

“拼贴”对动态图形设计表达的提升

李书婕

(仲恺农业工程学院何香凝艺术设计学院, 广州 510225)

摘要: **目的** 探究拼贴手法对当下动态图形设计的启发。**方法** 从多角度分析动态图形设计的先行者们在设计实践所使用的拼贴手法, 总结其对传统拼贴手法的继承与发展, 结合个人的实践经验, 总结动态图形中的拼贴手法是如何将毕加索的拼贴手法中“亲近生活”、“提升思考性”的特征引入到当下的动态图形设计中的, 提升其表达效果和可能性的方式方法。**结论** 通过“拼贴”对动态图形设计的有机介入, 给动态图形设计带来了提升。一方面既可摆脱计算机复制带来的触感、隐喻等传统拼贴特征缺失等问题的困扰, 带来生活触感的提升; 另一方面, 又能打开思路, 结合当下新的技术手段提升创作空间广度, 获取更便捷的设计实践手段和思路。

关键词: 动态图形, 拼贴, 隐喻

中图分类号: J524 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2019)24-0139-05

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2019.24.022

Improvement of "Collage" to Motion Graphic Design Expressions

LI Shu-jie

(Hexiangning College of Art and Design Zhongkai University of Agriculture and Engineering, Guangzhou 510225, China)

ABSTRACT: The work aims to explore the inspiration of collage techniques in motion graphic design. By analyzing the experience about collage techniques which the pioneer of motion graphic design had used from many aspects, the author summarized their contribution in inheriting the traditional collage arts. And the author combined his own experience to discuss how to introduce the characteristics of these techniques works, which Picasso called in collage art, "being close to life" and "thinking advancing" into motion graphic design, and improve its expression effect and diversification. The organic intervening into dynamic graphic design through "collage" effectively improves the dynamic graphic design. On the one hand, it can get rid of the problems such as lack of touch and other traditional collage features such as metaphor brought by computer duplicate, and bringing about the improvement of the sense of life; on the other hand, it can open up the ideas and combine the new technical means, enhance the breadth of the creative space, and obtain more convenient design practices and ideas.

KEY WORDS: dynamic graphics; collage; metaphor

拼贴手法是 20 世纪艺术发展的重要标志, 原指把不同时空属性的材料加入到另一种材料载体上的技巧, 如镶嵌、裱纸等^[1]。自 20 世纪现代艺术诞生后, 拼贴开始成为更有意义的表达方式^[2]。现代艺术和拼贴就是一个不可分离的统一体^[3]。拼贴的手法从此不再是单纯的技术性名词, 它的应用反映了艺术家的思考, 影响了现代艺术的画面构成, 同时也因时代进步而不断拓展了艺术语汇。

动态图形是基于平面设计的设计原则基础上使用动画技术制作的一种视觉表现艺术, 20 世纪 50 年代由“平面-电影”跨界的设计师们开创。它既具有传统拼贴风格上辨识度与语境, 又有和技术、生活发展紧密相连的特点, 可以看作是在动态条件下对拼贴手法的一种延伸。相对于广义的拼贴, 它指的是平面二维屏幕中呈现的画面效果; 相对于狭义的拼贴, 它又包含静态画面之外的动态成分, 在时间维度上给予

收稿日期: 2019-08-10

作者简介: 李书婕 (1991—), 女, 江西人, 广州美术学院硕士, 仲恺农业工程学院助教, 主要研究方向为品牌包装。

了平面设计表达更多的可能性。动态图形凭借信息氛围渲染力和信息传递的时效性等特点,在越来越多商业应用领域中受到重视,影响人们的生活方式与思维方式^[4]

1 当下动态图形设计中拼贴语境思考

当下是信息迅猛增长的时代。技术进步带来信息的爆炸式增长和信息交流方式的改变,第五次信息革命后,以手机和ipad等移动终端的大量使用为标志,后传播时代已经打开了序幕,5W(who、when、where、which、what)的模式终成现实,任何人在无论何时何地都可以通过任何渠道获得自己关注的任何信息^[5]。在信息大量、快速的传播要求下,动态图形设计受其影响愈发依赖制作技术的模式化和易修改、易传播的特点。

