

CHỦ BIÊN: NGUYỄN THỊ LAN HƯƠNG
LÊ ĐỨC LAI - NGUYỄN VIỆT KHOA - TRAN QUỐC CHIẾN
PHẠM THỊ THỊNH - VŨ THU HIẾN - LÊ XUÂN ĐẠI

GIÁO TRÌNH CƠ SỞ

MỸ THUẬT

DÀNH CHO SINH VIÊN KIẾN TRÚC

TẬP 1



NHÀ XUẤT BẢN XÂY DỰNG



THƯ VIỆN
HUBT

TÀI LIỆU PHỤC VỤ CÔNG KHẨU NỘI BỘ



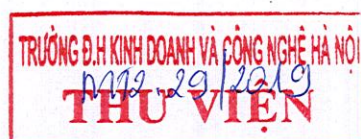
THƯ VIỆN
HUBT

TÀI LIỆU DỊCH VỤ THAM KHẢO NỘI BỘ

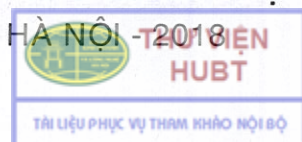
NGUYỄN THỊ LAN HƯƠNG (Chủ biên) - LÊ ĐỨC LAI
NGUYỄN VIỆT KHOA - TRẦN QUỐC CHIẾN - PHẠM THỊ THỊNH
VŨ THU HIỀN - LÊ XUÂN ĐẠI

GIÁO TRÌNH CƠ SỞ
MỸ THUẬT
DÀNH CHO SINH VIÊN KIẾN TRÚC
TẬP 1

(Tái bản)



NHÀ XUẤT BẢN XÂY DỰNG



NGUYỄN VĂN HƯNG (CHỦ BIÊN) - LÊ ĐỨC L
NGUYỄN VĂN HƯNG (CHỦ BIÊN) - LÊ ĐỨC L
NGUYỄN VĂN HƯNG (CHỦ BIÊN) - LÊ ĐỨC L

GIÁO TRÌNH CƠ SỞ
MỸ THUẬT
DÀNH CHO SINH VIÊN KỸ THUẬT

TẬP 1
(Tài liệu)

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ HÀ NỘI
THƯ VIỆN

 **THƯ VIỆN
HUBT**
TÀI LIỆU PHỤC VỤ THAM KHẢO NỘI BỘ

LỜI NÓI ĐẦU

Ba ngành Kiến trúc - Điêu khắc - Hội họa có mối quan hệ mật thiết từ ngàn xưa, ngay khi con người biết tạo ra chỗ ở và các vật dụng xung quanh mình.

Những kim tự tháp Ai Cập, những ngôi đền Hy Lạp cổ đại hay những ngôi chùa Phật ở châu Á đều là tổng hòa về mặt kỹ thuật và nghệ thuật nói trên. Cũng có khi, vì lý do kinh tế hay vì quá thực dụng mà ở một số thời kỳ người ta đành chỉ làm kiến trúc đơn thuần, cốt để ở và triệt tiêu những mộng mơ cùng đức tin vào thần thánh. Thật may là thời kiến trúc thực dụng triệt để không kéo dài mãi, bởi con người tất yếu nhận ra rằng chỗ ở bao giờ cũng cần phải đẹp để thỏa mãn đời sống tinh thần luôn khát khao, lãng mạn và thăng hoa. Có lẽ, cũng bởi thế mà những người hoạt động trong ba ngành nghệ thuật này hiểu rằng ngoài lý thuyết cơ bản trong sáng tác, họ cần có được sự rung động trước cái đẹp thì các sáng tạo của họ mới chứa đựng cảm xúc tinh tế và ước mơ.

Dựa trên tiêu chí trang bị cho sinh viên hay những người yêu thích kiến trúc những hiểu biết cơ bản về mỹ thuật và tầm quan trọng, khả năng ứng dụng của nó trong kiến trúc, Bộ giáo trình "Mỹ thuật dành cho sinh viên học ngành kiến trúc (tập I, II, III) là sự kế tiếp của "Vẽ mỹ thuật" (PGS Lê Đức Lai. NXB Xây dựng, năm 2002). Chúng tôi giữ nguyên phân phương pháp vẽ bằng chất liệu bút chì, bổ sung nhiều nội dung mang tính khái quát, đầy đủ hơn về một số chất liệu cũng như loại hình mỹ thuật được ứng dụng nhiều trong sáng tác kiến trúc.

Hy vọng Bộ giáo trình này sẽ giúp các bạn sinh viên và những người yêu thích kiến trúc hiểu được giá trị, tầm quan trọng và tìm ra được phương thức ứng dụng mỹ thuật phù hợp nhất cho sáng tạo của mình.

Nhóm tác giả



**THƯ VIỆN
HUBT**

TÀI LIỆU DỊCH VỤ THAM KHẢO NỘI BỘ

Tập I

GIÁO TRÌNH CƠ SỞ MỸ THUẬT DÀNH CHO SINH VIÊN HỌC NGÀNH KIẾN TRÚC

- LÝ THUYẾT CƠ SỞ
- BÚT CHÌ
- BÚT SẮT



**THƯ VIỆN
HUBT**

TÀI LIỆU PHỤC VỤ THAM KHẢO NỘI BỘ

Phần I

LÝ THUYẾT CƠ SỞ MỸ THUẬT (tóm lược)

I. CÁC KHÁI NIỆM CƠ SỞ CỦA MỸ THUẬT

1. Đường nét

Định nghĩa:

a) Trong môn hình học đường nét được tạo thành bởi việc kết nối các điểm chấm liên tiếp.

b) Trên thực tế, nếu soi xét tinh vi sẽ không có đường nét nào cả vì những chỗ ta tưởng là nét, khi phóng đại sẽ là mảng hay khối.

c) Trong mỹ thuật đường nét do hoạ sĩ tạo ra để diễn tả giới hạn các hình, mảng hay tả các chi tiết, tạo các hoa văn trang trí...

Đường nét là 1 trong 4 yếu tố cơ sở của mỹ thuật (đường nét, hình khối, đậm nhạt và màu sắc), có giá trị biểu cảm, có thể mang đặc trưng trường phái, phong cách nghệ thuật dân tộc hay cá nhân... Khả năng diễn tả của đường nét quan trọng tới mức chỉ cần dùng toàn nét, ta vẫn có thể vẽ hoàn chỉnh một bản vẽ kỹ thuật, vẽ xong một đồ án kiến trúc hay hoàn thiện một tác phẩm đồ họa tạo hình. Đường nét hiện diện trên hầu hết các tác phẩm mỹ thuật (trừ một số tranh trừu tượng chỉ vẽ nền hay vẽ toàn các mảng màu mơ hồ...).

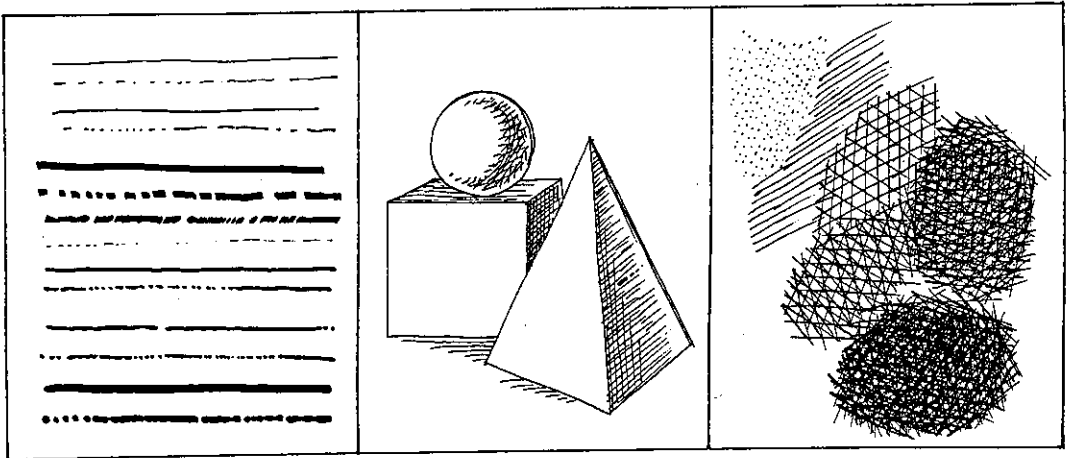
Hiệu quả của đường nét đến đâu trong tranh, tượng là do ý muốn và khả năng của mỗi tác giả. Đường nét có thể dài hay ngắn, thẳng hay cong, đậm hay nhạt, rộng hay hẹp, liền mạch hay đứt đoạn... Chỉ dùng nét đơn, ta có thể tả các đường viền hình thể; nếu đan các nét, ta có thể tạo thành mảng; với mật độ nét mau hay thưa, ta có thể tả khối và các độ đậm nhạt khác nhau.

2. Hình và Khối

Định nghĩa Hình:

a) Trong môn hình học hình nằm trong giới hạn của các điểm và các đường khép kín.

b) Trên thực tế, ta nhìn thấy hình là sự hiện diện của các vật thể trong các giới hạn của chúng.



Đường nét

Hình khối

Đậm nhạt

c) Trong mỹ thuật các họa sĩ có thể chủ động tạo hình để tái hiện hay tạo mới một vật thể nào đó theo các mức độ từ rất cụ thể đến mơ hồ.

Định nghĩa Khối:

a) Trong môn hình học không gian khối là hình ảnh nổi 3 chiều của một vật thể trong không gian.

b) Trên thực tế, ta cũng nhìn (và sờ) thấy khối như vậy.

c) Trong mỹ thuật các họa sĩ sử dụng đậm nhạt (xem phần 3) diễn tả các khối nổi với không gian 3 chiều giả tưởng trên mặt phẳng 2 chiều còn các nhà điêu khắc thì đắp, nặn, tạc, đúc, uốn... các khối thực sự bằng các chất liệu vật chất cụ thể để tạo nên bức tượng của mình...

Hình và Khối cũng là yếu tố cơ sở của mỹ thuật, có giá trị biểu cảm cũng như có thể tạo thành trường phái, phong cách nghệ thuật của cả một dân tộc, một nhóm tác giả hay cá nhân. Với hình và khối, kết hợp với nét, ta có thể hoàn thiện một bản vẽ kỹ thuật, một đồ án kiến trúc hay một bức tranh đơn sắc, một pho tượng. Hình và khối hiện diện trong hầu hết các tác phẩm mỹ thuật (trừ các tranh trừu tượng phi biểu hình – non-figuratif – hay các tranh trang trí mảng bẹt không tả khối...).

Biết chủ động diễn hình và tả khối, họa sĩ hay nhà điêu khắc mới có thể làm cho tác phẩm của mình hiện diện tương đối ổn thoả trên mặt tranh 2 chiều hay trong không gian 3 chiều.

3. Đậm nhạt và Sắc độ

Định nghĩa:

a) Trên thực tế, với điều kiện có ánh sáng, ta sẽ nhìn thấy mọi vật và phân biệt được chúng nhờ hình, màu và các mức độ đậm nhạt khác nhau của chúng. Mặt

khác, mỗi vật thể lại có một độ đậm nhạt riêng, mang tính bản chất, được gọi là độ đậm nhạt tự thân. Có một số loài vật chỉ nhìn thấy đậm nhạt mà không thấy màu, như loài chó chẳng hạn. Riêng con người thường thấy đậm nhạt (không màu) chủ yếu trong ký ức.

b) Trong mỹ thuật thì đậm nhạt được coi là nói về các mức độ đen trắng còn sắc độ là nói về các mức độ sáng - tối của màu. Hoạ sĩ dùng đậm nhạt và sắc độ để tạo độ nổi của khối, để gián cách các lớp cảnh trong không gian gần - xa, để diễn tả các mức độ chênh lệch trong một bức tranh đơn sắc (như tranh thủy mặc của Trung Quốc chẳng hạn). Đậm nhạt rất quan trọng trong các bài tập hình hoạ của sinh viên các ngành mỹ thuật, kiến trúc, xây dựng.

Đậm nhạt và sắc độ là yếu tố cơ sở của mỹ thuật, có giá trị biểu cảm rất cao, đặc biệt là trong thể loại tranh đơn sắc (thủy mặc, bút sắt), tranh đồ hoạ đen trắng, tranh trang trí gồm toàn mảng bẹt nhưng phân biệt được nhờ sự khác nhau về màu và chênh lệch đậm nhạt.

4. Màu sắc

Màu sắc là một yếu tố rất quan trọng trong nghệ thuật hội họa nên người học Mỹ thuật phải hiểu sâu và kỹ những nguyên tắc chung, nhất là đối với những người làm công việc giảng dạy Mỹ thuật. Chương trình Mỹ thuật phổ thông từ lớp 1 đến lớp 8 đều được học về màu sắc rất kỹ, phù hợp với từng lứa tuổi. Do vậy, qua bài học về màu sắc giúp cho sinh viên hiểu rõ:

- Lý thuyết chung về màu sắc (được củng cố thêm qua các bài tập thực hành)
- Hiểu được tầm quan trọng của màu sắc trong nghệ thuật hội họa, biết được màu sắc do đâu mà có và sự chuyển biến của màu sắc trong thiên nhiên.
- Làm quen với tương quan màu và cách sử dụng hài hòa sắc màu trong một bài vẽ. Hiểu rõ về màu nóng, màu lạnh, màu tương phản và hòa hợp, qua đó nâng cao dần nhận thức cũng như cách sử dụng màu sao cho phù hợp và tạo được trong tâm.
- Nắm được phương pháp vẽ bột màu, đặc tính riêng của bột màu để khi sử dụng được tốt.

Định nghĩa Màu:

a) Trong môn vật lý, màu được tạo ra do hiệu quả thị giác mà những bước sóng ánh sáng tác động lên mọi vật và phản chiếu vào mắt ta. Nhà bác học Newton đã cho ánh sáng đi qua lăng kính và tìm ra 7 màu quang phổ: đỏ, cam, vàng, lục, lam, chàm, tím. Sau này, người ta chứng minh có 3 màu cơ bản: đỏ, vàng, lam.

b) *Trên thực tế*, có loại màu tự thân và loại màu do hiệu quả ánh sáng. Mỗi vật thể lại có kiểu màu riêng, có tính bản chất, gọi là màu tự thân như đất nâu, than đen, lá cây xanh, vôi trắng... Nhưng vẫn vật thể đó sẽ có màu rực rỡ hẳn lên nếu có ánh nắng chiếu vào hoặc u ám nếu gặp lúc trời đầy mây, sắp mưa; thậm chí màu nóng có thể chuyển sang lạnh trong ánh trắng. Mỗi loại khoáng chất đều có màu tự thân đặc trưng, một số khoáng chất này đã được nghiền ra làm bột màu để vẽ (số khác là hoá chất).

c) *Trong mỹ thuật*, người ta chế tạo ra bột màu trước tiên (từ đất đá, thực vật...), sau đó, trên cơ sở này mới chế ra màu nước, sơn dầu, acrylic... Có 2 hệ màu: nóng (đỏ, vàng, cam, hồng...) và lạnh (xanh lá cây, xanh da trời, xanh nước biển...). Hoạ sĩ dùng màu để phối hợp với đường nét, hình khối... tạo ra một bức tranh hoàn chỉnh. Màu là yếu tố hấp dẫn thị giác nhất do có tính biểu cảm cao, tác động trực tiếp vào cảm xúc của chúng ta.

Định nghĩa Sắc:

Với người Việt hiện nay, chữ sắc chưa được phân tích thấu đáo. Có quan niệm cho rằng sắc biểu thị cường độ hay mức độ mạnh - yếu của màu. Có quan niệm cho rằng đen và trắng không phải là Màu mà là Sắc. Trên thực tế, đen và trắng (cũng như các độ trung gian của chúng là xám) mang yếu tố trung tính, không bao giờ đối chọi với bất cứ màu nào nên đi với màu nào cũng hợp.

4.1. Cảm nhận của con người về màu sắc

4.1.1. Màu sắc trong thiên nhiên

Trong thiên nhiên, màu sắc rất đa dạng và phong phú. Dưới ánh sáng Mặt Trời, nó phản chiếu sắc thái màu một cách rõ nét nhất. Đây là chưa kể màu còn bị ảnh hưởng theo khí hậu qua các mùa. Thiên nhiên vào mùa đông cho ta cảm giác không khí như qua một làn sương mờ màu tím nhạt tạo nên một sắc thái dịu êm, sâu lắng. Ngược lại, vào mùa hè, cảnh sắc rực rỡ tràn đầy sức sống với những ánh nắng vàng chói lập với những mảng bóng đỏ màu tím lạnh. Mùa xuân cây cối xanh tươi, hoa nở rực rỡ tạo nên một cảm giác yên bình và xao động. Màu sắc luôn biến động theo mùa và theo cách nhìn của từng người, nhưng cảm nhận về cái đẹp có thể thống nhất. Đứng trước Vịnh Hạ Long mê mông trời biển với những dãy núi lô xô nhiều hình dáng kỳ vĩ cùng những sắc màu xanh lam với bầu trời tím hồng gợi cảm êm ái, yêu thương con người, yêu cuộc sống đang tồn tại... Nghệ thuật hình thành khi con người phát hiện ra vẻ đẹp của thiên nhiên, và từ đó sáng tạo ra cái đẹp. Nhưng con người chỉ có thể sáng tạo ra trên cơ sở những gì đã nhìn thấy, đã biết dù trí tưởng tượng phong phú đến đâu.

4.1.2. Màu sắc trong hội họa

Màu sắc là một yếu tố rất quan trọng trong nghệ thuật hội họa. Người ta dùng màu sắc để tả không gian, thời gian, để biểu lộ sự rung cảm của người vẽ trước thực tế. Để đạt được đến độ hoàn hảo của nghệ thuật, sự chỉ bảo và dạy dỗ tốt nhất chính là thiên nhiên. Vẽ theo thiên nhiên, tiếp nhận thiên nhiên và sáng tạo trên cơ sở nhận thức về thiên nhiên là điều không bao giờ được xa rời đối với người họa sĩ. Tinh thần của người họa sĩ cũng giống như tấm gương, nó luôn luôn phản chiếu những gì ở trước mặt nó. Người họa sĩ cảm nhận cái đẹp thiên nhiên thông qua nhận thức, sự hiểu biết và tính sáng tạo của mình để thể hiện nó bằng những hình tượng cụ thể.

Họa sĩ sử dụng màu sắc để biểu đạt ý tưởng, tình cảm của mình trước đối tượng. Cho nên, khi họa sĩ vẽ thì không phải là sao chép một cách lười biếng và nông cạn mà phải phối hợp một cách hài hòa giữa hiện thực khách quan với nhận thức chủ quan của mình để biểu đạt bằng những hình tượng cụ thể và sinh động nhất khiến người xem cũng cảm nhận được

Vì màu sắc trong thiên nhiên muôn màu, muôn vẻ và người vẽ cũng cần biểu đạt theo tình cảm của mình nên việc hiểu rõ và nắm bắt được những nguyên tắc căn bản của màu sắc là bước đầu không thể thiếu đối với người vẽ.

4.2. Phân loại màu sắc trong hội họa

4.2.1. Màu gốc- màu bổ túc - màu nhị hợp

4.2.1.1 Màu gốc

Khoảng giữa thế kỷ XVII, Niuton (Newton) làm thí nghiệm như sau: Lấy một chùm ánh sáng mặt trời (ánh sáng trắng) cho chiếu qua một lăng kính sẽ thấy hiện rõ 3 màu chính: đỏ - vàng - lam. Đó là màu gốc.

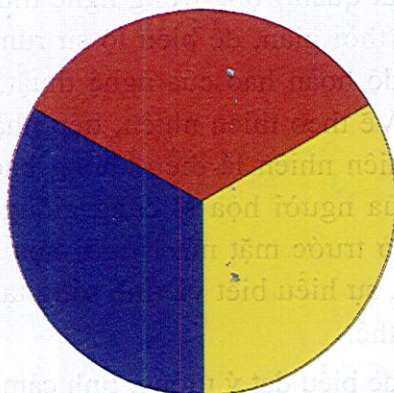
4.2.1.2. Màu bổ túc

Khi trời nắng gắt, ánh nắng vàng chói chang làm cho cây cối, nhà cửa đổ bóng xuống mặt đất. Những bóng đổ ấy có màu tím (lạnh hơn ánh nắng), nó gây cảm giác màu vàng của nắng mạnh hơn, rực rỡ hơn. Ngược lại, màu tím xanh hơn, êm hơn. Bông hoa chuối rừng màu đỏ bên những tán lá xanh trông thật rực rỡ và đậm thắm, đồng thời màu lá xanh bên cạnh cũng như xanh hơn, thắm và đẹp hơn.

Người ta nhận thấy các màu có thể bổ sung cho nhau theo từng cặp: vàng với tím, xanh lá cây với đỏ,...

Chính vì khám phá ra những cặp màu bổ túc này mà các họa sĩ theo trường phái Ấn tượng, trường phái Dã thú đã triệt để khai thác để diễn đạt trong các tác phẩm của mình nhằm gây ấn tượng mạnh mẽ về màu đối với người xem.

Trong vòng màu cơ bản, các màu bổ túc nằm ở vị trí đối nhau 180 độ.



Màu gốc

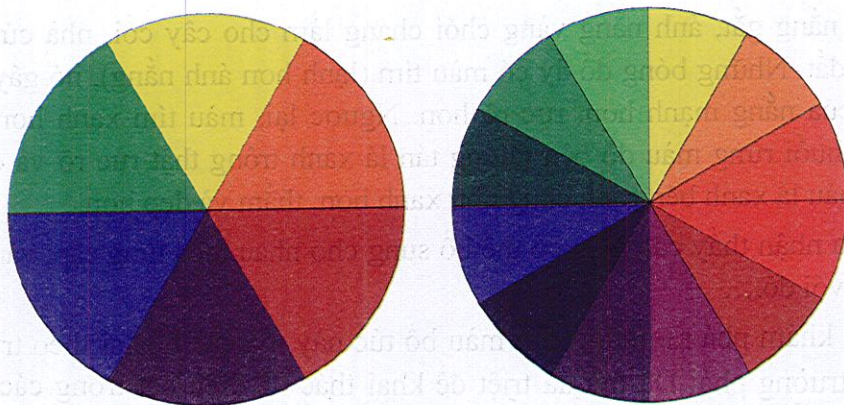
4.2.1.3. Màu nhị hợp

Quan sát hiện tượng cầu vồng ta nhận thấy, đứng giữa 2 màu chính xuất hiện màu thứ 3, do đó, từ 3 màu chính, cầu vồng có cả thảy 7 màu: đỏ, cam, vàng, lục, lam, chàm, tím.



Màu cầu vồng

Những màu do pha 2 màu với nhau tạo nên như đỏ + vàng = da cam, đỏ + lam = tím, v.v... gọi là màu nhị hợp. Ta có thể nhận lên vô vàn màu trong hệ thống bảng pha các cung bậc màu.



Từ màu cơ bản sẽ pha được nhiều màu

4.2.2. Màu tương phản, màu nóng, màu lạnh

4.2.2.1. Màu tương phản

Khi hai màu đặt cạnh nhau thì bản thân mỗi màu có sự biến đổi bởi màu này tác động đến màu kia. Hiện tượng đối kháng là hiện tượng phát sinh khi các màu có độ chênh lệch về sắc độ, sắc điệu và độ rực rỡ.

Những màu đối kháng mạnh đặt cạnh nhau tạo nên hiệu ứng về ánh sáng và độ rực rỡ gọi là màu tương phản. Màu tương phản thường được sử dụng khi vẽ tranh cổ động, tranh quảng cáo, tranh tường, tranh có nội dung mạnh mẽ nhằm thu hút sự chú ý của người xem. Họa sĩ thuộc trường phái Dã thú thường sử dụng màu tương phản để thể hiện tác phẩm của mình. Nếu được đặt đúng chỗ, thì màu tương phản sẽ có tác dụng kích thích thị giác và tình cảm con người một cách mạnh mẽ. Các họa sĩ Ấn tượng đã tìm ra được sự tương phản của màu sắc bằng cách sử dụng màu nguyên chất. Màu rực rỡ thu hút sự chú ý và mang lại hiệu quả đẹp, sống động, nhiều khi gây được ấn tượng về một sự hoàn hảo. Nhưng nếu có quá nhiều màu rực rỡ thì sẽ làm mất đi sự rực rỡ. Vấn đề mà người vẽ phải biết điều tiết là tương hợp các sắc độ đã pha (xám) với các màu nguyên chất để tạo được sự hài hòa trong tranh, bởi sắc độ đã pha (xám) đã đóng vai trò trung gian làm cho nhiều màu rực rỡ không những không bị chói chang, hay hắt mà còn được lung linh, tươi sáng hơn.

4.2.2.2. Màu nóng và màu lạnh

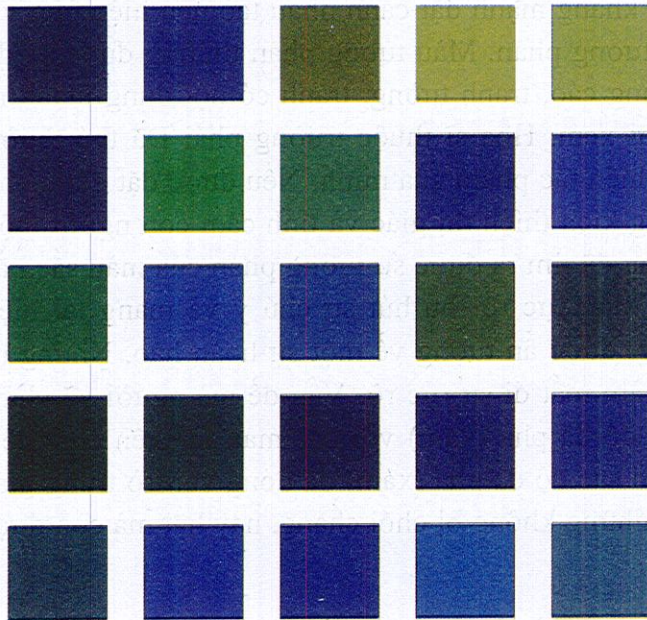
Theo thói quen tâm lý, ta gọi các màu theo hệ đỏ - vàng - da cam là màu nóng vì nó gây cảm giác nóng, ấm. Ngược lại, những màu xanh lá cây, xanh tím gây cảm giác lạnh. Màu nóng hay lạnh còn phụ thuộc vào vị trí và tương quan với màu đứng bên cạnh nó. Muốn biết màu lạnh hay nóng phải có từ 2 màu trở lên để so sánh. Trong những màu nóng cũng có màu nóng hơn hay lạnh hơn. Màu nào có nhiều sắc đỏ thì càng nóng hơn. Khi ánh sáng chiếu vào, độ nóng lạnh của màu sắc cũng thay đổi theo cường độ của ánh sáng. Màu đen, trắng, ghi là màu trung gian hoặc trung tính vì nó có khả năng hòa giải các màu tương rực đối kháng. Khi có nhiều màu đối chọi gây cảm giác nhức mắt, ta đặt một số màu trung gian bên cạnh chúng sẽ trở nên ấn ý với nhau, tạo cho màu đẹp lên và sang trọng hơn. Vậy, màu là sự hòa hợp của 2 sắc độ: sắc độ nóng và sắc độ lạnh mà mọi lý thuyết đều nằm trong sự đối kháng của chúng.

4.2.3. Độ đậm nhạt của màu sắc

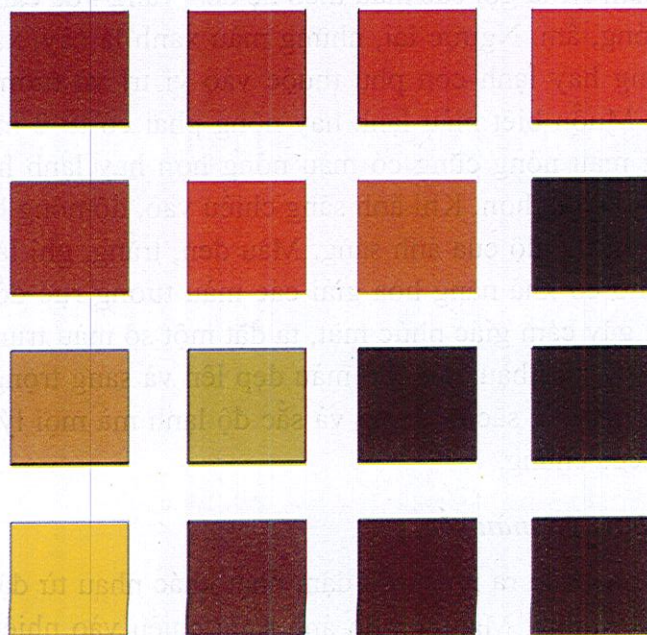
Mỗi màu có thể pha trộn ra nhiều độ đậm nhạt khác nhau từ đậm nhất đến nhạt nhất tùy theo cách sử dụng. Màu còn do ánh sáng chiếu vào nhiều hay ít khiến ta cảm nhận thấy màu rực rỡ hay êm dịu. Cùng một đồ vật, khi để trong bóng tối ta

thấy mờ ảo, sắc màu êm, chu vi cũng nhòa vào nền khiến chúng trở nên mềm mại. Nhưng khi đưa ra ánh sáng, ta nhìn rõ toàn bộ chu vi hình, mọi vật trở nên rõ nét, màu sắc rõ ràng, sáng tối bộc lộ hình khối của đồ vật. Muốn diễn tả được vật đó dù trong tối hay ngoài sáng phải sử dụng độ đậm nhạt để biểu đạt.

4.2.3.1. *Đậm nhạt cùng màu*



Đậm nhạt của màu sắc - Gam màu lạnh



Đậm nhạt của màu sắc - Gam màu nóng

Khi nói "đậm nhạt cùng màu" tức là khi đó người vẽ sử dụng một màu để diễn tả. Ví dụ khi vẽ một bài hình họa đen trắng bằng bút chì, ta phải sử dụng triệt để các độ đậm nhạt khác nhau của bút chì để diễn tả vật mẫu đó. Chỉ bằng một màu phải diễn tả các chất khác nhau: da người, quần áo, tóc, không gian xung quanh người mẫu nhưng vẫn tạo ra được các chất mang đặc tính riêng một cách tế nhị nhất. Chẳng hạn cùng diễn tả chất da thịt nhưng những chỗ như khuỷu tay khớp xương khác với phần cơ. Da trên mặt màu đậm hơn ở cổ và ngực. Phần tay, chân sẫm màu và cũng đậm hơn ở những nơi khác, v.v...

Màu sắc còn có khả năng tạo được sự hoàn thiện về hình khối. Nó mang lại cho hình khối sự đa dạng về chất, làm phong phú bề mặt của khối hình.

4.2.3.2. *Đậm nhạt khác sắc độ*

Trong các độ đậm nhạt của màu còn có thể pha trộn thêm các màu khác làm cho sắc thái của chúng biến chuyển theo các cung bậc khác nhau của màu.

Ví dụ: Hồng + 1 ít vàng = Hồng ngả sang vàng

Đỏ + 1 ít xanh = Đỏ ngả sang xanh

Ở đây, hồng và đỏ chính là sắc độ của màu nhưng chúng có thể ngả sang màu này hoặc màu khác tùy theo cảm nhận của người vẽ. Khi cần thiết, ta có thể sử dụng nhiều quan hệ của màu trên một bề mặt làm tăng hoặc giảm nhẹ sự chú ý của thị giác.

4.2.3.3. *Đậm nhạt khác nhau*

Sử dụng các màu để biểu đạt ý tưởng cũng như mọi cách sử dụng màu khác là cách dùng nhiều độ đậm nhạt màu khác nhau để diễn tả. Van Gốc (V.Van Gogh) nói: "Màu sắc tự nó biểu thị một cái gì đó mà người ta không thể bỏ qua và phải lợi dụng nó, cái gì đẹp, thật sự đẹp, thì cũng thật".

Đậm nhạt của màu phải tạo được sự hài hòa. Sự hài hòa là sự sắp xếp những cảm giác, những ý tưởng về hình và màu để tạo nên một tổng thể đẹp mắt, hợp lý và hoàn thiện. Tuy vậy, trong một bức vẽ không thể chỉ sử dụng màu cùng sắc độ hay nhiều sắc loại. Một tương quan màu phải có sáng, có tối, có nóng, có lạnh, mảng lớn, mảng nhỏ, cao thấp, v.v... Cũng như nếu có đường thẳng thì phải có đường cong, nghĩa là phải có sự hòa hợp giữa các màu để tạo sự hòa hợp, ăn ý, đẹp mắt, gây được cảm giác trực tiếp cho người xem. Màu gồm vô số sắc độ mà sự hài hòa của chúng tạo nên sự thống nhất.

Trong hội họa, người ta sử dụng nhiều chất liệu để tạo màu. Những chất liệu thông thường mà toàn thế giới cùng sử dụng đó là sơn dầu, sơn nước, chì... Hai loại sơn dầu, sơn nước có sức bền cao hơn và được sử dụng một cách rộng rãi, nhất là ở châu Âu, nơi phát sinh ra cách vẽ sơn trên vải, nên có nhiều kinh nghiệm về điều chế màu cũng như chất liệu sử dụng.

Trước kia, màu sắc thường được tự chế bằng cách nghiền các loại đá màu, các khoáng chất có màu hòa với lòng trắng trứng để vẽ trên gỗ, trên vải, trên tường... Sau này, trên cơ sở đó người ta đã điều chế dần biến dãy hệ thống màu ngày càng thêm phong phú. Khi khoa học phát triển, bằng phương pháp hóa học người ta đã điều chế ra rất nhiều loại màu phong phú về sắc độ, sắc loại, chất lượng, khối lượng... Tất cả ngày một tinh xảo và hấp dẫn để phục vụ người vẽ. Ngay cả thể loại bột màu ngày nay được điều chế rất phong phú về chủng loại, như màu đỏ có rất nhiều sắc đỏ khác nhau, xanh có rất nhiều sắc xanh biến đổi khác nhau. Từ bột màu, người ta chế ra các loại sơn dầu, màu nước, sơn nước, sáp, phấn màu và để sử dụng trong các ngành công nghiệp, ngành quảng cáo, sách, báo, v.v...

Màu mà chúng ta sử dụng để vẽ hiện nay rất phong phú do nền công nghiệp hóa học ngày càng phát triển. Tuy nhiên, tất cả các màu đó đều được lấy từ thiên nhiên mà tự bản thân nó đã chứa sẵn những tố chất về màu.

II. NHỮNG LUẬT CƠ BẢN CỦA MỸ THUẬT

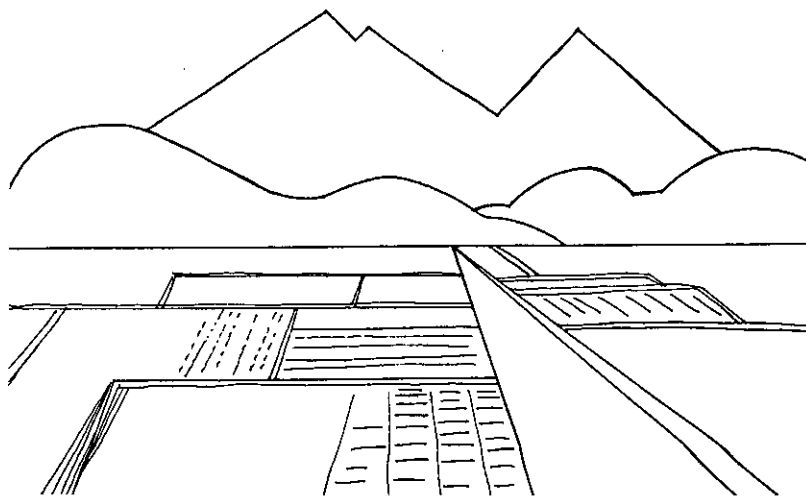
Có 4 luật cơ bản: Cấu trúc, Bố cục, Xa gần, Giải phẫu, nhưng 2 luật sau đã là môn học riêng nên chúng tôi chỉ trình bày tóm tắt ở đây 2 luật trước.

1. Cấu trúc

Định nghĩa: Cấu trúc là cơ sở cấu tạo, tổ chức, sắp xếp trong mỗi vật thể, cơ thể hay hệ thống nào đó.

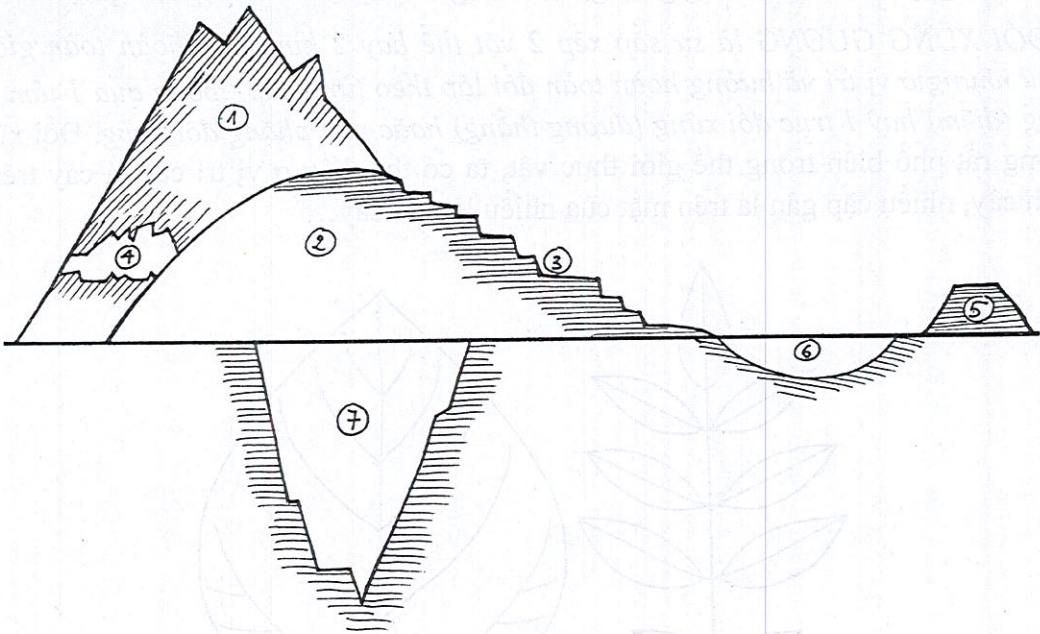
Có thể phân loại một số cấu trúc đặc trưng cơ bản nhất mà các họa sĩ, nhà thiết kế hay nhà điêu khắc quan tâm như: địa hình, thực vật, động vật, kiến trúc.

a) Cấu trúc địa hình: Cơ sở cấu tạo, tổ chức, sắp xếp của bề mặt trái đất.



Cấu trúc địa hình: Núi - đồi - đồng ruộng





Cấu trúc địa hình (theo mặt cắt)

1. Núi; 2. Đồi; 3. Ruộng bậc thang; 4. Hang động;
5. Đê; 6. Sông, hồ; 7. Vực sâu.

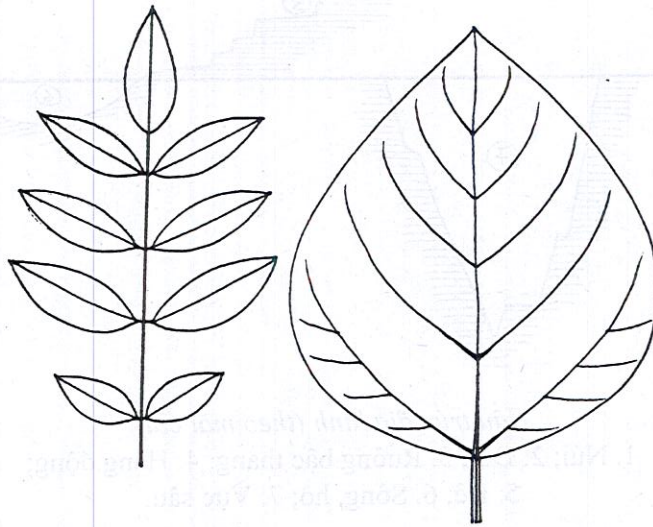
Trong môn địa lý đã phân ra các loại địa hình: đồng bằng, đồi núi, cao nguyên... Các họa sĩ, nhà điêu khắc, nhà thiết kế quan tâm xem xét *bề mặt, độ cao thấp, cấu tạo, hình khối, chất liệu, chiều hướng, tương quan, giới hạn...* của đồng ruộng, đê điều, gò, đồi, núi, thung lũng, sông, suối, hồ, ao, đầm, vực, hang động... để có thể mô tả, mô phỏng, tìm gợi ý.v.v... trong tác phẩm của mình trên cơ sở rút ra các kết luận như: núi nhọn, đồi tròn, ruộng bằng, đê choãi chân (hình khối), hay núi đá, đồi đất, ruộng bùn, hồ nước (chất liệu) hoặc núi dựng đứng, đồi cong vòm, ruộng bậc thang, sông chảy, ao tù, vực sâu thẳm (chiều hướng).v.v...

b) Cấu trúc thực vật: Cơ sở cấu tạo, tổ chức, sắp xếp của các loại thực vật.

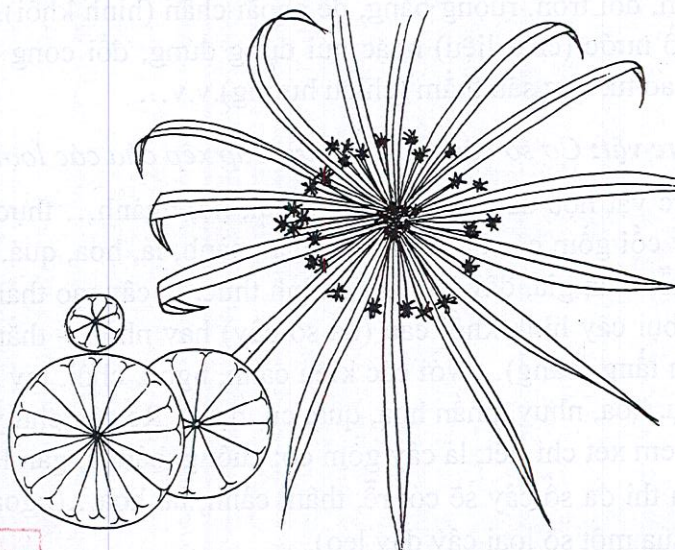
Trong môn thực vật học đã phân ra nhiều loài, họ, ngành... thực vật khác nhau. Thông thường cây cối gồm các bộ phận: rễ, thân, cành, lá, hoa, quả, hạt. Riêng thân có các kiểu thân gỗ, thân giả, dây leo... Về hình thức, lá cây tạo thành các vòm cây, tán cây, lùm hay bụi cây hình khối cầu (đa số cây) hay nhọn – thẳng đứng (thông, phi lao) hoặc phân tầng (bàng)... với các kiểu cành, ngọn, chồi, tay quân... Để sinh sản, thực vật có nụ, hoa, nhụy, phấn hoa, quả, củ, hạt... Rễ cây chủ yếu có 2 loại: rễ cọc và rễ chùm. Xem xét chi tiết, lá cây gồm có: cuống, bản lá, gân lá... Nếu xét thứ tự từ dưới lên trên thì đa số cây sẽ có: rễ, thân, cành, lá, hoa...(ngoại lệ có rễ đa, si hoặc thứ tự vị trí của một số loại cây dây leo).

Trong rất nhiều trường hợp, cấu trúc của thực vật ở dạng đặc biệt, có thể quy về theo các nguyên tắc: *Đối xứng gương, Đối xứng toả tròn, So le, Lặp đi lặp lại...*

ĐỐI XỨNG GƯƠNG là sự sắp xếp 2 vật thể hay 2 hình ảnh hoàn toàn giống nhau nhưng ở vị trí và hướng hoàn toàn đối lập theo từng cặp, thông qua 1 tâm đối xứng (điểm) hay 1 trục đối xứng (đường thẳng) hoặc mặt phẳng đối xứng. Đối xứng gương rất phổ biến trong thế giới thực vật, ta có thể thấy ở vị trí các lá cây trên 1 cành cây, nhiều cặp gân lá trên mặt của nhiều loại lá cây...



ĐỐI XỨNG TOẢ TRÒN là sự sắp xếp một tập hợp vật thể, hình ảnh hay chi tiết giống nhau nhưng đối lập với nhau theo các vị trí cách đều (tạo thành vòng tròn hoặc khối cầu) so với 1 tâm đối xứng hay 1 trục đối xứng. Ta có thể thấy đối xứng toả tròn ở thực vật nếu nhìn chính diện phần lớn các bông hoa.



SO LE là kiểu sắp xếp một tập hợp vật thể, hình ảnh hay chi tiết theo khoảng cách đều đặn, liên tiếp nhưng không đối xứng ở hai bên của một đường trục hay một mặt phẳng. Ta có thể quan sát được kiểu sắp xếp so le trong tự nhiên qua vị trí của các cành tre, vị trí của một số kiểu gân lá và lá trên cành của một số loại cây.

