



幻想+

赵勇权 编著

⑤ 全球最具想象力的艺术佳作

幻想⁺

赵勇权
编著

⑤ 全球最具想象力的艺术佳作

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室 中国青年出版社
010-65233456 65212870 010-59521012
<http://www.shdf.gov.cn> E-mail: cyp-law@cypmedia.com MSN: cyp-law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

全球最具想象力的艺术佳作/赵勇权编著.—北京：中国青年出版社，2013.10

(幻想+;5)

ISBN 978-7-5153-1898-1

I. ①全… II. ①赵… III. ①艺术—作品综合集—世界—现代 IV. ①J111

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第207036号

幻想+5: 全球最具想象力的艺术佳作

赵勇权 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

主 编：郭 光 莽 昱

策划编辑：赵媛媛 冯 莹

责任编辑：刘稚清 张 军

助理编辑：冯 莹

翻 译：曾佳宁

封面制作：六面体书籍设计 郭广建

印 刷：深圳市精彩印联合印务有限公司

开 本：635×965 1/8

印 张：24

版 次：2013年10月北京第1版

印 次：2013年10月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1898-1

定 价：89.00元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.cypmedia.com

幻想⁺

赵勇权
编著

⑤ 全球最具想象力的艺术佳作



目录

Contents

- | | | | |
|-----|-----------------|-----|-----------|
| 004 | 前言 | 052 | 西蒙·瓜纳尔 |
| 006 | 亚伦·米勒 | 056 | 德里克·斯滕宁 |
| 012 | 皮特·穆哈巴赫尔 | 060 | 马特·加塞 |
| 018 | 韦恩城·雷诺兹 | 066 | 弗雷德里克·拉特森 |
| 022 | 丹尼尔·胡津斯基 | 070 | 米哈尔·杰坎 |
| 028 | 凯雷姆·贝伊特 | 074 | 贾斯廷·埃尔南德斯 |
| 036 | 瑞安·余 | 078 | 阮德兰 |
| 040 | 乔斯·丹尼尔·卡夫雷拉·培尼亚 | 084 | 郭建 |
| 046 | 米利沃伊·切兰 | 088 | 阮佳 |
| 092 | 阿蒂尔·吉玛季诺夫 | 144 | 米格尔·科英布拉 |
| 100 | 丹·斯科特 | 148 | 文森特·普罗塞 |
| 104 | 倪臻杰 | 154 | 赵岩 |
| 108 | 洪于程 | 158 | 格斯·斯托姆斯 |
| 112 | 杨慧超 | 162 | 珍妮弗·迈耶 |
| 116 | 欧阳龙 | 166 | 马莱妮·劳格森 |
| 120 | 梁毅 | 170 | 肖·穆拉斯 |
| 124 | 李洪波 | 174 | 菲利普·伯布兰 |
| 128 | 利奥·拉斯法尔格 | 178 | 托尼·黄 |
| 132 | 金亨诚 | 182 | 丹尼斯·布朗 |
| 136 | 诺厄·布拉德莱 | 186 | 余东露 |
| 140 | 朱涛 | | |

前言

画外音

赵勇权

几乎每位到丹尼尔·胡津斯基 (Daniel Chudzinski) 家中做客的亲戚朋友，都会向他询问摆在书架上的“维吉尔” (Virgil) 最近怎么样了，甚至都忘记要先与主人寒暄几句。“维吉尔”是丹尼尔在攻读研究生期间所创作的人偶模型，这位备受粉丝喜爱的钢琴家，身体的各个部位渐渐被机械化零部件取代，轮椅变成了他的腿，齿轮替代了他的大脑……为得是能为听众演奏永恒的旋律——这些丰富、饱满的故事让“维吉尔”充满了真实的人格魅力，更特别的是，丹尼尔还将他祖父的一颗金牙放到了模型人物的假牙里，浸泡在钢琴上面的玻璃杯中。

住在华沙的米哈尔·杰坎 (Michał Dziekan) 认为这世界上总有太多的事情让他无法忍受，于是一种荒诞而疯狂的黑色幽默风格“选择了他”。但惟独《千日》 (Thousand Suns) 这幅作品却是那么

的平和、安宁。因为这是他为了一位罹患硬化症的朋友所创作的。虽然波兰的医疗系统让他有些失望，但米哈尔还是选择将关怀与希望送给朋友，不仅销售自己的限量作品筹集治疗费用，更是送上了这一千颗温暖的太阳……

