

# 棋格图案的秩序感在服饰图案中的运用研究

文旭明<sup>1</sup>, 朱旭云<sup>2</sup>

(1 湖南师范大学, 湖南 长沙 410006; 2 长沙服装工业学校, 湖南 长沙 410006)

**摘 要:** 文章从对称与平衡、运动与方向、比例与色彩、单调和多样以及图案的几何构图法等方面, 论述了棋格图案的秩序感在服饰图案中的运用研究。

**关键词:** 棋格图案; 结构分析; 探索

中图分类号: TS941

文献标识码: A

文章编号: 1009-5160(2007)-0021-03

服饰格纹的设计主要有二种:一种是以“棋盘”填充式的格纹设计,另一种是以“交变重叠”的苏格兰式格纹设计。本文章主要从棋盘格纹几何式图形的秩序感在服饰图案中的运用研究方面进行论述。由于相关参考文献不多,文章中可能出现较多人理解,存在不完美之处,请各位专家和读者给予包涵和指导。希望有更多的服装设计同仁和服装界的专家们一起来讨论秩序感在服装设计中的美学指导地位,希望能以秩序感为理论支撑点建立起一个庞大的服装美学理论系统,帮助我们的服装设计师们走得更远更辉煌。值得欣慰的是在2007年10月号的《时尚芭莎》杂志上看到了吴海燕老师的服装新作,以秩序感为指导,把中国式的线描图案与欧洲风格的几何波谱图案完美结合,犹如看到了乔治·阿玛尼大师对装饰图案在服装设计中的理解----只是海燕老师的作品里面多了中国式的情结----这不也是我们要追求的吗?

## 1 服饰棋格图案的结构分析

对称图案任何程度上的重复都威胁着对称图案的恬静感,因为向两边延伸着的对称相互竞争破坏了原来单一对称的恬静。棋格图案是“黑白”图形重复平移的结果----即黑白黑白黑白黑白。图案可以拆分成“黑

白黑”、“白黑白”、“黑白黑,白黑白”等对称图形。对其一小部分图案进行分析发现在“白”色十字架的图形上是以“黑”方形为对称中心点,在“黑”色十字架的图形上是以“白”方形为对称中心点。图形不仅可以上下、左右对称重叠,而且还可以“黑”、“白”方格的两个对角对称重叠;如果我们把视线注意在斜方向的“白”格纹上时,发现图案就是以斜“白”格为轴线的斜“黑”格对称图案;同样如果我们把视线注意在斜方向的“黑”格纹上时,发现棋格图案就是以斜“黑”格为轴线的斜“白”格对称图案。对棋盘格纹图案的色彩的延续场进行检验,发现控制图案的是对角排列的单色方格。把眼睛集中在一个“白”色方格上,将它看成是一个“黑”色“十”字架的中心,马上就会发现图中其相同的“黑”色“十”字架;相反,如把视线集中在一个“黑”格上,则就会发现以“黑”格为中心的“白”色“十”字架在整个图案中重复,见图1;如果沿着对角轴找“十”字架,就会容易发现一个“黑”色或“白”色的五方格“梅花”图案。

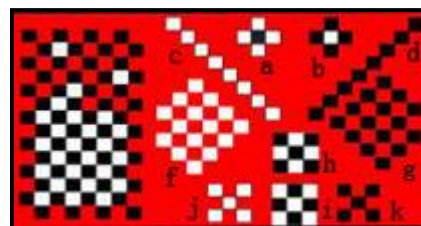


图1 棋盘图案分解图

## 2 服饰棋格图案的运动与方向

收稿日期: 2007-09-15

作者简介: 文旭明(1970-), 男, 工艺美术师, 研究方向: 服装工程。

由于“黑”“白”图形的特殊重复排列,使我们无法辨别服饰棋格图案到底是“黑地白格”还是“白地黑格”,以至于棋格图案总是在图形和基地之间平衡的徘徊。尽管我们能够以中心点或者对称轴控制中断监测仪,但中断监测仪对图案的探测总在不断的进行,所以,棋格图案总是处于一种运动而不稳定的状态。随着人体动态的化变,不稳定感就更加强烈。中断监测仪在探测棋格图案活动中,既否定我们的视觉预测,也不完全证实“预先匹配”原则,所以棋盘格图案把那些虚幻色彩和虚幻图像变成了可见色彩和可见图像。色彩的干预减少了棋格图案中存在的纯形式的关系。单一色彩棋格图案中的相同点比多色彩棋格图案中的要多,因此,单一色彩图案中相同成分的轴也更多,所以颜色又稳定了棋格图案中的颤动。

