

视觉表现

(日) 南云治嘉 著

黄雷鸣等 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

99

REP
PRESENTATION
VISUAL
NOITAMATN323R93
JAUSI
V
R

(京)新登字083号

本书由日本 Graphic-sha 授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

VISUAL REPRESENTATION

by Haruyoshi Nagumo

Copyright © 1994 Haruyoshi Nagumo

Copyright © 1994 Graphic-sha Publisching Co., Ltd

The original Japanese edition was first designed and published in 1994 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd
1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition © 2004 China Youth Press

This Simplified Chinese edition was published in China in 2004 by:

China Youth Press

Room 502, OSROC OFFICE BUILDING

No.94 Dongsì Shítiao, Easten District,

Beijing 100007 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co. Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo
ISBN 7-5006-5625-4/J · 586

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means-graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping or information storage and retrieval systems-without written permission of the publisher.

First printing: January 2004

Printed and bound in China

版权贸易合同登记号: 01-2003-1977

图书在版编目(CIP)数据

视觉表现 / (日)南云治嘉著;黄雷鸣等译. 北京:中国青年出版社, 2004

ISBN 7-5006-5625-4

I. 视... II. ①南... ②黄... III. 平面设计 IV. J506

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 124339 号

选题策划: 郭光

责任编辑: 郭光

全太锦

责任校对: 王志红

书 名: 视觉表现

编 著: (日)南云治嘉

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) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 北京汇元统一印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 7.5

版 次: 2004 年 1 月北京第 1 版

印 次: 2004 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5625-4/J · 586

定 价: 38.00 元

视觉表现

(日)南云治嘉 著
黄雷鸣 张凌琳 陈肖棣 陆娜 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

前言

近来，使用计算机进行设计工作已经变得十分普遍，计算机正在设计领域中大展拳脚。以往由手工完成而耗时较多的设计工作，也由于计算机的引入越来越省时省力。计算机使得设计表现的内容更为丰富、范围更加宽广。

但是，也由此产生了电脑万能论这样的神话，许多人认为只要有了计算机，谁都可以创作出优秀的作品，甚至没有设计经验的人也纷纷购买电脑。其实很显然，电脑只不过是个工具，最终还是由设计者的能力决定设计效果。

电脑使用者的设计能力并不是因电脑而产生，而是在设计工作本身的反复实践、积累中得到培养的。比如，画一根线固然简单，可是要画在恰到好处的地方则需要相当的审美感觉。在简单的设计工作中或许看不出什么差别，但如果涉及到对艺术性要求比较高的设计，设计者能力上的差距就一目了然了。

优秀的作品，其构成、各个构成元素以及色彩等简练而鲜明，不像基本功不扎实的设计作品，没有个性特色，往往大同小异。由于这些基础不扎实的人并不具备相应的鉴赏能力，所以连这种优劣也区分不出来。印刷出来的东西毕竟和手绘的作品不同，没有太多涂改，所以即使是基本功不扎实的作品看上去也比较整洁漂亮。而人们往往被外表的整洁和漂亮所蒙蔽。

不仅是设计，任何工作要达到专业水准，基本功、基础都十分重要。反过来说，基础牢固的人使用电脑可以轻而易举地创作出优秀的作品。所以不打好基础而急于摆弄电脑是绝对不可行的。另外，在实际采集素材的过程中也可以培

养审美设计能力，而面对电脑屏幕，无法接触到实际的素材，也就无从谈及对感性能力的培养。

如上所述，电脑越普及，就越不能忽视基础的重要性。在设计界，“基础设计”似乎被当作一个独立的派系。但我们必须看到，“基础设计”已具备相当的实用性和艺术性。因此，和我们这里要说的基础设计是不同的概念，那些称得上出色的作品已经不属于基础设计范畴了。我们这里的基础设计是指正式创作以前的习作，算不上一个独立的派系，而只不过是起到地基的作用。如果这地基不够坚固，那么正式的创作也就难以进行下去了。

基础设计包括平面构成、立体构成、色彩构成、表现基础、空间构成、时间构成等各部分。设计能力的形成和这些部分都有着密切的关系。仅凭一个平面构成不能形成全面的能力。但是，在学校教育中，这些部分却被分成单独的各个学科，导致许多学生无法把基础设计作为一个完整的体系来考虑。

这显然是教学工作上的失误。随着各个科目研究的不断深入，内容的不断充实，各个部分更加趋向自成一派。授课的教师热心地进行教学，学生却越来越不了解各个科目之间的关联。于是，基础设计开始错误地被当成了目的。努力提倡基础设计固然好，把它作为目标，就陷入极大的误区。极端地说，基础设计再好，如果无法应用在实践中，将没有任何意义。

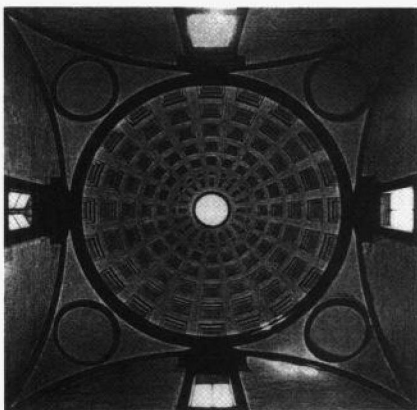
本书的标题中并没有“构成”一词。“构成”一词与现状不甚相符，或者说这个词本身流于机械化。人们看到用线和