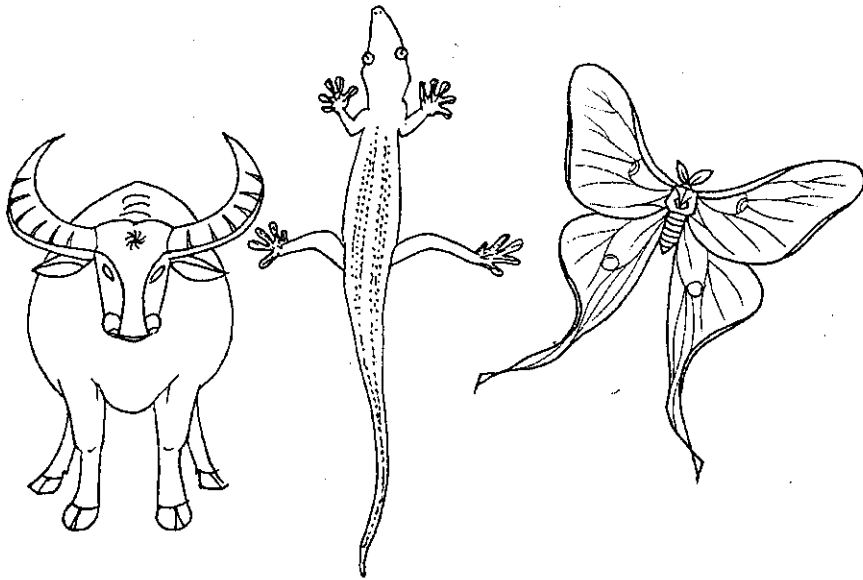
LẤP ĐI LẤP LẠI là nguyên tắc sắp xếp phổ biến của thực vật nhằm tự phát triển trên cơ sở tái cấu trúc thân (các đốt cau, dừa), cành, lá, cánh hoa, nhụy hoa...



c) Cấu trúc động vật: Cơ sở cấu tạo, tổ chức, sắp xếp của các cá thể động vật.

Môn động vật học đã phân ra nhiều họ, loài, bộ... động vật khác nhau. Như ta đã biết, động vật được chia ra động vật thân mềm, giáp xác, côn trùng và có xương sống... Động vật có xương sống lại được chia ra các loài: cá, bò sát, chim, thú. Mỗi một cá thể động vật có xương sống lại gồm các bộ phận: đầu, thân, đuôi, chi; riêng đầu lại gồm: mắt, mũi (hay mang), miệng, tai... Động vật khác thực vật ở chỗ: không có diệp lục và thường xuyên di chuyển. Nếu thực vật hầu như không thay đổi tư thế thì động vật có rất nhiều tư thế: đứng, ngồi, nằm, bò, đi, chạy, nhảy, leo, lặn, ngã, húc, vồ mồi... Do phải chống lại lực hút của Trái Đất nên động vật luôn phải giữ cơ thể thăng bằng, trừ khi ngã.

Đặc biệt, đa số động vật cũng có cấu tạo tuân theo các nguyên tắc như thực vật, gồm: Đối xứng gương, Đối xứng toả tròn, Lấp đi lấp lại... Tuy nhiên, hầu như không có động vật nào có cấu trúc theo nguyên tắc So le.



ĐỐI XỨNG GIƯƠNG là nguyên tắc cấu trúc có ở hầu hết các loài động vật, từ thân mềm đến thú. Đơn cử một số ví dụ: a) Tất cả các con sâu, rết, cuốn chiếu, nhện, cua, cào cào, châu chấu... đều có nhiều cặp chân, râu, mắt đối xứng 2 bên cơ thể; b) Tất cả các động vật có xương sống đều có trục dọc cơ thể chạy dọc theo cột sống, trên cơ sở ấy, tất cả các chân, vây, cánh, mắt, tai, vú... của chúng đều là các cặp đối xứng qua trục đối xứng là xương sống; c) Đặc biệt, nếu bộ phận nào của động vật có xương sống mà chỉ đơn chiếc như mũi, mồm, cổ, đuôi, vây lưng, bộ phận sinh dục... thì sẽ có vị trí ở ngay trục dọc cơ thể.

ĐỐI XỨNG TOÀN TRÒN là nguyên tắc cấu trúc hiếm gặp ở động vật. Có lẽ chỉ có thể thấy ở con sứa (các xúc tu quanh nón sứa).

LẶP ĐI LẶP LẠI cũng là nguyên tắc phổ biến, dễ thấy ở nhiều loài động vật như: chân và đốt của con tôm, rết hay cuốn chiếu, vây của các loài cá hay rắn, số lượng mắt của chuồn chuồn hay ruồi, các loại lông mao, lông vũ.v.v...

d) Kiến trúc

Kiểu cách thiết kế, xây dựng những công trình nhằm mục đích cư trú, giao thông, giải trí... của xã hội loài người theo một số nguyên tắc cơ sở: bao bọc, vững chãi, cân đối... Tất nhiên kiến trúc của xã hội loài người đã, đang và sẽ phát triển hết sức đa dạng – chúng tôi chỉ định lưu ý sinh viên qua một số vấn đề về cấu trúc của kiến trúc có liên quan chung với các vấn đề đang trình bày mà thôi.

Đa số các kiến trúc đều đòi hỏi phải có **MÓNG, KHUNG** (cột, xà, vì kèo...), **TƯỜNG, MÁI, CỬA**... Đó là những kết cấu hữu cơ, khó mà thiếu được của kiến trúc.

Đa số các kiến trúc đều phải đảm bảo trục thẳng đứng (phải kiểm tra bằng dây rọi), nhất là kiến trúc cao tầng. Hễ ngoại lệ thì sẽ trở thành kỳ quan (như tháp nghiêng Pisa ở Italy chẳng hạn).

Đa số các kiến trúc có tính cân bằng và đối xứng, vừa để tồn tại được trong trường lực của Trái Đất, vừa vì mục đích vững bền và hài hoà theo đòi hỏi thiết yếu muôn thuở của chủ nhân các kiến trúc – chính là con người (ví dụ như mái dốc ở hai bên, mái bằng trên đỉnh, đa số cửa chính có 2 cánh, đa số cửa sổ có đôi, đa số nền nhà hình chữ nhật, đa số các khối nhà hình hộp chữ nhật). *Sở dĩ như vậy vì con người có cấu tạo cơ thể theo kiểu cân bằng và đối xứng (trùng đối) cho nên họ chế tạo và xây dựng hầu như mọi thứ theo các nguyên tắc ấy. Mặt khác, do lực hút của Trái Đất, không thể xây nhà bất chấp nguyên tắc thẳng bằng cũng như nguyên tắc đáy rộng – đỉnh nhỏ. Lịch sử cũng đã chứng minh rằng kiến trúc theo khối hộp chữ nhật là vững chắc nhất và sẽ sử dụng được không gian một cách tối đa (mà khối hộp chữ nhật thì lại luôn bao gồm các yếu tố cân bằng và đối xứng).*

TỶ LỆ HÀI HOÀ là ứng dụng tuyệt vời trong nghệ thuật kiến trúc của người Hy Lạp cổ đại. Nếu các nền văn minh cổ đại khác (Ai Cập, Lưỡng Hà...) lấy đồ sộ và áp chế làm mục đích xây dựng những công trình lớn thì người Hy Lạp cổ đại lại chọn hài hoà. Họ tính chiều ngang cửa là bội số của chiều rộng vai hay bội số của chiều dài cẳng tay, chiều cao toà nhà tỷ lệ thuận với chiều cao của cơ thể người, chiều rộng bậc thang hợp với chiều dài bàn chân... Nhờ vậy mà các kiến trúc cổ của Hy Lạp, dù đồ sộ nhưng không gây cảm giác đe dọa, lấn át, ngược lại rất đẹp đẽ, thanh thoát, dễ cảm mến...

2. Bố cục

Định nghĩa: bố cục là sự sắp xếp, phân bố, tổ chức các bộ phận, chi tiết trong một tổng thể hay hệ thống, nhằm mục đích ổn định, cân đối toàn cục đồng thời làm nổi bật yếu tố chính hay ý tưởng cơ bản.

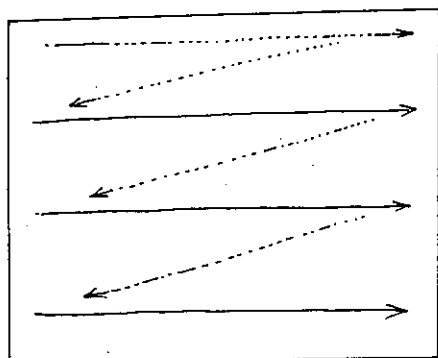
Bố cục trong Kiến trúc là sự tổ chức, sắp xếp mặt bằng và không gian hình khối của một công trình để tạo ra tương quan hài hoà giữa ý tưởng và công năng, giữa quy hoạch và kết cấu, sao cho có thể đồng nhất tỷ lệ giữa toàn thể công trình với con người.

Bố cục trong Mỹ thuật là sự sắp xếp, tổ chức các yếu tố tạo hình (đường nét, hình khối, đậm nhạt, màu sắc) theo những điều kiện quy định như: khung tranh (chữ nhật, vuông, tròn), vị trí (tượng để trong hay ngoài nhà), thể loại (tranh đơn hay bộ đôi, tam, tứ)... Bố cục còn tùy theo trường phái: bố cục Cổ điển tĩnh, hài hoà, mục thước; bố cục Ba rốc năng động, đa hướng; bố cục Cổ điển châu Âu phải có điểm nhìn cố định trong khi điểm nhìn trong tranh quốc hoạ Trung Quốc xô dịch ziczắc theo chiều dọc (nếu là tranh trực dọc) hay theo chiều ngang (nếu là tranh cuộn ngang) theo hướng chuyển biến của câu chuyện.

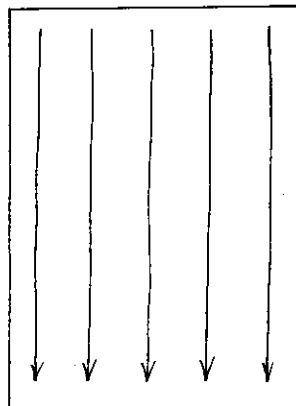
Vì tầm quan trọng của bộ cục, từ lâu ở phương Tây người ta đã đi sâu nghiên cứu, đúc rút thành LUẬT BỐ CỤC và KHUÔN HÌNH. Sau đây là những vấn đề cơ bản của luật này:

2.1. Cơ sở thị giác

1. Khi quan sát, mắt ta không “quét” đều qua hình ảnh mà nhảy cóc đến những chỗ hấp dẫn nhất. 2. Mắt ta “đọc hiểu” hình ảnh theo thói quen đọc sách. Ngày nay đa số “đọc hiểu” hình ảnh từ trái sang phải, từ trên xuống dưới. Ngày xưa người Trung Quốc, Hàn Quốc, Nhật Bản và cả Việt Nam đều “đọc hiểu” từ trên xuống dưới, từ phải sang trái. 3. Hình ảnh mà mắt ta nhìn thấy bao giờ cũng chịu sự tác động của ánh sáng và không gian nên có sáng - tối, rõ - mờ, gần - xa, rục rờ - âm đạm, nổi khối-bẹt... 4. Những “chỗ hấp dẫn” khi mắt ta quan sát hình ảnh: càng phức tạp và màu càng rục rờ càng đáng chú ý; dù vậy, nếu càng ở xa khu vực trung tâm thì càng dễ bị bỏ qua.



Thói quen "đọc hiểu" hình ảnh theo kiểu đọc sách của người phương Tây và cả thế giới hiện nay



Thói quen "đọc hiểu" hình ảnh của người Trung Quốc, Nhật Bản, Hàn Quốc ngày xưa

Thứ tự hấp dẫn của hình ảnh qua mắt người xem: 1. Hình ảnh con người, đầu tiên là mặt, cuối cùng là sau lưng. 2. Hình ảnh động vật. 3. Những yếu tố động: sóng, mây, nước, ô tô, xe máy, xe đạp... 4. Thực vật. 5. Các vật thể vô tri. * Tuy nhiên, nếu 4. và 5. mà lại chuyển động thì sẽ rất hấp dẫn mắt người xem: núi lở, nhà đổ, cây bật gốc vì bão...

Hiệu quả của Không gian: 1. Ánh sáng. 2. Gần - xa (bị động thì Gần rõ-xa mờ, chủ động thì Xa rõ-gần mờ). 3. Màu sắc (gần nóng, càng xa càng lạnh).

Nhìn các đường nét ngang, thẳng bằng, ta sẽ có cảm giác bình yên, nghỉ ngơi, nhẹ nhàng. Với các đường nét thẳng dọc, ta sẽ có cảm giác xung đột, đổ vỡ.

Chú thích:

Bị động là hình ảnh ngay tức thì tác động vào thị giác, không qua lý trí phân tích.

Chủ động là hình ảnh khi tác động vào thị giác đã qua lý trí phân tích.

2.2. Khuôn hình (có thể gọi là cắt cảnh)

Thường xuyên được Nhiếp ảnh, Điện ảnh, Tranh truyện sử dụng một cách tinh vi. Ngược lại, đa số các họa sĩ chỉ sử dụng một cách đơn giản: ở tầm nhìn bình thường của người đang đứng, cắt cảnh bao quát tương đối đủ, gần rõ, xa mờ. Hiện nay có một số trường phái và họa sĩ sử dụng khuôn hình tinh tế hơn: 1. Góc nhìn chúc xuống hoặc hất lên. 2. Ưu tiên chỉ chọn 1 lớp cảnh: gần, trung hay xa. 3. Cận cảnh phóng đại (khuôn sát vào chủ thể). 4. Thay đổi khuôn hình ngang hay dọc tùy theo ý đồ. 5. Luôn lưu ý đường chân trời: cao hẳn hay thấp hẳn, thậm chí có lúc chia đôi khuôn hình.

2.3. Quy tắc chia đôi

Một vật thể đặt giữa tranh sẽ nổi bật một cách tự nhiên, nếu được nhấn mạnh sẽ “thống trị” cả bức tranh. Hai vật thể đặt đều ở hai bên sẽ gây cảm giác cân bằng. Đây là quy tắc sơ đẳng, được sử dụng từ thời cổ đại, có hiệu quả ngay nhưng gây cảm giác “cứng”, “thô”, ít “chất nghệ thuật”, nhiều chất “chính luận” (như cổ động chính trị chẳng hạn).

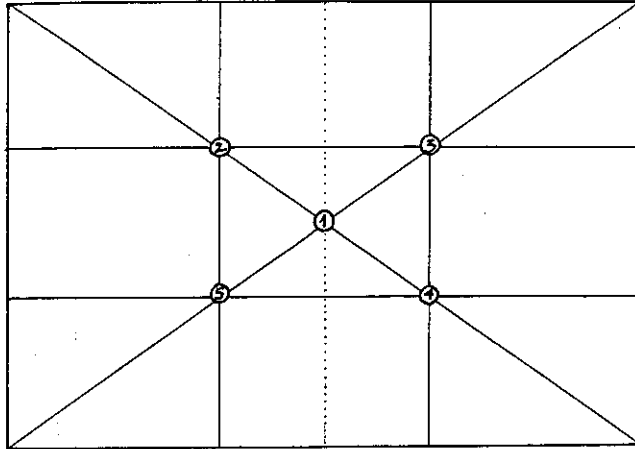


*Quy tắc chia đôi: Tranh cổ động chính trị của Mỹ
(Đòi hỏi gia nhập quân đội, bảo vệ quốc gia)*

2.4. Quy tắc chia ba

Khuôn hình chia đều 3 phần, hoặc dọc hoặc ngang. Trên cơ sở ấy, ta có thể có những khoảng đặc và rộng hợp lý, có thể đặt vị trí đường chân trời, đặt vị trí thân cây, cột điện, cạnh tường... một cách hiệu quả, không gây tức mắt. Đặt nhân vật ở vị trí 1.3 vẫn sẽ gây chú ý nhưng không “thô”, “cứng” như vị trí chính giữa. Đặt 2 nhân

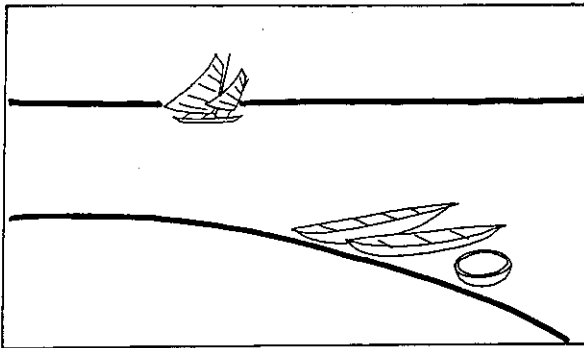
vật ở vị trí 1.3 và 2.3 sẽ tạo ra một cuộc đối thoại hay đối đầu căng thẳng nhưng cân sức. Đây là quy tắc được sử dụng nhiều trong hầu hết các loại hình nghệ thuật như nhiếp ảnh, điện ảnh, hội họa, đồ họa, tranh truyện, quảng cáo... vì tính cân đối mà không đối xứng, vẫn thể hiện được trọng tâm mà uyển chuyển...



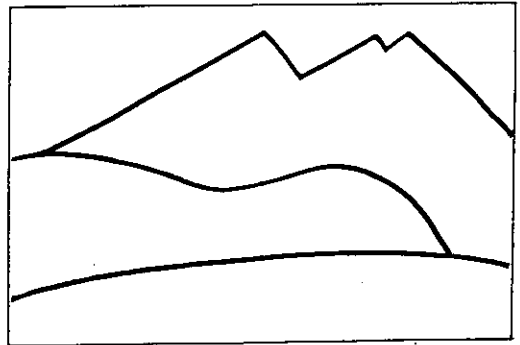
Quy tắc chia ba

1. Điểm chính tâm - điểm lợi tự nhiên - nổi bật tối đa.
- 2, 3, 4, 5. Các điểm lợi theo Quy tắc chia 3 - Không nên sử dụng đồng thời cả 4 điểm lợi này - sẽ gây phân tán.

2.5. Đường định hướng



Đường định hướng mặt biển và bờ biển trong cảnh biển

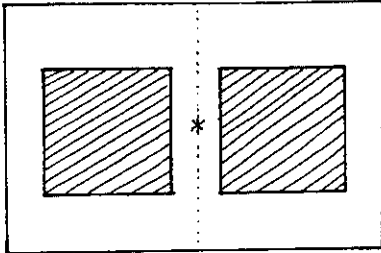


Đường định hướng núi - đồi và mặt đất

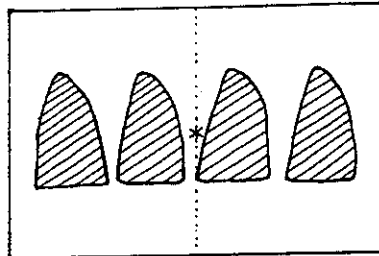
Mọi sinh vật đều cần bộ khung – xương, cây có thân, thú có cột sống... Bộ cục cần *đường định hướng* làm sườn để nổi bật chủ thể, tạo hệ thống gắn kết, hạn chế các yếu tố rời rạc và dẫn dắt ánh mắt khán giả theo chủ ý của họa sĩ. Các đường định hướng có thể thẳng, cong, gãy khúc... cũng như ngang, dọc, chéo...tùy theo việc ta định nhấn mạnh vật thể hay nhân vật như thế nào trong không gian của bức tranh. Một bức tranh hay ảnh có thể có 1 hay vài đường định hướng. Đôi khi ta có thể tạo

ra cặp đường định hướng đối lập để giải quyết ý đồ so sánh hay xung đột. Đường định hướng nếu ngang sẽ gây cảm giác thanh bình, nếu dọc sẽ gây cảm giác mạnh mẽ, xung đột, nếu chéo sẽ tạo cảm giác năng động...

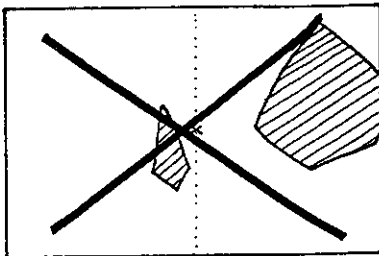
2.6. Nguyên tắc cân bằng các mảng khối



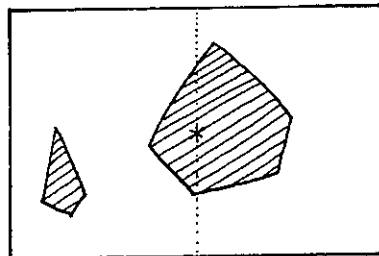
H. 2.6.1



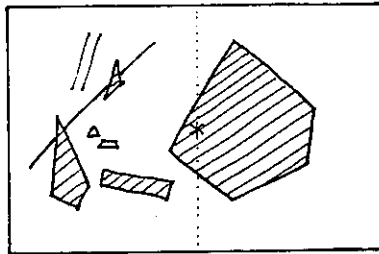
H. 2.6.2



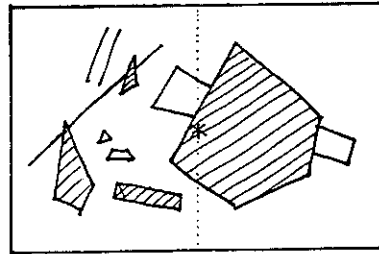
H. 2.6.3a



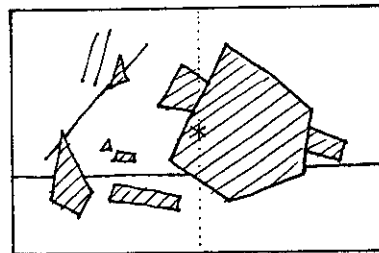
H. 2.6.3b



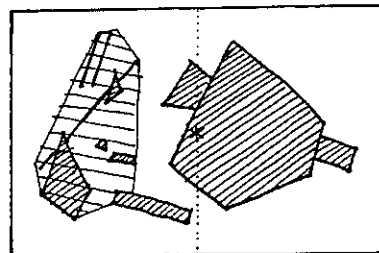
H. 2.6.4



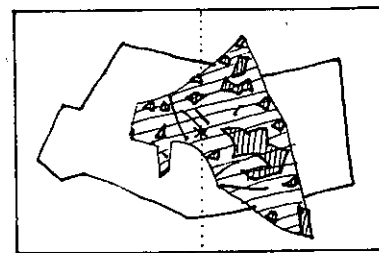
H. 2.6.5



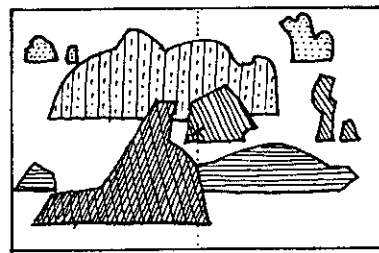
H. 2.6.6



H. 2.6.7



H. 2.6.8



H. 2.6.9

Mọi bản vẽ hay bức tranh (dù chỉ toàn nét) cũng đều bao gồm một số mảng miêng khác nhau, kể từ đơn giản nhất (vài nét vạch và khoảng nền bỏ trống) đến phức tạp nhất (rất nhiều chi tiết đa dạng và nhiều mảng chìm, nổi, đắp dày). Nhiệm vụ của tác giả là phải không chế được sự hỗn loạn, xử lý sao cho các mảng khối được cân bằng, xếp theo trật tự để làm nổi bật ý tưởng của mình.

- 2.6.1. Dễ nhất là đặt các mảng khối đối xứng hoàn toàn. Nhưng như vậy sẽ thiếu hấp dẫn, nặng về lý tính và mất tính nghệ thuật (H.2.6.1).
- 2.6.2. Hiệu quả đem lại cũng không hấp dẫn nếu đặt các mảng khối dàn đều hàng ngang (H.262).
- 2.6.3. Tránh đặt các mảng lớn và quan trọng quá xa trung tâm, sẽ làm khán giả mất tập trung. Tốt nhất, nếu đã quan trọng thì nên đặt gần tâm. Chú ý: điểm cân bằng thường ở giữa bức tranh (H.2.6.3a, H.2.6.3b).
- 2.6.4. Bên nào mảng khối bé thì nên thêm mảng phụ (hay chi tiết phụ) vào (H.2.6.4).
- 2.6.5. Nếu các mảng khối đã cân mà vẫn muốn thêm thì tốt nhất đặt mảng thêm ngay giữa nhưng cài vào lớp sau (H.2.6.5).
- 2.6.6. Bố cục với nhiều mảng khối vẫn dễ cân nếu có thêm 1 đường ngang đỡ phía sau (H.2.6.6).
- 2.6.7. Nếu quá nhiều mảng vụn vặt thì ta nên ghép chúng lại bằng biện pháp cho cùng đậm nhạt hay cùng màu, hoặc tập hợp chúng lại thành vài nhóm khác nhau (H.2.6.7).
- 2.6.8. Nếu có 1 mảng lớn làm nền thì mọi chi tiết bên trên, dù phức tạp đến mấy cũng tập hợp lại thành 1 mảng (H.2.6.8).
- 2.6.9. Có thể di chuyển vị trí và cân nhắc đặt các mảng theo các lớp cảnh nông hay sâu và các tầng bậc cao thấp (H.2.6.9).

2.7. Giải quyết mảng trống và không gian

- 2.7.1. Các mảng trống nên đơn giản tối đa để tạo thông thoáng, đỡ ảnh hưởng tới chủ thể.
- 2.7.2. Không nên có quá nhiều mảng trống nhỏ rải rác khắp mặt tranh.
- 2.7.3. Tốt nhất nên tập hợp chúng lại vào mấy mảng lớn hơn.
- 2.7.4. Tránh đặt các mảng trống quá cân và quá đều vì sẽ nhàm chán.
- 2.7.5. Tránh đặt chủ thể thật cân giữa tranh vì sẽ tạo ra những mảng trống đều bao quanh.
- 2.7.6. Tránh để các khoảng trống hẹp nhưng lại rất sáng hay rất đậm giữa 2 mảng lớn.

- 2.7.7. Tránh để chủ thể ở vị trí chạm rìa tranh. Nên cách 1 đoạn hay lấp hẳn một phần.
- 2.7.8. Bản thân khoảng trống cũng có giá trị biểu cảm: a) Gây cảm giác cô đơn, bơ vơ khi nhân vật bé nhỏ trước không gian bao la; b) Khoảng trống lớn bên trên đè nặng trĩu lên vai nhân vật bé nhỏ, ủ rũ; c) Khoảng đất trống trước mặt tăng cảm giác thua chạy cho nhân vật đang xa đang quay lưng lại; d/ Khoảng trống lớn giữa 2 nhân vật gây cảm giác họ đang bất hoà, đối lập, thậm chí thù địch; đ/ Khoảng trống bé nhỏ quanh nhân vật “ông lớn” đang hầm hè làm tăng cảm giác đe dọa.
- 2.7.9. Nếu nhân vật đang chuyển động trong khuôn hình nhìn ngang: khoảng trống lớn trước mặt gây cảm giác anh ta đang phấn đấu; ngược lại, khoảng trống lớn phía sau gây cảm giác anh ta đang về đích hay đang thua chạy.

2.8. Điểm lợi và điểm nhấn

Trong trường hợp phải vẽ nhiều chủ thể sàn sàn bằng nhau, lại mặc đồng phục, nhưng tác giả muốn cho 1 – 2 nhân vật nổi bật thì tốt nhất là đặt vào *điểm lợi*.

Điểm lợi là nơi ánh mắt khán giả “quét” qua nhiều nhất và dễ dừng lại nhất một cách tự nhiên: có tất cả 5 điểm gồm 1 ở chính tâm và 4 ở giao điểm của 2 đường chia ba theo chiều dọc với 2 đường chia 3 theo chiều ngang và 2 đường chéo nối 4 góc tranh.

Điểm chính tâm chắc chắn nổi bật tối đa nhưng lại gây cảm giác quá nổi, gò bó và căng cứng do nặng về lý tính, vì vậy sẽ tốt hơn nếu sử dụng 4 điểm còn lại.

Không nên sử dụng đồng thời cả 4 điểm lợi còn lại. Tốt nhất chỉ là 1 (nhân vật chính) hay 2 (đối thoại hay đối lập), bắt buộc dĩ là 3 (bố cục tam giác).

Để tránh cho các chủ thể đặt vào 2 hay 3 điểm lợi gây nhầm chán vì bằng nhau, ta có thể tăng hay giảm màu và đậm nhạt cho chúng.

Điểm nhấn là một vị trí bất kỳ mà tác giả muốn nhấn mạnh, dù nó không rơi vào đúng điểm lợi. Tác giả có thể dùng các biện pháp quen thuộc như: tăng đậm nhạt, tăng màu, tập trung ánh sáng để nhấn mạnh điểm đó cho phù hợp với ý đồ.

2.9. Các lớp cảnh

Trong các bản vẽ phối cảnh kiến trúc hay các loại tranh phong cảnh, bố cục... thì các lớp cảnh luôn hiện diện và đòi hỏi người vẽ phải giải quyết mức độ ưu tiên sao cho nổi bật chủ thể và rõ ý đồ. Theo quan niệm truyền thống, các lớp cảnh gồm *tiền cảnh*, *trung cảnh*, *hậu cảnh* và *toàn cảnh*. Nhưng hiện nay, để phục vụ ý đồ sáng tạo hiện đại, người ta chú ý tới cả *cận cảnh*, thậm chí *cận cảnh phóng đại*.

Tiền cảnh: là lớp cảnh phía trước, có thể bao gồm chủ thể hoặc không. Nếu bao gồm cả chủ thể thì đó là một tranh đơn giản, không có ý đồ gì đặc biệt về cách sắp xếp không gian. Nếu chủ thể ở phía sau, hơi to lớn thì tiền cảnh sẽ được dùng để che bớt một phần không gian cho chủ thể đỡ trơ, thậm chí làm chìm để cho chủ thể nổi hơn, khách quan hơn. Tiền cảnh dù là vật vô tri cũng vẫn có giá trị biểu cảm, nếu ta biết cách sử dụng đúng chỗ. Tiền cảnh có thể bao gồm từ vật vô tri đến người.

Trung cảnh: là lớp cảnh giữa, không quá gần, cũng không quá xa ta. Với một bức tranh có ý đồ phức tạp một chút hoặc ý nhị thì tác giả thường đặt chủ thể ở trung cảnh cho khỏi lộ liễu. *Trung cảnh* còn có nghĩa là đặt khuôn hình ở độ xa vừa phải, không quá gần, không quá chật chội. Trung cảnh là lựa chọn yêu thích của đa số các họa sĩ.

Hậu cảnh: là lớp cảnh xa và sâu nhất, có thể coi như nền tranh và thường được coi là phụ. Do đó, không nên làm cho hậu cảnh phức tạp, rườm rà và càng không nên làm cho nó nổi bật. Tuy nhiên, nếu có trường hợp đặc biệt mà hậu cảnh buộc phải bao gồm nhiều yếu tố rườm rà thì ta có thể xử lý cho nó chìm trong bóng râm, để chủ thể ra ngoài nắng, hoặc nhuộm hậu cảnh sang màu lạnh, để chủ thể ở màu nóng chẳng hạn. Các nhà nhiếp ảnh sẽ để cho hậu cảnh mờ đi, họa sĩ vẽ tranh truyện sẽ vẽ tiền cảnh hay trung cảnh bằng các nét rõ và đậm rồi vẽ hậu cảnh bằng các nét nhỏ và thưa hơn.

Toàn cảnh: là thuật ngữ dùng để chỉ một bản vẽ, một bức tranh hay ảnh được cắt cảnh rất rộng, cho người xem có cái nhìn bao quát toàn thể. Thường thì toàn cảnh được áp dụng cho các sa bàn hay bản vẽ phối cảnh một công trình lớn, phục vụ đại chúng.

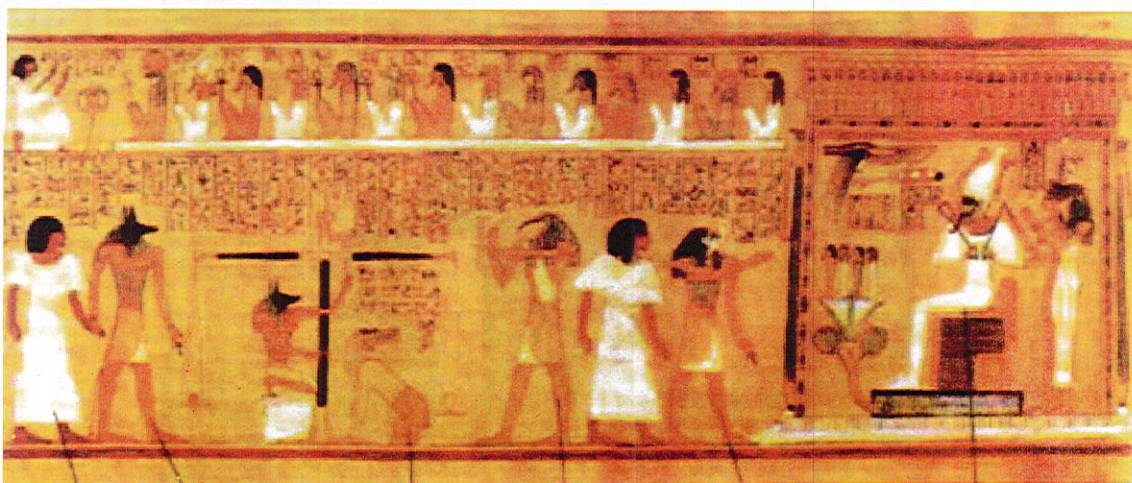
Cận cảnh: không phải là lớp cảnh mà là kiểu chụp ảnh, quay phim hay vẽ đặc tả ở cự ly gần đối tượng. Biện pháp miêu tả cận cảnh cho phép làm rõ đường nét, chất liệu, cấu trúc vật thể hoặc mô tả được những biểu hiện nội tâm sâu sắc của nhân vật.

Cận cảnh phóng đại: là biện pháp cực đoan phát sinh từ kiểu vẽ hay chụp cận cảnh. Xuất hiện cùng với trường phái Cực thực trong hội họa, *cận cảnh phóng đại* nhanh chóng được sử dụng tích cực trong lĩnh vực quảng cáo và tranh truyện, nhằm đặc tả tối đa những chi tiết trọng tâm của hình ảnh, gây ấn tượng mạnh với công chúng.

2.10. Bố cục hình học

Lịch sử mỹ thuật cho thấy những bức tranh nổi tiếng, có lối bố cục chặt chẽ thường được các tác giả sắp xếp trọng tâm hay chủ thể theo một sơ đồ hình học nào đó để gây ấn tượng mạnh, khó phai mờ trong tâm thức khán giả. Điều đáng chú ý là những sơ đồ hình học vô tri này lại có hiệu quả đặc biệt về nội dung và tâm lý.

2.10.1. *Hình chữ nhật ngang:* kiểu sắp xếp hình học sớm nhất trong lịch sử, tạo ra hiệu quả đối xứng, chắc chắn, thanh bình, nghỉ ngơi, hơi yếu đuối.

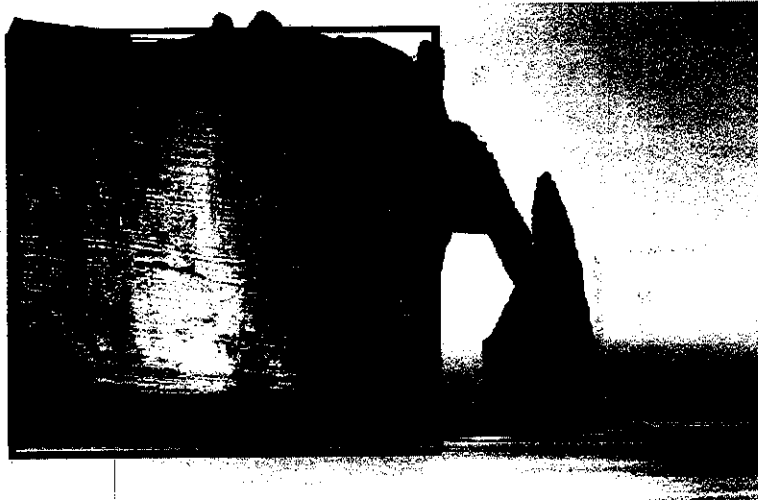


Bố cục hình chữ nhật nằm ngang: Tranh cổ Ai Cập

- 2.10.2. *Hình chữ nhật đứng*: kiểu sắp xếp cũng từng xuất hiện rất sớm trong lịch sử, tạo hiệu quả mạnh mẽ, quyền lực, vươn lên; nhưng nếu vươn cao và hẹp quá sẽ gây cảm giác không vững, dễ đổ.
- 2.10.3. *Hình vuông (và khối lập phương)*: dạng đặc biệt của hình chữ nhật, tạo cảm giác chắc chắn, bền vững do tính đối xứng hoàn chỉnh tất cả các góc cạnh, tuy hơi lạnh lùng.
- 2.10.4. *Hình tam giác đáy bằng*: kiểu bố cục xuất hiện từ thời Phục Hưng, tạo cảm giác trang nghiêm, thăng thiên, cao sang đầy mơ ước.
- 2.10.5. *Hình tam giác ngược (đầu nhọn xuống dưới)*: tạo cảm giác mong manh, không chắc chắn, nhớ nhưng xa vắng.
- 2.10.6. *Hình thoi*: tạo cảm giác mất thăng bằng, thiếu bền vững nhưng phóng khoáng.



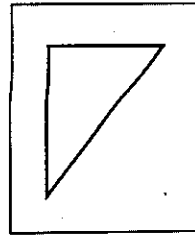
*Bố cục hình chữ nhật đứng:
Anh hùng dân tộc Nga Nepski.
Tranh sơn dầu của Korin*



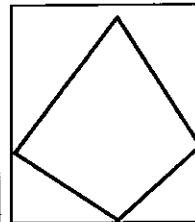
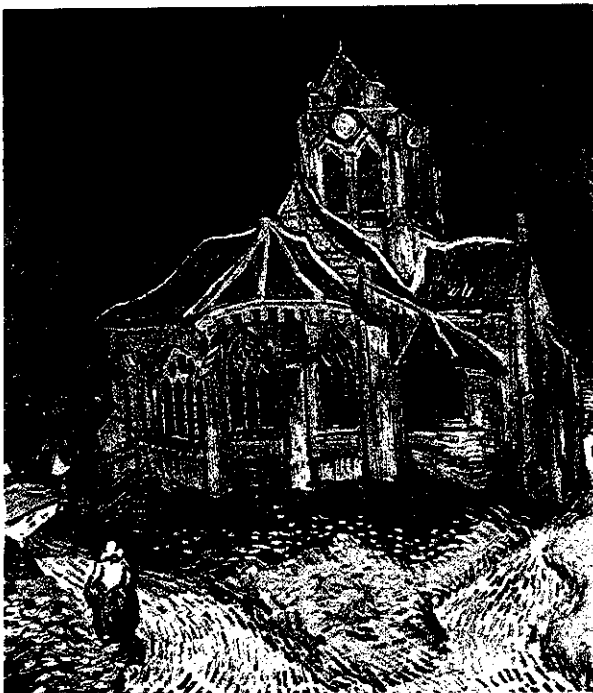
Bố cục hình vuông: Núi Etreta (Pháp). Ảnh nghệ thuật



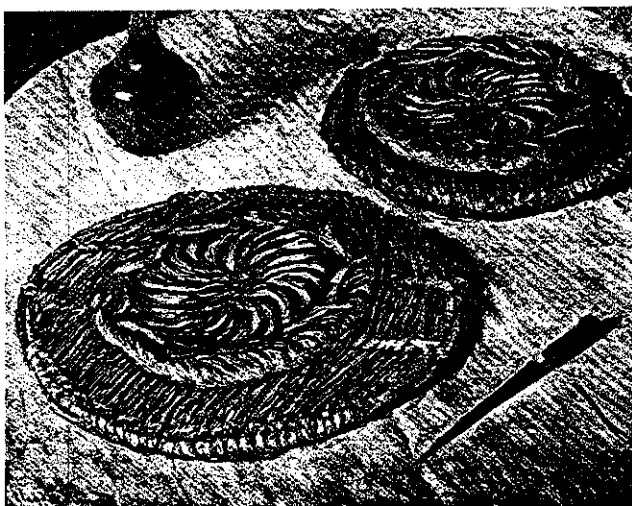
Bố cục tam giác: Đức mẹ Sixtin. Tranh sơn dầu của Raphael



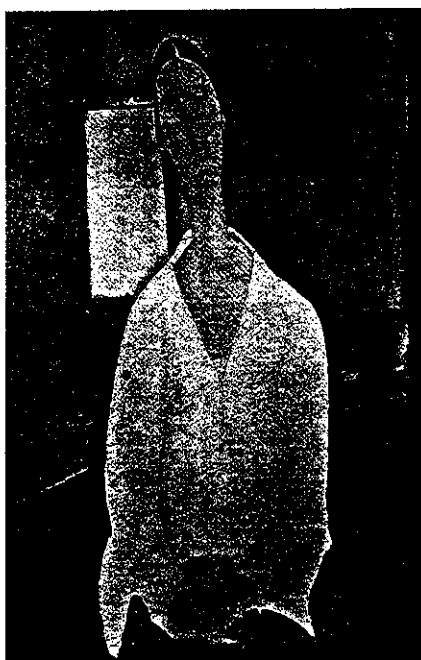
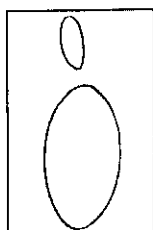
Bố cục hình tam giác ngược: Tranh của Marc Chagall



Bố cục hình thoi: Nhà thờ Auvers-sur-Oise. Sơn dầu của Van Gogh



Bố cục hình tròn: Hai đĩa bánh. Sơn dầu của Monet



Bố cục hình oval: Bà Zborowska. Sơn dầu của Modigliani

- 2.10.7. *Hình tròn*: tạo cảm giác hài hoà, êm ái, nhục cảm, gợi hướng chuyển động lẫn đều.
- 2.10.8. *Hình oval*: dạng đặc biệt của hình tròn, tạo cảm giác năng động hơn, hơi âu sâu, uể oải, nếu cao quá sẽ gây cảm giác dễ đổ lẩn.
- 2.10.9. *Hình xoáy tròn ốc*: tạo cảm giác rất năng động, tự xoáy sâu và hút vào bên trong.



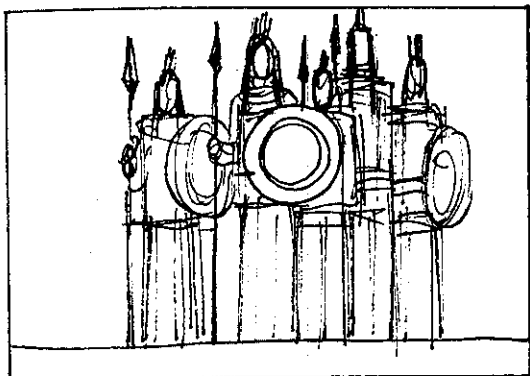
Bố cục hình xoáy tròn ốc: Tranh khắc gỗ của Hiroshighe (Nhật Bản)

2.11. Nhịp điệu

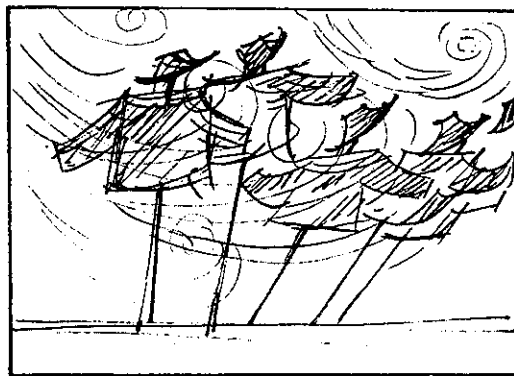
Nhịp điệu là sự dẫn dắt ánh mắt người xem mà tác giả tạo ra bằng hướng chuyển động của nhân vật, sự liên kết các đường nét, hình khối, màu sắc, vệt bút...

- 2.11.1. Sự liên kết các đường thẳng dọc sẽ tạo hiệu quả mạnh mẽ của một khối sức mạnh (H.211.1).
- 2.11.2. Sự liên kết của một nhóm các đường bán đầu thẳng dọc nhưng ngả dần về một bên tạo hiệu quả đồ ngã dây chuyền (H.211.2).
- 2.11.3. Sự liên kết các đường thẳng ngang sẽ tạo hiệu quả thanh bình (H.211.3).
- 2.11.4. Sự liên kết nhóm đường ngang ngắn dần lên trên tạo hiệu quả bước lên đỉnh cao (H.211.4).
- 2.11.5. Hướng chuyển động ziczắc ngang tạo hiệu quả nhịp nhàng, vui mắt của một dây chuyền nối tiếp, phục vụ tốt một câu chuyện kể dài dòng, nhiều tình tiết (H.211.5).

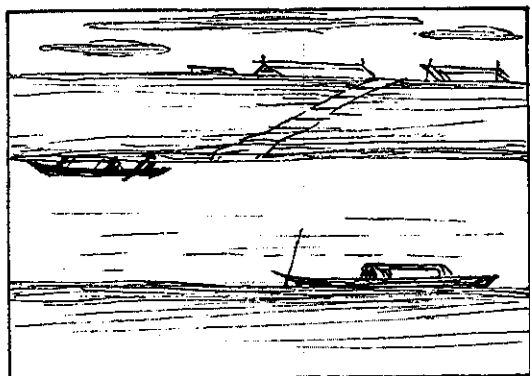
2.11.6. Hướng chuyển động ziczắc theo chiều dọc là đặc trưng bố cục tranh trực truyền thống theo bộ nhị, tam, tứ bình của Trung Quốc, Nhật Bản, Hàn Quốc, dẫn dắt mắt khán giả theo mối liên hệ giữa con người với đất trời (thiên-địa-nhân) (H.211.6).



