

全球顶级奇幻艺术家

《魔戒》三部曲

概念设计总监

《纳尼亚传奇》

限量版插图画家

John Howe

约翰·

奇幻艺术工场

豪

吉林美术出版社



J218.5/33

2008

John Howe

约翰·豪

奇幻艺术工场

 吉林美术出版社

技巧石柱

本书经英国 D&C 出版公司独家授权出版

First published 2007 under the title **John Howe Fantasy Art Workshop** by **David & Charles**, Brunel House, Newton Abbot, Devon, TQ12 4 PU

copyright © David & Charles, 2007

Text and Illustrations copyright © John Howe 2007

The right of **John Howe** to be identified as the author of this work has been asserted by him in accordance with the UK Copyright, Designs and Patents Act 1988.

版权登记 图字：07-2008-1814

图书在版编目 (CIP) 数据

约翰·豪奇幻艺术工场 / (加拿大) 豪著；孙利民等译。

长春：吉林美术出版社，2008.10

ISBN 978-7-5386-2922-4

I. ① 约… II. ① 豪… ② 孙… III. 插图—技法 (美术) IV. J218.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 144663 号

约翰·豪奇幻艺术工场

出 版 人 / 石志刚

作 者 / 约翰·豪 (加拿大)

译 者 / 孙利民 曲云英 焦 帆

责任编辑 / 朱慧楠

封面设计 / 张亚力

技术编辑 / 郭秋来

出版发行 / 吉林美术出版社

www.jlmspress.com (长春市人民大街4646号)

制 版 / 长春吉美版务有限责任公司

刷 / 辽宁美术印刷厂

版 次 / 2008年10月 第1版第1次印刷

开 本 / 787×1092mm 1/12

印 张 / 11

书 号 / ISBN 978-7-5386-2922-4

定 价 / 56.00元

目 录

序言——特里·吉利姆	4
约翰·豪的说明	6
创作过程	11
叙事、主题和灵感	12
收集和利用参考资料	20
设计工作环境	24
收藏你的艺术作品	26
绘画材料	28
绘画材料	30
颜料和墨水	36
外出走走：旅行中作画	42
奇幻生灵	44
奇幻生物	46
案例分析：鹿角之神——塞尔农诺斯	52
奇幻人物	54
案例分析：骑士费茨/汤姆·白哲洛克	64
奇幻怪兽	66
案例分析：贝奥武夫和恶龙	74
奇幻场景	76
自然场景	78
案例分析：亚特兰蒂斯	88
建筑的表现	90
案例分析：飞艇降临	94
氛围的营造	96
案例分析：恶魔的领地	100
奇幻艺术创作	102
推介你的作品	104
世界的邪恶	106
书籍插图	108
大屏幕：影视背景设计	112
过去和现在	116
跋——阿兰·李	118
致谢	120
作者简介	120
版权公告/致谢名单	120
索引	121

序言——特里·吉利姆

好吧，我实话实说——这本书弄得我灰心丧气，万念俱灰。真的！！为什么？且听我解释。

我一直以为我会画素描、油画，还有丰富的想象力。但是，刚才我花了几个小时，仔细研读了这本书，这才发现，原来我一直都在自欺欺人。几个小时里我一直生活在奇幻的世界里，摆在我面前的才是货真价实的好东西……这个人就像达·芬奇，不但画得漂亮，而且富于想象力。这种想象力早就从我脑海里不翼而飞了。这并不是说我放弃了梦想，只是因为我无法把这些想象的场景从我脑海里变成现实，于是只好停止思考，不去再想了。现在，你们知道为什么这本书让我变得灰心丧气了。

但是，约翰·豪正是我们这个世界迫切需要的那种艺术家。他像一个生活在远古时代的异教徒，突然转世生活在我们中间了。他是来自大西北的奇才，他打量鲜花，了解花儿的内心生活，他能读懂苔藓；他知道石头也有精神；他能闻出风的味道；他知道水滴石穿的威力；他看到了天空在坍塌。画笔一挥，他挑战万有引力定律，征服自然。他把一切变得如此逼真，以至于我想一头扎进他创造的世界，永远不再回来。我返老还童，又变成了孩子，成天梦想到这些世界里去探险。约翰·豪让我再一次相信，英雄尚存，功绩无比。

