



艺术

原来可以这样看 2

Comment parler d'art aux enfants [Volume 2]

[法] 弗朗索瓦·芭布-高尔 (Françoise Barbe-Gall) 著 李悦 译



中信出版集团 CHINACITIPRESS

「法」弗朗索瓦·芭布·高尔 著 李悦 译

艺术 原来可以 这样看 2

Comment parler d'art aux enfants

Volume 2



图书在版编目 (CIP) 数据

艺术原来可以这样看 2 / (法) 芭布-高尔著; 李悦译. — 北京: 中信出版社, 2015.7
书名原文: Comment parler d'art aux enfants Volume 2
ISBN 978-7-5086-5168-2
I. ①艺… II. ①芭…②李… III. ①艺术教育—家庭教育 IV. ①J-49 ②G78
中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第 096962 号

Comment parler d'art aux enfants Volume 2 by Françoise Barbe-Gall
© 2014, Le baron Perché
30, rue Jacob, 75006 Paris
Tous droits réservés
Simplified Chinese edition © 2015 by China CITIC Press
ALL RIGHTS RESERVED.
本书仅限于中国大陆地区发行销售

艺术原来可以这样看 2

著 者: [法] 弗朗索瓦·芭布-高尔
译 者: 李悦
策划推广: 中信出版社 (China CITIC Press)
出版发行: 中信出版集团股份有限公司
(北京市朝阳区惠新东街甲 4 号富盛大厦 2 座 邮编 100029)
(CITIC Publishing Group)
承 印 者: 北京盛通印刷股份有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/24 印 张: 8 字 数: 154 千字
版 次: 2015 年 7 月第 1 版 印 次: 2015 年 7 月第 1 次印刷
京权图字: 01-2011-0703 广告经营许可证: 京朝工商广字第 8087 号
书 号: ISBN 978-7-5086-5168-2/G·1198
定 价: 36.00 元

版权所有·侵权必究

凡购本社图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由发行公司负责退换。

服务热线: 010-84849555

服务传真: 010-84849000

投稿邮箱: author@citicpub.com

推荐语 Recommendation

人们，特别是儿童和少年，接触经典艺术最大的障碍来自心理的恐惧，似乎那些大师的作品高不可攀。克服心理障碍最好的办法就是让他们直接去感受，去与作品、作者对话。怎样去感受和对话，“艺术眼”系列丛书用深入浅出的语言向我们做出了解释，帮助我们揭开经典作品的面纱，走近大师们创造的艺术境界，从而得到知识的补充、修养的提高和心灵的净化。

中央美术学院教授 邵大箴

历代大师们创造的艺术品，我们都是可以看懂的，不那么高深莫测。怎样有效地去观看、饶有兴味地去品尝，听听专家们的指导十分有益。在这方面，“艺术眼”系列丛书给我们提供了十分方便的条件，是家长和孩子的好读物。

清华大学美术学院教授 吴静之

美术馆并不只是容纳艺术品的空间，它还是艺术品的家，更可以是儿童艺术教育的独特场所。如何引导孩子走进美术馆感受艺术的魅力呢？“艺术眼”系列书用几十幅经典画作，针对不同的年龄段，引导小朋友们在欣赏画作时获得更多的感受与新发现。

中国美术馆副馆长 张子康

前言 Preface

自从2002年《艺术原来可以这样看》出版以来，曾有无数的读者、家长、祖父母和教师与我分享这本书如何让他们愉快地（有时甚至是第一次）谈论绘画。他们来自国内外，来自多种文化。尽管如此，我们还有很多扇门有待开启，很多条路需要践行。而艺术，结合了多领域、多学科，应运而生，自此前所未有地出现在学校中。因此，有关方法的问题与日俱增，看来是时候在第二卷里继续探讨并扩展十几年前发起的话题了。

尽管如此，我们所能肯定的是，本书并不是一本严格意义上的续集。因此，理解本书并不一定要预先读完第一卷。人们可以完全独立地阅读这两本书。或者将这两本书里的方法结合起来，在两者之间创建自己的路径。

和孩子谈论艺术，首先要和他们谈论看待生活的视角，与世界的联系。一幅画可以让任何年龄的观者感到畏惧，或者受到诱惑、吸引，有时想要退缩，它总是会和观者进行对话。远非建起一块封闭的空间，自我隔绝，一幅画只在创造中存在，而创造来自不断地交流。孩子们自由的目光不会出错，但我们可以帮助孩子细化他们的感受，用语言把他们面对一幅画时所做的猜测或预感表达出来……你会发现，陪伴孩子踏上一段发现之旅，远不如看起来那么困难，只要你把它当成一次真正的散步。

