

# 波普艺术对交互设计的启示

王彦文<sup>1</sup>, 徐晓丹<sup>1</sup>, 程嘉莹<sup>2</sup>, 邝慧仪<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>广州美术学院, 广东 广州

<sup>2</sup>浙江农林大学暨阳学院, 浙江 绍兴

收稿日期: 2022年11月7日; 录用日期: 2022年12月12日; 发布日期: 2022年12月20日

## 摘要

历史的车轮滚滚向前, 时代的脚步永不停歇。随着时代的不停发展, 设计史的篇章也在不断更新。作为设计师, 不仅要学习当下的新知识、新学问, 更要学会站在巨人的肩膀上, 把历史长河中有价值的点挖掘出来, 运用到自己的领域中。本文通过对中外杰出波普艺术家安迪沃霍尔和晨晓的波普艺术作品进行分析, 阐明其能为交互设计所用的特点, 提炼出波普艺术的艺术特点, 寻找波普艺术风格对交互设计的启示, 并通过实例分析, 为交互设计提供设计思路和理论思考。

## 关键词

波普艺术, 安迪沃霍尔, 晨晓, 交互设计

# Pop Art's Implications for Interaction Design

Yanwen Wang<sup>1</sup>, Xiaodan Xu<sup>1</sup>, Jiaxuan Cheng<sup>2</sup>, Huiyi Kuang<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Guangzhou Academy of Fine Art, Guangzhou Guangdong

<sup>2</sup>Jiyang College of Zhejiang A&F University, Shaoxing Zhejiang

Received: Nov. 7<sup>th</sup>, 2022; accepted: Dec. 12<sup>th</sup>, 2022; published: Dec. 20<sup>th</sup>, 2022

## Abstract

The wheel of history rolls forward and the footsteps of the times never cease. With the non-stop development of the times, the chapters of design history are also being updated. As designers, not only do we need to learn the new knowledge and learning of the moment, but we must also learn to stand on the shoulders of giants and dig out the valuable points in the long history and apply them to our own field. In this paper, through combing and analyzing the works of Andy Warhol and Chen Xiao, the representative figure of Pop Art, we clarify the characteristics that can be used for interactive design, distill the artistic characteristics of Pop Art, find the inspiration of Pop Art style to interactive design, and provide design ideas and theoretical thinking for interactive design

\*通讯作者。

文章引用: 王彦文, 徐晓丹, 程嘉莹, 邝慧仪. 波普艺术对交互设计的启示[J]. 设计, 2022, 7(4): 164-170.

DOI: 10.12677/design.2022.74023

through example analysis.

## Keywords

Pop Art, Andy Warhol, Chen Xiao, Interactive Design

Copyright © 2022 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. 引言

波普艺术起源于 20 世纪 50 年代初的英国，主要来源于商业美术形式[1]。当时的英国经济实力有了提高，所以，对于当时的人们来说，现代主义设计虽然功能性高、能满足用户的需求，但是由于其风格过于冷漠、单调、缺乏人情味，现代主义设计也因此不太能被战后出生的年轻一代所接受。在年轻一代的眼里，现代主义设计是陈旧的、过时的，波普艺术就在这样的背景下应运而生了。波普艺术大胆而夸张，融合了多种风格，追求新奇的形式，并且强调设计的原创性，往往用鲜艳的颜色来强调独特的外观。这些特点无疑与现代主义设计形成鲜明的对比。

## 2. 波普艺术代表人物及其艺术作品

谈到波普艺术，就不得不说到其代表人物——安迪沃霍尔了。安迪沃霍尔被誉为 20 世纪艺术界最有名的人物之一，他不仅是波普艺术的倡导者和领袖，也是对波普艺术影响最大的艺术家[2]。安迪沃霍尔的一生中创造出了许多让大家印象深刻的作品，他多次对外宣布自己的艺术不具有任何价值，并且大众可以从他的作品中看出，他一生都致力于打破艺术与生活之间的壁垒、破除艺术高于生活的神话。

在安迪沃霍尔众多的艺术作品中，《金宝汤罐头》(图 1)以及《玛丽莲梦露》(图 2)是波普艺术的典型代表。

《金宝汤罐头》是安迪沃霍尔在 1962 年创作的艺术作品，跟作品名称描述的一样，这个艺术作品就



Figure 1. The campbell's soup can [3]

图 1. 《金宝汤罐头》[3]

