

国内首部
蒸汽朋克艺术
作品集粹

度本图书 (Dopress Books) 编著

蒸汽朋克 ART OF 艺术 STEAMPUNK

全球25位艺术家的复古与叛逆世界

目录



12

中村和彦
Kazuhiko Nakamura



18

塞缪尔·戈梅斯
Samuel Gómez



26

乌里·施泰格
Uli Staiger



34

Veej工作室



38

大卫·玛利亚卡诺
Davide Magliacano



44

吴健彰
James Ng



56

Z.A.L

第一章

绘画与CG艺术



60

德米特里·菲力波夫
Dmitry Filippov



68

埃尔韦拉·帕夫利科夫斯卡
Elwira Pawlikowska



72

拉斐尔·兰弗朗科
Rafael Lanfranco



78

达丽娅·叶普法诺娃
Daria Epifanova



82

里卡多·萨巴蒂尼
Riccardo Sabatini



88

2-Far Playthings创意团队



100

项哲青
Zheqing Xiang



112

阿兰·贝力诺
Alain Bellino



120

Bnko

第二章 雕塑与玩具



126

May Zhang



132

马克·奥利弗
Mark Oliver



138

谭雅·戴维斯
Tanya Davis



144

亚历山大·施莱希尔
Alexander Schlesier



156

汤姆·班韦尔
Tom Banwell



