

赛博朋克艺术在家具设计中的创新应用

胡若曦, 林泽文, 郭琼
(华南农业大学, 广州 510640)

摘要: **目的** 梳理赛博朋克的发展历程, 归纳其视觉体系, 总结其艺术特征, 探究赛博朋克艺术在家具设计思路。**方法** 从赛博朋克的起源与发展历程出发, 以其标志性的视觉要素和表现手法为切入点, 通过分析其设计要素特征及要素对环境的塑造, 来归纳总结赛博朋克的视觉要素及极具风格化的表现手法, 以满足特定人群的个性化设计为需求, 通过对家具设计新风格的探索, 得出了视觉要素的化用、意境和科技感的塑造、文化内涵的传达及其他艺术或文化的结合应用4个角度的创新思路。**结论** 赛博朋克作为一种青年亚文化, 拥有着赛博空间与意识数据化、赛博义体与仿生人、巨型企业与贫民窟等独特的视觉要素及极具风格化的表现手法, 以满足特定人群的个性化设计为需求, 通过对家具设计新风格的探索, 得出了视觉要素的化用、意境和科技感的塑造、文化内涵的传达及其他艺术或文化的结合应用4个角度的创新思路。

关键词: 赛博朋克; 朋克精神; 家具设计; 亚文化

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2022)10-0152-06

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2022.10.018

The Innovative Application of Cyberpunk Art in Furniture Design

HU Ruo-xi, LIN Ze-wen, GUO Qiong
(South China Agricultural University, Guangzhou 510640, China)

ABSTRACT: This paper aims to sort out the development history of cyberpunk, summarize its visual system, summarize its artistic characteristics, and explore the design ideas of cyberpunk art in furniture. Starting from the development context of cyberpunk, taking its iconic visual elements and expression techniques as the starting point, summarize and summarize the artistic characteristics of cyberpunk, explore its application ideas and design methods, and finally put it into the practice of furniture design in. Cyberpunk is a self-consistent youth subculture with a self-consistent world view. It has unique visual elements such as Cyberspace and Consciousness data, Cyborg and Bionics, Mega enterprise and Ghetto, and stylized expression methods to meet specific the individual design of the crowd is the demand. Through the exploration of the new style of furniture design, four innovations in the application of visual elements, the shaping of the artistic conception and the sense of technology, the transmission of cultural connotations, and the combination of other arts or cultures are obtained Ideas.

KEY WORDS: cyberpunk; punk spirit; furniture design; subculture

赛博朋克是一种具有独特文化内涵和表现形式的青年亚文化, 其科幻属性与科技发展紧密联系, 会随着科技的更迭不断融入新的内容, 并拓展出新的表现形式。如今, 越来越多的人被赛博朋克充满未来科技感的新潮表现形式, 以及从中透露出的尖锐灰暗的文化气质所吸引, 但它的发展潜力远不止如此。随着科技的进步、智能制造的发展, 赛博朋克的

表现形式已通过设计逐渐拓展至实体产品中。在这些实体产品中, 家具拥有强大的文化艺术承载能力, 是一种历史悠久的文化艺术通用载体, 足以承载“年轻的”赛博朋克。基于赛博朋克艺术特征的家具设计, 从理想角度来说, 是为了增添赛博朋克的

