變成資訊科技或服務其他行業的中心。

設計要迎合專業人士以及技術工人，尤其是他們所強調的資訊科技系統及人工智能。在這情況下，城市的環境見證更多元化的設計類型，包括士紳化城市、近郊城市、公寓城市及豪華城市。

在風格上，後現代主義經歷了類似的過程，它是對現代主義的思想的一種回應。

「反文化」這一詞語最貼切地總結了後現代主義對哲學、人權、社會運動、文學、藝術及室內設計大相徑庭的價值觀。

後現代主義摒棄現代主義的「確定性」，它被視為在不同的可能性中運作，要理清從每一個選擇和方向之中湧現出來的大量的複雜性。後現代主義用「少即是乏味」來代替「少即是多」這一慣用語，要人們重新思考現代主義特有的平淡設計主張。

重新注入「中國性」

二十世紀後期，很多主流的現代建築風格形態被「中國性」相關的概念修改，這似乎是一種歷史尋根，在瞬息萬變的後現代社會中，探索更持久深遠的價值觀。⁴³

人們渴望從建築環境中尋求更多的標誌或文化聯繫，作為其文化身份的一部份。這導致對室內外空間進行的「美學敘事」。⁴⁴

主要的建築和室內設計的例子包括：

i. 嚴迅奇設計、位於中國海南博鰲的博鰲藍色海岸（2002年）－它的形式及空間組成靈感來自中國水鄉建築的「馬頭牆」。

ii. 嚴迅奇設計、位於廣州的廣東省博物館（2010年），其空間的靈感來自傳統中國寶盒的多重分層。建築物外牆的隙縫設計是源自抽象化的寶盒圖案。⁴⁵

iii. 香港天水圍文化康樂大樓（2013年），由建築署設計。這現代風格建築物的表面（外部和室內）與周邊的環境相關連。建築物表面的物料及紋理參照屏山村傳統中式村屋及宗祠以及與附近回收場相關的物料（包括磚、木材、生鏽的鐵條、網和板）。



圖2.36 海南博鰲藍色海岸⁴⁶



圖2.37 博鰲藍色海岸室內⁴⁷



圖2.38 廣東省博物館⁴⁸



圖2.39 廣東省博物館室內⁴⁹

空間分佈：

後現代設計抗拒現代主義枯燥功能性，主張地點特定，由城市本地環境、鄰里、街道或文化啟發設計。後現代設計與現代主義的統一設計風格不同，著重多樣化的風格、品味和詮釋。現代主義主張純粹主意，後現代主義就要求多元、不拘一格的表達及複雜性，為這包容的設計時期定下了基調。

後現代主義強調不拘一格的表達，結合前現代及現代風格的裝置，透過形式、形狀及顏色的併合來呈現自己。雖然後現代設計本身仍有功能的考慮，但其室內設計則在容量、規模或形式上任意表達藝術自由。

建築學：

在建築學上，後現代建築不受規條限制。現代主義建築應用鋼筋混凝土，清晰區分出樑、天花、窗、柱或門，同樣賦予後現代建築表達自由。後現代建築刻意突破既定類型，牆壁變成波浪，門窗和柱變成僅僅是裝飾。把輕與重的元素作對比，在風格上挑戰對設計的意義及其如何運作的理解。



圖 2.40 天水圍文化康樂大樓⁵⁰



圖 2.41 天水圍文化康樂大樓室內⁵¹



圖 2.42 芝加哥 Marina City (19680, Bertrand Goldberg 設計⁵²

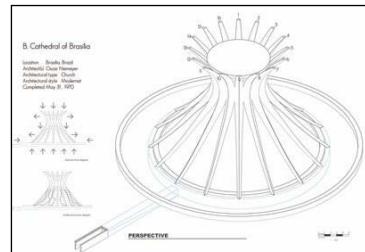


圖 2.43 巴西巴西利亞大教堂(1970) Oscar Niemeyer 設計⁵³



圖 2.44 巴黎龐畢度中心 (1977), Richard Rogers 設計⁵⁴

美學：

為公共或家居建築而設的建築學「規條」在後現代設計的組合中被混淆不清。比如摩天大樓之上設有家居式屋頂、使用埃及或古典風格元素塑造「調皮」目的、超大的組件例如兩層樓高的拱心石、誇張的十層樓高的窗戶，以及象徵性引用的羅馬和古典風格元素，被評為「滑稽」、「做作」、「巨型聖誕禮物」、「杏仁糖怪物」、甚至「矯揉造作的化裝舞會」。

色彩方面，後現代設計呈現鮮明色彩和反光的表面。自然與人造元素並列。互補色與單色並存在一個透視。而顏色、形狀和物料併合在一起，促成了不同規模或形式設計的玩味和虛幻外表。後現代主義的代表性建築物和室內設計包括：

Robert Venturi 設計、位於美國賓夕凡尼亞州的 Venna Venturi House(1962)；Charles Moore 設計、位於美國新奧爾良的 Piazza d'Italia (1976-1980)；Philip Johnson 和 John Burgee 設計、位於美國紐約州的 Sony Building(1978-1984)；Michael Graves 設計、位於美國波特蘭州的 Portland Building(1980)等。

其他在這段時期具有影響力的歐洲思想包括：代謝運動、解構主義、新城市主義和新歷史主義。



圖2.45 香港匯豐銀行大樓(1979-1986年)，由 Norman Foster 設計⁵⁵

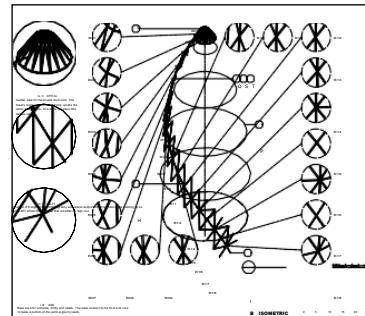


圖2.46 倫敦 30 St. Mary Ave.，由 Foster and Partners 設計⁵⁶



圖 2.47 香港理工大學賽馬會創新樓(2013年)，由 Zaha Hadid 設計⁵⁷

第三章

室內設計教育

Peter Hasdell 著

過去幾十年間，室內設計已發展成為一個成熟的空間設計專業。從前在香港，室內設計比較局限於其功能角色，主要負責裝修及表面裝飾的工作，但現在情況已不一樣。近年來室內設計師需要把不同的空間融合到複雜的室內環境中，比如我們常見的商場及交通樞紐互相連繫。這改變與現代人的生活習慣有密切的關係，人們的日常生活大部份時間都在室內，所以室內設計這行業以及設計的方法，都順應這些價值的改變，連結社會、文化、生活經驗及情感、歷史與傳統、環境與使用等。這改變影響整個室內設計業，令社會對室內設計師的角色的期望有所提升。

這對室內設計課程有什麼影響？因為這些改變，新一代的設計師需要有新的技能，例如設計複雜及創新生空間的能力。這些技能包括設計思維、設計過程、設計分析和設計合成等方面，讓學生從概念發展到設計。此外，室內設計專業的學生必須充分認識人的身體、空間和人體工學之間的關係，並明白場地、場景、歷史和文化，以及了解功能、用戶和設計功能。本書列舉室內設計最重要的核心知識和外圍知識。室內設計的核心知識包括構造、形態、空間和照明；抽象化、概念和圖像；組織、規劃和佈局；觸感、物料和展現；人體工程學和行為模式；過程與發展。外圍知識包括社會和文化；歷史和先例；經濟、制約因素和客戶；教育週期和設計研究。

室內設計的學習與實際執業有很多不同之處，其中較顯著的分別包括前者沒有實際的客戶、建築、建築條例、法律及商業運作等。設計工作室是設計教育中重要的一環，讓學生根據某一場地、題目或綱要，把不同的技能、知識及經驗應用於項目之中，學生可以在設計過程中作不同的嘗試、磨練技能、了解不同的慣例、學習空間語言及發展自己的設計方法。

室內設計教育對香港室內設計業的長遠發展至為重要，香港室內設計協會提出了一系列有關設計師資歷確認的建議，將有助提升室內設計師的地位，讓他們可迎接行業未來的挑戰及改變，而這些改變將對行業以及室內設計教育的運作帶來深遠影響。

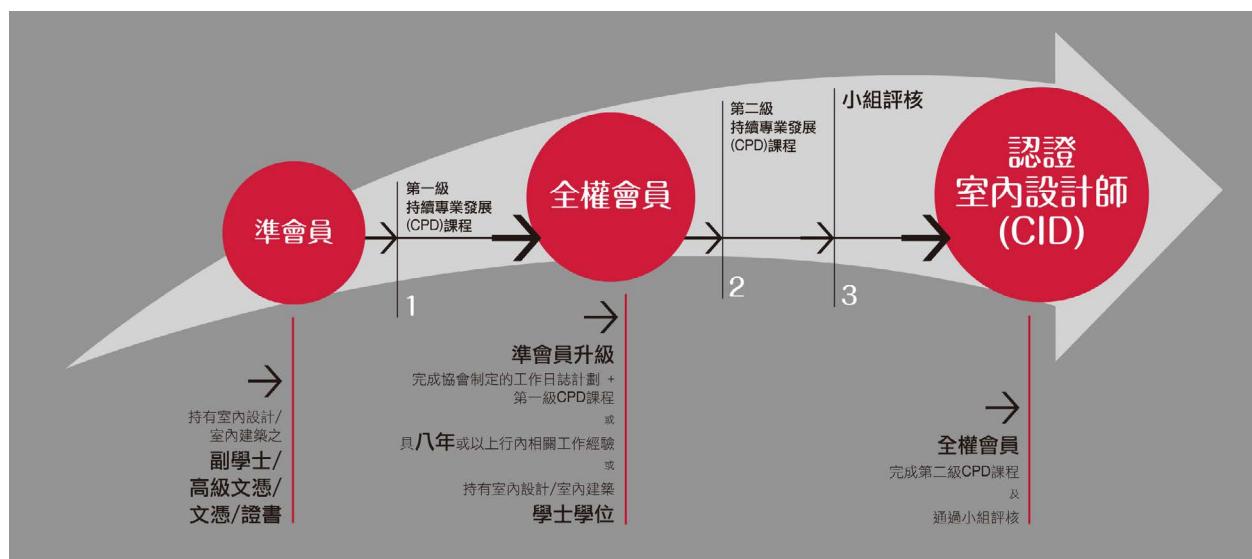


圖3.1 香港室內設計協會的會員制度

以下的章節將簡介香港室內設計協會提出的室內設計教育第一及第二部份¹。第一部份包括室內設計的基礎訓練，讓學生學習室內建築的基本知識，而第二部份則著重較高層次的設計理念，令學生的設計更有深度、意義和文化基礎，讓他們成為專業設計師時，能夠應對快速改變社會的需要。

第四章

室內設計課程第一部份：兩年制高級文憑課程 陳家偉著

在香港，很多室內設計學生選擇修讀兩年制的高級文憑課程。這些課程培訓學生的技術及傳訊技能，讓他們能有效發展與溝通設計意念，同時還培養學生創新設計必需的概念和理論。

兩年制的高級文憑課程通常會加設一些選修科目，為學生提供外圍知識，很多學校也會安排自選的遊學計劃，以擴闊學生的視野。這些課程通常是以職訓為目標，旨在培養未來的室內設計從業員，讓學生可以將課堂學會的知識、理論和技能應用於職場之上。因此，除了學術培訓之外，室內設計高級文憑課程也非常重視實習，學生會被派遣到設計公司接受實務培訓外，或負責由設計公司委派的工作，而設計公司則擔任客戶角色，評審學生的工作，讓學生熟習行業內以客戶或用戶為主導的設計經驗。