164

理查德·泰尔博赫
Richard Terborg

第三章 服饰与装饰



170

李昊熠
Mr.Yi



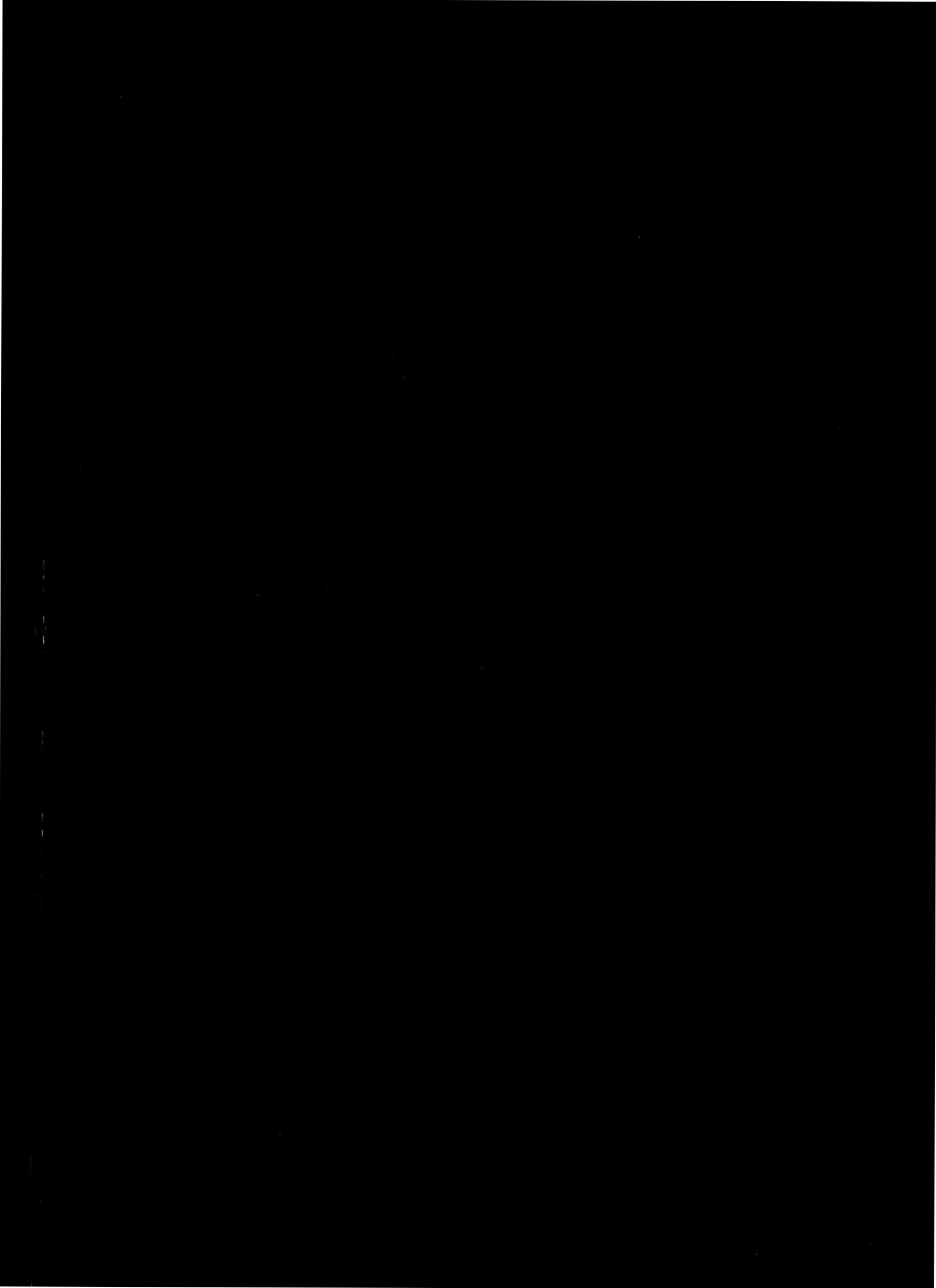
178

黄佳音
Jiayin Huang



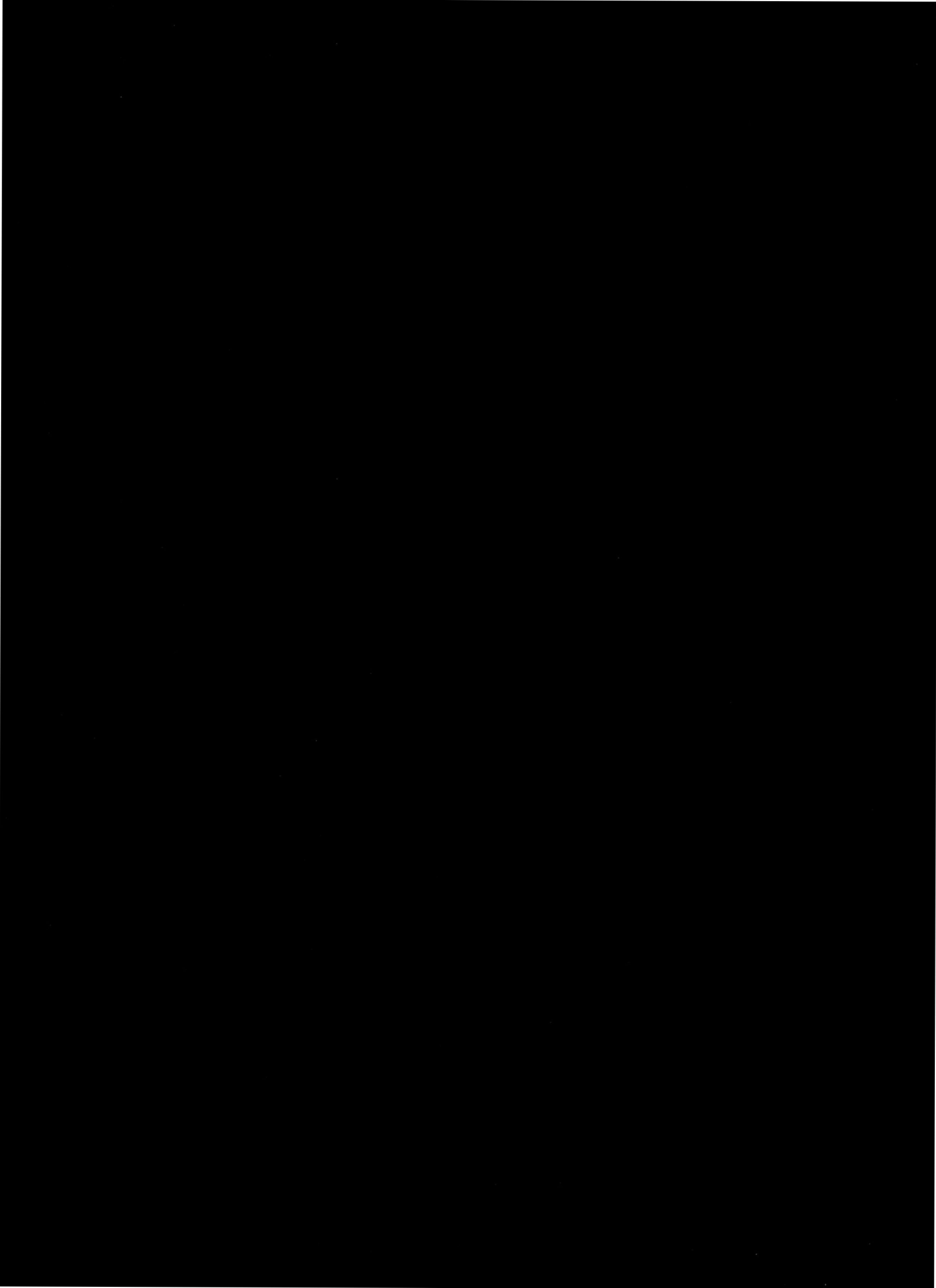
184

玛丽娜·鲁斯基赫
Marina Russkikh



蒸汽朋克 ART OF 艺术 STEAMPUNK

全球25位艺术家的复古与叛逆世界



度本图书 (Dopress Books) 编著

蒸汽朋克 ART OF 艺术 STEAMPUNK

全球25位艺术家的复古与叛逆世界



前言

Anything one man can imagine, other men can make real.

但凡人所能想象之事，必定有人能将其实现。——儒勒·凡尔纳（Jules Verne）

几乎全部伟大的艺术创作，都离不开至高的世界观设定。早在19世纪，儒勒·凡尔纳笔下的《海底两万里》（Twenty Thousand Leagues Under the Sea）、《地心游记》（Journey to the Center of the Earth）就预言了未来机械美学世界的到来。百年后，威廉·吉布森（William Gibson）与布鲁斯·斯特林（Bruce Sterling）更是以小说《差分机》（The Difference Machine）奠定了“蒸汽朋克”这一科幻流派。