是由 32 罐金宝汤罐头组成的，也正是这个作品，让安迪沃霍尔第一次以艺术家的身份开始了他人生中的第一个个人美术馆展览。这一次的展览同时也标志着波普艺术这一颗种子在美国长出了萌芽。抛开《金宝汤罐头》给安迪沃霍尔、给美国带来的影响不谈，对于笔者来说，这个作品最吸引笔者的地方在于安迪沃霍尔选择呈现在作品上的物品——金宝汤罐头。金宝汤罐头是当时最畅销的工业食品，在笔者看来，这个作品成功的原因就在于此——最畅销，也既是说，金宝汤罐头是最受大众欢迎的、是大众最为熟知的物品，因此，当这个作品问世时，观众看到所谓的艺术品上呈现的是自己日常生活中最常见的物品时，会不由得多了几分亲切感，也正是这几分亲切感，让观众觉得艺术不再是高高在上的、不再是观众所遥不可及的。

与《金宝汤罐头》的半机器化的丝网印刷技术不同，《玛丽莲梦露》采用的技术是照相版丝网漏印技术，因此，在笔者看来《玛丽莲梦露》呈现出来的风格就比《金宝汤罐头》多了几分艺术感，作品的用色大胆前卫，呈现出一个与往常不同的梦露形象，打破了观众对玛丽莲梦露固有的认知，给观众以强烈的视觉冲击的同时，增强了观众对作品产生的新鲜感以及惊喜感。



Figure 2. Marilyn Monroe [4]

图 2. 《玛丽莲梦露》[4]

相同的是，不论是《金宝汤罐头》还是《玛丽莲梦露》，它们采用的都是大众所熟知的对象。玛丽莲梦露不只是为那个年代的人们所熟知，也为 21 世纪 20 年代的人们所熟知，她用她那招牌式的笑容和具有强诱惑力的肢体语言，塑造了一个又一个性感形象。也正因为她动人的表演风格和正值盛年的陨落，使她成为影迷心中永远的性感符号和流行文化的代表性人物。安迪沃霍尔敏锐的察觉到了这一点，在玛丽莲梦露这颗巨星殒落后的第一时间，他当机立断的买下了玛丽莲梦露肖像的版权，创作出有一幅为后世所熟知的《玛丽莲梦露》。

无独有偶，早在 1991 年，中国色彩教父级人物晨晓在奥克兰 Down Town 创作了一副超过 100 米长的巨型波普艺术作品《生抽王》(图 3)轰动了整个新西兰(图 3)。晨晓作为站在中西文化交汇上的艺术守望者，其在西方现代艺术中有着重要的贡献[5]。《生抽王》因其独特的表现方式，被新西兰誉为最优秀

的公共艺术作品，也成为奥克兰的标志之一，晨晓也因此被誉为“标志艺术家”。

生抽是人们日常生活中常见的物品，在人们每日的煮菜做饭的过程中，总是会出现生抽的身影，因此，当观众见到一副为自己所熟知的生抽作为创作元素的巨型作品时，就会下意识的与之产生强烈的共鸣。不仅如此，晨晓也正是通过对这一个平平无奇的经常出现在人们日常生活中的物品进行再设计，运用熟悉的物品陌生化的手法，提升了观众对作品的惊喜感，使观众与作品之间产生精神上的互动，帮助观众更好地理解作品、感受作品。

由此可见，在许许多多的优秀的艺术作品之中，能够吸引观众、打动观众的创意点，不在于展现的形式有多么新兴有趣，也不在于想法有多么天马行空，而在于如何让观众可以主动的参与到、投入到作品之中，更在于如何在作品和观众之间创造出一种自然的互动，达到引起观众共鸣、吸收作品信息的效果。



Figure 3. King of Soy Sauce [6]  
图3. 《生抽王》[6]

### 3. 波普艺术特征

从波普艺术的领军人物安迪沃霍尔以及中国色彩教父级人物晨晓的艺术作品中，笔者总结出三个特征能为交互设计所用。

#### 3.1. 挪用

波普艺术大多直接挪用生活中存在的事物，展现的都是人们在日常生活中最常见的元素。安迪沃霍尔的装置作品《布鲁洛肥皂箱》(图4)，把当时人们在超市中随处可见的商品的箱子用作作品的元素，虽然该作品旨在突出工业生产的量化以及该商品在人们日常生活中的重要的地位，但同时，这件被冠以“艺术”头衔的作品，无形中也拉近了观众与艺术之间的距离，贴近了观众与作品之间的关系。

#### 3.2. 陌生化处理

安迪沃霍尔的《玛丽莲梦露》，对人们所熟知的玛丽莲梦露的照片进行再创作，摆脱照片写实这一属性的禁锢，对照片的色彩和纹理进行风格化的处理，使作品具有新鲜感的同时，浮夸且鲜艳的色彩给观众带来强烈的视觉冲击力，加深观众对作品的关注。