收稿日期: 2021-12-27

作者简介: 胡若曦(1997—), 女, 硕士生, 主攻农业工程。

通信作者: 郭琼(1977—), 女, 硕士, 副教授, 主要研究方向为家具设计与工程。

1 赛博朋克的发展历程

20 世纪 60 年代, 在两极争霸的阴霾和社会阻滞的悲观情绪下, 反文化运动在西方爆发, 带来了政治、文化、社会领域的深层变革^[1]。到了 20 世纪 70 年代, 反文化运动的一部分影响沉淀为朋克精神, 朋克文化热潮影响了一代创作者。与此同时, 个人计算机开始兴起, 控制论、信息论、生物遗传工程等一系列科技理论也快速发展, 显露了人类未来的可能性。在上述种种因素的积累和催化下, 20 世纪 80 年代兴起了科幻小说文学运动, 赛博朋克文化成为了当时的主流文化^[2]。1984 年威廉·吉布森发表的科幻小说《神经漫游者》开创了赛博朋克概念, 被誉为赛博朋克的圣经, 它所营造的氛围、应用的元素和构建的世界观等成为了赛博朋克的基础和相关创作的范例。同时, 赛博朋克结合了科幻电影《银翼杀手》(1982 年) 建立的赛博朋克视觉体系, 并吸纳了科幻漫画《阿基拉》(1982 年) 引领的日系赛博朋克, 从单纯的科幻文学流派变成了一种新的科幻类型。在经历了几十年的发展与变革后, 赛博朋克已从新兴的科幻文学转变为独特的文化, 它走出小说、影视、漫画等文化媒介, 开始向设计领域乃至整个社会扩散, 并随着科技和社会的迭代而不断发展。

赛博朋克 (Cyberpunk) 由 Cyber 和 Punk 组成, Cyber 指计算机、网络, Punk 指痞子、恶棍^[3]。朋克精神即通过非常规行为宣泄不满情绪, 并以此寻求对社会的反叛、抵抗和超越的精神。经典赛博朋克也受到朋克精神的影响, 指被赛博空间、赛博义体、人工智能等科技渗透和控制的悲观未来下, 对资本垄断、贫富差距极大、充满混乱与矛盾的绝望社会的不满, 并付诸反叛和抵抗行动的一种科幻类型。这一定义随着赛博朋克的发展被泛化: 将“赛博”笼统地概括为“高科技”, 将“朋克”表象化为“低生活”。如此, 一切能够反映、揭示或批判“高科技, 低生活”的事物, 无论是面向未来, 还是位于现在, 都可以称之为赛博朋克^[4]。

2 赛博朋克的艺术特征

赛博朋克艺术特征, 在写意上依托于自身尖锐灰暗的文化内涵, 带有强烈的冲突感, 在写实上基于其视觉体系, 以“高科技, 低生活”为风格特点, 是由赛博空间、赛博义体等视觉要素结合独特的表现手法所形成的整体, 具有独特的科技感、未来感^[5]。

2.1 视觉要素

视觉要素是视觉体系的核心部分, 可归纳为赛博空间与意识数据化、赛博义体与仿生人、巨型企业与贫民窟等方面。

2.1.1 赛博空间与意识数据化

赛博空间 (Cyberspace) 是哲学和计算机领域中的一个抽象概念, 用来指代数字媒体, 以及网络信息技术与人深层交互后所营造的数字化的虚拟空间^[6]。相较于现实空间, 赛博空间往往呈现出五彩斑斓、包罗万象、快感充沛, 甚至比现实空间更为真实的特征。科幻电影《TRON》在银幕上首次以三维 CG 特效的方式, 展现了一个由线条、几何形状和大色块组合而成的赛博空间, 为其之后的艺术创作提供了想象基础, 具有突破意义, 见图 1。在电影《黑客帝国》中, 把流动并闪烁着光芒的绿色字符串作为数据流的象征, 铺满了与现实场景一致的黑色三维空间, 创造出了让人印象深刻的赛博空间。在赛博朋克世界中, 人类的意识能够通过数字转化进入赛博空间中, 其实质是对信息传递、控制、入侵的表达, 在表达中通常充满着神秘与危险的气息。

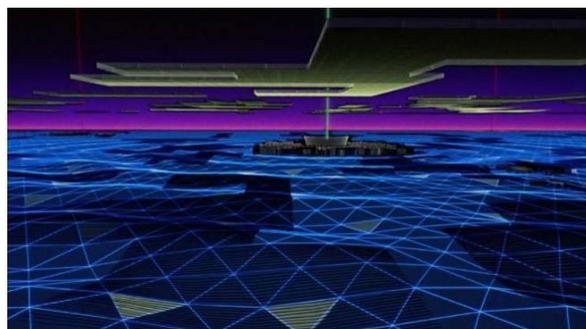


图 1 电影《TRON》中的赛博空间
Fig.1 Cyberspace in the movie "TRON"