H. 2.11.1



H. 2.11.2



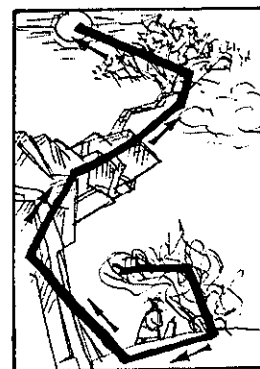
H. 2.11.3



H. 2.11.4



H. 2.11.5

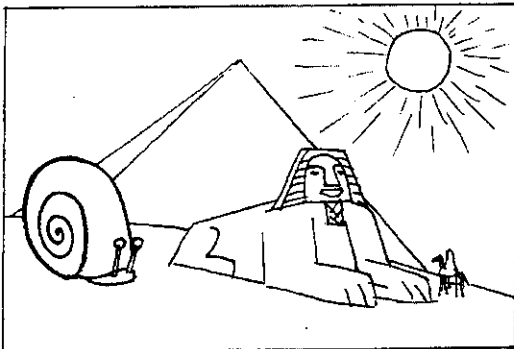


H. 2.11.6

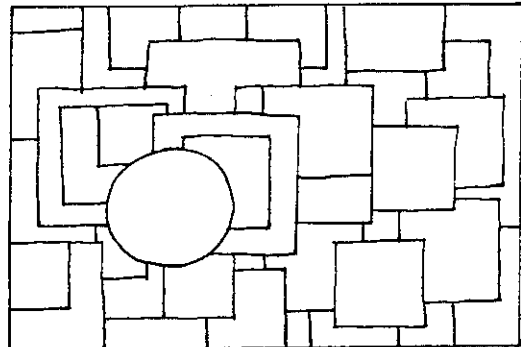
Nhịp điệu

2.12. Tương phản biểu cảm

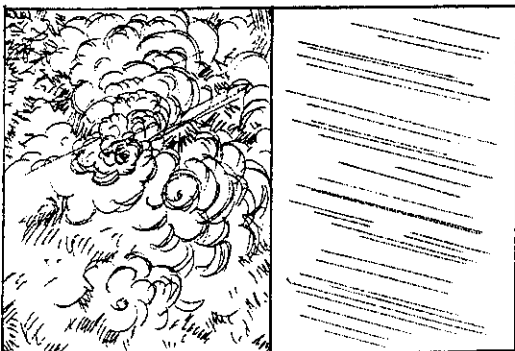
- 2.12.1. *Tương phản tỷ lệ*: có giá trị so sánh, tôn vinh và làm nổi bật tỷ lệ mà ta định nhấn mạnh; nếu cố tình làm ngoa ngoắt sẽ gây cảm giác hài hước, kỳ lạ hay đả kích (H.212.1).
- 2.12.2. *Tương phản hình thể*: một hình tròn sẽ tự nhiên nổi bật giữa nhiều hình vuông và ngược lại (H.212.2).
- 2.12.3. *Tương phản chất*: chất sần sùi sẽ nổi bật trên nền trơn nhẵn và ngược lại (H.212.3).
- 2.12.4. *Tương phản khoảng cách*: cái thật gần sẽ nổi bật và đẩy xa thêm cái ở xa (minh họa ngoài).
- 2.12.5. *Tương phản màu sắc*: thông thường thì màu rực rỡ sẽ nổi bật, nhưng màu đen - dù không hấp dẫn - vẫn sẽ bắt ta phải nhìn giữa vô số màu rực rỡ (minh họa ngoài).
- 2.12.6. *Tương phản kiểu cách*: thông thường thì cái nháy nhót, xung đột sẽ nổi bật, nhưng cái yên tĩnh, đơn giản, ngay ngắn cũng sẽ gây chú ý giữa vô số lộn xộn, náo động (H.212.6).



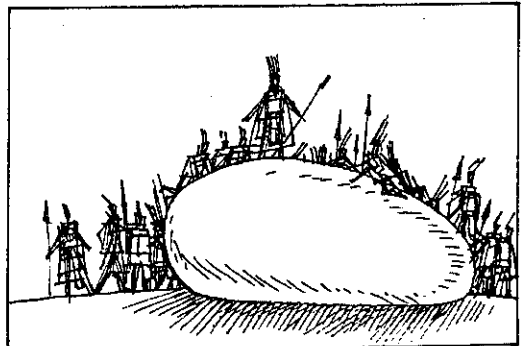
H. 2.12.1 Tương phản tỷ lệ



H. 2.12.1 Tương phản hình thể



H. 2.12.3 Tương phản chất



H. 2.12.4 Tương phản kiểu cách

Tương phản biểu cảm

Phần II

VẼ BÚT CHÌ

I. KỸ THUẬT SỬ DỤNG BÚT CHÌ ĐỂ VẼ

1. Kí hiệu các loại bút chì để vẽ

Có hai loại bút chì: cứng (kí hiệu bằng chữ H) và mềm (kí hiệu bằng chữ B) trong mỗi loại có nhiều mức độ khác nhau biểu thị bằng các số đặt ở trước kí hiệu, số càng lớn thì càng cứng hoặc càng mềm.

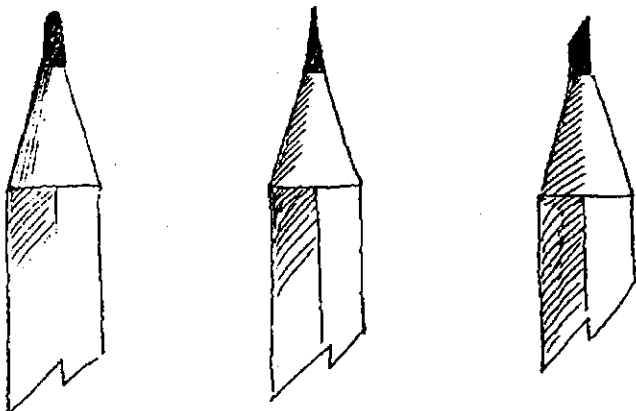
Nếu vẽ kí họa nên dùng bút chì mềm có kí hiệu từ 4B đến 6B. Còn vẽ hình họa nghiên cứu chỉ nên sử dụng bút chì từ HB đến 4B. Vì vẽ hình họa thường tẩy xoá nhiều, dùng chì mềm quá khi tẩy thường bị bết và đen.

Khi vẽ nếu mặt giấy vẽ nháp nên sử dụng bút chì có độ cứng thích hợp với giấy đó, khi mặt giấy vẽ nhẵn chì khó bám ta nên dùng chì có kí hiệu mềm hơn. Chì cứng quá muốn tả độ đậm không được, chì mềm quá vẽ nét bị nhoè khi vẽ bóng dễ bị đen và bết, tẩy xoá khó khăn vì vậy trước khi vẽ nên thử bút chì trên giấy để chọn lấy loại chì có kí hiệu thích hợp.

2. Cách gọt bút chì

Để thuận tiện cho việc vẽ người ta thường gọt bút chì theo các dạng dưới đây:

- Gọt đầu vát
- Gọt đầu tù
- Gọt đầu nhọn



Cách gọt bút chì:

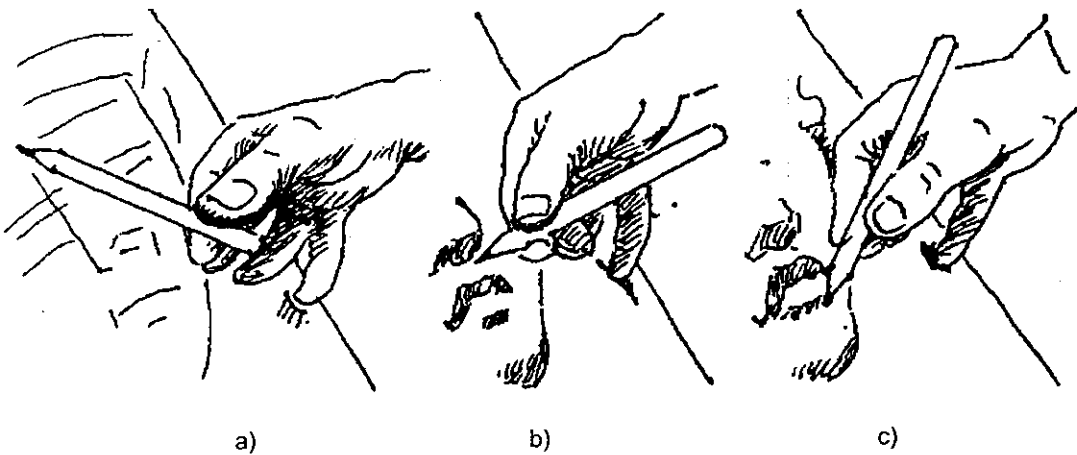
1. Gọt đầu tù (vẽ nét thô)
2. Gọt đầu nhọn (vẽ tinh)
3. Gọt đầu vát (vẽ tinh và vẽ thô)

Đầu chì gọt vát có tác dụng vẽ được nét thô, nét mảnh tùy ý, đầu bút chì nhọn để vẽ các chi tiết nhỏ và chính hình cho tinh, còn đầu bút chì tù để vẽ những nét thô và các mảng bóng lớn.

3. Cách cầm bút chì để vẽ

Thông thường có một số cách cầm bút chì khi vẽ mỹ thuật:

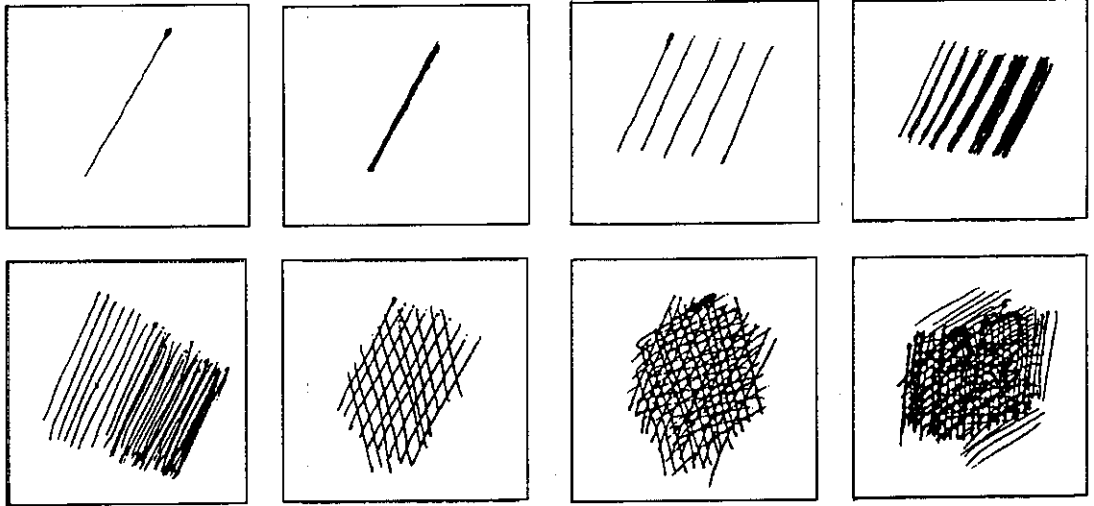
- Cầm úp tay như khi cầm phấn viết trên bảng
- Cầm nghiêng tay như khi cầm bút viết chữ
- Đặt tay xa đầu chì khi phác hình và đưa nét nhẹ (a)
- Đặt tay gần đầu chì để chỉnh hình và nhấn độ đậm những chỗ cần thiết (b).
- Khi vẽ không tì cả chiều nghiêng bàn tay xuống giấy mà chỉ tì đầu ngón tay út xuống mặt giấy để khỏi bị di tay vào những nét bút đã vẽ làm mờ hoặc nhoè hình (c).



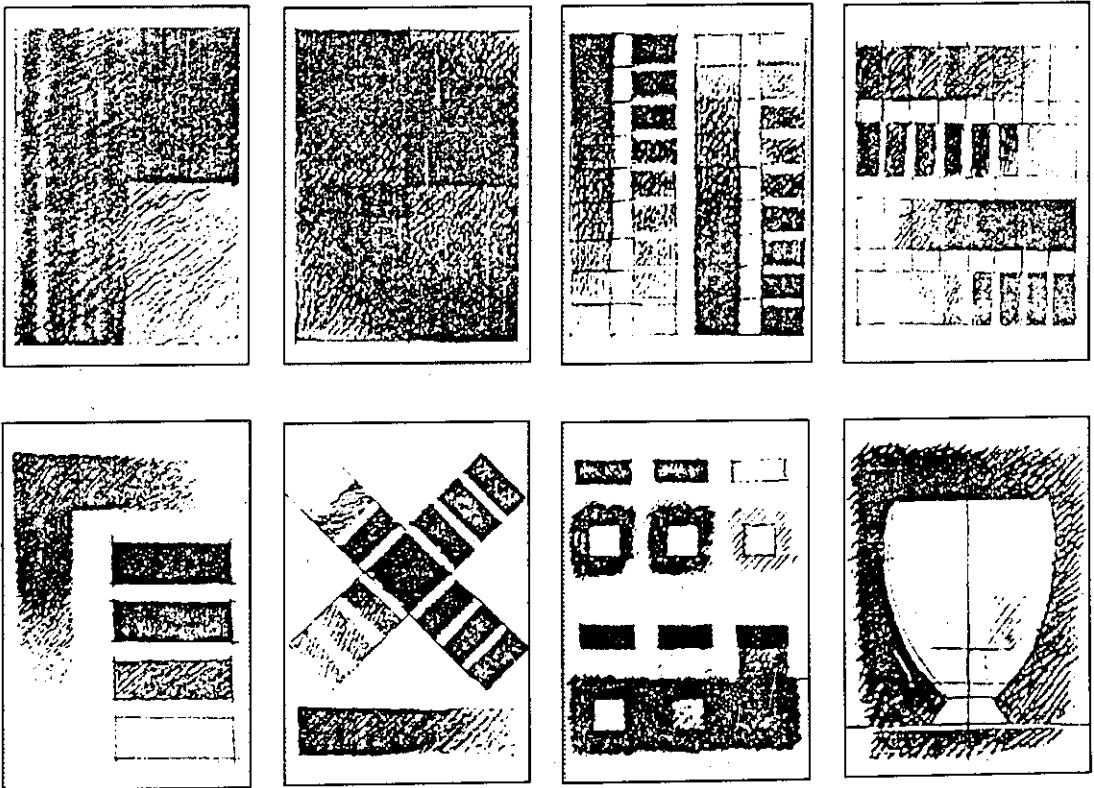
4. Kỹ thuật diễn đạt sắc độ

Khi sử dụng chì để vẽ bóng muốn diễn đạt các mảng sắc độ khác nhau không bị bết nên sử dụng các biện pháp: đưa nét vẽ nhẹ tay dùng nét mảnh hoặc đan nhiều nét thưa để thể hiện độ nhạt; ấn mạnh nét vẽ, dùng nét thô hoặc đan nhiều nét dày để tả độ đậm.

Nói chung kỹ thuật vẽ bằng bút chì rất linh hoạt, mỗi người có một cách riêng để thể hiện, song thông thường khi thể hiện các độ đậm nhạt người ta hay dùng nét đan để tránh bị bết như: đan ô vuông, đan quả trám, đan mắt cáo v.v... Ngoài ra còn có thể vẽ di kết hợp với nét đan nhưng riêng chất liệu bút chì không nên chỗ nào cũng di nhẵn như vẽ truyền ảnh.



Phương pháp diễn tả sắc độ của bút chì

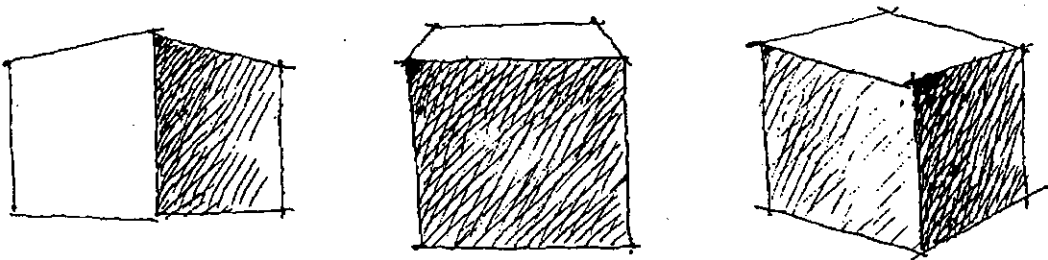


Độ đậm nhạt của bút chì

II. VẼ HÌNH HỌA

1. Chọn góc độ vẽ

Cùng một mẫu nhưng không phải góc độ nào cũng đẹp như nhau, bởi vậy trước khi vẽ ta cần chọn lấy một vị trí mà ta cho là đẹp nhất. Muốn vậy cần di chuyển vị trí đứng ngồi cho tới khi chọn được một góc độ mà ta ưng ý hơn cả. Thí dụ khi vẽ khối vuông nếu ở vị trí chỉ thấy một hoặc hai mặt hộp sẽ khó tả không gian hơn khi ta ở vị trí thấy cả 3 mặt hộp.

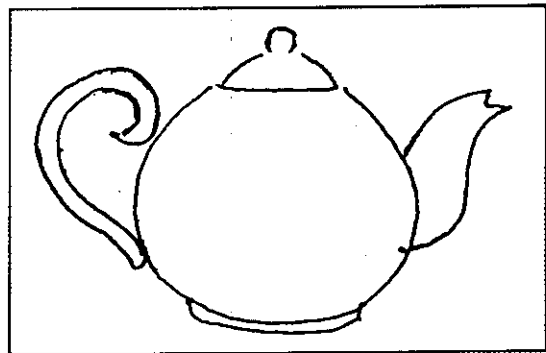


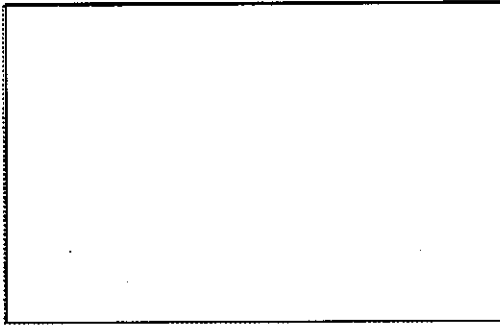
2. Phác bố cục chung

Khi đã chọn được góc độ vẽ vừa ý, ta phác sơ bộ tổng thể hình vào một bố cục chung. Nếu không phác tổng thể như vậy thì khi vẽ không bao giờ đạt được một bố cục như ý muốn.

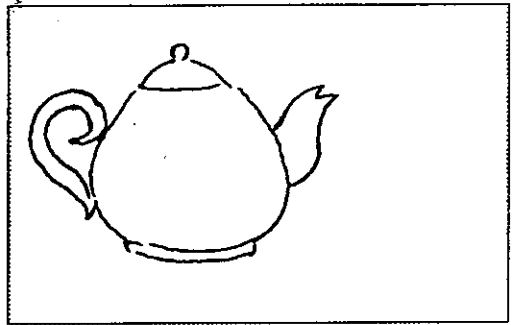
Trong bố cục nếu chúng ta vẽ mẫu vật to quá sẽ gây cảm giác bị kích, vẽ bé quá cho cảm giác bị lọt, vẽ vật mẫu cao quá cho cảm giác bị treo, vẽ vật mẫu thấp quá cho cảm giác bị tụt (nặng). Vẽ vật mẫu lệch quá cho cảm giác bị ép.

Khi phác bố cục còn cần lưu ý: Nếu màu vẽ thiên về chiều cao, hoặc thiên về chiều ngang thì chúng ta phải xoay tờ giấy theo chiều của nó.

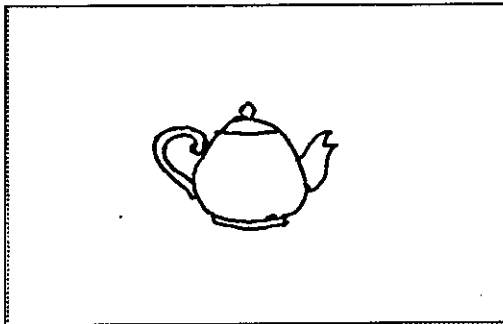




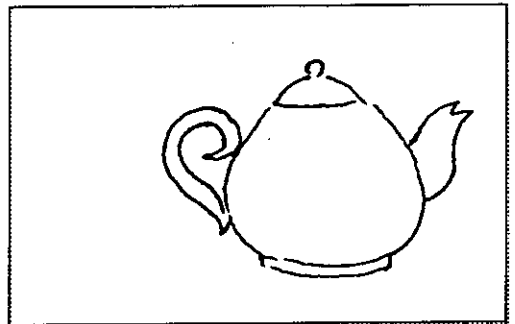
Khổ giấy vẽ



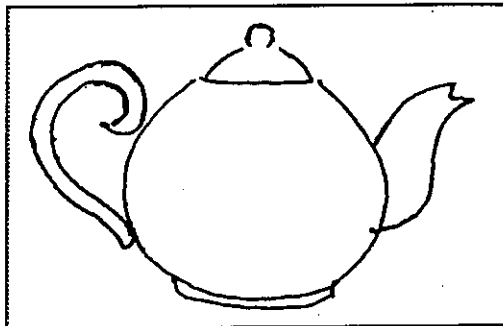
Vẽ hình lệch sang trái quá



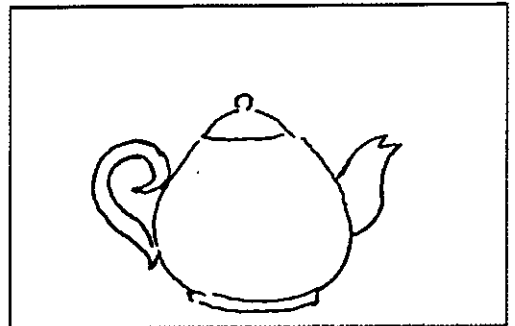
Vẽ hình nhỏ quá



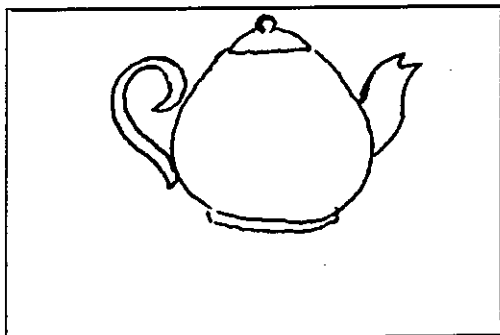
Vẽ hình lệch sang phải quá



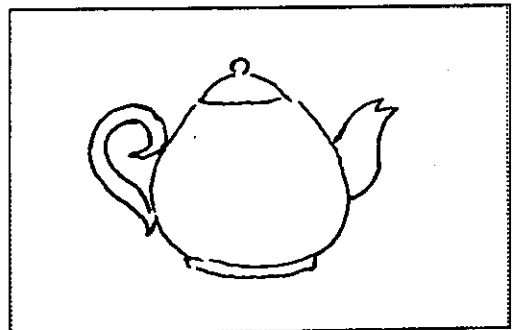
Vẽ hình to quá



Vẽ hình lệch xuống dưới quá



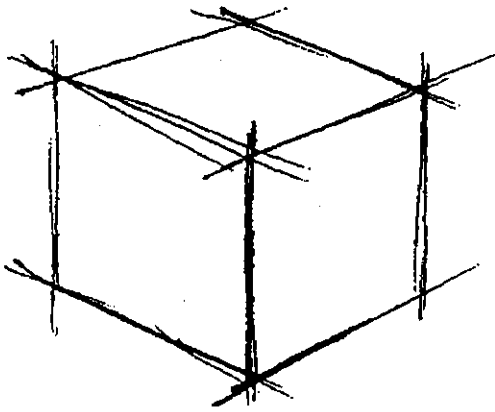
Vẽ hình lên quá



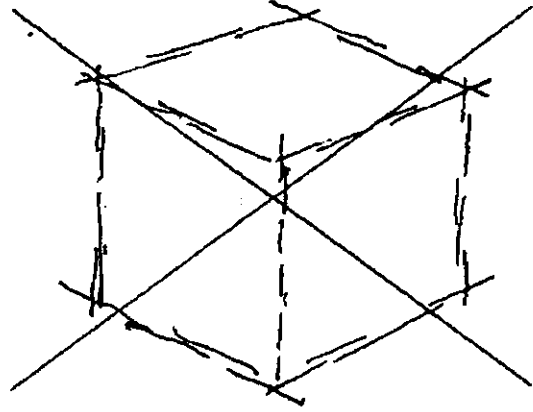
Vẽ hình vừa

3. Phác hình

Phác hình tức là vẽ tổng quát những nét lớn của hình, vì vậy khi phác cần vẽ nhẹ tay để dễ tẩy xóa và sửa hình, phác hình cần kết hợp giữa đo và ước lượng, so sánh. Nếu quá phụ thuộc vào đo đôi khi cũng chưa tốt bởi vì đo gián tiếp chỉ là đo đúng tương đối.



Phác hình vẽ nét dài



Không vẽ nét ngắn vụn

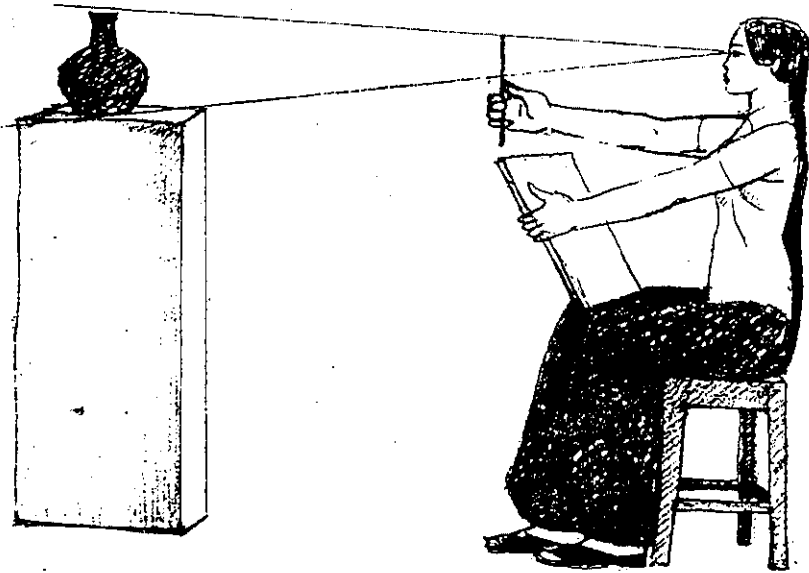
Khi phác hình cần chú ý không nên vẽ những đường ngắn, vụn vặt mà phải vẽ những đường dài để nét vẽ thoáng không bị gò và không nhất thiết vẽ một nét được ngay mà có thể vẽ nhiều nét để rồi chọn lấy một nét đúng nhất.

4. Cách đo hình họa

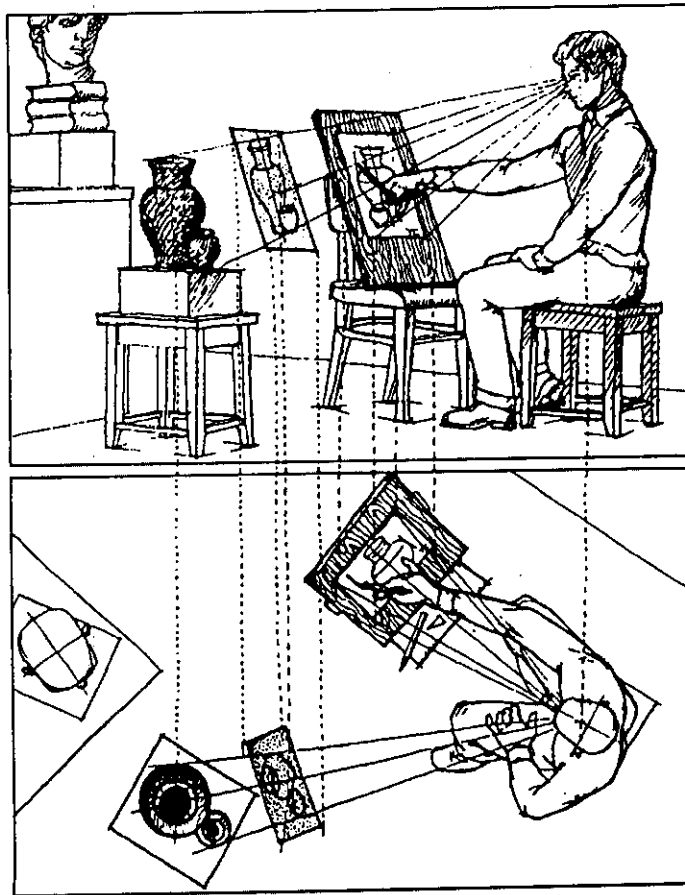
Dùng một que đo hình tròn có đường kính từ 1mm đến 2mm dài khoảng 30 đến 40cm. Khi đo người ngồi thẳng tay cầm que đo đưa thẳng về phía mẫu, que đo phải vuông góc với cánh tay cầm. Quá trình đo tư thế ngồi và tay luôn thẳng nếu không khi đo không bao giờ đúng tỉ lệ của mẫu.

Đo của vẽ mỹ thuật là đo gián tiếp vì vậy khi đo tỉ lệ trên que đo bao giờ cũng nhỏ hơn thực tế. Càng ngồi xa tỉ lệ càng nhỏ và ngược lại. Bởi vậy khi đo bao giờ cũng phải nhân số lần lên cho phù hợp với bố cục mà ta đã phác dự kiến. Nếu là mẫu đơn chiếc ta đo chiều cao nhất rồi đo chiều rộng nhất sau đó đo các phần chi tiết, những chi tiết nhỏ quá thì chỉ nên ước lượng mà không nên đo vì các chi tiết nhỏ khi nhân lên sự chênh lệch sẽ sai nhiều so với mẫu thật.

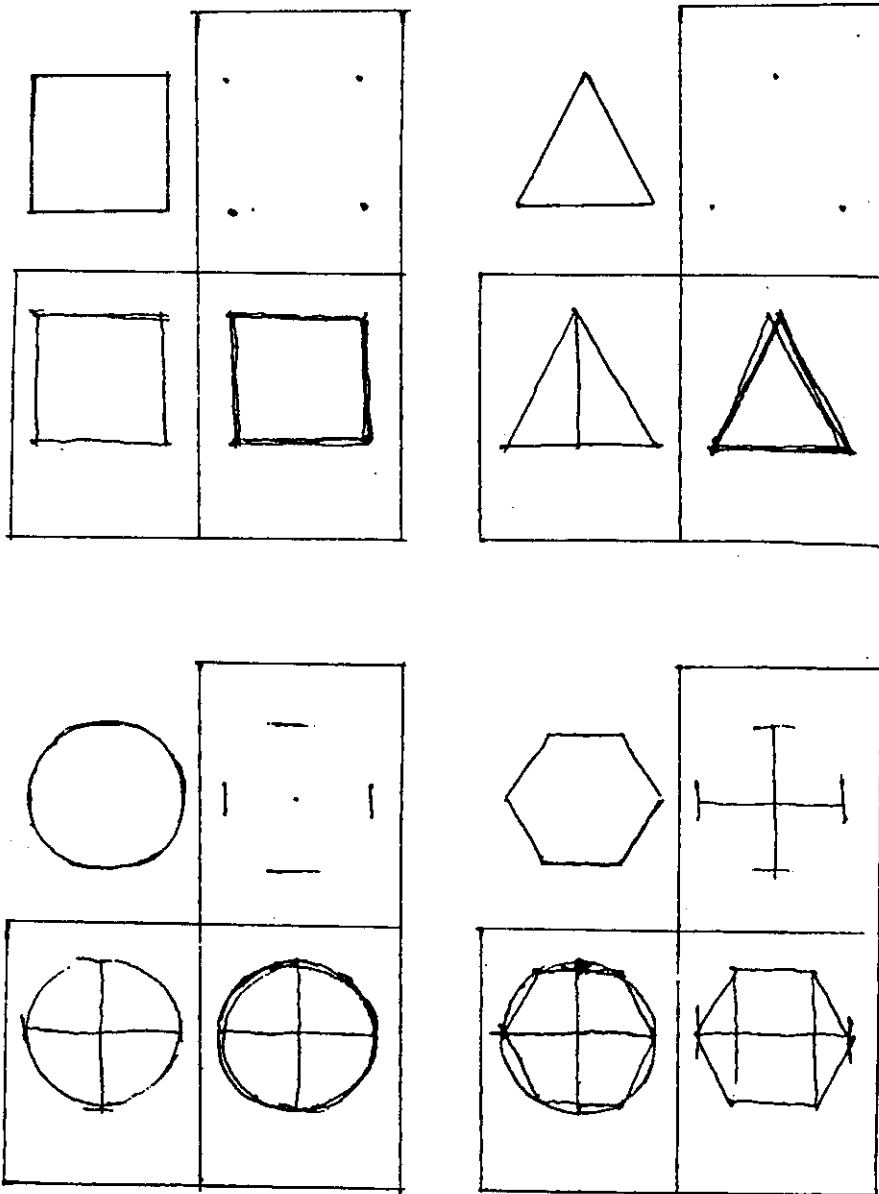
Nếu một bố cục có nhiều vật mẫu khác nhau ta không đo từng vật trước mà phải đo tổng thể chiều cao và chiều ngang của bố cục đã rồi mới tiến hành đo từng vật riêng một.



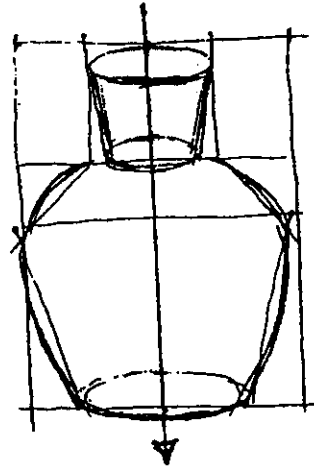
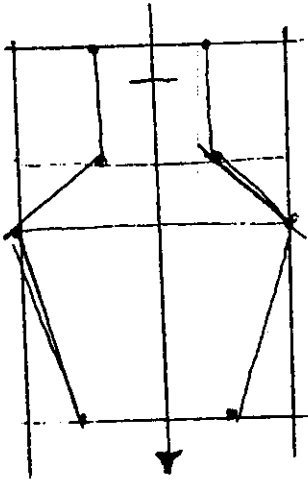
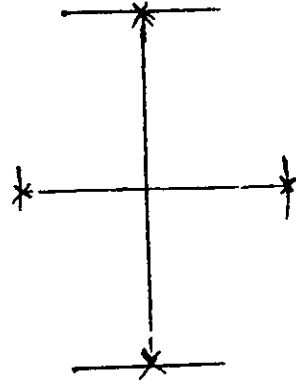
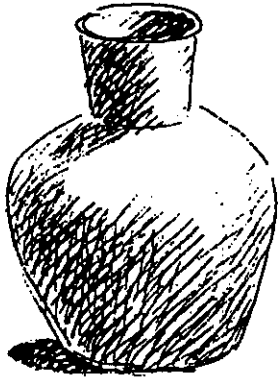
Tư thế ngồi đo hình họa



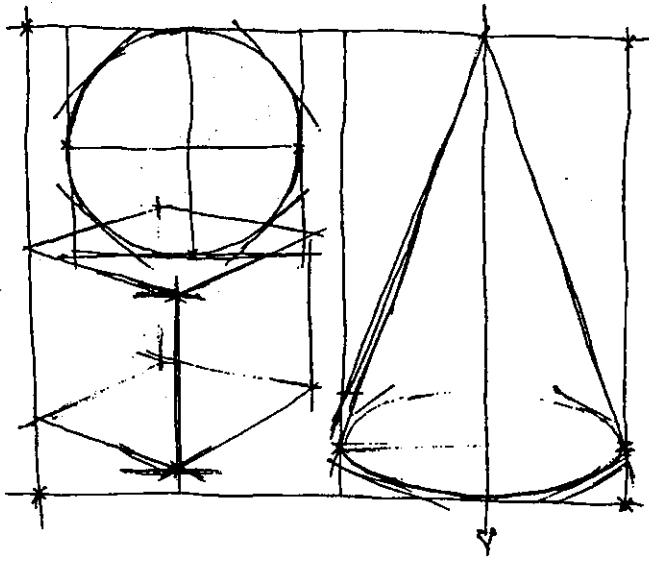
Tư thế ngồi vẽ



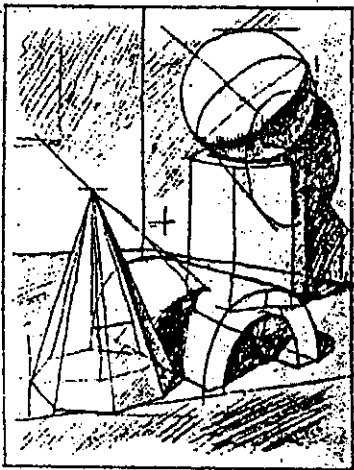
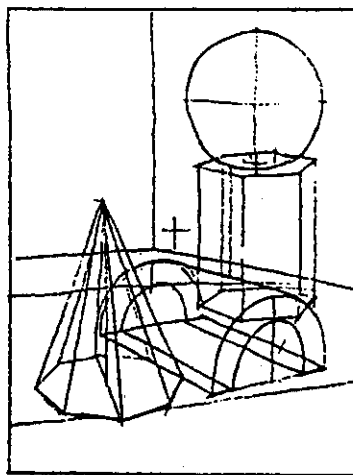
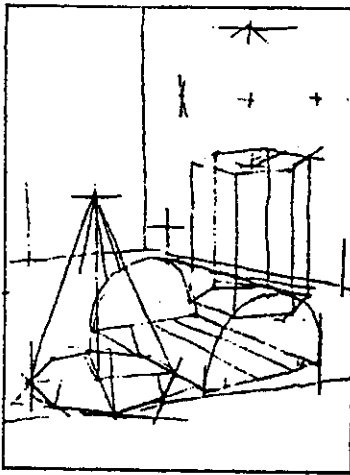
Cách đo dựng hình



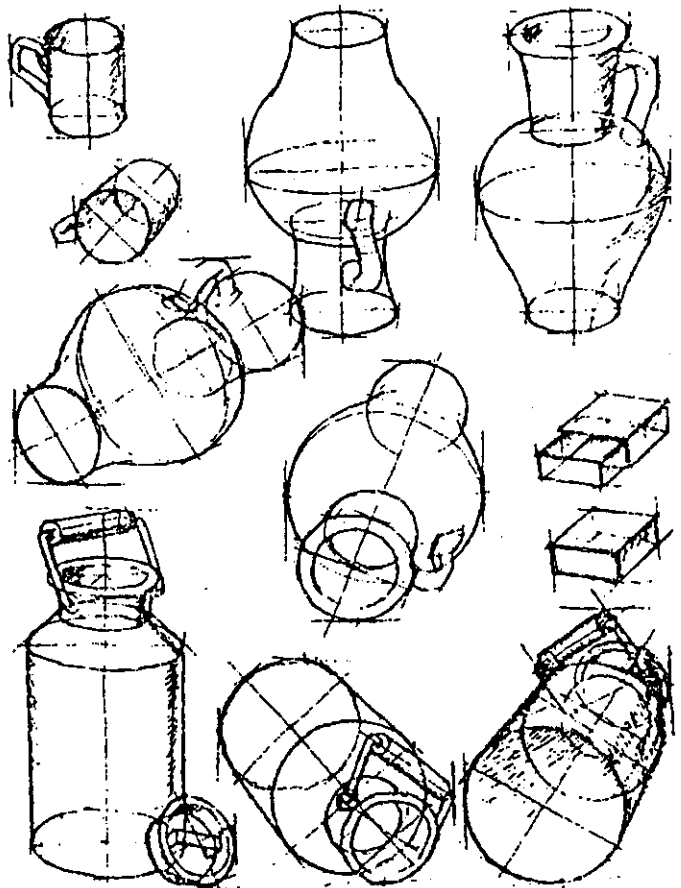
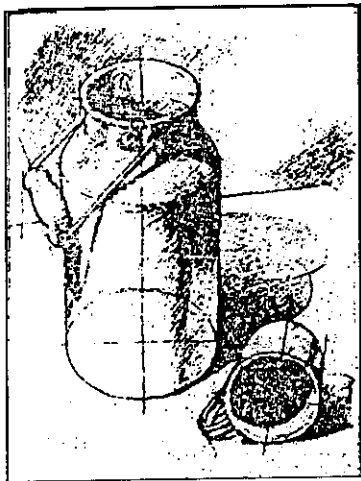
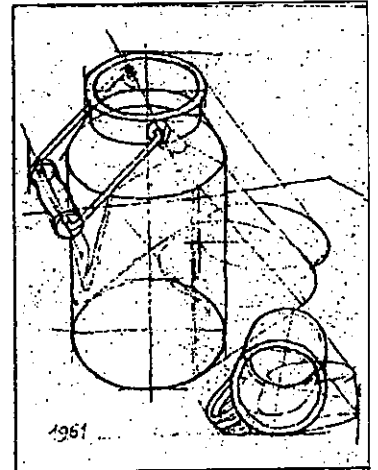
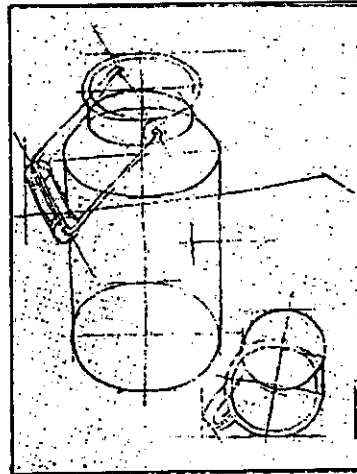
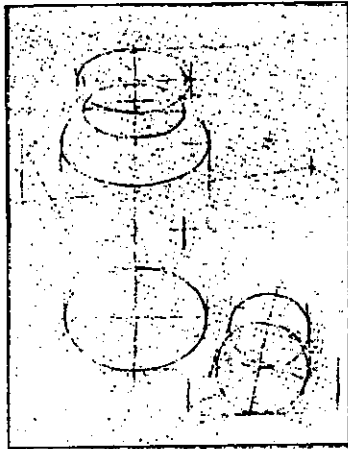
Cách đo và phác hình



*Phương pháp dựng khi
có nhiều mẫu vật*



*Phương pháp dựng hình
khi mẫu bị che khuất*



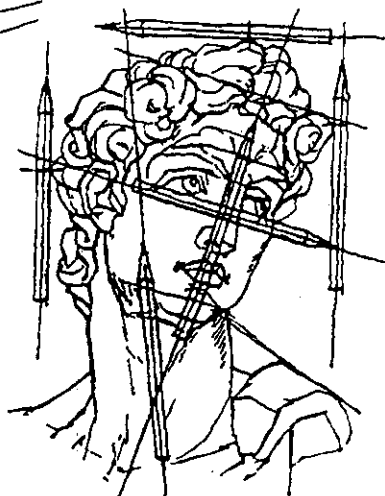
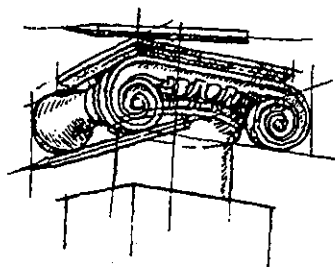
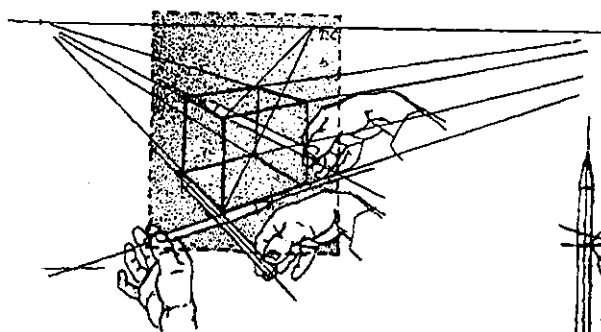
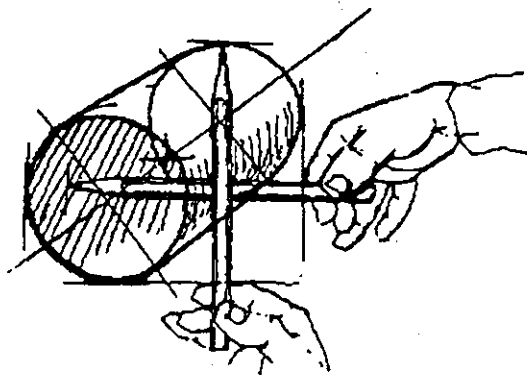
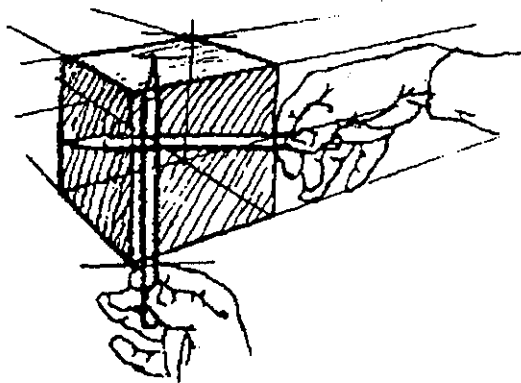
Phương pháp dựng hình khi mẫu ở các tư thế khác nhau

5. Kiểm tra hình và chỉnh hình

Khi phác xong toàn bộ hình, chúng ta cần kiểm tra lại tỉ lệ và dáng chung của mẫu vẽ, phần nào chưa đúng thì sửa lại, tiếp đó ta tẩy những nét thừa không cần thiết, gọt dũa lại các nét cho gọn, đẹp.

