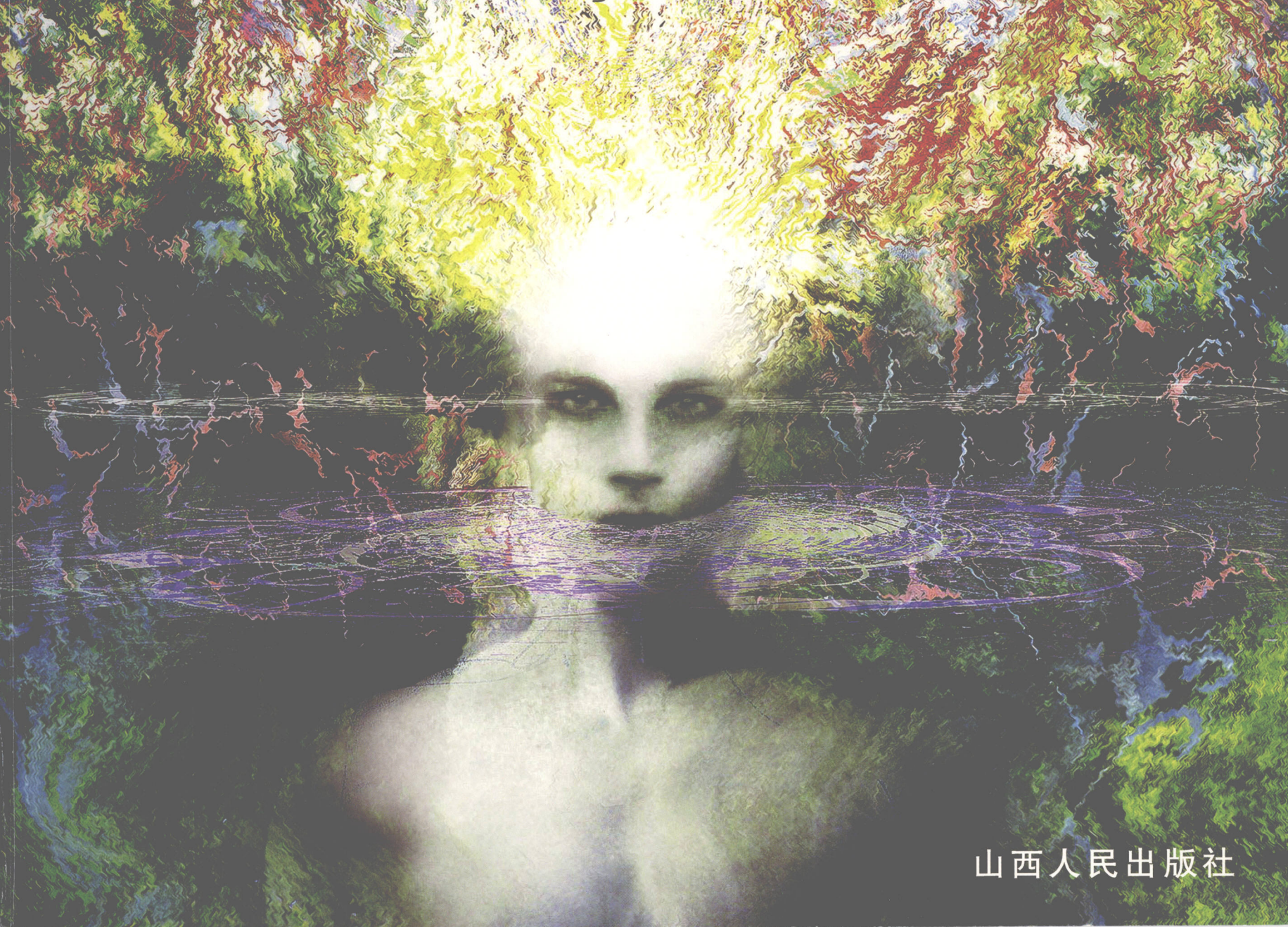


奇幻艺术大师

The best in Fantasy and SF art worldwide

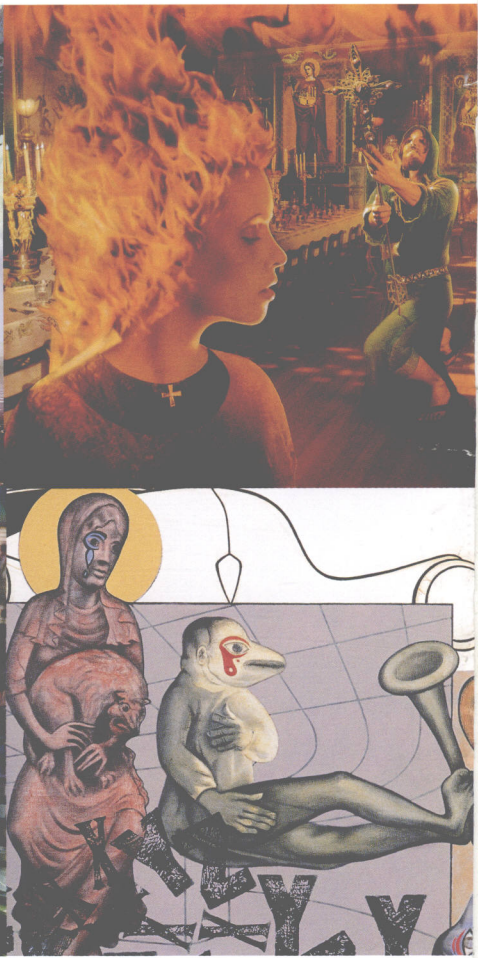
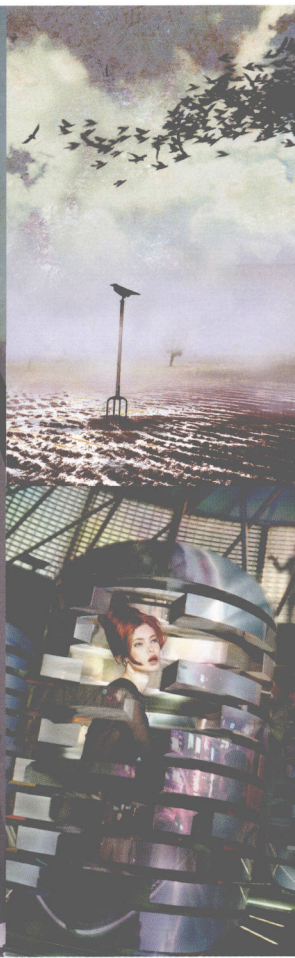


山西人民出版社

Collins

奇幻艺术大师





Collins

奇幻艺术大师

世界怪诞和科幻艺术领域最杰出的人

[英] 狄克·裘德 著

杨梅 译

王惠平 审译



山西人民出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

奇幻艺术大师 / (英) 狄克·裘德著; 杨梅译, —太原:
山西人民出版社, 2005.5
ISBN 7-203-05256-7

I. 奇... II. ①裘... ②杨... III. 动画: 连环画—
鉴赏—英国—现代 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2005) 第032669号

奇幻艺术大师

(英) 狄克·裘德 著 杨 梅 译
责任编辑: 李 扬 李 颖
出 版 者: 山西人民出版社
地 址: 太原市建设南路15号
邮 编: 030012
电 话: 0351-4922220 (发行中心)
0351-4922208 (综合办)
E-mail: Fxzx@sxskcb.com (发行中心)
Web@sxskcb.com (信息室)
Renmshb@sxskcb.com (综合办)

网 址: www.sxskcb.com
经 销 者: 新华书店
承 印 者: 北京雅昌彩色印刷有限公司
开 本: 889mm × 1194mm 1/12
印 张: 12
字 数: 450千字
印 数: 1-4000
版 次: 2005年5月第1版
印 次: 2005年5月第1次印刷
定 价: 68.00元

