

# 座具型制的演變

● 林幸蓉 ●



“1500年來人類所創造的文化價值已漸漸的失去了它的效用或被人們所漠視了，直到認不出它是什麼。游牧民族及羅馬人到處搜刮搶劫，他們發現椅子、雕像、溫泉、鑲嵌的家具以及其他會帶給生活上有不同情趣的東西，但是由於文化背景的不同，他們卻不曉得如何去使用。他們習慣於蹲著，而且也一直地保持這樣的生活方式。”

Siegfried Giedon

有人說人類似乎習慣於採用容易使脊椎疲乏及背部疼痛的姿勢。這是因為原先他們棲住在樹上，但是具有四隻腳的人在經過演變後，他決定要離開保護他的樹林，用兩隻腳走過大草原。爲了要適應直立的行走方式，人必需要改變它的結構，這個改變使得人的骨骼要負荷比原先更大的負擔，因而增加了關節和韌帶的磨損。人們爲了要讓骨骼減輕負擔，他們偶爾也會坐在地上、坐在有石頭的廣場上、倒下來的木頭上、死熊的頭骨上或是自己的小腿上。

蹲坐的姿勢，是除了站著、躺著兩種姿勢和縮腿坐著外，大腿放在小腿上、上身放在大腿上以及將兩隻手臂延伸到膝蓋上面，是鬆弛身體最常用的一種方式。對於只坐在椅子上、彈簧椅上、沙發上或汽車坐椅上的高大西方文明人是很難採取這種蹲的姿勢，因為大部份的人將會失去平衡而向後面跌倒，這主要的原因是他們的骨骼缺少柔軟性以及他們習慣於靠背的緣故。東方人對於舒適的解釋是：坐著不要站立，人隨時隨地都是肌肉系統的主宰者。而且東方人對身體姿勢的要求是要盡可能的讓自己身體內部的組織鬆弛、舒適，採取這種祖先

傳下的姿勢：譬如收縮雙腳同時放鬆肌肉就行了，不需要倚靠任何東西或用手來支撐，只要讓身體休息就行了。躺著不只是當作一種睡覺的姿勢而已，它也是在談話中或吃飯時，讓身體鬆弛的一種姿勢。相對於東方人，西方人的舒適是在坐的時候就把雙腳交叉放著，爲了這種姿勢身體需要一個外來的支撐，他們認爲像十八世紀那樣的優雅與代表身份也是舒適的一種。

有關椅子的演變，我們就從中古時代開始做一個介紹，從伯理克理斯古雅典時代到法國洛可可（Rococo）這中間是時斷時續，但它在歷史上還是備受注意的。希臘文化（古典文化）與基督教文化同是歐洲文化的兩大主流。在西元前六世紀，希臘的家具與同時期的埃及和波斯家具一樣，都是採用工整的長方形結構，然而在西元前五世紀以後，希臘的家具卻僅採用少數明顯的主要模塑裝飾。這期間最常採用的座椅形式，是由四隻向外且逐漸向腳部尖削的鏟腿凳子，以及腿部和椅背由優美曲線構成的椅子，稍微向後彎曲的靠背以及寬而能讓身軀擺動的椅背可以支撐背部（圖一）。相對於Phidias的椅子是另一種不同樣的家具，它的優雅和細膩的型式是往後任何一個時代作品所不能夠超越的。羅馬帝國滅亡後，這種精緻的椅子就失傳了。在希臘人和羅馬人把椅子和其他家具以及居住的舒適帶到頂點後，即遭逢千年以上的文化凋敝，這些成就幾乎被遺忘了。隋唐之前整整一個世紀東方人蹲在地上多於坐著，他們蹲在階梯上、小板凳上、長板凳上、或櫃子上，即使有椅子也只是帶著儀式的色



(圖一) Sunshade，西元前三世紀

彩，直到文藝復興時期這種最基本的家具才又被注意到。這些家具，至今在某些地區於慶典上還把它當作一件藝術品或一個象徵。

重要的是在我們這個高度開發的社會裡，不少工作是在椅子上完成的。例如，坐在相稱的家具上，象徵著他在社會上的地位，如皇位、教皇的皇座、法官的椅子。椅子的形式也代表它們的地位尊嚴和慶典的相關性，但是坐在上面，並不一定很舒適，最豪華的皇座也不是為了舒適而設想的。它緊緊貼住你，為了要使你的姿勢筆直和表現尊嚴，統治者如果不想失去被尊敬的話，便要學習著適應。一個法官粗魯又歪歪斜斜地坐在有軟墊的椅子上時，是沒有人會去聆聽他嚴肅的宣判的；教宗如果不端正地坐在舒服的沙發上也是令人不可思議的。