点可以组合出的漂亮的“构成”，往往发出“这是怎么做出来的啊？”诸如此类的感叹。可是这些作品仅仅精于“构成”，却无法打动人心。电脑出现以后，更是明确了这一点。过去那些令人惊叹的“构成”如果借助电脑，几乎谁都可以轻易地做出来。

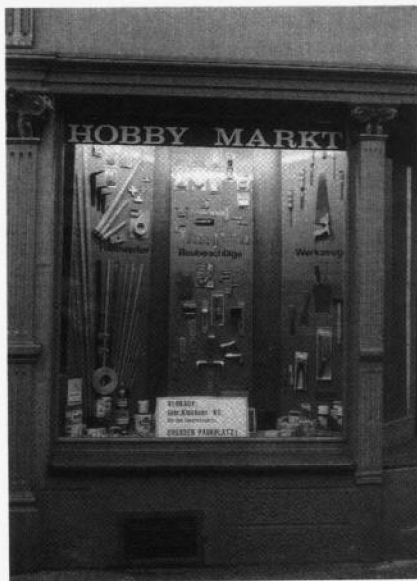
那么，单单“构成”是否能称为基础设计呢？除了构成，还有哪些东西是必要的呢？也就是说除了构成还欠缺什么东西，那就是，要更加积极地表现自己所要表达的内容。以往的“构成”，因为欠缺这种积极性而产生了致命的缺陷，至于我为什么会提出这种结论，看了正文，自有分晓。

此书是本人1969年出版的《视觉构成》（东京设计师学院出版社）一书的续篇。《视觉构成》一书是意识到计算机时代即将到来而作的。而如今已进入计算机时代，在当时还不能完全理解的电脑设计，已经切实存在于我们周围，我认为有必要写出一本适合当今时代的书。此外，自己成为设计师后明白了基础的重要性，而且这25年的岁月里，设计本身也在走向成熟。原来的“构成”理念已经不再适用于时代。当代的设计，专业词汇增加了，运用的材料也丰富了，本书解释了这些新的词汇、材料，也收录了作为设计师应该掌握的专业用语。

基础设计理念有恒常不变的部分，也有产生变化的部分。基础设计是设计师成长的养分，若本书能成为有志于设计事业的各位读者的养分，我将不胜荣幸。



米开朗基罗设计的梅第奇礼拜堂的圆形天花板，处于最中心的圆是窗户，仔细看会产生要被吸到空中去的错觉。



意大利一家面向业余爱好者的工具商店。看得出在工具陈列上颇费了一番功夫，这种陈列方式从传统的角度看也具有美感。

目录

CONTENTS

第一章 设计与构成

1. 设计的意义 ————— 10
· 设计的基本点· 祈求幸福
2. 构成与表现 ————— 14
· 何为构成· 何为表现
3. 作品传达信息 ————— 18
4. 具象和抽象 ————— 20
5. 几何性和有机性 ————— 22
· 几何图案· 有机图案
6. 从构思到创作 ————— 24
7. 形象到具体化 ————— 26

第二章 构成元素

1. 点 ————— 28
2. 线 ————— 30
3. 面(形) ————— 32
4. 色 ————— 34
5. 素材 ————— 36
6. 空间· 立体 ————— 38
7. 时间 ————— 40

第三章 构成与心理

1. 放射 ————— 42
2. 开放 ————— 44
3. 封闭 ————— 46
4. 图 and 地 ————— 48
5. 错视 ————— 50
6. 推测 ————— 52
7. 虚像 ————— 54

第四章 构成手法

1. 平衡与失衡 ————— 56
2. 对比 ————— 58
3. 强弱与层次 ————— 60
4. 紧张感 ————— 62
5. 动感 ————— 64

6. 方向 ————— 66
7. 节奏 ————— 68
8. 对称 ————— 70
· 反射(左右对称)· 移动(并进)
· 旋转对称(点对称)· 扩大(缩小)
9. 组合 ————— 74
10. 重复(连续) ————— 76
11. 远近与透视图 ————— 78
12. 阴影与立体表现 ————— 80
13. 变形 ————— 82
14. 软硬感 ————— 84
15. 强调 ————— 86

第五章 制作手法

1. 构图 ————— 88
· 分割· 黄金分割
· root 矩形与数列分割· 自由分割
2. 秩序 ————— 92
3. 重点 ————— 94
4. 空白空间 ————— 96
5. 版面设计 ————— 98
6. 冲击力 ————— 100
7. 信息 ————— 102

第六章 表现技法

1. 主题 ————— 104
2. 合成 ————— 106
3. 质感 ————— 108
· 摹拓法· 映刻法· 仿大理石纹样法
· 印花釉法· 铺撒法· 喷溅法· 喷雾器
· 吹雾法· 刮画法· 印花法· 渗透法
· 漂油法· 飞掠法· 渐变法
4. 肌理 ————— 114
5. 绘画工具 ————— 116
· 着色材料· 着色工具· 基底材料
· 电脑

