

论《山海经》中的美学与赛博朋克美学在插画中的创新运用

王 婷 陈 敏

四川师范大学, 中国·四川 成都 610000

【摘要】插画在中国一般被称为插图。今天在海外市场上流行的商业插画,包括照片、漫画吉祥物、电影和电视海报、游戏角色设定和游戏的艺术场景设计、广告、绘本、贺卡、日历、装饰画、包装等的形式的出版物。扩展到当前网络和虚拟产品和相关视觉应用的移动平台。为了探讨插画创作方面的创新设计与应用。将《山海经》中的美学特征和赛博朋克中的美学特征,造型色彩等,将二者美学应用展开研究分析;分析当今《山海经》美学特征的插画作品与赛博朋克风格的插画作品。最后将两者结合。探讨二者美学在当今插画设计中的结合与应用。

【关键词】插画;《山海经》;赛博朋克;创新结合

前言

随着当今网络的不断发展,越来越多的插画作品浮现在大家眼前。无论是否有商业价值,都吸引着大家的眼球,特别是赛博朋克的兴起,更是吸引的一大波年轻人的喜爱。在各种视频平台上我们可以看到关于赛博朋克风格的视频,我们不难发现,里面主体元素有很多为日本歌姬的形象。因此,作者在此想把《山海经》中的各种造型应用于赛博美学中,探索新的插画风格。

1 《山海经》中的美学

1.1 造型

《山海经》中记载着各种异兽,源自远古人民的的主观感受和想象,读者可以在一定范围内了解古代生态环境和古代想象和一些未知的事物。这些奇妙的动物也为众多艺术爱好者和艺术家提供了无限的想象,同时给异兽划分为害与利两大类,并且不同的异兽有着不同的特征。列如异兽羸鱼,书中记载,邽山,蒙水从这座山发源,向南流入洋水,水中有很多黄贝;还有一种羸鱼,长着鱼的身子但是有鸟的翅膀,发出的声音像鸳鸯鸟鸣叫,在那个地方出现那里就会有水灾。从造型上来说充满着神秘,具有神秘的美感。如异兽鹿蜀,鲁州、珠阳山等。山上有野生动物。它看起来像马,但它有一个白色的头。身体的条纹看起来像老虎,但是尾巴是红色的。那个轰鸣声像人的歌。传说人们穿皮毛的话可以有很多孩子。造型上描述详细,可在插画中创新应用。书中记载的异兽繁多,造型各异,千变万化。在当今插画创作中都可应用。

1.2 色彩

色彩美学网罗了多种艺术元素的色彩题材,色彩是人们生活中随处可见的元素,而且随着时间的变化和人类文明的发展,人们也逐渐提高了对色彩元素的重视程度。特别是在《山海经》的描述中,异兽巴蛇,巴蛇能吞下大象,吞吃后三年才吐出大象的骨头,有才能德品的人吃了巴蛇的肉,就会不患心痛或肚子痛之类的病。这种巴蛇的颜色是红色、黑色青色、黄色、混合间杂的。另一种说法认为巴蛇是黑色身子和青色脑袋,在犀牛所在地的西边。书中详细的描述了异兽的色彩,色彩艳丽鲜明,具有我国传统特色的色彩美学。色彩既能表达异兽的神秘性,又能传达出异

兽给人带来危险与妖异的美。

1.3 当今以《山海经》为主题创作的插画作品

在当今提到《山海经》为创作主题的插画,就不得不提到一位很红的画手杉泽。他画的百鬼大多出自《山海经》,杉泽的画风唯美而不显矫揉,有画面的唯美感也有深广的寓意。杉泽画笔下的鬼没了鬼怪该有的样子,他画的鬼尽显妖艳瑰丽,鬼怪们在空灵深邃的背景之下,孤傲而高贵地挺立,时而飘逸,时而威严,传统元素毫不违和的点缀其中,中国风尽显。除此之外还有很多插画爱好者们选此为主题进行创作,但是都有着共同特点,就是大多为中国风,更多的是古风古色亦或是唯美静谧。

