



Tôi sưu tầm ở đây một loạt quy tắc (hay hơn nên gọi là mẹo) bố cục tranh mà khi sử dụng đúng thì sẽ giảm bớt sai lầm trong các bức tranh phong cảnh. Đây là những mẹo có ở trong hầu hết các sách dạy vẽ phong cảnh cộng với một số ý tưởng riêng của tôi. Xin nhắc các bạn trước: đừng để cho những quy tắc này trói buộc bạn.

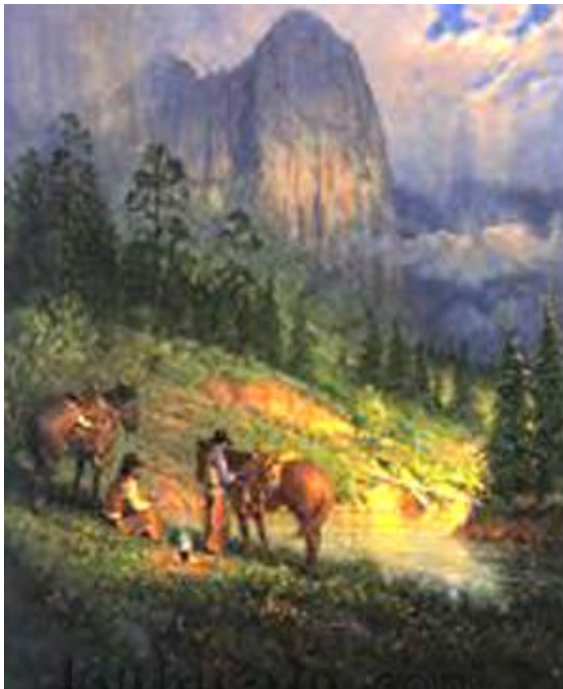
Quy tắc chỉ giúp bạn lúc bạn băn khoăn có quá nhiều thành tố muốn đưa vào tranh mà không biết sắp xếp ra sao. Quy tắc được là ra để người ta sử dụng, và vì phạm nhưng biết các quy tắc căn bản thì chỉ ít khi vi phạm quy tắc bạn cũng biết rõ mình đang vi phạm quy tắc nào, thay vì vi phạm chỉ vì không biết. Có hơn 30 quy tắc sẽ được lần lượt đăng lên trong các kì lên tiếp.

1. Một bức tranh phong cảnh cần phải có một trung tâm chú ý, một điểm nhấn, là khu vực đẹp nhất.

Điểm nhấn có thể được nhấn mạnh ở vị trí của nó và bằng màu sắc và độ tương phản.

Một điểm nhấn tốt thường có:

- Màu mạnh nhất.
- Thay đổi đột ngột về độ tương phản.
- Nên nhưng không nhất thiết chiếm một phần tương đối lớn của bức tranh.
- Những cấu trúc do con người tạo nên, động vật hoặc hình dáng con người cũng giúp tăng thêm điểm nhấn. Đó là những diễn viên chính.
- Khu vực xung quanh phụ trợ cần phải hướng người xem đến điểm nhấn bằng một chỉ báo hoặc một đường dẫn. (Hình ví dụ bên dưới)
- Điểm nhấn không nên đặt ở chính giữa bức tranh, tốt nhất là ở tỷ lệ 1/3.
- Điểm nhấn không nên bị che khuất, dù chỉ là một chút. Làm thế sẽ làm giảm tầm quan trọng.
- Một điểm nhấn được chọn tốt sẽ thu hút tâm trí người xem.





Cây gỗ trong bức ảnh này được đặt ở vị trí phù hợp làm đường dẫn cho mắt người xem hướng tới điểm nhấn



Trong bức tranh này đường viền mé nước là đường dẫn cho người xem hướng tới cây cầu là nhân vật chính trong bức tranh.

2. Bạn có thể tạo một điểm nhấn thứ 2 trong tranh, coi nh ư chương 2 trong câu chuyện của bạn.

Tôi khuyên các bạn mới tập vẽ không nên dùng phương pháp này đến khi bạn thật sự thành thạo vì có thể 2 điểm nhấn sẽ cạnh tranh với nhau.