作为一名奉行传统创作的奇幻画家，米利沃伊·切兰 (Milivoj Ćeran) 不仅坚持用传统手绘艺术绘制奇幻插画，甚至为更进一步汲取素材，他还加入了克罗地亚中世纪重现协会 (Croatian Association of Applied Arts Artists)，身着自己收藏的盔甲，手持锁子甲、链枷等不同武器参加格斗比赛。某次一名5岁小孩指着他的作品《苏醒》 (Awakening) 问道，为什么那些军队要去骚扰那熟睡的怪兽？怪兽睡在哪里，睡了多久，它平时吃什么？……这些连米利沃伊自己都从来不会考虑的

问题，让他反思了许久。或许自己就是那个自然地沉睡在奇幻世界中的巨兽……

艺术家，如果能做到用作品讲述故事，将自己内心的一部分放到作品中 (商业画家会说是情绪，画廊画家会说是灵魂)，那定然是极好的一件事情。只是近些年，越来越多的艺术家成为了“客户需求家”，他们的艺术作品成为了“视觉解决方案”，我觉得这和我最早接触幻想艺术不一样了。我不是想逆转这种供求关系在大产业链中不可遏制的趋势，事实上任何一名意见领袖都难以改变行业的发展。天真、清高甚至自命不凡已经不是我们这个年纪的人应该有的情操，只不过对于那些想在各大艺术网站寻找灵感 (或者说是找“捷径”) 的美术工作者或学生来说，既然现在难得有一次阅读的机会 (显然在你看到这段前言的时候，你

Preface

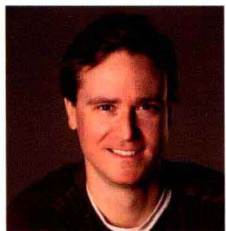
已经准备好开始新一次的幻想之旅)，那么不妨慢下来，试着贴近这一次“幻想+”的主旨，听一听那些“画外音”吧。

如今“幻想+”系列已经成为世界幻想艺术领域一个受人瞩目的图书品牌，但是我们依然在图书结构上不断探索，试图将这些优秀画作更好地呈现给大家。上一辑我们邀请了在不同领域的商业艺术代表，分享了他们多年来的成功经验，而这一次我们将关注点放小，只是单纯地针对一个人、一幅代表作，以及其创作背后的真实故事，就像我在一开始为你讲述的那三个故事一样。这些作品都是由人而非机器创作，它们和每天与你擦身而过的路人一样，也有着属于自己的故事、情感。对艺术创作仍旧抱有坚持的画家们来说，无论行业的大环境如何变化，他们还是会为每幅作品倾注内心的一切，正

是因为这样，“维吉尔”才会被惦记，《千日》才会安抚虚弱的灵魂，《苏醒》才会激发身处安逸环境的人对其自身的反思。也正是因为这样，你才会记得那些打动过你的作品。

入选本书的40位艺术家几乎都是我在编辑之前四辑《幻想+》所没有接触过的。我一直觉得，对于这个时代来讲，读书是难得的清闲时光，做书更是难得的机缘，能通过书这种载体认识更多的人，听到更多的故事，感受和自己平时生活不一样的气息，便是收获了。

感谢“幻想+”系列第五辑，能认识新的朋友，探索画面之外的故事，也感谢你能为我再一次分享这段色彩之旅！



姓名：亚伦·米勒

国籍：美国

职业：插画家

主页：www.aaronbmiller.com

亚伦·米勒 (Aaron Miller) 现居于美国伊利诺伊州芝加哥市。他是一名专攻幻想和科幻题材的职业插画家，为图书、游戏和概念艺术创作数字插画和传统手绘插画。

访谈

在过去一年你的创作精力主要放在哪里？让你最难忘的项目是什么？为什么？

去年一年，我主要为万智牌 (Magic the Gathering) 创作了首批插图，同时还为一本名为《Shogun Rising》的漫画创作了概念艺术，并放到了KickStarter网站上。另外，我还为插画师们创建了一个新资源：职业艺术家客户工具包 (PACT)，这个项目刚刚通过Indiegogo网站获得资金。

