

国际插画设计教程

THINKING VISUALLY

视觉思维

形容词：运用个人观念或理性判断的
副词：与看或视觉相关；视觉感知

(英) 马克·维根 (Mark Wigan) 著



大连理工大学出版社

ava | Academia
the environment of learning

J218.5/17

2007

国际插画设计教程

THINKING VISUALLY

视觉思维

形容词：运用个人观念或理性判断的

副词：与看或视觉相关；视觉感知

(英) 马克·维根 (Mark Wigan) 著

孙楠 张伟 译

Basics Illustration: Thinking Visually
Published by AVA Publishing SA
Rue des Fontenailles 16, Case postale,
1000 Lausanne 6, Switzerland
Tel: +41 786 005 109 Email: enquiries@avabooks.ch

Copyright © AVA Publishing SA 2006
ISBN: 2-940373-15-9 and 978-2-940373-15-4

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 or otherwise, without permission of the copyright holder.

Designed at the NEW Studio(TM)
Email: theStudio@NEW-online.co.uk
www.NEW-online.co.uk
Original text and photography by Mark Wigan
(with thanks to the students at Camberwell College of Arts)
Original book and series concept devised by Natalia Price-Cabrera

© 大连理工大学出版社 2007

著作权合同登记06-2006年第156号

版权所有·侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

视觉思维 / (英) 维根 (Wigan, M.) 著; 孙楠, 张伟
译. — 大连: 大连理工大学出版社, 2007.6

书名原文: Thinking Visually

国际插画设计教程

ISBN 978-7-5611-3551-8

I. 视… II. ①维…②孙…③张… III. 插图—技法 (艺术)—教材 IV. J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第051119号

出版发行: 大连理工大学出版社

(地址: 大连市软件园路80号 邮编: 116023)

印刷: 深圳市精彩印联合印务有限公司

幅面尺寸: 160mm × 230mm

印张: 11

出版时间: 2007年6月第1版

印刷时间: 2007年6月第1次印刷

责任编辑: 初蕾

责任校对: 王单单

封面设计: 温广强

ISBN 978-7-5611-3551-8

定价: 58.00元

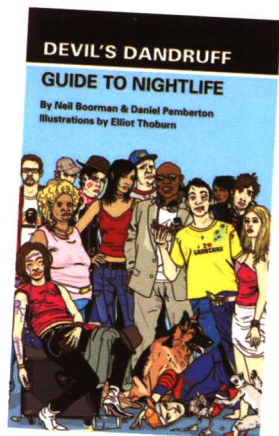
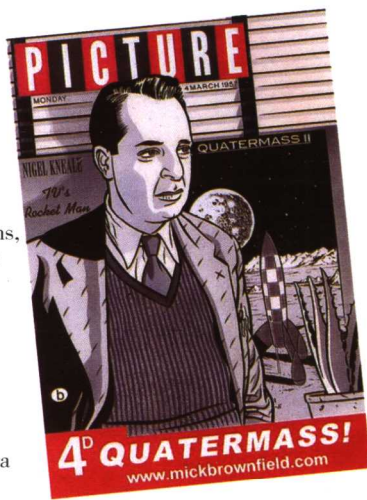
电话: 0411-84708842