Hai điểm nhấn không được chồng lên nhau. Một điểm phải lớn hơn và mạnh hơn. Cách tốt nhất là 2 điểm nhấn chéo nhau. Nếu không chéo được thì phương án 2 là theo phương nằm ngang.



Bức tranh trên đây có thể đẹp mà không cần có bụi cây hoa ở phía dưới. Tuy nhiên tác giả đã quyết định thêm nó vào làm điểm nhấn thứ 2 cho bức tranh.

3. Nên tránh đẩy người xem ra ngoài bức tranh bằng cách có những thành tố chỉ ra viền tranh hoặc chạy ra ngoài tranh

Ví dụ cây gỗ, con đường, dòng sông chạy ra ngoài bức tranh. Lỡ có mà khó tránh được thì

đặt một cái gì đó chặn không cho người xem đi ra ngoài tranh.

Quy tắc tối thiểu là người và động vật nên hướng về người xem và vào phía giữa bức tranh.



Hãy chú ý đến con ngựa ở bên phải bức tranh này. Chú ý họa sĩ đã làm giảm giá trị con ngựa này bằng cách vẽ nó màu sẫm và nhòa vào với bụi cây. Nếu con ngựa này màu sáng hơn và tương phản với nền thì rõ ràng nó đã hướng người xem chạy thẳng ra ngoài bức tranh.



Hãy nhìn bức tranh bên cạnh. Cây gỗ quá thẳng và chỉ thẳng ra ngoài bức tranh.



Bức thứ 2 đã được sửa, một vài cành gãy, nhánh cây được thêm vào để giảm tốc độ người xem chạy đi mất.



Nhìn vào bức thứ 3, cây gỗ được đưa ra khỏi bức tranh và người xem bây giờ sẽ hướng theo đường mép nước để thưởng thức bức tranh.

4. Sông, suối, đường nên vào bức tranh theo hình chữ "S" hoặc chỉ ít thì cũng là hình uốn cong chữ "C".

Tránh đường thẳng bằng mọi giá vì nó quá nhanh. Hãy để cho người xem "đi bộ" chậm chậm vào bức tranh



Dòng suối này bố cục theo chữ S, chậm chạp và lười biếng.



So sánh hình trên với bức này, dòng sông uốn hình chữ C. Bạn sẽ thấy bức bên trên cho phép người xem đi chậm hơn và thưởng thức kỹ hơn.



Bố cục sai, con đường là một đường thẳng. Đường dẫn quá nhanh



Tốt hơn vì có khúc quanh

5. Nghệ thuật nhiều khi không cần logic. Tác động bằng hình ảnh là điều quan trọng nhất.



Chú ý hàng cây làm cho người ta cảm giác gió thổi từ bên phải sang bên trái. Thế nhưng hướng của mưa thì lại cho thấy gió thổi ngược lại.

6. Đặt các chủ thể quan trọng vào điểm nhấn, đừng để họ chạy lung tung vì như thế họ sẽ cạnh tranh sự chú ý của người xem.



Tất cả người trong bức tranh này nằm trong bán kính của điểm nhấn ở góc dưới bên phải.



Con ngựa này đặt sai chỗ. Giá mà họa sỹ đặt nó cạnh cái ghế băng thì bố cục đã đẹp hơn.

7. Bạn có thể mời người xem tham gia vào bức tranh. Để cho người xem tự lang thang



Sau khúc quanh này là cái gì? Có phải là một cái hồ nước hay một thành phố? Nghệ sỹ để cho người xem tự suy tưởng



Quy tắc chỉ giúp bạn lúc bạn băn khoăn có quá nhiều thành tố muốn đưa vào tranh mà không biết sắp xếp ra sao. Quy tắc được là ra để người ta sử dụng, và vi phạm nhưng biết các quy tắc căn bản thì chỉ ít khi vi phạm quy tắc bạn cũng biết rõ mình đang vi phạm quy tắc nào, thay vì vi phạm chỉ vì không biết.

8. Chiều sâu.

Nghệ sỹ có lúc cần sử dụng mặt giấy phẳng 2 chiều để tạo ảo ảnh ba chiều.

Chúng ta phải làm sao cho người xem tin những gì họ nhìn thấy là thật. Sau đây là vài mẹo nhỏ để tạo ảo ảnh 3 chiều.

