

基于赛博朋克的戏曲人物形象创新设计

——以昆曲人物为例

张珉俊, 邓莉丽

江苏大学艺术学院, 江苏 镇江

收稿日期: 2023年9月8日; 录用日期: 2023年12月2日; 发布日期: 2023年12月11日

摘要

赛博朋克文学随着1984年威廉·吉布森的科幻小说《神经漫游者》的问世应运而生。在随后的三十余年里, 赛博朋克文化迅速发展, 逐步发展成熟。当代, 赛博朋克文化已延伸至文学、电影、音乐、美术、游戏等多个领域, 同时也是当代艺术中极具话题度的风格流派之一, 以其强烈的视觉冲击性、复杂的社会伦理性、基于科学的创想性以及深厚的文学底蕴等, 作为一种新兴文化进入人们的审美视野。本文主要探索赛博朋克艺术与昆曲人物形象二者有机结合的可行性, 给予昆曲非遗文化以实验性的文创设计表达。将昆曲《牡丹亭》融入当代艺术元素与设计语言, 为昆曲艺术人物形象的变体提供更多可选项, 阐述基于赛博朋克艺术背景下昆曲人物形象的创新研究。

关键词

昆曲人物形象, 非遗再设计, 赛博朋克艺术

Innovative Design of Opera Character Images Based on Cyberpunk

—Taking Kun Opera Characters as an Example

Minjun Zhang, Lili Deng

College of Art, Jiangsu University, Zhenjiang Jiangsu

Received: Sep. 8th, 2023; accepted: Dec. 2nd, 2023; published: Dec. 11th, 2023

Abstract

Cyberpunk literature came into being in 1984 with the publication of William Gibson's science fiction novel *Neuromancer*. In the following three decades, cyberpunk culture developed rapidly and

文章引用: 张珉俊, 邓莉丽. 基于赛博朋克的戏曲人物形象创新设计[J]. 设计, 2023, 8(4): 2711-2717.

DOI: 10.12677/design.2023.84331

gradually matured. Nowadays, cyberpunk culture has extended to many fields such as literature, film, music, art, games and so on. At the same time, it is also one of the most topical style schools in contemporary art. With its strong visual impact, complex social ethics, scientific creativity and profound literary heritage, cyberpunk culture has entered people's aesthetic vision as an emerging culture. This paper mainly explores the feasibility of the organic combination of cyberpunk art and Kunqu opera characters, and gives the intangible cultural heritage of Kunqu opera an experimental cultural and creative design expression. By integrating Kunqu Opera "Peony Pavilion" into contemporary art elements and design language, it provides more options for the variation of Kunqu art character images, and expounds the innovative research on Kunqu character images based on the background of cyberpunk art.

Keywords

Kun Opera Character Image, Cultural Heritage Redesign, Cyberpunk Art

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

赛博朋克(Cyberpunk), 可简单理解为“赛博”与“朋克”的结合。“赛博”(cyber)一词意为虚拟赛博, 出自《控制论》[1]。而“朋克”(punk)则可理解为赛博朋克艺术的一种表现形式。赛博朋克起源于反乌托邦世界背景下的科幻小说《神经漫游者》, 主要探讨人工智能与人的对立和交互、社会秩序的瓦解和重组、低质量生活与高水平科技的矛盾和统一等话题[2]。目前, 赛博朋克文化已延伸至文学、电影、音乐、美术、游戏等多个领域。

昆曲是我国传统戏剧剧种之一, 发源于元代时期的苏州昆山, 历史悠久, 动作细腻, 腔调婉转优美, 被称为“百戏之母”。昆曲以鼓、板控制演唱节奏, 以曲笛、三弦等为主要伴奏乐器。昆曲在 2001 年被联合国教科文组织列为“人类口头和非物质遗产代表作”。

