

NGHỆ THUẬT LÀ GÌ?

Làm thế nào để hiểu
tranh và ảnh?



NHÀ XUẤT BẢN
VĂN HOÁ - THÔNG TIN

ĐẶNG THỊ BÍCH NGÂN
biên soạn theo Maria Carla Prette
và Alfonso De Giorgie

Nghệ thuật là gì?

LÀM THẾ NÀO ĐỂ HIỂU TRANH VÀ ẢNH?

NHÀ XUẤT BẢN VĂN HOÁ THÔNG TIN - 2005

LỜI NÓI ĐẦU

Hiện nay trên thế giới, quan niệm về nghệ thuật tạo hình, nghệ thuật thị giác và mỹ thuật mang ý nghĩa gần giống nhau. Chúng gồm: hội họa, điêu khắc đồ họa, kiến trúc, trang trí ứng dụng, phim ảnh, v.v.. Những loại hình nghệ thuật này luôn xuất hiện bằng hình ảnh thu hút mắt nhìn chúng ta. Tuy nhiên, để hiểu thế nào là nghệ thuật trong một bức tranh, bức ảnh, hoặc vẻ đẹp của một công trình kiến trúc còn là câu hỏi đặt ra với nhiều người.

Cuốn “Nghệ thuật là gì? Làm thế nào để hiểu tranh và ảnh?” đưa ra những kiến thức cơ bản giúp người thưởng thức tranh, ảnh hiểu được giá trị nghệ thuật trong tác phẩm, đó là các yếu tố mà người nghệ sĩ luôn dùng để biểu đạt lên hình ảnh như: hình dáng, màu sắc, đường nét, không gian, đậm nhạt, bố cục....

Sách chia thành nhiều chương, mỗi chương được phân tích kèm hình minh họa để làm rõ nghĩa và dễ hiểu cho mọi đối tượng.

Cùng nhịp bước với sự phát triển của nghệ thuật thị giác Việt Nam, Nhà xuất bản Văn hoá - Thông tin cho ra mắt bạn đọc cuốn “**Nghệ thuật là gì? Làm thế nào để hiểu tranh và ảnh?**” hy vọng sách sẽ đáp ứng được phần nào nhu cầu hiểu biết nghệ thuật của mọi người.

Chúng tôi rất mong nhận được những ý kiến đóng góp của độc giả gần xa, xin trân trọng cảm ơn.

NHÀ XUẤT BẢN VĂN HÓA THÔNG TIN

Chương 1

NGHỆ THUẬT TRONG TRANH, ẢNH

A. NGHỆ THUẬT LÀ GÌ?

Ban đầu, từ “Nghệ thuật” chỉ khả năng kỹ thuật cần thiết để tạo nên một đồ vật hoặc chỉ khả năng thực hiện một hoạt động đã được xác định. Người ta nói về nghệ thuật chữa giày, nghệ thuật rèn đúc, nghệ thuật của thi sĩ, hay nghệ thuật của nhà điêu khắc. Dần dần, xu hướng nghệ thuật nhằm sản xuất ra những đồ vật vừa có ích vừa đẹp mắt. Lúc này, từ “thao nghệ” đã được nhiều người thích sử dụng hơn.

Ngày nay, khi tay nghề được can thiệp bởi việc sáng tạo chuyên môn đã tạo ra “nghề thủ công” và những nghệ sĩ.

Từ nhiều thế kỷ, nghệ thuật trong mỹ thuật có nghĩa là cái gì đó có mục đích mỹ học (hay có thể để nghiên cứu về thẩm mỹ). Trong lĩnh vực nghệ thuật thị giác và tạo hình, người ta đề cập đặc biệt vào nghệ thuật kiến trúc, điêu khắc và hội họa.

Mới đây, người ta đã nói đến quan niệm đẹp hoặc xấu có thể thay đổi theo thời gian ngay cả đối với cùng một nhóm người thường thức. Người ta định nghĩa nghệ thuật tạo hình gồm tất cả những hoạt động nghệ thuật, chúng được biểu hiện bằng hình ảnh hoặc hình khối nhằm truyền đạt những cảm giác về tình cảm, cảm xúc.

Để có thể nói đúng về tác phẩm nghệ thuật, cần đề cập đến các nghệ sĩ sáng tác đã khám phá, tìm tòi và thành công trong nghề nghiệp. Họ đã đem lại giá trị mỹ học như: ý tưởng đẹp hoặc sự phong phú, lạ lẫm, hoàn thiện và chặt chẽ đối với ý tưởng của sản phẩm nghệ thuật.

B. LÀM THẾ NÀO ĐỂ HIỂU TRANH VÀ ẢNH?

1. SỨC MẠNH CỦA SỰ TRUYỀN ĐẠT THÔNG TIN

Cuối thời tiền sử, con người chưa biết chữ nhưng đã biết sử dụng hình ảnh để truyền đạt cho nhau những thông điệp.

Hình ảnh có thể được khắc hoặc vẽ trên những thành vách hang động hay nặn bằng đất sét hoặc khắc trên xương. Những hình ảnh này bày tỏ suy nghĩ, tình cảm hoặc những nhận thức của con người.

Một số hình ảnh cổ xưa vẫn còn tồn tại tới ngày nay. Mặc dù trải qua thời gian, những hình ảnh này vẫn cho chúng ta biết và cảm nhận được những suy nghĩ, tình cảm của con người trong các giai đoạn lịch sử khác nhau.

Nghiên cứu về lịch sử nghệ thuật, nhất là đối với cuộc đời và tác phẩm của các nghệ sĩ, chúng ta thấy chính họ là “người truyền thông” chuyển tải những thông điệp hoặc những thông tin của lịch sử và xã hội. Thông qua những tác phẩm của họ, các nghệ sĩ truyền đạt tới chúng ta



H.1: Tượng gỗ dân gian Sla-ve
Đức bà đau khổ (thế kỷ XIX)



H.2: Tượng đá Đức bà đau khổ của Mi-ken-lăng-ge (Michel - Ange, thế kỷ XVI)

nhiều nội dung phức tạp, miêu tả hàng nghìn thứ cần thiết.

Ngôn ngữ bằng tranh và ảnh là trực tiếp tới mắt nhìn, chúng rất phong phú và mạnh mẽ. Cũng như những ngôn ngữ khác, cần phải học ngôn ngữ biểu hiện trên tranh và ảnh, nếu không, tranh và ảnh sẽ trở nên câm lạng và sự truyền đạt thông tin của nó sẽ không tự thiết lập. Điều này giống như một người không biết chữ giờ xem một cuốn tiểu thuyết.

2. LÀM THẾ NÀO ĐỂ LÀM QUEN VỚI SỰ TRUYỀN ĐẠT THÔNG TIN CỦA TRANH VÀ ẢNH

Tất cả những yếu tố truyền đạt thông tin bao gồm:

1. Người phát thông tin (thông điệp): tác giả
2. Thông tin (thông điệp): nội dung truyền thông.
3. Mật mã: hệ thống tín hiệu được sử dụng để truyền đạt thông tin (thông điệp).
4. Phương tiện truyền đạt: yếu tố làm phương tiện truyền đạt thông tin (thông điệp).
5. Người cảm thụ (người xem): người được nhận thông tin (thông điệp).
6. Bối cảnh: bối cảnh sinh ra sự truyền đạt thông tin.
7. Chức năng: nét vẽ, hình ảnh, màu sắc trong nó phát ra những nội dung hay nói đúng hơn là những thông điệp.

** Ví dụ: sự truyền đạt thông tin thực hiện ở phần trên đây bao gồm:*

1. Người phát thông tin là tác giả cuốn sách.
2. Thông điệp là nội dung tác giả viết để giải thích cách làm quen với sự truyền đạt thông tin của tranh và ảnh.
3. Mật mã bằng tiếng Việt.
4. Phương tiện là sách.



H.3: Tranh sơn dầu “Đức mẹ” của Lê-ô-na-đô Vành-xi, thế kỷ XVI



H.4: Tranh khắc gỗ “Tiếng thét” của Munch (Edvard Munch), thế kỷ XIX

5. Người cảm thụ là người đọc.

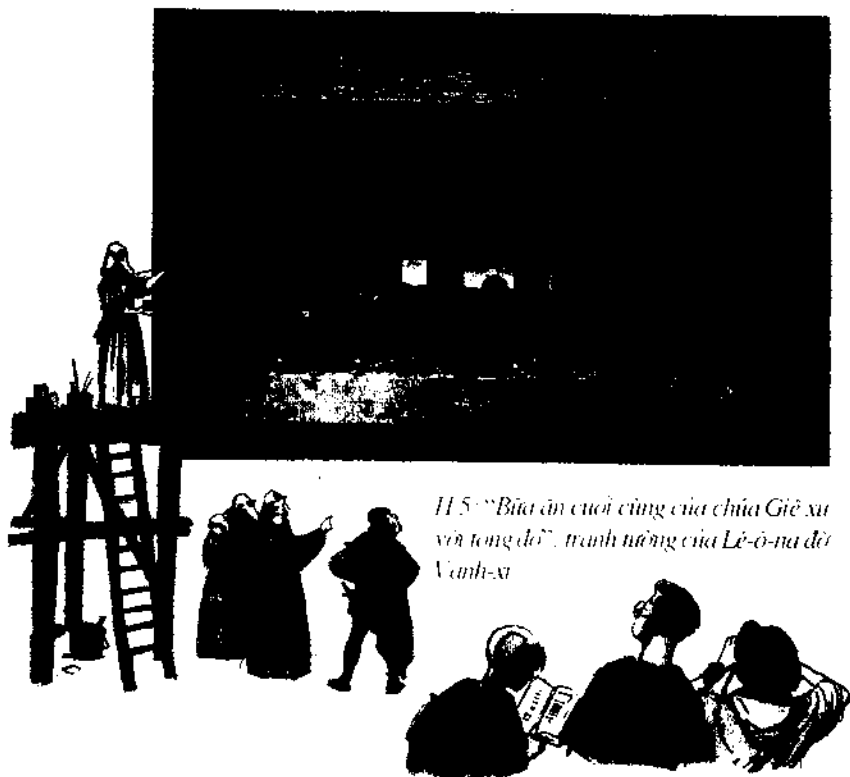
6. Bối cảnh là xã hội Việt Nam.

7. Chức năng là giải thích các yếu tố truyền đạt thông tin về nghệ thuật trong tranh và ảnh.

3. MỘT VÍ DỤ VỀ TRUYỀN ĐẠT THÔNG TIN THỊ GIÁC

Bây giờ chúng ta hãy thử phân tích sự truyền đạt thông tin thị giác trong tác phẩm nghệ thuật nổi tiếng “Bữa ăn cuối cùng của Chúa Giê-xu với tông đồ” do Lê-ô-na-đô Vành-xi (Leonard de Vinci) vẽ. Tác phẩm này nằm ở Mi-lăng (Milan), trong tu viện San-ta Ma-ri-a đen Gra-di-o (Santa Maria delle Grazie).

Đây là tác phẩm phức tạp chứa nhiều yếu tố, phải mất rất nhiều công để xây dựng. Bằng ngôn ngữ hiện đại, chúng ta sẽ nói tác phẩm này hợp



H.5: “Bữa ăn cuối cùng của chúa Giê-xu với tông đồ”, tranh tường của Lê-ô-na đờ Vanh-xi

thành một “bài khóa” mang tính thị giác mà người quan sát (hoặc người thưởng thức) có thể “đọc” ở những trình độ khác nhau.

Người phát thông tin là Lê-ô-na đờ Vanh-xi, một nghệ sĩ lớn, một nhà bác học thiên tài. Ông đã sống cách đây hơn 500 năm.

Thông điệp của tác phẩm là bức tranh tường miêu tả bữa ăn cuối cùng của Chúa Giê-xu với những tông đồ, trước khi ông bị đóng đinh vào cây thánh giá.

Mật mã (code) là bức tranh thời Phục Hưng Ý, gồm nhiều hình dáng tạo hình và biểu cảm. Luật phối cảnh đã được áp dụng đem lại chiều sâu không gian trong tranh. Đây là một kỹ thuật tiêu biểu của hội họa Phục Hưng và cũng là điểm khác với nền hội họa thời kỳ Trung đại, phương

tiện truyền đạt bằng hình thức vẽ lên tường ở nhà ăn của tu viện Thánh Ma-ri-a đen Gra-di-ơ thuộc Mi-lăng. Trên nền thanh cao, Lê - ô - na đã vẽ tác phẩm bằng kỹ thuật “tranh tường” hay còn gọi là “tranh nề” (penteure à fresque).

Een đầu những người xem tranh chỉ là các tín đồ tôn giáo trong tu viện. Ngày nay khách du lịch khắp thế giới được đến thưởng thức và hết lòng khâm phục tài năng của họa sĩ. Người ta nói đây là tác phẩm nghệ thuật đích thực dành cho loài người.

Bối cảnh ra đời tác phẩm trong giai đoạn Chúa đế vương ở Ý thời kỳ Phục Hưng (thế kỷ XV và XVI). Lúc đó những lãnh chúa giàu có đua nhau dùng những họa sĩ khéo léo nhất để vẽ tranh phục vụ tôn giáo. Đặc biệt họ đã hùn vốn để đặt nhiều tác phẩm do các nghệ sĩ nổi tiếng vẽ cho gia đình, công sở...

Chức năng tác phẩm “Bữa ăn cuối cùng của chúa Giê-xu với tông đồ” chứa tính giáo dục tôn giáo rất cao. Trước khi ăn, những tín đồ tỉnh tâm và cầu nguyện trước bức tranh tại phòng ăn của tu viện. Hình ảnh trong tranh gợi lại nhiều lần lời răn dạy chính của đạo Cơ Đốc, nhắc tới sự phản bội của Giu-đa và tưởng niệm sự hy sinh cao cả của chúa Giê-xu.

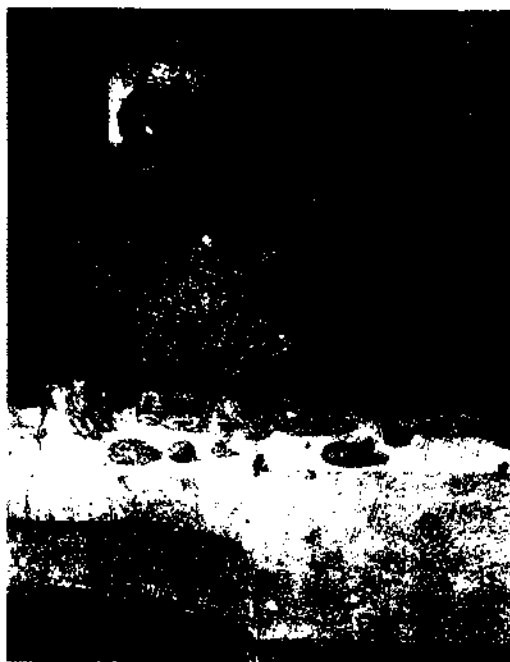
4. PHONG CÁCH CỦA NGHỆ SĨ

Mỗi nghệ sĩ thường dùng bút lông, đồ nghề điêu khắc hoặc các dụng cụ khác để thể hiện tác phẩm. Phương pháp biểu lộ tác phẩm của nghệ sĩ người ta gọi là phong cách của tác giả. Phong cách của Lê-ô-na nổi lên trong tài sử dụng sáng tối để làm dịu êm những nét và màu nhưng vẫn phong phú về sự vận động của các nhân vật. Lê-ô-na cũng dễ dàng cho chúng ta thấy ông hiểu thấu đáo chủ đề Thánh tôn tại ở thời kỳ ông sống, nó mang giá trị biểu hiện mới và có những ý nghĩa sâu sắc. Trong tác phẩm “Bữa ăn cuối cùng của chúa Giê-xu với tông đồ”, Lê-ô-na vẽ chúa Giê-xu và mười hai tín đồ. Những khuôn mặt trong tranh biểu lộ phong phú về cảm xúc: lo lắng, phẫn nộ, ngạc nhiên (hình 6). Tác giả sử dụng chính xác những điểm nhìn của luật xa gần (hình 8) tạo hiệu quả sâu sắc cho ý tưởng của tác phẩm và dựng nên một bố cục cân đối. Hình

7 là hình ảnh bữa ăn cuối cùng của chúa Giê-xu với các tông đồ do một họa sĩ Bắc Âu vẽ, tranh vẽ theo một kỹ thuật và phong cách khác (có nghĩa là với mặt nạ khác để miêu tả). Nếu so sánh với tranh cùng chủ đề do Lê-ô-na vẽ chúng ta thấy rõ hai phong cách biểu hiện khác nhau giữa hai nghệ sĩ.

5. LÀM THẾ NÀO ĐỂ TỰ ĐỌC HIỂU MỘT TÁC PHẨM NGHỆ THUẬT

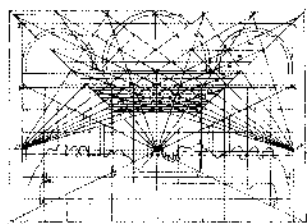
Khi người ta đứng trước một tác phẩm nghệ thuật, đầu tiên cần phải nắm được những thông tin để lập thành một tờ khai. Theo thói quen, những thông tin này tập hợp những nội dung liên quan tới các điểm sau:



H.6: Trích đoạn trong tranh "Bữa ăn cuối cùng" của chúa Giê-xu với tông đồ, của Lê-ô-na, thế kỷ XV



H.7: "Bữa ăn cuối cùng của chúa Giê-xu với tông đồ" tranh sơn dầu của Dirk Bouts, thế kỷ XV



H.8: Sơ đồ phối cảnh, tranh nường "Bữa ăn cuối cùng của chúa Giê-xu với tông đồ" của Lê-ô-na

1. Tác giả (tên, họ, thời gian, nơi sinh, và ngày mất).
2. Tác phẩm.
3. Năm sáng tác.
4. Kích thước.
5. Kỹ thuật sử dụng.
6. Quyền sở hữu thuộc ai.

Tùy theo những kỹ thuật và những chất liệu, tác phẩm cho thấy hình thức biểu hiện khác nhau, chúng nêu lên những mặt mã thuộc : tranh, tượng, kiến trúc hay nghệ thuật ứng dụng... Mỗi mặt mã có các tín hiệu cụ thể và chính xác hơn cho từng hệ mặt mã. Ví dụ các nét bút to, chứa đầy màu trong tranh sơn dầu, tranh bột màu; các khối nhẵn bóng của tượng đá cẩm thạch và chất xù xì của một bức tượng gỗ, v.v..

a. “Đọc” mô tả

Sau khi có những thông tin đã nêu ở tờ khai trên, người ta có thể tiến hành “đọc” mô tả về chủ đề tác phẩm, có nghĩa là tả những gì chúng ta nhìn thấy trên tác phẩm.

b. “Đọc” hiểu

Tiếp theo bước “đọc” miêu tả, người ta có thể “đọc” để hiểu cũng như đọc kỹ về tác phẩm. Việc đọc này phức tạp hơn.

Để hiểu một tác phẩm nghệ thuật cần hiểu đầy đủ những thông điệp và chức năng của tác phẩm mà tác giả muốn truyền đạt. Yếu tố cần biết đầu tiên là bối cảnh lịch sử, tôn giáo và văn hóa sinh ra tác phẩm. Chủ yếu “đọc” những hình ảnh biểu lộ trước mắt ta, có nghĩa là xem ngôn ngữ, hình thức mà tác giả đã thể hiện như: màu sắc, đường nét, không gian hoặc dáng hình của những bức tranh tượng, những công trình kiến trúc, cũng có khi là giá trị mỹ học của tác phẩm.

Muốn hiểu biết một tác phẩm cần phải biết ý nghĩa những biểu tượng mà tác giả trình bày. Thực tế, nhiều tác giả sử dụng một số hình ảnh tượng trưng để mô tả những ý nghĩa khác nhau trên tác phẩm.

Thoạt đầu người xem có thể nhìn thấy những biểu tượng trong một tác phẩm. Sự giải mã những biểu tượng có thể mang tới cho người xem sự hiểu biết phong phú hơn và rõ ràng hơn về tác phẩm

c. Sự tham khảo

Sẽ rất thú vị khi biết được trong tác phẩm mà chúng ta đang xem có những điểm tham khảo hoặc học tập từ một tác phẩm cổ xưa. Mỗi nghệ sĩ trẻ thường học tập những kinh nghiệm của nhiều nghệ sĩ bậc thầy. Lớp nghệ sĩ đi trước đã để lại cho thế hệ sau một di sản kiến thức. Tất cả lịch sử nghệ thuật thế giới qua nhiều thế kỷ luôn có sự tiếp thu những kiến thức hoặc khuôn mẫu của người đi trước.

6. VÍ DỤ “ĐỌC” MỘT TÁC PHẨM TRANH

Tờ khai về tác phẩm

- Tác giả: Ra-pha-en (Raphael), (sinh năm 1483 ở U-rò-bi-nô (Urbino), chết năm 1520 ở Rô-ma (Rome)).

- Tên tác phẩm: Đám cưới của Đức mẹ đồng trinh.(H9 trang 14)

- Năm sáng tác: 1504

- Khuôn khổ: 170 x 117cm

- Vị trí đặt tác phẩm: Bảo tàng tranh Mi - lă-nh.

- Kỹ thuật: Tranh sơn dầu trên panô gỗ.

- Thể loại: Tranh thờ Thánh.

a. “Đọc” những điểm rõ nhất

Hai nhóm nhân vật: nhóm con gái ở bên trái, nhóm con trai bên phải, hai nhóm người này đối xứng qua một nhân vật già đứng ở giữa, ông ta đang tập trung nhìn vào tay cặp trai gái. Đối với người quan sát, đây là lớp nhân vật được đặt ở lớp đầu tiên của tác phẩm. Giữa không gian rộng nổi lên một tòa nhà theo kiến trúc vòm bát úp. Người xem nhìn thấy những nhóm nhân vật khác ở phía xa.

b. “Đọc” kỹ, mở rộng sự hiểu biết tác phẩm

Tác giả đề cập đến đám cưới nổi tiếng của Ma-ri-ơ (Marie) trinh tiết

và thầy tu Giô-zép (Joseph). Những cô gái trẻ là bạn của cô dâu, những chàng trai là bạn của chú rể. Nhiều hình ảnh trong tranh chứa đựng ý nghĩa tượng trưng. Người đàn ông ở lớp đầu tiên phía bên phải tác phẩm đang dùng tay và đầu gối bẻ cây gậy tượng trưng cho lòng quả cảm của các chàng trai lúc bấy giờ. Đối với những người cầu hôn Ma-ri-ơ, có lẽ anh ta là người thất vọng nhất, bởi những chàng trai khác vẫn cầm trong tay cây gậy nhỏ của mình, riêng gậy của chú rể có một bông hoa ở phía đầu. Theo truyền thuyết tôn giáo, chúa trời đã chọn thầy tu Giô-zép làm chồng của Ma-ri-ơ để ông trở thành cha nuôi của Chúa (Christ).

c. Cấu trúc biểu hiện

Ra-pha-en đã nghiên cứu và sử dụng không gian làm vai trò chủ đạo trong tranh. Sự sắp đặt những nhân vật, các đường nét, độ sáng tối, thái độ và cử chỉ của từng nhân vật... Tất cả hợp thành một không gian thống nhất, hoàn hảo.

d. Thông điệp

Tác phẩm này chứa hai chức năng truyền đạt, có nghĩa là gồm hai thông điệp:

- Thông tin về một cảnh trong lịch sử thánh thần (cuộc sống của Ma-ri-ơ).

- Tác phẩm mang đến một ý tưởng đẹp, hài hòa, cân đối và hoàn hảo về đường nét bố cục. Đây chính là một trong những thông điệp nổi trội nhất của nghệ thuật Phục Hưng. Đây cũng là tài năng đáng nể phục đối với họa sĩ Ra-pha-en. Cả đời Ra-pha-en chỉ có hơn 20 năm sáng tác bởi ông mất rất sớm, khi mới tròn 37 tuổi.

d. Những tham khảo học tập lớp họa sĩ đi trước

Ra-pha-en theo học thầy Pê-ru-gin (Pérugin), ông đã học tập cách sắp xếp tranh theo mẫu bố cục của thầy.

Lớp đầu tiên của tranh là nhóm nhân vật chính, phía sau là kiến trúc một tòa nhà hình tháp. Nếu so sánh tác phẩm “Đám cưới Đức Mẹ đồng trinh” (H.9) của Ra-pha-en với tranh “Chiếc chìa khóa” của thầy Pê-ru-gin (H.10), người ta thấy tác phẩm của Ra-pha-en hài hòa hơn, chặt chẽ hơn



H.9: Raphael: *Đám cưới đức mẹ đồng trinh*

Tuy nhiên tác phẩm “Đám cưới của Đức Mẹ đồng trinh” là tác phẩm sử dụng đặc biệt những phương pháp sắp xếp trong tác phẩm của thầy Pê-rugin. Đó là các điểm sau:

- Yếu tố tập trung ở giữa tranh, môtip nổi trội trong hội họa Phục Hưng.

- Nghiên cứu sự cân bằng, đối xứng của những cấu trúc kiến trúc nhà thờ ở thời kỳ Thánh Pi-e-rơ tại Mông-tô-ri-ô (Montorio), bởi tác phẩm của Đô-na-tô (Donato) - một họa sĩ cùng thời với Ra-pha-en cũng đã vẽ một tòa nhà có kiến trúc tương tự như thế (H.11).



H.10: Pêrugin: “Chiếc chìa khoá”

7. “ĐỌC” NỘI DUNG TRANH ẢNH

a. Chủ đề trong tranh phúng dụ (thờ cúng)

Phân lớn những hình ảnh của tác phẩm hội họa mang lại cho người xem sự bối rối khó hiểu về chủ đề tác phẩm. Nhiều người xem không biết mối quan hệ giữa những nhân vật và những ý đồ trong tranh. Chủ đề phúng dụ trong tranh chứa hình ảnh khó hiểu nhất bởi tác giả luôn biểu lộ những quan niệm, đạo đức, chúng được hiện thân như sự tiết hạnh, trụy lạc, tính nổi tiếng, sự vinh quang hoặc sự công bằng.v.v...



H.11: Donato; Giáo đường thánh Peter-rô (thế kỷ XV)

b. Nội dung tác phẩm huyền thoại

Bức tranh “Công lý” (Hình 12) miêu tả một người phụ nữ tay phải cầm một cái cân, tay trái cầm một thanh gươm. Chiếc cân là dụng cụ chỉ ra sự cân bằng, nó tượng trưng cho công minh. Thanh kiếm tượng trưng cho sự bảo vệ cái đúng.

Hình 13 vẽ ở thời Phục Hưng, trong tranh có một cô gái nắm lấy tóc thần ky mã. Hình tượng thần ky mã trong tranh là một nhân vật thuộc huyền thoại Hy Lạp. Người xem có thể nhận ra Mi-néc-vơ (Minerve) chiếc mặt nạ của thần ky mã) và nữ thần chiến tranh trong hình dáng người phụ nữ cầm ngọn giáo. Nội dung tác phẩm được thực hiện vào thế kỷ XV, xuất phát từ chủ đề huyền thoại cổ. Chủ đề này đã được chau chuốt lại bởi sự thông minh của con người thời Phục Hưng. Người nghệ sĩ đã cho chúng ta biết thông điệp này qua hình ảnh của tác phẩm. Tác phẩm không chỉ là bức tranh huyền thoại, nó còn chứa tính phúng dụ. Trong tranh, Nữ thần hiện thân cho sự khôn khéo. Hình tượng thần ky mã biểu lộ bản năng thông minh và chiến thắng.

c. Tranh thờ

Những bức tranh thờ đã được hệ thống hóa bởi tín ngưỡng, không có hình ảnh nào bất thường ở vị trí để thờ phụng. Nghệ thuật luôn là công cụ phổ biến và giáo dục quần chúng nhân dân. Nếu như không có những hình ảnh được trình bày trong nghệ thuật tranh thờ từ những thế kỷ đầu tiên, ngày nay chúng ta không đoán nhận được những vị Thánh thần trong tôn giáo.

Để giúp cho sự đoán nhận trên, người ta dựa vào hệ thống tín hiệu của tranh ảnh. Nhất là nhân vật, đồ đạc, biểu tượng, đó là các tín hiệu chính. Những tín hiệu này chứa những biểu hiện của thế giới thần thánh.

Những tín hiệu có vầng hào quang, vòng tròn toả sáng xung quanh đầu là tín hiệu của nhân vật Thánh. Hình tượng lá cọ biểu hiện người tử vì đạo. Cuốn sách tượng trưng cho các nhà giảng giáo lý Cơ đốc hoặc tác giả của những tác phẩm thần học. Người ta còn đưa ra những dấu hiệu khác mang ý nghĩa về lịch sử của các vị Thánh và quyền lực của họ trong khuôn phép giữa Thượng đế và loài người.

Những biểu hiện có thể là vô kể: một số dấu hiệu chính, một số dấu hiệu phụ. Người ta nói rằng, trong tranh thánh thần, đầu tiên biểu hiện chính không thể thiếu. Bức tranh Thánh buổi sáng (H.14) là hình ảnh thánh luôn ngồi trên ngựa dùng gươm cắt nửa áo măng tô đang mặc cho người nghèo. Ở đây, sự sùng đạo mang tính toàn dân thuộc thời Trung cổ đã được trình bày qua sự hiện thân của quyền lực Thánh “ban phát áo quần cho những người không có vải che thân”.

Bức tranh 15 (H.15) miêu tả thần Giảng-Bap-tít-stơ (S. Jean Baptiste), ở đây tín hiệu hình ảnh như một văn bản thị giác đặc biệt và phong phú, biểu hiện rõ ràng những ý nghĩa tôn giáo. Theo sách Phúc âm, Gioăng là người rửa tội đầu tiên cho chúa trong dòng nước Giu-rê-đanh (Jourdain), ông có biệt danh là Bap-tít-stơ.

Người ta nhận ra Gioăng-Bap-tít-stơ qua tín hiệu chính bởi hình ảnh chiếc gậy chân cừu (biểu tượng của chúa). Tiếp đó là bộ áo da cừu ông mặc. Những hình ảnh này cho thấy một cuộc sống thiếu thốn trong hoang mạc. Con thần lặn dưới chân ông tượng trưng nơi đó khô cằn và hoang dại.



Hình 12: Angleteire; Công lý, phù điêu.

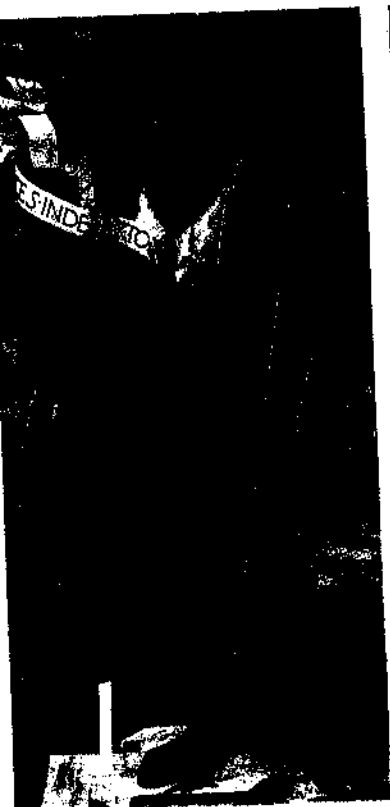


Hình 13: Sandro Botticelli; Chiếc mặt nạ và thần kỳ mã; 1480



H.14: Thánh buổi sáng; thế kỷ XV; tranh tường ở giáo đường.

Bức tranh 16 (H. 16) đưa ra hình ảnh một nữ thần. Những yếu tố tượng trưng trong tranh không thay đổi, thậm chí còn có điểm trùng lặp. Sự tự do sáng tạo của nghệ sĩ đã nêu lên những nét độc đáo này. Ở đây tác giả đề cập tới nữ thần Ma-ri-ơ Ma-đơ-len (Marie-Madeleine), nhân vật nữ trẻ đang sám hối trong một nơi hoang vắng. Chiếc đầu lâu, quyển sách kinh thánh và cây thánh giá cho chúng ta nhận biết cô đang cầu xin chúa Giê-xu tha thứ những tội lỗi cho mình.



H.15: Thần Giăng-Báp-Tít-sơ



H.16: Nữ thần Ma-ri-ơ xám hối

d. Tranh vẽ vua

Những dấu hiệu thị giác diễn đạt các nhân vật lịch sử trên tranh , mang lại cho chúng ta hiểu biết về từng nhân vật và sự đặc trưng của họ trong lịch sử.

Thái độ của nhân vật, môi trường xung quanh họ, nhất là những đồ vật đặc biệt, tất cả như nói với chúng ta về sự vận hành của xã hội, những công trạng và quyền lực của họ.

Những sự miêu tả về các vua và người đứng đầu nhà nước hay được

hiện qua chân dung nhân vật, đó cũng là một loại hình mặt mã (code).

Quan sát hình 17, tác giả miêu tả một vị vua Ai-Cập xưa (Pharaon): Chân dung ông là một chiếc mặt nạ chưa hoàn hảo nhưng chúng ta có thể đoán nhận đó là chân dung vua nhờ những đồ vật, những hình tượng, chúng tượng trưng cho cấp bậc của ông: mặt nạ được đúc bằng vàng, con rắn trên vương miện ở trán, chiếc quạt lông chim. Tất cả cho chúng ta hiểu rằng tác giả miêu tả về nhà vua Ai - Cập cổ đại, bởi chỉ có vua Ai Cập cổ đại mới có quyền sở hữu những đồ vật như vậy.

Bức tranh 18 (H.18) trình bày chân dung một hoàng đế xứ Xéc-xơ (Đức), đó là Thần Quyền lực trị vì từ khoảng năm 1000. Xem tranh người ta thấy hình ảnh của vị hoàng đế chiếm hết cả hình khảm thờ, đây là biểu tượng quyền uy của ông trong thời kỳ đó. Ở đây hoàng đế ngồi trên ngai vàng, một bậc thang cao ngăn cách với căn hầm của địa ngục, hình ảnh này nhấn mạnh hơn quyền lực của ông đối với xã hội mà ông cai trị.

d. Những chân dung mang tính so sánh

Cách đây 800 năm, chiều đại Na-pô-nê-ông Bô-na-pác



Hình 17: Vua Ai Cập cổ



Hình 18: chân dung Hoàng đế xứ Xéc-xơ (Đức)

(Napoléon), một họa sĩ khác cũng miêu tả một vị hoàng đế có tư thế ngồi tương tự (H.19).

Bức tranh đã sử dụng những dấu hiệu tượng trưng để truyền đạt cho chúng ta ý tưởng về quyền lực của Hoàng đế. Dem so sánh với bức hình 18, người xem thấy rõ cả hai nhân vật có cùng cái chung: gậy quyền lực, ngai vàng, vương miện, tư thế ngồi. Đây là một phần nghi lễ cố định của những chiều đại đế chế La Mã.

8. NHỮNG LOẠI HÌNH NGHỆ THUẬT THỊ GIÁC

Trong lịch sử nghệ thuật thị giác chúng ta bắt gặp biết bao hình ảnh chứa vô vàn nội dung tạo hình phong phú. Những tác phẩm này được sắp xếp theo nhiều thể loại khác nhau. Dưới đây là những loại hình chính:

*** Nghệ thuật để phục vụ thờ cúng:** Tất cả những hình ảnh chứa Trời hoặc cảnh tôn giáo.

*** Nghệ thuật về huyền thoại:** Tất cả những chủ đề gợi lại huyền thoại Ai - Cập, La - Mã, hoặc một nền văn minh khác.

*** Nghệ thuật diễn tả về lịch sử:** Tất cả những tác phẩm có chủ đề nêu lên những yếu tố hoặc những nhân vật lịch sử.

*** Chân dung:** Các tác phẩm miêu tả đặc điểm cá nhân dựa vào hiện thực hoặc đặc điểm riêng tượng trưng cho từng nhân vật, tất cả dẫn tới một sự phổ biến chung.



Hình 19: Jean Dominique Ingres: chân dung Napoléon

* **Miêu tả cuộc sống hàng ngày:** Đây là những cảnh sinh hoạt miêu tả nhiều nhân vật đang hoạt động trong cuộc sống hàng ngày.

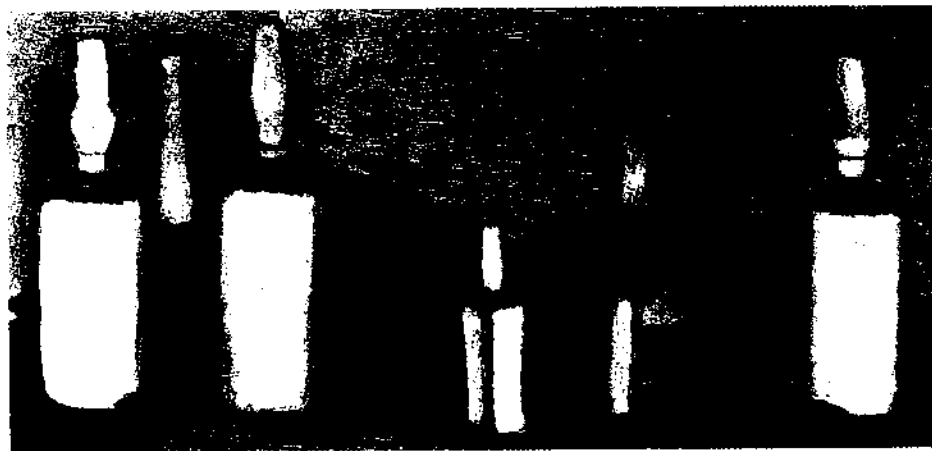
* **Tranh tĩnh vật:** Chủ đề là hoa, quả, đồ vật và những dụng cụ trong đời sống. Cũng có khi đó là những con vật nuôi trong nhà, dụng cụ âm nhạc hay con thú vừa săn được.v.v...

* **Phong cảnh:** Nội dung chính là thiên nhiên, cảnh sắc quanh ta.

* **Tranh phúng dụ:** Tất cả những bố cục, nhân vật và những đồ vật mang ý nghĩa tượng trưng hay biểu tượng cho một ý tưởng nào đó.



Hình 20: Renoir; Chân dung Jeanne Sanary; 1877



Hình 21: Giorgio Morandi; tĩnh vật; 1940

Chương II:

SỰ TRUYỀN ĐẠT THỊ GIÁC

I-ta-lô Can-vi-nô (Italo Calvino) đã viết “nhận thức nhất thiết kéo theo sự tồn tại một mặt mã nào đó”.

Ở chương một đã miêu tả những mặt mã chính mang tính thị giác. Những mặt mã này giúp người thưởng thức “đọc” được một tác phẩm nghệ thuật để hiểu và lý giải các thông điệp mà tác giả biểu đạt.

Tất cả các tác phẩm nghệ thuật từ cổ chí kim, hình tượng cụ thể hay trừu tượng đều được biểu đạt bằng hình ảnh.

Trong chừng mực nào đó, hình ảnh trong tác phẩm nghệ thuật gồm một cấu trúc mà người xem thu nhận được như những hình ảnh có ở hiện thực. Những kích tố thị giác và tài diễn tấu nhận thức là cái chung giữa người xem (người thưởng thức) và nghệ sĩ (người sáng tạo ra hình ảnh).

Ở đây các hình ảnh được tạo nên dựa vào phương pháp đặc biệt của kinh nghiệm quan sát bởi các nghệ sĩ trình bày trong tác phẩm những yếu tố chủ yếu để tái tạo lại cuộc sống hiện thực. Cũng có khi tác phẩm nghệ thuật được nâng cao hơn hiện thực, hoặc tác phẩm có các nhân vật được diễn tả đặc biệt theo một cách nhìn dữ dội, độc đáo.

Kinh nghiệm quan sát góp phần phát triển khả năng thưởng thức tranh ảnh của mọi người trong xã hội. Chính các nghệ sĩ sáng tác dạy cho chúng ta học cách xem tác phẩm mỹ thuật.

1. NHẬN THỨC VỀ TRANH ẢNH

Cách nhìn là một lĩnh vực trí tuệ, phần lớn cái mà chúng ta nhìn thấy đã được lưu lại trong bộ nhớ của não. Mắt là cơ quan nhìn nhận ngoại biên, có nó có khả năng thu nhận những thông tin mang tính thị giác như:

bức xạ ánh sáng phát ra hoặc phản chiếu bởi đồ vật. Chúng ta nhận biết được hình dáng, kích thước, màu sắc và các chiều không gian nhờ đôi mắt.

Khi mắt nhìn thấy bất cứ gì, những chu trình thuộc hệ thần kinh dẫn các thông tin này tới trung tâm trí não, tại đây có những sự so sánh cực nhanh với tất cả những thông tin mà bộ nhớ của trí não đã ghi nhận để giải thích và hệ thống hóa thông tin mới nhận được.

a. Mô hình của nhận thức và cấu trúc của hình ảnh

Sự truyền đạt thị giác cần sử dụng đến ngôn ngữ có hiệu lực về những dữ liệu phục vụ thị giác. Ngôn ngữ này được hệ thống hóa như tất cả các ngôn ngữ khác của loài người.

Những phần tiếp theo dành để giới thiệu các điểm chính về nhận thức thị giác và phân tích cách nhìn của nghệ sĩ.

Hình dáng, không gian, đường nét, màu sắc, ánh sáng và độ sáng-tối là những điểm mà hầu hết các nghệ sĩ đều đề cập đến đầu tiên trong tranh và ảnh.

Sự miêu tả nhận thức của con người tác động tới những kinh nghiệm thị giác mà ta thường xuyên quan sát thấy trong đời sống hàng ngày.

Sự quan sát đời sống thực và sự quan sát hình ảnh trong tranh ảnh mang lại cho chúng ta nhận biết về các luật nhìn, dần dần dẫn tới



H.22a, mắt nhìn, nhưng trí não lập nên hình ảnh.

“đọc” được tác phẩm hay nói cách khác là hiểu được nghệ thuật trong tranh và ảnh.

