

知网个人查重服务报告单(全文标明引文)

报告编码:BC20260425179342879150717

检测时间:2026-04-25 17:01:19

篇名:手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计

作者:苏林祥

检测类型:毕业设计

比对截止日期:2026-04-25

检测结果

去除本人文献复制比: 0.2% 去除引用文献复制比: 0.2% 总文字复制比: 0.2%  
单篇最大文字复制比: 0.2% (针对概念书籍触感表达的设计研究+戴梦颖0510)

重复字符数: [16] 单篇最大重复字符数: [16] 总字符数: [8500]

0.2%(16) 0.2%(16) 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计\_第1部分 (总8500字)



(注释: 无问题部分 文字复制部分 引用部分)

1. 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计\_第1部分 总字符数 8500

相似文献列表

去除本人文献复制比: 0.2%(16) 去除引用文献复制比: 0.2%(16) 总文字复制比: 0.2%(16)

|   |                         |          |
|---|-------------------------|----------|
| 1 | 针对概念书籍触感表达的设计研究+戴梦颖0510 | 0.2%(16) |
|   | 佚名 - 大学生论文联合比对库 - 2023  | 是否引证: 否  |

原文内容

晋中信息学院  
本科生毕业设计  
手作紫砂工艺的沉浸式  
微体验工坊空间设计  
学院名称: 艺术传媒学院  
专业名称: 环境设计  
学生姓名: 苏林祥  
学号: 2022732322  
指导教师: 李彦平  
二〇二六年六月  
BACHELOR'S DEGREE DESIGN  
OF JZCI  
Design of Shanxi Cultural Tourism Souvenirs  
School : School of Arts Communication  
Subject : Environmental Design  
Name : Linxiang Su  
Number : 2022732322  
Director : Yanping Li  
June 2026  
郑重声明  
本人呈交的毕业作品《手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计》及毕业设计报告均是在指导老师的指导下独立进行研究所取得的成果。毕业设计报告中凡有引用他人的材料、研究成果或观点性词语, 均已在文中加以注释或说明。如出现抄袭及侵犯他人知识产权的行为, 后果由本人承担, 特此声明。

本人签名: 日期:  
摘要  
现在很多非遗紫砂的展示方式还停留在“只能看、不能做”的阶段, 大多是隔着玻璃展示, 观众很难真正参与, 也不容易留下深刻印象。乡宁县正从煤炭产业逐步转向紫砂产业发展, 但在公共空间中, 还缺少一个普通人可以直接体验紫砂手作的地方。

因此，本设计尝试在乡宁县民俗广场中设置一个小型紫砂体验工坊，让做壶不再只是工坊内部的生产流程，而是能够被市民看到并参与。通过调研发现，许多体验空间存在动线混乱、清洗区与操作区混用、桌椅尺度不合理等问题，因此在设计中对空间进行了重新梳理，将其划分为文化展示、动手体验和休息交流等功能区域，使整个体验流程更加清晰顺畅，也让人能够在空间中真正坐下来，专注完成一次紫砂手作体验。

关键词：紫砂工艺；微体验工坊；沉浸式设计；空间叙事；非遗活化

ABSTRACT

Currently, many presentations of intangible cultural heritage Yixing clay (zisha) still remain at the 'watch only, cannot do' stage. Most are displayed behind glass, making it difficult for visitors to truly engage or leave a strong impression. Xiangning County is gradually transitioning from the coal industry to the development of the Yixing clay industry, but there is still a lack of public spaces where ordinary people can directly experience Yixing clay crafts. Therefore, this design attempts to create a small Yixing clay experience workshop in Xiangning County Folk Square, so that teapot making is no longer just a production process within the workshop, but something citizens can see and participate in. Research has shown that many experience spaces suffer from chaotic circulation, combined cleaning and operation areas, and improperly sized tables and chairs. Consequently, the design reorganizes the space, dividing it into functional areas for cultural display, hands-on experience, and rest and communication, making the entire experience process clearer and smoother, and allowing visitors to actually sit down and fully engage in a Yixing clay craft experience.

