

[设计创新与应用]

扁平化时代风格的族群演进:2013—2020年

张野,李星星,冉麒麟

北京交通大学,北京 100044

摘要:目的 探索扁平化时代下中国移动端界面的风格族群演进情况,描绘了2013—2020年间主流界面风格的发展全貌及其演进机制。方法 从扁平化风格三源头的关系辨析出发,梳理了扁平化时代到来后20余种主流设计风格的成因、特征、分类、流变和相互关系,并沿着3条演进脉络展开论证:第一,“伪扁平”时代经历了“选择适应期”“视效丰富期”和“质料表达期”3个阶段,其新生风格主要源于突破“扁平本体”的设计规则限定;第二,基于扁平化风格要素,衍生出“复古初期特征”及“表达技法仿拟”2个风格组团;第三,新复古主义风格则平行架空于扁平化之上,与扁平化呈现出此消彼长的态势。上述风格发展遵循扁平化与拟物化矛盾统一的底层逻辑,并呈现出“物竞天择”“适者生存”的进化论特征。结论 风格演进的内在因受社会观念与审美异化驱动,外因则与传播媒介发展有关。未来基于碎片化“风格模因”的合成风格流行将是一大趋势,公众将成为新风格的创造主体。

关键词:扁平化、风格、界面设计、交互设计、演进

中图分类号:J524

文献标识码:A

文章编号:2096-6946(2022)05-0056-11

DOI:10.19798/j.cnki.2096-6946.2022.05.009

Evolution of Style Groups in the Flat Design Era from 2013 to 2020

ZHANG Ye, LI Xingxing, RAN Qilin

Beijing Jiaotong University, Beijing 100044, China

Abstract: This paper aims to explore the evolution of Chinese mobile interface style groups in the flat design era, and describe the development and evolution mechanism of mainstream interface styles from 2013 to 2020. Starting from the analysis of the relationship among the three sources of flat style, the cause, characteristic, classification, evolution and interrelationship of more than 20 mainstream design styles in the flat design era are sorted out, and the demonstration is carried out along three ways of style evolution. Firstly, "almost flat era" has gone through three stages, including "selection adaptation period", "visual enrichment period" and "material expression period". Its new style mainly comes from breaking through the design rules of "flat surface ontology". Secondly, Based on existing style elements, which produces the two style groups, namely, the "early stage retro" and "expression technique imitation". Thirdly, new vintage style develops parallel with the flat style, which shows the trend of shifting from one to another. The development of above styles follows the underlying logic of the unity of opposites between flat and skeuomorphism design, which presents the evolutionary characteristics of "natural selection" and "survival of the fittest". The internal cause of style evolution is driven by social concept and aesthetic alienation, while the external cause is related to the development of media. In the future, the popularity of synthetic styles based on fragmented "style memes" will be a major trend, and the public will become the creator of new styles.

Key words: flat design; style; interface design; interaction design; evolution

收稿日期:2022-04-06

基金项目:教育部人文社科基金青年项目(18YJC760015)

作者简介:张野(1980—),男,博士,副教授,主要研究方向为工业设计与视觉传达设计。

2013年扁平化(Flat Design)全面取代拟物化(Skeuomorph Design),成为建构界面视觉世界的基石,并成为风格演进背后隐藏的元秩序。在扁平王朝过去的7年,数十种视觉风格在移动端界面舞台上先后登场,勾勒出一组特点鲜明的时代群像。组团化、多样化和快速迭代化的流变表象,既体现出观念与审美双重异化的时代特征,又暗藏了风格演进的规律线索,这都为风格研究提出了挑战。辨析扁平时代背景下风格族群的差异与联系、主次与协同、流变与演进、影响与效果,是一个复杂而又深刻的议题。作为扁平化时代的亲历者和创造者,诸多学界和业界专家都对这一阶段发生的风格现象有着独到而又深刻的见解,并在扁平化的产生与发展^[1-4]、扁平化与拟物化的关系辨析^[5-6]、扁平化时代新兴风格的专项研究等三大领域展开研究^[7-9],但以下方面的关注缺失使这一议题尚未形成闭环的理论体系。第一,缺乏从“族群视角”出发的学术逻辑将散落各地的风格珍珠穿成一串项链,致使这一时代的风格演进脉络不清;第二,风格族群间的协同关系及其发展动因辨析不足;第三,较有含金量的观点多转译自国外文献,缺乏中国本土视角的研究,风格在中国的真实流行时间及影响有待进一步考证。作为对这一现状的回应,本文以2013—2020年流行于中国移动端界面的视觉风格为样本,从文献研究出发,结合百度指数、360指数、中国知网论文数及Dribbble、Behance、花瓣、站酷网等设计师社区的图文上传量的数据分析,从公众关注度、学界关注度、业界关注度三个方面展开综合分析,力求对扁平化时代产生影响力的主流风格进行系统梳理,进一步明确其边界、特征、族系、流变及内在动因等若干关键问题。

一、扁平化之“源”(2007—2014年)

扁平化替代拟物化是历史的必然选择。早期交互界面对用户来说是一种新生事物,通过拟物化进行真

实物像的直观表达,可以帮助用户顺利实现由现实世界转向数字世界的认知转换。扁平化趋势的到来,标志着这一认知过程基本完成,界面设计进入到通过消除视觉噪声提升用户体验的新阶段。通过运用“极简主义”工具,扁平化打通了“内容—形式—用户”的障碍,实现了形而上和形而下的名实统一,成为这一时代的设计哲学。在这一时代里,扁平理念是“道”,扁平原则是“法”,而极简风格则是服务可用性目的的“器”,故扁平化绝不能简单的等同于极简主义。作为互联网时代的执牛耳者,微软、苹果和谷歌三家大厂于2010—2014年分别启用的“Metro UI”(后改名“Modern UI”)、“Flat Design”和“Material Design”设计原则,成为推动扁平化时代到来的三股主要力量。辨析三者的联系与区别是顺利开展研究的前提,见表1。

Metro UI:可追溯到形成于20世纪50年代的瑞士风格(Swiss style,也被称为“国际主义平面设计风格”)。虽然2006年微软发布了类似Metro UI风格的产品,但2010年Windows phone7的发布才标志着该风格的成熟。微软设计团队声称其灵感来源于美国华盛顿州King County Metro的公共交通标识设计,这种风格通过醒目简洁的字体让人们快速有效地获取信息。作为一种文字导向的设计,Metro UI在微软的内部开发名称是“基于排版的设计语言”,极其严格的网格系统、非对称版面布局、动态磁贴和Segoe西文无衬线字体营造了单纯而又易于识别的整体风貌,是一种追求最快速功能传达的高度理性化的设计风格^[10]。Metro UI与其他扁平化源头在理念上的根本差异在于,后者偏重关注扁平化在应用上的呈现,而Metro UI则直接显示内容本身,它舍弃了全部材质、高光,阴影等拟物元素,是一款“极简扁平化”的设计风格。

