

果麦®
GUOMAI

THE EYE
OF THE
PAINTER
and
the Elements
of Beauty

画家之眼

审美的
十二要素

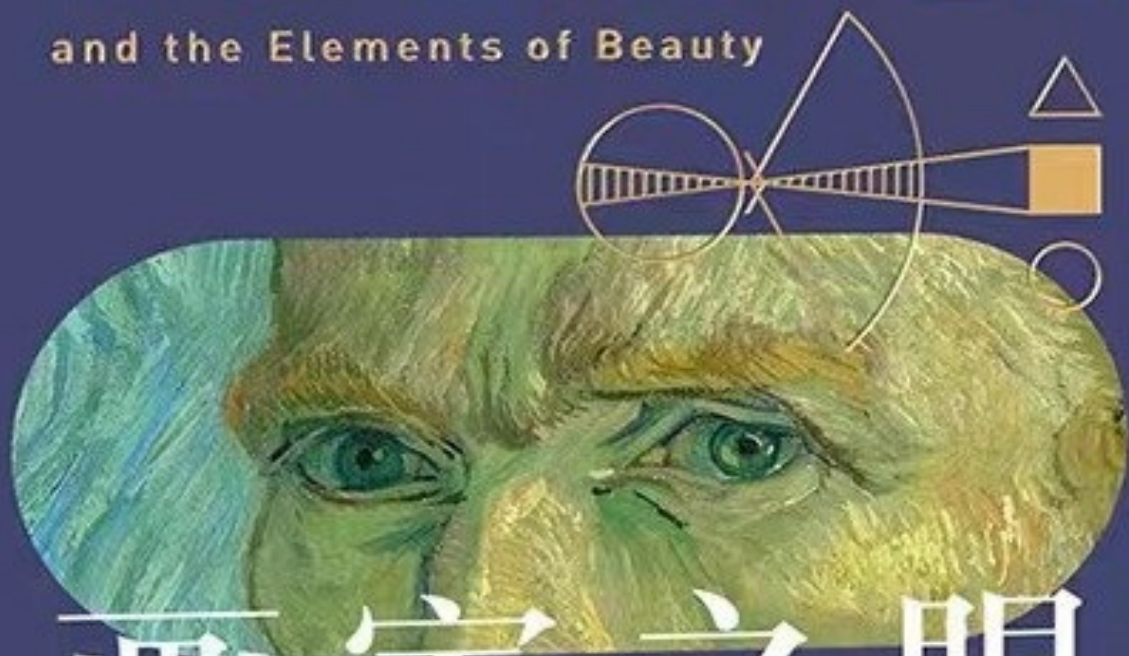
【美】安德鲁·路米斯
卫俊 译



上海科学技术文献出版社
Shanghai Scientific and Technical Literature Press

THE EYE OF THE PAINTER

and the Elements of Beauty



画家之眼

审美的十二要素

好的艺术家
贵在一双眼

全新版本 全彩印刷

实力派插画大师、美术教育家

安德鲁·路米斯

深度剖析美的 12 项要素

解读莫奈、凡·高、伦勃朗、马蒂斯等

大师 70 余幅经典画作

版权信息

书名：画家之眼：审美的十二要素

作者：安德鲁·路米斯

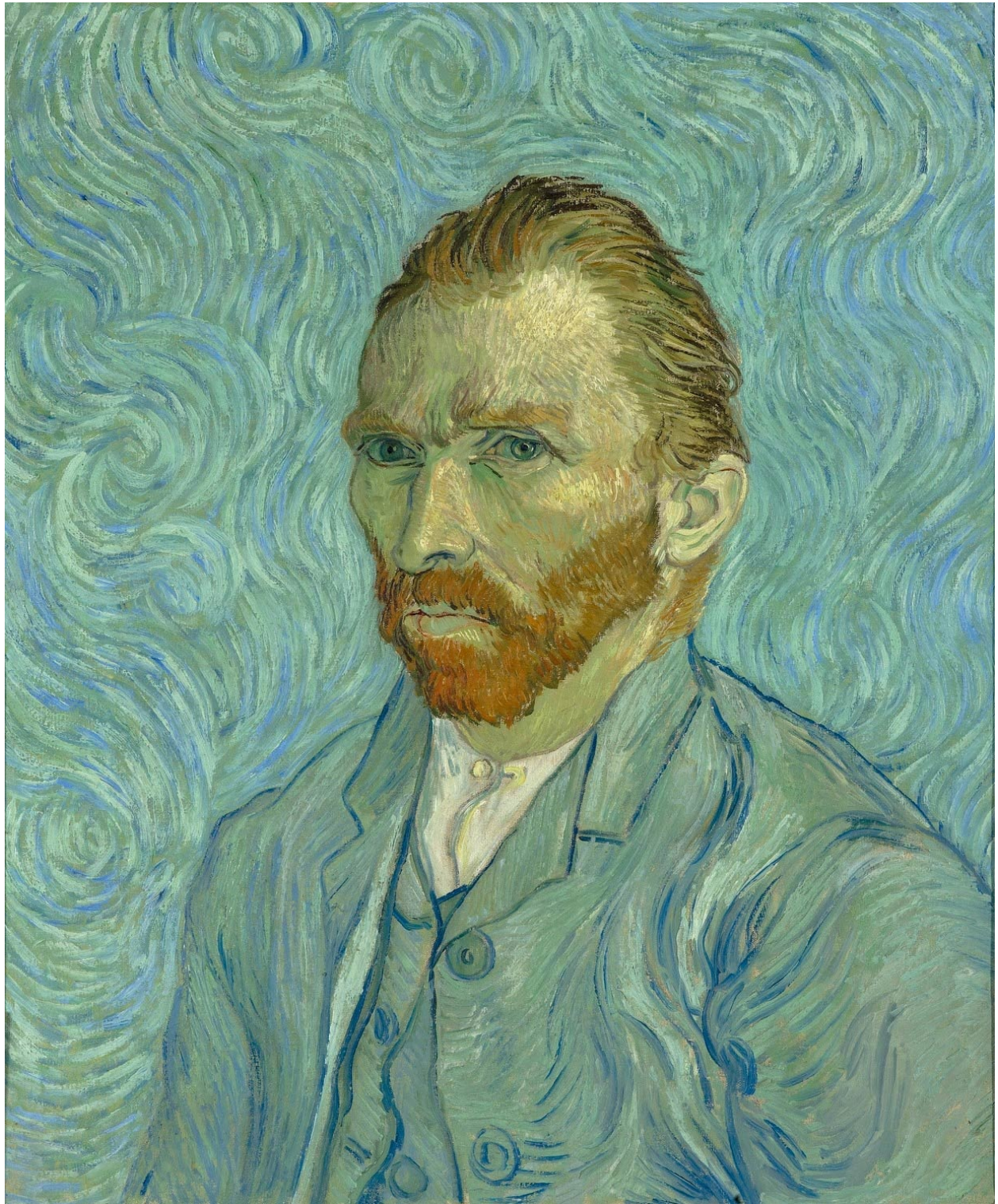
译者：卫俊

出版社：上海科学技术文献出版社

出版时间：2023-08-01

ISBN：9787543988880

品牌方：果麦文化传媒股份有限公司



前言 美是艺术的源泉 Prologue

当今艺术领域的混乱状况无疑让老少艺术家们都心生疑惑，我们不禁询问：以目前的标准看，我们到底依据绘画的哪些特点来评判它的好坏？艺术教学过程中到底还有什么是可以遵循、可以立足其上的基本艺术原理？艺术究竟是在堕落，还是正通过一些新的概念重新焕发活力？

现在艺术家面临的最大问题似乎就是：他们首先要对艺术有清晰的个人理解，然后要为自己创造力的发挥开辟一条新道路，最后还要集中精力实现自己的目标。艺术家必须认识到，现在除了个人理解之外，艺术不再受限于任何理论，也就是说，艺术不再局限于任何既定的方法和手段。如今，艺术正在经历变革带来的种种困难。但艺术也终于以前所未有的方式，向个人创造敞开了大门，它已经成为一种丰富的表达自我的手段。

现在如果我们选择当一名专业艺术家，就必须扩大艺术的范围，将各种有创造力的表达形式都视为艺术。艺术不能再像往常一样仅仅局限于绘画与雕塑，它必须融入我们日常生活，就像我们现在体验到的那样（当然，在未来，艺术依然将会是我们生活中必不可少的一部分）。建筑、陶瓷、工业设计、编织、纺织等都可变成艺术，都是与我们崭新的生活方式密不可分的表达方式。

我们不要再把艺术当成某种“主义”或者教派。虽然完整的艺术概念包含这些成分，但它们仅仅是整个艺术活动中的几个小侧面。艺术其实是人类本身必不可少的一部分，只要回首过往我们就能发现，从人类刚刚拥有智慧开始，艺术就已经出现了；而且我们在所有人类群体中都能找到艺术的踪迹，它就是人类努力创造一个更加美好的世界，并用各种方式将美融入生活的一种表达手段。艺术是一股具有创造性的力量，它会自然而然地适应人类所处的特定历史阶段中的具体境况，在如今这个历史阶段里，人类普遍反对各种传统，所以在艺术领域出现变革也是顺理成章的。

今天一些国家出现的各种政治危机，追根究底其实就是人们为了争取个人自由以及表达自由而进行的斗争。因此，艺术与时俱进，给予艺术家们艺术史上前所未有的更多的表达自由，这绝非偶然。

不过自由总是有被滥用的危险。在艺术领域，如果没有知识或能力的人获得与能工巧匠同等程度的自由，那就是对自由的滥用。自由应该被授予那些道德优良、对社会负责的人，把自由赋予不负责任的人，就仿佛是向那些曾对社会犯下罪行的人敞开大门。现代艺术领域中新发现的自由让创造力的钟摆摆动幅度过大，有的画家挥舞着画笔，却不具备一丝一毫的基本艺术素养，如果古代艺术大师们看到了他们创造的“艺术”，一定会被气得从棺材里跳出来。

艺术领域良莠不齐，让人深感绝望。但如果艺术领域里的一切都毫无变动，那么情况可能会更糟糕。艺术不能也不应该原地踏步、停滞不前。我们无须担心艺术会被终结，消亡的只会是旧的艺术形式。如今混乱的艺术领域假以时日终将恢复到有序状态，那些确实有价值的新概念也会陆续展露出来。因此，与其一股脑将所有过往的艺术概念与艺术手法都抛弃掉，不如想想怎么去粗取精，古为今用。不妨让我们收集整理所有过往的知识，再融合更新的概念，让它们参与到未来新概念的诞生过程中；让我们以科学探索的方式看待艺术发展过程。在科学探索过程中，一个科学理论只有在被证明是错误或者无效的情况下才会被科学家抛弃。所以仅仅因为过去的艺术知识属于过去而不属于现在就否定它，这和仅仅因为过去的知识是一种传统就墨守成规一样，都是目光短浅的做法。同样，毫无警惕、不加甄别地接受所有新概念，也是一种目光短浅的行为。诚然，一些艺术形式会成为过去，但是我们没有理由据此以为那些基本的艺术知识也会被淘汰。

不妨将艺术看作一条从我们身边潺潺流过的河流，有些河水已经流淌过去，有些此时此刻正流经我们旁侧，还有更多来自上游的河水尚未到达我们身边。我们或许可以把每幅画看成从这条河流中舀起的一瓢水，水面上倒映着一些美丽的图画，呈现着一些真实。

有两个基本的艺术概念，艺术家们一直在使用，而且用得很称心，所以很有可能会一直使用下去。一个是二维艺术的概念，它把绘画视为二维平面，认为绘画会以不同的装饰形式继续存在下去。另一个是三维艺术的概念，它把绘画当成三维幻觉空间，认为绘画会继续追寻三维形体的美。如果我们承认装饰就是美化的过程，那么我们会发现，美是两个艺术概念共同的基础。

人类一直以来都在追寻美，并逐渐往生活环境里增添美。有些人积极创造美，另一些人乐于寻找美、拥有美，他们在日常挑选商品、自我打扮或者美化环境的过程中，都展现了对于美的渴望。不管是希望创造美还是拥有美，都说明我们人类天生就希望变得更好，泛泛来说，这也是人类进步的根本动力。我们总是与别人比较，努力赢得比他人更大的成就，希望享有比邻居更好的商品。对于那些创造美的人来说，他们会因为自己比别人做得更好而心生自豪；对于那些享受美的人来说，他们总是希望得到更好的产品、更好的工艺、更温馨的家以及更美丽的妻子。除非有获取能力或者购买资金上的限制，人们对于美的渴望永远不会停歇。这种创造美或者占有美的冲动，是我们生活的基本要素，就像我们呼吸的空气一样重要。

如果画家在画画过程中始终把创造美作为基本目标，那我觉得他一定不会犯什么大差错。美是包罗万象的，没人能否认这一点，所以任何个体都只能探索美的一小部分。探索美的过程中，最大的危险就是陷入某些个人偏见、潮流或者主义的泥淖中，只知道追随少数人所宣扬的教条，而忽视了自己对于美的独特感受和理解。美一定是自由的，只要我们自己能把握住它，它就既属于你，也属于我。美就在我们身边，等待着我们去发现，而每个画家都可用他独特的方式在纸上或者画布上阐释他所感受到的美。

经常有人会问如何鉴别一幅绘画作品是好是坏，演员与艺术收藏家文森特·普莱斯(Vincent Price)回答说：“能让你高兴的绘画作品就是一幅好作品。”如果这个回答是真的，那么紧接着可能还会有一个问题，就是如

何画出一幅好画。我认为这里可以做个类似的回答，就是画能让你自己高兴的画。除非别人的作品特别有启发性，否则就忘掉别人怎么说怎么做，不要因为别人的说辞、模棱两可的解释以及推销话术，就盲目追随别人的画法。你自己亲身实践时所感受到的快乐，才是指引你找到个人绘画方法的根本基础。



《墨西哥湾流》(The Gulf Stream) | 温斯洛·霍默(Winslow Homer)

写实主义艺术也可以是创造性的，画写实艺术时，如何选择绘画主题，如何将个人看到和感受到的对象描绘出来，这些都是创造的过程。

你看待美的方式可能与他人不同，这是你的一项优势。这种差异将会引导你根据自己的趣味选择绘画主题，把你引向激动人心的全新领域。美的来源无穷无尽，但真正捕捉到它的人却少之又少。对我们来说，发现美、表达美永远是一项挑战。

在寻找绘画主题时，我们可以不局限于对自然的写实主义再现，而把注意力集中到对形式、纹理和色彩之美的表达上。在纯粹的几何形状与空

间中，在平面与抽象形式中，都有美等待着我们去发现。因此，我们必须拓宽自己的视野。另外，即使我们致力于表现抽象元素，美仍然是我们的最终目标。与其抱怨那些我们不理解的绘画形式，不如充分利用创作的自由，做自己觉得应该做的事情，然后给予他人同等的表达自由。所有的艺术，如果要有价值，就首先是个人化的。同样，写实主义艺术也可以是创造性的，画写实艺术时，如何选择绘画主题，如何将个人看到和感受到的对象描绘出来，这些都是创造的过程。所以你描绘的主题是否真的存在于现实世界中，这一点并不重要。你既可以用概括的语言描绘一种印象，也可以用非常忠实于细节的方法描绘现实，无论用哪种方式，你都能得到一张充满创造力的艺术作品。因此，绘画主题并不等同于绘画，决定一件艺术品成败的关键是你描绘它的方式，而非绘画主题。抽象艺术和写实主义艺术仅仅是两种不同的绘画表达方法，没人可以说哪种方法一定要比另一种方法更好。

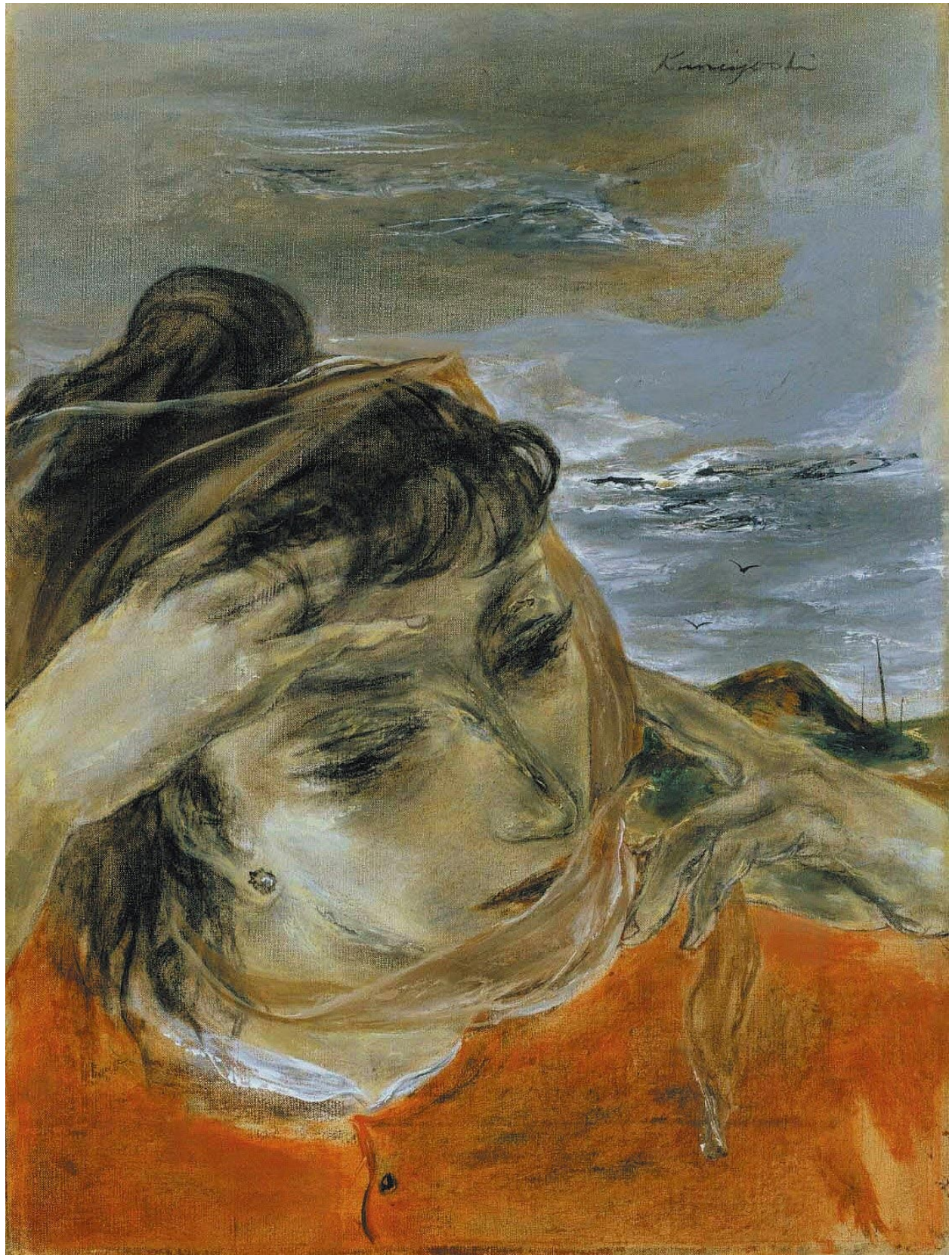


《运动，天空与大海》(Movement, Sky and Sea) | 约翰·马林(John Marin)

你既可以用概括的语言描绘一种印象，也可以用非常忠实于细节的方法描绘现实，无论用哪种方式，你都能得到一张充满创造力的艺术作品。

艺术总会有自己的潮流，每个时代最伟大的艺术家们会引领风潮。但创造力的钟摆永远不会停止，永远会有新的创意产生，因为没有两个人会用同样的眼睛观察世界，也没有两个人会用相同的大脑思考；每个人的感受能力都不一样，受到环境刺激与影响的方式也不一样。因此，没有两个人能够从零开始画出一模一样的画。

今日的画坛有一种强烈的风尚，就是人们推崇那些不需要太多古典绘画训练、靠即兴发挥就能完成的创意作品。曾经的古代大师们愿意钻研和学习绘画知识，而现在人们更强调那种创造的冲动，这类画家有时对学院派绘画知识一窍不通，他们更愿意画自己的感受而不是画自己所见。他们当然有权利以这种方式表达自己，因为抒发个人情感也能创造出美的事物。事实上，一个方面的欠缺，完全可以被另一方面的充盈所弥补，充沛的情感可以弥补绘画技法的缺乏。而且反过来说，只有绘画技法也不行。很多人都知道，许多技法超群的学院派艺术家，画出来的画毫无情感，老套僵硬，没有灵魂和创造力，也算不上有创意的艺术作品。



《提前考虑》(Thinking Ahead) | 国吉康雄(Yasuo Kuniyoshi)

然而，跟经验十足的写实主义画家相比，没有接受过古典艺术训练的抽象派画家会遇到更多困难，他们就像是没有任何木匠知识，却试图盖出一栋房子的人。画画过程中，他们只能依靠不断的实验以及天生的才能，而且他们创造的作品更有可能被别人误解。他们必须靠过人的创造力来掩盖自己技术方面的不足，但是技术知识的缺乏是很难长期掩盖的。

据我所知，目前并无专门的美术基础训练致力于把学生培养成抽象派画家，抽象派画家不像写实画家可以专门练习线条、明度、色彩、形体刻画等基本功。我建议那些立志成为一名抽象派画家的年轻艺术家，应先练好写实绘画的功底，就像毕加索和其他一些现代艺术家一样。之后如果你选择走抽象绘画的道路，就再转去画抽象画，关注画面的统一感和秩序感，最终在抽象画中表现出所有真正艺术创作都应具备的美。

对一个艺术家来说，在其职业生涯的一开始就决定他未来要画哪种类型的画是不可能的，也是不明智的。画家应该首先掌握足够多的知识，接受足够多的训练，有足够的积累能支撑自己把所选择的路走下去时，再做决定。而且有人说，当画家经验丰富、技法纯熟之后，不同风格之间也不是完全对立的，有的时候，一种风格不过是另一种风格的衍生物，又或是对另一种风格的改良。因此，画家不应该过分急躁，应该让他的作品根据他的能力和品位自然发展。

看今天的画展时，我们必须明白，许多画作挂在那儿，根本就不指望会被卖掉，很多展览都只是为了教育大众了解艺术的新概念。我们现在还不能说这种教育会有多成功，甚至不能说它是否值得。但如果观众记住许多现代艺术家的此类作品更多是实验性质的，而不是理想的画作，那么观众对现代艺术的态度可能就会更加宽容。我自己的看法是，能够经受住时间考验的画作只会是那些具有内在美感的作品。那些自身就很美、很有价值的作品，不需要前卫评论家夸张的文学解释就能被世人欣赏。诚然，人们可以而且应该被教导接受新概念，但归根结底，美是由眼睛观察到的，而不是由大脑判断出的。

对于所有年轻的画家，我有一条最真挚的建议，那就是先把绘画技术练好，不断寻找美以及表达美的新方法，带着坚定的信念不断努力，不要被任何关于画家应该怎么画的先入之见局限，也不要被任何批评家可能的评价影响，而应该自由地发展个人的绘画风格。

我希望我已经让你相信，美仍然是而且永远是艺术的源泉。现在，不妨让我们把注意力转向美的“原因”。尽管或许没人能给美下一个完整的定义，但我们又确实逐渐知晓，无论在何时何地发现美，它都是由一些基本要素结合在一起形成的。认识这些要素以及它们的作用，能帮助我们的画家取得成功。

美的要素相互之间结合得非常紧密，常常很难将它们单独拆开分析。讨论其中一个原则或要素的时候，不免要牵涉其他要素。但我们还是要尽力将它们拆解开，一一详细探讨。以下我列举了十二个美的基本要素。

1.画面的统一性(Unity)

画面的所有部分构成了一个完整、统一的整体，构图、色彩、线条、明度、肌理等方面紧密结合在一起，共同服务于画面的整体表达。

2.简洁性或清晰性(Simplicity or Clarity)

弱化所有和画面主要构思无关的内容与细节，把画面主题简化成基本的构图、形状和图案。

3.画面设计(Design)

注意画面各区域、形体、颜色之间的总体关系。画面设计决定了作品成败。

4.比例(Proportion)

注意画面各个主体、各个部分之间的和谐关系。和谐的反面就是比例失真。但有的时候，为了强调某些想法或者某些情感，也可以故意让比例

失真。

5.色彩(Color)

这是美的众多要素中最重要的一项。使用色彩的时候，画家不能仅以个人趣味或好恶为准，他必须理解色彩与明度的关系，以及调色和配色的基本准则，以便创造出真实和谐的色彩效果。

6.韵律(Rhythm)

尽管这一点常常被人们低估或者误解，但韵律对于画面的美感至关重要。一切有生命的或者无生命的物体，从最小的形体到整个宇宙星系，都有韵律。没有韵律，所有的形体就会死气沉沉。在画面中，我们能看到相同颜色与线条的重复，能看到逐渐增大或者逐渐减小的形状，这都构成了韵律。就像在自然中，我们能看到树枝与树叶的重复线条，看到斑马背上的花纹，看到花瓣和花色纹理中的节奏，韵律无处不在。

7.形体(Form)

形体结构与空间整体间的关系是一项基本艺术原则。每个事物要么属于形体，要么属于空间，而且二者互相依存。当画家准确地勾勒出画面中物体的轮廓，让它与空间之间比例合宜、对比关系恰当（比如树木与天空之间的对比）时，我们就说画面有形体感。

8.质感(Texture)

质感就是表面肌理。所有形体都有表面肌理，表面肌理和形体结构同样重要。如果我们把所有形体的表面画成一样的，就很难塑造出真正的美，这是许多总体效果还不错的画作也会犯的错误。

9.明暗(Values)

明暗和色彩二者密不可分，要创造出美，二者缺一不可。恰当的明暗关系能塑造出光感，让画面更加统一，而不正确的明暗关系则会严重损坏

画面美感。

10.光感(Quality of Light)

光感极为重要。画面中的光感与画作实际受到的光照融为一体，成为画作的一部分。有许多不同的光照形式：室内光、室外阳光、漫射光、反射光等。光源的特点会影响形体体积感的塑造、色彩的种类与鲜艳程度，以及质感等。如果不能真正理解光的性质，画面就会分崩离析为破碎的平面色块与孤立的画布。

11.主题的选择(Choice of Subject)

选择绘画主题为艺术家提供了锻炼个人品位的最好机会。他可以从生活和自然界的无限资源中挖掘素材，并从中选择、设计和创造出他自己的绘画主题，展现他自己对于美的独特理解。

12.技法(Technique)

技法就是绘画表达的具体手段，而不是表达内容本身。绘画技法涉及对表面与质感的理解，对于媒介及其使用方法的认识等。画家在使用各种绘画技法作画的过程中，会将所有其他要素结合到一起。

通过以上对本书内容的概述，我希望大家能够有一些共识。当然，我无意把自己或者自己的绘画当成解决绘画问题的完美典范，我只是想强调，无论是专业艺术家还是业余绘画爱好者，每一位画家都应该了解自己工作的性质，这一点非常重要。我反复说，绘画没有唯一的风格，没有唯一的步骤，但当我们在生活中发现创造美的种种要素时，我们还是可以尝试分析它们、运用它们，从而在我们自己的画作中创造出美。美不是艺术家的专属财产，那些没有相关知识也不会创造美的人，也可以发现美。动物爱好者和画家一样，都能感受到动物身上的韵律和优雅，唯一不同的是，画家会深究到底是线条和比例上的哪些特征创造了这种韵律和优雅，在弄懂了之后，画家会栩栩如生地在画作中再次呈现出这些美。

画家最好致力于用自己的画作取悦观众，而不是取悦批评家，因为大多数画家最后都想把自己的作品卖出去，而观众往往才是最后的买者。虽然艺术品经销商做了大量的推销工作，画作的标价往往被他们推到天文数字，但在大多数情况下，画家很少能在有生之年享受到这些利润。但如今，好的艺术作品不仅能在纯艺术领域出售，也能在商业领域找到好的买家。过去，挂在墙上的架上画作，很少会从插图、广告和其他商业活动中换来经济回报。但现在，那些最好的艺术品也常常被用于商业目的。工业市场为美术提供了一个新的出路，那些努力让自己的作品臻于完美的艺术家们，也不再像以前那样，被工业市场视为高不可攀。

虽然严格意义上的商业画家在创作时需要考虑诸多限制，比如采购商的要求，或者最终用户的需求等，但这些限制正在大幅放宽，传统架上绘画也越来越多地被运用到各类广告活动中。

随着彩色摄影技术进入商业领域，这个发展趋势逐渐显现出来：对于那些希望准确展示商品细节的广告商来说，他们自然会选择使用摄影术，而且一段时间以来他们也一直都是这么做的。但对于那些没有对应实物可供直接拍摄的广告来说，比如保险广告、服务业广告、工业信誉广告以及一般的机构广告，绘画就大有作为。另外，给杂志画插画也是画家们的一项工作，比如虚构类写作会配插画，这和纪实类文章不同，后者通常会配照片，以增加文章的真实感和可信度。

对于画家来说，想在忠实还原细节方面与相机一争高下，是非常愚蠢的想法。画家更应该充分发挥他的创造力和想象力，努力设计画面。即使作画时参考照片，画家还是要把注意力集中到那些相机无法做到的事情上面：他可以弱化或者删掉一些不重要的元素，重新安排或者设计画面，利用各种方法，让画面更有力地表达他的想法。

职业画家应该尽可能接受最完整的职业训练，无论是在艺术学校上课，还是利用其他资源，都应该努力完善自己，为自己的职业生涯做准备。那些认为画家不需要接受必要训练就能靠绘画谋生的想法，完全是异想天开。我们常常在展览里看到一些画作没有展现出画家丝毫的能力与知

识，甚至让我们觉得自己能画得和他们一样好，甚至能比他们画得更好，但这并不是我们不学习的理由，因为很多这些展览的画作，最终压根卖不出什么价钱，甚至连一麻袋土豆都换不到。

艺术的进步和发展，最后还是要落实为个人的进步和发展。一位画家也只能在一定程度上帮助到其他画家，并不能直接让他人成功；但他能告诉别人自己通过一段时间的努力所证明的事实，能告诉别人他在画面中发现的关系，能向别人展示某些色彩混合能产生什么效果，能给别人解释怎样的明度安排能让画面主题更加统一有序。这就是我在这本书里希望做到的事情，如果我能给初学者讲明白一些方法或者原理，我想我的目的也就达到了。

01 用画家之眼观察世界 Seeing with the Painter's Eye

画家想要最终创造出统一有序的优美画作，首先就要学会从绘画的角度出发观察一切，这样才能在眼、手以及我们所选择的绘画媒介之间取得最大的平衡与统一。随着时间的推移，画家慢慢就会发现，自己的手自然而然就能与眼睛配合，能很好地协调与使用媒介；画家会惊喜地发现，他们已经能够不假思索地使用某种技法，准确地表达出他们想要传达的印象。他们不用刻意思考技法问题，就能直接把看到的事物暗示出来，或者如实记录下来。所以，技法并不是一种刻意使用笔触的方式，而是每个画家自然而然发展出来的一套风格，只要他对自己的视觉以及自己的情感反应有信心，并且有耐心，就一定能慢慢培养出自己的一套方法。

当然，我们能看到许多夺人眼球的绘画技法让人艳羡不已，以至于许多年轻画家，甚至是一些老画家，都争相模仿。但结果往往适得其反，这些技法阻碍了画家，让他们无法真正看清自己正在画的主体，而且忽视了绘画中许多其他重要的元素。

当一个画家专心于技法问题时，他就很有可能无法顾及明度、画面关系以及色彩等要素。因为他满脑子想的都是自己画出来的笔触，没空考虑其他事情。然而，技法并不需要刻意追求，它就像是一个人的个性，会自然而然地从你的作品中流露出来，它就像是笔迹，没有任何两个人的笔迹是完全相同的。

我建议画家们还是按照自己所见的来画，而且如果你能令人信服地暗示出某个事物或者场景，或许就不用一丝不苟地一点点抠细节。例如在一张风景画中，有时候轻松绘制出来的人物看起来比仔细刻画的角色更加生动真实。事实上，我们能够轻松地训练自己的眼睛，让它们只看到我们想看到的东西，而我们的眼睛一直以来也有这个能力。当我们在一群人中寻

找一张脸时，我们能迅速锁定我们要找的人，而对其他面孔视若无睹。当我们想要画一束温暖的阳光时，我们眼中看到的阳光就会比实际的阳光更偏暖色。当我们想画一个物体的轮廓时，我们就会只看到轮廓，而对其他要素不怎么关心；而当我们想要画一个物体的明暗时，我们就会关注之前不关心的明度关系。在前者中，我们重点观察轮廓，其他一切都是次要的；在后者中，体块和明暗变得最重要，边缘和轮廓反而变得不那么重要了。但是，有的时候我们又必须要求眼睛同时看到多个要素，比如当我们观察色彩时，必须留意到明暗与色彩是紧密联系在一起的。

所以我们也要训练自己的眼睛，不要一次只看到画面的一个侧面或一个要素。很多画家画画时，都会先画线条，然后用色调填充轮廓里的区域，而不管什么是真实的边缘，或者色调到底是干什么的，又或者色调之间的关系到底是怎样的。这些画家只会以一种教科书般的方式使用明暗和色彩，只会在轮廓线里面涂明暗和色彩，但这种孤立地考虑轮廓与色调的方式并不是真正的绘画。

与之相反，老练的画家作画时会从各个角度出发研究他的对象。开始绘制前，画家越是能考虑到整体的效果，最后就越是能画出好的作品。老练的画家既会从边缘和轮廓出发观察体块，也会从明度和色彩出发观察它，他还会考察不同体块与色彩之间的关系。他总是综合地看，而不是孤立地一次只看一个方面，因为他明白，所有要素之间都是相互影响、相互关联的。



《斗牛》(The Bull Fight) | 弗朗西斯科·戈雅(Francisco Goya)



《斗牛》（局部）

有时候轻松绘制出来的人物看起来比仔细刻画的角色更加生动真实。

诚然，我们可以先画轮廓线，但前提是我们必须清楚地知道，轮廓线在哪儿会融入色调中，在哪儿会不那么明显。我们甚至可以在线稿上用短线标记出这部分轮廓线，告诉自己这里的轮廓应该柔化或者虚掉。如果我们把所有轮廓线都画得特别硬、特别实，我们可能就忘掉了真实轮廓线的样子，而只记得自己画的死板的边缘线，最后得到的也是僵硬死板，没有活力、想象力和创造力的画面，这样的画作真的就只是在线稿里面填颜色。参考照片作画的时候，尤其有这种风险，有些画家会把物体画得紧绷

呆板，没有生气，只是一五一十地复制相机镜头记录下来的所有细节。

在观察物体之前，在动笔绘画之前，不妨先停下来，好好想一想。所有的绘画最初都是单一的色调，也就是画布的色调，之后它会被划分为更多色调。划分的过程中，我们会在画面中安排许多不同的体块与区域，这个过程就是构图。实际上，我们应该训练自己的眼睛，首先把画面看作一个整体，然后注意画面的总体图案设计。我们必须首先确定画面的边界、形状和尺寸，接着我们可以画一些小尺幅的草图，先大致安排好画面的整体构图。

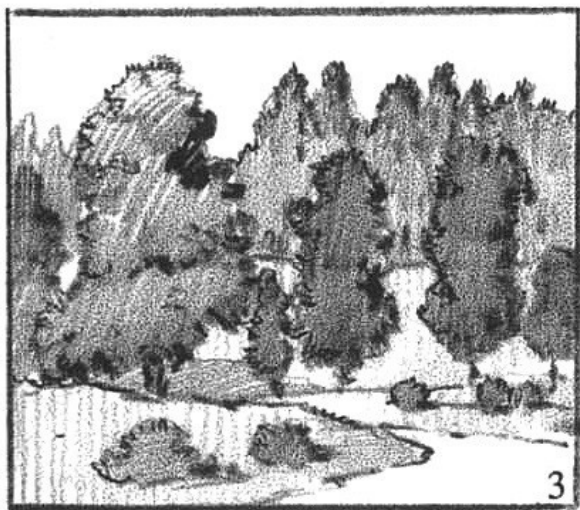
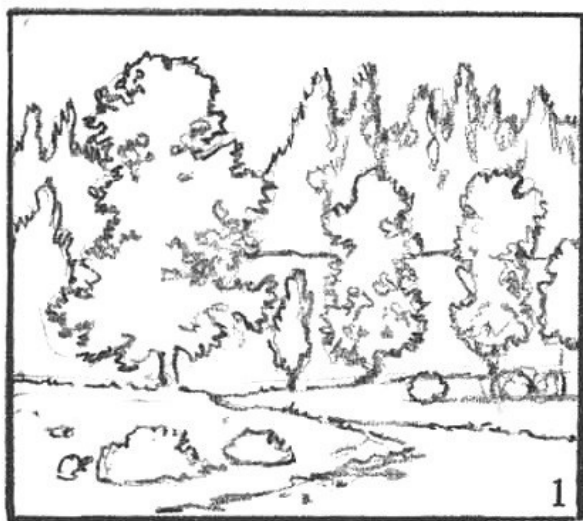
要想画出好作品，描绘物体时，我们要学着首先把它们看作简单的体块，注意体块间的色彩和明度关系。我们要训练自己的眼睛，首先留意大的明度和色彩关系，不要一开始就在意体块上各种微小的细节。在此之后，我们可以提高高光处的明度，降低阴影区域的明度。说白了，就是先用近似的中间色调去概括一个区域，然后再细化和塑造。如果你想保留一开始概括体块关系的草稿（一般是用炭笔画的，然后喷上定画液，或者用防水墨水在浅色线稿上画的），可以在草稿上刷一层薄薄的松节油，这样草稿就能显露出来。之后你可以在原有体块关系的基础上，塑造更多的平面、中间调、画面重点、高光或者质感等细节。

为了看到体块的总体色调关系，忽略细节，你可以试着眯起眼睛看。

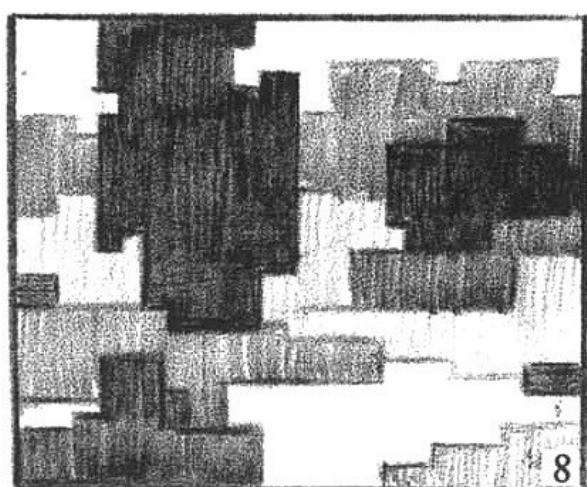
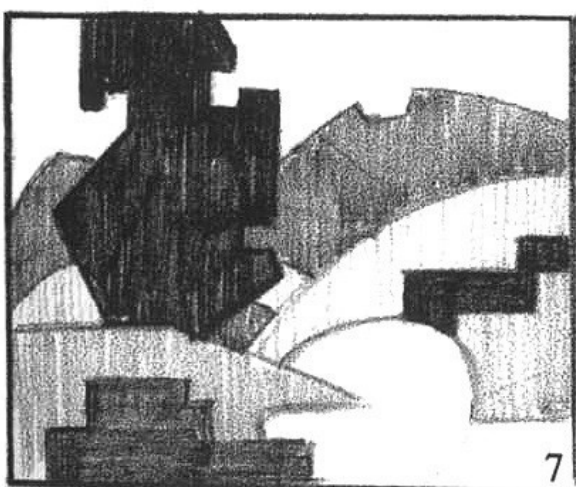
为了更好地确定明度关系，不妨从一开始就给明度标个序，最亮的标为1号，略暗一点的标为2号，以此类推，直到标到8号，也就是说我们把整个明暗序列分为8个等级。在这里我们要训练眼睛看出不同明度在整个明暗序列上的等级。另外，同样的明度可能会因为色彩的不同而显得更亮或者更暗，比如一个亮黄色和一个亮蓝色，它们在整个明暗序列上的等级相同，但是亮黄色会显得比亮蓝色更亮。要辨别这种微妙的明度关系，我们需要锻炼自己的观察力。

尽管我们绘画的时候也要考虑素描关系，但我们不妨认为素描(drawing)更多考虑轮廓，而绘画(painting)更多考虑调子与色彩。我们不

想把一张色彩画变成素描，也不想把一张素描作品画成简略版的色彩画。许多差劲的作品既不是素描，也不是绘画，而是二者尴尬的混合。一张好的素描作品应该把结构和轮廓线交代清楚，做到这一点就很好了。而一张好的绘画应该利用好形体与边缘的关系，有的边缘处理得清晰点，有的边缘画得模糊点，以此强调画面的色调与图案设计。事实上，绘画中不应该出现突兀孤立的线条，因为大自然中并没有所谓的轮廓线，而绘画，尤其是传统绘画，就是要尽可能忠实地再现大自然。在大自然中，形体的轮廓和边缘是靠相邻区域不同的明度对比显示出来的，不需要刻意用其他方式（比如线条）去突显边缘。但是在素描里，我们别无他法，只能靠线条来描绘形体的边缘或界线。



- 1.如果我们原封不动地照抄自然景色，画出来的作品就会像第一幅画那样。贴着照片描，得到的画面差不多也是这样。
- 2.如果我们用简洁的形体去概括自然，忽略一些不重要的细节，画出来的作品就会像第二幅画那样。
- 3.在第一幅画的基础上，照着自然景象仔细刻画每个形体，我们会得到第三幅画。
- 4.在第二幅画的基础上，进一步考虑图案设计，不要太在意边缘和轮廓，就会得到第四幅画。



5.第五幅画是把第四幅画做了进一步的简化。

6.第六幅画已经抛弃了写实主义再现，而只关注纯粹的图案设计。不过我们还能依稀辨认出每个抽象的形状是什么，我们或许可以把它称为对自然景象的抽象表现。

7.第七幅画中，边缘得到了更清晰的界定。

8.第八幅画用了大量垂直和水平线条，画面更加抽象，但在某种程度上也更有冲击力。

我们应该充分认识到素描与绘画之间的区别。好的素描是优秀绘画作品的基础，但是好的绘画绝不局限于素描中的边缘与轮廓，而且要画出特定光线条件下物体的色彩和质感，画出周围的空间与氛围。如果像画素描那样把每个部分都勾勒出坚硬清晰的边缘线，把所有物体都明确区分开，就画不出这些效果。

艺术训练通常从素描开始，因为学生必须首先训练眼睛对于比例的敏锐度，然后用简单的黑白色调把形体尽可能表现出来。不过学生得等到开始用色彩作画时，他才能真正明白素描训练的价值。

我们通过学习透视的基本原理，了解透视背后的光学规律，训练我们的眼睛观察透视。透视实际上就是一门画出眼睛所看到的形体与空间的学问，它与在平面上表现形体实际尺寸的机械投影不同。为了画出符合透视的画，我们必须知道形体在空间中近大远小的缩放规律，必须理解视平线或地平线的相关原理，这是所有透视表现的基础。

查尔斯·霍桑(Charles Hawthorne)是美国最伟大的画家和艺术教育家之一。为了教育学生们区分绘画与素描，他要求他们以相反的顺序作画。通常我们会先画轮廓线再画色彩，但霍桑却让他们从色块入手，先将不同的色块以最好的比例组合在一起。霍桑的想法是，学生们最后肯定能把素描关系画出来，能把对象的造型画准，但学会整体观察事物的色彩关系却比画素描更加重要。在霍桑看来，把对象画得缺胳膊少腿都问题不大，关键是要通过训练眼睛的观察能力来学习绘画。

画家们不妨也做点这样的尝试：在面前摆一个静物，然后不画线稿，直接用色块表现，并且在上色过程中逐渐把形体塑造出来，等油画干燥后就可以很容易地进行修改和调整。那些色调非常接近的地方，就把边缘处画得柔和模糊一些；那些对比非常强烈的地方，就把边缘强调出来。如果你之前从来没有这样画过，可能会有些难度，因为此时没有先画出轮廓线作为上色的参考，反而是通过色彩的对比来表现轮廓线，色彩对比弱的地方轮廓线就消失，但这种画法是对眼睛最好的训练方式之一。

