



Image copyright © 2009 Marc Gabbana. All rights reserved

他活了！(It's Alive) 这是很早前我绘制的并置死亡与生存、有机与无机材料、使之界线模糊的作品。疯狂科学家正在创造生命。他用注射器将生命原浆注射进金属生命体内。

© Marc Gabbana  
www.marcgabbana.com



Image copyright © 2009 Marc Gabbana. All rights reserved

从哈德因的家到哈迪斯 (Headin' Home to Hades), 这是我最喜欢的作品。在作此画期间我经历了一系列幸福的事件。我想表达我向电影界进军的决心。gabbana.com

# MARC 未来的质感

# GABBANA 马克·加班纳的科幻艺术

## TEXTURE OF THE FUTURE

■ 栏目主持人: Anavel Yu 视觉设计: 破冰而出

预言家们靠灵感获得预报未来的能力，而艺术家们靠灵感来描绘未来。论及创造历史，科幻插画家们的成功率远远高过了预言家们。他们做到了真正的超前。信息时代，在概念之神的指示下，越来越多的精彩预言在科幻插画家们的笔下诞生——它们被拍成影视、做成游戏、制成商品、印成书籍，笼罩着我们，吸引着我们，让我们对未来充满憧憬与渴望。

仅仅表现事物的未来感对于科幻插画家来说并不稀奇，然而未来的质感表现却是极难把握的课题，未来的物态特质会是怎样的？怎样用造型艺术手段及插画与概念设计技法将真实感表现出来？众多艺术家因为这个问题而裹足不前。优良的质感赋予未来感以真实，马克·加班纳便以此为自豪的最大资本。在近十年的时间里，他用自己的艺术个性定义出了未来世界的一种物态，创造了一种赋予我们无限遐想空间的未来的质感。

### 马克·加班纳参与制作的电影项目：

《矩阵：重装上阵》、《矩阵：革命》、《再生侠》、《星战前传：魅影危机》、《星战前传：克隆人的进攻》、《8英里》





## PREFACE 前言

马克·加班纳，一位插画家和广告设计师，同时在出版和机动车工业造型领域活跃的概念艺术家。

他在1966年出生在法国，在1977年移民到加拿大。于Southfield的Lawrence Institute of Technology (LIT) 修习建筑专业，后又在底特律的创意研究中心进行学习。在1990年，加班纳获得了插画高等学士学位。他在学校时的作品便展现出准确的技术手法和对于画面质感超强的把握力。

## EARLY CAREER 事业的起步

在大学三年级，马克·加班纳开始为本地的各种广告社做企划，这使他在毕业后就有了份超长的客户名单。对于这个发展策略，加班纳解释说：

我在底特律的视觉创意研究中心主修的是插画专业。当时广告业很让我感兴趣。开始接单工作时我还在上学，业务是为底特律的广告机构和他们的汽车业客户服务。我为他们创作了很多海报、产品目录和故事本上的图画。这些工作可以说是个训练场，它很能磨练我的技艺，使之日臻完善。我喜欢那些我为著名的公司，例如通用、福特、克莱斯勒以及丰田汽车公司、小凯撒披萨以及底特律老虎队工作时创作的插画。



© Marc Gabbana  
www.marcgabbana.com

Image copyright © 2009 Marc Gabbana. All rights reserved

▲ 101101 vs 110101 这场决斗没有规则，猎刀和管钳都可以用！我用电流代替擂台上的粗绳子，并让主持人变得十分狂野。

底特律是个商业都市，加班纳则抓住了这个地方很多有幻想背景的广告业务，绘制了很多极具光泽、鲜明透亮的汽车广告插画。不久后著名的游戏公司任天堂也看到了他逐渐显露出的才能，交给加班纳一些视觉设计委托，这让他首次将业务扩展到了底特律之外，接下来 Scholastic 和孩之宝也找到了他，使加班纳正式进入了奇幻圈子——连锁效果并没有到此为止，在制作了一系列奇幻风格作品后，与这个行业联系紧密的漫画企业又接踵而至，Image 漫画公司和黑马漫画公司找到了他，他不但为他们绘制漫画，还为1997年的电影版《再生侠》绘制了插画并做了概念设计。很多杂志和广告商都争着要加班纳为他们创作作品，因此在那些大工作之间，他也会接受很多零散的委托。加班纳在那个时代的很多设计作品，包括建筑、车辆、环境设计等等，在过去的十年间已经逐步融入到了人们的生活之中，这些产品都透着加班纳式的独特视觉风格。

## ACCESSHOLLYWOOD 挺进好莱坞

电影《再生侠》成为了很多人的事业跑道，加班纳也是其中的一个。不仅仅是好莱坞发现了他，大银幕前的观众们虽然大多不知道加班纳这个幕后英雄，但他那种独特质感的艺术美学显然成了大众觉得“值回票价”的那一部分。

要说《再生侠》在电影业内到底造成了什么影响，出色的美工大可算一个，在观众和影评人的恶评声势中，电影导演们却看到了其中的闪光点。1999年，加班纳由人引荐，成为《星球大战前传1：魅影危机》的概念艺术家，并创作了一批新的太空船、战车和角



© Hasbro  
www.mattel.com

Image copyright © 2009 Hasbro. All rights reserved.

● 格斗球 (Battleball) 这是为未来派美式足球桌面游戏《格斗球》做的封绘。市面上能见到的最终封绘是被修正过的。前景中没有那名跌倒的运动员，背景也更单一化。

色，电影中的很多镜头也出自他绘制的故事板。接下来的《星球大战前传 II：克隆人的进攻》中他做了更多相关工作，为卢卡斯和星战工作，并将那些以前只存在于人们想象之中的神奇事物的视觉形象创造出来。这让他激动不已，这是加班纳许多以前便憧憬的梦想——可以说是它选择了我。从年少时至今我一直在画它。当我 11 岁第一次接触到《星球大战》时，

它带给了我巨大的震撼！他让我知道自己能以艺术为事业。我喜欢创造发明，尤其是对创造一个新颖独特的世界来说，那是我生命中最为强烈的一种情感。对事业的狂热是很重要的，我坚信它是一个成功的关键。

