

郝玉明 主编

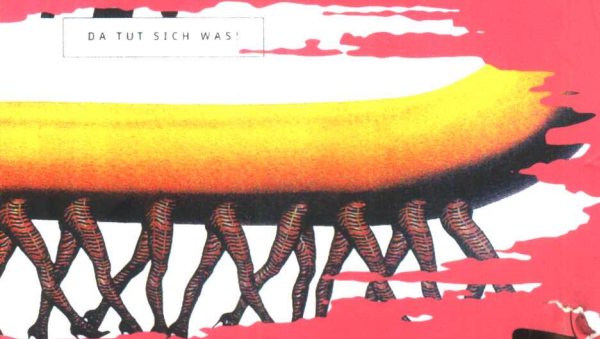
蔡涛 著

胡思

多向化的图形创意

妙

想



华北水利水电学院图书馆



209310306

J51

C056

艺术设计要点指导

郝玉明 主编

蔡涛 著

胡思妙想

化的图形创意



河北美术出版社

931030

策 划 张晨光 贡小秋
责任编辑 李菁华 戴建慧
封面设计 郝 军 段建昆
版式设计 张爱民 张英博

图书在版编目 (CIP) 数据

胡思妙想: 多向化的图形创意 / 蔡涛 著.
—石家庄: 河北美术出版社, 2004.1
(艺术设计要点指导)
ISBN 7-5310-2198-6

I. 胡... II. 蔡... III. 图案—设计—研究 IV. J51

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 094674 号

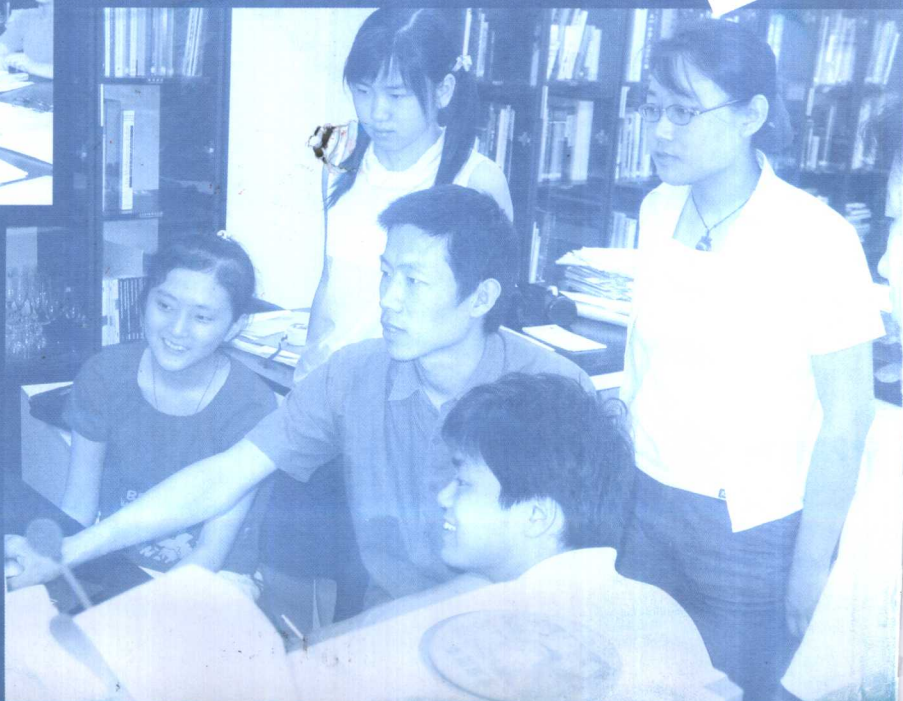
艺术设计要点指导 **胡思妙想** 多向化的图形创意

主 编 郝玉明
著 者 蔡 涛
出版发行 河北美术出版社
地 址 石家庄市和平西路新文里 8 号
邮 编 050071
制 作 品味设计工作室
制版印刷 深圳华新彩印制版有限公司
开 本 787mm × 1092mm 1/16
印 张 4.5
版 次 2004 年 1 月第 1 版第 1 次印刷
印 数 1~5,000 册
定 价 32.00 元