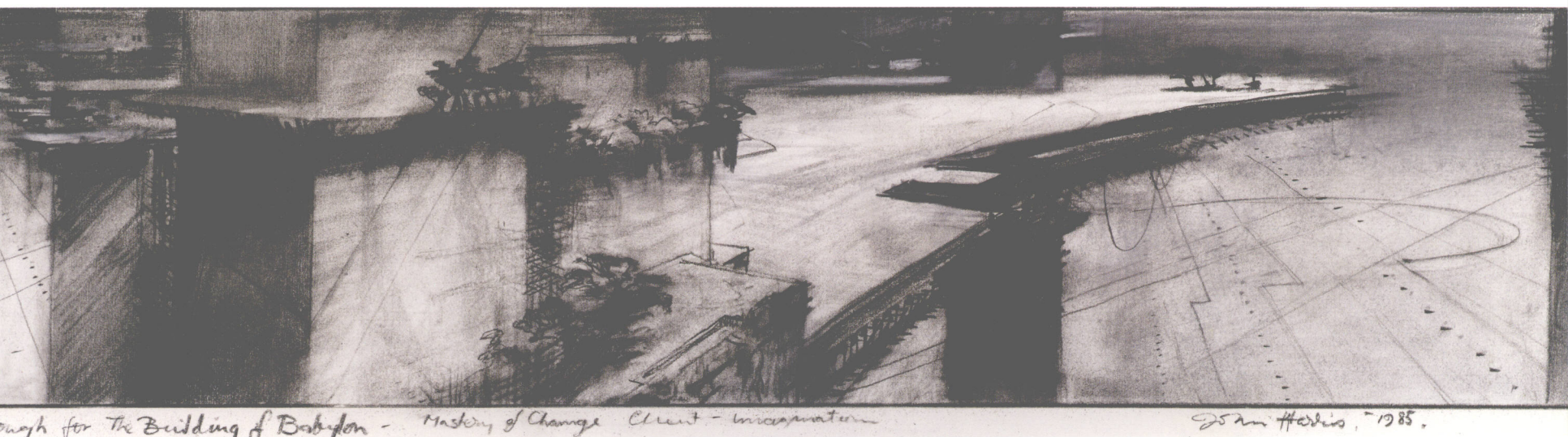
版权所有

侵权必究

印装差错

负责调换

致艾立逊和菲里克斯，他们在这里，
但不能常常见到我；
致艾林、保尔和达冕，
我希望他们在这里并能看到这本书。



感谢

在此，我也必须向哈波·柯林斯图书公司的凯西·高斯苓和卡洛林·彻通致以真诚的谢意，他们的耐心在此获得了考验。

向每一位艺术家致以真诚的谢意，他们大度地提供了无限的时间、合作和支持。

真挚地感谢狄安娜·瓦尔斯同意再次和我合作。

感谢科林·布朗为本书作设计。

感谢艾立逊·爱瑞德，他应该是所有逝去的怪诞派艺术家的神圣赞助者吧。

感谢林·爱默斯理，他在本书快出版时给予了帮助；感谢珍妮·阿布鲁克，他修补了一个甚或两个潜在的数字漏洞。

你们的帮助在很大程度上缓解了我的压力。



目 录

简介	8
凯斯·帕金森	12
安·苏沃斯	26
朱迪斯·克拉特	38
约翰·哈里斯	50
菲尔·海尔	64
伊安·米勒	78
杰·凯·帕特	90
格瑞葛·斯坂兰卡	104
德弗·悉里	118
达瑞·安德森	130
参考书目	144



简介

“怪诞派”一词没有严格的界限，它对不同的人含义是不同的。对大多数意识受电影导向的人来说，在这个陶肯和乔治·卢卡斯时代，它仅仅意味着小精灵、公主、巫师、黑地主和明星。对另一些人来说，这一词汇带到他们脑海的是由布鲁海爾、包士和超现实主义所激发起的想像灵感。这一术语的纯粹的“模糊性”也使本书的图片可以安然地置自身于两者之间，因为当描述科幻画的范围和这一术语几百年来一直激发着斗士与龙类的形象时，它都同样恰当地适用。

