

基于地域文化主题的产品叙事设计研究

张宗登^{1,2}, 鲁经文¹

(1.湖南工业大学, 株洲 412007; 2.南京艺术学院 博士后流动站, 南京 210013)

摘要: **目的** 围绕地域文化主题开展文化创意类产品设计, 并对设计过程进行评价分析。**方法** 运用产品叙事设计的方法分析地域文化主题或情境, 设计师把地域文化或故事主题以产品设计的形式展现出来, 借助设计思想和理念来感染和说服使用者, 从而引起设计师与使用者情感上的共鸣。**结论** 以地域文化主题为叙事设计的中心点, 从形态、色彩、材质和功能等几个方面, 分析和评价了设计师如何围绕地域文化主题开展叙事设计, 以期丰富产品叙事设计的理论结构。

关键词: 地域文化; 叙事设计; 设计评价; 主题性

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2016)24-0034-05

Product Narrative Design Based on Regional Cultural Themes

ZHANG Zong-deng^{1,2}, LU Jing-wen¹

(1.Hunan University of Technology, Zhuzhou 412007, China;

2.Nanjing Arts Institute Post-doctoral Mobile Station, Nanjing 210013, China)

ABSTRACT: It aims to carry out cultural and creative product design around the regional cultural themes, to evaluate and analyze the design process. Designers show the regional culture or story theme in the form of product design, with the help of design ideas and concepts to infect, convince the user, thus causing the designer and user emotional resonance by using the method of product design analysis of the cultural theme or narrative context region. With the regional culture as the central theme of narrative design, it analyzes and evaluates the designers how to carry out the narrative design around the regional cultural theme from the shape, color and material and function, in order to enrich the theory of narrative structure design of products.

KEY WORDS: regional culture; narrative design; design evaluation; topicality

叙事是通过语言、绘画、设计作品等载体, 再现特定时空的某个故事、观点、思想等, 蕴含着叙事者的想象力和创造力, 一般的叙事性作品具有叙事者、载体和受众 3 个要素。叙事作为一种学说, 起源于 20 世纪 60 年代, 1966 年法国著名学者罗兰·巴特在《叙事作品结构分析导论》中指出: 任何素材都适宜于叙事, 除了语言艺术“文学”以外, 表演艺术(音乐、舞蹈等)、造型艺术(绘画、雕塑等)、综合艺术(戏剧、电影等)都适合叙事, 叙事承载物可以是口头或书面的有声语言、固定或活动的画面、

手势, 以及所有这些素材的有机混合^[1]。受此影响, 法国学者茨维坦·托多罗夫在《“十日谈”语法》正式提出了“叙事学”, 此后, 叙事的理念被其他学科接受并广泛传播。

20 世纪 80 年代初期, 叙事问题受到设计界的认可和接受, 最先在建筑设计、室内设计、景观设计中应用, 而后延伸到产品设计、视觉传达设计和动画等领域。就产品设计而言, 叙事设计是指以叙事作为主题来探讨设计的可能性, 并以讲故事的形式向受众表达设计作品的内涵与意义^[2]。叙事设计是设计师以叙事的

收稿日期: 2016-09-15

基金项目: 中国博士后特别资助项目(2016T90482); 教育部人文社会科学基金项目(15YJC760127); 湖南省教育厅优秀青年项目(16B073); 湖南工业大学教学改革重点项目(2014A04)

作者简介: 张宗登(1982—), 男, 湖南人, 博士, 湖南工业大学副教授, 主要从事设计科学与文化方面的研究。

方式实现人与产品的信息交流,从而使受众获得心理与情感的体验。叙事设计所要叙述的故事包括叙述的内容和方式,即“讲什么故事”,以及“如何讲故事”。“讲什么故事”指的是以产品自身为角色,主动地向使用者及用户传达设计目的与使用操作方式等信息;“如何讲故事”指的是设计师通过在使用方式、使用环境等方面设置主题情境,有意识地赋予产品所要让它传达的意图。从本质上讲,叙事设计是将设计的对象、目的、限制等诸多因素以叙事的方式重新整合,包括重新规定因素间的联系和位置,从而进行创新设计的一种设计方法^[3]。它既要满足产品最基本的功能属性又要兼顾表达产品的精神属性,通过叙事传达思想来感染、说服用户对象,引起情感上的共鸣,使之成为该产品忠实的欣赏者与使用者。