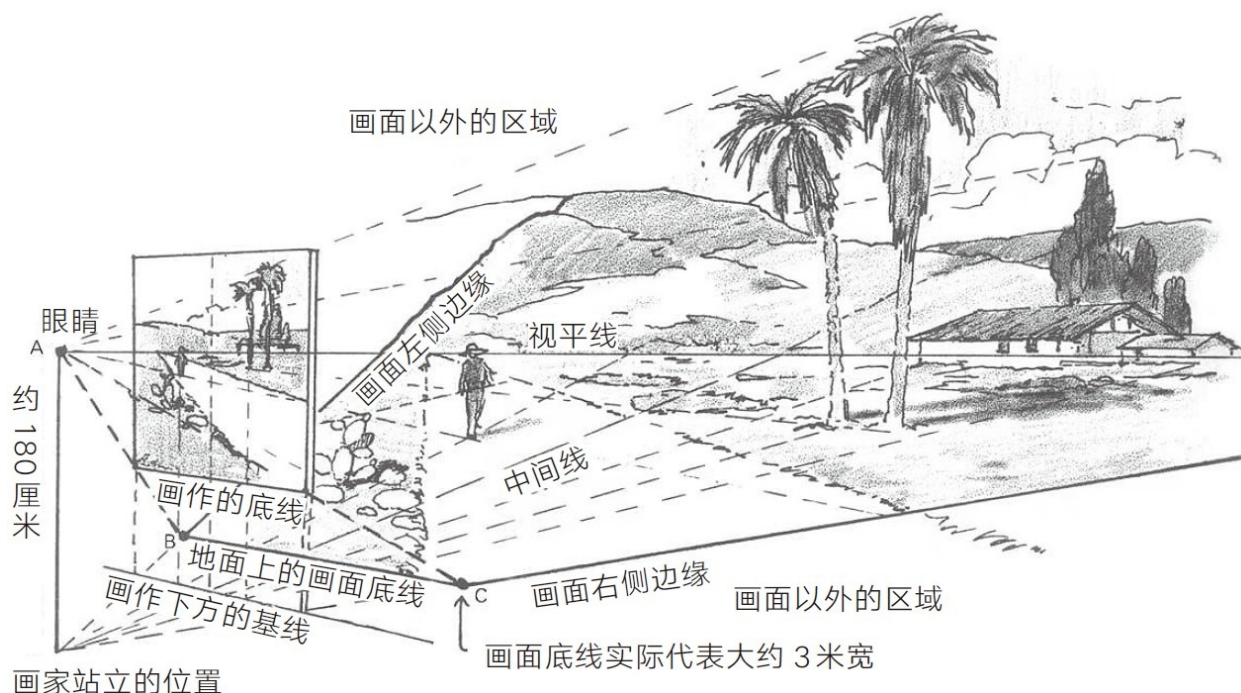


《带披肩的人物》(Figure with Shawl) | 乔治·格罗兹(George Grosz)

艺术训练通常从素描开始，因为学生必须首先训练眼睛对于比例的敏锐度，然后用简单的黑白色调把形体尽可能表现出来。

另外还有一种介于两者之间的方法，也能画出美丽的作品，总体上依然算是素描，这就是不画轮廓线，直接用大片的黑白块面塑造物体。当我们不仔细刻画调子上的细微变化，而是把亮部画成纯白色或者留成纸张本来的颜色，把暗部和阴影画得很暗或者画成纯黑色，我们就能创造出强烈的明暗对比效果。如果是在有色纸上作画，添加白色就可以创造出惊人的视觉效果。这种素描方法大概会用三到四种色调作画。

把你的画板带出去，直接面对自然写生



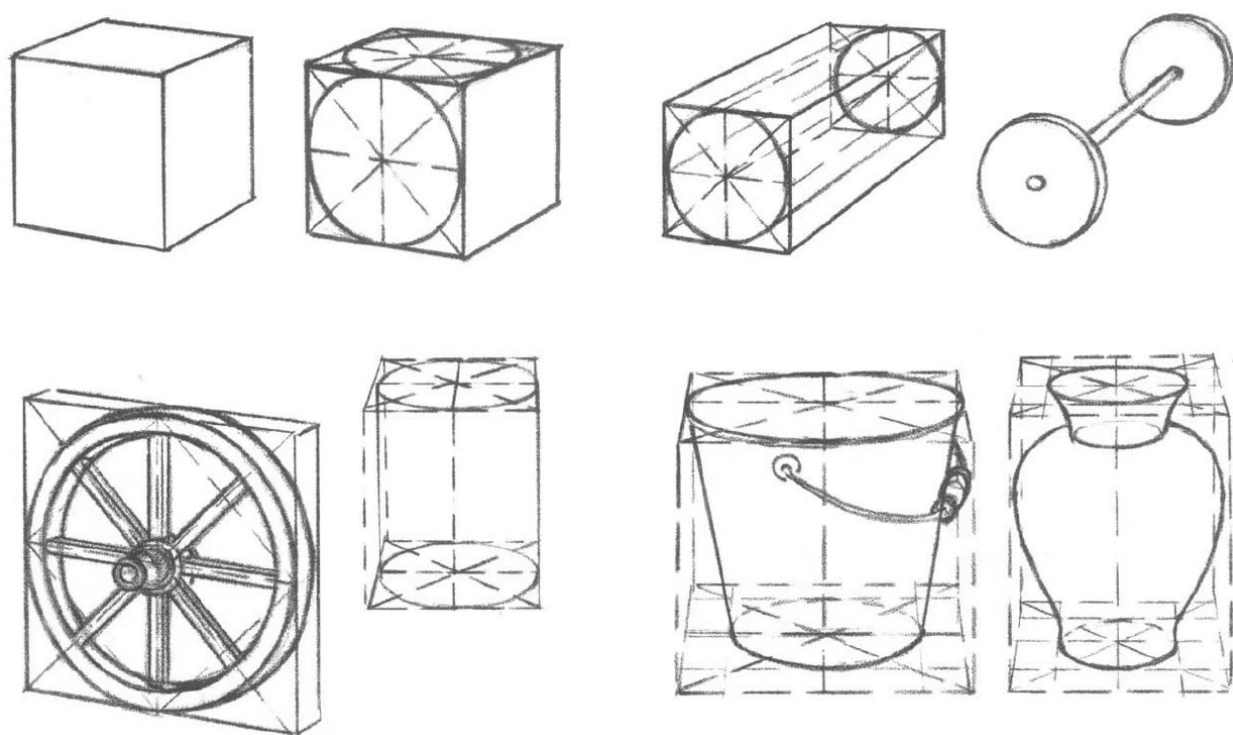
很少有画家在户外写生时能意识到，他们实际上是在绘制眼前所见风景的一个截面，而认识到这一点的重要性是多方面的。

首先，画作底线所代表的现实宽度可能只有几十厘米，而画面所表现的纵深距离可能有几公里远。在上面的示意图中，我们可以看到，画面底线实际大概对应现实中的3米宽。将你的眼睛对着画布的中间线，然后让视线顺着画布的底角向外看向地面（即AB和AC），就可以大致看到地面

上的这条底线BC。经过B、C两点的视线也确定了画面左右两侧的边缘，我们就在画面上描绘左右两侧边缘之间的景色。你可以在B、C两个点上各放一块石头，然后观察线段BC的垂直线，确定你要在画面上表现多远的纵深距离。这些视线实际上是向着地平线和远方呈扇形展开的。这些基本视觉要素确定了画面与远方景物之间的比例关系。另外，画面的水平线最好是画家眼睛所在的高度，如果你把画布放在合适位置，让这两者重合，画起来就更容易。

因此，首先要确定在画布上表现多大范围的景色，确定之后你就能根据实际看到的对象大小把它们表现在画面上。

训练眼睛观察物体的三维形式

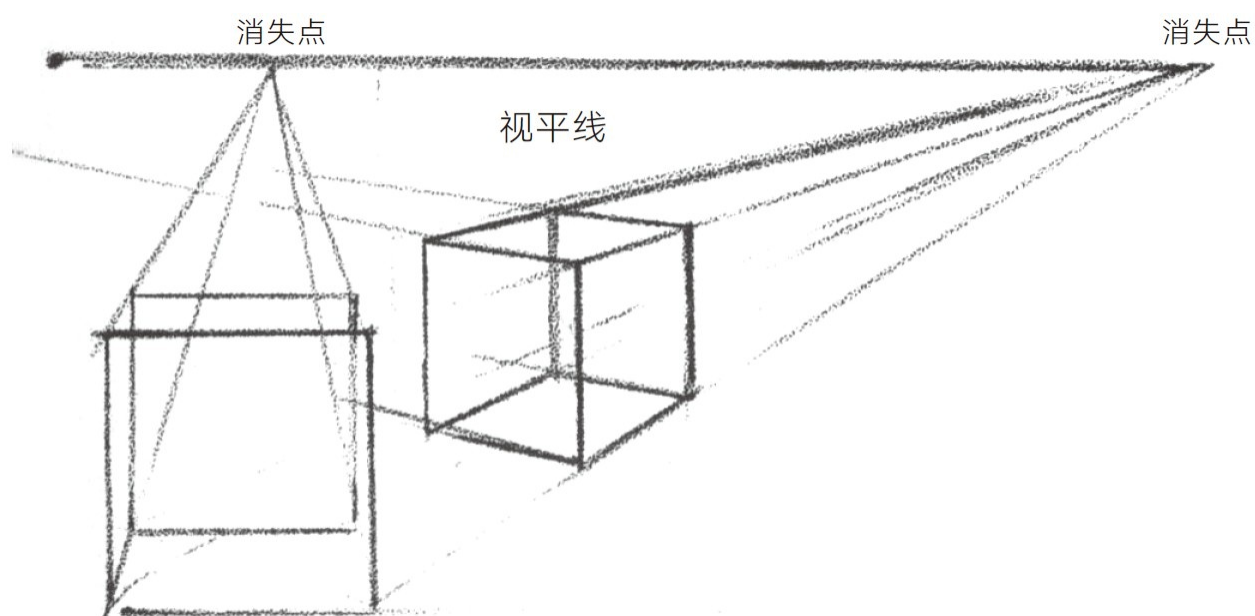


任何物体，我们都能把它装在一个方形盒子里。观察物体的造型，我们可以想象有一个正好包裹住它的方形盒子。作画时，首先把方形盒子画出来，保证透视关系准确，然后再在方形盒子里面把物体的形找出来。你要训练自己的眼睛能够看出物体周围的方形盒子，而不是只看物体的边缘轮廓线，这样画出来的东西才会有三维立体感。孩子画画的时候就常常只

会画轮廓，而忽视物体的透视关系。

绘制圆形物体的时候，这个方法尤其有用。当我们绘制某一个视平线下的椭圆时，方形盒子也能帮我们把透视画准确。注意，画面中的所有物体都应当依据统一的视点或视平线来画。

当你学会想象把物体包裹在方形盒子里，你就会很容易画好物体的比例。记住要让盒子的边角紧贴着物体，这一点有时候未必像我们想的那样容易。



绘制眼前的物体时，想象它被一个方形盒子紧紧包裹着，这样方便你把透视画对。

有一些插画师和商业画家虽然用颜料画画，但最后主要还是在画素描关系，这里面J. C.莱恩德克尔(J. C. Leyendecker)就是一位非常杰出的代表。但是，我很怀疑如今模仿莱恩德克尔风格的那些作品是否还能卖得出去。插画师麦克莱兰·巴克莱(McClelland Barclay)在他晚期的作品中使用了强烈的轮廓线，创造出很好的视觉效果，就跟赫伯特·保斯(Herbert Paus)的作品一样，但这些作品的魅力其实更多来自设计、图案和色彩。在真正的绘画与好的素描之间，有很多种绘画风格可供商业画家们选择。

真正的危险不在于哪一种绘画风格不好，而在于试图用投机取巧的做法掩盖基本功上的缺陷。那些靠投机取巧的方法画出来的画很容易被模仿或剽窃，而那些凭借扎实的知识储备和画家鲜明个性创造出来的作品则很难被他人抄袭。

为了训练眼睛对于画面构图的敏锐度，画家可以先在比较小的画幅里，用比较抽象的方式安排和设计图案。最开始，画家不用考虑到底是要画什么东西，只需要尝试把三到四种不同颜色的色块安排在长方形的画面里就可以了。每个人都有内在的平衡感和秩序感，而且这种感觉因人而异。但要想把这种内在的感觉发挥出来，就需要不断地尝试和练习，就像我们必须通过练习来让眼睛更加敏锐一样。而这些尝试和练习，都只能靠你自己来完成。读一些有关构图的书是有用的，但最后还是你自己的品位和选择决定了最终的画面安排。

我们也必须训练眼睛从构图的角度出发，重新安排眼前看到的景象的能力。大自然有自己的办法，能将各种东西随意摆放在地球表面。通过风、水、雾以及其他各种自然力量的作用，地表上的事物常常杂乱无章地混在一起。但是当我们真正了解自然后，我们就能用更聪明的方法观察这些景象。我们所看到的这些现象，背后都有一些不那么明显的原因。如果我们能够把握住这些成因，就能更好地理解最后的效果，而绘画就是去描绘这些效果。

假设我们正在看一片风景，比如说一片沙漠。在我们眼前有各种各样的形体、表面以及光影形状，让人目不暇接，但我们可以用一种对绘画更有帮助的方式来分析这个场景。首先让我们搞明白是哪些原因促成了我们看到的各种效果，理解成因可以让我们的画面更有特点、更有说服力。在地面上我们看到各种沟壑和渠道，那是河流和洪水对地表产生的作用，沉积物的造型也是水流不断作用的结果。石头以及其他物体的表面有被水、风和砂砾不断打磨的痕迹。如果我们逆着沟渠追根溯源，或许就能看到远方的雪山，那儿融雪对地表的作用可能比降水更强。在沙漠中，我们还可以尝试寻找各种生命迹象：这里是否有一些植物通过长年累月的适应已经

能在干旱环境中生活？它们是什么颜色的？是否有一些植物已经枯萎了？这里的土质怎样？土壤总体是什么颜色？这里跟隆起的山丘以及梯田相比有什么不同？跟整片沙漠相比天空是更亮一些还是更暗一些？

现在，让我们开始考虑构图问题。我们应该将干燥的笔触安排在什么地方？如果把那些灌木或者树木向左或者向右稍微移动一点会不会更好？这些亮部和暗部的形状好看吗？我们注意到阳光的方向，最亮的面应当与光源位置保持正确的角度关系。我们按照从亮到暗的顺序把所有明度值依次排列出来，并且明白要严格遵循这样的明度顺序。我们观察真实的天空，会发现天空的亮度可能比我们能画出来的最亮的明度还要亮，因此我们必须要把看到的一切物体统一降低一到两阶明度，也就是把画面画得比看到的景象整体更暗一些，但是物体间的相对明暗关系要保持不变。

我们知道远山一般更偏冷色，因为我们与远山之间的大气呈现蓝色，这就相当于远山在其固有色上被蒙上了一层蓝色的滤镜。

现在如果整个场景过于拥挤和混乱，石头、形状、光线、阴影，等等，让人眼花缭乱，我们就需要删除一些元素，并把剩下的元素分组归纳成更整体的形状，简化整个画面。有的时候，我们只需要更少的元素就能组织出一幅好画，而大自然常常提供了过多的素材。这时候不妨拿出铅笔和画板，先大致画一些小构图。如果你觉得其中有一个构图还不错，就可以在此基础上画更细致的速写。

要动脑思考眼前的材料，训练眼睛更好地观察。我们思考的不仅仅是轮廓形状或者油画笔触，还是自然背后的原理。如果你每次观察自然时，都能坚持分析自然现象的成因与效果，并把它们记录下来，而不是像临摹照片那样，把看到的東西直接照抄到画面上，那么你将积攒越来越多的实用知识。你不可能把所有看到的東西都画到画里，因为大自然中有太多冗余和无用的信息，要画出好画就必须懂得主动删减和重新安排。你可以做得比你的相机更好，如果你只像相机那样被动地记录，那么你就把你的眼睛简化成了透镜，把你的脑袋简化成了空盒子。

为了简化细节，我们可以先画非常小的色彩草稿，色彩草稿不大，所以你就不会在里面刻画太多复杂的细节，而会把注意力集中在大的块面上。接着再画大一些的色彩草稿，和小的色彩草稿比照着画，那些不重要的细节依然还是要省略掉。从大的体块着手，当刻画的细致程度足够让观众看出这是地面、树叶、石头或者云时，就可以停手了。刻画的过程是永无止境的，你总是可以在自然中看到更多的细节，如果你也不停地给你的画面增加细节，那么你就很可能让原本的杰作变得平庸！我们画家经常会干这样过犹不及的事情。我们要牢记，自然仅仅是我们绘画的素材来源，不用全部照画，只要把必要的细节画出来就足够了。

关于户外写生，有一些屡试不爽并被人广泛接受的规则，了解它们有助于你更好地观察自然。首先，天空一般是自然界中最亮的部分，除非有一些建筑或物体是纯白色或接近纯白色。次亮的部分通常是地面，地面接近一个平面，它接受光线的直接照射，所以很亮。接下来一般是向上倾斜的坡面，比如山峰、屋顶、河岸等。最暗的一般是竖直的面，比如树干、悬崖等。

你常常会发现，暗部和亮部的亮度是息息相关的。也就是说，最亮的阴影旁边是最亮的亮部，次亮的阴影旁边是次亮的亮部，以此类推，亮部最暗的物体，其阴影通常也是最暗的。最亮的阴影通常是中间灰度或者再稍微亮一点，也就是说白色（最亮）物体的阴影大概是中间灰度或稍亮一点，然后由此为起点，其他物体亮部和阴影的亮度逐渐降低。当然我们也不要忘记，因为有来自周围地面或平面的反光，暗部的有些地方要稍微亮一点。

确定画面上的明度关系也能帮助你更好地观察色彩。如果面对的是那些基本没有经过混色的纯色，那么我们都能准确地叫出它们的名字。但是在画面中，各种颜色在不同的光照和环境氛围中，都需要进行调色，因为颜色不再那么纯，于是我们得到许多叫不出名字的颜色。绘画中，只有把相邻色彩的明度和冷暖关系画对，颜色才是真实的。我们不能用单一的纯色去画天空、地面、树叶和皮肤的色彩，比如皮肤在晴朗天气的阴影中，

和在温暖阳光的直接照射下，呈现出来的色彩就是完全不同的，阴影处的蓝色天光和太阳的暖光会直接改变皮肤原本的颜色。我们只有注意到色彩的这种变化，才能让物体很好地与周围环境协调起来。

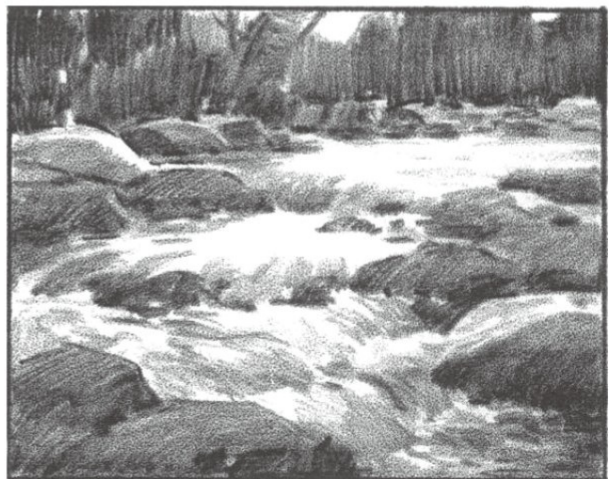
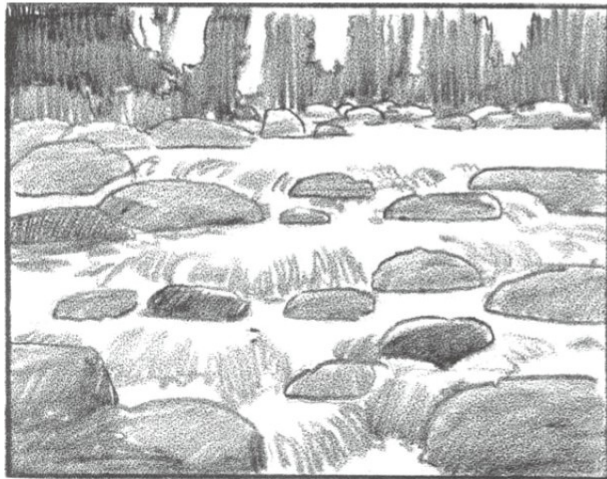


《暴风雨》(Storm) | 迪恩·费塞特(Dean Fausett)

天空一般是自然界中最亮的部分，次亮的部分通常是地面，接下来一般是向上倾斜的坡面，最暗的一般是竖直的面。

整理与分组

自然界中的形式、纹理和素材极其复杂和丰富，让人目不暇接甚至晕头转向，所以我们要学会去整理这些材料，通过简化和省略一些细节，再将一些细节分组归类成更整体的图案，让它们更有秩序。这里展示的四张图中，左侧的两张是直接照着风景画出来的，就像照片那样被动地记录自然，而右侧的两张则是将看到的東西加以整理和归纳，显然右侧的画面更好看。



我们除了思考形状等方面的成因和效果外，也会考虑颜色的成因与效果。如果有一道明亮的阳光照在绿色草地上，草地就会把阳光反射到上方物体的底面，或者旁边物体的侧面。假设这些阳光反射到旁边谷仓的暗部底侧，同时又有蓝色的天光照到暗部的顶侧，那么这个谷仓的侧面就会底部偏暖，而顶部偏冷，当然，谷仓本身的固有色也会影响到最终的色彩。

艺术家训练自己的眼睛，告诉自己应该去寻找和观察哪些东西。没有任何艺术家能够独自完成之前艺术家进行的所有观察与探索，但是每个人都能有自己的发现，然后再去和别人的作品比较印证。这些发现很少是通过临摹别人的作品完成的，而更多是通过直接接触自然完成的，这也是所有时代的艺术家学习这些知识的方式。

只有当我们注意到美的时候，美对我们而言才是存在的。对于有些人来说，所有事物都是以类群的方式存在的，比如树、花、动物、汽车等，一类事物里面的个体都差不多。只有当他开始对一种事物感兴趣，他才会仔细研究单独个体的特征。比如，如果你对汽车感兴趣，你就会发现每辆汽车都是独一无二的，作为一个个体，每辆车都有它自己的特点。艺术家必须以这种方式观察世界。他必须把一棵树看成一棵独立的树，它的生长过程和枝叶形态，都让它不同于其他所有树木。俄裔美籍画家尼古拉·费钦(Nicholai Feschin)告诉他的学生：“要画这一个苹果，而不是苹果这个类别。”画家弗雷德里克·雷明顿(Frederic Remington)画了许多涉及印第安人的场景，但如果他画的是阿帕切人(Apache，北美西南部印第安人)，那就是阿帕切人，而不是随便一个什么印第安人。画出这种个体差异很重要，它让一幅画更加可信。

02 我应该画什么 “What Shall I Paint?”

“我应该画什么？”这个问题听起来很多余，但它却是画家在艺术生涯中面临的最大问题。许多画家喜欢商业项目，原因之一就是商业项目会提前确定好绘画主题，然后再找画家画。大多数商业项目中，画家手上都有一些现成的资料，至少有一些版式、草图和素材可供参考。即使画家需要自己准备一些材料，他也最多只需要请模特，拿出相机拍参考照片，或者查查档案资料，就可以继续工作了。

商业项目免去了画家自己寻找主题的麻烦，但同时也限制了画家。画家需要根据客户而不是自己的品位和想法来绘制作品；他必须用自己的创造力来满足别人的需求。这也是许多商业画家在解决了温饱问题后，在职业生涯后期转而当一名艺术家的原因。不过这种转变是巨大的。那些一直为了满足甲方需求而工作的画家，他们从未尝试过彻底释放自己的创意，在获得了自由后，反而可能会发现自己缺少想法，缺乏表达的手段，因为这种完全自主的表达可能要求画家具有更多的创造力。在不考虑金钱价值的情况下寻找绘画主题，仅仅为了美、技艺和实践本身的乐趣而绘画，对于这些商业画家来说是全新和陌生的事情。不过如果画家整个职业生涯都在努力追寻这种自由表达的机会，那么此刻他就会从过往的压力和紧张中解脱出来，满是雄心壮志，积极尝试新的事物，为新的目标而努力奋斗。

我在这里并不是想说商业绘画不能很美，或者没有资格成为艺术品。我想表达的重点是，商业画家在为他人服务的职业生涯中，有为自己画过画吗？有单独表达过自己的想法吗？他是否尝试过在这个过程中不考虑金钱因素，而努力将自己的技艺发挥得淋漓尽致？他是否尝试过在非商业展览中展示他的作品？

如果他已经尝试过这样做，那么从商业画家到艺术家的转变就不会那

么困难。在我看来，每个艺术家都应该不断超越自己。他应该走到室外，让自己熟悉大自然，应该多画速写，多吃一些自己想做的事情，而不是只做那些能换来报酬的事情。每个年轻的画家都应该意识到，商业艺术家的职业生涯必然会达到一个顶点，然后就开始走下坡路，因为潮流一直在变动，广告商和甲方们会不断寻找新的和差异化的风格。一个画家的成就越高，他的作品抛头露脸的次数越多，他被其他风格画家取而代之的概率也就越大，因为人们总是渴望新的东西。一些画家能够跟着时代发展，让自己的职业生涯期限更长，但是最终他还是会被更年轻、更新、更不同的画家所取代。长江后浪推前浪的情况是不可避免的。而这也是我撰写此书的动机之一，我希望能够激励画家们，无论年轻或年老，都能不断追求美，追求进步，追求技艺的精进。

画家在进行商业绘画创作时，应当愉快地接受各种限制，通过种种锻炼，赢得将来自由创作的机会。这样当这一天真正到来的时候，你不会觉得自己没有用了，而是会充分感受到自由表达的喜悦。一个画家如何为这一天的到来做准备，是他自己的事情。但是如果他准备好了，那么他总能发现新的领域并去征服。我希望告诉我的读者朋友们，个人对于美的追求，是他最宝贵的财富。对美的追求不仅能改善他的工作，增加他的收入，能给他带来工作上的乐趣和喜悦，而且还能为他的整个人生带来无尽的成就感和幸福感。探索没有止境，灵感不会穷竭，成就没有终点。除了生命自身的限度，没有什么别的限制，什么时候开始和结束都是可以的。

寻找和准备绘画参考资料的方法有很多，这里我简单说几种。最好的一种方法是围绕你感兴趣的主体，建立相应的素材库。和在商业绘画中一样，参考这些素材的时候，你不需要百分百地照抄，从里面吸取有用的信息就可以了。素材库里可以包括景点的剪报或明信片、自己拍的照片、艺术作品的复制品、闲暇时光画的草图，以及各种铅笔速写和备忘，等等。当你乘车外出或者度假时，也可以一直带着相机以及速写本。

如果你有时间和精力，也可以尝试在户外直接进行色彩写生。由于户外的光线和天气条件变化很快，画大件作品不太现实，除非你能在相同的

环境条件下多次造访同一个地点。另外，户外还有可能会遇到大风或暴雨等极端天气，万一画架被吹倒，画布朝下砸到地上，那就太糟糕了。但如果是画简单的速写，就不太会受到天气的限制。

有时你偶然看到一个精彩的场景，大受触动，但你又没有太多时间在现场进行详细的记录，这时你可以记下大致的构图和颜色，以及其他一些有用的关键信息，方便之后在工作室里参考这些材料将当时的场景重新创造出来。记得把这些材料放在标注着“待画”的资料夹里。

拿一张黑色卡纸，按照你喜欢的比例在上面剪出一个方形开孔，制作一个简单的“取景框”(finder)。随身带着这个取景框，当你发现一个很有意思的场景时，可以拿出取景框，方便快捷地选择出合适的构图范围。

记得培养常常练习构图的好习惯，只用三到四种颜色，在一个小的方形区域里画一些抽象的图案和形状，如果效果还不错，就把它画完，当成素材保存起来。

对着真实物体写生总比虚构好。如果时间有限，没法出去写生，你也可以摆一组静物对着画。摆放的物体越多变，摆放的方式越不同寻常，最后的画面就会越有趣。另外，画肖像也是一种可以随时做的提高绘画技巧的练习。

参考自己搜集来的素材，或者自己看到的東西，总比你在工作中利用别人提供的资料画画更加有趣。除了要训练眼睛更好地观察眼前已有的素材外，还要训练眼睛更加敏锐地发现周围各种形式的新素材。因为如果你想画画，不管是现在还是将来，都需要素材作为参考资料。一叠等待使用的素材对于画家来说永远是最好的兴奋剂，尤其是上一份工作进展不顺利的时候，看到之前积累的素材，画家总能重新振奋起来。比如参考这些素材画个静物写生，我们就会重新让自己信心满满了。

另外还可以多去看看艺术展览，看看别的艺术家做了什么事情。如果对抽象艺术感兴趣，那么你会发现这是一个全新的领域，你可以在这个领

域里面尝试各种设计与色彩，随心所欲地创作。如果你觉得一些抽象艺术很丑，不妨想想你自己可以创作出什么更好看的作品。创作抽象艺术的自由度很高，你可以画几何形体，也可以画不规则的形体；你可以使用具象的、可辨认的形体，也可以把它简化成抽象的形状。



《梨和锡器》(Pears and Pewter) | 路易吉·卢西奥尼(Luigi Lucioni)

对着真实物体写生总比虚构好。如果时间有限，没法出去写生，你也可以摆一组静物对着画。

如果一个画家能在他闲暇时光的练习中自由尝试这些东西，那么他将会有许多新发现；如果他能把这些发现再运用到日常工作中，那么将会大大提高绘画水平。

有一件事我们一定不能做，那就是任凭时间流逝而不做任何事情。没

有什么比无所事事更让我们感到挫折和沮丧的了。有些人可能受到蛊惑，总想着有一天能摆脱现在的一切责任，然后清闲地过日子，但浑浑噩噩的自由是我们最大的敌人，因为如果没有成就，就没有任何快乐可言。



《打蛋器5号》(Egg Beater V) | 斯图尔特·戴维斯(Stuart Davis)

如果对抽象艺术感兴趣，那么你会发现这是一个全新的领域，你可以在这个领域里面尝试各种设计与色彩，随心所欲地创作。

在选择绘画主题时，我们一定要重视画面的简洁性。无论是对于普通画家还是对于绘画大师来说，简洁的绘画主题都更容易上手，也更容易塑造出有力量的画面。我们看看海报就能知道，简洁的设计让站在远处的观众也能明白画面所想传达的意思。而且画面越小，我们就越应该把画面设计得简单一些。一幅绘画应该保证让站在三米远的观众也能看懂。如果是在画廊里展出，则应至少保证六米到九米远的观众也能很好地感受到画面的效果。



《加拿大白色谷仓2号》(White Canadian Darn, No.2) | 乔治亚·欧姬芙(Georgia O'Keeffe)

无论是对于普通画家还是对于绘画大师来说，简洁的绘画主题都更容易上手，也更容易塑造出有力量的画面。

由此可知，如果是比较复杂、细节比较多的主题，就最好画在大画布上。不过即使是在大画幅上，简洁的构图也能让画面的视觉效果更加鲜明强烈。所以画家在选择主题时一定要留心这件事。要么就少囊括一些东

西，要么就把不重要的细节都删除掉。一般来说，远景中的物体要比近景中的事物简化得更多一些。比如在风景画中，为了表现那些更重要的山峰，画家常常把远景中那些不重要的山整座都删掉。再比如画天空的云彩时，为了表现主要的几块大片云彩，画家会把大概一半不重要的云彩都删掉。有的时候，删掉画面里大概三分之二散乱细节并不会让整个画面的信息有什么大的损失。而且，画家的任务并不是对风景做事无巨细的记录，而是创造出美丽的作品。

学生还应该学习不参考实际素材或对象，直接做黑白或彩色的构图练习，这可以很好地培养他们的设计感。

在一张白色、灰色或黑色的背景纸上用黑白媒介练习构图，比如用白色粉笔在深色纸张上作画。一开始先用四种明度设计图案，纸张背景色可以作为主要图形的颜色。接着，尝试平衡不同区域的色块，先画比较大、比较简单的色块，然后再画一些更复杂的色块。这种简单的构图练习，尺幅不用超过3英寸×4英寸（7.62厘米×10.16厘米）。一开始画的时候可能你脑子里没有想到任何主题，但画着画着主题就慢慢浮现出来了。记住尽量避免画两个大小或形状完全相同的色块。

当我们说三到四种明度的图案时，并不是说画面中只有三到四个色块。可能不同明度的图案互相交错，形成了许多支离破碎的色块，但整个画面依然只用了三四种明度。不同的图案间可以相互跨越、包围、对立。一个图案可能很简单，而另一个图案可能很破碎。你可以尽情地设计，创造不同的构图，但都大约只用四种明度。

一些最好的绘画就是以这种方式诞生的。如果你在这些构图练习中能看出一点什么东西，就试着把它进一步完善，把主题更具象地描绘出来。这是一种从抽象到具象的创作过程。完善的过程中你可以用彩铅、蜡笔或粉笔，这样你就能时不时地得到一些好看的构图素材，把它们存在你的文件夹里，有时它们会成为你创作过程中的救命稻草。

还有另一种寻找绘画主题的小技巧，就是把调色盘上的颜料碎屑倒在

一张纸上，然后把纸张团在一起，按压、混合这些颜料，让它们随机地渗透进纸里，然后打开它，用刮刀刮去多余的颜料，纸张上就留下了各种图形。用取景框扫视这些染色的区域，发现有意思的构图后就用铅笔顺着取景框的方形开口把边框描出来，然后将这些方形构图剪下来，贴在灰色或黑色纸张上。这里面有些随机的图形出乎意料，而且很好看，它们可能暗示了一些主题，你可以把它们进一步完善。

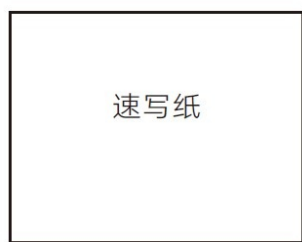
另外还有一种获取抽象图案，辅助你安排构图、绘制物体的方法：准备两张灰色纸，一张深一张浅，再准备一张黑纸和一张白纸。将这四张纸随意撕成不同的形状后放到盒子里摇晃，然后用取景框观察它们落在盒底后形成的各种图形。一旦发现了有趣的构图，就用铅笔画到一旁的画本上。你也可以把彩色碎纸放进盒子里摇晃，再用取景框观察它们，或许你能得到一些非常有意思的色彩图案。

你也可以试试在一张很大的照片上移动你的取景框，这样你就可以截取非常小的一部分图案作为你整个画面的构图，有的时候，一个小局部的构成比整张照片的构成更有意思。你可以四处移动和旋转取景框，寻找让人着迷的抽象图案。

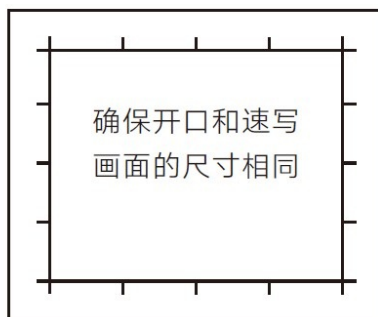
翻阅杂志时你也能碰到非常好看的彩色图案。或许整张色彩作品很大很完整，但你可以移动你的小取景框，从局部寻找灵感。或许移动到头部和肩膀处，从取景框中看到的构图能帮助你完成一张好看的人像作品；又或许移动到配饰处，从取景框中看到的小区域能帮助你画出精彩的静物作品等。

我认识一个艺术家，他随身携带一个小黑盒子，盒子后方有一个圆形小孔，前方有一个方形小孔，这样他就能透过后面的孔朝前看，用前面的方形小孔取景。这就像是一个相机的取景框，能很好地帮他安排构图，同时也能很好地帮他安排画面的明度关系，之后我们再具体讨论明度这一点。

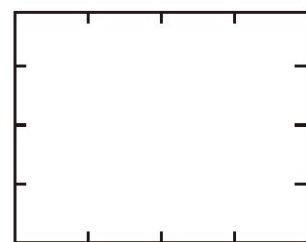
用取景框帮我们画出最佳效果



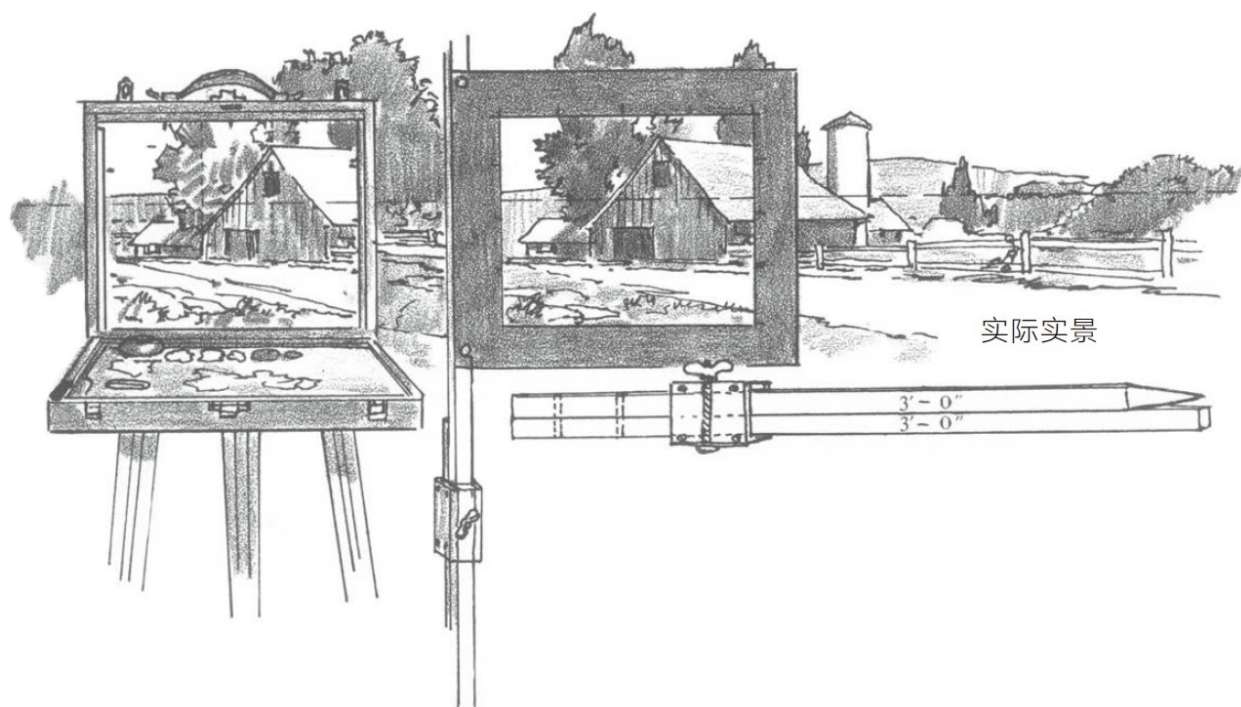
剪出一个边缘大于
速写纸的取景框



在取景框开口边缘处
画出等分点



在速写纸上也画出
相同的等分点



拿两根约2.5厘米×2.5厘米×90厘米的棍子，给两根棍子套上滑动套件，再装上螺栓和翼形螺母，这样就可以把两根棍子叠起来放，容易携带。使用时，将棍子拉长，插到地里，然后用图钉将取景框固定在棍子的适当位置。

创作抽象画最有趣的一种方法是从彩色印刷品上选取几种颜色，然后用这几种颜色安排一个构图。你可以自己构思形状和图案，也可以把已有的形体简化成二维几何形状。不要使用透视，也不要塑造三维体积感，就用平面色彩安排好看的构图。如果色彩之间取得了和谐，你就完成了一件

很好的设计作品。记住要让其中一个颜色成为主色调，其他色彩搭配着主色调使用。

用小取景框贴着眼睛观察和寻找绘画主题是很方便的。不过一旦确定要画什么，准备一个开口和画布尺寸相同的取景框就更有用。就像上图展示的那样，在画架旁边插一根棍子，接着用图钉将取景框固定在棍子的适当位置，让取景框和画布处在相同高度，这样作画时你就能不断透过取景框观察真实的场景，确保画面上各个物体的大小比例关系正确。如果观察和绘制时画家能保证头部始终处于相同位置，画出来的画面就会相当准确。

尝试讲故事的画面是一种独特的艺术形式，我们可以称之为插画。插画也可以很好看，我们可以在插画中描绘万事万物。在海边嬉戏玩耍的孩子可能是最引人注目的描绘对象，动物主题在插画艺术中也有其地位，母爱也一直是一个重要的描绘主题。其他各种人类活动，也能成为有意思的插画内容，比如体育运动、马戏团表演、农场生活和城市街道等。还有老旧的谷仓、古朴的房屋和工厂等，都可以成为有价值的绘画主题。

我们还可以在插画中表现各种人类情感，表达我们对于希望、信仰、慈善、同情、崇敬、野心的理解，描绘人们的悲痛、忧伤、饥饿、匮乏等，所有这些内容都曾出现在以往伟大的艺术作品中。



《海景》(Seascape) | 佐尔坦·塞佩希(Zoltan Sepeshy)

在海边嬉戏玩耍的孩子可能是最引人注目的描绘对象。

我们也可以描绘和赞美各种职业，比如田野里的农民、矿工、钢铁工人等，任何职业都可以画。重要的不是绘画的主题，而是艺术家，是艺术家创造了艺术。任何画家都不要说没有什么东西可以画，只要掌握了光线、形体、颜色、构图等方面的知识，就什么都可以画。这件事并不像我们想象中的那么难，因为各种事物说白了其实就是处在不同光线氛围中的不同形体，我们研究它们、安排它们，把它们放在画面中，作品也就完成了。而那些不会画写实绘画的艺术家也可以专门研究色彩和构图，许多现代艺术家就是单纯靠色彩和纹理创造出赏心悦目的图案的。



《大象》(Elephants) | 罗素·考尔斯(Russell Cowles)

动物主题在插画艺术中也有其地位。

也许对大多数观众来说，最有吸引力的作品就是那些传递各种人类情感的画面。但这并不是说我们必须画人们在做着一些富有感情的事情。任何绘画都可以融入情感。一幅风景画中，天气与环境氛围也可以带有情绪，比如闪耀着光芒的太阳、静谧的黄昏，再比如在岩石间歌唱的潺潺溪流、宁静的牧场、夕阳的余晖。又或者雪地上一道长长的影子、沙漠中炙热而耀眼的光辉、波涛汹涌的海浪、微风中荡漾的慵懒小河、墙边繁茂的鲜花、鸟儿身上华丽的羽毛、依偎在山谷中的小小村庄，这些事物也可以承载我们的情绪。在画面主题中融入情感，再用颜料将它们记录在画布上，你的作品就会神采奕奕。但这些微妙的情感只能你自己亲自去感受和描绘，别人没法告诉你该怎么做。假设你没有遇到技术上的障碍，那么这些情感会成为激励你努力创作的动力，而且会最终呈现在你的画面上。



《瓦片屋顶》(Tile Roof) | 查尔斯·伯奇菲尔德(Charles Burchfield)

老旧的谷仓、古朴的房屋和工厂等，都可以成为有价值的绘画主题。



《城市内景》(City Interior) | 查尔斯·席勒(Charles Sheeler)

美是一种情感力量，如果我们找到合适的方法表达它，那么这样的情感一定会被别人感受到。美的范围如此之广，以至于我们不可能完全忽视它。美的类型多种多样，有充满活力与动感的美，有宁静的美，还有性感的美、奇异的美、庄重的美、神圣的美等。美无处不在，在基本的形状、平面和纹理中有美，在运动的形式和古典的形式中有美，在元素、矿物和所有非生命形式中也有美。我们的周围有如此多的美，以至于我们有时反而会对美视而不见，如果我们不留心注意它们，就会对它们的存在毫无感觉。但是如果一个人具有一双发现美的眼睛，那么在不出几步远的距离里，他一定能发现美的踪迹。



《普莱西德湖》(Lake Placid) | 弗洛琳·斯泰特海默(Florine Stettin)

其他各种人类活动，也能成为有意思的插画内容。

即使这个世界只是一片荒芜的沙漠，仍然会有美的存在。我的一个朋友只画沙漠。对他来说，那里的美足以让他画一辈子。他在沙漠中找到的美几乎成为他的信仰，因为这份美，他的心态前所未有地年轻。

在一个充满美的世界中，我们又怎么会觉得没有东西可以画呢？

不过我们要注意，漂亮的艺术(pretty art)和美的艺术(beautiful art)之间有很大区别。漂亮的艺术通常并不深刻，没有经过画家仔细的推敲打磨，也没有忠实于自然之美。它们通常是由一堆好看的颜色组合而成的，比如一块刺绣或墙纸上的花纹图案。我们在印刷厂印制的明信片以及儿童