2 赛博朋克美学

2.1 构图与元素

一般来说插画构图都具有一个十分突出的视觉主题,然而赛博朋克风格的插画是通过混乱密集的画面进行强调构图,营造出看似有违常理的美感。画面中常常是在拥挤的街道和建筑群中,尤其是巨大的LED电子屏幕和密密麻麻的招牌标语,随处可见的霓虹灯管在街道上方争夺视觉资源。在构图中,赛博朋克风格插画运用混乱杂乱的元素堆砌出信息轰炸之感给旁人极大的视觉冲击,加深观者的印象。

其中运用大量的机械和未来元素。比如用机械来代替人的某个器官。常见的便是改造后的“义眼”,或是脊椎。用发光或是金属的材质来增加未来感。或是机械臂和发光的数字界面作为人类服务的道具。亦或是以日本歌姬为主题或是日本武士为主题在灯光下变得巨大在高大的建筑中作为广告宣传。在《黑客帝国》这部电影中我们就看到发光数字为其服务的界面。电影版本的高楼大厦,随处可见的大屏广告,是典型的赛博朋克式未来。在这里,人类很容易就能用机器替换自己的手臂、心脏等各个器官,因此人和机器人的界限模糊。这些都是赛博朋克美学中常用元素。

2.2 色彩

提到赛博朋克大部分人包括我自己首先想到的便是霓虹灯,红、黄、紫、蓝四种颜色。而这四种颜色便是赛博朋克风格的主要视觉色调。在这当中蓝红色调尤为突出。赛博朋克风格中主要

氛围是潮湿阴冷的,为了使画面不显得太过阴暗,画面中主要的光源便是霓虹灯。

2.3 当今的赛博朋克风格插画

在当今各大平台的赛博风格的插画中我们都能看到这些画面的共同特点,光的颜色基本以饱和度非常高,明度非常高的形式出现。这些色彩从自然现象到各种人造光基本都需要在黑暗环境下才能比较明显。整个画面的明暗对比强烈,以暗色调为主,亮色点缀为辅助。

3 《山海经》的美学与赛博朋克美学的结合应用

在以上的美学探索中我们不难发现,无论是《山海经》还是赛博朋克都有着强烈的风格特征。在当今市场或是各种平台中关于《山海经》为主题的插画创作大多为中国风,在前文提到过各平台的画手们画面大多为唯美,把山海经中的异兽大都唯美化,色彩上也是给人以静谧唯美之感。

而赛博朋克风格的插画中主体大都为城市建筑,如东京、香港等。在此我把山海经中的各类异兽作为主体变形或拆解开,再用赛博朋克中的金属发光元素把拆解开的异兽进行变形组合,在原有的形象上比如脊骨用金属替代,尾巴变异为金属材质等。成为一个新的主体或是形象。这也是插画中常用的变形组合法。在色彩上,沿用山海经中的主体色彩加上霓虹灯的光效变化营造不同的异兽,例如瑞兽可多用黄、红色调营造瑞

和吉祥之意。运用蓝紫色调营造凶兽之意。以此来探索新的插画风格。

4 结语

在当今的经济发展中人们在满足基本的需求后对其他方面的需求更是扩大,特别是对美的需求更是变得多样化。因此在插画的风格追求上也在不断的更新不同的风格,这不仅是满足对美的追求也是满足插画在商品包装上经济价值的需求。随着产业的发展 and 更新人们对商品的选择也越来越追求视觉上的美感,因此新的插画风格的尝试也具有一定的商业价值。同时推进插画风格的研究与创新。

参考文献:

[1]胡滢暄. 插画设计中赛博朋克风格表现手法研究[J]. 今古文创, 2020(33): 64-65.

[2]唐明,曹磊. 赛博朋克美学的视觉表现形式探究[J]. 美术教育研究, 2020(22): 56-57

作者简介:

王婷(1994.05-),女,汉族,籍贯四川省资阳市安岳县,四川师范大学,艺术设计,20级在读研究生。

陈敏(1996.08-),女,汉族,籍贯四川省资阳市安岳县,四川师范大学,艺术设计,20级在读研究生。