Key words: Intangible cultural heritage; Yixing clay craftsmanship; immersive experience; spatial narrative; workshop design

目录

TOC \o "1-9" \h \u HYPERLINK \l \_Toc15562 手作紫砂工艺的沉浸式 微体验工坊空间设计 1

HYPERLINK \l \_Toc13067 BACHELOR'S DEGREE DESIGN II

HYPERLINK \l \_Toc24944 OF JZCI II

HYPERLINK \l \_Toc11765 ABSTRACT V

HYPERLINK \l \_Toc24504 绪论 1

HYPERLINK \l \_Toc26924 1 手作紫砂微体验工坊设计目标及其达成度可行性分析 2

HYPERLINK \l \_Toc653 1.1 选题背景 2

HYPERLINK \l \_Toc8034 1.1.1 非遗工艺在现代公共空间中的“失焦”现象 2

HYPERLINK \l \_Toc12133 1.1.2 乡宁县从“煤炭依赖”到“紫砂驱动”的产业转型 2

HYPERLINK \l \_Toc10116 1.1.3城市微更新趋势下的文化空间补位 3

HYPERLINK \l \_Toc29603 1.2 选题目的 3

HYPERLINK \l \_Toc11007 1.3 选题意义 4

HYPERLINK \l \_Toc17965 1.3.1 乡宁县民俗广场的行为注记调研 4

HYPERLINK \l \_Toc13200 1.3.2 现有非遗工坊的空间局限性分析 4

HYPERLINK \l \_Toc26255 1.4.1 具身认知视角下的尺度推演 5

HYPERLINK \l \_Toc29770 1.4.2 数字化性能模拟与优化 5

HYPERLINK \l \_Toc20067 2 紫砂工坊旅游体验设计调研 6

HYPERLINK \l \_Toc4071 2.1 行业现状的“两极分化”现象 6

HYPERLINK \l \_Toc3804 2.1.2 城市公共区域微工坊的空白 6

HYPERLINK \l \_Toc28335 2.2 空间痛点现状调查与实地采样 6

HYPERLINK \l \_Toc918 2.2.1 动线逻辑的混乱导致体验受干扰 6

HYPERLINK \l \_Toc2158 2.2.2 人体工程学的忽视与感官疲劳 7

HYPERLINK \l \_Toc19755 2.3 沉浸式工坊设计趋势调查 7

HYPERLINK \l \_Toc27480 2.3.1 从“视觉重心”转向“身体认知” 7

HYPERLINK \l \_Toc22803 2.3.2 数字化辅助下的“轻量化”叙事 8

HYPERLINK \l \_Toc20171 2.4 核心设计创新点及其逻辑推演 8

HYPERLINK \l \_Toc10712 2.4.1 工艺流程与空间节点的“拓扑对位” 8

HYPERLINK \l \_Toc14662 2.4.2 模块化集成操作系统的研发 8

HYPERLINK \l \_Toc27051 2.4.3 “低能耗、微介入”的环境策略 8

HYPERLINK \l \_Toc15132 3 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计实施方案 9

HYPERLINK \l \_Toc25306 3.1 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计思路 9

HYPERLINK \l \_Toc2977 3.1.1 设计要素的提取 9

HYPERLINK \l \_Toc5303 3.1.2 造型的设计及色彩材质的选用 10

HYPERLINK \l \_Toc1256 3.2 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计过程 13

HYPERLINK \l \_Toc4331 3.2.1 设计草图 13

HYPERLINK \l \_Toc6732 3.2.2 设计效果图 14

HYPERLINK \l \_Toc27737 3.3 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计最终成果展示 14

HYPERLINK \l \_Toc2133 4 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计成果达成度分析 15

HYPERLINK \l \_Toc10218 4.1 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计作品经验分析 15