在正文开始之前

让我们先了解设计制作流程和基本概念

● 制作的开展

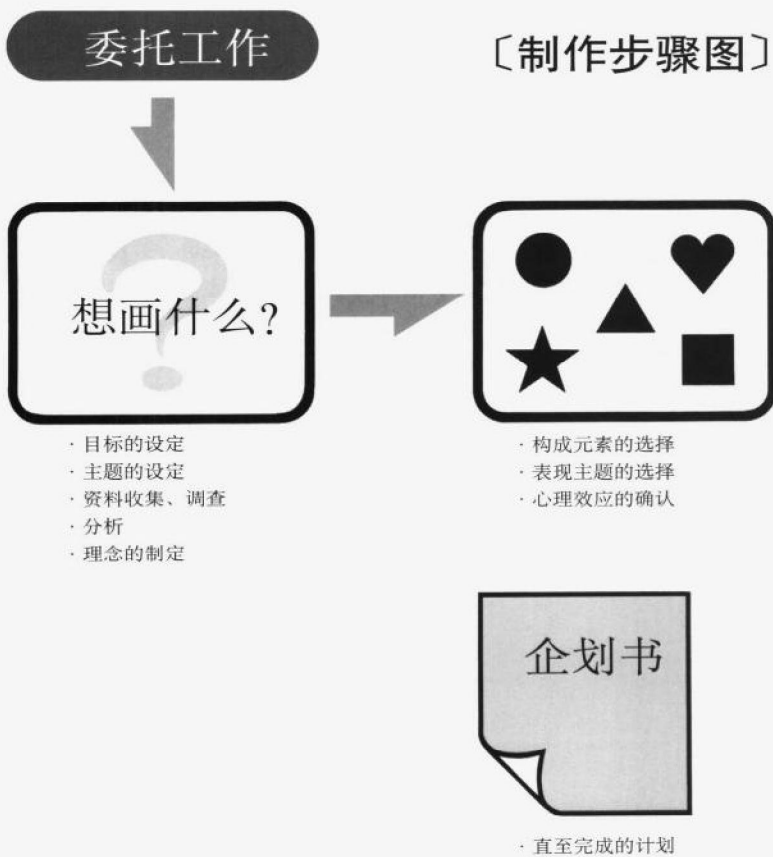
一般来说,设计作品都有明确的用途。一件作品为何种目的而作,创作出来是给谁看的,是制作该作品不可或缺的前提条件。因为委托人支付金钱的目的就是为了获得作品的社会效益。

因此,要制作出更具效果的作品,至少要遵循一定的步骤和程序,也就是说,不能完全任意发挥,自由创作。几乎没有一件作品是仅凭灵感或自己的想法而完

成的。当然,为了在规定的期限内完成作品,必须要制定一个日程表。所以,在制作过程开始之际,首先要从全局上把握整个流程。

下面的图表总结了整个制作过程。但在实际中并非一定要照搬下面的顺序,完全可以根据个人的具体情况调整前后各个步骤。

熟练了以后,自然而然地会依照这



理念

concept

想法、概念、构想、方针的意思,是设计界的重要用语之一,是进行制作必须一贯到底的方针。作品要朝着什么方向进行制作,首先必须制定一个基本的想法。这就叫做作品理念的制定。为了使委托人了解作品的全貌,并且使设计师工作组内部的理解不产生分歧,所用的文字必须简单明了。

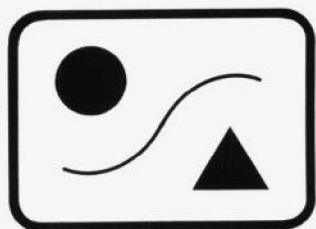
与之类似的还有设计方针(design policy)一词,也是用于决定作品内容专业用语。理念和主题、分析、内容提要 and 日程表共同构成企划书。

设想阶段

些步骤开展制作。到那个时候，就自然会形成适合自己的一套方法。在此之前，我还是建议各位初学者按照步骤进行制作。

习惯成自然，形成自己的方法以后，也会产生一些弊端。其中最大的问题，是由各个环节的日新月异造成的。比如说，新的绘画材料不断出现，新的表现技法得到开发，但是对这些新事物的吸收能力却没有跟上，而渐渐僵化。所以，要经

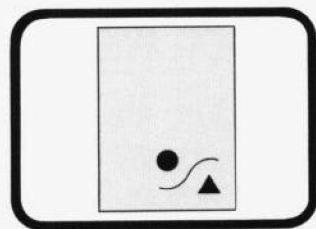
常检查自己的方法是否已经有失灵活。一方面要确立自己的一套方法，另一方面也要时刻认识到自己的方法并不完善，对于基础扎实的人，做到这点，应该不是什么难事。



- 构成手法
- 体现平衡



- 是否符合要求
- 是否达到目标



- 制作手法
- 编排设计



- 表现技法
- 绘画材料的选择
- 试作

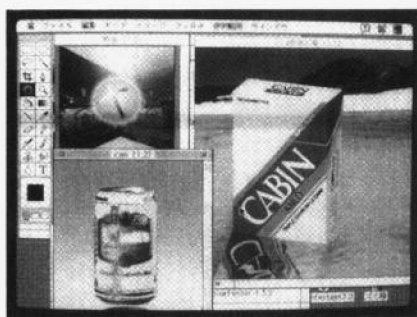
制作阶段

● 运用计算机展开设计

进行创作时，计算机不会告诉你该画成什么形状，用什么颜色，插图应该放在什么位置，这些都应该由设计者自己决定。因此，不管是使用电脑，还是使用普通的绘画工具，都离不开设计的能力。一个设计师不会把工作全权委托给电脑，毕竟计算机屏幕有别于现实。

电脑使用指南烂熟于心，并不代表就能进行设计，因为计算机的操作和设

计工作完全是两码事。有人认为操作熟练以后，创作水平似乎也上了一个台阶，这其实是一种错觉，因为计算机最终都只是工具，而不能提高设计师本身的素质。要创作出高水平的作品，必须提高自身的设计能力，这是成为专业人士的基本条件。