服饰棋格图案中,如果方格不是相等的,而是逐渐缩小或者扩大,图案中就会出现一个两种延续相互竞争注意力的点。在圆圈的外围格子大而且突出的地方,人们的视线倾向于沿着黑白格子交错的直线向中心移动。但是在接近中间时,眼睛无法区分单个的格子,便可看到一个从圆心向外扩散的、相互交错的弧线组成的黑白序列。图二服饰中的黑白棋格变化犹如在水中丢了一个石子产生的向外蔓延的涟漪最后消失,但无限结构的连续让图案产生一个个视觉凸点。棋格图案扩散频率的一致性让我们感觉到了连续不断交错式的动感波纹形的旋涡图案,让凸点在图形和基地之间交错的出现,产生强烈的运用感,并且改变方形棋格图案的直线视觉效果——荷加斯在美的线条论述中提出:由于直线只是在长度上有所不同,因而很少具有装饰性;曲线,由于互相之间在曲度和长度上都可有不同,因而具有装饰性;波纹线由两种对立的曲线组成,因此更美更舒服,被其称为“美的线条”渐变黑白棋格图形的组合把正棋格的审美改变了:波纹替代了直线。

黑白两色棋格图案造成了明暗倾向,白色靠近观众,有“上升”的倾向,黑色离开观众,有“下降”的倾向;如果由左下往右上的方向欣赏棋格图案,发现图案具有上升的感觉,如果从左上往由下的方向欣赏棋格图案,会发现图案具有下坠的感觉。对图案的不同读解,决定了服饰棋格图案的不同方向、其潜在的运动。



图2 服饰棋格图案的运动

### 3 服饰棋格图案的装饰效果受比例的影响

#### 3.1 比例对服饰棋格图案效果的影响

单从棋格图案的几何结构上永远也不能预测到服饰棋格图案会对观赏者产生什么样的影响。棋格图案其结构不受比例的限制,但知觉却受比例的限制。把棋格图案进行放大或缩小来设计,其秩序感就会发生改变:把棋格图形缩小再缩小设计,就会从

远处看到灰色的面。假设我们把棋格形再进行缩小成经纬纱向服装专业人员知道,这种棋格的设计就是我们常见的双色平纹织物的面料,给我们一个均匀的灰色视觉效果。“经纬交织本身就是一种图案,而手工艺人可以按照自己的意愿自由选用不同的方式对图案进行修改,用不同的线条、不同的交织法织出各种复杂程度不一的图案”。反之,人们在服饰图案设计时,把“棋盘”格纹样进行放大来运用,又会产生新的视觉效果,效果的变化由“棋盘”格放大的程度来决定:当它大到一定程度的时候,在服饰图案设计中就会以面的形式出现,那么人们在欣赏的时候注意到的就不是格的形状,而会变成是对面与面之间、色与色之间比例协调的关心和注意。

#### 3.2 色彩对服饰棋格图案的效果影响

前面在棋格图案的结构分析中发现中断监测仪探测到图案的各种不同读解是由图案的对角方格的色彩决定。中断监测仪在探测棋格图案活动中,既否定我们的视觉预测,也不完全证实“预先匹配”原则,所以棋盘格图案把那些虚幻色彩和虚幻图像变成了可见色彩和可见图像。颜色也像比例一样可以影响秩序的效果,色彩的对照或明暗的变化可以使秩序中的成分变得显著或不显著。棋格图案中没有阴影,只有颜色的对比。同样大小的格纹用黑白两色设计或用红白两色设计或用红黑两色或其他色彩的组合用应,视觉看到的分解图形是一致的。棋格的效果取决于相邻两格的色彩与色度关系的处理。谢弗鲁尔的“邻色对比法则”把“中断监测仪”倾向于夸张,突出了各色彩之间的不同点;但贡布里希色彩的“扩散效应”是把各种色彩的不同感觉转移到整个

