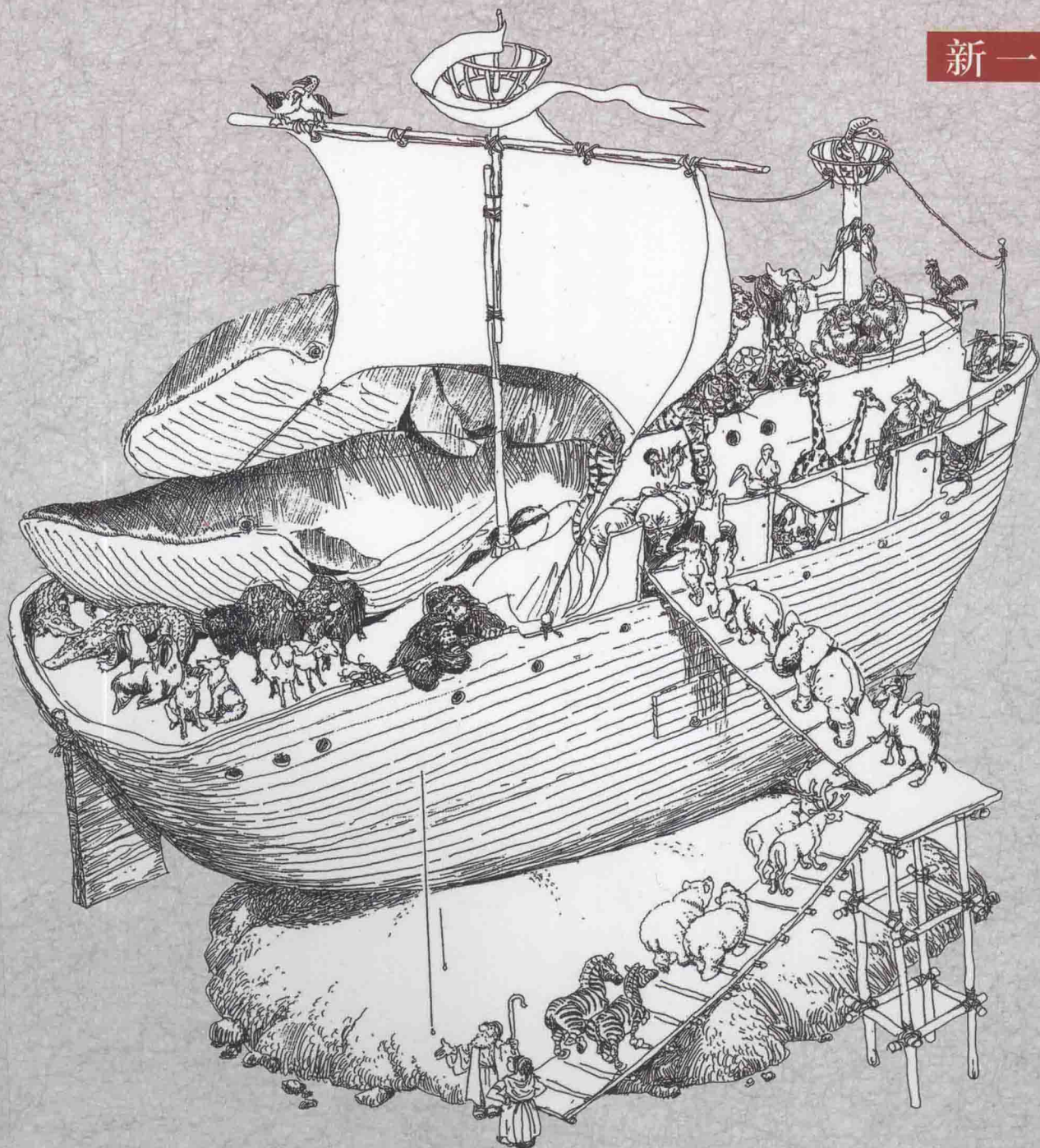




[美] 伯特·多德森 著 王毅 译

创意素描的诀窍

新一版



上海人民美術出版社

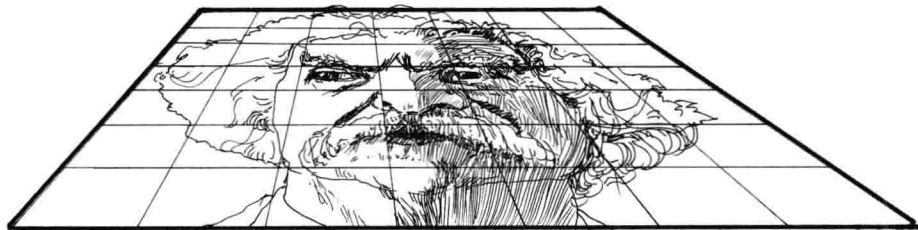
目录

介绍
6

第1章
涂画与描绘
10



第2章
画出一个新世界
36



第3章
延伸现实
58

第4章
把观念视觉化
78



第5章
故事讲述
96

第6章
探讨图案
120

第7章
从其他文化中汲取
142

第8章
发掘主题
164



术语表
188

索引
190



创意素描的诀窍

新一版

[美] 伯特·多德森 著

王 毅 译

上海人民美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

创意素描的诀窍: 新一版 / (美) 多德森著; 王毅译. —上海:
上海人民美术出版社, 2014.1

(西方经典美术技法译丛)

原文书名: Keys to Draw with Imagination

ISBN 978-7-5322-8627-0

I. ①创... II. ①多...②王... III. ①素描技法 IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第197023号

Keys to Drawing With Imagination: Strategies and Exercises for Gaining Confidence and Enhancing Your Creativity.

Copyright©2007 by Bert Dodson. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, scanning, or otherwise, except as permitted under the publisher.

