

“触发纸牌”启发下的视觉传达设计

顾庆

(上海师范大学天华学院, 上海 201815)

摘要: **目的** 视觉传达设计强调的是视觉传达的含义, 形象化的视觉元素对设计创意思维的启发尤为重要。通过了解源于思维导图的“触发纸牌”模式, 分析该模式的特点与应用实例, 力求为视觉传达设计教学及实践提供启发的灵感和借鉴的思路。**方法** 分析了“触发纸牌”的特点, 分别从形象性、想象性、跨媒体性、合作性等方面分析了“触发纸牌”的创意模式对视觉传达设计教学及实践的指导性功能, 诠释了“触发纸牌”对视觉传达设计的影响和现实意义。**结论** 在多媒体时代背景下, “触发纸牌”对视觉传达设计的启发作用已远远超出了它作为平面手绘图像的最初表现作用。在新媒体表现手段不断更新换代的时代背景下, “触发纸牌”只是一个基础模式, 但在和不同专业方向的项目合作中已经被应用为多种形式, 发挥了实践作用。

关键词: 多媒体; 触发纸牌; 视觉传达设计

中图分类号: J524 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2019)10-0073-05

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2019.10.013

Visual Design Inspired by "Trigger Cards"

GU Qing

(Tianhua College, Shanghai Normal University, Shanghai 201815, China)

ABSTRACT: Visual design emphasized the meaning of visual communication. Its image plays an important part in initiative thinking on design. This article aims to inspire the visual design practice through analyzing the concept of "Trigger Cards" similar to the Mind Map, including analyzing the characteristics and example of practice in order to support some ideas and reference for design practice. It analyzed the characteristic of "Trigger Cards" from image, imagination, cross-media and cooperation, including the role of guiding in design practice and teaching which explains the impact and feasibility of "Trigger Cards". Under the era background of upgrading of means of new Medias means, "Trigger Cards" is just a fundamental module. It have been applied in many forms in project cooperation in different professional fields and played an important role in application.

KEY WORDS: multimedia; Trigger Cards; visual design

“触发纸牌”的创意是来源于 20 世纪, 由英国大脑基金会主席、著名教育家东尼·博赞发明的“思维导图”。思维导图被视为有用的思维工具, 它将思维以图像方式呈现出来, 调动学习者对图文并茂的思维外部表现的兴趣, 使学习者在逻辑思维和形象思维之间不停地转换, 充分发挥学习者的大脑潜能, 产生无限联想, 从而帮助学习者更好地理解和应用知识, 思维导图见图 1。思维导图主要是由中央图形, 也就是主题图形的主干向四周放射, 而构成分支的图形就

是由主要问题放射出来的一个个次要问题, 或是联想出的一个个分支问题。目前, 已经有关于思维导图在教学应用中的理论基础研究成果, 即根据现代心理学和神经生理学研究成果表明, 人类记忆是由相互关联的记忆系统所构成的复杂装置。思维导图从一个中心问题展开, 这些问题以图形、色彩、形式等更为直观和形象的符号去调动学习者的注意力, 让学习者在这种愉悦的内心感受下不断画出自己的新发现和新想法, 从而不断地刺激大脑, 使思路变得清晰且更易于

收稿日期: 2019-02-24

作者简介: 顾庆 (1980—), 女, 安徽人, 硕士, 上海师范大学天华学院讲师, 主要研究方向为美术学。

是最形象、最直观的。视觉传达设计就是以视觉表现和接受为主要的形式手段。人类获得外界的信息，有80%是来自于视觉，因为视觉最容易引起联想^[3]，并且视觉形象所表达的，不仅仅是视觉直接看到的外表形象，也有不能从外表形象上领会的内容和意蕴^[4]。

1.1 想象性

视觉传达专业的学习建基于艺术的基础，“触发纸牌”主要是让设计活动开始于形象思维。艺术家和设计师的形象思维要作用于想象，想象力在设计中起着最积极、最重要的作用。想象力首先能保留外在感官和综合感受所获得的印象，并能在外界物体已经不在眼前时唤起对过去的印象，进而对取得和保留的印象加以分析，综合产生新的意向，因此想象力既能重新呈现过去的印象，又能创造新的意向，而且对人的理性活动也非常重要^[5]。

艺术思维和科学思维的不同就在于它们的思维方式，艺术就是需要感性、直观的形象思维，而设计又需要在艺术思维的基础上进行合理的想象。形象思维还伴随着强烈的情感活动，用形象、图画为工具，实现由形象思维向设计思维的转变，这一形象思维包含了思想、情感和想象3个要素以及这三要素的统一^[6]。