▶ 过度的杀伤力！(Overkill!) 我在写着签名的马戏团招牌前想起雪糕贩卖车传出的音乐。于是描绘了梦幻都市中战斗暴风乱起之前的平静。

Image copyright © 2009 Marc Gabbana. All rights reserved



在为《星战前传2：克隆人的进攻》做设计工作时，我感受到了人的创造力有多么宽广。那个时期我们有着超高的产出效率。

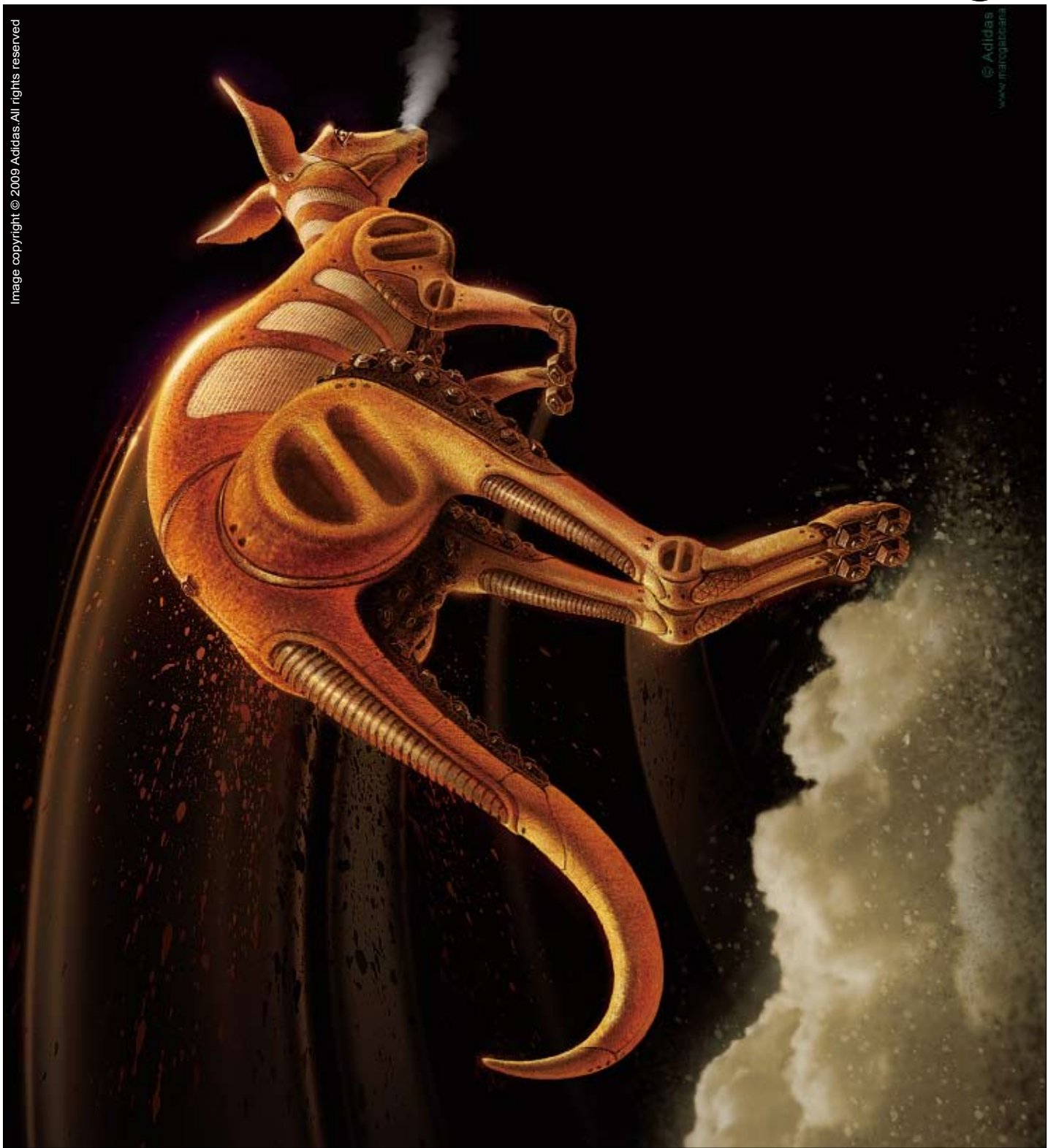
在气势恢弘的星战电影中发挥了自己的实力的加班纳后来又又在《矩阵》的第二、第三部中创造了一大批精细而又晦黯的作品，这些作品的产物几乎充满了每个包含机械要素的镜头。可以说，加班纳与沃卓斯基兄弟有着共同的目标，他们都对创造一个与众不同的未来世界风格情有独钟。加班纳觉得——我很喜欢与沃卓斯基兄弟一同做矩阵续集的那些日子，他们两个的强烈情感和狂热激情弥漫于剧组之中，那种气氛让我们可以创作出超出我们技艺所能的作品来。后来我发现我对那段时间所做的工作异乎寻常的满意，即使有时一部电影并不能受到所有变幻无常的大众们的承认。从自身来说，它为我所带来的经验，以及同很多才华横溢的专业人士的精诚合作的历史都是令人难忘的。

在一系列的科幻大片工作后，加班纳尝试转换了一下路线，那些极具流行性与时尚感的非类型片首先吸引了他，在了解到导演柯蒂斯·汉森的一些想法后，加班纳参与了Hip-hop主题影片《8英里》的制作，这时他已经是经验极其丰富的电影美术行家了。他为这部影片



● 跳蛙 (Leaping Frog) 这是为阿迪达斯最新的 GigaRide 缓冲技术绘制的一系列插图之一。广告语是“不停息的缓冲”。我在这幅图结合了动物和鞋子的特性，并加入闪亮效果。

Image copyright © 2009 Adidas. All rights reserved



© Adidas  
www.adidas.com

跳袋鼠 (Jumping Kangaroo) 这是为阿迪达斯最新的 Gigeride 缓冲技术绘制的一张插画。

制作了很多故事板，最为著名的便是主角吉米一伙烧掉房子的一组镜头。在谈到这组故事板时，加班纳说——《8英里》是一部在离安大略省的温莎很近的底特律河拍摄的很神奇的电影，我居住在这条河旁很多年了。绘制故事板的创意来自导演柯蒂斯·汉森以及他所述的一个关键性场景——演员们将一栋房子焚毁。当然演员以及工作人员的安全至关重要，因此有必要考虑可能出现的各种危险情况。后来导演通过参考我的故事板把这一幕安全的拍了出来。