Flat Design:苹果在iOS7发布时抛弃了之前的拟物化理念,取而代之的是形式简单、色调明亮的色块,声称其设计灵感来自德国已故传奇设计师奥托·艾舍

表1 扁平化三源头的联系与区别

设计原则	Metro UI	Flat Design	Material Design
发布公司	微软	苹果	谷歌
发布年份	2010	2013	2014
整体特征	极简扁平	伪扁平	空间质料扁平
要素特征	<ol style="list-style-type: none"> 1. 网格系统 2. 非对称版面布局 3. 动态磁贴 4. Segoe 西文无衬线字 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 细微投影 2. 渐变 3. 高光 4. 磨砂玻璃 5. 纤细字体 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 材料隐喻:如纸张 2. 多维空间:加入Z轴概念、投影 3. 自然动效:重力感、加速度

(Otl Aicher),这也能从一个侧面说明苹果的扁平化设计是以图标为主要核心,倾向用符号来指向含义,而Metro UI则直接显示信息内容本身。这就可以理解苹果的“伪扁平”做法,细微的阴影,渐变,高光甚至纹理等很多效果依然存在,通过磨砂玻璃的概念和纤细的字体(Helvetica Neue Light)形成了自身独特的风格^[11]。

Material Design:是扁平化理念的又一次观念提升,它从物理现实中学习了诸如质感、投影、加速度、纸张模拟等隐喻方法,Z轴(前后)概念的引入让要素按照规则处于多维空间中,丰富的色彩和符合物理规律的动效提示是Material Design对现实世界的常用指涉手法。但Material Design绝非拟物化设计的原因在于,这种隐喻并非是对现实世界的简单模拟,而是对触屏时代数字世界的一种全新理解^[12]。

扁平化时代的形成期经历了极简扁平、伪扁平、空间质料扁平3个阶段:2006年,微软Zune播放器使用了类似Metro UI的设计风格。2008年,“Flat Design”概念由Google正式提出。此后微软分别在2010年和2012年发布的Windows Phone 7和Windows 8中正式引入Metro UI设计语言,标志着扁平化吹响了取代拟物化的号角。这一阶段的扁平化注重“内容大于形式”,严格遵循极简设计原则,与拟物化形成鲜明对立,引起了较大争论。极简扁平的优点也是他的缺点所在,即理性客观的设计标准忽略了公众的情感化需求,消失的立体维度造成视觉的形式单调,先天隐喻性不足的缺陷让设计界开始探索扁平化的改良方式。2013年9月,苹果在iOS7中采用“Flat Design”,标志着拟物化最大的堡垒被扁平化攻破,尽管相当多的果粉认为这是苹果对自身拟物风格的一种背叛,但可以发现“Flat Design”在诸多微小细节中保留的立体感——微妙的阴影、高光和布局设计创建了用户界面的深度。2014年,谷歌在Google I/O上推出Material Design设计准则,通过Z轴概念和质感设计进一步发展了扁平化的内涵。至此,各大系统均完成了扁平化对拟物化的范式替换,同时也通过一种“互适共存”的方式平息了扁平与拟物之间的争议。从另一个角度来看,扁平化王朝确立的标志在于极简扁平正式进入“半扁平”(Semi flat)、“准扁平”(Almost flat)或“伪扁平(Fake flat)”阶段^[13],并在此基础上进一步融合了空间质料设计原则。

二、扁平化之“流”:新生风格

从符号学到后结构主义的发展中,在面对包括二

维和三维在内的造型符号时,从德里达开始“解构”一词代替了“切分”,但实质却没有改变。设计符号研究,首先就是在关联性素材集合的基础上进行切分,使素材中所包含的所有因素都能出现在系统之中,符号意义便是由此而来的一种秩序^[14]。从结构主义设计符号学视角来看,视觉风格是由横组合和纵聚合关系构成的符号文本,横组合又称毗邻轴,指在既定序列中可加以切分的一系列结构要素,是符号的“在场”,极简扁平图形正是一种仅有“面”要素在场,而“描边”“投影”等要素不在场的风格语言;纵聚合又称系谱轴,是性质相同符号构成的集合,同一系谱轴的各子单元必有其共性使它们归为同一属类,且与不在场的符号形成可替换关联。极简扁平“面”要素的“纯色”特征存在被“渐变”“自发光”“模糊”“透明”等其他特征替换的可能。风格的新生与流变的实质就是召唤“非在场”潜在要素的一种替换游戏。

历数扁平化时代至今兴起的数十种风格,从扁平化本体生发,产生过一定影响力,且真正可称为新生风格的仅有4种,即流体渐变、光感叠加、长投影和MBE。前两者来自改变扁平“面本体”特征,通过添加色效、光效、质感及透明度等属性形成新的形式语言;后两者则跳出“面本体”之外,通过补充“非在场”的其他缺失要素产生新的风格。

(一)“面本体”之上的新生风格

极简扁平设计先天隐喻不足,后天又抑制了视觉多样性需求,必然需要对上述局限作出弥补,“伪扁平”时代到来的一大特征就在于界面背景图像开始出现对“面本体”纯色规则的突破。

考证了2013—2020年间历代IOS与安卓系统界面上的主要背景图像,发现扁平“面本体”呈现一条“节制—渐变—酷炫—质感”的清晰发展脉络。2013—2015年,面本体主要通过引入渐变、模糊和透明度等特征有节制地增加视觉深度。2013年界面背景常使用双色渐变和磨砂玻璃风格辅助扁平化实现更友好的交互体验。2015年开始,多色渐变和多色叠透成为主流视觉,标志着视效丰富期的到来。进入2017年,材质、肌理、光感、自发光等概念被进一步附加到渐变与透明属性之上,视效边界越发模糊,基于渐变的多种衍生类型在此期间加速迭代(见图1),视效向酷炫阶段发展,2017年末,流体渐变风格随IOS11的发布横空出世,惊艳了所有人的目光。流体渐变先后有3个形式发展阶段:早期是“色效驱动”阶段,从最初模糊状态的网格渐

