MỸ HỌC TRANH ĐÔNG HỒ VÀ KHẢ NĂNG "CHUYỂN ĐỘNG HÓA" TRONG HOẠT HÌNH ĐƯƠNG ĐẠI

ĐỖ MINH ĐỨC*

Tóm tắt: *Bài nghiên cứu tập trung phân tích khả năng chuyển động hóa mỹ học tranh Đông Hồ trong hoạt hình và kỹ xảo hình ảnh đương đại, từ đó đề xuất hướng phát triển một ngôn ngữ hoạt hình mang bản sắc Việt Nam. Thông qua phương pháp nghiên cứu liên ngành giữa mỹ thuật dân gian, lý thuyết hoạt hình và kỹ thuật hình ảnh số, bài nghiên cứu xem xét các đặc điểm tạo hình của tranh Đông Hồ như tính phẳng, cấu trúc đường nét, màu sắc đồ họa, tính biểu tượng và nhịp điệu thị giác trong mối quan hệ với hình ảnh động.*

Từ khóa: Tranh Đông Hồ, hoạt hình, mỹ học, chuyển động hóa, kỹ xảo hình ảnh, mỹ thuật dân gian, Ukiyo-e, Paul Wells

Abstract: *This study examines the potential of transforming the aesthetics of Dong Ho folk paintings into animation and contemporary visual effects, thereby proposing the development of a Vietnamese animation language rooted in indigenous visual culture. Through an interdisciplinary approach combining folk art studies, animation theory, and digital imaging techniques, the paper analyzes key aesthetic characteristics of Dong Ho paintings, including flat spatial construction, graphic line structures, symbolic representation, visual rhythm, and decorative composition in relation to moving images.*

Keywords: Dong Ho painting, animation, aesthetics, animation of aesthetics, visual effects, folk art, Ukiyo-e, Paul Wells

Trong bối cảnh công nghệ hình ảnh số đang mạnh mẽ phát triển, việc khai thác các giá trị mỹ thuật truyền thống trong sáng tạo điện ảnh và hoạt hình đang trở thành một hướng đi giàu tiềm năng. Trong đó, tranh Đông Hồ, một dòng tranh dân gian tiêu biểu của Việt Nam, không chỉ mang ý nghĩa văn hóa, mà còn sở hữu hệ thống tạo hình đặc trưng với màu sắc phẳng, đường nét rõ ràng, bố cục mang tính trình bày và tính biểu tượng cao. Tuy nhiên, trong thực tiễn sản xuất hình ảnh động hiện nay, việc vận dụng các yếu tố này phần lớn mới dừng lại ở mức độ tham khảo hình thức, chưa hình thành được một cách tiếp cận có tính hệ thống.

Đặc điểm mỹ học của tranh Đông Hồ

Tranh Đông Hồ là một trong những dòng tranh dân gian tiêu biểu của Việt Nam, nổi bật với hệ thống tạo hình mang tính khái quát cao và giàu tính biểu tượng. Theo tác giả Nguyễn Bá Vân: "Tranh Đông Hồ nổi tiếng từ thế kỷ 16, phát đạt liên tục nhiều đời. Mỗi vụ chuẩn bị đón Tết, tranh làng Hồ in ra hàng triệu bản, bán đi khắp nước. Tranh bán ngay trong làng, bán mua

tại nhà. Đặc biệt tấp nập là chợ tranh tập trung tại đình làng vào những ngày phiên trong tháng chạp âm lịch"[1].