蔡 涛

1993年毕业于山东轻工业学院装潢设计专业，并留校任教。1999年获江南大学视觉传达设计硕士学位，后任教于同济大学传播与艺术学院。2001年获得“德国学术交流机构 DAAD 招贴设计比赛”金奖。2002年作品入选汉城首届国际招贴设计双年展，同年获得德国 DAAD 学术交流奖学金。



目录 Contents

● 序 1
p

● 与图形创意相关的心理因素 49
p

- 一. 寻求心理共鸣
- 二. 图形创意思维的个性体现
- 三. 创造性思维在心理上的超越性
- 四. 突破禁锢创意思维发展的心理枷锁
 - 突破失败恐惧心理
 - 突破“权威遵从心理”的束缚
 - 打破心理盲点
- 五. 影响创意心理模式形成的外在因素
 - 画鬼容易画马难

● 图形创意常用的思维方式 2
p

- 一. 图形的循环联想
- 二. 图形的多向发想
 - 创意视角无序化
 - 鼓励胡思乱想
 - 形象归类
- 三. 异质同构的想象
 - 求同与求异的想象
 - 逆向的想象
 - 荒诞的结合
 - 异质同构图形的表现手法

● 后 记 65
p

序

创意图形不同于一般的图案。常规的图案设计强调秩序感、韵律、层次等唯美的形式，而创意图形所注重的是新奇、巧妙、神秘感等构思因素。这种区别与两者的用途有关，一般的图案主要用来装饰、美化其他的物象，如器具、服装的装饰图案；创意图形主要是作为标志、广告招贴等信息传达载体的形式存在，是现代社会信息传达的视觉符号。创意图形的用途决定了它必须是新奇的、吸引目光的，不择手段地把新鲜的创意通过某种载体（手绘图形、电脑图形、摄影图形……）传递给受众。对一般大众来说，多数情况下对图形的创意比图形的美术形式要更加关注。所以，在此我们对图形创意的研究从创意的思维方式（而不是图形创作的唯美形式）展开。

从思维方式上看，它是对平面的、线性的、聚合的思维方式的突破，是一种以发散的、立体的、非线性的以及直觉、灵感等方式为主的思维方式。创意图形就是这种创新型思维方式的图形化。

创新的思维带来富有创意的设计作品，这样的作品在给人精神上强烈震撼的同时，启迪心智，激发人们的创造力。这是一个互动的社会循环机制。因此图形创意不可能孤立地作为某一设计领域的技能去培训，而应作为一种意识培养。为了培养这种意识，如上所述，整个社会的群体意识的价值趋向非常重要，而作为个体的设计师，最重要的还是自身创新意识的培养。

培养一个个体的创新意识，须从培养“想法”开始。在社会生活中，最能体现人类创造力的活动是幻想。在作为创造能力特殊表现的创意图形中，人与客观现实共同构建起另一现实，而在这个由幻象构成的世界中图形设计师很容易对人类未来提出新构想。就思维方式而言，图形设计师更倾向幻想家。图形创意在社会生活中的存在不仅是以作品的形式，更重要的是以一种思维方式的形式存在。我国虽有很多设计院校已把图形创意作为独立的基础课程，但只是一种“做法”训练课而不是一种“想法”培养课。“想法”对多媒体时代的视觉设计来说要比“做法”重要，因为它的实现手段并不珍贵，

可能是印刷品，也可能是数字文件，所以现代社会给了“想法”很高的地位。比如，买下波普艺术家安迪·沃霍尔作品《布里洛肥皂盒》的收藏家，与其说买了一件作品，不如说是买下了某种“存在理念”的专利；美国太空总署在全世界的中小学生们中征求在航天飞机上作实验的“设想”——在美国人看来，航天飞机上天不难，新“想法”源源不断地涌现出来才是件难事。

