

介乎
between

Create Perfect Paintings

绘画的精进

[美] 南希·雷纳 著 方川一 译

艺术家视觉思维进阶指南

.....



丰富你的艺术感悟力和视觉思维力
提升你的艺术创作力

Create Perfect Paintings

绘画的精进

[美]南希·雷纳 著 方川一 译

图书在版编目（CIP）数据

绘画的精进 / (美) 南希·雷纳著; 方川一译. --
南京: 江苏凤凰科学技术出版社, 2018.6
ISBN 978-7-5537-9035-0

I. ①绘… II. ①南… ②方… III. ①绘画评论
IV. ①J205

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第035639号

Create Perfect Paintings
Copyright© 2017 by Nancy Reyner
All rights reserved.
Originally published in the United States by F+W MEDIA, INC.
Simplified Chinese Translation Copyright© 2017 by Phoenix-HanZhang
Publishing and Media (Tianjin) Co., Ltd.
This Simplified Chinese edition arranged with F+W MEDIA, INC.
through Copyright Agency of China.

江苏省版权局著作权合同登记 图字：10-2017-700号

绘画的精进

著者	[美] 南希·雷纳
译者	方川一
责任编辑	葛 昀 刘 尧
责任监制	曹叶平 方 晨

出版发行	江苏凤凰科学技术出版社
出版社地址	南京市湖南路1号A楼，邮编：210009
出版社网址	http://www.pspress.cn
印 刷	北京博海升彩色印刷有限公司

开 本	787mm × 1 092mm 1/16
印 张	9
字 数	151 000
版 次	2018年6月第1版
印 次	2018年6月第1次印刷

标准书号	ISBN 978-7-5537-9035-0
定 价	56.00元

图书如有印装质量问题，可随时向我社出版科调换。

引言	04	质询 5: 分区与象限	70
第一章 概要	09	质询 6: 焦点	74
在这个部分, 您将熟悉本书常用的一些艺术术语和定义, 以便更好地领悟书中的内容。		质询 7: 设计和运动	78
概念 1: 理解绘画	10	质询 8: 空间深度	84
概念 2: 左脑思维与右脑思维	12	质询 9: 热点	90
概念 3: 视觉张力	16	质询 10: 画完了吗?	94
概念 4: 面对你的观众	20	第四章 有用的绘画解决方案	99
概念 5: 两极相吸	21	这部分是通过广泛探讨色彩来提供解决绘画常见问题的方案。其中前三种解法是对第三章讲述的观看游戏的精简。	
概念 6: 80 : 20 法则	22	解法 1: 批评的四步快捷方法	100
概念 7: 写实与抽象	24	解法 2: 批评快捷列表	102
概念 8: 绘画的过程	27	解法 3: 反义词	103
第二章 玩耍阶段	29	解法 4: 调出完美的颜色	104
要开始作一幅画, 得考虑方方面面的事情。这一部分讲的就是这些事, 此外, 这部分也有助于你从一开始就做出明智的选择, 以便取得最好的成果。		解法 5: 传达你的绘画信息	114
可控的作画过程	30	第五章 给艺术家的红利	121
灵活的作画过程	33	对艺术家职业生涯的额外建议, 如何克服创作瓶颈, 如何展示你的作品, 厘清你的思路, 跳出框框寻找新的灵感。	
选择合适的媒材	36	话题 1: 观看、展示和镶嵌	122
选择合适的底材	38	话题 2: 走出创作瓶颈	126
如何将多样性最大化	40	话题 3: 发掘新想法	130
用右脑作画	43	话题 4: 批评案例	132
第三章 批评阶段	47	话题 5: 批评小组	135
这部分是本书的核心, 讲的是“观看游戏”, 这是一种综合而系统的批评方法, 艺术家们用这种方法来评估画作以便进一步改进和提高。		话题 6: 以绘画为业	138
观看游戏	48	索引	140
质询 1: 三大要素	50	关于作者	142
质询 2: 表面质感	58		
质询 3: 四角调转	62		
质询 4: 入口与出口	66		