在本书中，约翰·豪带领我们进入他的神秘世界，了解他是如何把想象变得栩栩如生的。他激励我们开发天赋，在纸上把梦想变成现实；他富于表现力，向我们清晰地公开了他是如何开发大脑的；他邀请我们访问他的工作室，向我们展现他的技巧，毫无保留。他让我们相信这一切都是真的，但是，其实这一切对我们而言不过是消遣而已，真正的秘密永远是秘密。

不过，无意中他还是给我们留下了线索，引导我们探究他神奇般技巧的真谛。认真读读27页，再读读43页。看到了泄露天机的线索吗？没有？再看，注意他握笔的手法。他是像常人那样把画笔夹在拇指和食指中间吗？不是的，你知道为什么吗？让我告诉你吧，十分明显，毫无疑问，约翰·豪和魔鬼签有协议！！你感到震惊吗？对，这一切都是真的。如果不是这样，一个凡人怎么能够创造出如此极端的艺术来呢？

千万不要让他把云雾弥漫的天空搬到散发着潮气的纸上来让你感到迷惑，也不要让他画笔下泡沫飞溅的大海让你感到茫然。其实秘密就在他握笔方式里。我刚才练习了几个小时，慢慢地觉得摸到了点儿窍门。我关上灯，燃起破晓，口中念念有词。我觉得开始产生效果了。

那么，让我们注意约翰·豪吧。我紧跟在你身后，放弃了导演电影的工作，就是想告诉全世界，我也能画出神奇的世界，充满想象和梦幻。约翰·豪，我要超过你！你要留神了！



绿脸

“绿脸”，也叫做“绿人”，是中世纪时期最让人着迷，令人难以理解，然而又是经久不衰的主题。从凯尔特人的丛林精灵，到哥特式艺术高潮，无不如此。





约翰·豪的说明

我想给这本书起个名字,叫做《如何像我一样画画,其实很简单,人人都能做到》,但是编辑们一看,全都默不做声——他们说书名太长,于是我们达成一致意见,再另外措辞。

其实这个名字和这本书的内容几乎完全相符,只是有些地方稍微有些出人而已。我会长篇大论、云山雾罩、没完没了地讲述我是如何进行绘画的,但其实我真正要说的是你应该如何着手画画。如果你正在一边阅读我这篇说明,一边心里还在盘算,花钱买下这本书到底值不值,那我就试着不多浪费你的时间。

如果你已经学过绘画,并对你的成果颇感满意,那么,这本书不完全适合你;如果你觉得象征性和叙事性的形象很沉闷,那么,这本书也不适合你;如果你认为神话和幻境与我们所处的现代世界没有多大关系,那么,这本书肯定不是为你而作;如果你想得到现成的绘画方法和万无一失的技巧,那么,这本书和你无关;如果你相信,画而本身就是语言,那么,我倾向于让你买下这本书,因为书中含有大量的意象资料。不过……

如果你的大脑里充斥着各种各样的意象,并且它们不断地沿着你的手指挥着画笔流淌,那么,这本书可能对你就比较合适;如果你对自己的艺术道路方向不明,但知道你应该继续前行,那么,这本书可能成为你路上的一个航标;如果你希望利用画面来讲述故事,那么,这本书可能对你有所帮助;如果你觉得这就是生活的目的所在,与书中内容做伴会让你感到舒服,那么,这本书很可能就是为你而写。

在一开始时,我要说的是,我一般不喜欢那一类告诉人们“如何做某事”的书,除非它们完全从技术角度出发去讨论问题,充满了灵感火花。我不喜欢把直觉和强烈的个人冲动化为一种系列式的程序。有人用方形和圆形拼凑成马匹、老虎、大树,看上去好像很神奇,但我却心有疑虑,觉得有问题。只要见到画面被任意分割为圆圈和三角形,还打着黄金分割的幌子,我就悲痛欲绝。

