

家具设计灵感获取与设计方法研究

张水苗

浙江理工大学艺术与设计学院, 浙江 杭州

收稿日期: 2023年5月5日; 录用日期: 2023年6月18日; 发布日期: 2023年6月25日

摘要

本文主要论述了从观察视角着手, 将无意识设计运用在家具设计中的设计策略。先通过阐述无意识设计的基本概念进而论述无意识设计在家具设计中的现状和潜力, 然后阐明无意识设计运用到家具中需要寻找契合的自然状态, 提出观察视角这一环节来更好地寻找设计点, 用实例论证引入观察视角之后新的设计方式, 通过街头观察和室内体察, 能更好地挖掘人与潜在家具之间的自然状态, 给予设计者新的可能, 做出回归本源的设计, 带给体验者无意识的舒适体验, 进而将无意识设计融入家具设计中。

关键词

家具设计, 无意识行为, 无意识设计, 观察视角, 设计策略

Research on Acquiring Furniture Design Inspiration and Design Methods

Shuimiao Zhang

School of Art Design, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou Zhejiang

Received: May 5th, 2023; accepted: Jun. 18th, 2023; published: Jun. 25th, 2023

Abstract

This article mainly discusses the design strategy of applying unconscious design to furniture design from an observational perspective. By explaining the basic concept of unconscious design, this article discusses the current status and potential of applying unconscious design in furniture design. It then clarifies that in order to apply unconscious design to furniture, one needs to find a natural state that fits. In this regard, the article introduces the observational perspective as a way of identifying the design points. Through examples, it demonstrates that by engaging in street observation and indoor exploration, designers can better explore the natural state between people and potential furniture, providing new possibilities for designers to create designs that return to

the source and bring unconscious comfort to users. As a result, in this way, unconscious design can be integrated into furniture design.

Keywords

Furniture Design, Unconscious Behavior, Unconscious Design, Perspective of Observation, Design Strategy

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

设计的目的是人，在家具设计中尤其强调以人为本。而无意识设计的理念是以人为中心的，关注用户在日常生活中自然而然的生活状态，与物、环境舒适且无意识的相处模式。家具是人每日接触最频繁，依赖最深的产品，想要将无意识融入家具设计，就需要学会挖掘人与物、环境契合的自然状态。

2. 无意识设计在家具设计中的概念与意义

2.1. 无意识设计

人们的无意识行为随处可见，动作发生时不经由大脑思考，身体直接反应，自然而然地做出动作即是无意识行为，比如呼吸。无意识行为总体上可以分为先天性无意识行为和社会性无意识行为[1]，先天性无意识行为指的是人体基于本能，自诞生以后自主发育，不受任何其他干预而发展形成的行为，例如在强光照射下，人们的眼睛会不自觉地眯成一条缝，手臂也会无意识地迅速抬起遮住眼睛；社会性无意识行为指的就是人们后天学习，受生活环境、事情经历等外界因素而形成的习惯或者已经成为情感记忆的无意识行为。

日本设计师深泽直人为人所熟知的设计核心就是“without thought”，即“无意识设计”，其含义是“将无意识的行动转化为可见之物”[2]。人通常会重视早已存在的感觉，从早已拥有的东西中寻找。“Active Memory”就是指身体未意识到的记忆，或意识所遗忘的记忆。生活中人们的生活虽千差万别，行为却是反复重复，不断受客观环境事物影响而产生的主观身体反应，主观的想法是独特的，但是客观的行为是可互通的，设计者就是要找到“Found Object”，即日常生活中，附着了人类的共通行为和各式各样的现象，找到人们不自觉的记忆互通，创造“Affordance”，让使用者在环境中，不自觉地发掘与感悟到这种互通记忆带给人的价值[3]。

2.2. 家具进行无意识设计的意义

家具是人每天都会接触的物品，在人的衣、食、住、行等方面发挥着不可或缺的作用。人们对家具的需求除了基本的可用性，还会有更高层次的需求，比如精神需求、情感需求、尊严需求、自我身份认同等需求。家具的设计如何既能满足用户的功能需求，又能营造一种符合用户自身行为习惯与引起情感共鸣的家居环境，显得尤为重要。

家具是人体与外界接触的一种媒介，可以看作是人体的延伸扩展。家具无所不在，人与家具存在着各种行为图式，这些行为图式多数是无意识性的，是人在使用家具的过程中无意识产生的，这种行为图