变迅速发展出具有清晰边界的多种流体,也包括具有半透明或模糊边缘的渐变球。这一时期的流体渐变主要通过色彩本身来表达抽象的画面,可分为标准态、模糊态、半模糊态、半透态、透明态等5种状态;此后仅数月,流体渐变就进入“光效驱动”期,演变成为一种极致的酷炫,一种镭射流体渐变将反光和折射概念引入,创造了光色绚烂的视觉语言。通过自发光要素的添加,透明态流体渐变还衍生出了光感叠加风格;2019年初,流体渐变进入了“质料驱动期”,更注重真实事物本身的质感,光不再承担浮华的折射功能,人们的审美回归真实物象的理性表达。流体渐变的诸多变种以半年为周期迅速更迭,体现了近年来风格形式加速迭代的时代演进特征,见图1。

流体渐变(Fluid Gradient)出现于2017年,在短短

两年内发展出诸多形式亚种。是一种以渐变为主,结合模糊、透明、反光、折射、肌理等物态特征来描绘一种多彩、物理性质不明确的状态,常使用介于固液两态之间的流体状态作为表达的主题。流体渐变最初产生于手机界面的壁纸设计中,后衍生到平面广告等多个视觉领域,见图2。

光感叠加(Light Perception Overlay)出现于2018年,可视为透明态流体渐变的衍生风格,是酷炫时代发展到极致的产物,常用于图标及插画表达。其图形边缘比较清晰,不但具有透明、叠加、渐变等标准态流体渐变特征,同时增加了自发光属性,形成一种透气、梦幻的效果。

扁平化“面本体”突破纯色的桎梏,其视效从简单到丰富,从丰富到酷炫,并于2017年开始沿着色导向一

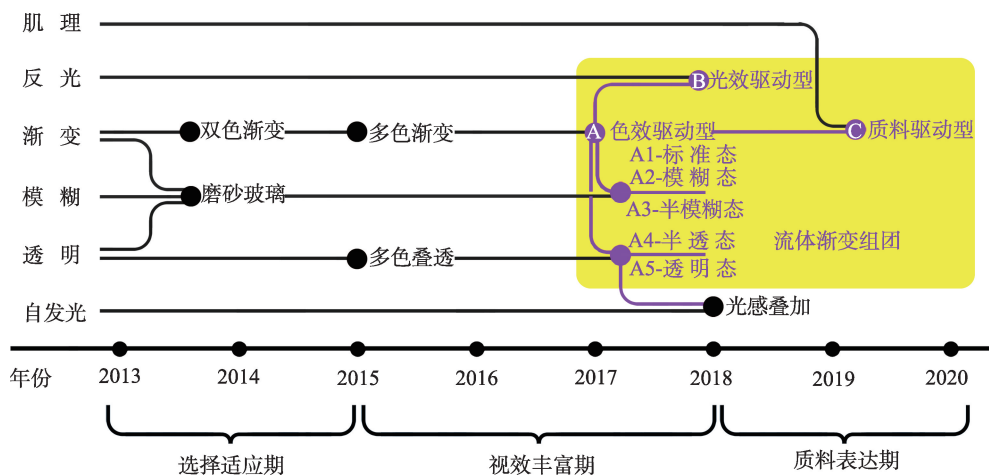


图1 扁平化“面本体”之上新生风格的族群演进

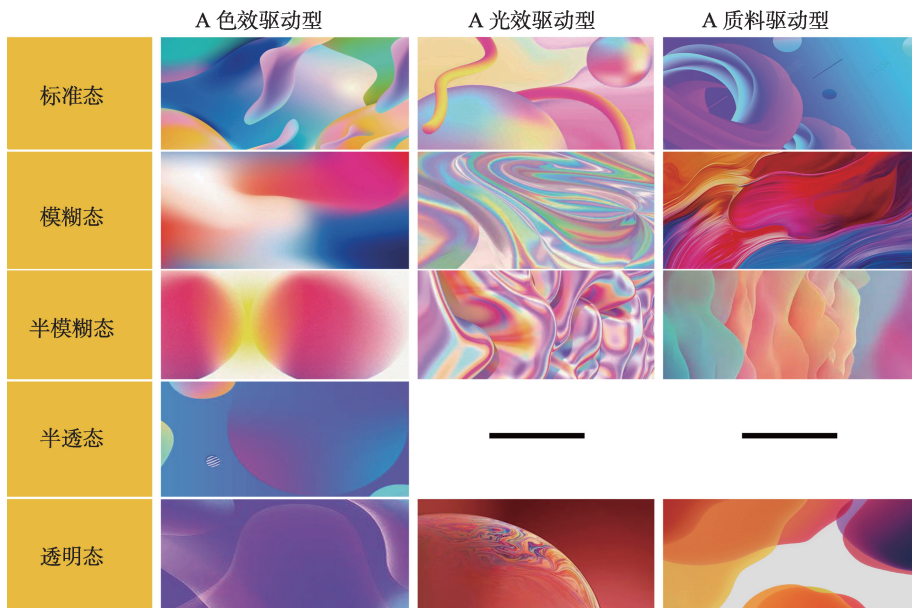


图2 流体渐变风格的演进逻辑及亚类型特征

光导向—质料导向加速迭代,裹挟着土酷时代吹出的蒸汽波泡沫和赛博朋克的末日霓虹景象,体现了一种审美的异化过程。但这一现象并无可用性价值,也并无坚实的文化观念支撑,正如流体渐变和光感叠加的风格名称一样,必然来去匆匆。流体渐变后期向消光化和质料感进化,就是这一论断的明证。扁平化的初衷是尽可能地减少视觉噪声,而视效丰富性趋势让人质疑这是一种拟物化的回潮。事实上这种现象发端于对扁平化局限性的弥补,又兴盛于社会审美观念的流变,正是扁平化向前发展的阶段性表现,绝非拟物化对真实物象的直观指向,二者不可混淆。

(二)“面本体”之外的新生风格

点、线、面是平面图形的基本构成要素,侧面、层叠、投影等要素更可实现从二维到三维的视觉转化,极简扁平设计摒弃了除“纯色面”之外全部的表达要素,通过“加法”补充扁平符号文本中的非在场要素,是扁平时代新风格产生的另一途径。作为与苹果 Flat Design 捆绑搭配的风格,长投影(2013年)风格为扁平图形无缝植入了缺失的投影要素;MBE(2015年)则从扁平面出发,通过附加轮廓、线面错位等方式构建了自己的风格特征。毋庸置疑,这一类操作的目的并不在于指涉符号的本质意义,而更多偏向于审美追求。