30幅作品评论就是以此为视角完成的，从而构成本书的大部分内容。文章随着画作的复杂性逐步深入，和孩子们一起“成长”，从幼儿到少年（几乎可以算是到成人）。

因此，本书的主要目的在于引导每一位读者意识到自己能够欣赏绘画，并能够用日常语言说出所思所想。不管其初衷如何。因此，第一卷在开篇时提出了一整套涉及艺术史、艺术家或不同表现类型的基础概念，而第二卷则将重点首先放在阅读画作上。换句话说，第二卷强调如何具体地驯服一幅画。随着观察力的训练，逐步看出并掌握整套视觉技巧。

本书选取的作品绝大多数都很有名，并且具有真正的灵感，它们风格多样，传递多种寓意，同时也具有典范作用：画中的人物、物体、形状和色彩每次都清晰地表达出一种具有创新性的它们与空间、与现实、或与他人的关系模式。在学习解读这些画作的同时，人们会自然而然地接受一系列“工具”，它们会帮助我们理解其他画作。

很多话题未被收入本书。显然，本书无意解释全部画作，或建立详尽无遗的艺术形式清单。相比之下，本书更清晰也更乐观。其目的在于鼓励读者自己探索绘画领域。可能时常还会有陌生的感觉，但其实已经掌握了其中的奥秘。

我有能力谈论艺术

走进画中

培养良好反应

为孩子

听懂衣褶的语言

忘记标签

在绘画中徜徉

在现实中

多花些时间

撞上金色背

目录 Contents

前言

VI

第一部分 打开一扇门

为孩子感到骄傲	003
以各自地盘为据点	008
培养良好反应	019

第二部分 我们有权有所不知

学会观赏	030
在绘画中徜徉	036
抛出跳板	045
根据孩子们的年龄，我们可以优先考虑的问题	048

第三部分 作品赏析

01.《圣母婚礼》	054
02.《苏醒的奴隶》	058
03.《大便们》	062
04.《银河的起源》	066
05.《随着时间之神的音乐起舞》	070
06.《受惩罚的儿子》	074
07.《绘画艺术的发明》	078
08.《拿破仑在办公室中的画像》	082

09.《被拖去解体的战舰无畏号》	086
10.《眼盲的女孩》	090
11.《花园中的女人》	094
12.《埃米尔·左拉像》	098
13.《歌剧院管弦乐队》	102
14.《雨天的巴黎街道》	106
15.《弯尾花》	110
16.《皮格马利翁和伽拉忒亚》	114
17.《站在球上的杂技演员》	118
18.《夏基俱乐部的猛拳出击》	122
19.《带弓箭手的风景》	126
20.《意大利广场》	130
21.《高脚盘和扑克牌》	134
22.《凡尔登》	138
23.《铁路旁的房子》	142
24.《看报纸的男人》	146
25.《英勇的游击队员》	150
26.《我们共同面临的问题》	154
27.《碎布维纳斯》	158
28.《插图的书》	162
29.《无题》	166
30.《天花板》	170

为了走得更远……	174
致谢	179

空间

寻找目光所向之处

感到骄傲

让思想漫游

第一
部分

打开
一扇门

单跳

抛开陈词滥调

观察阴影和光线

和孩子谈论艺术，绝对不是要为他们安排一次专门的课程。很显然，我们不能临时充当艺术史学家，就像不能临时充当物理老师一样。因此，我们需要从一开始就界定好要带孩子发现什么：一次美学经历？一种历史观？还是一种看世界的方式？可能性总比我们想象的多很多。不论因为什么开始这场冒险，为了更加轻松自在，我们最好清晰地遵循自己的方法，即使知道这种方法是片面的、主观的，但它也因此更加珍贵。关键是要激发孩子们的好奇心，让他们想看那些尚未谋面，将来却可能伴其一生的东西。因此，把我们知道的内容、想要传达给孩子们的内容，以及孩子将会乐意接受的内容区分开，至关重要。