以香港知專設計學院為例，其室內設計高級文憑課程的結構涵蓋以下科目：

1. 技術及傳訊技能

- 傳訊
- 全人發展
- 設計繪圖與視像化
- 建築繪圖
- 電腦輔助設計

2. 概念與理論

- 美學與符號學
- 文化研究
- 創意思維

3. 專業知識

- 室內材料和裝飾
- 室內照明和顏色
- 屋宇設備和設計業務
- 學生個人作品選集及職業生涯管理
- 家具及建築細節

4. 周邊課程

- 大師研究
- 香港建築類型
- 設計研究方法
- 知識增長課程
- 遊學 (自選性質)
- 實習

5. 周邊課程

- 第一個學期／三維探索
- 第二個學期／室內設計研習—家居設計
- 第三個學期／室內設計研習—商業空間設計
- 第四個學期／室內設計研習—消閒空間設計
- 第五個學期／畢業作品

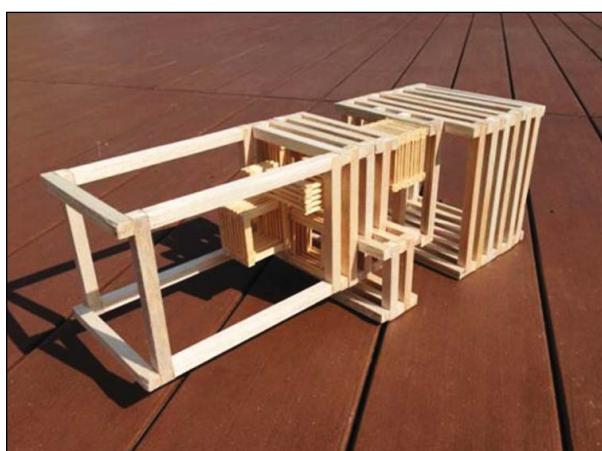


圖 4.1 三維探索



圖4.2 空內設計研習 - 家居設計

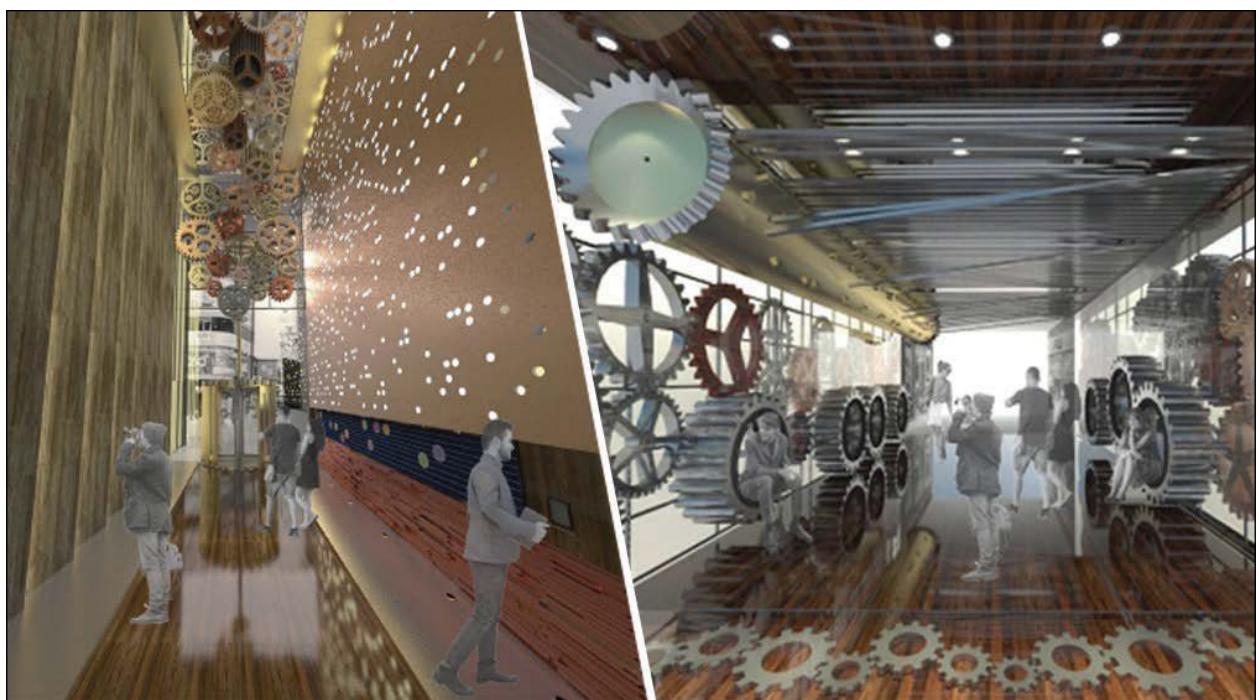


圖4.3 室內設計研習 - 消閒空間設計



圖4.4 室內設計研習 - 商業空間設計

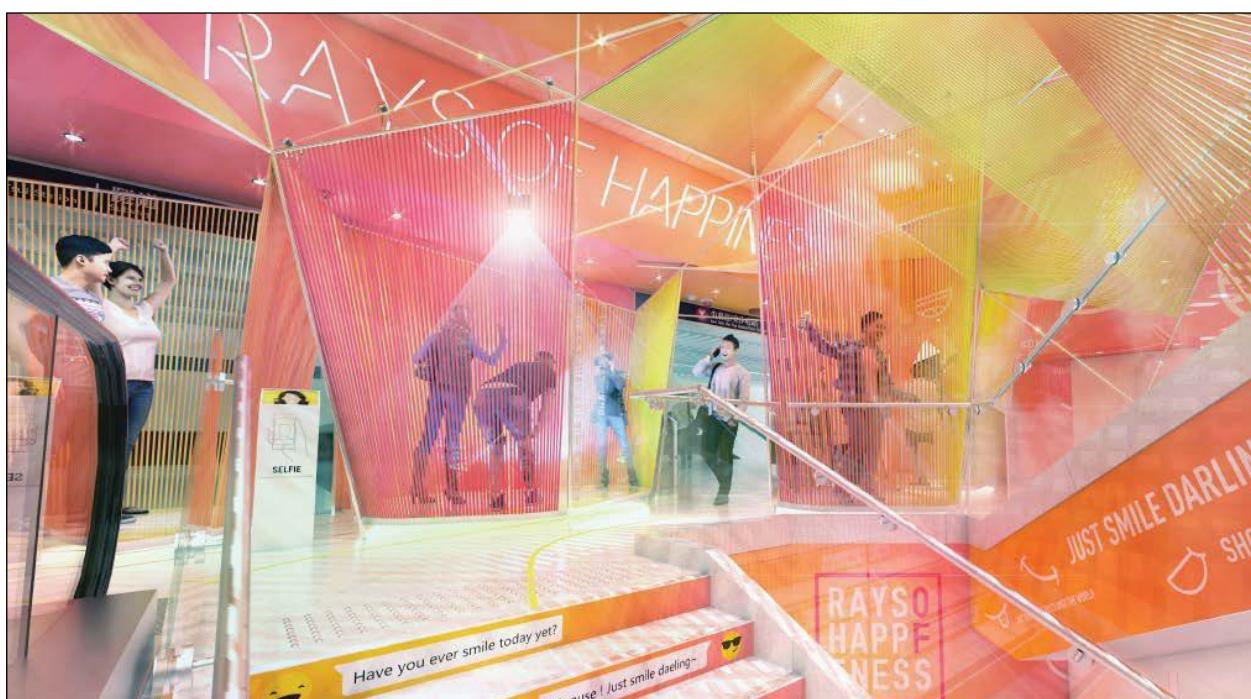


圖4.5 室內設計研習 - 消閒空間設計

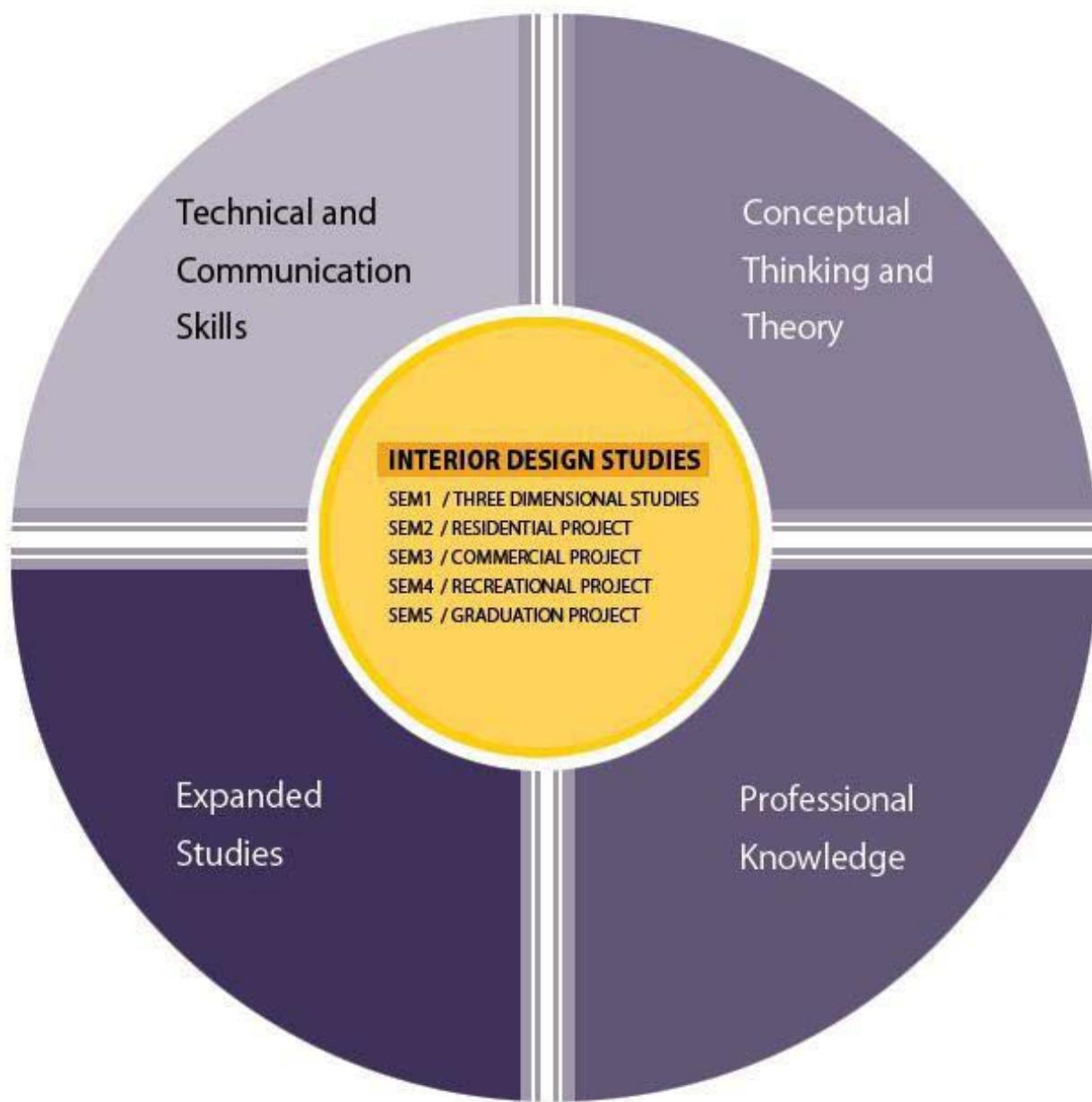


圖4.6 畢業作品

專題導向研習為中心，結合知識和技能

室內設計高級文憑課程通常以專題研習為課程的核心，期望學生能在進行設計專題過程中整合其他科目學會的知識和技能。在室內設計工作坊進行的項目，或與設計公司或其他機構合作推行的項目，讓學生有機會根據客戶和用戶的需求進行項目設計工作。