1 产品叙事设计要素

产品叙事设计作为一种产品创新设计方法,能够激发设计师的灵感和消费者的心理情绪,唤起用户内在的情感记忆和精神体验,深化用户与产品之间的联系与共鸣。产品本身是没有生命的,不具有叙事功能,设计师进行产品设计时,只能借助产品本身的形态、色彩、材质、功能等要素来达到叙事的目的,因此,叙事设计虽然是一种造型艺术,但是在本质上遵循着“语言艺术”的叙事原则,一般从主题性、情境性和关联性等方面对叙事设计的优劣进行设计评价。

1.1 主题性要素

叙事设计的核心是“事”,“事”是意义的载体,也是叙述的主题,受众会根据产品所包含的“事”而对过去情境产生共鸣或回望。设计师借助产品“讲故事”(叙事),通过描述一个关于产品的视觉以及使用过程,以此引发预设的“故事”事件,它依赖具有主题思想的文本展开故事情节^[4],因此,确定叙事的主题思想是产品叙事设计的前提和基础。叙事主题的设置需具有鲜明的表述性,并且具有明确性的特点,分散的主题会带来认知的干扰和混淆。虽然能够起到产品叙事的作用但很容易产生思维的误导,以至不能让使用者领悟到设计师所要传达的思想意图。此外,叙事的主题与所选择的产品应该具有诸多内在或情感等方面的关联,否则,两者在设置叙述方式与情节环节中带来困难,若强行扯上联系,则显得过于牵强生硬,不能达到设计师意想的效果。

1.2 情境性要素

情境是叙事设计故事主题的场景或环境,设计师通过观察、经验和感悟,去阐述一个主题故事,营造一个故事的情境,从而使设计师设计的产品与用户之间因故事主题达到共鸣。故事主题的情境不是随意设定的,必须通过设计师的充分调研和设计分析,包括对用户特征、行为、需求,以及故事主题与用户之间的联系。设计师需要透过主题故事(故事内容、情境、特点)去模拟产品被用户使用时的情境,透过深层次的挖掘故事主题的时空场景来分析人、产品、主题、情境之间的关联,从而引导设计师透过产品的使用情境去评判所设计的产品是否符合设计主题^[3,5]。

1.3 关联性要素

产品叙事设计是通过产品的形态来阐释产品的内涵与意义,即通过设计来处理产品形态与内涵之间的关系,因此要清晰合理地传达设计的内涵,必须处理好产品各要素之间的关系。同时,设计师、使用者和产品之间也是互相关联的,设计师通过设计研究,发现与使用者共通的主题,然后通过对产品各要素进行合理的设计组织,向使用者传达设计主题,引起使用者的意义回望和共鸣,进而接受产品。产品的形态与意义之间的关系是设计师所要关注的重点,脱离意义的形式显得空洞乏味,单纯的意义表达会使消费者费解,因此设计师须通过一定的理念构建、组织和表述,才能让使用者易于接受。

2 产品叙事设计中的地域文化主题

地域文化是指国内特定区域传承历史悠久、具有地方特色,直至今天仍在发挥作用的文化传统,具有地域性、民俗性、自发性、包容性等特点。地域文化是历史和时间积淀的产物,包含这人文精神和素养,需要人们用心才能体会。以地域文化为主题开展产品设计,就是根据某一地域的文化形态或文化主题为核心,将地域文化主题与产品设计有机的结合起来,开发出具有地域特色的产品。使产品在承载民众使用功能的同时,蕴含着文化意味,展现文化主题。

2.1 借助形态设计叙述地域文化主题

形态能传达设计师的思想,一个好的设计是不需要用任何语言来解释说明的,产品自身的形态以

及使用情景的暗示就是语言的体现^[6]。一方面产品以其自身的形态语言直观呈现给用户对象,另一方面用户对象通过对产品形态直观感受,利用在生活中长期积累的认知经验产生有意识的联想。这种类似于人与人之间交流的过程,使产品与用户对象在感觉、情绪交汇时产生互动,从而达到叙事的效果。

“闽·居”系列家具设计见图1,是笔者指导学生缪雨强设计的一套以地域文化为主题的家具产品,通过产品设计来叙述福建土楼的地域特色与地域文化。缪雨强通过借鉴土楼的建筑形式作为灵感元素,以家具设计载体,结合竹材质的质感,来体现人与自然环境之间和谐发展的关系。福建永定土楼是世界非物质文化遗产,建筑形态以方与圆为主,楼梯以中轴线对称,呈现出一种“围”的感觉,由内到外,环环相套,层层增高,主次分明。设计师从圆形、方形的建筑形态提炼出形态元素,屋檐的环形形态可移转换为产品的圆角、倒角角度来展示,配合以天圆地方,和土楼布局的高低落差,可以使得家具设计更富有节奏感和趣味性。设计师将建筑元素与家具设计相融合,整套家具由桌几、坐垫、座凳、落地灯、座屏几大件构成,从土楼元素蕴含的传统文化和楼群分布规律可以隐含出一种族群聚居的感觉,渗透到家具设计中,能够传递出一种和谐祥和的感觉。