长投影(Long Shadow)是为扁平化图标附加投影立体感的配套风格,其严格遵循扁平化原则,通过45°轴侧视角和纯色配色专注于投影要素的表达,长投影在2013—2015年流行。

MBE兴起于2015年,是在扁平图标基础上产生的一种衍生风格,通过断点式描边和形状溢出营造出一种极具透气感而又活泼有趣的感受,为扁平时代的图标及插画设计平添了一抹亮色。MBE的颜色并不单一,但一般会控制在3种以下,并常搭配圆形、小花瓣、加号等图形。

三、扁平化之“适”:自然选择

风格的演进规律与自然选择理论相通。在风格进

化中,物竞天择的“天”是用户,而“适者生存”的“适”则是顺应当下风格范式特征以获得生存。前数字时代或数字时代早期的一些艺术风格,形式语言上先天具有融入扁平视觉体系的条件,它们借助2010—2015年萌发的视觉怀旧风潮,成功地获得了生存与发展。扁平时代的“适者生存”方式大致可分为两类:第一类来自于数字艺术或印刷技术发展初期阶段视觉特征的复古,可归为“复古初期特征”风格组团;第二类则通过观察人们对平面材料(如纸张)的特定创作手段,将产生的艺术作品进行数字态平移,可归为“表达技法仿拟”组团。上述现象作为一种怀旧美学运动,为后续波澜壮阔的新复古主义浪潮到来埋下了伏笔。

(一)“复古初期特征”风格组团

在审美趋势全面转向扁平化的大环境下,只有低信息量形式的风格才会获得生存与发展。像素(2014年,2018年)、2.5D(2014年)、低多边形(2014年)、半调(2016年)、双色调(2016年)、3D纯色渲染(2017年)、噪点(2018年)等“初期特征”满足了这个条件,从而被扁平化时代“自然选择”。在计算机算力不足的阶段,产生了2.5D、低多边形、像素画等图形简化形式,半调和双色调是胶版印刷时代节省成本的常用手段,噪点更让我们回忆起老电影的独特美感。当今科技突飞猛进,技术和成本问题早已不复存在,但这些20世纪曾经流行的视觉记忆却成为一种独特的美学趣味,它们纷纷舍弃了技术发展初期冗余的视觉信息,完成了扁平审美的转向。2.5D、低多边形、3D纯色渲染均在特征向风格的转化中舍弃了贴图、色彩、肌理等要素,专注于立体感的表达,是扁平时代“适者生存”的典型范例,见表2。

(二)“表达技法仿拟”风格组团

“纸张”是屏幕时代到来之前艺术表达的主要载体,人们不但在纸张上作画,并对纸张本身进行创作,这为扁平化开辟了一条新的风格衍生路径——通过对传统平面介质创作技法的仿拟,实现从二维到“微立

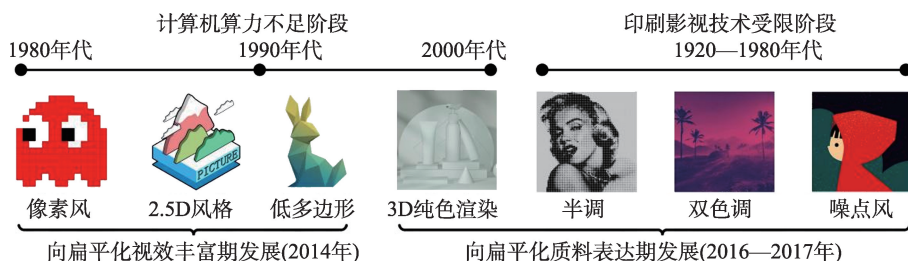


图3 复古初期风格的组团关系

表2 复古未来主义组团风格分析

风格名称	产生年份	复兴年份	风格简介	复兴原因
像素风 Pixel Style	1980	2014	像素风是20世纪80年代机器显示机制的产物,是建构数码视觉世界的基质。在“红白机”时代,平面像素游戏风靡全球,这种游戏图像美学和许多人的童年经验密切相关。“像素”以其绝对的建构方式以“格子”诠释世界,“格子”作为现代性思维的延续,在屏幕世界构建起自己的规则 ^[15] 。像素风在中国复兴于2014年,2017年手机游戏《我的世界》发布,进一步助推了像素风的关注度	1. 早期计算机算力不足的视觉特征。本次成为新的风格审美 2. 是扁平化向视效丰富期发展的风格需求
2.5D 等距视角	1990	2014	2.5D风格的形成与怀旧美学有关,20世纪90年代,迫于技术限制,任天堂等知名厂商用等轴测图的方法利用菱形网格在2D背景上创建出伪3D的视觉效果。2014年手机游戏《纪念碑谷》的火爆让2.5D风格在中国流行 ^[16] 。新兴的2.5D去除了早期浮于立体面之上的全部冗余信息,视觉干净清爽,完成了扁平时代的审美转向	
低多边形 Low Poly	1990	2014	产生于20世纪90年代,使用相对较少的多边形面减少了三维模型的渲染计算时间。现今的“低多边形风格”是一种以“多边形”作为元素来承载并传达视觉信息的数字艺术风格,这种风格的特点是简化、抽象;模型多表现为多边形的块面,模型上少用纹理或者材质,而是使用色彩的单元格着色 ^[17] 。低多边形与2.5D一并成为扁平化理念下立体形态的理想表达方式,2.5D依据秩序产生空间,而低多边形则是物体的低信息量表达	
3D纯色渲染 3D Pure Colour Rendering		2017	3D纯色渲染于2017年左右流行,C4D软件的普及让视觉设计师开始跨界使用三维建模获取视觉图像。这一风格来源于早期CG三维建模艺术,但不再追求细节和真实,而是通过纯色和概括的立体造型迎合扁平时代的审美取向	1. 早期计算机算力不足的视觉特征。本次成为新的风格审美 2. 是扁平化向质料表达期发展的风格需求
半调 Halftone	1920—1980	2016	半调是胶版印刷时代节省成本的常用手段,主要使用网点进行图像的表达,与像素风类似,“网点”作为印刷的基本构建单元,是纸媒时代图像表达的基石。这种视觉记忆甚至可追溯至民国时期。当今的“半调”,已经由形态特征上升为一种风格	1. 早期印刷、影视技术受限的视觉特征,本次转化为风格审美 2. 是扁平化向质料表达期发展的风格需求
双色调 Duotone	1920—1980	2016	双色调在2016年与半调同期流行,它依据灰阶将色彩归纳为两种对比色,呈现出极为震撼的视觉效果,其内涵指向对复古视觉记忆的美学追求,完成了古早印刷形式向当代风格转化的建构过程	
噪点风 Noisy Point		2016	可视为电影或印刷品的一种早期视觉状态,也是一种通过点来表现面的传统手绘技法。当下的噪点风是依据光分布规律,将噪点叠加在具有简单渐变的扁平图形之上,形成一种独具复古风情的表达方式。2016年Behance网开始出现国外插画师的噪点风艺术作品,2018年在国内插画和图标创作中广为流行	