在电脑上通常用鼠标划线。屏幕上最后出现的只是完成的结果，而不会保留轮廓或者涂改的痕迹，但是这也同时削弱了表现力的丰富性。左图的照片是用 Photoshop 软件合成的。



电脑在页面排版中发挥极大的效率。图片的大小、文字的排列都能很便捷地进行调整，同时，利用电脑还可以套用同一种格式。但是，如何让排版更加美观易读，还是要看设计者的功力。左图是用 Quark 软件排版的画面。



打印出来的电脑设计作品，接近实际的印刷物。由此，可以及时判断作品的效果。如果，作品应用于影像，那么可以直接在电脑上看出完成后的效果。必须事先熟知作品在不同媒体（印刷物或是影像媒体）上的不同效果。左图是冈田亮大的作品《给自己做记号》。

RGB（红绿蓝）

电脑屏幕上呈现的颜色是由色光发出的。而采用绘图工具画出的颜色则是利用了光的反射，两者的原理大相径庭。色光相对比较鲜艳、清晰。色光中的混色是由三原色R（红）G（绿）B（蓝）加色混合（越混合，色调越明亮）而成的，颜料的混色则是由红、黄、蓝三原色通过减色混合（越混合，色调越暗）而成。电脑上的画面如果在电视等荧屏上再现，几乎不会产生什么色彩上的变化，但是如果打印出来，颜色要从色光转换到彩墨，就必须充分预计可能产生的色彩失真。

第一章

设计与构成

设计工作一般是受委托后展开的。设计师的工作就是充分理解委托人的愿望，并将这个愿望转化为具体的作品。向更多的人传达信息，达成委托人的愿望，是契约上的义务。为了正确理解设计的意义，实现设计的目的，就应该利用构成达到表现的目的。

为了使表现更具效果，我们应该尽可能掌握各种表现方法。很多时候都要凭借自己的判断来决定使用具体或是抽象。同时，要把从构思到具体制作的整个流程置于脑中，时刻明白自己正在做什么，以及下一步要做什么。专业人士要出类拔萃，必须脚踏实地做好每一个步骤。本章介绍以上基本的样式。



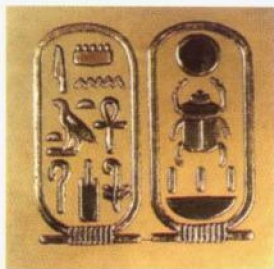
* Hermann Koserl 1934

1. 设计的意义

设计 design

设计这个词在日语中经过长时间的演化,已经不是一个专业词汇了。但是,正因为日常生活中容易被忽视,所以很少有人可以回答出这个词的准确意义。在字典里查阅“design”,有计划、设计、绘图几个释义。无论哪一个都是指对接下来要开展的事情进行规划。

设计与每个人的生活息息相关,使生活变得更加便利和美好。此外,从社会的角度来看,设计还是个人和组织、个人和事物、个人和环境之间的润滑剂,起到连接和交流的作用。最近,设计本身的商品价值也开始得到认同。在国际经济中,品质较高的设计所具备的竞争力也比较高。设计几乎渗透到了社会的各个领域。细分化、专业化的设计重新被统一和融合,也就要求设计师们把科技、政治、经济等各个方面当作一个整体来考虑。



古代埃及的象形文字

图中象形文字是法老图坦哈蒙(Tutenkhamun)(BC1347~1339)使用的徽章中的文字。它的设计鲜明独特,仿佛昭示着独一无二的权威。“表现”在这里就起到了传达信息的作用。可见当时已经存在设计的意识。

· 设计的基本点

设计一词在当今的日常生活中被广泛使用,人们更关注它在抽象意义上的使用。不过,真正把设计作为一项工作进行创作的时候,必须要充分明确设计的具体内容和该设计的社会效应。只有完全实现社会效应,才能表明它所具备的价值。

要让设计具备一定的效果,就必须事先明确设计为何而作,即设计的目的是什么。这个目的,可以是让人感到幸福的,也可以是让人感到愉悦的。自己的作品能使人幸福,并通过设计最终取得金钱作为报酬,就是设计者的工作。

设计师当然希望更多的人感受到幸福。因为给更多的人带去快乐,不仅体现了自己的实力,也可以让收入更加丰厚。如果作品仅仅让自己满意,却无法让人分享快乐,那么这个作品作为设计本身的价值也就荡然无存了。所以,认为“别人不理解我的作品没什么关系,怎么理解是读者的自由”,这种想法是绝对不可取的。

艺术和设计虽然有相通的部分,但实际上大有区别。艺术创作可以不管别人的评论,只要创作者自己理解了,就成其为艺术。当然,有没有人欣赏和能不能卖出作品,又另当别论了。梵高一生中并没有卖出一幅作品,但这并不能否定他的作品充满艺术性。

设计就不同了。如果众人无法理解自己的作品,那么就应该断定它不具备价值。不管是广告还是工业产品,都是面向大多数人的东西,不管自己再怎么认为“我们的作品是优秀的”,如果不被大多数人所接受,就只能算作失败的作品。设计首先是面向大众的,为此,必须进行大批量生产,如果生产条件不充分,那只能完成到原稿阶段。以绘画设计来说,想靠自己一个人的力量完成从作画到印刷