读物中都能发现各种漂亮的艺术，它们有它们的作用。许多版画被装裱、出售，用来装饰房屋，它们也属于漂亮的艺术而不是美的艺术。一件艺术作品要想深刻和美，就必须以真实为基础，而不做任何妥协。

显然，艺术家应该争取让那些最能激发自己灵感的美景包围着自己。如果你生活在美国，那么不管具体生活在哪个区域，你都离源源不断的自然之美不远，这些美足以让任何艺术家画上一辈子。



《暴风雨之夜》(A Stormy Night) | 阿尔弗雷德·史蒂文斯(Alfred Stevens)



《小男孩》(Young Boy) | 玛格丽·瑞尔森(Margery Ryerson)

任何绘画都可以融入情感。

在美国东部，有美丽而多变的大西洋海岸。纽约州和新英格兰北部有绵延的山脉，有溪流和森林，那里的季节变化与西部地区的季节变化形成了鲜明的对比。此处还有饱经风霜的农舍和风景如画的古老村庄，都值得画家仔细描绘。

在美国的中间地带，景观没有那么多变化，也没有那么多历史遗迹，但连绵的农田和不断变化的农作物也多姿多彩、极具特点。向北走，你会看到湖泊、沙丘和林地。往南走，你能看到古老的种植园和热带花园、树木繁茂的山脉，以及奇异而迷人的沼泽地。



《秋天的下午》(Autumn Afternoon) | 霍布森·皮特曼(Hobson Pittman)

一幅风景画中，天气与环境氛围也可以带有情绪。

来到美国西部，我们能在人去楼空的鬼城、矿场和牧场中感受到边疆地区的粗犷与险峻。沙漠地区则有其自身独特的美，绵延的山脉和海岸的壮丽景色也是如此。



《卡兹奇山的冬天》(Winter in the Catskills) | 多丽丝·李(Doris Lee)

所有这些美都不应该因为不是所谓更复杂高级的艺术而遭到抛弃。它们依然可以成为艺术的基础，无论是现代艺术还是其他类型的艺术，都可以从中获取养分，具体就要看艺术家们如何利用这些美的资源。我们不要陷入这样的误区，认为艺术只存在一种类型，要么是这样，要么是那样。如今那些喜欢写实艺术的画廊不应该对非写实艺术关上大门，那些喜欢抽象艺术的现代美术馆馆长也不应该轻视非抽象艺术。向公众介绍艺术，不能像定额配给一种咖啡、香烟或食品一样，只关心某一种艺术，而把所有其他艺术都排挤出去。



《白色丁香花》(White Lilacs) | 欧内斯特·费内(Ernest Fiene)

墙边繁茂的鲜花，鸟儿身上华丽的羽毛，依偎在山谷中的小小村庄，这些事物也可以承载我们的情绪。

艺术本身比任何艺术家、艺术品经销商、博物馆馆长或艺术评论家都要伟大。在艺术领域，艺术作品总是比创作者更重要。几乎没有什么事情是不能做得更好的，即使是单个艺术家，只要他有足够长的艺术生涯来发展他的才能，他也能不断取得突破。之所以有些人认为艺术已经达到了极致，是因为他自己停下了脚步。艺术自身永远不会停滞不前，也不会走向无事可做的终点。另外，真正的美也永远不会过时；它可能会在时尚的浪

潮中起起伏伏，被诋毁，被遗忘，但最终一定会被重新发现，再次复兴，因为美存在于人的心灵之中。

03 画面的统一性 Unity

画面的统一性是一种无形的特征，虽然很难给出一个实现它的具体步骤，但还是能给出一些提高画面统一性的建议。每幅画的统一性实现起来都有自己特有的问题，但最初对于画面主题的构想总是很重要的。

很明显，实现画面的统一性必须从设计和构图入手，以实现画面各区域间的平衡关系。这种平衡既受到画面中明度分布（包括亮部、中间色调和暗部）的影响，也受到各个区域与画面总体构图之间位置与数量关系的影响。

亮部可以通过两种方式与暗部产生关联，一是通过对比，二是通过中间色调的过渡。通过这两种关联，我们能塑造出绘画对象的三维体积感以及平面构成感。大自然向我们展示了明暗之间的种种关联，也一下子向我们展示了太多的内容，以致当我们截取大自然的其中一部分放在矩形画布上时，我们无法保证截取的这一局部在构图与安排上恰好和谐而稳定。这时候画家就必须靠自己重新安排出平衡的构图。这就是为什么我们不能指望不加构思、随便画画就能拥有好的构图，以及为什么画家很少直接照抄看到的自然景观。

安排画面时，最重要的一件事就是必须把三维体块看成平面图形，先把平面图形的构成关系安排妥当了，再去考虑明暗调子的变化，包括把亮部加亮，把暗部加深等。当我们在平面图形的基础上细化时，比如加上更多的分面、色彩与细节时，依然不要忘记一开始的平面构成关系，不要把它破坏掉。通过这种方式安排画面，你将会惊讶地发现，有时候你只需要添加很少的细节，就能让二维平面图形具有三维立体感和空间纵深感。有的时候甚至不需要在明度上做大的调整，仅仅靠色彩上的一点变化就能做到这点。

在绘制风景的中景和远景时尤其如此。前景部分可以画上较多的细

节，把明暗对比画得强烈一些，而随着风景向远处后退，就要逐渐画得简单一些、柔和一些、朦胧一些。

画静物可能是入门时练习构图的最好方法。画静物时，我们不太需要考虑空间深度的问题，可以把精力集中在对图形的研究上。为了画静物，画家应该准备几块厚窗帘布，窗帘布的颜色选择有很多，但其中至少需要一块深色的（但不是纯黑色），一块灰色的，一块更浅的灰色的，以及一块浅色的（但不是纯白色）。摆放静物时，一次至少需要用到两块窗帘布，一块垫在静物下面，一块作为背景放在静物后方。

如果是比较浅的物体，就用深色布作为背景，反之，如果是深色物体，就用浅色布作为背景，这样能形成比较强的对比。如果既有深色物体也有浅色物体，就选择中间色调的背景布。两个明度比较接近的物体，可以一个放在浅色背景前面，一个放在深色背景前面。总之，摆放静物的时候，用不同明度、不同色彩的布多多尝试，直到用手边的静物安排出最合适的图案、明度与色彩关系。



《黑色花边阳伞》(Black Lace Parasol) | 莫里斯·坎特(Morris Kantor)

画静物可能是入门时练习构图的最好方法。

之所以不用纯黑色或纯白色背景布，是因为要给物体的绘制留一些余地，让画家能用最白的颜色画物体的高光，用最深的颜色画物体的暗部。

我们已经了解到主题的统一是最重要的，现在让我们谈一谈线条的统一。虽然有时候不太明显，但基本上每一幅画都是由线条组成的。画面中所有线条在构图中的位置都互相关联着，并且紧密联系着它们所传递的情感。水平线条与宁静有关，垂直线条与生长有关，对角线与戏剧性有关，而曲线则与优雅的运动有关。曲线弧度越大，蕴含的能量与运动趋势就越强烈。根据线条的种类以及轻重程度不同，物体可以表现出安静平和的状态，也可以表现出激烈运动的状态，这里面有无数种可能。

这些线条可能是物体运动的趋势线，也可能是物体的轮廓线。所有线条要么会产生稳定感，要么会产生运动感。不管是直线还是曲线，我们的目光都会跟随着线条移动，当遇到直线的交叉点或者线条的汇聚点时，我们的目光则会停下来。从一个点辐射出来的线会把眼睛引向那个点，这是一种制造画面视觉焦点的好方法，而每张画都应该有自己的视觉焦点。

在自然界中，我们比较容易观察到明度之间的统一，不同的明度相互联系，非常和谐，所以只要颜料能够画出那些明度，大多数时候我们都能直接根据自然界中事物的明度如实表现它们。但是线条则不是这样，虽然我们也可以如实描绘自然界中的线条，但绝大多数情况下我们都要重新安排线条，让它们更有韵律。人体的线条必须设计得优雅而有节奏，动物、土地和树木，以及其他植物的线条必须被整合到画面整体构图安排中，变成其密不可分的一部分。

画面里中间色调的细碎形状越少，大块的统一色调越多，画面就越有冲击力。大块的统一色调比细碎的复杂色调更加简洁有力。中间色调越少，明暗对比就越强，画面戏剧性的效果就越强烈。如果明暗对比较弱，

画面就会更加保守和安静。这是两种不同的画面统一感，一种是安静的统一，一种是充满力量的统一。如果明度接近，那么形状和轮廓上的变化多一些也不会破坏画面的统一感；如果明度对比剧烈，那么形状和轮廓上的变化就不能太多。简而言之，明度对比越强，画面构图应该越简洁。

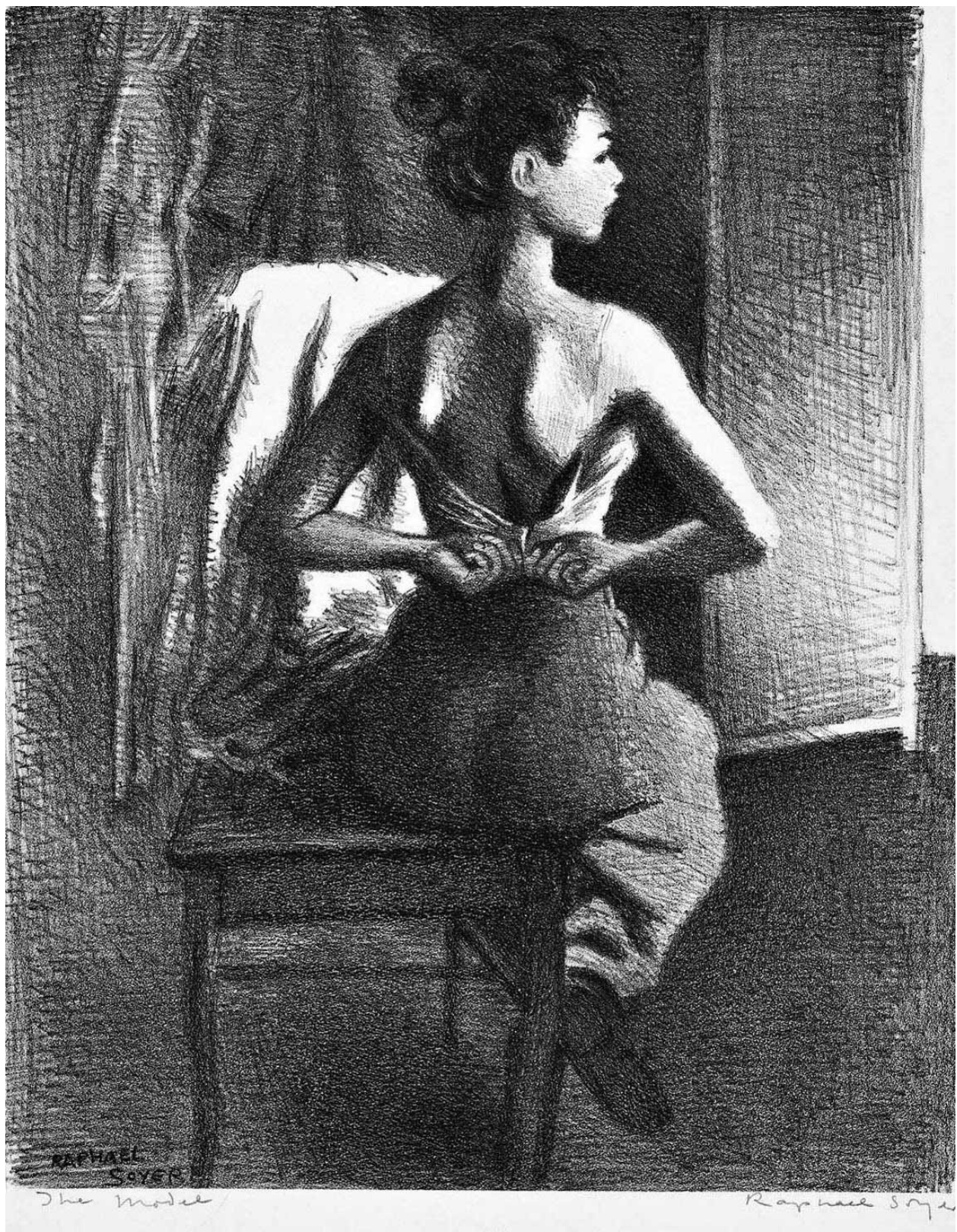
使用颜色也是相同的道理。当颜色的明度接近时，我们可以选择许多种不同的颜色相互搭配，效果也很好。而大面积的对比色则很容易过分刺眼，让人无法忍受。有一个方法可以帮助我们创造出和谐统一的色彩搭配，就是选一个主色，然后使用其他颜色时都往里面加一点主色。

要确定画面中色彩的明度值，最好在正式作画前先在调色盘或者单独的板子上试着调调色，这样你就能提前知道自己可以调出怎样的明度范围。如果是在室外作画，很多时候你无法调出眼前所见的所有色彩明度，这时就要选择是牺牲那些高明度的色彩还是低明度的色彩。但请记住，一般把画面整体画得更明亮些是更好的选择，因为人们通常不太喜欢灰暗阴郁的作品，我个人也更喜欢明快的色调。画肖像画的时候，你也可以把有些地方画得比看到的更暗，以便凸显亮部的高明度，只要你把亮部凸显出来了，这样做就问题不大。在户外作画的时候，情况可能正好相反。为了把物体画得更亮一些，你要牺牲天空的相对明度（其他物体亮了，天空就显得没那么亮），只有这样做你的画面才不会像18和19世纪流行的许多画作那样阴沉灰暗，而如今这些作品大多都被封存在博物馆的储藏室里不见天日。也正是为了摆脱这种类型的画面氛围，克劳德·莫奈（Claude Monet）、卡米耶·毕沙罗（Camille Pissarro）、凡·高（Van Gogh）等画家才转向了色彩明快的印象派风格。



《威廉·鲁什正在雕刻他的斯库基尔河的寓言人物》(William Rush Carving Allegorical Figure of the Schuylkill River) | 托马斯·埃金斯 (Thomas Eakins)

人体的线条必须设计得优雅而有节奏。



《年轻模特》(Young Model) | 拉斐尔·索亚(Raphael Soyer)

画肖像画的时候，你也可以把有些地方画得比看到的更暗，以便凸显亮部的高明度，只要你把亮部凸显出来了，这样做就问题不大。

与风景画相比，静物画的明度安排有更大的自由度。你可以用较亮或较暗的调子画静物，都能画出很好的效果。你只需要把工作室的窗帘拉高或者降低，就能改变照在物体上的光线强弱。如果你在一个阴天开始画，没有画完，然后等到晴天准备接着画，你就会发现静物的亮部变得更亮，而暗部变得更暗，因为此时更强烈的光线造成了更强烈的明暗对比。与此相反，昏暗的环境则会降低明暗差异，如果是完全没光的环境，一切都会变成全黑的。而昏暗的光线正是检查构图的好标尺，如果此时的光线条件下构图和设计都过关，那么在更好的光照条件下构图肯定更没问题。

要想画面统一，画面的各要素之间还要具有一致性(consistency)。不管是抽象画还是具象画，一致性都是一张好画的必要条件。如果是写实主义绘画，那么画面看起来至少要真实可信，要像大自然一样具有一致性。例如，一年之中四季流转，每个季节里各个事物的形状、颜色和质感之间都互相呼应。当秋天的树叶变了颜色，地面也同样发生了变化，小草与树叶一同褪去了鲜绿色。当枯叶纷纷落下时，地上也渐渐有了红色、棕色和暗黄的色调。由于这些树叶变成了暖色，夏日看起来是蓝色的远山也变成了紫色，因为蓝色的大气无法像吸收绿色一样吸收红色，所以蓝色和红色混合在一起就成了紫色。另外，因为太阳照射在暖色物体上会更加闪耀，所以秋天的阳光看起来更加金光闪闪。

冬天单调的颜色中也有一致性，即使是看起来对比很强的湛蓝天空和皑皑白雪，相互间也是呼应的。

到了春天，万物复苏，色彩也变得鲜活起来。冬天的单调色彩与明亮的新颜色交织在一起。冒出新芽的树木有了更多的红色；新鲜的小草和苔藓熠熠发光；潮湿的地面颜色更深，与天空形成更强烈的对比。

仲夏时节，艺术家通常会去海边，或者探寻其他田园风光之外的景象，因为当一切都是绿色的时候，就缺少了色彩的游戏。在田野和树林之

外，他寻找各种农舍、磨坊、谷仓、马厩，寻找溪流、有船的码头和它们的倒影、岩石和浪花等，这些风景色彩丰富、动感十足。画家也有可能画静物和花朵，或者画肖像和人物画，以打发夏日时光。

一致性对于画面的组织非常重要，我们需要一双善于观察的眼睛来发现和认识它。在这方面，我想提醒大家关注画家安德鲁·怀斯(Andrew Wyeth)的作品，他的作品不仅受到公众的喜爱，也得到其他艺术家和最严格的艺术批评家的肯定。怀斯沉浸在观察事物的乐趣之中，画面上的所有细节都经过精心安排，相互间搭配得很好。怀斯能够从日常物品中发现戏剧性和张力，充分说明了只要有敏锐的观察力，不用走很远就能发现绘画主题。

在光照方面，一致性意味着画面里的所有物体被相同的光源照射，所有明度都参考这个光源条件加以确定。自然界中所有事物的明度都恰到好处，都在它应该在的位置上，艺术家要向自然学习，不然他画的黑白关系可能会有不恰当的跳跃，颜色也可能会失真。另外，光照的一致性除了涉及明度关系外，还涉及光的方向。光源的方向决定了哪些是亮部、哪些是灰部，以及哪些是暗部和阴影。就因为忽略了这个原则，许多画家创作的本该是杰作的作品最后都沦为了平庸之作。



《玉米种子》(Seed Corn) | 安德鲁·怀斯

一致性对于画面的组织非常重要，我们需要一双善于观察的眼睛来发现和认识它。

如果有超过一个光源，问题就会更加复杂，比如，如果有两个光源，就会有两套明度梯度相互影响，需要同时考虑。如果超过两个光源，画家基本就很难想清楚了，这时候最好等光照条件改变，或者换另一个地方描绘对象。

如果光源明亮，那么反光通常会让深色的暗部变亮一点。画面中的反光会比直射光更加好看。与亮部大片的白色不同，反光让暗部有了微妙的明暗变化，凸显了暗部的形状。

如果我们认识到直射光和非直射光的特征，并将这些特征准确地表现

在画布上，我们的画面就会有统一性。光线信息准确，黑白关系到位，画面在明度上就和谐统一。另外，对光照的准确描绘也保证了质感和色彩的准确。如果对光照的描绘没问题了，画面依然不好看，就一定是设计和构图出了问题。

每幅画在风格上也应该保持统一。如果是抽象画，画面就应该始终抽象；如果是具象画，就应该始终写实。虽然可能有例外，但我始终怀疑不同风格混合在同一张画面上会真的好看。

如果创作的时候画家有个构思，那就把这个构思贯彻到整幅画里，不要半途改变主意，导致画面前后不一致。当然，有的时候过于正儿八经的画面会老套和无趣，为了避免单调，可以适当增加画面的趣味性，比如构思一些戏剧性的对比。在静物画中，将一件精致的珠宝和一些破旧褪色的拖鞋放在一起，可能会激起观众的想象力。不过也要注意分寸，比如画肖像画时，让一个女人戴着这件华贵的珠宝，然后坐在凳子上削土豆，就会显得不太协调。

设计中缺乏一致性会减弱美感。如上所述，抽象形式应当与其他抽象形式搭配，写实形式应当与其他写实形式搭配。如果把写实的素材简化为抽象素材，那么对画面中的其他写实素材就应该进行相同的处理。如果把一只写实风格的手画在一堆无生命的抽象形式中间，画面看起来就会像是稍加美化过的卡通画，不怎么好看。

从逻辑或情感方面说，一致性不过是个品位和常识方面的问题。如果一个人就是想画得很荒谬，他的确有这个权利和自由，别人也没法干涉他。

一致性还涉及塑造对象的不同方式，扁平化处理是一种方式，把对象画得立体起来是另一种方式。虽然有很多绘画尝试把这两种处理方式融合到一张画中，但我觉得它们没法兼容。在一些人的作品里，我见到圆鼓鼓的立体形象从扁平平面中冒出来，比如立体的头部从一个扁平的纸板、衣服或身体中伸出，或者立体的身体从扁平的石墙中探出，或者三维立体的

云彩在二维扁平的建筑物上飘荡，以及圆鼓鼓的烟雾从完全扁平的火车头中冒出，等等。这些作品没什么艺术性，因为里面完全没有一致性可言。但如果是配合扁平的平面，把人物头部也画得扁平，就像早期埃及艺术那样，那么可能从整体上来看画面也很有逻辑。

我们有时也能看到，为了呼应画布所在的平面，画家把物体进行扁平化处理，可能比起强调它的三维立体感，视觉效果更好。就像在建筑表面雕刻时，做浮雕可能比做圆雕更有美感，因为浮雕和建筑平面的关联更紧密。只有当雕塑和建筑表面彻底分开，处在三维空间里时，比如放在基座上的纪念性人物雕像，把它做成三维立体才有必要。

有一种危险，就是把画面里的所有物体都刻画得面面俱到，这可能导致画面最终反而不生动。有的时候，偶然和随意的效果能让画面里的对比更精彩。实际上我们也能有意安排这些偶然的效应，比如我们可以不把画面的每个局部都抠得很细，而留一些松动的地方，就像雕塑家会在作品的一些局部留下凿子的痕迹，尤其是在服装或布料上，这种未完成的细节不仅不会减少，反而会增加画面的美感。我们画家也能做类似的事情，让画面的某些地方更松弛。比如在一幅肖像画中，衣服可能没有头部画得那么精细；在一幅静物画中，作为陪衬的花没有主要的那一两朵花细致，或者物体后面的帷幔没有物体本身画得那么完整。这种经过安排的细致与松弛间的对比并不会损害画面的统一性，反而对提高画面美感有很大作用。

有位老师跟我说，画面最好能暗示出画家是在恰到好处的时机及时停笔的，这点很困难，因为有的时候我们总忍不住把所有细节都画完整，把每一片指甲甚至地上的每一个石子都仔仔细细地画完。为了避免这种情况，当画面的明度关系正确，色彩关系也和谐时，我们可以不那么扣细节，留一些余地，在差不多的时候就收手。而要想留一些未完成的局部出来，作画时必须整体地考虑，先从基本块面入手，再逐步细化，而且整个画面要同时推进，而不是一个局部、一个局部零散地画。一次只画一个部分，我们就没法获得即兴生动的画面效果。如果可以的话，我们始终要整体地思考画面，画面的每个部分都要和整体构图和谐融洽。

04 简洁性以及如何画得简洁

Simplicity and How to Achieve It

我们在追求画面简洁性和清晰性的时候首先要考虑画面主题，在选择主题的时候，我们要想清楚这个主题表现在一张小画幅（比如不超过5英寸×7英寸，即12.7厘米×17.78厘米的画幅）上效果怎么样。画面素材在这么大的画面上可以安排下吗？不使用小画笔能把画面主要内容表现出来吗？有些关键性的细节会不会太小了？如果我们不能在一张小画幅上快速地把内容大致描绘出来，那么肯定说明我们的画面设计得不行。如果我们的画面放在画廊里，或者在常见的客厅环境里看起来不错，那么我们站在1.8米外看画在5英寸×7英寸左右小画幅上的相同内容，视觉效果一定也不错。

尽管在小稿中我们一般只会简单画一下物体的轮廓和形体，但画面也应该设计得足够简洁，让观众站在3米远外也能看清楚画面内容。如果小稿画得足够清晰简明，那么把相同的画面挪到大画布上效果一定也不差。这就是为什么我们在画大幅作品之前一定要先画小稿。

如果你通常在室内画油画，那么有时候你就需要去户外画一些速写作为参考。这个时候记住不要花太多时间画大幅详细的油画草稿，用大号笔刷画小幅色彩草稿就行，主要关注色调关系以及图案设计。除此之外，用铅笔画点细节速写，再拍点参考照片就可以了。这样做更方便快捷，收集的资料也足够你完成最后的画作。

既然我们在最后的作品中会删掉大部分无用的细节，所以不妨在写生的时候就简化画面。如果你拍了参考照片，那么后续创作的时候还可以根据需要把删掉的细节再加回来。

我的亲身经历告诉我，户外光线条件往往一个小时后就会发生巨大改

变，所以画家最好在一个小时内就完成速写。如果要画太长时间，光线条件就会变，原来安排好的色彩关系也会失衡，画面就会越来越糟糕和不准确。比如夜色降临，光线氛围变得越来越冷时，这时我们就要有意地把画面往之前更暖的调子上改改。

也有的时候，黄昏的暖光让物体看起来逐渐变暖，这时候也不要两种光照氛围下的物体融合到同一张画面中，要么重新画一张速写，要么拍几张参考照片，对着参考照片中固定的色调画。总之就是选定一种光照条件，然后整幅作品都描绘这同一种光照下的物体，一点钟的光照与色彩永远不会与五点钟的相同。如果你要画黄昏的光照氛围，可以提前一会儿开始画，刚开始画的时候把物体画得偏暖色一点。但是这种做法需要你已经有相当多的经验与技巧积累，而且你还要会调整阴影的色彩，因为当黄昏光照条件改变后，阴影的颜色也会随之变化。

绘画的时候选择比较简单的主题描绘，能给我们省下一大堆麻烦。风景里常常包括了太多的树、石头、山、人、动物、建筑、云朵或者其他什么东西，实在太过复杂，所以我们必须删除一些不重要的元素。即使你喜欢满满当当的画面，也最好把一些元素分组归类成简单的图形。举个例子，山峰上成千上万的树木其实互相挨得很近，我们可以把它们视为一个整体，用两到三个形状概括，然后用几个大笔触刷出来。诸如此类的简化还有很多。

画面图案越是复杂，就越需要更大的画幅来容纳各种元素。绘画时，我们可以把简单的图案与复杂的图案进行对比，创造出很好的画面效果，但如果整张画上到处都是复杂的图案，到处都满满当当，那么就反而没有那些简洁有力的构图好看。

就像前面所说的，画家要么得简化他所看到的景象，要么得挑选更加简单的主题来描绘。或者他可以选择画物体的一部分，而不是把整个物体都表现出来。举例来说，他可以画一个谷仓而不是画整个农场，甚至是选择谷仓的一部分来画，然后在前面刻画一两个动物。大多数新手总是想把所有东西都画出来，而有经验的画家知道要集中精力描绘眼前场景中最有

意思的部分。

绘画就像写作，如果行文中到处都是繁复的细节，读者就会因为看不到故事情节的推进而烦躁。讲述者有可能会陷入琐碎的细节之中，而忘记了什么才是重点，画家也会犯类似的错误。

画家通过概括、简化和分组创造出现实中没有的画面，只有在这个方面画家可以超过彩色摄影术。写实主义艺术还可以继续存在，大部分原因就在于画家的这种创造力。那种只会奴颜婢膝地抄袭自然的艺术，已经被照相机取代了，艺术家要想生存下去，就不能只会照抄自然，而要学会画出自己所见之物的本质。他必须将事物拆解开，必须找出赋予它生命的东西，必须发现这个事物为什么吸引他，必须知道他为什么想画它。如果是事物的构成或形状让画家感兴趣，他就要在画面上强调这个方面；如果是物体的颜色让他激动，他就要在画面上主要表现颜色。有的时候，物体的构成和结构很有意思，形状组合充满韵律，但颜色可能很无聊。这个时候画家可以利用眼前物体的形状，然后强化或重新组织色彩，将好的颜色添加到好的构成里，让画面更加精彩。

将事物拆解开分析，就像机器不太好用的时候把机器拆开检修。如果机器的某些部分性能不太好了，我们就用新零件替换它。我们把灰尘清理干净，再把各个部件重新组装回去，这样机器就又能正常工作了。从自然直接拿过来的主题很少有完美无缺、什么都不要修改的。在拆解绘画主题的时候，画家需要决定什么是他画面的重点，什么让他的画面真正吸引人，然后把其他不重要的部分删除或者弱化。

当艺术家观察他的绘画主题，然后考虑如何从中加工出一幅好画时，他的创造力就得到了展现和发挥。这个过程与他看另一位艺术家的画作一样，在欣赏他人作品时，画家会问自己：如果我自己来重新画这一幅画，我该怎样做才能把它画得更好？画家会用自己的语言来重新阐发他所看到的事物。以这种方式面对自然，他可能会对自己说：这个地方可以加强对比，另外这个地方可以仔细刻画。而且他会结合自己个人的绘画技法来思考绘画主题，比如绘制一个主题时适合先上一层厚重的底色，绘制另外一

个主题时适合强调色彩或形状间的微妙组合关系，等等。我们可能无法清楚地知道画家到底在想些什么，但我们清楚地知道，当我们满怀期待地创作一件艺术作品时，那种激动的心情会油然而生。

不过很多时候，最终的画作无法达到画家的预期。这可能是因为画家动手操作前无法把绘制过程中遇到的所有事情都提前考虑到。比如当他专注于刻画明度、色彩或形体时，他原本期待的其他一些效果就会消失。他最初观察风景时可能感受到了事物本身的统一感和美感，但一旦动手来画，就要考验画家的能力和理解力了。观察时主要看眼力，但动手来画就是个技术活。没有人的手头功夫能完美无缺，或者能将看到的所有精妙之处都表达出来。



《套马》(Lassoing Horses) | 托马斯·本顿(Thomas Benton)

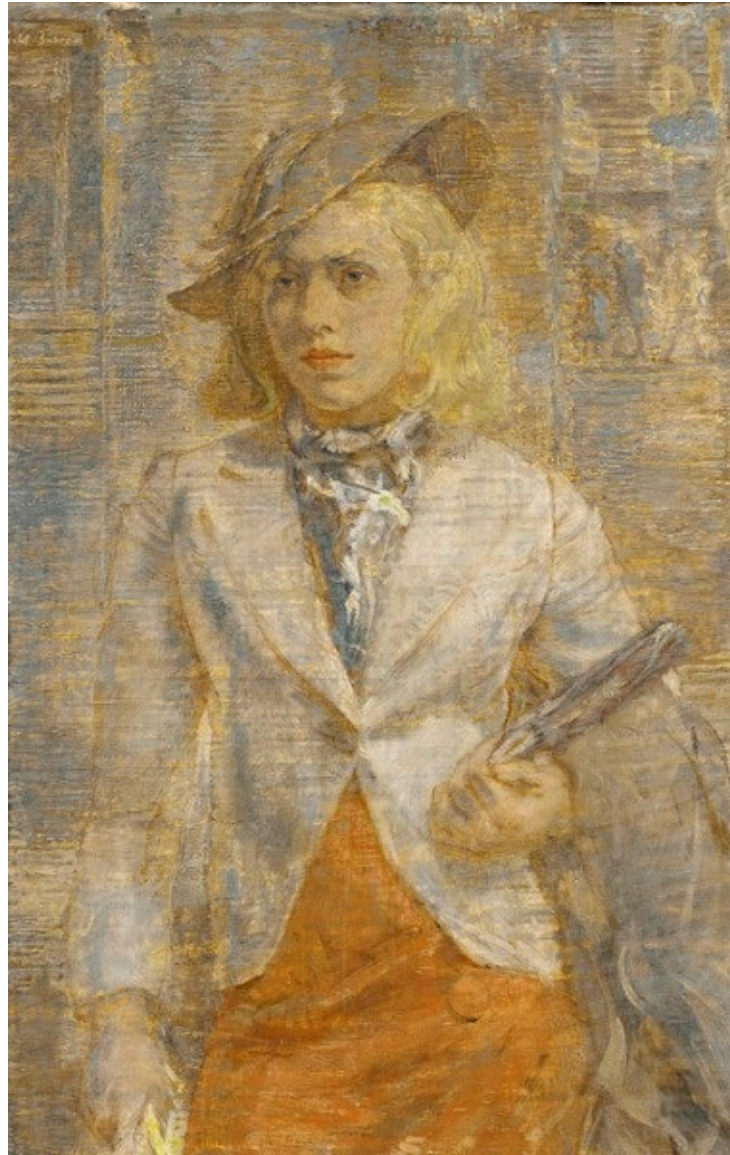
在拆解绘画主题的时候，画家需要决定什么是他画面的重点，什么让他的画面真正吸引人，然后把其他不重要的部分删除或者弱化。

当我们最初欣赏一处场景时，我们通常是被场景的整体氛围打动，进而选择描绘它。但是，当我们开始描绘时，我们开始关注那些一开始没看到的细节，渐渐地，由于过度关注这些繁复的细节，我们可能忽略了最初对风景的整体印象，而一开始我们是为了这种整体感受而不是为了细节才决定画它的。这里常常有一种因小失大的危险。我们的手可能越来越沉重，最初的兴奋可能逐渐变成失望，甚至是沮丧。只有一种方法可以解决这个问题，就是稍作休息后再画。想想你从哪步开始走上了岔路，从哪里开始忘记了最初的整体印象。把那些阻碍你表现第一印象的东西都删掉，只保留那些让画面更清晰有力的元素。比如你想描绘一栋建筑物，第一眼看的时候你没有注意到它到底有多少小小的窗户，随后绘制的时候，为了防止画面过于繁杂拥挤，你可以把这些窗户或者其中一些窗户的明度画得和主建筑的明度差不多，这样就不会破坏总体印象。比如你的场景中包含一大片水系，你可以删掉水面中的各种小波浪，专注大的形状，改善画面整体效果。再比如画人物的时候，手部常常细节多，很难画，虽然你不能完全省略手，但你可以用一种印象派的方式简化对手的表现，或者把手画成握着的姿势。要学会检查你的绘画对象，看看到底可以省略多少不必要的细节，让你的构图更加整体和简洁。

我们的分析能力得一点点培养起来，光靠规则和公式是不够的，尽管它们可能有点用，但靠品位和经验支撑起来的聪慧，对我们的帮助才最大。我们或许可以跟一位老师学习一段时间，但世界上所有老师都会受到个人视野和能力的限制。现在学校里很重视艺术，坊间也有许多专门给业余爱好者以及新手教师开的艺术学校和暑期课程。但问题是，到底有多少创意是可以被直接教授的？创意要么是天生的，要么是靠个人持之以恒的兴趣、学习以及努力培养出来的，很难直接教会。

除了为简化而减少放进画面中的元素，对于放进画面中的元素我们也要仔细考虑。许多艺术家，尤其是那些有商业经验的艺术家，总希望把画

面中的每个细节都画得尽善尽美，他们给予画面各个部分同等的重要性，也就是说各个部分都是主角，没有配角，每个元素都在尽力吸引观众的注意力，导致整体画面看着很累。所以说，画家一定要在画面中找到关键元素，着重强调它，然后弱化其他元素。



《年轻女人》(Young Woman) | 伊莎贝尔·毕晓普(Isabel Bishop)

画人物的时候，手部常常细节多，很难画，虽然你不能完全省略手，但你可以用一种印象派的方式简化对手的表现，或者把手画成握着的姿势。

所有画面都应该有个视觉焦点。得有一个物体或者一组物体对你的画面主题以及画面设计来说最重要，这就是画面的视觉焦点。把这里刻画得最细致，颜色画得最精美，其他地方则弱化。如果其他地方太引人注目，那么可以减少一些高光，让明度更接近一些（减弱明暗对比），让边缘更模糊点，或者减弱色彩的鲜艳程度。



《起风了》(Breezing Up) | 温斯洛·霍默(Winslow Homer)

所有画面都应该有个视觉焦点。得有一个物体或者一组物体对你的画面主题以及画面设计来说最重要。

有一种简化对象的重要方法，就是尽可能平面化地去概括图案或色块，不要过分塑造，把亮暗面区分得过多。可以把亮面作为一个统一的面，中间灰调作为一个面，然后暗部作为第三个面，简单地加以刻画就行。我并不是说这些面应该均匀无变化（它们可以而且应该色彩上的变化），而是说明暗二分后，再用灰面加以过渡衔接，画面就会更加简洁有力。

海报在平面化和简化图形方面做得很好，所以总是极具视觉冲击力。虽然一幅画不能画得像海报，但在某些方面可以向海报学习。有些画作充满了微妙的明暗变化，而在大的图形分割以及整体画面构成方面做得不好，以至于从远处看时，画面效果很差。我们可以在大的图形里面刻画微妙的细节与明暗调子变化，但不能因小失大，破坏总体构成关系，而应该反过来用大的图形统合这些小细节。可能没有画家会像柯罗 (Corot) 一样在画面中塑造那么多微妙的调子，但我们看他的画就能发现，他的作品依然维持了明晰的图形分割和画面构成关系，实际上，图形构成始终是他画面的基础。

埃德加·德加 (Edgar Degas) 是另外一位图形、色彩和设计方面的大师。他的色粉画充满了破碎的图形，但这些图形几乎是平面的，虽然色彩丰富，但明度很接近，所以还是很和谐的，而且只要对画面设计有帮助，他会毫不犹豫地让人物从画面中消失。

霍华德·派尔 (Howard Pyle) 是最早意识到图形安排重要性的美国插画家之一。如果我们研究他的作品，就会注意到，他非常重视将亮色、中间色调和暗色分割成大面积的区域。在有的作品中，他会在灰色调的基色上放入亮色和暗色；在另外一些作品中，他会在暗色调为主的底子上加入灰色和亮色。派尔利用四种不同的明度，向我们展示了以下几种色调组合方式：

1. 用亮色衬托中间色调与暗色；
2. 用浅灰色衬托亮色和暗色；
3. 用暗灰色衬托亮色、暗色和浅灰色；
4. 用暗色衬托亮色和灰色。

这些模式就是画面图形安排的核心了。举个例子，我们可以把整个画面都安排在阴影中，形成统一的暗部，然后留出被光照到的部分形成亮部；或者在风景画中，让整个前景处在阴影区域，让远景处在亮部，或者

反过来，近景亮而远景暗。另外，我们还能利用天上云彩在地上的投影，以及高明度的直射光和反射光，制造有趣的图案。

在一张画面中，我们可以把简单的图案与复杂的图案搭配着使用，但是千万不要用同样的方式处理所有区域。假设你要画一个布满石头的河床，石头很破碎，河的两岸是山峰，里面同样有繁复的形状，然后山峰的上方是天空，天空中有琐碎的小云朵。到处都是复杂的图形，这时候你就要学会简化一个或几个区域。如果河床是你最想在画面中表现的部分，就着重刻画这里的细节，然后把山峰以及云朵画得轻松概括一些，不要有太多复杂的形状。甚至你可以把云朵全部删除，形成更好的详略对比效果。大自然提供了大量的材料供我们挑选，我们不可能把看到的一切都原封不动地画下来，所以我们必须得主动选择。另外我们还要调整 and 安排图案的对比，设计出和谐的构图，最后还要用铅笔或画笔完成画作，这三个层面决定了画家的水平高低。

在考虑了主题的图形安排后，接下来要考虑物体的分面问题。边缘线确定了物体的分面，让每个物体清晰可辨。分面要越简单越好。跟雕塑家一样，画家要删除所有不必要的边缘线，减少分面，让形体更简洁明快，更有韵律感，甚至有的时候为了更好地表达想法，可以将物体进行适当的扭曲变形。



《舞台上的排练》(Rehearsal on the Stage) | 埃德加·德加

埃德加·德加是另外一位图形、色彩和设计方面的大师。只要对画面设计有帮助，他会毫不犹豫地让人物从画面中消失。



《芭蕾舞教室》(Ballet Class) | 埃德加·德加

如果一个物体的表面有太多繁复琐碎的分面，我们就要把这些分面简化成更大更完整的面。就像衣服在熨烫之后会变得更加好看，因为那些小褶皱被烫平了，衣纹更少更平顺，线条更加简单，所以也就更具美感。如果我们描绘衣服的时候添加了太多细节，衣服就会变得邋遢，看起来需要

熨烫，画面也就失去了美感。诚然我们画衣服的时候不能把布料画得像铁板一样光滑，但也不能在上面塑造过多细碎的皱纹。绘制其他物体时，道理也是相同的。划分块面的时候，数量足够到能识别物体就好，不要画得过细，要在物体变得琐碎杂乱之前及时收手。

即使是头部，画家也可以用大的块面去概括，而不会丢掉基本的形体感。就像画窗帘的时候你会首先找到窗帘的基本明暗形状，画头发的时候也是这样，首先你要区分出亮面、灰面和暗面的形状，然后加入适量的细节，足够暗示出头发的特征就可以了。暗部往往比亮部还要简化，因为细节和质感主要集中在亮部，而暗部则更朦胧模糊，没有太多细节。另外，如果在亮部画了太多灰色或暗色，画面就会变脏。

通过对边缘的处理可以完成大部分简化画面的工作。如果我们画了太多尖锐锋利的边缘，画面就会支离破碎，缺少大而完整的块面，画面的表现力也就减弱了。很多物体的边缘其实可以处理得若隐若现，然后融入浅色或深色的背景中，这样画面就会更加统一。而画家的任务就是将这些该融合的部分融合到一起，让它们形成更完整的图案。

最后，我们还可以通过减少明度数量来简化画面。一幅只用三到四种明度的画面会比一幅用了很多明度的画面更简洁，更有感染力。在纯白和纯黑之间我们能画出十五到二十种微妙的明度变化，但只要稍微站远了看，这些微妙的明度就会融合成一个从白到黑、连续变化的明度带。同样，如果画面中的明度变化过于细微，稍微站远了看，许多东西就会模糊在一起，减弱画面的构图和设计效果。

最好就使用大概八种明度，然后一个图形使用两种明度。这表示我们一幅画里只有四个图形，但我们并不是只能把画面划分成四个区域，因为图形之间可以根据画面需要互相交错分割。另外，一些图形虽然明度上统一，但还可以借助色彩再加以细分。其实利用少数几种明度和色彩，我们就能创造出无数种不同的设计。

跟其他类型的绘画相比，画肖像画和静物画时画家更容易安排和设计

画面。画肖像画的时候，画家可以调整模特的服装、背景和配饰，根据自己的想法组织亮部、中间色调和暗部的图形。比如画家要画一个穿着白色缎料衣服的模特，那他可以选择一个中间调或者暗调的背景。如果模特的服装以及头部细节足够丰富，那么画家可以把其他地方的图形加以简化。如果是静物画，事情就更简单了，因为我们周围充满了各式各样的静物，五颜六色，画家可以随意选择他喜欢的来画。

05 画面设计 Design

设计可以指对形体本身的呈现和表达，比如雕塑中的设计；也可以指对形体表面装饰的处理，比如平面花纹的设计；或者是对于二维画面中物体的安排，比如利用明暗法和透视原则让物体看起来更有三维真实感。

因为绘画时，我们要在二维平面上表现三维物体，所以我们更关心二维层面上的设计问题。至于立体设计，就交给雕塑、陶艺或者其他艺术形式考虑吧。不过，不管是什么层面的设计，都涉及以下这几个关键问题：形体的简洁度、平面、色彩和质感。

现在，让我们暂时忽略中间灰调和阴影这些塑造物体体积时考虑的细节问题，先重点关注物体亮面区域和暗面区域之间的平面构成关系。

我们的设计是为了达到什么目的？是为了创造美而进行整体的设计，还是用整体中的一部分装饰性元素来美化整体（比如室内装潢）？有的时候，我们安排周围环境，让它和画作的设计协调，但更多情况下，我们要配合周围环境来设计画面，让周围环境更美。不管是哪种情况，我们都要尽力实现画作设计与画作所处背景（画作可能悬挂在背景上，也可能直接画在背景上）二者间的和谐。

现代家居装潢中，挂抽象画总是不错的选择。不过现代或当代家居房间里的墙面一般都很简洁，配合任何精心绘制的画作都会很不错。但如果是那种贴了墙纸的背景墙，上面有很多图案和花纹，那么可能只有那种传统的肖像画或者花卉画挂上去才会好看。至于那种精心装饰的金框画，可能放在哪个现代家装环境中都挺不协调的。

如今室内装潢的趋势是朝着轻快的风格发展的，墙壁、天花板以及地板都更加简洁明快，然后纺织品、家具和装饰物上可能会有一些飞溅的抽象色彩。那些适合过去深色橡木装潢风格的画作并不适合现代家居环境。

所以现在的写实主义画作，如果想与抽象画在墙面装饰画方面一较高下，就必须让自己的颜色更加生动，构图更加整体，然后灰色调少一点，对形体立体感的塑造少一点。

当代室内装饰风尚也不再喜欢那些非常华丽的洛可可式镀金画框，而更偏爱简单的或者石膏材质的边框，而且画家也更倾向选择平整宽大的边框，而不是老式狭窄凸起的画框。总之，一切以简洁为准。