Create Perfect Paintings

绘画的精进

[美] 南希·雷纳 著 方川一 译



电场与海洋 / 南希·雷纳 / 板面丙烯 / 58cm × 48cm

职业艺术家与业余爱好者的差距，不仅在于所学技法的数量，更在于以特定的方式看待事物的能力。

Nancy Reynolds

引言

艺术创作既令人兴奋又富有挑战性。一件艺术作品既有可能生气勃勃，也有可能死气沉沉，既有可能给人启发，也有可能令人困惑。就像人类社会和宇宙一样，艺术创作也充满了对立。作为艺术家，我们常要在繁忙的生活中奋力挤出时间和空间才能进行艺术创作。对于我们当中那些甘愿投入战斗的人来说，艺术创作会非常令人满足，也会丰富生命的意义。作为画家，我们能够享受涂抹颜料带来的美感，也能体验一幅图画出现时带来的兴奋，还会因那些魔法般出现的意外惊喜而感到激动。

然而那些乐趣消退、挫折登场的时刻又是怎样？绘画的轻松与流畅化作了踟蹰。该怎么办呢？正是这些在画家创作过程中出现得太过频繁的时刻，催生出了这本书。当你就要从“玩耍阶段”跨入“批评阶段”的时候，掌握一套法则可以帮你让画面变得更明晰，也会让它的效果变得更强烈。从第48页起，我对这套法则做了详细的讲解，并将它命名为“观看游戏”。

批评是一种分析、修正画作，以此提升观众视觉体验的方法。修正画作能增强你观察力，也能增进你画出自己想象内容的能力。总体来说，艺术家总会想在他们的作品中向别人传达点什么。这种愿望会为你树立两个目标。一是将观众的注意力吸引到画作上来。二是让观众的注意力在画上留驻得足够长久，好让他们获得高质量的观赏体验。作品的分析与修正便是实现这两个目标的关键。

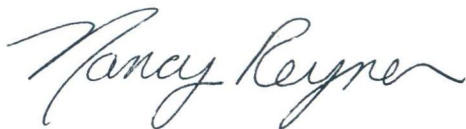
职业艺术家与业余爱好者的差距，不仅在于所学技法的数量，更在于以特定的方式看待事物