Có nhiều cách kiểm tra hình, mỗi người khi vẽ đều có cách riêng thích hợp với từng loại mẫu vẽ song cách kiểm tra chung nhất thường là:

Để bản vẽ tại chỗ rồi lùi ra xa để quan sát được bao quát hơn, sau đó so sánh tương quan giữa các vật với nhau như: so sánh chiều cao với chiều ngang của từng vật mẫu, so sánh tỉ lệ giữa các mẫu với nhau, phân tích hình dáng các khoảng trống để tìm ra khoảng cách và hình dạng của màu. Ngoài ra còn có thể dùng dây dọi để kiểm tra độ nghiêng của màu, kéo dài các đường thẳng trên màu để tìm các điểm cắt nhau và vị trí các điểm rơi của màu.



*Phương pháp đo
và kiểm tra hình*

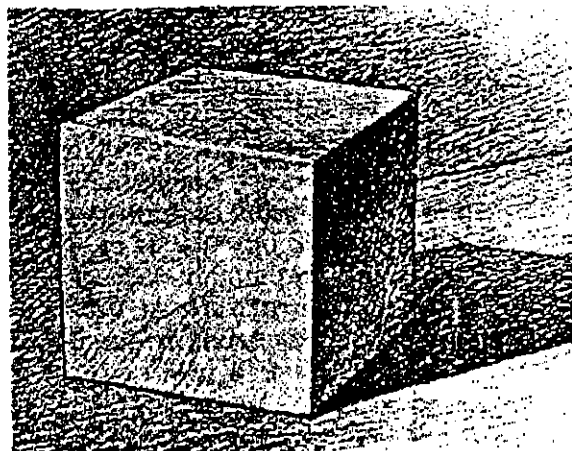
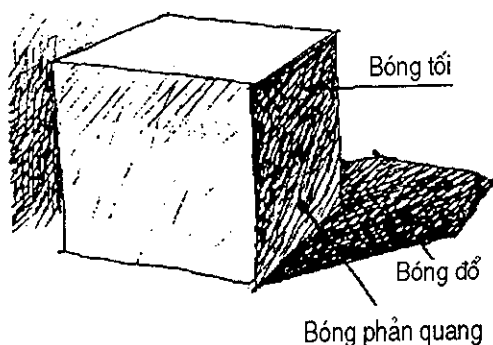
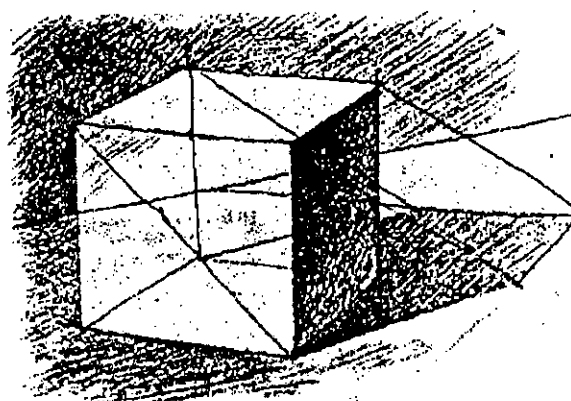
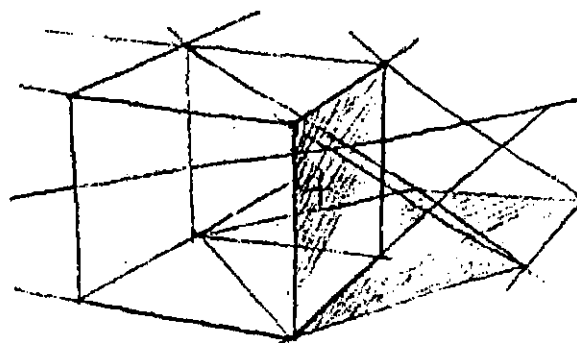
6. Vẽ bóng

Bóng của vẽ mỹ thuật có 4 phần chính đó là: sáng (ánh sáng trực tiếp), tối do khuất sáng, bóng phản quang (sáng gián tiếp) và bóng đổ do bóng tối của hình đổ xuống nền.

Sáng và tối của bóng có nhiều độ đậm nhạt khác nhau do xa, gần, do nông, sâu, do màu sắc v.v... Vậy muốn vẽ bóng cho đúng cần phân tích và so sánh cho đúng độ đậm nhạt khác nhau của màu. Vẽ bóng cũng giống như khi ta dựng hình, phác mảng bóng phải đúng, nếu mảng bóng đặt không đúng chỗ sẽ làm cho hình sai lệch biến dạng.

Khi vẽ bóng cũng phải theo tuần tự như: phác sơ bộ những mảng bóng lớn trước, những mảng phụ vẽ sau, phác nhẹ tay từ nhạt rồi lên đậm dần. Vẽ đậm ngay bóng dễ bị cứng và không trong.

Bóng phải làm nổi bật 3 sắc độ chính là sáng, tối và trung gian. Nếu 3 sắc độ này không rõ ràng sẽ làm khối bị mờ và không nổi khối theo ý muốn được.



III. VẼ KÍ HỌA

Vẽ kí họa là để lấy tài liệu, giống như nhà văn ghi chép thực tế để rồi tập hợp lại, chọn lấy những nhân vật điển hình để đưa vào tác phẩm. Vẽ kí họa có nhiều mức độ khác nhau như vẽ nhanh và kỹ, vẽ sơ lược, vẽ những nét khái quát tùy thuộc vào ý đồ và mục đích của người vẽ. Điều quan trọng của vẽ kí họa là người vẽ phải biết nhận xét, bắt dáng nhanh, biết chọn lọc những gì đặc trưng nhất của đối tượng vẽ. Ngoài ra còn cần biết nên vẽ nét nào trước, nét nào sau nhất là khi vẽ những mẫu cơ động như người và động vật.

Vẽ kí họa chỉ cần vẽ nét để nói lên hình nhưng cũng có thể gọi chút sáng để nói lên hình khối.



Kí họa dáng động với những móng bóng chính



Kí họa dáng động với những nét chính



Ki họa động



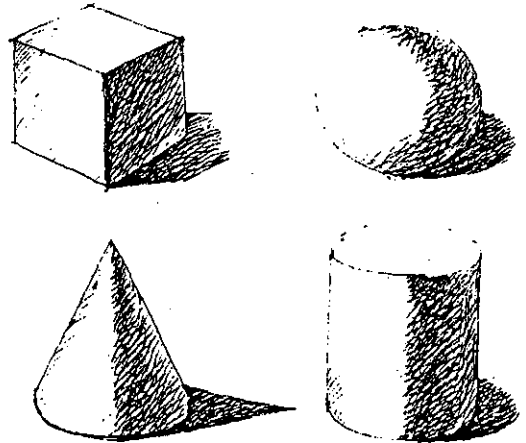
Kí họa chân dung

IV. BÀI TẬP THỰC HÀNH

1. Nghiên cứu các khối cơ bản

1.1. Thế nào là khối cơ bản

Những khối vuông, tròn, chóp, trụ trong mỹ thuật gọi là những khối cơ bản, vì tất cả những khối này chính là những khối tổng quát của mọi hình phức tạp trong không gian. Đơn giản như cái chổi, cái lọ đến những khối hình phức tạp như cơ thể con người đều bắt nguồn từ những khối cơ bản này.

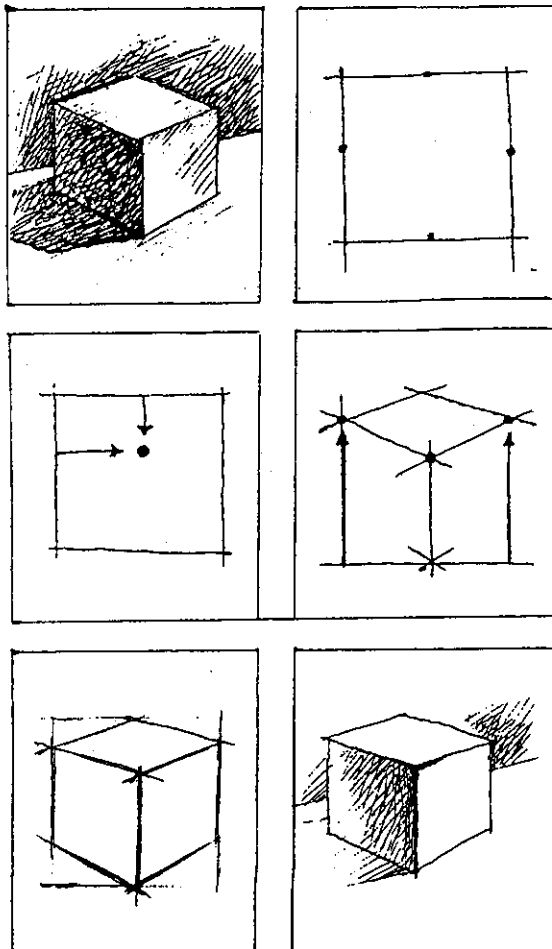


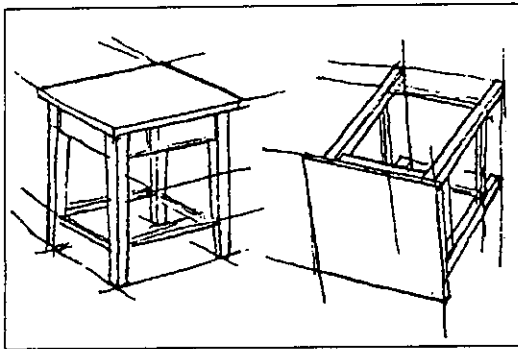
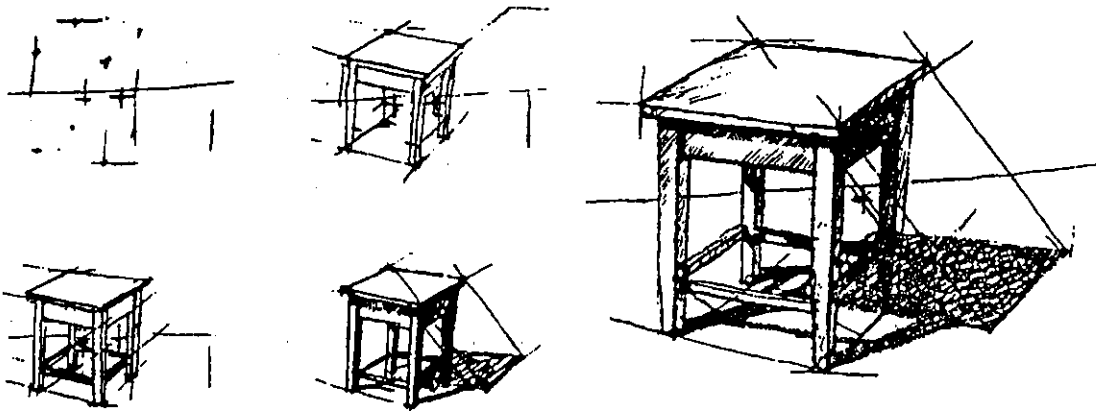
1.2. Phương pháp dựng hình những khối cơ bản

1.2.1. Vẽ khối vuông

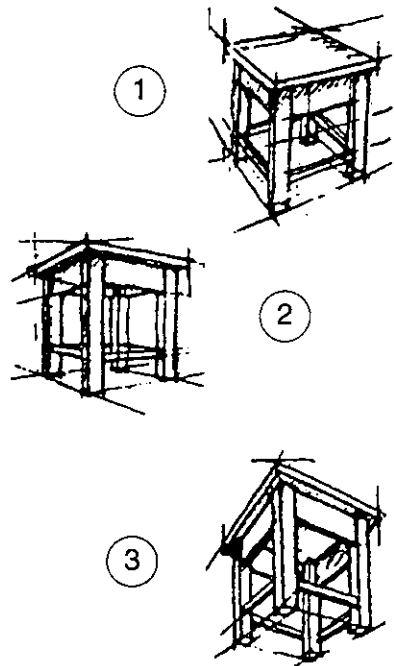
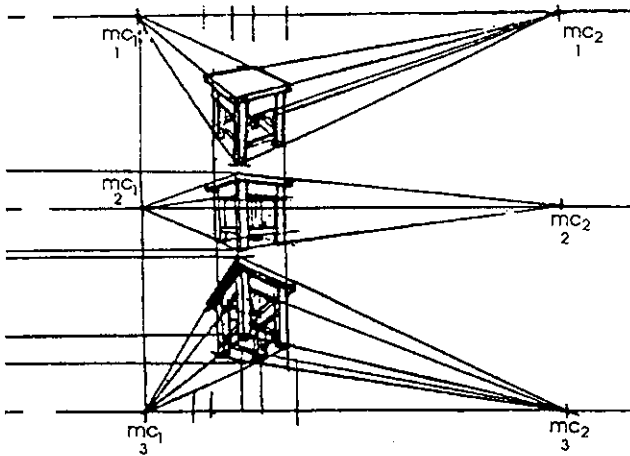
Sau khi dự kiến xong, phân bố cục trên mặt giấy, ta đo từ điểm cao nhất đến điểm thấp nhất mà nhìn thấy. Tiếp đến ta đưa bút chì gạch ngang những điểm mà ta vừa đo được sau đó đo phần rộng nhất của mẫu ta lại đánh dấu 2 đầu rồi đưa nét dài không chế chiều ngang của mẫu lại.

Để xác định các góc và các cạnh của khối vuông ta tiếp tục đo từng điểm theo thứ tự từ trên xuống dưới từ trái sang phải. Để xác định được một điểm ta cần đo 2 lần, đo dọc rồi đo ngang, cứ xác định được 2 điểm thì vẽ được một đường thẳng bằng cách vẽ nối 2 điểm đó lại với nhau (đường thẳng này chính là một cạnh của khối vuông). Dựng hình xong ta kiểm tra lại nếu không còn gì sai sót ta tẩy đi các nét thừa rồi chỉnh lại các nét vừa vẽ cho gọn.



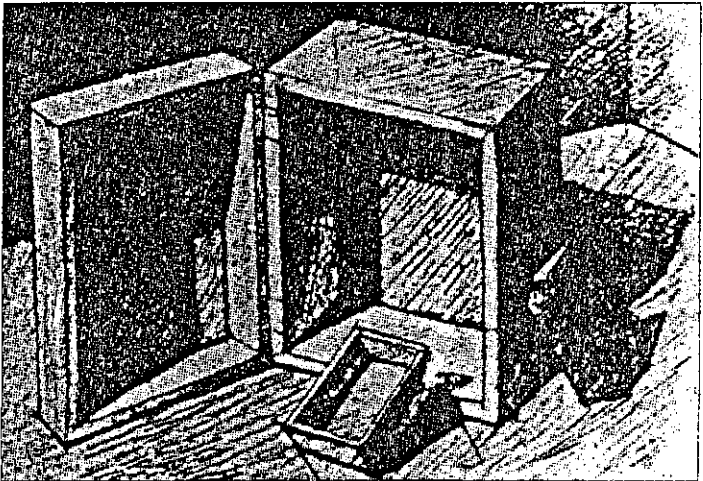
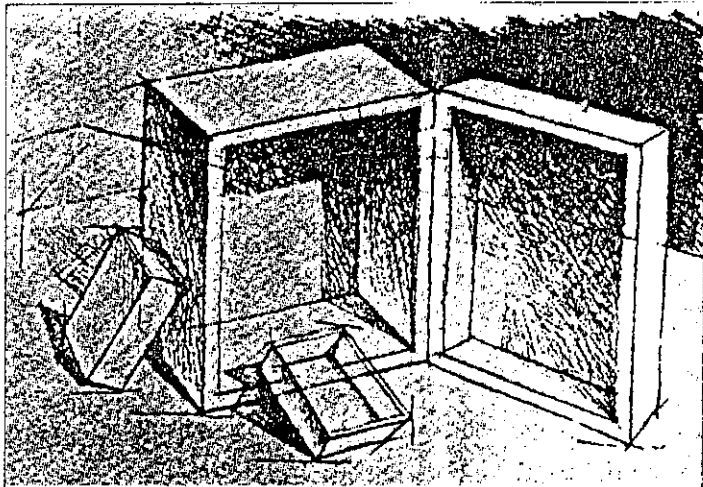
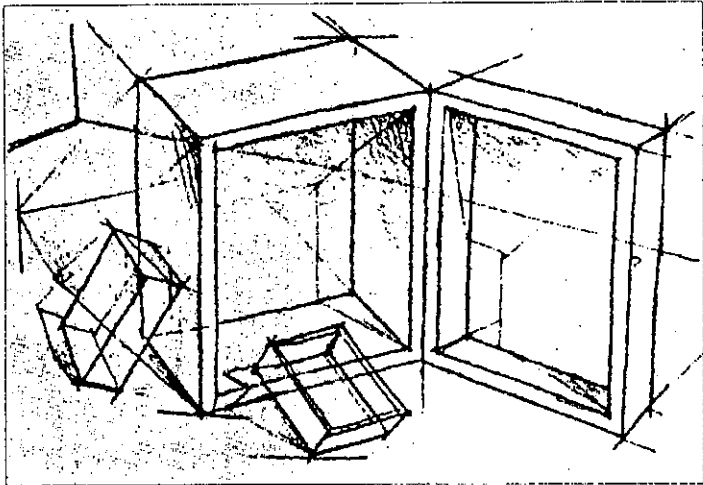


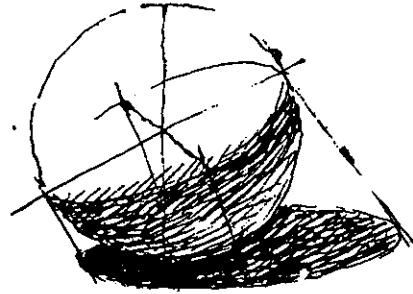
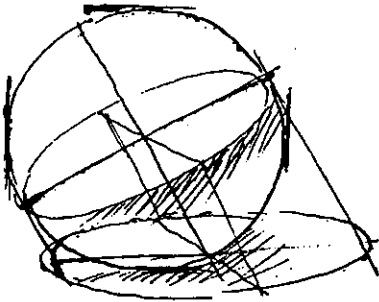
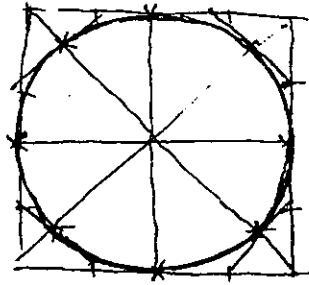
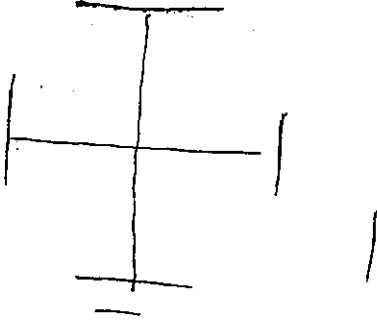
*Phương pháp dựng hình ghé
liên hệ từ khối vuông*



*Vẽ theo luật phối cảnh:
1. Dưới tầm mắt;
2. Ngang tầm mắt;
3. Trên tầm mắt.*

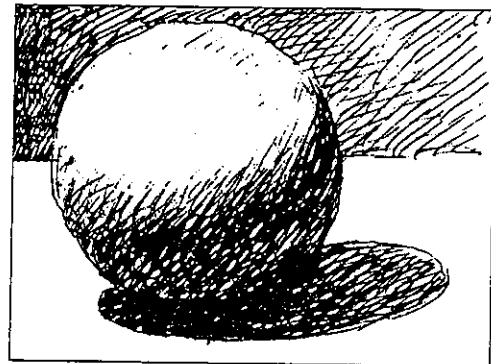
Phương pháp dựng hình và vẽ bóng hình hộp liên hệ từ khối vuông





1.2.1. Vẽ khối tròn

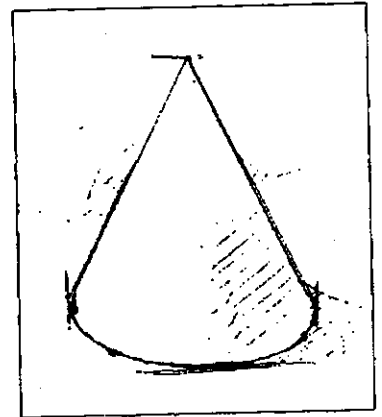
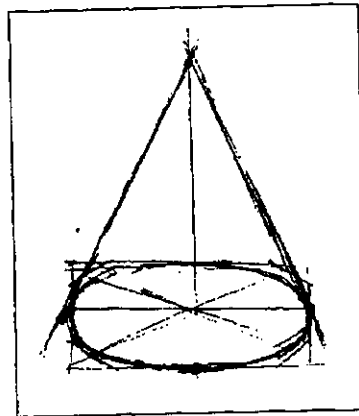
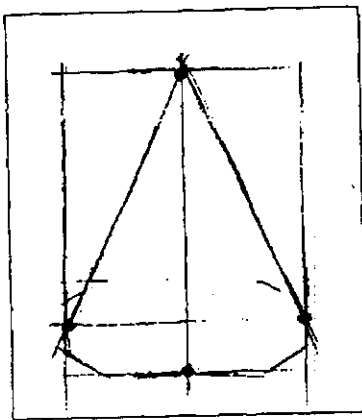
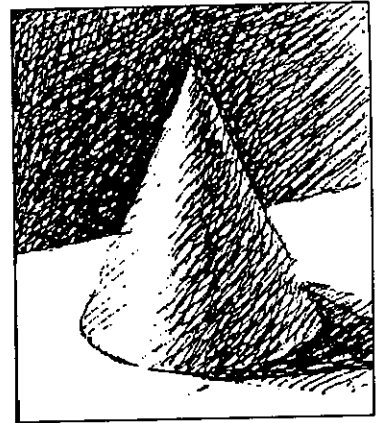
Đặc điểm khối tròn là các chiều rộng bằng nhau vì vậy nếu vẽ riêng khối tròn thì cần phác một hình vuông thích hợp với khổ giấy vẽ là có thể dựng hình được. Nếu khối này đứng cạnh các khối khác thì cần đo một chiều để so sánh với các khối đó trong cùng bài vẽ. Để vẽ được hình tròn đúng ta kẻ chéo hình vuông theo kiểu vẽ bàn cờ rồi chia thành 4 góc hình vuông qua các ô nhỏ vừa chia rồi vẽ đường tròn sát vào đường chéo của 4 góc đó, sau cùng ta tẩy các nét thừa và chỉnh hình tròn lại cho gọn.



Phương pháp vẽ hình tròn

1.2.3. Vẽ khối chóp

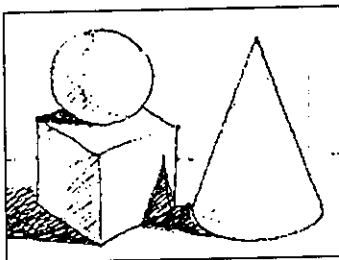
Cũng như vẽ các khối khác nhau, sau khi phác xong sơ bộ về bố cục trên giấy, ta đo chiều cao rồi đo chiều ngang phần rộng nhất của mẫu, sau đó gấp số lần đo cho phù hợp với bố cục đã dự kiến rồi đóng khung lại, tiếp đó ta kẻ một đường thẳng chính giữa từ trên xuống gọi là đường trục giữa). Mục đích của đường trục này là để vẽ hình chóp không bị lệch. Phần đáy của khối chóp ta vẽ như phần đáy của khối trụ.



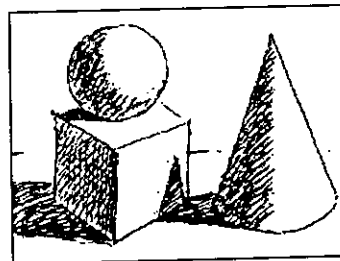
Phương pháp vẽ khối chóp

1.2.4. Phương pháp vẽ bóng các khối cơ bản

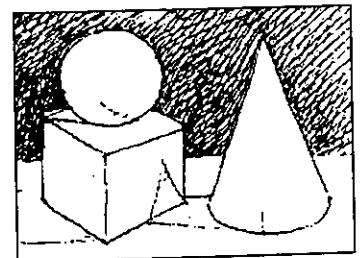
Nếu nền phông phía sau đậm hơn hình khối thì ta vẽ phông trước, nếu hình khối đậm hơn phông thì ta vẽ bóng hình khối trước nhưng phải vẽ tổng thể toàn bộ, không vẽ đâu xong đấy. Nếu bóng đồ đậm hơn hình khối thì ta vẽ bóng đồ trước. Khi đã vẽ bóng thì đường viền xung quanh mẫu chỉ để lại trong trường hợp thật cần thiết. Trường hợp cần thiết phải để đường viền thì đường viền đó phải thể hiện đậm nhạt, to nhỏ khác nhau, nếu để nét viền đều sẽ cho ta cảm giác cứng và khô.



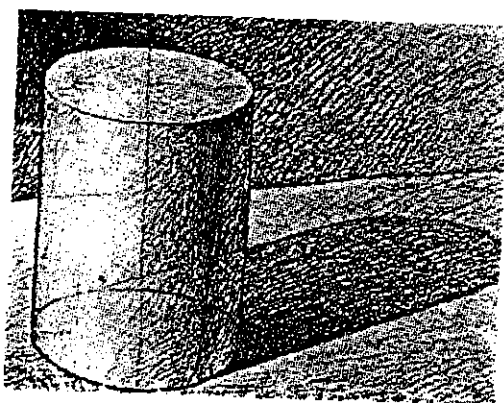
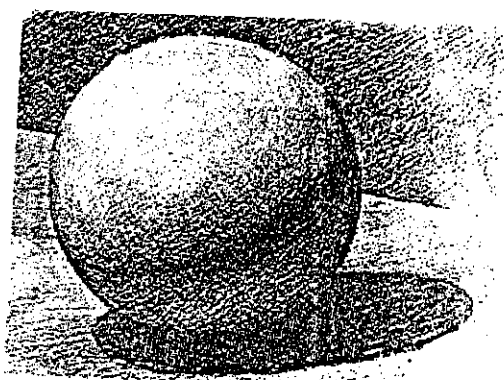
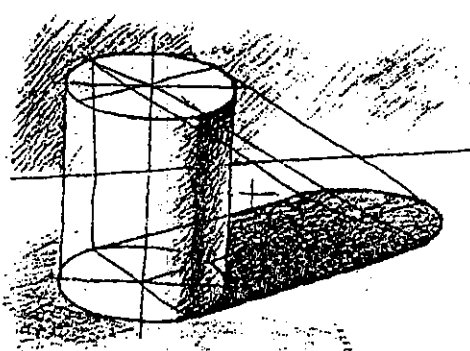
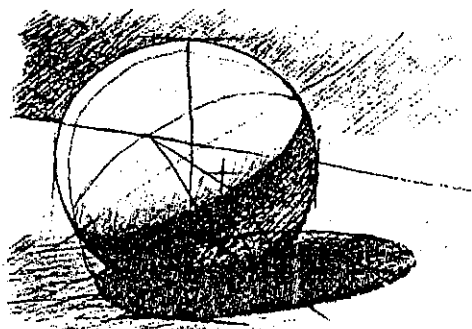
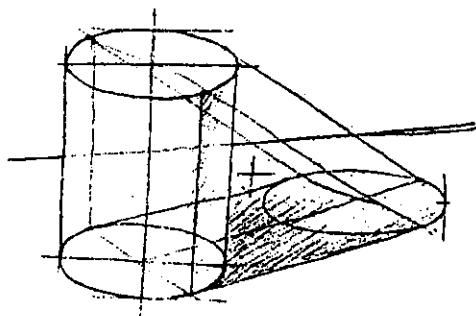
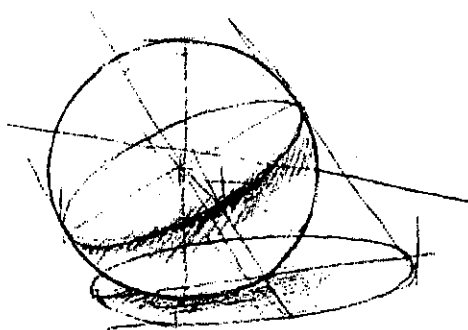
Bóng đồ đậm,
vẽ bóng trước



Mẫu đậm hơn nền,
vẽ mẫu trước

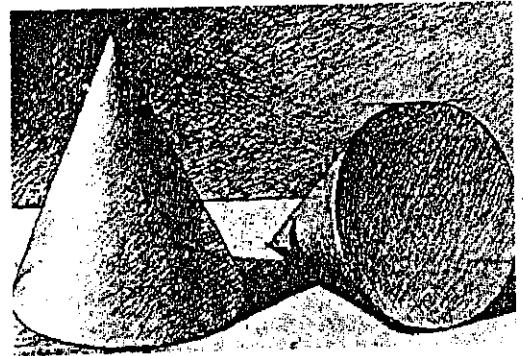
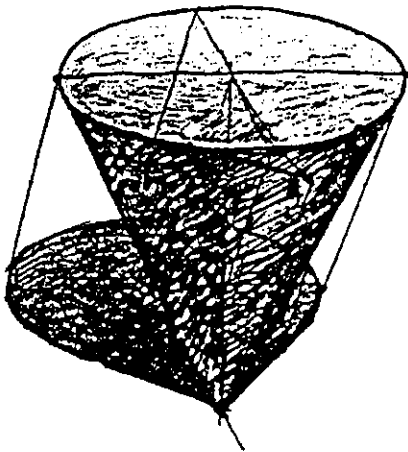
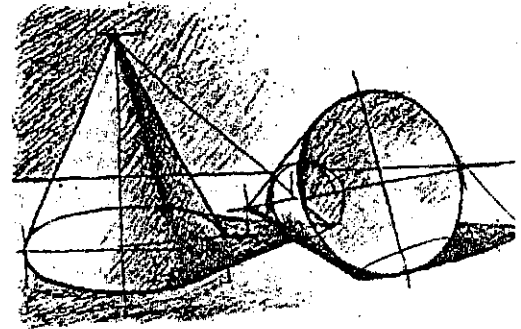
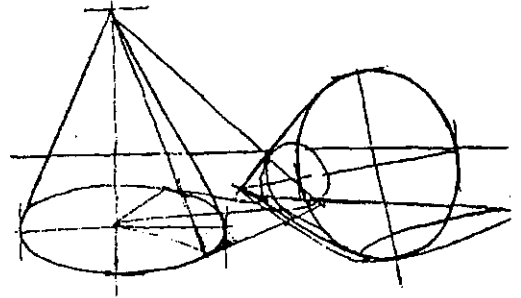
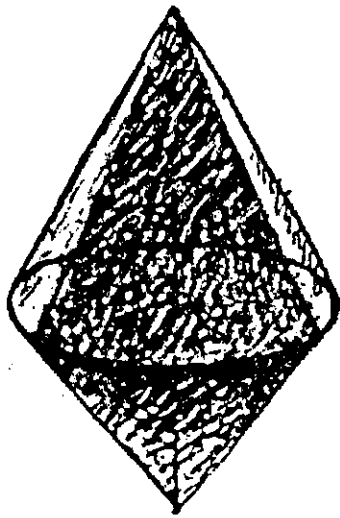
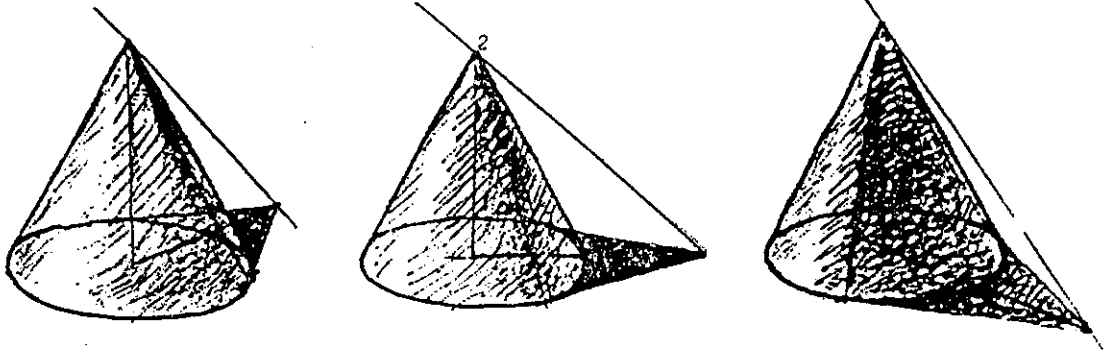


Nền đậm hơn mẫu,
vẽ nền trước

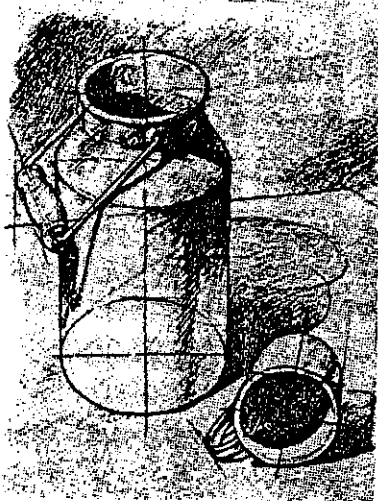
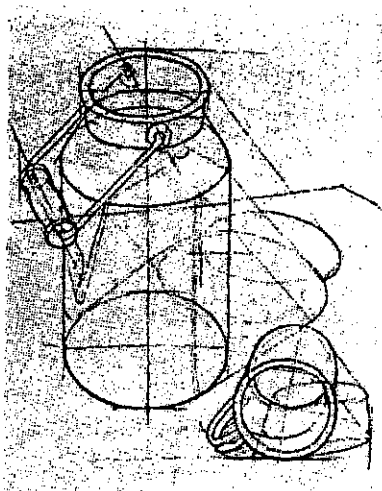
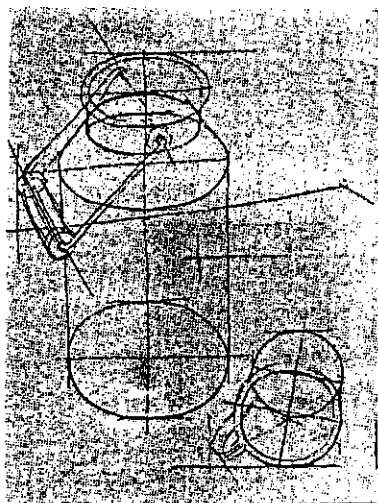
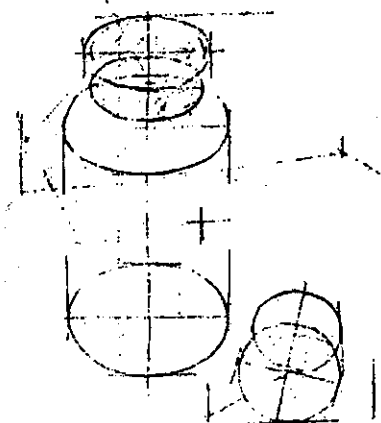


Phương pháp vẽ bóng khối tròn

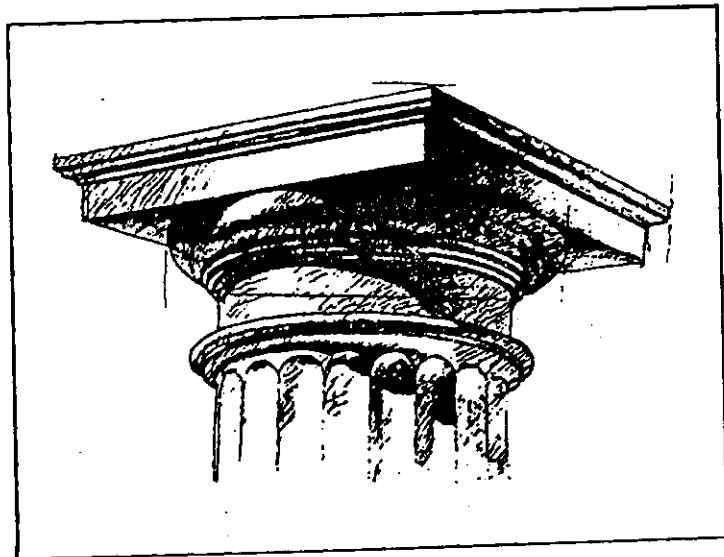
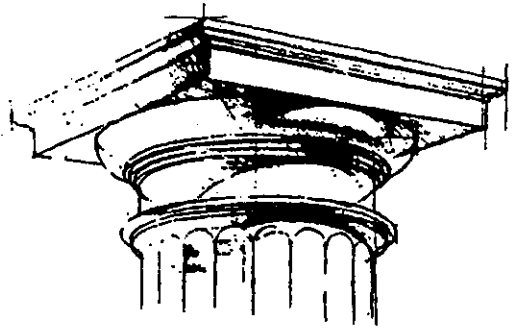
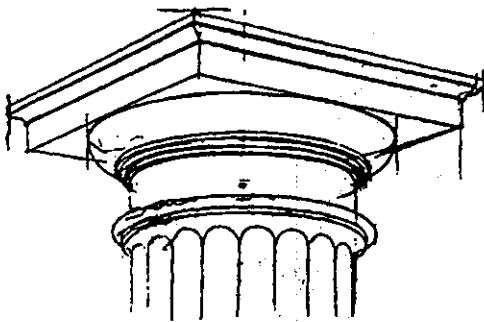
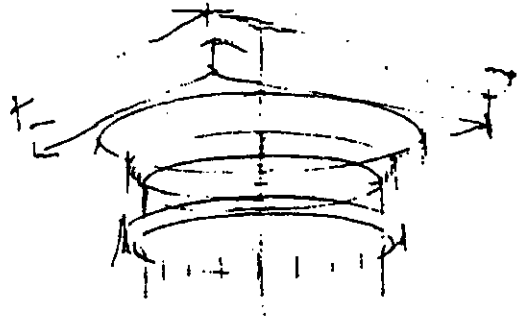
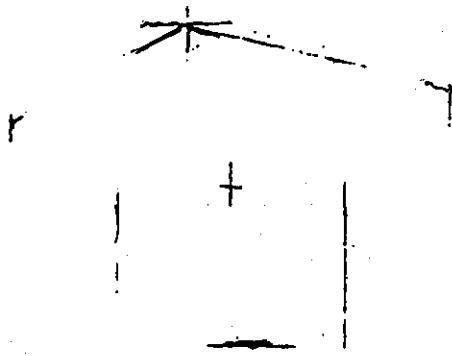
Phương pháp vẽ bóng khối trụ

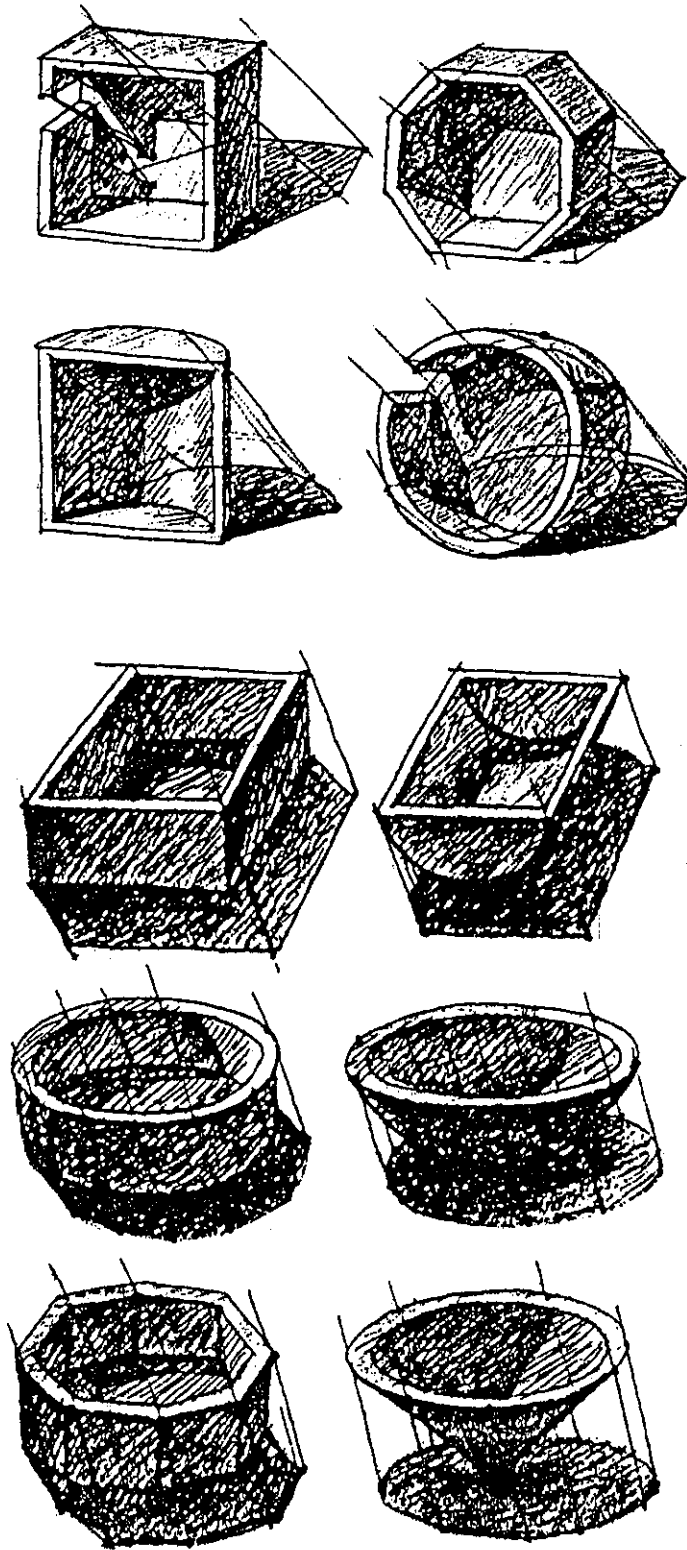


Phương pháp vẽ bóng khối chóp



*Liên hệ từ khối trụ
sang vẽ tĩnh vật*



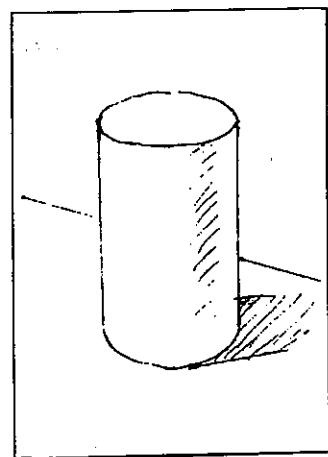
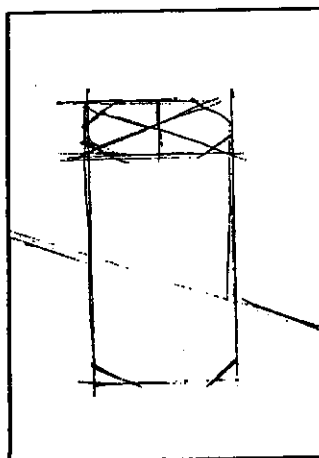
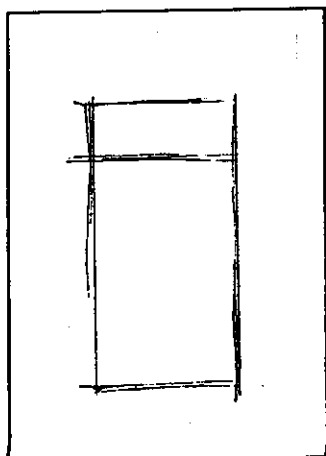
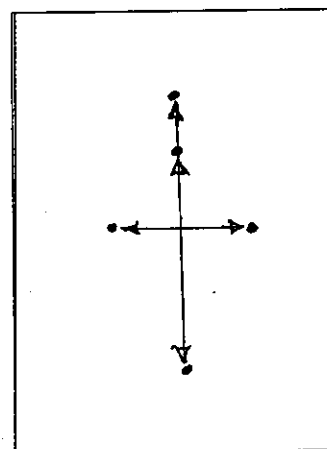
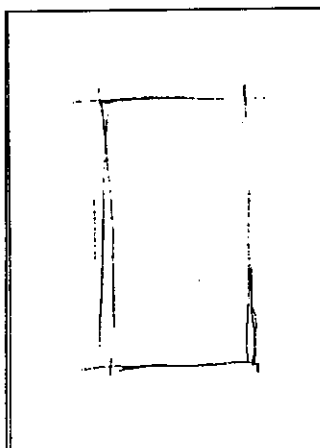
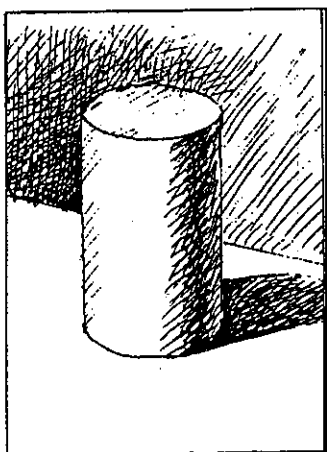