HYPERLINK \l \_Toc12477 4.1.1 具身认知与空间逻辑的高度对位 15

HYPERLINK \l \_Toc22788 4.1.2 模块化尺度对行为精细化的支撑 15

HYPERLINK \l \_Toc27548 4.1.3 城市微更新中的文化介入路径 15

绪论

近几年，随着地方经济的发展，山西省及各地政府开始更加重视文化旅游和非遗技艺的保护与活化，也在不断推动高校与企业参与到相关文旅空间的设计与更新中。紫砂陶制作技艺作为国家级非物质文化遗产之一，长期以来主要依赖“前店后厂”的传统作坊模式进行传承，但这种空间形式在面对当下的体验型消费时，逐渐显得有些单一，观众更多只是观看，而很少真正参与其中。这个选题最初其实来自我在调研中的一个感受：很多非遗体验空间看起来“很完整”，但人进去之后往往停留时间很短，体验也比较表面化。我当时就在想，是不是空间本身就没有给人留下“愿意动手”的理由，所以才会变成一种走马观花的参观。基于这种不太成熟但持续存在的疑问，本课题尝试从环境设计的角度出发，去讨论如何在有限的微型空间中，把紫砂的制作流程重新组织一下，让它不仅仅是一个生产过程，而是能够被看见、被理解，甚至被参与的一种体验过程。在设计过程中，我把重点放在材质、光线、空间节奏以及人体尺度这些比较基础但直接影响体验的因素上，希望能让原本比较枯燥的手作步骤变得更容易进入。当然，这个想法本身也有一些不确定的地方，比如在这么小的空间里去承载完整的体验流程，是否真的可行？以及在实际使用中，会不会因为功能叠加反而让体验变得更复杂，这些问题在目前阶段也还没有完全解决。同时，针对现有类似空间中常见的几个问题，比如空间利用效率不高、动线交叉混乱以及体验方式比较单一等，本设计尝试做了一些简单的调整，希望能够提供一种更清晰的空间组织思路，也为非遗工坊在当代语境下的更新提供一点参考。

1 手作紫砂微体验工坊设计目标及其达成度可行性分析

1.1 选题背景

在现在的城市文化传播里，紫砂工艺这些非遗内容，其实越来越偏向一种“展品化”的呈现方式。我们在博物馆里经常能看到很精致的紫砂壶，但基本都是放在玻璃柜里面，和人之间有一段明显的距离。这种方式虽然方便展示，但在某种程度上把人和工艺之间原本的感官联系切断了。紫砂真正有意思的地方，其实不只是最后做出来的成品，而是泥料在手里被揉、被压、被塑形的整个过程，还有工具在坯体上留下的真实触感变化。但现在很多展示方式，把这些“过程感”都省掉了，只剩下看，缺少了“做”的部分。所以可能需要换一种空间方式，让人和材料、工艺之间重新建立联系，让原本只是陈列的东西，变成可以参与的过程。通过这种微型空间的尝试，让传统手工艺不只是被观看，而是能在实际操作中被重新感受和理解。紫砂花货作品的主题和造型与生活息息相关，紫砂艺人从生活中挖掘自然事物，将其融入紫砂壶器中，通过构思与塑造呈现出别具一格的紫砂作品，这些作品意趣丰富、造型别致，深受人们的喜爱，让人们感受到紫砂艺术的与众不同，突出作品的艺术美感，为紫砂艺术增添了无尽的趣味。

1.1.1 非遗工艺在现代公共空间中的“失焦”现象

很多紫砂体验空间还是比较基础的做法，在这种情况下，使用者更多只是完成一个手作流程，而不是进入真正比较投入的创作状态。再加上一些空间在环境控制上做得不够，比如噪音比较明显、分区也不太清晰，很容易被外界打断，很难安静下来专注操作。也正是基于这些观察，这个设计希望在空间上做得更细一点，让体验不只是“做紫砂”，而是更接近一个连续、比较专注的过程。

1.1.2 乡宁县从“煤炭依赖”到“紫砂驱动”的产业转型

山西省乡宁县目前正处在产业转型的一个关键阶段，长期以来，当地经济主要依靠煤炭资源支撑，在国家能源结构不断调整的背景下，乡宁县开始逐步转向对本地紫砂文化资源的再利用和开发，根据近年的相关产业规划，当地紫砂矿产储量较为可观，也提出了打造“北方紫砂之都”的发展方向。不过从目前的实际情况来看，这种转型更多还是停留在比较宏观的产业园区建设上，在城市公共空间这一层面体现得还不明显。像广场、公园这些市民日常使用的空间，整体还是以休闲功能为主，和紫砂产业之间的联系相对比较弱。

1.1.3 城市微更新趋势下的文化空间补位

乡宁县民俗广场从现在的情况来看，文化相关的设施分布不太均匀，整体功能也比较单一，周边人群主要还是以散步、休闲，或者跳广场舞这类活动为主，真正能让人停下来参与互动的内容不多。在这种基础上，如果在广场里加入一个比较小型的沉浸式体验工坊，其实可以不改变原有场地的整体结构，只是在使用方式上做一点补充，让空间不只是“能用”，而是多一点参与的可能性。这种做法整体来说更像是轻微的介入，不会动到原本的广场格局，但可以在局部增加一个新的活动点，让原来比较单一的公共空间，多一点和文化体验相关的使用方式。

