

科幻世界
画刊
SCIENCE FICTION WORLD
PICTURE

奇档案
SPECIAL FILES

8 2004
AUGUST
定价: RMB10.00 元



N8
VAN DYKE

特别策划 异形 动漫 果核中的宇宙 游戏 寂静岭



独步江湖的 自由艺术家 Nate Van Dyke

主持人: Metalkid

传统绘画的消耗品对国内的大部分作者而言并不是一笔小的开支，因此在我们身边更多的国内作者选择了使用电脑来完成全部创作，而Nate的情况则有所不同，他的所有作品都是使用钢笔、马克笔在一种Canson速写本（这种本子我在国内的艺术品商店中并未找到）上完成的。一般来说使用电脑来完成作品中的高光是很容易的，但是如果使用传统方法去描绘高光，则需要作者懂得策略性的留白。Nate的这幅《恶魔律师》，我们不但可以看出作者对光的理解，也可以看出传统绘画工具表现出来的创作技法。从内涵上讲，这幅作品斥责了一些律师与金钱的交易。

N8
VAN DYKE
2004

1979年2月4日出生的“一个自学艺术家，并一直在尝试用新方法把他的想象展示给大众”，Nate在个人主页上这样自我介绍。

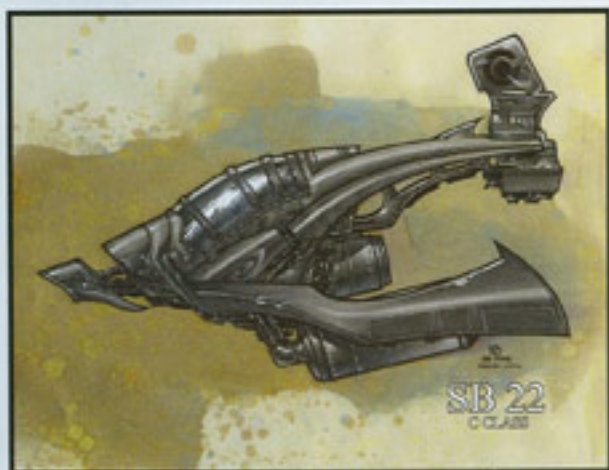
也许是个人经历上的相似——我们都未曾接受过任何正规的美术教育——当我第一次在conceptart.org上看到Nate的那只很具代表性的猴子时，作品中的自由感便深深地吸引了我。Nate的画中你感受不到任何学院派的气息，在他某些略有几分黑暗和暴力色彩的作品中我们看到的只是作者真实情感的宣泄和表达。商业时代，人们早已适应了机械化生产带来的无特色产品、无个性印刷品，就连ArtDesign工作者也为了适应批量作业的工作模式改变或放弃了自己的想法和追求，但任何一个时代都不会只有一种声音，Nate和他的作品此时就站在了我们这个时代的面前，捍卫着自己心中的净土和理想。

我们都知道抗拒时代进步的车轮无异于螳臂挡车，但Nate的固执却又不无道理，如果可以选择，我也会站在他的一边。“真正的艺术展和博物馆中所展览的艺术品只有油画和大理石雕塑，而不是模糊不清的数码印刷品和3D模型”，Nate的这句话看似刻薄，却也说出了很多艺术家的心声——工业化和高科技带来了可以大量复制的印刷品，可以多次重复操作的软件使得艺术创作失去了特别的、独一无二的价值。艺术的未来或许从来都不曾、也不应该和经济与科技的未来坐在同一列火车上。我认为

这个问题的答案与大家“对艺术”的不同理解有关，我们任何人都无力也不该去尝试统一人们对“艺术”的不同看法。

创作手段能影响的只有作品的“外在价值”，例如，用特殊方法创作的艺术作品由于其不可复制的特性就会有较高的附加价值。而作为艺术创作者，或许我们应该把眼光更多地放在作品深层次的内涵中，因此创作手段上我们不该过于拘泥。这个世界需要的是包容，正如Nate自己所说，“我能够清楚地了解并接受数码艺术所处的地位。”文艺世界里，应该百花齐放，竞相斗艳；艺术的海洋里，传统美术创作和CG创作仅仅是占据着不同的位置，他们的创作者和欣赏者不应该是“敌人”，或者各得其所会更好一些吧。