1.1 触感的缺失

这里说的触感缺失包括两个方面:一是缺乏指物理材质的介入,动态图形设计的表达和生活的距离被拉大;二是动态图形设计本身受到展示方式的限制而缺乏了触感体验。早在勃拉克意识到艺术脱离物理世界的危机并发明贴纸法的时候,立体派评论家保罗·赫维迪就提出了“可触及”和“观念性”对画家同样重要,直觉和智慧使人们迅速、无拘束地抓住了现实中最强悍及最卑微的东西。可见,在艺术表达中,视觉信息的可读性和创作者想要传达的观念的重要性是对等的,没有易于观众认同的视觉呈现,再好的观念也难以被观众所获取。“可触及”不但指信息的可读,还指信息的“实感”,物理材料在视觉上引起“触”的通感,有助于拉近艺术与生活的距离。

当下动态图形设计比较依赖与技术产生的视觉冲击,比如桑德斯·凡·提工作室作品展示见图1,突出制作技术的科技感的同时也拉大了和生活的距离,因此只能达到视觉效果上某种模糊的情感和情绪表达。与生活的联系弱导致观众难以凭借其画面获取有效信息,致使动态图形设计的形式难以成为艺术创作清晰准确传达观念的工具。

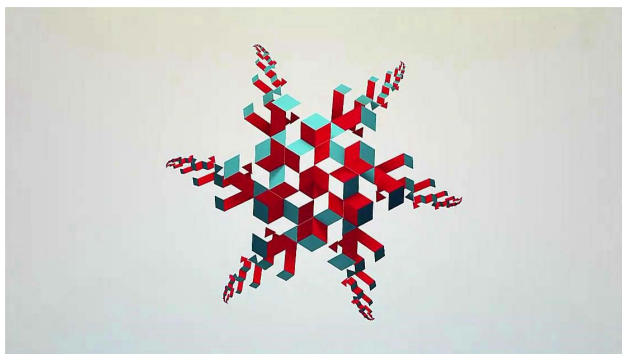


图1 桑德斯·凡·提工作室作品展示
Fig.1 Sander Van Dijk showreel

传统拼贴手法中用材料模拟触感的功能又恰好补充了动态图形设计缺乏触感体验这个缺陷,原研哉在《设计中的设计》中更是把这种视觉上使用材料发挥五种感官的功能而形成的色彩、气味、声音、味道、触感^[6]的模拟方法延伸为视觉对“五感”的联通^[7]。

来自英国Blind团队设计的儿童早餐广告密保诺的三文治保鲜解决方案见图2,将日常可见的食材直接安排到画面,引起了观众对食物触觉、味觉和嗅觉的感觉。在黑板的衬托下食材一步步组合起来,这里提供了一系列信息:黑板、粉笔画对应学校;食材组成的气球符号对应儿童;食材的组合方式对应三文治;用酱料写成的“3”对应了广告语“save 3 dollars everyday”,全部联系起来刚好就是广告的核心信息——使用密保诺保鲜袋携带三文治早餐每天能节省3美元,短短8秒的广告让观众有了充分的“可触及”的体会,在传递信息时增强了观众认同。由此可见,拼贴手法的物理材料的回归对动态图形设计的表达效果有重要意义。



图2 密保诺的三文治保鲜解决方案
Fig.2 Ziploc Sandwich Endtag

1.2 隐喻的缺失

单纯追求信息传递的高效和物理材料介入的缺失使动态的图形又回到了——对应的模式,导致拼贴隐喻的艺术特性随着动态图形设计对技术的依赖渐渐消减。动态图形转向技术主导的发展方向之后,由于与商业领域的紧密联系,所以快捷的符号表达成为了主流手段,如著名设计师施德明为葡萄牙电力(EDP)设计的新的可变形品牌标识,在其动态图形短片中使用了大量的视觉符号,但是没有任何材质或者符号的置换,视觉符号只对应本身所指代的意义,只强调了信息的简单和高效性。

