những nền tảng của mỹ thuật

O C V I R K
S T I N S O N
W I G G
B O N E
C A Y T O N

ART FUNDAMENTALS

NHÀ XUẤT BẢN MỸ THUẬT

NHỮNG NỀN TẢNG *của* MỸ THUẬT

OCVIRK – STINSON – WIGG – BONE – CAYTON

NHỮNG NỀN TẢNG *của* MỸ THUẬT

LÝ THUYẾT VÀ THỰC HÀNH

Người dịch: LÊ THÀNH

NHÀ XUẤT BẢN MỸ THUẬT
CTY VĂN HÓA MINH TRÍ - NS. VĂN LANG

Những nền tảng của

Mỹ Thuật

Ocvirk - Stinson - Wigg - Bone - Cayton

Chịu trách nhiệm xuất bản :
CÔ THANH ĐAM

Biên tập	:	Hải Nguyên
Trình bày	:	Thiên Chương
Vẽ bìa	:	Hs Nguyễn Hùng
Sửa bản in	:	Hải Nguyên

NHÀ XUẤT BẢN MỸ THUẬT
44B Hàm Long, Hoàn Kiếm, Hà Nội
ĐT : 8225473 - 8253036 - 8227074 - Fax : 9432625

☆☆☆

Liên kết xuất bản :

CTY VĂN HÓA MINH TRÍ - NS. VĂN LANG
25 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.I, TP.HCM
ĐT : 8.242157 - 8233022 - Fax : 84.8.235079

In 1000 cuốn khổ 16x24cm tại Xưởng in CN Trung Tâm Hội Chợ Triển Lãm Việt Nam. Số đăng ký KHXB 196/2006/CXB/04-9/XB/MT. In xong và nộp lưu chiểu quý 2 năm 2006.

Lời giới thiệu

Nghệ thuật nói chung là sự thể hiện ý niệm được khởi phát từ tâm thức của khát vọng muốn vươn lên một tầm cao, một vị trí vượt trội hẳn thực tại con người đang sống. Nghệ thuật tạo hình, nói riêng, đã có mặt ngay từ khi con người bước ra từ hang động thuở còn săn bắt hái lượm, nghĩa là, nó ra đời trước chữ viết từ lâu.

Như những lĩnh vực khác, Mỹ thuật hội họa cũng cần có nghệ sĩ tiên phong khám phá, không những ở phương cách mô tả và thể hiện mà còn vận dụng tư duy để nắm bắt những khái niệm tạo nên những phong cách mới lạ. Dĩ nhiên, tất cả điều đó là kết quả của một quá trình thụ cảm, trải nghiệm, tư duy rất đặc thù của người nghệ sĩ. Chính vì thế, những tác phẩm, công trình sáng tạo nhiều khi đi trước thời đại nên xã hội đương thời khó chấp nhận. Những người nghệ sĩ chân chính, tài năng vẫn kiên trì thể hiện, chịu thiệt thòi về tinh thần lẫn vật chất. Nhờ đó nền mỹ thuật nhân loại đã có những thành tựu rực rỡ, phong phú và đa dạng luôn đáp ứng khát vọng hướng tới Chân, Thiện, Mỹ của con người trong cuộc sống.

Mỹ thuật hội họa đã miệt mài đi tìm và thể hiện cái Đẹp giữa đời sống khoác muôn nghìn dạng thái, dưới vô vàn hình thức khác nhau. Cách tân hay Cổ điển, các họa phẩm đều mang một giá trị sáng tạo đầy tâm huyết của từng giai đoạn mà người nghệ sĩ nhiều khi phải trải qua một quá trình cưu mang, trăn trở và thể hiện trong thách thức của ngôn ngữ màu sắc kỳ diệu. Kể từ thời đại đồ đá cũ (30.000–10.000 năm trước CN) với bức tranh *"Ngựa chạy giữa làn tên"* do một nghệ sĩ vô danh vẽ trên vách đá hang động ở Lascaux (Pháp), nền hội họa thế giới đã tiến một bước rất dài từ trường

phái Cổ điển rồi Tân Cổ điển, Lãng mạn, Hiện thực, Ấn tượng... và cho đến gần đây có Tân Trừu tượng, Tân Tân Hội họa, nghệ thuật tạo hình đã đi một bước dài tìm tòi, sáng tạo, đã để lại nhiều tuyệt tác cho kho tàng mỹ thuật nhân loại; từ các bức họa ở nhiều đền thờ Hy Lạp, La Mã, Trung Đông... đến dáng vẻ, hình khối các cung điện, nhà hát, đài phun nước...

Trong cuốn sách này, tác giả đã trình bày đầy đủ các yếu tố hình thành cơ bản của ngành mỹ thuật và cả một chặng đường dài phát triển. Từ đường nét, sắc độ, hình dạng, màu sắc, đến cấu trúc cơ bản, rồi không gian của nghệ thuật chiều thứ 3 và cả nội dung, phong cách, bố cục... rất chi tiết. Tuy nhiên với bề dày của ngành mỹ thuật đại chúng này, một cuốn sách dù kết quả của một công trình nghiên cứu tìm hiểu công phu cũng không thể đầy đủ. Cho nên nội dung được ghi nhận như là một nỗ lực đầy trách nhiệm, có giá trị nhằm cung cấp cho độc giả nói chung một cái nhìn tổng quát, cho các nhà nghiên cứu, các sinh viên mỹ thuật một tư liệu phong phú để tra cứu, bổ sung các kiến thức chuyên môn.

NHÀ XUẤT BẢN

Chương 1

Dẫn nhập

Piet Mondrian, Cây Màu Xám, 1912. Tranh sơn dầu (76.4 × 107.9 cm).

NHỮNG TỪ LIÊN QUAN ĐẾN CHƯƠNG DẪN NHẬP

Trừu Tượng

Là từ dùng để chỉ những hiệu quả hình ảnh xuất phát từ sự đơn giản hóa và/hoặc tái sắp xếp cái vẻ bề ngoài của những vật thể tự nhiên, hoặc để chỉ tác phẩm phi biểu hiện được sắp xếp chỉ đơn giản là nhằm thỏa mãn nhu cầu cơ cấu hoặc nhu cầu thể hiện của nghệ sĩ. Sự trừu tượng hiện diện trong mọi tác phẩm nghệ thuật ở những mức độ khác nhau, từ biểu hiện toàn diện đến hoàn toàn phi khách quan.

Mỹ Học

Là lý thuyết về nghệ thuật hoặc về cái đẹp; theo truyền thống đó là một ngành của triết học, nhưng ngày nay nó là một cấu phần của triết học, tâm lý học và xã hội học của nghệ thuật. Như thế nhiệm vụ của mỹ học không còn chỉ là xác định những nguồn gốc của tính nhạy cảm đối với các loại hình nghệ thuật và quan hệ giữa nghệ thuật với những khía cạnh khác của văn hóa (như khoa học, công nghiệp, đạo đức, triết học và tôn giáo). Từ mỹ học được dùng trong sách này thường có một nghĩa liên quan đến các tính chất nghệ thuật của loại hình, trái hẳn với loại hình có tính mô tả hoặc ghi lại hình ảnh.

Cảm Nhận Có Tính Khái Niệm

Là hình ảnh sáng tạo xuất phát từ trí tưởng tượng.

Nội Dung

Là sự biểu hiện, ý nghĩa chủ yếu, hoặc giá trị thẩm mỹ của một tác phẩm nghệ thuật. Nội dung có liên quan đến những tính chất của cảm quan, tính chủ quan, tâm lý hoặc cảm xúc mà chúng ta cảm nhận ở một tác phẩm nghệ thuật, khác hẳn với sự cảm nhận của chúng ta đối với những khía cạnh có tính mô tả của tác phẩm mà thôi.

Trang Trí (nghệ thuật, đường nét, hình dạng, màu sắc v.v..)

Là có tính điểm xuyết hoặc mang lại sự trù phú, nhưng quan trọng hơn trong nghệ thuật, nó nhấn mạnh đến tính hai chiều của một tác phẩm nghệ thuật hoặc bất kỳ yếu tố nào của tác phẩm. Nghệ thuật trang trí nhấn mạnh đến sự phẳng dẹt chủ yếu của bề mặt.

Nghệ Thuật Mô Tả

Là loại nghệ thuật dựa trên sự tôn trọng những vẻ bề ngoài có thực.

Design

Là bản thiết kế trên đó nghệ sĩ dùng làm nền tảng cho toàn bộ tác phẩm của mình. Theo một nghĩa rộng, design có thể được xem như đồng nghĩa với từ loại hình.

Các Yếu Tố Nghệ Thuật

Là đường nét, hình dạng, sắc độ, cấu trúc cơ bản và màu sắc những cấu phần cơ bản mà nghệ sĩ sử

dụng một cách riêng lẻ hoặc kết hợp nhằm tạo ra hình ảnh nghệ thuật. Việc sử dụng chúng tạo ra ngôn ngữ hình ảnh của nghệ thuật.

Biểu Hiện

1. Là sự biểu lộ ý tưởng, cảm xúc hoặc tính chất của ý nghĩa qua loại hình nghệ thuật. 2. Là toàn bộ cơ cấu hoặc vẻ bề ngoài.

Nghệ Thuật Đồ Họa

1. Là những loại hình nghệ thuật hai chiều, như vẽ, hội họa, in ấn. 2. Là sự sử dụng có tính hai chiều các yếu tố nghệ thuật. 3. Cũng có thể liên quan đến những kỹ thuật in ấn được sử dụng trong báo chí, sách v.v...

Khối Kết Tập

1. Trong nghệ thuật đồ họa là một hình dạng nổi bật một cách ba chiều từ không gian bao quanh nó hoặc có vẻ tạo ra một khối vật chất rắn ảo. 2. Trong nghệ thuật tạo hình là một mẫu vật chất rắn, to lớn.

Phương Tiện

Là chất liệu và công cụ được nghệ sĩ sử dụng để tạo ra những yếu tố hình ảnh được cảm nhận bởi người thưởng lãm.

Chủ Nghĩa Tự Nhiên

Là một hướng tiếp cận nghệ thuật chủ yếu mô tả các sự vật được trải nghiệm qua thị giác. Chủ nghĩa tự nhiên thuần túy không chứa đựng những diễn giải có tính cá nhân do nghệ sĩ đưa vào.

Vùng Tiêu Cực

Là khoảng không gian trống hoặc không bị choán được bỏ lại sau khi nghệ sĩ đã tạo ra những yếu tố tích cực. Tuy vậy, khi những vùng đó có các đường biên thì chúng cũng có chức năng như những hình dạng được thiết kế trong toàn bộ cấu trúc.

Nghệ Thuật Phi Khách Quan, Phi Biểu Hiện

Là loại nghệ thuật hoàn toàn xuất phát từ tưởng tượng và không liên quan đến bất kỳ hình ảnh nào được cảm nhận bởi nghệ sĩ. Những yếu tố, cách cơ cấu và xử lý chúng là hoàn toàn tùy thuộc vào cá nhân nghệ sĩ, vì thế không liên quan đến bất kỳ một vật thể tự nhiên nào mà người thưởng lãm đã trải nghiệm trước đó.

Khách Quan (nghệ thuật, hình dạng)

Là loại hình nghệ thuật dựa trên thực tại vật chất hoặc cảm nhận thị giác để tạo ra hình ảnh càng giống thật càng tốt. Loại nghệ thuật này trông có vẻ như thật.

Cảm Nhận Thị Giác

Là một cách nhìn trong đó tâm trí không có một chức năng nào khác ngoài chức năng tự nhiên là cung cấp cảm giác về hình ảnh của vật thể được nhìn.

Sự Hợp Nhất Có Tính Hữu Cơ

Là tình trạng trong đó những thành tố của nghệ thuật, đề tài, loại hình và nội dung phụ thuộc lẫn nhau và

quan trọng đến nỗi chúng trông có vẻ như một cơ thể sống. Một tác phẩm có "sự hợp nhất có tính hữu cơ" không nhất thiết là "vĩ đại" hoặc nổi tiếng.

Khung Tranh

Là những giới hạn ngoài cùng hoặc đường biên của mặt tranh.

Mặt Tranh

Là bề mặt phẳng dẹt mà trên đó nghệ sĩ thực hiện hình ảnh. Trong một số trường hợp, mặt tranh chỉ có tác dụng như là một mặt phẳng trong suốt dùng để căn cứ vào đó nghệ sĩ thiết lập những hình dạng ảo có trong không gian ba chiều.

Mặt phẳng

1. Là một vùng chủ yếu hai chiều cao và rộng. 2. Là một bề mặt phẳng dẹt. 3. Là một bề mặt hai chiều có một vị trí hoặc phương hướng và sự mở rộng tích cực trong không gian.

Tạo Hình (nghệ thuật)

1. Là sử dụng những yếu tố nghệ thuật để tạo ra ảo ảnh hai chiều trên một bề mặt hai chiều. 2. Là những loại hình nghệ thuật ba chiều, như kiến trúc, điêu khắc, gốm sứ v.v..

Vùng Tích Cực

Là trạng thái trong tác phẩm nghệ thuật trong đó những yếu tố nghệ thuật (hình dạng, đường nét, v.v...) hoặc sự phối hợp của chúng, tạo ra chủ đề – phi biểu hiện hoặc những hình ảnh có thể nhận biết được.

Hiện Thực (phong trào nghệ thuật)

Là phong cách nghệ thuật giữ lại ấn tượng cơ bản của hình ảnh thực mà không đi vào chi tiết thái quá. Ngoài ra các họa sĩ của phái hiện thực cũng nỗ lực diễn đạt những ý nghĩa phổ quát nằm bên dưới những vẻ bề ngoài. Phong trào nghệ thuật này có liên quan đến những họa sĩ như Honoré Daumier trong thế kỷ 19 của Pháp và Winslow Homer tại Hoa Kỳ trong thập niên 1850.

Nghệ Thuật Biểu Hiện

Là loại nghệ thuật trong đó chủ đề được trình bày qua những yếu tố nghệ thuật của hình ảnh để người thưởng lãm nhớ lại những vật thể có thực.

Không Gian

Là khoảng cách hoặc tầm xa có thể đo được giữa các điểm hoặc các hình ảnh.

Phong Cách

Là đặc trưng nghệ thuật và những chiều hướng nổi trội được ghi nhận trong những giai đoạn lịch sử và các phong trào nghệ thuật. Phong cách cũng có thể liên quan đến sự sử dụng phương tiện biểu hiện của nghệ sĩ nhằm mang lại cho tác phẩm của họ sự đặc trưng cá nhân.

Chủ Đề

1. Trong khảo hướng nghệ thuật có tính mô tả, thì chủ đề có liên quan đến những con người hoặc những sự vật được trình bày, cũng như

liên quan đến những trải nghiệm mà nghệ sĩ đã sử dụng làm nguồn cảm hứng.

2. Trong những loại hình trừu tượng hoặc phi khách quan của nghệ thuật, thì chủ đề liên quan đến những dấu hiệu có tính hình ảnh được nghệ sĩ sử dụng. Trong trường hợp này thì chủ đề không mấy liên quan đến bất cứ gì được trải nghiệm trong bối cảnh tự nhiên.

Chủ Quan (nghệ thuật, hình dạng, màu sắc v.v..)

Là cái xuất phát từ tâm trí, phản ánh quan điểm, thành kiến hoặc cảm xúc của cá nhân.

Kỹ Thuật

Là cách thức và kỹ năng qua đó nghệ sĩ sử dụng các công cụ và chất liệu để đạt một hiệu quả có tính biểu hiện. Những cách thức sử dụng phương tiện có thể có tác động mạnh mẽ đến tính chất thẩm mỹ trong toàn bộ khái niệm của một nghệ sĩ.

Tính Ba Chiều

Là có chiều sâu ảo, bổ sung cho chiều cao và chiều rộng

Tính Hai Chiều

Là có chiều cao và chiều rộng, đặc biệt đối với mặt phẳng dẹt, hoặc mặt tranh.

Tính Đồng Nhất

Là kết quả của việc đưa những yếu tố nghệ thuật vào tỉ lệ thích hợp giữa hài hòa và tính nhiều vẻ nhằm đạt được sự mạch lạc của chính mình.

Dung Lượng

Là một vùng có thể đo được của không gian được xác định hoặc bị choán.

NHU CẦU VÀ SỰ TÌM KIẾM NGHỆ THUẬT

Những Nền Tảng Nghệ Thuật: Những từ tạo nên tựa của cuốn sách này hẳn cho thấy rõ mục tiêu của chúng tôi. Có lẽ chúng ta cho mình am hiểu về từ "nghệ thuật", nhưng như chúng ta sẽ thấy sau đây, có khá nhiều giải thích được dành cho từ "nghệ thuật".

Cũng vậy, với từ "nền tảng" chúng ta nghĩ rằng nó có nghĩa là kết cấu cơ bản của nghệ thuật, tuy định nghĩa này cho đến nay đôi khi vẫn còn được tranh cãi. Cái từ đó có thể được chính thức áp dụng cho sự ham muốn cơ bản nhằm tạo ra những đồ vật nghệ thuật, đã tồn tại từ thời kỳ xa xưa nhất của lịch sử nhân loại. Bạn hãy xem những bức họa trong hang động và những tác phẩm khắc chạm nghệ thuật thời tiền sử (Hình 1.1 và 1.2). Những bức họa trong hang động hẳn đã được thực hiện nhằm đảm bảo sự thành công trong săn bắn – một loại hình của phép thuật. Nhưng với bức tượng chạm khắc thì hẳn chúng ta thắm hỏi, vì lý do gì mà có pho tượng đó? Có lẽ nó đã được dùng làm linh vật mang lại sự phồn thịnh. Nhưng dẫu vì một động cơ nào chăng nữa và trong bất kỳ một trường hợp nào, đó chắc chắn là một loại hình ưu việt của phép thuật – phép thuật của khả năng sáng tạo nghệ thuật.

Từ những thời đại nghệ thuật xa xăm đó, các kỹ thuật và tham vọng đã được khuyếch trương một cách nhanh chóng và ngày nay chúng ta có một mảng gồm những phương tiện tiếp cận nghệ thuật khác nhau. Những *"phong cách"* đó đã sinh sôi vô hạn và gợi lên nhiều định nghĩa về nghệ thuật. Một số ít những định nghĩa đó được nêu ra dưới đây, nhưng bạn hãy lưu ý rằng tất cả chúng đều đã từng bị phủ nhận, nhưng mỗi định nghĩa đó có lẽ chứa đựng một thực chất nào đó của cái được nghĩ là nghệ thuật. Theo những định nghĩa đó thì nghệ thuật là: Sự biểu hiện có tính hình thức của một hình ảnh đã thụ cảm qua những phương tiện trung gian đã định rõ (Cheney), là sự hình thành một hình dạng tạo ra bởi sự hợp tác mọi khả năng của tâm trí (Longman), một hình dạng có ý nghĩa (Bell), sức thuyết phục (Burke),

1.1. *Ngựa Chạy Giữa Những Làn Tên.* Tranh vẽ trong hang động thời đại Đồ Đá Cũ, khoảng 15,000 – 10,000 trước CN, Lascaux, Pháp.

Một ý nghĩa của từ "nền tảng" là nó nói lên sự ham muốn cơ bản nhằm tạo ra nghệ thuật, như được thấy ở bức họa trong hang động thời tiền sử này.

▶ 1.2. *Vệ Nữ Lespugue*, tượng chạm khắc thuộc thời kỳ Orinhắc.
Tượng được chạm khắc từ một ngà voi ma mút thuộc thời kỳ Orinhắc và có lẽ được dùng làm linh vật ban sự phồn thịnh.

cái không mong đợi chắc chắn sẽ xảy ra của những quan hệ hình thể (Fry), một đa dạng và muôn vẻ được hợp nhất, mang lại sự thích thú (Mather), một biểu đồ hoặc hệ hình chứa đựng một ý nghĩa mang lại sự vui thích (Lostowel), là cái mang lại vui thích nhưng không liên quan đến dục vọng (Thomas Aquinas), là sự vui thích được khách quan hóa (Santayana).

Bạn hãy lưu ý rằng một số những định nghĩa vừa kể nhấn mạnh đến sự "vui thích" như là một thành tố của nghệ thuật. Tuy vậy, những cố gắng nhằm định nghĩa nghệ thuật nêu lên một ví dụ về nỗ lực liên tục nhằm giải thích ý nghĩa thật sự của nghệ thuật và cho thấy rằng nghệ thuật là điều không phải ai cũng có cảm nghĩ như nhau. Dẫu thế nào chăng nữa, nghệ thuật có thể là cái mang lại cho ta sự thư giãn hoặc là cái gây kích thích. Đối với người nghệ sĩ, nghệ thuật có thể gây ra một tâm trạng không thỏa mãn – nhưng cuối cùng, trong hầu hết các trường hợp, là một cảm giác của sự toàn mãn.

Trước khi tìm hiểu về các thành tố của nghệ thuật, chúng ta hãy xem xét một số thái độ có tính lịch sử về nghệ thuật. Một trong những lĩnh vực như thế có liên quan đến sự đánh giá về *"cái đẹp"*. Được gọi là mỹ học, lĩnh vực nghiên cứu phức tạp này chưa thể nêu lên một giải đáp toàn diện, đặc biệt là vấn đề liên quan đến định nghĩa về cái đẹp. Những định nghĩa về từ "phiền hà" đó đã thay đổi theo thời gian, kể cả đã thay đổi một cách triệt để trong vài thế hệ sau này. Ngày nay, ở một số hội nghệ thuật, cái đẹp được xem là cái đã lạc hậu. Những văn hóa có tính lịch sử đã có những khái niệm riêng của chúng về cái đẹp; nhiều khái niệm đó không còn phù hợp với những thị hiếu hiện đại và trong thế kỷ 19 và 20, những thay đổi trong các nghệ thuật đã làm công chúng phải bối rối. Vậy thì công chúng thường ưa thích gì và trông đợi gì ở nghệ thuật? Có ba điều được nêu lên: đề tài quen thuộc, đề tài có thể xác định được và đề tài có tính tình cảm hoặc "vui thích". Đối với nhiều người thì tiêu chuẩn đánh giá đó bao gồm những thành phần hợp thành cái đẹp trong nghệ thuật. Nhưng nếu một tác phẩm hội đủ ba điều kiện đó mà được thực hiện một cách tồi tệ thì sao? Và sẽ là thế nào nếu một tác phẩm thiếu hẳn tiêu chuẩn mong đợi nhưng được thực hiện một cách tài tình? Nhiều nghệ sĩ lớn đã tạo ra những tác phẩm vĩ đại từ những đề tài thô thiển và nhiều nghệ sĩ cấp thấp tạo ra

những tác phẩm xoàng xĩnh với những đề tài được ưa chuộng. Hẳn nhiên, không phải mọi người, dẫu có cùng địa vị và hoàn cảnh xã hội như nhau, đều có cùng quan điểm về "cái đẹp" của một tác phẩm. Và hơn thế nữa sự diễn dịch của họ về tác phẩm cũng không như nhau.

Dẫu thế nào chăng nữa, trong nghệ thuật ngày nay, cái đẹp không phải là cái được tìm kiếm một cách phổ biến. Các nghệ sĩ thuộc trường phái Khái Niệm hoặc trường phái Quá Trình quan tâm nhiều hơn đến cái "bằng cách nào" (cái *kỹ thuật* được sử dụng để tạo ra tác phẩm) hơn là quan tâm đến cái "cái gì" (tác phẩm đã hoàn tất). Tuy những nghệ sĩ đó có thể cho rằng nghệ thuật của họ là đẹp (tuy có lẽ họ không dùng từ đó), nhiều người thấy rằng đó là cái đẹp thuộc loại xa lạ và không thể chấp nhận. Có lẽ "cái đẹp" đã thuộc vào một định nghĩa mới – nếu ai đó có thể tìm ra cái định nghĩa đó!

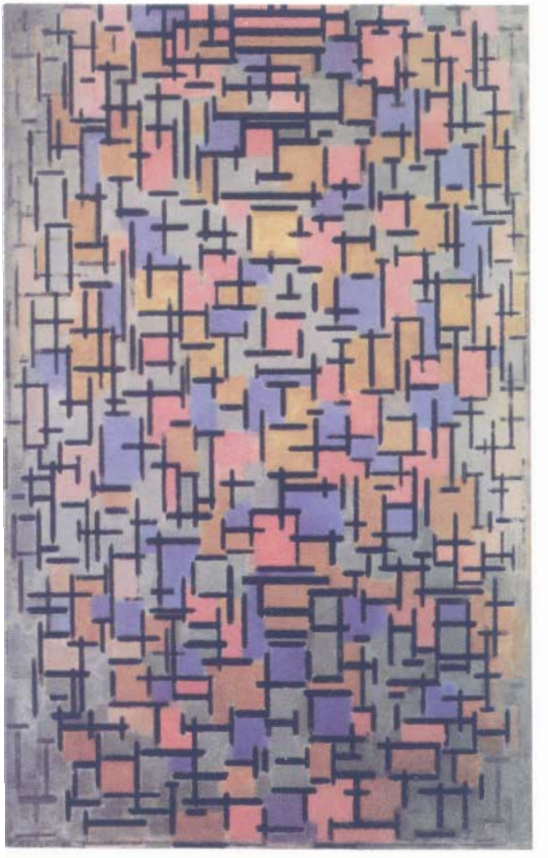
"Dấu ấn" hoặc tính có thể nhận ra được của một tác phẩm nghệ thuật thông thường tồn tại ở trong phong cách của nó. Một số phong cách mang tính cá nhân và độc đáo trong khi số khác thì đã được nhiều thế hệ nghệ sĩ chọn. Không kể đến phong cách, thời gian hoặc nơi chốn, nghệ thuật là cái luôn được tạo ra vì người nghệ sĩ mong muốn nói lên một điều gì đó và đã chọn một cách thức cá biệt để nói điều này. Qua năm tháng, các nghệ sĩ đã được ca ngợi, bị xem thường, bị hiểu lầm và bị phê phán theo nhiều cách khác nhau. Số lượng các tác phẩm nghệ thuật được tạo ra ngày nay là rất lớn lao. Trong nỗ lực nhằm cung cấp một vài hiểu biết sâu sắc về nghệ thuật, nhiều cuốn sách đã được biên soạn. Một số sách hướng đến việc trình bày một cái nhìn tươi vui, có nhân có quả về nghệ thuật' một số sách khác thì hướng đến việc khai sáng những người không chuyên về nghệ thuật; số khác nữa thì để dùng làm câu chuyện cho những buổi trà dư tửu hậu và một số khác thì là một dẫn nhập vào thực hành nghệ thuật. Rõ ràng là nhiều người muốn tích cực dấn thân vào nghệ thuật nhưng thấy rằng phần lớn cái mà họ trông thấy đều không có ý nghĩa đối với họ. Điều đó góp phần ngăn trở họ đến với nghệ thuật. Một lý do khiến người ta không thể hiểu được phần lớn nghệ thuật đã được tạo ra là vì sự đa dạng trong thế giới của chúng ta. Kỹ thuật in ấn tinh vi và sự phân phối rộng khắp đã làm cho phần lớn nghệ thuật của quá khứ và hiện tại có thể đến tay chúng ta. Thêm vào đó, truyền hình, Internet, với những trao đổi thông tin có tính tương tác và toàn cầu, truyền thanh và du lịch bằng đường không góp phần vào sự hỗn hợp văn hóa lớn lao. Đó là một bước tiến xa, kể từ những giai đoạn có tính ốc đảo của trước thế kỷ 20, khi người ta thường có một am hiểu tốt hơn và dễ dàng chấp nhận về cái mà họ trông thấy hơn, vì họ trông thấy quá ít.

▲ 1.3. Piet Mondrian, *Cây Màu Xám, 1912.* Tranh Sơn Dầu (76.4 × 107.9 cm)

Trong tác phẩm này, chúng ta thấy những bước khởi đầu của nghệ thuật trừu tượng đã ghi dấu trên sự tiến bộ của Mondrian qua các hình 1.4 và 1.5 để vươn đến sự thuần khiết của phong cách chín chắn nơi ông (xem hình 1.6)

▲ 1.4. Piet Mondrian, *Cây Xanh*, 1912, Tranh Sơn Dầu (94 × 70.8cm)

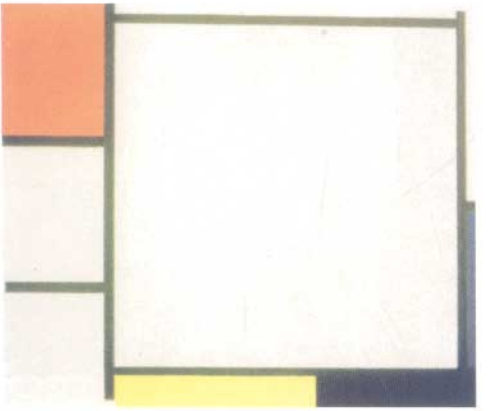
Tác phẩm này là một bước tiến tuần tự khác của Mondrian trong nghệ thuật trừu tượng được thực hiện qua một chuỗi những họa phẩm về cây xanh để tiến đến tác phẩm sau cùng của ông về cây xanh theo trường phái hội họa lập thể trong hình 1.6. Tác phẩm này là một bước rời xa chủ nghĩa hiện thực của hình 1.3 để tiến đến nghệ thuật trừu tượng lớn lao hơn của hình 1.5.



◀ 1.5. Piet Mondrian, Bố cục, 1916; Sơn dầu và dải gỗ (120 × 74.9cm)

Như là một sự tiếp nối của các hình 1.3 và 1.4, tác phẩm này có thể được xem là gần hơn với phong cách nghiêm khắc được thể hiện ở giai đoạn cuối trong tác phẩm hình 1.6 của Mondrian.

Trong suốt dòng lịch sử, các nghệ thuật hội họa, in ấn, điêu khắc v.v... là nguồn suối của sự khám phá và đổi thay có tính nghệ thuật đáng kể, với một tiềm năng sinh sôi nảy nở lớn lao. Một ví dụ hàng đầu là những họa phẩm của Piet Mondrian. Ta có thể dễ dàng lần theo sự phát triển phong cách đặc biệt chín chắn của ông qua việc xem xét những tác phẩm đã được trình bày (các hình 1.3, 1.4 và 1.6). Phong cách sau cùng – được biết đến



◀ 1.6. Piet Mondrian, Bố cục với Đỏ, Xanh, Vàng, Đen, Và Xám, 1922. Sơn dầu (41.9 × 48.6cm).

Những màu chính được chia thành những khối màu được sắp xếp thành hàng, tất cả trên hệ thống ô vuông hai chiều, là điển hình của tác phẩm thuộc thời kỳ muộn của Mondrian. Đây là phong cách đã tạo ảnh hưởng qua nhiều năm.

▼ 1.7. Gerrit Rietveld và Truus Schroder, nhà Rietveld - Schroder, 1920 - 24.

Rietveld (kiến trúc sư, nhà thiết kế) và Schroder (khách hàng và là người cùng thiết kế) là những thành viên, cùng với Mondrian, của nhóm Stijl, Hà Lan – một sự việc có thể nói lên những tương tự trong phong cách.

1.8. Gerrit Rietveld, Ghế đỏ/Xanh, thiết kế năm 1918 (thực hiện khoảng năm 1950, bởi G. Van de Groenekan). Gỗ thông, đánh đen như mun và sơn, (88.4 × 60 × 75.5 cm)

Những tương quan giữa các thanh nằm ngang và những mặt thẳng đứng cùng màu sắc sắp xếp kề nhau như một hệ thống ô vuông bất đối xứng là đặc điểm mà cái ghế này và những họa phẩm của Piet Mondrian cùng chia sẻ.

nhiều nhất – vẫn còn là phong cách có ảnh hưởng mạnh trong những ứng dụng thuộc nhiều lĩnh vực khác nhau. Thật vậy, phong cách đó thấm vào tiềm thức của tất cả chúng ta – ngay cả nếu chúng ta không mấy ưa thích những họa phẩm đó. Tương tự như thế, những nghệ sĩ đáng kể khác, những người mà chúng ta đánh giá là "xuất sắc", đã một cách tinh tế và không chủ tâm, làm biến đổi cái nhìn của chúng ta. Nhiều nghệ sĩ được nêu ra trong cuốn sách này có thể được kể trong số những nghệ sĩ xuất sắc đó.

Nhằm có được một số nhận định về nhiều loại hình nghệ thuật mà ngày nay chúng ta tiếp cận, chúng ta cần phải am hiểu những nền tảng mà từ đó chúng đã phát triển. Cuốn sách này cung cấp cho bạn một sự am hiểu qua việc khảo sát tính chất của nhiều yếu tố có liên quan đến việc tạo ra những tác phẩm nghệ thuật, kể cả những nguyên tắc định đoạt những yếu tố đó. Các tác giả của cuốn sách này đã né tránh những cái bẫy của sự thiên vị thuộc phong cách nghệ thuật bằng cách trình bày

1.9. Áo Jacket in hình những khối màu nhẹ từ catalog Deerskin.

Mẫu thiết kế này cho thấy ảnh hưởng của Mondrian trên các sản phẩm thương mại.

một hệ thống đánh giá cấu trúc của một tác phẩm nghệ thuật. Sự phân tích cơ cấu xem chừng có đôi chút lạnh lùng khi áp dụng vào lĩnh vực sáng tạo, nhưng cấu trúc là cái cần thiết cho mọi lĩnh vực nghệ thuật, kể cả âm nhạc, văn học và ca múa. Không có cấu trúc thì sự diễn đạt không thể phát huy và tác phẩm hẳn không gây chú ý.

NHỮNG THÀNH TỐ CỦA NGHỆ THUẬT

Đề tài, hình dáng và nội dung là ba thành tố cơ bản của một tác phẩm nghệ thuật. Tuy vậy, trong những năm gần đây, chúng ta thường thấy khó để nhận ra, để phân biệt và xác định những thành tố đó trong một số tác phẩm nghệ thuật.

Theo truyền thống thì đề tài của một tác phẩm nghệ thuật là con người, đồ vật hoặc một chủ đề. Ngày nay, với sự xuất hiện của thời đại trừu tượng, đề tài của tác phẩm nghệ thuật cũng có thể liên quan đến hình dáng cá biệt của những yếu tố của nghệ thuật và đôi khi đến sự ghi lại sinh lực và sự chuyển động của người nghệ sĩ. Như vậy, đề tài có thể "đụng chạm" với hình dáng của tác phẩm nghệ thuật, thường được hiểu như là cái vẻ bề ngoài hoặc sự cấu tạo của tác phẩm. Điều này có thể tạo ra sự rối trí cho những người muốn viết về nghệ thuật!

Cũng vậy, định nghĩa về nội dung đã mất đi hoặc biến đổi từ ý nghĩa nguyên thủy của nó. Theo quy ước, nội dung có liên quan đến toàn bộ thông điệp của tác phẩm được nghệ sĩ triển khai và được diễn dịch bởi người thưởng ngoạn. Tuy vậy, ngày nay chúng ta thấy rằng nội dung thường xuất phát từ những trải nghiệm riêng tư của người nghệ sĩ. Đó là những trải nghiệm quá riêng tư đến nỗi đôi khi người thưởng lãm nghệ thuật khó có thể am hiểu được thông điệp trừ khi họ có cùng những trải nghiệm như người nghệ sĩ. Những định nghĩa về đề tài, bố cục và nội

1.10. Barbara Chase – Riboud, Những Vùng Chan Hòa Ánh Nắng, 1973. Tác phẩm đắp nổi trên sàn nhà gồm 16 mảnh nhôm và lụa, (400 × 400 × 12cm).

Barbara Chase – Riboud không giới hạn hình ảnh mà bà nêu ra qua sự trình bày nông cạn một đề tài. Bà tỏ lộ những ý nghĩa có tính hình thức sâu sắc hơn qua những mặt nhôm có nếp gấp được trình bày lặp lại và qua sự tương phản của kim loại với những dải lụa ngoằn ngoèo.

dung được nêu ra dưới đây đều là những định nghĩa truyền thống. Tuy vậy, khi nhìn những minh họa trong cuốn sách này, chúng ta sẽ nhận thấy rằng định nghĩa đó đang bị nhạt nhòa đi trong thời hiện đại. Ghi nhận điều đó, hẳn ta sẽ dễ dàng tiếp cận với những tác phẩm nghệ thuật thách thức sự am hiểu thông thường của ta về nghệ thuật.

Ngoài ba thành tố cơ bản của nghệ thuật, còn có những nguyên tắc nhất định về cấu tạo – sự hài hòa, tính muôn màu muôn vẻ, sự cân đối, tính chuyển động, tỉ lệ, tính ưu thế, và sự tiết kiệm – điều mà các tác phẩm nghệ thuật hiện đại có thể không luôn tuân theo. Tuy một số người có thể không đồng ý về sự tuân thủ những nguyên tắc đó trong một số tác phẩm nghệ thuật, nhưng không ai có thể tranh luận về những thành tố cơ bản của chúng: Các yếu tố của đường nét, hình dáng, giá trị, bố cục và màu sắc. Mọi nghệ sĩ đều phải đối phó với những yếu tố đó, dẫu riêng lẻ hay phối hợp. Chúng có thể là những lực để cơ cấu và diễn đạt. Kết quả là nội dung có thể có cơ hội để xuất hiện. Nói tóm lại trong nghệ thuật chúng ta có động cơ thúc đẩy (đề tài), sự thực thể hóa (hình dáng), và sự truyền đạt (nội dung).

BA THÀNH TỐ CƠ BẢN CỦA MỘT TÁC PHẨM NGHỆ THUẬT

Đề Tài

Đề tài là con người, đồ vật hoặc một ý tưởng. Con người và đồ vật hẳn được trình bày một cách khá rõ nét đối với phần lớn những người thưởng ngoạn, nhưng ý tưởng thì có thể là không được thể hiện một cách rõ ràng. Trong các tác phẩm *trừu tượng* hoặc bán trừu tượng, đề tài có thể đôi chút được nhận ra, nhưng trong những tác phẩm *phi–khách quan* thì đề tài là cái ý tưởng nằm ở phía sau hình dáng của tác phẩm nghệ thuật và nó truyền đạt cái ý tưởng đó cho những ai có thể đọc được ngôn ngữ của hình thể. Dẫu có được công nhận hay không, đề tài chỉ có

1.11. Charles Sheeler, Bố Cục Quanh Màu Đỏ (Pennsylvania), 1958. Sơn Dầu 26 × 33 inch.

Đề tài cho thấy rõ một cấu trúc do con người sáng tạo ra. Tuy vậy, một tác phẩm nghệ thuật cần phải được đánh giá không chỉ qua đề tài mà còn qua cách thức mà đề tài được xử lý.

tính quan trọng ở mức độ mà người nghệ sĩ đã bị thôi thúc bởi nó. Như thế, đề tài chỉ là một khởi điểm; cái cách thức mà nó được trình bày hoặc hình thành mang lại cho nó một sự diễn đạt và là một cân nhắc quan trọng.

Tựa như bất kỳ một lĩnh vực nghệ thuật nào, âm nhạc có liên quan đến những đề tài và ta có thể so sánh nó với hội họa. Trong hội họa, đề tài thông thường là một hoặc nhiều đồ vật cá biệt được nghệ sĩ nhìn ngắm và tái hiện. Âm nhạc thì trình bày một đề tài "không nhận ra" vì đề tài là một ý tưởng chứ không phải là một sự vật. Âm nhạc đôi khi liên quan đến những âm thanh có thể nhận ra – tiếng sấm và tiếng chim trong khúc *Giao Hưởng Thứ Sáu* của Beethoven, hoặc tiếng kèn taxi trong *Một Người Mỹ ở Pais* của Gershwin. Tuy được trình bày một cách trừu tượng, những tác phẩm âm nhạc đó có thể được xem tương đương với những đề tài có thể nhận ra trong một tác phẩm nghệ thuật. Ngược lại, *Khúc Giao Hưởng Thứ Năm* của Beethoven và *Concerto cung Fa trưởng* của Gershwin là những tác phẩm với những ý tưởng có tính âm nhạc. Trong loại hình ca múa, nghệ thuật biên đạo múa thường không có một đề tài cá biệt, nhưng sự nhảy múa trong vở ballet *Rodeo* của Copland thì, trong một mức độ, có ảnh hưởng đến đề tài. Mọi nghệ thuật đều có những đề tài mà chúng ta không nên nhận xét chúng một cách đơn lẻ, nhưng phải nhận xét với cái đi với chúng (Hình 1.11).

1.12. Hình Nhân Uli, New Zealand, Gỗ sơn màu, cao 152 cm.

Để minh họa cho những ý nghĩa khác nhau của từ "bố cục", chúng ta có thể nói rằng pho tượng điêu khắc này là những bố cục gồm các hình dáng riêng biệt có tính mở và rắn, hoặc cũng có thể nói rằng bố cục của tác phẩm là sự kết hợp toàn bộ những phần riêng lẻ.

Bố cục

Từ bố cục được sử dụng theo nhiều cách khác nhau khi nói đến các đối tượng nghệ thuật. Nếu áp dụng cho điêu khắc thì từ bố cục có liên quan đến toàn bộ cơ cấu hoặc tác phẩm. Vẻ bề ngoài của một tác phẩm điêu khắc là kết quả của việc sử dụng những yếu tố của đường nét, màu sắc, hình dáng và tương quan của chúng đối với những nguyên tắc về sự hài hòa và tính nhiều vẻ. Từ bố cục không chỉ được dùng riêng để nói về hình dáng của tác phẩm điêu khắc, tuy một hình dáng đạt là kết quả của một cơ

1.13. W. Eugene Smith, Spanish Wake, 1951. Nhiếp Ảnh.

Yếu tố cảm xúc chứa đựng trong bức ảnh này là điều thấy rõ. Tuy vậy, nghệ sĩ nhiếp ảnh đã làm cho nội dung trở nên đậm nét hơn bằng cách nắm bắt tình huống.

cấu tốt (Hình 1.12). Mặt khác, các nhà điêu khắc có thể sử dụng từ "bố cục" để nói đến những dáng vẻ gợi ra bởi những hốc, ổ, hoặc những chỗ lồi lên của tác phẩm.

Nội dung

Thông điệp có tính tình cảm hoặc trí tuệ của tác phẩm nghệ thuật là cái nằm ở nội dung của nó. Đó là sự thể hiện, một tâm trạng hoặc một sự phát biểu, được người thưởng ngoạn đọc thấy trong tác phẩm và ăn khớp một cách tuyệt vời với những chủ ý của người nghệ sĩ. Chẳng hạn, nghệ sĩ nhiếp ảnh W. Eugene Smith gởi đi những cảm nghĩ của ông qua đề tài và những biểu tượng liên kết với cái chết (Hình 1.13). Trong tác phẩm này, bố cục cung cấp thêm một ý nghĩa thuộc tiềm thức qua việc sử dụng những mảng màu đen và xám đậm, làm thu hẹp lại sự nhận thức về cách sắp xếp tác phẩm, và nhấn mạnh đến những đường chéo phía dưới. Đối với nhiều người, nội dung của tác phẩm là cái được gói gọn trong những liên kết quen thuộc, thông thường đó là những cảm xúc được khơi dậy bởi những đồ vật hoặc những ý tưởng quen thuộc. Điều này hiển nhiên là một sự tự hạn chế đối với những

người thưởng lãm nghệ thuật có những trải nghiệm tương tự. Một nội dung rộng lớn hơn và cuối cùng là mang nhiều ý nghĩa hơn thì không dứt khoát dựa vào hình ảnh nhưng được củng cố bởi bố cục tạo ra của người nghệ sĩ. Người ta có thể tìm thấy nội dung đó trong các tác phẩm trừu tượng cũng như trong nhiều tác phẩm có tính hiện thực.

Tuy mọi tác phẩm hội họa đều đòi hỏi phải có ít nhiều sự trừu tượng hóa, nhưng nếu trừu tượng hóa lên đến một mức quá cao thì người ta thường khó am hiểu và thẩm định tác phẩm, và đôi khi sự "thẩm định" đó chỉ là sự chê bai và có tính rối rắm, mơ hồ. Sự "trừu tượng hóa" là một từ thường bị hiểu sai và đôi khi được dùng một cách không đúng. Trừu tượng hóa thường là một tiến trình được đề ra cho người nghệ sĩ khi tìm cách đạt được tác dụng mong muốn trong một tác phẩm, tuy rằng tác dụng đó không luôn là điều có thể tiên đoán trong khi người nghệ sĩ đang tiến hành công việc. Trừu tượng hóa thường liên quan đến tái sắp đặt và nhấn mạnh – nói tóm lại đó là con đường được dùng để đạt đến một kết quả nào đó. Đó là sự cởi bỏ để còn lại những yếu tính của thể hiện và truyền đạt. Đối với những người quen thưởng lãm những tác phẩm sao chép giống y đề tài thì họ thường không dễ thẩm định những tác phẩm vừa kể.

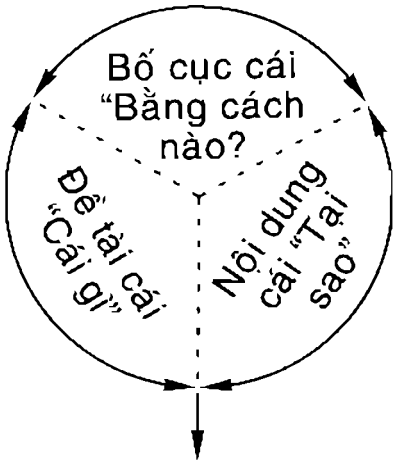
Tuy thông thường kết quả mà người ta hay gặp là sự đơn giản hóa, nhưng thay đổi hướng về sự trừu tượng hóa không có nghĩa là thành quả sẽ kém sâu sắc hơn; thay vì thế, những thay đổi đó làm cho ý nghĩa sâu sắc hơn trở nên dễ nắm bắt hơn. Khi sự mong đợi của người thưởng lãm tranh là được trông thấy những tác phẩm "như thật", thì nội dung chủ định của tác phẩm thường bị diễn dịch không đúng. Trong trường hợp của trừu tượng phi khách quan hoặc trừu tượng không theo sát cái có thật thì "cái liên quan đến thực thể bên ngoài" là nội dung, như trong mọi nghệ thuật (xem hình 6.6). Nội dung trong một tác phẩm như thế thông thường có tính chủ quan và đôi khi hoàn toàn được sáng tạo ra và đề tài, nếu có (tuy thông thường là không), là cái không thể trông thấy. Chúng ta thường thấy từ "trừu tượng" được sử dụng một cách dễ hiểu cho mọi nghệ thuật vừa có tính chuyển giải lẫn nghệ thuật có tính không chuyển giải. Chúng ta nghĩ hẳn cần phải có một phân biệt rạch ròi. Thật ra, trừu tượng thường được dùng như một động từ hơn là một danh từ.

Trong sự phát triển của một tác phẩm nghệ thuật, sự tiến triển hướng đến nội dung thông thường đi theo một dòng chảy nhất định. Người nghệ sĩ bị thôi thúc bởi những cảm xúc về đề tài (điều mà chúng ta sẽ gọi là "cái gì"). Đề tài đó có thể hoặc không thể là một sự miêu tả có tính biểu tượng. Người nghệ sĩ sau đó vận dụng một cách khéo léo những yếu tố nghệ thuật (đường nét, sự sắp xếp có trật tự v.v...) nhằm tạo ra một loại

Đối tượng từ tự nhiên	Phát triển hướng đến Trừu tượng				
	Chủ nghĩa tự nhiên	Chủ nghĩa hiện thực	Bán Trừu tượng	Trừu tượng	
				(khách quan)	(phi khách quan)
	Hoàn toàn có tính thể hiện (rất khách quan)	Có tính biểu hiện nhưng nhấn mạnh đến cảm xúc (chủ quan hơn)	Phần nào có tính biểu hiện nhưng được đơn giản và tái sắp xếp	Dựa trên một đề tài nhưng tỏ ra phi khách quan	Không có tính biểu hiện, không dựa vào đề tài, có giá trị nghệ thuật hoàn toàn nằm ở nội dung và bố cục

▲ 1.14. Sự phát triển hướng đến trừu tượng

Trừu tượng là một từ có ý nghĩa tương đối vì nó hiện diện ở những cấp bậc khác nhau trong mọi tác phẩm nghệ thuật, từ hoàn toàn có tính biểu tượng đến hoàn toàn phi khách quan.



◀ 1.15. Biểu đồ này minh họa tương quan của đề tài, bố cục và khái niệm như đã mô tả trong chương này. Đề tài không luôn là xuất phát điểm. Trong một số trường hợp, họa sĩ khởi đầu tác phẩm bằng cách khám phá màu sắc hoặc hình dáng (các yếu tố) và khám phá ý nghĩa khi tiến hành sáng tác. Những vị thế trong biểu đồ và mức độ quan trọng của chúng có thể thay đổi. Tuy nội dung được phô bày qua bố cục, trong một số trường hợp nó có thể là lực thôi thúc. Dẫu sự tiến triển hoặc sự nhấn mạnh các thành tố – đề tài, bố cục và nội dung – có thể nào chăng nữa thì mục tiêu mơ ước vẫn là tạo ra một thể thống nhất có kết cấu.

hình dáng hay bố cục (cái "bằng cách nào"), sẽ được đúc kết trong nội dung mong ước (cái "tại sao"). Nội dung là cái thể hiện những cảm nghĩ của người nghệ sĩ (Hình 1.15)

Trong tiến trình này, người nghệ sĩ nỗ lực làm cho mọi phần của tác phẩm tương tác và phụ thuộc lẫn nhau tựa như một cơ thể sống. Nếu đạt được điều đó, chúng ta có thể gọi nó là một thể thống nhất có kết cấu, không chứa đựng những cái không cần thiết hoặc gây xao lãng với những quan hệ xem chừng không tránh khỏi.

Cái máy truyền hình có thể được dùng để minh họa cho một thể thống nhất có kết cấu vì nó là một phức hợp gồm những phần được tạo ra để cùng thực hiện chức năng, tựa như những bộ phận trong cơ thể con người. Cái truyền hình chứa đựng số tối thiểu những bộ phận cần thiết để thực hiện chức năng, và những bộ phận đó chỉ hoạt động khi được lắp ráp một cách chính xác với nhau. Khi mọi bộ phận của nó đều hoạt động thì các bộ phận được thống nhất về mặt cơ cấu. Cũng vậy, ý niệm về sự "toàn diện" này cũng được nhận thấy trong nghệ thuật.

Sự toàn diện là điều khó để nhận ra trong các tác phẩm của một số nghệ sĩ đương đại, những người thách đố truyền thống. Trong các tác phẩm của họ, những khác biệt giữa đề tài, bố cục và nội dung bị nhạt nhòa, mất hẳn hoặc hỗn độn, vì những thành tố đó đôi khi đã bị xử lý như nhau. Sự cắt đứt với truyền thống đó đòi hỏi chúng ta phải chuyển hướng tư duy. Trong nghệ thuật Khái Niệm (một phong cách; hầu hết nghệ thuật đều có tính khái niệm, ở một mức độ nào đó), thì khái niệm là cái hàng đầu, tác phẩm được xem là không đáng kể và khái niệm và đề tài có vẻ như là một. Trong nghệ thuật Tiến Trình (một phong cách khác) thì hành động tạo ra tác phẩm là khía cạnh duy nhất đáng kể của tác phẩm nghệ thuật, vì vậy nó thu gọn bố cục và nội dung vào một thực thể (xem chương 10). Những phong cách đeo đuổi những mục tiêu đó có thể hoàn toàn trở thành một trò chơi rối trí nếu người thưởng ngoạn tranh không hiểu được những mục tiêu của nghệ sĩ.

Ngay cả những bố cục nghệ thuật có tính quy ước đôi khi cũng dẫm lên những vai trò của các thành tố. Tuy rằng nội dung là kết quả của bố cục, nội dung đôi khi giữ chức năng của một lực thúc giục, như vậy nó có vị trí ưu tiên hơn đề tài trong hệ thống các sự việc. Trong một số trường hợp, sự triển khai bố cục có thể biến thể thành đề tài và/hoặc có nội dung khác với cái đã nghĩ ra trong buổi ban đầu.

Như chúng tôi đã nêu ra trước đây, nhiều người nghĩ rằng nghệ thuật hội họa phải là cái có thể nhận ra, trình bày những đề tài quen thuộc như nhà cửa, con người, cây xanh và v.v... Khi người nghệ sĩ tạo lại những sự vật đó một cách trung thực thì cái nhìn có thể được cho là như "thật". Người nghệ sĩ làm việc theo cách đó có thể được gọi là nghệ sĩ thuộc "tri giác" vì người đó chỉ ghi lại cái mà họ cảm nhận được. Nhưng trong nghệ thuật, cái "thật" có thể thay thế không chỉ cái trông thấy bằng mắt; hiện thực trong nghệ thuật thường bao gồm những sự vật trông thấy, nhưng quan trọng hơn nó còn bao gồm những phản ứng của chúng ta trước những sự vật đó (Hình 1.16). Những nghệ sĩ quan tâm nhiều đến những đáp ứng hơn là những nhận thức thông thường thì được chính thức gọi là nghệ sĩ "khái niệm" vì họ hướng đến ý tưởng.

1.16. Vincent Van Gogh, Đêm Đầy Sao, 1889, Sơn Dầu (73.7 × 92.1cm).

Ngắm nhìn một phong cảnh là kinh nghiệm mà ai cũng có nhưng ít ai (hoặc chẳng có ai) trong chúng ta có sự mãnh liệt và một cái nhìn về phong cảnh như Van Gogh.

Sự sáng tạo tỏa ra từ những ý tưởng. Nói một cách tổng quát, sự sáng tạo là một ý tưởng phát sinh từ tâm trí. Đối với người nghệ sĩ đó có thể là một kế hoạch bao trùm mọi thứ, một loạt những quan hệ độc đáo hoặc cá biệt (dẫu phạm vi có rộng lớn đến đâu), một thái độ có thể được truyền tải, hoặc một phương cách để truyền đi một thái độ hoặc một giải pháp cho một vấn đề thuộc thị giác. Trong tâm trí người nghệ sĩ, ý tưởng xuất hiện như là một hình ảnh trong tâm trí và đó có thể là một "cảm hứng" hoặc một tác phẩm đã hoàn tất từ nhiều tư duy tìm kiếm mà một số đã được phản ảnh qua nhiều ghi chú, phác thảo hoặc lặp lại trong tiến trình thực hiện toàn bộ tác phẩm nghệ thuật.

Tất cả những công việc sáng tạo khó khăn như thế thỉnh thoảng bị quấy rầy bởi những bế tắc đầu óc và chúng xem chừng thường tác động đến những nghệ sĩ đang trên đường chín chắn. Đối với người ở bước khởi đầu thì ý tưởng được thai nghén ở mức độ tẻ nhạt hơn và coi như ngang hàng với chủ

thể ("Tôi không biết mình phải làm cái gì đây"). Trong những tình huống như thế thì một mục tiêu quen thuộc hoặc một kinh nghiệm là điều tốt đẹp để sử dụng như một bộ khởi động, được bổ sung bởi sự động não về bất cứ điều gì liên quan đến ý tưởng đang chìm khuất trong tâm trí. Trong nghệ thuật, một ý tưởng chỉ có giá trị khi nó được chuyển thành hiện thực trước thị giác; đôi khi đó là một vấn đề khó khăn hơn cả, đôi khi thì không, vì điều đó còn tùy thuộc vào sự phong phú của trí tưởng tượng nơi người nghệ sĩ.

THƯỞNG THỨC CÁC THÀNH TỐ

Trong một mức độ nào đó, mọi nghệ thuật đều là hão huyền và có một số tác phẩm nghệ thuật đã thành công hơn số khác trong việc dẫn đưa chúng ta rời khỏi tâm trạng thông thường để đi vào một trạng thái nhiều ý nghĩa hơn. Các nghệ sĩ đã thực hiện được phần nào điều đó qua việc sử dụng khung hình, những sàn diễn, y phục sặc sỡ, các cử chỉ điệu bộ, các phòng hòa nhạc và các gallery tranh. Tất cả những điều đó nhấn mạnh đến ý tưởng cho rằng trong khi nhìn và nghe các tác phẩm nghệ thuật, chúng ta không ở trong thế giới ngày thường, mà ở trong thế giới siêu nhạy cảm của những giá trị lớn lao hơn. Bằng cách củng cố cái ảo tưởng này, nghệ thuật nới rộng sự nhận thức của chúng ta.

Khi là chú thể, người nghệ sĩ vươn xuống dưới những bề mặt và sử dụng nhiều phương cách không quen thuộc để tìm kiếm những sự thật không ngờ và các kết quả đạt được khiến cho nhiều người thường lãm tranh phiền lòng. Sự buồn lòng đó thường xảy ra sau những thay đổi trong các phong cách nghệ thuật. Người nghệ sĩ đôi khi bị phê phán là bất tài hoặc là rẻ tiền. Phần lớn cái mà ngày nay chúng ta cho là có giá trị thì đã từng có thời phải chiến đấu ác liệt để có thể tồn tại. Cái mới đến chỉ có thể được mọi người chấp nhận sau một thời gian đủ dài để cho nó được tái đánh giá. Đến lúc này, cái mới đã bắt đầu mất đi tính bị mài mòn của nó. Như vậy, người ta không còn phải bối rối vì ngờ vực hoặc rối óc bởi một tác phẩm xem chừng đã "xuất sắc"; thay vào đó chúng ta cần phải phô bày, suy nghĩ và nghiên cứu nó (Hình 1.17). Tất cả chúng ta đều có khả năng để đánh giá cái đẹp hoặc cái biểu cảm và điều đó đã được chứng minh qua lựa chọn có tính thẩm mỹ mà chúng ta thực hiện mỗi ngày. Nhưng chúng ta cần phải nới rộng cảm quan và thị hiếu, làm cho chúng có tính bao trùm hơn.

Một cách thức để nới rộng những đáp ứng của chúng ta đối với nghệ thuật là qua nỗ lực nhìn cái độc đáo trong các sự vật. Nhà văn Gertrude Stein đã viết, "A là một cành hoa hồng, là một cành hoa hồng, là một cành hoa hồng". A được diễn dịch theo nghĩa đen hẳn dẫn đưa chúng ta đến việc cho rằng mọi hoa hồng đều như nhau; nhưng chúng ta biết rằng mỗi cành

BAO BỌC TÒA NHÀ QUỐC HỘI ĐỨC

Dưới đây là những gì mà Christo và Jeanne – Claude đã thực hiện khi bao bọc tòa nhà Quốc Hội Đức

Tòa Nhà Quốc Hội Đức

Tổng chu vi: 1520,3 feet

Bề ngang (bắc nam): 314,9 feet

Bề dài (đông tây): 445,2 feet

Chiều cao của bốn tháp: 139,4 feet

Chiều cao tầm mái: 105,5 feet

Nguyên Vật Liệu

Chỉ dệt: 43836 dặm

Vải polypropylene màu bạc: 119603 thước vuông Anh

Bề ngang nguyên thủy của vải dệt: 5 feet

Số panô bằng vải: 70

Chiều dài của sợi chỉ sợi 807,8 dặm

Neo dùng cho cửa sổ: 110

Neo dùng cho mái nhà: 270

Số Lần Đến Tham Quan Đức của Christo và Jeanne – Claude

1976 – 95: 54

Tiếp xúc với các thành viên quốc hội: 352

Số chủ tịch quốc hội có liên quan : 6

Lực Lượng Lao Động

Kiểm tra và giám sát: 1200 chia thành bốn toán mỗi toán làm việc 6 tiếng/ngày.

Leo trèo chuyên nghiệp: 90

Phụ việc chuyên nghiệp: 120 chia thành hai toán.

Văn Phòng Điều Hành (Berlin): 17

Văn phòng Điều Hành (New York): 2

Phí Tổn

Dây thừng: 72 000 đôla

Vải kim loại: 72 000 đô la

Tiền công may: 1 080 000 đô la

Xây dựng và kết cấu: 1 080 000 đô la

Tư liệu và tình trạng của tòa nhà: 72 000 đôla

Nệm hơi và bao phủ các buồng thang máy: 216 000 đôla

Thép xây dựng: 2 160 000 đôla

Thép dùng để neo chặn: 180 000 đôla

Cách điện và bảo vệ các trang thiết bị: 1.368.000 đôla

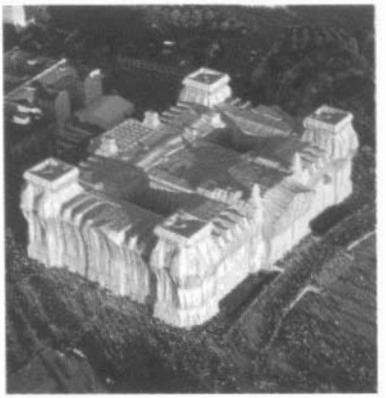
An toàn lao động: 1.296.000 đôla

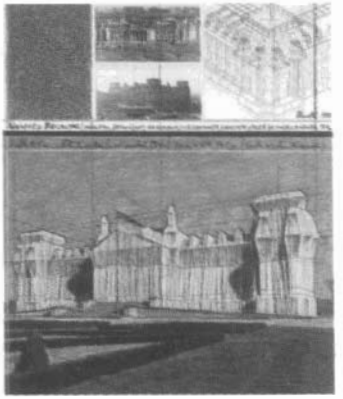
Tiền thuê mướn, vận chuyển và tiền lương phụ trội: 324 000 đôla

Tổng chi phí mà Christo và Jeanne – Claude đã bỏ ra là 13 triệu đôla.

Công trình này hoàn toàn do họ bỏ tiền ra để thực hiện và không nhận một tài trợ nào, từ khâu nghiên cứu bản vẽ ban đầu cho đến khi hoàn tất.

Hình A





Hình B

▲ 1.17.

Hình A. Công trình hoàn tất: Christo và Jeanne – Claude, Wrapped Reichstag, Berlin, 1971 – 95.

Hình B. Chuẩn bị bảng vẽ trước khi thực hiện dự án bao bọc tòa nhà Quốc Hội Đức.

hồng đều có vẻ riêng của nó, dẫu có được phân bón và chăm sóc như nhau. Mỗi chủ thể đều có cái độc đáo của nó, dẫu đó là cái ghế, cây xanh hoặc con người. Một trong những đặc trưng chính khiến cho người nghệ sĩ có một vị thế riêng, đó là khả năng trông thấy (và trải nghiệm) những khác biệt tinh tế trong các sự vật. Qua việc phô bày những khác biệt đó, người nghệ sĩ có thể làm cho cái bình thường xem chừng đặc biệt, cái nhàm chán trở nên cái gây thích thú (Hình 1.18)

Muốn đạt được điều đó thì tri giác là cái bí quyết. Khi người nghệ sĩ nhìn một sự vật – chẳng hạn một cành cây – và có cảm hứng tạo lại cái nguyên bản như trông thấy, thì người nghệ sĩ đó đang sử dụng và được gợi hứng từ cảm quan thị giác. Tuy vậy, một nghệ sĩ khác khi đứng trước cũng một cành cây đó thì thấy nó gợi lên hình ảnh một đứa bé đang khóc hoặc một con ngựa đang lồng lên. Khi trí tưởng tượng làm bùng lên cái nhìn sáng tạo đó cùng những hình ảnh kèm theo được gợi lên, thì như vậy người nghệ sĩ đang sử dụng cảm quan khái niệm.

Trong tác phẩm *Chuyên Luận Về Hội Họa*, Leonardo da Vinci ghi lại một kinh nghiệm về cảm quan khái niệm khi ông nghiên cứu về các đám mây như sau: "Nhân một dịp đứng ở phía trên Milan, trên hướng Hồ Maggiore, tôi trông thấy một đám mây có dáng một quả núi lớn được tạo thành bởi những đám mây lửa...". Ở đoạn khác, Leonardo khuyên ta hãy chăm chú nhìn những mảng biến màu trên các bức tường như là nguồn gợi cảm hứng. Theo lời chỉ dẫn của Leonardo, nhà văn và họa sĩ Victor Hugo tìm thấy nhiều ý tưởng cho những họa phẩm của ông bằng cách nghiên cứu những đốm cà phê rơi trên khăn bàn.

1.18. Patricia Nix, La Primavera, 1992 – 94. Hỗn hợp chất liệu trên vải vẽ tranh sơn dầu, 72 × 80 inch.

Trong tác phẩm *La Primavera* (Mùa xuân), Patricia Nix trình bày những cành hoa hồng như một chủ đề được lặp lại, nhưng có sự khác biệt tinh tế trong màu sắc, bố cục và xử lý khiến chúng tươi mát và độc đáo.

▶ 1.19. Minor White, Cobblestone House, Avon, New York, 1958. Ảnh sử dụng gêlatin bạc.

Khi ghi lại thực tế khách quan, các nhiếp ảnh gia có thể vượt qua các họa sĩ, nhưng các nghệ sĩ nhiếp ảnh không hài lòng với điều đó và họ đã sử dụng những kỹ thuật phức tạp nhằm đạt đến các mục tiêu của họ.

◀ 1.20. Nicolas Poussin, et in Arcadia Ego (Những người chăn cừu ở Arcadia), khoảng 1650 – 65

Tác phẩm hội họa này có thể được gọi là "tranh truyện" vì nó xuất phát từ một truyện thần thoại. Nó chỉ có thể nói lên một đoạn trong thần thoại đó, nhưng bút pháp của Poussin đã nâng cao ý nghĩa của truyện thần thoại đó.

Một cách thức khác để mở rộng sự nhạy cảm của chúng ta đối với hội họa là thoát khỏi những nếp nghĩ cho rằng mọi bố cục của nghệ thuật đều phải tuân theo cùng những quy tắc. Với điều đó, nhiếp ảnh có thể được nêu ra làm ví dụ. Chúng ta biết rằng có nhiều người nhận xét một tác phẩm nghệ thuật qua việc nó có được thực hiện gần giống như cái thực tế hay không. Những họa sĩ nhiều kỹ năng có thể thực hiện những tác phẩm "giống như thật" đến không ngờ, nhưng trong trò chơi này thì họ phải thua cái máy ảnh. Các họa sĩ thường tự hào về khả năng vẽ "giống như thật" của họ, nhưng phần lớn các nghệ sĩ xem đó không là kỹ năng quan trọng hàng đầu. Nếu thực hiện "giống như thật" là bí quyết của nghệ thuật, thì tại sao các nhà nhiếp ảnh tài ba không hài lòng với việc đưa máy ảnh lên

ngắm rồi bấm? Thay vì thế, họ tìm kiếm một cái nhìn tốt nhất, làm mờ đi tiêu điểm, sử dụng kính lọc, gia giảm ánh sáng và có những điều chỉnh trong khi rửa ảnh (Hình 1.19). Các nhiếp ảnh gia trở thành nghệ sĩ khi họ không hài lòng với cái sờ sờ trước mắt và đó cũng là quan điểm của các nghệ sĩ tạo hình và nghệ sĩ đồ họa.

Người ta thường có khuynh hướng kết hợp hội họa với văn học, mong rằng hội họa sẽ kể lại một câu chuyện theo cách thức mô tả. Nhiều tác phẩm xuất sắc có chứa đựng những yếu tố của một truyện kể, nhưng các họa sĩ không có nhu cầu hoặc bị buộc phải kể chuyện. "Những truyện hình ảnh" chỉ lên hàng nghệ thuật khi nó chịu ảnh hưởng bởi những cân nhắc về bố cục (Hình 1.20). Hội họa và văn học cùng chia sẻ một số yếu tố. Đối với nhà văn thì các chủ thể hoặc những sự vật chỉ là những danh từ; đối với họa sĩ thì những chủ đề có tính thể hiện chỉ là những danh từ. Những danh từ thì có khả năng cung cấp thông tin nhưng chẳng mang lại bất cứ động từ, tĩnh từ, v.v... để viết ra hành động, tâm trạng và những ý nghĩa. Tương tự như thế, những "từ chủ thể" hiếm khi gợi lên cảm hứng, ngoại trừ thỉnh thoảng qua sự liên tưởng. Đối với người họa sĩ, những "động từ" là hiệu quả kết hợp của các yếu tố và những nguyên tắc của chúng; qua việc vận dụng chúng, người ta có thể tạo được một tác dụng có tính thơ ca rất giống như tác dụng thấy trong văn học.

Trong khi thích nghi với những nguyên tắc cá biệt hướng đến nghệ thuật, chúng ta buộc phải đặt khiếu thẩm mỹ của mình vào hoàn cảnh bị thử thách. Điều này có nghĩa là chúng ta phải chấp nhận xem cái không quen thuộc hoặc cái chúng ta "không ưa" là điều không hẳn là được thực hiện tồi hoặc chẳng có ý nghĩa gì. Chúng ta không nên chấp nhận một cách máy móc điều mà ta cho rằng mình thích; nhưng thay vì thế, điều cần thiết là ta phải có một đầu óc cởi mở. Ngay cả các nghệ sĩ và những nhà phê bình đều hiếm khi có cùng quan điểm về các nghệ sĩ hoặc những tác phẩm của họ. Chất lượng của nghệ thuật luôn là điều đáng thắc mắc. Có lẽ chúng cứ đáng tin cậy hơn cả của chất lượng là điều chỉ đến với thời gian và sự nhất trí sau cùng của những người nhạy cảm.

Ngoài sự hài lòng, một trong những lợi ích mà chúng ta đạt được qua việc am hiểu tốt hơn về hội họa là nó giúp chúng ta tiếp cận với một số người có cảm quan nhạy bén nổi trội. Trong giao tiếp đó, chúng ta luôn được lợi ích từ sự tiếp cận với những sáng tạo của các thiên tài. Einstein đã trình bày những quan hệ vật lý và điều đó đã định hình lại cái nhìn của chúng ta về vũ trụ. Mozart đã sáng tạo những âm thanh theo cách thức trừu tượng, gói gọn những trải nghiệm và cảm xúc của nhân loại. Tuy không luôn có tầm cỡ như thế, nhưng các nghệ sĩ cũng đã nới rộng những khung tham

khảo của chúng ta, tỏ lộ cho chúng ta những cách thức mới để nhìn và đáp ứng với những môi trường quanh ta. Khi chúng ta ngắm nhìn các tác phẩm nghệ thuật một cách có am hiểu, thì chúng ta có thể ở cùng một tần số với những cảm xúc đã được các nghệ sĩ nắm bắt một cách xuất sắc.

NHỮNG THÀNH TỐ ĐƯỢC TẬP HỢP LẠI

Ở phần trước, chúng tôi đã nêu lên một số phương tiện qua đó những cảm xúc của người nghệ sĩ có thể được đưa lên bề mặt. Bạn đã được giới thiệu về các thành tố, các yếu tố và những nguyên tắc có liên quan đến việc hình thành hội họa. Giờ đây, bạn đã có một ý tưởng về cách thức mà tất cả những nhân tố đó đi vào trong sự thể hiện những cảm xúc của người nghệ sĩ. Ngoài ra, chúng tôi cũng đã nêu lên một số lời khuyên về những thái độ mà bạn phải phát triển nhằm chia sẻ những cảm xúc của người nghệ sĩ. Đến đây, chúng ta hãy xem xét cái "bằng cách nào" những vấn đề vừa kể ăn khớp với sự triển khai một tác phẩm nghệ thuật đang trong giai đoạn thuộc giả thuyết.

Mọi dự án xây dựng đều cần có những yếu tố cấu trúc. Dưới sự giám sát của nhà thầu xây dựng, những yếu tố đó được kết hợp lại và lắp ráp vào nhau cho đến khi hoàn thành một công trình nào đó. Những yếu tố nghệ thuật có tính cấu trúc tương ứng với điều vừa kể là đường nét, hình dáng, giá trị, bố cục và màu sắc. Khi thực hiện một tác phẩm nghệ thuật, người nghệ sĩ không chỉ là nhà thầu xây dựng mà còn là một kiến trúc sư; người nghệ sĩ phải có cái nhìn, được tạo thành hình dáng bởi cách thức mà các yếu tố được đưa vào với nhau. Khác với nhà thầu xây dựng, phải tuân theo bản thiết kế, người nghệ sĩ được rộng tay để liên tục sửa đổi cấu trúc của tác phẩm. Chẳng hạn, những yếu tố nguyên thủy có thể được vận dụng để tạo ra hiệu ứng hai chiều (hình tròn, tam giác, hoặc vuông) hoặc hiệu ứng ba chiều (hình cầu, hình tháp, hoặc hình khối). Trong tác phẩm hai chiều, những yếu tố và bất kỳ cái gì do chúng tạo ra, có vẻ nằm dẹt trên mặt phẳng tranh, nhưng khi đó là những yếu tố ba chiều, thì có bao hàm cả sự xâm nhập vào mặt phẳng đó.

Có một số từ đã được các hội nghệ thuật sử dụng để mô tả những tình trạng gặp phải trong mọi cân nhắc về chiều kích. "Có tính trang trí", đó là cụm từ thường được liên kết với trang trí để làm đẹp, nhưng nó cũng được dùng để mô tả hiệu ứng được tạo ra khi các yếu tố nghệ thuật có đôi chút bám gần hơn với bề mặt nghệ thuật. Chúng ta có thể nói một tác phẩm là có tính trang trí nếu nó không nhảy về phía trước hoặc rời xa khỏi người thưởng lãm một cách kịch tính, trong khuôn khổ của nó. Điều tương tự này cũng thực sự xảy ra trong những yếu tố nghệ thuật khác. Khi những yếu

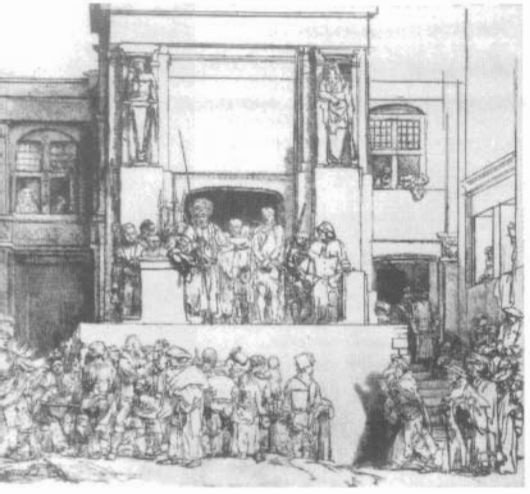
tố đó đều toàn bộ có tính chất này, thì chúng ta có thể nói cái không gian do chúng ta tạo ra là có tính trang trí, hoặc tương đối dẹt. Mặt khác, nếu các yếu tố làm cho chúng ta có cảm giác đang chìm vào trong tranh, len lỏi quanh và sau những yếu tố nghệ thuật, thì cái không gian đó được gọi là không gian tạo hình.

Theo định nghĩa đó thì từ tạo hình rõ ràng là có liên quan đến nghệ thuật điêu khắc, vì chúng ta có thể xê dịch tác phẩm. Bất kỳ một khối toàn thể nào, dẫu có tính thực tế (chẳng hạn một pho tượng) hoặc có tính bao hàm (như được vẽ trong một họa phẩm), đều có thể được gọi là tạo hình. Khối toàn thể là bất cứ cái gì có tính cố kết, thuần nhất, có kích thước và có trọng lượng. Khác với khối toàn thể là khối lượng – một lĩnh vực trong đó hành động được xác định và giới hạn. Một căn phòng trống thì có cái khối lượng trong những chiều kích của nó, nhưng không có khối toàn thể. Một viên gạch thì có khối toàn thể bên trong nó. Khối toàn thể và khối lượng cho thấy có sự hiện diện của ba chiều kích trong nghệ thuật.

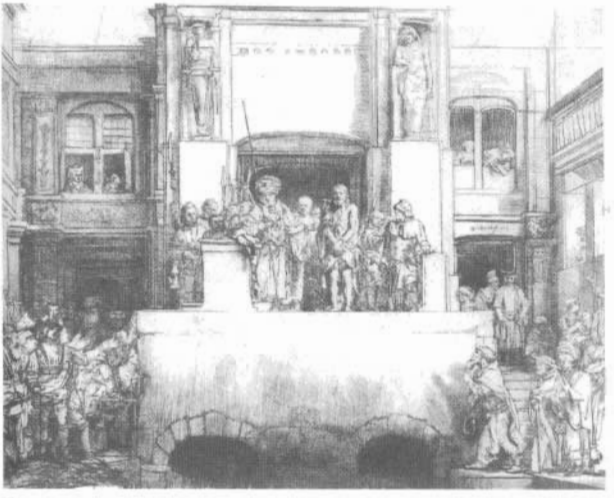
Một sự phân biệt giữa nghệ thuật tạo hình và nghệ thuật đồ họa là điều cần thiết. Nghệ thuật đồ họa – in ấn, tranh vẽ, tranh sơn dầu, nhiếp ảnh v.v... - thông thường hiện diện trên một mặt phẳng và dựa vào ảo tưởng

1.21. Rembrandt Harmenszoon van Rijn, Đấng Christ bị đưa ra trước công chúng, bản in (từ bản khắc axit) giai đoạn sau cùng, 1606 – 09.

Rembrandt đã tìm cách trình bày ý tưởng của ông một cách hấp dẫn và truyền cảm nhất trong khi thực hiện điều đó, ông đã tiến hành những loại bỏ và thay đổi đầy kịch tính, mà trong trường hợp này là phải mài mòn một phần của bản khắc đồng. Hình 1.21 A là phiên bản đầu tiên của tác phẩm, và hình 1.21 B là phiên bản sau cùng.



A



B

về một chiều kích thứ ba. Ngược lại, các nghệ thuật tạo hình - điêu khắc, gốm sứ, kiến trúc v.v... - thì có thể xác định và sờ mó được. Nói cách khác, nghệ thuật đồ họa có thể có hai chiều kích, có những tác dụng trang trí được xác định bởi những yếu tố nghệ thuật; và nghệ thuật tạo hình thì có ba chiều kích trong thực tế, được tạo ra bởi những yếu tố nghệ thuật có cùng những đặc tính.

Để bắt đầu, người nghệ sĩ phải làm việc với một ý tưởng hoặc hạt mầm, cái cuối cùng sẽ phát triển thành khái niệm của một tác phẩm nghệ thuật hoàn tất. Ý tưởng có thể là kết quả của một bức vẽ nguệch ngoạc không mục đích, một ý nghĩ bất chợt bùng lên trong đầu nghệ sĩ hoặc một ý niệm đã phát triển nơi tâm trí người nghệ sĩ trong một thời gian dài. Nếu ý tưởng đó trở nên rõ nét, thì nó phải được triển khai trong môi trường được chọn bởi người nghệ sĩ (đất sét, sơn dầu, màu nước v.v...) Người nghệ sĩ không chỉ làm chủ môi trường, nhưng còn bị môi trường kìm chế. Qua môi trường, các yếu tố của bố cục trồi lên, với những ý nghĩa nội tại của chúng. Những ý nghĩa đó có thể có quan hệ với một hình ảnh phi khách quan hoặc ở những mức độ khác, là một hình ảnh khách quan. Trong cả hai trường hợp, phần lớn ý nghĩa nằm bên dưới bố cục tạo ra bởi các yếu tố.

Trong khi triển khai tác phẩm nghệ thuật, người nghệ sĩ sẽ quan tâm đến tác phẩm hay cấu trúc chính thức khi tìm hướng trình bày ý tưởng một cách truyền đạt và hấp dẫn nhất. Trong tiến trình này, sự xuất hiện của trừu tượng hóa là điều không tránh khỏi, ngay cả khi tác phẩm mang tính hiện thực – các yếu tố sẽ được đơn giản hóa, thay đổi, thêm vào, loại bỏ, hoặc sửa đổi tổng quát (hình 1.21). Sự trừu tượng hóa diễn ra cùng với nhận thức và bên trong các thông số, của những nguyên tắc nơi tác phẩm nghệ thuật.

Khi tiến trình sáng tạo mở ra (không luôn diễn ra một cách trực tiếp, rành mạch, rõ ràng hoặc không bị stress hay ưu phiền), thì người nghệ sĩ nhiệt tình hy vọng rằng kết quả của nó sẽ là một đơn vị hữu cơ. Như chúng tôi đã nói trước đây, cái từ bao hàm tất cả đó dùng để nói đến cái đỉnh điểm của mọi thứ đang được tìm kiếm trong tác phẩm. Nói đơn giản hơn, điều đó có nghĩa là mọi phần của tác phẩm không chỉ phù hợp với nhau mà còn góp phần của chúng vào nội dung chung, hay là ý nghĩa của tác phẩm. Ở điểm này, tuy con đường của người nghệ sĩ còn lắm chông gai, nhưng tác phẩm đã hoàn tất – có đúng thế không? Sau khi đã cống hiến tất cả những gì tốt đẹp nhất của mình, người nghệ sĩ chẳng bao giờ tin chắc điều đó! Có lẽ câu trả lời chỉ đến sau ít ngày, sau vài tháng hoặc ngay cả vài năm. Và nếu tác phẩm đã hoàn tất, đã là một đơn vị có tính hữu cơ, thì liệu nó có được đánh giá là "một tác phẩm nghệ thuật vĩ đại?" Các thành tố tập hợp lại trong một đơn vị hữu cơ không thể đảm bảo sự "vĩ

đại" hoặc bất tử, nhưng chúng mang đến cho tác phẩm một hoàn chỉnh thiết yếu.

NHỮNG KỸ THUẬT VÀ PHƯƠNG TIỆN HAI CHIỀU

Phương tiện là những chất liệu được sử dụng để tạo ra tác phẩm và kỹ thuật là những cái được sử dụng để ứng dụng những chất liệu đó. Người nghệ sĩ tìm thấy phần lớn thích thú từ sự tương tác giữa họ với chất liệu và một số những kỹ thuật khác nhau. Trong mỗi lĩnh vực của nghệ thuật đồ họa, có một số tiến trình đã gặt hái nhiều thành công và nhiều tiến trình trong số đó đã phát triển qua nhiều thế kỷ và trở nên thông dụng hoặc truyền thống. Các họa sĩ bị cuốn hút bởi mùi thạch cao còn tươi và sự đề kháng của nó đối với cây cọ trên những bức tranh tường. Dầu và màu nước tạo ra một sự thích thú khác về xúc giác từ tranh vẽ, bột màu và tranh màu keo thực hiện trên nền khô hoặc trên nền ẩm. Chì than, graphít, bút chì màu, que bột màu và phấn là những thứ có thể trộn chung hoặc tẩy xóa (Hình 1.22).

Các loại mực vẽ, dầu được sử dụng bằng cọ, bút lông, bút sắc, tre chuốt nhọn hoặc bìa cứng đều tạo sự thích thú qua phản ứng của chúng trên nền khô hoặc ẩm.

Đối với những người thực hiện các tác phẩm in ấn (xem chương 5) thì việc quan sát sự thay đổi có tính vật lý của bản in là điều gợi lên sự thích thú tò mò. Trong kỹ thuật in litô thì tranh vẽ xuất hiện khi nước đề kháng một cách thần kỳ với mực. Với tranh khắc gỗ hoặc linoleum thì sự đề kháng của gỗ tạo ra một bố cục độc đáo. Những bản in lụa thì có vẻ bằng phẳng trong màu sắc có tính trang trí trong chất lượng của nền tranh hoặc biến thành trong suốt và có bố cục chồng lên nhau.

1.22. Thomas Hilty, Thiền Định, 1996. Chì than, bột màu và conté (71.12 × 101.6 cm)

Tác phẩm này cho thấy đặc trưng của tác giả khi sử dụng phương tiện hỗn hợp. Tác giả đã khéo léo trộn lẫn và chà xát các chất liệu để tạo ra những bề mặt khác nhau để có tính biểu cảm.

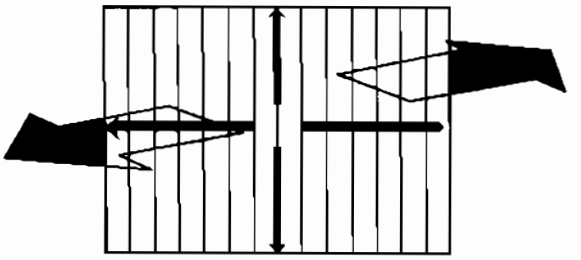
Từ những tiến bộ khoa học kỹ thuật, các nghệ sĩ trong thế kỷ 19 và 20 được hưởng nhiều mặt thuận lợi. Một trong

1.23. Ansel Adams, *Đỉnh Núi Banner và Hồ Thousand Island Lake, Sierra Nevada, California*, 1923. Kính nhạy với toàn bộ quang phổ.

Sự phát minh và triển khai thuật nhiếp ảnh bổ sung thêm một phương tiện mới cho kỹ năng của các nghệ sĩ. Những thành tựu của các nhà nhiếp ảnh như Ansel Adams đưa họ lên ngang tầm với những họa sĩ, nhà điêu khắc và kiến trúc sư nổi tiếng.

những bước đột phá lớn lao trong lĩnh vực thị giác là sự phát triển của nhiếp ảnh. Tuy các máy ảnh không có tính uyển chuyển như cây cọ, nhưng những cách tân trong nhiếp ảnh có thể mở rộng tầm nhìn của người nghệ sĩ. Những nỗ lực sáng tạo của các nghệ sĩ nhiếp ảnh như Edward Steichen, Alfred Stieglitz và Ansel Adams (hình 1.23) ngày nay cũng nổi tiếng chẳng khác gì những tác phẩm của các họa sĩ và những nhà điêu khắc hàng đầu. Từ kinh nghiệm nhiếp ảnh của các nghệ sĩ như thế đưa đến những sáng tạo trong điện ảnh, trong phương pháp in chụp khô và trong việc sử dụng có tính nghệ thuật các phương tiện có liên quan đến nhiếp ảnh. Tất cả đều được đưa vào danh mục của nghệ sĩ.

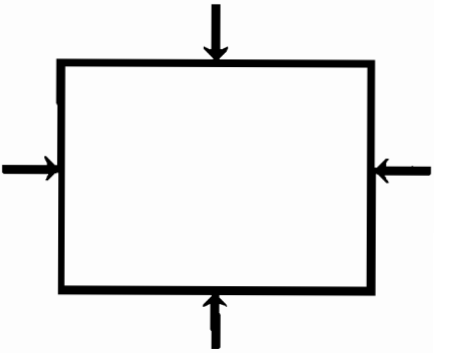
Ngày nay, chúng ta đang bị chìm ngập trong những kỹ thuật và phương tiện mới. Một số trong chúng là sự phát triển của những tiếp cận cổ truyền trong khi số khác, chẳng hạn hình ảnh kỹ thuật số, là điều chưa từng có trước đây. Phương tiện sơn dầu truyền thống được tăng cường thêm bởi màu acrylic, men, sơn màu, màu nước pha sẵn và roplex. Phương tiện nghệ thuật vẽ bao gồm những loại hình mới của phấn, cây phấn màu, bút chì màu, các loại mực và bút vẽ. Xưởng sáng tác của nghệ sĩ điêu khắc thì được tăng cường bởi nhựa dẻo, nhôm, thép không rỉ và máy hàn. Những nghệ sĩ in ấn thì giờ đây sử dụng giấy, những bản polimer cảm ứng thấp và kim loại tiền cảm ứng. Tuy hầu hết các tác phẩm quen thuộc với chúng ta đều có tính tĩnh (không có sự chuyển động), ngày nay nhiều loại hình nghệ thuật mới đã thực sự tạo ra sự chuyển động trong những hình ảnh của chúng như video nghệ thuật, điện toán, kỹ thuật thu và chiếu hình khối ba chiều, những buổi trình diễn kết hợp vũ kịch, âm thanh, ánh sáng, bao gồm cả khán thính giả. Thường khi những kỹ thuật, phương tiện cổ truyền và không cổ truyền được kết hợp lại.



1.24 A

Mặt tranh.

Sự chuyển động có thể diễn ra trên mặt phẳng, như được chỉ bởi các mũi tên ngang và thẳng đứng. Những đường thẳng đứng tượng trưng cho một mặt phẳng tưởng tượng qua đó hình ảnh được trông thấy. Người họa sĩ có thể tạo ra cái ảo ảnh của sự chuyển động tiến về phía trước hoặc lùi về phía sau như được mô tả bằng hai mũi tên lớn.



1.24 B

Khung Tranh

Khung tranh tượng trưng cho những ranh giới ngoài cùng của mặt tranh. Những ranh giới này là mép vải tranh hoặc mép giấy hay những lề bên trong khung tranh.

MẶT TRANH HAI CHIỀU

Có nhiều cách thức để bắt tay vào thực hiện một tác phẩm nghệ thuật. Các nghệ sĩ sáng tác những tác phẩm hai chiều thường bắt đầu với một mặt phẳng. Mặt phẳng là mặt bằng của tranh trên đó các họa sĩ vẽ lên những hình ảnh. Sự cần thiết để tìm cách thiết lập tương quan giữa bối cảnh thực sự và kích cỡ được thu hẹp trên mặt tranh là một câu chuyện dài hơi. Một tờ giấy, một miếng vải tranh, một tấm bìa cứng hoặc một tấm ván đều có thể là mặt tranh. Cái mặt bằng phẳng này có thể được sử dụng như là một mặt bằng tưởng tượng qua đó họa sĩ có thể tạo ra những không gian ảo. Họa sĩ có thể vận dụng những bố cục hoặc những yếu tố sao cho chúng xem chừng đang tồn tại ở phía trước hoặc ở phía sau mặt tranh (Hình 1.24 A) Bằng cách này mặt tranh được sử dụng như là nền tảng để nhận xét về không gian hai chiều hoặc ba chiều. Trong nghệ thuật ba chiều, người nghệ sĩ bắt đầu với các chất liệu kim loại, đất sét, đá, kính và .v.v... và sáng tạo tác phẩm theo cách nó là một hình thể toàn diện đối với không gian chung quanh. Người nghệ sĩ không có một giới hạn nào ngoại trừ đường viền quanh ngoài cùng (xem chương 9).

KHUNG TRANH

Trong mọi nền văn hóa, các họa sĩ đều sử dụng những ranh giới đã được xác định quanh vùng tác phẩm được vẽ ra, hay mặt tranh, và thông thường

chúng ta gọi những ranh giới đó là khung tranh (Hình 124 B) Khung tranh cần phải được định rõ khi bắt đầu cấu tạo hình ảnh. Một khi hình dáng và tỉ lệ của nó đã được xác định thì mọi yếu tố nghệ thuật và việc sử dụng chúng đều bị ảnh hưởng bởi điều vừa kể. Vấn đề của người họa sĩ là bố trí những yếu tố của nghệ thuật bên trong khung tranh, trên mặt tranh.

◀ 1.25. Esphyr Slobodkina, *Bố Cục Trong Hình Oval*, sáng tác khoảng 1953, Sơn Dầu (82.5 × 156.2 cm)

Slobodkina đã sử dụng một khung tranh có hình dáng không như thông thường để nhấn mạnh tính trừu tượng có góc cạnh của họa phẩm. Loại khung tranh hình oval này trước kia thường được dùng cho những đề tài tôn giáo truyền thống, nhưng ngày nay không còn được nhiều người sử dụng.

▲ 1.26. El Greco, *Thánh Mẫu, Chúa Hài Đồng cùng với Thánh Martina và Thánh Agnes*, khoảng 1597 – 99. Tranh sơn dầu (1.94 × 1.03m).

Khung tranh hình chữ nhật và kích cỡ của nó giúp cho họa sĩ có một sắp xếp không gian hấp dẫn và vui mắt. Ở đây, El Greco kéo dài những hình dáng chính để lặp lại và hài hòa với đặc trưng thẳng đứng của khung tranh.

▲ 1.27. Fra Angelico và Fra Filippo Lippi, Ba Vua Dâng Lễ Vật Lên Chúa Hài Đồng, thực hiện khoảng 1445. Tranh màu keo, đường kính 1.37m.

Các họa sĩ đã vẽ những hình người, kiến trúc và sử dụng hướng chuyển động của các yếu tố nghệ thuật một cách hài hòa với khung tranh hình tròn.

A

B

1.28 A B. John Currin, The Moved Over Lady, 1991. Tranh sơn dầu (116.8 x 96.5cm).

Chủ thể trong tranh tượng trưng cho sự sắp xếp có tính tích cực được tăng cường bởi sự cân nhắc trong khi họa sĩ thực hiện những vùng tiêu cực, hay là không gian bao quanh. Trong hình 1.28B, vùng tối đen là sự sắp xếp tiêu cực và vùng trắng là sự sắp xếp tích cực.

Những kích thước và hình dáng của khung tranh không dứt khoát phải như nhau; chúng có thể là hình vuông, hình tròn, chữ nhật hoặc bầu dục, nhưng thông dụng hơn cả vẫn là hình chữ nhật với đủ loại kích cỡ, giúp họa sĩ có được sự đa dạng, hấp dẫn, bên trong không gian hai chiều (Hình 1.25, 1.26, 1.27; xem hình 2.25). Nhiều họa sĩ chọn những tỉ lệ ngoại khổ cho tranh của họ, dựa trên nền tảng những tỉ lệ hình học (xem chương 2). Những quy tắc này nêu lên việc phải chia những vùng của mặt phẳng theo tỉ lệ hai – ba, hoặc ba – năm, thay vì bằng nhau. Kết quả là có những sự phân bố không gian trông vui mắt. Tuy vậy, phần lớn họa sĩ phân bố không gian theo trực giác của họ hơn là tuân theo công thức một cách máy móc. Sau khi khung tranh đã được thiết lập, phương hướng và sự chuyển động của các yếu tố nghệ thuật hẳn phải có tương quan hài hòa với hình dáng này. Nếu không, chúng sẽ có khuynh hướng phá vỡ tính khách quan của sự đồng nhất ở bức tranh.

NHỮNG VÙNG TÍCH CỰC VÀ NHỮNG VÙNG TIÊU CỰC

Mọi vùng bề mặt của tranh cần phải góp phần vào sự đồng nhất. Những vùng tiêu biểu cho sự lựa chọn ban đầu của người nghệ sĩ về một (hoặc

nhiều) yếu tố được gọi là vùng tích cực. Những vùng tích cực có thể mô tả những sự vật hoặc những yếu tố không tiêu biểu. Những vùng không được sử dụng gọi là những vùng tiêu cực (hình 1.28). Đối với toàn bộ bức tranh thì những vùng tiêu cực cũng quan trọng không kém những vùng tích cực, tuy chúng xem chừng được xác định là bỏ, không sử dụng. Những vùng tiêu cực cũng có thể được xem là những phần của một mặt tranh vẫn tiếp tục phô bày xuyên suốt sau khi những vùng tích cực đã được đặt trong không gian đã cơ cấu (Hình 1.29).

Theo truyền thống thì hình ảnh và/hoặc là những vị trí cận cảnh được xem là tích cực và những vùng nền được xem là tiêu cực. Cái từ "hình" có lẽ xuất phát từ hình dáng con người, vốn được sử dụng như là đề tài chính trong các tác phẩm nghệ thuật và bao hàm một quan hệ có tính không gian với hình chiếm vị trí phía trước phần nền còn lại (Hình 1.30; xem hình 1.28). Trong những thời gian gần đây, các họa sĩ trừu tượng và phi khách

▶ 1.29. Robert Motherwell, Phi Châu, 1965. Acrylic trên vải lanh Bỉ, 81 × 222.5 in

Trong tác phẩm phi khách quan và phi tượng hình này, có một số vùng được phủ sơn và một số khác thì không. Tác phẩm trông có vẻ rất đơn giản. Với người thưởng lãm tranh, những vùng tối có vẻ là những hình dạng tích cực, tuy sau một lúc ngắm tranh, tác dụng có thể bị đảo ngược.

▶ 1.30. Paul Gaugin, Những Tổ Tiên của Tehamana, 1893. Tranh sơn dầu, 76.3 × 54.3 cm

Những hình vẽ cận cảnh (thông thường hướng về đáy mặt tranh) được xem là những vùng tích cực, theo truyền thống, trong khi những không gian không bị choán của nền tranh (phía trên) là những vùng tiêu cực. Tuy vậy, quan điểm truyền thống này không luôn được áp dụng, như chúng ta có thể trông thấy ở những minh họa khác trong sách này.

quan sử dụng cái từ "khu vực" với nghĩa tích cực và "nền" với cái nghĩa tiêu cực. Họ dùng những từ đó để nói về một khu vực có tô màu trên một nền trắng hoặc một khu vực có những sắp xếp có trật tự trên một nền có sắc độ tương phản.

Khái niệm về những vùng tích cực và tiêu cực là điều quan trọng cho người bắt đầu nghiên cứu về cơ cấu nghệ thuật, vì những nghệ sĩ thiếu kinh nghiệm thường hướng sự chú tâm của họ đến những hình dạng tích cực và xao lãng những vùng xung quanh. Hậu quả là những hình ảnh của họ thường có vẻ bị dồn vào quá nhiều, bị sử dụng quá nhiều và hỗn độn.

Khi công cụ của người họa sĩ chạm vào mặt tranh, để lại một dấu vết, thì có hai điều xảy ra. Thứ nhất dấu vết đó, trong một chừng mực nào đó, phân chia mặt tranh. Thông thường dấu vết đó được xem như một hình ảnh tích cực, chừa phần còn lại được xem như là một vùng tiêu cực. Thứ hai, dấu vết đó được xem như ở một vị trí, hoặc ở một khoảng cách nào đó phía sau mặt tranh. Mỗi một kết quả đó sẽ vẫn là điều quan trọng đối với người nghệ sĩ khi tác phẩm được triển khai.

NHỮNG YẾU TỐ NGHỆ THUẬT

Họa sĩ sử dụng nhiều loại phương tiện để áp dụng những yếu tố nghệ thuật: Đường nét, hình dáng, sắc độ, cấu tạo và màu sắc. Những yếu tố đó là những thành phần cơ bản, chủ yếu, của bất kỳ một tác phẩm nghệ thuật nào. Những yếu tố cơ bản được xem là cần thiết cho những nền tảng nghệ thuật đó sẽ lần lượt được khảo sát trong những chương sau.

Chương 2

Bố cục

Ben Shahn, Bóng ném, 1939. Tranh màu keo (57.8 × 79.4 cm).

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN BỐ CỤC

Bố cục 1. Là sự cơ cấu hoặc sắp xếp có sáng tạo mọi yếu tố thuộc thị giác phù hợp với những nguyên tắc đưa đến phát triển sự thống nhất trong tác phẩm nghệ thuật. **2.** Toàn bộ cơ cấu hoặc vẻ bề ngoài.

Kinh Viện

Là nghệ thuật phù hợp với những truyền thống được thiết lập và tuân theo những quy định được áp dụng trong các viện hàn lâm nghệ thuật. Nghệ thuật kinh viện nhấn mạnh đến những chuẩn mực và đề ra những nguyên tắc và cách thức tiến hành.

Mẫu Toàn Diện

Là sự lặp lại các đơn vị hình vẽ đã được sáng tạo trong một cơ cấu có hệ thống dễ nhận biết, phủ kín mặt tranh.

Sự Đối Xứng Gần Đúng

Là sử dụng cùng một hình ảnh như nhau ở hai bên trục chính của mặt tranh, nhưng có đôi chút biến đổi nhằm tránh sự đơn điệu cho thị giác.

Tính Không Đối Xứng

Là có những vẻ không phù hợp hoặc không giống – "không đối xứng". Ví dụ là: Một tác phẩm nghệ thuật hai chiều với trục không lộ rõ hoặc không bao hàm trên đó những phần của tác phẩm được phân bố không đều.

Sự Cân Bằng

Là cảm giác cân bằng đạt được qua sự chú ý, bị thu hút hoặc ảnh hưởng, và điều đó được thực hiện qua việc vận dụng những yếu tố thị giác bên trong tác phẩm nghệ thuật nhằm đạt được tính đồng nhất.

Sự Đóng Kín

Một khái niệm của tâm lý học Gestalt trong đó sự phát triển các tập hợp hoặc những quan hệ có mẫu mực xảy ra khi thông tin không đầy đủ được xem như là một tổng thể thống nhất và đầy đủ; người nghệ sĩ cung ứng những thông tin thị giác ở mức tối thiểu và người thưởng lãm tranh đưa chúng đến sự nhìn nhận sau cùng.

Cơ Cấu

Một sự sắp xếp và/hoặc là cấu trúc của một yếu tố nghệ thuật, phù hợp với những nguyên tắc một sự bố trí nhằm đạt được một tổng thể hợp nhất.

Khái Niệm

1. Một ý tưởng bao hàm hoặc tổng quát hóa. 2. Một ý tưởng đưa những yếu tố khác nhau vào mối quan hệ cơ bản.

Design

Một bản vẽ cơ bản để dựa vào đó các nghệ sĩ xây dựng toàn bộ tác phẩm của họ. Ở một nghĩa rộng

hơn, design được xem đồng nghĩa với bố cục.

Tính Trội

Nguyên tắc cơ cấu thị giác trong đó một số yếu tố giữ vai trò quan trọng hơn số khác trong cùng một tác phẩm hoặc một design.

Tiết Kiệm

Loại bỏ những điều không cần thiết để đưa hình ảnh về những điểm cơ bản chủ yếu của nó nhằm cho sự trình bày được trong sáng.

Gestalt (Tâm lý học Gestalt)

Từ tiếng Đức dùng để nói đến "bố cục"; một tổng thể được cơ cấu trong trải nghiệm. Khoảng năm 1912, các nhà tâm lý học Gestalt nêu lên lý thuyết giải thích về hiện tượng tâm lý phát sinh từ quan hệ của họ với những bố cục toàn diện; hay Gestalten, hơn là những phần của các bố cục.

Tiêu Chuẩn Vàng, Tỉ Lệ Vàng

1. Tiêu chuẩn vàng là những sự cân đối hài hòa "toàn hảo", né tránh được những thái quá; là sự trung dung giữa hai thái cực. 2. Tỉ lệ vàng là một tỉ lệ truyền thống nhằm đạt được sự hài hòa trong tầm nhìn. Tỉ lệ này được biểu lộ khi một đường nét hoặc một vùng được chia thành hai phần sao cho phần nhỏ hơn phù hợp với phần lớn hơn, như phần lớn hơn phù hợp với tổng thể. Tỉ lệ được triển khai là 1:16180... hoặc 8:13.

Hài Hòa

Chất lượng tương quan của những yếu tố thị giác trong một tác phẩm. Người ta có thể đạt được sự hài hòa qua việc lặp lại những nét đặc trưng như nhau hoặc gần giống nhau. Những yếu tố cố kết đó tạo ra một sự tương tác thú vị.

Sự Xuyên Thấu Vào Nhau

Sự chuyển động của các mặt phẳng, sự vật hoặc hình dạng xuyên vào nhau và cài chặt chúng lại trong một vùng cá biệt của không gian.

Mô – típ

Là một mẫu hoặc đơn vị design được tái hiện thường khi ở mức vừa phải trong toàn bộ tác phẩm nhằm tạo ra một nét nổi trội hoặc có ý nghĩa. Mô típ có ý nghĩa tương tự như chủ đề hoặc giai điệu trong một tác phẩm âm nhạc.

Chuyển Động

Ở tác phẩm nghệ thuật, con mắt trực tiếp đi theo những con đường thị giác.

Mẫu

1. Bất kỳ một design nghệ thuật nào (đôi khi được dùng làm mẫu mực để noi theo). 2. Một yếu tố và/hoặc là một design được lặp lại, thường khi có biến đổi và tạo ra những chuyển động có tính hướng dẫn và kết nối.

Những Nguyên Tắc Của Cơ Cấu

Là bảy nguyên tắc hướng dẫn việc sử dụng những yếu tố của nghệ thuật nhằm đạt được tính thống nhất: hài hòa, tính nhiều vẻ, sự cân

đối, tỉ lệ, tính trội, sự chuyển động và tiết kiệm.

Dạng Xòe Ra

Tỏa ra từ một tâm điểm.

Sự Lập Lại

Là sử dụng cùng một hiệu ứng thị giác trong một số lần ở cùng một tác phẩm. Sự lặp lại có thể tạo ra sự nổi trội của một ý tưởng thị giác, một cảm giác về tương quan hài hòa, một mẫu bằng phẳng hoặc một chuyển động nhịp nhàng.

Sự Nhịp Nhàng

Một dòng trôi chảy, một sự liên tục, hoặc một cảm nhận về sự chuyển động đạt được qua việc đều đặn lặp lại những đơn vị thị giác; là sử dụng có cân nhắc những điểm nhấn.

Sự Đối Xứng

Là sao chép y hệt những nét vẽ và hình dáng bằng một sự tái hiện tương tự như phản chiếu trong gương ở hai bên trục chính (thường là tưởng tượng) của tranh.

Sự Trong Suốt

Là chất lượng của tầm nhìn qua đó một hình ảnh hoặc một yếu tố ở xa có thể được trông thấy qua một hình ảnh hoặc một yếu tố ở gần.

Sự Thống Nhất

Là kết quả đạt được qua việc đưa những yếu tố của nghệ thuật vào tỉ lệ thích hợp giữa hài hòa và tính nhiều vẻ nhằm có một cảm giác đồng nhất.

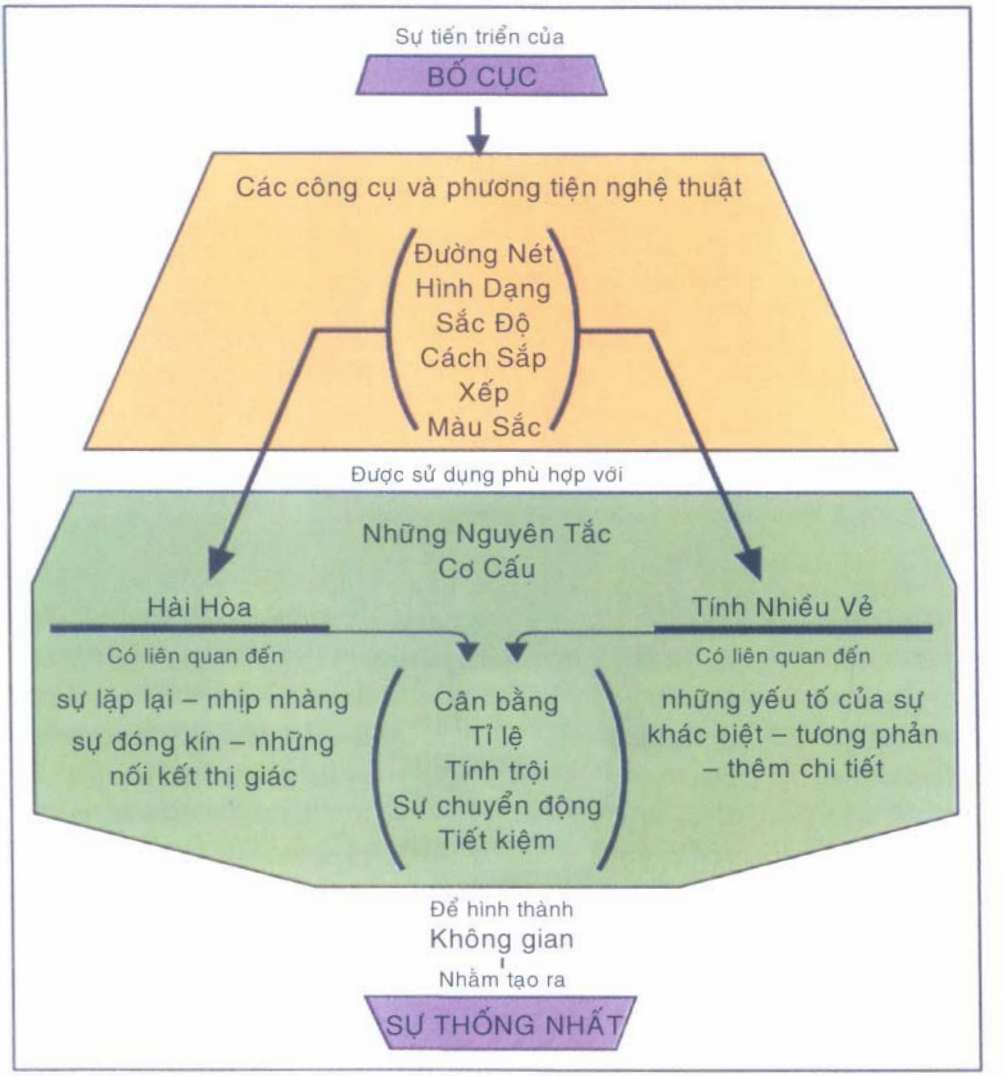
Tính Nhiều Vẻ

Là những khác biệt đạt được qua đối kháng, tương phản, thay đổi, thêm chi tiết, hoặc đa dạng hóa những yếu tố trong một tác phẩm nhằm thêm vào chủ nghĩa cá nhân và sự quan tâm; tính nhiều vẻ là đối trọng của sự hài hòa trong nghệ thuật.

BỐ CỤC VÀ THỨ TỰ THUỘC THỊ GIÁC

Một tác phẩm nghệ thuật hoàn tất gồm có ba thành tố: Đề tài, bố cục và nội dung. Những thành tố đó chỉ thay đổi ở mức độ mà chúng được chú trọng đến. Sự liên lập của chúng là điều rất quan trọng để không một thành tố nào bị xao lãng hoặc chỉ được chú ý đến mà không bao gồm toàn bộ. Trong chương này, chúng ta sẽ khảo sát về thành tố bố cục nhằm tìm hiểu những nguyên lý cấu trúc của thứ tự thuộc thị giác (Hình 2.1).

Khi nhìn các hình ảnh, chúng ta dự phần vào sự hình thành (hoặc tiến hành theo thứ tự) khả năng tri giác bằng thị giác. Một sự vật bị rút gọn vào những yếu tố. Một cái ghế có thể được xem như một hình dáng hoặc một nhóm những đường nét, một bức tường có thể được xem như là một sắc độ, và một sàn nhà được xem như là một màu sắc. Trong hành động này, đôi mắt và tâm trí cơ cấu những khác biệt thị giác bằng cách hợp thành



2.1.
Tuy tiến trình sáng tạo này là thông dụng và có tính lôgíc, nhưng thường khi các nghệ sĩ đã có đôi chút gia giảm trong trình tự của nó.

một thể thống nhất những đơn vị thuộc phối cảnh. Bằng trực giác, tâm trí tạo ra một trật tự từ hỗn độn. Cái trật tự đó bổ sung sự hài hòa cho kinh nghiệm thị giác của con người, nếu không thì hẳn là hỗn độn và rối trí.

Họa sĩ là người tạo ra những khía cạnh gây ấn tượng thị giác với một bản vẽ. Với các chất liệu, họa sĩ sắp xếp các yếu tố – đường nét, hình dáng, sắc độ, kết cấu và màu sắc – cho cấu trúc của họ.

2.2. Diego Rivera, *Giải Phóng Nông Phu ở Nam Mỹ*, 1931, Tranh Tường (1.88 × 2.41m).

Ở đây chúng ta thấy người họa sĩ có khuynh hướng chính trị đã sử dụng chất liệu để tài một cách hợp lý. Tuy không đạt hiệu quả trong sử dụng cấu trúc, nhưng điều mà người họa sĩ nói lên vẫn không kém hùng mạnh.

Những yếu tố mà các họa sĩ sử dụng cần phải được kiểm soát và hợp thành một thể thống nhất. Các họa sĩ đạt được điều đó qua hợp nhất những nguyên tắc của cơ cấu: Hài hòa, tính nhiều vẻ, cân đối, tỉ lệ, tính trội, chuyển động và tiết kiệm. Những nguyên tắc đó tạo ra không gian và tổng thể, mang lại cho bản vẽ của họa sĩ sự thành công và tính đồng bộ đơn nhất. Sự đơn nhất ở đây có nghĩa là tính duy nhất, là một cơ cấu gồm những phần ăn khớp với tổng thể và trở thành trọng yếu đối với nó.

Bố cục là phẩm chất đầy đủ của tác phẩm. Họa sĩ tạo ra cái phẩm chất toàn bộ này bằng cách sử dụng những yếu tố của cấu trúc nghệ thuật, tùy thuộc vào những nguyên tắc của cơ cấu. Thông thường bản vẽ của họa sĩ là sự tổng hợp của trực giác và trí tuệ. Một cách hoàn hảo, bản vẽ sẽ truyền đạt cảm xúc của người họa sĩ dẫu cảm xúc đó có thể thay đổi theo tiến trình công việc. Bản vẽ có thể được diễn đạt theo cách thức tác phẩm hoặc phác thảo (Hình 2.2).

Trong chương này, chúng ta sẽ tiếp cận với cái cách thức mà các yếu tố được tổ chức. Những đặc trưng có tính riêng biệt của mỗi yếu tố là điều rất quan trọng cho tiến trình tổ chức này đến nỗi chúng thực sự không thể bị tách rời khỏi nó. Nhưng nhằm trình bày rõ ràng hơn, những yếu tố đó sẽ được đề cập một cách riêng lẻ trong các chương sau. Nếu tiến hành cơ cấu là điều quan trọng hơn cái được cơ cấu, thì điều gì cần phải được trình bày trước tiên? Đó là vấn đề của con gà hoặc cái trứng. Ta cần phải biết về các yếu tố riêng biệt nhằm sử dụng chúng để mang lại sự hài hòa cho tác phẩm. Chẳng hạn, trong chương nói về đường nét, những thuộc tính vật lý của đường nét gồm chiều dài, chiều rộng, phương hướng, đặc tính .v.v...

mặc dầu người họa sĩ có thể sử dụng đường nét để hợp nhất một tác phẩm. Trong chương này chúng ta sẽ khám phá ra rằng sự hài hòa đạt được là cái thực sự được tạo ra bởi "sự quan hệ" của một hoặc tất cả những thuộc tính đó – chiều dài, rộng, đặc tính v.v... như vậy, chúng ta thấy rằng những nguyên tắc của cơ cấu có thể được áp dụng cho những đặc tính riêng của mỗi yếu tố – hoặc những đặc tính riêng của mỗi yếu tố có thể tùy thuộc vào những nguyên tắc cơ cấu nhằm mang lại tính đơn nhất cho tác phẩm. Vì vậy, những nguyên tắc đó cần phải được xem lại sau mỗi chương được trình bày tiếp theo sau chương này nhằm bạn có thể thấy bằng cách nào yếu tố đó hoặc bất kỳ một thuộc tính riêng lẻ nào của nó có thể được sử dụng để tạo ra không gian và đạt được sự hài hòa, tính nhiều vẻ, sự cân đối, tỉ lệ, nét trội, sự chuyển động và tiết kiệm.

BẢY NGUYÊN TẮC CỦA CƠ CẤU

Như đã giải thích trước đây, những nguyên tắc của cơ cấu – (1) Sự hài hòa, (2) tính nhiều vẻ (3) sự cân đối (4) tỉ lệ (5) tính trội (6) sự chuyển động và (7) tiết kiệm – là những hướng dẫn duy nhất. Chúng không phải là những quy luật với chỉ một diễn giải hoặc ứng dụng. Những nguyên tắc đó được sử dụng để giúp cơ cấu những yếu tố thành một loại tác dụng hoặc ảnh hưởng nào đó. Những nguyên tắc cơ cấu có thể giúp bạn tìm thấy những giải pháp nào đó cho sự hài hòa, nhưng tự chúng không phải là cùng đích, vì vậy tuân theo chúng sẽ không luôn đảm bảo có được những kết quả tốt đẹp. Những tác phẩm nghệ thuật là kết quả diễn đạt của cá nhân và hẳn phải được đánh giá như là những biểu hiện toàn bộ của tầm nhìn. Nói cách khác, việc sử dụng các nguyên tắc là có tính chủ quan hoặc trực quan cao.

Trong nghệ thuật thì cơ cấu có nghĩa là phát triển một tổng thể có tính đơn nhất từ những đơn vị khác nhau. Điều này được thực hiện bằng cách liên kết sự tương phản qua những tương đồng. Chẳng hạn, một họa sĩ có

2.3. Frank Stella, Damascus Gate Stretch Variation, 1968. Acrylic (152.4 × 763.9cm).

Stella mang lại sự hài hòa cho họa phẩm qua việc sử dụng những hình dạng cong và những hình dạng có cạnh thẳng tắp; ông cũng tạo ra tính nhiều vẻ bằng cách sử dụng những màu sắc tương phản và những hình dạng có kích cỡ khác nhau.

thể sử dụng những đường nét dọc và ngang trong một tác phẩm. Vì những đường dọc và ngang đều thẳng tắp nên sự tương đồng đó hẳn khiến cho chúng có quan hệ với nhau. Sự đơn nhất và cơ cấu trong nghệ thuật tùy thuộc vào tính nhị nguyên của tương đồng và tương phản – một sự cân bằng giữa hài hòa và tính nhiều vẻ (hình 2.3).

Sự hài hòa (1)

Sự hài hòa có thể được xem như là một yếu tố của sự cố kết – liên quan đến những phần khác nhau của họa phẩm. Cái sự kéo vào nhau các lực đối nhau này trên bề mặt của bức tranh được thực hiện qua việc trao cho chúng một số yếu tố chung: Màu sắc, cách sắp xếp, sắc độ v.v... Sự lặp lại hoặc liên tục đưa vào cùng một yếu tố hoặc hình vẽ sẽ hòa hợp sự đối nhau đó. Sự nhịp nhàng và độ hài hòa được thiết lập khi các đơn vị điều hòa thị giác được lặp lại. Dẫu được tạo ra từ sự lặp lại hoặc nhịp nhàng, sự hài hòa có thể làm phát sinh buồn chán và đơn điệu khi nó được sử dụng một cách thái quá. Nhưng nếu được đưa vào một cách thích hợp, sự hài hòa nhất thiết là một thành tố của sự đồng nhất. Sở dĩ chúng tôi thường nhắc đến âm nhạc trong cuốn sách này là vì sáng tác âm nhạc cũng tương tự như xây dựng một tác phẩm nghệ thuật. Sự hài hòa trong âm nhạc được nhận thấy khi các nốt nhạc khớp hợp nhau trong tạo ra âm thanh. Dĩ nhiên đôi khi các nhà soạn nhạc chủ ý đưa vào những âm thanh lạc điệu và giải quyết điều đó ở phần sau, sự lạc điệu trong nghệ thuật cũng phát sinh khi những phần "không ăn khớp" được đưa vào nhau.

Việc trình bày âm nhạc đòi hỏi chí ít là nỗ lực của hai người: Nhà soạn nhạc và người thể hiện. Nhà soạn nhạc cung cấp bản nhạc do mình sáng tác với những ký hiệu âm nhạc; người thể hiện tuân theo những hướng dẫn đó để diễn đạt tác phẩm. Điều đó không như tác phẩm hội họa vì ở tác phẩm hội họa, họa sĩ làm chủ những chuyển động của mắt ở cả tốc độ lẫn

2.4. Eva Hesse, Repetition 19 III, 1968. Mười chín đơn vị sợi thủy tinh hình ống (48.3– 51.4 cm × 27.8 – 32.3 cm)

Tác phẩm này khai thác những chiều kích được lặp lại của những "hình hộp" tương tự như nhau. Họa sĩ đã tạo cho chúng một tính nhiều vẻ bằng cách làm méo mó những hình dạng cơ bản.

phương hướng, đề ra những lúc ngưng nghỉ và sắc độ (đậm hoặc nhạt của màu sắc, tùy theo đường nét và hình dáng). Trong hội họa, người họa sĩ/nhà sáng tạo đề ra những đường nét hướng dẫn và sự diễn giải là ở đôi mắt và tâm trí của người thưởng lãm tranh. Như thế người thưởng lãm cùng chia sẻ với người nghệ sĩ trong quyết định sự thành công của tác phẩm nghệ thuật. Sự am tường và bén nhạy của người thưởng lãm là điều cần thiết.

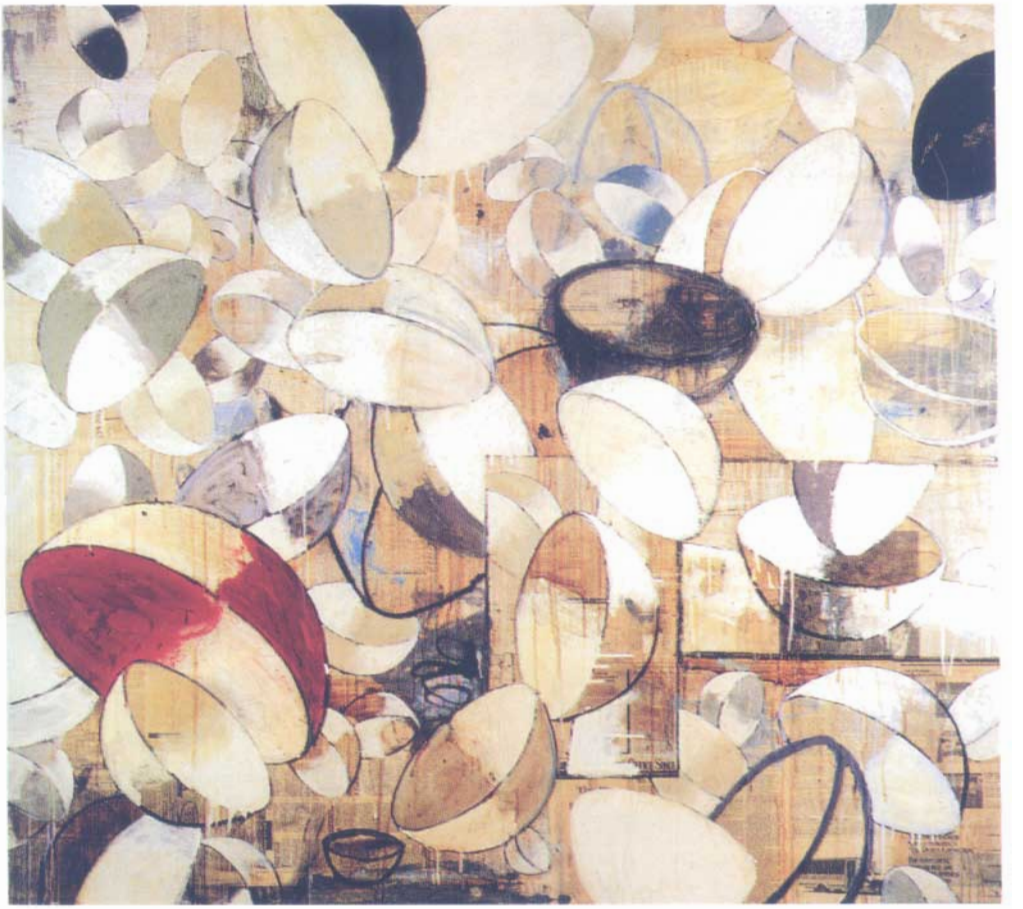
Vì những mối liên hệ là điều cần thiết cho sự hài hòa, vậy thì cái gì cần phải liên quan từ phần này của tác phẩm đến phần kia hoặc nhiều phần khác của tác phẩm? Một môtíp hoặc yếu tố chung – một màu sắc được sử dụng lặp lại, cách kết cấu, sắc độ, hoặc sự sắp xếp hình dạng và đường nét – hẳn là một lực nối kết. Sự nhịp nhàng cũng hiện diện khi các đơn vị điều chỉnh được lặp lại. Tuy vậy, nếu được duy trì một cách thích đáng thì sự hài hòa là một thành tố cần thiết cho sự liên kết rộng lớn hơn của sự đồng nhất.

2.5. Pauline Gagnon, Khung Cửa Nhỏ Bí Ẩn, 1992. Chất liệu hỗn hợp trên vải – tranh 48 × 72 in.

Sự lặp lại được đưa vào trong tác phẩm này qua chủ đề hình dạng và bề mặt kiến trúc. Nhưng qua sự lặp lại những điều đó theo nhiều cách, họa sĩ tạo ra tính nhiều vẻ và lối sáng tác đơn điệu đã trở nên rất sinh động.

Sự lặp lại

Sự lặp lại có nghĩa là một số điểm nào đó lại được tái hiện. Trong nghệ thuật, những điều đó thường là những yếu tố nghệ thuật, những đặc trưng của các yếu tố đó, hoặc một số cách trình bày nào đó, được tạo ra bởi sự kết hợp các yếu tố. Những mối liên hệ được tạo ra qua việc lặp lại những điều tương tự như nhau làm thấm đẫm tác phẩm nghệ thuật bằng một mức độ hài hòa. Sự lặp lại không đòi hỏi phải sao lại giống y nhưng thay vì thế, có thể tương tự hoặc gần giống. Trong việc thận trọng lặp lại những điều vừa kể, người họa sĩ có thể sử dụng những tương đồng như là những mối liên kết để phát triển sự chu du của ánh mắt người thưởng lãm tranh. Khi những tương đồng đó được thu hẹp lại đâu đó, thì cái ít tương đồng nhất có thể đạt được sự nhấn mạnh, lôi kéo sự chú ý về những điểm khác nhau. Những nhấn mạnh, thuộc bất kỳ loại nào, có khuynh hướng nắm bắt sự



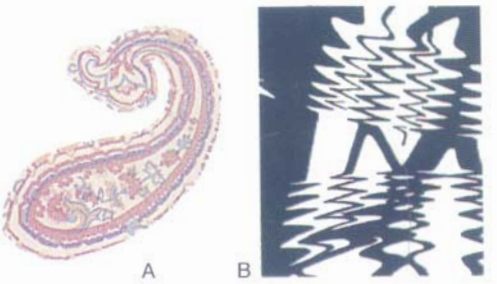
2.6. Paul Manes, *Eiso*, 1995. Tranh sơn dầu (152.4 × 167.6 cm).

Những đơn vị thị giác trong tác phẩm của Manes có hình dạng cái đĩa dạng trứng. Việc lặp lại hình dạng đó tạo ra sự hài hòa. Tính nhiều vẻ phát triển từ những khác biệt trong kích cỡ và màu sắc của hình dạng.

chú ý của chúng ta, dẫu chỉ là ngắn ngủi. Những liên hệ có tính hài hòa được thiết lập trong nghệ thuật qua sự lặp lại (hình 2.4, 2.5 và 2.6).

Mẫu mực. Một khái niệm có thể được đề cập đến trong tranh luận về sự lặp lại là mẫu mực. Ở mức độ sơ đẳng nhất, mẫu mực có thể được xem như là bất kỳ một sự sắp xếp hoặc cách trình bày nào có chức năng như là một mô hình để noi theo hoặc tạo ra các đồ vật (một hoặc nhiều). Những ví dụ có thể nêu ra ở đây là mẫu mà nhà may có thể dùng để sản xuất một cái áo, một cái mẫu mà người thợ đúc dùng để đúc một bộ phận máy, hoặc mẫu mà người họa sĩ dùng để tạo ra những kiểu dáng nghệ thuật. Ở cấp

bậc kế đó, mẫu mực thường được xem như là một sự hình thành có thể thấy rõ hoặc một nhóm những đặc trưng được tạo ra khi mẫu mực cơ bản (khuôn mẫu) được lặp lại.



2.7

(A) Hình dạng "con sâu" có trang trí những nét trừu tượng là một mẫu căn bản được phổ biến rộng khắp và dễ nhận biết (xem hình 2.9).

(B) Một mẫu được tạo ra bởi sự sắp xếp những đường nét, những hình dạng âm bản và dương bản dựa trên sự trừu tượng hóa những phản ảnh của một cây xanh (xem hình 2.8).

Những sự lặp lại đó có thể được tạo thành bởi những yếu tố được sắp xếp, từ những dấu đơn giản đến những liên hệ phức tạp hơn của đường nét, hình dạng, sắc độ, cách sắp xếp, hoặc màu sắc. Chúng có thể hoàn toàn được sáng tạo ra, như mẫu "con sâu" (có các nếp cong thành những hình trừu tượng) hoặc mẫu hình học, hay được gợi ý từ những vật thể như các cành cây và/hoặc những không gian của chúng (các hình 2.7 A, B). Sự lặp lại trên phương diện chung các mẫu mực có thể được sử dụng để tạo ra sự hài hòa, nhịp nhàng, với những dấu lặng cùng nhịp mạnh, mang lại sự trôi chảy và nối kết giữa các phần. Chúng được sử dụng để hướng sự chuyển động của mắt từ phần này sang phần kia. Cơ cấu đạt được có thể có tính ngẫu nhiên khi sự lặp lại là không đều, như được phản ảnh trong mẫu cây xanh và mẫu giấy dán tường (các hình 2.8 và 2.9). Với cả hai bước tiến đó, những mẫu mực, những đơn vị riêng lẻ hoặc sự lặp lại trở nên thành phần của một cơ cấu mới tạo ra một mẫu toàn diện.

2.8. M.C. Escher, Bề Mặt Gợn Sóng, 1950.

Tuy có đề tài là những cây xanh, nhưng nét đặc trưng dễ nhận thấy trong tác phẩm này là một mẫu mực được tạo ra bởi những phản ảnh gợn sóng của những cây xanh – một mẫu mực được triển khai, tuy không giống hệt nhau, ở mọi vùng của tác phẩm, tạo ra tính đơn nhất.

Mô típ. Mô típ là một khái niệm có nhiều liên hệ đến mẫu mực. Khi một đơn vị cơ bản, một không gian giới hạn, hoặc một mẫu gốc được tạo ra và sử dụng lặp đi lặp lại, thì nó được xem như là một mô típ. Đơn vị trang trí nhỏ nhất trong một cuộn giấy dán tường là một mô típ. Sự trang trí lặp đi lặp lại

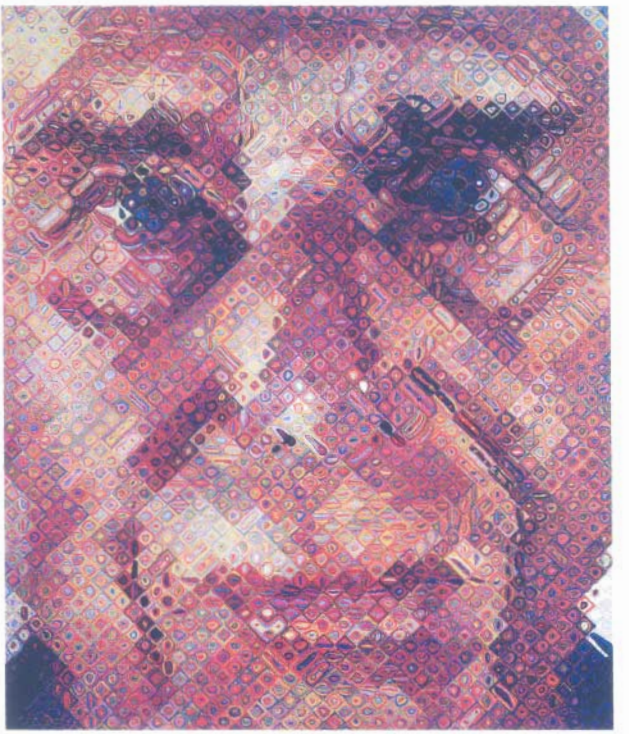
2.9. Mẫu "con sâu", 1992. Giấy dán tường.

"Con sâu" có trang trí những nét trừu tượng được trình bày một cách ngẫu nhiên nhằm tạo ra một mẫu có ít nhiều sự không đều trong thiết kế.

của đơn vị trang trí này liên hệ đến bề mặt của căn phòng và tạo ra một mẫu mực toàn diện lôi kéo sự chú ý do kích cỡ của diện tích được phủ kín bởi nó. Chúng ta có thể dễ dàng nhận ra cái mô típ trong tác phẩm của Andy Warhol, họa sĩ theo trường phái Pop. Warhol cũng là người tạo ra một mẫu toàn diện ở quy mô nhỏ hơn với những tác phẩm vẽ các hộp súp của ông (Hình 10.91). Những mẫu toàn diện không luôn là điều có thể khẳng định trước. Một họa sĩ không muốn có một hình ảnh lặp đi lặp lại có thể tạo ra một mẫu trang trí không theo quy tắc (xem các hình 2.8 và 2.9). Hơn nữa, những thợ may chăn thường xoay vòng mô típ, thay đổi màu, sắc độ, cách sắp xếp và vị trí. Điều đó giúp họ nhấn mạnh hơn sự thay đổi và đưa vào mẫu mới với những hình vuông, đường chéo hoặc hình thoi, có vẻ như trỗi lên từ mẫu toàn diện (hình 2.10; hình 7.23). Trong một cách tương tự như thế Chuck Close đã lặp đi lặp lại một đơn vị trang trí có hình thoi với những chuỗi các vòng tròn bên trong, nhưng Close thay đổi màu sắc và sắc độ trong mỗi lỗ tổ ong, nên mẫu toàn diện là một với chân dung Paul III (Hình 2.11).

2.10. Michael James, Nhịp Điệu/ Màu Sắc: Điệu Vũ Tây Ban Nha, 1985. Somerset Village, Massachusetts, vải bông và lụa may máy theo lối may chăn (254 × 254 cm)

Sử dụng những kỹ thuật may chăn cổ truyền, Michael James bốn lần lặp đi lặp lại đơn vị trang trí cơ bản. Tuy vậy, cái mẫu toàn diện khác thường trở nên quan trọng hơn là cái môtíp được lặp lại sau khi thay đổi màu, sắc độ và các sắp xếp bên trong những đơn vị nhằm nhấn mạnh những quan hệ mới trong không gian.

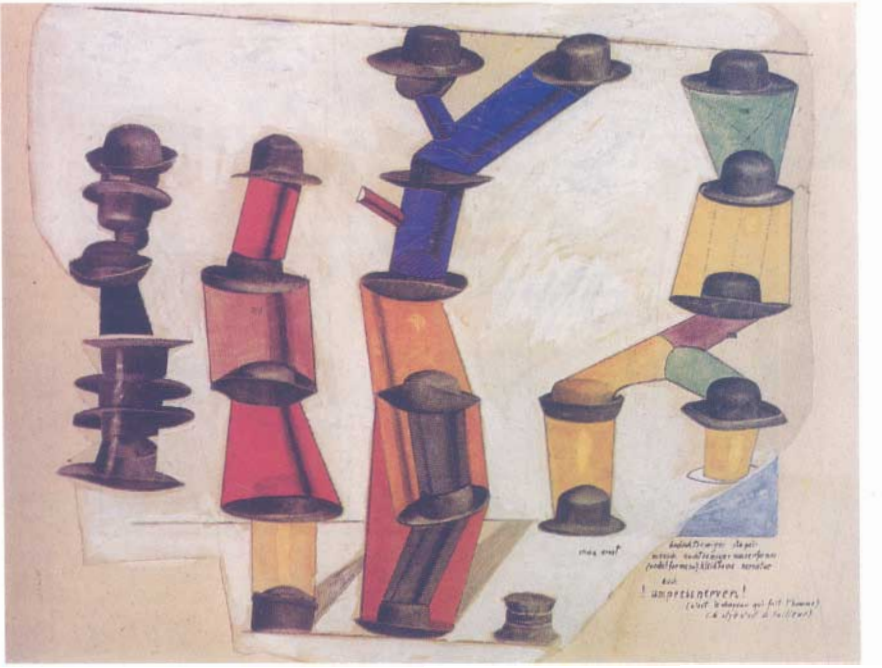


◀ 2.11. Chuck Close, Paul III, 1996, Tranh sơn dầu (259.1 × 213.4 cm).

Một mẫu toàn diện trỗi lên từ một chân dung với kích cỡ lớn hơn thật. Vì có sự thay đổi trong xử lý màu sắc và sắc độ, nên mẫu toàn diện chế ngự môtíp được lặp lại – hình thoi với những chuỗi vòng tròn bên trong.

▼ 2.12. Max Ernst, The Hat Makes the Man, Cologne, 1920. Giấy cắt và phết hồ, bút chì, mực và màu nước trên giấy (35.6 × 45.7 cm)

Những chiếc mũ trong hình này là những mô típ mạnh trong một hệ gồm những điểm nhấn và điểm lặng. Hãy lưu ý về tính nhiều vẻ của phong cách, kích cỡ và đường viền của hình dạng bên trong sự sắp xếp được lặp lại.



Các nghệ sĩ làm việc tại studio thường thấy rằng việc liên tục lặp lại một mô típ trong một mẫu toàn diện là điều quá đơn điệu. Việc sử dụng mô típ một cách tinh tế hơn hẳn phải được tiến hành tựa như việc lặp lại một ý tưởng, một chuỗi nốt nhạc, hoặc một chủ đề. Chẳng hạn, chuỗi "ta-ta-ta Tum" trong Giao Hưởng Số Năm được lặp lại nhưng liên tục thay đổi trong âm độ, nhịp độ, cường độ và nhạc cụ tấu lên khúc nhạc đó. Cũng theo cách đó, trong tác phẩm *The Hat Makes The Man*, Max Ernst sử dụng ý tưởng về cái mũ. Nó không được lặp đi lặp lại y hệt như nhau nhưng đúng hơn nó được đưa vào như một chủ đề, liên tục thay đổi và nhấn mạnh theo nhiều cách khác nhau.

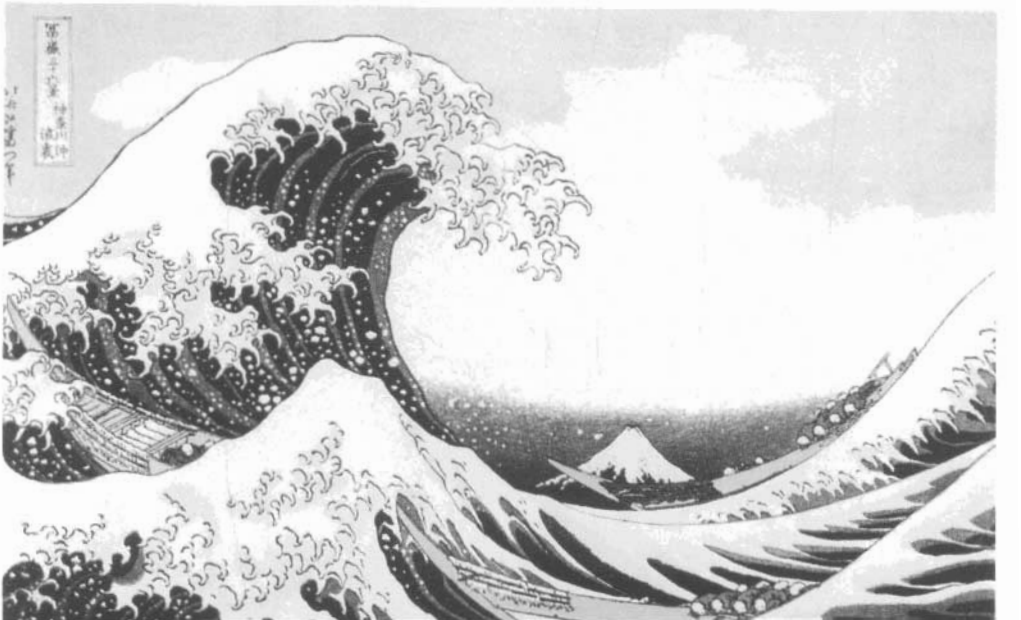
Đôi khi có những nghệ sĩ triển khai chủ đề qua một loạt những tác phẩm của họ. Hai ví dụ có thể nêu lên là loạt tranh của họa sĩ ấn tượng Claude Monet về cây cầu Waterloo (hình 7.24 và 7.25) và các tác phẩm của Piet Mondrian (xem các hình từ 1.3 đến 1.6)

Nhịp nhàng

Một thuộc tính của việc lặp lại đó là khả năng tạo ra sự nhịp nhàng. Tựa như nhịp điệu trong âm nhạc, sự nhịp nhàng trong nghệ thuật xuất phát từ những nét mạnh (tiết tấu), đôi khi không đều đặn, đôi khi xa hẳn với khuôn mẫu bình thường. Đi đứng, chạy nhảy, khiêu vũ, đốn củi và nện búa là những hoạt động của con người cần đến sự chừng mực. Sự nhịp nhàng trong nghệ thuật xuất phát từ sự lặp lại và có được những chừng mực

▼ 2.13. Katsushika Hokusai, Dưới Ngọn Sóng ở ngoài khơi Kanagawa (từ loạt tranh "Ba mươi sáu cảnh quan của núi Fuji", 1829-33. Tranh khắc gỗ có màu (26.7 × 38.1cm).

Trong tác phẩm này Hokusai mang lại cho chúng ta một cảm nhận kịch tính về sự nhịp nhàng trỗi lên từ biển.



2.14. Bridget Riley, *Evoe I*, 1999 – 2000. Sơn dầu trên vải lanh (194 × 580 cm).

Mối liên hệ của các hình dạng trong màu sắc, sắc độ và những cạnh cong tạo ra một sự quét qua kịch tính trên tác phẩm. Ngoài ra nó còn được bổ sung bởi một chuyển động nhịp nhàng và một tiết tấu có thứ tự qua sự thay đổi kích cỡ và loại hình dạng cùng những điểm nhấn theo đường chéo.

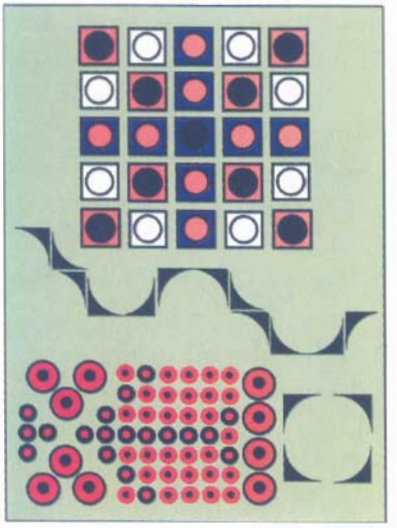
tương tự như điều vừa kể hoặc những phần đồng đều. Sự lặp lại các yếu tố và mô típ được bày bố một cách chiến lược và nếu cần thiết, được ăn khớp rõ nét, đưa đến kết quả là sự nhịp nhàng (hình 2.13). Sự nhịp nhàng có thể trôi chảy một cách dịu dàng, hoặc không đều và ngay cả xoắn mạnh trong những chuyển động gây ấn tượng thị giác như người họa sĩ đã đề ra (tựa như một tác phẩm âm nhạc). Tùy theo cách thức mà chúng được dùng, sự lặp lại và nhịp nhàng mang đến cho tác phẩm nghệ thuật sự cuốn hút và hài hòa. Tựa như một cảnh quan êm ả, một sự nhịp nhàng dịu dàng gợi lên sự an bình trong khi một sự nhịp nhàng quá tích cực, chẳng hạn như một cảnh giông tố hoặc một cuộc xuống đường gây náo loạn, gợi lên hành động hung bạo. Tính chất của sự nhịp nhàng sẽ tùy thuộc vào những đường ngang hay thẳng đối với những đường chéo, vào những hình dạng đều đặn hay không đều đặn, vào những chuyển tiếp nhanh hoặc dịu dàng, giữa những đơn vị thị giác với nơi mà con mắt được hướng đến. Bridget Riley đưa vào tác phẩm Evoe 1 của bà một trật tự có tính nhịp nhàng (Hình 2.14). Bà cùng lúc sử dụng một số tỉ lệ có tính nhịp nhàng để tạo ra sự đồng nhất. Bà trói buộc hình ảnh vào nhau bằng cách lặp lại những hình dạng có nét cong, tạo sự liên hệ của chúng trong phương hướng, sử dụng màu sắc với sắc độ và cường độ gia giảm.

Hội họa, tựa như trong âm nhạc, sự biến đổi độ lớn (một phần tư hoặc một âm nguyên của nốt nhạc) hoặc âm lượng (ồn ào hoặc êm dịu) có thể tạo thêm hấp dẫn, nhưng còn một khía cạnh khác của sự nhịp nhàng mà thường khi các họa sĩ không nhận thấy đó là những khoảng im lặng giữa các đơn vị được tái hiện. Điều này được tỏ rõ khi bạn lắng nghe tiếng trống trong một dàn nhạc. Khi tiếng trống trỗi lên thật đều đặn và giống nhau, thì người ta có thể nhận ra điệu nhạc ở sự biến đổi trong không gian tiêu

cực hoặc trong khoảng im lặng giữa những tiếng trống. Khi khái niệm này được áp dụng trong hội họa, tầm quan trọng của sự biến đổi trong khi chèn vào những khoảng trống đó có thể được trông thấy trong tác phẩm điêu khắc của Alexander Calder (xem hình 9.35), hoặc trong sự xếp đặt và trong khoảng giữa của những cái đầu trong tác phẩm Carnival của Andrew Stepovich (xem hình 5.20).

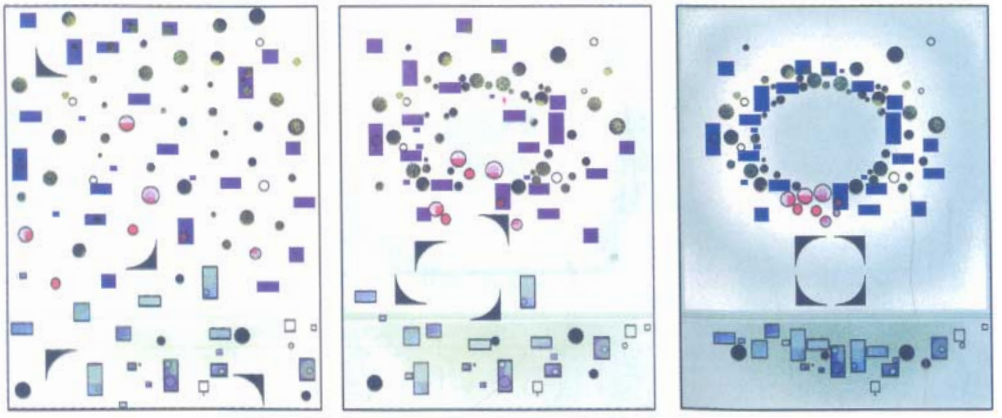
Sự đóng kín hay nhóm hợp những hình ảnh thị giác

Trong nửa đầu thế kỷ 20, Max Wertheimer, một nhà tâm lý học Đức theo thuyết cấu trúc Gestalt cùng những đồng nghiệp của ông bắt đầu nghiên cứu cách thức qua đó người xem trông thấy hình thể, đường nét, hình dạng hoặc hình thể ở cương vị chúng có quan hệ theo nhóm hơn là những sự vật riêng lẻ. Wertheimer và các đồng nghiệp đã phát hiện một số yếu tố như sự kề cận và kích cỡ giúp cho các sự vật có quan hệ đến tầm nhìn. Và họ đề ra khái niệm về sự đóng kín. Theo nguyên lý về sự đóng kín thì người ta có khuynh hướng trông thấy thông tin hoặc những mẫu không nguyên vẹn như thể chúng là nguyên vẹn hoặc là những tổng thể hợp nhất. Cái "khuynh hướng đóng kín" này xuất hiện khi họa sĩ cung cấp một thông tin tối thiểu hoặc những dẫn dắt thị giác và người quan sát nêu ra sự đóng kín hoặc áp đặt một sự am hiểu lên các mẫu cùng với sự nhìn nhận sau cùng. Chẳng hạn, trong hình 2.15, một số người quan sát sẽ thấy một dấu X được hình thành từ những vòng tròn màu đen trong khi những người khác thì thấy một dấu + tạo ra bởi những ô vuông xanh. Qua ứng dụng các nguyên tắc này, bốn tam giác màu xanh lục với những cạnh huyền lõm hẳn có vẻ tạo ra một hình tròn đều (phía dưới, phải, trong hình 2.15). Che đi một tam giác hoặc dời chúng ra xa, như trong hình 2.16B và thế là vòng tròn bị hủy. Có thể nói, sự đóng kín làm cho nhiều nguyên tắc trở nên có hiệu lực, chẳng hạn nguyên lý về sự kề cận (sự tương đối gần nhau có thể khiến cho các sự vật được kết hợp về mặt thị giác)



2.15. Những Mẫu Đóng Kín

Hình dáng toàn diện thì quan trọng hơn là những phần riêng lẻ. Một dấu X, một dấu thập và một hình dáng vuông vức ở ngoài hình dáng tròn là điều được nhận thấy trước tiên rồi sau đó mới đến lượt nhận ra những vòng tròn cá thể. Ở giữa và phía dưới, phải: Những hình dạng tương tự kết hợp lại trong tầm nhìn để hình thành một vật ngoằn ngoèo màu xanh lục và một vòng tròn trong ô vuông xanh lục. Ở dưới, phía trái: Những hình dạng tương tự hình thành những mũi tên màu đỏ.



2.16.

(A) Những hình dạng cá thể không có bất kỳ một cơ cấu bao hàm nào.

(B) Những hình dạng cá thể chuyển dịch lại gần nhau và bắt đầu thiết lập một tập hợp thuộc tầm nhìn.

(C) Những hình dạng kế cận nhau với sự đóng kín gợi lên những mẫu của hình "trái xoan", hình "tròn" và một "thanh" nằm ngang.

hoặc nguyên lý về sự tương đồng (các yếu tố thị giác có thể kết hợp trong tầm nhìn nếu chúng giống nhau về kích cỡ hoặc hình dáng; xem minh họa trong hình 2.15, phía dưới, trái). Theo Wertheimer, thì quy luật thị giác này khiến ta có thể hiểu bằng cách nào các nghệ sĩ trông thấy và tạo ra cấu trúc hoặc kiểu mẫu trong tác phẩm của họ. Với khái niệm về sự đóng kín thì cái tổng thể (một cơ cấu hoặc một mẫu tập hợp) là lớn lao hơn những phần riêng lẻ của nó. Trong thực hành, điều này đơn giản có nghĩa là trong các hình 2.16 A, B và C, khi các hình tròn, chữ nhật và tam giác tiến đến gần nhau hơn, thì ta dễ dàng thấy sự phát triển của một tập hợp hình cung ở nửa phần trên và dưới của đường nằm ngang. Tập hợp mới trở nên quan trọng hơn bất kỳ một tam giác, hình tròn hoặc chữ nhật cá thể nào (phần riêng lẻ).

