

设计符号学视角下的废土风格视觉元素探究

于瀚超

广东工业大学 艺术与设计学院

DOI:10.12238/jief.v3i5.4219

[摘要] 目的 探究废土风格作品的视觉艺术元素并总结其一般性规律。方法 列举废土题材电影、动画和游戏作品中具有代表性的视觉元素,并借助符号学理论探究其能指与所指。结果 得到废土风格作品所应具备的一般性视觉艺术元素。结论 文章为今后废土风格作品的艺术创作提供了一定的理论参考。

[关键词] 设计符号学; 废土风格; 视觉元素

中图分类号: G424.1 **文献标识码:** A

EXPLORATION OF WASTELAND VISUAL ELEMENTS FROM THE PERSPECTIVE OF DESIGN SEMIOTICS

Hanchao Yu

Guangdong University of Technology School of Art & Design

[Abstract] Objective In order to explore the visual art elements of wasteland style works and summarize the general laws.Method List the representative visual elements in wasteland movies, animations and games, and explore the signifier and signified with the help of semiotics theory. Results Get the general visual art elements that wasteland style works should have.Conclusion This paper could be a certain theoretical reference for the art creation of wasteland style works in the future.

[Key words] Design semiotics; Wasteland; Visual elements

引言

废土风格最早作为科幻电影的一个子类型^[1]开辟了末世科幻题材电影的先河。而后在游戏艺术领域,废土风格更是作为一种经典的游戏题材将末世美学的艺术精髓再度放大。在当今的动画、漫画等其他形式的ACG作品中,废土风格经过不同创作者的艺术加工逐渐形成了各自的特点。不过总的来说,废土风格仍有其共性所在——“消失殆尽的发达文明与严酷恶劣的生存环境”等诸如此类的对比矛盾处处体现在废土题材的作品之中。

文章梳理了废土风格的起源与发展,并从设计符号学视角分析总结了废土风格中极具代表性的视觉元素,从而为完善废土风格视觉元素的理论建构以及今后的废土题材创作提供一定的理论参考和创作依据。

表1 废土题材作品总结

设定背景	文化特点	代表元素	精神内核
架空的未来末世,以自然灾害等因素导致的文明覆灭为蓝本	① 现实依据源于世界人民对生存环境受到威胁的担忧与恐惧 ② 上个世纪末废土题材电影和游戏的出现引发了其他文学艺术领域的废土热	① 导致文明覆灭的大灾难,如:瘟疫、自然灾害、超自然现象、外星人入侵、机器人起义等 ② 艰难的生存环境,如:废墟、荒漠、冻土、火山等 ③ 奇特的生态系统,如:旧物种的灭绝与变异、新物种的诞生等	通过构建一个处处体现矛盾的废土世界,引出人们对于科技发展、生存危机、文明延续等问题的深刻反思,发人深省,具有一定程度的教育意义。

1 废土风格概述

1.1 废土风格的起源

“废土”一词来源于1988年EA公司发行的一款同名游戏《废土(wasteland)》,此后“废土”作为末世科幻题材的代名词开始逐渐流行,其作品中展现出的末世美学逐渐形成一种“废土风格”被大众所熟知。倘若溯其根源,废土题材的诞生实际源于世界人民对于生存环境受到威胁的担忧与恐惧。

电影《疯狂的麦克斯》被公认为第

一部开辟了末世废土题材的艺术作品,该电影于1979年上映,通过架空的历史背景讲述了一个发生在满目疮痍的澳洲大陆上的复仇故事,揭示了末世之中一个普通人的生存危机和自我抉择。

1.2 废土风格的发展

废土题材电影最先是以前历史事件为灵感进行故事创作,而后衍生出的其他文学、电影和游戏作品在故事设定上都采用了架空的处理方式。这类艺术作品的共同特点是以大灾害造成的文明覆

灭为蓝本,深刻探寻文明重建过程中人类所面对的生存和生产问题(如表1)。

随着数字技术水平的日趋成熟,越来越多废土题材的影视作品被搬上大荧幕。《后天》、《2012》、《雪国列车》等电影通过强烈的视觉冲击发人深省,让我们在震撼之余重新思考人与自然、人与社会之间的平衡关系。在游戏领域,《辐射》、《无主之地》、《地铁2033》等国际3A系列大作则为我们深入探索废土世界提供了身临其境的独特体验。

