

水溶溶是什麼感覺？

抽象的名字在不同背景的人的詮釋下有不同的結果。水溶溶？那是走入水中，感到水流過皮膚，輕輕推動每一根毛髮所產生的震動，還是感受到由熾熱空氣中進入寒冷的水中，溫度差異所帶來的清涼感，亦或是由深藍色與光影的變化，造成視覺的錯覺，使人誤以為走在海底的空間感呢？當館長提出這個名詞時，幾乎所有人都在問：那是什麼樣的感覺，要用什麼手法，才能達到所謂的「水溶溶」的情境呢？這是目前籌建中的世界水域館入口大廳的展示示意



水溶溶展示在大廳的示意圖。

念。

大家經過一番討論之後，決定公開徵選構想，看看藝術家或是設計師們有何創意的想法？最後總共徵得27件提案書。在初選的階段，參與評審的同事討論激烈，各有己見，難以達到最後共識，然而經過初步的篩選，最後選出最接近主題的6件構想書，即使如此，筆者當時並未感覺其中任何一樣作品可以充分表現出，人由海底向上仰望，看到陽光從海面照下之際，突然有一條巨大的鯨鯊正好游過，巨大擺動的身影隱約地帶出水波動所傳來的震動的場景。

最後參與決選的6組團隊各有所長，有些是利用LCD燈陣列，在世界水域館大廳的地板組成人走過水面所造成的水痕，另有人提出多層彩繪玻璃的素材，利用光影的變化，與藝術品的擺設，引出海流流動的感覺，有人則利用大型懸吊螢幕上投射海洋生物活潑的生態景象，使人在霎那之間，誤以為身在水中，有人則以建築的手法，構築出大型意象的標的物，如鯨魚或氣與水的變化的大型建構物，來表現出水溶溶的情境。最後的評選由館方與海景公司共同參與，討論相當熱絡，但是經過冗長的討論之後，仍無法覺得有任何的作品可

以充分表達水溶溶的情境，但是確進一步釐清許多的真實空間的限制，例如大廳為一遊客來往的中心，因此不宜在大廳中地面上建構任何大型物件阻礙遊客通行。公開決選之後，仍有許多廠商單獨來館提出想法，其中崑山科技大學視覺設計系團隊的最新電腦呈相手法最為吸引人，但因視覺距離過遠，視覺效果變差而無法實施，後來綠沛晴設計公司提出以光影投射大型螢幕造成水波動的手法並使用電腦成相的手法，創造出水溶溶的情境的想法，最為接近，彼此經過2-3次的溝通，目前以綠沛晴為主要設計公司。

當水溶溶的主題逐漸被分解成許多製作小元素，最終展示手法也逐漸明確。未來將以光影模擬水波的變化，以電腦動畫技巧呈現出鯨鯊身影，將以光影投射的方式在大廳之上作出整體的呈相。那創意內容為何呢？從最初的單一片大螢幕為舞台呈現出鯨鯊剪影游過水面光影的感覺，到多個獨立的水塊零星的散佈，目前又以單一隻鯤為主要的設計主軸，將所有光影的變化投射在其上。之後館方又提供許多的類似案例，給設計師參考，希望對整體展示設計有幫助。雖說如此，但最後是否能將水溶溶情境完整地呈現出來，仍需要考慮工程、期限及可行性之後，最終才能讓遊客走入世界水域館的當下，感受到在海底漫遊的真實感。