

超 NEA 级

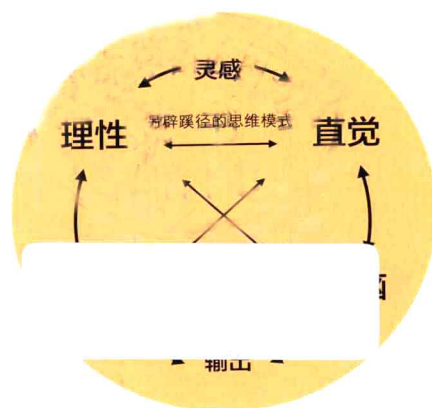
MACHINA

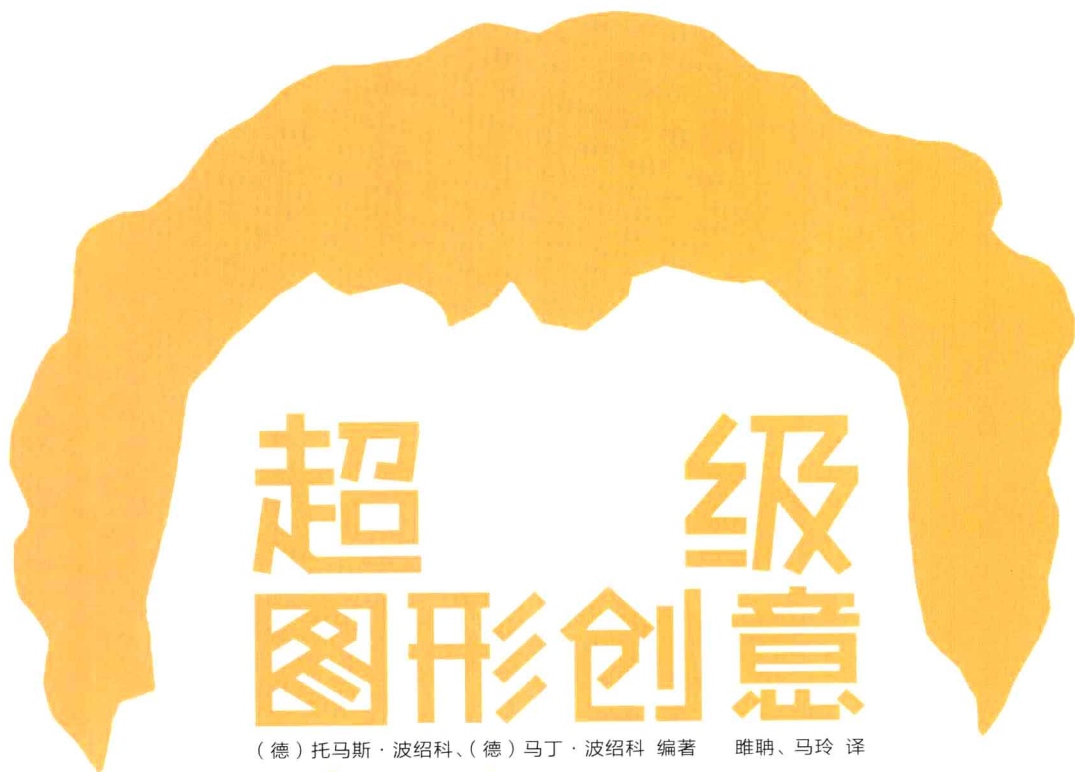
(德) 托马斯·波绍科、(德) 马丁·波绍科 编著 睢聃、马玲 译

图形创意

NEA MACHINA

超 级 图形创意






超 级 图形创意

(德) 托马斯·波绍科、(德) 马丁·波绍科 编著 睢聃、马玲 译

NEA
MACHINA

First published by arrangement with Verlag Hermann Schmidt Mainz 
©2010 Verlag Hermann Schmidt Mainz (und bei den Autoren)
www.typografie.de

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由德国 Verlag Hermann Schmidt Mainz 出版社授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cyplaw@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号：01-2012-6718

图书在版编目(CIP)数据

超级图形创意 / (德) 波绍科, (德) 波绍科编著; 睢聃, 马玲译.
—北京: 中国青年出版社, 2012.10
ISBN 978-7-5153-1102-9
I. ①超… II. ①波… ②睢… ③马… III. ①图案设计 IV. ①J51
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 231627 号

超级图形创意

(德) 托马斯·波绍科 (Thomas Poschauko)
(德) 马丁·波绍科 (Martin Poschauko) / 编著 睢聃、马玲 / 译

出版发行：  中国青年出版社
地 址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电 话：(010) 59521188 / 59521189
传 真：(010) 59521111
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：赵媛媛 傅丽叶
责任编辑：郭光 莽 昱 赵静
封面设计：六面体书籍设计
唐 棣 孙素锦