學習和教學是以學習實踐互動的模式進行，包括有組織的授課、示範、導修和評論。通過小組評論和個人評估，能鼓勵同輩小組學習和自我反思。



學生作品實例

以下是知專設計學院的學生畢業作品，說明專題導向研習的學習過程。

項目名稱

音樂治療茶館

學生姓名

朱嘉榮 - 香港知專設計學院 (2016-2017 學年/二年級)

設計項目說明

人的五感包括視覺、聽覺、嗅覺、味覺和觸覺，當中視覺往往是環境設計中最為強調的因素。空間設計的美學元素、形式、規模大小和比例、色彩和燈光，都是以視覺元素為基礎，而其他感觀往往被忽視。本項目試圖在室內設計中，探索使用者與空間的聽覺關係。

第一階段：建築物分析

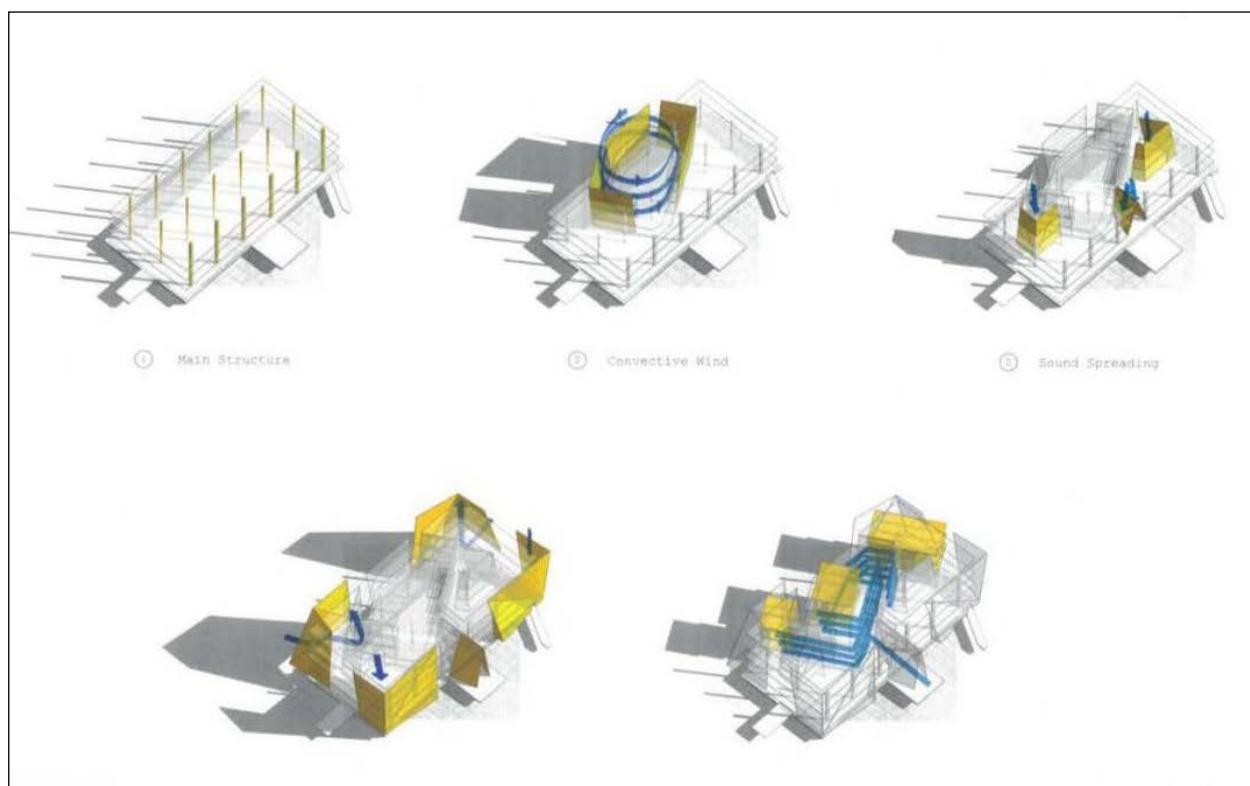


圖4.7

第二階段：概念發展(手繪圖)

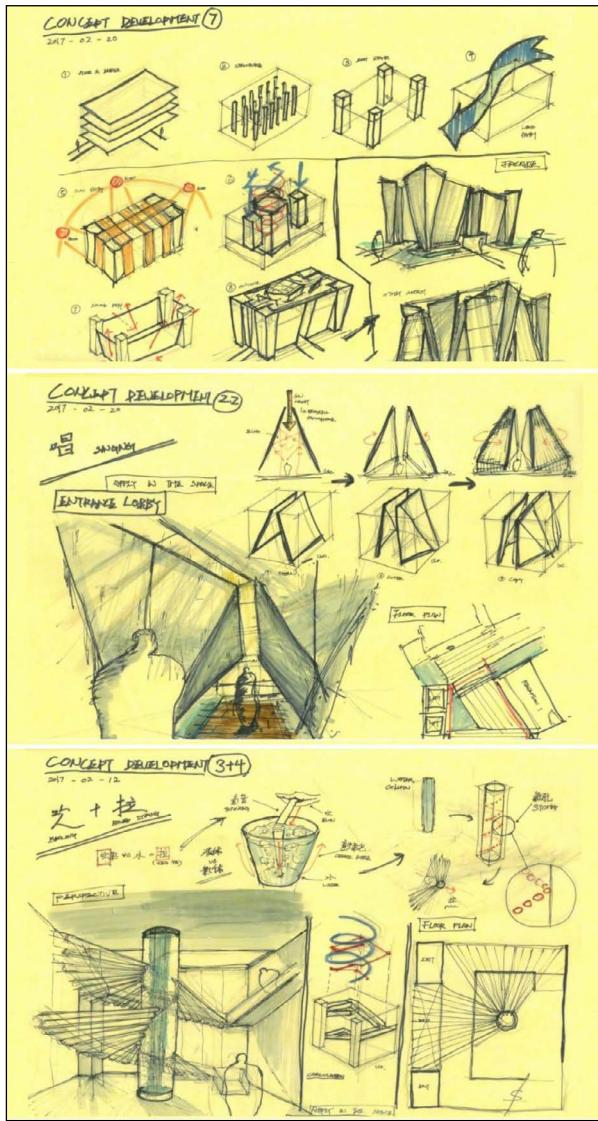


圖4.8

第三階段：概念發展(模型)

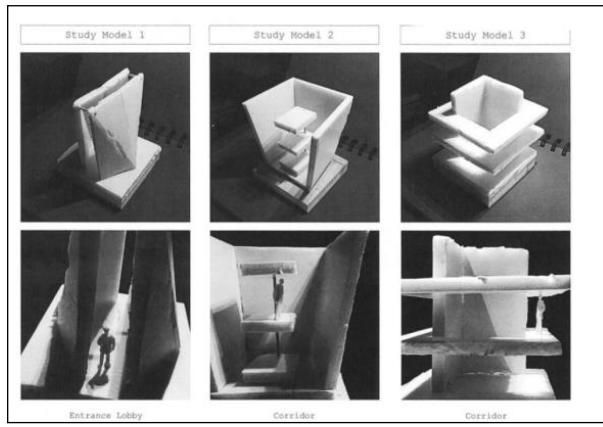


圖4.9

第四階段：空間規劃(人流研究)

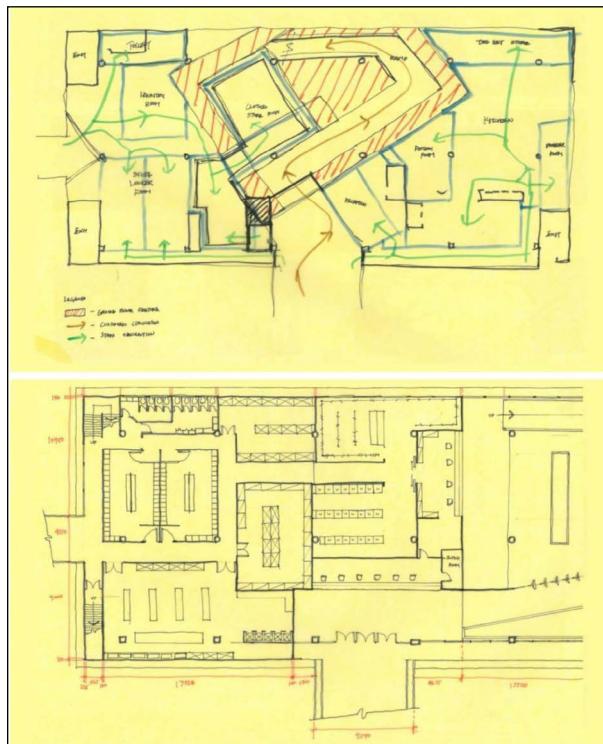
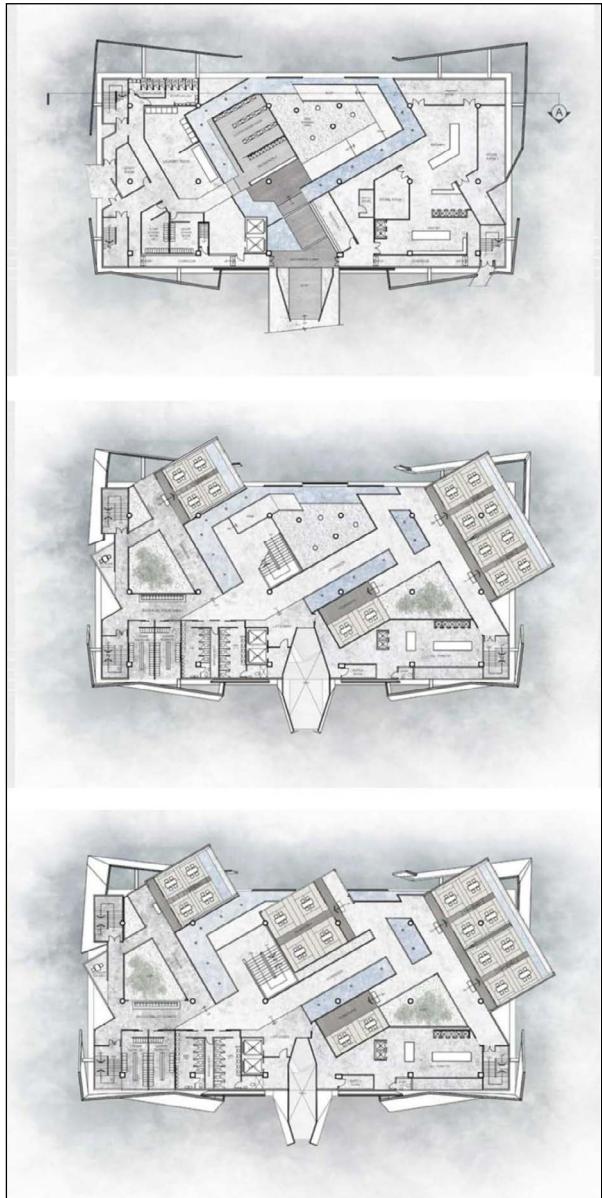