龙

荣·提纳在《怪诞派大百科》（克拉特和格兰特出版公司，奥比特，1997年）中指出，在阿塔米拉和拉丝库的洞窟壁画上的动物的狂放形象是早期怪诞艺术的合法代表，它们可把“怪诞派”一词上溯到很古的时期。在人类历史的长河中，艺术一直被当作描述已知和阐释未知的语言工具。当早期的人类试图去解释生物界及其天气系统和自然灾害的秘密时，各种理论被创造出来，成为合理化生存于其中的世界的令人恐怖的不可预知性的手段，就如我们所知的，一幅画可以比一千句话更有力。

从行程中返回的探险家们叙说了各种根本不存在的生物的故事，这些生物很快就被画到画里，被塑造，几百年里被虔诚地信仰，直到科学和考古开始从虚构的故事中梳理出事实的成分。也就是说，即使在这样一个我们可以计量遥远的星球的组成元素和克隆生命的时代，龙作为一个世界象征的力量，仍和它从前一样强烈有力。一个对我们的星球完全陌生的外星人将会在绘画、雕刻和语言中发现有关这一怪兽的如此多的证据，以至于他们确信最终会发现这种神奇的



格瑞葛·斯坂兰卡

《龙》

数字处理，2000

动物生活在地球的某处。

复兴时代的人们

在“文艺复兴”时期，艺术变得越来越风格化，规则不仅被用做布局，而且被用来展现要描述的对象。几乎所有的欧洲画作都与《圣经》和古典时期的文学作品的场景相关，但它们太注重象征体系了，以至于需要良好的教育才可以完整地理解其内容。人们至今仍称赞阿塔米拉和拉丝库的洞窟壁画，认为它们是创造性的怪诞派艺术，但它们最初是在罗马东正教的正统框架内，被视为对人类瑕疵的讽喻性作品而被观玩和欣赏的。这是一些非常有用的绘画，如果有那么一个观众群被教导阅读它们，并有面向大众市场的出版社可以出版提供给书店，那么，它们如今可以被印在书的封面上。这种复杂的象征体系当然出现在怪诞派艺术的范畴内，但现在它们有时会受到嘲笑，可能导致对远古时期的调查的终结。

19世纪和20世纪产生了一个高度风格化、怪诞化的艺术流派。就如同它最初引进奇异土地和怪兽的故事那样，如今的探索将日本和非洲艺术带入了欧洲艺术家们的视野。从日本方面来说，一个更有限的调色板和随之产生的色彩调和意识被印象派吸收到进木版画中。而艺术家布洛克和毕加索则从非洲雕刻中汲取灵感，开始形成一种新的调和方式，在一个二维的平面上表现三维的图像。他们试图将一个物品分成几个平面，作为一个高度风格化的几何图案，这种工作带动了立体主义运动的产生。超现实主义抓住精神分析理论，试图从潜意识中直接透视形象。20世纪头十年，怪诞派艺术终于登上了历史舞台。毫不奇怪的是，日益壮大的图书界抓住了这种潜势力，文学和艺术的一种重要类型产生了。

随着传统的透视原则和古典的构图法在寻求绘画的更忠实的表达方式的过程中被抛弃，许多艺术甚至变得更荒谬和更另类。艺术家更注重所选材料的纹理，而由此创作出的作品使主流艺术进一步远离肖像画和风景画的淡雅传统。人们逐渐理解，“现实主义”这一术语实际上就是艺术家对他选择来描绘的事物的“再现”——这种观点认为，个人仅指作品的创作者本人，对所有其他的人，他们可以按他们所希望的方式



式来理解。

21世纪的怪诞派

这本新书《奇幻艺术大师》所引起的兴趣与结果，都同样恰当地适用。在本书中，许多著名艺术家讨论了他们的方法和技巧。书中收入作品的范围主要是绘画或数字处理作品，但制作一幅图片的方式远远不止

如此。这本新书同样探讨插图画家和艺术家们的创意过程和灵感，但它涵盖的范围要比它的前任大师们追求的更宽。

达瑞·安德森
《象棋城》(局部)
数字处理，2000

凯斯·帕金森的作品很好地代表了绘画的水平，他的纤维画和油画给许多杰出的怪诞派作者的著作封皮和怪诞派比赛图标润色不少。菲尔·海尔对油画的美学追求，相对来说没有那么多的启示性，他主要是受发挥他的画笔和用完美的表达工具来表达主题这一挑战的驱使。他流畅地描述了插图事业带给艺术家们的问题。朱迪斯·克拉特同我们一起分享她在一种细致的都市生存状态中，如何通过将人群、动物和经典艺术片段融合成超现实的并存状态——这意味着风景和故事两者兼得——来实现她画风景画的愿望。