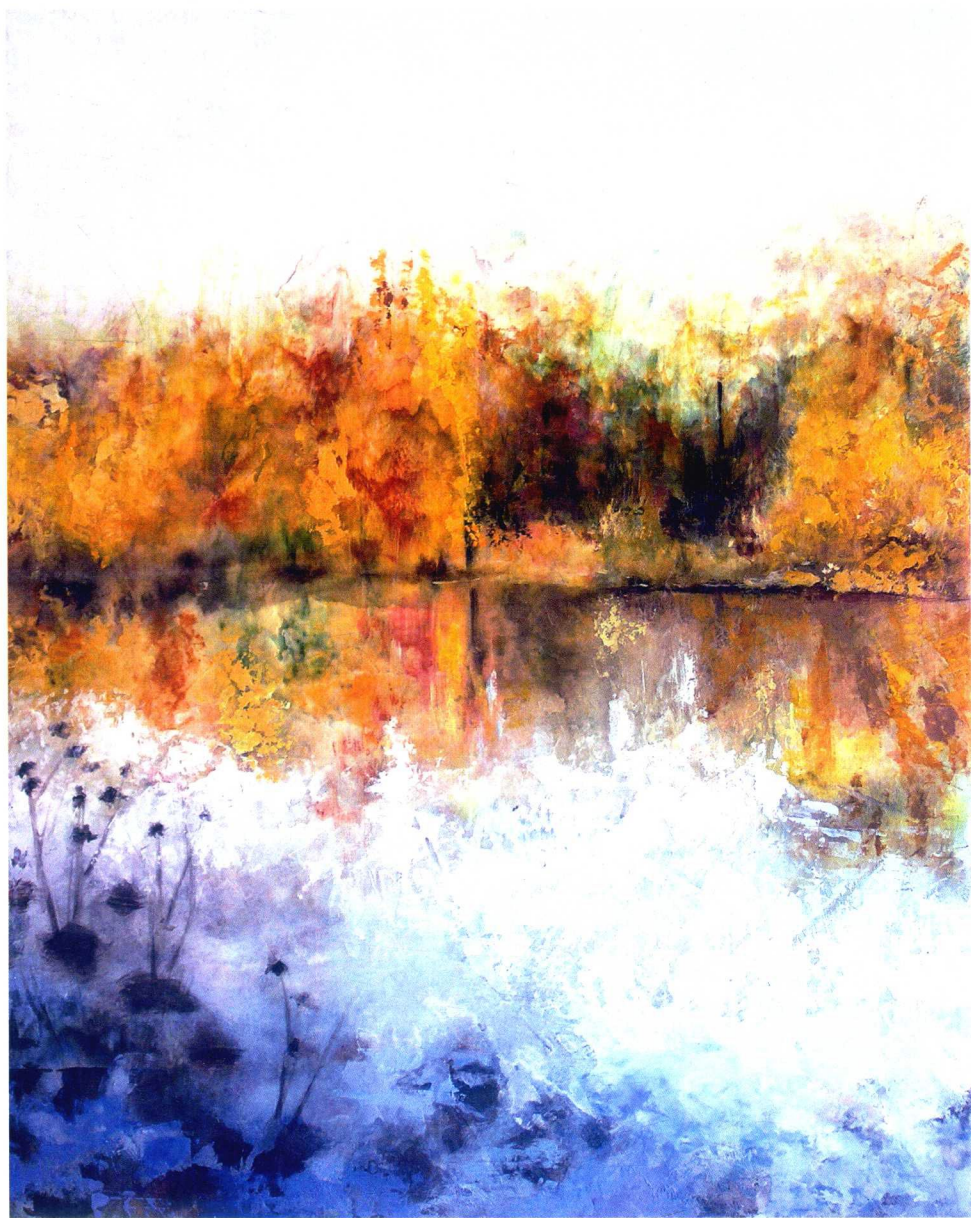
的能力。深刻地审视一幅画，分析其观看效果，并加以改动和修正的能力是至关重要的。归根结底，绘画其实就是编排和训练眼光的运动。观看游戏的法则既为你提供了强化领悟技能的方法，也给你带来了作品进行自我批评和自我评价的新路子。尽管这些法则聚焦于绘画这个学科，但其核心概念也很容易换用到其他学科之中。这里讲述的都是些适用性广范的绘画技法，它们可以用于各种绘画媒材。

油画、丙烯、水彩、色粉笔——不管你爱哪一样——这本书都能给你带来丰富的点子，让你的画变得更好。这本书并不囿于任何一种特定的风格，也不囿于任何一种体验层面。艺术教育工作者可以轻松地将其核心内容纳入教材里。那些额外的章节，可为你在材料选择、绘画过程、展览展示，甚至职业生涯方面提供帮助。不管你是写实主义者还是抽象主义者，不管你是专家还是初学者，都欢迎你读下去，期望你能为你的艺术需要找到新的灵感和新的手段。