印 刷：深圳市精彩印联合印务有限公司
开 本：889 × 1194 1/16
印 张：21.5
版 次：2013 年 1 月北京第 1 版
印 次：2013 年 1 月第 1 次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-1102-9
定 价：128.00 元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189
读者来信：reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.lion-media.com.cn>

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。
封面用字包括：方正兰亭黑系列

这是一本什么样的书？

本书是一本基于一项真实实验的创意类图书：双胞胎兄弟托马斯·波绍科（Thomas Poschauko）和马丁·波绍科（Martin Poschauko）做了一项创意实验，他们给自己安排了如下任务。

用给定的两个元素，即“肖像”和命题“NEA MACHINA”（详解见第 11 页），在有限的四个月时间里创造出尽可能多的形态各异的作品。



肖像

将人的头部、脸部，或者是其他部位作为创意元素。这些元素形成的作品不一定都和这里展示的人物肖像相近，它们可以具有与这个肖像不同的特点或外形。

命题

在实验中，它们的表现形式可能是一种技法、一个图标，抑或是一种普通的印刷术。

NEA MACHINA

这两个元素可以独立使用，也可以组合产生不同的作品。内容和手段的选择完全自由。在一些特例中，您还可以偶尔从主题中抽离出来，创造出自己想要的东西。

我们在四个月中共创作了一千多个不同形式、有着不同风格的图形设计作品，并且将在本书中一一为您呈现。

通过详细介绍图形创意产生的过程，创造过程和创意过程都变得非常透明。读者可以在“现场”真实地感受这种创造力。每个作品旁还附有创作者个人的“现场”评论，创造过程中的一些小插曲也会通过这些评论透露出来。

从这项实验中，我们还提炼出了自己关于“创造和创新”的论点，这也将作为独立的部分包含在本书中。我们论点的核心在于自己研发的图形创作的模式，即“理性—直觉—手—电脑”的结合运用，这一方法让本书中的大部分项目都成为了可能。

目录

图形创意和创造力模式

Page 10 - 11

导论

Page 12 - 14

创作空间的自由与限制

Page 15 - 18

图形创作的模式

“理性—直觉—手—电脑”的组合运用

Page 19 - 23

创意依靠理性还是直觉?

Page 24 - 25

适时交出创意控制权

Page 26 - 27

将行动作为创意的前提

Page 28 - 31

创意的特殊工具——手

Page 32 - 33

用身体感觉激活创意

Page 34 - 35

你是一名创造者，要摆脱电脑

Page 36 - 37

不再是图形合成者，回归到图形创造者

Page 38 - 41

创意的特殊工具——电脑

Page 42 - 43

将电脑作为认知世界的学校

Page 44 - 47

手与电脑的组合运用

Page 48 - 53

现实材料的创造潜力

Page 54 - 57

对不同形式语言的学习

Page 58 - 63

用联想和抽象方法开拓新思路

Page 64 - 66

创造图形时，你是艺术家还是设计师?

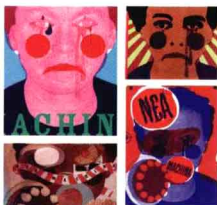
Page 67 - 69

好心情能促进创新

Page 70 - 71

对自由的认知

创新实验开始了!



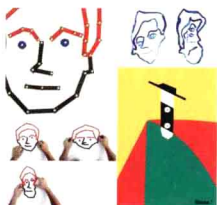
Page 74 - 95

悲伤的小丑和数字拼图



Page 96 - 115

将文本框或图片框(占位符)组成网格,分两类按竖琴形式排列,再使其随机形成不同的创意方案



Page 116 - 123

手动将脸变为“毕加索”