为孩子感到骄傲

我有能力谈论艺术

即使经过非常认真的考虑，您也想不出怎样向孩子讲解艺术。经过最初心怀美好愿望的愉悦阶段，继而可能准备刻苦研究艺术家生平或者他某幅作品的主题之后，您还是撞上了巨大的暗礁：没有真正地投身艺术，为了避免难堪、不荒谬地谈论主题，您有太过表面的感觉。真相是，在博物馆里，您总是隐约地感到无聊……您需要在上面花太多的时间。简单地说，您想就此作罢……这完全正常，但将非常遗憾，因为您的目标只打开了一两扇门。和孩子谈论艺术是您力所能及的。您不用为此有所改变，只需自信地面对听众，使用一些好方法，特别是那些您已经掌握的方法。

肯定孩子所见

给孩子们上课有两种方法：可以从自己知道的内容开始，也可以从孩子们熟悉的内容开始。第二种方法在各个方面被证实最为有效：它能够顺利地清除阻碍，节省时间，带我们走得更远、更有效率，因为它建立在明白易懂的基础上。人们会在一块完全不了解的土地上建造房屋吗？并不是说要用学术用语来“评估”，也不是评价孩子们的收获，而是首先看重他们的真实感受。有些对我们来说非常明显的东西常常被忽略，没能传达给他们。而一些我们没有想到的概念，正好相反，将会浮出水面……从这

里开始不可避免。具体地说，这意味着第一句话总是可以用“你看到什么了？”，而不是“看这个”或“一定要知道……”。

让孩子起头

您正在一幅画前，心中充满了美好的期望和有用的知识。以一幅17世纪荷兰的静物画为例。它展现了丰富的物品：书籍、乐器、水果、一张有点褶皱的桌布、华丽的窗帘，有时甚至是一个头骨……而您非常自然地开始解释这些物品“虚浮”的意义（一种说明有限性的说教形象），而后又开始对其他各种象征进行解释……毋庸置疑，您很有道理。问题是，孩子们的看法和您所讲的并不相符。因此，应该让他们用自己的方法“捕捉”图画：那可能是一件摆放歪斜的物品（“盘子要打碎”）、窗帘的丝带（“如果我们把它拉下来，会发生什么？”）、整个布置（“好杂乱！”）等。从这里开始，您可以轻而易举地和跌落的意象产生关联（不管是否提及其引申义“堕落”），也可以联系到贪恋美食、短暂的生命、物质上的丰盛和窗帘的寓意——它将在“剧”终时落下……无论什么样的作品，同样的方法都能奏效。您的知识将不再是从外部强加给听众，而是受到听众的喜爱，因为它生动地回答了真正的问题。

迎合你的听众

有些关于艺术家生平或作品的细节被看作是必不可少或者特别有趣的信息，但在我们向孩子讲述时完全没有收到预期效果。成年听众一般会持某种保留态度或至少礼貌性地忍受下来，但孩子不会装出正在听的样子，如果那些东西让他感到厌倦。从这种意义上讲，他们恰恰构成人们能想象的、最秉直的听众，一味固执地忽视他们的感受只会适得其反。他们的反应通常会显示出我们是否有效地传递了这些概念……如果一开始有浪费时间的感觉或反复摸索并不重要，一旦我们锁定了“有效”的谈论方式，也就是真正吸引孩子们的方式，那么我们已经成功一半。

考虑当今孩子的现实情况

因为网络，孩子们很早就能花几秒钟的时间找到所有课程，参考图片也几乎不受任何限制。因此，我们要想到，这座随时供他们支配、无比丰富的文献宝库，同时也是一个陷阱。看到大量画作并不意味着理解它们。我们要尽可能地引导孩子们区分两件事：获得信息，还是得到一种真正的观察力。换句话说，一边是拥有成吨的水泥、砖头和水泥砖，而另一边则是拥有使用这些材料建造一座房子的能力。和孩子谈论艺术不失为一种宝贵的方法，早早地鼓励他们懂得评估自己“收成”的质量。

利用他们的不耐烦

孩子们图快，不专注于特意展示给他们的事情上，怎么办？那么我们就要和他们一样快！我们完全可以每次只向他们展示一点内容，强调一个概念、一种技术，点明一种象征，然后再开始下一幅画……在开始阶段，几分钟足已。这也是一种很好的训练，准备好径直到目标，并以简单的话语清晰地表达。结果将令人非常满意，孩子们尤其能够从中学会在不同作品中找到共同点。事实上，我们吊足了他们的胃口，但没有试图把他们“喂饱”。思想的机动性成为孩子的一张王牌……我们将看到他们的兴趣一点点觉醒，有时我们又得放慢脚步，因为这次他们真的想要近距离地好好观看。

