

关于视觉传达中极简主义简而不减的新思考

袁瑞佳, 余洋

南京邮电大学, 南京 210023

摘要:对极简主义设计进行新的思考,探讨是否能用增加情感化、易读性和大众化的方式,克服以往过分删减设计对象的肌理、光影等处理方式的弊端,更好地体验极简主义的内在之美。以当下的生活需要为视角,通过手机界面设计案例来阐述简与繁关系的不确定性与复杂性,有意识地去繁从简,对极简主义的内涵进行新的探索和重新解读。极简主义设计作为20世纪60年代在西方现代设计中出现的一个重要的流派,持续流行至今。随着社会经济的不断发展,出现了诸多使人误读的视觉传达设计作品,由于作品过分简约而导致人们解读信息有所偏差。通过对案例的分析和对未来设计的趋势进行思考,希望引发业界更多学者关于极简主义设计简而不减的创新探讨。

关键词:极简主义;视觉传达设计;简而不减;创新探讨

中图分类号:J511

文献标识码:A

文章编号:2096-6946(2020)02-0149-04

DOI: 10.19798/j.cnki.2096-6946.2020.02.027

A New Thinking about Minimalism in Visual Communication

YUAN Ruijia, YU Yang

Nanjing University of Posts and Telecommunications, Nanjing 210023, China

Abstract: The work aims to propose the new thinking of minimalism design, and discuss whether it is possible to overcome the disadvantages of the previous treatment methods of excessive deletion of the texture and light and shadow of the design objects by increasing emotionality, readability and popularity, so as to better experience the inherent beauty of minimalism. From the perspective of the current needs of life, the uncertainty and complexity of the relationship between simplicity and complexity were elaborated through the mobile phone interface design cases. The complexity was consciously reduced to simplicity, so as to carry out a new exploration and reinterpretation of the connotation of minimalism. As an important school in the western modern design in the 1960s, minimalism design continues to be popular today. With the continuous development of social economy, many visual communication design works are misread. Because of the over-simplification, the interpretation information is biased. Through the analysis of the case and the thinking of the future design trend, this work expects more scholars in the industry to discuss the innovation of minimalism design.

Key words: minimalism; visual communication design; simplicity without reduction; innovative discussion

“万物之始,大道至简,衍化至繁。”这段文字出自《道德经》,道出了极简也是我国古老的观念与智慧。长期以来,很多设计师对极简主义情有独钟,视觉传达的设计风潮也一直由极简主义,以简约的造型、质朴的材料等引领着。然而随着科学的不断进步,复杂的产

品日益增多,社会对设计的需求也大大提高,极简主义的极端化设计成为了设计师不得不去面对的现实,部分设计师片面地理解了“少就是多”、减法设计与简约设计的设计理念,盲目地删繁就简,使得设计失去灵魂,并导致人们误解。其实,设计元素的简化并不意味

收稿日期:2020-01-29

作者简介:袁瑞佳(1995—),女,江苏人,南京邮电大学硕士生,主攻视觉传达设计。

通信作者:余洋(1975—),男,安徽人,南京邮电大学副教授,主要研究方向为美术教育、视觉传达设计。

着表现内容的贫乏,不能走上“少就是乏味”的老路,相反,可以从后现代主义中取其精华,去其糟粕,在前人铺下的道路上另辟蹊径。如果可以达到简约而不减少,掌握好简与繁之间的力度,极简主义将会在视觉传达设计领域中更好地得到运用。

一、极简主义的概念

极简就是主张极致简约的设计理念。在设计领域,它是兴起于20世纪初包豪斯时代的一种艺术流派,主张采用简约的几何图形来体现设计理念,尽可能减少装饰,仅保留产品最主要的实用功能^[1]。

其实极简主义背后简约至上的思想在中国由来已久^[2],它广泛出现于不同时期、不同地域的思想流派中,其中便有人们无比熟知的禅宗。禅宗推崇“不立文字,教外别传,直指人心,见性成佛”,意思是只有把所有繁琐的仪式或过程都去除,哪怕是语言都可以舍弃,仅保留最本真的成分,才能摒弃所有杂念,找到人生的真谛。禅宗的思想与极简主义保留核心功能,去除装饰元素的理念有着异曲同工之处。

而在西方,极简主义一词最初是由理查德·沃尔哈姆提出的^[3],他批评当时的艺术家为了达到他们想要的艺术效果而故意删减设计元素的行为。极简主义实际上属于抽象主义的后代。他们将画面削减到原始的几何形,色彩提炼到基本的原色,力图将任何的视觉元素本着“减少、减少、再减少”的原则进行重组,以这种极端的变化来刺激大众的视觉与心理^[4]。