如果你想从事绘画,那你就是在参加一个费时的游戏,不一定会即刻产生功效。这是一种同你的素材交流的方式。这些素材可能就在你眼前,也可能藏在你的脑海深处。专业技术、绘画技巧和你的表达情感的欲望融为一体。你要讲故事,要创造,要分享世界,这充满了个性色彩。

你看,我一直都在搜肠刮肚地寻找词藻来表达我的心声。书中的每一幅画都十分有价值,但是数量太多,编辑们只好很认真地剪切了一些。我对他们很感激,谢谢他们给了我这样一个机会,直截了当地说出我不时需要修剪的想法。

噩梦里的乌鸦

这是乔治·马丁(George R. R. Martin)所著的《列王的纷争》中的一幅插图。讲述的是噩梦题材,小说中一个主角一睡觉就梦见一只长着三只眼睛的乌鸦啄食他的脸。我一直喜欢乌鸦,但绝对不想邂逅这只。比这只乌鸦的三只眼睛更令人心神不宁的是它的脚。看看,原来是以人乎为原型塑造的。这种事情竟然没有让我做噩梦,真离奇了。





这本书也是十分个性化的。我只是说出了我自己的想法，并不是非要去解释、阐述这些图片的含义。我也不想充当想象力丰富的读者们的代言人。如果有可能，我希望为你们中的每一个人重写这本书，还会在书中收入你们的一些作品。当然这是不可能的，所以我在此请求你们的原谅。

书中，你们会发现，第一部分里我讲述了如何同缪斯打交道并找到了灵感（在哪儿找到的，如何找到的）；第二部分是关于素材和技巧，以及我是如何（尽量）运用它们的；第三部分是我的作品选；通过一步一步的案例分析，我也一步一步地介绍整个创作过程；第四部分介绍的是如何表现作品。最后一点涉及的是插图的不同应用领域。

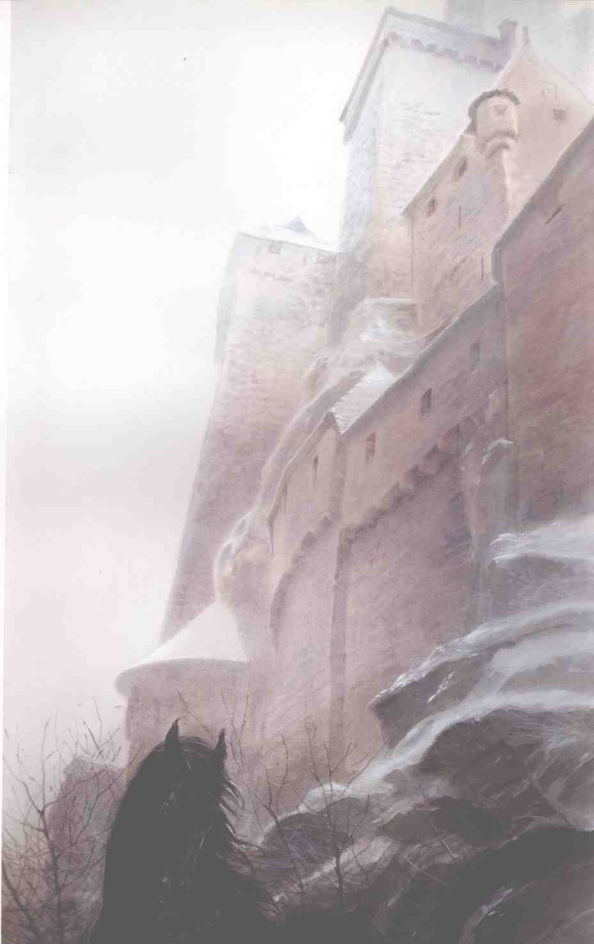
案例分析部分是本书制作过程的再现。从跟编辑签约开始，然后设定交稿期限，到最后一分钟交稿，我承认，为了这些稿件，我承受了很大的压力。大多数作品中，最初的底色就已经决定了它们的气氛和基调，而第二步则通常是对开始阶段的草图的再定义，同时拟定作品的形式。也就是从这时起直到最后完成，我的选择就变得随心所欲了。我曾尝试着突出某些重要情节，但是，形象的构成是观念、画家和即将出世的作品三方之间的对话，而且有着很强的随意性。许多画作都经历过没人爱看的艰辛阶段，我把它们也挑了出来。虽然它们看上去不是很美，但是它们对学习有益。最后一个阶段是加入光线并提亮，给这个意象注入生机。然后我们又进入到下一个阶段——也是第一阶段——又一次开始描绘新的图画。