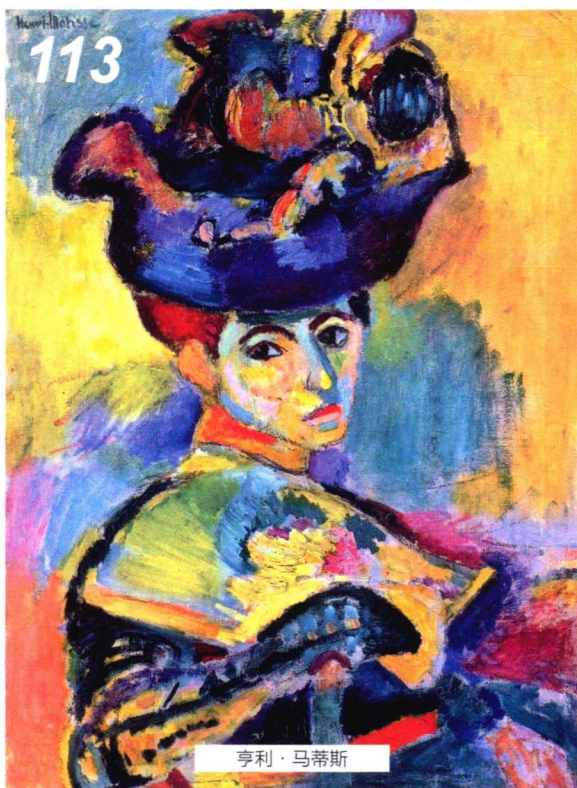
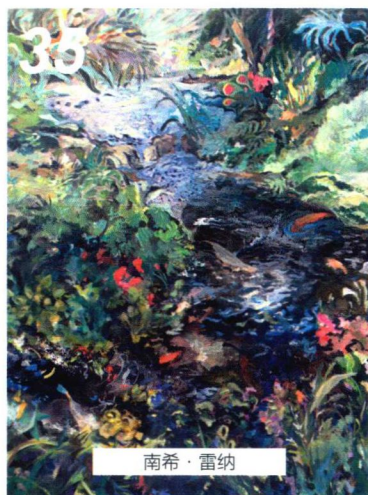
愿这本书可以增强你的创作力，让你的创作过程更加轻松流畅，让你的思路明晰，让你的个人风格更有味道，最重要的是，为绘画这一奇妙的活动增添乐趣。