二、关于极简主义简而不减的新思考

(一) 极简主义的设计误区

极简主义作为一种设计风格,由于其在传播过程中涉及的领域较广,概念也较为宽泛,导致人们难免会对其产生一些误解,这些误解将会影响极简主义推广的可持续性。因此,提出了几个较为典型的案例进行分析,望引起设计师的重视。

我国老龄化现象不断加剧。部分老龄群体患有白内障和老花眼,这使他们对文字和色彩的辨识能力开始下降,从而使信息传达率降低,而醒目和易识读的图形符号能帮助他们弥补文字和色彩上的不足。“读图时代”的到来,可以让老龄群体不必非要通过识别文字的方式来获取信息。这对于老龄群体来说是非常便利的。然而,现代设计师为了追求极简主义的独特与新颖,将设计进行简化。虽然这对年轻人来说非常时尚,

但对老龄群体来说,由于其环境适应力、记忆力等因素的降低,他们往往对这些新颖的图形感到迷茫,不能理解其中的含义,甚至产生误解。例如公共厕所的男女标志,其设计的图形花样繁多,有些过于简化和抽象,导致连年轻人都不易看懂。

公共厕所的男女标志见图1。左图的图形符号是经典的男女厕所标志,女性的具象特征是裙子,很容易与男性的标志区分,尤其是对老龄群体来说,这一标志早已了然于心。而右图同样代表了男女厕所的标志,与左图不同的是,右图将左图的具象形态简化,概括性地将线条弯曲弧度减小,使易识别的具象形态特征抽象化。这种从具象到抽象的变化,对患有白内障和老花眼的老龄群体来说是很难接受与辨别的。

再有2012年起家的滴滴打车软件,其手机APP经历三次改头换面,原来的图标是一个“TAXI”的具象卡通,如今将其直接删除,简化成一个横着的“D”的开口图标,并且与印度设计师的牙医标识十分相似。除了颜色不同以外,整体设计的造型几乎如出一辙。虽然扁平化后的APP图标看起来很清爽,简洁地体现了“微笑出行”的效果,更大程度地发扬了企业理念,但是经过问卷调查显示,80%的人认为,原图标比现图标更易识读。如果将“滴滴出行”这四个字去掉,或者用户的手机里还有Uber等高度相似的打车软件,想要快速找到其中一个软件并非易事。滴滴出行的原标志、新标志及牙医标志见图2。

由此可见,无论是标志设计也好,APP图标设计也罢,一味地简化设计会误导大众,这也已经成为设计界不得不去面对的问题。极简主义不是一切从简,如果将核心视觉元素锁定,在简化图标的同时不删减设计

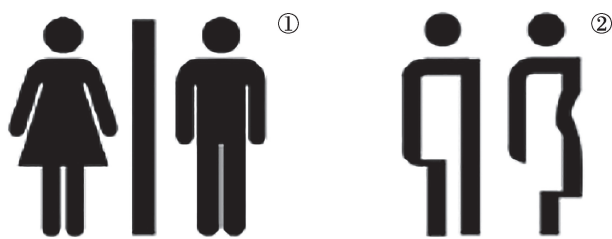


图1 公共厕所的男女标志



图2 滴滴出行的原标志、新标志及牙医标志

作品原有的意思,将设计达到简而不减,以简胜繁的境界,也许设计会更加符合大众的实际需要。

(二) 关于简而不减的新思考

日本设计师原研哉曾说过,设计师的才华就是能够保持一种崭新的眼光,经常重新审视人们的生活和环境,就如它们仍然是未知的一样^[5],因此,极简主义也需要对自身进行不断的更新与完善,这样才能跟生活更好地接轨,极简并不意味着单纯的简化,相反,它是丰富的统一,复杂的升华^[6]。

来自深圳的嘉兰图设计公司很好地做到了简而不减的设计理念,其设计的老人手机雅器 S738 获得了 2010 年红点奖。这款老人手机的过人之处在于,它不是对普通手机的功能简单删减,而是在简约的外形下,保留针对性很强的定位等功能,在达到视觉美的基础上,不失其核心设计理念。该手机除了最基础的通信功能外,最有特色的是设置了“关爱一键通”的定位功能,可以及时接收到老人位置信息的短信,监护老人在 100 m、400 m、800 m 内的活动范围,老人自身也可以在必要时刻使用 SOS 紧急一键求救功能。此外,较之前两代,S738 还设计了弹开式的内滑屏,确保了手机不仅美观,而且具有强大的功能性。

