

佐佐木俊在平面设计中 RGB 色彩模拟与节奏建构

刘雨欢

西安工业大学设计学院, 陕西西安, 中国

【摘要】数字视觉文化转型的背景下, 平面设计领域正面临新的发展挑战, 而当前日本当代平面设计中, 针对数字美学的系统性研究仍较为有限, 这一研究缺口为本文的开展提供了明确方向。本文以日本设计师佐佐木俊为研究对象, 重点关注其以静态印刷媒介为载体、传递数字美学的独特实践路径, 通过案例分析与跨学科研究视角, 深入探讨其设计实践中的核心创作逻辑与表达手法。研究表明, 佐佐木俊的设计探索不仅有效拓宽了传统平面设计的表达维度, 更在静态印刷媒介与数字视觉美学之间建立起可行的融合路径, 其创作实践既彰显了自身独特的设计语言, 也折射出当代日本设计在传统传承与创新突破之间形成的独特张力。

【关键词】佐佐木俊; 平面设计; RGB 色彩; 日本当代设计

1. 引言

在数字媒体主导的当代视觉文化语境下, 平面设计正从“静态、物质性”向“动态、屏幕化”深度转型。传统印刷平面设计依赖 CMYK 减色模式, 受限于静态属性; 而屏幕终端的普及使 RGB 加色模式成为主流, 动态、交互元素融入设计, 重塑了观者视觉习惯, 也让传统静态设计面临适配挑战。

佐佐木俊的设计实践极具前瞻性, 与多数设计师侧重数字媒介动态表达不同, 他回归印刷载体, 以色彩错位、高饱和度 RGB 色块并置、元素节奏编排等独特语言, 赋予静态作品数字美学特质, 构建出动态视觉张力, 其“静态媒介承载数字美学”的路径, 回应了时代需求并拓展了平面设计边界。

研究佐佐木俊的设计语言具有多重意义: 理论上可填补日本当代平面设计“数字原生”美学研究缺口, 丰富跨学科研究; 实践上为传统媒介与数字美学融合提供参考; 文化上可揭示日本设计“传统与创新共生”特质, 为东亚设计文化身份建构提供案例[1]。

2. RGB 色彩模拟的静态表达与美学内涵

2.1 RGB 色彩模式与 CMYK 印刷的冲突与融合

要理解佐佐木俊的色彩模拟手法, 研究者需先明确 RGB 与 CMYK 两种色彩模式的核心差异。这两种模式应用场景不同, 一种用于屏幕, 一种用于印刷。它们的本质技术差异, 不仅造成视觉效果的冲突, 也为设计师融合创新提供了空间[2]。

RGB 色彩模式属于加色模式, 主要用于屏幕显示。加色模式以黑色为基础, 通过红、绿、

蓝三色光叠加产生各种色彩。红光和绿光叠加成黄色, 红光和蓝光叠加成紫色, 三色光全部叠加则呈白色。因为依赖色光叠加, RGB 色彩的亮度和饱和度很高, 屏幕上鲜艳明亮的色彩, 大多都是 RGB 模式呈现的。

CMYK 色彩模式属于减色模式, 专门用于印刷。减色模式以白色为基础, 这里的白色指纸张本身, 通过青、品红、黄、黑四种油墨混合, 呈现出不同色彩。

两种模式的冲突主要有两点。一是亮度和饱和度, RGB 能呈现更鲜艳明亮的色彩, CMYK 很难做到; 二是色彩范围, RGB 覆盖的色彩比 CMYK 多, 部分屏幕上的色彩, 印刷时无法精准还原[3]。

设计师可通过特定手法, 让印刷品呈现类似屏幕 RGB 的视觉效果, 比如用高饱和度 RGB 色彩, 或通过油墨叠加、错位。这种融合不是让 CMYK 变成 RGB, 而是在印刷技术限制下, 尽量传递屏幕色彩特点, 也是数字时代平面设计常见的创新方式。