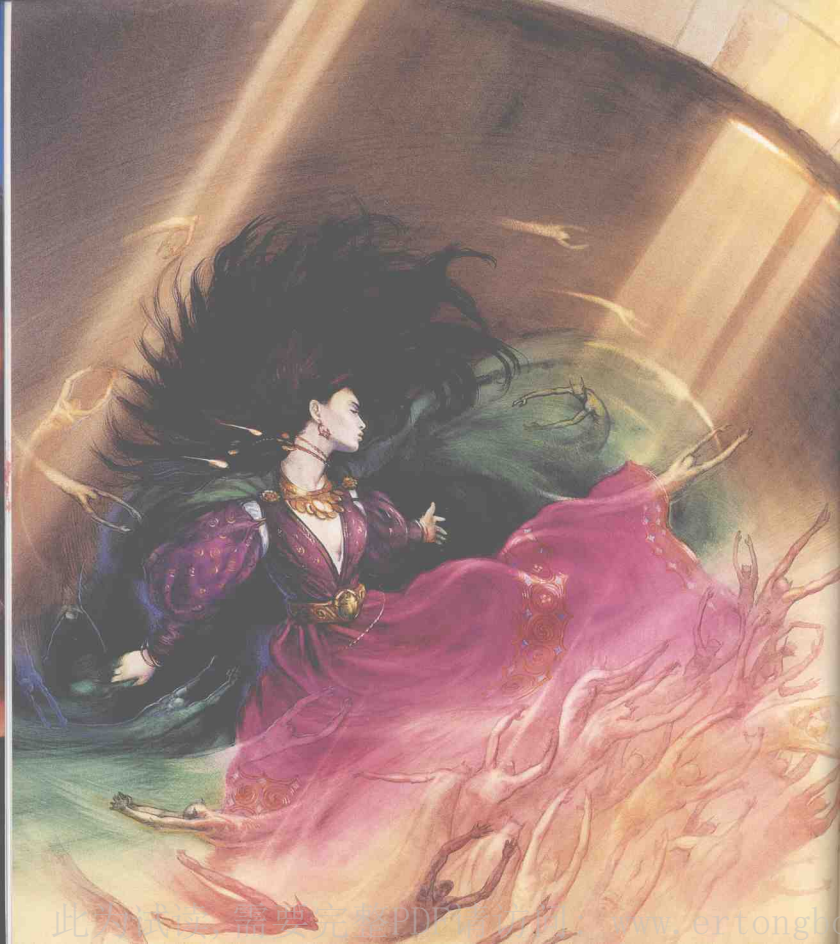
最后，我要对我的艺术同行们说：请原谅我闯入这令人生畏的领域——苦苦解释、阐述、同险象环生的理论为伍，一时忘却那浓雾弥漫的灵感彼岸。我这里只代表我自己，并不能代表我所从事的职业。你们每一个人都有发言权——不过我还是希望你们买下这本书。



前进的骏马

罗辛·荷布 (Robin Hobb) 作品《茶人》三部曲II《黄金弄臣》封底插图。这是一座我非常熟悉的城堡。我经常上门参观它。能够到这样的地方走走看看,可能是我留在欧洲的主要原因(这肯定比上网键入“城堡”字样去搜索更有启发性)。25年前,当我第一次踏上法国土地时,我就爱上了这数千年留下的无所不在的历史痕迹,从那以后,一种神奇的感觉和强烈的求知欲望就在我心中燃烧着,从未熄灭。这些真实的地方偶尔会几乎完整地出现在文艺作品中。这座城堡已经成为了罗辛·荷布三部曲中的基本背景。另外,城堡中的装饰摆设构成了《魔戒》三部曲电影中的袋底洞里的主要布景。