昆曲《牡丹亭》是中国文学和戏曲双重领域的传奇之作, 也是汤显祖最著名的剧作, 在思想和艺术两个层面都达到了最高水准。《牡丹亭》运用浓烈的语言表达了大家闺秀杜丽娘和书生柳梦梅的生死之恋, 其传奇的叙事性与典雅唯美的昆曲相得益彰, 被称为中国四大古典戏剧之一。

2. 赛博朋克人物形象特点分析

2.1. 造型特点

根据菲利普·迪克的科幻小说《仿生人会梦见电子羊吗?》改编, 由丹尼斯·维伦纽瓦执导的科幻电影《银翼杀手 2049》中所出现的 AI 投影 Joi 是典型的赛博朋克女性形象。从视觉样式上看, 其带有强烈的比例缩放、色彩对比、虚拟现实的特点。在声光电三者高度统一的环境下, 虚拟女性人物 Joi 存在于虚幻与现实的边界, 是诱惑、迷幻、混乱、压迫、割裂、反乌托邦等众多赛博朋克意象的集合体。

从叙事手法上看, Joi 与男主人公 K 之间客观存在的“情感”构成了作品中抛出的关键论点之一: AI 和复制人是否具有人格与灵魂? 既是对《仿生人会梦见电子羊吗?》的一种致敬, 也是对赛博朋克文化的一种溯源, 同时也诠释了赛博朋克文化对于人性的剖析与批判的存在意义。

再如由 CD Projekt RED 开发的动作角色类游戏《赛博朋克 2077》中的女性形象, 大都面容姣好并带有明显的东方女性特征。在赛博朋克世界背景下, 义肢文化高度发达, 女性所常用的义肢更具美观与装饰性, 如视觉增强义肢组件, 外型与眼球接近, 但在艺术表现形式上, 多为异瞳或重瞳, 并在眼眶处留下机械植入的凹陷痕迹, 既增强了科技感也更加凸显女性的魅力。

赛博朋克时尚是杂揉了黑色电影、哥特式风格以及 80 年代至 90 年代休闲时尚的混合体, 使用的服装往往在轮廓和材料上具有微妙的夸张或偏差, 从而将角色置于的具有科幻氛围感的环境中, 这种时尚风格也被称为科技服(Tech-wear), 深受《沙丘》《银翼杀手》和《黑客帝国》等电影的影响, 可以解读为“未来哥特式的时尚”, 包括风衣、靴子、闪亮的黑色服装[3]。可以肯定地说, 赛博朋克时尚中流行的许多服饰都依赖于配饰来加强科幻小说的美学。

2.2. 色彩配置等特点

赛博朋克艺术作品中经常呈现的反乌托邦社会中的大胆的霓虹灯配色方案和高科技布局被单独提取, 并与其他当代设计语言相结合, 从而创造独特而令人难忘的作品, 红色、紫色和霓虹蓝色是这种设计风格中非常受欢迎的颜色[4]。鲜艳的霓虹灯颜色通常组合在黑暗的背景上使用, 营造出带有未来主义色彩的发光感。

色相、明度和纯度是色彩的三要素, 在“赛博朋克色板”中最醒目和独具代表性的紫红色和蓝绿色, 在明度和纯度上都是极高的色彩。而霓虹灯的发光效果, 来自于灯管中通电的气体, 其典型特征便是光色艳丽、明亮, 因此被广泛用于制作广告牌、灯箱等。红色混合蓝色会产生紫色, 因此在城市中, 深蓝夜空叠加赤金霓虹, 的确会在观者眼中留下紫红色调。而紫红之所以为赛博朋克美学所青睐, 恐怕不仅由于这样朦胧的残影。

观察彩虹便不难推断, 可见光中的紫光和红光是波长相差最远的两种光。红光波长最长, 而紫光最短。也就是说, 没有一个光源可以直接发出“紫红光”。而紫红色也是需要跨越可见光光谱上的两个极端, 因此听上去近乎“不可能”的颜色。与蓝色混合黄色得到绿色, 或是黄色混合红色得到橙色相比, 紫色调的混合产生似乎更富有戏剧性。或许也是基于这样的特性, 紫色常常更广泛地与神秘、暧昧的氛围以及强调多元的美学意义相联系。