Page 124 - 133

游戏式、实验性的类型设计



Page 134 - 135

字母A变形为蜡烛,最后演变为蜘蛛侠



Page 136 - 143

以图形美学作为修辞手段，实现字体从单一到多样的跨越



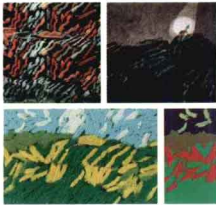
Page 144 - 149

将一幅竹笔画进行数字“抽象化”处理



Page 150 - 152

对“半原型”进行再次加工



Page 153 - 159

一摞瓦变成“梵高”，变成诗一般的图画



Page 160 - 161

树枝成了字体设计的元素



Page 162 - 168

用数字化工具创作具有手工效果的儿童书籍插图，在一样的副本上同时进行创作



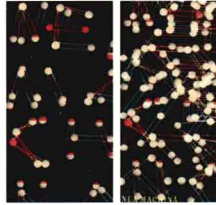
Page 169

混乱的废弃物拼图



Page 170 - 187

符号化的肖像：将符号演变为“口香糖网格”和“弗朗西斯·培根”的创意



Page 188 - 192

用橡皮圈制成的未来主义风格海报



Page 193 - 199

精细的美学改变了一幅图，同时不同图形创意之间也保持了一致性



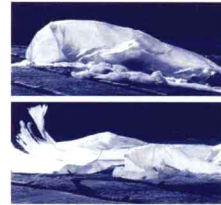
Page 200 - 203

从表形文字到细节化的图画



Page 204 - 207

用亚麻油毡创作的真正作品



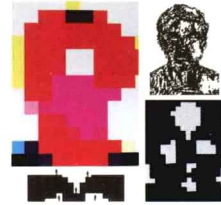
Page 208 - 211

我们房子后面的大海



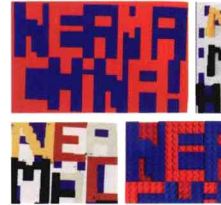
Page 212 - 213

我们花园里的三棵树与感知的自由



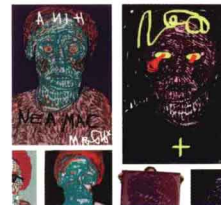
Page 214 - 215

像素实验



Page 216 - 217

乐高积木——栅格化的图像



Page 218 - 223

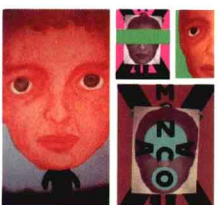
纯真一些——摆脱思维定势



Page 224 - 233
一个灵感改变了人物的外表



Page 234 - 251
模具设计



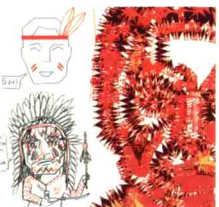
Page 252 - 256
尝试不断对作品进行再加工



Page 257
彩色的海报生产机器



Page 258 - 261
“灵感机器”激起的联想



Page 262 - 267
利用电脑特效做出来的“印第安形式的语言”



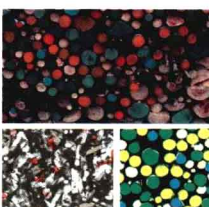
Page 268 - 275
一笔画肖像



Page 276 - 287
吸血鬼德古拉伯爵系列



Page 288 - 289
借助柱状图设计脸部特征



Page 290 - 297
木头堆的韵律



Page 298 - 305
从电脑效果到木版画



Page 306 - 307
从指纹到数字化印象主义



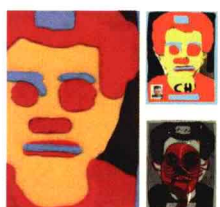
Page 308 - 325
一个机器人和它漫长的创意演变过程



Page 326 - 327
从矢量分子结构到骨头字体



Page 328 - 329
用数字化工具模拟手工绘画



Page 330 - 333
从让·米歇尔·巴斯奎特的作品到毡毯的肖像画再到蚀刻画



Page 334
用标点组成字母



Page 335 - 341
一个偶然出现的元素激发了创造力

图形创意和 创造力模式

源于实验
“NEA MACHINA”的创新方法

什么是“图形创意和创造力模式”？

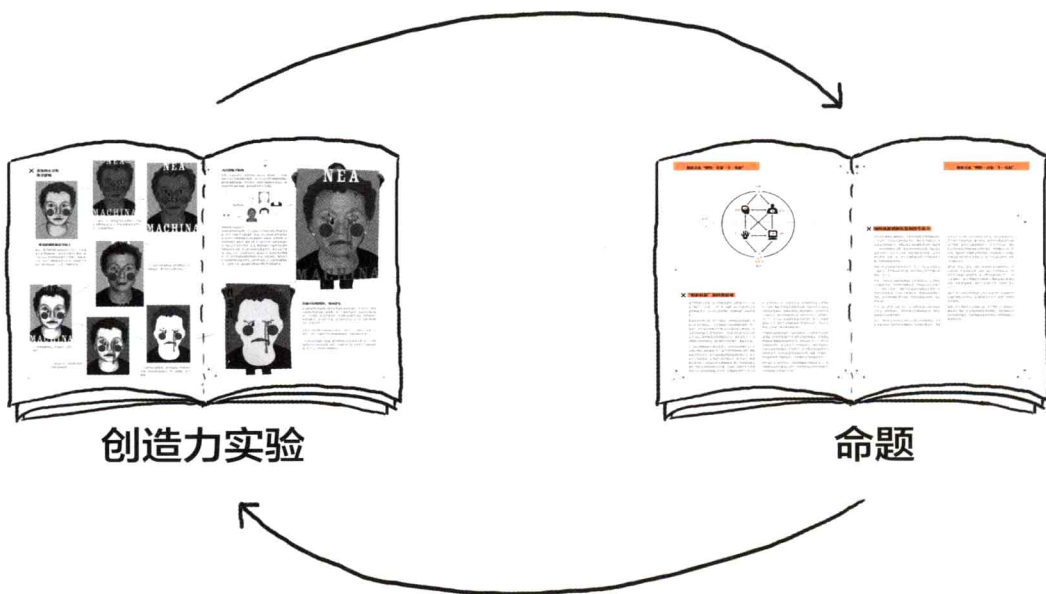
“图形创意和创造力模式”是在创造力实验“NEA MAC-HINA”中产生或者具体体现出的一系列知识的总汇。通过深入研究图形创意，以及亲自实践，我们会产生一系列的想法。这涉及到了我们“理性—直觉—手—电脑”这一创新模式和有关创造性实验的理论，同时它也涉及到了每个人对于设计的个性化想法和我们尤为强调的创造力。您将在本书中看到一些个人的创作过程。