2 设计符号学的概念解析

2.1 符号的概念简述

符号,是指以一个事物或媒介指代另一个事物的东西。在《设计符号与产品语意》一书中,胡飞认为“所有能够以具体的形象(包括形、声、色、味、嗅、质等)表达约定俗成或团体共识的思想、概念和意义的物质实在都是符号。广义而言,符号是作为关系的物质实在”^[2]。

2.2 符号学与设计符号学

符号学的研究起源于逻辑学和语言学。索绪尔从语言学的角度入手,提出语言是一种符号,这种符号是由语言形象(词音和词形)和其意指的对象或意义共同组成的,即能指(符号的语言形象)与所指(语言形象所指的对象或意义)的结合体。与索绪尔的“二分法”不同,皮尔斯的符号学理论认为符号由三个元素组成,即媒介、指涉对象和解释。在皮尔斯的“符号三分法”中符号的指涉对象更加具体,因此符号媒介所指的意义也更加明确。在索绪尔的基础之上,罗兰·巴特对符号所指的意义进行了进一步划分,他认为明示意义是符号所表达的第一个层次的意义,隐含意义是符号所表达的第二个层次的意义,它们共同构成了符号的第三个层次的意义,它是社会中主导人们思想的意识形态,是人们思维和解读事物意义的基础。

符号学对于设计学领域的发展具有指导作用,符号学理论在设计学领域的应用逐渐衍生出了设计符号学。设计作品通过视觉的方式得以展现,这种视觉作品本身就是一种符号。根据符号学理论,这种设计符号同样具有“能指”与“所

指”的二元关系。在设计符号学中,“能指”通常是设计师所创造出的视觉艺术元素,而“所指”通常是这些视觉艺术元素所传达的信息^[3]。设计符号学既为设计者的设计创作提供了理论依据和支持,又为设计者提供了更开阔的思维与视野。

3 废土风格视觉元素的设计符号学视角探究

3.1 废土风格的视觉元素

与赛博朋克作品类似,废土题材作品所描绘的世界同样极具矛盾感。在视觉元素上,反映在完整的工业园区与阴暗的居住环境、精密的枪械义肢与凶猛的怪兽生物、发达的生产工艺与原始的部落图腾等矛盾冲突。这些视觉元素无一不具有符号的功能,创作者正是通过这些符号描绘出一个个生动的废土世界。

3.2 废土风格视觉元素中的能指与所指

下面将通过举例的方式对废土风格的视觉元素进行归纳和总结,并运用索绪尔的符号学理论分析这些视觉元素的能指与所指,列举的范围包括电影、动画和游戏作品等。



图1 电影《疯狂的麦克斯4》中的沙漠风暴和沼泽地

废土题材作品围绕大灾难洗礼后的世界展开,恶劣的生存环境奠定了整个故事基调。《疯狂的麦克斯4》作为一部

公路片,整个故事都发生在贫瘠的荒漠之中,人们白天无法躲避沙漠风暴的侵袭,夜晚稍不注意又会陷入在沼泽之中(如图1),主人公一直向往追寻的绿洲到头来却化作荒漠里的一片黄沙消失殆尽。故事中恶劣的生态环境是一种能指,其所指的是人类生存希望的渺茫。

新的生态环境也带来了生物界的改变。在国产动画《灵笼》中,地质灾害的发生改变了地球的生态系统,孕育出了凶猛残暴的猛兽,它们经过灾难的洗礼进化出了能够对抗恶劣环境的抗性,并对人类产生了极强的攻击意识(如图2)。在游戏《地平线:零之曙光》中,机器人的失控和暴走造成了旧文明的覆灭,因此在怪物设定上更具未来感和机械感,高大的生物在躯干上进化出了电子管、燃料罐、摄像头等机械元素(如图3)。当然无论是样貌原始的猛兽还是生物机械的结合体,在设定上都符合其故事背景,在作品中都是一种能指,其所指的是灾难发生导致的生态系统的彻底改变。