Phương pháp vẽ bóng đổ

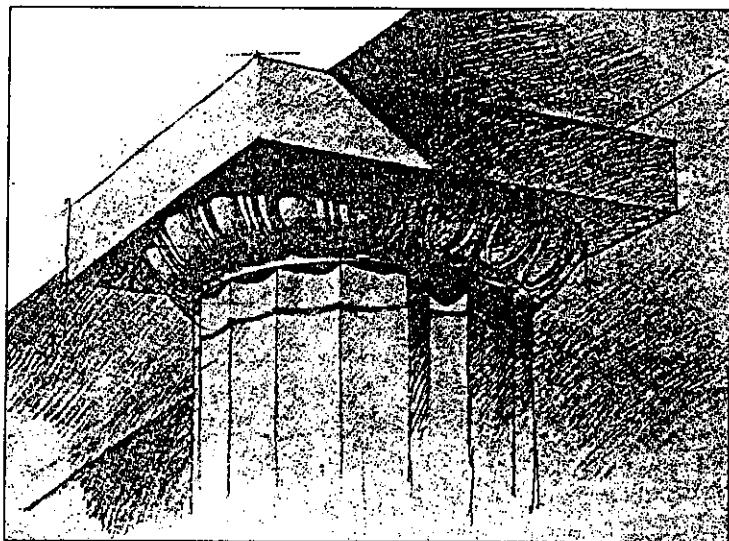
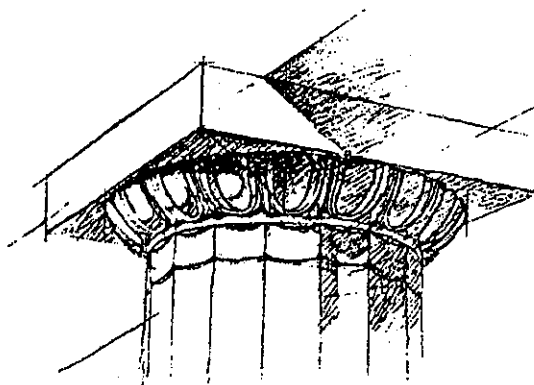
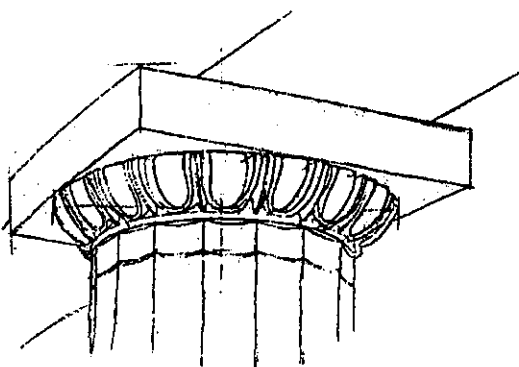
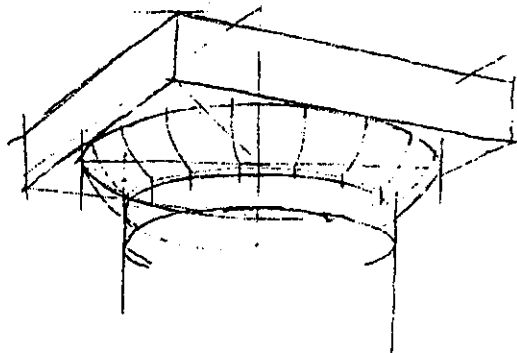
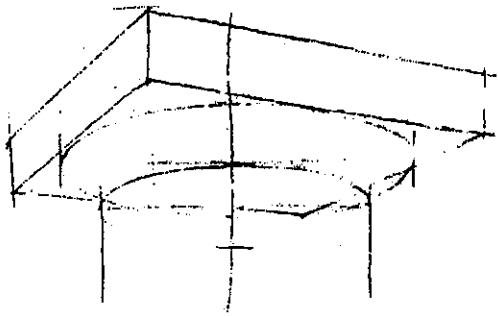
1.2.5. Vẽ khối trụ

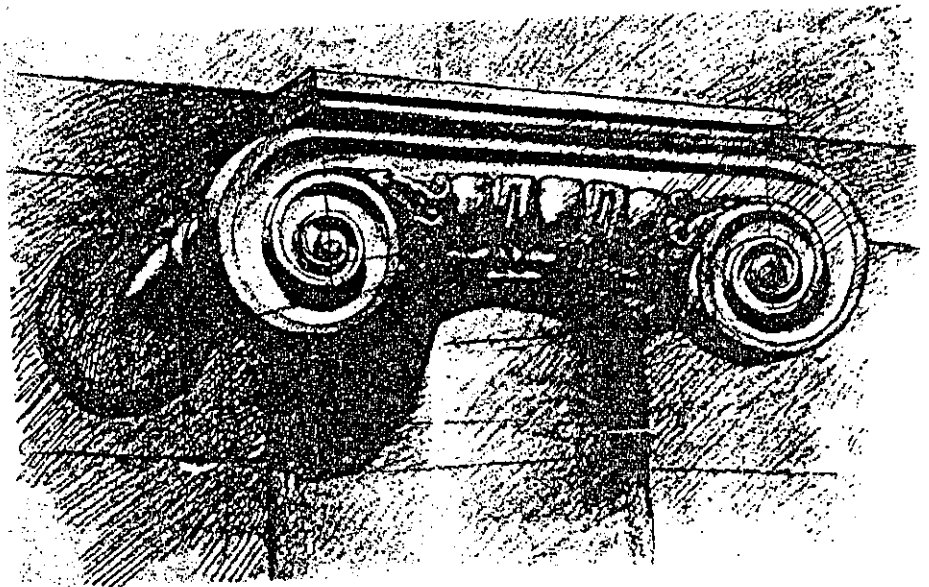
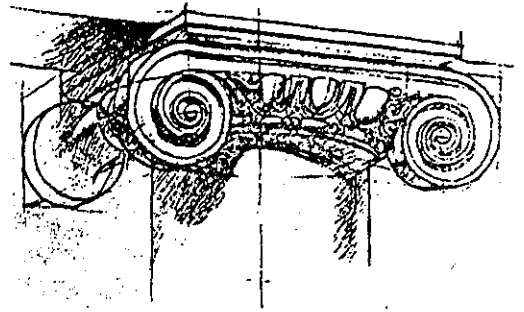
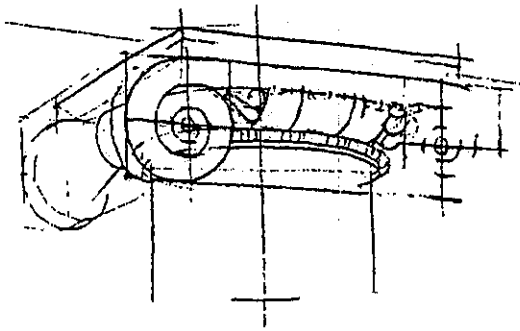
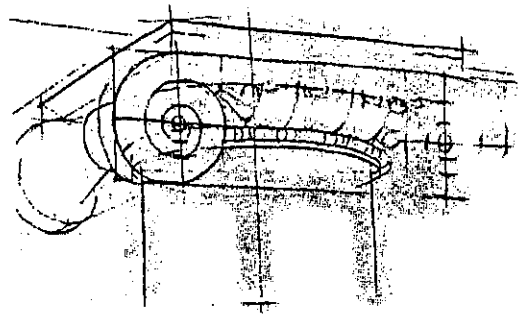
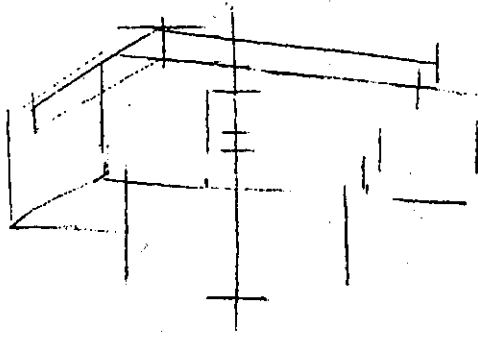
Khi dự kiến xong bố cục trên mặt giấy ta đo chiều cao rồi đo chiều ngang của khối rồi gấp số lần lên sao cho tương ứng với bố cục mà ta định vẽ rồi đóng khung lại. Nếu hình khối nằm dưới tầm mắt ta đo tiếp chiều cao thấp nhất mà ta nhìn thấy rồi gấp số lần lên như ban đầu, sau đó gạch ngang nối hai cạnh chiều cao lại với nhau như vậy là ta có được bề mặt của khối trụ. Để vẽ hình tròn bề mặt của khối trụ ta kẻ chéo theo hình bàn cờ và tiến hành vẽ như khi ta vẽ hình tròn vậy (chỉ có điều khác là hình tròn này vẽ bẹp theo phối cảnh).

Khi vẽ đáy của khối trụ ta nên vẽ thấy cả đường khuất thì vẽ mới dễ đúng, khi vẽ xong ta lấy nét khuất đi. Chú ý: theo luật phối cảnh thì hình tròn dưới đáy của khối trụ càng nằm dưới tầm nhìn thì càng tròn hơn và ngược lại.



Phương pháp vẽ khối trụ





1.3. Vẽ tả chất liệu

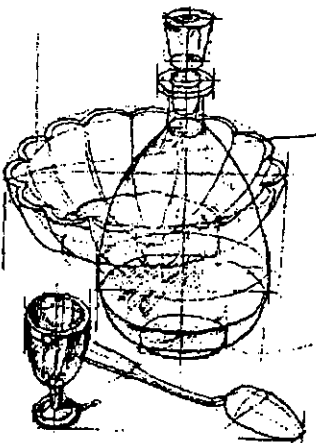
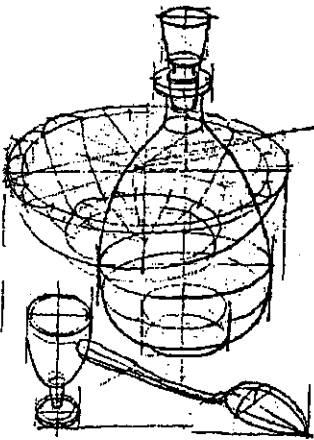
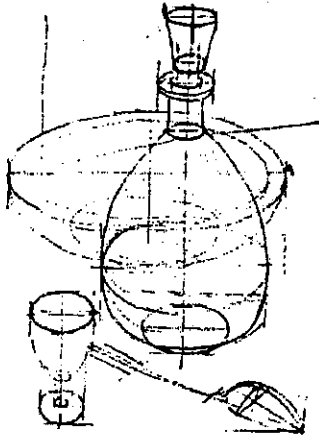
Chất liệu gốm, nhôm, thủy tinh

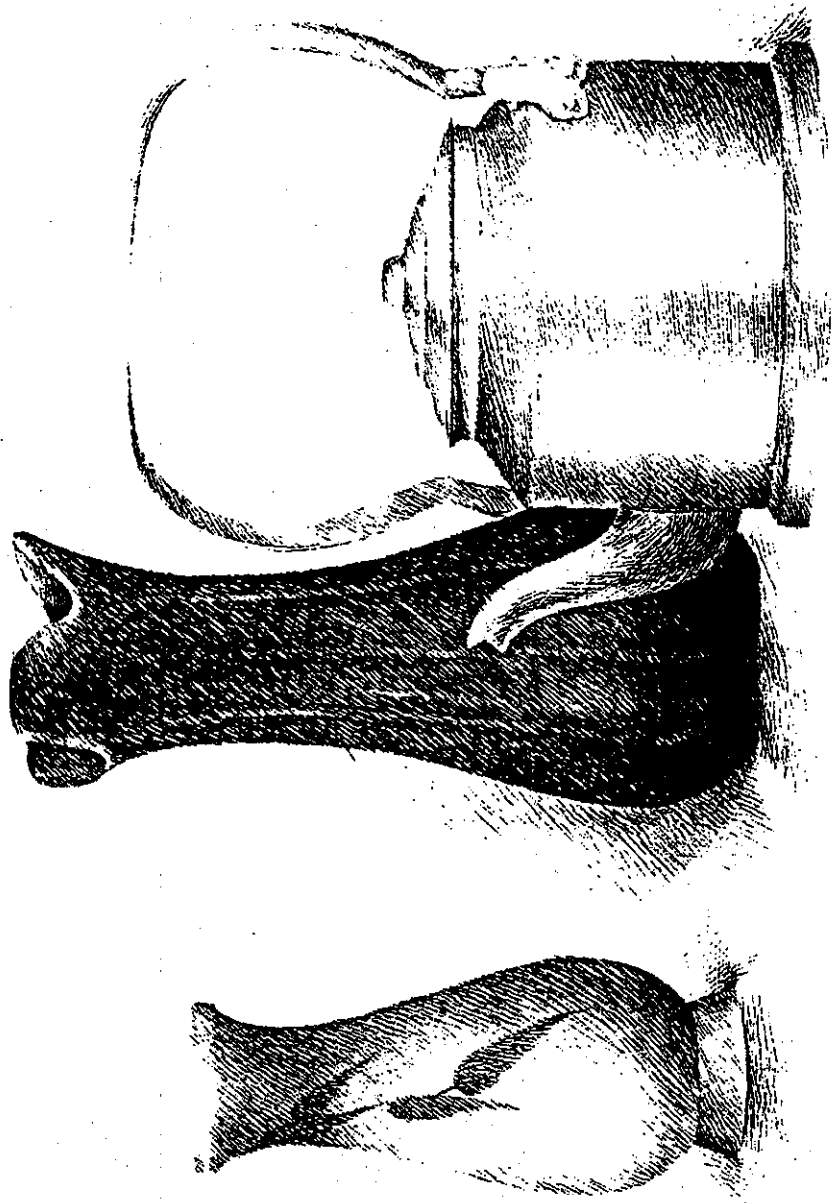
Khi vẽ các khối cơ bản bằng thạch cao chúng ta chỉ cần thể hiện bóng sáng, tối là đủ nhưng khi vẽ các chất liệu khác nhau thì ngoài việc thể hiện sắc độ sáng tối cho nổi khối, còn phải tả được chất liệu của mẫu nữa.

Với chất liệu nhẵn bóng như gốm, nhôm, thủy tinh ta thấy chúng giống nhau về độ nhẵn nhưng lại khác nhau ở chỗ thủy tinh trong suốt có thể nhìn thấu qua nền, còn gốm nhôm phát sáng mạnh. Vì vậy khi vẽ bóng những chất liệu khác nhau trước khi vẽ cần quan sát và phân tích thật kĩ những đặc điểm của các vật đó.

Khi vẽ các đồ thủy tinh trong suốt nên chú ý đến nền (phông phía sau) nếu nền đậm thì thủy tinh cũng đậm theo và ngược lại thông thường thì nền đậm mười thì vẽ thủy tinh đậm bảy tám là vừa. Trường hợp nền đậm mà vẽ thủy tinh sáng quá sẽ mất đi độ trong trẻo của thủy tinh. Một điều cần chú ý là thủy tinh thường có những điểm sáng chói nằm ở các vị trí cao của hình, nếu vẽ thiếu những điểm sáng này sẽ không tả được chất bóng của thủy tinh.

Với chất liệu nhôm, khác thủy tinh ở chỗ không trong suốt nhưng lại phát sáng mạnh vì vậy ngoài việc diễn tả độ sáng chói của nhôm còn cần chú ý đến các vết sáng khác nhau và độ đậm nhạt khác nhau của nhôm nữa.

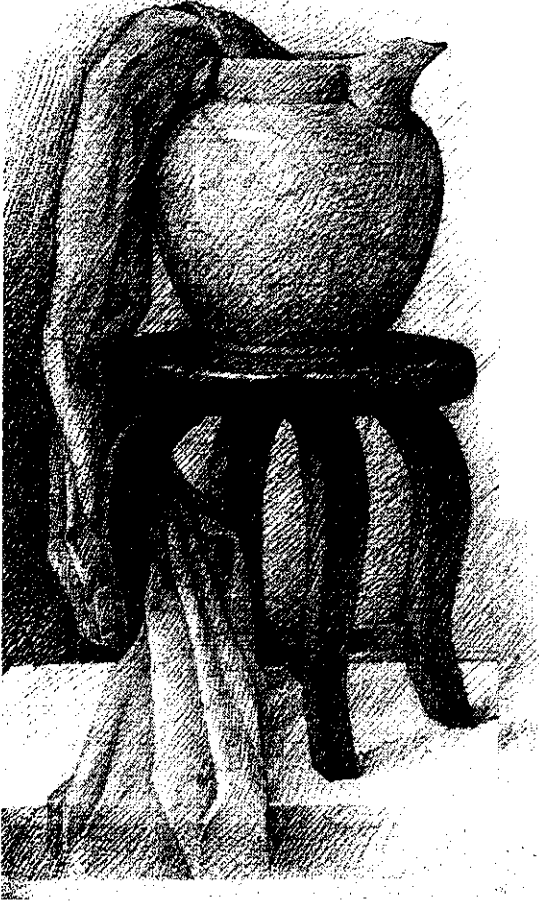


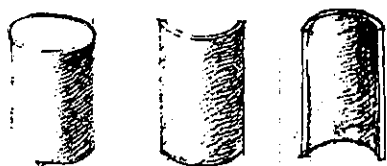
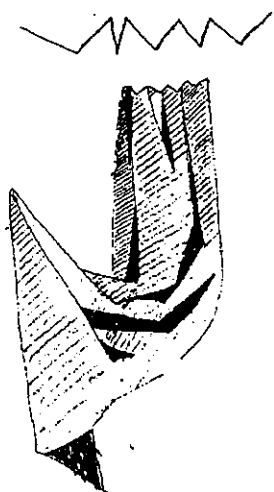


1.3. Vẽ nếp vải

Khi vẽ nếp vải cần chú ý đến cấu trúc của các nếp gấp, đặc biệt phải chú ý đến sự mềm mại của nếp vải. Để tránh sự đơn điệu của các nếp cần quan sát kỹ để diễn đạt được sự phong phú của các nếp, tuy nhiên phải biết giản đơn những nếp nhấn quá vụn vặt làm nát các mảng lớn và đỡ bị rối hình.

Khi vẽ bóng nếp vải cần chú ý sự lồi lõm của nếp, cần chuyển nét bóng từ từ để nếp vải không bị cứng. Khi vẽ phần lồi của nếp vải nên liên hệ đến độ tròn của khối trụ đã nghiên cứu. Nếu chuyển bóng của độ tròn không tốt thì nếp vải sẽ giống nếp gấp giấy.





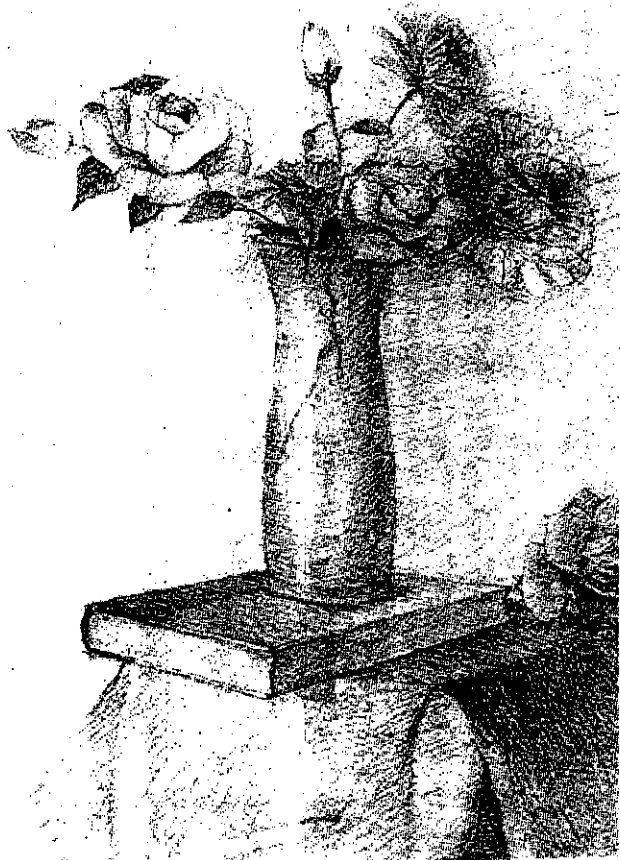
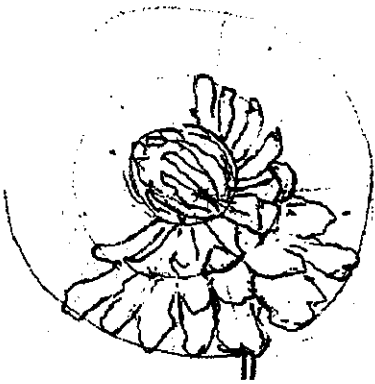
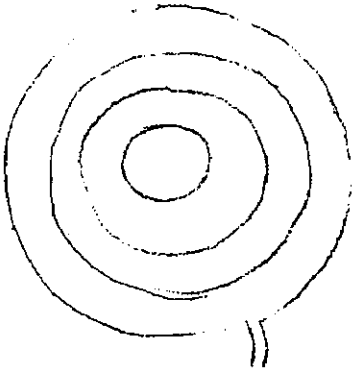
Nếp vải bị cứng vì giống nếp gấp của giấy



*Nếp vải mềm,
các nếp uốn lượn
theo đường cong*

1.4. Vẽ hoa

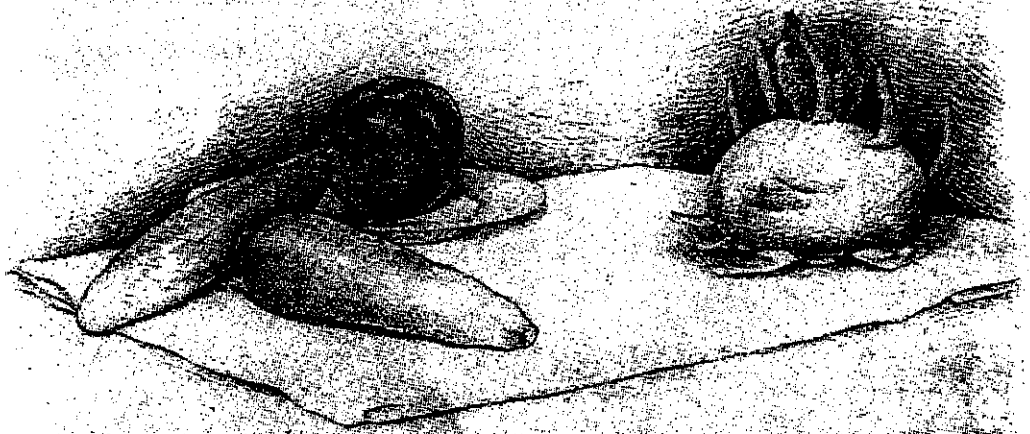
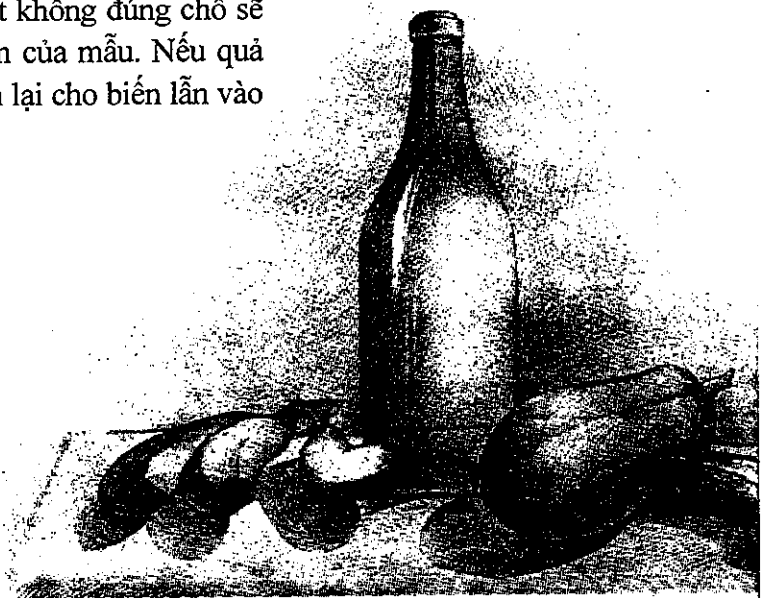
Vẽ hoa phức tạp vì có nhiều loại hoa khác nhau, loại nhiều cánh, loại ít cánh, loại có hình tròn, loại có hình ống, khi xòe khi cuộn v.v... Nhưng có một nguyên tắc chung là không vẽ riêng từng cánh ngay mà phải vẽ hình tổng quát trước, sau đó mới vẽ riêng từng cánh. Vẽ hoa trong hình họa khác với vẽ hoa trang trí ở chỗ: Vẽ hoa trang trí có thể vẽ rõ ràng từng cánh một, nhưng vẽ hoa trong hình họa thì vẽ như vậy đôi khi không cần thiết, mà chỉ cần vẽ tổng thể rồi gợi một số cánh rõ còn lại có thể chúng biến hóa theo sáng tối (hình 1, 2, 3).

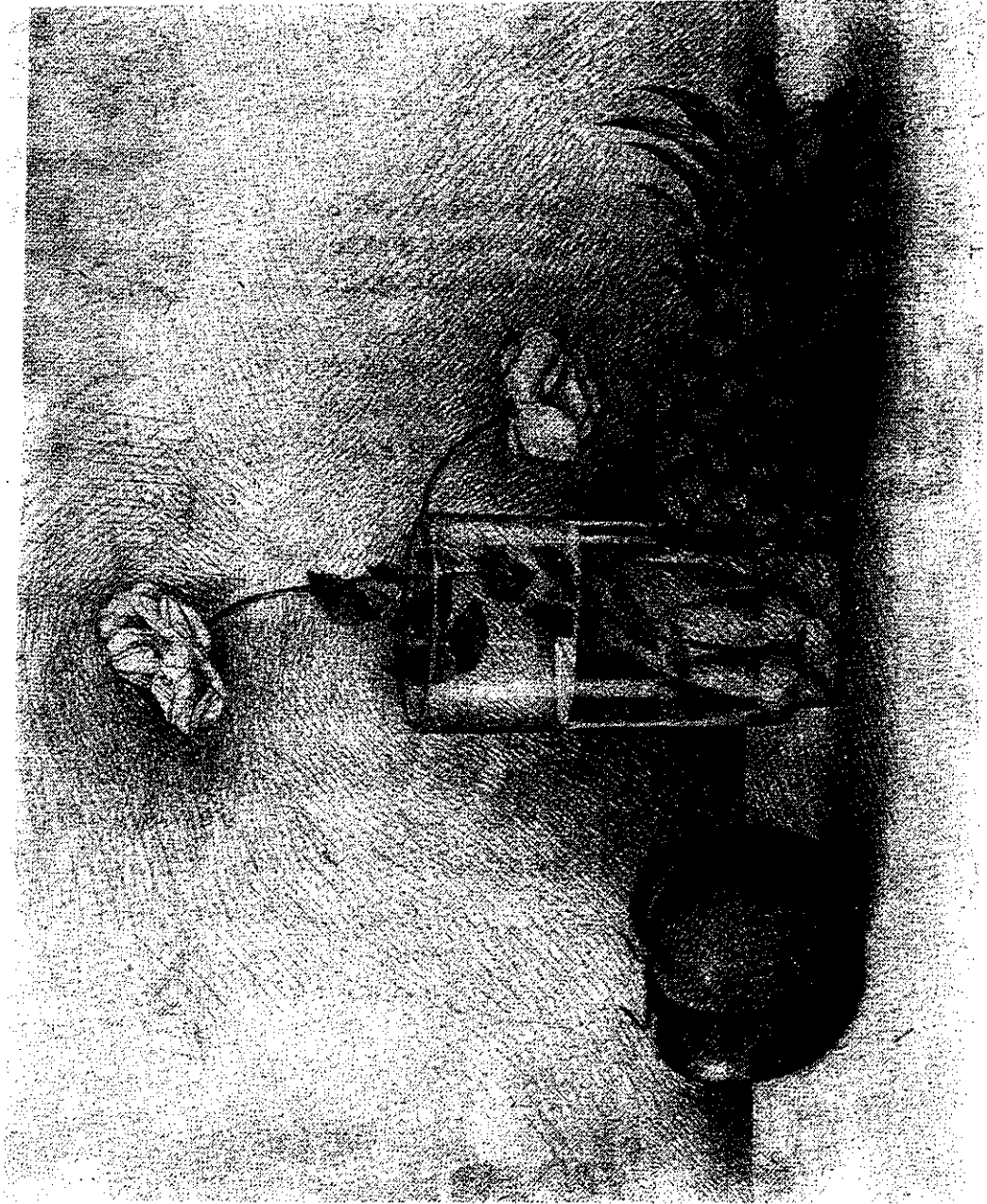


1.5. Vẽ quả

Quả có hình thù đa dạng, không những chúng chỉ khác nhau về hình dáng mà còn khác nhau về màu sắc và cấu tạo vỏ. Có quả vẽ nhấn bóng như quả cà, quả táo, có quả vỏ sần như quả cam, quả có gai như quả mít, quả gấc, quả chôm chôm v.v...

Khi vẽ quả ta nên nghiên cứu dáng của quả, đặc biệt là cấu tạo vỏ ngoài của chúng. Nếu quả có vỏ nhẵn ta lưu ý đến các điểm sáng chói nơi ánh sáng tập trung ở những chỗ cao nhất mà ta nhìn thấy. Điểm sáng này đặt không đúng chỗ sẽ không nói lên được đặc điểm của mẫu. Nếu quả có gai, chỉ gọi một số gai còn lại cho biến lẫn vào bóng sáng tối.





2. Vẽ tượng

2.1. Nghiên cứu giải phẫu

Tượng để vẽ nghiên cứu thường là tượng nặn tả thực được các nhà điêu khắc tạo nên, muốn vẽ tượng được đúng chúng ta cần nghiên cứu sơ bộ những nét chính của giải phẫu cơ thể người.

2.1.1. Cấu trúc xương sọ

Xương sọ người mặt trước có hình bầu dục, trên to dưới nhỏ. Sọ nam phía mặt nghiêng phần trán trước hơi nghiêng dốc về phía sau, còn sọ nữ phần trán phía trước thẳng ra và hơi tròn hơn so với trán của sọ nam.

Cấu trúc xương sọ các lứa tuổi đều có sự khác nhau. Trẻ em càng nhỏ thì phần hộp sọ càng lớn, phần hàm dưới càng ngắn và không tỷ lệ so với hộp sọ. Khi tuổi càng trưởng thành thì sự cân đối giữa hộp sọ với phần xương hàm càng cân đối dần.



1



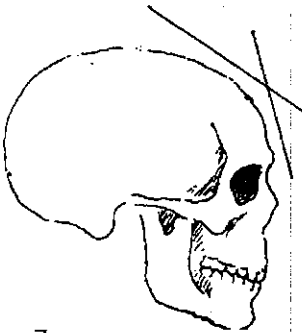
2



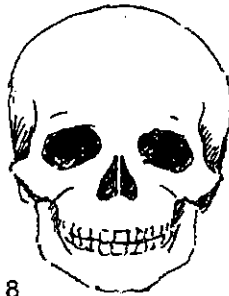
3



4



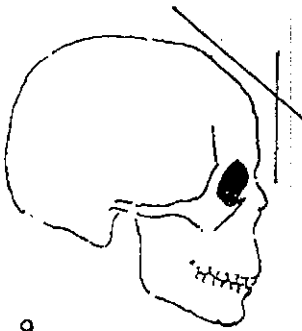
7



8



5



9



10



6

- 1, 2, 3. Xương sọ trẻ em
- 4, 5. Xương sọ người lớn
6. Xương sọ người già
- 7, 8. Xương sọ nam giới
- 9, 10. Xương sọ nữ giới

2.1.2. Xương mình và tay chân

Xương cột sống:

Xương cột sống gồm nhiều đốt xương ngăn chông khớp lên nhau, phần đốt trên cùng gắn với xương sọ, đốt dưới cùng gắn với xương chậu, nhìn nghiêng thấy giống hình chữ S.

Xương sườn:

Xương sườn gồm nhiều đoạn có hình cong, một đầu bám vào mỏ ác, đầu kia gắn với xương cột tạo thành một hình lồng chính vì vậy người ta thường gọi là xương "lồng ngực".

Xương đòn:

Xương đòn còn gọi là "xương đòn gánh" nó nằm trên phần vai phía trước. Một đầu xương đòn gắn vào đầu trên của xương mỏ ác, đầu kia gối lên xương bả vai.

Xương bả vai:

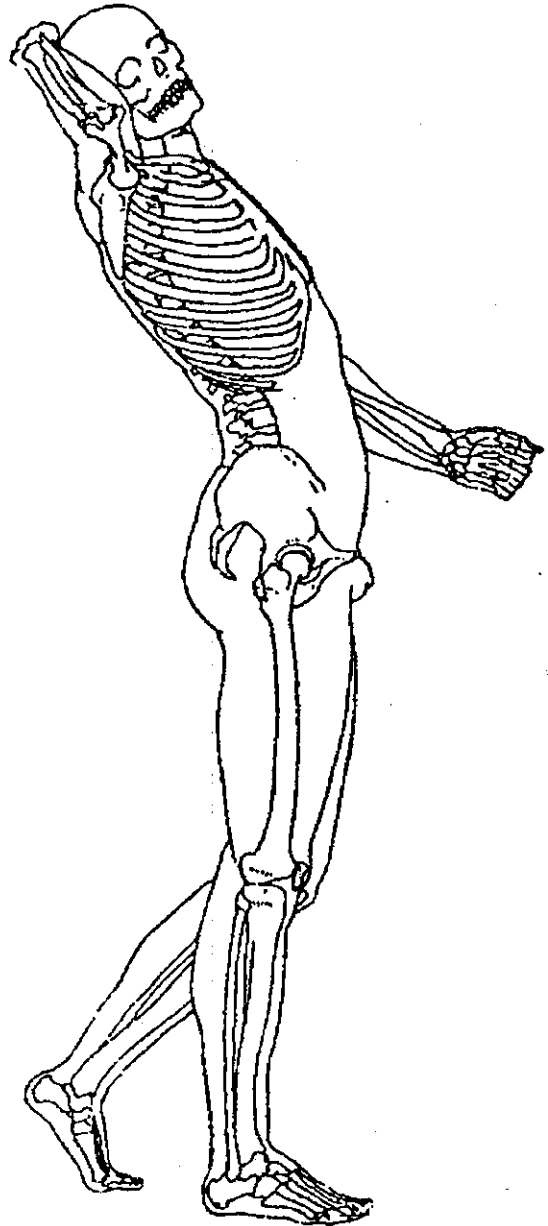
Xương bả vai nằm phía sau vai giữa hai bên cột sống.

Xương chậu:

Xương chậu có hình như con bướm nằm ở phần cuối của xương cột sống. Xương chậu của nữ giới thường lớn hơn xương chậu nam giới.

Xương tay:

Xương tay gồm có xương cánh tay, xương cổ tay và xương bàn tay. Xương cánh tay có một dóng, đầu trên gắn khớp với xương bả vai, đầu dưới khớp với xương cổ tay. Xương cổ tay có 2 dóng phần trên khớp với xương cánh tay, phần dưới khớp với xương bàn tay.



Xương toàn thân nhìn nghiêng

Xương bàn tay:

Xương bàn tay gồm nhiều đốt nhỏ khớp với nhau tạo nên bàn tay với các ngón tay, phần trên khớp với xương cổ tay.

Xương chân:

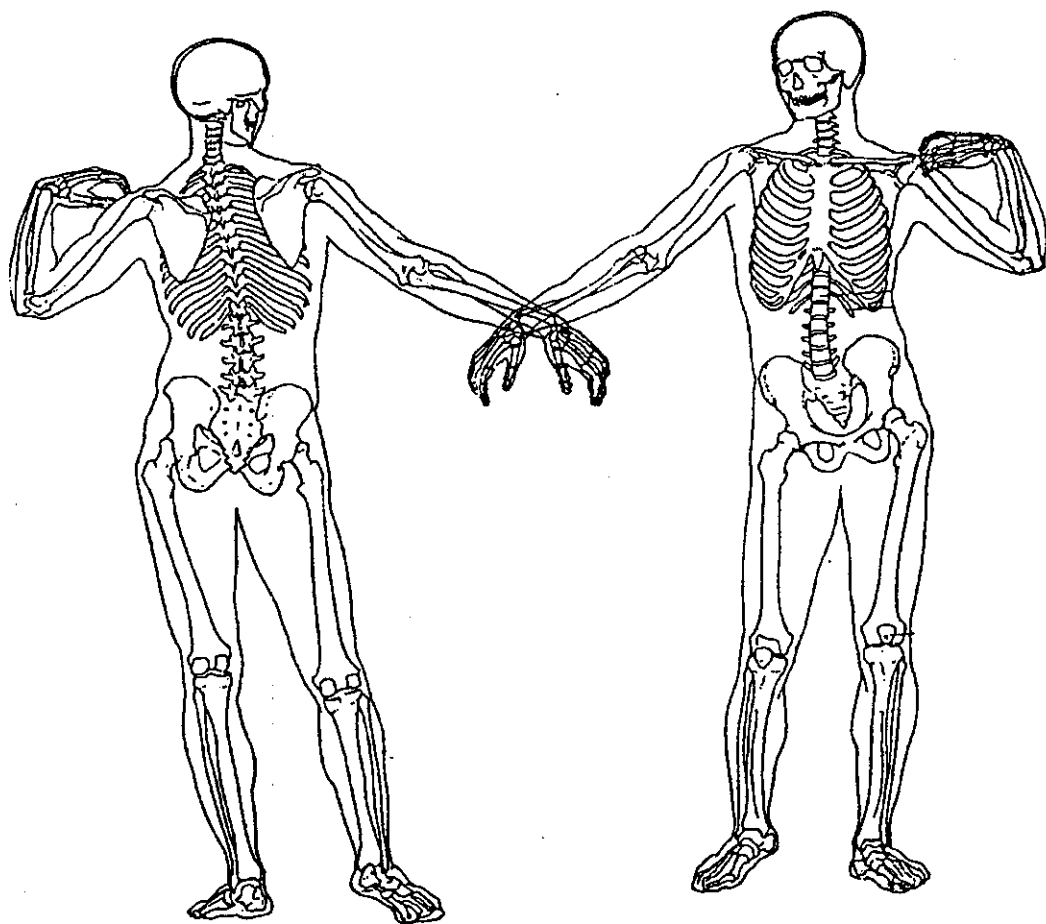
Xương chân gồm có: xương đùi, xương cẳng chân và xương bàn chân. Xương đùi mỗi bên có một dóng, đầu trên của xương đùi khớp với xương chậu, đầu dưới gối vào xương cẳng chân. Mỗi bên xương cẳng chân có 2 dóng, một dóng lớn và một dóng nhỏ dựa song song với nhau đầu trên gối

vào xương đùi, đầu dưới gối vào xương bàn chân.

Giữa xương đùi và xương cẳng chân phía trước của hai đầu xương khớp nhau có một cục xương nhỏ hơi tròn thường gọi là "xương bánh chè" hay "xương đầu gối" (tùy thuộc tên gọi của từng địa phương).

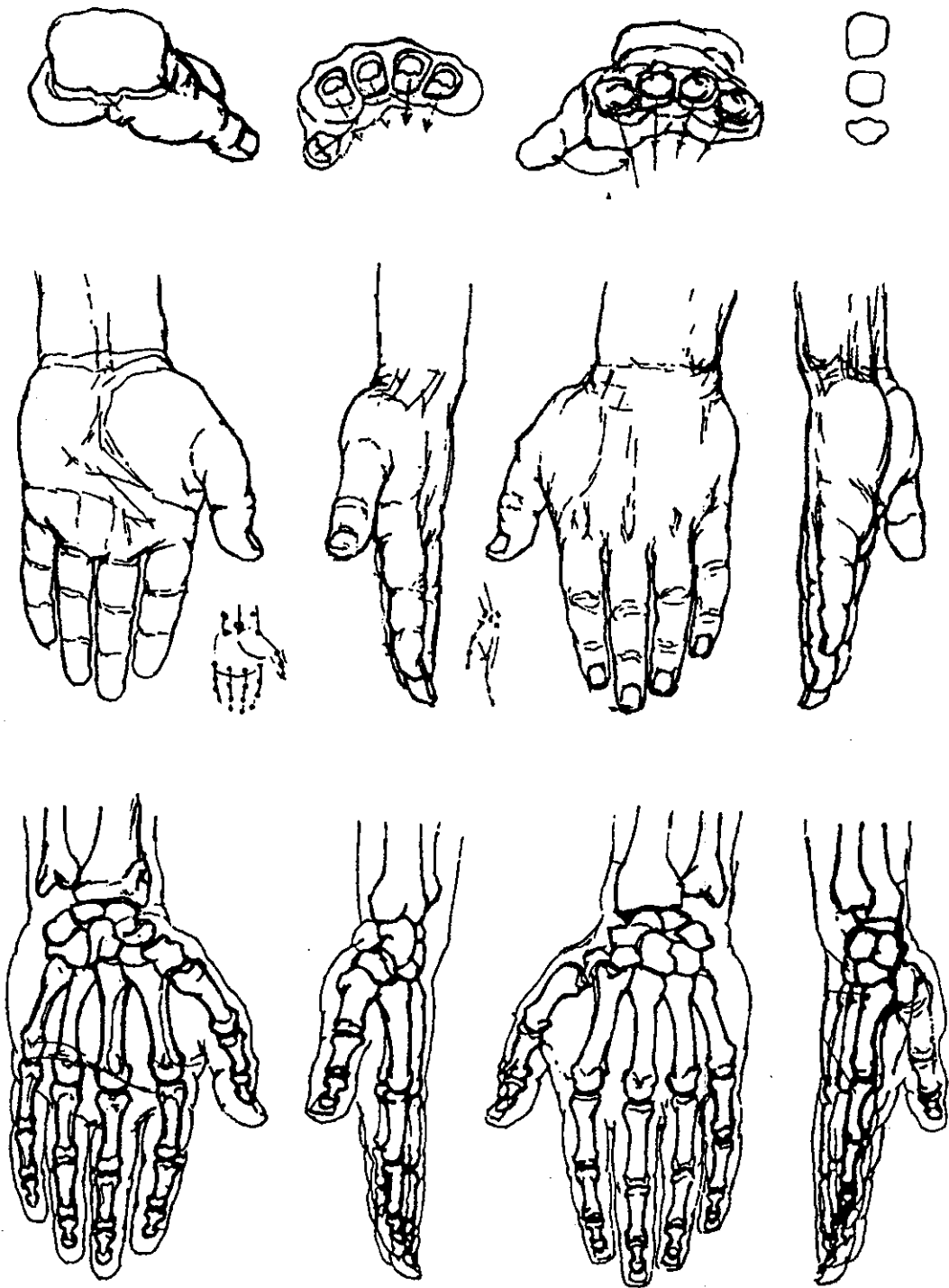
Xương bàn chân:

Xương bàn chân gồm nhiều đốt to nhỏ khác nhau, dài ngắn khác nhau, kế tiếp nhau tạo thành xương bàn chân, phần xương to nhất nằm ở phía sau bàn chân gọi là xương gót chân.

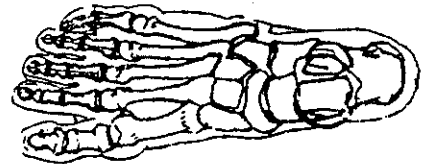
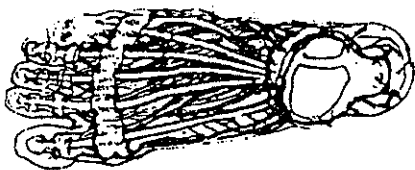
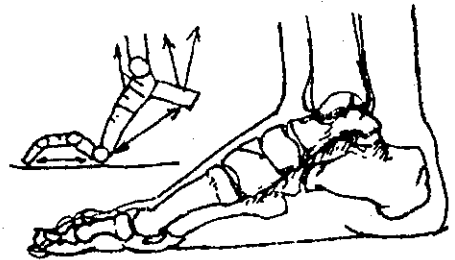
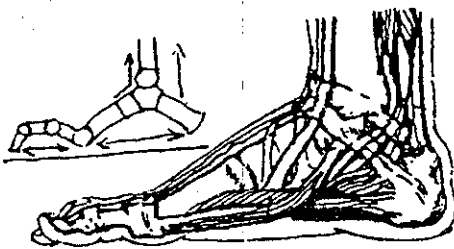
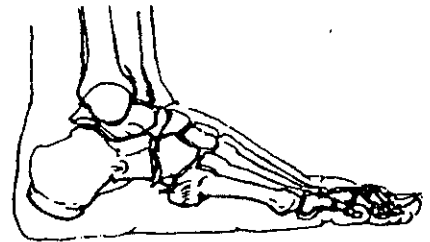
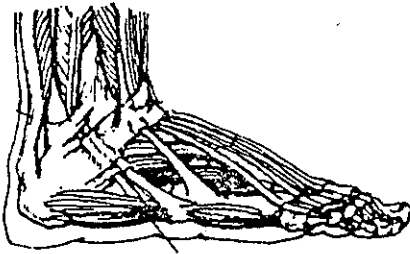
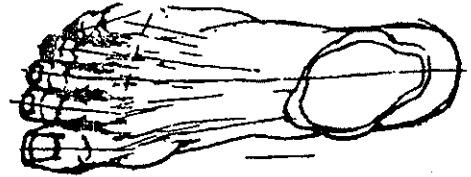
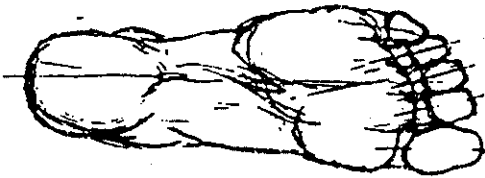
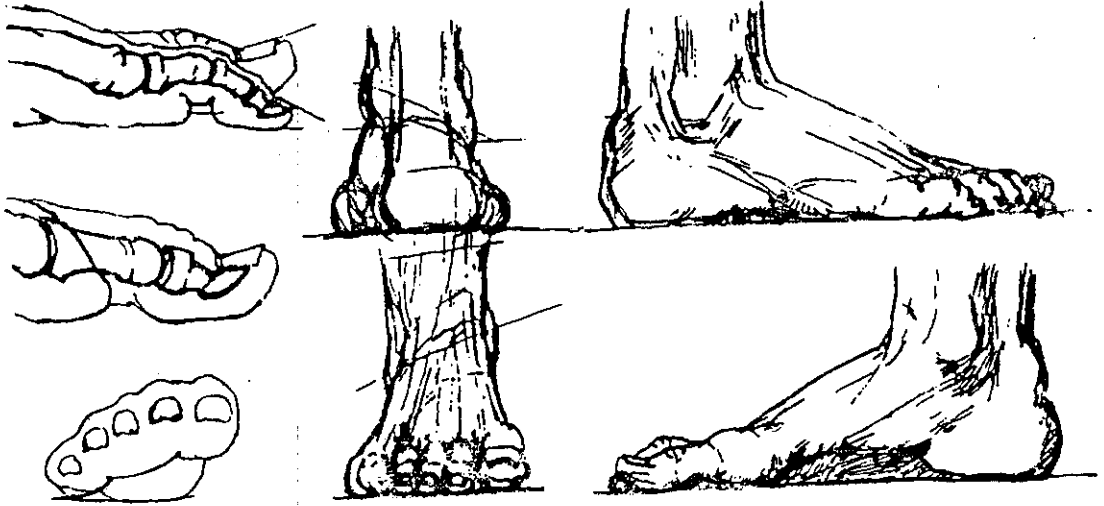


Xương toàn thân phía sau

Xương toàn thân phía trước



Cấu tạo xương bàn tay



Cấu tạo xương bàn chân

2.1.3. Các cơ bắp

Các cơ chính trên mặt và cổ:

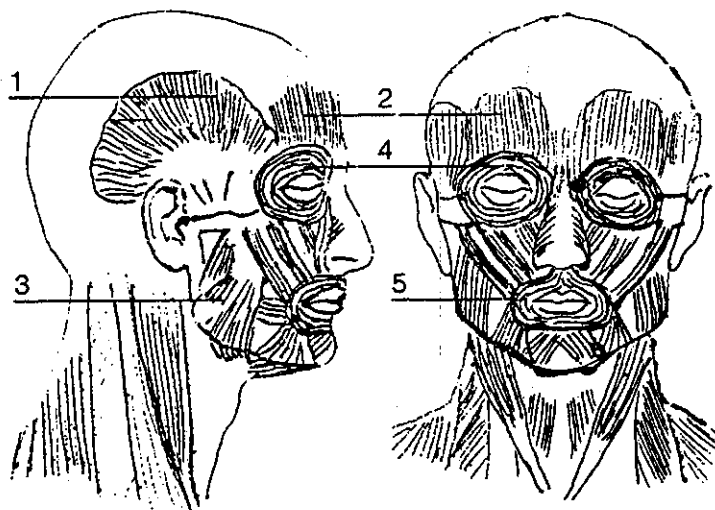
Từ trên xuống phía chính diện, ta thấy có cơ trán, cơ vòng mắt, cơ vòng mồm và cơ cằm. Chiều nghiêng có cơ thái dương và cơ quai hàm. Cơ ở cổ lưu ý 2 cơ chính kéo từ sau tai xuống đến chỗ lõm giữa cổ nơi hai đầu xương đòn chấu vào nhau. Phần cổ đặc biệt ưu ý đến phần sụn trước cổ, phần này nhô ra mà người ta thường gọi là "hầu", đối với nam giới phần "hầu" bao giờ cũng lớn, lộ rõ hơn so với "hầu" của nữ giới.



