



Wenliang Wang

Wenliang Wang, photographer and designer, founder of HALLUCINATE Design Office. His works have been awarded ADC Global, Graphis Photo, iF Design Award, WAF & INSIDE, Best of Year Awards, Asia Pacific Interior Design Awards, HKDA Global Design Awards, etc.

王文亮，攝影師、設計師。HALLUCINATE 漢諾森設計機構創始人。作品榮獲紐約藝術指導協會獎、Graphis Photo、iF Design Award、世界建築及室內設計節、Best of Year Awards、Asia Pacific Interior Design Awards、HKDA Global Design Awards、上海金外灘獎等獎項。

王文亮

“Any design contest cannot be a final standard. It is only a reference. The most important rewards are the diligence and the training and accumulation of personal abilities.”

任何一個設計比賽，它不僅不能成為終極標準，它僅僅是一個參考的數值，最僅重要的還來自個人的訓練與累積。



1. DISSONA Xili Office

迪桑娜西麗辦公樓

2-5. Line Soul Exhibition

領秀北京展廳

6. Pure Tea Store

茶臻品牌概念店

1. 360° — 在你眼中 GDC 是一個怎樣的活動？它對中國設計的影響具體體現在甚麼方面？

王 — GDC “平面設計在中國”是目前國內競賽當中舉辦歷史最長、對平面設計行業影響力最大和範圍最廣的一個專業賽事。通過這樣的大型競賽可以發現更多年輕優秀的設計師，並提供給這些年輕的且極具天分的設計師們更好的未來發展機會和條件。

2. 360° — 作為本次大賽的評委，能否說說你對一個優良設計的評價標準是甚麼？

王 — 優良的設計應該具有獨特的形式與內涵，不落俗套，對設計的語言和理解應具有相當的啟發性。

3. 360° — 這次大賽提出的五個“實效性設計”評審基準，在你看來是不是當下設計應當肩負起的責任？

王 — 好的設計作品並不一定求全，也不用那麼多條條框框的概念。某些部分突出創造性以及對未來設計有啟發就可以。有時一個作品甚麼都涵蓋了，反而導致其平庸。至於當下設計的責任，這個不需要強調，設計師必須要能承擔起自己和委託者之間的責任，否則便無法繼續存在。



4
360° — 你的工作與興趣所涉及的領域涵蓋平面、空間、交互、攝影、雕塑等，是甚麼原因驅使你涉足這眾多領域？
王 — 主要是個人的興趣與精力，也想知道自身的邊界到底在哪兒。這種邊界指的是除了能力以外，也包括興趣的。有些事情只有試了才知道是否真的合適。

5
360° — 這些學科看似互不相干但卻有著微妙的聯繫，你是如何把他們連接起來？
王 — 我認為任何事物之間總是有內在關聯的部分存在，也可以說是某種規律和共性。如同美好與傷痛，可以同時存在於任何一種形式當中，用不同的語言表述相同的感受。很多時候你會發現技術都不是最重要的，真正將不同學科聯繫起來的是你的內

心與個人感受和對事情的理解判斷。
6
360° — 你的設計立場明確，商業氣息較少，你是如何權衡商業在設計中的比重同時獲得客戶認同？
王 — 其實我自己很少分析回顧自己做過的項目，通常結束後關注點會馬上轉移至接下來的工作中。設計首先是解決甲方的功能需要和商業問題，自己的立場則是基於能夠順利完成功能要求之後才會更多考慮。很多時候你必須拒絕客戶的藝術情懷直接的參與到你的工作中來，同時也要警惕自己的個人情懷參與到商業功能設計中。因為這兩種情懷很容易讓事情偏離項目的本質和失去它本該客觀存在的樣子。至於商業在設計中的比重，我幾乎沒有刻意的追求過。因為好的設計和商業的關係就像是銷售整車的概念，你不能拆開來賣。總體來說，你只要努力做到足夠專

業、提供的結果足夠好，客戶自然就會給予你信任與認同，和好醫生看病的人自然就多是一個道理。
7
360° — 作為一名設計師你是如何看待設計比賽這件事情，能否給參賽者一些建議？
王 — 其實公正和專業的評審大賽是對整個行業有著非常重要和積極的發展推動作用，這點毋需論證。設計師參加專業比賽，可以借此對自身在專業上有相對客觀的判斷和認知，也可以獲得與同業者學習交流的機會，有益而無害。但任何一個設計比賽也不可能成為終極標準，它僅僅只是一個參考的數值，最重要的還是來自個體的不懈努力，和個人知識能力的訓練與累積。而獲獎，則是一個人累積其思想與技巧到一定程度和高度的結果反映。

2. 4. 5.
3. 6.