Right manager: Ruby Ji

本书经美国FW出版公司授权, 中文简体版由上海人民美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2012-402号

西方经典美术技法译丛

创意素描的诀窍 (新一版)

著 者: [美] 伯特·多德森

译 者: 王 毅

责任编辑: 姚宏翔

统 筹: 丁 雯

封面设计: 杜昀初

技术编辑: 朱跃良

出版发行: 上海人民美术出版社
(上海市长乐路672弄33号)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 889×1194 1/16

印 张: 12

版 次: 2014年1月第1版

印 次: 2014年1月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-8627-0

定 价: 38.00元

致 谢

我向下列画家致谢，他们慷慨地为本书提供了自己的作品。

罗伯特·巴克斯特
弗兰克·贝顿多夫
盖伊·比卢特
台德·切费
阿兰·E·库伯
约翰·科恩
斯蒂夫·科森蒂诺
杜夫·格里克
R·克拉姆
斯蒂文·古奈西耶
杜恩·霍姆斯
斯蒂芬·赫奈克
阿亚·伊塔加基
约翰·约利恩
玛耶·林
扎尔玛·洛赛凯
迈克尔·米切尔
维克多·莫斯库索
阿历克斯·宾克森
斯蒂芬·帕拉姆
奥玛·罗兹
保罗·拉姆
J.R·史密斯
雷恩哈特·索伦伯格
特里娜·希特·海曼
吉登·斯塔夫
利恩·斯韦特
杰伊·塔特
琼·沃特迈里
里克·文塞

我尤其感谢这套丛书的责任编辑艾米·朱尼斯自始至终对本书撰写的关注；感谢彼得·马拉里为本书补做的有

价值的编辑工作；感谢朱迪斯·丘奇和斯库特·多德森，他们对本书提出了一些关键性的建议；感谢我的经纪人吉尔·克尼里姆，是他启动了本书的写作；感谢我至关重要的统筹者苏兹·克莱夫林所做的工作。另外，下列各位也提供了重要的技术和精神支持：

菲利浦·波曼
比尔·加默
伊莱·金斯伯格
迈尔伦·霍格兰德
大卫·凯利
杜恩·莱姆伯特
德韦特·马莱里
布里安·麦克吉尼斯
本·莫尔
菲力斯·奈姆霍塞
埃米利·帕里
艾德·雷恩哈特
迈森·辛格
约翰·斯蒂芬斯
大卫·韦伯斯特

最后，我还要感谢下面各位作者和思考者，他们通过自己的作品使我更好地理解什么是创造性。他们是：

格雷戈里·巴特森
迪帕克·切普拉
韦纳·埃哈德
罗伯特·弗里兹
亚瑟·库斯特勒
J·克里希奈莫蒂
道格拉斯·霍夫斯塔特
彼得·洛顿
斯蒂文·宾克
特韦拉·夏帕
大卫·韦特

献给迈克尔·米切尔

他向我展示出绘画的无限可能性



目 录

介绍

6

第1章

涂画与描绘

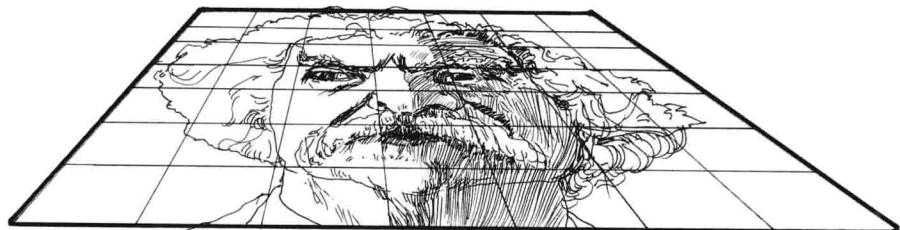
10



第2章

画出一个新世界

36



第3章

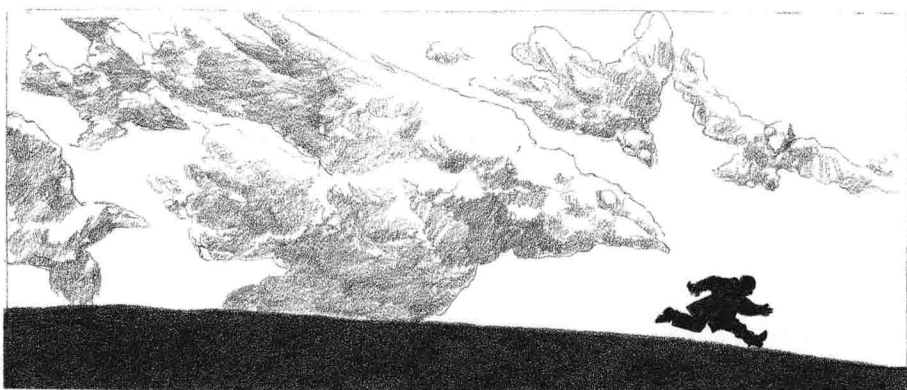
延伸现实

58

第4章

把观念视觉化

78



第5章

故事讲述

96

第6章

探讨图案

120

第7章

从其他文化中汲取

142

第8章

发掘主题

164

术语表

188

索引

190



介绍

有人请画家贾斯帕·约翰斯描绘一下创造过程，他回答说：“这很简单：你取来一点东西，对它做点什么，然后再做一点什么。就这样做下去，要不了多大一会，你就得到了另外的某种东西。”

约翰斯的这个解说，简洁地概括了我60多年绘画生涯所领悟的创造。借用他的这段话，我们就用本书的篇幅来探讨“取来一点东西，对它做点什么”的意思。在这个过程中，我希望能够加深你在想象和创造上的体会。

这本《创意素描的诀窍》，预想视野开阔地讲解什么是创意绘画。你可能认为这是画一些奇幻的形象，也可能意味着那类扭曲的、抽象的或简单的涂画，创意性绘画还可以包括一些奇特的混合，把那些看似没有关联的东西联结起来，或者是单凭记忆来画。它自然会涉及到你对自己打算去画的东西进行创造性选择。

我们一般都认为，想象和创造是人拥有的特性，但实际上这些特性要靠人的行动才能显示出来，它们是你去做之事。简单来说吧，想象是你在脑中所做之事；创造是你在纸上所做之事。创造有规则吗？很可能没有——如果规则是你必须遵守之物的话。不过，让我们把规则和原理区分一下吧。我相信有一些适用的原理，可以帮助你创造。贾斯帕·约翰斯已经给了我们这样的第一条原理：**创造发生在行动之中。**