创作过程

灵感来自何方？更重要的是，当灵感抛弃你时，它去向何方？

我们最好不要混淆信息和灵感。前者是我们勤奋追求的结果，而后者则恰恰出现在你根本不去想它的时候。

它们二者各有分工，但千万不能互相代替。灵感是高耸云端的明亮灯塔，信息是地基上坚硬的岩石。

叙事、主题和灵感

我的生命始终处于惊喜之中；世界万物如此美丽——光线、波涛、岩石、面孔、建筑、故事、音乐……一切的一切。所有的美让我有一种无能为力
的感觉，因为这种完美让我的能力望尘莫及。但同时，它也给了我一种跃跃欲试的动力。

我能看见结构、半透明体、光线、阴影、清晰可辨和模糊不清的东西，以及所有能构成画面的事物。灵感就像呼吸，所以这两个单词词源相同（在英语里）就不令人吃惊了。许多人询问灵感来自何方。我的回答是，灵感来自三重世界。第一重是我们所生活的世界；第二重是诱使我们进入的词汇世界；第三重世界位于前二者之间，这就是意象世界。第三重世界是隐秘的，是一个用围墙圈起来的花园，花园里面有精心何弄的花儿在怒放，也可能有一口置身树丛中的大锅，呼呼冒气，翻腾起泡。它或者是清晰可辨，或者是有所保留；或者是团团圆圆，或者是一尘不染，反正它是连你最要好的朋友也进不去的地方，而你本人却可以在里面尽情徜徉，届时满载而归。

奇幻插图已经存在好几个世纪了，但是文学作品的介入预示着它将有一个新的视角，而特意构思的奇幻文学历史并没有那么长。我经常在想，如果那时就有奇幻文学的话，克雷蒂安·德·特罗亚将会如何描写亚瑟王的故事呢？那么，究竟是什么使得奇幻成为“奇幻”的呢？我认为，这同我们与题材的距离有关。当奇幻中的怪物成为普通文化中的一个组成部分——例如魔鬼在地狱里跳舞，或者是一个环绕世界的亚龙——艺术家和普通人就可以一起看到奇幻。当艺术家描写一系列的传奇时，无论这些传奇多有意义，观看者对图片的理解却不尽相同。把奇幻从日常生活中驱逐出去，反而为其建造了一座不大不小的丰碑，这真是一个相当微妙并最终令



无名岛▶

这幅作品是我在美术学校的时候创作的。它取材于恐怖文学巨匠洛夫克拉夫特 (H.P. Lovecraft) 的小说《梦——寻求不为人知的卡达斯》。一名同学收藏了大量的动物头骨。有一天，我们把它们放在一起拍了一些照片。这些照片就给我带来了这幅作品。后来，这幅创作又造就了1991年《魔戒》的作者托尔金日历中的《黑塔》。最后它把我带到了新西兰，我在那儿画了一幅内容相同但幅面更大的画。这表明，少年时代的痴迷真的会经久不息。

◀骨头城堡

这是美术学校里的一幅典型的习作。它的结构很是张扬。我要是能够把它画完就好了。这所美术学校藏有一些充满异国情调的动物头骨。这个小城堡是在一头河马的颌骨上搭建的。

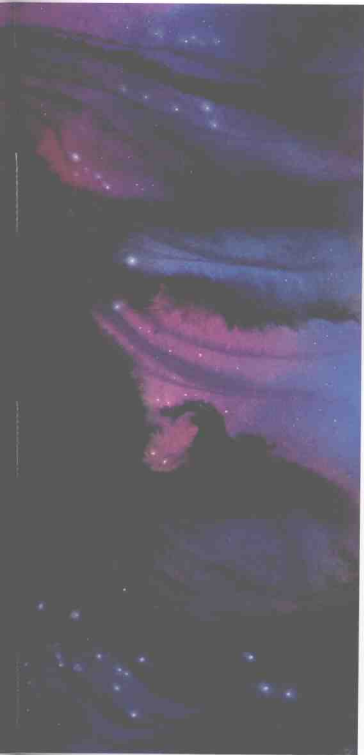
◀国王和吹玻璃工

这是柯洛蒂·克莱蒙特 (Claude Clement) 所著的《遗失的城市》中的一幅插图。国王的侧面像来自一本肖像图谱，只不过是加上了胡须和帽子。吹玻璃工人原型其实是我的岳父。他很热心地为了这个形象摆出了各种各样的造型。