确切地说图形创意并没有什么具体的方法可以继承和学习，它的产生主要依靠善于创新的头脑，这样一个头脑所具备的神秘力量，是其作品能给人以创造的惊悸感。他可能是靠某种欲望而创造，就像传说中皮格马利翁雕刻心中美女一样创造第二现实，而到达这个第二现实的思维方式必然是非常规的。因此，以下我们对图形创意所作的研究也把重点放在它思维过程中的创造性、突破性上，而且是结合实例分析创意思路，以求抛砖引玉。

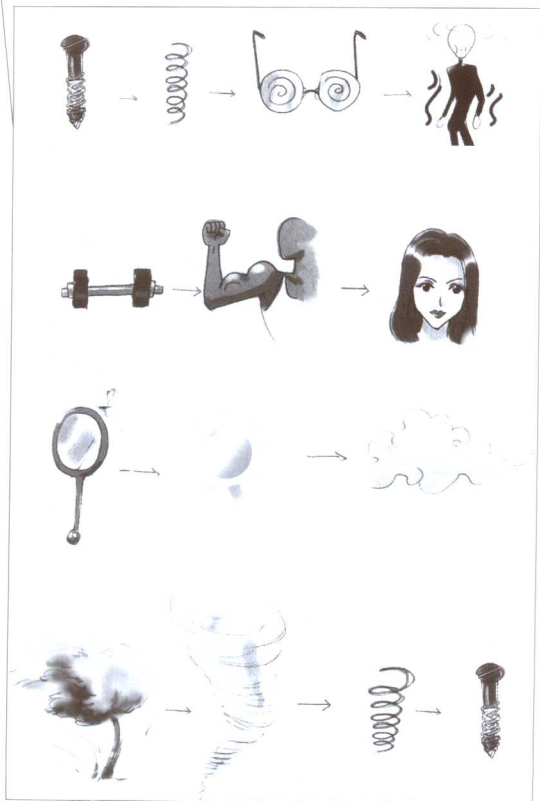
图形创意常用的思维方式

一 图形的循环联想

如图所示:从一个螺丝钉开始,想到螺旋线,由一圈圈的螺旋线想到眼镜片里螺旋线,由眼镜想到戴眼镜的人体质虚弱,由体质虚弱想到体育锻炼用的哑铃,由哑铃再想到健壮的帅哥,由帅哥想到美女,美人要照镜子,照镜子要靠光线,光线来自太阳光,太阳在天上,天上有云彩,由云想到刮风,风吹得厉害,想到龙卷风,龙卷风成螺旋线,最终又回到螺丝钉。这样一个联想过程看似逻辑的、线性的,但由于其中的连接因素,有的是因为形似(感性的)、有的是因为意联(理性的),其思维结果同样是全面、立体。这种图形的联想方式强调过程而不重结果,与之相对应的是目前关于创新思维过程的两种理论(过程论和顿悟论)中的“过程论”。当一个人沉浸于一个图式研究过程中,多种形象都可能被想到,最后到达庖丁那种“所见无活牛”的地步,与之相关的可能的形象语言就会很容易地被搜索到。

“循环联想”实际上是一种发散性思维,只不过是单向的、有秩序的(与后面将讲到的第三种方

式相比)。富有创造力的人必然懂得,要使创造力得以充分展现,一开始就应该发现众多的可能性,每一种可能性都有成功的希望。这个思维过程很像雷达扫描目标,发散式的思维扫描有助于在某一点上迸发创造性的火花,而寻找惟一正确答案的思维



习惯容易使思路陷入绝境。

在平时的设计活动中我们常常发现,某些人在思维过程中跨度很大,能够海阔天空地联想;而有些人则缺少应有的思维广度,只能在一个形象的点上绕来绕去,思路总是打不开。从创新的角度来说,思维的广度是必不可少的。在许多场合下,把思维广度扩展一下,便会引出一连串的创意。

所谓思维的广度,就是指当头脑在思考一个事物、观念或者问题的过程中,能够在多大范围内联想到别的事物、观念和问题,以及联想的数量有多少。从思维的范围方面来说,我们确定了一个思考的对象,当然要围绕这个对象来思考。但是,这个对象和哪些别的因素有联系呢?它总不会自己孤零零地存在着。这就要求我们在思考的过程中,要破除各种思维定式,要增加各种可采用的视角,扩大范围把这个对象放在更广阔的背景里加以考察,从而有可能发现它更多的属性。