的所有工作,那就太理想化了。

以为靠量化的生产就可以引人注目是大错特错的。如果作品本身没有什么东西可以吸引人的目光,那么任何人也不会去注意,这叫做作品的冲击力(impact)。冲击力分为几种,并不是指单纯用花哨的装饰来引起人的关注。除了抓住人的目光,它还包括使目光在作品上驻留的能力。

那么,作品要如何才能捕捉人的目光呢?这里要用到视觉表现的原理。合理运用视觉表现的各个原理,不仅有助于抓住众人的目光,还能使设计者更准确地表现自己想表达的内容。引人注意是第一步,接下来最重要的就是要谋求如何被人理解。这一点,无论是平面工作还是立体的、或是空间的,在本质上都是相同的。

假设有一张空白的纸,要在上面画一条线,你会画在哪里呢?同样一条直线,画在不同的地方,对于读者来说,就有了不同的理解。这就是视觉表现中的一个心理问题。既然画在不同的位置,可以表达出不同的意义,那么究竟做何取舍就相当重要了。

如果不知道线条的不同位置所代表的不同心理暗示,就不能简单地画一条线。也就是说,不明确自己想表达的内容是不可取的,如果在不明确的情况下还可以继续创作的人,只能是天才了。然而,我们中的大部分人都不是天才,正因为不是天才,却要去完成天才性的工作,所以就无法脱离视觉表现的各条原理。

有时候自己想说的东西不一定能用语言来表达。比如说要用一句话来表达感动之情,听起来容易,实则很难。不过,要再次回味自己经历过的感动情绪则不难。所以,我们能在日常生活中积累大量的感动体验。能感受到感动之情的能力,我们称之为感性。丰富的感性能力能让我们

Johannes Itten 的版画

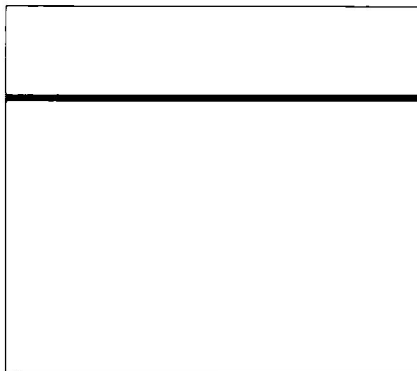
Johannes Itten 1919

在鲍豪斯设计学院的起步阶段教授基础课程的 Itten，致力于将色彩、图形、素材等联系起来进行造形创作。这一课题以解放设计师自身的创造性为目标，至今仍是设计教育的基础理念。

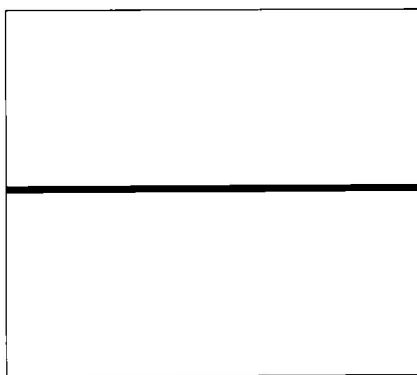


们感受到更多的感动。

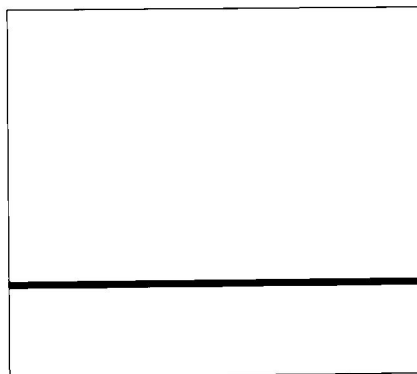
因而，我们必须锻炼自己的感性能力。感性不是靠思考，在脑海中锻炼的，而是通过绘画、音乐、自然等的熏陶下磨练出来的。这样得来的是自己的感受，只有自己才能体会，所以我们称之为个性 (original)。设计就是将这些个性化的信息规划整理为一定的形式。这个过程包含的人与人之间的交流，正是设计的基本所在。



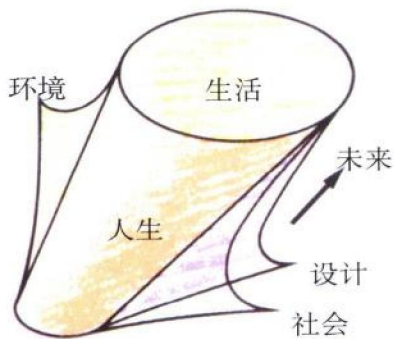
把线画在画面的上方，提高了读者的视线，提升了高度却没有照顾到安定感。



在中央画一条线，将画面等分，总让人觉得过于机械，不仅没有个性也不够生动。

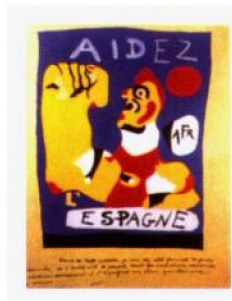


把画线的位置移到画面下方，视线放低了，稳定感也增加了，而且使画面看起来更开阔。



· 人生的树

人一出生就不可避免地接受来自父母，周围环境的影响。设计是生活的创造者。而生活则是人生这棵大树上的每一个截面。



若安·米罗《拯救西班牙》

Joan Miró i Ferrà 1937

西班牙画家米罗受到超现实主义的影响，表现上带有幻想色彩，甚至在作品中运用象形文字。纯粹而富于幽默感的作品深受世界人民喜爱，这幅作品是为了抗议法西斯而作的。

· 祈求幸福

我们已经了解设计是用于交流的。要使设计效果更好，就应该有计划性。还有一点，既然是用于交流，就要求表达的内容必须是真实的，欺骗性的东西不是设计。

一位著名的插图画家曾经说过：“我不喜欢也不相信所谓的幸福、爱、和平以及梦想这些东西。”讽刺的是，他的作品在美国大获成功，许多人认为他的作品里传达了爱与和平，并竞相以高价购买。