体”的数字艺术创作,折纸风(2013年)和剪纸风(2013年)就是“平移”这类传统技法至屏幕之内的风格。

折纸风(Paper Folding)首次流行于2009年的标志与图标设计领域,随着2013年扁平化的兴起有一波回溯。数字时代的折纸风是对传统折纸艺术的模仿,通过借鉴纸张的可折叠性营造“扁平面”的微立体感,风格具有较强的扁平化适应性。折纸风与低多边形形式非常接近,但前者关注点在于平面,即对纸张折叠的规律性解读,而后者关注点在于立体,是物体体积感的规律概括^[18]。

剪纸风(Paper Cutting)于2016年逐渐在国内外流行,设计师们模仿传统剪纸艺术形式进行扁平插画的

表现,施加阴影营造出多层叠放的前后关系。

四、扁平时代风格的演进逻辑

二维形态由点、线、面构成,在形态之上还可通过色彩、材质、肌理、光感等增加视效的多样性,也可通过侧面、投影、层叠关系等实现“体”的转化。扁平化时代的风格衍生正是以“面”为出发点,向其他临近下位要素突破的表现。图4列举了10种复古风格(紫色表示)和4种新兴风格(橙色表示),可以看到风格的衍生从面本体、描边、肌理、侧面、投影、层叠关系等6个下位展开。2013—2015年是扁平化风格确立时期,这一时期出现的风格多探讨立体与平面之间的转化关系,通

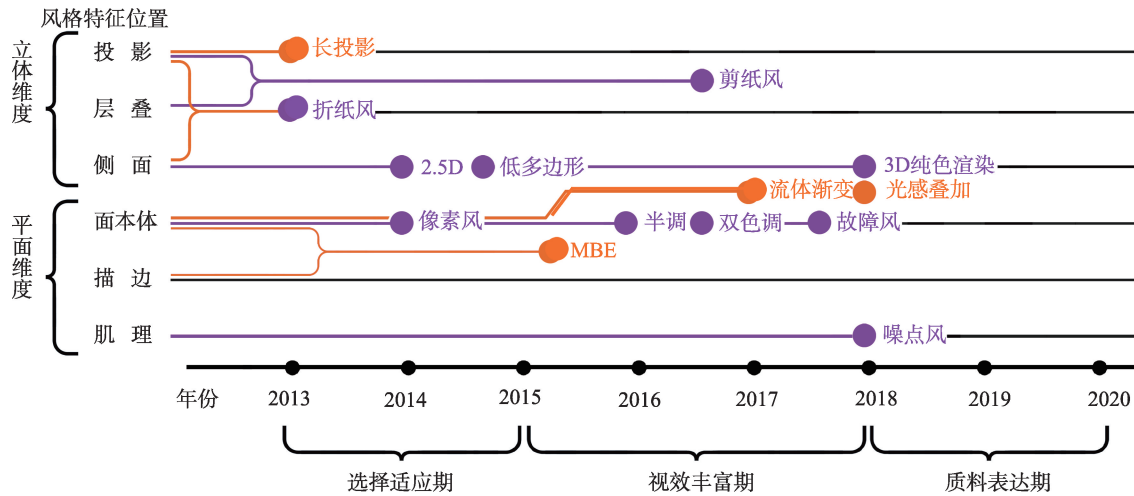


图4 扁平化时代主流风格组团族系演进逻辑

过冗余视觉信息的“减法”实现扁平化语境下的生存，是风格族群演进的“选择适应期”；2015年以后，MBE、半调、双色调、剪纸风的流行则是从扁平本身出发，进行适度“加法”，迎合了扁平化向视效多样性突破的趋势，是“视效丰富期”；进入2018年，随着视效丰富到达顶点，人们开始通过肌理感的附加追求视觉的品质，噪点风、3D纯色渲染均是回归本身单纯质感的表现，这一时期可称为“质料表达期”。

扁平化全面替代拟物化之后，公众出现了一种拟物化歧视倾向，认为拟物化是陈旧与落后的风格，这种“唯审美论”观点忽略了扁平与拟物本质的分歧。扁平与拟物并不是相互对立的哲学，拟物化设计通过使用其他对象的视觉特征来使物象直观化，而扁平化设计是尽可能地减少视觉干扰^[19]。John Payne^[20]认为：“拟物化是可冻结在时间里的效用故事，是一种新的功能可见性——一种文化的可见性，提供我们需要用来理解行动可能性的情境……拟物化在设计中不是无用的装饰，相反地，它是语境提示线索。就像设计隐喻一样，它们是形象语言的视觉等化物，能够让设计师们快速深入共同文化理解并用直接的方式来传达复杂的含义”。因此对拟物与扁平之间的取舍和争论毫无意义。事实上拟物化也从未远去，它隐藏于“伪扁平”之中，通过微投影、半透明、Z轴理念等手段，帮助扁平化获得更友好的交互体验，促使用户利用过往的经验理解数字世界，让用户在界面交互的认知变得顺理成章。另一方面，一批具有拟物要素的立体风格则积极向“扁平态”进化，适应了扁平时代的视觉生态。拟物以“服务扁平”和“扁平态转化”的方式在风格序列之中获得了新生。

五、架空于扁平之上：新复古主义浪潮（2015—2020年）

扁平与拟物观念的二元对立统一是界面风格发展的底层逻辑，而复古情怀则架空于时代之上，是风格发展的另一条平行脉络。2015年之后的新复古主义浪潮呈现出强烈的“科幻复古”和“艺术设计风格复兴”倾向，前者因其建立在不断变换的“未来”概念基础之上，而被学界进一步界定为“复古未来主义(Retrofuturism)”。另一条脉络来自孟菲斯、波普、欧普等20世纪艺术设计风格在短期内的密集二次复兴，针对此类“复古艺术设计”风格，我们应将研究重点放在“为何于此时回归”这一更深层次问题上。