由于加班纳也住在离底特律著名的8英里分界线不远的地方，而且对于表现昏暗色的破败街道很有自己的信心，所以这些故事板为导演的构思带来了很大的帮助。

在制作了几部好莱坞大片后，加班纳与几位美国电影行业内的顶尖美术师组成了图像电影数字公司 (Image Movers Digital)，自己担任美术总监一职。参与制作了《极地特快》、《怪兽屋》、《贝奥武甫》等几部动画 / 实拍电



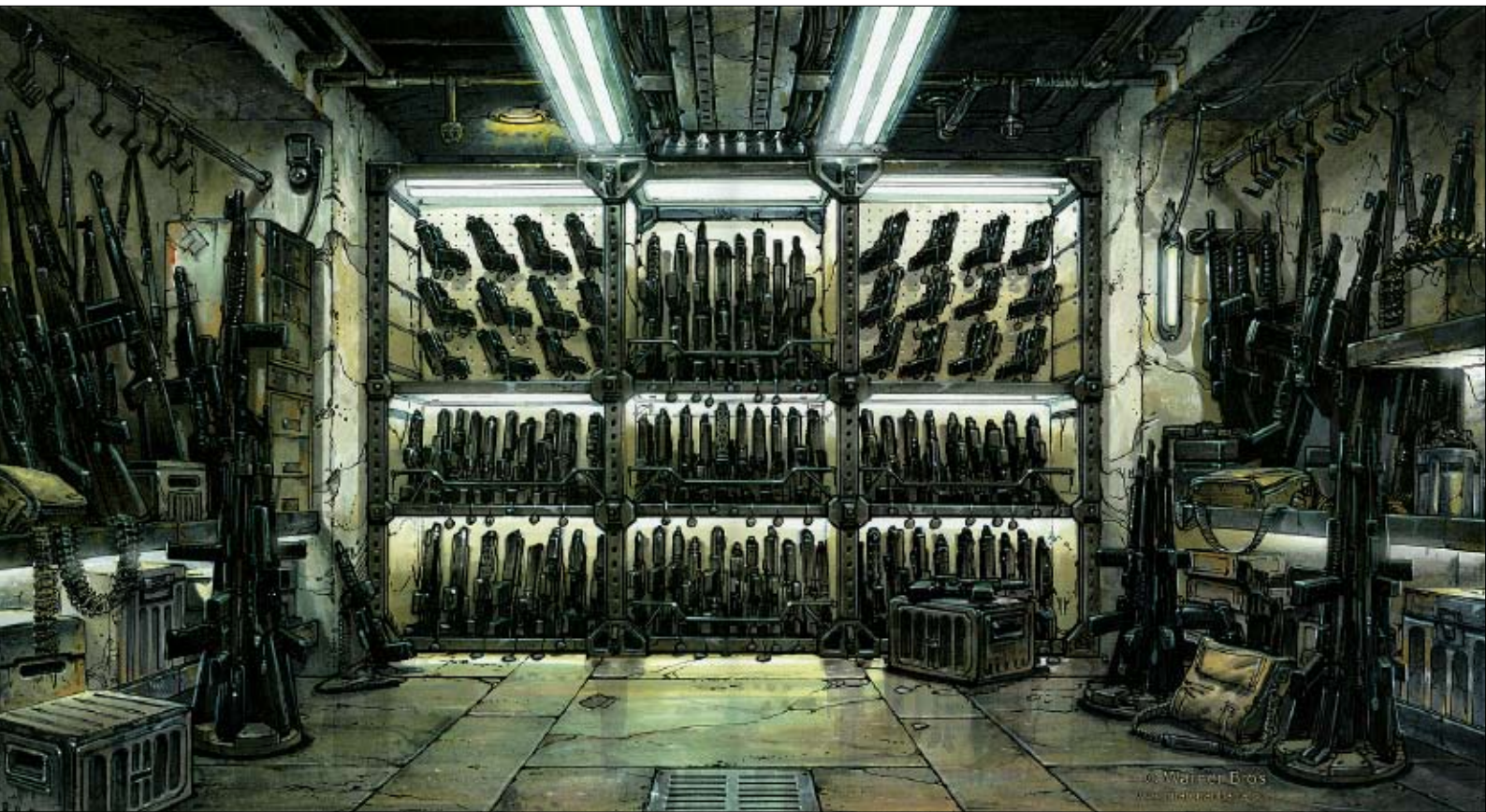


Image copyright © 2009 Warner Bros. All rights reserved

冥府俱乐部——枪库 (Club Hel - gun check) 充满这个房间的武器足以进行一次小型战争。至少他们排列得很整齐。



Image copyright © 2009 Paramount pictures. All rights reserved

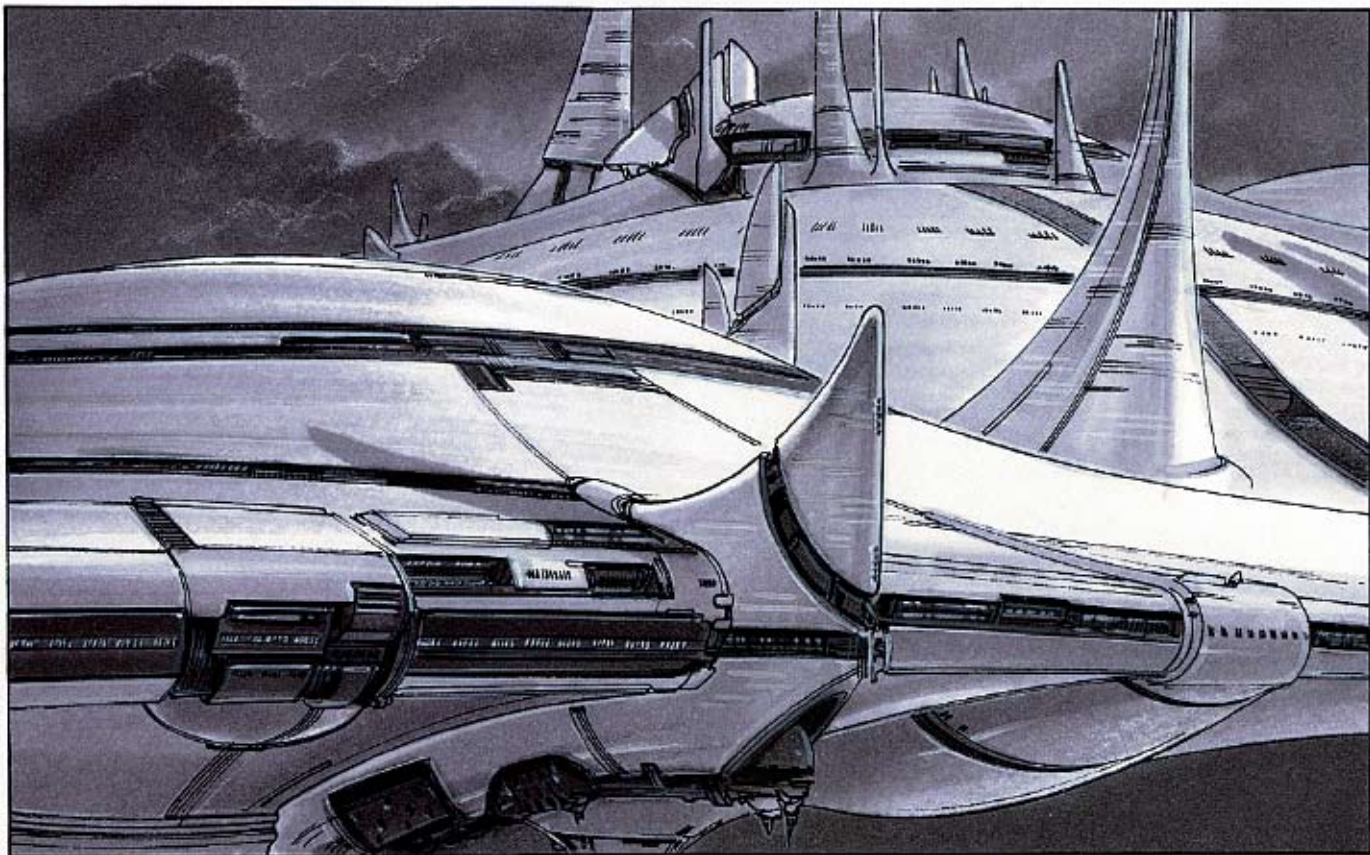
世界大战——外星人眼部变形过程 (War of the worlds - Alien eye transformation) 我从用钢笔和马克笔逐渐实验着画出大体形状开始，然后在 Photoshop 中精细化材质效果。我对电影最终表现出的充满悬疑感和威慑力的效果感到很高兴。