椅子的歷史在Rococo時期達到鼎盛後，自1880年之後的150年來大致上可分有三個技術層面的進展而定，彎曲的木頭、鋼管部份以及變

形的夾板或是由模具灌注而成的塑膠殼，其中的每一部份都深深的刻畫出功能上的需求、形式的意義和造形的創新。

工業革命使得交通運輸機械化，其影響家具發展使世界各地的許多材料獲得了大量而快速的交流，其次才是製作技術和材料生產的機械應用。由於木材可以在原產地使用機械做初步切割等處理，使其在運輸上方便許多。此外薄片刨木機的發明，對於家具的發展而言，也是一個新里程碑。在這些有利的條件下，輕巧的新材料——夾板（plywood）遂告問世。這種新材料可以按照需要而製成各種實用而符合標準的規格，具有極優異的品質和性能。它一方面克服了一般實木容易膨脹、收縮、彎曲或變形等等的缺點；另一方面則是發揮了高度的可塑性，能將其壓模成各種特殊造型，使家具的結構和形式同時向前邁進了一大步。此外，蒸木、彎木、木材表面用賽璐珞處理，以及各種塑膠的表面加工等技術的發展，對於新家具的發展同樣具有重大的意義。

一直到十九世紀中期前，椅子和其他的家具都以優良的傳統方法而製成，直到M.Thonet為了做出完美的造形而發展出來的彎木技術，開啓了造型上新的可能。藉著蒸汽和鑄鐵夾具成形的各種式樣，使Thonet可以隨意把任何長度的木條變成隨心所欲的形狀，使得之前要一個一個完成或先將木材一段段彎曲後再黏成的組件可以用簡單的螺絲扭緊後連接在一起了。這樣會使椅子更輕盈，而且也減少重量，比起當時其他所有知名的椅子，Thonet所設計的產品在運輸上更佔優勢，它可以在運送前將零組件拆開來，等到收貨地點時再組裝起來。Thonet因此得以將他的椅子外銷到全球各地，使得他舉世聞名。

Thonet的彎曲木椅已經位居古典派無可爭議的崇高地位。當20年代中期Bauhaus第一次試著用鋼管取代彎木做椅子時，這種材料是四十年來除了木材外，一種新的嘗試（圖二）。1925年M.Breuer展示他第一個設計系列的草圖，Wassily-椅子（圖三），這是鋼管椅子時代的經典之作。這時在工廠裡金工匠取代木匠，椅子不再是出自於木器工廠或由蒸汽、夾具彎曲而成，而是來自金屬加工廠，此時的製造者還是Thonet。



（圖二）Michael Thonet 彎曲木椅 1859

直到三十年代末期，這種新的技術已發展到淋漓盡致，直到1982年Stefan Wewerka設計只有一隻腳，同時可以自由晃動的椅子外，不再有什麼特別值得注意的新式椅子出現（圖四）。相反的，目前市面上的鋼管椅子都要回溯到Bauhaus時代的造形師傅們和當代的設計師們的作品。目前這些設計都被陳列於世界各處博物館，不管是原創或模仿的，或是有些微許的變化都贏得人們高度的評價，同時也廣為流傳，雖然有些還未臻成熟。



（圖四）Stefan Wewerka，1982



（圖三）Marcel Breuer鋼管椅，1926

廿世紀五十、六十年代裡，設計師藉由模具灌注成型的塑膠外殼，再加上簡單的結構，將彈簧椅的“坐的舒適”轉而運用到椅子上面去了，使坐椅和靠背可以用簡單的方法來配合人體工學上的需要（圖五）。接下來是將組件和關節互相結合，使椅子有複雜的結構，而變成高科技的“坐的機器”。這種座椅藉著它內部的科技可以依照人體的姿勢或需要做調整（圖六）。



（圖五）Verner Panton 塑膠椅，1959



（圖六）Donald Chadwick，1992

廿世紀八十年代的開始設計已從嚴謹的功能主義桎梏解放出來。在椅子的設計上也釋出一股新的力量，同時在設計上以簡單的幾何圖形做為反抗傳統之宣言。用任何一種材料或造型來設計椅子都可以，除木材外，塑膠、不銹鋼、鋁板、皮革、帆布及其他紡織品、瓦楞紙板或三夾板都可做出各種不同變化的椅子。