1.2 选题目的

这个设计主要是想找一种更适合紫砂制作流程的小空间组织方式，重点放在微空间里面怎么把展示和实际操作协调好，尽量避免它们放在一起时互相干扰的问题。我把紫砂制作里比较关键的几个步骤，比如炼泥、成型、修坯、交流这些，尽量对应到不同的空间位置上，再通过比较简单的动线去串起来，让人进来之后是按步骤一步一步走的，而不是随意在几个区域之间来回切换。同时也通过材料选择、灯光的明暗变化，还有基本的通风处理，去靠近传统紫砂工坊那种比较安静、偏专注的氛围，让人在里面慢慢能沉下来，进入一个比较稳定的操作状态，不容易被外界打断。

1.3 选题意义

1.3.1 乡宁县民俗广场的行为注记调研

我对乡宁县民俗广场做了实地观察。这个广场在县城中心，周边基本都是住宅区，人流量比较集中，除了两个时间段，广场的人明显会少很多，大部分人只是路过或者短暂停留，很少有人长时间活动。整体来看，这个广场更像是通行和简单休闲结合的空间，而不是一个长期停留的活动场所。另外在广场北侧还有一块利用率比较低的硬质铺装区域，这里采光很好，视野也比较开阔，周围相对安静，离广场舞这些活动区也有一定距离，所以比较适合放置一个小型的紫砂体验工坊，可以减少外界噪音干扰，也更容易形成一个相对稳定的手作环境。

### 1.3.2 现有非遗工坊的空间局限性分析

我在对国内一些手工艺术工作室做对比的时候，感觉它们有一些比较共性的问题。比如有些工坊在清洁区处理得不太好，泥水容易溢出来，时间一长空间就会显得比较乱，对整体体验也有影响。另外在动线安排上，有些空间也不太清晰，展示区和操作区混在一起，人走动的时候容易互相打扰，使用时注意力也很容易被分散。还有一点是紫砂制作本身需要长时间坐着操作，但不少工位在尺寸和高度上没有太考虑人体舒适性，用起来会比较累。这些问题整体来看，也就是这次设计想重点去调整和改善的部分。

#### 1.4.1 具身认知视角下的尺度推演

我用了人体工程学的方法，对紫砂制作过程里的一些动作做了简单的测量和分析，比如人在拍打泥片时手臂大概能活动到什么范围，操作的时候需要什么样的空间才比较顺手，还有操作台面大概倾斜多少会更舒服这些问题，都做了一些记录。然后把 这些比较基础的行为数据整理了一下，转成设计里的参考尺寸和模块依据。本方案里用的1200×800mm操作台，其实也是根据 这些实际操作行为反推出来的一个比较合适的尺寸。

#### 1.4.2 数字化性能模拟与优化

我在用三维建模软件对方案进行反复调整的过程中，主要做了几轮空间环境的模拟，其中重点放在室内自然通风的效果上。因为紫砂制作过程中会产生一些细微的粉尘，所以气流怎么组织就显得比较重要。我通过不断调整窗户的位置以及开启扇的角度，在不依赖空调设备的情况下，让室内空气能够形成比较自然的循环。

### 2 紫砂工坊旅游体验设计调研

#### 2.1 行业现状的“两极分化”现象

我在前期准备阶段对国内一些手工艺术体验空间做了比较广的调研，整体来看现在紫砂体验空间大致有两种比较极端的情况。一种是一线城市或者高端度假区的私人工作室，环境确实不错，但门槛和消费成本都偏高，而且很多还需要预约，在一定程度上把非遗体验变成了少数人的消费内容，普通人不太容易接触到。另一种是景区里的“体验点”，虽然人流和位置都还可以，但整体设计比较同质化，很多只是放在纪念品店一角，环境也比较杂，基本没有做声学处理，这种情况下，使用者很难真正安静下来去感受泥料和制作过程。