Nate的作品让很多朋友赞不绝口，可同时也有不少人对他们作品中黑暗甚至血腥的一面，并对此提出了质疑。我国的一位文学工作者曾经说过这样一句话“文学作品兼有表现生活美和丑的双重责任，但是生活丑进入艺术的世界就要变成艺术美。”我是这句话的支持者，因为人们有义务从积极的角度把我们的生活变得更加美好，但古希腊的艺术家早在千年前就意识到艺术在表现“美”的同时也兼具表现“丑”和“痛苦”的能力。在今天这个生活节奏不同以往任何时代，人们的生活压力也远大于以往的社会中，越来越



在我看过Nate的所有作品中，这是唯一一幅机械设定作品，尽管Nate和他刻画的“商标”猴子给我们留下了深刻的印象，但从这幅作品中我们也可以看到作者对机械也有自己的理解，而且同那些专门从事工业设计的设计师们使用Marker笔的技法相比，Nate的作品所表现出来的质感也是一流的。

的人生生活在种种面具之下，真实情感的宣泄既然成为一种祈求就应该有人去实现，Nate替很多人坚持着他们无法实现的事情，正是他这样的固执才让这个艺术的世界保持着旺盛的生命力，也正如Nate的支持者所说的“应该有更多的艺术家通过他们真实的情感创作他们想象中的世界，而不仅仅是一味地反复拷贝制作那些空洞乏味的卖座品”，此时我们是不是也应该扪心自问：自己是否也有一些值得坚持下去的信念呢？

无论如何，结识了Nate，我很开心，为此我也将更加坚定地同他一样继续自己的道路，whatever it takes。

◆ Nate与《惊》的合作 ◆

与Nate的合作是我们第一次尝试与海外作者进行联系。由于我们并无海外记者，所以网络也就成了唯一便捷的媒介渠道。众所周知，现在网络世界中最大的两个国际性插画CG论坛，一个是CGtalk (<http://www.cgtalk.com>) 另一个就是conceptart (<http://www.conceptart.org>)，而这些地方也正是我们发掘人才和结识合作伙伴的最佳选择。

说起来也很巧，Nate的死脑筋（他自称“his thick head”）让他几乎很少在网络公众媒体上发布自己的作品，除了他个人站点上的作品外。即便是乐于在网络世界搜集各种不同风格绘画作品的我也对他的作品

毫无印象（另外一个重要的原因是：国内几乎买不到《重金属》，这本杂志上有Nate绘制的漫画连载），但在他的同事，一个conceptart.org的管理员曰Caro的动员下Nate第一次把他的作品发布在了conceptart.org的its Finally Finished（最终成稿）的版块上，并得到了众多用户的肯定，而也正是因为Nate第一次在公共论坛发布作品的举动，我们才有幸看到这位年轻自由艺术家的作品。

Nate在站点上对自己的介绍十分简短，起初我以为他是一个寡言少语十分自我的画家。可是conceptart.org上Nate对大家提出问题的回复，以及后来通过E-mail与Nate的交流中，我发现Nate是一个十分热情的人。这一次为《惊奇档案》绘制封面的事情就是Nate主动提出的，而在此之前我从未想过一个外国作者会对一个海外杂志的封面创作有任何兴趣，也许是Nate出于个人宣传的角度考虑吧，但不管如何，他的热情主动还是令人难忘。

由于Nate从事游戏设计方面的工作，加之他又是《重金属》的长期作者，希望能通过此次合作为我们带来更多新鲜的内容。



NB
VAN DYKE
OCT. '03



NB
VAN DYKE
MARCH 2004

Nate最引以为自豪的猴子角色，一个疯狂的猴子，Nate曾经这样评价过自己所创作的这个形象。如果你看过他为《重金属》创作的这个漫画，你会对这个猴子鲜明的性格有所了解，对我而言这个猴子更多时候甚至有些暴力倾向，所以这幅作品中的猴子并不是很像Nate的那只代表性的猴子角色，这里一个白色背景上的头像倘若孤零零地在那里未免会让人感觉单调，所以Nate在纸张上添加的纹理让画面变得更有味道，这是Nate常用的手法。

N——Nate Van Dyke

M——Metakid

M: 你现在居住在哪里并且在从事什么样的工作?