扩展思维的广度,也就意味着思维在数量上的增加,像增加可供思考的对象,或者得出一个问题



由水龙头想到自来水笔,再由自来水笔想到画笔,由画笔想到颜料,由颜料想到彩虹,由彩虹想到拱桥,桥下有水,由水想到荷叶,荷叶想到青蛙,青蛙想到青蛙王子,王子要骑马,再由马想到草原和蒙古包,蒙古包外有篝火,篝火想到蜡烛,蜡烛想到烛光晚餐和美酒,倒酒和水龙头流水相似,联想又回到了水龙头。在这个过程中,思维的连接既依靠形象的类似也依靠意义的联系,我们可以简称为“形似”和“意联”。



的多种答案，等等。从实际的思维结果上看，数量上的“多”能够引出质量上的“好”，因为数量越大，可供挑选的余地也就越大，其中产生好创意的可能性也就越大。谁都不能保证，自己所想出的第一个点子，肯定是最好的点子。

从图形创意的角度来研究思维对象，其根本的特点就是“无穷多”；这个特点分别表现在三个方面：无穷多的数量、无穷多的属性、无穷多的变化。在我们这个世界上，每时每刻都存在着无穷多的事物，产生着无穷多的现象。在自然界，大到日月星辰，小到尘埃微粒，无穷多的事物散布在我们周围；

↑

内衣广告 < <<

运用了跨度很大的联想——巴黎著名品牌的内衣和埃菲尔铁塔的一角。既有形象的近似，又有意义的联系，是“形似”和“意联”的完美结合。

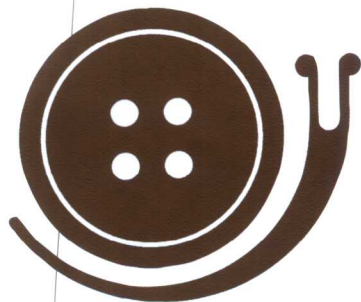
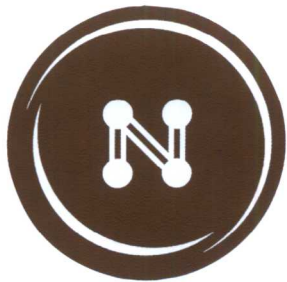
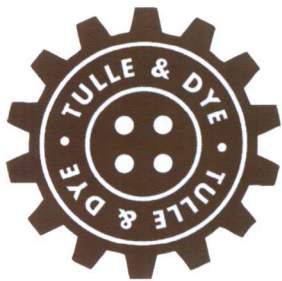
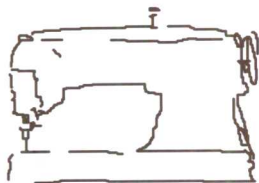
→

依靠“形似”联想产生的创意，往往从外形的巧合开始。

在社会生活中，从促销活动到广告活动，从摩天大楼到超级电脑，再从集会游行到打击犯罪……有无穷多的事件发生在我们周围；在思维领域也是这样，无穷多的概念、观点、理论学说储存在人类的头脑中。所有这些客观的事物和主观的物象，都有可能成为我们创意思维的对象。换句话说，创意的素材遍地都是，创意的机会是无穷多的，只要我们仔细观察，开动脑筋，思考任何一种事物或现象都能够触发创意灵感。有人看到苹果落地能发现万有引力定律；有人看到带齿的树叶就发明了锯子；有人看到炉子上烧开水就发明了蒸汽机；有人洗完澡

放水，看见水流在排水口形成了旋涡，能联想到这种现象与地球自转的方向有关，并在研究台风等方面取得成果；有人看到鱼鳔发明了潜水艇；有人看到蝙蝠发明了雷达；有人看到钥匙环就发明了易拉罐。这些本无联系的事物被某个富有联想力的头脑组合到一起，就成了新的创意。