这位画家解释说：“作品的内容和作家的思想为什么非要一致呢？”然而，在我看来，这是一种地地道道的欺诈行为。因为绘画也好，宣传画也好都是一种交流的手段。表达出来的东西和思想如果背道而驰，是不道德的。像希特勒为了隐瞒他的狼子野心，伪装正义而造出的那些海报就是一个很好的例子。谁能否认他这种奸诈的行为是有违道义的呢？

这种行为在表面上冠冕堂皇，实则包藏祸心。设计的危险之处就在于，它也可以为这种行为服务。设计绝不应该成为掩盖实质的东西。或许有人觉得：如果买的人高兴，欺骗也不算坏事。以往也有不少这样的例子。但是，现代社会绝不容许这种事情发生，超越实质的包装叫做过剩包装。我认为诚实是一个设计师最起码的良心。

了解到前述那位插画家的言行以后，我不由得开始鄙薄他的作品。讨厌他的作品的人还很多，或许也是因为他的那段话吧。在他的作品里，看不出有什么东西可以让人感到亲切，徒有华丽的形式，却总让人感到浅薄。这些都是因为作品没有实质内容。

作品的实质或有形或无形，但是少不了精神 (mind)。技术手段越发达，“精神”就越发不可或缺。我们这些设计师，为了谋生而要出售的不仅是商品的表现

技法，最重要的，应该是祈求人类幸福的“精神”。以衣食住行为中心，包括娱乐、文化、体育、音乐，乃至教育、政治、经济，设计关系到生活的方方面面。和设计有关的东西，也就是设计师应该关心的东西。当今的中心问题已经从表面转移到对本质的取舍上，日本企业的战略也随之发生重大改变。为了给自己的产品打开销路，企业注重的不再是那些浮夸的广告，而是产品质量本身。

然而，不幸的是，消费者还未具备看透本质的能力。总有些消费者被品质低劣的设计师所包装的商品欺骗。有人说这是消费者自己的责任，不，我认为这完全是行骗者的错。任何人都想购买给生活增添快乐的商品，任何人都都容易迷信有名的大企业。而利用消费者这个心理进行欺骗就是恶意的行为了。公共广告机构就是为了规范夸大性广告而设立的。

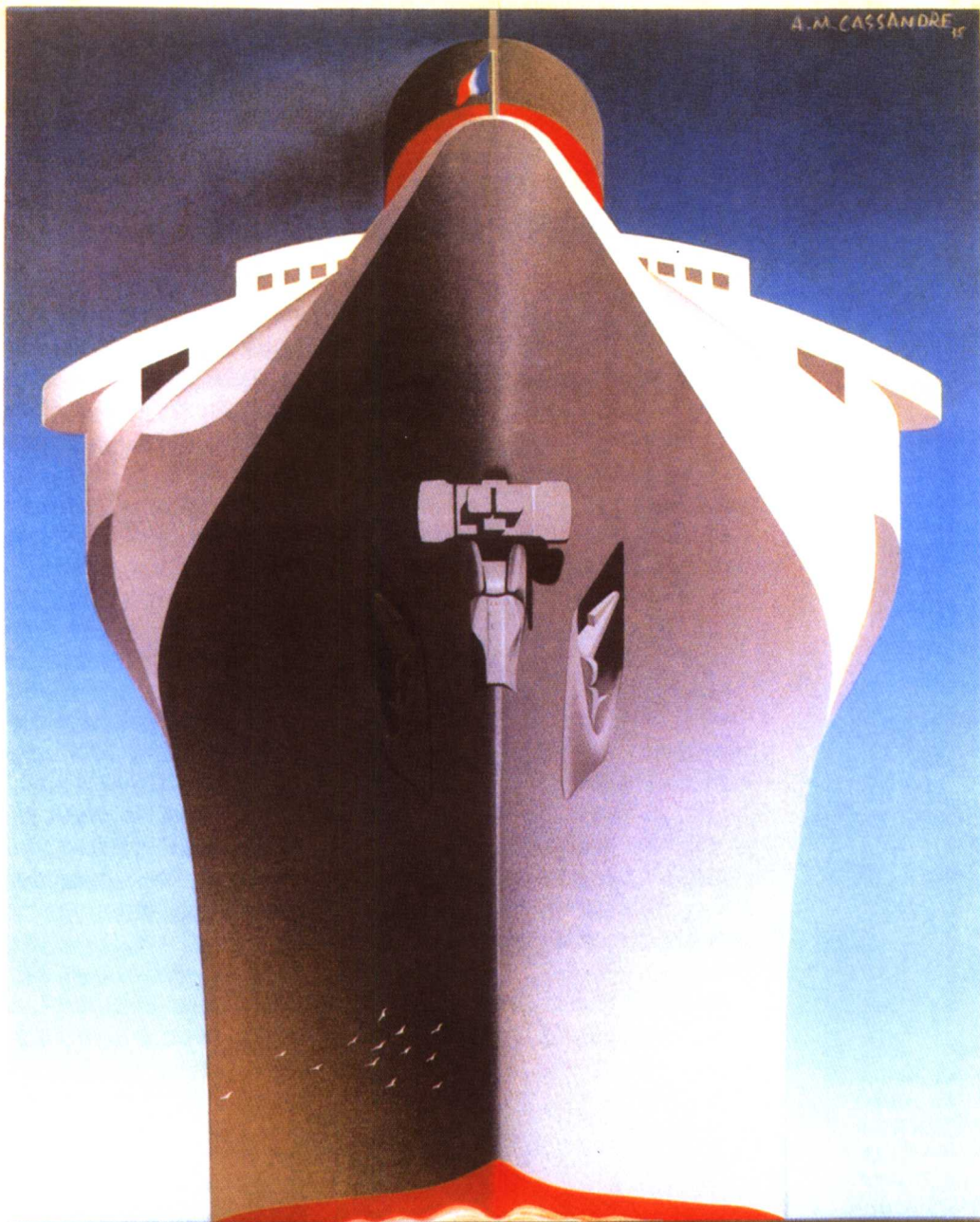
设计的终极目标是为了“让生活更加美好”。设计的东西再小，也不能背离这个目标。生活是每个人人生的截面，把每一个截面上的生活连续起来就是人生。虽然平凡，却与每个人的生活息息相关，这就是设计。如果每个设计师在工作时都抱着这样的信念，那我们的生活必将更加美好。我们不能因为理想和现实有差距而否定理想。设计就是要围绕生活这个中心，向每个人的人生传达信息。