赛博朋克艺术塑造的是一种反乌托邦的空间, 冰冷是其基调, 蓝绿色恰好刺破紫红色, 加入了尖锐的对比和矛盾感。而正是人类自迈入现代以来对发展所持的矛盾态度, 催生了赛博朋克艺术[5]。

3. 昆曲人物形象特点分析

3.1. 造型特点

在传统昆曲艺术中, 旦角有着不可或缺的地位, 共分为七种家门。以曲目《牡丹亭》中杜丽娘的形象为例, 其属五旦, 即闺门旦的行当。杜丽娘正值双十年华, 面容姣好, 上身穿淡雅的白色或浅粉色绣花帔, 款式一般为对襟长袍, 衣长及膝。下身着素色百褶裙或长马面裙, 裙长过踝。袖口一般为缀水袖, 领子为如意云头, 戴彩绣方巾满包头, 扎蝴蝶结带子, 头贴七绺, 戴水钻头面[6]。

在昆曲《牡丹亭》中, 杜丽娘身着的女帔花型图案丰富生动, 常见的有牡丹, 玉兰, 梅花等[7]。帔也有一些特殊的使用方式, 即男女共用帔的纹样和色彩, 也叫做“对儿帔”。这使舞台上的角色更具有整体的美感, 比如杜丽娘与柳梦梅在梦中相会时, 就可以选用同一种水绿色调的服饰, 花型也可以由相同的元素构成。

在服饰上选用的梅、兰、牡丹花等花型, 由于它们的形状舒展, 形体饱满, 因此被称为“枝子花”。花型的构成形式一般有均衡式和对称式两种。均衡式的花型是一种随意而非对称的排列方式, 例如使用

兰花、草花、蝴蝶等元素, 均衡地表现在服饰上, 其左、右两边并不对称, 但分量相同, 以花型的疏密与变化表现少女天真, 活泼的性格和对自由快乐的美好的渴望[8]。左右对称式花型则更能呈现庄严、大气的气质, 而对于女帔花型而言, 通常采取均衡式, 因其更能强调主次关系、造型的延展性以及花型变化的效果。

3.2. 色彩配置等特点

在昆曲《牡丹亭》剧情发展的几个阶段中, 杜丽娘的服装也会分别呈现出不同的色调。如在第一阶段《梦中情》中, 通常使用冷色调的女帔来表现杜丽娘当时压抑的心境。服饰花型一般选择菊花、梅等元素突出主题。在第二阶段《人鬼情》中, 故事情节更为俏怏, 可使用月白色服饰来配合剧情的推进, 花型可选择玉兰等花草纹样。第三阶段《人间情》, 为表现美好的结局, 花帔一般使用暖色调以及牡丹等纹样来烘托热闹喜庆的气氛[9]。