现代艺术很好地说明，我们只需要非常少的素材就能画出一幅画。在抽象绘画中，少量的几个搭配协调的平面色块就能产生良好的视觉效果，相同的道理也适用于写实主义绘画。那些比较传统的画家，如果能不带偏见地从抽象画中学习这些原则，然后运用到自己的画作中，也能大大提高自己的绘画水平。

对我们画家来说，画什么固然重要，但我们怎么画它，以及为了什么目的画它，也同样重要。有时候，对于主题的处理方式甚至比主题本身更加重要。画家依然可以自由选择自己最感兴趣的主题来描绘，他不必因为一些现代艺术家画小丑或者肥胖的裸体就也得画这些主题，如果他喜欢画风景或花卉，那么他依然可以画这些东西，但他可以学习一些新的作画方法。学习现代艺术，并不意味着复制现代艺术家的画作，就像学习文艺复兴绘画，并不意味着复制提香(Titian)或者波提切利(Botticelli)的作品。学习不同的艺术，更多是为了接触不同的绘画风格，从中汲取养分，提升自己。



《沿着高速公路》(Along the Thruway) | 威廉·帕尔默(William Palmer)

现代艺术很好地说明，我们只需要非常少的素材就能画出一幅画。在抽象绘画中，少量的几个搭配协调的平面色块就能产生良好的视觉效果，相同的道理也适用于写实主义绘画。

今天，我们可能还会希望自己能画得像英国肖像画家庚斯博罗(Gainsborough)那样好，但殊不知绘画观念已经悄然发生改变。虽然肖像画本身不会过时，但有时过于正式的绘画方法会让它们显得俗套。如今我们生活在一个追求随性和效率的时代，我们的画作也要随之有一种轻盈、即兴和印象派式的特点，否则就会显得与时代脱节。

过往画家使用的一些图案或风格，如今已经不再适用。比如在过去，

画家经常画女性穿着高贵的低领长裙，手上拿着一串珍珠。但现在，我们更多会画女性坐在躺椅上看书或翻阅杂志的形象，或者画她正在插花、遛狗、骑马或者做其他符合其个性的事情。我们不必模仿约翰·辛格·萨金特(John Singer Sargent)、威廉·梅里特·切斯(William Merritt Chase)或其他任何前辈画家，我们的画作必须是当代的，越与时俱进越好。

在美术领域，艺术家真正需要做的就是与时俱进地更新自己的观念。我们需要的是态度和想法的革新，而不是绘画主题的改变，前者对我们帮助更大，也更容易催生新的绘画技术。



《在威廉斯堡大桥下》(Under the Williamsburg Bridge) | 曾景文(Dong Kingman)

对我们画家来说，画什么固然重要，但我们怎么画它，以及为了什么目的

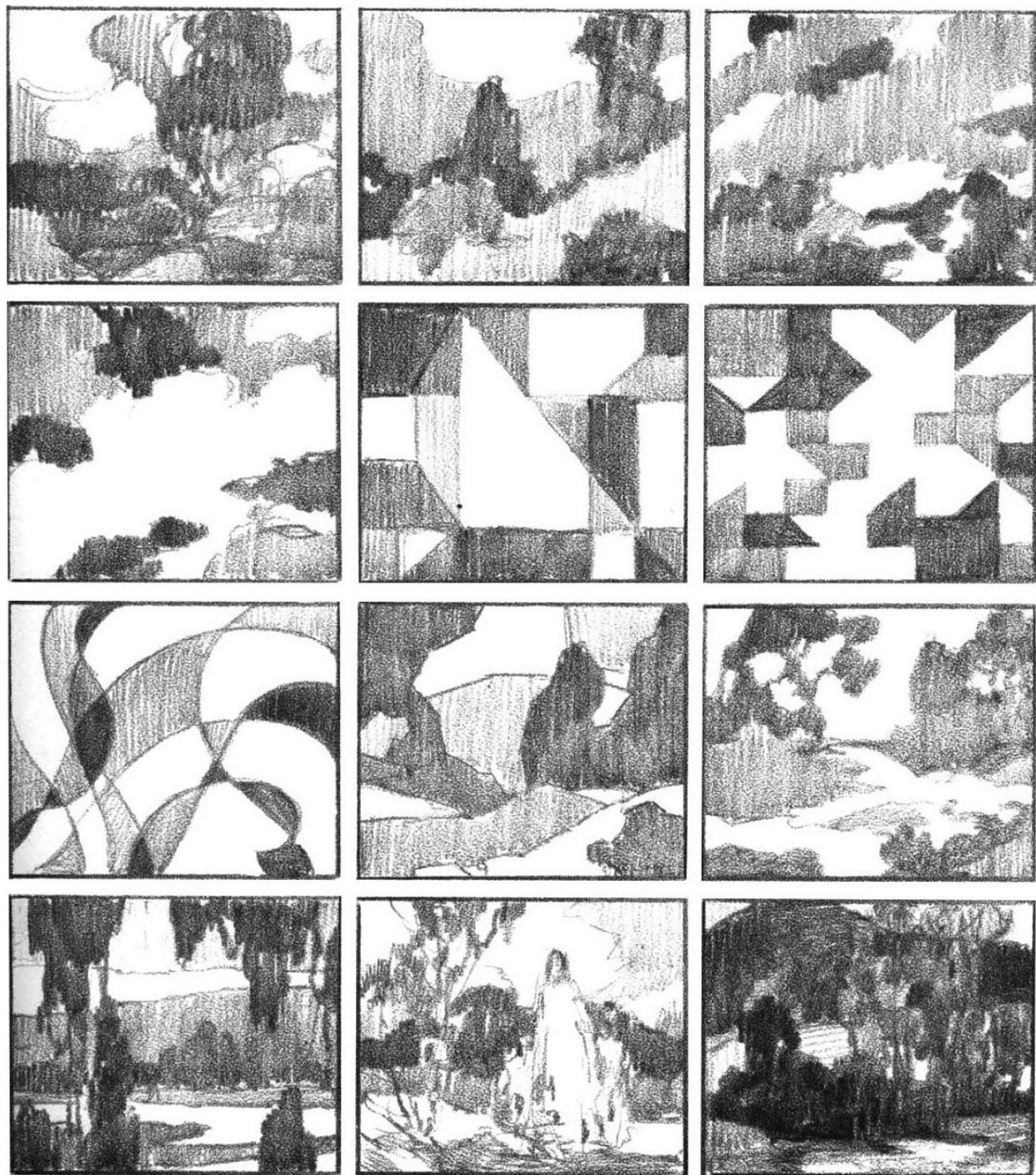
画它，也同样重要。有时候，对于主题的处理方式甚至比主题本身更加重要。

当我们谈到主题的实际设计时，列出我们不应该做的事情，比试图准确说出我们应该做什么更加容易，因为每个艺术家都必须发展出自己的个人风格，所以具体应该做什么也因人而异。但是有一些基本的规则，我们几乎都要遵循。首先，在构图中，不同图形区域的大小、形状和色彩应该有所区别，比如绘制户外风景时，天空区域和地面区域之间就应该有差别。然后我们要避免把物体从正中间切割开的情况。我们还要让大的形状与小的形状互相配合，形成和谐的视觉效果，比如近处的大形状可以搭配远处的小形状。另外，在写实主义绘画中，要首先确定消失点和视平线，然后整幅画都参照着它们画。在抽象绘画中，要学会组织色彩和质感，它们和图形设计一样重要。还有不要画过分夸张的比例关系，比如前景画一个非常大的头，远景又画一些非常小的人物，因为我们的眼睛（甚至照相机）很难同时聚焦到非常近的近景和非常远的远景上。

每个好看的构图都会给观众的眼睛提供一条欣赏的路径，并且尽力让目光停留在画面上，停留得越久越好。这条路径叫作视觉路径，或者视觉线。规划这条路径是为了控制观众欣赏画作的视觉。通常我们只会给眼睛提供一个进入画面的入口，以及一个离开画面的出口。这就好像是我们走进现实中的一处风景，我们会选择一个入口和一个出口。我们会把入口设置在画面底部，然后通过对线条、边缘、点和画面重点的安排，让眼睛舒适地看到画面主题和视觉焦点，最后从画面上方的出口离开。如果视觉在画面中间被什么无法通过的物体阻拦了去路，就应该用线条和点引导眼睛绕过这个物体，然后在旁边放上其他较小的物体引导眼睛再次往上看。如果是一棵树阻拦了视线，那么可以在树的一侧放上低矮的灌木或岩石，然后在另一侧留出空隙让眼睛看向远方。在肖像画中，所有的线条都应该指向头部，因为头部就是视觉焦点，所有放射状的视觉引导线都应该把目光引导到这里。即使是静物画，我们也可以把物体摆放得引人入胜，设计出一条舒适的视觉路径。

在抽象艺术中，视觉路径就不是很重要。因为抽象艺术基本放弃了三维深度，所以观众眼睛就停留在二维画面上，就像看其他平面设计一样。

寻找合适的画面布局



设计和图案对每幅画都是必不可少的。在选择了一个主题之后，画家应该画一些实验性的草图，尝试用三到四种明度分割方形画面，调整各种图案，直到找到一个舒适平衡的画面布局。这个过程很有意思。



《八月的边缘》(Edge of August) | 马克·托比(Mark Tobey)

在抽象艺术中，视觉路径就不是很重要。因为抽象艺术基本放弃了三维深度，所以观众眼睛就停留在二维画面上，就像看其他平面设计一样。

有的时候，观众的视线可能会被投影及投影边缘、地面上的车辙、水坑、小溪、枯木、光秃秃的几块空地或者花朵所引导，会顺着画面中的道路前进，穿过小径，经过篱笆，走向大门等。另外，在画面所描绘的一片开放地带中，比如一处平原或沙漠，甚至是一处海洋环境中，画家也可以组织出一条视觉路径。以海洋为例，尽管这里没有路，但总会有凸出的岩石、破碎的浪花、海浪的暗面、狭长的陆地、鸟、船和云朵等各种元素，画家可以利用它们引导视觉。千万不要让观众的目光从画面中央直接看上去，而不做任何停留。如果我们在画面中画一道铁轨，观众就很容易顺着铁轨观看，眼睛直奔上方的地平线，这时候我们就要设法让观众的眼睛在铁轨两侧游走，再慢慢上升到天空，天空处也可以再安排一些有趣的云彩，让观众多看一会。然后画家要通过各种手段阻止观众的目光从画面边缘处溜出去。如果你有一座直达画面边缘处的山峰，就可以在上面画一棵树阻拦视觉，或者用一朵云柔化边缘，或者画一只鸟把视觉引导回来。飞鸟、悬垂的树枝或者漂浮的云朵都是组织视觉路径的好元素。另外，袅绕的烟雾也能起到相同的作用。对于这样的细节处理，并没有绝对的规则可以遵循，画家需要发挥自己的创造力，最终的目的还是有意地安排出一条视觉路径。

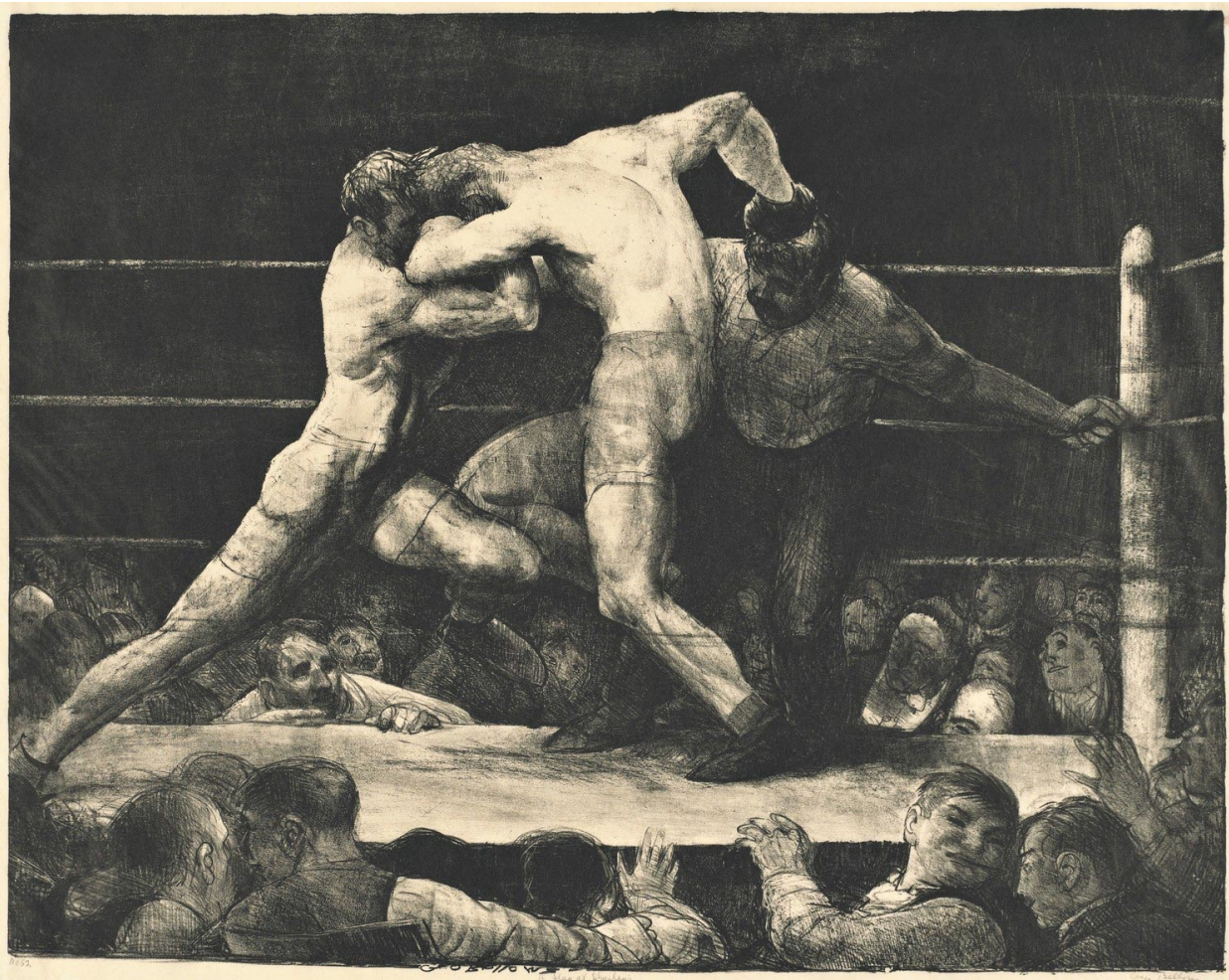
最好不要画两个非常类似的物体，如果我们必须画一对物体，就要分出主次，让其中一个占据主导地位，另一个附属于前一个。尽量不要有两个物体势均力敌、平分观众注意力的情况，除非二者确实处在竞争状态，比如两个拳击手、两个战斗的军队或动物，以及其他敌对力量，等等。但即使是画两个拳击手，描绘他们相互钳制（或者一上一下）的状态，也比描绘他们两人面对面站着要好很多，因为前一个画面更有整体感。同样的道理，如果我们画两个差不多的圆形湖岸，加上它们在水中的倒影，看起来就会像是两条鲸鱼正在碰鼻子。画双人画像，尤其是画两个男人或者两

个女人的画面，很难画得出彩。但如果是画一个妈妈和一个孩子，就比较容易出效果，因为两个形象在大小上有主次之分。如果你一定要画两个人物，那么可以让其中一个站着，另一个人坐着，或者让一个人穿黑色衣服，另一个人穿浅色衣服。总之，要想方设法避免两个人或者两个相似的物体在画面中具有同等的重要性。

把一些形状重叠组合到一起，也是一种提高画面设计统一感的好办法。这个方法让画面更加整体，视觉效果更强。不管有多少个单独的形状，都可以互相重叠组合，简化成少数的几个图形。最后一章我们会详细讲这个问题。

永远不要把头或其他重要的东西放在画面的正中央，要把它往上下左右方向稍微移动一点。在肖像画当中，把头部放在画面正中央，看着会很不舒服。这样放，感觉头部就成了靶心，观众的目光完全集中到这里，很难往其他地方看，而且这个位置太靠下了，感觉人物即将向下跌出画框。也不要让头部的位置与上方、左侧和右侧这三边画框的距离相等。

也永远不要把头和肩膀放在正对着观众的位置，这样会让人感觉画面里的人物正对着行刑队，或者正在拍摄证件照。这个道理更加显而易见，但是很多画家却没有意识到，所以画了很多差劲的肖像画。



《夏基擂台上的雄鹿》(A Stag at Sharkey's) | 乔治·贝洛斯(George Bellows)

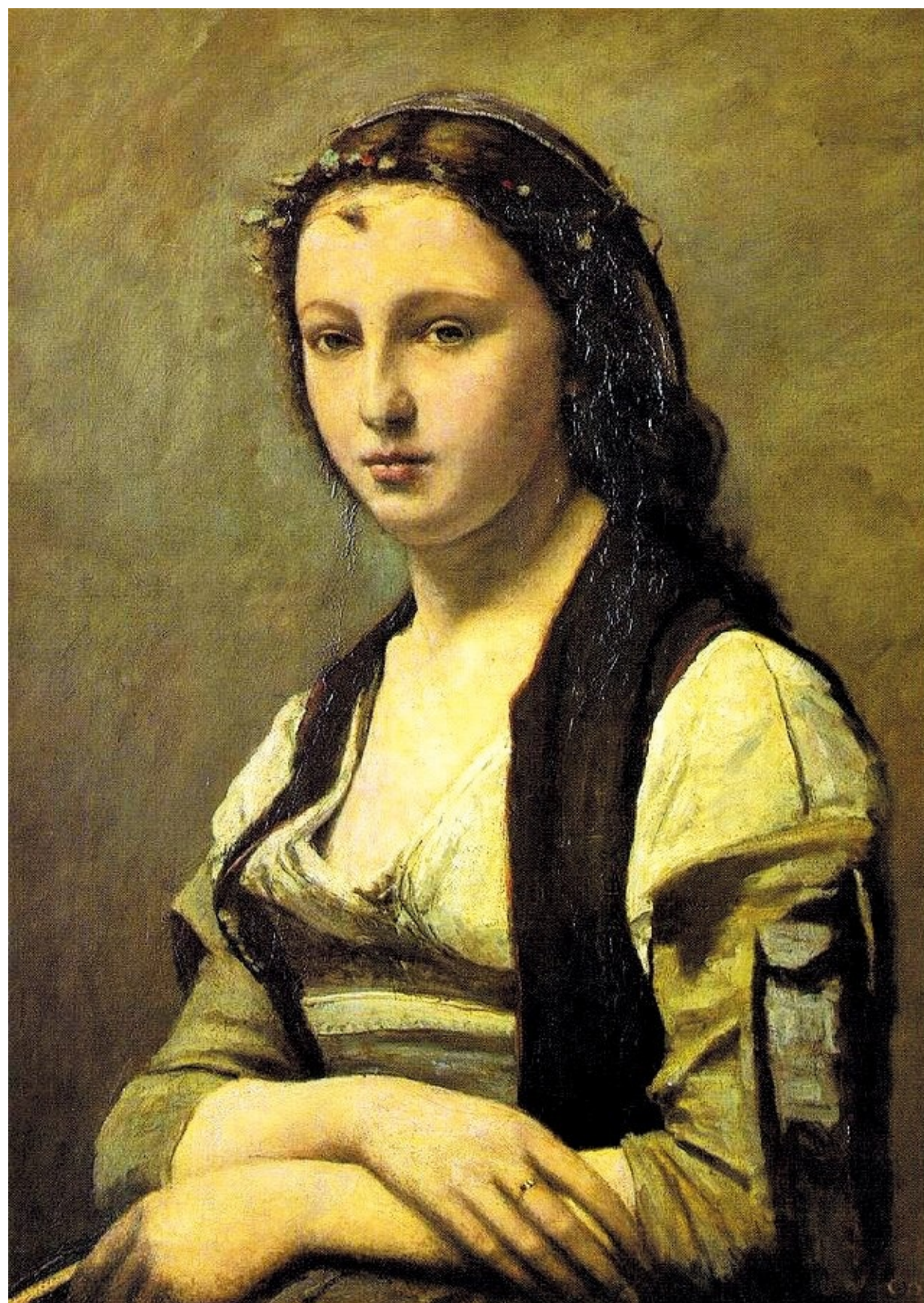
即使是画两个拳击手，描绘他们相互钳制（或者一上一下）的状态，也比描绘他们两人面对面站着要好很多，因为前一个画面更有整体感。

如果我们尝试分析绘画对象带给我们的感受，我相信我们可以在画面设计阶段完成很多事情，因为作画时画面的情绪和气氛也非常重要。如果主题是宁静的，我们就应该多多强调水平线和纯净平和的色彩；如果主题是让人激动的，我们就应该多用动态的曲线、大块的形状以及强烈的对比色；如果主题是战斗和混乱的，我们就应该多用大胆的笔触、矛头状的造型以及戏剧性的颜色并置。



《阿尔伯特·沃尔夫的肖像》(Portrait of Albert Wolff) | 朱利斯·巴斯蒂昂-勒帕热(Jules Bastien-Lepage)

永远不要把头或其他重要的东西放在画面的正中央，要把它往上下左右方向稍微移动一点。也永远不要把头和肩膀放在正对着观众的位置。



《戴珍珠的女子》(La Femme a la Perle) | 让·柯罗 (Jean Corot)

在画面构图中，如果我们想表现纯粹的美，那么可以多用“S”形曲线。“S”形曲线是所有线条中最美的，它带着运动的韵律感，同时不失优雅，它的动态很温和，不是那种急速的运动。绘画表现中，直线的动态最迅速。但是，即使是箭在空中划过的轨迹也是曲线而不是直线，而箭的运动已经是眼睛可以观察清楚的非常快的运动了。任何更快的运动物体，比如子弹，眼睛都很难看清。

现代艺术学派不断谈论现代绘画的情感效果，但写实主义绘画也同样具有情感效果。线条能表达情绪，形状、色彩、明度以及画面的故事也能传递情感。我们每天都会受到这些东西的影响，有的时候我们能意识到这些影响，有的时候我们并不知情。在我看来，监狱里面的灰色墙面本身对于囚犯来说就是一种处罚，整天不见阳光和色彩，人会发疯。在我看来，灰色是一种和死亡相关的色彩，腐烂的树干和霉菌就是灰色。灰色既是所有颜色的混合，又是所有这些颜色的缺失。它是不祥的，就像阴郁的天空和死气沉沉的水面。不过，在大自然中灰色也有其作用，作为其他鲜艳颜色的衬托，没有什么东西可以取代灰色，灰色是众多颜色中最有用的中和剂和修饰剂。

大面积使用同一种颜色会让画面无聊，大自然教导了我们如何搭配不同的颜色以取得平衡。比如，冷色可以抵消暖色的效果，就像寒冷可以抵消炎热。我们只有在开始了解大自然之后，才会逐渐明白成长与腐朽、生命与死亡之间的平衡，而绘画最大的魅力就来自不同力量之间难以捉摸的微妙平衡关系。

画面中的平衡不仅可以是情感上的，也可以是画面编排上的。比如，只有当画面中有一些完成度比较低的部分时，那些细致完整的部分才显得好看；与精细的线条形成对比，大胆的线条才能体现出力量感；与安静的色彩形成平衡，鲜艳的颜色才会更加光彩夺目；与大块简单的区域拉开差距，画面中的细节部分才显得生动有趣；有规整的底层结构作为支撑，那

些自由的形状才显得真实可信。诸如此类的平衡关系在绘画中有很多。



《空闲时间》(Idle Hours) | 威廉·梅里特·蔡斯(William Merritt Chase)

与大块简单的区域拉开差距，画面中的细节部分才显得生动有趣。

我们必须同等重视画面对象的特征，以及描绘这些特征的方式。对象特征应该用最简练的画面语言去表达，否则画面就会失去表现力。如果物体表面的细节对于表现对象特征来说很有必要，那么花时间去刻画这些细节就是值得的。但是如果对象的结构更加重要，那么添加大量的表面装饰性细节可能反而削弱了对象的特征。比如动物的特征往往通过其身体的线条以及优雅的动态加以表现，精准地复制其皮毛纹理相比之下可能作用不大。再比如树木的特征往往通过其树枝生长趋势、与其他元素的位置比例关系加以体现，过分关注每片树叶的形状以及树皮上的纹理，反而可能事倍功半，这样的细节可能在植物图鉴中必不可少，但在绘画中却妨碍了创

作的自由。画家的工作并不是如照相机般如实记录所有细节，而是更深刻地表现物体的特征。

写实主义绘画比抽象绘画更容易表达情感，因为抽象绘画的创作更依赖知性而非感性。任何事物都能给我们带来一种独特的感觉，甚至一天中的不同时刻也是如此，比如说早晨、中午和黄昏，都有不同的光影和色调特征，传递着不同的感觉。构思画面时，知性分析和感性情感都发挥了作用，我们很难判定什么时候知性分析让位于感性情感，让感性情感在构思中发挥主要作用。但无论如何，画家将对物体的感受传递给观众很重要。光线和色彩可以传递这些感受，画面布局以及对物体特征的刻画也能传递，当然，最重要的是对情感的直接描绘。

作画时，直接照抄自然是一种情况，以自己的方式在绘画中诠释自然则完全是另外一种情况。从大处着眼，用大的体块和平面自由自在地描绘自然，这样艺术家能更生动地表达自己，以及自己对事物的感觉。如果我们太关注不重要的细节，那么画面的整体感觉可能会被各种分散的细节掩盖。比如在风景画中，大的感觉肯定是太阳照射着整个环境，蓝色的天光把影子染成蓝色，远处的树木受到大气透视的影响，植被下的土壤很肥沃，我们能感受到这是一年中的某个时节，一天中的某个时刻。那些小的细节，比如到底有多少棵树、多少朵花和多少株草，其实并不重要，我们把它们分成组，放在整个风景画的总体氛围中描绘就行。



《沼泽中的小屋》(Shed in the Swamp) | 查尔斯·伯奇菲尔德(Charles Burchfield)

树木的特征往往通过其树枝生长趋势、与其他元素的位置比例关系加以体现，过分关注每片树叶的形状以及树皮上的纹理，反而可能事倍功半。

我在这里讨论这些事情，是因为绘画里的构图和设计并不是简单的几个硬性规则就能规定清楚的。如果没有画家的创造性（至少需要一点），没有画家的独特感觉（这也不是规则可以规定的），我们的作画就变成对自然事实的被动记录，没有灵魂。

我个人认为画面设计比画面主题更加重要。不管是什么主题，只要我们花时间仔细考虑，总能设计出有趣的画面。我们有各种途径把画面设计

得精彩，比如元素的摆放位置、图案、明度、线条、运动感、色调等。我们通过这些画面设计赋予画面主题内在的灵魂。

有很多人试图把设计简化成数学体系，比如各种动态对称理论以及其他关于这个主题的书籍。这些研究可能对我们的设计有帮助，但是它们不能替代我们对自然本身的深入思考。大自然中，我们能发现很多为了实现某些目的和功能而出现的设计，比如鱼为了游泳，鸟为了飞翔，它们的身体都进化出了相应的适应性特征；许多植物的形态设计也是为了与它们的生存方式相适应。

美国画家乔治·伯里曼(George Bridgman)在一堂人体写生课上对我说：“孩子啊，虽然你画了一条腿，但你没有把腿的设计画出来。”伯里曼的意思是说，腿部各个结构的设计，它们的大小位置关系都是为了发挥出腿部的功能。骨头的曲度和长度都是为了配合其他结构发挥作用。肌肉的分布也是为了让腿部的活动最有效率，在腿部运动需要更多力量的地方，比如说小腿部分，肌肉就会更加发达。物体的形态与功能相适应，这就是设计。

06 比例 Proportion

虽然比例和画面设计有关，但比例是一种更加具体的特征，能够被测量和确认。不过，比例的“创造”比简单的测量更加复杂。我们当然可以精确地测量实际的比例，但是创造性的比例就必须靠个人尝试和品位才能设计出来。

我们常常利用网格衡量物体的比例，我们透过同一张网格观察不同物体，就能看到它们相互间的大小关系。不管是直接用眼睛观察测量，还是像在建筑制图和机械制图中用带有刻度的立面图来计算比例，涉及的原则是相同的。

在测量三维物体时，我们必须考虑物体每个面的平面设计，然后把它们组合起来。以房子为例，我们知道地面和屋顶的平面图，以及各个侧面的立面图，我们就知道整个房子的结构。画家们可能没想到他们画画时就在做相同的事情。当他们用透视法表现物体的立体感时，他们就是在按照眼睛看到的样子把物体的平面轮廓描绘出来。

为了把物体的比例画正确，画家应当把画布的水平中线和垂直中线画出来，再加上画面的边界线，整个画面就被四等分了。画家可以继续把画面等分成八份或者分得更细，之后参考这些等分线，以及物体高度与宽度间的比例，把物体比例正确地画在画面上。

如果把一张网格贴在物体上，或者立在物体前方，我们就能透过网格观察物体各个部分之间的比例关系。我们可以在玻璃板上画出网格，也可以把取景框一物两用，在取景框的方形开口处粘上线，把它等分成四份或者更多。

当然最简单的方法是训练眼睛直接找到物体轮廓的中心点，看出物体高度和宽度的比例。有些画家会手持笔杆进行测量，也有些画家会用手指

围出一个方框，围住物体的轮廓，用来判断物体高度与宽度的比例关系。

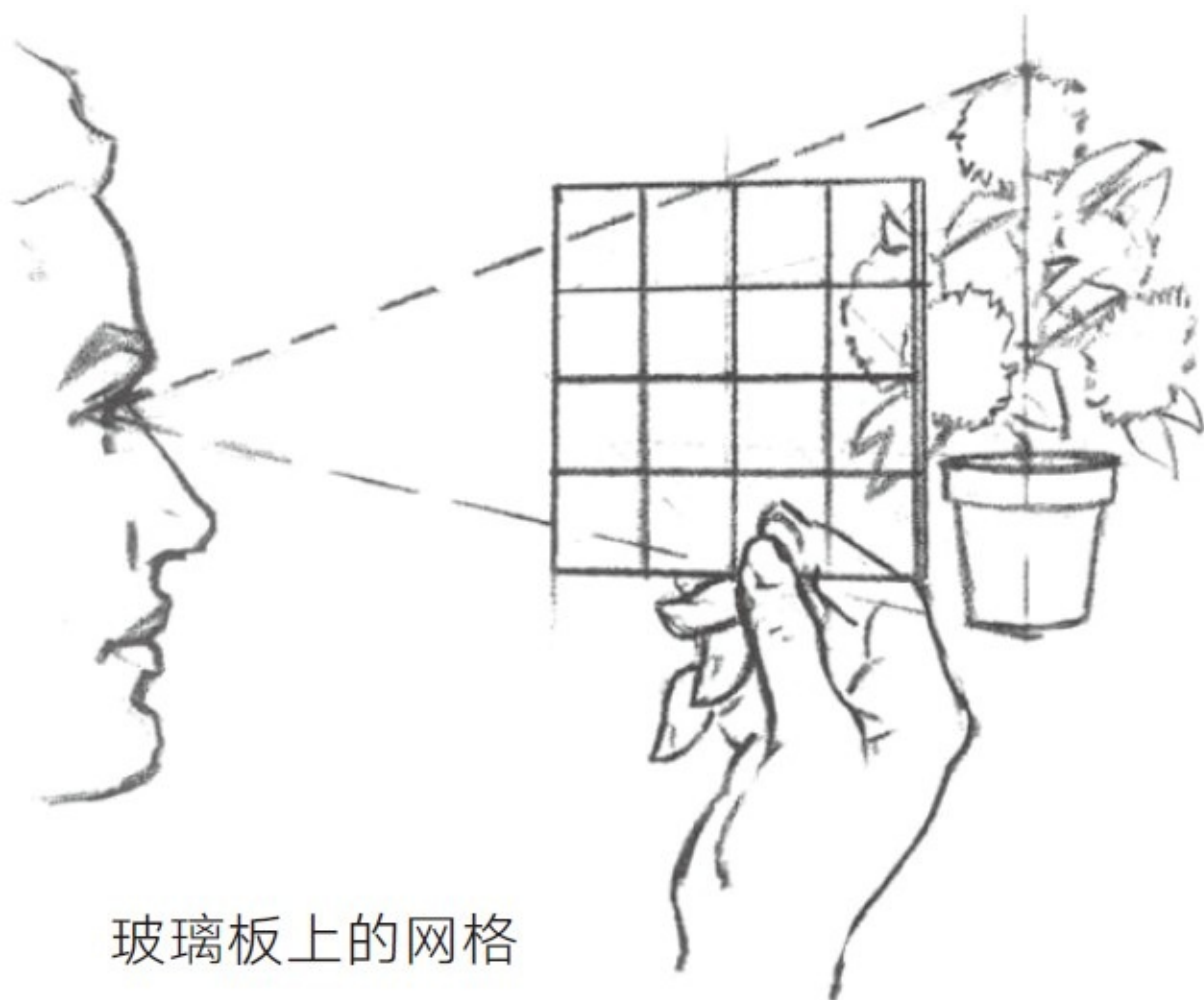
我们可以用想象正方形的方式（这个比较容易）看一个物体可以被划分成几个正方形，或者占正方形的几分之几，这样就能大概知道物体的比例。

另一种把比例画对的好方法就是按照实际看到的物体大小来画，也就是用水平线把物体的上下边缘直接延伸到画板上，得到物体的高度，然后用垂直线把物体的左右边缘延伸到画板上，得到物体的宽度（详见下文示意图）。

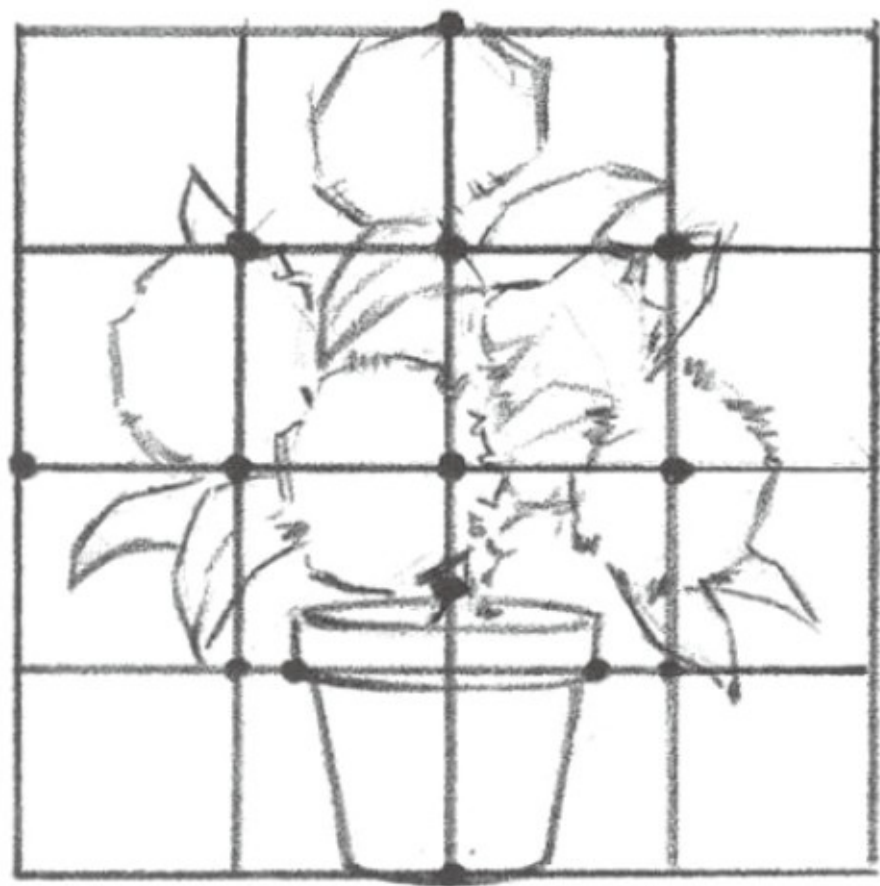
以上所有这些方法都只是为了把物体的轮廓画对。轮廓画完后，我们还要仔细检查物体的结构，要考虑物体的形体与块面。在绘画中，我们常常过分关注轮廓线和边缘线，把它们当成划分形体的硬边界，而忘记观察这些形体的特征以及这些边缘的变化。有的时候，这些边缘并没有那么清晰，形体与形体之间会趋于融合。

确定物体比例

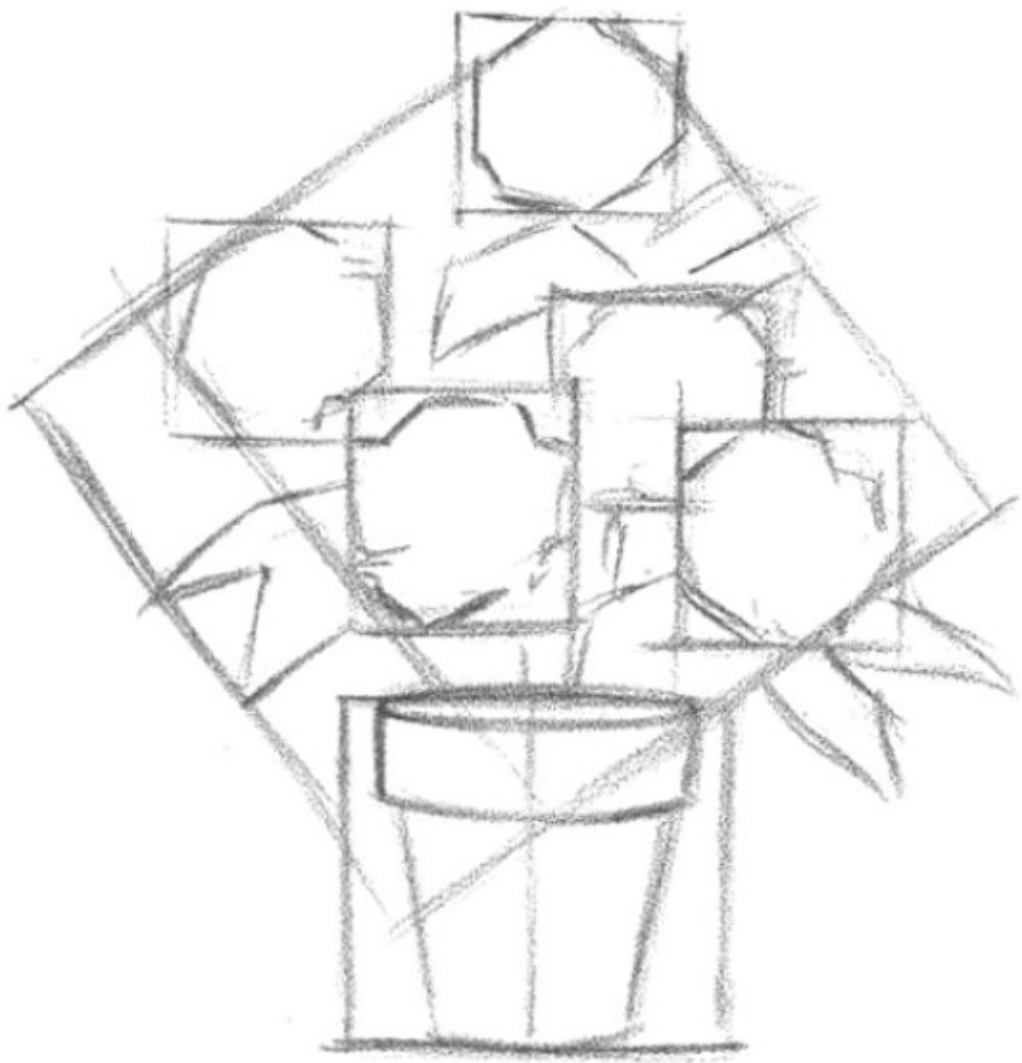
用油性笔或者眼线笔在玻璃板上画出网格，然后透过网格观察物体，这样就能很快确定风景或者物体的比例。记住用单眼透过玻璃板看，然后留心网格交点（示意图中的小圆点）所在位置。轮廓线之间的空间和轮廓线本身一样重要（译者注：即负形和正形一样重要）。这个工具能帮你更好地观察各个形状间的比例关系，以及局部与整体间的比例关系，它也能帮你检查你画的草稿和物体实际的样子是否一致。不过当你的观察力已经很好时，就不需要再用这个辅助工具了。不用玻璃板的时候，可以尝试用眼睛直接观察绘画对象的各个部分，比如想象有很多方形包裹住画面中的各个部分，这样也能很快确定它们的比例。



玻璃板上的网格



透过玻璃板上的网格观察物体



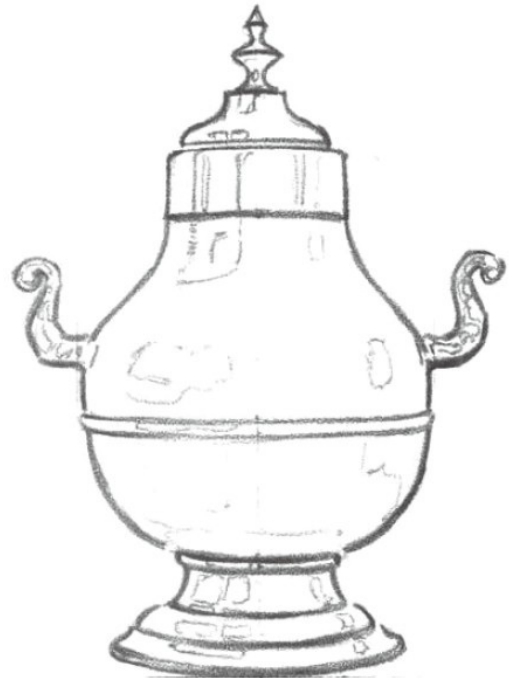
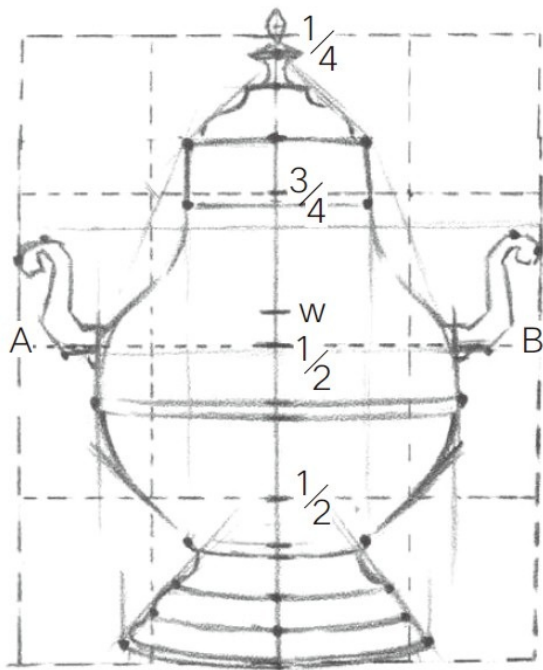
利用方形观察物体

如何训练眼睛观察物体比例

找到物体的上下端点，确定物体的高度。再观察物体的宽度，与物体的高度比较。想象以一个方形框住物体，然后确定纵向的中央线条，再想象一个横向线条AB穿过中央纵向线条的中间点，这样，整个方框就被等分成四份，再进一步将方框八等分。带着这个想象的网格去观察物体，看看物体的轮廓位于网格上的什么位置，画出它的大致形状。看看物体上的那些关键点分别位于水平和垂直方向上的什么位置，以及它们的相对位置关系，然后把这些点连接起来，画出轮廓线。

简而言之，你要训练自己的眼睛看出恰好能把物体框住的方形。问问

自己，这个方形比正方形更长还是更短？它的高度是比宽度长还是短？横向和纵向的中央线在哪儿？四分点在哪儿？哪些点是相互对应的？它们的相对位置关系又是怎样的？



让我们回过头再来谈谈素描和绘画的区别（在之前的章节中我们已经谈过这个问题）。在素描中我们通常会单个单个地看物体，关注它们各自的轮廓线。但是在绘画中，我们更多会成组成组地看物体，关注物体在画面中的整体效果，比如，画面中有影子吗？物体的某些部分相对于整个环境是否更加突出？是否有一部分表面形状融入阴影中，和阴影紧密结合在一起？这部分是不是甚至完全看不到？这些问题是我们绘画时首要考虑的事情。

在白纸或者白色画布上画素描时，我们自然而然地关注物体的轮廓，因为它们在白色画面上很好地勾勒出了物体，但是在绘画中，我们不能画类似的边缘线。我们必须考虑绘画中其他要素对于物体的影响，以及影响的方式；必须考虑光源以及光源方向，考虑物体接收或者发散的反射光。尤为重要的是，我们必须保证一个地方的明度、色彩和其他地方的明度、色彩和谐统一。