## HISSTYLE 他与他的艺术

未来感——这是加班纳在电影业工作时的中心旋律，无论是星战里大量的机械造物还是矩阵里包围整个世界的机械体，正是加班纳的努力使这些电影的视效达到了名副其实的科幻未来效果，这种对于未来的敏感性几乎都来自他的内心而不是刻意求之——当我们想像未来……好吧，那都是源于猜想的。就像艺术家一定要不

断扩展视觉风格一样，我们一定要记住没有什么能统治我们的想象并为其画出一条界线。因此我继续创造着我的世界，而且希望大众能接受他们，从而使其成为一种可行的选择。描绘积极乐观的未来甚至一个乌托邦对于我来说并不困难，但我的意图是呈现所有关于它的艺术技法和视觉观点。

而无论在这一时期还是早先为广告业工作，加班纳总是保持着对于机械，尤其是对机器人的强烈兴趣，这与未来感、画面独特的质感一同成为加班纳的幻想艺术的独特个性。加班纳说——我想说我的机器人画作的数量远不止那些你能看到的那些，而且他们各不相同。我非常喜欢科幻小说，创造机器人是我们这类艺术家享

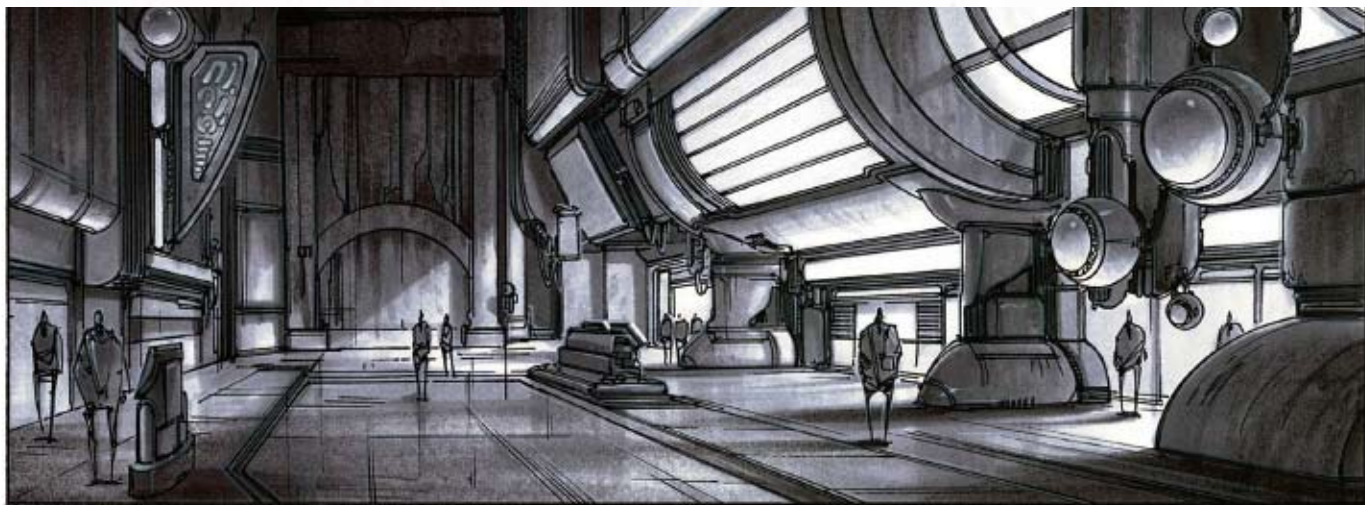


SW2 - WATER CITY  
MARC GABBANA  
01-20-2000  
030

Image copyright © 2009 Lucasfilm. All rights reserved

● 星球大战——提波卡城 (Star Wars - Tipoca City) 为卡米诺星上的提波卡城绘制的概念图。克隆人伞兵正是在这里被制造出来的，平滑的白色形状与黑色军团的盔甲设计形成了对比。