图1 “闽·居”系列家具设计

Fig.1 Bamboo furniture products design

2.2 借助色彩设计叙述地域文化主题

对于产品而言,色彩与形态虽为不同叙事因素,但两者都是以视觉形象的方式呈现,并能够直接影

响用户对象的生理感官。色彩不仅具有美学特征,而且更具有强烈的传达情感能力。正如当代美国视觉艺术心理学家布鲁所说:“色彩能够唤起各种情绪,表达感情,甚至影响我们正常的生理感受^[7]。”不同的色彩会对人的心理产生不同的作用,从而使人产生不同的情感反应。对于产品而言,在设计中将色彩与形态相结合,具有极强的感情色彩和表现特征。

长沙马王堆汉墓出土了大量成套的漆餐具,有漆碗、漆盘、漆耳杯等,这些漆器是先秦楚地漆器的典型代表,具有鲜明的地域性和文化性。这些漆器均以红黑两色为主,有的表面饰以金、白二色运气纹,给人简洁大气、典雅含蓄的视觉感受,马王堆漆器餐具见图2。传统色彩内涵深奥繁复,博大精深,色彩的蕴含的象征意义可见于政治、宗教、地域、民族、艺术等各个方面;从叙事学的角度看,色彩通过本身的视觉感受和搭配,向人们述说着远古的历史和意境。



图2 马王堆漆器餐具

Fig.2 Lacquer tableware

笔者以马王堆漆器作为设计主题,要求学生对漆器色彩进行提炼,根据今天民众的生活需求和审美品味,设计出数种日常生活用品。白羽对马王堆漆器再设计见图3,从马王堆漆器中提炼出红、黑、白3种色相,根据马王堆漆器的配色方法和比例,选取了今天日常生活中常见的餐盒、抽纸盒、洗手液瓶为设计载体,以一种现代人的眼光重新审视厚重的传统色彩,以便更灵活多变地运用传统色彩,体现传统韵味,再现了古代漆器的典雅与内敛,有穿越历史与时空的厚重感。



图 3 马王堆漆器再设计
Fig.3 Mawangdui lacquer design

2.3 借助材质特性叙述地域文化主题

材质是产品叙事的物质载体，能够从视觉、触觉等多方面调动用户对象的感官，具有情感联动性。生活中所接触到的材质，会使人们形成一定的认知体验，在产品设计中，选择适当的材质能使设计意图更淋漓尽致地被表达出来。通过材料性能、质感和肌理的信息传递，给用户对象以视觉和触觉感受，进而增强产品与人之间的互动性，达到叙事的目的。例如金属质地细密光泽，给人光亮、科技感；玻璃制品强烈的透光性，给人光洁通透感；石材质地坚硬粗糙，给人冰冷厚重感；毛纺织品质地疏松，给人柔软温暖感觉。

竹材是一种绿色环保型材料，主要分布在长江流域，尤以浙江、四川、湖南、福建等省分布最多。我国治竹历史悠久，早在陶器出现之前，民众就开始利用竹材来制作生产生活器具，由于竹材不易保存，今天所见古代竹器遗物较少。竹材既具有使用价值，又具有文化价值，很多设计师都尝试利用竹材的材性，来开发满足今天民众生活需求的竹产品，但曲高和寡，有代表性的设计作品不多。“遗竹”系列竹家具见图 4，为笔者指导学生雷风雨设计的一套取名“遗竹”的竹家具。“遗”是遗存、遗留之意，“竹”主要指竹器具或竹家具。在乡村和城市的访谈调研时发现，很多七八十年代出生的民众，其童年的记忆中都对竹家具或竹器具有较深的印象，当时湖南境内大多民众的日常用具都以竹器具为主，但今天的日常生活中，很难再见到竹器具的影子。如何设计出满足今天民众生活需求和审美品味的竹产品，成为设计师思考的重要问题。基于此，雷风雨设计了一套竹家具，如图 4，这套产品以七八十年代出生人群为研究对象，通过访谈、调研，发现他们

内心深处均有恋竹情节，儿时的记忆中也竹产品存在，并大多给他们留下了深深的记忆；设计师通过对竹产品的再设计，希望能激起民众童年的记忆，勾起人们对过去故事的怀念与回望，借助竹产品来叙述深藏民众心中的往事。