4. 赛博朋克风格与昆曲人物融合创新的方法

4.1. 理论依据

以上文赛博朋克女性形象 Joi 与昆曲旦角人物杜丽娘为例, 二者在灵魂深处有着共通与相似的地方。Joi 是具备独立意识的人工智能, 杜丽娘是受封建礼教毒害的贵族, 二者均是各自世界受到压迫的角色; Joi 虽然拥有人类意识, 但却没有作为人类的“身份”; 杜丽娘则是受“身份”约束而无法拥有自由意识的“人格”。杜丽娘出身在一个封建官僚贵族家庭, 深受礼教禁锢, 传统束缚酿造的逆反心理, 推动丽娘从心理对立走上行动反抗的道路。《游园》一出戏, 集中描写丽娘青春觉醒过程。对自由幸福生活的热烈追求, 把她引入“美满幽香”的好梦之中。在梦中, 她与一手持柳枝的书生欢会, 完全摆脱生活规范的约束, 享受到自由爱情所特有的幸福和满足! 惊梦以后, 爱情便吸引了她的全部精神力量, 梦境和梦中之人便成为她唯一的追求了。她十分珍惜和留恋这个梦。《寻梦》一出, 她不顾母亲训诫, 支走春香, 独自一人走入园中追寻梦境。她醉心于梦的甜美幽香, 又伤感于“猛教人抓不到魂梦前”的冷酷现实。她徘徊于作为爱情象征的梅树之下, 明确表示她对自由生活的强烈向往。她的反抗性格开始迅速发展。杜丽娘充分表现出对爱情追求的大胆和热烈。在梅花观里, 她不顾柳梦梅只是个穷秀才, 直率而真挚地表白了自己的爱情, 共订白头之盟。把“父母之命, 媒妁之言”以及“门当户对”等礼教清规统统抛到了九霄云外。她的叛逆性格在这里得到了充分的表现, 是勇敢反抗礼教束缚, 追求个性解放, 对现实世界具有反叛精神的人物艺术形象。

虽受压迫的原因不同, 但二者本质上均具备强烈的反叛精神, 敢于直面自身, 敢于叛离世界。另外, 《牡丹亭》作者汤显祖在创作之初的本意是控诉社会的不合理之处, 倡导人们通过杜丽娘的形象, 追寻个性解放。揭露封建伦理对人们幸福生活和美好生活的破坏, 提倡对爱情执着追求和对伦理道德的彻底反叛, 杜丽娘同时也是古代文学史上叛逆女性画廊的最前沿, 这些均与赛博朋克早期文学所强调的反乌托邦主义思想与未来主义色彩有着息息相关的联系, 这也是我将赛博朋克艺术与杜丽娘这个特定角色相联系的理论依据, 同时也是杜丽娘作为设计变体对象的原因。

4.2. 实践方法

对昆曲人物杜丽娘、柳梦梅的服装、头饰、发绺等以及赛博朋克艺术高对比、饱和色彩、义肢等特征元素进行拷贝提炼, 如抓住杜丽娘身着白色或浅粉色绣花帔、头贴七绺、手持圆扇以及柳梦梅头戴黑色昆曲巾帽、身着青绿色长袍的特征来进行设计, 参考赛博朋克影视作品中常用的表现形式, 对杜丽娘、柳梦梅的形象进行变体。根据眼部妆容的特点, 将机械义肢元素与其有机结合, 将传统的水钻头面进行

扁平化设计,并赋予其发光属性,选取高对比的霓虹灯光配色来营造赛博朋克氛围感,从而完成昆曲艺术中“旦角”人物形象的“赛博朋克化”变体[10]。

5. 设计实践展示

案例展示

在思考赛博朋克艺术与昆曲文化相结合的可行性时,考虑到昆曲作为我国著名的非物质文化遗产,有着极其重要的传承意义,要注意保持杜丽娘与柳梦梅的人物形象特征,如上文所述的根据杜丽娘身着白色或浅粉色绣花帔、头贴七绺、手持圆扇以及柳梦梅头戴黑色昆曲巾帽、身着青绿色长袍的特征来进行设计,如图1所示。

