

试谈针对抑郁症群体的一些可视化设计

——以旧金山现代艺术博物馆策划活动“send me xxx”为例

张雨诗

中南民族大学美术学院 湖北 武汉 430074

摘要：可视化技术是20世纪80年代提出并应用于计算机领域的一种数据图形和图像处理技术。艺术视觉化所涵盖的内容也将从普通的信息变成抽象的内容，针对情绪化表达方面作出的视觉化设计也面临着设计复杂、信息传递不清晰、图文不协调以及内容单调等问题。其中，最需要关注情绪表达的抑郁症群体的相关可视化设计并不常见。针对其表现形式的思考，本文试图从抑郁症群体的角度探讨可视化设计与数字媒体技术相结合的可能性。

关键词：可视化设计；情绪；抑郁症

引言

可视化技术是20世纪80年代提出的应用在计算机领域中的数据图形化、图像化处理技术。在一般的信息数据处理方面，数据可视化可以理解为包括信息可视化、信息图形、知识可视化、科学可视化及视觉设计等方面，通过利用图形、图像方面的技术与方法来帮助人们理解和分析数据的技术手段。

本文尝试以旧金山现代艺术博物馆策划活动“send me xxx”为例，通过对于抽象情感的表达，讨论可视化设计的一些方法以及需要避免的问题，并进一步探讨可视化设计在特殊领域的应用的必要性及可操作性。

一、旧金山现代艺术博物馆策划活动“send me xxx”

1.1 活动基本介绍

“当我看到树上开满了鲜花时，我便会猜想那天是否发生了什么好事情；而当树上挂满了黑色的叶子时，我也会担心他是否遭遇了什么……”

可视化博主Shirly Wu根据旧金山现代艺术博物馆(SFMOMA)策划的活动：参与者通过短信发送“send me xxx”，

博物馆就会回复对应的艺术作品图片（图1）。

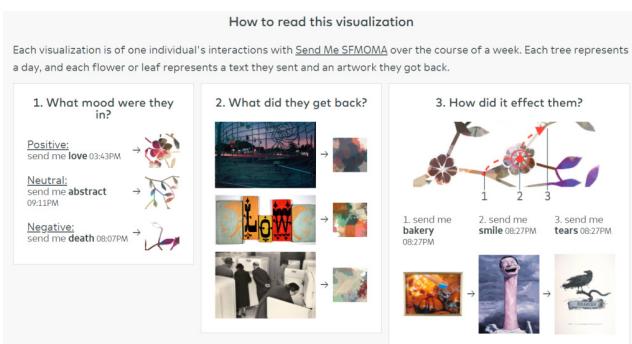


图1 活动详情解释

该活动挑选了其中五位参与者，将他们与博物馆在一周内的短信互动情况绘制成了一棵树，花朵代表积极的内容，叶子代表中立，枝干代表消极，各部分的颜色来源于艺术作品图片的颜色。