如果画面中的元素有不同的来源，然后画家在摆放时又缺乏对物体间相互关系的考虑，那画面就必然会不统一，我们经常在商业艺术中看到这种情况。所以每个学生都应该练习把物体摆放得更加统一，多考虑画面的整体效果，然后也要多出去写生，看看大自然中的物体为何很和谐，学习如何在画面中把这种统一感再现出来。

在商业艺术中，我们很难保证每次都能画出完美的统一感。但是那些经常外出写生、勤于向大自然学习的画家在统合画面方面一定会做得更好。他们更有可能把画面元素安排得和谐统一，而不是一块给定的区域里，简单随意地罗列这些元素。

在考虑抽象艺术中的比例问题时，所面对的情形完全不同，抽象艺术家所要处理的画面比例关系完全不是写实主义的比例。

假设抽象艺术家面对一处场景，他想用抽象画面来阐释，那么画面设计就是他的绘画主题，他对实际的比例、透视以及深度感并不感兴趣，他只考虑抽象形式对于画面设计的作用，在考虑明度的时候他也不会关心明度变化对于三维空间表现的作用。抽象艺术家舍弃了很多写实层面的美的要素，所以他比写实艺术家面临更大的挑战，而且，创作时他更依赖个人感受而不是参考眼睛所见。

凡·高一定就是用这种方式完成他的作品的，因为他的画是半写实的。这位荷兰艺术家为了表现最让他着迷的画面元素——颤动的色彩，牺牲了很多其他东西。就像其他画家一样，凡·高有些时期的作品更加成功。在他的画面中，他维持了基本的比例和素描关系，让别人能看懂他画的是什么，但是他也用大胆的平面笔触将三维形体简化为图形，所以他的画具有强烈的装饰性。假设凡·高画作的明暗和比例关系更加正确，他的作品会不会更加成功、更加流行？这个问题很难有答案，不过在我来看，如果凡·高当初把物体描绘得更加精确，那么他个人独特的风格会丢掉一大半。

精确的比例并不足以让一幅画成为一件好的艺术作品，它必须和好的

明度、色彩和画面设计搭配起来才能保证画面的成功。类似地，不精确的比例也并不一定会导致画面的失败。我们看到很多绘画，它的素描是变形的，不满足学院派的标准，但依然被大家看作艺术品，原因就在于艺术作品的好坏并不完全取决于素描。

艺术史中的一些画家，其伟大之处完全在于其素描，他们的绘画并没有给其名声增色多少，比如说画家阿尔布雷特·丢勒(Albrecht Dürer)就是如此。与此相对，凡·高和印象派画家都是伟大的色彩学家，这些画家的成功则与他们的素描没有太大关系。一个时代中很难诞生一位在艺术的各个方面都很出色，或者能在自己的作品中将所有美的要素都结合起来的艺术家。可能达·芬奇(da Vinci)算是一位，米开朗基罗(Michelangelo)也算一位，他们的色彩和造型都是大师级别的。当我们理解了这一点，或许我们就能对艺术的多样性抱以更大的宽容。

网格

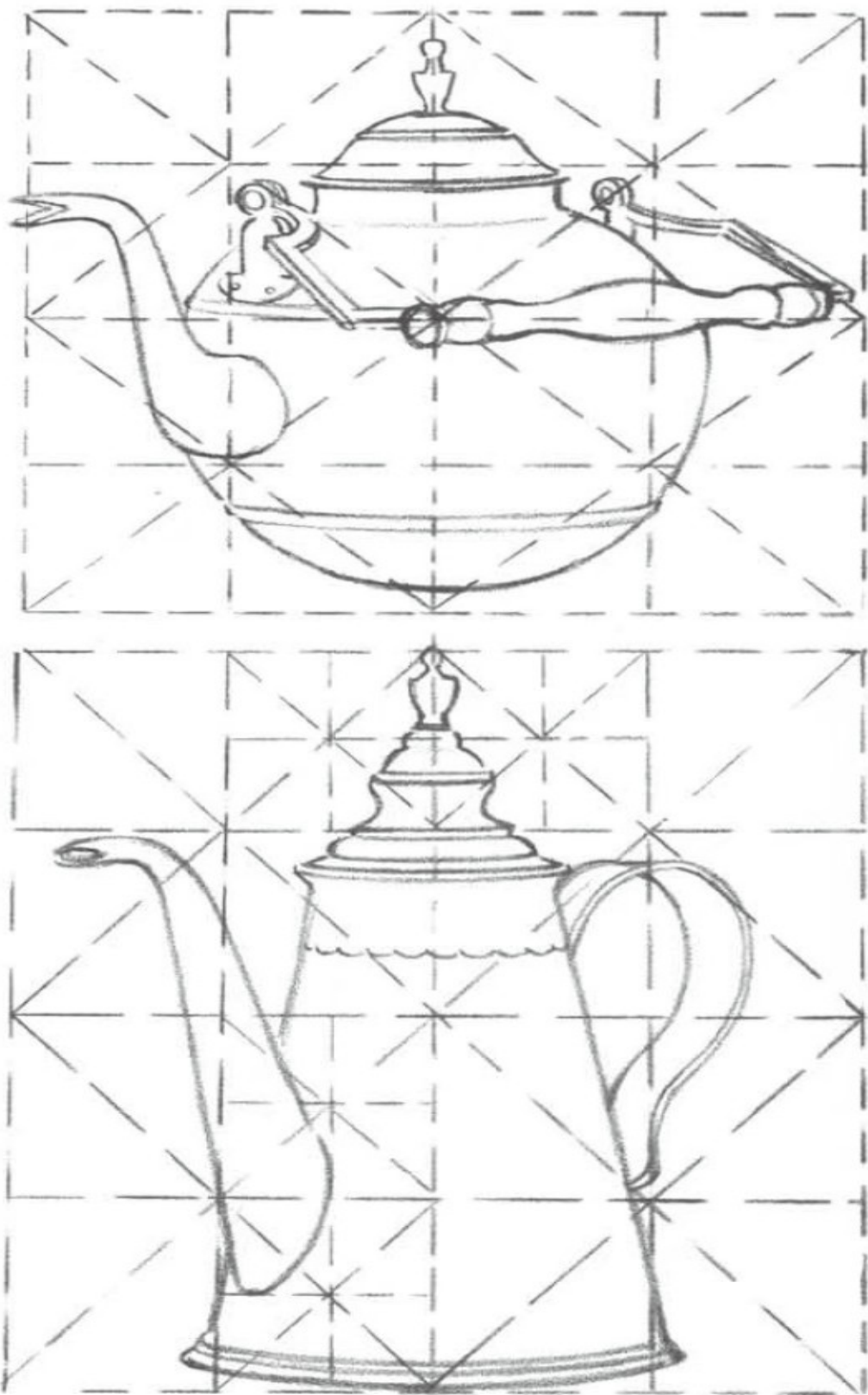
网格是最有效的定位轮廓线和位置点的工具。我们把一张二维网格叠在图形上，以此确定图形各部分间的比例关系，这个网格可以是真实的，也可以是我们想象出来的。

人类还把网格叠在地球表面，于是我们就得到了地图，使我们可以方便地描述地球上所有区域和地点的位置。

当画家需要画出比例准确的素描时，网格就成了最有用的工具。

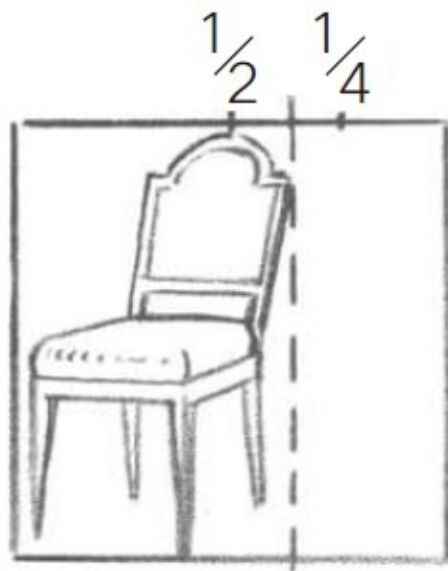
当然我们也可以训练自己，靠想象力看出绘画对象或者场景前面的网格。网格里有中央平分线以及其他等分线，参考它们我们就能找到正确的比例。

借助网格，每个人都能把物体画对，而且通过缩放网格的大小，我们还可以根据自己的需要把物体等比例放大或者缩小。



网格的实际运用

因为我们很容易想象正方形，所以我们可以把所有长方形和正方形进行对比，找到二者比例上的差异。然后我们还能视情况把长方形分割成正方形。



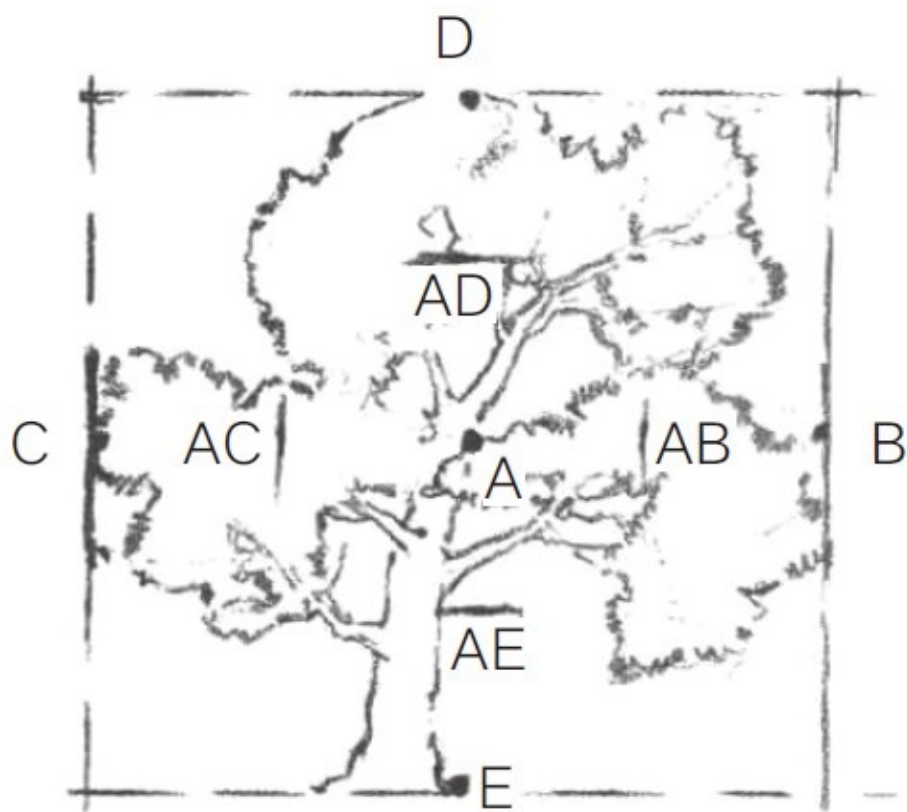
找到长方形



两个正方形

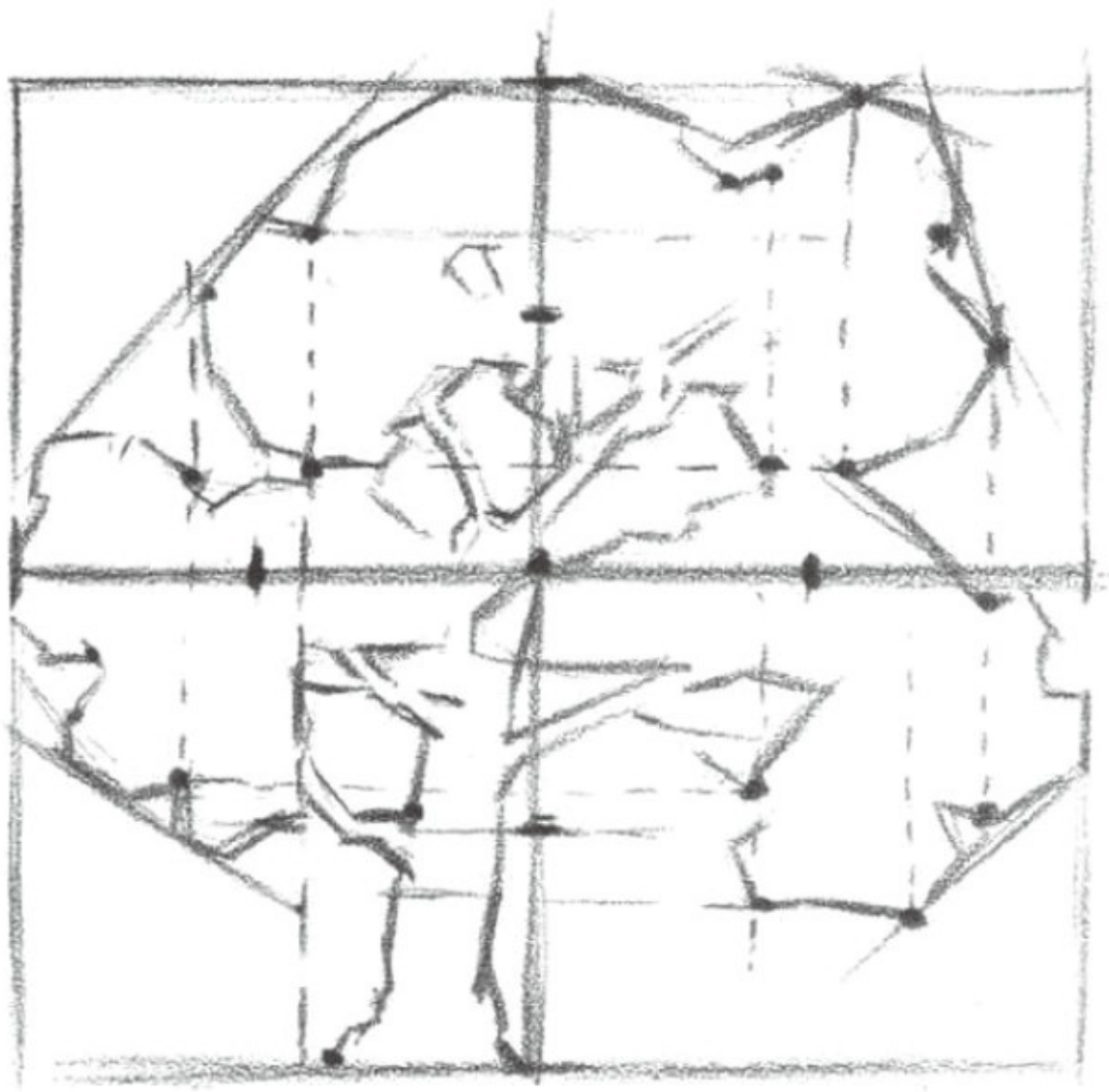
训练眼睛观察物体比例(1)

假设我们正在观察自然中的一棵树，我们发现它的形状大概可以放进一个稍宽一点的正方形中。在这个正方形中，首先我们找到中心点A，然后找到其他四个边的中点B、C、D和E，最后再找到AB、AC、AD和AE，它们是水平和垂直方向的四等分点。



想象的图像

把树放进这个分四等份的正方形中，然后确定四等份中树木边缘的角度，接着参考四等分点以及刚才画的角度线，确定树木轮廓中关键点的位置。这样做比较容易，因为参考物体的局部确定点的位置，比参考整个物体来猜点在哪儿要简单得多。



画纸上的设计

这种方法能很好地训练眼睛测量以及观察各个区域间的相对关系。很快你就能非常精准地观察物体，眼睛能自动找到框住物体的方形，以及大形状，这就是画出准确素描的秘诀。

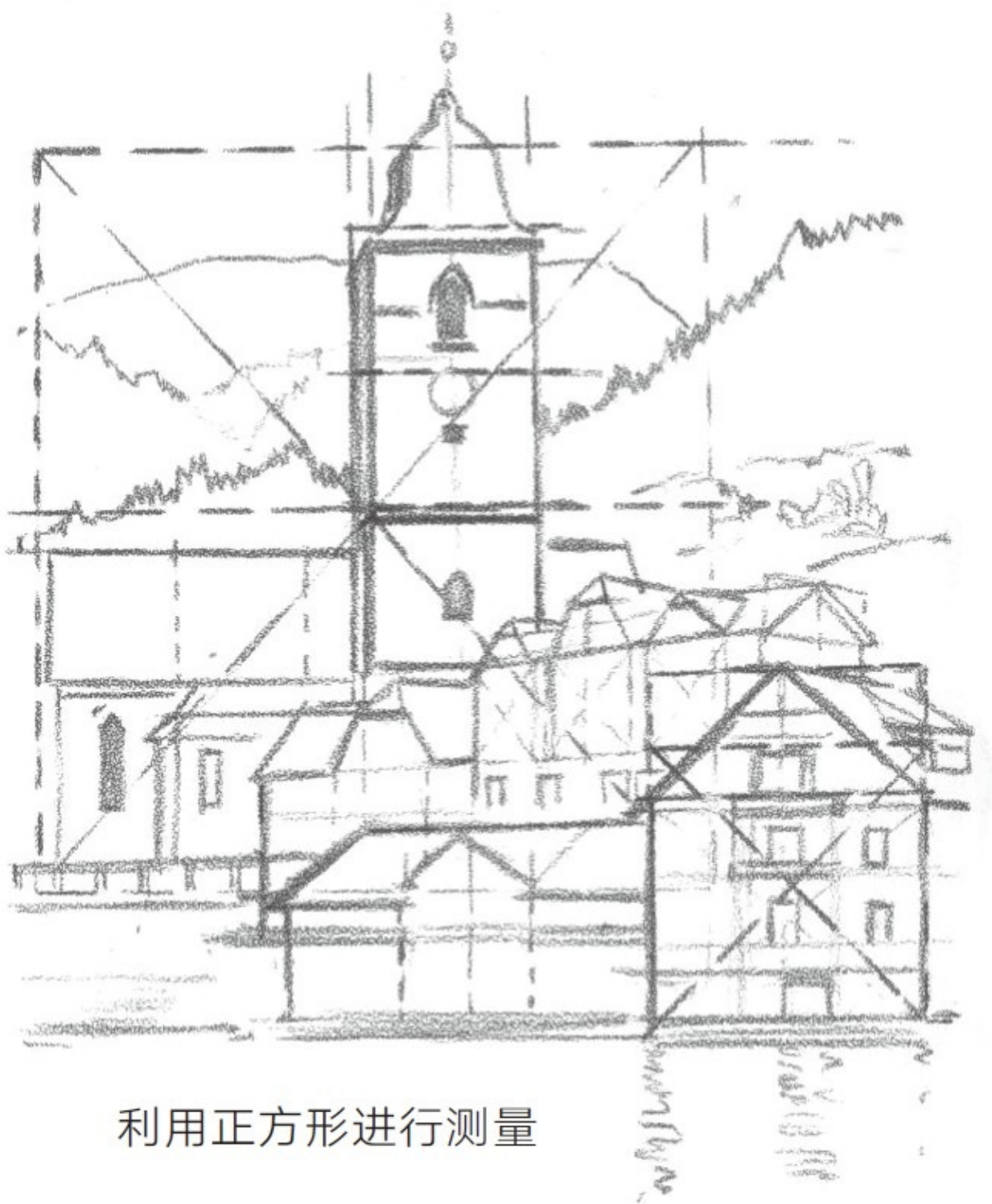
这个方法适合画任何形状的对象。图中的这棵更高更瘦的树，我们也能用类似的方式把它放进一个方框中。



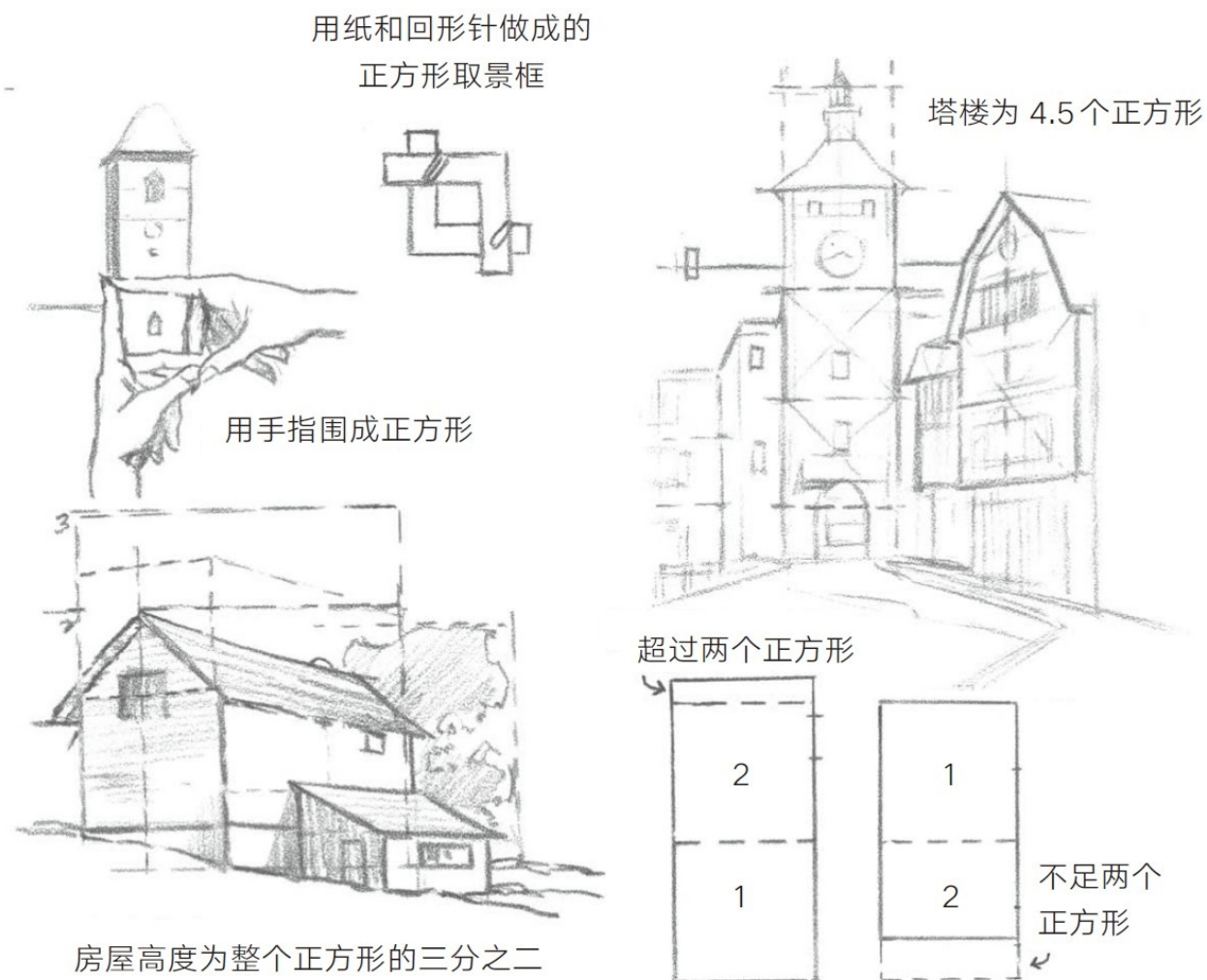
另一个例子

训练眼睛观察物体比例(2)

使用正方形能帮我们快速确定建筑物的比例。在这幅画中，我们发现教堂差不多能被一个大正方形框住。其中，塔楼的宽度约为正方形的四分之一，左侧正好与正方形竖直中线相接。教堂的其余部分正好落在正方形的下半部分。塔楼正面大约可以被分割成3个较小的正方形，然后塔顶大概又可以被分割成2.5个更小的正方形。较小的建筑是参考教堂的大小绘制的。最后，近处的建筑大概可以被划分成1.25个正方形，正方形宽度约为两个塔楼的宽度。



利用正方形进行测量



当一个人对生活的某一方面充满热爱，他往往就很擅长描绘这些事物。英国艺术家阿尔弗雷德·詹姆斯·蒙宁斯(Alfred James Munnings)精于画马，他对马的描绘让他享誉全球。他之所以受到欢迎，不仅因为他很了解马，而且因为他技艺高超，能够将马和马所处的环境氛围连贯一致地表现在整张画面上。画马的画家有很多，但据我所知，还没有谁能像蒙宁斯一样把马和马所处的环境画得这么好。19世纪的画家，如德加和马奈(Manet)，因为对赛马场做了大量研究，所以画出来的风格比蒙宁斯的还要生动。

拉乌尔·杜菲(Raoul Dufy)在20世纪进一步发展了印象派传统。现代艺术家为了表达个性、强调情感而作画，这样画出来的画比完全照抄现实画出来的画更好，他们的作品已经不再是照相式的再现。而且我一直认

为，我们用两只眼睛看到的比例和照相机用单个镜头捕捉到的比例完全不同，尤其当照相机离物体太近时，拍到的比例就会出现巨大的扭曲。

有一种很好的画画方法，就是先尽可能仔细地复制真实比例，画出第一张画，然后参考第一张画（而不是参考现实）画第二张画。画第二张的时候，我们尝试把第一张画的亮点突显出来，比如让轮廓线更加流畅，把那些过于圆润的形体画得更方一点，把一些形体做扁平化处理来增加画面设计感，改变一些物体的比例以增强画面表现力，等等。另外，我们还可以删除一些无关紧要的细节，让画面更简洁。

如果是参考照片作画，你也可以先参考照片画一张素描，然后再参考素描创作，而不是直接照着照片画。这样，你就能在画面中更好地表达你的个性，而不是简单地复制照片。如果作画的时候你还需要参考照片来检查明度关系或者其他细节，就再去看照片。依照照片图像自由地进行诠释，比盲目照抄照片上的所有细节要好很多。

你的作画方式决定了你作品的特征，这是形成作品辨识度的重要途径之一；而且你的作画方式只对你自己有价值，对别人来说无关紧要。因此，你也不应该让别人的作画风格过多地影响你。另外，长时间照抄照片也不是什么好事。如果是写生，你有更多机会展现你的个性，但如果是参考别人现成的作品，盲目遵循他人的风格，或者抄袭照片的比例，你的个性就会被掩盖。

另外，如果画面中的一部分不被完整刻画，细节也只用一些粗略的笔触加以暗示，那么画面会更加生动有趣。因为有这些未完成部分的对比衬托，所以那些仔细刻画区域会更引人注目。

许多画家都误以为看到什么就必须画什么。如果真是这样，我们的想象力就会毫无用武之地。实际上，画家可以根据个人鉴赏力将实际看到的景象戏剧化、简化、美化，或者重新解释。好的作家也一直在做相同的事情，他们描绘事实，而且是用自己独特的语言来描绘。画家如果想出类拔萃，也必须这样做。如果画家只能用贫乏的手法表现寻常的事物，就无法

激起观众的兴致。如果画作只是复制观众用自己眼睛也能看到的事物，观众对画就不会太感兴趣。而且如果他们真要看简单的复制，那还不如直接去看照片，毕竟照片比绘画更加精确。

我们应该从大处着手，整体地考虑比例和素描，让作品更有表现力，而不是更写实。



《有丝柏的道路》(Road with Cypresses) | 凡·高

凡·高为了表现最让他着迷的画面元素——颤动的色彩，牺牲了很多其他东西。



《马恩河畔》(Marne at Nagent) | 拉乌尔·杜菲

拉乌尔·杜菲在20世纪进一步发展了印象派传统。

很多卡通画，尤其是一些电视广告中的卡通画，之所以吸引人，也是因为它们很有表现力，而不是因为它们很写实。如果卡通画家失去自由表达的可能，就没法再画下去。因为当他画得太写实时，他的画也就失去了趣味和灵魂，变得平庸而无聊。

所以我们必须把素描以及比例当成自由表达的手段，而不是复制自然

的工具。观众更关注我们观看事物的独特方式，以及我们如何把事物画得有趣，而不是我们如何把事物画得准确。观众自己就能准确地观察身边的各种事物，所以他对自己看不到的那些事物才更有兴趣，比如那些从寻常角度观察不到的事物特征等。

至于到底应该在多大程度上扭曲自然，画得不精确，以便强调画面主题，让作品更有灵魂，这里的度只能靠画家自己来把握，只有他自己能判断画作富有表现力和画作变形失真之间的界限到底在哪儿。

而且每位画家都应该首先充分提高自己的能力，让自己能够画得准确，然后再根据自己的需要和喜好来调整画面，做一些变形。如果画面上的变形是因为画家没能力画得更准确，而不是他有意画得不准确，那么画面其实很难有表现力。有意进行画面变形实际上需要很高的绘画水平。

埃尔·格列柯(El Greco)有意拉长他的人物形象，彰显其设计的不落俗套。米开朗基罗创造了充满英雄气概的角色，他们强健的身体、发达的肌肉，表现了男性的孔武有力。德加突出了笔下一些年幼舞者营养不良般的虚弱感。奥诺雷·杜米埃(Honore Daumier)则画了很多夸张的肖像画。而在现代艺术中，有意扭曲物体的例子更是不胜枚举。

在技艺精湛的画家那儿我们能感受到一种对于理想美的追求。这些画家也会对画面进行变形处理，把他们所看到的事物往理想化的方向修正。比如萨金特所画的人体如此美丽，让人不由猜测：那些给萨金特摆姿势的模特实际上真有那么好看吗？萨金特把这些人体理想化了，但或许正因为他的理想化，他的画才受到人们的欢迎。也正是因为这个原因，他的画受到超现实主义画家的批评。我认为，萨金特正是出于内心对美好的热爱，才把笔下的角色完美化，充分诠释出女性的美好。与他同时代的一些画家非常崇尚写实，但与萨金特的作品相比，他们的画乏善可陈。给萨金特摆姿势的很多模特或许都已不在人世，但是那些优美的画作依然保持着它们原本的优雅与美丽。与那些写实绘画相比，这种将所处时代的美好记录并保存下来的作品，不是更好吗？



《圣母与圣伊内斯和圣特克拉》(The Virgin with Saint Ines and Saint Tecla) | 埃尔·格列柯

埃尔·格列柯有意拉长他的人物形象，彰显其设计的不落俗套。



《律师》(The Lawyers) | 奥诺雷·杜米埃

奥诺雷·杜米埃画了很多夸张的肖像画。



《温德姆姐妹》(The Wyndham Sisters) | 约翰·辛格·萨金特

约翰·辛格·萨金特所画的人体如此美丽，让人不由猜测：那些给萨金特摆姿势的模特实际上真有那么好看吗？萨金特把这些人体理想化了，但或许正因为他的理想化，他的画才受到人们的欢迎。

当然，如果把绘画对象过分理想化，就会陷入“矫揉造作”的危险，现代艺术的许多反抗运动都是针对这个问题。理想化处理常常被批评说不够真诚，但问题的关键难道不是在于绘画对象本身是否足够有意思吗？如果它本身不够有趣，画家如实描绘它只能得到无聊的画作，那么画家努力设计出更精彩的画面就是无可厚非的，画家重新安排画面、简化物体、突出物体特征甚至将对象理想化，都是应该的。或许我们可以这样为萨金特辩护：与其说他对模特的美感兴趣，不如说他是想创作出一幅美丽的画作，如果连这个想法也是一种过错，那我们最后只能得到平庸无聊的画作。

我们必须问问自己，艺术究竟应不应该成为一件美好的事物。如果我们认为应该，那我们就要想办法理解那些构成美的要素。我们还应该问问自己：画画时，我们究竟是在创造一件作品，还是仅仅在记录事实，我们是否能在事实中加入一些创造性的成分？我们是该画看到的景象，还是应该画自己的感受？所画的这个主题有什么方面是我们可以强调的？我们可以简化一些什么次要的东西，让主题的特征更加明显吗？我们应该怎样设计我们的主题？我们应该删除什么东西，又该保留什么东西？我们应该弱化明度差，展现一种宁静的美，还是应该用鲜艳强烈的色彩对比凸显一种戏剧性呢？

我们还要问自己：在技术和质感层面上怎样才能把画面变得更有特色？我们所选择的这个绘画主题，是不是有一些有意思的地方我们无法表现出来？我们是否尝试了不同的草稿？我们是否尝试了不同的素描、比例以及形状关系，让画面更加生动？我们是否考虑过绘画主题的装饰感？我们是否只是在重复以前画过的画？这个主题中有没有让人激动的地方，让我们迫不及待地想去描绘它？最重要的是，这个作品在主旨的表达以及完

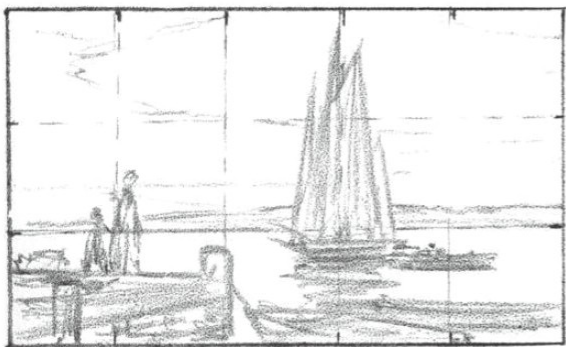
整性上是不是足够了，需不需要再做进一步的阐释？

这些是写实主义画家们可能向自己提出的问题，对于问题的回答，毫无疑问会促使他们进一步去创造。我们要时刻牢记，风景画不需要成为对当地景色的如实记录，请把这种事情留给相机去做吧。肖像画也不应该画得很像就行，而应该表达出人物的个性。静物画也不是复制实际物体，而应该是表达光线、形状与色彩设计的大好机会。当然，任何主题都能成为阐释光线、氛围、形状、色彩的载体，或者展示有趣设计的中介。创意更多是体现在艺术表达的具体安排上，跟选择什么题材关系不大。

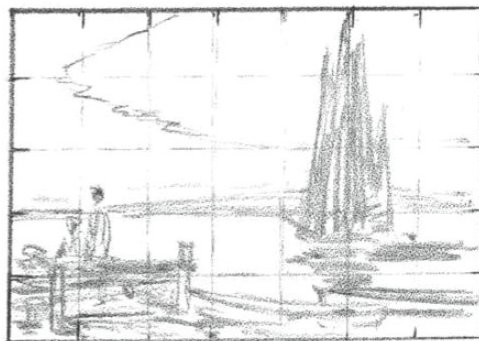
比例紧密关联着韵律，也紧密关联着画面设计、主题的特征以及画面统一性问题。因此，我们应该尽可能从多个方面、多个角度考虑比例问题，而不是看到什么比例就直接画什么比例。

人们可能会说不追求真实就画不出写实主义的画作，那为什么我们不能扩大自己对真实的理解呢？真实的存在是为了帮助我们走向更大的真实，而不是让我们因为害怕偏离真实而止步不前。在我看来，美应该是艺术家衡量真实的标尺。画作不是为了验证真实而存在的，而应该是为了在生活之中创造美、向着生活传递美而出现的。自然界中并不是所有真实的物体都是美的，因为肮脏和丑陋也是真实存在的。我们或许可以描绘肮脏和丑陋，唤起世人对它们的关心。许多画家描绘各种丑陋的事情，以此声讨丑态百出的社会，就像狄更斯(Dickens)著书警醒世人注意当时社会的不公。或许这种做法也能创造伟大的艺术作品，但这样的作品注定是由博物馆来收藏的，而不会作为装饰物挂在寻常百姓家的客厅里。

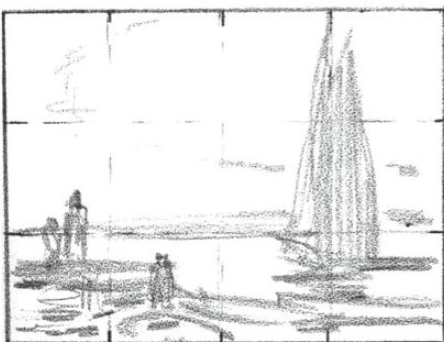
相同的元素安排到不同比例的画面中



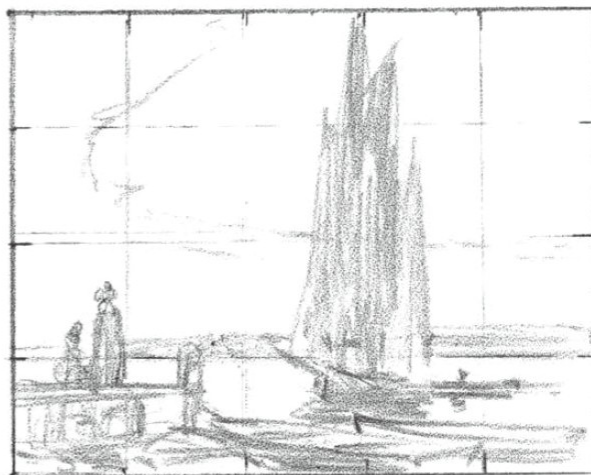
3:5 的画面



5:7 的画面



3:4 的画面



4:5 的画面

上面的示意图展示了如何把同一个元素安排到不同比例的画面中。首先把画面划分为正方形网格，然后将物体画在网格线里。你的眼睛会自然分辨出线条和形状。不要用2:4的画面，因为这样空间分割太平均，除非是一些特殊情况的构图，否则这种比例一般都不太好。4:5和5:7的画面通常效果最好。

在我看来，那些寻求美的艺术家都会找到美、发展美。我们每个人都或多或少拥有美，而且可以通过交流来扩大和发展美。我相信只有那些灵魂中有美存在而且希望表达它的人才会想要成为一名画家。至于这种表达是采取写实还是抽象的形式，那就是个人喜好的问题。

在实际绘画初期铺大色块的阶段，写实艺术和抽象艺术的步骤基本一样。画家把绘画主题抽象化，用平面色块表示。在一些抽象艺术中，画家

到这一步骤就基本收手，不会再深入塑造，就只是用大色块暗示形体，可能他们也会添加少许线条，突出一下物体重点。至于物体边缘，抽象画家可能就在色块边缘随手画一点线，甚至不管颜色有没有超出边界线。写实主义画家在作画初期其实也可以遵循同样的方法，只不过后面写实画家要增加更多的细节，要把物体边缘刻画得更清晰，这些方面的完成程度决定了一个画家到底是抽象主义画家还是写实主义画家。

抽象艺术还很年轻，它发展的时间有限，尚未形成一套独立的创作规则、方法或公式。教学过程中涉及的原则主要还是与分割形状、确保画面平衡、使用和谐的色彩有关，这些基本规则在各种形式的绘画和设计中都适用。

07 色彩 Color

也许艺术随着时代发展，取得的最大进步就体现在对色彩的理解和使用上。色彩本身就是一种非常美的要素，我们对色彩稍加设计，甚至不需要添加任何其他要素，就已经能创造出艺术品了。如果色彩能和其他美的要素结合起来，就能让美达到极致。

从作画的角度来看，明度对色彩的影响最大。

只有明度准确，处在从亮到暗的明度条上的正确位置，色彩才有可能准确好看。为了符合所选择的明度范围，画面色彩必须配合物体的基本色调。关于基本色调和明度范围的问题，我们会在第11章详细讨论，这里我们先讨论与色彩有关的其他问题。

我们从艺术商店里能买到各种颜料，这些颜色彼此之间几乎没有什么关系。把这些放在管子或者罐子里的各种颜色摆在调色盘上时相当漂亮，这些颜色给我们提供了一个非常广泛的色彩选择和混合范围。不过在一幅画中，颜色的和谐统一不是把颜料直接摆在一起就能实现的。

当画家在艺术商店琳琅满目的颜料中挑选得眼花缭乱时，他其实不知道接下来他的画作会用到哪些色彩。而且，在这么多颜色中，实际最后会用到的颜色非常少。

关键我们也不会把各种颜料都买回来，我们会用几种基本色彩调和出我们需要的各种颜色。最主要的几个基本色彩包括红色、黄色和蓝色，以及少数几种土色和黑色，后者用来调和其他色彩的明度和饱和度。

购买颜料的时候，唯一需要注意的就是不要买那些没法很好混色的颜料。铬色系颜料和铅色系颜料如果混色混得不好，可能会有危险，因为混色时会产生化学反应，释放有毒物质。铅白会随着时间褪色，尤其是在和其他色彩混合之后更会这样，而且它还会产生让人过敏的含铅毒素。但只

要我们购买锌白或钛白，然后搭配镉色系和永固色系颜料使用，就能避免以上问题。另外，亚麻籽油有发黄的倾向。相比之下，松节油或罂粟油都是很好的媒介剂，往里面加上点润色剂(retouch varnish)或达玛光油(dammar varnish)还能加快画面干燥。

用一管红色、一管黄色和一管蓝色颜料，再加上一个偏暖色的调色颜料，比如熟褐(burnt sienna)或深赭(burnt umber)，和一个偏冷色的调色颜料，比如黑色或蓝黑色，我们就能完成大部分画作。挑选红色、黄色和蓝色颜料时，我们应该根据所画物体的颜色，而不是根据颜料的名字来选择。

每个完整的调色盘上都应该包括分别往冷色和往暖色上偏的红黄蓝三原色，以及用于调色的颜料。具体来说，一个偏暖色的黄色会往橙色或者红色上偏，比如镉黄(cadmium yellow)或中镉黄(cadmium medium yellow)；一个偏冷色的黄色就会往绿色上偏，比如浅镉黄(cadmium pale)或柠檬镉黄(cadmium lemon)。偏暖的蓝色会往绿色上偏，比如天青蓝(cerulean blue)和钴蓝(cobalt)；偏冷的蓝色则会往紫色上偏，比如群青(ultramarine blue)或永固蓝(permanent blue)。至于红色系中，镉红(cadmium red)或印度红(Indian red)是偏暖的，而茜红(alizarin crimson)或洋红(crimson lake)是偏冷的。

这就意味着调色盘上有两种红色、两种黄色和两种蓝色。下面再说说用于调色的颜料。赭黄(yellow ochre)是一种饱和度偏低的黄色，可以用来画皮肤或者偏暖的灰色区域。熟褐可以加在黄色、红色和黄色中，用来降低明度，同时维持色彩原来的鲜艳程度。黑色可以中和暖色，也可以中和蓝色、绿色和紫色等冷色，而且在中和的过程中不会改变它们的色相。

画色彩时，最大的错误就是在调色盘上放太多颜色，这样画出来的画常常不统一、不和谐。如果我们是用少数几种基本的颜色混合出绿色、橙色、紫色等间色(secondary colors)，画面中各个色彩间的关联就会更紧密。所以不要去买一大堆各式各样的绿色和紫色，尽量自己调出来。另外像镉橙色，也可以用镉红色和镉黄色调色出来，因为它们是由同一种原料

研磨而成的。

如果调色盘上有偏暖和偏冷的红、黄、蓝色，再加上白色和用于调色的颜料，那么基本上我们可以调和出任何色彩，而且每一种色彩的不同明度也能获得，把色彩中和成任意明度的灰色也能实现。

以三原色中的一种颜色为主完成的画作，通常比用其中两种颜色画出的画作更加和谐。如果把冷暖两种倾向的三原色（共六种颜色）都用上，那么画面会更加五彩缤纷，但奇怪的是，我们越是了解色彩，我们使用的色彩就会越少。伟大的画家通常使用非常简单的色彩搭配。如果我们知道一些色彩鲜艳的彩色胶片都是用三种颜料喷染出来的，我们就会明白，简单的色彩也能搭配出好的视觉效果。不过稍有不同的是，彩色胶片是透明的，当投影仪或者放映机的强烈光线照过去时，会大大增加色彩的鲜艳程度。而在实际的绘画过程中，除了透明的水彩颜料，大部分画家使用的都是不透明颜料。我们看画时都是来自画面的反射光照射到我们的眼睛让我们看到了色彩，这些反射光和太阳光以及其他直射光的明亮程度没法比。

两种纯色并排放在一起，彼此足够靠近，我们的眼睛就会自动把它们混色，看到另一种颜色。这种做法的难点在于要保证两种色彩的明度接近，这样整体色调才能统一，不会斑斑驳驳。举个例子，一个粉红色靠近一个相同明度的蓝色时，所产生的淡紫色视觉效果比直接混合红色、蓝色与白色得到的颜色更加可爱。另外，把偏暖色的红色与偏冷色的红色放在一起，产生的红色效果会比单独一种红色放在那儿更好看。

以上所说的这种方法叫作“复色”(broken color)。基于这种方法，我们可以把互补色放在一个颜色旁边，让原本的颜色更灰，也可以把色相环上的邻近色放在旁边，让原本的色彩更强烈。因此，如果红色旁边放了其互补色绿色，红色就会变灰，如果旁边放上橙色或者偏冷的红色，红色效果就会更强。其他颜色同样如此，黄绿和黄橙放在黄色旁边能加强黄色，蓝绿和蓝紫放在蓝色旁边能加强蓝色。反之，要中和黄色就在它旁边放紫色，要中和蓝色就在它旁边放橙色。但是，利用复色这个方法时，一定要让这些色彩的明度统一，否则就会有破碎斑驳的感觉。