2.1.2 赛博义体与仿生人

赛博义体 (Cyborg) 即机械化有机体, 表现为将有机体的身体部分替换为以无机物构成的机器, 但思考动作均由有机体控制^[7]。赛博义体属于赛博朋克中一种常见的高科技, 也是赛博朋克的标志性元素, 从设计角度出发, 可以被看作是机械化的仿生设计, 即以机械结构和材料对有机生物的再塑造。在赛博义体化的过程中, 身体可以通过人造器官、体内循环、外科手术和基因改造等方式被重塑, 大脑神经、计算机、人工智能之间的界限也逐渐模糊, 人性和自我的物理基础在赛博义体中被彻底重新定义。将人与科技物理结合而导致的属性重叠, 极易造成“忒修斯之船”悖论: 人将身体一点点替换成机械, 最后完全换掉原有的身体时, 这个人还是原来的自己吗, 他还是人吗, 这些问题引人深思^[8]。

仿生人指一系列人造的具有智能表现的类人形事物, 其概念同赛博义体相似, 但其作用的对象变为了事实上的非人类存在, 通常以商品的形式作为赛博朋克社会的高级奴隶供人类使用。由于仿生人具有同真人别无二致的外观, 甚至具备所谓的情感和灵魂表

现,而引发对人自我身份认同的思辨。赛博义体与仿生人这2种科技的应用方式具有嘲讽现实的意味,反映了赛博朋克对“高科技,低生活”的批判。

2.1.3 巨型企业与贫民窟

巨型企业(Mega Enterprise)和贫民窟(Ghetto)是赛博朋克反乌托邦和批判资本的体现,它们共存于赛博朋克的世界中,被分成上下2个部分。代表着垄断科技的巨型企业拥有很多标志性的巨构建筑(Megastructures),这些宏伟雄壮的建筑高达上千米,表面覆盖有巨幅的全息广告影像,拥有巨大的视觉冲击力(见图2),在其内部则表现为前卫、整洁的,具有未来风、工业风的室内环境,并点缀有各式特殊的光线效果。贫民窟的视觉表现主要参考了香港的九龙城寨,狭小的社区内充斥着广告招牌、电线、垃圾、铁窗等象征底层生活的事物,使整体环境显得杂乱、肮脏,暗示了内部蕴含着各种非法生意、犯罪阴谋,突出了底层生活的糟糕与挣扎(见图3)。雨水、烟雾、霓虹灯是贫民窟街道视觉的三大要素,它们的搭配形成了经典的赛博朋克意境,即一种集阴冷、灰暗、孤独、危险于一体的压抑氛围。那些繁华的前者可以称作“上半城”,破旧的后者就成了“下半城”,光芒四射的上半城与脏乱差的下半城进行了一种非常规的结合,演绎了赛博朋克社会的两极分化问题^[9]。



图2 电影《银翼杀手》中的巨幅全息广告牌
Fig.2 Huge holographic billboard in the movie "Blade Runner"



图3 电影《攻壳机动队》中贫民窟的突出表现
Fig.3 Outstanding performance of slums in the movie "Ghost in the Shell"

2.2 表现手法

表现手法作为对视觉要素的具体描绘,可以将其

高度概括为通用的规律性特征。以下通过从赛博朋克图像中提取的造型、材料、色彩来归纳出常用的表现手法。

2.2.1 造型

在表层构造上,赛博朋克主要有机械纹理和电路纹理2种形式,见图4。机械纹理由具体的管道、线缆、天线、支架等工业设备,或抽象的大小随机的几何块体作为基元,并以特定规律的随机排布组合而成,细节繁多、工业质感较强^[10]。电路纹理由具体的排线、晶体管、电容、电阻等电子设备,或抽象的并排弯折的点线图形作为基元,并以中心或边缘放射排布组合而成,拥有规律性的重复美感和较强的科技感。此外,赛博朋克通常还会结合低多边形(Low-Poly)风格,这是一种模拟早期计算机建模效果的设计风格,它通过大面积的低分辨率多边形(通常是三角形或四边形)来抽象地构建物体,具有较强的复古未来感。

