

text : cyn photo : ROY design : LeX

前兩期，我們介紹過理工大學設計學院設計年展的主題「2011」和代表最優秀設計的「BEST OF SHOW」作品，今期終於迎來設計年展的戲肉——KICK OFF。理大設計年展自誕生之日，便被冠以不落俗套與無限創意的名義，它除了是設計學院一眾莘莘學子們展示創意及設計天份的平台外，亦是一個全民參與的藝術盛會，一個吸收創意靈感的好地方。9月1日，這個一年一度的設計年展在九龍塘創新中心拉開序幕，為隆重其事，年展更特別邀來著名設計師HENRY STEINER，與現場人士分享設計心得。



理大設計年展可謂香港大型設計盛事之一，不但展出一眾設計學院學生的創意作品，亦為業界和社會大眾提供一個交流和吸收創意的平台。今屆年展正於九龍塘創新中心底層展出，包括數碼媒體 (DIGITAL MEDIA)、多媒體設計與科技 (MULTIMEDIA DESIGN & TECHNOLOGY) 及產品創新科技 (PRODUCT INNOVATION TECHNOLOGIES) 等專業的學生作品一百八十多項，範疇包括廣告設計 (ADVERTISING)、數碼媒體 (DIGITAL MEDIA)、環境與室內設計 (ENVIRONMENT & INTERIOR DESIGN)、工業及產品設計 (INDUSTRIAL & PRODUCT DESIGN) 和視覺傳達 (VISUAL COMMUNICATION)。展覽根據動畫和產品設計等不同主題劃分為不同展區，展出一眾畢業學生的作品，在場學生亦落力為觀眾解說創作理念，不論是從事創意行業、還是一般社會大眾而言，這個設計年展都值得去。



著名設計師HENRY STEINER與現場人士分享設計心得。

PolyU Design Annual Show 2011 KICK OFF!!

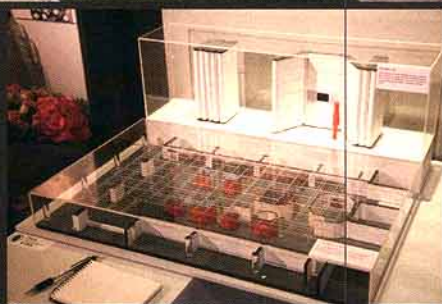


A Show of Creativity & Innovation

PolyU Design Annual Show 2011

日期：即日起至至6月14日(星期二)
 時間：11:30至20:30
 地點：九龍塘達之路72號創新中心
 查詢：2766 5454 / sdmktg@polyu.edu.hk / www.AS2011.info

除了每年學院選出的十多件「BEST OF SHOW」作品外，其實在展覽現場亦有很多非常出色的設計之作。與往届不同，今屆設計年展展出作品似乎更加關注民生以及社會現象，例如環保、可持續發展、藝術空間等主題都是作品所探討的重點，亦正因這批作品的出現，令整個年展更加多元化。一個好的設計並不單單講求創意，更應該得到社會的認同，以下就特別挑選當中一些出色的設計意念，作為整個年展的昇華。



1. BEECYCLE (以蜜蜂社會為例子，透過普及能產生電能的單車，逐步發展綠色城市)
2. SPLASHY (樹脂燈)
3. MTR MEDIA ART LAB (地鐵站流動藝術空間)
4. 香港破相 (以面相為媒介探討發展與保留的關係)
5. BALDUR (高保護性電單車)
6. SHEARWATER (水上救生艇)

Henry Steiner

H · HENRY STEINER · M · MILK

Interview with the Honorary Professor of School of Design, PolyU

M：在維也納出生，紐約成長，六十年代初在香港定居至今，香港是一個與你出生及成長背景、文化、語言等完全不同的城市，為何當時會選擇落根香港？

H：其實我沒有選擇香港，一切都發生得太自然：小時候經歷二次大戰要離開自己的出生地，後來得到獎學金修讀設計，機緣巧合下來到香港發展。當時(五十年前)替一份於亞洲發放的英文報章的周末附加刊物工作，記得那是一個九個月的企劃，後來企劃延長了兩年，自己亦遇上不同的機會，替不同客戶工作，一步步地走到今天。