#### 3.3. 重复

无论是安迪沃霍尔的《金宝汤罐头》还是晨晓的《生抽王》，都把简单的元素以重复的形式进行排列堆叠。重复的手法可以让观众加深对作品的印象，吸引观众进一步思考作品内在的含义。



Figure 4. Brillo Box [7]  
图 4. 《布鲁洛肥皂箱》[7]

## 4. 波普艺术对交互设计的启示

### 4.1. 使用日常生活中常见的物品

使用人们日常生活中常见的物品作为作品的元素，可以起到不费吹灰之力引起观众的共鸣、激起观众对作品探索的热情以及好奇心的作用。法国国家铁路协会设计的一个交互作品(图 5)，是一扇放置在公共广场的门，当观众打开放置在广场中心的那扇门时，就会出现另一个地方的人们的实时影像，观众可以与另一个地方的人进行互动，该作品旨在突出法国铁路的速度之快，让人们可以“瞬间移动”到另一个地方。该交互作品中的元素——“门”即是人们日常生活中常见的物品，因此，当观众见到该作品时，会在下意识联想到门的属性，进而与作品进行互动。

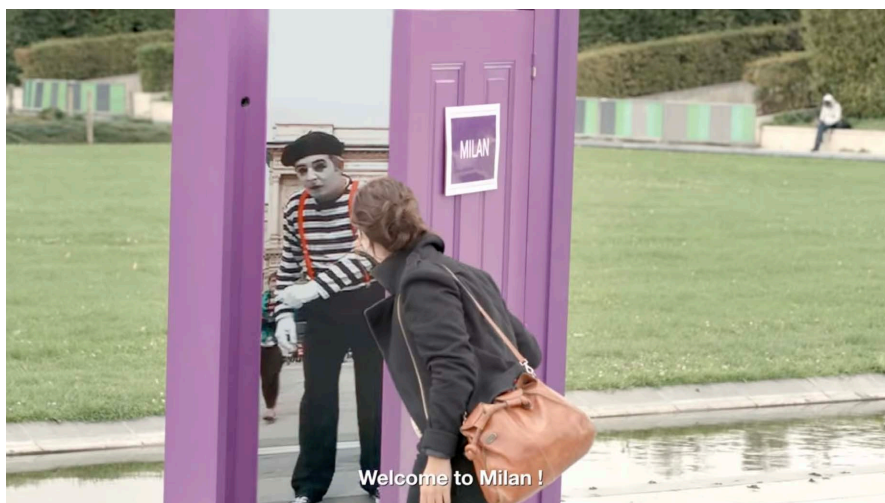


Figure 5. Interactive work designed by the French National Railway Association [8]  
图 5. 法国国家铁路协会设计的交互作品[8]

## 4.2. 将熟悉的物品陌生化

在创作时使用人们所熟悉的物品的同时进行陌生化的处理,打破观众对物品的固有认知,让观众在互动中收获不一样的惊喜体验。2009年,大众汽车提出了“乐趣理论”来推广其环保汽车,并通过趣味改造创造了一系列的交互设计作品,《世界上最深的垃圾桶》(图6)就是其中之一。

该作品旨在减少人们乱丢垃圾的情况。设计师给人们常见的放置在公园里的垃圾桶安装了特殊的传感器以及扬声器,当有人把垃圾扔进垃圾桶时,垃圾桶内隐藏的扬声器便会播放类似于东西从高处掉下去时的声音,给观众一种将垃圾扔进了无底洞的感觉。在此交互设计的作用下,数据显示,仅在一天之内,收集的垃圾数量比往常增加了一倍。

## 4.3. 使用重复的手法加深视觉印象

使用单一物体作为作品的主要元素,通过重复的手法,可以产生特别的、令人眼花缭乱的效果,给



Figure 6. The world's deepest trash can [9]

图6. 《世界上最深的垃圾桶》[9]

