

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

BỘ VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH

TRƯỜNG ĐẠI HỌC MỸ THUẬT TP.HỒ CHÍ MINH

Lê Minh Thành

**YẾU TỐ GIẢ TƯỢNG
TRONG TRANH KỸ THUẬT SỐ
VIỆT NAM ĐƯƠNG ĐẠI**

LUẬN VĂN THẠC SĨ MỸ THUẬT

TP. HỒ CHÍ MINH - 2019

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

BỘ VĂN HÓA, THỂ THAO VÀ DU LỊCH

TRƯỜNG ĐẠI HỌC MỸ THUẬT TP.HỒ CHÍ MINH

Lê Minh Thành

**YẾU TỐ GIẢ TƯỞNG
TRONG TRANH KỸ THUẬT SỐ
VIỆT NAM ĐƯƠNG ĐẠI**

CHUYÊN NGÀNH MỸ THUẬT TẠO HÌNH

MÃ SỐ: 8210102

LUẬN VĂN THẠC SĨ MỸ THUẬT

Người hướng dẫn khoa học

PGS.TS NGUYỄN VĂN MINH

TP. HỒ CHÍ MINH - 2019

LỜI CẢM ƠN

Luận văn này được hoàn thành là nhờ sự giúp đỡ của nhiều người, tôi xin chân thành gửi lời cảm ơn đến

PGS.TS Nguyễn Văn Minh đã định hướng đề tài, góp ý, sửa chữa cũng như tạo mọi điều kiện thuận lợi cho tôi hoàn thành luận văn này. Thầy đã liên tục động viên khuyến khích cho tôi thêm tự tin vững bước vào một lĩnh vực còn khá mới mẻ trong môi trường mỹ thuật chính quy Việt Nam hiện nay.

Quý thầy cô trong khoa Sau đại học trường Đại học Mỹ thuật thành phố Hồ Chí Minh, đã trang bị kiến thức giúp tôi hoàn thành khoá học và truyền đạt những kinh nghiệm quý báu làm hành trang cho những công việc sáng tác nghệ thuật của tôi trong tương lai.

Các bạn cùng lớp, trong khoa đã đồng hành, quan tâm và giúp đỡ tôi trong suốt thời gian học tập và làm luận văn.

Cảm ơn vợ yêu và hai con gái đã luôn động viên, ủng hộ tôi trong quá trình học tập, nghiên cứu và làm việc.

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 09 tháng 7 năm 2019

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan luận văn thạc sĩ *Yếu tố giả tưởng trong tranh kỹ thuật số Việt Nam đương đại* là công trình nghiên cứu của tôi dưới sự hướng dẫn của Phó giáo sư tiến sĩ Nguyễn Văn Minh.

Các số liệu, kết quả trong luận văn là trung thực. Những ý kiến, nhận định khoa học của các tác giả khác được trích nguồn đầy đủ.

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 09 tháng 7 năm 2019

Tác giả luận văn

Lê Minh Thành

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	3
Chương 1: Tổng quan về yếu tố giả tưởng và tranh kỹ thuật số	14
1.1. Một số khái niệm về tranh kỹ thuật số và yếu tố giả tưởng	14
1.2. Lược sử tranh kỹ thuật số	17
1.3. Vai trò yếu tố giả tưởng trong hội họa	24
1.4. Các yếu tố tạo nên tính giả tưởng trong tranh kỹ thuật số	29
Chương 2: Một số tác giả, tác phẩm kỹ thuật số tiêu biểu thể hiện yếu tố giả tưởng trong mỹ thuật Việt Nam đương đại	36
2.1. Họa sĩ Phạm Đức Duy	37
2.2. Họa sĩ Nguyễn Trường Giang	39
2.3. Họa sĩ Phan Vũ Linh	41
2.4. Họa sĩ Lê Thị Bích Khoa	45
2.5. Họa sĩ Đặng Nguyệt Minh	46
2.6. Họa sĩ Nguyễn Huy Thiện	48
2.7. Họa sĩ Tạ Hà Trung	50
2.8. Họa sĩ Phan Thanh Trúc	52
2.9. Họa sĩ Nguyễn Anh Tú	54
2.10. Họa sĩ Trần Ngọc Việt Tú	56
Chương 3: Nhận định, xu hướng và giải pháp phát triển yếu tố giả tưởng trong tranh kỹ thuật số và các tác phẩm thể nghiệm của bản thân	59
3.1. Nhận định tranh kỹ thuật số giả tưởng Việt Nam hiện nay	59
3.2. Tranh kỹ thuật số và xu hướng phát triển chủ đề giả tưởng	62
3.3. Giải pháp phát triển yếu tố giả tưởng trong tranh kỹ thuật số	64
3.4. Những đóng góp và các tác phẩm thể nghiệm của bản thân	69
KẾT LUẬN	83

DANH MỤC CHỮ VIẾT TẮT

Viết tắt	Viết đầy đủ
2D	Không gian hai chiều (<i>two dimensions</i>)
3D	Không gian ba chiều (<i>three dimensions</i>)
AR	Thực tế tăng cường (<i>Augmented Reality</i>)
CMYK	Hệ màu Cyan - Magenta - Yellow - Black
H.	Hình
HSB	Hệ màu Hue - Saturation - Brightness
KTS	Kỹ thuật số
PL	Phụ Lục
ppi	Số điểm ảnh trên một inch vuông (pixels per inch)
RGB	Hệ màu Red - Green - Blue
Tp. HCM	Thành phố Hồ Chí Minh
tr.	Trang
VR	Thực tế ảo (<i>Virtual Reality</i>)