传真: 0411-84701466

邮购: 0411-84703636

E-mail: dutp@dutp.cn

URL: http://www.dutp.cn

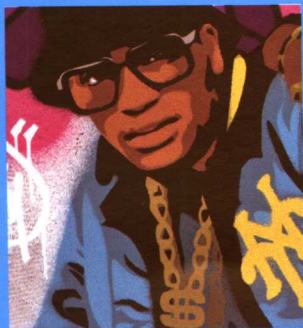


NOWAD
LANGUAGE
CULTURE
BETWEEN
FACT FOR Y
ABOUT BULC
ABOUT THAT?
I LOVE THE BR



目录

序言	06
如何获取书中最重要的信息	10



灵感

我想到了!	12
视觉思维	13
头脑风暴	14
研究	18
素描簿	20
灵感	22



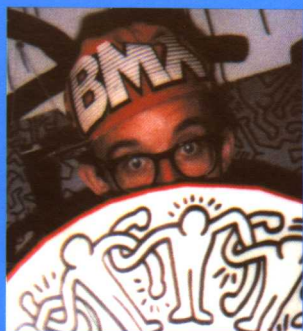
非主流艺术

绘画	28
绘画过程	29
时间线	30
非主流艺术	34
肖像画法	36
“如果”是……	40



实验工作室

游戏时间	42
工作程序	43
实验工作室	48
跨媒体的和文化的作品	52



地下都市艺术

观点	60
讽刺画	61
装饰	64
社会评论	68
新闻报道式插画	72
地下都市街头艺术	74
讲故事	88
幻想的世界	98



版画制作

行业工具	106
混合媒体	107
版画制作	108
数字领域	114
艺术工厂	120



合作

疯狂中的方法	124
从制作中学习	125
合作	134
项目要求和截止日期	150

词汇表	160
名单	162
书目	166
结束语	170
致谢	174
联系方式	175

序言



插画艺术的新策略

1894年，是插画艺术的黄金时期，亨利·布莱克本（Henry Blackburn）在《插画艺术》一书中这样写道：“当今的插画世界，几乎正进行着一场革命。不管是初出茅庐，还是老资格的插画家，老师也好，学生也罢，都急需一本在运用新方法教学时有参考价值的手册。”一百多年后，《国际插画设计教程：视觉思维》问世了。正是它，在如今插画艺术崭新的黄金时期起到了手册式的作用。《国际插画设计教程》系列丛书，试图帮助人们在这一学科领域里开拓一条新路，同时也作为指南，为职业插画家和学生指引方向。

如今，人们对插画艺术的兴趣正在全面复苏：从儿童书籍、连环画、动画、图书、玩具、电脑游戏到时装、广告、设计、广播媒体和互联网，插画家通过无数的大众传播媒介提供着概念与故事方面的内容。不管是独立工作，还是以代理人的形式，或是数人合作，都紧跟着全球范围的数字通信革命，把一系列范围很广的传统媒体与数字化媒体和技术结合在一起。新一代插画家的工作是全方位的，包括阐明观点、提供信息、娱乐大众、解读理念、引发讨论、教书育人以及激发兴趣。

弗里茨·埃亨伯格（Fritz Eichenberg）在1978年出版的《插画家的笔记本》一书中说：“在我看来，谈论插画家的教育，给我们这个时代不受欢迎的副产品带来了过分的重视，这个副产品就是‘专业化’。这里我们要明白很重要的一点：插画家是一个艺术家，他/她的教育是无始无终的。”

作者写作本书的目的只是想提出问题，引起讨论，并不一定要寻求固定的答案。本书反映了插画艺术的多学科艺术的特点，同时也展现了插画艺术具有新的创造力的可能性。在工作程序、技术和市场不断发展变化的同时，插画行业的预想、特点和局限也在不断地受到挑战。虽然许多插画家仍然受托继续创作着极具想像力和令人振奋的作品，可是新一代善于变通的插画家已使用企业家的管理技巧，掌控并承担作品从独立构思到完成项目的全过程和责任。

如今的插画家，已经成为能自我启动项目，善于变通，并具有全球眼光的企业家式的创作者，他们所扮演的扩展角色在本书中得到了认可。不管工作环境如何，对智慧原创的插画需求仍是至关重要的。视觉的思考能力和视觉语言的发展来自于基本技能的学习，保持虚心，努力工作，不断的练习及敢于冒险的精神。作为《国际插画设计教程》系列的第一本书，《视觉思维》展示了100多位国际插画家、教育

家和学生的作品。这些种类众多的作品展示出不同的视觉语言、意境、理念、工艺和技巧。这本手册的目的是为了介绍基本的技术，激发人们的灵感，提供最新的信息，并作为现代国际插画领域有用的资源。此外，《视觉思维》探究了插画艺术的理念、研究及绘画和试验对插画家的重要性。

尽管全世界的现代插画家诠释这门艺术的方法各有不同，但他们在视觉思维、工作程序以及为学习插画的学生提供意见和建议方面，都贡献了各自精彩的作品和评论。

本书也收录了最近毕业的和尚未毕业的插画学生的作品，还有近代和现代的插画老师多年来的观察笔记。本书不仅是当今最前卫的国际插画艺术的一扇窗户，也是一个包含练习、方法、专题研究、技术、媒体和古今插画艺术环境的教学工具。