面对无穷尽的创意素材，假若无从下手，还可以从另一个方面来理解——当我们的头脑只思考一个问题或者一个物象的时候，也同样面临着数量无穷多的可供思考的对象。因为实际事物总是以这样或那样的方式相互联系着——或是外形相似，亦或

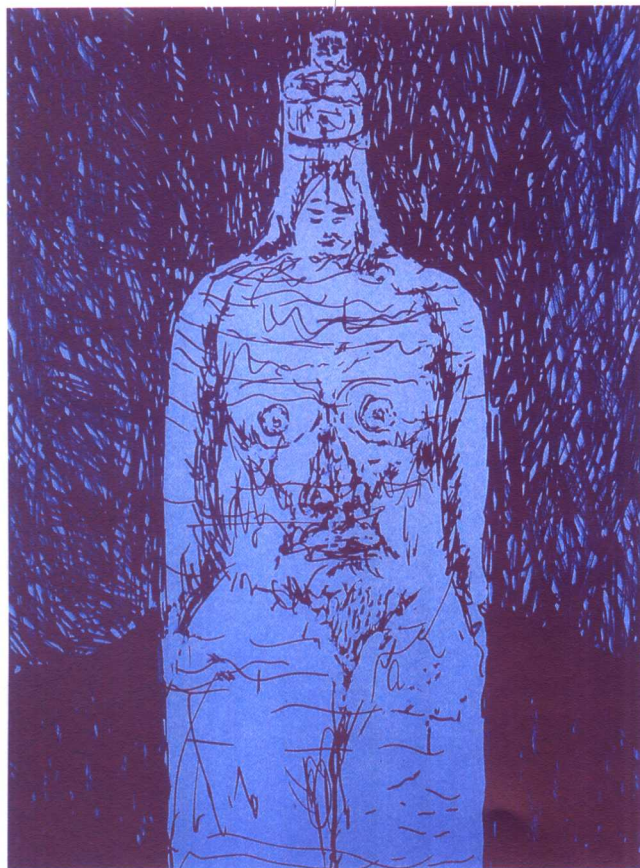


↓
酒瓶的包装设计创意 < <<

↓
伏特加广告 < <<
酒瓶和女人身体结合,用来做富有激情的伏特加广告。



“循环联想”与其说是一种创作的思维过程,不如说是一种创意素材的搜集过程。“循环联想”的方式特别适用于一些有目的性的视觉设计。它能使设计者在不脱离最终目标的基础上展开联想,其最大优点就是使无序联想条理化。



二 图形的多向发想

由于精力和时间的限制，我们不可能花很多气力去“扫描”众多的视觉图像，不过还好，我们还有发想的方式。与联想的方式相比，这种发想想像的方式更强调对旧的形象概念的突破，即对日常生活常见的、熟悉的形象，进行“发散式”的想象，通过多向观察、多维构思、纵横比较，最后产生和原图形有关联、但本质不同的图形。如果说前者的思维路线是单向的、循环的；后者的思维路线是多向的、散乱的。这实际上是一个破坏与重建的思维过程。“重建”最具创意思维的特征：即不依赖现有概念的独立性、跨时空的敏捷性和灵活性、梦境式的伸展性。这其实是对常规思维习惯的突破，在这些图形的刺激下，观众可以直面现实中的禁忌，在感慨作者想像力的同时，经历精神上的“颠峰体验”。

这种发想的思维方式特别受早期的先锋艺术家们的推崇。例如。马塞尔·杜尚(Duchamp, Marcel)



逆向的想像带来形象的置换和错位 < <<

把众人熟知的蒙娜丽莎加上胡子；毕加索把花和通心粉结合在一起；而在马格利特(Magritte · Rene)的作品中你会发现一些生活中常见的东西被不合时空逻辑地组合在一起。在这种方式中，人们原有的理性的形象概念被打破，旧的视觉习惯受到挑战，透过无约束的即兴想像，潜意识深层的东西被释放出来——重力的矛盾、性的显形、时空的交错等等。这样看来，理性似乎完全是构思的障碍，有些东西也似乎只有在无意识或梦游状态下才会产生(这也就是许多前卫设计家要借用麻醉品来达到创作佳境的原因)，但毕竟创意思维也是人类认识世界的一