诉求力

solicitation

这个词在字典里查询不到。它是设计界的造词，是指作品带给人的冲击力的一种。拿海报作例子，诉求力就是谋求消费者对商品信息产生强烈反应的力量。以前日语里没有一个是说明自己谋求对方对自己的反应的。换句话说，日本人没有这样的观念。

在英语里有一个与之对应的词——solicitation。要表达什么，要谋求什么效果，那是设计时需要讨论的重要内容。近来，诉求力的重要性也重新被审视。日本人一向被认为不擅长表达，但是积极地给对方表明自己的想法，并期待对方的回应，对设计工作所起的作用是有目共睹的。



A.M. CASSANDRE

NORMANDIE

C^{IE} G^{LE} TRANSATLANTIQUE

French Line

LE HAVRE — SOUTHAMPTON — NEW-YORK

**VOYAGE INAUGURAL
29 MAI 1935**

《诺曼底号》 A.M.Cassandre 1935 配上几只海鸥，不仅打破了对称，也衬托了船体的巨大。

2. 构成与表现

构成主义

constructivism

以俄国十月革命(1917)为契机,以否定此前的装饰性艺术和实验室艺术为基础,实用艺术支持革命,并由此急速发展起来。1921年罗德琴科(Alexander Mikhailovich Rodchenko)兄弟将其理论化并正式定义为构成主义。构成主义试图通过设计将革命中提出的理想生活变成现实。在展览、舞台美术、建筑乃至海报中都可管中窥豹。它的影响波及以德国为首的几个国家,并在这些国家各自独立发展。纳奇受聘于鲍豪斯学校以后,开始将构成主义付诸教育实践。构成主义可以说是当代设计的基础,对整个艺术界带来巨大的影响。



桂离宫《松琴亭的一间》

桂离宫是八条官家的别墅,它的建造始于1620年前后,是建筑世界性建筑物中的杰出代表。简洁的构成融合在周围的自然景观中别具美感。在松琴亭的一个房间里,大胆地采用了格子的装饰花纹,并巧妙的消除了和自然的对立。这种趣旨在现代设计经常被运用。

· 何为构成

地面上有一颗石子。如果是因为自然原因,比如被水流冲刷至此,或是随火山喷发物飞至,则不能称之为构成。倘若捡起这颗石子,根据自己的喜好放置,则可以称作出色的构成。就是说,构成是有意识地排列某种物品。构成的原点即带以一定的意志,放置物品。

大自然根据自然本身的意志决定地球的构成。它展现给我们的是超越人类的想象和无法预计的美。这种美辽阔广阔,一直延伸到宇宙的彼方。人类虽然是大自然的一部分,但是在自身意识的支配下,发明了各种工具,开辟出适合居住的乐土,渐渐过上了不完全依赖自然的生活。这正是构成的出发点。从整个自然的发展历史来看,或许是微不足道的,但对人类来说却是至关重要的,因为人类的文明正是从这里起步,人类的文化从这里走向发达。

从构成发生的观点来看,构成就是(因为某种目的而对一定的材料进行组合)。因此,每个平面、立体、空间等等分别有一定的构成。用来组合的材料称为构成元素。构成必须满足以下三个条件(1)构成行为必定带有某种目的性(2)必须有构成元素(3)要有一定的构成技术。目的代表构成行为的意志性,所以目的也可以换成意志一词,但是以上三个条件缺一不可。如果按照一定的计划进行构成,这种构成行为就是设计。

确立构成概念的是鲍豪斯。将一个平面或者空间进行分割,分到不可再分时,就出现了点、线、面、光、时间等最小的构成元素。使用这些元素,按照某种目的进行组合的行为就是构成。在日语中,构成既是设计的同义词,也被当作造形的同义词。有时候,它也被当作基础设计的意思使用,总之是一个概念十分模糊的词。

造形以美感为最终的目标,构成却是为了寻求人类心理上的反应。但是迄今为止介绍构成的同类书籍里,往往以分割、错视为中心,充斥着机械的分割内容,给人分割就是构成的主旨的印象。虽然美观、技巧缜密、也富于趣味,但始终都给人“所以怎么样呢”这样的疑问。这样的构成没有向人的心灵传达信息。

要是直接把上述的东西应用到海报的制作上,就很容易显得浅薄。这些作品为什么不更加努力向人的心灵里传达更多的东西呢,为什么还在重复一个世纪前的老路呢?这是因为没有摆脱单纯的套路,所以我们必须加强设计的艺术性。设计本身是一件微妙的事情,如果使用了电脑,只会变得更加机械化。以鲍豪斯为起点,时间已经快过去一个世纪,我们总应该做些比一个世纪前更人性化,更贴近心灵的构成吧?