相比起数字化的物理材料,计算机生成的矢量图形具有高度可变形性、易于修改的特点,在视觉ziploc符号产生形态变化的情况下,还不会存在失真的问题。一些艺术设计师的作品,尤其是在一些以数据展示为主的作品中,都被作为主要元素使用,如设计师田中健一介绍日本风情的作品《奇怪的日本》见图3,由于在餐饮、科技、水资源等方面的介绍,涉及到大

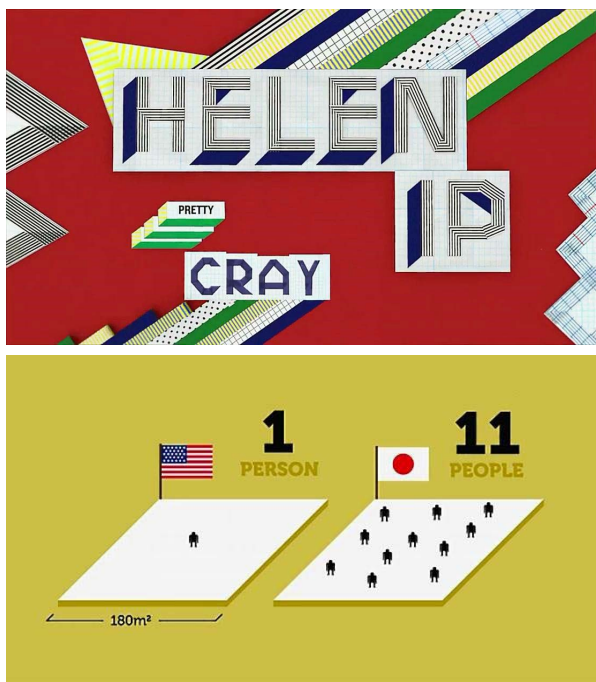


图 3 《奇怪的日本》
Fig.3 "Japan-The Strange Country"

量数据对比和图形形变的制作，因此采用了全矢量图形制作的方式。虽然这些的整洁画面保持了信息的简明可读，但是这些作品重点都在信息传达的通俗性上，显得直白；而模式化的造型就显得雷同。

原本拼贴手法中，物理材料肌理的偶然性能缓解造型雷同的问题。英国 Wyldstallyons 设计工作室为市场研究集团凯度做的形象宣传短片凯度蒙太奇见图 4，为解决数字和数据图表带来的冰冷感，作品采