式可以在人-物-环境的互动中,隐藏地辐射到更多的物体上,形成“潜在的家具”,即还不是家具,但是不管在生理上还是心理上,都承担着类似家具的作用。设计师察觉到人与家具之间的互动,发掘到人与“潜在的家具”之间的互动,就能基于这些互动,创造出全新的家具。这个“潜在的家具”正是一种人无意识间与空间、物体和环境产生互动的载体。

基于人们无意识而设计的家具,使用者初次接触的时候,初看或许没有感觉,但是一旦实际使用,熟悉感就会油然而生,进而产生身体、精神乃至情感上的共鸣。这种设计能减少人和家具情感的建立过程,当家居环境存在这种带给人熟悉感的产品时,会使人身心放松,内心愉悦。

3. 将无意识设计融入家具设计的切入点

3.1. 无意识家具需要进行自然状态的寻找挖掘

人与物在环境中互动,环境因素在家具设计中应着重考虑,用户无意识记忆的触发,直接知觉的感知都需要环境这一载体。以人为本仍然是家具设计的第一核心,但强调从人的无意识角度出发,环境因素就被放大。将无意识设计融入到家具设计,尤其要考虑环境中用户行为的无意识性。无意识设计是对用户无意识行为的有意识思考,找到平衡点将无意识行为转入到设计中,并非是没有意识参与。将用户的无意识行为融入家具,将家具的功能与呈现形式融入环境,三者之间找到平衡点,才能引导用户在不同环境不同场景下使用家具,都能达到契合身心的状态。

深泽直人曾经说过“设计就在于找出那些共同点,他们存在于美丽的流动、无须思考的行为和意识集中的交汇之处,找到他们最佳的形状并摆放在那里。”将无意识设计融入家具,就要求能够找到这种交汇之处,寻找人、家具、环境的和谐自然点。所以我们需要进行人和家具之间自然状态的寻找与挖掘,而强调从不同观察视角出发,是寻找“交汇之处”的一条有效途径。

3.2. 从观察视角着手寻找自然状态

无意识总是作为某种经验记忆存在人们脑海里,只有遇到某种特定的环境,无意识记忆才会被唤醒激发,使用无意识设计必须有一个唤醒它的环境[4]。唤醒无意识的环境,就要求在进行无意识家具设计时,仔细考量用户行为与产品功能的可供性,用户动作与产品形态的交互性,以及用户、家具和环境的情感共鸣[5]。同时也要求设计者学会捕捉、营造这种环境。营造这种环境就是要通过家具无意识设计的方法流程,而捕捉到这种环境则需要我们学会从观察视角入手。

强调观察视角分为街头观察以及室内体察,两者不是一种空间上的划分,而是人与家具状态的区别;室内体察考虑人与已经存在的家具之间的各种行为,而街头观察则更多地考量人与“潜在的家具”的互动关系,即人在环境中基于家具需求而与空间产生的互动,考量的是大众随机产生的需求,这种随机是在每一个个体的无意识之下产生的,是极其有价值的,这种无意识之下体现的大部分需求是基于自发性状态产生的,是临时且随机的。这种随机性产生的需求,也大大拓宽了很多原始产品的定义,创造出突破现有设计桎梏的机会。

4. 强调从观察视角切入的无意识设计在家具中的应用

4.1. 观察视角的内涵解读

观察,超越看,强调观而察之。宫本武藏在《五轮书》中关于“看”有如下记载:观、见二者,观强,见弱。将无意识设计融入到家具设计中,即要善于观察,街头观察和室内体察是两个有效的切入视角。

4.2. 通过街头观察寻找自然状态

街头观察用户行为，思考每一个个体无意识下随机产生的需求，考量人在外界环境与空间、环境的自然交互状态。

如人们行走在马路上突然觉得非常累的时候，产生倚坐休息的想法，进而寻找可以坐的东西，如果在栏杆边，多数情况下我们会产生下意识的想法，倚靠在栏杆上，这就是一个“隐形的坐具”。人们看到的各种能够产生坐的行为、满足坐的需求的物体，在当时所处的场合下，都有可能变成坐具。这种情境下，坐具定义的外延就被大大拓宽，可以对新的坐具有更多广阔的理解，也可以提出更多基于新的坐姿、新的形态的可行性评估。