至于插画创作方面，我最难忘的是《侦察队》(Scouting Party) 这幅画。在创作过程中，我学到了宝贵的一课，懂得了该如何把握项目。当时，我正想创作一个系列，恰好有客户联系我，希望我能义务性地为一个线上活动创作一幅作品。虽然我不接免费的创作项目，但是那次我却同意让他们使用一幅全新的个人作品。然而在接到项目描述后，我发现这与我的个人风格以及现有作品有些格格不入，于是便从中选取了一个喜欢的元素，重新创作了一幅插画。最终，客户当看到成品之后十分激动，他们甚至愿意推翻之前的项目描述，重新书写文案。所以有时如果你对自己的创作非常有把握，就必须坚持自己的想法。

你从事艺术创作已有十年之久，经历了传统手绘到数字艺术的变革，如今你将两种创作手法都融会到创作之中，是如何协调分配的呢？

有的客户会偏好某种创作方式，或限定最终截稿日期，这都有助于我选择创作手法。有时我也会根据

客户的描述而赌上一次，看看如果手绘一幅作品，客户会不会认为它值得挂在墙上欣赏。其实这两种创作方式我都很喜欢，所以没有办法在长时间内仅仅使用其中的一种。

你的绘画作品极富古典风格，但是现代很多艺术家在营造这种风格时却很肤浅，你的诀窍是什么？

老实说，这种风格都是建立在大量的工作上的。还有一个可能，就是我的朋友都在对动漫着迷的时候，我却沉迷于18世纪的沙龙画家、浪漫主义和前拉斐尔派等等。在需要为视觉效果寻找解决方案时，我一般都会从风格迥异的作品，以及更古老的艺术风格中寻求灵感。此外，我还曾经和像多纳托·詹科拉 (Donato Giancola) 这样志趣相投的插画家一起上过一些课程。

你认为传统手绘技法对现在的艺术家意味着什么？

对于大多数插画家来说，这些技巧能让他们有多一些的收入。大部分收藏家都只会收藏手绘作品，因为他们在数字艺术家那里找不到合适的作品收藏。而对艺术家本身而言，手绘作品要花费更多时间。我的情况也是这样。

有哪些特质是数字艺术无法取代的？

手绘作品有一种深度，这种是数字艺术无法实现的。也许是源于双眼对颜色的感觉，或是颜料的实在

质感。有一个看法很有意思：数字媒体是用来模仿传统媒介的。如果你没有尝试过用数字艺术的方法模仿传统媒介，那么我认为你会错过很多，甚至无法彻底开发数字绘画的潜力。

为我们讲一讲《沙漠火焰》(Fires of the Desert) 这幅优美的作品吧。你是在什么样的情况下创作的，创作过程又是怎样的？

这幅作品的创作过程完全在我自己的掌控之下，自己基本身兼艺术指导和插画师。因为之前已经完成了同系列的另外两个封面，所以在阅读这本书之前，我本以为会在封面上画上多个人物。但是当真正读完后，我却发现之前的想法可能无法达到预想效果。在经过反复尝试后，我还是选择重读一些段落，期望书中的人物故事能激发我的灵感。

另外，我认为作品应和图书标题相契合。然而在读这本书的时候，人们感受到的主要颜色是蓝色，可标题中却有“火”(fire) 这个字，二者并不相容。如果说标题中有“火”，那么潜意识里读者会想要看到火焰或是火焰的颜色。当看到对服装的描述之后，我想到可以使用飘逸的衣料代表画中的“火”。想到了这一切入点，后面的创作很快便完成了。许多时候我都会像这样，花费与创作一样多的时间来设想和调查作品。