#### 2.2 空间痛点现状调查与实地采样

##### 2.2.1 动线逻辑的混乱导致体验受干扰

在调研乡宁县周边以及太原一些陶艺馆的时候，我发现一个比问题就是动线不太合理，这个问题对整体体验的影响还是挺明显的。很多工坊本身是由旧办公室或者已有空间简单改造过来的，所以功能分区没有经过系统梳理，整体比较随意。在实际使用过程中，经常会出现错乱的情况，比如有人在准备泥料的时候，需要从正在进行精细刻绘的区域经过，或者在洗手的时候水 会溅到旁边的工位，对其他人造成一定干扰。这种空间上的流线冲突，不只是影响基本的操作效率，更重要的是会打断整个体验的连续性，让人很难一直保持比较专注、比较稳定的制作状态。

##### 2.2.2 人体工程学的忽视与感官疲劳

这是我在调研中发现的一个比较普遍的问题。紫砂壶制作本身是一个比较长的过程，初学者一般需要连续坐着操作两个小时甚至更久，但现在很多体验点的操作台高度基本都是固定在750mm左右，这个尺度更多是按普通办公书写来设定的。但在实际 揉 泥或拉坯时，人体需要更大的前倾角度，肘部也需要支撑空间，而这一点很多工位并没有考虑到。我在现场观察到，不少人 体验大概半小时后就开始频繁调整坐姿，其实已经说明舒适性不太够。如果不通过更系统的方式去调整这些基础尺度，比如做 像 1200×800mm这种更贴合操作行为的工作台模数，那么所谓的沉浸式体验，其实很难真正成立，更多还是停留在表面。

##### 2.2.3 清洁系统失效造成的环境品质下滑

紫砂制作涉及大量的泥水和粉尘。我看的几个空间里，地面和墙角常年积存着无法清理的泥。这主要是因为空间设计时没有考虑“干湿分区”和专用的泥水分离系统。当整个场域显得不洁时，紫砂工艺那种质朴、静谧的文化感就会消失。我在方案中 专门设计的嵌入式工具槽和废料收集桶，就是针对这一痛点的定向反击。

#### 2.3 沉浸式工坊设计趋势调查

##### 2.3.1 从“视觉重心”转向“身体认知”

我在看近几年一些国际设计奖项作品的时候，发现文化空间的设计方向其实变化挺明显的。以前很多设计更偏造型和视觉效果，现在反而更关注人待在空间里的真实感受，也就是身体层面的体验。很多设计师也不太依赖复杂的造型了，而是直接用材料本身来表达空间，比如粗糙的石材或者温润的木材，让人一接触就能感受到空间的氛围。在这个方案里我也参考了这种思路，没有做太多装饰，而是尽量保留材料本来的状态，比如泥土、木材这些，通过它们在触感和温度上的差别，让人在使用空间 的时候能更直接地感受到一种更真实的体验。

##### 2.3.2 数字化辅助下的“轻量化”叙事

我在调研上海、杭州一些文化展的时候发现，不再是那种大屏幕一直循环播放的形式，而是更偏向融入到环境里，比如用定向音响去还原拉坯时的声音，或者用感应灯光慢慢去引导人的视线和走动路径。这个方案里的“非遗认知区”，我也参考了这种做法，加了一个比较简单的触控系统，让访客在没有工作人员讲解的情况下，可以自己点开去了解乡宁紫砂的矿料和相关信息，用一种比较轻松、没压力的方式完成基础认知。

#### 2.4 核心设计创新点及其逻辑推演

##### 2.4.1 工艺流程与空间节点的“拓扑对位”

简单来说，就是不只是把识料、塑泥、成型、交流这些步骤当成功能分区，而是把它们直接转化行走路径。进入工坊后，人按照动线一步步前进，移动的过程其实也对应着紫砂制作的过程。这样空间就和工艺流程结合在一起，而不只是单纯被使用的地方。同时动线尽量做成单向，避免来回交叉走动，减少流线混乱，也能降低不同操作之间的干扰。

##### 2.4.2 模块化集成操作系统的研发

针对调研里发现的“工位比较乱”这个问题，我做了一套1200×800mm的操作模数。这个尺寸不只是定一个桌子大小和高度，而是结合人在做紫砂时的动作范围一起考虑，把一些边角空间也利用起来，在桌面周围做了隐藏式的工具收纳，让常用和不常用的东西都能有各自的位置，这样操作时会更顺手，也不容易显得杂乱。整体思路是尽量减少桌面上的杂乱感，让工具有固定的位置但不外露，在使用过程中尽可能只保留泥料和当前正在用的工具，从而让操作面保持相对干净和集中，使体验者在制作时的注意力不会被其他物品分散。