蜡笔画和连环漫画在第一部书中完全缺席，但在此书中，安·苏沃斯的作品展现了它们的美姿。在她所画的为夜色所笼罩的树、尖塔和古代墓碑等形象中，她最大限度地运用了这种极具感情色彩的媒介。约翰·哈里斯的作品为我们展示了描述范围的巨大空间，他的蜡笔画不仅赋予一种灵活方式，使他可以将画面反映到纸上，而且在很多方面使他创作出更流畅的、较少细节描绘的图像。正因如此，他的素描和他最后的成品画同样重要，甚至要更令人满意。他自己也承认他有时是“发现”而非“定义”图像。

格瑞葛·斯坂兰卡在作品中将其技巧发挥到最大极限，这些技巧都可以被包括进“复合媒介”这一术语中。拼贴和绘画是他创作许多作品的主要工具，有时候还要用照相机和电脑。有关他的一章中的几幅作品也表明了怪诞派绘画如何发挥社会——政治评论的作用。伊安·米勒的优异作品很早就通过他细致的笔墨画，以及稍微有些恐怖和霸道的图像表现出来。然而摄影师杰·凯·帕特使用传统的暗室技巧把印刷时代的底片和拼贴以及手拍结合起来，创造了本集中最有深度的形象。在一个用电脑工具来创作他所作的这类形象的时代，他的做法显得非常有个性，深具创意。

如果一部作品集没有包括一些数字艺术作品，那它就完全没有代表性。本书很幸运地收入了这样的两幅顶尖作品。建筑师出身的艺术家德弗·悉里熟练掌握Photoshop和融合了数字技术的拍照工具，为杂志和图书封面设计了炫目迷人的照片，而达瑞·安德森则向我们证明了，他自己开发的数字处理工具可以被用来创作出色的图片，并用非常美术化的术语讨论了他的创造性的技巧。



朱迪斯·克拉特

《新月》

100×70厘米 (39×27 1/2英寸)

帆布油画，2002

应该指出的是，为了将这些天才的艺术家的作品集成一部书，这里的许多图片都只是它们本来篇幅的一部分。那些通过数码文件传过来的作品在其文字说明中没有标注篇幅大小，因为这只是一个主观的范围，但它们中的许多可以用A1或以上尺寸的纸打印出来。一些传统绘画作品清晰地标注了尺幅。虽然在改造的过程中非常小心，但在缩小的图像中，有一些细节还是被掩盖了。画笔和表面细节的力度受到四色印刷的限制，因此，我们非常希望读者去浏览这些艺术家们的网页，在那里，可以非常清晰地欣赏这些图片。

开端

孩子们用一系列的象征系统展示他们所学的知



约翰·哈里斯

《土星》

89×58.5厘米 (35×23英寸)

帆布油画，2002

识：活动、制作音乐、扮演角色和打标签。早期的图片制作可以象征感情、思想和观念；它不必直接表述事物本身，而且比孩子们的观察要更多。这在儿童早期是一种跨文化现象，后来渐渐受到具体文化价值观和需求的影响；也就是说，工业社会的需求，这种需求要求获得书写知识和计量系统。只有一小部分个人在其生活中继续以画画作为表达的主要方式，而他们的绝大多数的同龄人在儿童期的后期就已经偏离了这种象征实践。为什么会发生这种现象是值得讨论的问题；成人丧失了少年时期的灵活性，学校和教育的压力毫无疑问是脱离视觉艺术的重要因素。无论如何解释，我们还是感到非常幸运，因为一些出色的艺术家仍然存在于少数选民之中。



伊安·米勒

《阿库·大菊》

30.5×30.5厘米(12×12英寸)

钢笔画, 1998

凯斯·帕金森

“很多父母可能都会对一个立志要将创作怪诞艺术作为职业的儿子的前途感到忧虑。但相对于其他选择，如性、毒品和摇滚来说，他们要热情一些。”