“触发纸牌”的想象性就是用形象和图画等工具引发观者的思想、情感和想象，这其中就包括观者对于自己知识领域的认知和对知识的调遣，因为想象也是在一定的知识基础上的想象，不能凭空想象。想象也是可以得到训练的，表象储存得越多，再造的想象内容就越丰富^[7]，因此，可以通过“触发纸牌”来扩大视野，掌握多学科知识来促进想象的形成与发展。想象性的特点对于视觉传达设计中需要传达思想和情感这一功能就起到了关键的启发作用。

1.2 跨媒体合作性

“触发纸牌”的图形创意并不仅限于手绘卡通插图这一种方式，而是可以在形式、色彩、风格等各方面进行扩展创作。这就在实践中扩展了应用范围，可以根据不同的专业方向特点设计自己需要的思维呈现形式，因此需要研究贯彻师生紧密合作的方式，任何问题都可以通过师生合作的具体项目实践得到解决。

教师在课堂教学中贯彻教学即创作，创作伴随交流的思想，并且在全院的各类教学实践中，都可以以融入各个学科研究课题的客串式学习方式，即在教学过程中穿插学习各学科最新研究课题并进行交流讨论。这些穿插的跨学科交流可以为课程与课程之间的项目合作提供可能，从而集思广益。跨媒体合作

性的特点不仅仅是跨越专业，还能丰富视觉体验，在形象性、想象性的基础上整合学习者的专业知识储备，从而多维度展现自己的创意。跨媒体合作性的前提不是一味追求利用最新媒体而抛弃传统媒体，传统媒体所培养的感觉在新媒体中并非毫无作用。在一个媒体中形成的传达方式，可以在别的媒体中继续生效。对于设计来说，要做的是将这些放到一个宽阔的视野中综合地加以利用^[8]。

当“触发纸牌”以系列卡片的方式在全院师生中推广学习之后，摄影专业的本科一年级学生用富有个性的抓拍照片方式分别呈现风景图画中的关键词并组成小组进行评论；一年级的硕士研究生用插图方式创作了一本精装硬面书籍，命名为《梦想日读本》，这是一本由利用超现实处理方式制作的照片和标题组合而成的书籍，这一创作充分展示了学生的思维潜能和利用资源的能力。这些运用还只是第一阶段，接下来，摄影专业研究生将这一创意进行到了第二阶段，即讨论一系列由卡片直接接触的问题，而一些形象创意工作则由国际交流研究生们承担，以分阶段的概念推理方式进行重新创作，以时尚概念替代单一人物形象呈现。此外，这些纸牌被复制成大尺寸的海报张贴于墙面，纸牌的图像、关键词部分是复制的，而纸牌反面的空白处则提供给师生手动填写相关问题和回答。这样，“触发纸牌”就在不同项目中得到了实际运用，并且这些运用的过程和手段触及到了每个专业的知识内容。

2 “触发纸牌”教学模式的思考角度

2.1 视觉形象的丰富呈现

“触发纸牌”是在制作一幅完整主题的风景画的前提下将分支关键词抽离出来制作成20张同样大小的卡片，供学习者分别学习的方式。其形象化的具体呈现形式是卡通人物形象，每组人物形象根据不同的关键词创作出来，承担这些卡通形象创作的是教师团队中的插图画家，这些卡通形象的创作是一种跳跃性思维，即形象内容本身是充满无限想象，甚至是超现实的，但这是由于从完整的风景图画中抽离出来的组成部分，它们可以通过学习者的理解学习重新拼接成原来的那幅完整的画面。这只是其中一种方式而已，也可以有其他方式。这些都可以通过想象来完成，但绝不仅限于手绘这一种方式，更不会只局限于对像与不像的表达，这些在设计基础技能训练中的基础标准也是随着时代的进步而不断变化的。基础是变化的，是流动的，时代在改变，艺术和艺术设计的概念本身也在变，依靠观念创意和新材料建立的新的艺术形式已经逐渐在取代靠技能支撑的艺术和艺术设计形式^[9]。

视觉形象性让设计者在基础阶段的设计思维中就充分整合设计方法、原理和表达方式,并检验了自身的设计知识储备,是设计思维的启发阶段。视觉就是艺术家和设计者认识世界的最重要的媒介,视觉设计者的艺术修养基础决定了他视觉的高度选择性,而这种高度选择性又决定了视觉设计的效果,例如有些设计元素被分隔,有些被集中,有些图形对象的视觉作用会加强,而有些会减弱。视觉传达设计强调的是“视觉传达”,也就是通过视觉形象在人与人之间、人与物之间交流沟通,设计实践的核心过程就是设计的思维过程,就是人脑在整个设计活动中进行的思考过程,一方面获取有关设计的信息,另一方面要对这些信息进行相应的处理,而且设计思维的培养分为设计思维基础阶段和设计思维高级阶段,在基础阶段掌握设计方法、原理及表达方式,在高级阶段冷静地认识与观察设计领域的动态,思考的目的不是学习模仿,而是创造^[10]。