向你的创造精神致敬！

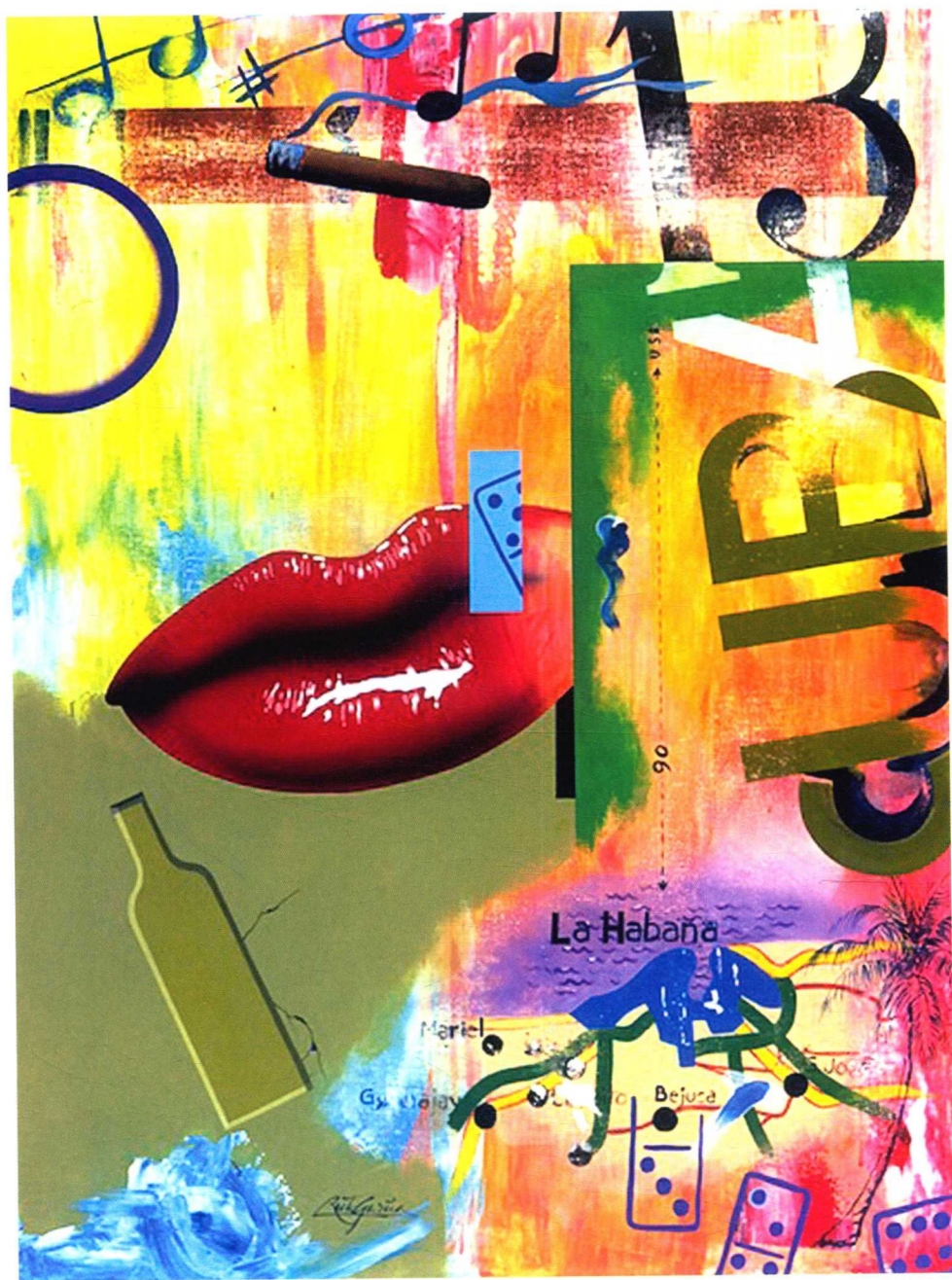




阿帕契之博斯克 / 南希·雷纳 / 布面丙烯 / 102cm × 76cm



引言	04	质询 5: 分区与象限	70
第一章 概要	09	质询 6: 焦点	74
在这个部分, 您将熟悉本书常用的一些艺术术语和定义, 以便更好地领悟书中的内容。		质询 7: 设计和运动	78
概念 1: 理解绘画	10	质询 8: 空间深度	84
概念 2: 左脑思维与右脑思维	12	质询 9: 热点	90
概念 3: 视觉张力	16	质询 10: 画完了吗?	94
概念 4: 面对你的观众	20	第四章 有用的绘画解决方案	99
概念 5: 两极相吸	21	这部分是通过广泛探讨色彩来提供解决绘画常见问题的方案。其中前三种解法是对第三章讲述的观看游戏的精简。	
概念 6: 80 : 20 法则	22	解法 1: 批评的四步快捷方法	100
概念 7: 写实与抽象	24	解法 2: 批评快捷列表	102
概念 8: 绘画的过程	27	解法 3: 反义词	103
第二章 玩耍阶段	29	解法 4: 调出完美的颜色	104
要开始作一幅画, 得考虑方方面面的事情。这一部分讲的就是这些事, 此外, 这部分也有助于你从一开始就做出明智的选择, 以便取得最好的成果。		解法 5: 传达你的绘画信息	114
可控的作画过程	30	第五章 给艺术家的红利	121
灵活的作画过程	33	对艺术家职业生涯的额外建议, 如何克服创作瓶颈, 如何展示你的作品, 厘清你的思路, 跳出框框寻找新的灵感。	
选择合适的媒材	36	话题 1: 观看、展示和镶框	122
选择合适的底材	38	话题 2: 走出创作瓶颈	126
如何将多样性最大化	40	话题 3: 发掘新想法	130
用右脑作画	43	话题 4: 批评案例	132
第三章 批评阶段	47	话题 5: 批评小组	135
这部分是本书的核心, 讲的是“观看游戏”, 这是一种综合而系统的批评方法, 艺术家们用这种方法来评估画作以便进一步改进和提高。		话题 6: 以绘画为业	138
观看游戏	48	索引	140
质询 1: 三大要素	50	关于作者	142
质询 2: 表面质感	58		
质询 3: 四角调转	62		
质询 4: 入口与出口	66		