### 3 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计实施方案

#### 3.1 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计思路

这个设计是以“从泥到壶的过程”作为主线来的，我把紫砂的五种原矿颜色，比如紫泥、朱泥、段泥、黑泥、绿泥，做了一种处理，转化成空间里的不同的色调。这样做不是单纯为了装饰，而是让人走在空间里的时候，会随着颜色的变化，慢慢感受到紫砂从原料到成型的整个过程，有点像是用颜色把流程串起来。

##### 3.1.1 设计要素的提取

我从紫砂壶成型工艺里的“拍打”和“镶接”这两个动作出发，把它们转化成空间里的折线关系和体块之间的穿插，让空间的构成方式跟制作过程有一一对应关系。墙面的展龛设计参考了紫砂里的“明针”工艺，在整体比较粗糙的夯土墙面上，只在局部做出一些比较光滑、接近玉质感的曲面凹槽，用这种粗糙和细腻的对比，来形成更直接的视觉和触觉反差。

##### 3.1.2 造型的设计及色彩材质的选用

在造型设计上，整体没有做过多复杂的形态，而是以简洁、朴素的空间结构为主，让空间更贴近手工体验的氛围。整个空间围绕紫砂制作的流程进行组织，将体验过程拆分并对应到不同区域，包括非遗认知区、紫砂手作体验区、清洁整理区、原料与工具管理区以及创意交流与作品展示区，通过平面布局和动线安排，把这些空间顺畅地连接起来。

在色彩和材料选择上，整体以木材和泥土色系为主，营造出温和、自然的环境氛围，让人进入空间后能够更容易安静下来。

材料上尽量保留原本的质感，比如木质格栅、原木家具等，与紫砂泥料本身的质地形成呼应。同时通过自然采光和通风的方式，让空间保持相对舒适的使用环境，使整个体验过程更加放松、连贯。

空间维度 传统作坊（厂店分离） 现状体验店（粗放型） 沉浸式微体验工坊（理想型）

照明系统 均质基础白光（5000K，300lx）混合光，缺乏重点照明 戏剧化重点照明（3000K，操作区600lx，环境光50lx）

动线规划 员工与游客流线高度交叉 单一尽端式流线，易拥堵 环绕回游式，设置心理缓冲过渡区

听觉环境 临街噪音、机械噪音（>65dB）环境嘈杂，缺乏声学干预 引入80Hz低频打泥片白噪音及水流声（<45dB）

材料触感 工业化地砖、塑料台面 复合木板、不锈钢 陶土砖、老榆木泥凳、多孔透气夯土墙

#### 3.2 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计过程

##### 3.2.1 设计草图

##### 3.2.2 设计效果图

#### 3.3 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计最终成果展示

### 4 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计成果达成度分析

#### 4.1 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计作品经验分析

##### 4.1.1 具身认知与空间逻辑的高度对位

这个设计比较关键的一点，是把“具身认知”的思路放到了空间里。简单说就是不只是做功能分区，而是把紫砂制作的几个步骤，比如识料、成型、修坯、交流这些，直接变成一条单向动线，让人按顺序一步一步走下去，这样也能减少手作空间里常见的混乱问题，让整个体验更顺一点。整体就是用人的操作流程去反推空间怎么布置，也就是“怎么做”来决定“在哪里做”。这样下来，体验者在大概两个小时的制作过程中，动线不会来回交叉，节奏也会更连贯一点。从实际效果看，这种按工艺流程来组织空间的方式，比单纯按功能分区更容易让人静下来，也更接近手工制作本身的状态。

##### 4.1.2 模块化尺度对行为精细化的支撑

在这个方案里，1200×800mm的操作台其实算是一个比较基础但很关键的单元，可以理解成整个工位的核心。我主要是根据人在做紫砂时的动作范围去做了一些分析，把工具收纳、废料处理，还有实际操作这些，都尽量整合在同一张台面和它周边的范围里，让整个使用过程尽量保持在一个比较集中、比较顺的状态。这样做下来，空间用起来会更连贯一些，也不容易因为东西分散而被打断，让人能更专注在制作本身上。后面如果做类似的小型非遗体验空间，这个尺寸也可以当作一个比较稳定的参考。