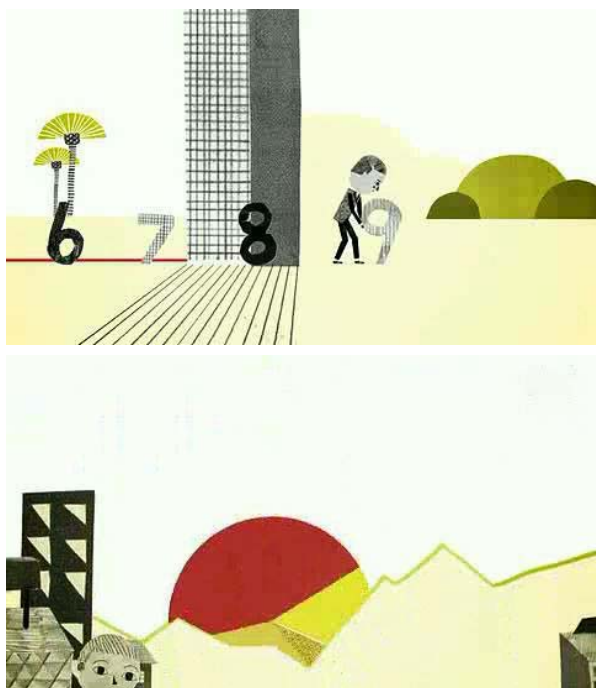


图 4 凯度蒙太奇
Fig.4 Kantar Montage

用了手绘肌理和数字、图表、网格等符号结合的方式，其中饼状图和数据分析走向图同时又可以是太阳和山脉，这样既反映了业务特征，又不失生动和趣味。

1.3 介入物、创作工具的数字化带来的机遇

数字化时代为动态图形中的拼贴手法应用提供了介入物和创作手段上的革新。尤其是以介入物的数字化为显著特征，这一方面指技术发展为物理材料的介入提供了新渠道：通过拍照、扫描等手段，现实世界的材料进入到电脑屏幕的“赛博空间”中，另一方面电脑生成的图形可以高度还原物理材料的肌理色彩等真实感。作为数字化创作工具，各类型的应用软件使得动态图形的创作在一定程度上降低了技术难度，从而节省了人力、时间和资金，并大大降低了制作成本。尤其是 After Effect 等具有渲染能力、可以轻松模拟更简洁易用的创作工具，为人们带来了重构世界的手段。特别是日益丰富的生活资源和材料转化手段大大增强了拼贴手法在动态图形设计中的应用可行性。

加州艺术学院的学生杰森·卡尔为本校平面设计专业设计的动态图形推广短片——加利福尼亚艺术学院的图形设计见图 5，3 个部分分别来自于对 3 位参与了 graphic design program 的学生的访谈，设计师通过将动态图设计和访谈语音联合的方式来完成短片。设计师采用了拼贴手法，将受访者 Helen 为学院设计的作品元素进行拆解，拼贴到画面中。来自受访者在设计中用到的布料、网格纸等材料，通过数字化处理进入画面，和照片以及直接数字生成的文字、色块等联合起来，构造出一个新奇有趣的视觉世界。画面因应用受访者作品元素而与其所述内容产生强烈的联系，同时把介入材料处理成彩虹、房屋和阶梯，具有很强的隐喻特征，提升了表达效果的艺术性。



图 5 加利福尼亚艺术学院的图形设计
Fig.5 Graphic design of California College of the Arts

2 动态图形中的拼贴手法表现

2.1 索尔·巴斯的拼贴方法对隐喻的继承

索尔·巴斯被誉为 20 世纪最伟大的平面设计家之一，同时是现代动态图形设计的开山鼻祖^[8]。他所

使用的拼贴手法是将平面设计的图形作为介入物转化为简练的象征符号,拼贴到时间轴线上的画面中,原本静态的平面设计动了起来,既开创了动态图形设计的形式,又是对拼贴手法的一种延伸。

索尔·巴斯通过提炼拼贴“撕剪感”的视觉特性,巴斯将其和平面设计融合起来,并应用到片头设计的实验中,达到了强调图底关系的同时不失效果的生动^[9]。虽然巴斯并非是将拼贴的“撕剪感”的带入画面的第一人,但是在他眼中“撕纸”的边缘处理不仅是画面风格或形式的追求和对国际主义风格的反抗,而是“有意味的形式”,是能为主题表达服务的形式。

在《金臂人》(见图6)和《桃色血案》(见图7)的片头和海报设计中,黑白色块边缘看似随意的处理实则有意为之,通过这种不规则的边缘揭示了人物内心和情节的特征。《金臂人》片头充斥着白色粉质的线条,他们的运动看似并无章法可言实则有意为之,通过这种不规则的边缘揭示了人物内心和情节的特征。片头充斥着白色粉质的线条,他们的运动看似并无章法可言,但都透露出电影本身的阴暗背景:毒品对人的摧残以及主人公的内心挣扎。最后屏幕上出现的扭曲的似乎是瘾君子的手臂,这更是点睛之笔,观众很容易把此前出现的白色线条和瘾君子瘦骨如柴的印象联系起来。



图6 《金臂人》
Fig.6 "The Man with the Golden Arm"