离开文学，宫崎骏（Hayao Miyazaki）与吉卜力工作室（Studio Ghibli）通过《哈尔的移动城堡》（Howl's Moving Castle）、《蒸汽男孩》（Steamboy）等动画一次次向观众展现了蒸汽驱动的异想世界；以蒸汽朋克为主要视觉元素的游戏《机械迷城》（Machinarium）曾荣获2009年独立游戏节最佳视觉艺术奖，并经久不衰；时至2015年，电影《疯狂的麦克斯4：狂暴之路》（Mad Max: Fury Road）更是凭借复古与叛逆的世界观，以及极具视觉冲击力的人物与场景设定，在横扫全球票房的同时，还一举拿下了第88届奥斯卡最佳服装、最佳艺术指导等大奖。

不言而喻，时至今日，蒸汽朋克风格已经深刻地影响了文学、绘画、动画、游戏、电影、服装等等诸多艺术与设计的创作领域。尤其是在今天，当人类社会急速发展，矛盾与冲突加剧，当面对过度的消耗与无序的混乱，艺术家们又开始异想那19世纪的架空世界——维多利亚时代的风格加上蒸汽驱动的现代科技的世界，并为之深深着迷。正如日本蒸汽朋克艺术家中村和彦在书中所言：蒸汽朋克的本质即“人类的遗憾与过度机械化所带来的奇思妙想”。

本书包括绘画与CG艺术、雕塑与玩具、服饰与装饰三部分内容，基本涵盖了蒸汽朋克视觉艺术的各个领域。其中收录了大量来自全球各国25位极具代表性的艺术家的作品，既不乏中村和彦（Kazuhiko Nakamura）、汤姆·班韦尔（Tom Banwell）等久负盛名的大牌艺术家，更有如吴健彰、项哲青等后起之秀。众多艺术家的自述，配以海量的精美插图，无与伦比的视觉饕餮不断重复着蒸汽朋克艺术的核心精神：展现叛逆、复古并充斥着机械美学的异质世界。