#### 4.2 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计不足之处分析

##### 4.2.1 材料耐用性与维护成本的博弈

设计里用了不少木质格栅和原木家具，主要是想营造一种朴素、自然的空间氛围。但在实际使用中也发现，紫砂制作过程中产生的湿气和泥浆会对这些自然材料产生一定影响，时间久了可能出现受潮或磨损的问题。后来反思时也意识到，在营造氛围和后期维护之间需要做一个更理性的平衡。比如在一些经常接触水或泥料的区域，可以考虑使用稳定性更好的仿木复合材料替代，这样既能保持整体视觉风格，也能提高空间的耐用性。

##### 4.2.2 极端气候下的环境调节局限

本方案整体是偏向低碳思路的，主要通过自然通风和遮阳系统来调节室内环境，不太依赖传统的空调设备。在前期模拟过程中也发现一个问题，在山西乡宁这种气候条件下，冬季比较寒冷、夏季在无风的情况下，仅靠这些被动式的物理调节方式，有时候很难完全保证室内的舒适度。所以在后续的深化设计里，可能还需要再考虑一下低能耗的机械辅助系统，比如地源热泵或者小型新风系统之类的设备，并尝试把它们更隐蔽地整合进建筑结构中，在不破坏整体空间氛围的前提下，补足极端气候下的使用需求。

#### 4.3 手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计展望

##### 4.3.1 数字化互动技术的深度融合

之后可以尝试引入AR技术，把紫砂名家的制作动作，比如手势或成型过程，叠加到体验者的操作画面中，让人在动手时可以跟着对照学习，相当于一种实时参考。这样既能增加参与感，也能让非遗工艺的理解更加直观。

### 5 结语

《手作紫砂工艺的沉浸式微体验工坊空间设计》，本质上就是一次针对小型空间更新的设计尝试，同时也算是在现在这种城市生活节奏里，对人精神状态的一种回应。在快节奏、高密度的城市环境中，人很容易出现注意力分散、压力累积的情况，这个设计想做的就是提供一个可以进入、可以动手参与的空间，让人在短时间内有一个相对放松的过程。在具体设计上，其实没有做太多装饰性的处理，而是尽量回到空间本身的使用逻辑，用比较克制的方式去处理界面和结构，更强调材料本身的质感，还有光线自然变化带来的感觉。同时也借用了一点偏现象学的思路，更关注人在空间里的真实体验，比如光、材料和人的动作之间的关系，让空间不只是“能用”，也能被感受到。紫砂泥料的触感、手作过程的节奏，再加上整体比较安静的氛围，一起构成一个相对稳定的体验环境。所以这个设计在满足基本功能和文化传播需求的基础上，也是在尝试

讨论传统手 工艺在当代空 间里的一种呈现方式，通过做一个节奏比较慢的小型体验空间，让紫砂工艺有一个可以持续发生的载体，同时 也在城市里留下 一块相对安静、简单、可以停下来的小空间。

- 说明：
- 1. 总文字复制比:被检测文献总重复字符数在总字符数中所占的比例
  - 2. 去除引用文献复制比:去除系统识别为引用的文献后, 计算出来的重合字符数在总字符数中所占的比例
  - 3. 去除本人文献复制比:去除系统识别为作者本人其他文献后, 计算出来的重合字符数在总字符数中所占的比例
  - 4. 单篇最大文字复制比:被检测文献与所有相似文献比对后, 重合字符数占总字符数比例最大的那一篇文献的文字复制比
  - 5. 复制比按照“四舍五入”规则, 保留1位小数;若您的文献经查重检测，复制比结果为0，表示未发现重复内容，或可能存在的个别重复内容较少不足以作为判断依据
  - 6. 红色文字表示文字复制部分;绿色文字表示引用部分(包括系统自动识别为引用的部分);棕灰色文字表示系统依据作者姓名识别的本人其他文献部分
  - 7. 系统依据您选择的检测类型(或检测方式)、比对截止日期(或发表日期)等生成本报告
  - 8. 知网个人查重唯一官方网站:<https://cx.cnki.net>

知网个人查重服务  
官方网址 [cx.cnki.net](https://cx.cnki.net)