在某种程度上，高中时代的凯斯就意识到大学作为教育阶梯上的下一个台阶，具有胁迫性——但对他来说，这并不真算得上回事。那时，他像很多和他同龄的孩子们一样，立志成为一个未来的摇滚歌星。那是在20世纪70年代，他在一个很有潜力的摇滚乐队中当鼓手，那时他把大部分时间用来和他的队友们在一起。虽然这种事业之路很吸引16岁的凯斯，但是他内心也明白成功的希望是很渺茫的。

他的父母认为他应该有一个稳妥的计划，虽然他们从未试图阻止他追求自己的梦想，但当他表达了希望发掘一下艺术兴趣的时候，父母一起发出的释然的叹息声，就连临近城镇都听得到。

“很多父母都可能会对一个立志要将创作怪诞艺术作为职业的儿子的前途感到忧虑。但相对于其他选择，如性、毒品和摇滚来说，他们要热情一些，”凯斯说，“当然也可能是他们认为我有点艺术天分。”

凯斯13岁时，创作了他的第一幅油画作品。“我不太确定那时是什么使我走进一家艺术商店，并买了一套油料，但我带着一套10种颜色的油料、一些画笔和一个帆布夹回家了，并画了一只西班牙大帆船，”他说，“回想起来，我知道那无论如何都是一次胡闹，但是我的家人将它裱好，挂在前面房间里。那幅画对他们的意义比对我要大。但是，它受到这么好心的接受这一事实，肯定在我少年时期的脑海里占据了一个角落，因为我认识到艺术这东西挺有趣的。”

阶梯

“那时我没有认识到自己的视野有多狭窄。对我而言，我们对周围世界的观察是逐渐变得精确起来的，而观察就是其中的关键。作为一名艺术家，如果你希望你的艺术反映真实，那你就要知道你的描述物真正

看起来像什么，而不是像我们的文化教育我们的那样，把他们看成一些象征物，或我们的狭隘视野所能提供的那种简化的图像，我是说，要看出我们的环境真正是什么。当然了，这样的一种对概念的纯粹区分，只能是一个高高在上的目标，永远是在我们可以触及的范围稍外。但是，我们所迈出的每一步都使我们更靠近它，每一步都比前一步远，而且，作为一个目标，它还是可以实现的。

“大多数艺术家会回顾他们当初艰难起步的时候，并注意到他们如何变得日益艺术起来。但向前看是完全不同的一回事。迈向那个不断变化中的阶梯的每一步都是费了很大的力气才能获得，而当我们获得一种新的心得的时候，它又将我们的视野引向阶梯的下一级。我觉得这种视野的逐步开阔是好事情。如果我在开始的时候真正意识到自己的能力是如何有限，我当初可能会放弃。

“艺术就是旅行——每一步就它本身而言就是一次终结。作为艺术家，我们在路途中做些什么就决定了我们将是什么。每一次我们都试图使自己更完善，我们的努力就是我们的回报。虽然我不知道或不清楚如何到达下一级台阶，但我确实知道我在寻求什么。

“我认为，生活的一部分是一种精神，如果你希望在绘画中剖析它，那么能最初感觉到它，然后开始关注它，这是非常重要的。这种素质常常被描绘为‘特质’，当画画的时候或当人们有特质时，他们就可以表现出个性。他们是独特的。我想最好的艺术应该是能够抓住这种精神，并使观察者感觉到它。我的最高目标就是对概念的澄清和把这种精神引入我的艺术。”

湿滑的第一步台阶

凯斯很早就踏上了湿滑的第一步台阶。他喜欢坐

小传

1980年从位于密歇根的大拉佩德的肯达理设计学院毕业后，凯斯在一家名叫“广告招贴”的公司谋得了一个艺术师的职位，为阿卡德唱碟公司设计艺术品。

之后，在TSR公司做了5年的艺术师。这家公司为他们的主顾龙蓝斯、遗忘王国、奇妙故事和噶麻世界出版书、杂志和日历。

接下来是14年的自由职业期，在此期间，凯斯为很多畅销书画封面，如泰里·善心、大卫·爱丁、麦克卡弗里、奥森·斯库特·卡特、卫斯和黑克曼、西·杰·杰瑞、泰里·布鲁克斯、丹尼斯·麦克金南。凯斯在此期间获得了很多奖项，最令人注目的是1988年和1989年获得的查里斯“最佳精装书封面奖”。