我们也想借此说明，我们不是教师、心理学家或者科学工作者。“图形创意和创造力模式”是我们自己的想法，我们介绍了自己的实际经历，并欢迎大家就此展开激烈的讨论。

注释：

“图形创意和创造力模式”是我们两人（编者按：双胞胎兄弟托马斯·波绍科和马丁·波绍科）的共同认识和对该项目的一个回顾。因此我们用了“我们”这一人称代词。

通过对这一创造力实验的实际研究，
我们获得了新的认识。



该认识以启发和优化我们工作方式的形式反作用于这个实验。

创造力实验形式的稳定性

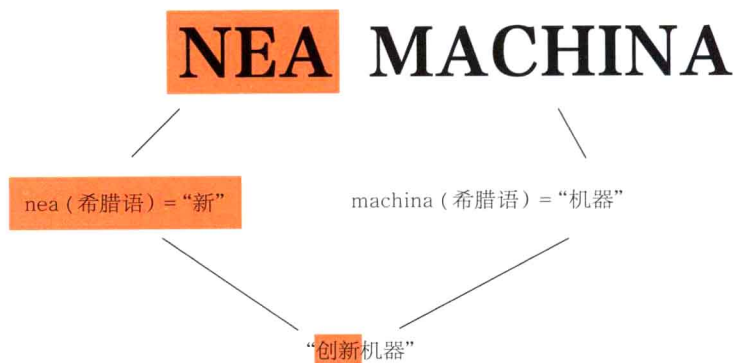
为了保证这一创造力实验形式的稳定性（详细任务见第五页），我们应用了两个元素：命题“NEA MACHINA”和一个人的肖像来对其进行限制。这两个元素在形式上一直在不断变化，那么我们为什么偏偏选择这两个元素呢？

为什么命题是“NEA MACHINA”？

我们不受内容限制，使用了“NEA MACHINA”这两个单词作为本书的题目，因为它表明了隐含在我们工作中的创新策略。“NEA MACHINA”是希腊语中的词组，翻译过来的意思是“新机器”。从内容上讲，它表示一台在有效运转着的“创新机器”，这台机器在理性、直觉、手和电脑的共同作用下运转着。“新”表示创新性，“机器”表示创新性所蕴含的巨大能量。

我们之所以选择希腊语这一古老的语言，是因为现在创新技术的进步越来越需要回顾“古老”的手工艺，并从中汲取养分。

因此“NEA MACHINA”这一概念新旧并存（正如我们在该项目中的思路一样），既有前瞻性，又有回顾性。



为什么选择一个肖像？

肖像在我们的系列创作中经常出现，它为我们的实验提供了非常简单的图片材料。这并不是说我们的重点在于对被描摹的人物进行性格方面的阐述，我们的重点在于创作风格简洁的作品。我们选择人脸的原因在于，它是值得阐述的主题。脸能使感觉和形式不同的创作之间的连结变得简单。此外，脸也是一个很常见的创作题材。

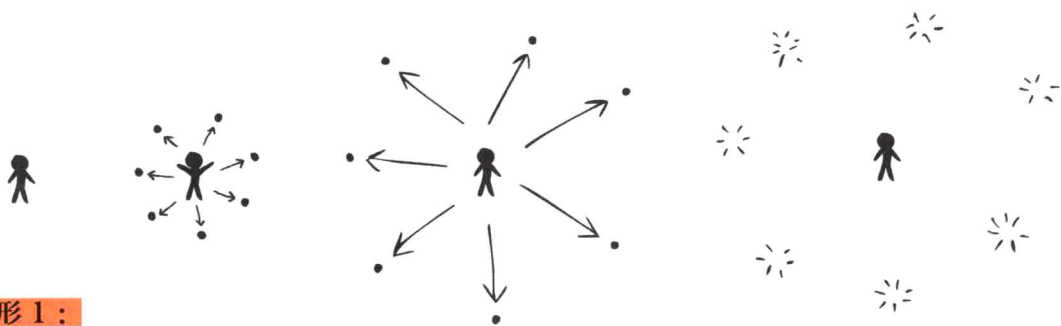
致所有想知道这个肖像人物是谁的人们：他是我们的朋友和艺术家同事托尼·格鲁贝尔(Toni Gruber)，他的外貌给我们一种很亲切的感觉。

