

高等学校数字媒体专业规划教材

丛书主编：李四达

# 幻想艺术概论

An Introduction to Fantasy Arts

李四达 编著



清华大学出版社

丛书主编：李四达

高等学校数字媒体专业规划教材

# 幻想艺术概论

An Introduction to Fantasy Arts

李四达 编著

清华大学出版社

北京

## 内 容 简 介

本书是国内第一部全面论述幻想艺术和奇幻造型设计的理论与实践专业教材,系统论述了幻想艺术的起源、演化和幻想母题在不同时代变迁的历史,详细阐述了幻想艺术与文学、神话、宗教和通俗文化之间的联系。同时聚焦于幻想的来源与创意可视化的流程,为读者提供了奇幻造型创意的方法和思路。本书还从幻想艺术的美术史和当代著名幻想艺术家的作品分析入手,系统研究了历代艺术家对各类奇幻形象,如天使、英雄、魔鬼、恶龙、怪兽、死神和吸血鬼等的表现手法。此外,作者还通过“古代西方怪物志”和“东方幻想异物志”两章,归纳和总结了东西方具有代表性的妖魔鬼怪和奇幻生物。最后,本书对幻想设计师的职业特征、就业前景和幻想艺术的未来进行了分析和总结。

本书提供了1张DVD配书光盘,内容包括幻想艺术大师作品赏析、数字幻想插图剪辑、奇幻生物造型参考图谱和相关创意素材等。

本书资料新颖,图文并茂,深入浅出,可读性强,可作为高等院校数字媒体艺术、广告设计、视觉传达、动画设计和游戏设计专业的专业基础课教材或教学参考书,特别适用于造型设计、游戏人物设定、动画原画、广告创意、平面设计和插图设计等课程,同时可以作为动画、广告、影视美术设计和新媒体艺术领域的自学教材和奇幻造型创意手册。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

幻想艺术概论/李四达编著. —北京:清华大学出版社,2015

高等学校数字媒体专业规划教材

ISBN 978-7-302-38886-7

I. ①幻… II. ①李… III. ①动画—造型设计—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第004840号

责任编辑:袁勤勇 战晓雷

封面设计:李四达

责任校对:时翠兰

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市溧源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:26.5 插 页:8 字 数:624千字  
附光盘1张

版 次:2015年4月第1版

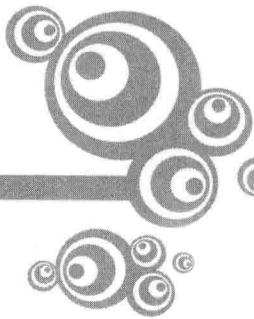
印 次:2015年4月第1次印刷

印 数:1~2000

定 价:49.00元

产品编号:060847-01

# 序



关于幻想艺术的著述计划，是李四达教授在半年前给我的一个惊喜；半年后，四达教授把《幻想艺术概论》的书稿发来，使我荣幸地在第一时间拜读了这部著作。

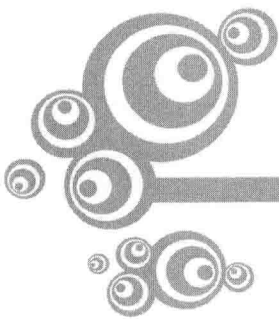
《幻想艺术概论》首先论述了自古以来中国就有“妖怪”的说法。《庄子》中说：“人物妖孽曰怪。”《搜神记》中记叙：“妖怪者，盖精气之依物者也。气乱于中，物变于外。”虽然现代科学早已把妖魔鬼怪驱逐出现实世界，但在人的心灵世界中，人与妖、善与恶、天使与魔鬼从未真正消失过。每当暮色降临或月圆之夜，我们就会想起这些传说中的怪物；每当独行于荒野山谷，莫名的恐惧也会给人们带来各种食人魔兽的幻象；枯藤老宅、古墓深穴是否藏有妖孽精怪？乌云密布、寒鸦鼓噪可否是末日的象征？而激情与幻想正是艺术家创作灵感的源泉。东晋大画家顾恺之曾主张绘画应该“迁想妙得”，他的《洛神赋图》就是奇幻艺术的佳品。四达教授的这部著述广征博引，深入浅出，用丰富的图像和故事带领读者走进幻想艺术的城堡。通过借鉴奇幻大师们的成长轨迹，你可以释放心中隐藏的梦想，并通过画笔创造一个属于你和全人类心灵沟通的彼岸奇观。