2.2 跨媒体合作的有效实践

跨媒体合作是当今社会互联网时代下的必然趋势,现代社会充斥着大量的信息,纸质的、数码的、二维的、三维的、现实的、虚拟的,各种信息媒体随处可见。视觉传达设计师需要了解各种媒体的特性,要知道如何利用网络和媒体,并且还要了解媒体的受众,也就是要寻找需要这些信息的人。不但要了解社会的状态和个人接触不同媒体的方式,更需要研究以怎样的方式来传播信息,是平面的、视频的、音频的还是文字的,能不能达到预期的传达效果,也就是要研究媒体与个人、媒体与社会的关系,具有越广阔的传媒视野才越有创新的可能^[10]。

“触发纸牌”就是在起点引导设计者朝着开阔传媒视野的方向迈进,而设计者又是生活在这个充斥着大量信息的社会中,因此,设计者会自觉地根据自己的选择性视觉实践和自身掌握的传媒手段进行实践,这需要多方面思维经验的交融与渗透。设计者要紧跟时代步伐,了解设计的最新动向,利用社会资源和科技成果完成相互学习与合作。

3 “触发纸牌”在视觉传达设计教学中的模式架构

视觉传达设计包括众多专业方向,如品牌设计、包装设计、书籍设计和界面设计等,这些建立在多媒体表现方式基础上的专业方向都需要有丰富而开阔的眼界及敏锐的设计思维,这种设计思维要求学生能够在艺术表现的理论和技法知识基础上,通过不断受到外界信息的刺激和启发,对所掌握的知识储备进行灵活调配和运用。那么“触发纸牌”在视觉传达设计

教学中的模式应该是能够帮助学生尽快对所学知识进行融会贯通的运用和发挥的,因此,这一教学模式的架构应该是在其作为思维导图这一基本作用的基础上进行进一步的深化和发展。

3.1 启发学生提炼及汇总专业方向内的关键词

“触发纸牌”模式中所运用的启发关键词不应只停留在笼统的学习或教学等概念性的基本问题上,它在视觉传达各专业方向的教学中的运用应有具体的针对对象,也就是专业方向教学中涉及到的具体关键词。在教学中,对产生的问题内容、解决问题的方法和路径、问题产生的结果等都应该有具体的针对对象。如在包装设计这一设计教学中,教师的主要任务包括向学生讲授包装设计的理论知识和实践知识,而理论知识里涉及包装的材质、运输等专业性问题,实践知识里涉及包装设计的操作技法和流程。“触发纸牌”应该是由跟这些知识的整合、分析、运用等相关的关键词所构成的。

3.2 针对性训练学生专业方向内的基本技能

在多媒体表现的时代,视觉传达设计专业内部涉及到的知识技能是一种综合性的能力,需要学生掌握扎实的设计本领,专业方向内的基本技能训练是达到设计思维高级阶段的前提。在“触发纸牌”第一阶段的模式架构中形成的关键词能为基本技能训练提供特定的导向,学生根据这些导向关键词进行有针对性的基本技能训练,在实践运用中自觉地实现举一反三的创新思维。

3.3 搭建专业方向内及不同专业方向之间学生的课题合作平台

视觉传达设计的所有专业方向都需要运用到社会实践中。基础知识、专业知识、实践技能都需要通过产学研的模式来真正得到运用和检验,因此“触发纸牌”经过专业关键词的发掘、关键词导向下的技能训练等环节,最终需要在专业方向内及不同专业方向之间学生的课题合作中接受实践检验。视觉传达的专业方向内部有很多内容都是互为基础的关系,如包装设计本身的知识学习内容就包括标志设计部分和插图设计部分;不同专业方向之间的内容也多数是互为从属的关系,如品牌形象设计中就包含了包装设计、包装设计中又包含了插图设计。视觉传达设计教学的“触发纸牌”从关键词导向专业技能训练,进而在实践中实现专业的互通、互惠,在教学中搭建课题合作平台,在专业方向中建立联系与互助,让学生通过共同的产学研目标自主运用知识与拓展知识,尝试不同媒介的可能性,从而发现自身的设计创新潜能。各教学模式架构见表1。