在线条造型上,赛博朋克以直线和折线为主,辅以曲线。直线和折线具有强硬的视觉感受,可以表现出科技的力量感和严密感。曲线则具有柔软的视觉感受,可以进行流畅的视觉过渡,以达到视觉平衡。直线或折线通常以平行排布的方式成组出现,表现出了严密的秩序感。线条常用于霓虹灯夜景的表现,通过密集平行排布来突出招牌的光感和体积感,可以反衬出场景的空间感,营造出空旷静谧的环境氛围。此外,赛博朋克以有序的点光源矩阵或随机的散点光表现作为对表面或线条的造型补充,起到了点缀作用,一般用于塑造赛博空间的数据流,或者夜晚巨构建筑外壁斑斓的灯光效果,同时也可以通过控制点阵的间距、调整虚实的对比程度来营造虚幻感,如图5。

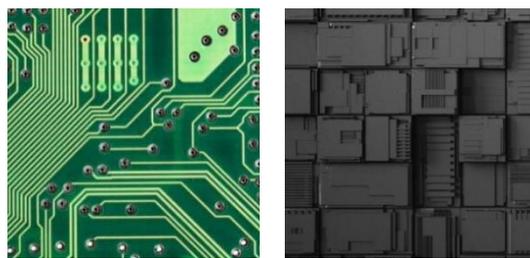


图4 电路纹理和机械纹理
Fig.4 Circuit texture and mechanical texture

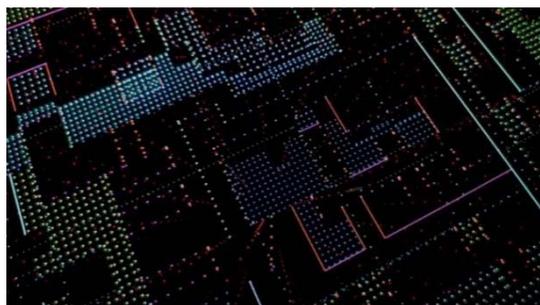


图5 点光源矩阵
Fig.5 Point light matrix

2.2.2 材料

赛博朋克艺术中, 较常使用金属、皮革、亚克力等材料进行视觉质感的塑造。

金属是赛博朋克中最为常见的材料, 赛博朋克中应用的金属主要有钢铁、钛合金和铝镁合金。钢铁容易加工、价格低廉, 具有较好的力学性能, 因此在表现“低生活”时, 可以大面积地应用钢铁, 并且在表面“做旧”, 以突出破旧感。在表现“高科技”时, 则以无毒、质轻、高强, 以及具有良好生物相容性的钛合金和铝镁合金为主。在现实中, 钛镁合金可作为植入人体的医用材料, 在赛博朋克中以赛博义体材料出现。铝镁合金凭借美观、轻质高强、耐腐蚀、抗干扰等优点, 被应用于电子设备中, 以突出高科技的质感。

皮革具有较高的光泽度、自然的纹理表现和强韧的品质, 可分为真皮、人造革和合成革, 在赛博朋克中主要以服饰、家具材料出现, 带有旧化的痕迹, 配合金属材料, 可以凸显出朋克气质和街头感, 用于表现朋克精神的反叛^[11]。

亚克力具有较好的透光性、化学稳定性和耐候性。在外观上, 亚克力具有水晶般的透明质感, 光线柔和、视觉清晰, 在染料着色下具有很好的展色效果, 其独特的材料性质和质感适用于表现赛博朋克的未来感。在赛博朋克中, 亚克力配合霓虹灯可以产生光影交错的视觉效果, 并应用于商店、卖场等商业场所和歌舞厅等娱乐场所, 营造出了迷幻、繁华的都市氛围。