幻想艺术的创意有无规律可循？四达教授的这部著作可以帮助读者解答这个疑惑。也启发我展开了思考：《西游记》故事中的孙悟空有一个筋斗翻十万八千里的能力，这种幻想由飞机实现了；嫦娥奔月的幻想，也已经由宇宙飞船实现了。幻想艺术是梦想与科幻的结合，人类只要有幻想，艺术与科技结合就终归能实现梦想。

在四达教授的《幻想艺术概论》中可以看到东方和西方、古代到现代的幻想艺术绵延不绝的历史，幻想艺术与现代科技文明相结合，逐步变成了现实。我在感慨，在中国成为世界第二大经济体的快速发展中，世界创意产业异军突起，人的创意成为比自然资源还要重要的生产力要素。中国经济上来了，可是，我们的幻想艺术创造力却相对落后了。

在“冷战”初期，美国在和前苏联的竞争中，在人才和财力物力上超过前苏联，可还是竞争不过苏联。美国艺术教育“零点项目”研究发现，造成差距的原因是美国的艺术不如苏联。有了这一结论，美国立即将艺术教育纳入教育法。幻想艺术的重要性也是如此。我们看到数字化、信息化时代的美国在计算机、网络、数字电影、动漫游戏等领域的地位，离开艺术的想象力，离开异想天开的幻想，恐怕也难以出现今天这样生机勃勃的数字时代。



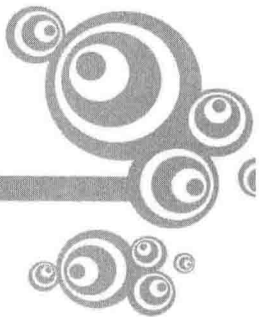


幻想艺术与艺术、科学、哲学、宗教文化具有密切的关系,是关于人与人、人与自然、人与社会、人与幸福等主题的永恒的艺术。四达教授的《幻想艺术概论》对于创新和创意思维的启发、数字媒体艺术教育以及创新人才的培养具有现实价值和深远意义。开启幻想艺术的大门是四达教授的梦,也是大家的梦,让我们到《幻想艺术概论》中找到属于自己的梦,通过幻想艺术来造梦、追梦、圆梦,实现我们的中国梦、世界梦。

李一凡,北京印刷学院教授,北京市数字媒体艺术重点实验室主任,新媒体国际协同创新促进中心主任



# 序



自从 20 世纪 80 年代以来,随着计算机仿真技术的进步,以图形学和数字动画为标志的三维奇幻电影已经成为影视造梦的核心。由此,幻想艺术越来越多地出现在电影电视、动画和网络游戏中。幻想是人类的天性,是人类智能活动的爆发式呈现,幻想艺术也有自身的起源、发展、兴盛和变迁的历史。李四达教授的这本《幻想艺术概论》通过生动、翔实的文字和几百幅精美的插图展示了这一宏大的历史画卷。该书还从心理学、民俗学、宗教与神话学等不同角度探索了艺术幻想的产生机制,并提出了一系列切实可行的奇幻造型创意方法。该书不仅对于影视、动漫专业的学生,而且对于游戏设计、广告设计、插画、产品造型乃至建筑设计等领域的设计师都会有较大启示作用。作为国内第一本关于幻想艺术的专业教材,李四达教授通过艰辛的研究开启了智能艺术的一扇新的大门。在文化创意产业蓬勃发展的今天,该书也代表了作者对数字智能艺术未来的思考。为此向李四达教授表达敬意,并向广大读者推荐此书。