人们喜欢半靠在桌边，或累了倚靠栏杆等，如图 1 所示；设计师可以透过这些无意识和随机行为拓宽产品的传统定义，如图 2 所示的座椅是一种临时坐具，用于一切需要临时、短时倚靠或坐的场景。设计师并没有过多侧重产品的舒适度，而是用最简单的设计语言表达产品。基于这种观察视角下诞生的坐具，能营造日后可以供我们唤醒曾经无意识行为的环境。人与环境的自然行为衍生了新的功能，新的家具形式。除此之外，人除了与环境，也会与周围的动物产生互动。在街头能注意到主人蹲坐在小狗的身旁抚摸小狗，小狗趴着在休息，主人或蹲坐、或依靠，同样都是一种休息的状态。捕捉到这一自然流露的状态，结合当前很多宠物与人居住在室内，将宠物窝与主人休息的沙发结合起来，巧妙地呈现了这一场景，如图 3 所示。营造了唤醒我们曾经人与狗无意识互动的场景，形成一种人宠互动的新式宠物家具。这些便是从街头观察视角出发，进行无意识家具设计所带来的附加价值。



Figure 1. Leaning on the railing

图 1. 倚坐栏杆^①



Figure 2. 1900 chair

图 2. 1900 椅^②



Figure 3. Dog house sofa

图 3. 狗屋沙发[®]

4.3. 通过室内体察寻找自然状态。

室内体察用户行为，侧重考量人与已有的家具中的各种互动行为。不同的使用场景下，不同的人群对于家具的使用是不一样的，仔细观察这些细节，能发现人们潜在的需求，这份潜在的需求不为人们所察觉，更多是基于无意识行为产生的。基于这种认知下的观察也就能进行无意识家具设计，这也成为了我们进行无意识设计的切入点。

如家长伏案而作，孩子的好奇心理促使其对家长伏案的行为产生好奇，进而会想要爬上去，这份冲动在家长无意识的行为下会把孩子抱上桌子，让孩子在桌子上看着。强调室内观察，就是在有意识地看到这种现象，思考行为背后的逻辑，体察到孩子想到高处，想要攀爬的需求。这种行为透露出了一种梯子的潜在需求，而梯子的存在也会使看到他的人产生一种可以向上爬的无意识，给人一种从下到上的暗示。从室内体察视角挖掘到这种需求，设计出新的桌子，如图 4 和图 5 所示，可以营造出日后供我们唤醒曾经无意识行为的环境，从设计语言来讲，也告诉我们要关注孩子的想法。这里的梯子不仅可以作为攀爬的工具，也是一种不错的放书空间。基于室内观察视角发觉到这一行为而设计的桌子，既满足了孩子的攀爬行为，也满足了放书的基本的功能。



Figure 4. Table with books on a sloping ladder

图 4. 斜梯上放着书的桌子[®]



Figure 5. Ladder for children to climb
图 5. 供孩子攀爬的梯子[®]

又如人们在桌前工作的时候，出于看得清某些东西的需求，人们会无意识地前倾身体，椅子甚至也会被带着向前倾斜。向前倾斜的椅子值得我们去思考，椅子腿会翘起来，这样支撑作用还好吗，为什么不是只人身体向前倾，观察到人向前倾，人们会想到自己曾经也向前倾的经历。观而后思，就能发现这种行为是一种隐藏的无意识行为，暗含一种隐藏的需求。基于这种观察视角下设计的凳子，可以营造日后供我们唤醒曾经无意识想法的环境，即表达我们想向前倾以寻找更清晰的距离。图 6 所示的家具设计中将凳子面融入跷跷板的概念，当身体向前倾的时候，座面可以随之前倾降低，方便我们靠近。这种前倾的椅子面，暗示了我们曾经带着椅腿一起前倾的回忆。这样既满足了基本功能，还会让使用者会心一笑。融入无意识设计的家具，能够使用户在体验家具的时刻，体会到生活细节变得如行云流水般简单自然，充满行动的诗意，这也正是无意识设计理性和感性的价值所在。



Figure 6. Slanted stool
图 6. 坐着的斜凳[®]