创作空间的自由与限制

寻找自由和限制

开始工作之前我们思考了很长时间：哪个命题对于我们的计划——创作一个似乎无限的形式系列是最合适的。我们想通过这一工作创建一个包括我们所有创意层面的“模板目录”。为此我们需要一个基本上能包容万象、不排斥任何风格和想法的命题。尽管如此，我们同时也在寻找一种

适度的限制，即如何为我们的项目创造最佳的框架条件。为了实现最大限度的创造性，我们思考了要强加给自己什么样的限定，允许自己有什么样的自由。套用一句话来表达就是：我们在寻找最佳的“创作空间”。下图是第一种思路。



极端情形 1：

没有限制的创作空间

我们首先想到的是一个完全自由的命题设定（即没有限制的创作空间）。开始时这似乎是惟一正确的选择，因为理所当然，每一种限制都会排除某些可能性，因而减少多样性。然而在这种彻底自由的“做我想做的”理念指导下，结果却很令人失望。我们以极大的积极性，卖力地实施这

一方案，并将创造性的触角伸向了所有的方向。但由于缺少一个明确的目标，即缺少一个适当的限制，这一方案最终宣告破产。尽管我们有大量的想法，但没有一个能坚持到底。这一策略的“零”结果使我们彻底醒悟：在这项方案中，没有一项工作是完整进行的。



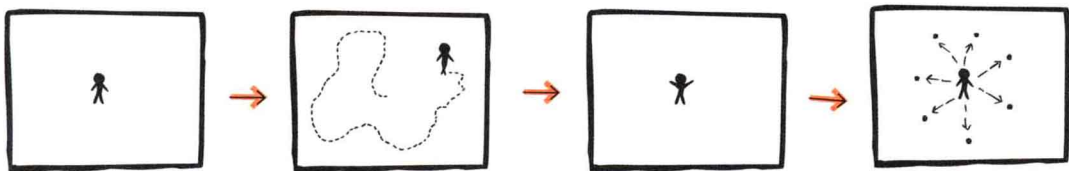
极端情形 2：

过于狭窄的创作空间

我们思考了如何才能解决上一个“失败的想法”中的问题。我们最先想到的是一个明确的限制，即赋予一个命题诸多限制以使其不再空泛。其实，根据我们过去的经验，这一方案还是很好的。只要我们面对的是一个具有明确定义的任务，工作就能顺利进行，因为我们可以集中力

量，在给定的限制范围内自然而然地深入。但在“NEA MACHINA”这个项目中，我们想在一定程度上“摆脱俗套”，因此需要更多的自由。过分的限制对我们来说太过死板，因为它可能会“禁锢”我们的很多想法。我们想在有限制的情况下仍然保留创作空间，所以不得不继续思考。

解决方案“监控下带有后门的露天养殖场”

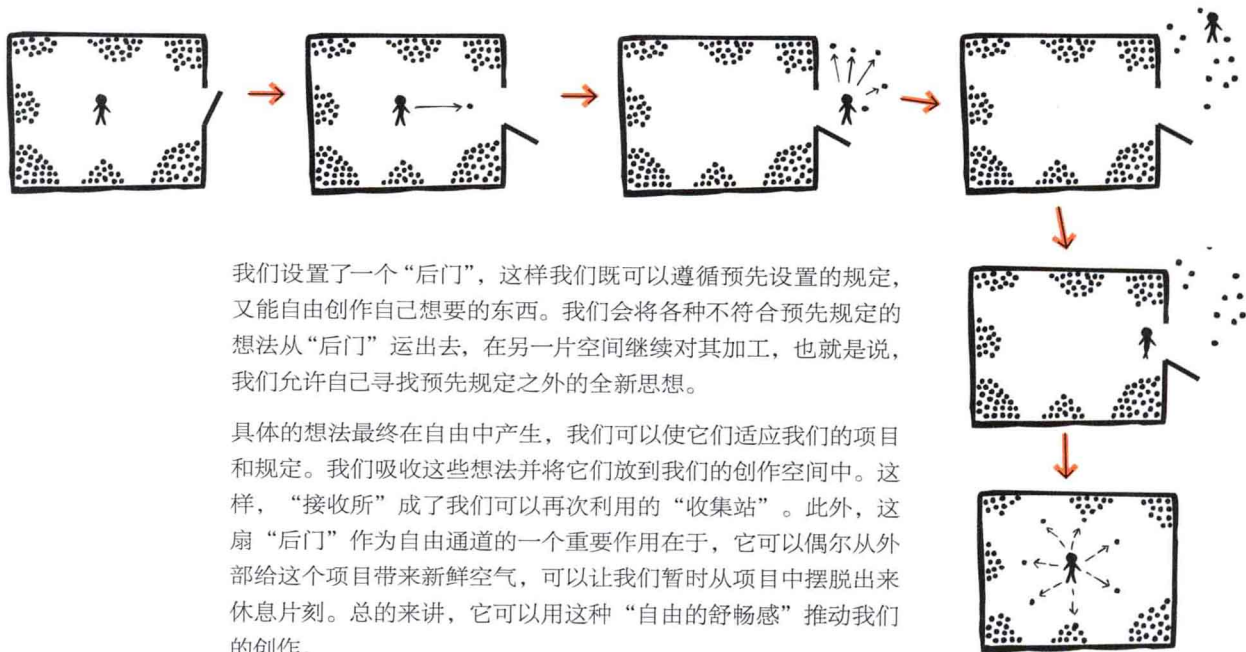
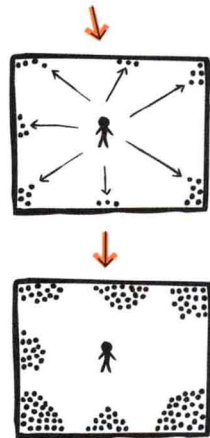