丁刚毅,北京理工大学软件学院院长,教授,博士生导师,  
教育部动画、数字媒体专业教学指导委员会副主任委员,  
北京市数字表演与仿真交叉学科带头人





# 序

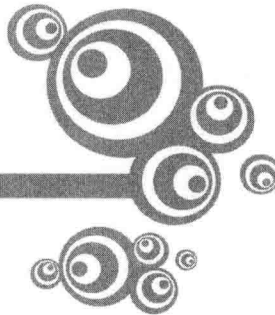
---

幻想之旅是人类最宝贵的精神财富。各种奇思妙想的创意不仅让艺术家们实现了自我,而且丰富了全社会的精神生活。幻想艺术源于巫术和原始宗教,古人们祭祀所用的图腾、鼎器、浮雕与神兽都带有玄幻的色彩。古代的诗词歌赋和典籍也记载有丰富的文学想象,如《洛神赋》和《庄子》、《诗经》中就有关于幻想世界的生动描写,而华夏远古时期的《山海经》更是一部珍禽异兽的百科全书。今天,随着新媒体的发展,数字设计与网络交流为幻想艺术打开了一扇新的窗口。动漫、游戏、插画和影视的腾飞无不需要奇幻与科幻艺术的翅膀。因此,对于幻想艺术、奇幻造型和相关民俗文化的探索无疑有着深刻的意义。我与北京服装学院李四达教授相识多年,非常欣慰地看到他在该领域的耕耘与收获。借李四达教授的《幻想艺术概论》推出之际,作为他的朋友和同事,我非常高兴地向大家推荐该书,并期待李四达教授有更多的佳作问世。



黄心渊,中国传媒大学动画与数字艺术学院院长,教授,博士生导师

# 序



幻想是人类心智自由的表现与能力,是人在肉体被现实束缚的同时,精神尚能获得有限自由的难得空间;是人走出自然,成为“万物之灵长”的灵魂支点。可以说,没有幻想就没有人类;有了幻想,人才最终获得了灵与肉的统一,正是依靠幻想的引导,我们的祖先才能够追随着理想的灵光,从茹毛饮血的历史深处一步步走到今天。幻想更是人类艺术的原发性动力,是人类审美创造能力的集中体现。郑振铎在《〈取火者的逮捕〉序》中说到:“神话里的天和地,根本上便不是人类幻想的结果,而是记录着真实的古代人的苦斗的经过。”这并不是否认幻想在艺术中的作用,而恰恰是指出了幻想连接理想与现实的中介作用,而这也是幻想对于艺术的巨大价值之所在。

自20世纪80年代以来,随着计算机图形学的进步,以CG数字建模和仿真动画为标志的3D奇幻电影已经成为电影造梦的核心。由此,幻想艺术越来越多地出现在电影、动画和电子游戏中。如前所述,幻想是人类的天性,是艺术的动力;幻想艺术也有自身的起源、发展、兴盛和变迁的历史。李四达教授的《幻想艺术概论》对这一历史作了深入系统的梳理。该书还从心理学、民俗学、宗教与神话学等不同角度探索了艺术幻想的产生机制,并提出了一系列切实可行的奇幻造型创意方法。该书不仅对于动漫专业的学生,而且对于其他艺术设计领域的设计师也会有所裨益。作为国内第一本关于幻想艺术的专业教材,李老师为此查阅了大量的国内外资料,付出了艰辛的努力。在文化创意产业蓬勃发展的今天,该书也代表了作者对数字艺术未来的思考,因此特别值得向广大读者推荐。

许鹏,中国人民大学文学院教授,博士生导师



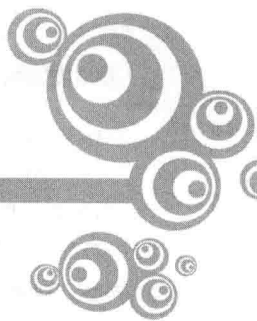


幻想艺术历来是通俗文学和大众娱乐文化的重要组成部分。在美国,无论是漫威(Marvel)的蜘蛛侠、绿巨人、神奇四侠、X战警或金刚狼,还是令迪士尼垂涎的卢卡斯影业的《星球大战》,都有着让无数动漫迷、科幻迷所追捧的虚拟形象。魔幻、科幻和奇幻电影不仅带动了周边的衍生品市场,而且通过相互融合并加入现代元素,使得幻想题材成为好莱坞的摇钱树。随着新媒体时代的来临,数字艺术给“梦想成真”提供了强大的工具,也由此拓宽了幻想艺术的领域。幻想从哪里来?李四达教授的这本《幻想艺术概论》提供了很好的答案。该书探索了幻想艺术与文学、神话、宗教和通俗文化之间的联系,同时聚焦于幻想的来源与创意的实现。该书还以丰富的例证,提供了奇幻造型创意的方法和思路,在我看来,这是一本非常值得阅读的教材和创意资料,相信读者一定会从中得到裨益。