随着树的长大，可以看到对方在一天内的心情变化，而展示出的树是繁花满枝还是枯枝败叶则可以将抽象的心情情绪以具象且美观的方式呈现出来。

1.2 结果分析

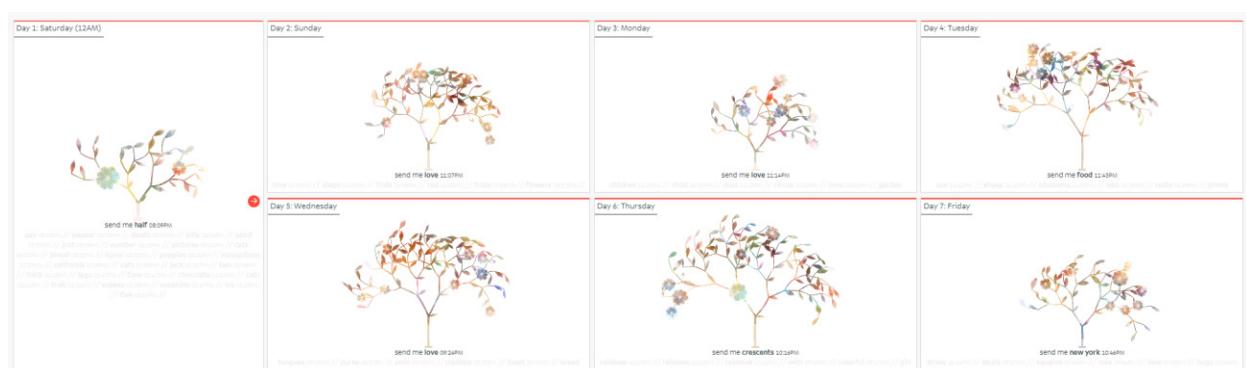


图2 活动结果展示

如图2所示，展示了一位参与者一周的“情绪树”的情况，可以看到在周五回复较少，且处于不太积极的状

态，而在周一、周四和周六则是枝繁叶茂的，情绪丰富且积极向上。整体来看，这位参与者的状态还是非常良好的，几乎每一天

的树上都有些许的花朵开放，整体较为欣欣向荣。

这一可视化的应用，将情绪、心情这一非常抽象的内容以图案的形式呈现出来，非常的直观并且美观。

二、信息可视化设计及可视化中存在和需要避免的问题

2.1 信息可视化

信息可视化 (information visualization) 的英语术语是由斯图卡特·卡德 (S.Card) 约克·麦金利 (J.Mackinlay) 和乔治·罗宾逊 (G.Robertson) 于 1989 年提出；2005 年卡德等学者对信息可视化做出了更进一步的定义：“信息可视化试图通过利用人类的视觉能力，来理解抽象信息的意思，从而加强人类的认知活动。借此，固定知觉能力的人类就能驾驭日益增多的数据和信息。”信息可视化是利用计算机图形学和图像处理技术，将数据转换成图形或者图像进行可视化表示，并进行交互处理，以增强用户对数据更深层次的认知和理解。

人类将各种各样的抽象信息和数据用图形图像来表现的行为有着悠久的历史，人类很早就开始使用各种视觉图形来表示信息。上个世纪初出现的利用图形图表的表达方式来呈现抽象信息和数据的方法。70 年代英国设计师特格拉姆第一次使用了信息设计 (Information Design) 的术语，用以区别传统的平面设计和以表现抽象信息为中心目的设计。1987 年，布鲁斯·麦考梅克、托马斯·德方蒂和马克辛·布朗所编写的美国国家科学基金会报告中发表了《科学计算机中的可视化》一文，强调了科学研究领域利用计算机对科学数据进行可视化的必要性，后来演变成了可视化领域的一个分支——科学可视化 (Scientific Visualization)。随着人类进入信息社会，信息设计的内涵和技术也发生了很大的变化。首先，数据量发生了很大变化，从最初的“小数据”到现在的“大数据”，这意味着人们很难手动理解数据。其次，随着计算机图形学和人机交互技术的发展，图形的生成越来越依赖于算法和软件，这为设计师提供了更强大的表现力。而且，随着数据的爆炸式增长，人们不能再仅仅依靠大脑来理解数据。他们需要通过交互来挖掘、分析和总结数据。

信息可视化更加注重抽象的、高维数据。由于此类数据一般不具有固定的空间位置属性，所以通常需要根据不同的目标需求，决定数据元素在空间的布局。所以说，信息可视化更需要可视化设计师发挥主观能动性，挖掘出更清晰、有效的表现方式。并且针对一个问题通常有多种表现方式，需要设计师来选择。

2.2 可视化设计中存在和需要避免的问题

在当今社会中，可视化因为“数据”应用于各行各业，尤其是互联网行业，各式各样的图表信息为互联网的“大数据”提供了不同的表现形式。并且如果只是简单的设计，在现代科学技术的飞快发展下，人工智能也可以实现，并不需要再重复的花费“人力”来完成这些简单的工作。但是作为设计师而言，可视化设计

并不仅仅是将文字变成图表那么简单。甚至有的时候不一定是将文字进行转化，也会遇到一些抽象的难以直观感受到的现象需要进行可视化设计，这时一个好的设计就显得尤为重要。因此，以下问题是需要格外注意的。

2.3 设计繁复，传达信息不明确

在当下社会中，设计难免面临“美的设计”和“实用主义设计”的矛盾，导致许多设计看起来精美繁复，实则内容空洞或者难以表达中心思想，而“极简主义”的追求又使一部分人“钻空子”，简单是简单了，内容也没有了。因此，在可视化设计时，不仅要兼顾信息表达和观赏性，可视化传递的信息也要非常明确。对于设计中，设计繁复但内容表达不清晰的作品就需要进行中和，设计风格也应该与主题相似。

2.4 艺术可视化设计时图文不协调

当今正处于信息时代下，“碎片化”内容的获取已经成为人们主要的信息获取方式。那么在可视化创作的时候，作为艺术抽象部分的设计，不像是图表那样含有大量的文字信息，更多的是感官信息的获取，那么，文字是否有必要出现在艺术可视化的设计中呢？这是一个值得思考的问题，在可视化的画面中，出现文字上似乎是一件不协调的事情，但是有时候少量的文字信息和合理的设计说明更能辅助人们来获取相关信息。艺术虽然是抽象的，但是传达内容也需要能让人理解，不论是直观地解释或者是隐晦的提示，都是需要让人能够获取到信息的，否则这将是一个失败的作品。

2.5 可视化设计单调枯燥

社会科学技术在迅猛发展，传统的平面化设计正在受到较大的冲击，从高校专业划分中就可以看出，专注平面设计似乎已经是跟不上社会的步伐了。因此，在可视化设计是，需要避免单调枯燥的画面表达，需要结合当下的数字媒体技术，进行创新性表达。例如，将可视化创作的过程“动”起来展示，或者借用当下全息投影、AR (增强现实)、VR (虚拟现实) 等技术给人们营造身临其境的效果，让人们更加直观的感受主题。