Khác với hội họa hiện thực, tranh Đông Hồ không hướng tới việc tái hiện không gian và hình khối theo quy luật thị giác tự nhiên, mà tổ chức hình ảnh theo nguyên tắc trình bày, đề cao tính rõ ràng, dễ nhận diện và khả năng truyền tải nội dung trực tiếp. Về màu sắc, tranh Đông Hồ sử dụng bảng màu giới hạn, chủ yếu là các màu tự nhiên được in theo từng lớp riêng biệt, tạo nên hiệu quả thị giác mang tính phẳng và tương phản rõ rệt. Các mảng màu thường không có sự chuyển sắc phức tạp, qua đó góp phần định hình phong cách đồ họa đặc trưng. Về đường nét, tranh Đông Hồ sử dụng hệ thống nét viền dứt khoát, có chức năng xác định hình và tách biệt các mảng màu. Đường nét không chỉ mang tính mô tả mà còn đóng vai trò tổ chức hình ảnh, giúp các yếu tố trong tranh trở nên rõ ràng và ổn định. Điều này tạo nên cảm giác "đóng khung" của hình thể, đồng thời hạn chế sự biến đổi phức tạp về hình khối. Về bố cục và không gian, tranh Đông Hồ thể hiện xu hướng phẳng hóa rõ rệt. Các yếu tố trong tranh thường được sắp xếp theo chiều ngang hoặc theo lớp, ít sử dụng phối cảnh tuyến tính. Không gian trong tranh mang tính ước lệ, trong đó các đối tượng có thể được đặt cạnh nhau mà không tuân theo quy luật xa – gần thực tế.



Một đặc trưng quan trọng khác là tính nhịp điệu và tính lặp trong bố cục. Các hình tượng thường được sắp xếp theo dạng chuỗi, tạo nên sự cân bằng và mang tính trang trí. Nhịp điệu thị giác này không chỉ góp phần tăng tính thẩm mỹ mà còn gợi mở khả năng chuyển hóa sang hình ảnh động thông qua việc tổ chức chuyển động theo nhịp.

Từ các đặc điểm trên, có thể thấy mỹ học của tranh Đông Hồ không nằm ở việc tái hiện hiện thực, mà ở cách tổ chức hình ảnh theo hướng khái quát, phẳng hóa và biểu tượng hóa. Đây chính là cơ sở quan trọng để nghiên cứu khả năng chuyển hóa các yếu tố tạo hình này sang môi trường hoạt hình và kỹ xảo hình ảnh, trong đó việc kiểm soát màu sắc, chuyển động, bố cục và không gian cần được đặt trong một hệ thống nguyên tắc tương ứng.

"Chuyển động hóa" mỹ học tranh Đông Hồ với quan niệm của Paul Wells

Khái quát từ quan niệm của Paul Wells về bản chất của hoạt hình, "chuyển động hóa" (*animatability*) đề cập đến mức độ mà một hệ thống hình ảnh tĩnh có thể được chuyển đổi thành hình ảnh động mà vẫn bảo toàn được cấu trúc thẩm mỹ và ý nghĩa biểu đạt ban đầu. Trong nghiên cứu hoạt hình, đây không chỉ là vấn đề kỹ thuật mà còn là vấn đề *tương thích ngôn ngữ thị giác* giữa hai trạng thái: tĩnh và động. Nghiên cứu của Paul Wells trong cuốn sách *Hiểu về phim hoạt hình* (*Understanding Animation*, 1998) cho thấy, hoạt hình không đơn thuần là sự mô phỏng chuyển động của thế giới thực mà là một *hệ thống biểu đạt độc*

(1). Nguyễn Bá Vân (2001), tr.4

lập, trong đó hình ảnh có thể được tái cấu trúc, giản lược hoặc trừu tượng hóa nhằm phục vụ mục đích nghệ thuật. Wells phân biệt giữa "hoạt hình chính thống" (*orthodox animation*) và "hoạt hình thể nghiệm" (*experimental animation*), qua đó mở ra khả năng tiếp cận hoạt hình như một quá trình chuyển đổi ngôn ngữ thị giác thay vì tái hiện hiện thực. Ông cho rằng: "Về cơ bản, các loại hình này xác định hoạt hình vẽ trên giấy (*cel animation*) là hoạt hình chính thống; các loại phim kể chuyện dễ tiếp cận được thực hiện dưới các hình thức khác (ví dụ: đất sét, rối, cắt dán, v.v...) là hoạt hình phát triển; và cuối cùng, các tác phẩm phi hình tượng, phi tuyến tính hoặc mang tính trừu tượng là hoạt hình thể nghiệm"(2).