圖4.10

第五階段：最終平面圖



第六階段：最終透視圖



圖4.11

圖4.12

第七階段：建築物外貌及截面圖



圖4.13-14

第五章

室內設計課程第一、二部份—四年制學士學位課程 Peter Hasdell 著

四年制室內設計學士學位課程，一般旨在培養學生成為成功的空間設計師和業界未來的創新者。在這四年內，學生會認識到室內設計如何與其他空間與環境有關的行業，包括建築、園景設計和城市設計等互動。學士課程讓學生在初期掌握基本技能後，進而學習更精進的技能，並在這四年間指導學生在空間設計的操控和掌握方面的創意發展。

室內設計學士課程提供一系列與設計相關的知識，結合外圍知識，為學生提供全面的專業培訓。這些知識可以分為以下幾個方面：

基礎設計的核心知識：

- 構造、形態，空間和照明
- 抽象化、概念和圖像
- 組織，規劃和佈局
- 觸感、物料和接連
- 人體工程學和行為模式
- 過程，發展和敘述

外圍知識：

- 社會，文化和歷史
- 環境、背景和可持續性
- 經濟學，制約因素和客戶

1. 基礎設計的核心知識

A. 構造、形態，空間和照明

學習構造是空間製作和空間關係的核心知識。從室內設計的角度，空間的構造受建築物外圍所限，室內建築師的工作範圍就是外牆之內。構造學讓室內設計學生了解如何創造不同規模和互有關係的空間，並探索不同的秩序和接連、空間和留白以及排列和動態。構造學也為空間引入節奏、模塊化和結構的重複性，讓設計師根據自己的意思和概念，創作有層次及比例的空間，而光影也可通過構造學的運用來調控。正如勒·柯布西耶(Le Corbusier)所說：「建築是把立體用高明、正確及耀目的手法匯聚一起的藝術。我們的目光透過光線看得到形狀，光與暗有助展現這些形狀。」對於學生來說，學習構造學是認識室內設計的空間、形式、構圖和比例語言的重要部分，對掌握室內設計師的技能至關重要。

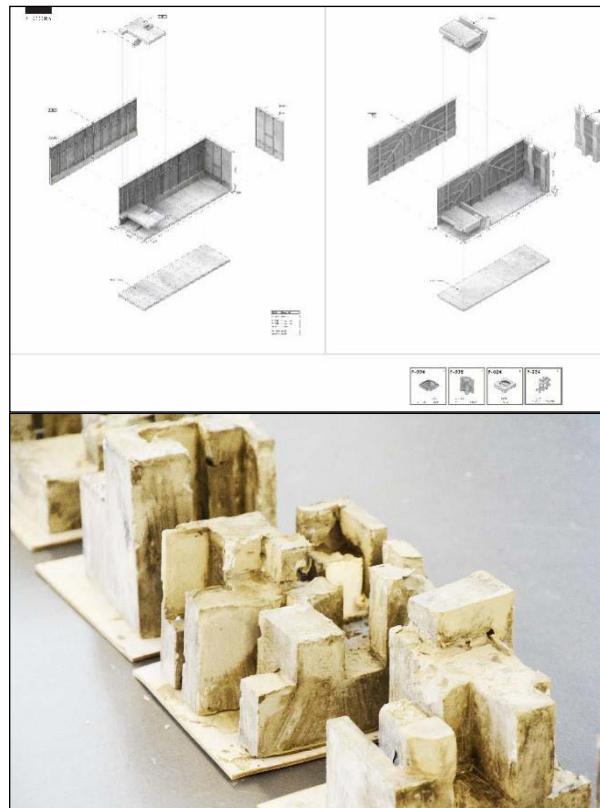


圖5.1 構造學探索

然而，構造學不是簡單地從基本平面佈局中擠壓出形狀，這樣往往會令建築物的設計欠缺立體感。構造學不是單純的技術解決方案，兩者不可混為一談。

構造學的探索一般通過使用雕塑藝術或造型藝術，利用立體和空隙產生空間設計概念。學生通過一系列不同的練習，學習構造學的技術，這些練習包括用石膏和混凝土鑄造或塑造想像中的城市，另一方面也可用紙張和咭紙製作不同比例的形態和空間。通常也可通過攝影進行空間的切割和分析，然後依照初步意念作改動和測試。製作空間原型，能讓學生在設計過程的初階段掌握空間調控的能力。更高層次的構造學理解，須要整合不同的設計概念、空間語言、物料使用以及完整設計，以創造新穎和令人愉快的空間體驗。構造系統的研究，需要具備實驗精神以及不斷重新建構、反思和探索的能力。在三維模型電腦程式和度身定造的參數化設計盛行的年代，這一點更為重要。學生必需有能力從原始的構造形式進階到複雜的系統，然後再回歸基本步，才能成為一個好的設計師。



圖5.2 構造學模型及圖像探索

B. 抽象化、概念和圖像

抽象化、概念和圖像是室內設計學生創作的基本工具。學生利用這些工具來確立和傳達項目的核心思想。我們知道，好的項目通常有精確的意念支撐，並以此為框架引導項目中的關鍵決策。無論項目是學生作品還是現實的建築設計，往往都是如此。



圖5.3

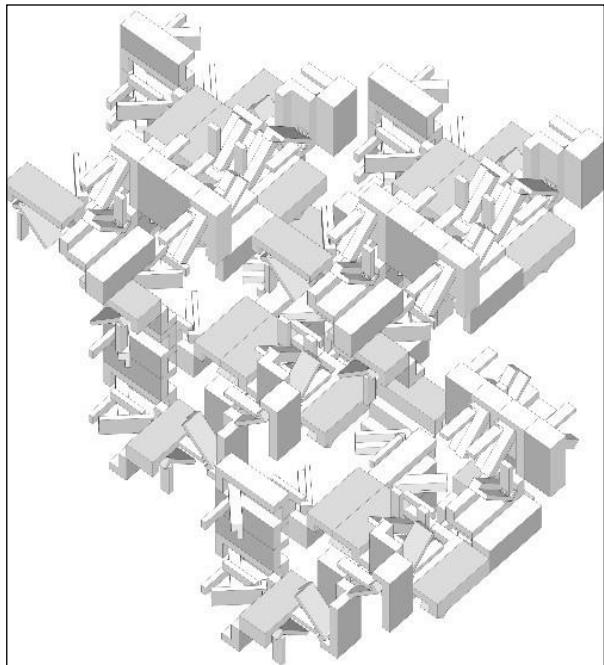


圖5.4

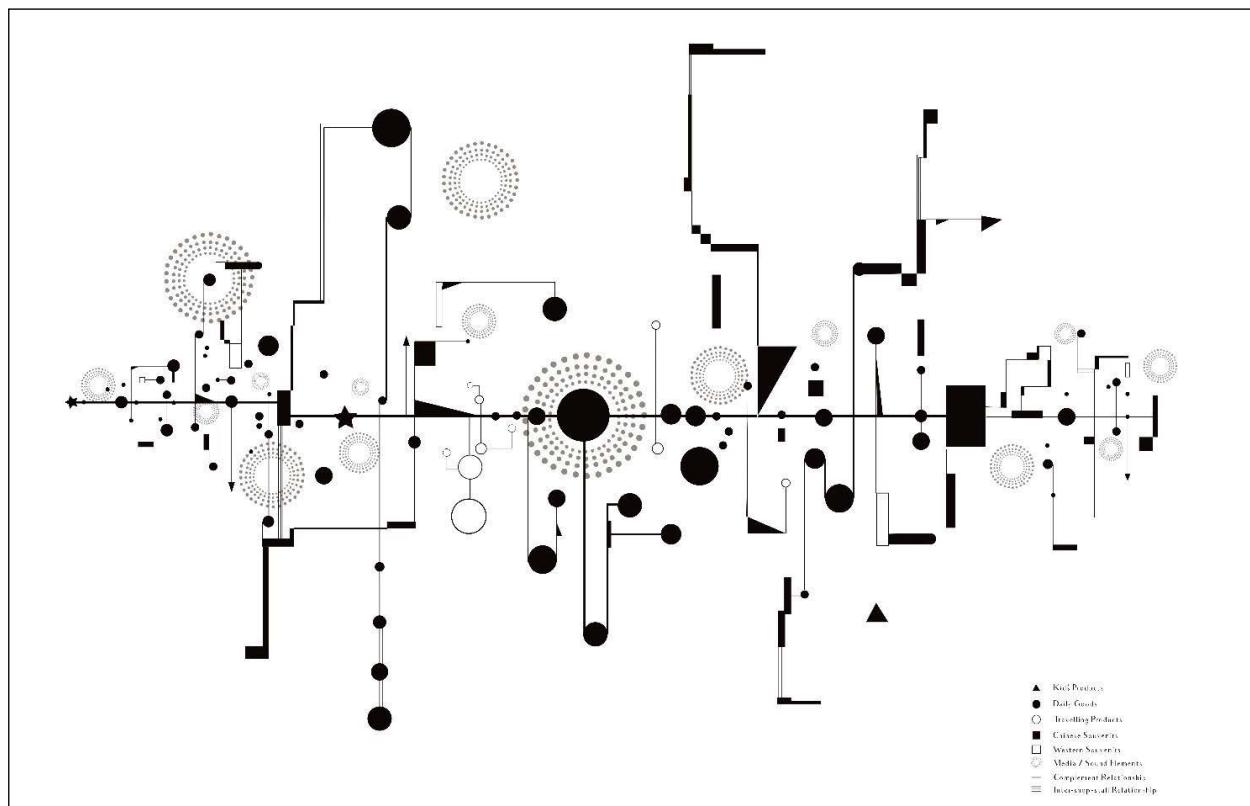
抽象化是指從某種東西的整體抽取其本質。因此抽象化是我們在設計項目提煉和精要化的過程，直到概念變得更清晰。換而言之，抽象化過程是釐清項目的重點，所以至關重要。抽象化在項目的初段已開始，讓設計師在整個項目過程中，隨時回到最初的概念，並檢查自己有否偏離原意。抽象化的過程中須要分析現場、設計綱要、使用者需求和整體環境以及構造概念。此外，抽象是分析的第一步，過程中要撇清不必要的信息，並抽取重要信息。通過這過程，便可製作繪圖，而繪圖本身就是抽象化的工具之一。設計的其他範疇也涉及抽象化：例如平面圖是經抽象化的三維空間。因此，培養學生對抽象化的理解和能力非常重要，而好的室內設計學生，能發展自己獨特的抽象化方法。

良好的概念為優質的設計定立基礎，為項目定下框架以及為設計概念賦予意義和連貫性，引導設計邁向完成。良好的概念通常在不同規模以及不同階段的設計都能體現，並把項目的各個部分與整體設計聯繫起來。相反，概念薄弱的項目，部分與整體之間的關係還沒有經充分的思考，所以很容易改變這個項目的任何一個部分。在項目的最初期，便要仔細分析概念，再慢慢琢磨、發展，令意念變得更清晰，並在項目的後期階段反覆審查。

圖像是幫助學生分析和發展概念的工具，通過圖表可表達不同的設計意念包括建築規劃、場地、使用者、平面及立面、人流、環境因素及概念等。創作圖表的能力當然取決於繪圖技巧，而抽象化和分析的能力也很重要。在設計中的不同階段，會使用到不同類型的圖表，而且通常需要使用一系列而非單一的圖表。學院應鼓勵室內設計學生使用適合自己設計方針、概念和技能的圖表。



圖5.5



分析、概念和圖表一般都是二維的，如草圖、拼貼或人流圖。然而，圖表不一定局限於兩個維度，也可探索以模型、實物及錄像立體表達。高年級學生應更深入分析、發展更優良的概念以及創作綜合性圖表。當準備畢業作品時，學生要學習如何有效利用圖表，並將之應用到畢業作品之中。

