

〔英〕安格斯·赫兰德

商业艺术和数码插图

画笔与鼠标

p e n a n d m o u s e

Commercial Art and Digital Illustration



近来,插图艺术的复兴又成为设计时尚。在数码科技的冲击下,绘画性的插图曾一度面临萎缩。然而,它现在又恢复了新的生机,在版式设计、时装发布、广告、音乐图像、网页设计各领域,插图艺术随处可见。

《画笔和鼠标》研究了插图制作者的工作,他们的职业领域占据了图形设计和纯艺术之间的广阔空间,他们使用的创作工具正不断地变为数字媒体。尽管许多艺术家继续用手绘方法完成他们工作的大部分,可电脑技术作为创作工具的益处现在也已广泛地得到承认。在一些插图画家创作纯粹数码艺术作品的同时,许多插图画家创造了令人陶醉其中的混合体——将数字的和传统的绘画技法相结合。本书不仅勾勒出当代插图业所到达的一个层次,还披露了该行业在最近实践中的革新。

本书展示了来自世界各地的45位插图画家的作品,反映出差异很大的创作风格。问卷调查的参与者包括安东尼·伯里尔、尼克·辛吉斯、金·海奥森、金西·约翰·梅达、麦克·米尔斯、艾克欧·莫里斯玛、瑞吉·比召、格雷汉姆·朗斯韦特、凯·唐等。同时还推出他们精美的作品范例。本书还提供业内人士就其角色和远景展望的概览:通过回答一系列简单问题,问卷参与者自己评说他们的创作动机和创作方法,并对数码技术在创作过程中的角色和效果阐明自己的观点。

本书共302幅插图,其中270幅为彩色插图

BBP 02/02

画笔与鼠标

商业艺术和数码插图

画笔与鼠标

商业艺术和数码插图

编辑：〔英〕安格斯·赫兰德

助理编辑：〔英〕罗尼·贝尔

上海人民美術出版社



绪论	6
1/ 保罗·麦克尼尔	12
2/ 安东尼·伯里尔	15
3/ 克杰克斯-尼娜·克劳森和莱尔-赫格·克劳森	19
4/ 约翰·梅达	21
5/ 杰夫·费舍尔	24
6/ 伊恩·赖特	26
7/ 阿利克斯·威廉森	28
8/ 汤米·彭顿	30
9/ 肖纳弗·雷	32
10/ 迈尔斯·多诺万	34
11/ 克里斯·卡什	38
12/ 格雷汉姆·朗斯韦特	42
13/ 奎克霍尼 — 娜娜·劳希和皮特·施泰姆勒	46
14/ 斯潘塞·威尔斯	49
15/ 绿色女士—加里·本兹尔和托德·斯塔·约翰	52
16/ 露西·维格瑞斯	53
17/ 保罗·戴维斯	56
18/ 乔·玛吉	60
19/ 金西	62
20/ 马瑞恩·德察尔斯	64
21/ 塞里·安普里特	68
22/ 罗德里克·米尔斯	70
23/ 史蒂夫·普莱兹	72
24/25/26/ 艾克斯·格拉非斯哲·霍特—艾克·库尼格, 拉尔夫·希姆斯基, 马克·菲德勒	76
27/ 费尔亚兹·杰弗瑞	83
28/ 艾考·莫里斯玛	86
29/ 沃伦·杜·普里兹和尼克·桑顿·琼斯	89
30/ 瑞吉·比召	92
31/ 凯特·吉布	94
32/ 阿兰·贝克尔	96
33/ 尼克·辛吉斯	100
34/ 希夫	106
35/ 雷内·哈伯马舍尔	108
36/ 贾斯伯·古道尔	110
37/ 迪姆·奥瑞里	114
38/ 克里斯蒂安·拉塞尔	117
39/ 金·海奥森	120
40/ 提米·库辛达	124
41/ 凯·唐	126
42/ 伊万·希科克斯	130
43/ 伊恩·贝尔比	133
44/ 米切尔·吉勒特	136
45/ 麦克·米尔斯	140