Khi đưa tranh Đông Hồ vào khung nghiên cứu này, có thể nhận thấy, hệ mỹ học của dòng tranh dân gian này có sự tương đồng đáng kể với các nguyên tắc của hoạt hình thể nghiệm. Điều này mở ra khả năng tiếp cận tranh Đông Hồ không chỉ như một nguồn hình ảnh tham chiếu, mà như một *hệ thống ngôn ngữ thị giác có thể chuyển hóa trực tiếp thành hoạt hình*. Một trong những đặc trưng quan trọng của hoạt hình thể nghiệm là sự ưu tiên dành cho hình thức hơn nội dung tự sự. Trong tranh Đông Hồ, yếu tố hình thức thể hiện rõ qua các yếu tố như: Đường nét dứt khoát, mang tính khái quát cao, bố cục cân đối có tính tổ chức chặt chẽ, màu sắc được sử dụng theo nguyên tắc tương phản và biểu tượng.

Tính phi hiện thực và *logic* biểu đạt của tranh Đông Hồ

Một trong những đặc điểm quan trọng nhất của tranh Đông Hồ là tính phi hiện thực (*non-realism*) trong tạo hình và biểu đạt hình ảnh. Khác với hội họa hiện thực phương Tây, nơi mục tiêu chính là tái hiện thế giới theo quy luật thị giác và giải phẫu học, tranh Đông Hồ vận hành theo một *logic* tạo hình mang tính biểu tượng và ước lệ. Trong hệ mỹ học này, hình ảnh không nhằm mô phỏng chính xác thực tại mà hướng tới việc truyền tải ý niệm, giá trị tinh thần và cảm thức dân gian.

Viết về tranh Đông Hồ, nhà báo Cảnh Vũ cho biết: "Theo nghệ nhân Nguyễn Đăng Chế, tranh Đông Hồ còn được các tác giả lồng ghép phản ánh những bối cảnh, giai đoạn lịch sử nhất định, phù hợp với định hướng tuyên truyền của Nhà nước cũng như đời sống của người dân. Nội dung tranh còn theo sát với biến đổi trong đời sống xã hội. Đó là vào thời kỳ phong trào Âu hóa phát triển rầm rộ, nhiều bức tranh phê phán, đả kích sự lai căng, lố bịch"(3).

Các hình tượng trong tranh Đông Hồ như *Đàn lợn*, *Đàn gà* hay *Đám cưới chuột* đều không được xây dựng theo cấu trúc giải phẫu tự nhiên. Tỷ lệ cơ thể thường bị giản lược hoặc cường điệu; hình khối được tổ chức dựa trên nhịp điệu thị giác thay vì tính vật lý. Động vật và con người trong tranh tồn tại như những biểu tượng văn hóa hơn là cá thể hiện thực.

Từ góc nhìn hoạt hình, điều này tạo ra một khác biệt căn bản so với nguyên lý chuyển động truyền thống. Trong hoạt hình phương Tây, đặc biệt là hệ thống hoạt hình của Walt Disney, chuyển động thường được xây dựng dựa trên các yếu tố như trọng lượng, lực, quán tính, và tính liên tục của cơ thể vật lý. Trong khi đó, hình tượng của tranh Đông Hồ lại không tuân theo *logic* cơ học như vậy. Nếu áp dụng trực tiếp các nguyên lý chuyển động hiện thực vào hình tượng dân gian, hình ảnh rất dễ mất đi tính biểu tượng và trở nên xa lạ với tinh thần nguyên bản của tranh. Từ đó có thể thấy rằng, giá trị của tranh Đông Hồ trong hoạt hình không nằm ở khả năng tái hiện hiện thực, mà ở khả năng kiến tạo một hình thức biểu đạt mang tính bản địa. Chính tính phi hiện thực này tạo nên tiềm năng để tranh Đông Hồ phát triển thành một

(2). Paul Wells (1998), tr. 8

(3). Cảnh Vũ, Báo CAND 9/01/2025

hệ mỹ học hoạt hình độc lập, nơi chuyển động không phục vụ việc mô phỏng thế giới vật lý mà trở thành phương tiện mở rộng chiều sâu biểu tượng và cảm xúc của hình ảnh.