C. 組織、規劃和佈局

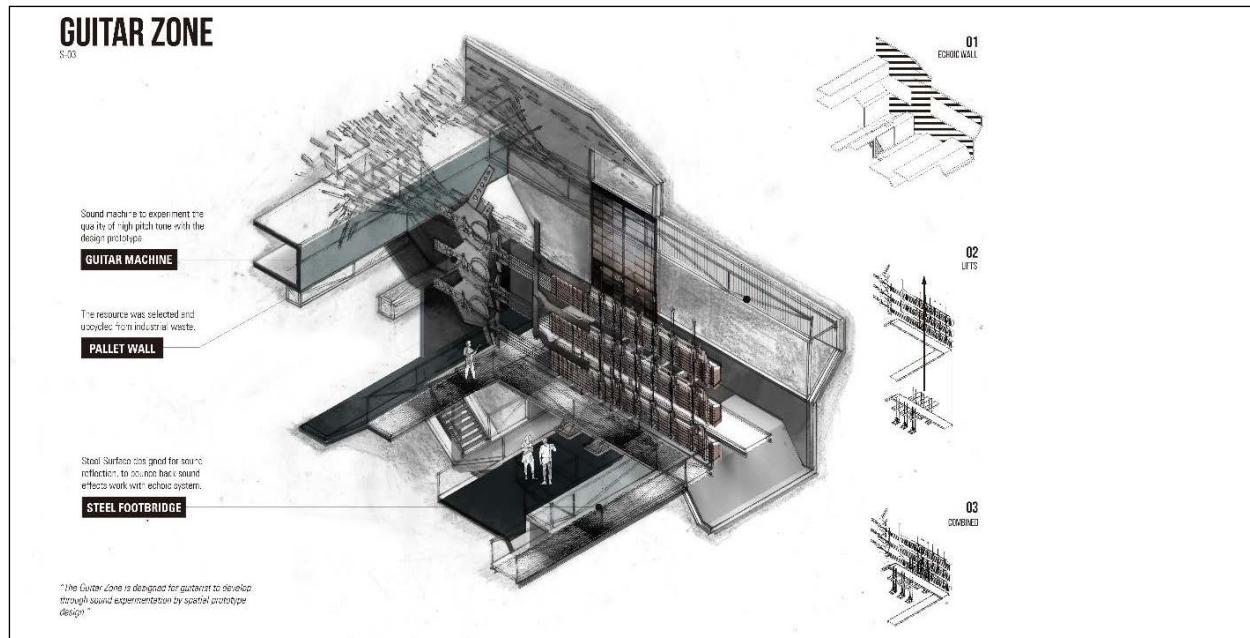


圖5.7 一項學生專案的空間佈局

室內設計項目的空間組織、建築計劃及規劃通常稱為佈局。設計過程中，首先要把項目綱要的空間需求發展成組織圖和草圖，然後再整理出完整的佈局圖。此外，空間規劃、建築計劃和佈局需要滿足空間的功能需求。規劃組織還要考慮設計空間的層次、象徵關係和組織結構，以及不同空間的安排、次序、人流和功能，令空間有秩序和層次。通常這過程中，要使用模型來檢視空間安排，也需要考慮其他空間學科如家具設計或建築設計與該空間的關係。



圖5.8 一項學生專案的模型

空間佈局的設計過程要經過反覆檢視概念和不斷微調，並在創作不同版本或選擇之間作仔細析。一般的空間佈局要製作符合比例與需要的佈局圖，同時考慮人體工程學、人類行為和文化等議題。空間佈局也需要以不同比例的繪圖表達，例如規劃家具或技術要求時。適當的情況下，佈局也需要與截面和立面圖互相參考，以了解這些決策如何影響整體佈局。佈局圖一般是以水平面表達，但同時亦需注意橫截面和室內的其他方面如天花板反射圖。佈局的計劃與截面的整合至關重要，使用三維模型或電腦模擬這過程往往效果不理想，除非已處理好各項細節。

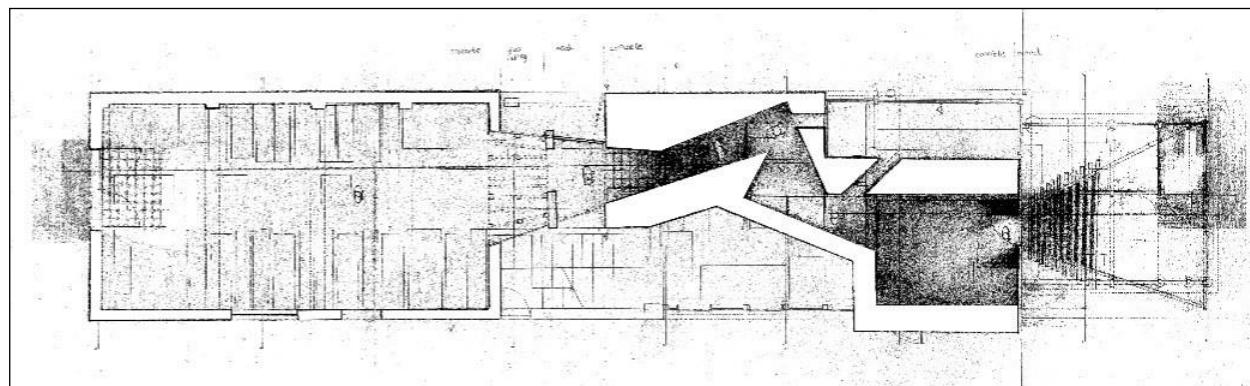


圖5.9 一項學生專案的空間佈局

對室內設計學生來說，空間佈局的設計是重要的基礎技能，需要有分析和綜合的能力，與很多其他技能如建築構造、抽象化、人體工程學和對物料的認識有關，加上要時刻掌握項目的主要概念。好的項目有明確的概念，並能緊扣空間佈局與項目的主旨。這些能力需要經過時間以及不斷練習才能磨練得到，絕少能一蹴而就。

Stage I

The image displays a student project brief for a 'Stilt House' (Stage I). On the left, there is a 'Project Brief' section containing three photographs of a small, two-story stilt house. The top photo shows a person standing on the porch. The middle photo shows the interior ground floor with a table and chairs. The bottom photo shows a person standing on the upper floor. To the right of the brief is a 'Stilt House Section' diagram. This diagram consists of two vertical panels. The left panel is a detailed cross-section showing multiple levels, rooms, and furniture placement. The right panel is a simplified cross-section showing the overall structure's height and room divisions. Both panels include silhouettes of people to indicate scale.

圖5.10 一項學生專案的空間佈局

D. 觸感、物料和展現

室內建築是把空間概念落實成現實的專業，所以觸感在空間設計中舉足輕重。觸感可以有多種形式，例如物料觸感會與地點、物質性、感官性和工藝等相關。觸感讓設計師探索外形和質地，包括堅硬度、柔軟度、光滑度、粗糙度和其他物質條件。觸感也具視覺性，設計師可利用物料在不同光線下的外表的呈現來發揮創意。對於用戶而言，觸感和物料能提供不同的體驗，可令空間的經驗更立體，不但可看到空間，亦能感受它。

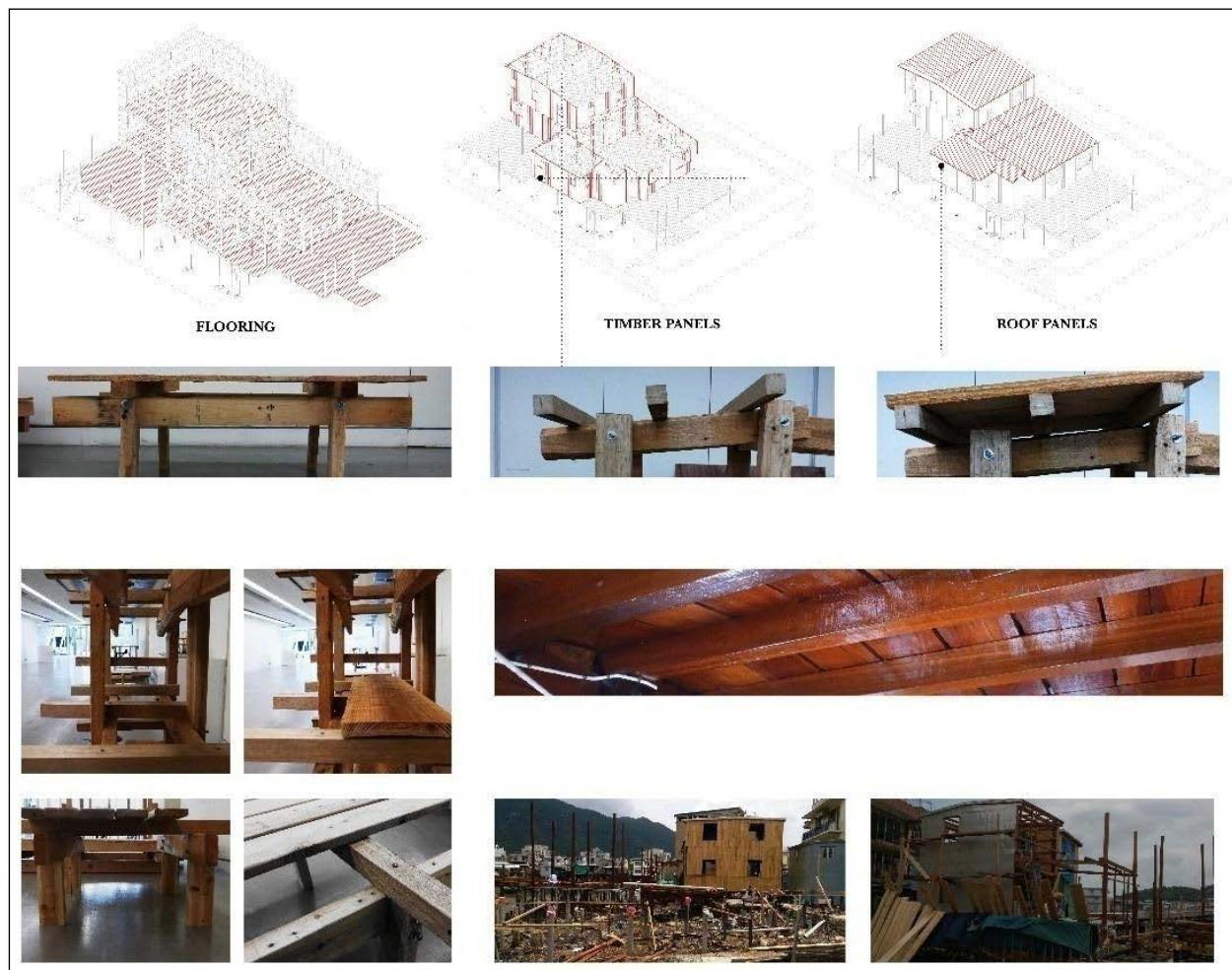


圖5.11 物料探索

感覺、觸感和物料不僅只限觸覺，還涉及所有感官；我們能用視覺觀察觸感、堅硬和設計得宜的空間。我們在經聲學設計的空間能聽到共鳴，觸摸空間的物料能豐富空間體驗，觀察空間的光線及其運用能加深我們對空間的了解。觸感的表達遠遠超越純粹的功能需要(如燈具能否提供足夠光度)，而是進入了空間的設計概念和靈魂所在。

室內設計學生需要培養靈敏的感官和觸感鑑賞力，可藉多留意設計優良的空間，雖然這類機會在學時期可能不多。學生們常用的電腦設計軟件，並不能提供物料和觸感的理解。應如何補充這些不足？唯有在設計過程中設法了解物料的質地、重量、實感、柔軟度及特色等，從而明白各項物料參數如圖案、紋理、組合、對比和構成。