在发现复色这种色彩使用方法的过程中，凡·高或许比其他画家的功劳更大，不过整个印象派和后印象派画家群体都毫无疑问做出了巨大贡献。为了完美地使用这种方法，我们需要做大量实验。画家在实际使用之前，可以先在别的画板上试一试效果。

使用复色的最好办法是先在调色盘中尽可能准确地混合出我们最终需要的色彩，大片地涂在画面上，然后考虑需要哪些“复色”来混合出刚才的色彩，再将拆分开来的“复色”分别涂到刚才画好的大片色块中。我把这个过程称为二次上色，或者是对先前色彩的再加工。这个环节在之前色块湿的时候就可以做，或者等它干了再画也行。

印象派画家经常在没有上色的画布上直接涂复色。如果我们也按照他们的方法画，很有可能会把握不住色彩的明度，而如果提前平涂一大块色彩，明度就更容易控制。如果复色已经画上去，再想把明度往亮调整或者往暗调整就非常难了。所以我觉得刚才讲的二次上色是一种更好的方法。如果要让色彩鲜艳生动，就要用比较纯的复色，不要混色。如果画的复色明度不正确，最好把它刮掉然后重新画，而不是设法改变明度，否则极有可能把画面变脏。

而且提前涂一层混合好的颜色，这层比较灰的色彩还可以把上面比较纯的复色衬托得更加鲜亮。同时，也能让复色看起来更加整体统一。

如果作品最后要上光油，那么可以等底下颜料干了之后，用光油混合纯色颜料上光，这样色彩会更加丰富。这种方法只有在整幅画都需要上光油的情况下才能使用，否则就会出现一部分画面是粗糙的，一部分画面有光泽的奇怪效果，因而整幅画要么全是粗糙的，要么全是上光油的。

第三种画复色的办法，也是最好的一种，就是先做个底子，底子上涂一层颜色，然后用画笔蘸取颜料在底子上拖拽，底子就会从画笔上蹭些颜料覆盖在原本的颜色上。底子可以用快干的底漆来做，市面上有不同种类的底漆，如果石膏可以紧密附着在画面上，也可以用石膏来上底子。等底子干了之后，先上一层底色，然后用画笔蘸着复色在底子上拖动，底子上的

凸起就会从笔刷上刮些颜料下来，蘸的复色颜料必须足够厚重，如果太稀的话，颜料就会流满这个底子的表面，做不出复色的效果。

我们也可以把这些方法结合起来使用。同样是画复色，如果你画的是一块平整的区域，比如天空区域，你可以用二次上色的方法；如果你画的是一块粗糙的表面，比如前景的一块区域，你可以用拖拽颜料的方式加复色。在同一张画上使用不同的绘画技法当然是可以的，而且也是必要的，这样才能呈现出大自然中多样的肌理感。不过在结合不同方法的时候，要确保画面的统一感。

在构思一张画面，给画布打底的时候，记住阴影区域的底子应该薄一点，肌理感弱一点，因为你肯定不想阴影部分有太多坑坑洼洼，卡住太多颜料颗粒，然后吸引太多的观众注意力。大致来说，描绘风景、海洋和静物时可以多点肌理感，而在画皮肤的时候，肌理感太多就不合适了。

任何绘画想要成功，色彩的和谐都是至关重要的。为了理解这一点，我们必须分析可能的色彩组合。红黄蓝三原色中的任何两个颜色混合都能产生一种间色。红色和黄色混合得到橙色，红色和蓝色混合得到紫色，黄色和蓝色混合得到绿色。橙色、紫色和绿色分别是蓝色、黄色和红色的互补色。三次色(tertiary)是由两种原色按照二比一的比例混合得到的。两份红色和一份蓝色混合成了红紫色；两份蓝色和一份红色混合成了蓝紫色。红橙是两份红和一份黄混合得到的；黄橙是两份黄和一份红混合得到的。蓝绿色是两份蓝色和一份黄色混合得到的；黄绿色是两份黄色和一份蓝色混合得到的。这些三次色都是由纯色混合得到的。

现在如果我们把一种原色和它的互补色混合，我们就得到偏褐色的中性色。不管是哪种原色，只要混色的比例相当，得到的结果都一样。黄色加上其补色紫色，实际上等于黄色加上红色和蓝色，因为紫色是由等量的红色和蓝色混合出来的。红色加上其补色绿色，等于红色加上黄色和蓝色。蓝色加上其补色橙色，等于蓝色加上红色和黄色。所以，本质上这三种情况是完全相同的，最终都会得到褐色。但我们可以通过加补色的方法降低一个颜色的纯度，根据加的多少不同，会得到各种不同的颜色。而且

通过这种方式获得的众多颜色，相互之间关联紧密，因为它们都包含同样比例的三原色。我们可以通过这种方式，也可以通过直接加褐色或者偏冷的黑色来调整一个颜色的纯度。

制作彩色幻灯片时就是这样。三原色以不同的比例混合，能产生所有其他颜色，甚至包括褐色、黑色和灰色。彩色的半色调印刷(halftone printing)也是这样，比如印刷绘画作品时，就用红、黄、蓝、黑四种颜色的墨，三原色用来混合出不同颜色，黑色用来增加色彩变化，加深色彩深度。

光谱中的纯色很容易识别，如果绘画中的所有颜色都是这样的纯色，那画画也就不难了。但是只有在人工制品中才会有那么纯的色彩，在大自然中，大部分色彩都是偏灰的，我们通过区分冷暖来更好地辨别它们。比如大自然中偏灰的绿色，就是不那么纯的绿色，其中又分偏黄（暖）的灰绿和偏蓝（冷）的灰绿。同样，自然界中的所有间色和三次色也都偏灰，然后可能会往产生它的某种原色方向偏。当我们用这种方式思考色彩时，我们更容易看见不同的色彩，也更容易分辨出它们的成分。

我们是在调色盘上调色，还是在画作上直接调和色彩，这是我们自身的选择。当一个区域比另一个区域看起来更暖，而两个区域应该在色彩上匹配时，我们可以在另一个区域中加入一些红色、黄色或橙色，可能只需要加一点点就够了。如果一个区域看起来比另一个区域更冷，而两个区域也应该统一时，我们可以在另一个区域中加入少量蓝色、蓝绿色或紫色。黑色和白色混合会产生一种偏蓝的灰色，所以我们甚至可以加入少量黑色来把颜色变冷，或者加一些由黑色和白色混合得到的灰色。

一流的画家都跟我们讲，千万不要让三原色都非常强势地出现在同一张画面上，因为它们互相之间没有太多联系，如果都很强势，就会在画面上互相打架。其实想让它们和谐共处也很简单，我们可以把一种颜色混合到其余两种颜色里，或者至少混合到其余一种颜色里。这样，我们就有一个主导的颜色和其余两个从属的颜色，从属的颜色虽然饱和度降低了，但却和主导的颜色有了关联。这里并不是想说画面设计中必须由一个主色统

领整个画面，而是想说我们要学会调和色彩，让它们和谐相处。如果能让画面更和谐，还可以选择一种间色或者三次色加到画面的所有色彩中。

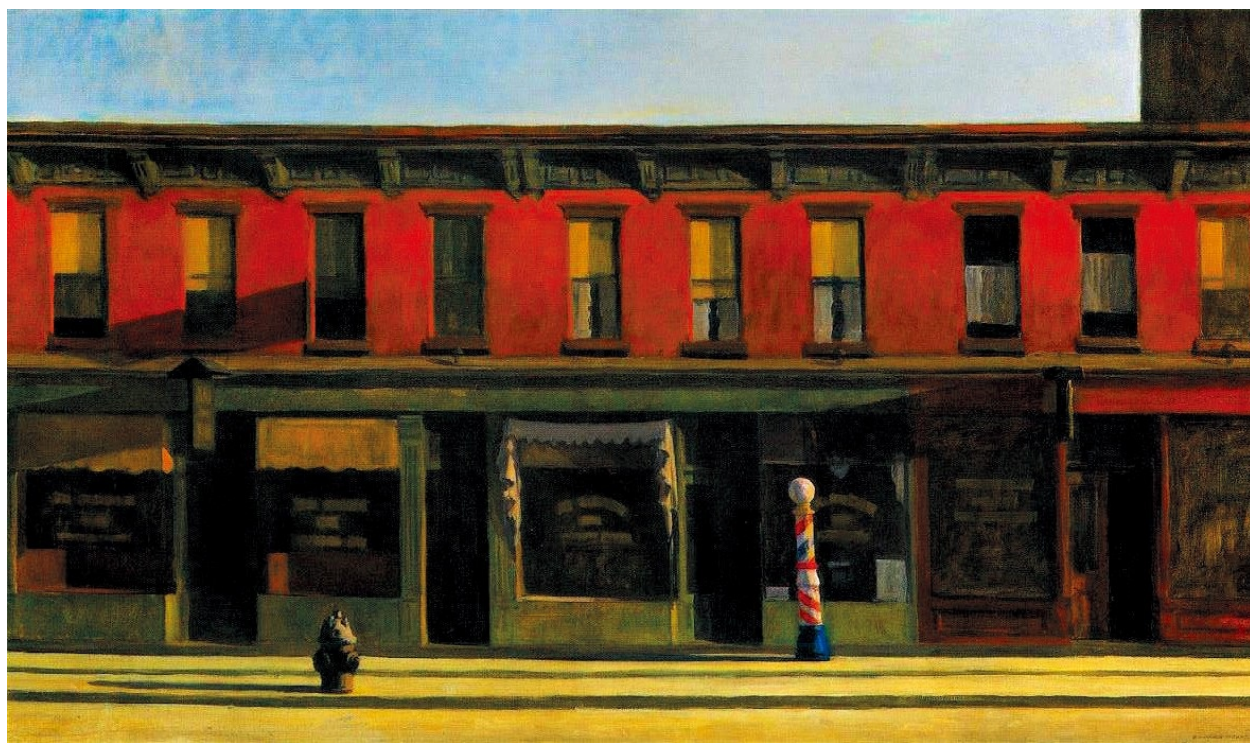
举例来说，如果是描绘一个傍晚的场景，那么我们可以在所有颜色中都添加少许黄色或橙色，这样，我们就让所有物体都有了一种被温暖的夕阳照到的感觉，整个场景的氛围感就出来了，整个画面也会更加和谐统一。

绘制所有东西都是相同的道理，因为所有的画面都应该具有统一感。在湿润的颜料上画画也是为了统合色彩，因为湿润的颜料可以融合到其他色彩之中。往纯白色里调入一点色彩也是为了增强色彩间的关联。



《夜间咖啡馆》(The Cafe at Night) | 凡·高

在选择作画使用的色彩时，我们得首先分析它的色相，看看它是往冷色还是往暖色上偏，然后看看它的明暗程度，具体处在明度条上的什么位置。通常来说，越是纯的色彩，我们越倾向于作为灰色中的点缀色使用，这也是现代室内装潢中常用的方法。比如在四面墙的颜色安排上，我们会让三面墙的颜色比较柔和、比较灰，剩下的一面墙则更鲜艳多彩，这样就不会让几面墙的明度与色彩都差不多。但是如果四面墙的颜色都非常艳丽，那也会让人难以忍受，除非用更柔和、更灰的色彩加以缓和。我们可以在一个灰色为主的房间里放一块红色的地毯，也可以在一个红色为主的房间里放一块灰色的地毯，但如果房间里所有东西都是红色的，我们就会觉得不舒服。



《周日清晨》(Early Sunday Morning) | 爱德华·霍珀(Edward Hopper)

这就把我们引向了色彩“平衡”的问题。在艺术史上，有一个阶段的绘画里，所有阴影都被画成褐色，而不是画成更深的阴影区固有色，在影子中根本看不到固有色的成分，画面总体缺乏色彩变化，这种绘画风格被称为“褐色画派”(brown school)。当画面中的所有颜色都集中在色轮同

一侧，而没有它们的对比色或互补色时，画面就会浑浊而单调，缺乏吸引力。幸好，现在已经没有人这么画了。

色彩平衡意味着暖色和冷色之间搭配和谐。这种和谐需要冷暖色之间的对比。在户外，天空主要是蓝色的。阴影区域会反射天空的蓝光，远景也会偏蓝色，它们和太阳暖光照到的区域以及近景的暖色区域就产生了冷暖对比。

在室内，阴影更灰一点。有的时候和从画室外照进来的冷光相比，阴影可能还显得更暖一些。不过，如果画室内场景的时候恰好有太阳光照进来，或者能瞥见户外的一些景色，那么画面中的冷暖对比会更加明显。

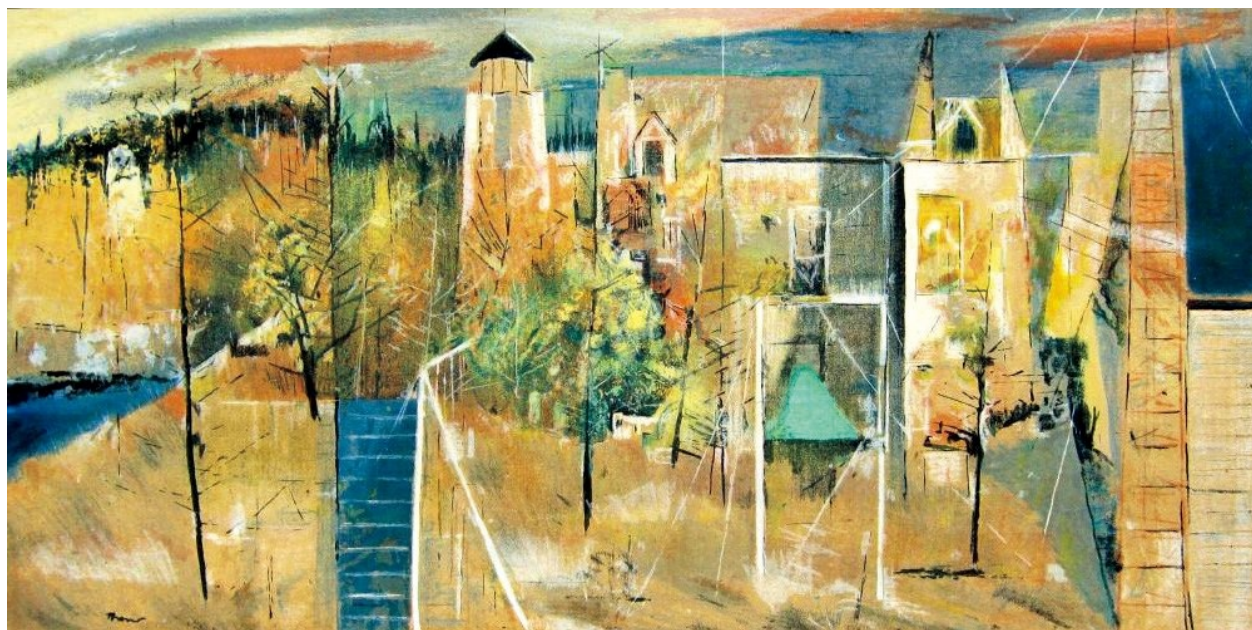
所以，我们既可以考虑块面与块面之间的冷暖对比，也可以考虑块面内部的冷暖对比。当色彩与其他色彩放在一起时，我们更容易判断它们的色彩与明度关系。单独一块色彩，和把这个色块放到画面整体中相比，视觉感受可能很不一样。画画的时候，我们应该把位置邻近的几个色块（三个或三个以上）先一起涂上去，这样我们就可以在对比关系中观察这些色块，而不是先用一种色块把一个区域涂满，然后再用另一个色块把另一个区域涂满。找到几个色块的接触点，先把这个地方画好，然后再互相比对着将各个色块延伸到各自区域，这样我们就能建立起几个大区域间的色彩对比关系。新手画家常常是先涂完一个区域的色彩，再开始涂下一个区域。尤其是一些商业画家常常采用这种作画方式，但用这种方法画出来的画，各个区域间的色彩往往不够和谐统一。要记住，除非我们将几个色彩放在一起看，否则我们无法知道某一个色彩是否正确，是否和其他色彩形成合适的对比关系。

画色彩时，最大的错误可能出在对阴影的描绘上。许多画家直接把纯色加白提亮用来画亮部，然后用纯色画阴影。这和真实情况其实正好相反，在现实中，亮部的饱和度更高，阴影区域更灰，颜色更不鲜明。举例来说，画一件蓝色的衣服时，用一个偏白的淡蓝色画亮部，然后用更纯、更深的蓝色画阴影，这种画法是完全错误的。因为衣服本身可能是淡蓝色的，也可能是深蓝色的。在画淡蓝色衣服的阴影时，我们加上蓝色的补

色，调出更暗、更灰的阴影颜色，这样可以保证亮部的蓝色依然是更饱和的。如果是深蓝色的衣服，我们会用比较深、比较纯的蓝色画亮部，然后加上一些黑色来调出阴影的蓝色。

在商业绘画中，我们经常看到红色衣服的亮部被画成粉色，但实际上红色衣服的亮部应该是最红最纯的红色。我们还能看到黄色运动衫的阴影区域被画成橙色，但实际上黄色运动衫的阴影颜色应该是黄色加上一点它的补色（紫色）所得到的纯度降低的黄色。我们还能看到皮肤的亮部被画成粉红色，阴影被画成红色等，所有这些错误都会让最终的作品掉价。这些问题都源于一种错误的观念，即认为照到亮部的光线会让亮部色彩更洁白纯净，但实际上，真正让色彩纯净的是不同明度与不同色彩间的正确对比关系，而不是简单地加白色。

当我们用互补色降低一个色彩的纯度，把它变得更灰时，整个画面反而可能更光彩夺目。在我们建议一位年轻的艺术家降低色彩纯度的时候，他常常误会了这些建议，以为我们是叫他全部用昏暗的灰色，但实际上我们只是提醒他注意纯色与灰色之间的对比关系。如果整幅画全都用光鲜亮丽的纯色，这些颜色就会互相打架，但如果我们用一些灰色来对比纯色，纯色就会比单独出现时更加光彩夺目。所以让画面更光彩亮丽的方法并不是加越来越多的纯色，而是要有更好的“灰纯”对比关系。但许多年轻人根本不相信这点，大概他们只有亲自去试一试，才知道我说的是真的。



《秋之光》(Light in Autumn) | 威廉·托恩(William Thon)



《直升飞机》(The Helicopter) | 曾景文

我们偶尔会看到有些商业绘画把阴影画成全黑或者接近全黑，画完阴影后再往亮部增加颜色，这种画法有时能创造出极具冲击力和吸引力的作品。虽然所有的阴影都不是黑色的（我们也并不总想这么画），但是这种画法产生的视觉效果比那些用纯色画阴影的要好很多，因为这样做至少保证了最纯、最鲜明的色彩位于亮部，而暗部颜色更灰一些。而且，在强光照射下，暗部在与亮部的对比下就显得几乎是黑色的。另外，有时我们能用的颜色有限，这时候就干脆把阴影画成黑色的了。

在画所有物体的暗部时，我们都可以先将其画得更深、更浓厚一些，后面根据需要再减淡调亮，让明暗关系更准确。虽然一件白色的衬衫或者其他什么白色物体不可能真有黑色的暗部区域，但是如果处在强光条件下，暗部又没有受到太多反射光影响，最后呈现出来的明暗对比确实可能会惊人的强烈。

有很多色彩特征，前辈大师们知道如何去表现，但大多数现代画家好像都已经忘记了或者忽视了。有一种色彩的特征叫“光辉”(radiance)，我们在很多古代大师的作品中都能看到这种特征。比如像伦勃朗(Rembrandt)就精通于此，还将它进一步发扬光大，但是好像后来画家的作品就渐渐丧失了这种特征。自然界中肯定有光辉，但往往我们能感受到它，而不能直接看到它，除非你有一双十分敏锐的眼睛。想单纯用语言把“光辉”讲清楚也特别困难，因为它是由光本身投射到空间里产生的效果。这不是指照射到其他物体上的反射光，而是指围绕着光源，从光源散发出的光晕。

我们知道空气中布满了微小的颗粒，当一道强光（比如一束强烈的太阳光或者探照灯、放映机的光线）照射到空气当中时，我们能看到光线穿过空气的样子。不过现在让我们想象一个被光线照亮的表面，这个表面会成为次级光源，把照射过来的光线再反射出去，从而照到周围空气中弥漫的颗粒。

这样就产生了光晕效果。其实所有受光表面都有这种光晕，但我们常常意识不到。像车灯以及烛火周围很强烈的光晕，我们都能看到，一般也都会表现在画面里，但是如果光晕很弱，我们就不太容易看见了。不过不管是强是弱，这些光晕都会超过发光区域或受光区域（次级光源）的边缘，可能光源本身的边缘线很清晰，但边缘线之外的空间也会被照亮。

举例来说，一轮明月挂在夜空中，在黑色背景的衬托下，月亮的边缘可能显得特别清晰锐利，但是如果我们仔细看，就能发现月亮周围有一圈光晕，而且越靠近光源（月亮）就越亮。其实，黑暗背景中的任何白色发光（或反光）区域都会这样，周围的光晕越靠近发光区域就会越亮。不过这种光晕有时候很难被注意到，所以我们要训练自己的眼睛，有意识地去观察它。

更重要的是，光源的色彩也会影响到周围的环境，这不是说背景会直接重复光源的色彩，而是说光源的色彩会和周围背景的色彩融合到一起。如果我们研究并且表现这种现象，画面上的光辉效果就会非常好。这也是一种将光源色彩与环境色彩关联到一起，从而统一整个画面的好方法。

彩色聚光灯让彩色的光束穿过漆黑的剧场，照射在舞台上。聚光灯已经对光线进行了压缩，所以光束很集中，而受到光束照射的物体则会将光线朝各个方向反射，因此我们可以把光线表现成向着环境中各处形体与空间发散的淡淡光辉。

古代大师们会描绘圣婴的摇篮以及基督身体散发出来的光辉。如果你仔细研究伦勃朗的作品，你就会发现即使在蚀刻画中，他都展现了对于光线的这种理解。对于光辉的描绘也是他的作品被大家肯定为旷世杰作的原因之一。

可能“光辉”这个词比“光晕”这个词更加适合描绘这种现象，因为光晕好像就是指物体模糊的边缘，但光辉却不完全是这样。

光辉这种现象并不是说发光物体的边缘会模糊，然后融入背景里。散

发光辉的物体边缘依然是清晰的，但是发光物体会把光线投射到周围，所以背景中靠近发光物体的部分会比其他地方更亮一些。比如天空会把光线和色彩投射到环境中，只要没有特别强的太阳光掩盖这种效果，我们就能观察到。地面也会把光线和色彩往上反射到物体朝下的阴影面中，甚至是一些垂直面中。因为光线的这种投射，画面中的不同物体相互间会更紧密地结合起来，比如一处古老谷仓可以与被阳光照射的地面统一起来，头部可以与深色的发饰统一起来，一个白色衣领或胸襟可以与深色的服装统一起来。仔细研究委拉斯开兹(Velasquez)、卡罗勒斯·杜兰(Carolus Duran)、萨金特以及扬·维米尔(Jan Vermeer)这些大师的作品，我们就能看到这些特征。

使用色彩时另一个需要考虑的事情是如何用色彩塑造视觉焦点。如果可能的话，我们要避免把鲜艳的色彩画得到处都是，而要把鲜艳色彩集中在画面最有趣、最希望吸引观众注意力的地方。房间里的一个花瓶之所以吸引人们的注意，是因为它的颜色鲜亮；同样，在一幅画中，最亮丽的颜色应该放在主要人物或者主要物体上，当然这不是说物体的全部地方都要用饱和的色彩，而是说这个物体的一部分可以很饱和、很吸引人，与此相对，物体周围的色彩可以灰一些，通过灰与纯的对比强调想强调的部分。在静物画中，鲜艳的色彩通常集中在水果或花朵上。在风景画中，鲜亮的色彩可能集中在船帆、花朵、晚霞、服装或者其他类似物体上。

我们可以加强某些物体边缘处的色彩，在画面中强调它们。比如树枝之间露出来的天空部分，我们可以把它周围一圈画得更蓝。我们还可以在一块色彩的周围添加它在色环上的邻近色，让这个区域的色彩更鲜明。比如，我们可以在一块黄色接近其他色块的边缘处加上黄橙或者黄绿，以加强这块黄色；在天空靠近白云的地方也可以混入一点邻近色，让天空的色彩更浓烈一些；我们还可以在一件红色衣服的边缘处加上一点红紫色。总之，强化边缘的颜色会使一个原本沉闷的物体变得更加鲜明亮丽。

相比于其他美的要素，颜色更值得我们去实验，探索它的效果。如果有人要我列出自然界送给人类最伟大的礼物，我会把颜色放在首位，或

者非常靠前的位置。如果没有色彩，艺术将会丢失其大部分努力的目标。投入色彩之中，我们的艺术以及我们的人生都将会得到大大的丰富，其中的益处难以估量。



《打蛋器3号》(Egg Beater III) | 斯图尔特·戴维

08 韵律 Rhythm

自然界中的韵律是另一种美的要素，我们更多是感受到韵律而不是直接看到它。线条、形状、颜色乃至明度中都有韵律。在音乐中，韵律是节奏，是拍子；在绘画中，韵律是线条重复产生的流动感，是画面设计与安排中的动感。一条线，它可能往前延伸，然后停止，接着又在另一个地方出现，成为画面设计中的主要动势线。几乎所有人体姿势中都有这样的韵律，所有其他形式中也有韵律感，特别是万物生长呈现出的形态，比如树干的纹理、树枝的形状，以及动物的姿态，等等。

为了研究生物形态中的韵律，我们可以观察块面和形体的边缘，找出线条的主要走向。沿着主要方向，我们穿过那些形体，看看走势线是会重新出现、沿着同一个方向继续延伸，还是优雅地转向另外一个方向。

轮转焰火喷射出来的火花就很有韵律，它们一边做圆周运动，一边向四周空间发散，类似的韵律也出现在水流形成的旋涡中。女性柔顺飘扬的头发中有韵律，木匠师傅刨出的木屑中也有韵律，不过我们不能满足于直接看到的韵律，有时候画家也要调整线条与形状，有意创造出更多的韵律，让整个画面更统一。

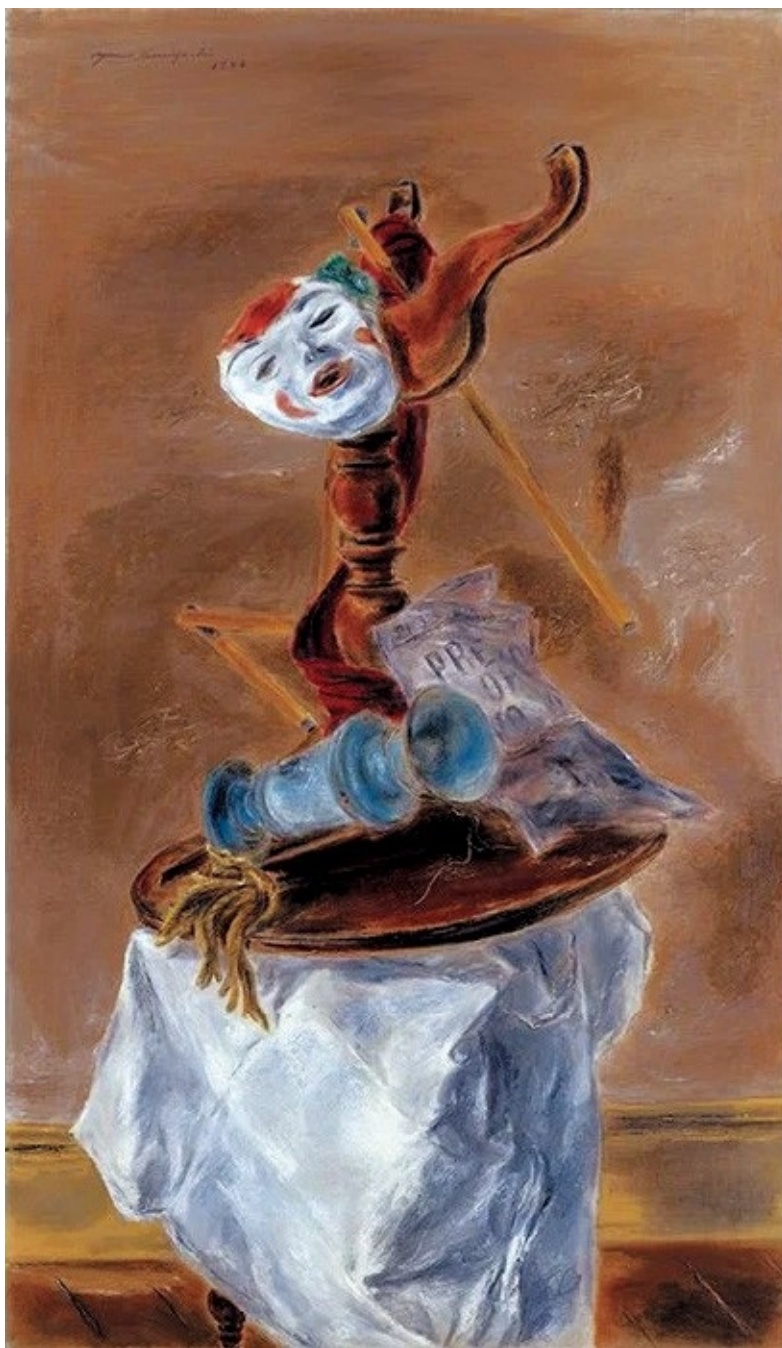
在描绘画面中有韵律的线条时，我们也要画一些水平线、垂直线或对角线，与那些有韵律的线条形成对比，增加画面稳定感。如果画面中全都是曲线和动态线，那么整个画面就会如同龙卷风席卷而过一般，看着既不真实，也不舒服。不过绝大多数画面更有可能是缺乏韵律感，而不是韵律感过多。为了让画面的韵律感恰到好处，我们应该将曲线和直线合理地安排在一起。有的时候，我们也可以用短而结实的线条去画曲线，增加画面的坚实感和结构感，不过形状之间的韵律关系应该始终维持住。

我们要考虑物体的一个部分如何嵌入另一个部分中，以及各个部分之间如何相互协调，形成一个有序的整体，因为韵律感其实就是这样产生

的。在人体中，四肢优美地与躯干结合在一起，体块与体块间完美融合；在风景中，土地上的各个形体联系在一起，然后山峦的垂直面又与土地的水平面优雅地结合在一起，山脚处通常有一个缓坡，将山峰的陡峭立面慢慢过渡到平缓的地面。同样，在树根区域也有垂直面与水平面之间的过渡地带，将两个形体衔接起来。在岩石中，在云层里，我们都能看到各种形体之间有韵律的联系，有的时候画家还可以有意强化这些韵律感，让画面更优雅、更有张力。

所以我们应当对画面元素进行分组，让画面主体的形状更优美地结合在一起，让形状的边缘以重复或流动的长线条交织在一起。

分析古代大师画作中的线条对我们大有裨益。研究东方艺术也很有帮助，因为在东方绘画中，有韵律感的线条发挥了很大作用。在实际练习过程中，我们可以拿出这些作品的照片，然后描摹里面有节奏的线条，创造出一个更统一、更有冲击力的画面设计。



《颠倒的桌子和面具》(Upside Down Table and Mask) | 国吉康雄

在描绘画面中有韵律的线条时，我们也要画一些水平线、垂直线或对角线，与那些有韵律的线条形成对比，增加画面稳定感。



《工作室内景》(Studio Interior) | 弗雷德里克·陶布斯(Frederic Taubes)

为了让画面的韵律感恰到好处，我们应该将曲线和直线合理地安排在一起。

如果你在画静物画，就要注意画面安排中那些有节奏的线条。比如，你可以强化窗帘褶皱中的线条，让它优雅地延伸到整个画面布局中。在静物画中，注意合理地排放物体，让它们的轮廓彼此间关联起来。花卉的摆放也有讲究，可以让花朵和花茎的形状有节奏地重复，或者延续花瓶的造型线条。

另外，我认为展现韵律感最好的例子之一就是 will 将宽松的服装和更严谨

的身体结构结合起来描绘。让服装随着身体结构变化，这样比画单独的一件衣服挂在那儿要更好看，更有节奏和韵律。而且重力也影响了服装的形状，让服装的节奏贴合身体。

植物的叶子围绕着茎或柄排列的方式，以及花瓣的位置，都展现了生命生长的节奏。云朵顺着风的方向有节奏地排列着，水面波纹也是如此。如果我们在静止的水面投下一块石头，有节奏的涟漪就会慢慢扩散开。如果这时我们又扔进去第二块石头，新的波纹又会产生，与刚才的涟漪交错。船尾也会在水面划出美丽的带有节奏感的波纹，这些波纹的形状与船只的方向和速度有关。

节奏感并不仅仅体现在线条上，色彩中也有节奏感。光谱上相互靠近的颜色可以很好地统一起来，因此我们可以从红橙过渡到橙色，然后从橙色到黄橙，再到黄色。从黄色，我们又可以经过其他中间色调过渡到蓝色。因此，如果画面主体中包含了两个差异很大的色彩，或许你可以利用两个色彩之间的颜色将它们衔接起来。这些颜色不一定要接触，但要放在足够近的地方，以便在不相关的颜色之间建立起连续性和节奏感。这一点既适用于设计，也适用于画画。我们可以在色块的边缘处好好利用这种色彩过渡方法。

明度方面也是相同的道理。如果有两个明度差异很大的区域，那么我们可以用中间明度作为过渡，减少突兀感。在自然界中，亮面与暗面之间的中间调区域，以及暗部的反光区域都是灰色过渡地带。即使在暗部，通常也会有明度的变化。虽然我们会尽量把暗部画得简洁一些，但我们也很少把暗部画成全黑的，丝毫没有明度差异。

不管是在明度还是在色彩中，重复往往也能产生韵律感。比如画面中一个明亮的颜色，我们不会让它孤立地存在于画面上，而是会在画面的其他地方再重复使用一下，可能重复的时候面积稍微小一些。通过在同一主题的不同地方使用相同的色彩，我们让画面更有统一感和节奏感。举例来说，在肖像画中，头部和脖子的肉色常常会在胳膊和手部区域重复出现。

我们可以在保持明度的前提下改变色彩，就像前面讲过的复色，这样也能创造色彩的韵律。

仔细观察一朵花，你会发现花朵上的色彩有各种变化，而且这些色彩会重复地出现在花茎和叶片上。从植物生理的角度考虑，相同的色素在植物体内流动，然后以不同的程度在叶子与花朵中表现出来，因此叶子与花朵在色彩上是紧密联系的。考虑到这点，你不可能把一种植物的花移植到另一品种植物的茎和叶子上而保持同样的色彩和谐。

色彩的韵律和声音的韵律类似。我们知道，每种声音都有其独特的振动频率，并以这种频率在介质中传播。颜色也是如此，每种颜色都用其独特的振动频率刺激眼睛，让眼睛分辨出这是哪种颜色。声音、颜色和光之间有明确的关联，它们都是某种振动，只不过传播的速度大不相同。

如今有一些绘画方法非常了不起，在这些方法中，艺术家不看画纸，而尝试按照他在物体中观察到的韵律移动他的手，让画笔在画面上不间断地记录下这些韵律。我发现我自己必须看着画纸才能确保所画的各个部分之间比例正确，因为我从来没有训练自己用手去“感受”眼睛所看到的那些韵律。但这是可以做到的，我推荐对这种绘画方法感兴趣的人去看看基蒙·尼克莱代斯(Kimon Nicolaidis)所写的书《自然绘画法》(The Natural Way to Draw)，这本书写得非常好。

人们一开始可能会觉得节奏更多是与那些卷曲的花纹或装饰纹案有关，因为这里面的节奏非常明显。但是，往往那些比较含蓄的节奏更加好看，这些含蓄的节奏常常隐藏在总体构图安排中，而不是直接显露在表面细节上。这也是为什么节奏往往是被我们感受到，而不是被我们直接看见。

有一个很好的安排画面节奏的方法，就是先在你的画面上画几条曲线，让它们互相关联起来，然后看能否跟随这些曲线的趋势安排你的画面主体。画面主体的一部分可能不完全遵循曲线的形状，但在这些脱离曲线趋势的部分以外，可以看看其他部分能否再次回到曲线的节奏上来，从而

维持整体的节奏。至于色彩的节奏，看看你能将光谱或者色环上的多少种颜色序列纳入你的画面中。比如画一片天空，可能天空的顶部区域是蓝紫色，而且明度最深，渐渐往下走，颜色逐渐过渡到蓝色，然后是蓝绿色，到了地平线的部分则完全变成绿色。然后在纵深方向上，远处是蓝色和蓝紫色，逐渐靠近我们的时候，颜色逐渐过渡到蓝绿色以及更暖的绿色，最后到了近景就变成黄色、橙色以及红色等暖色。你会发现，这样画就能把光谱上的大部分色彩都囊括到画面里，而这是自然界色彩安排的最大奥秘之一。当然，你不用直接用光谱上的纯色，可以把它们弱化一些再涂到画面上。

在安排这些色彩的时候，记住要让它们的明度彼此比较接近，不要有特别突兀的跳跃，这样这些色彩才会有韵律地在画面主体上流动起来，而不会因为差距太大而彼此分离。

现在让我们想想韵律的情感效果。我们都知道，听欠缺节奏感的钢琴家弹奏音乐是一件多么痛苦的事情。尽管画面中的节奏感更加微妙，但缺少节奏感同样会让人不舒服。许多现代艺术家只用纯粹的直线画画，画面里满是尖角，很少或者完全没有任何其他元素来缓和这些锐利的元素。这些现代艺术家有时还会把块面直接堆叠在块面上，丝毫不考虑块面间的内在联系和结构。或许他们应该看看砌砖的工人是如何交错排列砖块，让砖块相互关联起来的，实际上，正是这种内在的韵律和节奏让墙体更加牢固和统一。

不过，如果我们把相同的线条或形状重复太多次，画面也会变得单调无聊。有的时候，这种重复是必要的，比如一面修建完善的墙面，里面的纹理肯定是重复的，这种情况我们也能接受。但如果是几座山峰，我们把山峰的造型画得一模一样，画面就会非常无趣。大自然的确会重复某些元素以创造节奏感，但这些元素从来不会完全相同。比如我们观察浪花，虽然有重复的形状，但总是会有较小的浪花和较大的浪花。再比如树丛，虽然有些许相似之处，但从来不会有一个树丛和另一个树丛完全相同。还有石块，自然界里，大的石块总是伴随着小的石块，而且每个石块都形状各

异。在描绘一个主题时，画面中总会有线条和形状的重复，但画家一定要通过大小、分组、色彩、明度以及其他方面的安排增加元素的多样性。

除了注意画面形状与画面图案的多样性以外，我们也要注意画面题材上的多样性。画面的韵律不必是对实际运动的再现，而更多是画家通过线条和形状对运动的一种暗示。举个例子，虽然所有字母都没有直接再现什么物体，但字母T和L就更加静态，而字母S就更能暗示运动。有时候我也在想，字母S可能就来自蛇的运动。至少，移动中的蛇完美地体现了韵律感。我们越是深入地研究韵律这个主题，我们就越能明白，一切生物，乃至宇宙本身，都在有节奏地律动着。我们的呼吸、行走或跑步，无一不带着韵律。四季流转，日出日落，无一不带着节奏。也正是韵律，赋予了画面生命。当我们充分意识到这一点，我们就绝不会允许我们画出静态的、无节奏感的画面。

09 形体 Form

形体问题在今天很有争议性，关于它的讨论颇多。在现代艺术家中，有一些人认为不应该在画面上表现三维形体，因为三维形体与二维平面不协调，对三维形体的表现应该留给雕塑家去做。这种论断挺有意思，甚至初看起来挺有逻辑。

然而，这种不能在二维平面上表现三维形体的论点，实际上非常肤浅。绘画并不一定是物质性的，它并不需要真的把一个有三维体积感的东西压到一个平面上来，就像要把一块铁锭轧成金属板一样。绘画表现三维物体，实际上是诉诸幻觉，就像镜子映照出的面庞实际就在一个平面上，却给人一种三维立体感一样。照片里的形象也在一个平面上，却形成了相同的立体错觉。绘画也是如此。那些声称我们不应该在二维平面上表现三维物体的人，实际上并没有深入了解事情的真相，他们仅仅在讨论物质层面的事情。除此之外，绘画更关涉到人类的创造力，这种创造力更不会局限于物质层面的事实，而且创造力会时不时超越事实。

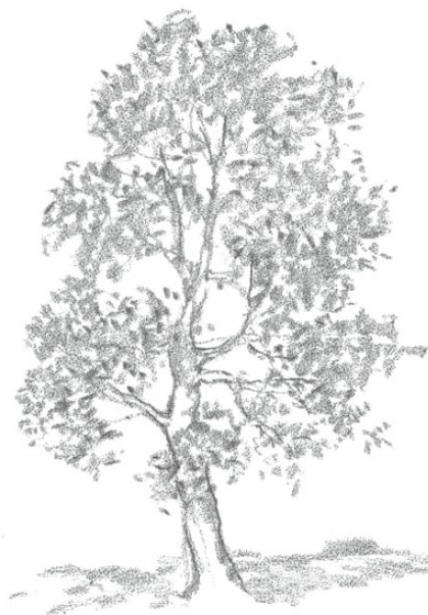
我们知道形体基本上就是物质实体，我们既可以在现实世界中，也可以在幻觉层面塑造三维实体。绘画通过把物体的外观呈现给我们的眼睛而让我们感受到它，所以在绘画中形体并没有丢失其视觉属性。另外我们必须通过触觉才能真正感受到物体的体积，而绘画无法向我们提供物体触觉方面的信息，所以它仅仅是向我们的眼睛和大脑提供视觉层面的幻觉，就像镜子一样。所以把物体画成我们看到的樣子，这一点是不会出错的，这和前述现代艺术家的观点是两码事。具体到画面表现上，我们就有两种方式绘制物体，一种是像画平面蓝图那样去描绘它，一种是按所见如实描绘。任何对形体的绘画表现都必须在这两种方法之间选一种，或者在二者间做一种折中的处理。形体可以依据“有意变形”或者“完全写实”两种方式进行重新设计。画家可以表现平面形式的装饰性特征，或者表现三维形体在空间中的真实幻觉。

在抽象绘画中表现形体，具体方法更多是因人而异，并没有什么普遍有用的法则可供遵循。不过因为美的要素本身就是抽象的，所以抽象绘画努力追寻的目标和其他绘画也没有什么不同。抽象绘画依然可以追求色彩的和谐、图案设计的美丽、象征性的意义、线条的情感效果、装饰性的特征，以及整个构图统一。

而在绘制写实风格的物体时，我们当然更加注重对于光线与色彩的正确诠释。不同光照条件会产生不同的效果。正面光和逆光条件下，我们可以简化的方式表现形体。四分之三的光产生了更多的明暗变化，因而增强了物体的三维体积感。漫射光下，光影渐变更加微妙，明暗对比也更弱。对画家来说，重点要做的是根据画面构图，选择合适的光照条件，让画面主题更美。

如果你能调控灯光，那么在正式绘制之前，不妨尝试使用不同的灯光亮度和灯光角度，看看什么光照条件最合适。

训练眼睛从轮廓看形体



不是这样



对形状进行组织



寻找形体块面



不是这样



画出完整的明度变化



尝试寻找块面

优秀绘画与拙劣绘画之间的差别往往不像很多人想的那样在于轮廓和细节，而更多在于画家观察和理解物体的方式。如果画家只盯着轮廓和细节看，最后画出来的作品可能就会像上图左侧的树和人物头像。我们必须学着从物体中看出块面，以及表现形体体积感的黑白灰关系。有的时候我们还要走得更远，尝试把我们看到的東西进一步分组、设计和安排，用更简洁的块面来概括。轮廓复杂但黑白灰关系不对的画，远远不如轮廓简洁而明度关系准确的作品。