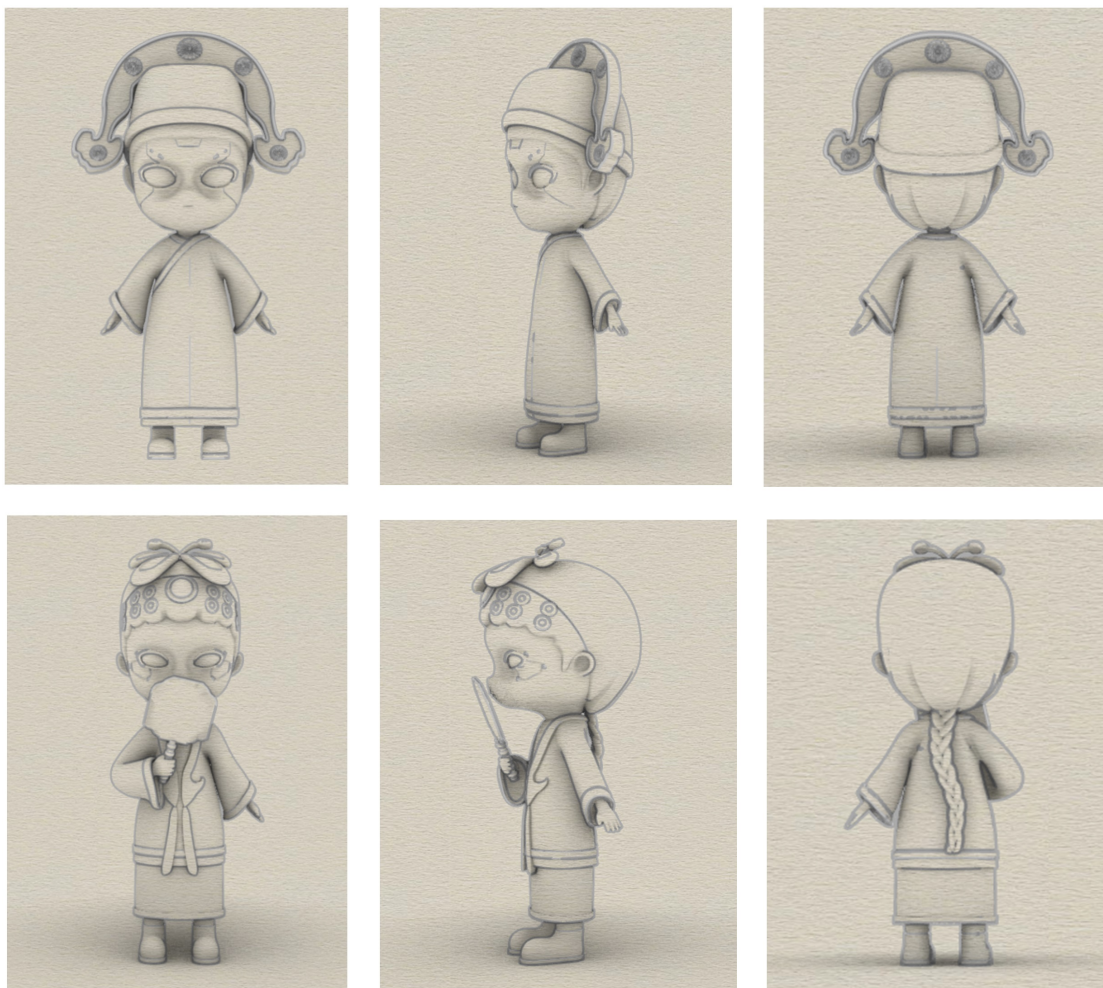


Figure 1. Sketches of the images of Du Liniang and Liu Mengmei—Three Views

图1. 杜丽娘、柳梦梅形象草图——三视图

将赛博朋克艺术中的霓虹灯元素与杜丽娘、柳梦梅的服饰特征相统一,从而不破坏人物的服饰符号。再如减弱赛博朋克艺术中的面部机械解构形式,使作品脸部达到一个和谐的状态等。总而言之,赛博朋克艺术与昆曲文化结合的可行性主要在于在艺术形式上找到二者能够有机统一的地方,将元素进行有逻辑的融合,如图2~4所示。