當代家具首先值得重視的是「單元系統家具」。這種革命性的家具完全脫離了傳統形式，由一個單元的骨架作為單位，可以按照需要組合成具有綜合機能的家具（圖七）。他們認為：「一件家具不應該像以前一樣被武斷的先注定它的機能；相反的，它應該像其他消費產品一樣，可以依照個別需要和意思而有所不同，以發揮個人的創作意識、生活品味和空間規劃等特色。」在這種的想法引領之下，他們所設計出的單元系統家具是以主架和軸承為骨架，利用零件自由組合成的一套活動性的家庭生活器具。無論是高矮椅凳、沙發、邊桌、書架、床等均能採用這種「單元系統」來組合，此概念被現代設計師廣泛的沿用著，適用在家庭生活的各種需求上。



（圖七）Joe Colombo單元系統家具，1967/68

其次「塑膠吹氣家具」(圖八)亦是當代家具革新的另一大膽突破的嘗試。「塑膠吹氣家具」是由設計師維納麥西·庫沙〈Vietnamese Quasar〉所設計，在根特·畢克曼〈Guenter Beckmann〉主持之下於西德的漢堡首次展出。根據庫沙的構想，人類一向最為習慣而不可或缺的生活要素「空氣」，是可以進一步利用來做為材料的。因此他採用空氣以代替海綿、麻布和彈簧等材料，將空氣吹進去並封閉在一個薄而透明的塑膠皮裡面，而形成這種吹氣的塑膠椅家具。另一種新型的「紙板家具」，顧名思義是採用加強厚紙板做為材料，應用拆疊等方法巧妙組成。在造形上多數採用六角型的結構，需要承受重量的部位常採用向內折角的方式加強支撐力，紙板家具在材質和結構上的不斷改良之下，至今仍有可發展的空間(圖九)。



(圖八) Corla Scolari 塑膠吹氣家具，1967

而壓克力家具的持續發展，同樣給予家具設計帶來新的面貌。美國工業設計師尼爾·斯摩爾(Neal Small)是壓克力家具著名的設計師，他認為壓克力材料最大的特質是它的可塑性。它具備了片狀、管狀以及塊狀等各種型態，而且具有易切割、彎曲、摺疊和壓縮等製作上的優勢，在家具設計上存著廣泛的可能性。此外可「堆疊椅子」的成功解決了公共場所需求大量座椅的問題(圖十)。



(圖九) Peter Raacke 紙板家具

在西方，除桌子與床外，幾百年來椅子是舒適生活中的必需品。依S.Girdion的看法，椅子應具有的實用功能、象徵功能、美學功能及舒適性，可讓人們無限的去探索，設計師們至今仍不停的挑戰著這些問題，讓世界上各角落每天都有新的椅子問世，而且也看不到會有結束的一天。



(圖十) Vico Magistretti 堆疊椅，1970

椅子可摺疊、可重疊、可併排、可拆合，還有分廚房用的椅子、快餐店用的椅子、等候室用的椅子、會議室用的椅子、吃飯或工作用的椅子...等。人們爲了工作，有時一整夜坐在椅子上，有些椅子讓人們坐下不到三五分鐘又站了起來。合於人體工學的椅子、不合於人體工學的椅子，概念化的、具體化的椅子，不像椅子的椅子，從30塊錢到幾拾萬元的椅子，椅子除了舒適外，似乎還需要一點點其他的什麼才行。

這些家具作品（設計）雖然顯示出一種追求更爲完美的傾向，但不能代表符合未來的需要和答案。但從另一角度來看，我們可以說，它已經逐漸的接近人類的理想了。在未來的設計中，只要人類持續不斷地追尋生活中的意義和樂趣，雖然家具的造型、結構上會有所不同，但它的實質功能仍會保留在設計中。爲了使人類各種行動達到更完美舒適的境界，未來的設計師必需擁有更爲敏銳的智慧及創造力，選擇更好的材料和結構方法，以及更完美的形式，使設計邁向於人類所期待的嶄新境界。👤

#### 參考資料

- [1]R.Kiehl，1997，Designgeschichten，FSB verlag
- [2]T.Hauffe，1995，Design Schnellkurs Dumont verlag
- [3]C.Fiell，1997，1000 Chairs，Taschen verlag Koeln
- [4]A.Speltz，1959，The Styles of Ornament，Dover Publications INC. NY
- [5]王建柱，1972，西洋家具的發展，大陸書店印行
- [6]張綺曼、鄭曙暘，1997，室內設計資料集，建築文化出版社