图案上。因此,不同色彩组合的棋格图案充满着使人惊奇的不同效果。黑白两色格纹运用,黑色和白色造成了格纹图案的明暗倾向,白色靠近观众,黑色离开观众,黑色和白色是绝对光亮度的两个极端,所以给人强硬、刻板的理性感觉;红色在白色的对比下效果简洁,红色会相应的显得暗淡一些,因此,白色对应的红色决不能太淡,否则红白格纹效果会变得模糊难得辨认,红白两色组合对比强烈、干净、清新;红色在黑色的对比下显得黯淡,因为黑色会掩盖红色的光辉,红黑两色组合给人热烈、沉闷、压抑、爆炸的感觉;红色与黄色组合红色显得暗,黄色也显得暗;红色与蓝色组合红色看上去显得明亮、温暖;黄色与蓝色组合黄色在蓝色深色上显得明亮;黄色和蓝色有另外一种影响着冷暖对比的运动,即离心和向心运动。同样大小的格纹,静观片刻就能发现:在黄色的方格出现向外扩展的运动,蓝色的方格却从观众退回自身。在看黄色格纹时,眼睛感到刺激,而看蓝色格纹时,眼睛感到被吸引。一般来说,亮的色彩在暗的对比下会显得极为强烈,在亮的对比下会显得暗淡。否则,反之。色彩的干预减少了棋格图案中存在的纯形式的关系。棋格图案中可以用一种颜色强调现存的秩序,也可以使用各种色彩的组合破坏现存的秩序,单一色彩棋格图案中的相同点比多色彩棋格图案中的要多:颜色可以用来稳定棋格图案中不安的颤动。

#### 4 服饰棋格图案的单调与多样

分析棋格图案中双边对称的图形发现,中心点和中心轴是序列中唯一没有重复的部分。但随着棋格图案的无限,双边对称的图形被重复平移或旋转或反射使棋格图案具有了过多的“多余度”,形成了多余度贯穿整个棋格图案,让我们的预期在任何时候都能得到证实,中断监测仪没有受到任何震动,感到单调,对图案长时间的欣赏感到视觉疲劳。吉布森的边缘视觉证实了人们不太注意对称形式中的细微差别。所以罗斯金反对图案装饰中的完美——完美显得死板。因此棋格图案设计中有大量运用结构和倾斜来改变图案的单调性,新产生视觉显著点。视觉显著点的效果和力量都源于图案延续的间断,不管是结构密度上的间断、成分排列方向上的间断还是其他无数种引人注目的间断。整齐或规则程度上的任何变化都将引起注意,都会“破”了棋格图案的单调,把人们从视觉疲劳中解脱出来。

#### 5 棋格图案结构在服饰图案中的无限运用

棋格图案是几何装饰图案中最基本结构的重复或分割,形成一个相互联系的、不断的形式运用。同样的结构仅由于色彩的填充就让原本单调的图形产生了新的“形式的和谐”。棋格图案在结构不变的情况下,把双色三角形按照“杜阿的替换方法”进行各种换位组合设计,可以制作出无限多种双色棋格图案,见图六。这种无限仅说明了一类简单的图形——族的几何变化的可能性。然而,如果我们把大小和颜色这种无限的因素都考虑进去的话,人类根本就无法估计可以变化出多少种图形来。此外,设计者可以把其他形状的图形放入方格里,如六边形或不对称的图形等,都可以把它们有秩序的、对称的绕可能的排列、轴线系统地改变或颠倒纹样的方向。以此为基础,在棋格结构中,设计者用其他图形来替代双色方块,棋格图案就变成了各种各样的新的图案,原来“棋盘”格的秩序感觉被隐藏不易现见了,但只要我们以“棋盘”格纹来分析,相应的秩序感则又会产生,如图七所示。由于网格向所有方向无限延伸的特点,服饰平面结构设计中、四方连续图案就产生了——这就是服饰图案构成的几何法则。

#### 参考文献:

- [1] [英]阿洛瓦·里格尔.风格问题[M].长沙:湖南科学技术出版社,2000.
- [2] [英]E·H贡布里希.秩序感——装饰艺术的心理学研究[M].长沙:湖南科学技术出版社,1999.
- [3] [英]威廉荷加斯.美的分析[M].北京:人民美术出版社,1984.