N: 目前我居住在加利福尼亚的旧金山, 从事艺术创作工作。通常我会为Levi Strauss、百代音像和重金属等公司做一些自由插画创作, 同时也会举行一些作品展。直到最近, 我才接受了一份游戏行业的工作, 去做一名概念艺术家、故事版画家和3D艺术家。

M: 作为一个2D艺术家你是怎么得到第一份工作的?

N: 我把我的作品放在了一个本地展览会上, 随后就收到了一个正需要2D艺术家的网络公司的电话。我在那里为他们工作了8个月, 一直到这个公司像其他网络公司一样开始走下坡路, 我为公司的网站做过示范绘画的教程, 他们拥有一个网站是用各种方法刻画火鸡用来诠释某种背后的含义, 而我则为每一个步骤作了说明性的插画, 那是一项富于激情的工作, 并且我从中学到了如何进行团队合作。

M: 在中国, 当很多游戏公司征召新职员的时候, 他们总是会要求那些2D艺术家要毕业于艺术学校, 如果一个艺术家从来没有在艺术学校接受过专门的教育, 你对此是怎么看的?

N: 是这样的, 事实上我自己从来没有去过任何的艺术学校, 当我从高中毕业时我可以得到一些学校提供的奖学金, 但当我看过其中的一些后, 我觉得这条路并不是为我准备的。我去艺术学校的事实并没有影响到我在这方面的成功, 我认为进入艺术学校是可以带来很多知识, 但并不是适用于所有人, 在我本地的圈子里, 没有同行会关心有绘画天赋的你是否去过专业艺术学校, 而且以我的经验而言, 在游戏行业, 你从何处获得学历并不是公司关心的问题, 主要是你能否做出东西。我坚信那些游戏设计师头脑中应该有自己对2D艺术独到的见解, 而不是写在某些认证上的。从艺术学校毕业也不代表一定比非专科的强, 我曾经见过这样的例子。事实上在一些特殊的活动中, 我曾经为旧金山艺术学校作客座教师, 并且告诉学生当时没有去艺术学校就我个人而言是我做出的最好选择, 不断的工作会比在班级坐4年更有收获, 如果你已经很不错, 你还是会得到一份工作, 尽管你受到的艺术教育并不正规, 甚至缺乏类似的教育。

M: 我知道你的大部分作品是使用Marker笔和Carson速写本, 并且只在photoshop中进行一些微小的调整而完成的, 我的问题是: 为什么你不使用电脑和那些强大的软件来完成创作工作? 你对CG创作是什么样的看法?

N: 我一直尽可能反对在艺术创作中使用电脑。在我受雇于一个游戏公司为了工作不得不接受培训以前, 我从来没有学习过photoshop。我一直坚信真正的艺术品应该是由纸和笔而不是显示器加上wacom压感笔来完成的。15岁那年我为自己准备了一个速写本, 10年后我又增加了23本速写本并坚持在上面进行创作。去作品展或者美术馆参观的时候, 你会看到什么? 是油画和大理石雕像, 而不是模糊的印刷品和3D数码艺术模型。在电脑上用笔刷和漂亮工具是一码事, 而在纸上和画布上去实际完成它们又是另一码事。电脑是一种工具, 并有很多其他的方便用途, 和其他任何工具都一样, 谁都可以学会去使用它, 这并不难。当我遇到一个在电脑