（一）“复古未来主义”风格组团

詹威认为复古未来主义是指当代创作中对早期的基于对未来主义概念所幻想并创作的作品在风格上的模仿。在历史时期创作的关于未来世界架构的视觉图像在当代被效仿后的作品统称为复古未来主义^[21]。但只有更为广义的界定才能描述本轮复古未来主义的成因与表现：即对任何过往的未来幻想、新生事物、前卫生活等事物发展预期的视觉要素加以效仿或重构的行为，均可归在“复古未来主义”范畴之中。该组团主要包括赛博朋克、蒸汽朋克、蒸汽波、合成器波、故障风5种主流风格，其中的核心在于赛博朋克，这种产生于1980年代早期的风格，是各种科幻朋克概念的鼻祖，蒸汽朋克即以此为观念模因，形式上向前回溯至维多利亚时代，以蒸汽驱动的科技畅想未来世界。而蒸汽波、合成器波、故障风均采样于赛博朋克风格中的某一方面，但表达的手法、观念截然不同，上述风格以一种

“捆绑”的方式一并兴起,且各自的风格模因具有紧密关联性,见表3。

风格生发与流变的原因复杂而多元,但复古未来主义的兴起却有着清晰的逻辑。作为某种形式上的后现代主义运动,复古未来主义的一个重要内容就是对过去曾经流行过的文化解析再构建,用主流文化反抗主流文化,以空洞虚无的内容嘲弄枯燥无味的流行文化^[22]。人们截取有价值的风格模因片段,糅杂产生新的风格表达。因此,复古未来主义在当下的产生内因在于,随着自媒体时代的到来,小众文化与主流文化的主客关系置换,公众成为新一代资讯发布者,公众的“土酷”审美异化让蒸汽波等天然自带互联网传播模因的风格随之火爆。另一方面,阶级固化和对当下现状的被动接受产生了群体性未来观虚无主义,人们通过回溯过去寻求发现全新的文化视角,并徜徉于赛博朋克霓虹闪烁的末日景象和蒸汽波迷幻暧昧的复古画面之中,体现出对昔日繁荣社会的好奇与迷恋,折射出对昔日乌托邦远景破灭的叹息。在此过程中,风格从表达异议的工具转向了融入了异议本身。从另一个角度

审视,这也反映出当下年轻一代蕴藏其后的一种乐观态度(他们以猎奇的心态接纳看似荒诞的过往,并以达观和开阔的心态期许未来^[23])。

(二)“复古艺术设计”风格组团

接踵而来的“复古艺术设计”风格组团包括3个对于设计师耳熟能详的风格:孟菲斯、波普风和欧普风,这3种风格均在艺术设计史上具有重要地位,见图4。本组团的复兴无疑受到“复古”这一大环境影响,如果说“复古未来主义”组团的复兴产生于自媒体狂欢的背景和现实的虚无主义的心理,那么“复古艺术设计”则是主流设计团体对“复古”背景的精致理性应对,他们基于商业目的,敏锐地察觉用户审美的心理诉求,从20世纪最为典型的风格中遴选可为当下所用的元素。道金斯认为,许多模因能够在自我复制与传播的竞争中取得胜利,均具有3个主要特征:长寿性(Longevity)、多产性(Fecundity)、复制忠实性(Copying-fidelity)^[26]。“复古艺术设计”风格组团不但具备上述条件,还多了一层更为功利的原因,即当下的商业美学呈现出强烈的酷炫与拼置并存的后现代主义特质,而孟菲斯、波普、欧

表3 复古未来主义组团风格分析

风格名称	产生年份	复古年份	采样年代	模因关系	风格简介
赛博朋克 Cyberpunk	1980年初	2018	1960—1980	本风格组团的核心	采样1960—1980年代视觉元素。其特征是“低生命+高科技”的矛盾体,具有强烈的反乌托邦和悲观主义色彩。霓虹灯、片假字和随处可见的低保真故障是赛博朋克的视觉基础,代表着后末日时代科技的繁盛与虚无,极大地影响了合成器波与蒸汽波的视觉特征
合成器波 Synthwave	2005	2017	1980	源自赛博朋克的部分模因,偏严格复刻	采样1980年代视觉元素。提取了赛博朋克中最精彩部分的风格。通过异常强烈清晰的红、蓝、紫色结合跑车、激光网格、霓虹落日、低保真故障等元素实现80年代梦幻感的风格表达。合成器波更侧重于80年代视觉复刻的忠实性 ^[24]
蒸汽波 Vaporwave	2010	2016	1980—1990	源自赛博朋克的部分模因,偏自由拼置	从20世纪80—90年代美日流行文化中选取视觉符号,常见元素有Windows98界面、石膏像、日本动画与文字。虚幻、拼贴、无秩序和低保真故障是蒸汽波的常用表达形式,由于具有自媒体狂欢时代“土酷”的平民化特征而于2016年在中国广泛流行
蒸汽朋克 Steampunk	1991	2012—2018	维多利亚时代	与赛博朋克科幻模式相同,采样元素不同	是一系列回溯朋克的鼻祖,展现了维多利亚时代风格加上蒸汽驱动未来科技的架空世界观。与赛博朋克相较来说,其核心的差异在于前者是乌托邦的,而后者则带有强烈的反乌托邦式悲观主义色彩
故障风 Glitch Art	1965	2017	1965—1995	是赛博朋克、蒸汽波、合成器波的部分模因	从最初对模拟信号故障到数字时代错误产生的乱码、卡顿等现象的表现,逐渐成为一种通过故意制造错误、再现错误,用这样的美学特征去完成审美活动的一种艺术手段 ^[25] 2017年起故障风成为中国短视频创作者的宠儿,抖音标志即来自于此,随后广泛延伸到视觉设计的各个领域

普等“古早风格”则恰好具备这些流行条件。

(三) 扁平化与新复古主义风格演进趋势

通过对文献、设计社区图片上传量、搜索引擎关键词指数变动趋势等数据的综合分析,可绘制出“扁平化与新复古主义风格的演进趋势图”,见图5。图中折线代表风格关注度的指数变化趋势,圆点代表风格在中国真正兴起的时间,可以直观地感受扁平化与新复古浪潮的阶段发展情况:2013—2015年,扁平化不断被 Metro UI、Material Design、Flat Design 三源头徐徐推