绪论

安格斯·赫兰德
德博拉·托夫勒

[1] 瑞克·波伊那著，布斯·克力波恩版本 1991 年
[2] 瑞克·波伊那著，布斯·克力波恩版本 1993 年
[3] 克里斯·佛格斯著《杂志设计》，《凹版印刷报刊插图》1999 年

[4] 李维斯·布莱克威尔《新线条》，摘自《创作回顾》1996 年 7 月

[5] 瑞克·波伊那《插图的最后抵抗》，摘自《图画 321》1999 年 5 月

[6] 达瑞尔·雷斯，插图画家联合会（AOI）研究班，于 1999 年 11 月在彭塔格莱姆设计有限公司举行

最近几年，人们对复兴插图业的热情是显而易见的。在图书版式设计、时装展示、广告、音乐以及电视荧屏上，插图画频繁亮相。这次插图业的复兴还伴随着众多讨论，如关于插图画家的角色，是附属于设计团体呢？还是自由职业者？以及关于他们作品的技术效果等问题。

本书调查研究了插图画家的大量作品，他们的技艺填补了图形设计和艺术之间的空白。他们使用的画具也越来越数字化。本书也对这一行业所处的位置和所确定的目标远景进行了深入探究。

在 20 世纪 90 年代的大部分时间里，插图业岌岌可危。它的老主顾——设计和广告部门已变得更为廉价，其选择也更为自由。由于电脑的运行速度加快还有软件的更新换代，包括 Freehand、Photoshop 和 Illustrator 等各种图片处理软件的大量提供，设计师和艺术指导似乎认为他们自己就能够用电脑创造出自己的意象来。这种局面更由于人们能广泛地接触市场所提供的大量的储存好画面的软件，以及盗版激光光盘（如 Photodisc 照片光盘）的大量涌现而愈演愈烈。它们当中充斥着能够被巧妙处理、随意剪接的图片造型，而且有关“时尚”的印刷品书籍泛滥，正如《现在印刷》^[1]和《图形艺术前沿》^[2]，它们就鼓励装饰性的印刷企划。显然，这本是以往插图画家剪辑设计的重要阵地，正像在各类杂志中的表现风格所证实的那样，如著名的《线枪》杂志，1992–1995 年之间，就是在戴维·卡森的艺术指导下发行的^[3]。

这样的结果是，在 90 年代，插图业已显得越来越不合时宜，往往被看作是地方性的、昂贵的、不可剪辑、审美怪异的，并显现一种“复制加照片”的时代精神。

“众多说明性的图片并非出自经过传统训练的插图画家之手，相反，却是那些图形设计师们整天和 Photoshop 图片处理软件打交道的结果。”^[4]

“在 90 年代，做一名插图画家决非易事。因为图形设计师的注意力都转移到用更为精巧的设计方法，去寻找造型类型，而计算机又对这种生产提供总的保证，所以，这种因手工描绘而令人倍感亲切的、材质易损的插图，看起来就像往昔岁月里离奇有趣的遗迹一样被人遗忘。”^[5]

这种从设计师到插图画家的明显失控，唤起了从教育界到评论家防止插图艺术消亡的大声呼吁。

“在数字革命的觉醒中，相对于用 Photoshop 软件进行美术剪贴的兴盛之势，使以颜料和水墨绘制的插图看来已失去了生存的土壤。对于那些仍以传统方式工作的人们，对绘画技艺生存荒废的讨论已刻不容缓。”^[6]