2.2 佐佐木俊的 RGB 模拟手法分析

佐佐木俊在印刷品中模拟 RGB 色彩效果的手法, 主要有三种, 每种手法都有明确的目标——让静态的印刷品, 呈现出屏幕 RGB 的视觉特质, 其手法创新也成为他获得行业认可的重要原因, 他曾凭借相关作品斩获 JAGDA 新人奖[4]。

第一种是“色彩错位”。这种手法的核心是“刻意偏移油墨层”。佐佐木俊会故意让 RGB 对应的油墨层轻微偏移, 制造“重影”效果。以他为东京国立近代美术馆工艺馆“(居)场所”主题展览设计的海报为例, 海报主体的日

文标题“场所”采用了典型的色彩错位：红色油墨层相较于蓝、绿两层横向偏移约 0.8 毫米，文字边缘呈现类似屏幕卡顿的模糊重影，既模拟了数字设备的故障视觉，又让静态文字产生“晃动”的动态错觉[5]。

第二种是“高饱和度纯色并置”。这种手法通过在印刷品中直接使用屏幕级高饱和红、绿、蓝色块，且相邻排列不做过渡，唤起观者对屏幕 RGB 色彩的本能联想。他为个人展览《SUPER DUPER PAPER DRIVER》设计的系列海报堪称典型画面以大面积纯红色块为基底，右侧纵向排列高亮度绿色与蓝色矩形块，色块边缘切割锐利，无任何渐变或混合处理，如同屏幕像素的物理化呈现。这种设计呼应了手机 APP 图标、数字壁纸的视觉逻辑，既保持画面简洁冲击力，又强化了数字时代的审美共鸣[6]。

第三种是“半透明与叠加”。这种手法通过印刷半透明油墨，模拟数字设计软件中的图层叠加效果。以他为代官山茑屋书店设计的活动海报为例，海报背景叠印了半透明的红色圆形与绿色线条，完全复刻了 PS 中“图层透明度调整”的视觉效果。这种设计让纸质海报呈现出数字界面的“悬浮感”[7]。

2.3 未完成感、故障美学与动态潜力

佐佐木俊在印刷品中模拟 RGB 色彩，主要有三种方式。这三种方式目标明确，都是让静态印刷品展现出屏幕 RGB 的视觉特征。

第一种是色彩错位。这种手法的核心是刻意偏移油墨层，佐佐木俊会有意让 RGB 对应的油墨层轻微偏移，制造重影效果。他为东京国立近代美术馆工艺馆“（居）场所”展览设计的海报，就用了这种手法。该海报主体日文标题“场所”有明显的色彩错位，红色油墨层比蓝、绿两层横向偏移约 0.8 毫米，文字边缘出现类似屏幕卡顿的模糊重影。这种设计既模拟了数字设备的故障视觉，也让静态文字产生了晃动的动态错觉[8]。

第二种是高饱和度纯色并置。这种手法是在印刷品中直接使用屏幕级高饱和红、绿、蓝色块，色块相邻排列，不做过渡，以此唤起观者对屏幕 RGB 色彩的联想。佐佐木俊为个人展览《SUPER DUPER PAPER DRIVER》设计的系列海报，就是这类设计的代表。该系列海报以大面积纯红色块为基底，右侧纵向排列高亮度绿、蓝矩形块，色块边缘整齐锐利，没有渐变或混合处理，就像屏幕像素的实体呈现。这种设计贴合手机 APP 图标、数字壁纸的视

觉逻辑，既保持画面简洁有冲击力，也增强了与数字时代审美的共鸣[9]。

第三种是半透明与叠加。这种手法通过印刷半透明油墨，模拟数字设计软件的图层叠加效果。佐佐木俊为代官山茑屋书店设计的活动海报，就运用了这种手法。该海报背景叠印了半透明红色圆形与绿色线条，还原了 PS 软件调整图层透明度的视觉效果，让纸质海报有了数字界面特有的悬浮感[10]。

3. 设计中的节奏感建构

3.1 “节奏”作为视觉设计的基本原理

在视觉设计中，节奏和日常听到的音乐节奏很相似，都是有规律的变化。不同的是，音乐节奏是声音的规律变化，视觉节奏是视觉元素的规律变化。从平面构成原理来看，视觉节奏主要通过重复、渐变、发射、对比这几种方式形成，每种方式都能让画面产生有秩序、有韵律的视觉感受。