空間和物料如何組合在一起成為不同形態的學問，可稱為「展現」，當中需要理解物料的特性。空間的角落、平面、窗戶以及建築物的視覺質感都是形態展現的一部份。這些部份確立空間的細節，比如扶手的觸感或如何設計門檻，而這些都需要一定技術知識。

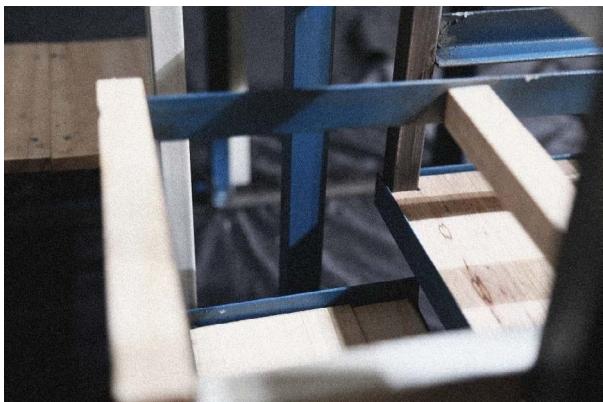


圖5.13 角落物料探索



圖5.12 物料探索

E. 人體工程學和行為模式

人體工程學是人的行為、身體比例和空間需要與家具、裝飾、門、窗、廁所廚房等的使用的關係，亦關乎人體構造、身體呎寸、身體狀態、生物力學等與設計的關係。人體工程學把這些資料整理為與設計有關的參考數字和指標，例如櫥櫃需要有多高才方便使用、椅子的理想高度、床的最合適呎碼、餐廳內的桌椅距離應有多遠、給殘障人士使用的斜坡的斜度等。設計師必需掌握這些資料，才能設計出舒適和理想的空間。

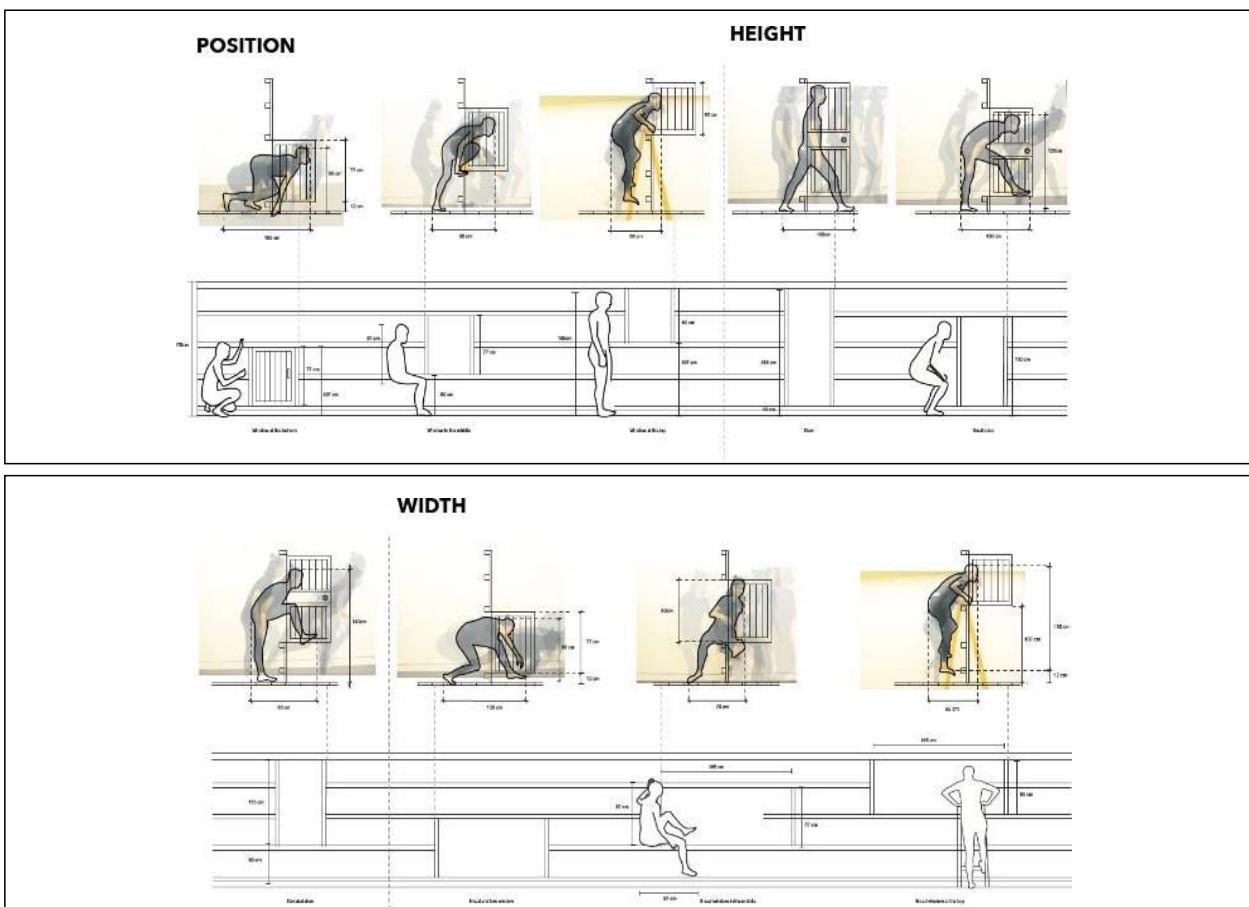


圖5.13 人體工程學探索

教授學生人體工程學和人類行為模式，除了使用現成的資料外，也可通過特定的工作坊練習，以收集個人化的資料，這種創意練習對低年級的學生尤其有用。例如連續拍攝的照片及繪圖，可讓學生親身了解人體和行為，以作為設計的依據。而家具製作、不同比例的設計練習、對空間、物料和比例規範的理解也可增加學生處理這方面的能力。

文化和社會行為也影響人體工程學。最常用的人體工程學數據，都是根據一般的使用情況而制定，但有時也會因應獨特的文化或行為，修訂出合適的設計方案。例如可能有需要進一步研究獨特的文化情況，或有留意特定需求的用戶的行為模式，以便制定適合其人體工程學的設計。設計師通常可通過直接觀察、研究、直觀的或特定的人體工程學研究，找出度身定造的方案，從而應用於設計之中。

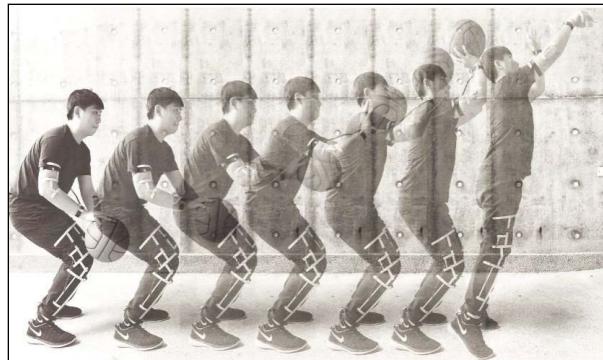


圖5.14 行為和動作探索

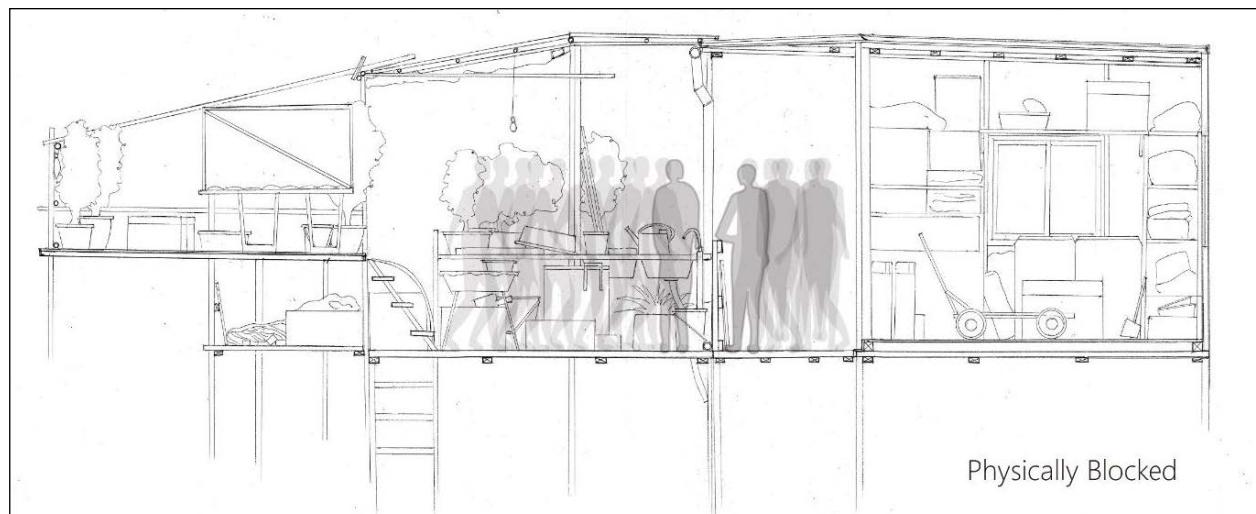


圖5.14 立面圖

F. 過程，發展和敘述

通過完成整個設計過程，才能訓練學生如何把設計從設計概念、場地和建築計劃、方案和詳細設計圖，發展到最後的最終設計方案。在學院內，一般是透過設計研習課程，訓練學生這方面的能力，學生從中能積累設計決策的經驗，選擇如何發展設計概念，並訓練圖表、繪圖、模型和其他表達方法的技能。這是一個不斷重複的過程，學生從不同的設計步驟中汲取經驗，有助他們分析設計原意，並思考如何改善設計。結合公開評論、作品演示和導修課程，訓練學生的批判能力，也有助誘發獨特和個性的設計。這過程的最終目的，是讓學生畢業後成為獨當一面的設計師。



圖5.15

對室內設計學生來說，完成以上的步驟，加上最後的設計展示，便等於完成整個設計過程。學生一般不會設計真實的完整空間，所以也不會接觸現實世界的限制、真實的客戶、設計綱要、以及建造過程。所以設計學院內的導師，必須從學生的各種陳述和展示以及設計過程以評核學生的表現。當學生的設計過程變得清晰可見，便可令他們了解自己在設計過程中，如何作出某些判斷，這樣對自我反思和自我學習更有幫助。

對低年級以及就讀第一部份課程的學生來說，設計過程涉及從設計難題中找出答案，而高年級及高程度的學生，設計過程則以研究為主，學生通過探索特定議題，產生不同的研究資料，而研習的課題都經過充足的資料搜集。行業中一些較活躍的公司內，設計師除了有專業技能，也具備研究和發展的能力。此外，設計與敘事的關係也越來越密切，好的說故事技巧有助設計開發。



圖5.16 學生評核和展示

2) 室內設計的外圍知識

A. 社會、文化和歷史

室內設計與社會及文化息息相關，所以生活方式、文化、人口比例的變化、社會行為及模式能影響室內空間的設計。室內設計學生應充分了解項目中的文化及環境因素，包括社會及文化的氛圍，以及這些因素如何和歷史及設計史互動。



圖5.17-8 室內設計學生應了解項目中的文化及環境因素

設計、建築及室內設計的歷史，提供不同的個案可供參考，令學生明白室內設計的演變以及對文化及社會的貢獻，從而理解將來的設計發展。這方面的學習以兩個層面進行，分別是設計史和背景歷史。了解背景歷史讓學生知道建築環境在不同時代和規模的演變與發展，以及與當時的文化、社會及價值的關係。例如設計零售項目時，要符合有關的環境，便應了解零售店鋪的歷史。而理解重要概念的歷史、進程、種類、創新以至文化差異及優良案例，也有助豐富設計內容。