[7] 对彭塔格莱姆设计有限公司的访问,1999年8月

[8] 皮特·雷利《快速绘画》,摘自《管理者》1999年6月25日

[9] 《符号资料书》,范·诺斯垂德·伦赫德公司出版

[10] 《照片资料书》,布鲁克曼·穆臣著,1985年

[11] 《“情报”展览目录》,泰德·不列颠著,2000年

[12] 《阿丹·肖夫尼斯/介绍,样品》,劳伦斯·金公司出版,1999年

然而在90年代,持消极态度批评的主要根源常常就是因为同样的那几个人,是他们使这一问题永远存在着。在一个类似的合适的范围内,教育工作者还在教着传统的画法。事实上,绘画教师们正在教着第一代新插图画家,对他们来说,技术是无所不在的。他们生来就意识到:是数码产品导致设计师和艺术指导们操纵了局面,同样它也可以让我们在它的上面磨刀一试。这些学生,也就是现在的从业者,只把电脑和它的软件视为一系列画具的补充。他们最大限度地寻找机会,而机遇也为他们敞开了大门——技术极限在有序降低而供给能力却在不断提高。

现在,他们得益于控制能力和熟练操作能力。正如插图画家尼克·辛吉斯的评论:

“在我的潜意识里,用鼠标画画,早已和用一支笔或一根油画棒作画没什么两样了。这一媒介使我操作起电脑来更快、更好,而且现在也更便宜。”^[7]

用鼠标作画不仅反映出插图画家创造形象的能力,从而使插图画在曾经令人痛苦的就业领域重新繁荣,而且从审美的角度看,它又有简洁、可复制的属性,所以不仅在图形设计行业,而且在整个传媒界,正对这种日趋流行的现成的图像作出反应:

“今天,要想摸清国人的心思,捕捉到注重款式的有品味的人,再没有比招募一位能作此类很少出错的视觉作品的插图作家更好的办法了。”^[8]

这种趋势已影响到所有通讯形式。配以资料图表、曲线图和统计图表的信息图画已重现江湖,它们被用于美学目的的频率和用于测量、量化数据的机会同样多,这说明它们被提升到一个突出的地位并有不同的侧重面。在约翰·梅达的作品中,卡尔·杰斯特那的几何图形模型和技术图已引起人们的关注。经由亨利·德瑞弗斯^[9]和斯提伯纳/厄本^[10]编辑目录的无名制图员的作品仿佛又获得了新生。英国艺术家朱丽安·奥佩和米切尔·克瑞格-马丁^[11]的作品也是如此。二者的成功为通过一种现代绘画语言使艺术和图形设计相得益彰作了证明。

这种儿近科技的手法正在不断扩大其应用范围,甚至包括唱片套的制作。例如,舍费尔德-贝斯德设计集团的《设计师界》杂志^[12],为提高其审美品质已采用信息图片,而不是出于以往数据测定和量化的目的。这种趋势对数字世界来说并不是秘密,在当代手工绘画领域也是显而易见的。正像罗德里克·米尔斯在本书(P70-72)所展示的那样。

使用插图的兴盛也许仅仅是一种潮流,但它已成为使插图从一种类似物跨入真正数字世界的桥梁。

[13] 李维斯·布莱克威尔, 摘自《创作回顾》, 1996 年 6 月

[14] 《丹·费恩与瑞克·波伊那访谈录》, 摘自《眼睛》杂志第 22 期, 1996 年秋

[15] 罗伯特·马逊《图画的回归》, 摘自《眼睛》杂志第 35 期, 2000 年春

梁。

“当然, 插图画家在他们的艺术创作中并不需要使用电脑, 可我猜想为使这一行业有所发展, 正是那些人正在做他们想做的。”^[13]

无论如何, 计算机仅仅是一种媒介。在对业内人士的问卷调查的回答中, 也能清楚地发现这一点。发此问卷, 其中的潜台词是想为插图画家自己提供机会评说其使用电脑的诱因和工作方法, 并就数码技术在其创作中充当的角色和作用亮明观点。一系列的问题被提出, 而其中的一些回答是斩钉截铁的, 相同的思路比比皆是, 都揭示着一种强烈的意识——突出个性。