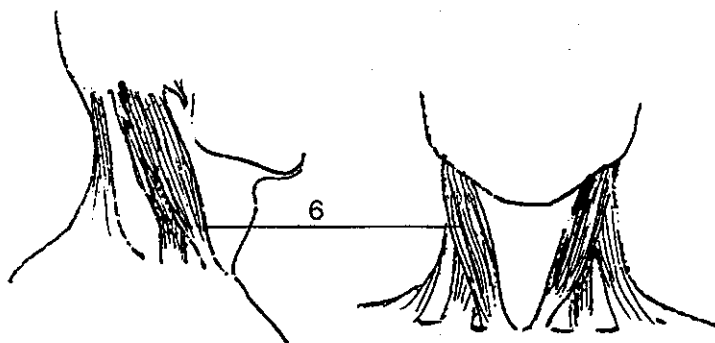
Sụn cổ ở nam



Sụn cổ ở nữ



1. Cơ thái dương
2. Cơ trán
3. Cơ hàm
4. Cơ vòng mắt
5. Cơ vòng mồm
6. Cơ cổ



Cơ mình:

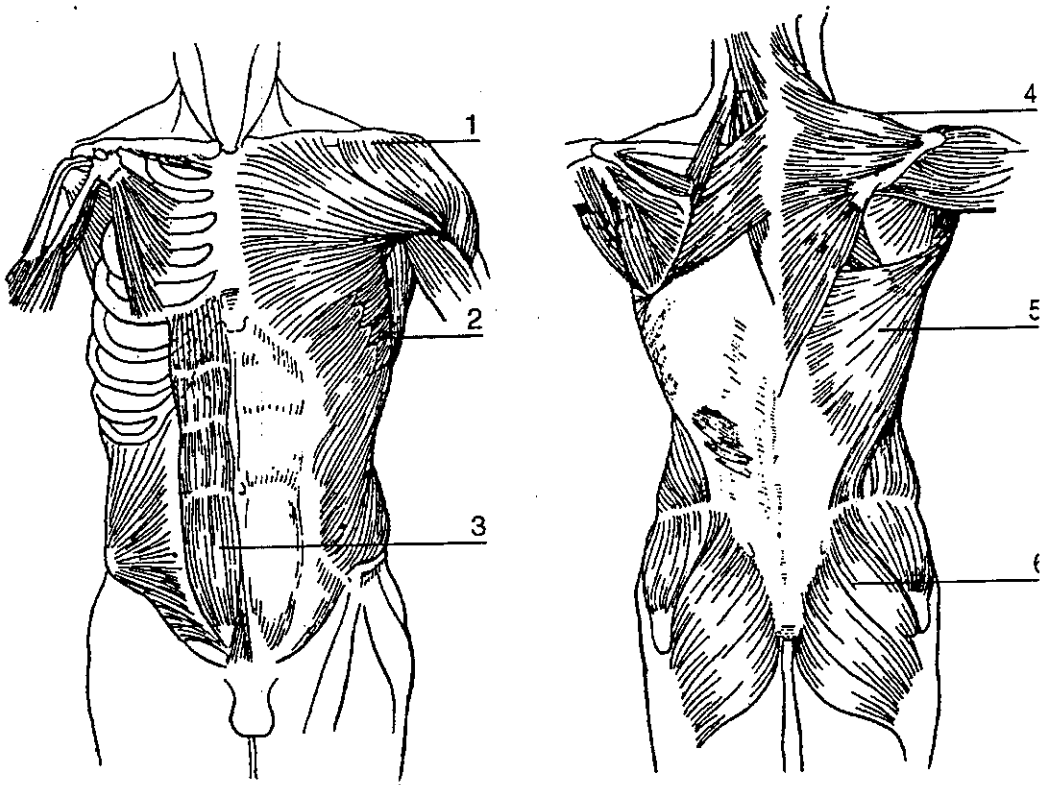
Cơ mình phía trước có cơ ngực, cơ bụng và cơ răng cưa (răng lược), phía sau có cơ lưng và cơ thang, phía dưới cơ lưng là hai cơ hông lộ rất rõ ở phía sau xương chậu.

Cơ tay:

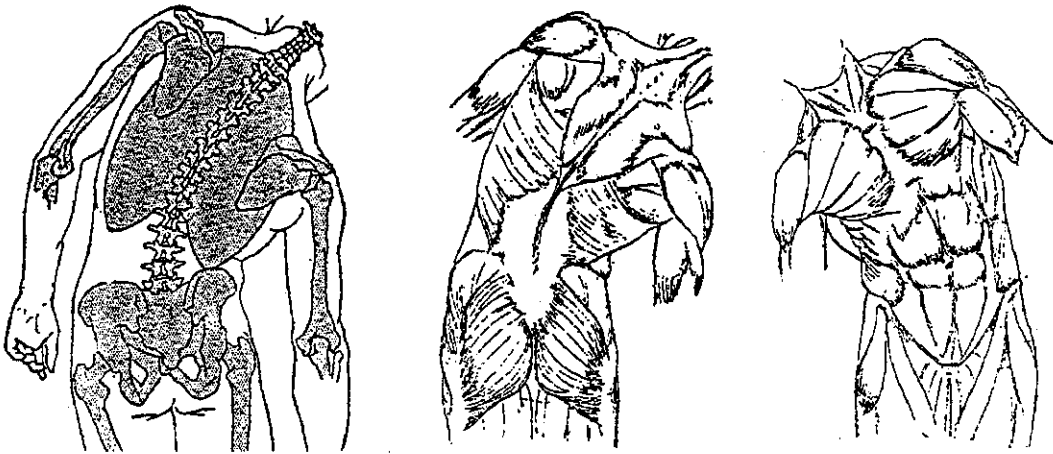
Cơ tay gồm cơ bả vai, cơ cánh tay, cơ cổ tay và cơ bàn tay. Các cơ này làm nhiệm vụ điều khiển sự hoạt động của tay nên nó luôn thay đổi hình dạng như phồng lên, xẹp xuống khi tay hoạt động.

Cơ chân:

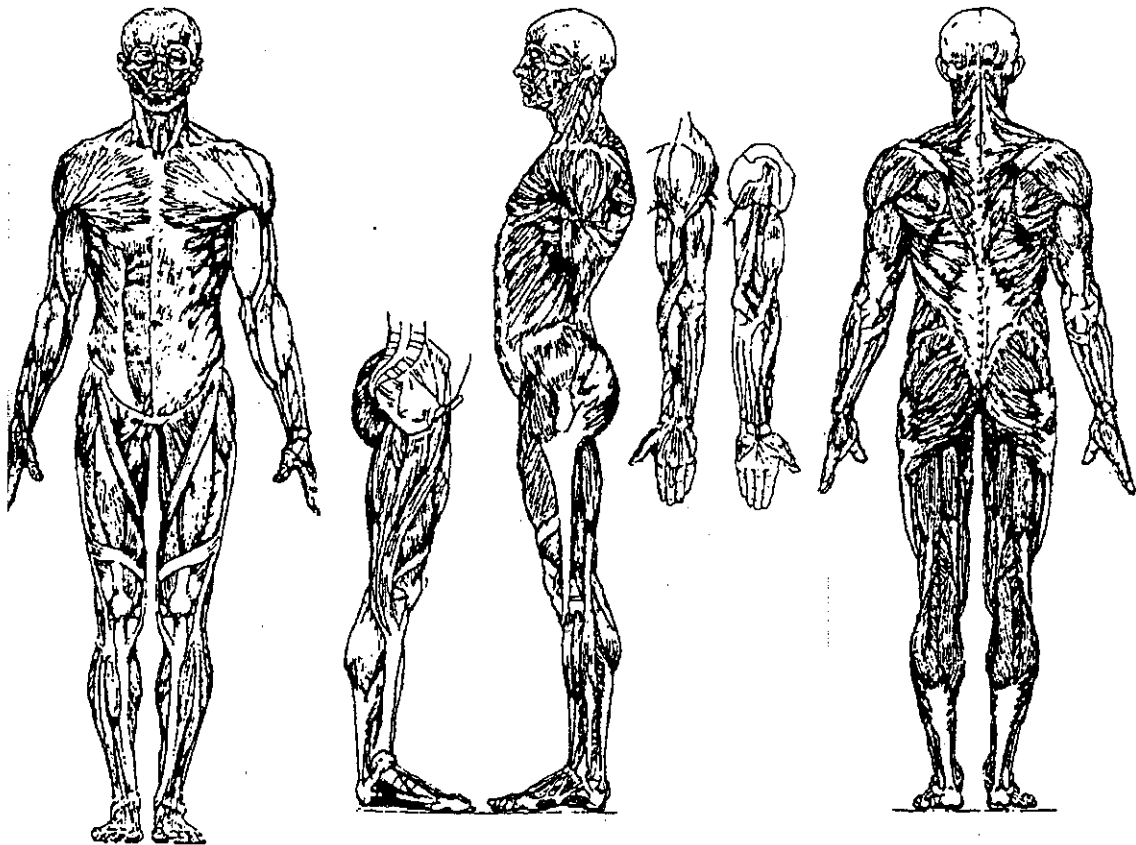
Cơ chân bao gồm cơ đùi, cơ bắp chân và cơ mu bàn chân. Các cơ này làm nhiệm vụ điều khiển các hoạt động ở chân nên hình dạng cũng thay đổi theo mức độ hoạt động của chân như phồng lên, xẹp xuống.



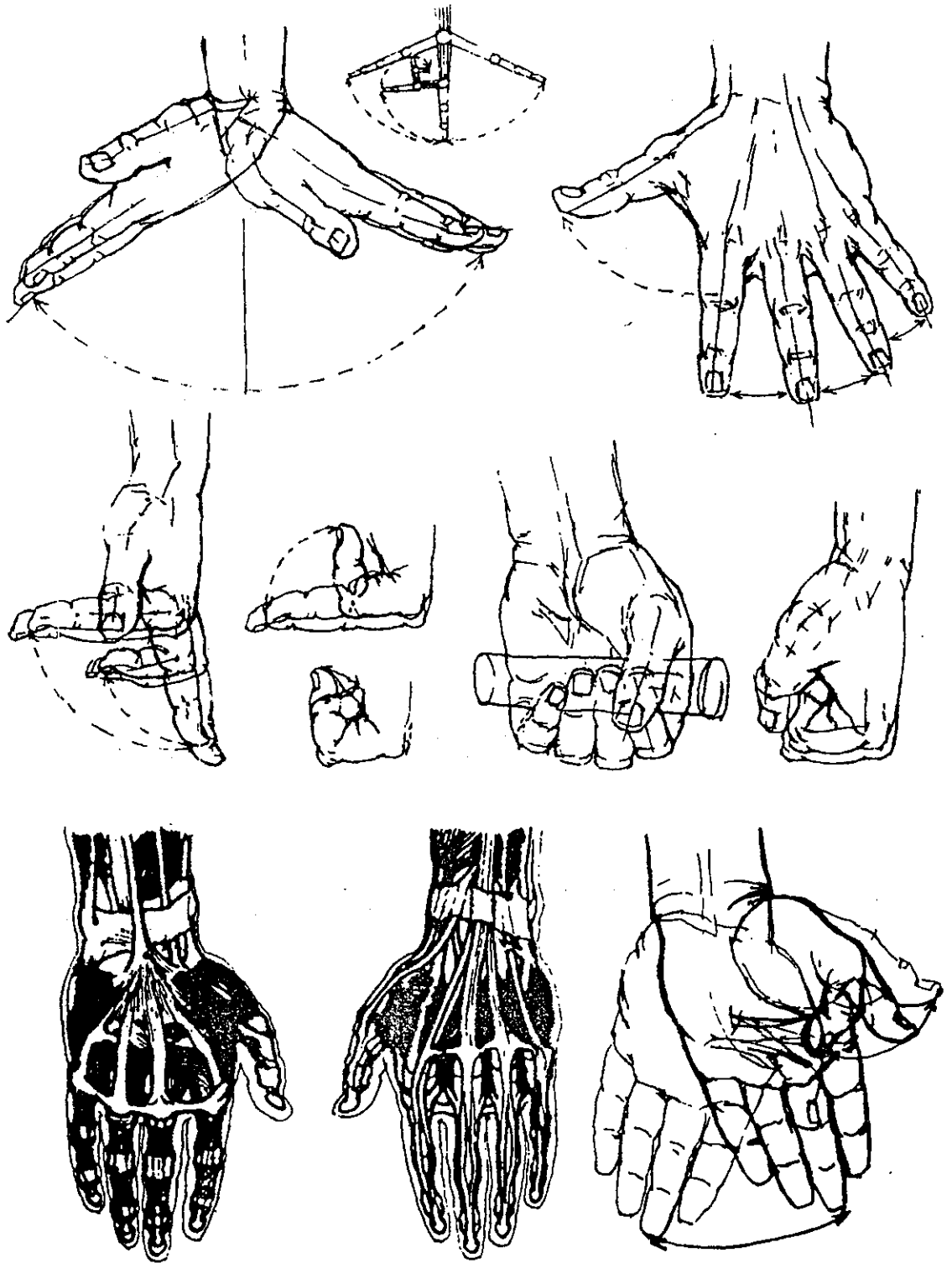
1. Cơ ngực; 2. Cơ răng lược; 3. Cơ bụng; 4. Cơ thang;
5. Cơ lưng; 6. Cơ hông.



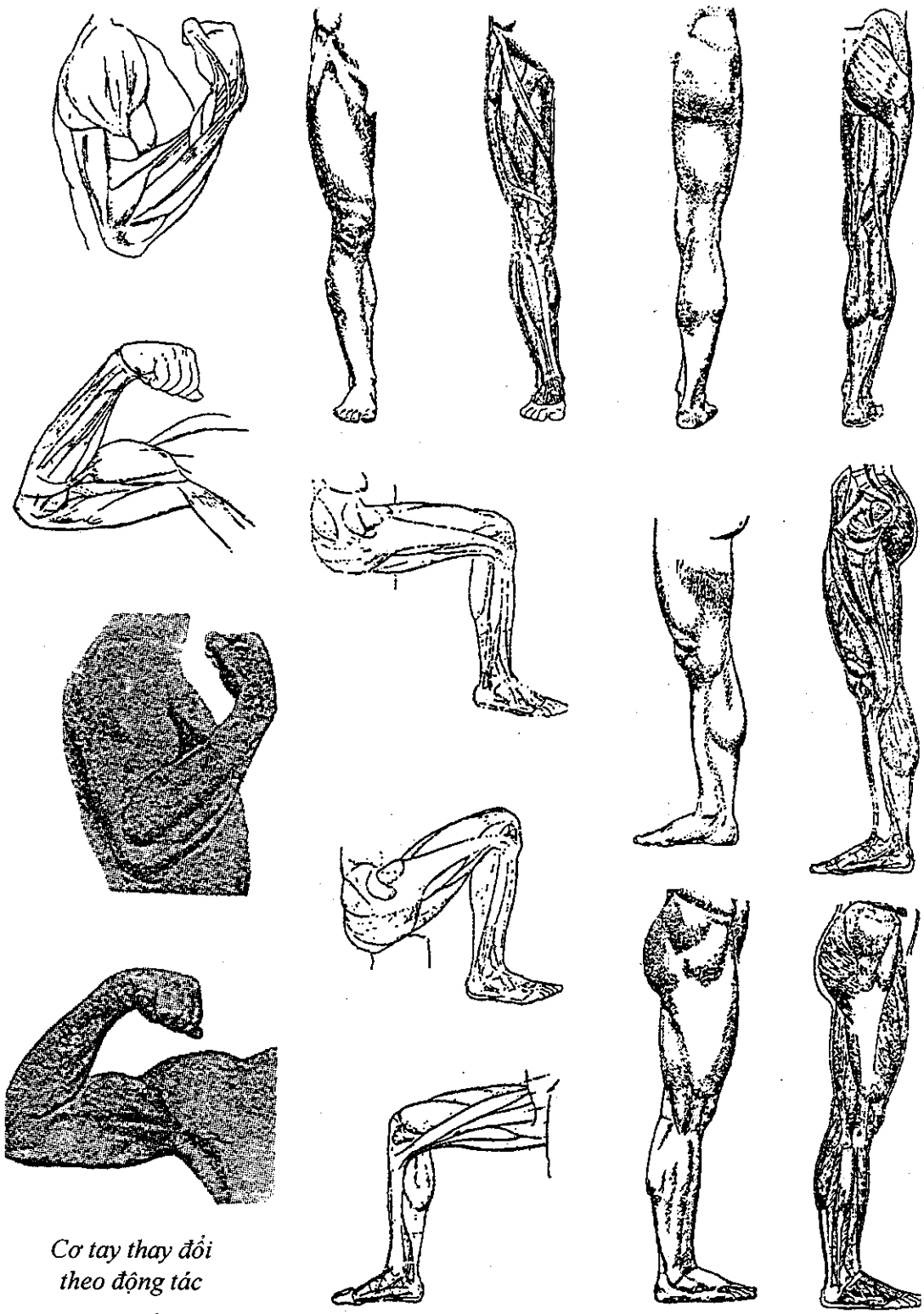
Các cơ chính phía trước và sau lưng



Các cơ phía trước và phía sau cơ thể người



Cơ tay thay đổi theo động tác



Cơ tay thay đổi theo động tác

Cơ chân và sự thay đổi hình dáng khi thay đổi động tác

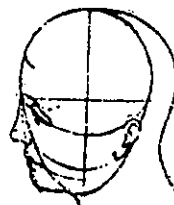
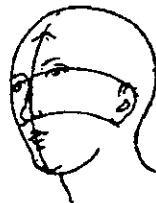
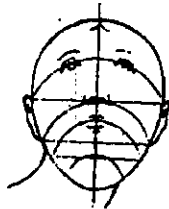
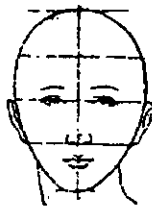
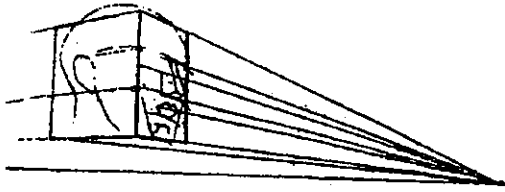
2.2. Phương pháp vẽ tượng

2.2.1. Vẽ tượng chân dung

Khi vẽ tượng chân dung, cần tiến hành các bước sau:

Quan sát và nhận xét mẫu: Mẫu nhìn thẳng hay nghiêng, mẫu nhìn lên hay nhìn xuống, mặt ngửa hay mặt cúi. Mẫu thuộc lứa tuổi nào, hình dạng mắt, mũi, cằm, tai, v.v... và phân tích: Mặt của mẫu dài hay ngắn, vuông hay tròn, mắt to hay nhỏ, mắt nằm ngang hay mắt xếch, mắt sâu hay lồi..., mũi thẳng hay mũi khoằm, mũi cao hay mũi tẹt, cánh mũi to hay nhỏ. Cằm rộng hay hẹp, cằm dô hay móm..., cằm rộng hay vuông, cằm dô ra hay thụt vào..., tai to hay nhỏ, dái tai vuông hay chúc...

Khi phân tích và nhận xét xong, ta bắt đầu phác hình. Khi vẽ tượng phác hình cũng giống như khi vẽ tĩnh vật (tượng cũng là một vật tĩnh). Trước khi vẽ, ta phác qua ý đồ bố cục theo hình dạng khuôn mặt rồi đo chiều cao và đo chiều ngang của bức tượng. Ta gấp số lần đo được cho tương ứng với bố cục vừa sơ phác.



Phương pháp vẽ đường trục liên hệ từ tĩnh vật sang vẽ tượng

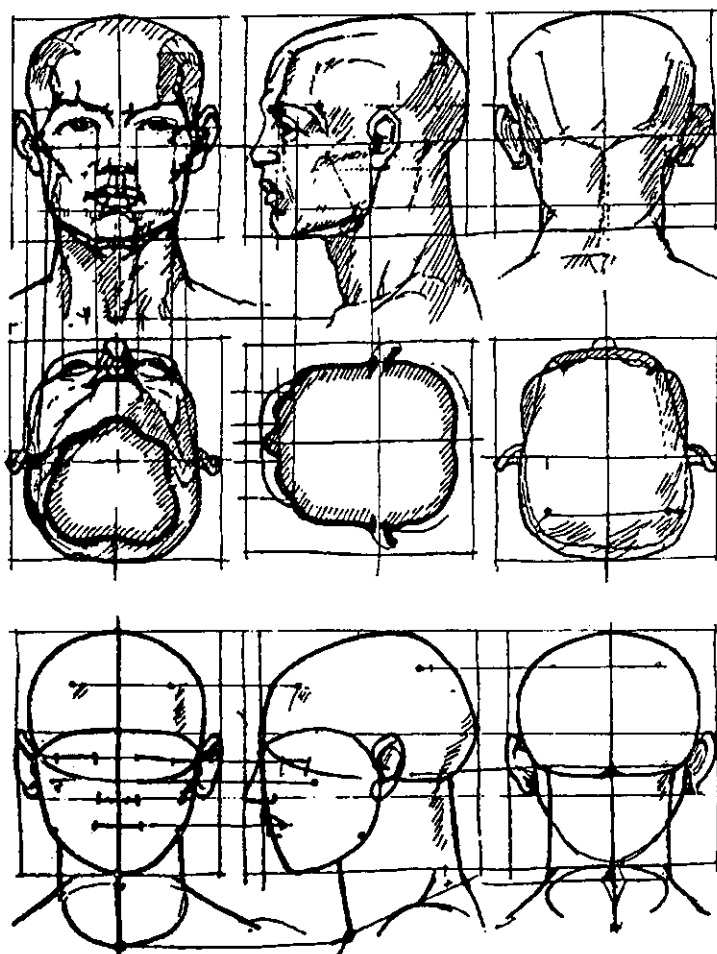
Đo chiều cao khuôn mặt từ đầu tới cằm, sau đó đo chiều ngang chỗ rộng nhất giữa hai bên gò má, tiếp theo phác dáng chung của khuôn mặt và cổ. Nếu tượng bán thân có vai thì phải đo chỗ rộng nhất và chỗ cao nhất của phần bán thân.

Khi phác xong chu vi khuôn mặt, tiến hành vạch các đường trục dọc, ngang để xác định các vị trí mắt, mũi, miệng. Vị trí và hình dáng các đường phụ thuộc vào vị trí ngồi và tầm nhìn của người vẽ.

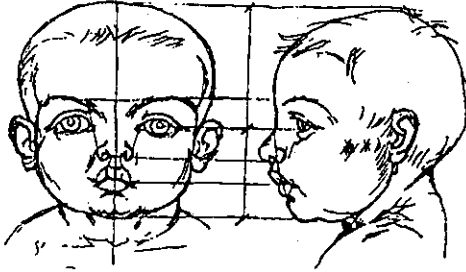
Nếu tính từ đỉnh đầu xuống cằm thì vị trí mắt của người đã thành niên bao giờ cũng nằm ở vị trí chính giữa.

Vị trí mũi (phần dưới) nằm giữa khoảng mắt và cằm (tính từ trên xuống). Vị trí miệng khó xác định hơn vì có người nhân trung dài, có người nhân trung ngắn, có người cằm dài, có người cằm ngắn, bởi vậy vị trí miệng chỉ có thể xác định theo mẫu thực tế.

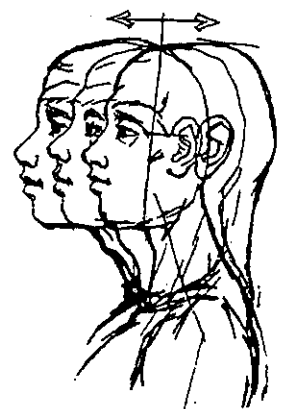
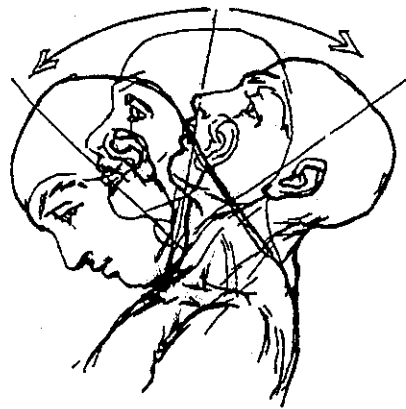
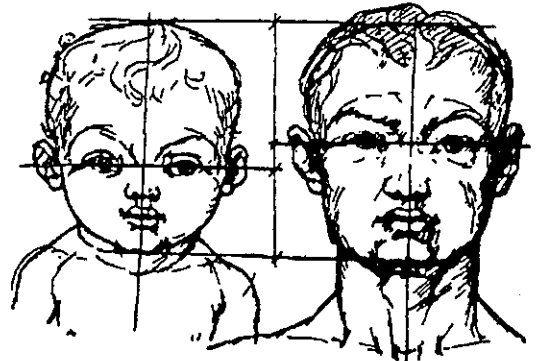
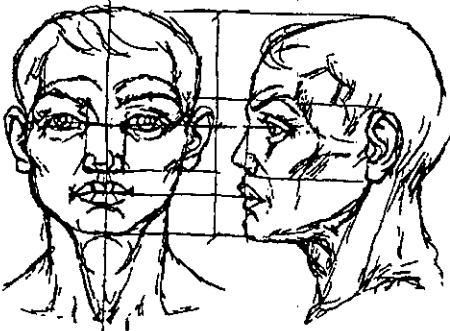
Vị trí tai thường nằm ở khoảng lông mày và cằm dưới mũi, tuy vậy cá biệt cũng có những trường hợp không theo nguyên tắc này mà phải xem xét mẫu thực.



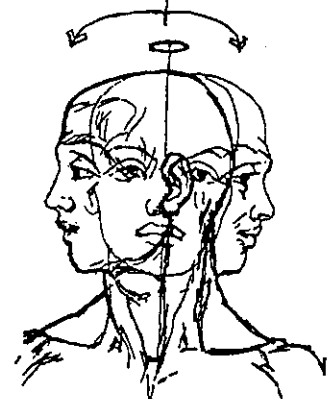
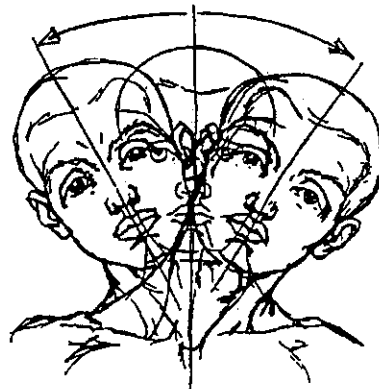
Các điểm cần lưu ý khi đo và dựng hình

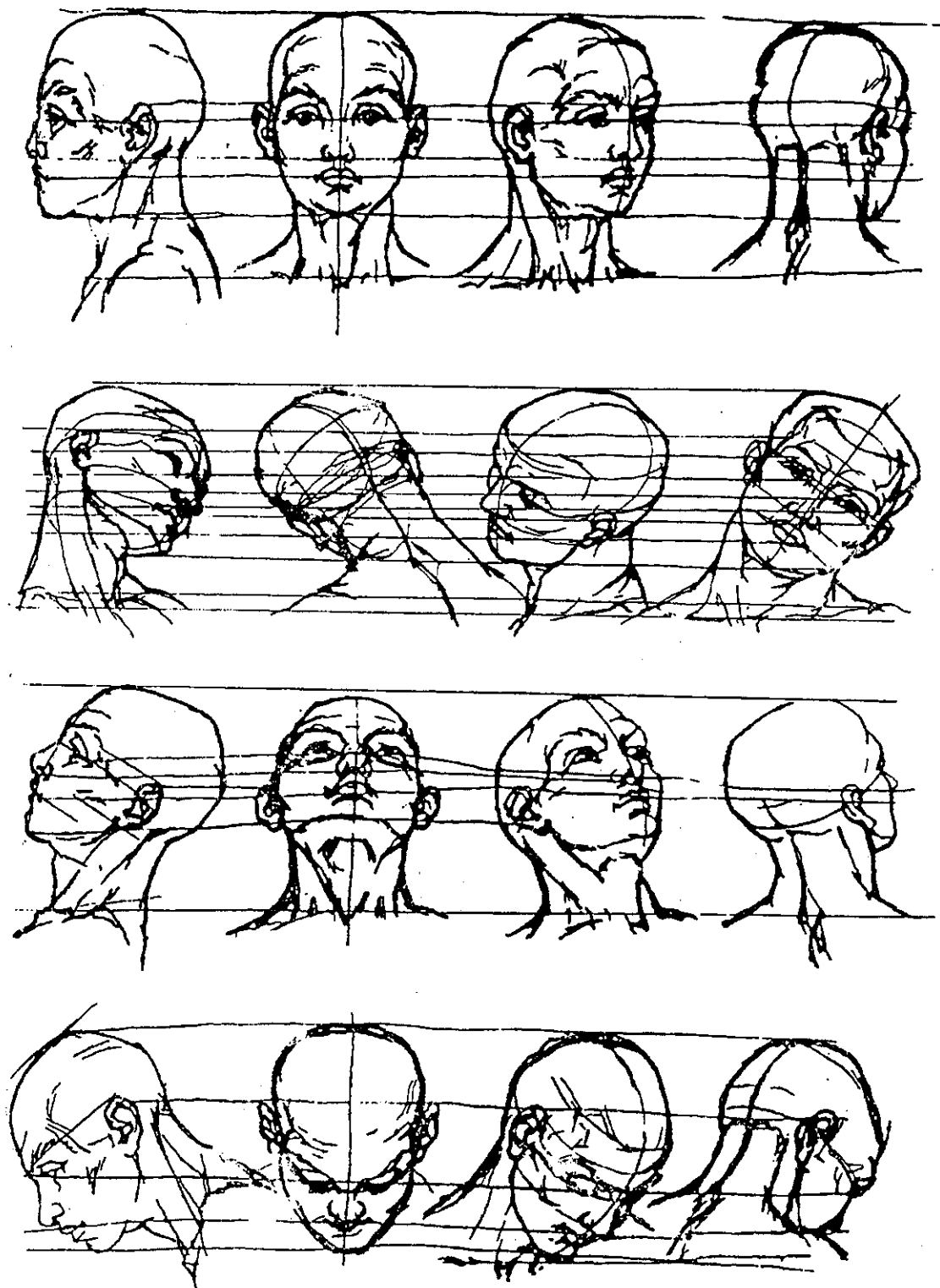


So sánh đường trục ngang qua mắt giữa người lớn và trẻ em

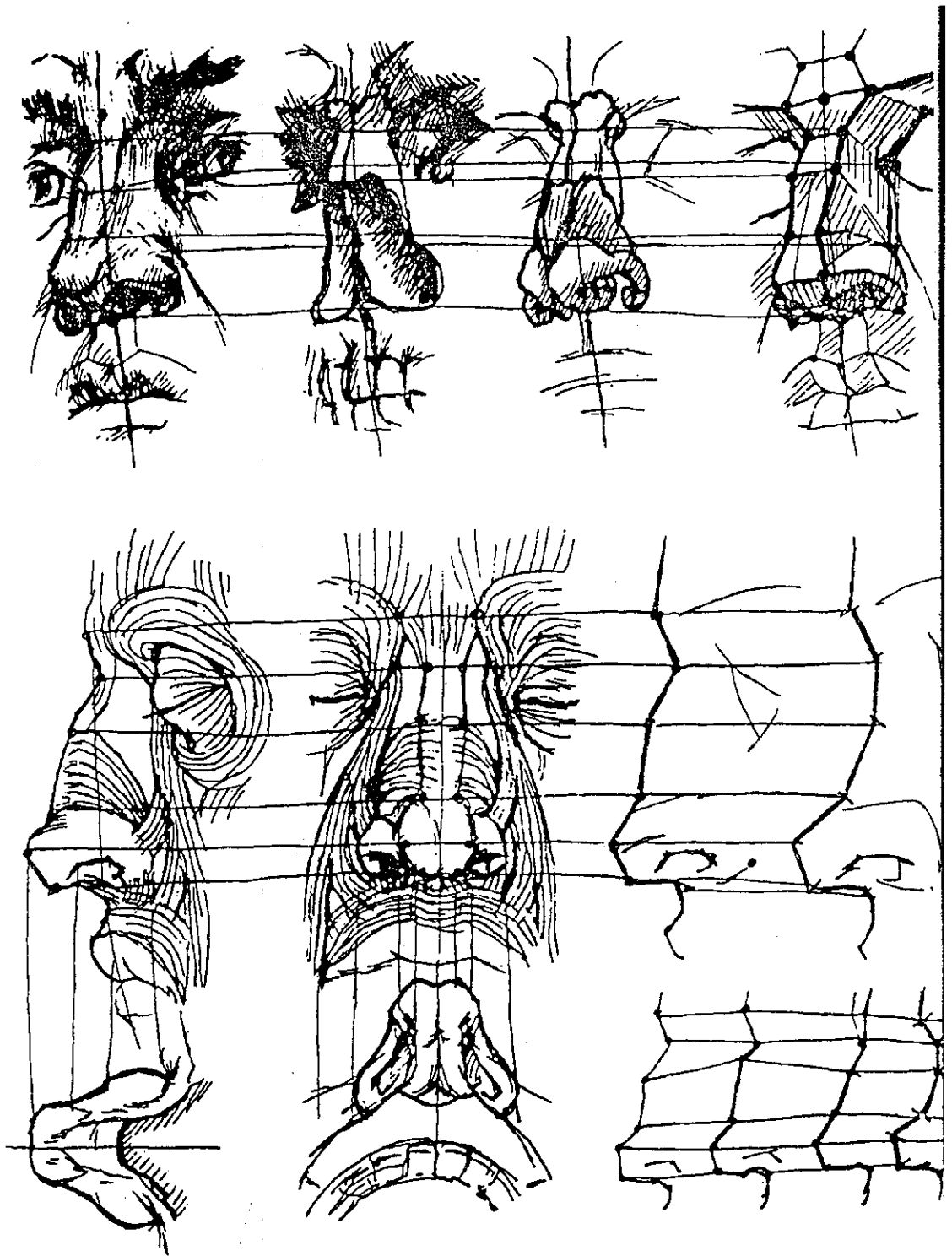


Đường trục khi đầu chuyển động

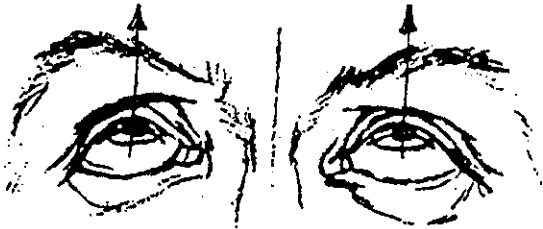
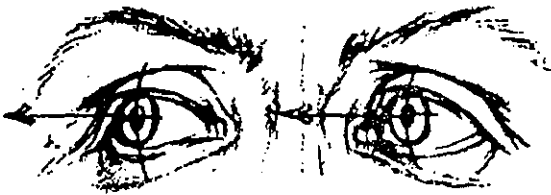
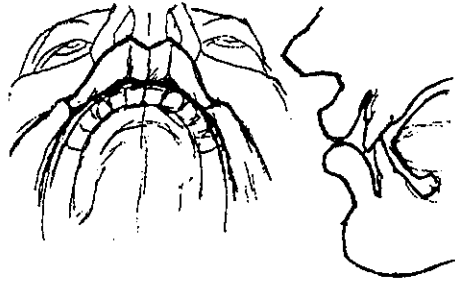




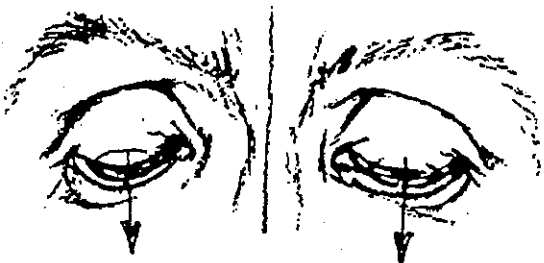
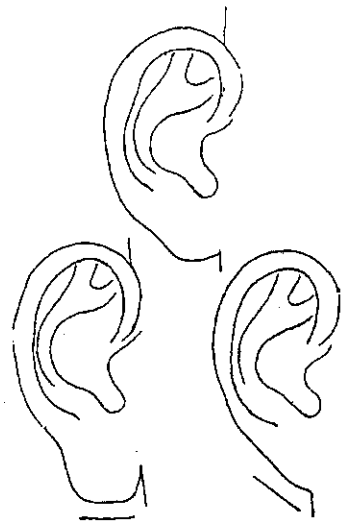
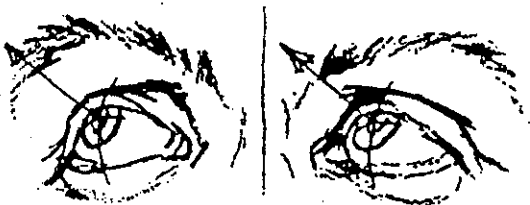
Vẽ đường trục dọc và ngang theo các tư thế và điểm nhìn khác nhau



Cấu tạo mũi và các dạng mũi



Cấu tạo mồm và một số dạng mồm khác nhau

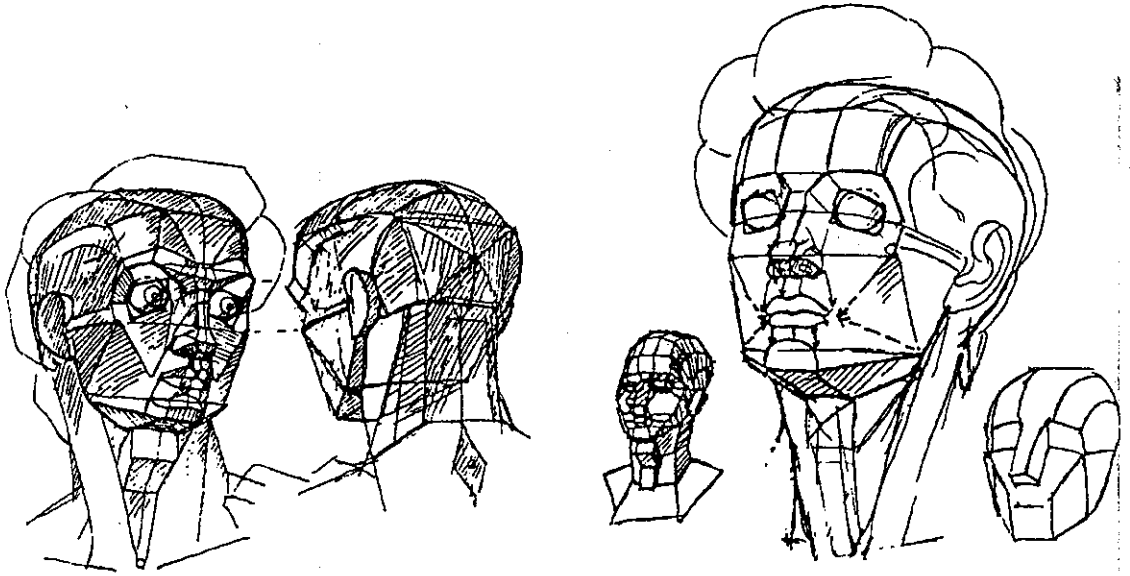


Sự thay đổi của hình mắt theo các tư thế nhắm, mở và nhìn

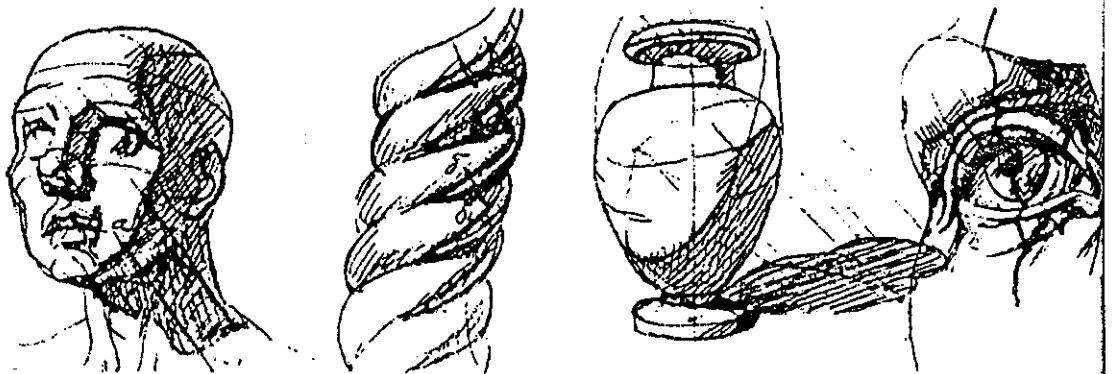
Cấu tạo của tai và sự khác nhau của một số dáng tai

Khi phác xong các đường trục và phân chia đánh dấu các vị trí mắt, mũi mồm tiến hành vẽ hình các chi tiết đó theo nguyên tắc từ tổng thể đến chi tiết.

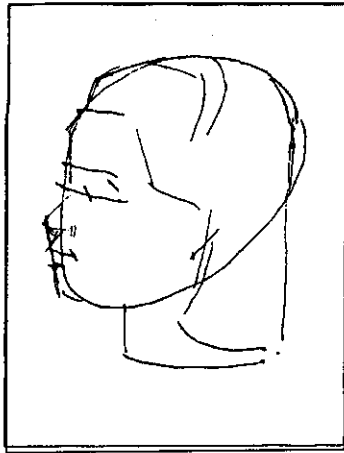
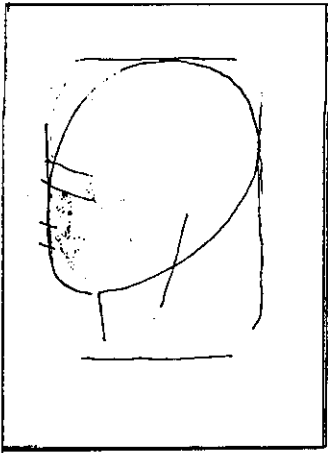
Sau khi đã dựng hình xong, phân chia các mảng bóng chính rồi tiến hành vẽ bóng theo nguyên tắc vẽ nhạt rồi lên đậm dần. Vẽ các mảng bóng lớn trước, các chi tiết vẽ sau. Vẽ những chỗ đậm nhất trước, chỗ nhạt vẽ sau. Đặc biệt cần lưu ý các điểm đậm ở mắt, mũi, mồm và cằm.