种理性形式，先天具有对非理性的排斥，这种“多向发想”也不例外。无论旧的形象概念怎样被超越，最终要以某种图形的方式展现出来，所以马格利特也强调他的作品并非是在无意识下产生的：“最终是要画出世界的奥妙，所以我一定要醒着。”

如果我们对依靠发想得来创意进行研究，就会发现这样的创意思维规律：

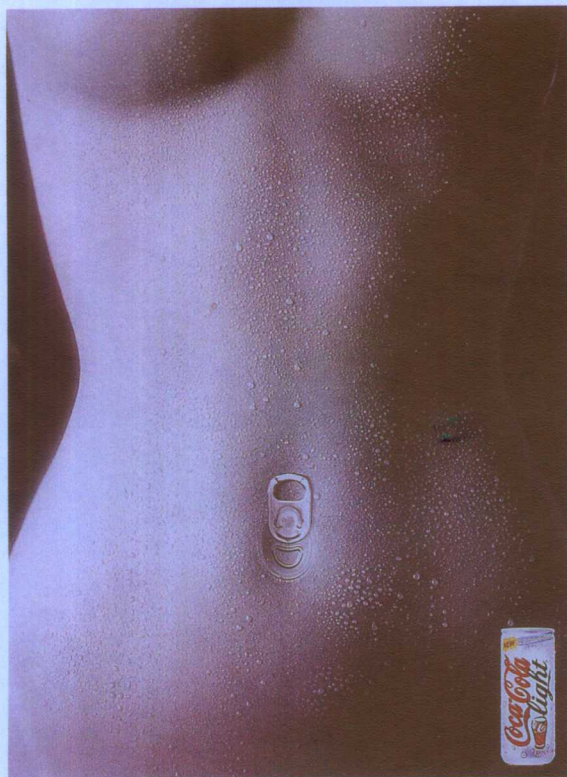
1. 创意视角无序化

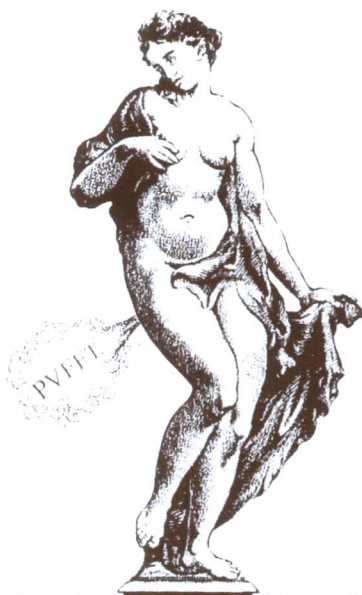
在思考现实问题的过程中，大多数人都喜欢有秩序，遵循一定的规则，像福尔摩斯探案，容不得“模糊”和“混乱”。但是，对于创意思维而言，这