Việc đọc những tác phẩm cổ khó hơn tác phẩm hiện đại vì các tác phẩm cổ thường miêu tả kiến trúc thượng tầng văn hóa và chứa nhiều yếu tố tượng trưng. (Xem những mật mã đã viết ở các phần trước).

b. Khuôn đúc

Những khuôn đúc là những hình ảnh lặp lại giống hệt nhau, nó mất đi giá trị biểu cảm và độc đáo. Hình ảnh mang tính khuôn đúc như những biểu cảm bằng lời được lặp lại để truyền đạt nhanh chóng một ý nghĩ hoặc một thông tin nào đó.

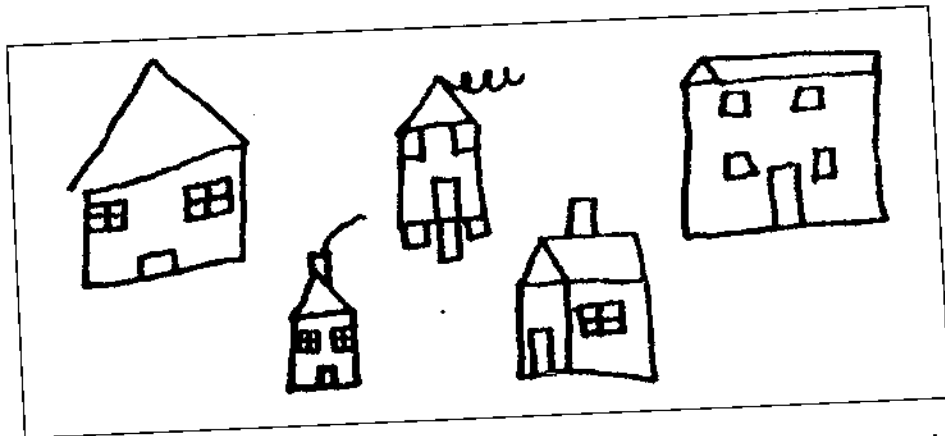
Trong lịch sử nghệ thuật, nghệ sĩ muốn bày tỏ và tìm tòi suốt đời những cảm xúc, những thông điệp phức tạp và những nhân vật độc đáo để vượt qua các khuôn đúc.

2. NHỮNG QUY LUẬT NHẬN THỨC THỊ GIÁC

Khi nhìn bất cứ cái gì chúng ta đã tác động tới những kích thích khác nhau đối với thị giác và tạo ra những hình ảnh chủ quan. Ví dụ, chúng ta không có cùng một tình cảm, cùng một khả năng đánh giá khi nhìn thấy một đồ vật hoặc một hình tượng. Nhiều nhà bác học đã khám phá ra trí não con người có xu hướng theo đuổi tiếp những “quy tắc” chính xác khi trí não hình thành một hình ảnh. Người ta có thể tóm tắt những “quy tắc” này bằng 5 quy luật sau.



Hình 22b, mắt nhận được những bức xạ ánh sáng có sóng dài ngắn khác nhau phát ra bởi những đồ vật (đối tượng) được soi sáng. Trí óc thu nhận được và giải thích những yếu tố này bằng màu sắc. Nghệ sĩ xây dựng lại các hình, màu bằng cách chế biến chúng thành cấu trúc biểu cảm và có ý nghĩa.



H.23 Những đứa trẻ, lặp lại gần như một cách nhìn về ngôi nhà bởi trong trí nhớ của chúng chưa ghi nhận được nhiều dáng hình phong phú về nhà cửa. Nếu người ta đã được quan sát nhiều dáng nhà, tất yếu trong bộ nhớ thị giác sẽ chứa phong phú các dáng nhà, kể cả chi tiết và màu sắc.

a. Quy luật gần (proximité)

Cách sắp xếp các nét thẳng ở hình 24a cho thấy: khi nhìn tổng thể những phần gần nhất, so với những phần khác đều cùng như một thành tố thống nhất.

b. Quy luật khép (Fermeture)

Khi thêm nét vào hình 24a (H24b), những hình tượng trở thành khép kín, hình này được nhận thấy dễ hơn so với hình tượng mở và có xu hướng thẳng hàng với các hình trên. Những nét thêm vào ở hình 24b nét ngang, tạo thành ba hình vuông khép kín. Hình tam giác, hình vuông và hình tròn là những hình khép đơn giản, thống nhất, chúng dễ dàng nhận thấy bằng mắt.

c. Quy luật cân bằng (hoặc giống nhau)

Những yếu tố cân bằng hoặc giống nhau được biết như một phần trong một cái chung. Hình 25 có những điểm giống nhau về kích thước nhưng trái ngược bởi nhóm chấm đen và trắng, chúng được xếp đều nhau tạo ra những đường ngang chấm đen và đường ngang chấm trắng.

d. Quy luật liên tục (continuité)

Từ một điểm, người ta có thể tiếp tục hướng nhìn và phát triển thành một số đường nét khác. Khi những hình dáng khác nhau giao nhau hoặc chồng lên nhau, chúng ta cũng tiếp tục nhìn thấy các hình đó luôn biến đổi liên tiếp (H.26).

d. Quy luật dáng hình đẹp

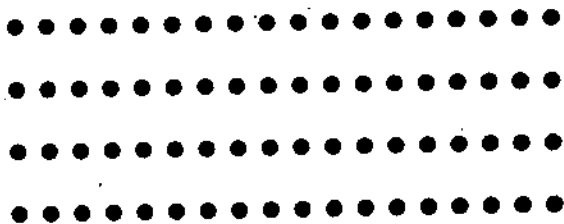
Khi những hình khác nhau giao nhau, sẽ tạo ra một hình có đặc điểm riêng, có khi không bao giờ lặp lại. Ví dụ, hình 26: A là 2 hình giao nhau chồng lên nhau, B cũng là hai hình đó nhưng tách rời nhau.



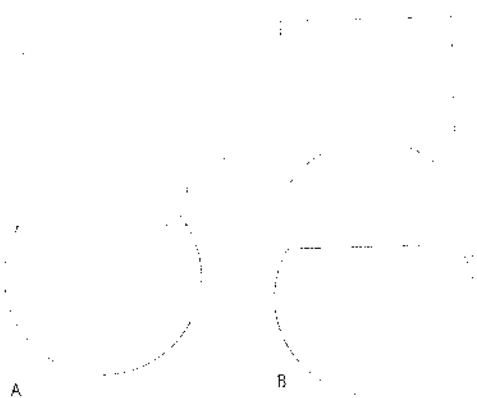
H. 24a



H. 24b



H. 25



H. 26

Chương III

DÁNG HÌNH

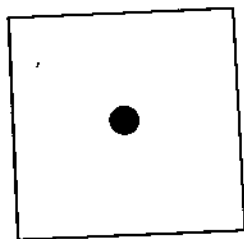
Sau khi xem lại chức năng hệ thống nhận thức thị giác của chúng ta, chúng ta hãy thử làm thế nào để nhận thức về hình dáng một cách đặc biệt hơn.

Tất cả những đồ vật tồn tại trong thiên nhiên hoặc do con người sáng tạo ra đều có những dáng hình riêng, chúng được sắp xếp bởi một hoặc nhiều thành phần khác nhau.

1. HÌNH TƯỢNG VÀ NỀN

Nhận thức thị giác về một đối tượng, ví dụ đó là một điểm tròn đen nằm giữa một nền trắng vuông (H. 27). Ở đây ta thấy sự tương phản giữa điểm tròn nhỏ đen và nền giấy trắng. Điểm này nhất thiết sẽ nổi lên và có ý nghĩa. Đó là hình dáng nhỏ, chắc của điểm đen và màu trắng vô hạn của nền giấy.

Ngược lại, ở hình 28a, những hình tam giác đều trắng và đen được sắp xếp lần lượt kề cạnh nhau, vậy ở đây chỗ nào là hình? chỗ nào là nền? chúng là màu đen hay trắng?



Trong hình 28b, chúng ta nhìn thấy cùng một lúc hai họa tiết trang trí bởi hình này cho chúng ta nhận biết một cấu trúc hình màu trắng (các hình thoi và tam giác đều) và một cấu trúc hình màu đen (các hình hoa 4 cánh).

Người ta nhìn được đồ vật nhờ những sự tương phản của nó với môi trường xung quanh. Có thể đó là sự tương phản về màu hoặc về hình. Bộ óc của con người nhận thức được sự tương phản một cách tinh tế. Bốn bức ảnh đen trắng dưới đây (H.29) diễn tả cùng một cái cây nhưng có sự tương phản khác nhau:

a. Tương phản của cây đen và nền trắng.

b. Tương phản giữa cây trắng và nền đen.

c. Tương phản giữa nét viền trắng của cây và nền đen.



H. 28a



H. 28b

d. Tương phản không rõ giữa cây đen và nền trắng. Sự tương phản này làm bức ảnh mờ không rõ hình và nét.

2. NHẬN THỨC SỰ XEN KÊ MÃNG HÌNH VÀ HÌNH TƯỢNG CÓ TÍNH HỖN HỢP

Quan sát hình 30 và 31, đây là một ví dụ khi người ta lộn ngược một hình ảnh. Ở hình 30, chúng ta thấy hai khuôn mặt nghiêng màu đen nhìn thẳng



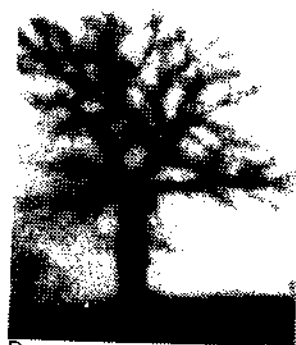
A



B



C



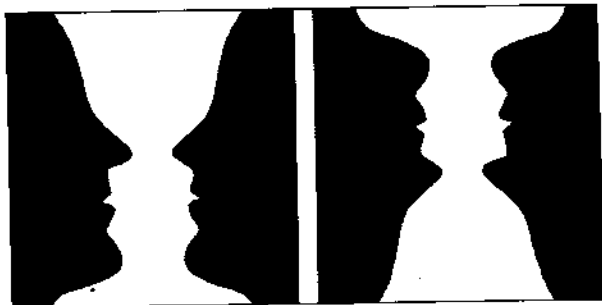
D

H. 29 Bộ ảnh đen trắng của một cây

vào nhau, xen giữa hai khuôn mặt, người xem thấy hình một chiếc cúp trắng tinh có đáy và miệng sát mép tranh. Hình cúp tuy không vẽ nhưng được tạo thành bởi sự cân đối khoảng trống giữa hai khuôn mặt. Người ta gọi đó là hình mượn dạng.

Ở hình 31, tác giả lộn ngược hình đó lại, người xem không thấy chiếc cúp cũng như hai khuôn mặt nhìn nghiêng nữa.

Trong thực tế, khoảng trống giữa hai hình không nhất thiết phải tạo ra một dáng hình nào khác. Ví dụ, ở hình 32 miêu tả một cách tự nhiên tình cảm giữa hai mẹ con thông qua hai khuôn mặt nhìn nghiêng trái sáng. Khoảng sáng giữa hai khuôn mặt không tạo nên một dáng hình cụ thể nào, nhưng nó làm nổi độ tối và tạo ra đường viền cho hai khuôn mặt nhìn nghiêng của hai mẹ con.

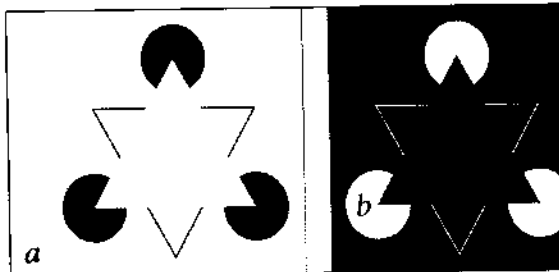


H.30: hình vẽ của Rubin xuất hiện hai khuôn mặt đen nhìn bên hoặc một chiếc cúp trắng. Tuy vậy người ta không nhìn thấy chúng cùng một lúc, bởi nếu nhìn cái cúp thì gianh giới giữa mảng đen và trắng là đường viền của chiếc cúp, ngược lại nếu nhìn hai khuôn mặt, thì gianh giới giữa mảng đen trắng là đường viền của mỗi khuôn mặt.

H.31: Khi lộn ngược bức tranh của Rubin, người xem không thấy nhận thức như lúc đầu (khi chưa lộn ngược tranh).



H.32: Hai khuôn mặt nghiêng của hai mẹ con.



H. 33

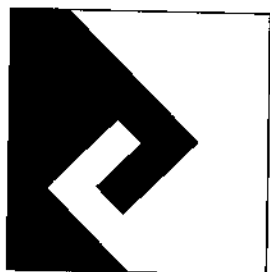
H.33: Trí tuệ con người có xu hướng tự nhiên nhìn những hình ảnh khép, hoàn chỉnh bởi những nét viền hoặc những nét đứt đoạn. Trí tuệ cũng nhận thức được những dáng hình đơn giản, đều đặn, những cấu trúc đặc và thống nhất. Trong hai hình a, b cho thấy các hình tam giác được tự hình thành bởi độ đen hoặc trắng, một hình bị che bớt đi, một hình “mượn dạng”, tức là hình đó không cụ thể, nó tạo thành nhờ đến một phần của màu nền.

H.34: a. Hình trên: màu đen nổi trội và chiếm ưu thế bởi tổng của nó dữ dội hơn.

b. Quay hình trên theo góc 90° , chúng ta thấy màu đen không còn như một màu nền.



a



b

H. 34

3. NHỮNG NGHỆ SĨ VÀ SỰ NHẬN THỨC

Trong tác phẩm nghệ thuật, nghệ sĩ thường sử dụng những quy luật nhận thức thị giác để miêu tả hình ảnh nhằm mang đến cho người xem hiểu ít nhiều về nó. Giống như các họa sĩ hiện đại, để thu hút người xem, Giảng-cốc-Tô (Jean Cocteau) đã chuyển những nét vẽ của Ru-bin thành hai chân dung nhìn nghiêng rõ các chi tiết mắt, mũi, miệng. Bên cạnh đó, ông thêm các nét tỏa ra hai bên ở phần nền giữa hai khuôn mặt (hình 35). Ở hình 36 Phờ-răng-si Pi-ca-bi-a (Francis Picabia) đã vẽ một khuôn mặt cô dâu ẩn trong một tấm mạng che mặt.

H.35





H.36: Francis Picabia, *cô dâu* - 1929 (121,5cm x 96,5cm). Bảo tàng Ludwig, Kỹ thuật tổng hợp

Hình 37 là bức ảnh của Edward Weston, ông trình bày một hình ảnh thực của đôi giày mòn gót. Ở đây không có sự tương phản giữa nền và giày nên người xem không nhận thức được ngay chủ đề của tác giả muốn miêu tả.

Ngược lại ở hình 38, tác giả đã sử dụng vừa độ tương phản sáng tối, người xem nhận thấy ngay chiếc năm sáng nổi rõ trên nền tối.



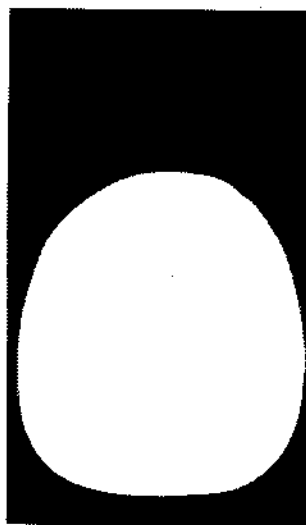
H.37: Edward Weston, *Giày cũ* - 1937.



H.38 Edward Weston, *Năm* 1937, ảnh đen trắng.

Trong tác phẩm của Đa-da-me-nô (Dadamaino) (hình 39), dán hình duy nhất của vật màu trắng đặt trên nền đen mang đến cái nhìn khép và chắc bởi diện tích khối trắng khá to, nằm phía dưới tranh.

Hình 40 là tranh của họa sĩ Giác-pê Giôn (Jasper Johns), ông s



H.39:
Dadamaino,
khối - 1958

H.40:
Jasper
Johns,
Những con
số lớn -
1958. Bảo
tàng
Ludwig.

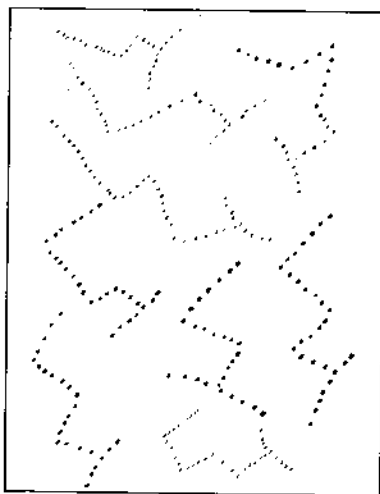


dụng một sự tương phản rất nhẹ giữa những con số và nền tranh, người xem khó đọc được những con số cụ thể trên tác phẩm.

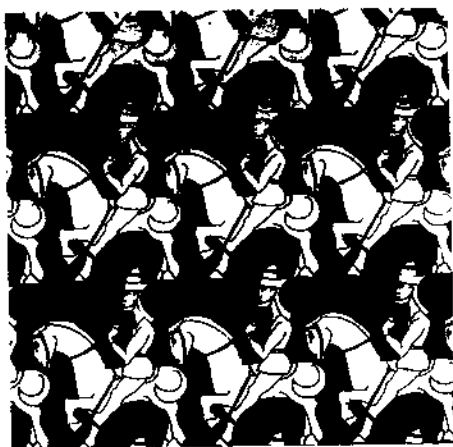
Đối với Luc-xi-ô Phong-ta-na (Lucio Fontana) đã tạo ra một chòm sao bởi những chấm đen có độ to nhỏ khác nhau trên nền giấy trắng. Tác giả gọi đó là “quan niệm không gian” (Hình 41).

4. HÌNH ẢNH XEN KÊ VÀ HÌNH ẢNH ẨN (CACHEES)

Minh họa hình 42 là một trong nhiều tác phẩm của họa sĩ Hà Lan, Mô-rít Cóc-nơ-li Êt-sê (Maurits Cornelis Escher). Trong tranh, tác giả đặt xen kẽ hoàn hảo hai hình tượng người cưỡi ngựa, một hình màu đỏ mặt nhìn về phía phải, một hình màu vàng mặt nhìn về phía trái.



H.41: Lucio Fontana, Quan niệm không gian - 1959.

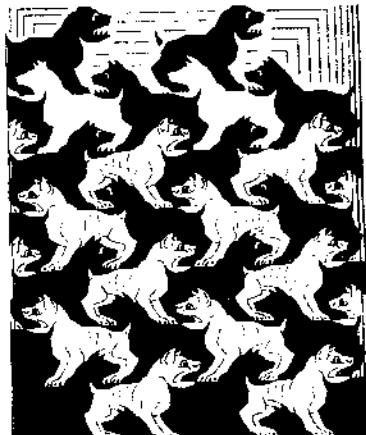


H.42: Maurits Cornelis Escher, Hình vẽ tạo thành bởi những người cưỡi ngựa.

Trong hình 43, cũng cùng phương pháp vẽ trên, Mô-rit đặt xen kẽ hình những con vật đen và trắng.

San-va-đo Đa-li (Salvador Dali) đã mang tới nhiều sự tưởng tượng về hình hỗn hợp trong những bức tranh siêu thực của ông. Người ta nhận thấy ít nhất hai nhân vật tạo thành hình chân dung của nhà triết học Von-te-rơ (Voltaire) trong bức tranh ở hình 44. Khả năng nhận biết khuôn mặt người, đặc biệt rõ nét đối với con người bởi ngay từ khi sinh ra, trẻ con đã biết nhận ra khuôn mặt của mẹ nó.

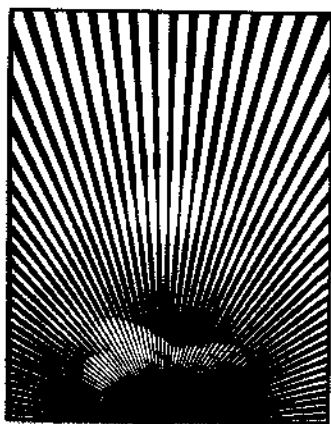
Họa sĩ minh họa nổi tiếng người Nhật Bản Shi-gơ-ô Phu-ku-da (Shigeo Fukuda) đã sáng tạo ra những hình ảnh, khi nhìn một cách



H.43: Maurits Cornelis Escher, Hình vẽ tạo thành bởi những hình tượng con vật xen kẽ.



H.44: Salvador Dali, Chợ nô lệ với sự xuất hiện nửa thân vô hình của Von-te-rơ, trích đoạn phân khuôn mặt vô hình của Von - te - rơ, 1940, 46.5cm x 65.5cm. Sưu tập của E. R. Morse.



Hình 45: Shigeo Fukuda, hình ẩn, 1985



Hình 46: Shigeo Fukuda;
Ngày, 1985

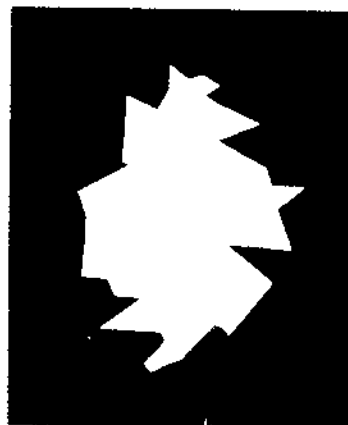
chăm chú, người ta có thể thấy những hình tượng ẩn trong đó.

Nổi tiếng là bức tranh ẩn dấu trong hình 45. Người ta sẽ khám phá ra hình ảnh ẩn dễ hơn nếu thu nhỏ bức tranh lại.

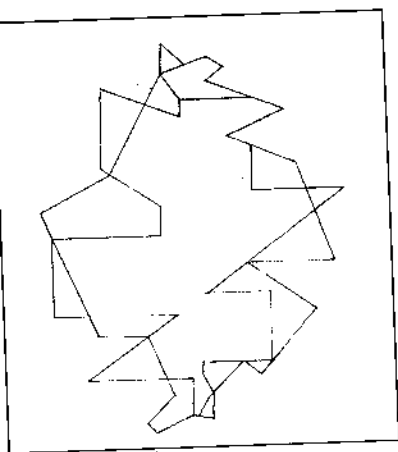
Ở hình 46, những phần sáng làm nổi lên những bóng người, nó được nhận thấy trước những phần đen.

5. NÉT VẼ VÀ ĐƯỜNG VIÊN

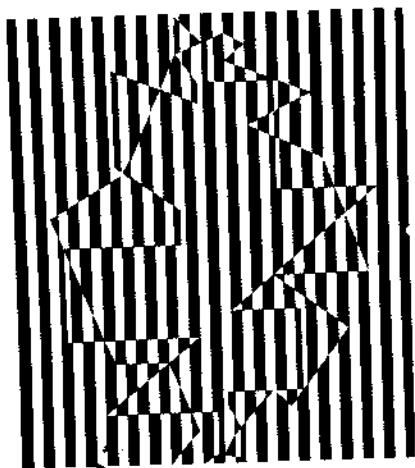
Hình 47 giới thiệu cho chúng ta một mảng hình trắng trên nền đỏ. Đường viền ở bức tranh này ẩn, không cụ thể hóa thành nét, nó được xác định rõ do độ tương phản giữa hai độ trắng tinh và đỏ cờ. Nếu người ta chuyển sang dùng chì đen để vẽ lại hình ảnh này, ta sẽ nhìn rõ các đường viền (hình 48).



Hình 47: Hình trắng trên
nền đỏ.



H.48: Nét tạo nên những đường viền có thể nhận thấy một cách dễ dàng.



H.49: Tác phẩm đồ họa của Victor Vasarely

H.50: Ra-pha-en
(Raphael) chân
dung người phụ nữ

Họa sĩ Vich-to Va-za-re-ly (Victor Vasarely) đã sử dụng những đường thẳng trắng và đen đặt một cách rõ ràng trong hình 49, tạo ra một hình ảnh mới khác hẳn hình 47 và 48.

Hình 50 Ra-pha-en miêu tả chân dung một người phụ nữ rực rỡ nổi bật trên nền đậm gần như đen. Khi xem tranh, thoát đầu chúng ta nhận thấy một hình dáng chân dung chung, sáng sủa như hình 51. Tiếp theo là các đường nét tả nhân vật, lúc thì nét lẩn vào độ đậm nhạt, khi thì nét viền tách biệt giữa các mảng màu, tất cả những nét này tạo ra hình ảnh chung của nhân vật (hình 52).





H.51: Hình chung và độ đậm nhạt chính của bức chân dung do Raphael vẽ.



H.52



H.53: Gino Severini, Cô gái - 1911

Người ta không nghĩ rằng tất cả những người thưởng thức tranh cũng có cùng một sự nhạy cảm thị giác khi xem hình 53. Ở đây Zi-nô Sơ-vơ-ri-ni (Gino Severini), họa sĩ phái Vị lai đã dùng các chấm màu khác nhau để diễn tả chân dung một cô gái nổi lên một cách hài hòa. Tuy nhiên hình ảnh này bị tan ra bởi nền tranh. Những đường viền cũng bị ẩn lẫn vào các nét và mảng chấm màu của nền.

a. Những đường viền

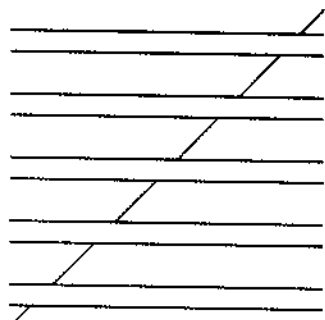
Đường viền là các loại đường nét làm nổi lên những đồ vật nhờ nét vẽ, độ đậm nhạt hoặc hình ảnh.

Để có một hình dáng đẹp, người vẽ cần quan sát tìm những dấu vết, đặc điểm của đồ vật rồi vẽ những đường nét trực tiếp, liên tục, hoặc gián đoạn nhưng hợp lý. Mỗi đường nét thể hiện một dáng hình đã nhìn thấy hoặc một tập hợp cách nhìn.

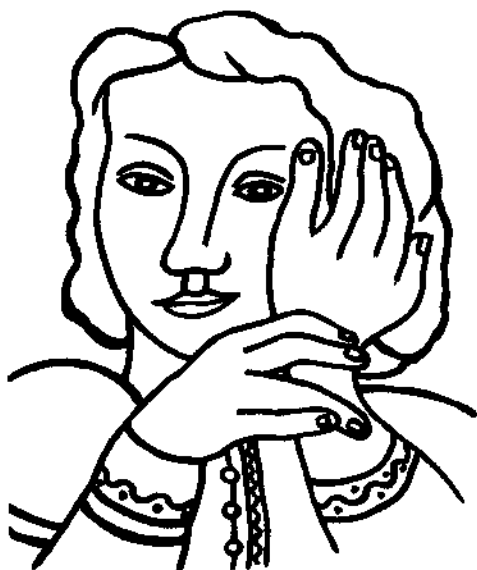
Ví dụ: trong hình 54, khi nhìn, người xem nhận thấy một nét xiên liên tục, chạy chéo trong bố cục, dù cho nó nằm sau những nét ngang và bị cắt đứt thành từng đoạn.

Trong những đường nét của hình 55, mỗi đường nét đều có sự liên tục chặt chẽ ngay cả khi nó bị ẩn đi hoặc dừng lại. Ở đây chúng ta nhận thấy chân dung nhân vật được xác định bởi các nét, đó là “lối chơi” của tác giả, ông đã tạo ra nét vẽ của mình bằng cách thử các nét liên tục để tạo thành một dáng hình đẹp.

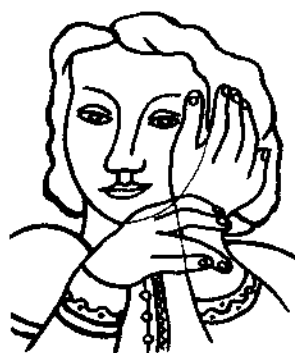
Trong hình 57, Phê-rô An-gê-li-cô (Fra Angelico) họa sĩ đầu thế kỷ 15 đã sử dụng phong cách làm nền bức tranh, chúng ta nhìn thấy rõ các đường viền của những cảnh vật thuộc xứ Tô- xcan. Năm cây thông cắt phong cảnh tranh theo chiều thẳng đứng, nhưng người xem vẫn nhận thấy sự liên tục của những dãy núi, nền trời, bởi tuy bị cắt nhưng các nét và hình của nó vẫn liên



H.54: Tiếp tục nhìn thấy một đường thẳng chạy chéo dù nó bị gián đoạn.



H.56: Những nét đồ chính là các nét ẩn mà chúng ta nhận thức được từ cho trên hình chân dung tác giả không vẽ các nét đó.



H.55: Femand Legen, chân dung phụ nữ, 1948

tục, hợp lý, chặt chẽ (hình 58).

Trong tranh lập thể của Gi-nô Sơ-vơ-ri-ni (Gino Severini) (hình 59), toàn phần phong cảnh nổi bật lên, nhưng không nhận thấy thứ tự một cách tự nhiên của những gì trong tranh. Riêng các nét của cái cây to nhất liên tục, dù các mảng màu của nó cắt nhau và khác nhau rõ rệt.

H.57

b. Đường nét quấn vào nhau

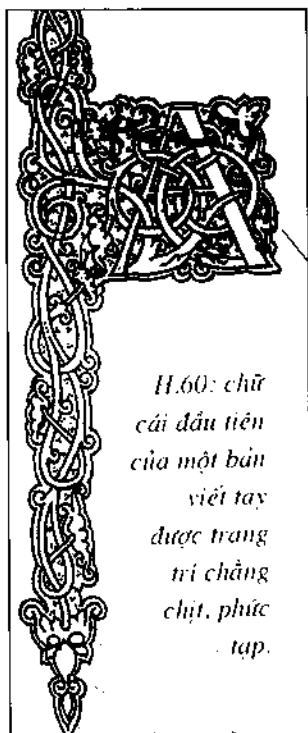
Các đường nét quấn vào nhau thường được dùng trang trí cho chữ viết tay cổ kính. Đây là những đường nét đẹp hoặc rối rắm xoắn lấy các chữ cái. Để thu nhận và lĩnh hội được dáng hình chữ quấn quýt với các đường trang trí cần phải có sự chú ý rất lớn của người thưởng thức.



H.58

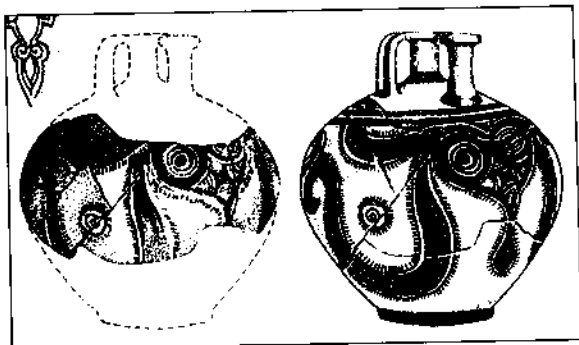


H.59



H.60: chữ cái đầu tiên của một bản viết tay được trang trí chẳng chút, phức tạp.

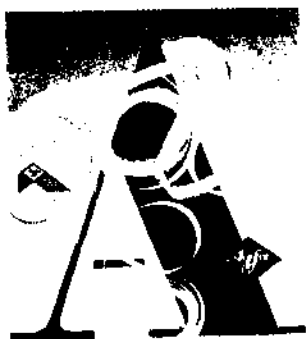
H.61: chữ A theo phong cách gỗ - tích rục rỗ được viết tách ra từ hình 60.



H.63: những nhà phục chế tạo ra sự chặt chẽ của những đường nét để phục chế lại bình cổ.

Hình 61: chữ A được tách ra từ những nét quăn quýt xoắn vào nhau ở hình 60.

Hình 62 là thí dụ một chữ viết đẹp theo lối đồ họa. Chữ A được hiện rõ sau những nét nguệch ngoạc từ các đoạn phim.



H 62: Albe Steiner, quảng cáo cho chất liệu nhiếp ảnh.

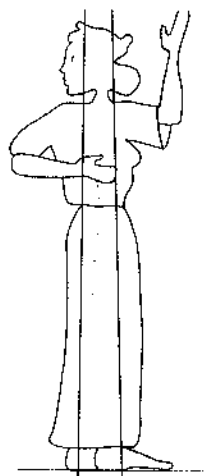
Hình 63 mang đến cho chúng ta nhận thức về một đường nét và sự chặt chẽ của một dáng hình, nó giúp người nghệ sĩ phục chế các bình cổ từ những mảnh vụn tìm thấy

6. HÌNH VÀ NÉT ẨN SAU HAY Ở PHÍA TRƯỚC

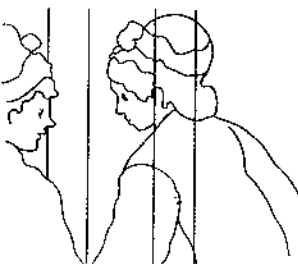
Hình và nét ẩn sau là quy tắc cho phép

người xem nhìn thấy cả những gì phía sau đồ vật khác. Người ta xem lại hình trang trí trên một bình nước của Hy Lạp khoảng thế kỷ V trước công nguyên (hình 64). Người xem thấy lúc thì hình người ở phía trước cây cột, khi thì cây cột ở phía trước hình người.

Cũng như thế, tranh của Đờ-ga (Degas) sử dụng một cái cột chia đôi dáng một nhân vật nữ, nhưng chúng ta vẫn nhận thấy sự nguyên vẹn hình dáng của cô gái này ở phía sau cái cột. (hình 65).



H.64b



H.65b



Hình 64a: Hình trang trí trên bình nước thời A-ten-nơ (Athènes).



H.65a: Edgar Degas, trích đoạn tranh "Những cô gái ở quán cà phê tối", 1877, Bảo tàng Ô-xay (Orsay); phần màu.

Chương IV

SỰ BẮT CHƯỚC

Khi chúng ta quan sát một đồ vật hay một hình ảnh, thường nghĩ ngay tới những đường viền liên kết và những hình ảnh mà theo kinh nghiệm thị giác mình đã hiểu và đã nhận biết.

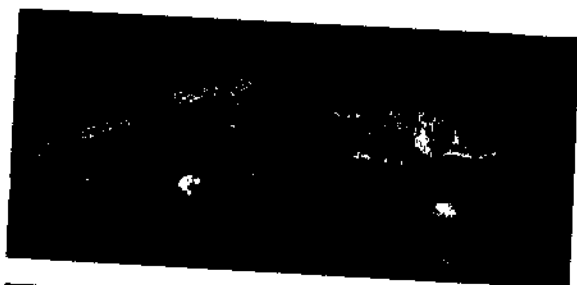
Trong một số trường hợp, cách nhìn này thay đổi vì bị chi phối bởi một hình vẽ hoặc nét vẽ chính xác nào đó.

Ví dụ trong giới động vật, sự nhìn nhận giữa hình và nền hoặc môi trường xung quanh là rất quan trọng. Sự đứt quãng của các nét, sự đồng hóa của những đặc điểm vào nền, sự biến dạng đặc điểm của hình ảnh, tất cả là tài diễn tấu do sự bắt chước của bao loài động vật.

Loài côn trùng và loài bò sát có thể làm thay đổi khéo léo dáng hình hoặc màu sắc của nó để ngụy trang tự vệ hoặc tấn công con mồi bởi khi làm như thế, đối phương sẽ không nhìn thấy chúng.



Hình 67
Một loài
bướm có kh
năng “vẽ
những m
giả trên c
để làm khi
sợ kẻ mu
ăn nó.



- H.68: Trên lưng con thằn lằn nếu người ta đặt một tàu lá xanh lên lưng, nó có khả năng "chụp lại" hình và màu này.



Loài tắc kè là bậc thầy trong nghệ thuật thay đổi màu sắc theo môi trường xung quanh.

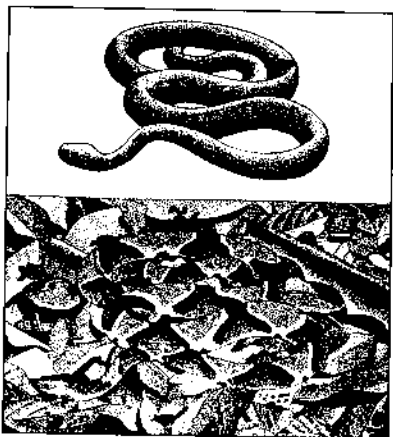
1. ẮN MÌNH (NGUY TRẠNG) ĐỂ TIẾP TỤC SỐNG

Những đốm rải rác trên da loài báo Châu Phi (hình 69) như những đường sọc không đều là những nét vẽ ngụy trang hoàn chỉnh thích ứng với môi trường xung quanh nơi nó sống, nhằm để ẩn náu săn mồi và tránh kẻ thù.



- H.69: Con báo Châu Phi thận trọng tiến lên trong rừng. Bộ lông của nó sản sinh ra những đốm tối và sáng do ánh sáng mặt trời chiếu vào qua những chiếc lá.

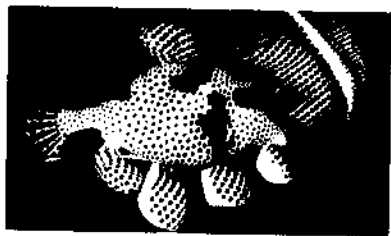
Cơ thể rắn là một đường nét dài liên tục, lượn sóng và bò sát. Rắn được nhận biết rõ ràng nếu không tự ngụy trang nhờ nét vẽ trên da và màu sắc của nó lẫn với những chiếc lá hoặc dấu mình dưới đất (hình 70).



H.70: Rắn. Một đường nét bò sát hòa đồng hình dáng rắn trong môi trường xung quanh, những đường viền của nó mất đi sự liên tục. Chỉ quan sát rất kỹ mới phát hiện ra rắn.



H.71: Một con cá Mù làn nguy trang phù hợp với môi đá ở đáy biển.



H.72: Con cá không sợ bởi cái găng có nét vẽ giống cơ thể nó.

Loài cá cũng vậy, chúng khôn khéo nguy trang gần như hoàn hảo. Cá Bơ dùng màu cát nơi nó sống là màu vảy và da để dấu mình. Cá Mù làn có khả năng chuyển hình dáng và màu vảy theo màu đá nơi nó sống (hình 71).

Trong hình 72, một thợ lặn dưới biển đã đeo một găng tay đặc biệt để dễ dàng bắt một con cá. Con cá không hề sợ bởi cái găng tay này có màu sắc bắt chước màu sắc của con cá vì thế nó không nhận thấy nguy hiểm.

2. SỰ BẤT CHƯỚC THEO THỊ GIÁC (THEO CÁI NHÌN TRỰC TIẾP)

Ở hình 73 là một hình tam giác cân nội tiếp trong hình tròn. Hai cạnh bên của tam giác là hai đường xiên, người xem có thể nhận thấy ngay hai nét này bởi chúng cắt những đường song song. Riêng cạnh đáy của tam giác, người xem nhận thấy chậm hơn bởi nó song song và gần như hòa đồng với tất cả các đường ngang ở trên và dưới nó.

Chúng ta đề cập đến một lĩnh vực đánh lừa thị giác một cách đặc biệt của loài côn trùng. Ví dụ những con bướm ở hình 74 đã có tài biến hóa các hoa văn trên cánh giống như hình và màu của một vỏ cây. Khi loài bướm này đậu vào thân cây đó người ta khó có thể phát hiện ra chúng.

H.73: Trong hình vẽ, nét đáy của hình tam giác bị “hòa tan” vào hình chung.



H.74: Hai con bướm gần như bị lẫn vào hình và độ đậm nhạt của vỏ cây.

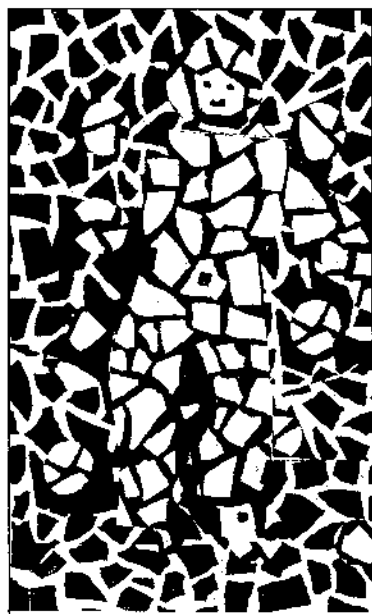


H.75: Những vết đen tạo thành hình ảnh dễ mắt ta nhận biết đặc điểm của các con vật.

Những hình sọc của cây rừng nơi con hổ ở cũng được màu lông của con thú này vẽ lại giống hệt, điều này làm cho hổ có thể ẩn náu mình vào môi trường xung quanh nó sống (hình 75).



H.76: Sự kết hợp những nét màu trên trang phục của người lính cũng mang tính chất nguy trang để đối phương khó phát hiện.



H.77

Trong hội họa, nhiều tác giả cũng dùng các họa tiết, hình hoặc đậm nhạt để làm “tan biến” một phần nhân vật hoặc đồ vật trong một bố cục chung (hình 76, hình 77, 78).

3. NGHỆ SĨ CÓ CÁCH NHÌN KHÁC LẠ

Thế kỷ 20, những họa sĩ tiên phong có cách nhìn đặc biệt thú vị và lạ lẫm. Phái hội họa Lập thể được phân tích bởi những dáng hình, đường nét khác hẳn với tự nhiên. Xem các tác phẩm Lập thể người ta sẽ cảm nhận được hình dáng, đường nét khác với lối truyền thống bởi sự “dị dạng” của chúng.



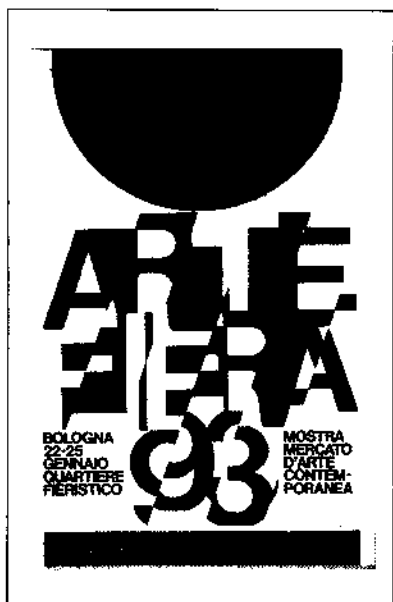
H.78



H.79: Erwin Blumenfeld, *Kính nghiệm chụp ảnh*, 1949.