表1 模式架构
Tab.1 Schema structure

专业方向 (例)	模式对比		
	学习阶段	一般教学	“触发纸牌”模式教学
包装设计	1、理论学习	教师集中讲授关于包装设计的历史,包装的功能、分类、构成要素、材料等系统知识	教师与学生共同将包装设计的历史,包装的功能、分类、构成要素、材料等知识整合并提炼出要素关键词及问题核心词,学生能整体把握概念中的各个组成部分及其关系
	2、技能训练	教师集中讲授包装设计的流程、制作方法、带领学生进行包装设计作品鉴赏;教师给出包装设计模拟作业,学生完成同一个设计作业	教师与学生根据理论学习阶段的要素关键词及概念框架共同绘制包装设计过程、制作方法的手绘逻辑框架图,并进行针对性流程操作的手工制作,学生可以自行选择主题和材料
	3、实际运用	教师选定主题,学生根据教师选定主题完成完整的包装设计作业,学生机械地完成特定主题设计	不同课程专业教师之间有真实的社会实践项目,教师带领不同专业方向学生合作参与完成项目,学生根据前期手绘逻辑框架图进行延伸想象,运用跨专业、跨课程技能的知识互相借鉴,合作完成共同的项目课题,呈现丰富的项目成果,尝试多种可能
	4、反馈阶段	教师对学生包装设计作业进行批阅评价,单方面形成课程评价结果	教师和学生共同完成的项目成果在全校范围内展出,专业之间加强交流,在各专业间进行评价和讨论,发现项目成果暴露出的专业能力的不足。

4 结语

“触发纸牌”在视觉传达设计教学中的模式架构只是一种教学方法设计,这种模式同样可以套用在其他设计与非设计专业的教学上,而其关键在于摸准教学目标。视觉传达设计的教学目标是要培养符合国情、与时俱进的新时代设计人才,这种人才不仅要具备扎实的视觉传达设计功底,还要具有肯时刻接受新事物、不断要求进步的自我意识,同时要有弘扬民族优秀传统文化的使命感。视觉传达设计是社会发展的产物,也是促进社会文化发展的动因之一,是一种文化创造,其不仅仅体现着物质文化和科技的发展,更能表现出不同国家、不同精神文化层面,包括思维方式、价值观念、审美标准等的不同^[10]。每个民族都有自己的精神文化,而世界的多元化恰恰就是要保持和发展各民族文化的个性特征。设计者应该在实践中肩负文化传承和发展的使命,在吸收国际上先进视觉设计经验、融合国际文化的基础上提倡具有中国文化特点的设计,引领时尚发展潮流,引导消费趋向,做出适合中国国情的设计。

对于视觉传达设计的教育工作者而言,只有针对具体的教学目标,在教学过程中带领学生以不断发展变化的思维对待设计的具体问题,以一种合作互助的态度要求每一个学生,才能在“触发纸牌”中发展出更多的实践可能。

参考文献:

[1] 东尼·博赞. 东尼·博赞思维导图系列: 思维导图[M]. 北京: 化学工业出版社, 2015.

- TONY B. The Mind Map[M]. Beijing: Chemical Industry Press, 2015.
- [2] MARIANNE L. Making Learning Happen[M]. Hampshire: Ashford Color Press Ltd, 2005.
- [3] 张孟常. 设计概论新编[M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2017.
- ZHANG Meng-chang. The Introduction of Design[M]. Shanghai: Shanghai People's Fine Arts Publishing House, 2017.
- [4] 彭吉象. 艺术学概论[M]. 北京: 北京大学出版社, 2013.
- PENG Ji-xiang. Introduction to Art[M]. Beijing: Beijing University Press, 2013.
- [5] 范明生. 古希腊罗马美学[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2013.
- FAN Ming-sheng. The Ancient And The Roman Aesthetics [M]. Beijing: Beijing Normal University Press, 2013.
- [6] 蒋孔阳, 朱立元. 十九世纪美学[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2013.
- JIANG Kong-yang, ZHU Li-yuan. The Nineteenth Century Aesthetics[M]. Beijing: Beijing Normal University Press, 2013.
- [7] 任立生. 设计心理学[M]. 北京: 化学工业出版社, 2005.
- REN Li-sheng. Design Psychology[M]. Beijing: Chemical Industry Press, 2005.
- [8] 原研哉. 设计中的设计[M]. 济南: 山东人民出版社, 2006.
- HARA K. Design in Design[M]. Jinan: Shandong People's Press, 2006.
- [9] 李睦. 看见的不重要: 从艺术设计教育的基础教学谈起[M]. 石家庄: 河北美术出版社, 2003.
- LI Mu. What You See is not Important: Beginning from Foundational Teaching in Design[M]. Shijiazhuang: Hebei Fine Arts Press, 2003.
- [10] 周锐. 新编设计概论[M]. 上海: 上海人民美术出版社, 2012.
- ZHOU Rui. The Introduction of Design[M]. Shanghai: Shanghai People's Fine Arts Publishing House, 2012.