种“对秩序和规则的偏好”应该适可而止，不能过分强求。如果不论什么样的思路都一味追求整齐划一的秩序，而容不得丝毫混乱，那将会扼杀许多有用的创意。

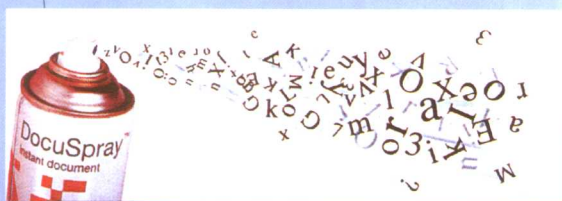
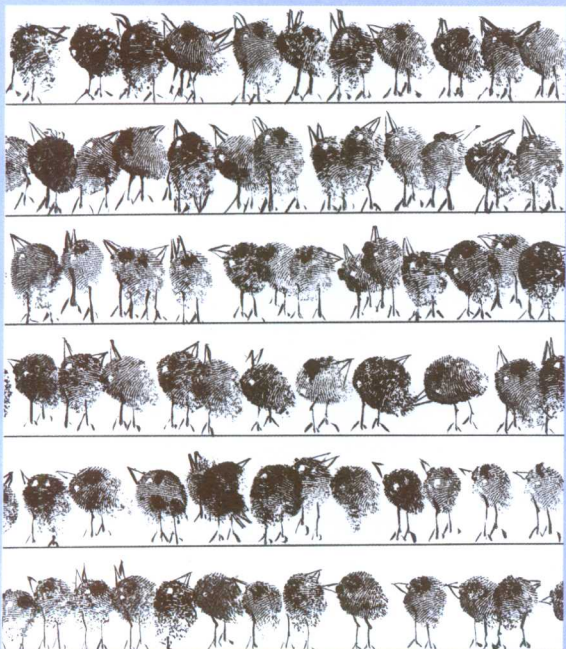
“无序视角”的意思是说，我们在进行创新思维的时候，特别是在思维的初期阶段即构想方案的阶段，应该尽可能地打破头脑中的所有条条框框，包括那些“法则”、“规律”、“定理”、“守则”、“常识”之类的东西，进行一番“混沌型”的无序思考，以便充分激发想像力，达到更好的创意效果。

逆向的想像带来形象的置换和错位 < <<





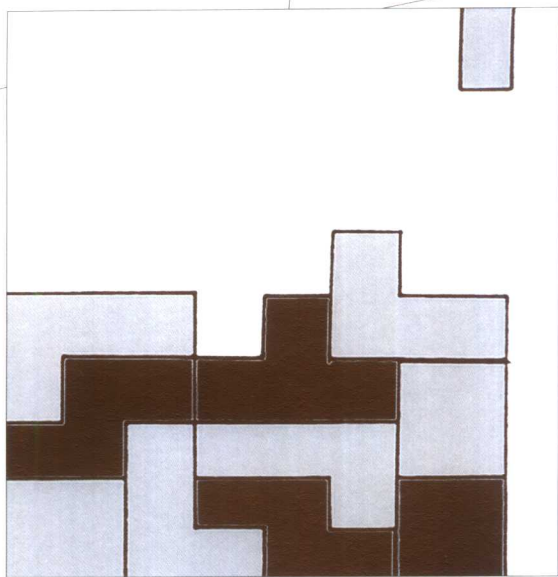
ARTSY · FARTSY
PRODVCTIONS



把超现实的发想视觉化的创意 < >>

在许多情况下,混乱更容易刺激人们的联想能力,从而产生更强的创造力,这一点已被科学实验所证实。创造学家做过这样一个实验,把一群艺术家分为两组,第一组观看到两张并排映在屏幕上的幻灯片,一张幻灯片上有五个修女在教堂台阶上走,另一张幻灯片上有五位漂亮的骑士朝着修女的方向奔跑。第二组艺术家也观看这两张幻灯片,只是这两张幻灯片是重叠映在屏幕上的,画面混乱而且模糊。当两组艺术家看完幻灯片后,便被要求创作一幅画,随便他们画什么。结果第二组艺术家所作的画,比第一组具有更高的观赏性和创造性。