© Lucasfilm  
www.marcgabbana.com



SW2 - CORUSANT - DEAD END STREET  
MARC GABBANA  
03-30-2000  
083

Image copyright © 2009 Lucasfilm. All rights reserved

● 星球大战——街道尽头 (Star Wars - dead end street) 为星战前传2：克隆人的进攻做的科洛桑街道概念草图，当阿纳金遭遇事故时，这里便是现场。在早期概念阶段我喜欢用钢笔和马克笔集中精力设计和绘制整块形状，其他细节会在数码工具中进行延伸，颜色和材质稍后便会添加上去，场景的高度和深度也会在后期进行处理。

© Lucasfilm  
www.marcgabbana.com

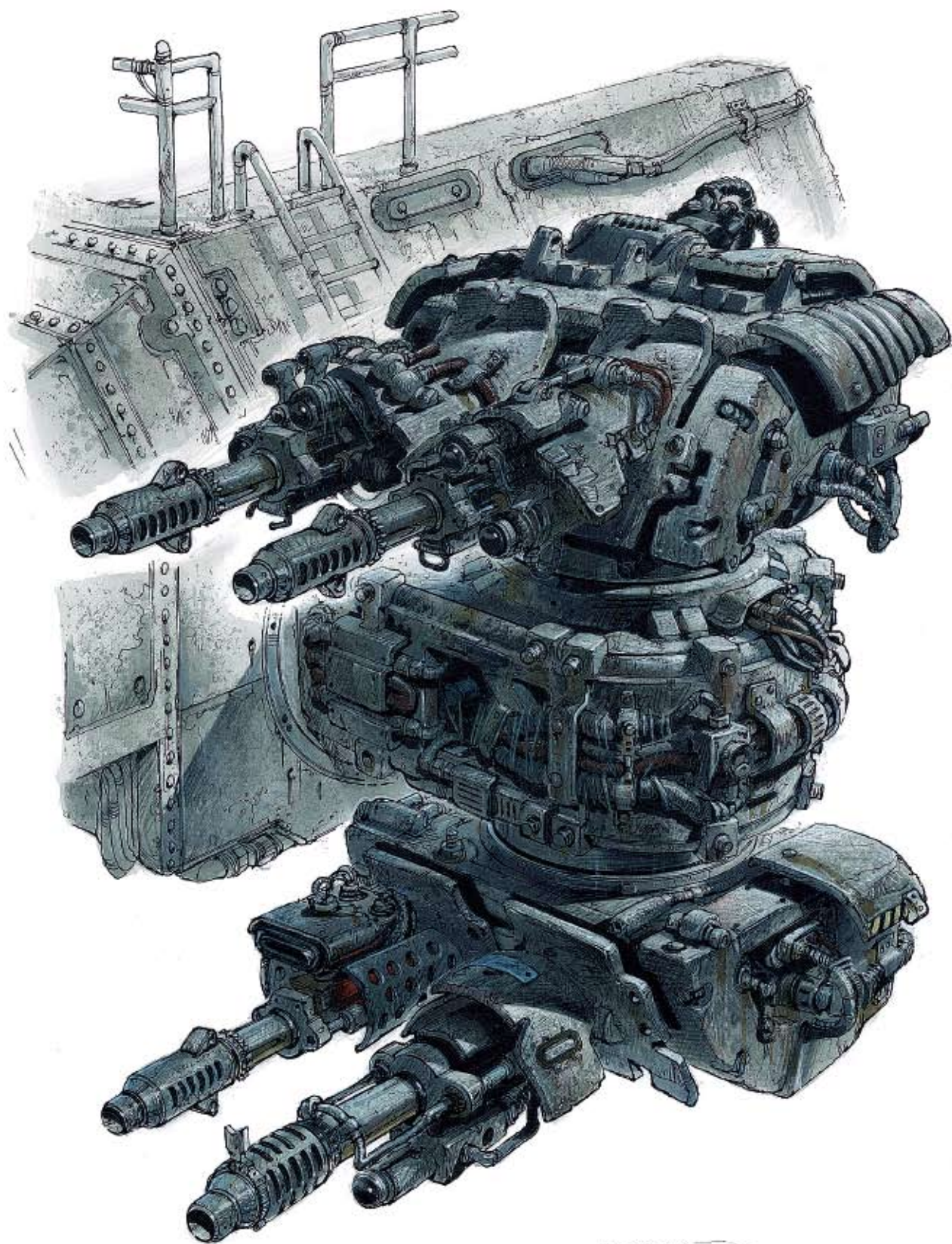
受它们所带来的创意资源的方式。有一点非常重要——你必须将原始素材和你自己的想法真正区别开来。而一旦这联系到工作，想象力和耐心就变得尤其重要。

自然与机械都在赋予我灵感，我为多姿多彩的大千世界所着迷，是它带给我们视觉上启迪。同时，你也需要掌握表现你

在生活中所粹取的视觉精华的技术。我无时无刻不在勾勒着草图，在某些时候这源自生活中产生的按耐不住的萌醒。有些时候，我头脑中的机械人构思需要长达数个星期直到半个月之后才浮现出它最终的形象，有些时候，它则动念即出。

在谈到喜爱的艺术家时，加班纳并

没有像很多他的同行那样列举出一长串名字，这似乎也与他单一的喜好相映成趣——我最钦佩的艺术家是拉尔夫·麦卡里 (Ralph McQuarrie)、西德·梅得 (Sdy Mead) 以及齐格 (H.R. Giger)，我要向他们献上我的赞美。他们不但有艺术技法上的敏锐眼光与狂野的想象，拉尔夫那敏感的色彩以及西德如幻象般的概念与汉斯·鲁迪画面中那邪恶的气息都是我的最爱。



TURRET GUN DESIGN  
 MARC GABBANA  
 03.25.2002  
 RESC.  
 024  
 www.marcgabbana.com