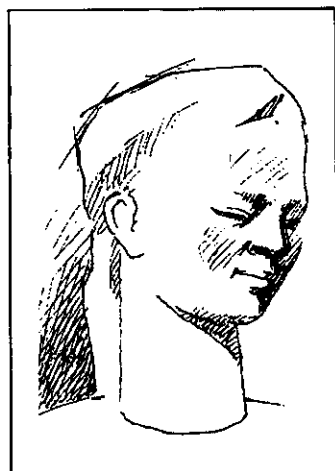
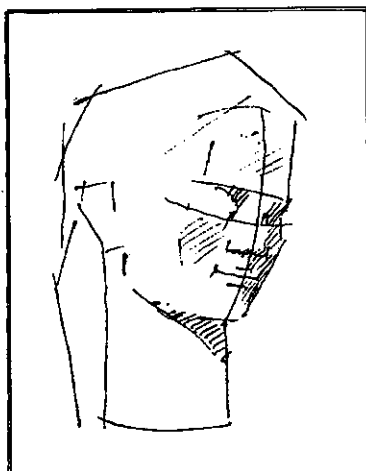
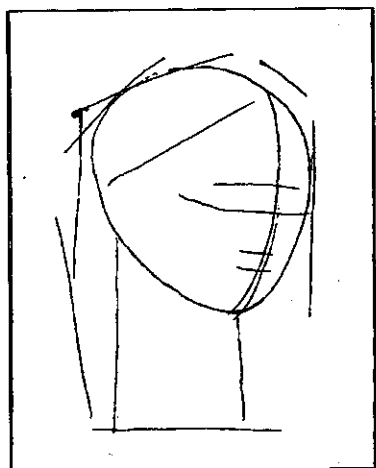
Phân chia các mảng bóng



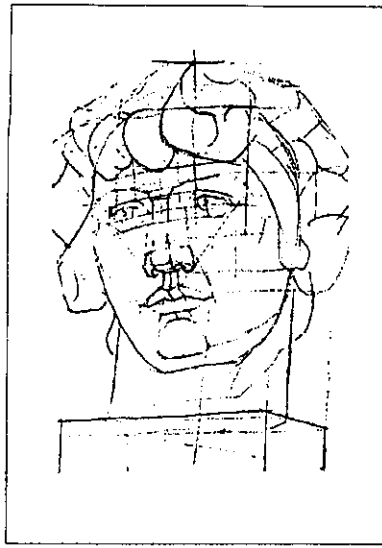
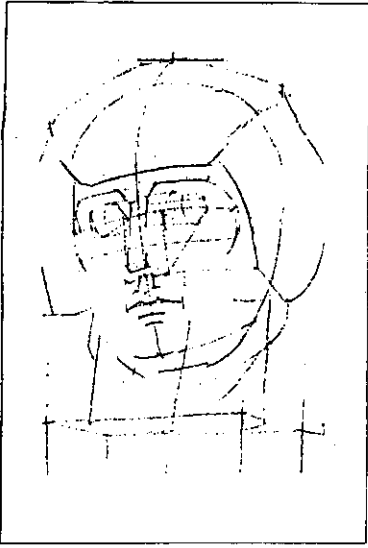
Liên hệ bóng từ lĩnh vật sang tượng



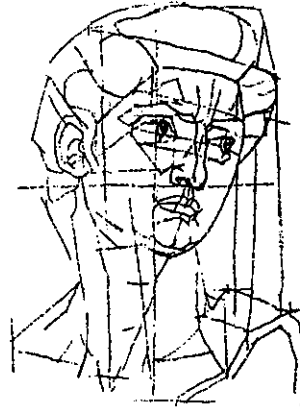
Phương pháp vẽ tượng chân dung



*Phương pháp vẽ
tượng chân dung*



Phương pháp vẽ tượng



Phương pháp vẽ tượng

Vẽ tượng toàn thân

Dựng hình:

Cũng giống như khi vẽ tượng chân dung, trước khi vẽ cần quan sát kỹ đặc điểm chung của mẫu như: tư thế, hình dáng và những đặc điểm khác.

- Dự kiến ý đồ bố cục bằng cách phác sơ bộ dáng lớn.

- Đo tỉ lệ chung và phác hình tổng thể.

- Lấy chiều cao đầu của chính bức tượng đó làm chuẩn để so sánh các chiều khi đo.

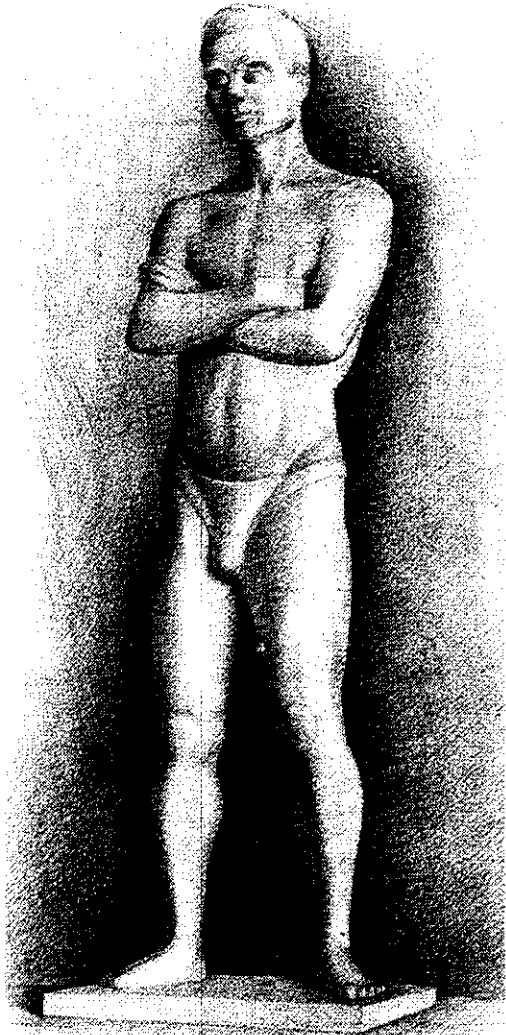
Chiều cao trung bình của người Việt Nam là từ 6 đầu đến 7 đầu, còn người châu Âu có chiều cao trung bình từ 7 đến 8 đầu.

Tỉ lệ đầu có quan hệ đến các lứa tuổi của trẻ em và người lớn như trẻ 3 tuổi cao 4 đầu, 5 tuổi cao 5 đầu, v.v...

Khi phác hình tổng thể cần vẽ các đường hướng ngang, dọc theo tư thế của mẫu đặc biệt cần chú ý các đường trục ngang, dọc của mẫu theo các tư thế. Để kiểm tra dáng đứng của mẫu, dùng dây dọi từ điểm ức của mẫu tới chân, nếu tượng đứng ở tư thế nghỉ thì quả dọi phải rơi vào gót chân làm trụ.

Vẽ bóng:

Vẽ bóng tượng toàn thân cũng giống như khi vẽ tượng chân dung: phác mảng bóng lớn trước, bóng chi tiết vẽ sau. Vẽ nhạt dần rồi lên đậm dần, chỗ đậm nhất vẽ trước, chỗ nhạt vẽ sau.



Một số phương pháp vẽ tượng toàn thân:

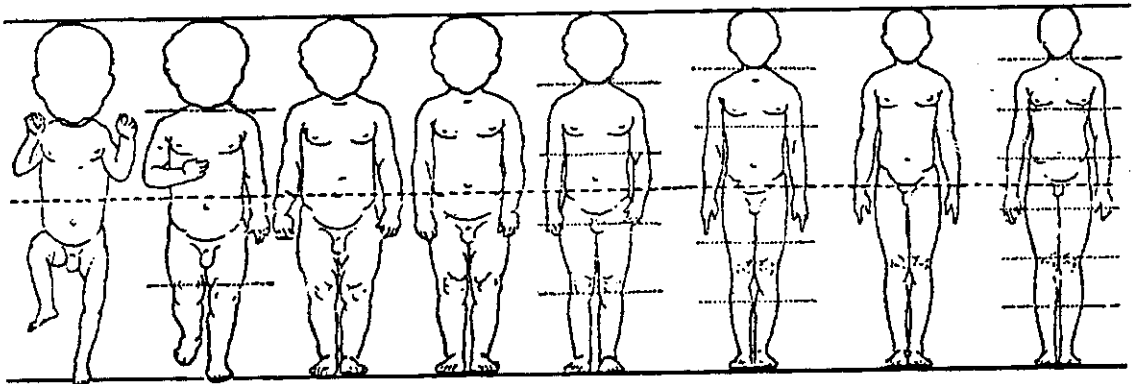
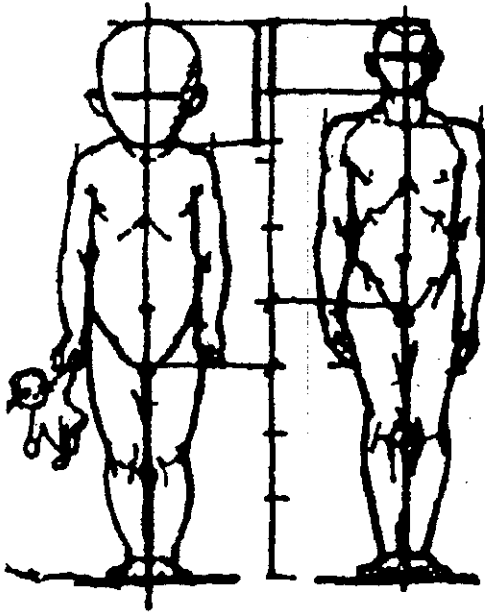
Vẽ hình họa tượng toàn thân có thể vẽ theo 3 cách sau:

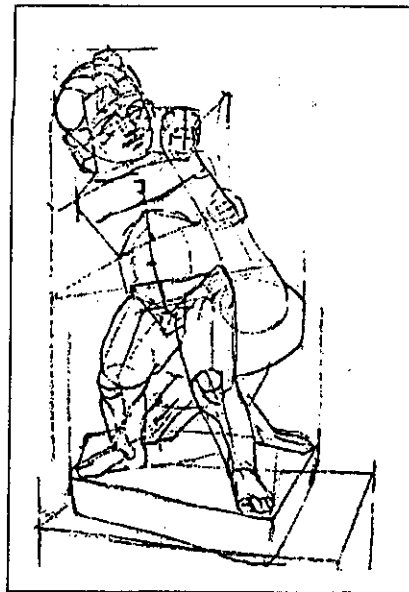
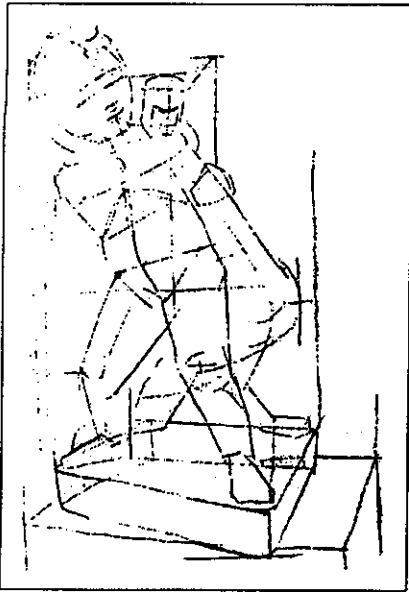
- Vẽ tổng thể dáng chu vi bên ngoài của mẫu rồi đi dần vào vẽ tỉ mỉ. Dụng hình xong phác các mảng bóng theo nguyên tắc vẽ các mảng lớn trước, các mảng nhỏ vẽ sau, kế tiếp lên đậm dần.

- Phác từ trong ra ngoài, có nghĩa là tìm các cấu trúc lớn của xương theo tư thế của mẫu sau đó vẽ hình dáng các cơ bắp bên ngoài theo cấu trúc của xương theo tư thế của mẫu. Cách vẽ này cũng theo nguyên tắc đi từ tổng thể đến chi tiết, từ nhạt đến đậm và tìm các đường trục ngang, dọc cho đúng.

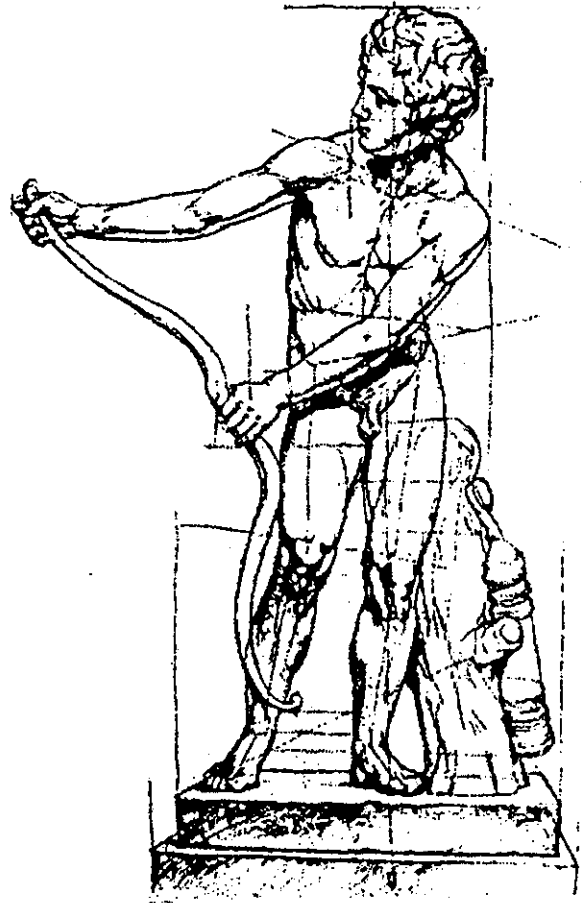
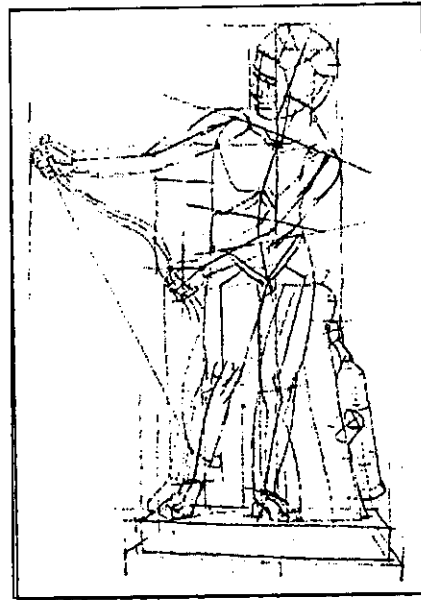
- Phác hình song song với phác các mảng bóng để dễ so sánh tỉ lệ chúng và cũng hoàn chỉnh dần theo nguyên tắc từ lớn đến nhỏ, từ nhạt đến đậm.

Nói chung về dụng hình mỗi người đều có một phương pháp riêng phù hợp với mình, nhưng nên kết hợp cả 3 phương pháp trong quá trình vẽ hình họa sẽ đạt được kết quả tốt nhất.

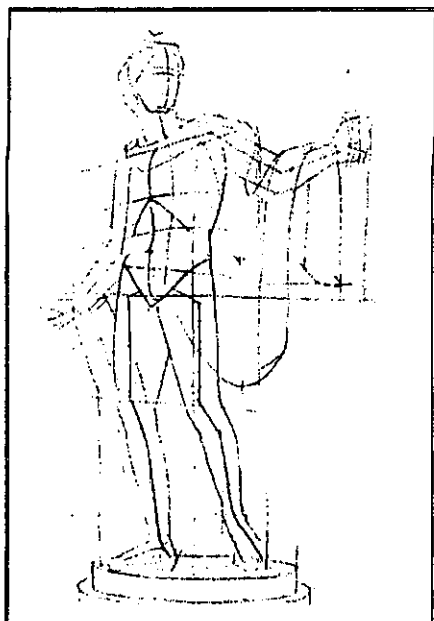




Phương pháp vẽ tượng toàn thân



Phương pháp vẽ tượng toàn thân



Phương pháp vẽ tượng toàn thân

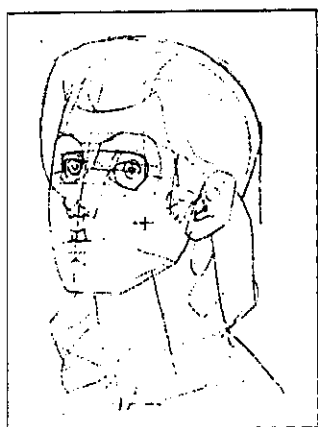
3. Vẽ mẫu người thật

3.1. Dạng hình

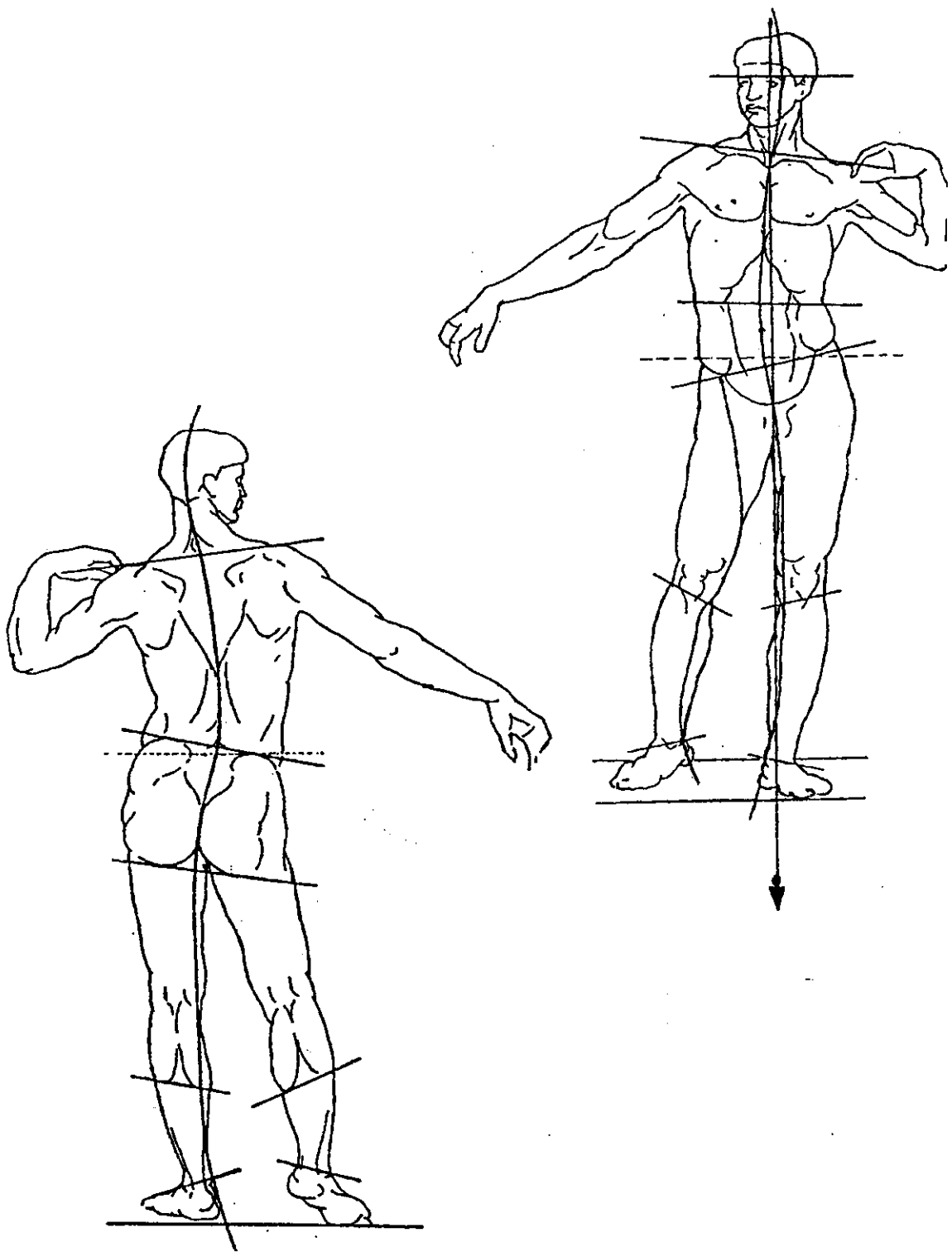
Dạng hình khi vẽ mẫu người thật cũng giống như khi vẽ mẫu tượng, song có điều khác là tượng để cố định như tĩnh vật không thay đổi hình dạng. Còn mẫu người thật đôi khi thay đổi vị trí hình dáng do người mẫu mỏi nên đôi lúc cử động làm thay đổi dáng. Do đặc điểm này nên khi vẽ cần quan sát kỹ, bắt dáng nhanh, trên cơ sở đó gọt dũa dần hình theo sự hiểu biết về giải phẫu, hoặc đợi khi mẫu đứng, ngồi trở lại tư thế ban đầu rồi vẽ tiếp, không nên sửa chữa chạy theo tư thế cử động của người mẫu.

3.2. Vẽ bóng

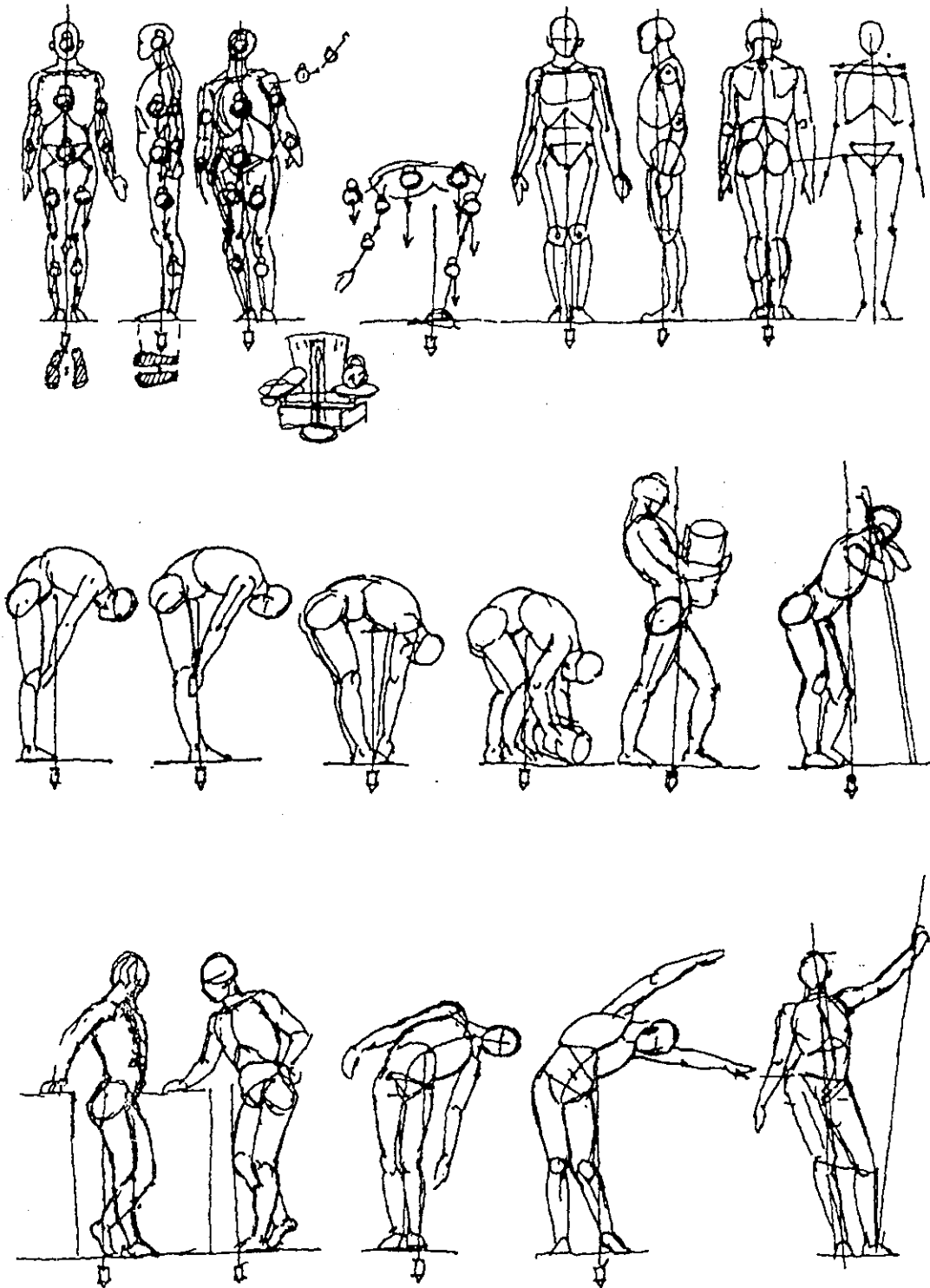
Cách vẽ bóng cũng phân mảng như khi vẽ tượng hoặc tĩnh vật. Bóng của mẫu người khác tượng ở chỗ có màu sắc, chất da thịt mịn màng, mềm mại vì thế ngoài việc tả đậm nhạt, xa gần còn cầu lưu ý tả màu sắc của người nữa.



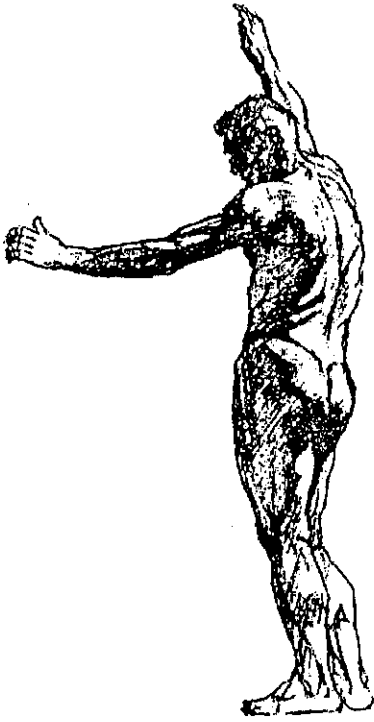
Vẽ chân dung người thật



Đường trục và các chiều hướng của tư thế mẫu cần vẽ phác khi vẽ mẫu người đứng



Kiểm tra các tư thế bằng dây dọi



Vẽ người thật

4. Vẽ phong cảnh thiên nhiên

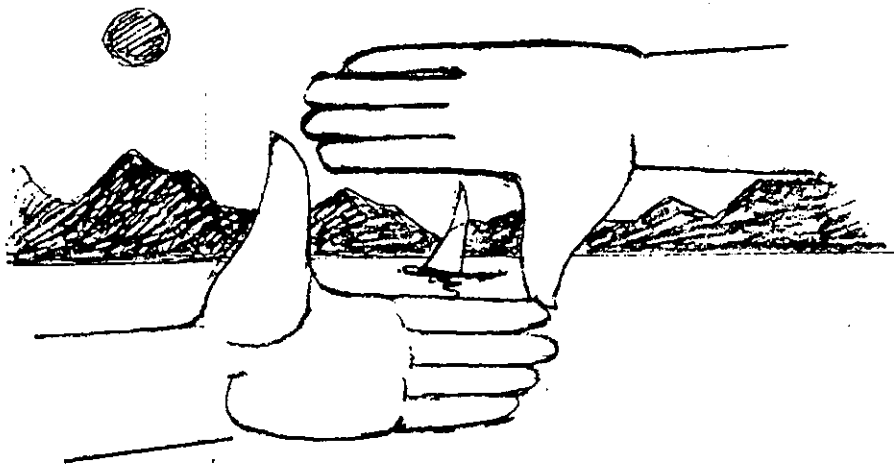
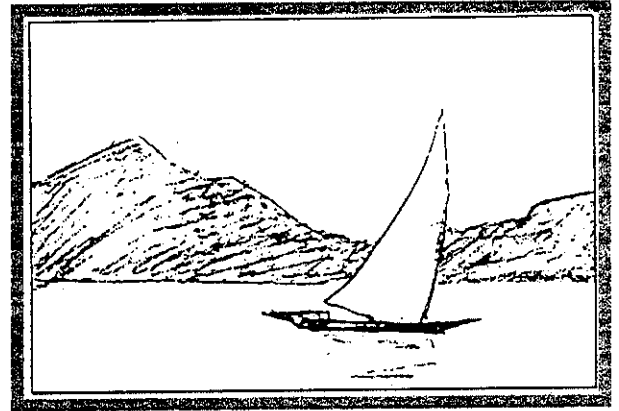
4.1. Cắt cảnh

Muốn vẽ được cảnh đẹp, người vẽ phải chọn được những góc độ đẹp. Như thế nào là góc độ đẹp, kể ra cũng khó khăn định vì mỗi người có một cách nhìn khác nhau, ý thích khác nhau song có một cái chung nhất là góc độ đó phải gây được cảm xúc mà được đa số chấp nhận, cụ thể là phong cảnh đó, góc độ đó phong phú về mảng, về hình, làm vui mắt nhưng không bị rối, không bị chung chung, đều đều về mảng khối và đường nét.

Khi đứng trước cảnh vật chỉ cần ta ngồi xuống, đứng lên hoặc thay đổi vị trí đứng là vẻ đẹp của cảnh đó đã cho cảm xúc khác đi.

Vậy muốn chọn cảnh và cắt cảnh theo ý muốn, cần tiến hành các bước sau:

Chuẩn bị một mảnh bìa cứng khoảng 20cm × 15cm. Giữa mảnh bìa trở thành một lỗ kích thước 8cm × 12cm hoặc dùng hai bàn tay tạo thành khung (xem hình vẽ). Dùng khung trên đưa thẳng ra phía trước rồi xê dịch vị trí và tầm nhìn cho tới khi được cảnh vừa ý rồi vẽ theo góc độ đó.

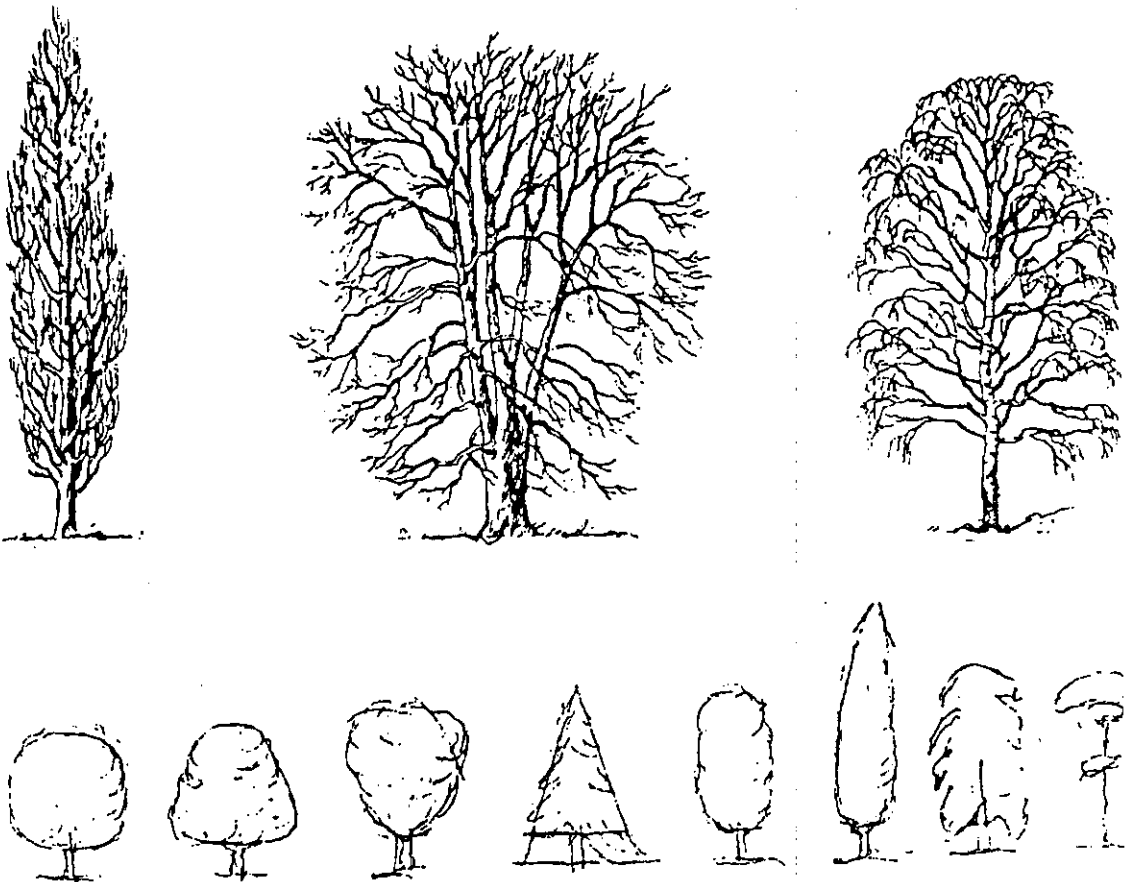


4.2. Phương pháp vẽ

Vẽ phong cảnh không nhất thiết phải dùng que đo như khi vẽ hình họa trong nhà, mà chỉ cần ước lượng tỉ lệ và khoảng cách các vật của cảnh, rồi tiến hành phác hình tổng thể. Khi vẽ xong hình tổng thể tiến hành tuân tự vẽ những mảng lớn trước mảng nhỏ vẽ sau, vẽ những vật gần trước, những cảnh vật xa vẽ sau.

Cái khó nhất của vẽ phong cảnh là vẽ cây, vẽ sao cho đơn giản mà vẫn nhận ra được đó là loại cây gì. Muốn đạt được điều này khi vẽ cần nghiên cứu, quan sát kĩ các dáng cây, các tán lá và những đặc điểm riêng của từng loại. Thí dụ: Cây nhãn vòm lá có hình tròn, cây thông vòm lá hình chóp, cây bàng vòm lá hình tán, v.v...

Khi vẽ cây không nên tia kĩ từng lá mà quy vào mảng và khối lớn trừ trường hợp cần đặc tả một số lá ở gần. Tuy nhiên cũng không nên quá đơn giản những mảng lớn vì như vậy dễ đi vào tình trạng vẽ cách điệu, trang trí. Đặc biệt cần lưu ý các khoảng trống trên vòm lá, nếu không lưu ý điểm này vòm lá sẽ bí, đặc như đồng rom vậy.



Cấu tạo các cành cây và hình dạng các vòm lá

Quá trình vẽ nên lược giảm bớt những gì mà chúng ta cảm thấy đưa vào tranh không đẹp (vẽ khác chụp ảnh ở chỗ đó), đồng thời cũng có thể cường điệu độ cao hoặc độ thấp của cây, có thể xê dịch cảnh vật chút ít nếu thấy cần thiết cho bố cục nhưng không nên thêm những chi tiết mà cảnh vật nơi mình vẽ không có, trừ trường hợp đó là tranh mà mình sáng tác.

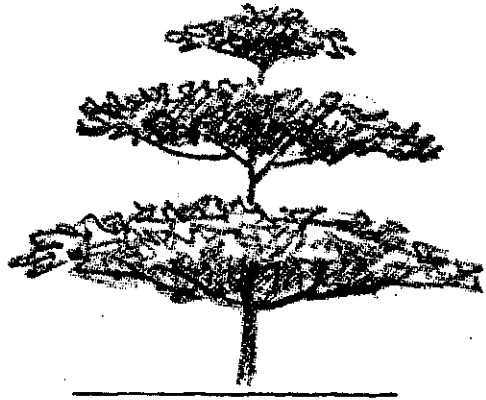
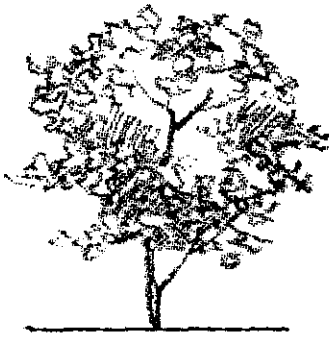
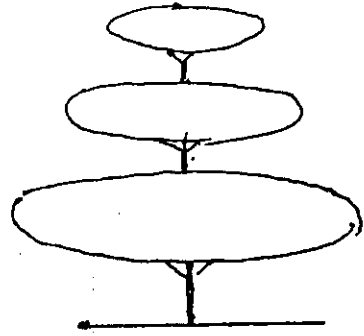
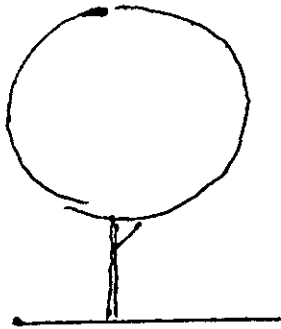
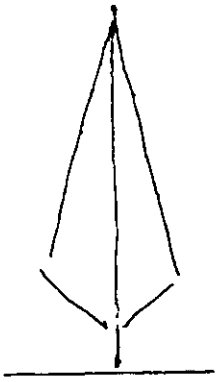
Quá trình vẽ cần lưu ý mỗi loại cây lá khác nhau thì chiều hướng bút pháp vẽ cũng nên thay đổi để tạo sự phong phú và vui mắt, tránh sử dụng quá nhiều đường thẳng song song đều nhau, các khoảng cách vật đều nhau hoặc những mảng hình chia đôi bức tranh. Nếu cảnh vật thực tế có như vậy, nên tìm góc độ ngồi để tạo được những mảng hình thay đổi khác đi hoặc thêm bớt một cách hợp lí. Tránh để các cây vào góc hoặc sát mép tranh. Nên tạo sự tương phản về hình, về mảng cũng như độ đậm nhạt trong tranh.



Khoanh vùng các mảng lá



Cấu tạo dáng cành cây



Cấu tạo các vòm lá

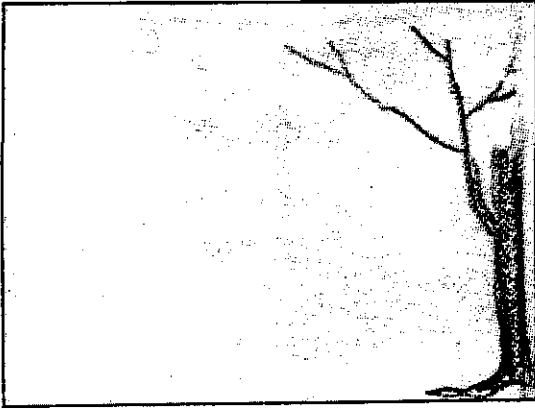


Vẽ vòm lá không có các cành phụ sẽ cho ta cảm giác bí, kém sinh động

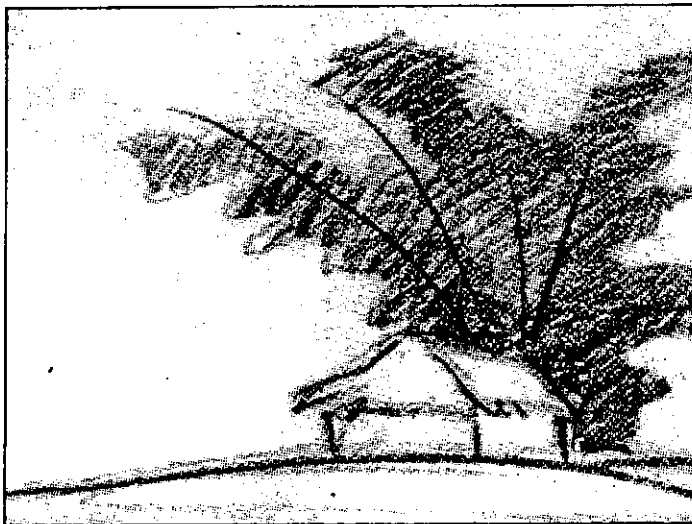
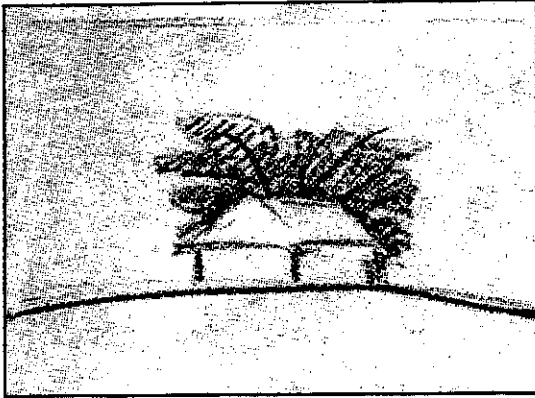
Cây vẽ thoáng nhờ các cành phụ len lỏi trong các khoảng trống



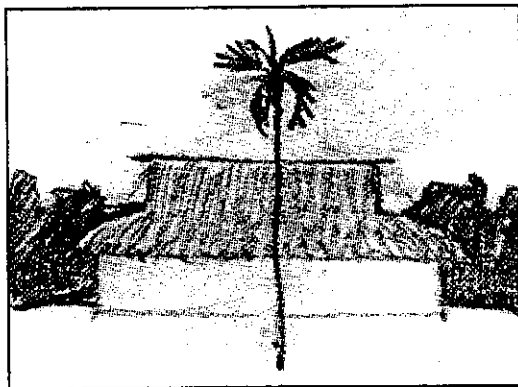
Cùng một cảnh nhưng các điểm nhìn khác nhau cho cảm nhận về đẹp khác nhau



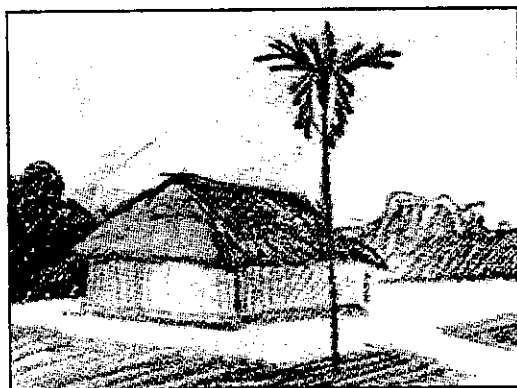
Những trường hợp vẽ nên tránh



Bố cục hợp lí

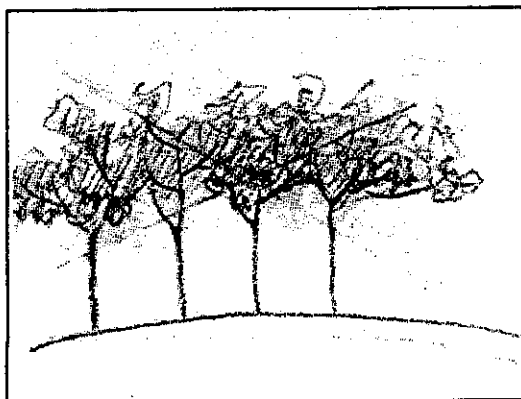
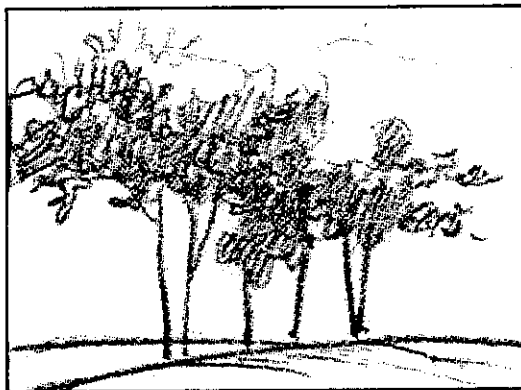


Không để cây nằm giữa bức tranh

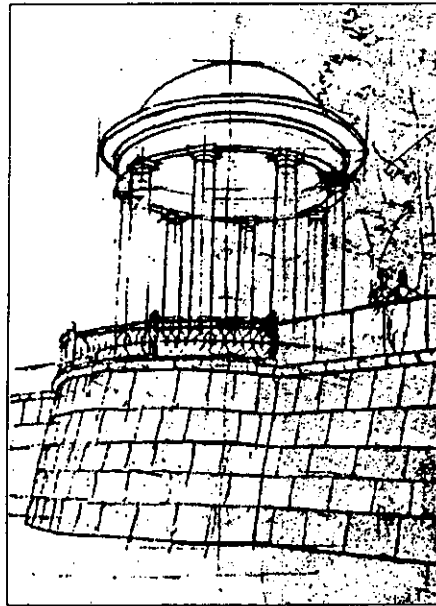
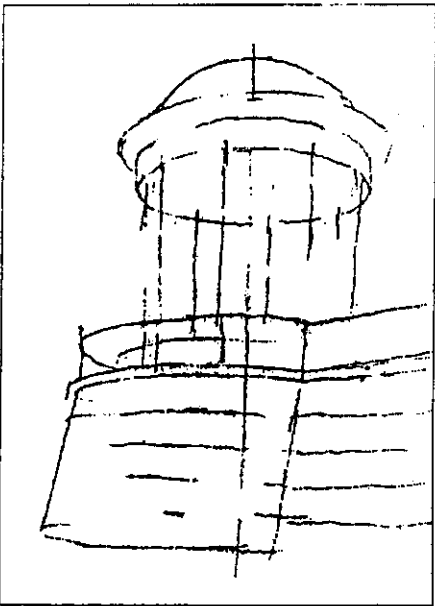
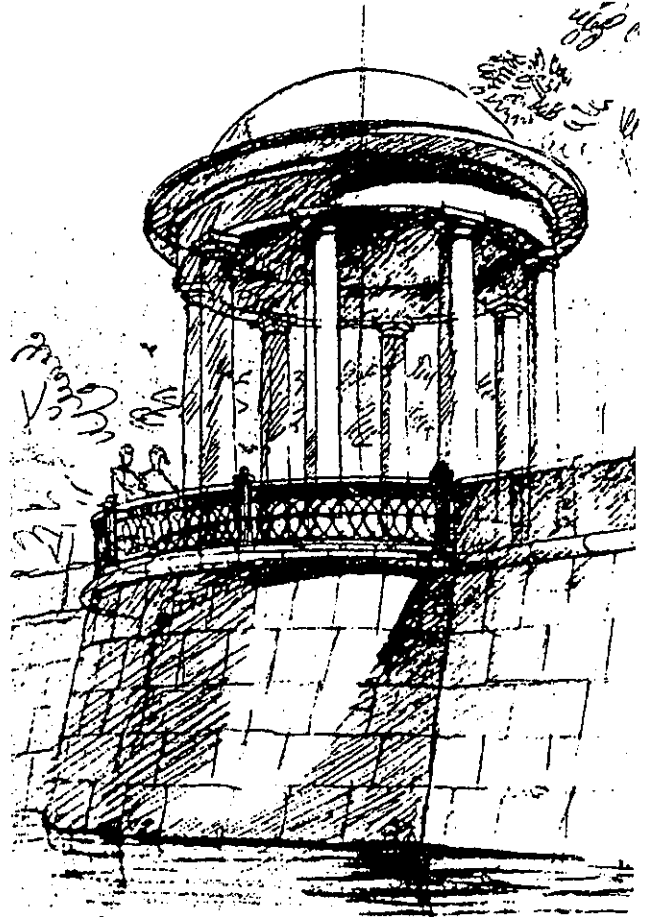
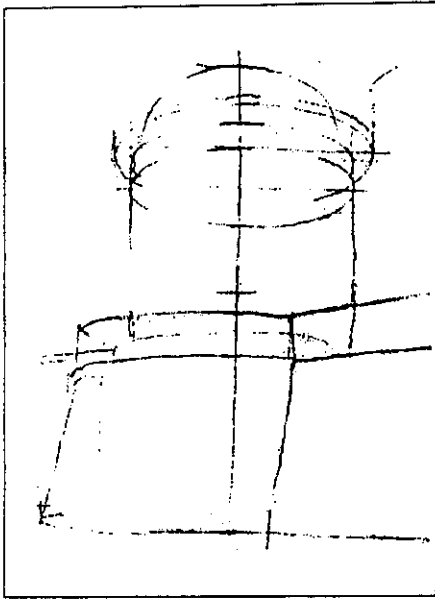


Nên vẽ cây lệch sang một bên

*Chọn vị trí vẽ cây
có khoảng cách và hình dạng khác nhau
để bức tranh thêm sinh động*

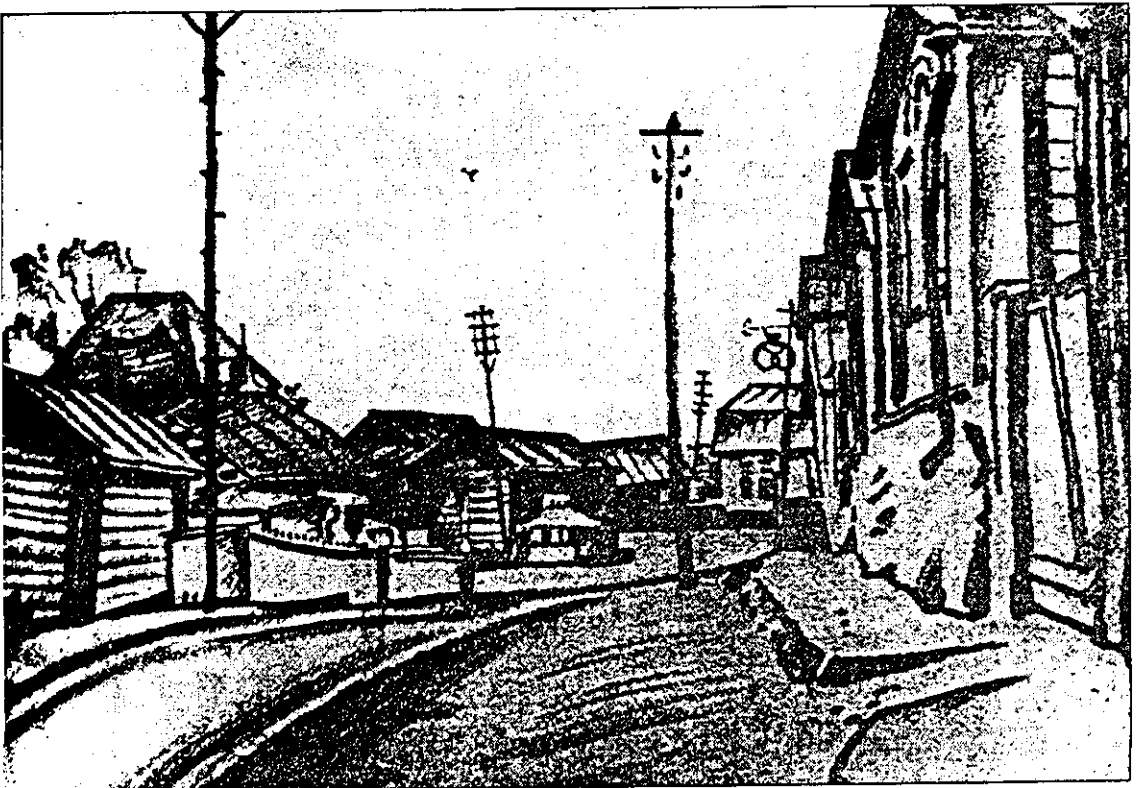


*Tránh vẽ các khoảng các
cây đều nhau*





Một số góc cắt cảnh





Công viên Lênin



Phần III

VẼ BÚT SẮT

I. LÝ THUYẾT VỀ CHẤT LIỆU, KỸ THUẬT VÀ LỊCH SỬ THỂ LOẠI TRANH BÚT SẮT

1. Định nghĩa

a) Bút sắt là loại bút có quản gỗ hay nhựa, ngòi sắt, đồng hay thép, dùng để chấm mực viết và vẽ.

b) Trong mỹ thuật, *tranh bút sắt* là một thể loại đồ họa, dùng bút sắt chấm mực vẽ lên giấy. Bút sắt chỉ tạo ra các nét mực rõ ràng, không nhấn nhá được đậm nhạt kiểu bút chì. Muốn diễn tả cho sâu và phong phú, ta chỉ còn cách phối hợp từ nét đơn đến đan nét. Đa số tranh bút sắt chỉ có 1 màu mực (và tốt nhất là dùng màu đen).