谭力勤,数码艺术家,美国新泽西州立罗格斯大学美术部共同主任,教授,美国 SIGGRAPH 数字艺术委员会常务理事兼国际部主任

# 前言



从古至今,从西方到东方,神话传说以其丰富的、光怪陆离的神仙妖兽的故事成为幻想艺术的摇篮。西方有精灵、狼人和吸血鬼,东方则有刑天、饕餮、狐妖与河童,这些形象都是神话传说的主角。古代中国就是一个充满幻想的沃土,从《山海经》、《淮南子》、《搜神记》、《异苑》、《幽明录》到《封神演义》和《聊斋志异》,众多的古代文献记载了大量绮丽的神话故事,如盘古开天、女娲补天、夸父逐日、嫦娥奔月、后羿射日、大禹治水和精卫填海等,更不要说流传于民间的各种奇幻故事和鬼怪传说。据不完全统计,从魏晋南北朝至明清时期的志怪小说里就有动物类妖怪,如狐、狼、蛟、蛇、龟、兔等 40 余种,植物类精怪如槐树、柳树等有 10 余种,诸如画像、怪石、枯骨、古宅、水桶等无生命类的妖怪也有 20 种以上,其精巧的艺术构思和瑰丽的想象力令当代人也为之倾倒和折服。

但遗憾的是,我国古代几乎没有专门的“妖怪绘师”为这些传说中的怪物们造像,这使我们无法一睹这些妖怪在古人心目中的形象和风采。而我们的近邻日本,早在 500 年前,画家土佐光信就已经完成了《百鬼夜行绘卷》,将“怪力乱神”作为一门专门的学问去研究。随后日本历代妖怪绘师,如鸟山石燕、葛饰北斋、歌川国芳和河锅晓斋等人不断把“妖怪美术”发扬光大,并整理成系统的妖怪图册与系谱。这些画册传承至今,也造就了大和民族偏爱怪谈和敬畏鬼神的传统。而日本动漫举世瞩目的成就无疑是与这种“妖怪文化”相辅相成的。这也正是笔者写作本书的初衷:为什么日本或美国能够成为动漫大国,而我国近 30 年来动漫始终徘徊不前?这里可能有产业政策、人才断层或者缺乏大师等原因,但更重要的是:当代中国缺少一种幻想文化和幻想艺术的氛围。

哲学大师黑格尔曾经说过:“一个民族有一些关注天空的人,他们才有希望;一个民族只是关心脚下的事情,那是没有未来的。”这里的“天空”,自然就是指“天马行空”的文学和幻想,同时也包括如《月球旅行记》那样的科学幻想。而“脚下”无疑就是指现实生活与没有神的日子。新媒体时代,微信泛滥;人人都是网络作家和段子高手,但我们再也没有曹雪芹和蒲松龄。我们有着上百万的动漫迷和超过 6 000 家动漫企业,但同样也没有《千与千寻》、《猫的报恩》或《天空之城》。几百年来,那些红楼梦幻和魑魅魍魉的故事曾经激发过多少人的幻想与遐思?而如今,我们拿出的动画清单中既没有诙谐搞笑的《精灵旅社》、《怪物公司》,也没有哥特奇幻的《僵尸新娘》,更没有恐怖搞怪的《鬼妈妈》,至于磅礴大气的《阿凡达》就更不可能了……我们不相信奇幻,当然也就创造不出奇幻!因此,只能围着熊二和光头强之流转