Vậy, bằng cách nào các hình ảnh tương tác trong tầm nhìn khi chúng được chuyển dịch hoặc đặt càng lúc càng kề cận nhau hơn? Trong biểu đồ nêu ra ở hình 2.16 A, khi các hình ảnh riêng lẻ được trải đều, thì mỗi một hình đó có thể được trông thấy một cách cá thể. Nhưng khi chúng ta bắt đầu kéo một số những hình ảnh đó lại gần nhau hơn, như trong hình 2.16B, thì trước khi chúng chạm nhau về mặt vật lý, chúng ta đã bắt đầu kết hợp chúng lại như là những đơn vị thị giác. Khi chúng đã đủ kết hợp thì sự nhận thức của chúng ta về một hình tròn và sự phát triển của một đường chân trời cũng tăng lên. Trong hình sau cùng, tất cả những hình thể khác nhau

đã có được một tương quan hài hòa, bằng cách gia giảm khoảng cách giữa chúng (hình 2.16 C). Tất cả những hình thể riêng lẻ (hình tròn, chữ nhật và hình vuông với nhiều kích cỡ) đã có liên quan với nhau. Yếu tố mang lại sự hài hòa hoặc cố kết có thể được hỗ trợ bởi sự đồng màu, sự tương quan ở vẻ bề ngoài hoặc loại hình dáng – tuy do những mục tiêu của minh họa ở đây, chúng được làm cho không giống nhau để nhấn mạnh đến tầm quan trọng của khoảng cách khi các đơn vị được hợp lại trong tầm nhìn. Thật ra, đây là một tương quan có tính tâm lý, ở nơi mà những hình ảnh cá thể khác nhau trở thành một phần của cái gì đó lớn lao hơn. Chúng ta trông thấy cái tập hợp lớn lao hơn thay vì những phần cá thể góp phần vào việc tạo ra nó. Bằng cách biến đổi những khoảng không gian giữa các hình dạng, tập hợp mới có thể có vẻ dày đặc ở một vị trí hoặc mờ nhạt ở một vị trí khác. Những hình dạng như nhau có thể tạo ra vòng tròn ở một vị trí thì ở vị trí khác có thể gợi lên hình ảnh một sự chuyển động ngoằn ngoèo (hình 2.15, ở giữa). Sự đóng kín không luôn nhất thiết tạo ra những hình dạng có thể nhận ra. Một tập hợp những sắc độ – hoặc màu sắc – có liên quan đến các hình dạng, có vẻ như chuyển động ngang qua một tác phẩm khi tác phẩm này làm chủ được một mẫu mực sắc độ (hình 2.54). Những bề mặt hoặc những hình dạng tiến lại gần nhau trong tầm nhìn với một khoảng cách hợp lý hoặc vừa phải để hình thành một tập hợp mới. Mối tương quan trong màu sắc, sắc độ, kết cấu, loại hình dạng, phương hướng, chất lượng đường nét và phần tương ứng cũng có thể giúp cho điều đó xảy ra.

Ngoài việc góp phần vào những hình ảnh tích cực, sự đóng kín cũng làm cho các vùng tiêu cực trở thành những hình dạng đặc biệt để nhận ra. Bạn hãy ghi nhận, trong hình ảnh ở giữa hình 2.16C, bằng cách nào bốn tam giác màu đen đã khiến cho vùng tiêu cực trở nên quan trọng. Thật khó để xem phần nền như nó chỉ là một vùng tiêu cực bao quanh bởi những hình màu đen. Thay vì thế, những phần thiếu các hình màu đen đã được lấp đầy và chúng ta bị buộc phải trông thấy vùng trung tâm như là một hình tròn. Khi những hình dạng chuyển động quanh vòng tròn, người ta hẳn khám phá tương quan vị trí của chúng – khoảng cách tiêu cực. Bạn hãy khám phá bằng cách nào tâm trí lấp đầy thông tin bị thiếu hụt. Hãy xác định đâu là điểm các hình dạng bắt đầu kết hợp lại trong tầm nhìn. Liệu có thể tạo ra một hình dạng thứ ba để đưa vào một tập hợp của cả hai? Liệu phải cần nhiều hay ít không gian giữa các đơn vị khi hình dạng thứ ba được kết hợp vào đơn vị? Hãy tìm cách phát hiện đâu là điểm căng nhất được tạo ra giữa các phần. Với khoảng cách chính xác, những yếu tố, hình dạng hoặc hình ảnh không tương quan có thể tạo ra một quan hệ hài hòa khi chúng tham gia trong một tập hợp có tính bao hàm.

Liên kết thị giác

Tựa như việc đóng kín tạo ra sự hợp nhất bằng cách chuyển dịch những vật trừu tượng hoặc hình dạng lại gần nhau hầu chúng cùng chia sẻ một tương quan mới có tính bao hàm hoặc một hệ hình dạng, còn có những cách thức khác nhằm mang lại sự hợp nhất cho một tác phẩm bằng cách đưa những yếu tố lại sát nhau. Khi điều này xảy ra thì yếu tố hợp nhất và cố kết tự nó là không gian được chia sẻ.

Những chắp nối – cùng chung các góc cạnh

Những hình dạng cùng chia sẻ các góc cạnh (qua tiếp xúc, ghép đầu với nhau) thường dễ dàng hợp nhất với nhau, vì việc cùng tham gia vào nhau đưa đến những quan hệ chung khác giúp lôi kéo chúng vào nhau. Chẳng hạn chúng có khuynh hướng có vẻ như ở cùng trên một bề mặt không gian được giới hạn hoặc cùng chia sẻ một chiều sâu thuộc không gian hoặc thuộc tranh ảnh. Những người theo trường phái Lập Thể hoặc một số họa sĩ hiện đại như Gunther Gerzso (hình 2.17) đã sử dụng ý tưởng này rất thành công.

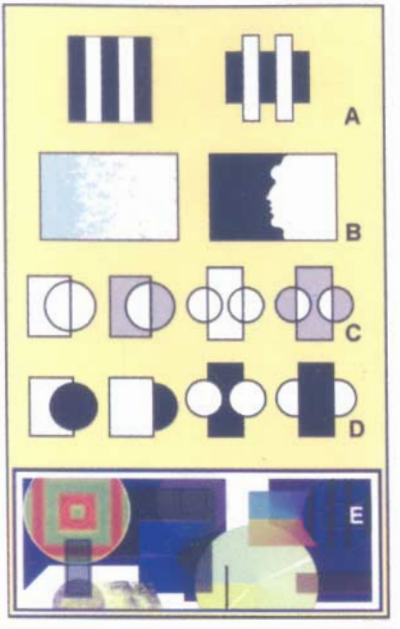
Một cách thức tốt đẹp để mang lại sự thống nhất cho các sáng tác trình bày trên không gian phẳng hoặc không gian khá giới hạn là sử dụng những dạng hình có cùng kích cỡ, màu sắc hoặc sắc độ tương quan nhau. Tuy vậy kỹ thuật này có thể không luôn là cách thức dễ nhất để triển khai một không gian có tính ảo ảnh hoặc nhiều tính ba chiều hơn. Sở dĩ khó khăn là vì các hình dạng cùng chia sẻ góc cạnh và những sắc độ tương phản giới hạn khả năng sáng tạo ra một sự lưu tâm về không gian (hình 2.18 A, trái). Việc thay đổi kích cỡ của những hình dạng cùng chia sẻ những góc cạnh sẽ khiến ta dễ dàng trông thấy những hình dạng đó ngang qua phía sau hoặc phía trước những hình dạng khác (hình 2.18 A, phải).

2.17. Gunther Gerzso, Nhân vật màu đỏ và xanh, 1964. Sơn dầu trên vải (100.33 × 73 cm)

Trong tác phẩm này, các hình dạng cùng chia sẻ những cạnh cũng như có cách sắp xếp và màu sắc tương tự. Tuy cảm giác về không gian bị cạn đi nhưng tác phẩm được tăng cường bởi sự tương phản của sắc độ.

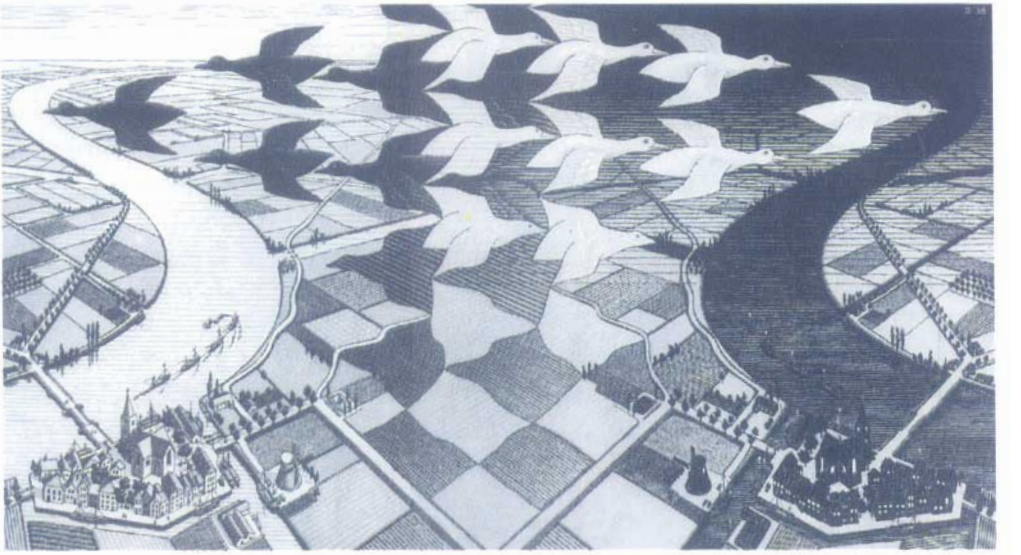
Khi những hình dạng cùng chung cạnh, cùng chia sẻ một sắc độ hoặc màu sắc, thì cạnh được phân chia giữa các hình dạng bị tối đi nếu không bị mất hẳn nơi các hình dạng trỗi lên (trở thành một hình dạng mới trong tầm nhìn) (Hình 2.18 B, trái). Ngoài ra, ngay cả với những quan hệ có tính trang trí, thì có một nguy cơ cho những cạnh cùng được chia sẻ là hai hình dạng có vẻ gặp nhau một cách tốt đẹp và duy trì đặc tính riêng của chúng trong khi cạnh được phân chia thì có đặc điểm chung hoặc không có phẩm chất rõ rệt, vì khi một góc cạnh bắt đầu gợi lên một cái gì đó đã nhận biết, thì hình ảnh đi kèm bắt đầu trở thành một hình dạng tích cực. Một sự lưu tâm cá biệt có tính không gian được tạo ra và buộc hình dạng được chia sẻ còn lại trở thành vùng tiêu cực (Hình 2.18 B, phải). Những thay đổi trong sắc độ hoặc trong sắp xếp tạo ra những khác biệt càng làm cho tình huống trở nên xấu hơn. M. C. Escher khảo sát hiện tượng đó và sử dụng nó để đạt lợi thế khi tạo ra những mẫu các con vịt trời màu đậm bay ngang qua những con vịt trời màu sáng (hình 2.19). Khi các con vịt trời bay xa khỏi phần trung tâm của hình ảnh, chi tiết phức tạp trở nên càng lúc càng rõ nét hơn. Cũng cùng cái hệ hình dạng đó, khi theo hướng quay lại điểm bắt đầu, thì nó trông càng ít giống vịt trời, nhưng có hình ảnh của cảnh quan.

Chồng Lên Nhau. Với sự chồng lên nhau thì những vùng có liên quan đến cùng bị kéo vào nhau bởi một quan hệ chung và hình dạng bị chia sẻ có phần nào liên quan nhiều hơn là một cạnh đơn giản; nó trở thành một vùng tham gia. Bao lâu mà màu sắc, sắc độ, sự sắp xếp v.v... còn được giữ nguyên hoặc còn có quan hệ thì sự chồng lên nhau của các vùng có khuynh hướng kết hợp những hình dạng có liên quan (Hình 2.18 C). Tuy vậy, không gian xác định có thể bị cạn đi và có tính nhập nhằng không dứt khoát – lúc này thì hình tròn có vẻ như ở trên đỉnh, lúc khác thì ô vuông trông như ở trên đỉnh. Các họa sĩ thuộc



2.18.

(A) Những hình dạng phủ nhận và bao hàm không gian có liên quan đến nhau qua việc cùng chia sẻ những cạnh. (B) Sự gia giảm và giải thể không gian liên quan đến những cạnh cùng tham gia. (C) Những hình dạng có liên quan đến sự chồng lên nhau của các cạnh. Những hình dạng mới, được xác định bởi sự thay đổi sắc độ, không tạo ra nhiều không gian. (D) Sự quy chiếu không gian tạo ra bởi những hình dạng chồng lên nhau. (E) Những hình dạng có liên hệ đến nhau qua tính trong suốt.



2.19. M.C. Escher, Ngày và Đêm, 1938. Tranh khắc gỗ hai màu (39.3 × 67.9 cm).

Đây là một ví dụ về những hình dạng cùng chia sẻ những góc cạnh trong cùng một hình ảnh. Những con vịt trắng có vẻ như đổi thành những con vịt đen.

2.20. Sam Haskins, Apple Face, từ tập sách Haskins Posters, 1973. Nhiếp ảnh.

Trong hình ảnh này, hai hình ảnh có tính tự nhiên khác nhau cùng chia sẻ một hình dạng và không gian.

trường phái Vị Lai thường thực hiện điều đó bằng cách vẽ chồng nhiều cách nhìn lên cùng một chủ thể (Hình 8.51). Theo cách thức đó, nhiều vật thể không liên quan đến nhau có thể có được sự hài hòa. Sự vẽ chồng lên nhau không luôn có nghĩa là giới hạn không gian hoặc có quan hệ cố kết, vì khoảng không gian sâu hơn có thể bị quyết định bởi sự chia cách trong tầm nhìn hoặc sự khác biệt trong xử lý. Chủ thể bị vẽ chồng lên có thể trông

như một đồ vật bị đẩy lùi xa (Hình 2.18 D). Những chọn lựa về màu sắc và sắc độ có thể phóng đại hoặc giảm thiểu hiệu ứng không gian của những hình dạng chồng lên nhau. Với một ứng dụng mang nhiều tính tượng hình hơn thì thông tin độc lập có tính biểu tượng không chỉ không thể chồng lên nhưng còn xuất hiện bên trong không gian vật lý đã được chia sẻ. Theo cách này, toàn bộ các biểu tượng khác nhau hoặc những vùng hình ảnh có thể được đưa vào trong một bối cảnh hài hòa, hợp lý. Nếu nghiên cứu tác phẩm nhiếp ảnh Apple Face, 1973, của Sam Haskins, thì ta thấy khuôn mặt người đàn bà hoàn toàn nằm trong hình dạng trái táo (Hình 2.20).

Sự Trong Suốt. Sự trong suốt là một cách thức để họa sĩ có thể bổ sung sự hài hòa cho những hình ảnh xuất hiện trong cùng một khu vực. Khi một hình dạng hoặc một hình ảnh được trông thấy qua một hình ảnh hoặc một hình dạng khác thì những mẹo có liên quan đến thị giác nhằm tạo ra sự hài hòa và hợp nhất những vùng đó cũng bao gồm vùng tham gia – những tầng lớp không gian mà chúng ngang qua – và sự xử lý bề mặt của tất cả những hình ảnh (độ sáng, bóng tối, màu sắc và những điều tương tự). Tựa như sự

2.21. Clouret Bouchel, Xuyên ngang qua, 2001. Hình ảnh kỹ thuật số (17.8 × 26.7cm).
Đây là một ví dụ về sự xuyên ngang qua, với những đường nét, hình dạng và mặt phẳng xuyên ngang qua nhau.

chồng lên nhau một cách đơn giản, kỹ thuật này có khuynh hướng giới hạn độ sâu của hình ảnh thị giác có thể được đưa vào và là một mẹo khác có liên quan đến sự hài hòa (Xem các hình 2.18 E và 8.9).

Sự Xuyên Qua. Khi một số hình ảnh không chỉ cùng tham gia vào một vùng nhưng còn có vẻ xuyên qua nhau, thì chúng đạt đến một quan hệ hài hòa, không chỉ vì có cùng vị trí, nhưng còn vì chiều sâu có tính vật lý của không gian trong đó tất cả chúng đều hiện rõ (xem 8.10). Dẫu cạn hay sâu, có tính ảo ảnh hay kiểu thức hóa, không gian tự nó kéo các hình ảnh vào sự hài hòa thị giác. Bạn hãy lưu ý rằng trong hình 2.21 có hai chuỗi hình dạng, một số có vẻ như lao về cuối phía trái và phần còn lại lao về phía phải của tác phẩm. Mặc dầu hai vùng của tác phẩm được xử lý bằng những màu sắc khác nhau, sự tham gia vào không gian bên trong tạo ra bởi sự xuyên qua của các hình dạng giúp mang lại tính đồng nhất cho tác phẩm này.

Những Sự Mở Rộng (Những đường nét, hình dạng hoặc góc cạnh có tính bao hàm hoặc khách quan). Tựa như những đường nét vô hình của một người chuyên vẽ bản đồ địa chính vạch ra một cách chi tiết các thành phố, đường sắt và hình thế đất đai, những góc cạnh mở rộng trong một tác phẩm giúp người họa sĩ cơ cấu và đưa một phần của cái cấu trúc đó vào một quan hệ hài hòa. Trong khi chúng ta trông thấy sự hài hòa đạt được qua những ý tưởng về nơi chúng liên kết bằng những góc cạnh, nơi chúng cùng chia sẻ những vùng bằng cách chồng những hình dạng lên nhau, có cùng bề mặt trong suốt như nhau, hoặc ngay cả có liên quan đến các hình dạng qua việc làm cho chúng xuyên qua nhau, thì những điều đó thường được sử dụng để đưa các hình dạng lại tương đối gần nhau hơn. Tuy vậy, khái niệm về sự mở rộng – bao gồm góc cạnh, đường nét hoặc hình dạng – cung cấp cho họa sĩ một hệ xếp thành hàng có tính thị giác. Bằng cách đơn giản nới rộng cạnh của một hình dạng ngang qua họa phẩm, người nghệ sĩ có thể tìm thấy một vị trí cho những chủ thể, hình ảnh hoặc hình dạng mới ở cách xa. Việc đặt những hình dạng mới dọc theo cạnh tham gia vào sự mở rộng mang lại tính cộng đồng cho những hình dạng ở cách xa nhau, và như thế mang lại sự hài hòa cho các vùng. Một sự xếp đặt như thế có thể được dùng để hợp nhất mọi vùng bên trong tác phẩm và tạo ra không gian bằng cách gợi lên trạng thái căng giữa các vùng.

Những sự mở rộng tạo ra các quan hệ ẩn kín. Chúng hòa hợp bằng cách dựng lên những lực có liên quan đến phương hướng, tạo ra sự chuyển động và cung cấp một sự tái hiện của những khoảng trống có thể đoán trước giữa các đơn vị. Hướng xung lực mạnh mẽ gợi lên bởi những góc cạnh có tính

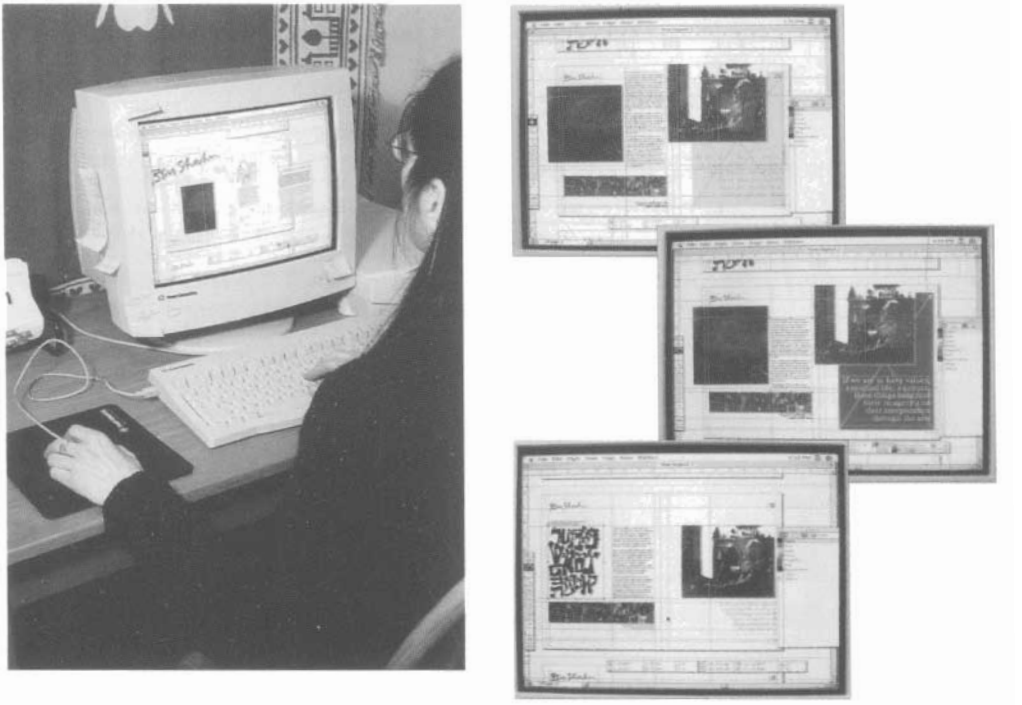
2.22A. Johannes Vermeer, *Diana và các nữ thần*, khoảng 1655 – 56. Tranh sơn dầu (97.8 × 104.6 cm)

Ở đây Vermeer sử dụng những góc cạnh nới rộng để cài vào nhau những hình ảnh, tìm vị trí cho những hình dáng mới, tạo sự liên hệ cho các hình dạng và hình thành một sự chuyển động có tính hướng dẫn ngang qua họa phẩm.

2.22B.

Đường nét phủ ngoài này cho thấy một số cạnh được mở rộng của các đường nét chính qua những dấu chấm và gạch ngang. Hãy ghi nhận bằng cách nào phương hướng bao hàm thường bị ngắt ngang hoặc che giấu bởi những thay đổi tinh tế.

chủ quan đó (thuộc tiềm thức, vô hình hoặc là những nới rộng được bao hàm) khiến cho người thưởng lãm tranh trông đợi rằng một điều gì đó sẽ được phát hiện trong một vùng mới và lôi kéo hoặc hướng ánh mắt của họ



2.23.

Các nhà thiết kế thường sử dụng hệ kẻ ô cho thiết kế sau cùng, cho cơ cấu văn bản và hình ảnh. Hệ này có thể được áp dụng cho một hình ảnh hoặc liên kết nó với toàn bộ các bài vở.

vào một vị trí mới. Điều đó có thể hợp nhất một tác phẩm khi nó thổi qua một tác phẩm, dọc theo những vạch phân biệt các phần màu khác nhau của thông tin (hình 2.23).

Tựa như đường nét, một hình dạng có thể tạo ra một chuyển động có tính hướng dẫn và vì là một công cụ cơ cấu, nó tạo ra những quan hệ cố kết (hài hòa) với những hình dạng khác. Hình dạng có thể tạo ra một lực hướng dẫn hay sự chuyển động thị giác, theo hai cách: (1) Khối lượng của hình dạng chỉ về một hướng chung (chẳng hạn, một tam giác dài chỉ thẳng về hướng chung là góc hẹp ở phía cuối), hướng dẫn người thưởng lãm ngang qua tác phẩm để đến một hình ảnh hoặc một hình dạng khác; và (2) những cạnh ngoài của hình dạng đang chỉ về một hướng chung đó cũng có thể được nới rộng bởi những đường nét ẩn kín có tính chủ quan, những đường nét sẽ hướng người quan sát theo hai hướng mới. Những sự nới rộng có tính bao hàm hoặc chủ quan đó có thể được sử dụng để định vị những sự vật hoặc những hình dạng mới trên toàn bộ tác phẩm và điều đó có thể được hòa hợp bởi cùng một nội lực có tính hướng dẫn. Những hình dạng không theo quy tắc cũng có thể được đưa vào quan hệ hài hòa và vào

những mẫu tập hợp (sự đóng kín) một cách nhanh chóng hơn bằng cách xê dịch chúng vòng quanh cho đến khi những cạnh có tính chủ quan của chúng (những cạnh nới rộng vô hình) chéo nhau hoặc tự chúng thẳng hàng. Một tập hợp có hình dạng trong một phần của tác phẩm có thể tạo ra sự căng thẳng hay là sự khép kín tiềm thức với một tập hợp khác hoặc với những hình dạng cá thể hơi cách xa nó. Bằng cách sử dụng những cạnh chủ quan, người họa sĩ có thể kiểm soát và hướng sự chuyển động đến bất cứ đâu, có thể xoay tròn các khối lượng trong không gian và đưa người thưởng lãm trở lại với mặt tranh (xem hình tròn và sự chuyển động ngoằn ngoèo ở phần giữa của hình 2.15)

Trong khi nhiều khái niệm tạo ra sự hài hòa có khuynh hướng giới hạn chiều sâu của không gian và hình ảnh, thì những khái niệm về hợp nhất sự nới rộng có thể được áp dụng cho cả không gian tạo hình lẫn trong triển khai không gian trang trí hoặc trong bất kỳ mức độ nào của trừu tượng. Những đường nét bao hàm có thể ngang qua các vùng đóng kín bằng nhiều hình ảnh và hình dạng khác hoặc ngang qua những vùng mở của màu sắc và sự sắp xếp không bị giới hạn bởi những hình ảnh khác. Vì sự nới rộng là một công cụ quan trọng của cơ cấu, nên người họa sĩ cần phải rất thận trọng, vì việc sử dụng chúng không phải là điều quá rõ ràng. Như vậy, người nghệ sĩ hẳn nhận được sự thích thú đáng kể trong việc che giấu những lực hướng dẫn bằng cách ngắt chúng khỏi những tương phản chuyển động, những điểm nhấn mạnh, hoặc những sự thiếu ngay hàng được thực hiện một cách tinh tế.

2.24. Franklin Jonas, *Cơ Cấu Địa Lý 1*, 1998. Acrylic trên vải lanh (200 × 200 cm).

Tùy theo ý đồ của tác giả mà sự cân đối giữa hài hòa và tính nhiều vẻ nghiêng về một trong hai nguyên tắc hoặc sự sắp xếp đó. Trong tác phẩm này, Franklin Jonas nghiêng mạnh về tính nhiều vẻ. Với sự vững mạnh của cá tính Jonas biến đổi kích cỡ, phương hướng và màu sắc của hình dạng. Ông khơi dậy nơi người thưởng lãm tranh một sự tò mò ban đầu và mang đến cho họ một sự sinh động lâu dài sau khi họ đã chín chắn suy nghĩ.

Tính nhiều vẻ (2)

Tính nhiều vẻ là đối trọng của sự hài hòa, là mặt bên kia của cơ cấu chủ yếu đưa đến sự hợp nhất. Trong khi người họa sĩ có thể hợp nhất một tác phẩm bằng sự hài hòa, thì bằng tính nhiều vẻ họa sĩ có thể mang lại cá tính và sự thu hút cho tác phẩm. Ở đây, cái từ "thu hút"

muốn nói lên sự khơi dậy tính tò mò và lôi kéo sự chú ý của người thưởng lãm tranh.

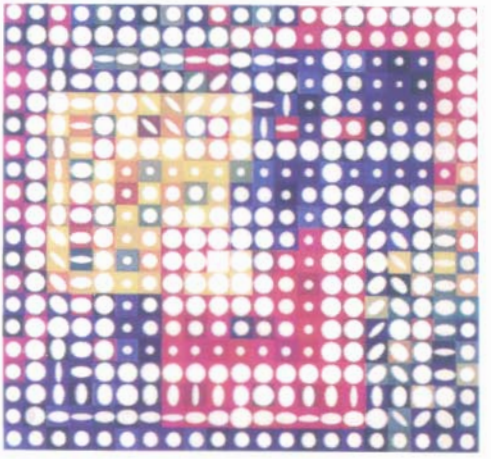
Lúc đó, sự thu hút thị giác là kết quả trực tiếp của việc bổ sung tính nhiều vẻ vào những thành tố của tranh ảnh. Tính nhiều vẻ là một yếu tố của sự tách biệt hình ảnh – một sự xé toạc các hình ảnh hoặc những yếu tố có liên quan. Điều đó được thực hiện theo một cách thức khiến cho các thành tố trở nên khác hẳn hoặc không liên kết. Họa sĩ đạt được sự tách biệt (tính nhiều vẻ) này bằng cách sử dụng sự tương phản và tăng thêm chi tiết.

Sự Tương Phản

Sự tương phản xảy ra khi các yếu tố được lặp lại trong một cách thức khiến chúng xem chừng không liên quan gì với nhau – một ít đường nét to rộng trong một vùng có những đường nét nhỏ nhắn. Sự khác biệt càng trở nên thái quá bởi những tương phản khi những yếu tố đối nghịch và / hoặc những phần của chúng được đặt kề nhau hoặc gần kề; chẳng hạn, khi những chấm màu đỏ đặt sát màu xanh lục hoặc màu đen dậm đặt cạnh một màu cực sáng. Khi những tương phản đó tăng cao, thì những vùng có liên quan trở nên ít hài hòa hơn nhưng gia tăng những tương phản theo tỉ lệ kích thích thị giác (Hình 2.24). Chính qua việc gia tăng sự tương phản mà một vùng, một hình ảnh hoặc một hình dạng có thể trở thành nổi trội.

Sự Tăng Thêm Chi Tiết

Sự tăng thêm chi tiết là một cách thức khác để đưa tính nhiều vẻ hoặc sự khác biệt vào trong những vùng có hình ảnh thiếu thu hút. Điều này được xem như là sự bổ sung chi tiết công phu hoặc tô điểm cho một số vùng nào đó. Sự tăng cường bề mặt bằng thông tin tinh tế hoặc trái ngược làm gia tăng sự thu hút đó. Tuy sự tăng thêm chi tiết và sự tương phản có thể tưởng chừng như là sự lặp lại, thì ý đồ không phải là gia tăng sự quan hệ nhưng là dần dà đưa vào sự khác biệt của hình ảnh hoặc sự tương phản. Hãy lưu ý bằng cách nào M.C. Escher thêm vào càng lúc càng nhiều hơn những chi tiết công phu cho những hình dạng vịt trời đen và vịt trời trắng khi chúng bay xa khỏi vùng trung tâm không được xác định rõ, khiến cho những con vịt trắng tách biệt hẳn với những vùng tương phản của những con vịt đen – những con vịt dần dà trở thành nền của tranh (Hình 2.19). Nhằm thể hiện tài năng của họ, các họa sĩ sẽ kiên trì tái tạo lại những vùng của tác phẩm, cho đến khi đạt được một giải đáp đáng để hài lòng. Các bề mặt của tranh được trù phú thêm bởi những thay đổi bao quát và ý tưởng của họa sĩ thường phát triển thành một sức mạnh kịch tính và mang ý nghĩa chủ định.



2.25. Victor Vasarely, *Orion*, 1956 – 62. Giấy trên giấy căng trên gỗ (2.09 × 2 m)

Trong khi sự hài hòa được tạo ra qua việc sử dụng những vòng tròn, họa sĩ cũng mang lại sự hấp dẫn cho tác phẩm qua việc biến đổi những dạng như nhau: Một số có đầu nhọn; một số lớn hơn hoặc nhỏ hơn chuẩn mực; và một số được nhấn mạnh bởi sự tương phản của nền.

Những mặt tranh đơn điệu trở nên quyến rũ hơn khi những biến đổi được đưa vào. Trong âm nhạc, đó là biến tấu và mức độ sôi động càng cao thì số lượng tiếng rung càng nhiều. Tương tự như thế, trong nghệ thuật, khi những tương phản được đưa vào thì sự "sôi động" hay kích thích tăng lên; sự thu nhỏ những tương phản hạ thấp "những sôi động". Vì vậy, trong nghệ thuật, điều cần thiết là mang đến cho một số tương phản những nhấn mạnh lớn lao hơn phần còn lại. Nhưng, khi sự tương phản được sử dụng quá độ trên toàn tác phẩm thì sự thái quá của tính nhiều vẻ sẽ gây ra một cảm giác hỗn độn thuộc thị giác. Nhưng nếu sử dụng vừa đúng thì sẽ rất thích thú!

Một trong những khái niệm khó nắm bắt nhất là việc cùng lúc đưa vào sự hài hòa và tính nhiều vẻ, bằng cách sử dụng cùng một yếu tố. Bạn hãy cân nhắc về việc sử dụng hình dạng. Trong tác phẩm Orion, Victor Vasarely sử dụng các vòng tròn như là một mẹo thống nhất nhằm tạo ra một mối quan hệ hài hòa (hình 2.25). Tuy vậy, để tránh sự đơn điệu, họa sĩ tìm mọi cách thức khác nhau để đưa các vòng tròn vào bằng cách thay đổi kích cỡ, hình dạng và góc độ của chúng. Như vậy. Vasarely đã đưa vào tính nhiều vẻ bằng cách sử dụng yếu tố chính (những hình dạng tròn) để tạo ra sự hài hòa. Một điều như thế có thể thực hiện với bất kỳ một yếu tố nào. Chẳng hạn, màu đỏ có thể được dùng để tạo ra một chuỗi của những hình dạng có liên hệ nhằm mang lại sự hài hòa. Nhưng việc thay đổi đặc trưng của màu đỏ (làm cho nó sáng hơn, tối hơn hoặc thay đổi độ bóng bẩy hay đậm đặc của nó) có thể làm thay đổi bản phác thảo ban đầu đồng thời khiến cho nó thêm hấp dẫn. Một lần nữa tính nhiều vẻ và sự hài hòa đã được triển khai qua việc sử dụng cùng một thành tố cơ bản một cách đầy tư duy.

Các phương tiện mang lại sự hài hòa xem chừng cần thiết để giữ các tương phản lại với nhau. Tuy vậy, tỉ lệ sự tương đồng cũng tham gia chia sẻ những khác biệt không cần phải có một cân đối đồng đều; sự hài hòa có thể vượt trội tính nhiều vẻ, hoặc tính nhiều vẻ có thể vượt trội sự hài

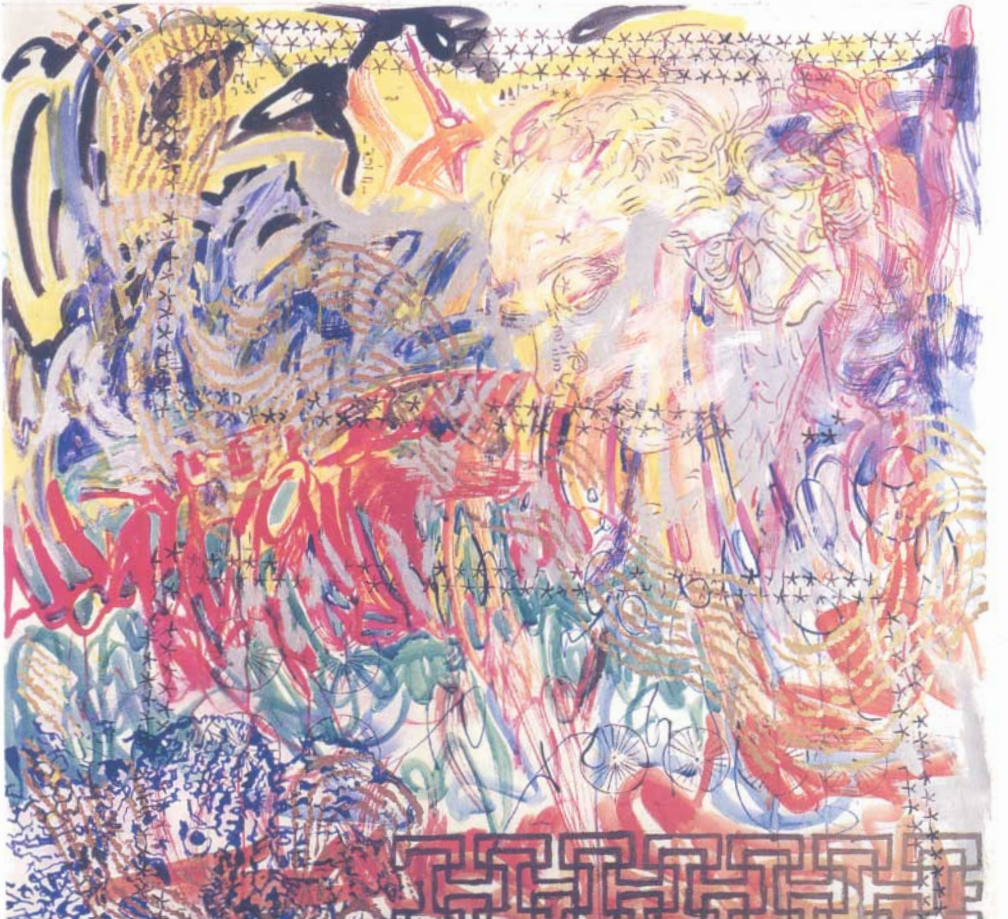
hòa (các hình 2.25 và 2.26). Dẫu sự quan hệ của sự hài hòa với tính nhiều vẻ được chọn có thế nào, nó sẽ trở thành một công cụ / khái niệm giúp người họa sĩ khám phá những nguyên tắc khác của cơ cấu. Việc sử dụng sự hài hòa và tính nhiều vẻ một cách bén nhạy sẽ giúp người họa sĩ tạo ra không gian và có một quan hệ trong phát triển sự cân bằng, tính chuyển động, tính trội và tiết kiệm.

Sự cân bằng (3)

Hàng ngày, chúng ta luôn phải sống trong sự cân bằng như chúng ta biết/ hoặc mong đợi nó phù hợp với những lực hấp dẫn vũ trụ. Lực hấp dẫn là một kinh nghiệm phổ quát và được cảm nhận bằng trực giác. Bước đi, đứng trên một chân, hoặc ngã người ra sau ghế là những điều chứng tỏ ta luôn

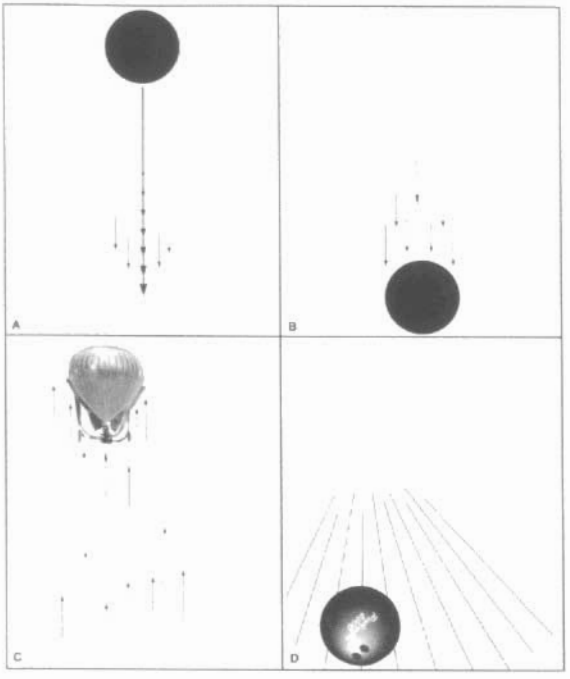
▼ 2.26. Nancy Graves, *Cú Pháp Toàn Hảo Của Đá và Không Khí*, 1990. Màu nước, bột màu và acrylic trên giấy (123.2 × 122.9 cm)

Quá nhiều nét phóng bút đầy màu sắc và những đường nét màu đen có tính biểu tượng được sử dụng để trong một mức độ nào đó tác phẩm có được sự hài hòa, nhưng tính nhiều vẻ là chủ đề nổi trội hơn cả vì sự bố trí ấn tượng của màu sắc và hoa văn.



cần sự cân bằng và ta nhận thức điều đó qua trực giác. Khi mất thăng bằng, chúng ta đoán trước rằng lực hấp dẫn sẽ giải quyết thế tiến thoái lưỡng nan của chúng ta. Là một động vật đứng thẳng, chúng ta dành cả đời để cưỡng lại ảnh hưởng của lực hấp dẫn. Tương tự như thế, trong nghệ thuật chúng ta phải lo toan đến việc làm giảm đi sức mạnh của lực hấp dẫn. Hầu hết các tác phẩm nghệ thuật đều được ngắm nhìn theo hướng thẳng đứng – nghĩa là đỉnh, hai cạnh và đáy. Như thế lực hấp dẫn có thể tác động đến những thành tố của hình ảnh. Chẳng hạn, một quả bóng đặt ở phía cao trên trường hình ảnh tạo ra một cảm giác căng thẳng giữa quả bóng và đường cơ bản của mặt phẳng tranh. Khi nhìn bức tranh, người ta nghĩ rằng lực hấp dẫn sẽ làm quả bóng rơi xuống và khi nó không rơi – thì căng thẳng được tạo ra (hình 2.27 A). Một quả bóng đặt ở nơi thấp hoặc trên đường cơ bản tạo ra một cảm giác ổn thỏa, nghĩa là lực hấp dẫn đã tác động đến quả bóng (hình 2.27 B). Sự am hiểu của chúng ta đối với một biểu tượng hoặc hình ảnh cá biệt được sử dụng có tác động đối với trọng lượng có tính tâm lý của nó và với sự cân bằng được tạo ra trong tác phẩm. Chẳng hạn, nếu quả bóng trong hình 2.27 trở thành một khinh khí cầu, thì phần lớn không gian tiêu cực dưới quả bóng đó sẽ có khuynh hướng chống đỡ hoặc cân bằng quả bóng – và chúng ta có thể có cảm giác quả bóng đang nhấc lên khỏi vùng đó (Hình 2.27 C). Nếu hình ảnh trở thành một quả bóng bowling đặt ở vị trí thấp, thì cái trọng lượng có tính biểu tượng của nó xem chừng làm cho cơ cấu của đáy - tranh nặng hơn – lực hấp dẫn có vẻ kéo quả bóng bowling xuống một vị thế tĩnh ở trên đường của đáy tranh (Hình 2.27 D). Trọng lượng mà chúng ta biết về những đồ vật thực sự (ở đây là một quả bóng, một khinh khí cầu và một quả bóng bowling) ảnh hưởng đến cách thức mà chúng ta nhận định về sự cân bằng ở bề mặt của bức tranh. Nếu chúng ta phải thay thế các sự vật bằng những thực thể phi khách quan, thì trọng lượng có tính tâm lý của chúng hẳn được tạo ra bởi hình dạng, sắc độ, và/hoặc màu sắc của chúng và một lần nữa cái nhìn của chúng ta về sự cân bằng về chúng hẳn thay đổi. Dẫu các thành tố được sử dụng có tính khách quan hay phi khách quan thì sự sáng tạo đầy tiềm năng về trọng lượng/cân bằng có tính tâm lý và sự điều chỉnh cấu phần của chúng là vô tận.

Các họa sĩ thường làm rìa hình ảnh trong tác phẩm của họ bằng một cái khung – một vùng giữa rìa hình ảnh và khung tranh thực sự (cấu trúc bằng gỗ, kim loại v.v...). Ngay ở nơi này, các yếu tố tâm lý cũng có thể tác động đến trọng lượng và sự cân bằng của hình ảnh. Nếu cái "khung" vừa kẻ rộng khoảng hai inch ở đỉnh, hai cạnh và đáy thì đáy tranh sẽ cho ta cái ảo tưởng là nó bị bóp lại hoặc nhỏ hơn những cạnh kia. Đó là áo ảnh thị giác khiến

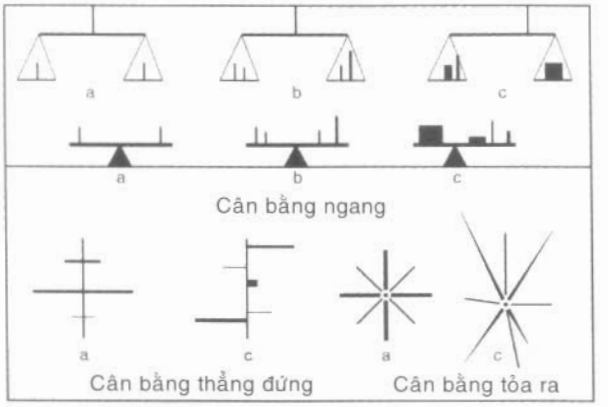


2.27.
Sự Cân Bằng: Các lực hấp dẫn và những căng thẳng phát sinh trên tranh ảnh.

tác phẩm nghệ thuật có vẻ không ổn định hoặc như trỗi lên trên tường. Để làm ngang bằng, các kích cỡ của những đáy "khung" phải rộng hơn đỉnh để chúng có vẻ ổn định hoặc cân bằng.

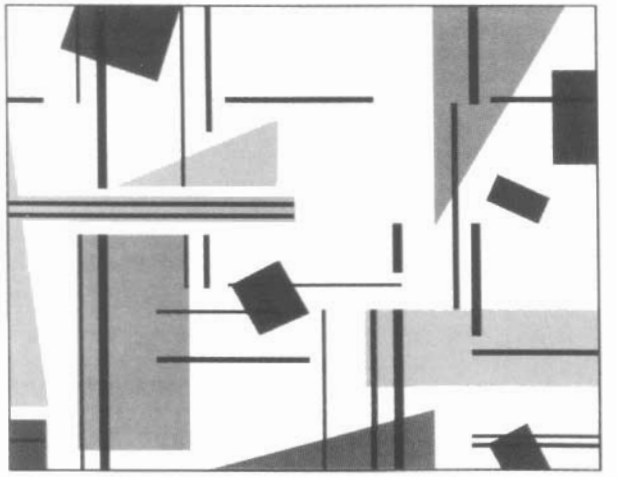
Sự cân bằng là điều rất chủ yếu cho tính đồng nhất của một tác phẩm và vì thế người ta không thể cân nhắc về những nguyên tắc cơ cấu nếu thiếu nó. Ở mức độ đơn giản nhất, sự cân bằng có liên quan đến trạng thái cân bằng bị chi phối bởi lực hấp dẫn của một cái dấu đơn lẻ đánh trên mặt tranh. Bạn hãy thử đặt một hình dạng đơn lẻ có màu sắc ở bất cứ nơi đâu trên một mặt phẳng màu trắng ngoại trừ tâm của mặt phẳng và bạn sẽ thấy rằng chỉ có vị trí trung tâm mới mang lại sự cân bằng cho hình dạng và không gian mở quanh nó. Sự cân bằng cũng liên quan đến trạng thái cân bằng bị chi phối bởi lực hấp dẫn của những cặp hoặc những nhóm đơn vị (như những đường nét hoặc hình dạng) được bố trí ở hai bên của trục chính. Trạng thái cân bằng này được minh họa rõ nét qua một số cách trình bày khác nhau về những sắp xếp theo hệ thống các trọng lượng hoặc những cái cân có đòn cân treo lơ lửng ở điểm giữa (điểm tựa của một đòn bẩy) hoặc những đường nét tập trung có thể tự do dời chuyển (Hình 2.28). Khi áp dụng khái niệm này trong nghệ thuật thì sự cân bằng không được xem như là những tiến trình về sự trĩu nặng có tính vật lý thực sự nhưng là những xét đoán về hình ảnh của người xem tranh, dựa trên những kinh nghiệm và trực quan từ sự am hiểu về một số nguyên tắc vật lý.

Những minh họa trong hình 2.28 nêu lên ví dụ về ba loại cân bằng cơ bản. Chúng có thể được sử dụng như là kinh nghiệm dẫn nhập nhằm tạo ra hình ảnh và / hoặc là sự cân bằng ba chiều. Trong hàng đầu của hai dãy cân bằng, các lực được cân bằng ở trái và phải hoặc theo chiều ngang tương



2.28.

Với những yếu tố đơn giản, những biểu đồ này minh họa ba loại cân bằng: ngang, thẳng đứng và tỏa ra. Cũng được minh họa là: (a) sự đối xứng (b) gần đối xứng và (c) bất đối xứng (xem chương này).



2.29.

Ở đây, tất cả những hình dạng chính của cân bằng – ngang, thẳng đứng, và chéo – đều được kết hợp.

ứng với đòn cân hoặc đường ngang. Sự cân bằng theo chiều ngang cho thấy một đường với một chiều kích vật lý cân bằng hoặc đối trọng với một đường cũng có những đặc tính vật lý tương tự (hoặc tương đương). Những ví dụ đó cũng nêu rõ sự cân bằng giữa những đường nét, hình dạng và sắc độ đã được sửa đổi. Một loại cân thứ hai trong đó các lực được cân bằng theo hướng thẳng đường, cũng được minh họa trong hình 2.28. Sự sắp xếp trọng lượng ở hình thứ ba của dãy thứ hai cho thấy không chỉ sự cân bằng theo chiều thẳng đứng và chiều ngang nhưng còn sự cân bằng của các lực được phân phối quanh trục chính. Đó là sự cân bằng tỏa ra (hay xuyên tâm).

Trong sáng tác tranh ảnh, tính chất cân bằng có liên quan đến sự cân bằng thuộc thị giác cảm nhận ở mọi phần của tác phẩm. Họa sĩ cân bằng các lực theo chiều ngang, thẳng đứng, xéo trong mọi phương hướng và vị trí (hình 2.29). Một số nhân tố, khi kết hợp với các yếu tố, góp phần cân bằng một tác phẩm nghệ thuật. Những nhân tố hoặc những yếu tố có thể biến đổi đó là vị trí hoặc nơi sắp đặt, kích cỡ, tỉ lệ, đặc trưng và phương hướng của các yếu tố. Trong những nhân tố đó thì vị trí giữ vai trò hàng đầu. Nếu hai hình dạng có cùng chất lượng vật lý như nhau và được đặt gần cạnh trái của một khung tranh, thì tác phẩm tỏ ra

2.30. Ben Shahn, Bóng Ném, 1939. Màu keo trên giấy (57.8 × 79.4 cm).

Nhìn chung, những hình người và các khối nhà có thể được xem như là những lực có tính tượng trưng mà họa sĩ bày ra trong một sự cân bằng và căng thẳng có kiểm soát và chống đỡ.

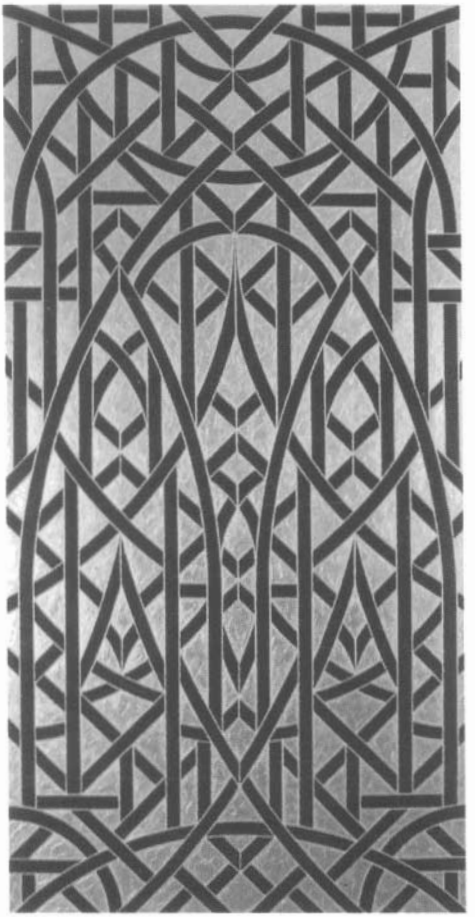
mất cân bằng ở cạnh phải bị hẫng. Những hình dạng như thế cần phải được bố trí lại để góp phần vào sự cân bằng toàn diện cho mọi phần của hình ảnh có liên quan. Tương tự như thế, những nhân tố khác cũng có thể làm cho việc sắp xếp hình ảnh được cân bằng hoặc mất cân bằng, tùy theo nó được sử dụng như thế nào.

Khi con mắt chu du trên bề mặt của tranh, nó thường dừng lại ở những phần có ý nghĩa của hình ảnh – những vùng có sự gia tăng tương phản của kích cỡ, màu sắc, sắp xếp v.v... những điểm gây quan tâm đó tượng trưng cho lực chuyển động và hướng dẫn đối trọng với những lực chuyển động và hướng dẫn khác để chúng có thể được gọi là lực nhất thời. Trong khi tìm kiếm sự cân bằng, người họa sĩ hẳn nhận thấy rằng những yếu tố đã biến đổi tạo ra những lực nhất thời và việc bố trí chúng một cách phân biệt tạo ra hệ quả trong sự kiểm soát căng thẳng. Trong tác phẩm Bóng Ném, Ben Shahn tạo ra sự căng thẳng giữa hai hình người ở cận cảnh và con số 1 ở đỉnh bức tường (Hình 2.30). Các lực đó cùng chống đỡ cho nhau. Những

sắc màu tối hơn của tòa nhà bên trên bức tường rộng lớn là đối trọng của khối nhà ở phía trái và những hình người ở phần thấp hơn của tác phẩm.

Cân bằng đối xứng

Hình ảnh có tính đối xứng phô bày một phần ở một phía của sự sắp xếp và điều đó được tái hiện ở phía bên kia. Đó là hình ảnh như được phản chiếu trong gương, hình thái đơn giản nhất của sự cân bằng có tính nghệ thuật (hình 2.31). Nếu chúng ta có hình ảnh của hai người cùng có tầm quan trọng như nhau, cùng ở khoảng cách như nhau kể từ một tâm điểm. Thì như thế là có sự cân bằng đối xứng. Nếu những người đó cùng có hình dáng như nhau thì sự đối xứng là hoàn toàn. Hẳn nhiên, trong hội họa hình người có thể được thay thế bằng những hình ảnh khác.



▲ 2.31. Valerie Jaudon, *Big Springs*, 1980, Dát vàng và sơn dầu trên vải tranh, (243.8 × 121.9 cm).

Tính chất lặp lại của tác phẩm đối xứng này được đối trọng và làm cho đỡ nhàm chán bởi mẫu tuyến tính đan vào một cách tích cực. Tác phẩm được chia thành hai phần bằng nhau bởi một trục thẳng đứng tinh tế.

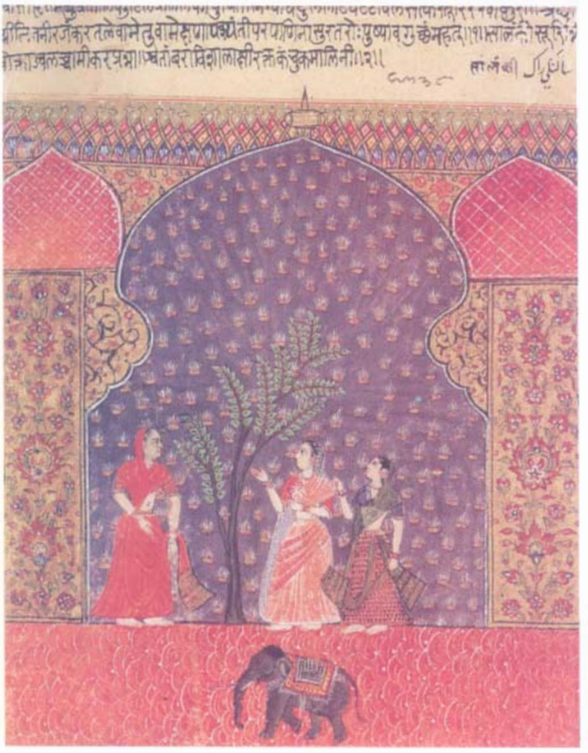
Những tác phẩm có tính đối xứng thường có vẻ khiêu khích khi chúng ta đứng đối diện; chúng hướng về phía ta một cách dọa dẫm. Trạng thái rõ

▼ 2.32. Chăn Chilkat, Tlingit, bờ biển Tây Bắc, Alaska. Len nhuộm và sợi vỏ cây tuyết tùng (175.2 cm).

Một sản phẩm có tính đối xứng, có liên quan đến hình dáng, kích cỡ và hình ảnh bắt mắt. Phần giữa của tấm chăn lôi kéo tầm mắt của người xem vào tác phẩm.

2.33. Ragamala, Salangi Raga (Ba người đàn bà dưới cây xanh) khoảng 1580 – 90. Ấn Độ (Deccan, có lẽ Ahmadnagar). Sơn màu và thếp vàng trên giấy (27.79 × 22.23 cm).

Đây là một hình ảnh gần đối xứng. Trong khi khổ tranh là đối xứng thì hình ảnh trung tâm được đưa vào bất đối xứng bằng cách biến đổi các vị thế của cây xanh, nhân vật và con voi. Tuy vậy, trục thẳng đứng vẫn được duy trì.



▼ 2.34. Masoud Yasami, Hành động cân bằng với đá II, 1992. Ấn Bản 50, Ilfochrome, (1.02 × 1.52 cm)

Có thể nói gần cân đối là đề tài cũng như hình dáng của tác phẩm này.

ràng đó lôi kéo sự chú ý của chúng ta. Nhưng vì tính chất tĩnh tại của tác phẩm nên sự lôi kéo đó chỉ nắm giữ tầm mắt của chúng ta trong một lúc ngắn ngủi. Tuy vậy, những đường nét phụ có thể làm vơi đi sự nhàm chán của người thưởng ngoạn. Nhờ tính đối xứng nên người họa sĩ có thể dễ dàng mang lại sự đồng nhất cho tác phẩm bằng cách gây thích thú cho những cảm quan của người thưởng ngoạn với nhiều chi tiết có tính trang trí khác nhau (Hình 2.32, cũng xem 4.29).

Cân bằng gần đối xứng

Những tính chất có tiềm năng gây nhàm chán có thể được làm giảm đi bằng những chuyển hướng từ tính lặp lại của chúng. Sự cân bằng vẫn còn là mục tiêu và giải pháp thì cũng tương tự, nhưng những thành tố nghệ thuật, thay vì giống y, thì giờ đây khác hẳn; tuy vậy, chúng vẫn còn được bố trí theo cách thức cũ. Những vẻ quan trọng bề ngoài của các thành tố vẫn còn tương đương hoặc mất cân đối. Những khác biệt bổ sung tính nhiều vẻ và như vậy tạo thêm sự thu hút, nhưng phải hy sinh một số hài hòa. Dù vậy, hình ảnh vẫn còn có tính tĩnh tại. Sự gần đối xứng đòi hỏi người nghệ sĩ phải nhạy cảm hơn đối với những tầm quan trọng khác nhau của các thành tố đã nêu ra trước đây. Tuy vậy, sự đơn điệu nghiêm khắc của sự đối xứng hoàn toàn được làm dịu đi. (Các hình 2.33 và 2.34).

Cân bằng tỏa ra

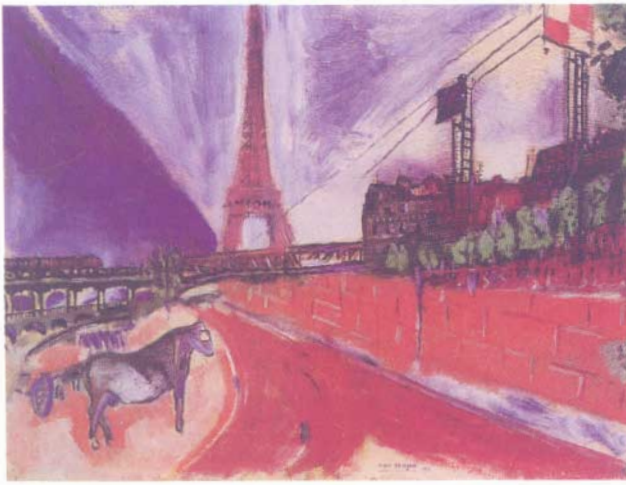
Với một loại sắp xếp khác, gọi là cân bằng tỏa ra, thì họa sĩ có thể tạo một đối xứng hoàn toàn hoặc gần đối xứng. Trong cân bằng tỏa ra, các lực được phân phối từ một tâm điểm. Sự xoay vòng của những lực đó đưa đến kết quả là có sự chu chuyển trong hình ảnh, bổ sung một chiều kích mới cho cái, nếu không thay đổi, thì hẳn là một sự cân bằng có tính tĩnh và đối xứng. Sự cân bằng tỏa ra hoàn toàn đối kháng những lực y hệt như nhau, nhưng họa sĩ có thể đạt được sự muôn màu muôn vẻ bằng cách sửa đổi những không gian, số lượng và phương hướng của các lực (Hình 2.35 và 2.36; cũng xem hình 10.62). Tuy được sửa đổi, nguyên tắc về sự lặp lại vẫn cần phải được nhấn mạnh hầu tác dụng hợp nhất của nó được sử dụng. Sự cân bằng tỏa ra được sử dụng rộng rãi trong các ngành mỹ nghệ ứng dụng. Các thợ kim hoàn thường sử dụng những mẫu tỏa ra cho việc cẩn đá quý trên nhẫn, vòng đeo cổ và ghim cài (áo phụ nữ). Các kiến trúc sư áp dụng nguyên tắc cân bằng tỏa ra cho cửa tròn có kính ghép màu (ở nhà thờ), nơi các panô kính được sắp xếp tỏa ra như những cánh hoa. Trong tác phẩm hai chiều, hình ảnh tạo hiệu ứng tỏa ra có thể có tính phi khách quan hoặc tượng hình.

◀ 2.35. Fred Tomaselli, Bird Blast, 1997, lá gai dâu, photocollage, acrylic và nhựa cây trên panô gỗ (152.4 × 152.4 cm)

Với sự cân bằng tỏa ra, ở đây có sự thường xuyên rẽ thành nhiều nhánh từ một số nguồn (thường là trung tâm). Cũng vậy, ở đây sự phát triển tuyến tính của những chiếc lá màu đỏ và những con chim xem chừng bùng nổ từ trung tâm tác phẩm.

▶ 2.36. Marc Chagall, Cầu Passy và Tháp Eiffel, 1911. Tranh sơn dầu (60 × 80 cm)

Sự cân bằng của họa phẩm này tập trung ở nơi những đường rìa chéo tỏa ra và những đường nét gặp nhau ở phía dưới cầu đường sắt.



Cân bằng bất đối xứng

Sự cân bằng tạo ra qua tính bất đối xứng đạt được sự làm chủ những tương phản của tầm nhìn qua cảm giác cân bằng giữa các phần của một hình ảnh. Chẳng hạn, người ta có thể đạt được cảm giác cân bằng giữa một vùng nhờ có những màu sắc mạnh và một không gian trống rộng lớn. Những phần cá biệt có thể tương phản nhau, mang lại cái mà chúng đóng góp cho sự cân bằng toàn diện của toàn bộ hình ảnh. Không có một nguyên tắc nào nhằm đạt được sự cân bằng bất đối xứng bởi không hề có tâm điểm và trục phân định. Tuy vậy, nếu họa sĩ có thể cảm nhận, phán đoán hoặc đánh giá

2.37. Richard Diebenkorn, Công Viên Đại Dương 9, 1968. Tranh sơn dầu (213.5 × 198.1 cm)

Dựa trên cảm giác về sự cân bằng, Diebenkorn sử dụng một vùng xanh xám mở rộng để cân bằng những vùng nhỏ nhưng tích cực hơn ở bên trên và ở bên hông. Thông tin tuyến tính được cân bằng với những nhát cọ, những đường ngang và đường thẳng đứng được chặn lại bởi những đường chéo bố trí một cách chiến lược.

về những lực đối kháng và những căng thẳng của chúng nhằm chúng có thể cân bằng lẫn nhau bên trong toàn bộ khái niệm, thì kết quả sẽ là một cơ cấu sinh động và diễn cảm ở mặt tranh. Một hình ảnh cân bằng bằng những lực trái ngược (chẳng hạn đen và trắng, xanh và cam, hoặc hình dạng và không gian mở) khiến người ta phải suy nghĩ nhiều hơn đến những quan hệ của chúng và như vậy trở thành một kinh nghiệm thị giác hấp dẫn (các hình 2.37 và 2.38).

Cân xứng (4)

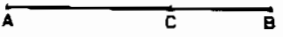
Sự cân xứng là điều có liên quan đến tỉ lệ của những phần cá thể đối với nhau. Trong tác phẩm nghệ thuật, những quan hệ của các phần là điều khó để so sánh với bất kỳ một sự chính xác nào vì tỉ lệ thường là vấn đề tùy thuộc vào sự đánh giá của cá nhân. Những phần cân xứng được xem là có liên quan đến tổng thể và một khi đã liên quan, chúng tạo ra sự cân bằng và hài hòa. Cái từ tỉ lệ được dùng khi sự cân xứng có liên quan

2.38. Pablo Picasso, Gia đình những kẻ xiếc rong, 1905. Tranh sơn dầu. (2.13 × 2.30 m).

Một sự cân bằng có tính trực quan đã được thực hiện qua việc đặt kế nhau những hình dạng khác nhau và phân bố đều các màu sắc và sắc độ tương tự nhau.

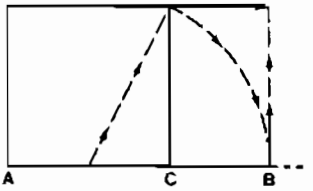
đến kích cỡ và dựa trên một số đơn vị đánh giá chuẩn cho những phần có liên quan đến toàn bộ. Thông thường, sự "chuẩn mực" hay tiêu chuẩn được thiết lập như một tỉ lệ. Chẳng hạn hình người là cái thường được xem như chuẩn mực để các kiến trúc sư tính toán tỉ lệ của các kiến trúc cũng như được các họa sĩ dùng làm chuẩn mực để thể hiện các hình ảnh trên những tác phẩm của họ.

Từ thời cổ đại, các nghệ sĩ đã tìm kiếm một chuẩn mực lý tưởng cho những quan hệ có tính cân xứng. Triết học cổ điển Hy Lạp bày tỏ quan điểm rằng toán học là lực điều khiển của vũ trụ và vì thế thiết lập một quy tắc vàng, hay đôi khi còn được gọi là tỉ lệ vàng để trình bày chuẩn mực lý tưởng về sự cân xứng và cân bằng trong đời sống và nghệ thuật. Nhà toán học Euclid của Hy Lạp cho rằng quy tắc vàng là "sự trung dung của mọi sự vật", một chỗ giữa hai thái cực. Áp dụng cho các tác phẩm nghệ thuật, tỉ lệ vàng cho rằng một phần nhỏ (của tác phẩm) có liên quan đến phần lớn hơn và phần lớn hơn liên quan đến toàn bộ. Điều này có thể được nhận thấy trong quan hệ hình học khi một đường thẳng được chia thành cái gọi là điểm giữa và hai thái cực (hình 2.39). Khi đường AB được chia ở điểm C, thì AC có cùng tỉ lệ với AB như CB với AC; điều đó là AC : AB = CB : AC. Cái tỉ lệ cực đại và trung bình này có định số là 6180. Đưa cái khái niệm này vào hình học, người Hy Lạp mong tìm ra một hình chữ nhật có tỉ lệ tốt đẹp nhất



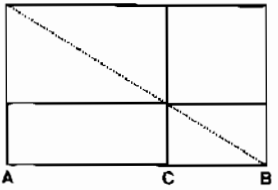
2.39.

Ở đây, đường thẳng được chia thành quan hệ hình học gọi là tỉ lệ trung bình và cực đại. Điều này đôi khi được gọi là tỉ lệ vàng.



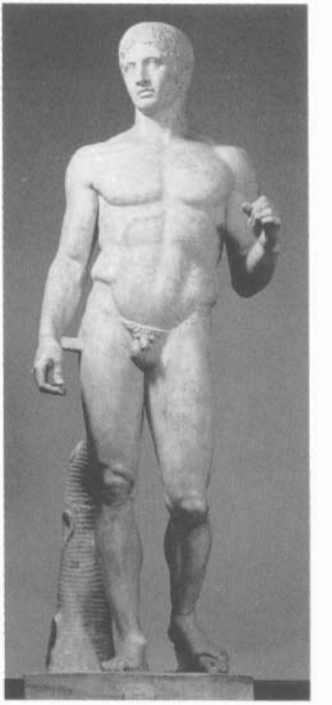
2.40A.

Một HÌNH CHỮ NHẬT vàng có thể được vẽ ra từ một đường đáy mở rộng của một vuông. Với điểm compa đặt ở giữa đường đáy của hình vuông, bạn hãy vẽ một vòng cung từ góc trên của hình vuông xuống đường đáy mở rộng của nó. Sau khi đã định vị chiều dài của hình chữ nhật mới, hãy kẻ một đường lên trên về phía đường mở rộng từ đỉnh hình vuông.



2.40B.

Đường chéo vẽ ngang qua HÌNH CHỮ NHẬT mới sẽ ngang qua hình vuông ban đầu nơi đường tỉ lệ vàng phải được kẻ song song với đường đáy. Việc đo các cạnh của HÌNH CHỮ NHẬT vàng sẽ phô bày một số quan hệ toán học đáng lưu ý. Việc so sánh chiều dài ban đầu của hình vuông (AC) với chiều dài của tam giác mới (AB) sẽ cho thấy có cùng tỉ lệ như chiều dài mới thêm vào (CB) với hình vuông ban đầu (AC). Cái tỉ lệ này sẽ là 1 đến 16180.

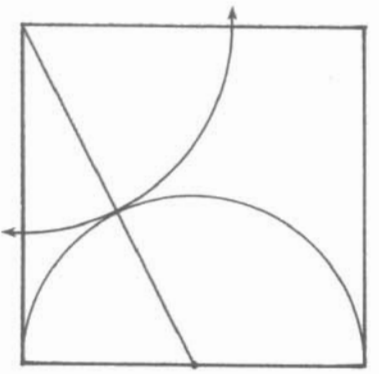


2.42. Polyclitus xứ Argos, Doryphoros (Bản do người La Mã sao chép), 450 – 440 trước CN (cao 212 cm). Cẩm thạch.

Polyclitus là người đã viết một chuyên luận về lý thuyết và chứng minh một hệ cân xứng lý tưởng mới hình thành cho điêu khắc; hệ này có hình dáng của một chàng trai đang bước đi, tay cầm cây giáo (đã mất). Người Hy Lạp gọi pho tượng này là "Doryphoros" (người cầm giáo). Đặc trưng của phong cách Polyclitus là cơ cấu hài hòa và nhịp nhàng, phong cách này ảnh hưởng đến văn hóa La Mã.

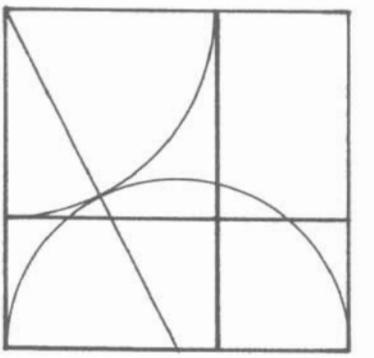
có thể được tạo ra từ một hình vuông. Và họ đạt được cái được xem là một HÌNH CHỮ NHẬT vàng (các hình 2.40 A, B; 2.41 A, B).

Xem trọng hình dáng của con người, người Hy Lạp cổ đại nêu ra những tiêu chuẩn đặc biệt về sự cân đối cho các tác phẩm tượng hình của họ. Những tiêu chuẩn đó được tìm thấy ở nhiều tác phẩm điêu khắc của họ. Tỉ lệ dựa trên một số quy định hoặc nguyên tắc toán học nhằm thiết lập những quan hệ lý tưởng giữa các phần của



2.41A.

Chúng ta có thể đạt được tỉ lệ vàng bằng cách quy nó vào một hình vuông cũng như quy một hình vuông vào một hình chữ nhật. Từ tâm của đáy hình vuông, hãy vẽ một đường bán nguyệt bên trong hình vuông. Tiếp đến hãy kẻ một đường từ tâm của đường đáy đến góc trên của hình vuông. Ở nơi đường chéo ngang qua vòng tròn đầu tiên, hãy thiết lập một bán kính từ góc trên và vẽ một hình cung về đỉnh và cạnh của hình vuông.



2.41B.

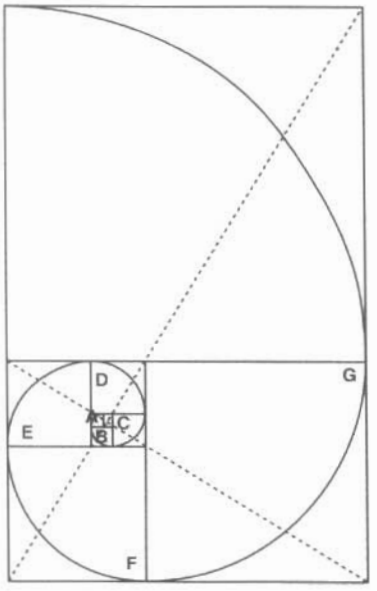
Những đường kẻ song song với đỉnh và cạnh của hình vuông từ những điểm cắt ngang bởi vòng cung thứ hai sẽ chia nhỏ hình vuông thành những HÌNH CHỮ NHẬT vàng, với tỉ lệ toán học là 1 : 16180. Tiến trình này có thể được thực hiện từ phía đối nghịch hoặc lặp lại trong những ô vuông mới được tạo ra. Nếu cứ tiếp tục chia nhỏ thì tỉ lệ đạt được vẫn là 1 : 16180. (Xem phần để cập về chuỗi Fibonacci).

con người. Chẳng hạn chiều cao của hình dạng con người là bằng bảy lần rưỡi bề cao của cái đầu và khoảng cách từ đỉnh đầu đến ngực là bằng một phần tư tổng chiều cao. Nhà điêu khắc người Hy Lạp Polyclitus được xem là người đầu tiên đề ra một quy tắc về hình dáng trong một chuyên luận viết tay (ngày nay đã thất lạc). Bản sao bằng đồng của tác phẩm được gọi là "hình thức tiêu chuẩn" vì nó mô tả rõ các tiêu chuẩn của ông về những kích thước dành cho hình người. (hình 2.42). Ý tưởng sử dụng những kích thước cân xứng, phù hợp đã lan rộng ở mọi lĩnh vực trong đời thường của người Hy Lạp.

Theo dòng lịch sử, những lý tưởng của người Hy Lạp cổ đại đã có những tác dụng kéo dài, ảnh hưởng đến nhiều thế hệ nghệ sĩ Leonardo Fibonacci, nhà toán học trung cổ của thế kỷ 13, khám phá một chuỗi những con số có liên quan đến nhau. Cái chuỗi này được tạo ra bằng cách cộng hai con số có trước để có con số mới: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 56 .v.v... công bố trong tác phẩm Liber Abaci (Sách Abacus) năm 1202, chuỗi số này được gọi là Chuỗi Fibonacci và nêu ra một tỉ lệ gia tăng của gần với 1: 1.6180. Với nó, người ta có thể bắt đầu với bất kỳ con số nào. Sử dụng con số 10 làm ví dụ, người ta có thể nhân nó với 1.6180 để có con số 16. Từ điểm đó, ta

2.43.

Những mẫu đường cong hình xoắn ốc có trong tự nhiên.



2.44A.

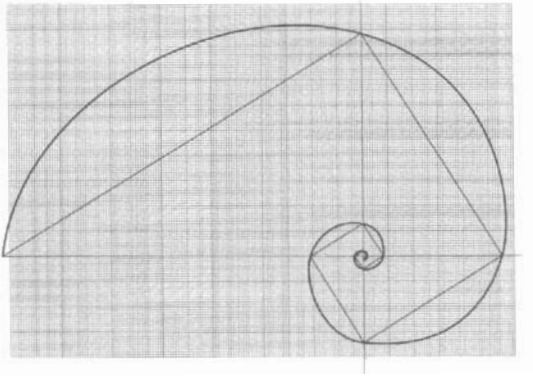
Đường cong hình xoắn ốc được tạo ra từ sự quy vào tỉ lệ vàng và bạn có thể vẽ nó với sự trợ giúp của một cái compa. Góc bên trong của hình vuông định vị điểm compa để vẽ một vòng cung từ góc này sang góc kia. Đường này tiếp tục được vẽ sang hình vuông kế tiếp với điểm mới của compa đặt ở bên trong góc giữa của hình vuông đó. Tiến trình này tiếp tục từ ô vuông này sang ô vuông kia cho đến khi hoàn thành đường xoắn ốc.

chỉ đơn giản cộng hai con số trước đó để có con số kế tiếp (26, 42, 68...) và chuỗi số đang tăng lên sẽ có cùng tỉ lệ với tỉ lệ vàng.

Ngày nay, các nhà khoa học nhận thấy sự quan hệ đó có trong tự nhiên. Nó được tìm thấy trong đường cong vươn ra của vỏ ốc anh vũ (nautilus), đường cong của móng vuốt mèo, trong sự phát triển xoắn ốc của một trái thông, ở những mẫu hạt mầm trong đầu hoa hướng dương hoặc đầu hoa cúc. Các nhà thực vật học nghiên cứu sự sắp xếp theo hình xoắn ốc này (gọi là kiểu xếp lá quanh thân cây) ở lá, vảy và hoa. Cái đường cong theo hình xoắn ốc này có thể được chứng minh qua sự tiếp tục quy vào tam giác vàng để dần dà trở thành những đơn vị càng lúc càng rộng hơn (Các hình 2.44 A, B).

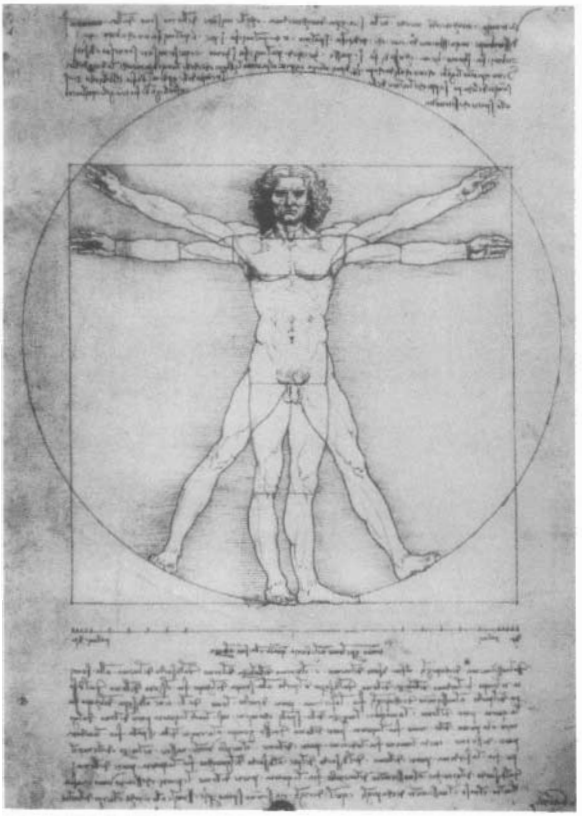
Trong thời Phục Hưng, các họa sĩ như Leonardo da Vinci đã cho thấy một quan tâm mới đối với những tỉ lệ cân xứng có tính toán học. Điều này có thể được thấy chẳng hạn, trong tác phẩm Các Tỉ Lệ Của Hình Người của Leonardo (hình 2.45).

Các họa sĩ hiện đại cũng sáng tác những họa phẩm phù hợp với khung tiêu chuẩn về hình dạng của chữ nhật vàng. Họa sĩ Pháp Georges Seurat được biết đến với sự đo lường có tính khoa học áp dụng trong kỹ thuật vẽ chấm màu của trường phái Hậu Ấn Tượng. Người ta cho rằng Seurat đã sử



2.44B.

Biểu đồ này minh họa cũng đường xoắn ốc đó, được tạo ra bằng cách đánh dấu theo những con số của Chuỗi Fibonacci (1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144) trên trục ngang và trục thẳng đứng.

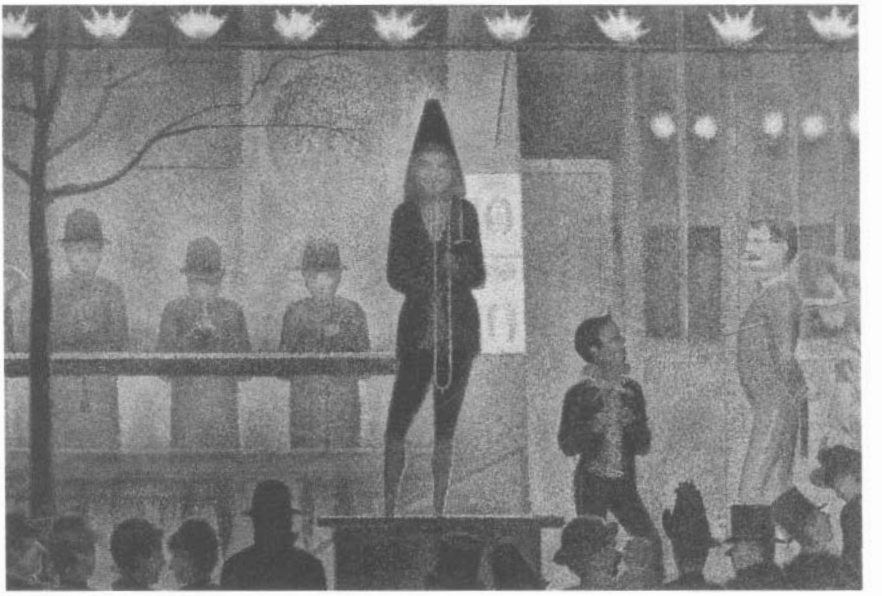


2.45. Leonardo da Vinci, Những Tỉ lệ của hình người (theo Vitruvius), khoảng 1485 – 90. Bút sắt và mực (34.3 × 24.8 cm)

Ở đây, Leonardo cho thấy quan tâm của ông về cấu trúc chung của cơ thể. Bằng cách đặt hình một người đàn ông bên trong một hình vuông và hình tròn, Leonardo nghiên cứu về những tương quan tỉ lệ của đầu, thân, hai cánh tay và hai cẳng chân. Hãy lưu ý chiều cao của thân người bằng chiều dài của hai cánh tay vươn ra, tâm của hình vuông là giao điểm của hai cẳng chân và tâm của vòng tròn là rốn.

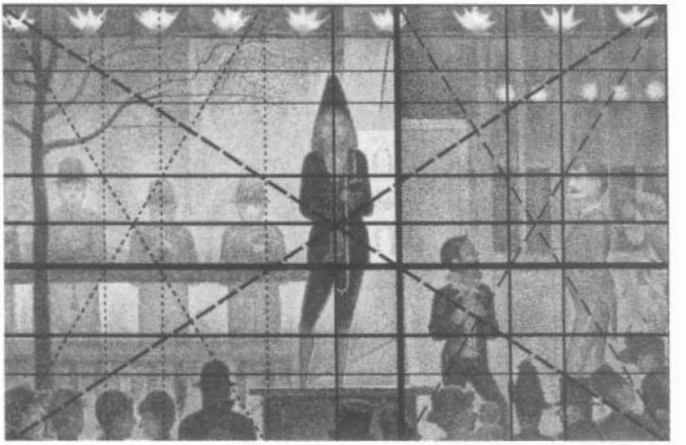
dụng những tỉ lệ toán học của hình chữ nhật vàng. Trong họa phẩm La Parade (Trò hề xiếc), Seurat đã sử dụng những biến đổi tinh tế của các chữ nhật vàng và nhiều hình vuông (các hình 2.46 A và B). Bạn hãy lưu ý bằng cách nào Seurat đã bố trí một cách chiến lược những hình tròn dịu dàng, cây xanh, cùng hình dạng hình học và một số mô típ trang trí ở những điểm của tỉ lệ vàng.

Phần lớn các nghệ sĩ đều tìm kiếm sự cân bằng trong những tỉ lệ lôgíc. Những kích cỡ của các hình ảnh được in lại trong cuốn sách này hẳn củng cố cho điều đó. Một số nghệ sĩ thì chọn sự không đếm xỉa đến những điểm chính yếu của các tỉ lệ – những điểm mang lại quan hệ hài hòa – nhằm nhấn mạnh đến các thái cực của tỉ lệ. Khi một hình dạng rất rộng được đặt dọc bên cạnh một hình dạng nhỏ hơn trong một tác phẩm nghệ thuật thì tác dụng của nó là sự mất cân đối. Người thưởng lãm tranh có thể có một tâm trạng chán ngán khi phải nhìn những hình ảnh có tỉ lệ không cân xứng thái quá. Những đồ vật thông thường có vẻ đặc biệt không ổn khi được vẽ đồ sộ hẳn lên. (Hình 2.47) Hầu hết các nghệ sĩ hình thành sự phán đoán trong việc xác định tỉ lệ bằng cách dựa theo trực quan của họ – vốn là người đã qua trường lớp – họ sẽ điều chỉnh và tái điều chỉnh kích cỡ của các yếu tố sao cho chúng xem chừng lấp kín toàn bộ tác phẩm.



▲▼ 2.46. Georges Seurat, *Trò Hề Xiếc (La Parade)*, 1887 – 88. Tranh sơn dầu (99.7 × 149.9 cm).

(B) Khi họa phẩm này của Seurat bị chia đôi bởi một đường chéo từ trên cánh trái xuống dưới cánh phải (đường gạch dài), đường chéo ngang qua một ô vuông lớn nơi chữ nhật vàng bị chia nhỏ bởi một đường ngang đậm nét. Những hình chữ nhật vàng nhỏ hơn được tạo ra trong hình chữ nhật thẳng đứng ở phía phải. Những hình chữ nhật nhỏ này có thể bị chia cắt bởi các đường chéo. Và điều này có thể tiếp tục mãi. Ngoài ra, khi hình vuông ban đầu được thiết lập ở cánh phải của bức tranh (những đường có chấm nhỏ) và một đường chéo được kẻ từ phía dưới bên trái lên phía bên phải, thì cánh trái có thể bị chia thành nhiều hình chữ nhật vàng nhỏ hơn phản ánh những hình chữ nhật ở cánh phải của biểu đồ. Hãy lưu ý cách thức mà Seurat đã sử dụng mấy đường đó và những giao điểm của chúng để bố trí chiến lược các hình ảnh.



2.47. Claes Oldenburg và Coosje van Bruggen, *Spoonbridge and Cherry* (suối nước), 1985 – 88. Thép không rỉ, sơn và nhôm (354 × 618 × 162 cm).

Những đồ vật này có kích cỡ vượt qua tỉ lệ bình thường của chúng đến không ngờ.

Tuy vậy, nhiều họa sĩ thấy cần nới rộng và/hoặc giảm bớt kích cỡ của một số yếu tố để hỗ trợ sự biểu cảm của một ý tưởng hoặc như một phương tiện để tạo ra sự nhấn mạnh hoặc tính trội. Khi những thay đổi trong tỉ lệ được sử dụng cho việc nhấn mạnh, thì họa sĩ sẽ thấy mình có thể hướng dẫn và duy trì sự chú ý của người xem tranh. Trong họa phẩm Jeff Davies (Hình 2.48), Jerome Witkin sử dụng sự phóng lớn như là một phương tiện để nhấn mạnh sự hiện diện của hình người trong tranh. Chủ thể là một người đàn ông to lớn, dễnh dàng được trình bày với một thân mình gia tăng tỉ lệ trong sắc độ sáng, đơn giản, bao quanh bởi những hình dạng tối của đầu, hai cánh tay, áo jacket và quần. Nhằm lôi kéo sự chú ý, họa sĩ bố trí cái thân màu trắng ở giữa tác phẩm và cho nó một kích cỡ xem chừng muốn làm vỡ tung những giới hạn của khổ tranh. Witkin nới rộng thái quá tỉ lệ, hình dáng và kết quả là ông tạo ra một chân dung có tính quá áp đảo.

2.48. Jerome Paul Witkin, *Jeff Davies*, 1980. Tranh sơn dầu (1.83 × 1.22 m)

Có thể nói, hiếm khi có một họa phẩm nào lại có một chủ thể nổi trội hẳn như thế này. Hầu hết các tác phẩm nghệ thuật đều không cần đến cái độ nổi trội này, nhưng ở đây Witkin muốn có một sự hiện diện mạnh – và ông đã thực hiện điều đó.

Các họa sĩ còn sử dụng những tỉ lệ bất thường để nói lên vị thế, chức tước hoặc tầm quan trọng của các nhân vật tôn giáo, chính trị, quân sự và xã hội. Thang đo tỉ lệ theo hệ thống tôn ti (Hierarchical Scaling) là cụm từ được dùng để mô tả hệ này và như vậy những nhân vật có tầm quan trọng lớn lao nhất thì có kích cỡ rộng lớn phù hợp với cương vị của họ. Trong họa phẩm Madonna of Mercy (Thánh Mẫu từ bi)

2.49. Piero della Francesca, *Thánh Mẫu Từ Bi* (panô giữa của tranh gập bộ ba), 1445 – 55. Sơn dầu và màu keo trên gỗ, cao khoảng 1.44m.

Thánh Nữ Mary dang hai cánh tay để dùng chiếc áo choàng của ngài che chở cho những hình nhân nhỏ bé quỳ dưới chân ngài. Việc bố trí những hình nhân sùng mộ chung quanh hình dạng trông như một cột trụ ở trung tâm giúp tạo ra một cảm giác về chiều sâu của cảnh quan. Họa sĩ sử dụng tỉ lệ theo hệ thống tôn ti để tăng cường sự cảm nhận về tình mẫu tử và lòng từ bi của Thánh Mẫu.

Piero della Francesca tăng gấp đôi kích cỡ hình dáng Thánh Mẫu nhằm đưa Thánh Mẫu lên thành một chủ thể cao quý đáng tôn thờ. (Hình 2.49). Những tỉ lệ trong tác phẩm này và những tác phẩm tương tự như nó có tính chủ quan trong ý đồ thể hiện hơn là có tính miêu tả.

Sự thay đổi kích cỡ vật lý nơi tác phẩm và tỉ lệ của hình người cũng có thể được sử dụng để bày tỏ những mục đích. Chẳng hạn, tác phẩm Thánh Francis Đón Nhận Những Dấu Chúa của Jan van Eyck xem chừng đạt được phẩm chất đáng kính và riêng biệt với khổ nhỏ 12.7 × 14.6 cm của nó (Hình 2.50). Ngược lại, họa sĩ Chuck Close có khuynh hướng làm chúng ta choáng ngợp bởi các bức họa vẽ những cái đầu to lớn (hình 2.51). Xuất phát từ kích cỡ to lớn đó – mấy chân dung có cỡ từ 5 đến 8 feet chiều cao – là sự nới rộng một cách cân xứng các chi tiết của khuôn mặt, tóc và các lỗ chân lông. Cảnh quan studio của họa sĩ minh họa một tỉ lệ quá lớn của những nới rộng đó (xem hình 2.11). Những cái đầu này trở nên khoa trương, làm cho ta phải e dè và trong một phương diện nào đó, tỏ ra bỉ ổi.

Nói tóm lại, thay đổi tỉ lệ là điều được sử dụng để tạo ra những tác

2.50. Jan Van Eyck (hoạt động 1422 – m. 1441), *Thánh Francis Nhận Các Dấu Chúa.* Không rõ năm. Sơn dầu trên gỗ (12.7 × 14.6 cm).

Như chúng ta thấy qua kích cỡ của tác phẩm, Van Eyck đã tạo ra một thế giới vi mô tuyệt đẹp. Mặc dầu kích cỡ bé tẻo, mọi thứ trong tranh đều có tỉ lệ hầu như toàn hảo. Tỉ lệ được hạ thấp triệt để tạo ra một tác động khuất phục, hầu như hiếm hoi; ở đây không hề có khoa trương hoặc tính cách anh hùng nông cạn.

2.51. Chuck Close Đang vẽ chân dung *John*, 1992. Tranh sơn dầu, 100 × 84 in.

Kích cỡ lớn lao của những cái đầu trong họa phẩm của Close đòi hỏi một sự xem xét và diễn giải về mọi cơ cấu và các tính chất không bị ảnh hưởng của sự thay đổi hình dáng và kích thước của mẫu khuôn mặt.

dụng nhấn mạnh, biểu cảm và gợi lên những vị trí trong không gian, như sẽ được mô tả ở mấy chương sau.

Tính trội (5)

Để lôi kéo sự chú ý thì bất kỳ một tác phẩm nghệ thuật nào cũng phải phô bày các điểm khác biệt nhằm nhấn mạnh những mức độ quan trọng của những phần khác nhau. Những khác biệt đó là hệ quả của phương tiện và những cân nhắc về cơ cấu. Chẳng hạn, một tác phẩm âm nhạc có thể sử dụng lối biểu diễn mạnh dần; một tác phẩm kịch nghệ có thể sử dụng đèn rọi. Những phương tiện qua đó các họa sĩ sử dụng để đạt được những khác biệt thì có rất nhiều. Nếu thay thế từ tương phản cho từ khác biệt, chúng ta có thể thấy những điều sau đây – giữa bao điều khác – có thể đạt được tính trội: (1) cách ly hoặc tách rời một phần ra khỏi những phần khác; (2) sự bố trí – "sàn diễn trung tâm" thường được hầu hết sử dụng, nhưng một vị trí khác có thể nổi trội, tùy thuộc vào bối cảnh; (3) phương hướng – một chuyển động tương phản với những chuyển động khác thì lôi kéo sự chú ý; (4) tỉ lệ – những kích cỡ lớn thường có tính nổi trội; và (5) nét đặc trưng – một sự khác biệt có ý nghĩa thì đánh động vẻ bề ngoài tổng quát. Những tương phản trong màu sắc, sắc độ và

2.52. Jacob Lawrence, Những Người Thợ Trong Xưởng. Bột màu trên giấy (72.3 × 47.7cm)

Những hình người ở đây trở thành những tiêu điểm hoặc đơn vị hình ảnh có tầm quan trọng lớn lao nhất, vì kích cỡ và hoạt động của chúng. Vùng nổi trội của tác phẩm là nơi hai hình nhân chính trỗi lên. Hình nhân thứ ba hướng sự chú ý về trung tâm trong khi những cái bàn và các dụng cụ thì kém nổi trội hơn.

2.53. Poteet Victory, *Những Biểu Tượng Về Sự Thể Hiện Của Định Mệnh*, 1999. Sơn dầu và phương tiện hỗn hợp trên vải tranh (152.4 × 101.6 cm).

Trong tác phẩm này, hình chữ nhật có sọc vàng cam trở nên nổi trội vì sự tương phản giữa sáng và tối, giữa màu ấm và màu lạnh.

cách sắp xếp cũng góp phần tạo ra sự hấp dẫn này.

Hiển nhiên, ý đồ của người họa sĩ là sử dụng sự tương phản để lôi cuốn sự chú ý vào những phần có ý nghĩa của tác phẩm và như thế làm chúng nổi trội. Những họa sĩ nào xem thường tính nổi trội trong tác phẩm thì cho rằng mọi thứ đều có tầm quan trọng như nhau; nếu thế nghệ thuật không chỉ thất bại trong việc truyền đạt thông tin mà còn tạo ra một hình ảnh thị giác hỗn độn, ở đó người thưởng lãm tranh không hề được chỉ cho một phương hướng nào. Xét theo một nghĩa thì mọi phần của tác phẩm đều quan trọng vì ngay cả những phần phụ cũng tạo ra những mẫu mực chống lại những phần nổi trội tương phản.

Đối với sự nổi trội, các họa sĩ có hai vấn đề phải giải quyết. Thứ nhất, họ phải hiểu rằng mỗi phần của tác phẩm đều cần có một mức độ quan trọng và thứ hai, họ cần phải sát nhập phần đó, với những mức độ biến đổi của họ về tầm quan trọng, để chúng trở thành một sự chuyển động nhịp nhàng và cân bằng của tác phẩm. Trong khi thực hiện điều này, các họa sĩ cần phải sử dụng nhiều phương pháp khác nhau để đạt được tính trội. Một vùng có ý nghĩa của họa phẩm có thể có được tính trội từ sự thay đổi sắc độ trong khi một vùng khác thì có thể tùy thuộc vào hình dạng bề

2.54. Giambattista Tiepolo, *Thánh Mẫu Núi Carmel và Những Linh Hồn ở Luyện Ngục*, khoảng 1720. Tranh sơn dầu (210 × 650 cm)

Sự chuyển động ngang qua tác phẩm này như những con sóng vì ánh sáng tạo sự nổi trội cho các nhân vật.

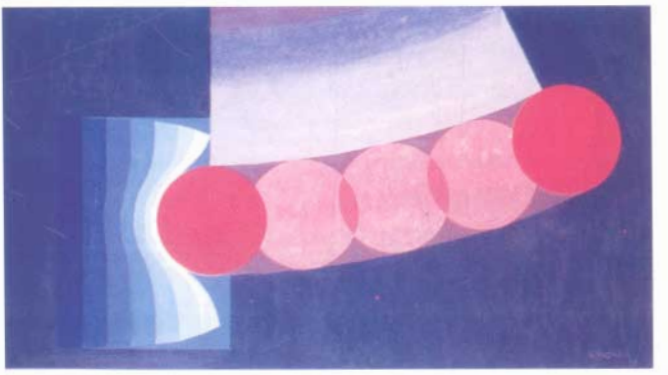
bộn hoặc kích động của nó. (Các hình 2.52, 2.53, và 2.54. Cũng xem hình 5.12). Những trật tự cơ bản được tạo ra bởi những khác nhau trong tính trội (và thông thường hơn trong thứ tự tôn ti) có thể được trông thấy ở mọi tầng bậc của đời sống chúng ta: Tôn ti trật tự chính trị, trong hàng giáo phẩm và các tổ chức công quyền; trong hệ nguyên tử; trong hệ mặt trời – tất cả, với những cách thức khác nhau.

Sự Chuyển Động (6)

Có nhiều người thưởng lãm tranh không nhận thức rằng trong khi xem một tác phẩm nghệ thuật, họ là người đang "cỡi ngựa xem hoa" hay nói chính xác hơn, họ là người đang tham gia một chuyến du lịch. Hướng dẫn viên của chuyến lữ hành dĩ nhiên là họa sĩ, người làm cho con mắt chu du một cách yên ổn và am hiểu qua việc cung cấp những tuyến đường và trạm dừng chân. Những con đường dẫn đến những trạm dừng chân hẳn nhiên phải có một số giới hạn tốc độ do họa sĩ thiết lập và những trạm dừng chân là nơi mà người ta chỉ dừng lại trong một thời gian được định trước.

Những con đường của họa sĩ là bước chuyển tiếp giữa những trạm nghỉ chân hay các đơn vị hình ảnh. Được tạo ra bởi phương hướng của các đường nét, hình dạng, các rìa của hình dạng và các mô típ mà vẻ tương đồng của nó khiến chúng ta liên kết chúng với nhau, những chuyển tiếp đó truyền lệnh cho những chuyển động của mắt. Những đường nét, hình dạng (thông thường dài) và mấy đường viền quanh hình dạng thường chĩa vào nhau theo cùng một hướng chung. Chúng có thể chạm nhau, nhưng thông thường bị ngắt ngang bởi những khoảng trống qua đó đôi mắt nhảy qua khi đang chuyển động. Đôi khi những "bước nhảy" là điều cần thiết đòi hỏi phải có sự thu hút và lực đẩy mạnh có phương hướng.

Những đơn vị hình ảnh hướng dẫn chúng ta luôn chứa đựng thông tin thị giác trọng yếu. Trong một họa phẩm như Mona Lisa, nhân vật là đơn



2.55. George Andreas, *Năng Lượng*, 1979. Tranh sơn dầu (78.7 × 137.2 cm)

Sự lắc lư dao động của những vòng tròn tạo ra một chuyển động quét như của một quả lắc đồng hồ.

vị nổi trội đến nỗi không cần có sự chuyển động nhiều của mắt (tuy hình ảnh thứ cấp cũng có sự thu hút đáng kể). Trong một số tác phẩm khác, có thể có một số đơn vị có sức thu hút mạnh và bị tách rời xa nhau, điều đó trở thành một vấn đề khó xử cho tầm mắt của người xem tranh khi hướng về chúng. Thông thường thì có một số hệ thống cấp bậc ở những đơn vị đó với một số đơn vị cần được sự chú ý đến hơn những đơn vị khác.

Tuy sự chuyển động có trong điêu khắc nhưng phần lớn các tác phẩm điêu khắc và tất cả những bề mặt tranh ảnh đều có tính tĩnh. Bất kỳ một sự sống động nào trong các tác phẩm như thế đều phải xuất phát từ một ảo tưởng về sự chuyển động do người nghệ sĩ tạo ra qua sự cấu hình những phần trong tác phẩm của họ. Chữ viết thì được đọc từ bên này sang bên kia, nhưng hình ảnh thị giác, dẫu hai chiều hay ba chiều, có thể được đọc theo nhiều phương hướng khác nhau. Như được người họa sĩ đề ra, mọi vùng của bức tranh cần phải được đôi mắt khám phá và chúng không hề có những phần tĩnh tại hoặc không hấp dẫn nào. Sự chuyển động cần phải luôn mới mẻ, thường xuyên lôi kéo sự chú ý vào tác phẩm (Hình 2.55 xem chương 8).

Ngoài ra, còn có một chuyển động khác trong việc tạo dựng hình ảnh và đó là kết quả của sự bố trí các yếu tố trong không gian. Xét theo lịch sử thì việc đưa cái ảo tưởng về sự chuyển động trong không gian vào tác phẩm nghệ thuật là điều được tạo ra từ sự phối cảnh tuyến tính. Tuy điều này tỏ ra hữu hiệu nhưng nó không cần thiết, bởi còn có một không gian "trực quan" thường khước từ sự phối cảnh bằng cách sử dụng một số mẹo nghệ thuật được trình bày trong chương nói về không gian. Một số ngành nghệ thuật như điêu khắc, đặc biệt là điêu khắc thuộc động học, thì sát nhập cả yếu tố thời gian vào trong sự chuyển động của nó (xem chương 9).

Tiết kiệm (7)

Rất thường khi, trong lúc tác phẩm phát triển, người nghệ sĩ thấy rằng những giải pháp cho các vấn đề hình ảnh khác nhau đưa đến kết quả là có một sự phức tạp không cần thiết. Nét đặc trưng thường xuyên của vấn đề là có những khía cạnh rộng và đơn giản của tác phẩm bị chia cắt thành từng mảnh. Tiến trình này xem chừng là một phần cần thiết của giai đoạn phát triển tác phẩm, nhưng kết quả là có thể những giải pháp cho vấn đề đã bị quá tải do sự thiếu đồng nhất.

Đôi khi người họa sĩ có thể tái lập trật tự bằng cách quay về với những điều cốt lõi có ý nghĩa, loại bỏ các chi tiết phức tạp và liên kết những cá biệt vào tổng thể. Đây là một sự hy sinh không dễ thực hiện hoặc dễ chấp nhận vì, trong khi tìm kiếm những giải pháp, họa sĩ có thể phát hiện những

2.56. Tom Wesselmann, *1960 Judy Thử Áo*, 1997. Sơn alkyd trên nhôm, 58 ½ × 72 ½ in.

Wesselmann đã thu gọn hình ảnh vào trong số ít chi tiết mà ông xem là trọng yếu và như thế ông đã thực hành tiết kiệm.

điều đáng quan tâm. Nhưng dẫu đáng quan tâm hay không, những tác dụng đó thường khi phải bị bỏ rơi nhằm hướng đến một sự rõ ràng và sự biểu hiện trực tiếp hơn. Sự tiết kiệm không có những quy tắc nhưng đúng hơn đó phải là sự phát triển nhanh của những năng khiếu và trực giác của họa sĩ. Nếu một điều gì đó phù hợp với tổng thể thì nó được giữ lại; nếu một điều gì đó gây đổ vỡ thì nó có thể bị loại bỏ hoặc tái tạo.

Từ tiết kiệm thường được liên kết với từ trừu tượng. Trừu tượng có liên quan đến một tiến trình tích cực nhằm gọt đẽo các sự vật để chúng chỉ còn là những cốt lõi cần thiết cho sự biểu hiện phong cách của người nghệ sĩ. Điều đó củng cố những khía cạnh có tính cơ cấu và khái niệm của một tác phẩm nghệ thuật. Xét theo một nghĩa, phong cách đề ra mức độ của sự trừu tượng tuy tất cả các nghệ sĩ đều trừu tượng trong một chừng mực nào đó. (Hình 2.56).

Chúng ta có thể dễ dàng nhận ra tính tiết kiệm trong nhiều phong cách nghệ thuật hiện đại. Pablo Picasso và Henri Matisse, những họa sĩ thời kỳ đầu của chủ nghĩa canh tân, là hai trong số những họa sĩ có nhiều ảnh hưởng nhất trong khuynh hướng tiến đến trừu tượng

2.57. Milton Avery, *Nàng Tóc Vàng Ngồi*, 1946. Sơn dầu, chì than trên vải lanh (132.1 × 85.7 cm).

Avery đã đơn giản hóa những tính chất phức tạp nơi các cấu trúc bề mặt ở hai nhân vật của ông, để chúng chỉ còn là những hình dạng và sắc màu phẳng. Qua ứng dụng tiết kiệm, họa sĩ trừu tượng hóa các nhân vật để tăng cường khoảng cách và sự cô lập của chúng.

có tính tiết kiệm; ngoài ra một họa sĩ khác đã sử dụng lối vẽ tiết kiệm một cách có hiệu quả là Milton Avery (hình 2.57; cũng xem hình 4.7). Các tác phẩm của Ellsworth Kelly, của Barnett Newman và Morris Louis, và của Ad Reinhardt đều cho thấy rõ nét tiết kiệm (xem các hình 7.14, 10.76, và 10.101). Hai nghệ sĩ điêu khắc theo phong cách Tối thiểu (Minimalist style), Beverly Pepper và Donald Judd, là những người sử dụng hình dạng hình học với nhiều giới hạn nghiêm khắc. Họ khước từ khuynh hướng tạo ra ảo ảnh và thay vào đó tạo ra những vật ba chiều trong không gian thực tại và loại trừ mọi thứ không cần thiết (xem các hình 9.41 và 9.42). Sự vắng bóng những chi tiết phức tạp giúp cho người nghệ sĩ có được sự phát biểu đích thực trực tiếp.

Trong khi sáng tác theo lối tiết kiệm, người nghệ sĩ vẫn với sự đơn điệu. Đôi khi người nghệ sĩ giữ lại những nét tô điểm hoặc bổ sung chúng vào để né tránh cái bẫy của sự đơn điệu. Nhưng nếu kết quả là có nhiều trong sáng hơn thì nguy cơ (và công lao phải đổ ra) cũng chẳng kém.

KHÔNG GIAN: KẾT QUẢ CỦA NHỮNG YẾU TỐ / NGUYÊN TẮC

Trong khi thực hiện tác phẩm nghệ thuật, người nghệ sĩ luôn quan tâm đến không gian. Các nghệ sĩ chọn cách sắp đặt như không gian không phải là một yếu tố (nghĩa là không thuộc một trong những nguyên tắc của cơ cấu), mà là sản phẩm phụ của những yếu tố khi chúng được đưa vào hoạt động và được gia giảm bởi một số nguyên tắc khác của cơ cấu. Số người khác thì xem không gian là một yếu tố thực sự. Nhưng dẫu không gian có được liệt vào loại nào chăng nữa thì khái niệm về không gian là một điều có tầm quan trọng quyết định – quan trọng đến nỗi cuốn sách này phải dành ra cả một chương cùng nhiều đoạn để nói về nó.

Nếu lần theo thứ trật tự được nêu ra trong biểu đồ (Hình 2.1) của chúng tôi, bạn sẽ thấy rằng phương tiện (hay vật trung gian) là cái cần thiết để tạo ra mọi yếu tố và rằng khi một yếu tố (chẳng hạn một đường nét) trở nên rõ ràng thì nó tự động hình thành một vị trí có tính không gian, tương phản với nền.

Khi cân nhắc về không gian trong một tác phẩm, người nghệ sĩ hẳn phải hướng đến sự tương thích trong những quan hệ. Không cái gì có thể gây lộn xộn cho một tác phẩm nghệ thuật bằng không gian bị mất trật tự. Nếu khởi đầu với một loại không gian như thế – chẳng hạn không gian phẳng hai chiều trình bày một nhân vật – thì họa sĩ hẳn tiếp tục triển khai những khái niệm hai chiều trong những giai đoạn kế tiếp của tác phẩm. Sự tương thích góp phần lớn lao vào tính đồng nhất của tác phẩm.

Sở dĩ chúng ta quen thuộc với không gian bởi một phần xuất phát từ sự khám phá không gian bên ngoài. Dĩ nhiên, tự bản thân, chúng ta trở nên quen thuộc với không gian, tuy ở tầm mức ít thú vị hơn, khi chúng ta di chuyển từ điểm này sang điểm khác trong công việc hàng ngày của chúng ta. Khi thực hiện điều đó, chúng ta vô thức nhận biết về khoảng cách giữa các điểm và ngay cả nhận thức về giới hạn tầm nhìn của chúng ta về chân trời. Trong khi chuyển không gian tự nhiên lên bản vẽ hoặc vải tranh, người họa sĩ từ lâu phải đương đầu với những vấn đề – những vấn đề trong nhiều cách đã liên quan đến các giai đoạn khác nhau trong lịch sử. Người họa sĩ phải sử dụng những yếu tố nghệ thuật để tạo ra cái ảo ảnh về hiện tượng không gian mà mình muốn trình bày trong tác phẩm nghệ thuật. Thường khi tác dụng tìm kiếm là cái mà người xem tranh trông thấy khung tranh như một cửa sổ mở vào không gian, kết thúc ở một điểm nào đó hoặc tiếp diễn đến vô tận. Trong tác phẩm nghệ thuật, một không gian như thế được gọi là không gian ba chiều, vì tất cả không gian đó được cô đọng trên bản vẽ hoặc bề mặt tranh. Những bề mặt đó có các giới hạn tự nhiên của chúng nhưng thêm vào đó, còn có một chiều khác, ảo ảnh của chiều sâu tạo ra không gian ba chiều.

TÓM TẮT VỀ TÍNH ĐỒNG NHẤT CỦA TẠO HÌNH

Các họa sĩ chọn một mặt tranh được đóng khung bởi một số kích thước. Họ có các công cụ cùng chất liệu và với chúng họ bắt đầu tạo ra những yếu tố trên mặt tranh. Khi thực hiện điều đó, những gợi ý về không gian xuất hiện và chúng có thể phù hợp với khái niệm ban đầu của họ; nếu không thì họ bắt đầu tiến trình điều chỉnh. Sự điều chỉnh tăng tốc và tiếp tục khi sự hài hòa và tính nhiều vẻ được áp dụng để đạt sự cân bằng, tỉ lệ, tính trội, sự chuyển động và tiết kiệm. Khi tiếp tục triển khai, các nghệ sĩ tùy thuộc vào trí tuệ, những cảm xúc và trực quan của họ. Cái tỉ lệ đó biến đổi từ nghệ sĩ này sang nghệ sĩ khác và từ tác phẩm này sang tác phẩm khác. Kết quả là tác phẩm nghệ thuật có sự tạo hình riêng của nó. Nếu tác phẩm đạt được thành công thì sự tạo hình của nó có tính đồng nhất – mọi phần đều ăn khớp và phụ thuộc nhau.

Một tác phẩm nghệ thuật có tính đồng nhất khi được triển khai chẳng khác gì một bản giao hưởng trong âm nhạc. Thông thường nhà soạn nhạc bắt đầu với một chủ đề được chọn qua một số biến tấu. Ký âm pháp hướng dẫn nhịp điệu và cách thể hiện cho những người biểu diễn. Tuân theo các ký âm đó, những nhạc cụ khác nhau trong dàn nhạc góp phần vào âm hưởng toàn diện. Thêm vào đó, chất liệu có tính chủ đề được đan dệt xuyên suốt nội dung tác phẩm, mang lại sự hài hòa cho những phần của nó. Một

bản nhạc đạt được thành công khi nói lên một cách thuyết phục, với mỗi nhịp xem chừng không thể thay thế.

Mỗi yếu tố âm nhạc vừa được nêu ra đều tương ứng với tất cả mọi hình thức nghệ thuật. Trong mọi phương tiện (hay vật trung gian) sáng tạo, dẫu đó là âm nhạc, khiêu vũ, thi ca, văn xuôi, hoặc kịch nghệ thì mục tiêu vẫn là tính đồng nhất. Đối với người sáng tác, tính đồng nhất là kết quả từ sự lựa chọn những cách sắp xếp cá biệt phù hợp với phương tiện và việc sử dụng một số nguyên tắc liên quan đến chúng. Trong nghệ thuật, một am hiểu về những nguyên tắc của bố cục cấu trúc là điều cần thiết. Trong mấy chương đầu của sách này, bạn bắt đầu có thể nhận ra những khả năng lớn trong lĩnh vực sáng tạo nghệ thuật. Qua nghiên cứu nguyên tắc của cơ cấu bố cục, bạn có thể phát triển một sự am hiểu có tính tri thức mà qua kiên trì thực hành, nó có thể mang tính trực quan.

Những yếu tố nghệ thuật – đường nét, hình dạng, sắc độ, cách sắp xếp và màu sắc – qua đó bố cục dùng làm những thành phần chính, hiếm khi tự chúng hiện diện. Chúng kết hợp lực trong toàn bộ tác phẩm. Những đóng góp cá thể của chúng có thể được nghiên cứu một cách riêng lẻ, nhưng trong sự phát triển của một tác phẩm, thì những cách thức qua đó chúng liên quan đến nhau, là điều luôn phải được cân nhắc. Vì mỗi một yếu tố đó có góp phần cá thể của nó và có một sự hấp dẫn trong đó, nên các yếu tố sẽ được thảo luận riêng lẻ trong năm chương kế tiếp. Khi bạn nghiên cứu một yếu tố, thì hãy vui lòng ghi nhớ cái đã được đề cập trước đó. Đến phần cuối, mọi yếu tố cần phải được xem xét cả về tính cá thể lẫn tính tập thể. Đây là một việc lớn lao nhưng cần thiết vì cái thành tố chủ yếu là tính đồng nhất.

Chương 3

Đường nét

Honoré Daumier, *Hát Rong*, 1865 – 66. Phấn đen và màu nước trên giấy, $14^{3}/_{8} \times 10^{1}/_{16}$ in.

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN ĐƯỜNG NÉT

Đường Nét Là con đường của một điểm chuyển động được tạo ra bởi một công cụ, khi nó chuyển động ngang qua một vùng. Một đường nét thường có vẻ rõ ràng vì nó tương phản với những sắc độ quanh nó. Các đường nét ba chiều có thể được thực hiện bằng một sợi dây, những cái ống, các que cứng, dây kim loại và nhiều thứ tương tự.

Thư Pháp

Là thuật viết chữ đẹp, có tính trang trí. Những đường nét được sử dụng trong các tác phẩm nghệ thuật có những tính chất tìm thấy nơi loại chữ viết này có thể được gọi là "có tính thư pháp" và chúng thường có vẻ trôi chảy và nhịp nhàng.

Đường Viền Quanh

Trong nghệ thuật, là đường nét xác định những giới hạn ngoài cùng của một chủ thể, một hình vẽ hoặc một hình dạng đã được tô màu. Từ này đôi khi được xem đồng nghĩa với từ "nét ngoài"; như thế, nó chỉ ra rằng một cái rìa hay mép có thể được vạch rõ những mức ranh giới hạn bởi các sắc màu sáng, tối và cách sắp xếp.

Đường Viền Ngang Qua

Là đường nét ngang qua và xác định những gợn sóng của bề mặt nằm giữa, hoặc lên đến rìa ngoài cùng của những hình dạng hay chủ thể.

Sự Biểu Hiện

1. Là sự thể hiện qua bố cục một tư tưởng, một cảm xúc hoặc tính chất của một ý nghĩa. 2. Trong nghệ thuật, sự biểu hiện đồng nghĩa với từ "nội dung".

Hatching

Hay là đánh dấu một bề mặt bằng những đường song song sát nhau nhằm tạo ra những sắc độ. Trong "cross-hatching" thì những đường tương tự ngang qua các đường đã đánh dấu theo nhiều hướng khác nhau nhằm tạo ra một sắc độ đậm hơn.

Đường Nét Gợi Ý

Hay đường nét chủ quan là những đường nét mờ nhạt, dừng lại và / hoặc biến mất. Phần biến mất của đường nét gợi ý về sự tiếp diễn và được người thưởng lãm tranh bổ sung bằng thị giác khi những đường nét xuất hiện trở lại trên hình ảnh.

Nghệ Thuật Biểu Hiện

Là loại nghệ thuật trong đó đề tài được trình bày qua những yếu tố nghệ thuật hình ảnh hầu người thưởng lãm được gợi nhớ về những chủ thể thực sự.

ĐƯỜNG NÉT: PHƯƠNG TIỆN CƠ BẢN CỦA TRUYỀN ĐẠT

Đường nét là yếu tố nghệ thuật quen thuộc nhất bởi hàng ngày, chúng ta sử dụng nó khi viết. Trong hội họa, đường nét được sử dụng để phác thảo, thường nhằm chuẩn bị cho những tác phẩm lớn hơn. Cái từ "đường nét" (hay còn gọi là đường hoặc tuyến) cũng được dùng để nói về những tình huống khác: Đường kiểm tra, dòng người xếp thành một đường dài để chờ mua hàng, đường tầm mắt, đường ống dẫn khí đốt v.v... nói tóm lại, từ "đường" thường được dùng để nói về một cái gì đó trải dài trên một khoảng trống. Hẳn bạn đã từng xếp hàng để chờ mua một thứ gì đó và sự nôn nóng biến thành nhẹ nhõm khi bạn lên đến hàng đầu. Dòng người mà bạn xếp hàng trong đó có thể là đơn tuyến (hẹp) hoặc song tuyến (rộng). Đôi khi các tuyến trở thành lộn xộn – nhưng nếu là trong quân đội thì hàng ngũ phải hoàn toàn ngay ngắn. Những dòng người xếp hàng thường phô bày những khác biệt về bề ngang vì những khổ người khác nhau trong hàng hoặc vì người ta chụm lại với nhau.

3.1. Pat Steir, *Thác Nước Trong Phòng Riêng*, 1992. Sơn dầu trên vải lanh (246.4 × 346.7 cm).

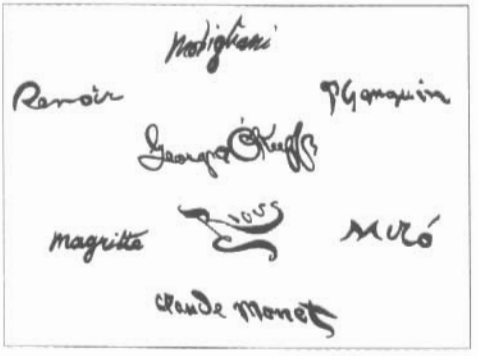
Trong một khảo hướng chủ quan, Pat Steir sử dụng đường nét để tạo ra sự chuyển động và lực của thác nước.

có thể diễn đạt bằng đường nét (Hình 3.1). Những design tuyến tính theo dạng biểu tượng dùng trong hệ thống chữ viết được sử dụng như một phương tiện cơ bản của sự truyền đạt, nhưng các nghệ sĩ thì sử dụng các đường nét để truyền đạt theo một cách thức rộng hơn. Trong tạo hình, đường nét được phát huy trong nhiều cách: Chẳng hạn đường nét có thể mô tả một cái rìa của tác phẩm điêu khắc; nó có thể là nơi tiếp giáp của những vùng, nơi mà sắc độ, cách sắp xếp hoặc những màu khác nhau không hòa trộn vào hình vẽ (hình 3.2); hoặc nó có thể là đường viền xác định những giới hạn của một hình dạng được vẽ ra (hình 3.3).

3.4. Henri de Toulouse – Lautrec, *Jane Avril*, bản đầu tiên từ Le Café Concert, 1893. Tranh lithô in màu đen (26.7 x 21.4 cm).

Những đường nét trong hình này xem chừng được vẽ một cách rất phóng khoáng, truyền đạt hành động duyên dáng của chủ thể.

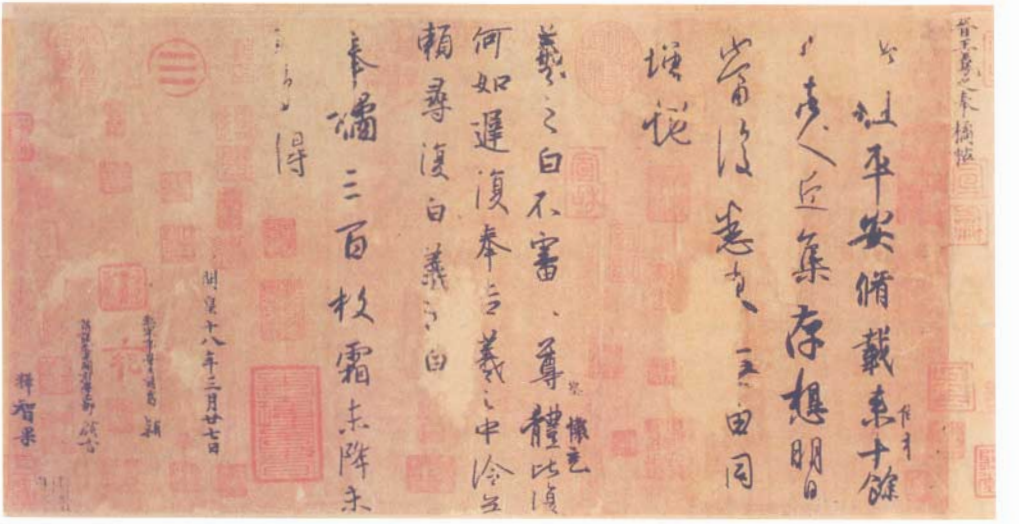
Tuy được bày bố một cách tích cực và sáng sủa, những đường nét đồ họa thường chỉ là sự chọn lựa đầu tiên của họa sĩ để phá vỡ một đường nét gợi ý nhằm thay đổi sự xếp đặt làm gợi lên sự thay đổi có tính không gian. Những đường nét đó tỏ ra mờ nhạt, dừng lại, và/hoặc biến mất rồi sau đó xuất hiện trở lại như một sự tiếp nối hoặc nới rộng của một rìa hoặc một phương hướng. Trong bức tranh lithô của Henri de Toulouse – Lautrec (Hình 3.4) đường nét chiếc váy của vũ nữ bên bàn chân của nàng gợi lên sự nối tiếp và những hình dạng ở phần trên cao của tranh có những đường nét gợi ý mà người xem tranh phải bổ sung (Xem chương 2).



3.5.

Những chữ ký của các họa sĩ nổi tiếng thường, ở một mức độ nào đó, có nét đặc trưng của thư pháp, có lẽ do nghề nghiệp của họ.

Trong nghệ thuật ba chiều, đường nét thực tại được tạo ra bởi những dây kim loại, ống, que cứng và các thứ tương tự, bổ sung một chiều kích mới cho danh mục của nghệ sĩ tạo hình thế kỷ 20. Hơn nữa, toàn bộ những tác phẩm dành cho bộ môn này cũng đáng kể là độc đáo. Những nghệ sĩ như Richard Lippold,



3.6. Vương Hi Chi: trích từ ba đoạn của thư pháp: "Bình An", "Hổ Ngọc" và "Phong Châu". TAM QUỐC thế kỷ thứ tư (321 – 379 sau CN), *Thư Pháp*, mực trên giấy.

Một số ý nghĩa có thực chất đường nét trỗi lên từ những chữ viết. Những ý nghĩa của chữ viết này là sản phẩm của phương tiện, những dụng cụ được sử dụng, và phương pháp của người nghệ sĩ. Thư pháp Trung Hoa được nêu ra làm ví dụ ở đây là cái từ lâu được người Trung Hoa ngưỡng phục như một loại hình nghệ thuật, chẳng kém gì hội họa. Luôn được sáng tác với bút lông và mực trên giấy, những chữ tượng ý có tính trừu tượng có vẻ như "phượng múa rồng bay".

Alexander Calder và Kenneth Snelson đã dành cả đời họ để tạo ra những tác phẩm như thế (Xem các hình 9.27, 9.35 và 9.37).

Những loại chất liệu tuyến tính như đã nêu ra ở trên bổ sung thêm một chiều kích cho các đường nét khi chúng chuyển động trong không gian với những khoảng cách đã được cân nhắc giữa chúng. Chúng có vẻ tiêu cực hoặc thực sự sà xuống và chuyển động xoáy trong cái không gian đó. Những thăm dò tuyến tính như thế về không gian là một phát triển tương đối mới mẻ.

Những đường nét có tính thư pháp trong nghệ thuật đồ họa cũng có vẻ sà xuống và chuyển động xoáy và đôi khi cũng có tính gợi ý, nhưng chẳng bao giờ thực sự đào sâu vào không gian. Một đường nét thư pháp thì có tính cá nhân cao, tương tự như những tính chất cá nhân nhận thấy trong chữ viết; nó trôi chảy, nhịp nhàng và gây thắc mắc cho mắt nhìn, khi nó mang lại sự trù phú cho tác phẩm nghệ thuật. So sánh thư pháp trong hình 3.5 với các hình 3.6 và 3.7, chúng ta có thể thấy tất cả đều có cùng một vẻ thanh tao và quyến rũ. Hơn nữa, đường nét trong các hình này có thể đảm nhận cùng lúc nhiều chức năng. Việc áp dụng rộng rãi đường nét bao gồm tạo ra sắc độ, sự sắp xếp và minh họa sự không thể

tạo ra một phân biệt thực sự giữa các yếu tố của cấu trúc nghệ thuật (xem các hình 3.17 và 3.19).

Khi các đường nét được dùng để tạo ra dáng vẻ của đề tài trong một tác phẩm nghệ thuật, thì cái vẻ bề ngoài này có thể được củng cố bằng sự lựa chọn của họa sĩ về những đường nét mang theo chúng các ý nghĩa nào đó. Theo cách này, đề tài có thể được gia giảm hoặc tăng cường và tác phẩm trở thành một diễn giải về đề tài đó. Những ý nghĩa của đường nét có thể được sử dụng để liên kết với nhiều yếu tố nghệ thuật khác.

NHỮNG ĐẶC TÍNH VẬT LÝ CỦA ĐƯỜNG NÉT

Đường nét thì có nhiều đặc tính vật lý. Các đường nét có thể thẳng tắp hoặc cong, hướng thẳng hoặc quanh co, dài hoặc ngắn, dày hoặc mỏng, chữ chi hoặc ngoằn ngoèo. Đối với người họa sĩ thì giá trị của những đặc tính đó do chúng vốn có một sự liên kết. Khi chúng ta nói một ai đó là "thẳng tắp" thì có nghĩa là người đó cương trực, ngay thẳng và có thể tin cậy được; mặt khác, một người "quanh co" là người không thành thật và không đáng tin. Hầu hết chúng ta đều có thể tìm thấy những tĩnh từ ăn khớp với những loại đường nét khác nhau. Xuất phát phần nào từ những liên kết kể trên, những ý nghĩa đó khiến chúng ta có được những gợi ý tâm lý.

KÍCH THƯỚC

Kích thước có liên hệ đến chiều dài và chiều rộng của đường nét. Một đường nét có thể có bất kỳ chiều dài và chiều rộng nào. Những kết hợp của các đường dài và ngắn, dày và mỏng, có thể – tùy chúng được sử dụng như thế nào – phân chia, cân bằng hoặc làm mất cân bằng vùng hình ảnh.

3.7. Thanh Vũ, Tre trong gió. Tranh vẽ bằng mực trên giấy. Đầu thế kỷ 14 (75.2 × 54.3 cm), Trung Hoa, đời Nguyên.

Thanh Vũ đã tỉ mỉ sử dụng bút lông để mô tả những tính chất trôi chảy tuyến tính (tính thư pháp) của cây tre.

3.8. Clouret Bouchel, *Đấu Tranh hay Tháo Chạy*, 9 ¼ × 12 ½ in.

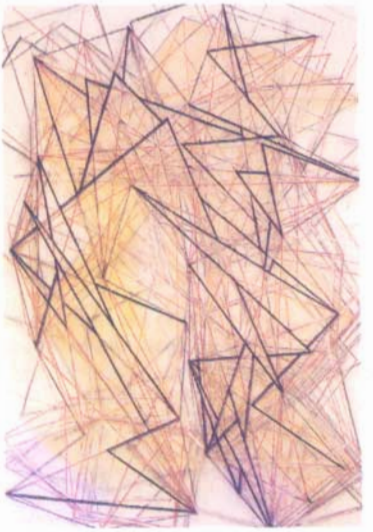
Những đổi hướng đột ngột và những đường chéo có góc trong họa phẩm này tạo ra sự kích thích và căng thẳng của chiến đấu.

LOẠI

Có nhiều loại đường nét khác nhau. Nếu đường nét tiếp tục chỉ tiến theo một hướng thì nó là đường thẳng; nếu dần dà đổi hướng thì nó là đường cong; nếu đột ngột đổi hướng thì nó tạo ra góc. Cân nhắc về đặc trưng các loại đường nét cũng như kích thước của nó, chúng ta thấy rằng dài hay ngắn, dày hoặc mỏng, các đường nét có thể là thẳng, cong hoặc có góc. Trong sự tiếp tục kéo dài của nó, đường thẳng cuối cùng trở thành một sự lặp lại, dẫu cứng nhắc hoặc mong manh. Đường cong có thể trở thành một vòng cung, đảo ngược để trở thành gợn sóng, hoặc tiếp tục xoay vòng bên trong nó để thành xoắn ốc. Nếu có được sự nhịp nhàng thì những gia giảm chuyển động trở nên vui mắt. Một đường cong thì luôn có vẻ duyên dáng và trong một mức độ nào đó, không ổn định (Xem các hình 3.4 và 3.25). Những thay đổi đột ngột trong một đường nét có góc tạo ra sự kích thích và/hoặc sự hỗn độn (hình 3.8). Đôi mắt chúng ta thường phải khó khăn khi thích nghi với những thay đổi phương hướng bất chợt của đường có góc. Vì vậy, những đường nét có góc thường gợi lên nhiều quan tâm của chúng ta.

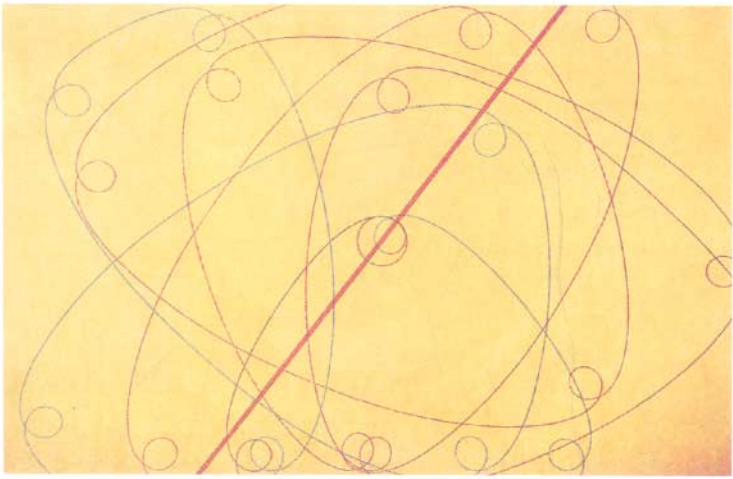
PHƯƠNG HƯỚNG

Một phức tạp hơn của đường nét đó là phương hướng cơ bản của nó; phương hướng này có thể tồn tại bất chấp thành tố của những chuyển động bên trong đường nét. Điều đó có nghĩa là một đường nét có thể thuộc loại chữ chi nhưng nhìn chung thì có hướng cong. Như thế loại đường nét có thể bị



3.9. Mel Bochner, *Chóng Mặt*, 1982. Chì than và que bột màu trên vải tranh. (2.74 × 1.88 m)

Đường nét, yếu tố nổi trội trong tác phẩm này, hầu hết gồm những đường chéo, tạo ra một cảm giác hoạt động dữ dội và stress.



3.10. Dorothea Rockburne, *Những Đường Cong Liên Tục Của Con Tàu, Vàng Son*, 1991. Màu sử dụng cho bích họa và màu nước (3.05 × 4.75 m).

Những phương hướng luôn thay đổi của các đường nét không dứt trong tác phẩm này kiểm soát sự chuyển động của mắt khi chúng tạo thành vòng và ngang qua tác phẩm.

phủ nhận hoặc tôn lên bởi chuyển động cơ bản của nó. Thông thường phương hướng theo chiều ngang có thể cho thấy một sự êm ả và hoàn toàn ổn định trong khi hướng chéo hẳn nói lên sự chộn rộn và chuyển động (Hình 3.9). Một đường thẳng đứng thường gợi lên sự thăng bằng và thu hút. Phương hướng của đường nét là điều rất quan trọng vì trong một mức độ lớn lao, nó kiểm soát sự chuyển động của đôi mắt chúng ta, có thể làm thông suốt sự liên tục của các quan hệ giữa những phẩm chất khác nhau của yếu tố (Hình 3.10)

VỊ TRÍ

Việc kiểm soát kích thước, loại, hoặc phương hướng của một đường nét có thể được tăng cường hoặc giảm thiểu bởi vị trí cá biệt của đường nét. Tùy theo vị trí của nó, một đường nét có thể được sử dụng để hợp nhất hoặc phân chia, cân bằng hoặc gây mất cân bằng cho một vùng của tranh ảnh. Một đường chéo thanh mảnh có thể vút lên hoặc lao xuống, tùy theo vị trí cao hay thấp của nó đối với khung tranh. Những thuộc tính khác nhau của đường nét có thể hoạt động phối hợp hướng đến một mục tiêu hoặc có thể giữ những vai trò riêng lẻ của sự biểu hiện hoặc design. Tuy vậy, một tác phẩm phát triển đầy đủ có thể chấp nhận và sử dụng mọi tính chất của dáng vẻ bề ngoài, dẫu rằng chỉ có ít trong số đó có thể được sử dụng một cách thành công. Sở dĩ như thế là vì những tính chất đó có vai trò lưỡng tính. Chẳng hạn, họa sĩ có thể đạt được tính đồng nhất trong một tác phẩm qua việc lặp lại độ dài của đường nét cùng lúc với tính nhiều vẻ được tạo ra qua sự khác biệt trong độ rộng của đường nét, trong chất pha màu, hoặc những tính chất khác.

ĐẶC TÍNH

3.11. Jonathan Lasker, *Tranh Nghệ Thuật*, 1993. Tranh sơn dầu (228.6 × 304.8 cm).

Tính chất độc đáo của tác phẩm đường nét này được tăng cường bởi sự lựa chọn những khả năng tự nhiên, màu sắc và hình dạng.

Cùng với kích thước, loại, phương hướng và vị trí, đường nét còn có đặc tính – một từ phần lớn liên quan đến chất pha màu qua đó đường nét được tạo ra. Nhằm tạo được một sự hấp dẫn lớn, họa sĩ có thể sử dụng những phương tiện khác nhau. Sự đơn điệu có thể là hậu quả của việc liên tục sử dụng nhiều đường nét có cùng đặc tính, trừ khi tính đồng nhất đạt được theo cách đó đã cân bằng bởi sự thay đổi của những tính chất khác của vẻ bề ngoài. Một số những công cụ khác nhau như cọ, dao trổ, que, các ngón tay, đều có những đặc tính riêng và người họa sĩ có thể khai thác điều đó (Hình 3.11). Họa sĩ là người làm chủ thực sự tình huống cụ thể và sự phát huy tác dụng đặc tính của đường nét là tùy thuộc ở khả năng, ý đồ, tâm trạng và tình trạng thể lý của họa sĩ. Dẫu người xem tranh có thấy sự không đồng dạng hoặc dấu nhấn trong đường nét, dẫu đường nét có sự dứt khoát hay bất định, căng thẳng hay thư thái, thì đó là những quyết định mà chỉ người họa sĩ mới có thể thực hiện.

Tính cách hoặc tính cảm xúc của đường nét thì phần lớn tùy thuộc vào tính chất của phương tiện mà họa sĩ chọn. Trong tác phẩm Nathan Khiển Tránh David của Rembrandt, những tính chất biểu cảm được tạo ra bởi những nét cọ mềm của mực được đặt kề với những đường nét chính xác và vững chãi của mực bút sắt là điều được tỏ rõ (Hình 3.12).

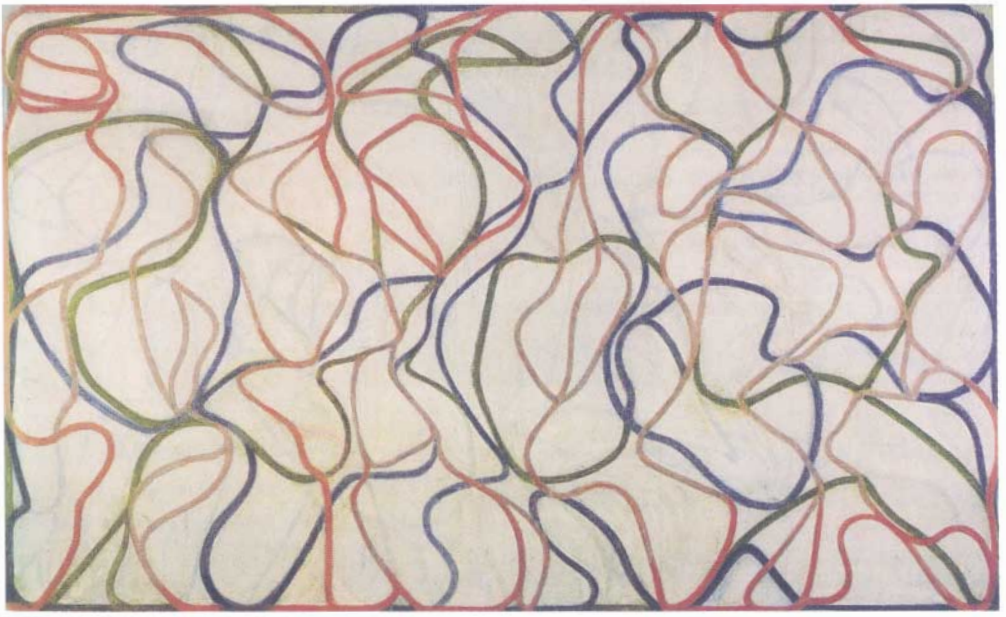
3.12. Rembrandt Harmenszoon van Rijn, *Nathan Khiển Trách David*. Bút sắt và cọ lông cứng (18.6 × 23.6 cm)

Những đường nét rõ ràng, dứt khoát của bút sắt tương phản với những đường nét rộng và dịu dàng của cọ.

NHỮNG TÍNH CHẤT BIỂU CẢM CỦA ĐƯỜNG NÉT

Những tính chất của đường nét có thể được mô tả theo những từ thông thường của cảm giác – ảm đạm, mệt mỏi, sinh động, dễ vỡ và v.v... Tuy vậy, tựa như tâm trí của con người, trong tác phẩm nghệ thuật, những cảm giác như thế hiếm khi được xác định rõ. Vô số những điều thay đổi tinh tế có thể được người nghệ sĩ truyền đạt. Sự công nhận của người xem tranh đối với những tính chất đó là một vấn đề của sự cảm nhận và có nghĩa là họ cần phải cảm thụ và họ đã có một nguồn cung cấp những kinh nghiệm để họ rút tỉa.

Qua sự sắp xếp và thể hiện, những đường nét cá thể trở nên sinh động khi chúng giữ những vai trò khác nhau. Một số đường nét tỏ ra nổi trội trong khi những đường nét khác thì phụ thuộc, nhưng tất cả đều rất quan trọng trong một tác phẩm nghệ thuật. Tuy người ta có thể nhìn ngắm những đường nét một cách riêng lẻ, nhưng cái đẹp thực sự của chúng tồn tại trong những quan hệ mà chúng thiết lập ở bố cục (Hình 3.13). Cái bố cục này có thể có tính biểu hiện hoặc phi biểu hiện, nhưng sự công nhận



3.13. Brice Marden, *Nghiên Cứu Về Nàng Thơ* (Phiên Bản Eaglesmere), 1991 – 97. Sơn dầu trên vải lanh, 83 × 135 in.

Brice Marden trình bày một mạng những đường nét có vẻ lạc nẻo trong không gian. Tuy vậy, để thực hiện điều này Marden phải cân nhắc, tính toán bố trí và tái bố trí những đường nét mà ông đưa vào trong sự thăm dò không gian qua thay đổi tinh tế của màu sắc, sắc độ và theo dấu những đường nét.

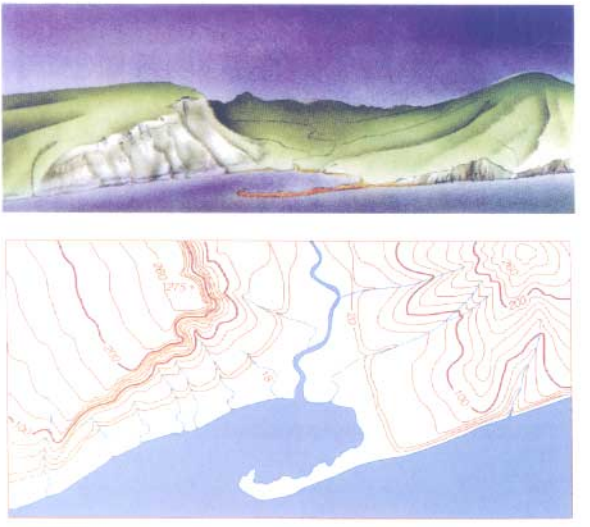
và thán phục tác phẩm thì thường xảy ra khi tác phẩm được am hiểu tầm mức trừu tượng. Sự bận tâm về đề tài có thể che khuất tầm mắt người xem tranh trước những tính chất biểu cảm của nghệ thuật trong tác phẩm và sự thiếu vắng sự toàn hảo bởi tính cơ cấu có thể làm thông điệp của người họa sĩ bị hỗn độn.

Tuy vậy, cơ cấu mang thông điệp người họa sĩ ra mặt trước. Sự sắp xếp có kế hoạch cũng góp phần trong cơ cấu các ý tưởng và cảm giác của người xem tranh đối với hình ảnh được mô tả trong nghệ thuật, dẫu người xem tranh có từng trải nghiệm đề tài đó trong quá khứ hay không.

ĐƯỜNG NÉT VÀ NHỮNG YẾU TỐ NGHỆ THUẬT KHÁC

Đường nét được bổ sung bởi những đặc trưng bề ngoài và điều này có liên quan rất gần với các yếu tố nghệ thuật khác. Đường nét có thể có màu sắc, sắc độ, sự sắp xếp và nó có thể tạo ra hình dạng. Một số của những yếu tố đó là chủ yếu cho sự hình thành đích thực đường nét, trong khi số khác được đưa vào khi cần thiết. Những tính chất đó có thể được cho là riêng lẻ, nhưng chúng có thể kết hợp để mang lại cho đường nét một quyến rũ thật sự, nghĩa là đường nét đó có thể được chiêm ngưỡng vì sự quyến rũ của riêng nó. Các họa sĩ thường khai thác sự quyến rũ này bằng cách tạo ra nhiều hình ảnh mà ở đó những tác dụng tuyến tính là nổi trội cùng với những tác dụng phụ khác. Mặt khác, một số tác phẩm thì có đường nét phóng khoáng và tùy thuộc hoàn toàn vào những yếu tố khác.

ĐƯỜNG NÉT VÀ HÌNH DẠNG



Trong khi trở thành hình dạng, đường nét có vai trò như là đường rìa của một nhân vật, một đồ vật hoặc một cái toàn thể. Theo cách này thì một đường dùng để mô tả một vùng gọi là đường viền. Trong khi các đường

3.14.

Những đường nét của bản đồ địa hình nêu lên những cao độ khác nhau của bề mặt trái đất. Tương tự như thế, họa sĩ sử dụng đường viền chéo để trình bày sự cấu hình của đề tài.

▲ 3.15. Harold Tovish, *Khuôn Mặt Với Những Đường Viền*, 1972. Bút chì (48.3 × 63.5 cm).

Những đường viền chéo minh họa những nét chìm và nổi. Cái kỹ thuật này có thể được dùng để mô tả bề mặt của bất kỳ đề tài nào được diễn đạt.

▲ 3.16. Susan Rothenberg, *Hoa Kỳ*, 1975. Acrylic và màu keo trên vải tranh (2.90 × 4.80 m).

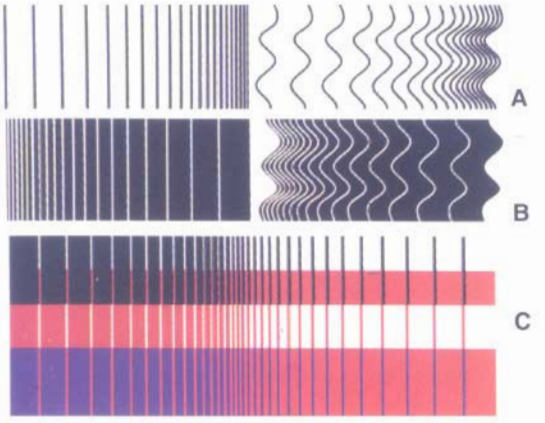
Đường nét mô tả con ngựa trong họa phẩm này được gọi là đường viền. Susan Rothenberg là một nghệ sĩ đương đại nổi tiếng với một loạt tranh ngựa được thực hiện theo cách thức gọi là Trừu Tượng Tinh Giản.

viền thường mô tả những mức cuối cùng của hình dạng hoặc cái toàn thể, thì đường viền chéo cung cấp thông tin về tính chất của những bề mặt chứa đựng bên trong các đường viền đó có đôi chút giống một bản đồ địa hình. Nếu điều đó được mường tượng như thể có một con kiến bị nhúng mực bò ngang qua một khuôn mặt, để lại những dấu vết của nó thì ta thấy rằng nó mô tả những đường nét của khuôn mặt đó bằng đường viền chéo (Hình 3.15). Ta có thể sử dụng những đường nét được điều chỉnh – nghĩa là những đường dày và những đường mỏng, không đều và cong – để tăng cường các đường viền chéo và ta có thể biến đổi sức nhấn khi tạo ra đường nét để phần đậm nhất có vẻ lấn lướt và phần nhạt lùi xa. Tập hợp lại, các đường nét có thể biến đổi trong khi đặt cách nhau từ hẹp đến rộng để tạo ra một sự lấn lướt và/hoặc một sự lùi xa. Các đường viền cũng có khả năng tách rời những hình dạng, sắc độ, cấu trúc cơ bản và màu sắc (Hình 3.16).

Một chuỗi đường nét đặt gần nhau tạo ra những cấu trúc cơ bản và các vùng đậm màu. Quan hệ của các đầu mút ở những vùng tuyến tính đó thiết lập những biên giới nhằm chuyển những vùng đó thành hình dạng.

ĐƯỜNG NÉT VÀ SẮC ĐỘ

Sự tương phản trong sáng và tối mà một đường nét phô bày trên nền của nó được gọi là sắc độ. Thông thường, mỗi đường nét sẽ sử dụng một sắc



3.17. Những Nhóm Đường nét Tạo ra Sắc Độ.

(A) Những vùng có màu đậm hơn thì được tạo ra bởi những đường (thẳng hoặc không đều) khi chúng được vẽ gần nhau. (B) Những sắc độ đậm xuất hiện khi bề rộng của đường nét gia tăng nhưng khoảng cách giữa chúng thì không thay đổi. (C) Những đường nét tác động như là một sự chuyển tiếp giữa: tối và sáng, tối và một màu sắc, một màu sắc và màu trắng, và giữa hai màu khác nhau.

độ khác nhau từ những bối cảnh của nó để có thể được nhìn thấy. Các nhóm đường nét tạo ra những vùng có thể có khác biệt về sắc độ. Những đường nét có thể dày, mỏng, hoặc có bất kỳ một độ rộng nào giữa hai cỡ đó. Những đường nét to bản, nặng nề thì có vẻ đậm trong sắc độ, trong khi những đường nét hẹp thì có vẻ có sắc độ sáng. Sự thay đổi sắc độ cũng có thể được kiểm soát qua việc biến đổi không gian giữa những đường nét. Những đường đặt cách xa nhau thì có vẻ sáng và nếu đặt gần nhau thì có vẻ tối (Hình 3.17). Những khác biệt sắc độ cũng có thể là kết quả của sự sử dụng hỗn hợp các phương tiện hoặc của sức nhấn lên các phương tiện. Những đường song song và "cross – hatching" là các ví dụ của những nhóm đường nét đơn lẻ tạo ra những vùng có sắc độ khác nhau (hình 3.18). Đôi khi, khi hatching được sử dụng để tạo ra sắc độ, thì những nét cọ sẽ được thực hiện để xác định phương hướng của một bề mặt ở bất kỳ vị trí nào.

3.18. Andres Zorn, Nâng Cốc, 1893. Tranh in từ bản khắc axit (32 × 26.5 cm).

Tác phẩm này được hình thành từ việc sử dụng hatching và cross – hatching để tạo ra những sắc độ: những vùng tối là nơi các đường nét được kẻ dày đặc và những sắc độ sáng là nơi người ta có thể trông thấy nhiều hơn mặt giấy.

ĐƯỜNG NÉT VÀ CẤU TRÚC CƠ BẢN

Các nhóm đường nét có thể kết hợp để tạo ra những cấu trúc cơ bản gợi lên một cảm giác thị giác cho đặc tính của một bề mặt. (Hình 3.19) Cái cấu trúc cơ bản rõ nét này có thể là kết quả từ những đặc trưng vốn có của phương tiện và các công cụ của cá nhân và những tính chất riêng biệt của chúng có thể được tăng cường hoặc giảm thiểu qua cách thức sử dụng chúng. Chẳng hạn, loại cọ cứng có thể tạo ra những đường nét sắc bén hoặc thô, tùy theo sức ấn của bàn tay, lượng chất pha màu và chất lượng của sự thực hiện. Những loại cọ mềm có thể tạo ra những đường nét mềm mại nếu được dùng với loại sơn mỏng và có thể tạo ra những đường nét to dày nếu được sử dụng với sơn đặc. Những công cụ và phương tiện khác cũng có thể tạo ra những biến đổi của đường nét (hình 3.20).

3.19. Jean Dubuffet, Khẩn Cấp, 1979. Acrylic trên vải tranh có dán giấy (57.15×69.85cm).

Trong tác phẩm vẽ/cắt dán này, Jean Dubuffet tạo ra những cấu trúc cơ bản khác nhau bằng thay đổi những kết hợp đường nét.

3.20. Emile Nolde. Thuyền Đánh Cá, 1910. Tranh khắc gỗ (29.84×39.37cm).

Khi dao và đục được sử dụng để cắt gỗ thì những đường nét và cấu trúc cơ bản trông khác hẳn với những gì được tạo ra từ những phương tiện khác.

ĐƯỜNG NÉT VÀ MÀU SẮC

Việc đưa màu sắc vào đường nét bổ sung một tiềm năng biểu cảm quan trọng. Màu sắc có thể nhấn mạnh những tính chất khác của đường nét. Một đường nét cứng kết hợp với màu sắc mãnh liệt tạo ra tác dụng mạnh mẽ hoặc ngay cả một tác dụng dữ dội. Nhiều màu sắc khác nhau được đồng nhất với những trạng thái tình cảm khác nhau. Như vậy, người họa sĩ có thể sử dụng màu đỏ như là biểu tượng của đam mê và giận dữ, màu vàng để nói lên sự nhút nhát hoặc trìu mến. (Xem "Màu Sắc và Cảm Xúc" trong Chương 7).