要求设计者学会捕捉、营造这种环境。营造这种环境就是要通过家具无意识设计的方法流程，而捕捉到这种环境则需要我们学会从观察视角入手。

5. 家具无意识设计的观察视角策略

5.1. 家具无意识设计从观察视角切入的设计策略

首先通过不同的观察视角收录人群的无意识行为与空间物体环境的自觉交互状态, 根据其所处环境、所作行为做分析归纳和总结。

其次是分析用户行为的无意识元素以及用户对家具的功能、环境、心理等需求, 做主次分析, 确定家具产品对用户的反馈元素, 比如可供性程度、场景还原度等。

然后就是无意识设计方法匹配, 可以选择客观写生、无意识嫁接、无意识替换、无意识增强等方法将无意识行为与家具设计进行融合, 构建契合用户行为图式、满足产品功能与唤醒无意识行为记忆的场景的无意识家具原型。

最后就是对家具产品原型与用户无意识体验的评估, 将家具初步模型在具体场景中进行测试应用, 验证无意识体验的可行性、完整性与和谐性, 看是否符合用户的无意识行为, 是否可以营造唤醒用户无意识体验的环境; 符合就可以进行最后的开发设计、批量生产, 不符合就重新回归观察视角所得的场景进行分析, 探索当时环境下人的心理感受等, 再次匹配设计方法, 进行方案构思设计, 直到测试评估出符合用户的无意识行为, 达到人、家具、环境的和谐自然。如图7所示[6][7][8]。

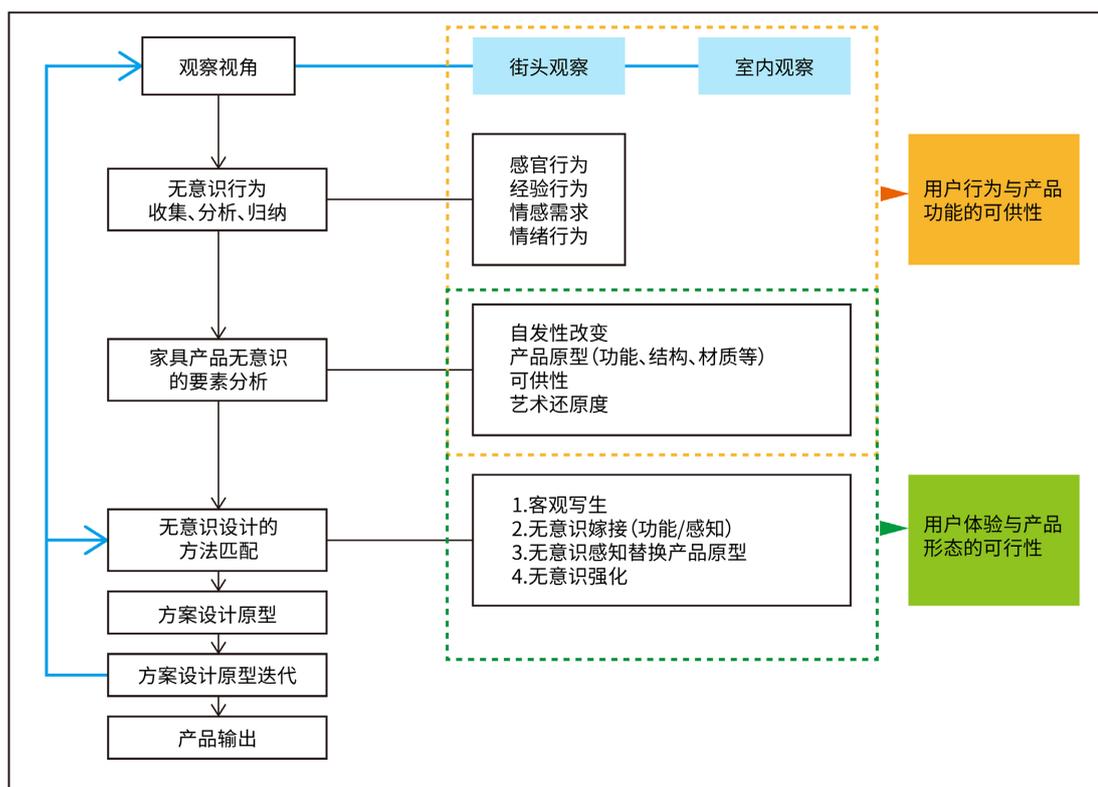


Figure 7. Enhancing the unconscious furniture design process through observational perspective

图7. 加强观察视角环节下家具无意识设计的流程^⑦

5.2. 观察视角策略下家具无意识设计实践

通过从观察视角环节着手, 在经过长时间的街头观察和室内体察后, 捕捉到了人们在日常生活中, 坐在不同的椅子上存在着不同姿态, 姿势的变化是人与物、环境在自然交互状态下的无意识行为。