进,指数呈加速上升状态,并于2015年前后进入鼎盛期,随后转入缓慢的衰退。新复古浪潮的兴起则与扁平化的衰退现象同期发生,呈现前期缓慢发展,后期跳升式爆发的态势。蒸汽波是这一现象无可争辩的核心动力,蒸汽波具有赛博朋克模因,又内含故障特征,且与孟菲斯、波普等风格具有拼置手法上的相通,风格模因的近亲关系不但使蒸汽波成为打开复古未来主义之门的钥匙,也间接对“复古艺术设计”组团的复兴产生了影响。

表4 复古艺术设计组团风格分析

风格名称	产生年份	复兴年份	复兴原因	风格简介
孟菲斯 Memphis Style	1980	2017	具有扁平化特征和商业价值。适合权威媒体时代网络狂欢需求,具有乐观的叛逆基因	通过对立几何元素和明快艳丽色彩拼接碰撞营造出怪诞与前卫的风格语言。是本组团中最早复兴的风格,于2017年回归并于2019年大热,并直接影响了波普与欧普风的后续复兴,多用于网络电商页面
波普风 Pop Art	1950—1960	2017	具有扁平化特征和商业价值。适合自媒体时代需求,具有乐观的叛逆基因	具有张扬个性、色彩醒目和强烈视觉冲击力的特性。作为一种“流行”风格,高饱和度色彩、波点及斜杠纹、简洁的漫画式轮廓线和爆炸贴等形式语言及重复拼接的方式都强化了它天然的商业性。与孟菲斯在形式语言上存在相似性,紧随后者于2017—2018年开始复兴,多用于网络电商页面,2019年热力衰减
欧普风 Op Art	1960	2018	其特征符合扁平化视效丰富性趋势	欧普风又被称为“视幻艺术”,强调对观众生理知觉的直接作用,是运用抽象几何风格的形式在画面上创造炫目、动态、兴奋、眩晕等错觉的艺术 ^[27] 。于2018年以广告画面为主要载体开始流行

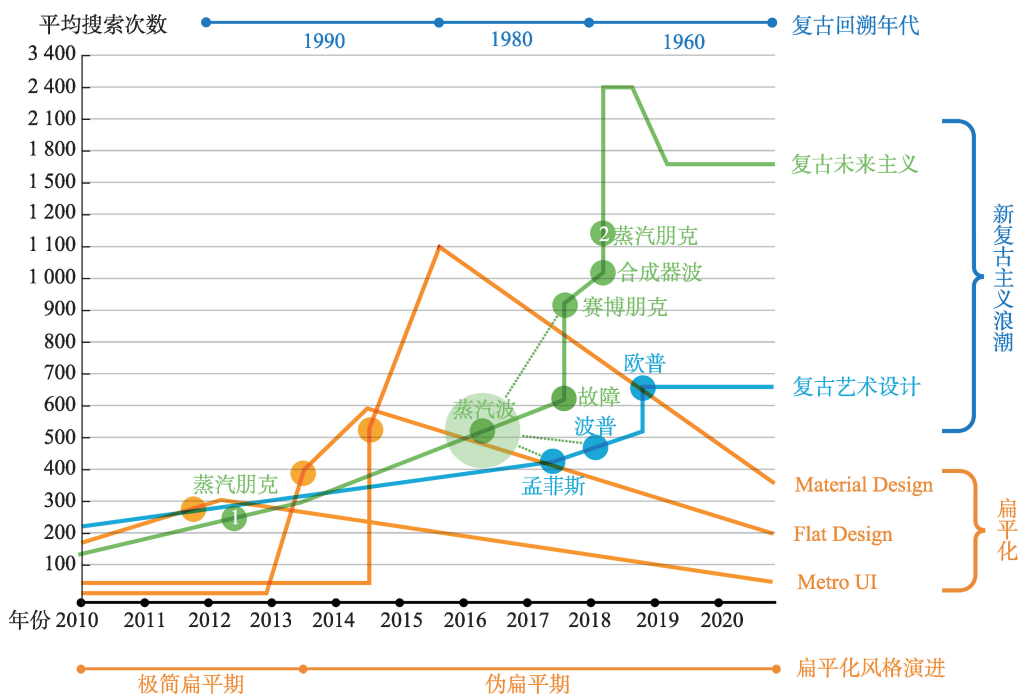


图5 扁平化与新复古主义风格演进趋势

六、结语

扁平时代波澜壮阔的风格族群演进生动地诠释了“物竞天择、适者生存”的自然选择理论,也是矛盾统一哲学在视觉上的体现。当扁平与拟物之争平息以后,自媒体时代又接踵而至,视觉的理性精神与审美异化成为了新的矛盾,标准的制定者如苹果公司通过“酷炫”应对这一问题,引发了视效丰富化趋势,而公众也第1次成为了风格创造的主体,他们恣意地参与“土味”视觉碎片的制造,形成了扁平与土酷共舞的时代特征。米歇尔·洛克(Michelle Lhoq)表示,即使蒸汽波的素材来自于“糟糕”“垃圾”的商业音乐,但蒸汽波并不是为了模仿或者重新创作商业音乐,而是把商业音乐变成“更性感”的合成音乐^[28]。无固定规则的“采样+合成”成为了公众参与视觉创作的重要方式,拼置、混搭、故障、早期元素、艳俗、光怪陆离等手法或情绪糅杂于扁平逻辑之上,在数字时代完成了一次缩略版的现代主义到后现代主义轮回。但专业人士则用一种更为严肃的态度看待风格的视觉复古,他们从过往文化中考究、遴选素材,并用“忠实复刻”的手法进行符号文本的重构,21世纪新生的合成气波就克隆于赛博朋克文化中最具魅力的风格模因片段。上述种种迹象不得不让人深思,也许当下流行的并不是风格,而是碎片化的“风格模因”。

视觉流行趋势是文化观念的外在表象,观念驱动着风格沿着审美趋向—视觉特征—媒介交流—公众批评—修正反馈的闭环机制向前发展,这是推动视觉风格向前演进的內因。而随着媒介形态的进一步发展,多维度、全媒体的全新交互体验方式正在形成,人工智能、大数据、增强现实等均可能从外因角度对当下的视觉风格走向产生更为深刻的影响,未来十年的风格演进将走向何方,我们拭目以待。

参考文献

[1] 姬洪瑜,韩静华.扁平化设计在交互设计中的应用[J].包装工程,2015,36(12):91-94.
 [2] 庞博.从扁平化风格看界面设计的发展潮流[J].装饰,2014(4):127-128.
 [3] 方心怡.扁平化设计风格下平面视觉元素的应用研究[D].苏州:苏州大学,2015.
 [4] 陆原.浅谈界面设计中的“扁平化”现象[J].南京艺术学院学报(美术与设计版),2014(6):213-216.