NHỮNG ĐẶC TRƯNG CÓ TÍNH KHÔNG GIAN CỦA ĐƯỜNG NÉT

Tất cả những đặc trưng bề ngoài của đường nét đều chứa đựng những tính chất không gian và là điều phải được họa sĩ kiểm soát. Chỉ một vị trí không thôi trong một vùng quy định cũng gợi lên không gian. Sắc độ tương phản có thể khiến cho các đường nét tiến và thoái (Hình 3.21) Một đường nét cá thể với những sắc độ biến đổi trong suốt chiều dài của nó có thể có vẻ quằn quại và xoắn vặn trong không gian. Vì các sắc màu ấm thường tiến lên và các sắc màu lạnh thường lùi lại nên tính chất không gian của những đường nét có màu sắc là điều thấy rõ. Mỗi yếu tố tạo ra đường nét đều có một điều gì đó để nói về vị trí của đường nét trong không gian. Công việc của họa sĩ là

3.21. Zdenek Sykora, Đường Nét Số 50, 1988. Tranh sơn dầu (149.8 × 149.8 cm).

Những biến đổi ở các đường cong tuyến tính trong tác phẩm này tạo ra những ảo ảnh về một không gian mở. Tất cả biến đổi đó bao gồm những thay đổi trong phương hướng, kích thước, vị trí và đặc trưng của các đường nét cũng như thay đổi trong sắc độ và màu sắc.

3.22. Denyse Thomasos, Những Trân Châu Của Đô Thị, 1995, Acrylic trên vải tranh (304.8 × 487.68 cm)

Với tầm quan trọng thấy rõ trong ví dụ này, ảo ảnh có tính không gian phần lớn được tạo ra bởi những tính chất của các đường nét được củng cố bởi những vùng tương phản của sắc độ và màu sắc.

sử dụng những yếu tố đó để tạo ra một trật tự có tính không gian. (Hình 3.22).

ĐƯỜNG NÉT VÀ SỰ THỂ HIỆN

Đường nét tạo ra sự thể hiện cả trong những tầm mức trừu tượng lẫn tầm mức hiện thực. Thông thường, chúng ta chủ yếu xử lý các định nghĩa trừu tượng, nhưng thật dễ để thấy rằng việc ứng dụng cũng có thể được nhận xét cả trong bối cảnh hiện thực. Chẳng hạn, chúng ta đã đề cập đến sự tiến và thoái với những tính chất của sắc độ trong một đường nét. Nếu đường nét cá biệt được vẽ ra để tượng trưng cho những đường viền của một màn trướng xếp nếp, thì sắc độ tương phản, khi nó thay đổi theo kích thước và phương hướng, có thể nói lên vị trí không gian có liên quan ở những nếp gấp của màn trướng (hình 3.23). Khi sử dụng đường nét để vẽ chân dung một nhân vật, họa sĩ hẳn phải sử dụng những tính chất của đường nét để gợi lên một sự hiện diện ở bề mặt (Hình 3.24). Họa sĩ hẳn phải truyền – một cách châm biếm hoặc thiện cảm – thông tin về tính cách của người được vẽ. Như vậy, đường nét trong nghệ thuật thể hiện có những liên quan thuộc khách quan và chủ quan. Tất cả đều là kết quả trực tiếp do sự vận dụng của người họa sĩ từ những tính chất của dáng vẻ bề ngoài.

Trong vài trò chuyển tải ý nghĩa của những tư tưởng và truyền đi các cảm xúc, đường nét chuyển động và sinh động,

3.23. J. Seeley, Bài Ca Sọc Vằn, 1981. Bản in (ảnh in lụa) (81.9 × 76.2cm).

Seeley được xem là bậc thầy của hình ảnh tương phản cao. Qua kết hợp sự quyến rũ thị giác của Op Art (Nghệ thuật hiện đại gây ảo ảnh thị giác) với tính hiện thực của ảnh chụp, những trừu tượng của đường nét đen trắng tỏ rõ tính trang trí, sự phức tạp cao và sự vui mắt.

3.24. Juan Gris (José Victoriano González), Chân dung Max Jacob, 1919. Bút chì trên giấy (36.5 × 26.7cm).

Được thực hiện hoàn toàn bằng đường nét, bức vẽ này cung cấp thông tin về hình dung cũng như tính cách tâm lý của người ngồi làm mẫu.

rung động với những cảm xúc đáng kể. Trong hội họa, đường nét trở thành một phương tiện để sao chép lại ngôn ngữ biểu cảm, những ý tưởng và cảm xúc. Nó mô tả những rìa hoặc đường viền của hình dạng, nó minh họa bằng biểu đồ các hình bóng, nó bao quanh không gian và những vùng – tất cả theo một cách thức nhằm truyền tải ý nghĩa.

Đường nét không chỉ được dùng để biểu cảm sự trải nghiệm và cảm xúc sâu sắc theo cách đó mà thôi. Thường khi, đường nét chỉ được dùng để mô tả các sự việc: Những đường nét của kiến trúc sư trên bản vẽ hoặc của một kỹ sư xây dựng trên bản thiết kế cầu; những đường nét vẽ trên bản đồ để mô tả các dòng sông, đường sá, hoặc hình thế đất; hoặc những đường viết trên giấy tượng trưng cho chữ viết. Việc sử dụng đường nét như thế chủ yếu là có tính thực dụng, một cách thức thích hợp để truyền đạt ý tưởng cho người khác. Ngoài khả năng mô tả chính xác các sự việc, đường nét có thể diễn tả hành động trong một ý nghĩa "có tính điệu bộ". Sự diễn tả bằng điệu bộ trong tác phẩm đồ họa có liên quan đến sự chuyển động trong quá khứ, hiện tại và tương lai của chủ thể được vẽ ra. Hình vẽ có điệu bộ được thực hiện bằng bất kỳ một phương tiện nào cũng đều được vẽ nhanh, phóng khoáng và xem chừng không bị một ngăn trở nào. Nếu đạt được điều đó thì tác phẩm nắm bắt được thực chất của tinh thần và sự linh hoạt có nơi đề tài. Cái tinh thần này có thể có liên quan đến

3.25. Honoré Daumier, Hát Rong, 1865 – 66. Phấn đen và màu nước trên giấy (36.8 × 25.4 cm).

Tuy các chủ thể thường có tính tĩnh tại và bất động, Daumier sử dụng sự kích động của đường nét cử chỉ điệu bộ để diễn đạt sự xoay tròn của vũ công và sự say sưa gõ trống của người đánh trống.

3.26. Giovanni Battista Tiepolo, Nghiên Cứu Về Hình Người Trên Vòm Trần Điện Trento – Valmarana, Vicenza, Bút sắt và mực nâu (16.2 × 15.4 cm).

Bức vẽ nặng về điệu bộ này minh họa rõ tác dụng kích tính của hoạt động. Các họa sĩ thường tìm cách để cho cái tác dụng này vẫn tồn tại sau giai đoạn đầu của phác thảo.

những đề tài động và không động – một cái khăn tắm vứt bừa trên ghế có một "điệu bộ" độc đáo xuất phát từ cách nó đã rơi xuống, từ trọng lượng và cấu trúc cơ bản của nó và bề mặt mà nó tiếp xúc. Hiển nhiên khái niệm về điệu bộ này, nếu áp dụng cho những đề tài có sự chuyển động, thì dễ lôi kéo sự chú ý hơn (Hình 3.25). Có nhiều tác phẩm hội họa đã dựa trên sự trù liệu ban đầu của họa sĩ về điệu bộ (Hình 3.26).

Dẫu sự nhấn mạnh – thể hiện những cảm xúc của con người, mô tả hành động hoặc truyền đạt một thông tin có thật – hay là gì chăng nữa, thì đường nét vẫn là một yếu tố quan trọng để người họa sĩ sử dụng (Hình 3.27).

3.27. Steve Magada, Tam Tấu, Khoảng 1966. Tranh sơn dầu. Không biết kích cỡ cũng như nơi bức tranh hiện được giữ.

Những đường nét có tính điệu bộ trong tác phẩm này tỏ ra thành công trong việc gợi lên những động tác của các nhạc công.

Chương 4

Hình dạng

Henri Matisse, Tang Lễ của Pierrot, Bảng VIII từ Jazz. In bằng khuôn trổ (41.2 × 63.5 cm).

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN HÌNH DẠNG

Hình Dạng Là một vùng nổi bật từ không gian kề cận hoặc không gian bao quanh nó do nó được xác định hoặc có liên quan đến một đường biên hoặc do có những khác biệt về sắc độ, màu sắc, hoặc cấu trúc cơ bản.

Hình Dạng Thực

Là những vùng được xác định rõ hoặc những vùng tích cực (đối với một hình dạng có liên quan).

Hình Dạng Vô Định Hình

Là hình dạng không rõ rệt hoặc không có độ rõ nét: không hình dáng, mù mờ và với kích thước không rõ.

Hình Dạng Sinh Học (biomorphic shape)

Là hình dạng có tính không đều tương tự như những bề mặt cong được thấy phát triển trong những cơ thể sống.

Trường Phái Lập Thể

Là tên của phong cách hội họa do Pablo Picasso và Georges Braque khởi đầu trong khoảng từ 1907 đến 1912, sử dụng nhiều cách nhìn khác nhau về các sự vật để tạo ra tác dụng ba chiều của chúng trong khi vẫn công nhận mặt phẳng hai chiều của mặt tranh. Báo hiệu sự khởi đầu của nghệ thuật trừu tượng, lập thể là phong cách bán trừu tượng vẫn vững mạnh tiến bước, rời xa nghệ thuật biểu hiện do Cezanne khởi xướng trong cuối thập niên 1800.

Phối Cảnh Đường Nét Cong

Là nhấn mạnh đến việc sử dụng những đường cong, khác với phối cảnh đường nét thẳng, nhấn mạnh đến việc sử dụng những đường thẳng tắp.

Trang Trí (Hình Dạng)

Là trang trí hoặc điểm xuyết nhưng, quan trọng hơn trong nghệ thuật, là nó nhấn mạnh đến tính chất hai chiều của tác phẩm nghệ thuật hoặc bất kỳ một yếu tố nào của nó. Nghệ thuật trang trí nhấn mạnh đến tính bằng phẳng của một bề mặt.

Không Gian Không Rõ Ràng

Là một tình trạng thường xuất phát từ chủ ý của họa sĩ trong đó người xem tranh có thể, vào những lúc khác nhau, trông thấy nhiều hơn là một nhóm những quan hệ giữa các yếu tố nghệ thuật hoặc những sự vật được mô tả. Điều này có thể được so sánh với cái từ quen thuộc "ảo ảnh thị giác".

Dạng Hình Học

Là một hình dạng có vẻ liên quan đến hình học; thông thường đó là một dạng đơn giản, chẳng hạn như hình tam giác, hình chữ nhật hoặc hình tròn.

Hình Dạng Gợi Ý

Là hình dạng được gợi lên hoặc được gợi ra bởi những chắp nối của

các dấu chấm, những đường nét, những vùng, hoặc cạnh của chúng, tạo ra một hình ảnh trông như một hình dạng nhưng không thực sự có ở vẻ bề ngoài.

Nghệ Thuật Kinetic

Xuất phát từ tiếng Hy Lạp kinesis có nghĩa là "vận động", nghệ thuật này liên quan đến những yếu tố của chuyển động ngẫu nhiên hoặc có tính máy móc.

Cái Toàn Thể

1. Trong nghệ thuật đồ họa, là có vẻ nổi bật một cách ba chiều từ không gian bao quanh nó hoặc có vẻ tạo ra ảo ảnh về một vật rắn. 2. Trong nghệ thuật tạo hình, là cái vẻ bề ngoài to lớn của một khối vật chất rắn.

Nghệ Thuật Phi Thể Hiện

Là từ dùng để chỉ tác phẩm có hình ảnh không thể nhận ra. Điều này nằm trong phạm vi trừu tượng thuần túy (không thể nhận ra nhưng xuất phát từ một vật có thể nhận ra) đến nghệ thuật phi khách quan (không xuất phát từ tiến trình trừu tượng hóa nhưng từ tâm trí người họa sĩ).

Khách Quan (hình dạng)

Là hình dạng được sáng tác thật giống với thực tại vật lý hoặc dáng vẻ như nó được trông thấy. Nghệ thuật này có khuynh hướng vẽ rất giống với tự nhiên hoặc thực tế.

Phối Cảnh

Là bất kỳ một hệ đồ họa nào được sử dụng để tạo ra ảo ảnh của những hình ảnh ba chiều (Xem chương 8).

Phẳng (Hình dạng)

1. Là sử dụng những yếu tố của hình dạng để tạo ra ảo ảnh về chiều kích thứ ba trên bề mặt hai chiều. 2. Những hình dáng nghệ thuật ba chiều có thể được thấy trong kiến trúc, điêu khắc và gốm sứ. (Xem Cái toàn thể, Ba chiều và Khối lượng).

Hình Dạng Thẳng

Là hình dạng được giới hạn bởi những đường thẳng.

Chủ Quan (Hình Dạng)

Là hình dạng xuất phát từ tâm trí, phản ảnh quan điểm, thành kiến hoặc cảm xúc của cá nhân.

Trường Phái Siêu Thực

Là một phong cách thể hiện nghệ thuật bị ảnh hưởng bởi tâm lý học của Freud, nhấn mạnh đến sự tưởng tượng phóng túng, với những đề tài thường là những tỏ lộ của tiềm thức qua việc sử dụng những kỹ thuật không phụ thuộc vào ý muốn và ý thức (chà xát, vẽ nguệch ngoạc, làm ố, những mẫu mây, và v.v...) Thoạt đầu, trường phái Siêu Thực là một phong trào văn học và lớn lên từ phong trào Đa Đa, sau đó nó được thiết lập qua tuyên ngôn viết năm 1924.

Ba Chiều (Hình Dạng)

Là hình dạng có, hoặc tạo ra cái ảo tưởng là có chiều sâu cũng như chiều cao và chiều rộng.

Hai Chiều (Hình Dạng)
Là hình dạng có chiều cao và chiều rộng, đặc biệt khi đó là một mặt phẳng hoặc một mặt tranh.

Khối Lượng
Là một vùng có thể đo của một không gian đã được xác định. (Xem cái Toàn thể, Tạo hình, và Ba Chiều).

ĐI VÀO HÌNH DẠNG

Khi các họa sĩ bắt tay vào sáng tác, trong bước khởi đầu, có thể họ có một cái nhìn theo những khái niệm của đường nét và/hoặc hình dạng. Thường khi công việc bắt đầu bằng một phác thảo sử dụng những đường nét mà chẳng mấy chốc trở thành những hình dạng được xác định. Tuy vậy, có một số tác phẩm được họa sĩ chủ ý hướng đến thuần túy sử dụng đường nét, nhưng ngay cả trong trường hợp đó, khi nhiều đường nét đan chéo nhau, thì hình dạng cũng xuất hiện trong những không gian giữa các đường nét. Những không gian đó có thể được cho là không gian "không ràng buộc" hoặc hình dạng mở. Các hình dạng là những khối kiến trúc của cơ cấu nghệ thuật. Tựa như trong kiến trúc, người họa sĩ có cùng một mục tiêu là tạo ra một hình ảnh xinh đẹp. Tuy vậy, gạch đá là những vật có thể sờ mó được trong khi những hình dạng của tranh ảnh phần lớn chỉ là những ảo ảnh do họa sĩ tạo ra. Thách đố mà người họa sĩ phải đương đầu là sử dụng vô số những ảo ảnh khác nhau của hình dạng để làm sao cho sự tưởng tượng vốn có trong mọi nghệ thuật được thừa nhận. Nói cách khác, một tác phẩm nghệ thuật chẳng thể nào là một điều xác thực và những hình dạng tạo ra hình ảnh của con người, thú vật, nhà cửa thì chẳng thể xác thực; chúng là những đề tài của họa sĩ. Người họa sĩ có thể bị thôi thúc bởi những sự vật như thế và trong nhiều trường hợp, có thể vẽ lại những vẻ bề ngoài của những sự vật đó một cách rất gần giống. Nhằm đạt được tính đồng nhất cho tác phẩm, họa sĩ phải có những

4.1. Rufino Tamayo, *Dos Personajes Atacados por Perros*, 1983 (ấn bản 75). Vẽ hỗn hợp trên giấy thủ công (152.4 × 228.6 cm).

Bằng những hình ảnh bán trừu tượng về chó và người, Tamayo tạo ra một không khí hoang tưởng với hình ảnh của cách biệt và sự khiếp đảm được nghi thức hóa.

4.3. Claude Monet, Mặt Tiền Nhà Thờ Rouen, 1894. Tranh sơn dầu (100 × 65 cm).

Monet có thể vẽ rõ hơn mặt tiền của nhà thờ, nhưng sở dĩ như thế là vì ông không quan tâm nhiều hơn đến tác dụng của ánh sáng mờ mờ đối với những quan hệ của màu sắc – tính chất mù mờ của những hình dạng trong sương mù.

những biểu đồ trong hình 4.2 như là những hình dạng, tuy không có một đường viền nào được vẽ để nối liền các dấu chấm hoặc viền quanh những đường tạo thành tam giác. Ở hình vẽ cuối, nơi những khoảng trống và các gạch ngang được tâm trí chúng ta lấp đầy để hình thành một vòng tròn, hình vẽ này tiến gần đến việc minh họa cho định nghĩa đầu tiên về hình dạng như là một đường bao quanh một vùng. Nhưng lý thuyết Gestalt khiến chúng ta phải thắc mắc về định nghĩa đầu tiên của chúng ta, vì sự khép kín không luôn là một điều kiện tuyệt đối cần có để hình thành một hình dạng.

Có nhiều định nghĩa khác cho cái mà chúng ta gọi là hình dạng và những định nghĩa đó có thể làm tròn sự am hiểu của chúng ta về cái yếu tố đó. Một trong số những định nghĩa đó là: Hình dạng là bất kỳ một vùng hình ảnh nào có sắc độ, cấu trúc cơ bản, màu sắc, đường nét hoặc bất kỳ một sự kết hợp nào của các yếu tố đó. Trong những loại hình có tính tranh ảnh của nghệ thuật thì hình dạng là phẳng dẹt hoặc hai chiều. Trong những loại hình ba chiều của nghệ thuật (điêu khắc, kiến trúc, thiết kế cảnh quan v.v...) thì hình dạng thường được mô tả là những vật rắn, hoặc khối lượng. Khi các họa sĩ ba chiều bắt đầu tiến hành công việc bằng cách sử dụng phương tiện đồ họa, họ cần phải nhận thức

4.4. Anthony Caro, Cung Nữ, 1984. Thép (1.96×2.46×1.63 m).

Mặc dầu có sự phức tạp và không đều đặn của các đường bao quanh, của độ sáng, và màu sắc ở những hình dạng điêu khắc này, nhưng ở đây người ta có thể nhận thấy rõ những cạnh của các đường bao quanh hơn là trong nghệ thuật đồ họa.

rằng hình ảnh phẳng là một sự đối nghịch với những chủ định tạo hình hoặc ba chiều của họ và trong thực tế chỉ mang lại một tầm nhìn duy nhất cho tác phẩm ba chiều đã định. Hình ảnh phẳng khống chế việc sử dụng và những đặc trưng của mọi hình dạng cùng những yếu tố khác nơi nó, như đã được trình bày ở chương 2.

Trong nghệ thuật tranh ảnh, những hình dạng thực có những giới hạn chính xác, như trường hợp của các dạng hình học; hoặc chúng có thể là những hình dạng gợi ý, như đã minh họa trong những biểu đồ trước đây. Ngoài ra chúng có thể là những hình dạng vô định hình – nghĩa là quá tinh tế hoặc mơ hồ đến nỗi những cạnh của chúng không thể được xác định bởi bất kỳ một mức độ chính xác nào (hình 4.3). Tuy vậy, những hình dạng trong nghệ thuật tạo hình thì xác định hơn vì tính chất đích thực của các chất liệu mà chúng được tạo ra. Những cạnh và viền ngoài của chúng là yếu tố quyết định, dẫu mức độ không đều của chúng có đến đâu (hình 4.4).

Những hình dạng có thể biến đổi bất tận, từ khách quan đến chủ quan, từ hình học đến dạng sinh học và từ gợi ý đến dạng vô định hình. Chúng có thể khác biệt trong kích cỡ, vị trí, sự cân bằng, màu sắc, sắc độ và cấu trúc cơ bản để phù hợp với chức năng mà chúng cần có để chu toàn trong tác phẩm nghệ thuật. Tùy theo cách thức mà chúng được họa sĩ sử dụng, các hình dạng có thể có tính tĩnh, ổn định, tích cực, sinh động và có vẻ như thu lại hoặc bành trướng ra.

Có nhiều tên gọi khác nhau cho những chủng loại hình dạng, tùy theo cách mà chúng được tưởng tượng ra (chủ quan) hoặc xuất phát từ hiện tượng có thể quan sát (khách quan). Sự cấu hình của một hình dạng cho nó sự đặc trưng để nó khác biệt với những hình dạng khác. Khi các hình dạng được người nghệ sĩ sử dụng để mô phỏng theo những lực của tự nhiên (đá, lá cây, mây, đất sét nhào) thì chúng được gọi bằng nhiều từ khác nhau, kết hợp với tính khách quan, như tính tự nhiên, tính thể hiện, và/hoặc tính hiện thực, tùy ở bối cảnh sử dụng

4.5. Juan Miro, Họa Phẩm, 1933. Tranh sơn dầu (174 × 196.2 cm).

Những hình dạng trong tác phẩm này có vẻ từng lúc che giấu việc liên tưởng đến những tạo vật (tuy chẳng giống loại nào), nhưng chúng đáng để được gọi bằng cái từ "dạng sinh học" vì lối cấu hình có tính hữu cơ của chúng.

4.6. Yves Tanguy, Mẹ à, Cha đã bị thương (Maman, papa est blessé), 1927. Tranh sơn dầu (92.1 × 73 cm).

Những họa sĩ siêu thực như Yves Tanguy mang đến cho những hình dạng sinh học nhiều biểu tượng có ý nghĩa. Chúng gợi ta nhớ đến vật chất hữu cơ cơ bản hoặc những hình dạng trôi chảy và thay đổi trong những giấc mơ.

chúng. Khi chúng có vẻ là được thiết kế bởi họa sĩ, thì chúng được đặt cho nhiều cái tên khác nhau, bổ sung cho tính chủ quan và trừu tượng. Hai trong số những từ đó là: Phi thể hiện và phi khách quan. Sự phân biệt giữa những chủng loại hình dạng đối nghịch nhau không phải là điều dễ thực hiện, vì những độ sai khác giữa chúng là rất lớn lao. Từ đó, một số từ cá biệt đã được phát triển nhằm đưa ra một giải thích.

Thông thường, những vật tự nhiên thì có vẻ tròn trịa. Chúng ta có thể trông thấy điều này ở những sinh vật cơ bản trong các nghiên cứu sinh vật học (như amíp, vi rút và tế bào). Những hình dạng như thế thường được quy cho là có tính hữu cơ, nhưng vì chúng thường có dạng cong, nên cái từ dạng sinh học được đưa vào nghệ thuật đầu thế kỷ 20 để mô tả những hình dạng tròn, không đều, gợi lên sự sống trong nghệ thuật (Hình 4.5; xem các hình 10.80 và 10.83).

Cùng với sự quan tâm lớn do nghệ thuật trừu tượng khơi dậy (từ khoảng 1910 trở đi) sự gia tăng nhận thức về thế giới vi tiểu qua khoa học và sự lớn mạnh của tâm lý học Freud, thì hình dạng sinh học trở thành một cấu phần chủ yếu của hội họa Siêu Thực. Các họa sĩ Siêu Thực quan tâm đến những nguồn gốc thần bí của hữu thể và trong khi thăm dò những tỏ lộ của tiềm thức – chẳng hạn trong giấc mơ – họ bị thu hút mạnh mẽ bởi những hình dạng hữu cơ hoặc hình dạng sinh học (hình 4.6). Một số họa sĩ khác (chẳng hạn như Matisse và Braque) trừu tượng hóa những hình dáng hữu cơ theo một cách thức ít tính biểu tượng hơn và chủ yếu là có tính trang trí (Hình 4.7; cũng xem hình 4.17).

Những hình dạng tuyến tính (đường thẳng), được gọi là dạng hình học vì chúng dựa trên những hình dạng đã chuẩn hóa được sử dụng trong toán học, trái hẳn với những hình dạng sinh học. Những hình dạng chính xác, có tính hình học máy móc, là loại hình dạng thu hút những họa sĩ thuộc trường phái lập thể và họ sử dụng chúng trong sự mổ xẻ phân tích và trình bày của họ về thế giới tự nhiên (Hình 4.8).

4.7. Henri Matisse, Tang lễ của Pierrot, Bảng VIII từ Jazz. In bằng khuôn trổ (41.2 × 63.5 cm).

Nhằm tạo một cơ cấu có tính trang trí, Matisse đã trừu tượng hóa những hình dạng hữu cơ.

Từ những ví dụ đó, ta thấy rõ rằng, tuy các hình dạng đã được phân loại, mỗi hình dạng hoặc tổ hợp các hình dạng có thể phô bày một tính cách cá biệt phù hợp với việc sử dụng nó và phù hợp với những đáp ứng của ta đối với nó.

SỬ DỤNG CÁC HÌNH DẠNG

Các hình dạng được các họa sĩ sử dụng trong hai mục tiêu cơ bản đã được nêu ra trong những đoạn trước là: Gợi lên một hình dạng vật lý mà họ đã trông thấy hoặc mường tượng và mang lại những tính chất của hình ảnh hoặc nội dung cho một tác phẩm nghệ thuật.

Những hình dạng trong nghệ thuật có thể được sử dụng vì một số những mục tiêu sau:

1. Nhằm đạt được sự hài hòa, trật tự và tính nhiều vẻ – tất cả đều liên quan tới những nguyên tắc của thiết kế đã được thảo luận trong chương 2.
2. Nhằm tạo ra ảo ảnh về cái toàn thể, về khối lượng và không gian trên bề mặt tranh.
3. Nhằm nới rộng sự chú ý hoặc mức độ quan tâm của người xem tranh.

Mục cuối cùng trong danh sách này đòi hỏi phải được giải thích thêm. Trong khi những nghệ thuật âm nhạc, vũ, kịch nghệ

4.8. Juan Gris (José Victoriano González), Bữa ăn sáng, 1914. Cắt giấy, bút chì, và sơn dầu trên vải tranh (80.9 × 59.7 cm).

Là họa sĩ lập thể, Gris không chỉ đơn giản hóa các hình dạng để chúng trở thành những vùng rộng và nổi trội hơn mà còn tạo cho mỗi hình dạng một sắc độ đặc trưng, một mẫu sáng tối được thận trọng cân nhắc. Ngoài ra, Gris còn tạo một sắc độ mờ, nơi sắc độ chuyển động từ một hình dạng sang hình dạng kế cận, như chúng ta có thể trông thấy trong ví dụ.

đều tiến hóa theo thời gian thì hội họa thường bị cố định với thời gian. Điều này có nghĩa là thời gian cho sự tập trung của người xem tranh vào nó hoặc tính đồng nhất của tâm trí với hầu hết các tác phẩm nghệ thuật thường là hạn chế. Điều này đặc biệt đúng trong hội họa hoặc nghệ thuật đồ họa. Nhưng đối với những loại hình kinetic thì đỡ hơn. Chẳng hạn, những vật di động là một loại hình của điêu khắc chuyển động; chúng liên tục thay đổi những quan hệ của các hình dạng, những quan hệ thường khiến cho người xem chú ý lâu hơn là những hình dáng điêu khắc hoặc hội họa.

NHỮNG CHIỀU KÍCH CỦA HÌNH DẠNG

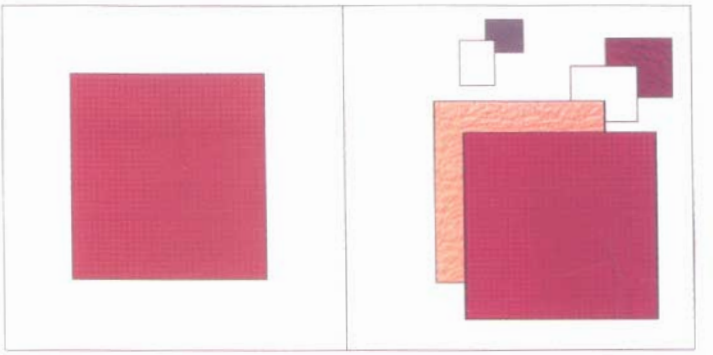
Như đã định nghĩa, các hình dạng có thể có đặc tính hai chiều hoặc ba chiều. Nhằm sử dụng một cách thành công các hình dạng trong tác phẩm nghệ thuật, chúng ta cần phải hiểu rõ hơn về những khía cạnh của chiều kích. Chẳng hạn, một số người có sự phân biệt giữa hình dạng hai chiều và hình dạng ba chiều (gọi là cái toàn thể và/hoặc khối lượng) và xem chúng như hai yếu tố riêng biệt. Tuy vậy, chúng tôi luôn xem hình dạng, dẫu hai chiều hay ba chiều, là một yếu tố của hình dạng. Để bạn quen thuộc hơn với cách thức mà cái từ "hình dạng" được sử dụng trong bối cảnh này, sau đây chúng tôi sẽ trình bày thêm về chiều kích của hình dạng.

Những ảo ảnh của hình dạng hai chiều

Đứng đầu các hình dạng và có lẽ được sử dụng nhiều hơn cả là mặt phẳng hai chiều. Như chúng ta đã biết, trong hội họa, mặt phẳng trên đó người họa sĩ sáng tác được gọi là mặt tranh. Ngoài công dụng là mặt tranh, một hình dạng phẳng còn được sử dụng như là một phương kế để đơn giản hóa sự rộng lớn và những phức tạp trong tự nhiên. Chẳng hạn, trong khi phác thảo những cây xanh, họa sĩ sử dụng một hình dạng phẳng, rộng và đơn giản để trình bày toàn bộ hình ảnh của cây xanh. Sau đó, những bụi lá có thể được trình bày bằng một số những hình dạng nhỏ khác nhau (hình 4.9). Việc sử dụng mặt phẳng tạo thêm nhiều đơn vị có tính tiết kiệm, ổn định và trật tự, hữu ích cho họa sĩ không những trong

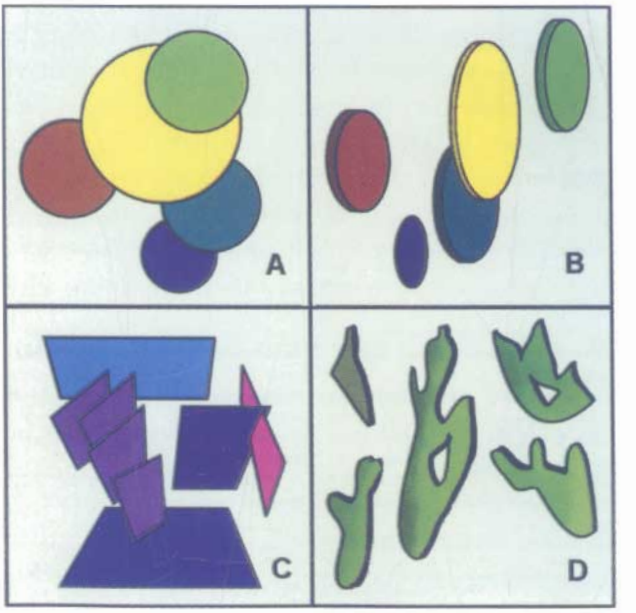
4.9. Piet Mondrian, Cây Xanh Bên Sông Gein khoảng 1907. Chì than (48 × 62.2 cm).

Trong tác phẩm này Piet Mondrian sử dụng đường viền ngoài để thiết lập những hình dạng phẳng, rộng, được đơn giản. Do vậy, chúng bị vỡ thành những mặt phẳng nhỏ hơn, có tính hữu cơ, tạo thêm nhiều chi tiết hơn.



◀ **4.10.**

Trong một số cách thức, những mặt phẳng thẳng có thể gợi lên ảo ảnh về chiều sâu.



▶ **4.11.**

Những biểu đồ này minh họa bằng cách nào những mặt phẳng được sắp xếp và có những hình dạng khác nhau có thể tạo ra những ảo ảnh về chiều sâu: (A) Những mặt phẳng tròn hoặc cong được chồng lên nhau để gợi lên một không gian cạn; (B) Những mặt phẳng cong đặt trên rìa và đặt nghiêng để gợi lên một tác dụng của độ sâu lớn hơn – lưu ý bằng cách nào các vòng tròn trở nên có hình dáng giống như êlíp; (C) những mặt phẳng thẳng hoặc có cạnh thẳng được sắp xếp hầu chúng trôi nổi trong không gian sâu (Xem hình 4.10 về một tác dụng cạn hơn); (D) Những hình dạng không đều tạo ra một cảm giác về chiều sâu.

Trong các biểu đồ B, C và D, ảo ảnh về chiều sâu được nhấn mạnh thêm bởi sự làm dày hơn những cạnh gần nhất của các mặt phẳng. Những biến đổi về sắc độ, kích cỡ, cấu trúc cơ bản và màu sắc càng làm tăng thêm hoặc giảm đi ảo ảnh về chiều sâu.

những phác thảo ban đầu mà còn trong kết thúc sự cơ cấu tác phẩm. Ngoài điều này, các mặt phẳng là cực kỳ hữu dụng trong việc tạo ra ảo ảnh có tính ba chiều trên mặt tranh hai chiều, dẫu chúng có cái vẻ bề ngoài của các sự vật hay là trừu tượng.

Việc sử dụng mặt phẳng biến đổi từ vẻ phẳng dẹt hoặc vẻ trang trí trên mặt tranh sang một hoặc nhiều vẻ để phủ lấp không gian. Họa sĩ sử dụng mọi loại hình dạng, từ dạng hình học sang dạng hữu cơ, nhằm đạt được cả hai tác dụng đó. Một hình dạng thẳng – có thể có vẻ phẳng dẹt khi nằm

trên bề mặt của tranh, nhưng chỉ đơn giản chồng lên hai hoặc nhiều hơn những hình dạng thẳng, thì bạn có thể tạo ra một cảm giác về độ sâu. Việc bổ sung thêm màu sắc, sắc độ, kích cỡ và cấu trúc cơ bản tương phản với những mặt phẳng đó càng dứt khoát làm tăng thêm ấn tượng về độ sâu (Hình 4.10).

Là những hình dạng có liên quan đến mặt phẳng, được tạo thành bởi những hình tròn, bầu dục hoặc những thuộc tính cơ học không đều, những mặt phẳng cong cũng có thể tạo ra những hiệu ứng nông cạn về không gian hoặc qua tính cong của chúng, chúng gợi lên những chuyển động đi vào chiều sâu. Khi những mặt phẳng, dẫu đó là mặt phẳng cong, thẳng hoặc không đều được họa sĩ tạo cho vẻ rút gọn lại (theo luật xa gần) bằng cách làm cho chúng nghiêng đi và khiến cho cái gần trông lớn hơn cái xa, thì chúng ta có một hình ảnh mạnh mẽ về độ sâu hơn là khi các mặt phẳng được sử dụng trong trang trí (Các hình 4.11 A – D).

Những ảo ảnh của hình dạng ba chiều

Khi cái từ "cái toàn thể" được sử dụng để mô tả những hình dạng ba chiều, thì nó có nghĩa là chúng có cái vẻ bề ngoài của những vật thể rắn. Nếu một hình dạng ba chiều kích là trống rỗng hoặc một vùng có sự chứa đựng được xác định, thì nó choáng một khoảng không gian có thể đo được và nó được gọi là dung lượng. Đá và núi là cái toàn thể hay khối kết tập, trong khi các thung lũng và những hố hốc là dung lượng; những cái tách uống nước là cái toàn thể trong khi những vùng mà chúng chứa đựng là dung lượng (hình 4.12 A và B). Khi bắt đầu triển khai những hình dạng ba chiều, chúng ta cần phải chọn lựa loại hình dạng mà chúng muốn nêu lên – hình học, hữu cơ, hoặc không đều – tựa như khi ta triển khai những hình dạng hai chiều. Vì những hình dạng hình học, như hình vuông/hình chữ nhật, là những dạng hai chiều cơ bản nhất, nên chúng ta hẳn phải xem sự phát triển hoặc biến đổi của chúng sang những hình dạng ba chiều tương ứng – hình khối vuông/chữ nhật.

Trên mặt tranh, cái ảo ảnh của những khối kết tập hoặc những dung lượng được tạo ra qua việc sắp xếp hai hay nhiều mặt phẳng dẹt hoặc cong trong tương quan với nhau nhằm tạo cho chúng một vẻ kiên cố như mô tả trong hình 4.13. Những mặt phẳng cấu thành các cạnh của những vật ba chiều có tính ảo ảnh có thể được tách rời khỏi khối kết tập mà chúng quan hệ và nghiêng ra sau ở bất kỳ góc nào. Thật vậy, để có một vẻ bề ngoài kiên cố, những mặt phẳng như thế không cần phải được sắp xếp kề cận hoặc được nối liền ở những góc – một lần nữa lý thuyết Gestalt lại phát huy tác dụng. Như chúng ta có thể trông thấy trong biểu đồ này, không hề

A

B

4.12. Những Khối Kết Tập và Dung Lượng: Vòm và Thung Lũng Hẹp Tại Lâm Viên Quốc Gia Utah.

Trong hình 4.12A, những hình thể núi đá và thung lũng của chúng tượng trưng cho khối kết tập và dung lượng.

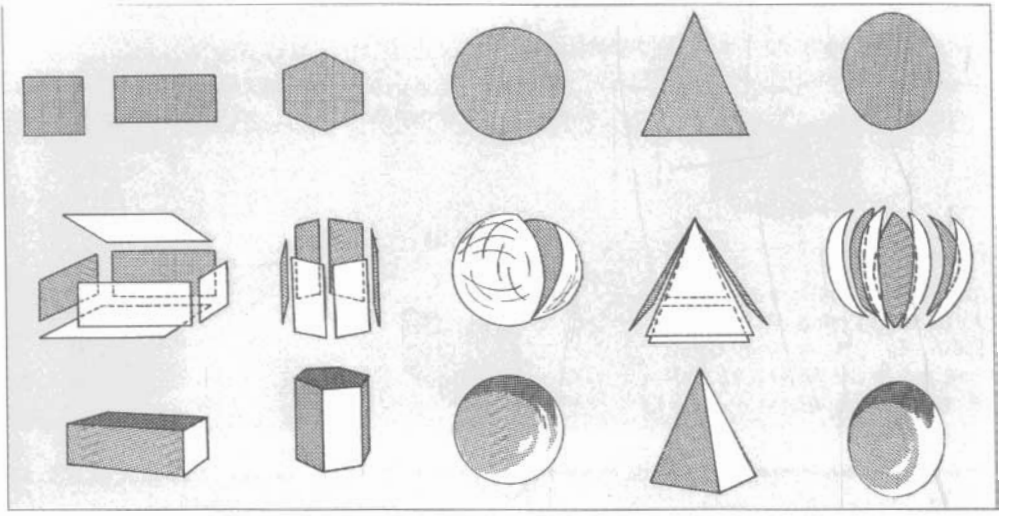
Hình 4.12 B minh họa cận cảnh một hình thể núi to lớn (khối kết tập) với một lỗ lớn (dung lượng).

có giới hạn cho số hình dạng có thể được phô bày trong ba chiều kích, nhưng khối chữ nhật có lẽ là khối đơn giản nhất. Khối hình cầu, hình tháp, hình lục giác và bầu dục đều có những phần tương ứng với chúng trong những hình dạng phẳng như hình tròn, tam giác, lục giác và hình bầu dục.

Tác dụng ảo ảnh của những mặt phẳng chồng lên nhau mà không có sự chắp nối khiến cho việc sắp xếp những mặt phẳng xem chừng kém thực chất hơn khối kết tập, nhưng nó cho thấy sự phát triển của những mặt phẳng một cách rõ ràng hơn và uyển chuyển hơn trong sự thăm dò về dung lượng và không gian.

Việc trình bày những mặt phẳng theo cách này làm nổi bật tầm quan trọng với các chức năng của những cạnh khi những mặt phẳng kết hợp để hình thành ảo ảnh của khối kết tập và chiều sâu của nó. Hình 4.14A cho thấy những mặt phẳng có các góc cạnh song song. Chúng thiết lập sự chuyển động có tính hướng dẫn (thường rời xa vị trí trung tâm – một cạnh/góc). Sự kết hợp các mặt phẳng này xem chừng mang lại tính kiên cố, mặc dù vậy bất kỳ một mặt phẳng nào tự nó cũng có vẻ tương đối phẳng dẹt.

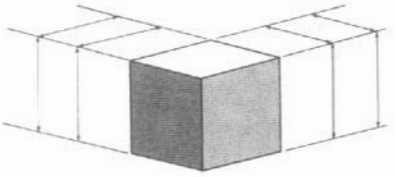
Trong ví dụ kế tiếp của một khối kết tập – hình 4.14 B – những mặt phẳng có vẻ nghiêng hoặc lật. Các mặt phẳng mang lại một cảm giác được



4.13.

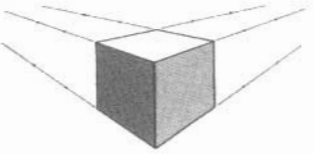
Các mặt phẳng và không gian ba chiều tương ứng với chúng.

bổ sung cho chiều kích – ảo ảnh chiều sâu – khi chúng có vẻ lùi xa trước người xem tranh. Các mặt phẳng là những cạnh hội tụ của khối kết tập. Khi một số những mặt phẳng hội tụ chồng lên và chạm nhau thì ảo ảnh có tính không gian của khối kết tập và chiều sâu là lớn hơn cái được tạo ra qua việc sử dụng những mặt phẳng có cạnh song song. Sở dĩ như thế là vì ảo ảnh của những mặt phẳng hội tụ đang lùi sâu vào thì có liên quan gần với sự cảm nhận bằng thị giác của chúng ta. Trong những điều kiện bình thường, ta có thể nghĩ rằng kích cỡ của những mặt phẳng có vẻ giảm đi khi chúng rời xa người xem tranh. Việc sử dụng các mặt phẳng có cạnh hội tụ không bị giới hạn trong khái niệm đó và trong những nét của chiều sâu, tuy vậy những mặt phẳng mập mờ nước đôi cũng xuất hiện khi sự áp dụng theo truyền thống bị đảo ngược, như trong hình 4.14 C. Sự mập mờ nước đôi có nghĩa là không dứt khoát hoặc nhập nhằng. Điều đó là hoàn toàn đúng cho không gian mập mờ trong ví dụ ở đây, một tình huống mà "khi thì bạn thấy nó cách này, khi lại thấy nó cách khác". Điều này là điển hình cho những tình trạng nghệ thuật mập mờ. Thoạt đầu, hình 4.14 C được trông thấy như là một khối rắn, tuy phối cảnh thì không như vậy. Tiếp tục kiểm tra thì ta thấy mặt phẳng trắng có vẻ như một "mái trần" đang tiến lên và những mặt phẳng khác như lùi về góc. Một sự mập mờ như thế có thể bổ sung sự thách đố và quan tâm cho người xem. Việc áp dụng những cạnh hội tụ đang tiến lên phía trước này có vẻ phóng đại và bóp méo những định nghĩa về hình dạng và truyền đạt một số tính chất trang trí cho



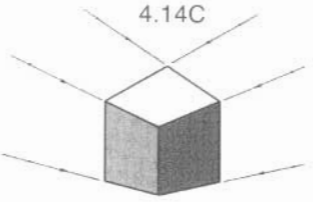
4.14A.

Tổ hợp của những mặt phẳng cho thấy những cạnh song song trong chiều sâu tạo ra cái ảo ảnh về khối kết tập (hình dạng).



4.14B.

Tổ hợp của những mặt phẳng mô tả những cạnh hội tụ trong chiều sâu (lùi xa khỏi người xem) tạo ra cái ảo ảnh về khối kết tập (hình dạng).



4.14C.

Tổ hợp của những mặt phẳng mô tả các cạnh hội tụ về phía người xem tạo ra ảo ảnh về khối kết tập (hình dạng). (Điều này là tác dụng đảo ngược của hình dạng trong hình 4.14 B).

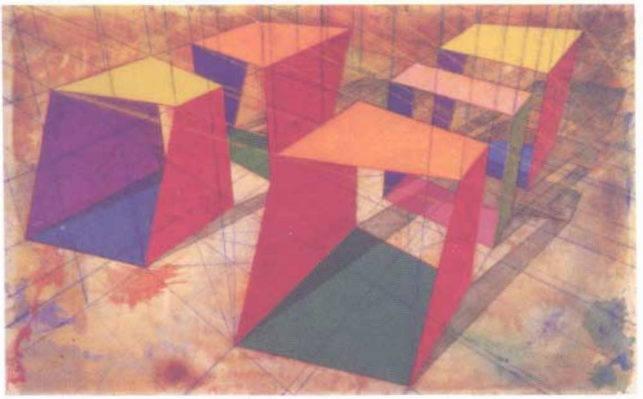
hình ảnh; tuy vậy, những mặt phẳng cá thể trong vị trí cô lập thì vẫn có tính tạo hình tương đối.

Xem lại các hình từ 4.13 đến 4.14 C, bạn sẽ thấy ví dụ về những hình dạng ba chiều có những mặt phẳng với những cạnh song song, tiến lên phía trước và hội tụ. Các họa sĩ thích thú với sự tự do được sáng tạo những hình dạng tưởng tượng trong ba chiều kích, không còn bị gây trở ngại bởi các giới hạn của công thức và những tiến trình có tính máy móc. Trong họa phẩm Những Lỗ Thông Hơi Hình Hộp Xiên của ông, họa sĩ Ron Davis sử dụng những mặt phẳng, những hình dạng có cạnh song song, những hình dạng với cạnh hội tụ dốc về phía sau, và những hình dạng với những cạnh hội tụ tiến về phía trước (Hình 4.15) Một cách sáng tạo, Al Held sử dụng cùng những loại phát triển hình dạng – cạnh trong họa phẩm B/WX (xem hình 8.41) của ông.

Việc hình thành những hình dạng ba chiều và chiều sâu của chúng qua sử dụng những cạnh hội tụ (lùi sâu và/ hoặc tiến về phía trước) là tiền đề phát triển của phối cảnh tuyến tính và liên quan mật thiết đến nó. Vì phối cảnh tuyến tính giữ phần quan trọng trong việc hình thành không gian nên điều này sẽ được thảo luận trong Chương 8.

HÌNH DẠNG VÀ NHỮNG NGUYÊN TẮC DESIGN

Nhằm tạo ra trật tự hoặc tính đồng nhất của tác phẩm và lôi cuốn sự chú ý của người xem tranh, họa sĩ phải tuân thủ một số nguyên tắc của nghệ thuật sắp xếp hay design. Để tuân thủ những nguyên tắc đó, họa sĩ thường



4.15. Ron Davis, Những Lỗ Thông Hơi Hình Hộp Xiên 545, 1977. Acrylic trên vải tranh (2.90 × 4.57 m).

Tuy trật tự về phối cảnh tuyến tính không được tuân thủ ở đây, nhưng một cảm giác về không gian đã được tạo ra bởi những phương tiện khác dưới sự kiểm soát trực quan của họa sĩ.

buộc phải gia giảm các hình dạng từ những vẻ tự nhiên của chúng. Chính vì cách đó mà các hình dạng có thể được gọi là những khối kiến trúc của cấu trúc nghệ thuật. Tựa như trường hợp của đường nét – yếu tố đầu tiên của hình dáng nghệ thuật – các hình dạng có nhiều mục tiêu trong việc tạo ra những ấn tượng thị giác, tâm lý hoặc cảm xúc. Những mục tiêu đó biến đổi tùy theo họa sĩ và người xem tranh.

Sự sắp xếp có trật tự các hình dạng cũng tuân theo những nguyên tắc tương tự như được quy định với những yếu tố khác của hình dáng. Trong khi tìm kiếm một trật tự có ý nghĩa, người họa sĩ sửa đổi các yếu tố cho đến khi:

1. Đạt được mức độ và loại cân bằng mơ ước.
2. Sự chú ý của người xem tranh đã được kiểm soát cả về phương hướng lẫn thời gian chú ý.
3. Đạt được tính nhiều vẻ và tỉ lệ hài hòa thích hợp.
4. Tạo được một khái niệm về không gian phù hợp trên toàn tác phẩm.

Trong khi không gian là kết quả của việc sử dụng những yếu tố, sự hài hòa và tính nhiều vẻ là điều mà chúng ta đã thảo luận trước đây, thì những khái niệm về cân bằng, phương hướng và khoảng thời gian lôi kéo sự chú ý – liên quan đến hình dạng – là những điều khá quan trọng, đáng để chúng ta phải tìm hiểu thêm.

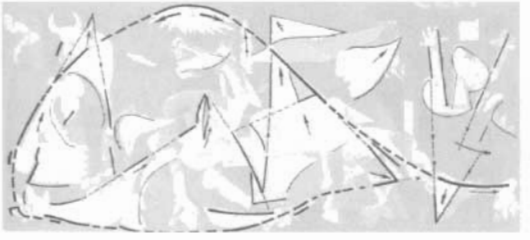
Sự Cân Bằng

Khi tìm kiếm sự cân bằng cho tác phẩm, các họa sĩ làm việc với sự am hiểu rằng các hình dạng có những trọng lượng hình ảnh khác nhau, tùy theo cách thức chúng được sử dụng. Tuy cái nguyên tắc cơ cấu hình dạng này đã được đề cập ở chương 2, hẳn cũng hữu ích khi chúng ta xem xét lại về

sự cân bằng, đặc biệt có liên quan đến hình dạng, qua việc sử dụng ví dụ được mô tả trong hình 2.28. Chúng ta thấy rằng việc bố trí những hình dạng có kích cỡ khác nhau ở những khoảng cách khác nhau kể từ điểm tựa (đòn cân) có thể được kiểm soát để tạo ra sự cân bằng hoặc không cân bằng. Vì không có một trọng lượng thực sự nào có liên quan đến nên chúng ta cho rằng cái cảm giác về trọng lượng là một cảm giác xuất phát từ trực quan, hoặc cảm nhận và là kết quả của những tính chất khác nhau hình thành nhiều yếu tố nghệ thuật. Chẳng hạn, một sắc độ đậm góp phần tạo trọng lượng cho hình dạng, trong khi thay thế một đường nét hẹp cho một đường to bản bao quanh hình dạng thì làm cho nó có vẻ nhẹ hơn.

Hình 2.28 cho thấy bằng cách nào một số ít yếu tố cơ bản có thể phát huy tác dụng chỉ trên một mặt phẳng. Mặt khác, các tác phẩm nghệ thuật đã được triển khai thì chứa đựng nhiều yếu tố khác nhau, phát huy tác

A



B

4.16. Pablo Picasso, Guernica, 1937. Tranh sơn dầu (3.49 × 7.75 m)

Biểu đồ tuyến tính (B) phủ lên tác phẩm Guernica của Picasso là một trong những cách để suy diễn cách thức mà hình dạng đã được sử dụng như một phương kế hướng dẫn phương hướng. Những mũi tên ở giữa các hình dạng cho thấy những hướng chính của chúng. Những đường nét đậm liền lạc chỉ ra những cạnh nơi một hướng được cảm nhận xem chừng cùng hàng với cạnh của một hình dạng tương ứng ngang qua một không gian (được chỉ bởi những đường nét không liền lạc). Những đường nét đó tạo ra những hướng chính của các hình dạng trên toàn bộ tác phẩm. Những hình dạng thứ cấp cũng có quan hệ theo cách tương tự và được chỉ ra bởi những đường nét cỡ trung. Những đường nét nhỏ nhất cho thấy các cạnh cong của hình dạng trung hòa đường "thẳng" và một cách rộng hơn uốn cong những cạnh của các hình vẽ.

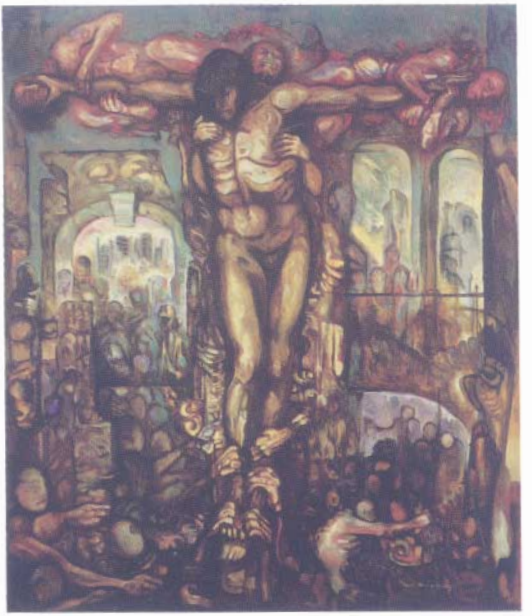
dụng trong nhiều hướng. Các yếu tố kiểm soát những mức độ của lực hướng dẫn và lực căng thẳng phát sinh từ những nguyên lý khác nhau: Sự bố trí, kích cỡ, sự nhấn mạnh và đặc trưng chung của sự tạo hình Những yếu tố đó được họa sĩ vận dụng cho đến khi sức mạnh của những quan hệ của chúng tạo ra một sự căng thẳng có tính rộng.

Phương Hướng

Các họa sĩ có thể sử dụng những nguyên lý của sự tạo hình để làm phát sinh những lực của hình ảnh nhằm hướng dẫn đôi mắt của chúng ta khi thưởng lãm tác phẩm. Những con đường đã được nghĩ ra để khuyến khích sự chuyển tiếp từ vùng hình ảnh này sang vùng hình ảnh khác. Có nhiều cách thức để làm cho điều này được dễ dàng. Một trong những cách đó là dùng những hình dạng để chỉ vào những phương hướng cá biệt (những hình dạng ngắn hơn thường ngăn trở những con đường của hình ảnh). Thứ hai, các họa sĩ thường nới rộng hoặc "hướng đến" những cạnh hầu liên kết chúng với những cạnh của các hình dạng khác hoặc gợi lên qua phương hướng của những cạnh một sự chuyển động có liên quan đến một hướng nào đó (Hình 4.16A và B). Giải pháp thứ ba là sử dụng không gian trực quan (xem chương 8), một phối cảnh có tính gợi ý với những hình dạng nghiên vào hoặc xuyên qua mặt tranh và dẫn dắt đôi mắt chúng ta dọc theo những con đường ba chiều; bạn có thể thấy điều này trong các hình 4.11 B, C và D. Cái hướng mà đôi mắt men theo những con đường đó cần phải nhịp nhàng, vui mắt và mang lại sự hợp nhất cho tác phẩm. Đặc trưng của sự nhịp nhàng được tạo ra là tùy thuộc ở những chủ ý của họa sĩ: Nó có thể xoắn mạnh, ngoằn ngòe, nhanh hoặc chậm (Hình 4.17). Sự làm chủ phương hướng giúp chúng ta trông thấy các sự vật theo một chuỗi thích hợp và phù hợp với mức độ quan trọng đã được trù định cho chúng.

4.17. Georges Braque, Tĩnh Vật Với Trái Cây Và Đàn Dây, 1938. Tranh sơn dầu (114.3 × 147.3 cm).

Những hình dạng có đường nét màu trắng hoặc sắc độ sáng xác định những con đường dẫn đưa con mắt đi theo. Sự căng thẳng trong hình ảnh và chuyển động nhịp nhàng là kết quả từ sự bố trí, kích cỡ, độ nhấn mềm mại và đặc trưng chung của những hình dạng trong tranh.



4.19. Ismael Rodriguez Rueda, *El Sueño de Erasmo* (Giấc Mơ của Erasmus), 1995. Tranh sơn dầu (100 × 120 cm)

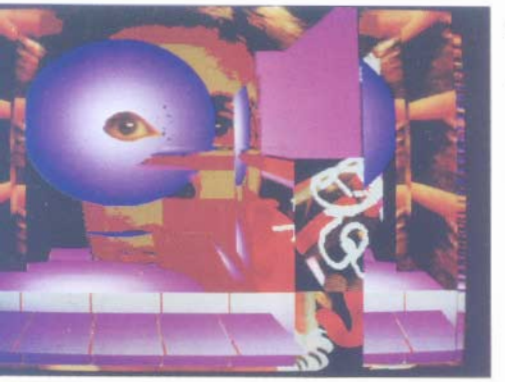
Hình ảnh của Đấng Kitô được làm nổi trội bởi kích cỡ và vị trí trung tâm của nó.

tự trong những tổ chức với một nhân vật hàng đầu và những thành viên khác kém quan trọng hơn và ít trách nhiệm hơn.

Có một khía cạnh khác là sự liên kết hoặc sự tương tự, một khía cạnh có khuynh hướng hạn định sự chú ý vào những hình dạng và những yếu tố khác Những tương phản giữa hình dạng chữ T của Đấng Kitô, những hình dạng bầu dục ở phía phải và trái của cận cảnh, những đỉnh vòm ở nền tranh, những khác biệt trong sắc độ và màu sắc từ nhân vật – tất cả các điều đó cung cấp những khác biệt nhằm gia tăng tính trội của nhân vật trong họa phẩm El Sueno de Erasmo của Ismael Rodriguez. Giữ một vai trò kém quan trọng hơn nhưng bổ sung cho sự cố kết từ cơ cấu của họa phẩm là sự tái hiện những hình dạng của cái đầu y như nhau nơi những hình ảnh, cùng những nét màu vàng, đỏ và lục trong những phần của họa phẩm (Hình 4.19). Trong một tác phẩm trừu tượng, như tác phẩm được thực hiện với sự trợ giúp từ điện toán của Cloleman (Hình 4.20), hình dạng bầu dục ở đó có thể nhận được nhiều chú ý hơn nếu vì một lý do nào đó nó gợi lên cho chúng ta hình ảnh cái đầu. Các họa sĩ thường tìm cách né tránh những suy diễn như thế, tuy họ không luôn lường trước được. Dĩ nhiên, kích cỡ vẫn là phương kế chính được dùng để tạo tính nổi trội. Ở những lúc khác thì họa sĩ có thể sử dụng sự hấp dẫn vốn có của những yếu tố liên kết để đạt ưu thế, bỏ chúng lên bàn cân của tính nổi trội có quan hệ, và buộc chúng phải phát huy tác dụng nhằm mang lại lợi ích cho toàn bộ cơ cấu.

Sự hài hòa và tính nhiều vẻ

Sự hài hòa bảo đảm rằng mọi vật xem chừng thuộc về nhau. Những hình dạng và các yếu tố khác đạt được sự hài hòa qua cái vẻ giống nhau. Với sự lặp lại, những phần đó hình thành một gia đình, tựa như các thành viên trong gia đình của con người cùng có chung những đặc trưng. Một gia đình



4.20. Ronald Coleman, *Supervisory Wife II*, 1992. Nghệ thuật với sự trợ giúp của điện toán.

Nguyên tắc về tính nổi trội có quan hệ được phổ biến trên bản tranh in bằng điện toán này bởi kích cỡ rộng, sự tương phản của màu tím và đôi mắt bí ẩn đang nhìn ra từ khối cầu. Ngoài ra, sự chú ý được lôi kéo về hình dạng cầu này bởi sự hội tụ của những đường nét phía trước và những hình dạng ở bên hông hướng về nó.

hình dạng, có thể gồm phần lớn là tuyến tính (gồm những cạnh thẳng), dạng cong (có những cạnh cong), hoặc thuộc một loại tương tự khác. Sự giống nhau của hình dạng có thể được tăng cường thêm bởi sự cùng có chung sắc độ, cấu trúc cơ bản, hoặc màu sắc. Sự giống nhau không luôn phải nhất thiết y hệt như nhau, nhưng có thể chỉ cần đủ để trông thấy quan hệ của chúng. Sự nhấn mạnh về tính hài hòa của hình dạng có thể đưa đến một cảnh tương đối êm ả, nhưng nếu quá nhấn mạnh nó thì sẽ làm giảm đi sự quan tâm của chúng ta.

Tính nhiều vẻ là một mặt khác. Một họa phẩm cần phải có đủ sự khác biệt để thách đố cái nhìn. Sự khác biệt đó là những điều thu hút, nắm bắt và giữ lại sự chú ý của chúng ta trong một giai đoạn mà người nghệ sĩ nghĩ là cần thiết. Nếu tác phẩm nghệ thuật gồm phần lớn những hình dạng trôi chảy dịu dàng, thì việc đưa vào những hình dạng có góc cạnh sẽ tạo ra những nhấn mạnh và dĩ nhiên đảo ngược tình trạng. Tuy sự hiện diện của một số khác biệt là điều cần thiết, nhưng nếu có quá nhiều khác biệt thì sẽ lạc điệu với toàn bộ khái niệm. Vì thế cần phải có một số tương thích với sự hài hòa. Nếu thấy có những hiệu quả của sự khuấy động và dữ dội, thì sự thay đổi hình dạng là điều cần thiết. Bạn hãy ghi nhớ: những hình dạng được lặp lại là để tạo ra sự hài hòa; những hình dạng tương phản là để tạo ra tính nhiều vẻ.

Những hình dạng và khái niệm không gian

Đối với không gian, nhà điêu khắc có thể có được lợi thế hơn họa sĩ vì họa sĩ phải đối đầu với sự phẳng dẹt của mặt tranh. Mặt tranh phẳng dẹt có thể được chuyển thành một cái "cửa sổ" nơi các sự vật có vẻ tiến về phía trước hoặc lùi ra sau. Không gian được xử lý bằng nhiều cách khác nhau trong nhiều sự phát triển khả năng trí tuệ không giống nhau; khi thì nó được nới rộng, khi lại bị nén lại. Trong cả hai trường hợp, hình dạng là yếu tố quan trọng.

Các hình dạng thường khi được trông thấy như những mặt phẳng, độc lập hoặc một phần của các sự vật, nghiên hoặc thẳng đứng và thường khi phẳng (tuy không thường xuyên). Chúng có thể có vẻ là những mặt nền, mặt tường, mặt bàn và v.v... trong phối cảnh, các hình dạng thường có vẻ như rời xa khỏi chúng ta, đưa đến kết quả là có nhiều chiều sâu khác nhau của không gian. Các hình dạng có thể vặn và cong trong không gian hoặc gối lên nhau, hoặc xuyên qua nhau, tạo ra những quan hệ mới có tính không gian.

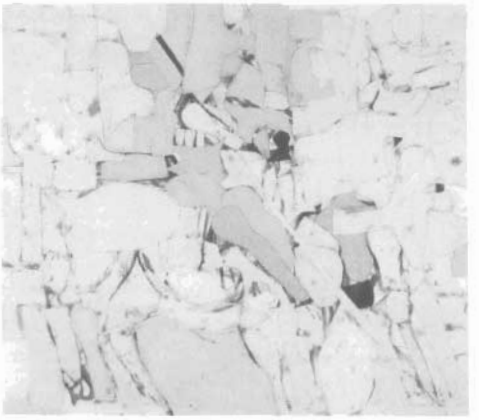
Người họa sĩ cần phải kiên định với không gian của mình. Thông thường, một sự hỗn hợp thì không hiệu quả. Một thách đố mà họa sĩ phải giải quyết, đó là cân bằng những lực có tính không gian. Trong nghệ thuật hai chiều, sự tạo hình cân bằng tùy thuộc vào trọng lượng ở vẻ bề ngoài của các yếu tố. Trong khi tìm kiếm một cái vẻ ba chiều thì sự đẩy mạnh hoặc rút bớt những yếu tố trong không gian là điều cần phải được cân bằng nếu không mặt tranh có thể bị vặn vẹo. Sự cân bằng các lực có tính không gian tùy thuộc vào sự điều chỉnh về kích cỡ, vị trí và những biến đổi về đậm nhạt của các sắc độ và màu sắc. Trong khi thực hiện những điều chỉnh đó, họa sĩ sẽ giúp những hình dạng mình ưa thích có một vị trí trong không gian.

HÌNH DẠNG VÀ NỘI DUNG

Trong khi những hiệu quả thuộc vật chất do họa sĩ tạo ra là tương đối dễ xác định, thì những tính chất của biểu cảm hoặc tính cách do các hình dạng mang đến trong một tác phẩm nghệ thuật lại là điều có quá nhiều thay đổi tùy trường hợp (và những đáp ứng của cá nhân) nên vì thế chỉ có rất ít khả năng có thể được gợi lên. Trong một số trường hợp, chúng ta có những đáp ứng thông thường, thiếu cá tính trước những hình dạng. Nhưng có những trường hợp khác, chúng ta có những phản ứng phức tạp hơn vì cá tính của

4.21. Francisco Goya, *Đấu Bò*, khoảng 1824. Tranh sơn dầu (63 × 93 cm).

Tuy hình ảnh kỵ mã dùng giáo là điểm để nhận ra trước tiên trong tác phẩm này, đó hẳn chỉ là điểm khởi đầu để am hiểu về bi kịch và sự đẫm máu mà Goya tìm thấy trên sân đấu bò.



4.22. Conrad Marca – Relli, *Kỵ Mã Dùng Giáo Trong Cuộc Đấu Bò*, 1956. Tranh sơn dầu (1.20 x 1.35 m).

Tuy cùng đề tài, nhưng các họa sĩ có những đáp ứng khác nhau, tùy theo mức độ sử dụng trí tưởng tượng và sự biến hóa trong cảm nhận hình ảnh của họ. Sự khác biệt đó có thể thấy rõ qua những tương phản của hình ảnh kỵ mã dùng giáo trong các hình 4.21 và 4.22.

chúng ta có thể ảnh hưởng đến những đặc trưng của các hình dạng (chẳng hạn, cảm giác không thích, tức tối, ngượng nghịu, lơ lững v.v...) đó chỉ là một số những ý nghĩa hoặc nội dung mà chúng ta có thể tìm thấy trong các hình dạng. Lẽ tự nhiên, các họa sĩ tận dụng những tính chất như thế của các hình dạng để triển khai tác phẩm nghệ thuật của họ, tuy phần lớn công việc của họ được thực hiện theo trực quan.

Có thể nói một kiến trúc sư thì hầu như không khi nào sử dụng những hình dạng trong xây dựng để gợi lên những hình thể tự nhiên; điều đó tuy từng được thực hiện trong dòng lịch sử nghệ thuật, nhưng rất hiếm hoi. Ngược lại, các nhà điêu khắc và họa sĩ thì thường sử dụng các cấu trúc tự nhiên trong phương tiện truyền đạt riêng của họ. Tuy vậy, chứng cứ hiển nhiên cho thấy rằng họ không luôn quan tâm đến việc sử dụng những hình dạng để thể hiện những sự vật quen thuộc. Các họa sĩ thường có khuynh hướng trình bày cái mà họ nghĩ ra hoặc tưởng tượng đó là thật hơn là trình bày như thật cái mà họ cảm nhận được hoặc trông thấy một cách khách quan. Điều này đặc biệt hiển nhiên trong thế kỷ 20 khi toàn bộ các phong trào nghệ thuật đều dựa trên việc sử dụng những hình dạng có tính phi thể hiện – từ phong trào trừu tượng của đầu thập niên 1900 đến phong trào khái niệm của thập niên 70 và 80.

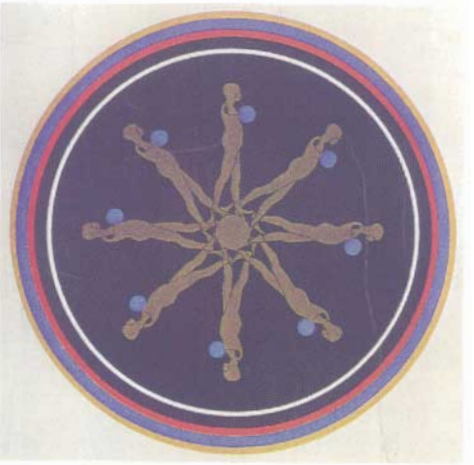
Như vậy, khái niệm và trí tưởng tượng luôn là những phần trong thể hiện nghệ thuật. Vấn đề là các nghệ sĩ sử dụng sự cảm nhận và trí tưởng tượng của họ như thế nào và đến mức độ nào. Qua việc tìm cách nói lên một điều gì đó bằng việc sử dụng đề tài và sự tạo hình, các họa sĩ thấy rằng không thể thực hiện những mục đích của họ mà không thêm bớt những yếu tố của sự tạo hình/ biểu hiện. Như thế trong khi tác phẩm của họa sĩ hướng nhiều hơn đến cách trình bày những vẻ bề ngoài thật sự có dạng tự nhiên, thì nếu so sánh với đề tài nguyên thủy trong tự nhiên, có những khác biệt đáng kể lộ ra (các hình 4.21 và 4.22). Vì thế các họa sĩ phải

vượt khỏi sự sao chép y hệt và biến đổi các hình dạng của sự vật sang phong cách riêng của họ hoặc sang ngôn ngữ tạo hình (các hình 4.23, 4.24 và 4.25. Xem hình 4.5).

Tựa như sự cấu hình của một hình dạng mang lại cho nó một tính chất khiến nó khác biệt với những hình dạng khác thì cũng vậy, sự cấu hình thay đổi nội dung và hình dạng hoặc ý nghĩa biểu cảm của nó. Nhiều họa sĩ trừu tượng của thế kỷ 20 xem chừng chịu ảnh hưởng bởi sự cách điệu hóa của máy móc, chẳng hạn trong việc tạo ra những quan hệ hình dạng được phác thảo rõ ràng, thuần khiết. Trước những điều đó, hoặc trước những ý nghĩa

4.24. Charles Burchfield, *Gió Đêm* (Salem, Ohio, Tháng Giêng) 1918. Màu nước và bột màu trên giấy (54.4 × 55.5 cm).

Những hình dạng được Burchfield sử dụng trong họa phẩm này một phần có tính tâm lý và một phần có tính biểu tượng. Cơn giông bão đang đến gần xem chừng gợi lên những tính chất của con người như sự bắt đầu dữ dội của chứng suy nhược thần kinh hoặc cơn giận dữ.

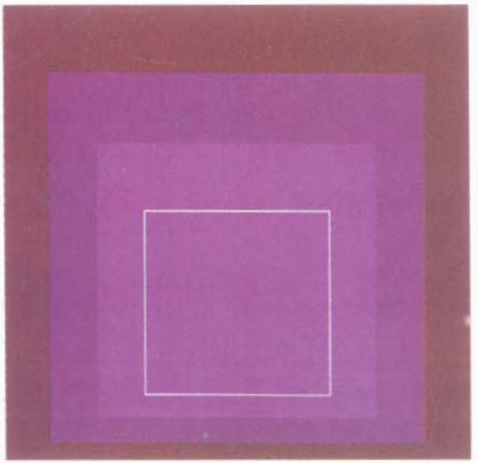


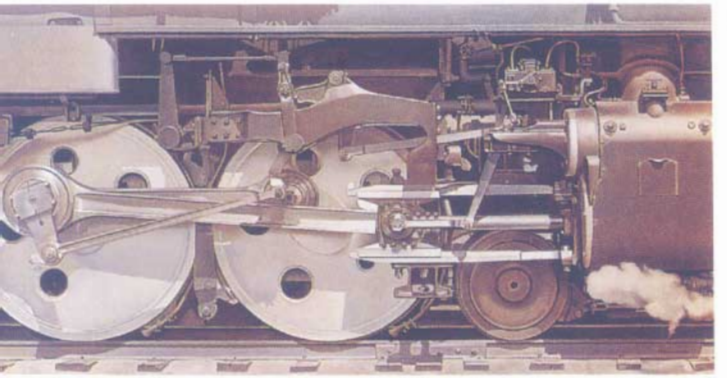
▲ 4.23. Ernest Trova, *Không Để Tựa*, từ loạt tranh Index, 1969. Bản in lụa (15.2 × 31.7 cm).

Ernest Trova đưa việc sử dụng hình người ra khỏi sự diễn đạt theo nghĩa đen của nó. Nó trở thành một biểu tượng cá nhân củng cố hình cái khuôn khổ tròn như là một đơn vị design có tính xòe ra.

▼ 4.25. Josef Albers, *Ô Vuông Bằng Đường Nét Màu Trắng IX*, từ loạt tranh Tôn Vinh Ô Vuông, 1966. Lithô tô màu (53.3 × 53.3 cm).

Ý nghĩa của những ô vuông trong hình này không phải vì chúng trông giống như một đồ vật thực sự mà vì sự quan hệ giữa chúng.





2.26. Charles Sheeler, *Sức Mạnh Cuồn Cuộn*, 1955. Tranh sơn dầu (38.1 × 72.6 cm).

Trong khi bình phẩm về tính trừu tượng của những hình ảnh của ông, Sheeler nhận định, "Tôi nhận thấy rằng một hình ảnh có thể kết hợp vào trong nó sự tạo hình với tính cơ cấu có liên quan đến trừu tượng và được trình bày theo một cách thức hoàn toàn nghệ thuật".

mà chúng ta tìm thấy ở chúng, phản ứng của chúng ta thay đổi tùy theo tình trạng tâm lý của chúng ta. Trong hình 4.26, những phần bóng được cấu hình một cách trừu tượng của Charles Sheeler tạo ra những hình dạng góp sức trong việc thiết lập sự chuyển động có tính sắp xếp có mỹ thuật. Trong khi nhiều người chấp nhận những tác phẩm nghệ thuật của Sheeler vì tính dễ nhận biết của chúng, ngay cả khi sự trừu tượng tỏ ra đậm nét hơn (xem hình 1.11), thì một số người có phản ứng ngược lại trước những hình dạng tựa như những hình dạng trong tranh của Albers (xem hình 4.25). Tuy cả hai họa sĩ đều sử dụng những hình dạng tương tự như nhau, sự khác biệt có tính hình ảnh trong những quan hệ của các hình dạng đó làm thay đổi ý nghĩa của chúng. Ở đó có sự khác biệt về màu sắc và cách xử lý sắc độ – một thì phẳng dẹt và tác phẩm kia thì phối hợp hài hòa. Trong những ví dụ khác thì những đầu mút của hình dạng trở nên quan trọng; như thể cái từ "cạnh mềm" và "cạnh cứng" là một cách thức đơn giản để xác định những cạnh của hình dạng, tựa như các từ "mờ" và "không rõ nét" thì đối

4.27. Helen Frankenthaler, *Madame Butterfly*, 2000. Tranh khắc gỗ, tranh gập ba tấm (104.8 × 200.7 cm).

Nhiều hình dạng không hề mang ý nghĩa tượng trưng hoặc thể hiện. Chẳng hạn ở đây, hình dạng ở ngoài cùng, những sắc độ mềm mại thay đổi và nền màu nâu gỗ có hạt tác động ngược lại với những cấu phần nằm ngang có màu tím và trắng cùng với khung bên ngoài của hình dạng. Họa sĩ gợi lên một cảm giác kích động bất chợt bên trong một trạng thái tĩnh lặng.

4.28. Fernand Léger, *Ba Người Đàn Bà*, 1921. Tranh sơn dầu (183.5 × 251.5 cm).

Họa sĩ Lập thể Léger thường sử dụng các tập hợp những hình dạng hình học khác nhau trong những mẫu rất phức tạp. Ở đây, do sự tạo hình có tính nhạy cảm của ông nên Leger không những khắc phục cảm giác về góc cạnh cứng, nổi trội mà còn thấm đẫm họa phẩm của ông bằng một không khí nữ tính.

nghịch với "rõ ràng" và "sắc bén" (các hình 4.27, 4.28 và 4.29). Ngoài ra, các màu sắc, sắc độ, cấu trúc cơ bản và việc áp dụng phương tiện cá biệt có thể tác động đến bất kỳ một sự cảm nhận hoặc thiếu cảm nhận nào mà chúng ta trực cảm về những tác phẩm nghệ thuật như thế.

Tất cả những nguyên tắc có liên quan đến việc sắp xếp trật tự các hình dạng đều có ít giá trị, trừ khi ta nhận thức về những ý nghĩa khác nhau có thể được tỏ lộ qua những quan hệ tạo được bởi ngôn ngữ nghệ thuật. Dĩ nhiên, tựa như trong việc học bất kỳ một ngôn ngữ nào, người ta chỉ đạt được sự nhận thức đó qua thực hành.

Các họa sĩ thường lựa chọn những hình dạng để thể hiện một ý tưởng, nhưng thoạt đầu họ có thể bị thôi thúc bởi những liên kết có tính tâm lý của hình dạng, chẳng hạn như trong các tác phẩm của Miro và Burchfield (các hình 4.5 và 4.24). Hình dạng gợi lên những ý nghĩa nào đó, một số dễ

4.29. Dorothea Rockburne, *Mozart lộn ngược và lùi ra sau*, 1985 – 87. Sơn dầu trên vải lanh, trên bức tường màu xanh (226.06 × 292.1 × 10.16 cm).

Trong tác phẩm này, Dorothea Rockburne là đại diện cho các họa sĩ thuộc phái Tân Trừu Tượng hướng đến sự trừu tượng có tính hình học của thập niên 1950. Dựa trên sự sắp xếp xem chừng đơn giản, nếu quan sát kỹ tác phẩm này ta thấy lộ ra một mê cung của những hình dạng tuyến tính cài lồng vào nhau.

nhận biết, số khác thì phức tạp và kém rõ ràng hơn. Chẳng hạn, một số ý nghĩa chung do các hình vuông truyền tải là sự hoàn hảo, ổn định, kiên cố, đối xứng, đơn điệu. Tuy những hình vuông có thể mang nhiều ý nghĩa khác, tùy theo mỗi người, nhưng nhiều cảm giác chung được chia sẻ khi người ta nhìn chúng (xem hình 4.25). Tương tự như thế, những hình tròn có thể gợi lên sự sáng tạo và sung mãn và những hình ngôi sao có thể gợi lên sự vượt khỏi giới hạn. Một sự sắp xếp theo thứ tự những hình dạng khác cũng có những ý nghĩa rõ rệt. Tuy vậy, mọi ý nghĩa của các hình dạng tùy thuộc vào tính phức tạp của chúng (Hình 4.27 và 4.28). Các phản ứng của chúng ta đã có những khác biệt biết bao nhiêu trước những hình dạng sinh học được ưa chuộng bởi các họa sĩ Siêu Thực, nếu so sánh với phản ứng của chúng ta trước những hình dạng cạnh cứng của các họa sĩ trừu tượng có khuynh hướng hình học (Xem các hình 4.5 và 4.29)? Chúng ta biết rằng bản thân là những người nhạy cảm đối với ý nghĩa của hình dạng, như đã được chứng tỏ qua trắc nghiệm Rorschach (đốm mực) – một trắc nghiệm được thiết kế để lượng định về sự ổn định cảm xúc. Chứng cứ từ những trắc nghiệm đó chỉ rõ rằng các hình dạng có thể tạo ra những phản ứng có tính cảm xúc ở nhiều tầm mức khác nhau. Như thế, họa sĩ có thể sử dụng cả những hình dạng trừu tượng hoặc hình dạng thể hiện để tạo ra những đáp ứng mong muốn. Qua việc am hiểu rằng một số hình dạng là dứt khoát phải liên kết với một số sự vật hoặc tình huống nào đó, nghệ sĩ có thể tạo dựng một vở kịch bằng hình ảnh hoặc bằng điêu khắc.

Chương 5

Sắc độ

Martha Alf, *Loạt Tranh Trái Lê* 11 #7, 1978. 4B Bút chì trên giấy chất lượng cao, 11× 14 inch.

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN SẮC ĐỘ

Sắc Độ. 1. Là mức độ có liên quan của sáng hoặc tối. 2. Đặc trưng của màu sắc được xác định bởi sáng hoặc tối hoặc lượng ánh sáng phản ánh bởi màu sắc.

Tiêu Sắc (sắc độ)
Liên quan đến những khác biệt của sáng và tối; không có sắc thái và cường độ của nó.

In Bóng Là vùng tối xuất hiện trên một bề mặt như là hệ quả của một vật gì đó được đặt giữa bề mặt đó và một nguồn ánh sáng.

Chiaroscuro
1. Sự phân bố ánh sáng và tối trong một bức tranh. 2. Kỹ thuật miêu tả qua đó ánh sáng và bóng tối dần dà được hòa trộn để tạo ra ảo ảnh của những ba chiều trong không gian hoặc trong khí quyển.

Nhiễm Sắc (sắc độ)
Là sắc độ (với độ sáng và tối có liên quan) được mô tả bởi một màu đã chọn.

Một Sắp Xếp Có Sắc Độ Khép Kín
Là sự sắp xếp trong đó các sắc độ được giới hạn bởi những cạnh hoặc những đường biên của các hình dạng (xem sắc độ trang trí).

Trang Trí (sắc độ)
Là trang trí hoặc điểm xuyết nhưng, một cách quan trọng hơn trong nghệ thuật, là nhấn mạnh đến tính chất hai chiều của tác phẩm nghệ thuật hoặc bất kỳ yếu tố nào của nó. Nghệ thuật trang trí nhấn mạnh đến sự phẳng dẹt chủ yếu của một mặt phẳng.

Sắc Độ Cao
Là sắc độ của màu xám trung bình hoặc sáng hơn.

Nổi Bật
Là phần của một vật, mà từ vị trí của người xem tranh, nhận được nhiều lượng ánh sáng trực tiếp nhất.

Sắc Độ Bố Cục
Là độ sáng và tối có liên quan của một bề mặt, mà nhìn trong thế giới khách quan, nó độc lập với bất kỳ một hiệu quả nào được tạo ra bởi độ sáng rơi xuống trên nó.

Sắc Độ Thấp
Là bất kỳ sắc độ nào có mức độ của màu xám trung bình hoặc đậm hơn.

Sắp Xếp Sắc Độ Mở
Là sự sắp xếp trong đó các sắc độ ngang qua những đường biên của hình dạng để vào những vùng kề cận.

Tạo Hình (sắc độ)
1. Là sử dụng những yếu tố để tạo ra cái ảo ảnh về ba chiều kính trên bề mặt hai chiều. 2. Là những tính chất ba chiều của các loại hình nghệ thuật như kiến trúc, điêu khắc và gốm sứ, được tăng cường bởi sắc độ.

Bóng Tối, Sắc Thái, Tạo Bóng
Là sắc độ tối hơn trên bề mặt của một vật tạo ra cái ảo ảnh là một phần của nó bị xoay đi hoặc bị khuất khỏi nguồn sáng.

Không Gian Cạn
Là ảo ảnh của một chiều sâu bị giới hạn. Với không gian cạn thì hình ảnh chỉ lùi ra sau đôi chút từ mặt tranh.

Khuynh Hướng Tăm Tối
Là kỹ thuật hội họa phóng đại hoặc nhấn mạnh những hiệu quả của chiaroscuro. Những lượng lớn sắc độ tối được đặt gần những vùng nhỏ hơn có những màu sáng tương phản – với sự thay đổi đột ngột – nhằm hướng sự chú ý vào những điểm quan trọng.

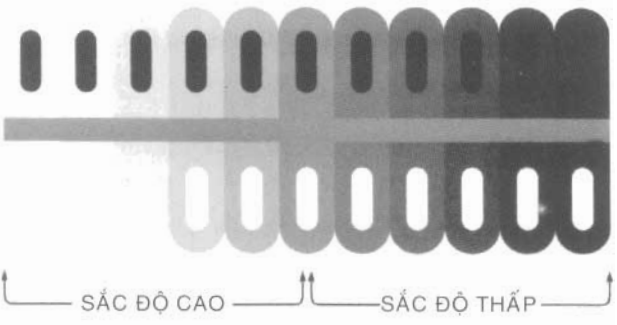
Mẫu Sắc Độ
Là sự sắp xếp hoặc cơ cấu các sắc độ nhằm kiểm soát sự chuyển động có tính cơ cấu và tạo ra một hiệu quả đồng nhất trên toàn tác phẩm nghệ thuật.

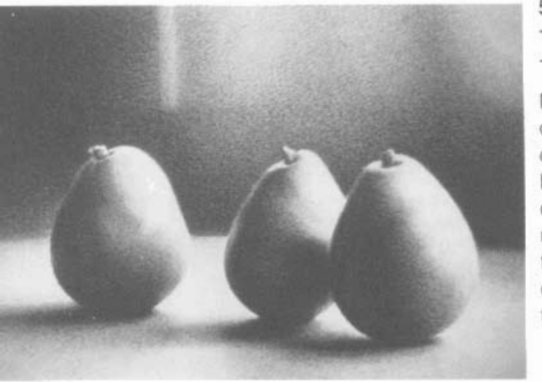
DẪN NHẬP VÀO NHỮNG QUAN HỆ SẮC ĐỘ

Sắc độ là một từ thường được dùng để nói về sự đáng giá và sự đáng giá cùng sự thành công của một tác phẩm nghệ thuật, những điều mà họa sĩ có thể gia tăng chúng một cách lớn khi tài tình sử dụng những sắc độ sáng và tối. Trong nghệ thuật, những màu sáng và tối được quy vào sắc độ. Trong cuộc sống đời thường, chúng ta trải nghiệm cảm giác về sắc độ vào lúc bình minh và lúc hoàng hôn và khi chúng ta cảm nhận về những sắc độ khác nhau của các đồ vật quanh ta. Chương này chủ yếu đề cập đến những sắc độ nhiễm sắc gồm màu trắng, đen và những mức độ vô hạn của màu xám.

5.1.

Thang giá trị này cho thấy sự tăng dần từ sáng đến tối. Sắc độ cũng được thấy tương phản với màu xám trung bình, màu đen và màu trắng. Dẫu được thực hiện bằng phương tiện hoặc kỹ thuật gì chăng nữa, những cơ cấu sử dụng các sắc độ từ trắng đến xám trung bình được gọi là sắc độ cao, trong khi những hình ảnh sắc độ thấp thì gồm có những sắc độ đậm – từ màu xám trung bình đến đen. Những lượng nhỏ sắc độ tương phản thường khi là cần thiết để mang lại tính kích động cho sắc độ cao hoặc sắc độ thấp.





5.2. Martha Alf, *Loạt tranh Trái Lê 11 #7*, 1978. 4B bút chì trên giấy chất lượng cao, 11 × 14 in.

Một cái nhìn bất chợt khiến ta nghĩ rằng những sắc độ đó đã được hòa trộn bằng cách chà xát những chất màu, nhưng khi nhìn kỹ ta thấy Alf đã tạo ra hình ảnh đó bằng cách sử dụng tinh tế những đường nét quá mịn đến nỗi chúng không còn được nhận ra là những đường nét cá thể, mà là các đặc trưng kết hợp những vùng nổi bật và bóng tối, xác định mấy trái lê và vùng quanh chúng. Điều này tạo ra những bề mặt sinh động và lấp lánh.

Bất kỳ ai nghiên cứu về nghệ thuật cũng phải am hiểu về mối quan hệ của sắc độ đối với những yếu tố khác của sự tạo hình trong nghệ thuật – tất cả những yếu tố đó đều có sắc độ. Qua xem xét thang giá trị trong hình 5.1, bạn sẽ được trình bày rõ về những sắc độ thấp (sắc độ từ trung bình đến đen) và sắc độ cao (sắc độ trung bình đến trắng). Nhiều tác phẩm hội họa nghiên về sắc độ thấp (thường với những nét nhấn nhẹ hơn) trong khi những tác phẩm khác thì ngược lại. Sắc độ chính được chọn lựa thường tạo ra trạng thái cho tác phẩm.

Với họa sĩ đồ họa thì sắc độ cá biệt của một đường nét có thể là kết quả của phương tiện được sử dụng hoặc sức nhấn của họa sĩ trên phương tiện đó. Chẳng hạn, sắc độ một đường nét bút chì có thể được quyết định bởi độ cứng của than chì hoặc bởi lực qua việc nó được sử dụng (xem hình 1.22). Sắc độ có thể được tạo ra bằng cách đặt những đường nét có cùng hoặc khác tính chất (ướt hoặc khô, bằng bút chì hoặc phấn, màu nguyên hoặc pha trộn) cạnh nhau hay ngang qua nhau nhằm tạo ra những vùng sắc độ chung. Những đường nét đó có thể quá thanh mảnh đến nỗi khó có thể nhận ra hoặc quá tập trung đến nỗi chúng tỏ rõ sinh lực dẫn dắt người họa sĩ. Dù sắc độ có được áp dụng như thế nào, chúng cũng sẽ tạo ra những hình dạng để phân biệt (Hình 5.2). những sắc độ của đường nét cũng có thể được dùng để sao chép (mô phỏng) những cấu trúc cơ bản, kể cả những bóng tối và điểm sáng cá biệt cho một bề mặt cá biệt, hoặc để tạo ra những cấu trúc cơ bản trừu tượng. Trong một mức độ nào đó, những sắc độ trong các cấu trúc cơ bản trừu tượng xuất phát từ những sắc độ của các sự vật được trình bày và ngay cả có thể là hoàn toàn do họa sĩ nghĩ ra.

Để hỗ trợ cho những phác thảo, hầu hết những người thợ chế bản (in) đều có truyền thống sử dụng toàn những tiêu sắc – sáng hoặc tối của một màu sắc. Chẳng hạn, một màu vàng chuẩn thì sáng hơn nhiều so với màu tím chuẩn, tuy cả hai màu đều có thể được điều chỉnh đến một mức mà

chúng có một sắc độ thực sự ngang nhau. Một yếu kém thường xảy ra trong hội họa đó là sự thiếu quan tâm đến sự cấu hình được tạo ra bởi quan hệ có tính sắc độ của những màu sắc. Những bức ảnh chụp trắng đen về các họa phẩm thường cho thấy rõ sự yếu kém đó.

SỬ DỤNG SẮC ĐỘ CÓ TÍNH MÔ TẢ

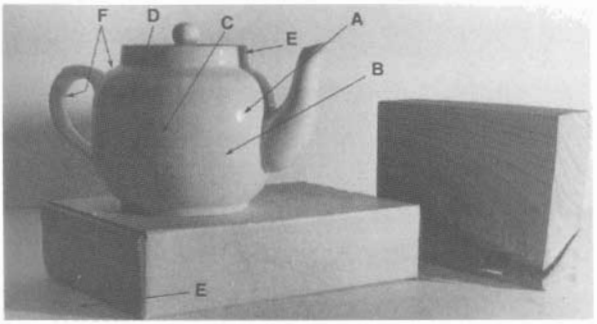
Một trong những áp dụng hữu ích nhất về sắc độ đó là trong khi tạo ra những sự vật, hình dạng và không gian (Hình 5.3). Khi các họa sĩ mô tả những hình ảnh mà chỉ sử dụng những sắc độ tìm thấy một cách tự nhiên nơi các sự vật, thì như thế là họ đang sử dụng sắc độ cục bộ. Những tính chất có tính mô tả có thể được nới rộng để bao gồm sự diễn tả cảm xúc, tâm lý và kịch tính. Qua nhiều thế kỷ, các họa sĩ đã quan tâm đến việc sử dụng sắc độ để diễn tả hiệu quả ánh sáng trên trái đất và cư dân của nó. Các sự vật thường được nhận thấy theo những mẫu mực đặc trưng xuất hiện khi mà sự vật đó được phô bày dưới ánh nắng. Các sự vật – ít nữa là trong một cách thông thường – không thể cùng lúc nhận ánh sáng từ mọi phía. Một vật rắn thì nhận nhiều ánh sáng từ phía này hơn phía kia vì phía này gần với nguồn sáng hơn phía kia và như thế ngăn chặn ánh sáng và che bóng ở phía kia (Hình 5.4 A).

Những cấu hình sáng thì thay đổi phù hợp với bề mặt của đồ vật nhận ánh sáng. Một bề mặt hình cầu cho thấy sự trôi chảy đều từ sáng đến tối; một bề mặt với những mặt phẳng giao nhau cho thấy những tương phản đột ngột của những sắc độ sáng và tối. Mỗi hình dáng cơ bản đều có cấu hình cơ bản về điểm sáng nhất và vùng bóng tối. Một sự dần dà sa sút trong sắc độ gợi lên cảm nhận về một bề mặt đã bị uốn cong một cách dịu dàng. Một thay đổi đột ngột trong sắc độ cho thấy có một bề mặt sắc bén hoặc có góc cạnh (xem hình 5.4 A).

In bóng là những vùng tối xuất hiện trên một vật hoặc một bề mặt, khi một hình dạng được đặt giữa nó

5.3. Giorgio Morandi, Tĩnh Vật Với Hộp Cà Phê, 1934. Tranh khắc axit, 29.8 × 39 cm.

Mức độ tập trung đường nét nêu lên sắc độ của đề tài; nơi những cái bóng chụm lại với nhau thì cũng ở đó, những hình dáng của tĩnh vật được xác định. Tuy được xác định bằng những tương phản mạnh và những hình dạng tinh tế, toàn bộ bóng tối và việc sắc độ tối thiểu những điểm sáng tạo ra một không khí âm u.



5.4A. Russell F. McKnight, *Sáng và Tối*, 1984. Nhiếp ảnh.

Một vật thể rắn thì đón nhận nhiều ánh sáng ở mặt này hơn mặt kia vì sự kề cận của nó với nguồn sáng. Khi ánh sáng bị chắn ngang thì những bóng tối xuất hiện. Những bề mặt cong phô bày một sự thay đổi sâu sắc. (A) Nổi bật (B) Sáng (C) Cạnh của bóng tối (D) Lòi của bóng tối (E) In bóng và (F) Ánh sáng phản chiếu.

5.4B. Russell F. McKnight, *Những Cái Bóng*, 1984. Nhiếp ảnh.

Ánh sáng có thể làm cho những cái bóng gối lên nhau khiến chúng có khuynh hướng vỡ ra và che giấu tính chất thật sự những hình dạng của các đồ vật. Khi các hình dạng của những cái bóng không góp phần vào sự sắp xếp mỹ thuật thì hậu quả thường là sự hỗn độn, như kinh nghiệm được nêu ra trong hình này.

5.5. Anne Dykmans, Ba Lần, 1986. Bản in từ bảng khắc đồng bằng axit (34.9 × 49.53cm).

Đây là hình ảnh của những cái ghế được sắp thẳng tắp với những cái bóng được in đậm bởi một nguồn sáng không lộ ra. Vì có rèm chắn nên nền của hình ảnh trông buồn rầu. Thoạt nhìn, ta nghĩ rằng đây là một ảnh chụp.

5.6. Georges de La Tour, *Nộp Thuế*, khoảng 1618 – 20. Tranh sơn dầu.

Trong một sắp xếp phức tạp, La Tour sử dụng một ngọn nến lớn với những vùng sáng và bóng tối của nó để tạo ra bầu không khí êm ả kịch tính. Hình ảnh của nhiều nhân vật tạo ra cơ hội để kết hợp những bóng tối tự nhiên và bóng tối sáng tạo ra và chúng tăng cường cho sự chuyển động có tính cơ cấu.

với nguồn sáng. Tính chất của bóng tối được tạo ra tùy thuộc vào kích cỡ và vị trí của nguồn sáng, kích cỡ hình dạng của vật chèn vào và tính chất của bề mặt nơi các bóng đổ xuống. Tuy những cái bóng nêu lên các manh mối xác thực về những tình huống của một hoàn cảnh đã định, chúng chỉ thính thoảng cho ta một chỉ dẫn lý tưởng về tính chất thực sự của các hình dáng. (Hình 5.4B). Thông thường, họa sĩ sử dụng những vùng bóng tối để trợ giúp tính mô tả, tăng cường tác dụng của mẫu cấu hình và/hoặc góp phần tạo ra trạng thái hoặc sự thể hiện.

Nhiều họa sĩ sử dụng sắc độ để tạo ra hình ảnh có tính thể hiện; đôi khi họ sử dụng chiaroscuro, tạo sự nhấn mạnh cho những vùng sáng và vùng tối. Ngoài ra, các họa sĩ như Anne Dykmans và những họa sĩ (tân) hiện thực (chẳng hạn Richard Estes và Philip Pearlstein) sử dụng nguồn cảm hứng từ nhiếp ảnh và điện ảnh cho các tác phẩm của họ. (Hình 5.5; xem các hình 10.112 và 10.113). Khi sắc độ được sử dụng để mô tả ảo ảnh về khối lượng và không gian, thì nó có thể được gọi là sắc độ tạo hình.

SỬ DỤNG SẮC ĐỘ CÓ TÍNH BIỂU HIỆN

Thông thường, loại biểu hiện mà họa sĩ tìm kiếm là điều quyết định cho sự cân bằng giữa sáng và tối trong một tác phẩm nghệ thuật. Sự vượt trội của những vùng tối tạo ra một không khí bí ẩn, kịch tính, đe dọa hoặc u sầu trong khi một tác phẩm cơ bản là sáng thì có tác dụng ngược lại.

Các họa sĩ không hề bị trói buộc trong một sao chép chính xác của nhân và quả trong ánh sáng và bóng tối, vì nếu điều đó được tuân thủ thì sẽ tạo ra một chuỗi những hình dạng đơn điệu với tối hoặc sáng ở cùng một phía. Các hình dạng ở những vùng sáng nhất và ở những vùng bóng tối thường được xem xét lại để tạo ra những mức độ mong muốn của sự hợp nhất và tương phản với những vùng kề cận trong họa phẩm. Nói tóm lại, ánh sáng và bóng tối có trong tự nhiên như là những sản phẩm phụ của những quy luật vật lý chặt chẽ. Các họa sĩ phải điều chỉnh và có những phóng khoáng đối với ánh sáng và bóng tối nhằm tạo ra ngôn ngữ hình ảnh của họ.

CHIAROSCURO

Chiaroscuro là từ dùng để nói đến kỹ thuật thể hiện sử dụng một cách mạnh mẽ sự tương phản giữa ánh sáng và bóng tối. Từ này cũng ám chỉ đến cách thức mà họa sĩ sử dụng những hiệu quả có tính khí quyển để tạo ra cái ảo ảnh rằng các sự vật được bao quanh bởi không gian. Chiaroscuro

Chủ yếu được triển khai trong hội họa, bắt đầu với Giotto (1266 – 1337) người đã sử dụng ánh sáng và bóng tối để tạo hình nhưng vẫn dùng đường nét để diễn tả hình dạng và không gian (Hình 5.7). Các bậc thầy của trường phái Florence thời kỳ đầu là Masaccio, Fra Angelico và Fra Filippo Lippi đã đưa chiaroscuro tiến thêm một bước về phía trước qua diễn tả cấu trúc và dung lượng trong không gian với một sắc điệu có mức độ và đều (xem các hình 1.27 và 8.17A). Leonardo da Vinci sử dụng nhiều chuỗi tương phản sáng và tối sống động, nhưng luôn với những chuyển tiếp có sắc độ dịu dàng (hình 5.8). Những họa sĩ vĩ đại của

5.7. Giotto, *Cái Hôn của Judas*, Nhà nguyện Scrovegni Chapel, Padua, 1304 – 06. Tranh tường (2.31 × 2.02 m).

Tuy nổi trội hơn cả trong những tác phẩm của Giotto vẫn là đường nét và hình dạng, nhưng người ta có thể trông thấy một số nỗ lực ban đầu trong việc tạo dáng bằng sắc độ chiaroscuro.

5.8. Leonardo da Vinci, Mona Lisa, 1503 – 06. Sơn dầu trên panô (76.2 × 52.5 cm).

Trong khi thăm dò chiaroscuro, Leonardo nới rộng tầm biến thiên sắc độ do các họa sĩ trước ông đặt ra; ngoài ra ông cũng phát triển một kỹ thuật gọi là sfumato với sự hòa trộn màu sắc dịu dàng và những chuyển tiếp tinh tế từ sáng đến tối.

Venice như Giorgione và Titian hoàn toàn làm chủ đường nét và gợi lên sự thống nhất có tính cơ cấu qua một bầu không khí bao trùm bởi sắc điệu nổi trội (Các hình 5.9 và 5.10).

KHUYNH HƯỚNG TĂM TỐI (TENEBRISM)

Khi chiaroscuro được đưa đến cực điểm thì nó được gọi là khuynh hướng tăm tối. Những người đầu tiên theo khuynh hướng tăm tối là các họa sĩ mà trong đầu thế kỷ 17, đã được truyền dẫn bởi tác phẩm của Michelangelo Merisi da Caravaggio (Hình 5.11) Caravaggio dựa kỹ thuật thể hiện chiaroscuro của ông trên tác phẩm của Correggio và lập ra cái gọi "phong cách đen tối" của hội họa Tây Âu. Rembrandt trở thành người điều chỉnh kỹ thuật và hoàn thiện phong cách đen tối này, một phong cách mà ông đã học được từ các họa sĩ di dân của Đức và Nam Hà Lan (hình 5.12). Phong cách đen tối biến sắc độ thành một công cụ trong sự cường điệu thái quá đặc trưng của hội họa Barốc những tương phản mạnh mẽ tự chúng góp phần vào tác phẩm có kịch tính cao của loại này.

Muộn hơn, phong cách đen tối tiến hóa thành một đơn điệu yếu ớt, mập mờ, thấm nhập một số họa phẩm của thế kỷ 19 tại phương Tây. Những họa sĩ theo khuynh hướng tăm tối và những đệ tử của họ quan tâm nhiều đến những tính chất cá biệt của ánh sáng, đặc biệt là cách thức

5.9. Giorgione, *Các mục đồng thờ lạy Chúa hài đồng*, khoảng 1505 – 10. Sơn dầu trên gỗ (90.8 × 110.5 cm).

Trong tác phẩm của Giorgione, phần lớn đường nét đều không được quan tâm đến để hướng đến sự trình bày về sự ảnh hưởng xung quanh.

5.10. Titian (Tiziano Vecellio), *Đưa Xác Đấng Kito vào Huyệt đá*, 1559. Tranh sơn dầu (1.37 × 1.75 m)

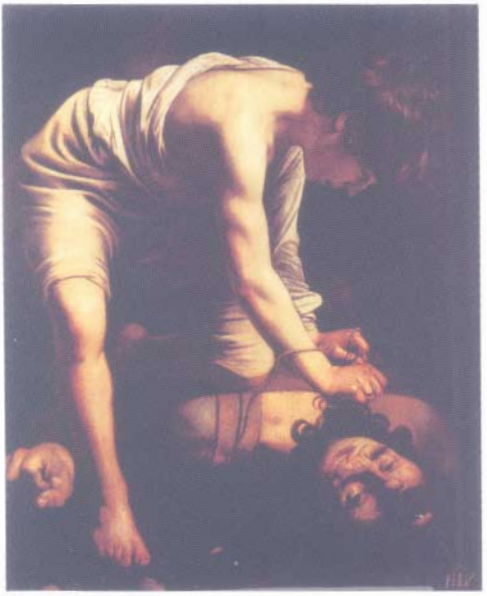
Titian, họa sĩ bậc thầy Venice, khiến đường nét trở thành phụ thuộc (tương phản những cạnh với sắc độ) và bao bọc các nhân vật của ông trong một không khí gần với khuynh hướng tăm tối (tenebrism).

qua đó ánh sáng tác động đến tâm trạng hoặc diễn tả cảm xúc. Họ lệch khỏi những điều kiện chuẩn mực của ánh sáng bằng cách đặt những nguồn sáng có liên quan vào những vị trí không ngờ, tạo ra những hiệu quả bất thường về hình ảnh và không gian. Trong tay của những họa sĩ thượng thặng như Rembrandt, những hiệu quả đó là những công cụ sáng tạo. Trong những bàn tay yếu kém hơn, chúng trở thành những mẹo bị hạn chế hoặc trò ảo thuật của hình ảnh.

Những kỹ thuật in ấn và sắc độ

Rembrandt là một người khắc chế bản in nổi tiếng, với những bản in chạm chìm hoặc bản axit, với tiêu sắc sử dụng một sự tương phản mạnh của sáng và tối (xem các hình 1.21 A và 1.21 B). Bản in chạm chìm là một miếng kim loại mà họa sĩ chạm vào đó hoặc sử dụng axit để khắc sao cho chỉ còn những khe hở là chứa mực. Dưới sức ấn, mực bị ép từ bản in xuống giấy.

Những tranh khắc gỗ hoặc chạm nổi được thực hiện bởi các nghệ sĩ trong cùng giai đoạn này cũng được in bằng màu đen và trắng, từ những khuôn đơn dẻo chạm bằng dao hoặc đục. Trong nổ lực nhằm đạt được nhiều bóng tối tinh tế hơn hay là những hiệu quả của chiaroscuro, các nghệ sĩ bắt đầu sử dụng nhiều khuôn để in những sắc màu xám dưới khuôn đen trắng sau cùng. Chẳng bao lâu sau, họ bắt đầu với những khuôn in có màu sắc và việc sử dụng màu sắc trong in ấn vẫn còn thông dụng đến ngày nay (xem hình 4.27).



5.11. Michelangelo Merisi, hay còn gọi là Caravaggio, *David chiến thắng Goliath*, 1599 – 1600 (110 × 91 cm).

Caravaggio là họa sĩ hàng đầu trong việc thiết lập lối vẽ sử dụng màu sắc tăm tối trong thế kỷ 16 và 17. Tuy vậy, một số các họa sĩ miền bắc Italy trước đó như Correggio, Titian, và Tintoretto đã cho thấy có khuynh hướng mạnh mẽ trong sử dụng những sắc độ tăm tối.

Đầu thế kỷ 19, phát triển kỹ thuật in lithô, sử dụng tiêu sắc được vẽ bằng bút chì mở trên một phiến đá vôi (sau đó được thay thế bằng bảng kẽm). Được xử lý bằng hóa chất và rửa bằng nước, phiến đá chỉ chịu mực trong những vùng đã vẽ. Sau khi phiến đá đã thấm mực, nó được phủ giấy lên rồi sau đó dùng một dụng cụ để ép nó xuống khiến mực phải truyền sang giấy (Hình 3.4).

Kỹ thuật in lụa trở nên phổ biến vì sự nhanh chóng của nó. Nó có thể in những hình ảnh đen trắng, nhưng thường khi được sử dụng để triển khai những hình ảnh màu. Với kỹ thuật in lụa, mực được ép qua một màn phim, thấm vào giấy do sức ép lên chổi cao su để quét nước. Màn phim có đạt hay không là tùy ở mẫu mực (Hình 2.56). Dẫu họa sĩ có tạo ra những bản in đen trắng hay có màu sắc, thì việc sử dụng sắc độ để sắp xếp và tạo ra những hình ảnh đạt chất lượng là tùy thuộc chủ yếu vào bốn loại kỹ thuật in ấn vừa kể.

5.12. Rembrandt van Rijn, Thánh Phêrô Chối Chúa, 1660. Tranh sơn dầu (154 × 169 cm).

Rembrandt thường sử dụng những nguồn sáng ẩn khuất và do ông sáng tạo ra, khác với những điều kiện chuẩn mực, để tăng cường trạng thái và sự thể hiện cảm xúc. Hiệu quả của chùm sáng chiếu vào một vùng hẹp cho thấy Rembrandt đã đi trước phát minh của sự chiếu sáng trên sân khấu kịch nghệ.

SẮC ĐỘ CÓ TÍNH TRANG TRÍ

Những phong cách nghệ thuật nhấn mạnh đến các hiệu quả có tính trang trí thường xao lãng sự thể hiện ánh sáng hoặc không quan tâm đến những nguồn sáng quy ước. Nếu có những hiệu quả của ánh sáng thì chúng thường là một sự chọn lựa từ những vẻ bề ngoài, dựa trên sự đóng góp của chúng cho toàn thể sự tạo hình của tác phẩm. Sự xao lãng ánh sáng tự nhiên hoặc ánh sáng "sân khấu" là đặc trưng của những tác phẩm nghệ thuật thiếu nhi hoặc của những bộ tộc sơ khai và tiền sử, của các tác phẩm cổ truyền Đông Á và trong một số thời kỳ của nghệ thuật phương Tây, đáng kể là trong thời Trung Cổ. Nhiều tác phẩm nghệ thuật hiện đại thì hoàn toàn không có thứ ánh sáng có tính ảo ảnh. Một tác phẩm tự nó tách lìa khỏi quy luật tự nhiên thì rõ ràng là dựa trên hình ảnh được sáng tác ra, dựa trên trí tưởng tượng và những cân nhắc có tính hình thức. Tác động của cảm xúc thì không nhất thiết phải bị hy sinh (như chúng ta đã thấy trong nghệ thuật Trung Cổ), nhưng cảm xúc chủ yếu được nói lên qua những sự tạo hình và hệ quả là kém hướng ngoại.

Khuynh hướng rời xa khỏi những sắc độ tỏa sáng có được sự vững mạnh trong thế kỷ 19 phần lớn là vì có sự quan tâm đang lớn mạnh về các loại hình nghệ thuật Trung Đông và Nam Á (Hình 5.13). Điều đó được trao cho một sự diễn giải có tính khoa học của phương Tây, khi họa sĩ theo trường phái tự nhiên Edouard Manet nhận thấy rằng nhiều nguồn ánh sáng có khuynh hướng làm cho các bề mặt của sự vật bị phẳng dẹt. Manet thấy rằng cái điều kiện ánh sáng đó làm mất tác dụng những tính chất tạo hình của các sự vật và như thế giảm thiểu những phân cấp của sắc độ (các hình 5.14 A và B). Kết quả là Manet sử dụng màu sắc trên những vùng phẳng dẹt của tranh, bắt đầu bằng những màu sáng và thường không quan tâm đến bóng tối (hình 5.15). Một số nhà phê bình cho rằng điều đó là bước tiến cơ bản có tính kỹ thuật của thế kỷ 19 và nó dọn đường cho việc sử dụng sắc độ phi biểu hiện và giúp làm hồi sinh khái niệm không gian can.

5.13. Khem Karan, Ông Hòang Cởi Voi, Mughal, thời đại Akbar, khoảng 1600. Màu nước đục và dát vàng trên giấy (31.2 × 47 cm).

Xét theo lịch sử, các họa sĩ Nam Á thường không quan tâm đến ánh sáng trong tranh để nghiên về những sắc độ có tính trang trí.

A B

5.14. Russell F.McKnight, *Hiệu Quả của Ánh Sáng Trên các đồ vật,* 1984. Nhiép ảnh.

Hình 5.14 A cho thấy bằng cách nào ánh sáng từ một nguồn xuất phát nhấn mạnh đến những tính chất ba chiều của một đồ vật và chỉ ra chiều sâu. Những cái bóng in đậm cũng mang đến manh mối chính xác cho những tính chất mô tả và tạo hình của các đồ vật. Ảnh chụp trong hình 5.14 B cho thấy nhóm các đồ vật dưới sự chiếu sáng của một số nguồn sáng. Loại chiếu sáng này có khuynh hướng làm dẹt các bề mặt của các đồ vật và tạo ra hiệu quả có tính trang trí hơn.

5.15. Edouard Manet, *Cái Chết Của Người Đấu Bò Tót,* 1864. Tranh sơn dầu (75.9 × 153.4 cm).

Là họa sĩ thuộc trường phái tự nhiên của thế kỷ 19, Manet là một trong những họa sĩ đầu tiên cắt đứt với truyền thống chiaroscuro để thay vào đó sử dụng những vùng phẳng của sắc độ. Trong họa phẩm này, những vùng phẳng dẹt gặp nhau một cách bất ngờ, không như những cạnh có sắc độ hòa trộn được các họa sĩ trước Manet sử dụng. Đây là một trong những phát triển có tính kỹ thuật vĩ đại của nghệ thuật thế kỷ 19.

NHỮNG CHỨC NĂNG KẾT CẤU CỦA SẮC ĐỘ

Ý tưởng về không gian cạn được kiểm soát một cách thận trọng là điều được minh họa rõ trong những tác phẩm của các họa sĩ Lập Thể thuộc thời

5.16. Jisik Shin, Hình Ảnh Mặt Trăng I, 1990. Tranh in (bảng khắc axit) (30 × 40 cm).

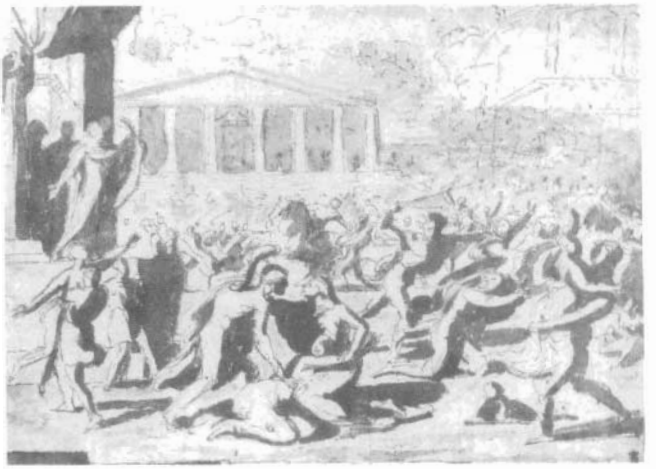
Không cần sử dụng ảo ảnh của hình ảnh ba chiều, sự tương phản giữa sáng và tối trong bản in này tạo ra một mẫu sắc độ động hai chiều.

kỳ đầu và những đệ tử của họ. Trong những họa phẩm đó, không gian được trao cho cái trật tự của nó qua sự sắp xếp những mặt phẳng dẹt được trừu tượng hóa từ đề tài. Trong giai đoạn đầu của khuynh hướng này, những mặt phẳng được in bóng một cách cá thể và một cách nửa ảo ảnh, tuy không chỉ rõ về bất kỳ một nguồn sáng nào. Trong thời kỳ sau đó, mỗi mặt phẳng đều có một sắc độ đặc trưng và khi kết hợp với những mặt phẳng khác sẽ tạo ra một không gian cạn được cẩn thận nghĩ ra.

Cuối cùng, hiệu quả của không gian cạn này phát triển qua việc cân nhắc về sự tiến và thoái của những đặc trưng của sắc độ (xem hình 4.8). Những thăm dò của các họa sĩ đầu thế kỷ 20 giúp hướng sự chú ý đến ý nghĩa thực chất của mỗi và mọi yếu tố. Sắc độ không còn bị buộc phải được sử dụng chủ yếu như công cụ của sự sao chép lại một cách nông cạn, tuy nó vẫn tiếp tục hữu ích trong mô tả. Hầu hết các họa sĩ nhiều sáng tạo đều cho rằng sắc độ góp phần một cách sinh động và chủ yếu trong bố trí hình ảnh. Một họa sĩ có thể củng cố cấu trúc nền tản tác phẩm bằng cách kiểm soát sự tương phản của sắc độ; đó là điều được dùng làm công cụ trong việc tạo ra tính trội có liên quan, chỉ rõ không gian sâu hoặc không gian hai chiều, thiết lập trạng thái và tạo ra sự đồng nhất có tính không gian (Hình 5.16).

NHỮNG MẪU SẮC ĐỘ

Từ lâu các họa sĩ đã thăm dò những khả năng có thể có cho những biến đổi của sự sắp xếp mẫu sắc độ – hệ thống nền tảng và sự chuyển động bên dưới của một tác phẩm – bằng cách thực hiện những nghiên cứu nhỏ về cơ cấu sắc độ gọi là những phác thảo bằng móng tay của ngón cái. Những mẫu sắc độ đó có thể được xem như là khung sườn của sáng tác, chống đỡ hình ảnh. Khi được hợp nhất một cách thích đáng vào giai đoạn cuối cùng của tác phẩm, sự chuyển động, căng thẳng và cơ cấu của mẫu sắc độ đã được khám phá trong các phác thảo củng cố cho đề tài của tác



5.17. Nicolas Poussin, *phác thảo cho tác phẩm Hãm Hiếp các Sabines*, khoảng 1633. Bút sắc và mực (16.4 × 22.5 cm).

Những phác thảo mang lại cho họa sĩ cơ hội để thăm dò sự chuyển động, những hệ nền tảng, sắc độ cấu trúc và những biến đổi trong sắp xếp hình ảnh. Trong phác thảo này của Poussin, ta thấy có vẻ như họa sĩ đã tạo ra một sự chuyển động nhịp nhàng theo chiều ngang của họa phẩm.

phẩm. Nó không làm người thưởng lãm xao lãng khỏi hình ảnh hoặc tự tách rời nó như là một sự tồn tại quá mãnh liệt hoặc một cấu phần bị cô lập. Lợi ích của những nghiên cứu sơ bộ về sắc độ ở mức độ nhỏ là giúp họa sĩ nhanh chóng thăm dò những biến đổi của sự sắp xếp nghệ thuật

5.18. Barry Schactman, *Phác Thảo theo Poussin*, 1959. Cọ và mực qua sử dụng những phác thảo (25.4 × 20 cm).

Các họa sĩ có thể nhanh chóng bố trí các chủ thể trước khi tiến đến sự sắp xếp sau cùng.

5.19. Barry Schactman, *Phác Thảo theo Poussin*, 1959. Cọ và mực (25.4×20 cm).

Những phác thảo nhanh, không gò bó cũng có thể được dùng để thăm dò những mẫu sắc độ, cơ cấu màu, và sự chuyển động.

trước khi chọn ra một giải pháp sau cùng. Chẳng hạn trong các hình 5.17, 5.18 và 5.19, Nicholas Poussin và Barry Schactman đã triển khai rộng những hình dạng có màu sắc tối nhịp nhàng ngang qua đáy tranh trong khi trà trộn những hình dạng nhỏ hơn có sắc điệu sụt giảm ở những vùng giữa của tác phẩm.

Thường khi, vì phải tôn trọng tỉ lệ nên khó để đưa những phác thảo nhỏ vào giai đoạn sau cùng của tác phẩm. Những bức vẽ nhỏ có thể trông hấp dẫn vì cách thức mà những vùng sắc độ được vẽ ra – với những nét chấm phá nhanh theo lối phác thảo. Nhưng khi phóng to lên, các chấm phá nhỏ trở nên đủ lớn để chúng rõ nét là những hình dạng phẳng dẹt không còn vẻ hấp dẫn nữa. Những hình dạng mới, được nới rộng với sắc độ, thường đòi hỏi phải có một sự cải thiện chi tiết trước khi có thể thiết lập một quan hệ thích hợp của sắc độ và trạng thái.

5.20. Andrew Steovich, *Lễ hội Carnival*, 1992. Sơn dầu trên vải, 1992 (1.22 × 1.52m).
Bức họa thể hiện một sắc độ đóng, sắc độ này giới hạn nơi các cạnh của vật thể.

5.21. Larry Rivers, Kẻ Đồng Tính Luyến Ái Vĩ Đại Nhất, 1964. Sơn dầu, cắt dán và bút chì màu trên vải lanh (2.03 × 1.55 m).

Trong tác phẩm này, các sắc độ tự do ngang qua và vượt quá những đường viền mà thông thường được sử dụng như những đường biên ngang chia màu sắc. Đây là một ví dụ của sự sắp xếp sắc độ mở.

NHỮNG SẮP XẾP MỞ VÀ ĐÓNG

Trong khi hợp nhất cơ cấu sắc độ và hình ảnh, họa sĩ hẳn phải nhận thức về hai hướng tiếp cận nhằm triển khai mẫu sắc độ – sắp xếp sắc độ mở hoặc đóng. Trong những sắp xếp sắc độ đóng, các sắc độ bị giới hạn bởi những cạnh và đường biên của các hình dạng (hình 5.20). Điều này giúp xác định và đồng thời ngay cả cách ly những hình dạng (xem hình 5.16). trong những sắp xếp sắc độ mở, các sắc độ ngang qua những đường biên để vào vùng kề cận. Điều này giúp hợp nhất các hình dạng và thống nhất sự sắp xếp (hình 5.21; xem hình 4.8). Với cả hai loại sắp xếp mở và đóng, thật dễ để trông thấy những khả năng thể hiện cảm xúc của sắc độ được sắp xếp có hệ thống. Họa sĩ có thể sử dụng những sắc độ có liên quan gần gũi để tạo những hiệu quả của sương mù (xem hình 4.5). Những hình dạng tinh thể có góc bén nhọn có thể được tạo ra bởi sự tương phản một cách kịch tính các sắc độ (xem các hình 5.2 và 5.6). Như thế sắc độ có thể chuyển từ gam màu trang trí đến sự biểu hiện dữ dội. Sắc độ là một công cụ đa năng và sự thành công của một tác phẩm nghệ thuật phần lớn dựa trên hiệu quả mà qua đó họa sĩ đã khiến sắc độ phải phục vụ nhiều chức năng vừa kể.

Chương 6

Cấu trúc cơ bản

Andrew Newell Wyeth, Vẻ đẹp Mùa xuân, 1943. Màu nước trên giấy (50.8 × 76.2 cm).

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN CẤU TRÚC CƠ BẢN

Cấu Trúc Cơ Bản Là đặc trưng bề mặt của một chất liệu mà người ta có thể trải nghiệm nó nhờ sờ mó hoặc qua ảo tưởng của sự sờ mó. Cấu trúc cơ bản là cái được tạo ra bởi những lực tự nhiên hoặc qua sự vận dụng các yếu tố nghệ thuật của họa sĩ.

Cấu Trúc Cơ Bản Trừu Tượng
Là cấu trúc xuất phát từ vẻ bề ngoài của một bề mặt, nhưng được sắp xếp lại và/hoặc được đơn giản hóa bởi họa sĩ nhằm thỏa mãn những yêu cầu của tác phẩm nghệ thuật.

Nhấn
Là bất kỳ một sự nhấn mạnh nào vào các yếu tố của một họa phẩm khiến chúng thu hút nhiều chú ý hơn những điểm nổi bật bao quanh hoặc gần chúng. Sự nhấn mạnh có thể được tạo ra bởi màu sắc sáng hơn, tối đậm hơn, kích cỡ lớn hơn hoặc bất kỳ những phương tiện nào qua đó sự khác biệt được thể hiện.

Cấu Trúc Cơ Bản Thực Sự
Là một bề mặt có thể được trải nghiệm qua xúc giác (khác với một bề mặt do họa sĩ mô phỏng qua hình ảnh).

Ghép Tổng Hợp
Là kỹ thuật ghép những vật cá thể có tính ba chiều để trưng bày ở vị trí nguyên thủy của chúng hơn là chỉ giới hạn trong một bức tường.

Phối Cảnh Có Tính Khí Quyển (không gian)
Là ảo ảnh về không gian sâu tạo ra bởi các tác phẩm đồ họa qua những sắc độ sáng, những chi tiết và cấu trúc cơ bản mềm mại, qua sự giảm thiểu sắc độ tương phản, và trung hòa những màu sắc trong các sự vật khi chúng sụt giảm.

Cắt Dán
Là kỹ thuật hội họa qua đó nghệ sĩ tạo ra hình ảnh hoặc một phần của hình ảnh bằng cách dán những vật liệu vốn sẵn có cấu trúc cơ bản lên mặt tranh, và thường khi phối hợp với sơn dầu hoặc những nét vẽ.

Cấu Trúc Cơ Bản Được Sáng Tạo
Là cấu trúc xuất phát từ một nguồn duy nhất là trí tưởng tượng của họa sĩ. Thông thường nó tạo ra một mẫu trang trí và bạn không nên nhầm lẫn nó với cấu trúc cơ bản trừu tượng.

Cấu Trúc Cơ Bản Tự Nhiên
Là cấu trúc được tạo ra như là kết quả của một tiến trình tự nhiên.

Tính Chất Của Màu Sơn
Là sử dụng nước sơn để tăng thêm trù phú cho bề mặt qua sự hấp dẫn của cấu trúc cơ bản. Sự hấp dẫn được tạo ra bởi sự tài tình trong sử dụng sơn màu với thực chất của nó.

Dán Giấy
Là kỹ thuật hội họa trong đó những mẩu giấy với những cấu trúc cơ bản khác nhau được dán lên mặt tranh để làm cho những vùng hình ảnh trở nên đẹp hơn hoặc trù phú. Ngoài cấu trúc cơ bản của giấy, những loại giấy in hoặc giấy báo cũng có chức năng làm trù phú thêm hình ảnh hoặc mang lại một mẫu trang trí cho cấu trúc cơ bản do họa sĩ tạo ra.

Cấu Trúc Cơ Bản Mô Phỏng
Là một sự mô phỏng hoặc sao chép cấu trúc cơ bản của một vật bằng bất kỳ phương tiện nào.

Tính Xúc Giác
Là tính chất có liên quan đến xúc giác.

Trompe l'oeil
Theo nghĩa đen là "đánh lừa con mắt". Là kỹ thuật sao chép tự nhiên một cách chính xác đến nỗi bức họa trông như thật.

ĐI VÀO CẤU TRÚC CƠ BẢN

Cấu trúc cơ bản là một trải nghiệm mà chúng ta luôn có. Bất kỳ chạm vào một vật gì, chúng ta cảm nhận về cấu trúc cơ bản của nó. Qua chú tâm vào đôi tay và những ngón tay đang giữ cuốn sách này, bạn sẽ nhận thấy rằng bạn đang trải nghiệm về cấu trúc cơ bản. Nếu các ngón tay của bạn đang áp vào rìa của những trang giấy thì bạn sẽ cảm nhận những đường dọc của chúng; nếu những ngón tay của bạn đang đè lên trang giấy thì bạn sẽ nhận thấy sự trơn tru của nó. Nếu nhìn quanh phòng nơi bạn đang ngồi, hẳn bạn sẽ thấy nhiều cấu trúc cơ bản. Thật vậy, mọi thứ đều có một cấu trúc cơ bản, từ cấu trúc xoắn, bóng loáng của một cái cốc thủy tinh đến cấu trúc có phần nhám ráp của cái chụp đèn, đến cấu trúc mềm mại như bông của tấm thảm. Nếu trong phòng bạn có treo một tác phẩm hội họa hoặc một tấm tranh sao chép, thì nó sẽ là thứ minh họa thích hợp nhất về những cấu trúc cơ bản có thể trông

6.1. Dennis Wojtkiewicz, *Kính Vạn Hoa*, 1996. Tranh sơn dầu (101.6 × 152.4 cm).
Hiệu quả thuyết phục của những tranh tĩnh vật có khuynh hướng tự nhiên phần lớn xuất phát từ công phu mô phỏng những bề mặt vật thể của họa sĩ.

6.2. Andrew Newell Wyeth, Vẻ Đẹp Mùa Xuân, 1943. Màu nước trên giấy (50.8 × 76.2 cm).

Qua sự tài tình sử dụng phương tiện, họa sĩ có thể đạt được hiệu quả trong mô phỏng những cấu trúc cơ bản có thực.

thấy nhưng không thể có cảm giác – nhưng được tạo ra để trông như bạn có thể cảm giác được nó.

CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ HỘI HỌA

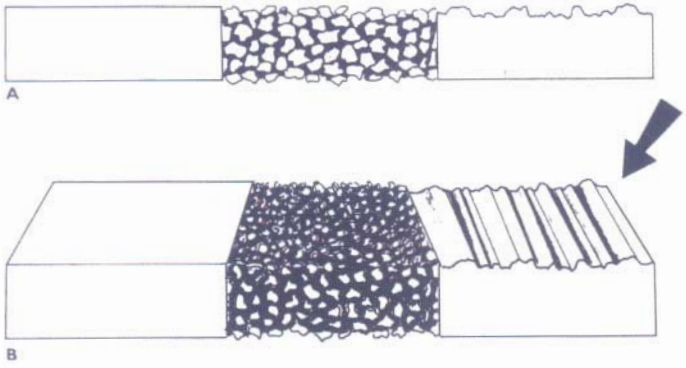
Giữa những yếu tố nghệ thuật thì cấu trúc cơ bản là cái độc đáo vì nó kích hoạt hai tiến trình cảm quan. Nếu nhận biết một sự vật qua xúc giác thì

◀ 6.3. Rombout Verhulst, *Tượng bán thân Maria van Reygersberg*, Leiden, 1663. Đất sét nung, cao 45 cm.

Trong tác phẩm này, Verhulst đã kết hợp khuynh hướng hiện thực thanh nhã của thời đại ông với những chi tiết được thực hiện tài tình như tóc và áo. Sự truyền cảm ở đường nét nhào nặn của ông cho thấy những tính chất dễ uốn nặn và biểu cảm của đất sét.

▼ 6.4.

(A) Mặt cắt ngang của ba chất liệu. Ở phía trái là một chất rắn, trơn tru; ở giữa là một khối than; và ở phía phải là một khối gỗ đã cũ vì mưa gió. Cấu trúc cơ bản của ba bề mặt phía trên có thể được thấy rõ và cảm nhận nếu ta chạm vào. (B) Cấu trúc cơ bản được xác định bởi những vùng sáng, tối hình thành bởi nguồn sáng xuất phát từ mũi tên. Vì chất liệu ở phía trái là trơn tru nên ở đó không có bóng tối (nếu gỗ ghề thì hẳn cho thấy những phản ánh). Ở khối hình than thì bóng tối in giữa những hòn than nhỏ. Những gợn sóng trên khối gỗ phong sương thì có những bóng tối ở phía trái và những vùng sáng ở phía phải. Tính chất của cấu trúc cơ bản trong các chất liệu được xác định bởi những mẩu sáng và tối.

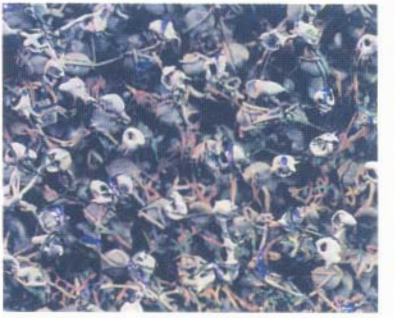


điều đó tỏ ra mật thiết và kịch tính hơn, nhưng chúng ta cũng có thể trông thấy cấu trúc cơ bản và như thế gián tiếp tiên đoán được cảm giác. Khi nhìn một bức tranh, chúng ta có thể nhận biết những sự vật qua đặc trưng của những hình dạng, màu sắc và các mẫu sắc độ mà họa sĩ sử dụng. Nhưng chúng ta có thể phản ứng trước vẻ riêng do họa sĩ nêu ra ở bề mặc của những sự vật đó. Trong trường hợp như thế chúng ta có cùng lúc hai trải nhiệm là thị giác và xúc giác (hình 6.1).

Dẫu nghệ sĩ sáng tác trong lãnh vực hai-chiều hoặc ba-chiều, thì đáp ứng xúc giác là điều luôn có liên quan (hình 6.2). Các nhà điêu khắc quan tâm đến vấn đề cấu trúc cơ bản có đặc trưng của đề tài được trình bày. Bằng cách cắt vào bề mặt của chất liệu, họ có thể gợi lên những tính chất bề ngoài của tóc, quần áo, làn da và những cấu trúc cơ bản khác (hình trang 6.3)

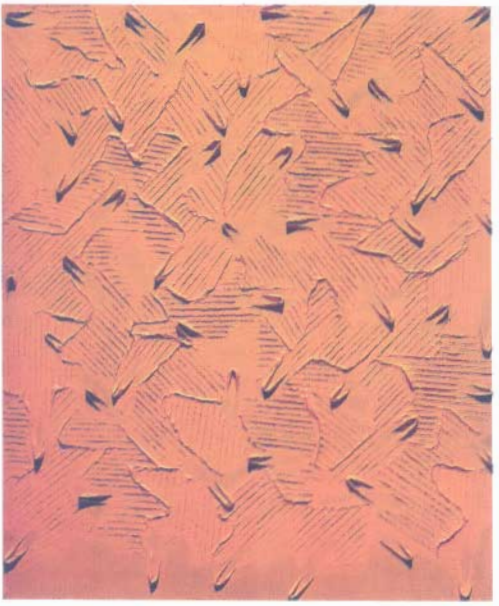
TÍNH CHẤT CỦA CẤU TRÚC CƠ BẢN

Xúc giác của chúng ta có thể được thông tin về môi trường xung quanh, kề cận ta. Ngôn ngữ của chúng ta, qua những từ như trơn láng, thô ráp, mềm mại và rắn, cho thấy rằng xúc giác có thể nói cho chúng ta biết về tính chất của các sự việc. Cấu trúc cơ bản là một bề mặt có thực và cảm giác về cái bề mặt đó tùy thuộc vào mức độ qua đó nó bị vỡ ra bởi sự kết cấu của nó. Điều đó quyết định cách thức chúng ta trông thấy và cảm giác nó. Những mặt gồ ghề ngăn cản những tia sáng, tạo ra những vùng sáng và tối, bề mặt trơn láng phản chiếu ánh sáng một cách đều hơn, khiến cho vẻ bề



▲◀ 6.5. Gary Lawe, *Tôi Không Quên rằng Mình đang tự do*, 1998. Lucite, acrylic, sáp màu, và đinh (61 × 76 cm).

Việc đưa những cây đinh vào cùng với sự thay đổi trong cách dùng sơn màu là nhằm tạo ra một bề mặt có tính cấu trúc cơ bản thực trù phú với hình ảnh và những tính chất có thể sờ mó được.



6.6. Seo-Bo Park, *Văn Tự số 940110*, 1994. CHẤT PHA MÀU hỗn hợp với giấy Triều Tiên (65.3 × 46 cm).

Ở đây ta thấy rõ có sự kết tập sơn dầu, đặc biệt là ở phần trung tâm. Một số hình dạng xem chừng bị tác động bởi một dụng cụ tựa như cây lược.

ngoài không bị gãy vỡ (hình 6.4 A và B).

CÁC LOẠI CẤU TRÚC CƠ BẢN

Người nghệ sĩ có thể sử dụng bốn loại cấu trúc cơ bản là: Thực, mô phỏng, trừu tượng và sáng tạo.

CẤU TRÚC CƠ BẢN THỰC

Cấu trúc cơ bản thực là "một điều có thực"; đó là cái mà chúng ta trông thấy và cảm giác từ bề mặt của một vật. Thông thường điều này nhấn mạnh đến cảm giác mà ta có khi sờ mó; nhưng khi nhìn sự vật thì chúng ta đã có một ý tưởng sơ bộ về cảm giác (hình 6.5). Xét theo dòng lịch sử nghệ thuật thì cấu trúc cơ bản thực đã là một phần tự nhiên trong nghệ thuật ba-chiều, nhưng nó hiếm khi có mặt trong các nghệ thuật đồ họa.

6.7. Pablo Picasso, Tĩnh Vật Với Ghế Đan Mây, 1912. Sơn dầu trên vải dầu, dây thừng và khung bầu dục cắt dán (27 × 34.9 cm).

Với tác phẩm này, Picasso đã tiên phong trong phát triển các loại hình dán giấy và cắt dán – nghệ thuật được tạo ra bởi việc gắn những chất liệu với sự hấp dẫn của cấu trúc cơ bản lên mặt tranh. Những loại hình nghệ thuật đó được dùng để mô phỏng các cấu trúc cơ bản tự nhiên nhưng thông thường thì được tạo ra vì những mục đích trang trí.

6.8. Ilse Bing, Thế Giới Của Tôi, 1985. Phương tiện hỗn hợp (35.6×43.2×9.5 cm).

Cảm hứng sử dụng vải bao bì trong các sản phẩm này xuất phát từ những bức tranh cắt dán đầu tiên của Picasso và Braque - dạo ấy thì có tính cách mạng nhưng ngày này là một kỹ thuật tầm thường.

Một ngoại lệ có thể nêu lên là sự tích tụ của sơn dầu trong tác phẩm văn tự của Seo-Bo Park, hoặc trong tác phẩm Đêm Đầy Sao của Van Gogh, qua đó chất màu được sử dụng để tạo thành những mô nhỏ hoặc những luống cày với thực chất là để tạo thêm cho cấu trúc cơ bản sự hấp dẫn (hình 6.6 ; xem hình 1.16). Trong nghệ thuật, thông thường việc áp dụng cấu trúc cơ bản thực là để cố định một vật đã được cấu trúc hoặc một cấu trúc cơ bản tự nhiên lên bề mặt tranh. Sau khi điều này được thực hiện thì cấu trúc cơ bản đơn giản thể hiện chính nó, tuy cấu trúc cơ bản đôi khi được sử dụng ngoài bối cảnh, bằng cách chiếm chỗ một cấu trúc cơ bản mong đợi. Việc tôn trọng triệt để các cấu trúc cơ bản trong nghệ thuật hai –chiều có lẽ đã bắt đầu với Picasso và Braque vào đầu thế kỷ 20. Năm 1908, Picasso đã dán một mảnh giấy lên một họa phẩm của ông. Đó là mẫu đầu tiên được biết về tranh dán giấy. Cách thức này sau đó được mở rộng để bao gồm việc dùng những vé xe, mãnh báo, bảng thực đơn và v.v.. để dán lên tranh. Tranh dán giấy chẳng bao lâu sau dẫn đến loại tranh cắt dán, một loại hình nghệ thuật ở đó những cấu trúc cơ bản thực, dưới dạng sợi thừng, ghế đan mây, cùng những thứ có chất liệu lớn lao hơn giấy, được đưa vào sử dụng. Đôi

6.9. hình nhân tổ tiên từ House Post, Maori, New Zealand, khoảng 118-129. Gỗ, cao 109.22 cm.

Là vật tượng trưng cho tổ tiên của bộ tộc, hình nhân chạm-cạn Maori của New Zealand đưa vào những dải đường cong hoặc xoắn ốc của mẫu cấu trúc cơ bản trong sáng tạo. Đường nét trang trí trên pho tượng có liên quan với lối xăm mình và mặt của các thành viên bộ tộc.

6.10. Robert Rauschenberg, Hẽm Núi, 1959. Kết hợp của: Sơn điều, bút chì, giấy, vải, bìa cứng, bản in sao chép, ảnh chụp, gỗ và những vật thể trên vải - tranh (207.65 × 177.8cm).

Có lẽ tuyến phân chia giữa cắt dán và lắp ráp tổng hợp, như minh họa trong ví dụ này, là tại ở kích thước lớn lao hơn và tính nhiều vẻ của các vật thể có trong những lắp ráp tổng hợp.

khi chúng được sử dụng kết hợp với những cấu trúc cơ bản mô phỏng (hình 6.7). Việc sử dụng giấy dán và cắt dán không luôn được chấp nhận một cách dễ dàng bởi nó dẫn đưa đến một sự bất định và có thể gây rối trí. Vấn đề gây ra bởi sự hỗn hợp các đồ vật sơn dầu là:Cái gì là thật- các đồ vật, những yếu tố nghệ thuật, hay cả hai? Liệu những đồ vật được sơn màu có cùng một tính hiện thực như những đồ vật chính cống? Dẫu những câu trả lời có thế nào thì những thăm dò trong thời kỳ đầu của các họa sĩ Lập Thể (phong cách Picasso và Braque, khoảng 1907-12) thôi thúc những họa sĩ khác thăm dò thái độ mới đối với nghệ thuật và làm cho họ ý thức hơn về cái bề mặt (hình 6.8). Từ sự quan tâm về cấu trúc cơ bản trỗi lên một quan tâm về mẫu họa tiết tạo ra những liên kết và những chuyển động có phương hướng rõ rệt- điều có thể thấy trong những tác phẩm của các nghệ sĩ thuộc mọi nền văn hóa (hình 6.9). Trong nghệ thuật ngày nay, chúng ta có thể thấy rất nhiều loại hình được áp dụng cho bề mặt tác phẩm. Ngoài cấu trúc cơ bản quen thuộc của sự vận dụng sơn dầu, chúng ta có thể thấy đá cuội, cát, sỏi và v.v. được trộn vào sơn dầu để làm cho bề mặt gồ ghề hơn, vì bất cứ lý do gì (xem hình 6.5).

Các cấu trúc cơ bản thực góp phần vào sự phát triển gọi là lắp ráp hay nghệ thuật tổng hợp. Tuy không có sự phân biệt nào được hình thành từ nghệ thuật cắt dán và nghệ thuật tổng hợp, nhưng có thể nói rằng những tác phẩm tổng hợp thường kết hợp những vật cá thể có kích cỡ lớn và được trưng bày ở những vị trí khác nhau thay vì chỉ bị giới hạn trên một bức tường. Dĩ nhiên những vật thể đó có cấu trúc cơ bản thực. (hình 6.10; xem các hình 10.89 và 10.90).

6.11. Gary Schumer, *Mô phỏng*, 1979. Tranh sơn dầu (1.08 × 1.33 m).

Như tên của tác phẩm, ở đây họa sĩ quan tâm đến việc mô phỏng những cấu trúc cơ bản tự nhiên.

CẤU TRÚC CƠ BẢN MÔ PHỎNG

Một bề mặt có đặc trưng như thật, nhưng thật ra không phải, vì được gọi là cấu trúc cơ bản mô phỏng, mọi bề mặt đều có những nét đặc trưng sáng và tối cũng như phản ánh. Khi những điều đó được vẽ lại một cách tài tình bằng những chất pha màu của họa sĩ (như trường hợp các họa sĩ Hà Lan thế kỷ 17) thì chúng có thể làm người ta lầm tưởng đó là những bề mặt của những đồ vật thực. Mô phỏng là kỹ thuật sao chép, một kỹ năng hòan toàn ấn tượng, nhưng không phải là toàn bộ nghệ thuật.

Những cấu trúc cơ bản mô phỏng là hữu ích trong việc làm cho các sự vật trở nên dễ xác định; hơn thế nữa, khi nhìn chúng, người ta có một sự thích thú giàu tính xúc giác. Các họa sĩ Hà Lan và flanders đã tạo những hiệu quả có tính tự nhiên đáng kinh ngạc trong những tranh tĩnh vật và tranh sinh hoạt (cảnh đời thường, gia đình v.v..) của họ. Những họa phẩm đó tỏ rõ sự quyến rũ khi họ tiến từ chi tiết cấu trúc cơ bản này sang chi tiết cấu trúc cơ bản khác. Những nhà trang trí nội thất sử dụng cái khái niệm này khi vẽ những bề mặt "giả" lên tường để bắt chước cấu trúc cơ bản của đá hoặc cẩm thạch có vân. Những cấu trúc cơ bản mô phỏng thường được liên kết với những họa phẩm trompe l'oeil, có khuynh hướng "đánh lừa con mắt" (hình 6.11; xem hình 6.1).

Cấu trúc cơ bản mô phỏng có thể được dùng để minh họa tính nhị nguyên của cấu trúc cơ bản. Bạn hãy mường tượng một họa sĩ vẽ một bức tranh trong đó có cánh cửa của một kho thóc. Cánh cửa qua phong sương đến nỗi những thớ gỗ của nó lộ hẳn ra; nếu chạm vào, bạn sẽ cảm thấy xù xì xuất phát từ những đường lồi lõm, được hình thành từ sự phô bày những yếu tố. Bạn có thể cảm giác được những lồi lõm đó, nhưng chỉ có thể trông thấy chúng vì chúng được xác định bởi ánh sáng và bóng tối. Khi sao chép lại (hoặc mô phỏng) cấu trúc cơ bản của cánh cửa, họa sĩ vẽ lại những vùng

6.12.

Cận ảnh là một cánh cửa gỗ của một kho thóc cho thấy chi tiết của thớ gỗ. Do dầm mưa dãi nắng nên thớ gỗ và những lỗ trống trên gỗ (nơi có mắt đã rơi) lộ rõ. Nếu chạm vào bề mặt cánh cửa, bạn sẽ có cảm giác xù xì, nhám ráp; nhưng nếu sờ lên bề mặt của hình ảnh trên trang này, bạn sẽ thấy hoàn toàn trơn láng. Hình ảnh này là sự mô phỏng cánh cửa đã có cấu trúc cơ bản.

sáng và tối của một ảnh chụp (hình 6.12) và nếu được thực hiện một cách khéo léo thì kỹ thuật này tạo ra một điều tựa như thần kỳ. Cánh cửa được sao chép có vẻ xù xì nhưng thật ra là trơn láng, như được xác định khi bạn sờ lên bề mặt của tác phẩm.

CẤU TRÚC CƠ BẢN TRỪU TƯỢNG

Rất thường khi các họa sĩ quan tâm đến sử dụng cấu trúc cơ bản, nhưng thay vì mô phỏng các cấu trúc cơ bản, họ trừu tượng hóa chúng. Các cấu trúc cơ bản trừu tượng được phô bày một số chỉ dẫn về cấu trúc cơ bản nguyên thủy nhưng đã được sửa đổi để phù hợp với nhu cầu cá biệt của người nghệ sĩ. Kết quả thường là một phiên bản được đơn giản hóa của cấu trúc cơ bản nguyên thủy, nhưng nhấn mạnh đến mẫu họa tiết. Thông thường các cấu trúc cơ bản trừu tượng xuất hiện trong những tác phẩm mà mức độ trừu tượng hóa có sự tương thích xuyên suốt. Trong những tác phẩm đó, chúng vận hành theo cách thức có tính trang trí; hiển nhiên chúng không chủ ý đánh lừa con mắt, nhưng chúng giữ vai trò mang lại

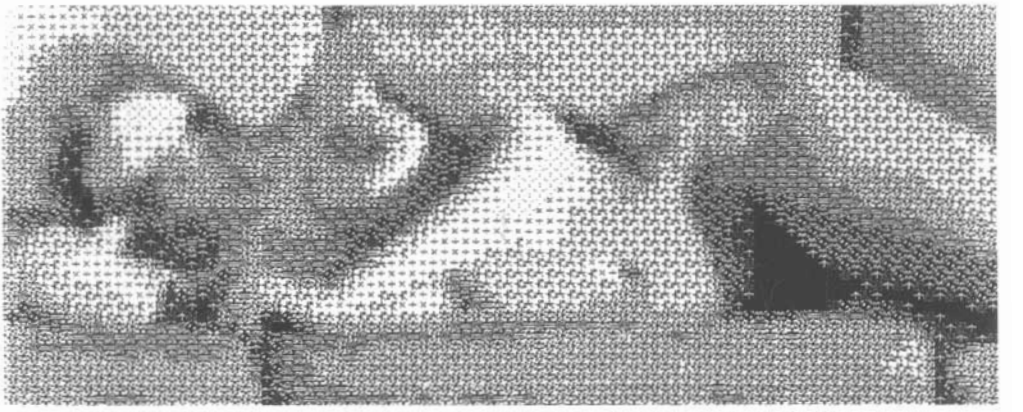
6.13. Roy Lichtenstein, Tĩnh vật lập thể với những lá Bài, 1974. Sơn dầu và magna trên vải – tranh (243.8 × 152.4 cm)

Vân gỗ trong tác phẩm này không bị trừu tượng hóa đến nỗi không thể nhận ra; nó rõ ràng là xuất phát từ gỗ, tuy được đơn giản và cách điệu hóa.

sự trù phú theo như cách thức của các cấu trúc cơ bản mô phỏng. Ngoài việc giúp họa sĩ đơn giản hóa chất liệu của mình, những cấu trúc cơ bản trừu tượng có thể được sử dụng để nhấn mạnh hoặc giảm thiểu tính nổi trội có liên quan đến những vùng hình ảnh và kiểm soát sự chuyển động. Chúng có thể là một công cụ sáng tác có sức thuyết phục (hình 6.13).

CẤU TRÚC CƠ BẢN SÁNG TẠO

Cấu trúc cơ bản được sáng tạo là những cấu trúc cơ bản không hề có cái như nó trước đó; chúng không hề được mô phỏng hoặc trừu tượng hóa từ thực tế. Chúng hoàn toàn là sự sáng tạo từ trí tưởng tượng của họa sĩ. Trong một số cách sắp đặt, những cấu trúc cơ bản được sáng tạo có thể gợi ý rằng chúng có chức năng như một loại cấu trúc cơ bản khác, nhưng những quy chiếu như thế thường không là ý đồ của họa sĩ. Các cấu trúc cơ bản được - sáng - tạo thường xuất hiện trong những tác phẩm trừu tượng, khi chúng hoàn toàn phi-khách-quan. Đôi khi ta khó có thể phân biệt những cấu trúc cơ bản trừu tượng với những cấu trúc cơ bản được - sáng - tạo vì một họa sĩ có kỹ năng mô phỏng (nhưng có lẽ với nhiều trí tưởng tượng hơn) có thể sáng tạo một cấu trúc cơ bản và làm cho nó có vẻ như là đã có một cấu trúc như thế trước đó, tuy không hề như vậy (hình 6.14). Trong trường hợp như thế thì, nếu cần thiết, thật khó để biết cách phân biệt cấu trúc cơ bản; tuy cấu trúc cơ bản đã được sáng tạo ra chứ không phải tái tạo, nó vẫn có vẻ xuất phát từ một nguồn gốc. Khi được sử dụng trong một tác phẩm hiện

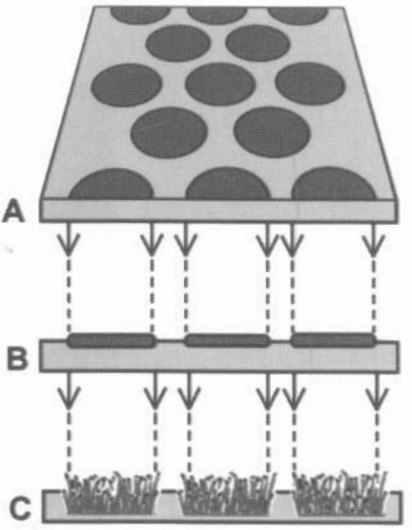


6.14. Kenneth Knowlton và Leon Harmon, *Khỏa thân được vi tính hóa*, 1966. Hình ảnh vi tính.

Bản sao của ảnh chụp này được thực hiện qua một chương trình vi tính đặc biệt và nó không chỉ có một khoảng biến thiên qua những sắc độ sáng và tối, mà còn có nhiều cấu trúc cơ bản đáng quan tâm. Hình ảnh này minh họa khái niệm cho rằng những cấu trúc cơ bản được sáng tạo có thể tự chúng góp phần quan trọng vào chiều kích thẩm mỹ cho một đề tài tầm thường.

6.15.

Hình này minh họa những khác biệt và tương đồng giữa mẫu họa triết và cấu trúc đơn giản (A) phác thảo ban đầu với mẫu họa tiết sáng và tối không có cấu trúc cơ bản (B) Mặt cắt của phác thảo A, xem như đó là một mẫu giấy dán tường. Những đốm đen là mực; mực đọng lên bề mặt và thấm vào vật liệu, tạo ra một cấu trúc cơ bản nhẫn. (C) Mặt cắt của phác thảo A, xem như đó là một mẫu thảm lót sàn. Mẫu họa tiết xuất phát từ những thay đổi màu sắc và chấn những vùng (cấu trúc cơ bản) của thảm. Như vậy, trong ví dụ C chúng ta có cả mẫu họa tiết và cấu trúc cơ bản.



thực hoặc bán - hiện thực thì có thể rằng sự sáng tạo đó có phần nào giống với cấu trúc cơ bản của đề tài. Ngược lại, có những cấu trúc cơ bản được - sáng - tạo trong đó những sự quy chiếu như thế về giới khách quan là điều không chủ ý. Những cấu trúc cơ bản đó hẳn thích hợp để được phô bày trong những tác phẩm trừu tượng trong đó người hẳn không biết là chúng đã được sáng tạo ra hay là được trừu tượng hóa. Thông thường việc sử dụng cấu trúc cơ bản được sáng tạo cũng tương tự như việc sử dụng cấu trúc cơ bản trừu tượng như đã nêu. Và trong tay của họa sĩ Siêu Thực, có thể rằng chúng sẽ được chèn vào trong một bối cảnh có tính kỳ lạ nhằm tạo ra ngạc nhiên hoặc hiệu ứng sốc (xem các hình 10.63).

CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ MẪU HỌA TIẾT

Vì cấu trúc cơ bản được diễn đạt bởi ánh sáng và bóng tối, nên có một tuyến rất tinh tế giữ cấu trúc cơ bản và mẫu họa tiết (cũng được tạo ra theo cùng cách thức). Chẳng hạn mẫu họa tiết trừu tượng "con sâu" được in trên một cà-vạt lụa không có một cấu trúc cơ bản phóng đại; theo định nghĩa của từ điển thì đã có một họa tiết (hình 2.9). điều đó có nghĩa là nó không liên quan đến cảm giác do bề mặt tạo ra, nhưng liên quan đến vẻ bề ngoài. Mẫu họa tiết chủ yếu giúp họa sĩ trong điểm xuyết, trang trí thì độc lập với bất kỳ một khả năng có tính xúc giác nào. Nhưng có một sự gối lên nhau,vì cấu trúc cơ bản có thể tạo ra mẫu họa tiết (các hình 6.15 A-C)

Mẫu họa tiết thường gợi lên một sự lập lại: đôi khi nó được trình bày một cách ngẫu nhiên, hoặc đôi khi tỏ ra được kiểm soát hơn. Một nông dân gieo hạt bắp ở những khoảng cách đều trên một cánh đồng. Khi bắp lớn, thân cây bắp có thể tạo ra hiệu quả của các cấu trúc cơ bản lẫn mẫu họa

6.16.

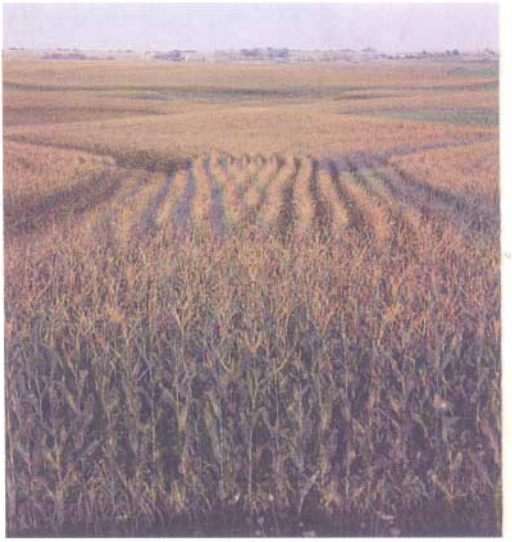
Trong ảnh chụp cánh đồng bắp này, chúng ta có ví dụ của cả mẫu họa tiết vào cấu trúc cơ bản. Những hàng bắp và các khoảng trống giữa chúng tạo ra mẫu họa tiết sọc, trong khi hàng hàng lớp lớp những cây bắp tạo ra một cấu trúc cơ bản.

tiết. Một cái nhìn từ trên không hẳn cho thấy chủ yếu là mẫu họa tiết, nhưng khi nhìn gần hơn, thì cấu trúc cơ bản được thấy rõ hơn (các hình 6.16 và 6.17). Trừ khi nó trơn láng, tựa như kính hoặc thép, còn không cấu trúc cơ bản thông thường được đồng nhất với sự phá vỡ ba-chiều của một bề mặt. Cân nhắc về sự tương phản giữa một tấm kính và một tấm thảm, thì sự trơn tru của kính có thể được xem như là một cấu trúc cơ bản của những thứ thuộc loại đó, nhưng cấu trúc cơ bản của tấm thảm thì không như vậy. Ngược lại, mẫu họa tiết thì thường được nghĩ như là một họa tiết hai–chiều (hoặc phẳng dẹt) và không luôn có liên quan đến cấu trúc cơ bản.

CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ SỰ SẮP XẾP NGHỆ THUẬT

SỰ CHUYỂN ĐỘNG VÀ TÍNH NỔI TRỘI CÓ LIÊN QUAN

Ngoài sự cảm nhận xúc giác, cấu trúc cơ bản được xem như là những biến thể của ánh sáng và bóng tối. Ngoài khả năng kích thích xúc giác của chúng ta, những biến thể đó thường gây kích động và thu hút. Khi lôi kéo sự chú ý của chúng ta, những vùng cấu trúc cơ bản đó có thể tạo ra vấn đề vì chúng cạnh tranh với những vùng khác của tác phẩm nghệ thuật. Nếu vùng



6.17.

Ở độ thấp này thì chúng ta có thể trông thấy những cây bắp cá thể với lá và vỏ khô của chúng. Ở cận cảnh, cây bắp hiện ra như một cấu trúc cơ bản lớn ba-chiều. Nhìn xa hơn về đỉnh của cánh đồng, cây bắp hình thành những dãy kế tiếp nhau của mẫu họa tiết.

6.18. Pablo Picasso, chó và Trống, 1929. Tranh sơn dầu (154.6 × 76.5 cm).

Cấu trúc cơ bản trừu tượng có thể là một công cụ sáng tác quan trọng để nắm bắt và hướng dẫn sự chú ý. Rõ ràng là bộ lông trắng đã được trừu tượng hóa của con chó lôi kéo chú ý của chúng ta và tạo ra sự chuyển động.

cấu trúc cơ bản quá vững mạnh trong việc nắm giữ người thưởng lãm tranh thì những vùng khác, có thể còn quan trọng hơn, không đạt được sự chú ý mà chúng đáng được có; như thế cấu trúc cơ bản cần phải được giảm thiểu đi. Mặt khác, nếu một vùng là đã "chết" hoặc không hấp dẫn, thì một cấu trúc cơ bản có thể được thêm vào hoặc được nhấn mạnh để làm cho nó sống lại.

Sự chú ý của chúng ta thường xuyên bị dẫn dắt qua bề mặt của một tác phẩm nghệ thuật (giữa những vùng khác)bởi những mức độ nhấn mạnh được tạo ra trên những vùng khác nhau của bề mặt đó. Sự chuyển động của đôi mắt chúng ta được hưởng từ vùng hấp dẫn này đến vùng hấp dẫn khác, ngang qua những vùng "ngơi nghỉ" (hoặc không được nhấn mạnh). Việc làm chủ những cấu trúc cơ bản hiển nhiên có thể là một phần của những lực hướng dẫn chuyển động ngang qua tác phẩm; nó chia sẻ vai trò này với những yếu tố nghệ thuật khác. Chẳng hạn Picaso dẫn đôi mắt chúng ta đến những phần có nghĩa hơn cả của họa phẩm (hình 6.18).

NHỮNG YẾU TỐ TÂM LÝ

Các cấu trúc cơ bản có thể gây ra những đáp ứng tâm lý hoặc cảm xúc trong chúng ta và điều đó có thể là thích thú hoặc không. Trong khi thực hiện điều này, những cấu trúc cơ bản thường được liên kết với những bối cảnh, kinh nghiệm, sự vật hoặc những nhân vật từ sự trải nghiệm của chúng ta. Các cấu trúc cơ bản có những ý nghĩa biểu tượng hoặc liên kết. Khi ta bảo một người nào đó là "láu cá như rắn" hoặc "cổ nhám" thì những cảm nhận có tính xúc giác của chúng ta được liên kết với những đặc điểm của người đó. Tương tự như thế, những cấu trúc cơ bản có thể được sử dụng như là những phương kế có tính tâm lý bổ sung trong nghệ thuật. Họa sĩ có thể sử dụng cấu trúc cơ bản để kích thích sự tò mò của chúng ta, gây sốc cho chúng ta hoặc làm cho chúng ta phải tái đánh giá những cảm nhận của mình (hình 6.19).

6.19. Ivan Albright, *Tôi Đã Không Làm Cái Mà Tôi Hẳn Phải Làm*, 1931-41. Tranh Sơn dầu (246.4 × 91.4 cm).

Cấu trúc cơ bản có một phong cách riêng là điều góp phần lớn lao cho tính chất bày tỏ cảm xúc của họa phẩm này, ở đây, thay vì trông thấy những mẫu họa tiết được sáng tạo, trước mắc chúng ta là một sự xử lý tinh tế cấu trúc cơ bản gợi lên cảm giác bí ẩn của đời sống.

CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ KHÔNG GIAN

Cấu trúc cơ bản cũng giúp xác định không gian. Chẳng hạn, đặc trưng cấu trúc cơ bản của đời sống cây cỏ khác biệt tùy theo khoảng cách. Khi các cấu trúc cơ bản có vẻ mờ nhạt và thiếu những tương phản mạnh, chúng khiến các sự vật có vẻ xa xôi; nhưng nếu sắc bén và có những tương phản mạnh thì các sự vật có vẻ tiến về phía trước. Đây là một trong những nguyên tắc của phối cảnh không gian, một kỹ thuật thường được sử dụng trong hội họa biểu diễn. Một số ít họa sĩ không theo truyền thống có thể sử dụng các cấu trúc cơn bản từ xa đến gần và tạo ra những biến đổi đã được kiểm soát hoặc những mâu thuẫn đáng ngạc nhiên (hình 6.20)

6.20. Thomas Hill, thung lũng Yosemite, 1876. Tranh sơn dầu (182.88 × 304.8 cm).

Những vùng cận cảnh chuyển động về phía trước vì sự sáng tỏ và những tương phản lớn hơn trong cấu trúc cơ bản của chúng, trong khi những vùng khác thì lúc vào không gian do sắc màu xám và chỉ những chi tiết có tính gợi ý.

CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ PHƯƠNG TIỆN NGHỆ THUẬT

Phần lớn những gì được đề cập ở phần này là có liên quan đến các nghệ thuật đồ họa, nhưng những khả năng có tính cấu trúc cơ bản cũng được cân nhắc trong việc tạo ra những loại tác phẩm nghệ thuật khác. Kiến trúc sư cân nhắc sự trơn láng của thép và kính với sự thô ráp của đá, bê tông và gạch (xem các hìng 9.9 và 9.10). Nghệ thuật gốm làm việc với men, sỏi trong đất sét và những cấu trúc cơ bản khác, rạch và in dấu khác nhau (xem hình 9.13). Các nghệ nhân kim hòan sử dụng những kỹ thuật khác nhau để phô bày sự quan tâm đối với cấu trúc cơ bản khi chế tác những vòng deo tay, nhẫn, trâm cài tóc và những thứ nữ trang khác (hình 9.11). Các nghệ nhân chế tác bản in thì sử dụng các cấu trúc cơ bản được chuyển lên mặt giấy sau khi đã sử dụng axit để khắc phục bản in (xem hình 5.16). Những nhà điêu khắc thì vận dụng những cấu trúc cơ bản của đất sét, gỗ, kim hòan cùng những chất liệu tự nhiên và nhân tạo(xem hình 9.4). Từ điều này, chúng ta có thể thấy rằng các cấu trúc cơ bản đều liên quan đến mọi loại hình nghệ thuật cũng như trong nhiều trải nghiệm mà chúng ta có trong đời- tuy nhiên đôi khi chúng ta không ý thức về điều đó.

Chương 7

Màu sắc

Charles Csuri, Xuân sắc tuyệt vời, 1992. hình ảnh vi tính (121.9 × 165.1 cm).

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN MÀU SẮC

Màu sắc Là đáp ứng của thị giác đối với những bước sóng của ánh sáng mặt trời được xác định như là đỏ, lục, xanh, và .v.v...; những phẩm chất có tính vật lý của cường độ, sắc độ và sự chuyển màu.

Kinh viện

Là nghệ thuật phù hợp với những truyền thống đã được thiết lập và thỏa thuận như đã được thực hiện trong các viện hàn lâm nghệ thuật. Nghệ thuật kinh viện nhấn mạnh đến những chuẩn mực, ấn định nguyên tắc và phương cách tiến hành.

Tiêu sắc

Có liên quan đến những khác biệt của sáng và tối; vô sắc và cường độ của nó.

Màu sắc bổ sung

Là màu sắc được tạo ra bởi những tia nắng chồng lên nhau. Cộng vào nhau (hoặc chồng lên nhau), ba màu cơ bản (ánh sáng)- đỏ xanh và lục- sẽ tạo ra màu trắng. Những màu thứ cấp (màu có được bằng cách trộn hai màu cơ bản) là màu xanh da trời có màu xanh lá cây, màu vàng và màu đỏ thẫm.

Những màu tương tự

Là những màu có liên quan gần đến sự chuyển màu. Chúng thường được sắp xếp kề cận nhau trên bảng màu.

Chroma

1. là sự tinh khiết của màu sắc, hoặc không bị vướng bận bởi màu trắng, đen hoặc xám. 2. Cường độ màu sắc.

Sắc độ nhiễm sắc

Là sắc độ (mức độ tối và sáng có liên quan) được mô tả bởi một màu sắc.

Màu bộ bốn

Là bốn màu sắc có khoảng cách tương đương nhau trên bảng màu, chứa đựng màu cơ bản và màu bổ sung cùng một cặp bổ sung của những màu trung gian. Điều này cũng có nghĩa là bất kỳ một sự sắp xếp nào trên bảng màu tạo thành một hình chữ nhật có thể bao gồm một màu.

Màu Bộ ba

là ba màu sắc có khoảng cách tương đương nhau trên bảng màu tạo thành một một tam giác đều cạnh. Mười hai màu trên bảng màu được hình thành bởi màu bộ ba cơ bản, màu bộ ba thứ cấp và hai bộ ba trung gian.

Những màu bổ sung

Là hai màu trực tiếp đối nhau ở mỗi bên của bảng màu. Là màu cơ bản bổ sung cho màu thứ cấp, và là sự hỗn hợp của hai màu cơ bản còn lại.

Màu sắc cao

Là sự vững mạnh, bảo hòa hoặc thuần khiết của một màu sắc. Một màu sắc sinh động thì có cường độ

cao; một màu sắc mù mờ thì có cường độ thấp.

Màu trung gian

Là màu sắc được tạo ra bởi sự pha trộn một màu cơ bản với màu thứ cấp.

Màu cục bộ (khách quan)

Là màu sắc được trông thấy trong thế giới khách quan (cỏ xanh, trời xanh, .v.v..)

Màu sắc thấp

Là bất kỳ màu nào có mức độ của màu xám trung bình hoặc tốt hơn.

Đơn nhiễm sắc

Chỉ có một màu sắc; toàn bộ dãy sắc độ của một màu, từ trắng đến đen.

Màu đã được trung hòa

Là màu đã được làm cho xám đi hoặc bị giảm thiểu cường độ bằng cách pha trộn với bấy kỳ một màu trung tính hoặc với một màu bổ sung nào.

Trung tính

1. Bao gồm mọi sóng màu sẽ tạo ra màu trắng và sự vắng bóng của bất kỳ sóng nào sẽ được cảm nhận như là màu đen. Với những màu trung tính thì không một màu sắc đơn lẽ nào được ghi nhận - Chỉ có một cảm nhận về sáng và tối hoặc dãy màu sắc từ trắng ngang qua xám đến đen. 2. Là một màu sắc được làm thay đổi bởi sự thêm vào màu phụ của nó sao cho cảm giác ban đầu về màu sắc bị mất đi hoặc bị xám xịt.

Sắc tố

Là những chất màu mang tính chất của màu sắc cho chất liệu khác bằng cách hòa trộn với nó hoặc phủ lên nó. Thường không hòa tan được, các sắc tố được pha vào những chất lỏng cầm màu để tạo ra sơn hoặc mực.

Màu cơ bản

Là những màu sắc sơ bộ không thể bị phá vỡ hoặc bị giảm thiểu để trở thành cấu phần của những màu sắc. Theo lý thuyết thì trong bất kỳ một hệ màu sắc nào, những màu cơ bản đều có thể được dùng để pha trộn với một màu khác.

Màu thứ cấp

Là màu được tạo ra từ sự hòa trộn của hai màu cơ bản.

Tương phản đồng thời

Khi hai màu sắc khác nhau đi vào tiếp xúc trực tiếp, thì sự tương phản làm gia tăng sự khác biệt giữa chúng.

Màu phụ tách đôi

Là một màu sắc và hai màu ở hai bên màu phụ của nó.

Chủ quan (màu)

1. Là màu xuất phát từ tâm trí, phản ảnh quan điểm, thành kiến hoặc cảm xúc của một cá nhân. 2. Nghệ thuật chủ quan (màu sắc) có khuynh hướng được sáng tạo ra.

Màu loại – trừ - ra

Là cảm giác về màu sắc được tạo ra khi các bước sóng phản hồi lại người xem sau khi tất cả những bước sóng khác bị loại đi và/hoặc bị hấp thu.

Sắc màu thứ ba

Là màu sắc xuất phát từ sự hòa trộn ba màu cơ bản với những lượng khác nhau hoặc từ sự hòa trộn hai màu thứ cấp. Sắc màu thứ ba được đặc trưng bởi sự trung hòa của cường độ và màu sắc. Trên bảng màu, ta có thể tìm thấy chúng ở bên trong những vòng của màu sắc dẫn đến sự trung hòa hoàn toàn.

Sắc độ (màu)

1. Mức độ có liên quan của sáng và tối. 2. Đặc trưng của màu được quyết định bởi sáng và tối hoặc do lượng ánh sáng phản ánh từ màu sắc.

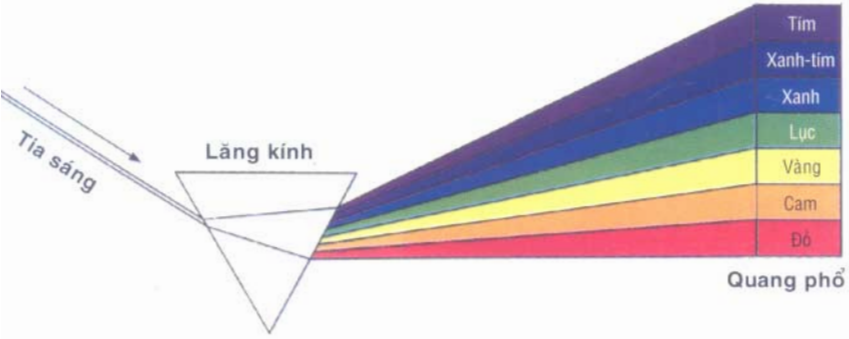
NHỮNG ĐẶC TRƯNG CỦA MÀU SẮC

Màu sắc là một yếu tố được xem trọng một cách phổ quát; nó là yếu tố hấp dẫn ngay tức khắc người lớn và trẻ con. Khi trông thấy một vật có màu sắc tươi sáng thì đứa bé sẽ vươn đến ngay và trẻ con say sưa nhìn khi màu vàng biến thành màu lục một cách thần kỳ, cộng thêm với màu xanh. Kể cả những người, tuy thường xuyên bị rối trí bởi cái mà họ gọi là nghệ thuật "hiện đại" cũng thường thấy rằng màu sắc của nó là hấp dẫn và kích động. Họ có thể thắc mắc về những hình dạng bị bóp méo trong tranh nhưng hiếm khi tỏ ý không thích về màu sắc của nó, viện cớ về tính cách hài hòa của nó. Thật vậy, một tác phẩm nghệ thuật thường khi được xem trọng chỉ vì phong cách màu sắc của nó.

Màu sắc là một trong những yếu tố biểu cảm nhất về tính chất của nó tác động trực tiếp đến cảm xúc của chúng ta. Khi nhìn một tác phẩm nghệ thuật, chúng ta không cần phải hợp lý hoá cái mà chúng ta cho rằng mình sẽ cảm nhận về màu sắc, nhưng chúng ta có một phản ứng cảm xúc tức thời về nó. Những nhịp nhàn và hài hòa của màu sắc thỏa mãn những mong ước về thẩm mỹ của chúng ta. Chúng ta chuộng một số tập hợp màu sắc và chê bỏ những tập hợp khác. Trong nghệ thuật biểu hiện, màu sắc xác định những sự vật và tạo ra hiệu quả của không gian ảo. Việc nghiên cứu màu sắc được dựa trên lý thuyết khoa học - những nguyên tắc có thể quan sát và dễ dàng hệ thống hoá. Chúng ta sẽ xem xét những đặc trưng cơ bản đó để thấy bằng cách nào chúng giúp tạo thành hình dáng và ý nghĩa cho đề tài tác phẩm của nghệ sĩ.

ÁNH SÁNG: NGUỒN CỦA MÀU SẮC

Màu sắc bắt đầu với ánh sáng và có nguồn từ ánh sáng, dẫu đó là màu tự nhiên hay nhân tạo. Đâu có chút ánh sáng thì ở đó có ít màu sắc; đâu có

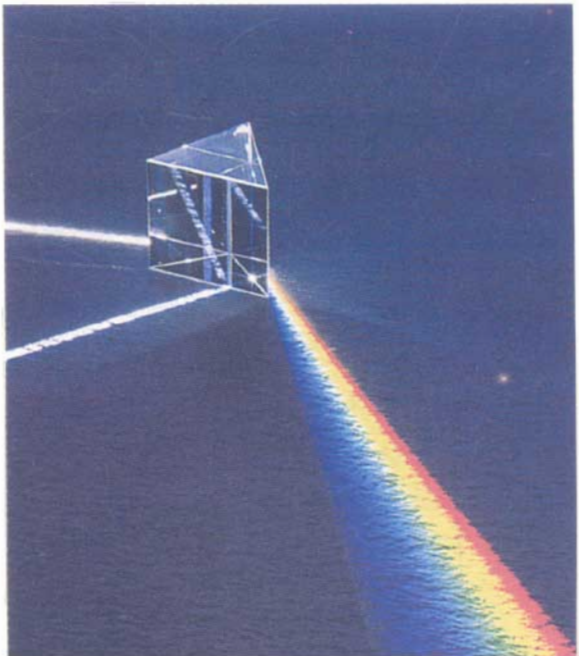


7.1.

Những tia màu đỏ thì có bước sóng dài nhất và những tia sáng màu tím thì có bước sóng ngắn nhất. Góc mà ở đó những tia sáng uốn cong hoặc khúc xạ thì lớn nhất ở cuối tia tím và hẹp nhất ở cuối tia đỏ.

ánh sáng mạnh thì màu sắc có vẻ đặc biệt mãnh liệt. Gặp khi ánh sáng yếu, như lúc chạng vạng hoặc bình minh, thì ta khó có thể phân biệt màu này với màu kia. Dưới ánh mặt trời sáng và mạnh, như ở vùng nhiệt đới, màu sắc xem chừng có được cường độ bổ sung.

Mỗi tia sáng đến từ mặt trời đều gồm những sóng rung động với tốc độ khác nhau. Cảm giác về màu sắc trỗi lên trong tâm trí con người qua cách thức thị giác của chúng ta đáp ứng với những bước sóng khác nhau. Điều đó có thể được chứng tỏ qua việc quan sát một tia sáng trắng ngang qua một lăng kính và chiếu lên một tờ giấy trắng. Những tia sáng uốn cong hoặc khúc xạ khi chúng ngang qua lăng kính ở những góc độ khác nhau (tuỳ theo bước sóng của chúng) và sau đó phản chiếu lên giấy trắng với những màu sắc khác nhau. Thị giác của chúng ta diễn giải những màu sắc đó như những sọc cá thể trong một dãy hẹp gọi là quang phổ. Những màu sắc chính dễ nhận thấy trong dãy hẹp này là đỏ, cam, vàng, lục, xanh-tím và tím (các nhà khoa học dùng từ màu chàm tím cho màu sắc mà các họa sĩ gọi là xanh – tím). Tuy vậy, những màu sắc đó dần dà uốn cong để chúng có thể trông thấy những màu trung gian giữa chúng (các hình 7.1 và hình 7.2).



7.2.

Trong hình là một chùm tia sáng ngang qua một lăng kính. Những tia sáng uốn cong hoặc khúc xạ khi chúng ngang qua lăng kính ở những góc độ khác nhau (tùy theo những bước sóng của chúng), và tạo ra một cầu vồng màu sắc gọi là quang phổ.

7.3

Những màu cơ bản – đỏ, xanh, và lục – được rọi lên và tạo ra những màu thứ cấp là màu xanh da trời hơi có màu xanh lá cây, màu vàng và màu đỏ thẫm, khi hai màu cơ bản gối lên nhau. Khi ba màu cơ bản được kết hợp lại ánh sáng trắng được tạo ra.

Màu sắc thêm vào

Những màu của quang phổ là tinh khiết và tượng trưng cho cường độ cao nhất có thể. Nếu chúng ta có thể tập hợp tất cả những màu quang phổ đó và hòa trộn chúng theo một tiến trình ngược lại với điều mô tả ở đoạn trước, thì chúng ta lại có ánh sáng trắng. Khi các nhà vật lý hoặc các họa sĩ sử dụng những tia sáng có màu, thì họ dùng màu thêm vào (phụ gia). Một số điều đáng quan tâm xảy ra khi các tia đỏ, xanh hoặc lục (những màu cơ bản thêm vào) được gối lên nhau, vì lúc đó những màu thứ cấp được tạo ra. Khi ánh sáng đỏ và xanh gối lên nhau, thì màu đỏ thẫm được tạo ra; Khi ánh sáng đỏ và lục gối lên nhau thì màu vàng được tạo ra. Khi ánh sáng lục và xanh gối lên nhau, thì màu xanh da trời hơi có màu xanh lá cây được tạo ra. Khi các ánh sáng xanh, đỏ và lục gối lên nhau, thì ánh sáng trắng được tạo ra bởi sự có mặt của mọi bước sóng màu (hình 7.3).

Ngành công nghiệp truyền hình sử dụng tiến trình hòa trộn màu phụ gia này. Nó được họa sĩ sử dụng để thăm dò và tạo ra những hình ảnh có màu sắc mãnh liệt (hình 7.4). Ngoài ra, những mô hình điện toán có thể giúp chúng ta cung cấp không gian và tỉ lệ ba-chiều ảo. Chúng giúp người họa sĩ chuyển dịch trong hình ảnh, bố trí những quan hệ không gian và màu sắc. Trong một mô hình điện toán, họa sĩ có thể thăm dò những hiệu quả từ màu phụ gia của ánh sáng trên các nhân vật và đồ vật trước khi bắt tay vào việc. Với màu sắc phụ gia, các sự vật không luôn có cái vẻ như ta thường thấy. Một chút ánh sáng có màu đỏ chiếu vào một đồ vật thì sẽ làm cho đồ vật đó có màu đỏ, và nếu ta chiếu một chùm tia sáng màu lục ở phía đối nghịch, thì những tính chất đáng quan tâm có thể được tạo ra bởi những vùng sáng và tối của những đường viền tự nhiên của món đồ. Khi hai chùm sáng đó gối lên nhau, thì một màu sắc mới (màu vàng) có thể được trông thấy.

Trở nên quen thuộc với hệ màu sắc phụ gia, đó là điều càng lúc càng quan trọng cho người nghệ sĩ. Ngoài việc sử dụng điện toán trong hội họa, nó còn được sử dụng trong kịch nghệ, hoạt hình, đồ họa, công nghệ bản hiệu đèn neon, ánh sáng laser trên sàn diễn, ánh sáng cảnh quang và nội

7.4. Charles Csuri, *Xuân sắc tuyệt vời*, 1992. Hình ảnh vi tính (121.9 × 165.1 cm).

Trong hình ảnh vi tính này của Csuri, những hình dáng hoa được sử dụng để thăm dò sự trong sáng và cường độ của màu sắc ở vai trò và ánh sáng.

thất. Trong mỗi trường hợp, nghệ sĩ và chuyên viên kỹ thuật làm việc với ánh sáng tạo ra màu sắc qua việc hòa lẫn những màu cơ bản của ánh sáng đỏ, xanh và lục.

Màu loại trừ ra

Vì mọi màu sắc đều hiện diện trong tia nắng, vậy thì làm sao chúng ta có thể phân biệt một màu sắc đơn lẻ khi nó phản ánh từ một vật tự nhiên? Mọi vật có màu sắc đều có một số phẩm chất vật lý gọi là sự nhiễm sắc tố giúp nó hấp thu một số sóng màu và phản ánh số khác. Một lá cây xanh lục có vẻ xanh lục đối với con mắt vì nó chỉ phản ánh những sóng xanh lục của tia sáng. Những màu sắc của họa sĩ cũng có cái phẩm chất này vì khi áp dụng lên bề mặt một vật, nó mang lại cũng đặc trưng đó. Nghệ sĩ có thể gia giảm sự nhiễm sắc tố của một bề mặt qua việc sử dụng thuốc nhuộm và các hóa chất dùng để tẩy rửa (như điêu khắc)

Dẫu cho sự nhiễm sắc tố của bề mặt được xử lý hoặt gia giảm như thế nào, thì cảm giác về màu sắc vẫn được tạo ra khi bề mặt hấp thụ mọi bước sóng ngoại trừ màu sắc được cảm nhận. Khi tác phẩm được trải nghiệm qua ánh sáng phản chiếu, thì chúng ta tiếp cận với màu sắc được loại trừ ra là những tia sáng thực sự hoặc màu phụ gia. Với một vùng màu trắng, nơi mọi bước sóng của màu sắc đều phản chiếu lại người xem, thì không một màu nào bị loại trừ ra bởi màu trắng. Tuy vậy, khi một màu sắc phủ kín một bề mặt, thì chỉ những bước sóng của màu đó phản hồi lại người xem - tất cả những màu sắc đều bị loại trừ ra hoặc hấp thu bởi sắc tố. Kết quả là người xem trải nghiệm về màu sắc cá biệt đó. Toàn bộ năng lượng bị loại trừ đi (không phản chiếu) tương dương với năng lượng đối nghịch hoặc bổ sung của màu sắc đối chiếu (xem hình 7.22).

Vì vậy, theo lý thuyết, khi một màu sắc (tự nó phản chiếu chính nó và hấp thụ mọi bước sóng tương dương với màu bổ sung của nó) được hòa trộn với màu sắc bổ sung của nó (tự nó phản chiếu chính nó và hấp thu mọi bước sóng tương đương với màu bổ sung của nó - một màu khác) thì

chúng hẳn trung lập hóa nhau và sự hòa trộn hẳn hấp thụ một cách tốt đẹp mọi bước sóng. Sự pha trộn một màu - màu xanh - với màu phụ của nó - màu cam (vàng và đỏ) - có liên quan đến sự pha trộn tất cả ba màu cơ bản. Hãy lưu ý rằng kết quả đạt được ở đây là sự đối nghịch của sự pha trộn màu bổ sung - tạo ra màu trắng bằng cách pha trộn tất cả những màu sáng cơ bản.

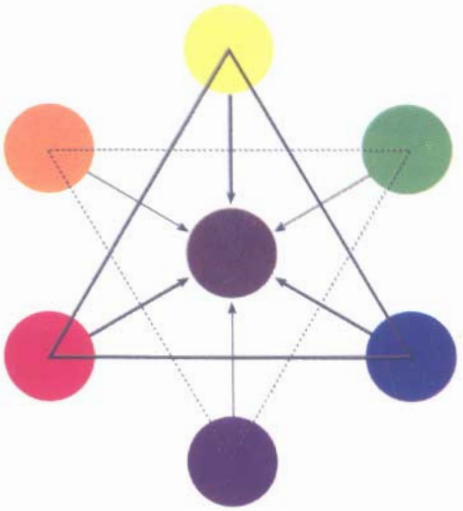
Tuy vậy, khi thực hành trên bảng pha màu, sự pha trộn tất cả ba màu cơ bản (một màu và màu bổ sung của nó) không đưa đến kết quả là màu đen, nhưng thường có vẻ là một màu xám đen đã trung hòa - khiến người xem không thể định rõ và cảm thấy nó như bùn. Điều này sở dĩ xảy ra là vì có sự thiếu hoàn hảo và thiếu phẩm chất của màu, mực, chất nhuộm và do bề mặt có thể không hấp thu hoàn toàn mọi bước sóng, ngoại trừ những bước sóng được phản chiếu. Thêm vào đó, sắc tố có thể phản chiếu nhiều hơn một màu nổi trội và/hoặc một lượng nào đó màu trắng.

Lý thuyết về màu loại - trừ - ra giúp giải thích bằng cách nào chúng ta nhận thức màu sắc, khi một hình ảnh chỉ phản chiếu bước sóng của màu sắc được trông thấy trong khi hấp thụ mọi bước sóng khác.

SỰ PHA MÀU CỦA HỌA SĨ

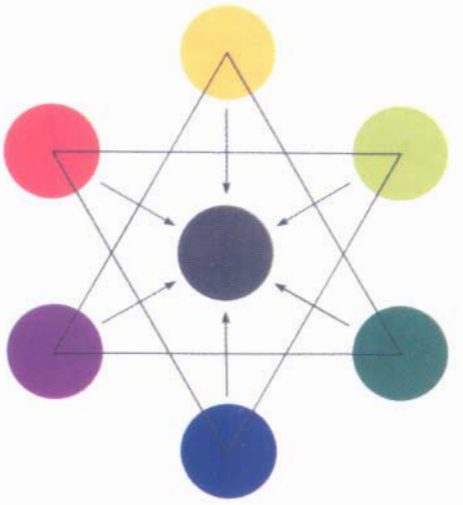
Như đã nêu ra trước đây, quang phổ chứa các màu đỏ, cam, vàng, lục, xanh, xanh - tím, tím và hàng trăm biến đổi màu sắc tinh tế ở cường độ lớn nhất của chúng. Dãy màu sắc đó cũng có trong sắc tố. Trẻ con hoặc những ai mới bắt đầu sử dụng màu sắc thì chỉ thích dùng một màu đơn giản, không pha trộn. Họ không hiểu rằng những màu sắc đơn giản có thể được biến đổi. Nhiều màu sắc có thể được tạo ra qua việc pha trộn với hai màu khác.

Đối với những họa sĩ sáng tác theo những tiến trình truyền thống thì cả ba màu không thể nhận ra từ sự pha trộn; đó là các màu đỏ, vàng



7.5.

Trong hình này, màu bộ ba cơ bản được chỉ bằng đường đậm nét. Khi màu vàng, đỏ và xanh của bộ ba cơ bản được pha trộn thích hợp thì chúng cho ra một màu xám trung hòa. Một bộ ba thứ cấp được nối liền bằng những đường có chấm. Khi các màu của bộ ba thứ cấp được pha trộn một cách thích hợp thì chúng cho ra màu xám. Những khoảng cách của màu bộ ba có một sự tương phản trung bình.



7.6. Những màu trung gian.

Khi những màu của bộ ba trung gian được pha trộn với nhau theo một tỉ lệ đều, thì kết quả cho ra thường là một màu xám trung hòa. Nếu được pha trộn không đều thì chúng sẽ cho ra những màu cấp ba trong hình 7.7.

và xanh, được gọi là những màu cơ bản (hình 7.5). Khi ba màu cơ bản được pha trộn theo từng cặp, với lượng bằng nhau hoặc không, thì chúng có thể tạo ra mọi màu sắc có thể.

Việc hòa trộn bất kỳ hai màu cơ bản với những tỉ lệ cân bằng hơn hoặc kém có thể tạo ra một màu thứ cấp: Màu cam là kết quả từ sự pha trộn màu đỏ và vàng. Màu xanh lục được tạo ra bởi sự hòa trộn vàng và xanh. Màu tím xuất hiện khi màu đỏ và xanh được hòa trộn (hình 7.5).

Những màu trung gian là những pha trộn của màu cơ bản với màu thứ cấp kề cận. Vì một sự thay đổi của tỉ lệ lượng màu cơ bản hoặc thứ cấp được sử dụng sẽ thay đổi kết quả màu sắc nên ta có thể thực hiện nhiều thay đổi tinh tế. Chẳng hạn, giữa vàng, vàng – lục và lục thì việc thêm nhiều màu vàng sẽ chuyển màu lục sang vàng - lục (hình 7.6). Nếu nghiên cứu sự tiến triển có tính lý thuyết của sự phối hợp màu từ vàng đến vàng - lục sang xanh – lục và v.v..., chúng ta sẽ phát hiện một quy luật tự nhiên có thể được trình bày như một bảng màu (hình 7.7). Khả năng phân biệt những biến đổi tinh tế đó giúp chúng ta nhìn ra một màu sắc mới ở mỗi vị trí. Hãy lưu ý rằng các màu cơ bản, thứ cấp và trung gian nằm ở vòng ngoài với màu sắc cường độ quang phổ.

Những màu thứ ba thì vô số kể. Chúng được tạo ra bằng cách pha trộn bất kỳ hai màu thứ cấp nào hoặc qua việc trung hòa một màu sắc bởi màu phụ của nó. Trong lĩnh vực ứng dụng, điều này có liên quan đến việc pha trộn tất cả màu cơ bản theo những tỉ lệ biến đổi để tạo ra những màu nâu, ôliu, màu hạt dẽ, và v.v... Tìm thấy bên trong, nhưng chúng tôi có thể cho thấy nhiều vòng tiến từ một màu sắc để hoàn tất sự trung hòa trung tâm (hình 7.7).

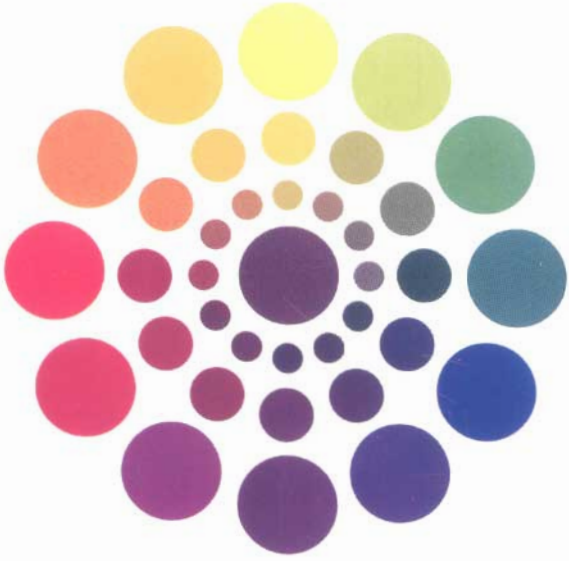
Hệ màu bộ - ba

Theo lý thuyết thì hệ màu bộ - ba là cách thức để sắp xếp màu sắc. Những minh họa về màu sắc được trình bày ở đây được tạo ra bởi mực và vì thế

bạn chỉ nên xem như là hướng dẫn, chứ không có tính tuyệt đối. Việc hòa trộn các sắc tố sẽ cho thấy rằng mỗi màu "đỏ" được tạo ra đều khác nhau và rằng màu lục của bạn có thể tùy thuộc vào những màu cơ bản mà bạn sử dụng. Màu vàng – chanh pha với màu xanh – biển sẽ tạo ra một màu lục khác với màu lục được tạo ra từ màu vàng cadmium pha với xanh cobalt.

Với hệ màu bộ ba, ba màu cơ bản đều có những khoảng cách bằng nhau trên bảng màu, với màu vàng thông thường ở trên đỉnh, vì nó gần hơn hết với màu trắng về sắc độ. Những màu đó hình thành một tam giác đều cạnh gọi là bộ ba cơ bản (xem hình 7.5). Ba màu thứ cấp được đặt giữa những màu cơ bản từ đó chúng được pha trộn; với khoảng cách đều nhau, chúng hình thành một bộ ba thứ cấp gồm màu cam, lục và tím (xem hình 7.5). Những màu trung gian được đặt giữa những màu cơ bản và màu thứ cấp hình thành những đơn vị có khoảng cách đều gọi là bộ ba trung gian (xem hình 7.6). Kết quả của sự bố trí tất cả những màu sắc là bảng màu với mười hai màu. Các màu thay đổi khi chúng ta di chuyển quanh bảng màu, vì những bước sóng của các tia sáng tạo ra những màu sắc đó thay đổi. Những màu sắc càng có vẻ gần nhau trên bảng màu thì những quan hệ màu sắc của chúng càng gần nhau hơn; nếu có vẻ xa cách, thì chúng càng có tính tương phản. Những màu sắc trực tiếp đối nghịch nhau thì có những tương phản lớn lao nhất và được gọi là những màu bổ sung (hình 7.5).

Màu bổ sung cho bất kỳ màu nào thì dựa trên hệ bộ-ba. Chẳng hạn, màu bổ sung của đỏ là lục – theo lý thuyết là sự pha trộn đồng phần của những màu còn lại của bộ – ba là vàng và xanh. Như vậy, màu sắc và màu bổ



7.7.

Bảng màu này bao gồm những màu cơ bản, thứ cấp, và những màu trung gian, hay là những màu "tiêu chuẩn", tuy số màu sắc có thể đạt được là vô tận. Trên bảng màu, khi tiến từ một màu sang màu đối nghịch với nó, những vòng tròn nhỏ hơn chỉ có thấy sự suy giảm của cường độ do sự pha trộn những màu đối nghịch, hoặc bổ sung đó. Những vòng bên trong là vị trí của những màu cấp ba – những màu phát sinh từ sự hòa trộn hoặc trung hòa của một màu cơ bản với màu bổ sung của nó. Những nét chính của màu cấp ba là một sự trung hòa và mất cường độ của màu sắc. Sự trung hòa toàn diện xuất hiện trong tâm của vòng tròn.

sung của nó được tạo từ những màu bộ ba cơ bản; màu bổ sung của vàng được tạo ra bởi sự pha trộn màu xanh và màu đỏ thành màu tím. Nếu đó là một màu thứ cấp "được pha trộn" (chẳng hạn màu cam) thì để tìm màu bổ sung của nó, ta phải biết những màu cơ bản nào đã tạo ra cái màu đó (đỏ và vàng); thành phần còn lại của bộ ba (xanh) sẽ là màu bổ sung được pha trộn.

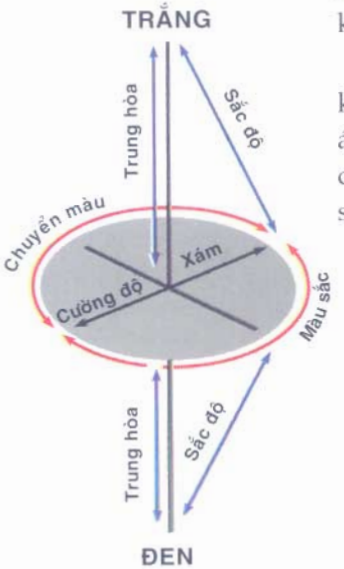
Những màu trung tính

Không phải mọi sắc tố đều chứa màu sắc có thể dễ nhận thấy. Một sắc màu như đen, trắng hoặc xám, thì không giống bất kỳ một màu sắc nào của quang phổ. Không có tính chất màu sắc nào được tìm thấy trong những màu đó; chúng được gọi là tiêu sắc. Chúng chỉ khác biệt trong tính chất ánh sáng mà chúng phản ánh. Vì chúng ta không thể phân biệt được bất kỳ một màu nào trong đen, trắng và xám, nên chúng được gọi là những màu trung tính. Những màu trung tính đó thực sự phản ánh những lượng bước sáng khác nhau trong một tia sáng.

Một màu trung tính là màu trắng có thể được xem là sự hiện diện của tất cả màu sắc, vì nó xuất hiện khi một bề mặt phản chiếu toàn bộ các bước sóng màu cùng một mức độ.

Màu đen thì thông thường được gọi là sự vắng bóng của màu sắc vì nó là điều xảy ra khi một bề mặt hấp thu mọi tia màu tương đương nhau và không phản chiếu một tia nào.

Màu đen tuyệt đối là thứ màu hiếm khi ta được trải nghiệm, ngoại trừ ở nơi như những căn hầm tối đen. Tuy vậy, phần lớn các màu đen đều chứa đựng chút ít dấu vết của màu sắc phản ánh, tuy không đáng kể.



7.8.

Biểu đồ này cho thấy ba phẩm chất có tính vật lý của màu sắc. Chúng ta có thể trông thấy mọi biến đổi của màu sắc như trong một vật rắn ba – chiều (một hình nón đôi). Khi những màu sắc chuyển động quanh vật rắn này, chúng chuyển màu. Khi những chuyển màu đó tiến lên phía trên hoặc xuống phía dưới vật rắn, chúng thay đổi sắc độ. Khi mọi màu sắc ở phía ngoài chuyển về tâm, chúng trở nên gần hơn những sắc độ trung hòa, và thế là có sự thay đổi cường độ (xem hình 7.9).

Mọi màu xám đều là màu trắng không tinh khiết bởi chúng được tạo ra chỉ bởi một phần phản ánh của mọi sóng màu. Nếu lượng ánh sáng phản chiếu là lớn, thì màu xám là sáng; Nếu luợng ánh sáng phản chiếu là nhỏ, thì màu xám là tối. Những

7.9.
Một mô hình ba - chiều minh hoạ ba đặc trưng chính của màu sắc (xem hình 7.8).

màu trung tính được chỉ rõ bởi lượng ánh sáng phản ánh. Mặc dù màu sắc có liên quan đến lượng ánh sáng phản chiếu.

NHỮNG PHẨM CHẤT VẬT LÝ CỦA MÀU SẮC

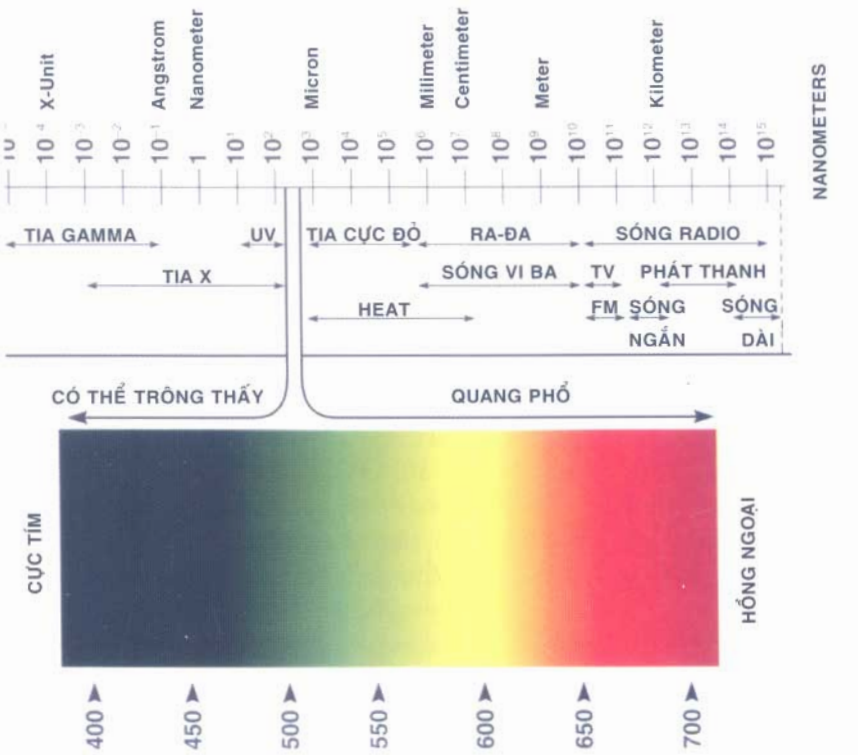
Dẫu họa sĩ có sử dụng sơn dầu, thuốc nhuộm hay mực, thì mọi màu sắc được sử dụng phải được mô tả theo ba phẩm chất vật lý là: Màu sắc, sắc độ, cường độ (các hình 7.8 và 7.9).

Màu sắc

Màu sắc là tên dành để chỉ đặc điểm màu - đỏ, xanh, lục và v.v... - mà thị giác đáp ứng trước mỗi dãy bước sóng trong ánh sáng có thể thấy được (hình 7.10; xem hình 7.1). Màu sắc chỉ định vị thế của một màu trong quang phổ hoặc trong bảng màu. Mọi màu sắc đều thực sự hiện diện trong nhiều biến đổi tinh tế khác nhau. Tuy tất cả chúng đều tiếp tục mang những cái tên màu đơn giản. Chẳng hạn, nhiều màu đỏ có tính chất khác với màu đỏ có tính lý thuyết của quang phổ, tuy chúng ta nhận ra sắc đỏ trong tất cả chúng. Ngoài ra, sắc của màu có thể được thay đổi bằng cách thêm vào nó một sắc khác. Điều này thực sự thay đổi buớc sóng của ánh sáng. Có vô số những bước sóng của ánh sáng. Có vô số những bước (biến thể) có thể được tạo ra bằng cách pha trộn bất kỳ hai màu nào - chẳng hạn màu vàng và lục. Tuy vậy, nhằm giữ tính trong sáng, các họa sĩ đều công nhận vị trí cố định (được xác định hoặc đặt tên) trên bảng màu gồm 12 bước.

Sắc Độ

Bằng cách thêm vào màu đen hoặc màu trắng cho một màu sắc, ta có thể tạo được một tầm biến thiên rộng của sắc độ. Điều này cho thấy rằng màu có những đặc trưng khác với sắc. Là phẩm chất của màu, sắc độ của một màu có thể được phân biệt giữa cái sáng và tối của màu sắc hoặc từ tính chất của ánh sáng mà một màu phản ánh. Có thể có nhiều tầng bậc sắc độ giữa cái vẻ tối và sáng của bất kỳ một màu sắc nào. Khi một màu sắc được pha trộn với những lượng biến đổi của màu trắng, thì những màu được tạo



7.10. Quang Phổ Điện Từ

Là một nguồn sáng hiệu năng nhất, mặt trời gởi bức xạ đến trái đất trong một chuỗi những sóng gọi là năng lượng điện từ. Điều này cũng tựa như liệng một viên sỏi lên mặt hồ. Những gợn sóng tỏa ra từ điểm đó và có thể đo được từ đỉnh gợn sóng này sang đỉnh gợn sóng kế tiếp. Tương tự như thế, những sóng xuất phát từ mặt trời nằm trong phạm vi từ những gợn khí quyển nhỏ – những tia gamma không đến 6 triệu tỉ tỉ của một inch (.000000000000006) – đến những sóng radio dài 18½ dặm từ đỉnh đến đỉnh.

Những bước sóng mà mắt người có thể trông thấy chỉ nằm trong phạm vị hẹp của quang phổ điện từ này; đơn vị đo lường của chúng là "nanomét" (nm), một phần tỉ của mét từ đỉnh sang đỉnh. Bước sóng ngắn nhất mà mắt người có thể trông thấy là ánh sáng tím, đo được 400 nm. Những cảm giác về màu vàng, cam và đỏ được tỏ rõ như gợn sóng dài từ 600 đến 700 nm. Có trong tia nắng nhưng mắt người không thể trông thấy là những tia hồng ngoại (dưới những màu đỏ) và những tia cực tím (trên những nàu tím: xem hình 7.1.

ra được gọi là sự nhuốm màu. Những chỗ đậm màu được tạo ra khi một màu được pha trộn với màu đen. Ta có thể tạo ra sự thay đổi sắc độ khi pha trộn sắc tố của một màu với sắc tố của một màu khác đậm hoặc nhạt hơn; sự pha trộn này cũng làm biến đổi màu sắc.

Mỗi một màu đều phản ánh một lượng khác nhau cũng như một bước sóng khác nhau. Tuy vậy, nó có thể được làm tối hơn hoặc sáng hơn bình thường bằng cách thêm vào màu trắng hoặc đen, như đã nói trước đây,

nhằm sử dụng một cách có hiệu quả, chúng ta cần phải am hiểu sắc độ thông thường của mỗi sắc màu. Sắc độ thông thường này có thể dễ dàng được nhận thấy khi các màu sắc trong bản màu được đặt gần thang các sắc độ trung hòa từ đen đến trắng (hình 7.11). Ở thang đo này (và trong bảng màu) mọi màu ở phía trên màu sáng trung bình đều được gọi là những màu sắc cao. Mọi màu ở phía dưới màu sáng trung bình thì được gọi là màu sắc thấp. Như đã nêu trước đây, một màu tím sắc thấp có thể được sáng lên bằng màu trắng. Sự điều chỉnh đó có thể làm tăng sắc độ của màu tím cho đến khi nó tương ứng với mức sắc độ của màu xám đối với bất kỳ màu nào dọc theo mức thang trung hòa; màu tím có thể được làm cho có sắc độ tương đương với màu cam qua việc đối chiếu với thang đo màu xám. Tương tự như thế, một màu sắc cao như màu vàng chẳng thành một màu sắc thấp. Dẫu mức sắc độ đạt được là bằng cách nào chăng nữa, màu sắc có thể được sử dụng để tạo ra một một mẫu sắc độ trong sự sắp xếp của tác phẩm. Một họa sĩ khôn ngoan có lần đã nói: "Màu sắc nhận được mọi vinh quang... nhưng sắc độ đã làm mọi việc! "Trong khi nhiều họa sĩ sử dụng màu sắc và sự bóng bẩy của nó theo trực quan thì những họa sĩ thấu suốt sự vật mới nhất mới là những người am hiểu và sử dụng màu sắc như một công cụ sáng tác.

7.11. Những sắc độ.

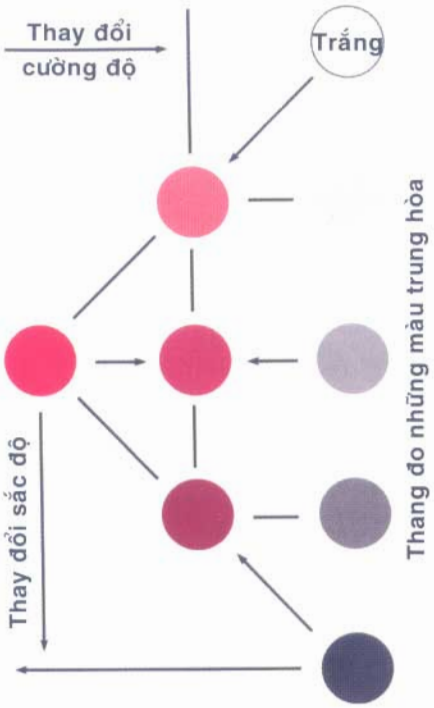
Biểu đồ này cho thấy những sắc độ thông thường có liên quan đến những màu sắc ở cường độ tối đa của chúng (tinh khiết hoặc rực rỡ). Đường có nét gạch đồng nhất những màu đó và những màu trung hòa ở vị trí của màu xám trung bình (50 phần trăm). Mọi màu và màu trung hòa ở phía trên con đường này là có màu sắc cao, và bất kỳ màu nào ở dưới đường này đều có màu sắc thấp. Những màu ấm được thấy cạnh màu vàng và màu đỏ, trong khi những màu lạnh thì thấy cạnh màu lục và màu xanh.

Cường Độ

Phẩm chất thứ ba của màu sắc là cường độ (đôi khi gọi là sự bảo hòa hoặc chroma). Từ này dùng để nói đến ánh sáng trong màu sắc. Cường độ là điều có thể nhận ra qua vẻ bề ngoài sáng hơn từ cùng một màu sắc mờ đục hơn. Điều đó có nghĩa là phân biệt một màu sắc có mức bảo hòa cao mạnh mẽ từ một màu xám xịt, trung hòa hoặc kém cường độ. Điểm bảo hòa, hay là màu tinh khiết nhất, là cái thực sự được tìm thấy trong quang phổ tạo ra bởi một tia sáng ngang qua một lăng kính. Tuy vậy, màu mà họa sĩ sử dụng thì gần giống với cái màu được gọi là có cường độ tối đa đó. Sự thuần khiết của các sóng ánh sáng phản ánh từ màu tạo ra những mức độ biến đổi trong sắc sáng hoặc mờ đục của màu. Chẳng hạn một sắc tố chỉ phản ánh trên những tia đỏ của ánh sáng là một màu đỏ rực, nhưng nếu có bất kỳ những tia xanh lục nào cùng được phản ánh, thì sự sáng rực của màu đỏ bị mờ đi hoặc trung hòa. Nếu những tia xanh lục và đỏ được hấp thu đồng đều như nhau bởi mặt phẳng phản chiếu thì hiệu quả đạt được là một màu xám trung tính. Hậu quả là, khi một màu mất cường độ của nó, thì nó có khuynh hướng tiến đến màu xám.

Có một số thách thức để thay đổi cường độ của màu sắc. Để gia tăng cường độ một màu, theo kỹ thuật cũ thì ta phải có một lớp sơn lót. Chẳng hạn, khi màu đỏ được sơn bên trên lớp sơn lót màu lục, thì bất kỳ một bước sóng nào cũng phải phản chiếu ra sau khi bị hấp thu bởi màu lục sơn lót - khiến màu đỏ phản chiếu rực rỡ và tinh khiết hơn. Một cách thức khác là bố trí cạnh màu bổ sung của nó và như thế sẽ làm gia tăng cường độ màu.

Những phương pháp thay đổi khác thì hạ thấp cường độ và đòi hỏi sự pha

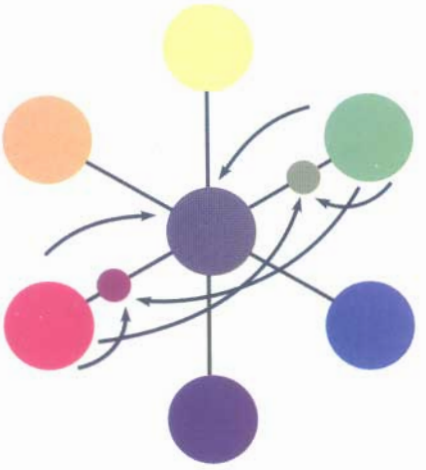


7.12.

Biểu đồ này minh họa cách thức các màu trung tính cóthể được sử dụng để thay đổi cường độ của màu sắc. Khi màu trắng được thêm vào bởi màu đỏ sáng thì sắc độ trở nên sáng hơn, nhưng màu phát sinh thì có cường độ thấp. Cũng theo cách đó, việc thêm màu đen và màu đỏ tươi tạo ra một màu đỏ đen gần với thang trung hòa vì sự thay đổi của cường độ. Khi một màu xám trung tính được thêm vào quang phổ màu, thì cường độ bị hạ thấp, nhưng sắc độ thì không tăng cũng chẳng hạ thấp.

trộn các màu sắc (hình 7.12). Điều này sẽ tự động hạ thấp cường độ của màu bị tác động. Minh họa sự biến đổi của một màu sắc (sắc tố) bằng cách thêm vào một màu trung tính (đen, trắng hoặc xám). Khi màu trắng được thêm vào cho bất kỳ màu nào thì màu đó sẽ có sắc độ nhạt hơn và nó cũng mất đi cường độ hoặc độ sáng. Cũng theo cách đó, khi màu đen được thêm vào một màu, thì cường độ màu suy giảm khi sắc tố tối đi. Chúng ta không thể thay đổi sắc độ mà không làm thay đổi cường độ, tuy hai phẩm chất đó không như nhau. Minh họa cũng cho thấy một sự thay đổi cường độ tạo ra bởi sự pha trộn màu (sắc tố) với một màu xám trung tính có cùng sắc độ. Sự pha trộn đạt được là một sự thay đổi trong cường độ mà không có sự thay đổi trong sắc độ. Màu sắc trở nên kém sáng hơn khi nhiều màu xám được thêm vào, nhưng nó trở nên nhạt hơn hoặc đậm hơn trong các sắc độ. Cách thức hữu hiệu nhất để thay đổi cường độ của bất kỳ màu sắc nào là thêm vào một màu sắc bổ sung. Pha trộn hai màu sắc đối nhau ở hai bảng màu, chẳng hạn như màu đỏ và màu lục, xanh và cam, hoặc vàng và tím, thì sẽ có kết quả là một hỗn hợp của ba màu cơ bản. Theo lý thuyết, khi những phần đồng đều của ba màu cơ bản được sử dụng, thì một màu đen được tạo ra để hấp thu mọi bước sóng và không thể cho bất kỳ một màu nào được phản chiếu. Tuy vậy, vì những tạp chất và khả năng hấp thụ mọi bước sóng, nên một màu xám trung tính được tạo ra. Trong xưởng vẽ, do yêu cầu họa sĩ đã có bổ sung một số màu - chẳng hạn xanh đến cam - nên đã tạo ra những màu xám tốt đẹp hơn những màu khác. Ngoài ra, màu mực xám trong những biểu đồ này có thể tốt hơn và không có nét đặc trưng so với những biểu đồ này có thể tốt hơn và không có nét đặc trưng so với những kinh nghiệm của bạn.

Khi ba màu cơ bản được sử dụng để pha trộn một màu mới, thì một màu thứ ba được tạo ra và có đặc trưng là một sự trung hòa cường độ và màu sắc. Điều này xảy ra khi các màu bổ sung được pha trộn. Nếu sự pha trộn có tỷ lệ không đều, thì màu nổi trội sẽ tạo ra đặc trưng cho màu phát sinh. Tuy cường độ của màu sắc được trung hòa bởi những mức độ khác nhau của lượng màu bổ sung được sử dụng, những màu đạt được có một sự sinh động của đặc trưng không hề có khi một màu sắc bị trung hòa bởi một sắc tố xám. Trong thang độ trung hòa hóa từ một màu sắc đến màu bổ sung của nó, bạn có thể nhận ra hàng trăm màu thứ ba. Chúng cho thấy những bước gia tăng nơi sự thay đổi của một màu, từ khi được tạo ra bằng cách thêm vào càng lúc càng nhiều hơn màu bổ sung của nó cho đến khi xuất hiện sự trung hòa hoàn toàn. Những màu thứ ba có thể được tạo ra bằng cách pha trộn hai màu phụ (không như nhau) cùng có một màu sắc chung. Chẳng hạn, màu vàng - cam và màu đỏ - tím đều có chung nguồn gốc là màu đỏ. Chúng sẽ có cùng đặc trưng và vẻ bề ngoài như những màu được



7.13.
biểu đồ này cho thấy sự thay đổi của cường độ bằng cách thêm một lượng nhỏ màu lục vào màu đỏ, thì sẽ tạo ra màu xám đỏ. Cũng theo cách đó, một lượng nhỏ màu đỏ thêm vào màu lục thì cho ra màu xám lục. Khi hai màu đều cân bằng (không nhất thiết phải có lượng tương đương) thì sự pha trộn chúng sẽ cho ra một màu xám trung hòa.

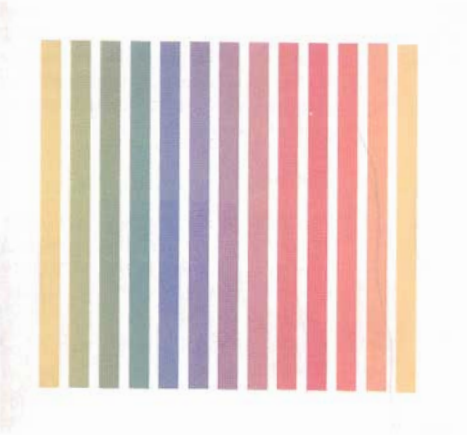
tạo ra bởi sự trung hòa hóa của một màu bởi màu phụ của nó. Ở bảng màu, những màu thứ ba của cùng mức độ trung hòa tạo ra những vòng bên trong và có vẻ như là những màu nâu (những màu cam được trung hòa), những màu ôliu (những màu lục được trung hòa), và .v.v... đặc trưng của chúng là sự mất đi cường độ và trung hòa màu sắc. Ta không tìm thấy chúng ở vòng ngoài với những màu phụ và màu trung gian (xem hình 7.7).

Sự trung hòa này cũng xuất hiện khi bất kỳ một tập hợp nào được pha trộn có chứa ba màu cơ bản. Chẳng hạn, vàng cam (V + V, Đ), và vàng – lục (V + V, X), cộng với đỏ – tím (Đ + Đ, X) thì như thế là pha trộn bốn màu vàng với ba màu đỏ và hai màu xanh - cho ra một màu tím đỏ. Ở đây sự trung hòa đạt được có một vẻ ửng đỏ.

Ngoài ra, một điểm phải được nêu lên đó là thật khó để thay đổi cường độ của một màu sắc (bằng cách thêm vào một ít màu phụ của nó) mà không làm thay đổi sắc độ của nó (hình 7.13). Một lượng nhỏ màu xanh lục (sắc độ nhạt hơn) được thêm vào màu đỏ (sắc độ đậm hơn), đưa đến kết quả là sự mất cường độ và độ sáng của màu đỏ đã được trung hòa. Ngược lại, khi một lượng nhỏ màu đó (sắc độ đậm hơn) được thêm vào màu lục (sắc độ nhạt hơn) thì màu lục mất đi một số cường độ của nó và đậm hơn trong sắc độ. Quan hệ lưỡng tính tác động đến sự thay đổi cường độ và sắc độ này, có lẽ được dễ dàng trông thấy với màu vàng và màu tím. Điều đó xảy ra với mọi cặp màu bổ sung ngoại trừ một cặp vàng là: Vàng – cam và xanh – lục. Đó là màu bổ sung duy nhất có thể được sử dụng để hạ thấp cường độ của mỗi màu khác mà không thay đổi tầm mức sắc độ. Sở dĩ điều này xảy ra là vì trên lý thuyết, chúng bắt đầu ở một tầm mức sắc độ - máu xám trung bình.

PHÁT TRIỂN NHỮNG QUAN HỆ THẨM MỸ CỦA MÀU SẮC

Khi nghe nhạc, chúng ta nhận thấy rằng nếu một nốt nhạc cứ được lặp đi lặp lại trong một quãng thời gian dài thì nó sẽ gây buồn chán. Không chỉ



7.14. Ellsworth kelly, Quang phổ, 1972. Dán giấy (114.3 × 121.9 cm)

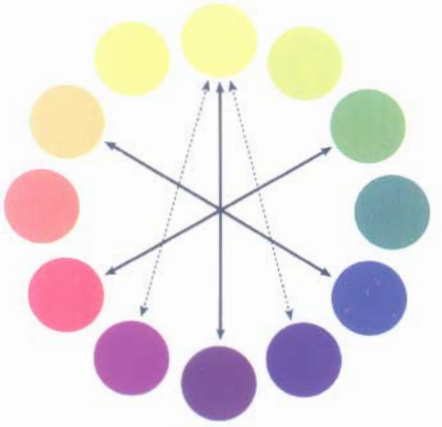
Trong nghiên cứu về màu sắc này, Kelly đã sử dụng mọi màu sắc tương phản trong quang phổ. Việc thêm màu trắng vào mỗi màu sắc đưa chúng vào một quang hệ hài hòa bằng cách làm tăng sắc độ và hạ thấp cường độ của chúng.

đợi đến khi nhà soạn nhạc bắt đầu kết hợp các nốt nhạc lại trong một mối quan hệ hài hòa thì âm thanh mới được tạo ra. Mọi thứ âm thanh đều phối hợp một cách khác nhau. Một số thì hơn hẳn những số khác trong tạo ra những hiệu quả hòa âm độc đáo. Điều này cũng đúng đối với một số họa sĩ đang vận dụng màu sắc. Không có màu sắc nào tự nó là quan trọng. Mỗi màu luôn được trông thấy trên bề mặt tranh trong một tương tác động với những màu khác. Những phối hợp và bố trí màu sắc thể hiện nội dung và ý nghĩa của tác phẩm. Vì vậy, bất kỳ một sự sắp xếp nào- khách quan hoặc phi- khách quan- đều gợi lên những cảm giác thích thú hoặc khó chịu vì sự trình bày có lớp lang của nó (xem hình 7.40). Đối với một con mắt tinh tường, bạn nghiên cứu những phối hợp hấp dẫn những quan hệ màu sắc lạ lùng của bộ lông vũ con chim công rồi sau đó là sắc điệu mềm mại của bề mặt một khối đá. Sự nghiên cứu này hẳn phải được tiếp nối bởi kinh nghiệm và thực hành với những sắp xếp màu sắc đó. Cần phải nói rằng không hề có những qui luật chính xác nào nhằm tạo ra những hiệu quả hấp dẫn trong các quan hệ màu sắc. Và chỉ có những nguyên tắc hướng dẫn mà thôi.

Việc sử dụng màu sắc một cách thành công tùy thuộc vào sự am hiểu một số quan hệ cơ bản của màu sắc. Một màu sắc đơn lẻ tự nó có một đặc trưng nào đó, tạo ra trạng thái hoặc gợi lên một đáp ứng cảm xúc. Nhưng cái đặc trưng đó có thể bị thay đổi nhiều khi màu sắc đó được trông thấy cùng với những màu khác trong cùng một quan hệ hài hòa. Tựa như nhạc sĩ có thể biến đổi những âm điệu được kết hợp để tạo thành những hòa âm khác, thì cũng vậy họa sĩ tạo ra những quan hệ khác nhau (hòa màu) giữa các màu sắc hầu chúng có thể liên kết gần gũi hoặc tương phản (hình 7.14).

Các màu bổ sung và những màu bổ sung tách đôi

Sự sắp xếp màu có liên quan đến sự tương phản lớn trong màu sắc sẽ xảy ra khi hai màu ở phía đối nghịch trên bảng màu (các màu bổ sung) được đặt kề cận nhau trong sáng tác (hình 7.15). Khi ta trông thấy một màu sắc



7.15.

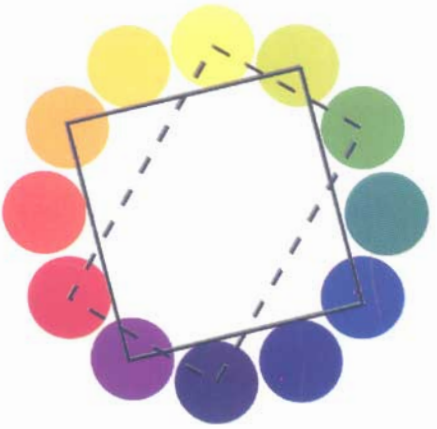
những màu bổ sung được trình bày trong hình là những màu được nối kết bằng những đường đen đậm. Chúng có màu sắc cực kỳ tương phản. Ví dụ những màu phụ tách đôi được chỉ ra bởi đường có chấm. Tuy màu vàng được sử dụng ở đây, nhưng ý tưởng này có thể được áp dụng cho bất kỳ màu nào, kể cả màu ở hai bên màu bổ sung. Là những màu bổ sung, những màu bổ sung tách đôi không hòan toàn cực kỳ tương phản nhau.

thì chỉ có bước sóng đó là phản chiếu; những bước sóng không được phản chiếu là tương đương với màu của màu bổ sung. Vì vậy, khi hai màu phụ bổ - sung được đặt kề cận, thì có một sự khuấy động vì sự tương phản lớn lao. Mỗi màu đều có khuynh hướng gia tăng cường độ hiển nhiên của màu khác và khi sử dụng với những lượng màu tương đương, thì ta khó có thể nhìn chúng trong một lúc lâu. Điều này có thể được khắc phục bằng cách giảm thiểu kích cỡ của một trong các màu hoặc có những thay đổi trong cường độ hay sắc độ của một hoặc cả hai màu sắc.

Một sự biến đổi tinh tế với đôi chút tương phản ít đi hẳn là hệ màu bổ sung tách đôi, hệ kết hợp một màu sắc với hai màu ở hai bên màu bổ sung của nó (hình 7.15). Sự sắp xếp màu sắc này tạo ra thêm tính nhiều vẻ hơn là hệ màu bổ sung trực tiếp, vì màu đối nghịch với hai màu kề cận nó có liên quan đến màu bổ sung. Bạn có thể đạt được tính nhiều vẻ hoặc chọn lựa những biến đổi từ phạm vi sắc độ của bất kỳ hoặc tất cả những màu trong dãy sắp xếp màu sắc này.

Màu bộ ba

Sự sắp xếp màu bộ ba dựa trên một khoảng không gian ngắn hơn giữa các màu sắc có khoảng cách bằng nhau từ một tam giác đều cạnh trên bảng màu; màu bộ – ba được sử dụng trong nhiều phối hợp. Màu bộ ba cơ bản – chỉ sử dụng màu cơ bản -tạo ra những tương phản nổi bật (xem hình 7.5). Với màu bộ ba thứ cấp - gồm màu cam, lục và tím - thì khoảng cách giữa các màu cũng như thế, nhưng sự tương phản thì dịu hơn. Hiệu quả này sở dĩ có được có lẽ là vì bất kỳ hai màu nào của bộ ba cũng đều chia sẻ một màu chung: Màu cam và lục đều có chứa màu vàng; màu cam và tím đều có chứa màu đỏ và màu lục, màu tím đều có chứa màu xanh. Những sắp xếp màu trung gian có thể được phân thành hai bộ ba màu trung gian (xem hình 7.6). Cũng vậy, ở đây rời xa khỏi sự thuần khiết của các màu cơ bản,



7.16.

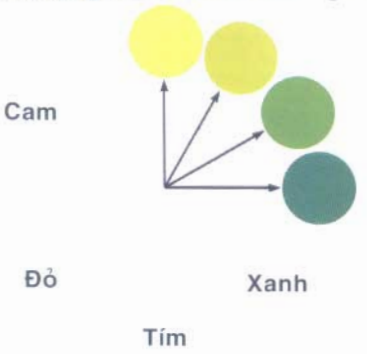
Những khoảng cách của Màu Bộ Tứ. (những hình vuông và hình chữ nhật). Màu bộ tứ gồm bốn màu có khoảng cách đều để hình thành một hình vuông. Một quan hệ ngẫu nhiên hẳn tạo ra một hình chữ nhật từ hai màu phụ và những màu phụ tách đôi của chúng. Hình chữ nhật hoặc hình vuông có thể được xoay tròn ở bất kỳ vị trí nào của bảng màu để tìm thấy những khoảng cách của màu bộ tứ.

thì sự tương phản giữa hai nhóm bộ ba cũng dịu dàng hơn.

Màu bộ tứ

Có một quan hệ màu sắc khác được dựa trên hình vuông thay vì tam giác đều cạnh và quan hệ này được gọi là màu bộ – tứ. Hệ này được hình thành khi bốn màu cùng được sử dụng trong một cơ cấu. Chúng có khoảng cách đều nhau trong bảng màu và chứa một màu cơ bản, màu bổ sung của nó, và cặp bổ sung của những màu trung gian (hình 7.16). Theo một nghĩa không mấy gò bó thì màu bộ – tứ là bất kỳ một cơ cấu màu sắc nào hình thành một "cấu trúc chữ nhật" có thể bao gồm một màu đôi bổsung tách – ra. Hệ màu sắc hài hòa này có nhiều khả năng biến đổi hơn màu bộ–ba vì nó có sự hiện diện của màu thêm vào. Bạn tránh đừng để bị quyến rủ bởi việc sử dụng tất cả các màu với lượng bằng nhau và như thế tính nhiều vẻ được gia tăng sẽ hấp dẫn hơn.

Những màu sắc tương tự và những màu đơn sắc



7.17. Những màu tương sắc (những quan hệ gần)

Những màu sắc tương tự là những màu được sắp xếp kề cận nhau trên bảng màu. Chúng có những khoảng cách ngắn nhất trên bảng màu và vì thế có quan hệ hài hòa nhất. Sở dĩ như thế là vì ba hoặc bốn màu kề cận luôn có chứa một màu sắc chung nổi trội trên các nhóm (hình 7.17). Những màu tương tự không chỉ được tìm thấy ở những cường độ quang phổ (vòng ngoài của bảng màu) nhưng có thể cũng bao gồm những màu được tạo bởi sự trung hòa (nhưng thay đổi cường độ) và thay đổi sắc độ của bất kỳ những màu sắc nào có liên quan (hình 7.18).

7.18. Lia Cook, *Đầu kim mũi chỉ: Bathsheba*, 1995. Lanh, tơ, sơn dầu và màu nhuộm (116.84 × 154.94 cm)

Lia Cook sử dụng những màu tương sắc, có một sắc chung, để triển khai ảo ảnh của đôi tay đang giữ một tấm vải có mẫu trang trí gồm hình ảnh bàn tay.

Mặt khác, những sắp xếp màu đơn sắc tuy chỉ sử dụng một màu sắc nhưng thăm dò toàn bộ những phạm vi của nhóm màu (những mức sắc độ của màu cho đến màu trắng) cho các màu sắc đó (xem hình 7.35). Ngay cả với hàng ngàn biến đổi của những nhóm màu và những bóng tối của một màu sắc, thì sự sắp xếp có hệ thống này quả thật là đơn điệu nhất. Tuy vậy, những nghiên cứu về đơn sắc đã được khuyến khích như là một trải nghiệm cho sự am hiểu của họa sĩ về phạm vi sắc độ của các màu đó.

Những màu sắc lạnh và ấm

"Nhiệt Độ" của màu sắc có thể được xem như một cách thức khác để sắp xếp có hệ thống màu sắc. Tất cả những màu sắc đều có thể phân loại thành hai nhóm: Những màu "ấm" và những màu "lạnh". Các màu đỏ, cam, vàng được liên hệ với mặt trời hoặc lửa như thế được xem là những màu ấm. Bất kỳ một màu sắc nào có chứa màu xanh, chẳng hạn như màu lục, tím và xanh – lục, đều được liên kết với không khí, trời, đất và nước; chúng được gọi là lạnh. Cái tính chất nóng và lạnh trong một màu sắc có thể bị tác động hoặc ngay cả khi bị thay đổi bởi những màu quanh nó hoặc gần nó. Chẳng hạn như, cái lạnh của màu xanh, tựa như cường độ của nó, có thể tăng cao bởi nó được bố trí gần một vệt với màu bổ sung của nó là màu cam.

Những màu tạo hình

Màu sắc cũng có thể được sắp xếp phù hợp với khả năng của chúng để tạo ra chiều sâu cho tác phẩm. Các họa sĩ có thể tạo ra dung lượng ảo của một vật hoặc làm phẳng dẹt một vùng qua việc sử dụng màu như một sự trợ giúp. Cái khả năng tạo hình dạng này xuất phát từ những đặc trưng tiến và lùi của một số màu sắc. Chẳng hạn, một đốm màu đỏ trên một mặt màu xám trông có vẻ như ở phía trước cái bề mặt đó. Cũng được xếp đặt tương tự như thế, một đốm màu xanh xem chừng chìm ra sau bề mặt. Nói chung, các màu ấm thì tiến về phía trước và các màu lạnh thì lùi ra sau (hình 7.19). Tuy vậy, đặc trưng của những hiệu quả như thế có thể được biến đổi bởi

7.19. Emily Mason, *Trên lá buồm tam giác*, 1989. Tranh sơn dầu (137.2 × 132.1 cm).

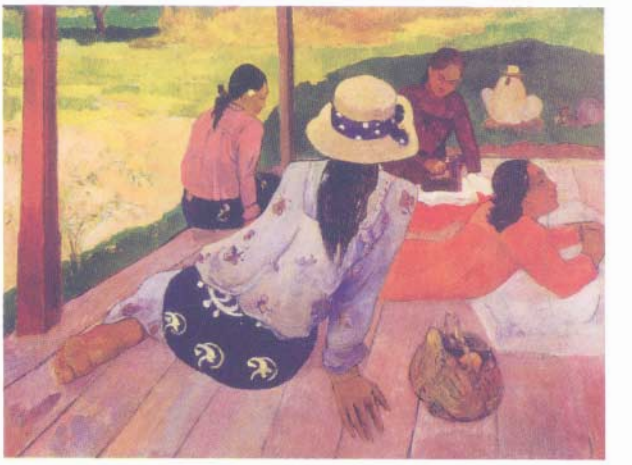
Tựa như một cánh buồm căng gió, những hình dạng rộng màu đỏ và vàng của họa phẩm này dâng lên cuốn cuộn về phía người xem tranh trong khi những màu xanh và lục xem chừng chọc thủng mặt tranh hoặc lùi ra sau.

những khác biệt trong sắc độ hoặc cường độ màu sắc.

Vào cuối thế kỷ 19, những đặc trưng có tính không gian đó của màu sắc đã được phát triển toàn diện bởi họa sĩ Pháp Paul Cézanne. Cézanne ngưỡng phục cái bóng bẩy lóe sáng của những họa sĩ Ấn Tượng của thời ông, tuy những tác phẩm của họ không còn cái vững vàng của hội họa thời kỳ trước đó. Hệ quả là Cézanne bắt đầu thử nghiệm bằng cách thể hiện kích thước lớn và trọng lượng của những hình dáng qua tạo dáng bằng màu sắc. Trước những thử nghiệm của Cézanne, các họa sĩ kinh viện truyền thống đã tạo hình dáng bằng cách thay đổi những sắc độ trong sự đơn điệu (đơn sắc). Lúc đó, họa sĩ nhuốm màu những sắc độ đó bằng một màu cục bộ, khô, mỏng, và đó là màu đặc trưng của vật được tô màu. Cézanne phát hiện rằng sự thay đổi màu sắc ở một hình dạng có thể phục vụ cho mục tiêu của sự thay đổi sắc độ màu làm mất hiệu năng của biểu cảm. Ông đã tạo dáng bằng cách cho màu ấm lên phần tiến ra phía trước của đề tài và thêm màu lạnh nơi bề mặt lùi lại (hình 7.20) Cézanne nhận thấy rằng cái màu sắc trù phú đó và việc áp dụng kết cấu của nó thể hiện cấu trúc thực sự của một vật rắn. Sau đó, các họa sĩ hiện đại nhận thấy rằng những màu sắc tiến và lùi của Cézanne cũng có thể tạo ra những chuyển động tiến ra trước và lùi về sau trong không gian và đó là những chuyển động mang lại sự sinh động và hấp dẫn cho mặt tranh

7.20. Paul Cézanne, *Tĩnh Vật với những Trái táo*, 1875- 77. Tranh Sơn Dầu (19 × 27.3 cm).

Cézanne sử dụng những nét cọ và thay đổi màu sắc như một phương tiện tạo hình dáng. Không chỉ cho thấy một sự điều chỉnh sắc độ, những màu ấm làm cho những cạnh ngoài phải lùi ra sau.



7.21. Paul Gauguin, *Giấc Nghỉ Trưa*, khoảng 1891- 92. Tranh Sơn Dầu (87 × 115.9 cm).

Gauguin sử dụng tính chất màu tạo hình để đảo ngược hiệu quả có tính không gian và làm cho nó trở nên nông cạn. Những màu xanh lạnh, xanh - tím và những màu đỏ trung hòa, bao quanh bởi những màu lục đậm, đẩy cận cảnh ra sau, trong khi những màu vàng và vàng – lục kéo nền tranh về phía trước, làm dẹt không gian hình ảnh.

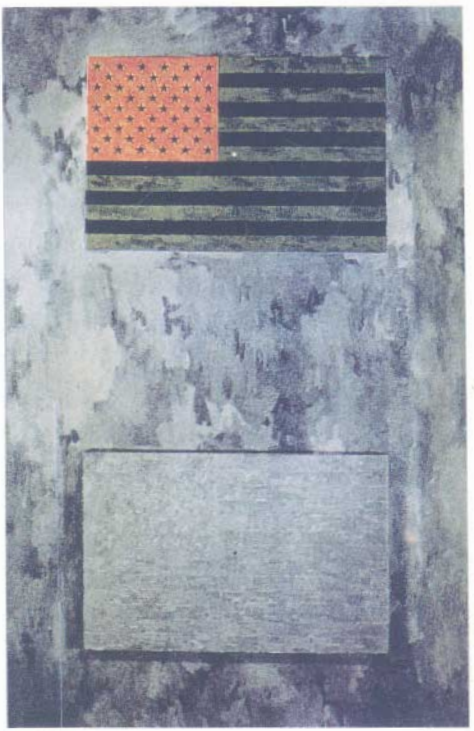
(xem hình 7.33). tuy vậy, đó chỉ là một công cụ và không có cách thức chính xác nào để sử dụng nó. Chẳng hạn, Paul Gauguin thì áp dụng cũng những nguyên tắc đó để đảo ngược hoặc làm phẳng dẹt những tính chất không gian trong một cơ cấu hình ảnh. Bằng cách bố trí những màu lạnh vào cận cảnh, nơi thông thường có vẻ như tiến ra phía trước, Gaugin làm cho nó xem chừnh lùi ra sau. Ông tô nền - phần có vẻ lùi ra sau- bằng những màu nóng khiến cho nó tiến ra phía trước. Sự phối hợp này làm dẹt không gian tranh, khiến nó có vẻ trang trí hơn là tạo hình (hình 7.21). nhiều họa sĩ trừu tượng sử dụng những quan hệ cân bằng và chuyển động trong không gian để mang lại nội dung cho họa phẩm, tuy không một sự vật nào được trình bày (xem 10.76). Đường nét, sắc độ, hình dạng và cấu trúc cơ bản đều được trợ giúp lớn lao bởi khả năng của màu sắc để tạo ra không gian và ý nghĩa.

Tương phản cùng lúc

Trong khi tìm cách để kết hợp các màu sắc, họa sĩ có thể pha trộn một màu trên bảng pha màu nhằm chỉ để tìm xem nó có hoàn toàn khác hẳn khi đặt kề cận với một màu khác trên vải tranh. Tại sao một màu đỏ - tím có vẻ thay đổi màu sắc khi đặt cạnh màu tím? Trong đầu thế kỷ 19, nhà hóa học Pháp M.E. Chevereul mong muốn khám phá vì lý do nào những tấm thảm len của Gobelin lại bị than phiền về sự thiếu ổn định của một số màu xanh, nâu, tím nhạt và đen. Là giám đốc hãng nhuộm, Chevreul khám phá rằng vấn đề không phải là ở thuốc nhuộm nhưng là do hiện tượng tương phản màu sắc. Sự ổn định của màu trong những màu sắc đó tùy thuộc ở chỗ màu nào được đặt cạnh nó. Những phát hiện này là khởi điểm tác phẩm Định Luật Về Sự Tương Phản Cùng Lúc Của Các Màu Sắc, xuất bản năm 1839. Với sự công bố này, Chevreul trở thành nhà tiên tri về kỹ thuật của cả hai

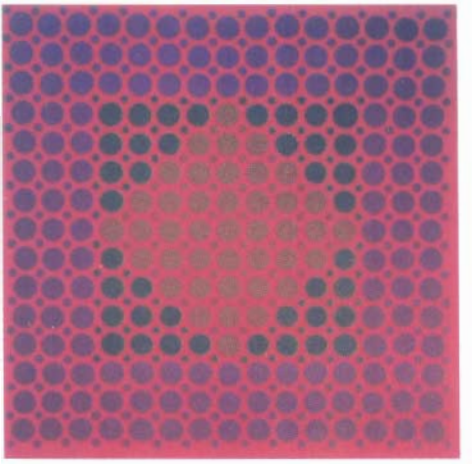
trường phái hội họa sau đó: Ấn Tượng và Trừu Tượng. Cả hai nhóm họa sĩ đó thường đặt kề nhau những màu bổ sung và những màu này làm gia tăng cường độ của nhau qua sự tương phản cùng lúc.

Hiệu quả của một màu trên một màu khác được giải thích bởi qui tắc của sự tương phản cùng lúc. Theo qui tắc này thì bất kỳ lúc nào hai màu khác nhau đi vào tiếp cận trực tiếp, thì những tương đồng của chúng có vẻ giảm đi. Nói tóm lại, sự tương phản này làm gia tăng sự khác biệt giữa các màu sắc. Dĩ nhiên, hiệu quả này đạt đến đỉnh điểm khi các màu trực tiếp tương phản trong màu sắc, nhưng nó xuất hiện ngay cả khi các màu có một mức quan hệ nào đó. Chẳng hạn, một màu vàng – lục bao quanh bởi màu lục thì trông vàng hơn, nhưng nếu bao quanh bởi màu vàng thì có vẻ lục hơn. Sự tương phản có thể là ở những đặc trưng của cường độ và sắc độ cùng những màu sắc. Một màu xanh xám thì trông sáng hơn nếu đặt trên một nền xám và trông xám hơn hoặc trung hòa hơn nếu đặt trên nền xanh sáng. Những hiệu quả mạnh mẽ nhất xảy ra khi những màu bổ sung được gối lên nhau: Màu xanh sẽ sáng nhất nếu đặt cạnh màu cam, và màu lục sẽ sáng nhất khi gần màu đỏ. Khi một màu ấm được thấy đồng thời tương phản với một màu lạnh thì màu ấm tỏ ra ấm hơn và màu lạnh thì lạnh hơn. Một màu sắc luôn có khuynh hướng mang cái màu bổ sung của nó sang màu kề cận. Nếu một tấm thảm màu lục được treo trên một bức tường màu trắng thì mắt ta trông thấy màu trắng có phảng phất màu đỏ hoặc một màu ấm. Một đốm màu lục trên màu trắng có lẽ là điều cần thiết để trung hòa điều này. Khi một màu xám trung hòa được tạo thành bởi hai màu bổ sung và được đặt cạnh một màu sắc mãnh liệt thì nó có khuynh hướng mang màu sắc đối nghịch với màu mãnh liệt.



7.22. Jasper Johns, *Những Lá Cờ*, 1965. Tranh Sơn Dầu (1.83 × 1.22 m).

Với họa phẩm này, Johns mong muốn người thưởng lãm trải nghiệm một dư ảnh. Điều này xảy ra khi những bộ phận thu nhận hình ảnh của võng mạc bị kích thích thái quá và không còn có thể thu nhận những tín hiệu thêm vào. Lúc đó chúng phóng rọi những bước sóng của màu bổ sung. Bạn hãy nhìn chằm vào cái chấm trắng ở phía trên lá cờ trong bốn mươi phút. Chuyển sự tập trung vào đốm đen ở dưới lá cờ, thì bạn sẽ trông thấy một dư ảnh màu đỏ, trắng và xanh.



7.23. Richard Anuszkiewicz, *Bị Tổn Thương Bởi Màu Lục*, 1963. Màu acrylic trên masonite (91.4 × 91.4 cm).

Việc sử dụng sự tương phản cùng lúc bằng cách dùng một mẫu trang trí với những chấm thuộc hai kích cỡ dồn cường độ về tâm tác phẩm bởi sự đặt kế nhau của màu bổ sung với màu đỏ. Màu lục ở tâm tác phẩm trở thành một hình thoi.

Một số những tình trạng của "màu bị áp đặt" đó có thể được giải thích bằng lý thuyết cho rằng mắt (và tâm trí) tìm kiếm một trạng thái cân bằng liên quan đến ba màu cơ bản, hơn là một yếu tố có tính tâm lý, điều này xem chừng là một chức năng có tính thể lý của sự ghi nhận từ đôi mắt và khả năng đón nhận ba màu cơ bản của chúng – một số kết hợp của ba màu này có liên quan đến phần lớn những màu pha trộn và vì đôi mắt chúng ta không ngưng quét trên tầm nhìn, nên tất cả những màu cơ bản và những cơ quan thụ cảm đều liên tục bị kích hoạt. Tâm trí xem chừng hoạt động thư thái hơn khi cả ba hệ thụ cảm đều đồng thời có liên quan. Bên trong tầm nhìn, mọi kết hợp của ba màu cơ bản có thể gây ra điều mà không cần phải có tỉ lệ ngang nhau.

Tuy vậy, nếu thiếu một hoặc vài màu cơ bản thì mắt ta xem chừng tìm cách thay thế màu thiếu, do sự mệt mỏi của cơ quan thụ cảm. Nếu nhìn chằm vào một đốm màu đỏ rực trong ít giây rồi sau đó ta hướng mắt về một vùng màu trắng, thì ta sẽ thấy dư ảnh của đốm đó, nhưng nó có màu lục - màu bổ sung của màu đỏ. Ta có thể ghi nhận hiện tượng này với bất kỳ cặp màu bổ sung nào (hình 7.22). Tuy thị giác của chúng ta có vẻ ưa thích ba màu cơ bản, nhưng chức năng thị giác có thể bị quá kích thích (hoặc "kém yên ổn") trong một số điều kiện nào đó. Những dung lượng lớn của những màu bổ sung có cường độ chọi nhau có thể làm cho chúng ta khó chịu. Trong hình 7.23 Richard Anuszkiewicz đã đặt tựa cho họa phẩm của ông là Bị Thương Tổn Bởi Màu Xanh Lục, để nói lên sự mệt mỏi của thị giác và sự dao động của các màu sắc tạo ra bởi những tương phản cùng lúc.

Điều kiện để cân bằng sự kích thích của những thụ cảm màu sắc có thể dễ đạt được hơn khi ba màu cơ bản được pha trộn vào nhau, Những màu được tạo ra thì bảo hòa hoặc kém mãnh liệt và xem chừng dễ ngắm hơn. Điều này hẳn có thể giải thích tại sao những màu thứ ba, trung hòa – đôi khi gần với sự mất hẳn màu sắc – thường được cho là quyến rũ hoặc mang

lại thư giản cho tâm trí. Những màu sắc như xanh và lục có vẻ mang lại sự dễ chịu cho mắt và tâm trí khi được soi sáng bởi ánh sáng trắng; màu trắng mang thêm nhiều bước sóng cho ánh sáng phản chiếu và như thế kích thích những kết hợp bổ sung của những thụ cảm. Những màu sắc đã bị làm mờ nhạt, trung hòa hoặc nhạt đi trong sắc độ sẽ có vẻ sụt giảm so với tình trạng bảo hòa hoặc mãnh liệt nhất của chúng. Bức tường sơn màu xanh rực rỡ sẽ không làm cho căn phòng có vẻ rộng hơn là một bức tường màu xanh nhạt.

Tất cả những thay đổi ở vẻ bề ngoài như đã được trình bày đó cho chúng ta hiểu rằng không màu nào có thể được sử dụng chỉ vì đặc trưng duy nhất của nó, nhưng mỗi màu cần phải được cân nhắc trong quan hệ của nó với những màu khác. Vì lý do này, nhiều người nhận thấy rằng cùng lúc triển khai việc bố trí một màu trên toàn bức tranh là điều dễ dàng hơn hoàn tất một vùng trước khi tiến sang vùng khác.

Màu sắc và cảm xúc

Màu sắc có thể được cơ cấu hoặc sử dụng phù hợp với khả năng của nó để tạo ra tâm trạng, để tượng trưng cho những ý tưởng và thể hiện những cảm xúc cá nhân. Như thấy trên tranh, màu sắc có thể nói lên một tâm trạng hoặc một cảm nghĩ, ngay cả khi nó không mô tả về những sự vật được trình bày. Những màu đỏ thường được cho là nồng ấm và kích động trong khi màu xanh có thể nói lên một trạng thái buồn bã, hoặc êm ả. Cũng vậy, những sắc độ và cường độ khác nhau của các màu sắc trong một sắp xếp màu có thể tác động đến sự tiếp cận có tính cảm xúc của chúng. Một phạm vi sắc độ rộng (những màu đậm hoặc nhạt tương phản mạnh mẽ) có thể mang lại sinh động và hướng dẫn cho một sự sắp xếp có hệ thống; những sắc độ và cường độ có liên quan gần gũi giúp tạo ra cảm giác tinh tế, sự êm ả và ngơi nghỉ (cách 7.24 và 7.25).

7.24. Claude Monet, *Cầu Waterloo, Thời Tiết Xám Xịt*, 1900. Tranh sơn dầu 65.4 × 92.4 cm.

Trong ba chuyến du hành sang London, họa sĩ Ấn Tượng Monet đã vẽ gần 100 tác phẩm về những cảnh quang của cầu Waterloo. Ông vẽ cây cầu này từ căn phòng của ông ở khách sạn Savoy và nghiên cứu những đặc trưng của ánh sáng ở những thời điểm khác nhau trong ngày và ở những điều kiện thời tiết khác nhau. Kết quả là những màu sắc, sắc độ và cường độ đều bị tác động thấy rõ, như chúng ta có thể so sánh họa phẩm này hình 7.25.

7.25. *Claude Monet, Cầu Waterloo, Hiệu Ứng Nắng Trời*, 1903. Tranh sơn dầu 65.7 × 101 cm.

Trong khi tạo ấn tượng về một thời khắc đang trôi qua, Monet đã chủ động hy sinh chi tiết của thông tin có tính kiến trúc để nhường cho hiệu ứng của nắng trời, màu sắc và khí quyển. Điều này cũng được áp dụng cho hình 7.24.

Một số cảm xúc gợi lên màu sắc là có tính cá nhân và được củng cố qua những kinh nghiệm của mỗi ngày. Chẳng hạn, một số màu vàng trông có vẻ chua khiến ta phải cau mặt, tựa như trông thấy một trái chanh. Một số màu khác mang theo chúng những liên kết ý tưởng tạo ra bởi văn hóa. Lời nói của chúng ta đầy những câu liên kết màu sắc với những tính chất trừu tượng như đức độ, sự trung thành và cái ác, chẳng hạn như: "Một sự thật xanh biếc", "hèn nhát vàng vọt bẩn thỉu", "đỏ lên vì giận", "trinh trắng", "nỗi buồn xám xịt". Trong một số trường hợp, những cảm nghĩ đó xem chừng phổ quát hơn vì chúng dựa trên những kinh nghiệm cùng chia sẻ. Mọi nền văn hóa đều hiểu sự hiểm nguy của lửa (những màu đỏ) và sự rộng lớn, bí ẩn, kiên định của trời, biển. Những màu xanh có thể được dùng để nói đến sự đáng tin cậy, trung thành và lương thiện, trong khi những màu đỏ gợi lên sự hiểm nguy, can đảm, tội lỗi, say đắm hoặc cái chết dữ dội. Tuy vậy, không phải mọi màu sắc đều có những ý nghĩa như nhau trong mọi nền văn hóa. Nhiều hình ảnh trên những đồ tạo tác của Châu Mỹ thời tiền – Colombus cho thấy các nhà vua - tư tế cử hành những nghi lễ đẫm máu với các nạn nhân được dâng cúng cho mặt trời và màu đỏ ở đó tượng trưng cho sự tái sinh và cách tân bằng cách cho mặt trời được tiếp tục sống. Đối với nhiều nền văn hóa phương Tây thì màu xanh, chứ không phải là màu đỏ, là dấu chỉ của sự tái sinh, hy vọng và sự sống. Sự liên kết với nhiều màu sắc có thể đưa chúng ta ngược dòng lịch sử. Chẳng hạn, đối với nền văn minh La Mã trong thời kỳ đầu thì màu tím có nghĩa là vương quyền. Vì sự hiếm hoi và đắt giá của thuốc nhuộm màu tím nên chỉ có các hoàng đế La Mã mới có thể mặc y phục màu tím. Tuy vậy, ngay cả khi thuốc nhuộm không còn quí hiếm thì truyền thống (và ý nghĩa) của nó vẫn còn. Tại Trung Hoa, các nhà làm gốm sứ cổ xưa sáng chế ra một kỹ thuật tráng men với những loại men quý hiếm mà trong số những men đó có màu đỏ đồng xinh đẹp nhất của mỗi lò đều được dâng lên cho hoàng đế.

Ứng dụng có tính tâm lý của màu sắc

Nghiên cứu cho thấy rằng những màu sáng và bóng loáng thường làm chúng ta tươi vui và sảng khoái; những màu ấm thì thường có kích thích; những màu lạnh thì mang lại sự an ổn. Trong khi những màu đen hoặc u tối thì thường gây căng thẳng. Các trung tâm y tế, bệnh viện, thường được sơn bằng màu xanh nhạt hoặc màu xanh lục, vì tác dụng mang lại sự êm ả của chúng. Những khu trượt tuyết mùa đông thì được sơn bằng màu vàng ấm, cam và nâu, để mang lại sự ấm cúng cho những người bước vào một thời tiết dưới độ âm. Trong lãnh vực sản xuất thì ta thấy rằng, ở một số hoàn cảnh, những màu sáng rực rỡ khiến năng suất lao động gia tăng trong khi những màu trung hòa hoặc màu nhẹ thì làm giảm năng suất.

Chúng tôi xin tiếp tục trình bày về việc ứng dụng sức mạnh tạo cảm xúc của màu sắc. Trong siêu thị, gian hàng bán thịt thường có màu trắng bóng loáng nhằm mang lại cho chúng ta sự an tâm và gợi lên những cảm nghĩ về sự sạch sẽ hoặc tinh khiết. Để khuyến khích ta mua sản phẩm, những miếng thịt bò ngon nhất được trang trí bằng ngò tây hoặc những vật bằng nhựa màu xanh lục để thịt bò có vẻ đỏ hơn và quyến rủ hơn. Những thùng đựng ngũ cốc màu cam và vàng tươi thì có những hàng chữ in bằng màu tương phản để khêu gợi sự chú ý của chúng ta. Những không gian cực nhỏ thường hiếm khi được sơn bằng những màu tối hoặc sáng nóng vì như thế khiến chúng có vẻ nhỏ hơn. Thay vì thế, chúng sẽ được làm cho có vẻ rộng hơn bằng những màu lạnh.

Với các nghệ sĩ thì một cuộc trò chuyện gây nóng giận, một lá thư tình, một vụ kẹt xe, tất cả đều có thể một cách vô thức ảnh hưởng đến sự lựa chọn màu sắc. Dùng sức mạnh của màu sắc để tượng trưng cho các ý tưởng, điều đó trở thành một công cụ. Nó mang lại trù phú cho ẩn dụ và làm cho tác phẩm mạnh mẽ hơn trong nội dung và

7.26. Leon Golub, Prometheus II, 1998. Acrylic trên vải lanh (302.3 × 246.4cm).

Leon Golub thường sử dụng những màu sắc có tính tâm lý để bày tỏ những vấn đề của cá nhân qua những ẩn dụ. Màu đỏ - máu cho thấy sự tấn công hàng ngày của con kền - kền, trong khi những màu u tối nhắc nhở chúng ta về cái chết và nỗi khổ. Prometheus, một vị thần hùng anh, đã bị thần Zeus xiềng vào một tảng đá vì tội đánh cắp lửa từ Núi Olympus.

7.27. Wolf Kahn, Đường Quê với Hàng cây Thích, 1995. Tranh sơn dầu (132 × 167.6cm).

Wolf Kahn là họa sĩ đương đại sử dụng đề tài – thắng cảnh- để nói lên niềm vui tìm thấy trong màu sắc. Việc sử dụng cơ cấu màu sắc lung linh và ngay cả mạo hiểm là dấu ấn của những họa phẩm thuộc thời kỳ sau này của ông, khiến người ta có thể nhận ra chúng ngay.

ý nghĩa. Nhiều họa sĩ sử dụng phong cách màu của cá nhân, chủ yếu xuất phát từ những cảm nhận của họ về đề tài hơn là thuần túy mô tả. Màu sắc của John Martin chủ yếu là gợi ý trong tính cách với ít thể hiện của hình dáng hoặc sự rắn chắc (xem hình 8.43). Để phù hợp với phương tiện mà ông sử dụng (màu nước), tranh ông thường tinh thế và có màu sắc nhẹ. Màu sắc trong các họa phẩm của Vicent Van Gogh thì thường sinh động, nóng, mãnh liệt và được vẽ bằng những đường nét có màu sắc ngoằn ngoèo (xem hình 1.16). Ông sử dụng cấu trúc cơ bản và màu sắc để thể hiện phong cách riêng mãnh liệt trong tác phẩm của ông. Trong tác phẩm của Leon Golub thì màu sắc trở thành một biểu tượng cá nhân. Màu sắc của Golub thiết lập một trạng thái đen tối, u sầu và giúp thể hiện cảm nhận của ông về điều không thể né tránh là đau khổ, già nua, sự mất phẩm giá và cái chết (hình 7.26). Hướng tiếp cận bằng màu sắc có tính cảm xúc là điều đặc biệt hấp dẫn đối với những họa sĩ thuộc trường phái Biểu Hiện, vốn sử dụng nó để tạo ra một sự xử lý hoàn toàn chủ quan, không chút liên quan với thực tại khách quan (xem hình 10.31) các họa sĩ đương đại như Wolf Kahn tiếp tục giải thích môi trường của họ bằng sự chọn lựa màu sắc có tính cá nhân (hình 7.27). Chúng ta không thể thoát khỏi những ảnh hưởng có tính cảm xúc của màu sắc vì chúng trực tiếp quyến rủ những cảm quan của chúng ta và tự chúng là một chức năng có tính tâm lý và vật lý của thị giác.

SỰ TIẾN HÓA CỦA BẢNG MÀU

Trong sách này, sự sắp xếp theo hình tròn của bảng màu được dựa trên một hệ loại trừ ra của họa sĩ sử dụng màu đỏ, vàng, và xanh là màu cơ bản. Hệ màu bộ ba cơ bản này đã tiến hóa qua nhiều thế kỷ.

Những nguồn gốc của các hệ màu

Vào khoảng 1660. Sir Isaac Newton là người đầu tiên phát hiện thực chất của màu sắc. Khi tách màu vàng qua quang phổ – đỏ phía trên và tím ở dưới – Newton là người đầu tiên đã xem đó như là một bảng màu. Một cách tài tình, ông uốn vặn cái đường thẳng quang phổ, kết hợp các đầu mút và chèn vào màu tím, một màu có khuynh hướng ngã sang đỏ – tìm và không thấy trong quang phổ. Màu đỏ-tím Newton trông thấy này chứa bảng màu, mà ông liên kết chúng với bảy hành tinh và bảy nốt trong thang âm của âm nhạc (không có bán cung đồng) – đỏ tương ứng với nốt Do, Cam với Ré, vàng với Mi, lục với Fa, xanh với Sol, màu chàm tím với La, và tím với Si.

Phát hiện những sắc tố cơ bản

Khoảng 1731, J.C. Le Blon phát hiện đặc trưng cơ bản của các sắc tố đỏ, vàng, xanh, khả năng tạo ra màu cam, lục và tím của chúng. Cho đến ngày nay, sự phát hiện của ông vẫn còn là nền tảng của lý thuyết về sắc tố.

Bảng màu bộ ba đầu tiên

Bảng màu đầu tiên với đầy đủ màu sắc và dựa trên hệ ba màu cơ bản được công bố vào khoảng năm 1766. Nó xuất hiện trong một cuốn sách có tựa Hệ Tự Nhiên Của Màu Sắc, do một nghệ nhân khắc bảng in người Anh Morris Harris thực hiện, trong thập niên đầu của thế kỷ 19, Johann Wolgang von Goethe bắt đầu sắp xếp màu theo hình tam giác quanh một vòng tròn. Thêm vào đó, Philipp Otto Runge tạo ra một thể rắn có màu sắc đầu tiên (một kết cấu màu sắc ba chiều) bằng cách thăm dò màu sắc, sắc độ, và những bóng của màu sắc.

Các nhà giáo dục Hoa Kỳ

Tại Hoa Kỳ, nhiều nhà giáo dục đã đẩy những màu cơ bản đỏ, vàng và xanh trong bảng màu tiến lên phía trước. Đáng kể hơn hết trong những nhà giáo dục đó là Louis Prang, với tác phẩm lý thuyết về màu sắc công bố năm 1876. Ngày nay, các học giả như Johannes Itten, Faber Birren và Joseph Albers đã làm nhiều điều để thăm dò sự phát triển có tính lịch sử của màu bộ ba cơ bản và cho thấy bằng cách nào các màu tương tác, mỗi màu tác động đến sự cảm nhận của chúng ta về những màu khác.

Hệ màu Ostwald

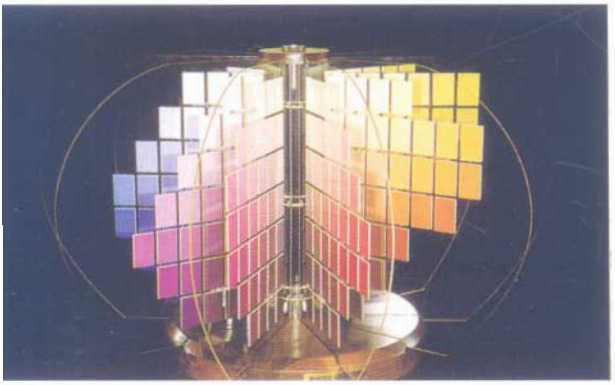
Là nhà hóa học và vật lý học nổi tiếng của Đức, năm 1916 Wilhelm Ostwald phát triển một hệ màu liên quan đến sự hài hòa tâm lý và trật tự. Vì hệ

màu này được tạo ra từ những sắc tố có thể sản xuất vào thời kỳ bấy giờ, nên nó sử dụng các màu đỏ, vàng, xanh lục biển, xanh, những màu thứ cấp cam, đỏ thẫm, ngọc lam và xanh lá. Những màu sắc được bố trí trong mỗi vòng tròn và nới rộng bằng cách pha trộn với những màu kề cận thành một hệ 24 màu – có thể bành trướng thêm ra. Những màu bổ sung được đặt đối nghịch nhau, chẳng hạn, xanh đối với vàng. Những nguyên tắc nghiêm ngặt để tiêu chuẩn hóa màu sắc trong công nghiệp được đề ra. Một mô hình ba chiều đặt mỗi màu ở đỉnh của một tam giác và màu trắng và đen ở hai điểm kia. Những hài hòa màu sắc được dựa trên tương quan toán học nhằm tăng gấp đôi sự thay đổi sắc điệu ở mỗi bước từ trắng đến đen, tạo ra một sự tiến đều ở các bước. Hệ này tập trung vào những thay đổi sắc độ, với cường độ được kiểm soát và giới hạn bởi điểm khởi đầu của tam giác. Hệ này chưa bao giờ được áp dụng đầy đủ trong công nghiệp.

Hệ màu Munsell

Khoảng 1936, họa sĩ Hoa Kỳ Albert Munsell hình thành một hệ thống để chỉ ra quan hệ giữa các màu sắc khác nhau và những bóng mờ, dựa trên màu, sắc độ và cường độ. Hệ thống này là một nỗ lực để đặt tên cho nhiều sự khác biệt của màu sắc phát sinh từ việc hòa trộn những màu khác nhau hoặc hòa trộn chúng với những màu trung tính. Năm 1943 công nghiệp Hoa Kỳ đưa vào hệ Munsell để làm tiêu chuẩn đặt tên cho những màu khác nhau. Hệ này cũng được Cục Tiêu Chuẩn Hoa Kỳ tại Washington D.C. đưa vào sử dụng.

Trong hệ màu Munsell, có năm màu cơ bản là đỏ, vàng, xanh lục và tía. Sự pha trộn bất kỳ hai màu nào trong số những màu nằm kề nhau trên bảng màu được gọi là màu trung gian. Chẳng hạn, sự pha trộn màu đỏ và màu vàng cho ra màu trung gian vàng – đỏ. Những màu trung gian khác là lục-vàng, xanh – lục, tía-xanh và đỏ tía.

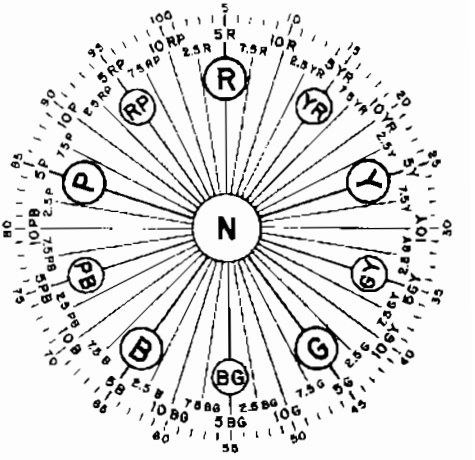


7.28. Cây màu sắc Munsell, 1972. Nhựa trong (26.7 × 30.5cm); khổ đế, đường kính 30.5cm; trục giữa cao 32.1cm; kích cỡ bảng màu 1.9 × 3.5cm.

Hệ màu Munsell trong không gian ba chiều. Cường độ lớn nhất của mỗi màu sắc nằm ở phía xa nhất kể từ trục chính. Sắc độ của mỗi cánh quạt thay đổi khi nó chuyển dịch lên phía trên và xuống phía dưới thân cây. Trục giữa chỉ thay đổi từ màu sáng đến màu tối. Các màu thay đổi sắc khi chúng chuyển động quanh thân cây.

7.29. Bảng màu Munsell

Biểu đồ này cho thấy tương quan của những sắc màu trên bảng màu với những ký hiệu cá biệt.



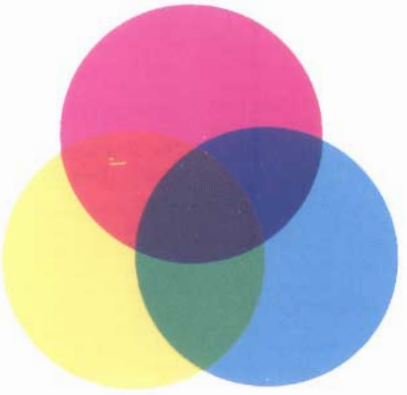
Để làm sáng tỏ những quan hệ của màu sắc, Munsell nghĩ ra một hệ màu ba chiều nhằm xếp loại những bóng mờ hoặc những biến thiên của màu sắc phù hợp với tính chất của sự chuyển màu, sắc độ và cường độ (hoặc chroma). Hệ màu của Munsell có hình dáng của một cây xanh. Nhiều sắc độ màu khác nhau được dán dính vào những cánh quạt nhựa trong vườn rộng từ một trục chính tựa như những cành cây. Cột trụ gần tâm trục nhất cho thấy một thang đo của những sắc độ trung hòa bắt đầu với màu đen ở đáy và dâng lên qua những màu xanh đến màu trắng ở đỉnh. Độ màu ở bên ngoài phạm vi của mỗi cánh tượng trưng cho màu sắc mãnh liệt nhất có thể có ở mỗi tầng sắc độ (hình 7.28).

Phần quan trọng nhất của hệ màu Munsell là ký hiệu màu, mô tả một bảng màu bằng những chữ cái và công thức số học. Màu sắc được mô tả bằng ký hiệu tìm thấy trong vòng bên trong của bảng màu. Sắc độ của màu được chỉ ra bởi các con số ở trục giữa nêu ra trong hình 7.29. Cường độ hay chroma được mô tả bởi những con số ở những cánh quạt phát ra từ thân cây. Những quan hệ sắc độ và cường độ đó được thể hiện bởi những phân số, với con số ở đỉnh tượng trưng sắc độ và con số ở dưới chỉ về cường độ (chroma). Chẳng hạn, 5Y8-12 là ký hiệu của màu vàng sáng.

So sánh bảng màu Munsell với bảng màu được sử dụng trong cuốn sách này là điều đáng để bạn quan tâm (hình 7.29; xem hình 7.7). Munsell đặt màu xanh đối nghịch màu vàng – đỏ và màu đỏ đối nghịch màu xanh-lục, trong khi chúng tôi đặt màu xanh dối nghịch màu cam và màu đỏ đối nghịch với màu lục.

Hệ in theo phương cách màu loại trừ ra (Process Color System)

Chúng ta vừa tháo luận về vấn đề bằng cách nào chúng ta trải nghiệm một màu sắc qua phản ánh của ánh sáng. Một vật có màu sắc chỉ phản ánh các bước sóng của màu đó trong khi hấp thu mọi màu khác (xem màu loại trừ ra). Bằng cách nắm bắt những bước sóng phản ánh và đưa chúng ngang qua những kính lọc camera đặc biệt, các nhà nhiếp ảnh và nhà in



7.30.

Những màu cơ bản của hệ màu loại trừ ra bao gồm vàng, cam (màu xanh da trời hơi có màu xanh lá cây), và màu đỏ thẫm. Khi được pha trộn, chúng tạo ra màu đỏ, xanh (một màu được các nhà khoa học và công nghiệp đặt tên như thế tuy thật sự gần với màu tím) và lục. Khi kết hợp cả ba màu, chúng tạo ra màu đen. Lưu ý rằng những màu cơ bản loại trừ ra là những màu thứ cấp thêm vào và rằng những màu thứ cấp loại trừ ra là những màu cơ bản thêm vào (phụ gia).

đã học được cách thức nhằm cách ly những bước sóng cá thể và chụp ảnh chúng. Họ thấy rằng khi ánh sáng ngang qua một lớp cửa kính trong, thì tất cả những bước sáng màu đều ngang qua. Khi sử dụng một kính màu đỏ, thì chỉ những bước sóng đỏ được ngang qua và mọi bước sóng khác đều bị hấp thu. Những bước sóng bị bế tắt có màu cyan, tương đương ánh sáng đối nghịch với màu đỏ hoặc ánh sáng bổ sung của đỏ. Như vậy, một kính lọc màu đỏ của camera ngăn chặn mọi phơi sáng trên phim trắng đen ngoại trừ những bóng của màu đỏ được ghi lại như là màu xám đối với hình dáng màu đen trên âm bảng. Những bước sóng được chuyển bởi kính lọc (bằng màu cyan bổ sung màu đỏ) cũng được ghi lại như là những vùng trong suốt trên âm bảng. Khi một bảng kẽm nhạy quang được phơi sáng qua phim âm bảng thì những vùng trong suốt chịu phơi sáng của bảng kẽm làm cho nó có thể in ấn được ; điều đó tỏ lộ những mức độ của màu cyan. Nơi âm bảng có màu đen đục (do ghi nhận những bước sóng đỏ), bảng kẽm không phơi sáng vẫn là trắng và không in được.

Sau khi tiến trình này được hoàn tất với việc sử dụng một kính lọc màu lục thì một bảng kẽm với những sắc độ đỏ thẫm được tạo ra. Tương tự như thế, việc chụp ảnh qua một kính lọc gọi là "xanh" – thực sự là ở phía màu tím – tạo ra một bảng kẽm trong những phạm vi sắc độ của màu vàng.

Sử dụng những kỹ thuật đó để tạo ra những bảng kẽm, các nhà in và nhà nhiếp ảnh đã tạo ra một kết cấu màu sắc đặc biệt với những màu cơ bản là đỏ thẫm, vàng và cyan (hình 7.30). Hãy lưu ý rằng những màu cơ bản đó là những màu thứ cấp trong hệ bổ sung (ánh sáng) (xem hình 7.3) và chúng không phải là những màu đỏ, vàng và xanh cơ bản trong xưởng vẽ của họa sĩ. Trong hệ thống này, màu đỏ là một màu pha trộn! Các họa sĩ làm việc với các loại thuốc nhuộm, màu dành cho nhiếp ảnh, mực trong suốt. Công nghiệp in ấn sẽ cần phải làm quen với những màu cơ bản loại trừ ra của đỏ thẫm, vàng và cyan.

Công nghiệp in ấn đã áp dụng những màu cơ bản loại trừ ra đó trong tiến trình in ấn bốn màu và có những bước tiến lớn trong sao chép màu. Có một số các kỹ thuật hiện hành được kết hợp để làm cho điều này trở thành hiện thực:

1. Ảnh chụp đơn sắc tạo ra hình ảnh trắng đen và một phạm vi sắc độ đầy đủ của những màu xám không gãy.
2. Halftoning được sáng chế ra, giúp cho mọi bóng mờ của màu xám được in bởi một bóng mờ của mực đen trên giấy trắng. Điều này được thực hiện bằng cách chuyển mọi màu xám vào một mạng những chấm đen trắng rất nhỏ gồm nhiều kích cỡ khác nhau cho những sắc độ khác nhau.
3. Một điều đã được khám phá đó là việc chụp một hình ảnh màu qua nhiều kính lọc khác nhau và thêm vào Halftoning có thể tạo ra một bảng kẽm có phạm vi sắc độ thích hợp cho mỗi màu cơ bản đỏ thẫm, vàng và cyan (hình 7.31 và A, B và C).

Khi các bảng kẽm dành cho màu cyan, đỏ thẫm và vàng được in cùng nhau, mọi phạm vi màu sắc và sắc độ khả dĩ đều có thể được tạo ra. Ở mọi màu đỏ thẫm và vàng gối lên nhau, thì màu đỏ (một màu chính của bảng

7.31.

Những minh họa này mô tả màu vàng (A), đỏ thẫm (B), cyan (C) và đen (D) được sử dụng trong những bản kẽm của tiến trình in bốn màu. Đây là chi tiết của họa phẩm. Người Đàn Bà Gypsy và Đứa Bé của Modigliani. Qua phóng lớn, ta thấy những dấu chấm được in từ mỗi bảng kẽm và màu sắc được tạo ra nơi các màu mực vàng, đỏ thẫm, cyan và đen gối lên nhau (F).

đỏ thẫm hình thành ở lớp lục nhạy cảm và một hình ảnh màu cyan được tạo ra từ lớp đỏ nhạy cảm. Tiếp đến, chất bạc bị tẩy khỏi mỗi lớp, chỉ để lại màu nhuộm thích hợp. Những màu phim âm bảng, những màu dương tính trong suốt (slide) và những màu dùng trong in ấn đều có liên quan đến tiến trình cơ bản này (hình 7.32).

In màu bằng điện toán

Hình ảnh điện tử, dẫu được vẽ bằng tay, được đưa vào qua thiết bị quét hình, hoặc tạo ra bằng camera kỹ thuật số, đều cần phải có một bộ phận in điện toán để tạo ra một hình ảnh trên giấy. Phần lớn các máy in loại này đều sử dụng hệ mực CYMK, là một từ viết tắt từ Cyan, Yellow, Magenta (hệ pha trộn các màu cơ bản loại-trừ-ra dưới dạng mực) và màu đen. Chữ "K" được dùng để chỉ rõ màu đen nhằm tránh lẫn lộn với màu đen pha với màu xanh. Vì những hình ảnh điện toán được in lên giấy, là sự mô phỏng những ảnh điểm trên hệ kiểm tra màu. Tám màu cơ bản được tạo ra qua việc chỉ in những màu cơ bản không thôi hoặc qua những kết hợp khác nhau: "đen" (phải có mọi màu cơ bản), đỏ, lục, xanh, cyan, đỏ thẫm và vàng. "Trắng" là màu của giấy được sử dụng. Cyan và đỏ thẫm tạo ra màu "xanh" (một màu gần với tím). Vàng và cyan tạo ra màu lục; đỏ thẫm và vàng tạo ra màu đỏ.

Các máy in giờ đây có khả năng in chi tiết các màu sắc một cách thanh mảnh và sắc nét đến nỗi người ta khó có thể nhìn hình ảnh nếu không được phóng đại. Điều này được quyết định bởi kích cỡ của sự kết hợp các dấu chấm. Những máy in màu có khả năng in 300 chấm trong mỗi inch. Hàng trăm chấm với những màu sắc khác nhau có thể được in ra trong một vùng nhỏ. Sự kề cận của những chấm màu, tính nhiều vẻ của các màu sắc được in ra, và độ tập trung của chúng trong một vùng là những điều hầu như có thể tạo ra bất kỳ một màu sắc và sắc độ nào mà họa sĩ mong muốn.

Ngày nay, nhiều máy in màu có những chương trình giúp họa sĩ điều chỉnh vẻ bề ngoài và hình thức diễn đạt của hình ảnh đã hoàn tất. Việc gia tăng tỷ lệ của bất kỳ một màu nào trong những màu cơ bản hoặc trong sắc độ của chúng có thể làm thay đổi sâu sắc cường độ, hình thức diễn đạt và tinh thần của tác phẩm. Qua tạo ra việc sử dụng ánh sáng bổ sung, máy in màu có thể trở thành một công cụ đáng kể trong vận dụng màu sắc.

Sự khám phá những màu cơ bản của ánh sáng

Vào khoảng 1790, song song với sự phát triển trong giai đoạn đầu của các sắc tố là sự phát hiện những màu cơ bản đỏ, lục và xanh của ánh sáng. Những khái niệm đó được thăm dò bởi những nhà khoa học Hermann von

7.33. Frida kahlo, tĩnh vật với con vẹt, 1951. sơn dầu trên masonite (24.1 × 26 cm).

Tác phẩm này xử dụng màu sắc cục bộ – màu sắc mô phỏng những sự vật trong tự nhiên.

Helmholtz của Đức và James Clerk Maxwell của Anh. Một số hệ ánh sáng bổ sung được trình bày như là những vòng tròn, nhưng bạn không nên nhầm lẫn chúng với những hệ màu dành cho các họa sĩ.

VAI TRÒ CỦA MÀU SẮC TRONG SÁNG TÁC

Khi hội họa được xem như là một nghệ thuật có tính thuần túy minh họa thì chức năng mô tả những vẻ bề ngoài được xem là quan trọng nhất. Trong một thời kỳ dài của lịch sử nghệ thuật Tây phương thì màu sắc được xem như là một cái gì đó đến từ vật được trình bày. Trong hội họa, màu được sử dụng để chỉ cái vẻ bề ngoài tự nhiên của một vật thì được gọi là màu cục bộ (hình 7.33). Một tính chất biểu cảm hơn hầu như đã đạt được khi người họa sĩ mong muốn tháo bỏ sự liên kết của những mảng màu trong họa phẩm khỏi màu sắc mà sự vật hẳn phải có theo quy ước. Như thế một màu sắc hoàn toàn có tính chủ quan có thể được thay thế cho màu sắc cục bộ. Những màu sắc được sử dụng và những quan hệ của chúng là những điều được họa sĩ tạo ra theo những mục đích của mình hơn là chỉ nhằm để trình bày sự vật (hình 7.34). Cái phong cách xử lý này có thể ngay cả khước từ màu sắc như là một thực tại có tính khách quan; điều đó nghĩa là chúng ta có thể trông thấy trong tranh những con bò màu đỏ thẫm, những khuôn mặt mà màu xanh lục, hoặc những cái cây màu đỏ, khiến cho việc am hiểu sự sử dụng chúng trở thành rất quan trọng để am hiểu nghệ thuật hiện đại.

Dẫu cho hệ màu sắc được sử dụng có là gì chăng nữa thì màu sắc cũng hướng đến một số mục tiêu trong cơ cấu nghệ thuật. Tuy vậy, những mục tiêu đó không luôn tách biệt và rõ rệt, nhưng thay vì thế chúng thường gối chồng lên nhau và có liên quan với nhau.

Chúng ta đã thấy rằng màu sắc đó được sử dụng trong những cách như sau:

1. Để tạo ra tính không gian của trường hình ảnh.

   a. Màu sắc có thể bổ sung hoặc ngay cả thay thế cho những khác biệt sắc độ để tạo ra tính chất tạo hình.

   b. Màu sắc có thể tạo ra sự hấp dẫn qua đối trọng sự chuyển động lùi ra sau và tiến về trước trong không gian hình ảnh.
2. Để tạo ra tâm trạng và biểu tượng các ý tưởng.
3. Để biểu cảm.
4. Để được dùng làm phương tiện mang lại sự cơ cấu cho một tác phẩm nhằm thu hút và hướng dẫn sự chú ý.
5. Để đạt được sự quyến rũ có tính thẩm mỹ qua một hệ những quan hệ màu sắc được sắp xếp trật tự.
6. Để xác định những sự vật bằng cách mô tả những thực tế có tính hời hợt của vẻ bề ngoài nơi chúng.

CÂN BẰNG MÀU SẮC

Bất kỳ một nỗ lực nào nhằm đạt sự quyến rũ có tính thẩm mỹ của một màu sắc dựa trên những hài hòa màu sắc cố định có tính lý thuyết, hẳn sẽ là điều không thể thành công. Hiệu quả tùy thuộc phần lớn vào cách thức của chúng ta phân bố màu sắc trong quan hệ những chuyển màu của chúng. Mọi phối hợp màu tốt đẹp đều có một số tương đồng và một số tương phản. Vấn đề cơ bản là làm sao để có cùng một sự phối hợp đó hiện diện trong mọi khía cạnh của sự cơ cấu hình dáng nhằm tạo tính nhiều vẻ trong sự hợp Nhất. Cần phải có những quan hệ hài hòa giữa những màu sắc khác nhau và những quan hệ đó phải sinh động và hấp dẫn qua tính nhiều vẻ.

7.34. *Gilles Marrey*, 1997, 1998. Tranh sơn dầu (140 × 142 cm).

Những quan niệm của màu chủ quan hay màu sáng tạo trong họa phẩm này tuy không quá hiển nhiên, nhưng chúng đã tạo được hiệu quả trong việc mang lại trạng thái và sự bí ẩn cho tác phẩm.

7.35. Ellen Phelan, *Vũ Ba Lê*, 1994. Sơn dầu trên vải lanh (70 × 85 cm).

Ellen Phelan đã tạo ra cái nhìn cận cảnh về những cành hoa uốn cong này bằng cách tập trung vào những màu đỏ. Họa sĩ thay đổi sắc độ và cường độ để nhấn mạnh đến sự triển khai những hình dáng và chiều sâu tinh tế của không gian.

MÀU SẮC VÀ SỰ HÀI HÒA

Trước tiên chúng ta hãy tìm hiểu về vấn đề hài hòa trong quan hệ màu sắc. Tính chất vui mắt của một mẫu màu sắc thường tùy thuộc vào lượng màu hoặc tỉ lệ màu được sử dụng. Một cách thức đơn giản để tạo ra sự hài hòa và cân bằng là lặp lại màu sắc tương tự, nhưng theo những sắc độ và/hoặc những cường độ khác (hình 7.35) bằng cách bố trí nó ở những phần khác nhau của họa phẩm. Việc sử dụng màu sắc này có thể trộn với mọi màu được sử dụng (xem hình 7.14). Một hiệu quả tương tự có thể được tạo ra bởi việc quét một màu trong suốt lên một mẫu có màu sắc biến đổi để nó trở thành màu sắc hợp nhất. Nói chung, một lượng đồng đều của những màu khác nhau thì không hấp dẫn bằng một sự sắp xếp màu sắc mà ở đó có một màu sắc hoặc một loại màu nổi trội (xem hình 10.50). Một màu thống nhất, đó là điều được tìm thấy khi mọi màu ấm hoặc mọi màu lạnh được sử dụng phối hợp. Tuy nhiên, một lần nữa, một lượng nhỏ màu bổ sung hoặc màu trung tính tương phản có thể thêm vào tính nhiều vẻ cho mẫu màu (xem hình 4.15). Theo nguyên tắc thì ở những màu ấm và lạnh cân bằng trong một bố cục, thì tốt hơn là nên để một trong hai loại màu – ấm hoặc lạnh – nổi trội lên (xem hình 7.19). sự nổi trội của bất kỳ màu sắc nào trong trong một mẫu có thể là do sự chuyển màu,

7.36. Romare bearden, *Bữa ăn tối trong gia đình*, 1968. Tranh cắt dán (76.2 × 101.6 cm).

Tuy những màu xanh, xanh-lục là những màu sắc nổi trội ở tác phẩm này, nhưng nhờ sự tương phản của những hình dạng đậm màu, đặc trưng có tính biểu tượng của chúng và những hình dáng con người dễ nhận ra nên chúng ta có thể am hiểu ý nghĩa của tác phẩm.

7.37. Fernando Pomalaza, *Quá khứ và Hiện Tại*, 1999. chất liệu hỗn hợp trên vải – tranh (101.6 × 137.2 cm).

Trong tác phẩm này, sự hợp chất cơ bản của màu sắc được thiết lập bởi những màu nâu và màu đất son, nhưng những nét nhấn nhỏ của sắc độ, sự chuyển màu và tương phản tạo thêm sự hấp dẫn cho hình ảnh và không để nó trở nên đơn điệu.

sắc độ hoặc cường độ của nó; khi những khoảng cách của sự chuyển màu có liên quan gần gũi, như trong những màu có tính tương tự, thì những vùng có liên quan lớn hơn có thể trở nên những nổi trội. Tuy vậy, khi sự nổi trội của một màu là không đủ để kéo một cơ cấu vào nhau và hình ảnh vẫn còn khó hiểu, thì ta có thể làm cho hình ảnh trở nên dễ hiểu bằng đặc trưng của những vùng xung quanh (hình 7.36). Một phạm vi rộng của màu sắc cũng có thể được làm hài hòa bằng cách đưa tất cả các màu sắc vào cùng một sắc độ, hoặc làm cho cường độ của chúng được tương ứng. Ở nơi nào mà đơn vị cơ bản của một sự sắp xếp màu đã được thiết lập, thì những tương phản mạnh của màu sắc, sắc độ, hoặc cường độ có thể được sử dụng trong những chấm phá nhỏ; lúc đó kích cở của chúng ngăn trở không để chúng gây xáo trộn đơn vị cơ bản của chủ đề màu (hình 7.37). những bố cục có sắc độ cao hoặc thấp đạt được sự hữu ích lớn lao từ những nét chấm phá tương phản như thế, và chúng mang lại sự hấp dẫn cho cái có thể là một tác phẩm đơn điệu (xem các hình 4.19 và 10.10)

MÀU SẮC VÀ TÍNH NHIỀU VẺ

Trong nỗ lực thái quá nhằm đạt được sự hài hòa, chúng ta thường lẫn lộn bởi những sắp xếp màu sắc trong đó tất cả những sắc điệu đều có tầm quan trọng như nhau, vì chúng ta không tìm thấy, một vùng nổi trội có thể nắm giữ sự chú ý của chúng. Đôi khi điều cần thiết là phải phát triển sự kết hợp màu sắc tùy thuộc vào những tương phản mạnh và/ hoặc tính nhiều vẻ của màu sắc (các hình 7.38 và 7.39). với loại sắp xếp màu sắc này, những khoảng cách của màu sắc cách xa nhau hơn và một khoảng cách lớn lao nhất có thể có giữa hai màu bổ sung. Những sắp xếp màu sắc dựa trên những tương phản mạnh của những chuyển màu, sắc độ hoặc cường độ thì có những khả năng lớn để tạo những hệ quả có tính biểu cảm. Trong sự sắp xếp màu tương phản thì vấn đề cơ bản là hợp nhất những tương phản mà không hủy hoại sự vững mạnh và cường độ chung của sự biểu cảm.

7.38. Joan Mitchell, *Không đề*, 1992. Tranh sơn dầu (280 × 200 cm).

Với đặc trưng là những nhát cọ mạnh mẽ, tác phẩm của Joan Mitchell có tính nhiều vẻ của sự tương phản màu sắc và sắc độ: Những vùng lớn đậm màu được cân bằng bởi những vùng có sắc độ nhạt không kém phần rộng lớn; những màu xanh được đối lại với những màu cam nhỏ hơn, lục đối với hồng và vàng-trắng bởi những chấm phá màu tím.

Những tương phản đó có thể đôi khi được kiểm soát bởi lượng màu đối nghịch được sử dụng (hình 7.39; cũng xem hình 7.20). trong trường hợp này, một đốm màu nhỏ, đậm, với sắc độ thấp của nó, có thể chế ngự một vùng rộng, sáng. Ở những trường hợp khác, một đốm mãnh liệt, tuy nhỏ, cũng có thể cân bằng một lượng màu xám xịt, một màu trung hòa hơn (xem hình 7.34). Cũng vậy, một lượng nhỏ màu ấm thường chế ngự một vùng lớn hơn màu lạnh, tuy cả hai đều có cường độ như nhau (xem hình 7.21)

Đương nhiên, những màu bổ sung lôi kéo sự chú ý của chúng ta qua sự tương phản của chúng và điều đó có thể được làm cho hấp dẫn hơn nếu một màu trong số chúng được làm dịu đi hoặc trung hòa. Một phương pháp khác của sự làm dịu đi đôi chút những tương phản thái quá là tách rời tất cả hoặc một phần của các màu bởi một đường hoặc một vùng trung lập. Những đường nét có màu đen hoặc trắng tuyệt đối là những trung tính hữu hiệu nhất cho mục tiêu này vì tự chúng có đặc trưng quá tích cực. Chúng không những trói buộc vào nhau những màu sắc tương phản mà còn tăng cường đặc trưng màu sắc của chúng vì sự tương phản sắc độ . những họa sĩ cận đại như Georges Rouault và Max Beckmanm đã nhận thấy hiệu năng của một đường màu đen khi nó ngăn cách những màu sắc có độ tương phản cao của họ (xem các hình 10.29

7.39. Norman Sunshine, *Khúc Fugue đôi (trang bộ đôi)*, 2000, tranh sơn dầu (152.4 × 243.8 cm).

Tác phẩm tĩnh vật này trình bày hai đơn vị hình ảnh, với sự bố trí hình ảnh và hình dạng tương tự. Một điểm vượt trội duy nhất được bổ sung bởi sự tương phản cao trong sử dụng màu sắc, sắc độ và cách xử lý khác nhau trong cả hai đơn vị.

7.40. Emil Nolde, *Bữa tiệc ly*, 1909. Tranh sơn dầu.

Các họa sĩ Biểu Hiện thường sử dụng sự chọi màu rõ nét, sống động để nhấn mạnh về sự đồng cảm xúc của họ với đề tài. Cảm giác mãnh liệt được tạo ra bởi sử dụng các màu sắc bổ sung và cận – bổ sung.

và 10.35). một hiệu quả hợp nhất tương tự cũng có thể được tạo ra bằng cách sử dụng một vùng rộng của ánh sáng trung hòa hoặc xám hoặc của một màu trung tính như là nền của những tương phản màu sắc (hình 7.38; xem hình 2.12).

Cuối cùng, chúng ta cần phải nhớ rằng các họa sĩ thường sử dụng những phối hợp màu sắc không tuân theo những nguyên tắc hướng dẫn này, nhưng vẫn làm thỏa mãn đôi mắt. Cũng như sử dụng những yếu tố khác của cơ cấu nghệ thuật, các họa sĩ sử dụng màu sắc để mang lại ý nghĩa có tính các nhân cao cho đề tài của tác phẩm. Chúng ta cần phải hiểu rằng có những phối hợp màu dữ dội cũng như những phối hợp màu dịu dàng, tinh tế; những phối hợp dữ dội, đó là điều làm hài lòng nếu chúng ta hoàn tất mục tiêu của nghệ sĩ là kích động chúng ta hơn, làm chúng ta cảm thấy an ổn. Một số họa sĩ thuộc trường phái Biểu Hiện đã chứng tỏ rằng những cách sắp xếp màu sắc dữ dội đó có thể có một giá trị thẩm mỹ nhất định khi chúng được sử dụng có chủ đích (hình 7.40). không hề có những nguyên tắc chính xác nào để đạt những hiệu quả đáng hài lòng trong những quan hệ màu sắc, nhưng có một số nguyên tắc hướng dẫn mà chúng tôi đã đề cập. Với cái nền tảng, mỗi họa sĩ phải xây dựng ngôn ngữ màu sắc riêng của họ, như nó được sử dụng trong tương tác động của mỗi tác phẩm.

Chương 8

Không gian

Antonio canaletto, *campo di rialto,* khoảng 1756. tranh sơn dầu, 119 × 186 cm.

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN KHÔNG GIAN

Không Gian Là khoảng cách hoặc tầm xa có thể đo được giữa các điểm hoặc những hình ảnh.

Phối Cảnh Không Gian
Là ảo ảnh về không gian được tạo ra trong các tác phẩm đồ họa bằng cách làm sáng những sắc độ, làm dịu những chi tiết và cấu trúc cơ bản, làm giảm những tương phản sắc độ, và trung hòa các màu sắc trong những sự vật khi chúng lùi ra sau.

Trang Trí (không gian)
Là trang trí hoặc điểm xuyết, nhưng quan trọng hơn trong nghệ thuật là có nhấn mạnh đến tính chất hai – chiều của một tác phẩm nghệ thuật hoặc bất kỳ tính chất nào nơi những yếu tố của nó. Nghệ thuật trang trí (không gian) nhấn mạnh đến sự phẳng dẹt chủ yếu của một bề mặt.

Không Gian Bốn – Chiều
Một xử lý nặng tính tưởng tượng về những hình dáng nhằm tạo ra một cảm giác về những khoảng cách của thời gian hoặc sự chuyển động.

Miêu Tả Phân Đoạn
Một phương kế được sử dụng bởi nhiều nền văn hóa khác nhau (chủ yếu là người Ai Cập) trong đó một số khía cạnh có tính không gian của cùng một đề tài được phối hợp trong cùng một hình ảnh.

Không Gian Vô Tận
Là khái niệm trong đó khung tranh giữ vai trò của một cửa sổ qua đó những sự vật được trông thấy lùi mãi ra sau.

Thâm Nhập Lẫn Vào Nhau
Là sự chuyển động của những mặt phẳng, các sự vật, hoặc những hình dạng xuyên qua nhau, cài vào nhau trong một vùng không gian cá biệt.

Không Gian Trực Quan
Là không gian ảo mà họa sĩ tạo ra qua vận dụng một cách trực quan một số phương kế nhằm tạo ra không gian, kể cả sự gối chồng lên nhau, sự trong suốt, sự thâm nhập lẫn vào nhau, sử dụng những mặt phẳng nghiêng, tỉ lệ không cân đối, miêu tả phân đoạn, và những chất cấu kết có tính không gian của những yếu tố nghệ thuật.

Phép Biến Đổi Đẳng Cự (phối cảnh)
Là một hệ vẽ kỹ thuật trong đó một vật ba chiều được trình bày theo cách hai chiều; bắt đầu với cạnh thẳng đứng gần nhất, những cạnh nằm ngang của đồ vật được vẽ ở góc 30 độ và mọi cạnh thẳng được vẽ thẳng đứng từ nền nằm ngang.

Phối Cảnh Tuyến Tính (hình dọc)
Là hệ thống được sử dụng để phát triển các hình ảnh ba chiều trên một bề mặt hai chiều; hệ này phát triển hiện tượng thị giác là làm giảm kích cỡ của hình ảnh bằng cách xử

lý những cạnh như là những đường song song hội tụ. Chúng trải dài đến một điểm mất hút hoặc những điểm của đường chân trời (tầm mắt) và lùi xa khỏi người quan sát.

Phép Chiếu Nghiêng (phối cảnh)
Là một hệ vẽ kỹ thuật trong đó một vật ba chiều được trình bày theo cách hai chiều, những cạnh tiền và hậu của đồ vật là song song với nền nằm ngang, và những mặt phẳng khác được vẽ như là những đường song song đạt được từ mặt phẳng phía trước, ở góc 45 độ.

Vẽ Thẳng Góc
Là một sự trình bày theo đồ họa về những cảnh hai chiều của một sự vật, cho thấy một bản vẽ, những hình chiếu đứng và/ hoặc một sự chia cắt.

Phối Cảnh
Là bất kỳ một hệ đồ họa nào được sử dụng để tạo ra những hình ảnh ba chiều ảo và/ hoặc những quan hệ có tính không gian của một bề mặt hai chiều. Có một số loại phối cảnh – phối cảnh không gian, phối cảnh tuyến tính và hệ của những phép chiếu.

Tạo Hình (không gian)
1. Là sử dụng những yếu tố để tạo ra ba chiều của một bề mặt hai chiều. 2. Là những loại hình nghệ thuật ba chiều như kiến trúc, điêu khắc và gốm sứ.

Không Gian Cạn
Là ảo ảnh về một chiều sâu có giới hạn. Với không gian cạn, hình ảnh có vẻ chuyển động ra sau đôi chút từ mặt tranh.

Sự Trong Suốt
Là tính chất hình ảnh trong đó một hình ảnh hoặc một yếu tố ở cách xa có thể được trông thấy qua một hình ảnh gần hơn.

Hai Chiều (không gian)
Là không gian có chiều cao và chiều rộng, đặc biệt khi nói về một bề mặt phẳng dẹt hoặc mặt phẳng của tranh.

DẪN NHẬP VÀO KHÔNG GIAN

Khi nói về không gian, phần lớn chúng ta nghĩ về những phi thuyền con thoi, một trạm không gian, hệ mặt trời và vũ trụ vô tận sau đó. Nhiều họa sĩ đã quan tâm về cái không gian xem chừng bất tận, nhưng có một không gian thật sự bị giới hạn và đó là không gian thuộc bầu khí quyển bao quanh trái đất chúng ta. Như chúng ta sẽ thấy sau đây, có những phương kế nghệ thuật có thể được sử dụng để tạo ra một ảo ảnh về không gian vô tận. Mặt khác, họa sĩ có thể lựa chọn để giới hạn những mức độ không gian mà chúng ta trông thấy; loại giới hạn này có thể được trông thấy trong những

nền nghệ thuật khác như ở Trung Cận Đông. Trong thế kỷ vừa qua, không gian đôi khi hầu như bị chìm vào tầm mức của mặt phẳng tranh, tuy vậy nó không hoàn toàn như thế, vì bất kỳ yếu tố nào được đặt trong vùng hình ảnh thì ngay tức khắc có một vẻ bề ngoài có chiều sâu không gian. Dĩ nhiên, tất cả điều đó là thuần túy ảo ảnh trong hội họa, nhưng đối với những nghệ sĩ ba chiều như các nhà điêu khắc, kiến trúc sư, thợ kim hoàn, v.v... thì họ là những người tạo ra những đồ vật nghệ thuật có không gian của chúng. Như thế, không gian là điều quan tâm của mọi nghệ sĩ, và họ tìm kiếm những con đường nó giải quyết theo một cách thức kiên định.

Một số người xem không gian như một yếu tố đích thực trong nghệ thuật hai chiều, trong khi những người khác xem nó như là một "sản phẩm" của những yếu tố. Trong bài này, không gian được xem như là một sản phẩm hơn là một yếu tố. Không gian được thảo luận trong chương này được giới hạn trong những lĩnh vực đồ họa, nghĩa là những nghệ thuật sử dụng mặt phẳng hai chiều như hội họa, in ấn, v.v... và khái niệm về không gian ba chiều thì được đề cập trong chương 9.

NHẬN THỨC VỀ KHÔNG GIAN

Mọi cảm nhận có liên quan đến không gian đều được điều kiện hóa trong tâm trí bởi bối cảnh và kinh nghiệm của người xem. Hình ảnh được trải nghiệm qua đôi mắt, nhưng được diễn giải bởi tâm trí. Sự nhận thức có liên quan đến toàn bộ cách phản ứng của thần kinh và não bộ đối với kích thích thị giác. Chúng ta sử dụng đôi mắt dễ cảm nhận các sự vật trong tự nhiên và liên tục dịch chuyển sự tập trung của chúng ta. Trong khi làm như thế, có hai loại cách nhìn khác nhau được sử dụng: Cách nhìn thuộc phép nhìn nổi và cách nhìn thuộc cảm giác vận động. Với hai con mắt đòi chút cách nhau, chúng ta trông thấy những cảnh khác nhau của thế giới sự vật trong cùng một lúc. Cụm từ "thuộc phép nhìn nổi" nói lên rằng chúng ta có khả năng gối lên nhau hai cái nhìn có đôi chút khác nhau vào một hình ảnh. Cái tiến trình thuộc thị giác này giúp chúng ta nhìn được ba chiều và có thể đoán được những khoảng cách.

Với cái nhìn thuộc cảm giác vận động, chúng ta trải nghiệm không gian trong những chuyển động của con mắt từ một phần của một tác phẩm nghệ thuật sang một phần khác. Khi nhìn từ một bề mặt hai chiều, trong một cách vô thức, chúng ta cố sắp xếp những phần riêng lẻ của nó hầu chúng có thể được trông thấy như một tổng thể. Thêm vào đó, chúng ta thăm dò những bề mặt sự vật với đôi mắt của chúng ta nhằm nhận biết chúng. Những vật gần với người xem thì đòi hỏi nhiều sự chuyển động của mắt hơn là những vật xa và sự thay đổi này thuộc hoạt động của mắt thêm vào

8.1. Jasper johns. *Những Con Số Màu Trắng*, 1995. Sáp màu trên vải lanh. (71.1 × 55.9 cm).
Qua áp dụng màu in bóng, lối xử lý có tính trang trí trong họa phẩm này tạo không gian ảo và những hình ảnh có vẻ rất cạn trên bề mặt tranh.

ảo ảnh có tính không gian cho cái nhìn thuộc cảm giác vận động.

NHỮNG LOẠI KHÔNG GIAN LỚN

Có hai loại không gian có thể được gợi lên bởi người nghệ sĩ: Không gian trang trí và không gian tạo hình.

KHÔNG GIAN TRANG TRÍ

Như chúng ta đã biết, không gian trang trí là sự vắng bóng chiều sâu thực sự và nó bị hạn chế trong cái phẳng dẹt của mặt phẳng tranh. Khi họa sĩ bổ sung những yếu tố nghệ thuật và cái mặt phẳng (hoặc bề mặt) đó thì cái ảo ảnh được tạo ra xem chừng phẳng dẹt hoặc bị giới hạn. Thật vậy, một không gian có tính trang trí thật sự là điều khó thực hiện: Bất kỳ một yếu tố nghệ thuật nào, khi được sử dụng, đều liên kết với những yếu tố khác sẽ có vẻ tiến về phía trước hoặc lùi ra sau. Tuy đôi khi hữu ích để mô tả chủ yếu những hiệu quả của ảnh dẹt, cái từ không gian trang trí là không chính xác. Như vậy, đối với người nghệ sĩ, không gian trang trí là hoàn toàn bị giới hạn về chiều sâu (hình 8.1; xem hình 5.15).

KHÔNG GIAN TẠO HÌNH

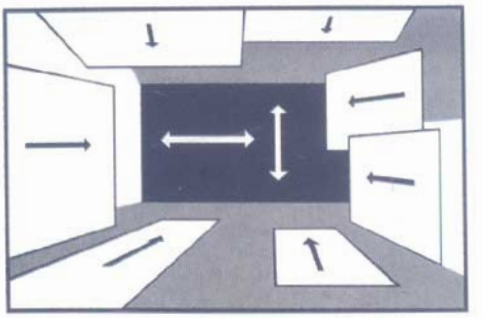
Từ tạo hình được áp dụng cho mọi hình ảnh có tính không gian khác ngoài hình ảnh của không gian trang trí. Các họa sĩ dựa phần lớn tác phẩm của họ trên sự trải nghiệm trong thế giới khách quan và đó là một kết luận tự nhiên rằng họ phải thăm dò nguồn sáng tác có tính không gian.

NHỮNG ĐƠN VỊ CỦA KHÔNG GIAN TẠO HÌNH

Trong không gian tạo hình, các ngệ sĩ bố trí hình ảnh phù hợp với những nhu cầu và những cảm nhận của họ, vì những mức độ của chiều sâu là điều khả hữu. Kết quả là người ta không thể cá biệt hoặc cố định phân loại những vị trí có chiều sâu, nhưng phải nới rộng để bao gồm những vùng tổng thể.

8.2. Không Gian Cạn.

Như là một biến thể của khái niệm về không gian cạn, các họa sĩ thỉnh thoảng phác thảo những mặt phẳng để tạo ra giới hạn ngoài cùng của một không gian sâu tựa cái hộp phía sau mặt tranh. Biểu đồ này mô tả khái niệm đó, tuy trong thực hành, một sự quay trở về với mặt tranh là điều phải thực hiện qua những vật đang choán khoảng không gian đã được định rõ. Mặt phẳng phía sau giữ nhiệm vụ của một bức màn ngăn sự xâm nhập vào không gian sâu.