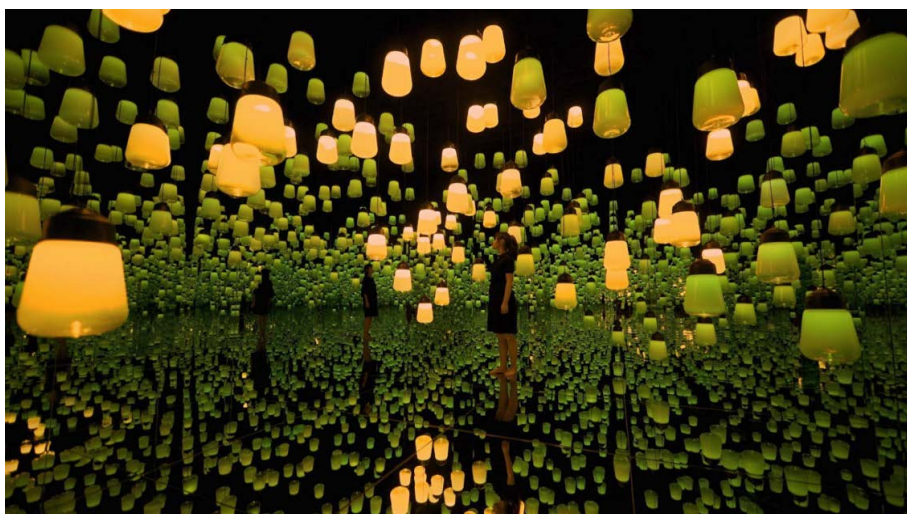


Figure 7. Forest of Resonating Lamps—One Stroke, Autumn Mountain [10]

图7. 《呼应灯森林——一笔,山中红叶》[10]

观众带来视觉上的震撼。此外,重复使用单一物体可以节省创作成本。《呼应灯森林》(图7)是日本数字艺术创作团队 Teamlab 的经典作品之一。该作品被放置在四周布满镜子的空间中,利用镜面反射,使原本有限的空间无限延伸,当观众走近时,灯光会亮起来,并向四周扩散,加上灯光颜色的变化,让观者在加深视觉印象的同时,有一种沉浸在作品中的感觉。

## 5. 结语

综上所述,波普艺术作为大众文化的产物,为交互设计提供了值得借鉴的经验。在交互设计方面,设计师应该充分吸收其对物品的挪用、重复和陌生化处理特征,并且适当地应用于交互设计中。对于交互设计作品,如何使观众产生共鸣,如何拉近观众与作品的距离,仍然需要继续探索。同时,设计师应该从漫长的设计历史中挖掘出可以用于交互设计的关键点,从而创造出更多优秀的交互设计作品。

## 基金项目

浙江农林大学暨阳学院晨晓色彩研究院项目“晨晓艺术中的色彩哲学研究”(项目编号: CX-Y20211103)。

## 参考文献

- [1] 林倩,马晨燕,杨鸿海,杨燕.波普艺术在地图设计中的应用研究[J].测绘地理信息,2021,46(5):159-162.
- [2] 雷鑫.图像与影像——安迪·沃霍尔艺术研究[D]:[博士学位论文].南京:东南大学,2015.
- [3] 好奇心研究所.安迪·沃霍尔:凭什么说汤罐头绘画就不是艺术?[EB/OL].  
<http://www.qdaily.com/articles/15778.html>,2015-11-29.
- [4] 时尚芭莎.8月艺术展 波普艺术领袖——安迪·沃霍尔作品展[EB/OL].  
<http://m.bazaar.com.cn/bazaarlifestyle/2015/0904/40407.shtml>,2015-08-17.
- [5] 赵力.晨晓纵贯线[J].东方艺术,2012(19):120-121.
- [6] 国际在线.华人故事系列访谈:色彩人生——专访新西兰华裔艺术家晨晓[EB/OL].  
<http://chinese.cri.cn/media/video/hkt/198/20190328/268103.html>,2019-03-28.
- [7] 网易.安迪·沃霍尔:别好出风头,但是要让大家都知道你的存在[EB/OL].  
<https://www.163.com/dy/article/DKR3VSUM0521DG8L.html#>,2018-06-21.
- [8] 哔哩哔哩.法国铁路公司 SNCF 在巴黎设立的创意户外广告,打开门欧洲就在眼前[EB/OL].  
[https://www.bilibili.com/video/BV1mx411R7wj/?spm\\_id\\_from=333.999.0.0&vd\\_source=37e6e29efdbe7bdb71df04c359a8b191](https://www.bilibili.com/video/BV1mx411R7wj/?spm_id_from=333.999.0.0&vd_source=37e6e29efdbe7bdb71df04c359a8b191),2019-06-26.
- [9] 哔哩哔哩.世界最深的垃圾桶 你想把垃圾丢进去吗?[EB/OL].  
[https://www.bilibili.com/video/BV1ux411D7Cr/?spm\\_id\\_from=333.788.videocard.2&vd\\_source=37e6e29efdbe7bdb71df04c359a8b191](https://www.bilibili.com/video/BV1ux411D7Cr/?spm_id_from=333.788.videocard.2&vd_source=37e6e29efdbe7bdb71df04c359a8b191),2017-04-15.
- [10] teamLab.呼应灯森林——一笔,山中红叶[EB/OL].  
[https://art.team-lab.cn/w/forest\\_of\\_resonating\\_lamps\\_autumn/](https://art.team-lab.cn/w/forest_of_resonating_lamps_autumn/),2021-12-31.