

## 概念阐释

### Good Medicine Tastes Bitter | 良药苦口

孔子说：“良药苦口利于病”，苦药味道虽不好，但可以治病，更能让人感到清醒。产品必须总是满足用户的需求吗？不好用的产品会不会影响用户的感受和理解呢？设计师如何通过产品来传达自己的理念？在这个项目中，我试着把善意的寓意埋藏在一系列不太好用的产品当中，以此来探索产品设计的意义和其未来发展的可能性。

该设计项目2014年完成于德国包豪斯大学，由 Wolfgang Sattler 教授和 Kristian Gohlke 指导完成。

## 产品简介

### Angry Lamp / 愤怒的灯 - 不必要的时候会自动关闭的灯

Angry Lamp 是一盏形似人且有自己个性的灯。它观察人们怎么使用能源。如果环境太亮，或者另一盏灯已经打开，它就把自己关闭。如果人们忘记了它，它也会把自己关闭掉。

### Tangible Memory / 诗意相框 - 唤起人们回忆的诗意相框

Tangible Memory 源自对时间和记忆的理解。一旦人们忘记了它，照片就会慢慢变得模糊，仿佛记忆在慢慢消散而去。如果用户再次触摸相片，它又会再次变得清晰，记忆重新在人们心中唤醒。

### Shadow Play / 影之灯 - 光影交织的皮影戏剧

Shadow Play 是一盏能把光和影变成一出戏剧的灯。开启之后，屏幕上的兰花草会慢慢舒展开来然后摇曳在空中。这种动态的光影游戏让人们通过普通的产品敏锐地体会世界万物的变化。

### Time Killer / 时间杀手 - 试图自杀的悲剧的钟

Time Killer 是残酷现实的最佳展现。如果没有人在场，它就会用锯子切割自己的身体。如果有人出现，它就静止佯装无事。时间流逝，终有一天它会一分为二，这一出怪诞的场景留给人们无限遐想。

### Balance / 平衡灯 - 放下手机，找回内心的平衡

Balance 的灵感来自于天平秤和跷跷板。当灯头低沉的时候，灯泡熄灭。当用户把手机放入灯杆尾短的槽里，重力把灯头翘起，同时灯泡自动点亮。这个时候，用户就要面对一个抉择，是要专心工作不受手机的干扰，还是因为忍不住玩手机而没有灯光。

## 设计

yuue设计工作室

[www.yuue-design.com](http://www.yuue-design.com)