Không gian cạn

Sự tập trung vào bề mặt tranh thường giới hạn chiều sâu của một tác phẩm. Những mức độ thay đổi khác nhau của một không gian bị giới hạn là điều có thể có. Không gian bị giới hạn (hay không gian cạn) có thể được so sánh với những cảm nhận mà người ta có thể trải nghiệm nếu bị giam hãm vào trong một cái hộp, hoặc một sân khấu. Lúc đó, không gian bị giới hạn bởi những thành hộp hoặc những bức tường. Để đạt được sự cấu kết, bất kỳ một đồ vật hoặc một nhân vật nào của tác phẩm có vẻ bị giam hãm trong một không gian hẹp tựa cái hộp hoặc sân khấu, cần phải được thu hẹp trong chiều sâu hoặc làm dẹt đi (hình 8.2). trong họa phẩm Những Người Trang Trí Nội Thất của Jacob Lawrence, những nhân vật trong tranh bị làm dẹt đi và giam hãm trong căn phòng chật. (hình 8.3)

Các họa sĩ Á Châu, Ai Cập và Âu Châu thời Trung Cổ đã sử dụng một không gian có thể thấy rõ trong nghệ thuật của họ. Các họa phẩm trong thời kỳ đầu Phục Hưng thường dựa theo những tác phẩm điêu khắc có không gian cạn vốn phổ biến vào thời bấy giờ. Nhiều họa sĩ cận đại chọn sử dụng không gian cạn vì nó giúp có được một sự kiểm soát tích cực hơn và phù hợp với sự phẳng dẹt của tác phẩm. Gauguin, Matisse, Modigliani và Beckmann là những người ủng hộ điển hình của khái niệm về không gian cạn (xem

8.3. Jacod Lawrence, *Những Người Trang Trí Nội Thất*, 1946. Bột màu và bút chì trên giấy (55.2 × 76.2 cm).

Việc sử dụng những hình dạng có màu và sắc độ rắn tạo ra một cảm giác về sự phẳng dẹt. Ngoài ra, một hiệu quả tựa như sân khấu trỗi lên từ không gian cạn.

các hình 7.21 và 4.7). đối với những họa sĩ đó thì việc không tạo ra ảo ảnh về không gian tạo hình sâu giúp họ có thể làm chủ nhiều hơn việc bố trí những hình dạng có tính trang trí như là những yếu tố thuần túy có tính sắp xếp mỹ thuật.

Không gian sâu và vô tận

Một tác phẩm nhấn mạnh đến không gian sâu thì chỉ xem mặt phẳng tranh như là một khởi điểm, nơi mở đầu không gian. Người xem tranh tưởng mình như đang chuyển động vào những khoảng cách xa xôi của trường hình ảnh. Cái cảm giác về không gian này tương tự như nhìn vào cánh cửa sổ mở vào cảnh quang trải dài, dài mãi vào vô tận. Cái tính chất vô biên này được tạo ra bằng cách sử dụng những chỉ dẫn về không gian phát sinh từ một số quan hệ của loại hình nghệ thuật. Kích cỡ, vị trí, những hình ảnh gối lên nhau, các chi tiết sắc bén và giảm thiểu đi, những đường song song hội tụ và phối cảnh là những phương pháp cổ truyền để chỉ ra sự xâm nhập vào không gian sâu (xem hình 6.20).

Những khái niệm về không gian vô tận kết hợp với phối cảnh có tính không gian đã thống trị nghệ thuật phương Tây từ đầu thời Phục Hưng (khoảng 1350) đến giữa thế kỷ 19. Trong giai đoạn này, những thế hệ họa sĩ như Botticelli, Ruisdael, Rembrandt và Bierstadt, đã triển khai và hoàn thiện không gian ảo có chiều sâu, hoàn toàn phù hợp với thực tế của hình ảnh (hình 8.4). nghệ thuật hiện nay thì phần lớn bị thống trị bởi không gian cạn, tuy vậy nhiều họa sĩ đương đại vẫn sáng tác với không gian có chiều sâu. Mọi khái niệm về không gian đều có giá trị nếu nó cho thấy một sự làm chủ vững vàng những yếu tố có liên quan đến trường – không – gian đã chọn.

8.4. Albert bierstadt, *Cảnh Quang Từ Dãy Núi Wind River Mountains, Wyoming,* 1860. Tranh sơn dầu (76.8 × 122.6 cm).

Các họa sĩ vẽ phong cảnh của Hoa Kỳ trong thế kỷ 19 hướng đến việc tạo ảo ảnh tối đa cho hình vẽ thực, nhấn mạnh đến khái niệm về không gian vô tận. Những kích cỡ bị giảm thiểu của các sự vật và những hiệu quả của lớp sương mỏng lờ lờ mang lại cho người xem tranh một cảm giác xa xăm.

NHỮNG DẤU CHỈ KHÔNG GIAN

Những phương pháp nghệ thuật nhằm trình bày không gian có liên quan mật thiết với nhau đến nỗi một nỗ lực nhằm cách ly và xem xét chúng là một điều không thể thực hiện ở đây và sẽ cho độc giả nghĩ rằng nghệ thuật được dựa trên một công thức. Vì thế, chúng tôi sẽ giới hạn cuộc thảo luận này vào những khái niệm không gian cơ bản nhất.

Đến với chúng ta qua những kinh nghiệm khách quan, sự am hiểu của chúng ta về không gian được nới rộng, diễn dịch và có ý nghĩa qua việc sử dụng những khả năng trực quan của chúng ta. Trật tự có tính không gian phát triển khi người nghệ sĩ cảm nhận sự cân bằng thích hợp và sự bố trí tốt nhất, sau đó lựa chọn những lực chủ yếu để tạo ra sự hoàn tất tốt nhất. Hiển nhiên, lúc đó cải tiến trình bày không chỉ là tiến trình thuần túy trí thức nhưng còn là vấn đề của trực giác hoặc đáp ứng vô thức (hình 5.9)

Vì yếu tố chủ quan giữ một phần việc kiểm soát không gian, nên chúng ta có thể thấy rằng sự nhấn mạnh của công thức ở đây, cũng như ở nơi khác, có thể dập tắt tinh thần sáng tạo. Nghệ thuật là sản phẩm sáng tạo của con người và luôn tùy thuộc vào những diễn dạt và đáp ứng của cá nhân. Tựa những tính chất khác của nghệ thuật, không gian có thể được phát sinh một cách tự nhiên hoặc được cân nhắc từ trước, nhưng nó luôn là sản phẩm vì sự quyết định của họa sĩ, mặc cho những nguyên tắc đã được đặt ra. Vì vậy, những phương pháp chỉ dẫn về không gian được thảo luận trong những trang sau đây là những phương pháp thường được sử dụng và điều đó đảm bảo cho một hiệu quả về không gian, tuy không luôn nhất thiết mang lại cùng một hiệu quả y hệt. Những phương pháp truyền thống được trình bày ở đây là chỉ để mang lại cho bạn một khái niệm về những lực không gian có tính qui ước hơn (xem hình 4.15).

CHI TIẾT SẮC BÉN VÀ GIẢM ĐI

Vì chúng ta không tinh mắt như chim ưng và vì chúng ta trông thấy các sự vật qua bầu không khí của trái đất, nên chúng ta không thể trông thấy cùng lúc những mặt phẳng gần và xa cùng với một sự rõ nét như nhau. Một cái nhìn qua khung cửa xác định rằng những vật gần thì rõ ra sắc bén và rõ ràng trong chi tiết, trong khi những vật ở xa thì mờ nhạt và không rõ nét. Từ lâu các họa sĩ đã biết hiện tượng này và sử dụng nó một cách rộng rãi trong những tác phẩm có tính ảo. Trong thời gian gần đây, họ đã sử dụng phương pháp này cùng những phương pháp truyền thống khác của sự nêu ra không gian trong những tác phẩm hầu như trừu tượng. Như vậy, trong những khái niệm trừu tượng và phi – khách – quan, những đường nét sắc

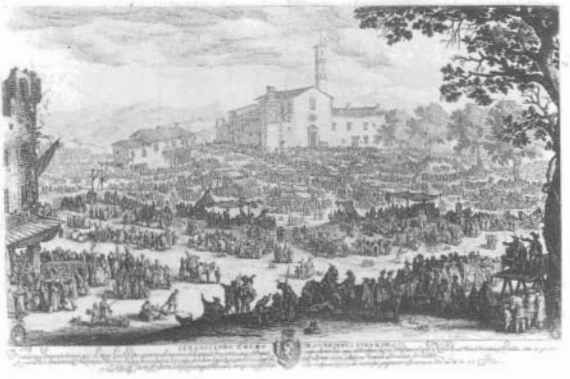
8.5. Winslow Homer, Thuyền Về Bến, 1883. Màu nước, bột màu trắng trên than chì, trên giấy trắng (40.3 × 62.9 cm)

Trong họa phẩm này, đường chân trời chia không gian thành mặt nền ở dưới và mặt phẳng bầu trời ở trên. Kích cỡ nhỏ hơn và vị trí cao hơn của những con tàu xa xa giúp tạo ra hậu quả có tính không gian.

bến, những hình dạng và sắc độ được xác định rõ, những cấu trúc cơ bản phức tạp và những sắc màu mãnh liệt, là những thứ được liên kết với cận cảnh hoặc những vị trí gần. Những đường nét mơ hồ, những hình dạng không rõ, những sắc độ xám xịt, những cấu trúc cơ bản, đơn giản và những màu trung hòa là những thứ được gắn liền với những vị trí nền. Những đặc trưng đó thường được bao gồm trong định nghĩa về phối cảnh không gian (xem hình 8.4).

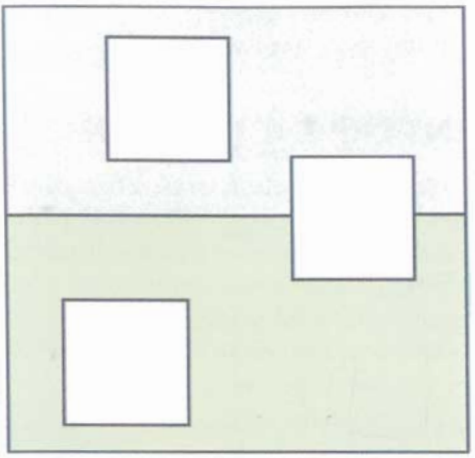
KÍCH CỠ

Chúng ta thường diễn dịch mức độ rộng lớn bằng những từ nói về sự kề cận. Ngược lại, một tỷ lệ nhỏ hơn thì gợi lên khoảng cách. Nếu hai chiếc thuyền buồm cách nhau vài trăm thước, thì con thuyền gần hơn hẳn phải trông to lớn hơn thuyền kia. Thông thường, chúng ta diễn tả sự khác biệt về tỷ lệ này không phải như là một hình ảnh lớn và một hình ảnh nhỏ (tuy điều này có thể giữ một vai trò trong sự cảm nhận của chúng ta), nhưng như là những con tàu có kích cỡ gần bằng nhau được đặt ở những khoảng cách khác nhau, từ người nhìn chúng (hình 8.5). Tuy vậy, nếu chúng ta sử dụng tỷ lệ chiều sâu làm hướng dẫn, thì một sự vật hoặc một hình nhân luôn có một tỷ lệ tương ứng với khoảng cách từ nó đến chúng ta, bất kể mọi yếu tố khác (hình 8.6; hình 10.22). Khái niệm về không gian này không luôn giữ ưu



8.6. Jaques Callot, *Hội Chợ tại Imprunita*, 1620. Bảng khắc axít, $16^{15}/_{16} \times 26$ in.

Trong tác phẩm này của Callot, bạn hãy ghi nhận bằng cách nào những hình nhân dần dà trở nên nhỏ hơn khi chúng lùi ra sau những vùng nền của tranh. Kết hợp với việc họa sĩ sử dụng phối cảnh tuyến tính khi vẽ những tòa nhà, điều này mang lại cho người xem một cảm giác mạnh mẽ về chiều sâu.



8.7. Bố trí các hình vuông.

Một đường ngang qua mặt – tranh gợi lên cho chúng ta về đường chân trời phân chia mặt phẳng nền với mặt phẳng trời. Kết quả là hình dạng ở phía dưới xem chừng gần, hình dạng ở giữa trông xa hơn và hình vuông ở trên cùng có một vị trí khó định và có vẻ như đang trôi nổi trên trời.

thế. Trong nhiều phong cách nghệ thuật và trong những bức vẽ của thiếu nhi, mức độ rộng lớn luôn được trao cho tầm quan trọng, quyền lực và sức mạnh, không kể đến vị trí trong không gian (xem hình 8.12 và 2.49).

VỊ TRÍ

Nhiều họa sĩ và những người quan sát thường tự động cho rằng đường chân trời – đường cung cấp một điểm để tham chiếu là luôn ngang tầm mắt. Vị trí của sự vật được đoán biết dựa theo tương quan với đường chân trời đó. Đáy của mặt tranh được xem như điểm gần nhất của hình ảnh và mức độ trồi lên của các đơn vị hình ảnh đến đường chân trời chỉ ra những vị trí theo sau lùi vào không gian (xem hình 8.5). chứng cứ gợi ý rằng cái cách nhìn này là do bản năng (hậu quả từ việc liên tục hướng vào thế giới khách quan) và vì thế ảnh hưởng của nó vẫn tồn tại, ngay cả khi ta nhìn một tác phẩm đa phần là trừu tượng và phi khách quan (hình 8.7). Dĩ nhiên, giải pháp cho vấn đề này là xem mặt tranh như nó hoàn toàn không có ảo ảnh không gian và xem những khoảng cách giữa các yếu tố hình ảnh như là có thể thực sự đo được ngang qua bề mặt phẳng dẹt. Thật là khó để cảm nhận theo cách này, ngay cả khi chúng ta cố rèn luyện, vì nó đòi hỏi chúng ta phải hoàn toàn ly khai với những yếu tố môi trường đã đan kết.

8.8.

Những vật có hình dáng lớn thường có vẻ tiến về phía trước hơn là những vật nhỏ, nhưng vì là một dấu chỉ không gian, sự gối chồng lên nhau khiến cho vật bị che lấp lùi ra sau, dẫu có kích cỡ lớn.

8.9. Leonardo Nierman, *Ngôi Sao Vỡ*, 1991. chất liệu tổng hợp trên masonite. (32 × 24 in).

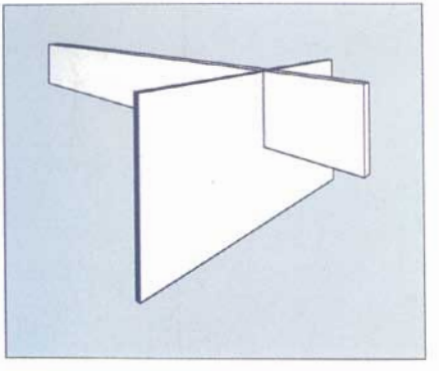
Những hình dạng hình học với cạnh rắn, chính xác trong tác phẩm này là di sản của trường phái Lập Thể. Tuy vậy, hãy lưu ý rằng những hình dạng tam giác gối chồng lên nhau vẫn giữ vẻ trong suốt và tạo ra một không gian cạn tương phản với không gian sâu ở phía sau.

GỐI LÊN NHAU

Một cách thức để gợi lên không gian là gối lên nhau những mặt phẳng hoặc những khối. Nếu một vật che lấp một phần bề mặt trông thấy của một vật khác, thì vật đầu tiên được cho là gần hơn. Gối lên nhau là một dấu chỉ mạnh mẽ về không gian vì một khi đã sử dụng, nó đi trước những dấu chỉ có tính không gian khác. Chẳng hạn, một quả bóng đặt trước một quả bóng lớn hơn thì có vẻ gần hơn là quả bóng lớn, mặc dầu có tính kích cỡ nhỏ hơn (hình 8.8).

SỰ TRONG SUỐT

Thông thường thì chúng ta không thể trông thấy phần bị gối chồng lên của một vật. Tuy vậy, nếu cái phần đó được duy trì và được làm cho thấy rõ qua sự gối chồng lên một mặt phẳng hoặc một vật, thì hiệu quả của sự trong suốt, có khuynh hướng tạo ra một quan hệ có tính không gian gần gũi hơn, là điều mà chúng ta có thể thấy rõ một tam giác trong họa phẩm của Leonardo Nierman (hình 8.9).



Đó là điều đáng lưu ý nhất trong các tác phẩm của họa sĩ Lập Thể và những họa sĩ quan tâm đến thăm dò không gian cạn (xem các hình 4.8 và 10.41).

8.10. Những mặt Phẳng Thâm Nhập Lẫn Nhau.

Sự xuyên ngang của một mặt phẳng hoặc một khối tự động tạo ra chiều sâu cho ảnh.

8.11. Al Held, *Quattro Centric XIII*, 1990. Acrylic trên vải tranh (1.52 × 1.83m)

Những hiệu quả của thành phố này là hoàn toàn tinh tế và không tuân theo một kỹ thuật chính thức nào của việc tạo ra không gian. Những vùng gối chồng lên nhau và thâm nhập lẫn nhau góp phần mạnh mẽ vào việc tạo ra một cảm giác về chiều sâu cho toàn bộ tác phẩm.

SỰ THÂM NHẬP LẪN NHAU

Sự thâm nhập lẫn nhau xảy ra khi các mặt phẳng hoặc các vật xuyên ngang qua nhau và trồi lên ở phía bên kia. Nó cung cấp một chứng cớ rõ ràng về vị trí các mặt phẳng và đồ vật có liên quan trong không gian và có thể tạo ra ảo ảnh về cả không gian cạn hoặc không gian sâu (các hình 8.10, 8.11; cũng xem hình 2.21).

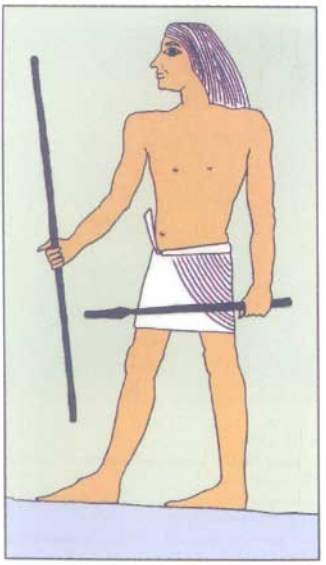
SỰ TRÌNH BÀY CÓ TÍNH PHÂN ĐOẠN

Sự trình bày có tính phân đoạn có thể được minh họa một cách rõ ràng qua hình ảnh về cơ thể con người của nghệ thuật Ai Cập. Ở đây, chúng ta có thể trông thấy cái được vẽ trong tư thế nhìn nghiêng trong khi con mắt thì trong thế nhìn thẳng, thân mình có vẻ hướng ra phía trước, hông và đùi ở trong tư thế nhìn cạnh sườn. Điều này kết hợp những khía cạnh tiêu biểu nhất của những phần khác nhau ở cơ thể (hình 8.12, hình 8.13).

Sự trình bày có tính phân đoạn là một phương kế nhằm tạo không gian trong tranh và điều này đã

8.12. Nebamun Săn Chim, hình ảnh từ lăng mộ của Nebamun, Thebes, Ai Cập, khoảng 1.400 trước CN.

Tác phẩm này minh họa khái niệm tạo hình của người Ai Cập: Nhiều cách nhìn tiêu biểu khác nhau về hình ảnh người được kết hợp vào một hình ảnh (sự trình bày có tính phân đoạn) và được giữ cho tương hợp với sự phẳng dẹt của mặt tranh. Sự bố trí tùy tiện các hình nhân và các tỷ lệ thiếu cân xứng của chúng góp phần vào việc hiệu quả này.



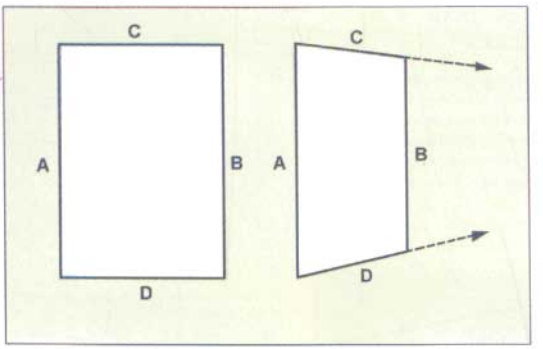
8.13.

Bức vẽ này minh họa kỹ thuật trình bày có tính phân đoạn của người Ai Cập về hình người. Cái đầu thì được vẽ ở tư thế nhìn nghiêng, nhưng con mắt thì trong tư thế nhìn thẳng. Phần thân trên thì trong tư thế nhìn thẳng từ phía trước, dần dà xoay cho đến thân dưới, và từ hông xuống thì được vẽ từ hướng nhìn ngang hông. Bức vẽ này kết hợp cái nhìn về những phần trên của cơ thể ở những đặc trưng nhất của chúng hoặc ở các tư thế dễ thấy nhất. Nhằm có thể trông thấy tất cả những cảnh đó, người ta hẳn phải đi quanh một thân người.

được Cézane làm sống lại trong thế kỹ 19 khi ông sử dụng những nguyên tắc của nó cho những họa phẩm tĩnh vật của ông (xem phần "Những Hình Ảnh Tạo Hình"). Sự trình bày có tính phân đoạn cũng được nhiều họa sĩ thế kỹ 20 sử dụng, trong số đó có Palo Picasso. Hệ quả của sự trình bày này đã khiến cho họa phẩm của Ai Cập trông phẳng dẹt, nhưng trong các tác phẩm của Cézanne thì có tính tạo hình, vì nó được sử dụng để chuyển động chúng ta "quanh" những đề tài.

NHỮNG ĐƯỜNG SONG SONG HỘI TỤ

Chỉ ra những đường song song hội tụ, không gian có thể được minh họa bằng cách sử dụng một mặt phẳng hình chữ nhật, chẳng hạn một tờ giấy hoặc một mặt bàn. Qua đo đạc, ta thấy hình chữ nhật có cặp cạnh song song ngắn và một cặp cạnh song song dài (hình 8.14). Nếu mặt phẳng được xếp sao cho một cạnh (A) được trông thấy đâm vào, thì cạnh song song tương ứng với nó sẽ có vẻ ngắn hơn. Vì những cạnh đó có vẻ có những chiều dài khác nhau, nên hai cạnh (C và Điểm) nối liền với chúng, có vẻ như hội tụ khi chúng lùi vào không gian. Những đường song song hội tụ là nguyên tắc được tìm thấy trong nhiều tác phẩm nghệ thuật không tuân theo nghệ thuật phối cảnh. Nguyên tắc này có liên quan gần với phối cảnh,



8.14.

Những đường song song hội tụ có thể làm cho một hình dạng trông có vẻ lùi ra sau, vào trường hình ảnh.

8.15. Anselm Kiefer, *Osiris und Isis/ Bruch und Einung*, 1985-87. Chất liệu hỗn hợp (38 × 560 cm).

Kiefer sử dụng phối cảnh để làm gia tăng cường độ chạm trán của người xem tranh trước tác phẩm to lớn của ông.

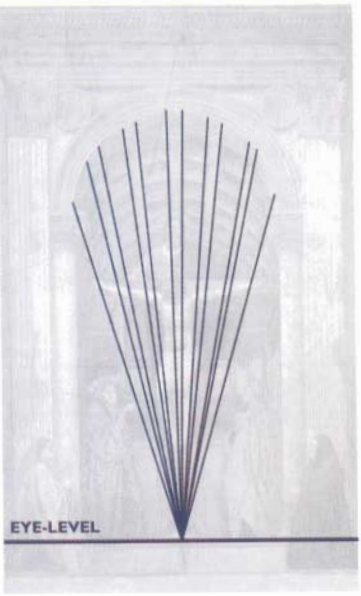
nhưng hội tụ là một vấn đề có tính chủ quan hoặc được họa sĩ chọn lựa theo trực quan. Nó không bị trói buộc bởi những điểm cố định tại đó những đường song song trông như gặp nhau cũng như những quy định về tỷ lệ hội tụ (hình 8.15)

PHỐI CẢNH TUYẾN TÍNH

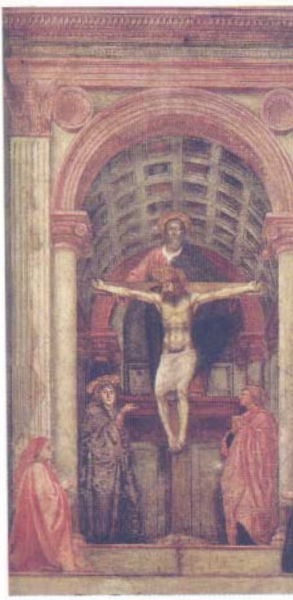
Phối cảnh tuyến tính là một hệ dùng để chuyển các kích cỡ và những khoảng cách của các sự vật đã biến vào một trật tự không gian hợp nhất. Phối cảnh tuyến tính được dựa trên cảm nhận thị giác của hoạ sĩ, người xem cùng những xét đoán về các khái niệm như là tỷ lệ, sự cân xứng, sự bố trí .v.v... việc sử dụng phối cảnh tuyến tính có liên quan đến áp dụng những chỉ dẫn về không gian như kích cỡ, vị trí và những đường song song hội tụ. Sở dĩ có sự am hiểu tổng quát về phối cảnh là vì đã có một sự quan tâm trở lại đối với văn học, triết học và nghệ thuật La- Hy cổ đại. Cái tinh thần này lan tràn qua nhiều quốc gia và gieo mầm cho thời Phục

8.16. Masaccio, *Chúa ba Ngôi với Thánh Nữ Đồng Trinh, Thánh John và Những Người Quyên Cúng*, 1427. Tranh vẽ trên tường tại Santa Maria Novella, Florence, Italy (6.65 × 3.18 m).

Theo một số chuyên gia lịch sử nghệ thuật thì tác phẩm này của Masaccio là họa phẩm đầu tiên được hình thành từ một phối cảnh hình học chính xác. Điểm duy nhất nơi các đường song song hội tụ đóng ở chân thập giá, như một mô tả trong hình 8.16B.



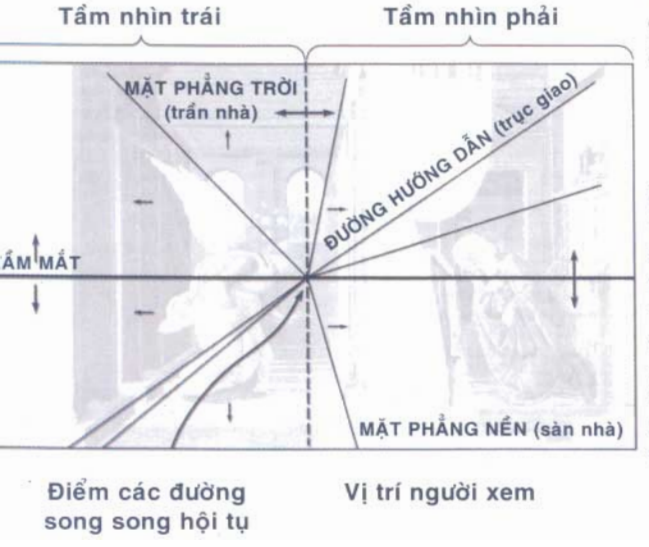
A



B

Hưng Italy – một thời vĩ đại đã đưa cái hệ có tính không gian đó lên một đỉnh cao tinh tế. Các họa sĩ hướng sự tập trung của họ vào một cảnh, một phần hoặc chọn từ thiên nhiên, nhìn nó từ một vị trí và một thời điểm cá biệt. Việc sử dụng tầm mắt, những đường hướng dẫn và điểm ở đó những đường song song trông như gặp nhau tạo cho cái cách nhìn đó một sự chính xác có tính toán học (hình 8.16 A và 8.16 B)

Thông thường người ta cho rằng lối phối cảnh tuyến tính này đã được triển khai vào đầu thời Phục Hưng bởi kiến trúc sư Filippo Brunelleschi (1377-1446) và sau đó được nhanh chóng đưa vào hội họa bởi họa sĩ đương thời với ông là Masaccio (1401-28) (xem hình 8.16A) sử dụng tri thức về hình học (mà thời bấy giờ là một yếu tố quan trọng trong giáo dục kinh viện dành cho các sinh viên), các nghệ sĩ thời Phục Hưng đã nghĩ ra một phương pháp để miêu tả bằng hình ảnh các sự vật, dẫu động hay tĩnh, trong không gian, một cách hiện thực hơn bất kỳ một phương pháp nào đã có mặt trong nghệ thuật phương Tây kể từ thời La Mã. Theo khái niệm của họ thì việc vẽ phối cảnh các hình dạng là làm cho mặt tranh tựa như một cảnh nhìn qua cửa sổ và khung tranh là khung cửa sổ. Trong hình 8.17 B, những đường thắng cảnh tưởng tượng hay, "những trục giao" được gọi là những đường hướng dẫn và trải dài dọc theo những cạnh của những mặt phẳng kiến trúc của căn phòng đến một điểm ở phía sau đầu thiên thần.

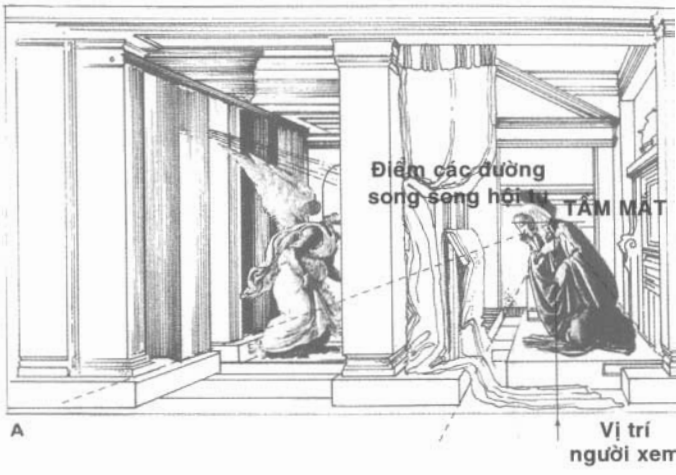


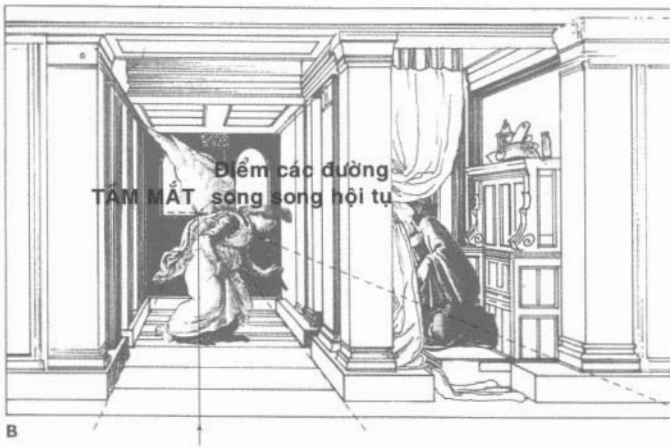
8.17. Sandro Botticelli, *Thiên Sứ Truyền Tin Cho Thánh Mẫu*, khoảng 1490. Màu keo và vàng trên panô (19.1 × 31.4cm).

Theo truyền thống của hầu hết nghệ thuật của thời Phục Hưng thì phối cảnh dưới dạng các mặt phẳng lùi ra phía sau tạo nên không gian và hướng sự chú ý của chúng đến điểm các đường song song hội tụ. (xem hình 8.17 B)

8.18.

những minh họa này cho thấy nội thất hẳn thay đổi như thế nào nếu Botticelli, chuyển điểm định vị của ông sang trái hoặc phải và lên cao hoặc xuống thấp (xem hình 8.17A). Hình 8.18 A chỉ ra cái cảnh mà Botticelli hẳn trông thấy nếu ông dời sang phải và đứng trước Thánh Mẫu. Hình 8.18 B mô tả cảnh quan mà hẳn trông thấy nếu ông dời sang trái qua Thiên Sứ, và đứng trên một hoặc hai bậc thang. Hãy lưu ý về sự thay đổi của những yếu tố kiến trúc ở mỗi cách nhìn và sự che khuất của chúng đối với những phần quan trọng của ảnh.





Những đường hướng dẫn hội tụ ở một điểm ngang tầm mắt và được gọi là điểm tại đó những đường song song có vẻ gặp nhau. Tầm mắt cũng đồng nghĩa với đường chân trời (nơi trời và đất gặp nhau) và thường được trông thấy cho những bức tranh phong cảnh (xem các hình 8.4 và 8.5). Trong khi tầm mắt tỏ rõ tầm cao có liên quan đến đôi mắt của người quan sát, hoạ sĩ, thì nó cũng phân ranh giới giữa các đơn vị phía trên và phía dưới gọi là mặt phẳng nền (sàn nhà) và mặt phẳng trời (trần nhà). Một trục thẳng đứng có thể được trông thấy qua điểm tại đó các đường song song trông như gặp nhau, phía sau đầu của thiên thần, thiết lập vị trí của hoạ sĩ hoặc người xem tranh. Điểm này được gọi là điểm vị trí của người xem tranh. Việc thay đổi điểm này sẽ làm biến đổi mạnh mẽ tầm nhìn về phía các căn phòng (các hình 8.18 A và B).

Những hệ hàng đầu của phối cảnh tuyến tính

Có ba hệ hàng đầu của phối cảnh tuyến tính: Một điểm, hai điểm và ba điểm. Tất cả đều có liên quan đến cách nhìn của người hoạ sĩ về đề tài hoặc

cảnh quan. Sự phối hợp được dựa trên quan điểm cho rằng người hoạ sĩ duy trì một vị trí cố định và theo lý thuyết, nhìn đề tài với một mắt (hình 8.19). Hướng tiếp cận của người hoạ sĩ thời Phục Hưng thì có một tia sáng xuất phát từ điểm cố định (mắt của hoạ sĩ) nếu một điểm của một vật được vẽ ra. Những tia sáng ngang qua một tấm kính, tượng trưng cho vải, tranh của hoạ sĩ được đặt giữa hoạ sĩ với hình ảnh hoặc cảnh quang. Tất cả điểm nơi những điểm xuyên qua tấm kính tạo tầm nhìn tự nhiên mà hoạ sĩ muốn vẽ lại trên vải tranh.

Có thể nói hầu hết mọi người đều có khuynh hướng đảo đôi mắt và cái đầu của họ khi họ hướng sự tập trung từ vật này sang vật khác bên trong hình ảnh. Trong khi điều này có thể nới rộng khả năng của người quan sát nhằm am hiểu đề tài thì trong một chừng mực, nó làm thay đổi quan điểm về một số tác phẩm đi ngược lại phối cảnh tuyến tính.

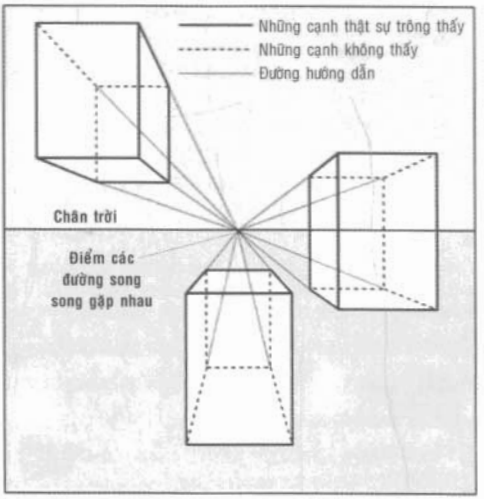
Với tối thiểu sự chuyển động, người hoạ sĩ có thể nhìn đề tài của mình theo một trong ba cách sau:

1. Bằng cách chọn một vị trí trực tiếp đối diện với hình ảnh, toàn bộ mặt trước của đề tài được làm cho có vẻ phẳng dẹt hoặc song song với mặt tranh – (một điểm).
2. Bằng cách chuyển dịch sao cho một cạnh – thay vì toàn bộ mặt phẳng – trở nên gần hơn và được định vị ở trung tâm, thì lúc đó mọi mặt phẳng sẽ có vẻ lùi ra phía sau, vì những cạnh ở trên đỉnh và ở đáy hội tụ tại những điểm ở đó các đường song song trông như gặp nhau ở phía hai bên (hai điểm).
3. Chọn một vị trí quá về phía trên hoặc phía dưới đề tài để khiến cho những phần hai bên hông cũng như những cạnh phía trên đỉnh và đáy hội tụ ở những điểm cách xa (ba- điểm).

8.19. Albrecht Dürer, *Nghệ Nhân Đang Vẽ Một Khỏa Thân*, khoảng 1525. Khắc Gỗ.
Tác phẩm khắc gỗ này minh họa một hướng tiếp cận trong thời kỳ đầu nhằm ghi lại những hiệu quả của phối cảnh và rút gọn lại hình ảnh từ một tầm nhìn cố định.

8.20.

Với phối cảnh một điểm thì toàn bộ mặt phẳng trước hoặc sau của đề tài bị làm cho có vẻ phẳng dẹt hoặc song song với mặt tranh.



Trong mỗi ví dụ vừa kể, đề tài được xem là nguyên vị trí và hoạ sĩ thì thay đổi vị trí. Nhưng những khái niệm đó có thể áp dụng cho những đề tài tĩnh vật mà ta có thể thay đổi hoặc xếp đặt vị trí của chúng. Để hiểu điều này, một hộp nhỏ có thể được đặt ở mỗi một trong ba vị trí liên quan đến tầm nhìn của hoạ sĩ.

Phối cảnh một điểm

Phối cảnh một điểm được sử dụng khi quang cảnh mà hoạ sĩ xử lý là một mặt phẳng dẹt hoặc họa sĩ trực diện với cảnh quang. Mặt phẳng dẹt này sẽ được vẽ song song với mặt tranh và đường chân trời. Trong cái hệ này, hoa sĩ trước tiên thiết lập đường chân trời tượng trưng cho tầm mắt (hình 8.20) đường này được kẻ ở phần dưới trang giấy trắng nếu hoạ sĩ kề cận với nền, ở phần trên trang giấy nếu hoạ sĩ đang dứng trên thang, hoặc tập trung ở giữa nếu hoạ sĩ đang đứng. Tiếp đến, điểm tại đó các đường song song trông như gặp nhau thường tập trung ở giữa đường chân trời.

Để làm cho tác phẩm bớt đơn điệu, điểm vừa kẻ đôi khi đặt lệch sang phải hay sang trái đôi chút hầu cho hình ảnh không bị phân chia một cách quá đối xứng. Trong cả hai trường hợp, điểm tại đó các đường song song trông như gặp nhau tượng trưng cho vị trí trực diện của người xem và tầm mắt.

Sau khi điểm các đường song song trông như gặp nhau được thiết lập, họa sĩ bắt đầu với mặt phẳng phía trước của khối hình học – cái phần gần người xem nhất. Những đường hướng dẫn được kẻ từ bốn góc của mặt phẳng phía trước đến điểm các đường song song trông như gặp nhau, sẽ thiết lập vị trí có tính lý thuyết ở cạnh các mặt phẳng của khối hình học. Chúng có vẻ như giảm kích cỡ khi lùi sâu về phía chân trời. Ở phối cảnh một điểm, mọi đường kẻ đều quay về điểm các đường song song trông như gặp nhau, ngoại trừ những xác định mặt phẳng nguyên thủy hoặc bất kỳ mặt phẳng nào ở phía sau và song song với nó. Những đường nét hình thành mặt phẳng trước (ngang hoặc thẳng đứng) đều thẳng góc với nhau,

8.21. Antonio Canaletto, Campo di Rialto, c. 1756. Oil on canvas, 119 × 186 cm.

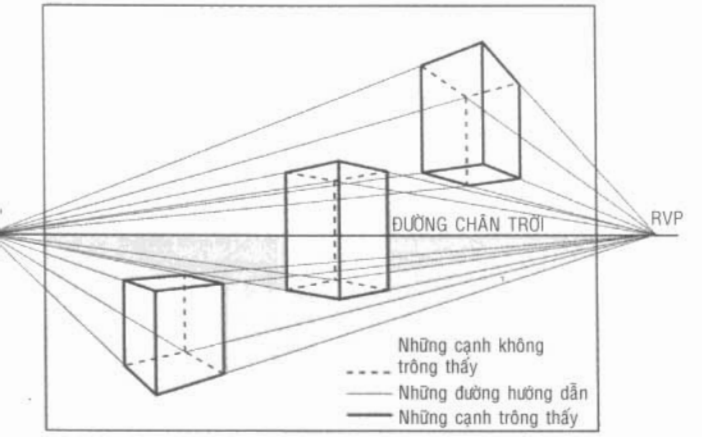
Tác phẩm của họa sĩ Vence thế kỷ 18 này minh họa rõ về bề ngoài của những hình khối và những mặt phẳng trong không gian được xác định bởi phối cảnh tuyến tính. Đây là phối cảnh một điểm và mô tả về một trung tâm thương mại ở Venice.

không thay đổi và có thể đo theo hình học. Những đường hình thành những mặt phẳng đó là song song với mặt phẳng nền hoặc đứng thẳngvới nó và thiết lập vị trí có tính không gian của chúng. Hãy lưu ý rằng khi nhìn những khối đó, người ta trông thấy các cạnh của chúng như được vẽ rút gọn lại. Càng xa điểm các đường song song trông như gặp nhau, hông của các mặt phẳng trông càng méo mó. Những vị trí phải và trái ở xa không còn được trông thấy như là ở tiền diện và chính xác hơn, có thể được xem như là phối cảnh hai điểm. Tuy vậy, các họa sĩ thường sử dụng những méo mó như thế trong sáng tác và/ hoặc trong ưu thế có tính khái niệm.

Mọi đề tài có cảnh quang bằng phẳng ở trực diện, chẳng hạn như một phòng, những hành lang, những cảnh quang trải dài ở tiền diện của phía trong và ngoài của khối nhà, những con đường, các hàng cây, đều tự chúng thích nghi với phối cảnh một điểm như ta thấy trong họa phẩm Campo de Rialto của Canaletto (hình 8.21).

Phối cảnh hai điểm

Phối cảnh hai điểm là điều thường được áp dụng hơn cả khi họa sĩ nhìn về một cạnh nổi bật thay vì một mặt phẳng

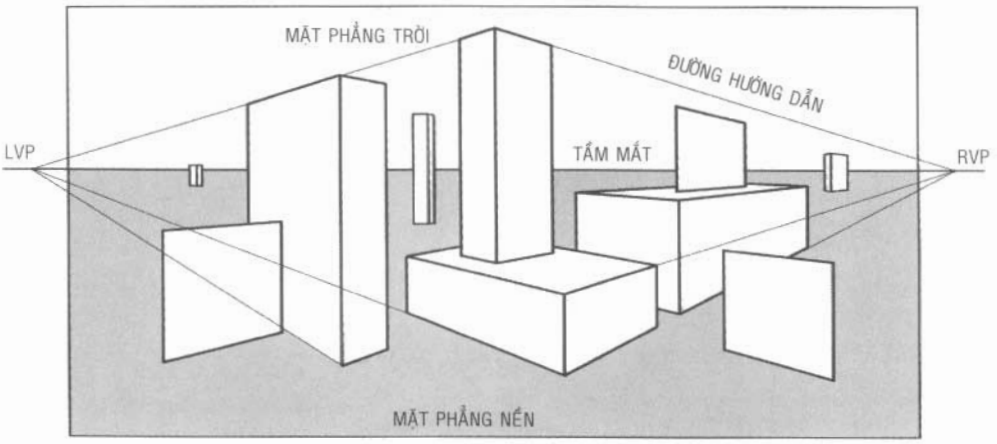


8.22.

Với phối cảnh hai điểm, thì có một cạnh thẳng đứng là gần nhất, và tất cả những cạnh ở đỉnh và đáy đều lùi ra sau và hội tụ ở điểm các đường song song gặp nhau ở trái hoặc phải.

(hình 8.22). điều này sẽ khiến cho khối hình học có vẻ như vào một góc của những đường tầm nhìn, hay nói cách khác, có vẻ như ở vị trí góc cạnh trong chiều sâu của tranh. Cũng như trong phối cảnh một điểm, để bắt đầu, họa sĩ thiết lập một đường chân trời tương ứng với chiều cao của tầm nhìn họa sĩ. Tiếp đến, những đường song song trông gặp nhau được định vị ở đường chân trời, ở phía ngoài cùng, bên phải và bên trái. Trong thực tế, những điểm các đường song song gặp nhau ở mép trường cảnh quang của chúng ta và vì để tiện việc vẽ tranh, nên chúng được định vị càng xa càng tốt. Giờ đây, họa sĩ vẽ phần gần nhất của cái hộp – cạnh thẳng đứng. Từ đỉnh và đáy các góc của đường thẳng đứng này, những đường hướng dẫn được kéo dài ra sau, đến hai điểm các đường song song gặp nhau, nhằm thiết lập các mặt phẳng ở hông, đỉnh, và/hoặc đáy của những khối hình học. Với phối cảnh hai điểm thì mọi đường, ngoại trừ những đường thẳng đứng, sẽ trở về với những điểm các đường song song gặp nhau. Những đường thẳng đứng chỉ ra chiều cao của các khối; chúng vẫn song song nhau và thẳng góc với mặt nền. Chỉ có những đường thẳng đứng là có thể đo được và không bao giờ hội tụ.

Trong hình 8.23 bạn hãy lưu ý rằng nhiều khối hình học và mặt phẳng tạo ra cảm giác về chiều sâu không gian. Ngoài ra, những điểm các đường



8.23. Bảng vẽ mô tả sự khác biệt chủ yếu giữa những mặt phẳng, và những hình dạng ba chiều.

Các mặt phẳng là những hình dạng chỉ có hai chiều (cao và rộng), trong khi những hình dạng ba chiều, được tạo thành bởi những mặt phẳng, thì có tính kiên cố (cao, rộng, sâu). Những mặt phẳng hợp thành những hình dạng ba chiều thì có thể tách rời và nghiêng lệch ở bất kỳ góc nào. Bảng vẽ này cũng là một ví dụ về phối cảnh hai điểm. Những cạnh của vật thể được vẽ bằng đường nét đậm. Những điểm các đường song song gặp nhau (LVP và RVP) cho thấy nơi những cạnh của vật thể hội tụ ở đường chân trời hoặc tầm mắt, tượng trưng cho vô tận. Đường tầm mắt phân chia mặt tranh thành những vùng trời và nền.

8.24. Edward Hopper, *Căn Hộ*, 1923. Tranh sơn dầu (64.8 × 80 cm).

Nội thất khá kạ lùng với những lớp không gian được trông thấy qua cửa sổ này được vẽ theo phối cảnh hai điểm. Phối cảnh này được sử dụng để hướng người xem lùi ra sau và tiến về phía trước, vào mặt tranh.

song song gặp nhau được đặt ngoài mặt tranh. Việc đặt những điểm các đường song song gặp nhau vào bên trong những cạnh của khung tranh sẽ làm gia tăng vẻ méo mó thái quá của những hình dạng. Việc đặt các điểm những đường song song gặp nhau và ra xa hơn giúp loại đi những méo mó của hình ảnh, một điều xảy ra khi chúng quá gần nhau.

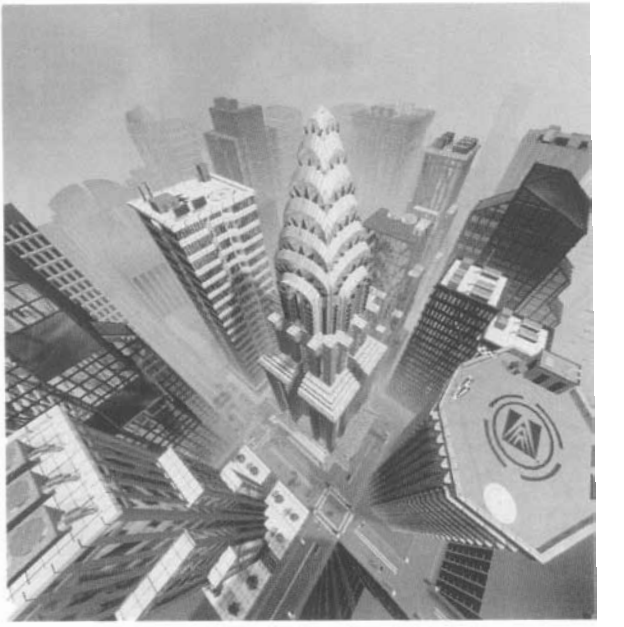
Phối cảnh hai điểm thường được sử dụng trong các tác phẩm đồ họa khi các sự vật, thường có lối bố trí có tính kiến trúc, có vẻ thẳng góc với những đường của tầm nhìn hoặc khi họa sĩ mong muốn chúng có vẻ có những vị trí có góc cạnh chiều sâu của mặt tranh, như được thấy trong tác phẩm của Hopper và Callot (hình 8.24; xem hình 8.6).

Phối cảnh ba điểm

Phối cảnh ba điểm được sử dụng khi họa sĩ nhìn sự vật từ một vị trí không như thông thường – nằm trên đất và hướng mắt nhìn lên cây xanh hoặc nhìn xuống thành phố từ một tòa nhà cao tầng. Đôi khi người ta gọi đó là "cảnh quan nhìn từ mắt ếch" (hình 8.25) hoặc "cảnh quang nhìn từ mắt chim" (hình 8.26).

8.25. Charles Sheeler, *Tòa Nhà Delmonico*, 1926. Bản in litô (24.7 × 17.4 cm).

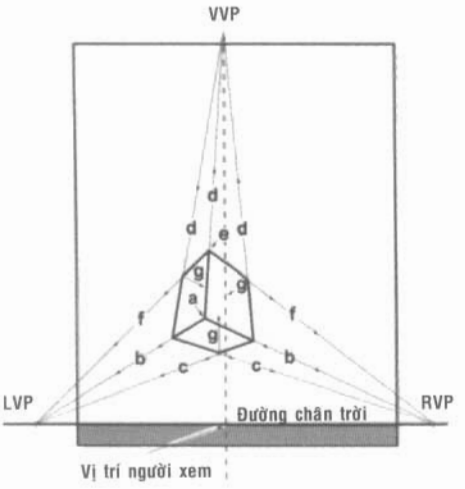
Tác phẩm này sử dụng phối cảnh ba điểm "cảnh quang nhìn từ mắt ếch".



8.26. Gene Bodio, *Thành Phố Mới*, 1992, Đồ họa vi tính sử dụng Autodesk 3D Studio – Release 2.

Đây là "cảnh quang nhìn từ mắt chim" được xử lý bởi vi tính. Tuy không hoàn toàn tuân thủ nguyên tắc phối cảnh ba điểm, hình ảnh này có một biến đổi khác thường trong mô tả các vật thể ba chiều trong không gian.

Để bắt đầu, họa sĩ định vị đường chân trời nhằm chỉ ra vị trí của đôi mắt người xem và cố định điểm đường song song gặp nhau ở phía trái (LVP Left Vanishing Point) và điểm đường song song gặp nhau ở phía phải, (RVP, Right Vanishing Point) ở một vị trí thích hợp trên đường chân trời (hình 8.27). Đừng quên rằng hai điểm đó càng được đặt gần nhau thì hình ảnh trong tranh bị méo mó hoặc vặn vẹo nhiều hơn. Thông thường, đường chân trời sẽ tương đối cao hoặc thấp so với mặt tranh. Tiếp đến một điểm thứ ba gọi là điểm thẳng đứng, nơi các đường song song gặp nhau (VVP, Vertical Vanishing Point) được định vị dọc theo trục thẳng góc với đường chân trời, ở một điểm tượng trưng cho vị trí của người xem. Việc định vị VVP cũng giúp kiểm soát sự méo mó của sự vật – điểm thứ ba càng được định vị xa đường chân trời thì hình ảnh sẽ ít bị méo mó, phóng đại. Hình ảnh được khởi đầu bằng cách cố định góc gần nhất (a) của cái sẽ trở thành một khối hình chữ nhật có vẻ như đang trôi nổi bên trên đầu. Từ điểm này, những đường hướng dẫn được kéo dài đến RVP và LVP. Điều này định vị những cạnh phía trước của mặt phẳng đáy. Chiều rộng của cả hai cạnh hẳn được chỉ ra, và từ những điểm đó những đường chỉ dẫn mới hẳn phải được kéo dài ra (c), một lần nữa đến RVP và LVP. Điều này hoàn tất mặt phẳng đáy và định vị bốn góc. Những "đường thẳng đứng" (d) giờ đây hẳn phải vẽ lên phía trên và ra xa khỏi ba góc gần nhất; nhưng vì không có những đường đứng thẳng trong phối cảnh ba điểm nên những đường đó sẽ hội tụ ở VVP. Một khi những "đường thẳng đứng" được vẽ ra thì bạn phải quyết định về chiều dài của khối chữ nhật bằng cách lường lộ dài của nó với cạnh thẳng đứng gần nhất hoặc ở trung tâm (a-e). Sau khi đánh dấu các điểm này (e), những đường hướng dẫn (f) được nới rộng từ đó đến RVP và LVP. Trong một số trường hợp những cạnh khuất phía sau (g) có thể được thêm vào.



8.27.

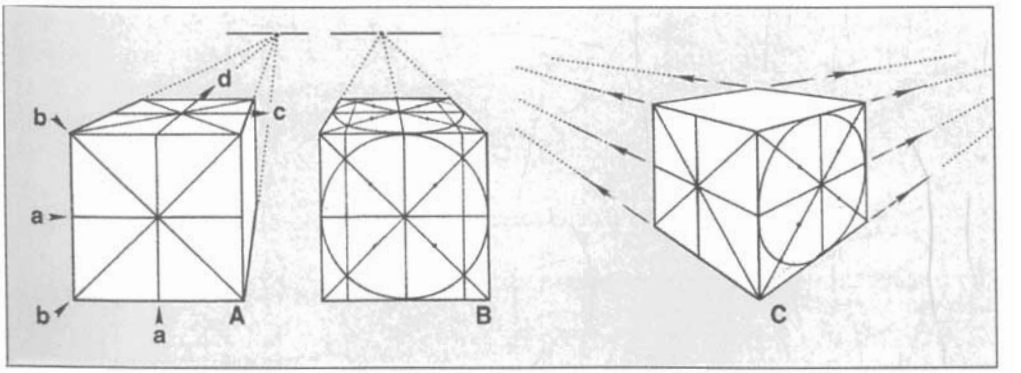
Với phối cảnh ba điểm, một vị trí quan sát tốt ở phía trên xa hoặc phía dưới để tài. Điều này sẽ khiến cho hông, cũng như các cạnh của đỉnh và đáy hội tụ tại một trong ba điểm các đường song song gặp nhau.

Điều này hoàn tất việc vẽ các cạnh và xác định đầy đủ khối hình học như được trông thấy từ phía dưới, trong phối cảnh ba điểm.

Chỉ với phối cảnh ba điểm mà các đường thẳng đứng (cao) cũng như những đường lùi về những điểm các đường song song gặp nhau ở phía phải và trái mới được chỉ ra theo tính không gian. Cả ba hệ đường hướng dẫn này hội tụ tại những điểm các áp dụng song song gặp nhau. Chúng không thẳng góc hoặc song song nhau, nhưng theo góc xéo (xem hình 8.25).

Ứng dụng những khái niệm phối cảnh

Dẫu sử dụng phối cảnh một, hai, hoặc ba điểm, thì họa sĩ vẫn phải làm việc với một hệ thống giúp triển khai các vật thể và kích cỡ đã biết ở những cách khác nhau vào mặt phẳng tranh. Như được minh họa trong hình 8.28A, một khối vuông một điểm phô bày toàn bộ mặt phẳng phía trước (phần gần nhất) và mặt phẳng phía trên đang lùi xa. Chúng ta có thể biết tâm của bất kỳ mặt phẳng tiền diện nào vuông, hoặc chữ nhật bằng cách đo chiều ngang, chiều thẳng và chia đôi chúng. Những đường (a) kẻ từ những điểm song song với những đường thẳng và những đường ngang chia mặt phẳng ra bốn phần. Tuy vậy, cách đo này chỉ có thể thực hiện trên mặt phẳng tiền diện chỉ có trong phối cảnh một điểm. Nó không thể áp dụng cho bất kỳ mặt phẳng nào có cạnh hội tụ một, hai, hoặc ba điểm vì các cạnh nhỏ đi khi chúng rời xa người xem, và không thể dùng thước để đo tỷ lệ thay đổi của chúng. Cần lưu ý rằng, ở mặt phẳng tiền diện, những đường chéo đó (b) được kẻ từ góc này sang góc khác ngang qua tâm, được tìm thấy qua tính toán. Những đường chéo cùng loại kẻ từ góc này sang góc khác, trên mặt phẳng lùi ra sau, thì ngang qua tâm phối cảnh của một đường trên cảnh đang hội tụ. Những đường kẻ ngang qua điểm này, song song với cạnh ở phía trước (c) hoặc với điểm các đường song song hội tụ (d) tạo ra một sự phân chia đều bốn cạnh của mặt phẳng lùi ra sau. Khái niệm về những đường chéo kẻ từ góc này sang góc khác có thể được áp dụng cho



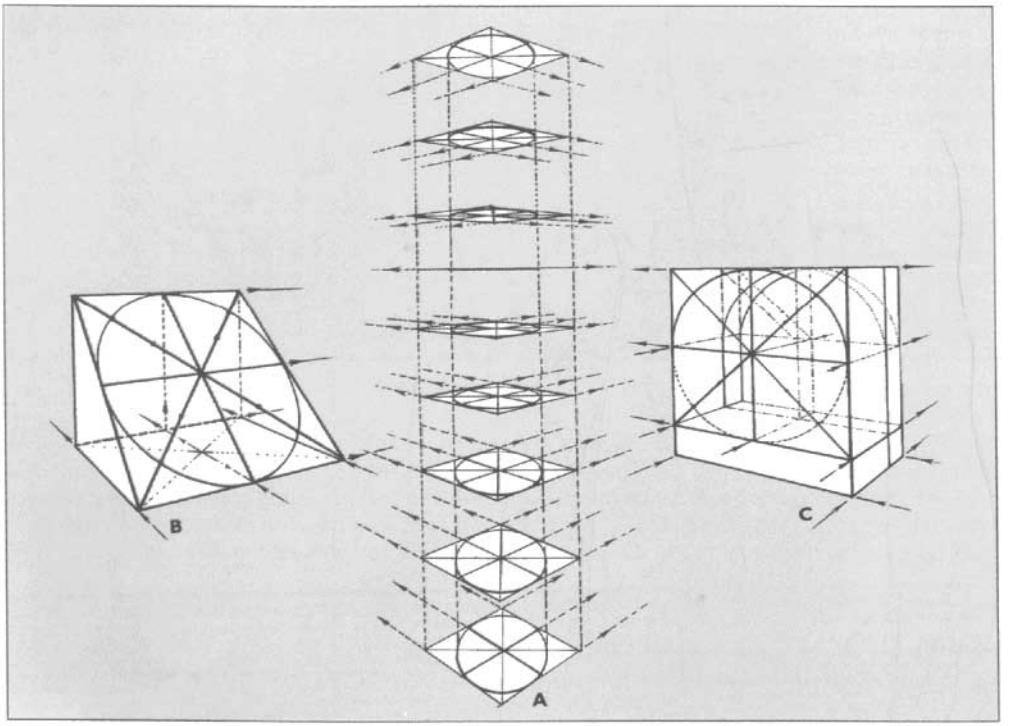
8.28. Chia Nhỏ Một mặt Phẳng.

Những biểu đồ này minh họa cách thức để tìm tâm phối cảnh của một mặt phẳng bằng cách kẻ những đường chéo từ góc này sang góc khác (A). Để vẽ một vòng tròn trên cùng mặt phẳng, hãy chia mỗi nữa đường chéo làm ba phần. Vẽ vòng tròn sao cho nó ngang qua những dấu "thứ ba" bên ngoài (gần các góc) của đường chéo. Vòng tròn cũng chạm những điểm giữa của các cạnh hình vuông. Khái niệm này có thể được áp dụng cho phối cảnh một, và hai điểm. (B và C)

những khối vuông và khối chữ nhật trong phối cảnh một, hai, và ba điểm để định vị những tâm của phối cảnh trong bất kỳ một mặt phẳng nào đang lùi ra sau.

Sử dụng tâm điểm của một hình vuông tiền diện của một khối vuông, bạn có thể dùng compa để vẽ một vòng tròn hoàn toàn khớp với hình vuông (hình 8.28 B). Hãy lưu ý rằng khi những đường chéo được chia làm ba từ tâm, thì vòng tròn ngang qua những đường chéo ở khoảng gần phía ngoài dấu chấm thứ ba. Với compa, hãy cố vẽ một vòng tròn khớp với đỉnh của mặt phẳng đang lùi ra sau. Điều đó không thể thực hiện, vì ngay cả khi chúng ta biết đó là một vòng tròn thì nó sẽ có vẻ như là hình elíp. Một hình elíp phù hợp có thể được vẽ từ đỉnh của mặt phẳng đang lùi ra sau khi ngang qua dấu thứ ba của những đường chéo và chạm hình vuông ở những tâm điểm của mỗi cạnh. Cái hệ thống này có thể được áp dụng cho bất kỳ một mặt phẳng đang lùi ra sau nào – thẳng đứng hoặc nằm ngang-trong phối cảnh một, hai, hoặc ba điểm (hình 8.28C).

Hình 8.29 A cho thấy những elíp đang thay đổi có thể được định vị trong một hình chữ nhật rất lớn. Thỉnh thoảng, họa sĩ có thể vẽ một elíp phù hợp với đỉnh và đáy của bất cứ vật hình trụ nào có liên quan đến vị trí của nó ở bên trên hoặc dưới đường chân trời. Hãy lưu ý rằng những hình elíp rời xa khỏi đường chân trời thì ít méo mó hơn và chúng chỉ dẹt phẳng khi đến gần đường chân trời. Các hình elíp không luôn phải nằm ngang hoặc thẳng đứng. Hãy quan sát hình elíp được vẽ từ mặt phẳng chéo (hình 8.29B). Nó



8.29.

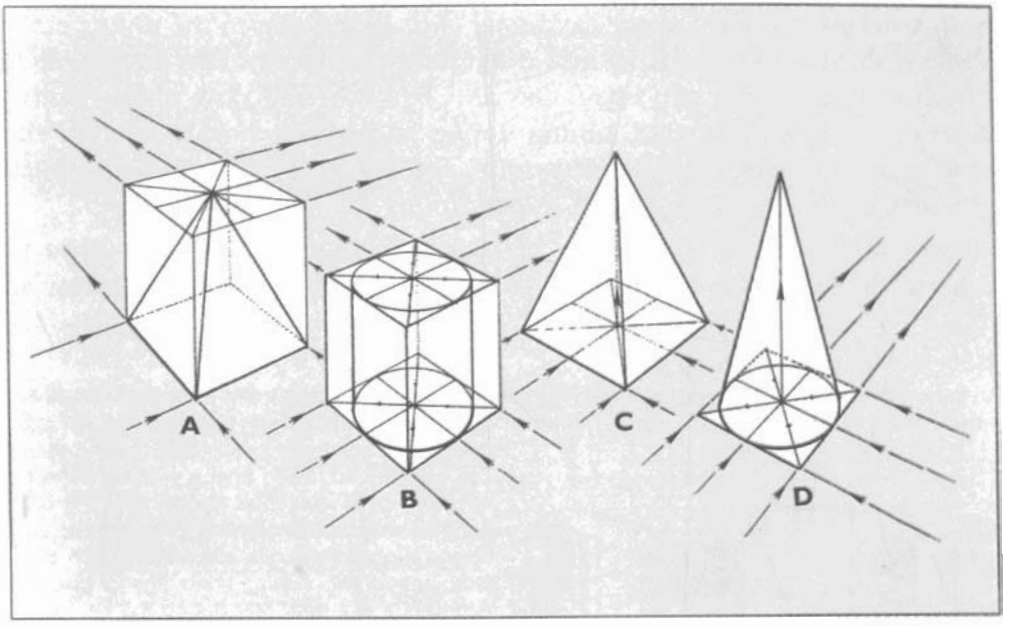
Khi nhìn từ phía hông, vòng tròn toàn hảo trông có vẻ như một êlíp. Hình êlíp trông dẹt phẳng khi nó tiến gần đến đường chân trời (A). Điều này có thể được áp dụng cho một mặt phẳng nghiêng (B) hoặc sử dụng để vẽ những vòm cung, đường hầm, và .v.v... (C).

được vẽ bằng cách sử dụng cùng một hệ đường chéo nhằm tìm ra tâm của mặt phẳng chéo. Ngoài ra, cái khái niệm đó cũng được dùng để vẽ những hình vòm, cầu, và .v.v... (hình 8.29C). Tuy chỉ có nữa phần phía trên của hình elíp được phô bày ở vòm cung, nhưng chúng ta cần biết về khối vuông cơ bản hoặc khối chữ nhật trong đó chứa những hình elíp và những tâm phối cảnh những hình dạng của chúng.

Một khi có một hình vuông hoặc hình chữ nhật được tạo ra, nó có thể được dễ dàng chuyển thành hình tháp, hình trụ hoặc hình chóp nón bằng cách tìm ra tâm phối cảnh cho những mặt phẳng ở đỉnh và đáy của những hình dạng mới (các hình 8.30 A-D). Với hình tháp (A), bạn chỉ cần đơn giản kẻ những đường từ tâm phối cảnh của một mặt phẳng ở đỉnh xuống bốn góc của mặt phẳng đáy. Với hình trụ (B) thì trước tiên ta cần phải vẽ một hình elíp thích hợp ở mặt phẳng đỉnh và mặt phẳng đáy – như đã mô tả trước đây. Sau đó, kẽ những đường thẳng đứng từ những giới hạn ngoài

cùng của cả hai hình elip. Cũng nên ghi nhận rằng một hình tháp thứ hai (C) và một hình chóp nón (D) có thể được vẽ ra chỉ với sự thiết lập của mặt phẳng đáy. Hãy tìm tâm phối cảnh của những mặt phẳng đó và từ những điểm của chúng, kẻ những đường thẳng đứng từ đáy lên với chiều dài tùy thích. Sau đó, từ cuối đường kẻ này, kẻ những đường đến bốn góc của hình tháp và đến những điểm nơi mép ngoài của hình elip ở chóp nón.

Hệ tính toán nhằm tìm ra tâm phối cảnh của mặt phẳng lùi ra sau có thể được sử dụng để phóng chiếu những khoảng cách đã biết ra phía sau hoặc ra hai bên, vào không gian, theo những tỉ lệ giảm thiểu thích hợp. Nếu một công ty điện thoại trồng bảy cái trụ ở những khoảng cách đều nhau dọc theo con đường, thì bằng cách nào họa sĩ có thể biết chính xác chúng sẽ được vẽ ở đâu trên mặt - tranh? Nghiên cứu hình 8.28A và bạn hãy ghi nhận rằng những đường chéo (B) dừng tại tâm điểm. Trong phần lộ rõ, chúng tiếp tục hướng về những góc ở phía trên và dưới. Tuy vậy, nếu tâm phối cảnh (phẳng lặng thẳng đứng hoặc nằm ngang) có thể được tìm thấy, thì một hình dạng đã biết (một nửa đơn vị) có thể được phóng chiếu vào không gian ở phía đối nghịch của điểm trung tâm bằng cách tiếp tục kéo dài những đường chéo cho đến khi chúng ngang qua một cạnh nối dài của đỉnh hoặc đáy.

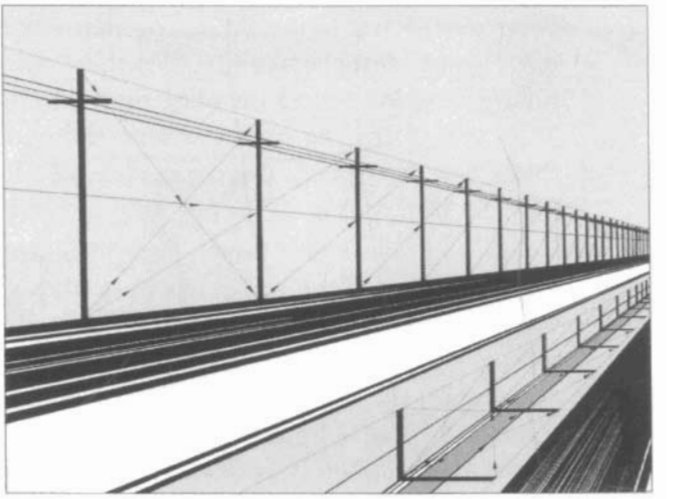


8.30.

Định vị tâm phối cảnh và hình elíp nhằm chỉ ra một vòng tròn là khái niệm có thể được áp dụng để tạo ra hình tháp, hình trụ và hình chóp nón.

8.31.

Những trụ điện thoại trong hình này mô tả hệ phóng chiếu thẳng đứng. Một đơn vị được định - khoảng cách giữa hai trụ điện thoại - có thể được dùng để phóng chiếu. đường chéo hướng dẫn nới rộng rừ một góc ngang qua điểm giữa của trụ điện thoại kế đó để đến đỉnh hoặc đáy đường hướng dẫn thích hợp cho thấy vị trí của trụ kế tiếp. Những đơn vị được định có thể được phóng chiếu theo chiều thẳng đứng hoặc chiều nằm ngang.

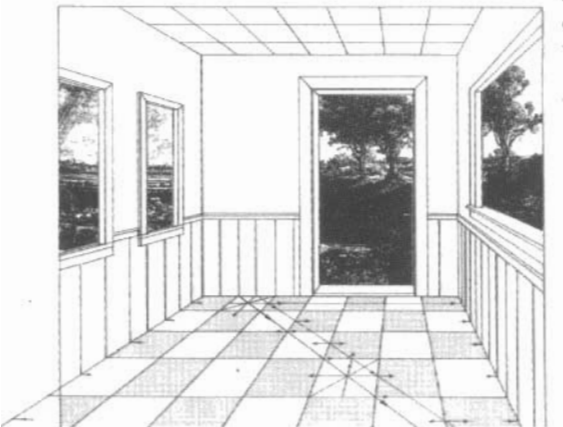


Để vẽ những trụ điện thoại có những khoảng cách đều nhau trong phối cảnh, bạn hãy đơn giản vẽ trụ đầu tiên và rồi kẻ những đường hướng dẫn từ đáy, đến điểm các đường song song gặp nhau (hình 8.31). Hãy vẽ trụ điện thoại thứ hai ở bất kỳ khoảng cách nào bạn muốn kể từ trụ thứ nhất, và song song với nó, chạm vào đỉnh và đáy của những đường hướng dẫn. Tiếp đến, tìm tâm của trụ thứ hai bằng cách đo hoặc chia hình dạng giữa các trụ với những đường chéo. Điểm nơi các đường chéo ngang qua có thể phóng chiếu vào trụ thứ hai bằng cách kẻ một đường hướng dẫn từ điểm đó đến điểm các đường song song gặp nhau. Giờ đây, bạn hãy nhớ rằng những đường chéo ngang qua điểm giữa, những đường kẻ từ đỉnh và đáy của trụ thứ nhất ngang qua điểm giữa tìm thấy ở trụ thứ hai, và bạn hãy kéo dài chúng cho đến khi chúng chạm những đường hướng dẫn.

Sau khi chúng đã chạm, bạn hãy kẻ một đường hướng dẫn khác và đường này sẽ định vị trụ kế tiếp ở mỗi đơn vị phối cảnh tương đương với

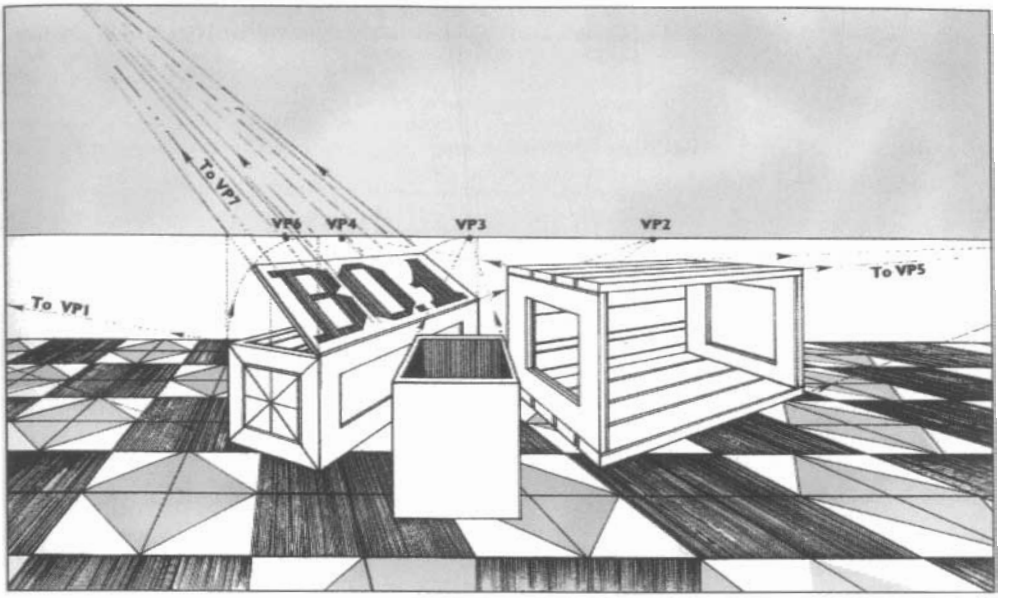
8.32. Nội thất của một căn phòng.

Vì ta có thể đo được những đường thẳng đứng và đường nằm ngang trong phối cảnh một-điểm, nên khoảng cách của gạch lót sàn có thể được đánh dấu ở những cạnh của sàn nhà. Từ điểm các đường song song gặp nhau, những đường của sàn nhà được kéo ngang qua mỗi điểm đó, về phía người xem. Sau khi đã thiết lập hàng gạch lót sàn đầu tiên, đường chéo được kéo dài từ góc này đến góc kia của miếng gạch để ra phía ngoài. Nơi đường chéo ngang qua mỗi đường của sàn nhà. Một đường thứ hai, ngang qua tâm của cạnh của mỗi miếng gạch, xác định những điểm được phóng chiếu lên hai bên tường nhằm định khoảng cách panô tường và bề rộng của các cửa sổ.



đơn vị vừa được vẽ ra. Một đường chéo có thể được dùng để kẻ ngang qua tâm điểm của trụ mới nhằm tìm vị trí của trụ kế tiếp. Tiến trình này có thể được lặp lại mãi cho đến khi đạt đủ số trụ điện thoại cần thiết. Việc tạo cách quãng có thể được vẽ theo chiều ngang cũng như chiều thẳng đứng. Cái lối vẽ này cũng được áp dụng cho những trụ bảo vệ đường sắt ở phía dưới, góc phải. Hơn nữa, đường nằm ngang có thể được áp dụng để định vị gạch lót sàn, các cửa sổ, và v.v., hoặc để tạo những khoảng cách có tính tương thích giữa các cấu phần kiến trúc (hình 8.32).

Một bảng vẽ phối cảnh có thể có vài điểm các đường song song gặp nhau ngoài những điểm được định vị, ở đường chân trời (hình 8.33). Khi muốn phô bày một mặt phẳng có góc cạnh hoặc lùi vào không gian thì họa sĩ thường sử dụng nhiều điểm có đường song song gặp nhau, như trường hợp vẽ một đầu hồi, kèo nhà, hoặc một cánh cửa ra ở một góc độ. Ngoài ra, một điểm cũng có thể được định vị như một nguồn sáng để tạo những vùng in bóng của những vật được chỉ ra bởi những đường hướng dẫn phóng chiếu từ nguồn sáng đến mặt phẳng nền. Rắc rối hơn, họa sĩ có thể phải đương đầu với những trường hợp trong nhà cửa và những vật thể khác



8.33. Bảy trong một.

Bảng vẽ này được hình thành từ bảy điểm các đường song song gặp nhau (VPs). VPs 1 và 2 được sử dụng để vẽ cái hộp phía trái. VP 3 được sử dụng để tạo ra khối ở giữa. VPs 4 và 5 được sử dụng để vẽ cái thùng gỗ thưa ở phía phải. VP 6 được sử dụng để vẽ gạch lót sàn. VP 7 được sử dụng để xác định mặt phẳng nghiêng của cái hộp mở nắp và những chữ ở đó.

không song song nhau. Trong cùng một bảng vẽ, họa sĩ có thể sử dụng những hệ phối cảnh một, hai, hoặc có thể ba điểm.

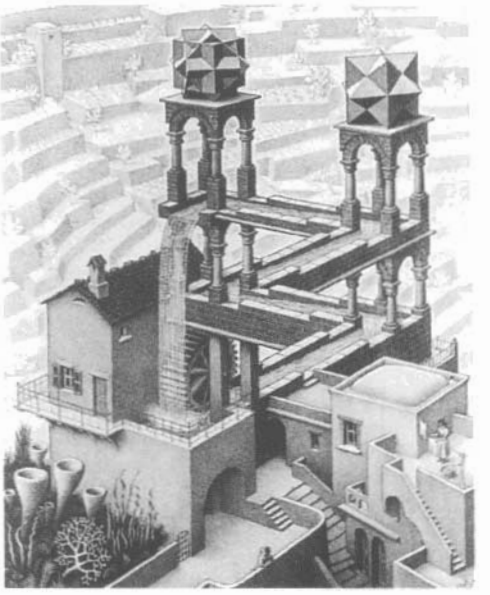
Những bất lợi của phối cảnh tuyến tính

Phối cảnh tuyến tính là một phương thức cổ truyền mà các họa sĩ đã sử dụng trong nhiều thế kỷ. Trong thời gian đó, hệ phối cảnh này đã tiến hóa và chịu nhiều điều chỉnh trong nổ lực nhằm làm cho nó uyển chuyển hơn hoặc thực tế hơn trong mô tả những vẻ bề ngoài tự nhiên. Một số những phối cảnh đó gồm cảnh đa điểm, có nhiều hơn ba điểm hội tụ những đường song song, và trong những lúc khác, là sử dụng nhiều mức độ tầm mắt khác nhau. Phối cảnh tuyến tính trở nên phổ biến nhất trong những giai đoạn nghiên cứu khoa học và đạt đến đỉnh điểm vào giữa thế kỷ 19. Ngoài khả năng xem chừng có thể mô tả một cách chính xác những vẻ bề ngoài tự nhiên, phương pháp này có một số bất lợi mà theo quan điểm của một số nghệ sĩ, đã làm lệch cán cân hữu ích của nó. Nói tóm lại, những yếu điểm của phối cảnh tuyến tính là như sau:

1. Nó không bao giờ cho thấy một hình dạng hoặc một cái toàn thể thực sự như là nó được biết.
2. Những cái vẻ bề ngoài có thể được vẽ ra một cách chính thức là những vẻ chỉ được trông thấy bởi họa sĩ/người quan sát từ một vị trí trong không gian.
3. Sự suy thoái phải có những đường song song khi hướng đến những điểm chung thường đưa đến những hiệu quả hình ảnh có tính đơn điệu.
4. Sự giảm thiểu cực độ có tỷ lệ bên trong một vật thể, phát sinh từ sự hội tụ các đường nét, là một loại của sự méo mó khác của phối cảnh (xem hình 8.14; biểu đồ này cho thấy một hình dạng chữ nhật được miêu tả trong phối cảnh trở thành một hình thang và để lại những khoảng trống không gian trên C và dưới D).

Những bất lợi vừa kể được nêu ra là để cho thấy rằng những lối nhìn quen thuộc đều không nhất thiết là những lối nhìn hữu hiệu trong một tác phẩm nghệ thuật. Ở nhiều thời kỳ khác nhau, việc sử dụng phối cảnh theo trực quan thường được thay thế cho những công thức có hệ thống nhằm tạo ra chiều sâu trong những loại hình hội họa (xem hình 8.38).

Trong một chừng mực nào đó, các họa sĩ có thể trở thành tù nhân của hệ thống mà họ đã tiếp tay để tạo ra. Vì những quy tắc cứng nhắc của nó nên phối cảnh nhấn mạnh đến sự trình bày chính xác - một nhấn mạnh có khuynh hướng làm cho sự trình bày trở nên quan trọng hơn là cái được trình bày. Tuy vậy, nếu họa sĩ xem phối cảnh như một sự trợ giúp hơn là



8.34. M.C. Escher, *Thác Nước*, 1961. Bản in lithô (380 × 300cm).

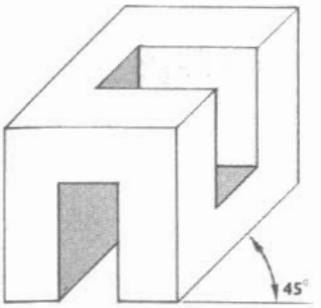
Từ khi còn trẻ Escher đã thực hành phối cảnh bằng kỹ thuật đồ họa và trong nhiều năm ông tìm cách làm chủ kỹ năng này. Sau đó, ông thấy rằng có thể truyền đạt bằng cách nới rộng kỹ thuật phối cảnh của ông, và ông bị mê hoặc bởi việc đánh đổ cái tầm nhìn thông thường của chúng ta về thế giới ba-chiều. Trong tác phẩm này, Escher biết rằng nếu ở một tầm nhìn duy nhất thì ta không thể cùng lúc trông thấy nhiều tầng của một tòa nhà. Tuy vậy, chúng ta vẫn có thể trông thấy nước chảy từ tầng ba xuống tầng một.

một cứu cánh, như là một cái gì đó được sử dụng lúc khi họa sĩ muốn tạo ra một hình ảnh, thì nó có thể là rất hữu dụng (xem hình 8.15). Nhiều tác phẩm xuất sắc không biết đến phối cảnh hoặc cho thấy "những lỗi lầm" trong sử dụng hệ phối cảnh. Trong trường hợp như thế, loại trật tự có tính không gian tạo ra bởi phối cảnh truyền thống không tương hợp với những mục tiêu của họa sĩ (hình 8.34). Tựa như bất kỳ một công cụ nào, phối cảnh là điều mà các họa sĩ cần phải học hỏi, vì nó nới rộng phạm vi của sự biểu hiện có tính khái niệm.

NHỮNG HỆ PHỐI CẢNH KHÁC

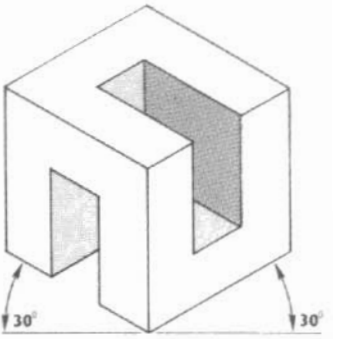
Một số hệ phối cảnh khác gợi lên không gian của các vật thể đã được triển khai. Những phương pháp đó sử dụng các đường song song phóng chiếu (không hội tụ). Vì những hệ này trình bày một hình ảnh không giảm sút khi nó lùi xa - nên các nhà thiết kế, kiến trúc sư và kỹ sư sử dụng chúng để giúp dễ dàng hơn việc vẽ thiết kế. Tuy vậy, họ có khuynh hướng "làm dẹt" các vật thể khi so sánh với những hệ phối cảnh cổ truyền của phương Tây sử dụng những điểm các đường song song trông như gặp nhau.

Thoạt nhìn, phóng chiếu chếch xem chừng có liên quan đến phối cảnh một-điểm vì cả hai đều có một mặt phẳng tiền diện luôn song song với mặt-tranh (hình 8.35A). Ứng dụng trong vẽ kiến trúc và kỹ thuật xây dựng, mặt phẳng tiền diện luôn được vẽ với tỷ lệ đầy đủ. Tuy vậy, với phối cảnh chếch, mọi rìa trái hoặc phải hẳn phải hội tụ ở một điểm gặp nhau của những đường song song thì được kẻ song song. Chúng hình thành từ mặt tiền ở góc 45 độ. Cái loại những cạnh song song không hội tụ này của những mặt phẳng lùi ra sau là điều thường thấy trong nghệ thuật Á châu.



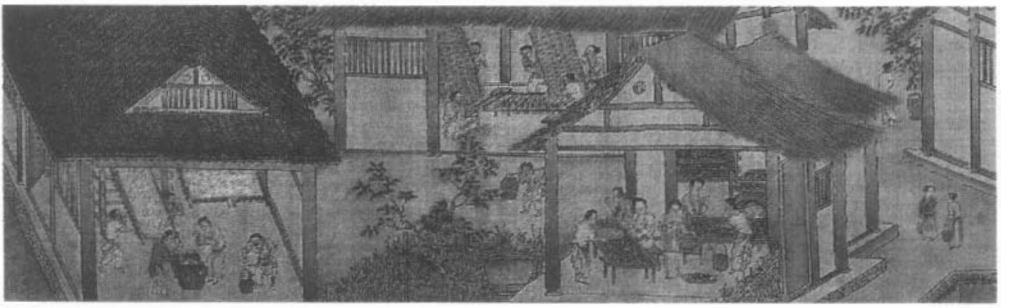
◀ 8.35A. Phóng chiếu xiên.

Hệ phóng chiếu này cho thấy các quan hệ có tính không gian giúp sử dụng một mặt phẳng tiền diện của một hình dạng với cạnh không hội tụ của những mặt phẳng vẽ ở góc 45 độ từ mặt phẳng tiến diện.

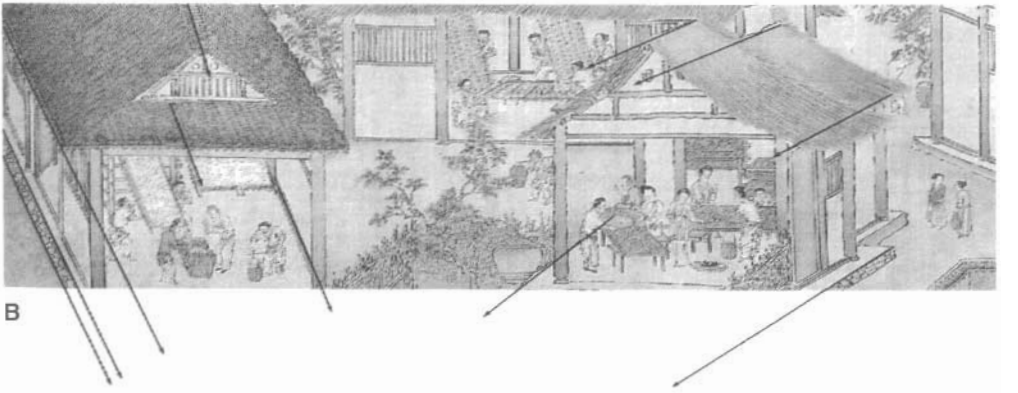


▶ 8.35B.

Phóng chiếu đẳng thước nêu bật cạnh thẳng đứng phía trước và cạnh không hội tụ của những mặt phẳng vẽ ở góc 30 độ về phía trái và phải.



A



B

8.36. Lương Khai, *Nghề nuôi tằm* (chi tiết), Trung Hoa, đầu thế kỷ 13, Nam Tống. Cuộn tranh, mực và màu nhạt trên giấy, 26.5 × 98.5cm.

(A) Khái niệm về không gian của người Á châu có phối cảnh đảo ngược với quan điểm của người phương Tây. (B) Qua phân tích họa phẩm này, ta thấy rằng nếu những đường nét xác định các khối nhà được kéo dài ra phía sau, về đường chân trời, thì chúng sẽ gặp nhau như trong phối cảnh tuyến tính của các họa sĩ phương Tây. Tuy vậy, nếu chúng được kéo dài ra phía trước, theo khái niệm không gian của người Á châu, thì chúng xem chừng hội tụ. Kết quả là ria gần của các khối nhà thì hẹp hơn là ria ở phía sau - đó là đặc trưng của phối cảnh Đông Á.

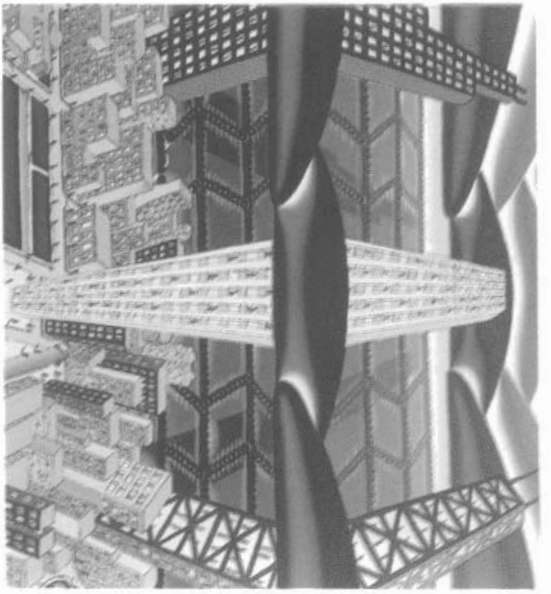
Phép phóng chiếu đẳng thước thì có một vẻ bề ngoài khiến ta có thể so sánh với phối cảnh hai- điểm. Cả hai loại phối cảnh này đều bắt đầu với một cạnh tiền - diện thẳng đứng. Tựa như phối cảnh chếch, phối cảnh đẳng thước không hề có những cạnh lùi sau hội tụ (hình 8.35 B). Mọi cạnh cắt ngang qua đường thẳng đứng đều chuyển dịch sang phải và trái góc 30 độ. Để dễ vẽ, mọi ba - chiều - kích của vật thể cũng được áp dụng một hệ đo đạc (tỉ lệ) như nhau; không hề có giảm tỉ lệ đối với những mặt phẳng lùi ra sau. Hệ phối cảnh này thường được chuộng hơn phối cảnh chếch vì tất cả ba mặt đều được thấy rõ cùng một lúc với vẻ ít méo mó hơn. Không một cạnh nào của hình ảnh được kẻ song song với người xem (mặt phẳng tranh). Hệ phóng chiếu này được dùng trong minh họa và vẽ kỹ thuật.

Phép vẽ trực giao có lẽ ít được am hiểu như một hệ thống nhằm xác định các vật thể trong một sự sắp xếp có tính không gian, nhưng nó được sử dụng bởi các kỹ sư và kiến trúc sư để vẽ những bản thiết kế (xem hình 8.47). Với hệ này, mọi cạnh của những vật hình chữ nhật (hình học) đều được vẽ song song hoặc thẳng đứng với đường nền và sự đo đạc phải tuân theo tỉ lệ chính xác. Các nghệ nhân, kỹ sư, thiết kế công nghiệp và kiến trúc sư đều sử dụng phép vẽ này.

Được sử dụng bởi các họa sĩ truyền thống Đông Á, phối cảnh đảo ngược là một sự tương phản rõ rệt đối với phối cảnh của Phương Tây. Những nguyên tắc cổ xưa nêu lên sự hội tụ của các đường song song khi chúng tiến đến gần người xem tranh. Loại trình bày này khép lại không gian trong chiều sâu để bức tranh trở thành một sân khấu và người xem tranh là một diễn viên tham gia vào toàn cảnh không gian tích cực, hiếm khi mất tính đồng nhất với mặt - tranh (hình 8.36A và B). Những khái niệm không gian tương tự cũng được sử dụng tại Phương Tây trong một số giai đoạn lịch sử. Những ý tưởng về không gian hình ảnh thường phù hợp với tâm trạng đang nổi trội của xã hội sản xuất ra nghệ thuật. Theo nghĩa này thì không gian là loại hình biểu cảm của con người.

KHÔNG GIAN TRỰC QUAN

Tuy các hình khối và những mặt phẳng giữ một vai trò mạnh mẽ trong việc tạo ra những ảo ảnh về không gian trực quan, độc lập với những nguyên tắc nghiêm ngặt và công thức. Như vậy, không gian trực quan không phải là một hệ thống nhưng là một sản phẩm trực giác của họa sĩ nhằm vận dụng một số phương kế nào đó để tạo ra không gian. Những phương kế giúp họa sĩ làm chủ không gian bao gồm: Gối chồng lên nhau, sự trong suốt, sự thâm nhập vào nhau, những mặt phẳng nghiêng, tỉ lệ bất cân xứng và sự trình bày có tính phân đoạn. Ngoài ra, họa sĩ phải khai thác những tính



8.37. Roger Brown, *Đất của Lincoln*, 1978. Tranh sơn dầu (1.82 × 2.13m).

Một số họa sĩ đương đại đã sử dụng những kỹ thuật cá nhân để tạo ra những hiệu ứng không gian không như thông thường. Họa phẩm này của Roger Brown cho thấy nhiều điểm nhìn xem chừng phóng chiếu ra phía sau và về phía trước trong một tỷ lệ bất thường.

chất cố kết có tính không gian của các yếu tố nghệ thuật. Những tính chất vật lý của các yếu tố nghệ thuật có khuynh hướng tiến về phía trước hoặc lùi ra sau; điều này có thể được sử dụng để xác định không gian cho các vật thể. Bằng cách sắp đặt theo thứ tự những lực có tính không gian đó trong bất kỳ một sự phối hợp cần thiết nào, họa sĩ có thể đưa vào một ý nghĩa về không gian cho hình ảnh trong tranh trong khi điều chỉnh những quan hệ (hình 8.37). Không gian xuất phát từ phương pháp này là điều được sẵn sàng cảm nhận bởi mọi người, tuy xét theo những tiêu chuẩn của phối cảnh tuyến tính thì nó xem chừng lạ lùng và ngay cả bị vặn vẹo.

Không gian trực quan là phương thức nổi trội trong phần lớn dòng lịch sử nghệ thuật; nó hiếm khi gợi lên những chiều sâu thẳm, nhưng thích hợp với hình ảnh hợp nhất bên trong trường - không - gian tương đối cạn (hình 8.38).

NHỮNG TÍNH CHẤT KHÔNG GIAN CỦA CÁC YẾU TỐ

Những hiệu quả không gia trỗi lên từ việc sử dụng những yếu tố của cấu trúc nghệ thuật thì cần phải được nhìn nhận và kiểm soát. Mỗi một trong những yếu tố đó có các tính chất không gian cố kết và những quan hệ hỗ tương giữa các yếu tố tạo ra cảm giác không gian lớn lao. Nhiều loại trải nghiệm không có thể đạt được vằng cách vận dụng những yếu tố - nghĩa là bằng cách thay đổi vị trí, số lượng, phương hướng, sắc độ, cấu trúc cơ bản, kích cỡ, màu sắc. Những thay đổi có tính không gian đạt được là vô tận (xem hình 3.22).

ĐƯỜNG NÉT VÀ KHÔNG GIAN

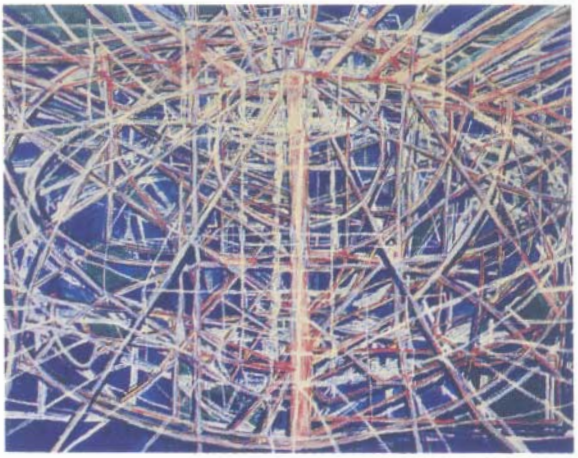
Do cấu trúc vật lý của nó nên đường nét gợi lên một phương hướng được duy trì của sự chuyển động. Một đường nét như thế, dẫu ngang qua mặt -

8.38. Lyonal Feininger, *Hopfgarten*, 1920. Tranh sơn dầu, 25 × 32 1/4 in.

Trong họa phẩm này, họa sĩ sử dụng những phương pháp trực quan nhằm làm chủ không gian, bao gồm những sự trong suốt và gối chồng lên nhau của các mặt phẳng, cũng như những mặt phẳng thâm nhập lẫn nhau và nghiêng vào không gian.

tranh hoặc tiến sâu vào trong, giúp chỉ ra sự hiện diện của không gian. Vì thế định nghĩa thì một đường nét cần phải có chiều dài lớn hơn bề ngang (nếu không người ta không thể phân biệt nó với một cái chấm hoặc một hình dạng) nên đường nét tạo ra tính liên tục, chuyển dịch con mắt của người quan sát từ một đơn vị hoặc vùng tổng quát sang một đơn vị hoặc một vùng tổng quát khác. Đường nét có thể là một sự chuyển tiếp hợp nhất những vùng ở trước, ở giữa và ở nền.

Ngoài phương hướng, đường nét còn chứa những tính chất không gian khác. Dài hoặc ngắn, dày hoặc mỏng, thẳng, có góc cạnh, hoặc uốn cong, những đường nét có những chuyển động và những vị trí có tính không gian khác nhau, tương phản nhau. Những dấu chỉ về không gian ba - chiều đã nêu ra trong phần đầu của chương này được kết hợp một cách tích cực với những tính vật lý của đường nét. Chẳng hạn, một đường nét dài khổ lớn có vẻ rộng hơn (một dấu chỉ có tính không gian) và như vậy gần với người xem hơn một đường nét ngắn và mỏng. Những đường gối chồng lên nhau thiết lập những vị thế có tính không gian khác nhau, đặc biệt khi chúng được đặt trong những vị trí đối nghịch (nghĩa là đường thẳng đứng đối với đường nằm ngang). Một đường chéo



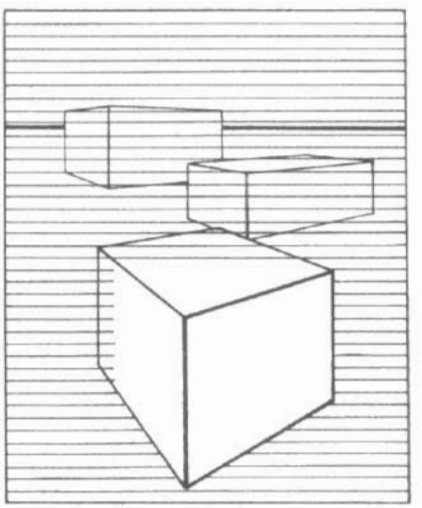
8.39. Terry winters, *Định Vị Hình ảnh*, 1997. Sơn dầu, nhựa tổng hợp, mica và than chì trên vải lanh (243.8 × 304.8 cm).

Những đường nét cá biệt gối chồng lên nhau, hội tụ, và xác định không gian của chúng ta trong khi tạo ra trong tổng thể hình ảnh một mê cung tương đối sâu.

thì có vẻ như chuyển động từ mặt - tranh vào không gian sâu, trong khi một đường thẳng đứng hoặc ngang thì thông thường có vẻ như tương đối tĩnh (không chuyển động) (hình 8.39). Ngoài ra, những tính chất tạo thành của những đường nét gối lên nhau có thể được gia tăng bằng cách điều chỉnh những sắc độ của chúng. Bạn có thể làm cho các đường nét trở nên thanh thoát đến độ chúng biến mất hoặc trở nên "mất hút" để xuất hiện trở lại và trở nên đậm nét hơn ngang qua tác phẩm. Cái phần bị mất nét này có thể giúp kiểm soát phương hướng sáng tác hoặc phương hướng của sự chuyển động. Ảo ảnh tạo hình được điều chỉnh gợi lên sự thay đổi của vị trí trong không gian.

Dấu chỉ không gian của đường nét hội tụ xuất hiện trong phối cảnh tuyến tính luôn là điều được thấy rõ ở bất cứ nơi đâu có những đường nét phức tạp. Những gợi ý không gian trỗi lên từ nguyên tắc chung này có quá nhiều thay đổi đến nỗi những hiệu ứng cá biệt thường là sản phẩm của những thăm dò có tính trực quan của họa sĩ. Những loại đường nét gợn sóng, xoắn ốc, ngoằn ngoèo, và chữ chi thích hợp cho mọi loại không gian qua những lệch lạc không thể lường trước của chúng về phương hướng của độ nhấn. Chúng xem chừng lùi ra sau và tiến về phía trước từ mặt phẳng trong không gian này đến mặt phẳng khác. Những đường nét không bị ràn buộc xác định không gian của chúng và có thể có những tính chất tạo hình trong chúng (hình 8.39). Những đường nét cũng làm sáng tỏ những chiều kích không gian của những hình dạng rắn (hình 8.41; xem hình 3.9).

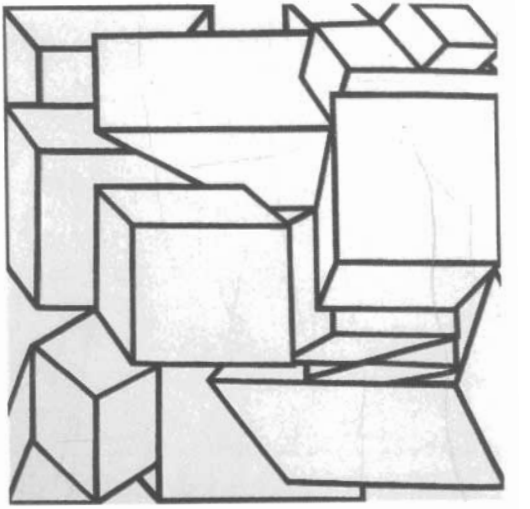
HÌNH DẠNG VÀ KHÔNG GIAN



Hình dạng có thể gợi lên những mặt phẳng, những vật rắn hoặc hình khối, tất cả chúng đều chiếm một vị trí trong không gian và vì thế cần phải được đề cập trong chương này. Một mặt phẳng,

8.40. Những mặt phẳng và các khối lập thể trong không gian.

Quan hệ của các mặt phẳng trong biểu đồ này minh họa hiệu ứng của các khối lập thể có vẻ như choán không gian. Kích cỡ, sự gối chồng lên nhau, và sự bố trí những khối lập thể đó làm gia tăng hơn hiệu quả của tính kiên cố. Những đường in bóng nằm ngang cho thấy một vị trí tưởng tượng của mặt - tranh, khiến khối lập thể gần phóng chiếu vào không gian của người quan sát, hoặc ra phía trước mặt - tranh.



8.41. Al Held, *B/WX*, 1968 Acrylic trên vải - tranh (2.90 × 2.90 m).

Tuy những tính chất vật lý của các đường nét vẫn tương thích trên toàn tác phẩm, sự sắp xếp chúng khiến cho những hình dạng bị bao quanh có vẻ như trong những vị trí không gian khác nhau. Tác phẩm này có cái gì đó tương tự như Op art.

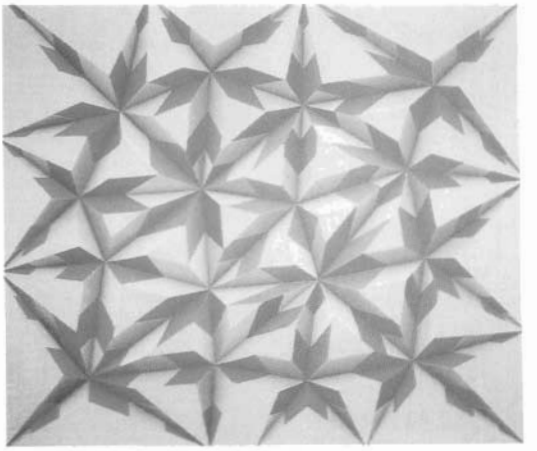
tuy chỉ có hai chiều về mặt vật lý, nhưng có thể tạo ra ảo ảnh về không gian ba - chiều (xem các hình 4.10 và 4.11). Không gian có vẻ hai chiều khi mặt phẳng xem chừng nằm trên mặt - tranh (xem hình 4.10). Không gian có vẻ ba - chiều khi các cạnh của nó xem chừng hội tụ ở một điểm hướng đến phía trước hoặc phía sau mặt - tranh (hình 8.40). Các vật thể rắn, các khối và các toàn thể tự động gợi lên ba - chiều - kích. Những hình dạng như thế nói lên không gian trong đó chúng phải hiện diện và thực sự trở thành một phần của nó. Người ta có thể làm cho các mặt phẳng, những khối và các hình thể rắn có một vị trí cách xa bằng cách giảm kích cỡ của chúng so với các hình dạng khác ở những vùng tiền diện của tranh và bằng cách trung hòa sắc độ, cường độ và chi tiết của chúng (hình 8.41). Lối xử lý này liên quan đến những chỉ dẫn về không gian đã nêu ra trong phần đầu của chương này.

SẮC ĐỘ VÀ KHÔNG GIAN

Hiệu quả có tính tạo hình của sắc độ có thể được dùng để kiểm soát không gian hình ảnh. Khi một nguồn sáng được cho là có ở phía trước bức tranh, thì các vật ở cận cảnh có vẻ sáng hơn. Những vật ở giữa và ở nền dần dà tối đi khi chúng rời khỏi mặt phẳng tranh (xem hình 10.1). Khi nguồn sáng được định vị ở phần sau bức tranh, trật tự của các sắc độ bị đảo ngược (xem hình 6.20). Sự thay đổi của trật tự sắc độ luôn tuân theo trật tự từ sáng đến tối hoặc từ tối đến sáng.

Trong thế giới tự nhiên, những vật cận cảnh được trông thấy rõ nét và có tương phản lớn, trong khi những vật ở xa thì không rõ nét và có màu xám. Tuy vậy, những màu xám trung tính, khi bị gối chồng lên bởi những màu đen hoặc trắng, thường có một vị trí xa xăm (hình 8.4).

Những in - bóng đôi khi là hữu ích trong việc mô tả không gian tạo hình, nhưng chúng có thể gây ra những lẫn lộn về không gian và ngay cả gây



8.42. Tony King, *Biểu đồ: Tinh thần 76*, 1976. Acrylic và giấy báo trên vải tranh (2.13 × 2.44 m)

Phong cách sắp đặt với giấy dán trên bề mặt là hoàn toàn phẳng dẹt, nhưng việc sử dụng những sắc độ sáng - và - tối tạo ra một ảo ảnh ba - chiều mạnh mẽ.

hại cho những sơ đồ bố trí nếu không được giải quyết một cách thận trọng và sáng suốt (xem các hình 5.4A và 5.6).

Việc điều chỉnh sắc độ có thể là trừu tượng nếu họa sĩ không tuân theo trật tự tự nhiên có tính khách quan của sáng và tối. Nhiều họa sĩ hoàn toàn không quan tâm đến cái trật tự tự nhiên này và thay vào đó sử dụng vị trí không gian cố kết xuất phát từ sáng và tối (hình 8.42).

CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ KHÔNG GIAN

Vì sự trù phú mà cấu trúc cơ bản tạo ra cho bề mặt, nên người ta dễ dàng nghĩ về cái yếu tố này như là thuần túy hữu ích về mặt trang trí. Thật ra, cấu trúc cơ bản có thể có chức năng tạo thành của sự mô tả vị trí trong chiều sâu của các bề mặt. Thông thường mà nói thì cấu trúc cơ bản sắc bén, rõ ràng và sống động thì tiến về phía trước trong khi những cấu trúc cơ bản nhỏ bé, lờ mờ, không rõ nét thì lùi ra sau. Khi được điều chỉnh qua thay đổi những sắc độ, màu sắc và đường nét, thì cấu trúc cơ bản góp phần đáng kể vào sự hợp nhất của toàn bộ hình ảnh.

Cấu trúc cơ bản là một trong những dấu hiệu có tính hình ảnh được sử dụng để tạo ra những bề mặt trang trí được đánh giá cao trong nghệ thuật

8.43. John Marin, *Những Đốm Mặt Trời*, 1920. Màu nước và chì than trên giấy (41.9 × 50.2 cm).

Marin sử dụng màu nước để trình bày một phong cách hội họa phóng khoáng. Lối sử dụng màu sắc của ông - hiện tượng phản với những đốm mặt trời - giúp tạo ra những tương tác có tính không gian xuất sắc.

8.44. Hans Hofmann, *Cổng*, 1959- 60. Tranh sơn dầu (1.9 × 1.23 m).

Những vùng rộng màu lục và màu xanh lạnh lùi ra sau trong họa phẩm này hợp nhất sự sắp xếp màu sắc có hệ thống. Những vùng nhỏ hơn có màu đỏ và vàng ấm tạo sự cân bằng cho toàn bộ màu sắc. Những tương phản có tính không gian được làm dịu đi và tác phẩm được hài hòa bởi sự giảm cường độ của màu sắc sử dụng.

dương đại. Đặc trưng có tính vật lý của cấu trúc cơ bản có liên quan đến toàn bộ mẫu thiết kế và như thế tác động một cách tích cực trên những bề mặt trang trí. Khi những bề mặt có mẫu trang trí được lặp lại và phân bố trên toàn vùng hình ảnh thì sự phẳng dẹt của mặt tranh trở nên rất quan trọng. Nhiều tác phẩm của Picasso minh họa việc sử dụng cấu trúc cơ bản bề mặt trong thời hiện đại nhằm duy trì khái niệm về mặt phẳng dẹt của tranh (xem hình 6.18).

MÀU SẮC VÀ KHÔNG GIAN

Một trong những cống hiến nổi bật nhất của các họa sĩ hiện đại là sự tái đánh giá của họ về những tiềm năng tạo hình của màu sắc. Màu sắc giờ đây được trực tiếp sát nhập vào hình dáng của hình ảnh trong tranh ở một cách thức tích cực và trực tiếp nhằm tạo ra những mặt phẳng không gian khác nhau của những vùng bề mặt (xem "Màu Tạo Hình" trong chương 7). Kể từ thời Cézanne, đã có một nhận thức mới về những đặc trưng có tính không gian của màu sắc trong nghệ thuật. Vì vậy, không gian sâu được xem như khởi đầu của mặt phẳng tranh để từ đó lùi ra sau. Sau đó, John Marin và những người khác xử lý những không gian ở trên hoặc phía trong tiền diện của mặt tranh, chủ yếu qua sử dụng màu sắc (hình 8.43). Họa sĩ trừu tượng Hans Hofmann thường sử dụng màu sắc để đưa các hình dạng có vẻ ở ngoài mặt tranh tiến ra phía trước. Qua những tương phản của sắc độ, cường độ và màu sắc (hình 8.44), Hofmann làm chủ mức độ qua đó ngừng hình dạng tiến ra trước hoặc lùi về sau.

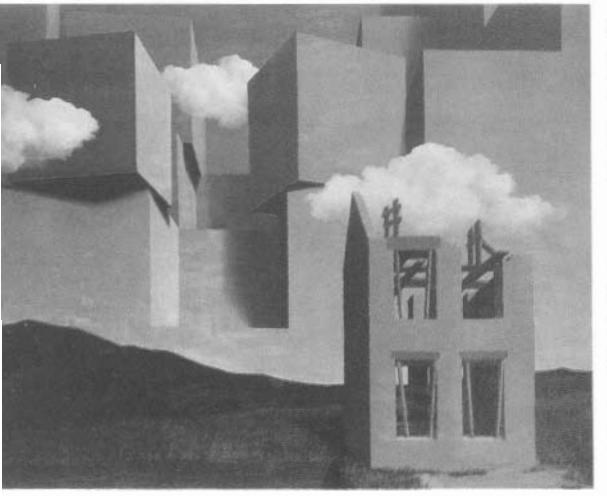
Vì có liên quan gần nên những màu tương sắc tạo ra sự chuyển động bị giới hạn trong không gian; những màu tương phản thì nới rộng không gian và cung cấp những dấu đậm nét khác nhau, hoặc những điểm tiêu cự đáng quan tâm. Cả hai đều khai thác những chiều kích vô tận của không gian.

NHỮNG KHÁI NIỆM HIỆN ĐẠI VỀ KHÔNG GIAN

Mỗi thời kỳ quan trọng trong lịch sử nghệ thuật đều có cho nó một khái niệm về không gian. Những chọn lựa không gian đó phản ánh những điều kiện cơ bản bên trong nền văn minh tạo ra chúng. Một số thái độ cơ bản đối với không gian xem chừng được tái hiện trong những loại hình khác nhau trong suốt dòng lịch sử. Mỗi khi một tiếp cận mới về không gian được đưa vào thì trước tiên nó bị công chúng chống lại. Tuy vậy, cuối cùng nó trở thành một thứ sàn lọc chuẩn mực qua đó người ta có thể nhìn các sự vật. Trong thời kỳ chịu ảnh hưởng của chúng, những qui ước đó trở thành chuẩn mực đối với cách nhìn của con người và dần dà điều kiện hóa học đã khiến họ mong đợi nghệ thuật phải phù hợp với một số nguyên tắc chung. Sự gia tốc của thay đổi được gợi lên bởi khoa học hiện đại giờ đây tạo ra những khái niệm mới chưa từng có trước đó. Ngày nay, các nghệ sĩ đang dò dẫm những cách thức nhằm am hiểu và diễn dịch những chân trời đang được mở rộng đó và trong khi thực hiện điều đó, họ gặp phải sự chống đối bướng bỉnh của công chúng (hình 8.45).

TÌM KIẾM MỘT CHIỀU KHÔNG GIAN MỚI

Được điều kiện hóa với cách nhìn của thời đại, các nghệ sĩ của thời Phục Hưng có mục tiêu là làm chủ tự nhiên bằng khoa học và hình ảnh. Họ tìm cơ hội thực hiện điều này bằng cách thu nhỏ tự nhiên, từng phần một, vào một hệ hình học tĩnh. Bằng cách giới hạn sự chú ý của họ vào một thời điểm nhìn, các họa sĩ có thể triển khai phối cảnh và trình bày một số méo mó có tính ảo ảnh của những hình dạng đích thực như được trông thấy bởi mắt người.



8.45. Rene Magritte, *Vũ trụ không che đậy*, 1932. Tranh sơn dầu (75 × 91 cm). Nếu quan sát kỹ, người ta có thể thấy rằng tác phẩm này đã chủ ý sử dụng không gian một cách không tương thích. Là họa sĩ Siêu Thực, Magritte thường tạo ra những hiệu ứng tối nghĩa và không ngờ để lay động cảm quan của chúng ta.

Được trang bị bởi khoa học, kỹ thuật và công nghệ, các họa sĩ hiện đại nới rộng sự nghiên cứu về tự nhiên do các nghệ sĩ thời Phục Hưng khởi xướng. Họ thăm dò cấu trúc bên trong và ngoài của

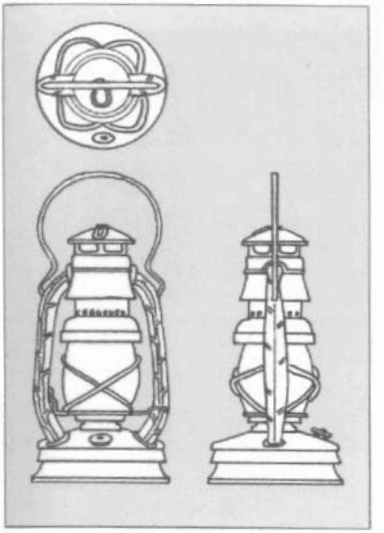
8.46. Paul Cézanne, *Tĩnh vật với Giỏ Trái cây*, khoảng 1888-90. Tranh sơn dầu (65.1 × 81 cm).

Cézanne quan tâm đến tính hiện thực tạo hình của các vật thể cũng như sự sắp xếp chúng vào trong một bản vẽ hợp nhất. Tuy cái bình nước và hủ đường được nhìn từ một vị trí trực diện, thì cái hủ tròn ở sau chúng lại được vẽ như thể được nhìn từ một vị trí cao hơn. Quai của cái giỏ được trình bày như thể tập trung vào mặt trước, nhưng có vẻ nghiêng về tầm nhìn phía phải khi nó lùi ra sau. Những cạnh phải và trái của cái bàn không có sự sắp xếp đối hình và như thế được nhìn từ những điểm khác nhau, Cézanne đã kết hợp nhiều điểm quan sát đó vào một họa phẩm nhằm trình bày mỗi vật thể bằng những cảm nhận sâu sắc hơn về thực tại ba - chiều.

tự nhiên bằng kính hiển vi, camera, video và kính viên vọng. Ô tô, máy bay và phi thuyền cho họ cơ hội được thấy nhiều hơn về thế giới, hơn hẳn những gì mà những người trước họ được biết. Sự thay đổi một cách triệt để môi trường của người nghệ sĩ mang lại một nhận thức mới về không gian. Càng lúc nó càng cho thấy một cách hiển nhiên rằng không gian không luôn được mô tả từ một bảng từ mới cho đồ họa vẫn được tiếp tục nhằm mô tả những phát hiện về hình ảnh. Vì một nét nổi trội của thế giới hiện đại là sự chuyển động nên sự trình bày của nghệ thuật hiện đại phải là sự chuyển động, ít nữa là theo cách ảo ảnh. Sự chuyển động trở thành một phần của không gian và cái không gian này chỉ có thể được nắm bắt nếu một khoảng thời gian nào đó được cấp phần cho nó. Do đó, một chiều kích mới được thêm vào khái niệm không gian - chiều thứ tư, một chiều kết hợp không gian, thời gian, chuyển động và là một thách đố có tính nghệ thuật quan trọng. Thách đố này là làm sao để tìm ra một phương pháp thực tiễn nhằm trình bày một sự vật đang chuyển động, từ mọi góc nhìn trên một mặt - tranh. Trong khi tìm kiếm những giải pháp cho vấn đề này, các họa sĩ đã quay về những kinh nghiệm của chính họ cũng như sang những tác phẩm của các họa sĩ khác.

NHỮNG HÌNH ẢNH TẠO HÌNH

Paul Cézanne, họa sĩ hậu - Ấn Tượng thế kỷ 19, là người sớm tiên phong trong nổ lực trình bày chiều kích mới. Mục tiêu của ông là hoàn các sự vật về lại với tính chất thực sự hơn của chúng. Cái tính chất này không phải

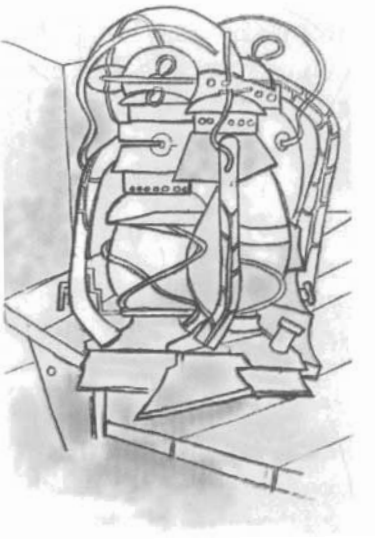


8.47. Tom Haverfield, *Đèn Bão*, khoảng 1960. Bút sắt và mực (22.9 × 30.5cm).

Trong tác phẩm này vật thể được đưa vào lối vẽ trực giao chia chúng thành những cảnh chủ yếu có thể được vẽ thành hai chiều.

là những vẽ bề ngoài có ở hình ảnh của thế giới Phục Hưng, nhưng là một thế giới của những hình dáng trong không gian được nghĩ ra theo lối hình ảnh tạo hình (hình 8.46). Trong khi vẽ tĩnh vật, Cézanne chọn quan điểm đặc trưng nhất về tất cả các vật mà ông vẽ ra; lúc đó ông thay đổi tầm nhìn, tách những mặt phẳng của đồ vật cá thể ra, và kết hợp tất cả những cách nhìn đó vào trong cùng một họa phẩm, tạo ra một cách nhìn đúc kết về những vật thể. Cézanne thường chuyển cái nhìn của ông về một vật thể đơn lẻ từ phía phải sang trái và từ đỉnh xuống đáy, tạo ra cái ảo ảnh về cảnh quang quanh nó. Để trông thấy nhiều hình ảnh về một sự vật đó, chúng ta hẳn phải di chuyển quanh nó hoặc xoay nó ở phía trước chúng ta. Điều đó hẳn có liên quan đến sự chuyển động, không gian và thời gian.

Các họa sĩ Lập Thể đã sử dụng nhiều kỹ thuật xử lý hình ảnh của Cézanne. Họ thường trình bày một sự vật từ nhiều cách nhìn. Các vật thể được hoàn về với lối vẽ trực giao, phân chia thành những cảnh chủ yếu có thể được vẽ thành hai - chiều, nhưng không như kỹ thuật vẽ của người Ai Cập đã đề cập trước đây (xem "Trình Bày Có Tính Phân Đoạn") cảnh quang cơ bản (nhìn từ đỉnh) được gọi là bản vẽ thiết kế. Với bản vẽ thiết kế làm nền tảng, những hình, những hình chiếu đứng (hoặc những mặt nhìn nghiêng) được lấy từ mặt trước và mặt sau, và những mặt cắt thì được lấy từ hông phải và trái (hình 8.47). Sự gối chồng lên nhau của những cảnh đó trong một họa phẩm cho thấy



8.48. Tom Haverfield, *Đèn Bão II*, khoảng 1960. Bút chì trên giấy (35.6 × 45.7cm).

Sự đặt kề nhau của các cảnh trực giao minh họa những cảnh có đặc tính chủ yếu và khác nhau của vật thể trong cùng một bức vẽ. Một bức vẽ được thực hiện bằng cách lắp ghép như thế cho thấy nhiều điều hơn là những gì ta thường thấy ở một vật thể.

nhiều khía cạnh của vật thể hơn là điều ta trông thấy một cách thông thường. Cái kỹ thuật này có vẻ là sự vặn méo tầm nhìn có tính tĩnh đã được điều kiện hóa của người xem tranh, nhưng trong những mức độ lựa chọn có tính nghệ thuật, mọi thứ được trình bày hẳn thông thường là điều được mong đợi trông thấy (hình 8.48).

Trong những tác phẩm của các họa sĩ Lập Thể, chúng ta thấy rằng một hình ảnh có thể có sự sống trong nó và rằng sự hình thành không gian không phải là một vấn đề của mô tả hay diễn giải. Các họa sĩ lập thể làm việc từng bước một để minh họa rằng một vật thể càng được tô vẽ xa rời với hình ảnh trông thấy thì chúng càng giống một cách có hệ thống với tính chất ba - chiều của vật thể được thăm dò. Cuối cùng, họ triển khai khái niệm về "hình ảnh được vẽ một cách tổng hợp". Thay vì phân tích một đề tài, họ bắt đầu triển khai những hình dạng hình học rộng lớn, đơn giản, tách rời khỏi vật mẫu. Lúc đó, chủ đề được gợi lên bởi những hình dạng được tổng hợp hoặc áp đặt vào trong cái hệ thống không gian đó (xem hình 4.8).

TRÌNH BÀY QUA HÌNH ẢNH VỀ NHỮNG CHUYỂN ĐỘNG TRONG THỜI GIAN

Từ một quá khứ xa xăm, các họa sĩ đã phải vật lộn với vấn đề trình bày sự chuyển động trên mặt tranh tĩnh. Trong các họa phẩm của những người tiền sử và sơ khai, những nỗ lực đó không hề có tổ chức nhưng đã có những toan tính đơn độc nhằm trình bày những hình dạng có giới hạn của sự chuyển động được quan sát.

Ở buổi đầu, trong nỗ lực nhằm đưa sự chuyển động và những hình người có tính tĩnh, các nhà điêu khắc Hy Lạp đã sắp xếp những đường nét quần áo của các hình nhân của họ nhằm nhấn mạnh đến sự trôi chảy không ngừng của nhiều chuyển động. Bằng cách dõi theo những nét nhấn tuyến tính đó, con mắt của người quan sát chuyển động dịu dàng bên trên bề mặt của pho tượng.

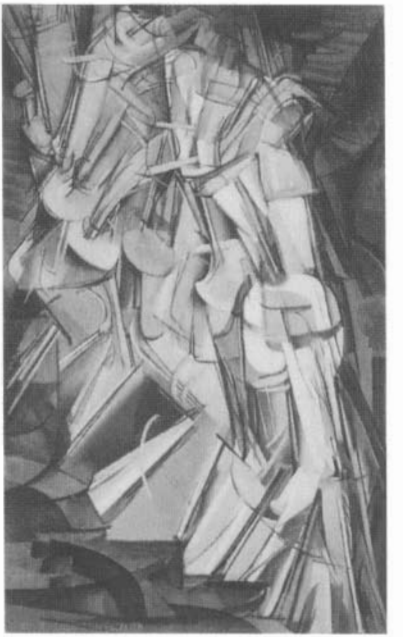
8.49. Vô Danh, *David và Goliath*, khoảng 1250. Bản chép tay khổ 39 × 30cm.

Yếu tố về thời gian trôi qua đã được trình bày ở đây, nhưng theo lối phụ thuộc. Có tính quy ước.

8.50. Roger Brown, *Giotto và những người bạn của ông*, 1981. Tranh sơn dầu (1.83 × 2.45m).

Họa sĩ đương đại Roger Brown đã sử dụng kỹ thuật miêu tả phân khúc có trong quá khứ. Mỗi đoạn của tác phẩm là một phần của câu chuyện đang được kể ra.

Các họa sĩ thời Trung Cổ và đầu Phục Hưng minh họa những câu chuyện trong Thánh Kinh bằng cách lặp lại một chuỗi những hình ảnh tĩnh. Sự trình bày về những giai đoạn khác nhau của câu chuyện (dẫu trong một chuỗi dài vài hình ảnh hoặc một chuỗi hình ảnh bên trong một tác phẩm) tạo ra một hình ảnh khái quát về sự chuyển động của đề tài, về một quãng thời gian và về một không gian. Những tranh ảnh đó là cái có trước truyện tranh hài (đăng từng kỳ trên báo) và những kỹ thuật điện ảnh mà những hình ảnh đơn lẽ được chiếu nhanh, tạo ra ảo ảnh về sự chuyển động (các hình 8.49 và 8.50; xem hình 8.37). Những phương tiện trình bày khác thì gối lên nhau một chuỗi những cảnh của một hình nhân tĩnh hoặc những phần ở trong một sự sắp xếp hình ảnh để gợi lên sự chuyển động. Kỹ thuật này chủ yếu liệt kê chuỗi tư thế của một thân người đang chuyển động, nêu ra những thay đổi trông thấy. Các họa sĩ của thế kỷ 20 đã thăm dò những khả năng nhằm hỗn hợp những tư thế thay đổi đó bằng cách mở rộng con đường của sự chuyển động. Những nhân vật không được nhìn trong những tư thế cố định, nhưng được xem như là những con đường chuyển động trừu tượng của họa động. Chủ thể trong họa phẩm Khỏa Thân Đang Bước Xuống Cầu Thang của Marcel Duchamp không phải là một cơ thể con người nhưng



8.51. Marcel Duchamp. *Khỏa thân đang bước xuống cầu thang, số 2.* 1912. Tranh sơn dầu (147.3 × 88.9cm).

Đề tài trong tác phẩm của Duchamp tự nó không phải là một thân người, nhưng là loại năng lượng và mức độ năng lượng của một thân người toát ra khi nó ngang qua không gian.

8.52. Giacomo Balla, *Tính năng động của con chó bị buộc bằng dây*, 1912. Tranh sơn dầu (89.9 × 109.9cm).

Để gợi lên sự chuyển động trong không gian và thời gian, Balla sáng tạo ra kỹ thuật lặp lại những đường viền. Cái phương kế này chẳng mấy chốc được noi theo để vẽ những chuyện tranh hài đăng thường kỳ trên báo và từ đó trở thành một qui ước.

là mức độ và loại sinh năng mà cơ thể con người toát ra khi nó ngang qua không gian. Họa phẩm này có một ý nghĩa quan trọng trong hình ảnh hóa sự chuyển động, vì chức năng của những lực tạo hình được hợp thành một thể thống nhất với tác phẩm (hình 8.51).

Những họa sĩ thuộc trường phái Vị Lai (xem trường phái Vị Lai ở chương 10) là những người đã cống hiến nhiều trong mô tả sự chuyển động của chúng, nhưng cũng trình bày những nền tảng của chúng. Những đường nét đó được phối hợp trong những mẫu năng lượng thuộc cảm giác vận động. Tuy loại hình biểu hiện này không hoàn toàn mới mẻ, nhưng nó cung cấp một sự táo bạo mới – sự tồn tại đồng thời của nhân vật, vật thể và bối cảnh DA (các hình 8.52 và 8.53). Là một phần của văn hóa trong thời kỳ này, điện ảnh hầu như đã ảnh hưởng đến những họa sĩ đó. Các họa sĩ đương đại tiếp tục trải nghiệm với khái niệm về sự chuyển động, về chủ thể và những bối cảnh (các hình 8.54, 8.55 và 8.56).

Lúc này, sự thăm dò không gian trong chiều kích thứ tư không gian – thời gian đang

8.53. Gino Severini, *Tượng Hình Động của buổi khiêu vũ Tabarin*, 1912. Tranh sơn dầu (161.6 × 156.2 cm)

Các tác phẩm của những họa sĩ thuộc trường phái vị lai đều hướng đến sự chuyển động. Chúng không chỉ bao gồm những hình dạng của các nhân vật và vật thể với những con đường chuyển động của chúng mà còn luôn những nền tảng của chúng. Những nét đó được kết hợp trong một mẫu năng lượng thuộc cảm giác vận động.

◀ 8.54. Renato Bertelli, *Mặt nhìn nghiêng không ngưng của Mussolini*, 1933. Đất nung dát đồng (29.8 cm cao × 22.9 cm đường kính).

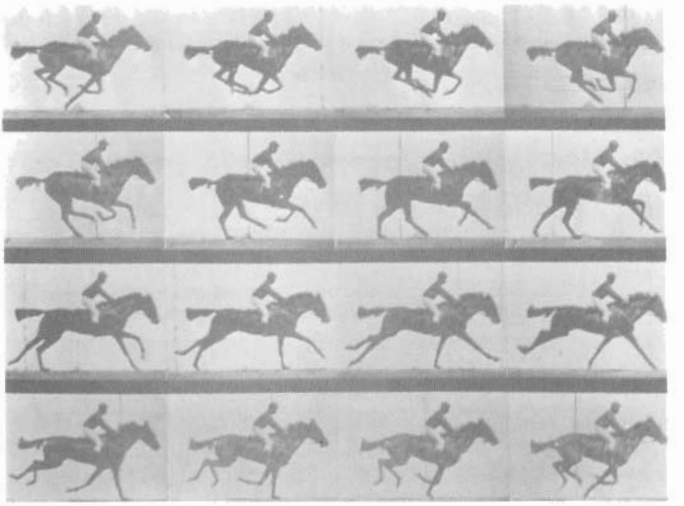
Chịu ảnh hưởng của cá nghệ sĩ thuộc trường phái Vị Lai, Bertelli thăm dò những khái niệm về sự chuyển động liên tục đồng thời trong mô tả chân dung.

▶ 8.55. Dan Collins, *Của Hơn Hai Tâm Trí*, 1994. Tạo hình ba chiều hình laser kỹ thuật số trên sáp CNC, 3¼ × 3⅛ × 2½ in.

Tuy được gợi hứng bởi những khái niệm vượt thời gian về sự chuyển động của cơ thể, kỹ thuật mới đã mang lại nhiều phương tiện mới cho thăm dò và biểu hiện.

8.56. Arman, *Xe đạp nham thạch*, 1991. Xe đạp cọ sơn acrylic trên vải tranh (121.9 × 152.4 × 31.8 cm).

Sự chuyển động mềm mại, tốc độ và môi trường được trình bày theo những chất liệu hiện đại trong một sự sắp xếp ba chiều cạn và mới mẻ.



8.57. Eadweard Muybridge, *Sự chuyển động của con ngựa được quan sát một cách khoa học.* Bản in khắc theo những ảnh chụp, khoảng 1875.

Những bức ảnh được ghi từ các camara có thể ghi tốc tộ nhanh đầu tiên này đã ảnh hưởng đến Manet (10.16), Degas và những sinh viên nghệ thuật nghiên cứu về sự chuyển động sau đó.

trong bước chập chững. Khi nghiên cứu tỏ rõ thêm về những bí ẩn của thế giới tự nhiên, các nghệ sĩ tiếp tục hấp thu và diễn giải chúng phù hợp với những kinh nghiệm cá nhân của họ. Có thể nói rằng những khái niệm có tính cách mạng hơn sẽ trỗi lên với thời gian, tạo ra những thay đổi lớn lao trong các phong cách nghệ thuật. Có một điều quan trọng mà chúng ta cần phải ghi nhớ đó là những hình dáng vặn vẹo và lạ mắt của sự thể hiện nghệ thuật không xuất hiện từ chân không. Chúng thường tượng trưng cho những nỗ lực nhằm nắm bắt và diễn dịch thế giới của chúng ta ở những biên giới sau cùng của sự am hiểu.

Điện ảnh

Nghiên cứu khoa học cận đại về những hình ảnh chuyển động của một vật bắt đầu vào khoảng 1924 và song song với nó là sự khám phá và phát triển nhiếp ảnh. Trong số những người tiên phong liên kết nhiếp ảnh với nghiên cứu sự chuyển động có Coleman Sellers và nhà nhiếp ảnh Eadweard Mybridge. Họ đã sử dụng Zoetrope, một bánh xe có cấu trúc hình trụ để cuộn vào những ảnh chụp riêng lẻ và chiếu ra những hoạt hình. Là người tiên phong, Muybridge nổi tiếng với những bức ảnh chụp của ông về sự chuyển động của người và thú (hình 8.57). Ông khiến cả thế giới phải thán phục vì những cuốn sách và những bài diễn thuyết của ông về điện ảnh. Họa sĩ Pháp Louis Meissonier là một người thường trao đổi thư từ với ông.

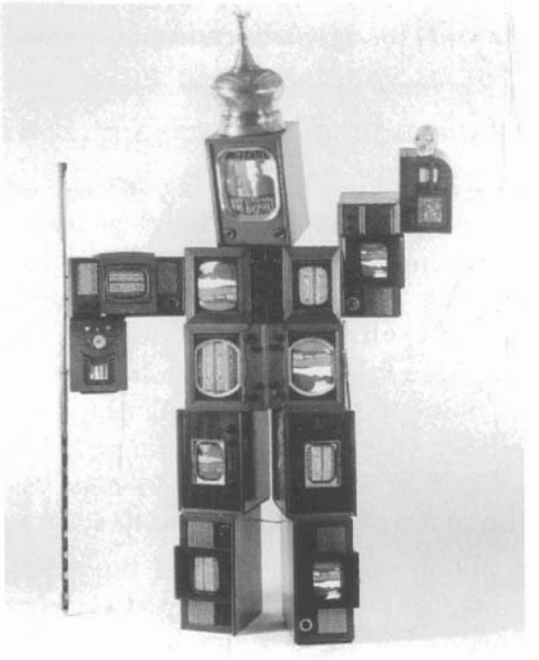
Qua công nghiệp điện ảnh giải trí, những nhà làm phim nghệ thuật được xem như có khuynh hướng thoát ly khỏi loại phim do Hollywood sản xuất. Nhiều loại phim hiện thực, nghiêm túc, sát với đời thật hơn, được sản xuất

từ Âu châu. Một số phim, như phim Siêu Thực "Con Chó Andalusian" do họa sĩ Salvador Dali và Luis Bunel hình thành vào năm 1929 là một thành tựu mang đậm tính cảm xúc và tài năng cá nhân.

Năm 1923, Eastman Kodak phát triển loại phim celluloid 16mm và trong thập niên 1960 loại phim 8mm, song song với loại camera xách tay, máy chiếu phim và những công cụ thông dụng khác giúp cho họa sĩ nhà thiết kế, các giáo sư, sinh viên, chuyên gia có thể xem và tạo ra phim ảnh. Hơn thế nữa, những cải thiện trong thu và phát hình giúp bành trướng việc sử dụng phim, từ là sản phẩm của công nghiệp giải trí sang bất cứ cá nhân nào muốn sáng tác.

Ở trong tay bất kỳ một cá nhân sáng tạo nào, camera ghi hình có thể đưa đến những phát triển đáng kinh ngạc. Trường hợp này có thể được thấy qua cuộc đời của Steven Spielberg, mà khi trẻ vốn ôm mộng được là một sinh viên trong ngành điện ảnh. Spielberg sau đó đã trở thành nhà sản xuất, đạo diễn hàng đầu thế giới. Cùng với George Lucas, Steven Spielberg lôi cuốn công chúng bằng sự tưởng tượng và những hiệu ứng đặc biệt của những phim như Chiến Tranh Các Vì Sao, Công Viên Kỷ Jura. Ngoài hai người vừa kể, Andy Warhol đã sử dụng phim ảnh để trình bày về những sinh hoạt đời thường như nằm ngủ theo một cách thức mới.

Truyền hình



Truyền hình (TV) quả thật là những hệ điện tử đầu tiên giúp nới rộng các cảm quan nghe (audio) và nhìn (Video). Nó ngay tức khắc truyền đi những hình ảnh tĩnh hoặc động cùng lúc với âm thanh qua những truyến điện tử hoặc qua những sóng điện từ (sóng radio). Một trong những thành tố quan trọng nhất của việc truyền hình ảnh là máy quét phá

8.58. Nam June Paik, *Hamlet Robot*, 1996. 2 radios, 24 TV, transformer, 2 đầu phát đĩa hình laser, đĩa laser vương miện, quyền trượng, kiếm và đầu lâu (144 × 88 × 32 in).

Chân dung Hamlet do Nam June Paik thực hiện là một tác phẩm điêu khắc video được lập trình với kỹ thuật nghe nhìn hiện đại.

vỡ những hình ảnh thành một chuỗi những yếu tố riêng lẻ để sau đó tái hợp lại ở những vị trí chính xác của chúng và kinescope nhằm điều chỉnh những xung lực điện tử của tín hiệu truyền hình thành những tia electron tác động đến màn ảnh truyền hình, tạo ra ánh sáng và hình ảnh liên tục.

Tựa như máy quay phim, máy quay Video xách tay có bộ phận ghi hình gắn liền giúp cho các nghệ sĩ một phương tiện thực tiễn nhằm tạo ra những chương trình nói lên những ý tưởng của con người và sự chuyển động. Ngày nay, các viện bảo tàng nghệ thuật và các gallery thường có trang bị màn ảnh hoặc truyền hình để trình bày những hình ảnh nghệ thuật đủ loại, với đủ kích cỡ phù hợp với người xem.

Nam June Paik của Nam Triều Tiên là nghệ sĩ đầu tiên sử dụng video và màn hình TV như là một loại hình nghệ thuật. Các tác phẩm của ông bao gồm những bức tường vĩ đại được tạo dựng từ truyền hình: Bức tường thông tin năm 1992 với 429 màn ảnh truyền hình, Megatron năm 1995 (hình 8.58), gồm 215 màn ảnh truyền hình, tám kênh video màu, hai kênh âm thanh cùng những đèn rọi sử dụng tia lasser. Ngoài ra ông cũng trưng bày một tác phẩm gồm một chuỗi truyền hình và một thác nước tại Guggenheim năm 2000. Tất cả những tác phẩm đó đã được trình bày một cách xuất sắc!

Vi tính và nghệ thuật

Tuy các hãng điện toán vẫn không ngừng tung ra thị trường những sản phẩm mới, nhưng có thể nói rằng ngay cả những máy vi tính rẻ tiền nhất cũng có thể tạo ra được những tác phẩm nghệ thuật nổi trội. Vi tính đã mở ra một thời đại của truyền thông đa phương tiện và đang làm thay đổi thế giới một cách chưa từng có trước đó. Vi tính giúp cho người sử dụng tiếp cận với những nguồn nghiên cứu và giải trí cũng như là công cụ trong phát triển sáng tạo nghệ thuật, kể cả

8.59. Sheriann Ki-Sun Burnham, *Du Mục*, 1996. Bản in (56.5 × 56.5 cm).

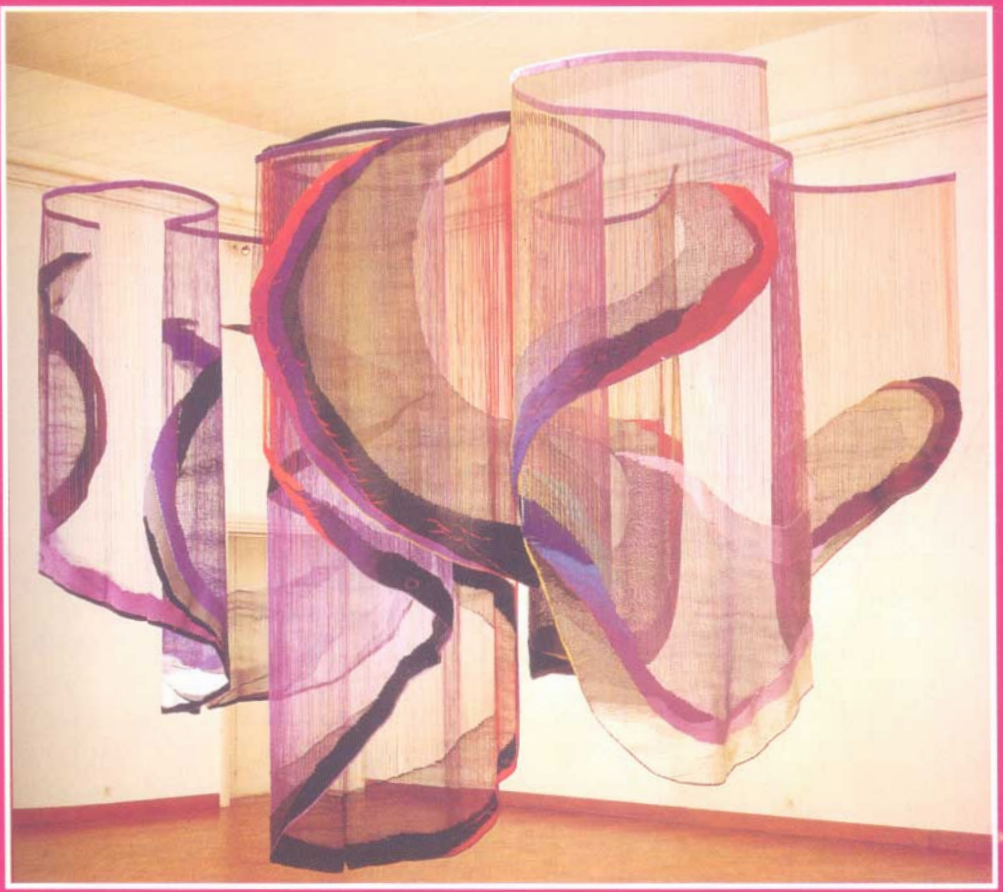
Trong khi khuyến khích sự tiến hóa của những hướng cách tân trong đồ họa, kỹ thuật mới nhất giúp họa sĩ nghiên cứu về cấu trúc cơ bản, mẫu thiết kế, sự chồng lên nhau một cách trong suốt và sự hợp thành một thể thống nhất phức tạp của hình ảnh bên trong các tầng lớp.

những thăm dò về sự chuyển động. Truyền thông đa phương tiện kết hợp nhiều nhóm phương tiện khác nhau vào một lực hợp nhất. Nó kết hợp những phương tiện như văn bản, những đồ họa tĩnh và động (hoạt hình), những âm thanh của lời nói và nhạc cụ vào trong một nhóm đơn lẻ. Thứ hai, những điều vừa kể có thể được kết nối với phương tiện truyền thông: Truyền hình (bao gồm cáp và video), điện thoại (modem và Internet) và phim ảnh (phim và video).

Cuối cùng vì vi tính đã đủ mạnh để có thể xử lý hầu hết mọi loại dữ liệu có thể được lưu trữ trong một CD-Rom, nên những người lập trình có thể thêm vào các nhóm chương trình trong số nhiều chương trình đã được soạn sẵn cho các họa sĩ, nhà thiết kế. Cái phần mềm này rất hữu dụng với những phương tiện và công cụ cần có cho sự phát triển thần kỳ. Nhiều nghệ sĩ tài năng đã tạo ra phần mềm cho riêng họ nhằm có thể kiểm soát những vùng cá biệt cho tác phẩm của họ. Ngày nay, các nghệ sĩ đã nắm được lợi thế do tiến bộ khoa học kỹ thuật mang lại. Sự đa dạng của truyền thông đa phương tiện tạo ra những hình ảnh trong giai đoạn hoàn tất tác phẩm bằng những phương tiện đó, cuộc sống con người có liên quan đến thời gian, không gian và hành động trở thành một nguồn cảm hứng cho sự nghiên cứu và sáng tạo trong nhiều loại hình nghệ thuật hấp dẫn (hình 8.59).

Chương 9

Nghệ thuật của chiều thứ ba



Eta Sadar Ereznik, không gian,1995. Tơ làm từ xenlulô kết quanh co. 157½ × 137⅞ × 137⅞ in.

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN CHIỀU THỨ BA

Tính ba chiều Là sở hữu hoặc tạo ra cái ảo ảnh sở hữu, về chiều sâu cũng như chiều cao và chiều rộng Bổ sung theo điêu khắc thì có nghĩa là dựng lên, lắp ráp hoặc đổ nguyên vật liệu vào.

Thiếu kiến tạo

Là được đặc trưng bởi những lượng lớn không gian; có tính mở, nghĩa là đối nghịch với sự đồ sộ (hoặc kiến tạo) và thường có thêm những vật bổ sung để nới rộng.

Bauhaus

Lúc đầu là một trường phái kiến trúc của Đức nở rộng trong khoảng thời gian giữa hai Chiến Tranh Thế Giới. Trường phái Bauhaus đã thu hút nhiều nghệ sĩ thực hiện trong cả hai lãnh vực không gian hai chiều và không gian ba chiều.

Thuật Chạm

1. Là tính chất của một chất liệu nghệ thuật như đá, gỗ, hoặc kim loại có thể chạm hoặc khắc. 2. Là một loại hình nghệ thuật giữ lại màu sắc, những tính căng giãn và sờ mó được. 3. Là tính chất rắn, vững chắc hoặc để kháng gặp phải ở những chất liệu được chạm hoặc khắc.

Bố Trí

Là những xếp đặc bên trong hoặc những tác phẩm do nghệ sĩ tạo ra để làm gia tăng sự cảm nhận của người xem về bối cảnh không gian. Khối Kết Tập (chiều thứ ba) 1. Trong nghệ thuật đồ họa, là một hình dạng có vẻ nổi bậc lên một cách ba chiều từ không gian bao quanh nó hoặc có vẻ tạo ra ảo ảnh của một vật thể rắn.

Di Động

Là một tác phẩm điêu khắc chuyển động ba chiều.

Gỉ Đồng

1. Là một lớp màng tự nhiên thường có màu xanh lục phát sinh từ oxy hóa đồng hoặc từ những kim loại khác. 2. Là những sắc tố và/hoặc hóa chất được phủ lên bề mặt của tác phẩm điêu khắc.

Tác phẩm chạm nổi

Là tác phẩm nghệ thuật tuy mang khái niệm đồ họa nhưng được thực hiện theo lối điêu khắc, sử dụng một chiều sâu tương đối cạn nhằm thiết lập những hình ảnh. Sự triển khai không gian có thể nằm trong phạm vi từ sự phóng chiếu rất hạn chế, gọi là "nét nổi thấp", đến sự phát triển không gian thái quá gọi là "nét nổi cao". Đối với điêu khắc chạm nổi thì ta phải xem nó từ chính diện chứ không nhìn từ xung quanh.

Hình dạng (chiều thứ ba)

Là một vùng nổi bật lên từ không gian gần nó hoặc quanh nó do được xác định hoặc có ranh giới

liên quan hoặc do những khác biệt trong sắc độ, màu sắc hoặc cấu trúc cơ bản.

Hình Bóng

Là vùng nằm giữa hoặc được giới hạn bởi những đường viền, hoặc cạnh của một vật thể; là toàn bộ hình dạng.

Sự thay thế

Trong điêu khắc là thay thế một chất liệu hoặc chất pha trộn bằng một chất khác.

Loại trừ đi

Trong điều khắc có nghĩa là đục bớt hoặc cắt bớt nguyên vật liệu.

Chỗ trống

1. Là một vùng thiếu nội dung tích cực và gồm có không gian tiêu cực
2. Một vùng không gian bên trong một vật thể, xâm nhập nó và ngang qua nó.

Dung lượng (chiều thứ ba)

Là một vùng đo được của không gian được xác định hoặc bị choán.

NHỮNG KHÁI NIỆM CƠ BẢN CỦA NGHỆ THUẬT BA CHIỀU

Trong những chương trước, chúng ta chủ yếu chỉ đề cập đến các nghệ thuật đồ họa. Những ngành nghệ thuật đó (vẽ, hội họa, nhiếp ảnh, in ấn, thiết kế đồ họa và .v.v...) có hai chiều kích (cao và rộng), hiện diện trên mặt phẳng, tạo ra những cảm giác và không gian, chủ yếu qua những ảo ảnh được sáng tạo bởi họa sĩ. Chương này đề cập đến những tính chất độc đáo của tác phẩm nghệ thuật ba chiều và những khái niệm có tính sáng tạo tiến hóa từ những tính chất đó.

Trong nghệ thuật ba chiều thì chiều được bổ sung là chiều sâu thật sự. Chiều sâu này xuất phát từ một cảm nhận lớn lao về hiện thực và hệ quả là làm gia tăng tác động có tính chất vật lý của tác phẩm. Điều này có thực bởi vì một tác phẩm đồ họa thường bị giới hạn trong hình dạng hình học của khung tranh, bị giới hạn trong bản vẽ được sắp đặt, trong khi một tác phẩm ba chiều thì chỉ bị giới hạn bởi những mút ngoài cùng của những vị trí và/hoặc những cảnh

9.1. Isamu Noguchi, Đá trong Đá, 1982. Đá basalt, (190.5 × 96.5 × 68.6cm).

Trong tác phẩm này nhà điêu khắc Noguchi đã loại trừ đi một phần đá vừa đủ để đưa vào khái niệm của ông về hình dáng mỏng manh trong khi vẫn giữ tính toàn vẹn của chất liệu với vẻ nặng nề, trọng lượng và khối lượng của nó.

của nó. Nó trình bày về nghệ thuật ba chiều bằng từ ngữ và đồ họa không thể thay thế cho sự trải nghiệm đích thực. Những mô tả hai chiều là một sự mô tả có tích phẳng dẹt, cứng nhắc và chỉ đại diện cho một quan điểm; tuy vậy chúng có thể được dùng làm cách diễn đạt ngắn gọn có tính hình ảnh cho những trải nghiệm thực sự của cảm quan. Trong bài này và đặc biệt là trong chương này, chúng tôi sử dụng những mô tả có tính hai chiều, như là những phương tiện thích hợp nhất để truyền đạt về kinh nghiệm ba chiều.