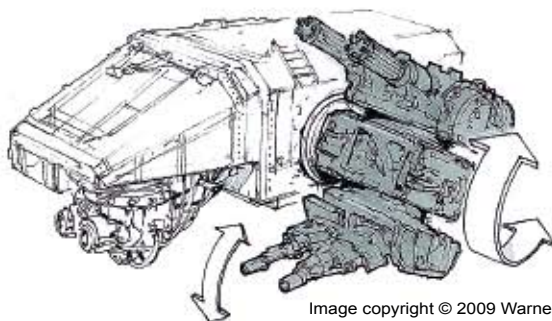


Image copyright © 2009 Warner Bros. All rights reserved

▲ 炮塔 (Gun Turret) 这是一座重装甲炮塔。位于锡安中央塔起重机上，共有 8 个。他被设计用作打击入侵者。我的视觉总监觉得他应该更破落一点，我则喜欢绘制上全部的细节并探索表现它的技巧。

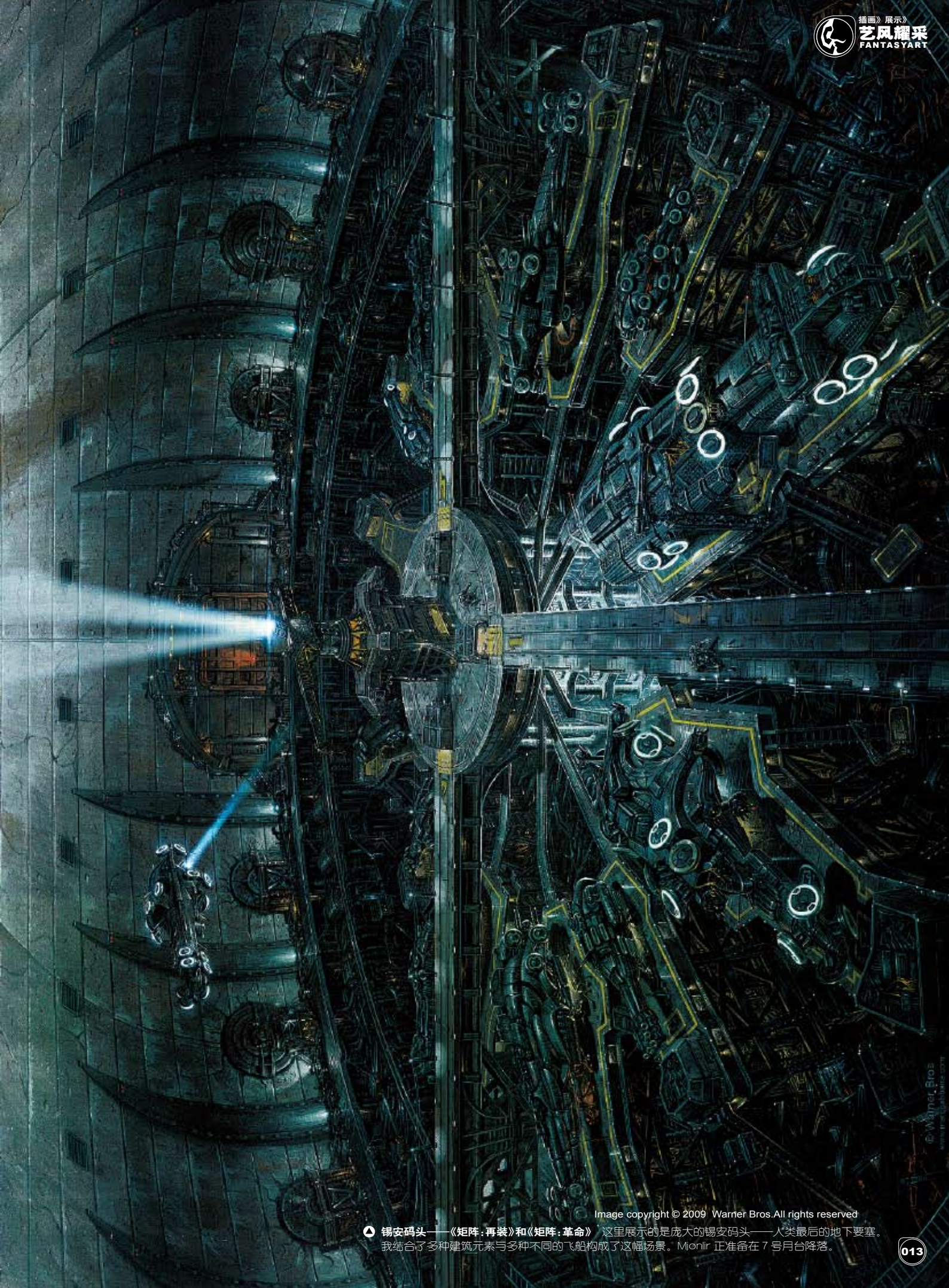
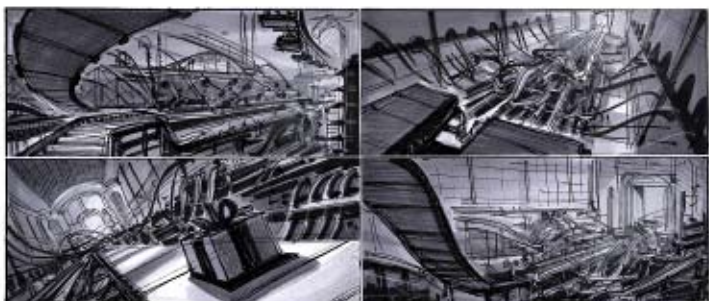
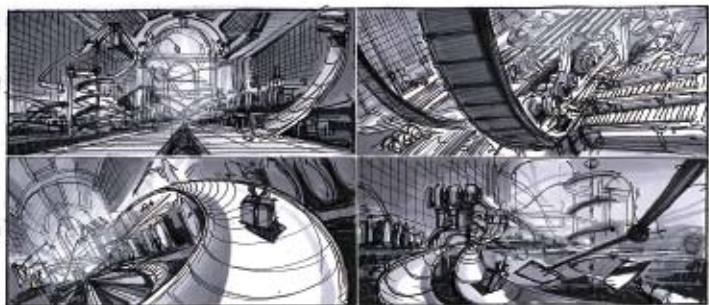