创造性地绘画，这并不要求你必须格外聪明。无疑，关于创造性的种种理论派不上太大用场。你甚至用不着有特别好的创意。常常出现的情况是：在你开始动手来画之前，想法是不会产生的。所以，你不能在那里傻等美妙创意的出现。就以平平常常的想法来开始画吧，好的想法会从它们中间浮现的。这就是我们的第二条原理：**创意始于平常想法。**

对于创造来说，有一条关键品质是必不可少

的，这就是对工作的投入。当你真正投入了，完全沉浸在工作之中，就可以不再考虑以后，而是关注当下。此时，创造性就会生长。由此而来就是我们的第三条原理：**创造性存在于当下。**

无论是画家还是学画的人，一种共同的体验就是失望——我们想象的东西与画纸上实际呈现的东西，这二者之间有巨大的差异。我们所掌握的技能很少能保证我们头脑中的想象之物得到完美呈现。事实就是如此，而且几乎人人如此。在这个问题上，有两件事你可以做。第一，多画——大量地画。任何技艺的精通都要靠大量的练习。（我前面那本书《素描的诀窍》可能对此起点作用，它着重讲解绘画的基本技巧。）这就是我们的第四条原理：**创造性靠实践来增进。**

你能做的另外一件事，是把你的评判限制在一些具体的实际方面，比如明暗、比例、图案等等。泛泛的自我批评没什么用，要避免那些捉摸不定的自我褒贬，比如：

“你有创造性”或“你没有创造性”，

“有些人就是有创造性”，“有些人没有创造性”，

“我什么创意也没有”，

“我的想法很多，但我画得不好，无法表现它们”。

另一条原理又出来了：**创造性随着这类评判和批评的减少而增加。**

尽管我鼓励你在绘画上自由发挥，但我也强调想象需要一定程度的具体性。如果我对你说：“想象一点东西”，你可能要很费劲地去想；如果我告诉你有这样一个地方，是狗在管理——警察部队、高级法庭、宇航基地，全都是狗，你马上就会想象出一幅具体得多的画面。

实际上，我从来没喜欢过小学美术课的那些作业——老师告诉我：“画你想画的任何东西。”

无限的可能性把我压倒了，我的大脑反而变成了一片空白。没有什么东西可以参照——没有问题去解决。这样的体验让我留下了一个早期而且是本能的习惯：对限制之价值的理解和欣赏。事实上，限制能够给你更多的自由，这真是既美妙又有点讽刺。限制可以激活你的想象。成熟的画家已经掌握了怎样设置自己的限制。你也得这样，不过你得明白这个阶段是在一个画家的成长过程中后期才出现的。又一条原理：**创造性需要限制和具体化。**

创造性很像是快乐——在你并不是想它，而是想别的东西时它出现了。我的意思是：比如你现在坐在一个房间里，手中拿着速写本，你有很强的创造欲望，你的铅笔已经握好了，你已经很集中精力了，你已经下定决心了，然而，什么也没有出现。这是为什么？这是因为此时对创造的要求是你自身，是你的一个目标，而不是行动。目标是关于未来的，行动则是当下的。你要用另外的方式来做，你脑中得有一个具体的东西。比如，你可以把自己以前的两张草图合并为一张画。这样，你就有一个具体的任务了。把两张画合到一起的规则可能很简单，但它的可能性却很丰富。现在，创造不再是你的一个主观想法，而变成了解决一个问题。你的创造性就活跃在当下，不再被搁置在未来。又有一条原理了：**创造性出现在尝试、操作和探索之中。**

所以，本书的内容就都作为问题来设置。它们都有一些内在的限制，但它们也保持了开放性，允许你用自己的方式来解决它们。如果你在解决某个问题时，你的绘画转向了一个新的方向——一个完全属于你自己的方向，那反而更好。这又是一条原理：**有一个计划，但又乐意超越这个计划，这就是创造。**

本书中的绝大多数内容都是一些加上了名称

的方法，如添加、派生、颠倒反转、大幅度改变、重复等等，以及这些方法的变化使用。使用这些方法，需要你自己的作品作为进一步的、更具想象性的绘画的资源。也就是说，画一张画通常只是第一步，是一个被展开的创造性过程的开始阶段（这涉及到一些“设置”，可以看本书的第8页和第9页）。

在我这本书的撰写开始好长一段时间后，我才意识到我所主张的几种变化操作（如镜像、扭曲和复制增加），其实可以由电脑自动完成。尽管如此，我还是主张你下点功夫，而且是更具创造性地手绘操作。这不仅能培育你的技能，而且会产生更具暖意、更有个人色彩的画面。我喜欢一种特质，我将这种特质称为“变度”——由手绘带来的并非机器般精确的结果。

一本书讨论如此之大的这样一个论题，作者的确需要谦卑一点：这本《创意素描的诀窍》，里面的观点并非全新，但有些对我来说是新的。如同所有教师一样，我想与你们分享我从其他人、从自己的绘画经验中学到的东西。我相信，本书的那些原理和要解决的问题会帮助你，你可以利用它们来创作新的、原创性的作品。书中我和我那些同事们的作品，是为了让本书更显活跃，并不是要向你显示“就这样来画”。归根到底，绘画之路是每个人的独特之路。

撰写这本《创意素描的诀窍》，我有意呈现出一种发展性。也就是说，开始时颇简单，但越到后面越复杂。前面那些问题绝大部分都很具体、明确，但后面的内容就留出更多空间让你自己选择决定。章节和问题的安排考虑了由易到难的顺序，但我也相信变化和机缘，所以，你不妨用最适合自己的顺序来读它。

生成和改造你的想法

Generating and Transforming Your Ideas

要想有效地创造，我发现将最早的冲动与后面的处理区分开来，这很有用。我将前者称为“生成”，将后者称为“改造”。它是这样一个过程：首先，我画一张原初的草图或者是随意涂画，对这张草图进行复制或者是重新描画；然后在它们上面尝试各种不同的想法，改造这张原初的草图，将它变为某种新奇或令人吃惊的东西。我认为，将这个生成和改造的过程区分为两个单独步骤大有价值。在本书中，我以这种方式设计了许多练习。简单说吧，生成就是画草图，而改造就如同这个词本身显示的一样，是将草图提高到一个新的层面，改造为更确定、更具体的东西。