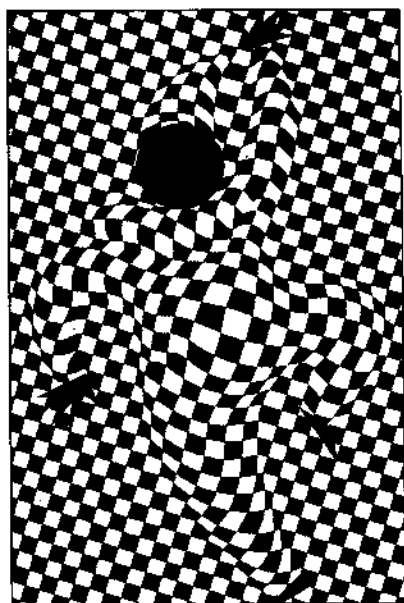
H.80: Gina Severini, *Tĩnh vật*, 1917, tranh sơn dầu.



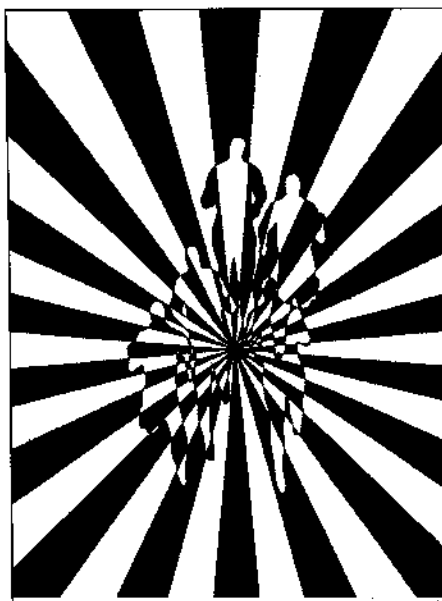
H.81

Ban đầu khi phái Lập thể ra đời vào những năm cuối thế kỷ 20, nhiều hình ảnh bị coi là quái dị, người xem hoàn toàn mất phương pháp xem tác phẩm (hình 79 và 80). Chúng ta cần phải hiểu quan niệm mà các nghệ sĩ phái này muốn bày tỏ trong tác phẩm mới có thể thu nhận được giá trị của tác phẩm.

Một số tác phẩm đồ họa hiện đại được sáng tác từ trước đã giúp người xem bây giờ có khả năng thích ứng với trí tuệ nhờ mắt quan sát để hiểu và giải thích được hình ảnh trong tác phẩm (hình 81).



H.82: Victor Vasarely; Sự chấp vá, 1935, Paris, Galerie Denise René.



H.83: Shigeo Fukuda, Điểm nhìn



H.84: Salvador Dali, trích đoạn, tranh sơn dầu.

Ở hình 82 được bày ra tương phản giữa các ô vuông trắng đen và bởi sự thay đổi dáng hình

Hình 83 cho thấy sự tương phản của dải băng trắng và đen t ra ở gần giữa tranh. Tại điểm xuất hiện các vận động viên ch Người xem có cảm giác như người đang vận động nhờ điểm nhấn duy nhất ở giữa và lan tỏa các dải trắng, đen.

Trong hình 84, bức tranh Đa - li (Dali) đưa ra một hình ảnh nhưng không nhìn thấy những bút của màu.

Chương V

HÌNH VÀ NÉT

1. CHI TIẾT VÀ TOÀN BỘ

Mắt, miệng, tai, mũi là những bộ phận có hình dáng riêng. Nếu người ta chỉ vẽ từng bộ phận thì khó gợi cho người xem một bức chân dung; nhưng khi những bộ phận này được vẽ và kết nối bởi vị trí đúng của các giác quan sẽ tự hình thành một khuôn mặt (hình 85; 86).

a. Bí mật của một khuôn mặt

Khuôn mặt được tạo ra bởi mối quan hệ giữa các giác quan trên khuôn mặt. Đó là quan hệ về hình, về sự cân đối tỷ lệ giữa các bộ phận.



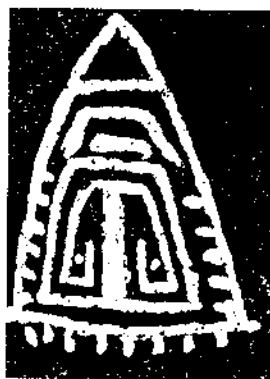
H.85:
Dominique Ingres,
Bà Devaугay, trích
đoạn, tranh sơn dầu
- 1807



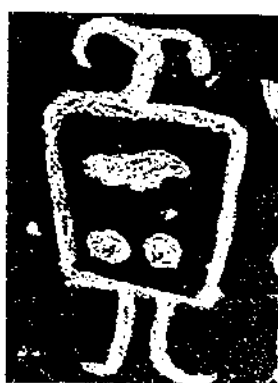
H.86: Các bộ phận của một khuôn mặt nữ.



H.87: Ván tự nhiên của
một phiến đá nhỏ.



H.88: Hai chữ tượng hình cổ xưa có hình như khuôn
mặt người.



Chính mắt, mũi, miệng và khuôn mặt con người đã xây dựng cho thói quen thị giác một “sơ đồ” liên tưởng về chân dung một con người. Ví dụ khi nhìn mặt trăng tròn, người ta có thể nghĩ tới tròn như mặt người.

Ở hình 87, các vân tự nhiên của miếng đá làm cho chúng ta liên tưởng tới một mặt người rõ hai mắt. Dáng hình của hai chữ tượng hình in trên đá (hình 88) cũng có vẻ như khuôn mặt người.

b. Đối với các bộ phận của cơ thể và đồ vật

Các bộ phận và hình dáng con người cũng hình thành thói quen khi nhận biết về hình ảnh con người. Nói tới một bàn tay hoặc bàn chân là nghĩ ngay tới 5 ngón, nói tới một nhân vật là nghĩ tới đầu, tay chân và thân.

Đối với các đồ vật hoặc nhà cửa cũng thế, khi mắt người đã từng nhìn thấy chúng trong đời sống hàng ngày thì luôn tự xây dựng lại cho mình những hình ảnh có tính “khuôn mẫu” theo cái đã nhìn thấy. Cũng có khi nhìn thấy một hình ảnh nào đó lại tưởng tượng ra hình ảnh mình đã gặp. Ví dụ các hoa văn tự nhiên của phiến đá trang bên cho chúng ta nghĩ đó là khuôn mặt một người.

2. CÁC CHẤM

Các chấm tự nó đã tạo ra một dáng hình riêng. Mắt chúng ta đều nhận thấy các loại chấm từ nhỏ tới to. Kích thước của các chấm tùy thuộc vào các nhân tố chính sau:

- Dụng cụ để vẽ (bút chì, bút sắt, bút dạ, bút lông, .v.v...).
- Sự khéo léo của bàn tay khi vạch ra các chấm.
- Mặt bằng để diễn tả chấm (ví dụ giấy ẩm, giấy crôky, giấy dó, v.v...).

Chấm là dấu hiệu hội tụ và là yếu tố cơ bản để phục vụ in ấn những hình ảnh. Người ta ví các điểm chấm đó tạo ra tấm lưới trong kỹ thuật in.

Ở hình 89, nhìn vào bức chân dung nhỏ, người xem thấy một khuôn mặt mịn màng. Khi phóng to nhiều lần bức chân dung này, người xem thấy những chấm màu vàng, đỏ, xanh, đen, to nhỏ khác nhau, vị trí của các chấm màu, lúc riêng biệt, lúc chồng lên nhau để tô vẽ tạo ra khuôn



H.89: Ingres, trích đoạn; Hình vuông nhỏ phía trên; khi phóng ra sẽ thấy chi tiết các chấm màu.

thu thập được những dáng hình nhỏ nhất để gọi lên sự nhận biết nhờ kinh nghiệm thị giác đã thu nhận được từ trước, từ đó dẫn dắt người xem đến nhận thức.



H.90: Từ một bức chân dung đen trắng khi phóng to dần bất cứ một vị trí nào trên bức chân dung, người xem thấy các chấm tạo ra một chất liệu sần sùi hoàn toàn khác hình ảnh lúc đầu.

mặt và các bộ phận trên nó. Đây chính là nguyên tắc để phục vụ việc chế bản các hình ảnh trong in ấn sao cho khi in ra, các bức phiên bản gần giống nhất so với tác phẩm gốc.

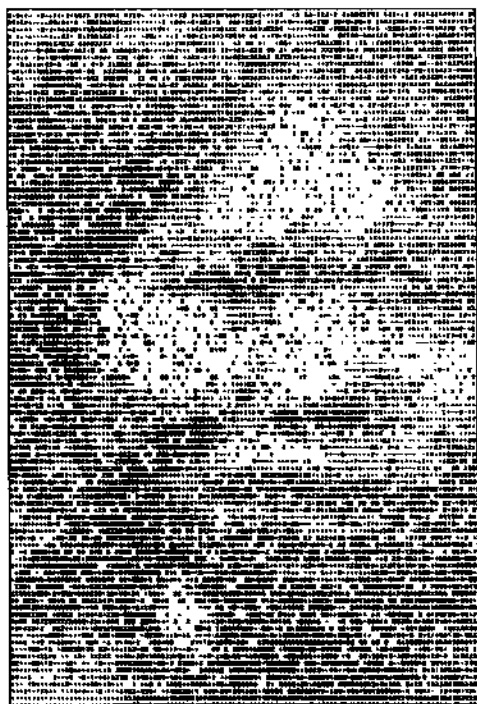
3. HÌNH ẢNH ĐOÁN NHẬN

Chúng ta đoán nhận được những bức chân dung khi chúng không hoàn thiện hoặc khi chúng thực hiện nhờ một hệ thống đồ họa chưa khéo léo. Khả năng của bộ óc con người có thể

gọi lên sự nhận biết nhờ kinh nghiệm thị giác đã thu nhận được từ trước, từ đó dẫn dắt người xem đến nhận thức.



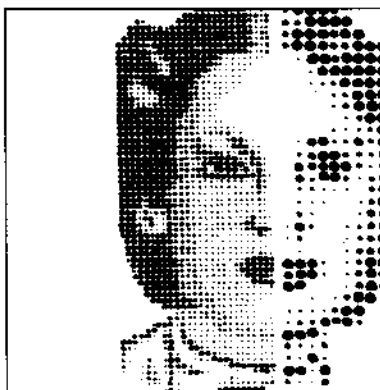
H.91



H.92

Những hình chân dung trong trang này thực hiện máy vi tính. Khi thu nhỏ ngắm dễ đoán nhận đó là bức chân dung hơn (hình 91, 92).

Trong hình 93, hai nửa của người phụ nữ được dùng loại chấm khác nhau tạo ra cấu trúc khác nhau về chất. Mặt có nhiều chấm nhỏ để nhìn thấy hơn nửa mặt dùng chấm to. Chúng ta thấy từ bức chân dung này những tóc, trán, mắt, chúng tạo thành bởi các chấm đen to nhỏ khác nhau nhưng được sắp xếp theo luật thu nhận, cân đối xa và gần.



H.93

4. HÌNH ẢNH GẠY LỘC

Những hình ảnh trong hình 94 cho chúng ta biết nhận thức như thế nào về một kiểu nghệ thuật trong một bức chân dung trẻ em. Tất cả những hình ảnh này đều tồn tại mặc dù những yếu tố sử dụng để thể hiện thành bức chân dung là khác nhau. Các chi tiết làm rối loạn mắt nhìn song vẫn đảm bảo ý tưởng của tác giả, đó là bức ảnh chân dung một em bé.

Ở đây người xem thấy hình ảnh em bé được thể hiện qua những kết cấu khác nhau, nhằm diễn đạt những biểu lộ khác nhau có nghĩa là khi thì bức ảnh tạo thành bởi một mạng lưới nét chằng chịt; lúc thì bởi những điểm nhỏ li ti; cũng có hình ảnh được tạo thành bởi các chấm đều nhau nhưng khác nhau về độ đậm nhạt.v.v..

Bức ảnh 1 và 5 khác nhau rõ rệt về cách thể hiện. Ảnh 3, 5 và 6 được vẽ sau một tấm kính có hoa văn.



1



2

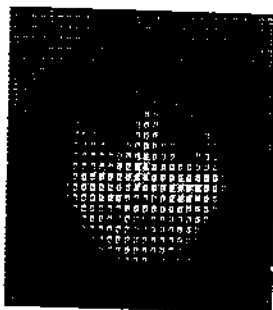


3



H.94

4



5



6



H.95: Mario Goacomeli, Trẻ em sau hàng rào tre.

Nhiều nhà nhiếp ảnh hay sử dụng các họa tiết hoặc những kết cấu khác nhau làm cho bức ảnh tăng hiệu quả và độc đáo hơn.

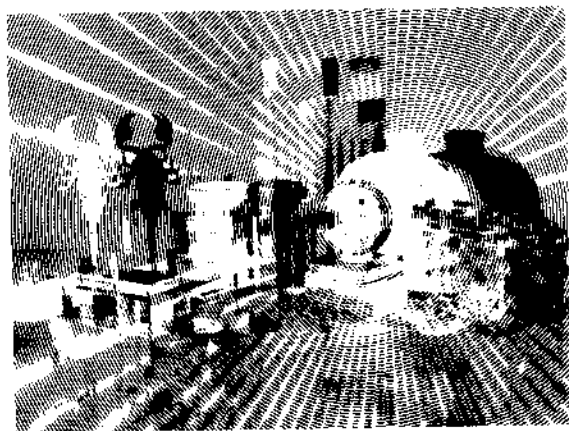
5. NGHỆ SĨ VÀ THỬ NGHIỆM

Những nghệ sĩ tạo hình ở thế kỷ XX luôn tìm tòi để trình bày

trên tác phẩm các dáng hình mà mắt nhìn có thể đọc được và hiểu nhanh ý nghĩa của chúng. Những thử nghiệm này thấy rõ trong hình 98, tác phẩm của Roy Lichtenstein. Ở đây, tác giả sử dụng mạng lưới chấm tròn



H.96: Hoa chụp sau kính mờ.

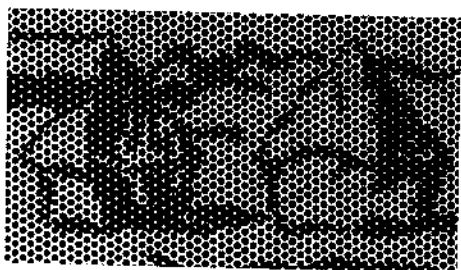


H.97: Ảnh tạo thành bởi mạng lưới nét chạy tròn tỏa ra.

và sao để diễn tả một hình ảnh theo chủ đề bức tranh “Những đụn rơm” của họa sĩ Ấn tượng Monet (hình 99). Người xem thấy cùng một hình ảnh nhưng được biểu lộ bằng hai hình thức thể hiện có kết cấu khác nhau.

San-va-do-Đa-li đã xây dựng một bức chân dung gồm nhiều điểm cách đều nhau nhưng độ đậm nhạt và hình dáng của các điểm khác nhau. Có những chỗ các điểm chấm to và dính vào nhau, xen kẽ thành mảng đậm, tạo khối và định hình chung cho tác phẩm. Nhìn xa người xem thấy rõ bức chân dung của một anh thanh niên trẻ (hình 100).

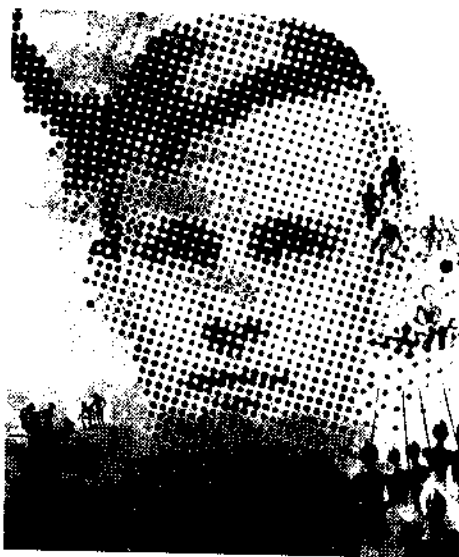
Nhiếp ảnh thế kỷ 20 đã rút ra một phương pháp sử dụng các tấm lưới và kỹ xảo để thay đổi, bóp méo những hình ảnh thật. Ví dụ: hình ảnh người phụ nữ sau tấm kính có hoa văn chạy theo chiều dọc (hình 102) của Luigi Veronesi;



H.98: Roy Lichtenstein, Những đụn rơm - 1969.



H.99: Claude Monet, Những đụn rơm - 1890 - 1891.



H.100: Salvador Dalí, Chân dung người con trai đã mất. Tranh sơn dầu.



H.101: Edward Steichen, ảnh chân dung Gloria, 1974.

các cách thể hiện trong tác phẩm.

Nói về hình tượng con người: tất cả những khuôn mặt người đều có cùng một kiểu cấu trúc, nhưng không có mặt ai giống ai.

Tất cả khuôn mặt duyên dáng của những em bé gái Trung Quốc trong hình 103 có những vẻ thể hiện khác nhau dù đang cùng một động tác hát.

Một ví dụ khác: trong hình 104, cùng một hình bàn tay nhưng sự sắp xếp bố cục, màu sắc và đường nét khác nhau, cho thấy sự

và bức chân dung Gloria xuất hiện tấm đăng ten đen của Edward Steichen (H.101) đưa ra cho chúng ta những chứng cụ thể về phương pháp nghệ thuật này.

6. DÁNG HÌNH VÀ MẪU

Học xem tranh ảnh là mục đích của cuốn sách này. Khi xem những dáng hình nhận biết và ghi nhớ những mẫu, như chúng ta sẽ thấy được sự khác nhau giữa



H.102: Luigi Veronesi, Chân dung, 1974.



H.103: Những cô gái nhỏ Trung Quốc



H.104: Những bàn tay



H.105: Ba khuôn mặt khác nhau.

sáng tạo khác nhau. Thực tế, mẫu mà mắt ta nhìn thấy được biểu hiện như một sơ đồ, có lúc khác với thực tế cuộc sống để tạo nên sự đa dạng của dáng hình.

a. Sự phong phú trong một cái chung

Chúng ta hãy quan sát một lần nữa khuôn mặt con người. Loài người có nhiều dân tộc khác nhau. Mỗi dân tộc luôn có các đặc điểm tiêu biểu riêng trên khuôn mặt, mắt ta nhìn thấy được sự khác nhau đó. Ví dụ người Châu Phi tóc hay xoăn, da đen, môi dày. Người da trắng, tóc vàng, mắt to, mũi cao (hình 105).

Bức biếm họa ở hình 106 đưa ra những khuôn mặt đàn ông nhìn nghiêng khác nhau, mang tới cho người xem những cảm nhận khác nhau về từng nhân vật.



H.105b: Những khuôn mặt của các tộc người khác nhau (trích đoạn trên một bức tranh tường của học sinh và giáo viên trường Primo Lieceo Artistico ở Turin).



H.106: Những khuôn mặt nhìn nghiêng, tranh vẽ Thế kỷ XIX

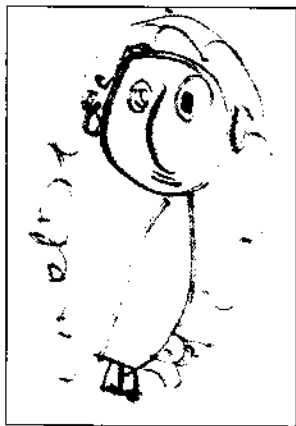


H.107: Goannelli, những nhân vật chính trị những năm 1880.

Hình 107 là bức tranh biếm họa nhấn mạnh sự khác nhau về chiều cao của con người, ở đây ám chỉ bậc thang cao thấp về lĩnh vực chính trị của người Ý vào năm 1880.

b. Khuôn mặt con người trong nghệ thuật

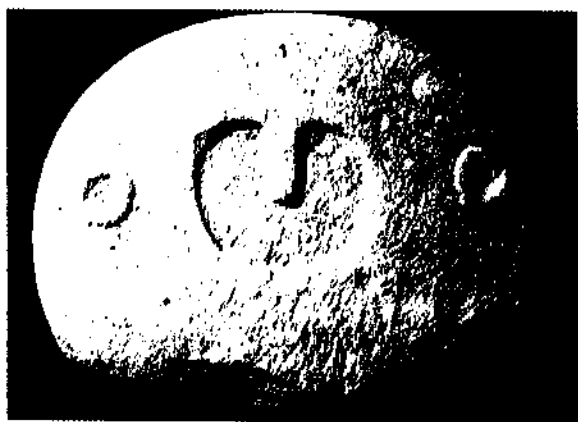
Với những đặc thù dễ thấy của đầu người, ngay từ thời tiền sử, con người đã biết tạo ra hình ảnh tượng trưng về đầu người. Đầu người là một



H.108: Nét vẽ của trẻ em 5 tuổi.



H.110: Đầu người bằng đá



H.109: Dấu của tấm bia hình người Verbucola thời kỳ đồ đồng (Bronze).

bộ phận trong cơ thể con người nhưng nó luôn được tập trung diễn đạt kỹ nhất trong các hình ảnh.

Thực tế, những hình ảnh đầu tiên mà trẻ con vẽ về con người là khuôn mặt mẹ, cha hoặc những người thân trong gia đình. Các nhân vật trẻ vẽ có đầu to hơn nhiều so với tỷ lệ toàn cơ thể (hình 108).

Nhìn lướt qua những hình ảnh nghệ thuật của các thời kỳ, chúng ta thấy khuôn mặt người được hiểu theo nhiều cách khác nhau tùy theo nền văn hóa và giai đoạn lịch sử.

* Sự đơn giản hóa và lý tưởng hóa

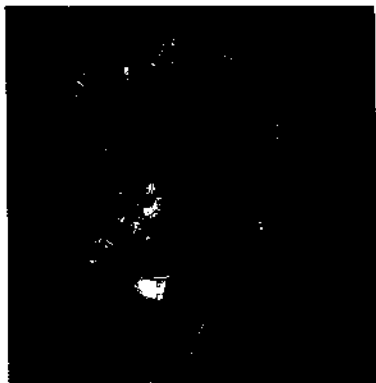
Trong nghệ thuật cổ, hình ảnh đầu người được trừu tượng hóa, không giống hiện thực nhằm thể hiện như một quan niệm và chuyển tải một thông điệp. Cái đầu được đơn giản và cách điệu hóa nên đôi khi chúng ta có thể nhận thức được ngay một khuôn mặt, nhưng cũng có khi hình ảnh ấy mang vẻ bí ẩn như các hình tượng trên tấm bia của thời kỳ



H.111: Khuôn mặt của hoàng hậu (trích đoạn). Tượng Ai Cập cổ cách đây 1330 năm trước công nguyên.



H.112: Người đánh xe của Delphes (trích đoạn), tượng Hy Lạp cách đây 474 năm trước công nguyên.



H.113: Giuseppe Arcimboldo; Lửa, Trích đoạn 1566.

đồ đồng (hình 109), hoặc những đầu người bằng đá trắng nhẵn cách đây khoảng 3000 năm trước công nguyên (hình 110).

Những người Ai - Cập kết hợp sự đơn giản hóa với các khối hình đều đặn của mặt người, nhằm phát triển vẻ đẹp của vua hoặc thần thánh (hình 111).

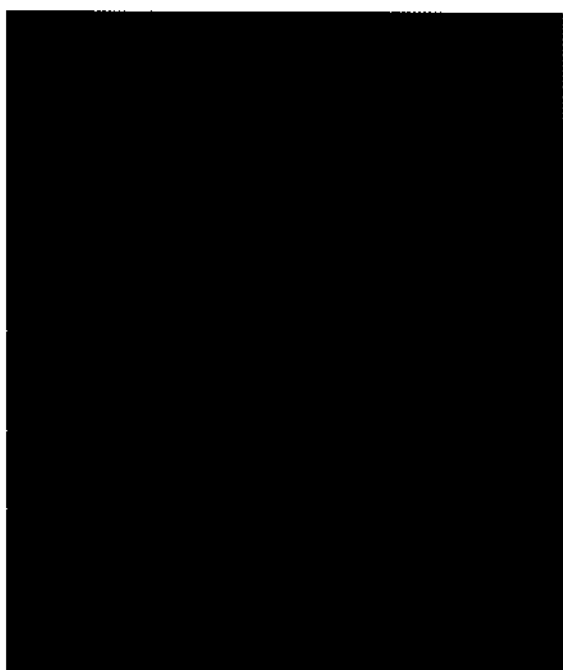
Đối với nghệ thuật Hy Lạp, từ những nét tự nhiên của con người, nhưng không hoàn toàn là thật, bởi đó là một khuôn mặt được lý tưởng hóa đạt đến đỉnh cao của sự biểu lộ vẻ đẹp của người Hy Lạp cổ. Khuôn mặt như một phương tiện để trao đổi, liên lạc (hình 112).

Sơ đồ về khuôn mặt người dễ dàng nhận biết, vì thế nhiều khi nó cũng được diễn tả một cách kỳ cục nhất thông qua nhiều chi tiết ghép lại. Tác phẩm của Giu-zơ-pơ (Giuseppe) (hình 113) là một ví dụ.

Trong nghệ thuật hiện đại, hình tượng thần linh, vua chúa đã mất đi. Các khuôn mặt được nghiên cứu kỹ những đặc điểm riêng của từng nhân vật. Nhiều nghệ sĩ Tiền phong đã sáng tác ra những bức chân dung phát



H.114: Casorati, *Học sinh*, Trích đoạn 1928.



H.116: Picasso; *Đầu to đỏ, xanh, vàng*, 1962.

triển từ những đặc điểm riêng của các nhân vật, họ còn bóp méo và làm trừu tượng hóa các bức chân dung.

Ca-gô-ra-ti (Casorati) đã vẽ 4 gương mặt trẻ con với những đặc điểm khác nhau trong hình 114.

Trong hình 115 - tranh của Pôn klor (Paul Klee), cho thấy một giọt nước mắt đặc biệt hiện rõ trên khuôn mặt tròn vành vạnh.

Mỗi nét trong bức tranh lập thể của Pi-cát-xô (Picasso) ở hình 116 phá vỡ sự sắp xếp đều đặn và thứ tự tự nhiên của khuôn mặt.

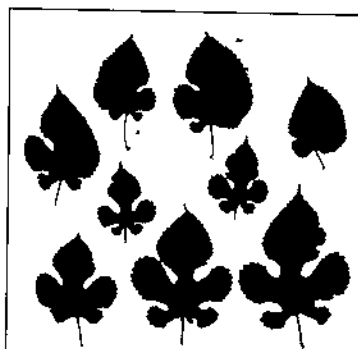




H.117: Những chiếc lá cùng một cây tuy dáng hình không khác nhau nhiều nhưng khác nhau về màu sắc.



H.118: Cùng một loại cây nhưng có lá to nhỏ khác nhau.



H.119: Bóng hình của các lá khác nhau.

c. Sự phong phú về dáng hình

Trong thiên nhiên tồn tại vô vàn những hình dáng khác nhau. Nhiều thứ tuy cùng một hình, nhưng chi tiết và màu sắc lại khác nhau.

Ở hình 117, cho người xem thấy những chiếc lá gần như có cùng hình dáng nhưng màu sắc lại khác nhau.

Hình 119 giới thiệu cho chúng ta một loại lá nhưng có sự khác nhau nhiều hơn về hình. Ở đây là sự sắp xếp lá theo các nhóm hình khác nhau.

Trong hình 120, Ma-tít-xơ (Henri Matisse) đã sáng tạo ra một hiệu quả dễ chịu về bố cục bằng cách diễn tả sự thay đổi màu và hình của những chiếc lá, nhưng vẫn giữ lại đặc điểm chung của loài lá này.



H.120: Henri Matisse. Gerbe, 1953.



H.121: Hoa chuông.



H.122: Hoa hướng dương.

* Sự tương phản

Sự tương phản về hình và màu cũng tồn tại với sự tương tự giữa hình và màu. Về đẹp nổi trội của những bông hoa tồn tại phong phú về dáng hình và màu sắc. Tất cả những bông hoa có cùng một chức năng, nhưng dáng hình của nó có muôn vàn sự khác nhau.

Ví dụ: hoa hướng dương khác hoàn toàn hoa chuông hoặc hoa súng (hình 121, 122 và 123). Nhiều tên của các loài hoa đã được đặt theo dáng hình riêng của nó.



H.123: Hoa súng.



H.124: Cánh bướm, tháp chuông và đầu nhọn của bút chì có dáng hình tương tự.

d. Sự tương tự

Nhìn những cảnh vật: cánh bướm, gác chuông, đầu nhọn bút chì ở hình 124, người ta thấy chúng có một dáng hình chung. Khi muốn vẽ những cảnh vật này chúng ta thường phác một hình tam giác, sau đó thêm vào những hình khác ở xung quanh, ví dụ mặt phẳng của biển, những chiếc lá xanh của hàng cây.

Vậy có thể nói hình của cánh bướm, tháp chuông và đầu nhọn bút chì ở hình 124 có hình dáng tương tự như hình tam giác.

e. Sự phong phú trong thiên nhiên và những phong cảnh

Những hình ảnh giới thiệu sau đây mang tới cho người xem nhận thức về sự khác nhau lớn giữa các hình.

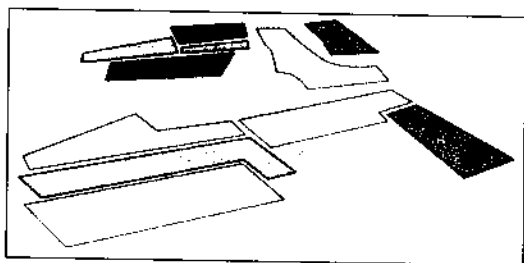
Hình ảnh 125 giới thiệu tầm nhìn rộng từ trên máy bay xuống một dải đất trồng trọt ở hai bờ sông. Từ cách nhìn này, người nghệ sĩ có thể đưa ra vẽ khái quát một sơ đồ về khu đất trồng trọt (hình 126).

Có thể vẽ khái quát cách điệu hình con sông theo các đường cong như hình 127.

Cũng nhìn một thành phố từ trên cao xuống, hình dáng các tòa nhà,



H.125: Dải đất trồng trọt nhìn từ máy bay xuống.



H.126: Đơn giản hóa những hình của dải đất trồng trọt.



H.127: Dòng chảy của con sông uốn lượn.

đường phố tạo thành các đường nét và đặc điểm riêng của từng khu phố: khu phố mới hiện đại, nhà cao, phố rộng. Khu phố cổ có những tòa nhà thời xưa nhấp nhô, đường hẹp (hình 128).

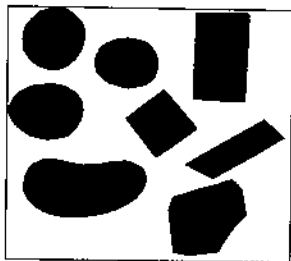
g. Các nhóm hình

Hình của cảnh vật trong cuộc sống vô cùng phong phú, tuy nhiên người ta có thể phân thành các nhóm hình. Mỗi nhóm hình bao gồm các hình có dáng dấp và một số đặc điểm tương tự. Ví dụ nhóm hình có đường cong; nhóm hình gần như hình chữ nhật (hình 129).

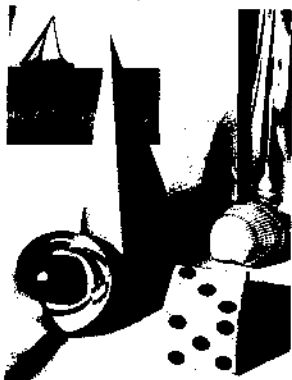
Trong hình 130 nhà nhiếp ảnh đã xếp đặt các vật thể tương phản về hình: tròn tương phản với tháp nhọn; đường thẳng vuông góc của khối lập phương tương phản với đường nét và khối cong của con sò. Những đường ngang, thẳng và chéo tương phản hoặc tạo sự hài hòa giữa các đồ vật.



H.128: Trung tâm lịch sử Pelerme nhìn từ trên cao xuống.



H.129: Hai nhóm hình khác nhau: một nhóm có nét cong, nhóm khác nét thẳng và có hình gần với hình chữ nhật.



H.130: Ảnh các đồ vật có hình tương phản.

h. Chức năng vận động của hình

Người ta thấy các chức năng hoạt động của động vật và thực vật nổi trội trên trái đất.

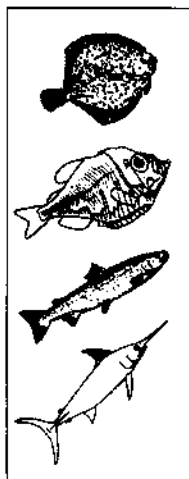
Để vẽ một con cá heo biển người ta thường chọn một hình thoi tương tự như dáng hình con cá, sau đó chỉnh sửa dần cho hình giống với dáng cá đang bơi trong nước (hình 131).

H.131: Cá heo biển.

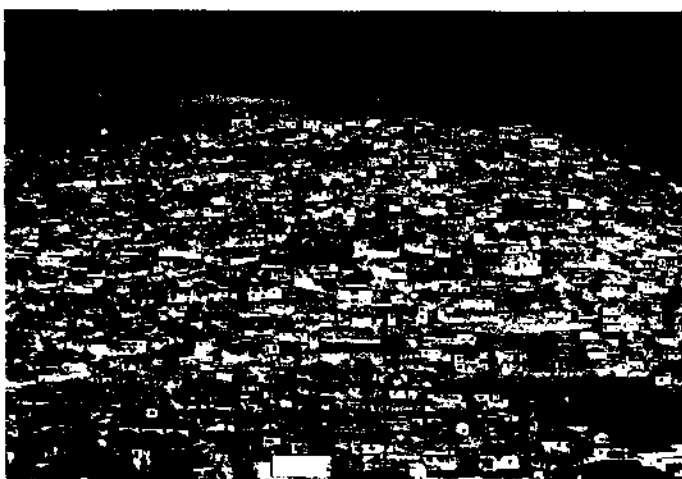
Để vẽ một con cá nhám góc, người ta phải kéo dài những nét củ thân cá theo dáng cá đang vận động. Cần chú ý đến đặc điểm riêng củ loài cá này. Khi người nghệ sĩ quan sát tinh tế các hoạt động của động vật, anh ta sẽ vẽ được những dáng hình sống động.

i. Hình tương tự và tương phản

Những tác phẩm giới thiệu sau đây cho người xem thấy: các tác giả đã đặt kế nhau các hình tương tự hoặc tương phản. Trong hình 133 hình ảnh những ngôi nhà hình học đặt sát nhau kín cả quả đồi, tương phản với nền trời xanh đầy mây.



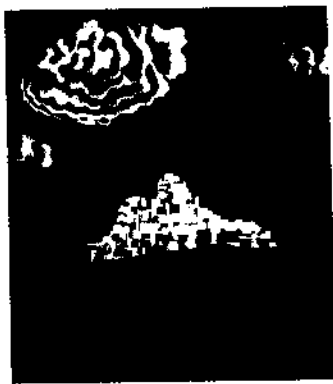
H.132: Các loại cá.



H.133: Carlo Oretti, ảnh một làng.



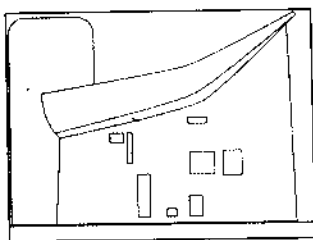
H.134: Giovanni Bellini, Đức bà của đồng cỏ, trích đoạn, 1505.



H.135: Ferruccio Bonetti, Mây (trích đoạn) thế kỷ XX.



H.136: Nhà thờ Rông-sâm (Ronchamp).



H.137: Nét vẽ chính vẽ nhà thờ Ronchamp.

So sánh giữa hình 134 và hình 135, người xem thấy cả hai tác giả tuy cách nhau 5 thế kỷ nhưng họ đều sử dụng sự tương phản chặt chẽ giữa những hình góc cạnh, khúc triết của kiến trúc các tòa nhà và các mảng, nét cong của mây.

Kiến trúc tạo ra những hình trong không gian, mắt người có thể thu nhận

nó như những hình ảnh không gian ba chiều.

Ngắm nhìn nhà thờ Rông-sâm (Ronchamp), 1950, chúng ta sẽ ghi nhớ những hình chính, nhất là những dáng hình kiến trúc truyền thống (hình 136).

Nếu vẽ phác họa bằng trí nhớ, ít nhiều chúng ta có thể vẽ được hình dáng chung của nhà thờ như hình 137.

Những hình dáng dễ nhận biết và dễ nhớ nhất trong trí óc con người là dáng chung của công trình kiến trúc hoặc hình tổng thể của tác phẩm nghệ thuật.

Ở hình 138, trong bức tranh trừu tượng của An- béc-tô Burri (Alberto Burri), người xem thu nhận được những mảng màu khác nhau nhưng rất hài hòa.

k. Ngôn ngữ mới

Những nghệ sĩ cuối thế kỷ 19 là lớp người đổi mới. Nhiều họa sĩ thích phân tích hình, việc làm đó trở thành dịp sáng tạo ra một ngôn ngữ mới. Ngôn ngữ này phát triển mạnh vào thế kỷ 20 thông qua các tác phẩm nghệ thuật hiện đại.

Trong tranh “Người gieo hạt” nổi tiếng của Văn Gốc (Van Gogh) (hình 139), hình ảnh chính nhận thức được ngay là sự phối hợp hai hình tối đậm ở lớp đầu của tranh, đó là người nông dân và cái cây, cả hai có tương phản đậm nhạt rõ rệt với nền tranh và tương phản hình với hình mặt trời to nằm ở đường chân trời.

Ở hình 140, Pôn Gô- ganh (Paul Gauguin) đã trình bày trên mặt tranh sự phong phú của các dáng hình bằng màu.

Trong hình 141, Ma-tít-xơ (Henri Matisse) đã sử dụng ánh sáng để làm biến mất các chi tiết của đồ đạc, họa sĩ chỉ giữ lại đặc thù riêng của chiếc ghế.



H.138: Alberto Burri, chuyển du lịch 5.



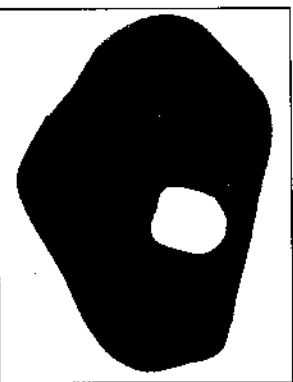
H.139: Vincent Van Gogh, Người gieo hạt, 1888.



H.140: Paul Gauguin: “Khi nào chị cười?”, 1892, tranh sơn dầu.



H.141: Henri Matisse. Người mùa, nền đen và ghế uốn theo kiểu vỏ sò, 1942.



H.142: Jean Arp, Nước mắt thế gian, 1917.

Ở hình 142, Giảng ác-pờ (Jean Arp) sử dụng những dáng hình đã quan sát được trong thực tế để xây dựng nên những yếu tố của một ngôn ngữ trừu tượng trong tác phẩm “Nước mắt thế gian”.

Ở hình 142, Giảng Mi-rô (Jean Miró) tạo ra trong tác phẩm sự phong phú về hình và màu để tạo ra các con vật độc đáo.

7. NÉT

Trong hệ thống hóa cách nhìn, hay xuất hiện những hướng nhìn thẳng, nhìn nghiêng, nhìn theo đường viền của cảnh vật. Tất cả thường được sơ đồ hóa bằng những nét để tạo thành hình. Khi vẽ, người ta thường vạch những đường nét đầu tiên để hiện dần ra hình của đối tượng định vẽ.

a. Tính biểu cảm của nét và hình

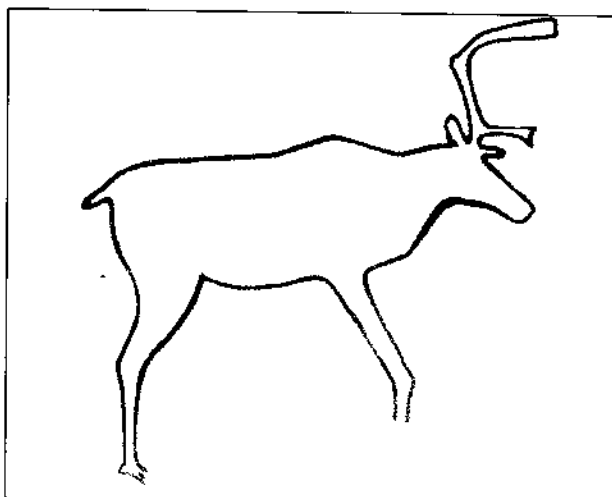
Từ xa xưa, những nghệ sĩ đầu tiên trong hang động đã khắc lên vách đá hình bóng những con vật và sự sống của chúng nhờ bóng đổ in lên vách hang (hình 143).



H.141: Joan Miró. Hình những con vật.

Để nhìn, vẽ được bóng đổ của người và cảnh vật cần phải đứng trước một nguồn sáng dịch chuyển sao cho bóng đổ hiện đậm lên. Thực tế, sự tương phản sáng/tối hình thành bởi một bóng đen nổi rõ trên một nền sáng, ở đó xuất hiện một nét vạch rõ ranh giới giữa hai độ đậm nhạt mà mắt chúng ta nhìn thấy được. Trong hình 144, là chân dung một cô gái nhìn phía bên ngược với nguồn sáng. Đường nét là phương tiện đơn giản nhất diễn đạt cái gì đó để tạo ra một cái chung (hình 145).

Đường nét có thể là một nét duy nhất, một dấu mốc, một kỹ thuật thể hiện sự vận động của các nhân vật trong tác phẩm. Cũng có khi đường nét chỉ là những đường viền hoặc chỉ ra một đặc điểm của đồ vật mà tác giả muốn biểu lộ.



H.143: Nét vẽ của một con tuần lộc trên vách hang đá.



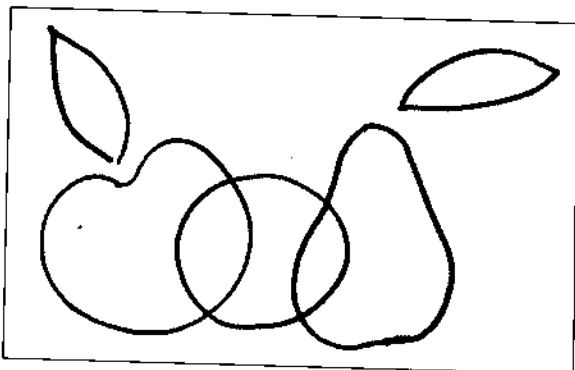
H.144: Cô gái



H.145: Nét vẽ mặt nghiêng của chân dung cô gái.