如果你要画一个简单的设计或图案，那么用直接的正面光或漫射光最好；如果你想突出明亮或者闪烁的高光，那么用顶光照明或者逆光照明则最好。

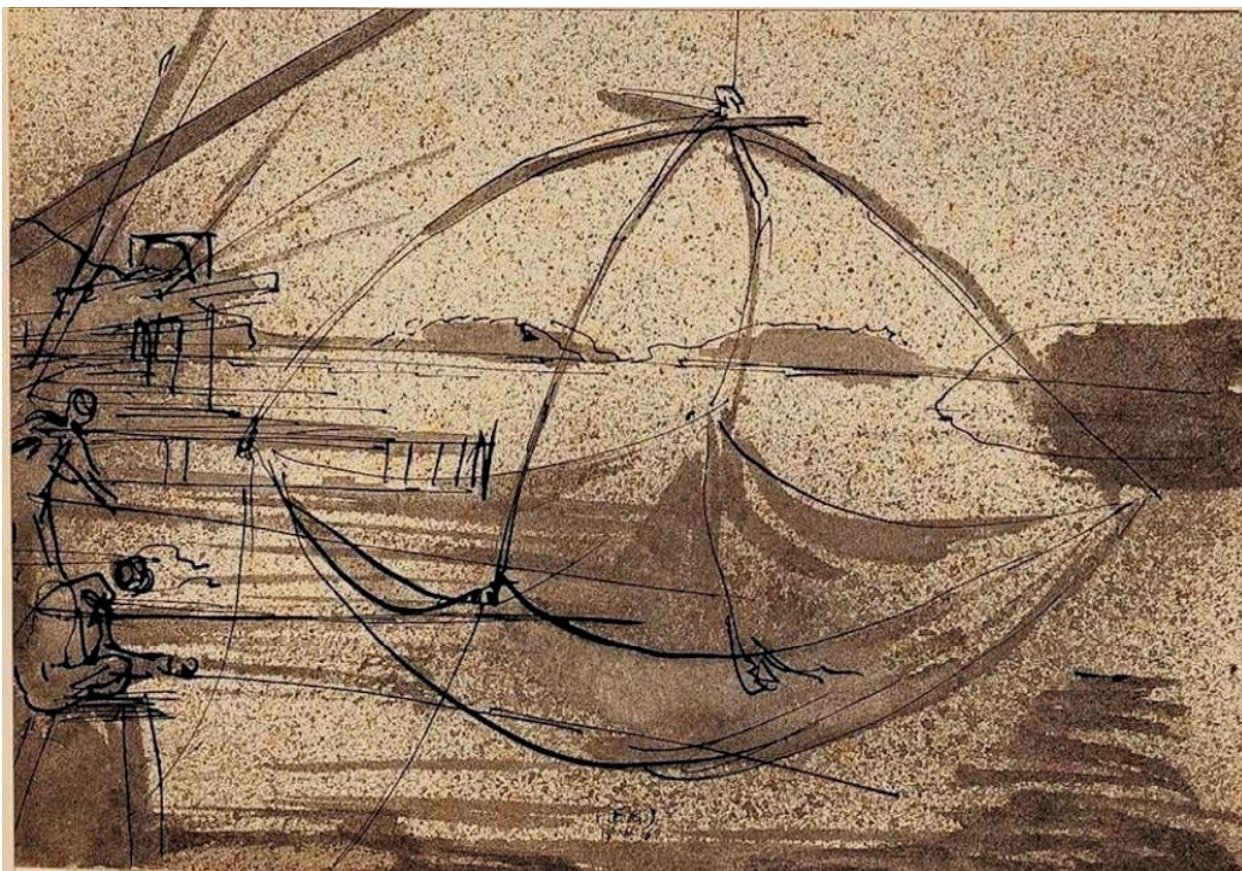
画家在逆光条件下画物体，会比他在正面光条件下画物体更能画出闪烁的光点效果。因为在逆光条件下，物体的顶部平面会被照亮，物体更能突显出来。就像阳光或月光在水面上照出的粼粼波光一样，逆光在岩石、树叶以及人物上也会形成类似效果。

直接的侧面光会造成把物体区分成亮部和暗部各占一半的情况，而大多数艺术家都觉得应该避免均分的情况，而让亮部或者暗部两者中的一个更占优势。

如果从形体的角度看，那么四分之三的侧光（不管是从正面来的还是从后方来的）可能是最有趣的，这种光凸显了形体的多样性和体积感。相对而言，描绘这种打光对于画家的技术要求也是更高的，画家只能多做尝试来把它画好。

以一种暗示的方式表达形体感，要比事无巨细地描绘所有细节来塑造体积感更加生动，但前者需要画家有更多的想象力，以及更加松动的绘画技法。有些画家很容易就能做到这点，有些画家却挣扎数年也做不到，甚至一辈子也没法学会。之所以暗示比细致刻画更富有感染力，是因为前者更能激发观众的想象力。

为了表现形体带给我们的直接印象，我们要在把画面画得非常细致前及时收手。要做到这一点，我们可以不把体块完全画满。比如，我们可以在中间灰调区域留出一些小的空缺，不把它涂实，或者在阴影中留出一些整齐的空隙。在那些光滑的地方我们也可以留下一些笔触，有些边缘我们也可以省略和模糊，以强调其他更重要的特征。



《捕鱼》(The Fishing) | 尤金·伯尔曼(Eugene Berman)

以一种暗示的方式表达形体感，要比事无巨细地描绘所有细节来塑造体积感更加生动，但前者需要画家有更多的想象力，以及更加松动的绘画技法。有些画家很容易就能做到这点，有些画家却挣扎数年也做不到，甚至一辈子也没法学会。

印象派绘画特别擅长利用各种意外和偶然的绘画效果，聪明的画家会暗示自己不去把这些偶然效果纠正过来。如果他非要抹去这些意外效果，一丝不苟地描绘画面里的每个地方，他的画面主体就会失去很多率真的感觉以及活力。而一旦失去这些宝贵的特征，再想把它们找回来就非常困难了。

最好把每个物体、每幅画都当成完全独立的事情考虑，因为描绘每个物体所需要的画面处理方式和绘画技巧都是不一样的。如果需要把一个物

体画得特别精确，就不要因为过去把另外一个物体画得很松动，所以这一次就不敢仔细刻画细节。美国画家诺曼·洛克威尔(Norman Rockwell)喜欢画细节，并且以此闻名。如果因为他喜欢画细节就批评他的作品，那就太愚蠢了。如果他想在自己的作品里表现其他特质，那也只有他自己能做到。但如果他本身就很享受画细节，那么他画细节就是在做自己，且从长远来看，做自己正是一名艺术家能做到的最好的事情。拉乌尔·杜菲对细节不感兴趣，他更喜欢画得松动一些，用明亮鲜艳的颜色描绘海岸、赛马场以及其他的法国户外风景。如果你不做你自己，那你也无法成为其他人，且很可能最后变成谁也不是的无名小卒。

从脸部到玻璃碗，从谷仓到城市摩天大楼，画家可以画各种不同的物体，从中学到许多关于形体的知识。不管画什么，最重要的一点就是把所画之物画得真实可信。一件陶器，它的表面、它的明度、它的色彩，以及它在不同光照条件下的样貌，都有它自己的特征。同样，画皮肤就要把它画得像皮肤，画皮肤的方法和画一块木头的方法肯定不一样，木头有它自己的特点；画一件棉质的衣服就不能用我们画丝绸或绸缎的方式来描绘。每个物体都有其特有的颜色、纹理和造型。

在一般人看来，形体仅仅指形状和材质，但对于艺术家来说，形体也意味着亮面、灰面和暗面之间微妙而复杂的关系。除了单纯的形状，其他要素也很重要。比如在画一个物体的时候，一旦它的光源条件和所处位置改变，所有的明暗关系和空间关系就都会随之改变。

为了画出形体的体积感，我们必须找到物体上的平面，然后确定每个平面的明度。与光线入射方向垂直的平面最亮，当平面逐渐偏离这个角度，明度会越来越低，直到最后完全进入不受光的阴影区域。当我们把明度安排正确后，物体的体积感自然而然就出来了。另外，物体的形状也决定了投影的形状，物体在周围环境投下的影子将它和周围环境关联到一起。在漫射光条件下，物体不同平面上依然有明度的变化，但这种变化更加微妙，然后由于光线来自各个方向，我们看不到明显的投影，而为了让物体和周围环境联系起来，我们应该协调物体本身明度与周围环境明度间

的关系。



《圣诞前夜疲惫的女售货员》(Tired Salesgirl on Christmas Eve) | 诺曼·洛克威尔

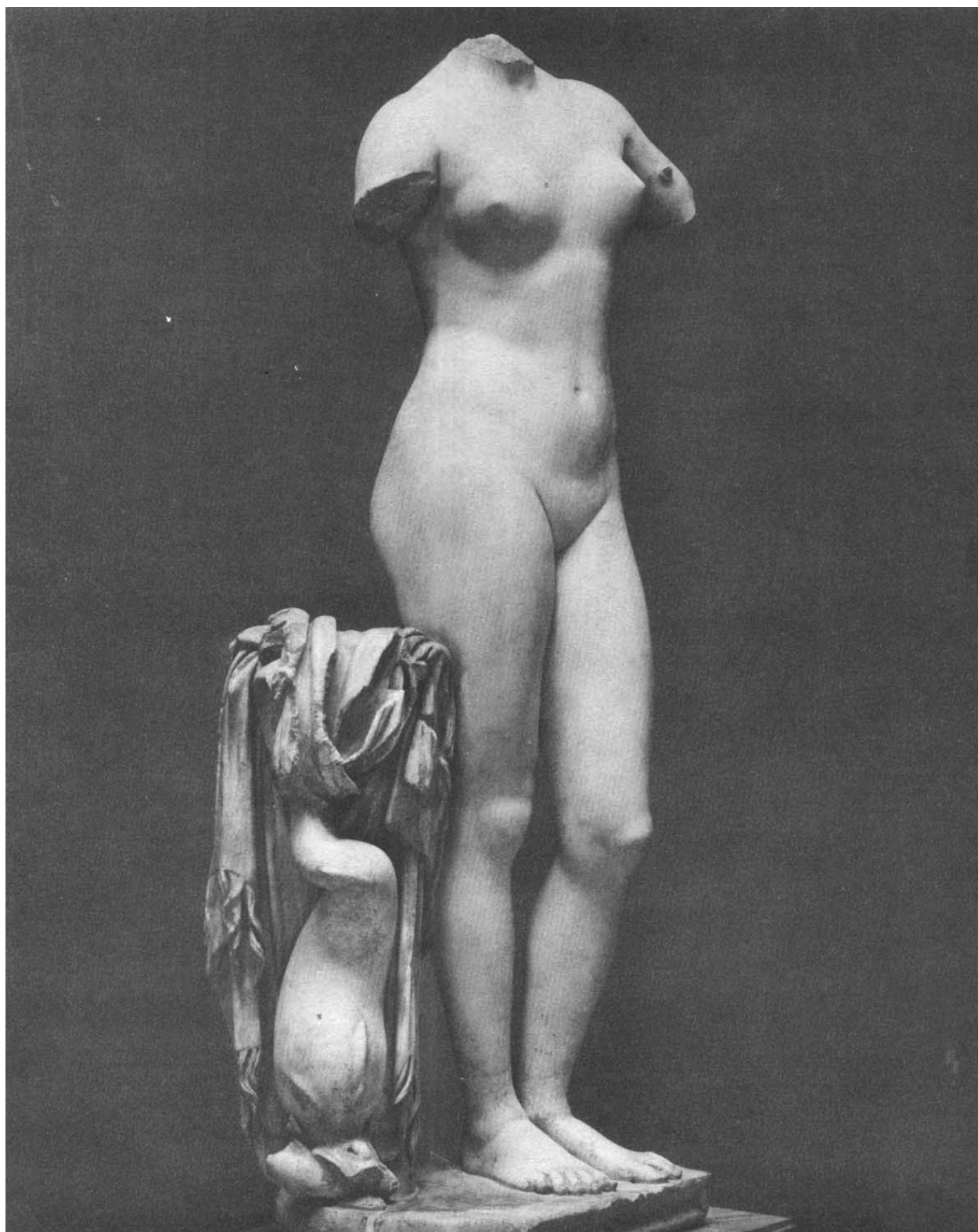
诺曼·洛克威尔很享受画细节，他画细节就是在做自己，且从长远来看，

做自己正是一名艺术家能做到的最好的事情。

现在让我们再回到理想形体的问题上。我们必须记得，在把形体理想化的过程中，我们可能会丢失形体原本的一些特征，而这些特征可能比我们后来添加上的或者修饰出来的效果更美。即使我们只是描绘对于物体的简单印象，这个印象也应该是诚实的。在理想化形式中我们能发现美，在真实中我们同样也能找到美。

不过理想化并不一定意味着过分美化主体，它可能只涉及一些简化。比如将圆形表面简化成平面，将一些无关紧要的而且会分散观众注意力的细节删除，从而将物体优美的基本结构更加纯粹地展示出来。

在希腊罗马雕塑中我们就能看到这种理想化的形式，这种形式被称为“古典”形式。在我看来，古典形式是某些形体所能达到的最美状态，它们是同类作品中的佼佼者。



《昔兰尼的维纳斯》(Venus of Cyrene)

我们在希腊罗马雕塑中看到的这种理想化形式被称为“古典”形式，在我看来，古典形式是某些形体所能达到的最美状态。

10 质感 Texture

质感是物体的表面特征，与形体的关系不大。光线勾勒出物体的质感，也突显出物体的造型，而物体表面反射的光线形成了我们所见的物体色彩。没有光，就没有色彩。

虽然物体的色彩总是可以平涂上去，但要表现物体的表面质感时，就必须利用不同的画笔和绘画技巧。不过，我们总是可以把质感暗示出来，而不是非得原封不动地复制出事物原来的质感细节。如果我们能表现出物体表面在特定光照和色彩条件下的特征，那么即使我们不把画面画得特别厚重，也依然可以呈现出物体的质感效果，所以质感并不意味着在画布上层层堆叠颜料。当然，有时油画底子的确可以增强肌理效果。前期做的厚重底子可以提供一些随机的纹理，而如果我们不借助这些底子，而想在后期硬画出这些肌理感，就得用小笔刷费尽心思画很久，而且效果可能还不尽如人意。另外，画布本身的纹理也可以根据需要保留到最终的画面中，我们只用控制颜料的厚薄程度即可。如果我们要在粗糙的画布上画出光滑的表面，比如天空部分，我们就用比较薄的颜料把画布抹平；如果我们要画出粗糙强烈的纹理效果，比如树丛或者树叶部分，就可以用干燥厚重的颜料。当然，在叠加新的颜料层时，要等下面的颜料层干透。

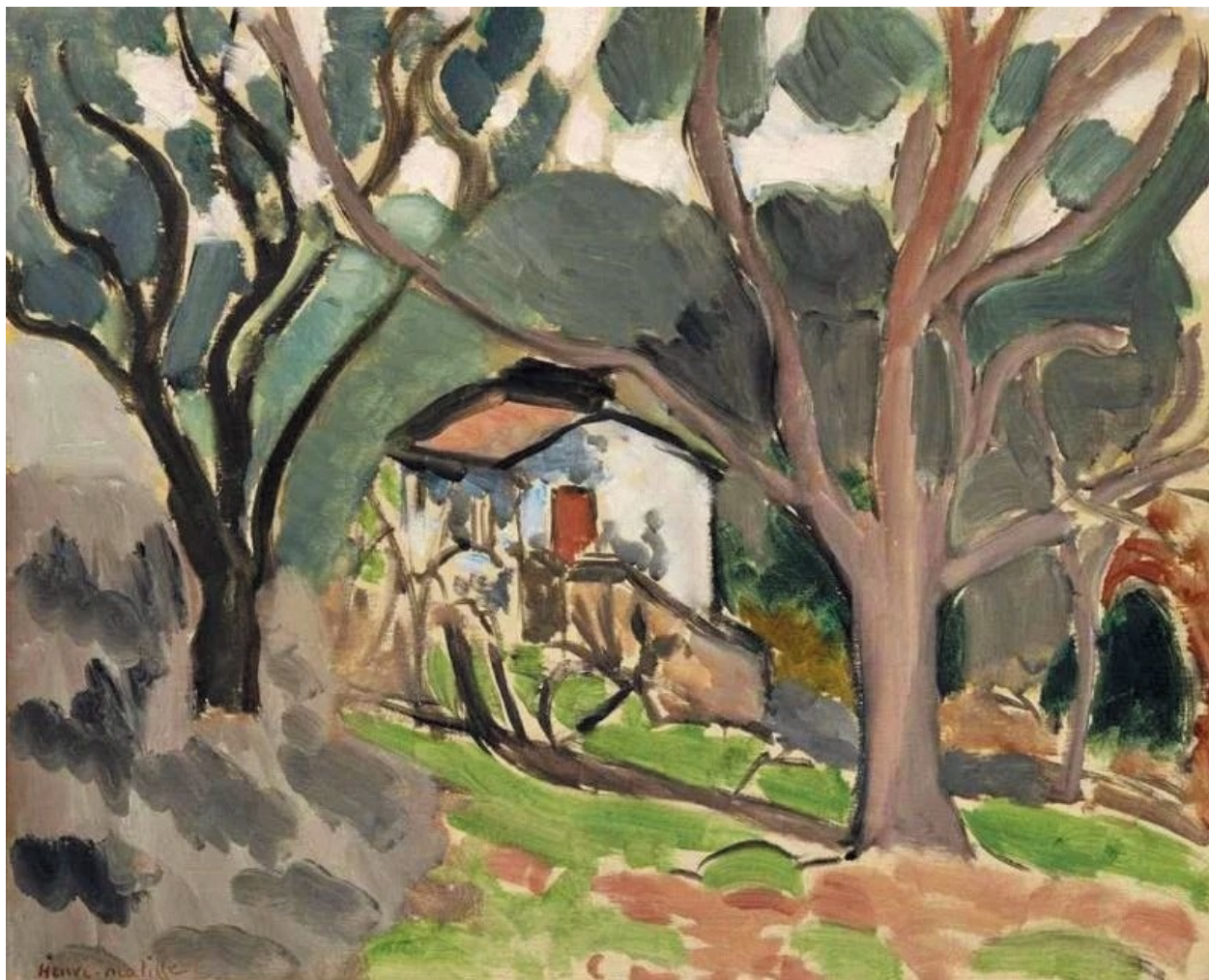
有时我们也可以用调色刀画出最有意思的一些纹理。我们拿调色刀蘸取颜料在画面上拖动，让新颜料附着在底层颜料比较突出的位置上。有些艺术家认为，如果我们用调色刀画，那么整张画都应该用调色刀；如果我们用画笔画，那么整张画都应该用画笔，这样才能保证画面的统一性。这种想法是有道理的，但在我看来，这种要求并非必要，而且它会限制个人的创造力。而且既然大自然中有各种各样不同的纹理，那为什么我们不能用各种各样不同的方法来塑造这些质感呢？

我知道有的艺术家在给旧画布打底时，会把沙子放进打底的媒介中。这样做是为了增加画面的肌理感，而作品最终呈现的效果的确好看得让人

震惊。

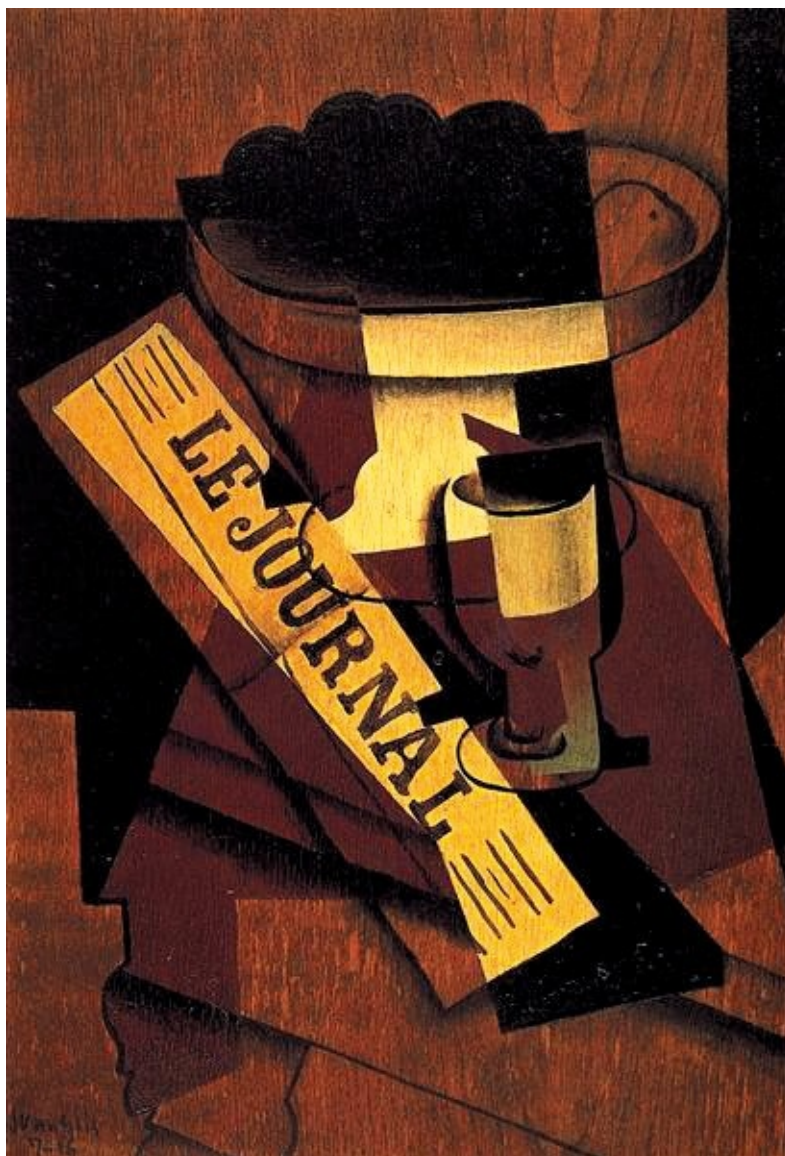
我们可以在画布表面制造出各种各样的纹理。比如有的画家会用5到8厘米宽的画笔把底漆拍打在画布上，然后迅速提起画笔，把底漆拉起来，并让它们以这种形态干燥，形成独特的纹理。如果不想让某些区域有纹理，画家就把它打磨掉，或者用尖刀刮掉。现代艺术家还会在画布表面涂好几层颜料，等下面的颜料干了再涂上面的，之后刮擦或者打磨这些干了的颜料，制造出许多微妙的色彩变化。用这种方法创造的画面，往往呈现出一种有趣的抽象构成关系。

画面质感体现的更多是画家个人品位的问题。在这一点上，就像在很多其他方面一样，艺术家自己必须勇于尝试。因为每个画家使用颜料的方式都不一样，所以制造肌理的方法必定有所不同。



《小屋》(La Maissonnette) | 亨利·马蒂斯(Henri Matisse)

除了油画底子，在表现自然界中或是光滑或是粗糙的肌理感时，不同类型的画笔也发挥了很大作用。貂毛画笔产生的整体效果与鬃毛画笔产生的效果截然不同，圆形画笔与方形画笔产生的效果也不同。有些画家喜欢用笔比较扁平的那一面，他们通常侧锋用笔，而不是用笔尖画，以增加画笔与画布的接触面积；还有些画家喜欢保留方形画笔留下的方块状笔触。画家应该多做尝试，不同质感的颜料、不同类型的画笔、不同的握笔角度，以及不同的手腕和手臂姿势，这些因素结合起来，画家可以用颜料在画布上创造出无限种不同的质感效果。



《果盘，玻璃杯和报纸》(Fruit Dish, Glass and Newspaper) | 胡安·格里斯(Juan Gris)

质感并不意味着在画布上层层堆叠颜料。

当你逐渐找到自己的风格时，你会发现你的绘画技法或多或少变成了你的一种习惯。这习惯有好有坏。从好的方面说，这个习惯会让你的作品更有辨识度，别人很容易看出这是你画的。从坏的方面讲，这个习惯过于根深蒂固以后，你的作品会变得单调，而且当需要使用新的绘画方法才能完成一些作品时，你也很难做出改变。针对这个问题，一种补救办法是不

断做实验，尝试新手法，另一种补救办法是经常改变生活与工作地点（哪怕只是暂时的），新的地方、新的人以及新的艺术藏品会给你提供新的灵感与视角，让你有机会创造出新的绘画技巧与用色方法。



《南部风景》(Paysage du Midi) | 安德烈·德朗(André Derain)

有时我们也可以用调色刀画出最有意思的一些纹理。我们拿调色刀蘸取颜料在画面上拖动，让新颜料附着在底层颜料比较突出的位置上。

11 光的明暗 Values of Light

画作的内在特质主要是由光线的特征决定的。虽然各种因素都会影响画作的品质，但当光线正确时，我们绝对不会质疑画作存在的理由，可以说，是光线赋予了画作生命。

因此，为了让画面具有生命力，我们必须关注光线本身。也就是说，与其说我们是在描绘眼前的物体，不如说我们是在描绘光线，描绘光线落到物体上的样子，描绘光线如何把物体带进我们的视野。

一位优秀的画家曾经说过：“画肖像时，应该让光线落在头部区域。”他的意思是，除非我们画出光线的感觉，否则这张肖像画就算不上肖像画。光线比皮肤上的皱纹更能让画面里的人物栩栩如生。不管是画肖像还是其他物体，有太多的画家忽略了光线，所以画出的画作丝毫不生动。

维米尔肯定是第一批真正去描绘光线的画家之一。尽管他的画作充满了精密的细节，但是我们仔细观察就会发现，所有这些细节都服从于他的首要目标，即对光线的描绘，没有任何细节会减弱物体表面的光感。虽然绝大多数色彩都集中在亮部，但对色彩的刻画也绝不会破坏对光线的表现。每个受光区域都有自己特定的明度和色彩值，从最亮到最暗形成连续的明度梯度。受光区域之外的阴影区域也呼应着受光部分，有从亮到暗的梯度。比如，当受光区域亮度降低，它对应的阴影区域亮度也会降低，所以亮部和暗部都有从亮到暗的明度梯度。另外，整个光照条件决定了亮部和暗部之间的差异是否明显，如果光照黯淡，那么亮部和暗部之间可能只差一两个色调梯度；如果光照强烈，那么亮暗部之间可能会差三到四个明度梯度。



《戴珍珠项链的女人》(The Pearl Necklace) | 扬·维米尔

扬·维米尔肯定是第一批真正去描绘光线的画家之一。尽管他的画作充满了精密的细节，但是我们仔细观察就会发现，所有这些细节都服从于他的

首要目标，即对光线的描绘。

所以我们必须仔细分析绘画对象，确定整体的明暗对比关系，明确阴影区域到底比受光区域暗多少。如果我们明确亮部和暗部之间差两个、三个或者四个明度梯度，那么整张画各个地方的暗部都应该比对应的亮部暗这么多，不过我们的颜料最多只能表现出八到十个明度梯度。所以有时我们会发现，当亮部比较暗，而暗部比亮部还暗三到四个明度梯度的时候，我们就已经用到了颜料中最暗的暗部色调，亮部再暗的话，我们已经画不出更暗的暗部了，这时我们就要放弃准确的暗部色调。不过这样做问题不大，因为本来我们就不太能看清特别暗的地方。一旦将这种整体的明暗对比关系画出来，画面的光感也就有了。

我们必须记住，我们用颜料画出来的明度范围要比在真实世界中看到的明度范围窄很多。比如我们画不出现实中特别白的颜色，所以为了维持真实的明暗对比关系，我们只能把中间灰调区域和暗部区域加暗。在下文示意图1中，地面离我们越远越亮；在图2中，地面从右侧到左侧逐渐变亮；在图3中，地面离我们越近越亮。这种明暗变化在风景画表现中非常重要。

风景画中的基本明暗关系



图1：逆光条件下，用最亮的颜色表现天空，然后把其他物体的明度画得比实际看到的样子暗一到两个明度梯度。

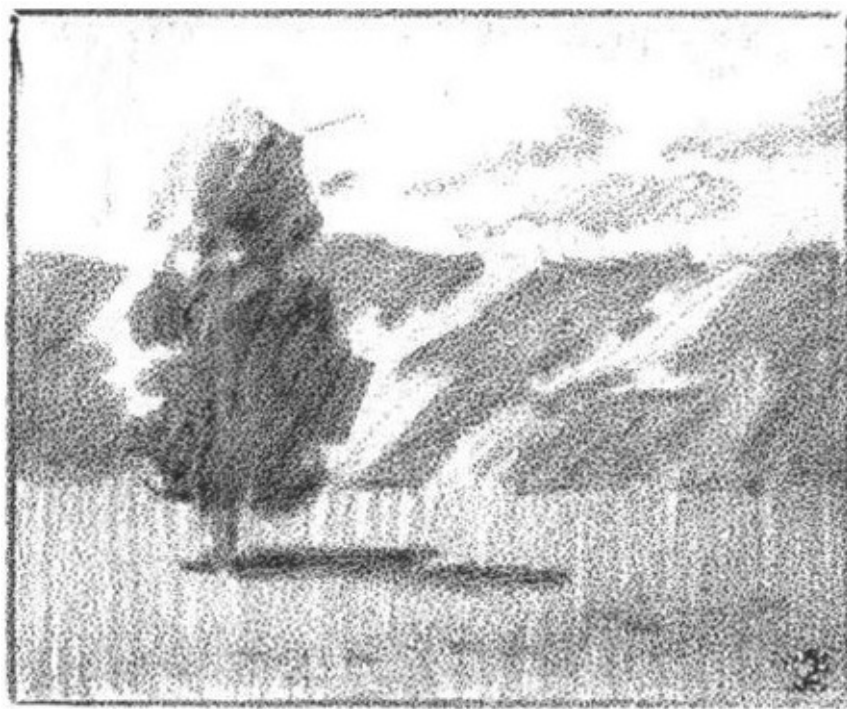


图2：侧面光条件下，天空是最亮的，地面次之，垂直面再次之。把亮部

画得比实际看到的样子亮一些，把暗部画得比实际看到的暗一些。



图3：正面光条件下，把天空画得暗一点，突出更亮的云彩。地面比天空更暗一些。图形内部的明度比较接近，整体比较柔和。

在逆光条件下，画面的明暗对比强烈。而在正面光条件下，图形内部的明度接近，但图形与图形之间还存在明暗差异。

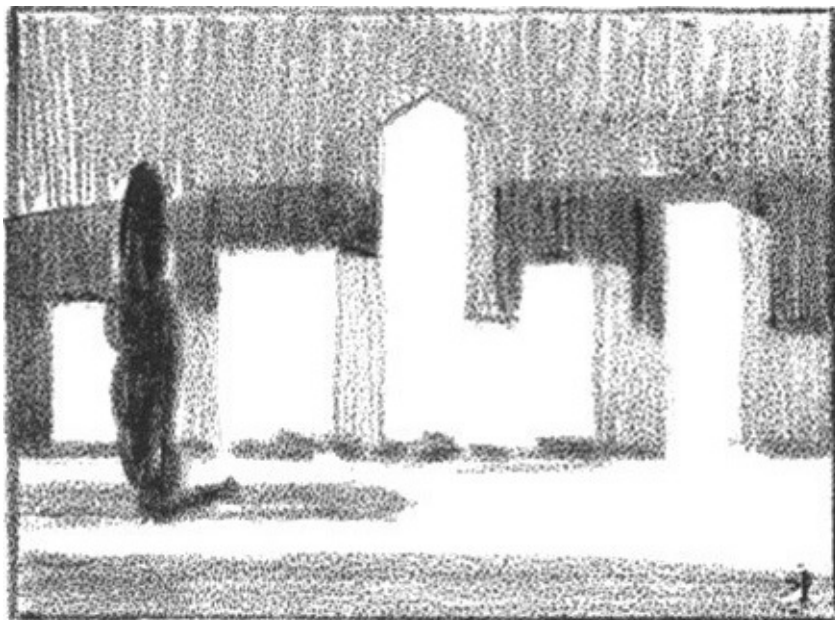


图1：如果画面中有白色的建筑物、道路、岩石、沙地或者云，因为我们没法把它们画得像现实中看到的那么白，所以为了维持足够的明暗对比关系，我们会把其他物体画得更暗。



图2：相比于正面光，侧面光条件下，天空更亮，阴影区域比天空和地面更暗，就按照看到的样子画它们的明度。

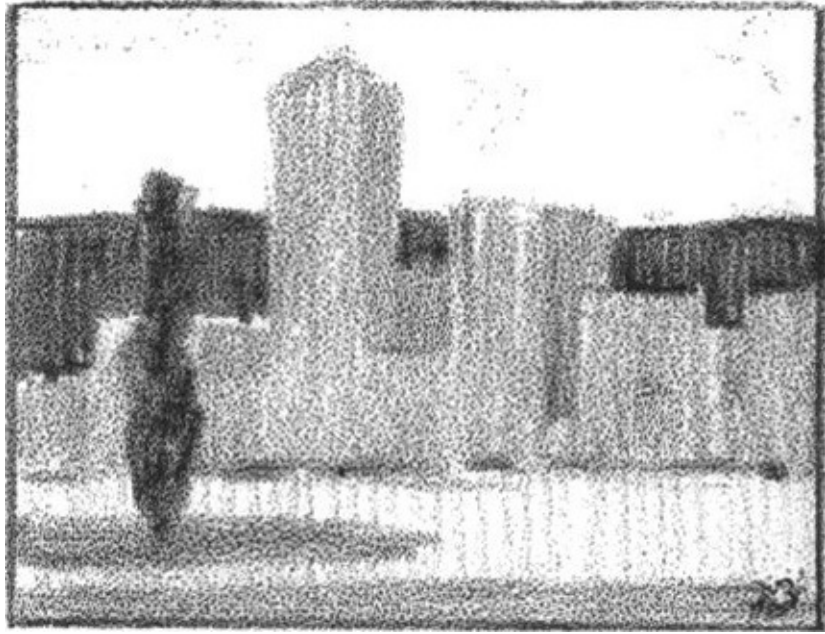
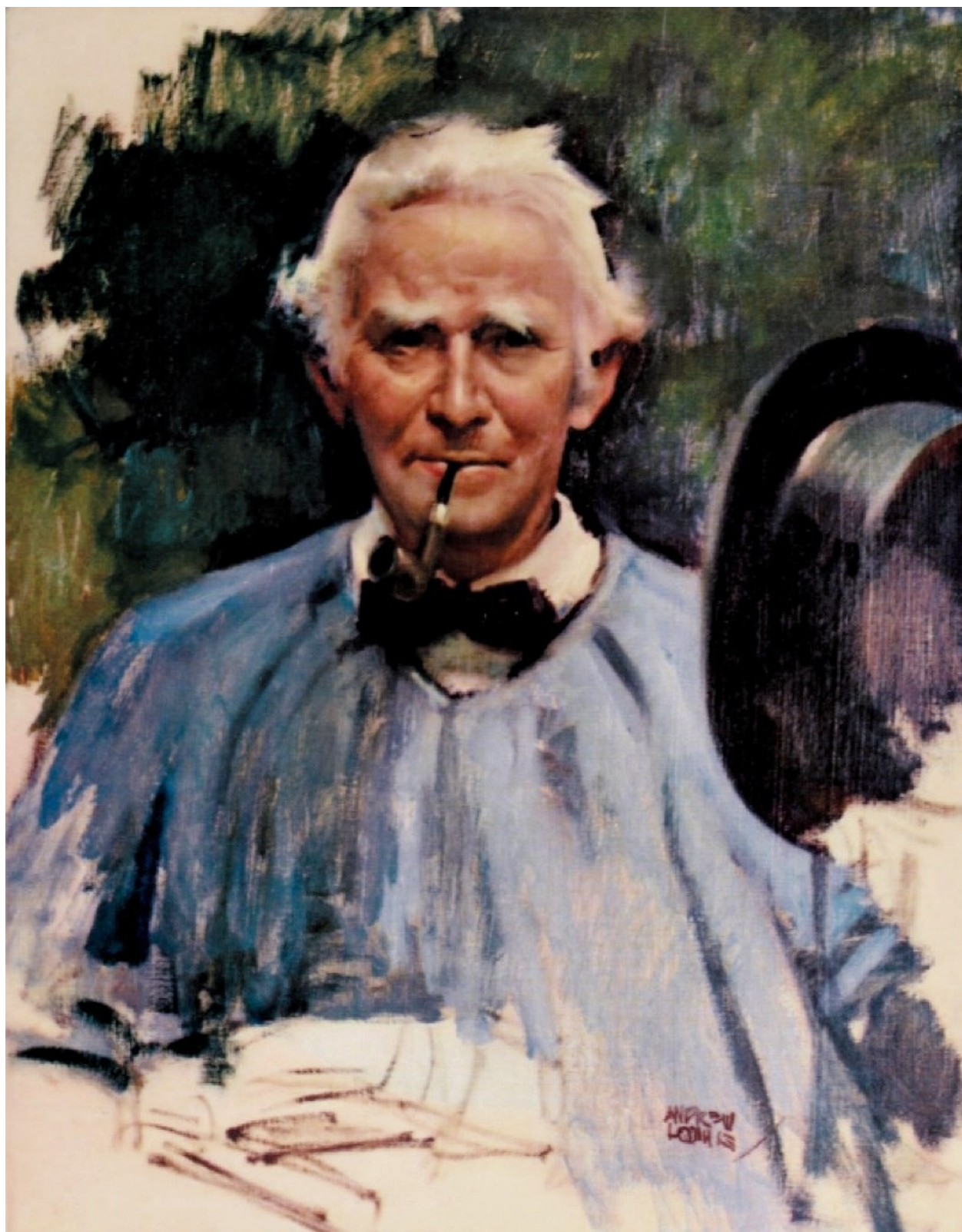


图3：逆光条件下，天空最白最亮，把其余白色物体的明度画得更暗。仔细研究天空与其他物体的对比关系，天空画好了，整张画的效果就出来了。

熟悉同一主题在不同日子，甚至在同一天不同时刻中的明度变化，是一项非常有意思的研究。虽然我们用颜料画出来的明度范围有限，但当我们巧妙安排画面明度时，我们就在突破颜料的限制，探索更广泛的真实性，就像我们通过缩小相机光圈来调整明度一样。



《老人肖像》(Portrait of an Old Man) | 安德鲁·路米斯



《海湾》(The Cove) | 安德鲁·路米斯

或许我应该说得更准确一点，画面中所有阴影区域和其亮部的明暗差异都是相同的，但有一个情况例外，就是照射到阴影区域的反光会改变原本的明暗差异。如果排除掉反光，之前的说法肯定是正确的，但是被反光照到的暗部区域肯定比其他暗部区域更亮一些，所以研究清楚下面的问题特别重要：被反光照到后阴影到底会亮多少？是不是整个阴影区域都会变得更亮？绝大多数情况下，在亮部和暗部交界的地方，阴影区域会保持其原来的明度，不会变得更亮，这个地方被称为“明暗交界线”（形体转折的地方），因为反光很难到达这里。大多数画家都很喜欢描绘暗部的反光效果，因为它让暗部也有了明显的光感。但如果我们把反光区域画得过

亮，就会让阴影旁边的亮部显得没有那么亮。另外，暖光条件下，反光区域的色彩饱和度甚至比亮部区域还要高，因为有色光在这里来回反射，使色彩的纯度得到反复提高。这就是为什么花朵的阴影区域有时特别饱和，比如一朵粉色玫瑰，花瓣间阴影区域的颜色比花瓣亮部区域的色彩还要鲜艳。这是有关色彩饱和度提高的绝佳例子，我们应该尽量把这种效果在画面中表现出来。

我们可以通过对比来研究明度关系。首先找到亮部中最亮的区域，然后找到稍暗一点的地方，接着是更暗一点的地方，以此类推，依次排序。接下来，观察亮部最亮区域与其阴影间的明暗差异，确定这个阴影区域的明度值，这就是暗部中最亮的区域，暗部其他地方都比这个地方更暗。而且暗部区域的明度变化梯度对应着刚才亮部区域的明度变化梯度，同时亮部与暗部的明度差异在不同地方维持不变。

如果这样说得不是很清楚，我们可以打几个比方。比如钢琴里面，E和G的关系，与D和F的关系相同，两组音都是相差两个音符，不过后面一组的音阶更低。再比如，数字3和5的关系，与数字2和4的关系相同，都是相差2，不过后面的数字更小。

如果你把画面中不同区域的明度值排个序，最亮的列为1，次亮的列为2，以此类推，整张画的明度梯度就会像下面表格所示的情况：

亮部	阴影 (比对应的亮部暗两个明度梯度)
1. 最高明度	3. 暗部的最高明度
2. 更暗一点的地方	4. 更暗一点的地方
3. 更暗一点的地方	5. 更暗一点的地方
4. 更暗一点的地方	6. 更暗一点的地方
5. 更暗一点的地方	7. 更暗一点的地方
6. 更暗一点的地方	8. 更暗一点的地方

不妨做一个从黑到白的明度梯度标尺放在调色盘旁边，方便比照确定每个颜色的明度。借助这个工具，你就能在画面里构建起正确的明度梯度关系，就像是先有黑白照片，然后参考照片里的黑白关系找到正确的色彩。色彩的明度可能挺有欺骗性，因为色彩很生动，所以相比它们的实际明度，我们常常误以为它们更亮。所以，有一把明度梯度标尺作为参考非常有用。

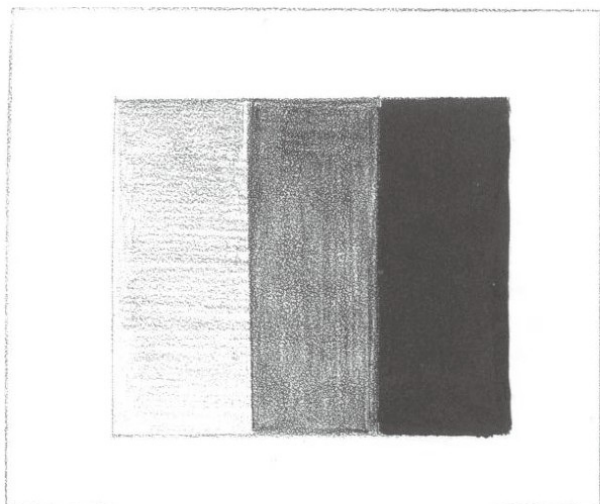
如果把画面里的明度梯度和大自然里的明度梯度对比，你肯定会发现画面中的色彩明度偏低，这就是我一直在说的颜料明度的局限性。颜料里的白色不可能有太阳光那么白，所以为了在画面中维持正确的明暗对比关系，我们不得不把画面中比较暗的物体画得比现实中的样子更暗。

有的画家的作品缺乏光感，就是因为他不明白颜料的明度有局限，所以他不知道如何正确安排画面里的明度关系。他的作品里，有的地方画得比现实中更亮，有的地方画得和现实差不多，有的地方又比现实更暗，这样最后呈现出的明暗对比关系就不正确。他的画面黯淡无光，而他又不知道问题出现的原因，以及应该如何修改。只有正确的明暗对比关系才能营造出光感，表达出我们对光线的真正感受。

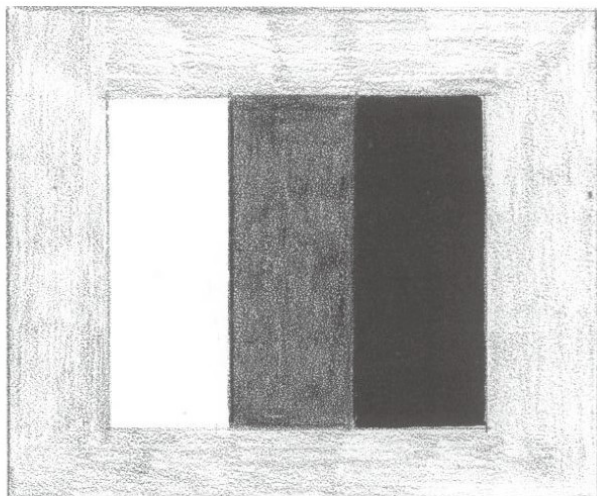
从这里我们也能看出，一幅好画的明度未必是现实中的明度，因为我们有时无法画出真实的明度，但是画面里面的明暗关系与明度次序却是真实的。既然我们无法用颜料画出现实里的明度，我们又怎么能画出真实的光感呢？我花了很长时间才找到这个问题的答案。这也是一些印象派画家努力追寻的目标。这些印象派画家会把闪烁的色彩厚厚地涂在画布上，在光线照射下，这些地方就会显得特别亮，因而他们的画作有一种全新的光彩，相比之下，同时代那些光滑平整的画作就显得黯淡无光。奇怪的是，印象派利用颜料增加画面光感、扩大颜料明度范围的方法，最初却被视为歪门邪道。

根据肉眼所见安排物体的明度次序，会增加画面的优雅感，这种优雅感是其他方法营造不出来的。萨金特作品的优雅，除了他的模特和题材，主要就归功于这种方法的运用。我们不妨说，萨金特优雅地描绘出了他所在时代的优雅。