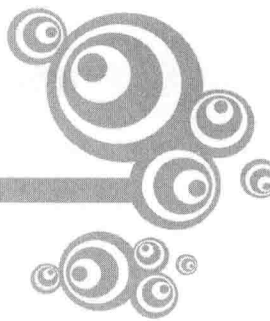
来转去,这不能不说是当代物质社会的悲哀。

自2010年开始,笔者目睹一届又一届艺术院校学子们的动漫作品渐趋平庸化,就一直酝酿着这本《幻想艺术概论》。其间经历过多次搁置、思考、调研和反复修改,4年后这本书终于完成了,笔者顿时有种如释重负的感觉。幻想艺术绝非闭门造车、胡思乱想或山寨抄袭,而需要认真地研究、思考、借鉴与创新。而创意产业更需要脚踏实地的基础工作的支撑。早在19世纪末,日本学者就开始了“妖怪分类学”的研究,如井上圆了博士的《妖怪学讲义》和日本民俗学之父柳田国男的《远野物语》。如今,河童、天狗、狐妖、獭狸和雪女等已成为日本影视、动漫、插图、绘本、服饰、玩具和户外雕塑的热门题材,也成为人们祭祀、参拜、游行和种种吸引游客的民俗文化活动中的重要角色,由此证明了理论研究的重要意义。本书作为国内第一本系统研究幻想艺术的教材,期待能够抛砖引玉,吸引更多的同行关注幻想创意研究,并由此推动我国幻想艺术的普及与进步。

本书的写作得到了北京服装学院精品教材立项和校级创新团队建设项目的支持。同时,我校研究生隋波、吴清、彭冰洁和张春生同学参与了本书的编写工作。此外,本书还得到了国内动漫界和设计界的前辈和领导李一凡教授、黄心渊院长、鲁晓波院长和海外著名动画专家谭力勤教授的支持和鼓励,笔者在此一并表示感谢。

李四达

2014年12月



# 目 录

第1章 幻想艺术导论 .....	1
1.1 序：幻想艺术之谜 .....	3
1.2 幻想艺术的定义 .....	4
1.3 宗教与幻想 .....	6
1.4 神兽的诞生 .....	9
1.5 魔鬼情结 .....	12
1.6 天堂与地狱 .....	14
1.7 身体的幻想 .....	16
1.8 梦魇 .....	18
1.9 英雄与恶龙 .....	21
1.10 女巫 .....	23
1.11 童话 .....	25
1.12 原创故事 .....	27
1.13 吸血鬼 .....	29
1.14 弗兰肯斯坦 .....	32
1.15 通俗文化 .....	34
1.16 魔幻现实主义 .....	37
1.17 幻想艺术学 .....	39
本章小结 .....	42
第2章 幻想艺术创意学 .....	45
2.1 序：幻想哪里来？ .....	47
2.2 自然与幻想 .....	49
2.3 梦的幻想 .....	52
2.4 宗教崇拜与幻想 .....	54
2.5 恐惧与幻想 .....	56
2.6 神话、传说与文学 .....	58
2.7 科学幻想 .....	61
2.8 蒸汽朋克幻想 .....	63
2.9 涂鸦与幻想 .....	66



2.10	革命与幻想 .....	68
2.11	儿童幻想 .....	71
2.12	性幻想 .....	73
2.13	异域幻想 .....	75
2.14	电影与幻想 .....	78
2.15	星球大战 .....	80
2.16	癫狂与艺术 .....	82
2.17	迷幻体验 .....	85
	本章小结 .....	89
<b>第3章 古代西方怪物志 .....</b>		<b>91</b>
3.1	序：潘多拉的启示 .....	93
3.2	鳄头狮 .....	95
3.3	凯米拉 .....	96
3.4	海妖塞壬 .....	97
3.5	美杜莎 .....	99
3.6	海德拉 .....	100
3.7	地狱三头犬 .....	102
3.8	独角兽 .....	103
3.9	利维坦 .....	105
3.10	牛头怪 .....	107
3.11	不死鸟 .....	108
3.12	人马怪 .....	109
3.13	斯芬克斯 .....	111
3.14	石像鬼 .....	113
3.15	元素精灵 .....	114
3.16	死神 .....	118
3.17	狼人 .....	122
3.18	七宗罪 .....	125
3.19	衔尾蛇 .....	127
3.20	骏鹰 .....	129
	本章小结 .....	131
<b>第4章 幻想艺术美术史 .....</b>		<b>133</b>
4.1	序：和大师对话 .....	135
4.2	博斯 .....	136
4.3	丢勒 .....	138
4.4	克拉纳赫 .....	141
4.5	勃鲁盖尔父子 .....	143