Tranh Đông Hồ và tranh Ukiyo-e từ góc nhìn hoạt hình

Một trong những nét tương đồng quan trọng giữa tranh Đông Hồ bên và tranh khắc gỗ Ukiyo-e của Nhật Bản là sự tương đồng về kỹ thuật chế tác và hệ thống tổ chức tạo hình. Cả hai đều hình thành từ phương pháp in mộc bản truyền thống, trong đó hình ảnh được khắc trên ván gỗ rồi in thủ công lên bề mặt giấy. Chính nền tảng kỹ thuật này đã tạo ra nhiều đặc điểm thẩm mỹ tương đồng, ảnh hưởng trực tiếp đến cấu trúc thị giác và khả năng chuyển hóa sang hình ảnh động. Theo tạp chí Heritage: "Kỹ thuật in màu sử dụng các bản khắc gỗ được chế tác chuyên dụng, thường làm từ gỗ anh đào (*yamazakura*). Quá trình in bắt đầu với bản khắc chính (*omohan* hoặc *sumita*) dùng để



Tranh *Sóng lừng ngoài khơi Kanagawa* của họa sĩ Katsushika Hokusai

in các đường nét màu đen, sau đó lần lượt sử dụng các bản khắc màu (*iroita*), mỗi màu được in riêng theo từng lớp kế tiếp nhau"[4].

Trước hết, cả tranh Đông Hồ và Ukiyo-e đều được xây dựng dựa trên hệ thống đường viền rõ ràng và mang tính khái quát cao. Trong hai dòng tranh này, đường nét không chỉ có vai trò mô tả hình dạng mà còn giữ chức năng tổ chức toàn bộ cấu trúc hình ảnh. Đường viền thường rõ ràng, khép kín, màu sắc phẳng, ít chuyển sắc, bố cục mang tính trang trí và cân bằng. Trong dòng tranh Ukiyo-e, các tác phẩm của Katsushika Hokusai thể hiện rõ cấu trúc đường nét và không gian phẳng, tương tự như tranh Đông Hồ. Chính những đặc điểm này đã tạo điều kiện thuận lợi để Ukiyo-e ảnh hưởng mạnh đến hoạt hình Nhật Bản (*anime*), đặc biệt thấy rõ trong các yếu tố như khung hình, bố cục, nhịp điệu thị giác. Đây là tiền đề quan trọng để lập luận rằng *tranh Đông Hồ cũng có tiềm năng tương tự*, dù chưa được khai thác tương xứng.

Khác biệt về mỹ học cũng như khả năng "chuyển động hóa" giữa tranh Đông Hồ và tranh Ukiyo-e

Mặc dù tranh Đông Hồ và tranh khắc gỗ Ukiyo-e có nhiều điểm tương đồng về kỹ thuật in và cấu trúc tạo hình, hai dòng tranh này lại khác biệt đáng kể ở hệ mỹ học và cách tổ chức cảm giác chuyển động trong hình ảnh. Chính sự khác biệt này ảnh hưởng trực tiếp đến khả năng chuyển động hóa và phương thức phát triển thành ngôn ngữ hoạt hình. Trong Ukiyo-e, hình ảnh thường hướng đến việc ghi lại những khoảnh khắc đang diễn ra của đời sống như sóng biển chuyển động, gió thổi qua cây cỏ, nhân vật đang di chuyển, hoặc các trạng thái thời tiết và không gian biến đổi liên tục. Nhiều tác phẩm của Katsushika Hokusai hay Utagawa Hiroshige cho thấy cảm giác thời gian đang vận động ngay bên trong hình ảnh tĩnh. Theo tác giả James Michener "… Hàng chục nghìn bản khắc gỗ mang chân dung các anh hùng kịch nghệ và những cảnh đặc sắc đã được phát hành. Cư dân thành phố tôn thờ các