翻开本书，仿佛穿过那维多利亚时代的层层蒸汽迷雾，听见工业齿轮的隆隆声响彻云霄！

目录



12

中村和彦
Kazuhiko Nakamura



18

塞缪尔·戈梅斯
Samuel Gómez



26

乌里·施泰格
Uli Staiger



34

Veej工作室



38

大卫·玛利亚卡诺
Davide Magliacano



44

吴健彰
James Ng



56

Z.A.L

第一章

绘画与CG艺术



60

德米特里·菲力波夫
Dmitry Filippov



68

埃尔韦拉·帕夫利科夫斯卡
Elwira Pawlikowska



72

拉斐尔·兰弗朗科
Rafael Lanfranco



78

达丽娅·叶普法诺娃
Daria Epifanova



82

里卡多·萨巴蒂尼
Riccardo Sabatini



88

2-Far Playthings创意团队



100

项哲青
Zheqing Xiang



112

阿兰·贝力诺
Alain Bellino



120

Bnko

第二章 雕塑与玩具



126

May Zhang



132

马克·奥利弗
Mark Oliver



138

谭雅·戴维斯
Tanya Davis



144

亚历山大·施莱希尔
Alexander Schlesier



156

汤姆·班韦尔
Tom Banwell



164

理查德·泰尔博赫
Richard Terborg

第三章 服饰与装饰



170

李昊熠
Mr. Yi



178

黄佳音
Jiayin Huang



184

玛丽娜·鲁斯基赫
Marina Russkikh



Rhinoceros
1515

第一章 绘画与CG艺术

中村和彦 (Kazuhiko Nakamura)

1961年出生在日本兵库县，从事多年设计工作，现在在东京生活。自年轻时起，中村和彦就深受超现实主义和“数字朋克”（Cyberpunk）风格的影响。自1996年起，他开始自学三维数字绘画艺术，并花费大量时间进行学习和创作。2004年，他的作品被刊登在知名CG艺术作品网站上，一位读者曾评价说：“中村和彦的作品是人类和机械的超现实混合体。”自此以后，他的作品开始陆续在海内外书刊上发表。最近几年，他受邀在各大视觉艺术和蒸汽朋克艺术展上展出作品。2013年，中村和彦名为《蒸汽朋克2014年鉴：中村和彦的艺术》（Steampunk 2014 Calendar: The Art of Kazuhiko Nakamura）的个人艺术作品集出版面世。



聊聊蒸汽朋克

直到八年前，我才第一次知道“蒸汽朋克”（Steampunk）这个词，这还是因为海外的一些博客和杂志将我的作品标记为此类风格。其实在创作之初，一些朋克类元素就已经深深根植在我的脑海之中了。

1995年的法国电影《童梦失魂夜》（The City of Lost Children）和1998年的电脑游戏《神秘岛：星空断层》（Riven: The Sequel to Myst）都曾风靡一时，让人印象深刻。里面机械设计特有的怀旧科幻感让人不禁想起18世纪末到19世纪初的工业革命时期，正是这些视觉元素激发了我的想象。在我看来，蒸汽朋克属于发生在遥远过去的一段虚幻史。在那时，机械元素入驻了人类世界，未来技术和古老习俗融合在了一起，其中的老式机械设计令人为其深深地着迷。我一直追求的蒸汽朋克的本质即“人类的遗憾与过度机械化所带来的奇思妙想”。

我的作品就是人体和机械结合的超现实主义风格的化身。在我的作品中，你能够感受到数字朋克、过分崇拜和形式主义的本质。此外，我的作品都是来源于想象——我的大脑中存储着数不尽的形象，古董机、铠甲、捶布机、骨架、老照片……这些神秘的存在让我的想象非常丰富。我会不断地收集这些形象，然后像拼图一样将它们组合在一起。



