

生活設計師李欣琪： 設計不是「型」就可以

焦點人物

劉妙賢

miulau@hkej.com

不甘於只設計 stuff，跑去執教鞭當教授，忙於各地做有關設計的 research，只因李欣琪（Yanki）想做「更大」的事情——將設計與社會融合。

Yanki 的堅持很簡單，每個人也是設計師，簡單從自己生活着手開始，「先認識自己、愛自己，對生活敏感，從中發掘得意的小東西，再將之放大，然後在團體中尋找可以合作機會，進而影響其他人。」正如最近她與 MAD 搞的「設計點生活」計劃。

阿婆點醒咪亂搞嘢

「（設計）不只是一班人弄些漂亮東西，而是有很多不同方法去做，而且貼近生活，涉及不同社會層面。」一句說到尾，design 要入世。箇中之道，還是多得陌生阿婆的批評提醒，「明明幢樓（百老匯電影中心）好地地，而家變得鬼五馬六，都唔知做咩？」令有份參與設計的她驀然驚醒。

「究竟設計係做畀何人？畀 magazine 來介紹，畀一班型人來睇戲，或是與社區或普羅大眾有關？」待她往英國進修時，一連串疑問終於得到解答。

設計師必須關心與觀察社會、生活，「designer 不可孤芳自賞，因為社會在轉變中，如果仍封閉在框框內，只做些自以為是的設計，就會跟社會脫節。」於她而言，浪費資源做自覺漂亮的東西沒大意義。

「設計師有多重角色，不能只做最型那個。」Yanki 以 design 作為工具，希望找出更多問題、知識，影響更多人。她以設計醫生袍為例，設計前有很多疑問，究竟醫生工作流程如何，由上班、更衣到入手術室，他們是怎樣用這件醫生袍的呢？研究妥當後，一件切合用家需要的設計才



■設計的目的是優化生活，「設計怎樣生活，設計點亮生活，由個人推向團體。」

能出台。「我不會滿足只做最後部分，因為前面的資料搜集才是設計的基礎。」這種不滿足更一直擴展開去，將設計變成每一個人都可以擁有知識是 Yanki 的目標，「單是 designer 可能將 game（設計）變靚些，或者將玩法改變，但我想影響更多人，變成更多人可以參與的 game。」

疏離大眾易變「叮噹 ideas」

不過，很多人尚未開竅，「這個觀念在外國好普遍，本地的主流不是這回事，設計的人依然繼續型下去。」即使中學生也認為，做得設計師就要型，設計實物而已。

設計與大眾、社會的關係徹底分割開來，很容易便成了 Yanki 口中的「叮噹 ideas」，「正如某圖書館設計 project，學生用了很多資源令書不停轉轉……為何不去想新的服務，如擺書的方法不同，放平擺，或是大家看書的方法不同。」總而言之，以天馬行空來浪費資源，絕對有違創意設計的本意。

現時本地參與社會設計有關的人多了，同時卻出現一班「中間人」，「他們好心做壞事。我經常講，要想得夠全面才可以做，寧缺勿濫。」

為盲人設計生活就是一大敗筆，Yanki 提起早前有教授為盲人設計搭巴士號碼牌工具之事便氣憤難當，「設計應該是令大部分人都得到好處，而不是拿出一件工具來說明自己是盲人，這不是創意設計的原意。」

Yanki 認為設計要顧及共融，不是歧視的工具。設計為了方便生活，不要將它變成 gimmick。