此外，本书还涉及并讨论了插画艺术的实际运用和工作环境，以及绘画智力方面的一些实质问题。同时利用许多不同的媒体使形象制作得到实验性的应用，具有创造力的思维方式在本书中也得到了探索和研究。

马克·维特比 (Mark Whitby) 的蜘蛛图

这种图是用来发现从一个项目的标题放射出来的各种相关想法和主题。



第一章

我想到了！——分析基本的研究策略。蜘蛛图、头脑风暴和项目图、草图、素描簿、剪贴簿的运用，将视觉形象化和建立视觉智力的过程表现了出来。此外，一些国际插画家也谈到了他们各自不同的灵感。

第二章

绘画——检验绘画的关键技巧，手、眼和脑的合成。本章举例展示了来自生活的画，凭借想像创作的画，还有视觉记忆中的画。此外，具有影响力的“非主流艺术”在本章中也得到探究，而肖像画法、构图以及图像的运用和构建等也一一做了介绍。

第三章

游戏时间——探索如何在承担风险和实验过程中帮助插画家扩展个人视觉词汇量。在“实验工作室”这一节里，插家用一些作品讲解了他们各不相同的工作程序。

第四章

观点——介绍了对插画文字的视觉阐述以及插画家在这门艺术的各个不同环境下的创作意图，包括“讽刺画”“装饰”“社会评论”“新闻报道式插画”“地下都市街头艺术”“讲故事”（漫画、连环画、儿童书籍和视觉文章）和“幻想的世界”。

第五章

行业工具——展现了当今插画家使用的种类繁多的制图工具，包括版画制作、摄影和数字媒体。

第六章

疯狂中的方法——在“从制作中学习”这一节里，国际插画家对学生需要学习哪些东西提出了他们的建议。此外，本章还提供了几个关于视觉思考项目要求的例子，探究了联合创作的工作程序，提供了一个列有著名艺术家和插画家的名单。

如何获取书中最重要的信息

本书通过与每个标题相关的章节，介绍了插画艺术不同的方面。每个章节提供了行业中很多著名插画家的作品，同时以注释的形式说明了选择这些作品的原因。

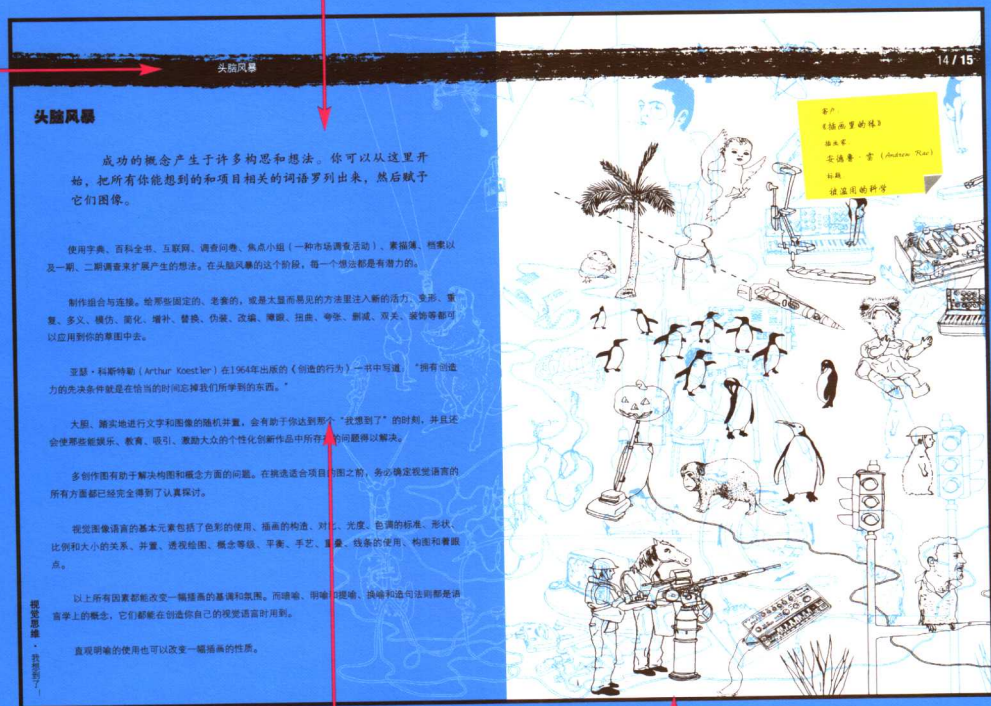
对重要的插画原理做独立的介绍，这样读者可以看到它们是如何被应用到实际创作中去的。