M：對於作為外國人身份，卻是本地第一位設計師，有甚麼感覺？
 H：設計的工作並沒有地域及身份之分，只有好與不夠好、能否滿足客戶要求，最重要是「QUALITY OF THINKING」。
 M：昔日本地初出現「GRAPHIC DESIGN」的環境是怎樣？
 H：當年在 YALE UNIVERSITY 修讀「GRAPHIC DESIGN」是一個新的專業名詞，連我自己也不知道它是甚麼。香港人最初理解「設計」，只知道它跟「商業美術」(COMMERCIAL ART)相似。當年在本地從事這門專業，很具挑戰性，因為要得到客戶的信任及大眾的認同，並不是易事，可是我十分享受，更讓我有機會在香港實踐大學時學

習過的知識。我主要替客戶設計及構思 CORPORATE IDENTITY 方案，曾與 HILTON 酒店、HYATT REGENCY、國泰航空、LANE CRAWFORD、HSBC 等大型品牌或企業合作。現在大眾會稱為「BRANDING」——我的角色就是帶出客戶最真實的一面，以設計為它們建立品牌或企業形象。

M：香港是一個以商業為主導的城市，經濟元素有沒有影響設計的價值？
 H：設計本來就很「商業化」(COMMERCIAL)，因為它不是藝術。很多年輕設計師經常說不喜歡及埋怨做的都是「太商業的設計」。這點我不理解，這就等於醫生埋怨經常只看病人一樣……設計就是為客戶工作，假如不喜歡「商業」，那就做藝術家好了。

M：以往用「手」做設計，如今踏入了數碼年代，對你來說有沒有改變？
 H：從來沒有，設計過程維持一樣，需要創

意、概念、解決問題，用手、用畫筆或用電腦，都沒有影響——設計師最重要的仍然是「DESIGN THINKING」。最大的好處，就是電腦令一切變得容易、方便，及更完滿。我一直都以繪畫的方法構思設計，將靈感記下，再評估、改善，最後才用電腦完成。我不認為直接去到電腦的一步會比較好，可是現在的年輕設計師，好像認為電腦就是一個魔術球，坐在它面前等待靈感出現。

M：你認為香港的設計教育及發展怎樣？
 H：我覺得香港的學校及家長不太著重美育。學生應該學習更多與藝術、文化有關的事情，不可以只學習設計——這就如一個設計採用中國元素，卻不了解當中的文化背景及內涵，結果只會變得空泛。另外，社會大眾似乎已經習慣及接受「行貨」設計。我提議政府可以每年舉行「SHAME OF DESIGN」活動，選出最差的設計，令社會大眾意識到設計的重要性，提升設計質量的決心。此

外，引導更多企業注重創意，鼓勵他們參加這些學生的畢業作品展，令他們知道每年都有很多優秀的設計人材誕生，否則設計學生們一腔熱誠地創意及創新，卻沒有真正的機會發展出來。

M：是次設計年展中，學生們的作品怎樣？
 H：理大設計學院在本地的設計教育一直都擔當非常重要及專業的角色，培育了很多優秀的設計人材，希望他們可以延續下去。今屆學生們的作品很多都極具創意、創新，很出色，亦有很多連繫及關注當下生活、社會議題及以人為本的作品，造就很多有意義的設計。

M：今年是你踏入設計的第五十年頭，有甚麼慶祝活動？
 H：十月我將會舉行個人展覽，展出一系列攝影作品，不算跟設計很有關係，可是與香港及過去多年來的個人發展、創作有點連繫。也說不上是甚麼慶祝，算是一個小回顧吧。