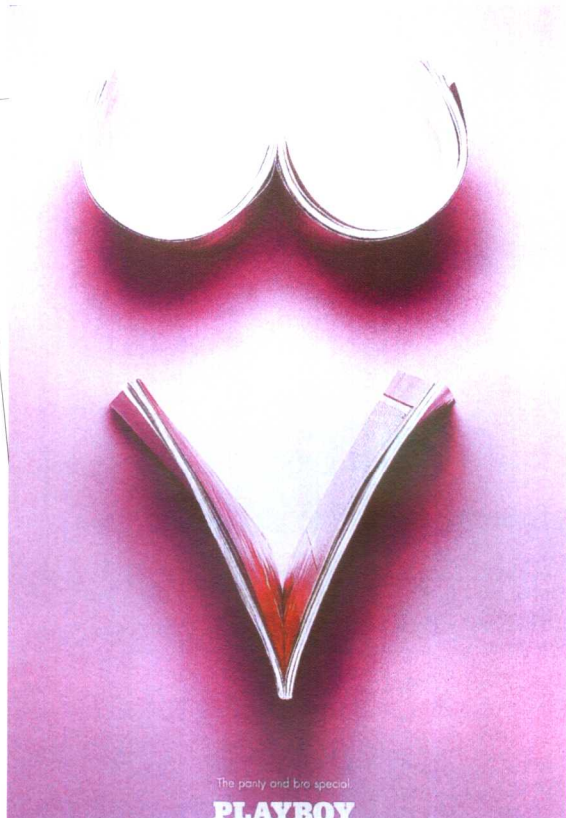
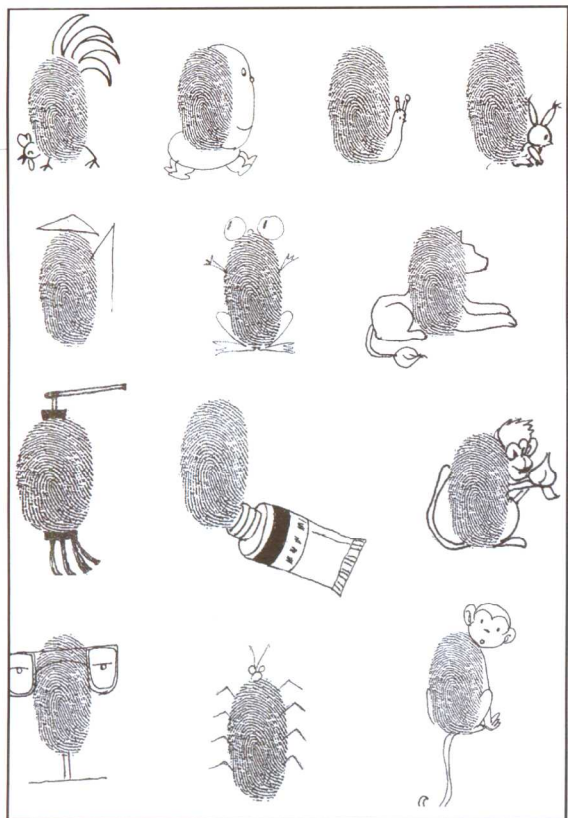
有人可能要担心,通过这样的思维方式产生出来的图形别人会不会理解、会不会“读不懂”、“不能解码”?如果有这种情况,只能说设计师在创作的时候没能很好地理解“常见物象”的概念,常见物象是容易被人们理解的、看懂的,在这个基础上,设计师的想像越广,它就和人们日常熟悉的事物之间的反差就越大,心理冲击力就越大。有一个反向的实例:在一次思维联想的图形测试中,一些大学一年级的学生就“关键”一词展开发想,结果



有好几个同学都画了如图所示的图形,喜欢玩电脑游戏的人一看就明白了——这是“俄罗斯方块”的“关键”之处,而对于没有这方面视觉经验的人来说就是一头雾水。

视角的自由转换也是一种很好的将视角无序化的方法。就是用多视角,特别是不同寻常的视角,去观察寻常的物象,使得事物显出某些不同寻常的性质。所谓不同寻常的性质,并非事物产生了质的变化,只是以前人们没有发现过这些特征罢了。

改变视角能够产生创意,但是改变视角并不是件容易的事。在很多人的眼里,椅子就是椅子,不是任何其他的东西,视角就这样凝固着,没有办法改变。为了增强改变视角的能力,除了进行一系



列的思维训练之外，还可以采取一种简单的方法，那就是“单一视角泛化”——对一简单的物象进行多视角的想象。

例如，有两个观光团到日本伊豆半岛旅游，路况很坏，到处都是坑洞。其中一位导游连声抱歉，说路面简直像麻子一样。然而另一位导游却诗意盎然地对游客说：“诸位先生女士，我们现在走的这条道路，正是赫赫有名的伊豆迷人酒窝大道。”如果我们承认对相同事物有不同的认识，那么就要用自由的视角去对待创意。

PLAYBOY 杂志 < <<
换个角度看，这不是两本书，而是一个女人体。



此图展示给我们的就是通过多视角发想,构思的图形变化——在这里一个手指印可以是鸡、是猴、是钓鱼翁……