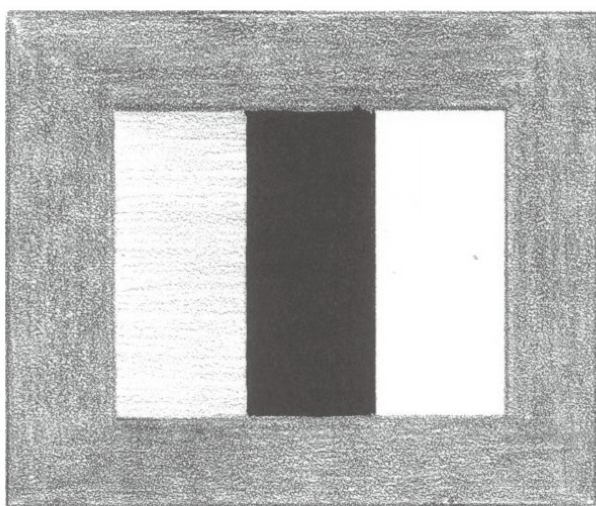
四种基本的明度安排方案



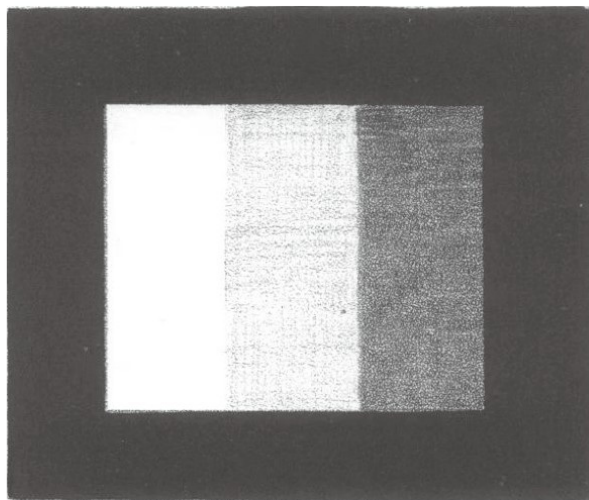
白色背景上的三种色调



浅灰色背景上的三种色调



深灰色背景上的三种色调



黑色背景上的三种色调

考虑用白色、浅灰、深灰和黑色四种明度安排整个画面，其中有一种明度是主导明度。上面的示意图展示了四种基本的明度安排方案，每一种的背景明度都不同，主导明度也不一样。具体应用到画面上，这四种方案又可以根据不同主题、区域、图案分布和图案形状有所变化。你可以用色纸、粉笔和炭笔多做实验，培养自己对于明度以及图案安排的敏锐感。

即使是平凡事物，我们也可以通过色彩与明度的安排，让它们优雅起来。当然，真正的优雅和无聊的形式主义之间有很大差别，现代艺术中有

一部分反抗的就是后面那种错误的优雅。总之，我们既不能用平庸或怪诞来取代真正的优雅，也不能忽略技术在艺术中的重要性，误以为技术已经被历史淘汰了。

光线本身有很多特征需要我们考虑，现在不妨让我们思考一下光线到底是如何运作的。有些光源非常集中和强烈，能产生十分明显的阴影。光线越是凝聚，物体离光源越近，阴影就越清晰。光线越是明亮，相比之下阴影就越暗，而明暗对比正是我们突出光感的方法。但是因为颜料的限制，我们无法把亮处无限加白，所以我们更倾向于从暗处下手，因此为了画出非常明亮的光源，我们会把暗处画得更黑，通过更大的明暗对比衬托出亮处的白。

当光线不凝聚，而是从一个非常大的区域散发出来的时候，比如像天光、从北侧窗户照进来的光等，阴影也会不凝聚。换句话说，漫射光条件下，阴影也存在，但阴影的边缘大多模糊，只有在面的转折处边缘才会清晰。如果阴影落在一个平坦的表面上，它就会虚化在从四面八方过来的光线之中。比如我们把光照在天花板上，天花板再把光线反射回来，就会变成整个房间的漫射光源，就像室外环境中多云的天空一样。这种光源不像太阳、探照灯或者灯泡的光线那样集中，整个光线氛围会更加柔和，在它的照射下，物体表面的纹理也变得不那么明显了。因此这种光线照在脸上，会让脸部看起来更加平整光滑，各种皱纹和坑坑洼洼的细节也变得不明显。漫射光对画面中的所有形体都有这样的作用，物体在漫射光环境下的体积感弱化，更接近于简洁的色块。画面中的所有物体都是如此，再搭配合适的明度与色彩关系，整幅画面就会变得非常优雅。这样的画作放在任一使用漫射光的环境，无论是在画廊还是在家里，看起来都会非常和谐。

我们用很多盏灯光从不同方向照射，让光线互相交错，就能创造出漫射光环境。许多柔和的肖像照就是这样照出来的，拍照的时候，摄影师会一直增加从各个角度照过去的光源，直到几乎看不见明显的投影才拍照。相比之下，单一方向的光源更能突出物体的体积感，因为单一光源下，物

体的亮部、中间调和阴影区域都很完整，就显得很立体。

伦勃朗和其他一些荷兰画家会有意让光源从一个非常小的开口照过去，以便把光线集中到他们所需要的地方。这也是为什么伦勃朗能让他的从人物从黑暗背景中带着神秘感浮现出来，但是这样集中的光线也导致其人物的体积感非常强。

在摄影中，我们通过缩小光圈、延长曝光时间，可提高画面的清晰度。如果我们想要更加柔和的照片效果，就用大光圈，然后缩短曝光时间。这个原理也可以运用到绘画中。如果我们想要营造柔和的画面效果，就选择更大面积的光源；如果想要清晰锐利的画面效果，就选择更加集中的光源。在很多绘画主题中，光源类型选对了，就能极大提升画面品质。



《手拿放大镜的男子》(Man with a Magnifying Glass) | 伦勃朗

除了光源的集中和分散，安排光源时还有其他一些要素要考虑，比如

光线的色彩，以及集中型光源的方向，等等。如果我们能把光线正确地描绘出来，形体自然而然也就出来了。我们只需把亮部、灰部和暗部如实地画出来，保证明度关系和色彩的准确，物体也就差不多画好了。当然，反过来说也对，只要我们把物体的明度和色彩画对，画在正确的块面上，那么光线的亮度和美感自然而然也就出来了。



《夜巡》(The Night Watch) | 伦勃朗

最后，光线最能让画面统一起来。因为画面中的所有物体都接受统一的光线照射，光源方向也相同，所以每个物体都根据其与光源的相对关系而在整个画面安排中占有一席之地，所有明度和色彩都离不开这些光线的作用，因此画面自然就统一起来，而统一是画面之美的第一要素。



《第十二夜的盛宴》(The Twelfth Night Feast) | 扬·斯特恩(Jan Steen)

伦勃朗和其他一些荷兰画家会有意让光源从一个非常小的开口照过去，以便把光线集中到他们所需要的地方。这也是为什么伦勃朗能让他的人物从黑暗背景中带着神秘感浮现出来，但是这样集中的光线也导致其人物的体积感非常强。

12 主题之美 Beauty of Subject

在追寻画面之美时，有两种方式供我们选择。一种是不管主题是什么，总是努力把它画得好看；另一种是努力寻找那种本身看起来就美的主题来画。似乎大家理所当然都会选择第二种方式，但往往到最后最重要的还是看画家自己能发现和画出多少美。

在大师的作品中我们发现了不同的极端情形。鲁本斯(Rubens)在宏大的主题中寻求美，夏尔丹(Chardin)则在他的静物画里从一块简单的面包中寻求美。我们似乎可以想象出来，鲁本斯站在一间巨大的画室里，画室中摆满了华丽的饰物和巨大的画布，还有一群帮手在帮他研磨颜料，搭脚手架，为他的画作打底。而夏尔丹则是坐在他卧室的窗边，面前的桌子上摆着一些简单的静物。不过，虽然他们选择的主题不同，但这两位艺术家都创作了不朽的作品。

在选择绘画主题的时候，画家有时可能会被他的技术制约。换句话说，有时画家喜欢画某些事物，并不是因为这些事物本身的特征，而是因为他的手头技术更适合画这些东西。比如画家掌握了某些类型的打光，然后他又通过实验找到了适合这种打光方式的绘画主题，以及不适合这种打光的主题，于是他就经常选择那些合适的主题画。



《维纳斯和阿多尼斯》(Venus and Adonis) | 鲁本斯



《劫夺留西帕斯的女儿》(The Rape of the Daughters of Leucippus) | 鲁本斯

鲁本斯在宏大的主题中寻求美。

虽然画家应该继续做实验，努力解决新的问题，但有时候他还是忍不

住待在自己的舒适区里，画让自己觉得高兴的东西。但是，如果老是这样，画家就会把自己的艺术之路走得越来越窄，很难继续提升自己的水准，或者很快就被社会淘汰。

有种看法是，既然我们以相同的方式来画光线和形体，那么形体具体是什么，或者它是由什么材料组成的，其实对我们来说差别不大。无论是画石头，还是画身体，我们都可以在描绘块面、明度和色彩的过程中找到乐趣。一些老师建议他们的学生用冷漠的眼光看待所有的绘画材料，因为从理论上说，只要我们把形体和色彩画准确，我们也就完成了所有的绘画内容。这种说法在我看来有点过于理性了，它太强调技术的作用，而忽略了情感的重要性，因为面对不同的主题，我们会有不同的情感反应，这也会影响我们作画。如果仅仅是想把我们看到的東西复制到画面上，那么这种说法还是有道理的。但对我来说，只有找到并强调出物体打动我们的地方，一幅画才能成为艺术品，所以在画家个人表达中，画家自己的情感反应是必不可少的。



《玻璃瓶与水果》(Glass Flask and Fruit) | 夏尔丹



《鸡蛋黄油面包》(La Brioche) | 夏尔丹

夏尔丹的静物画之美。

每个人都应该选择那些打动他的、让他迫不及待想画的主题来描绘。他需要走出自己的画室，多看，多旅行，多做其他事情，从中发现绘画主题。爱德华·霍普(Edward Hopper)四处游历，寻找让他感兴趣的主题，比如一栋像姜饼屋一样的老式房子、一小片风景，等等。大多数艺术家也这样做。

当我们出去旅行时，一定要随身携带速写本或是彩色相机，因为旅行时常常会碰到值得画的题材，有时运气足够好的话，一些壮观的景象或事

情就发生在我们眼前，要及时把它们记录下来。以前老有人跟我们讲，不要画那些壮观的景象，比如火红的落日、瀑布、暴风雨或者暴风雨过后刺眼的阳光穿透乌云的场景。但到了今天，或许写实主义画家也应该画些壮观的景象了。如果这些不同寻常的事物震撼到了你，让你感受到美，那为什么不能画它们呢？也许一束灿烂的阳光就能变成一幅极具冲击力的画面，而且是你以前从未画过的。所以大胆一点，多多尝试。当我们看过现代主义艺术家种种大胆的做法后会发现，相比之下，所有写实主义艺术家的行为（哪怕过去看起来很大胆）都显得特别温和。要知道，好的品味也可以表现为充满力量和活力，不需要总是沉着冷静，端庄优雅。如果一个斗牛场或者赛马场吸引了我们的注意力，那为什么不能在画布上描绘它带给我们的兴奋感呢？



《莱德之家》(Ryders House) | 爱德华·霍普

诚然，我们更容易与平和安静的事物相处，但今天的生活节奏已经不再是昨天那种宁静超然的状态。虽然我们不用刻意惊吓观众，但还是应该在画面中表现一些现代生活里让人兴奋的事情。

绘画主题的美并不局限于写实主义、现代主义或者任何一种画派，如果你把颜料泼在画布上就能创造出美，那我也会鼓励你这么做。不过，无论哪一种画派画法，表现你自己发现的美永远是你的目标。无论是寻找到美，还是创造出美，你都会感受到一种内在的快乐。

每个艺术家迟早都要为自己的画作寻找到观众，否则他就一直像是在与世隔绝的真空环境中创作。最初他可能是为自己而绘画，但渐渐地，他必须设法让自己的画作能够被别人欣赏，哪怕人数不是很多，也必须有一些观众来观看。这时，如果我们能弄清楚别人喜欢什么，然后在画面中将它们表现出来，那么我们的作品更有可能被他人接受。别人喜欢的东西可能是实体的，也可能是无形的和抽象的，还有可能纯粹是精神层面的。

人们的喜好在很大程度上会受到经验和记忆的影响，而且人们更倾向于记住过往那些快乐的经验，忘记不快乐的经验。一个人如果在童年时对开阔的乡村有快乐的记忆，那他可能会喜欢风景画；在农场长大的男孩无疑会对农场景色、牛群、马匹以及其他动物有感觉；小时候经常出海的男孩长大后肯定会喜欢海景和帆船相关的主题；在小镇长大的孩子可能会喜欢带有家乡味道的主题，比如街角的杂货店、马戏团、市政厅、依山傍水的村庄等。另外，人们喜欢那些与自己的希望、理想、生活与喜好息息相关的画作，肖像画受人喜爱就是最有力的证据。

不管人们在欣赏什么类型的艺术作品，他们的基本好恶都不会有什么大的改变，那些与他们个人情感、记忆和经验产生共鸣的事物永远能打动他们。如果我们选择这些原本就很有吸引力的主题，并利用绘画技法把它们表现得更美，那么观众的反响一定很热烈。

13 技法 Technique

技法对于提升一幅画的内在美感有很大帮助，但它更多是一种水到渠成的结果，而不是刻意为之的流程。画家只有在理解了明度、色彩与形体以后，谈论技法对他来说才有意义。不过，如果画家已经解决了其他问题，那么丰富的技法的确能锦上添花，增加其画面的个性与辨识度，让别人更容易记住这是他的作品。

要记住，不管诱惑有多大，模仿别人都是一件划不来的事情。我们经常会偏爱别人的作品胜过自己的作品，然而，我们不知道的是，别人和我们一样会为自己的作品挣扎。因为我们知道自己在创作过程中的种种挣扎，记得自己经历过的种种挫折，所以常常会贬低自己的作品，但实际上，别人并不会这样看待我们的画作。画家通常是最不能公正评价自己作品的人。

技法最能赋予作品个性。不过技法并不是一些简单的手法和诀窍，而是画家对于画面的整体处理方式。手法和诀窍可以模仿，但整体处理方式却无法复制，因为模仿者不可能拥有和画家相同的知识、相同的喜好、相同的设计感与色彩感，或者对事物持有相同的态度和反应。

画家可能会用到很多种技法来提升整体画面效果，所以画家没必要把自己局限在某一种技法上面，然后说：“就是它了，我以后会永远这么画下去。”这样做的话，就限制了自己未来探索的空间。比如上色方式就有很多，有些上色方式可能会在未来你探索新画法的时候，为你打开新的大门。

塑造形体的时候，就有两种不同的笔法，第一种是水平用笔，第二种是垂直用笔。前一种更适合用小笔触画，后一种更适合用简洁的大笔触画。画家伊格纳西奥·祖洛加(Ignacio Zuloaga)、埃托雷·蒂托(Ettore Tito)、班森(Benson)和塔贝尔(Tarbell)擅长水平用笔，而萨金特擅长垂直

用笔。这两种笔法都会产生很强的笔触感。至于凡·高，他的画面里有各个方向的小笔触。这些不同的方法产生了非常不同的画面效果。你既可以让笔触越过形体的边缘，让画面更加柔和；也可以严格顺着边缘用笔，让画面更加锐利精确。也有些画家会综合使用不同的绘画方法，这种结合也会创造出很好看的画面效果。

水平的小笔触让画家能够使用更多的色彩，比如我们之前讲过的复色。而垂直用笔虽然不会画那么多色彩，却更能突出形体。

还有一种塑造形体的方法，就是一个块面一个块面地画，通常是侧锋用笔，一个块面内部的明度和色彩都比较平均，直到遇到下一个块面，明度和色彩才发生改变。查尔斯·霍桑特别擅长用这种方法创造出优美的画作。

另外还有一种方法就是整张画几乎不留笔触。除了视觉重点或者高光区域会有笔触感，其他地方都比较光滑平均，色调和平面都相互融合起来。具体来说，可以先用非常柔和的笔触上底色，然后把视觉重点处画得干脆明确有肌理感一点，在色调对比强的地方把边缘处理得清晰一点，在色调接近的区域把边缘处理得柔和一些。

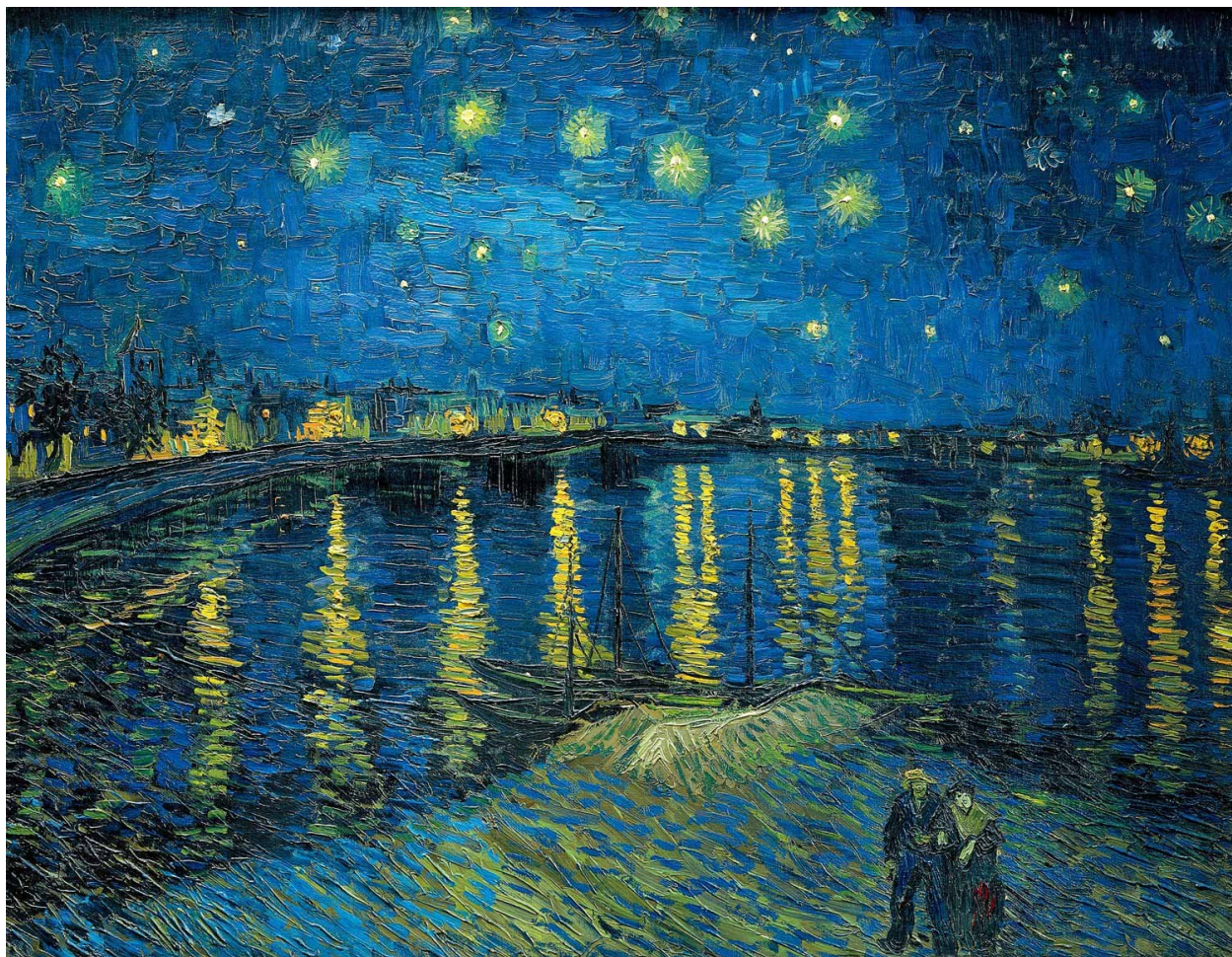


《户外写生》(An Out-of-Doors Study) | 约翰·辛格·萨金特

因为技法是展现画家个性的绝佳途径，所以有些画家甚至说，技法不应该被教授，学生应该从一开始就自由地发展自己的技法。对于那些绘画基础很扎实，画面设计和明度安排都没有问题的同学，这种说法可能是正确的。但是对于那些基础还不是很好的学生，在他们把这些基础知识掌握牢固之前，他们几乎没有机会发展出任何有根有据的良好技法。



《星空》(The Starry Night) | 凡·高



《罗纳河上的星空》(Starry Night Over the Rhône) | 凡·高

这些初学者常常会因为知识匮乏、基础不牢而翻来覆去地修改，于是在技法层面毫无统一性可言。在他们的画面上，颜料可能变得浑浊，又因为偏深的底色从比较亮的色调中透出来，所以明度关系也变得模糊不清，再加上缺乏处理绘画媒介的经验，色彩总是脏兮兮的，不够明快，画面主题也是一团糟。所以画家必须学会有条理地工作，在画第一笔的时候脑袋里就想到最后的画面效果。因为油画媒介难以掌握，所以很多学油画的同学学到半路就改去画水彩了，不管是不透明水彩还是透明水彩，水彩这种媒介都干得更快，对没有经验的人来说更容易掌握。

相较于油画，有些绘画媒介对初学者来说更友好，我们可以把这些媒介分为湿媒介和干媒介两大类。干媒介之所以叫干媒介，是因为绝大多数

时候都是在干燥的画面上使用，比如粉笔、彩色铅笔、油画棒，有时也包括蛋彩和水彩。虽然水彩在使用的时候颜料是湿的，但大多数情况下都是拿湿的颜料往已经干了的颜色上叠色。但画油画时，绝大多数情况是拿湿的颜料往湿的颜料上画，除非是刻意将已经画好的部分放在一边，等颜料变干，然后再将湿的颜料涂到已经干了的表面上。当然，水彩画家也可以把湿的颜料涂到湿润的画面上，创造出许多好看的画面效果。有些水彩画家甚至会在水彩纸下放一块湿巾，以保持画面的湿润，方便长时间采用湿画法。等画得差不多了再让画纸干燥，用干画法进行最后的修饰。

总的来说，在有经验的画家手里，油画是变化最丰富的媒介，因为它使用方法多样，画面效果也有很多变化，而且最持久、最不容易褪色。再加上在艺术史中，各个不同阶段的美术发展都与油画息息相关，所以油画似乎变成所有媒介中最有价值的一类。

有些人喜欢开始时用蛋彩画，最后用油画颜料收尾，这种画法也可以产生非常丰富的画面效果。也有些艺术家喜欢用暖色的深色调在画布上先把素描关系画出来，接着参考画好的明暗关系上色彩，这种方法可以很好地保证明度关系的准确。不过我们必须等底层的素描稿彻底干透后再上颜色，否则底层的深色调很容易透过色彩露出来，让画面变得浑浊。另外，用这种画法画出来的画时间久了以后很容易变暗，除非我们把上层颜料涂得特别厚，防止它以后变得透明。这种画法就像是把黑白照片转换成彩色照片。这里我再说一次，在白色画布上用灰色调或者某一种色彩先把素描稿画出来，会方便我们确定画面整体的明度关系。

另一种值得尝试的画法是先用浅蓝色画出物体，然后用深蓝色填充暗部，最后用偏暖的颜色进行罩染。偏深的暖色涂在冷色上，这样画出来的深色区域会有一种色彩的颤动感，非常好看。反之，在那些比较浅的区域，将冷色涂在暖色上的效果会比将暖色涂在冷色上更丰富。比如画天空部分，就常常可以把冷色涂在暖色上，这样比直接把蓝色涂在画布上要更生动。

没有人能告诉学生他最后应该发展出什么样的绘画技法，不过老师应

该鼓励学生多做尝试，在尝试中选择自己的道路。但有太多老师把自己的方法和风格教给学生，而不允许他们自己尝试新东西。老师们这样做可能是为了保证学生们至少掌握一种画法，能把工作顺利完成。但在此之后未必有很多同学愿意自己再做实验，他们可能觉得自己已经学会了绘画，已经掌握了所有必要的绘画技法，没必要再找新方法了。

有一种理论认为，如果一个学生不在意技法这件事，那么他最后反而有可能发展出自己的一套风格。这种看法一定程度上是正确的，但它要求学生本身天赋异禀，而且有很优秀的想象力。我不知道有哪位艺术家在他的学生时代，甚至在他的职业生涯中，没有多次受到他人作品的影响。艺术家工作的基础就是做他自己最喜欢的事情。如果他喜欢别人的作品，那么别人的作品也会帮助他形成自己的风格。不过在这个过程中，画家不可避免地面临模仿的诱惑。如果他意识到了这个问题，就可以给自己设定一个学习他人的限度，在过度模仿他人之前回归自己的想法。如果画家敬佩的其他艺术家可以创造出自己的风格，那么画家自己应该也可以做到。一项特别的技法显然隶属于它的发明者，学习者只有在此基础上进行充分的改动，才能从中发展出一套全新的技术。短的笔触和长的笔触，形体边缘以及画面重点，每位艺术家在诸如此类的问题上都能有自己的处理方法。但如果不加创新，只会模仿他人的做法和风格，那就跟从别人的口袋里偷取别人的钱包没有什么两样。

就像之前所说的，为画面打底的准备性工作和技法效果密切相关。在这一方面有很多种可能性，完全没有必要模仿他人。

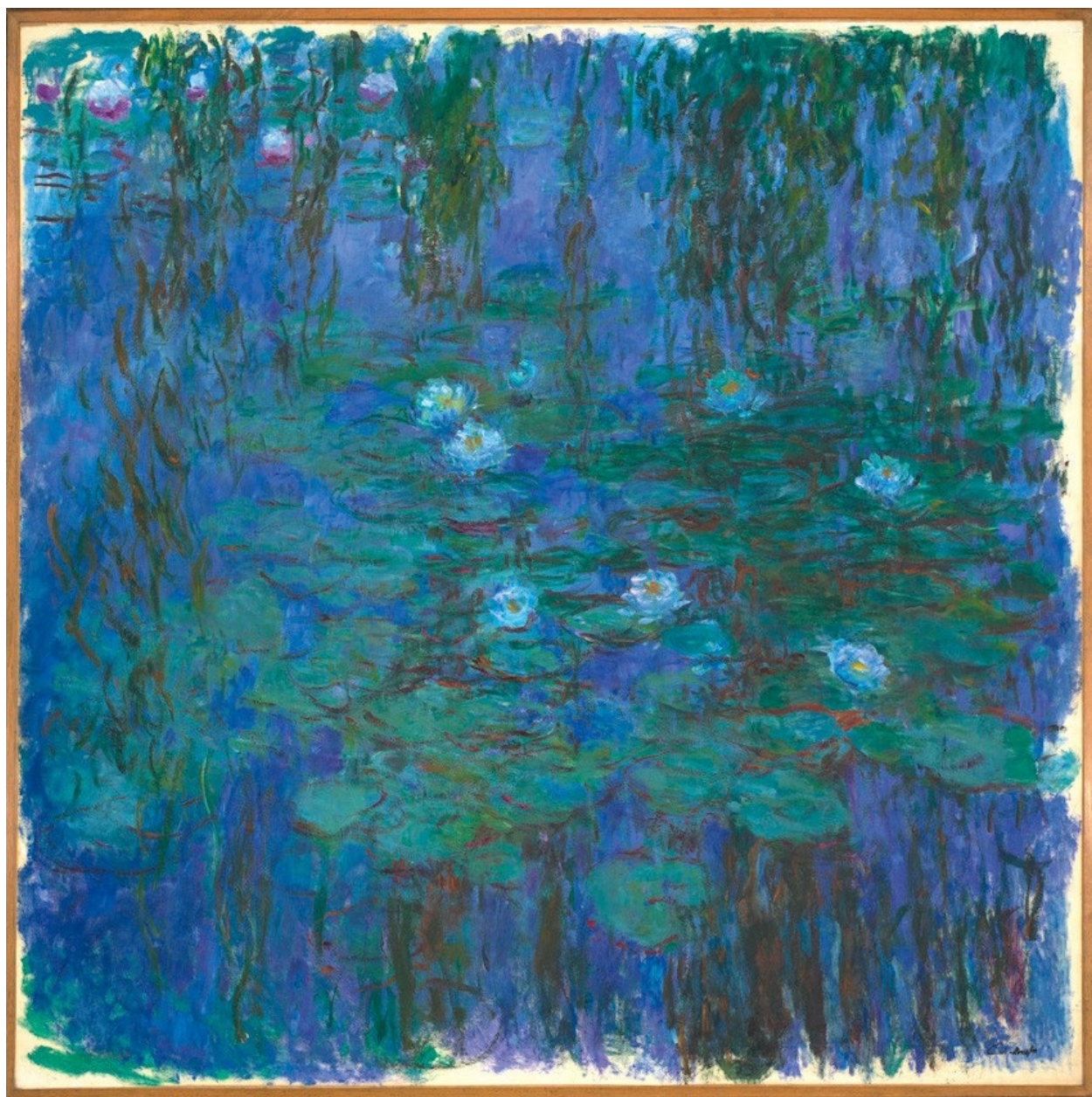
画油画时，快干的白色颜料和慢干的白色颜料会产生不同的效果，厚重的白色颜料与柔软轻盈的白色颜料画起来效果也会很不一样。只要这些白色颜料的化学成分相同，我们就还可以把它们混合起来使用。比如快干的白色颜料可以与同成分的慢干的白色颜料混用，用来加快慢干颜料或者减缓快干颜料的干燥速度。有的时候，缓慢的干燥速度很受欢迎，因为创作时如果我们还没完全画好，底下的颜料就已经变得黏稠甚至凝固了，就会很麻烦。

在技法效果上，不同的画笔之间也会有很大的差异。当我们需要画一个光滑平整的东西时，貂毛画笔比鬃毛画笔好用；而当我们需要画出更强的纹理感时，鬃毛画笔更好用。另外，方头画笔与圆头画笔或长毛画笔产生的效果也很不一样。绘制同一个主题时，使用不同类型的画笔能制造出不同的视觉效果。

在艺术品原料商店里，艺术家能找到各种各样的材料用来做各种尝试。以画板或画布为例，纤维板比帆布便宜，而且能裁成各种尺寸。如果画家不介意纤维板没有弹性的话，那么不妨尝试在纤维板上画画，因为它坚固且耐用。当然，有些画家更喜欢有弹性的帆布。

还有一种技法，就是不把画布全部画满，而让一部分画布直接裸露出来，作为最终作品的一部分。在画整体偏亮的画作时，这种方法非常好用，它让作品有一种草图般的松动感，仿佛是刚刚铺上第一层颜色。不过如果采用这种技法，就应该让整幅画面都保持统一，而不要一个地方画得很松动，另一个地方又画得很满、很扎实，那样就会让人感觉整幅画像没完成一样。奥古斯都·约翰(Augustus John)等画家就很擅长使用这种技法。

还有一种画法是把颜料堆叠得很厚，感觉就像是把颜料直接从颜料管里挤到画布上一样，或者是拿画笔蘸满颜料后让颜料滴落在画布上，然后就不管它了。约翰·柯蒂斯根(John Costigan)、威廉·雷德菲尔德(William Redfield)以及新英格兰画派等都会使用这种方法。这种画法实际上起源自法国的印象派。



《蓝色睡莲》(Nymphéas Bleus) | 克劳德·莫奈

克劳德·莫奈是法国印象派的代表人物。



《莫奈夫人和巴齐耶》(Portrait of Madame Monet and Bazille) | 克劳德·莫奈

再说到画笔。方头画笔画出来的作品非常刚劲有力，雅培·塞耶 (Abbot Thayer)、罗伯特·亨利 (Robert Henri) 以及弗兰克·杜维内克 (Frank Duveneck) 等画家经常使用这种画笔。

另外还有一种非常奇妙的画法，在亨利·图卢兹-罗特列克 (Henri Toulouse-Lautrec) 的作品中得到了淋漓尽致的体现。在他的作品中，画布上色彩的明度接近，但色彩与色彩间的关系却能让人感受到色彩的颤动。他的绝大多数作品都是用粉彩完成的，但同样的画法也可以运用到蛋彩或者油画中。

大胆尝试各种方法能帮助学生更快地找到自己的风格。我相信每个艺术家都必须经历一段探索自己天赋和能力的时期，以便找到最适合自己的表达方式。在这段时间里，每个学生都应该保持开放的态度，留意任何能使他的作品变得更加好看的办法，然后尽可能地学习和吸收各种知识和技法，渐渐地，他就会拥有自己的风格。

没有什么比走上一条新的道路，尝试一种新的方法更吸引人的了。注意，仅仅选择各种新的主题是不够的，因为如果你以相同的方式处理不同主题，那你就还是没有做出多大改变。记住，尝试新的东西能让你的作品永远保持年轻，让你能够充分发挥自己的热情，这是任何其他事情都没法做到的。

所有的创新都会催生新的技法。从广义上说，技法囊括了各种方法手段、各种对于知识的运用以及各种对于材料的巧妙处理方式。我之所以把“技法”作为最后一个美的要素来讲，就是因为在在我看来，技法是所有其他美的要素的总结和结合。从这个角度看，没有任何两件艺术作品会采用完全相同的技法。



《在红磨坊》(At the Moulin Rouge) | 亨利·图卢兹-罗特列克

当你不确定应该如何处理你的主题时，不妨先画一些小稿或草图，帮助自己明确接下来的创作方向。创作方向很重要，因为方向确定了，接下来的努力才会事半功倍。在商业中，努力的方向对不对直接决定了是这个人晋升还是那个人晋升。但也要注意，一旦决定好了方向就不要再犹豫不决了。职场中，摇摆不定的人可能知道得更多，但工作最后总是由那些敢下决定的人负责完成。在绘画中，为了避免在之后创作过程中犹豫不决，我们可以提前把绘画主题了解透彻，把画面安排到位，等收集到足够的资料后再开始绘制。可先画一些草图，了解绘画对象，确定你的图形安排与构图方案，统一画面光源，设计好色彩。准备工作做足了，接下来的工作

就会更加行云流水。

准备工作做到位了，接下来犯错误的可能性也小很多。画画时如果失败了，十有八九是因为准备工作做得还不够，这一点和做其他事情都差不多。那些好的演讲者总是会提前准备讲稿，或者至少提前想明白自己马上要讲什么。而且，相比于即兴演讲，即兴艺术创作更有可能失败。

我们经常听说，有些画家的才能是天生的，但仔细调查就会知道，这些所谓的“天才”也在不断自我学习，他们也是付出了巨大的努力才掌握这些知识的。没有不劳而获的技能，哪怕别人看起来好像是不费吹灰之力就具备了某些才能，实际上背后他也付出了无数的辛劳和汗水。

不管是跟随老师学习，还是借助书本或者通过观察学习，说到底，艺术家所知道的一切，最终还是要靠他自己来理解和掌握，艺术家必须自己教导自己。不管他从哪个地方获取这些信息，都要靠他自己来应用和实践，做新的尝试。

教授素描和解剖学的老师乔治·伯里曼曾经跟我说：“孩子，如果你不知道如何画手，你自己就是你自己最好的老师，看看你自己的手啊！”他说得太有道理了！画手有困难的时候，你可以随时拿出自己的手，测量手指与手掌间的相对比例，观察手掌的形状与厚度，以及骨骼与关节间的相对位置关系。

当然，不仅仅是画手这件事情，我们还可以把伯里曼的说法进一步延伸。实际上，我们解决任何问题所需要的事实就摆在我们面前，而且一直都在那儿，只是我们忘记了去主动了解、思考和熟悉它们。我们自己的眼睛和大脑能够教导我们所有事情，老师最多只能告诉我们如何去观察，最终还是要我们自己给自己寻找答案。

说白了，才华实际上是掌握和运用某些知识的能力，以及对于产生这些知识的事实抱有的强烈兴趣。值得注意的是，在利用知识方面，那些轻而易举就得到知识的人往往不如那些通过努力才获取知识的人。我想原因

就在于前者对轻易到手的知识的重视程度不高。我记得我们班上那些原本不费吹灰之力就崭露头角的人最后差不多都泯然众人了，反而那些历经千辛万苦才取得一点成绩的人，最后似乎都能出人头地。

理论和实践之间存在着巨大的鸿沟。我们必须具备理论，但是在实践向我们证明理论的有效性之前，理论没有任何价值。同样，如果只会实践而不注重理论总结也没什么用，你必须在实践的同时不断增加理论积累。一遍又一遍地重复相同的事情，而没有从其中总结出什么规律，其实意义也不大。不幸的是，这种情况不断发生，没有什么事情比这更令人沮丧的了。努力实践，同时思考各种“为什么”，我们必须在实践和理论这两方面同时用力。只要耐心寻找，我们总能给自己提出的问题找到答案。我们不能坐等奇迹发生，我们必须自己给自己创造奇迹。

画作索引

墨西哥湾流

The Gulf Stream

温斯洛·霍默

纽约大都会艺术博物馆(The Metropolitan Museum of Art)

运动，天空与大海

Movement, Sky and Sea

约翰·马林

纽约市中心画廊(The Downtown Gallery)

提前考虑

Thinking Ahead

国吉康雄

华盛顿哥伦比亚特区菲利普纪念画廊(Phillips Memorial Gallery)

斗牛

The Bull Fight

弗朗西斯科·戈雅

保罗·盖蒂博物馆(J. Paul Getty Museum)

带披肩的人物

Figure with Shawl

乔治·格罗兹

纽约沃克画廊(Walker Galleries)

暴风雨

Storm

迪恩·费塞特

纽约克劳萨画廊(Kraushaar)

梨和锡器

Pears and Pewter

路易吉·卢西奥尼

纽约大都会艺术博物馆

打蛋器5号

Egg Beater V

斯图尔特·戴维斯

纽约现代艺术博物馆(Museum of Modern Art)

加拿大白色谷仓2号

White Canadian Darn, No.2

乔治亚·欧姬芙

纽约现代艺术博物馆

海景

Seascape

佐尔坦·塞佩希

私人收藏

大象

Elephants

罗素·考尔斯

纽约克劳萨画廊

瓦片屋顶

Tile Roof

查尔斯·伯奇菲尔德

纽约法兰克·睿恩画廊(Frank K. M. Rehn Galleries)

城市内景

City Interior

查尔斯·席勒

伍斯特艺术博物馆(Worcester Art Museum)

普莱西德湖

Lake Placid

弗洛琳·斯泰特海默

波士顿美术博物馆 (Museum of Fine Arts, Boston)

暴风雨之夜

A Stormy Night

阿尔弗雷德·史蒂文斯

私人收藏

小男孩

Young Boy

玛格丽·瑞尔森

劳伦斯美术画廊 (Lawrence Fine Art)

秋天的下午

Autumn Afternoon

霍布森·皮特曼

TJC画廊 (The Johnson Collection)

卡兹奇山的冬天

Winter in the Catskills

多丽丝·李

纽约沃克画廊

白色丁香花

White Lilacs

欧内斯特·费内

私人收藏

黑色花边阳伞

Black Lace Parasol

莫里斯·坎特

华盛顿哥伦比亚特区菲利普纪念画廊

威廉·鲁什正在雕刻他的斯库基尔河的寓言人物

William Rush Carving Allegorical Figure of the Schuylkill River

托马斯·埃金斯

费城艺术博物馆 (Philadelphia Museum of Art)

年轻模特

Young Model

拉斐尔·索亚

波特兰艺术博物馆 (Portland Art Museum)

玉米种子

Seed Corn

安德鲁·怀斯

纽约诺德勒画廊(Knoedler Galleries)

套马

Lassoing Horses

托马斯·本顿

布鲁克林博物馆(Brooklyn Museum)

年轻女人

Young Woman

伊莎贝尔·毕晓普

纽约中城画廊(Midtown Galleries, New York)

起风了

Breezing Up

温斯洛·霍默

华盛顿特区国家美术馆(National Gallery of Art)

舞台上的排练

Rehearsal on the Stage

埃德加·德加

纽约大都会艺术博物馆

芭蕾舞教室

Ballet Class

埃德加·德加

奥赛博物馆 (Musée d'Orsay)

沿着高速公路

Along the Thruway

威廉·帕尔默

纽约中城画廊

在威廉斯堡大桥下

Under the Williamsburg Bridge

曾景文

私人收藏

八月的边缘

Edge of August

马克·托比

纽约现代艺术博物馆

夏基擂台上的雄鹿

A Stag at Sharkey's

乔治·贝洛斯

华盛顿特区国家美术馆

阿尔伯特·沃尔夫的肖像

Portrait of Albert Wolff

朱利斯·巴斯蒂昂-勒帕热

克利夫兰艺术博物馆(The Cleveland Museum of Art)

戴珍珠的女子

La Femme a la Perle

让·柯罗

法国卢浮宫(Louvre)

空闲时间

Idle Hours

威廉·梅里特·蔡斯

阿蒙·卡特美国艺术博物馆(Amon Carter Museum of American Art)

沼泽中的小屋

Shed in the Swamp

查尔斯·伯奇菲尔德

威廉姆斯学院艺术博物馆 (Williams College Museum of Art)

有丝柏的道路

Road with Cypresses

凡·高

荷兰库勒-慕勒美术馆 (Kroller-Müller Museum)

马恩河畔

Marne at Nagent

拉乌尔·杜菲

私人收藏

圣母与圣伊内斯和圣特克拉

The Virgin with Saint Ines and Saint Tecla

埃尔·格列柯

华盛顿特区国家美术馆

律师

The Lawyers

奥诺雷·杜米埃

艺术复兴中心 (Art Renewal Center)

温德姆姐妹

The Wyndham Sisters

约翰·辛格·萨金特

纽约大都会艺术博物馆

夜间咖啡馆

The Cafe at Night

凡·高

荷兰库勒-慕勒美术馆

周日清晨

Early Sunday Morning

爱德华·霍珀

美国惠特尼艺术博物馆(The Whitney Museum of American Art)

秋之光

Light in Autumn

威廉·托恩

私人收藏

直升飞机

The Helicopter

曾景文

私人收藏

打蛋器3号

Egg Beater III

斯图尔特·戴维斯

华盛顿特区国家美术馆

颠倒的桌子和面具

Upside Down Table and Mask

国吉康雄

私人收藏

工作室内景

Studio Interior

弗雷德里克·陶布斯

佩顿赖特画廊(Peyton Wright Gallery)

捕鱼

The Fishing

尤金·伯尔曼

私人收藏

圣诞前夜疲惫的女售货员

Tired Salesgirl on Christmas Eve

诺曼·洛克威尔

私人收藏

小屋

La Maisonnette

亨利·马蒂斯

私人收藏

果盘，玻璃杯和报纸

Fruit Dish, Glass and Newspaper

胡安·格里斯

私人收藏

南部风景

Paysage du Midi

安德烈·德朗

私人收藏

戴珍珠项链的女人

The Pearl Necklace

扬·维米尔

德国柏林国家博物馆 (Staatliche Museen zu Berlin)

手拿放大镜的男子

Man with a Magnifying Glass

伦勃朗

纽约大都会艺术博物馆

夜巡

The Night Watch

伦勃朗

阿姆斯特丹国立博物馆

第十二夜的盛宴

The Twelfth Night Feast

扬·斯特恩

波士顿美术博物馆

维纳斯和阿多尼斯

Venus and Adonis

鲁本斯

纽约大都会艺术博物馆

劫夺留西帕斯的女儿

The Rape of the Daughters of Leucippus

鲁本斯

慕尼黑老绘画陈列馆 (Alte Pinakothek)

玻璃瓶与水果

Glass Flask and Fruit

夏尔丹

卡尔斯鲁厄国家艺术馆 (Staatliche Kunsthalle Karlsruhe)

鸡蛋黄油面包

La Brioche

夏尔丹

法国卢浮宫

莱德之家

Ryders House

爱德华·霍普

史密森尼美国艺术博物馆 (Smithsonian American Art Museum)

户外写生

An Out-of-Doors Study

约翰·辛格·萨金特

布鲁克林艺术博物馆

星空

The Starry Night

凡·高

纽约现代艺术博物馆

罗纳河上的星空

Starry Night Over the Rhône

凡·高

奥赛博物馆

蓝色睡莲

Nymphéas Bleus

克劳德·莫奈

奥赛博物馆

莫奈夫人和巴齐耶

Portrait of Madame Monet and Bazille

克劳德·莫奈

华盛顿特区国家美术馆

在红磨坊

At the Moulin Rouge

亨利·图卢兹-罗特列克

芝加哥艺术学院(The Art Institute of Chicago)

安德鲁·路米斯 Andrew Loomis(1892—1959)

美国著名插画师、美术教育家。师从绘画大师乔治·伯里曼。20世纪30年代起，路米斯开始在美国艺术学院授课，并逐渐发展出了一套全面深入却又简单易懂的素描绘画体系，影响了无数习画者和艺术爱好者。

《画家之眼：审美的十二要素》在路米斯辞世两年后才集结出版，是路米斯绘画观念的集大成之作。