我们问自己，如何能利用前面尝试过的两种方案中有利的条件，同时弥补它们的不足：我们想在拥有最大限度自由的同时被适当地限制，因此产生了“监控下带有后门的露天养殖场”这一想法。

我们定义了一个足够施展创意、非常宽敞的创作空间（可以通过非常自由的命题设定来定义：我们允许自己在没经过任何构思时就开始利用“肖像”和“NEA MACHINA”做想做的事），该创作空间“不可逾越的”墙是预先规定的，在刚开始时我们不允许自己忽视这堵墙。

根据预先设置的规定，我们可以凝聚力量将已产生的各种方案化整为零，重新回到起点；我们可以疯狂地实践这些想法，此时那些预先设置的规定发挥着“接收所”的作用，我们的想法会被它们收集起来，从而不会轻易“流产”。

此时，创作空间还是一个没有出口的“受到外部监控的监狱”。我们希望这项工作能在理论上保留所有的可能性，对此我们采取了以下措施。



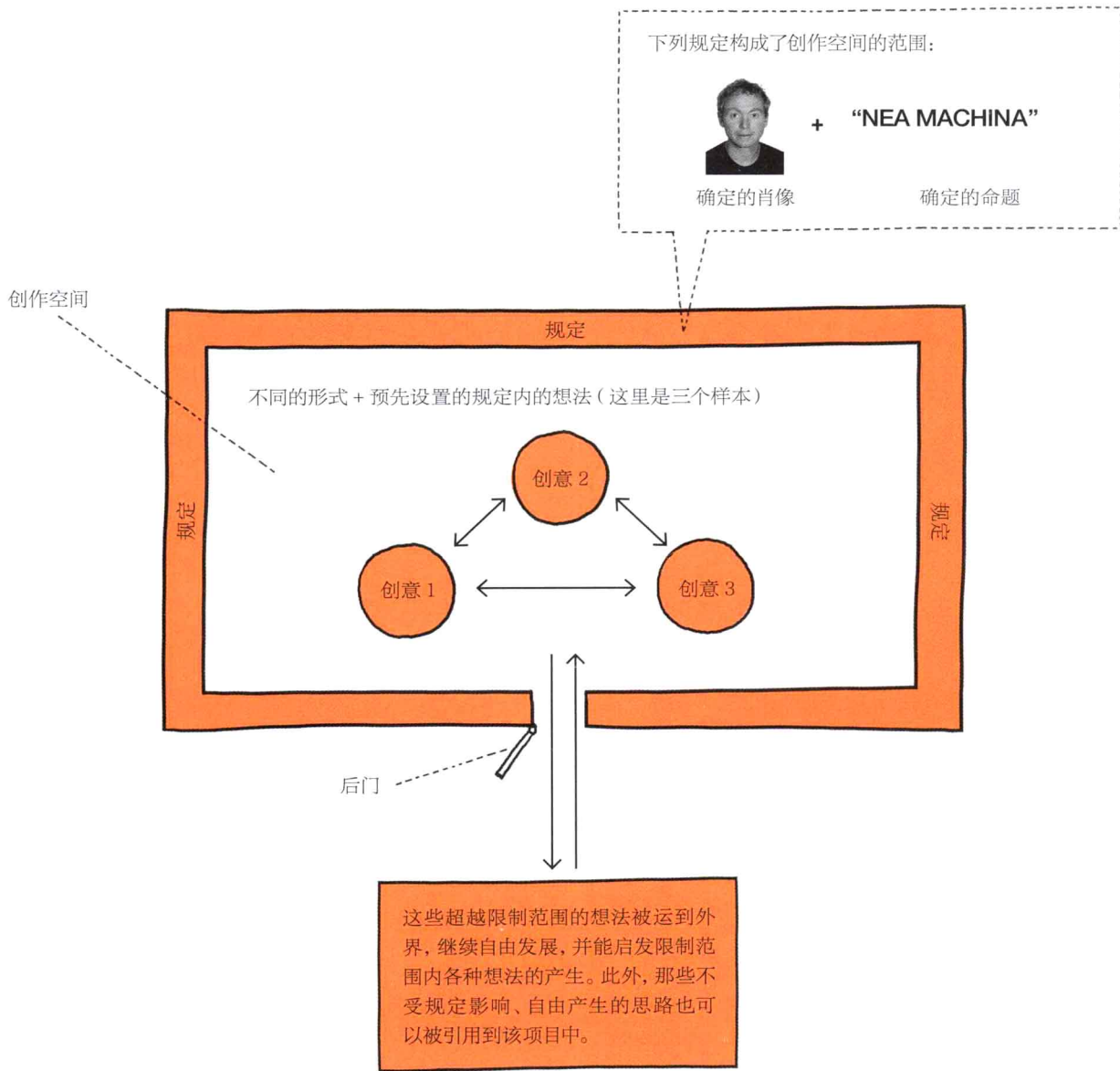
我们设置了一个“后门”，这样我们既可以遵循预先设置的规定，又能自由创作自己想要的东西。我们会将各种不符合预先规定的想法从“后门”运出去，在另一片空间继续对其加工，也就是说，我们允许自己寻找预先规定之外的全新思想。