H.146: Chân dung được vẽ bằng các nét bút chì.

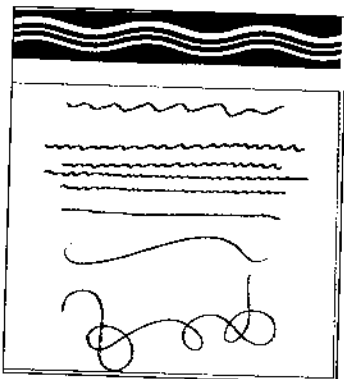


H.147: Bộ cục các quả bằng nét bút chì to.

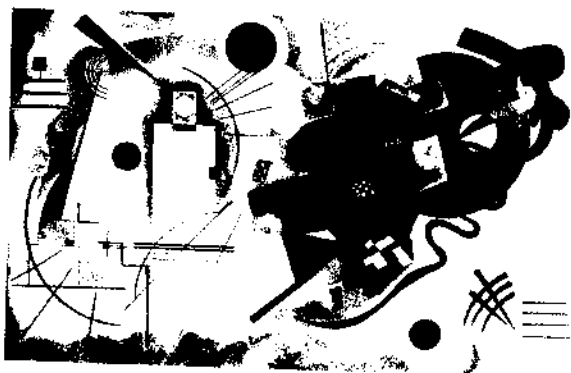
b. Nét như một dấu hiệu

Nét cũng có dáng vẻ trừu tượng rất cụ thể. Thực tế, trong những kiểu chữ tượng hình cổ xưa, trước khi xuất hiện chữ viết, một nét lượn sóng chỉ ra dấu hiệu về nước. Nét lượn sóng cho một ấn tượng thị giác về sự vận động của nước đang chảy, đó cũng là biểu tượng của cuộc sống. Một nét đơn giản cũng là ngôn ngữ truyền đạt một cảm giác.

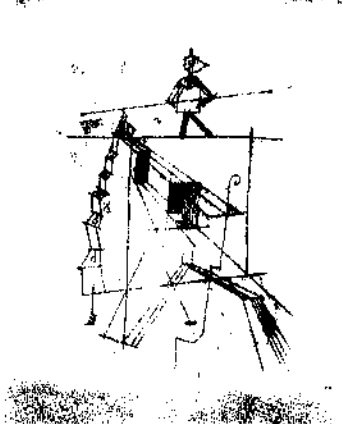
K-lơ (Klee) và Kan-đin-xki (Kandinsky) là họa sĩ và nhà lý luận ở thế kỷ XX đã nghiên cứu giá trị biểu lộ của nét (hình 149), họ đã rút ra



H.149: Nghiên cứu đường nét của Kandinsky.



H.150: Kandinsky, Vàng - Đỏ - Xanh, 1925.



H.151: Paul Klee, *Leo dâý*, 1923.



H.153: Cầu trúc khác nhau của đô thị.



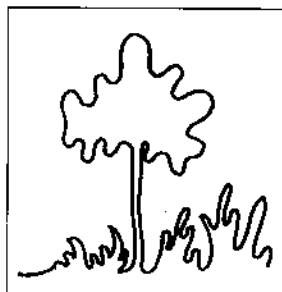
H.154: Nhà thờ Baroque và tòa nhà hiện đại ở Turin (Thổ Nhĩ Kỳ).

phương pháp ứng dụng các nét vào trong tác phẩm (hình 150 và 151).

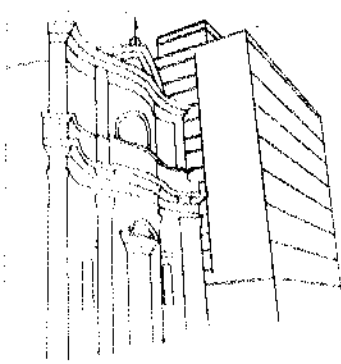
Người ta có thể vẽ một nét căng, nét linh hoạt, nét mờ, nét uốn lượn, nét chụm nhiều nét lại, nét kết nối các nét với nhau, .v.v...

Cũng có khi người ta gán cho nó một giá trị của âm thanh: dữ dội, sâu sắc, ngân nga.

Một đường nét khác nhau về độ ngậm nga trở thành sự miêu tả nhằm diễn đạt cái mà tác giả muốn biểu lộ (hình 152).



H.152: Một nét đơn giản có thể cho ý tưởng mà tác giả muốn giới thiệu trong tác phẩm.



c. Những hình nét trong thực tế

Người ta có thể quan sát trong hình 153 những hình nét cong của đường phố, cầu, đèn. Ở hình 154 giới thiệu 2 tòa nhà ở 2 thời kỳ khác nhau. Tòa nhà bên trái có đặc điểm bởi sự vận động của đường nét uốn lượn - đặc thù của nghệ thuật Ba-rốc-cơ (baroque). Tòa nhà bên phải có kiến trúc hiện đại, đó là những hình chữ nhật ở mặt trước và khối vuông thành sắc cạnh của tòa nhà.

Người ta cũng nhìn thấy những đường nét trong nhiều lĩnh vực khác. Ví dụ những nét để lại trên đường vừa trượt tuyết (hình 155a). Diễn viên múa Trung Quốc (hình 155b) dùng một dải lụa dài để tạo ra một nét cong sống động trong không gian.

Hình cành cây của cây cổ thụ trong hình 156 cho cảm giác về những nét vẽ.



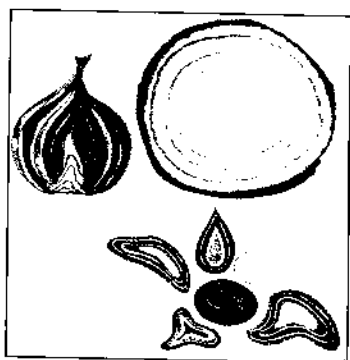
H.155a: Nét hiện lên bởi những người trượt tuyết.



H.155b: Múa Opera ở Bắc Kinh.



H.156: Cây Érable vào mùa đông ở Bắc Mỹ.



H.157: Các đường vân của củ hành tây nhìn theo chiều bố dọc và bố ngang.



H.158: Roy Lichtenstein. Phong cảnh biển.



H.159: William Bradley. Minh họa cây.



H.160: Cây gỗ hóa thạch.

Trong thiên nhiên có biết bao cây, quả, củ, lá... có những nét trang trí tự nhiên như nét nhìn thấy khi cắt một củ hành (hình 158), một cái bắp cải hoặc gân lá rau.v.v... Tất cả đều cho chúng ta thấy những đường nét bất ngờ vô cùng phong phú.

d. Họa sĩ diễn tả nét

Rất nhiều tác phẩm nghệ thuật cổ xưa và hiện đại mang tới cho người xem nhạy cảm thị giác do nhận thức về đường nét.

Trong hình 158, Roy Lichtenstein tổng hợp hình dáng những nét vẽ để tạo ra mặt biển.

Hình 159, tác giả dùng nét diễn tả một dạng cây gỗ mà người ta có thể cảm nhận nó giống các thớ gỗ thật ở hình 160.

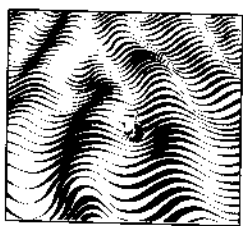
Trong hình 161, Vích-to Va-da-rơ-ly (Victor Vasarely) đã dùng một hệ thống uốn lượn dài, mang tới hiệu quả cho sự thu nhận thị giác. Ở đây người xem cảm nhận các nét tạo ra gợn sóng nước.

Trong hình 162, một họa sĩ Nhật Bản ở thế kỷ XVII diễn tả một hình cây nhờ vào các nét to nhỏ khác nhau. Đến nay, nhiều họa sĩ và nh

nhiep ảnh hiện đại cũng vẫn dùng các nét tương tự để diễn tả cây (hình 163).

d. Nét và hình tượng con người

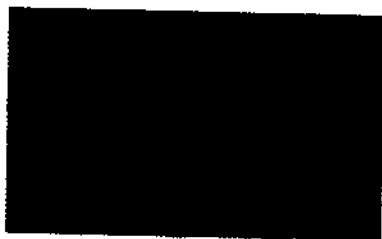
Những tác phẩm giới thiệu dưới đây được diễn đạt do những họa sĩ nhạy cảm đặc biệt với



H.161



H.162



H.163



giá trị của đường nét. Nghệ sĩ Bô-ti-xen-ly (Botticelli) (1444 - 1510) đã sáng tạo ra những đường nét trong tác phẩm dựa trên sự hiểu sâu sắc các đường nét có thực. Trong bức tranh nổi tiếng “Vệ nữ sinh ra từ vỏ sò” (hình 164), Bô-ti-xen-ly nhấn mạnh các nét vẽ một cách chính xác. Mỗi nét đều có hình và mang ý nghĩa biểu cảm rõ rệt. Những mái tóc dài được vẽ mềm mại thành từng lọn bay theo gió biển. Quan sát chiếc áo măng tô mà nữ thần sắc đẹp đang cầm, chúng ta thấy rõ những nếp xếp của vải áo nhờ



H.164: Sandro Botticelli, Vệ nữ sinh ra từ vỏ sò, (hai hình trích đoạn).



H.165: Taina Berylle, ảnh cô Chrara Samugheo.

những nét khúc triết tạo cảm giác nhận biết chất của vải.

Trong hình 165, tác giả nhấn mạnh đặc biệt vào bộ tóc dài và hình dáng của kiểu tóc để đưa cho người xem vẻ đẹp có một không hai về mái tóc thật của người con gái.

So sánh hai tác phẩm: một là tác phẩm hội họa của Botticelli và một là ảnh của Taina Berylle, cả hai đều hài hòa về đường nét, nhưng giữa các nét của mái tóc tự nhiên và các nét của mái tóc đã được cách điệu nâng cao hơn thực ở tác phẩm hội họa có những điểm khác nhau.

Trong hình 165, họa sĩ đã cho người xem thấy hình ảnh một người phụ nữ được tạo thành bởi các loại đường nét khác nhau.

Tranh của Gi-nô (Gino Severini) ở hình 167 cho người xem thấy mạng lưới nét qua lại chặt chẽ trong một bố cục nhằm diễn đạt lại vẻ đẹp của ba người phụ nữ trong tác phẩm “Ba vẻ đẹp” của Raphael (hình 168). Ở đây Gi-nô đã nhóm lại các nét đặc trưng của người phụ nữ bằng các nét đơn giản kết hợp với các mảng hình khác nhau, nhất là ba mảng hình chữ nhật đen.

Trong nét vẽ hiện đại của Friedrich König ở hình 169, biểu lộ bởi



H.166: Hình ảnh người phụ nữ.



H.167: Gino Severini, Kiến trúc của bà vẽ đẹp, 1949.



H.168: Raphael, Ba vẻ đẹp, 1504 - 1505, tranh sơn dầu.



H.169: Friedrich König, Hình trang trí, 1905.



H.170: Gruau, vẽ một.

các nếp vải của váy áo. Tất cả các nét vẽ kết hợp với nhau tạo ra yếu tố vận động của nét và làm cho tác phẩm sống động.

Hình 170, một nét vẽ viền nhấn lại dáng hình của nhân vật. Nét viền đen ở phía lưng kéo dài xuống chiếc váy làm cô gái trở nên mảnh mai hơn, hợp thời trang hơn, đó là giá trị của nét vẽ viền trong tác phẩm này.

g. Nét và hình trong điêu khắc và kiến trúc

Trong nghệ thuật điêu khắc, nhiều chạm nổi cũng tập hợp những nét trong các hình và trong các khối.

Ở phần này giới thiệu ba tác phẩm điêu khắc chứa những nét khác nhau để diễn tả các nếp xếp của vải. Cùng là các nếp vải, song do cách sắp xếp khác nhau của nếp nhăn trên trang phục đã giúp các nghệ sĩ sáng tạo ra sự vận động khác nhau của các nét trong tác phẩm.



H.171: Bia đá miêu tả một người phụ nữ thời kỳ nghệ thuật cổ Hy Lạp.



H.172: Bà đồng, nghệ thuật Hy Lạp.



H.173: Phật ngồi

Trong hình 171, nhân vật đứng tĩnh, các nếp vải trên áo chạy thẳng đứng bởi các nét thẳng song song.

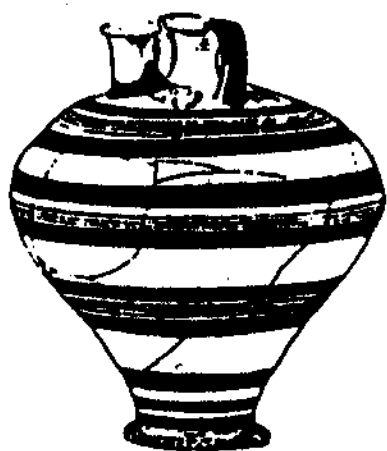
Trong hình 172, nhân vật đang múa, váy của cô ta làm bằng chất vải nhẹ vận động theo dáng múa. Các nét cong nhỏ, to, liên tục rất động chạy theo động tác của nhân vật.

Trong hình 173 là bức tượng tròn được sáng tạo theo họa tiết nét nổi, đó chính là các nếp nhăn áo chạy theo chiếc áo rộng bọc lấy cơ thể nhân vật.

Hình 174 là một bức tượng hiện đại, nhóm nét tương ứng với sự phát triển của khối hình trong không gian.



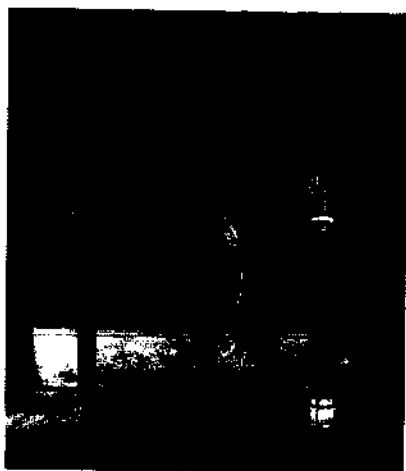
H.174: Antoine Pevsner, phát triển diện tích (mặt).



H.175: Bình cổ thời Mi - xen (Hy Lạp).



H.176: Bình gốm Nhật Bản, 1984.



H.177: Cung điện thuộc giáo đường Wells (theo kiến trúc Gô-tích).

Bình gốm cổ Mi-xen (Mycène) (hình 175) và bình gốm Nhật Bản hiện đại vào thế kỷ XX (hình 176), tuy hai dòng gốm này cách xa nhau về thời gian, nhưng chúng có cùng một họa tiết trang trí là các nét chu vi tròn chạy theo chiều ngang của bình gốm.

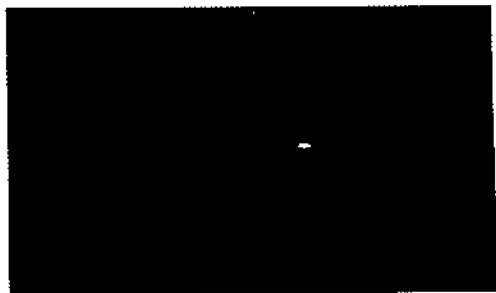
Kiến trúc gỗ - tích bày ra một sơ đồ nét có đặc điểm nổi lên và tỏa ra như hình quạt từ các cột nhà, rồi chạy lên vòm cong, lan ra trần nhà, nối lại tạo thành các mũi nhọn (hình 177).

8. SỰ XEN KÊ VÀ NHỊP ĐIỆU

Sự thay đổi hình dáng mang tới mắt chúng ta cái nhìn linh hoạt. Đứng trước thiên nhiên, mắt chúng ta sẽ thu nhận được biết bao hình dáng, đường nét khác nhau. Đối với



H.178: San Cerbone, Mặt trước nhà thờ Tô - xcan (theo kiến trúc Rô - măng).



H.179: Phong cảnh ở Tô - xcan (nước Ý). Sự đồ đặt một cách hiển nhiên sự xen kẽ về hình trong không gian thật.

nghệ sĩ, sự nhạy cảm thị giác là rất sống động, họ không ngừng ứng dụng cái nhìn đó vào tác phẩm.

Trong hình 178, giới thiệu mặt trước của một nhà thờ. Kiến trúc và sự trang trí bề mặt trước này mang tới sự nhạy cảm về cái đẹp của kiến trúc. Sự thu nhận thị giác chính ở đây là các hình chữ nhật có vòm nửa hình tròn ở phía trên. Nhìn chung, chúng ta nhận thấy ba đặc điểm chủ yếu trang trí ở mặt trước nhà thờ như sau:

- Sự nhắc lại các họa tiết cửa có vòm cuốn là nửa hình tròn, nhưng giảm dần kích cỡ (giảm cả diện tích lẫn chiều cao).
- Các cột trụ thật và các cột trụ giả nổi lên trên tường ngoài một cách duyên dáng.
- Những nét thẳng ngang của gờ tường phân chia các lớp cửa chữ nhật, tương phản với các nét cột thẳng đứng.

a. Sự xen kẽ

Sự xen kẽ những kiểu mẫu giống nhau tạo ra một nhịp điệu rất dễ chịu đối với mắt nhìn.



H.180: Chim bay, cánh của chim vỗ những nhịp chính xác.

Người ta có thể xem trong hình 179 một hình ảnh về phong cảnh ở Tô - xcan thuộc miền Tây nước Ý. Những cây bách cao và những cây có tán lá cụm tròn mọc xen kẽ nhau theo chiều dài con đường. Đây là một ví dụ rõ và đẹp trong tự nhiên.

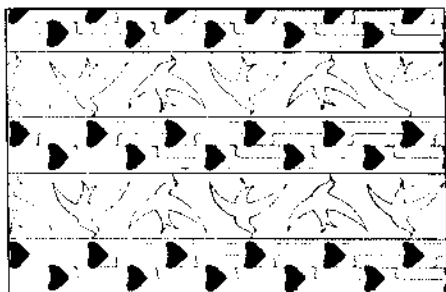
*** Nhịp điệu:** Những sự xen kẽ lặp lại luôn tại ra nhịp điệu. Sự xen kẽ giữa hình - nhịp điệu cũng tự tạo thành nhịp điệu. Trong cuộc sống, chúng ta thấy rất rõ nhịp của hơi thở, trái tim, vòng luân chuyển ngày, đêm và nhịp bước. Nhịp điệu của sự phát triển, nhịp điệu của các mùa trong năm, nhịp bước của thời gian. Nhịp luôn nhắc lại một cách đều đặn và là một nhân tố có tính thú vị làm yên tâm về mặt bằng tâm lý.

Những con chim bay với nhiều nhịp vỗ cánh (hình 180). Một vận động viên nhảy sổng phải quan sát được nhịp của sóng để tiến hành việc nhảy. Nhiều lần nhảy sóng cũng tạo ra nhịp nhảy (hình 181).

Cũng như vậy, mắt chúng ta cũng thu nhận được những họa tiết mang tính nhịp điệu của một hình trang trí trên một bức tranh hoặc một tấm vải (hình 182).



H.181: Nhảy sổng.



H.182: Họa tiết trang trí trên một tấm vải

b. Nghệ sĩ và nhịp điệu

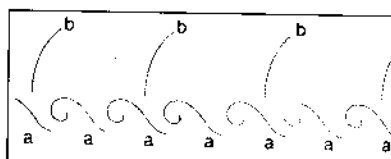
Người ta đã thấy những hình mang tính nhịp điệu trong nhiều công trình trang trí cổ xưa nhất. Hình 183 giới thiệu một hình trang trí ở thành Miken (Hy Lạp). Họa tiết cá heo nhảy nhót nhắc lại đều đặn sau hai hình sóng. Nhịp điệu trong hội họa cũng gây nên cảm giác gần với nhịp điệu trong âm nhạc. Hình trang trí 183 sẽ thành một sơ đồ biểu thị một nhịp điệu AAB AAB (hình 183b).

Nếu vẽ lại hình 184 theo sơ đồ biểu thị khái quát bằng nét, chúng ta cũng có một nhịp điệu: AB AB AB... (hình 184b).

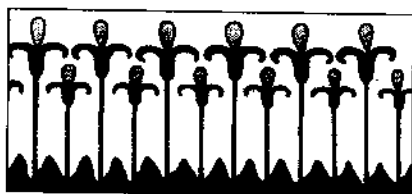
Tất cả tác phẩm nghệ thuật chứa giá trị mỹ học, được tạo ra theo nhu cầu nhịp điệu của bố cục. Sự sắp xếp bố cục đã tạo nên cấu trúc của tác phẩm.



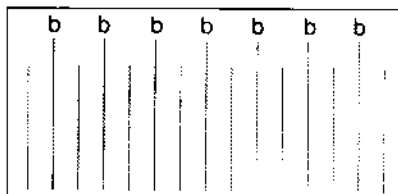
H.183. Hình trang trí trong thành Miken (Hy Lạp).



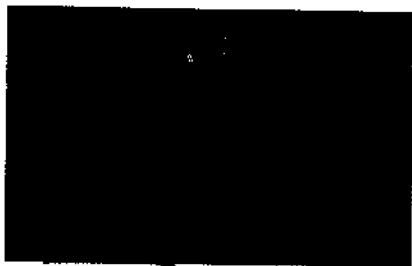
H.184b. Sơ đồ nhịp điệu H.183



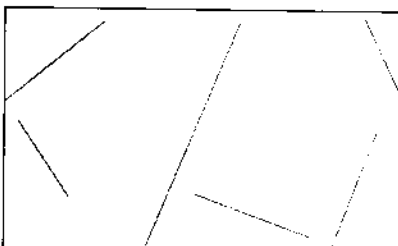
H.184. Hình trang trí thời Ai Cập.



H.184b: Sơ đồ nhịp điệu H.184



H.185: Paul Klee, Đầu tranh mang tính hài hòa, 1937.

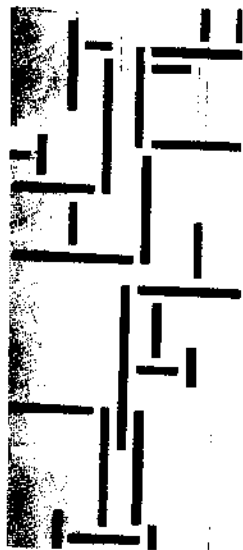


H.185b: Sơ đồ nhịp điệu H.185

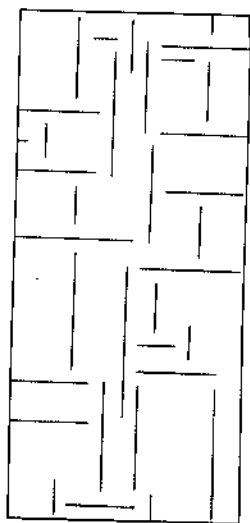
Trong tác phẩm nghệ thuật hiện đại có cấu trúc nhịp điệu rất đặc biệt, cấu trúc ấy biểu thị một cách hiển nhiên do sự liên kết hài hòa giữa các hình hoặc các đường nét, màu sắc.

Ví dụ hình 185, tác phẩm của Pôn-klo (Paul Klee) trình bày rõ ràng những nét đen thẳng và xiên không đều nhau nhưng tự chúng tạo ra nhịp điệu qua lại. Tác phẩm của Theo Van Doesburg cũng là một ví dụ (hình 186 và hình 186b), nhịp điệu tác phẩm được tạo thành do cách sắp xếp các nét thẳng, ngang khác nhau.

Trong tác phẩm “Đêm sao” (hình 187) của Vanh-xăng Vãn Gốc (Vincent Van Gogh). Nhịp điệu tạo thành do chính những nét bút vẽ chạy theo các hình mà tác giả muốn diễn tả trong tranh.



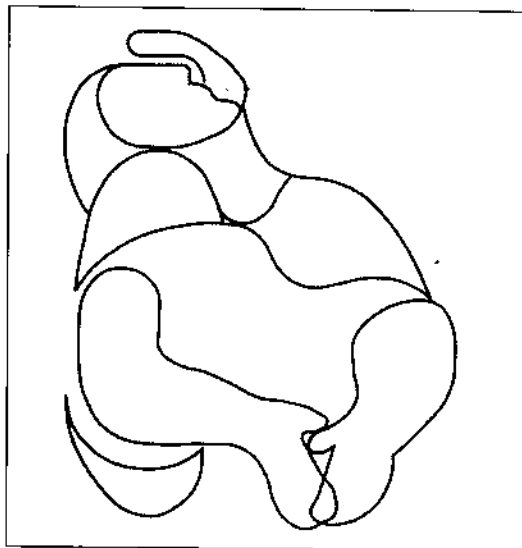
H.186: Theo Van Doesburg. *Bố cục nhịp điệu*, 1917



H.186b. *Sơ đồ nét* của tranh *bố cục nhịp điệu* của Theo Van.



H.187: Vincent Van Gogh, *Đêm sao*, 1889, tranh sơn dầu.



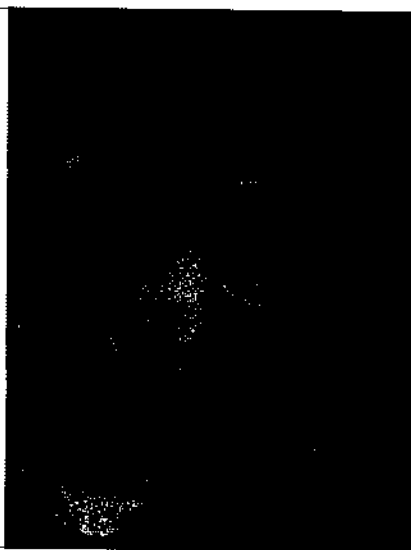
H.188: Pablo Picasso, *Phụ nữ ngủ*, tranh sơn dầu



H.189: Luigi Spazzapan, *Những con rắn*, 1923.



H.190: Giacomo Balla, *Biển và thuyền*.



Tranh “Phụ nữ ngủ”, một trong những tác phẩm nổi tiếng của Pi-cát-xô (Picasso) đã sử dụng những nét nhấn ăn khớp với các mảng hình tạo ra nhịp điệu và những khối hình của nhân vật (hình 188).

Trong tranh bột màu của Lui-gi (Luigi Spazzapan) (hình 189), bố cục trừu tượng thấy rõ ràng bởi nhịp điệu nét. Cũng như vậy, trong các tác phẩm của họa sĩ Vĩ lai Gia-cô-mô (Giacomo Balla) (hình 190), nhịp điệu của những nét quyết định tất cả

cấu trúc của cảnh biển độc đáo này.

9. NHỮNG HÌNH CHUYỂN ĐỘNG

Thực tế, trong cuộc sống có rất nhiều hình dáng chuyển động làm không ngừng thay đổi hình. Các hình chuyển động đọng lại rất nhiều trong bộ nhớ thị giác.

Ví dụ hình khói bay (H191), hình lửa cháy (H192), hình mây (H193). Các hình này thay đổi liên tục bởi tác động của gió hoặc do tác nhân của áp suất. Nước cũng vậy, hình dáng của nó thay đổi theo dòng chảy hoặc địa hình nơi nước chảy qua hoặc đọng lại (H194).

Hệ thống nhận biết của chúng ta luôn hiểu được nguyên nhân của những hình chuyển động, ví dụ một cây bị nghiêng ngã bởi gió bão, một cánh buồm căng bởi gió thổi. Cũng có những



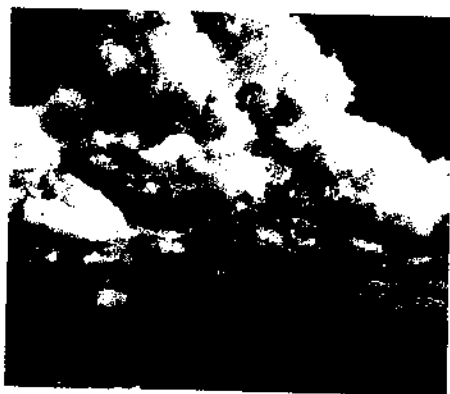
H.191: Khói thuốc.



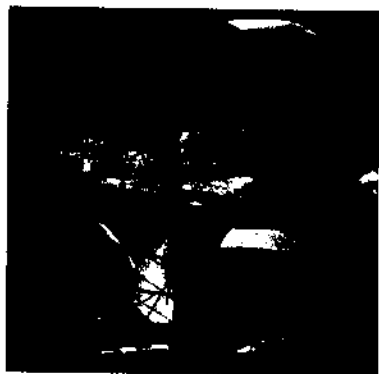
H.192: Tính chuyển động của lửa.



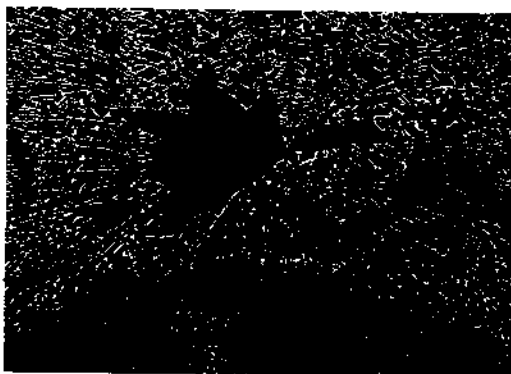
H.194: Chuyển động của thác nước.



H.193: Chuyển động của mây



H.195: Cánh bướm căng bởi gió



H.196: Kính vỡ.

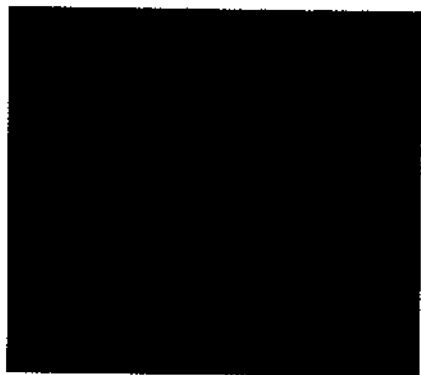


H.198: Tiếng nổ.



H.197: Đất nẻ khô.

hình chuyển động do một năng lượng khác phá hủy nó, ví dụ một tiếng nổ, một viên đá ném vào kính, sự rạn nứt của mặt đất bởi hạn hán.



H.199: Khói của núi lửa

10. NGHỆ SĨ DIỄN ĐẠT HÌNH CHUYỂN ĐỘNG

Các hình minh họa ở phần tiếp theo chỉ ra cho chúng ta biết thế nào là hình mang tính chất động mà các nghệ sĩ đã thể hiện hiệu quả trong tác phẩm.

Trong hình 200 là bức tượng thuộc thời Hy Lạp. Ở đây, tác giả đã nặn những nét để tả các nếp gấp của vải váy và áo khoác, chúng chuyển động theo hướng bước của nhân vật.

Ở hình 201, người xem thấy được sự ngã nghiêng của hàng cây bởi hình tác giả vẽ. Xem tranh chúng ta có cảm giác một cơn gió

rất mạnh đang thổi tấp vào hàng cây bên bờ biển.

H ì n h
202 là tranh
của Roy

Lichtenstein và hình 203 là tranh của Tullio Pericoli, tuy hai cách diễn tả khác nhau, nhưng đều cho người xem cảm nhận được đó là những đám mây.



H.200: Tượng cổ thời Hy Lạp, Bảo tàng Vatican.



H.201: Giovanni Fattori, Bão, trích đoạn, tranh sơn dầu.



H.202: Roy Lichtenstein, Mây và biển, 1964.



H.203: Tullio Pericoli, Mây xám, 1991.

Những tác giả vẽ tranh truyện thường hệ thống và sơ đồ hóa những hình dáng không đều hoặc những hình chuyển động.

Hình lửa tóe ra từ khẩu súng của họa sĩ Đờ-rếch-Tra-xy (Drek Tracy) (hình 204) cũng là sơ đồ mẫu gây cảm hứng cho họa sĩ Roi (Roy Lichteinstein) vẽ tiếng nổ phá tường ở hình 205.

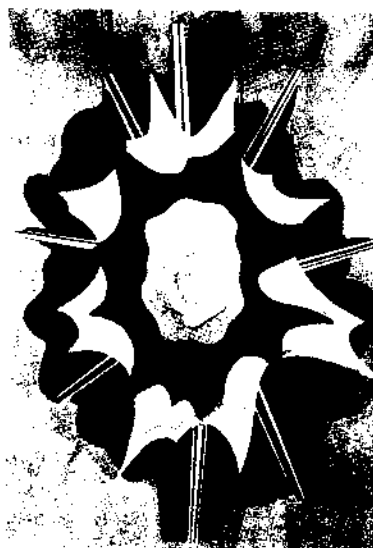
Họa sĩ An-béc-tô (Alberto Burri) đã dùng các kỹ thuật bôi vẽ bằng chất liệu sơn dầu để diễn tả các vết rạn nứt của một mặt phẳng khô cạn. Tài sử dụng nét của tác giả mang tới cho người xem hình ảnh các nét hiện lên trong tranh như các vết đang rạn nứt (hình 206).



H.204: Drek Tracey, Anh hùng truyện tranh.



H.206: Alberto Burri, trích đoạn, 1975.

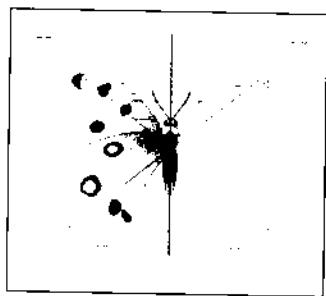


H.205: Roy Lichteinstein, Tiếng nổ trên tường, 1964.

II. SỰ ĐỐI XỨNG

Những dáng hình đơn giản, đều đặn thường cho chúng ta những nhận thức dễ dàng hơn.

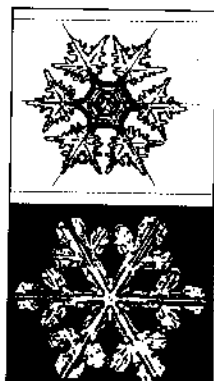
Những hình đối xứng có mặt trong thiên nhiên là những ví dụ sống động bởi những tổ chức thứ tự về hình học. Ví dụ những đường nét, hình dáng đối xứng của loài bướm: cánh bướm đối xứng qua trục thân nó (hình 207). Những nét vẽ trên cánh bướm cũng đối xứng qua trục thân.



H.207a: Sơ đồ về sự đối xứng qua trục thân của con bướm.

H.207b: Bướm, 1940, ảnh của Man Ray.

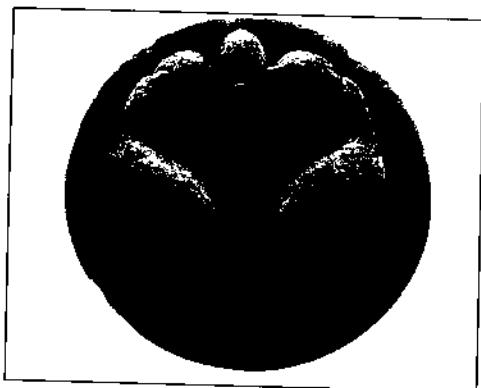
H.208: Chân dung A. Hepburn, ảnh của A.MCBean.



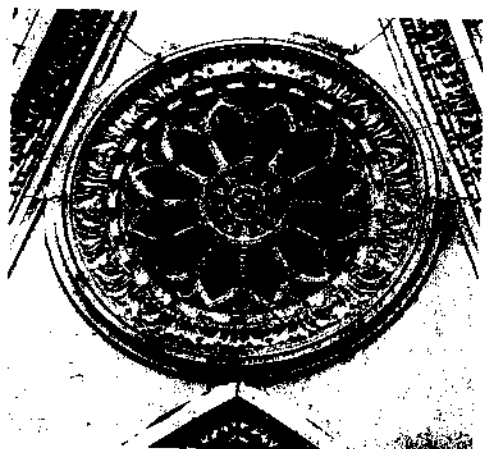
H.209: Nghiên cứu cơ thể người của Roy Adzac.

H.210: Con sò.

H.211: Tinh thể tuyết khi phóng to ra.



H.212: Tượng đá ở xứ Bi-dan-xơ.



H.213: Hoa đồ quyền có cánh trang trí kiểu gò-tích.



H.214: Lăng mộ Tadj Mahall, thế kỷ XVII.

Sự đều đặn, đối xứng tạo thành hệ thống nh thức về một nhân tố mỹ hài hòa. Khuôn mặt người đối xứng qua trục đường thẳng giữa mặt (h 208). Cơ thể con người c đối xứng qua trục giữa thân người (hình 209).

Con sò cũng có lớp đối xứng nhau (hình 210). Tinh thể của tuyết cũng sự đối xứng qua tâm của (hình 211).

12. SỰ ĐỐI XỨ TRONG NHỮNG TÁ PHẨM NGHỆ THUẬT

Trong những nghệ thuật cổ xưa, sự đối xứng chiếm đáng trọng trong cách thức biểu di cái đẹp. Hai con chim trong hình 212 đối xứng qua cái cây. Cả hai con chim đang ăn trái cây. hình 213, chỉ ra sự đối xứng tỏa ra từ một bông hoa đồ quyền có đầu cánh nhọn theo kiểu kiến trúc gò-tích.

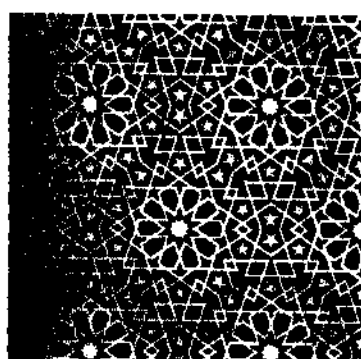
Trong lăng mộ Tadj Mahall ở Ấn Độ có 4 cái



H.215: Léonard de Vinci. Nghiên cứu cơ thể nam.



H.216: Nét vẽ một tấm thảm trải dưới một chiếc trống, 1472.



H.217: Tranh ghép mảng trên tường để trang trí ở thế kỷ X.

thấp đối xứng nhau qua tòa nhà chính ở giữa (hình 214).

Ở hình 215 Lê-ô-na Đờ Vành-xi (Léonard de Vinci), nhà thiên tài về khoa học và nghệ thuật đã vẽ nghiên cứu sự đối xứng của cơ thể nam qua trục của thân.

Tôn giáo Is-lam cấm miêu tả hình ảnh con người. Những nghệ sĩ Ả-Rập đã nghĩ tới cách trang trí đồ vật bằng các họa tiết hình học đối xứng. Những đền thờ và cung điện được trang hoàng bởi nhiều tranh khảm, các lớp gạch lát vuông hoặc những tấm thảm vẽ nhiều hình đối xứng (hình 216 + 217).

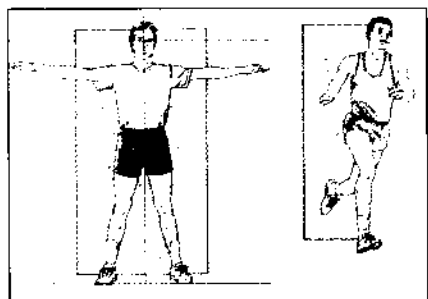


H.218: F. Raba; Ảnh thời thượng, 1975.

Trong hình 218, một chiếc ảnh độc đáo đã dùng kỹ thuật lật ngược lại hình theo kiểu đối xứng, qua việc sử dụng một tấm gương phản chiếu, hoặc một mặt phẳng nhẵn bóng.

Chương VI: KHÔNG GIAN

Để nhận thức về không gian trong tác phẩm nghệ thuật cũng như trong tự nhiên, chúng ta cần đề cập tới vị trí của người muốn xác định không gian. Nếu một người đứng thẳng ở tư thế như hình 219, đường thẳng chạy qua dưới hai bàn chân là đường của mặt đất, đường chạy qua hai mắt (song song với đường mặt đất) là đường tầm mắt hay còn gọi là



H.219: Hình tượng con người đứng thẳng và đang chạy.

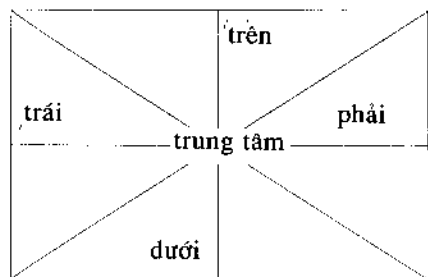
đường chân trời (horizon). Vậy đường chân trời ở trên cao, đất là thấp nằm ở phía dưới.

Những yếu tố trong môi trường xung quanh chúng ta luôn có hình chạy theo đường thẳng, ví dụ hình cây cối (hình 220) và đường chân trời, mặt biển.

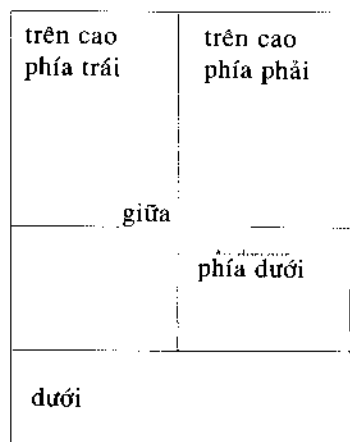
Trên tờ giấy vẽ hoặc bề mặt tấm vải toan, người họa sĩ nên xác định những nét màu, hình thể và những hình tượng định diễn tả. Tất cả các yếu tố này đặt trong không gian của tác phẩm theo những lớp nhân vật hay lớp cảnh, cũng có khi theo vị trí trên dưới, phải trái hoặc ở trung tâm. Có nhiều cách bố trí không gian trong tác phẩm, ở đây chúng tôi giới thiệu hai sơ đồ để bạn đọc tham khảo (hình 221 + 222).



H.220: Phong cảnh thiên nhiên.



H.221: Những đường tưởng tượng như là sơ đồ phân chia không gian trên một trang giấy.



H.222: Những đường tưởng tượng như là sơ đồ phân chia không gian trên một trang giấy.