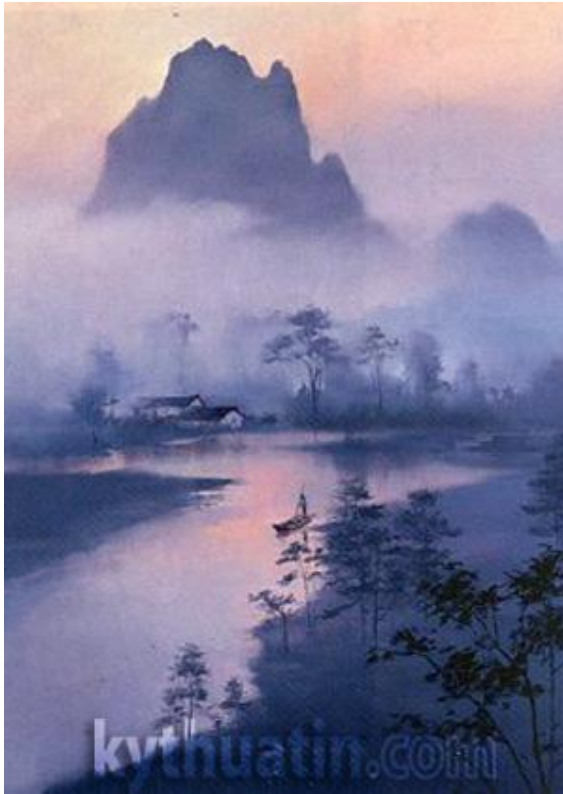
- Đặt chủ thể chồng lên nhau một phần.

- Cảm giác về không gian. Màu sắc xanh hơn và nhạt hơn về phía hậu cảnh, đậm hơn về phía tiền cảnh. Trong thiên nhiên không phải lúc nào cũng thế, cái cây xa vài trăm mét vẫn cứ sẫm màu như thế. Bạn phải chọn góc nhìn phù hợp và thay đổi tùy ý.

- Các thành tố càng ở xa thì càng nhỏ hơn và mờ nhạt hơn.

- Tạo ít nhất 3 lớp, tiền cảnh, trung cảnh, hậu cảnh.

Ở tranh này có cảm giác xa gần rất rõ.



Cây thông ở phía trước ngọn núi tạo cảm giác ngọn núi ở xa hơn. Màu sắc vàng ở tiền cảnh ấm hơn trong khi đó hậu cảnh nhạt nhòa hơn và lạnh hơn. Bóng ở trên ngọn núi ở xa nhạt hơn và xanh hơn ở trung cảnh. Rõ ràng có 3 lớp ở bức tranh này.

Nhiều lớp sẽ tăng cường cảm giác xa gần nếu bạn làm tốt tiền cảnh.

Sương mù tạo cảm giác xa gần rất rõ.

9. Sử dụng màu và độ tương phản mạnh nhất cho điểm nhấn.

Ở ngoài điểm nhấn thì giảm độ tương phản để giảm sự chú ý vào các điểm không quan trọng.



Bố cục sai. Cái cây ở bên trái quá sẫm làm giảm chú ý vào điểm nhấn.



Bố cục tốt hơn. Cái cây bị cắt đi và độ tương phản giảm. Người xem chú ý vào con trâu hơn.



Bộ quần áo sẫm màu của người đàn ông làm cho anh ta nổi bật. Cái cửa ở góc không có nắng cũng sẫm màu nhưng xung quanh nó lại là màu trung bình, không tương phản nên không thu hút sự chú ý.

Hãy nhớ mẹo này giống như trong nhà hát người ta dùng đèn rọi chiếu vào nhân vật chính hay ca sĩ trên sân diễn.

10. Bức tranh của bạn trông sẽ không quá rối mắt nếu bạn tạo cho người xem một chỗ nghỉ, tốt nhất là ở trước điểm nhấn.

Cho người ta một ít không gian để thở.



Mảng tuyết trắng trước cây thông tạo một chỗ nghỉ thoải mái.