一种是人坐在凳子上，双腿会随着时间不断变换姿势寻求最舒适的状态，或交叉叠放，或弯曲伸展。姿势不同，身体的感知也不同。通过将观察到的这种无意识行为给凳子赋值，由凳子腿的变化呈现人们曾经做过的姿势，如图8所示。可以在人们使用时唤醒其曾经无意识行为的场景，这种熟悉的感觉会引起用户的情感共鸣。另一种是人们在桌边交流的时候，身体会随着交流对象的位置而不自觉地倾斜身体，人们通常的经验都是座椅不动而身体向着交谈对象的位置倾斜，通过将座椅设计成可以各个方向倾斜的样子，使得用户在使用的时候，可以感知到椅面允许其左右摇晃，如图9所示右下角的圆凳，这种鼓励其积极参与周围交谈与互动的凳面呈现方式，可以唤醒用户曾经所熟知的场景记忆，带来熟悉感与巧妙的无意识体验。两个设计实践方案都是通过着重于观察视角，从人们与家具环境交互过程中的自然状态中汲取灵感，进而做出无意识的家具设计。可见，强调观察视角有其独特的设计价值。



Figure 8. Stool in various poses

图8. 各种姿势的凳子®



Figure 9. Round stool for easy communication

图9. 可以四处交流的圆凳®

家具作为人与外界接触的一种媒介，可以是显性的家具，也可以是隐形的“潜在家具”。强调观察视角，即是强调要时刻留心用户在不同环境下的行为姿态，寻找捕捉大众行为的无意识行为。这些无意识下的举动，即使不存在家具，也存在着对于家具的潜在需要。通过不同视角的观察，发掘设计点，用恰当的设计语言去实现，设计出契合用户无意识行为的家具是未来家具发展的一个方向，营造人与家具和谐自然的互动状态，也是我们进行家具设计的职责。展望未来，设计家具，也就是设计我们的家居环境，设计人们在不同环境下的自然状态。家具是人们日常生活中接触最多的产品，其重要性不可替代，能满足人们无意识需要的家具终将会突破现有家具形式的桎梏，更好地服务于人们的需求。

注 释

①图 1 来源：作者自绘

②图 2 来源：网页引用，

https://item.taobao.com/item.htm?spm=a1z0k.7385961.0.0.7ec537deJTtz4P&id=682567733233&_u=d2p5rm3509e9

③图 3 来源：网页引用，<https://www.designboom.com/design/the-dog-house-sofa-by-seungji-mun/>

④图 4 来源：网页引用，

https://detail.tmall.com/item.htm?id=551482421576&scene=taobao_shop&spm=a1z10.1-b-s.w5003-22981931470.3.130c3139VTh2Dn&skuId=4923394694460

⑤图 5 来源：网页引用，

https://detail.tmall.com/item.htm?id=551482421576&scene=taobao_shop&spm=a1z10.1-b-s.w5003-22981931470.3.130c3139VTh2Dn&skuId=4923394694460

⑥图 6 来源：网页引用，https://www.sohu.com/a/412645554_696183

⑦图 7 来源：作者自绘

⑧图 8 来源：作者自绘

⑨图 9 来源：作者自绘

参考文献

- [1] 王芷璇, 丁伟. 基于用户无意识行为的劝导式交互研究[J]. 设计, 2018, 9(9): 65-67.
- [2] 白雪莹. 设计是对生活的探讨, 做到恰到好处——浅析深泽直人的“无意识”设计[J]. 美与时代, 2015(3): 100-102.
- [3] 后藤武, 佐佐木正人, 深泽直人. 设计的生态学[M]. 桂林: 广西师范大学出版社, 2016.
- [4] 孙欣欣, 李世国, 靳文奎. 基于用户无意识行为的交互设计研究[J]. 包装工程, 2011, 33(20): 69-72.
- [5] 刘斌, 朱剑刚. 家具设计中的无意识交互设计探析[J]. 家具, 2020, 41(2): 19-23.
- [6] 陈雅丹, 王丹. 交互式设计在儿童家具中的运用与研究[J]. 家具与室内装饰, 2019, 26(5): 78-79.
- [7] 府榕, 张仲凤. 老年人家具功能情感化设计研究[J]. 林产工业, 2019, 46(5): 46-49.
- [8] 崔瀚, 刘可欣. 多功能模块化家具轻量化设计[J]. 林产工业, 2019, 46(12): 48-51.