2.2.3 色彩

赛博朋克的用色具有冷色调、低亮度、高饱和、高对比度等特点, 其配色近似于霓虹灯光的蓝色与紫色, 同时也会在其间点缀黄色。在色相环上, 蓝色、紫色与黄色形成分裂互补色关系, 其效果鲜明, 容易给人带来兴奋、刺激的快感, 契合赛博朋克中灰色街道所塑造的紧张、危险、冲突的氛围。霓虹灯常出现在黑夜, 因此黑色常作为霓虹配色的背景色, 可以反衬出霓虹配色的强烈对比性。从另一个角度来看, 蓝色通常代表了科技、永恒、真理, 紫色由蓝色与红色混合而成, 象征着神秘与灰暗。蓝色与紫色之间包含了赛博朋克世界中高科技与低生活、人与复制人、贫富阶级之间的二元对立关系, 又混合着一丝悲观^[12]。同时, 高饱和的黄色给予了另一种视觉冲击, 带有强烈的感情色彩, 是一种对强权、控制的反抗, 也代表了朋克精神中对自我的找寻^[13]。

3 赛博朋克家具的设计思路

赛博朋克家具在设计上具有非商业化、非主流的外观及相对较高的视觉辨识度, 这将使其使用空间和场景受到一定的限制, 目前只有一些科幻风、未来风、工业风等具有相近风格的空间, 如网咖、餐厅、KTV 等会尝试进行赛博朋克风格的家具设计^[14]。从受众角

度分析, 赛博朋克家具的潜在用户群体, 一是对赛博朋克等科幻文化喜爱或感兴趣的人, 二是追求新鲜感和独特性的青年人, 前者会“爱屋及乌”, 出于对科幻的正面积的情感, 对赛博朋克家具具有相对稳定的接受程度, 后者则由于不同个体与赛博朋克家具的不同相性, 容易产生两极分化的接受情况; 对前者而言, 赛博朋克家具正如科幻的周边产品, 带有文化属性和艺术意义, 而对于后者, 赛博朋克家具是着重体现个人特点的符号化产品。因此, 赛博朋克家具的设计既可以从带有赛博朋克寓意的科幻类文创产品入手, 以周边的形式发展, 便于形成特定的系列产品乃至 IP 和品牌, 又可以从有限的艺术家具或概念家具入手, 打造非主流、个性化的产品。基于此, 赛博朋克风格的家具可以考虑以下 4 种设计思路。

3.1 对赛博朋克视觉要素的化用

应用赛博朋克风格的重点在于视觉要素, 其可以通过多种手法来实现。浅显的方式是直接在设计中出现电路纹理、机械纹理、霓虹灯配色等表现手法方面的内容; 更深入的则是根据视觉要素的特征将不同特性的材料拟合, 通过材料将视觉意象具象化, 同时在功能、结构上进行意象的映射, 产生对应视觉要素的既视感^[15]。

根据这一思路, 设计出 CPF-Alpha (见图 6) 和 CPF-Beta (见图 7)。CPF-Alpha 以经典赛博朋克风格为导向, 在现代休闲椅的基础上进行设计, 整体采用硬朗的折线造型, 贴合赛博朋克风格的外轮廓, 表现出高科技风格的美感, 腿部以片状的形式构成, 搭配棱角分明的椅身, 模拟出未来飞行器的形态。CPF-Beta 与 CPF-Alpha 相似, 选用电路纹理和折线线条 2 种典型的赛博朋克表现手法, 在现代金属餐椅的基础上进行设计, 使用了象征电路的间排折线对靠背、座面进行环绕, 表现出精细的高科技美感。2 件作品都应用了赛博朋克中常见的材料, 即以简洁有力的黄色工程塑料搭配亮丽的黑色皮革和金属。

3.2 对赛博朋克意境和科技感的塑造

无论使用何种手法突出视觉要素, 都需要把握赛博朋克阴冷、灰暗的未来科技感, 这并不意味着需要



图 6 “CPF-Alpha”方案 Fig.6 “CPF-Alpha” scheme 图 7 “CPF-Beta”方案 Fig.7 “CPF-Beta” scheme

使用真正的高科技去表现它,可以通过印象化的处理方式,即以设计中罕见事物的重复排列来模拟科技的精密感、设备感、未来感,而阴冷、灰暗的意境可以通过灰色系配色和模糊的材质来渲染。