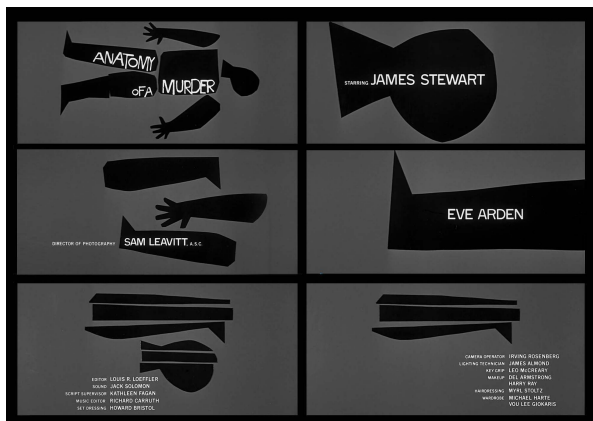


图7 《桃色血案》
Fig.7 "Anatomy of a Murder"

在《桃色血案》中,“Anatomy”本身就是“解剖、分解”的意思,画面中撕剪感的介入和碎裂的人偶剪影就是为这个主题的表达服务的。为了强调支离破碎感,巴斯让手臂的剪影单独活动,在和文字信息互动中被切开,给观众带来更强烈的心理冲击。这正如毕加索谈到对拼贴的隐喻手法的见解一样:如果报纸碎片可以变成瓶子,这就得到一样可供思考的东西,它既是报纸,又和瓶子有关。业已被更替的物体来到宇宙间,却非因宇宙而生,因此存有某种程度的新奇感。人们就是要让人思考这种新奇感,认识到世界正在变得离奇,正在变得把握不住^[10]。

2.2 动画技术对拼贴方法的补充

莫里斯·拜德对动态图形设计中的拼贴手法作出了补充。如果说巴斯早期的动态图形设计是在平面设计基础上加入动态效果,那么拜德的动态图形设计则更强调电影技术的运用。受到波普艺术的影响,拜德先是在第一部007影片《诺博士》和《迷中迷》中大量使用了重复的鲜明彩色和块状元素,而谍战题材《亿万头脑》片头见图8,拜德将这种手法进行了扩充,吸收了德国实验动画和法国纯电影的创作手法特点,把原来冷抽象的色块变为用色彩分隔的方式,在画面上建立类似于平面设计排版的框架,然后将几何图形、符号、文字、视频片段等多种视觉元素作为拼贴介入物安排到画面中。画面中大量使用了经过后期处理的视频和照片素材,其中展示了记录信息用的纸片、磁带、录音机按钮等,通过这些与侦探、间谍、情报等词眼相关的画面代替直接的描述,隐喻电影主题和诡异、压抑的气氛。可见无论是静态或者动态的介入物,在这里都不是为再现客观事实,而是为整体的表达服务。



图8 《亿万头脑》片头
Fig.8 Title of "Billion Dollar Brain"

在这个意义上,拜德的拼贴手法实则是对动态图形设计中图形的范畴进行了扩充:它包括了原本平面设计中静态的视觉元素(图形、图像、文字等),还有动态的视觉元素(视频),在写实与抽象之间有了更大的自由度。

3 结语

通过拼贴对动态图形设计的有机介入,给动态图

形设计注入了新的角度和方法。一是提升了动态图形设计亲近生活的实感,使信息传达得以紧密联系艺术与生活,减少过度强调科技感或纯粹几何形体动态变化所带来的冰冷感,给体验添加亲和力,让受众易于接受甚至能主动接受所传递的信息;二是提升了介入材料的隐喻艺术特性,优化了动态图形信息传达的效果,给予了受众更多的想象空间,既是亲切可读的,又是艺术抽象的,这就造就了新奇的视觉效果,同时能引导人主动思考,启发其对生活的重新审视和细致观察,为艺术创作累积了视觉经验和素材。

在技术条件下,动态图形设计中的拼贴手法体现出了极高的包容性。一是科技持续发展,创作手段不断丰富,新型的信息传递方式不断涌现且为大众所接受,二是大众视觉经验得益于当下网络传播和便携式电子设备的影响而快速成长,这一切都可以成为“拼贴”的素材基底,又可以成为实现手段,给未来动态图形设计中的拼贴手法带来了介入材料、形式、技术手段等多方面的可能性,因此,动态图形设计中的拼贴手法有很强的多元化特征和生命力,值得人们继续关注和研究,能够促进动态图形设计的发展和繁荣。