导航

每个章节都有一条带状线，可以使读者迅速找到其感兴趣的领域。

介绍

这些特别的部分介绍概括了将要讨论的基本概念。



非主流艺术

非主流艺术

幻想的、民间的、非主流艺术，是特殊的，不可思议的，令人着迷的。它们已经证明自己在艺术和插画的发展过程中具有巨大的影响力。

历史上的先驱包括了阿尔坎布拉 (Arcimboldo)、波马索 (Bowerzo)、戈雅 (Goya) 和波什 (Bosch) 极具想象力的作品。这门质朴的、令人着迷的艺术具有幻想的传统，通过亨利·罗塞奥 (Henri Rousseau)、莫里斯·赫什菲尔德 (Morris Hirschfeld)、费迪南德·切瓦利 (Ferdinand Cheval)、西蒙·罗德兹 (Simon Rodda)、玛姬·吉尔 (Madge Gill)、阿道夫·沃尔夫 (Adolf Wolf)、亨利·达格 (Henry Darger) 和霍华德·芬斯特 (Howard Finster) 继续得到发展。1945年，菲·杜布瓦特发明了“原生艺术”这个词，用来描述“油漆”涂鸦、雕塑和小雕像。所有种类的物件等艺术作品，而同时它又和我们平时在艺术馆、画廊、美术馆看到的对艺术的模仿毫无关联（至少可能不相关），但相反的是，正是这种原生艺术吸引了人类最早的祖先们，以及最自然的、最具人性的发明”、“瑞士苏黎世“原生艺术博物馆” 馆藏。

原生艺术的重要特色包括“恐惧空间”（填满整个休息区的空的手法）、粗笨木、简单而又小心地使用、较少差别以及混合媒体的使用。有一个加入了最高的原生艺术家的例子或者说是，那就是1516年的巨著《撒旦女孩的叙事》(The story of the Yvian Girls)。这本书描写了一个童贞的王国，以及一块由儿童在莱比锡和波兰德制与波兰安之间的战争风暴。这本书仅仅是在美国而又广泛创作的亨利·达格所著的并配以插画的几本书中的一本。原始社会信仰的画、精神病人、犯人、民间艺术家和儿童对欧洲的先验派艺术家们产生了很大的影响。他们当中有安德烈·马松 (安德烈·马松)、康定斯基 (美国艺术家)、德·科辛特、保罗·克利 (安德烈·马松和儿童绘画的) 和巴勃罗·毕加索 (部落面具)。于1912年在慕尼黑出版的高迪 (高迪) 包含了民间作品、部落作品、原始的作品和儿童作品，并把它们和康定斯基、马蒂斯等艺术家的作品并置在一起。

当精神分析学的发展和宗教仪式和直觉所扮演的角色而受到稳定的探索，还鼓舞了美国的抽象表现艺术家。杰克逊·波洛克 (1912 - 1956年) 在20世纪40年代末期开始在纽约使用了连续的水滴线。这些颜料线一点一点地流了下来，流到了他的帆布上，最后形成了大块块的斑点。像博浩克、克莱恩 (Klein) 和卡尔德 (Calder) 这样的艺术家的作品，影响了20世纪50、60年代的造型艺术。在科学幻想杂志和半概念派画家的作品中，还有在造型艺术家如卢西恩·夏 (Lucienne Day) 和鲁斯·阿德勒 (Ruth Adler) 的纺织品设计中，抽象设计都得到了共鸣。博浩克对工业题材艺术性的使用既是具体表达，又是受控制的，同时还具有敏感和坚定的。这种控制设备的使用和敏感的决心，自70年代中期开始就与涂鸦艺术和“地下”都市街头艺术一起，成为新一代环境的基本要素。