只有费尔亚兹·杰弗瑞的回答暗示了与数码媒体的联系, 他自封的头衔是: 数码艺术家。大多数人仍喜欢延用“插图画家”的传统称谓, 尽管这个称呼似乎太简单, 可至今为止, 没有人能想到比它更贴切的词了。当问及当今对“插图”(illustration)一词如何定义时, 伦敦皇家艺术学院的丹·费恩教授回答:

“它应该是我希望我们能施与它的那样一些词。因为许多这里所正在进行的和我自己正在做的, 根本不是说明或图解。它是为巨大而多样的背景环境进行的图像储备。”^[14]

关于称谓问题, 许多问卷调查的参与者已经承认愿为插图画家冠之以“艺术家”、“设计师”的头衔。这种对传统定义界限的冒犯, 起初好像只是为了商业性的变色龙般的考虑——成为一切以尽可能多地赢得观众, 而不是因角色的改变而重新定义的。

然而这种潜在的角色改变需要更为细致的考察。过去, “商业艺术家”使用图解、复制图片、设计、印刷等技术独立生产所有产品。当广告业和设计工业卷入其中后, 由于专业化的分工, 这种全方位的操作变得越来越冗长繁琐。可最近, 技术上的革新和相关方面的支撑保证, 又刺激了这种“设计师制造者”的再度出现——只要通过具有无限复制能力的数码打印机, 个人就又可以随心所欲地从事从设计到创意的任何事情。也许一部分问卷回答者对这种更为“兼容”的方法是不得已而为之, 而不是单单想要一个更商业化的头衔, 瑞恩·休斯在写给《眼睛》杂志的一封信里, 就一篇有关插图业里图片贸易的文章的回应证实了这一点^[15]:

“大多数的讨论似乎集中在对那些有点过时和范围狭小的插图制作消亡的惋惜上。因为它们已被看作是主要的编辑方式, 并有漫长历史的根基。这种观点在过去‘商业化艺术’的 50 年里, 已

[16] 信，摘自《眼睛》杂志第36期，2000年夏

上升到专业人员一统天下的局面，每一环节都由一位不同的专家统辖。从卡桑德拉和 麦克赖特·考弗、阿布拉姆·吉姆斯、图尔路斯-劳垂克，到维克多·莫斯科索或斯坦伯格兄弟，他们已不可能仅仅视自己为插图画家。他们都可能先由一位艺术指导传达要旨，然后向分别的印刷商提交成品，也许应称之为‘企划艺术家’。

如果说，计算机正在侵蚀着插图业的某些领域，这是因为它给予了每一位作者完全的控制能力。每次我选用一种字体，我都在某一方面设计了自己。在经历了最神秘最细腻的形象制作过程后，我想到了更广泛的控制——这种控制在10年前是无法想像的。”^[16]

有一种学派将“插图画家”这一传统称谓视为一个完美的描述符号，不论是在过去还是现在的背景之下。字典里关于“图解”(illustrate)的定义是：通过举例、解释、用绘画或图片阐明，并附一个拉丁词根，以使人明白。“照亮”应是对这一词更确切、形象的表述。从逻辑上讲，第一个插图画家或叫“商业艺术家”就像魔法师一样，他确实“照亮”了，该词具有“解释”的意味。这一名词所具有的“传达”的意图则在艺术家安东尼·伯里尔的回答中尤其明显，他想使用“图解”一词“设法建立一种视觉通讯的新语言”，而罗德里克·米尔斯则想以“视觉传达者”作为称号。约翰·霍德金斯，兰卡斯特中心大学的教学领导，则看到了该词与传统命名法仅有的关联：

[17] 约翰·霍德金斯，信件，摘自《插图画家联合会志》，2000年8月、9月

“对‘图解’这一名词我没有异议。我相信它是一个奇妙的境界，它包含了所有最优秀的传统和革新，那是大不列颠艺术学院的荣耀，如果你能恰当地让骷髅头和交叉的大腿骨图形从迷雾中穿行，把所有的江河湖泊都看作是你自己的。”^[17]

