

产品设计中“原点”的探求与运用

张剑 / 文

摘要：任何设计师在从事设计行为时都面临着对于设计突破“原点”的问题的寻找，即我们常提到的设计创意的出发点，不论是在产品设计还是其它的诸如平面、环艺等各种设计过程中同样如此。本文着重由产品设计行为入手，从设计“原点”的寻找；在设计过程中如何将其具体的运用；及寻找到设计“原点”之后如何将其表述和更加完善这三个方面入手做了较为详尽的分析和探索。

关键词：原点 定义 需求分析 运用与完善

产品设计是一个较为程序化的，完整的生产过程，如果就此判断产品设计仅仅是一个企业行为，或过度地强调企业在一定的生产技术与科学技术的前提下简单地拼加一些产品设计师对于产品外部造型的塑造与描绘，这只是看到了产品设计作为后期的完成状态所经历实现的表现。

在此之前，对市场、消费者的考察与研究，产品的定位及设计师在具体的设计过程中的创造性发挥、表述、完善直至完成，所有这些因素的综合才能使产品设计成为完整的全部。产品设计分为改良型产品设计、创新型产品设计、及概念研究型产品设计，在这几类的产品设计的构思阶段里，无论是设计院校的学生，还是驻厂的设计师都面临产品设计的新的突破口，或是最为独特的新特征，这即是我们所提的“原点”。这样的在现实产品设计中遇到的新产品的创新与突破，或是产品设计教学中创意性产品及概念性设计中的“原点”是普遍的，但我们对这样的原点从未有过真正的归纳。

一、“原点”的定义与范围

“原点”也就是我们的常提到的设计创意的出发点，在产品设计中对于这样的出发点我们可以从产品自身的目的与功能来细分，这里的功能包括物质与精神功能。

1、物质功能：即产品的使用目的与用途，同时包括在使用过程中的各种与物质功能相匹配的诸如产品造型、结构，使用方式、人机工程、操作界面等等因素。

2、精神功能：与物质功能相联系的或是独立地完成产品在使用、操作过程中的心理需求的设计要求。这里主要指在产品设计过程中以语意、传统、文化等诸多人文因素相融合，也可以独立地突出精神功能。这样的设计在功能、技术一定或是发展缓慢的状态下运用是最广泛的。

3、设计师自身观念思想的展现。带着这样的设计目的进行创作在欧洲许多国家是极为普遍的，一件产品摆脱了企业行为的痕迹，摆脱了突出产品自身特有的使用功能的痕迹，更多地表现和展露设计师在产品中要表达他们的思想和观念，在这里产品便显得更像一个展现思想的道具，已不再以产品自身作为重点，也许这在我们看来很难将其视为产品设计，但它的的确确保留着产品独有的特性，即使用功能和精神功能的存在。

二、“原点”在产品设计过程中的运用，主要从三个方面来分析说明

1、单一产品的原点寻找，也可以称之为回到产品的物质精神功能的起始点。一次我讲课时有个隔壁班的学生来找我，告诉我老师给他们布置做一个概念化的微波炉产品设计，他苦思冥想总是摆脱不了现有微波炉的影子，又说其他同学将微波炉做成圆的，再就是倒角大些等等。我对他讲，其实你们作的设计不是概念化的微波炉设计，仅仅是微波炉的造型设计，如果受到现有造型的影响，那么是不会有这么大的突破，因为现在的微波炉造型设计是由现有微波炉功能决定的，涉及到造型研究只是由功能向下发展完善的一个阶段。因此，我们要寻找到概念化微波炉的设计原点。

这一原点我们可以这样来细分：“微波+电源+容器+操作使用方式=食物加热食用”。至此，我们可以清晰地看到由一个使用功能而细分的更多的设计原点，都将可以成为我们设计创造的出发点，比如对于“微波”这个设计原点我们能否做出一种语意来展现微波的形象；针对于“电源”这个设计原点我们能否设计一种不用电源的外出旅行时用的便携式微波炉；同样由“电源，容器”这两个设计原点，我们也可以设计一种器物或容器，在煤气炉上它可以象锅一样使用，它也可以插上电源成为微波炉，这样的技术现在并非难事。

要寻找到设计命题的原点，这样我们就不会受到现有微波炉四四方方的造型导致的困惑。同样，原点也许不是一个功能，而是一种观念、感受。在我还是学生的时候，比我高一年级的班里有一位外籍教师出了这样的命题“健康”，来改造现有教师上课时使用的书写工具——粉笔。大家都在忙着怎样将粉笔灰减少到最少的时候，有个同学站了起来说，如果“健康”是设计的最终目的（原点）的话，那么粉笔的出现本身就是个错误，再怎样改造它，都或多或少会有粉尘，都会对自身健康有影响。

在我以“椅子”为课题要求学生做设计的时候，从不提“椅子”的概念，我认为那会让学生们在思维上有了一个“四条直直的腿支撑一个平板，平板后端一个竖直的板做靠背”这样一种传统椅子形象的思维定势。我要求让学生们罗列可以成为设计“原点”的众多方向，当然，这样的罗列是较有条理的，并非跳跃性的。例如：