综上所述,动态图形设计还可以通过“拼贴”与其他形式的艺术结合创造出更多艺术形式的作品。央视《相信品牌的力量》让人们见识到了中国传统文化符号、书画艺术形式与动态图形结合的魅力。巴西设计师 Nado Costa 在 2010 年为 F.O.T.B 研讨会设计的宣传片中,借用磁力物理现象(磁铁、磁粉和磁化墨水)来制作动态图形,这种倾向于借助自然力量的方法和我国传统文化观念中提倡“天人合一”的思想非常相近。另外,中国的绘画艺术较之西方绘画注重展示效果的特性更注重过程体验,这个特点又和动态图形动态化描述的体验方式相吻合。这说明我国传统艺术与拼贴手法下的动态图形有较高的契合度。

而如何能通过动态图形中的拼贴手法去表现迎合现代审美的中国传统艺术价值呢^[11],这又是一个值得人们持续关注和思考的课题和细分领域。

参考文献:

- [1] 大美百科全书编辑部. 大美百科全书[M]. 台北: 光复书局, 1997.
- Editorial Office of Encyclopedia Americana. Encyclopedia Americana[M]. Taipei: Recovery Bookstore, 1997.
- [2] 伊迪·沃尔夫朗. 拼贴艺术之历史[M]. 台北: 远流出版社, 1992.
- EDDIE Wolfram. History of Collage Art[M]. Taipei: Yuan-Liou Publishing Co., Ltd, 1992.
- [3] 蔡天新. 拼贴艺术[N]. 中央美术学院艺术资讯网, 2011-12-4(1).
- CAI Tian-xin. Collage Art[N]. Art Information Network of Central Academy of Fine Arts, 2011-12-4(1).
- [4] 王颖. 动态图形的基础研究[J]. 现代装饰(理论), 2015(8): 283.
- WANG Ying. Basic Research on Motion Graphics[J]. Modern Decoration(Theory), 2015(8): 283.
- [5] 李四达. 数字媒体艺术概论[M]. 北京: 清华大学出版社, 2006.
- LI Si-da. An Introduction to Digital Media Arts[M]. Beijing: Tsinghua University Press, 2006.
- [6] 秦伟. 艺术设计中的“五感”体验研究[J]. 台州学院学报, 2009(4): 89-92.
- QIN Wei. A Study of "Five Senses" in Art Design[J]. Journal of Taizhou University, 2009(4): 89-92.
- [7] 原研哉. 设计中的设计(全本)[M]. 桂林: 广西师范大学出版社, 2010.
- KENYA Hara. Designing Design(Full Version)[M]. Guilin: Guangxi Normal University Press, 2010.
- [8] 黄睿. 现代电影海报设计大师索尔·巴斯作品解读[J]. 美术大观, 2018(7): 50-51.
- HUANG Rui. Interpretation of the Works of Modern Film Poster Design Master Saul Bass[J]. Art Panorama, 2018(7): 50-51.
- [9] 李潇. 动态图形设计中的正负形转场[J]. 艺术与设计(理论), 2018, 2(5): 73-75.
- LI Xiao. Figure-ground in Transition of Motion Graphic Design[J]. Art and Design(Theory), 2018, 2(5): 73-75.
- [10] 弗朗索瓦兹·吉洛, 卡尔顿·莱克. 巨匠与情人[M]. 北京: 江苏人民出版社, 1988.
- FRANCOIS Gillo, CARLTON Lake. With Picasso[M]. Beijing: Jiangsu People's Publishing House, 1988.
- [11] 黄兰. 动态图形设计在信息传播中的创意途径研究[J]. 包装工程, 2018, 39(22): 52-56.
- HUANG Lan. Creative Ways of Dynamic Graphic Design in Information Communication[J]. Packaging Engineering, 2018, 39(22): 52-56.