11. Nếu được thì đưa vào tranh một ít chuyển động dọc, ngang hoặc chéo. Chỉ nên có 1 yếu tố có độ dài nhất.

Đường chéo là hay nhất vì không song song với khung hình. Điều này sẽ tạo cho người xem có cảm giác về hướng một hình tam giác xanh ở bên phải.



Cây thông theo chiều dọc, cỏ thì theo đường chéo, đường mé nước ở xa thì nằm ngang.

Chú ý: mấy cái cây thông bé giúp bỏ cảm giác có một hình tam giác xanh ở bên phải.

12. Khi đưa vào tranh những chủ thể mà bản chất là chuyển động, nếu được thì tạo cảm giác chủ thể đang chuyển động mà không đặt chủ thể vào trạng thái như là đang

tạo dáng.



Nghệ sỹ cho thấy là con ngựa đang đi bằng cách vẽ bụi bốc lên và vẽ dáng đuôi ngựa. Không có con ngựa nào đang "bay" trong không trung cả.

Khi chụp ảnh thì hay bị "bay" như thế nhưng nếu được thì nên tránh. Khi vẽ thác nước cũng vậy, đôi khi chụp ảnh thì có cảm giác "đóng băng" thác nước, cứng nhắc. Tốt hơn là vẽ hay chụp thác nước mờ vì nước chảy. Như thế truyền cảm giác chuyển động tốt hơn.

13. Nếu bạn không quyết định được bắt đầu đường dẫn vào điểm nhấn của tranh (ví dụ như một dòng sông, con đường) từ đâu, nên để ý đến quy tắc này.



Hầu hết chúng ta đều đọc từ trái sang phải, vì thế đa số mắt đều có thói quen bắt đầu nhìn từ phía bên trái bức tranh.

14. "Lối vào" của tranh cũng có thể bắt đầu từ góc trên bên trái giống như một trang sách vậy.



Bức tranh được thưởng thức theo hướng từ trên xuống, giao điểm của ánh mắt tại chân núi.



Đây là những mẹo có ở trong hầu hết các sách dạy vẽ phong cảnh cộng với một số ý tưởng riêng của tôi. Xin nhắc các bạn trước: đừng để cho những quy tắc này trói buộc bạn.

15. Đừng bắt đầu lối vào từ góc bức tranh.



Đây là một bố cục tồi. Như các bạn thấy, dòng sông chạy từ góc dưới bên trái bức tranh.



Bằng cách làm rộng thêm hình cửa sông chúng ta đã giải quyết được vấn đề dòng sông chạy từ góc tranh.

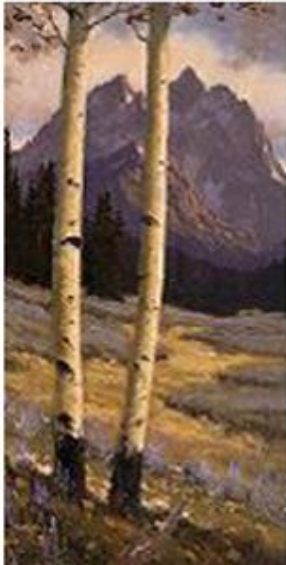
Những lỗi thường gặp và cách tránh

16. Tránh lặp lại hình dáng, đường thẳng, chuyển động và kích thước. Làm như thế sẽ gây ra xung đột giữa các chủ thể gần giống nhau.

Hãy nhìn hai bức tranh dưới đây.



Hai con ngựa to bằng nhau và ở vị trí giống nhau.



vẽ hai cái cây gần giống nhau, đáng lẽ mỗi cây phải nghiêng về một hướng khác nhau và kích thước cũng nên khác nhau.

17. Tránh vẽ nhóm người hay động vật có số chẵn.

Trường hợp muốn vẽ thành đôi thì nên thay đổi kích thước và vị trí.



Bố cục sai. Hai con hươu cạnh tranh với nhau vì có vị trí, kích thước và tư thế giống nhau.



Bố cục này tốt hơn. Con hươu bên tay phải có tư thế và kích thước khác



Bức tranh này bố cục tốt hơn nữa khi có thêm 1 con hươu nữa ở hậu cảnh.