图2 动画《灵笼》中的怪物设定

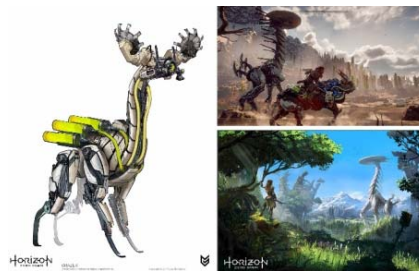




图3 游戏《地平线：零之曙光》中的怪物设定

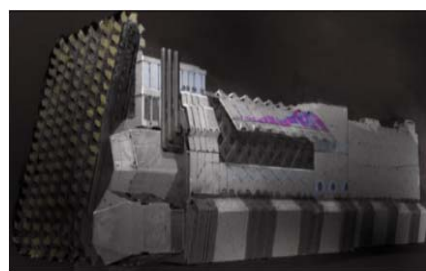


图4 游戏《战双帕弥什》中的“空中花园”太空站和“阿迪莱商业联盟”的永久列车

灾后的世界满目疮痍,生存条件极为严峻,人类不得不在这片废墟上重建起自己的家园。有关人类栖息之地的视觉元素可以从诸多作品中略窥一二。在手游《战双帕弥什》的世界观中,人类为了躲避机械病毒“帕弥什”的侵袭在世界各处建造起自己的避难所:有的族群将避难所建造成空间站,带着仅存的史前文明技术在外太空繁衍发展;有的族群将避难所建造成一辆永不停息的列车,载着幸存的人类永驰在地表的铁轨之上;还有的族群将避难所建造成一艘巨型的海上堡垒,在海面上维持着自给自足的生活(如图4)。避难所的设置电影和动画作品中也有体现,如电影《雪国列车》中的列车和动画《甲铁城的卡巴内

瑞》中的装甲蒸汽机车“骏城”(如图5)。无论是空间站、列车还是海上堡垒,“避难所”作为人类与灾难世界抗争的根据地,其外化的视觉元素都是一种能指,其所指的是恶劣生存环境中人类的生活生产方式。



图5 电影《雪国列车》中的列车(左)和动画《甲铁城的卡巴内瑞》中的“骏城”(右)

“高低搭配”是废土题材作品的标志性特点。在电影《疯狂的麦克斯4》中,一边是发达的文明遗迹,另一边则是原始的部落族群,两者看似矛盾,却被图腾元素合理地串联起来。图腾元素作为族群文化的代表,在废土题材作品中常有出现。遗迹中的“方向盘”作为一种部落图腾象征着族群对速度、力量和科技的崇尚。这里的图腾元素是一种能指,其所指的是部落文化,代表了文化的多样性。

4 结语

在故事设定上,废土题材作品中的故事元素皆源自作者天马行空的想象力和艺术创造力,另一方面,在这些故事元素中又可以依稀看见现实世界的映射。废土风格拓宽了科幻题材作品的种类,为我们描绘了一个截然不同的科幻世界,支撑这个世界存在的是一套相对完整的

世界观和概念设定。这在一定程度上增加了故事的可信度和代入感,使故事本身在逻辑自洽的同时,又能使读者和观众较为容易的共情到故事情节之中。

在视觉元素上,废土风格不拘一格,博采众家之所长,既有真空管朋克中外露的电子管、显像管等代表元素,又有复古未来主义中的流线造型和镀铬工艺,还有磁带盒未来主义中的矩形元素、彩色条纹和塑料透明质感,更有装潢艺术风格中皇宫教廷采用的巴洛克式纹样。多样化的风格元素为创作者们提供了广阔的发挥空间。

在表达主旨上,与同为科幻题材的蒸汽朋克相比,废土风格更侧重于在矛盾之中探讨科技伦理、生存危机和文明延续等问题,其主旨更加深刻,结局耐人寻味;而蒸汽朋克则更侧重于歌颂工业科技的高度发达,具有浪漫怀旧的艺术气息。

文章试从各电影、动画、游戏作品中提炼具有代表性的视觉元素,借助符号学理论提出其能指与所指,从而试为废土风格作品的创作提供一定的理论参考和依据。但由于文中所举例子有限其理论普遍性尚有待进一步验证。相信在不久的将来,会有更加完善、系统的理论指导,帮助创作者创作出更加深刻、有表现力的废土风格作品。

[参考文献]

- [1]李丰.废土题材科幻影片的艺术表现手法研究[J].电影文学,2015,(23):13-15.
- [2]胡飞,杨瑞.设计符号与产品语意[M].北京:中国建筑工业出版社,2012.
- [3]朱江持.设计符号学视角下的赛博朋克视觉元素探究[J].设计,2020,33(11):52-54.

作者简介:

于瀚超(1992--),男,汉族,辽宁鞍山人,硕士,研究方向:用户研究与体验设计。