具体的想法最终在自由中产生，我们可以使它们适应我们的项目和规定。我们吸收这些想法并将它们放到我们的创作空间中。这样，“接收所”成了我们可以再次利用的“收集站”。此外，这扇“后门”作为自由通道的一个重要作用在于，它可以偶尔从外部给这个项目带来新鲜空气，可以让我们暂时从项目中摆脱出来休息片刻。总的来讲，它可以用这种“自由的舒畅感”推动我们的创作。

构思好的创作空间

在这里，您会看到我们这个创造力实验构思的图解。

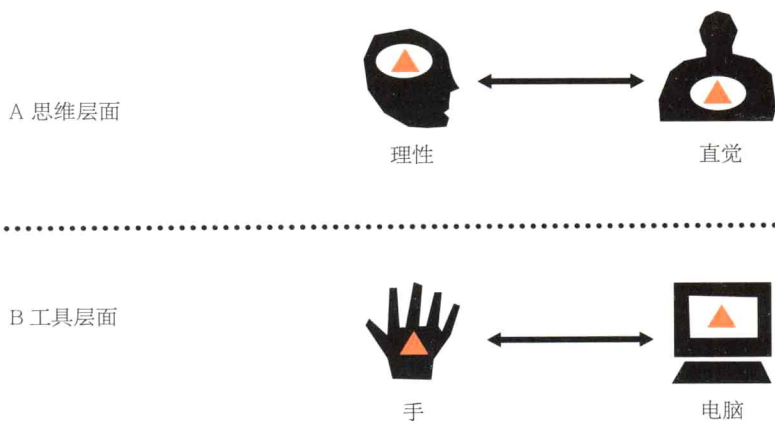
我们预先设置的规定构成了创作空间的范围。该创作空间既是“接收所”（接收限制范围内产生的想法），又是“收集站”（收集限制范围外产生的想法）。它不再是被不可逾越的墙包围着的“监狱”，而能够为偶尔冲破限制获得自由（该自由指不预先设置规定），以及从外界为该项目注入灵感提供可能性。为此，“后门”总是敞开着。



图形创作的模式

“理性—直觉—手—电脑”的组合运用

在进行项目的主要部分——创造不同形式的同时，我们尝试着分析应用型的工作和思维方式，并试图找出我们个性化创新策略的最终形式。也就是说，我们必须具体思考如何准确地创作和发展新思路。我们原来的工作方式成了研究对象，我们同时成为研究的主体和客体。我们的研究按基本程序进行，最后得出了一个我们自认为非常老套的结论。通过详细的分析，我们将创新策略分为两个层面。



A 思维层面

该层面表明了创意的起源，这在设计中是很必要的。这里的关键问题是：这一创意源于哪种动力？

理性

这里描述的是一种计划性、构思性的工作方式，这种方式按照明确的思维结构运转。在这里，创意的产生是“我这么做，是因为……”这一思路的逻辑结果，设计师根据方法进行创作。

直觉

它强调感性的、非理性的创作方式，对其最好的一种阐述是“直觉制作”这一概念。该方式往往是游戏般的、非系统化的，不能运用逻辑直接地去解释。设计师根据“感觉”进行创作。