极简主义设计要求的化繁为简,不仅是对事物本质上的提炼,更是一种设计境界^[7]。正如唐纳德·诺曼所言,好的设计能够帮助人们驯服复杂,不是让事物变得简单,而是去管理复杂。简单是相对复杂而言的,是一种省事的方法和手段。然而,它与复杂又有着本质性的区别,简约与复杂存在着一定的不确定性^[8]。随着科技的发展和人们需求的不断多元化,如老人手机这类产品设计会变得越来越复杂,手机针对不同人群应该要有不同的功能设置,这很可能会增加使用过程中的复杂性,因此,过于简化的设计未必能满足用户不断更新的需求。倘若能在简化的同时,恰到好处地“复杂”设计,如给老人手机增加定位功能等,有时会呈现意想不到的周到服务与简化操作。基于视觉传达设计的极简主义设计就是要在满足用户需求和认知的前提下,考虑到各种复杂要素和目标,在功能、形式与技术中巧妙地找到交集,并且将其运用于设计中,做到简约不简单,复杂不含糊^[9]。

在如今快节奏的生活状态下,简约性已然成为设计作品十分重要的衡量标准之一。极简主义设计受到越来越多人的喜爱,它更多地强调以简约的形式减少对人们的视觉干扰,缓解人们在紧张生活中的视觉疲

劳。设计的根本目的就是为人设计,使人们的生活更美好^[10]。就如哲学家马丁·海德格尔所言,“人,应当诗意地栖居在大地上”,而想达到“诗意地栖居”这一境界,设计就要化繁为简,呈现本质,解决问题,这才是设计的精髓所在,同时也是极简主义更深层次的精神所求。在以往诸多艺术流派中,极简主义很注重表现形式,也往往由于这些繁琐的形式而忽略或埋没了设计所表达的思想。当繁杂到极端定然会走向极致的简约,无论在形式语言、表现主题,还是审美功能上,设计都应该在不失去核心元素的前提下高度提炼设计要素,将具象的物体形态提升成一种高度概括、浓缩的抽象形式,使设计思想更为明确,注重作品的视觉冲击力,让作品更加时尚、雅致,让极简主义可以简而不减。

(三) 解决极简主义设计问题的对策

虽然将极简主义融入到视觉传达设计中的技巧与方法有很多,但最根本的还是需要设计师具备一个清晰的设计思路,这样才能找到最为合适的设计方案。本文就如何在视觉传达领域将极简主义中简而不减的思路变为现实,提出了以下几个对策,并且探索其是否可以缓解设计中的问题。

1. 注重情感化设计

后现代主义倡导“少即是乏味”,它与现代主义最大的区别在于,现代主义要求使用者理解设计师,而后现代主义则是要求设计师理解使用者。这导致在欧美地区出现了打破冷酷的面貌与直线的形式,把人性与曲线加进去的设计^[11]。然而,霍尔·福斯特曾将后现代主义思想分成两种不同性质的状况,其中一种便是摒弃现代主义而拥抱后现代主义的状况,其表现为一种无原则、无立场,除了认同现实就再也没有其他积极情感的后现代主义。台湾诗人罗门写道:“后现代,嬉皮笑脸,跟着紧绷着脸的现代走过来。只要你高兴,一切都由你。”

显然这样的后现代主义必定会被超越。不能走后现代主义的老路,不能陷入费耶阿本德所说的“怎么看都行”的相对主义之中,要在不抹杀价值评价正当性的前提下,注重情感化设计,遵循唐纳·诺曼所建立的情感化设计三要素——本能水平、行动水平和反思水平^[12]。就以“交通银行”和“掌上生活”为例,两款同为银行类的 APP,据调查显示,82%的人将会选择下载掌上生活的 APP。这是因为掌上生活的每一处设计都贴近人们的生活需要,如手机世界、汽车生活、行走时光等,而交通银行则采用冰冷冷的账户查询、话费充值等

官方用语。由此可见,设计作品需要符合大众认知,在简而不减的同时,关注作品与人之间的情感交流。

2. 减少大众的认识困难

一个设计作品的易识别性关键在于它是如何从具象到抽象的转变。在利用扁平化、栅格化的同时,要注重每一个方便人们理解的关键元素,如微信图标在两个会话泡上加上了两点,从而将图标拟人化了。若没有这两个点的存在,受众就不会将微信与人联系,产生联想。过分抽象只会导致受众无法辨认设计作品的本质含义,设计师应当控制好从具象表现到抽象重组的转变力度,寻找最为关键的设计元素来提高可识别度。