赛博球椅(见图8)的设计将赛博空间这一经典的视觉要素与 Low-Ploy 和虚实构造的表现手法结合起来,整体采用了由三角面构成的低分辨率半球造型,搭配以蓝紫黑配色,塑造出了《TRON》中经典的赛博空间形象,再加上支撑起整个半球液压活塞般的机械足,呈现出了一种奇妙的未来装置感。在理念上,赛博球椅以给予使用者赛博空间般的虚拟体验为目标,因此在形式上,低分辨率的半球象征赛博空间,在功能上,柔软的主体给予使用者舒适的沉浸式体验,对应着赛博空间的虚拟体验。考虑到赛博球椅的体量,其适用于具有未来风、科幻风的宽阔空间及独特的闲适场景中。



图8 “赛博球椅”方案
Fig.8 "Cyber ball chair" scheme

3.3 对赛博朋克文化内涵的传达

赛博朋克的“高科技,低生活”概念并不是指在设计中使用高科技带来低生活的体验,而是对象征“低生活”的产品进行“高科技”的重塑,以此突破原有的思维定式,为低端的产品带来创新的设计和革新的体验。这种设计不单是外观上的赛博朋克风设计,更是理念上的赛博朋克式设计。

“忆盒”(见图9)与前面的设计思路全然不同,设计师从赛博朋克的内涵出发,将原本较低端的产品类型以高科技的方式呈现出来。此次方案选取桌面储物盒为“高科技”化对象,并由使用储物盒时无法快速找到所需物品的痛点,联系到人记忆的遗忘特性,再联系到设置辅助记忆物品存放的新功能,最后对应到赛博朋克中数据记忆的外部存储概念,从而确立应用数据意识化要素。记忆的遗忘表现为随时间增加而产生的“模糊”,数据的抽象特征是模块化的,这两点分别指向了可以随时间改变模糊程度的材料和模块化的组合结构,前者可通过电致变色玻璃技术来实现,后者可以使用类似魔方框架的加小单元设计进行体现。

3.4 与其他艺术文化的结合应用

笔者尝试将赛博朋克风格与其他艺术风格相结



图9 “忆盒”方案
Fig.9 "Memory box" scheme

合进行应用,从而扩大其应用范围、提高其适用性。赛博朋克拥有全球交融的文化内涵,具有一定的拓展性,因此,可以基于不同的文化基础,来衍生具有地域特色的赛博朋克风格。

赛博霓虹架(见图10)是以霓虹灯和贫民窟广告招牌2个标志性的视觉要素,并结合霓虹配色和虚实构造的表现手法设计而成,其整体采用了霓虹招牌的框架,以亚克力面板作为架子的隔板,以霓虹灯环绕框架主体,并在前面板左侧配上东方文字符号的霓虹灯,营造出热闹的市井氛围和赛博朋克独特的炫目效果。在理念上,通过斑斓的霓虹灯光照射架子上的商品、物品,表达出对过度追求物质生活的批判,适用于比较个性化和特色的商业空间,还可以摆放在娱乐场所,作为烘托热闹气氛的大型装饰装置。



图10 “赛博霓虹架”方案
Fig.10 "Cyber neon shelf" scheme

4 结语

赛博朋克在经历了兴起、发展、没落、再起的过程之后,已经成为了一种成熟、稳定、基于科幻的非主流文化,同时还形成了极具辨识度的未来主义美学风格,在其文化内涵作用下,这种美学风格被系统化为一个可重复、可复制、可应用的视觉体系。随着赛博朋克文化的传播,由文化内涵和视觉体系构成的赛博朋克艺术特征,在平面设计、空间设计、服装设计、工业设计等设计领域中崭露头角,而在家具设计领域中却存在缺失,这是遗憾也是机遇。文中借助赛博朋克在家具设计中的探究与实践,希望将来为赛博朋克家具的发展迈下探索的一小步。“时过境迁,朋克依

旧, 赛博再起, 未来已来”, 随着赛博朋克的再度活跃, 期望在不久的将来, 能够出现更多基于赛博朋克艺术特征的家具及其他产品。

参考文献:

- [1] LUNNING F. Cyberpunk Redux: Dérives in the Rich Sight of Post-Anthropocentric Visuality[J]. Arts, 2018, 7(3): 38.
- [2] TATSUMI T. Transpacific Cyberpunk: Transgeneric Interactions between Prose, Cinema, and Manga[J]. Arts, 2018, 7(1): 9.
- [3] 黄禄善. 何谓“赛博朋克”?[J]. 上海科技翻译, 2002(2): 62-64.
HUANG Lu-shan. What is "Cyberpunk"?[J]. Shanghai Science and Technology Translation, 2002(2): 62-64.
- [4] SONAY A, SENEM M. Time, Space and Body Reading in Terms of Cyberpunk Style in Science Fiction Cinema: The Case of the Island Movie[C]//Kathleen Glenister Roberts, Ya-hui Irenna Chang, Łukasz Matuszyk. A Body Living and Not Measurable: How Bodies are Constructed, Scripted and Performed through Time and Space. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2016.
- [5] 黄瑞璐. 赛博朋克电影的美学建构与文化表达[J]. 传媒观察, 2020(1): 64-71.
HUANG Rui-lu. The Aesthetic Construction and Cultural Expression of Cyberpunk Movies[J]. Media Observation, 2020(1): 64-71.
- [6] 周全, 周小儒. 论基于赛博朋克精神内核下的视觉艺术表现[J]. 大众文艺, 2018(1): 130.
ZHOU Quan, ZHOU Xiao-ru. On the Visual Art Performance Based on the Cyberpunk Spirit[J]. Popular Literature and Art, 2018(1): 130.
- [7] 陈俊瀚. 赛博朋克文化在服装设计中的应用[J]. 戏剧之家, 2020(23): 152-155.
CHEN Jun-lu. The Application of Cyberpunk Culture in Costume Design[J]. House of Drama, 2020(23): 152-155.
- [8] 曲薇. 威廉·吉布森赛博朋克小说的反乌托邦性研究[D]. 哈尔滨: 黑龙江大学, 2016.
QU Wei. Research on the Dystopia of William Gibson Cyberpunk Novels[D]. Harbin: Heilongjiang University, 2016.
- [9] 沈茜茜. 后网络艺术中的赛博朋克[J]. 艺海, 2020(4): 76-77.
SHEN Qian-qian. Cyberpunk in Post-Network Art[J]. Arts, 2020(4): 76-77.
- [10] 祝明杰. 赛博朋克电影的城市空间图景[J]. 当代电影, 2020(8): 41-45.
ZHU Ming-jie. The Urban Space View of Cyberpunk Movies[J]. Contemporary Cinema, 2020(8): 41-45.
- [11] 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.
ZHU Jiang-chi. Exploration of Cyberpunk Visual Elements from the Perspective of Design Semiotics[J]. Design, 2020, 33(11): 52-54.
- [12] 白馨宇, 王晓倩. 论赛博朋克电影色彩的反乌托邦表达[J]. 传媒论坛, 2020, 3(12): 122-123.
BAI Xin-yu, WANG Xiao-qian. On the Dystopian Expression of Cyberpunk Movie Colors[J]. Media Forum, 2020, 3(12): 122-123.
- [13] 金璐, 王心旭, 王心悦. 赛博朋克在平面设计中的美学表现[J]. 戏剧之家, 2019(27): 149.
JIN Lu, WANG Xin-xu, WANG Xin-yue. Cyberpunk's Aesthetic Expression in Graphic Design[J]. The House of Drama, 2019(27): 149.
- [14] 刘畅, 辛宏凯. 论网咖空间中赛博朋克风格的营造[J]. 美与时代(上), 2019(4): 72-74.
LIU Chang, XIN Hong-kai. On the Creation of Cyberpunk Style in the Cyber Cafe Space[J]. Beauty and Times (Part I), 2019(4): 72-74.
- [15] 晏合敏, 徐秋莹. 未来汽车造型发展趋势研究[J]. 包装工程, 2011, 32(08): 72-74+108.
YAN He-min, XU Qiu-ying. Study on the Development Trend of Future Automobile styling[J]. Packaging Engineering, 2011, 32(8): 72-74.

责任编辑: 马梦遥