古巴朗姆酒 / 李克·加西亚 (Rick Garcia) / 布面丙烯 / 102cm × 76cm



CREATE PERFECT PAINTINGS

第一章 概 要

这本书中提到了许多常用的艺术术语和概念。为了便于读者领会，我一开始就先对这些术语做出定义，以免接下来它们出现在不同语境中时产生歧义。譬如，像“写实”或“抽象”这种常用的术语，乍看起来可能一目了然，但对每个人来说却可能有着不同的含义。这一章节探讨的就是这些术语，且主要是从一种宽泛的视角来探讨，这一章共分为 8 个小节，每个小节都会聚焦于一个特定的术语或概念。有的小节应对的是较富争议性的概念，比如什么样的艺术好，什么样的艺术不好。预先理解了这些术语，你就会发现这本书中其余的部分读起来也更容易理解了，因为我们已建立起了共同的语义背景。

概念 1: 理解绘画	10
概念 2: 左脑思维与右脑思维	12
概念 3: 视觉张力	16
概念 4: 面对你的观众	20
概念 5: 两极相吸	21
概念 6: 80 : 20 法则	22
概念 7: 写实与抽象	24
概念 8: 绘画的过程	27

概念1: 理解绘画



大海滩 / 南希·雷纳 / 五块画板上的油画 / 229cm × 610cm

请让我们先从总体上来审视艺术，好以此开始我们的讨论。美的定义常被人用来当作评判艺术的方法；然而美的定义却是善变的。曾经被视为好艺术的，后来可能却被看作坏艺术。英国艺术史学家昆廷·贝尔（Quentin Bell）在他的著作《坏艺术》（*Bad Art*）中提出过一个观点，认为品位与风格会随着时代而改变，先流行起来然后再变得过时。根据时下的品位所做的判断，可能更多地关乎经济与政治，而非艺术。贝尔写道：“艺术品经销商要满足的客户，并不像 80 年前的人们那样会被莫测高深的‘现代性’吓倒——实际上，这种‘现代性’正是他们想要的东西。因此，经销商可能会去找些年轻的男男女女，这些人有没有天赋不要紧，但必须得会耍点噱头，得有点能够取悦精英的新鲜玩意儿。”他接着又说，“可是当我们的青年艺术家再长大点儿的时候，他或她可能就再也找不出什么新花样儿了……这对艺术家来说是严酷的，但市场就是这个样子。”

那么，用美的定义来评判一件艺术作品是否就是不可能的？美是否真的掌握在观看者的眼里？对于艺术品来说可能存在美的标准吗？贝尔写道，好的艺术是通过“有意味的形式和造型的和谐”创作出来的。英国维多利亚时代有位重要的艺术批评家

约翰·罗斯金（John Ruskin），他曾说过，伟大艺术与一般艺术之间的差别并不在于处理手法、表现风格或者题材的选择，而是在于画家为之努力的“目标之高尚”。

可是我们怎么才能实现贝尔所说的“有意味的形式和造型的和谐”？我们又怎么评估罗斯金的“目标之高尚”？在这本书里，我要应对的是怎样才能定义并掌握形式，以及造型或空间的和谐。我赞同罗斯金的是，艺术家要取得更好的成就，不应试图顺应当下潮流、市场或大众喜好，而应以更强的原创性为目标，通过创作展现独一无二的自己。艺术为艺术家提供了一种将信息传达给观众的手段。一件艺术作品会通过三种手段传达艺术家的信息，它们是：艺术家的想法、精神或个性以及媒材的表达。在这三个方面做出恰当的选择，艺术家有可能创作出理念独特、个性鲜明、媒材富有表现力，而且可能是前所未有的作品来。

在多种多样的艺术形式中，艺术家可以选择最适合自己意愿的一种。绘画、雕塑、视频或表演艺术——每种形式都会向艺术家提供自己独有的特性。随着时间的推移，画家们不断地拓展着绘画的界限与定义。当代绘画已经发展出了多种超越绘画经典概念的分支。当代的艺术机构与博物馆中也