(4). Laura Rampazzi và cộng sự (2025)

diễn viên như thần tượng, bắt chước phong cách ăn mặc của họ và háo hức khám phá điều gì đó về cuộc sống riêng tư của họ trong những bản khắc gỗ này"[5]. Nói cách khác, Ukiyo-e chứa một dạng "nội tại" khá mạnh. Chuyển động trong tranh tuy chưa thực sự xảy ra nhưng đã được hàm chứa trong hướng của đường nét, cấu trúc bố cục, và kết hợp trạng thái hành động của đối tượng. Các yếu tố này được thể hiện rõ rệt trong bộ tranh do họa sĩ Katsushika Hokusai (1760–1849) biên soạn và minh họa, có tên là Hokusai Manga, gồm khoảng 15 tập, được xuất bản từ năm 1814 đến khoảng 1878 (một số tập cuối được in sau khi Hokusai qua đời), với khoảng hơn 4.000 hình vẽ.



Đàn lợn (tranh Đông Hồ)

Ngược lại, tranh Đông Hồ lại vận hành theo một hệ mỹ học khác. Hình ảnh trong tranh không nhấn mạnh khoảnh khắc chuyển tiếp hay trạng thái vận động của hành động, mà thiên về tính biểu tượng, sự ổn định thị giác và tính khái quát văn hóa. Các hình tượng trong tranh Đông Hồ thường tồn tại như những "dấu hiệu văn hóa" hơn là những nhân vật đang tham gia vào một diễn biến cụ thể. Ví dụ, hình tượng con lợn trong tranh *Đàn lợn âm dương* không nhằm mô tả một con vật đang chuyển động mà biểu đạt cho sự sung túc, khả năng sinh sôi, và thể hiện đời sống no đủ.

Nếu Ukiyo-e tạo ra cảm giác "mọi vật đang tiếp diễn", thì tranh Đông Hồ lại tạo cảm giác "đóng băng thời gian". Hình ảnh không nhấn mạnh diễn biến mà tập trung vào sự hiện diện mang tính biểu tượng. Điều này khiến tính khả thi "chuyển động hóa" trong tranh Đông Hồ thấp hơn so với Ukiyo-e xét theo nghĩa điện ảnh truyền thống. Tuy nhiên, điều đó không đồng nghĩa tranh Đông Hồ thiếu đi khả năng này. Ngược lại, dạng "tĩnh" trong tranh Đông Hồ lại chứa một loại động năng khác: động năng của nhịp điệu và cấu trúc trang trí. Chuyển động tiềm ẩn trong tranh Đông Hồ không nằm ở hành động của nhân vật mà tồn tại trong sự lặp lại của hình dạng, nhịp điệu của đường nét, cấu trúc đối xứng và sự tương tác giữa các mảng màu. Điều này cũng đồng nghĩa rằng việc áp dụng trực tiếp các nguyên lý chuyển động hiện thực vào tranh Đông Hồ có thể làm mất đi tính chất mỹ học nguyên bản của nó. Nếu nhân vật Đông Hồ được chuyển động quá phức tạp, quá nhiều lực và quán tính vật lý, hình tượng sẽ dễ mất đi sự cô đọng, tính biểu tượng hay trạng thái cân bằng vốn có.