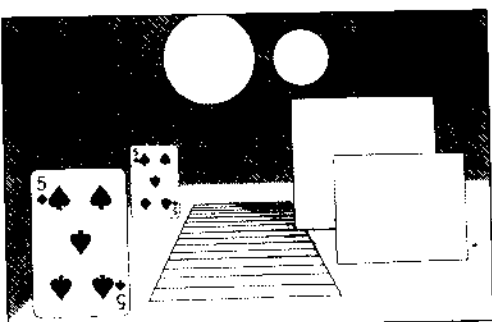


H.223: Giovanni Fattori, Mặt trời lặn trên biển.

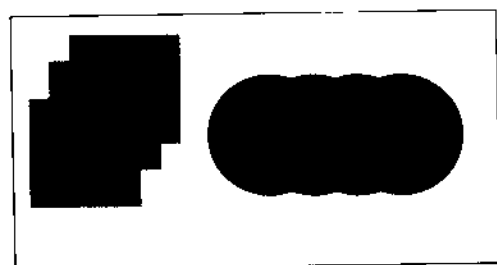
Tác phẩm “Mặt trời lặn trên biển” của Giô-va-ni (Giovanni Fattori) (hình 223) cho người xem hiểu phần trên là trời. Đường thẳng phân chia biển và trời là đường chân trời, dưới phần nước biển nhô ra một mòm đất có một nhân vật đứng, đó là mặt đất.

1. NHỮNG DẤU HIỆU ĐỊNH VỊ KHÔNG GIAN

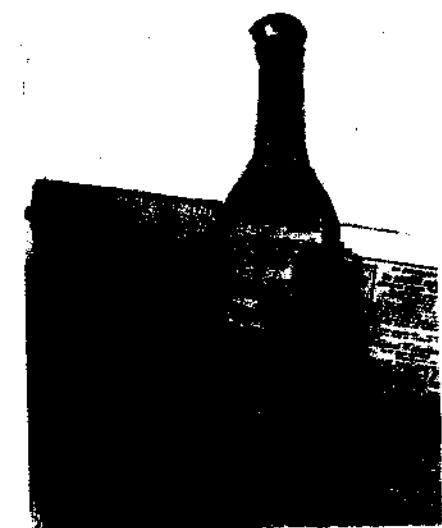
Trong một tác phẩm mỹ thuật, theo thói quen thị giác, đối với những vật đứng độc lập, nếu vật nào to sẽ gây cảm giác nó đứng gần người xem; vật nào nhỏ sẽ gây cảm giác nó đứng xa. Đối với các hình dính vào nhau thành một khối, có nghĩa nó có những hình chi tiết để tạo nên khối hình chung, hình nào gần đây tranh nhất sẽ cho cảm giác ở phía trước.



H.224



H.225: Những hình vuông và tròn chồng lên nhau.



H.226: Ardengo Soffici, Tĩnh vật, 1915

Ví dụ hình 224 có hai con bài và hai hình tròn đứng độc lập, con bài to và hình tròn to cho cảm nhận thị giác là chúng ở phía trước, gần mắt ta quan sát hơn. Hai hình chữ nhật to nhỏ khác nhau, dính vào nhau thành một mảng hình, hình chữ nhật nhỏ cho cảm giác nó đứng trước bởi hình này gần đáy tranh hơn.

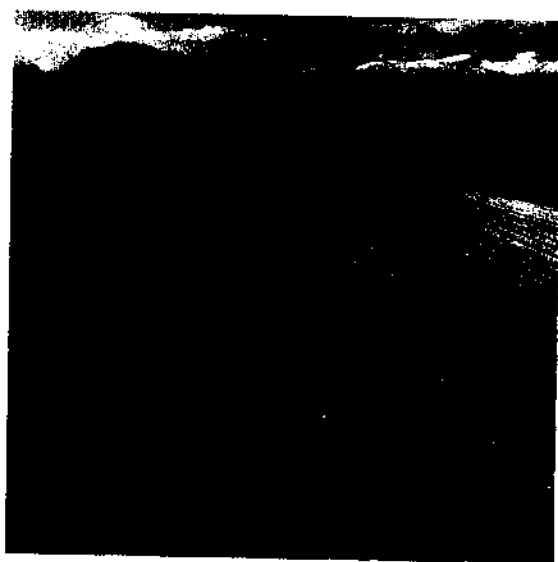
Sự thu nhận không gian trong tranh nhiều khi không theo quy luật mà theo thói quen thị giác, ví dụ hình 225 cho thấy ba hình vuông xếp chồng lên nhau theo chiều sâu, bên cạnh đó là bốn hình tròn xếp chồng lên nhau theo chiều ngang. Cảm nhận thị giác sẽ thấy bốn hình tròn xếp theo chiều ngang ở phía trước nhóm hình vuông.

Hình 226 là tranh tĩnh vật của họa sĩ Ác-dăng-gô (Ardengo Soffici), 1915, cũng minh họa rõ một cảm nhận của thói quen thị giác đối với không gian trong tranh. Hình cái cốc và cái chai nổi bật trên tờ báo nhờ các nét vẽ to, đậm làm người xem thấy chúng gần mắt nhìn hơn cả.

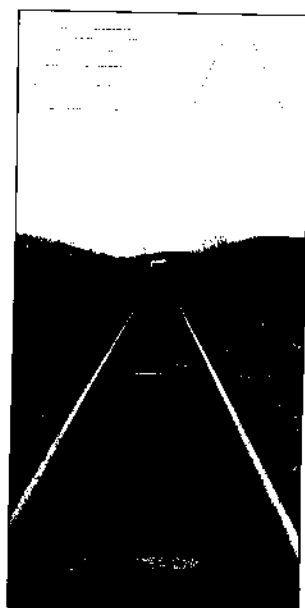
2. DẤU VẾT CHIỀU SÂU

Trong bức ảnh 227 cho người xem thấy những đường cây song song trên cánh đồng đi vào chiều sâu. Theo dấu hiệu của tầm nhìn, những đường cây song song này sẽ gặp nhau ở phía xa trên đường chân trời.

So với hình 227, hình 228 cũng tương tự, song tầm nhìn trong hình 228 lại cao hơn, có nghĩa là đường chân trời nằm ở cao hơn. Trong ảnh nếu đo độ dài của các thanh gỗ nằm ngang trên đường ray thì thanh gỗ ở càng xa càng ngắn hơn thanh gỗ ở phía trước, dù trên thực tế chúng bằng nhau



H.227: Cảnh dòng cây trên đồng bằng Fucino.



H.228: Sơ đồ không gian của những thanh gỗ nằm ngang và hai đường ray sắt của đường xe lửa.

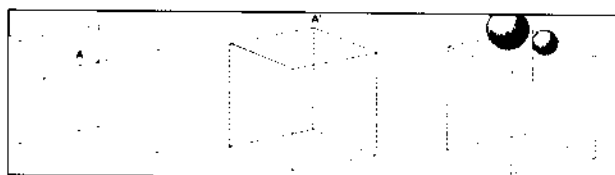
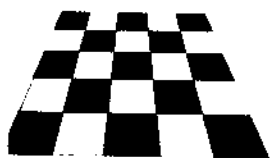
3. CÁI NHÌN KHÔNG ỔN ĐỊNH

Hình 229 đưa tới những kinh nghiệm nhìn về chiều sâu không gian

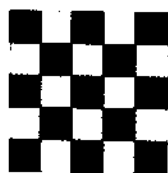
Đầu tiên là hình lập phương nhìn từ trên cao, sau đó là hình lập phương nhìn ở trung tâm phía dưới, cả hai tấm nhìn đều cho cảm nhận sự chông chênh không vững vàng cho vị trí đứng của hình. Cuối cùng thêm hai hình cầu nằm trên nắp hình lập phương làm cho hình vững vàng và chắc hơn hẳn.

Những họa sĩ thời Phục Hưng đã áp dụng đầu tiên ý tưởng chiều sâu và khoảng cách không gian trong tác phẩm. Những hình vuông trắng và đen càng đi sâu vào không gian càng nhỏ một cách đều đặn (hình 230).

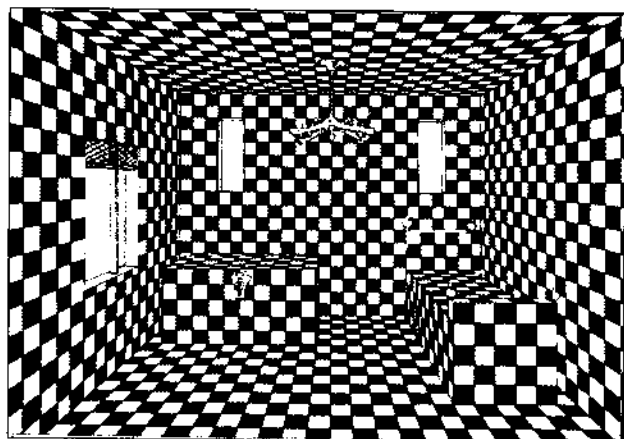
Chúng ta có thể xem sự áp dụng tạo chiều sâu trong tranh của họa sĩ Ma-ri-an (Marian Wenzel) (hình 231). Ông mô tả một căn phòng. Những bức tường và đồ đạc được phủ lên bởi các hình vuông nhỏ màu trắng và đen, tất cả vẫn cho người xem thấy đồ đạc và khối của căn phòng nổi lên



H.229: Vị trí nhìn đối với một hình vuông.



H.230: Hình vuông nhìn theo luật xa gần và hình vuông nhìn theo mặt bằng cố định.



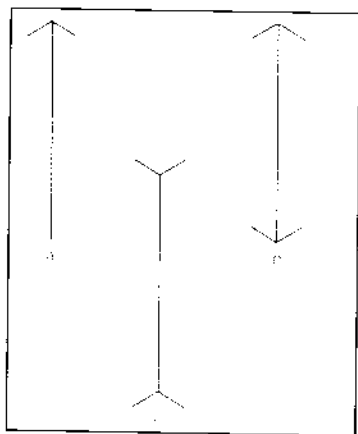
H.231 Hình thử nghiệm của Marian Wenzel.

4. KHÔNG GIAN GIỮA NHỮNG NÉT

Trong hình 232b là 3 đoạn thẳng hoàn chỉnh, dài bằng nhau, chúng chỉ khác nhau bởi dấu hiệu của hai đầu đoạn thẳng. Sự khác nhau này cho người xem sự thu nhận về không gian khác nhau. Ví dụ ở đoạn a, đầu trên đoạn thẳng lồi ra như một góc tù và cũng như đầu một mũi tên chỉ hướng bước vào hay bước ra hoặc ở lại. Ở đoạn b, hai đầu đều có hai góc lồi ra như tạo cảm giác những góc cần thiết nằm gọn trong tầm nhìn. Ở đoạn c, hai đầu lại là hai góc tù lõm vào phía đoạn thẳng, gây cảm giác mở rộng góc nhìn. Nếu chúng ta liên hệ giữa sơ đồ của hình 232a với hình 232b, chúng ta sẽ tìm thấy các đoạn thẳng tương tự trong lâu đài Torrechiera.



H.232a: Lâu đài Torrechiera.



H.232b: Nhận thức không gian về những đoạn thẳng bằng nhau.



H.233b: Sơ đồ người trượt băng trong chiều sâu không gian của hình ảnh 3.



H.233a: Phong cảnh mùa đông ở Hà Lan

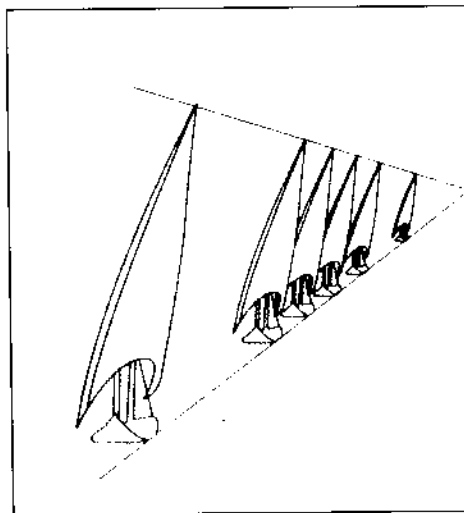
Trong hình 233, khoảng cách của các cối xay gió cách đều nhau khi xa dần cũng giảm tỷ lệ nhỏ đi tương tự như nhau. Các dáng người trượt băng càng xa cũng nhỏ đi như vậy.

Sự thu nhỏ những đồ vật là dấu hiệu đầy xa tầm nhìn đối với người quan sát. Khi người ta muốn miêu tả một hình vẽ xa, cần phải cho nó một kích thước ước lệ ban đầu rồi từ đó vẽ các kích thước của hình ở xa.

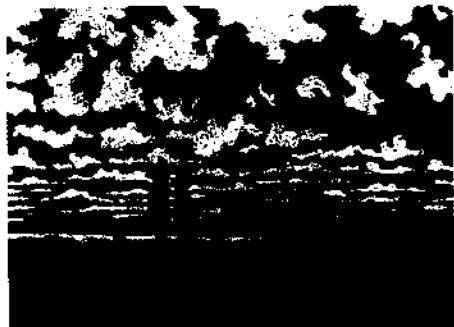
Hình 234a cho người xem thấy một đoàn thuyền cái gân, cái x trong phong cảnh sông nước. Từ hình này có thể vẽ thành một sơ đồ khá quát như hình 234b.



H.234a



H.234b



H.235



H.236

Ở hình 235, những đám mây được diễn tả xa dần bằng cách nhỏ dần và dài ra. Dấu hiệu đi vào chiều sâu của đám mây trong hình 236 lại nhỏ dần rồi tan biến đi.

5. ĐIỂM NHÌN

Chúng ta tiếp tục chuyển dịch tầm nhìn trong không gian. Những đồ vật có thể nằm gần hoặc xa mắt chúng ta, khoảng cách này mang tới sự thu nhận thị giác khác nhau về hình dáng của đồ vật.

Chúng ta thử tưởng tượng mình đang chạy trên núi, mỗi quãng đường chúng ta có nhận thức thị giác về hình dáng của phong cảnh núi rừng khác nhau.

Ví dụ bước đầu chúng ta nhìn thấy những dòng suối nhỏ chảy từ các khe đá. Chạy thêm vài bước nữa, ta lại thấy những dòng suối đó to hơn và nhìn rõ những nét nhọn sắc của những tảng đá. Nếu chúng ta quan sát một thành phố từ trên máy bay. Sự quan sát của chúng ta chuyển dịch dần, lúc đầu chúng ta nhìn thấy phía bên của thành phố, sau dần dần là 2/3 thành phố, rồi toàn thành phố theo mặt phẳng đối diện từ trên cao xuống... (hình 237). Như vậy điểm nhìn của chúng ta luôn luôn chuyển dịch.

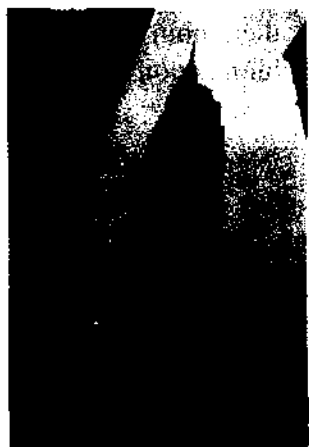


Người ta có thể nhìn kỹ thực tế dưới hai dạng hình khác nhau. Hình toàn bộ có thật trong thực tế và hình liên quan (hình mà mắt ta nhìn thấy). Hình liên quan được xác định bởi điểm

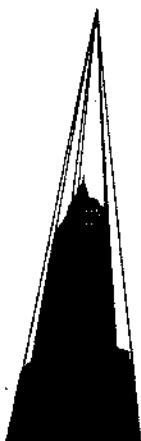
H.237: Tầm nhìn từ máy bay xuống thành phố Turin (Thổ Nhĩ Kỳ).



H.238: Những lớp xa gần khác nhau trong ảnh.



H.239: Tòa nhà nhìn từ dưới lên



H.240: Sơ đồ những nét tương tượng theo luật xa gần khi nhìn tòa nhà từ dưới lên.

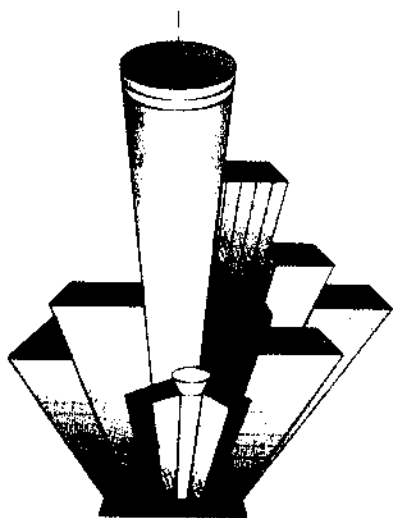
quan sát.

Trong một hình vẽ hoặc một ảnh chụp, thường có các lớp cảnh vật. Lớp gần người xem nhất là lớp 1, lớp tiếp theo sau lớp thứ hai, tiếp theo cứ xa dần (hình 238).

*** Điểm nhìn từ thấp đến cao và từ cao xuống thấp**

Những tòa nhà của một thành phố cũng thay đổi hình dáng tùy theo điểm nhìn.

Nếu nhìn tòa nhà từ dưới hầm lên, ta sẽ thấy tòa nhà chọc trời, đỉnh của nó nhỏ dần đi. Nếu chúng ta vẽ những nét tương tượng chạy từ cạnh của tòa nhà, các nét này sẽ gặp nhau tại một điểm trên nền trời (hình 239 và 240). Nếu chúng ta nhìn từ trên máy bay xuống tòa nhà này, và vẽ các nét tương tự, những nét này sẽ gặp nhau ở phía dưới lòng



H.241: Tòa nhà nhìn từ trên cao xuống.



H.242: Phía trong một căn bếp nhìn từ trên cao xuống.

đất (hình 241).

Ở hình 242, là một ảnh chụp nhìn từ trên trần một căn bếp xuống. Những nét của các khối xung quanh bếp cũng hội tụ ở dưới lòng đất.

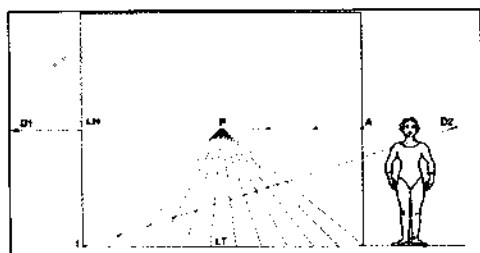
6. MIÊU TẢ KHÔNG GIAN

Chúng tôi nghiên cứu bằng trực giác để vẽ cái mà bộ óc thu nhận được bởi thị giác. Trong không gian, đồ vật trở nên nhỏ hơn khi khoảng cách của nó xa dần con mắt, những nét song song chạy sâu theo mắt nhìn hội tụ tại một điểm ở xa nó. Mọi người đều có những tầm nhìn khác nhau tùy theo vị trí đứng nhìn đối với cảnh vật.

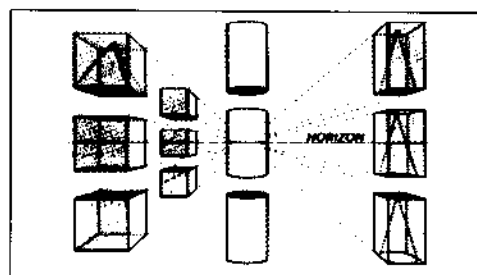
a. Phối cảnh đường nét

Phối cảnh đường nét là một phương pháp hội tụ để tạo ra một hình ảnh trong không gian thật. Vẽ theo phương pháp phối cảnh đường nét thường dễ hiểu bởi nó gần với cái mà chúng ta nhìn thấy.

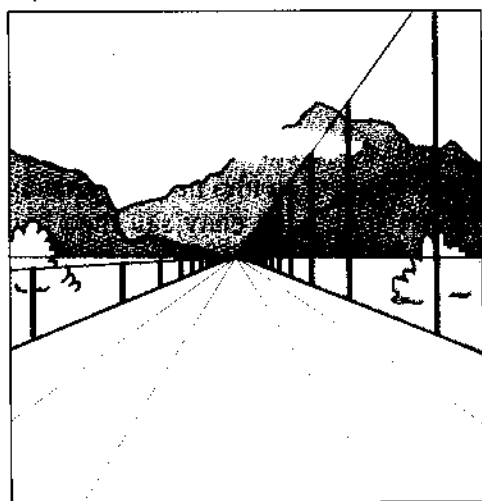
Những yếu tố chúng ta sử dụng là đường đất, đường chân trời và điểm nhìn (điểm P).



H.243: Những yếu tố hội tụ về phối cảnh trung tâm: LH là đường chân trời, trùng với đường tầm mắt người quan sát.



H.244: Những đường thẳng đứng khi đi sâu vào điểm nhìn thì nhỏ dần đi.



H.245: Minh họa một góc nhìn đối với phong cảnh.

b. Phối cảnh trung tâm

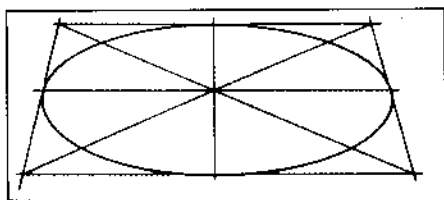
Trong phối cảnh trung tâm điểm nhìn (điểm P) được nằm trên đường chân trời (còn gọi là đường tầm mắt) (hình 243). Tất cả những đường không gặp đường chân trời tức là song song với đường chân trời. Những đường thẳng đứng vuông góc với đường chân trời khi đi xa về phía chân trời cũng nhỏ dần đi. Những nét tường tượng hội tụ tại điểm nhìn gọi là “đường của điểm tụ”.

c. Sơ đồ của luật phối cảnh và luật phối cảnh hình tròn

Để vẽ một căn phòng, người ta sẽ quy tụ những cạnh bên của tường cùng với cạnh bên của đồ đạc dẫn tới điểm nhìn P. Mặt bằng của tầng hầm sẽ nằm phía dưới đường chân trời và trần của nó sẽ nằm trên đường chân trời (hình 246, 247).



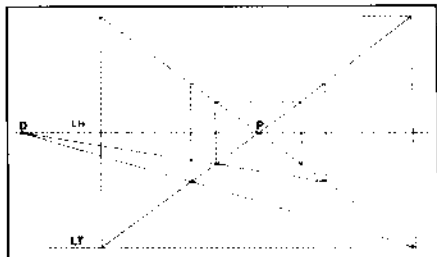
H.245: Tác giả vẽ tranh truyền sử dụng luật phối cảnh để diễn đạt câu chuyện.



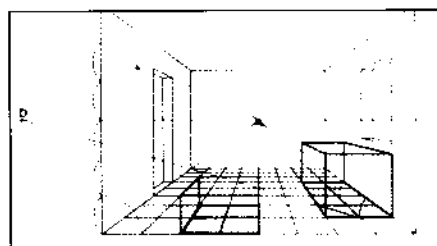
H.248: Sơ đồ vẽ hình tròn theo phối cảnh.



H.249: Những hình tròn trở thành hình ô van khi nhìn theo phối cảnh.



H.246: Sơ đồ vẽ phía trong một căn phòng theo phối cảnh.



H.247: Sơ đồ để vẽ đồ đạc trong căn phòng theo phối cảnh.

Một hình tròn trong phối cảnh trở thành hình ô van (ellipse), nó nhỏ lại và có vẻ dài khi càng xa mắt. Để vẽ một hình tròn trong phối cảnh nên sử dụng một hình vuông có cạnh to bằng đường kính của hình tròn, sau đó đặt hình vuông này trong phối cảnh, cuối cùng vẽ hình tròn nội tiếp trong hình vuông đó (hình 248).

d. Phối cảnh thành góc

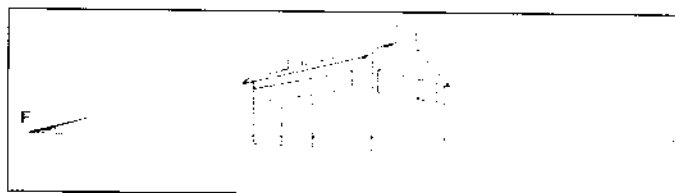
Khi người quan sát xuất phát cái nhìn ở góc ngôi nhà, tức là sẽ không có cạnh nào của ngôi nhà

song song với tầm mắt người quan sát. Để tạo ra sơ đồ phối cảnh bằng nét trên một tờ giấy, trước tiên cần phải đánh dấu đường chân trời. Ví dụ ngôi nhà ở hình 250 được vẽ treo trên phố. Nếu chúng ta kéo dài những cạnh trên và dưới của ngôi nhà sẽ tìm được hai điểm F nằm trên đường chân trời (hình 251).

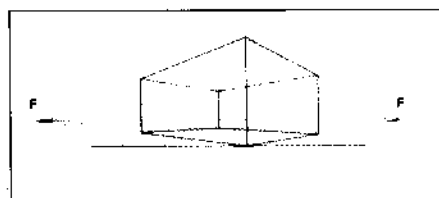
Theo góc nhìn ở hình 252, nếu cũng vẽ theo kiểu trên sẽ tìm thấy hai điểm F ở phía dưới đường chân trời.



H.250: Phối cảnh thành góc của ngôi nhà trên phố.



H.251: Sơ đồ phối cảnh của hình 250



Hình 252: Công trình kiến trúc cung điện của công nước Venise, nhìn từ một góc



H.253: Jean Michel, hình dáng của một chiếc tàu ở bốn góc độ nhìn khác nhau.

Trong hình 252 là ảnh công trình kiến trúc cung điện của công nước Vơ-ni-dơ (Venise) khi nhìn từ một góc cung điện. Nếu vẽ sơ đồ góc nhìn sẽ tạo thành hai điểm F dưới đường chân trời.

7. MIÊU TẢ NHỮNG VỊ TRÍ TRONG KHÔNG GIAN

Từ khi sinh ra, con người đã có những cảm nhận về không gian, nhưng khi quan sát một đồ vật trong không gian người ta luôn thấy khó.

Hình dáng nào được miêu tả sẽ là hình hoàn toàn giống với thực ở tự nhiên?

Đầu tiên, cần phải chăm chú quan sát kỹ hình định miêu tả, sau đó nhớ lại những dáng hình thay đổi khi hình đó chuyển động.

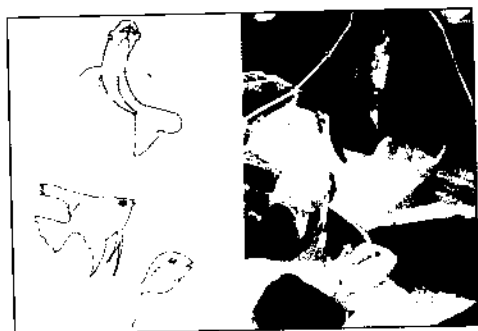
a. Sự vận động của hình trong không gian

Dưới đây là minh họa sự quan sát của họa sĩ Giăng Mích-sen (Jean Michel) về một chiếc tàu bơi trên biển xuất phát từ một điểm trên đường chân trời. Chiếc tàu được họa sĩ quan sát ở bốn góc độ khác nhau, ông đã diễn tả lại các hình ảnh đó bằng bốn hình dáng khác nhau (hình 253). Khi xem tranh chúng ta nhận thấy chiếc tàu đang ở tư thế chuyển động.

Những con cá cảnh trong chiếc bể nhỏ không ngừng bơi, vị trí của chúng thay đổi kéo theo dáng hình cũng thay đổi (hình 254).

Những con vật nuôi như chó mèo rất gần gũi với chúng ta. Vẽ nghiên cứu kỹ về chúng, ta sẽ dùng được trong nhiều việc.

Hãy quan sát chú mèo (hình 255) và tưởng tượng đó là chú mèo trắng đang nằm trong tay cô gái ở tranh minh họa 256, con mèo này lại nhảy khỏi tay cô bé đến bắt một con chuột. Vậy những vị trí ấy sẽ làm hình con mèo thay đổi thế nào? Từ đó cho thấy việc quan sát và nghiên cứu các dáng của con mèo sẽ mở ra khích lệ người quan sát kỹ hơn.



H.254: Những con cá nhỏ chuyển động tự nhiên trong môi trường sống, hình dáng nó tự nhiên và rất sinh động.



H.256: Ammi Phillips, Cô gái với con mèo, trích đoạn 1814.



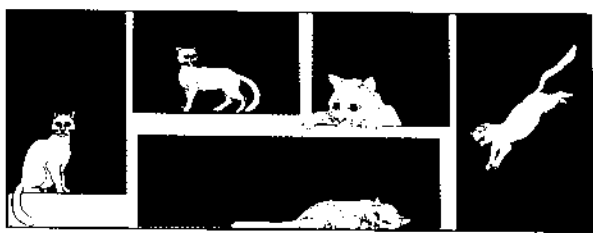
H.255: Mèo là con vật gần gũi trong cuộc sống gia đình. Đây là điều kiện dễ dàng cho người ta quan sát vẽ nghiên cứu nó.



H.258: Chợ hoa quả.



H.259: Các lớp cảnh từ xa tới gần của chợ hoa quả.



H.257: Hình dáng con mèo trắng ở các vị trí khác nhau.

b. Miêu tả những khoảng cách trong không gian

Biết được vị trí gần hay xa, đồ vật lớn hay nhỏ là nhờ sự thu nhận cảnh vật trong không gian qua con mắt.

Hình ảnh 258 phản ánh cái nhìn về chợ hoa quả. Người xem thấy được những ngăn quả gần, ngăn quả xa và người mua hàng gần. Người mua hàng ở xa tít lẫn vào các gian hàng ở lớp sau cùng của bức ảnh.

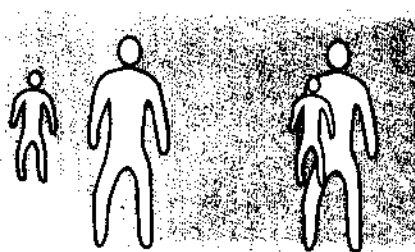
Các bức ảnh minh họa cảnh chợ hoa quả ở hình 259 cho người xem thấy rõ hơn về các lớp không gian bày hoa quả và người bán hàng từ xa tới gần.

Ở hình 260 là loại tranh phối bày tất cả những đồ ăn được xếp cạnh nhau hoặc chồng lên nhau, thứ thì ở gần, thứ lại ở xa.



H260: ERRO, Bày biện các đồ ăn, trích đoạn, 1964.

Những tác phẩm giới thiệu sau đây được hình thành từ những vị trí của đồ vật đã sắp đặt trong không gian thật. Các tác giả đã quan sát kỹ những hình ảnh mà họ định diễn tả cái gì gần, cái gì xa, hình người nào đặt trước, hình nào đặt sau (hình 261).



H.261: Hình người được di chuyển không gian khác nhau bởi người quan sát.

Ở hình 262 không có hình ảnh nền của môi trường xung quanh nhưng người xem vẫn thấy không gian trong tranh bởi các bình gốm phía trước to, rồi nhỏ dần về phía sau, hơn nữa chúng còn được xếp theo các lớp xen kẽ.

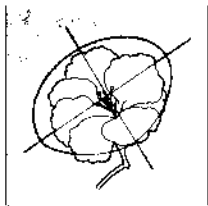
c. Quan sát những loài hoa và vẽ hình hoa ở không gian tranh



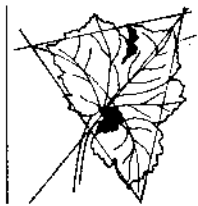
H.262: Patrick Caulfield, Gốm, thế kỷ 20

Hoa cũng được coi như những đồ vật trong không gian, vì vậy khi vẽ loại hoa nào cần phải quan sát kỹ nó. Nhìn chung, hoa thường có dáng tròn và gồm các họa tiết như cánh, nhụy hoa, lá. Các yếu tố này thường đối xứng qua tâm hoặc trục. Để vẽ hoa, người ta có thể vạch dáng chung của hoa là một hình tròn theo phối cảnh, tức là hình ô van (hình 263).

Cánh hoa hay đối xứng qua một trục. Sự đối xứng này không cứng nhắc như một sơ đồ cố định mà khá uyển chuyển bởi sự chênh lệch chút ít về tỷ lệ cao thấp hoặc dài ngắn tùy theo đặc điểm của các bông hoa (người quan sát tinh tế mới nhận được ra).



H.263: Trục đối xứng qua tâm của một bông hoa.



H.264: Trục thẳng đối xứng và nét vẽ phối cảnh của một chiếc lá.



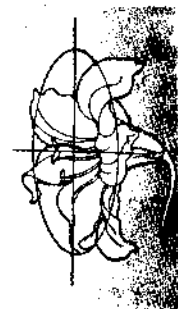
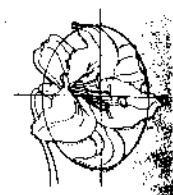
H.265: Bố cục một loài hoa



H.266: Hoa vẽ bằng màu nước.

xứng qua nhụy hoa. Hình 3 cánh ở lớp trước to hơn một chút so với hình 3 cánh ở lớp sau. Các cánh của hoa rút ngắn lại tạo cho dáng bông hoa gần như nằm nội tiếp trong một hình bầu dục. Hình 265 và 266 là hai bố cục khác vẽ một chùm hoa.

Để vẽ thành công một loài hoa nào đó, người vẽ cần quan sát kỹ từng vị trí hình chung và tỷ lệ từng bộ phận của loài hoa đó trong không gian thật: từ cuống hoa đến cánh hoa, nhụy hoa. Đặc biệt quan sát và hình dung ra được các trục chính và hình chung của hoa để đặt hình đó hài hoà trên giấy hoặc trên toan vẽ.



H.267, 268: Vẽ sơ đồ một bông hoa ly ở hai góc độ khác nhau.

Hình 266 giới thiệu cho chúng ta những bông hoa có hình dáng, khối nổi như những bông hoa có thật trong không gian thật.

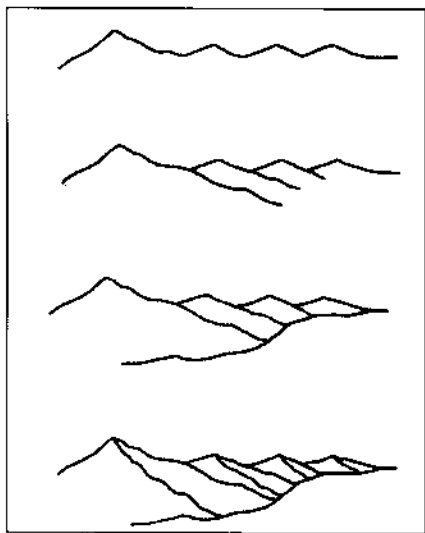
Trong hình 267 và 268 là hình vẽ một bông hoa ly ở hai vị trí khác nhau. Theo vị trí nhìn đối với hoa, nó có dáng chung là hình bầu dục, 6 cánh gần đối



H.269: Những bông hoa vẽ theo kiểu trang trí nhưng vẫn thấy vị trí và không gian xung quanh hoa.



H.271: Những hình núi được phát triển dần bởi các nét tạo ra hình ảnh.



H.272: Thử nghiệm vẽ một phong cảnh có hình núi của Escher

d. Quan sát núi và cây. Vẽ cây và núi trong không gian tranh

Có nhiều yếu tố để đóng góp vào nhận thức thị giác, nhưng để nhận biết toàn cảnh phía xa, tầm nhìn phải được mở rộng.

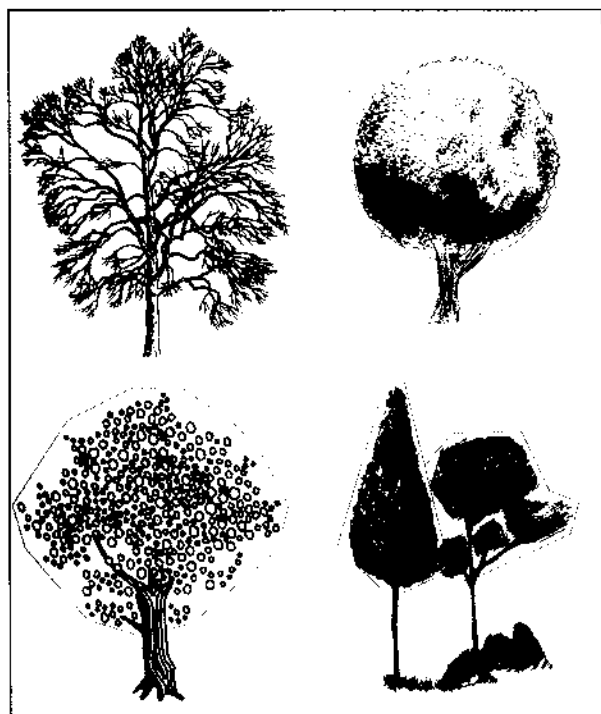
Có một phương pháp vẽ núi là: đầu tiên vạch một nét trừu tượng giới hạn không gian phong cảnh mà họa sĩ muốn vẽ (hình 271 phía trên). Hình này không cần ý tưởng tạo chiều sâu. Tiếp theo, họa sĩ thêm vào nét đó những nét tạo ra độ nghiêng khác nhau (hình 271 ở giữa). Chúng ta sẽ nhìn thấy mấy lớp núi có vẻ nổi lên theo từng lớp.

Sau đó cần ngấm lại cảnh núi trước mặt họa sĩ và có sự so sánh giữa hình mình vẽ và cảnh thật.

Cuối cùng, để tạo ý tưởng khối trong không gian của hình núi trước mắt, cần phải thêm vào đó những nét như hình 271 phía dưới. Một hình ảnh về núi có độ cao và sườn dốc được hiện dần lên trong tranh.

Cây là một cấu trúc phức tạp gồm rễ, thân, cành và lá. Theo thói quen, người ta không nhìn thấy rễ cây bởi nó nằm lấp trong đất. Tuy nhiên, nếu quan sát kỹ, thỉnh thoảng chúng ta nhìn thấy rất cụ thể các hình rễ cây lộ thiên hoặc hiện ra bởi lớp đất phủ nó bị sụp lở. Cành cây phân nhánh từ thân cây và thường tỏa ra xung quanh thân. Những lá cây mọc ra từ những cành nhỏ nhất và có độ mềm nhất trong một cây. Vào mùa đông khi những chiếc lá rụng-đi, chúng ta nhìn thấy rất rõ cấu trúc hình dáng to nhỏ khác nhau của cành cây (hình 273).

Khi vẽ một cây, cần phải quan sát cành của nó mọc ra từ thân thế nào để vẽ điểm xuất phát và kết thúc của cành cây cho hợp lý. Muốn miêu tả tán lá cây, cần phải vẽ hình chung của tán lá tương ứng với thân và cành, sau đó quan sát kỹ để vẽ chi tiết các hình lá cụ thể.



H.274. Một số ví dụ về cấu trúc của cây.



H.273: Cây mùa đông.



H.275: Rừng cây sồi.



H.277: Henri Ronsseau, Phong cảnh ở Bures-chamont, 1908.



H.278: Cây Erable vào mùa thu.



H.276: Phối cảnh những hàng cây được trồng thẳng hàng và cách đều nhau.

* *Làm thế nào để miêu tả cây trong không gian*

Quan sát cây trồng trong thành phố người ta thường thấy cây được trồng thẳng hàng và cách đều nhau trên hai bên phố. Trong rừng, cây lại mọc một cách tự nhiên, khoảng cách không gian không đều, nhưng vẫn có vị trí xa gần khác nhau (hình 275).

Hình 276 tả hàng cây được trồng cách đều nhau và thẳng hàng.

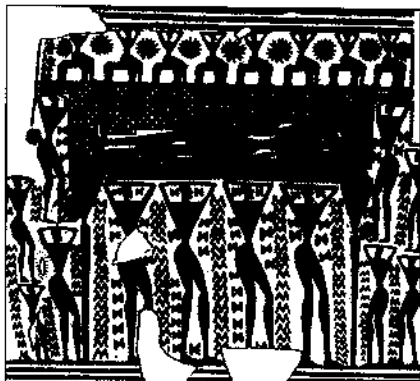
* *Cấu trúc và màu của cây*

Thông thường, vào cuối xuân, cây còn tràn đầy sức sống phủ kín màu xanh. Lúc này, cảnh cây hầu như bị che lấp bởi lá cây.

Đối với họa sĩ, cây cối có giá trị lớn về màu sắc (hình 278). Trong hình 277 Rút-xô (Henri Ronsseau) đã quan sát kỹ sự phong phú về hình và màu của cây cối trong thiên nhiên và miêu tả thành công trên tranh của mình. Ông đã sáng tạo ra một ngôn ngữ riêng để diễn tả cây lá.



H.279: Nghệ thuật Ai Cập cổ, cảnh Cúng lễ, 1490 trước công nguyên.



H.280: Trang trí trên bình gốm Ai Cập cảnh giàu có của con người.

8. MIÊU TẢ KHÔNG GIAN TRONG NGHỆ THUẬT

Người ta có thể nói rằng, mỗi thời kỳ có sự lý giải khác nhau về thông gian, vũ trụ.

Sự nhận thức không gian qua con mắt của mọi người phụ thuộc vào văn hóa, tâm tính của một nền văn minh hoặc một giai đoạn lịch sử. Hình 279 cho chúng ta thấy một cảnh sinh hoạt của con người. Trong tác phẩm nổi rõ sự sắp đặt vị trí thẳng hàng của người và vật thời Ai Cập cổ qua ba điểm chính sau: phù điêu nổi khối trên bố cục thẳng đứng bởi chất liệu kim loại dát vàng; các nhân vật được xếp thẳng hàng thành lớp ngang, người sau cách khá đều người trước và chỉ bị che khuất một phần nhỏ các bộ phận; ngay cả những trái cây và đồ vật cũng theo nghi lễ được bày chồng lên nhau, nhưng phải được lộ ra để nhận biết tất cả.

Sự miêu tả đúng về người vật trong không gian, thông qua mắt nhìn thì các nhân vật và đồ đạc không thể hoàn thiện đầy đủ như vậy, nhưng đối với tôn giáo thời bấy giờ, nhất thiết phải bày đầy đủ các hình ảnh và mọi chi tiết về của cải vật chất như tác phẩm đã diễn đạt.

Trong hình 280 là các họa tiết trang trí một bình cổ thời Hy Lạp. Ở đây cũng là sự phô bày của cải vật chất. Các nhân vật chính được xếp theo chiều thẳng đứng. Càng xa, hình tượng càng nhỏ hơn, tác phẩm đề cập đến không gian trừu tượng.