自从事自由职业初期开始，凯斯就为他的艺术品注册，以用作电脑游戏、字谜、国外出版物以及其他很多奇妙的产品。

1995年，FPG资助将凯斯第一部作品集《园丁》出版，这是他第一次涉足游戏开发领域。这对他以及FPG而言都是一个新的尝试。许多出色的怪诞派艺术家都为凯斯的书人物画插图，为这一游戏出了力。

最近几年，凯斯将更多的时间投入到写作中，并将他对商业艺术品的注意力转移到软件行业中，为索尼和THQ'S开发的流行网上游戏“疑问”作艺术设计。

在宾夕法尼亚东南部居住了将近9年之后，1999年，凯斯与其妻玛丽，及其他们的两个儿子尼克和扎克搬到阿周那居住。

www.keithparkson.com上展示了他几乎所有的作品，并包括他艺术产品的全部清单。

《蓝玫瑰》(局部)

帆布油画，1991

这是凯斯为大卫·爱丁的《蓝玫瑰》(巴蓝亭·戴尔·瑞图书公司)设计的封面画。“这是用数字来决定构图的一次尝试。我花费了一天半的时间来构思中心人物周围的三个巨神和他们的武器应该摆放的位置。我的目标是将观众的目光吸引到图片中，并聚焦于中心角色。为了这一目的，设计武器所使用的所有的直线条都将观众的目光引向骑士。”



在桌边画太空船。他的房间张贴着国家宇航局的海报，这些海报里充溢着艺术家们对未来航船的概念，而这些概念可以将美国宇航员带往月球或更远的太空。“我一遍又一遍地画它们。”凯斯说。他画的第一艘太空船画要比阿姆斯特丹于1969年迈出他那著名的一步还要早几年。他喜欢太空旅行和实物火箭的概念，并希望成为一名宇航员，直到认识到要掌握所需的相关数学知识有多么难，他才放弃这一想法。

“我阅读科幻小说，因为它是仅次于真正的宇航员的最好的东西，而且，那个时候，也就这么多东西可以看的。我阅读所有的东西，即使有些并不怎么吸引人，”凯斯说，“我说‘吸引人’，是因为常常是那些封面将我吸引进去。我继续画那些太空站、月球基地和外星球画，直到我高中最后一年。一位名叫布鲁斯·瑞的老师邀请我参加一个培养未来艺术家的特训班，那些课程使我了解到怪诞派艺术世界。在那一学年，我创作了一系列怪诞派画作，年末，我将它们制作成幻灯片，并转换成课程学分。”

学年结束后，凯斯将幻灯片送到纽约几家封面制作公司，他觉得自己已经准备好去创作封面。他被所有这些公司礼貌地拒绝了，但是爱斯公司的艺术总监不厌其烦地给予他一些建设性的批评，他将这些铭记在心。第二年，他就读于密歇根大学，然后转入位于大拉佩德的肯达理设计学院，继续其后的三年学习生活，并学习艺术商业。

“毕业六个月后，我按照《芝加哥讲坛报》上的

《沙拉那的精灵女王》
76 × 45.5厘米(30 × 18英寸)
纤维板油画，1991

这幅凯斯为泰里·布鲁克斯出版的《沙拉那的精灵女王》(巴蓝亭·戴尔·瑞图书公司出版)所画的插图，是为了创造足够大的画面，以使人们从书店走廊过道就能看到它，但他还是在画面上方留下了一定空间，以让出版商可以大手笔地发挥。”由于人们的眼光一般都是垂直的，至少在看书的封皮时是这样，将他们置于深及大腿的沼泽地，是一种很有效的视觉方式，从概念上来说也同样适用于故事情节。”



《沙那沃格》

76×45.5厘米(30×18英寸)

