

基于梦境视觉化设计的探索研究

曾润丹, 张淑霞

浙江理工大学, 艺术与设计学院, 浙江 杭州

收稿日期: 2023年7月20日; 录用日期: 2023年9月4日; 发布日期: 2023年9月12日

摘要

梦境从古至今一直是被热议的话题, 从心理界乃至艺术界不断地引起各类学者探索梦境的兴趣, 1900年精神分析学派《梦的解析》的出版, 开启了科学解梦的大门, 精神分析学派的创始人弗洛伊德也为后续的心理学与艺术的结合提供了大量的理论基础。同样, 吸收了弗洛伊德观点的超现实主义, 也为梦境视觉化设计提供了使其更具像化、更易读的可能。本文将“梦境”为主体, 结合弗洛伊德的释梦技术与超现实主义流派的设计方法, 针对梦境的特点进行视觉化设计的研究与探索。

关键词

弗洛伊德, 梦的解析, 梦境, 超现实主义, 视觉化设计

Exploring Research on Dream Based Visualization Design

Rundan Zeng, Shuxia Zhang

College of Art and Design, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou Zhejiang

Received: Jul. 20th, 2023; accepted: Sep. 4th, 2023; published: Sep. 12th, 2023

Abstract

Dreams have always been a hot topic of discussion from ancient times to the present, constantly arousing the interest of various scholars in exploring dreams from the psychological and artistic fields. In 1900, the publication of the psychoanalytic school's "Analysis of Dreams" opened the door to scientific interpretation of dreams. Freud, the founder of the psychoanalytic school, also provided a large theoretical basis for the subsequent combination of psychology and art. Similarly, surrealism, which absorbed Freudian views, also provided the possibility for visual design of dreams to be more iconic and readable. This article will focus on "dreams" and combine Freud's dream interpretation techniques with surrealist design methods to conduct research and exploration on

visual design based on the characteristics of dreams.

Keywords

Freud, Analysis of Dreams, Dreams, Surrealism, Visual Design

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 梦境视觉化设计理论分析

梦境世界是源自于个体内部的, 对外部世界的真实反映, 表达了做梦者隐藏的情感和欲望。作为如此的梦境, 从古至今一直不断地引起各类学者探索梦境的兴趣。而探索梦境与艺术领域的研究范畴, 我们需要结合有力的释梦理论分析, 在此基础上再去探讨艺术与梦境之间的联系。

1900年精神分析《梦的解析》的出版, 开启了科学解梦的大门。精神分析认为, 梦境是本能欲望所压抑的潜在冲突, 通过梦的奇特现象重新在人的脑海里分裂重组形成, 此后, 梦境不再是人类眼中的神祇, 而是一种普遍的心理与生理产物。在这本只有7章的书里, 心理学精神分析学派的创始人弗洛伊德分析了梦的凝缩、转移和二次加工。他强调了梦是欲望的满足, 是记忆碎片的整合, 也是内外部躯体下刺激的反应, 并提供了解梦的方法, 为人类更深入的了解梦境提供了新的工具。同时弗洛伊德宣称: 梦是通往潜意识的一座宽阔的桥梁。弗洛伊德认为, 梦的形成和生活经历、环境, 情感线索等息息相关, 虽不能直接与现实划上等号, 但梦中的所有材料都是来源于现实中的, 通过了各种加工方法最后形成了我们的梦境。这就意味着, 通过了解梦境是如何运作的, 就可以了解一个人的潜意识, 再通过一定的设计方法使其可视化, 就能完整的将抽象的梦转换为具像的视觉符号, 所以, 这也为后续为梦境视觉化设计提供了有力的理论基础[1]。

弗洛伊德认为梦的工作机制主要有以下几种[2]:

一、凝缩: 指梦不一定是直接的生活反应, 可能是生活记忆碎片中残缺的部分进行重组, 重组的过程中会发生重叠、颠倒等, 导致梦中的空间与时间不明确, 也就产生了梦重复空间, 循环等毫无规律的情况, 也就是产生了梦的无序性。

二、移置: 梦中出现的事物并不一定是生活中较为重大的事件, 古话中的“日有所思, 夜有所梦”在此情况下并不完全适用。反而有可能是一些细微的, 早已被“忘记”的小事, 重新经历了大脑的加工, 回归到我们的梦境, 以陌生的姿态再次展现。

三、反向形成: 过于强烈的愿望由于潜意识的压制无法直接表达, 因此变成了相反的某种情绪, 也就是说梦中的发泄、愤怒、喜爱等情感, 不一定符合做梦者当时清醒时想表达的情绪, 甚至可能是完全相反的。所以根据这一基础理论说明, 在想要了解做梦者的梦境的情况下, 一定要先了解做梦者的日常生活与情感线索。这也为尝试探索梦境视觉化设计的独特性做出了铺垫。