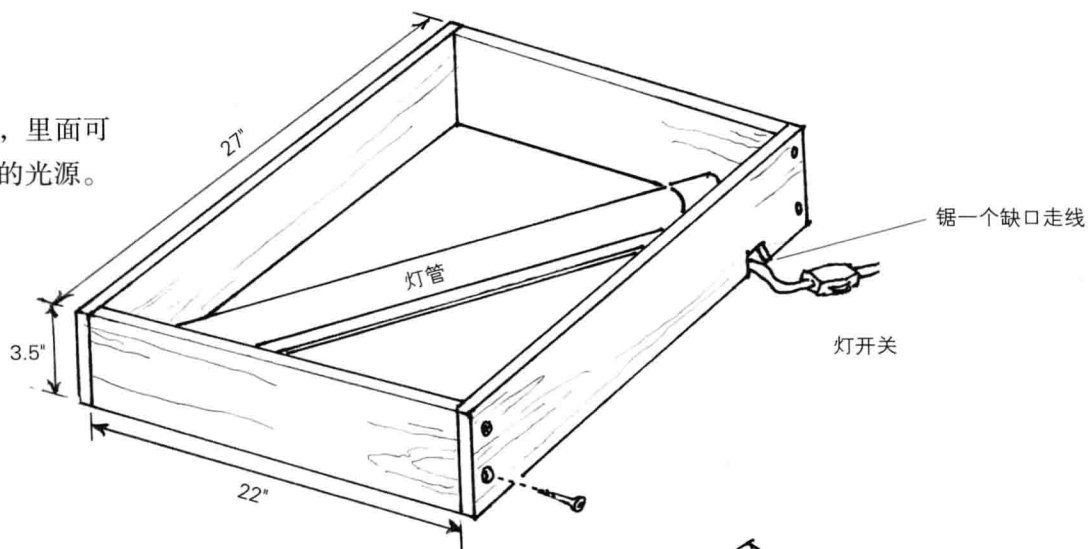
从生成走向改造，这常常需要重新绘制原初草图的全部或者是部分。有几种很实用的方法可以做到这一点。你可以手绘重描。可以把草图用透明胶带贴在

阳光照亮的玻璃窗上，在它上面覆盖一张白纸，进行描影。你也可以复印，在复印件上进行改造。最后，你可以买或者是自己做一个光箱来进行描影。

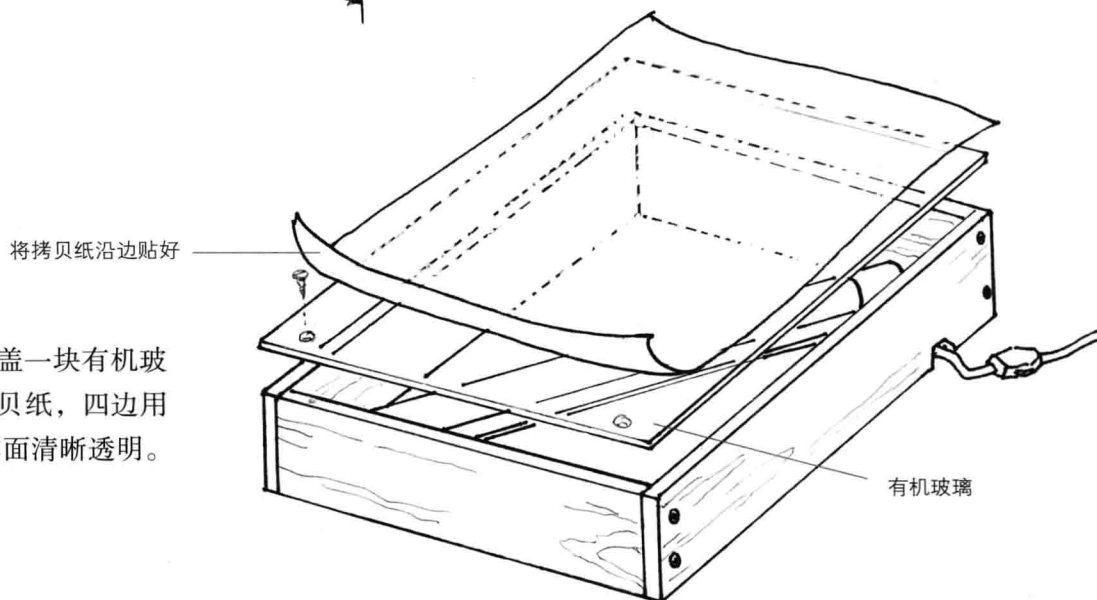
为了让你从本书中获得最大收获，我特别建议采用最后一种方法。一个光箱会是一种离不开的工具，许多画家都使用它。它也可以只是一种有用的学习用具，如同自行车新手的训练车一样。不管是哪一种，你使用它所获得的好处，会远远超过你做一个光箱所花的代价。

光箱其实很简单，就是一个框架，上面盖一块玻璃或一张厚塑料片，下面有一个光源。在美术用品店可以买到光箱，但何妨自己做一个呢？这要便宜得多。下面就是制作它的步骤，做出来的光箱效果很好。即使我这样一个没有木匠天赋的人，也觉得它很容易做。