圖5.19

如何把從生活或學習中獲得的經驗，轉化為設計知識，需要有相當的自覺性和仔細的觀察、分析和理解能力。因為在環境中加入新的設計，可能會破壞、改變或修改現有的模式，但長遠來說，項目成功與否，取決於它能否對歷史環境有所裨益。因此，所有的設計項目都應具備對背景歷史，以及設計項目在整個設計歷史的地位的自覺性。傳統的理解歷史的方法，是作過往項目的個案研究。還可利用其他方法加以深化和補充，例如遊學團，以及參與背景陌生的項目，以引導學生深入了解有關背景。

B. 環境、背景和可持續性

環境對於室內設計行業來說是一個越來越重要的課題。從前，室內設計對周邊環境和因素的重視程度較低，然而近年來，室內設計已然成為越趨複雜的環境的一部分，便更有需要考慮室內設計地點與周遭的環境的關係。比如現時很多如商店或餐廳之類的室內空間，都與其他室內環境連接，又和一些基礎設施如行人通道等相連，進而緊扣整個城市的大環境。

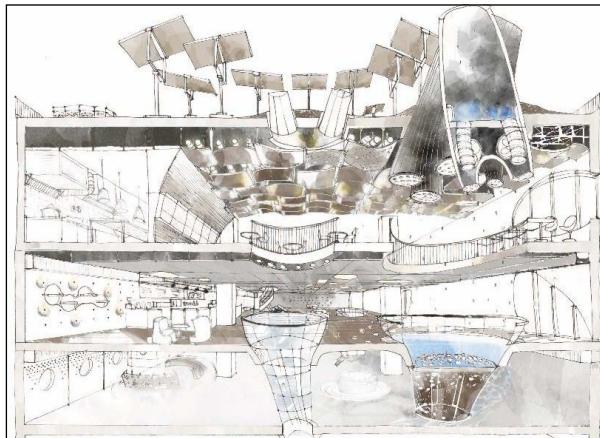


圖5.20

這些外在因素對室內設計師來說既是限制也是機遇。由於大部份常見的室內設計項目都是重新裝修而非新建築，因此需要了解場所或地區的特點，和與其他場所和四周環境的關係。例如要考慮到設計如何與城市、園境、建築等環境配合，以及設計對環境的影響，還要顧及可持續設計。物料的運用、使用人造照明和冷氣還是日光和自然通風、資源運用、可再生資物料和垃圾處理等環境課題，都是現今室內設計學生需要注意的因素。

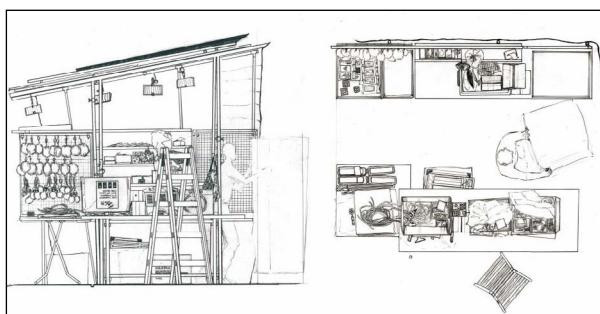


圖5.22

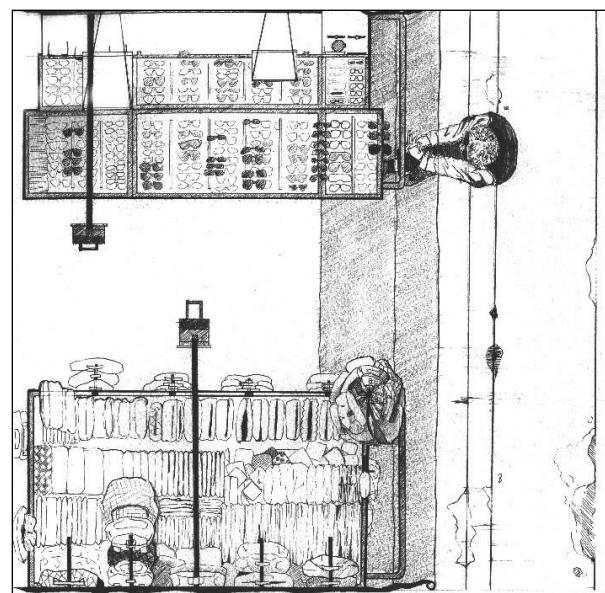


圖5.21

因此，學生需要通過現場查勘、分析、圖表技術等，從不同規模了解和評估各個因素。對於第一部分課程的學生來說，基本的理解已足夠，但高年級的學生，更深入理解周邊情況、環境和可持續性等問題後，可創作出更全面和完整的設計。處理較複雜的項目時，可通過模型製作和詳細的圖表分析理解場地，便可更容易理解項目的限制和機遇。

C. 經濟學、制約因素和客戶

現實生活中遇到的一些課題如經濟學、制約因素和客戶等，很難在課程中讓學生充份理解。但無論是有關法規、經濟或客戶等的限制，都應在學生的作品中反映。例如，把設計理念轉化為建築現實，需要了解工程的協調、材料採購、施工管理和現場工程監督等。和客戶的互動，則需要通過設計崗要、合約磋商、不同設計階段的演示和溝通，包括概念圖、原理圖、詳細設計和採購，也涉及成本預算、設計改動、採購文件以及管理項目的變改等。有時候學生很難理解設計理念以及其他項目元素，如成本、面積和使用率、功能和其他設施之間的關係。

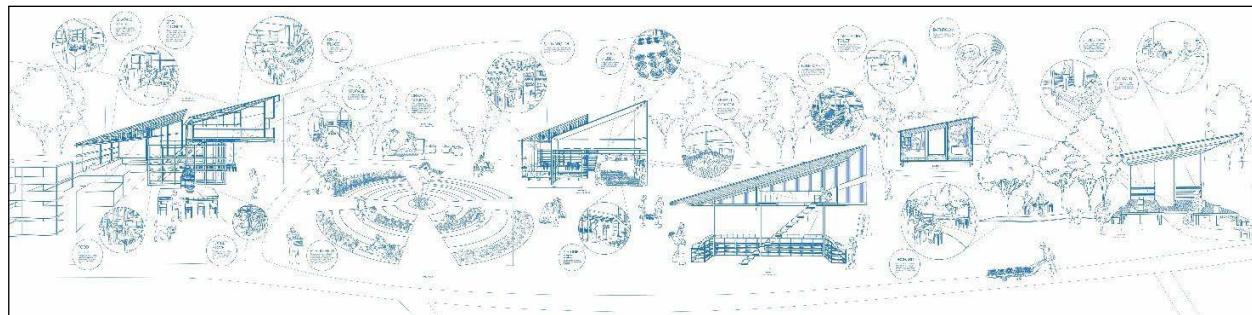


圖5.23

高年級的學生可通過課程的不同部份，去理解這些現實課題，例如實習或與特定設計公司安排在職訓練。另一方法是以真實客戶的項目作為功課，讓學生體會客戶的要求。第三個方法是讓學生開設模擬設計公司，處理真實項目。

3) 教育周期與設計研究

傳統上，室內設計教育以職業培訓為主，忽略了設計思考方法。這些課程偏重視覺訓練與問題解決，而不是在設計上探索新的可能性。雖然教育週期中的學習過程，涉及不斷的重複和漸進，但不足以培養學生的創造性和發展。

要讓設計邁步發展，其中一個方法是通過超越美學與外表的基礎研究，當中包括多個層面，例如讓學生充份理解不同的設計類型和可能性，也可以深入了解不同項目的文化用途、材料或技術，為其最終的設計打造更堅固的基礎。這些知識很多時來自其他領域和學科，如社會科學、工程學或藝術等。

因此，就讀第二部分課程的學生，應把設計研究融入他們的學習，讓設計更為創新。當他們成為專業設計師後，以研究為基礎的設計方法，能令他們持續發展其專業技能和知識。

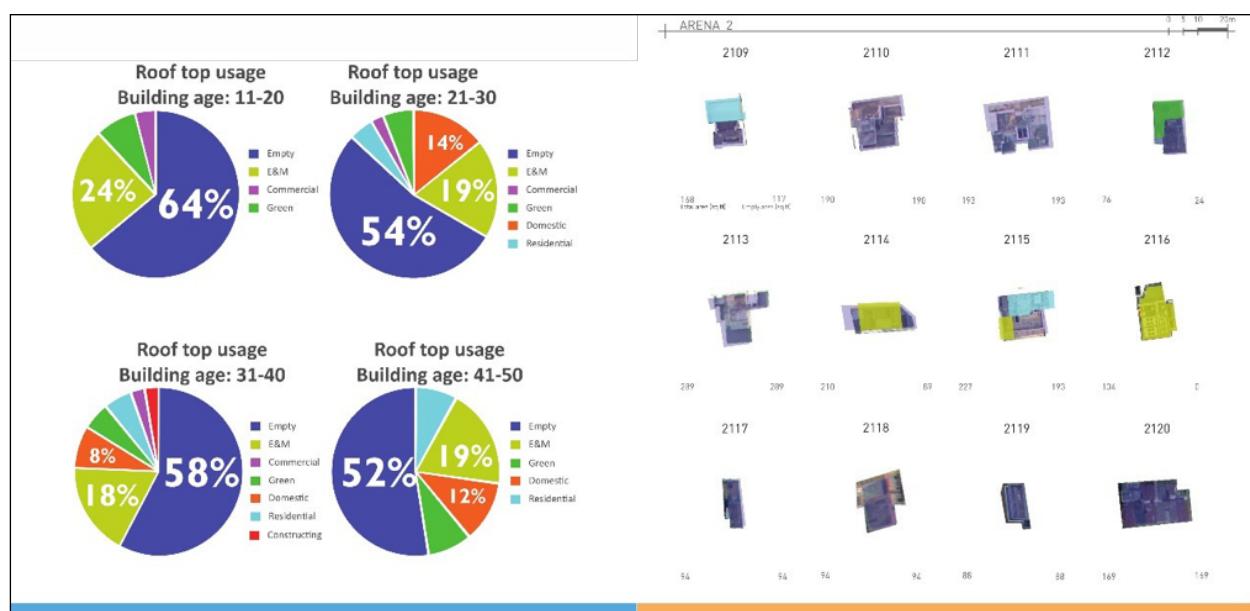


圖5.24 學生有關天台使用和形狀的研究

參考文獻

第二章

1. Nancy S. Steinhardt, “Chinese Architecture on the Eve of the Beaux-Arts,” in Chinese Architecture and the Beaux-Arts, eds. Jeffery W. Cody, Nancy S. Steinhardt, and Tony Atkin (Hong Kong: Hong Kong University Press, 2011), 4-5.
2. Sicheng Liang, Chinese Architecture: Art and Artifacts (Beijing: Foreign Language Teaching and Research Press, 2011), 4.
3. Liang, Chinese Architecture, 3.
4. JirenFeng, Chinese Architecture and Metaphor: Song Culture in the YingzaoFashi Building Manual(Hong Kong: Hong Kong University Press, 2012), 145-146.
5. Roger Scruton, The Aesthetics of Architecture (Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1980), 6, 223.
6. Scruton, The Aesthetics of Architecture, 11.
7. Source: Liang, Yingzaofashizhushi (營造法式註釋 Commentaries on YingzaoFashi)(Beijing: Zhongguojianzhu gong ye chu ban she, 1983), 240.
8. QinghuaGuo, The Structure of Chinese Timber Architecture: Twelfth Century Design Standards and Construction Principles (London: Minerva Press, 1999), 113.
9. Source: Law & Hong, 2017.
10. www.designboom.com/architecture/the-art-of-timber-construction-chinese- architectural-models/
11. Source: Chan & Law, 2017
12. Source: G. Bruyns, 2004.
13. Source: Chan & Law, 2017.
14. Source: Lee & Cho, 2017.
15. Source: G. Bruyns, 2017.
16. Charles Harrison and Paul Wood (ed.), Art in Theory 1900-2000: An Anthology of Changing Ideas. Malden, MA: Blackwell Publishing. 2003.
17. Steinhardt, “Chinese Architecture on the Eve of the Beaux-Arts,” 3.
18. Jeffrey W. Cody, Building in China: Henry K. Murphy's 'Adaptive Architecture', 1914 – 1935 (Hong Kong: The Chinese University Press, 2001), 113.