B 工具层面

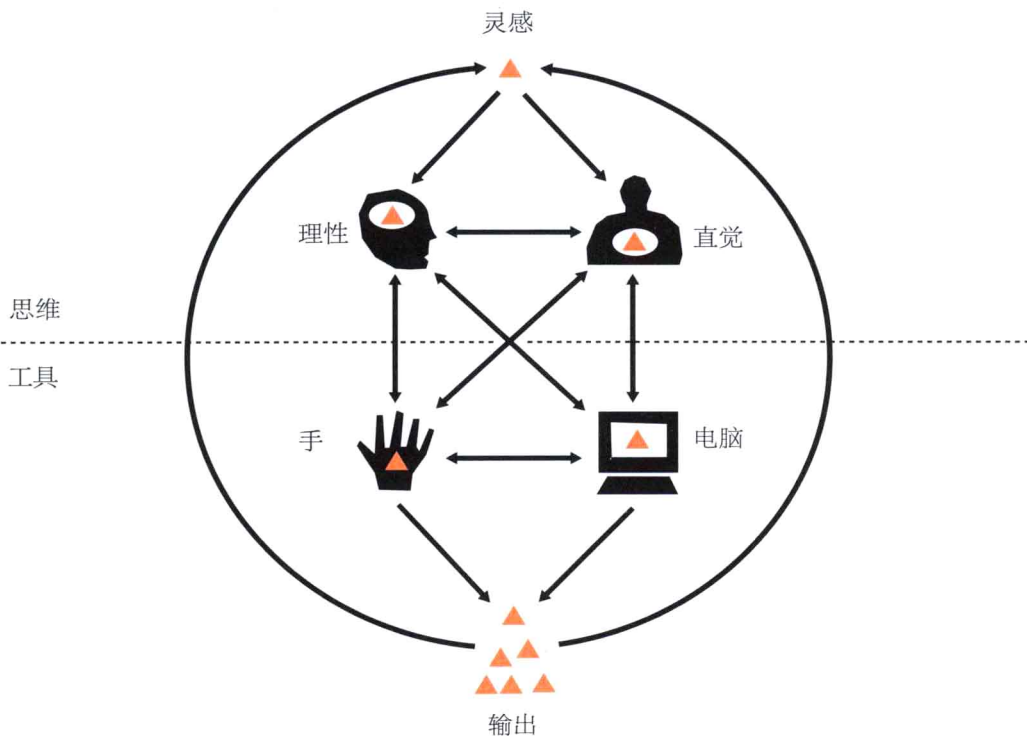
该层面涉及的是将思想转化为行动的技术方式，也就是说，为此要用到什么样的工具。主要有下面两种工具。

手

强调（手工技能）如素描、绘画、3D模型塑造、设备制造和版画刻印（如木版画和亚麻油毡版画）。总而言之，这一概念指的是“对真实材料的处理”或“亲手制作”。

电脑

指借助于电脑中的制图方法进行创作。这样设计师可以减轻自己的任务（即使不是正确的决定），从而拥有更多的创作时间。这时，创作是在一个虚拟的世界中进行的，这个虚拟世界超越了真实世界的规律性，并将设计师从应对实物的束缚中解放了出来。因此，电脑提高了设计师的能力。



“创新机器”的运转原则

我们将思维层面和工具层面结合起来，产生了一种使“理性”、“直觉”、“手”和“电脑”这四个部分相互连接的创作模式。从中可以得出我们“创新机器”的运转原则。

重要的是对各个部分的平等利用，即计划性和游戏性（理性—直觉）相结合，手工技能和基于电脑的制作技术（手—电脑）相结合。各个部分优势互补或以相反的方式达到目标。所以在实验中我们几乎没有空闲。当以计划性的方式无法进行下去时，我们就采用游戏性的方式（或者反过来）；当在电脑上操作失败时，我们就转向手工制作（或者反过来）。

手工作品被继续进行数字化加工，数字化作品被作为手工实践的模型。如果理性先行，整个项目据此开始运转，那接着就要使用直觉。每个部分都必须快速地轮流行动，交互发挥它们的强项。这里有个例子描述了“混合动力”的创新机器各部分之间是如何不断转换的：第一个灵感来源于理性，然后直接用电脑将其实现。完成后，该制作结果紧接着再次成为灵感的源泉，其作为“不确定的感觉”启

发了直觉，进而有助于手工草图的完成。该草图则再次为理性提供了灵感，理性根据该草图形成思路，并能有计划性地完成新的作品草图。将新的草图扫描进电脑后，对其进行进一步的加工，然后将其打印出来，再用手工加工，这样就产生了下一个作品，或是理性和直觉的灵感。这个过程将继续进行下去。我们作为双胞胎或“双重塑造者”，可以互为补充，并分担了理性和直觉的角色。

我们能快速地推动这四个部分的转换，从而使整个实验加速前进，因为促使我们产生新想法的灵感越多，我们的创新机器也就能获得越多的动力。我们分析了自己一直以来所进行的创作，并发展出了一个创作模式。现在我们可以有意识地使用它提高工作效率了。这个模式可以推动许多创作的进行，或者可以提供具体的灵感。它像一张地图一样为我们指明可能的途径，尽管这些途径还有待考证。

现在这只是“创新机器”可能的构建计划和运作方式，我们要如何使该机器保持运行，如何保存自己的精力和魅力，如何使创新过程劲头十足呢？