[5] 陈梦丽.论审美趋势的轮回——UI界面中拟物化与扁平化的设计比较[D].武汉:湖北美术学院,2018.
 [6] 李佳.界面设计中的扁平化设计与拟物化设计之探讨[J].艺术与设计(理论),2014(3):55-57.
 [7] 戴玉清.孟菲斯派风格于当下视觉传达设计中的应用[D].杭州:中国美术学院,2018.
 [8] 尚偲男,张俊.浅析互联网平台中的2.5D插画设计[J].艺术教育,2018(23):206-207.
 [9] 张谦.蒸汽波艺术的主要特点与传播特征[J].大众文艺,2017(15):74.
 [10] 张宁.Windows Phone灵魂诠释: Metro UI界面完全解析[EB/OL].(2012-01-17)[2020-07-17].<https://www.csdn.net/article/2012-02-01/310896/2>.
 [11] ROMAN P. A Look at Microsoft, Google and Apple's Approach to Flat Design[EB/OL].(2018-08-03)[2020-08-17].<https://www.hongkiat.com/blog/google-apple-microsoft-flat-design/>.
 [12] 郝鉴.如果你不熟悉 Material Design,请一口吃下这篇干货[EB/OL].(2018-11-04)[2020-07-27].<https://www.uisdc.com/material-design-knowledge>.
 [13] Kate Moran. Flat Design: Its Origins, Its Problems, and Why Flat 2.0 Is Better for Users [EB/OL].(2015-09-27)[2020-09-09].<https://www.nngroup.com/articles/flat-design/>.
 [14] 胡飞.工业设计符号基础[M].北京:高等教育出版社,2007:226.
 [15] 杨舒惠.隐藏的秩序——从轴测图到2.5D插画[J].南京艺术学院学报(美术与设计),2018(6):34-38.
 [16] 尚偲男,张俊.浅析互联网平台中的2.5D插画设计[J].艺术教育,2018(23):206-207.
 [17] 李峻,王静.低多边形(low poly)风格的演化以及发展趋势[J].艺术科技,2016,29(6):276,225.
 [18] 陈婷.Low Poly风格与折纸手法融合的家居产品实践研究[D].南京:南京艺术学院,2019.
 [19] Yu Siang Teo.扁平化当道的年代,我还是爱着拟物化[EB/OL].(2016-03-29)[2020-10-07].<https://weibo.com/p/1001603958477167931365>.
 [20] PAYNE J. Does Skeuomorphic Design Matter? [EB/OL].(2013-10-03)[2020-10-01].<https://uxmag.com/articles/does-skeuomorphic-design-matter>.
 [21] 詹威.赛博朋克风格的视觉图像发展探究[D].武汉:湖北美术学院,2019.
 [22] 笔者近照.从《火线迈阿密》说起[EB/OL].(2019-07-17)[2020-10-01].<https://www.gcores.com/articles/16045>.
 [23] Gamecores.人人都爱复古未来主义[EB/OL].(2015-08-

- 18][2020-10-02][https://www.gcores.com/articles/16045.
- [24] 搜狐. 从合成器波到赛博朋克,复古潮流可以这样设计 [EB/OL]. (2019-08-23)[2020-10-04]. www.sohu.com/a/336095352_495681.
- [25] 刘芊妤. 故障艺术之我见[D]. 昆明:云南艺术学院, 2018.
- [26] 暴君. 当我们说起赛博朋克的时候,我们喜欢的究竟是什么[EB/OL]. (2019-07-22)[2020-10-03]. https://www.gameres.com/849485.html.
- [27] 杨舒文. 论欧普艺术—过去与现在[D]. 北京:中央美术学院,2017.
- [28] mAd noisy. 蒸汽之中的朦胧哲学|专访银河骑士李老板 [[EB/OL]. (2018-11-18)[2020-11-02]. https://zhuanlan.zhihu.com/p/50191211.

责任编辑:陈作

(上接第55页)

呈现,可作为主打产品周边伴手礼进行赠送或单独售卖,打造海鸥集团独具一格的企业文化。

以企业项目为导向的产学研合作课程模式在第三学段设计实践课的适用性在于:课程任务与生产、社会、市场相关联,使学生接触多领域知识,尽早丰富自己的知识结构,深刻了解岗位要求、锻炼实践能力,为学生就业积累工作经验的同时还能推进企业新产品的上市,实现校企双赢^[10]。

五、结语

交叉融合是新文科的重要改革方向,设计实践类课程是社会服务、田野调查,理论教学与实践教学等学科的结合,对培养新文科人才至关重要。本文分析了设计实践类课程分段建设的必要性并构建分段建设的体系架构,分析异同与分层规划,精准把握各学段学生学习需要,坚持课程分段建设深耕,不断优化设计实践类课程体系,适应新型人才培养的需求。

参考文献

- [1] 杜凤娇. 新文科人才学习质量提升路径研究[J]. 山西青年,2022(14):120-122.
- [2] 刘康,陈雄. 田野调查法在建筑学研究性设计教学模式中的运用[J]. 门窗,2019(8):85-86.
- [3] 李天白. 人类学视野下的设计研究——设计艺术中的田野调查原则及其意义[J]. 艺术与设计(理论),2009(5):5-7.
- [4] 胡霄. 艺术设计专业民俗采风课程的现状及改革[J]. 艺术教育,2014(1):171-172.
- [5] 戴先红. 产学研一体化视域下高职院校校企合作的现状及路径[J]. 齐鲁师范学院学报,2022,37(3):7-11.
- [6] 郑昱凡,陈江,陈飞. 基于产教融合电子竞技专业设计实践类课程创新力培养体系构建[J]. 镇江高专学报,2022,35(2):122-124.
- [7] 王晓玮,黄瑞. 浅议田野调查在视觉传达设计中的应用[J]. 美术教育研究,2020(17):68-69.
- [8] 王天鹏. 田野调查与问题意识:地方高校硕士研究生田野调查能力培养模式研究[J]. 兰州教育学院学报,2015,31(11):80-81.
- [9] 李杨. 中国产业市场下专业设计人才培养探析——以多方向性设计命题为切入点[J]. 商场现代化,2013(8):109-110.
- [10] 杨静,孙延鹏,杨彬,等. 校企合作、产学研结合培养应用型人才[J]. 实验室科学,2022,25(2):175-178.

责任编辑:陈作