四、矫正: 当出现某些无法忍受的事物, 会主动设计出其他情节进行遮掩。

自《梦的解析》出版后, 梦在各个层面越来越被重视, 从绘画, 到哲学, 电影, 再到设计, 随处可见梦的影子, 随着科技进步和时代的发展, 视觉在当代文化越发重要的同时, 梦境的视觉化设计的创作手法也更加多样化, 从最初的注重设计的审美性, 到提升梦境的商业价值, 再到现代的梦境视觉化设计更注重考察“日常生活有关”的设计: 只有更加深入了解到人的潜意识, 才能设计出更加能产生共鸣的

设计,也就是更希望更深入的探究人在视觉上和心理上的感受与反馈[3]。

2. 梦境与超现实主义相关性分析

在充分了解梦的运作机制后,会发现尝试梦境视觉化设计之前必要的一步就是了解区分开的不同做梦群体的潜意识,接下来就是寻找能够完成梦境材料可视化的设计创作的艺术手法。

如果说精神分析学派的《梦的解析》能够给梦境视觉化设计带来理论依据,那么超现实主义就能给梦境视觉化设计带来更多的设计参考。超现实主义起源于发过,在第一次与第二次世界大战期间兴盛,随着时间的发展,超现实主义对不同的艺术与设计作品方向中都产生了重大影响。是当时动荡时代中比较有代表性的艺术流派之一。超现实主义吸收了大量的弗洛伊德的思想,所以艺术作品中也包含着对梦的解读,超现实主义追求对梦中潜意识的关注与重视,注重人的内在感受与现实矛盾,所以艺术家们往往习惯于将现实与梦境结合,以致作品具有强烈的矛盾感与反逻辑特征。

1924年,布勒东在《超现实主义宣言》宣言中,清晰地表达了他的观念,即“与传统观念对立,批判理性主义与现实主义,摆脱一切由固定思维带来的束缚”[4]。这一无视传统美学或道德偏见主义正式诞生,这一特点与梦境不谋而合。弗洛伊德认为,梦境中是不存在任何道德批判的,只存在未被满足的愿望,和被压抑的潜意识,在梦里你可以彻底解放自己,只是纯粹的去完成某些事,而不考虑后果,遵从真正的自我。布勒东认为:“艺术的真正作用是彻底解放图像创作,使其从人类经验的局限中解放出来。”超现实主义画派吸收了达达主义的创作手法和弗洛伊德精神分析学说理论,推崇不受逻辑束缚地展现内心世界的创作方式。

3. 超现实主义在梦境视觉化设计下的探索运用

超现实主义更加注重梦中的潜意识与人的内心活动,通常会以极具夸张的创作手法,错综复杂的结构来表现画面内容,通过描绘梦境的无序感,与生活的背离感等,来展现他们对于崇尚非理性,忽略和



Figure 1. Dali's "The long legged elephant"
图 1. 达利《长腿的大象》^①

抛弃虚假真实, 去探索真实的人的内心的精神信念。超现实主义创作特点主要为以下四个方面:

1) 置换

在超现实主义中, 我总结置换分为造型置换或材质置换, 常常使用置换方式进行创作的以达利为首。达利的艺术作品创造了许多古怪且稀奇, 诡异且有趣的场景, 给观众带来了强烈的视觉体验。但由于他的作品是基于弗洛伊德的精神分析理论之上的, 因此达利的作品也大多创造出了许多与潜意识有关的符号。

达利在《长腿的大象》(图 1)中给大象置换上一副长颈鹿般极其修长、多个关节的腿, 使大象产生看起来头重脚轻, 双脚似马上会承受不住重量而倒塌的不稳定感, 这否定了大象原本的寓意——强壮、庄严, 以向观者揭示“越强大越脆弱”的辩证理念。达利将现实景象转变为潜意识中的心理活动, 直指观者的内心, 同时通过细致的刻画, 让看似脱离现实的荒诞世界变得真实。

使用材质置换自然空间中营造出超现实的梦幻感与矛盾感也是达利经常使用的创作方式。达利《永恒的记忆》(图 2)就是采用材质置换的方法, 将我们熟知的坚硬石英材质的时钟, 变成柔软的材质, 像水一般流动。达利在创作这幅画时也受到了弗洛伊德“潜意识”学说的影响。根据达利的说法, 这幅画中表现了一种“由弗洛伊德所揭示的个人梦境与幻觉”, 自己梦中的每一个意念都是自己不能选择的, 画家则负责尽可能精密地记下自己的下意识。为了寻找这种超现实的幻觉, 达利专门前去精神病院了解病人的意识。在达利看来, 精神病人的言论和行动往往是人的潜意识世界最真诚的反映。