收纳了装置类艺术作品、非永久性绘画作品（用冰或风之类转瞬即逝的材料所作）以及用电脑和视频等新技术创作的艺术作品。

而对于这本书来说，我还是要将视野聚焦在绘画的经典定义上来：画在二维表面上的图画。对一本当代书籍来说，这似乎是种不同寻常的选择，但缩小范围可以让我们更为深入地探索概念。

经典或传统意义上的绘画有一种特质，它可以利用我们的眼睛玩一些错觉的把戏。在二维的平面上，我们会误以为体验到了三维的物理空间。画家可以在此操纵空间维度，诱导观众的眼光落入空间的深处，掠过前方的表面，或在深处与表面之间游弋徘徊。借助这种空间的错觉感，画家可以用巧妙的手法将某些已存在的事物凸显出来，

让观众以一种崭新的方式看到它们。也就是说，绘画可以改变观众的感知，让他们去探索自己的思维与信念。

画家们太容易在冲动之下给自己的作品扣上“坏”或“一文不值”的帽子并将其弃置，结果又只会在下一幅画中与相同的问题不期而遇。我相信，只要肯花时间以批评的眼光检视作品，每幅画作都能得到提升。为了达到这个目的，画家需要掌握解决问题和对有改进余地的作品进行自我分析的实际方法。第三章讲到的观看游戏就向你提供了一些客观评价自己作品，辨识可能的问题并解决这些问题的方法，让你不必浪费时间和精力去做那些无效的好坏判定。本书要做的是让你找到方法，创作出于你而言完美的画作。



罂粟田 / 维兹纳·戈特瓦尔德
(Vezna Gottwald) / 布面油画 /
152cm × 122cm

概念2：左脑思维与右脑思维

我们大脑的两个半球——左脑和右脑——有着不同的思维方式、思维能力和思维活动。在诸如阅读、会话、写作、归类、编辑和评判之类的行为中，左脑指挥着我们的批评思维和分析思维活动。而我们的右脑则具有创造性、空间性，且不受时间影响，能使我们进入“全神贯注”的状态。

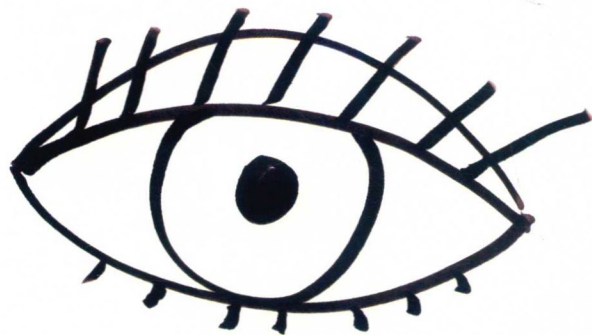
左脑主要负责我们的安全。它利用的是存储于大脑最早发育部位的最初存活经验，它像恐龙一样思考。它让我们免于陷入那些可能被认为有危险的活动中，在我们执行任务时只鼓励我们进行最小限度的行动，这样我们就能时刻保持警惕，一分一秒也不分神。左脑会做出快速的现场决断，速度快到足以做出继续行动是否安全的判断。譬如，当我们沿着公园的小径行走时，左脑会迅速判断出沿路栽种的高而优美的树木都是直的。我们的左脑评估出没有一棵树像要倒下来的样子，并判断继续行走是安全的。然而我们的右脑会享受树的变化与个性，乐于隐喻，把每棵树想象成一位迎风飘摆的美丽舞者。概括事物的共性是左