- 1 做一个木头框架，里面可以放一个可拆卸的光源。

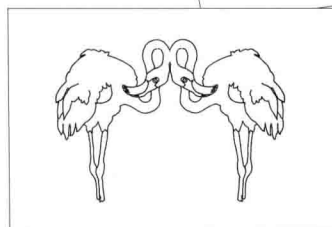
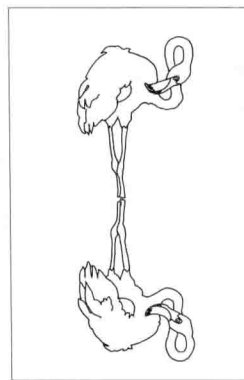
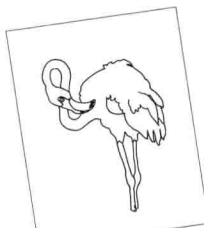
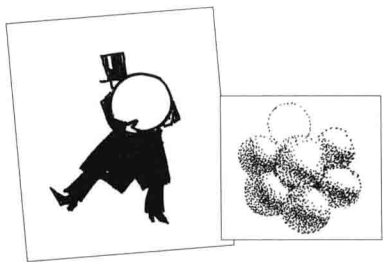
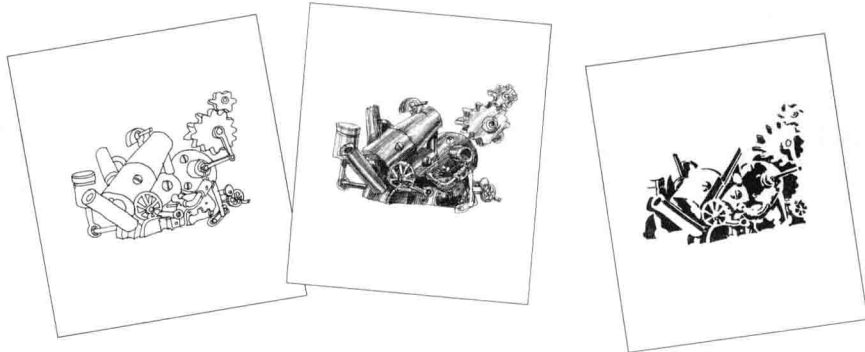


- 2 在装好的这个框架上覆盖一块有机玻璃，在它上面放一张拷贝纸，四边用透明胶带贴好，让这个工作面清晰透明。



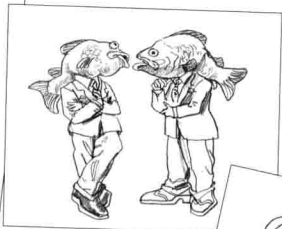
下面是光箱发挥作用的几种方式。

复制你的草图，进行各种不同的处理

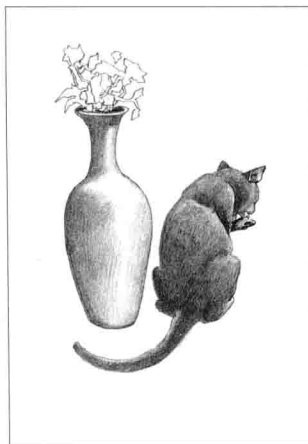


将多个画面中的形象结合起来

对一个形象做上下或左右镜像



移动和调整各种因素，绘制新的画面



既保留了原稿，又可以进行各种新的尝试。

生成与改造，这是绘画和想象首先要面对的地方，也是本书的核心所在。这种联结鼓励你把自己的画作当成一种资源，用于新的、更具想象性的画作。你在速写本上勾画了一些草图，但它们并没有到此结束。它们变成了一些新的可能性的起跳板。这些新的可能性，你不一定马上就能看出来，它们可能出现在数月之后，出现在你再次浏览自己的速写本时。原来一张似乎无关紧要的涂画，突然变成了一个模板，可以进行一系列的想象性改造。变化就这样发生了。

1 涂画与描绘

生成与改造 / 涂画 / 描绘 / 利用字体来描绘 / 创造图像 / 混合与搭配

涂画的原理

1. 不要有什么判断。涂画不是艺术，它就是乱涂乱画。
2. 变化你的涂画。如果你同绝大多数人一样，那你很可能是同一个东西一再涂画。现在你要有意识扩展自己涂画的对象范围。
3. 多多练习。每一种新技能开始时都需要有意识地学习，然后才能随着时间的推移变成一种下意识的东西，一种自动的东西。你要在实际的涂画中来发展。
4. 在废信封或废纸上涂画，不要使用好纸。这样你会感觉更自由，更想进行各种尝试。
5. 用一个大信封将你的涂画保存起来。不时看一看它们，选出一些最有意思或不同寻常的东西。将这些放到另一个大信封中。它们可能成为你今后创作的资源。

我们中绝大多数人都涂画，在打电话或开会时随手涂画一些字体或几何形状，或者是一些简笔图画。我们甚至在与他人交谈时还能够这样来涂画，这就表明它不需要多少思考。我们自然地、随意地移动手中的铅笔，也不太关心最后涂画出来的是什么东西。这样一种大脑状态——自发自然、不加判断、放松随意，就是赛跑运动员和网球运动员们所称的“进入状态”。这就是进行创造的“基础状态”，是创造者的家园。

在本章中，我要介绍一个两步骤的过程，它可以帮助你释放自己的自然创造性。我将此称为“涂画与描绘”，更确切地讲，是“先涂画，然后描绘”。

将涂画作为第一步骤，即生成阶段。涂画也就是在纸上画出一东西，不管它多么粗糙、不完整或简单，都可以。

第二个阶段我称为“描绘”，也就是改造阶段。在这个阶段，你对自己的涂画做一些修补。“描绘”是一位资深插图画家的表述。如果一位插图家特别擅长于精确而细节丰富的插图，那么他或她就会被称为“描绘者”，比如这样的说法“他描绘起来简直像个疯子”，或者是“别把它描死了”。描绘包括这样一些处理，比如明暗、剪影、颠倒、重复，以及其他许多。这些处理会细化、发展或者是大幅度地改造你原来的涂画。

将这两种功能区分开来，你会发现它们涉及到不同的心态和不同的技巧。从涂画到描绘，事实上你会感觉到一种转变。涂画就是玩——常常没有目的，很是自由；而描绘常常遵循一些规则，涉及到一系列考虑。这两个步骤可能很简单，但产生出来的结果常常很复杂，令人吃惊。