4.6	阿尔钦博托 .....	147
4.7	格里恩 .....	149
4.8	格吕内瓦尔德 .....	150
4.9	布莱克 .....	152
4.10	富塞利 .....	155
4.11	戈雅 .....	156
4.12	弗里德利希 .....	159
4.13	勃克林 .....	160
4.14	卢梭 .....	162
4.15	莫罗 .....	164
4.16	雷东 .....	166
4.17	契里柯 .....	168
4.18	达利 .....	172
4.19	马格利特 .....	174
4.20	恩斯特 .....	176
4.21	德尔沃 .....	177
4.22	克拉克 .....	179
4.23	弗里达 .....	180
4.24	菲尼 .....	182
4.25	鸟山石燕 .....	185
4.26	葛饰北斋 .....	188
4.27	歌川国芳 .....	191
4.28	河锅晓斋 .....	195
4.29	月冈芳年 .....	198
	本章小结 .....	202
<b>第5章 东方幻想异物志 .....</b>		<b>205</b>
5.1	序：东方幻想艺术 .....	207
5.2	中国妖怪 .....	209
5.3	佛教轮回 .....	211
5.4	日本百鬼 .....	214
5.5	《山海经》 .....	217
5.6	异兽 .....	220
5.7	怪禽 .....	222
5.8	龟蛇 .....	224
5.9	鱼怪 .....	225
5.10	人形怪 .....	226
5.11	女娲 .....	228
5.12	瑞兽祥禽 .....	229



5.13	祥龙	230
5.14	麒麟	234
5.15	獬豸	235
5.16	貔貅	236
5.17	凤凰	237
5.18	神猴	239
5.19	猪八戒	243
5.20	狐妖	244
5.21	猫又	247
5.22	天狗	248
5.23	河童	250
	本章小结	253
第6章 当代著名幻想画家		255
6.1	序：妖怪的复兴	257
6.2	罗兰·托普	259
6.3	雷内·拉鲁	260
6.4	墨比斯	262
6.5	恩基·比拉	266
6.6	菲利普·杜耶	268
6.7	克劳德·韦尔兰德	270
6.8	菲利普·卡扎梅优	272
6.9	济斯瓦夫·贝克辛斯基	275
6.10	路易斯·罗佑	279
6.11	罗杰·迪恩	282
6.12	杰拉德·布洛姆	283
6.13	弗兰克·弗雷泽塔	287
6.14	鲍里斯·瓦莱约	290
6.15	吉姆·伍德林	293
6.16	彼得·德·塞弗	296
6.17	卡特·古德里奇	299
6.18	迈克尔·帕克斯	301
6.19	罗伯特·克鲁伯	303
6.20	吉格尔	306
6.21	雷·凯撒	309
6.22	鲍比·基乌	312
6.23	寺田克也	316
6.24	小岛文美	321
6.25	天野喜孝	325



本章小结 .....	332
第 7 章 奇幻造型的创意 .....	333
7.1 序：幻想的要素 .....	335
7.2 矛盾并置法 .....	338
7.3 异质同构法 .....	340
7.4 夸张变形法 .....	341
7.5 故事创意法 .....	343
7.6 儿童视角法 .....	346
7.7 自然观察法 .....	349
7.8 几何造型法 .....	351
7.9 机械生物法 .....	353
7.10 人体改造法 .....	356
7.11 拼贴合成法 .....	359
7.12 视觉错觉法 .....	362
7.13 创意速写本 .....	365
本章小结 .....	367
第 8 章 幻想艺术的职业 .....	369
8.1 序：幻想的价值 .....	371
8.2 动画角色原画师 .....	374
8.3 电影造型师 .....	376
8.4 儿童绘本插画师 .....	380
8.5 游戏角色设定师 .....	382
8.6 广告设计师 .....	385
8.7 幻想景观设计师 .....	387
8.8 玩具及人偶设计师 .....	391
8.9 幻想艺术家 .....	395
本章小结 .....	397
第 9 章 幻想艺术的未来 .....	399
9.1 “庄周梦蝶”故事的启示 .....	401
9.2 幻想艺术的谱系研究 .....	402
9.3 幻想艺术的未来 .....	405
参考文献 .....	406





# 第 1 章 幻想艺术导论

Chapter 1 An Introduction to Fantasy Arts