赞赏他们的图像经历

孩子们从小就看过许多画作，从中他们已经领会了作品的机理。不一定是艺术作品，而是在微不足道之处。物品包装上大多数都有图像，如果忽视了它们会很遗憾。人们可以方便地以这种知识为基础，通常是下意识的，让孩子发现绘画或者其他所有的视觉艺术形式。事实上，问题不是暂时减少他们的知识空洞（在这点上可以做到的非常有限），而是帮助他们组织语言，明确地表达自己的感受。然而，他们也不会像宣告预言一样，年轻的他们生活在和我们不同的世界里，他们所看到的与我们不同，有时

会忽略我们的喜好，但会捕捉到一些逃过我们眼睛的东西。正因如此，我们应该予以理解和赞扬。

鼓励他们观察的自由

在自由地观察一幅画时，孩子们表现出更多的洞察力。随着年龄的增长，成年人的自我审视（害怕“傻”问题）也总是威胁着他们。我们只有尽可能地鼓励他们，才能帮助他们培养观察的自由，而自由是探索一幅作品最好的出发点。我们最先看到什么？抓到什么？放弃这些复杂的评论！重要的是一幅画、一个地方所涉及的情感、赞赏或困惑，甚至是让人想要远离的不安，这些总会留在记忆中，长久萦绕……某些艺术史中的重要时刻就是这样发生的：布拉克（Braque）起初讨厌毕加索（Picasso）的《亚威农少女》（*Les Femmes d'Alger*），后来却跟随毕加索，一起开创了立体主义。最杰出的抽象艺术家康定斯基（Kandinsky）曾讲过他在观看莫奈（Monet）作品《干草垛》（*Meules*）时的感受，这幅画那么简单，又脱离现实，让他久久不能忘记……

正面评价电子游戏的好处

电子游戏在很多孩子的生活中成为一个重要组成部分，它们也能提供一些出发点或参照物，从而导向其他类型的图画。游戏中大部分人物来自神话故事，虽然外形、地点、名字有所改变，但起源没变。我们从中发现了绘画宝库中最古老的化身。机器人重演人类英雄的神话故事，在游戏中占据很大一部分。第二次世界大战结束不久，日本创造出很多这样的人物，他们是有生命的身体和无生命的机器的混合体，类似于许多不可战胜的孩子的象征。另外，快速的动作促使游戏者快速反应。在手柄的辅助下，孩子们知道绕过陷阱林立的地方或任何一个迷宫，安然无恙地抵达理想中的目的地。在某些游戏中，孩子们需要建造复杂到无法想象的建筑来完成任务，而在我们开始观看绘画作品时，灵敏的视觉当属无价之宝。

采用他们喜欢的载体

很显然，人们不再把书籍当作知识的唯一载体。这不能说明人们抛弃了书籍或拒绝读书，而是附加了其他传播知识的方法。数字产品增加了发现艺术的机会，也已成为少年儿童生活中不可或缺的一部分，如果我们不从中取利会显得有些荒谬。虚拟的博物馆参观、采访艺术家的录像、有关艺术的应用程序（包括一些介绍艺术展览的应用程序），所有这些构成了一个取之不尽的艺术宝藏。这也是一个向孩子们展示我们可以毫不费力地调和两个不同世界（一个是尖端科技的世界，他们了解里面所有的秘密；另一个则是有待他们发现的文化世界）的绝好方法。

相信他们自我培养的可能

和孩子们谈论艺术，把他们立刻变为受启发的爱好者还不够，要在思想层面上持续影响他们的态度，这样他们才会在未来面对这一特定文化领域时有所体现。除了在一幅作品前我们能感受和分享的短暂愉悦，艺术是存在的基本方面：越早让孩子理解艺术，他会越快发现艺术为其打开了视野和思维，继而为了独立观察和思考，他会向深层挖掘。从一幅画获取的东西永远属于他，此后不管什么情况下，他会在观察中看见得更多、理解得更好。文化不是“蛋糕上的樱桃”，它是面粉，没有它就没有蛋糕。在和孩子们谈论艺术的同时，要向他们表示：我们清楚他们有能力欣赏艺术，即使他们尚未掌握用于表达的词语，也不管他们的年龄或出身，这是给予他们的最大帮助。