图 4 “遗竹”系列竹家具
Fig.4 "Yizhu" bamboo furniture design

2.4 借助功能设计叙述地域文化主题

在产品叙事设计中，功能叙事与形态、色彩、材质 3 种叙事方式有所不同，因为对功能的感知是一个动态的过程。也就是说，产品功能叙事是需要用户对象去亲身实践，并在互动中产生情趣体验的过程。由于对功能使用可参与性较高，用户能够得到亲身体验，其感受也就越强烈，通过感染用户，使之成为该产品忠实的欣赏者与使用者。功能叙事需要使用者对相关产品的功能有过一定的经验或体验，这样才能引起使用者的共鸣。

油纸伞是南方一种常见的工艺品，至今已有 2000 余年的历史，设计师张雷通过对余杭地区油纸伞功能的研究，设计出以“伞”为原型的灯具产品，源于“伞”的灯具设计见图 5。传统的油纸伞由竹片、竹丝、皮棉纸等制作而成，具有可折叠、遮风挡雨的功能，设计师张雷通过对油纸伞材料和功能、结构



图5 源于“伞”的灯具设计

Fig.5 Umbrella lamp design

的借鉴,设计出一组灯具:选用竹签制作框架(骨),传统宣纸制作外部蒙皮(皮肤),通过框架与遮罩的最佳配合,让灯具透露出天然的光线。初看图5中的灯具时,第一时间会想到油纸伞的形态与特征,虽然不具有伞的功能,但是产品本身在述说着它所蕴含的意义和内涵。

3 结语

基于地域文化的叙事设计,是通过挖掘人们的情感经验和地域文化特征,创造一种能够被大众接受和引起大众情感体验的产品;从本质上讲,就是要“给设计以灵魂”,从而赋予产品更为深厚的情感,加强了用户与产品之间的联系,为大众带来产品之外的丰富感动和体验^[8]。单纯的形态、色彩、材质、功能等要素创新,是很难引起民众心理共振的,必须在设计中融入地域文化或情感理念,才能促进设计师与使用者之间实现双向沟通,达到心理和情感上的共鸣。

参考文献:

- [1] 张萍. 浅析罗兰·巴特《叙事作品结构分析导论》的特点及作用[J]. 作家, 2011(16): 152—153.
ZHANG Ping. Analysis of the Characteristics and Functions of Roland Bart's "Introduction to the Structural Analysis of Narrative Works"[J]. Writer, 2011(16): 152—153.
- [2] 吴峻. 访谈“叙事设计”[J]. 室内设计与装修, 2003(8): 89—92.
WU Jun. Interview "Narrative Design"[J]. Interior Design and Decoration, 2003(8): 89—92.
- [3] 郑皓华. 基于叙事设计的办公产品情趣化设计研究[J]. 包装工程, 2014, 35(10): 118—121.
ZHENG Hao-hua. Research on the Appeal Design of Office Products Based on Narrative Design[J]. Packaging Engineering, 2014, 35(10): 118—121.
- [4] 屠曙光. 设计的叙事——论后现代设计中的非物质设计[J]. 新美术, 2008, 29(5): 99.
TU Shu-guang. The Narration of Design: Research on the Immaterial Design in the Post Modern Design[J]. New Fine Arts, 2008, 29(5): 99.
- [5] 沈冠东. 数字图像叙事设计模式研究[J]. 包装工程, 2016, 37(4): 41—44.
SHEN Guan-dong. Research on the Model of Digital Image Narrative Design[J]. Packaging Engineering, 2016, 37(4): 41—44.
- [6] 张静, 谢庆森. 基于产品语义学的产品形态符号的情感象征性语义设计研究[J]. 艺术与设计, 2009(8): 192.
ZHANG Jing, XIE Qing-sen. Research on the Semantic Design of Product Form Symbol Based on Product Semantics[J]. Art and Design, 2009(8): 192.
- [7] 张凌浩. 从传播角度看产品的语意[J]. 南京艺术学院学报(美术与设计), 2004(2): 76—78.
ZHANG Ling-hao. Research on Product Semantics from the Perspective of Communication[J]. Journal of Nanjing Arts Institute (Fine Arts and Design), 2004(2): 76—78.
- [8] 喜多俊之. 给设计以灵魂[M]. 郭菀琪, 译. 北京: 电子工业出版社, 2013.
TOSHIYUKI K. To Design for the Soul[M]. GUO Wan-qi, Translate. Beijing: Electronics Industry Press, 2013.