2.6 抑郁症群体可视化设计形式展示

根据旧金山现代艺术博物馆 (SFMOMA) 策划的活动引发相关思考，其运用树的形式来表现对人情绪的反馈。那么，作为当今社会下日益关注的话题——抑郁症，可以针对其进行一个可视化表现来让社会直观的感受到这种心理疾病被关注的必要性。

当今社会下，心理健康这一话题得到越来越多人的关注，但是仍然有很大一部分人认为心理疾病只是无病呻吟，不需要关注，但是从如今高校中层出不穷的事件，甚至于中小学生的一些心理疾病的产生，还有在疫情的压力下以及互联网的高度发达导致的一些悲剧来看，向社会普及抑郁症的需求迫在眉睫。此时，如果单单只是数字的呈现，可能引起重视，但是仍旧很难引起大众的

理解和共鸣，因此艺术可视化在其中的作用可谓是至关重要。

抑郁症群体主要是情绪的变化，很多人可能在一整天甚至一周情绪都处在低落的状态里并且抑郁症群体除了有直接可以反映出其严重程度的一些行为以外，还会出现一些因为害怕与社会脱节而出现的一些掩饰行为和拒绝进行沟通的表现，有些抑郁症患者甚至会“久病成医”，由此在进行诊治的过程中隐瞒自己的病情。由此来看，可视化设计可以借鉴树的形式来表达，让抑郁症患者不需要直观表述，减轻患者的心理压力的同时也可以运用信息收集的方式进行情绪变化的记录，可以是一个记录当时心情的APP，在情绪产生变化时做下记录，最后根据信息的汇总来制作情绪树。这样不是白纸黑字或者其他直接记录的方式首先减轻了患者的压力，其次也尊重了患者的某些隐私，只是记录了其心理变化，并不需要患者对自己的病情或者经历的事情进行叙述，避免了对抑郁症患者的二次伤害，也能提高其配合程度。而一些不清楚自己是否有心理疾病的人，也可以通过情绪的记录来进行自我判断来及时就医，也不用担心害怕因为向他人倾诉来增加自己的心理压力。其实，除了树的形态，颜色也是经常被用来代替心情的，可以通过不同颜色的油墨滴落在白纸上的效果来反馈情绪的变化。例如用黑色代替悲伤，用黄色代替高兴，用淡蓝色代替普通等。最后可以根据画面来看出是怎样的倾向。例如浓重的黑色反映出其病症的严重，而明亮的黄色显示这个人积极乐观。颜色掺杂中可以让人直观的感受人的心理变化。以此类推，用天气也可以表达，是晴空万里还是乌云密布呢？

最后可视化的呈现，可以将因为情绪变化慢慢制作成情绪树或是其它表现形式的过程记录下来，制作成动图让观看的人有着直观的体会。可以是一棵树慢慢枯萎，也可以是一张白纸渐渐变成浓稠的黑色，也可以是长久的阴云密布让人心情压抑，渴望阳光。当然，除了平面的表达，或许还可以借用AR、VR技术来让

人更加直观的体会，深陷黑暗的痛苦，只有处在其中才能深刻感受到吧。利用沉浸式体验，给抑郁症群体一个自由的空间去任他营造，而感受者通过沉浸式体验来看到他人的内心世界，感受病人的痛苦和无助。通过这样的方式引起多数人的共情感，来呼吁社会关注心理健康问题，正视心理疾病的存在。

2.7 抑郁症群体可视化设计展览构思

根据以上内容的思考，针对针对抑郁症群体的可视化设计也可以通过数字媒体展示的形式来举办线下展览。展览中可以由平面展示，动态展示和互动装置三个部分构成，整体可以由狭长的走廊的形式呈现。首先在展览入口张贴静态的情绪可视化海报和一些关于抑郁症群体的情绪展示相关的绘画作品，在深入到中间部分，利用投影进行情绪树或者其它可视化形式的动态展示，最后到沉浸式感受区域，邀请一些抑郁症患者志愿者来将他们自身的真是情绪感受来进行描述，再由设计师进行设计，利用VR设备来进行一个沉浸式体验的空间创造，让参观者可以通过这样身临其境的感受来直观的了解抑郁症。

最后，整体的展览布置，除了狭小空间的营造，还可运用昏暗的灯光，压抑的音乐进行辅助，让参观者可以投入到展览中来，深刻感受抑郁症群体的无助，引发参观者的共鸣，来呼吁社会对心理健康问题进行关注，真正的重视心理疾病的预防与治疗。

参考文献：

- [1]. 杜士英著. 视觉传达设计原理 升级版 [M]. 2018
- [2]. 石蕴慈. 试谈可视化技术应用在展览中的一些尝试——以南越王宫博物馆为例 [J]. 文物鉴定与鉴赏 ,2021(03):117-121.
- [3]. 魏国彬. 艺术可视化研究存在的问题及路径选择 [J]. 江淮论坛 ,2021(01):180-186+193.

作者简介：张雨诗（1998-），女，汉族，中南民族大学美术学院设计学研究生在读，研究方向：视觉传达设计