Các nghệ sĩ và những nhà nghiên cứu nghệ thuật thường dùng những từ như hình dáng, hình dạng, khối kết tập và khối lập thể để chỉ về những tính chất ba chiều của các vật thể trong không gian. Trong một nghĩa có tính cấu trúc rộng, hình dáng là toàn bộ phương tiện và kỹ thuật được sử dụng để cơ cấu những yếu tố ba chiều trong một tác phẩm nghệ thuật. Theo nghĩa này thì một giáo đường là toàn bộ cái hình dáng và những cái cửa của nó thì những hình dạng góp phần vào. Tương tự như thế, một hình người là toàn bộ hình dáng trong khi đầu, tay và chân là những hình dạng góp vào. Tuy vậy, trong một nghĩa hạn hẹp hơn, hình dáng là từ dùng để chỉ vẻ bề ngoài của một vật thể - một đường viền, một hình dạng hoặc một cấu trúc. Cái từ hình dạng, cái từ khối kết tập luôn được dùng để chỉ một vật thể có tính vật lý rắn, tương đối nặng hoặc kềnh càng. Cái từ khối kết tập cũng nhắc đến một khối vật chất cố kết, chẳng hạn đất sét hoặc kim loại chưa được tạo hình. Những nhà chạm khắc đá thường sử dụng những loại đá phù hợp và họ có khuynh hướng nghĩ về các khối kết tập nặng nề (hình 9.1), những nhà điêu khắc sử dụng đất sét hoặc sáp ong thì chuộng những khối kết tập để uốn nắn. Dung lượng là lượng không gian mà khối kết tập choán, hoặc một vùng ba chiều của không gian bị một phần hoặc toàn bộ bao bọc bởi những mặt phẳng, những cảnh tuyến tính hoặc dây kim loại. Chẳng hạn, người thợ gốm đặt một cái bát lên bàn quay để chỉnh những chiều kích của dung lượng bên trong (không gian tiêu cực phía trong) bằng cách nới rộng hoặc nén những mặt đất sét (khối kết tập tích cực). Khi kết hợp những chất liệu, nhà điêu khắc cũng có thể

9.2. Jon W.Goforth, Không Để,1971. Đúc nhôm, cao 40cm kể cả đế.

Dung lượng kết hợp không gian, cả rắn lẫn trống, được choán bởi tác phẩm.

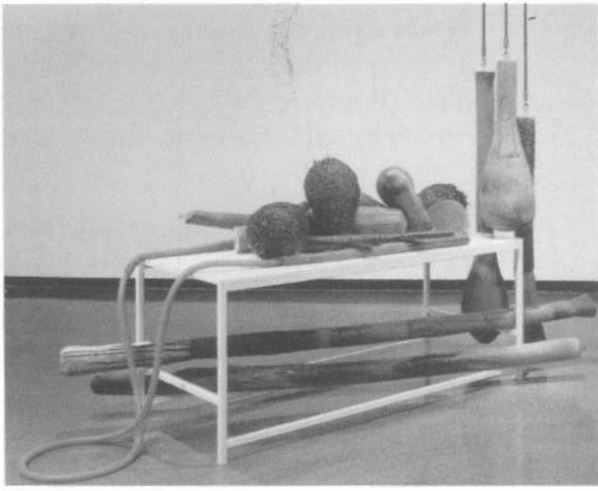
bao quanh những dung lượng tiêu cực để hình thành những quan hệ độc đáo (hình 9.2).

Nhìn rộng hơn, chúng ta thấy hầu hết các vật thể có trong môi trường của chúng ta đều có những tính chất ba chiều cao, rộng và sâu có thể được chia thành các loại hình dáng tự nhiên và các loại hình dáng do con người tạo ra. Tuy những hình dáng tự nhiên có thể kích thích tiến trình tư duy,, nhưng tự chúng không có thể sáng tạo. Các nghệ sĩ tạo ra những hình dáng nhằm thỏa mãn nhu cầu biểu hiện của họ. Trong thời xa xưa, hầu hết những vật thể ba chiều điều được tạo ra nhằm mục đích tiện dụng là đẹp. Chúng gồm những cái rìu bằng đá, đồ đất nung, búa, dao và những đồ dùng để thờ cúng. Sau đó, tất cả những hình dáng do con người tạo ra điều có tính biểu hiện nghệ thuật; có nhiều đồ vật mô tả những con thú mà những người tạo ra các món đồ đó đã săn bắt. Những đồ vật thời tiền sử đó giờ đây được xem như là những biểu hiện có từ sớm nhất về sự thôi thúc có tính điêu khắc.

ĐIÊU KHẮC

Trong suốt dòng lịch sử, từ điêu khắc đã có nhiều thay đổi. Cái từ này xuất phát bởi động từ Latinh sculpere, nói lên tiến trình đục đẽo, khắc, chạm. Trong định nghĩa về điêu khắc, người Hy Lạp cổ đại bao gồm cả việc tạo hình những chất liệu dễ uốn nặn như đất sét, sắp theo dạng chạm khắc nổi hoặc hình tượng. Người Hy Lạp đã triển khai một tiêu chuẩn lý tưởng về điêu khắc hình dạng người và được xem là một cơ cấu có tính chất vật lý hoàn hảo – hài hòa, cân đối với mọi phần có liên quan toàn bộ với nhau. Khái niệm về cơ cấu nghệ thuật là một phần của định nghĩa về điêu khắc (hình 2.42).

Nhằm đáp ứng với mọi điều kiện đang thay đổi của thời đại công nghiệp, điêu khắc hiện đại đã đón nhận những tính chất mới. Khoa học và cơ khí đã khiến cho



9.3. Joan Livingstone, *Bị Thấm Qua*, 1997-2000. Kết lại thành nỉ, nhuộm màu, nhựa hóa học, sắc tố, và thép 112 × 36 × 96 in.
Nhằm phù hợp với những ý đồ của nghệ sĩ, điêu khắc hiện đại khai thác mọi chất liệu có thể nghĩ ra.

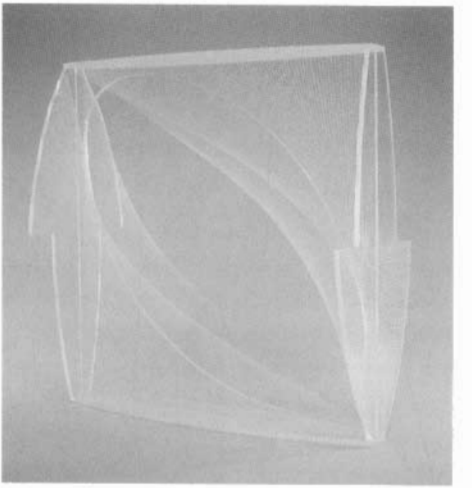
9.4. Michelangelo Buonarroti, *Tù Nhân Râu Xồm.* Đá Cẩm Thạch cao 2.65 m.

Michelangelo tạo ra các tác phẩm điêu khắc nặng nề, đồ sộ nhằm những mục tiêu biểu hiện ông nới rộng kích cỡ ở những phần của cơ thể con người. Tác phẩm có tính vận động kiến tạo này phù hợp với thực chất của đá.

các nhà điêu khắc ý thức hơn về những chất liệu, kỹ thuật và nhận thức hơn về cơ cấu hình tượng tiềm tàng trong nghệ thuật của họ.

Điêu khắc không còn bị giới hạn trong việc đục chạm và nặn hình. Giờ đây, nó tìm đến bất kỳ phương tiện nào nhằm tạo dáng cho mọi điêu khắc ba chiều. Những phương tiện đó bao gồm máy hàn, máy dập, máy mài, máy nén, máy đục, máy tiện. Đáp lại, các nghệ sĩ ba chiều đã nới rộng phạm vi của các hình dáng điêu khắc của họ để bao gồm những kiến trúc rắn, phẳng và tuyến tính, được hình thành bởi những vật liệu như thép, nhựa, gỗ và vải (hình 9.3). Kết quả là những tác phẩm trông vững vàng hơn (ngay cả được làm bằng những chất liệu nhẹ) và có tính mở hơn. Chúng có những quan hệ có tính không gian bành trướng. Những hình dáng ba chiều như những kiến trúc bằng dây thép hoặc di động đã làm thay đổi định nghĩa về điêu khắc mà trước kia, nhất là trong thế kỷ 19, hẳn chỉ bao gồm những hình dáng nặng, rắn và được chạm cứng cáp. Michelangelo Buonarroti, nhà điêu khắc cách tân trong khuôn khổ thời Phục Hưng của ông, chỉ nghĩ đến những hình người nặng nề và những chất liệu đồ sộ (hình 9.4).

Sự đa dạng của những kỹ thuật và chất liệu mới được tìm thấy giúp cho cá nhân có những thể hiện lớn lao hơn và nhiều tự do cho nghệ thuật. Các



9.5. Naum Gabo, *Cấu Trúc Tuyến Tính trong Không gian Số 1.* Chất dẻo trong suốt để uốn cùng với nylon sợi đơn (62.9 × 62.9 × 24.1 cm)

Naum Gabo là người sớm tiên phong trong trình bày sự chuyển động theo trường phái Cấu Trúc. Ông tạo ra những tác phẩm điêu khắc thoát khỏi những hình ảnh truyền thống và ở đó chúng ta có thể trông thấy những chất liệu mới tấm màn chất dẻo trong hình.

9.6. Khái Niệm Đầu Tiên Về ôtô Thể Thao của Pontiac, 2001 Công Ty GM. Chất liệu hỗn hợp.

Những khái niệm mới trong thiết kế ôtô được quyết định bởi những tiến bộ khoa học kỹ thuật, cơ khí, kinh tế và dáng vẻ bề ngoài. Hình mô tả các nghệ nhân đang tạo kiểu dáng cơ bản, một trong những giai đoạn tiến trình thiết kế.

nhà điêu khắc trải nghiệm những lý thuyết mới, tìm được khán giả và những thị trường mới (hình 9.5).

NHỮNG LÃNH VỰC KHÁC CỦA NGHỆ THUẬT BA CHIỀU

Tuy cuốn sách này hướng đến những tác phẩm nghệ thuật thuần túy có chức năng thực tế, nhưng sự nhạy cảm đối với thôi thúc điêu khắc không hề bị giới hạn chỉ trong các ngành nghệ thuật; nó thấm đẫm mọi cấu trúc ba chiều. Cũng chính tính chất trừu tượng nhằm thể hiện cái đẹp – nền tảng cho một tác phẩm điêu khắc – có thể cũng là nền tảng cho những kiểu dáng có tính chức năng như ôtô, máy truyền hình, điện thoại thiết bị công nghiệp, cửa gỗ, đồ gỗ gia dụng, trang trí nội thất và xây dựng (hình 9.6). Các họa sĩ thiết kế những sản phẩm ba chiều đó có cơ cấu các yếu tố, hình dạng, cấu trúc cơ bản, màu sắc và không gian, phù hợp với cùng những nguyên tắc về hài hòa, tỉ lệ, cân đối và tính nhiều vẻ được sử dụng trong nghệ thuật. Tuy những nguyên tắc về hình dáng có thể được áp dụng cho những vật thể hữu dụng như thế, nhu cầu về sự tiện dụng thường giới hạn múc độ sáng tạo của người nghệ sĩ.

Kiến trúc sư lừng danh Louis Sullivan đã nhiều lần lưu ý rằng "kiểu dáng phải tuân theo chức năng". Khái niệm đó đã ảnh hưởng đến thiết kế trong vài thập kỷ, làm thay đổi cái vẻ bề ngoài của các công cụ, điện thoại, ghế, cùng một loạt những đồ vật thông dụng và ít thông dụng khác. Đôi khi khái niệm đó đã được áp dụng một cách không đúng. Cái ý tưởng về dạng khí động là thực tiễn khi áp dụng để thiết kế những vật thể chuyển động như xe lửa, ôtô, vì nó có chức năng giảm sự đề kháng gió. Tuy vậy, áp dụng khí để thiết kế các bóng đèn và thìa là điều không Lôgic. Tuy dạng khí động là điều góp công trong việc loại bỏ những sự không thích đáng

9.7. Ghế bàn do Frank Llooyde Wright thiết kế cho Ray W. Evans House, Chicago và được thực hiện bởi Neideken và Walbridge, khoảng 1908. Gỗ Sồi (86.9 × 58.5 × 57.1 cm).

Đối với Wright thì kiểu dáng và chức năng là những điều không thể tách rời vì vậy một cái ghế, với chức năng là để ngồi phải được cân nhắc cùng với toàn bộ bối cảnh kiến trúc.

trong thiết kế, nhưng sự đơn giản hóa có thể đã được thực hiện thái quá. Ý niệm Bauhaus xem ngôi nhà như một "cổ máy để sinh sống trong đó" giúp các kiến trúc sư suy xét lại những nguyên tắc kiến trúc, nhưng nó cũng tạo ra nhiều cấu trúc lạnh lẽo và chân phương khiến gặp phải không ít chống đối.

Các nhà thiết kế đương đại nhận thức rõ về những nhu cầu có tính chức năng của các vật thể mà họ thiết kế. Hệ quả là những kiểu dáng do họ thiết kế đã bày tỏ và trợ giúp cho chức năng. Tuy vậy, các nhà thiết kế cũng biết rằng vật thể cần phải có cái đẹp thẩm mỹ. Tất cả những điều đó chỉ ra rằng người tạo ra những vật dụng có đủ khả năng áp dụng các nguyên tắc về trật tự cơ bản của nghệ thuật bên trong những qui định khắc khe của nhu cầu hữu dụng. Kiến trúc sư nổi tiếng Hoa Kỳ Frank Lloyd Wright đã kết hợp ngành kiến trúc, xây dựng và nghệ thuật trong định hình các chất liệu bối cảnh của chúng. Sự thống nhất những ý tưởng của ông được thể hiện qua cái ghế mà ông thiết kế cho Ray Evans House (hình 9.7). Kiểu dáng tinh tế và sự cân đối hình thể mà Wright đưa vào cái vật thể thông dụng này có thể được trông thấy trong những sự lặp lại có chọn lọc, những quan hệ cân đối và chi tiết tinh tế.

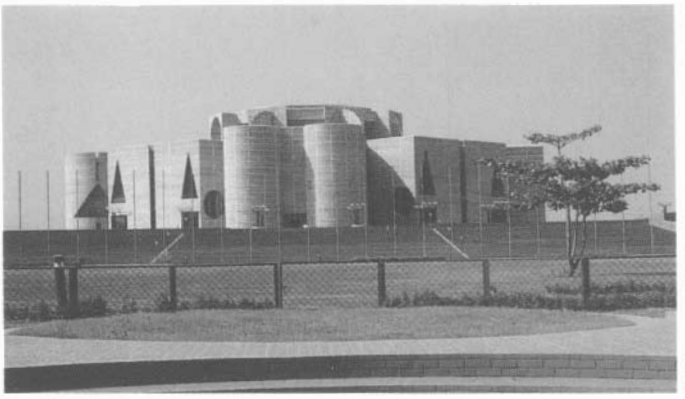
Sự cân bằng có được giữa kiểu dáng, chức năng và nội dung thể hiện trong một vật thể thay đổi theo từng người sáng tạo ra kiểu dáng. Chẳng hạn, khi thiết kế cái ghế xích đu ườn-ra, Michael Coffey đã nhấn mạnh đến sự biểu hiện của hình dáng tuy không hoàn toàn hy sinh chức năng tiện nghi thoải mái của nó (hình 9.8). Thoạt nhìn, chúng ta bị cuốn hút bởi đường nét ngoài nổi trội và dạng mở của nó. Cái ghế trông chẳng khác một tác phẩm đương đại. Sự thể hiện của hình dạng đi theo chức năng trong một cách thức mới mẻ và sáng tạo.

9.8. Michael Coffey, *Aphrodite* (ghế xích đu), 1978. (137 × 229 × 71.1 cm).

Một món đồ gia dụng có thể được biến đổi bởi phong cách điêu khắc đương đại.

Kiến trúc

Gần đây, những cách tân kỹ thuật và những vật liệu xây dựng mới đã mang lại cho những nhà kiến trúc một sự uyển chuyển có tính kỹ thuật lớn lao hơn. Nhờ những phát triển của công nghiệp thép và bê tông, các tòa nhà giờ đây có thể được xây to lớn hơn mà không cần phải có hình dáng nặng nề, đồ sộ. Nhờ sự chiếu sáng của đèn điện, những không gian nội thất rộng lớn không còn phải sợ ánh sáng. Nhờ máy điều hòa nhiệt độ, các tòa nhà có thể hoàn toàn được đóng kín hoặc che chắn bằng kính. Những hình dạng tinh tế có thể được tạo ra bằng cách sử dụng bê tông đúc sẵn. Tất cả những cải tiến có tính cấu trúc đó giúp cho kiến trúc sư có thể tư duy và thiết kế một cách tự do hơn. Một số những công thự đương đại có thể cho thấy những phát triển vừa kể là: Tòa nhà quốc hội tại Shere-e-Bangla Nagar tại Dhaka, Bangladesh (hình 9.9); Trung Tâm Nghệ Thuật Lincoln tại New York; Trung Tâm Kennedy tại Washington D.C; Jefferson Westward Expansion Memorial tại St. Louis; và Los Angeles CityHall và Civic Center. Trong nhiều cách, các kiến trúc sư ngày nay là những nhà điêu khắc trong xây dựng và những thiết kế của họ phải dựa trên những nguyên tắc nghệ thuật cũng như sự am hiểu của các khái niệm về xây dựng. Điều này có thể được trông thấy qua viện bảo tàng Guggenheim tại Bilbao Tây Ban Nha do Gehry thiết kế và qua dự án Guggenheim Souht Street Seaport (hình 9.10) do Gehry đề nghị.



9.9. Louis I. Kahn, Tòa Nhà Quốc Hội tại shere-e-Bangla Nagar tại Dhaka, Bangladesh, 1962–83. Bê tông, gỗ, gạch.

Kiến trúc sư Hoa Kỳ Louis Kahn lối sử dụng đường nét hình học độc đáo của ông trong cấu trúc đơn giản, đồ sộ và trông tựa một tác phẩm điêu khắc.

9.10. Frank Gehry, *Mô hình New Guggenheim Museum tại New Yort City*, 2000.
Kiến trúc sư Frank Gehry nêu ra một thiết kế trôi chảy tựa một tác phẩm điêu khắc để xây dựng một viện bảo tàng nghệ thuật.

Chế tác kim loại

Phần lớn những thay đổi trong chế tác kim loại (nữ trang, cả các đồ vật có tính trang trí và hữu dụng, v.v...) điều xuất phát từ khái niệm hơn là kỹ thuật. Cho đến nay người ta vẫn còn sử dụng những kỹ thuật cổ truyền, tuy những thiết bị hiện đại làm cho tiến trình chế tác trở nên đơn giản và thuận lợi hơn. Trong một mức độ thuận lợi thì thời trang quyết định tính cách của chế tác kim loại, nhưng ta có thể nói rằng trong thời hiện đại sự chế tác kim loại hướng nhiều hơn đến điêu khắc. Những lai tạo thường xuyên diễn ra giữa các lĩnh vực nghệ thuật và sự chế tác kim loại không thoát khỏi những ảnh hưởng đó. Những nghệ nhân chế tác kim loại được hưởng lợi từ việc nghiên cứu các nghệ thuật hai và ba chiều (hình 9.11).

9.11. Marilyn da Silva, Cặp Màu Vàng, 1996. Đồng đỏ, đồng thau, vàng 24k và chì màu. (8.9 × 15.2 × 6.4cm).
Cặp bình trà hình trái lê này phản ảnh việc nghệ sĩ sử dụng chủ nghĩa tượng trưng một tiếp cận có tính điêu khắc để chế tác kim loại.

9.12. Dale Chihuly, *Lakawanna Ikebana*, 1994. Thủy tinh thổi, đường kính 18ft.

Với tỷ lệ, màu sắc, hình dạng, và khái niệm chung về bối cảnh, những mẫu thủy tinh tuyệt vời này tỏ rõ sự sáng tạo và là một điều hiếm thấy.

Tạo dáng thủy tinh

Giờ đây, khi các thiết bị hiện đại đã làm cho kỹ thuật cổ truyền trở nên đơn giản ngành chế tác thủy tinh cũng tương tự như ngành chế tác kim loại.Tuy vậy, trong thời gian gần đây việc thiết kế các đồ vật thủy tinh trở thành đích thực là một loại hình nghệ thuật. Nhiều món đồ thủy tinh được thể hiện một cách tự do, có tính tượng hình và có cái vẻ của điêu khắc hiện đại. Màu sắc làm gia tăng tầm quan trọng của hình dáng trong trang trí cũng như trong biểu hiện. Như vậy, những nguyên tắc của cơ cấu nghệ thuật hợp thành một thể thống nhất với sự chế tác thủy tinh (hình 9.12).

Nghệ thuật gốm sứ

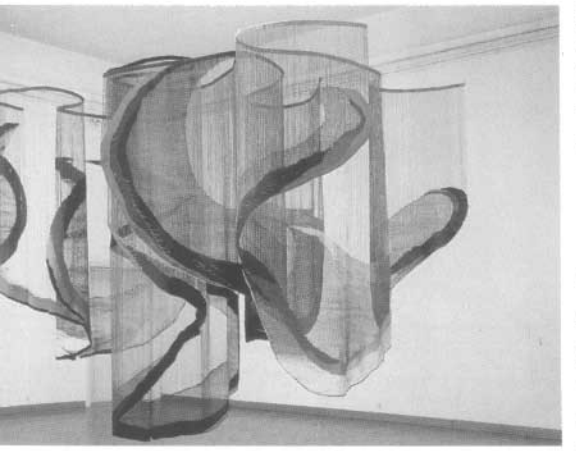
Trong những năm gần đây, hình dáng cơ bản của đồ gốm sứ đã mang tính điêu khắc nhiều hơn khi, trong nhiều trường hợp, nó không còn được sản xuất để tiện dụng nghệ nhân làm gốm sứ cũng phải nhận thức về những cân nhắc ba chiều và về các nền tảng của nghệ thuật đồ họa vì những bề mặt cá biệt có thể được thay đổi bằng chạm khắc, tô màu, hun khói và phủ men (hình 9.13).

9.13. Paul Soldner, *Mãnh Đế Cột (907)*, 1990. Đất sét nung ở độ thấp (68.6 × 76.2 × 27.9cm)

Màu sắc đạt được qua tiến trình kiểm soát lửa nung làm gia tăng sự cấu tạo có tính điêu khắc của mẫu đất sét.

Chế tác những vật từ tơ sợi

Gần đây, ngành này đã phải chịu nhiều biến đổi lớn. Những loại hình ba chiều càng lúc càng phổ biến hơn, đặc biệt là khi ngành dệt thảm



9.14. Eta Sadar Breznik, Không Gian, 1995. Dệt bằng sợi tơ làm từ xenlulo (400 × 350 × 350cm).

Thiết kế vải sợi đương đại thường vượt ra ngoài những truyền thống hai chiều của nó.

thủ công đã suy giảm. Giờ đây, những sản phẩm đang dệt bao gồm một phạm vi rộng lớn những vật liệu được thực hiện theo các thiết kế đủ kiểu. Dẫu đương đại hay cổ truyền, tất cả khái niệm về chế tác những sản phẩm bằng tơ sợi đòi hỏi một sự hiểu biết về những nguyên tắc hai và ba chiều (hình 9.14).

Thiết kế sản phẩm

Tương đối mới xuất hiện trên sân khấu nghệ thuật, thiết kế sản phẩm là một ngành thường được áp dụng trong thương mại. Người thiết kế tạo ra những sản phẩm dựa trên công dụng của chúng nhưng hướng đến sở thích của người tiêu dùng. Có vẻ bề ngoài hiện đại và như thế thu hút người tiêu dùng, các sản phẩm cần phải khai thác mọi nguyên tắc thiết kế trong thời đại của chúng ta. Những kiểu dáng đồ vật thông dụng cuộc sống đời thường là những sản phẩm của những nhà thiết kế được đào tạo với nhiều nguyên tắc.

NHỮNG CẤU PHẦN CỦA NGHỆ THUẬT BA CHIỀU

Đề tài, hình dáng và nội dung – những cấu phần của nghệ thuật đồ họa – cũng vận thành theo cùng một cách thức trong nghệ thuật tạo hình. Tuy vậy, sự nhấn mạnh vào mỗi cấu phần đó là điều có thể thay đổi. Chẳng hạn, các nhà điêu khắc sử dụng cấu phần của nghệ thuật ba chiều cho những mục tiêu biểu hiện, các kiến trúc sư, nghệ nhân gốm và chế tác kim loại, thì tuy cùng hướng đến sự biểu hiện, nhưng cũng quan tâm đến kiểu dáng, tiện dụng và trang trí.

Cơ cấu chính thức của nghệ thuật ba chiều phức tạp hơn cơ cấu của các ngành nghệ thuật đồ họa. Các vật liệu đều triển khai trong không-gian-thực qua sự vận dụng có tính vật lý, tồn tại trong cảm nhận xúc giác cũng như thị giác. Những phức tạp có nói rộng những nội dung hoặc ý nghĩa của hình dáng.

CHẤT LIỆU VÀ KỸ THUẬT

Hơn trong nghệ thuật đồ họa, trong nghệ thuật ba chiều chất liệu và kỹ thuật giữ những vai trò lớn lao. Trong vòng 100 năm nay, phạm vi của các chất liệu ba chiều đã bành trướng từ cơ bản là đá, gỗ và đồng sang thép, nhựa, vải, kính, tia laser (kỹ thuật thu và chiếu hình khối ba chiều), chiếu sáng bằng hình quang, chiếu sáng rực và .v.v... Những chất liệu như thế đã mở ra nhiều lãnh vực mới trong thăm dò bên trong những cấu phần của nội dung và hình dáng đề tài. Nhưng chúng cũng đồng thời gia tăng trách nhiệm của chúng ta nhằm am hiểu đầy đủ những chất liệu ba chiều và những kỹ thuật đi kèm chúng. Tính chất của những chất liệu đặt giới hạn lên những cấu trúc có thể được tạo ra và những kỹ thuật có thể được sử dụng. Chẳng hạn, người tạo hình bằng đất sét thì áp dụng những đặc trưng của đất sét cho khái niệm của họ. Họ nhào nặn chất liệu bằng đôi tay, bằng con dao hoặc bằng một dụng cụ có hình khối để tạo ra một hình thể để tượng trương cho một sự diễn tả hoặc một ý tưởng. Những nhà tạo hình bằng đất sét không dùng cưa để cắt đất sét. Họ am hiểu những đặc trưng của chất liệu mà họ sử dụng và dùng những công cụ và kỹ thuật phù hợp để làm chủ nó. Họ cũng biết rằng kỹ thuật, công cụ và chất liệu tự chúng không phải là những cùng đích, nhưng là những phương tiện cần thiết nhằm triển khai một tác phẩm ba chiều (hình 9.15).

Bốn phương pháp kỹ thuật chính của việc tạo những hình dáng ba chiều là loại trừ đi, nắn bằng tay, bổ sung và thay thế.

Tuy mỗi phương pháp có tính kỹ thuật này được triển khai và thảo luận riêng lẻ trong những đoạn sau đây, nhưng nhiều tác phẩm ba chiều được tạo ra bằng sự phối hợp cả bốn phương pháp.

9.15. Mel Kendrick, Đồng với hai ô vuông, 1989-90. Đồng (185.4 × 71.1 × 71.1cm).

Tác phẩm này có vẻ như được làm bằng gỗ, nhưng thật sự bằng đồng được sơn màu hóa học cho giống gỗ. Nhà điêu khắc hiểu gõ các chất liệu sử dụng nhằm có thể tạo ra tác dụng đánh lừa con mắt.

Loại trừ đi

Với những chất liệu có thể dùng để khắc, chạm, như đá, gỗ, xi măng, thạch cao, đất sét và một số nhựa dẻo, thì nghệ sĩ có thể dùng

9.16. Loại Bớt Đá.

Trong tiến trình loại trừ đi, nguyên liệu được lấy đi cho đến khi khái niệm về hình dáng được tỏ lộ. Đá có thể được tạo dáng bằng tay hoặc bằng búa khí-nén như trong hình.

kéo, búa, cưa, máy mài, máy đánh bóng để loại bớt chất liệu (hình 9.16). Việc giải phóng hình dáng bằng phương pháp loại trừ đi, tuy không đơn giản, nhưng tạo ra đặc trưng độc đáo của những chất liệu mà nghệ sĩ sử dụng.

Nắn hình

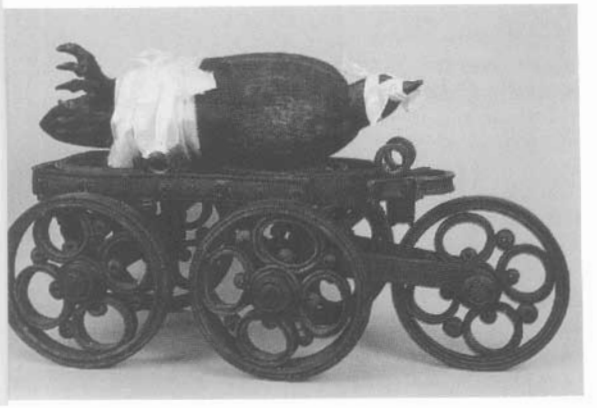
Được hiểu một cách rộng rãi là tạo hình, sự nắn lại (bằng tay) có liên quan đến cách xử lý chất liệu. Đất sét, sáp ong và thạch cao là những chất liệu thông thường được dùng để nắn. Nắn là phương pháp trực tiếp nhằm tạo ra hình dáng. Các nghệ sĩ có thể dùng hai bàn tay để tạo hình một chất liệu như đất sét mà khi kết thúc, sẽ là một sản phẩm hoàn tất. Ngoài ra, nghệ sĩ có thể sử dụng những dụng cụ đặc biệt như cái nêm, những sợi dây thép, dao vẽ và các dụng cụ tạo hình (gỗ và kim loại) để nắn các chất liệu (hình 9.17).

Đối với phương pháp nắn thì những kỹ thuật và chất lượng là điều quan trọng vì cả hai thứ đều đóng góp tính chất cá biệt của chúng cho hình dáng sau cùng.

Vì hầu hết các chất liệu thông thường có thể nắn được là không bền vững nên sau đó chúng thường phải trải qua một thay đổi có tính kỹ thuật. Chẳng hạn như đất sét thì phải được nung trong lò (hình 9.18) hoặc được làm khuôn để đổ thành một chất liệu bền bỉ như đồng.

9.17.

Trong ví dụ này về kỹ thuật nặn hình, đất sét được lấy bằng một vòng móc. Nhà điêu khắc có thể dùng các ngón tay, bàn tay hoặc những dụng cụ khác để ấn đất sét lên bề mặt.



9.18. David Cayton, *Cái Chết Của Con Nhạn Biển*, 1990. Gốm nung thô sơ, cao 18 in.

Trong ví dụ này, đất sét được nung trong một lò thô sơ: Sự giảm lửa thái quá khiến cho bề mặt của đất sét trở nên đen kịt.

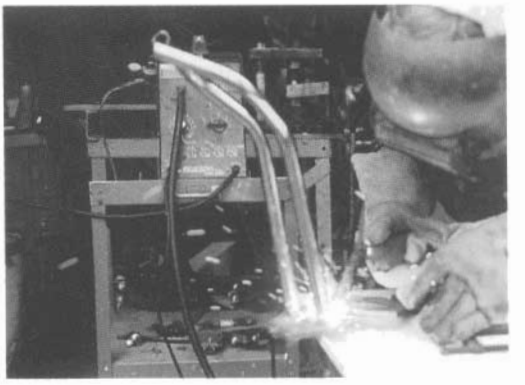
Bổ sung

Những phương pháp bổ sung có thể liên quan nhiều đến kỹ thuật hơn và ngành điêu khắc đã đưa vào những cách tân mới gần đây. Khi sử dụng các phương pháp bổ sung, các nghệ sĩ thêm vào những chất liệu để uốn nắn và/hoặc những chất liệu lỏng như thạch cao hoặc ximăng (xem các hình 9.22B và C). Họ dùng các công cụ (đèn hàn, dụng cụ đóng đinh, kẹp và v.v...) để kết hợp các chất liệu như kim loại, gỗ và nhựa gắn chúng lại (bằng đinh ốc, con tán, keo, dây thừng và ngay cả bằng chỉ) (hình 9.19; xem hình 9.3).

Vì ngày nay các chất liệu ba chiều và kỹ thuật được đánh giá cao, nên những phương pháp bổ sung – với phạm vi rộng lớn, đa dạng và không bị gò bó – cung cấp giải pháp cho nhiều thách đố về loại hình ba chiều.

Thay thế

Thay thế hay đúc khuôn hầu như luôn là một kỹ thuật nhằm tái tạo một nguyên bản ba chiều. Đôi khi nghệ sĩ gia giảm tiến trình thay thế nhằm thay đổi tính chất của sự đúc khuôn. Một cách cơ bản, thì với kỹ thuật này, một mẫu làm bằng chất liệu có thể được biến đổi rập khuôn thành một chất liệu khác, gọi là đúc và điều này có thể được thực hiện qua một cái khuôn. Những mục tiêu của sự thay thế trước tiên là sao lại vật mẫu và thứ hai là thay đổi chất liệu của vật mẫu, thông thường là bằng chất liệu bền bỉ. Chẳng hạn, đất sét hoặc sáp có thể được đổi thành đồng (hình 9.20), sợi thủy tinh



9.19. Hàn.

Trong tiến trình bổ sung, những nguyên vật liệu được gắn kết vào nhau về hình dáng dần đã được tạo ra. Những mảnh được hàn vào nhau như minh họa trong hình thường có tính mở hơn là những kỹ thuật điêu khắc khác.

9.20. Kỹ Thuật hay Thế

Trong tiến trình thay thế, kim loại nung chảy được đổ vào khuôn mẫu làm bằng đất.

hoặc ximăng. Một số tiến trình (đúc bằng cát, thạch cao, sáp ong và v.v...) và những khuôn (khuôn để uốn nắn, khuôn vứt bỏ, khuôn tháo rời và v.v...) được sử dụng để đúc. Đúc là phương pháp kỹ thuật ít tính sáng tạo nhất vì nó là phương pháp dùng để bắt chước; sự sáng tạo nằm ở bản gốc chứ không ở tiến trình đúc.

Ngoài việc am hiểu những chất liệu ba chiều và những kỹ thuật liên quan, nghệ sĩ cần phải nhận thức về những yếu tố của hình dáng.

NHỮNG YẾU TỐ CỦA HÌNH DÁNG BA CHIỀU

Hình dáng ba chiều được hình thành từ những yếu tố hình ảnh: Hình dạng, sắc độ, không gian, cấu trúc cơ bản, đường nét, màu sắc và thời gian (chiều thứ tư). Sự sắp xếp thứ tự những yếu tố này không giống như trong nghệ thuật hai chiều và được dựa trên ý nghĩa và ứng dụng.

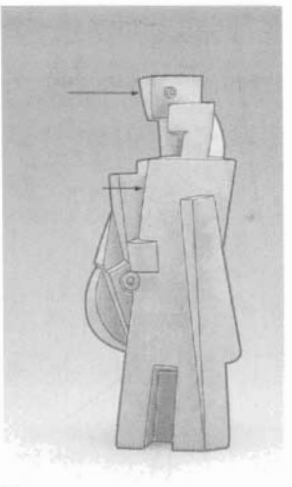
Hình dạng

Một cách trực quan, nghệ sĩ sáng tác những tác phẩm ba chiều bắt đầu với hình dạng. Là một yếu tố quen thuộc trong các nghệ thuật đồ họa, hình dạng có một ý nghĩa rộng rãi hơn trong các nghệ thuật tạo hình. Nó liên quan đến toàn bộ khối kết tập hoặc dung lượng nằm giữa những đường viền của tác phẩm, bao gồm cả mọi phóng chiếu và những vùng hạ áp. Nó cũng có thể bao gồm những mặt phẳng bên trong. Chúng ta có thể nói về toàn bộ hình dạng chiếm chỗ không gian của một công trình điêu khắc hoặc kiến trúc, của một mặt phẳng hoặc một hình dạng cong chuyển động trong không gian, hay của một hình dạng tiêu cực, phần nào hoặc toàn bộ bị bao quanh. Những hình dạng đó thường là những vùng có thể đo được, bị giới

9.21. Mel Kendrick, *Bức Tường màu trắng*, 1984. Gỗ, sơn Nhật (40.6 × 12.7 × 16.5cm).

Hình dáng của tác phẩm ba chiều này có những cạnh được xác định rõ.

A



B

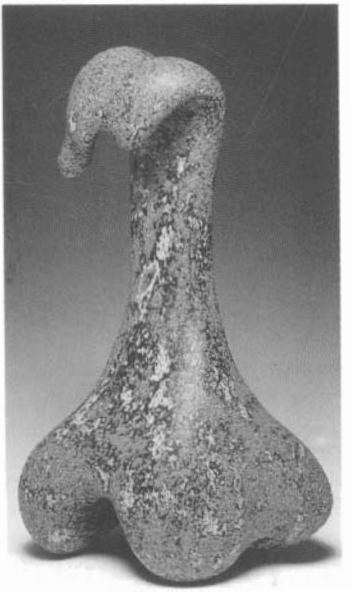
9.22. Jacques lipchitz, *Người Đàn Ông Với Cây Mandolin*, 1917. Đá mài dũa cao 75.6cm.

Đi quanh tác phẩm của Lipchitz và nhìn nó từ mọi vị trí, ta thấy hiện rõ sự thay đổi của các đường viền và làm cho tác phẩm ba chiều trở nên hấp dẫn. Trong hình 9.22B, Một cảnh nhìn riêng lẻ về hình ảnh, ta thấy đường kính bao quanh hình bóng hay toàn bộ vùng có thể trông thấy của tác phẩm. Những đường viền thứ cấp xuất hiện ở những cạnh bên trong.

bởi và/hoặc những hình dạng, sắc độ, cấu trúc cơ bản và màu sắc tương phản khác. Nghệ sĩ ba chiều có thể xác định rõ những cạnh đích thực những ranh giới của hình dạng (hình 9.21). Những cạnh kém xác định thường dẫn dắt người xem đến sự rối rắm hoặc đơn điệu. Những cạnh sắc bén hướng con mắt ngang qua, đi quanh và bước lên trên bề mặt ba chiều.

Trong nghệ thuật ba chiều, cạnh trông thấy được là tùy thuộc ở vị trí người xem. Một sự thay đổi đôi chút vị trí đưa đến kết quả là sự biến đổi của hình dạng. Một đường viền quan trọng là giới hạn ngoài cùng của toàn bộ tác phẩm ba chiều khi được nhìn từ một vị trí (các hình 9.22A và B). Những đường viền thứ cấp là những cạnh của các hình dạng hoặc mặt phẳng được trông thấy chuyển động ngang qua với/hoặc giữa những đường viền trọng yếu. Một số tác phẩm ba chiều đã được kiến tạo sao cho những đường viền thứ cấp là không đáng kể (hình 9.23).

Một hình dạng có thể là một không gian tiêu cực – một vùng ba chiều mở có vẻ xâm nhập xuyên qua hoặc bị kềm chế bởi một chất



2.23. Ken Price, *Pacific*, 2000. Đất nung và sơn màu (54.6 × 28.6 × 24.1cm).

Đường viền chính của tác phẩm Pacific là ở cạnh ngoài cùng. Những đường viền thứ cấp thì không có hoặc nếu có thì ở mức tối thiểu.

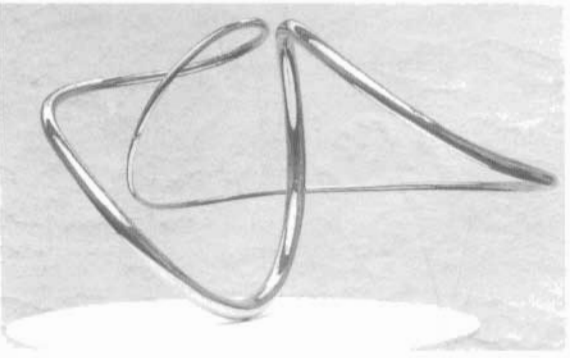
9.24. Alexander archipenko, *Người đàn bà chải tóc*, khoảng 1958. Đồng đúc từ thạch cao dựa trên tác phẩm chính bằng đất sét nung, 1916. Cao 55cm.

Đây là một ví dụ đáng kể về hình dáng kiến trúc với hình dạng tạo ra không gian tiêu cực, hoặc khoảng trống. Archipenko là một trong những người tiên phong của khái niệm này.

liệu rắn. Những hình dạng mở có thể là những vùng bao quanh hoặc nới rộng giữa các khối rắn. Những hình dạng mở như thế thường được gọi là chỗ trống. Hai nhà cách tân điêu khắc nổi tiếng của thế kỷ 20 là Alexander Archipenko và Henry Moore là hai người tiên phong trong sử dụng những hình dạng trống (hình 9.24; xem các hình 9.26 và 10.79). Các chỗ trống tạo ra những mở rộng không gian mới cho những nhà điêu khắc đó. Chúng phô bày các bề mặt bên trong, mở ra nhiều con đường trực tiếp đến những cạnh phía sau của tác phẩm điêu khắc và giảm đi trọng lượng thái quá. Những hình dạng trống hẳn phải được xem như là những phần toàn bộ hình dáng. Trong điêu khắc tuyến tính, những hình dạng trống được bao quanh trở nên quá quan trọng đến nỗi chúng chi phối bề rộng, độ dày và trọng lượng của những chất liệu định ra chúng (hình 9.25).

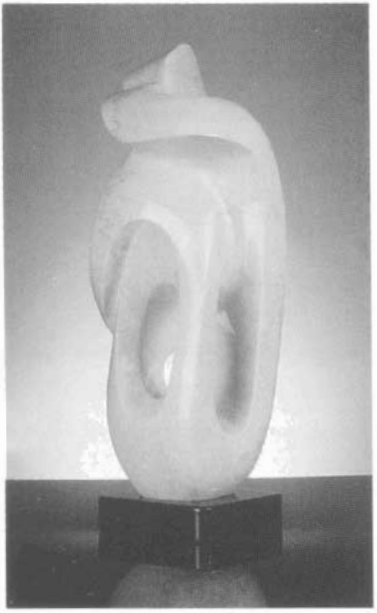
Sắc độ

Khi nghệ sĩ dùng tay nặn ra những hình dạng ba chiều thì các sắc độ tương phản xuất hiện qua những vùng sáng và tối tạo ra bởi hình dáng. Sắc độ là lượng ánh sáng thực sự phản chiếu từ những bề mặt của một vật thể. Những bề mặt cao và hướng về nguồn sáng thì sáng trong khi những bề mặt thấp, xuyên qua bất kỳ mức độ



9.25. Jose de Rivera, *Kiến tạo Brussels*, 1958. Thép không rỉ (1.18 × 2 m).

Khái niệm thu hút người quan sát vào một chuỗi những trải nghiệm thị giác khi họ nhìn quanh tác phẩm nghệ thuật ba-chiều-tĩnh dẫn đưa đến nguyên tắc nghệ thuật có tính động học hay nghệ thuật di động (đeo lơ lửng có thể xoay đong đưa tự do), như tác phẩm điêu khắc này được đặt trên một cái bệ có mô tơ chậm rãi xoay tròn.



9.26. Julie warren Martin, *Marchesa*, 1988. Cẩm thạch Botticino Italy (71.1 × 30.5 × 25.4 cm).

Một tác phẩm điêu khắc tự nó có những sắc độ Những phóng chiếu càng lớn lao và những cạnh càng sắc bén thì những tương phản càng lớn hơn và bất ngờ hơn.

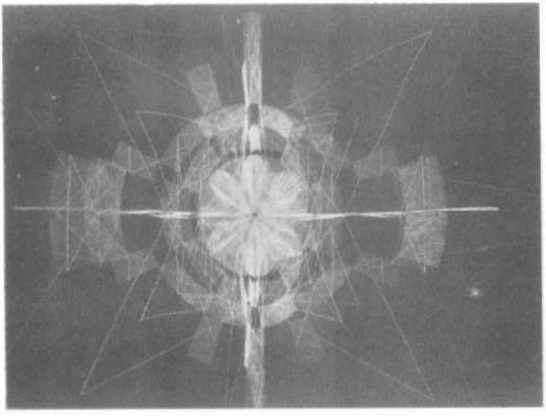
nào, hoặc hướng khỏi nguồn sáng, thì có vẻ tối. Bất kỳ một sự thay đổi nào của bề mặt gối chồng lên nhau, dẫu không đáng kể, đưa đến kết quả là những tương phản sắc độ bị thay đổi. Sự thay đổi góc độ càng sắc bén thì sự tương phản càng lớn (hình 9.26).

Khi bất kỳ phần nào của tác phẩm ba chiều ngăn trở ánh sáng ngang qua, thì hậu quả là bóng tối. Những vùng bóng tối thay đổi khi vị trí của người quan sát, vị trí tác phẩm hoặc nguồn sáng của nó thay đổi. Người nghệ sĩ tạo ra những tác phẩm điêu khắc di động là điển hình cho sự quan tâm đến những thay đổi liên tục của ánh sáng và bóng tối. Cường độ của ánh sáng tỏ rõ hiệu ứng của bóng tối khi một vật thể chuyển động.

Những thay đổi sắc độ cũng có thể bị tác động trong tác phẩm hội họa ba chiều. Những sắc độ sáng củng cố những vùng tối trong khi những sắc độ tối làm chúng suy yếu. Những sắc độ sáng thích hợp hơn cả với các mẫu phụ thuộc vào những đường viền thứ cấp; còn sắc độ tối đậm thì rất thích hợp trong việc nhấn mạnh những đường viền quan trọng. Những cấu trúc tuyến tính thanh mảnh thì tùy thuộc nhiều hơn vào sự tương phản ở nền và có cái vẻ của những cái bóng tối đen hoặc sáng (hình 9.27).

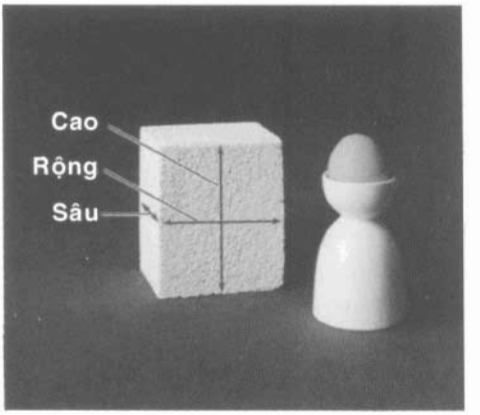
Không gian

Không gian có thể có đặc trưng như một sự nới rộng vô hạn của những vùng bị choán. Khi nghệ sĩ sử dụng



9.27. Richard Lippold, *Biến thể bên trong một hình cầu, số 10 mặt trời*, 1953 - 56. Dây thép mạ vàng 22k (3.35×6.70×1.68m).

Sự triển khai các kỹ thuật hàn trong điêu khắc giúp nghệ sĩ có thể tạo dáng và nối liền những sợi kim loại mỏng manh, như trong tác phẩm này của Lippold.



9.28.

Những khối hình chữ nhật có dạng trứng là những ví dụ của hai vật nhỏ có thể được hình thành từ không gian vô hạn, bị dịch chuyển. Những mặt tròn và mặt phẳng trong các vị thể này sẽ xác định những khoảng cách không gian và những đặc trưng cá biệt của chúng.

không gian, họ có khuynh hướng giới hạn sự rộng lớn của nó. Họ có thể chia cắt những mở rộng trong một, hai hoặc ba chiều, hoặc chia cắt thành những khoảng cách đo được giữa các yếu tố đã được định trước. Những nghệ sĩ ba chiều sử dụng các vật thể để chiếm chỗ không gian, làm chủ những khoảng cách và vị trí trong không gian. Những hình dạng chữ nhật và bầu dục kiểm soát không gian một cách hữu hiệu vì trọng lượng của chúng được cảm nhận và thiết lập với những chiều kích tròn và phẳng dẹt của các mặt phẳng (hình 9.28). Hai hình dạng được trông thấy cùng nhau tạo ra một khoảng cách không gian. Tuy hai

▼ 9.29.

Những hình dưới đây mô tả bốn viên gạch được sắp xếp và tái sắp xếp nhằm minh hoạ mức độ gia tăng sự phức tạp của hình ảnh trong ba-chiều điều này được thực hiện qua những tương tác giữa các vật thể "tích cực" và những không gian điêu khắc "tiêu cực"

(A) Những viên gạch được sắp xếp chồng lên nhau

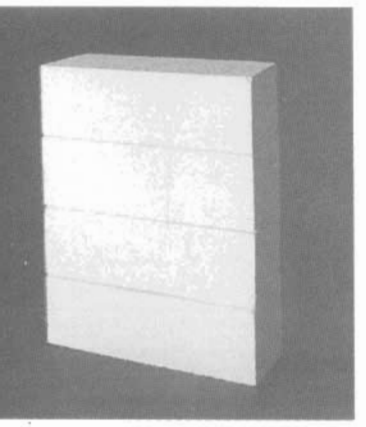
(B) Những viên gạch được tách rời

(C) Những viên gạch được xếp không thẳng hàng

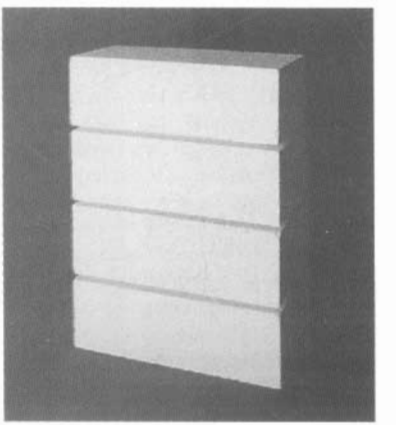
(D) Những viên gạch được xếp ở vị trí nghiêng.

(E) Những viên gạch được xếp ở vị trí vắt ngang.

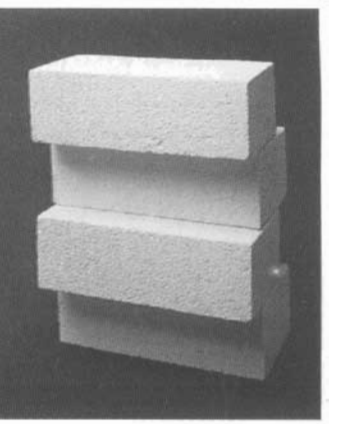
(F) Một sắp đặt các viên gạch.



A



B



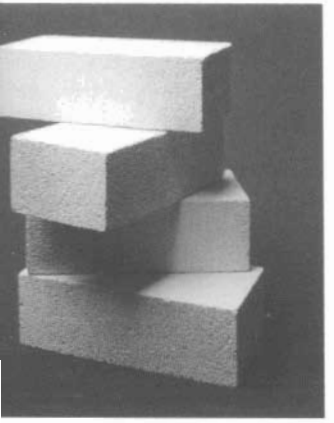
C

khối lập thể được minh họa là ba chiều, nhưng chỉ dẫn có tính không gian của chúng là rất mong manh. Bù lại, sự hấp dẫn mạnh mẽ và những tính chất không gian lớn lao có thể được thêm vào hai hình dạng qua việc vận dụng những bề mặt của chúng. Nếu chất liệu bị cắt bỏ đi, thì không gian hẳn chuyển vào phía trong và nếu chất liệu được thêm vào thì không gian hẳn chuyển ra ngoài.

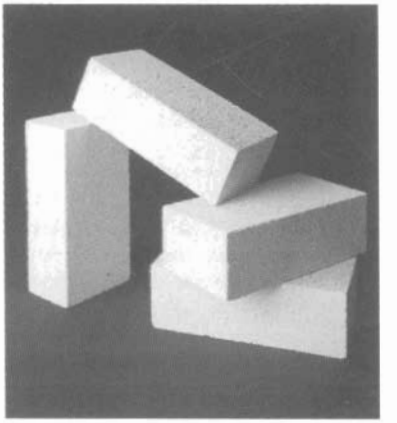
Trong hình 9.29A, bốn viên gạch được sắp xếp theo đúng qui định nhằm hình thành một vật rắn rộng có đôi chút giống một hình khối chữ nhật. Những viên gạch đơn lẻ chỉ có thể được nhận thấy qua những cạnh trông tựa như đường nứt ở chính diện và hông các mặt phẳng. Những cạnh dài hẹp và đều nét đó khiến ta nhớ những đường tuyến tính của đồ họa.

Bốn viên gạch minh họa trong hình 9.29B được tách rời nhau như thể được trét bởi những lớp hồ. Những lớp hồ đó tuy tương đối không dày, nhưng khiến các cạnh trở nên rõ nét và tối hơn những cạnh trong hình 9.29A. Tuy những cạnh tối hơn cho thấy những thay đổi ba chiều lớn hơn là chồng gạch trong hình đầu tiên, chúng còn định ra những giới hạn có tính không gian. Nhiều tác phẩm chạm nổi thấp vận hành theo cách thức tương tự như thế (hình 9.30).

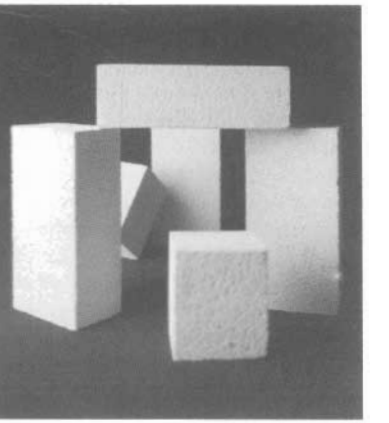
Những viên gạch trong hình 9.29C thì choán nhiều không gian hơn. Chúng được sắp xếp sao cho những mặt phẳng chuyển động trong chiều sâu tương phản với những mặt phẳng ở chính diện và hông, chuyển dịch ra phía trước và ra xa người xem. Ánh sáng chiếu vào chồng gạch tạo ra những vùng tối đậm hơn và làm cho những mẫu sắc độ hấp dẫn hơn. Sự sắp xếp này có thể được so sánh với những tính chất của tác phẩm chạm nổi cao. Những vùng tối đậm do ánh sáng tạo ra từ những phần được chiếu sáng của tác phẩm chạm nổi cao có thể làm gia tăng những tính chất biểu hiện hoặc biểu cảm của tác phẩm (hình 9.31).



D



E



F

9.30. Giacomo Manzu, *Chết dữ*, 1950. Đồng đúc từ mẫu bằng đất sét (93.5 × 64 cm).

Trong hình là phác thảo nghiên cứu nhằm thực hiện một loạt những panô của cửa giáo đường thánh Peter (Vatican, Rome). Vì là những panô cửa nên không gian bị giới hạn và đóng khung là điều đương nhiên. Nhằm tạo ra một cảm giác lớn lao hơn về khối kết tập, Manzu đã sử dụng lối tạo hình sắc nét, tương tự những đường nét chạm khắc của các nghệ nhân chế tác bản in. Vết chạm khắc sinh động, dứt khoát tạo ra những tương phản sắc độ sắc bén, làm nổi bật sự chuyển động cũng như chiều sâu.

Tuy vẫn là một sự sắp xếp khép kín và kết lại thành khối, sự xoay vòng của các viên gạch trong hình 9.29D khiến có thể tạo ra những phương hướng và quan hệ mới trong không gian. Tác phẩm mang tính không gian hấp dẫn hơn khi chuyển động, ánh sáng và bóng tối gia tăng. Trong một cách thức, cái trò đưa vào và đưa ra những viên gạch này cũng tương tự như khi nhà điêu khắc sáng tác một hình dáng đứng riêng, không có cái gì chống đỡ. Những tác phẩm như thế không còn liên quan đến một tiền diện, hông và mặt sau đơn giản. Nhưng liên quan đến nhiều trục và nhiều tầm nhìn. Tuy tất cả những minh họa về các viên gạch đều thực sự là một hình dáng đứng riêng không có cái gì chống đỡ hoặc với mọi cạnh được đưa ra, hai ví dụ đầu tiên cho thấy những đặc trưng bề mặt gần giống với tác phẩm chạm nổi như đã nêu ra trước đây hơn là những ví dụ sau. Một số nhà nghiên cứu nghệ thuật đã sử dụng các từ "hình dáng đứng riêng" hoặc "điêu khắc với mọi cạnh được đưa ra" khi đề cập đến bất kỳ một tác phẩm nghệ thuật ba-chiều nào không bị gắn liền với một mặt tường (hình 9.26).

Tính đa dạng ở những vị trí của các viên gạch hình 9.29 E, đặc biệt viên gạch nằm chéo, tạo ra sự tận dụng không gian lớn lao hơn những nhóm gạch khác. Khoảng trống hoặc không gian, nhấn mạnh đến tính chất ba-chiều của sự sắp xếp bằng cách tạo ra sự kết nối giữa không gian của mỗi cạnh...

9.31. Auguste Rodin, *Cửa địa ngục*, 1880 – 1917. Đồng (6.3 × 3.99 m).

Trong tác phẩm chạm nổi cao này, những hìn dáng hầu như khởi phát từ mặt nền.

9.32. *Linh vật*, bộ tộc Yombe, zaire, phi châu. Gỗ và chất liệu hỗn hợp (59.5 cm).

Tác phẩm nghệ thuật Phi Châu này đã tạo ra nét đặc trưng bề mặt (cấu trúc cơ bản), phản ánh những tính chất tâm lý và vật lý của đề tài Zaire này.

Trong hình 9.29 F những viên gạch được tách rời nhau và đạt được sự độc lập có tính không gian hơn. Điều này có thể gợi lên một bối cảnh kiến trúc hoặc một sự lắp đặt bên trong một không gian cá biệt. Như thế là chúng ta đã xem xét khái niệm về sự triển khai viên gạch, không ngừng trở nên phức tạp hơn trong ứng dụng và cân nhắc về điêu khắc.

Cấu trúc cơ bản

Cấu trúc cơ bản mang lại sự trù phú cho bề mặt, bổ sung cho phương tiện, tăng cường cho sự biểu cảm và nội dung. Những bề mặt được cấu trúc cơ bản có phạm vi từ chất liệu xù xì chưa trau chuốt (hình 9.32) đến sự tương phản bóng loáng của kính hoặc của đá cẩm thạch được mài bóng (hình 9.33). Một số bề mặt tỏ ra cố kết với một số phương tiện và theo truyền thống, người ta tôn trọng thực chất của những cấu trúc cơ bản đó. Nghệ sĩ thường sử dụng cấu trúc cơ bản để tóm tắt những tính chất cá biệt của đề tài. Chẳng hạn sự bóng bẩy, mềm mại của dấu xi khẳn xem chừng gợi lên một bề mặt trơn láng, trong khi một nét mạnh bạo, xù xì gợi lên một xử lý có chém, đẽo lởm chởm. Tuy vậy, các nghệ sĩ đôi khi làm chúng ta ngạc nhiên với một loại xử lý khác hẳn. Những cấu trúc cơ bản được sáng tạo, mô phỏng và hiện thực của các nghệ sĩ đồ họa cũng có thể được các nghệ sĩ tạo hình áp dụng và triển khai từ những cấu trúc cơ bản vốn gắn liền với những chất liệu mà các nghệ sĩ tạo hình sử dụng.

9.33. Michael Braden, *Nhật ký của người giữ trẻ*, 1998. Đá travertine Ba Tư, đá Thụy Điển và cẩm thạch colorado (228.6 × 121.9 × 71.1 cm).

Tác phẩm điêu khắc này được trù phú hơn do hoạ sĩ biết lựa chọn những cất liệu có màu sắc tương phản và sự kết cấu khác nhau của đá.

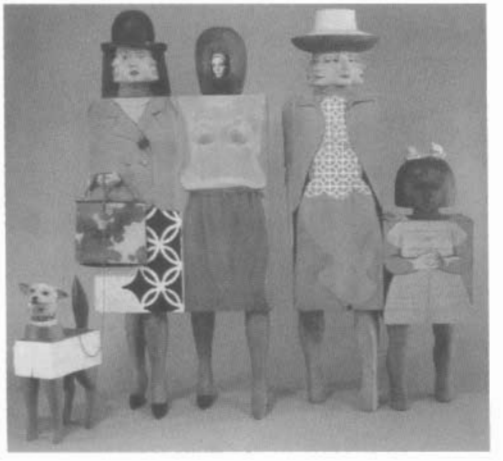
Đường nét

Đường nét là một hiện tượng không thực có trong tự nhiên hoặc trong ba-chiều. Nó chủ yếu là một phương kế đồ hoạ được sử dụng để chỉ ra sự gặp gỡ của những mặt phẳng hoặc những cạnh ngoài của các hình dạng. Khi hai mặt phẳng sáp lại nhau chúng hình thành một cạnh sắc bén. Cái có vẻ là một đường nét thường được tăng cường bởi một in-bóng hay những sắc độ khác nhau của hai mặt phẳng. Sự xác định đường nét có thể được nới rộng để bao gồm phương hướng chính hoặc trục của hình dạng ba-chiều, có chiều dài lớn hơn chiều rộng. Ngoài ra, đường nét có thể được sử dụng để qui cho những hình dáng thanh mảnh của điêu khắc tuyến tính đương đại, bao gồm những thanh sắc và dây thép. Sự triển khai những kỹ thuật hàn khiến nghệ sĩ có thể tạo dáng và kết hợp những thanh kim loại thanh mảnh trong điêu khắc. Các nghệ sĩ như Jose de Rivera đã mở rộng những kỹ thuật của điêu khắc tuyến tính (xem các hình 9.25 và 9.27).

Những nét khắc rạch vào đất sét hoặc vào bất kỳ một chất liệu mềm nào thì cũg tương tự như kỹ thuật vẽ ở đồ họa. Trong nghệ thuật ba-chiều, những đường nét khắc rạch thường được dùng để nhấn mạnh những bề mặt nhằm tạo hấp dẫn và chuyển động. Nhà điêu khắc Italy Giacomo Manzu đã sử dụng những đường nét như thế để bổ sung sự lấp lánh cho tác phẩm khắc nổi (xem hình 9.30).

Màu sắc

Màu sắc cũng là một nét vốn gắn liền với các chất liệu điêu khắc. Đôi khi nó có vẻ vui mắt, như màu những vân gỗ hoặc đá (hình 9.33), nhưng nó cũng có thể là dịu dàng, vô vị như mặt phẳng của thạch cao chẳng hạn, sơn thường được dùng để bổ sung khi các chất liệu cần sự trù phú của màu sắc hoặc khi bề mặt cần có màu sắc để



9.34. Marisol, *Phụ nữ và chó*, 1964. gỗ, thạch cao, polymer tổng hợp, đầu chó nhồi rơm cùng những vật liệu khác (183.5 × 185.4 × 78.6 cm).

Ví dụ pop art này cho thấy quyết tâm của một số nghệ sĩ đương đại sử dụng màu sáng nhằm làm gia tăng những đặc trưng ba-chiều của hình dáng khi nó mang lại sự trù phú cho những bề mặt của tác phẩm. Hình dáng tác phẩm có nguồn gốc từ những phong cách đầu thế kỷ 20 (trường phái lập thể, phong trào nghệ thuật tạo dựng) trong khi sự phối hợp thì có khuynh hướng hòa nhập phương tiện điêu khắc và hội họa làm một.

9.35. Alexander Calder, *Người quay*, 1966. nhôm, thép, sơn, 235 × 351 in.

Calder đưa sự chuyển động vào điêu khắc và những tác phẩm này được gọi là di động. Trong tác phẩm động và ổn định này, sự chuyển động đòi hỏi người xem phải dành ra thời gian để quan sát sự thay đổi trong những quan hệ và như thế đưa vào nghệ thuật một chiều kích mới, bổ sung cho chiều cao, chiều rộng và không gian. Kết quả là cảnh nhìn liên tục thay đổi với một chuỗi hầu như bất tận của những cảnh được phô bày từ những phần của tác phẩm điêu khắc di động.

nêu bật hình dáng một cách có hiệu quả. Những bề mặt được sơn, với bất cứ màu sắc nào, có thể trợ giúp cho sự biểu cảm và làm gia tăng những tính chất hấp dẫn. Trong điêu khắc, những yếu tố sắc độ và màu sắc đan bện vào nhau khắng khít đến nỗi các nhà điêu khắc thường sử dụng hai từ này để thay thế cho nhau.

Như vậy, một nhà điêu khắc có thể nói về những tương phản sắc độ theo nghĩa của màu sắc và đồng thời nghĩ về cả sắc độ lẫn màu sắc. Có nhều sự ứng dụng màu sắc như một nỗ lực nhằm nắm bắt sự trù phú về nhữnh tính chất của hình dáng phẳng - dẹt của gỉ đồng tìm thấy ở đồng bị ôxy hóa do tiếp xúc với không khí. Tiếp cận này nhấn mạnh đến màu sắc, cái phụ thuộc vào cấu trúc của tác phẩm. Trong một số giai đoạn lịch sử (chẳng hạn nghệ thuật Hy Lạp trong thời kỳ đầu) việc sử dụng sắc màu sáng là điều thường thấy. Một số khuynh hướng làm hồi sinh kỹ thuật đó được thấy rõ trong các tác phẩm đương đại. Trong mọi trường hợp, tiêu chuẩn cơ bản của sử dụng màu sắc là trường hợp với hình dáng của tác phẩm (hình 9.34).

Thời gian (chiều thứ tư)

Thời gian là một yếu tố độc đáo của nghành nghệ thuật có tính không gian. Nó can dự vào những ngành nghệ thuật đồ họa chỉ trong chừng mực, khi có liên quan đến sự chiêm nghiệm và suy tư về ý nghĩa. Việc nhìn ngắm một tác phẩm dồ họa như một tổng thể chỉ đòi hỏi người xem dành ra một chốc lát. Tuy vậy, trong tác phẩm điêu khắc, thì chiều bổ sung thứ tư có nghĩa là tác phẩm cần phải xoay tròn hoặc chúng ta đi quanh nó để nhìn một cách toàn diện.

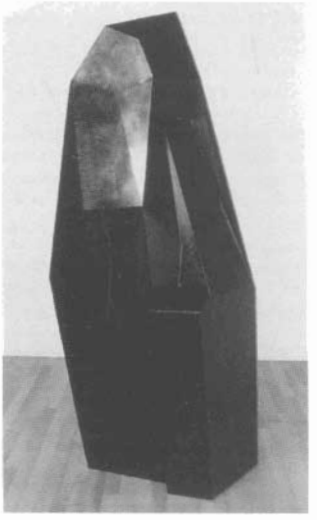
Nhà điêu khắc muốn rằng thời gian dành ra để xem tác phẩm là một sự liên tục bày tỏ những biến đổi của hình ảnh. Mỗi chuỗi hoặc khoảng cách của sự trải nghiệm hình ảnh nêu ra những quan hệ sẽ thu hút người quan sát đi quanh tác phẩm và kéo dài thời gian dành cho nó.

Trong trường hợp là một tác phẩm điêu khắc thuộc động học thì chính tác phẩm như thế cần có thời gian cho sự chuyển động của chúng. Chẳng hạn, những tác phẩm di động phô bày một sự thay đổi liên tục, hầu như là những chuỗi bất tận của các cách nhìn (hình 9.35, 10.81).

NHỮNG NGUYÊN TẮC CỦA TRẬT TỰ BA-CHIỀU

Sự cơ cấu nghệ thuật ba - chiều cũng tương tự như cấu trúc nghệ thuật hai-chiều. Tuy vậy, những hình dạng ba-chiều, với những tính không độc đáo của chúng, đòi hỏi phải có sự áp dụng các nguyên tắc một cách khác hẳn.

Các nghệ sĩ ba-chiều phải thực hiện những hình dạnh với nhiều cách nhìn. Sự sắp xếp có kỹ thuật lại càng phức tạp hơn. Cái có thể là một giải pháp đáng hài lòng theo một cách nhìn thì có thể chỉ là một phần của giải đáp trong trường hợp tác phẩm được nhìn từ nhiều vị trí khác nhau. Những điều chỉnh là cần thiết nhằm hợp nhất toàn bộ một tác phẩm (hình 9.36?). Trong khi được sáng tác, một tác phẩm ba-chiều có thể có kiến tạo (mở, đến một mức độ rộng lớn) với những xâm nhập thường có tính bao quát và những phóng chiếu mỏng manh, như trong hình 9.37. Người ta có thể trông thấy những sắp xếp sáng tạo và không - kiến - tạo ở hầu hết mọi nghệ thuật ba-chiều và mỗi sự sắp xếp đó có thể được sử dụng một cách cá biệt nhằm đạt hiệu quả có tính biểu hiện và không gian.

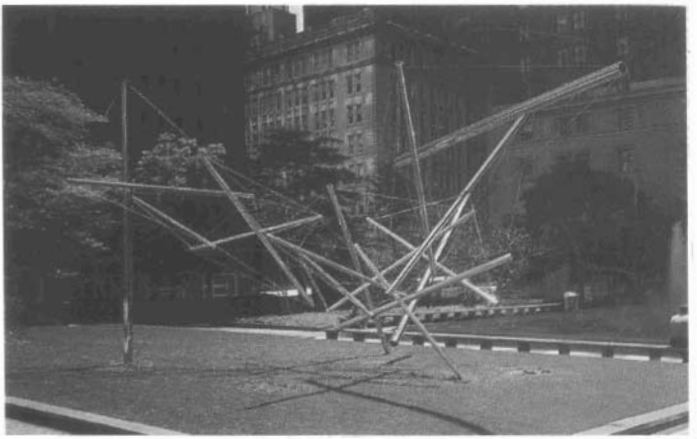


Sự hài hòa và tính nhiều vẻ

Sự hài hòa về tính nhiều vẻ đã được nêu ra như là những điều không thể thiếu trong sự hình thành nhữnh tác phẩm hai - chiều. Điều đó cũng thực sự tương tự trong lãnh vực ba-chiều, tuy nó không luôn được nhận thức rõ và được thực hiện một cách khác hơn. Nhằm làm sáng tỏ vấn đề

9.36. James De Woody, *Ai Cập lớn*, 1985. Thép oxy hóa đen, (182.9 × 76.2 × 76.2 cm).

Trong ví dụ về sự sắp xếp có tính kiến tạo này, James De Woody đã cắt các mặt phẳng phóng chiếu vào trong và ngoài của những bề mặt tác phẩm mà không chọc thủng những khoảng trống hoặc những không gian mở. Điều này đôi khi được cho là một kết cấu "khép kín".



9.37. Kenneth Snelson, *Rừng quỉ*, 1977. nhôm và thép không rỉ (5.2 × 10.6 × 7.6 m).

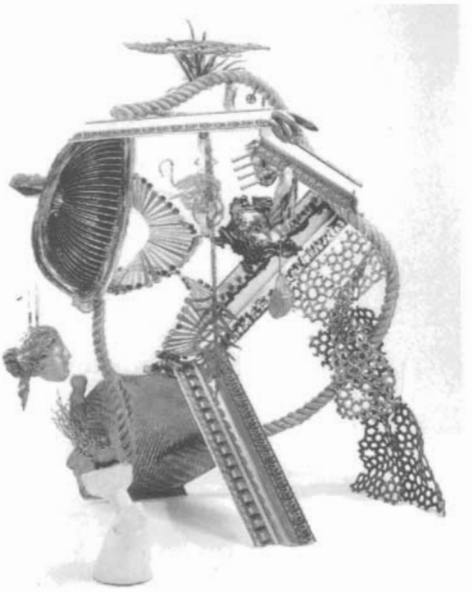
Kenneth Snelson đã triển khai những điêu khắc mở (hay còn gọi là không - kiến tạo).

này, chúng ta sẽ chủ yếu tập trung vào điêu khắc với mọi khía cạnh được đưa ra hoặc xem xét. Chúnh ta phải lưu ý rằng nhằm có thể nhìn toàn diện một tác phẩm ba - chiều, như một pho tượng điêu khắc chẳng hạn, người xem cần phải "đi quanh" tác phẩm, vốn có vô số khía cạnh. Sự hấp dẫn toát ra từ nhiều cảnh quang, dưới sự làm chủ của nhà điêu khắc, tạo ra một mức độ của tính nhiều vẻ, nhưng điều này cần phải được cân bằng bởi hài hòa vì lợi ích của toàn bộ tác phẩm.

Một cân nhắc rất quan trọng trong việc tạo ra sự hài hòa và trong việc dẫn dắt người xem quanh tác phẩm điêu khắc là ở tại những "phần mở rộng". Trong chương nói về hình dạng, những điều đó được xác định như là những đường nét thực sự có tính chủ quan, hoặc là những cạnh và hình dạng gợi lên những phương hướng quanh tác phẩm. Chúng gợi lên các liên kết với những đường nét và hình dạng như thế đó và như vậy tạo ra một sự chuyển động liên tục bao quanh tác phẩm. Sự chuyển động này có thể được tính toán nhằm tạo ra một cảm giác nhịp nhàng hoặc xao động hoặc tương đối êm ả. Sự nhịp nhàng có tiên liệu sát nhập những chuyển tiếp cân xứng, góp sức trong việc mang lại tính trôi chảy cho tác phẩm (hình 9.38).

9.38. Sebastian, *Variacion Nuevo Mexico*, 1989. Thép sơn màu, 27 × 24 × 24 ft.

Sự lập lại nhịp nhàng của những mặt phẳng bậc thang trong tác phẩm này tạo ra một chuyển động trôi chảy, hấp dẫn.



9.39. Nancy Graves, cuộc cách mạng không dứt của vệ nữ, cây cỏ và con lắc, 1992. Đồng, đồng thau, tráng men, thép không rỉ và nhôm (2.46 × 1.22 × 1.44m).

Trong tác phẩm điêu khắc này, chúng ta thấy tính nhiều vẻ ở những phần của hình dáng. Chúng ta cũng trông thấy một ví dụ xuất sắc về một tác phẩm điêu khắc cân bằng không - cân - xứng.

Nếu có những vùng được xem là có ý nghĩa thì nhà điêu khắc có thể sử dụng sự kế cận của một số hình dạng hoặc đường nét nhằm tạo một tiêu điểm ở những hành lang đó. Tuy vậy, người thưởng lãm cần phải có đủ nhận xét để tự do thoát ra những vùng đó nhằm cho sự chuyển động của tầm nhìn được liên tục. Bạn cần phải nhớ rằng, trong điêu khắc, các hình dạng cần phải được xem như là những cạnh được xác định rõ hoặc như là những hốc, ổ và những chỗ phình ra, ở bất cứ nơi đâu mà những đường nét có thể một lần nữa trở thành những cạnh hoặc những đường cào, rạch và những vết cắt được nới rộng.

Một số nhà điêu khắc thì sử dụng vật liệu trong suốt (như kính chẳng hạn) thay vì vật liệu mờ đục. Việc gối chồng lên nhau của thứ vật liệu đó sẽ tạo ra một sự trong suốt đích thực, không như sự trong suốt ảo của các nghệ sĩ hai - chiều. Điều đó cũng gợi lên không gian, tuy thông thường là một không gian có giới hạn. Vốn có tầm nhìn càng lúc càng mang tính điêu khắc hơn, các kiến trúc sư đôi khi sử dụng sự gối chồng lên nhau để tạo ra sự hài hòa trong những phần của những cấu trúc xây dựng của họ. Thêm vào đó, trong điêu khắc có những trường hợp "thâm nhập vào nhau" được sử dụng để kéo các vật vào nhau, đáng kể là trong điêu khắc những mảng kim loại lớn. Để đạt được sự hài hòa cho tác phẩm điêu khắc, nghệ sĩ có thể sử dụng phương tiện để sơn màu lên bề mặt tác phẩm. Tất cả những điều vừa kể có lẽ chỉ là một số những phương tiện qua đó nghệ sĩ ba - chiều, đặc biệt là những nhà điêu khắc, có thể sử dụng để đạt được sự hài hòa cho tác phẩm. Tựa như trong tác phẩm hai - chiều, tính nhiều vẻ là điều có thể đạt được bằng cách đảo ngược những trung độ qua đó sự hài hòa được phát sinh và mục tiêu là tạo ra sự hấp dẫn lớn lao hơn (hình 9.39). Thông thường, mục tiêu tối hậu là một sự cân bằng ngẫu nhiên giữa sự hài

hòa và tính nhiều vẻ. Mục tiêu này là điều quan tâm của mọi nghệ sĩ ba - chiều, dẫu tính chất của tác phẩm có thế nào.

Sự cân bằng

Khi đề cập về sự cân bằng và sự mở rộng có tính không gian trong nghệ thuật ba - chiều, chúng ta hẳn phải xem một số điều kiện cá biệt. chẳng hạn, khi nghệ sĩ tạo ra sự cân bằng đối xứng cho một tác phẩm nghệ thuật, thì chiều kích được thêm vào là chiều sâu có thể thay đổi theo nhiều cách nhìn khác nhau về nó. trong khi một hình cầu có thể có vẻ đối xứng từ bất kỳ tầm nhìn nào của ta về nó thì một cái hộp hình chữ nhật có thể có vẻ đối xứng chỉ khi được nhìn từ chính diện hoặc từ phía sau, nhưng không như thế khi nhìn từ hông hoặc từ phía trên nếu cảnh nhìn có kết hợp với những cảnh khác. Những cảnh được thấy trong chiều sâu có thể phóng chiếu những loại cân bằng khác. Có ba loại cân bằng có thể đạt được trong không gian thực: Đối xứng (hình 9.42) không đối xứng (xem hình 9.39) và tỏa ra (từ trung tâm) (hình 9.40). trong cả ba loại đó, thì cân bằng đối xứng và cân bằng tỏa ra (từ tâm) là có qui tắc. Cân bằng tỏa - ra thì buộc hình cầu với điểm tựa ở tâm.Những phần tỏa ra từ điểm đó thường được hình thành tương tự như nhau. Tuy vậy, các nghệ sĩ thường sử dụng cân bằng không đối xứng vì nó tạo ra tính nhiều vẻ và sự phóng khoáng lớn lao nhất.

Sự cân đối

Khi xem một tác phẩm ba - chiều, thì cũng trong tác phẩm hai - chiều, hiệu qủa của sự cân xứng (khi ngắm nhìn tương quan của những phần tác phẩm đối với toàn thể) là một điều hệ trọng. Đối với ghệ thuật ba - chiều thì sự cân xứng là điều dễ nhận thấy nếu ta hướng dự chú ý vào cái cằm hoặc cái mũi của một pho tượng chân dung và nhìn nó từ nhiều tầm nhìn khác nhau.

Tương tự như thế, ta có thể có cùng cảm giác đó khi đưa cánh tay

9.40. Mark di Suvero, *Dành cho Veronica*, 1978. Thép 21, ft 9 in × 35 ft.

Tâm của tác phẩm điêu khắc này là điểm tựa được xác định bởi những phần uốn tròn tương phản. Phần lớn những tia chéo đều tỏa ra ngoài theo nhiều hướng. Những tia không tỏa ra theo cách đó thì bổ sung tính nhiều vẻ cho sự cân bằng của hình dáng.

ngang qua một khoảng trống của một tác phẩm điêu khắc trừu tượng trong khi chú ý đến một phần của tác phẩm điêu khắc đó. Sự cân xứng có liên quan trong xác định hình dáng cơ bản: Nó đặt ra chuẩn mực cho những quan hệ và thấm vào những nguyên tắc khác.

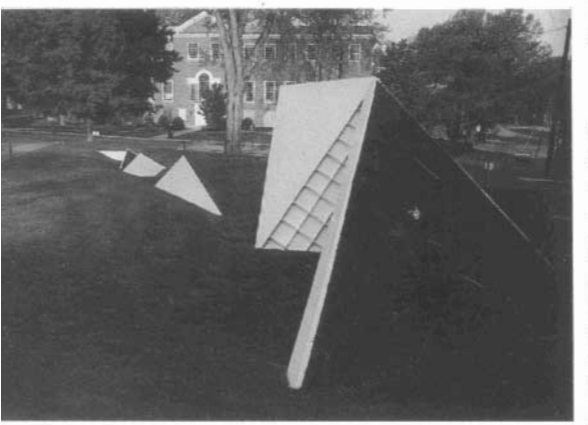
Tỉ lệ cân xứng gây ấn tượng sâu sắc nhất khi những tác phẩm có kích cỡ đủ nhỏ để có thể giữ giữa các ngón tay hoặc khi chúng ta đứng trước một kiến trúc đồ sộ, những thắng cảnh, những tác phẩm điêu khắc và v.v... (hình 9.10).

Kích cỡ đích thực của tác phẩm ba - chiều khi được so sánh với chiều cao cơ thể con người, thì ở đây được gọi là tỉ lệ cân xứng. Những món nữ trang nhỏ hoặc mô hình và maket thu nhỏ của ôtô, nhà cửa, cảnh quang và tác phẩm điêu khắc là tiêu biểu cho những tác phẩm có tỉ lệ nhỏ. Những công trình được thiết kế ở những nơi công cộng thường có tỉ lệ lớn hơn cả. Các đền thờ, giáo đường, công thự, đài tưởng niệm v.v. là những ví dụ của tỉ lệ to lớn nhất có thể. Không gian bị choáng bởi những công trình đó làm ta choáng ngợp và đồng thời làm tâm trí ta chùn lại trước chúng (xem các hình 9.10 và 9.37).

Sự cân xứng có liên quan trong xác định hình dáng cơ bản; nó đề ra chuẩn mực và thấm nhập những nguyên tắc khác. Sự lập lại và sự nhịp nhàng có các quan hệ bao gồm những tương đồng có tính cân xứng.

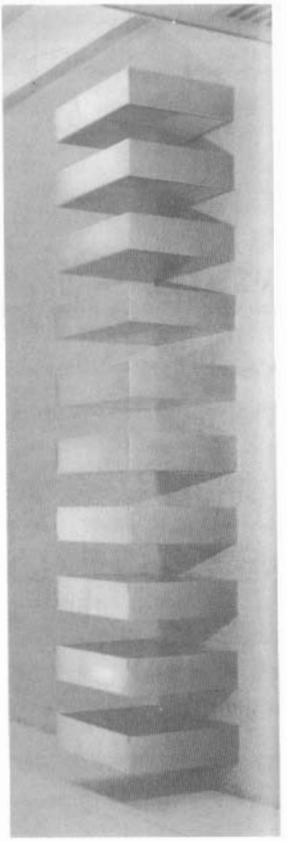
Tiết kiệm

Được kể trong nhóm nghệ sĩ thuộc trường phái Tối Thiểu là những nghệ sĩ ba - chiều nhấn mạnh đến nguyên tắc tiết kiệm trong tác phẩm của họ và cũng như những họa sĩ thuộc trường phái này họ muốn tạo ra những dạng hình học đơn giản, trần trụi. Những người thuộc trường phái Tối Thiểu tước bỏ khỏi những hình dạng của tác phẩm mọi liên kết về cảm xúc, tâm lý hoặc biểu tượng và loại bỏ vẻ bề ngoài không thích đáng. Để nhấn



9.41. Beverly Pepper, *Thel*, 1977. Kim loại, sơn và đất, 15ft cao × 18ft rộng × 135ft dài.

Beverly Pepper đã sáng tạo nhiều tác phẩm nghệ thuật không trình bày gì hơn ngoài những hình dạng hình học đơn giản, rộng lớn, trơ trụi. Trong nhóm này, pepper lặp lại những hình dạng tương tác trong không gian và có vẻ như mọc lên từ đất. với phương diện tiết kiệm, Pepper hợp nhất sự sắp xếp hấp dẫn này.



9.42. Donald Judd, *Không đề*, 1968. Đồng thau, mười cái hộp (15.2 × 68.6 × 61 cm).

Judd chủ yếu quan tâm đến những hình dáng xác định, những bề mặt phản ánh và sự tác động lẫn nhau của những thẳng đứng.

mạnh hơn,họ cũng có khuynh hướng tạo ra một điểm nổi bật có khích cỡ lớn. Beverly Pepper đã qui giản những hình dạng của tác phẩm thành những hình dáng hình học đơn giản (hình 9.41), trong khi Donald Judd thì sắp xếp những hình dạnh sơ đẳng theo chiều thẳng đứng, chiều ngang và như thế liên kết sự tiết kiệm với sự lặp lại và sự nhịp nhàng (hình 9.42)

Chuyển động

Có hai loại chuyển động được các nghệ sĩ ba - chiều sử dụng. Sự chuyển động gợi ý là loại thông dụng nhất (hình 9.43; xem hình 9.38) và nó có tính ảo. nhưng sự chuyển động thực là điều cá biệt và nó liên quan đến toàn bộ tác phẩm. Những chuyển động có thực ở trong nghệ thuật động lực được chuyển động bởi gió, nước, hoặc máy móc. Alexander Calder, người tạo ra những tác phẩm điêu khắc động (có thể xoay hoặc đong đưa tự do), lúc đầu đã sử dụng môtơ để làm chuyển động các tác phẩm cúa ông, nhưng sau đó sử dụng những luồng không khí được tạo ra do sự chuyển động của con người, máy lạnh, hơi nóng hoặc gió (các hình 9.35 và 10.81). Nhà điêu khắc đương đại George Rickey thì sử dụng sức đẩy của gió và không khí (xem hình 10.87). Trong tác phẩm ba - chiều khác thì nước được dùng làm lực chuyển động. Jean Tinguely, Arthur Ganson (hình 9.44), Jose de Rivera (xem hình 9.25)

9.43. Ernst Barlach, *Kẻ báo thù*, 1914. Đồng (43.8 × 57.8 × 20.3cm).

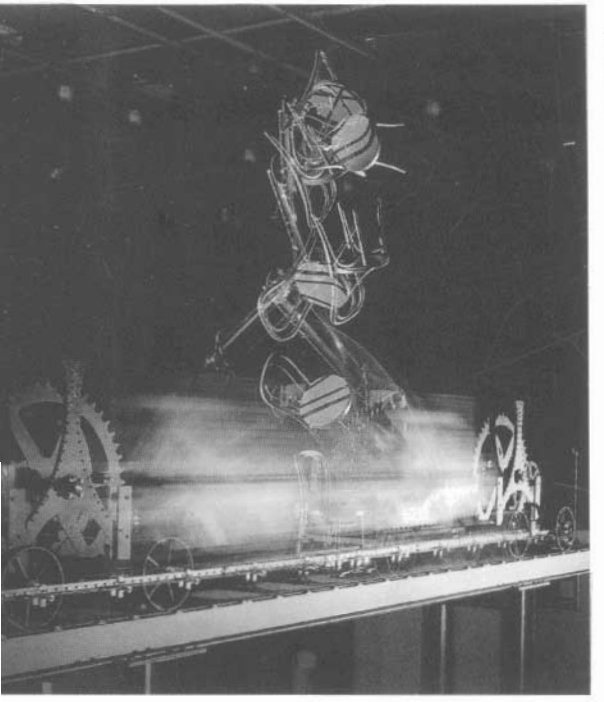
Tuy tác phẩm này không thực sự chuyển động, nhưng nó mô tả một sự mãnh liệt lao về phía trước. Sự chuyển động được bao hàm trong những hướng chéo và ngang lướt qua được tạo ra bởi những nếp áo, bởi sự nhô ra của đầu và hai vai trên mặt phẳng nền.

và Pol Bury (xem hình 10.86) thì dùng mô tơ để tạo sự chuyển động cho các tác phẩm điêu khắc của họ. Nguyên tắc về sự chuyển động vốn gắn liền với những yếu tố thời gian và không gian của nghệ thuật.

Khi được kết hợp một cách thích đáng, những nguyên tắc về sự sắp xếp có trật tự tạo ra những hình dáng dao động. Trong lãnh vực ba - chiều, những khái niệm mới về sử dụng thời gian, không gian và sự chuyển động đã bị thay đổi định nghĩa và ý nghĩa, vốn tồn tại qua nhiều thế kỷ. Cái ý tưởng nổi trội trong quá khứ cho rằng điêu khắc là bước non trẻ của nghệ thuật đồ họa không còn là điều thực sự đúng nữa.

Xếp đặt

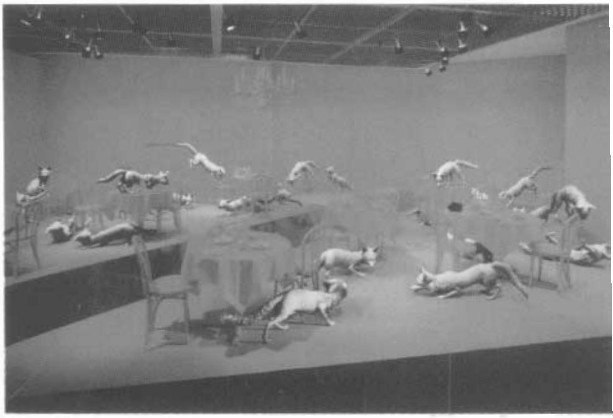
Vào khoảng trước 25 năm sau cùng của thế kỷ 20, các nghệ sĩ đã hướng đến nghệ thuật xếp đặt. Tuy không luôn như thế, nhưng tác phẩm điêu khắc đã tiến hóa thường có tính phi biểu hiện và ở trong phạm vi từ tương đối nhỏ đến đồ sộ, lớn lao. Một số chất sử dụng bao gồm thủy tinh, tấm kim loại, gỗ, đồng, thép, nhựa, thạch cao và đá. Ngày nay, nghệ sĩ có thể sử dụng mọi chất liệu, kể cả chất liệu tổng hợp. Nếu đặt ở ngoài trời thì những tác phẩm xếp đặt có thể trông đơn giản (nhưng thường to lớn), một số khác thì được trưng bày trong gallery và đôi khi choán nhiều phòng hoặc nhiều bức tường.



Một định nghĩa hợp lý cho nghệ thuật xếp đặt hẳn là "sự trưng bày ra ở một nơi". Điều này có ý nghĩa là ta có thể tạo được một sự xếp đặt bằng cách bày ra những chén bát, gắn một cái ắc qui vào ôtô hoặc treo một

9.44. Arthur Ganson, *Cổ máy với cái ghế*, 1995. Thép (cổ máy), sợi thủy tinh trên plastic xốp (ghế), động cơ, những cái ngắt điện và mạch điện, cao su. Đường xe lửa dài 30 ft, cổ máy cao 5ft, điểm cao nhất của cái ghế là cách đường sắt 13 ft.

Tựa như Jean tinguely, Arthur ganson xem cổ máy như là một công cụ thể hiện của nhà thơ/nghệ sĩ. Ông tạo ra một số tác phẩm điêu khắc về cổ máy bao gồm tính động học trông nực cười, sự nhận thức về cơ khí một cảm giác về thời gian, không gian và sự chuyển động.



9.45. Sandy Skoglund, *Những trò chơi của loài cáo*, 1990. Những điêu khắc bằng nhựa Polyester, bàn ghế, chén bát, bánh mì sơn màu, khăn bàn, cây đèn nến.

Trong tác phẩm xếp - đặt này, Sandy Skoglund trình bày một bối cảnh mang tính cá nhân với những cái bàn màu đỏ và những con cáo xám, khiến người xem trông thấy một sự xếp đặt không gian như một cách thức mới.

bức tranh lên tường. Hẳn nhiên, đó là điều không có giới hạn. Nhưng ở đây chúng tôi muốn nói đến những sự xếp đặt được tạo ra bởi các nghệ sĩ và đó là những tác phẩm được ở ngoài trời hoặc trong nhà. Những tác phẩm thuộc loại này gồm đủ loại chất liệu và hình dáng.

Tuy cẩn thận cân nhắc, một số tác phẩm xếp - đặt đã bị công chúng phản đối, thậm chí có những phản ứng dữ dội vì họ cho rằng chúng hết sức phi lý, vô nghĩa và làm mất tính người. Điều đó chẳng có gì lạ bởi sự xếp đặt là một loại hình mới trong nghệ thuật và những phong cách bất thường cho nghệ thuật thì sẽ nhiều lần gây ra những phản đối. Richard Serra, một nghệ sĩ kỳ cựu trong lãnh vực xếp đặt đã có một số tác phẩm của ông bị công chúng đập phá hoặc dẹp bỏ; tác phẩm Tilted Arc của ông đã phải bị tháo gỡ do gặp nhiều phản đối.

Tuy vậy, những nhà quan sát có liên quan hoặc quan tâm đến nghệ thuật thì tỏ vẻ chấp nhận trong khi những người khác có thể có những đáp ứng bất định hoặc chống đối. Phản ứng của họ không như nhau; một số thì mất tự chủ, số khác nữa thì thay đổi cách nhìn của họ và số khác thì triển hạn sự phê phán. Mặc dầu sự lố bịch đôi khi đã xuất hiện trong

9.46. Rebecca Horn, *Buổi hòa nhạc dành cho tình trạng vô chính phủ, Berlin*, 1994. Đại Dương Cầm và chất liệu hỗn hợp.

Việc Rebecca Horn sử dụng cây dương cầm để thách đố lực hấp dẫn khiến cho không gian bên trong sự xếp đặt của bà trở nên đáng sợ và át hẳn bối cảnh ba - chiều.

những tác phẩm xếp - đặt, loại hình xếp - đặt giờ đây đã có một vị thế được gắn chặt trên sân khấu nghệ thuật. Không còn nghi ngờ gì nữa, những tác phẩm xếp - đặt lôi cuốn hơn sự chú ý của người thưởng lãm và tạo ra cách nhìn về những khoảng không gian trong đó chúng được xếp đặt. Trong một số nghệ sĩ nổi tiếng ở lãnh vực này có Anne Hamilton, với tác phẩm thường mang tính gợi cảm và nguyên khối; Sandy Skoglund (hình 9.45); Roni Horn (hình 9.46), là những nghệ sĩ có tác phẩm được trình bày theo lối xếp đặt kiến trúc siêu thực; và Richard Long thì chuyên môn trong xếp đặt đá.

Phần lớn công chúng đều thắc mắc về loại nghệ thuật này, nhưng dầu họ có phản ứng thế nào, thì nhiều nghệ sĩ cũng đã dấn thân vào con đường đó. Hơn nữa, nghệ thuật xếp đặt đòi hỏi một sự xử lý lớn lao mà đôi khi phải là một nỗ lực rất khó nhọc - đối với những người sáng tạo ra chúng thì đó là cả một sự thai nghén.

Chương 10

Nội dung và phong cách

Faith ringgold, tổ ấm cay đắng, phần v: Về nhà 1988. Acrylic trên vải tranh viền vải (193 × 243,8 cm).

DẪN NHẬP VÀO NỘI DUNG VÀ PHONG CÁCH

Nội dung là sự biểu hiện, là ý nghĩa chủ yếu hoặc giá trị thẩm mỹ của một tác phẩm nghệ thuật. Nội dung có liên quan đến những tính chất có tính tâm lý, cảm xúc, cảm quan mà chúng ta cảm nhận về một tác phẩm nghệ thuật, khác hẳn với cảm nhận của chúng ta đối với những khía cạnh có tính mô tả của nó mà thôi. Vì chương trình này có liên quan đến cấu phần thứ ba của một tác phẩm nghệ thuật được gọi là nội dung - nên chúng tôi phải nêu lại định nghĩa đã nêu ra ở chương một hầu bạn không quên nó. Chương này cũng liên quan đến phong cách, được định nghĩa trong phần dẫn nhập của cuốn sách này như là đặc trưng có tính nghệ thuật cá biệt và là những chiều hướng nổi trội của những loại hình được ghi nhận trong những thời kỳ lịch sử và trong phong trào nghệ thuật. Cả từ phong cách cũng có thể được dùng để nói đến việc sử dụng phương tiện nhằm thể hiện của người nghệ sĩ hầu mang lại cho những tác phẩm của họ sự đặc trưng cá biệt.

Qua các thế hệ, nội dung hay ý nghĩa của các tác phẩm nghệ thuật thường xuyên được xem xét lại về mặt diễn giải chúng. Ngày nay, chúng ta nhìn về nghệ thuật của quá khứ theo những cách thức khác hẳn với người xưa. Cuộc sống hiện đại ảnh hưởng đến những trải nghiệm, tư duy và như thế, định hình cách thức chúng ta nhìn nghệ thuật, tựa như chúng đã tác động như thế trong quá khứ. Tuy vậy, trong chương trình này mục tiêu của chúng ta hẳn phải tùy thuộc vào sự khôi phục những ảnh hưởng có tính lịch sử từ quá khứ, Những ảnh hưởng đã tác động đến các nghệ sĩ để họ biểu hiện nội dung của chúng hoặc tác động đến cái mà họ đã nói ra hoặc đã trải nghiệm về thời đại của họ.

Sự trình bày của chúng tôi sẽ thường xuyên đề cập đến những đặc trưng của phong cách hơn là nội dung cá biệt mà nghệ sĩ muốn bày tỏ, vì chúng ta có thể tìm thấy những manh mối tốt đẹp khi hiểu ra tại sao những mục tiêu biểu hiện của họ là đặc trưng của phong cách.

NGHỆ THUẬT THẾ KỶ 19

Trong một mức độ nào đó, những phong trào mang tính phong cách của thế kỷ 19 tại Âu Châu đã góp phần tạo nên sự đặc trưng cho nghệ thuật của thế ký 20. Mặt khác, ngoài việc chịu ảnh hưởng của nghệ thuật thế kỷ 19, trong một mức độ nào đó, thế kỷ 20 thường có phản ứng đối với mọi nghệ thuật của quá khứ. Cho đến thập niên 1800, cái vẻ bề ngoài của thế giới xung quanh vẫn là nguồn cảm hứng cho các họa sĩ và nhà điêu khắc. Nhưng rồi sự phát minh và phát triển của nhiếp ảnh và máy quay phim trong khoảng thời gian đó là một trong những sự kiện giúp thay đổi điều

vừa kể. Vào thế kỷ 19, một phần do phát minh đó và một phần do sự tồn tại của một số kỹ thuật đồ họa thời phục hưng, các vấn đề trình bày hiện thực theo kiểu xưa cũ đã được hoàn toàn giải quyết đến nỗi nhiều họa sĩ buộc phải tìm kiếm những phương hướng biểu hiện mới. Một số họa sĩ quay về với những phong cách cổ hoặc với những phong cách của thời trung cổ chẳng hạn, trong khi số khác thì chịu ảnh hưởng của các phong cách Trung và Viễn Đông hoặc chịu ảnh hưởng của các nghệ thuật Phi châu hoặc của Thổ Dân Bắc Mỹ. Một số ví dụ có thể nêu ra ở đây là trong thế kỷ 18 tại Pháp, có một tính chất "ngưỡng mộ" sự man rợ quyền quí và điều đó giúp phá vỡ tính tự cô lập của Châu Âu trong thế kỷ 19. Những thái độ này sau đó đã ảnh hưởng đến các nhà điêu khắc.

Sự phát triển của nhiếp ảnh qua sự tăng nhanh các hình ảnh được đăng trên báo cũng mang lại cho các nghệ sĩ, cũng như hầu hết mọi người, cơ hội để xem xét nghệ thuật hiện đại và quá khứ, ở những nơi chưa từng biết đến hoặc ít được biết đến. Càng lúc con người càng quen thuộc với các ngành nghệ thuật hơn và sự gia tăng này không còn cho phép giới quí tộc, tôn giáo và thương nhân giàu có tiếp tục là những chủ nhân chủ yếu của nghệ thuật. Các nghệ sĩ không còn phụ thuộc vào các đơn đặt hàng của những người giàu có và thế lực đó và vì thế các nghệ sĩ đã tìm nguồn thu nhập ở những khách hàng là công chúng. Như vậy, trong khi có được lớp người thường lãm dông đảo hơn và cũng vì thế phải tìm những phương hướng mới, khi sắp mất đi lớp khách hàng giàu có buộc các nghệ sĩ quảng cáo và bán các tác phẩm của họ tương tự như bất kỳ một món hàng nào khác. Dĩ nhiên, có một số nghệ sĩ vẫn tiếp tục thỏa mãn sở thích của giới thượng lưu (phần lớn là giới tư sản sau cách mạng pháp 1789) nhằm có thể sống trong bối cảnh của cuộc cách mạng Công nghiệp với những giai cấp nghèo khổ, những khu nhà ổ chuột và những bất công của nó. Nhưng những nghệ sĩ nào có dủ can đảm và/hoặc có những phương tiện để khẳng định sự sáng tạo của họ, dám tương đầu với những làn sóng thành kiến của công luận, thì họ trở thành nhà lãnh đạo tiên phong. Lấy nguồn cảm hứng từ bối cảnh và xã hội ở những đề tài xem chừng có tính phổ quát hơn, họ mở đường cho các phong trào và phong cách mới.

Nói đến đây, chúng ta sẽ thấy rằng, tựa như các họa sĩ, các nhà diêu khắc cũng bị tác động bởi những thay đổi trong các giá trị văn hóa và xã hội của thời họ, những thay đổi có khuynh hướng liên kết với những phong cách biểu hiện những giá trị đó.

Tinh thần của nghệ thuật diêu khắc ở thế kỷ 19 chủ yếu là miêu tả hoặc bổ sung. Sở dĩ như thế vì nghệ thuật tạo hình bằng đất sét một tiến trình bổ sung hơn là loại trừ đi - là loại hình nổi trội trong thời nay. Vì các nhà

điêu khắc thường sáng tác với những chất liệu mềm, dẻo, dễ nắn nên khuynh hướng miêu tả của họ khiến họ ít quan tâm đến điêu khắc gỗ và đá. Vì ít quan tâm đến trọng lượng, khối lượng và tiến trình xử lý những chất liệu truyền thống nên có ít cách tân trong phương tiện đó. Một phát triển chủ yếu đã xuất phát trong điêu khắc cũng như trong hội họa ở thập niên 1880, đã là sự dần dà thất bại của khuynh hướng bảo thủ, ngần ngại đổi mới, phát sinh từ sự chuyên chế độc đoán của các viện hàn lâm Âu châu. Điều vừa kể phần lớn là do trong điêu khắc, người ta vẫn nấn ná bám víu vào những lý tưởng có tính ngụ ngôn, vốn sử dụng hình ảnh con người làm biểu tượng cho những giá trị tinh thần, với sự góp phần của thần thoại cổ điển và/hoặc tôn giáo. Một lý do khác là trong thập niên 1700, hơn cả hội họa các nhà điêu khắc được đặt hàng và khen thưởng căn cứ theo vẻ trung thực của tác phẩm đối với tự nhiên. Các thái độ đó ảnh hưởng đến hầu hết các điêu khắc ba - chiều ngày nay, nhưng phần nào cũng được nuôi dưỡng trong thập niên 1880 bởi nhiếp ảnh đã trở nên phổ biến.

Thật ra cũng có những nhà điêu khắc tài ba, thành thạo trong xử lý những chất liệu rắn như cẩm thạch và tạo ra một số tác phẩm đáng ghi nhớ.

TÂN CỔ ĐIỂN (khoảng 1750 - 1820)

Phong cách Tân Cổ Điển có nguồn gốc từ Pháp, được xem là trung tâm nghệ thuật Âu châu kể từ thế kỷ 17. Năm 1648, sự thành lập Viện Hàn Lâm Nghệ Thuật Hoàng Gia Pháp và những chiếu chỉ của vua Louis XIV ra lệnh thiết lập những nguyên tắc nhằm tạo ra nhiều tác phẩm nghệ thuật đúng đắn là một phần của lý do khiến cho nghệ thuật Pháp nổi trội. Chẳng bao lâu sau, tương tự như thế, những viện hàn lâm được nhà cầm quyền bảo trợ được thành lập ở những quốc gia khác trong suốt cuối thế kỷ

10.1. Jacques-Louis David, *Lời thề của Horatii*, 1786. Tranh sơn dầu (4.27 × 3.35 m)

Một sự sắp xếp lạnh lùng, có tính hình thức và có trật tự các hình dáng, với nhấn mạnh vào sự sắc bén của nét vẽ là đặc trưng sự biểu cảm của trường phái Tân Cổ Điển. Cả phong cách lẫn đề tài đều chịu ảnh hưởng nặng nề của điêu khắc cổ đại La Mã và Hy Lạp.

10.2. Jean-August-Dominique Ingres, *Cung nữ*, 1814. Tranh sơn dầu. (89.5 × 161.9 cm).

Là họa sĩ thuộc phái Tân Cổ Điển, Ingres thường có khuynh hướng trộn những đề tài có tính lãng mạng với nội dung biểu hiện sự gợi cảm.

18 và thế kỷ 19. Được sự công nhận của những định chế do nhà nước bảo trợ vẫn tiếp tục là yếu tố chính để các họa sĩ được chấp nhận.

Những đặt trưng phong cách Tân Cổ Điển được hình thành vào giữa thập niên 1700, và phong trào Tân Cổ Điển tồn tại từ lúc đó cho đến khoảng 1820. Thôi thúc chính cho sự trỗi lên của phong trào Tân Cổ Điển có lẽ là do sự phát hiện các di chỉ khảo cổ Herculanaeum và Pompreii (trong thập niên 1730 và thập niên 1740) của La Mã, những thành phố bị núi lửa Vesuvius tàn phá vào năm 79 sau CN. Cho đến lúc đó người ta chỉ biết có một thành phố duy nhất từ thời cổ đại đó người ta chỉ biết có một thành phố duy nhất từ thời cổ đại đó là Rome. Giờ đây, còn có những thành phố "thực sự" cổ xưa khác. Nghiên cứu khảo cổ học tại những di chỉ đó làm phát sinh phong cách kiến trúc mới hay Tân Cổ Điển. Và phong cách này lan khắp Âu Châu để sang Châu Mỹ.

Sự hồi sinh xảy ra trong các ngành hội họa và điêu khắc, trong đó hội họa vẫn chủ yếu là của người Pháp. Một ảnh hưởng khác đối với nghệ thuật Tân Cổ Điển đó là sự công bố tác phẩm Lịch Sử Nghệ Thuật Cổ Đại của Johan Joachim Winckelman năm 1764. Đây là tác phẩm đầu tiên xác định rõ những khác biệt giữa nghệ thuật Hy Lạp và nghệ thuật La Mã.

Họa sĩ Tân Cổ Điển hàng đầu là Jacques-Louis David (1748-1825) phong cách đồ sộ, hùng vĩ của ông, như ta thấy trong tác phẩm lời thề của Horatii (hình 10.1), đã thiết lập phong cách cho những họa sĩ khác tại Pháp. Các họa sĩ Pháp đã dựa theo phong cách đó để thể hiện khát vọng cải tổ chính trị, đạo đức và xã hội của quần chúng. Cái thái độ đó dẫn đưa đến cuộc cách mạng Pháp xảy ra ba năm sau. Phong cách cổ điển của David là hệ quả của việc ông đã đoạt giải Prix de Rome của Viện Hàn Lâm Hoàng Gia (nhận được học bổng sang du học tại Rome). Điều đó giúp ông nghiên cứu kỹ hơn về nghệ thuật La Mã. David không chấp nhận phong cách rococo, một phong cách mà trong trời trẻ, ông đã thấy giới quí tộc tán dương. David thấy rằng rococo là một phong cách giả tạo và phi đạo đức, tác phẩm

10.3. Antonio Canova, *Perseus với cái đầu Medusa*, khoảng 1808. Cẩm thạch, cao 2.20m.

Tuy là nhà điêu khắc tài ba nhất của trường phái Tân Cổ Điển, sự tài tình trong kỹ thuật của Canova đã thiếu hẳn nét cá nhân mà nếu có hẳn làm cho tác phẩm của ông trở thành một kiệt tác. Canova lặp lại những chủ đề đã nhàm và xưa hàng thế kỷ.

lời thề của Horatii tỏ rõ tính cổ điển của nó trong cơ cấu ở chiều ngang và không biểu hiện gì ngoài sự hỗn loạn và thái quá của cuộc cách mạng xảy ra sau đó. Những chi tiết rõ ràng và hiện thực của nó xem chừng đi trước nghệ thuật nhiếp ảnh. Họa phẩm cũng mạnh mẽ báo trước sự quan tâm đến tính chất hai chiều hay bề mặt của tác phẩm hội họa, một điều trở nên rất đáng kể trong thế kỷ 20. Sau Cách mạng Pháp, David là họa sĩ cộng tác chặc chẽ với chính quyền Napoleon.

Thuộc thời kỳ sau của phong trào Tân Cổ Điển, Jean-Auguste-Dominique Ingres (1780-1867) thực ra là người chỉ theo phong trào này về mặt học thuyết. Những hạo phẩm khỏa thân hấp dẫn của Ingres, trong đó có tác phẩm Cung Nữ (1814) (hình 10.2), nhấn mạnh đến một cái gì đó dịu dàng hơn, có tính trang trí, theo cách tuyến tính, chịu ảnh hưởng nhiều của đỉnh cao Phục Hưng, theo lối của Raphael. Ingres cũng có một quan tâm lãng mạn đến những vùng đất và người dân ở vùng nhiệt đới xa xôi và điều đó phản ánh khát vọng của xã hội và các họa sĩ được thoát khỏi chủ nghĩa duy vật đang lớn mạnh vào thời bấy giờ. Cái khía cạnh đó của Ingres và những người theo ông báo trước sự thay đổi phong trào Tân Cổ Điển bởi một phong cách gọi là nghệ thuật Lãng Mạn.

Antonio Canova (1757-1822), nhà điêu khắc người Italy thuộc trường phái Tân Cổ Điển, là một trong số ít người còn giữ được cái khả năng chạm khắc những chất liệu rắn như đá cẩm thạch, mà chúng ta thấy qua pho tượng Perseus Với Cái Đầu Của Medusa (khoảng 1808) (hình 10.3). Phần lớn các tác phẩm điêu khắc của Canova đều dựa theo các đề tài trong thần thoại cổ như David, sau cách mạng Pháp, Canova làm việc cho Napoleon.

NGHỆ THUẬT LÃNG MẠN

Nghệ thuật Lãng Mạn lớn lên từ những chiều hướng văn học mạnh mẽ của thế kỷ 18, ảnh hưởng đến mọi quốc gia Âu Châu và được gọi là chủ nghĩa Lãng Mạn hay phong trào Lãng Mạn. Chủ Nghĩa Lãng Mạn trở thành một triết lý và một lối sống cho nhiều người. Những bài thơ, tiểu thuyết, văn

xuôi của những người như Shakespearen, Dante, Jean Jacques Rousseau, Thomas Gray, George Gordon, Lord Byron, Johann Wolfgang von Goethe và Sir Walter, cùng với thánh kinh là những nguồn đề tài cho các nghệ sĩ thuộc phong trào lãng mạn.

Các nhật báo và tạp chí lúc bấy giờ cũng là những nguồn đáng kể cho những đề tài kịch tính và gợi nhớ những vùng đất xa xôi, ảnh hưởng đến nghệ thuật lãng mạn. Cuộc nổi dậy tại Châu Mỹ và đặc biệt là cuộc nổi dậy của người Hy Lạp chống lại người Thổ Nhĩ Kỳ, bổ sung thêm cho hương vị ngoại lai của thời gian và chốn xa xăm, vừa được ghi nhận trong hội họa Tân Cổ Điển. Cảm xúc và sự vững tin mãnh liệt được khơi dậy bởi những sự kiện như thế phá vỡ sức thuyết phục tuyệt đối có tính trí thức và cái trật tự có tính hình thức của thế kỷ 18 để chúng mãi mãi không còn tồn tại. Một thời đại mới với sự quan tâm nhiều hơn đến cá tính của con người đã mở ra. Cái phi lý, cái rùng rợn, hư ảo, quái đảng, những trạng thái dữ dội và trữ tình của tự nhiên, của động vật và con người trở thành những đề tài thích hợp cho những biểu hiện của nghệ sĩ. Hướng tiếp cận nghệ thuật có tính lãng mạn này giờ đây giúp cho các nghệ sĩ hầu như có thể sử dụng mọi đề tài. Có một sự nhấn mạnh mới về hình dáng và chất liệu (cùng tiến trình sử ký) của nghệ sĩ được khơi dậy và sự nhấn mạnh đó sau này trở thành một điều rất quan trọng trong thế kỷ 20.

Xét về mặt kỹ thuật, các nghệ sĩ Lãng Mạn đã khai thác sự hấp dẫn, sống động cho sơn dầu. Khả năng dùng sơn dầu để tạo ra độ sáng, sự kích động của các sắc màu và sự tương phản của các sắc độ nhằm thể hiện tính cảm xúc của nội dung, là điển hình của nghệ thuật Lãng Mạn. Điều đó có thể thấy rõ sự khác hẳn với các nghệ sĩ thuộc phong trào Tân Cổ Điển, vốn sử dụng màu sắc và sắc độ một cách hạn chế hơn và đặt nặng về những sáng tác có tính hình thức và tuyến tính.

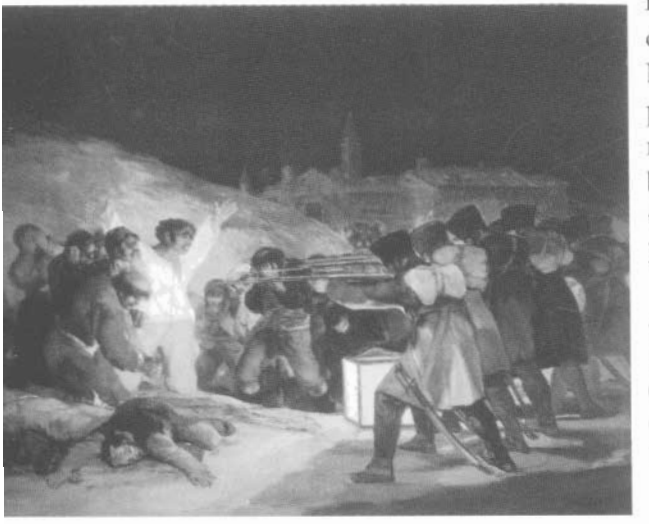
Các họa sĩ hàng đầu theo chủ nghĩa Lãng Mạn mà chúng ta sẽ đề cập ở đây là họa sĩ Pháp Eugene Delacroix (1780-1867); họa sĩ Tây Ban Nha Francisco Goya (1746-1828); và họa sĩ Anh J.M.W. Turner (1774-1851).

10.4. Eugene Delacroix, *Cái chết của Sardanapalus*, 1827. Tranh sơn dầu (395 × 495 cm).

Đề tài thường được các họa sĩ thuộc phong trào lãng mạn chọn là bạo lực. Sự biểu hiện bạo lực, gợi cảm và cái chết một cách thái quá là điều thường thấy trong tác phẩm của Delacroix.

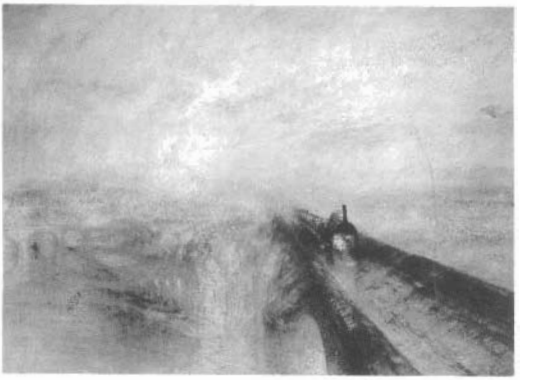
Delacroix là đại diện xuất sắc cho trường phái hội họa Lãng Mạn Pháp. Ông là người đứng đầu của nhóm chuộng lối vẽ của Rubent và các họa sĩ Venice, khác hẳn với các họa sĩ Tân Cổ Điển vốn chuộng Nicholas Poussin (một họa sĩ cổ điển, Deacroix tạo ra một phong cách mãnh liệt, tích cực, phá vỡ những ranh giới câu nệ vào hình thức mà ông đã được truyền dạy. Một ví dụ quan trọng cho thấy sự phô bày nội dung biểu diễn của Delacroix là tác phẩm Cái Chết Của Sardanapalus (1827) hình 10.4). Sự biểu hiện sống động một cách thái quá về bạo lực, sự gợi cảm và cái chết là điều thường thấy trong tác phẩm của ông.

Trổi lên từ phong cách Rococo Tây Ban Nha của cuối thập niên 1700, họa sĩ Tây Ban Nha Goya là người có mặt sớm nhất trong hội họa lãng mạn thế kỷ 19. Cùng thế hệ với J. L. David, Goya không thuộc phong trào Tân Cổ Điển, nhưng ông trải nghiệm qua một loạt phong cách, từ hiện thực đến lãng mạn sang huyền ảo quái dị. Những tác phẩm thuộc thời kỳ đầu của Goya có khuynh hương quyến rủ với đề tài mô tả cuộc sống cung đình, tuy vậy chúng gợi ý cho thấy sự am hiểu của ông về tâm lý con người với những cuồng điên và hành vi của nó (xem hình 4.21), Sau cơn bệnh nặng năm 1792 khiến Goya hầu như điếc hoàn toàn, nội dung các tác phẩm của ông trở nên tàn bạo hơn và ông thường sử dụng những đề tài huyền ảo, quái dị. Những đề tài đó được thấy trong hai loại tranh in nổi tiếng: Los Caprichos (khoảng 1797-99) và những kinh hoàng của chiến tranh (khoảng 1813-1820). Những tranh khắc Axit đó thể hiện, trong những sắc độ tuyệt vời của đen và trắng, động thái phi lý của con người dưới sự cưỡng bức. Chiến tranh là đề tài của hai tác phẩm sơn dầu của Goya, mà bức thứ hai, ngày ba tháng năm (1808) (hình 10.5) được minh họa ở đây. Với bố cục và nội dung, tác phẩm nói lên sự cay đắng của người Tây Ban Nha trước quân xâm lược pháp. Trong tác phẩm được minh họa, người dân Madrid bị quân pháp tàn sát vì ngày trước đó dân thường đã phục kích quân Pháp. Nội dung của



10.5. Francisco goya, *Ngày ba tháng năm*, 1808. Tranh dơn dầu (2.64 × 3.55 m).

Chủ nghĩa Lãng Mạn của Goya được trình bày qua cả đề tài mà ông chọn lựa lẫn sự sử dụng một cách kịch tính những sắc độ sáng và tối của ông.



10.6. j.M.W. Turner, *Mưa, hơi nước và tốc độ - Đường sắt Vĩ Đại miền Tây*, 1844. Tranh sơn dầu, 90.8 × 121.9 cm.

Những đề tài lịch sử và sự va chạm của những sức mạnh thiên nhiên là điều thường thấy trong tác phẩm của Turner. Minh họa này cho thấy Turner đã ngang qua một cơn giông bão vỡ cửa sổ để mở và ông kinh ngạc trước sức mạnh của cơn bão và tốc độ của con tàu trên đường sắt.

tác phẩm nói lên sự thống khổ mà con người phải chịu trước những hành động phi nhân do chiến tranh gây ra.

Turner là họa sĩ xuất sắc của Anh thuộc trường phái Lãng Mạn, chuyên vẽ phong cảnh. Những tác phẩm thuộc thời kỳ đầu của ông, dưới loại hình thuần phong cảnh cho thấy ông chịu ảnh hưởng của những người đi đầu trong phong trào Cổ Điển, như Claude Lorraine (1600-1682). Nhưng theo thời gian, Turner càng lúc càng bị mê hoặc bởi khả năng sử dụng sơn dầu để mô tả trạng thái và sức mạnh của tự nhiên như là những ẩn dụ cho những cảm xúc con người (trong văn học gọi là ngụy biện có cảm xúc). Sương mù, mưa, lửa và bọt biển trở thành những đề tài ưa thích của ông. Nhận thức của Turner về Cách Mạng Công Nghiệp và tác động của nó đối với thân phận con người thường được ông gợi ý, như trong tác phẩm, Mưa, Hơi Nước và Tốc Độ – Con Đường Sắt Vĩ Đại Miền Tây (1844) (hình 10.6). ở đây, cái khối đen ngòm là đầu máy xe lửa đang kéo những toa tàu gợi lên cảm xúc mãnh liệt của Turner về du hành ở một tốc độ có vẻ như gầm rú trong sương mù của một cơn bão. Tác phẩm này được thực hiện trong thập kỷ sau cùng, khi phong cách của Turner đạt đến đỉnh cao của hiệu quả kỹ thuật ấn tượng mà ông đã chủ yếu chuyển sang phía các họa sĩ thuộc trường phái Ấn Tượng trong 25 năm cuối của đời ông.

Nhà điêu khắc thuộc phong trào Lãng mạn Antoine Louis Barye (1796-1875) xem chừng

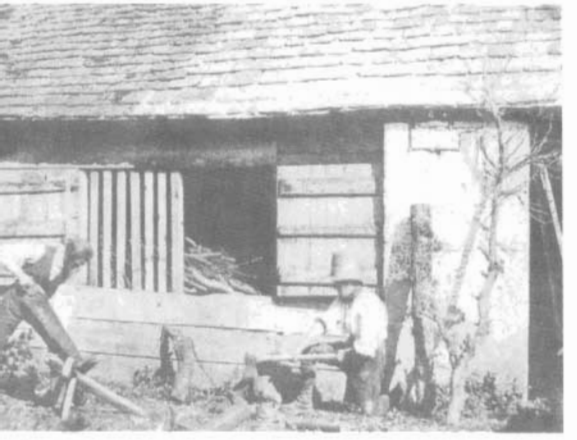
10.7. Antoine Louis Barye, *Cọp Đang Ăn Một Con Linh Dương.* (33 × 57.2 × 29.5 cm).

Sự tạo hình có tính lãng mạn của Barye cũng tương tự như những tính chất mãnh liệt của màu sắc được các họa sĩ Lãng Mạn như Delacroix và Turner sử dụng.

có nhiều tưởng tượng sáng tạo hơn nhà điêu khắc Tân Cổ Điển Canova trong sử dụng chất liệu dễ uốn nắn như đất sét và thạch cao (từ đó thường được đúc đồng) (hình 10.7). Tuy Barye có vẻ độc đáo trong sự nắm bắt một cách chủ yếu cái tính hung dữ, hùng vĩ và năng động của đời sống động vật, nhưng những đề tài có tính ngụ ngôn của ông và sự sử dụng những chất liệu bổ sung thì phù hợp với những căn dặn truyền thống của các Viện Hàn lâm. Tựa như Turner, Barye sử dụng lại truyền thống Lãng Mạn để gợi lên cảm xúc của con người, bằng cách so sánh với tính chất của thú vật hoặc với những tính thất thường của thời tiết, một truyền thống xuất phát từ triết gia Hà lan Baruch Spinoza trong thập niên 1600, những tác phẩm thuộc thời kỳ muộn của Turner có vẻ có nhiều cách tân hơn trong kỹ thuật và vì vậy độc đáo hơn những tác phẩm điêu khắc của Barye, vốn lặp lại những cách nghĩ và những giá trị cũ. Tuy vậy, nghệ thuật Lãng Mạn tỏ ra công khai và mãnh liệt trong biểu hiện khác hẳn với sự kềm chế ở các tác phẩm Cổ Điển và vì thế có thể làm gia tăng sự cảm nhận của chúng ta về nội dung Lãng Mạn.

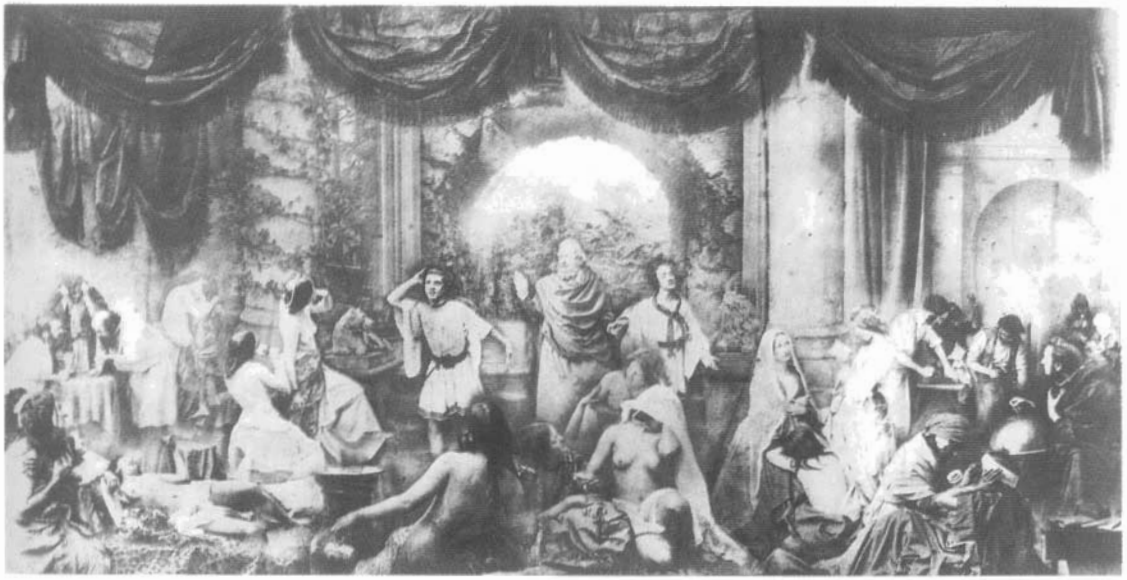
BƯỚC KHỞI ĐẦU CỦA NHIẾP ẢNH

Sự phát triển của máy ảnh và những hình ảnh được tạo ra bởi nó đã xuất hiện qua nhiều thế kỷ. Tuy vậy, chỉ đến khi có những phát minh thuộc ngành cơ khí và cơ học của cuộc Cách Mạng Công Nghiệp (khoảng 1750-1850 tại Anh quốc) thì sự phát minh và sử dụng máy ảnh mới xuất hiện. Máy ảnh có nguồn gốc từ camera obscura (tiếng La Tinh có nghĩa là "phòng tối") của thời Phục Hưng (tuy gần đây người ta biết rằng nó đã có từ thời Hy Lạp Cổ Đại). Camera obscura là một phòng tối hoặc một cái hộp với một cái lỗ nhỏ ở một phía nhằm tạo ra một hình ảnh đảo ngược của một vật thể hoặc cảnh quang bên ngoài lên bề mặt đối diện với cái lỗ. Ví dụ được Durrer (xem hình 8.19) nêu ra cho thấy một biến thể của camera obscura qua đó các họa sĩ có thể vẽ



10.8. William Henry Fox Talbot, *Nicole và Pullen đang cưa và chẻ gỗ*, khoảng 1846, in trên giấy có hợp chất tạo bởi phản ứng của kim loại và axit.

Đây là ví dụ của một bức ảnh được thực hiện bởi một trong những nhà nhiếp ảnh tiên phong trong thời kỳ đầu là nhà quí tộc Anh Fox Talbot. Ông sử dụng giấy âm bản có độ nhạy cao để tráng ảnh và đó là một trong những nền tảng chính của nhiếp ảnh hiện đại.



10.9. Oxcar J. Rejlander, *Hai Lối Sống*, 1857. Bản in gelatin bạc.

Là nhà nhiếp ảnh được đào tạo như một họa sĩ, Rejlander sử dụng hàng trăm ảnh chụp để hình thành tác phẩm đồ sộ. Lối xử lý hình ảnh của ông là một khối xử lý thuộc phong trào Lãng Mạn và trong nhiếp ảnh được gọi là "khuynh hướng đặt nặng về hình ảnh".

trực tiếp từ mẫu nhằm thiết lập một phối cảnh họa sĩ của thời cuối Phục Hưng Jacopo Pontormo (1494-1556) là người được cho là đã gắn thêm thấu kính đầu tiên cho camera obscura, tạo ra một bước kế tiếp tiến đến việc chế tạo máy chụp ảnh. Bước sau cùng, tiến trình cố định hình ảnh lên một bề mặt nhạy cảm với ánh sáng, đạt đến đỉnh điểm trong giai đoạn từ thập niên 1830 đến thập niên 1850, khiến có thể đưa những vẻ bề ngoài của tự nhiên vào một hình ảnh vĩnh viễn và đó là nhiếp ảnh. Qua những nổ lực, đặc biệt là Louis J.M.Daguerre (1789-1851) và Joseph N. Niépce (1765-1833) (cả hai là người Pháp), William H. Fox Talbot (1800-1877) (Anh Quốc), và những người khác, người ta đã tạo được những ảnh chụp đầu tiên (hình 10.8). vào giữa thế kỷ, ảnh chụp đã đủ tiến bộ để một nhà nhiếp ảnh có khuynh hướng của phong trào Lãng Mạn của hội họa như Oscar G. Rejlander (1813-1875) (hình 10.9) có thể sử dụng nhiều bản in để kết hợp thành một tác phẩm đồ sộ và triển lãm tại Salon des Beaux Arts năm 1857. Điều đó khởi động một khía cạnh khác của nghiên cứu nhiếp ảnh gọi là khuynh hướng sử dụng hình ảnh, một điều bị chống đối bởi những người chủ trương rằng không nên thêm thắt gì vào hình ảnh, ngay cả trong tiến trình rửa tráng phim. Những người có chủ trương đó được gọi là những nhà nhiếp ảnh Trung Thực hoặc đôi khi còn được gọi là Hiện Thực.

CHỦ NGHĨA HIỆN THỰC

Nghệ thuật của những người theo phong trào Lãng Mạn là một phản ứng đối với cái ngụy- cổ điển và những công thức có tính thông thái rởm của những người thuộc phong trào Tân Cổ Điển. Phong trào Hiện Thực trỗi lên vào khoảng 1850, một phần như là phản ứng đối với sự ưu ái mà các Viện Hàn Lâm đã bày tỏ trong việc chỉ chấp nhận những chủ đề xưa cũ, nhàm chán, và một phần như là phản ứng trước những khuynh hướng thoát khỏi thực tại để hướng về những vùng đất xa xôi những khuynh hướng có tính văn học của chủ nghĩa Lãng Mạn. Phong trào Hiện Thực tồn tại đến khoảng 1870, khi nó bị thay thế bởi trường phái Ấn Tượng.

Các nghệ sĩ Hiện Thực bị kích thích bởi uy tín của khoa học, đặc biệt là của cuộc cách mạng khoa học kỹ thuật được thu nhỏ qua nhiếp ảnh. Tuy vậy, họ chống đối loại hình ảnh Lãng Mạn – Hiện Thực có tính hời hợt được ấp ủ bởi Rejlander. Đồng thời họ cũng né tránh việc chỉ trình bày các hình vẽ bề ngoài của bề mặt sự vật, những điều thường thấy ở các ảnh chụp và thay vào đó họ mang đến cho tác phẩm của họ một tính chất triết lý hoặc biểu cảm. Như thế, họ cũng tìm cách đưa vào một cảm nhận trực tiếp về đời thật, điều mà họ thấy thiếu trong nội dung có tính lý tưởng của nghệ thuật Tân Cổ Điển và nghệ thuật Lãng Mạn. Vì các nghệ sĩ Hiện Thực tin rằng những khách hàng cùng chia sẻ cách nhìn của họ về thế giới, nên họ cho rằng nghệ thuật của họ tức khắc được đón nhận. Thay vì thế, thường chọn đề tài là những trại chủ và giai cấp lao động, nên các họa sĩ Hiện Thực thường bị các khách mua tranh của họ đa phần là thị dân thuộc tầng lớp trung và thượng lưu – cho rằng họ có tính chất lật đổ. Loại hình cực đoan nhất của nghệ thuật Hiện Thực là nghệ thuật thuộc trường phái Tự Nhiên Chủ Nghĩa, một từ do nhà văn Emile Zola đặt ra vào cuối thế kỷ 19. Theo Zola nghệ sĩ thuộc trường phái tự nhiên chủ nghĩa chấp nhận sít sao hình ảnh thật của thế giới, tựa như điều mà nhiếp ảnh đã cống hiến thời đó. Các nghệ sĩ có cùng quan điểm vừa kể cho rằng các loại hình có tính mô tả đó là cách thức mà hầu hết mọi người khi nhìn vào thực tế. Như

10.10. Honoré Daumier, *Nổi dậy*, khoảng 1852-58. Tranh sơn dầu 34 × 44 in.

Chịu ảnh hưởng bởi chủ nghĩa thực chứng khoa học, các họa sĩ thuộc phong trào Hiện Thực cố gắng ghi lại hình ảnh thế giới khi họ trông thấy nhưng đồng thời cũng muốn giải thích nó như là những chân lý mãi mãi tồn tại. Họa phẩm này của Daumier cho thấy tính hiện thực mà ông đã ghi lại trong một cuộc xuống đường phản đối.

10.11. Gustave Courbet, *Đám Tang Tại Ornans*, 1849. Tranh sơn dầu (3 × 6.7m).

Courbet là họa sĩ đi đầu trong việc trình bày những khuynh hướng thuộc chủ nghĩa Hiện Thực. Với tác phẩm này, Courbet đã bị chỉ trích dữ dội vì đã trình bày hình ảnh "xấu xí" về những người thuộc giai cấp trung lưu trong một tang lễ.

thế, họ cố sao chép y nguyên hình ảnh của thế giới khách quan mà không đưa vào nghệ thuật của họ những ý nghĩa phổ quát hoặc liên kết với chủ nghĩa Hiện Thực. Tuy vậy, sự khác biệt quan trọng giữa nghệ thuật Hiện Thực và nghệ thuật Tự Nhiên Chủ Nghĩa là ở mức độ nhấn mạnh đặt vào những chi tiết, nơi chốn và thời gian cá biệt (kể cả điều kiện thời tiết cá biệt).

Các họa sĩ hàng đầu của trường phái Hiện Thực là họa sĩ Pháp Honoré Daumier (1808-1879) và Gustave Courbet (1819-1877). Với hình ảnh biểu cảm mô tả những công nhân nghèo thành thị, các diễn viên, con buôn,những nhà chính trị bất đồng chính kiến và những người tị nạn, Daumier là đại diện xuất sắc của quan điểm hiện thực, trong khi Courbet là đại diện cho hướng tiếp cận theo chủ nghĩa tự nhiên về đề tài và loại hình. Trong đời, Daumier đã cố gắng vẽ thật nhiều tranh sơn dầu để bày tỏ những quan tâm nhân bản của ông về cuộc sống khó khăn của người nghèo, qua những sắc độ và đường nét mạnh mẽ, tuy ông phải làm việc cho hai tờ nhật báo ở Paris, phải vẽ hàng trăm biếm họa chính trị để mưu sinh (hình 10.10). Daumier được xem như là người mở đầu cho truyền thống vẽ tranh biếm họa chính trị (xem hình 3.26).

Có lẽ Courbet là người quan trọng hơn cả trong việc đề ra phong cách Hiện Thực. Ông cũng là một nhà hoạt động chính trị và tin rằng các họa sĩ hẳn chỉ phải vẽ ra những gì họ có thể trông thấy và sờ mó. Ông là bậc thầy trong cả hai lĩnh vực kỹ thuật sơn dầu và cơ cấu hình ảnh. Ông đã sáng tác nhiều họa phẩm lừng danh như Đám Tang Tại Ormans (hình 10.11) trong đó miêu tả một đề tài buồn thảm. Với sự cá biệt hóa của chi tiết, nơi chốn và ngay cả thời gian trong ngày – khiến họa phẩm trông như một ảnh chụp – Courbet tiến gần đến quan điểm của Zola về Chủ Nghĩa Tự nhiên.

NHỮNG PHÁT TRIỂN KỸ THUẬT CỦA NHIẾP ẢNH

Cùng lúc với sự xuất hiện của phong cách Hiện Thực, các nhà nhiếp ảnh cũng phát triển những cách thể hiện nghệ thuật của họ. Vì không thể thoát

khỏi truyền thống có từ lâu đời của hội họa và những tính chất mà nó đeo đuổi nên những nhà nhiếp ảnh thuộc trường phái hình ảnh (đặt nặng về hình ảnh) thường tìm cách mô phỏng những hiệu quả bên ngoài của ánh sáng và khí quyển. Những kinh nghiệm về kỹ thuật và nghiên cứu nhanh chóng đưa đến cải tiến về máy chụp ảnh, về thấu kính và chất lượng giấy ảnh. Giúp cho các nhà nhiếp ảnh có những kinh nghiệm mới trong việc tạo ra hình ảnh. Trong số những phát triển kỹ thuật đó, có thể kể đến những thấu kính nhanh được phát minh trong thập niên 1840 "kính ảnh ướt" (hay collodion) được tiến hành năm 1851, và "kính ảnh khô" năm 1871.

Vào thập niên 1860, những phát triển như thế đã thu ngắn thời gian tráng ảnh để chỉ còn trong vài giây. Trong số những phát minh quan trọng vào cuối thập niên 1890 và đầu thập niên 1900 là những phim âm bản để thay thế kính ảnh bằng kính và bằng kim loại. Năm 1888, George Eastman (1854-1932) phát minh cái máy ảnh đầu tiên được sản xuất đại trà (máy Kodak); kể từ đó, các nhà nhiếp ảnh nghiệp dư có thể chơi ảnh một cách ít tốn kém và họ có ngay ảnh mà không cần phải rửa và tráng phim. Như vậy, máy ảnh đã trở thành một phương tiện phổ biến rộng khắp.

Nhờ cải tiến kỹ thuật đó, những người sử dụng máy ảnh có thể chụp một cách thường xuyên hơn tạo ra những hình ảnh có chất lượng nghệ thuật cũng như sử dụng nó để ghi lại thực tế một cách trung thực của nhiếp ảnh, tuy các thiết bị trong thời kỳ đầu không kém cồng kềnh và đòi hỏi nhiều trang bị, mà còn giúp ghi lại hình ảnh của người và hiện tượng tự nhiên ở khắp nơi trên thế giới. Chẳng hạn, vào giữa thế kỷ 19, các máy ảnh đã gi lại diện mạo những cuộc xung đột, như Chiến Tranh Crimea (1853-56), Nội Chiến Hoa Kỳ (1861-65). Ban đầu là một nhà chụp ảnh chân dung tại New York, Mathew Brady (khoảng 1823-96) đã tổ chức một toán những

10.12. Alexander Gardner, *Lincoln Gặp McClellan sau trận Antietam*, 1 tháng mười 1862. Ảnh chụp.

Mặc dù các thiết bị nhiếp ảnh còn nặng nề và cồng kềnh, vào thập niên 1860 các nhà nhiếp ảnh vẫn bận rộn trong việc cung cấp những hình ảnh về chiến tranh, thiên nhiên và những vùng đất xa xôi trên toàn thế giới. Alexander Gardner là thành viên của nhóm nhiếp ảnh gia do Mathew Brady tập hợp và đã để lại cho chúng ta những bức ảnh đáng ngạc nhiên về Nội Chiến Hoa Kỳ.

10.13. William Henry Jackson, *Cảnh quang Dọc Theo Tuyến Đường xe Lửa Denver và Rio Grande*, 1882. Ảnh chụp.

Sau Nội Chiến Hoa Kỳ, Jackson quan tâm đến sự bành trướng về miền Tây và điều đó đã được thể hiện qua những bức ảnh của ông chụp những tuyến đường sắt.

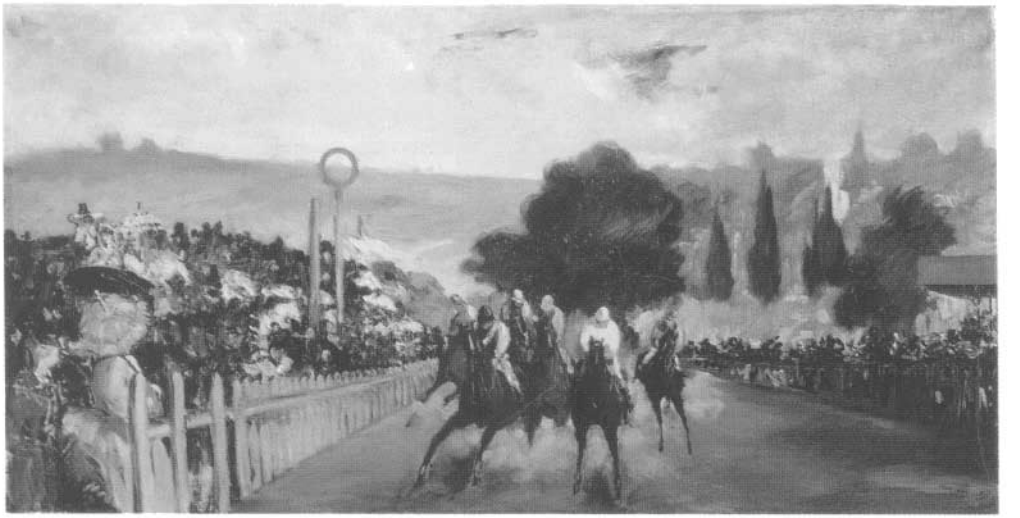
nhà nhiếp ảnh mà họ đã ghi lại những hình ảnh xuất sắc về Nội Chiến Hoa Kỳ (hình 10.12). một số nhà nhiếp ảnh khác thì cho chúng ta những hình ảnh về các phế tích của các đô thị cổ, những thành phố hiện đại ở nước ngoài, cảnh thiên nhiên và đặc biệt là những cảnh về "Miền Tây Hoang Dã" của Hoa Kỳ (hình 10.13) Từ những hình ảnh như thế nhiều họa sĩ đồ họa, ngay cả khi họ không thực sự du hành đây đó, trở thành quen thuộc với những vùng đất xa xôi, với những nền văn hóa của quá khứ và hiện tại, điều mà họ thường hướng đến để dùng làm đề tài sáng tác. Từ những cải tiến về kỹ thuật và ghi hình xuất hiện những minh họa đầu tiên đưa đến kỹ thuật khắc ảnh (trên bản kẽm để in) và do đó đẩy nhanh sự phát triển nhanh chóng của ảnh chụp đăng báo, tạp chí, hướng đến mọi chủ đề mà trong đó có cả chủ đề nhiếp ảnh.

Trong số những khám phá quan trọng khác, ta phải kể đến ảnh màu. Daguerre đã thực nghiệm với màu sắc, nhưng đạt rất ít tiến bộ trong việc ghi lại ảnh màu và chỉ đến năm 1860, công việc mới trôi chảy sau khi Clerk Maxwell chứng minh rằng tất cả các màu sắc đều có thể thu vào ba màu cơ bản. Một thập kỷ sau đó, tiến sĩ Hermann Vogel phát hiện rằng những màu nhuộm có thể được làm cho nhạy cảm với ánh sáng và như thế sự nhạy cảm của nhủ tương ảnh có thể được nới rộng sang cả những lãnh vực của nguyên sắc (nhạy với mọi màu sắc trừ màu đỏ) và toàn sắc của quang phổ.

TRƯỜNG PHÁI ẤN TƯỢNG

Trong thập niên 1860, những họa sĩ trẻ thuộc trường phái Hiện Thực như Edouard Manet (1832-33), Edgar Degas (1834-1917) và Pierre Auguste Renoir (1841-1919) thường chọn đề tài cho tác phẩm của họ là những cảnh sinh hoạt ngoài trời như những người chèo thuyền ngoạn cảnh, những nhóm uống cà phê ngoài trời và những cuộc picnic.

Với những họa phẩm như Olympia năm 1863 và Cái Chết Của Người Đấu Bò năm 1864, Manet cho thấy ông bị mê hoặc bởi cách thức qua đó



10.14. Edouart Manet, *Đua ngựa tại Longchamps*, 1866. Tranh sơn dầu (43,9 × 84,5cm).

Họa sĩ Manet cho thấy mối quan tâm của các họa sĩ Ấn Tượng trong việc nắm bắt sự chuyển động một cách hiện thực và đó là một phần khát vọng của họ nhằm trình bày nhận thức về hiện thực theo một cách thức mới. Những nghiên cứu nhiếp ảnh như của Muybridge có lẽ đã giúp ích cho Manet.

ánh sáng phản chiếu có khuynh hướng làm phẳng dẹt bề mặt, và điều đó được xem như là sự chuyển tiếp từ phong cách Hiện Thực đến trường phái Ấn Tượng (xem hình 5.15). Manet khởi động những lý thuyết về màu sắc, ánh sáng và có phần nào ít hơn về sự chuyển động và điều đó trở thành những mục tiêu của các họa sĩ Ấn Tượng. Phần kết quả mà Manet đạt được trong họa phẩm thuộc thời kỳ đầu của ông, như tác phẩm được minh họa trong sách này, là nó khiến các họa sĩ quan tâm hơn đến bề mặt phẳng dẹt của mặt phẳng mà họ sáng tác trên đó. Điều này trở thành cực kỳ quan trọng về sau này, khi họa sĩ sử dụng cọ cứng , bàn chải và tạo ra những vết cào, rạch, bấm cùng những dấu vết khác mang lại cho người thưởng lãm một trải nghiệm về tác phẩm, về sự từng trải của chính tác phẩm và một số cảm giác của họa sĩ khi sáng tác ra nó. Đó là bước khởi đầu của loại hình có tính vật lý trong hội họa để cuối cùng trở thành đề tài và ý nghĩa trong hội họa Trừu Tượng thế kỷ 20.

Tác động của nhiếp ảnh đối với Manet và những họa sĩ Ấn Tượng khác là điều thấy rõ. Trong tác phẩm Đua Ngựa Tại Longchamps (1884) của Manet, ta thấy những con ngựa có vẻ như trôi nổi và có lẽ đó là dấu chỉ cho thấy Manet có nghiên cứu những bức ảnh chụp cảnh hoạt động do nhà nhiếp ảnh Eadweard Muybridge (1830-1904) (hình 10.14; cũng xem hình

8.57), thực hiện cách thức qua đó Manet xử lý ánh sáng mặt trời lấp lánh trên quần áo và ô dù của một số khán giả cho thấy ông là một họa sĩ Ấn Tượng hoàn toàn chín chắn.

Claude Monet (1840-1926), Cammille Pissarro, và Renoir là những nhân vật hàng đầu của phong trào Ấn Tượng. Họa phẩm Ấn Tượng – Bình Minh (1872) của Monet trao cho phong trào một cái tên, trong họa phẩm này và những họa phẩm kế tiếp Monet (cùng với Manet) bắt đầu nhìn, hoặc vẽ thế giới trong những quan hệ của màu sắc và ánh sáng hơn là quan hệ của chiều sâu và dung lượng. Quan hệ đáng kể của các họa sĩ Ấn Tượng đối với nhiếp ảnh được đánh dấu bởi sự kiện là cuộc triển lãm đầu tiên của họ được tổ chức tại Studio của nhà nhiếp ảnh Hiện Thực nổi tiếng Felix Nadar (Gaspard – Felix Tournachon) (1824-1910). Xuất phát từ chủ nghĩa Hiện thực, các họa sĩ Ấn Tượng muốn tìm con đường riêng của họ để thể hiện Thực tại. Nhiếp ảnh dạy cho họ thực hiện điều đó theo một cách thức mới. Từ một điều gì đó đòi hỏi phải kéo dài thời gian trong tráng rửa phim để có những bức ảnh như ý, họ học được rằng sự làm mờ hoặc làm tối đi phần nào vật thể thì cũng đạt được những hiệu quả mạnh mẽ tựa như ánh sáng mặt trời hoặc thời tiết sương mù tác động đến thiên nhiên khi họ vẽ ở ngoài trời. Là một họa sĩ kiên định nhất trong vẽ tranh ngoài trời, Monet đưa vào những hiệu quả vừa kể trong một loạt tranh ông vẽ những đống rạ (hình 10.15), về cầu Waterloo (các hình 7.24 và 7.25) và trong loạt tranh vẽ những khu vườn. Nhằm đạt được vẻ rung động của ánh sáng, các họa sĩ Ấn tượng triển khai các kỹ thuật gối lên nhau những màu sắc bổ sung trong những vùng rộng nhằm nhằm tạo sự sáng chói lớn lao hơn và để diễn tả các vùng tối thì họ sử dụng những màu sắc đối nghịch với màu của các vật thể in bóng. Họ cũng làm sống lại một kỹ thuật cũ là tạo ra những vết sơn dày nhằm nắm bắt và phản ánh ánh sáng thực từ bề mặt. Kỹ thuật này gọi là sơn theo lối tachiste (từ cái từ la tache của tiếng Pháp, nghĩa là "đốm"). Tuy vậy, bước đột

10.15. Claude Monet, *Đống Rạ trong Hoàng hôn*, 1880, Tranh sơn dầu (73,3 × 92,6 cm).

Sự lựa chọn đề tài cho họa phẩm này là điển hình của phong trào Ấn Tượng thời tiết trong sáng và những màu sắc rực rỡ trong buổi chiều tà là một cơ hội để họa sĩ thể hiện ánh sáng và khí quyển qua sự tiếp cận có tính khoa học của sử dụng màu sắc.

10.16. Camille Pissarro, *Quảng trường Nhà hát kịch Pháp*, 1898. Tranh sơn dầu (72,4 × 92,1 cm).

Trong tác phẩm này, họa sĩ Ấn tượng Pissarro cho thấy một cảnh nhìn từ góc cao xuống một phố Paris. Kỹ thuật này chịu ảnh hưởng của cả những tranh khắc gỗ Nhật Bản lẫn nhiếp ảnh.

phá quan trọng của các họa sĩ Ấn Tượng là sử dụng các màu sắc bổ sung để tạo ra những đốm hay vết màu. Nhìn từ xa, những đốm đó có khuynh hướng hình thành những sắc màu được hòa trộn từ những màu riêng lẻ. Việc sử dụng màu cục bộ là điều rất quan trọng để giữ hiệu quả của ánh sáng, bóng tối và tất cả những loại hiệu ứng của điều kiện thời tiết. Tranh phong cảnh được vẽ plein air, hay ngoài trời, đưa đề tài vào thẳng vải tranh (alla prima) là điều trở thành phương pháp được ưa chuộng của các họa sĩ Ấn Tượng (xem hình 4.3).

Các họa sĩ Ấn Tượng cũng thách đố những phương pháp sáng tác cổ truyền. Từ nhiếp ảnh, họ học được cách sắp xếp hình người và các vật thể một cách ngẫu nhiên, trình bày chúng từ những góc cạnh và độ cao không theo truyền thống hoặc trình bày những cảnh như thể chúng được chụp trong khoảnh khắc của một sự kiện liên diễn. Sự khám phá về những khả năng gây mê hoặc của những độ cao và góc cạnh không tuân theo truyền thống của các họa sĩ Ấn Tượng cũng góp sức trong việc đưa vào Pháp những tranh khắc gỗ của Nhật Bản từ giữa đến cuối thập kỷ 1800. Những tranh khắc gỗ đó thường trình bày có tính trang trí kịch tính, nhấn mạnh đến những góc nhìn từ cao nhìn xuống, với các đề tài là thắng cảnh và con người. Để ví dụ, bạn có thể so sánh họa phẩm Quảng Trường Nhà Hát Kịch Pháp (hình 10.16) của Camille Pissarro với tranh khắc gỗ Cầu Kintai-Kyo ở Iwakuni (hình 10.17) của Hiroshige. Những cách nhìn về cảnh quang thiên

10.17. Utagawa Hiroshige, Tỉnh Suö, *Cầu Kintaikyo tại Iwakuni (số 52)*, giữa thế kỷ 19. Tranh khắc gỗ màu.

Cảnh nhìn từ góc cao của chiếc cầu này cho thấy một khía cạnh của nghệ thuật Nhật Bản và khía cạnh này ảnh hưởng đến các họa sĩ Ấn Tượng và Hậu Ấn tượng trong thế kỷ 19.