② 僵尸王行军





3

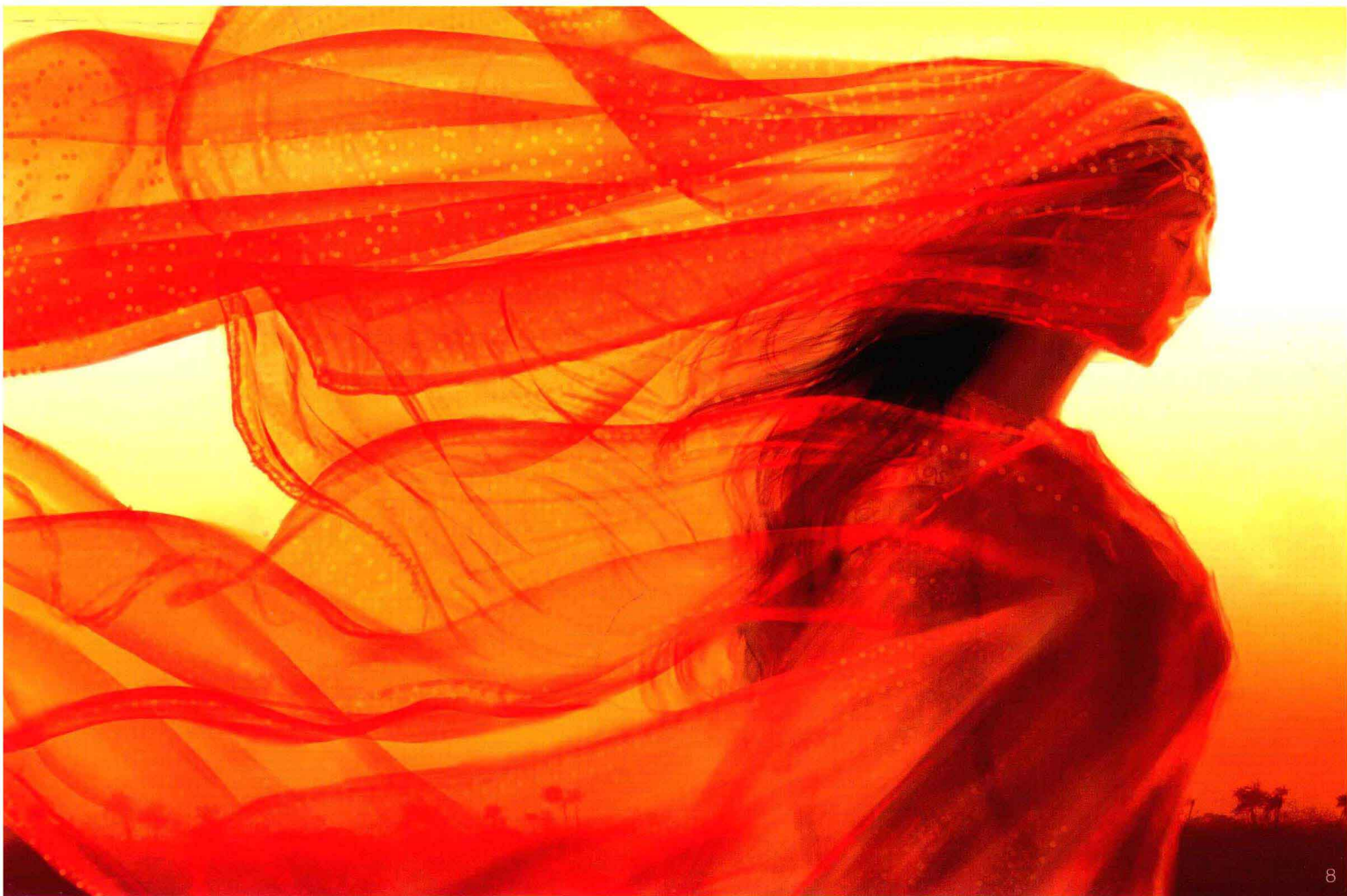


4



5

- ③ 元素法师
- ④ 精灵女王
- ⑤ 侦察队
- ⑥ 烈焰巨蟒
- ⑦ 骑士、死神和恶魔
- ⑧ 沙漠火焰





姓名：皮特·穆哈巴赫尔

国籍：美国

职业：插画家

主页：www.vandalhigh.com

皮特·穆哈巴赫尔 (Pete Mohrbacher) 出生于 1983 年，曾就读于伊利诺伊艺术学院绍姆堡分校 (Illinois Institute of Art) 游戏艺术与设计专业。从大学时代他就已经开始以一名自由艺术家的身份崭露头角，他笔下的作品总是充满了天马行空般的想象力，尤其是那些充满了神秘、诡奇的人物，更是他的得意之作。而且，在他创造的人物身上，除了传统的奇幻元素之外，还融入了很多充满金属与机械感的现代元素，以及各种神秘主义色彩。这些元素最终形成为皮特的一系列作品。

访谈

最初你是如何与Wizards公司开始合作的？源自一个怎样的契机？

这几年我一直听到朋友说起我在为Wizards公司工作的事情。因为的确我擅长创作的角色类型正好符合《万智牌》的画面和背景设计的各种要求，所以我才这么容易地接下这份工作。不过真正的合作是开始于几年前，某届Gen Con展览上我遇见了《万智牌》的高级艺术总监杰里米·贾维斯(Jeremy Jarvis)，我们一拍即合，最终确定合作。他几乎是当下立即就给我分配任务了。