** Loại hình học về không gian*

Thời Phục Hưng, Bru-nen (Brunelleschi) và An-bec-ti (Alberti) đã dùng phương pháp hình học đối với luật xa gần, chiều sâu không gian trong tranh được tính toán và thực hiện theo sơ đồ mắt nhìn phối cảnh.

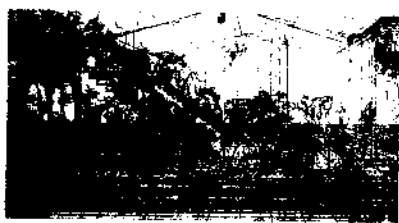
Người ta đề cập đến phương pháp mang tính hợp lý nhằm diễn tả được chiều sâu không gian. Phương pháp này được chấp nhận bởi nền văn minh phương Tây. Thời kỳ đầu Phục Hưng, họa sĩ Ma-zô-li-nô (Masolino) đưa ra một sở thích vẽ phong cảnh kiến trúc rộng theo những quy trình phối cảnh đường nét. Ông đã vẽ vài hình ảnh thuộc thời Trung Đại (hình 281).

Sau này vào năm 1481, Lê-ô-na-dô Vành-xi vẽ nghiên cứu luật xa gần, ông tạo ra nhiều bố cục bằng cách sắp xếp liên tiếp một cách chính xác luật phối cảnh (hình 282).

Nhiều họa sĩ sau đó đã áp dụng luật phối cảnh vào tác phẩm để diễn đạt được đúng và hay hơn ý đồ của mình (hình 283).



H.281: Masolino da Panicale, Yên tiệc đãi anh hùng, 1435.



H.282: Léonard de Vinci, nghiên cứu luật xa gần, 1481.



H.283: Le Tintoren, Chuyển thi thể của thánh Marc.



H.284



H.285: Edvard Munch, Phố Lafayette, 1891, tranh sơn dầu.



H.286: Gustave Caillebotte, Phố Paris ngày mưa, 1877.

Hình.284 là một bố cục độc đáo của Giô-va-ni (Giovanni Fattori) vẽ về những người lính trên lưng ngựa. Ở đây họa sĩ có tầm nhìn từ trên cao xuống, nếu vẽ những đường tưởng tượng của phong cảnh kéo về đường chân trời thì điểm tụ sẽ ra ngoài khung tranh.

Hình 285 giới thiệu một phố ở Paris do E-dờ-vac (Edvard Munch) vẽ. Xem tranh, người ta hình dung rằng nghệ sĩ như cùng đứng trên ban công gần người đàn ông đang ngắm phố phường. Kỹ thuật đậm nhạt và xa gần được tác giả sử dụng nhằm tạo chiều sâu cho không gian tranh. Thoạt nhìn ai cũng nghĩ mình đang nhìn từ trên một ban công cao xuống phố phường. Cảnh phố và người đi lại được xa dần nhờ những nét bút nhỏ to thay đổi dần tả thành các mảng màu. Càng xa nét bút càng nhỏ và trở thành những chấm màu. Mọi yếu tố trong tranh đều nhằm diễn tả chiều sâu và những khoảng cách không gian.

Trong hình 286 họa sĩ Guýt-sta-vơ (Gustave), lại diễn tả một cảnh phố với phong cách khác, trong tranh họa sĩ vẽ kỹ từng nhân vật, từ các nhân vật to ở phía trước đến các nhân vật nhỏ xíu ở phía xa tít.

Không giống mấy họa sĩ vừa nêu trên, họa sĩ biểu hiện Georg Grosz đã miêu tả cảnh lễ tang với những biểu hiện khác về không gian. Đó là không gian nhìn thấy bởi họa sĩ tiền phong. Trong tác phẩm, nhân tố truyền thống được bước vào trong cuộc khủng hoảng, đồng thời mang giá trị nhân văn. Nhìn toàn bộ tác phẩm người xem thấy nhiều dấu hiệu biểu lộ chiều sâu, nhưng được diễn đạt một cách hỗn độn, sâu thẳm, đúng với ý đồ tác giả muốn biểu lộ. (hình 287a)



H.287a: Georg Grosz, Đám tang, 1917 - 1918.

Đối với Paul Klee, những hình ảnh được cân nhắc kỹ rồi đơn giản và trừu tượng hóa đi cũng tạo được không gian và chiều sâu trong tranh (hình 287b và 288).



H.287b: Paul Klee, Sự quay vòng của cầu, 1937, sơn dầu.

Trong bức tranh có bố cục lớn của họa sĩ Pôn Vê-rông-nơ-ze (Paul Veronese). Ông đã sử dụng luật phối cảnh đường nét và phối cảnh nhìn từ trên cao xuống để diễn tả sự kiện rượu như nước qua một ngày trọng đại "Tiệc cưới ở Cana".



H.288: Paul Klee, Đường chính và đường phụ

Toàn tranh có hai lớp cảnh chính, trình bày theo lối cổ điển. Lớp trước là những người đang ngồi đứng xung quanh bàn ăn. Sự sắp xếp đoàn người tạo ra đường nét dẫn trải xung quanh bàn. Điểm nhấn ở trung tâm tranh động lại tại gương mặt chúa (Christ) và Marie (hai nhân vật có hào quang phát ra ở đầu). Nhóm nhạc công phía trước trong trang phục kiểu Phục Hưng. Cách sắp xếp các nhân vật ở lớp trước theo quy luật phối cảnh



H.289. Paul Veronese, *The Fall of Man*, 1562 - 1563, 666 x 990cm, Paris, bảo tàng Louvre, tranh sơn dầu.

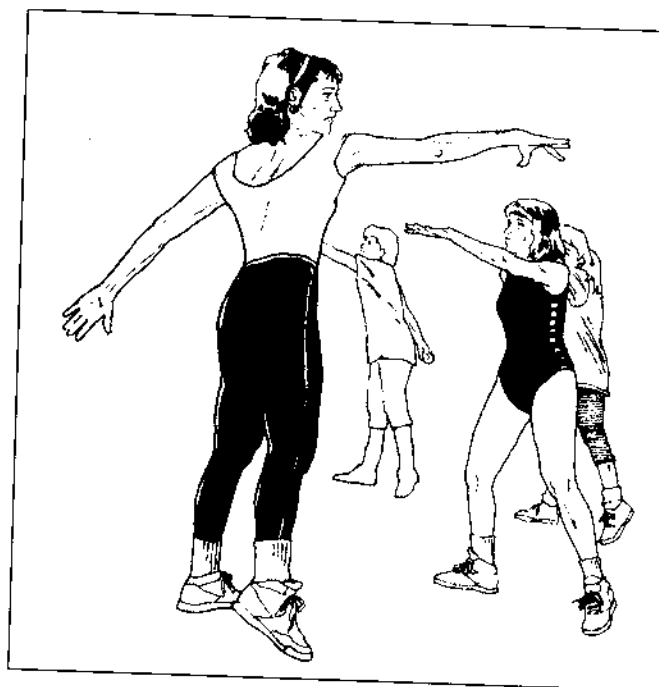
giữa tranh. Lớp sau là những người đứng và đi lại để nếm rượu, chuyện. Hai lớp người trong tranh tạo thành dòng người mang đến giác não nhiệt, đồng vui của đám cưới.

Tất cả các hình ảnh, cách sắp xếp bố cục, lối sử dụng luật phối cảnh đều tạo được không gian trong tranh bởi: các yếu tố này làm cho chúng ta nhận thức và hiểu được cảnh vật gần và xa. Lớp sau cùng nền tranh là một khoảng trời có những đám mây trắng và vài con chim đang bay. Tất cả các chi tiết này đều góp phần tạo nên chiều sâu rộng của nền tranh. Sự tiếp giáp giữa nền tranh với quang cảnh nhà, cột và nhóm người cho thấy tài xử lý không gian rất tinh tế của họa sĩ.

9. HÌNH TƯỢNG CON NGƯỜI VẼ TRONG KHÔNG GIAN

Chúng ta hãy tưởng tượng mình ở trong phòng thể dục và đang vận động. Người ta nhận thấy rõ ai cũng rất uyển chuyển, hình dáng cơ thể thay đổi liên tục theo sự vận động (hình 290).

Nhận thức thông qua mắt nhìn và để lại trong bộ nhớ của trí óc các hình dáng người ngồi, đứng, chạy, nhảy khác nhau. Đối với họa sĩ vẽ cơ thể con người, cần



H.290: Các động tác thể dục



H.291: László Moholy - Nagy, Sự thay đổi trạng thái của một chân dung, 1927.



H.292: Khuôn mặt một cô gái ở hai vị trí khác nhau.

phải quan sát kỹ dáng người mình định vẽ và hiểu khái niệm cơ bản về giải phẫu cơ và xương người. Chính sự cơ giãn cơ và xương quyết định sự vận động của con người. Ví dụ bộ mặt con người gồm nhiều xương và cơ tạo nên. Nếu các cơ của mắt, mũi, miệng thay đổi sẽ kéo theo sự biểu lộ hình ảnh trên khuôn mặt. Hình 291 và 292 giới thiệu cho chúng ta cùng một khuôn mặt mà có biết bao trạng thái khác nhau do sự vận động thay đổi của các cơ và xương.

* Cấu trúc

của cơ thể người

Cấu trúc của cơ thể người gồm các xương và cơ, chúng được sắp xếp một cách hợp lý để tạo nên sự vận động trong không gian ba chiều.

Cơ thể con người đã làm mục đích nghiên cứu mỹ học từ thời cổ xưa thông qua nghệ thuật cổ điển.

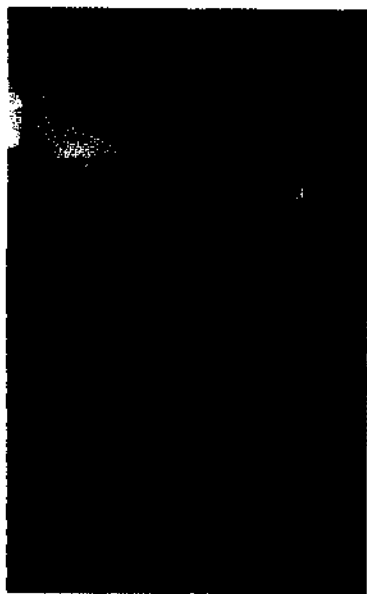
Thời Phục Hưng, Léonard de Vinci đã phân tích và nghiên cứu giải phẫu cơ thể người theo sự vận động của những loại cơ khác nhau. Đây là những cơ quyết định hình dáng cơ thể con người. Các họa sĩ vẽ người cần phải quan sát để hiểu sự vận động của các cơ này. (hình 293)



H.293. Léonard de Vinci, Nghiên cứu những cơ vận, thế kỷ XV



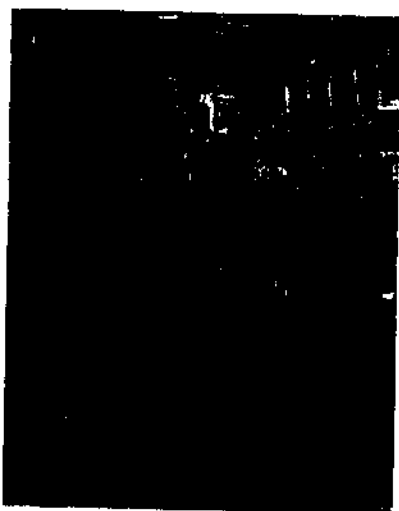
H.294 Raphael, Vẽ nghiên cứu mẫu nam theo phối cảnh, thế kỷ XVI.



H.295: Frédéric Bazille, Đan chân quảng hươu, 1868.



H.296: Guanti, Dầu bìn, ánh màn



H.297: Van Gogh, Vòng tròn của những người tù, 1890, sơn dầu

Ra-pha-en và Mi-ken-lăng (Raphael và Michel-Ange) đã vẽ cơ thể người theo phối cảnh, với hiệu quả rút ngắn tỷ lệ ở các vị trí phức tạp (hình 294).

Những họa sĩ hiện thực từ thế kỷ 19 đã nghiên cứu sâu các dáng người khỏa thân (hình 295), đây cũng là các bài học nghiên cứu hình của sinh viên trong các trường mỹ thuật.

10. KHÔNG GIAN VÀ NHỮNG TRẠNG THÁI TÂM HỒN

Ở hình 296 người xem thấy trong ảnh có một chiếc bàn dài, hai bên là hai dãy ghế giống nhau, một nhân vật đàn ông đứng ở đầu bàn quay lưng lại quan sát toàn bộ không gian xung quanh. Tất cả như hội tụ ở phía xa của ảnh. Vị trí người đàn ông là đặc biệt, biểu lộ quyền lực của nhân vật trong xã hội.

Hình 297 Văn-gốc (Van Gogh) diễn đạt sự bồn chồn, lo lắng của con người. Trong tranh, không gian tạo nên như chiều sâu của đáy giếng. Đây là góc sân của người tù cũ. Những người tù đang đi thành vòng tròn. Khoảng cách từ lớp người trước và lớp người sau được diễn tả bằng cách thu nhỏ những người ở lớp sau. Sự lăm lăm bước đi thành vòng tròn của những người tù mang lại cảm giác u buồn, luẩn quẩn.

Những thông điệp của hình ảnh

298 nêu bật lên vai trò của đức mẹ khoan dung (Madone), người che chở cho đàn con. Phần không gian được quan tâm nhất là hình tượng chiếc áo rộng chứa bao đứa trẻ, nó giống như đôi cánh gà mái ấp ủ bầy con. Ở đây họa sĩ thực hiện một không gian mang tính tâm lý, một sự che chở đầy tính nhân đạo, dịu dàng.

II. KHÔNG GIAN VÀ SỰ SẮP XẾP KHOẢNG CÁCH KHÔNG GIAN TRONG TÁC PHẨM

Đề tài của bức tranh tường ở hình 299 là diễn tả không gian thiên đường theo chuẩn mực của cách nhìn thời Trung đại. Những tôn ti trật tự trên thiên đường được nhóm lại bởi thứ tự người xếp từ lớn đến nhỏ, phía trước và phía sau. Đặc biệt, nhân vật quan trọng nhất, to nhất và đặt ở giữa là chúa (Christ). Dưới ông là Đức mẹ nhân từ (Madone).

Với những vị trí, khoảng cách, thứ tự của người, vật, phong cảnh và kiến trúc trong cuộc sống thật, tất cả gọi cho người họa sĩ quan sát và xây dựng nhân vật trong tác phẩm hàm chứa một ý đồ gì đó.



H.298: Niccolò di Segna, Chúa nhân từ (hay Đức mẹ khoan dung), 1331 - 1332.



H.299: Giotto di Bondone, Thiên đường, thế kỷ XIV, tranh tường.

Trong hình 300, con đường hành trình tới tòa nhà được nghệ sĩ cân nhắc để diễn đạt. Cuối cùng, công trình kiến trúc này được thể hiện bởi một tầm nhìn rộng nhờ những vườn cây cỏ hai bên thoáng dang, ở giữa là một dòng nước chảy dài theo khu vườn.

12. HÌNH TƯỢNG CON NGƯỜI TRONG TÁC PHẨM CỦA NGHỆ SĨ

Sau thời tiền sử, con người đã tưởng tượng và ghi lại các hoạt động cũng như sự vận động của họ trên vách các hang động.

Trong hình 301 là những nét khắc trên vách đá ghi lại cảnh tượng một nghi lễ ở thời tiền sử. Những nhân vật trong các hình ảnh này đều cho thấy vị trí và hành động của họ trong không gian. Từ đó cơ thể con người được miêu tả bằng muôn vàn phương pháp.

Những nền văn minh lớn đã được xây dựng theo những mật mã, hoặc quy luật tôn giáo. Hình tượng con người được mô tả theo chức năng tương ứng với biểu hiện tín ngưỡng.

Sự nghiên cứu cơ thể người được phát triển từ thời Phục Hưng,



H.300: Le Taj Mahall, Kiến trúc miền nam Ấn Độ, thế kỷ XVII.



Hình 1: Những nét vẽ trong hang Addaura: Một vài nghi lễ: 1100 trước công nguyên.

nổi tiếng là Léonard de Vinci, ông đã vẽ phân tích những con người bằng sự sắp xếp các cơ, xương và các dáng người vận động (hình 302).

** Sự cân bằng qua cách đối xứng*

Cơ người khi đứng tạo thành một trục thẳng đứng làm người xem thấy rõ những bộ phận kết nối thành cơ thể. Các bộ phận này xoay quay trục thẳng đứng. Từ hai mắt đến hai tay, hai chân đều cân bằng và đối nhau. Dù cho chúng ta cử động, cơ hay duỗi tay chân, cơ thể vẫn cân bằng hài hòa. Trong bức tượng Đa-vít (David) nổi tiếng của

Đô-na-ten-lô (Donatello) (hình 303) cho người xem thấy một sự cân bằng vững chắc qua cách đối xứng, dù sự vận động của các cơ đối lập nhau. Đây chính là tài xử lý bố cục của nghệ sĩ.

** Cách nhìn rút ngắn*



H.302: Léonard de Vinci, Nghiên cứu nguồn dân ông trên lưng ngựa, 1490, xương gùm và mực tàu



H.303: Donatello, David, 1440 - 1450, đồng.

Hình tượng con người nằm hướng về đường chân trời nếu nhìn theo phối cảnh rất khó vẽ bởi hình ảnh này bị ngắn lại. Trong bức tranh nổi tiếng “Chúa chết” (hình 304), Măng-tơ- nha (Mantegna) miêu tả thành công một nhân vật nằm hướng về đường chân trời. Bàn chân nhân vật ở lớp đầu tiên của tranh, những ngón chân gần với người quan sát hơn so với gan bàn chân và gót chân. Lồng ngực và đầu chạy sâu về phía sau. Toàn thân rút ngắn lại theo hướng nhìn phối cảnh xa gần. Đây chính là cách nhìn rút ngắn.

Ở hình 305 cũng với cách nhìn rút ngắn, Lu-sa (Luca Signorelli) thành công khi diễn tả khoảng cách giữa các anh lính và sự thay đổi động tác của từng nhân vật.

Các nghệ sĩ khi sử dụng cách nhìn rút ngắn phải quan sát rất tinh tế cảnh vật và người trong cuộc sống thật.



H.304: Mantegna. Chúa chết, 1478 - 1480, tranh bột màu trên vải. Phía trái là sơ đồ những nét chính theo phối cảnh.



H.305: Luca Signorelli. Thần Paul đổi hướng tác chiến, trích đoạn. Bên cạnh là những nét phối cảnh của một nhân vật

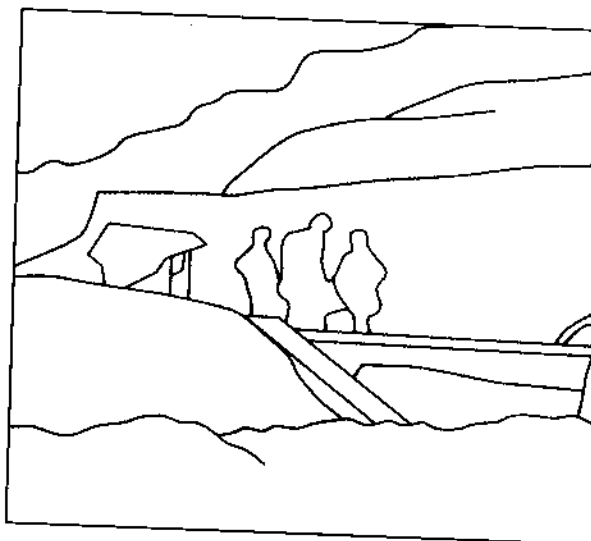
13. GIỐNG KHUNG VÀ BỐ CỤC

Họa sĩ và các nhà nhiếp ảnh thường nhìn ngắm phong cảnh rộng, nhưng khi sáng tạo một hình ảnh họ lựa luôn chọn cái gì quan trọng, hợp với ý đồ sáng tác.

Trong hình ảnh 306, một cái khung đã được dịch chuyển trước một phong cảnh sau đó dừng lại ở điểm nghệ sĩ quan tâm. Nếu tách phần hình ảnh nghệ sĩ đã chọn ra, người xem sẽ thấy một cảnh khác hẳn phong cảnh chung chung của hình 306. (H 307).



H.306: Phong cảnh ở Abruzzes. Khung cắt cảnh do Franco Summa làm. Ở đây chi tiết trong khung đỏ làm nghệ sĩ quan tâm nên được chọn.



H.307: Sơ đồ hình ảnh trong khung của phong cảnh 306.

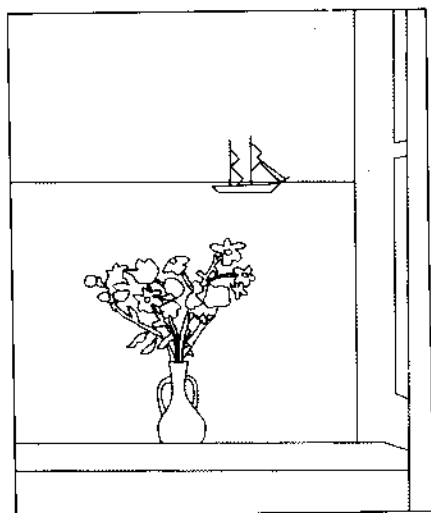
a. Bố cục

Trong hình 308, họa sĩ đang cân nhắc để vẽ chủ đề một bình hoa đặt trên khung cửa sổ nhìn ra biển. Vậy anh ta đã cất cúp bố cục rất khéo để có đủ các yếu tố mà anh định vẽ trên tranh. Ở đây bình hoa, đường ngang của biển, thuyền buồm được sắp đặt cân đối và hài hòa thuận mắt.

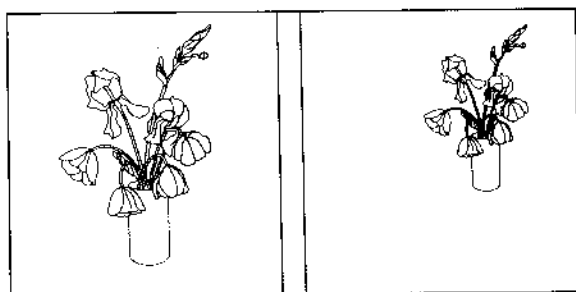
Trong hình 309 là một bình hoa nằm giữa khung ngắm, nếu dịch chuyển khung ngắm sang trái thì bình hoa sẽ nằm sang góc phải (hình 310). Họa sĩ nên dịch chuyển khung ngắm rồi cân nhắc chọn bố cục sao cho độc đáo.



H.308: Albert Margnet, Cửa sổ ở Goulette, 1926, 41 x 33cm, sơn dầu trên gỗ.



H.309



H.310: Sơ đồ dịch chuyển khung ngắm bức tĩnh vật của Margnet.

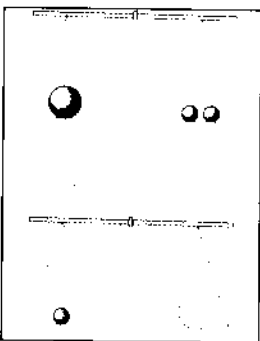
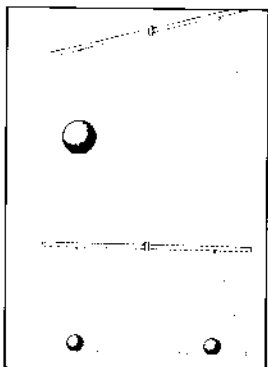
b. Sự cân đối trong bố cục

Mỗi một dáng hình được vẽ trên giấy hoặc trên toan đều chứa những trọng lượng thị giác - bởi chúng ta thấy các hình dáng và đường nét đó có một sức mạnh đối với con mắt.

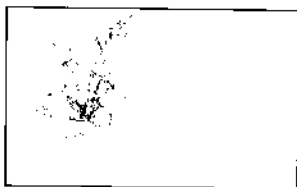
Chúng ta có thể tưởng tượng những hình ảnh như những trọng lượng trên một cái cân (hình 311). Bố cục được cân đối nếu những trọng lượng của hình ảnh cân bằng.

Trong hình 312, bình hoa có trọng lượng không tương ứng trên một trang giấy trắng. Bố cục này không cân đối.

Để làm cân đối lại bố cục của hình 312, người ta thêm vào một hình mũ nan phía bên phải (hình 313).



H.311: Những “chiếc cân” của bố cục.



H.312: Bố cục không cân đối.



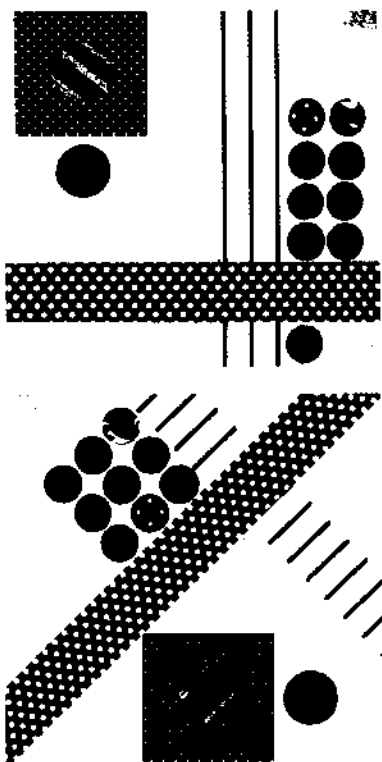
H.313: Bố cục cân đối lại như hình chiếc mũ nan.



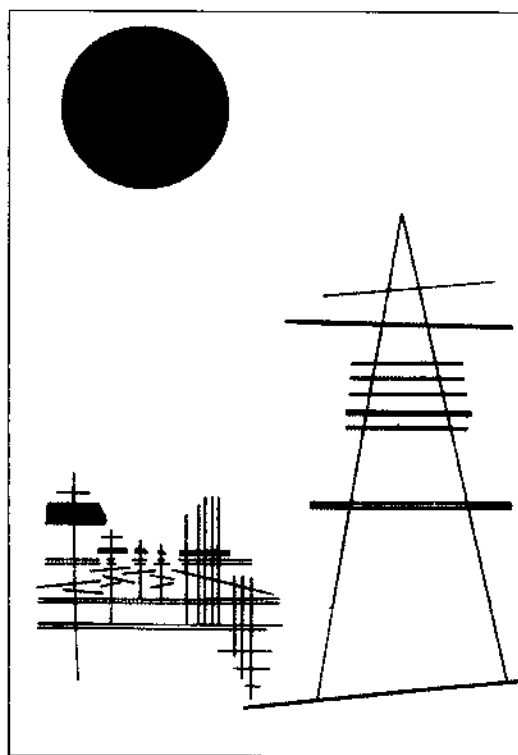
H.314: Bố cục 3 được thể hiện bằng ánh màu.

Trong hình 315, hình vẽ của Kan-din-xky (Vassily Kandinsky) cho thấy bức tranh cân đối giữa điểm đen tròn to với một cấu trúc gồm các nét mảnh, dàn trên một diện tích rộng hơn nhiều so với diện tích của chấm đen tròn. Chính sự sắp xếp vị trí các hình và đường nét trên tờ giấy đã mang đến cho mắt nhìn sự cân xứng, hài hòa về trọng lượng đường nét, đậm nhạt.

Trong bố cục của hình 316 và 317 gồm các hình dáng, đường nét giống nhau, nhưng sự sắp xếp vị trí của các hình và hướng đường nét không giống nhau, tạo ra hai bố cục khác nhau. Cả hai bố cục này đều mang tới mắt nhìn sự cân xứng về trọng lượng hình và màu.



H.316: Sự sắp xếp những mảng giấy màu cân xứng trong một bố cục.



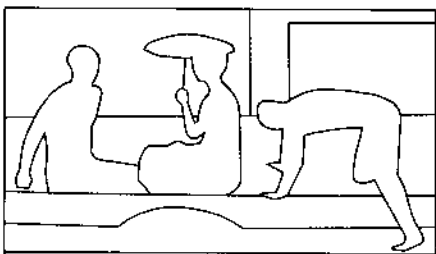
H.315: Vassily Kandinsky. Những nét mảnh cân bằng với sức nặng của điểm tròn.



H.318. Cảnh chung của công trình kiến trúc thuộc giáo đường Tháp nghiêng và khu nhà nữa tột của Duomo de Pisa



H.319. Claude Monet, Cảnh đồng cây mỳ nhai, 1890, 61 x 96,5cm, tranh sơn dầu.



H.320. Giuseppe Capogrossi, Xuất phát cuộc du thuyền. Phía trên là hình sơ đồ bằng nét bức tranh.

c. Nhịp điệu và bố cục

Một bố cục không phải chỉ cân đối về hình, nét mà phải đề cập đến nhịp điệu trong bố cục, ví dụ một bức tranh phong cảnh hoặc một công trình kiến trúc (hình 318), nhịp điệu của các dáng hình trong công trình phải được sắp xếp thay đổi đi. Một sự tương phản mang tính hài hòa, cân đối bởi sự xen kẽ giữa những đồ vật lớn và nhỏ, cao và thấp, động và tĩnh .v.v. Những sự tương phản thường gây chú ý cho người xem. Họa sĩ cần thu hút người xem bởi nghệ thuật sáng tạo ra sự tương phản độc đáo.

Trong hình 319, những dáng cây thẳng đứng thu hút sự chú ý của người xem. Xung quanh các cây thẳng là những cây mang dáng hình tròn hơn, chúng sắp xếp xen kẽ nhau giữa “thẳng” và “tròn” tạo thành nhịp điệu làm cho phong cảnh thay đổi, đẹp mắt. Hình 320, nhân vật ở giữa tạo ra điểm nhấn bởi chiếc ô đỏ thông qua sự tương phản giữa phần sáng và bóng tối của nó.

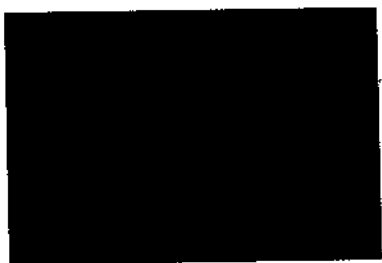
Trong hình 321 là một tranh tĩnh vật đơn giản. Cái chai trong bố cục tạo thành trục giữa, thẳng và cao, tương phản với hai quả tròn và thấp ở hai bên. Hình 322, bức tượng trừu tượng cũng mang một sự tương phản như sau: khối hình chữ nhật đen to và thẳng đối lập với hai miếng thạch cao trắng, nhỏ và mỏng.

Trong một tác phẩm, vị trí các mảng, hình, nét đặt ở đâu trên giấy (toàn) cần được cân nhắc kỹ để làm thuận mắt người xem.

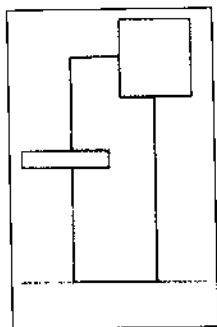
d. Nghệ sĩ và bố cục

Nhiều họa sĩ luôn luôn tìm tòi để sáng tạo ra những bố cục cân xứng về hình, đậm nhạt và đường nét.

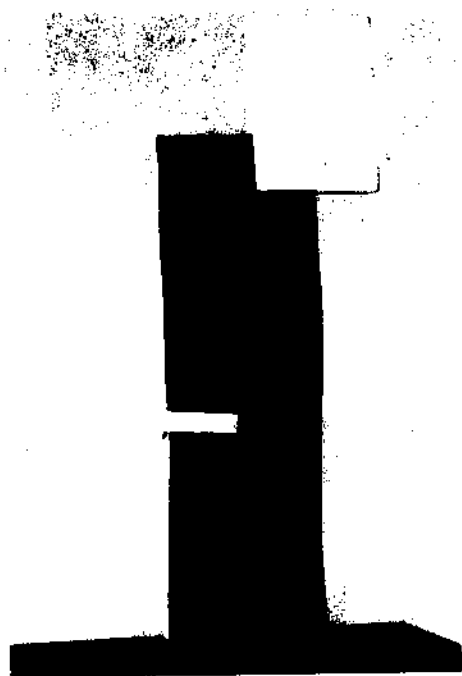
Hình 323, Ra-pha-en (Raphael) giới thiệu cho người xem một bức tranh thờ lớn. Ở đây tác giả diễn đạt những trọng lượng hình đối xứng qua trục giữa tranh (xem sơ đồ nét ở hình 324).



H.321: Nicolas de Staël. Tĩnh vật.



H.322b: Sơ đồ bức tượng ở hình 322.



H.322: Lucio Fontana. Trừu tượng.

Trong bức tranh của Xơ-rát (Georgy Seurat) (hình 325), trọng lượng của hình nhân vật được đặt phía góc phải tranh, nhưng được cân đối lại bởi bờ sông và hai bụi cây hai bên.



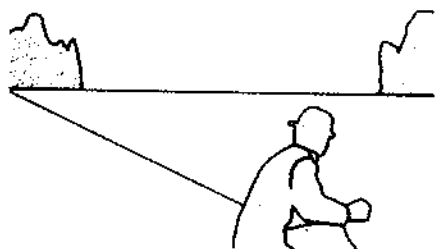
H.323: Raphael. Đốt mẹ, 1512, 301 x 198cm, tranh sơn dầu trên gỗ.



H.324: Sơ đồ bố cục tranh của Raphael.



H.325. Georges Seurat, Bên bờ sông 1883.



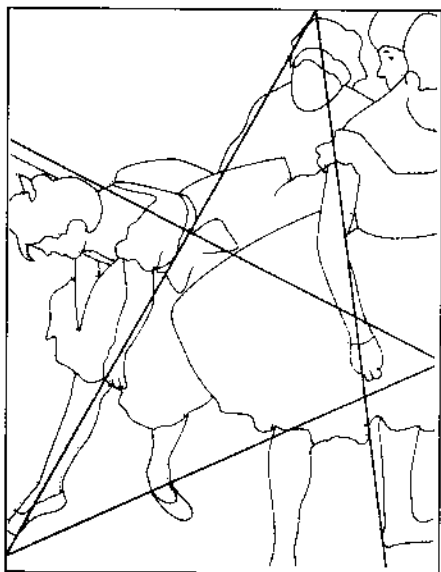
H.325b: Sơ đồ bố cục tranh của Georges Seurat.

Chúng ta nhận thấy trong tranh của Đờ-ga (Edgar Degas) (hình 326) một sự cân đối “động”, các mảng hình màu đen hỗ trợ cho sự cân bằng trọng lượng trong tranh (hình 327).

Ở tranh trừu tượng của Theo Van Doesburg (hình 328), những yếu tố rất đơn giản được sử dụng để tạo nên sự cân đối giữa dáng hình và màu. Hai nét đen tạo thành góc vuông phía bên trái đã kéo lại sự cân bằng về màu và đậm nhạt cho hải ô vuông đen và tím than bên phải tranh.



H.326: Edgar Degas, Kiểm tra múa, tranh phấn màu.



H.327: Sơ đồ chỉ ra sự cân bằng của tranh kiểm tra múa của Degas.



H.328: Theo Van Doesburg, Bố cục đồng thời, 1929 - 1930, sơn dầu.

Chương VII:

MÀU SẮC

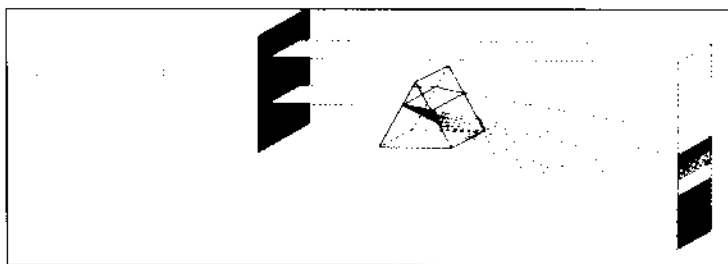
Vạn vật trên trái đất, trong vũ trụ khi có ánh sáng chiếu vào sẽ có màu sắc. Màu sắc khác nhau mang đến cho con người những cảm xúc khác nhau.

1. ÁNH SÁNG VÀ MÀU SẮC

Nhờ có ánh sáng mà mắt chúng ta tiếp nhận được hình dạng và màu sắc của thế giới tự nhiên. Ánh sáng là các quang tử (photon) lan truyền trong không gian theo dạng sóng, với những bước sóng khác nhau. Ánh sáng tác động đến vật thể, vật thể hấp thụ hoặc phản xạ lại, rồi kích thích vào cơ quan thị giác trở thành những tín hiệu truyền về bộ não. Tại trung tâm thị giác của não, những tín hiệu được tổng hợp lại cho ta cảm giác về màu.

Con người nhìn được các đồ vật có màu sắc khác nhau là do chúng có sự hấp thụ và phản xạ khác nhau đối với sóng ánh sáng. Một vật có màu đen hay trắng là do nó hấp thụ hoặc phản xạ lại toàn bộ các tia sáng. Một vật có màu đỏ là do nó hút hết các loại tia sáng khác và chỉ hắt trả lại các tia sáng có bước sóng tương ứng với màu đỏ.

Năm 1672, Niu- tơn (Isaac Newton) đã làm thí nghiệm phân giải ánh sáng mặt trời qua lăng kính và thấy được một dải quang phổ gồm đỏ, da cam, vàng, lục, lam, chàm, tím (hình 328).

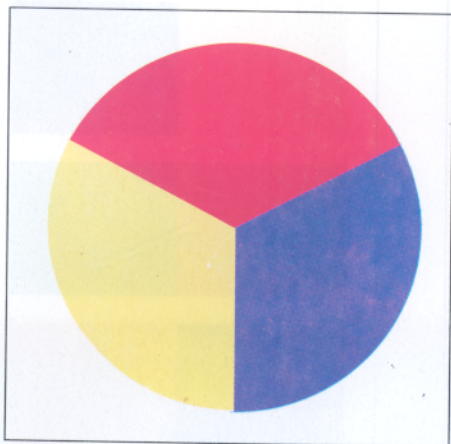


H.328: Sơ đồ phân tích ánh sáng mặt trời qua lăng kính sẽ được 7 sắc cầu vồng.

Đầu thế kỷ 20, Anh-xtanh (Einstein) tổng hợp lý thuyết về ánh sáng của nhiều nhà khoa học và rút ra kết luận. Bước sóng của các quang tử chế định màu sắc của ánh sáng mà mắt thường nhìn thấy được. Bước sóng ngắn tương ứng với màu tím, lam. Thực tế, ánh sáng mặt trời còn bao gồm nhiều loại sóng điện từ khác. (Các tia hồng ngoại và tia cực tím.v.v...), nhưng các tế bào thị giác trong mắt ta chỉ có khả năng cảm ứng với những màu trong quang phổ, do đó chỉ nhận biết được 7 màu ánh sáng mà thôi.

a. Khái niệm cơ bản về màu sắc

Theo lý thuyết của Niu-ớtơn, khi phân giải quang phổ ánh sáng mặt trời, ta có 7 sắc cầu vồng: đỏ, cam, vàng, lục, lam, chàm, tím, trong đó người ta rút ra ba màu cơ bản: đỏ, vàng, lam (hình 329). Màu lam có khi còn được gọi là màu cô - ban, xanh lơ hoặc xanh da trời. Màu cơ bản còn được gọi là màu gốc. Từ các màu cơ bản có thể pha ra vô số các màu khác. Các màu trong vòng tròn màu cơ bản và những màu phát triển từ chúng là màu hữu sắc (hình 330). Màu đen, màu trắng và màu xám (pha từ đen và trắng) là màu vô sắc.



H.329: 3 màu cơ bản



H.330: Vòng màu hữu sắc.

b. Màu nóng, màu lạnh

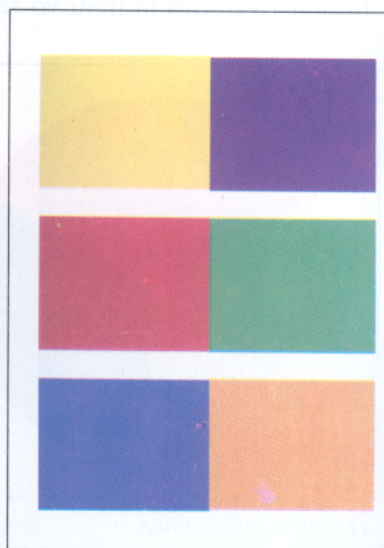
Theo thói quen thị giác, màu nóng là màu có sắc đỏ, cam vàng; màu lạnh là màu lục, chàm, tím. Thực tế, muốn biết màu lạnh hay nóng phải có từ hai màu trở lên để so sánh (hình 331). Trong những màu nóng có màu nóng hơn, trong màu lạnh cũng có màu lạnh hơn .v.v... Khi có ánh sáng chiếu vào, độ nóng lạnh của màu sắc cũng thay đổi theo cường độ của ánh sáng.

c. Màu bổ túc

Trong bảng vòng tròn màu của màu sắc, các màu đối diện nhau qua tâm hình tròn là màu bổ túc cho nhau, ví dụ màu tím đối diện với màu vàng là màu bổ túc của màu vàng hoặc ngược lại, màu da cam đối diện với xanh lam là màu bổ túc của xanh lam hoặc ngược lại. Những màu bổ túc cho nhau đặt cạnh nhau làm tăng cường độ của màu sắc và tôn nhau lên (hình 332).



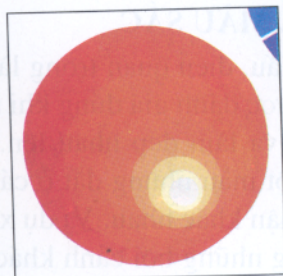
H.331: Màu nóng và màu lạnh từ sáng tới tối.



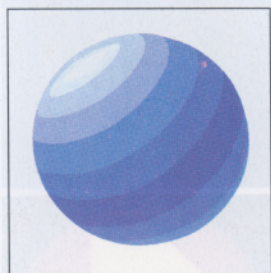
H.332: Từng cặp màu bổ túc.



H.333: Mỗi màu của vòng màu có thể được sáng lên với trắng hoặc đậm lên với đen.



H.334: Một hình tròn được tô màu theo các sắc thái đỏ từ đậm đến sáng, vật này đưa tới mắt nhìn cảm giác sâu hút.



H.335: Mỗi hình tròn được tô màu theo sắc thái xanh từ nhạt đến đậm, rồi lại chuyển dần sang nhạt sẽ cho cảm giác nổi khối tròn.