10.18. Pierre August Renoir, *Tiệc trưa của những người Bơi Thuyền*, 1881. Tranh sơn dầu (129 × 172cm).

Renoir bị mê hoặc bởi sự nắm bắt cái lung linh của ánh sáng và những hiệu quả của nó.

nhiên đó hầu như hoàn toàn khác với những bố trí tầm mắt theo quy ước đã được các họa sĩ sử dụng trong gần 600 năm.

Pierre Auguste Renoir là một họa sĩ Ấn Tượng bậc thầy khác. Tác phẩm Tiệc Trưa Của Những Người Bơi Thuyền (1881) cho thấy đỉnh cao tài năng của ông. Tựa như Monet, Renoir bị mê hoặc bởi sự nắm bắt cái lung linh của ánh sáng và những hiệu quả của nó.

Edgar Degas (1834 – 1917) là người đôi khi được xem như là một họa sĩ Ấn Tượng của sự chuyển động (hình 10.19). Thật ra, Degas là người vốn am tường nhiếp ảnh và đôi khi đã sử dụng ảnh chụp để thực hiện những góc nhìn từ cao và cảm giác về sự chuyển động trong các đề tài về những vũ công ballet cùng những đề tài khác của ông. Ông thích làm việc trong studio hơn là vẽ ngoài trời. Degas cũng có một số tác phẩm điêu khắc. Ông thích sử dụng đất sét và thạch cao để sau đó đúc thành những pho tượng nhỏ bằng đồng, toát ra một cảm giác về sự chuyển động và sự thăng bằng.

Ở đây, vì những giới hạn của bài viết nên chúng tôi chỉ có thể nêu lên hai nữ họa sĩ liên kết với trường phái Ấn Tượng. Hai người này là Berthe Morisot (1841-1895) hậu duệ của họa sĩ cung đình thế kỷ 18 Pháp

10.19. Edgar Degas, *Bốn Vũ công*, khoảng 1899. Tranh sơn dầu (1,51 × 1,80 cm).

Trong tác phẩm này ta có thể thấy hai khía cạnh mà các họa sĩ Ấn Tượng ghi lại từ loại hình thiên nhiên. Trước tiên, nó cho thấy sự quan tâm đến những hiệu quả của ánh sáng. Thứ hai, họa phẩm cho thấy một cảnh nhìn từ góc cao xuất phát hoặc từ tranh khắc gỗ Nhật Bản hoặc từ những hiệu quả ngẫu nhiên, đặc trưng của nhiếp ảnh.

10.20. Berthe Morisot, *Thiếu Nữ Bên Cửa Sổ*, 1878. Tranh sơn dầu (76 × 61cm).

Mirosot vẽ theo phong cách Ấn Tượng với bảng màu sáng, sinh động và những chấm phá rõ nét, sống động.

Jean Honoré Fragonard (1732-1806) và Mary Cassatt (1848-1926), người Mỹ. Cassatt theo học với Degas và chuyên vẽ về phụ nữ và trẻ con (các hình 10.20 và 10.21).

HẬU ẤN TƯỢNG

Vào năm 1888, một số họa sĩ vốn liên kết với phong trào Ấn Tượng bắt đầu nhận thấy rằng đã có một số thiếu sót trong phong cách Ấn Tượng và điều đó khiến họ phải theo đuổi những hướng riêng. Những cách tân chủ yếu của thập niên 1860 và 1870 – như sự ghi nhận những hiệu ứng không khí, màu sắc và ánh sáng – giờ đây bị xem là hời hợt hoặc được thực hiện một cách máy móc. Nhưng sự thiếu sót chính khiến hầu hết các họa sĩ cảm thấy bức rức, đó là sự mất đi hình dạng và họa tiết, hệ quả của sự chỉ chấp nhận một bề mặt ảo mà thôi. Họ chủ yếu không thích cái khuynh hướng của hội họa Ấn Tượng chủ trương hòa tan các hình dạng hoặc vật thể vào trong những mảng màu âm u. Các họa sĩ Hậu Ấn Tượng – như sau đó họ được gọi – cũng không chấp nhận cách thức cho rằng ánh sáng ngoài trời phải ảnh hưởng đến cách thức họ nhìn màu sắc. Dưới ánh sáng chói chan, thật khó để tránh không làm cho màu xanh lục trở nên quá thô và vì vậy có khuynh hướng sử dụng quá tải màu vàng trên vải tranh.

Những họa sĩ hàng đầu của trường phái Hậu Ấn Tượng là Georges Seurat (1859-91), Paul Cézanne (1839-1906), Paul Gauguin (1848-1903) và Vincent van Gogh (1853-90). Từ những nhà tiên phong đó, phát sinh những phong cách và phương hướng quan trọng của 60 năm đầu hoặc hơn thế nữa của nghệ thuật thế kỷ 20. Trong thời gian đó tất

10.21. Mary Cassatt, *Bé Gái*, khoảng 1910. Tranh sơn dầu (42,5 × 36,8 cm).

Mary Cassatt là người Mỹ theo học tại Paris và được biết là môn sinh duy nhất của Degas. Tác phẩm này cho thấy lối vẽ phóng khoáng điển hình của bài khi vẽ về thiếu nhi.

cả những phong cách của họ đều có tính cá thể và hoàn toàn khác hẳn nhau. Hậu Ấn Tượng, cái tên tối nghĩa dùng để chỉ các họa sĩ đó không nói lên điều vừa kể và cũng chẳng nói được vai trò đáng kể của họ đối với tương lai của nghệ thuật.

Sở dĩ họ được xếp chung như vậy là vì họ có một điều gì đó tương đồng trong những mục tiêu. Tất cả họ đều hướng đến những mục đích như: (1) Trở về với sự sắp xếp có tính cơ cấu hình ảnh (2). Gia tăng nhấn mạnh đến mặt phẳng tranh nhằm đạt được sự thống nhất hình ảnh và những cấu hình độc đáo. Và (3) ý thức thái quá về những vẻ bề ngoài của tự nhiên nhằm đạt được những hiệu quả có tính cảm xúc được gợi lên. Mục đích thứ ba này đôi khi bị công chúng gọi là sự bóp méo. Về mặt phong cách thì Seurat và Cézanne đã minh họa mục tiêu đầu tiên của họ; Gauguin minh họa mục tiêu thứ hai; và Van Gogh, mục tiêu thứ ba. Tuy vậy, mỗi họa sĩ đều sát nhập vài khía cạnh ở những mục tiêu của họa sĩ khác vào loại hình thể hiện phong cách của họ.

Năm 1886, tại cuộc triển lãm sau cùng của trường phái Ấn Tượng, có sự xuất hiện một kiệt tác của Georges Seurat là Buổi Trưa Trên Đảo La Grande Jatte (hình 10.22). Bức tranh sơn dầu với lối vẽ chấm màu một cách có phương pháp, trong nhiều cách, đã xác định cái lúc mà trường phái Ấn Tượng phải được thay thế bởi trường phái Hậu Ấn Tượng. Tuy Seurat được đào tạo theo lối hàn lâm tại Ecole des Beaux-Arts và ngưỡng phục những tác phẩm cổ điển của thời kỳ đầu Phục Hưng, những tác phẩm của thế kỷ 18 và ngưỡng phục Ingres, người cùng thế kỷ với ông (xem hình 10.2) trong thập niên 1880, ông đã chịu ảnh hưởng của trường phái Ấn Tượng. Từ những ảnh hưởng đó, ông phát triển phong cách của riêng ông gọi là Divisionism (cách vẽ từng mảng màu nguyên chất) mà một số người gọi là Pointillism (lối vẽ chấm màu) hay Tân Ấn Tượng. Phong cách nổi trội của ông được thấy qua tác phẩm Grande Jatte. Quan hệ tương tác

10.22. Trưa Chủ Nhật trên đảo La Grande Jatte, 1884-86. Tranh sơn dầu (2.06 × 3.2 m).

Tuy Seurat được xếp vào trường phái Hậu Ấn tượng, nhưng kỹ thuật của ông đặt ông vào một vị trí riêng biệt với mọi nghệ sĩ khác. Theo một cách thức được Seurat cho là có tính khoa học, ông sử dụng những đốm màu được hài hòa bởi con mắt người thưởng lãm. Tuy đạt được một thành tựu đáng kể, phong cách "điểm màu" chỉ tồn tại trong một thời gian ngắn.

giữa hình dáng người và vật thể trong tranh được thể hiện theo lối Cổ Điển. Trong khi cấu trúc cơ bản của màu và sự bố trí những màu bổ sung thì được sắp xếp một cách chính xác theo lối Ấn Tượng. Cảm nhận của Seurat về sự đồ sộ có tính cổ điển và sự dè dặt cũng khác hẳn với trạng thái nhẹ nhỏm nhiều điều về Nghệ Thuật Trừu Tượng của thế kỷ sau đó.

Tựa như Seurat, Paul Cézanne – trên tinh thần – vẫn còn gần gũi với chủ nghĩa cổ điển. Cũng như Seurat, Cézanne tìm một con đường để thoát khỏi lối cơ cấu ngẫu nhiên thấy rõ và những loại hình có tính phù phiếm của phái Ấn Tượng và tìm kiếm một tác phẩm trong đó có sự tương quan của tất cả những phần của nó. Theo cách đó, Cézanne đã tiên báo những lý thuyết của các nhà tâm lý học Gestalt (xem chương 4). Trong khi gợi lại lối vẽ chấm màu của phái Ấn tượng, Cézanne sử dụng chúng nhiều hơn để xây dựng những khối trong toàn bộ cấu trúc có tính vật lý trong họa phẩm của ông, tuy không sử dụng một cách chính xác và cứng nhắc như Seurat (xem các hình 7.20 và 8.46). Có vẻ thiếu kỹ năng hội họa, trong nhiều năm Cézanne đã bị công chúng chỉ trích và phê phán trước khi ông tìm được một phong cách của riêng mình. Ông đã dần dà triển khai khối kết tập, không gian của các vật thể (như trong tác phẩm Tĩnh Vật Với Giỏ Trái Cây) và thiên nhiên qua cường độ màu sắc hơn là tuân theo phương pháp cổ truyền về những sắc độ sáng và tối trong khi vẫn giữ sự phẳng dẹt của vải tranh. Qua những cách nhìn của ông về những vật thể và thiên nhiên từ nhiều điểm khác nhau trong không gian và qua sử dụng những đường viền gãy, Cézanne xem trọng sự chuyển động của mắt người trong khi đồng thời liên kết các sự vật vào nhau và vào mặt phẳng hai chiều của tranh.

Như vậy, Cézanne mường tượng thực tại như là cái toàn thể của hình dáng và sự biểu hiện được biến đổi bởi tâm trí và bàn tay người họa sĩ như nó xuất phát từ vẻ bề ngoài của tự nhiên. Theo cách đó, Cézanne trở thành họa sĩ đầu tiên của thời hiện đại xem dáng vẻ bề ngoài của hình ảnh quan trọng hơn là sự trình bày đề tài (hình 10.23). Do nhận thức có tính lý trí có liên quan đến sự thực hiện tác phẩm nên Cézanne được xem là một người

10.23. Paul Cézanne, *Núi Sainte-Victoire*, 1902- 04. Tranh Sơn Dầu, (27 × 35 in).

Thay vì mô tả chúng, Cézanne tìm cách trình bày cái cốt lõi của những hình dáng tự nhiên. Tác phẩm này cho thấy phong cách đang trên đỉnh điểm của Cézanne, qua đó chiều sâu được gợi lên, nhưng những mặt phẳng qua đó họa phẩm được phân chia có khuynh hướng trỗi ra phía sau và phía trước một cách hai-chiều.

10.24. Vincent Van Gogh, *Tự-họa*, 1889. Tranh Sơn Dầu, (56 × 43 cm).

Được vẽ một năm trước khi qua đời, tác phẩm này cho thấy nội dung có tính cảm xúc của phong cách van Gogh đã hợp nhất với cấu trúc cơ bản của sơn dầu được vẽ thành dãi băng. Điều đó được thực hiện bằng bàn chải, dao vẽ, và có thể là bằng những ngón tay.

Cổ Điển về mặt tinh thần. Tuy vậy, ông là người báo trước trường phái Lập Thể cũng như sự trừu tượng mang tính nhận thức trong thế kỷ 20.

So sánh với nét đặc trưng có tính cổ điển của Cézanne và Seurat, những tác phẩm của Paul Gauguin cho thấy sự phát minh một thế giới sinh động, có tính biểu tượng của những mẫu trang trí (xem các hình 1.30 và 7.21). Những mẫu đó mang theo chúng đặc trưng cá biệt của những loại biểu hiện mà Gauguin thu lượm được từ những bản chép tay, tranh khảm và chạm khắc thời Trung Cổ. Ông đã trông thấy một số hình chạm khắc đó ở bên vệ đường, gần các nhà thờ, vào thập niên 1880, khi ông sống tại Brittany, Pháp. Tuy vậy, chủ đề sau này của Gauguin (trong thập niên 1890) đều có nguồn cảm hứng từ những vùng đất xa xôi, đặc biệt là Tahiti ở Thái Bình Dương. Các tác phẩm của Gauguin luôn nêu ra một sự cực kỳ kiểu cách và tinh tế điển hình của nghệ thuật Pháp, mặc dầu ông đã kết hợp vào tác phẩm của mình sự huyền bí của nghệ thuật bản địa. Màu sắc rực rỡ và những mẫu họa tiết phóng khoáng với phong cách có tính trang trí của ông cộng với hiệu quả thuộc thế giới khác, trở thành nguồn cảm hứng không chỉ cho trường phái Tượng Trưng vào cuối những năm 1800, nhưng còn có những họa sĩ thuộc trường phái Dã Thú (Fauves) của Pháp.

Những tác phẩm của Vicent van Gogh – họa sĩ Hậu Ấn Tượng thứ tư – thì đại diện cho khởi đầu của một sự biểu hiện mới có tính chủ quan, nhiều chất chứa mà chúng ta thấy trong nhiều loại hình nghệ thuật hiện đại. Đặc trưng của hội họa biểu hiện chủ nghĩa trong đầu thập niên 1900 chịu ảnh hưởng nhiều của lối sử dụng những nhát cọ mạnh và sự vặn méo một cách kịch tính màu sắc và các vật thể của Vincent van Gogh. Dẫu cho những đề tài của ông có là chân dung, phong cảnh hoặc tĩnh vật, van Gogh đã đan kết những cảm xúc của ông với đề tài một cách cộng hưởng, vượt xa khỏi điểm nhìn tiên khởi và những loại hình sau cùng của các họa sĩ Ấn Tượng (hình 10.24); cũng xem hình 1.16).

Thuộc dòng dõi quý tộc, Henri de Toulouse Lautrec (1864-1901) xem chừng có thể được xếp vào trường phái Ấn Tượng nếu căn cứ vào sự chuyển động trong tác phẩm của ông và xếp vào trường phái Hậu Ấn Tượng qua sự biểu hiện của màu sắc và sự thấu đáo tâm lý. Vì mang tật từ nhỏ nên Lautrec có cái vẻ bề ngoài của chú lùn và điều đó khiến ông bị cách ly khỏi tầng lớp xã hội thượng lưu mà gia đình được hưởng đặc quyền. Để tìm an ủi, Lautrec kết bạn với những người bị xã hội Paris ruồng bỏ và ở đó, sau khi theo học nghệ thuật, ông đã chọn những đề tài trong giới vũ nữ ở cabaret, trong các gánh xiếc và các nhà thổ. Những con người đó được Lautrec mô tả bằng những đường nét mạnh và những màu sắc thô, theo một cách thức qua đó Lautrec biểu hiện sự hài hòa và sự chấp nhận không thắc mắc của họ về cuộc sống. Lautrec nổi tiếng với những áp phích đầy sáng tạo quảng cáo những chương trình múa hát tại quán rượu. Bằng đường nét, hình dạng mềm mại và kỹ thuật sử dụng màu sắc phẳng dẹt, Lautrec nắm bắt những hoạt động ca vũ và ông đã đưa nghệ thuật lithô màu tiến một bước xa (xem hình 3.4).

Về lãnh vực điêu khắc, hầu như không có một xác định rõ rệt nào về phong trào Ấn Tượng. Tuy vậy, không phải chỉ đến giữa thế kỷ 20 các nhà điêu khắc mới tìm kiếm những thay đổi có tính cách mạng vốn đã xảy ra trong hội họa vào cuối thập niên 1800.

Auguste Rodin (1840-1917) là nhà điêu khắc quan trọng nhất của cuối thế kỷ 19. ông hướng về tương lai cũng như về quá khứ và ông là sự liên kết trong khai thác hình dáng, các chất liệu và nội dung biểu hiện. Rodin là một nhà điêu khắc chủ yếu thuộc phái Hiện Thực mà qua sự tạo ra những hiệu quả Lãng Mạn, Hiện Thực và Ấn Tượng, ông báo trước chủ nghĩa Biểu Hiện trong nghệ thuật của đầu thế kỷ 20. Trong sự tìm kiếm của ông nhằm gợi lên một cách trực tiếp những trạng thái cảm xúc qua loại hình điêu khắc thì ông là một người thuộc phong trào Lãng Mạn. Trong xử lý đất sét và thạch cao (từ đó nhiều tác phẩm của ông được đúc đồng) những

10.25. Auguste Rodin, *Thị Dân Calais*, 1888, Đồng (213.4 × 231 cm).

Tác phẩm này cho thấy nội dung của nó đã đạt đến đỉnh điểm của tác động tâm lý qua những dáng người đứng ngang tầm với người thường lãm. Ban đêm người ta có thể lầm tưởng các pho tượng này là người thật.

10.26. Camille Claudel. *Tuổi chín chắn*, 1907. Đồng. (121 × 180 × 73 cm).

Tác phẩm này cho thấy Camille Claudel có một phong cách mềm mại hơn Rodin.

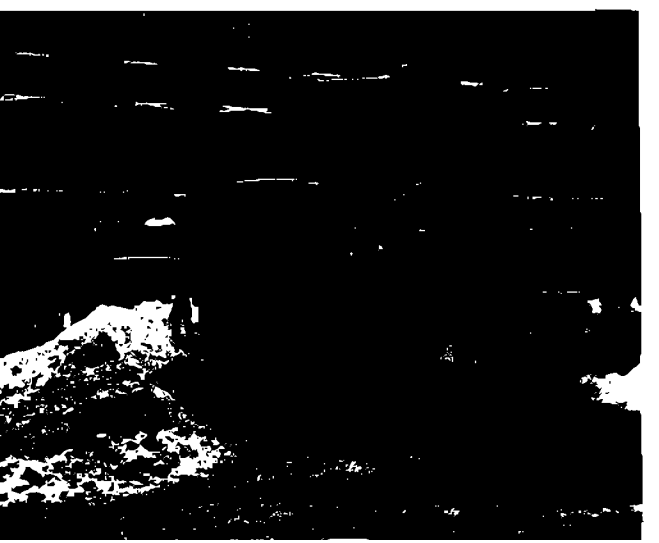
hiệu quả của bề mặt không đều với những nét đục khoét, trong những tác phẩm của ông cho thấy chúng tương tự như những hiệu quả trên tranh của phái Ấn Tượng, đặc biệt là vì ánh sáng đổ xuống trên chúng. Cũng phần nào vì những hiệu quả đó mà các tác phẩm của ông có một tính chất cảm xúc, một điều gì đó tương tự như sự biểu hiện của các họa sĩ Hậu-Ấn Tượng van Gogh hoặc Toulouse-Lautrec. Tuy theo học với Antoine Louis Barye, nhưng Rodin chịu nhiều ảnh hưởng của các nhà điêu khắc Phục Hưng Donatello (khoảng 1386-1466) và Michelangelo (1975-1564). Rodin ngưỡng mộ nhà điêu khắc vĩ đại của thế kỷ 17 Giovanni Lorenzo Bernini (1598-1680) và thán phục những tác phẩm chạm khắc của các giáo đường gothic. Tuy không thích nghệ thuật điêu khắc có tính hàn lâm của thời ông, ông không ngần ngại khi sử dụng cùng những chủ đề của nó, như trong tác phẩm Cửa Địa Ngục của ông (hình 9.31) Tuy tác phẩm chứa đựng một nội dung biểu cảm cao độ, chủ yếu chịu ảnh hưởng bởi những tác phẩm văn học của Dante và Baudelaire, nhưng Rodin cũng quan tâm nhiều đến sự chuyển động. Ông tìm cách biểu hiện hiệu quả của cảm xúc và kịch tính ở những tác phẩm có tính tĩnh như Thị Dân Calais (hình 10.25). Tác phẩm này được thực hiện theo đơn đặt hàng của hãng Calais nhằm ghi nhớ biến cố trong đó người dân thành phố này đã chịu nộp mình làm con tin trước quân xâm lược Anh để cứu thành phố khỏi bị tàn phá. Các tác phẩm Cửa Địa Ngục và Thị Dân Calais đã được đúc đồng từ nguyên tác bằng đất sét và thạch cao. Tuy vậy, khi phải làm việc với những vật liệu rắn như đá cẩm thạch, như trường hợp tác phẩm Danaide (1885), Rodin tìm cách phục hồi những giá trị điêu khắc mà ông nhận thức là đã mất mát, tuy đã được Michelangelo thực hiện một cách đáng ngưỡng phục. Trong số những giá trị mà Rodin tìm cách phục hồi có sự vạm vỡ và cấu trúc cơ bản của đá, sự tương phản của những mặt phẳng được mài bóng và sự xù xì thô nhám của những mặt phẳng chưa hoàn tất xử lý và kỹ thuật tạo ra một hình dáng phần nào trỗi lên từ một khối đá. Trong những phác thảo và những tác phẩm hoàn tất khác, Rodin tạo ra những hình người có tính phân đoạn, tạo hiệu quả của con người đang chiến đấu chống lại số phận (xem hình 9.4). Hơn thế nữa, chính ở những hiệu quả khác thường của sự vặn méo, của

chiều kích, của sự trình bày có tính phân đoạn và sự hùng mạnh được biểu hiện qua những tác phẩm điêu khắc của ông, mà Rodin đã tiên báo trước tương lai.

Một trong những trợ lý quan trọng nhất của Rodin là Camille Claudel (1864-1943). Khởi đầu là một sinh viên, Camille sau đó trở thành người mẫu và tình nhân của Rodin. Một số ít tác phẩm của Camille Claudel được trưng bày tại Viện Bảo Tàng Rodin về trong một số bộ sưu tập tư nhân cho thấy Camille không bằng Rodin và mặt sáng tạo và sự hùng vĩ, nhưng tinh thông về mặt kỹ thuật khi sử dụng những chất liệu (Hình 10.26).

NHỮNG TRÀO LƯU NHIẾP ẢNH

Trong thời gian đó, có một số nhà nhiếp ảnh thuộc phái Pictorialist (chủ trương làm cho hình ảnh trở nên xinh đẹp hơn) đang sáng tác theo khuynh hướng Ấn Tượng hoặc Hậu - Ấn Tượng trong khi số khác thì theo những người thuộc phái Tượng Trưng, với phong cách là nhằm đạt được thực tại tối hậu qua trực quan hoặc qua trải nghiệm nội tâm về thế giới. Tựa như các họa sĩ có cùng chủ trương, nhiều nghệ sĩ nhiếp ảnh luôn sáng tác trực tiếp từ tự nhiên và như vậy, họ dần dà nhận ra một con đường để học hỏi về sáng tác và biểu hiện. Họ xem chừng cũng nhận thức rằng còn có một cái gì đó ở ngoài cái khoảnh khắc mà họ đã ghi lại. Một số nhiếp ảnh gia thuộc phái Pictorialist không chấp nhận tiêu cự nhạt nhòa và sự chỉnh sửa phim ảnh mà các đồng nghiệp của họ áp dụng nhằm đạt hiệu quả tự nhiên của ánh sáng và những hiệu ứng của khí quyển, điều mà các họa sĩ Ấn Tượng đã thực hiện. Sự đan kết thực nghiệm của phái Pictorialist với quan điểm của phái hiện thực có vẻ đã chịu ảnh hưởng của các lý thuyết Hậu-Ấn Tượng và trong một chừng mực, chủ



10.27. Alfred Stieglitz, *Trạm cuối của Đường Xe Lửa*, khoảng 1892. (25.4 × 33.7 cm).

Stieglitz có lẽ là nhà nhiếp ảnh có nhiều ảnh hưởng nhất của cuối thập niên 1800 và đầu thập niên 1900 ông giữ vai trò quan trọng trong việc giới thiệu nghệ thuật tiên – phong Âu Châu và Hoa Kỳ với công chúng Mỹ. Trong bức ảnh này, Stieglitz ghi lại những điều kiện khí hậu của một buổi sáng lạnh giá.

nghĩa Tượng Trưng. Nhiều nhà nhiếp ảnh có xu hướng tân thời đã tập hợp lại và đi đến thành lập vào năm 1892 tại London cái gọi là Linked Ring. Một thời gian ngắn sau đó, Hội Nhiếp Ảnh Hoàng Gia Anh không công nhận nhóm đó, trong khi nhiều "Linked- Ring" lan rộng trên những thành phố chính của Âu Châu. Vài cuối thế kỷ 19, nhiều nhà nhiếp ảnh đó đã thận trọng nâng ảnh - chụp lên hàng nghệ thuật qua những cuộc triển lãm và tư liệu. Họ cũng tự nhận họ là những nhà nhiếp ảnh ly khai và qua liên kết với những họa sĩ đã tổ chức những cuộc triển lãm "ly khai", trưng bày những họa phẩm bị Ecole des Beaux- Arts không chấp nhận các nhà nhiếp ảnh tuyên bố họ ủng hộ những họa sĩ đó và họ cũng có cùng mục tiêu.

Chính nhờ ở phần lớn công lao của nhà nhiếp ảnh Alfred Stieglitz (1864-1946) mà những trào lưu canh tân cấp tiến mới đặt chân đến Hoa Kỳ. Thoạt đầu Stieglitz sang Đức để học kỹ sư nhưng chẳng bao lâu sau ông quan tâm đến nhiếp ảnh và chọn nó làm nghề nghiệp. Những tác phẩm thuộc thời kì đầu của ông được sáng tác theo trường phái Pictorialist, với ảnh hưởng hội họa thế kỷ 19. Tại Đức, Stieglitz gặp nhiếp ảnh gia trẻ Edward Steichen (1879- 1923) người sau đó, năm 1902, giúp Stieglitz thành lập Little Gallery của nhiếp ảnh ly khai tại số 291 Fifth Avenue, New York City. Tại đây, Stieglitz triển lãm các họa phẩm và tác phẩm điêu khắc tiên - phong từ Âu Châu đưa sang với sự trợ giúp của Steichen. Một thời gian ngắn sau khi về Hoa Kỳ năm 1890, Stieglitz thực hiện bức ảnh Trạm Cuối Đường Xe Lửa (khoảng 1892) (hình 10.27). Tác phẩm này cho thấy nhận thức của ông về những lát mỏng của đời sống dưới những điều kiện thời tiết, theo cách nhìn của các họa sĩ Ấn Tượng. Nó cũng cho thấy ông là một người theo trường phái Pictorialist, bắt đầu thực nghiệm theo cách Trung Thực hay Hiện Thực. Tuy vậy, Stieglitz vững tin vào giá trị riêng biệt của ảnh chụp. Hơn thế nữa, trong những bài viết cho New York Camera Club và cho tạp chí sau đó của ông là Camera Work, thành lập năm 1903, Stieglitz liên kết mọi người thuộc trường phái Pictorialist với quả quyết rằng tất cả những tác phẩm của họ hẳn sẽ được trưng bày và thưởng lãm vì những thực chất nghệ thuật của chúng, tựa như những nghệ thuật khác.

NGHỆ THUẬT VÀO ĐẦU THẾ KỶ 20

CHỦ NGHĨA BIỂU HIỆN

Sự xuất hiện vào khoảng 1910 của phong trào Biểu Hiện ở Pháp và Đức có lẽ là giai đoạn đáng kể nhất trong sự tiến bộ của các loại hình nghệ thuật mới hơn. Các họa sĩ trẻ của phong trào này là những người đầu tiên mạnh mẽ tuyên bố rằng họ có quyền tự do vẽ ra mọi đề tài phù hợp với những

cảm nhận của họ. Phong trào Biểu Hiện là một loại hình nghệ thuật tìm cách đạt đến cái cốt lõi có tính cảm xúc của một đề tài hơn là trình bày cái vẻ bề ngoài của nó. Như đã đề cập trước đây, những ý tưởng tương tự cũng đã được tiến hành bởi những nhóm nhiếp ảnh gia ly khai.

Xét theo một nghĩa thì những nghệ sĩ đó chỉ là những người theo chủ nghĩa lãng mạn với nhiều tự do hơn. Tuy vậy, sở dĩ họ được tự do hơn chỉ vì đã có một giai đoạn thay đổi do các họa sĩ thuộc phái Ấn Tượng và Hậu - Ấn Tượng tiến hành - một giai đoạn đã được đưa vào những cách nhìn và cảm nhận mới. Buổi đầu của thập niên 1900 là thời gian đã chứng kiến sự phát triển lớn lao nhất của một sự nhận thức mới trong nghệ thuật. Cézanne, Seurat, Gauguin và Van Gogh đã mở cánh cửa qua đó những họa sĩ trẻ có thể dễ dàng ngang qua để thăm dò một thế giới mới của những cảm giác, những lệch lạc và những bí ẩn nghệ thuật. Loại hình của thế giới nghệ thuật mới đó được đánh dấu bởi một sự bùng nổ của màu sắc và một phong cách kích động của lối vẽ từ những đường cong tao nhã của Henri Matisse đến những vết chém sống động của Oskar Kokoschka.

Phong trào biểu-hiện Pháp: Trường phái dã thú (fauves)

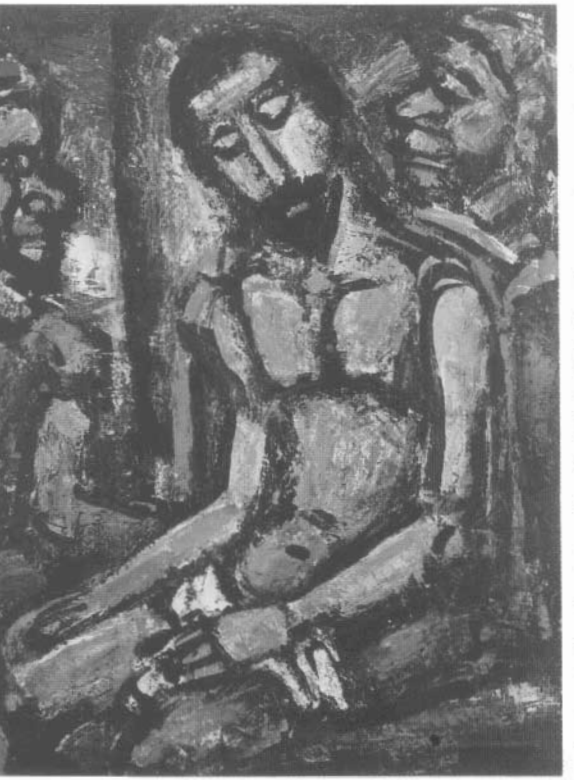
Các thành viên thuộc thời kỳ đầu của nhóm biểu hiện được gọi là dã thú (Les Fauves), một từ của nhà phê bình nghệ thuật Pháp Louis Vauxcelles dành cho những họa sĩ mới khi ông xem cuộc triển lãm đầu tiên của họ được tổ chức tại Salon d'Automne năm 1905. Vauxcelles cho rằng những họa phẩm của họ có vẻ man dã do màu sắc sống động một cách không tự nhiên và sự sử dụng thái quá những hình thể bị vặn méo. Cũng chính Vauxcelles sau này đã đặt cho cái tên là Lập Thể khi miệt thị những tác phẩm của Georges Braque là chỉ có những hình khối mà thôi. Các hội nghệ thuật chính thức của Pháp và công chúng vẫn mong đợi được thưởng lãm một hội họa truyền thống và hài hòa hơn, kể từ khi họ chỉ mơ hồ nhận thức về những tác phẩm của phái Ấn Tượng và Hậu - Ấn Tượng. Tuy vậy, họ không thể làm ngơ trước những họa sĩ trẻ mới xuất hiện, những người đã làm Paris xôn xao với những cuộc triển lãm theo nhóm. Những tập sách nhỏ và những hình thức quảng cáo khác. Nhưng rồi, nhóm Dã Thú xem chừng chỉ tồn tại với cái tên của họ trong một giai đoạn ngắn, khoảng bảy năm. Đến khoảng 1912, họ đã mất sinh khí ban đầu và bị xem là lắng dịu so với những phong trào mới hơn đang tiến hóa. Trong khi tìm cách gợi lên cái cốt lõi có tính cảm xúc của đề tài hơn là cái vẻ bề ngoài của nó, các họa sĩ Dã Thú có phong cách trang trí đầy màu sắc, có tính tự phát và theo trực quan. Khi sự kích thích có tính cảm xúc của họa sĩ Biểu Hiện được truyền đạt đến người thưởng lãm, thì tác phẩm nghệ thuật có thể được gọi là thành công.

10.28. Henri Matisse, *Cung Nữ Với Cái Trống Lục Lạc*, 1926. Tranh Sơn Dầu (92.1 × 65.1 cm).

Được sự lãnh đạo của Matisse, phái Dã Thú tìm cách trình bày cái cốt lõi có tính cảm xúc của đề tài hơn là cái vẻ bề ngoài của đề tài. Matisse cũng trình bày những tính chất trực quan, tự phát, đầy màu sắc và có tính trang trí đặc trưng cho phong cách biểu hiện Pháp của ông.

Màu sắc, sự rực rỡ và phức tạp thấy trong tác phẩm của Henri Matisse (1869-1954), người đứng đầu nhóm Dã Thú, chịu nhiều ảnh hưởng của nghệ thuật Ba Tư và Trung Đông (hình 10.28, cũng xem các hình 3.24 và 4.7) là một nhóm thường tìm những ảnh hưởng tương tự, nhóm Dã Thú tìm kiếm những mẫu họa tiết hấp dẫn trong các tác phẩm nghệ thuật được trưng bày ở các viện bảo tàng. Các họa sĩ Dã Thú tìm nguồn cảm hứng ở các tác phẩm nghệ thuật của Byzance, của những người theo đạo Thiên Chúa ở Ai Cập và Ethiopi, cũng như trong nghệ thuật của các bộ lạc Phi Châu, Châu Đại Dương, và thổ dân Bắc Mỹ. Ảnh hưởng của điêu khắc và các mặt nạ Phi Châu có thể được thấy ở những mặt người thiếu bản sắc riêng, được cách điệu hóa trong các họa phẩm của Matisse cũng như của một số họa sĩ khác ở đầu thế kỷ 20. Đàng sau cái hiệu quả thiếu bản sắc riêng nhưng khó hiểu này là cảm giác huyền bí hoặc đe dọa (xem hình 10.40).

Các họa sĩ biểu hiện Matisse và Amadeo Modigliani (1884- 1920), mặc dù chuộng màu sắc mạnh và cộng hưởng, vẫn đạt nội dung quyến rũ trong một loại hình có tính trang trí, tiếp nối truyền thống lâu đời của nghệ thuật cổ điển Italy và Pháp với những kềm chế của nó. Ngược lại, Georges Rouault (1871-1958) là một ngoại lệ của trường phái Dã Thú Biểu Hiện Pháp. Tác phẩm của ông tỏ rõ kịch tính và sự ác nghiệt, tựa như những tác phẩm của những đồng nghiệp Đức của ông. Qua đặc trưng sử dụng màu đỏ và đen dày cộm, những họa phẩm của Rouault bày tỏ một phản ứng quyết liệt trước sự giả dối và chủ nghĩa duy vật của thời đại ông. Những hình ảnh của ông về đấng Kitô là những biểu tượng của sự



10.29. George Rouault, *Đấng Kitô bị những người lính nhạo báng.* 1932. Tranh sơn dầu, (92.1 × 72.4 cm).

Trong tác phẩm này, những đường nét lớn màu đen mang lại ổn định cho sự cấu hình và khiến ta nhớ đến những tranh ghép kính màu thời Trung Cổ.

bất nhân nơi con người đối với con người, như ta thấy trong tác phẩm Đấng Kitô bị những người lính nhạo báng (hình 10.29) và những họa phẩm của ông về các quan tòa là những lời bình về tội ác và tham ô của thời ông.

Phong trào biểu hiện Đức

Như là những tiên tri về các giá trị nghệ thuật mới chưa từng được biết đến, các nghệ sĩ Đức của đầu thế kỷ 20 nhận thấy họ phải phá vỡ những quy ước đang ràng buộc nghệ thuật của thời họ. Nền tảng của hội họa Âu Châu trong 50 năm, kế đó phần nào được xây dựng bởi ba nhóm nghệ sĩ biểu hiện Đức. Nhóm đầu tiên trong số là nhóm Cây Cầu (DieBrucke) thành lập tại Dresden vào cùng thời gian khi nhóm Fauves triển lãm tại Salon d'Automne (1905). Ernest Ludwig Kirchner (1888- 1938) là người lãnh đạo kiệt xuất của nhóm Cây Cầu (hình 10.30). Một thành viên quan trọng khác của nhóm là Emill Nolde (1867-1957). Nhóm Cây Cầu tan rã trong năm 1914, khi nổ ra chiến tranh thế giới I (xem hình 3.20).

Kỵ Mã Xanh (Der Blaue Reiter) là nhóm thứ hai, thành lập năm 1911, với phong cách thiên về trừu tượng hơn trường phái biểu hiện. Họa sĩ hàng đầu của nhóm là Wassily Kandinsky (1866- 1944), người sau này được xem là thuộc trường phái Trừu Tượng Âu Châu.

Sự Khách Quan Mới (Die Neue Sachlichkeit) là nhóm thứ ba của phong trào Biểu Hiện và được thành lập sau chiến tranh thế giới I. Những họa sĩ của nhóm này – gồm cả George Grosz (1893- 1959) và Otto Dix (1891- 1969) chọn những chủ đề là sự tham ô và hỗn loạn tại Đức sau chiến tranh thế giới I, về cộng hòa Weimar và sự trỗi lên của chế độ Quốc xã Hitler với hệ quả là chiến tranh thế giới II.

10.30. Ernst Ludwig Kirchner, *Phố*, 1909. Tranh sơn dầu (1.5 × 2 m).

Trong khi tạo ra một thế giới của cảm xúc mãnh liệt, những sắc màu sáng và các hình nhân trông như những bóng ma, không trọng lực cho thấy Kirchner chịu tác động bởi trường phái Dã Thú và Lập Thể.

Chủ nghĩa Biểu Hiện của nhóm Cây Cầu là điển hình nhất của các họa sĩ Biểu Hiện Đức. Các họa sĩ của nhóm tạo ra những hình ảnh kịch tính, mãnh liệt, rùng rợn và cuồng tín mà sự thuần lý của nghệ thuật Pháp chẳng bao giờ có thể nắm bắt. Những hình ảnh đó thường đồng nhất với những chủ nghĩa thần bí của các tôn giáo thời Trung Cổ, với các nghệ thuật bộ lạc của châu Đại Dương và Châu Phi và với sự biểu cảm của bệnh tâm thần. Một số họa sĩ sáng tác noi theo lối của trẻ con, với sự ngây ngô nhưng trực tiếp đồng nhất cảm xúc với bối cảnh. Chẳng hạn, nghệ thuật của Emil Nolde (1867-1956) thì có cảm nhận gần giống với nghệ thuật thần bí của thời Trung Cổ (xem các hình 3.20 và 7.40). Họa sĩ người Na Uy Edvard Munch (1863-1944), một người tiên phong của phong trào Biểu Hiện sống tại Đức, thì đưa vào một phong cách của cảm xúc bất ổn dựa trên thời niên thiếu bi thảm của ông (hình 10.31). Munch cũng phần nào chịu ảnh hưởng bởi nghệ thuật dân gian, những truyền thuyết thời Trung Cổ, và nghệ thuật bộ lạc tại Phi Châu. Họa sĩ Áo Oskar Kokoschka (1886-1980) thì cho thấy rằng kể cả trong tác phẩm chân dung, điều đáng kể không phải là họa giống cái vẻ bề ngoài của nhân vật, nhưng là nói lên cái ý nghĩa của cảm xúc và tâm trạng của họa sĩ và của người mẫu (hình 10.32). Trong những năm cuối đời, Kokoschka

10.31. Edvard Munch, *Tiếng Thét*, 1893. Sơn Dầu và màu keo trên ván (89.5 × 73.7 cm).

Cuộc sống nhiều lo âu của họa sĩ được phản ánh qua những hình ảnh có tính xúc cảm và bị vặn méo của ông. Những khiếp đảm trẻ thơ và mê tín trung cổ được đan quyện trong một hình dáng đầy kinh sợ.

10.32. Oskar Kokoschka, *Tự Họa*, 1917. Tranh Sơn Dầu (79 × 63 cm).

Chủ nghĩa là Biểu Hiện của Kokoschka được thể hiện qua những hình dáng bị bóp méo và những dãy màu dữ dội của ông.

càng lúc càng hướng sang một phong cách lãng mạn của ấn tượng - trừu tượng trong đó ông tìm cách thấm đẫm các thành phố ở những nơi khác nhau trên thế giới bằng một đặc trưng có tính cảm xúc và cá nhân.

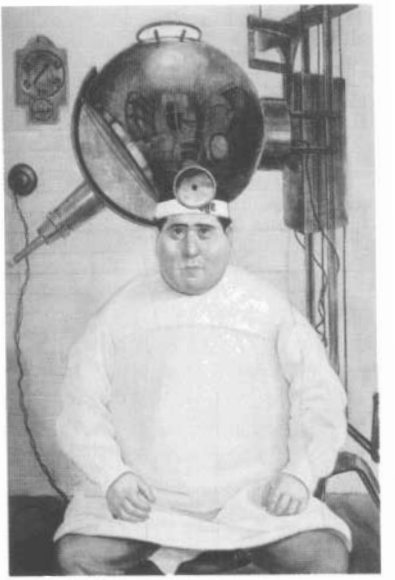
Sau chiến tranh thế giới I, những phản ứng trước chủ nghĩa sô-vanh hiếu chiến của Phổ và những thất bại của Cộng Hòa Weimar trở thành đề tài cho các họa sĩ George Grosz và Otto Dix (các hình 10.33 và các 10.34) của phái Tân Khách Quan (hay Tân Hiện Thực). Tuy không thuộc bất kỳ nhóm nào của trường phái Biểu Hiện, Max Beckmann (1884-1950) đi theo con đường gần với tinh thần sáng tác của phái Tân Khách Quan.Trong khi tác phẩm của ông cũng có tính châm biếm cái thế-giới- ngầm suy đồi của xã hội chính trị, ông điều chỉnh sự sắc bén có tính cảm xúc của phái biểu hiện bằng cách sử dụng những trật tự có tính hình học và mang lại sự yên ổn học được từ phái Lập Thể. Cái tính chất mang lại một sự vững vàng cho lối vẽ của ông khiến người ta nhớ đến những bậc thầy trước kia (hình 10.35).

Điêu khắc đầu thập niên 1900

Cho đến khoảng thập niên 1950 thì những khái niệm mới trong hội họa vẫn luôn tiến trước so với điêu khắc, nhưng một sự trao đổi liên tục các ý tưởng

10.33. George Grosz, *Sẵn sàng phục vụ tích cực*, 1916-17. Bút sắt, cọ và mực (50.8 × 36.5 cm).

Trong tác phẩm này, đặc trưng của khuynh hướng xúc cảm Đức được dùng để phục vụ cho sự châm biếm. Chủ nghĩa Biểu Hiện giờ đây trở thành công cụ của sự phản kháng, khi họa sĩ cay đắng nói lên những kinh nghiệm của ông về chiến tranh thế giới I. Những xinh đẹp của màu sắc đã bị bỏ qua để nhường chỗ cho những đường nét màu đen sắc bén.



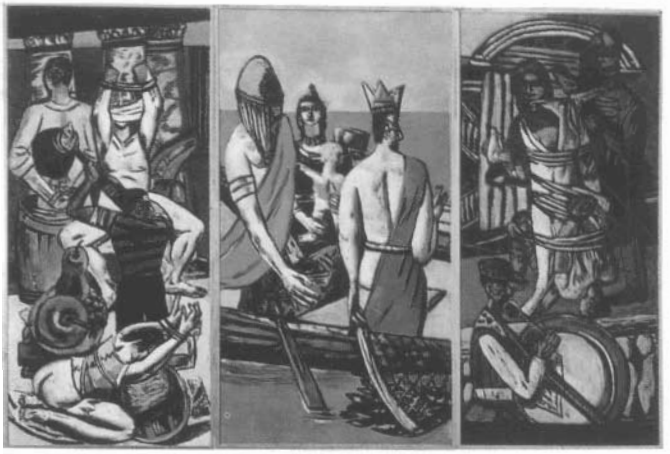
10.34. Otto Dix, *Bác sĩ Mayer-Hermann*, 1926. Sơn dầu và màu keo trên gỗ (149.2 × 99.1 cm).

Nhóm họa sĩ Biểu Hiện Đức, trong đó có sự tham gia của Dix, là một nhóm phê phán mạnh xã hội Đức sau chiến tranh thế giới I. Các họa phẩm của họ trong giai đoạn này đượm màu châm biếm.

giữa hai nhóm đảm bảo rằng những tuyến phát triển đó là song song với cả hai nhóm.

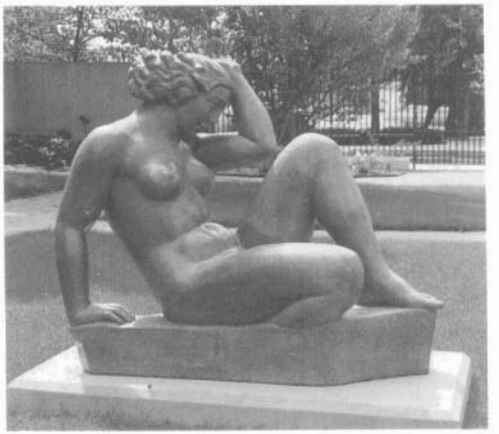
Vào năm 1900, người ta có thể nhận ra những thay đổi mang tính cách mạng khi các nhà điêu khắc bắt đầu phản ứng trước những ý tưởng và kinh nghiệm đương đại là phản ứng trước những huyền thoại và truyền thuyết cổ xưa. Lúc đó, điêu khắc có ba hướng: (1) Hình dáng con người vẫn được giữ lại, nhưng được đơn giản để chỉ biểu hiện cấu trúc chủ yếu và chất liệu sử dụng. (2) Các loại hình được trừu tượng hóa từ tự nhiên hoặc những loại hình mới có đặc trưng cơ cấu cao được sáng tạo ra. (3) Sự thực nghiệm với những chất liệu mới tạo ra những hình dạng và những kỹ thuật mới.

Tuy điêu khắc không cùng song hành một cách rõ nét với hội họa Hậu - Ấn Tượng, tác phẩm của nhà điêu khắc Pháp Aristide Maillol (1861- 1944) gợi lên một quan tâm mới đối với toàn thể hình dáng và sự nhấn mạnh đến cái đẹp tiềm tàng của các chất liệu. Những chiều hướng đó cũng tương tự như sự tổng hợp mới hình dáng từ tự nhiên trong hội họa Hậu - Ấn Tượng.



10.35. Max Beckmann, *Ra đi*, 1932-33. Tranh sơn dầu, ba tấm: panô giữa 2.15 × 1.15 m; các panô hai bên 2.15 × 0.997 m).

Ở đây tính cảm xúc của phong cách được tăng cường qua sự tương phản mạnh của sắc độ và chất màu được sử dụng. Tuy vậy, cường độ của sự biểu hiện phần nào được gia giảm bởi sự sắp xếp lạnh lùng, trật tự xuất phát từ trường phái Lập Thể.



10.36. Aristide Maillol, *Núi*, 1937. Nguyên tác bằng thạch cao sau đó được đúc chì năm 1979. Cao 168.9 cm.

Aristide Maillol kết hợp sự thanh thản của đường nét cổ điển với cảm giác về sự đồ sộ hiện đại.

Maillol vẫn duy trì một nhận thức cổ điển về sự khách quan trong khi ông tiên phong trong việc đơn giản hóa hình dáng tượng hình, một điều tương tự như những mục tiêu của cézanne và Seurat. Ông muốn phục hồi cảm giác về sự hùng vĩ của điêu khắc được gợi lên bằng cách tái khẳng định trọng lượng chủ yếu của đá và tính chất không chịu ảnh hưởng thời gian của đồng và chì. Maillol cũng từ bỏ lối trình bày hình người theo lối hàn lâm bằng cách sử dụng những tỉ lệ có đôi chút cường điệu (hình 10.36).

Phong trào biểu hiện tại Hoa Kỳ

Cũng như tại các quốc gia Âu Châu, tại Hoa Kỳ cũng có những họa sĩ theo chủ nghĩa Biểu Hiện Đại Khủng Hoảng Kinh Tế của những năm 1930 tác động đến những họa sĩ như John Marin (1879 – 1953), Max Weber (1881-1961), và Ben Shahn (1898-1969), - những người đã sống tại Paris cả trong thời chiến tranh thế giới I hoặc một thời gian ngắn sau đó. Trong khi sống tại Paris, họ chịu ảnh hưởng bởi hai trào lưu Dã Thú và Lập Thể. Những người theo chủ nghĩa Hiện Thực Xã Hội như Ben Shahn trở về quê hương để đối diện với Đại Khủng Hoảng và bày tỏ những than vãn, đôi khi châm biếm nhẹ nhàng về xã hội Hoa Kỳ thời bấy giờ (xem các hình 2.30 và 8.43). Một trong những họa sĩ Mỹ gốc Phi Châu được công nhận sớm nhất là Jacob Lawrence (1917- 2000). Lawrence sử dụng nghệ thuật của ông để nói lên sự bất bình đẳng và bất công mà người da đen phải chịu trong các thành phố Hoa Kỳ. Tuy Lawrence có phong cách của phái Biểu Hiện nhưng phong cách đó có sử dụng không gian cạn xuất phát từ nhận thức của phái Lập Thể theo lối Picasso (xem các hình 2.52, 4.24, 6.7 và 8.3).

Cũng chính tại môi trường này mà những họa sĩ trẻ như Edward Hopper (1882- 1967), Charles Burchfield (1893- 1967) và Grant Wood (1892- 1942) – thuộc những người xuất sắc nhất của cái gọi là những người theo chủ nghĩa Địa Phương hay những họa sĩ phong cảnh – đã phải tìm kiếm con đường của họ (xem các hình 8.24 và 4.24).

Phong trào biểu hiện tại Mexico

Trong thập niên 1920 và 1930, Mexico trải qua một thời phục hưng nghệ thuật. Nhiều họa sĩ ở đó đã tìm được một vùng đất trù phú trong phong cách Biểu Hiện, một phong cách đồng nhất với những vấn đề của thổ dân và những giai cấp mestizo (lai). Jose Clemente Orozco (1883- 1949), với những nghệ thuật đã tiến hóa trong giai đoạn này, trở thành người trình bày nổi tiếng nhất về chủ nghĩa Biểu Hiện tại Tây Bán Cầu. Có nguồn cảm hứng từ sự thay đổi nhanh chóng của trật tự xã hội tại Mexico, Orozco sáng tác họa phẩm với những màu sắc u tối và cái nhìn bi thảm tương tự như Rouault tại Âu Châu (hình 10.37).

Như Hoa Kỳ, Mexico cũng tìm thấy cho riêng mình một chút chủ nghĩa Hiện Thực Xã Hội nơi Diego Rivera (1886-1957). Rivera thường vẽ những tranh tường mang tính tuyên truyền về lịch sử Mexico, chịu ảnh hưởng của chủ nghĩa Marxist, do nhà cầm quyền tài trợ. Nội dung các họa phẩm của Frieda Kahlo (1907- 54) – người vợ thứ ba của Rivera – thường là những đề tài chính trị mang đậm phong cách nửa – siêu thực/hiện thực.

Ảnh màu và những trào lưu mới

Năm 1907, khi anh em Lumiere phát minh cách chụp ảnh màu và tung ra thị trường sản phẩm của họ, thì các nhà nhiếp ảnh bắt đầu sử dụng nó. Tuy tiến trình chụp ảnh màu – phủ lên kính ảnh có màu sắc rất trung thực, một số người không ưa cái vẻ thô ráp của những hạt đó. Tuy vậy, những hạt lấm tấm đó, kết hợp với lối vẽ điểm màu của Seurat, có ảnh hưởng mạnh đến phương pháp sáng tác của các họa sĩ thuộc phái Dã Thú.

Một bất tiện khác trong việc chụp ảnh màu trong thời kỳ đầu là sự bất ổn của màu nhuộm vốn có khuynh hướng chảy lan vào những lớp nhủ tương ảnh. Năm 1935, Kodak phát triển phim Kodachrome, giúp cho tiến trình nhuộm màu được tốt đẹp và ảnh bớt đi những hạt lấm tấm. Loại phim này giúp cho bất kỳ ai

10.37. José Clemente Orozco, *Zapatistas*. Tranh sơn dầu.

Họa phẩm này mô tả những đệ tử của nhà lãnh đạo Zapata đang cố gắng cải thiện những điều kiện sống của những người cùng khổ. Nỗ lực đó được thấy qua những hình người đẩy về phía trước.

đã thành công trong việc tráng rửa phim đen, trắng đều có thể thực hiện ảnh màu và chẳng bao lâu sau, nó được sử dụng không chỉ bởi các nhà nhiếp ảnh mà còn bởi những người làm phim nghiệp dư. Được tung ra thị trường năm 1925, máy ảnh 35 ly hiệu Leica của Đức là một công cụ nhiếp ảnh nhỏ, đa năng. Loại máy này chẳng mấy chốc trở thành một phương tiện được ưa chuộng để chụp cả ảnh đen trắng lẫn ảnh màu. Tất cả những tiến bộ kỹ thuật đó dĩ nhiên đưa đến sự phát triển có tính thực nghiệm trong nhiếp ảnh, song song với những nỗ lực tương tự trong hội họa và điêu khắc nhằm thể hiện sự tự do từ những ý tưởng trong quá khứ. Tuy vậy, hầu hết những nhiếp ảnh gia chuyên nghiệp vẫn tiếp tục sáng tác với ảnh đen trắng hơn là ảnh màu và điều đó tồn tại cho đến những thời gian gần đây. Sở dĩ như thế là vì tính chất trừu tượng của ảnh đen trắng cao hơn và rời xa khỏi thực tại được mô phỏng, chưa kể đến yếu điểm của ảnh màu là tính chất của thuốc nhuộm và giấy ảnh chóng hư hỏng, không giữ được đặc tính của buổi đầu.

Hội họa và nhiếp ảnh là hai ngành có một lịch sử lâu dài của ảnh hưởng hỗ tương. Ảnh hưởng hỗ tương đó hầu như liên tục tồn tại kể từ phát minh của Daguerre năm 1839 cho đến ngày nay. Chúng ta đã biết bằng cách nào cấu trúc cơ bản của những hạt lấm tấm của ảnh màu trong thời kỳ đầu đã ảnh hưởng đến trường phái Dã Thú. Các họa sĩ của phái Biểu Hiện Đức cũng vay mượn những kinh nghiệm của nhiếp ảnh và cũng có đóng góp cho nhiếp ảnh. Những tác phẩm của các nhà nhiếp ảnh gia Đức có thể đã ảnh hưởng đến những tác phẩm chân dung của những họa sĩ thuộc phái Tân Khách Quan, như Otto Dix chẳng hạn. Ngược lại, nhiếp ảnh gia Heinrich Kuehn (1866- 1944) cho thấy rõ ảnh hưởng bởi các họa sĩ Biểu Hiện khi chụp những người mẫu khỏa thân dưới ánh sáng tự nhiên, khiến ta nhớ đến các họa sĩ thuộc nhóm Brucke (hình 10.38).

10.38. Heinrich Kuehn, *Der Malschirm (Ô Dù Của Nghệ Sĩ)*, 1901. Ảnh có được từ bản khắc trên giấy cứng. (23 × 28.9 cm).

Cho đến cuối 1910 việc chụp ảnh khỏa thân vẫn còn là điều bị xem như là nổi loạn chống lại nề nếp cũ của thời Victoria. Điều này tự nó cho thấy Kuehn là người có khuynh hướng hiện đại cũng như cách chụp ảnh từ góc cao của ông, khiến tạo ra hiệu quả không gian dẹt.

Trường phái lập thể

Vào khoảng 1906 tại Paris, trong sáng tác của một số họa sĩ, người ta có thể

10.39. Pablo Picasso, *Những Cô Gái Ở Avignon*, tháng sáu-tháng bảy, 1907. Tranh sơn dầu (2.43 × 2.33 m).

Trong tác phẩm được xem như cột mốc này, Picasso đã loại bỏ mọi khái niệm hội họa có trước đó. Hệ quả là tác phẩm phần nào phô bày cái vẻ của điêu khắc bộ lạc Phi Châu.

quan sát thấy một thái độ mới đối với thế giới. Trước Cézanne, các họa sĩ Âu Châu có khuynh hướng xem thiên nhiên và các vật thể như là những bề mặt vật chất. Cézanne bắt đầu hướng đến việc tìm kiếm một thực tại nằm bên dưới những sự vật có tính vật chất. Ông quan sát và nhấn mạnh đến cấu trúc cơ bản của thế giới quanh ông. Cái cách thức nhìn mới mẻ này dần dà phát triển trong khoảng 25 năm, song song với sự thay đổi các khái niệm về thực tế trong khoa học và nhiếp ảnh. Chẳng hạn, Cézanne đã nói rằng người họa sĩ hẳn phải tìm kiếm những loại hình phổ quát trong tự nhiên, có trong hình khối, hình chóp nón và hình cầu. Sự thăm dò nghệ thuật dựa trên khái niệm đó đã tiến hóa thành những phong cách của một số họa sĩ thuộc phái Dã Thú, Biểu Hiện và cuối cùng đưa đến một khảo hướng mới về nghệ thuật gọi là Lập Thể.

Một trong số những họa sĩ trẻ tích cực nhất của phong trào Dã Thú từ 1903 đến 1906 là họa sĩ Tây Ban Nha Pablo Picasso (1881-1973) (xem hình 2.38). Vì ngưỡng phục sáng tác của Cézanne và muốn thách đố Henri Matisse – người lãnh đạo phong trào Dã thú – nên Picasso bắt đầu tìm kiếm những khả năng của sự biểu hiện qua hình dáng. Ông dựa sự thăm dò của mình vào những hình khối ảo và sự phân tích cấu trúc không gian. Tựa như Cézanne, Picasso không hài lòng với sự nhấn mạnh đương thời về những nét đặc trưng bề ngoài của vật thể và ông tìm kiếm một phương pháp qua đó ông có thể biểu hiện cấu trúc bên trong của chúng. Vào năm 1907, trong đó tác phẩm Những Cô Gái Ở Avignon, Picasso bắt đầu phát triển một phong cách chính thức cho thấy cấu trúc của các vật thể trong không gian qua việc cùng lúc vẽ ra nhiều mặt nhỏ của chúng – một nguyên tắc được gọi là sự đồng thời (hình 10.39). Nhiều ý tưởng của Picasso về các loại biểu hiện có tính hình ảnh này cho thấy ông không những chịu ảnh hưởng của Cézanne, mà còn chịu ảnh hưởng những đặc trưng phong cách của nghệ thuật nguyên thủy như điêu khắc Hy Lạp Cổ Đại hoặc điêu khắc bộ lạc Phi Châu cổ truyền. Để ví dụ, ta có thể so sánh mặt nạ của bộ lạc Fang, Gabon, Phi Châu (hình 10.40) với những khuôn mặt của những cô gái trong tranh

10.40. Mặt Nạ Bộ Lạc Fang, từ Gabon, Phi Châu. Gỗ sơn màu, cao 48 cm.

Cái mặt nạ này là ví dụ điển hình của các nghệ thuật bộ lạc Phi Châu, có ảnh hưởng nhiều đến họa sĩ đầu thế kỷ 20 như Matisse, Modigliani, và Picasso.

Picasso (xem hình 10.39). Vào năm 1910-11 sự phức tạp, kiểu cách trong phong cách của Picasso-được gọi là Lập Thể Phân Tích – đạt đến đỉnh điểm trong những tác phẩm như Người Đàn Ông Với Cây Vĩ Cầm (hình 10.41); cũng xem các hình 2.57,6.7 và 6.18 về nghệ thuật của Picasso sau thời kỳ Lập Thể.

Một trong những khía cạnh đáng lưu ý nhất trong các tác phẩm thuộc phong cách Lập Thể Phân Tích của Picasso và người cộng tác với ông là Georges Braque (1882- 1963) là những cảnh trông như hình khối hoặc những mặt có tính hình học về những con người và vật thể mà họ vẽ ra (xem hình 4.17).

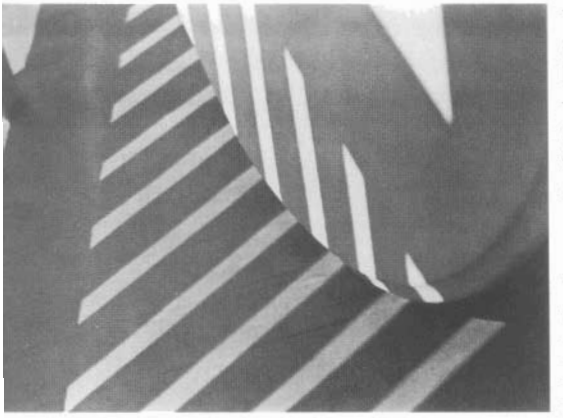
Một điểm nổi bật khác nhau của những tác phẩm đó là những cảnh nhìn khác nhau từ những vị trí khác nhau trong không gian- kể cả phía sau, phía trước và những cảnh nhìn từ góc cao – được đồng thời chồng lên nhau và như thế duy trì cảm giác về mặt-tranh hai chiều. Với những phương pháp đó, các họa sĩ Lập Thể cũng như những người theo họ tìm cách đạt đến một trật tự trường cửu hơn cái trật tự có trong tiêu chuẩn nhằm trình bày những loại hình tự nhiên- một ý tưởng hẳn đã được thôi thúc bởi Cézanne. Cùng thời gian đó, những người thuộc phái Lập Thể bắt tay vào việc lập lại trật tự cho không gian ảo truyền thống nhằm tạo ra một loại hình ổn định hơn của những quan hệ có tính không gian độc lập với những tính cách thất thường của ánh sáng và những hiệu quả méo mó của phối cảnh tuyến tính . Từ 1912 đến 1914, Picasso cũng thực nghiệm một loạt tranh cắt dán (chịu ảnh hưởng của Braque) và điều đó mở ra con đường cho một phạm vi rộng lớn của những loại hình trừu tượng có tính điêu khắc.

Trong quan tâm nhằm đạt được một cái nhìn thẩm mỹ mới của cấu trúc vật chất, Picasso thường loại bỏ nhiều trợ giúp cho sự biểu hiện- chẳng hạn, loại bỏ sự trù phú của màu sắc trong hội họa. Hơn thế nữa, trong tiến trình cắt giảm của ông, Picasso hình thành một ngôn ngữ nghệ thuật và ngôn ngữ đó chấm dứt sự tôn trọng cái vẻ bề mặt vốn thống trị hầu hết nghệ thuật kể từ thời Phục Hưng. Hội họa và điêu khắc bắt đầu nhấn mạnh đến những phương kế tạo hình ảnh cho riêng chúng, thay vì xem đó là một phương tiện nhằm mô phỏng tự nhiên. Những lối trình bày truyền thống

về vẻ bề ngoài của tự nhiên bắt đầu nhường lối cho những biểu hiện nhằm mô phỏng tự nhiên. Những lối trình bày truyền thống về vẻ bề ngoài của tự nhiên bắt đầu nhường lối cho những biểu hiện của loại hình thuần túy nghệ thuật. Cái giá trị mới này xem các yếu tố nghệ thuật như là những người xây dựng loại hình nghệ thuật và biểu hiện, có đủ quyền hạn và dẫn đến một loạt những khái niệm mới nhằm giải thích cái mà họa sĩ tìm cách đạt đến như mục tiêu của nghệ thuật. Là một loại hình nghệ thuật bán-thể hiện, Lập Thể là phong trào đi trước mọi loại hình trừu tượng của thời kỳ sau đó, dẫu chúng phần nào trình bày (hoặc tượng trưng cho) tự nhiên hoặc hoàn toàn trừu tượng. Một sự biến đổi dần dà đã xuất hiện từ Hậu- Ấn Tượng qua Lập Thể và Vị Lai để đến những trừu tượng của Wassily Kandinsky và Piet Mondrian. Tuy vậy, là khởi đầu của cái sau đó trở thành nghệ thuật trừu tượng, trường phái Lập Thể có một vai trò quan trọng hơn cả. Nó được giới thiệu với thế giới không chỉ bằng những tác phẩm của Picasso, nhưng còn với những tác phẩm của Braque, một họa sĩ Pháp cùng chung Studio với Picasso từ 1910 đến 1912. Braque, đã thêm vào một tính chất biểu hiện độc đáo cho hướng tiếp cận lập thể của Picasso bằng việc gắn vào những chất liệu không sử dụng sơn dầu nhằm có cấu trúc cơ bản cho bề mặt vải tranh - một kỹ thuật được gọi là papier colle (đan giấy) hay thông thường hơn được gọi là cắt dán (xem 6.7). Ở đây, cũng xin nhắc lại rằng chính Vauxcelles trong không khí phê bình tranh phong cảnh của Braque triển lãm năm 1908, là người đã đặt ra cái tên Lập Thể. Tuy vậy, mặc dù sử dụng những loại hình lập thể mới, Braque vẫn thực sự giữ lý trí theo nghệ thuật truyền thống và duy trì sự duyên dáng trong nội dung tác phẩm. Điều đó tương phản với tính chất bùng nổ, gây ấn tượng hơn, được tìm thấy trong một số tác phẩm của Picasso. Hai họa sĩ Lập Thể đáng kể khác là Fernand Léger (1881-1955), người Pháp, và Juan Gris (1887-1927)

10.41. Pablo Picasso, *Người Đàn Ông Với Cây Vĩ Cầm*, 1911-12. Tranh sơn dầu (10 × 7.59 m).

Những hình dạng trong phong cách Lập Thể của Picasso là những mặt phẳng hợp thành dịu dàng trỗi ra phía trước từ những hình dáng của đề tài được tái sắp xếp một cách phóng khoáng nhằm phù hợp với chủ đề quán xuyến của họa sĩ.

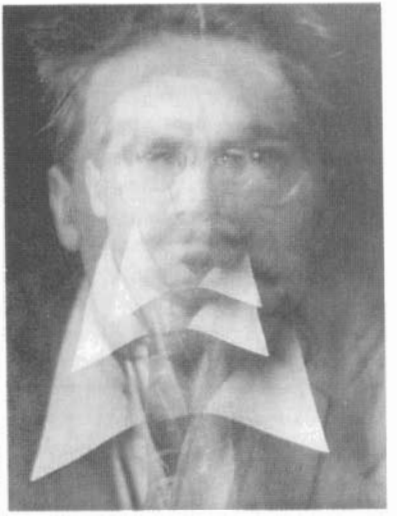


10.42. Paul Strand, *Trừu Tượng, bóng của cổng vòm, Twin Lakes, Conn.*, 1916. Bản in Satista (33.2 × 23 cm).

Trong hình chụp cận cảnh từ góc cao này, Paul Strand đã tạo ra một tác phẩm nhiếp ảnh trừu tượng đẹp với những màu đen trù phú và những màu trắng rực rỡ.

đồng hương với Picasso. Léger và Gris phát triển những tính chất của loại hình có tính cá nhân bên trong phong trào Lập Thể và điều đó khiến họ có một vị trí riêng, như là những người sáng tạo có vị thế quan trọng với quyền hạn của riêng họ. Có nguồn cảm hứng từ tác động của công nghiệp đối với xã hội, Léger sử dụng hình ảnh máy móc làm môtíp chính. (xem các hình 4.8 và 4.28). Ngược lại, Gris đi gần với thiên nhiên, xử lý các khối chất liệu kết tập, như những mẫu hình dạng trang trí, gợi lên vật thể có thể nhận biết được. Nhưng Gris đã triển khai những mẫu trang trí đó mà không chỉ nhằm đến sự mô phỏng về bề ngoài.

Cũng có nhà nhiếp ảnh sáng tác theo chủ trương của phái Lập Thể đó là Paul Strand (1890-1976), Alvin Langdon Coburn (1882-1996) – những thành viên của nhóm Nhiếp Ảnh Ly Khai Stieglitz tại New York (các hình 10.42 và 10.43). Họ sử dụng máy ảnh để chụp cận cảnh từ bên trên đề tài hoặc sử dụng những hiệu quả gối chồng lên nhau nhằm tạo ra những hình ảnh có tính trang trí. Những nhà nhiếp ảnh này sau đó thăm dò hình ảnh có tính chất trừu tượng hơn và trong số họ, Coburn đã ngang qua một giai đoạn của trường phái Vị Lai.

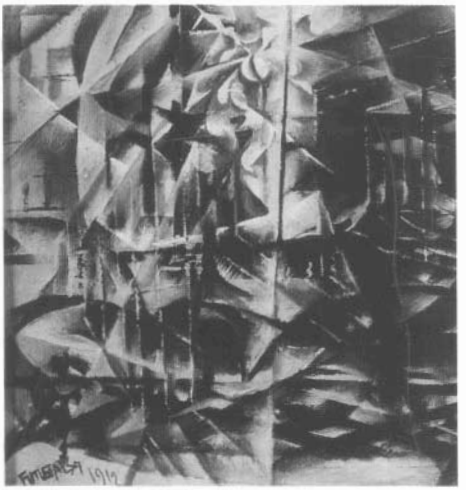


10.43. Alvin Langdon Coburn, *Chân Dung Ezra Pound.* Ảnh Chụp.

Với nhiều ảnh hưởng của phái Lập Thể, nhiếp ảnh gia Coburn tạo ra hình ảnh này của nhà thơ Ezra Pound.

Trường phái Vị lai

Vị Lai là một phong trào hội họa, điêu khắc và văn học nhào nặn lại phong cách Lập Thể theo những niềm xác tín của phong trào nhằm mô tả đặc trưng sinh động đời sống trong thế kỷ 20, nhằm tôn vinh chiến tranh



10.44. Giacomo Balla, *Ôtô Đang Chạy Tốc Độ*, 1912. Sơn dầu trên ván (55.6 × 68.9 cm).

Việc nắm bắt hình ảnh của một cỗ máy đang chạy là cách diễn đạt đặt trưng của các họa sĩ Vị Lai. Được đưa vào loại hình có tính động này là một cảm giác về bạo lực, chứng cuồng loạn và sự căng thẳng trong đời sống hiện đại.

kỹ nguyên cơ khí, đồng thời ủng hộ những mục tiêu chính trị của chủ nghĩa Phát-xít. Phong trào Vị lai được hình thành từ 1909 đến cuối Chiến Tranh Thế Giới Thứ I, bởi một số họa sĩ Italy từng theo học tại Paris trong thời gian có sự kích động gây ra do những hướng nghệ thuật mới táo bạo của Picasso và Braque. Tựa như Lập Thể, Vị Lai chỉ là một phong trào phụ bên trong lãnh vực rộng lớn của trừu tượng. Quan trọng hơn cả trong những số họa sĩ Italy đó là Gino Severini (1883-1966), người đã tìm cách để một nhật báo Pháp (Figaro, Paris, 1909) công bố "Tuyên Ngôn Vị Lai" của nhà thơ/nhà phê bình Tommaso Marinetti. Và tuyên ngôn đó đã khởi đầu phong trào Vị Lai.

Ngòai Severini (xem hình 8.53) còn có những họa sĩ quan trọng khác là Giacomo Balla (1871-1958) và Umberto Boccioni (1882-1916) (hình 10.44). Balla là người lớn tuổi nhất trong phong trào Vị Lai và xem chừng đã tạo nguồn cảm hứng cho những họa sĩ đi theo phong cách ông (hình 10.45); xem hình 8.52). Bằng cách sử dụng những bó đường nét, những mặt phẳng có khía cạnh và nhiều màu sắc rực rỡ, các họa sĩ Vị Lai tìm cách biểu hiện sự hoạt động không ngưng nghỉ của guồng máy hiện đại, tốc độ và sự hung bạo của đời sống hiện đại và những tác động có tính tâm lý của sự kích thích đó đối với nhân loại. Sự hoạt động và

10.45. Umberto Boccioni, *Hình Dáng Độc Đáo Của Sự Tiếp Diễn Trong Không Gian*, 1913. Đồng (đúc năm 1913) (111.4 × 88.6 × 40cm).

Boccioni là người thành lập và là thành viên của nhóm Vị Lai. Là họa sĩ và nhà điêu khắc tài ba, ông quan tâm nhiều hơn cả đến sự chuyển động.

10.46. Anton Giulio Bragaglia, *Salutando (Chúc Mừng)*, 1911. Fotodinamica. Từ Fotodinamismo Futurista Sedici Tavole, 1911.

Ở trong giới họa sĩ Vị Lai, Bragaglia dùng cái từ "photo-dynamic" để mô tả những hình ảnh loại này – cảnh ông chụp một người đang giương tay chúc mừng một ai đó.

cái đẹp của máy hiện đại đang vận hành là nguồn cảm hứng đối với những họa sĩ đó đồng thời họ cũng tìm cách diễn giải những sự cố có tính bạo lực đương đại – những cuộc xuống đường, tranh đấu và chiến tranh – và những tác động của chúng đối với tương lai. Những sự trình bày về các loại hình đang chuyển động đó ảnh hưởng đến nhiều họa sĩ trong số đó có Marcel Duchamp (1887-1968). Phong trào Vị Lai cũng là đối trọng ảnh hưởng của phong trào Lập Thể và tác động đến phong trào Kiến Tạo của Nga.

Tuy vậy, những đóng góp nghệ thuật của các họa sĩ Vị Lai không ngang với mức nhiệt tình của họ. Họ chỉ tiếp thêm sinh lực cho cái gì đó có tính hình học tĩnh của phái Lập Thể và đưa trở lại sắc màu trù phú hơn. Có lẽ sự quan tâm của nhóm Vị Lai đến hình ảnh của máy móc là một đóng góp quan trọng nhất, vì công chúng và những nghệ sĩ bắt đầu nhận thức nhiều hơn về sự gia tăng cơ khí hóa của xã hội. Một lần nữa người ta thấy rằng nhiếp ảnh và những nghệ thuật đồ họa khác đã có những tác động hỗ tương. Chẳng hạn, tại Italy phong trào Vị Lai đã chịu ảnh hưởng nhà nhiếp ảnh thuộc thời kỳ sớm như Eadweard Muybridge có ảnh hưởng không chỉ đối với những họa sĩ như Marcel Duchamp (1887-1968) người Pháp (xem các hình 8.51 và 8.52), họa sĩ Italy Giacomo Balla, mà còn ảnh hưởng đến những nhà nhiếp ảnh Italy như Anton Guilio Bragaglia (1889-1963) (hình 10.46).

NGHỆ THUẬT TRỪU TƯỢNG

Nghệ thuật trừu tượng tại châu Âu

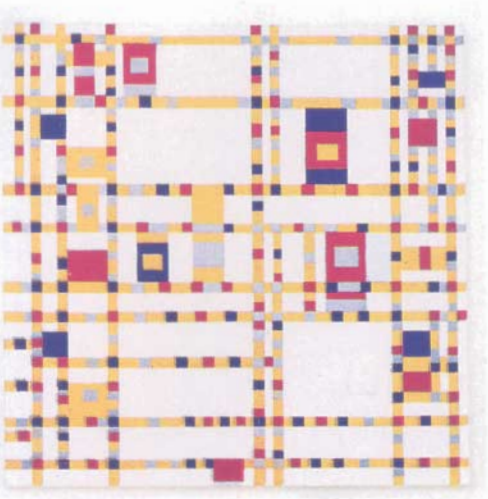
Trong giai đoạn từ 1910 đến 1918, chủ trương chính của nhiều họa sĩ trên khắp Châu Âu là loại bỏ hoàn toàn thiên nhiên ra khỏi nghệ thuật. Tuy vậy, khi bắt đầu nghệ thuật trừu tượng thì khởi điểm vẫn là tham khảo đề tài có thể trông thấy được và điều đó chủ yếu đã được gợi lên bởi phái Dã Thú và phái Lập Thể, đặc biệt là bởi Picasso. Khi các nghệ sĩ càng lúc càng

10.47. Wassily Kandinsky, *Ứng Tác 30 (Trọng Pháo)*, 1913. Tranh sơn dầu (1.09 × 1.10 m).

Vào khoảng 1910, họa sĩ Nga Wassily Kandinsky bắt đầu vẽ những hình dạng sinh học chuyển động tự do trong những mảng phối hợp màu trù phú. Đặc trưng phong cách thuộc thời kỳ đầu của ông có thể thấy trong minh họa này. Loại hình biểu hiện trừu tượng như thế này là một nỗ lực nhằm trình bày những cảm nhận của họa sĩ về những bề mặt của vật thể hơn là mô tả những vẻ bên ngoài của chúng.

thăm dò nhiều hơn về loại hình hòan toàn phi biểu hiện, thì họ tiến theo hai hướng chính. Một số, như họa sĩ Nga Wassily Kandinsky (1866-1944) thì chọn – như trong những họa phẩm thuộc thời kỳ đầu của ông – một tính chất biểu hiện có tính cảm xúc, gợi cảm và điều này sau đó ảnh hưởng đến Trường Phái Hội Họa Biểu Hiện Trừu Tượng Hoa Kỳ. Có lẽ những tác phẩm xuất sắc nhất của Kandinsky là những họa phẩm trừu tượng thuộc thời kỳ đầu của ông, với những nhịp nhàng đầy mãnh liệt, những hình dạng sinh học và một cảm nhận về tính tự phát lớn lao (hình 10.47). Tuy vậy, năm 1919, sau khi trở thành thành viên của Bauhaus, phong cách của Kandinsky trở nên trừu tượng một cách hình học hơn và dè dặt hơn trong cảm nhận.

Những họa sĩ khác, như Piet Mondrian (1872-1944) – người lãnh đạo Nhóm Trừu Tượng Người Hà Lan De Stijl – thì chuộng Trừu Tượng Hình Học với sự chính xác lạnh lùng hơn và sự dè dặt của nó, là nguồn cảm hứng cho nhóm Hard-Edge Abstraction tại Hoa Kỳ sau đó. Trong những giai đoạn đầu của Nghệ Thuật Trừu Tượng (hình 10.48) Mondrian là đại diện tiêu biểu nhất của phái trừu Tượng Hình Học. Tựa như Kandinsky, tuy khởi đầu từ thiên nhiên, Mondrian cuối cùng chọn những yếu tố cơ bản nhất của loại hình; nhưng, không như Kandinsky, ông tước bỏ khỏi chúng mọi tính chất cảm xúc có thể cảm nhận được (xem các hình 1.3; 1.6). Trong những tác phẩm như thế, ý nghĩa hoặc nội dung là điều cố kết trong những quan hệ chính xác được thiết lập giữa những đường nằm ngang và đường thẳng đứng hình thành những dạng tuyến tính và trong sử dụng đơn thuần những màu cơ bản. Trong lần đầu xuất hiện, cái hướng đó xem chừng thiếu



10.48. Piet Mondrian, *Broadway Boogie Woogie*, 1942-43. Tranh sơn dầu (127 × 127cm).

Tuy một số người có thể cho phong cách của Mondrian là khô khan, nhưng họa phẩm này với những sắc màu sáng và sự bố trí các hình dạng đôi khi không ngờ hẳn phản ánh sự quan tâm của Mondrian đối với loại nhạc bình dân.

sáng tạo và nông cạn đối với các nghệ sĩ lẫn những nhà phê bình nghệ thuật. Nhưng chẳng bao lâu sau đó, có những người tin rằng họ tìm thấy nội dung siêu hình và thần bí trong những hài hòa có tính thuần túy hình ảnh của Trừu Tượng Hình Học và những người phê phán bôi bác nghệ thuật Modrian trở thành thiểu số.

Ngoài nghệ thuật Trừu Tượng được thảo luận phần lớn trong chương này có nguồn xuất phát từ tự nhiên còn có một khía cạnh khác tiến đến trừu tượng và khía cạnh này được gọi là nghệ thuật phi khách quan, như thế cái từ Trừu Tượng là từ duy nhất ngày nay được dùng để nói về mọi nghệ thuật không tượng hình hoặc phi biểu hiện. Việc sử dụng những yếu tố của loại hình trở thành nền tảng tác phẩm của hàng trăm họa sĩ, dĩ nhiên có một số tác phẩm nghệ thuật Trừu Tượng thiếu hẳn tính độc đáo thì tuy dễ dàng tạo ra nghệ thuật Trừu Tượng tổng hợp (hay hàn lâm) như một cùng đích tự tại; thì cái nghệ thuật này cũng chẳng có ý nghĩa. Tuy vậy, khi trừu tượng là một phần của sự sáng tạo đích thực, thì họa sĩ cần có những sức mạnh tư duy và sự biểu hiện lớn lao.

Nhiều yếu tố của thế kỷ 20 đã có được tính cách nổi bật của chúng nhờ vào ảnh hưởng liên tục của trừu tượng. Các kiến trúc sư đương đại và các nhà thiết kế đã đưa vào những lý thuyết trừu tượng về loại hình trong xây dựng (phong Cách Quốc Tế về kiến trúc), trong đồ gỗ gia dụng, trong hàng dệt và máy móc. Khoảng cách giữa nghệ thuật và nghệ thuật có tính thương mại hoặc công nghiệp dần dà thu hẹp lại. Sở dĩ như thế là vì nghệ thuật Trừu Tượng đã phát triển từ một bối cảnh trong đó vai trò thực tiễn của máy móc đã trở thành một phần ngấm ngầm và cảm nhận được của đời sống. Xét theo một nghĩa thì họa sĩ Trừu Tượng đã tạo ra một mỹ học thời đại máy móc. Một lần nữa, từ cuối thập niên 1900 đến thiên niên kỷ mới, các nghệ sĩ thường tìm kiếm một nội dung hoặc một sự biểu hiện gần với tính người hơn.

10.49. Kasimir Malevich, *Trắng trên trắng*, 1918. Tranh sơn dầu (79.4 × 79.4cm).

Có thể nói Malevich là họa sĩ đầu tiên của phái Trừu Tượng Hình Học hay Phi Khách Quan. Năm 1913, ông đã khởi đầu với một ô vuông trên nền trắng. Tiếp nối với họa phẩm trước, họa phẩm này là một ô vuông màu trắng trên nền trắng.

Những đại diện kiệt xuất của khái niệm phi khách quan là những họa sĩ Nga thuộc trường phái Kiến Tạo (Constructivism). Họ là những người đã góp phần vào một phong trào được thành lập bởi Vladimir Tatlin, và từ 1913 đến 1922, hướng đến Trừu Tượng hình học vì phái Kiến Tạo chủ yếu liên kết với những khái niệm không gian ba chiều hoặc điêu khắc, nên nó sẽ được chúng tôi đề cập ở phần sau. Tuy vậy, vào thời gian đó, những họa sĩ Nga có khuynh hướng sáng tạo đáng để được chúng ta nêu ra ở đây. Chủ yếu trong số đó là Kasimir Malevich (1878 – 1935). Năm 1913, Ma Levich triển lãm một tác phẩm vẽ bằng bút chì trên một ô vuông đều trên nền trắng. Đây có lẽ là tác phẩm Trừu Tượng hình học đầu tiên. (hình 10.49)

Tại Weimar, Đức, trường Bauhaus (một trường kiến trúc) cũng ủng hộ phong trào Kiến tạo. Trong số những họa sĩ và nhà điêu khắc của trường Bauhaus, có họa sĩ trừu tượng Joseph Albers (1888-1976), là một trong nhiều người đã buộc phải sang Hoa Kỳ sau khi trường Bauhaus bị Phát Xít Đức đóng cửa năm 1933 (xem hình 4.25).

Nghệ thuận trừu tượng tại Hoa Kỳ

Nghệ thuật trừu tượng đi vào Hoa Kỳ một cách chậm chạp. Năm 1913, cuộc triển lãm tại New York Armory Show cho người thưởng lãm Hoa Kỳ lần đầu tiên được biết về nhiều họa sĩ tiền phong Âu châu. Tác phẩm của một số họa sĩ không góp phần trong việc hình thành Phong trào Trừu Tượng Hoa Kỳ cũng được trưng bày. Trong thời gian đó, từ 1905 đến 1917, Gallery số 291 tại New York của Alfred Stieglitz trở thành nơi họp mặt của các họa sĩ, nhà nhiếp ảnh và nhà điêu khắc tiên phong Hoa Kỳ và quốc tế. Trong số những họa sĩ và nhà điêu khắc được Gallery 291 giới thiệu có Cezane, Rodin, Matisse, Toulouse – Lautrec, Constantin Brancusi, Picasso và Marcel Duchamp cùng với các họa sĩ Mỹ như John Marin và Georgia O'Keeffe. Các sự kiện đó khuyến khích những thực nghiệm thuộc thời kỳ sớm nhất của người Mỹ với trừu tượng. Một thời gian ngắn sau Chiến Tranh Thế Giới lần thứ I, xuất hiện một nhóm họa sĩ tiên phong quan tâm đến nghệ thuật trừu

10.50. Georgia O'Keeffe, *Cây Canna Đỏ và Trái Cam*, 1922. Tranh sơn dầu (50.8 × 40.6cm).

Tìm thấy nguồn cảm hứng từ ánh sáng, họa sĩ "Precisionist" này loại bỏ hầu hết những đặc điểm của hiện thực để tạo ra những hình ảnh đầy màu sắc và bán trừu tượng.

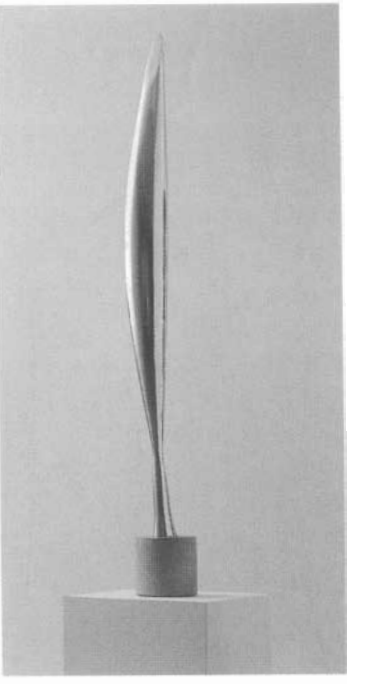
tượng. Một số họa sĩ Marin, Weber và Burchfield thì vẫn có lối sáng tác gần với chủ nghĩa biểu hiện (xem các hình 8.43 và 4.24); số khác, gọi là phái Chính Xác (Precisionist) thì cơ bản vẫn giữ loại hình biểu hiện trong khi loại bỏ quá nhiều chi tiết đến nỗi các loại hình do họ tạo ra hầu như là trừu tượng. Những người thành lập và họa sĩ chính của nhóm là Georgia O'Keeffe (1887-1986) và Charles Sheeler (1883-1965). Cả O'Keeffe và Sheeler đều chịu ảnh hưởng bởi nhiếp ảnh. Trong khi O' Keeffe vẽ những tòa nhà, hoa và xương sọ của bò theo một cách thức bán trừu tượng với sự trong sáng, hài hòa và cân đối thì Sheeler chủ yếu tập trung vẽ những loại nhà cửa khác nhau với một phong cách có một cái gì đó tương tự như phong cách của O'Keeffe (hình 10.50; xem các hình 1.11; 4.26 và 8.25). Cần phải có một thời gian khá lâu, trước khi nghệ thuật trừu tượng có được đà tiến tại Hoa Kỳ. Nghệ thuật trừu tượng đã tiến hóa trong thập niên 1930 nhưng chỉ đến thập niên 1940 mới chín muồi. Ảnh hưởng của các nghệ sĩ Âu châu di trú sang Hoa Kỳ là một yếu tố quan trọng trong sự phát triển đó. Những người xuất sắc trong số họ là Hans Hofmann (1880-1966) và Joseph Albers. Như chúng ta đã biết, Albers là một họa sĩ tích cực tại Bauhaus trước khi sang Hoa Kỳ trong thập niên 1930. Hofman giảng dạy tại Hoa Kỳ và phong cách trừu tượng, phóng khoáng, với màu sắc rực rỡ của ông, góp phần vào việc thiết lập phong cách Trừu tượng. Biểu hiện. Albers là giáo sư tại Bauhaus trước khi sang Hoa Kỳ và ông là họa sĩ di dân sớm nhất đã đưa những ý tưởng Bauhaus vào Hoa Kỳ. Albers cũng là một họa sĩ thuộc phái Kiến Tạo. Sở trường của ông là thực nghiệm với hiện tượng liên quan đến màu sắc kề cận với màu sắc bên trong những hình dạng (những ô vuông bất thường) (xem các hình 8.44 và 4.25).

Điêu khắc trừu tượng

Những tác phẩm cắt dán Lập Thể và những lối vẽ của Picasso từ 1912 đến 1914 mở ra một phạm vi rộng lớn cho những loại hình điêu khắc trừu tượng. Có thể nói nhà điêu khắc quan trọng nhất thời kỳ đầu của nghệ thuật Trừu Tượng là Constantin Brancusi, người Pháp gốc Romanie (1867-1957). Từ năm 1913 Brancusi đã chọn lối điêu khắc tự do từ sự thể hiện đơn thuần. Những tác phẩm như Chim Trong Không Gian, năm 1928, cho thấy một vẻ duyên dáng gợi cảm, hiệu quả của sự thăng bằng trôi chảy và có tính hình học, cùng sự nhấn mạnh đến chất liệu đã hoàn tất. Brancusi thường sáng tác theo lối bán trừu trượng nhưng ông luôn xem trọng ý nghĩa của hình dạng, của cấu trúc cơ bản và xem trọng việc xử lý chất liệu hơn là sự trình bày đề tài (hình 10.51).

Một nhà điêu khắc Trừu Tượng tiền phong khác là nghệ sĩ gốc Nga Alexander Archipenko (1887-1964). Tựa như Brancusi, Archipenko thuộc cái gọi là trường phái Paris trong giai đoạn Lập Thể của Picasso và Braque. Một đóng góp đáng kể của ông là sử dụng không gian tiêu cực (khoảng trống) trong điêu khắc, như trường hợp tác phẩm Người Đàn Bà Chải Tóc (trong đó chỗ lõm được thay thế cho khuôn mặt). Archipenko cũng thăm dò việc sử dụng những chất liệu và kỹ thuật mới là đôi khi ông đưa cả những bộ phận máy móc vào trong tác phẩm của ông (hình 9.24).

Chính trào lưu tri thức và nghệ thuật Lập Thể đã đưa Archipenko đến sự thăm dò những chất liệu do con người tạo ra và đẩy Brancusi đi tiên phong trong sử dụng dụng cụ điện để sáng tác, cũng là nguồn động lực dẫn dắt hai anh em người Nga Naum Gabo (1890-1977) và Antoine Pevsner (1882-1962) phát triển những khái niệm quan trọng về Kiến Tạo của họ. Tuy phong trào Kiến Tạo được thành lập bởi Vladimir Tatlin, nhưng nó được liên kết chặt chẽ nhất với hai anh em nghệ sĩ vừa kể do tuyên ngôn của họ trong thập niên 1920 cho rằng trừu tượng toàn diện là chủ nghĩa tân hiện thực trong nghệ thuật. Trong hai anh em



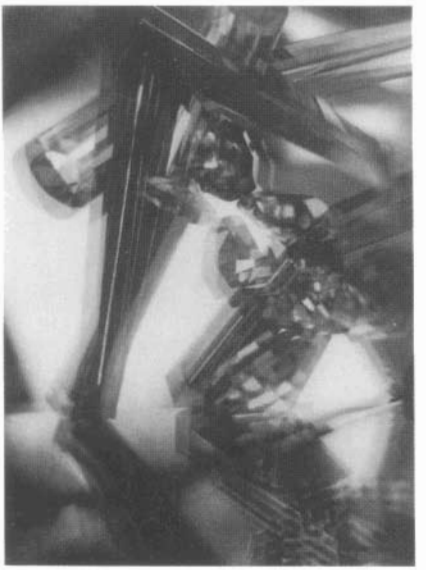
10.51. Constantin Brancusi, *Chim trong Không gian*, 1928. Đồng (137.2 × 21/6 × 16.5 cm).

Bancusi đưa sự trừu tượng xuống mức chỉ còn là những hình dáng chủ yếu và cho thấy ông rất quan tâm đến những tính chất của cách thể hiện.

thì Gabo là người năng nổ hơn cả. Ông là người sáng tạo ra những loại hình phi khách quan và phi dung lượng (những loại hình ba chiều không bao quanh không gian nhưng tương tác với nó) (xem hình 9.5). Pevsner thường sử dụng những khối vật chất rắn để sáng tác và gần với điêu khắc truyền thống hơn. Mẫu số chung của các tác phẩm của tất cả những nhà điêu khắc Trừu Tượng trong giai đoạn 1900-30 là một hướng tiếp cận nhấn mạnh những chất liệu và làm mờ đi sự phân biệt giữa nghệ thuật và nghệ thuật chuyên dụng. Đó chủ yếu là quan điểm của phong trào Kiến Tạo và phái Bauhaus.

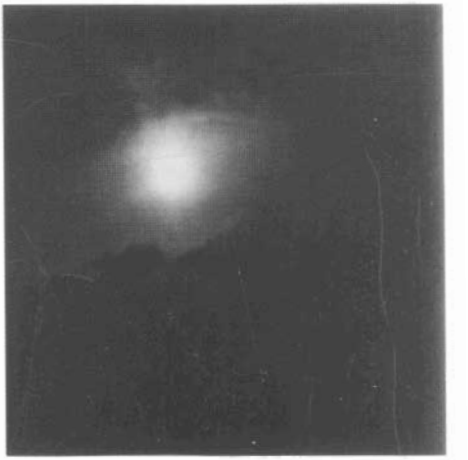
Nhiếp ảnh trừu tượng và nhiếp ảnh hiện thực

Nghệ Thuật Trừu Tượng cũng có ảnh hưởng đối với những tác phẩm thực nghiệm của các nhà nhiếp ảnh. Vì cũng tương tự như những ngành nghệ thuật khác, nhiếp ảnh bắt đầu thoát khỏi vai trò ban đầu của nó là ghi nhận thực tại và thăm dò một ngôn ngữ mới của thiết kế đã được định mẫu. Chúng ta thấy tiến trình này khởi đầu trong một chừng mực với những nhà nhiếp ảnh được gợi hứng hoặc kích thích bởi hội họa Lập Thể hoặc Vị Lai như Paul Strand (xem hình 10.42) và Alvin Langdon Coburn (xem hình 10.43). Những nghệ sĩ nhiếp ảnh đó quyết tâm sáng tác theo truyền thống Hiện Thực, không chỉnh sửa âm bản, tiêu cự, hoặc can thiệp vào tiến trình tráng rửa ảnh. Hình 10.52) minh họa cách thức Coburn đạt được lối diễn tả trừu tượng của ông qua việc phát minh một hệ thống gồm ba tấm gương phản ánh đề tài của ông. Trong số những nhà nhiếp ảnh thuộc thời kỳ đầu có tác phẩm trưng bày tại Gallery 291 New York có Edward Steinchen, A.L. Coburn và Paul Strand. Đầu thập niên 1930, có thêm sự gia nhập của Edward Weston Cunningham, Ansel Adams và một số khác. Những cuộc triển lãm của các nhiếp ảnh gia đó là điều đáng kể trong việc mang lại sự nể trọng cho nhiếp ảnh vì trước đó nó không được xem là một loại hình nghệ thuật. Đồng thời các nhà nhiếp ảnh Hoa Kỳ cũng được nể trọng hơn tại Âu châu so với những



10.52. Alvin Langdon Coburn, *Vortograph #1*, 1917. Ảnh thực hiện bằng gelatin (20 × 14.6cm).

Như chúng ta đã thấy qua tác phẩm Chân Dung Ezra Pound (hình 10.43) Coburn đã phát minh phương pháp ghi lại, nhiều hình ảnh cùng lúc mà sau đó trở thành thể loại "Vortographs, hình ảnh được ghi lại từ khúc xạ của các vật thể phản ánh từ ba tấm gương sắp xếp thành một tam giác mở quanh các vật thể.



10.53. Alfred Stieglitz, *Tương Đương*, 1929. Ảnh in bằng Chloride (9.2 × 11.6cm).

Stieglitz cho thấy ngoài những tác phẩm chân dung, ông còn có thể tạo ra những hình ảnh hoàn toàn trừu tượng trung thực qua việc chụp ảnh những đám mây. Điều này báo trước hội họa Biểu Hiện Trừu Tượng của thập niên 1940.

nghệ sĩ Hoa Kỳ hoạt động ở những lĩnh vực nghệ thuật khác. Các nhiếp ảnh gia Hoa Kỳ xem chừng có nhiều sáng tạo hơn các nhiếp ảnh gia Âu châu và thường giành được giải thưởng trong những cuộc triển lãm nhiếp ảnh được tổ chức trong hai thập niên đầu của thế kỷ 20.

Trong những năm sau đó, có lẽ do ảnh hưởng của vợ là Georgia O'Keeffe (xem hình 10.50), Stieglitz có một số tác phẩm nhiếp ảnh chụp mẫu mây rất trừu tượng và gợi ý, tiên báo hội họa biểu hiện trừu tượng Hoa Kỳ trong thập niên 1940. Tuy những tác phẩm nhiếp ảnh đó có tên là những Bài Ca Của Bầu Trời, nhưng Stieglitz bảo rằng chúng Tương Đương (hình 10.53) – ý muốn nói không chỉ nên xem chúng là những đám mây mà còn như là những cổng vào đưa đến những trải nghiệm cảm xúc sâu sắc hơn.

Bạn của Stieglitz là Edward Steinchen từ Âu châu về Hoa Kỳ năm 1880. Ông giúp Stieglitz thành lập Gallery 291 và nỗ lực đưa hội họa và điêu khắc tiên phong vào Hoa Kỳ. Là người có khuynh hướng chuộng tạo ra những hình ảnh đẹp bằng cách can dự vào việc chỉnh sửa ảnh (pictoralist), dưới ảnh hưởng của Stieglitz và qua những kinh nghiệm chụp ảnh không thám trong Chiến tranh Thế Giới I, Steinchen trở thành một nhiếp ảnh gia Trung Thực (Straight) hay còn gọi là Hiện Thực. Năm 1917, sau khi Gallery 291 đóng cửa, Steinchen quay sang ngành nhiếp ảnh thời trang và trở thành nhiếp ảnh gia chính của tờ Vogue và Vanity Fair. Trong chiến tranh thế giới II, Steinchen lại một lần nữa phục vụ quân đội ở cương vị là giám đốc Học Viện Ảnh Hải Quân Hoa Kỳ. Sau chiến tranh, Steinchen là trưởng bộ môn nhiếp ảnh của Museum of Modern Art tại New York (hình 10.54).

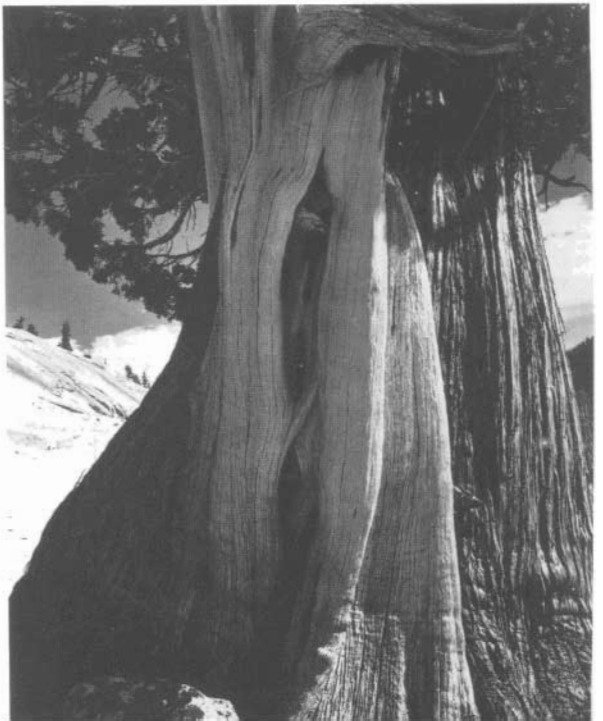
Là người được Stieglitz dìu dắt, Paul Strand là nhiếp ảnh gia theo chủ nghĩa Trung Thực (hay Hiện Thực). Ông nổi tiếng với những ảnh chụp đời sống của người dân New York, phong cảnh và những vật thể tự nhiên. Tựa như Steinchen, Strand gia nhập quân đội trong Chiến tranh Thế giới II và nhân viên kỹ thuật X quang của quân y. Sau chiến tranh, Strand làm phim trong một thời gian trước khi quay về nhiếp ảnh để hình thành một album

10.54. Edwrad Steichen, *Gió lửa (Thérèse Duncan)* 1921. Ảnh thực hiện bằng gelatin (42 × 34.6cm).

Steinchen ghi lại rằng ông thấy áo của Thérèse tung bay trong gió như những ngọn lửa khi chụp bức ảnh này.

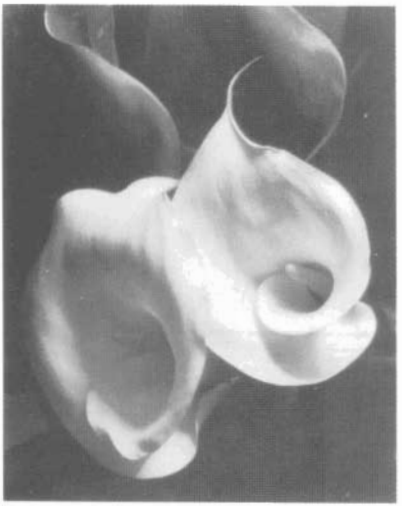
ảnh về đời sống và cảnh quang Mexico (xem hình 10.42)

Năm 1932, có một nhóm nhiếp ảnh gia tự đặt cho họ cái tên là F.64 vì họ sử dụng ống kính có khe hở nhỏ nhất (F.64) để tạo ra một chiều sâu của trường hình ảnh. Nhóm này được thành lập tại miền Tây Hoa Kỳ với những thành viên là Edward Weston (1884-1958), Imogen Cunningham (1883-1945) và Ansel Adams (1902-1984). Edward Weston sinh trưởng tại Illinois, nhưng sau đó dọn đến California, nơi ông mở một studio và nối tiếp quốc tế với những ảnh chụp chân dung các diễn viên Hollywood theo phong cách Trung Thực. Sau đó, khi gặp Stieglitz và được học bổng Guggenheim, Weston trở nên nổi tiếng với những ảnh chụp chi tiết về khỏa thân, thiên nhiên và những cấu trúc điển hình của "cảnh quang Hoa Kỳ". (hình 10.55). Trong lãnh vực này, ông cùng chia sẻ những quan tâm của các họa sĩ Địa Phương như Grant Wood và những người khác. Sau những khởi đầu với tiêu cự mềm, Imogen Cunningham cũng chuyển sang nhiếp ảnh Hiện Thực. Bà tạo ra những bức ảnh phóng lớn về cây cỏ với độ chính xác về ánh sáng và các chi tiết, tương tự như những họa phẩm vẽ hoa Georgia O'Keeffe (hình 10.56, cũng xem hình 10.50).



10.55. Edward Weston, *Cây Bách Trỏn, Hồ Tenaya*, 1937 (công viên quốc gia Yosemite). Ảnh thực hiện bằng gelatin.

Những sắc độ sáng, tối và sự tương phản giữa các cấu trúc cơ bản của vỏ cây, đá và mây cho thấy tài năng của Weston trong thể hiện nghệ thuật.



10.56. Imogen Cunningham, *Hoa Callas*, khoảng 1929. Nhiếp ảnh.

Là thành viên của nhóm F-64, Cunningham chụp ảnh hoa với sự chính xác tương tự như O'keeffe vẽ trong tranh.

Sau chiến tranh Thế giới II, có một nhiếp ảnh gia khác cũng ấp ủ niềm tin của Stieglitz là Ansel Adams. Tựa những thành viên khác của F-64, Adams chuyển từ hình ảnh Pictorialist của thời kỳ đầu sang hình ảnh Trung Thực và chịu ảnh hưởng của Paul Strand. Năm 1936, Adams trở nên nổi tiếng với những bức ảnh chụp phong cảnh miền Tây với những bình minh kịch tính hoặc ánh nắng chiếu, được Stieglitz triển lãm tại American Place, một Gallery mới thay cho Gallery 291 (xem hình 1.23). Adams cũng quan trọng không kém ở cương vị là nhà giáo dục, khi ông xuất bản những tác phẩm kỹ thuật (đặc biệt là "hệ vùng" của ông được dùng để diễn dịch những sắc độ của tự nhiên sang nhiếp ảnh), và khởi xướng bộ môn nhiếp ảnh tại trường học. Trong một số giai đoạn, ông cũng làm việc trong ngành nhiếp ảnh thương mại và làm tư vấn cho công ty Polaroid.

NGHỆ THUẬT HUYỀN ẢO

Huyền Ảo là hướng quan trọng thứ ba của nghệ thuật thế kỷ 20. Huyền Ảo là một trào lưu hiện đại bắt đầu lộ rõ vào khoảng 1914, buổi đầu Chiến Tranh Thế giới I và từ lâu đã là một dòng chảy ngầm trong tâm thức con người. Hai hướng quan trọng nhất – hay các phong cách – của nghệ thuật Huyễn Hoặc là chủ nghĩa Dada (Dadaism) (1916-23) và chủ nghĩa Siêu Thực (1924-khoảng 1940). Có thể nói những nguyên nhân khiến các nhà văn, nhà thơ và nghệ sĩ thời bấy giờ hướng đến huyễn hoặc là do những vấn đề gây ra bởi chiến tranh, những khủng khiếp và nguy cơ bị tha hóa của con người trong xã hội thời đại kỹ thuật. Ngoài ra cũng có một cảm nhận rằng những quyền tự do cá nhân có thể đã thực sự bị hủy hoại, đã thế sự tôn thờ máy móc trong chủ nghĩa Vị Lai và nghệ thuật Trừu Tượng làm gia tăng những chiều hướng vừa kể và như thế cần phải chống lại. Như là một loại thuốc giải độc, các nghệ sĩ bắt đầu tán dương những loại hình có thể nhấn mạnh phương diện có tính cảm xúc, trực quan của sự sáng tạo. Cũng vậy, trong giai đoạn đó – từ chiến tranh thế giới I đến giữa thập niên 1920 – Picasso đã nêu ra một ví dụ về sự quan tâm của ông đối với những chiều hướng huyền ảo đó. Ông đã rời khỏi phong cách đồ sộ

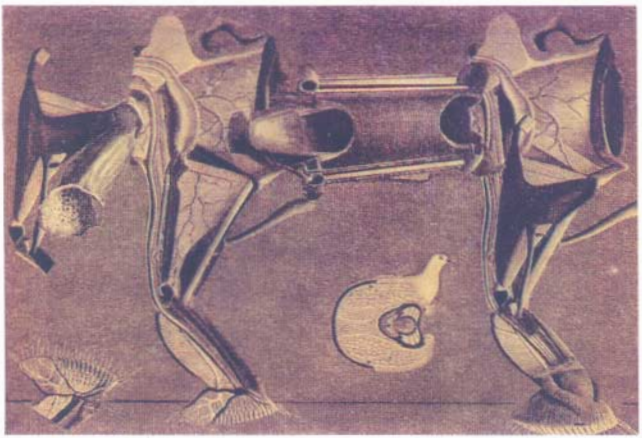
10.57. Pablo Picasso, *Cốc Rượu Apxin, mùa xuân*, 1914. Đồng phủ sơn với cái thìa. (21.6 × 16.4 × 8.5cm).

Với những sáng tác như tác phẩm này, Picasso đã mở cánh cửa cho nhiều phát triển của nghệ thuật tạo hình, như nghệ thuật lắp-ráp và nghệ thuật "đặt-nền".

của phong trào Lập Thể thời kỳ đầu và thực nghiệm với cái sau đó trở thành một phần nền tảng của chủ nghĩa Dada và Siêu Thực. Trong một số ví dụ có từ năm 1914 (hình 10.57) ta thấy nghệ thuật của Picasso đã gợi lên cái phương hướng đó từ lúc khởi phát chiến tranh. Thế giới thứ I.

Phong cách DADA

Xuất hiện trong thập niên 1900, Dada là phong cách thuộc thời kỳ sớm nhất của nghệ thuật Huyền Ảo. Nó được nuôi dưỡng bởi sự đẫm máu và tàn phá của Chiến Tranh Thế Giới Thứ I, một sự đa mang làm gia tăng khía cạnh phi lý động thái của con người và làm tan vỡ ảo tưởng về vai trò lý trí trong mọi khía cạnh xã hội. Phong trào Dada được thành lập tại thành phố Zurich của quốc gia trung lập Thuỵ Sĩ vào năm 1916 bởi Tristan Tzara, nhà thơ Romanie, và nhà điêu khắc Jean (Hans) Arp (1887-1966) cùng với một số nhà thơ, nhà văn và nghệ sĩ khác. Họ là một nhóm người thường gặp nhau tại quán Café Voltaire phát triển sự phản chiến và chống đối mỹ học. Tất cả những gì trước đây được cho là cao quí, là quan trọng hoặc xinh đẹp trong hội họa và văn học đều bị họ công khai chế giễu và bôi bác qua những cuộc triển lãm của họ. Dada là các tên đã được chọn một cách tình cờ từ từ điển tiếng



10.58. Max Ernst, *Con Ngựa, Nó Đã, Bị Bệnh*, 1920. Ảnh có được từ bản khắc và bút chì trên giấy (14.6 × 21.6cm).

Như là một phần của loại hình Dada, ở đây một sinh vật tự nhiên đã chuyển thành một sự phi lý mang tính máy móc cơ giới. Đồng thời, việc sử dụng ảnh có được từ bản khắc là một sự vặn méo kỹ thuật cắt dán được Braque chỉ ra trước tiên.

10.59. Marcel Duchamp, *Niền Xe Đạp*, 1951. (128.3 × 63.8 × 42cm).

Năm 1913, với tác phẩm này, Duchamp đã khai sinh cho khái niệm nghệ thuật "làm-sẵn".

Pháp có nghĩa là "con ngựa" hoặc tiếng bập bẹ của đứa trẻ. Theo nguyên tắc, tuy không hề có giới hạn trong sự hỗn loạn được tung ra hội họa, thi ca và động thái xã hội nói chung, thì cái điều mà phái Dada tồn tại đến khoảng 1923 tại Âu Châu và Hoa Kỳ, khi nó đã hình thành nền tảng cho phong trào Siêu Thực.

Những họa sĩ như Marcel Duchamp (1887-1968) và Max Ernst (1891-1953) bắt đầu tạo ra những hình dáng để mô tả con người như là những rô-bốt vô cảm, nhằm chế giễu mỹ học của thời đại máy móc ở đằng sau nghệ thuật Trừu Tượng được lãng mạn hóa của Kandinsky (hình 10.58; xem hình 10.47). Những sáng kiến đó nhằm trình bày sự xem thường mọi loại hình nghệ thuật tương đối mới có tính thực nghiệm – như phái Biểu Hiện, Lập Thể, Vị Lai và Trừu Tượng – đã gây sốc cho công chúng sau khi họ vừa bị quấy rầy bởi cuộc cách mạng hội họa. Marcel Duchamp, một trong những họa sĩ trí tuệ và phức tạp nhất của phái Dada, là người vừa nổi tiếng với tác phẩm theo phong cách Vị Lai Khỏa Thân Bước Xuống Cầu Thang (xem hình 8.51). Ông thiết lập một loại hình Dada tác động đến khoảng thời gian còn lại của thế kỷ qua tiên phong trong nghệ thuật "làm-sẵn" hoặc "nghệ thuật đặt-nền" như được minh họa qua tác phẩm Bánh Xe Đạp (hình 10.59). Trong loại hình của phái Dada, những vật tầm thường được trao cho giá trị "nghệ thuật" khi chúng được mang ra triển lãm và được mua bởi các viện bảo tàng và các nhà sưu tập, ngay cả khi chúng được sử dụng với ý đồ châm biếm mọi giá trị mỹ học quy ước.

Tuy công kích cái trật tự cũ của xã hội và nghệ thuật, phái Dada cũng tác động đến nhiều khía cạnh sau đó của nghệ thuật thế kỷ 20. Hệ quả là trong khi mặt tiêu cực của Dada gây ra một phản ứng quá đáng nơi những nhà phê bình nghệ thuật và công chúng, thì sự chú ý đó cuối cùng mở ra cho phái Dada một con đường với những khía cạnh thuận lợi hơn. Ngày nay, giá trị chính của Dada là một giá trị có tính lịch sử vì nó là một nguồn chủ yếu của phong trào Siêu Thực và là sự giải phóng của tự do biểu hiện.

10.60. Giorgio de Chirico, *Hoài Cảm Về Vô Biên*, 1913-14. Tranh sơn dầu (135.2 × 64.8cm).

Giorgio de Chirico thường sử dụng những hiệu quả của bóng tối, những tương phản mạnh của sắc độ và những hình dạng trơ trụi nhằm tăng cường sự cô đơn và hoài cảm không cùng, vốn là một phần trong biểu hiện nên thơ của ông.

Những huyễn ảo có tính cá nhân

Trong đầu thập niên 1900, sự huyễn ảo trong nghệ thuật có vẻ là một xu hướng chung tại Tây Âu, như được trông thấy trong các họa phẩm của một số nghệ sĩ, tuy không thuộc phong trào Dada hoặc Siêu Thực, nhưng hoàn toàn có ảnh hưởng. Chẳng hạn, từ 1909 đến 1915, họa sĩ Italy Giorgio de Chirico (1888 – 1978) vẽ những quảng trường âm u buồn bã, với vẻ mơ hồ cổ điển (hình 10.60), thường có chứa những máy móc cơ giới lạ lùng, không phù hợp. Hình ảnh của các quãng trường thành phố lặng lẽ có được cư ngụ bởi những pho tượng, xem chừng muốn nói lên lời bình phẩm về sự suy tàn của thế giới hiện đại. Tính chất đông giá tựa như hôn mê, cũng gợi lên một nỗi sầu hoài cảm quá khứ. Những họa phẩm như mộng mị của phái Siêu Thực có vẻ chí ít cũng có một phần nguồn gốc của chúng từ những tác phẩm của Chirico.

Họa sĩ Thuỵ Sĩ Paul Klee (1879-1940) thì chịu ảnh hưởng mạnh mẽ bởi nghệ thuật thiếu nhi. Ông tạo ra một cách diễn đạt sử dụng hình ảnh trừu tượng, hóm hỉnh, dựa theo phong trào Biểu Hiện và Lập Thể. Tác phẩm của ông toát ra một sự chế giễu dịu dàng nhưng sâu sắc trước sự tôn thờ máy móc và tính khoe khoang của con người. Ngoài ra, Klee có vẻ muốn gợi ý về sự cảm nhận ngoại cảm (hình 10.61).

Tuy xuất thân từ Nga, nhưng Marc Chagall (1889-1985) sinh sống tại Paris một thời gian

10.61. Paul Klee, *Máy Móc Đang Líu Lo*, 1922. Màu nước, bút sắt và mực trên giấy (63.8 × 48.1cm).

Tác phẩm này là một sự tổng hợp tinh tế của những loại hình Lập Thể liên kết với vẻ quyến rũ ngây thơ của nghệ thuật thiếu nhi.

10.62. Marc Chagall, *Tôi và Làng Quê*, 1911. Tranh Sơn dầu (1.92 × 1.51m).

Là một họa sĩ không được xếp cố định vào một trường phái nào, trong tác phẩm này Chagall cho chúng ta thấy một thế giới thần tiên của trí tưởng tượng. Những khái niệm về các kỹ thuật mới (X-quang và máy bay) được phản ảnh trong tác phẩm này qua những vật thể trong suốt và qua sự không mấy quan tâm đến trọng lực.

trước khi sang Hoa Kỳ trong Chiến Tranh Thế Giới Thứ II. Lúc còn sống tại Nga, Chagall sáng tạo theo phong cách Biểu Hiện, nhưng rồi cuộc sống tại Pháp đưa ông vào quỹ đạo của phong trào Lập Thể. Phong cách của ông dần dà trở nên mộng mơ hơn khi ông hoà trộn một cách giàu tưởng tượng phong cách Biểu Hiện với những hiệu ứng Lập Thể nhằm tạo ra một phong cách Huyễn Ảo hoàn toàn mới của riêng ông. Hình ảnh của con người bồng bềnh, lật ngược – thường khi là những cặp tình nhân – cho thấy tâm hồn lãng mạn thơ mộng của Chagall. Cái thế giới không trọng lực của Chagall thường khiến người thưởng lãm cười thầm trong lần đầu tiên tiếp xúc nhưng nếu hiểu rõ hơn, họ sẽ phát hiện sự nồng ấm và tình người trong tranh ông (hình 10.62).

Hội họa siêu thực

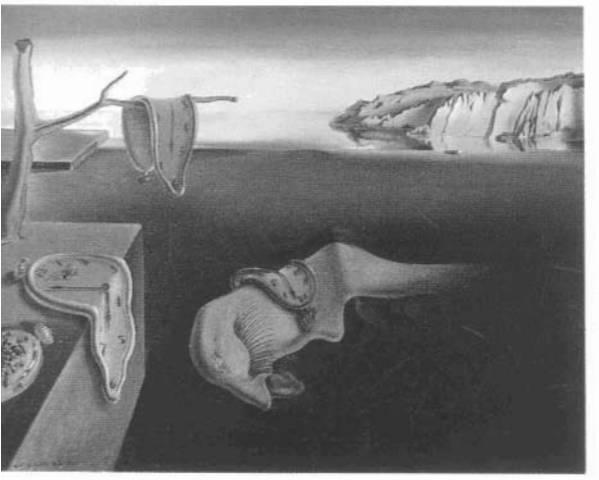
Chủ yếu là một phong trào văn học, chủ nghĩa Siêu Thực được nhà văn và họa sĩ trước đây của phái Dada là André Breton (1896-1966) giới thiệu vào năm 1924, khi ông công bố tuyên ngôn đầu tiên trong ba tuyên ngôn Siêu Thực. Là một phong cách, Siêu Thực trỗi lên từ nghệ thuật của nhóm Dada, trong khi những lý thuyết của nó – do Breton đề ra – trở thành một lối sống của các thành viên phong trào. Với sự kết thúc của Chiến Tranh Thế Giới Thứ I, cuộc sống có vẻ ổn định và công chúng cảm thấy mãn nguyện với những căn bệnh của xã hội hiện đại. Trước điều đó, những họa sĩ Siêu Thực phản ứng bằng cách đi theo một chương trình của nhóm Dada hướng đến việc duy trì sự sinh động của trí tưởng tượng trước những sức ép và căn thẳng của thế giới hiện đại.

Trong khi các họa sĩ Dada tìm cách vạch trần ý nghĩa của nghệ thuật như là những gì còn sót lại của cái mà họ cho là một truyền thống xưa cũ, được chống đỡ bởi một xã hội đồi bại, thì những nghệ sĩ Siêu Thực tìm cách tạo ra một huyền thoại nghệ thuật mới bằng cách hỗn hợp những mức độ ý thức và vô thức của tâm trí. Nói chung cả phái Dada lẫn phái Siêu Thực đều là sự tiếp nối của sự phản công, đã được khởi đầu bởi trường phái Lãng Mạn trong thế kỷ 19 nhằm chống lại một xã hội càng lúc càng duy

vật và máy móc. Các lý thuết của Sigmund Freud về giấc mơ và ý nghĩa của nó góp sức cho niềm tin của những thành viên phong trào Siêu Thực. Tuy tâm lý học Freud chưa được am hiểu một cách đầy đủ, các nhà văn và họa sĩ Siêu Thực vẫn tạo ra một hình ảnh vô thức mới, dựa trên lý thuyết của họ cho rằng kết quả của nó là thực hơn những kết quả xuất phát từ những hoạt động và động thái ở tầm mức ý thức. Phái Siêu Thực tin rằng chỉ trong những giấc mơ – trỗi lên trong tâm trí từ bên dưới tầm mức ý thức – mà con người có thể duy trì những tự do cá nhân. Trong nghệ thuật của họ, các họa sĩ Siêu Thực, vun xới những hình ảnh trỗi lên một cách có vẻ là bất chợt từ tâm trí. Những hình ảnh đó được ghi lại qua những kỹ thuật có tính máy móc của hội họa. Những hình ảnh như thế khiến người ta lưu ý đến cái cách thức tuỳ tiện và những giác quan của chúng ta xây dựng hiện thực, bằng cách thăm dò những quan hệ không phù hợp của những vật thể bình thường trong một sự bố trí không bình thường và ngược lại. Các họa sĩ Siêu Thực xếp chồng lên nhau những khái niệm thông thường về không gian, thời gian và tỷ lệ theo những cách thức khác thường.

Cuộc triển lãm hội họa đầu tiên của các họa sĩ Siêu Thực được tổ chức vào năm 1925 với những tác phẩm của Max Ernst (1891-1976), Arp, de Chirico, Klee, Man Ray (1890-1976), Joan Miro (1893-1983) và Picasso. Dĩ nhiên, đó không phải là toàn bộ các họa sĩ liên kết với phong trào Siêu Thực. Còn có một số khác không có tranh trưng bày và một thời gian sau mới gia nhập phong trào, như Yves Tanguy (1900-1955) và Salvador Dali (1904-1989).

Là họa sĩ người Đức liên kết với nhóm Dada và là người thành lập trường phái Siêu Thực, Ernst đã nghĩ ra một số phương kế trong thăm dò những khái niệm huyền ảo (xem các hình 10.58 và hình 2.12). Năm 1925, ông nghĩ ra kỹ thuật chà xát (Frottages) trên những bề mặt thô nhám bằng bút chì, bút chì màu hoặc phương tiện tương tự. Họa sĩ Tây Ban Nha Salvador



10.63. Salvandor Dali, *Sự Dai Dẳng Của Trí Nhớ*, 1931. Tranh sơn dầu (24.1 × 33cm).

Một kỹ thuật có khuynh hướng tự nhiên kết hợp với những trừu tượng lạ lùng tạo ra một trạng thái mộng mị cho tác phẩm này. Những cái đồng hồ mềm rũ có thể là lời bình phẩm về cảm nhận không đáng tin cậy của chúng ta về thời gian.

10.64. Yves Tanguy, *Sự Nhân lên của các nhân vật có Hình Cung*, 1954. Tranh Sơn dầu (1.02 × 1.52m).

Vẽ ra những vật thể phi tượng-hình bằng một kỹ thuật bóng bẩy, họa sĩ Siêu Thực Tanguy tạo ra một thế giới trông như được chất đầy bởi những trân châu sinh động...

Dali (1904-1989) thì sử dụng một kỹ thuật chăm chút, tỉ mỉ, gần với tự nhiên để tạo sự rõ ràng như thật cho hình ảnh với những tác phẩm kỳ quặc, khó hiểu và gây kinh ngạc (hình 10.63)

Là một thương nhân hàng hải Pháp, Yves Tanguy bắt đầu vẽ theo lối Siêu Thực sau khi xem một họa phẩm của Georgio de Chirico, họa sĩ Huyền Ảo Italy. Tanguy tạo ra những cảnh quang lạ lùng gồm những vật thể phi tượng-hình gợi lên sự sống. Những hình dạng có tính hình ảnh cua Tanguy có cái vẻ bề ngoài những cơ thể sống xa lạ của một vùng đất huyền bí (hình 10.64; xem hình 4.6). Trong số các họa sĩ Siêu Thực thì Ernst, Dali và Tanguy là những người có nhiều ảnh hưởng nhất do những hình ảnh đầy sáng tạo và lôi cuốn sự chú ý của họ.

Trong các họa sĩ Siêu Thực thì René Magritte (1898-1967) là một họa sĩ kín đáo, luôn chuộng sự ẩn dật hơn là danh tiếng. Cũng như Tanguy, ông bị sốc khi xem một họa phẩm của Chirico và điều đó khiến ông chọn phong cách Siêu Thực. Sinh tại Brussels, vì không chịu nỗi không khí cuồng nhiệt và phân cực của các hội mỹ thuật ở Paris nên năm 1930 ông trở về quê để sống đến cuối đời. Mặc dầu ở ngoài dòng chảy chính, phong cách Hiện Thực Kỳ Ảo của ông – như được gọi trong thập niên 1940 – dần dà được khắp nơi biết đến. (hình 8.45)

Điêu khắc siêu thực

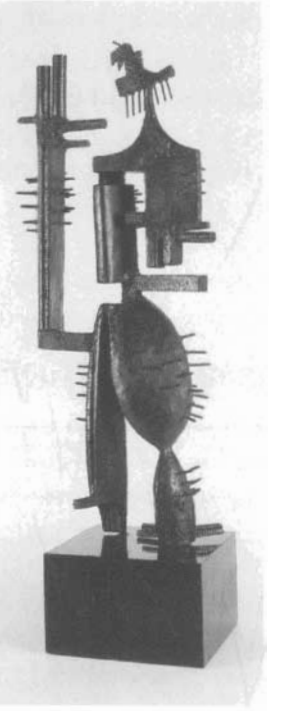
Ảnh hưởng chủ nghĩa Siêu Thực đối với sáng tác của nhiều nghệ sĩ là điều không thể xác định. Dĩ nhiên, khi xem xét đặc trưng của các tác phẩm của họ, ta thấy không có nhiều nhà điêu khắc của thế kỷ 20 theo phong cách thuần túy Siêu Thực. Tuy vậy, nói chung, những trào lưu của hai thập niên đầu của thế kỷ 20 đã hòa trộn vào nhau đến nỗi một sự sắp xếp theo thể loại cá biệt là điều khó có thể thực hiện. Cái chiều hướng này gia tăng sau giữa thế kỷ và dẫn đến sự đan kết phức tạp của những phong trào nghệ thuật của nửa sau thế kỷ 20.

10.65. Alberto Giacometti, *Ba Người Đàng Ông Đang Bước Đi*, 1948-49. Đồng, cao 74.9cm.

Bằng cách giảm thiểu tối ta cái dáng vẻ bề ngoài và nhấn mạnh đến những không gian giữa các hình nhân, Giacometti muốn nói lên sự cô đơn của con người.

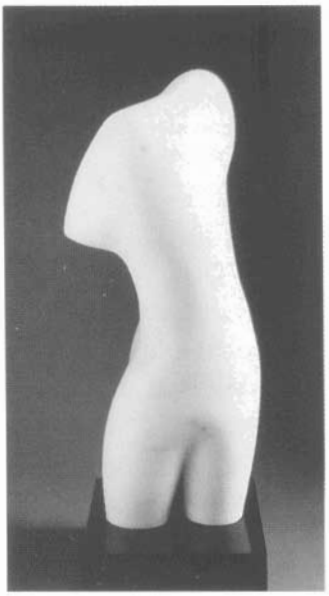
Alberto Giacometti (1901-66), họa sĩ và nhà điêu khắc Thụy Sĩ trải qua phần lớn cuộc đời tại Pháp, có lẽ là nghệ sĩ Siêu Thực vĩ đại nhất của thế kỷ. Sự tiến hóa phong cách riêng của ông đã chịu tác động bởi nhiều ảnh huởng khác nhau như điêu khắc Biểu Hiện, Lập Thể và Kiến Tạo. Giocometti không chỉ bị mê hoặc bởi những hiệu quả của những chất liệu mới đối với loại hình mà còn bị mê hoặc bởi hiệu quả của ánh sáng và không gian. Năm 1934 phong cách của ông đã đạt đến sự chín chắn với hình nhân thon dài, hầu như chẳng giữ lại những gì đáng kể của hình dáng. Trong chuyển động lôi kéo sự chú ý đó, những hình nhân gợi lên sự buồn bã và cách ly (hình 10.65). Phương pháp gián tiếp tiếp cận nội dung của Giacometti xuất phát từ chủ nghĩa Siêu Thực và có liên quan đến lý thuyết về dòng-ý-thức được hậu thuẫn bởi các nhà tâm lý học đầu thế kỷ 20.

Một nghệ sĩ Siêu Thực khác là nghệ sĩ người Tây Ban Nha Julio Gonzalez (1876-1942). Gonzalez là nhà điêu khắc đầu tiên sử dụng máy hàn để điêu khắc hay nói khác hơn là điêu khắc trực tiếp trên kim loại. Vào cuối thập niên 1920, dưới ảnh hưởng của Picasso, Gonzalez bắt đầu thay thế những đường nét bên ngoài của khối kết tập với các mặt phẳng và ngay cả để cho những tua cuối của kim loại ngưng ngang hầu chúng chỉ có thể được bổ sung qua ngụ ý mà thôi. Nhận thức về phi vật chất hóa hình dáng của Gonzalez cũng tương tự như Giacometti, nhưng nhận thức đó thường bị nhiễm bởi một sự hài hước bập bềnh ở rìa vô thức (hình 10.66).



10.66. Julio Gonzalez, *Người Xương Rồng, Số 1*, 1939-40. Đồng (78 × 27× 20 cm).

Những bề mặt được cấu trúc cơ bản một cách biểu hiện đó là sở trường của nhà điêu khắc Tây Ban Nha này, một trong những người đầu tiên đã đưa kỹ thuật hàn vào điêu khắc.



10.67. Jean Hans Arp, *Thân Tượng*, 1953. Đá cẩm thạch (79.4 × 36.8 × 33.9 cm).

Trong tác phẩm này Arp cho thấy quan hệ hài hòa của ông với những hình dạng sinh học gợi lên sự sống hữu cơ.

Là người cùng sáng lập nhóm Dada, Jean Hans Arp cũng thăm dò hướng sáng tạo Siêu Thực với sự gợi ý tiền tự giác và hiệu quả của loại hình không ngờ hoặc làm ta phải ngạc nhiên. Trước khi có sự thay đổi phương hướng này, Arp đã thăm dò hầu hết những phong trào tiền phong của đầu thế kỷ 20: Lập Thể, Blaue Reiter và Kiến Tạo. Ngoài việc cùng sáng lập nhóm Zurich Dada cùng với nhà thơ Tristan Tzara, Arp còn nổi tiếng với những tác phẩm cắt-dán trừu tượng và những tranh chạm nổi, sắp xếp phù hợp với những quy luật ngẫu nhiên, như tác phẩm Mountain Table Anchor Navel, Năm 1925, trước khi trở về với điêu khắc tiền sử của các đảo Cyclad. Thật ra, những loại hình dạng trứng của Arp đã trở nên quá nổi tiếng đến nổi trong một thời gian, hầu như mọi loại hình tròn trịa có tính hữu cơ đều được gọi là "loại hình Arp" (hình 10.67).

Chủ nghĩa siêu thực và nhiếp ảnh

Tuy chỉ một ít các nghệ sĩ Dada và Siêu Thực sử dụng nhiếp ảnh như một nguồn hình ảnh của họ, khả năng của phương tiện nhiếp ảnh nhằm vặn méo hiện thực tỏ ra là một phương cách cho một số người nhằm giải phóng họ khỏi lối tạo dựng hình ảnh theo truyền thống. Chẳng hạn, Arp đã sử dụng phương pháp chia thành nhiều phần nhằm tạo ra những sắp xếp có tính ngẫu nhiên các hình dạng trong tác phẩm của ông và phương pháp này được vay mượn

10.68. Man Ray, *Rayograph*, 1924.

Tác phẩm này nói lên sự phát triển của kỹ thuật do Man Ray nghĩ ra bằng cách đặt những vật thể giấy ảnh có độ nhạy cảm rồi sau đó phơi ra ánh sáng.

10.69. Henri Cartier-Bresson, *Thực Khách Muộn Năm Cũ*, San Remo, Italy, 1953. Ảnh chụp.

Loại ảnh chụp "ngẫu nhiên" này là điển hình cho những hình ảnh bán siêu thực "tình cờ" của nhà nhiếp ảnh vĩ đại này.

từ phương pháp tráng phim ảnh của nhiếp ảnh. Được phát minh bởi George Grosz, kỹ thuật đó được trực tiếp phát sinh từ những kỹ thuật cắt dán của phái Lập Thể. Tuy Dali ngưỡng phục họa sĩ Barốc Hà lan Jan Vermeer (1632-75) (xem hình 2.22) và họa sĩ Lãng Mạn Tự Nhiên thế kỷ 19 Jean Louis Ernest Meissonier (1815-91), ông đã gọi những họa phẩm khó hiểu và bí ẩn của mình là "những ảnh chụp mộng mị được vẽ bằng tay" - một điều ngụ ý rằng ông đã chịu nhiều ảnh hưởng của nhiếp ảnh. Cùng với đạo diễn Tây Ban Nha Luis Bunnuel (1900-83), Dali đã thực hiện hai cuốn theo nghệ thuật Siêu Thực là Con Chó Andalou và Thời Đại Hoàng Kim, sử dụng những ưu điểm của điện ảnh để tạo ra những hiệu quả siêu thực bất thường.

Có hai nhà nhiếp ảnh được giải phóng bởi phong trào Siêu Thực đó là: Man Ray người Mỹ và Henri Cartier-Bresson, người Pháp (sinh 1908). Duchamp và Man Ray được Stieglitz mời triển lãm tác phẩm tại Gallery 291 và họ giữ vai trò quan trọng trong việc giới thiệu phong trào Siêu Thực và Dada với New York. Man Ray là người đã phát minh một kỹ thuật nhiếp ảnh, không phụ thuộc vào máy ảnh, mà ông gọi là Rayograph. Kỹ thuật này bao gồm đặt một vật thể lên trên hoặc gần giấy ảnh có độ nhạy cảm, rồi phô bày nó ra ngoài ánh sáng, như thế tạo ra những hình ảnh nhiếp ảnh "ngẫu nhiên" hoặc "tự động" (hình 10.68). Man Ray cũng là một họa sĩ; năm 1922, Aerographs của Man Ray là tác phẩm đầu tiên đưa các kỹ thuật phun sơn dầu vào hội họa. Tương tự như thế, ông tạo ra hiệu quả của nguồn sáng quanh mặt trời trong tác phẩm nhiếp ảnh Solarizations qua việc phơi phim trong ánh sáng mờ khi tráng rửa phim nhằm làm mờ đi. Khoảng năm 1920, Man Ray sang Paris và dành phần lớn về thời gian để sống tại thành phố này, chụp ảnh các nghệ sĩ, ảnh nghệ thuật và thời trang, cho đến khi qua đời.

Phần nào chịa ảnh hưởng bởi chủ nghĩa Siêu Thực, nhiếp ảnh gia Pháp Henri Cartier-Bresson nổi tiếng với những ảnh chụp "ngẫu nhiên" về người dân trong sinh hoạt đời thường của họ. Những bức ảnh của ông là một sự

nắm bắt cái khoảnh khắc và mục tiêu của ông là "bẫy" đời sống... khi nó diễn ra trước mắt ông. Tuy cơ bản ông là một nhà báo-ảnh, những hình ảnh của ông có đặc trưng vượt qua khỏi sự ghi lại đơn thuần một sự cố và chúng có tính sáng tạo trong cơ cấu và ánh sáng kịch tính (hình 10.69).

NGHỆ THUẬT CỦA CUỐI THẾ KỶ 20

HỘI HỌA BIỂU HIỆN TRỪU TƯỢNG

Vào khoảng 1940, một số đông các nghệ sĩ bắt đầu pha trộn một số khía cạnh những phong trào nghệ thuật quan trọng của đầu thế kỷ 20. Đến cuối thập niên 1940, loại phong cách mới đó được gọi là chủ nghĩa Biểu Hiện Trừu Tượng – tên xuất phát tự sự mô tả của Alfred Barr về những phiên bản có tính lãng mạn hơn ở những tác phẩm trừu tượng của Kandinsky. (Barr là quản thủ đầu tiên của Museum of Modern Art tại New York).

Nói chung, các họa sĩ thuộc nhóm Biểu Hiện Trừu Tượng nhận thấy rằng nghệ thuật trừu tượng thuần túy là qúa máy móc, thiếu cá tính và làm mất tính người. Mặt khác, họ thấy rằng chủ nghĩa siêu thực không quan tâm đến khát vọng về trật tự, một cơ bản có tính truyền thống cho hầu hết các nghệ thuật. Phong trào Biểu Hiện Trừu Tượng thật ra là sự kết lại của ba phong trào chính đã đạt đến đỉnh điểm trong thập niên 1930: Biểu Hiện, Trừu Tượng và Siêu Thực. Một số gốc rễ sâu hơn cũng được thấy qua ảnh hưởng của phong trào Hậu-Ấn Tượng.

Những nghệ sĩ lãnh đạo phong trào biểu hiện trừu tượng là người Âu Châu, trong số đó Albers, hoffmann và Mondrian, là những người mà chúng ta đã gặp trong nghệ thuật Trừu Tượng. Những nghệ sĩ khác của phong trào như Arshile Gorky (1904-1948) của Armenia, Joan Miro (1893-1983) của Tây Ban Nha thì thiên về phong cách Trừu Tượng Siêu Thực hoặc Biểu Hiện (các hình 10.70, 10.72, xem hình 4.5). Những nghệ sĩ đó góp sức tiên phong trong cái có vẻ là phong trào nghệ thuật Hoa Kỳ

10.70. Arshile Gorky, *Thống Khổ*, 1947. Tranh sơn dầu (1.02 × 1.28 m).

Một sự kết hợp của kỹ thuật và nghệ thuật cộng với sự kích thích của hình ảnh Siêu Thực dẫn đưa Gorky vào giai đoạn có tính cảm xúc của Biểu Hiện Trừu Tượng. Gorky có ảnh hưởng lớn đối với thế hệ các họa sĩ trẻ sau đó của phong trào Biểu Hiện Trừu Tượng Hoa Kỳ.

10.71. Roberto Sebastian Antonio Matta Echaurren, *Lắng Nghe Sự Sống*, 1941. Tranh sơn dầu (74.9 × 94.9 cm).

Matta Echaurren đã cho chúng ta một cái nhìn về nơi chốn hoàn toàn xa lạ. Tác phẩm như thế này của một họa sĩ Siêu Thực Trừu Tượng tạo ảnh hưởng sâu sắc cho những họa sĩ Abstract Expressionist Action sau đó.

có tính toàn diện đầu tiên mà ngày nay bị một số nhà phê bình cho rằng nó cơ bản xuất phát từ Âu châu, do một số nghệ sĩ di cư trong cuối thập niên 1930 và đầu thập niên 1940.

Hai họa sĩ châu Mỹ La Tinh có vai trò quan trọng cho phong trào trong giai đoạn đầu của nó là Rufino Tamayo (1899-1991) của Mexico và Roberto Matta Echaurren (Rorerto Sebastian; sinh 1912) của Chile (xem hình 10.71, hình 4.1).

Các họa sĩ thuộc phong trào biểu hiện trừu tượng chủ yếu muốn nói lên những cảm súc cá nhân và trạng thái tinh htần của họ mà không cần phải nhờ đến loại hình thể hiện, nhưng điều đó hẳn cũng phải được nhấn mạnh bằng biểu hiện trừu tượng là một phong trào không có phong cách chung: mỗi nghệ sĩ thể hiện những trải nghiệm của họ một cách độc lập. Năm 1951, với cuộc triển lãm Điêu Khắc Và Hội Họa Trừu Tượng Tại Hoa Kỳ tổ chức ở Viện Bảo tàng Mỹ thuật Hiện Đại, New York, phong trào mới được chính thức ra mắt. Qua phát triển, phong trào chia thành hai nhóm. Nhóm "Action hay Gestural" có lối thể hiện những cảm xúc của họ ra bên ngoài, thông thường một cách tích cực qua việc làm chảy màu, tung tóe màu, phun màu và lăn màu một cách tự phát trên vải - tranh. Phần lớn những họa sĩ này đã trải qua những giai đoạn đầu trong sự nghiệp sáng tạo của họ như là

10.72. Willem de Kooning, *Phụ nữ I*, 1950-52. Tranh sơn dầu (1.90 × 1.47).

Kooning đã tổng kết hầu hết những khía cạnh lãng mạn, hay Action, của nhóm biểu hiện trừu tượng: sự bày tỏ cái tôi qua hội họa; sự xao lãng lối bố cục có tính hàn lâm để chọn lối bố cục có tính trực quan, phóng; và quyết tâm thăm dò những hiệu qủa và trải nghiệm chưa biết và không thể mô tả được. Tuy đề tài của Kooning có và là một hình người, nhưng giá trị thể hiện của nó là phụ thuộc với động cơ hội họa thuần túy.

họa sĩ thuộc phong trào biểu hiện, Dada, hoặc siêu thực, bằng cách đó họ có xu hướng tìm nguồn xuất phát của họ ở những tác phẩm của các họa sĩ như van Gogh (xem các hình 1.16 và 10.24). Và Matisse (xem các hình 3.24, 4.7 và 10.28), trong những tác phẩm trừu tượng có hình dạng sinh học của Wassily Kandinsky (xem hình 10.47) và trong những kỹ thuật "tự động" của nhóm Dada và siêu thực. Tất cả đều cảm nhận ảnh hưởng của Picasso và hình ảnh mộng mị của các họa sĩ siêu thực.

Nhóm thứ hai thường được gọi là các họa sĩ "Color Field" thì gần với trường phái trừu tượng hình học của các họa sĩ Piet Mondrian (xem hình 1.3), Hans Hofmann (xem hình 8.44) và Joseph Albers (xem hình 4.25). Nhóm thứ hai này chuộng sử dụng những mặt phẳng dẹt được xử lý sơn dầu theo một cách thức truyền thống hơn và vì thế đôi khi họ được gọi là Post-painterly Abstractionists.

Jackson Pollock (1912-56), Franz Kline (1910-62) và Helen franken- thaler (sinh 1928) là một số họa sĩ đáng kể của nhóm Abstract Expressionist Action. Họ sáng tác theo một cách thức khiến người ta nhớ đến chủ nghĩa Siêu Thực và chủ nghĩa Biểu Hiện có hình dạng sinh học của Kandinsky trước chiến tranh thế giới thứ II, dù những kỹ thuật sử dụng sơn dầu của họ khiến ta nhớ đến trường phái Ấn Tượng. Sự lo âu, bối rối và sự bất định vị trí của nhân loại trong một thế giới bị đe dọa bởi sự hủy diệt của nguyên tử có thể đã khiến những họa sĩ đó từ bỏ hầu hết các loại hình dây của

10.73. Jackson Pollock, Nhịp điệu mùa thu, 1957. Tranh sơn dầu (2.67 × 5.26 m).

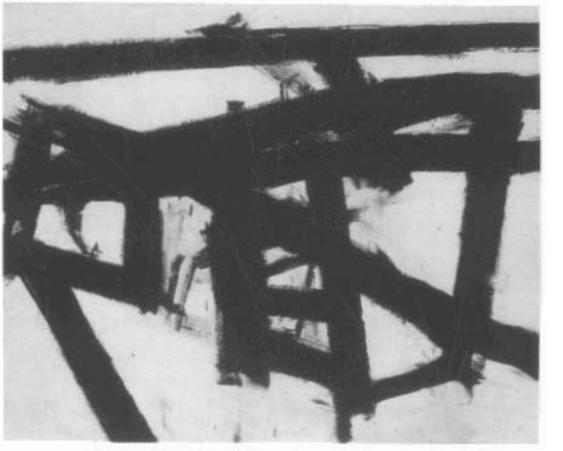
Vào cuối thập niên 1940, Pollock được xem là điển hình của nhóm họa sĩ trẻ Abstract Expressionist Action chủ yếu nổi tiếng với những hình ảnh phi-biểu hiện được hình thành từ những đường cuộn xoáy của sơn dầu mau - khô được xử lý tiếp lên vải - tranh.

10.74. Navajo dry hay là tranh cát, tháng bảy, 1957. Ảnh chụp.

Loại tranh này được thổ dân Navajo sử dụng trong tôn giáo và trị bệnh. Người ta cho rằng nó có ảnh hưởng đến phong cách hội họa của Pollock. Để thực hiện tranh cát, thổ dân Navajo sử dụng bột đá nhụy hoa và than nghiền nát. Bức tranh cát này mô tả thần mặt trời và chim đại bàng linh thiêng.

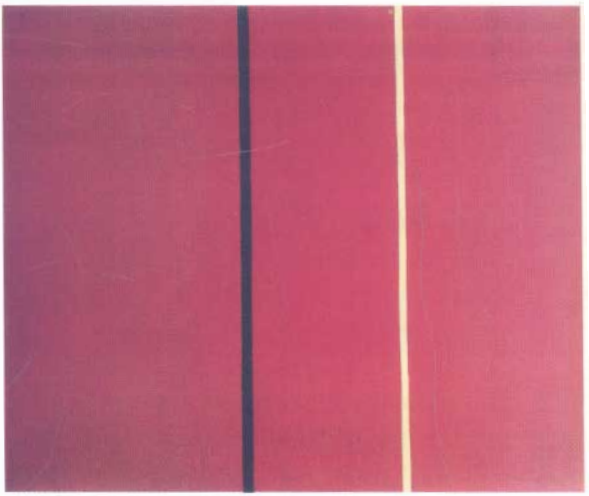
nghệ thuật thế kỷ 20. Như một loại cảm xúc thanh thản có tính cá nhân, họ xem chừng muốn biểu hiện niềm tin của họ trong giá trị của hành động, với giá phải trả của những loại hình biểu hiện truyền thống khác. Pollock chẳng hạn, là người đã khởi xướng cho việc sử dụng những chuyển động của cánh tay và bàn tay để nhỏ giọt sơn dầu mau - khô lên vải- tranh theo những đường cuộn tuyến tính. Đây là một kỹ thuật quan trọng qua đó hội họa Action đã xây dựng (tuy người ta cho rằng Pollock chịu nhiều ảnh hưởng của tranh cát mà thổ dân Navajo,tô màu trực tiếp lên bề mặt). Những hình ảnh cuộn xoáy, phi-biểu hiện được Pollock tạo ra theo cách nói lên, qua hành động sáng tạo trực tiếp, cái thực tại của bản ngã hoặc cái mà họa sĩ đang trải nghệm trong khi sáng tác (ác hình 10.73 và 10.74)

Franz Kline thì tuy đi theo một con đường có đôi chút khác hơn, nhưng cũng có cùnh ý hướng thể hiện chính mình qua tiếp xúc trực tiếp với những loại hình được tạo ra. Các bức vẽ của ông được thực hiện bằng cách dùng bàn chải để xử lý màu trên giấy báo, sau đó cắt ra rồi sắp xếp lại nhằm có được một cảm giác mạnh mẽ, sự chuyển động và tăng cường sự hòa hợp có tính cá nhân. Kline sử dụng những "phác thảo" đó như là những bảng hướng dẫn và phóng lớn chúng ra trên những vải - ranh khổ rộng nhưng không trực tiếp sao chép chúng. Sử dụng cọ lớn, loại dùng quét tường, để vẽ, những nhát cọ man dại đen và trắng



10.75. Franz Kline, *Mahoning*, 1956. Sơn dầu và giấy dán trên vải-tranh (2.03 × 2.54 m).

Trong loại biểu hiện này Kline quan tâm nhiều đến tác dụng thực sự có tính vật lý hơn là đặc trưng của họa phẩm.



10.76. Barnett Newman, *Hợp Đồng*, 1949. Tranh sơn dầu (1.21 × 1.51 m).

Ví dụ này là đặc trưng của Newman, một họa sĩ thuộc thời kỳ đầu của color Field. Newman thường có lối bố trí những đường sọc gối chồng lên một màu phẳng dẹt.

- hoặc đôi khi là những màu khác - của ông trở thành những phóng chiếu lạ thường với những trải nghiệm nội tâm (hình 10.75)

Một họa sĩ trẻ hơn của phái biểu hiện trừu tượng là Helen Frankenthaler (sinh 1928) thì làm việc tích cực sau khi đã học hỏi kinh nghiệm từ những thành viên lớn tuổi hơn. Helen phát triển một phương pháp nhuộm vải-tranh bằng những lớp mỏng sơn acrylic nhằm đạt được độ rực rỡ và độ sâu cho các tác phẩm của bà xem chừng trở nên phẳng dẹt hơn, tiến gần tới thể loại Color Field (xem hình 4.27)

Như đã nêu ra ở trên, loại thứ hai của hội họa biểu hiện trừu tượng được gọi là Color Field, gồm họa sĩ cùng thời với nhóm Action. Nhóm này đôi khi cũng được gán cho là nhóm Hard-Edge vì tất cả họ đều chịu ảnh hưởng cho các họa phẩm trừu tượng hình học của đầu thế kỷ 20, đặc biệt là của Josef Albers. Chuỗi họa phẩm của Albers, được gọi là Homage to the Square (hình xem 4.25) có ảnh hưởng đặc biệt mạnh mẽ. Trong chuỗi tranh này, mối quan tâm của Albers đối với tâm lý học Gestalt được biểu hiện qua những hiệu quả của ảo ảnh thị giác. Ông tạo ra những hình dạng vuông vức, tiêu cực, trôi nổi tự do với vừa đủ tương phản trong sắc độ, màu sắc và cường độ đối với những màu bao quanh chúng nhằm cho chúng có thể trỗi lên đôi chút từ nền.

Những họa sĩ thuộc nhóm Color Field tiếp nối Albers như Barnett Newman (1905-70) và Ellsworth Kelly (sinh năm 1923) nhấn mạnh đến sự xác định những góc cạnh hoặc hình dạng và tạo một khởi động trong trường-màu sắc (hình 10.76; cũng xem hình 7.14). Những họa phẩm này thường được kềm chế có tính cổ điển trong nội dung hơn những họa phẩm của nhóm Action.