Tranh Đông Hồ như là một nền tảng của ngôn ngữ hoạt hình

Trong lịch sử hoạt hình thế giới, nhiều nền công nghiệp hoạt hình lớn đã hình thành bản sắc riêng dựa trên mỹ thuật truyền thống và tư duy thị giác bản địa. Hoạt hình Nhật Bản chịu ảnh hưởng sâu sắc từ tranh khắc gỗ Ukiyo-e; hoạt hình châu Âu phát triển từ mỹ học minh họa và nghệ thuật hiện đại; trong khi đó hoạt hình Mỹ xây dựng ngôn ngữ hình ảnh dựa trên điện ảnh hiện thực và chuyển động vật lý. Điều này cho thấy bản sắc hoạt hình không chỉ được quyết định bởi công nghệ mà còn bởi nền tảng hệ mỹ học.

(5). James Michener (1969)

Dòng tranh Đông Hồ sở hữu nhiều đặc điểm có khả năng trở thành cơ sở cho một ngôn ngữ hoạt hình độc lập. Đây đều là những yếu tố đặc biệt phù hợp với hoạt hình 2D và các hình thức *animation* đương đại. Một trong những tiềm năng quan trọng nhất của tranh Đông Hồ nằm ở khả năng tạo ra kiểu chuyển động khác với hoạt hình hiện thực phương Tây. Các hình tượng dân gian không tồn tại như khoảnh khắc thoáng qua mà như những giá trị văn hóa được tái diễn liên tục trong đời sống cộng đồng. Bên cạnh cấu trúc chuyển động, yếu tố chất liệu cũng đóng vai trò quan trọng trong việc hình thành bản sắc thị giác. Tranh Đông Hồ vốn gắn liền với giấy điệp, màu tự nhiên, dấu vết khắc gỗ và sự không hoàn hảo thủ công. Nếu chuyển động hóa theo hướng quá "sạch", quá kỹ thuật số hoặc quá giống hoạt hình công nghiệp, bản sắc dân gian sẽ dễ bị triệt tiêu. Do đó, một ngôn ngữ hoạt hình dựa trên Đông Hồ cần duy trì các yếu tố vốn có một cách kỹ lưỡng.

Sự phát triển của các công nghệ như hoạt hình cắt lớp (*cut-out animation*), tổng hợp hình ảnh đa lớp (*compositing*), thiết kế chuyển động đồ họa (*motion design*), kết xuất phi hiện thực (*non-photorealistic rendering*) và xử lý chất liệu chuyển động (*animation texture*) đã mở ra khả năng bảo tồn tính vật liệu và đặc trưng tạo hình dân gian trong môi trường hình ảnh số đương đại. Trong bối cảnh hình ảnh toàn cầu ngày càng đồng nhất dưới ảnh hưởng của *anime* và hoạt hình phương Tây, việc phát triển một hệ mỹ học bản địa có thể giúp hoạt hình Việt Nam tạo ra dấu ấn riêng trên phương diện quốc tế.

**Ths., Giảng viên khoa Nhiếp ảnh, Trường Đại học Sân khấu - Điện ảnh Hà Nội.*

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Bá Vân, *Tranh dân gian Việt Nam*, 2001.
2. Paul Wells, *Hiểu về hoạt hình, (Understanding Animation),* 1998.
3. Cảnh Vũ, Báo CAND ngày 09/01/2025.
4. Laura Rampazzi và cộng sự, Tạp chí Heritage tập 8 (9), số 349, 27/08/2025; *Nhận diện vật liệu và kỹ thuật trang trí Kirazuri trong tranh khắc gỗ Ukiyo-e Nhật Bản (Identification of Materials and Kirazuri Decorative Technique in Japanese Ukiyo-e Prints Using Non-Invasive Spectroscopic Tools),* mdpi.com
5. James Michener (1969) *The Hokusai Sketchbooks*: *Selections from the MANGA* (*Tuyển tập phác thảo của Hokusai: Những hình ảnh chọn lọc từ bộ MANGA*), Publisher Charles E. Tuttle

Ngày nhận được bài: 21/6/2026; Ngày nhận xét, phản biện: 19/7/2026
Ngày quyết định đăng: 25/7/2026; Ngày đăng: 25/9/2026