The King and the Glassblower, from La Ville Abandonnée, John Howe © CASTERMAN S.A



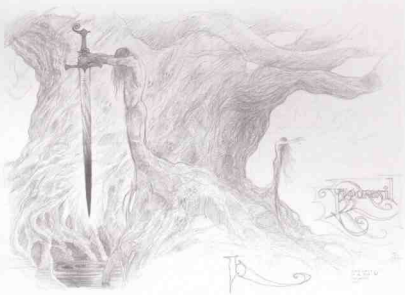




人回味的悖论。

神话和传奇承载了人类大多数经久不息的争斗。我甚至倾向地认为，现代奇幻插图也是其中的一个组成部分。当然，这里面有快乐的成分，但也可能是一个心路历程，亦或能引发与个人经历相关的情感。奇幻插图应该是一盏灯，发出淡淡的光芒，照亮周边，而不仅仅是孩子卧室墙上的招贴画。

肖像艺术和叙事意象画是有区别的。就像在人像摄影中，有时候被拍摄者和摄影师的“合谋”是显而易见的，而有时候被拍摄者是在浑然不知的情况下被摄入镜头的。摄影中，我们都知道摄影师和被拍摄者共属同一世界，但是奇幻艺术不同，我们是通过奇幻看到另外一个世界。它的确非常令人着迷，里面的主人公会突然停下来打量观众，每个人物生活在他们自己的宇宙里，但却可以看见他们的观众，隔在



《混沌时代之龙》

巴比伦神马杜克杀死恶龙提亚马特后，她还在冒着烟的躯体上缔造了世界。这么一种变化无常、逐渐消融的形式是表示时间的最好方法。我在一张非常潮湿的纸上画出淡色的部分，用一个眼药水滴药管点上许多黑色部分，然后再用一个羽毛刷子把颜色赶成形状。我用白色丙烯酸树脂涂料加上星星，再用喷笔处理一下，让它们闪闪发亮。

▲乾坤树——尤克特拉希尔

这幅图画是不是有些阴暗？当时我在想什么？我最先画出剑柄，然后拓展成大树。有时候，一个单词或一条短语就能使你的思路发生改变，脱离原有的轨道，带你进入一片崭新的天地。所以，你要跟随手上的铅笔，心随笔动。常常会比按照原轨道一意孤行带来更大的收获。

叙事、主题和灵感



中间的窥视镜丝毫不损。与“招贴艺术”不同，奇幻插图应该开启一扇通往另一世界的窗户，而不仅仅是我们周围的装饰物。

大众传媒时代到来之前，我们和艺术世界打交道的机会比现在要少得多，因此意义也重大得多，现代生活中，“许多曾经的魔力和魅力都已消失”（儿童心理学家贝特海姆），剩下的一些也大多在科学里找到了答案。所以，从某种意义上说，奇幻艺术已经告别了荒野，进入我们的大脑安家落户了。我们不再邂逅难以解释的各种现象，而是把我们脑海里的奇幻构想向外发射。现在，奇幻艺术在很大程度上已经成为一种孤芳自赏的游戏了，只不过结合了许多受人喜欢的主题，如《魔戒》，这样就带来了艺术家视域“有效性”的问题。“有效性”必须能够让观众信服，因为事物的样子变成了个人的想法，而不再是一种大众文化的取向。

依我看，“个性化”了的奇幻艺术和我们现代社会中的选择自由是紧密结合在一起的。我们有了“自助餐”式的方法来理解灵性和哲学，奇幻艺术也就被降级成为一种娱乐和消遣形式出现在文学、电影、游戏里。不过，这并不是龙的末日。

索伦

托尔金从来没有描述过索伦的外表形象。他更愿意渲染索伦给周围的人造成的恐怖和畏惧。这样做效果更好，而且还给了插图画家充分的自由去信马由缰地想象。插图画家无须照葫芦画瓢，他们要做的就是把握住那种气氛。