NB
VAN DYKE
NOVEMBER '03

上进行创作而几年都未曾拿起笔和笔刷的画家的时候，我总是会很伤心。在进行一个工期很短的概念设定工作时，电脑要方便得多，而手绘则需要更多的时间，所以我能够清楚地了解并接受数码艺术所处的地位。但当我真正接触到它的时候，我并不是十分尊敬那些CG艺术家。给你看看我的速写本，尽管为了在网站或者其他的渠道发布作品而进行扫描时我会使用photoshop对色阶和饱和度进行一些细微的调整，但他们仍然是原汁原味的作品。所有的信息都在我的主页上，我刚刚整理过。当一个CG艺术家变得越来越厉害的时候会变成什么样子？也许会拿起笔来进行创作吧。

M：你喜欢黑暗艺术吗，例如，齐格(异形之父)？另外你还喜欢哪些艺术家？

N：是的，我热爱制作完成的优秀的黑色艺术，我喜欢很多齐格的作品，我非常钦佩他的渲染和对细节的关注。在漫画方面，有很多艺术家的作品都对我的工作有帮助

两个我最先想到的就是崔卫斯·克瑞斯特和西蒙·比斯利。西蒙同时也是个非常好的人，在过去的两年中，我很荣幸地认识了他并且成为了朋友。

其他的艺术家包括Frank Frazetta, Hajime Sorayama, Sebastian Kruger, Massimiliano Frezzato, Ashley Wood, Herman Meja, Burt Silverman and Bill Watterson

M：在你众多的作品中我看到了一个猴子形象，它是一个你为《重金属》所创作出来的漫画形象么？能不能给我们介绍一下这个猴子和那部漫画故事？

N：大约6年前，我为我自己的艺术作品展画了一个持枪打鸟的神经质猴子。它对我来说并没有什么特别的，但是看到它的每一个人都很喜欢它。几年后我开始进行漫画创作，殚精竭虑地去构思一个故事和一个角色，最后我再次回到了那只猴子上面，并用它作为我漫画的主角。现在我定期为《重金属》提供漫画稿件，其中的主角就是那个猴子，当我把漫画带到编辑那里询问他们意见的时候，他们说很喜欢这个角色，而现在人们则更加喜欢它了，它是我的商标。除了《重金属》杂志以外，在我的速写本上，作品展上，甚至在一些私人业务中都会出现他的头像。我把这个猴子设计成一个卑劣的角色，他的情感十分简单、平静、愤怒和欢乐。我为他赋予了一个十分人性化的性格，让他置身于一个现代社会中，一个我们普通人每天都要面对的世界里。

M：最后一个问题，对那些喜爱绘画却没有机会到艺术学校接受正规教育的青年，你想说些什么？

N：对我可行的经验，对于其他人或许并不合适。我想在去做的同时，还有更多的东西需要去学习，不停地去勾画，最好的方法就是坚持你独特的画风和感觉。如果你没有去过艺术院校，你可以通过使用不同的媒介进行创作，试着把自己安排在自己的“艺术学校”中，不要局限自己。多去尝试画一些你并不擅长的东西，不要总是一成不变地去画那些乏味或只会令你感觉舒服轻松的题材，也不要放弃从生活中汲取绘画的动力。这并不意味着你只能不停地去画水果和蔬菜。去咖啡馆，描绘那些正在读报的人们，去描绘你身边的事物，永远不要停止学习和自我发掘，在不断的练习中你会变得更加优秀。

想要变成一个技巧娴熟的艺术家的并不是一件简单的事，为此你必须投入很多的时间和精力。好的艺术家一定要不停地学习，从儿时到暮年。



这个角色给人的第一感觉是一个哥特乐队的乐手。她古怪的发型和遍布全身的皮带让人感到无拘无束的自由。这幅作品中我最喜欢的还是Nate用传统方法对人物身后发光牌的描绘，其细腻程度和感觉甚至比电脑上的产物还要吸引人。当然，那个光源我们就当作是画面的一部分，用于烘托气氛的元素好了，否则看起来人物的光影处理就有些不符合规则了。有时候面对“艺术作品”，或许我们可以放松一下自己，暂时忘记“科学上的严谨”，这样我们也可以在别人的画中得到更多的享受，学到更多的东西。

NB
VAN DYKE
NOVEMBER 2003