2. Lịch sử tranh bút sắt

2.1. Nguồn gốc và lịch sử

2.1.1. Giấy

Cách đây gần 5000 năm, người Ai Cập cổ đại đã sản xuất được một loại giấy ép từ thân cây sậy gọi là papyrus, mặt giấy có thớ ngang là mặt phải, thớ dọc là mặt trái. Họ dùng giấy papyrus để viết và vẽ minh họa. Cuộn giấy papyrus có văn tự và hình vẽ cổ nhất trong lịch sử nhân loại có niên đại 2400 năm trCN. Đến thế kỷ VII trCN, giấy papyrus được nhập vào Hy Lạp và từ sau thế kỷ III trCN thì đã được dùng phổ biến ở Hy Lạp cổ đại, rồi La Mã cổ đại và sau đó lan rộng trên toàn đế quốc La Mã ở khắp Nam Âu và Địa Trung Hải. Trong khi đó, người Trung Quốc phát minh ra giấy năm 105 sau CN và giữ bí mật công thức chế tạo, nhưng đến thế kỷ VIII thì người Ả-rập lấy được bí quyết và sản xuất để rồi sau đó lại bị lộ công thức cho người châu Âu. Đầu thế kỷ XII, những xưởng làm giấy theo công thức này ra đời tại châu Âu – đây là tiền thân của các loại giấy công nghiệp ngày nay – mà trong số đó, giấy canson mặt sần của Pháp là loại giấy tốt nhất để vẽ tranh bút sắt và màu nước.

2.1.2. Bút

Chính người Ai Cập cổ đại cũng đồng thời chế tạo ra bút để viết và vẽ từ thân cây sậy (*calame*) bằng cách gọt nhọn một đầu. Sau đó kiểu bút này phổ biến khắp Hy Lạp rồi La Mã cổ đại. Tuy nhiên, bút sậy cứng, giòn, ngậm mực ít, nét hơi thô và

để làm xước mặt giấy. Đến thế kỷ VI, người châu Âu chuyển sang dùng bút lông ngỗng (loại lông to ở cánh) vì loại này đàn hồi hơn, có thể gọt giữa ngòi tinh tế hơn (nét rất nhỏ hoặc khá dày), đựng mực nhiều hơn nên viết lâu hơn mới phải chấm mực. Trong nhiều thế kỷ, các cha đạo đã dùng bút lông ngỗng để chép và minh họa kinh thánh. Thời Phục Hưng (thế kỷ XIV, XV, XVI) từng có 2 trường phái: kiểu viết Florence nét thanh mảnh, uốn lượn; kiểu Venise nét cứng, thẳng và đậm hơn. Đến thế kỷ XIX, phương Tây mới phát minh ra ngòi bút sắt để thay thế cho ngòi bút lông ngỗng. Khác với lông ngỗng, ngòi sắt có thể chế tạo hết sức phong phú: dập, uốn, đúc, ghép... nên có thể tạo ra rất nhiều kiểu ngòi cứng – mềm, rộng – hẹp, dày – mỏng khác nhau với các mức độ ngâm mực nhiều – ít khác nhau... và tất nhiên sẽ tạo ra nhiều hiệu quả của nét bút, phục vụ nhiều kiểu viết và vẽ tranh bút sắt. Đến thế kỷ XX, bút máy rồi bút bi (thậm chí máy vi tính) đã thay thế bút sắt để viết chữ, nhưng thể loại tranh bút sắt vẫn tồn tại với các loại ngòi sắt (kiểu cũ), bút máy có ngòi để vẽ, bút kim...

2.1.3. Mực

Ở Ai Cập cổ đại, mực chế bằng muội khói trộn keo. Loại mực này vẫn bền cho đến tận ngày nay, tuy thô và sạn. Từ thế kỷ IV s.CN, ở La Mã có thêm loại mực hoá chất màu nâu. Đến thế kỷ XIX, người châu Âu có thêm nhiều loại mực sản xuất công nghiệp.

Ngày nay, để vẽ tranh bút sắt, không nhất thiết phải dùng bút sắt chấm mực mà ta có thể dùng thẳng bút máy có lắp loại ngòi để vẽ hay bút kim.

2.2. Tranh bút sắt của phương Tây

Ở phương Tây, từ thời Trung cổ (trước thế kỷ XIV), người ta dùng bút lông ngỗng để viết chữ và cũng tiện thể vẽ hình minh họa trên giấy, nếu cần. Đó là tiền thân của tranh bút sắt. Kể từ thời Phục Hưng (TK XIV, XV, XVI) cho đến thế kỷ XVIII, khá nhiều họa sĩ nổi tiếng đã vẽ ký họa và phác thảo bằng bút lông ngỗng như Leonardo da Vinci, Albrecht Durer, Rembrandt, Francisco Goya. Đến thế kỷ XIX, người ta chuyển sang viết chữ và vẽ hình minh họa trên giấy bằng bút có ngòi sắt. Do sự phát triển ngày càng đa dạng của khoa học và nghệ thuật, bút sắt được dùng để vẽ các bản vẽ kỹ thuật, kiến trúc, đồng thời trở thành một thể loại tranh đồ họa độc lập. Một số danh họa đã từng thành công trong thể loại tranh bút sắt như Matisse, Picasso... *Ưu điểm của bút sắt là hình hài luôn rõ nét, sắc sảo, đặc biệt rất thích hợp với phong cảnh có kiến trúc hay phóng tác một hình thể di động.*

2.3. Tranh bút sắt ở Việt Nam

Vốn là sản phẩm của phương Tây nên những tranh bút sắt đầu tiên xuất hiện ở nước ta là các bản ghi chép cảnh vật và phong tục của người Việt do các thương nhân,

sứ giả hay cha cố Bồ Đào Nha, Hà Lan, Anh, Pháp vẽ (sau này được chuyển sang khắc đồng) vào các thế kỷ XVI, XVII, XVIII ở Đàng Trong hay Đàng Ngoài. Từ cuối thế kỷ XIX cũng đã có khá nhiều tranh bút sắt của Pháp vẽ cảnh vật và con người ở xứ thuộc địa Đông Dương. Từ đầu thế kỷ XX, cùng với việc Pháp cho thành lập các trường Kỹ nghệ thực hành, Mỹ nghệ, Mỹ thuật, Viễn Đông Bác cổ... người Việt bắt đầu biết vẽ bút sắt, chủ yếu là các bản vẽ kỹ thuật, thiết kế kiến trúc và ký họa.

Bút sắt chỉ thực sự trở nên đáng chú ý vào thời kháng chiến chống Mỹ, khi nhiều ký họa chiến trận của các họa sĩ quân giải phóng miền Nam được gửi ra Bắc và triển lãm (1960 – 1975). Trong số đó có các ký họa bút sắt của Thái Hà, Cỏ Tấn Long Châu...

Hiện nay bút sắt vẫn được sử dụng khá thường xuyên trong các bản vẽ thiết kế kiến trúc.

Trong lĩnh vực đồ họa tạo hình Việt Nam đương đại, hiện có một số họa sĩ chuyên vẽ tranh bút sắt như Lý Cao Tấn, Văn Nhiệm, Lại Lâm Tùng, Nguyễn Đức Nha, Nguyễn Thị Oanh (cùng ở Cà Mau), Lê Huy Tráp (Hà Nội), Nguyễn Minh Đạt (Bắc Ninh)... Đáng chú ý trong số đó có 2 họa sĩ Lê Huy Tráp và Lý Cao Tấn từng được một số giải thưởng cấp quốc gia và khu vực về tranh bút sắt.

3. Chất liệu bút sắt

3.1. Ngòi bút

Hiện nay ở Việt Nam, chúng ta có thể sử dụng các loại ngòi bút sau:

- a) Ngòi sắt nội địa để viết cho học sinh tiểu học (mà cũng có thể vẽ);
- b) Bút kim;
- c) Bút dạ kim;
- d) Bút máy lắp ngòi để vẽ;
- đ) Cành tre vót nhọn;
- e) Ngòi sắt ngoại nhập. Tất nhiên ngòi sắt ngoại nhập là tốt nhất, cả về chất lượng lẫn kiểu cách. Đại thể có những loại ngòi ngoại như sau: *ngòi ký họa, ngòi mô thép, ngòi viết mũi nhọn, ngòi viết mũi bằng, ngòi viết mũi tròn*... Ngoài hiệu quả của nét (thanh, đậm, đều), các ngòi sắt ngoại đều chắc, đủ độ đàn hồi, ngậm mực tốt.

3.2. Giấy

Thực ra bút sắt có thể vẽ trên nhiều loại giấy khác nhau như: giấy in báo, giấy can, giấy photocopy... thậm chí cả giấy dó. Tất nhiên, như trên đã nói, tốt nhất là giấy canson của Pháp vì đó là loại giấy chuyên dụng để vẽ, có độ dày và độ xốp thích hợp. Trong điều kiện nước ta hiện nay, các sinh viên có thể dùng một loại giấy công nghiệp nào đó, trắng, đủ độ dày và xốp là được.

3.3. Mực

Có thể tìm mua các lọ mực đen, mực nho nước, mực can có sẵn trên thị trường, tốt nhất là mực ngoại nhập (vì đen hơn và ít cặn). Cũng có thể mua mực đen chuyên dụng bán tại một số cửa hàng hoạ phẩm ở công các trường Mỹ thuật Yết Kiêu và Mỹ thuật Công nghiệp.

4. Kỹ thuật vẽ bút sắt

4.1. Bước đầu: phác hình bằng chì

Đã vẽ bút sắt là không thể tẩy xoá. Chỉ có những người rất thông thạo mới vẽ ngay lập tức bằng bút sắt. Với các sinh viên thì tốt nhất là nên phác trước bằng chì. Cách phác cũng giống như phác hình của một bài hình hoạ chì mà thôi. Tất nhiên nên phác nhẹ tay để cho khỏi hằn lõm giấy (khi ngòi bút sắt đưa qua sẽ vấp) và khỏi đậm nét chì (sẽ không thấm mực).

4.2. Các loại nét và chấm

Trong tranh bút sắt thuần túy chỉ có nét và chấm là được chấp nhận. Thêm bất cứ gì khác vào đều sẽ sang kiểu tranh khác (sẽ giới thiệu ở phần sau).

Nét mực bút sắt phải đều, rõ và không thể nhấn nhá kiểu bút chì. Nét ở đây chỉ có thể dài hay ngắn, to hay nhỏ, cong hay thẳng, đứt đoạn hay liền mạch mà thôi. Nếu câu kỳ cũng có thể dùng 2 – 3 loại ngòi to nhỏ khác nhau trong cùng một bài. Nhưng thực ra cứ vẽ 1 loại ngòi, khi cần nét to ta đi lại nét lần nữa là được.

Ta dùng cách chấm khi cần vẽ các nét mờ, xa hoặc phải nhấn nhá một chi tiết nào đó. Cũng có trường hợp ta dùng nhiều chấm để tả chất. Điều khiển nét và chấm thế nào là ý định và khả năng của mỗi người vẽ.

4.3. Dùng nét bút sắt lên hình cơ bản

Tất nhiên ta phải qua bước phác chì đã: chủ yếu là phải có sẵn các đường hình cơ bản rồi, như chu vi đầu, sống mũi, mắt, môi (nếu là bài vẽ đầu tượng) hay thân cây, cành cây, vách tường, cột điện (nếu là bài vẽ phong cảnh). Trên cơ sở ấy, ta vẽ các nét bút sắt đè lên để dựng xong khung hình cơ bản của bài vẽ. Vì đó là các nét hình chính nên ta có thể đậm lại nét một lần nữa cho rõ hơn, chuẩn hơn.

4.4. Diễn tả bằng nét và chấm

Để diễn tả các độ đậm nhạt khác nhau của sự vật, ta có thể đan nét thưa hay mau, cùng chiều hay đa hướng. Biện pháp này giống như ta vẽ hình hoạ chì, chỉ khác là không tẩy được. Do đó cần phải luyện tập trước bằng các loại nét phối hợp để tả các diện – khối – hướng cũng như các độ sáng tối. Chỗ nào nét mờ hay thêm thất chi tiết thì có thể dùng chấm. Bước đầu tập vẽ bút sắt dùng quá chú trọng vẽ các nét bay bướm, hãy theo nguyên tắc: *đứng trước, đẹp sau*. Chú ý: kể cả chỗ đậm nhất cũng chỉ nên đan bằng nét, không tô đen kịt (làm “chết” không gian).

4.5. Nhân và tỉa trọng tâm

Khi bài vẽ cơ bản đã xong, ta cần nhấn nhá thêm vào khu vực trọng tâm cho đẹp hơn. Đó có thể là mắt hay mũi (bài đầu tượng) hay thân và chạc cây (bài phong cảnh). Tùy theo thực tế đòi hỏi, ta có thể thêm nét hay các chấm cho đậm đặc chi tiết, cho nét hơn, nổi hơn... so với các chỗ khác trong bài.

5. Nhược điểm của tranh bút sắt

Không có các độ đậm nhạt hay mờ tỏ của từng nét. Nét nào cũng rõ, chỉ có thanh hay đậm, dài hay ngắn, cong hay thẳng, đứt đoạn hay liền mạch mà thôi. Chỉ có thể tạo độ đậm nhạt bằng mật độ nét và chấm thừa hay mau mà thôi.

Hết sức hạn chế vẽ mảng đen kịt (làm “chết” không gian). Dù tối đến mấy cũng phải đan bằng nét.

Tuyệt đối không “di” tay khi nét còn ướt (tranh sẽ rất bần).

Đã vẽ rồi thì không thể tẩy xóa (tranh bút sắt mà tẩy xóa thì bị coi là phế phẩm). Do vậy cần tính toán cân nhắc kỹ trước khi vẽ và nên theo các bước: a) *Vẽ dần từ nhạt đến đậm*; b) *Đan nét từ thừa đến mau*; c) *Bắt đầu đơn sơ, cuối cùng tỉa tót*.

II. BÀI VẼ ĐẦU TƯỢNG BẰNG BÚT SẮT

1. Hiểu biết về những tỷ lệ cơ bản của đầu và mặt người

Dù đã học trong môn Giải phẫu tạo hình, chúng ta vẫn nên lưu ý một chút các tỷ lệ cơ bản. Ví dụ: đường trục mặt đi qua sống mũi, đường ngang mắt chia đôi mặt, từ chân tóc đến lông mày bằng từ lông mày đến chân mũi bằng từ chân mũi đến cằm, hai con mắt cách nhau khoảng cách bằng chiều dài một con mắt...

2. Xác định hướng vẽ và độ cao thấp của mắt ta so với mẫu

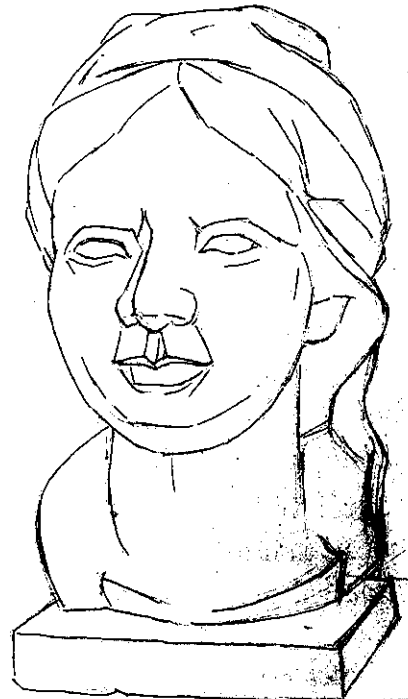
Không phải ai cũng có thể chọn chỗ đứng chính diện với đầu tượng. Do đó ta phải xác định hướng vẽ là nghiêng hay 2.3 hay 3.4... thậm chí là sau gáy tượng. Trên cơ sở ấy ta sẽ xác định vẽ và tả cái gì là chính, đâu là trọng tâm.

Độ cao thấp cũng rất quan trọng. Nếu ta cao hơn đầu tượng thì các tuyến đường tưởng tượng đi ngang qua đôi lông mày hay qua đôi mắt của mẫu sẽ cong vòng xuống; ngược lại sẽ cong vòng lên.

3. Khuôn khổ bài vẽ

Khuôn khổ bài vẽ sẽ do thầy quy định. Nhưng vì đây là bài tập vẽ bút sắt đầu tiên nên tốt nhất là cỡ nhỏ, chỉ nên A3 (30 × 40cm). Bài to quá thì các em sẽ bị “bơi” rất lâu, rất mệt.

4. Phác hình: Không phác đậm. Chỉ dùng chì 2B, 3B phác nhẹ (như phác hình hoạ).



Các bước của bài Hình họa bằng bút sắt



Bài Hình họa bằng bút sắt đã xong

5. **Đi nét vào các đường hình cơ bản:** chu vi đầu, cằm và quai hàm, sống mũi, lông mày, mắt, môi, nhân trung, chu vi tai, tóc mai... Đó là bộ khung hình của bài, trên cơ sở đó bắt đầu diễn tả.

6. Diễn tả các diện và khối bằng nét và chấm

Đầu tiên bao giờ cũng phải quan sát và cân nhắc cho kỹ (vì bút sắt là “bút sa gà chết”). Sau đó tuân theo các bước a, b, c như ở phần trên.

7. **Tia và nhân trọng tâm:** Với mặt người thì trọng tâm thường là mắt, môi, cánh mũi, lông mày...

III. BÀI VẼ PHONG CẢNH THIÊN NHIÊN (CÂY CỎ) BẰNG BÚT SẮT

1. Hiểu biết về đặc điểm phong cảnh thiên nhiên Việt Nam

Việt Nam là nước nhiệt đới gió mùa nên cây cối tươi tốt quanh năm, riêng miền Bắc có mùa đông nên một số loài cây rụng hết lá vào cuối năm. Do đó, phong cảnh thiên nhiên nước ta thường có hình ảnh chủ đạo là cây cỏ. Vì là nước nông nghiệp nên cảnh đồng quê, làng mạc là phổ biến. Vì sát biển và luôn có nhiều mưa bão nên phong cảnh thường gặp sông, hồ, ao, đầm, biển cả. Cùng vẽ đồng quê nhưng nếu ở Nam Bộ đất bằng bao la, tầm mắt thường nhìn ngang và thấp (người vẽ đa số đứng ở tầm nhìn bình thường) thì ở ngoài Bắc, người vẽ có thể đứng trên đê hay nóc nhà mái bằng nên có tầm nhìn cao hơn, dễ xử lý các lớp cảnh hơn. Ở trung du và miền núi, nhất là miền Trung (núi ra sát biển) thì tầm nhìn còn ngoạn mục hơn nữa vì cảnh rộng hơn, dễ phân biệt các lớp cảnh hơn, “son thủy hữu tình” hơn. Gặp lúc trời nắng, phong cảnh sẽ có độ đậm nhạt phân biệt mạnh mẽ, hấp dẫn hơn, dễ vẽ hơn.

2. Lưu ý Luật Xa gần và góc cảnh

2 không: Không để đường chân trời ở chính giữa (sẽ chia đôi tranh). Không để điểm tụ chính ở giữa tranh (tranh sẽ hoàn toàn cân xứng, nặng về lý tính, mất chất lãng mạn).

Cố gắng phân biệt các lớp cảnh: cận, trung, hậu cảnh (tranh sẽ có chiều sâu).

Tầm nhìn ngang là bình thường cho bước đầu học vẽ. Sau này ta sẽ thấy còn có các tầm nhìn khác gây hứng thú hơn: trên cao nhìn xuống, dưới nhìn hất lên. Muốn giải quyết tốt vấn đề này, ta phải nhớ xác định: đường chân trời ở đâu? (có khi ngoài tranh).

Ngoài bố cục ngang còn có bố cục dọc (nếu cảnh có nhiều cây, cột, núi cao).

Chú ý phân biệt *Phong cảnh* với *Góc cảnh*. Góc cảnh là một phần của bố cục phong cảnh, thường nhỏ hẹp, nhìn gần hơn gây cảm giác chật chội hơn, dễ đặc tả một vật thể nào đó hơn. *Bài vẽ của chúng ta là phong cảnh chứ không phải góc cảnh.*

3. Khuôn khổ bài

Tùy theo thời hạn. Nếu dưới 1 tuần thì chỉ nên cỡ $30 \times 40\text{cm}$. Nếu khoảng 2 tuần trở lên thì có thể $40 \times 55\text{cm}$ hoặc hơn. Vẽ bút sắt rất mất công nên nếu ít thời gian thì không nên vẽ to.

4. Chọn và cắt cảnh

Nên chọn cảnh có chiều sâu với 2 – 3 – 4 lớp cảnh. Chỉ 1 lớp thì cảnh sẽ rất lý tính, giống sân khấu, mất tự nhiên. Quá nhiều lớp thì cảnh sẽ quá sâu và phức tạp.

Có thể trở sẵn một khung giấy chữ nhật cỡ nhỏ (A5) để tự ngắm và cắt cảnh sao cho: a) Đường chân trời không chia đôi ngang khuôn hình; b) Thân cây cau hay cột điện không chia đôi dọc khuôn hình; c) Trọng tâm không ở chính tâm; d) Giới hạn tranh được xác định.

Không nhất thiết vẽ tất cả mọi thứ có trong khuôn hình. Cái nào xấu thì có thể bỏ. Cái nào vướng thì có thể dịch chuyển vị trí. Cái nào rườm rà thì có thể loại bớt. Người vẽ có quyền hơn người chụp ảnh là ở chỗ đó.

5. Phác hình

Tất nhiên nên phác nhẹ bằng chì 2B hay 3B như kiểu phác hình hoạ, có kỹ hơn ở các hình ảnh chính (như thân và cành cây chẳng hạn).

6. Dùng nét bút sắt lên hình cơ bản

Đi nét bút sắt lên các chu vi thân, cành, lùm cây, giới hạn mặt đất, mặt đường, mặt nước, các bờ ruộng, bờ tường, bờ rào... Chú ý: lấy các hình trọng tâm ở khu vực giữa tranh làm chuẩn và vẽ trước. Như vậy ta đã dựng được bộ khung của tranh.

7. Diễn tả

Phải diễn tả cho ra các hiệu quả khác nhau của: thân – cành cây, vòm lá, mặt đất, mặt đường, mặt tường, mặt ruộng, bụi cỏ, đồng rơm, cổng rãnh, trời mây... Hãy dùng đúng chỗ các nét cong hay thẳng, dài hay ngắn, liền mạch hay đứt đoạn... Hãy chú ý các chiều hướng của nét sao cho hợp với vật thể. Hãy đan nét đậm dần cho đến khi thấy hợp lý. Phải đảm bảo tính toàn bộ, tránh tĩa tót ngay từ đầu.

Lịch sử tranh bút sắt cho thấy: nên bỏ trống trời và đất (tranh sẽ tập trung hơn, đỡ rối). Tất nhiên vẫn có thể gợi tả một chút mây hay vài gờ đất.

8. Tia và nhấn trọng tâm

Khu vực trọng tâm tất nhiên nên đậm và kỹ hơn. Ta nên tia và nhấn thêm các chi tiết ở đó cho đậm và rõ hơn các chỗ còn lại. Nếu tả được chất thì càng tốt.



Các bước 1 và 2 của một bài Phong cảnh, bút sắt



Các bước 3 và 4 của một bài Phong cảnh, bút sắt

IV. BÀI VẼ PHONG CẢNH THÀNH THỊ BẰNG BÚT SẮT

1. Hiểu biết về đặc điểm phong cảnh thành thị

Đương nhiên ở thành thị thì kiến trúc là phổ biến. Ta sẽ phải vẽ phố xá, công sở, dinh thự, công chào, nhà cao tầng, đài nước, cột điện, vỉa hè... Riêng Hà Nội còn có khu phố cổ rất thú vị với các nhà cổ, công đình-chùa-đền-miếu, lát đá thạp cổ, cầu tàu hoả bắc qua phố... Theo quy hoạch từ thời Pháp thuộc, vỉa hè thành phố phải trồng cây nên ta luôn thấy các hàng cây mọc đều hai bên phố. Hà Nội còn là thành phố có nhiều hồ nhất Việt Nam nên có khá nhiều phố đẹp ven các hồ Gươm, Tây, Trúc Bạch, Thuyền Quang, Ngọc Khánh... Một vài hồ thậm chí còn có kiến trúc cổ trên các đảo giữa hồ. Đó là những cảnh quan đặc sắc, rất đáng vẽ của thủ đô chúng ta.

2. Lưu ý Luật Xa gần và góc cảnh

Tương tự như bài Phong cảnh thiên nhiên nhưng có thêm vài ý khác:

3 không: Không vẽ chính diện (đối diện một bên mặt phố) vì sẽ gây cảm giác rất “cứng”, lý tính. Không chọn bố cục cân cả 2 bên hè phố vì như vậy tranh sẽ bị chia đôi. Không dùng thước kẻ để kẻ các cột điện, bờ tường, mái bằng, cửa sổ vì sẽ gây cảm giác rất cứng và thiếu nghệ thuật. Hãy tập vẽ tay cả những đường thẳng.

Kiến trúc bao giờ cũng quan trọng hơn cây cối nên cần chọn kiến trúc làm trọng tâm của tranh.

Kiến trúc khó vẽ hơn cây cối vì không được phép *ngiên* hay *méo*.

Tránh vẽ kiến trúc phô ra tiền cảnh 100% (sẽ bị “trơ”) mà nên khuất lấp đôi chút sau 1 – 2 cảnh hay thân cây.

3. Khuôn khổ bài

Đây là bài quan trọng, có lẽ nên chọn khuôn khổ 40 × 55cm.

4. Chọn và cắt cảnh

Tương tự như ở bài Phong cảnh thiên nhiên.

5. Phác hình

Tất nhiên nên dùng chì 2B, 3B phác nhẹ, chú trọng chu vi các hình cơ bản.

6. Dùng nét bút sắt lên hình cơ bản

Đi nét bút sắt lên các nét phác chu vi thân - cành - vòm lá, tường - tầng - mái nhà, vỉa hè... Như vậy là ta đã có khung hình cơ bản của bức tranh. Chú ý: cái gì định là trọng tâm thì nên vẽ trước và lấy đó làm chuẩn cho cả bức vẽ.

BÀI VẼ PHONG CẢNH THÀNH THỊ BẰNG BÚT SẮT

1. Phác hình nhẹ bằng chì

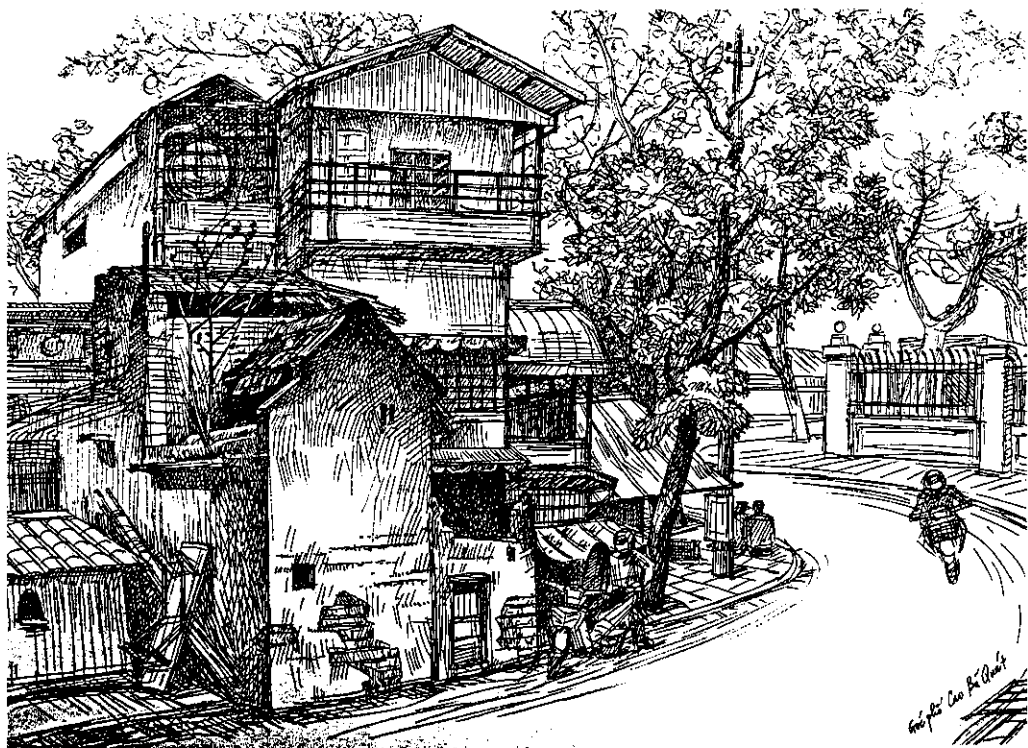
2. Đi nét bước đầu bằng bút sắt



3. Diễn tả bằng bút sắt



4. Hoàn chỉnh bằng bút sắt



7. Diễn tả

Diễn tả cây thì như bài PCTN. Diễn tả kiến trúc nói chung phải dùng nhiều đường thẳng, cả các tổ hợp nét đan cũng là các đoạn thẳng. Phải vẽ tay, không dùng thước.

Kinh nghiệm cho thấy: nên để trắng trời và mặt đường, via hè. Tất nhiên không nên trắng hoàn toàn mà có thể gợi vài đám mây, mấy nét gọn mặt đường, vài ô gạch Tập trung diễn tả kiến trúc hơn cây cối vì ở bài này kiến trúc quan trọng hơn.

8. Tia và nhấn trọng tâm

Vì kiến trúc ở bài này quan trọng hơn nên ta có thể tia tốt vào các chi tiết hấp dẫn như: cổng, cửa chính, cửa sổ, ban công, đầu mái cong... để làm nổi bật nét đẹp kiến trúc.

V. BÀI VẼ PHONG CẢNH KẾT HỢP THIÊN NHIÊN – KIẾN TRÚC BẰNG BÚT SẮT

Đây là bài tổng hợp của 2 bài trước nên nội dung lý thuyết bao gồm cả 2 phần bài trước. Chỉ xin lưu ý vài điều:

Kiến trúc bao giờ cũng quan trọng hơn cây cối và nên nổi bật trong thiên nhiên. Nhưng không vì thế mà ta phô kiến trúc 100% ra tiền cảnh, tốt nhất nên để kiến trúc khuất lấp đôi chút sau 1 – 2 cảnh hay thân cây cho ý nhị.

Đây là bài thi hết môn nên rất quan trọng, nên tập trung để đạt kết quả tối đa.

2. Vẽ tượng	72
3. Vẽ mẫu người thật	98
4. Vẽ phong cảnh thiên nhiên	102
Phần III. VẼ BÚT SẮT	
I. Lý thuyết về chất liệu, kỹ thuật và lịch sử thể loại tranh bút sắt	113
1. Định nghĩa	113
2. Lịch sử tranh bút sắt	113
3. Chất liệu bút sắt	115
4. Kỹ thuật vẽ bút sắt	116
5. Nhược điểm của tranh bút sắt	117
II. Bài vẽ đầu tượng bằng bút sắt	117
1. Hiểu biết về những tỷ lệ cơ bản của đầu và mặt người	117
2. Xác định hướng vẽ và độ cao thấp của mắt ta so với mẫu	117
3. Khuôn khổ bài vẽ	117
4. Phác hình	117
5. Đi nét vào các đường hình cơ bản	120
6. Diễn tả các diện và khối bằng nét và chấm	120
7. Tia và nhấn trọng tâm:	120
III. Bài vẽ phong cảnh thiên nhiên (cây cối) bằng bút sắt	120
1. Hiểu biết về đặc điểm phong cảnh thiên nhiên Việt Nam	120
2. Lưu ý Luật xa gần và góc cảnh	120
3. Khuôn khổ bài	121
4. Chọn và cắt cảnh	121
5. Phác hình	121
6. Dùng nét bút sắt lên hình cơ bản	121
7. Diễn tả	121
8. Tia và nhấn trọng tâm	121
IV. Bài vẽ phong cảnh thành thị bằng bút sắt	124
1. Hiểu biết về đặc điểm phong cảnh thành thị	124
2. Lưu ý Luật Xa gần và góc cảnh	124
3. Khuôn khổ bài	124
4. Chọn và cắt cảnh	124

5. Phác hình	124
6. Dùng nét bút sắt lên hình cơ bản	124
7. Diễn tả	127
8. Tia và nhấn trọng tâm	127
V. Bài vẽ phong cảnh kết hợp thiên nhiên – kiến trúc bằng bút sắt	127
TÀI LIỆU THAM KHẢO	128

GIÁO TRÌNH CƠ SỞ MỸ THUẬT
DÀNH CHO SINH VIÊN KIẾN TRÚC
TẬP 1

(Tái bản)

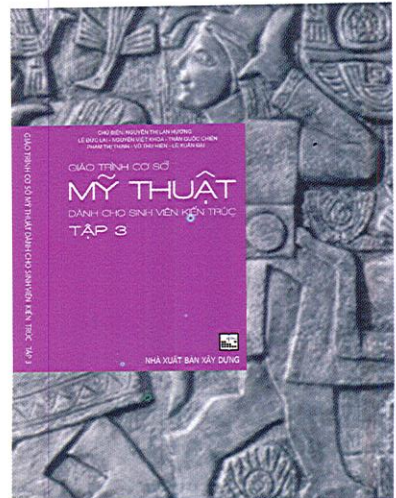
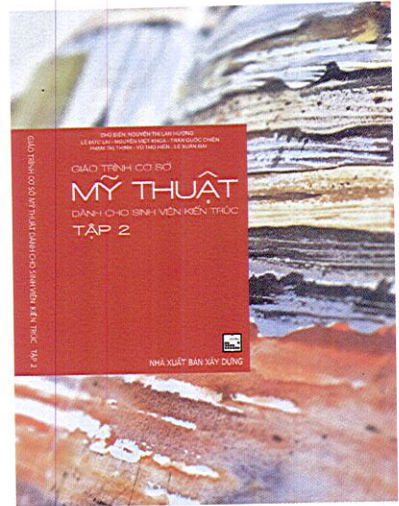
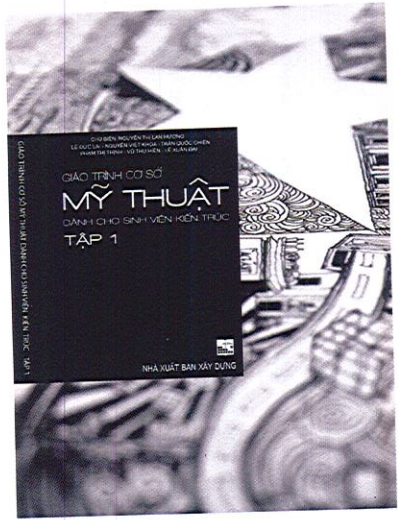
Chịu trách nhiệm xuất bản:

Phó Giám đốc
NGÔ ĐỨC VINH

<i>Biên tập:</i>	NGUYỄN THỊ THU DUNG
<i>Chế bản:</i>	TRẦN KIM ANH
<i>Sửa bản in:</i>	NGUYỄN THỊ THU DUNG
<i>Trình bày bìa:</i>	NGUYỄN NGỌC DŨNG PHẠM TÚ NGỌC

In 200 cuốn, khổ 19x27cm, tại Xưởng in Nhà xuất bản xây dựng, số 10 Hoa Lư, Hà Nội.
Số xác nhận đăng ký KHXB: 3316-2018/CXBIPH/04-162/XD ngày 18/09/2018. Mã số
ISBN: 978-604-82-2527-8. Quyết định xuất bản số: 161-2018/QĐ-XBXD ngày
20/09/2018. In xong và nộp lưu chiểu tháng 10/2018.





ĐƯỜNG NÉT

Đường nét là 1 trong 4 yếu tố cơ sở của mỹ thuật (đường nét, hình khối, đậm nhạt và màu sắc), có giá trị biểu cảm, có thể mang đặc trưng trường phái, phong cách nghệ thuật dân tộc hay cá nhân... Khả năng diễn tả của đường nét quan trọng tới mức chỉ cần dùng toàn nét, ta vẫn có thể vẽ hoàn chỉnh một bản vẽ kỹ thuật, vẽ xong một đồ án kiến trúc hay hoàn thiện một tác phẩm đồ họa tạo hình.

Đường nét hiện diện trên hầu hết các tác phẩm mỹ thuật (trừ một số tranh trừu tượng chỉ vẽ nên hay vẽ toàn các mảng màu mơ hồ...).

HÌNH VÀ KHỐI

Hình và Khối cũng là yếu tố cơ sở của mỹ thuật, có giá trị biểu cảm cũng như có thể tạo thành trường phái, phong cách nghệ thuật của cả một dân tộc, một nhóm tác giả hay cá nhân. Với hình và khối, kết hợp với nét, ta có thể hoàn thiện một bản vẽ kỹ thuật, một đồ án kiến trúc hay một bức tranh đơn sắc, một pho tượng. Hình và khối hiện diện trong hầu hết các tác phẩm mỹ thuật (trừ các tranh trừu tượng phi biểu hình - non-figuratif - hay các tranh trang trí mảng bẹt không tả khối...).

Biết chủ động diễn hình và tả khối, họa sĩ hay nhà điêu khắc mới có thể làm cho tác phẩm của mình hiện diện tương đối ổn thoả trên mặt tranh 2 chiều hay trong không gian 3 chiều.

TRANH BÚT SẮT Ở VIỆT NAM

Vốn là sản phẩm của phương Tây nên những tranh bút sắt đầu tiên xuất hiện ở nước ta là các bản ghi chép cảnh vật và phong tục của người Việt do các thương nhân, sứ giả hay cha có Bồ Đào Nha, Hà Lan, Anh, Pháp vẽ (sau này được chuyển sang khắc đồng) vào các thế kỷ XVI, XVII, XVIII ở Đàng Trong hay Đàng Ngoài. Từ cuối thế kỷ XIX cũng đã có khá nhiều tranh bút sắt của Pháp vẽ cảnh vật và con người ở xứ thuộc địa Đông Dương. Từ đầu thế kỷ XX, cùng với việc Pháp cho thành lập các trường Kỹ nghệ thực hành, Mỹ nghệ, Mỹ thuật, Viễn Đông Bắc cổ... người Việt bắt đầu biết vẽ bút sắt, chủ yếu là các bản vẽ kỹ thuật, thiết kế kiến trúc và kỹ họa.

Bút sắt chỉ thực sự trở nên đáng chú ý vào thời kháng chiến chống Mỹ, khi nhiều kỹ họa chiến trận của các họa sĩ quân giải phóng miền Nam được gửi ra Bắc và triển lãm (1960 - 1975). Trong số đó có các kỹ họa bút sắt của Thái Hà, Cổ Tấn Long Châu...

Hiện nay bút sắt vẫn được sử dụng khá thường xuyên trong các bản vẽ thiết kế kiến trúc.

Trong lĩnh vực đồ họa tạo hình Việt Nam đương đại, hiện có một số họa sĩ chuyên vẽ tranh bút sắt như Lý Cao Tấn, Văn Nhiệm, Lại Lâm Tùng, Nguyễn Đức Nha, Nguyễn Thị Oanh (cùng ở Cà Mau), Lê Huy Tráp (Hà Nội), Nguyễn Minh Đạt (Bắc Ninh)... Đáng chú ý trong số đó có 2 họa sĩ Lê Huy Tráp và Lý Cao Tấn từng được một số giải thưởng cấp quốc gia và khu vực về tranh bút sắt.

ISBN: 978-604-82-2527-8



Giá: 64.000đ



THƯ VIỆN
HUBT

TÀI LIỆU PHỤC VỤ THAM KHẢO NỘI BỘ