Image copyright © 2009 Warner Bros. All rights reserved

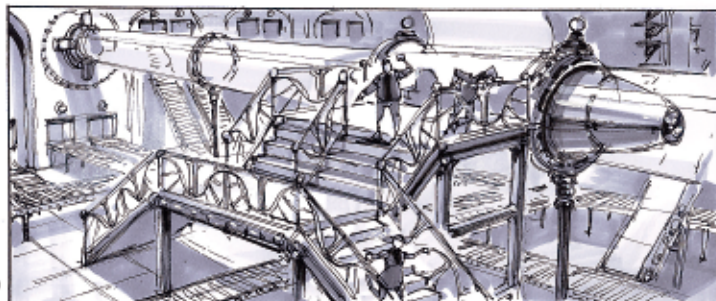
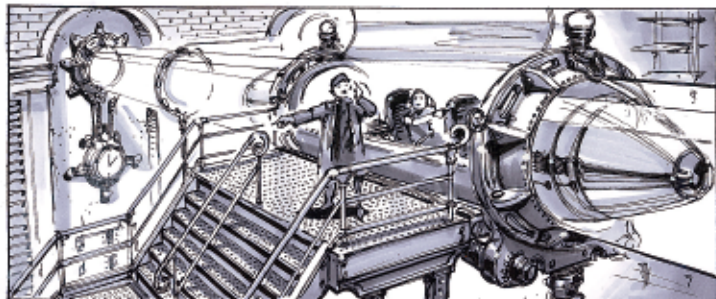
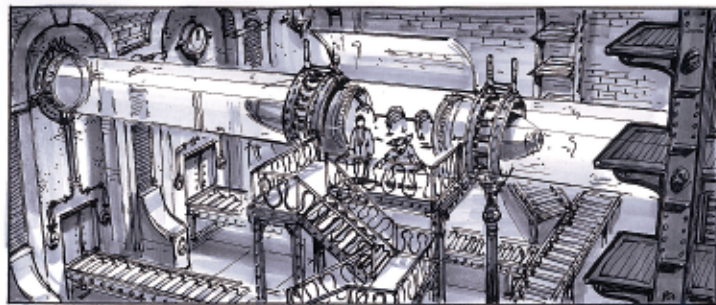
▲ 锡安码头——《矩阵：重装》和《矩阵：革命》 这里展示的是庞大的锡安码头——人类最后的地下要塞。我结合了多种建筑元素与多种不同的飞船构成了这幅场景。Mionir 正准备在 7 号月台降落。

© Warner Bros.  
www.warnerbros.com



© Warner Bros.  
www.marcbabbana.com

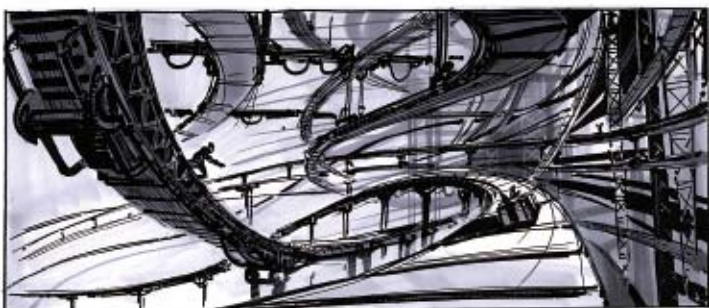
PE. GONZALEZ BELIS Marc GERRARD  
07-25-2002 022



© Warner Bros.  
www.marcbabbana.com

PE GONZALEZ Marc GERRARD  
08-12-2002 054

极地快车故事版 Image copyright © 2009 Warner Bros. All rights reserved



© Warner Bros.  
www.marcbabbana.com

PE. GONZALEZ BELIS Marc GERRARD  
07-18-2002 016

## 可预知的未来

今年，加班纳辞去了工作，重新回到了自己的画室。他说：我又一次自由了。我很喜欢作为自由身承揽独立承包商提供的工作。此时此刻，我正在推进自己的计划，所以我会选择轻松些的委托做。现在我回到我的工作室里作画，距离我之前创作的最后一张手绘作品有七个年头的的时间。再次在插画板上以丙烯作画让我感到非常的舒心——这是我错过了许久的感觉。我现在在为游戏、电影和广告业做些自由委托工作。最令人兴奋的是我现在正在编绘一本书，书中结合了我电影界所获得的强烈情感与实际经验，展现了一个独特的世界。我在这个项目上充分发挥了我的想象力，我热爱它。

这里还有马克·加班纳先生对那些准备投入电影行业的新人们的建议：

电影艺术的作用是作为最终产品——电影本身的坚实支撑。很多艺术作品都是用来说明角色、装束、建筑、摆设、环境与载具之用。有时候一张素描稿就足以让建模师和绿组的布景师们理解你的意图。但在更多的时候，你必须绘制完整的画面以便将之传达给导演让其能够作为设置场景的参考。你需要做一个探索全部艺术表达范畴的计划。我喜欢的工具是钢笔和记号笔，但是产业发展导致生产时间表提速，使数码工具的使用变得很必要。这个时代有很多条委托艺术家们可以走的路，任何有点能力的人都能找到“工作”，所以聪明人会精选一个能真正激发自己的项目。



PULSAR



XCD



DISCOVER



Bajaj Robots  
Marc Gabbana  
July 11, 2008

Front views

© Bajaj Auto  
www.marcgabbana.com

Image copyright © 2009 Bajaj Auto. All rights reserved

● **巴贾机器人 1+2** 我受雇于电视广告而作的商业概念艺术作品，是为印度的巴贾摩托公司新品“细胞”系列作的。我在设计中使用了来自这家公司的官方采样的机械素材。他们最后做出了这些机器人在工厂地板上打篮球的广告动画。动画特效是由伦敦的 Glassworks 负责的。我在机器人的胸部安排了两只火花塞，这样能强调摩托所采用的双闪电引擎技术。



Bajaj Robots  
Marc Gabbana  
July 11, 2008

XCD

© Bajaj Auto  
www.marcgabbana.com

**准备好了吗？在你进入艺术战区前我有三条作战原则给你，这些规则适合在游戏业以及好莱坞的概念设计工作中运用：**

1. 要知道学习的核心——剖析、继承、构成、透视以及如何更快更准的在三维空间里构建纵深感与体积感！

要有强烈的前景、中景、背景的组织意识。用形状、线条和颜色、大气透视去引导观众的眼睛。

2. 要有意识的将热情和狂热安排在正在进行的工作后面！指导、出品商和你的雇主都热切的想知道你的脑子里装了怎样一个神奇的世界……告诉他们。好态度和好性能保证你在这个领域待得更长。