H.336: Hai hình ảnh minh họa cho sự xen kẽ chuyển dần sắc thái của màu sắc và sự tương phản đậm nhạt.

d. Sự tăng giảm đậm nhạt của một màu (tông màu)

Mỗi một màu có thể làm nhạt hoặc sáng lên nếu pha với màu trắng. Ngược lại màu ấy sẽ đậm hoặc tối đi nếu pha với đen.

Độ sáng hơn hay độ tối hơn của một màu phụ thuộc vào tỷ lệ giữa màu đó pha với trắng hoặc đen.

Hình 333 giới thiệu các màu được chuyển dần từ sáng đến tối.

Những màu được gộp lại bằng cách sắp xếp từ sáng tới tối hoặc từ tối tới sáng sẽ tạo thành khối nổi (hình 334 và 335).

Quan sát hình 336 chúng ta thấy, nghệ sĩ đã áp dụng chuyển sắc thái màu từ đậm tới sáng và ngược lại nhằm tạo chiều sâu không gian. Độ trắng và đen của hai nhân vật tương phản đậm nhạt với nền tranh làm nổi rõ nhân vật.

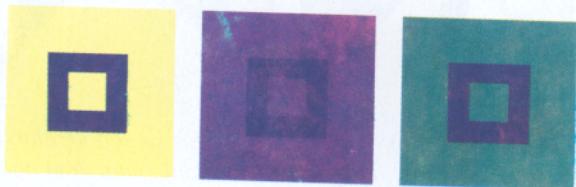
2. ĐẶC TÍNH CỦA MÀU SẮC

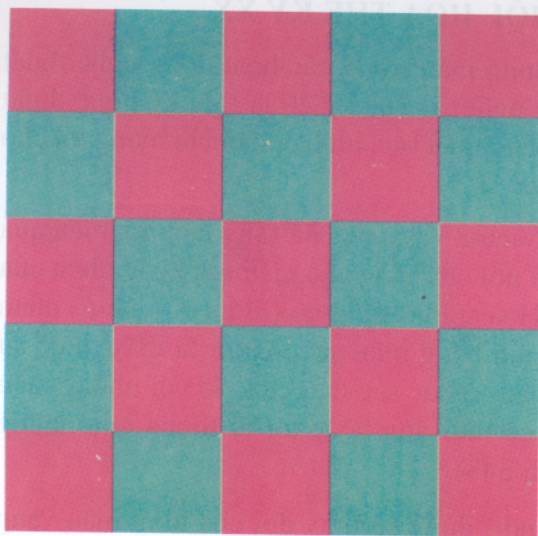
Không có màu nào xấu, điều quan trọng là chúng ta biết sắp đặt nó ở đâu. Vẻ đẹp của màu được đánh giá đúng khi nó đứng cạnh những màu làm chúng tôn nhau lên và làm đẹp nhau lên. Màu sắc luôn luôn ảnh hưởng lẫn nhau, cùng một màu nhưng đặt ở các vị trí khác nhau sẽ cho người xem những cảm nhận khác nhau. Ví dụ xem hình 337 ta thấy màu xanh và đỏ được đặt trong những bối cảnh khác nhau, chức năng của nó cũng khác nhau. Hình 338 cùng là hình vuông tím nhưng đặt vào các hình vuông màu khác nhau sẽ cho những hiệu quả khác nhau.



H.337: Robert Indiana,
Từ số 0 đến số 9, 1968,
trích đoạn.

H.338: Johannes Itten,
ví dụ về độ đậm nhạt
liên quan tới sắc màu
đứng cạnh.



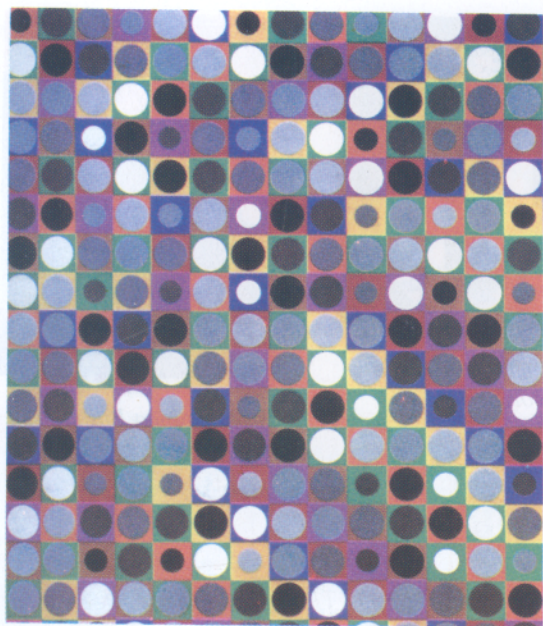


H.339: Màu bổ túc (đỏ và xanh lá cây).

3. HIỆU QUẢ CỦA SỰ TƯƠNG PHẢN

Những màu tương phản: màu sáng và tối, hoặc hai màu bổ túc đặt kề nhau sẽ tạo ra những hiệu quả đặc biệt (hình 339).

Những màu sáng cho cảm giác gần người xem hơn, những màu lạnh và tối có vẻ xa người xem.



H.340: Victor Vasarely, Sự nhiễu động của màu.

Trong hình 340, những chấm màu sáng nhất và tối nhất nổi bật, đó là những chấm trắng và đen đặt trên nền tương phản mạnh về đậm nhạt. Những chấm màu đặt trên một màu nền cùng có độ đậm nhạt thì gần như bị lẫn vào nền.

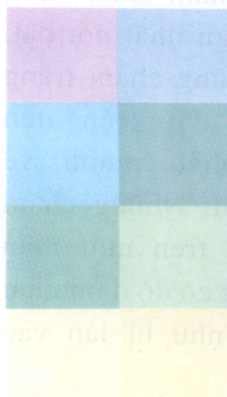
Hình 341 giới thiệu những hình vuông có sắc thái màu khác nhau nhưng độ đậm nhạt gần nhau tạo ra một tông màu đều đều không làm nổi bật một hình vuông nào.

4. MÀU SẮC TRONG HỘI HỌA THẾ KỶ XX

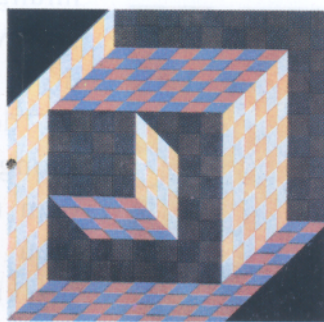
Từ trước tới nay việc sử dụng màu trong các hoạt động nghệ thuật là công việc tất yếu của người nghệ sĩ. Thế kỷ 20 là thời kỳ nghệ thuật không ngừng tập trung mô tả bằng màu sắc, hình ảnh nhằm mang tới cho người xem sự sáng tạo của nghệ sĩ.

Trong hình 342, Vích-to (Victor Vasarely) đã sáng tạo một hiệu quả không gian ba chiều rất sâu và nổi chỉ bằng các màu sắc khác nhau của hình vuông và hình tam giác. Họa sĩ Phờ-răng-cô (Franco Bulletti) nhận thấy, qua nghiên cứu không gian bằng màu sắc, người ta thấy được sự hài hòa, cân đối giữa những màu và các sắc thái của. So với những màu nguyên chất, sắc thái của nó có thể sáng hoặc tối đi thông qua những hình trừu tượng đơn giản (hình 343).

Mo-ran-di (Giorgio Morandi) dùng sự thay đổi của tông màu vàng qua sắc độ sáng tối rõ rệt để cho người xem thấy không gian ba chiều nổi bật trong tranh (hình 344).



H.341: Màu khác nhau, nhưng cùng đồng điệu gần như một độ đậm.



H.342: Victor Vasarely, Không gian lập phương.



H.343: Franco Bulletti, Sự tràn ra không gian của màu đỏ và xanh lơ, 1971.



H.344: Tĩnh vật cây xương rồng



H.346: Pablo Picasso, Ông già và anh thanh niên, 1902, sơn dầu.

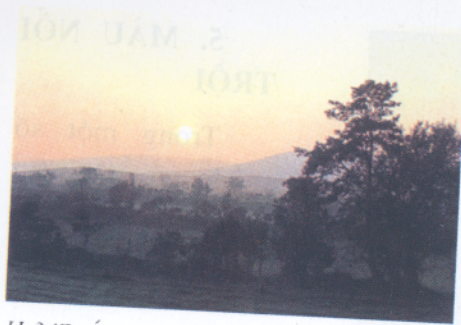


H.345: Giulio da Milano, Bữa ăn nhẹ, 1980, tranh sơn dầu.

5. MÀU NỔI TRỘI

Trong một số tranh, có một màu nổi trội nhất so với các màu khác. Trước khi bắt đầu tác phẩm, một họa sĩ giỏi thường chọn sắc điệu mà anh ta muốn vẽ. Ví dụ màu đỏ nổi trội nhất trong hình 345, ở đây nghệ sĩ đã chọn màu đỏ đậm nhất đặt ở nền tranh, màu đỏ sáng hơn đặt ở bàn ăn. Các màu đỏ cam được dùng cho các loại quả.

Trong thời kỳ “xanh”, Pi-cát-xô (Picasso) đã vẽ những bức tranh xung quanh các sắc thái, lúc đó Picasso khai thác triệt để công năng của màu xanh trong các tác phẩm.



H.347: Ánh sáng đỏ của buổi bình minh.



H.348: Mặt trời lặn trên biển.

6. MÀU SẮC TRONG THIÊN NHIÊN

Buổi trưa, mặt trời đứng thẳng trên đầu, phong cảnh thiên nhiên được chiếu sáng “trắng” ra. Khi mặt trời lên hoặc khi mặt trời xuống, bầu trời nhuộm màu đỏ, chính sắc màu này đã mang tới bao cảm hứng cho các nhà thơ và nghệ sĩ (hình 347, 348).

Khi bầu trời có sắc đỏ, vạn vật trở nên đỏ theo bởi chúng như được nhuộm một luồng ánh sáng đỏ. Chúng ta hãy thử quan sát cảnh chiều tà lúc mặt trời đang lặn ở phía bờ biển bên kia hoặc khi mặt trời đang mọc trên một dãy núi. Đặc biệt bầu trời sẽ không còn là xanh mà trở thành màu da cam hoặc tím đỏ.

7. ÁNH SÁNG VÀ MÀU SẮC TRONG PHONG CẢNH

Ba hình ảnh minh họa ở trang bên (hình 349) được vẽ bằng màu bột nhằm mô tả ba trạng thái màu của một phong cảnh khi ánh sáng ban ngày chiếu vào ở ba thời điểm khác nhau.

Ở hình thứ nhất (a), khi ánh



a



b



c

H.349: Một phong cảnh trong ngày nhưng ở ba thời điểm khác nhau có màu sắc khác nhau (tranh bột màu).

sáng bình minh tỏa xuống phong cảnh, ngôi nhà như có màu hồng nhạt, cây cối xanh mát.

Ở hình hai (b), khi ánh sáng buổi trưa chiếu vào, phong cảnh sáng trắng ra, cây cối vàng rực lên.

Ở hình ba (c), khi ánh sáng hoàng hôn chiếu vào, cảnh vật như nóng lên, nhuộm một màu cam.

8. MÀU SẮC CỦA NHỮNG MÙA

Màu sắc thiên nhiên thay đổi theo mùa. Màu xanh non của những chiếc lá mới thay vào mùa xuân, rồi màu xanh ấy dần dần trở nên xanh biếc vào mùa hè. Tới mùa thu, hầu hết những chiếc lá trở nên vàng và có màu ấm hơn.

Trên thế giới, sự phân bố địa lý và khí hậu của các nước không giống nhau, màu sắc đặc thù của các mùa ở nhiều nơi cũng không giống nhau. Người nghệ sĩ cần phải quan sát và tìm ra những điểm độc đáo riêng cho các mùa mình định vẽ.



H.350: Mùa xuân trong khu rừng ở vùng ôn đới.



H.351: Màu lá cây đặc biệt trong mùa thu.



H.352: Vào mùa thu ở vùng Bắc Mỹ, Những chiếc lá vàng, đỏ rụng xuống cỏ tạo thành màu rất đẹp.



H.353: Cây phủ tuyết trắng vào mùa đông ở Canada.



H.354: Rừng cây phủ tuyết trắng.



H.355: Ảnh phong cảnh núi nhìn theo phối cảnh.

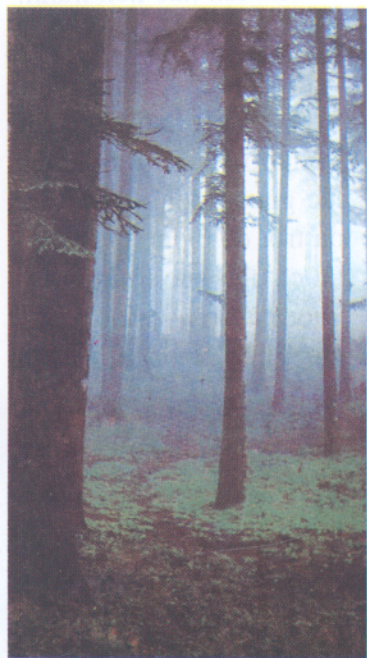
9. MÀU SẮC KHI Ở GẦN VÀ Ở XA

Khi ngắm phong cảnh, chúng ta nhận thấy: những hình và màu ở xa mắt sẽ khó phân biệt hơn những hình và màu gần mắt ta. Màu của các đồ vật càng xa mắt, độ căng màu càng giảm làm nó nhạt hơn so với các lớp cảnh ở gần mắt người quan sát.

Hình 355 giới thiệu một loạt đỉnh núi, gần và xa. Màu núi gần đậm đà và rõ nét. Các núi càng xa càng nhạt. Lớp núi sau cùng nhạt lẫn cả vào màu nền.



H.356: Lá cây càng rõ hoặc càng đậm theo ánh sáng.



H.357: Rừng cây ngày sương mù.

Hình 356 và hình 357 cũng cho thấy kết quả như trên đối với màu các thân cây và lá cây.

Nghệ sĩ cần nắm được quy luật trên để diễn tả hiệu quả không gian trong tác phẩm của mình.

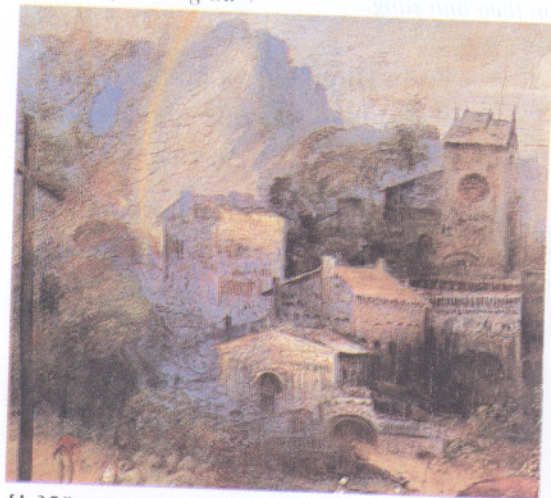
10. MÀU SẮC TRONG MỘT SỐ TRANH PHONG CẢNH CỦA CÁC NGHỆ SĨ LỚN

Việc sử dụng màu sắc để miêu tả hiệu quả chiều sâu không gian trong tác phẩm đã được áp dụng từ thời cổ xưa.



H.358: Léonard de Vinci, chi tiết nền của tranh “Đức mẹ ở hang đá”.

Lê-ô-na-đờ Vành-xi (Léonard de Vinci) đã đưa một số phong cảnh vào làm nền trong tác phẩm, ví dụ bức: “Đức mẹ ở hang đá” được dùng cảnh núi non làm nền, nhằm tạo chiều sâu và không khí của tranh (hình 358). Những mảng màu tương phản giữa trắng vàng và nâu gọi lên ánh sáng ban ngày, nổi bật đường viền rõ nét và những đường viền lẩn đi, có chỗ lẫn vào nền tranh.



H.359: Raphael, trích đoạn tranh “Đức mẹ Foligno”.

Trong hình 359, là trích đoạn phong cảnh trong bức tranh “Đức mẹ Foligno” của Ra-pha-en, tác giả sử dụng màu xanh da trời để diễn tả cảnh xa, tất cả như bao trùm từ trời xuống cảnh vật tạo nên một không gian xa vời vợi.

Đối với hội họa thế kỷ XIX, phần lớn các nghệ sĩ lấy đề tài thiên nhiên là chủ đạo. Việc quan sát thiên nhiên, diễn tả thiên nhiên qua nhiều sắc thái là tiêu chí của bao họa sĩ thời đó. Mô-nê (Claude Monet) không lưỡng lự tả mưa, tả sắc hồng của bình minh, tả bóng tối của tuyết, ông còn vẽ cùng một cảnh nhưng ở các thời điểm khác nhau trong ngày. Phong cảnh Monet vẽ ở hình 360 cho



H.360: Claude Monet, Chim ác là, 1868 - 1869, sơn dầu.



H.361: Vincent Van Gogh, Cánh đồng lúa mì ở Arles, 1888, 73 x 54cm, sơn dầu.



H.362: Claude Monet, Ấn tượng mặt trời mọc, 1872, tranh sơn dầu.

người xem thấy một không khí của buổi sáng mùa đông đầy tuyết phủ. Con chim đen và những nét nhấn đen làm nổi rõ hơn những tia nắng yếu ớt giữa mùa đông.

Trong hình 361, màu vàng của cánh đồng lúa mì ở ngoại thành đập ngay vào mắt người xem. Các cảnh xa mang sắc thái xanh lơ tạo chiều sâu cho tác phẩm. Đây chính là một trong những hiệu quả mà Van Gogh thành công.

Lịch sử mỹ thuật thế giới đã để lại biết bao tác phẩm nổi tiếng diễn tả cảnh bình minh, hoàng hôn hoặc các cảnh chiều tà.

Bức tranh nổi tiếng “Ấn tượng mặt trời mọc” của Mô-nê diễn tả hình ảnh một bến cảng trong sương mù buổi sáng với những chiếc thuyền gần xa. Ở đây người xem cảm nhận được thứ ánh sáng yếu ớt của buổi sáng sớm bình minh đang lan tỏa dần.

Trong tranh, tác giả dùng màu ghi và màu xanh lơ pha trắng tạo chiều sâu. Hình mặt trời đỏ xuất hiện ở phía xa. Bóng của mặt trời được tả bởi những nét đỏ cam ở dưới nước (hình 362).

Một ví dụ ở hình 363 cho người xem thấy những màu sắc mờ nhạt tạo cho cảnh xa dần hòa vào nền trời.

Bức tranh “Đàn cừu trong buổi bình minh” (hình 364) của Ga-ơ-ta-nô (Gaetano Previati), người xem thấy người và vật như nhuộm ánh nắng ấm áp của buổi bình minh.

Đối với An-đrê (André Derain), ông dùng kỹ thuật mới, táo bạo bởi cách sử dụng những màu nguyên chất và tương phản để diễn tả không gian trời đất, sông nước (hình 365).



H.363: Antonio Fontanesi, Phong cảnh tháng 4, 1867, sơn dầu.



H.365: André Derain, Phong cảnh ở Charing Cross Bridge, 1905 - 1906, 80,5 x 100,5cm.



H.364: Gaetano Previati, Đàn cừu trong buổi bình minh, 1910, sơn dầu.

11. MÀU SẮC NHƯ DẤU HIỆU THỊ GIÁC

Hàng nghìn năm nay, thế giới động vật đã có một hệ thống giao tiếp mang những mật mã đặc biệt để sinh tồn. Màu sắc của các con vật vừa làm nó hòa vào môi trường thiên nhiên, vừa là dấu hiệu hoặc thông điệp để nhận biết giữa các loài vật với nhau.

a. Thông điệp trong thế giới tự nhiên

Màu vàng và đỏ là những dấu hiệu có hiệu lực: tự vệ, lời cảnh báo hoặc để quyến rũ. Những cặp mắt của động vật ăn mồi về đêm sáng rực trong đêm như những chiếc đèn nhỏ (hình 366). Màu vàng của con rắn ở hình 367 chỉ ra nó có nọc độc.

Một số con côn trùng ăn mồi rất nguy hiểm có màu vàng hoặc đỏ (hình 368) và rất nhiều loại ếch nhái sử dụng màu để tạo khoảng cách với kẻ thù (hình 369).



H.366: Con mắt của chim ăn đêm.



H.367: Những băng màu vàng của rắn có nọc độc.



H.368: Màu đỏ của con sâu làm cho kẻ thù không ăn được nó.



H.369: “Chú ý tôi có nọc độc”, con ếch kia như đang nói với ai đang nhìn nó.

b. Dấu hiệu gọi mời

Màu đỏ thường xuyên là dấu hiệu mời gọi, ví dụ màu đỏ của họng những con chim non đang há to thu hút, mời gọi cha mẹ chim phải nuôi chúng (hình 370).

Một số màu lông, mỏ của các loài chim, mặt của loài khỉ dười như cũng là những dấu hiệu gọi mời của giới tính (hình 371 và 372).

Ví dụ có một con chim biết bạn tình thích màu xanh lơ, để thu hút bạn tình, nó đã tha nhiều đồ vật màu xanh lơ ở trong và xung quanh tổ (hình 373).



H.370: “Chúng con đói”
tiếng kêu của bảy chim con
trong tổ.



H.371: Mỏ của con chim tu căng phủ những sắc
màu của bảy sắc cầu vồng.



H.372: Những
con khỉ dười có
màu mặt để
phân biệt giới
tính.



H.373: Con chim làm tổ gần
những đồ vật màu xanh lơ và
trang hoàng tổ cũng có màu
xanh lơ để thu hút bạn tình.

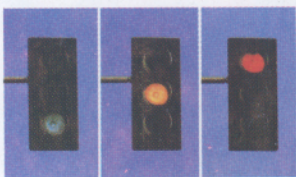
12. MÀU SẮC TRONG CUỘC SỐNG CON NGƯỜI

Màu sắc được con người sử dụng nhiều vô kể trong thực tiễn cuộc sống. Ví dụ khi qua các ngã tư, chúng ta luôn thấy các cột đèn có tín hiệu đỏ, vàng, xanh. Trên các con đường, chúng ta bắt gặp nhiều biển hiệu có màu, hình và ký hiệu khác nhau để nhận biết luật giao thông (hình 374 và 375). Các đồ vật luôn phủ lên mình một màu sắc để phân biệt với các đồ vật khác hoặc để nổi bật lên trong không gian. Vậy màu sắc làm con người dễ nhận thức, thu hút mắt nhìn và giúp con người dễ hiểu về đồ vật hoặc ý tưởng trong tác phẩm.

13. NHỮNG THÔNG điệp VỀ MÀU SẮC

Từ xưa tới nay, con người luôn sử dụng những thông điệp tượng trưng để bày tỏ những quan niệm và những tình cảm. Trong lĩnh vực này, màu sắc chiếm vai trò quan trọng để quy tắc hóa hoặc hệ thống hóa những thông điệp. Tuy nhiên, giá trị quy tắc hóa ở đây có thể được quốc tế hóa hoặc đặc thù hóa bởi mỗi nền văn hóa khác nhau.

Trong hình 376, một bộ lạc của người Ghi-nê Mới biểu lộ sự đau đớn của đám tang bằng cách phủ lên cơ thể một lớp bùn đất sét trắng.



H.374



H.375



H.376: Để bày tỏ nỗi đau trong đám tang của người Ghi - nê Mới.

Hình 377, một cô gái hóa trang khuôn mặt đỏ với các họa tiết chấm vàng, trắng nhằm thu hút sự chú ý của người cầu hôn. Ngày xưa, màu đỏ hay phẩm đỏ là màu của vua, là màu quý giá nhất, phục vụ tầng lớp trên của xã hội. Chúng ta nhìn thấy những bộ quần áo đỏ của tầng lớp quý tộc, những chiếc áo măng tô hoặc áo khoác đỏ rực của dòng họ nhà vua (hình 378).

Trong tất cả các nền văn hóa kể từ thời tiền sử, màu đỏ tượng trưng cho cuộc sống bởi nó là màu máu trong cơ thể của con người đang sống.



H.378: Bộ váy nhung đỏ của tầng lớp vua chúa thời xưa được dát vàng để trang trí.



H.377: Gương mặt cô gái trẻ trong bộ tộc nước Ghi Nê mới.

Chương VIII

ÁNH SÁNG VÀ BÓNG TỐI

Những cái gì có khối nổi bật được trên màu nền hoặc môi trường xung quanh là nhờ độ tương quan sáng tối hoặc nhờ đường viền tách biệt giữa chúng ra.

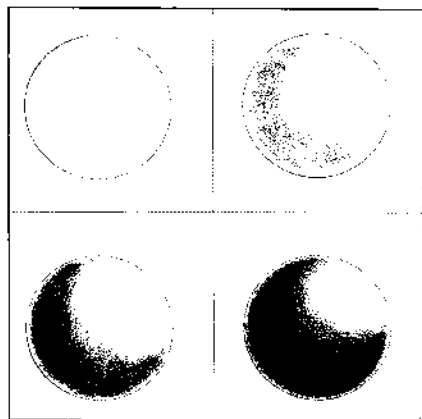
Ánh sáng chiếu vào bất cứ đồ vật nào đều tạo ra hai bóng tối. Đó là bóng chính của đồ vật trên nó (gọi là bóng chính), và bóng ngả của đồ vật xuống không gian xung quanh (gọi là bóng ngả hay bóng đổ).

Tất cả bóng của con người, đồ vật đều có hình hiện lên. Hình này dài ngắn, to nhỏ, mờ hay nhạt là do cường độ và vị trí của nguồn sáng chiếu vào nó quyết định (hình 380).

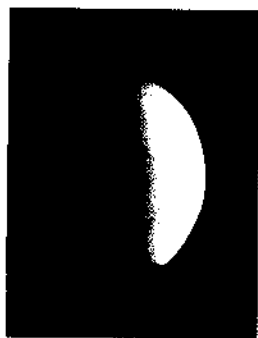
Trong hình 381, là bốn hình tròn có đường viền rõ nét. Lúc chưa đánh bóng thì đó chỉ là bốn đường tròn. Sau khi đã đánh bóng, dần dần hình tròn trở thành một khối cầu có độ nổi trong không gian.



H.380. Bóng do của người đi xe đạp.



H.381: Áp dụng kỹ thuật đánh bóng sáng tối một hình tròn, dần dần hình tròn có khối và trở thành hình cầu.



H.382: Mặt phẳng bị cong nên bóng đổ của quả trứng cũng cong theo.



H.383



Hình 382 cho chúng ta phân biệt rõ phần bóng chính và bóng đổ. Nhìn phần bóng đổ của một hình trứng, chúng ta biết được quả trứng đặt trên mặt nền không phẳng.

1. SÁNG TỐI

Một số hình ảnh sau đây chỉ ra độ sáng tối trên khuôn mặt liên quan đến việc nổi khối của nó.

Hình 383 và 384 chỉ ra nguồn sáng chiếu vào từ trái sang phải, vuông góc với mặt người. Do nguồn sáng như vậy đã tạo ra một đường viền khá rõ để tách giữa nửa sáng trắng và nửa tối đen làm nổi khối khuôn mặt lên.

Khi ánh sáng chiếu thẳng vào mặt trước nhân vật, độ sáng tràn phủ kín cả khuôn mặt, do vậy sự chênh lệch giữa độ sáng tối không rõ lắm. Để nổi được khối, cần phải nhận xét kỹ và nhấn lại một vài điểm đậm trên khuôn mặt (hình 385).



H.385

H.384

Nhờ ánh sáng chiếu vào khuôn mặt, các nét cử động của mắt mũi miệng hòa với bóng của những giác quan tạo ra sự biểu cảm rất hiệu quả trên gương mặt. Các nhà đạo diễn, quay phim đã sử dụng nguồn ánh sáng chiếu vào mặt hoặc cơ thể nhân vật để biểu lộ một cảm xúc hay cảm giác gì đấy (hình 386 và 387).

2. SÁNG TỐI TRONG TÁC PHẨM CỦA NHỮNG HỌA SĨ BẠC THẦY

Các họa sĩ bậc thầy từ xưa tới nay luôn dùng bút chì đen, mực nho và than để vẽ nghiên cứu người và cảnh vật trước khi thể hiện lên tác phẩm.

Hình 388 và 389 là những hình vẽ nghiên cứu của Léonard de Vinci. Bằng các nét chì đen rất mạnh, Léonard nghiên cứu những giác quan và bóng tối của khuôn mặt sao cho nổi khối bởi ánh sáng chiếu vào. Từ các hình vẽ nghiên cứu trên, họa sĩ đã diễn tả khuôn mặt thật của thiên thần trong tác phẩm (hình 390).



H.386



H.387



H.388: Léonard de Vinci. Nghiên cứu khuôn mặt Thiên vệ nữ trong hang đá.



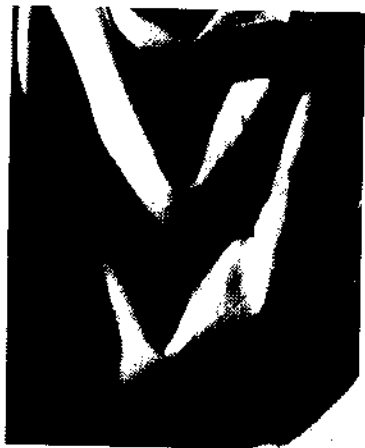
H.390: Chân dung nữ thần trong tác phẩm của Léonard de Vinci.



H.389: Léonard de Vinci. Nghiên cứu thánh Jean

Những nếp gấp quần áo, vải vóc trong tác phẩm cũng được các nghệ sĩ nghiên cứu kỹ lưỡng (hình 391 và 392).

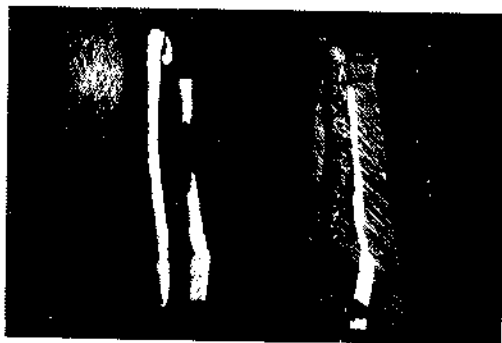
Ở hình 393, bức tranh tĩnh vật khắc kim loại của Gióc-giô (Giorgio Morandi) cho người xem thấy cách diễn tả chỉ bằng nét cũng tạo ra đậm nhạt làm nổi khối trong tranh. Độ sáng nhất của tranh là phần giấy trắng chưa lại. Độ trung gian gồm các nét đan vào nhau thưa hơn so với độ đậm. Các nét đen đan nhau càng sít nên tạo thành độ càng đậm.



H.391: Sáng tối của những nếp gấp vải.



H.392: Léonard de Vinci, Nghiên cứu độ sáng tối của những nếp vải.



H.393: Giorgio Morandi, Tĩnh vật, 1956.



H.394: Sơ đồ tranh của Caravage cho thấy nguồn gốc nguồn sáng.



H.395: Le Caravage, *Hướng của thánh Matthieu* 1599 - 1602, sơn dầu.



H.396

3. QUAN NIỆM VỀ ÁNH SÁNG VÀ BÓNG TỐI CỦA NHỮNG NGHỆ SĨ

Bức tranh nổi tiếng “*Hướng của thánh Matthieu*” được họa sĩ Lơ Ca-ra-va-zơ (Le Caravage) diễn tả thành công bởi độ sáng tối trên cơ thể và khuôn mặt các nhân vật. Ý nghĩa nổi bật trong tranh là nguồn sáng của vị thánh rọi chiếu tới nhân vật chính đang được mọi người quan tâm (hình 394 và 395).

Ở đây thánh Matthieu giơ tay ngang ngực, chỏ ngón tay vào mặt nhân vật đang cúi và hướng nguồn sáng từ trên cao, phía phải rọi xuống. Trong bóng tối, chúa chỉ ra một dáng long trọng, tay ông đưa ra sáng như gọi tông đồ của mình lại. Các thông điệp trên tranh được vận chuyển nhờ những đường hướng ánh sáng tinh tế kết hợp với hình dáng vững chắc của các nhân vật.

Trong bức “*Những người cưỡi ngựa trước khán đài*” của Đờ-ga (Edgar Degas) (hình 396) miêu tả ánh sáng mặt trời chiếu xuống cảnh chơi thể thao của giới thượng lưu. Ở đây tác giả nghiên cứu kỹ hình phối cảnh của những bóng người cưỡi ngựa đổ xuống sân trước khán đài. Chính hình và độ đậm của bóng đổ tả được ánh nắng chói chang của mặt trời.

Tranh của Đéc-by (Derby) ở hình 397 cho người xem thấy hiệu quả của nguồn sáng từ cây nến phát ra. Toàn bộ tranh như nằm trong không gian tối, trừ những phần cơ thể nhân vật được nguồn sáng chiếu vào. Hai gương mặt nổi khối bầu bĩnh bởi các vệt sáng tách rõ rệt với nền tranh rồi chuyển dần sang tối.

Hình 398 là bức chân dung tự họa của Răm-brăng (Rembrandt) gần như chìm vào bóng tối. Việc gọi chút ánh sáng ở mũi và nhấn đậm vài đặc điểm nhân vật đã cho người xem nhận ra chân dung tự họa của nghệ sĩ.

Những mảng sáng và tối cũng rất quan trọng đối với tranh phong cảnh. Khi chúng ta đi dạo trong thành phố hoặc ngoại ô, hãy quan sát và ghi chép những hình bóng chính và bóng đổ của đồ vật bởi chúng luôn thay đổi theo các thời điểm khác nhau trong ngày. Các bóng có thể dài ngắn tùy theo lúc mặt trời ở thấp hay cao. Gióc-giô-đờ- Si-ri-cô (Giorgio De Chirico) đã miêu tả thành công bóng đổ của những chiếc cột và tòa nhà trong một thành phố ở hình 399.



H399: Giorgio De Chirico;
Thành phố trừu tượng - Quảng
trường ở Ý, 1934; sơn dầu.



H.398: Rembrandt;
Tự họa, 1692; 22.5
x 18,6cm, sơn dầu.



H.397: Derby, Hãy ở đây, mèo thân yêu!
Thế kỷ XVIII, sơn dầu

Chương IX

TÌM HIỂU CÁC NHÂN VẬT TRONG TRANH

1. CHÂN DUNG

Loại hình tranh chân dung thường tả những đặc điểm cá nhân của nhân vật trên tác phẩm. Nhiều bức chân dung nổi tiếng trong lịch sử mỹ thuật mô tả các bậc giáo hoàng, các vị anh hùng trong chiến tranh, những người cha, bà mẹ, em bé, v.v. Có những bức chân dung chỉ tả trung thành với đặc điểm của nét mặt và cơ thể nhân vật. Cũng có bức chân dung biểu lộ quyền lực hoặc vai trò của nhân vật trong xã hội.

Cuối thời Trung cổ (Moyen âge) phát triển mạnh mẽ loại tranh chân dung bám sát đặc điểm thật của nhân vật. Thời đó các nhà quý tộc và thương gia giàu có thường đặt hàng các nghệ sĩ vẽ chân dung nhằm khuếch trương địa vị hoặc vẻ đẹp riêng của mình. Những bức chân dung ấy là tài liệu quý cho người xem thấy chính xác xã hội của con người trong các thế kỷ trước ra sao.

Hình 400 miêu tả một thương gia giàu có khoảng 34 tuổi. Những đồ vật xung quanh như sập để dẫm, cái cân, khăn trải bàn chứng tỏ nghề nghiệp của ông ta. Những bông hoa cắm chướng đỏ trong bình thủy tinh là ngôn ngữ của tình yêu. Có khả năng bức chân dung được vẽ nhân dịp lễ đính hôn của người đàn ông này.



H.400: Hans
Holbein le Jeune;
Chân dung thương
gia Georg Gisze;
1952, sơn dầu.



H.401: Anton Van Dyck;
Vợ Nicola Cattaneo; 1623,
246 x 173cm, sơn dầu.

Trong hình 401 họa sĩ vẽ một bà quý tộc ở Gie-nơ. Ánh mắt nhìn kiêu sa và kiểu cách cầm nhành hoa tỏ rõ bà ta biết giá trị của mình. Vị trí xã hội của nhân vật bộc lộ rõ qua bộ quần áo bằng nhung đen và hình ảnh cậu bé da đen đi sau cầm chiếc ô đỏ che cho bà.

2. GIỮ LẠI MỘT KHUÔN MẶT YÊU THÍCH

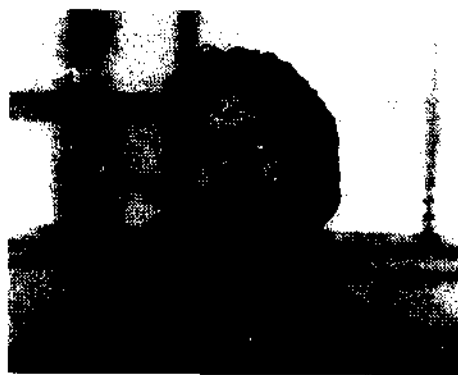
Vào thế kỷ XIX, người ta thường tặng nhau các bức chân dung của chính mình hoặc các bức chân dung của những người nổi tiếng, ví dụ: chân dung Marilyn Monroe, Lady Diana, Che Guevara (hình 402). Có rất nhiều tranh và ảnh chân dung được in thành bưu ảnh hoặc in trên áo, hay làm thành các huy hiệu nhỏ để đeo (hình 403).

3. NGÔN NGỮ CHÂN DUNG

Dáng điệu, cử chỉ khuôn mặt con người và động vật biểu lộ được cảm xúc. Riêng khuôn mặt biểu lộ rõ nét nhất các nỗi đau, niềm vui, nỗi sợ hãi, sự lo âu, v.v. của mỗi nhân vật.

a. Dáng điệu và cử chỉ

Hình 404 gồm những sơ đồ bằng nét tượng trưng cho những cảm xúc trên gương mặt một người. Khi nét thay đổi kéo theo trạng thái cảm xúc thay đổi. Những nét có hướng chạy chéo lên cao biểu lộ sự hài lòng, những nét ngang bằng biểu lộ sự bình tĩnh, những nét có hướng chạy chéo xuống biểu lộ nỗi đau.



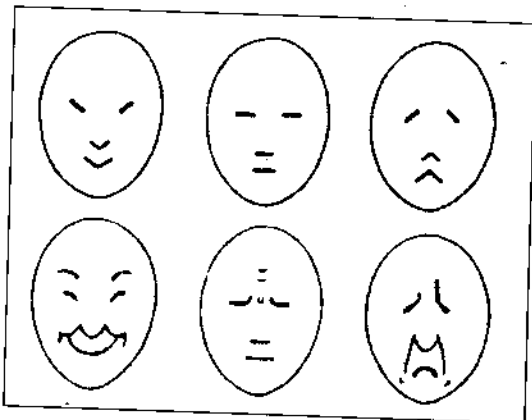
H.402: René Burri, Che Guevara. 1963, ảnh.



H.403: Vài huy hiệu chân dung.

Các hình minh họa ở hình 404b là chân dung một con tinh tinh và một người đàn ông với những trạng thái cảm xúc khác nhau. Qua hình ảnh, người xem thấy các nét trên khuôn mặt con tinh tinh và con người có biểu lộ cảm xúc khá giống nhau.

H.404: Sơ đồ những hình vẽ trạng thái tình cảm trên khuôn mặt song song với các hình nét tượng trưng của khuôn mặt.



H.405: Cười.



H.404b: So sánh những chân dung sẽ thấy các biểu lộ cảm xúc khá giống nhau trên khuôn mặt người và tinh tinh.

b. Biếm họa

Thời Phục Hưng người ta thích xem tướng qua khuôn mặt và vẻ ngoài của mỗi người. Trong hội họa có những bức tranh mang hàm ý đả kích hoặc gây cười, ở đây tác giả nhấn mạnh những đặc điểm nổi trội của nhân vật định vẽ bởi tác giả hiểu sâu sắc cá tính của nhân vật. Khi xem những hình ảnh đó chúng ta sẽ cảm nhận ngay được điều họa sĩ muốn nói.

Hình 406 là chân dung một bà nông dân già Hà Lan với cái mũi dài và thần sắc ngơ ngác thật thà.

Hình 407 là bức vẽ nghiên cứu một ông già rụng hết răng làm cái mồm không còn hở môi nữa. Các cơ mặt chảy xệ xuống làm chòm râu vênh hẳn lên.

Vào khoảng thế kỷ XVII - XVIII tranh biếm họa phát triển mạnh ở Ý trong các trào lưu vẽ tranh đả kích và gây cười. Các bức tranh này phóng đại một số đặc điểm của nhân vật như cho mũi to tướng lên, cái tai là lá bắp cải, khuôn mặt là một con vật, v.v... Đề tài tranh biếm họa thường là những nhân vật trên vũ đài chính trị, các nghệ sĩ nổi tiếng, các thói hư trong xã hội.



H.406: Pieter Bruegel. Bà nông dân, thế kỷ XVI.

H.407: Léonard de Vinci, Nét vẽ một ông mồm già, 1490 - 1495.



Trên thế giới có nhiều họa sĩ vẽ biếm họa nổi tiếng. Hô-nô-rê (Honoré Daumier) là một trong số các họa sĩ đó, ông đã để lại nhiều bức chân dung biếm họa trào phúng nhằm vạch ra những vấn đề tồn tại trong xã hội ông sống (hình 408).

4. NGÔN NGỮ CẢM XÚC

Trong hình 409 miêu tả diễn viên kịch câm biểu lộ những cử chỉ, điệu bộ khác nhau trên khuôn mặt. Hiện nay, xu hướng hình ảnh trong tranh truyện đều diễn tả các trạng thái, cảm xúc của nhân vật qua gương mặt và cơ thể. Điều này làm cho phần lời có thể rút ngắn đi còn rất cô đọng, nhưng người xem vẫn hiểu được nội dung câu chuyện.

Ở hình 410 và 411 trình bày lối biểu hiện cảm xúc qua hình. Người xem hình 410 thấy là một cô gái đang khóc, hai hàng nước mắt chảy xuống má. Khi chuyển sang xem hình 411 lại thấy tóc các cô gái dựng thẳng lên, mồm há ra, mắt mở to như ngạc nhiên nhìn. Các hình ảnh như thế sẽ đưa cảm xúc của người đọc hòa nhập vào trong truyện.