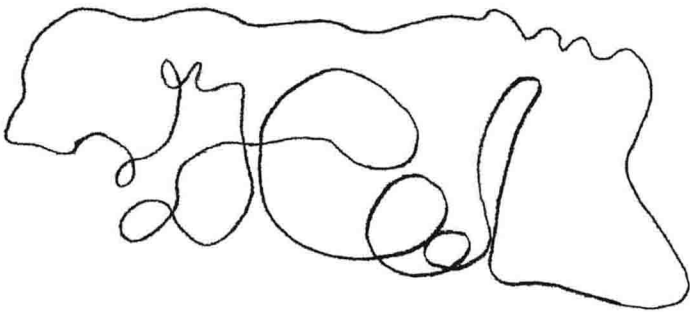
“涂画与描绘”的两步骤过程

The two-step doodling and modeling process

瑞士画家保罗·克莱的作画，有时就以一种自由的、半随意的铅笔滑动作为开始，他称此为“让笔迹散散步”。我们就以这种方法来做一个简单的示范。

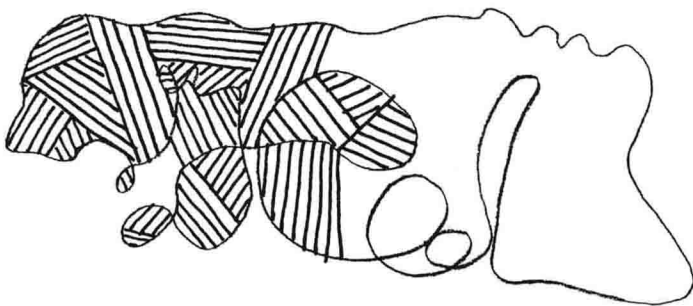
1 涂画

你让自己的铅笔朝它想走的任何方向走，但要让它起点与终点连接起来，这样它才能形成一个形状。这种自发形成的涂画，可能会是右边这个样子。

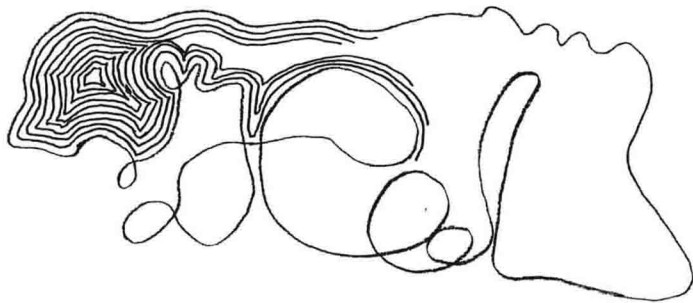


2 描绘

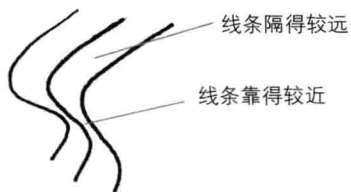
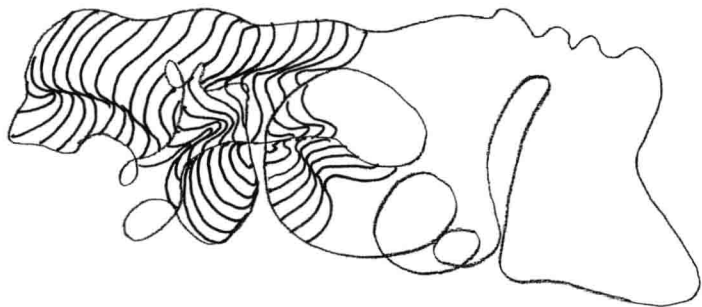
接下来，你来“修饰”自己的这个涂画——比较有考虑、有控制了。使用不同的描绘手法，一个涂画可以用无数方式来改造，比如本页和下页的这些例证。



斑纹
不同角度的均匀排列的平行直线

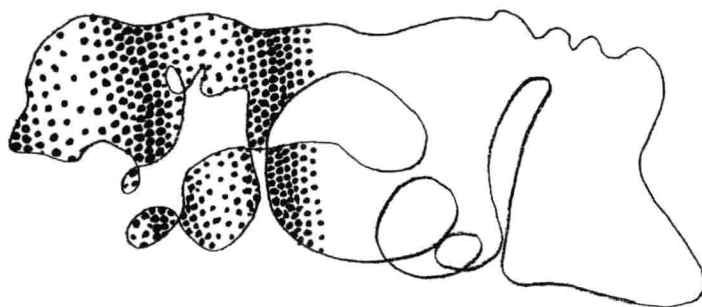


同心线条
与这个涂画边缘平行的线条，一圈一圈地朝中心画，构成了一个个越来越小的同心形状。



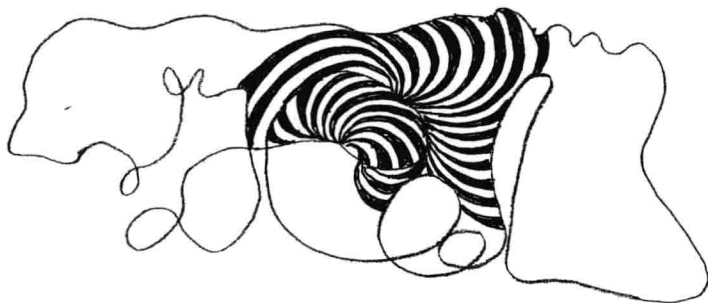
波状起伏

画一些间隔较宽的半平行线条，让它们有优美的波状起伏。这些线条在急转时会靠得较近，形成了一种立体效果。



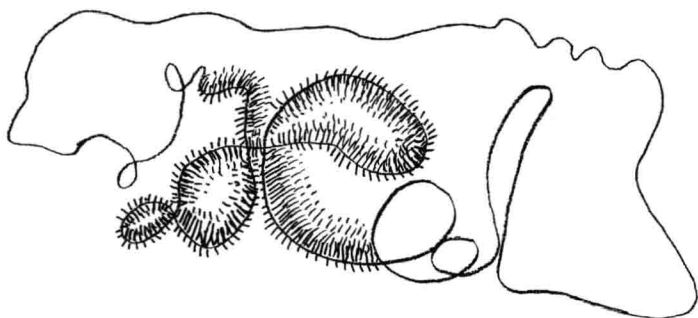
点

成排地或者是用其他方式点上点，点之间的间隔要变化。



转轮

从各个形状边缘的某个点，放射出一些条纹，间隔描黑，变成黑白斑纹效果。

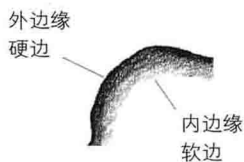
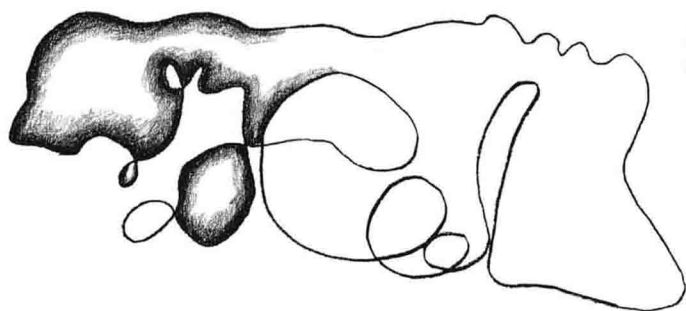