18. Không nên vẽ các vật thể nghiêng ra phía ngoài bức tranh.

Cũng không nên vẽ vật thể song song với mép tranh. Vẽ vật thể nghiêng vào phía trong



Sai. Cột dây điện thoại nghiêng ra ngoài.



Bố cục này cũng dở. Cột điện thoại song song với viền tranh.



Bố cục này tốt hơn. Cái cột nghiêng vào phía trong, giữ người xem ở lại với bức tranh.

19. Tránh vẽ đường thẳng trừ khi rất ngắn.

Cố gắng tạo những vật che khuất bớt đường thẳng để làm cho nó có vẻ không thẳng lắm.



Hầu hết các đường thẳng được che bởi hoa. Chú ý bức tường đã uốn cong.



Cái mái nhà cũng cong. Đòn nóc cũng phải cong theo thời gian

20. Đừng trình bày những hình hình học như hình vuông, hình chữ nhật (cửa sổ, cửa ra vào), hình tam giác (cây thông), hình ô van hay hình tròn (cây cối, mây) dù những hình này có ở trong thực tế.

Ví dụ nếu trong bức tranh có cửa sổ, tìm cách phá vỡ hình khối đó bằng một cành cây hay một chậu hoa.



Sai, bóng đổ hình tam giác.



Như thế này tốt hơn, hình tam giác của bóng đổ đã bị phá vỡ.

21. Không bao giờ chia bức tranh thành những phần bằng nhau vì bức tranh trông sẽ quá nhân tạo và tẻ nhạt.

Nếu có đường chân trời không bao giờ để nó ở giữa bức tranh.



Đường chân trời chạy qua chính giữa tranh.



Dễ coi hơn. Một phần của bầu trời đã bị xén đi

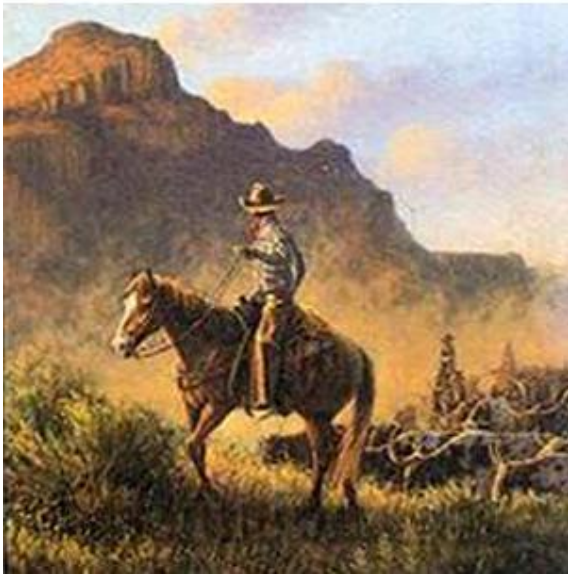


Quy tắc được là ra để người ta sử dụng, và vi phạm nhưng biết các quy tắc căn bản thì chỉ ít khi vi phạm quy tắc bạn cũng biết rõ mình đang vi phạm quy tắc nào, thay vì vi phạm chỉ vì không biết.

22. Đừng chạm vào viền, điểm cuối.



Sai. Cái mũ của chú cao bồi này chạm vào đường viền của quả đồi ở phía hậu cảnh.



Tốt hơn. Bức tranh trông cân đối hơn.



Sai. Ngọn cây thông chạm vào mép trên của tranh. Nếu không mở rộng tranh được thì đành phải cắt bớt ngọn cây đi.

23. Hình chữ "X" trông không đẹp mắt.



Hai cái cây giao nhau hình chữ X

24. Đừng để cửa đóng. Hãy mời người xem vào.



Sai. Nghệ sỹ vẽ cửa đóng và bảo người xem đi chỗ khác chơi.



Tốt hơn. Người xem cảm thấy được mời mọc và hoan nghênh.



Khi vẽ bóng trong tranh thì thêm vào những lỗ thủng ánh sáng xuyên qua. Nếu không bóng đổ trông sẽ như được dán vào.

25. Không nên vẽ động vật theo hướng nằm ngang vì như thế trông sẽ bẹt như là cắt dán.

Chọn hướng tạo cảm giác không gian 3 chiều.



Không nên.



Đẹp hơn



Đẹp hơn