脑的工作；洞察生活中的特异与个性则是右脑的工作。一般来说，我们可以把左脑称作我们的分析器官，把右脑称作我们的创造器官。

流行的观点认为我们需要用右脑来进行艺术创作。这有一定的道理，因为右脑对形象的细节、运动、戏剧性和非同寻常之处有着更为敏锐的观察力。用左脑来作画可以确保所有的树都画得笔直，所有物品都四平八稳地排成一排，但不幸的是，这很无趣。我们的右脑更长于冥想之术，它可压制“心猿”——克制左脑的喋喋不休——使我们得到需要的平静。在《作画的自然之道》(*The Natural Way to Draw*)中，基蒙·尼古拉季斯(Kimon Nicolaides)指出，我们在右脑支配下创作的艺术可以多些创造性，少些审慎。专门讲凭借右脑进行创作的书还有许多，其中值得注意的两本是贝蒂·爱德华兹(Betty Edwards)的《用右脑作画》(*Drawing on the Right Side of the Brain*)和米歇尔·卡苏(Michele Cassou)的《生命、绘画与激情》(*Life, Paint and Passion*)。

左脑的表现

这张画是用左脑创作出来的，它会用一般性的符号和一成不变的套路来表现专心致志的观察。



从左脑切换到右脑

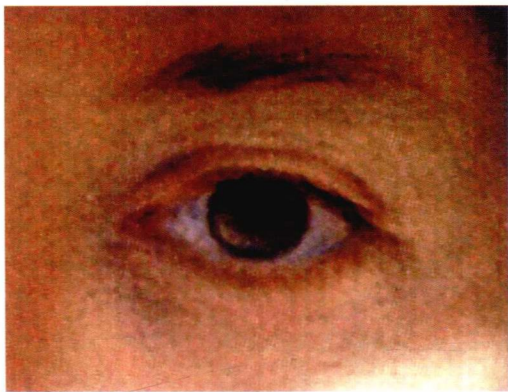
我们大多数的日常行为都是受左脑支配的。左脑喜欢控制，因此不可避免地总会由它来开始所有的任务。当左脑受到过度挫折而不能完成某项特定任务的时候，右脑便会接替左脑来工作。对画家来说这就意味着，在你开始作画时，你的行动是由左脑发动的。记住，左脑并不乐于绘画，它会凭借它的自然天性认为这是种危险的行为，左脑会想让你迅速画完，还会用尽各种招数让你停止作画。因此在我们作画的时候，最好意识到这一点，就是在绘画的过程中应尽早将左脑切换为右脑。这种切换通常是自然发生的，特别是对那些有经验的画家而言，但有时它对初学者来说却是种挑战。

在左脑向右脑切换的时候，有时会出现创作障碍，因为这时会钻出一些毫无益处的想法，比如，我是不是用了太多的颜料？还有更重要的事要干！我并不擅长于此，等等。但随着经验的积累，我们将学会忽视左脑让我们停止作画的企图。你

只要继续画下去，左脑就会渐渐意识到让你放弃是徒劳的，也就会任由右脑接替它的工作。这样你就能成功地实现切换了！

在你持续作画的过程中，左脑会时不时地回归，确保你并没有处于危险之中。一旦你画到得心应手的时候，左右脑切换对你创作能力的影响就会越来越小。左右脑交替的时候，你可以试着分辨一下左脑对你使的那些小把戏。关于在作画时如何更多地让右脑占据支配地位，可以从第43页开始看我给出的一些关于右脑作画的提示。

从左脑切换到右脑，不仅对从事绘画活动的艺术家来说十分重要，对于观看画作的观众也同样重要。在观众观看你的作品时，如果鼓励他们从左脑切换到右脑，他们也会获得更丰富的观看体验。这个概念在本书中有着核心的地位，它在你评估和批评自己画作的过程中起着决定性的作用。把自己放在观众的位置上，我们就能用这里的方法来引导观众进行左右脑的切换。



右脑的表现

我们用右脑来绘画一只眼睛，可以画得更富细致和富有个性，就如这两幅画的局部所示皆为右脑作画的杰作。左边的是威廉·布莱克（William Blake）画的，右边的是伊丽莎白·维热·勒布伦（Élisabeth Vigée Le Brun）画的。