重复是形成视觉节奏最基础的方式[5]。它是把同一个视觉元素多次重复出现，比如海报上每隔 2 厘米画一个圆形，这些圆形重复排列，就会形成类似音乐节拍的节奏。重复的关键是规律，只要元素排列有固定规律，就能让观者感受到稳定的节奏，比如格子纸，就是通过线条重复形成均匀的节奏。

渐变是元素逐渐变化的方式，比如圆形大小从大到小渐变，颜色从深到浅渐变。渐变形成的节奏不是稳定的节拍，而是有起伏的韵律，就像音乐中的渐强、渐弱。比如一张海报，左边是大的红色方块，右边逐渐变成小的红色方块，这种大小渐变会让观者视线从左到右慢慢移动，感受到舒缓的节奏。

对比是通过元素的强烈差异形成节奏，比如大与小、黑与白、密与疏的对比。比如海报左边是大面积黑色块，右边是小面积白色块，这种黑白、大小对比，会让观者视线在黑白之间切换，形成跳跃的节奏，就像音乐中的重音，能瞬间抓住注意力。

视觉节奏的核心是有规律的变化。无论是重复的稳定、渐变的舒缓，还是发射的活力、对比的跳跃，都是通过元素的规律变化，让静态画面产生流动感，也让观者看画面时，能感受到类似听音乐的韵律感。

3.2 节奏与 RGB 模拟的协同效应

佐佐木俊的设计魅力，不仅在于单独的 RGB 模拟手法或节奏建构，更在于二者的协同联动。RGB 模拟为节奏提供数字质感，节奏为 RGB 模拟注入生命力，二者共同实现静

态画面的动态体验。

从美学层面看，节奏让 RGB 模拟摆脱了技术炫技的局限，传递出更丰富的情感。如果只有 RGB 色彩的堆砌，画面可能鲜艳却空洞；加入节奏后，色彩就有了情绪表达。舒缓的色彩渐变节奏，让 RGB 的明亮感变得柔和；跳跃的错位对比节奏，让 RGB 的冲击力更有张力。

比如他获得 JAGDA 新人奖的系列作品，就将半透明叠加与元素重复结合。半透明的红、绿圆形按固定间隔重复出现，叠加在文字之上，圆形的透明度随重复次数逐渐变化。这种重复+渐变的节奏，让 RGB 的虚拟感转化为呼吸般的韵律，传递出数字时代的温柔质感。

这种协同效应，最终实现了佐佐木俊的核心创作目标：让印刷品既像屏幕，又超越屏幕。屏幕上的 RGB 色彩是动态却短暂的，印刷品通过 RGB 模拟与节奏的结合，将动态感转化为持久的视觉韵律，让观者在静态画面中感受到数字文化的活力与温度。

4. 佐佐木俊平面设计作品风格特点探析

4.1 色彩表达：RGB 模拟的印刷转化

佐佐木俊突破传统印刷 CMYK 色彩体系的局限，以 RGB 色彩模拟为核心构建独特色彩语言，实现了数字美学在静态印刷媒介中的精准落地。他常用三种方式，一是标志性运用高饱和三原色，比如《SUPER DUPER PAPER DRIVER》展览海报，用大面积纯红与荧光绿强烈碰撞，搭配清晰色块边界，直观唤起观者对数字屏幕像素的记忆；二是运用故障感色彩错位，比如东京国立近代美术馆“（居）场所”海报，日文标题红色油墨层横向偏移 0.8 毫米形成自然重影，精准模拟数字设备卡顿、像素偏移的效果，赋予静态文字动态错觉；三是采用半透明色彩叠加，比如代官山茑屋书店活动海报，红、绿半透明色块叠加文字，复刻数字设计软件中图层混合的通透质感，既保留印刷媒介的细腻肌理，又兼具数字美学的虚拟感，实现了技术与美学的巧妙融合。