H.408:
Honoré
Daumie
r. Bệnh
năng.



H.409: Một diễn viên kịch câm biểu
lộ cảm xúc khác nhau trên khuôn mặt.



H.410:
Minh họa
trong tranh
truyện Nhật
Bản.

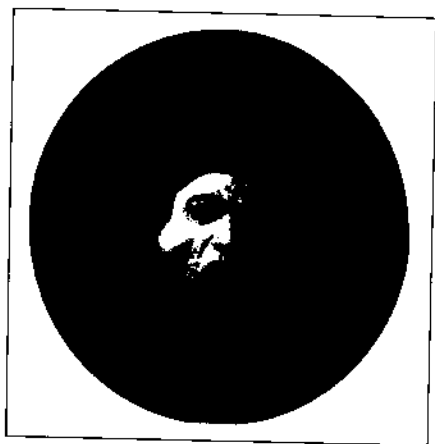


H.411: Minh họa trong tranh truyện Nhật Bản

Trong nghệ thuật, ngôn ngữ cảm xúc hiển nhiên làm mục đích để cho bao nhà nghiên cứu và bao nhà sáng tác tìm tòi khai thác. Vào thế kỷ XVII, Lơ Ca-ra-va-zơ (Le Caravage) đã diễn tả sự khiếp sợ của con người trong cái đầu một con sứa. Cái đầu này được tạo thành bởi nhiều con rắn bị thanh kiếm chặt đứt (hình 412).

Hội họa biểu hiện ở thế kỷ XX đặc biệt nhấn mạnh những cảm xúc của con người trong tác phẩm. Kollowitz đã mô tả sự thất vọng qua hình ảnh đôi tay đan chéo nhau xiết chặt lấy bộ mặt đau đớn (hình 413).

Bức tượng nổi tiếng của Rô-danh (Rodin) (hình 414) diễn tả một người đàn ông đang trầm tư suy nghĩ. Cả dáng người, bộ mặt toát lên nội tâm nhân vật.



H.412: Le Caravage, Đầu sứa, 1598 - 1599



H.413: Kollowitz, Thất vọng, mực tàu.



H.414:
Rodin,
Suy tư,
1880.
đồng.



H.415: Franz
Xaver, Sự kinh
tôn, 1778.



5. NGÔN NGỮ QUẢNG CÁO

Quảng cáo nhằm mục đích giới thiệu cho người tiêu dùng hiểu biết về sản phẩm mà người ta muốn bán, hoặc quảng bá về những hoạt động văn hóa, xã hội nhằm để tuyên truyền khuếch trương.

Có nhiều hình thức quảng cáo, nhưng đặc biệt hình ảnh không thể thiếu trong các loại hình quảng cáo. Những hình ảnh này thường cô đọng, tiêu biểu với màu sắc tươi, gây ấn mạnh hoặc chứa những ý tưởng độc đáo thu hút ngay trái tim và khối óc của mọi người. Tất cả những thông điệp quảng cáo gồm hai yếu tố chính: hình tượng và từ ngữ như “khẩu hiệu” ăn khớp với hình ảnh.

a. Thông tin và giá trị hệ thống thông tin

Quảng cáo thường thông báo cho chúng ta những đặc thù của một sản phẩm hoặc một hoạt động nào đó có giá trị đặc trưng và lý tưởng.

Người làm quảng cáo cho một sản phẩm thương mại luôn gắn giá trị sản phẩm với người tiêu dùng, đồng nhất chúng với một sống, và sự quyến rũ khách hàng bởi công năng và điểm mạnh của sản phẩm, v.v...

b. Hình ảnh điển hình hóa

Sự truyền đạt quảng cáo nhấn mạnh vào một hình ảnh điển hình là rất hiệu quả, nhất là đối với phụ nữ bởi khách hàng nữ thích những thông điệp chải chuốt, gây hứng thú, làm vui và chứa hình ảnh đẹp.

Trong thông điệp gửi tới nam khách hàng, hình ảnh cơ thể các thiếu nữ quyến rũ kèm sản phẩm mời chào người mua (hình 417) luôn cuốn hút đáng mảy râu.



H.416: Quảng cáo ở thế kỷ XIX nói về sản phẩm quần áo phụ nữ lúc bấy giờ, nó vừa đẹp vừa thuận tiện hơn nhiều loại váy và có thể đi xe đạp được.

Đối với hình ảnh trẻ con, tuy không phải là khách hàng trực tiếp mua, nhưng người làm quảng cáo phải đưa ra được những hình ảnh thu hút trẻ và cha mẹ chúng (hình 418).

Hình ảnh cơ thể đàn ông đưa vào quảng cáo là khá mới, nhất là trong các quảng cáo quần áo bò (jean) hoặc những loại quần áo lót và xe hơi (hình 419).

Một con rối nổi tiếng trong phim hay một diễn viên cũng có thể phục vụ tốt cho một thông điệp quảng cáo (hình 420).



H.418: Oliviero Toscani, hình ảnh trẻ em trong quảng cáo sản phẩm của Benetton.



H.420: Quảng cáo cho nước ngọt Ferrarelle.

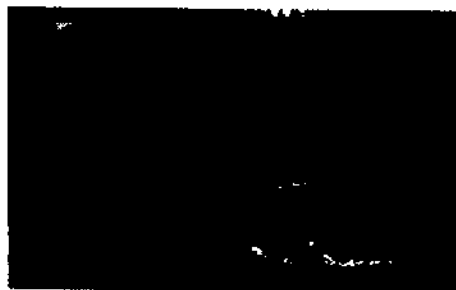


H.419: David của Michel Ange mặc quần bò Levi's.

Những năm gần đây, nhờ nhiều quảng cáo tiên phong của một số nghệ sĩ, nội dung và hình thức quảng cáo đã được vận động phát triển. Ví dụ nghệ sĩ Tô-xca-ni (Oliviero Toscani) đã sử dụng những mật mã thị giác theo hướng mới để thu hút mọi người trong cuộc sống thực tế. Tô-xca-ni đã thay thế những hình ảnh dễ chịu, nhẹ nhàng của quảng cáo truyền thống bằng những hình ảnh “gai mắt” và va đập mạnh với xã hội, chứng minh giá trị thực tế của chính nó, đối lập hẳn với quảng cáo thường thấy. (hình 421, 422, 443, 424)



H.421: Ô nhiễm môi trường ở vịnh Ba - Tư, 1991, quảng cáo của O. Toscani cho hãng Benetton.



H.422: Bạo lực ô tô cháy ở Xin - Xin (Ý). Quảng cáo của O. Toscani cho hãng Benetton



H.423: Quảng cáo hiện đại của những trang vàng. Đây là những địa chỉ internet được chỉ ra trong tương lai người sử dụng.



H.424: Vị thần của những chuyện hoang tưởng phát ra từ cây đèn thần của A - la - danh đã được ví như một sản phẩm “tài tình và có ích”.

Hình 425 là một quảng cáo cách đây rất lâu về sản phẩm bút bi. Bằng hình ảnh và các dòng chữ, người xem thấy hết công năng của bút bi qua thông tin quảng cáo. Hình ảnh ăn khớp với nội dung các dòng chữ nhằm đưa ra giá trị chất lượng của bút bi. Từ “Grinta” như chữ vừa được viết ra bởi chiếc bút ở phía trên, đó cũng là tên hãng bút. Hình chiếc bút được ví như cái mũi và cái miệng trên khuôn mặt người, nó sẽ tồn tại mãi với thời gian. Những dòng chữ cũng mang nội dung đó.

Vậy chúng ta có thể nói: một hình ảnh quảng cáo nhằm gửi tới người xem những hiệu quả lớn nhất với những phương pháp đơn giản và hệ thống nhất.



H.425: Quảng cáo bút bi của hãng GRINTA sfera.



H.426: Ảnh quảng cáo khai thác hình ảnh của một tác phẩm nghệ thuật.

6. NGÔN NGỮ TRANH TRUYỆN

Tranh truyện được thuật lại một câu chuyện bằng hình ảnh kèm theo lời dẫn ngắn gọn hoặc hội thoại. Mỗi một họa tiết tạo ra trong nét vẽ hoặc lời dẫn đều nằm trong một khuôn khổ. Người ta luôn xem tranh truyện theo cách nhìn hình từ phía phải sang phía trái, từ trên cao xuống thấp.

a. Kỹ thuật biểu cảm trong tranh truyện là

Sự tường thuật tăng dần, bởi hình ảnh trung gian đó là:

- Những hình và nét vẽ.
- Những từ.
- Một vài cách thức đồ họa như: nét, hình, đậm nhạt, màu sắc, .v.v...

Phương pháp đưa ra những ngôn ngữ mà cách thức đồ họa tạo thành mật mã (dấu hiệu) thực thụ là ngôn ngữ của tranh truyện.

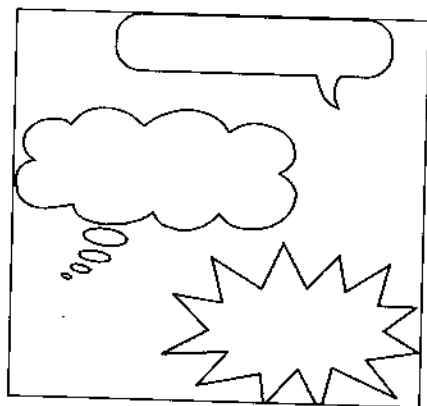
Mỗi họa tiết của tranh truyện thường được vẽ trong khuôn khổ chung của hình chữ nhật hoặc hình vuông. Những hình học khác nhau hoặc các hình bo (đường viền) không đều nhau có thể được sử dụng bày tỏ một tiếng động, hay một hành động nào đó. Đối với những cảnh quan trọng nhất, người ta có thể đóng khung lớn hơn. Đối với những phương pháp đồ họa, một kiểu đường viền uốn lượn xung quanh có thể có ý nghĩa mà cảnh truyện đề cập tới. (hình 427 và 428)



H.427: Các hình và họa tiết hài hước của họa sĩ Benito Jacovitti vẽ tranh truyện.



H.428: Đường chu vi của chữ "Bùm" viết ra ngoài hình vuông nhằm nhấn mạnh bạo lực của một cảnh trong truyện.



H.429: Những ví dụ thường thấy về hình chứa chữ trong tranh truyện.

H.430: Một số minh họa rút ra từ tranh truyện nổi tiếng của Astérix.

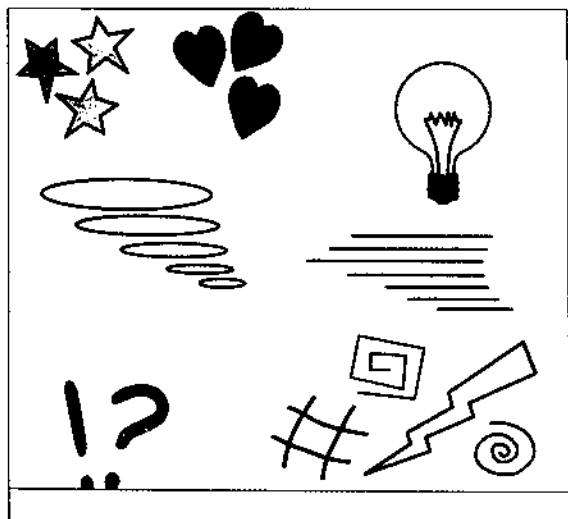
Sự đối đáp lời thoại của những nhân vật trong các hình ảnh nhỏ của tranh truyện được biểu diễn trong các hình ví như bọt xà phòng thổi tròn lên hoặc vỡ tung ra bởi sức căng của màng bọt (hình 429). Ở đây còn được kèm mũi tên hướng về nhân vật đang nói.

Nếu sự đối đáp được phát ra từ một nhân vật ngoài đường viền của hình, mũi tên sẽ hướng đúng vào giọng người đứng ngoài khung hình đó.

Nếu đó chỉ là suy nghĩ của nhân vật thì đó có thể được diễn đạt bằng nhiều vòng tròn chứa chữ liên tiếp ở cạnh nhân vật.v.v...

Đối với những tiếng kêu, những sự kích động, điều không chính xác hoặc một cú điện thoại, chúng ta hay bắt gặp những cách diễn đạt đó bằng hình đường zíc zắc (hình 430).





H.431: Một số biểu trưng và dấu hiệu thay đổi được dùng trong tranh truyện.



H.432: Minh họa tranh truyện Nhật Bản, ở đây tiếng vù vù của xe máy được biểu lộ bằng các chữ hoa chạy không theo thứ tự trong toàn hình ảnh.

Thực tế có vô vàn cách biểu lộ hình ảnh và lời dẫn trong tranh truyện. Ví dụ hình những ngôi sao nhỏ chỉ ra sự hoa mắt hoặc ánh lấp lánh của màu sắc hay đồ vật gì đó. Những trái tim biểu lộ tình yêu, những nét thẳng tạo thành tia hội tụ hoặc phân kỳ biểu lộ sự thu hút hoặc lan tỏa của ánh sáng. Những dấu hỏi chấm và chấm than biểu lộ sự ngạc nhiên, sững sờ, .v.v... (hình 431).

b. Sự biểu cảm và vận động trong tranh truyện

Các tranh truyện có tính hài hước làm người xem vui thích. Ví dụ, tranh truyện của hãng Oan-đi-xnây (Walt Disney) thành công bởi các nhân vật đã biểu lộ được những tình cảm và cảm xúc một cách hiệu quả nhất.

Hình ảnh chú vịt

Đôn - nan (Donald) và chuột Mich-ki (Mickey) được nhân hóa như người. Từ cái nhìn, nỗi đau, nụ cười trên gương mặt, hai nhân vật này chứng tỏ tài năng tuyệt vời của các họa sĩ (hình 432, 433, 434)

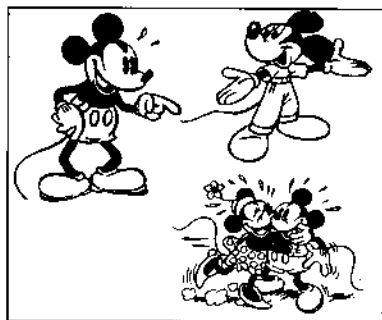
Đối với tranh truyền lịch sử cần ngắn gọn, tập chung vào các sự kiện và hành động. Các nghệ sĩ phải thuộc những hình ảnh vận động của cơ thể trong không gian để nhấn mạnh sự biểu cảm của nhân vật. Đồng thời cần biết sắp xếp rút ngắn khoảng cách không gian và thời gian. Nên sử dụng không gian ước lệ trong các hình ảnh. Các trang phục và lời thoại cần phù hợp với giai đoạn lịch sử trong tranh (hình 435)



H.432: Vịt Donald của hãng Walt Disney.



H.433: Phác thảo hình ảnh vịt Donald chơi gôn.



H.434: Mickey và chuột Minnie.



H.435: Hành động trong tranh truyện Corto Maltese.



H.436: Hình nhân vật đang bơi được vẽ theo phối cảnh rút ngắn nhìn từ phía đầu.



H.437: Cách bố cục mỗi trang trong tranh truyện.

c. Hiệu quả vẽ thu ngắn và tả sáng tối trong tranh truyện

Trong tranh truyện, hình ảnh nhìn thẳng ở phía trước luôn được thu ngắn lại. Các nhân vật là người, động vật, thực vật, đều phải vẽ bằng những đường nét linh hoạt, đúng đặc điểm và mang tính hệ thống. Ví dụ, hình người đang bơi (hình 436).

Mới đây, nhiều tranh truyện phát triển sự đóng khung truyền thống nhưng lại tự do sắp xếp các sơ đồ và hình để tạo thành các lớp cảnh khác nhau, giúp người xem đọc nhanh hơn và năng động trong cách đọc (hình 437).

Tranh truyện rất cần quan tâm đến đậm nhạt bởi nhiều khi người ta chỉ dùng hai độ đen và trắng để thể hiện. Có khi chỉ dùng độ đen và trắng để diễn đạt hình, nghệ sĩ cần tạo ra các độ trung gian nhờ sự đan xen các nét đen và trắng sao cho phù hợp.

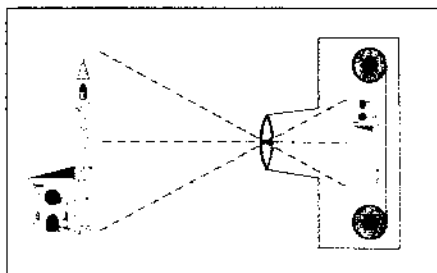
7. NGÔN NGỮ CỦA NHIẾP ẢNH

Từ nhiếp ảnh có nghĩa là “vận tự ánh sáng”, đó là hiệu quả ánh sáng gây cảm xúc, quyết định sự nhạy cảm thu nhận lại hình ảnh đồ vật trên một vật liệu nào đó: phim kính hay một cuộn phim nhựa, v.v...

a. Sự cần thiết và phát triển kỹ thuật nhiếp ảnh

Kỹ thuật nhiếp ảnh mang tới từ trong lĩnh vực nghiên cứu thị giác độc đáo sau thời Cổ đại. Nếu người ta chọc thủng một lỗ trên vách một căn phòng tối và cho ánh sáng lọt vào lỗ thủng đó. Một hình ảnh đảo ngược của những đồ vật được chiếu sáng sẽ hiện lên trên vách đối diện với vách có lỗ thủng (hình 438).

Trong những thập kỷ đầu tiên của thế kỷ XIX, nhiều nhà bác học người Anh và Pháp đã nghiên cứu cách dán những hình ảnh hiện lên trong phòng tối. Vào năm 1826, một người Pháp là Nicéphore Niépce đã tìm tòi nghiên cứu và cho ra đời bức ảnh đầu tiên (hình 439). Tất nhiên, nếu đem so sánh với kỹ thuật nhiếp ảnh bây giờ thì đó chỉ là những bức ảnh lỗi mốt, nhưng ở thời kỳ đó, để có những hình như vậy là một kỳ công. Vài năm sau, Luis Jacques Daguerre đã nghiên cứu và thành công bởi chất lượng hình ảnh, ông làm rõ nét hơn nhiều nhờ tấm phim kính bọc bạc. Từ kỹ thuật này người ta đã không ngừng cải tiến để làm ra các loại máy ảnh theo ý muốn.



H.438: Sơ đồ căn phòng tối và nguồn sáng chiếu vào qua lỗ thủng.



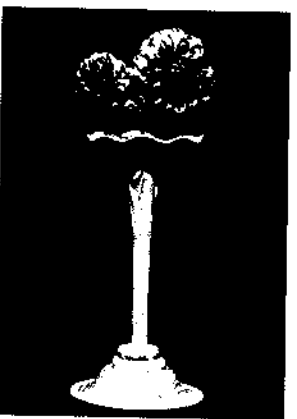
H.439: Bức ảnh đầu tiên của Nicéphore Niépce, Những mái nhà nhìn từ cửa sổ.



H.440: Máy ảnh thế kỷ XIX



H.441: bức ảnh bên cạnh được tô màu bằng tay.



H.442: Ảnh thực hiện từ phim âm bản.

Dần dần các nhà nghiên cứu quan tâm tới quá trình tạo thành một hình ảnh âm (ngược lại hình ảnh thực) để có thể chụp lại cái gì người ta muốn (hình 442).

Năm 1840, William Fox Talbot đã cho ra một phương pháp để phát triển và hoàn thiện kỹ thuật nhiếp ảnh hiện đại. Ngày càng xuất hiện nhiều máy ảnh mới gọn nhẹ, có nhiều công năng để ghi lại những hình ảnh, khoảnh khắc trong đời sống. Hiện nay, chúng ta thấy nhiều loại máy ảnh kỹ thuật số kết hợp với nguyên lý của khoa học công nghệ tin học nên không cần phim vẫn có thể rửa ra ảnh.

b. Giá trị lịch sử của nhiếp ảnh

Ảnh là dụng cụ truyền đạt hình ảnh rộng rãi nhất bởi ngoài nghệ sĩ nhiếp ảnh còn biết bao người biết sử dụng máy ảnh. Những hình ảnh ghi lại được là tài liệu lưu trữ vô cùng quý giá đối với lịch sử và khoa học.

Mỗi gia đình, dòng tộc nhờ có ảnh mà đời sau có thể biết được mặt cha ông, cụ kỵ mình và những kỷ niệm quý báu xảy ra từ rất lâu, thậm chí khi họ chưa ra đời (hình 443).



H.443: Ảnh nạn nhân cuộc ném bom ở Na-ga-sa-ki (Nagasaki), 1945 ở Nhật Bản.



H.444: Charles Lindbergh, cảnh sát Mỹ lần đầu tiên bay qua Atlantique ngày 21/5/1927.



H.445: Robert Capa, phóng viên nhiếp ảnh Mỹ chụp được hình ảnh quân đội đồng minh Normandie trong chiến tranh thế giới thứ II.



H.446: Người hàng không vũ trụ đầu tiên đặt chân lên mặt trăng ngày 21/7/1969.

Nhiếp ảnh được tham dự vào thời điểm hội họa phát triển khá hoàn thiện để miêu tả thực tế cuộc sống. Tuy nhiên so với hội họa, kỹ thuật nhiếp ảnh cho phép ghi trung thực rất nhanh những khoảnh khắc, sự kiện duy nhất xảy ra trong xã hội. Vậy thật thú vị khi sự kiện lịch sử được bày lên một trang giấy hay một trang sách báo (hình 444, 445, 446).

Đối với các nghệ sĩ nhiếp ảnh họ biết cách xử lý kỹ thuật để cắt cúp bố cục và làm chỗ mờ chỗ tỏ trong ảnh, sao cho đúng ý định họ miêu tả.

c. Ảnh còn làm ngôn ngữ phản ánh và phê bình xã hội

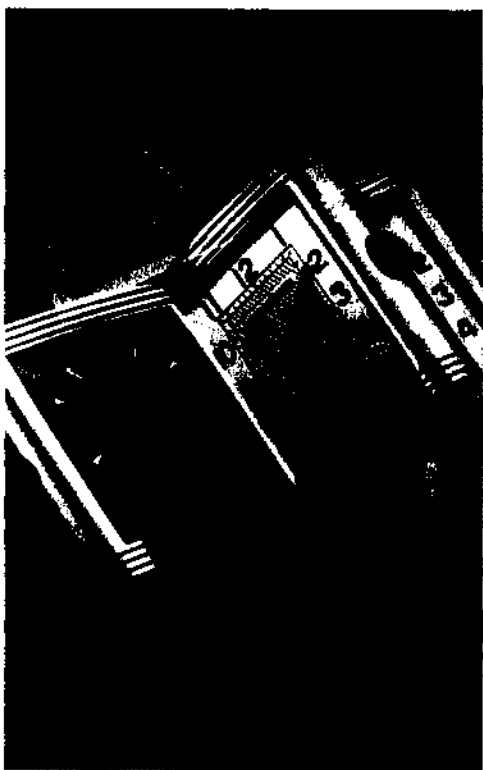
Những bức ảnh phản chiếu trung thực cảnh đói nghèo, bạo lực, cảnh phá hoại thiên nhiên, các giai đoạn phát triển của một nhóm người, v.v. Vậy tự nó đủ phản ánh hoặc phê phán xã hội (hình 447).



H.447: Phụ nữ Châu Phi từ lâu phải đi bộ gùi nước lên núi.



H.448: Ví dụ một mối ăn mặc bây giờ của một nhóm thanh niên.



H.449: Ảnh được làm nhờ máy tính để quảng cáo về đồng hồ

Nếu các nhà nhiếp ảnh lưu trữ được các hình ảnh lâu, khi đem ra so sánh sẽ thấy nhiều sự thay đổi về một đầu tóc, cách trang phục (hình 448).

d. Ảnh và máy vi tính

Ngày nay máy tính có thể sử dụng ảnh để nắm được nhiều hiệu quả ly kỳ (gây ấn tượng mạnh) mà kỹ thuật truyền thống không thể làm được. Người ta có thể “đọc” một hình ảnh bằng máy quét ảnh (Scanner), xem lại ảnh qua video, phối hợp cắt dán ảnh này với ảnh khác, hoặc làm lại đồ thị ảnh, thay đổi dáng hình, màu sắc, .v.v... bằng các chương trình đồ hoạ.

8. NGÔN NGỮ CỦA ĐIỆN ẢNH

Nói về kỹ thuật điện ảnh, đó là một sự kéo dài tự nhiên của nhiều hình ảnh. Ở đây những hình ảnh được chiếu lên màn hình với một tốc độ mà mắt nhìn không phân biệt được mà chỉ thấy các nhân vật cử động như trong đời thường.

H.451: Roberto Rossellini, Thời kỳ Côme de Medicis, 1972, phim vô tuyến định lại xã hội Flô-răng-xơ (Florence), thế kỷ XV. Trang phục được phỏng theo bộ quần áo trong bức chân dung của Piero Della Francesca vẽ vào thế kỷ XV ở bên trái.



Theo lịch sử điện ảnh, hai anh em ô-gít-xơ và Lui-y (Auguste và Louis Lumière) (hình 450) là người đầu tiên sáng tạo ra nghệ thuật điện ảnh. Những năm sau nhờ sự tiến bộ rất nhanh của kỹ thuật phim ảnh, điện ảnh đã trở thành phương tiện truyền thông lớn trong quần chúng.

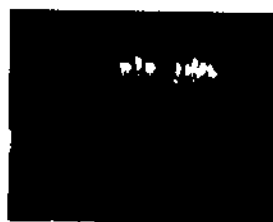
Những hình ảnh trong phim biểu đạt và truyền đạt thành công nhất các cảm xúc của nhân vật tới người thưởng thức. Ví dụ chỉ trong vài giây, một hình ảnh thảm thương xuất hiện có thể làm người xem rơi nước mắt.

a. Điện ảnh lấy tài liệu từ hội họa

Trong những phim lịch sử hoặc tường thuật lại một thời kỳ lịch sử nào đó. Người làm phim thường phải tham khảo những bức tranh hoặc ảnh ở thời kỳ đó để lập lại cách trang trí, trang phục của nhân vật sao cho phù hợp với bối cảnh lịch sử (hình 451 và 452).



H.450 Louis Lumiere với những chiếc máy chiếu đầu tiên.



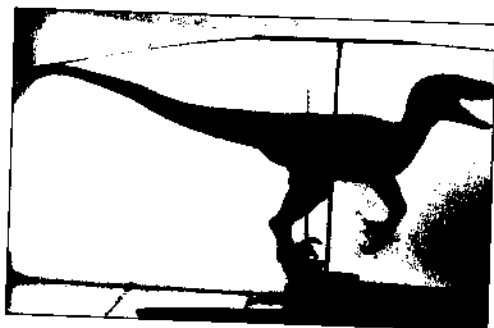
H.452: Hình ảnh trong phim Barry Lyndon của Stanley Kubrick, 1975. Người làm phim trang trí và trang phục dựa vào bức tranh của họa sĩ William Hogarth, 1745 ở trên.



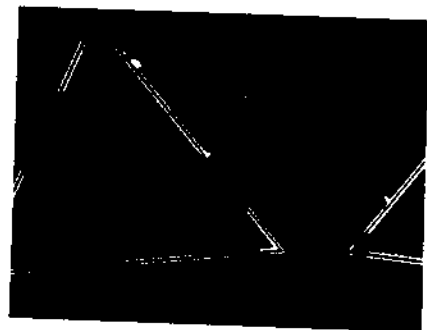
H.454: Một cảnh dựng lại của Pi-ê Pa-ô-lô và bố cục của Pôn-tôn-mô (Pontonmo 1526)



H.453: Pi-ê Pa-ô-lô (Pier Paolo Pasolini) đã phỏng theo bức tranh tường của Giô-tô (Giotto) bên trái.



H.455: Con khủng long trong phim Công viên kỷ Giu-ra (Jurassic Park)



H.456: Những nhân vật trong phim được dựng lên nhờ máy tính.

Một số người dựng phim đã phỏng theo những nhân vật mà các họa sĩ lớn đã vẽ từ cái nhìn, cử chỉ, quần áo và cách bày trí trong nhà, .v.v...

b. Kỹ xảo hoàn thiện trong phim

Ngày nay với những kỹ thuật mới, nhiều bộ phim đạt tới hiệu quả đặc biệt và ngày càng ly kỳ.

Máy tính đã sáng tạo ra được các nhân vật hư ảo, quái dị làm nhân vật chính trong phim (hình 455).

Có những phim, nhân vật là các con vật nhân tạo cử động bằng các hệ thống điện nhưng không mất đi sự hấp dẫn mà còn mang đến sự ly kỳ, lạ lẫm và độc đáo (hình 456).

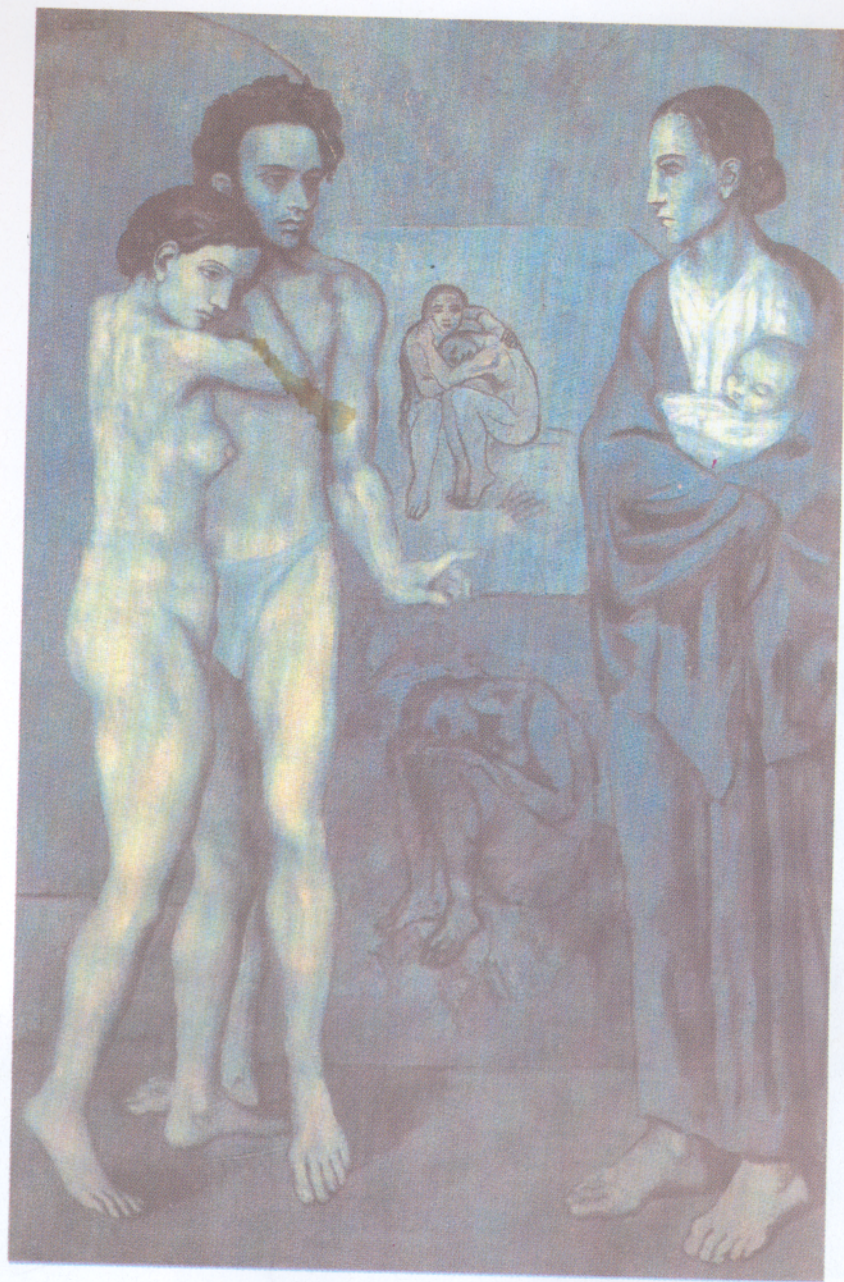
LỜI KẾT

Trong cảm nhận thẩm mỹ, mọi thứ đều được hình ảnh hoá ứng với sự thu nhận thị giác. Thế giới nghệ thuật thị giác ngày càng phát triển, nó bao gồm hội họa, điêu khắc, kiến trúc, phim, ảnh.

Ngôn ngữ bằng hình ảnh là trực tiếp tới mắt nhìn, chúng rất phong phú và mạnh mẽ. Cũng như những ngôn ngữ khác, muốn thường thức được nghệ thuật biểu hiện bằng hình ảnh, cần phải hiểu và học ngôn ngữ nghệ thuật tạo hình, nếu không tranh và ảnh hay tượng sẽ trở nên câm lặng và sự truyền đạt thông tin của nó sẽ không tự thiết lập. Điều này giống như một người không biết chữ giờ xem một cuốn tiểu thuyết.

Các chương sách trên gửi tới bạn đọc những kiến thức cơ bản nhất để khám phá được những bí mật trong loại hình nghệ thuật biểu hiện bằng hình ảnh, nhất là tranh và ảnh. Chúng tôi hy vọng nội dung sách sẽ đáp ứng được phần nào nhu cầu muốn hiểu biết của độc giả trong lĩnh vực này.

Sau đây chúng tôi giới thiệu một số tác phẩm nghệ thuật tạo hình nổi tiếng để các bạn tự thưởng thức. Chắc chắn các bạn sẽ thấy được cái hay, cái đẹp và tài năng của các nghệ sĩ.



H.182: Picasso: Cuộc sống; 1903 sơn dầu (196,5cm x 129,5cm)



H.183: Léonard de Vinci; Nàng Mona Lisa, Sơn dầu (77cm x 53cm)



H.187: Raphael; Trường Athens; 1510-1511; Tranh tường (rộng 7.72m)



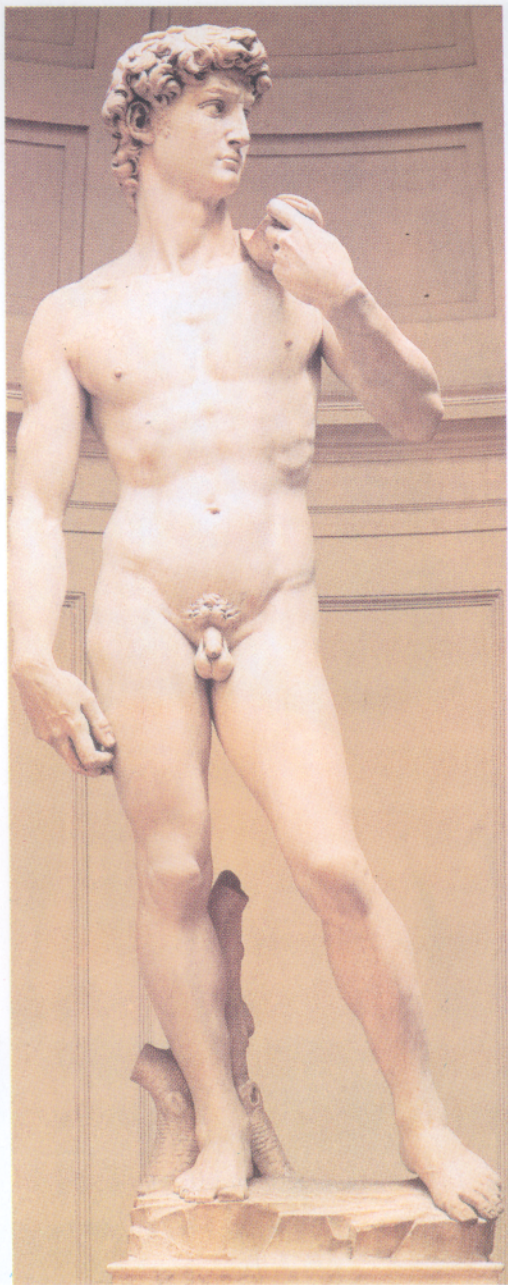
H.187: Trường Athens cổ ở Parthénon thuộc Hy Lạp (438-431 TCN)



H.188: Lê - vi - tan; Mùa thu vàng; Sơn dầu



H.188: Dang-ngan; Hoàng hôn; Ảnh 2004



*H.190: Michel-Ange; Tượng đá
Davít (1501-1504); Cao 4,1m*

MỤC LỤC

	trang
Lời nói đầu	3
Chương I: NGHỆ THUẬT TRONG TRANH, ẢNH	5
A. Nghệ thuật là gì	5
B. Làm thế nào để hiểu tranh ảnh	6
Chương II: SỰ TRUYỀN ĐẠT THỊ GIÁC	23
1. Nhận thức về tranh ảnh	23
2. Những quy luật nhận thức thị giác	25
Chương III: DÁNG HÌNH	28
1. Hình tượng và nền	28
2. Nhận thức sự xen kẽ mảng hình và hình tượng có tính hỗn hợp	29
3. Những nghệ sĩ và sự nhận thức	31

4. Hình ảnh xen kẽ và hình ảnh ẩn (Cachées)	33
5. Nét vẽ và đường viền	35
6. Hình và nét ẩn sau hay ở phía trước	40
Chương IV: SỰ BẤT CHUỐC	42
1. Ẩn mình (ngụy trang) để tiếp tục sống	43
2. Sự bất chước theo thị giác (theo cái nhìn trực tiếp)	44
3. Nghệ sĩ có cách nhìn khác lạ	46
Chương V: HÌNH VÀ NÉT	49
1. Chi tiết và toàn bộ	49
2. Các chấm	50
3. Hình ảnh đoán nhận	51
4. Hình ảnh gạn lọc	53
5. Nghệ sĩ và thử nghiệm	54
6. Dáng hình và mẫu	56
7. Nét	69
8. Sự xen kẽ và nhịp điệu	79
9. Những hình chuyển động	85
10. Nghệ sĩ diễn đạt hình chuyển động	87
11. Sự đối xứng	89
12. Sự đối xứng trong những tác phẩm nghệ thuật	90
Chương VI: KHÔNG GIAN	92

1. Những dấu hiệu định vị không gian	93
2. Dấu vết chiều sâu	95
3. Cái nhìn không ổn định	96
4. Không gian giữa những nét	97
5. Điểm nhìn	99
6. Miêu tả không gian	101
7. Miêu tả những vị trí trong không gian	105
8. Miêu tả không gian trong nghệ thuật	113
9. Hình tượng con người vẽ trong không gian	118
10. Không gian và những trạng thái tâm hồn	121
11. Không gian và sự sắp xếp khoảng cách không gian trong tác phẩm	122
12. Hình tượng con người trong tác phẩm của nghệ sĩ	123
13. Giống khung và bố cục	126
Chương VII: MÀU SẮC	134
1. Ánh sáng và màu sắc	134
2. Đặc tính của màu sắc	138
3. Hiệu quả của sự tương phản	139
4. Màu sắc trong hội hoạ thế kỷ XX	140
5. Màu nổi trội	141
6. Màu sắc trong thiên nhiên	142
7. Ánh sáng và màu sắc trong phong cảnh	142

8. Màu sắc của những mùa	143
9. Màu sắc khi ở gần và ở xa	144
10. Màu sắc trong một số tranh phong cảnh của các nghệ sĩ lớn	145
11. Màu sắc như dấu hiệu thị giác	149
12. Màu sắc trong cuộc sống con người	151
13. Những thông điệp về màu sắc	151
Chương VIII: ÁNH SÁNG VÀ BÓNG TỐI	153
1. Sáng tối	154
2. Sáng tối trong tác phẩm của những họa sĩ bậc thầy	155
3. Quan niệm về ánh sáng và bóng tối của những nghệ sĩ	157
Chương IX: TÌM HIỂU CÁC NHÂN VẬT TRONG TRANH	159
1. Chân dung	159
2. Giữ lại một khuôn mặt yêu thích	160
3. Ngôn ngữ chân dung	160
4. Ngôn ngữ cảm xúc	163
5. Ngôn ngữ quảng cáo	165
6. Ngôn ngữ tranh truyện	169
7. Ngôn ngữ của nhiếp ảnh	174
8. Ngôn ngữ của điện ảnh	177
Lời kết	180

Chịu trách nhiệm xuất bản:

BÙI VIỆT BẮC

Chịu trách nhiệm bản thảo:

PHẠM NGỌC LUẬT

Biên tập:

BÍCH NGÂN

Trình bày:

HỒNG THÁI

Về bìa:

NGÂN ĐẶNG

NHÀ XUẤT BẢN VĂN HOÁ - THÔNG TIN
CULTURE - INFORMATION PUBLISHING HOUSE
43 LÔ ĐỨC - HÀ NỘI - 04 8264 725 Fax: 04 9719 848

Nghệ thuật là gì?

LÀM THẾ NÀO ĐỂ HIỂU TRANH VÀ ẢNH?

*In 1000 cuốn. Khổ 14,5 x 20,5cm, tại Xi nghiệp in Thương mại
Giấy phép xuất bản số: 1577-XB-QLXB/63 VH TT
In xong và nộp lưu chiểu quý II năm 2005.*

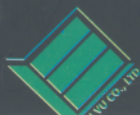
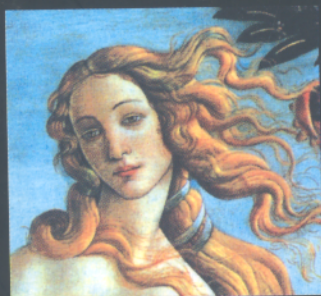
Giá: 60.000đ

NGHỆ THUẬT LÀ GÌ ?

Làm thế nào để hiểu Tranh và ảnh ?

Sách chứa nhiều kiến thức giúp người thưởng thức nghệ thuật thị giác hiểu được giá trị nghệ thuật trong tác phẩm, đó là các yếu tố mà người nghệ sĩ luôn dùng để biểu đạt lên hình ảnh như: phương tiện biểu đạt, hình thức tượng trưng, đường nét, màu sắc, hình dáng, không gian, đậm nhạt....

Tất cả giúp chúng ta khám phá những bí mật trong hội họa, điêu khắc và tranh ảnh.



nghệ thuật là gì? làm thế nào



60.000 VND

uyên

206