Figure 2. "Cyberpunk: Peony Pavilion" characters' images
图 2. 《赛博朋克·牡丹亭》人物形象



Figure 3. "Cyberpunk: Peony Pavilion" characters and scenes
图 3. 《赛博朋克·牡丹亭》人物场景图

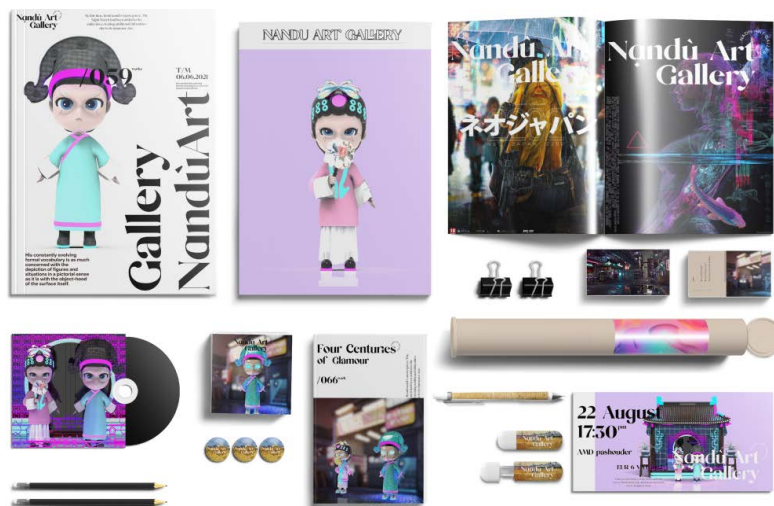


Figure 4. Derivative design of "Cyberpunk: Peony Pavilion"
图 4. 《赛博朋克·牡丹亭》衍生设计

6. 结语

文化是物质与精神的沉淀, 高质量的文创设计是对文化的一种溯源、探寻、继承、表达与发展, 其必定蕴藏着土壤的温度、人文的关怀以及当代的设计语言。本文探索赛博朋克艺术与昆曲人物形象二者有机结合的创新价值在于: 尽管传统昆曲文化已经具备相当高的知名度, 但很多年轻人对于昆曲文化的认知仍停留在较浅的程度, 在传统文化复兴的时代背景和文化与科技融汇交叉的趋势下, 笔者认为当代年轻人应对传统文化有更进一步的了解, 于是选择以赛博朋克这一年轻人愿意接受且喜爱的艺术为形式, 传统昆曲文化《牡丹亭》为内容, 呼吁年轻人继续关注、保护、传承、创新以及弘扬传统非遗文化, 同时给予昆曲非遗文化以实验性的设计表达。将赛博朋克艺术与传统文化衔接贯通, 探索传统文化中的精神样本, 与赛博朋克艺术形成天然交融的新统一, 从而在时代更替中, 始终给予昆曲戏剧文化以具备当代设计语言的新表达, 为昆曲艺术人物形象的变体提供更多可选项。

注 释

文中所有图片均为作者自绘。

参考文献

- [1] 诺伯特·维纳. 控制论[M]. 剑桥: 麻省理工学院出版社, 1948.
- [2] 威廉·吉布森. 神经漫游者[M]. 纽约: Ace Books, 1984.
- [3] 苏坤. 科幻小说的叙事学研究——以吉布森的《蔓延三部曲》为例[D]: [博士学位论文]. 上海: 上海交通大学, 2016.
- [4] 侯萱. 后现代艺术作品中的多元文化互动——以赛博朋克流派为例[J]. 人文天下, 2021(4): 69-72.
- [5] 菲利普·迪克. 仿生人会梦见电子羊吗? [M]. 纽约: 双日出版社, 1968.
- [6] 孟明娟. 明清江南民俗中的戏剧活动研究[D]: [博士学位论文]. 苏州: 苏州大学, 2016.
- [7] 武洁. 昆剧《牡丹亭》中的女性服饰造型艺术[J]. 美术教育研究, 2022(7): 40-42.
- [8] 林芹, 吕品. 从《牡丹亭》杜丽娘扮相看昆曲旦角造型之美[J]. 上海工艺美术, 2018(4): 68-70.
- [9] 朱含辛. 青春版《牡丹亭·惊梦》主角服饰再设计研究[D]: [硕士学位论文]. 苏州: 苏州大学, 2020.
- [10] 邬烈炎. 设计基础[M]. 南京: 江苏美术出版社, 2003.