你的作品色彩十分丰富，并非像有些数字艺术家一样经常在一个色域中绘制自己的作品。在色彩的运

用方面，你有什么心得？

这是因为我真的想让每幅作品以最棒的方式呈现出来，所以我喜欢尽可能多地进行测试。Wizards 公司给我安排的《万智牌》工作真的包含了丰富的题材种类，所以我也尽己所能，变化作画方式，其结果就是我的作品风格变得多种多样。

你有一些作品中的人物造型、构图和元素颇有宗教色彩，这是由于作品的题材所致，还是个人的创作喜好？

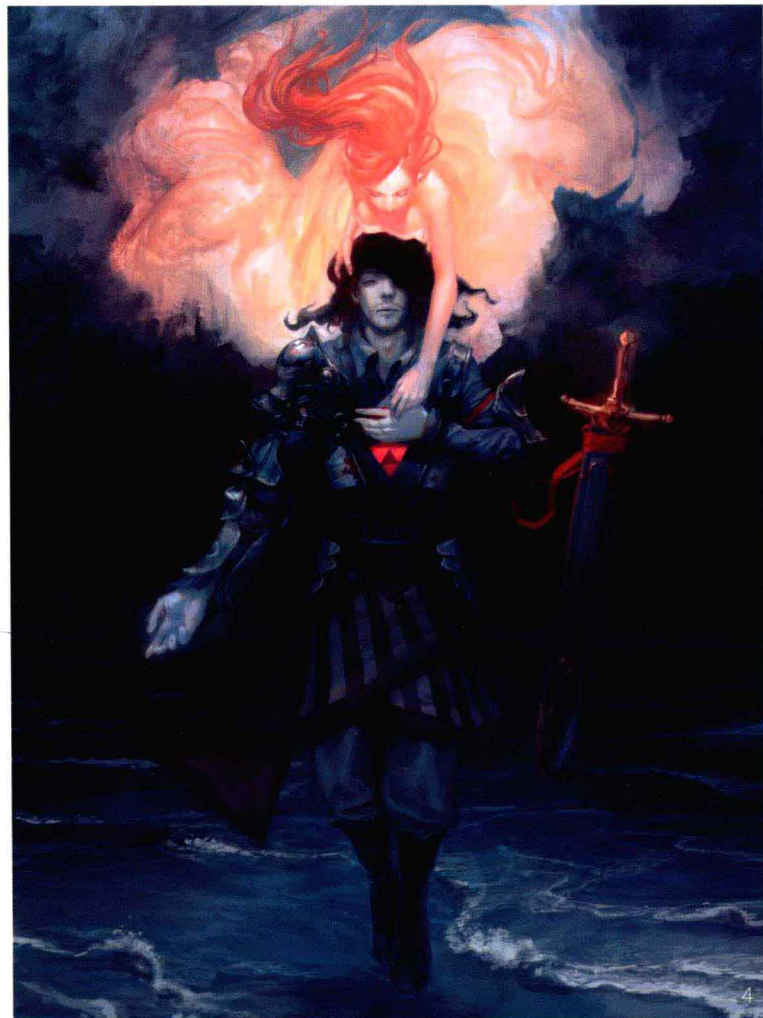
我认为这和自己所受到的影响有关。我的作品最早受到《新世界福音战士》(Neon Genesis Evangelion) 的影响，它其中也有很多宗教意味的画

面。之后在我的职业道路上，我又喜欢上了波兰当代画家济斯瓦夫·贝克辛斯基 (Zdzisław Beksiński)。他也以基督教为题材创作了很多画作。虽然我个人和宗教之间并没有什么联系，但在创作思考时总有一些东西敲打着。这些意念似乎十分强大，我也希望自己的作品能带给人们同样的感受。

你未来有怎样的工作计划？

我已经完成了许多小时候设想的事情，所以是时候给自己设定一些更高的目标了。也许我会为一部电影创造背景设定，也许会制作自己的系列产品。不过目前都还不确定，这完全取决于我拥有的机会和朝着目标付出努力的程度，就敬请拭目以待吧！





- ② 魔盾守卫
- ③ 迷雾山谷
- ④ 王者之心
- ⑤ 行路殿堂
- ⑥ 光荣骑士