Một số họa sĩ đáng kể khác của phái Color Field là Kenneth Noland (sinh năm 1924) (hình 10.77) và Frank Stella (sinh 1936). Frank Stella là họa sĩ được chú ý vì sự hấp dẫn gợi lên từ những họa phẩm có kích cỡ rộng của ông (xem hình 2.3). Gần đây hơn, ông cũng quay sang thực hiện những tác

10.77. Kenneth Noland, *Lóe sáng: Giông bão màu xám*, 1991. Acrylic trên vải tranh với Plexiglass (156.8× 61.9cm).

Cùng với Newman, Kelly và những họa sĩ color field khác, Noland tạo ra các hình dạng hoặc dấu hiệu nhằm gợi lên đáp ứng cảm xúc. Nhưng sự tiếp cận của họ có vẻ trí tuệ hơn nhóm Action.

phẩm điêu khắc cỡ lớn. Tựa như Noland và Stella, phần đông các họa sĩ Color Field sử dụng những dải màu chuyển động theo nhiều hướng khác nhau trong khi số khác thì vẽ những đốm hoặc hình dạng đủ loại - những phối hợp cá biệt của các điều đó tạo ra những phong cách cá nhân. Một trong những họa sĩ đáng kể nhất của nhóm Color Field là Mark Rothko (1903-70). Ông được xem là đã tìm thấy nguồn cảm hứng từ biểu hiện của những tính chất tinh thần và cảm xúc trong nghệ thuật nguyên thủy và tiền cổ điển, ông cũng không chuộng sự phẳng dẹt của mặt phẳng tranh và những hình dạng chữ nhật lớn nhằm biểu hiện "những ý tưởng phức tạp một cách đơn giản" (hình 10.78). Rothko được chú ý đến vì lối sử dụng trường-màu-sắc không tiêu biểu, với màu nhạt nhòa một cách dịu dàng hoặc những hình dạng mờ nhạt với những góc cạnh kém xác định, mà qua năm tháng sáng tác của ông trở nên càng lúc càng gia tăng những biểu hiện u buồn hơn từ những cảm nghĩ của ông về xã hội và sự chối bỏ có tính nghệ thuật của ông.

Vì các họa sĩ thuộc nhóm Action và nhóm Color Field đều cùng thời nên họ thường có cùng những mục tiêu, chẳng hạn như muốn bao bọc lấy người thưởng lãm và làm cho người thưởng lãm trở thành một phần của họa phẩm qua cảm giác được chia sẻ. Điều mà họ không thành công trong đeo đuổi đó đã được chứng tỏ qua những phong cách nối tiếp họ, từ 1960 trở đi.

10.78. Mark Rothko, *Số 10*, 1950, Tranh sơn dầu (2.30 × 1.45 m).

Sử dụng những mảnh màu đơn giản ở qui mô rộng, Rothko gợi lên những cảm xúc nơi người thưởng lãm. Rothko là họa sĩ Mỹ chuyên biểu diễn theo lối thuần túy trừu tượng.

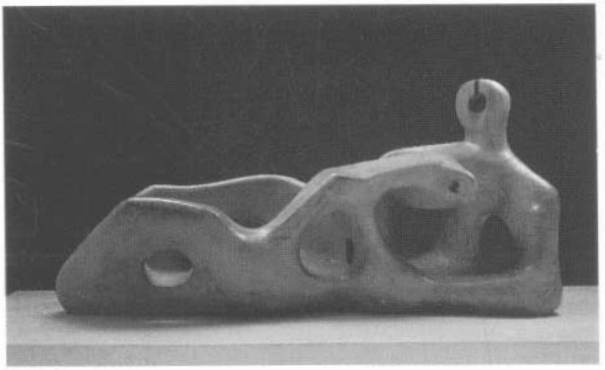
ĐIÊU KHẮC BIỂU HIỆN TRỪU TƯỢNG

Nhiều nhà điêu khắc sáng tác theo những loại hình có liên quan đến siêu thực, nhưng với một mức độ

câu nệ hình thức lớn lao. Những sáng tác đó nằm trong phạm vi từ những hình nhân bóng mướt của nhà điêu khắc người Anh Henry Moore (1898-1986) đến những tác phẩm điêu khắc sử dụng hàn, dây thép, đã được miêu tả trước qua các loại hình của Gonzalez và Picasso trong thập niên 1930. Trong số những nhà điêu khắc chịu ảnh hưởng bởi việc dùng dây thép hoặc điêu khắc tuyến tính, có Alexander Calder (1898-1976) - người tạo ra những tác phẩm điêu khắc di động. Là người tiên phong trong sử dụng kỹ thuật hàn để điêu khắc, Gonzalez là người có ảnh hưởng đối với thế hệ những nhà điêu khắc trẻ tuổi hơn mà quan trọng hơn cả trong số đó là David Smith (1906-65).

Henry Moore là người đã kết hợp sự sống động và tiềm năng biểu hiện của Gonzalez và Arp với những truyền thống xưa cũ của các nghệ thuật điêu khắc Ai cập, Phi Châu, Châu Mỹ tiền Columbus, mà ông đã khám phá khi còn là sinh viên. Mục tiêu của Moore là tạo ra những loại hình sống động không giống như thật. Các tác phẩm của ông nhấn mạnh đến những tính chất tự nhiên của các chất liệu được tuyển chọn và việc chúng có giống hình dáng người hay không chỉ là thứ yếu. với chủ trương này, ông thường lặp lại chủ đề khỏa thân nằm tựa người và những tác phẩm điêu khắc đó có vẻ như vẫn duy trì trong đá đặc trưng địa chất và trong gỗ một cảm giác về sự phát triển có tính hữu cơ. Moore là người chủ yếu tái lập nghệ thuật ảnh trên sân khấu nghệ thuật quốc tế và đặt nền tảng cho sự sinh động lớn mà nghệ thuật Anh đã trình bày trong thế kỷ 20 (hình 10.79)

Nhà điêu khắc người Latvia Jacques Lipchitz (1891-1973) - làm việc tại Pháp trước chiến tranh thế giới I và chịu ảnh hưởng mạnh mẽ của phái Lập Thể vào thời đó - trong thập niên 1930 đã bắt đầu quan tâm đến cách biểu hiện của phái Siêu Thực (xem hình 9.22 B). Ông triển khai một sự cấu hình vạm vỡ, với những khối lớn bị thắt nút, bóp méo, gợi lên những đau khổ của sinh, tử và sự dằn vật tâm thần, khi khác thì mô tả những chủng loài quỉ quái mới, không tên của thần thoại. Sự tàn sát người Do Thái trong thế chiến II là điều kinh khiếp còn hằn sâu trong tâm trí của nhiều nghệ sĩ thời bấy giờ. Từ phong trào Siêu



10.79. Henry Moore, *Hình người nằm tựa*, 1939. Điêu khắc bằng gỗ du (94 × 201× 76 cm).

Tác phẩm của Moore là sự tổng hợp những ảnh hưởng của điêu khắc nguyên thủy, siêu thực và nghiên cứu lâu dài về những hình dáng trong tự nhiên.

10.80. Jacques Lipchitz, *Sự cưỡng Hiếp Âu Châu*, 1938. Đồng (40.6 × 58.4 cm).

Sau khi chịu ảnh hưởng của phái Lập Thể trong thời kỳ đầu, Lipchitz phát triển những hình dạng điêu khắc độc đáo và khuynh hướng tượng trưng của riêng ông nhưng vẫn luôn dựa trên nền tảng Lập Thể.

Thực, Lipchitz cũng góp nhặt được nguyên tắc bán - tự động giúp ông nhào nặn đất sét thành những giọt không hình dạng và không cần phải suy nghĩ trước. Sau đó, qua hình dáng được gợi lên một cách ngẫu nhiên, ông xây dựng tác phẩm hoàn tất (hình 10.80). Nổi tiếng quốc tế, Lipchitz đến Hoa Kỳ năm 1941 và ảnh hưởng mạnh mẽ đến đến thế hệ những nhà điêu khắc trẻ thuộc trường phái Siêu Thực Trừu Tượng Hoa Kỳ.

Dĩ nhiên, một trong những nhà điêu khắc tiên phong đáng kể nhất của trường phái điêu khắc trừu tượng Siêu Thực là Alexander Calder, xuất thân từ Philadelphia. Cha của Calder là một nhà điêu khắc sáng tác theo phong cách hiện thực có tính bảo thủ của thế kỷ 19. Thoạt đầu, Calder phản ứng đối với khuynh hướng có tính hàn lâm đó bằng cách theo học ngành kỹ sư. Tuy vậy, chẳng bao lâu ông theo học tại Art Students League ở New York và năm 1926, ông sang Paris. Tại Paris, ông bắt đầu tạo ra những tác phẩm điêu khắc bằng dây thép hình các con thú, khiến ông ngay tức khắc được công nhận. Vào thập niên 1920, ông tham gia vào những nhóm Dada, Siêu Thực và Trừu Tượng. Ông có dịp quen biết với những người như Miro, Duchamp, Mondrian, Arp và Gonzalez. Những quen hệ mới đó đưa ông đến việc từ bỏ sáng tác theo lối tượng hình để hướng đến những loại hình trừu tượng của thép - tấm và dây thép vào năm 1930 đến tác phẩm điêu khắc Di-động đầu tiên của ông. Được chuyển động bằng mô-tơ. Như vậy, Calder đã có thể biểu hiện chiều kích thứ tư là thời gian và sự chuyển động trong không gian, điều mà các nghệ sĩ đã tìm cách thực hiện trong những buổi đầu của phong trào Ấn Tượng. Calder tạo ra ba loại vật thể động-học cơ bản:

1. Những Stabiles (tượng hay vật giống như vật chuyển động nhưng lại đứng yên) thường được gắn vào một cái đế, đặt ở trên bàn và không chuyển động. Tuy vậy, một thời gian sau, có một số Stabiles được tạo ra với những phần chuyển động.
2. Những di động treo lơ lửng trên không, thường là từ trần nhà.
3. Những Constellation, là một loại hình của điêu khắc di-động, nhưng thường được treo từ một hoặc nhiều đòn tay từ tường nhà.

10.81. Allexander Calder, *Vật tổ, sân trước của La Defense, Paris*, 1974. Thép sơn.

Tác phẩm thuộc thời kỳ muộn của Calder này kết hợp những phần động và những phần tĩnh (Stabile).

Có thể nói điêu khắc di-động là một trong những loại hình ưa chuộng nhất của nghệ thuật hiện đại và vì thế Calder được nhiều người xem như là một trong những nghệ sĩ Hoa Kỳ quan trọng nhất của thế kỷ 20 (hình 10.81).

Tương lai đầy hứa hẹn của David Smith (1906-65), một nghệ sĩ sinh quán tại Ohio và theo học ở Art Students League tại New York trong cuối thập niên 1920 và đầu thập niên 1930, đã bị tan vỡ trong một tai nạn ôtô năm 1965. Trong thập niên 1930, những hình ảnh về các tác phẩm điêu khắc siêu thực của Gonzalez và Picasso gợi lên sự quan tâm của Smith nhằm tạo ra những loại hình Trừu Tượng Siêu Thực tương tự. Ảnh hưởng của chúng giúp ông tạo ra những tác phẩm điêu khắc bằng cách sử dụng kỹ thuật hàn và ông được xem là nghệ sĩ Hoa Kỳ sớm nhất sử dụng phương tiện đó. Cũng trong thời gian này, Smith thường nghiên cứu về điêu khắc tuyến tính và hệ dạng thuộc thể tích. Với những chất liệu như những tấm sắt và thép được hàn lại, những tác phẩm của Smith toát ra một mãnh lực không thể phủ nhận và làm ta nhớ đến phái Lập Thể, phái Kiến Tạo và Hội Họa Action của Franz Kline. Phong cách Lập Thể sau cùng của Smith trước khi ông qua đời đã ảnh hưởng đến thế hệ những nhà điêu khắc kế tiếp, những người mà tựa như những đồng nghiệp của họ trong hội họa, đã cắt đứt với chủ nghĩa Biểu Hiện Trừu Tượng có tính siêu hình chủ quan (hình 10.82).

10.82. David Smith, *Cubi VII*, 1963. Thép không gỉ, cao 2.83m.

Smith thường sử dụng những hình dáng phi-khách quan và tìm cách mang lại sự sống của chính chúng qua sự sắp xếp sinh động.

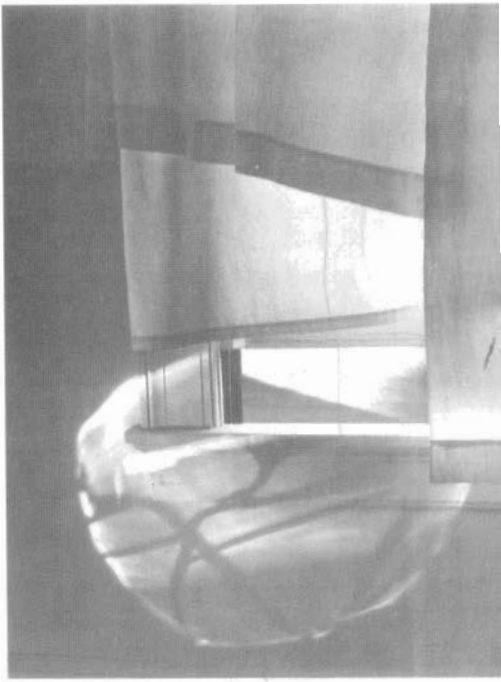
10.83. Isamu Noguchi (và Shoji Sadao), *Kịch bản California*, Costa Mesa, California, 1981-82.

Sáng tác của Isamu Noguchi nằm trong phạm vi trừu tượng thuần túy đến những phong cách trừu tượng siêu thực và tối thiểu.

Một nhà điêu khắc tầm cỡ quốc tế khác là Isamu Noguchi (1904-88), người Mỹ gốc Nhật. Lúc trẻ Noguchi theo học với nhà điêu khắc hàn lâm Gutson Borglum (1867-1941) trước khi học chuyên sâu tại New York, Nhật và Pháp. Ông đến Paris nhân nhận được học bổng Guggenheim và đó là vào lúc mà phong trào Lập Thể và Siêu Thực đang ở đỉnh cao. Việc Noguchi theo học với Brancusi là một điều đặc biệt quan trọng; ngoài ra trong thời gian ở Pháp, Noguchi cũng quen biết với Calder. Triển lãm điêu khắc đầu tiên của Noguchi được tổ chức năm 1929 tại New York, với những tác phẩm hao hao giống phái Kiến Tạo. Chẳng bao lâu sau, Noguchi được khắp nơi công nhận là một nhà điêu khắc có tầm cỡ. Tuy vậy, ngoài điêu khắc Noguchi còn đeo đuổi những quan tâm về cảnh quang kiến trúc, thiết kế đồ gỗ gia dụng và thiết kế kịch nghệ. Trong phong cách của Noguchi nằm trong phạm vi từ cận-Siêu Thực đến một điều gì đó tiến gần đến khuynh hướng tối thiểu (xem hình 9.1). Ta có thể thưởng lãm một trong những thiết kế cảnh quang đặc sắc và những tác phẩm điêu khắc của ông tại trung tâm thương mại Costa Meza, California (hình 10.83). Qua sở thích của Noguchi về đá, ta có thể thấy ông yêu thích màu sắc đến thế nào. Màu sắc mang lại một vẻ quyến rủ vô giá cho những tác phẩm của ông, dẫu đó là những tác phẩm nhỏ bé hoặc rất to lớn.

BIỂU HIỆN TRỪU TƯỢNG VÀ NHIẾP ẢNH

Trong những năm sau chiến tranh thế giới II, có ít nữa là hai nhiếp ảnh gia có những sáng tác tiếp tục cho thấy ảnh hưởng của phong cách nhiếp ảnh Trung thực của Stieglitz và nhóm của ông trong khi có vẻ gần giống với hội họa biểu diễn Trừu Tượng đang phát triển. Người quan trọng nhất trong số các nhiếp ảnh gia đó là Minor White (1908-76). Tuy thông thường sáng tác theo phong cách Hiện Thực (xem hình 1.19) White thường thì chọn hai loại hình - loại hình Tương Đương dựa theo Stieglitz (hình 10.84) và loại hình Dãy Tuần Tự mà White sáng chế ra. Loại hình Dãy Tuần Tự xem



10.84. Minor White, *Cửa sổ mộng mơ*, 1950. Nhiếp ảnh.

Tác phẩm của Callahan luôn biểu lộ quan tâm về cấu hình và được thấy rõ những sắc độ mạnh, rất ít tính hiện thực và một sự giản dị thơ mộng.

chừng rút ra từ những dáng tự nhiên, và tuy tăm tối trong hình dáng và ý nghĩa vì nó thường liên quan đến những cảm nghĩ của White. Những tác phẩm nhiếp ảnh của ông thường có tính siêu hình, biểu hiện những sợ hãi và căng thẳng của thời đại ông và có lẽ là biểu hiện sự ức chế trong vô thức và rối loạn tâm lý. Loại hình nhiếp ảnh của White cho thấy ông là bậc thầy trong sử dụng quan hệ về sắc độ, chi tiết và cấu trúc cơ bản hoặc độ sáng. có nhiều lý do khiến cho White trở thành người có nhiều sáng tạo trong nhiếp ảnh mà một trong số đó là do ông thường xuyên triển lãm tác phẩm; sự liên kết của ông ở cương vị là thành viên của ban tham mưu của George Eastman House; ông là biên tập viên của tờ báo có uy tín Aperture; và ông giảng dạy tại một số học viện kỹ thuật tại Hoa Kỳ.

Một nhà nhiếp ảnh thuộc thời kỳ sau chiến tranh thế giới II mà sáng tác đôi khi có vẻ giống với hội họa trừu tượng là Harry Callahan (sinh 1912). trong giai đoạn đầu khi mới bước vào nghề, Callahan quan tâm đến cấu hình, chủ đề quán xuyến và tạo ra những hình ảnh khiến gợi nhớ những tác phẩm của Paul Stand và Edward Steichen. Nguồn cảm hứng chính cho sáng tác của Callahan là thế hệ thứ hai của

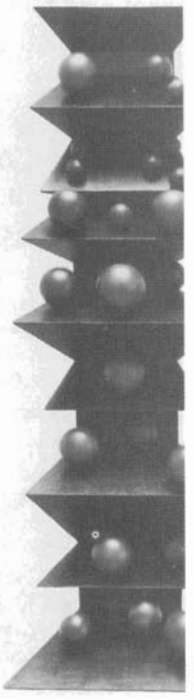
10.85. Harry Callahan, *Chicago*, 1950. Nhiếp ảnh.

Tác phẩm của Callahan luôn biểu lộ một quan tâm về cấu hình và được thấy rõ trong những sắc độ mạnh, rất ít tính hiện thực và một sự giản dị thơ mộng.

những nhà nhiếp ảnh chịu ảnh hưởng Stieglitz - Ansel Adams và Edward Weston. Ở một mức độ nào đó, Callahan là người đã trỗi lên từ truyền thống Bauhaus của Moholy - Nagy (1895-1946) tại học viện thiết kế Chicago. Từ thập niên 1940 trở đi, ông sáng tác theo đủ loại phong cách và những phong cách đó luôn cho thấy mối quan tâm của ông về loại hình. Những đề tài của ông nằm trong phạm vi từ khỏa thân đến những hình ảnh đường phố và trừu tượng. Những sáng tác trừu tượng của Callahan trông giống như những họa phẩm của phái Color Field; ngay cả những thân cây xem có vẻ hiện thực của tác phẩm Chicago, 1950, cũng gợi lên những đường nét trần trụi của Newman hoặc Noland trên nền đơn sắc (hình 10.85). Trong cái phạm vi từ tối đến sáng này, chính sự đơn giản mang tính trữ tình của Callahan trở nên đáng kể. Tựa như White, Callahan là giáo sư tại Học viện thiết kế Chicago.

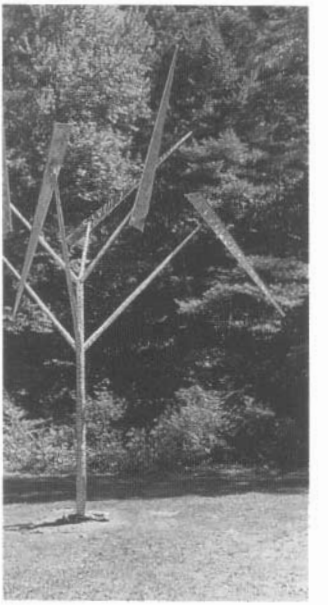
ĐIÊU KHẮC ĐỘNG HỌC

Như chúng ta đã thấy trong những vật thể động-học của Calder, những loại hình động-học của nghệ thuật là cấu trúc tạo ra sự chuyển động. Tuy chúng được tạo ra từ những thế hệ nghệ sĩ sau này, nhưng nguồn gốc của chúng là từ những tác phẩm điêu khắc bằng gỗ và dây thép do mô tơ chuyển động của Calder trong thập niên 1920 và sau đó là những tác phẩm điêu khắc di động-nhưng chúng cũng có nguồn gốc từ phong trào Dada và Op Art. Chính các nghệ sĩ của phong trào Dada là những người đã tạo ra những mẫu đầu tiên của sự chuyển động thực sự hay động-học trong nghệ thuật. Ta có thể tìm thấy những ví dụ về điêu khắc về động-học thuộc thời kỳ sớm nhất trong các tác phẩm của Marcel Duchamp. Trong một giai đoạn ngắn của thập niên 1920, Duchamp bị mê hoặc bởi hình ảnh quay tròn của cái đĩa hát trên máy đĩa. Chẳng bao lâu sau, Duchamp không còn bị hấp dẫn bởi sự chuyển động, nhưng Calder thì vẫn say mê.



10.86. Pol Bury, *Cầu thang*, 1965. Gỗ và Môtor (200 × 68.6 × 41.3 cm).

Đây là ví dụ của một loại hình nghệ thuật ở đó những cấu phần của nó (những dạng hình quả bóng) thực sự chuyển động. Ngày nay càng lúc càng có nhiều nghệ sĩ khai thác những khả năng của nghệ thuật động-học.



10.87. George Rickey, *Sáu đường nét lệnh tâm*, 1993. Thép không rỉ (8.52 m × 9.43 m, 3.65 m).

Rickey có nhiều tác phẩm thuộc động-học, sử dụng sức gió nhằm tạo sự thay đổi thường xuyên những cảnh nhìn về các phần của tác phẩm.

Nhiều nhà điêu khắc đã sử dụng những phương tiện máy móc để làm chuyển động vật thể nghệ thuật, như ta thấy trong tác phẩm của Pol Bury (s.1922) (hình 10.86) được nêu ra làm ví dụ ở đây. Một số khác không chỉ sử dụng máy móc hoặc điện tử nhưng còn sử dụng cả những luồng gió để tạo ra sự chuyển động. Một trong những nhà điêu mhắc động-học thuộc thời kỳ sớm là Jean Tinguely (s.1925) thì tạo ra những vật to lớn, chậm chạp, thỉnh thoảng chuyển động nhưng thường khi chỉ đứng yên và lắc lư, như thể bị đánh tan tác.

Những tác phẩm của George Rickey (s. 1907) thì chuyển động bằng sức gió, tựa như tác phẩm của Calder. Phong cách của Rickey khác hẳn với Calder và cho thấy một sự hoàn thiện riêng của nó (hình 10.87). Tuy nghệ thuật động - học chịu ảnh hưởng điêu khắc trừu tượng, nó không có vẻ một sự bày tỏ tâm hồn chất chứa ở tác phẩm như trong điêu khắc từ trừu tượng Siêu Thực đến Biểu Hiện Trừu Tượng, và vì vậy ở đây nó được đề cập đến như một loại hình riêng. Điêu khắc động-học là một loại hình xuất phát từ quan tâm về không gian và thời gian, bắt đầu với những yếu tố của phái Ấn tượng trong cuối thế kỷ 19 và tiếp tục với phái Vị Lai, Dada và những tác phẩm điêu khắc di-động trừu tượng siêu thực của Calder trong đầu thế kỷ 20.

POP ART VÀ NGHỆ THUẬT TỔNG HỢP

Phong trào có tên là Pop Art xuất phát từ Anh quốc với tác phẩm cắt dán mang tên Just what Is It That Makes Today's Home so Different so Appealinh? của Richrd Hamilton (s.1922) khi nó được triển lãm năm 1956 (hình 10.88). Khi xem tác phẩm này, một nhà phê bình nghệ thuật người Anh đã đặt cho nó cái tên là Pop Art. Loại hình nghệ thuật này trong thập niên 1960 đã tìm thấy một vùng đất để sinh sôi nảy nở là Hoa Kỳ. Cái tên Pop Art có nghĩa là "Popular art" (nghệ thuật bình dân) và nó là một hướng mới

10.88. Richard Hamilton, *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?* 1956. Tranh cắt dán (26cm × 23.5 cm).

Tác phẩm của Hamilton là nguồn phát sinh nghệ thuật gọi là "pop". Các đề tài thường là hình ảnh thông thường mà họa sĩ muốn trình bày dưới một ánh sáng mới.

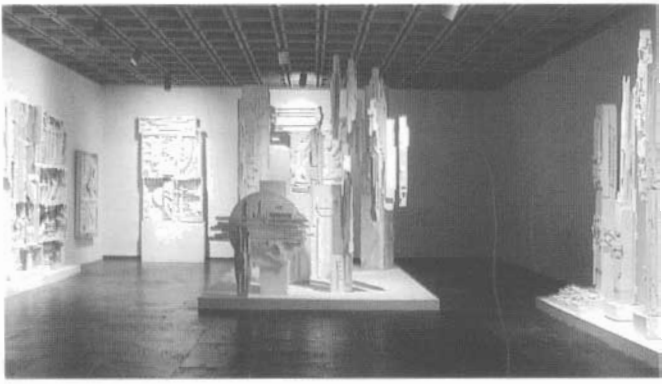
của các nghệ sĩ trẻ, trước sự thống trị của nghệ thuật trừu tượng. Sự quay trở về với chủ nghĩa hiện thực của những nghệ sĩ trẻ liên kết với phong trào Pop được tiên báo bởi hai nghệ sĩ Robert Rauschenberg (s.1925) và Jasper Johns (s.1930) từ khoảng 1955 đến 1960. Nhưng trước khi đi vào Pop Art, chúng ta cần phải đề cập đến nghệ thuật tổng hợp. (assemblage).

Được lôi kéo bởi những cách tân kỹ thuật, các nghệ sĩ thường ao ước thay đổi bằng cách không chấp nhận xem hội họa điêu khắc như là những loại riêng biệt, nhưng thay vào đó hòa trộn hai loại vào trong những tác phẩm tổng hợp. Sự hòa trộn đó có con đường song song, kế cận với nghệ thuật Ba rốc của thế kỷ 17, với sự hòa trộn tương tự của những phương tiện và ngành nghệ thuật riêng lẽ.

Robert Rauschenberg (s.1925) là một trong số những người đầu tiên đã rời khỏi phong cách Biểu Hiện Trừu Tượng Thuần Túy. Những tác phẩm của Rauschenberg như Monogram (hinhf 10.89) với sự kết hợp của lối sử dụng sơn dầu của phái biểu hiện trừu tượng và những chất liệu ba-chiều cho thấy Rauschenberg đã thoát khỏi hội họa của phái Biểu Hiện Trừu Tượng. Rauschenberg gọi loại hình nghệ mới của ông là nghệ thuật phối hợp (một từ do Marcel Duchamp nghĩ ra năm 1950) để gọi nó. Cái từ này sau đó, trong thập niên 1960, được dùng để chỉ bất kỳ một tác phẩm nghệ thuật nào có vật thể kết hợp, dẫu tác phẩm có tính động hay tĩnh.

10.89. Robert Rauschenberg, *Monogram*, 1955-59. Kiến tạo. (1.07 × 1.61 × 1.64m).

Trong tác phẩm kết hợp ba-chiều này, ta có thể chứng kiến sự rời bỏ hội họa thuần túy cho thập niên 1950. Những tác phẩm như thế này tạo ra một bệ phóng cho phong trào Pop Art sau đó.



10.90. Louise Nevelson, *Bình minh Hoa Kỳ*, 1962. Gỗ sơn màu (5.49 × 4.27 × 3.05 m) in situ.

Louise sử dụng những dạng hình trụ riêng lẻ để tạo ra một cấu trúc có tính động và thống nhất. Đây là một vị trí về khái niệm tổng hợp trong nghệ thuật đương đại.

Những mẫu đầu tiên của nghệ thuật tổng hợp là những tác phẩm của các nghệ sĩ thuộc phái Dada, đặc biệt là của Marcel Duchamp (xem hình 10.59) và một số tác phẩm của Picasso từ khoảng 1914 trở về sau (xem các hình 4.16,6.7 và 10.57)

Một nghệ sĩ tổng hợp khác xuất phát từ điêu khắc trừu tượng là Louise Nevelson (1899-1988). Trong buổi đầu, Nevelson sử dụng những hình dạng trừu tượng mềm mại, theo một cách có thể so sánh với Henry Moore. Đến khoảng 1960, bà hướng về nghệ thuật tổng hợp. Tuy vậy, Nevelson đã phát triển một phong cách riêng biệt bằng cách gắn vào nhau những hình dạng bằng gỗ đã được cơ cấu như những quả đấm cửa, núm kéo, tay vịn cầu thang v.v.. lượm lặt từ những ngôi nhà phế bỏ và những đồ gia dụng cũ. Những mảnh đó được ghép vào nhau và thường được sơn cùng màu nhằm nhấn mạnh đến quan hệ thống nhất giữa các phần. Quan hệ và những phức hợp của các loại hình của Nevelson có vẻ như hướng đến Process Art, nhưng những thành qủa sau cùng của bà thường hấp dẫn hơn là những họa sĩ như nhóm tối thiểu, vẫn thường nhấn mạnh đến tiến trình (process) hơn là một nội dung (hình 10.90).

Với sáng tác của Jasper john thì chúng ta thấy ông là một nghệ sĩ đã thiết lập những cách tân mà các nghệ sĩ Pop thường sử dụng. Tựa như Rauschenberg, John cũng là một nghệ sĩ Mỹ, tuy vậy ông có nhiều tính châm biếm hơn là Rauschenberg trong sử dụng các biểu tượng và vật thể của văn hóa đại chúng như cờ Mỹ, Các bản đồ và v.v (xem hình 7.22 và 8.1).

Tựa như Rauschenberg và Johns, các nghệ sĩ Pop đã phát cáu trước những lời ca ngợi mà các nhà phê bình nghệ thuật, các gallery và viện bảo tàng dành cho nghệ thuật Trừu Tượng nói chung và nghệ thuật Biểu Hiện Trừu Tượng nói riêng. Để phản ứng, họ chọn những hình ảnh đã trở nên phổ biến bởi những phương tiện quảng cáo, những truyện hài bằng tranh và những vật dụng (như vỏ chai nước ngọt, lon bia và những sản phẩm bày bán ở siêu thị). Họ trình bày những thứ đó qua một sự kết hợp kỳ lạ, méo mó hoặc với kích cỡ phóng đại theo các loại hình sơn dầu hoặc tổng hợp.

10.91. Andy Warhol, *100 Cans*, 1962. Tranh sơn dầu (1.83 × 1.32 m).

Việc lặp lại một mẫu hình có nguồn gốc từ hình ảnh các hàng hóa thương mại thông thường, một cách đơn điệu, là một trong những nguyên tắc của loại hình trước tiên được thăm dò bởi họa sĩ Pop.

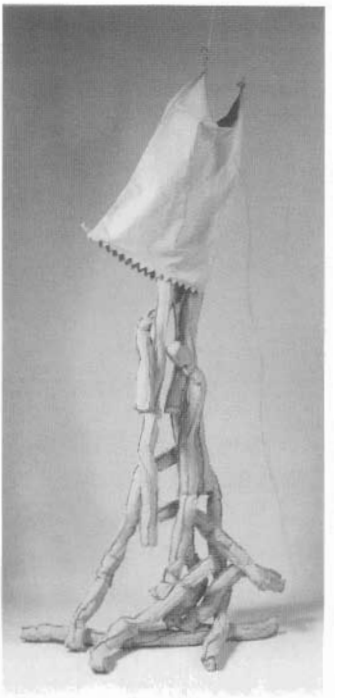
Những tác phẩm của Andy Warhol (1925-87) và của Roy Lichtenstein (s.1923) là điển hình của những đề tài thấy trong Pop Art. Những hình ảnh đó có khả năng gây kinh ngạc cho người xem bằng sự quen thuộc được đặt trong bối cảnh mới (các hình 10.91, 10.92; cũng xem 6.13). Pop Art phần nào có nguồn gốc từ phong trào Dada; tuy vậy, trong khi Dada có tính hư vô chủ nghĩa, tự-hủy và châm biếm, thì Pop Art khuyến khích một phản ứng có tính thân hữu và dí dỏm đối với những cảm giác mới gây ra bởi sự kết hợp một cách lạ lùng những vật thường dùng trong một bối cảnh không như thông thường.

Ngoài Warhol và Lichtenstein, Claes Oldenburg (s.1925) và George Segal (1924-2000) là hai nghệ sĩ đáng kể khác của Pop Art. Cả hai đều là những nhà điêu khắc hoặc tổng hợp, những lãnh vực mà Pop Art đã đạt được nhiều tiến bộ tương tự như trong hội họa (các hình 10.93 và 10.94). Trong thập niên 1960, khái niệm về bối cảnh là một phát triển quan trọng và chúng ta thấy khái niệm đó vẫn tiếp tục được duy trì trong thập niên 1970 và 1980, với sự mãnh liệt được gia tăng thêm.

10.92. Roy lichtenstein, *Okay, Hot shot*, 1963. Sơn dầu và magna trên vải-tranh (203.2 × 172.7 cm).

Lichtenstein sử dụng các nhân vật trong truyện tranh để làm đề tài cho tác phẩm của ông và đó là điển hình của lối xử lý văn hóa đại chúng của Pop Art.

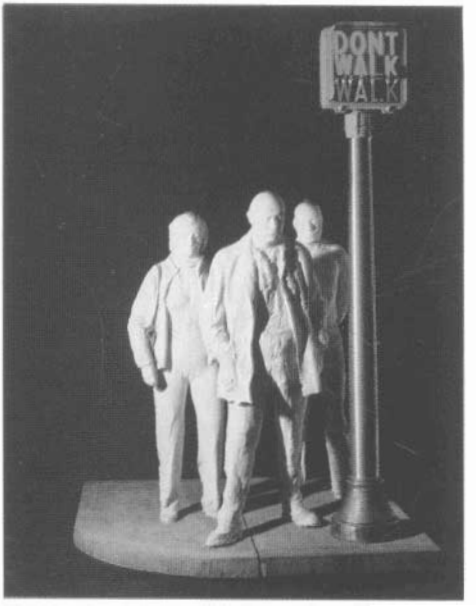
Vào cuối thập niên 50 và trong thập niên 60, cùng lúc với Pop Art



10.93. Claes Oldenburg, *Shoestring Potatoes Spilling from a Bag*, 1966. Vải-tranh, bông gạo (dùng để trộn), keo hồ, acrylic (2.74 × 1.17 × 106.7 m).

Pop Art là một nghệ thuật bắt rễ từ hiện tại và vì thế họ không quan tâm đến mọi loại hình mà họ cho là tạo ra một hàng rào giữa người thưởng lãm với những vật dụng được dùng làm đề tài.

đang có cái nhìn mới, dí dỏm, khôi hài về xã hội tiêu thụ Mỹ, còn có một lối nhìn độc đáo khác về lối sống Mỹ được thể hiện qua nhiếp ảnh. Nó được giới thiệu bởi nhiếp ảnh gia người Mỹ gốc Thụy Sĩ Robert Frank (sinh 1924) qua tờ báo Anh The Americans (1959) của ông. Được hình thành theo phong cách gợi nhớ nhóm nhiếp ảnh gia Farm Security Administration trong thời đại khủng hoảng kinh tế, tờ The Americans đăng tải những bức ảnh mà Frank đã ghi lại trong cuộc du hành bằng ôtô khắp nước Mỹ do quĩ học bổng Guggenheim tài trợ. Frank đã ghi lại những công việc đời thường, đều đều, buồn tẻ của người dân Mỹ. Những bức ảnh xem chừng muốn nói. "Đời là thế...", đôi khi một cách thô thiển, đôi khi buồn bã, đôi khi gợi ý, qua những căn phòng hầu như trống trơn và những vùng đất mênh mông không người, qua sự cách ly giữa người với người. Đó là những con người từ mọi nẻo đường của cuộc sống, với những chính sách và diễn viên "trông thân thiện" nhưng có một nét gì đó xem chừng xa vắng trên khuôn mặt họ. Frank có ảnh hưởng đối với nhiếp



10.94. George Segal, *Walk, Don't Walk*, 1976. Thạch cao, xi măng, kim loại, gỗ phủ sơn, và bóng đèn thắp sáng (2.64 × 1.83 × 1.83m).

Năm1961, Segal bắt đầu nổi tiếng với những hình nhân bằng thạch cao của ông với lối ăn mặc đời thường và được đặt trong những vị trí thường nhật. Segal đã thành công trong việc phá vỡ những hàng rào giữa đời sống và nghệ thuật - một bận tâm thường có của các nghệ sĩ Pop.

10.95. Garry Winogrand, *American Legion Convention*, Dallas, Texas, 1964. Ảnh thực hiện bằng Gêlatin bạc.

Trong thập niên 1960, Winogrand chọn thời điểmbấm-máy là vào cái lúc thoáng thấy trước hoặc sau một sự cố quan trọng. Tuân theo truyền thống của Henri Cartier-breson (xem hình 10.69), thế hệ nhiếp ảnh gia trước Winogrand luôn chọn cảnh phô bày đúng cái lúc xem chừng có ý nghĩ sâu sắc nhất.

ảnh hiện thực xã hội của hế hệ mà sau đó được đúc kết trong các tác phẩm của Gary Winogrand (1982-84) (hình 10.95) Lee Friedlander (s.1934) (hình 10.96) và những người khác.

ACTION ART

Sự mập mờ giữa nghệ thuật và đời thực trong Pop Art lại càng tỏ rõ hơn trong nghệ thuật Happening xuất phát từ pop Art. Happening là một loại hình nghệ thuật có tính dự phần vào, trong đó người thưởng lãm cũng như nghệ sĩ đều có sự tham gia của mình. Họ dược xác định như là "nhóm đang chuyển động", đề ra những khái niệm cơ bản về sự chuyển động, thời gian và không gian, Gần đây hơn, loại hình nghệ thuật đó được gọi là nghệ thuật biểu diễn hay Action Art và bành trướng sự tiếp cận của nó, bao gồm cả vũ, kịch, âm nhạc, phim ảnh, video và điện toán. Cả hai loại hình nghệ thuật Happening và Performances (biểu diễn) đều dựa trên khái niệm cũ là lôi kéo người thưởng lãm vào trọng tâm của các tác phẩm nghệ thuật hầu họ có thể trải nghiệm tác phẩm một cách trực tiếp hơn. Cái khái niệm này trước đây đã đạt đến đỉnh điểm trong nghệ thuật Barốc của thế kỷ 17, khi khoa tranh tượng tôn giáo trải nghiệm của giáo dân được hòa trộn cơ cấu nghệ thuật.

Nghệ thuật Happening được đồng nhất và phát triển bởi Allan Kaprow (s.1927), người trong năm1957 đã lần đầu tiên giảng dạy về Happening trong những khóa giản của John Cage về thực nghiệm âm nhạc tại New School for Social Research tại New York. Nghệ thuật mới của Kaprow sử dụng con người hoặc những hoạt động nhóm có liên quan đến bố trí không gian. Những thứ cần thiết cho nghệ thuật của ông là những vật thông dụng, thường là thứ đồ vứt bỏ ngoài đường, cũng như âm thanh, ánh sáng và mùi (hình 10.97). Những cuộc trình diễn đó tạo cảm hứng cho những nghệ sĩ khác và chẳng mấy chốc Happening trở thành những sự kiện được ưa chuộng, lan rộng từ Hoa Kỳ sang Âu châu.

10.96. Lee Friedlander, *New York City*, 1983. Nhiếp ảnh.

Cho phong cách "cảnh quang xã hội", một phong cách xuất hiện trong thập niên 1950 và 1960. Tựa như nhiếp ảnh gia khác trong nhóm này, Friedlander nắm bắt những khía cạnh bất thường của đời sống xảy ra trong một khoảnh khắc.

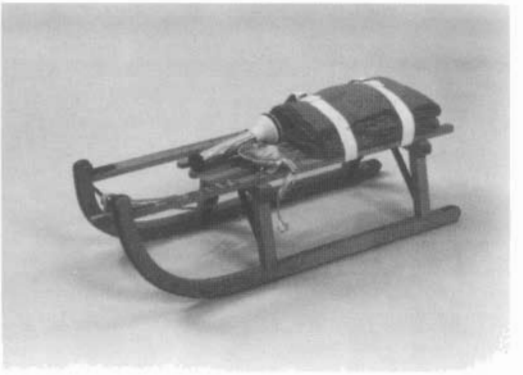
Joseph Beuys (1921-86), một nghệ sĩ Đức bị quân Nga bắn rơi trong Chiến Tranh Thế Giới II khi ông là phi công của Phát-xít Đức, là người đã liên kết với nghệ thuật Performance. Sau khi chiến tranh kết thúc, trường Dusseldorf được thành lập vào thời đó, Beuys đã tạo dựng những tác phẩm có tính nghi thức hoặc tính chất tinh thần, dựa trên việc ông được cứu sống trong thời chiến mà ông xem như là một sự tái sinh. Tuy vậy, Beuys không xem những thiết kế nghệ thuật đó như là nghệ thuật Happening hoặc Performances và ông gọi chúng là "điêu khắc Action" – điều mà ông tin là những phương tiện trực tiếp tác động đến người thưởng lãm. Beuys cũng sáng tác nhiều tranh vẽ và tranh sơn dầu cùng các tác phẩm thuộc nghệ thuật tổng hợp để bày tỏ những cách nhìn của ông về cuộc đời và thế giới. Tác phẩm Xe Trượt Tuyến Cứu Nạn do ông sáng tác năm 1969 (hình 10.98) là một đề tài dựa trên kỷ niệm ông được người du mục Tartar quấn trong chăn và mỡ động vật để cứu sống ông.

OP ART

Cái từ "op" trong Op Art là chữ viết tắc của "optical" (thuộc thị giác). Loại hình nghệ thuật này chủ yếu thuộc đồ họa tuy nó hòa vào ba – chiều, khi các màu sắc được sử dụng tạo ra một nét nổi ảo. Một lần nữa, Op Art là một sự

10.97. Allen Kaprow, *Household*, tháng 5 năm 1964. Một trong hàng loạt ảnh chụp về một Happening do trường đại học Cornell, Ithaca, NY tổ chức.

Ở tiết mục này, không hề có người thưởng lãm. Những người tham gia vào tiết mục cùng họp mặt trước đó để thảo luận về Happening và nhận phần vụ của mình.



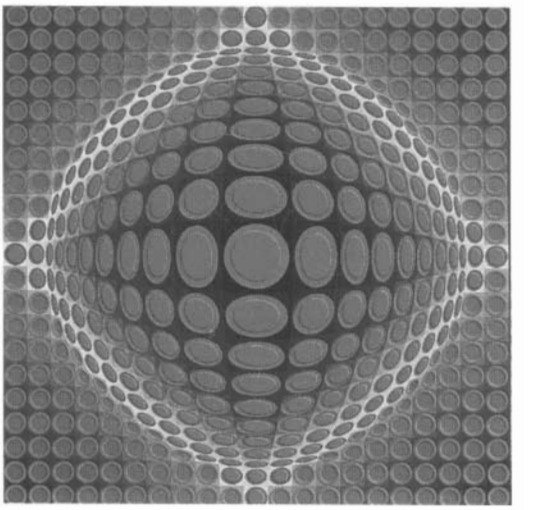
10.98. Joseph Beuys, *Xe trượt tuyết cứu nạn*, 1969. Gỗ, kim loại, dây thừng, chăn, đèn hiệu, sáp (35 cm).

Các nghệ sĩ tiến trình như Joseph Beuys tin rằng những ý tưởng và sự hình thành một tác phẩm nghệ thuật là điều quan trọng hơn loại hình hoặc cách thể hiện nó. Những vật thể tầm thường của ông bao hàm một khuynh hướng biểu tượng phức tạp xuất phát từ những kinh nghiệm cá nhân.

mở rộng và được điều chỉnh của phong cách trừu tượng hình học đầu thế kỷ hai mươi. Ngay cả khi một số họa sĩ chống đối cái ý nghĩa tương đối tăm tối trong trừu tượng hiện đại, như là phần lớn những họa sĩ pop nổi tiếng, thì một số khác chọn việc đưa nghệ thuật Trừu Tượng theo một phương hướng khác. Trong số những nghệ sĩ thực hiện điều đó có các nhà điêu khắc động-học, điêu khắc Tối Thiểu, và các họa sĩ Op: Victor Vasarely (s.1908), Richard Anuszkiewicz (s.1930) và Bridget Riley (hình 10.99); cũng xem các hình 2.25 và 7.23). nở rộ vào giữa thập niên 1960, các nghệ sĩ đó sử dụng những loại hình và/hoặc những đường nét chính xác (đôi khi gợn sóng như trong tác phẩm của Bridget Riley) hoặc những cấu hình đồng tâm có tác động trực tiếp đến tầm nhìn tâm lý và sinh lý. Họ thăm dò những loại cấu hình trừu tượng mà xem chừng chỉ dành cho sự nghiên cứu khoa học về sức nhìn hơn là sự biểu hiện trong nghệ thuật, vì chúng phá vỡ cái nhìn thông thường của chúng ta.

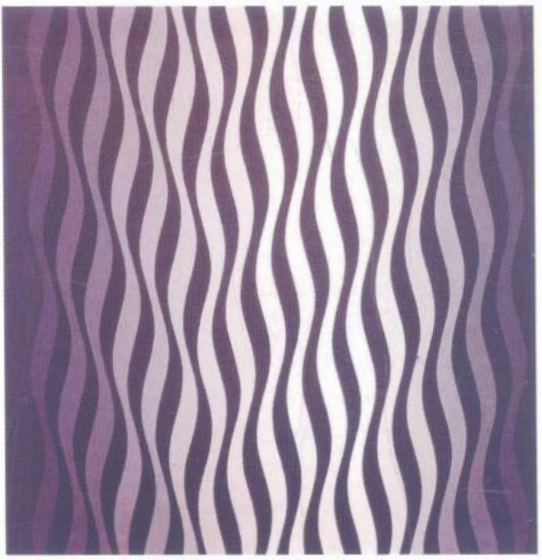
TRƯỜNG PHÁI TỐI THIỂU

Trường Phái Tối Thiểu bao gồm một nhóm họa sĩ và nhà điêu khắc xuất hiện trong các hội nghệ thuật từ thập niên 1960 đến 1970, tuy phong trào này tác động đến âm nhạc (Riley, Adams, Glass), vũ, thi ca, và tiểu thuyết. Trong



10.99. Victor Vasarely, *Vega Per*, 1969. Tranh sơn dầu 64 × 64 in.

Họa phẩm này là điển hình của Op Art tạo ra những hiệu quả hình ảnh bất thường. Trong tác phẩm này, Vasarely cho thấy mối quan tâm của ông về ba-chiều ảo.



10.100. Bridget Riley, *Chuyển động số 2*, 1966. Acrylic trên vải-tranh (2.32 × 2.27 m).

Các họa sĩ thường mâu thuẫn nhằm tạo ra những hiệu quả hình ảnh thay đổi, không ổn định, tương tự như những mẫu vải có ánh lóng lánh.

hội họa, trường phái này đã có những người đi trước nó về phong cách, điều có thể thấy trong hội họa Trừu Tượng Phi-Khách Quan vào đầu thế kỷ 20. Thật vậy, ngành hội họa này lớn lên từ những họa phẩm của các họa sĩ Color Field như Nolan, Newman và Rothko. Các họa sĩ Ad Reinhardt (1913-67) và Agnes Martin (s.1912) là những nhân vật chính của cuối thập niên 1950 đã tiên đoán về sự xuất hiện của phong trào tối thiểu trong thập niên 1960. Hiển nhiên chịu ảnh hưởng của những họa sĩ Kiến Tạo như Malevich (xem 10.49), họa sĩ Reinhardt sáng tác các tác phẩm với những sắc độ mà chỉ sau khi hết chú tâm, người thưởng lãm mới có thể xác định rằng bất kỳ những hình dáng hoặc đường nét hoặc những yếu tố nào khác của loại hình đều hiện diện đầy đủ (hình 10.101). Martin thì chỉ trình bày những loại hình thuần túy, liên quan đến những yếu tố cơ bản của ý nghĩa, mà không có một vết tích nào của tiến trình nghệ thuật - một tiến trình trở thành mục tiêu của trường phái tối thiểu. Martin chịu ảnh hưởng của tinh thần Paul klee và tranh thủy mạc Trung Hoa (hình 10.102).

Trong số những nhà điêu khắc hàng đầu của phái tối thiểu là Donald Judd (1928-94), Larry Bell (s. 1939) và Dan Flavin (1933-96). Họ biến đổi những hình khối có dạng máy móc trước đây của David Smith thành tác phẩm điêu khắc gồm những khối hình học đơn giản mà, tựa như các họa phẩm, có vẻ bị tước bỏ mọi nội dung có tính biểu tượng hoặc tâm lý. Với sự trình bày tối thiểu đôi khi bị gọi là những nhà cấu

10.101. Ad Reinhardt, hội họa Trừu Tượng, *xanh 1953*, 1953. Tranh sơn dầu (127 × 71,1 cm).

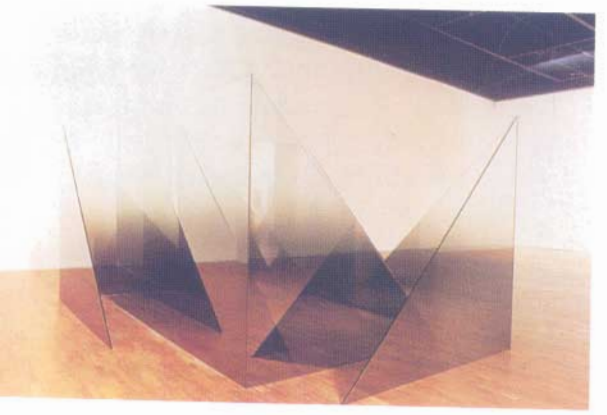
Tác phẩm này là một ví dụ của hội họa Trừu Tượng trong đó các sắc độ được sắp xếp kế cận đến nỗi chỉ qua chăm chú nhìn người ta mới có nhận thấy những khác biệt của hình dạng bên trong.

10.102. Agnes Martin, *Không đề #9*, 1990. Polymer tổng hợp và than chì trên vải - tranh 6 × 6 ft.

Là một họa sĩ Canada được đào đạo tại Hoa Kỳ, Martin làm việc với những người như Reinhardt và Albers. Phần lớn các tác phẩm của Martin đều gắn với khuynh hướng tối thiểu.

trúc sơ khai hay các nghệ sĩ ABC. Họ thường không sử dụng kim loại và máy hàn mà chọn những chất liệu vốn chưa phổ biến trong điêu khắc như bìa cứng, bê-tông, ván ép, nhựa và thủy tinh, Donald judd tạo ra một chuỗi những dạng hình hộp treo trên tường, tựa một tác phẩm đắp nổi (xem hình 9.42). Sau đó, ông quay sang sáng tác những tác phẩm tương tự, nhưng với những cái hộp lớn bằng bê-tông. Dẫu được tái hiện bằng cùng một chất liệu hay khác chất liệu, các tác phẩm điêu khắc của Judd và những nhà điêu khắc Tối Thiểu khác thường được bố trí theo những dãy hoặc chồng thẳng đứng lên nhau. Trong thập niên 1970, khi một số lượng lớn những tác phẩm "lặp lại" như thế được trưng bày trên sàn của các Gallery, viện bảo tàng, kho chứa hàng hoặc những nơi thoáng rộng khác, thì chúng được gọi là Site Art, một từ mà gần đây hơn được thay thế bằng từ nghệ thuật Sắp Đặt.

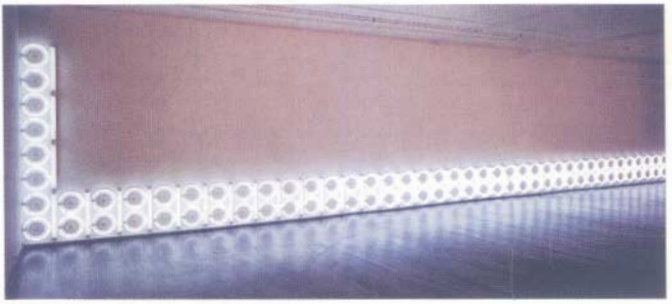
Trong khi một số nghệ sĩ chuộng cái vẻ bề ngoài chí ít là một khối trừu tượng hoặc một khối rắn, thì phần lớn những nghệ sĩ thuộc phái Tối Thiểu thực sự mong muốn xóa bỏ cái cốt lõi để tạo ra những dung lượng đơn giản của không gian bị bao quanh hoặc của nhiều khoảng trống. Một số những tác phẩm đó chỉ là những cái hộp có kích cỡ khổng lồ (kích cỡ lớn là đặc trưng của phần lớn các tác phẩm điêu khắc và hội họa thế kỷ 20).



10.103. Larry Bell, *Đầu tiên và cuối cùng*, 1989. Hai tấm hình chữ nhật 6 × 8 ft, tám tấm kính hình tam giác 6 × 6 ft.

Các nhà điêu khắc tối thiểu sử dụng những loại hình đồ sộ, đơn giản trong khi khai thác nhiều loại chất liệu khác nhau.

Một số nhà điêu khắc như Larry Bell (s. 1939) thì sử dụng những tấm nhựa cứng (Plexiglas) hoặc thủy tinh màu để tạo ra



10.104. Dan Flavin, *Không đề* (để tưởng nhớ đến cha tôi, D. Nicholas Flavin), 1974. đèn huỳnh quang 8 × 48 ft.

Dan Flavin là đại diện của một nhánh các nhà điêu khắc sử dụng đèn thắp sáng trong điêu khắc.

những khối trong suốt bao bọc không gian (hình 10.103). Một số nhà điêu khắc thuộc phái Tối Thiểu hoặc nghệ thuật tổng hợp, như Dan Flavin thì tạo ra những vật thể được thắp sáng, thường được trưng bày trong những căn phòng rộng, và đôi khi kết hợp chúng với sự chuyển động âm thanh điện tử nhằm tạo ra những hình ảnh động-học tưởng tượng. Trong những tác phẩm điêu khắc có ánh sáng, các nhà điêu khắc thường sử dụng đèn neon để thắp sáng (hình 10.104)

Có một số nhà điêu khắc thuộc phái Tối Thiểu thích tạo ra những loại hình không gian mở bằng cách trình bày những khoảng trống rộng, đơn giản, trông khép kín từ một điểm nhìn và mở rộng từ một điểm nhìn khác. Những ví dụ của khuynh hướng này có thể được thấy trong tác phẩm của Lila Katzen (s.1932) với những cấu trúc rộng lớn của những tấm thép cuộn tròn (hình 10.105)

Dĩ nhiên, nhiều loại hình đồ sộ như thế tác động mãnh liệt đến người thưởng lãm khi chúng được trưng bày ở những nơi công cộng, nhưng phần lớn chúng toát ra một cảm giác đơn điệu, trông giống như nhau. Ngoài ra, đối với thế hệ nghệ sĩ đang bước vào độ chín chắn trong thập niên 1960 và 1970. thì chúng có vẻ thiếu vắng nội dung. Một lần nữa, những loại hình Tối Thiểu bắt đầu bị các nghệ sĩ từ bỏ để hướng về những ý nghĩa hiện thực hơn và có những ý nghĩa có thể quan sát được.

Xét theo vẻ bề ngoài mà nói thì sự thiếu vắng nội dung trong nghệ thuật Tối Thiểu hầu như là một phản ứng đối với những gợi ý có tính tâm lý thường được thấy trong nghệ thuật Biểu Hiện Trừu Tượng.

10.105. Lila Katzen, *Mặc Khải*, 1947. Thép không gỉ (3.35 × 5.18 × 1.52 m).

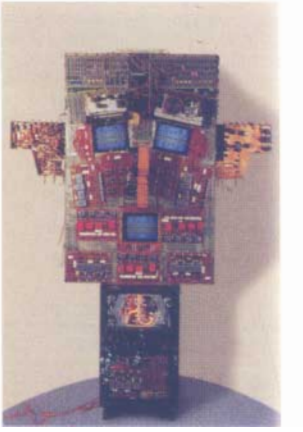
Những cấu trúc này làm bằng tấm kim loại, tọa lạc khoảng không gian ngoài trời, tiêu biểu cho những tác phẩm nghệ thuật của Katzen.

10.106. Lucas Samaris, *Căn phòng gương*, 1966. Gương trên khung gỗ (2.44 × 2.44 × 3.05m).

Đây là một ví dụ của Nghệ Thuật Bối Cảnh, trong đó kích cỡ và cấu trúc của nó có thể thực sự bao bọc người thưởng lãm bên trong loại hình của tác phẩm.

NGHỆ THUẬT BỐI CẢNH VÀ NGHỆ THUẬT SẮP ĐẶT

Cả hai loại hình nghệ thuật này được đặt tên dựa theo những vị trí ở trong-nhà và ngoài trời của chúng. Cả hai đều là những phương tiện nhằm bao quanh người thưởng lãm và họ trở thành một phần của sự trải nghiệm. Tác phẩm nghệ thuật trở thành một miếng mỏng của đời sống và được bổ sung bởi những người thưởng lãm do sự nhấn mạnh vào những chi tiết của những loại hình được tạo ra quanh họ. Cả hai loại nghệ thuật này đều xuất phát từ nghệ thuật Pop, nghệ thuật Tổng Hợp, nghệ thuật Trình Diễn và Phong Cách Tối Thiểu. Các nghệ sĩ sắp đặt tin rằng người thưởng lãm hẳn không chỉ hướng tầm nhìn của họ vào những tác phẩm nghệ thuật mà còn hướng cả thân thể của họ, bao gồm xúc giác, khứu giác và thính giác. Những họa sĩ và nhà điêu khắc thuộc phái Dada như Kurt Schwitters (1887-1948) và Marcel Duchamp là những người sáng tác các tác phẩm sắp đặt đầu tiên của thế kỷ 20. Các nghệ sĩ thuộc trường phái Pop được xem là những người cách tân loại hình nghệ thuật sắp đặt trong thập niên 1960 và 1970. Tuy Lucas Samaris (s.1936) chủ yếu là một họa sĩ Pop, tác phẩm căn phòng gương của ông là một ví



10.107. Nam June Paik, *Descartes trên đảo Easter*, 1993. Điêu khắc video 94 × 68 × 30 in.

Các nghệ thuật Tiến Trình, Khái Niệm và Trình Diễn có liên quang đến nhau và thường là những loại hình nghệ thuật gối chồng lên nhau. Sử dụng video để thực hiện các tác phẩm sắp đặt Nam June Paik thăm dò tác động của kỹ thuật đối với xã hội hiện đại.

10.108. Judy Pfaff, *Nước sâu*, cảnh quang sắp đặt, 1980. Rễ cây, cành cây, ván ép, dây thép, nhựa Plastics, sơn dầu và sơn latex.

Như được trình bày trong minh họa này, nghệ thuật Sắp Đặt có thể bao gồm hầu hết mọi loại chất liệu.

dụ của nghệ thuật sắp đặt (hình 10.106) do kích cỡ choán không gian và sự xác định vị trí trong nội thất của nó.

Vào lần đầu tiên, khi các tác phẩm sắp đặt được triển lãm, bày bố trên sàn hoặc tường, hay treo từ trần của các gallery, hoặc ở những nơi thoáng rộng khác, chúng được gọi bằng cái tên chung là bối cảnh (cảnh vật xung quanh). Với sự gia tăng kích cỡ và sự phổ biến của ý tưởng sắp đặt, thì cái từ nghệ thuật Sắp Đặt được chủ yếu nói đến là các tác phẩm được trình bày trong nội-thất. Và từ nghệ thuật Bối Cảnh thì được dùng để chỉ một sự trình bày chủ yếu ở ngoài trời.

Có một nghệ sĩ tạo ta một loại điêu khắc Sắp Đặt có một vẻ hơi khác đôi chút và người đó là Nam June Paik. Nam June Paik là một nhạc sĩ và nhà soạn nhạc làm việc tại Đức và sau đó nhận ra những khả năng nhằm biểu hiện chính mình qua nghệ thuật tổng hợp video hoặc truyền hình. Nam june park được biết đến như là nghệ sĩ đầu tiên trình bày sự "đồng diễn" video (hình 10.107; cũng xem hình 8.58).

Judy Pfaff (s.1946), nghệ sĩ Anh được đào tạo tại Hoa Kỳ, là một ví dụ của điều mà ngày nay được gọi là nghệ sĩ sắp đặt theo nghĩa có tính định vị, vì Judy đã tạo ra một sự định vị cá biệt. Khởi đầu là một họa sĩ Biểu Hiện Trừu Tượng với những tác phẩm sơn dầu to lớn, trong thập niên 1970 Judy quay sang thực nghiệm loại nghệ thuật Sắp Đặt có tính điêu khắc. Ngày nay, Judy chủ yếu được biết đến với những tác phẩm Sắp Đặt cùng những chất liệu khác nhau như dây thép, thủy tinh, nhựa và kim loại (hình 10.108).

Ann Hamilton (s.1956), một nghệ sĩ nguyên quán ở Ohio, được đào tạo tại các đại học Kansas và Yale, là nghệ sĩ sắp đặt có nhiều loại hình gợi cảm, sáng tạo và có sự chuyển động lạ lùng (hình 10.109). Ann có vẻ rất quan tâm đến những cảm giác mà cơ thể cảm nhận khi trải nghiệm những tác phẩm của bà được thấy trong cái thế giới lạ lùng của đồng, da thú hoặc đồng xu vứt đầy sàn nhà (cùng với những vật liệu khác) mà bà tạo ra cùng

10.109. Ann Hamilton, *Đối Lưu*, 1993. Sắp Đặt.

Những sắp đặt của Hamilton xem chừng mang lại một thế giới gợi cảm, giàu tưởng tượng và có tính chuyển động một cách lạ lùng, vượt ngoài sự am hiểu có tính lôgíc.

với sự giúp sức của nhiều người. Các bức tường và trần nhà thường khi cũng được biến đổi một cách tinh tế, nhưng có tính hợp chất với kết cấu của vị trí triển lãm. Kèm với tác phẩm sắp đặt là những âm thanh được ghi âm trước và phát ra từ bên ngoài - và điều đó trở thành một phần của sự trải nghiệm. Người thưởng lãm trông thấy một người đang ngồi - thường là Ann - nơi cái bàn đặt giữa phòng, thêu máy, tẩy xóa, hoặc đang đốt giấy. Sự hiện diện đó có mục đích là làm cho những người thưởng lãm cảm thấy như thể họ là người tham gia đồng thời cũng là những cảm biến của sự trải nghiệm. Những thế giới nội – thất lạ lùng của Ann Hamilton có vẻ muốn làm cho người quan sát đáp ứng bằng những cảm giác tự nhiên và có tính trực quan bẩm sinh mà người ta đã đánh mất trong xã hội hiện đại và được qui cho những chứng bệnh khác nhau đang làm xã hội quằn quại.

Một nghệ sĩ sắp đặt nổi tiếng vào cuối thế kỷ 20 và sau đó là Sandy Skoglund (s. 1947). Skoglund quê quán ở New England, theo học tại Smith College và sau đó là đại học Iowa. Một số người cho rằng những bầy thú được thắp sáng bằng đèn huỳnh quang của bà - gồm chó, mèo và sóc – được trưng bày trong nội thất, có thể tạo ra một cảm giác an ổn hoặc xung đột qua hình ảnh kỳ quặc của chúng. Số khác thì cho rằng nội dung tác phẩm của Sandy trông tựa như hình ảnh không như ý của các tác phẩm thiếu nhi, gợi lên những nỗi sợ hãi âm ỉ (xem hình 9.45).

Bối cảnh giờ đây có liên quan nhiều hơn đến ngành nghệ thuật, trong đó các nhà điêu khắc biến đổi sự bố trí tác phẩm ở ngoài trời theo một quy mô to lớn. Khái niệm Pop Art hướng về việc làm cho người thưởng lãm kinh ngạc với những hình ảnh tẻ nhạt của thế giới đời thường, bằng cách đưa những vật tầm thường ra khỏi bối cảnh của chúng và tạo cho chúng tính nghệ thuật là một điều quan trọng cho sự tiến hóa của cả nghệ thuật Sắp Đặt lẫn nghệ thuật Bối Cảnh. Nhưng cũng tựa như phái Tối Thiểu. Những nghệ sĩ vừa kể xem chừng muốn loại bỏ bất kỳ một ngụ ý nào của sự biểu hiện của con người. Với nghệ thuật sắp đặt và nghệ thuật bối cảnh,

người thưởng lãm bị lôi kéo vào nguyên lý không gian/thời gian và điều đó có liên quan đến chiều kích thứ tư.

Người tiên phong hàng đầu trong nghệ thuật Bối Cảnh là nhà điêu khắc Robert Smithson (1938- 73). Tác phẩm Đê Chắn Sóng Hình Xoắn Ốc do ông tạo ra tại Great Salt Lake, Utah năm 1970 đã giữ một vai trò quan trọng trong việc giới thiệu một tác phẩm bối cảnh ở qui mô lớn lao (hình 10.110)

Christo (s.1953) và Jeanne - Claude là hai trong số những nghệ sĩ hiện nay vẫn tiếp tục sáng tác các tác phẩm thuộc nghệ thuật Bối Cảnh. Họ là những nghệ sĩ đã bao bọc Tòa Nhà Quốc Hội Đức bằng vải nhựa polypropylene trong năm 1995 (xem hình 1.17). Gần đây, họ đã bao phủ dòng sông Arkansas tại Colorado bằng vải nhựa polypropylene. Tất cả những công trình đồ sộ có liên quan đến môi trường của họ đều được thiết kế trước bằng những bản vẽ, họa phẩm, mô hình và chúng được bán để lấy tiền nhằm thực hiện những khái niệm đồ sộ của họ.

Các nghệ sĩ Bối Cảnh hướng sự chú ý của họ đến những địa điểm nhằm bố trí tác phẩm. Chẳng mấy chốc, họ thấy rằng việc vận dụng nơi trình bày hoặc bản thân môi trường tự nhiên, tự nó, là một tác phẩm nghệ thuật có ý nghĩa.

Sự phát sinh nghệ thuật bối cảnh là một điều khó có thể xác định chính xác, tuy gốc rễ của nó đã tồn tại trong hội họa phong cảnh, các công trình có tính điêu khắc, thiết kế cảnh quang hoặc trong công viên, trong hơn ba thế kỷ. Là một phong trào thời hiện đại, nghệ thuật Bối Cảnh xem chừng đã phát triển trong cuối thập niên 1960. Chẳng hạn năm 1967, Claes Oldenburg đã đào những cái lỗ tại Central Park, New York và gọi chúng là những tác phẩm điêu khắc vô hình Michael Heizer (s.1944) thì đào năm thông hào dài 12 foot tại Black Rock Desert, Nevada trong năm 1969 (hình 10.111). Cái khái niệm "càng lớn càng tốt" chẳng mấy chốc được triển khai với những công trình bằng đất như thế, vì nghệ sĩ giờ đây

10.110. Robert Smithson, *Đê chắn sóng hình xoắn ốc*, Great Salt Lake, Utah, 1970. Đá, muối biển, đất, tảo. (457m).

Những loại hình khá lạ lùng của sự biểu hiện cá nhân là điều mà các sinh viên nghệ thuật cần phải biết đến.

10.111. Michael Heizer, *Tiêu Cực*, Mormon Mesa, Overton, Black Rock Desert, Nevada, 1969. (457 × 15 × 9 m).

Một số nghệ sĩ tạo ra những tác phẩm thuộc nghệ thuật Bối Cảnh là nhằm thoát khỏi áp lực từ thế giới thương mại của các Gallery và viện bảo tàng.

đã sử dụng xe xúc và cần trục để sáng tác.

Một lý do khiến các nghệ sĩ thực hiện sáng tác của họ ở ngoài trời là nhằm để thoát khỏi sự thống trị, sự trang trọng nơi tác phẩm của những nghệ sĩ tiền phong trưng bày tại các gallery (thường thuộc đủ loại sáng tác theo nghệ thuật Trừu Tượng). Trớ trêu thay, mặc dầu ao ước thoát khỏi sự ràng buộc của các định chế, một số những tác phẩm sắp đặt giờ đây đã được trưng bày trong các viện bảo tàng và gallery, người ta khó có thể không biết đến những tác phẩm bằng gỗ, dây thừng, vải, kim loại v.v... đó vì kích cỡ lớn của chúng trong không gian của các viện bảo tàng. Mặt khác, việc sáng tác những tác phẩm Bối Cảnh bằng đất xem chừng không còn ai thực hiện nữa, có lẽ là do tác phẩm thường phải được trình bày ở những nơi hoang vu, không tồn tại lâu dài, ít được công chúng đến xem và quá tốn kém.

NGHỆ THUẬT HẬU - HIỆN ĐẠI

Trong suốt dòng lịch sử, những thế hệ họa sĩ mới thường không hài lòng với con đường mà những người trước họ đã vạch ra và vì thế họ tìm kiếm những phương hướng mới. Cái cảm nghĩ cho rằng những phương pháp và phương tiện được thừa kế đã đạt đến sự toàn hảo hoặc đã cạn kiệt khả năng của chúng là điều đặc biệt thấy rõ trong những họa sĩ thế kỷ 20 và số này gia tăng sau giữa thế kỷ. Hậu-Hiện Đại là cái từ mà các nhà phê bình nghệ thuật dùng để chỉ những loại hình nghệ thuật né tránh tất cả cái gọi là Nghệ Thuật Hiện Đại và xem nó như là cái thuộc về quá khứ. Cái cảm xúc cá biệt cho phong trào Hậu-Hiện Đại trong hội họa và điêu khắc đó chính là những giới hạn nghiêm trọng do trường phái Tối Thiểu đặt ra cho việc tìm kiếm phương hướng. Hầu hết nghệ thuật tạo hình đều được hình thành dưới bóng thống trị của nghệ thuật Trừu Tượng có tính hình thức trong đó, đối với nhiều người, thì phái Tối Thiểu là tệ nhất.

Trong kiến trúc, một lãnh vực mà phái Hậu Hiện Đại đã chứng tỏ những hiệu năng đầu tiên, sự thay đổi được thúc đẩy bởi sự hạ bệ phong cách Quốc Tế, một phong cách xuất phát từ những lý thuyết của Frank Lloyd Wright cho rằng "hình dáng hẳn phải tuân theo chức năng" và những lời chỉ dạy có ít nhiều tương đồng của phái Bauhaus Đức. Cũng như các họa sĩ Hậu Hiện Đại, không xem sự thay đổi là điều quan trọng và vì thế họ đưa ra những phong cách hoặc liên kết những phần của các phong cách ở những họa sĩ trước kia vào trong tác phẩm của họ, các kiến trúc sư bắt đầu sử dụng những kiến thức và cách trang trí của những phong cách kiến trúc trước đó và gối chồng chúng lên nhau.

Có một số khía cạnh của văn hóa Mỹ- không trực tiếp liên quan đến các ngành nghệ thuật- đã chịu ảnh hưởng bởi sự trỗi lên của nghệ thuật Hậu-Hiện Đại. Cái mong muốn "xoá sạch và khởi sự lại từ đầu" đang lớn mạnh trong các ngành nghệ thuật và điều đó có thể nhận thấy trong thập niên 1960. Nhưng điều đó cũng đi kèm với cảm nghĩ cho rằng xã hội xem chừng đã mệt lả vì những ý tưởng mới và/hoặc rằng xã hội xem chừng như không thể giải quyết những vấn đề của nó. Hai trận chiến tranh thế giới cùng một số những cuộc chiến quan trọng khác xảy ra trong thế kỷ đi kèm với sự đổ vỡ các nền văn hóa qua cưỡng bách di dân, diệt chủng và hậu quả của những biến động chính trị, là những gì mà các nghệ sĩ phải chứng kiến, chưa kể tệ phân biệt chủng tộc, đối xử bất bình đẳng đối với phụ nữ v.v... hầu hết những điều kể vẫn còn với chúng ta khi chúng ta bước vào thiên niên kỷ mới, và vì là phản ánh của thế giới, nên tất cả các ngành nghệ thuật đều bị tác động. Do những điều kiện như thế của xã hội và môi trường văn hóa, nên mọi nghệ thuật của 40 năm qua - trong đó các họa sĩ có vẻ đang tìm kiếm những phương tiện mới của sự biểu hiện hoặc một loại hình có tính tượng hình mới- có thể được cho là thuộc phạm vi Hậu - Hiện Đại. Tuy vậy, có một số nhà phê bình nghệ thuật nhận xét phong trào Hậu-Hiện Đại trong bối cảnh khước từ sự "kiểm soát" có tính thông thái rởm của thứ nghệ thuật luôn đi kèm với những loại hình được chấp nhận hoặc những phong

10.112. Richard Estes, *Hàng hoa Helene*, 1971. Tranh sơn dầu (1.22 × 1.83 m).

Việc tỉ mỉ vẽ lại hình ảnh là một nổ lực của Richard Estes nhằm đạt được mức độ như thật thấy trong nhiếp ảnh.

cách trong quá khứ, chứ không phải một giai đoạn mới có tính cấp tiến của nghệ thuật (hoặc của lịch sử). Qua nhiều thế kỷ, một sự kiểm soát như thế đã được tiến hành bởi tôn giáo, sau đó viện hàn lâm của nhà cầm quyền và kể từ thế kỷ 19 là bởi các Gallery, nhà phê bình nghệ thuật và viện bảo tàng.

Phần lớn cái nghệ thuật đó là sự biểu hiện của những cá nhân. Tuy một số họ khước từ ý niệm cá nhân chủ nghĩa và muốn đưa nghệ thuật trở về với sự ẩn danh, vốn thống trị hầu hết những phong cách trong lịch sử trước thời Phục Hưng. Trong bối cảnh của nghệ thuật ngày nay thì điều đó hầu như không thể thực hiện được. Những đặc trưng đáng kể khác của nghệ thuật Hậu - Hiện Đại là sự đưa vào lại nghệ thuật trang trí, như đã thấy trong các bản chép tay Hồi Giáo; những kỹ thuật đa dạng mới lạ và kể cả một sự quay trở về với những nguồn văn học, điều đã được các họa sĩ thuộc phong trào lãng mạn áp dụng trước đây trong thế kỷ 19. Kể từ buổi đầu của xu hướng hiện đại, đã liên tục có sự ngã nghiêng ra sau và trước, giữa các phong cách và phương tiện, vì thế ngày nay thật khó để đặt những cái tên cá biệt cho những nhóm hoặc loại nghệ sĩ. Vì vậy, hẳn sẽ là vô nghĩa nếu nói rằng phong trào hiện đại là sự từ bỏ tất cả mọi đường lối có trong thời kỳ đầu của nghệ thuật hiện đại, vì có những trường hợp hội họa hậu hiện đại đã quyết định quay trở lại hoặc tiếp nối nghệ thuật Trừu Tượng, nhưng mang một ý nghĩa mới hoặc khác hẳn. Các nghệ sĩ tìm cách trình bày những loại hình của họ theo một cách thức mà nội dung của chúng vượt ra ngoài tác phẩm hoặc ở phía sau nó. Vì vậy, nghệ thuật Hậu – Hiện Đại không còn tùy thuộc vào sự "tôn thờ" toàn bộ loại hình, như đã có trước đó.

TÂN HIỆN THỰC (NHIẾP ẢNH HIỆN THỰC)

Tân- Hiện Thực là phong trào nghệ thuật đầu tiên đã sử dụng hình ảnh và chân dung con người một cách rộng rãi kể từ giai đoạn đầu của thế kỷ 20. Trong một thời gian dài của thế kỷ 20, sự biểu hiện là một điều bị các nhà điêu khắc và họa sĩ chán chê. Những giá trị của họ được căn cứ trên sự khước từ bất cứ điều gì gợi lên một sự mô phỏng có tính khách quan về

10.113. Philip Pearlstein, *Sọc chữ chi # 2*, 1996. Tranh sơn dầu (121.9 × 91.4 cm).

Họa sĩ Tân- Hiện Thực này sử dụng một loại ánh sáng có tính mô tả nhằm trình bày hình người.

10.114. Duane Hanson, *Đôi vợ chồng với những túi - hàng*, 1976. Polyvinyl / Sơn dầu. Kích cỡ như thật.

Tác phẩm của Duane Hanson đã được thực hiện một cách tỉ mỉ và chi tiết đến nỗi khiến người ta phải sửng sốt vì lầm tưởng là người thật khi thoạt nhìn lần đầu. Tác phẩm này thuộc phạm vi hội họa hiện thực nhiếp ảnh, nhưng nó đã đưa vào nhiều ảo ảnh hơn bất kỳ một tác phẩm hội họa nào.

hiện thực. Giờ đây, sự biểu hiện hay chủ nghĩa Hiện Thực đã quay trở lại với sự vững mạnh của nó. Một số họa sĩ nổi tiếng của phong trào Tân Hiện Thực là Richard Estes (s. 1936), Chuck Close (s. 1940) và Philip Pearlstein (s. 1924) (các hình 10.112 và 10. 113; cũng xem hình 2.11). Ví dụ được nêu ra qua tác phẩm của Duane Hanson (1925- 96) (hình 10.114) cho thấy rằng, tựa như Pop Art, phong trào Tân- Hiện Thực vươn rộng sang điêu khắc. Những nghệ sĩ của phong trào Tân- Hiện Thực đôi khi cũng được gọi là những nhà Ảo Thuật Mới, những nhà nhiếp ảnh Hiện Thực và những nhà Siêu Thực. Để đạt được những mục tiêu nghệ thuật, họ phụ thuộc vào cả nhiếp ảnh lẫn những hình từ quảng cáo thương mại, tuy một số người như Pearlstein dứt khoát rằng họ không vẽ từ những hình ảnh được phóng chiếu hoặc từ những ảnh chụp, mà chỉ vẽ dựa trên sự quan sát tỉ mỉ người mẫu. Tuy vật, tất cả các nghệ sĩ Tân - Hiện Thực đều trình bày hình ảnh của con người trong công việc đời thường của họ và những hình ảnh đó ít có hoặc không có tính gợi ý trong nội dung. Ngoài ra, họ cũng vẽ nhiều cảnh tựa như ảnh chụp về các phố, cửa hàng và những cấu trúc tương tự.

Rõ ràng là trước khi có phong trào Tân- Hiện Thực, thì đã có một quan tâm liên tục ở mức độ cao về nghệ thuật có tính hiện thực theo dòng thế kỷ 20, đặc biệt là tại Hoa Kỳ. Người ta có thể thấy điều đó không chỉ qua sự nổi tiếng và được nhiều người biết đến của Andrew Newell Wyeth (s. 1917) mà còn qua sự quan tâm đến những nghệ sĩ như Edward Hopper (1882- 1967), Charles Sheeler (1886- 1965) và Ben Shahn (1898- 1969) trong phần đầu thế kỷ (xem các hình 6. 2, 8. 24, 1. 11, 4. 26, 8. 25 và 2. 30). Có một dạo, chủ nghĩa Hiện Thực thế kỷ 19, từ phái Tiền- Raphael (một phong trào Hiện Thực của Anh Quốc thế kỷ 19), đến Ấn Tượng, cũng được chuộng

trở lại. Ngay cả Picasso, một nghệ sĩ tài ba của thế kỷ, trong những thăm dò của ông về Trừu Tượng, Thể Hiện và Siêu Thực, vẫn tiếp tục quay về với những phong cách biểu hiện có tính hiện thực.

Các nhà điêu khắc Tân- Hiện Thực đã gạn lọc những phong cách của Segal và Oldenburg và tạo ra những hình ảnh gần giống như thật hơn bằng sợi thủy tinh và nhựa. Trong ba- chiều ảo ấy, tác phẩm trông như thật đạt đến một mức độ tài tình mới.

NGHỆ THUẬT TIẾN TRÌNH VÀ NGHỆ THUẬT KHÁI NIỆM

Như chúng ta đã biết, những người thuộc phái Tối Thiểu của các thập niên 1960 và 1970 nhấn mạnh đến sự thuần khiết của loại hình trong thể khối đơn giản và điều đó làm mờ tối nội dung của tác phẩm. Trước đó, những người thuộc phái Biểu Hiện Trừu Tượng đã nâng cao sự thiếu vắng nội dung bằng cách xem hành vi sáng tạo có tầm qua trọng hơn loại hình của tác phẩm đã hoàn tất. Trong những phong trào đó, có một nỗ lực lớn có tính nghệ thuật Tiến Trình và nghệ thuật Khái Niệm là những kết quả của loại tư duy dưa đến kết luận lôgíc, khi "tiến trình" hoặc "ý tưởng" trở thành một cùng đích tự tại. Đối với những người thuộc phái Hậu-Hiện Dại thì cả hai nghệ thuật đó có vẻ nắm giữ tầm quan trọng của tính cách nghệ thuật, hoặc sự biểu hiện, điều mà ngay cả nghệ thuật. Các nghệ sĩ Tiến Trình tin rằng nghệ thuật được trải nghiệm chủ yếu là qua các hành vi sáng tác. Như vậy, nghệ thuật Tiến Trình và nghệ thuật Khái Niệm là sự chuyển tiếp giữa những loại hình thuộc thời kỳ sớm của phái Tối Thiểu với những loại hình Hậu - Hiện Đại. Như chúng ta đã biết, nghệ thuật Hậu - Hiện Đại đã in bóng trong Pop Art ngay từ cuối thập niên 1950 và thâm nhập vào mọi loại hình nghệ thuật mới cùng với nghệ thuật tiên phong xưa cũ.

Một trong những nghệ sĩ vững mạnh nhất đã rời khỏi phái Tối Thiểu để sang phái nghệ thuật Tiến Trình là họa sĩ Đức Eva Hesse (1936-70) Hesse đã sử dụng những chất liệu có liên quan đến phái nữ để thực hiện tác phẩm và đó có thể là một biểu hiện nhu cầu của cô nhằm tìm kiếm một ý nghĩa để ràng buộc cô vào một điều gì đó ổn định trong dời sống (xem hình 2.4).

Một trong những ảnh hưởng đáng kể nhất của nghệ thuật Khái Niệm đó là ý tưởng dã hình thành nó. Với cuộc triển lãm mang tên Information tổ chức năm 1970 tại Museum of Modern Art, thì đối với một số nghệ sĩ, sự dần dà sa sút của chủ nghĩa hình thức trong mỹ học xem chừng đã hoàn tất. Các nghệ sĩ Khái Niệm tin rằng cả hành vi tạo ra tác phẩm nghệ thuật lẫn hoàn tất nó đều không quan trọng bằng cái ý tưởng- hoặc khái niệm - nằm đằng sau tác phẩm.

Một ví dụ của nghệ thuật Khái Niệm trong thời kỳ đầu có thể được thấy ở tác phẩm Một và Ba Cái Ghế, sáng tác năm 1965 (hình 10.115) của Joseph Kosuth. Kosuth đã sử dụng một vật thể "có sẵn" và trong trường hợp này là một cái ghế cùng với một bức ảnh về cái ghế và kề bên là một trang định nghĩa về cái ghế. Vào cuối thập niên 1960 và đầu thập niên 1970, những vật tương tự cũng được mang ra triển lãm và được cho là những vật thể có tính thẩm mỹ. Khi chúng được triển lãm như thế thì đó là một điều gây đảo lộn do nghệ sĩ chủ ý gây ra và là những ý tưởng nhằm chèn ép cái tư tưởng cho rằng nghệ thuật là thứ quí hiếm, nhằm đẩy lùi quyền hạn của các gallery, các quan chức viện bảo tàng và các nhà sưu tập tư nhân đối với các nghệ sĩ. Nhiều tác phẩm Khái Niệm chỉ là sự trình bày những dòng chữ viết tay hoặc đánh máy giải thích các lý thuyết về nghệ thuật, khoa học, hình học tôpô, hoặc bất cứ một điều gì mang lại sự tích cực cho ý tưởng. Sự sôi nổi như thế của các nghệ sĩ Khái Niệm có lẽ là do ảnh hưởng của quảng cáo thương mại. Nhiếp ảnh cùng với điện ảnh và video thường được dùng để ghi lại những khái niệm đó hoặc truyền đạt chúng theo những cách đó. Nhà điêu khắc thuộc phái Tối Thiểu Sol Lewitt (s. 1928)- người đã đặt ra cái từ chủ nghĩa Khái Niệm - đã từng viết rằng các tác phẩm Khái Niệm cũng tốt đẹp như cái ý tưởng ở phía sau chúng.

Một mẫu số chung mà người ta có thể nhận thấy trong nhiều tác phẩm nghệ thuật từ thập niên 1970 trở đi là sự ao ước mãnh liệt được đưa trở lại nội dung đã được công nhận hoặc ý nghĩa cho những tác phẩm nghệ thuật. Đã có một số nỗ lực để đặt một cái tên cho một số những con đường khác nhau trong đó tỏ rõ sự quan tâm mới nhằm đạt được nhiều tính biểu hiện hơn; nhưng nỗ lực đã loạng choạng vì tính đa dạng và nhiều vẻ đang nổi trội trong nghệ thuật. Tính đa dạng và nhiều vẻ đó là điều có thể thấy chỉ trong sáng tác của một họa sĩ. Và sở dĩ như thế là vì các

10.115. Joseph Kosuth, *Một Và Ba Cái Ghế*, 1965, ghế gỗ, ảnh sao chụp, và một phóng ảnh trang từ điển định nghĩa về cái ghế. Ghế (82 × 37.8 × 53 cm); ảnh (91.5 × 61.1 cm); trang từ điển (61 × 61.3 cm).

Trong ví dụ về nghệ thuật Khái Niệm này, ý tưởng về cái ghế được sao thành ba bản bởi những ảnh chụp cái ghế và trang từ điển định nghĩa về cái ghế.

nghệ sĩ ngày nay thường chuyển đổi các phong cách hoặc kết hợp nhiều hiệu quả phong cách khác nhau.

Một dấu chỉ khác của những khác biệt trong nghệ thuật giữa thập niên 1980 và 1960 là việc sử dụng nhiều phương tiện và kỹ thuật khác nhau. Chẳng hạn trong thập niên 1960, các họa sĩ chủ yếu ưa dùng acrylic thì ngày nay ta thấy có sự quay trở về với bút chì, phấn màu, chì than, graphit. Có một số phương tiện là mới mẻ, đòi hỏi những kỹ thuật mới, và rất thường khi chỉ trong một họa phẩm khổ nhỏ, họa sĩ đã sử dụng nhiều phương tiện khác nhau. Một số phương tiện trông có vẻ mới mẻ nhưng thật ra đó là những phương tiện cũ nhưng có hình thức mới, chẳng hạn sơn dầu dưới dạng thỏi hoặc bút sơn dầu. Và cũng có một số chất liệu là thực sự mới, chẳng hạn như bột kim loại, thép - tấm v.v... các nghệ thuật cắt - dán, tổng hợp và Tiến Trình là những nghệ thuật đi trước, ảnh hưởng đến việc sử dụng những loại phương tiện vừa kể.

Trong loại hình truyền thống của chúng, sơn dầu, acrylic và màu nước vẫn là những thứ được sử dụng, tuy vậy đôi khi người ta thấy có nhiều sự kết hợp của các phương tiện đó trong cùng một tác phẩm nghệ thuật. Trong lãnh vực in ấn, sự gối chồng lên nhau các phương tiện được kèm theo với sự kết hợp của nghệ thuật. Lithô, nhung lụa, bản khắc bằng axit và bản in khắc thường được sử dụng trong cùng một hình ảnh, cùng với mực Ấn Độ, graphít và các chất liệu khác. Một số những "kỹ thuật phối hợp" đó dĩ nhiên được truyền lại theo dòng lịch sử, nhưng trong quá khứ đã không có nhiều kỹ thuật được kết hợp với nhau vì khoa học chưa mấy phát triển.

Tuy quả là khó dể mà tiên đoán loại hình mới mà nghệ thuật mới hơn của sự biểu hiện hẳn sẽ có, nhưng vào cuối thập niên 1980, có một phương hướng đã trở nên rõ rệt: Một phần lớn của nghệ thuật mới phản ánh những thay đổi quan trọng của xã hội và chính trị đã xảy ra trong những thập kỷ vừa qua. Nghệ thuật đã phản ứng một cách kịch tính trước những đổi thay đó. Nhiều nghệ sĩ ở độ tuổi 40 dổ lại có khuynh hướng khước từ không chỉ các tác phẩm của những người đi trước họ mà cả những niềm tin có tính triết học đi kèm với những tác phẩm đó. Đôi khi các tác phẩm của những nghệ sĩ trẻ dó là một sự đáp ứng đối với cái điều mà họ nghĩ rằng sự thông tin sai lạc hoặc là những lừa dối mà họ được nuôi dưỡng bởi mọi loại hình của truyền thông đại chúng và/hoặc quảng cáo. Họ nghi ngờ không chỉ về nguồn gốc của nghệ thuật mà còn hoài nghi về sự xác thực của cái được trình bày cùng khái niệm về tính độc đáo của nghệ thuật. Và thế là hiện thực lại một lần nữa bị dặt nghi vấn!

PHONG TRÀO TÂN-BIỂU HIỆN

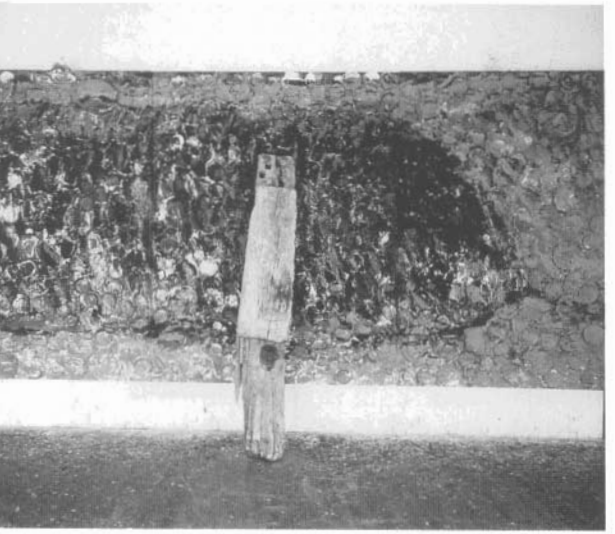
Có thể nói Tân- Biểu Hiện là phong trào có vẻ vững mạnh nhất và tồn tại lâu dài nhất trong nghệ thuật của 25 sau cùng của thế kỷ 20. Ở khắp nơi, càng lúc càng có nhiều người mong muốn sự quay trở về với nghệ thuật tượng hình và một sự biểu hiện có tính cá nhân hơn cái mà có vẻ trong một thời gian dài của đầu thập niên 1980, các họa sĩ đã phải buộc lòng chạy theo nhằm đạt những mục tiêu có tính thương mại. Tuy vậy, trong nhận thức sau, người ta thấy rõ ràng phong trào Tân- Hiện Thực đã có những gốc rễ bám sâu và những giá trị mà nó biểu hiện là những thứ được các thế hệ trẻ tìm kiếm. Có một phương pháp được nghĩ ra, nhằm thỏa mãn sở thích đang lớn mạnh đối với những hình ảnh vốn được công nhận và một nghệ thuật chứa đựng một ý nghĩa mới mẽ trong đó có sự quay trở về với hình người đồ sộ, với điệu bộ thô kệch, được vẽ bằng những nhát cọ rộng.

Chính những tác phẩm của các họa sĩ đại diện cho phong trào Tân- Biểu Hiện, như họa sĩ Italy Enzo Cuchi (s. 1950), họa sĩ Mỹ Julian Schnabel (s.1951) và họa sĩ Đức Anselm Kiefer (s. 1945) đã nêu lên một số điều kiện và nghi vấn. Enzo Cucchi và Anselm Kiefer là những người đứng đầu trong số các họa sĩ Tân- Biểu Hiện Âu Châu trong khi Julian Schnabel là người Mỹ đầu tiên sử dụng phong cách đó. Dĩ nhiên, mẫu số chung của phong cách Tân- Biểu Hiện là sự thức tỉnh trở lại của sự nồng nhiệt có tính cảm xúc của phong trào Biểu Hiện ở đầu thế kỷ 20, thường được cập nhật hóa với những chủ đề và kỹ thuật hiện đại. Nghệ thuật có khuynh hướng kiểu cách giai đoạn muộn của thời Phục Hưng; phong cách có tính cổ điển hơn trong những giai đoạn cuối của Giorgio de Chirico và những phong cách có tính biểu hiện của Picasso- đó là những nguồn của phong trào Tân-Hiện Thực.

Enzo Cucchi (hình 10.116) là người đã sống và sáng tác tại quê nhà ông, gần hải cảng Ancona, trên bờ biển phía đông Italy. Đó là vùng đất của những tai ương bất chợt do lở đất. Đời sống của người

10.116. Enzo Cucchi, *Paesaggio Barbaro*, 1983. Tranh sơn dầu (1.30 × 1.59 m).

Họa sĩ Tân-Biểu Hiện Italy Enzo Cucchi sử dụng màu sắc mạnh để tạo sự tương phản giữa sự sống với những biểu tượng của cái chết, sự mục ruỗng và sự rời bỏ.



10.117. Julian Schnabel, *Niềm ham thích lướt sóng*, 1983. Sơn dầu, gỗ (274.3 × 579.1 × 61 cm).

Là một trong những họa sĩ Tân- Biểu Hiện của đầu thập niên 1980, Schnabel sử dụng kỹ thuật cắt – dán để tượng trưng cho những vật liệu đã bị vứt bỏ của một nền văn minh đang chết dần.

và thú trong nông trang của gia đình Cucchi và sự bất ngờ trong đó thảm kịch có thể xảy ra là chất liệu cho nghệ thuật của ông. Cucchi sử dụng màu sắc mạnh và buồn, đôi khi pha trộn với những chất liệu bột như bột đất hoặc bột than và biểu hiện qua những tương phản của các sinh vật và những xương sọ, là cảm nhận của ông về cái chết, sự mục ruỗng và sự rời bỏ.

Chào đời vào cuối Thế Chiến Thứ Hai, khi chế độ Hitler đang trút hơi thở sau cùng, họa sĩ Anselm Kiefer (s. 1945) mang lại cho đất nước này một phong cách đồ sộ, kịch tính và có tính thần thoại. Bằng phương tiện có tính biểu tượng, ông bày tỏ một sự xin lỗi đối với tội ác chống nhân loại của Đức, đồng thời cung cấp nhiều dấu hiệu đầy hy vọng cho tương lai bằng cách gợi lại những giây phút hào hùng,can đảm và cao quí của đất nước ông. Tựa như Cucchi, Kiefer sử dụng nhiều chất liệu là những tấm ảnh cũ, kim loại và rơm. Những ý nghĩa có tính biểu tượng của các tác phẩm Kiefer là điều khó có thể trình bày một cách đầy đủ chỉ sai trong vài dòng, Kiefer là một họa sĩ đáng để được nghiên cứu nhiều hơn.

Tuy là nhà bình luận về đời sống hiện đại, nhiều đề tài của các tác phẩm của Schnabel đã được ông chọn từ Tân Ước và Cựu Ước tựa như những họa sĩ Tân - Biểu Hiện, một đặc trưng đáng kể trong sáng tác của ông là sử dụng những chất liệu không như thông thường, từ vải - tranh bằng nhung và những thứ vải khác đến gắn các mảnh sành sứ lên trên bề mặt tranh (hình 10.117). Nói tóm lại, các họa sĩ Tân- Biểu Hiện, một đặc trưng đáng kể sáng tác của ông là sử dụng những chất liệu không như thông thường, từ vải - tranh bằng nhung và những thứ vải khác đến gắn các mảnh sành sứ lên trên bề mặt tranh (hình 10.117). Nói tóm lại, các họa sĩ Tân - Biểu Hiện đã từ bỏ cái dòng chảy chính mà các họa sĩ tiền phong đã thiết lập và xem đó như là những đề tài được chấp nhận trong thời hiện đại.

10.118. Faith Ringgold, *Tổ ấm cay đắng, Phần V: Về nhà*, 1988. Acrylic trên vải-tranh viền vải (193×243.8cm).

Qua họa phẩm/mềm (may chắn) có tính tường thuật, nghệ sĩ người Mỹ gốc Phi châu này đưa nghệ thuật nữ công lên hàng nghệ thuật "cấp cao". Ngoài ra điều này cũng mang lại một sự tái nhận thức về toàn bộ nghệ thuật Mỹ gốc Phi châu từ giai đoạn nô lệ đến ngày nay.

NGHỆ THUẬT LIÊN QUAN ĐẾN NỮ GIỚI (FEMINIST ART)

Có một điều không thể phủ nhận, đó là trong quá khứ phái nữ đã có vai trò trong nghệ thuật ở cương vị là những nữ sĩ. Ở một số thời điểm cá biệt, ý nghĩa hoặc tầm mức sự đóng góp của phái nữ trong nghệ thuật thường bị ngăn trở bởi sự thống trị của nam giới về mặt động thái xã hội, sở thích và giá trị. Tuy phụ nữ đã có những đóng góp lớn lao trong lịch sử nghệ thuật, nhưng khả năng của họ thường rất ít được quan tâm. Với sự giải phóng phụ nữ về mặt chính trị qua quyền đi bầu và những tiến bộ đạt được sau đó, phụ nữ có thể bước vào những lãnh vực của nam giới như kinh doanh, thể thao và do vậy chất lượng của các tác phẩm nghệ thuật của phái nữ cũng được công nhận như phái nam. Những giai đoạn đầu của sự công nhận này được thể hiện dưới dạng nhìn nhận nghệ thuật nữ công của phụ nữ là một loại hình cấp cao; tựa như nghệ thuật đồ họa, điêu khắc và kiến trúc. Giờ đây, mọi loại hình nghệ thuật của nữ giới đều được công nhận qua những chất sáng tạo của chúng. Judy Chicago (s. 1939) và Miriam Shapiro (s.1923) là hai nhà đồng sáng lập Phong trào Nghệ thuật Phụ Nữ (thập niên 1960). Đến đây, chúng ta cũng cần ghi nhớ rằng nghệ sĩ Mỹ gốc Phi Châu Faith Ringgold (s. 1934) (hình 10.118) là người không chỉ đưa ra nghệ thuật nữ công (domestic arts) lên tầm mức được công nhận như một nghệ thuật với những tấm chăn của bà, mà còn khiến người ta phải quan tâm hơn đến những sáng tạo có tính lịch sử- những tác phẩm hiện nay đang được người Mỹ gốc Phi Châu tạo ra.

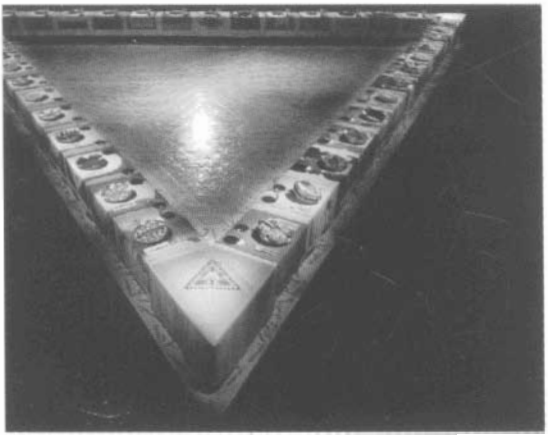
Miriam Schapiro là họa sĩ New York thuộc trường Biểu Hiện Trừu Tượng (Abstract Expressionist Field) trước khi sang Nam Califronia vào cuối thập niên 1960 để dạy môn nghệ thuật tại Đại Học Califronia, San Diego. Trong khi bà và Judy Chicago giảng dạy tại đây, hai người giúp các nữ sinh viên tái cơ cấu một ngôi nhà cũ thành một môi trường hoàn toàn phù hợp với phái nữ. Công việc đó đã khơi dậy nơi hai vị giáo sư này mối quan tâm về

10.119. Miriam Schapiro, *I'm Dancin' as Fast as I Can*, 1985. Acrylic và vải trên vải – tranh (2.29 × 3.66 m).

Vào cuối thập niên 1960, Schapiro trở nên nổi tiếng với loại hình femmages của bà, kết hợp những chất liệu và kỹ thuật cắt - dán, thêu đan và mềm (may chần). Cũng sử dụng những kỹ thuật cơ bản đó, gần đây bà tiến theo hướng tượng hình, tuy nội dung vẫn là khó hiểu. Tác phẩm của bà là một ví dụ của những hướng Hậu - Hiện Đại gần đây trong nghệ thuật.

những mẫu họa tiết, thiết kế, vốn có từ lâu đời của các bà nội trợ trong thêu, dệt và đan móc. Nhằm hướng sự quan tâm đến nghệ thuật nữ công truyền thống vốn từ lâu bị lãng quên này, Schapiro bắt đầu tạo ra những tác phẩm cắt – dán trừu tượng hoặc bán – biểu hiện bằng các hàng thủ công thêu đan của phái nữ. Schapiro gọi những tác phẩm đó là femmages (hình 10.119). Ngoài tính chất nghệ thuật, những tác phẩm đó được diễn đạt như là những biểu tượng của vai trò đã từ lâu bị đánh giá thấp của người phụ nữ trong nghệ thuật nói chung. Trong thập niên 1980 và 1990, Schapiro vẫn tiếp tục sáng tác. Bà tạo ra những hình ảnh sinh động, đầy màu sắc, với nội dung thường khi có thể hiểu ra, nhưng đôi khi lại khó hiểu. Nhiều tác phẩm của bà có liên quan đến việc tìm kiếm tính đồng nhất cho mình cùng sự buồn bã trước sự dần dà tan rã của phong trào Phụ Nữ.

Trong thời gian đó, Judy Chicago đi theo hướng nghệ thuật tổng hợp hoặc có tính điêu khắc nhằm nhấn mạnh những ý nghĩa cá biệt của phái nữ. Tác phẩm đáng kể nhất của Chicago nhằm thể hiện những quan điểm, đó là Bữa Tiệc Tối, trong đó bà sử dụng sành sứ phủ sơn dầu cùng những hàng thủ công thêu đan của phụ nữ. Tác phẩm này là một loại hình sắp đặt có tính



10.120. Judy Chicago, *Bữa Tiệc Tối*, 1974-79. Phương tiện tổng hợp. Mỗi cạnh dài 14.63 m.

Được sáng tác bởi một trong những người thành lập phong trào phụ nữ trong nghệ thuật, tác phẩm này biểu hiện quan điểm của phong trào và Judy Chicago.

biểu tượng với một cái bàn hình tam giác đồ sộ (hình 10. 120). Dự án hợp tác gần đây nhất của Chicago có tên là Resolutions (for the millenium), A Stitch in Time gồm thêu đan, các vật gắn vào đăng – ten và sơn acrylic, trưng bày vào tháng năm 2000, tại viện bảo tàng New York City American Craft.

Thoạt đầu là một nhà nhiếp ảnh với lối diễn đạt theo phái – Tân - Biểu Hiện, Cindy Sherman (s. 1954) trở lên nổi tiếng với những tác phẩm chân dung của chính bà. Những tác phẩm đó trình bày bà với đủ loại quần áo, thời hiện đại cũng có mà theo như trong lịch sử cũng có và được sử dụng như là một khảo sát có tính siêu hình về con người của chính bà và nhắc nhở rằng mọi hiện thực nhiếp ảnh, theo một cách nào đó, là một truyền thuyết được dàn dựng. Chúng cũng là những lời bình phẩm về những hình ảnh sáo mòn mà công nghiệp điện ảnh đã nêu ra về người đàn bà. Đến cuối thập niên 1980, những tác phẩm của Sherman trở nên trừu tượng hơn. Những hình ảnh của bà đôi khi rất kỳ dị, hung dữ, có lẽ muốn nói về sức mạnh của người đàn ông đang thống trị người đàn bà do sự yếu đuối về thể lý và giới tính của họ (hình 10.121). điều đó càng trở nên hiển nhiên hơn với những tác phẩm sau này của bà, khi bà sử dụng những phần cơ thể phụ nữ bằng nhựa của hình nộm để gợi lên những áp bức và kinh hoàng mà người phụ nữ phải chịu.

Những loại hình điêu khắc sử dụng "hình ảnh từ thân người" của Kiki Smith có vẻ đã phần nào chịu ảnh hưởng của nghệ thuật Happenings và Performance, nhưng đặc biệt muốn nói lên những điều có liên quan đến phong trào nam nữ bình quyền, Aids, giới tính, bạo hành đối với phụ nữ. Chính quan tâm đặc biệt đó của bà đến việc sử dụng hình ảnh độc đáo về cơ thể phụ nữ để bày tỏ quan điểm, như trong tác phẩm điêu khắc đồng Mary magdalene (hình 10.122).

10.121. Cindy Sherman, *Không đề*, 1989, ảnh màu (2.29 × 1.52 m).

Tựa như những nghệ sĩ Hậu- Hiện Đại khác, Sherman tập trung năng lực sáng tạo của bà vào các vấn đề xã hội và môi trường của thời đại chúng ta. Bà đặc biệt quan tâm đến những cách thức qua đó xã hội và phương tiện truyền thông nhìn về người phụ nữ. Những tác phẩm nhiếp ảnh của bà thường là những chân dung tự thực hiện một cách kịch tính nhằm chế giễu sự rập khuôn của phái nữ. Những hình ảnh gần đây của bà, như trong hình này, thường có vẻ trừu tượng và kỳ quặc hơn.

10.122. Kiki Smith, *Mary Magdalene*, 1994, Silicon, đồng và thép (152 × 52 × 55 cm).

Qua loại hình nghệ thuật sử dụng hình ảnh của thân người (Body Art) Smith biểu hiện một nội dung độc đáo thường đặc biệt liên quan đến những ưu tư của phái nữ như Aids, giới tính, bạo hành đối với phụ nữ.

NHỮNG CHIỀU HƯỚNG KHÁC: TÂN-TRỪU TƯỢNG, PHIM STILLS, TÂN HỘI HỌA

Tân trừu tượng

Trong thập niên 1980, cùng lúc với những nỗ lực để trở nên nổi tiếng của phái Tân- Biểu Hiện, thì có một số nghệ sĩ trẻ đang đeo đuổi một phong cách có tính trừu tượng hơn. Đến cuối thập niên 1980, có một số nghệ sĩ Tân - Thể Hiện cho thấy họ có khuynh hướng trừu tượng. Một lần nữa, các nghệ sĩ đó cho thấy họ không hoàn toàn giống nhau và không một tác phẩm trừu tượng nào được sáng tác trong thập niên 1990 và những năm đầu của thế kỷ 21, có thể xem như là một phần của sự hợp lưu nhiều phong cách. Mọi nghệ thuật ngày nay có vẻ như không là một phần của bất kỳ phong trào nghệ thuật cá biệt nào. Vì vậy, Tân- Trừu Tượng hẳn chỉ được xem như là một của nhiều chiều hướng trong nghệ thuật của thời gian gần đây.

Họa sĩ Susan Rothenberg (s. 1934) là người đã trở nên nổi tiếng với những họa phẩm về ngựa sử dụng màu đơn sắc trong thập niên 1970. Những tác phẩm đó duy trì cái cảm giác về bề mặt phẳng dẹt của họa phẩm qua việc sử dụng những đường tựa những vết chém theo chiều thẳng đứng hoặc chéo ngang qua vải – tranh, tách không gian cạn và ngựa thành hai phần, tuy không đồng đều, nhưng cân đối. Vào giữa thập niên 1980, Rothenberg hướng đến những đề tài khác, bao gồm con

10.123. Susan Rothenberg, *Những phản ảnh*, 1981, tranh sơn dầu (1.12 × 1.02 m).

Các tác phẩm Hậu-Khái Niệm của Rothenberg tiến từ những họa phẩm vẽ ngựa đơn giản với màu sắc mãnh liệt đến những cảnh biển có tính biểu hiện và trừu tượng như trong hình này.

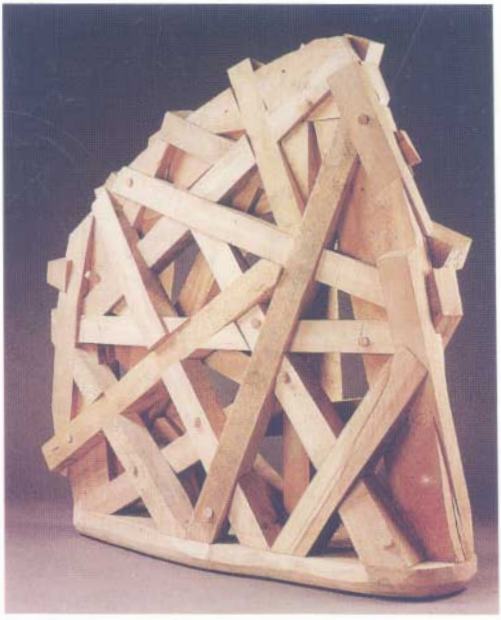
10.124. Lynda Benglis, *Tossana*, 1995-96. Thép không rỉ, dây thép, nhôm, kẽm và đồng silicone (1.24 × 1.6 × 0.36 m).

Khởi đầu là họa sĩ Benglis sau đó chuyển sang nghệ thuật tiến trình, sử dụng nung chảy để tạo dáng. Gần đây, Benglis quay sang sử dụng kim loại để thực hiện các tác phẩm điêu khắc.

người, phần nào nhạt nhòa trong không gian sâu hơn. Những hình ảnh thuộc loại này của bà càng gia tăng khuynh hướng Biểu Hiện và Trừu Tượng (hình 10.123; xem hình 3.16).

Tuy được đào tạo theo ngành hội họa, nhưng trong đầu thập niên 1970 Lynda Benglis (s. 1941) bị mê hoặc bởi điêu khắc khi bà được xem như là một nghệ sĩ Tiến Trình. Bà phát triển một phương pháp nhằm thêm vào những màu sắc xinh đẹp cho những phần nhựa khác nhau đang trong trạng thái nấu chảy. Sau khi để nhựa tuôn chảy tự do xuống sàn, bà tạo cho nhựa có những hình dáng trông tựa như côn trùng và sau đó treo chúng lên tường. Với những sáng tác trong thời gian gần đây, Benglis quay sang tạo hình những thắt nút, những cái nơ và thêm nhiều hình dạng trông giống côn trùng, bằng kim loại bóng loáng (hình 10.124) gợi lên một sự liên kết với thế giới phụ nữ.

Một ví dụ khác về trừu tượng cũng có thể được thấy trong nghệ thuật của nghệ sĩ Mỹ gốc Phi Châu Martin Puryear (s. 1941)". Sinh tại Washington D.C, Puryear khởi đầu là một nghệ sĩ theo phái hiện thực như đã khám phá "cái thần kỳ" hay "ý nghĩa của đời sống" được gợi lên bởi các loại hình nghệ thuật nguyên thuỷ Phi Châu trong khi làm việc cho Peace Corps tại Sierra Leone vào giữa thập niên 1960.



10.125. Martin Puryear, *Bụi cây*, 1990. Gỗ đoạn và gỗ bách (170.1 × 157.5 × 43.1 cm).

Nghệ sĩ Mỹ gốc Phi Châu này cho thấy qua tác phẩm của ông những ảnh hưởng từ nghệ thuật bộ lạc Phi Châu cùng những chế tác gỗ mà ông đã học được ở nhiều nơi trên thế giới.

Ông đặc biệt ưa thích các kỹ thuật chế tác gỗ ứng dụng vào điêu khắc mà ông đã học tại Scandinavia và Nhật Bản cũng như tại Phi Châu. Từ nền tảng đó, Puryear triển khai một phong cách Trừu Tượng vượt khỏi một số nghệ sĩ Tối Thiểu thiên về sự cảm nhận theo khuynh hướng vật linh. Một số tác phẩm của Puryear là lời gợi ý từ những cội nguồn và từ nội dung chất chứa trong hiệu quả có tính trôi chảy và trải dài của chúng. Chúng cũng có sự căng thẳng giữa những phần muốn phóng chiếu vào không gian trong khi vẫn bám rễ xuống nền đất (hình 10.125).

Cuối cùng, để kết thúc phần đề cập đến phong cách Tân-Trừu Tượng, chúng ta hãy hướng đến một họa sĩ đại biểu cho loại hình trừu tượng hình học của riêng mình và người đó là: Dorothea Rockburne.

Sinh quán tại Canada, Dorothea Rockburne (s. 1934) được đào tạo tại Black Mountain College, North Carolina và tại đây bà được dịp quen biết hoặc học hỏi với các họa sĩ đương đại như Rauschenberg, Kline, Guston và những người khác. Bà cũng theo học vũ với Merce Cunningham và quen biết với nhà soạn nhạc Mỹ John Cage. Vào cuối thập niên, bà bắt đầu tìm thấy phong cách cho mình, một bảng màu sinh động nổi trội bởi màu đỏ, vàng, xanh và lục trong mờ, phủ kín những dạng hình học gối chồng lên nhau. Những tác phẩm trừu tượng của Rockburne luôn có những hình dạng tương tự- hoặc có tính tiếp nối- với những hình dạng, từ những tấm giấy gấp xếp trong những tác phẩm đơn sắc trừu tượng gần với phái Tối Thiểu đến những đường chéo được sử dụng trên những bức tranh tường to lớn. Nhưng, không như nghệ thuật Tối Thiểu nhấn mạnh đến mục tiêu, các họa phẩm của Rockburne có một tính chất siêu hình nối kết quá khứ và hiện tại theo một cách thức khiến người thưởng lãm phải tìm kiếm ý nghĩa ở ngoài sự hiện diện của họa phẩm. Về mặt kỹ thuật, Rockburne hoàn toàn làm chủ các hình dạng, màu sắc, đường nét và đó là điều không thể phủ nhận. Những đường nét của Rockburne đặc biệt bổ sung một cảm giác nhẹ nhàng, hầu như tươi vui cho những hình dạng hình học sắc bén (xem các hình 3.10 và 4.29).

Phim Stills

Lý thuyết cho rằng nhiếp ảnh phải trung thực hay là bản sao chép chính xác của hiện thực và không được chỉnh hoặc sửa đổi nhằm đạt được những kết quả tốt đẹp, đúng theo nghĩa của phái Pictorialist, là điều từ lâu vẫn được duy trì trong nhiếp ảnh. Tuy vậy, các lý thuyết đó, cũng như những lý thuyết khác trong nghệ thuật gần đây, phải chịu mọi sự xét lại của trào lưu Hậu- Hiện Đại, đặc biệt là trong thời đại đồ họa vi tính. Trong số những nhà nhiếp ảnh trung thực, có những người lo sợ rằng nghệ thuật

nhiếp ảnh sẽ chẳng còn cần thiết nữa vì vi tính, camera kỹ thuật số, scanner và v.v... có thể tạo ra và chỉnh sửa bất kỳ hình ảnh nào. Ngay cả ý niệm cho rằng nhiếp ảnh là điều không nên chỉnh sửa, dẫu với bất kỳ phương cách nào, cũng đã trở thành không thích hợp theo thời gian. Ngay từ buổi đầu của nhiếp ảnh, khi phải mất nhiều thời gian mới có thể chụp ảnh, thì người ta đã sử dụng đến hóa chất cũng như dàn dựng phông. Tác phẩm Hai Cảnh Đời chụp năm 1857 (xem hình 10.9) của Oscar Rejlander cho thấy rằng một số nghệ sĩ nhiếp ảnh không muốn tuân theo nguyên tắc chụp y như thật. Gần đây hơn, một số nhà nhiếp ảnh đã sử dụng những kỹ thuật dàn dựng tinh vi hơn để chụp ảnh. Họ sử dụng ánh sáng, dàn cảnh, hoặc bố trí cảnh quang thiên nhiên để tạo ra những hiệu quả kỳ lạ, tựa như siêu thực cho các tác phẩm của họ. Trong khi sáng tác, một số những nhiếp ảnh gia gọi là "phim still" đó trở thành đạo diễn, chuyên viên ánh sáng cho riêng họ. Sau đó, không hài lòng với loại hình phim still, một số đã hướng sang lãnh vực điện ảnh. Hầu hết đã chứng tỏ tài năng của họ trong những lãnh vực khác của nghệ thuật, ngoài nhiếp ảnh.

Một nhiếp ảnh gia đáng nói là Vera Luter. Tuy không mấy thích hợp với thể loại phim still, nhưng Vera Luter đã chứng tỏ nhiều tài năng trong nghệ thuật nhiếp ảnh ngày nay. Bà đã loại bỏ việc sử dụng máy ảnh và thay vào đó sử dụng những tấm giấy ảnh rất lớn để phơi sáng bên trong các nội thất, tạo ra những hình ảnh âm với những hiệu quả kỳ lạ.

Tân tân hội họa

Có một nhóm họa sĩ quốc tế có khuynh hướng đưa hội họa theo một phương hướng mới và nhóm này tự do gọi là những họa sĩ Tân Tân Hội Họa.

(New New Painting). Nhóm này xuất hiện vào cuối thập niên 1990, nhưng có ít điều được xác định về nghệ thuật của họ do họ hiếm khi triển lãm tranh. Họ bao gồm những nam và nữ nghệ sĩ sử dụng những chất liệu tổng hợp để tạo ra những họa phẩm đắp nổi và ba- chiều cho tin rằng đó là nguồn xuất phát phương hướng tương lai của hội họa.

Điều vừa kể đưa ta đến kết luận về nội dung và phong cách của nghệ thuật phương Tây trong hai thế kỷ qua và hiểu rằng những năm tháng đó là điều cần thiết để nhận biết những phong cách và các nghệ sĩ tồn tại lâu dài nhất của giai đoạn cuối thời hiện dại và những kỷ nguyên Hậu - Hiện Dại. Hy vọng rằng trong tương lai các sử gia có thể nêu ra những nhận xét rõ ràng hơn về những đề tài mà chúng ta đã thảo luận.

Niên đại những sự kiện nổi bật của nghệ thuật phương Tây

NGHỆ THUẬT TIỀN SỬ (khoảng 35,000 – 3000 TCN)

35.000 TCN.	**Thời đồ đá cũ.** Chế tác công cụ bằng đá.
28.000	Khởi đầu nghệ thuật: tranh vẽ trong hang động và tượng các nữ thần phì nhiêu (Âu Châu).
10.000	**Thời đại đồ đá.** Kết thúc kỷ băng giá cuối.
6000	**Thời đồ đá mới.** Khởi đầu tại Trung Quốc, lan rộng sang Âu Châu. Có sự định cư của các cộng đồng nông nghiệp;
3000	Bắt đầu chế tác gốm và khởi đầu của kiến trúc.

NGHỆ THUẬT CỔ ĐẠI (khoảng 4000 TCN - 146 SCN)

4000 TCN	**Nghệ thuật Ai Cập:** Cựu Vương Quốc.
3000	**Nghệ thuật Sumer:** Iraq. Phát minh chữ viết.
2800	**Nghệ thuật Aegea:** Đảo Crete. Minoa I và II.
2300	**Nghệ thuật Akkadia:** Syria và Iraq.
2000	**Nghệ thuật Aegea:** Thời đại Mycenaean; Hy Lạp, Minoan III; Crete.
1700	**Nghệ thuật Babylon:** Syria và Iraq.
1600	**Nghệ thuật Ai Cập:** Tân Đế Chế.
1500	**Đồ đá mới:** kết thúc tại Âu Châu.
1100	**Nghệ thuật Aegea:** Thời đại Homer, Hy Lạp, Thổ Nhĩ Kỳ.
	Nghệ thuật Etruscan: Italy.
1000	**Nghệ thuật Ai Cập:** Suy tàn.
900	**Nghệ thuật Assyrian:** Trung Đông.
750	**Nghệ thuật Hy Lạp:** Kỷ Nguyên Cổ Đại; Hy Lạp và Nam Italy.
	Nghệ thuật Etruscan: Bắc Italy.

600	**Nghệ thuật Tân- Babylon:** Trung Đông.
550	**Nghệ thuật Achaemenid-Ba tư:** Iran/ Trung Đông.
470	**Nghệ thuật Hy Lạp:** Kỷ nguyên cổ điển; Hy Lạp.
330	**Nghệ thuật Hy Lạp:** Kỷ nguyên Potolemé, Ai Cập.
320	**Nghệ thuật Hy Lạp:** Kỷ nguyên Hellen, Hy Lạp và Trung Đông (đế chế Seleucid).
280	**Nghệ thuật La Mã:** Cộng đồng La Mã, Italy.
140	**Nghệ thuật La-Hy:** Italy đến Hy Lạp và Trung Đông.
30 TCN-146 SCN	**Nghệ thuật Đế Chế La Mã:** Italy, những phần của Âu Châu và Trung Đông.

NGHỆ THUẬT TRONG THỜI KỲ ĐẦU KITÔ GIÁO VÀ NGHỆ THUẬT TRUNG CỔ (khoảng 200-1300 SCN)

Khoảng 6 TCN	**Đấng Kitô ra đời.**
500 TCN-400 SCN	**Nghệ thuật thời kỳ di trú tại Âu Châu:** Celts, Goths, Slavs, Scandinavia.
200	**Nghệ thuật Iran (Ba tư):** Đế chế Sassanid.
	Nghệ thuật đế chế La Mã thời kỳ muộn và **Nghệ Thuật Kitô giáo thời kỳ sớm:** Italy và Âu Châu.
330	**Nghệ thuật Byzance thời kỳ sớm:** Các trung tâm tại Constantinople (Istanbul), Thổ Nhĩ Kỳ và những phần của Trung Đông.
	Nghệ thuật Kitô giáo của người Cốp: Ai Cập.
	Nghệ thuật Kitô giáo thời kỳ đầu: Tây Âu và Italy.
476	**Kết thúc Nghệ thuật La Mã.**
493	**Nghệ thuật Byzace thời đầu:** được đưa vào Ravenna và Venice
570-632	**Mohammed** thành lập **Đạo Hồi.**
650	**Nghệ thuật Islam:** Khởi đầu tại Syria, Palestine, và Iraq.
760	**Nghệ thuật Carolingia:** Pháp, Đức, Bắc Italy, Balkans và những phần của Italy.
950	**Nghệ thuật Ottonia:** Phần lớn tại Germany.
1000	**Nghệ thuật Roman:** Pháp, Anh, Bắc Tây Ban Nha, (Hồi giáo ở miền Nam), Italy và Germany.

1150	**Nghệ thuật Gôthic:** Pháp, Italy, Bắc Tây Ban Nha, Germany và Anh Quốc.

NGHỆ THUẬT PHỤC HƯNG (khoảng 1300-1600)

** Kể từ đây, ngoại trừ được ghi trong ngoặc đơn, tên của các nghệ sĩ được nêu ra đều là các họa sĩ.*

1300	**Đầu- Phục Hưng Italy:** Duccio, Giotto, Pisano (điêu khắc).
1400	**Phục Hưng Italy thuộc thời kỳ sớm:** Donatello (điêu khắc), Masaccio, Francesca, Fra Angelico, Fra Filippo Lippi, Brunelleschi (kiến trúc sư), da Vinci. **Phục Hưng miền Bắc thuộc thời kỳ sớm:** **Hà Lan:** van Eyck, van der Goes, van der Weyden; **Pháp:** anh em nhà Limbourg, Fouquet; **Đức:** Lochner, Moser, Witz, Pacher, Schongauer (chế bản in).
1500	**Đỉnh cao Phục Hưng Italy:** Giorgione, Titian, Raphael, Michelangelo (nhà điêu khắc), Tintoretto. **Đỉnh cao Phục Hưng tại Tây Âu** (chịu ảnh hưởng Italy): **Hà Lan:** Bosch, Breughel; **Đức:** Durer (chế tác bản in), Grunewald; **Pháp:** Các bậc thầy phái Moulins. **Tây Ban Nha:** El Greco.
1520	**Nghệ thuật kiểu cách và nghệ thuật Barốc Italy thời kỳ đầu:** Caravaggio, Bernini (nhà điêu khắc).

NGHỆ THUẬT BARỐC VÀ NGHỆ THUẬT ROCOCO (khoảng 1600- 1800)

1600	**Nghệ thuật Barốc tại Âu Châu: Hà Lan (Bỉ, Hà Lan):** Rubens, van Dyck, Hals; **Pháp:** Poussin, Claude; **Tây Ban Nha:** Ribera, Velasquez. **Nghệ thuật thuộc địa thời kỳ đầu tại Mỹ Châu:** Các họa sĩ tiền Phục Hưng chuyên vẽ chân dung tại các thuộc địa Anh. Nghệ thuật nhà thờ tại Mỹ Châu La Tinh.
1700	**Nghệ thuật Rococo:** Chủ yếu là tại Pháp nhưng lan rộng sang những quốc gia Âu Châu khác: **Pháp:** Watteau, Boucher, Chardin, Fragonard; **Italy:**

	Canaletto, Guardi, Tiepolo; **Anh quốc:** Gainsborough, Hogarth, Reynolds. **Nghệ thuật thuộc địa và nghệ thuật liên bang thời kỳ đầu tại hoa kỳ:** Copley, Stuart, West.

NGHỆ THUẬT THẾ KỶ 19 (khoảng 1780-1900)

Khoảng 1780	**Tân- Cổ Điển: Pháp:** David, Ingres; **Italy:** Canova (điêu khắc).
1820	**Chủ nghĩa lãng mạn Pháp:** Barye (điêu khắc), Delacroix.
1826	Gericault, Niepce (ảnh chụp đầu tiên); Daguerre (phát triển nhiếp ảnh), Rejlander (họa sĩ và nhiếp ảnh); **Tây Ban Nha:** Goya; **Anh quốc:** Turner, Fox, Talbot (nhiếp ảnh); **Hoa Kỳ:** Ryder.
1850	**Chủ nghĩa hiện thực (và chủ nghĩa Tự Nhiên): Pháp:** Daumier, Courbet; Rodin và Camille Claudel (những nhà điêu khắc theo chủ nghĩa hiện thực lãng mạn); **Anh quốc:** Constable; **Hoa Kỳ:** Eakins, Homer, Brady, Gardner, Jackson, và O Sullivan (những nhà nhiếp ảnh)
1870	**Trường phái Ấn Tượng: Pháp:** Monet, Pissaro, Renoir, Degas, Morisot; **Anh quốc:** Sisley; **Hoa Kỳ:** Cassat, Hassam, Twachtman, Muybridge (nhiếp ảnh gia); **Italy:** Medardo- Rosso (điêu khắc)
1880	**Hậu-Ấn Tượng: Pháp:** Cézanne, Gauguin, Seurat, Toulouse- Lautrec; **Hà Lan:** van Gogh; **Trường phái tượng trưng: Pháp:** Bonnard.

NGHỆ THUẬT ĐẦU THẾ KỶ 20 (1900-khoảng 1955)

1900	**Điêu khắc trong đầu thập niên 1900: Pháp:** Maillol; **Hoa Kỳ:** Lachaise; **Đức:** Lehmbruck, Kolbe.
1902-1907	Stieglitz và Steichen thành lập **gallery 291** tại New York nhằm giới thiệu nhiếp ảnh và nhiếp ảnh **Trường phái biểu hiện: Pháp: Phái dã thú (Fauves):** Dufy, Matisse, Modigliani (Italy), Vlaminick, Rouault, Utrillo, Pablo Picasso (**Tây Ban Nha:** các thời kỳ xanh, hồng, và da đen).

1902- 1913	**Trường phái biểu hiện Đức: Die Brücke (Cây Cầu):** Kirchner, Munch **(Na Uy)**, Nolde, Schmidt- Rotluff; **Der Blaue Reiter (Kỵ Mã Xanh):** Jawlensky, Kandinsky, Macke, Kuehn (nhiếp ảnh).
k. 1918/19-1924	**Die Neue Sachlichkeit (khách quan mới):** Dix, Grosz, Heckel, Schlemmer Sander (nhiếp ảnh); **những nghệ sĩ biểu hiện có khuynh hướng độc lập của Đức:** Beckmann, Kokoschka (Áo).
	Các nhà điêu khắc thuộc phái biểu hiện: Anh quốc: Epstein; **Italy:** Marini; **Hoa Kỳ:** Zorach.
1906	**Phái lập thể: Pháp:** Picasso (họa sĩ nhà điêu khắc và chế tác gốm **Tây Ban Nha**), Braque, Leger, Gris (**Tây Ban Nha**).
	Phái Vị Lai: Italy: Balla, Severini, Carra, Boccioni (họa sĩ và nhà điêu khắc), Bragaglia (nhà nhiếp ảnh); **Pháp:** Marcel Duchamp.
1910-1920	**Nghệ thuật trừu tượng: Đức:** Albers, Hofmann, Kandinsky **(Nga)**, Archipenko (nhà điêu khắc Nga); Feininger **(Hoa kỳ)**.
1913-1922	**Nga: Phái kiến tạo:** Tatlin, Malevitch, Larionov, Gabo, và Pevsner (những nhà điêu khắc); **Hà Lan:** Piet Mondrian; **Pháp:** Delaunay, Brancusi (nhà điêu khắc người **Roumanie**), Arp (nhà điêu khắc người **Pháp**); **Anh quốc:** Nicholson; **Hoa Kỳ:** Dove, Marin, O'Keeffe, Sheeler, Davis, Stieglitz (nhà nhiếp ảnh), Steichen (nhà nhiếp ảnh **Đức**), Strand (nhà nhiếp ảnh), Coburn (nhà nhiếp ảnh **Anh**).
	Huyền ảo trong nghệ thuật: Pháp: Chagall **(Nga)**, Henrry Rousseau (họa sĩ theo hướng sáng tác nguyên thủy); **Italy:** de Chirico; **Đức:** Schwitters, Klee (**Thụy Sĩ**).
1913	**Armory Show, New York:** Giúp giới thiệu nghệ thuật tiền phong với Hoa Kỳ.
1914	**Phái Dada: Pháp:** Arp, Marcel Duchamp, Picabia; **Đức:** Schwitters, Ernst; **Hoa Kỳ:** Man Ray (nhiếp ảnh gia, họa sĩ).
k. 1920-1930	**Chủ nghĩa biểu hiện thời kỳ muộn: Pháp:** Soutine, Buffet, Balthus, Dubuffet; **Hoa Kỳ:** Avery, Baskin,

	Broderson, Lawrence, Levine, Shahn, Weber; **Mexico:** Kahlo, Orozco, Rivera, Sigueiros.
1924	**Trường phái siêu thực: Pháp:** Arp (điêu khắc), Cartier- Bresson (nhiếp ảnh), Delvaux, Magritte **(Bỉ),** Masson, Miro **(Tây Ban Nha),** Picasso **(Tây Ban Nha),** Tanguy, Gonzalez (nhà điêu khắc người **Tây Ban Nha**); **Thụy Sĩ:** Giacometti (điêu khắc, họa sĩ); **Anh quốc:** Bacon; **Đức:** Ernst; **Hoa Kỳ:** Dali **(Tây Ban Nha),** Man Ray (nhiếp ảnh, họa sĩ).
1930- 40	**Hội họa hiện thực và nhiếp ảnh (trung thực) tại Hoa Kỳ:** Wyeth, Wood, Benton, Burchfield; **Nhóm nhiếp ảnh gia F. 64:** Weston, Adams, Cunningham.

NGHỆ THUẬT CUỐI THẾ KỶ 20

k. 1951-1965	**Hội Họa Biểu Hiện Trừu Tượng:** **Nhóm Action:** Albers **(Đức);** de Kooning **(Hà Lan);** Gorky **(Thổ Nhĩ Kỳ);** Hoffmann **(Đức);** Matta **(Chile);** Mondrian **(Hà Lan);** Tamayo **(Mexico).** **Trường phái New York, Hoa Kỳ:** Frankenthaler, Kline, Louis, Mitchel, Pollock, White (nhiếp ảnh). **Nhóm Hội Họa Color-Field: Hoa Kỳ:** Diebenkorm, Callahan (nhiếp ảnh), Kelly, Mewman, Noland, Stella, Rothko **(Nga).** **Các họa sĩ có khuynh hướng gần giống với biểu hiện trừu tượng: Pháp:** Mathieu, Manessier, Soulages; **Bồ Đào Nha:** Vieira da Silva; **Tây Ban Nha:** Tapies; **Nhật Bản:** Okidata. **Điêu khắc biểu hiện trừu tượng hay trừu tượng siêu thực: Anh quốc:** Moore, Hepworth, Chadwick; **Pháp:** Richier, Lipchitz **(Latvia); Hoa Kỳ:** Calder, Smith, Noguchi.
Thập niên 1920-1950	**Điêu khắc Động học: Pháp:** Marcel Duchamp; **Hoa Kỳ:** Calder, Wilfred.
Thập niên 1960-1970	**Hoa Kỳ:** Rickey, Bury **(Ba Lan);** Chryssa, Flavin, Lippold **(Anh quốc);** Samaris và Takis **(Hy Lạp);** Tinguely (**Thụy Sĩ** 1930- 63).

k. 1958-1965 **Pop Art và Nghệ thuật tổng hợp:**

Những nghệ sĩ đi đầu: Anh quốc: Tom Hamilton; **Hoa Kỳ:** Jasper Johns, Robert Rauschenberg, Chamberlain (tổng hợp), Dine, Frank (nhiếp ảnh gia **Thụy Sĩ**), Friedlander (nhiếp ảnh gia), Hockney **(Anh quốc),** Indiana, Kienholz (tổng hợp), Kitaj **(Anh quốc);** Lichtenstein, Marisol (**Venezuela**- nhà điêu khắc hoặc tổng hợp), Nevelson (điêu khắc hoặc tổng hợp), Oldenburg (nhà điêu khắc hoặc tổng hợp), Samaris (**Hy Lạp** - tổng hợp), Segal (điêu khắc), Stankiewicz (tổng hợp), Warhol, Wesselman, Winogrand (nhiếp ảnh).

k. 1958-1970 **Happenning, Performance hay nghệ thuật Action:**

Hoa Kỳ: Kaprow, hầu hết các nghệ sĩ Pop đều có liên quan đến nghệ thuật này; **Đức:** Beuys.

k. 1964 - thập niên 70 Op Art: Pháp: Vasarely; **Hoa Kỳ:** Anuskiewicz; **Anh quốc:** Riley.

k. 1964 - 75 **Trường phái Tối Thiểu: Hoa Kỳ:** Bell (nhà điêu khắc tổng hợp), Flaivin (nhà điêu khắc tổng hợp), Judd (điêu khắc), Katzen (điêu khắc), Lewitt, Agnes Martin, Pepper (điêu khắc), Reinhardt, di Suvero (điêu khắc),Caro và Tony Smith (**Anh quốc**- những nhà điêu khắc).

1965-thập niên 1990 Nghệ thuật sắp đặt và bối cảnh:

Thập niên 1920 **Những người đi đầu:** Kurt Schwitters (**Đức**) và Marcel Duchamp (**Pháp**).

Nghệ thuật bối cảnh: Hoa Kỳ: Christo và Jeanne - Claude; Oldenburg, Smithson, Heizeer, Samaris **(Hy Lạp).**

Nghệ thuật sắp đặt: Anne Hamilton, Nam June Paik **(Nam Triều Tiên),** Pfaff **(Anh quốc),** Skoglund.

k. 1965- thập niên 1990 Hậu hiện đại: Là những phản ứng đối với nghệ thuật trừu tượng và giáo điều (đặc biệt đối với phong cách tối thiểu và phong cách quốc tế trong kiến trúc), đối với những khoảng cách không ngừng gia tăng giữa người giàu và người nghèo, những vấn đề chính trị và xã hội v.v... kết quả là sự đưa trở lại những đề tài văn học, tính trang trí và hình ảnh con người song song với việc sử dụng lại những phương tiện cũ cùng lúc với những phương pháp mới hơn.

Thập niên 1960-1980 Trường phái Tân - Hiện Thực (nhiếp ảnh hiện thực): Hoa Kỳ: Estes, Fish, Pearlstein, close, Hanson (điêu khắc).

k. 1965 - thập niên 1980 Nghệ thuật tiến trình và nghệ thuật khái niệm: Đức: Beuys; **Hoa Kỳ:** Hess **(Đức).** Những người đi đầu-1965: Kosuth, Robert Morris.

Thập niên 1960-1980 Phong trào nghệ thuật phụ nữ:

Vai trò của Judy Chicago và Miriam Schapiro. Ảnh hưởng của Cindy Sherman và Faith Ringgold.

Thập niên 1980-1990 Trường phái Tân- Biểu Hiện: Đức: Kiefer, Baselitz, Fetting; **Italy:** Cuchi, Chia; **Hoa Kỳ:** Schnabel, Rothenberg, Sherman (nhiếp ảnh gia –họa sĩ).

Thập niên 1980-2000 Những chiều hướng khác:

k. giữa thập niên 1980-thập niên 2000. Tân- trừu tượng: Hoa Kỳ: Benglis (điêu khắc gia - họa sĩ), Graves (điêu khắc), Marden (điêu khắc, họa sĩ), Puryear (điêu khắc), Jensen, Scully **(Ireland)**, Rockburne **(Canada),** Rothenberg.

Cuối thập niên 1990 - thập niên 2000 Phim stills (khuynh hướng Pictorialism trong nhiếp ảnh): chịu nhiều ảnh hưởng phim ảnh của Cindy Sherman.

Tân Tân Hội Họa: các họa sĩ thuộc phái này sử dụng các chất liệu tổng hợp để tạo ra những họa phẩm ba-chiều. Vẫn chưa có đầy đủ thông tin về phái này.

Mục lục

LỜI GIỚI THIỆU 5

CHƯƠNG I: DẪN NHẬP 7

NHỮNG TỪ LIÊN QUAN ĐẾN CHƯƠNG DẪN NHẬP 8
NHU CẦU VÀ SỰ TÌM KIẾM NGHỆ THUẬT 12
NHỮNG THÀNH TỐ CỦA NGHỆ THUẬT 18
Ba thành tố cơ bản của một nghệ thuật 19
Đề tài 19
Bố cục 20
Nội dung 21
Thưởng thức các thành tố 26
NHỮNG THÀNH TỐ ĐƯỢC TẬP HỢP LẠI 31
Những kỹ thuật và phương tiện hai chiều 34
Mặt tranh hai chiều 36
Khung tranh 36
Những vùng tích cực và những vùng tiêu cực 38
Những yếu tố nghệ thuật 40

CHƯƠNG II: BỐ CỤC 41

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN BỐ CỤC 42
BỐ CỤC VÀ THỨ TỰ THUỘC THỊ GIÁC 44
Bảy nguyên tắc của cơ cấu 47
Sự hài hòa 48
Tính nhiều vẻ 66
Sự cân bằng 69
Cân xứng 78
Tính trội 87
Sự chuyển động 89

Tiết kiệm 90
Không gian kết quả của những yếu tố/nguyên tắc 92
TÓM TẮT VÀ TÍNH ĐỒNG NHẤT CỦA TẠO HÌNH 93

CHƯƠNG III: ĐƯỜNG NÉT 95

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN ĐƯỜNG NÉT 96
ĐƯỜNG NÉT: PHƯƠNG TIỆN CƠ BẢN CỦA TRUYỀN ĐẠT 97
NHỮNG ĐẶC TÍNH VẬT LÝ CỦA ĐƯỜNG NÉT 101
Kích thước 101
Phương hướng 102
Loại 102
Vị trí 103
Đặc tính 114
NHỮNG TÍNH CHẤT BIỂU CẢM CỦA ĐƯỜNG NÉT 105
ĐƯỜNG NÉT VÀ NHỮNG YẾU TỐ NGHỆ THUẬT KHÁC 106
Đường nét và hình dạng 106
Đường nét và sắc độ 107
Đường nét và cấu trúc cơ bản 109
Đường nét và màu sắc 110
NHỮNG ĐẶC TRƯNG CÓ TÍNH KHÔNG GIAN CỦA ĐƯỜNG NÉT 110
ĐƯỜNG NÉT VÀ SỰ THỂ HIỆN 111

CHƯƠNG IV: HÌNH DẠNG 114

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN HÌNH DẠNG 115
ĐI VÀO HÌNH DẠNG 117
XÁC ĐỊNH HÌNH DẠNG 118
SỬ DỤNG CÁC HÌNH DẠNG 122
Những chiều kích của hình dạng 123
Những ảo ảnh của hình dạng hai chiều 123
Những ảo ảnh của hình dạng 3 chiều 125
Hình dạng và các nguyên tắc Design 128
Sự cân bằng 129
Phương hướng 131
Khoảng thời gian đôi mắt bị thu hút và sự liên quan đến tính nổi trội 132
Sự hài hòa và tính nhiều vẻ 133

Những hình dạng và khái niệm không gian 134
HÌNH DẠNG VÀ NỘI DUNG 135

CHƯƠNG V: SẮC ĐỘ 141

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN SẮC ĐỘ 142
DẪN NHẬP VÀO NHỮNG QUAN HỆ SẮC ĐỘ 143
SỬ DỤNG SẮC ĐỘ CÓ TÍNH MÔ TẢ 145
SỬ DỤNG SẮC ĐỘ CÓ TÍNH BIỂU HIỆN 148
Chiaroscuro 148
Khuynh hướng tăm tối 149
Những kỹ thuật in ấn và sắc độ 150
Sắc độ có tính trang trí 152
NHỮNG CHỨC NĂNG KẾT CẤU CỦA SẮC ĐỘ 153
Những mẫu sắc độ 154
Những sắp xếp mở và đóng 157

CHƯƠNG VI: CẤU TRÚC CƠ BẢN 158

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN CẤU TRÚC CƠ BẢN 159
ĐI VÀO CẤU TRÚC CƠ BẢN 160
CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ HỘI HỌA 161
TÍNH CHẤT CỦA CẤU TRÚC CƠ BẢN 162
CÁC LOẠI CẤU TRÚC CƠ BẢN 163
Cấu trúc cơ bản thực 163
Cấu trúc cơ bản mô phỏng 166
Cấu trúc cơ bản trừu tượng 167
Cấu trúc cơ bản sáng tạo 168
CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ MẪU HỌA TIẾT 169
CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ SỰ SẮP XẾP NGHỆ THUẬT 170
Sự chuyển động và tính nổi trội có liên quan 170
Những yếu tố tâm lý 171
CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ KHÔNG GIAN 172
CẤU TRÚC CƠ BẢN VÀ PHƯƠNG TIỆN NGHỆ THUẬT 173

CHƯƠNG VII: MÀU SẮC 174

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN MÀU SẮC 175

NHỮNG ĐẶC TRƯNG CỦA MÀU SẮC 177
Sự pha màu của họa sĩ 181
Những phẩm chất vật lý của màu sắc 185
Phát triển những quan hệ thẩm mỹ của màu sắc 190
Sự tiến hóa của bảng màu 202
VAI TRÒ CỦA MÀU SẮC TRONG SÁNG TÁC 210
CÂN BẰNG MÀU SẮC 211
Màu sắc và sự hài hòa 212
Màu sắc và tính nhiều vẻ 213

CHƯƠNG VIII: KHÔNG GIAN 216

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN KHÔNG GIAN 217
DẪN NHẬP VÀO KHÔNG GIAN 218
NHẬN THỨC VỀ KHÔNG GIAN 219
NHỮNG LOẠI KHÔNG GIAN LỚN 220
Không gian trang trí 220
Không gian tạo hình 220
Những đơn vị của không gian tạo hình 220
Không gian cạn 221
Không gian sâu và vô tận 222
NHỮNG DẤU CHỈ KHÔNG GIAN 223
Chi tiết sắc bén và giảm đi 223
Kích cỡ 224
Vị trí 225
Gối lên nhau 226
Sự trong suốt 226
Sự thâm nhập lẫn nhau 227
Sự trình bày có tính phân đoạn 227
Những đường song song hội tụ 228
Phối cảnh tuyến tính 229
Những hệ hàng đầu của phối cảnh tuyến tính 231
Ứng dụng những khái niệm phối cảnh 238
Những bất lợi của phối cảnh tuyến tính 244
Những hệ phối cảnh khác 245
Không gian trực quan 247

NHỮNG TÍNH CHẤT KHÔNG GIAN CỦA CÁC YẾU TỐ 248
Đường nét và không gian 248
Hình dạng và không gian 250
Sắc độ và không gian 251
Cấu trúc cơ bản và không gian 252
Màu sắc và không gian 253
NHỮNG KHÁI NIỆM HIỆN ĐẠI VỀ KHÔNG GIAN 254
TÌM KIẾM MỘT CHIỀU KHÔNG GIAN MỚI 254
Những hình ảnh tạo hình 255
Trình bày qua hình ảnh về những chuyển động trong thời gian 257
Điện ảnh 261
Truyền hình 262
Vi tính và nghệ thuật 263

CHƯƠNG IX: NGHỆ THUẬT CỦA CHIỀU THỨ BA 265

NHỮNG TỪ CÓ LIÊN QUAN ĐẾN CHIỀU THỨC BA 266
NHỮNG KHÁI NIỆM CƠ BẢN CỦA NGHỆ THUẬT BA CHIỀU 267
Điêu khắc 269
Những lãnh vực khác của nghệ thuật ba chiều 271
Kiến trúc 273
Chế tác kim loại 274
Tạo dáng thủy tinh 275
Nghệ thuật gốm sứ 275
Chế tác những vật từ tơ sợi 275
Thiết kế sản phẩm 276
NHỮNG CẤU PHẦN CỦA NGHỆ THUẬT BA CHIỀU 276
Chất liệu và kỹ thuật 277
Loại trừ đi 277
Nắn hình 278
Bổ sung 279
Thay thế 279
Những yếu tố của hình dáng ba chiều 280
Hình dáng 280
Sắc độ 282
Không gian 283

Cấu trúc cơ bản 287
Đường nét 288
Sắc màu 288
Thời gian (chiều thứ tư) 289
Những nguyên tắc của trật tự ba chiều 290
Sự hài hòa và tính nhiều vẻ 290
Sự cân bằng 293
Sự cân đối 293
Tiết kiệm 294
Chuyển động 295
Xếp đặt 296

CHƯƠNG X: NỘI DUNG VÀ PHONG CÁCH 299

DẪN NHẬP VÀO NỘI DUNG VÀ PHONG CÁCH 300
NGHỆ THUẬT THẾ KỶ 19 300
Tân Cổ Điển 302
Nghệ thuật Lãng Mạn 304
Bước khởi đầu của nhiếp ảnh 308
Chủ nghĩa Hiện Thực 310
Những phát triển kỹ thuật của nhiếp ảnh 311
Trường phái Ấn Tượng 313
Hậu Ấn Tượng 318
Những trào lưu nhiếp ảnh 324
NGHỆ THUẬT VÀO ĐẦU THẾ KỶ 20 325
Chủ nghĩa Biểu Hiện 325
Phong trào Biểu Hiện Pháp: Trường phái Dã Thú 326
Phong trào Biểu Hiện Đức 328
Điêu khắc đầu thập niên 1900 330
Phong trào Biểu Hiện Hoa Kỳ 332
Phong trào Biểu Hiện Mexico 333
Ảnh màu và những trào lưu mới 333
Trường phái Lập Thể 334
Trường phái Vị Lai 338
Nghệ thuật Trừu Tượng 340
Nghệ thuật Trừu Tượng tại châu Âu 340

Nghệ thuật Trừu Tượng tại Hoa Kỳ 343
Điêu khắc Trừu Tượng 345
Nhiếp ảnh Trừu Tượng và nhiếp ảnh Hiện Thực 345
Nghệ thuật Huyền Ảo 349
Phong cách Dada 350
Những huyễn ảo có tính cá nhân 352
Hội họa Siêu thực 353
Điêu khắc Siêu thực 355
Chủ nghĩa Siêu thực và nhiếp ảnh 357
NGHỆ THUẬT VÀO CUỐI THẾ KỶ 20 359
Hội họa Biểu Hiện Trừu Tượng 359
Điêu khắc biểu hiện Trừu Tượng 364
Biểu Hiện Trừu Tượng và nhiếp ảnh 368
Điêu Khắc Động Học 370
Pop Art và nghệ thuật Tổng Hợp 371
Action Art 376
Op Art 377
Trường phái Tối thiểu 378
Nghệ thuật Bối Cảnh và nghệ thuật Sắp Đặt 382
Nghệ thuật Hậu Hiện Đại 386
Tân Hiện Thực (nhiếp ảnh Hiện Thực) 388
Nghệ thuật Tiến Trình và nghệ thuật Khái Niệm 390
Phong trào Tân Biểu Hiện 393
Nghệ thuật liên quan đến nữ giới (Femimist Art) 395
Những chiều hướng khác: Tân Trừu Tượng, Phim STILLS, Tân Tân Hội họa 398
Tân Trừu Tượng 398
Phim STILLS 400
Tân Tân Hội Họa 401
NIÊN ĐẠI NHỮNG SỰ KIỆN NỔI BẬT CỦA NGHỆ THUẬT PHƯƠNG TÂY 402

◆ *Viện dẫn rất nhiều định nghĩa để giải thích, nêu bật những nền tảng mỹ thuật, đồng thời mô tả, trình bày những nỗ lực đầy đam mê của người nghệ sĩ.*

◆ *Với những công trình được thực hiện từ xa xưa đến nay, tất cả đều chỉ để khơi dậy một tinh thần luôn hướng đến "niềm vui thỏa", trạng thái thư giãn hay một khoái cảm kích thích. Nói cách khác, cùng đích của sáng tạo mỹ thuật là tìm đến một trạng thái cảm giác viên mãn.*

◆ *"Những nền tảng của mỹ thuật" cung cấp cho độc giả toàn cảnh về lịch sử mỹ thuật thế giới, những định nghĩa dẫn chứng, giải thích đầy đủ, những nghệ sĩ tạo hình tên tuổi của mọi trường phái, những bức tranh tiêu biểu, là một tài liệu phong phú, có giá trị, không những chỉ dành cho giới nghiên cứu chuyên môn về mỹ thuật mà cho cả những độc giả yêu thích hội họa.*

Nhà Sách VĂN LANG
25 Ng. T. Minh Khai, Q.1 * DT: 8233022 * Fax: 8235079
01 Quang Trung, Q. Gò Vấp * DT: 9894523 * Fax: 9894522
9 Phan Đăng Lưu, Q. BT. TP. HCM * DT: 8413306
E-mail: vanlangmt@yahoo.com

8 935073 017735

Giá: 250.000đ