4.2 节奏建构：视觉化的音乐韵律

佐佐木俊设计的核心亮点之一，是将音乐节奏转化为可感知的视觉语言，赋予静态画面强烈的动态张力与韵律感，实现视觉与音乐的跨感官共鸣[4]。他通过元素主题与变奏的编排逻辑构建节奏，比如“RGB 视觉实验展”海报，以红色圆形为核心元素，通过重复排列与大小、角度的细微变化，打造出稳定且有层次变化的视觉节奏。他还借助色彩渐变引导视线

流动，打破版面稳定感，有效增强节奏的层次感与跳跃性。

4.3 媒介创新：静态与动态的平衡

佐佐木俊打破了人们对静态与动态媒介的固有认知，他以静态印刷媒介为载体，巧妙传递数字时代的动态视觉体验，实现了两种媒介特质的平衡共生。比如“Pixel Coffee”菜单设计，他通过规整又有变化的 RGB 色块排列，模拟屏幕像素的跳动感，让静态菜单产生动态视觉效果；同时，他始终保留印刷媒介的独特质感，《数字原生美学》书籍装帧中，半透明 RGB 色块叠加纸质文字，既呈现出数字美学的轻盈灵动，又保留了书籍的触摸质感与温度，避免了单纯数字复刻的冰冷感，彰显了他对媒介特性的深刻理解与灵活运用。

4.4 文化融合：数字美学与传统呼应

佐佐木俊的设计风格不只是单纯的数字美学表达，更暗藏日本传统美学的当代转化，实现了数字文化与本土传统的有机融合。他的作品中余白意识特别明显，比如“RGB 视觉实验展”海报，密集的圆形元素周围预留充足空白，既缓解了视觉拥挤感，又呼应了日本传统空寂美学中简约、留白的核心特质。同时，他的作品还兼具乱中有序的秩序感。

5. 结论

佐佐木俊在平面设计领域的探索，核心围绕 RGB 色彩模拟与视觉节奏建构展开。他打破了媒介属性的边界，也突破了传统美学的束缚，为数字时代平面设计的创新发展，提供了极具参考价值的实践范式。佐佐木俊没有盲目追求数字技术带来的动态形式，也没有固守印刷媒介的静态局限。他运用高饱和三原色并置、故障感色彩错位、半透明叠加等精准手法，让印刷品成功还原了屏幕 RGB 的数字质感，实现了传统媒介与数字美学的完美融合。

这种设计风格的价值，不仅体现在视觉语言的独特性上，更体现在对设计本质的深刻回应。在数字与传统、动态与静态、技术与人文的平衡中，佐佐木俊重新定义了平面设计的“体验感”，为当代平面设计的发展提供了新的思路。对于当代设计师来说，佐佐木俊的实践带来了重要启示：设计创新不需要依赖复杂技术，关键在于敏锐捕捉时代视觉记忆，将媒介特性与文化基因转化为自身独特的创作语言。

参考文献

- [1] 王受之. 世界现代平面设计史[M]. 北京：中国青年出版社，2015.

- [2] 原研哉.设计中的设计[M].济南: 山东人民出版社, 2006.
- [3] 李乐山.数字时代的平面设计[J].装饰, 2020(8): 45-49.
- [4] 日本平面设计协会(JAGDA).JAGDA 新人奖获奖作品集 2020[M].东京: 六耀社, 2021.
- [5] 陈楠.视觉节奏与平面构成的关联性研究[J].美术大观, 2019(12): 142-143.
- [6] 佐佐木俊 .AYOND 工作室创作访谈 [EB/OL]. (2025-06-13) [2025-10-08].
- [7] 鲁晓波.后数字时代的设计美学转向[J].文艺研究, 2022(3): 123-131.
- [8] 田中一光.日本的设计[M].上海: 上海人民美术出版社, 2017.
- [9] 张琪.数字时代印刷平面设计的 RGB 色彩模拟路径研究[J].山东工艺美术学院学报, 2024(2): 78-83.
- [10] 刘畅.视觉节奏在当代平面设计中的创新应用[J].艺术设计研究, 2023(4): 102-106.