仙人掌

每一根线条的内外，都画上这种刺状的平行短线。

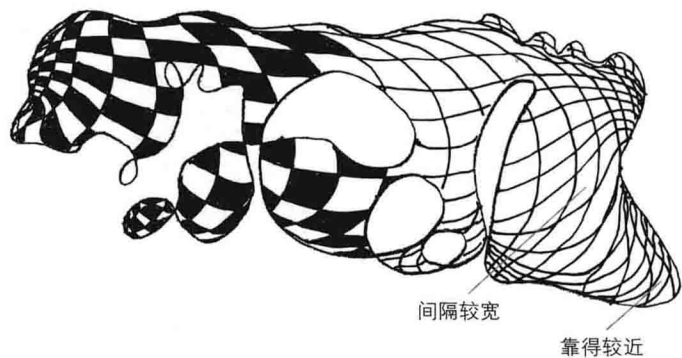
涂画与描绘的区别

涂画阶段不同于描绘阶段。涂画非常自由，松散，自发，精力充沛而断断续续。描绘阶段常常有控制，需要耐心、技巧、重复和完成，而这些常常是融合在一起的。



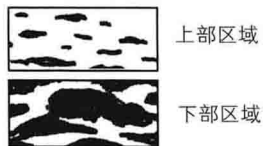
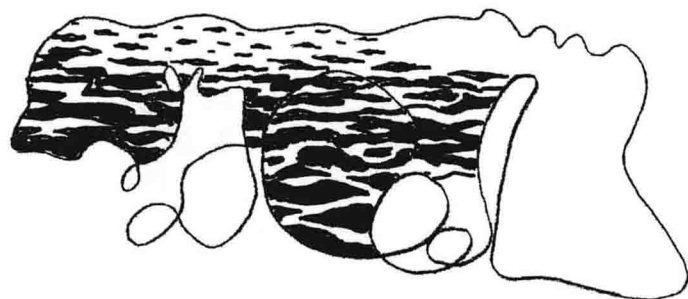
边缘的明暗处理

使用黑色的软铅铅笔，平滑地进行从深色到浅色的明暗处理。



拉长的棋盘格

半平行的线条（垂直的和水平的），成排地弯曲，对形成的方格间隔描黑。



水

对不规则的形状点上点，越靠上部，点要越小，形成一种纵深的感觉。

练习

1

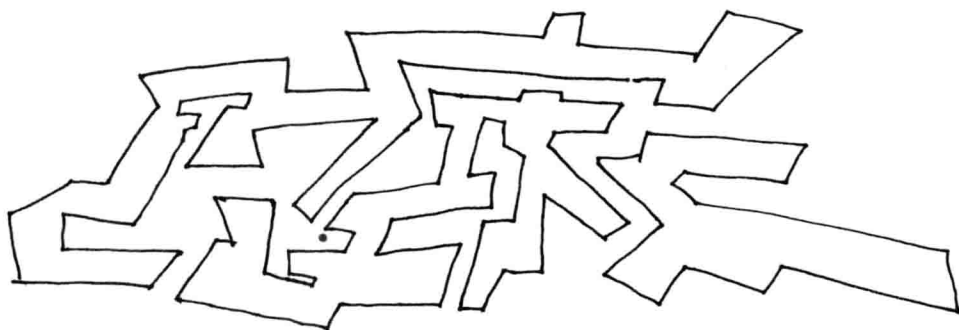
让笔迹散散步

涂画6幅这样的“笔迹散步”，每一幅的起点和终点都要联结起来。然后，使用不同的处理手法来修饰各幅。你可以借用我这些样例的处理技巧，也可以创造自己的做法，可以与我这些做法完全不同。

用“描绘”来改造一幅涂画

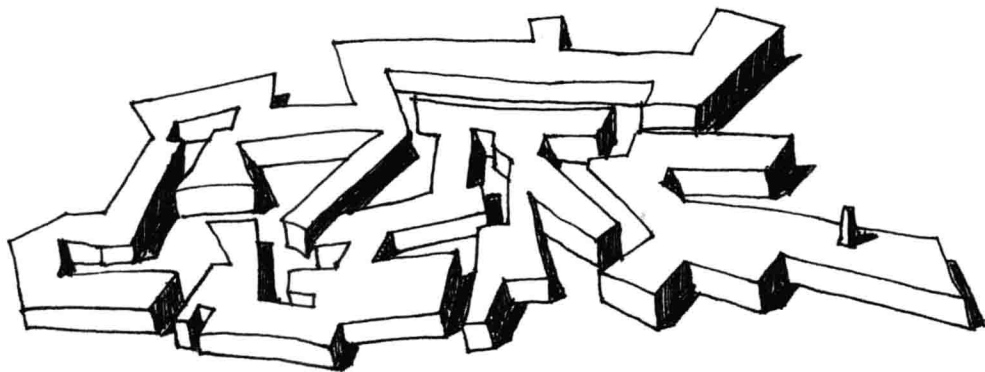
Learning to Transform a Doodle

“改造”一词意味着一种重大的变化，是一种破茧成蝶的变化。这就是进行描绘时所期待的变化。关键是要意识到，这是两个步骤的过程：你以涂画来开始（最早的勾勒、字体涂写、线条或图形），然后回到它上面来，以某种做法来描绘，会出现一些意外的收获，将一个涂画改造为一个较为开放的画面。



涂画

我们将这个原初的涂画——它全是直线和有角的形状——称为“迷宫”。



描绘

我们为上面涂画的这些图形增加一点厚度，将它们的一个面描黑，显示出明暗处理。还要增加一些投影。现在，这个迷宫有明暗了。

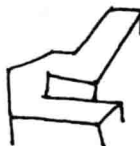
涂画与描绘有不同的功能。涂画是自发的，基本上无所用心。描绘是有考虑、有计划的。你以涂画来开始，并不需要知道下一步来如何描绘它。事实上，不知道反而更好。