Figure 2. Dali's "Eternal memory"

图 2. 达利《永恒的记忆》^②

2) 重构思维

以米罗为代表的绝对超现实主义艺术家思维更为跳跃, 他们推崇“结合本质上完全不相干的事物于一陌生的层面上”的重构思维, 多以无意识、非理性的形式进行抽象绘画创作, 与人们的日常生活几乎完全脱离。米罗《犁过的农田》(图 3)就是很好的代表, 画面中一棵圆形像飞艇的树长着一只耳朵和一只眼睛, 十分奇异。农田后的树, 盘旋扭曲, 树顶上的鸟的身体虽然是云朵, 尾巴却是个三角形。左侧的树穿过太阳, 旁边的树叶像是锯齿。他的画“与客观的真实毫无关系”, 但他的理念恰恰与弗洛伊德对梦相似的概念: 非理性的浪漫。



Figure 3. Milo's "Plowed farmland"
图 3. 米罗《犁过的农田》^③

3) 反常规

反常规，重点就是打造熟悉的陌生感。要打破理性秩序并改变视觉习惯，但是依然要借用理性的手段，使用熟悉的事物依旧熟悉的系统，使画面中的事物相似性极高。马格利特喜欢选用冷调平涂、界线明确的绘画方式。黑色幽默是马格利特画面的特色，处理手法上，他喜欢将我们熟悉而又平凡的事物，赋予新的面孔。

在玛格丽特《错误的镜子》(图 4)里，那只写实的“眼睛”就能让人沉思许久。明明画面中这只眼里的蓝天白云如此真实，可总能让观者出现幻觉：究竟什么是真？什么是假？在马格利特看来，人眼是一面错误的镜子，所见只是自然的幻影而非自然本身。所以“真实”是看不见的，只能感觉到。正如同梦境的工作有关：你梦见的可能并不是你真实的情绪，可能是相反的，或者是隐秘的欲望的表达。



Figure 4. Margaret's "The wrong mirror"
图 4. 玛格丽特《错误的镜子》^④

4) 非逻辑

梦中的内容常常是非逻辑的，与日常生活规律相违背，一般带有强烈的荒诞意味，常常使用隐喻或符号来传达内容。超现实主义绘画也常常表达对于常规的背离和对于现实世界的陌生化。《泉》(图 5)与美术史中赫赫有名的安格尔的作品同名，内容形成强烈的反差对比。这种借用人们过往经验认知来反

叛传统, 将私密空间的小便池置于艺术展的行为使人们感到不适、震惊甚至恶心, 这种行为本身就是荒诞的。梦中的世界是不受外部任何规则约束的, 是纯粹的自我释放, 所以在梦中的表现往往与现实生活相违背, 这本身也是梦境奇妙的荒诞体验。



Figure 5. Duchamp's "Spring"
图 5. 杜尚《泉》[®]

木言的《月·夜》(图 6)中一辆空中的巴士穿越现实与梦境, 试图抵达理想之城。或魔幻奇异, 或治愈梦幻或古意盎然, 或摩登现代。通过借鉴超现实主义艺术家的重构思维, 把不同时空的物象错乱甚至冲突性地组合到一起的手法, 让人感觉到奇幻无比。其可以表现一种荒谬、超出常规、有时又带有象征意义的形象世界, 更加开放与自由, 常常引发人的跳跃性思维, 也能够更好地表达不受约束的梦境。



Figure 6. Mu yan's "moon-night"
图 6. 木言《月·夜》[®]

在对比观察各种超现实主义的设计创作方法后, 根据我自身的理解做了一个超现实主义风格总结: 怪诞、梦幻、矛盾、无序, 梦境与现实交织, 时空错乱。主要传达“迷茫的熟悉感, 与背离世界的陌生化”强调某种感受, 而不是纯粹的理性、更在乎与观众情感产生共鸣而不是冷漠的秩序与规律、与日常生活相关, 但脱离现实。

在本课题中梦境视觉化设计的构思灵感——在梦境的特殊的工作机制的理论指导下, 结合超现实主义的不同表现手法, 讲梦境相关的材料提取, 罗列出来, 抽象提取, 最后按照一定的规律进行设计创作。

4. 梦境产品视觉化设计

梦境视觉化设计作为一种审美意识, 结合弗洛伊德的理论知识与超现实主义的创作方法, 运用到产

品中必然会导致产品风格的独特性和不同的功能性, 与梦境有关的产品视觉形象设计的发展主要体现为以下三个方面:

1) 提升产品附加价值

在当今时代, 设计不再仅仅表达产品是否有效或能够满足大众日常所需, 而更加在意产品本身的特性是否得以彰显, 以及受众的精神文化是否得到了满足。在此条件下, 视觉形象设计也成为了产品中十分重要的一个方面, 是反映当时社会的意识形态, 或者是相同风俗和信仰的人类群体的产品。因此, 消费也逐渐带有更多的象征性意味, 而产品本身成为了人类欲望的产品。相比较产品的质量, 产品本身的视觉形象能否体验到消费者的内心, 是否能引起消费者共鸣, 成为了产品在市场上取胜的重要因素[5]。梦境视觉化设计的特点在于, 可以通过基础的释梦理论支持, 借助相对应不同人群梦境的特征以了解不同人的不同梦境, 唤醒他们对梦境的正向情绪, 以致与设计产品产生共鸣。此时, 梦境视觉化设计的过程就成为了追寻梦的过程, 成为了梦的实现。

2) 系统化视觉形象设计

首先, 从文化层面来说, 在需要达到梦境视觉化设计的效果之前, 就需要先了解特定的群体, 包括他们的日常生活, 情感线索, 再到他们的审美习惯等, 我们需要去了解大众的心理与审美方面的需求, 而不是仅仅停留在理论方面的解读, 这也需要将设计与大众文化相匹配。因此, 为了更好的创造梦境的产品视觉形象设计, 我们需要将梦境转化的符号与现代的大众美学相适应。

其次, 从形式上来说, 在以超现实主义为基础的色彩、构成、符号的基础上, 注意三者之间的配合, 需要考虑产品视觉整体的风格贴切表达与对人类产生的意义。

从时间上来说, 从梦境视觉化设计产品的设计、产出、营销, 整个过程都要考虑视觉形象的传播和体现产品本身所包含的意味是否能够引起受众共鸣[6]。

3) 创造产品自身的意义

梦境视觉设计本身所带有的群体的欲望、象征意义, 仪式性, 一定程度上促成了小众市场的发展, 在此基础上, 一个群体的艺术风格的需求也得到了一定的发展。就如同我们可以将使用不同品牌的人群进行区分一样, 在这里, 梦境视觉化设计的产品成为了一种个性的表达, 和一种文化的图腾, 在此基础上, 未来可能会受到更多艺术形式和不同时代与人群需要的刺激, 激发新的时尚与形式[7]。

5. 结语

当梦境从心理学的范畴中走出, 结合超现实主义成为了一类独特的艺术风格时, 再次获得了人们的广泛关注。梦境来源于潜意识, 不同人的梦境各不相同, 使得梦境视觉化设计的内容更加具有独创性。可以让设计的表现形式增添更多神秘奇幻的魅力, 在做到形式创新的同时, 也迎合了特定人群的审美品味。

综上, 梦境在产品视觉设计中充当了能够沟通个体内心与外在的桥梁, 起到了链接内部经验和外部世界的作用。同时梦境视觉化设计又以别具一格的方式给艺术领域注入了新的血液, 给人的审美带来了全新的体验。

注 释

①图 1 来源: 网页引用, https://sucai.redocn.com/yishuwenhua_7287563.html

②图 2 来源: 网页引用, https://www.sohu.com/a/400083408_695336?trans_=000019_hao123_nba

③图 3 来源: 网页引用, <https://www.douban.com/note/146163290/?type=rec&i=1637606h4xmlPW>

④图 4 来源: 网页引用, <http://collection.sina.com.cn/ddys/zh/2016-10-23/doc-ifxwztrt0202520.shtml>

⑤图 5 来源: 网页引用, <https://www.mei-shu.com/famous/26668/news-184401.html>

⑥图 6 来源: 网页引用, <https://www.zcool.com.cn/work/ZNDE0MTQ5MTI=.html>

参考文献

- [1] 袁寒钰. 超现实的“梦境”——谈精神分析学说对达利艺术创作的影响[J]. 美与时代(中旬刊)·美术学刊, 2021(11): 73-74.
- [2] 弗洛伊德. 梦的解析[M]. 南昌: 江西人民出版社, 2014: 159-174, 282.
- [3] 郭欣. 从符号学出发[D]: [硕士学位论文]. 青岛: 中国海洋大学, 2014.
- [4] [美]威廉·弗莱明, 玛丽·马里安. 艺术与观念——巴洛克时期——新千年(下) [M]. 宋协立, 译. 北京: 北京大学出版社, 2008: 633.
- [5] (斯洛文尼亚)阿莱斯·艾尔雅维茨. 图像时代[M]. 胡菊兰, 张云鹏, 译. 长春: 吉林人民出版社, 2003.
- [6] 熊钟玮. 梦境的视觉化设计探索[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 湖北工业大学, 2021.
<https://doi.org/10.27131/d.cnki.ghugc.2021.000741>
- [7] 伍玉宙, 邹晓松. 为梦境而设计: 图像时代的产品视觉形象[J]. 艺术探索, 2009, 23(1): 159+164.