帆布油画, 1990

凯斯为杰·凯·柏特《沙那沃格》(巴蓝亭·戴尔·瑞图书公司出版)画的封面, 是他为书画插图的更广泛的思路的一个很好的例子。所有表现出来的因素都是故事的关键部分, 然而, 它们并不代表某一特定场景。这幅画给出一种故事感, 而不是展现其中的一个片段。

“这是我最喜欢的作品之一, 也是我在家里仅挂的三幅作品之一。原因有几个。其中之一是它正好与我事先设计的一样, 整个故事围绕着这个沉睡者的心。当大部分人欣赏这幅画时, 他们的目光正如我希望的, 恰恰落在抚摸沙那沃格胸口的双手上。

“我喜欢同不同质地的材料打交道, 这幅画正好就是由不同质地组成的, 从他穿的湿衣服到苔藓、树叶和潮湿的腐木。当我创作这幅作品时, 我将枯叶和小树枝拿到我的画板前作为灵感。当时正好是秋天, 做到这点并不难。

“即使沙那沃格在熟睡, 没有生气, 但仍然有一种时间的流逝感。这是因为正在飘落的树叶。它们的缓慢飘落表明世界正在变化——旧的东西消逝了, 为新的一年做准备。猫头鹰常常代表着智慧, 它用典型的猫头鹰式的禅宗理解、注视着飘落的树叶。

“我将此画在世界怪诞派会议中心展示了一年, 当我去将它取回时, 发现在它旁边的墙上涂了一首诗, 作者是凯丽·迈可蓝。我一直保存着这首诗, 因为我觉得她深得画中深意。”

沙那沃格

我可否进入你的安宁世界?
因为有你, 它才如此迷人,
我想问你是否需要帮助,
可又觉得你自有神助。
落叶之海环绕着你的岛屿,
猫头鹰站立一旁, 为你守护。
你使我如此感动。
你将我拉进你的世界。
多谢你的盛情邀请,
我将永不背弃离开。





《库那克的毁灭》版权归索尼娱乐在线所有

《库那克的毁灭》

61×152.5厘米(24×60英寸)

纤维板油画，1999

“这幅画是我的‘疑问’嵌板画系列的第二部分。这些很具有挑战性，因为我有一些要加入其中的东西。它们也曾在‘疑问’嵌板上分三部分出版过。左边的是第三幅，是封面，而另两幅是里边的嵌板画。我的任务是创作出既可视作一个整体，同时也可以像左边第三幅画所表现的效果的这么一件作品。我需要在整个场景中嵌入13幅战斗场面，并展现尽可能多的全景画，以便以后可以单独取出利用。场景发生在一片丛林里，透过这片丛林观赏者可以看到一座精灵王国的城堡。”

凯斯最初利用电脑来帮助解决构图方面的复杂问题。各个画面局部的大致构图用Photoshop扫描成不同的层次，这样便可以改变它们的尺寸，并可以转动它们，直到它们符合既定的构图，这样一来，就节省了大量的时间。

“当我有点东西适合这些草图时，我就把它打印出来，

并用铅笔润色修改。然后我就给模特拍照，开始在不同的纸张上画出一个个人物形象。然后将他们全部重新画一遍。对画面背景我也是这样处理的。用Photoshop整合这些草图，把它们打印出来，并转换成一幅画板。

“我在艺术上想吸引人们，而不是去冒犯他们。我试图使它们具有普遍性，并尽力避免那些个人会不喜欢的东西。我觉得在这幅画里，我也是这么做的，但是我发现它确实在玩《疑问》游戏的人群中引起了争论，这些人将他们的意见贴在了这个游戏的留言板上。他们分成对等的两派，一派是喜欢它的，另一派则反对蓝蜥蜴手里的棍棒以及他的手和他身后女人的方位关系。

“他们将棍棒仅仅看成是阴茎的象征，将他的手放在她的胯部看成是性的征服。好笑的是，我最初是想将棍棒和他的手的方位放得高一些，但后来放低了，因为游戏开发者和我后来决定还是画得可以让人们看到那个女人的肚脐眼。”