视觉思维 · 如何获取书中最重要的信息



相关信息

包括如插画艺术史上的先驱在内的相关信息。

附加信息

包括对客户、插画家以及图像的描述在内的信息。

我想到了！



插画家罗伯·莱恩 (Rob Ryan) 正在休息，笔记本在一旁备着，然后……他想到了！

我想到了！——视觉思维

追求智慧并具挑战性的、概念严谨而富有意义的插画艺术，是一条没有无止境的路。学习是持续一辈子的事，虚心和好学则是插画家要做的第一件事。

学习如何以视觉来思考，是一项必须天天练习的技能。在社会学和人类学中，人类和其在世界中所处的社会和文化环境就是插画家的创作题材。在这个世界上，我们要具有观察力，要去听，去看，去参与，这些都非常必要。插画艺术的历史悠久又丰富多彩。把作品同时放在艺术环境的内外去研究，是一种建立自己的批判性对话的方法。

为了使自己的作品能与人沟通，表达作者的想法，并给人以启迪，插画家必须对人性 and 文学感兴趣。此外，求知欲、努力工作、抱负和激情同样缺一不可。我要问一个问题：谁从你的作品中受益，而它对人们又有怎样的影响？这里有一点很重要，那就是一定要把自己的个性及关注带进作品里。当被问到他的作品探讨了什么样的主题时，现代插画家乔恩·伯格曼（Jon Burgerman）回答道：“在我的作品里，我喜欢玩一些简单的文字游戏和图像联想游戏。从主题的方面来讲，作品里面的思想是会变化的，而如何变化要看作品的目的是什么。在有可能的情况下，我还喜欢往作品里加入一些愤世嫉俗的情感、对环境方面的关注，以及双关语、惶恐忧虑和虚情假意。”

当我们产生一个视觉想法或概念时，分析和以直觉判断事物的技能就要派上用场了。解决视觉上沟通的问题有多种方法。当插画家按要求开始运作一个项目时，先把其中的信息按自己的理解重新表述一遍。然后，要分析将要面对的观众群和他们所关心的东西、所处的文化环境。接着，对客户进行一些调查，确定该项目的作用，需要表达的语气，以及使用的语境和媒体。还有，从职业道德的角度来看，这个项目是否值得做？如果它损害到你的理想或观念，那拒绝接受这个项目还是有必要的。插画作品数以千万，它们对观众都或多或少地产生着影响，所以，我们对这些作品代表的利益和要达到的目的要有些质疑精神，这一点是很重要的。

在遵守客户提出的截止日期的同时，按项目的要求工作通常涉及时间的管理。有时，在做项目前必须花几个小时先进行调研、筹划和阐述，并做出具有想像力的反馈。还有，一个良好的工作道德规范也是需要的。此外，插画家和设计者经常使用蜘蛛图、地图、文字和图像、联想游戏等辅助工具来开启“创造力”这扇大门。

头脑风暴

成功的概念产生于许多构思和想法。你可以从这里开始，把所有你能想到的和项目相关的词语罗列出来，然后赋予它们图像。

使用字典、百科全书、互联网、调查问卷、焦点小组（一种市场调查活动）、素描簿、档案以及一期、二期调查来扩展产生的想法。在头脑风暴的这个阶段，每一个想法都是有潜力的。

制作组合与连接。给那些固定的、老套的，或是太显而易见的方法里注入新的活力；变形、重复、多义、模仿、简化、增补、替换、伪装、改编、障眼、扭曲、夸张、删减、双关、装饰等都可以应用到你的草图中去。

亚瑟·科斯特勒（Arthur Koestler）在1964年出版的《创造的行为》一书中写道：“拥有创造力的先决条件就是在恰当的时间忘掉我们所学到的东西。”

大胆、踏实地进行文字和图像的随机并置，会有助于你达到那个“我想到了”的时刻，并且还会使那些能娱乐、教育、吸引、激励大众的个性化创新作品中所存在的问题得以解决。

多创作图有助于解决构图和概念方面的问题。在挑选适合项目的图之前，务必确定视觉语言的所有方面都已经完全得到了认真探讨。

视觉图像语言的基本元素包括了色彩的使用、插画的构造、对比、光度、色调的标准、形状、比例和大小的关系、并置、透视绘图、概念等级、平衡、手艺、重叠、线条的使用、构图和着眼点。

以上所有因素都能改变一幅插画的基调和氛围。而暗喻、明喻和提喻、换喻和造句法则都是语言学上的概念，它们都能在创造你自己的视觉语言时用到。

直观明喻的使用也可以改变一幅插画的性质。