在回答“为什么你做你正在做的？”时，一小部分回答者称是被潜在的知名度所吸引，至于经济收入似乎最少提及。创作意象的其他诱因则被描述得更概念化，露西·维格瑞斯和阿利克斯·威廉森这两位艺术家将自己定义为信息员和问题解决者。对大多数人来说，激发插图画家创意的根源是两方面的：纯粹的娱乐和天生的智慧。

[18] 克瑞斯·沙洛克《绘画，我爱它》，摘自《插图画家联合会志》，2000年10月、11月

“绘画，就像在成为上帝——在你的想像中，你创造了一个世界，之前，那里什么都不存在。当作画之时，有点儿像《圣经》里的上帝创造世界，第一个画面从笔端跃然纸上……而之前，那里除了苍白的纸张外一无所有，而现在，一个世界浮现眼前——一个也许依赖于周遭现实的世界，而这现实已通过创造者之笔，净化得一尘不染。绘画，我爱它。”^[18]

传统绘画的传授者，接受了别人委托的任务之后，恐怕也在使用着相同的机器（电脑）工作着。不过，两组人群所需的技艺大异其趣。形象制作所需的绘画基本功仍是至关重要的。正是这些专业技巧把插图画家和图形设计师区分开来。

“由于人们存在着对视觉表达原创风格的渴望，所以非常有必要探讨这一情况。在图形设计和插图画重新确定的伙伴关系中，二者应找到共同前进之路。插图画的特长就在于能创造形象。幻想着只要有 Freehand 和 Photoshop 图片处理软件就足以应付一切，那只能是设计师的傲慢无理。”^[19]

灵感，并不经意地来自周围的每一事物。它来自一地之环境、旅行，来自家庭、良师益友、同事，更真正来自那些有如此强烈的观察力的人。安东尼·伯里尔在他的问卷答案里暗示了这类人的特性——被其他人的心路历程所感染而思如泉涌。

针对绘画技艺和电脑技术二者不同的所有重要调查，斯潘塞·威尔斯站在大多数答卷者一方，也许作出了最精彩的总结：“画技是必备的手艺，而电脑技术则是将被使用的工具。”

安东尼·伯里尔观察认为，数码技术能将绘画技艺引领进以前从未涉足的领域。他支持了这一观点：科技时代已为插图画家提供了更多机会，而不是缩小了他们的生存空间。之前，在《插图画家联合会研究》和《线条绘画》两杂志中，曾经有关于插图业未来的讨论，其中有这样一种主张：

“我并不把数字世界的跃进视为威胁。事实上，对于那些如此痴迷电脑的人，各级可支持软件和高性能计算机，为他们的作品添加另一个维度提供了机会……”^[20]

在为本书回答问卷时，金西指出，如果二者各行其是，那么，不论是传统绘画还是电脑技术都不能生存。画艺借助于电脑技术，电脑技术则产生于绘画的经验。其中一方离开另一方都是站不住脚的。从最广泛的背景下理解此话，这一表述是真实可靠的。正如 2000 年 10-11 月《插图画家联合会》杂志（简称 AOI）所言：

“照相机的诞生并没有将戏剧斩草除根，留声机的发明也没有封杀现场表演的音乐，计算机的应用并不意味着手工绘画的终结，二者并行不悖。一些最优秀的作品常常是传统技艺和数码技术的混合体。用电脑扫描成品、手工处理色彩、利用其影响，所有这些能力都能充实你的工具箱