3. 忠言逆耳，有一条你必须听！你要尝试将自己换位到领域内其他艺术家的角度去……加上一点点与任何艺术家都保持平和关系的勇气，你会发现有更多的大门在向你和你的技艺敞开。

**这是马克·加班纳的主页：**

<http://www.marcgabbana.com/>

也许你会被主页面的那张奇怪的小丑面孔吓到，加班纳则自有解释——这张面孔取材自我的作品“过度的杀伤力”（Overkill），画作是想表现人们因为认为某些东西是种威胁而部署了过度的武力，双方的力量完全不成比例。所以我想出了这个过分强大的军队以全部军事实力与一个看起来毫不起眼的典型的街边冰激凌贩卖车对峙的戏剧性瞬间。做这个练习的主题是如何更有效的讲故事，再说我喜欢将相对的元素并列起来：小对大，黑暗对光明，善良对邪恶，严肃对幽默等等，另外我永远都不会厌倦绘制巨型机械怪兽！

我喜欢创新一些想法以超越对于画面的第一观感，我邀请我的观众们开启想象力，引导他们进入画面所讲述的场景中。你能想象自己处于这个场景中吗？你能从我的怪兽那里逃脱吗？你有勇气跨过那道门然后撞见它吗？色彩也很重要，我很喜欢用色彩营造一种特别的情绪和不同寻常的节奏。色彩将会让你的思想能够在我构筑的世界种游荡更长的时间。

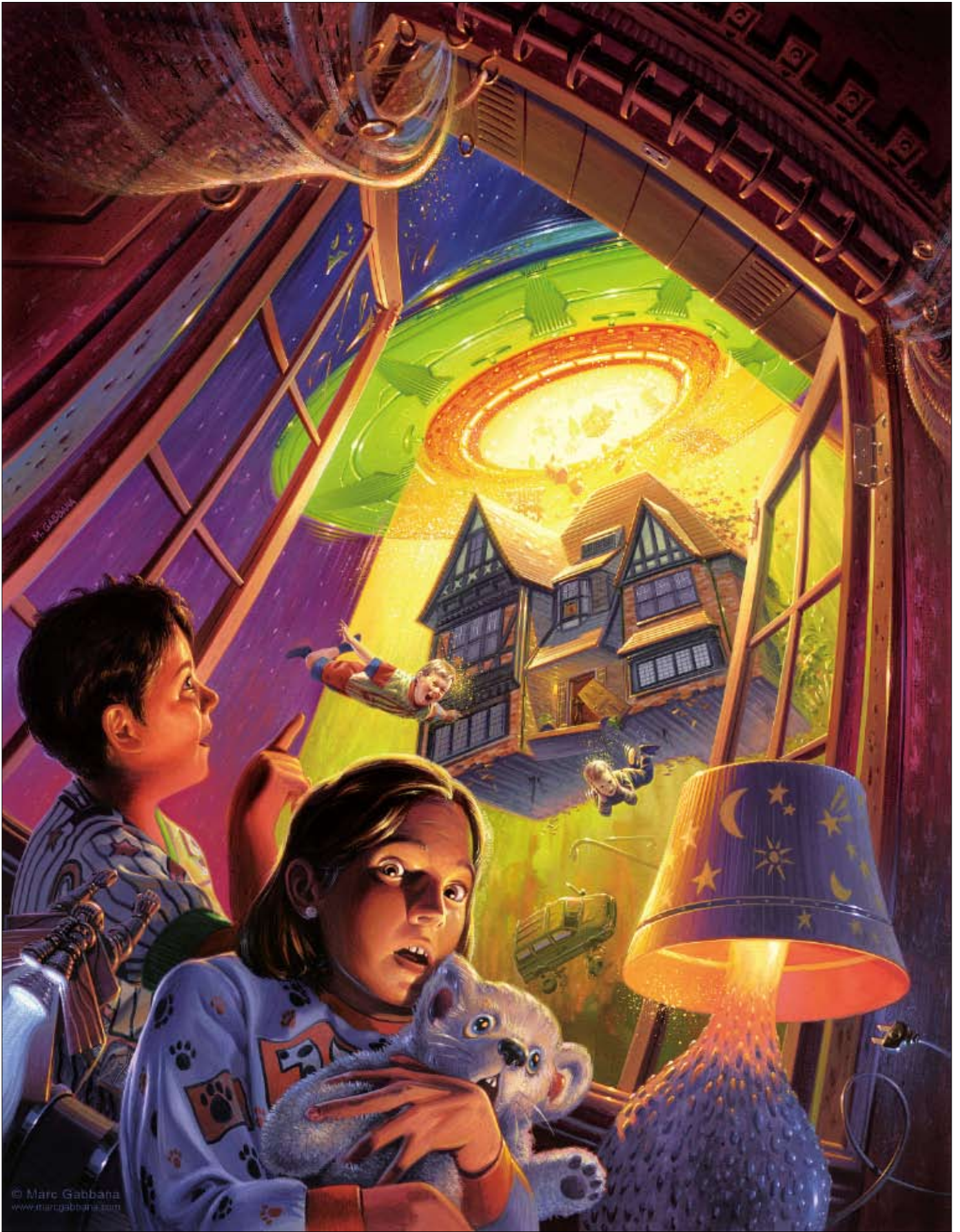
[END]



© Marc Gabbana  
www.marcgabbana.com

Image copyright © 2009 Marc Gabbana. All rights reserved

🔥 不给糖就捣蛋 (Trick or Treat) 如果某人或某物(?)现在就在家里。他们会怎样对待你呢? 你有勇气敲门吗? 我抱着画着玩儿的观点创作了这幅画, 以扭曲的鱼眼型透视组织了独特的构图。这幅画也被收入了年度《大哥哥/大姐姐》日历之中。



© Marc Gabbana  
www.marcgabbana.com

Image copyright © 2009 Marc Gabbana. All rights reserved

● 到别的地方去 (There goes the Neighborhood) 1994年7月, 地狱在黄绿色的街道上破开了一个出口。向为我做参考模特的艾殊利、赖安、柯林和泰勒致以谢意。房子下面飞着的是一辆克莱斯勒小货车。我把它加入进来是因为我夏天常开它去温莎堡写生。那栋房子的灵感则源自当地的一户人家。这里我又使用了我所喜欢的元素并列手法。