创造立体效果

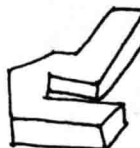
这是一个描绘程序，可以把二维平面改造为三维立体。



画一个几何形状作为开始。



在各个角画上垂直线……



将这些垂直线连接起来……



将它们的一个面描黑……

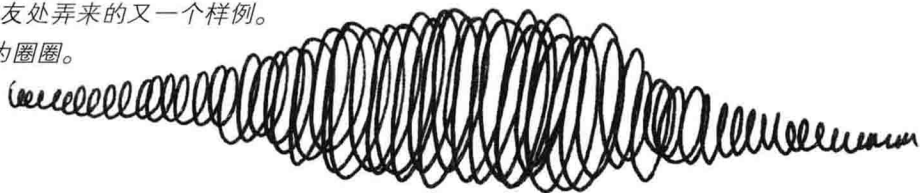


添加投影。

又一个涂画

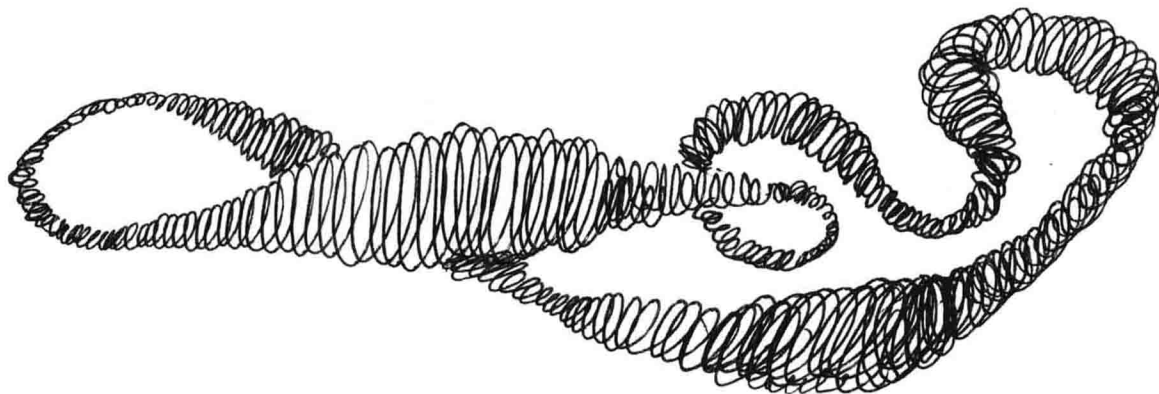
这是我从一位画家朋友处弄来的又一个样例。

重复的螺旋，我称它为圈圈。



又一个描绘

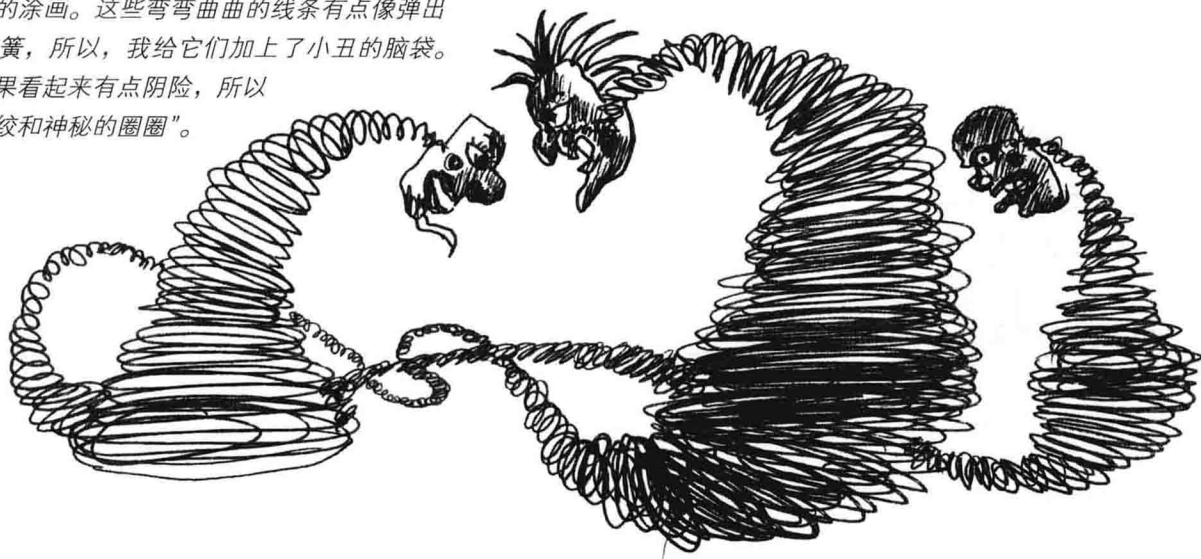
现在来描绘我朋友的这个涂画。我为它增加一些扭绞和转弯，让它变成“扭绞的圈圈”。它也使用了一种新的描绘技巧“交迭”。交迭使得有些形状看似被挡住了，这就传达了一种纵深的感觉。



延伸这个涂画

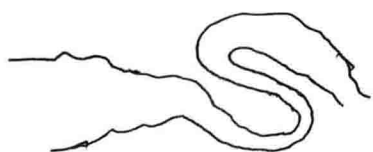
涂画可以导出延伸的涂画。这些弯弯曲曲的线条有点像弹出玩具人脸下面的弹簧，所以，我给它们加上了小丑的脑袋。

由于这样画后的结果看起来有点阴险，所以我现在称它为“扭绞和神秘的圈圈”。

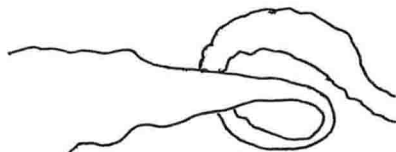


用交迭增加纵深

当一个形状处于另一个形状背后，或者是一个形状在自己的背后盘旋，这个形状就有了空间感。



没有交迭的形状是平面的。



有交迭的形状显示出立体感。