19. Peter G. Rowe and Seng Kuan, Architectural Encounters with Essence and Form in Modern China (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002), 95-96.
20. John Leighton Stuart, Fifty Years in China: The Memoirs of John Leighton Stuart: Missionary and Ambassador (New York: Random House, 1954), 56, quoted in Cody, Building in China, 37.
21. Manfred B. Steger, Globalization: a Very Short Introduction (New York: Oxford University Press, 2003), 75.
22. Liu Run-he, XianggangZouGuo de Dao Lu (The Roads Passed by Hong Kong 香港走過的道路) (Xianggang: SanlianShudian (Xianggang) You Xian Gong Si, 2007), 56, 62.
23. Purcell Miller TrittonLLP.,Central Government Offices,Historical and Architectural Appraisal (Hong Kong: The Antiquities and Monuments Office, 2009), 70.
24. Purcell Miller TrittonLLP.,Central Government Offices,Historical and Architectural Appraisal, 84.
25. The types include Mark I to VI, Twin Tower type, Slab type, Old Cruciform type, H and Double H block type, Trident type.
26. Source: G. Bruyns, 2015.
27. Source: G. Bruyns, 2015.
28. Source: G. Bruyns, 2010.
29. Source: G. Bruyns, 2010.
30. Source: <http://dslociceroarchitect.com/tag/villa-savoye/>
31. Source: Author's photo
32. Source: Course work of SD4562 Capstone Research 2016-17, E&I, School of Design, PolyU. Study Team: HUNG Shuk-ying, YUNG Yat-yeung, TSAI Chang-yu, CHAN Man- yee, YEH Man- ian, CHEUNG Tsz-tung, CHAN Sze-yu, CHIU Suet-ling, MAN Ting- fung
33. Source: Author's photo.
34. 34. Source: Course work of SD4562 Capstone Research 2016-17, E&I, School of Design, PolyU. Study Team: HUNG Shuk Ying, YUNG YatYeung Carrie, TSAI Chang Yu, CHAN Man Yee, YEH Man Ian Lincoln, CHEUNG Tsz Tung, CHAN Sze Yu, CHIU Suet Ling, MAN Ting Fung.
35. Source: Author's photo.
36. Source: Author's photo.
37. Source: Author's photo.
38. Source: Author's photo.
39. Source: Author's photo.
40. Source: Author's photo.
41. Source: Author's photo.
42. Source: Author's photo.

43. David Harvey, *The Condition of Postmodernity: an Enquiry into the Origins of Cultural Change* (USA: Blackwell, 1990), 286, 292.
44. Heinrich Klotz, *The History of Postmodern Architecture*, trans. Radka Donnell (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1988), 5.
45. James Saywell, ed., *Presence, the Architecture of Rocco Design* (Hong Kong: MCCC Creations, 2012), 28.
46. Source: <http://www.rocco.hk/#!en/projects,location,china/boao-canal-village>
47. <http://www.rocco.hk/#!en/projects,location,china/boao-canal-village>
48. Source: <http://www.rocco.hk/#!en/projects,location,china/guangdong-museum>
49. Source: <http://www.rocco.hk/#!en/projects,location,china/guangdong-museum>
50. Source: Author's photo.
51. Source: Author's photo.
52. Source: G. Bruyns, 2015.
53. Source: Cheng & Ng, 2017.
54. Source: G. Bruyns, 2006.
55. Source: G. Bruyns, 2017.
56. Source: Wan, 2017
57. Source: G Bruyns.

第二章

1. The HKIDA (Hong Kong Interior Design Association) adoption of an accreditation model for interior designers is based in part on the long established RIBA (Royal Institute of British Architects) part 1, 2 and 3 system. The proposed HKIDA system identifies part 1 as 2-year sub-degree studies, and recognises the higher level comprehensive full degree approach (part 2) and the post-professional experience and logbook that leads to part 3.

第四章

圖表

- 4.1 HKDI, Ching Man: Three Dimensional Design Studies
- 4.2 HKDI, Chan Yui Pan: Interior Design Studies: Residential
- 4.3 HKDI, Kwok Hiu Tung: Interior Design Studies - Residential
- 4.4 HKDI, Ho Pak Yeung: Interior Design Studio Project: Commercial
- 4.5 HKDI, Kwok Chin Fung: Interior Design Studies: Recreational
- 4.6 HKDI, Chan Ngo Kong: Interior design studio project: Graduation Project

參考資料

Cody, Jeffery W..Building in China: Henry K. Murphy's "Adaptive Architecture," 1914-1935. Hong Kong: Chinese University Press, 2001.

Cody, Jeffery W., Nancy S. Steinhardt, and Tony Atkin, ed. Chinese Architecture and the Beaux-Arts. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2011.

Feng, Jiren. Chinese Architecture and Metaphor: Song Culture in the YingzaoFashi Building Manual. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2012.

Gardner, H., &Kleiner, F. Gardner's art through the ages. New York: Wadsworth, 2013.

Harvey, David.The Condition of Postmodernity: an Enquiry into the Origins of Cultural Change. USA: Blackwell, 1990.

Klotz, Heinrich. The History of Post-modern Architecture. Translated by Radka Donnell. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1988.

Liang, Sicheng. Chinese Architecture: Art and Artifacts. Beijing: Foreign Language Teaching and Research Press, 2011.

Liu Run-he, Xianggang Zou Guo de Dao Lu (The Roads Passed by Hong Kong 香港走過的道路). Xianggang: SanlianShudian (Xianggang) You Xian Gong Si, 2007.

Purcell Miller TrittonLLP..Central Government Offices,Historical and Architectural Appraisal. Hong Kong: The Antiquities and Monuments Office, 2009.

Available from http://www.amo.gov.hk/en/research_cgo_20091015.php.

Saywell, James ed. Presence, the Architecture of Rocco Design. Hong Kong: MCCM Creations, 2012.

Scruton, Roger. The Aesthetics of Architecture. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1980.

Steger,ManfredB..Globalization: a Very Short Introduction. New York: Oxford University Press, 2003.

Rowe, Peter G., and Seng Kuan. Architectural Encounters with Essence and Form in Modern China. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002.

作者簡介

陳家威

陳家威是一位設計教育工作者，現職知專設計學院。他曾於明愛白英奇專業學校任職兼職講師，負責技術及電腦科目，2005 年成為全職教育工作者。他於 2011 年擔任明愛白英奇專業學校的低年級課程主任，現時是知專設計學院/職訓局的室內設計應用學習課程主任。

他於香港理工大學取得碩士學位，主修多媒體及娛樂科技，並於英國伯明翰的 University of Central England 獲得室內設計學士榮譽學位。他是不同的專業協會及組織會員，包括香港室內設計協會的專業會員及香港設計師協會會員。

他的工作經驗包括住宅、活動和展覽、餐廳及辦公室設計項目，以及建築三維模型、電腦繪製和動畫、數碼錄像和微電影製作、電腦圖像設計及遊戲藝術設計等。

吳兆康

吳兆康自 2006 年開始在知專設計學院任教，在此之前曾於建築顧問及地產發展項目公司工作，亦曾於古物古蹟辦事處擔任歷史建築研究以及負責青年社福機構的文化項目。他於香港大學修讀建築，分別取得建築學士及碩士學位。他的工作經驗包括總體發展規劃、住宅、示範單位、會所、酒店、商場、商業項目、零售、餐飲、娛樂及展覽等設計，當中涉及負責新建項目、裝修及加建，也曾參與本地、中國大陸及海外項目，對歷史建築研究及文化教育項目亦具經驗。由於具豐富專業實務及文化教育經驗，讓他有能力在駕御完整室內設計教育課程之中的不同學科。

阮文韜

阮文韜於 2007 年在倫敦成立 GROUNDWORK (元新建城)，2010 年在香港成立元新建城 | 建築及城市設計有限公司 GROUNDWORK ARCHITECTURE + URBANISM LTD.。他曾於香港理工大學設計學院及香港大學專業進修學院擔任建築設計及歷史課程客席講師。成立元新建城之前，他曾於英國劍橋大學及香港大學修讀建築，並獲得一級榮譽學士學位，畢業後任職任奧地利籃天組 Coop-Himmelb(l)au，負責該公司的中國項目統籌。

Peter Hasdell

Peter Hasdell 是一位建築師、城市規劃學家、藝術家和學者。他於澳洲悉尼大學及著名的倫敦建築聯盟學院畢業，並曾於澳洲、英國、瑞典、荷蘭、加拿大、日本及中國執業和任教。自 2007 年起，Peter 移居香港，並擔任建築公司 D+A h.q. Ltd. 的營運總監之一，公司主要負責中國及東南亞的建築及城市設計項目。

Peter 的 20 多年教學經驗遍及歐洲、北美及亞洲，包括曾任教倫敦大學學院的 Bartlett School of Architecture、阿姆斯特丹的 Berlage Institute、斯德哥爾摩的 KTH Architecture School、紐約哥倫比亞大學建築學院、香港大學建築學院以及加拿大曼尼托巴大學。

Gerhard Bruyns 博士

Gerhard Bruyns 博士於南非出生，是一位建築師及城市規劃學家。他曾於世界多間大學任教，也曾為南非、亞洲、南美、美國及歐洲的大學的建築學院擔任評審員。他曾是荷蘭 Delft University of Technology 的終身教授，加入該校成為市區重建管理教授之前，曾於南非執業，現時是香港理工大學設計學院環境及室內設計學系的助理教授。

董國華博士

董國華博士是一位建築理論家及設計師，曾獲得視覺研究博士學位(LU)及建築碩士學位(CUHK)，他的論文有關跨界別研究，涉及建築及美學的討論。董博士曾任教於香港理工大學設計學院，嶺南大學視覺研究學院及香港大學專業進修學院的人文及法律學系。任教的科目包括建築哲學、設計歷史和理論、設計研究方法、設計工作坊、視覺傳播等。他曾獲得多個本港及國際的設計獎項，包括 2004 年度 Archiprix International Glasgow 的榮譽獎。

項目團隊

研究總監

潘鴻彬

研究主任

鍾德勝

編輯

張嘉敏

張敏儀

李凱怡

平面設計

Sing Tang

研究機構

香港理工大學設計學院

項目出版

香港室內設計協會

主要贊助機構

香港特別行政區政府「創意香港」

鳴謝

香港知專設計學院

香港理工大學設計學院

免責聲明:

香港特別行政區政府僅為本項目提供資助，除此之外並無參與項目。在本刊物／活動內（或由項目小組成員）表達的任何意見、研究成果、結論或建議，均不代表香港特別行政區政府、商務及經濟發展局通訊及創意產業科、創意香港、創意智優計劃秘書處或創意智優計劃審核委員會的觀點。

ISBN 978-988-18618-2-5

©香港室內設計協會及香港理工大學 2020 版權所有