(1)、就椅子提供的“坐”这一使用功能来讲，我们可以考虑怎样“坐”及“坐”的若干种姿势，长时间的休息还是短时间的逗留，是否要在椅子上附加其它的使用功能，比如放书的书架、放包的隔档或是放杂物的小抽屉等。

(2)、使用场合：在怎样的场合下“坐”，是与恋人合坐一起还是和陌生人合挤一张椅子。放置在怎样的环境中，是否椅子一定要有腿，能否悬挂在门上、墙上、柜子上等等。我在今年的设计作品，名为“可调节的关系”的长椅就是一很有特点的例子：一条长椅子，座位后部开了槽，小方茶几可以插在里面来回滑动，作为位置间的分隔，分开的，亲密的坐位方式通过滑动小方茶几来完成。

(3)、就“坐”的精神功能来分类则有：坐在怎样的材料上会有怎样的心理感受，坐的位置变化而导致的心理的变化。2002年名古屋国际设计比赛中，一把造型简单插在旷野中有两层楼高的椅子获得全场大奖，这把椅子所要表达的设计目的是：由于坐的位置不同，视角由在景物之中变为俯视旷野，心境也随之而改变这一目的。有一位欧洲设计师设计的一把教堂的椅子，椅子只有三条椅腿，前面有两条椅腿，后面一条椅腿与靠背构成一个“十字架”的造型，无论从使用功能方面、椅子的结构支撑上以及宗教中的三位一体和椅子靠背依托的心理语意方面都完美的组合在一起，组合的是如此的自然。就此我们也可以看到“原点”的寻找及具体的设计运用是多方面设计元素的结合。如果象目前我们许多院校学生将语意作为设计的“原点”，在具体的设计中仅仅是表现语意的独立存在，而没有与其它的设计环节与元素有机的融合，语意设计势必显得孤立，那么这样的语意表达也仅仅是设计“语意”罢了，语意也因此变的肤浅了很多。

2、由环境而展开的各种需求分析，功能的诉求。以“卧室里所需要的东西”作为设计课题来分析，我们可以分类为如下这些方面，在这些具体细分的物品中，或物品与物品的组合，功能与功能的组合中来寻找新的功能需求。

(1)、现有卧室物品的功能分析：床——睡眠，沙发——休息，桌椅——书写，音响、电视、电脑——娱乐或工作，还有各种毛毯（地毯、睡毯），被子、枕头，各种灯具等等。如果将现有的卧室用品都罗列出来还有许多，我们将它们的功能列在物品的旁边，这样我们可以非常简单的用组合法找到新的设计“原点”，一种组合方式的设计，这在现在设计中是常用的方法。但要强调的是，这样的设计绝对不是功能的盲目堆积。为了较好地说明这一道理我特地做了名为“椅子+衣架”的设计，一把椅子，靠背是衣服的造型作为可以挂衣服的指导。

(2)、卧室的物质功能与精神功能特征性的罗列分析。

A、卧室的物质功能特性：休息、安静、自我空间、方便的等等。

B、卧室的精神功能特征性：私密的、安全的、个性化的、随心等特征。

至此，我们可以在这样的物质功能与精神功能特性中找到设计原点，运用文化、风格、语意等手段。将其作为一种新的物品表现出来，也就是一种创新的物品设计或也可以与上面分析的现有物品合作改良型的创新设计。对设计“原点”加以表述，我们可以看到随着我们分析手段越来越细密，周全，可以作为我们设计出发点的“原点”也就越多、越丰富。

(3)、个性化的设计师风格的表现与尝试。在针对以上方法分析以后，我们也可以大胆的运用自身的设计师认可的风格特征来表达你对卧室中局部的物品的描述与看法，同样也可以整合整个卧室做系统化的设计。

3、把握单一的“原点”运用，自始至终的突出于表达，不要过多地对其装饰与叠加，以免减弱它的特征性存在。“原点”在以后的设计表现中，直至最终完成，都将是设计作品最亮丽的特征。因此，在设计过程中不要画蛇添足，掩饰了“原点”的特征性。在企业设计中，有些时候特定的“原点”是企业文化，及企业特征表达的方式和手段。通过它强化企业产品形象。是设计持续性发展的方向。

三、结论：寻找到“原点”之后的产品设计过程也就是表述和完善“原点”的过程。

我们也许在分析的过程中发现到更多可继续深入和表现的“原点”，我们可以尝试着将其中部分与我们所要表述的“原点”综合，如果这样的综合显得生硬或机械那么就应理智地放弃，切勿将其无用堆砌，因为这样表现出来的设计作品会令使用者眼花缭乱，不知所云。

同样在我们深入具体设计的过程中也应有这样的态度去对待新的“原点”的展现。在现代的产品设计中，诸如其它的平面、环艺等各种设计过程中同样都会面临寻找突破设计“原点”的问题。在此所列的分析与设计方法也仅是在设计活动中运用的一部分。本文“原点”的提出是基于这样的设计目的，即：有目的性、有方向性、有方式与方法地进行丰富多彩的产品设计。也许设计思维的火化是跳跃性的，也应力求在这种跳跃的火花中寻找“原点”，贯穿整个设计活动。但无论怎样进行设计创作，我们共同的目标和最终目的是一致的，这就是设计作品应是生动的，鲜活的。

发表于《产品》杂志2006年第1期