3. 面向大众设计

设计的第一要素是大众的审美,由于设计是面向大众的,所以它可以有个性,却不可以有个人主义,毕竟设计是需要被人们接受与理解的。如上文提到的公厕标志,简约的设计不能仅仅满足年轻人的审美需求,也要关注老年人的心理接受能力。设计师在面对极简主义时,关注的角度与普通人是不一样的,他们更有可能去关注如何将设计与排版的细节设计得更加简约。用户的关注点则完全不同,他们只注重在简约的界面中是否能快速理解所看到的事物,至于这种交互如何实现,他们并不关心。因此,极简主义并不适合所有人,这是一种审美上的问题,好的设计需要考虑到各种受众群体。

三、结语

总之,无论是宜家、无印良品等简约品牌的大受欢迎,还是苹果手机的风靡全球,这些现象都可归结于:设计的本质正在回归^[1]。在经过设计风格的千变万化,以及科技带来的丰裕物质生活后,人们开始反思设计的目的和生活的真正意义。设计服务于生活,同时,它也引导着生活。任何设计师都要适应这种设计风潮的变化,同时也不能丢失最纯粹的部分,极简主义不是一切从简,而是简而不减。设计与创新是相辅相成的,只有发散思维才能使设计更加特别。因此,如何能够更好地将极简主义运用到视觉传达设计中,是设计师应该面对的新课题。

参考文献

[1] 陈根. 极简设计从入门到精通[M]. 北京: 北京工业出版社, 2018.

CHEN Gen. Minimalist Design from Beginning to Mastery[M]. Beijing: Beijing Industry Press, 2018.

[2] 王受之. 世界现代设计史[M]. 北京: 中国青年出版社, 2002.

WANG Shouzhi. World History of Modern Design[M]. Beijing: China Youth Press, 2002.

[3] 范梦着. 西方美术史[M]. 太原: 山西教育出版社, 2001.

FAN Mengzhe. History of Western Art[M]. Taiyuan: Shanxi Education Press, 2001.

[4] 李云. 极简主义运动的兴起[J]. 装饰, 2014, 10(258): 12-19.

LI Yun. The Rise of Minimalism[J]. Zhuangshi, 2014, 10(258): 12-19.

[5] 原研哉. 设计中的设计[M]. 济南: 山东人民出版社, 2006.

HARA K. Design in Design[M]. Jinan: Shandong People's Publishing House, 2006.

[6] 李李. 极简主义艺术道路之无止境[D]. 上海: 华东师范大学, 2007.

LI Li. The Road to Minimalism is Endless[D]. Shanghai: East China Normal University, 2007.

[7] 任晓曦. 极少主义艺术与家具设计[D]. 北京: 北京林业大学, 2007.

REN Xiaoxi. Minimalism in Art and Furniture Design [D]. Beijing: Beijing Forestry University, 2007.

[8] 唐纳德·A·诺曼. 设计心理学2: 如何管理复杂[M]. 北京: 中信出版社, 2011.

NORMAN D A. Design Psychology 2: How to Manage Complexity[M]. Beijing: Citic Press, 2011.

[9] 张立, 韩晓梅. 艺术的有意复杂与设计的有意简单[J]. 装饰, 2006(9): 105.

ZHANG Li, HAN Xiaomei. Deliberate Complexity of Art and Deliberate Simplicity of Design[J]. Zhuangshi, 2006(9): 105.

[10] 李砚祖. 艺术设计概论[M]. 湖北: 湖北美术出版社, 2002.

LI Yanzu. Introduction to Art Design[M]. Hubei: Hubei Fine Arts Press, 2002.

[11] 佛克马, 伯顿斯. 走向后现代主义[M]. 北京: 北京大学出版社, 1999.

FOKKEMA D, BERTENS H. Approaching Postmodernism[M]. Beijing: Beijing University Press, 1999.

[12] 黄石, 朱治通. 论游戏的核心艺术评价标准[J]. 工业设计, 2020, 2(1): 11-16.

HUANG Shi, ZHU Zhitong. Core Artistic Evaluation Criteria of Digital Games[J]. Industrial & Engineering Design, 2020, 2(1): 11-16.