[19] 瑞克·波伊那，摘自《图画 321》1999 年 5 月

[20] 达瑞尔·雷斯，插图画家联合会（AOI）研究班，于 1999 年 11 月在彭塔格莱姆设计有限公司举行

[21] 劳伦斯·泽根, 摘自《插图画家联合会志》, 2000
年 10 月、11 月

而不是限制它。如果你不确信这个工具箱是多么的有用, 那么, 就请看一看插图画家的世界吧! 乔治·斯诺、乔·玛吉、安迪·马丁、马瑞恩·德察尔斯等等, 在过去, 伟大的艺术家早已接受了新技术, 拥抱它, 利用它, 并将他们的创作推向新的领域; 霍克尼使用宝丽来相机, 沃霍尔重新发明了丝网印刷术, 赫斯特着手把只存在于光盘上的美术作品有限剪辑成印刷品, 进行生产。”^[21]

作为对插图画家数码技术要求的回应, 最近和过去, 潜移默化之中将会有从画笔到鼠标的产业革新。大多数人用手中的钢笔、铅笔、画笔和墨水、颜料开始其插图绘画的生涯, 并配备一件或尽可能多的电子工具, 包括图片处理软件 (photoshop)、插图软件 (illustrator) 和另一种图像软件 (flash)。一些人已经全身心地接受了电子世界; 其他人则选择保持手工操作。然而, 有趣的是, 大多数的批评和议论, 仍把传统技能作为创作的基础, 仅把电脑看作一种使用工具。许多人根本未提到数码技术, 甚至包括那些把它视为正统的人, 这更肯定了工具毕竟只是手段的观念。



○保罗·麦克尼尔 ●作者

●就你的职业而言，你怎么称呼你自己？

○艺术家/插图画家（虽然在我的护照上写着艺术家，可我希望，那些有权者应对轻视我感到抱歉。）

●你为什么做现在的工作？

○为了使人们快乐。

●是什么激发了你的创作灵感？

○其他的艺术家和艺术的普遍性（严格地说，它属于现代艺术）。也许还想打破什么才是可接受艺术的成见。

●传统绘画和电脑技术的区别是什么？

○就我所理解的，没有不同。任何好的作品背后，总有一个好的想法，与它是怎么制作的无关。我推测，就像现在的电脑一样，曾经被认为是顶尖科技的东西就要隐约出现了。我并没有关于电脑的成型的理论，它只是摆在我家里的一样东西，可用它制作快捷、色彩鲜艳的形象非常理想。对这个问题还想说许多……

●你都使用哪些技法呢？

○我常常从我过去的照片中获取一个想要的形象，然后试着用鼠标和简单的绘画程序粗略地再现它，直到我使它看起来很“棒”后，才打开颜料瓶把它画在画布上，采取依编号着色的方式。用鼠标作画是粗糙而不准确的，像用你的左手画画，可结果能令人惊奇。它快捷而有价值。在决定为其中一幅画着色之前，我做出打成打的形象。任何电脑技师都会奇怪：“为什么他不把这些形象印在画布上呢？”是的，我本来能够这样做，可这对于传统绘画来说，好像具有为病人治疗的意味，况且我喜欢用我的手（公平地讲，这正是工作中技能的表现）。所以，我坚持用颜料着色。

●这些是你过去常用的技法吗？

○不，真的不是，它们是我最近才使用的。我愿意保持事物常变常新。有没有电脑无所谓，电脑只是使你的生活更有生气的工具。



1.1/ 星期六



1.2/ 莫那若



1.3/ 毕瑞格路



1.4/ 涌起的波浪

1.5/ 坏“索兹”



1.6/ 停止“和平”手势





○安东尼·伯里尔 ●作者

●就你的职业而言，你怎么称呼你自己？
○现代派艺术家。

●你为什么做现在的工作？
○为视觉通讯系统构建一种新式语言。

●是什么激发了你的创作灵感？
○其他人思想方法的副产品。

●传统绘画和电脑技术的区别是什么？
○电脑技术能够引领传统绘画开拓过去从未涉足的领域。

●你都使用哪些技法呢？
○绘画、影印、摄影、扫描。

●这些是你过去常用的技法吗？
○是的，不过，采用扫描技法是最近的事情。



2.1 这是一种形态