简练的作品。表现出大胆的意识 and 紧凑的空间感。

*《Kieler的一周》Tissi Rosmarie 1990

Sutnar 《自由创作》
Ladislav Sutnar 1960

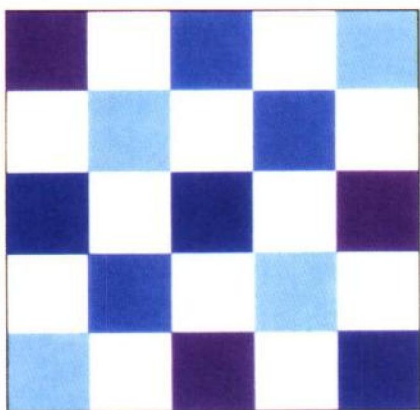
美国图形设计师的代表人物，尤其擅长几何构成，很早就开始确立空间意识，并拓展了设计活动的范围。这幅作品名为自由创作，能很好地看出他的设计理念。



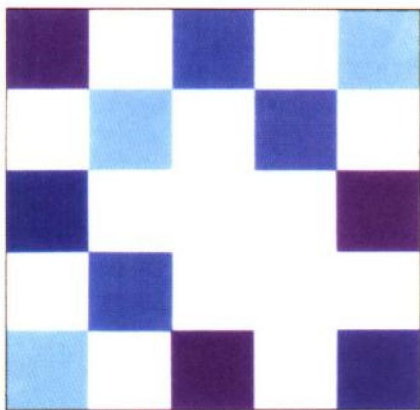
构成中最基本的一点就是要使创作和目的相符合。单纯的一块格子布（蓝白相间的棋盘花纹）不包含任何信息，如果赋予它一定的用途，简单的花纹就升级为构成了。比如说，在欧洲已经落伍的蓝白格子花纹到了日本却在建筑业被大量采用。因为，这种花纹具有可以消除与自然的对立，进一步贴近自然的美学功能。在蓝白格子上放一朵花，花的本体在视

觉上就有了浮雕的效果。这不可不谓是一种观察自然的合理手段。

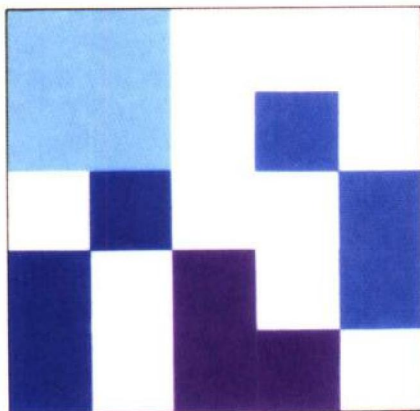
单调的格子花纹表现力相对较弱，但是如果改换其中一个格子的颜色，或者打乱原来的排列，就可以发挥它的表现能力了。如何让它变化，如何让它具备不同的表现内容就是构成。而那些只是比较新奇的花纹说不上是构成。



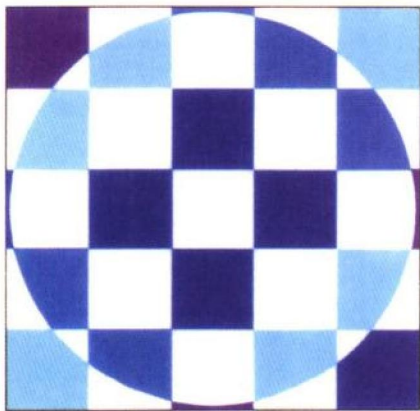
格子花纹是最简单的构成之一。如果用一种颜色，就会削弱它传达信息的能力，用各种颜色染色，表现力一下子就增加了。



只去掉左图中两处色块，就可以带来截然不同的表现内容。其效果有如在画面上形成了一个空间，让人想长驱直入。



移动上图中的各个色块，可以表现的内容范围大大增加。如何移动，因人而异，正可以体现不同的个性。



在左上图的构成中添加了一个新的构成元素——圆，使得构成一下子复杂化，视觉趣味也随之表现出来。

造型

plastic art · molding

广义上是指美术界中的绘画、雕刻、工艺、设计等持某种意图的表现方式。狭义上专指立体造型。此外，美术教育中，使用颜色、形体、素材和光等进行绘画创作也叫造型。

设计也叫目的造型，是一种带实用目的的造型行为，没有造型是不带目的的。学校里所谓的造型既包括情操教育，又有造型训练教学的意思。构成是造型艺术的基础，因此，也被称为造型基础。

因此，构成是绘画、工艺美术等艺术形式的共同基础，并不仅仅是设计表现的基础。造型的三要素是指①目的性——对造型作用的认识、创作的热情、知识创造目的②构成元素——所有的构成材料③熟练使用画具的技术。以上三点也是设计的本质。