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Cùng với sự bùng nổ của khoa học công nghệ trong xã hội hiện nay, các thiết bị điện tử như máy tính cá nhân và các thiết bị công nghệ màn hình cảm ứng phát triển mạnh mẽ, đáp ứng ngày càng cao nhu cầu mọi mặt trong cuộc sống hiện đại. Trong lĩnh vực sáng tác nghệ thuật, mà cụ thể là lĩnh vực hội họa, sự phát triển của khoa học công nghệ tạo điều kiện cho người nghệ sĩ trải nghiệm và sáng tác trên các chất liệu hiện đại, mà vẽ tranh kỹ thuật số (KTS) trên các thiết bị điện tử là một trong số đó. Người họa sĩ ngày nay chỉ cần mang theo một chiếc máy tính bảng (tablet) trong túi xách, cùng với cây bút vẽ chuyên dụng (stylus) và vài ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp là có thể sẵn sàng sáng tác, thể hiện ý tưởng nghệ thuật tùy thích ở bất cứ nơi đâu.

Một trong những lý do ra đời của đề tài *Yếu tố giả tưởng trong tranh kỹ thuật số Việt Nam đương đại* xuất phát từ xu thế phát triển của khoa học công nghệ trong xã hội hiện đại, khi mà các thiết bị điện tử thông minh đang dần trở nên phổ biến, trở thành công cụ cực kỳ hiệu quả trong các hoạt động sáng tác nghệ thuật. Nghệ thuật luôn hòa nhịp với cuộc sống, những yếu tố độc đáo mới lạ luôn được giới nghệ sĩ chào đón không chỉ nhằm đáp ứng nhu cầu cảm thụ trong xã hội hiện đại mà còn vun đắp thêm cho khu vườn nghệ thuật ngày càng phong phú đa dạng hơn.

Vẽ tranh KTS có thể sáng tác ra tác phẩm hoàn chỉnh trên màn hình máy tính hoặc tạo ra các bản vẽ nhanh khi ứng dụng trong hội họa truyền thống. Với họa sĩ ưa chuộng các chất liệu cổ điển như sơn dầu, màu nước, màu bột ... thì có thể sử dụng tranh KTS ở giai đoạn vẽ phác thảo như một công cụ nắm bắt ý tưởng, định hình bố cục trước khi thể hiện tác phẩm hoàn chỉnh trên các tấm nền lớn như trên giấy hoặc trên toan. Tranh KTS được lưu dưới dạng các tập tin nên rất thuận tiện trong việc lưu giữ và dễ dàng chia sẻ đến cộng đồng nghệ thuật trên khắp thế giới chỉ bằng vài thao tác đơn giản.

Lý do ra đời thứ hai của luận văn là do tranh KTS hiện đang được ưa chuộng trên khắp thế giới, nhưng ở Việt Nam thì loại hình nghệ thuật này vẫn còn khá mới mẻ, chưa được nhìn nhận như một ngành hội họa chính thống. Rất nhiều họa sĩ tham gia nhưng vẫn còn mang tính tự phát và đa số vẽ theo bản năng vì đam mê hoặc giải trí. Các tác phẩm KTS Việt Nam xuất hiện rất nhiều trên các diễn đàn trực tuyến cộng đồng họa sĩ trên thế giới như Pinterest, Artstation, Deviantart, Behance... các trung tâm đào tạo vẽ tranh KTS được thành lập khắp nơi, đặc biệt là những thành phố lớn, nhưng trong các trường Mỹ thuật hàn lâm, môn học về lĩnh vực này vẫn còn rất hạn chế. Luận văn này ra đời với mong muốn đưa nghệ thuật vẽ tranh KTS trở thành một môn học chính thức trong môi trường mỹ thuật chính quy. Những tác phẩm nghệ thuật vẽ trên màn hình cũng sẽ được giới nghệ sĩ quan tâm, nhìn nhận và đánh giá như những tác phẩm nghệ thuật có giá trị thực sự, chúng cũng là kết quả của một quá trình sáng tác nghiêm túc từ sự vận dụng các yếu tố thị giác như đường nét, hình mảng, không gian... theo các nguyên lý bố cục, phối cảnh, màu sắc trên một nền tảng ý tưởng thẩm mỹ tổng thể.

Trong tranh KTS, chủ đề được ưa thích nhất là các chủ đề giả tưởng hư cấu như thần thoại, nhân cách hóa, kinh dị, khoa học viễn tưởng... mà nguyên nhân xuất phát từ ưu thế thuận tiện trong quá trình sáng tác trên các thiết bị điện tử công nghệ. Điều này là do bởi trong cuộc sống công nghiệp nhiều bận rộn, thời gian riêng tư ít ỏi, thì các chủ đề giàu ý tưởng là những chủ đề dễ thực hiện nhất do quá trình sáng tác ít lệ thuộc vào hình mẫu thực tế, và người họa sĩ có thể tranh thủ mọi khoảng thời gian trong ngày để sáng tác mỗi khi cảm hứng về một ý tưởng nào đó vừa xuất hiện.

Xuất phát từ những nguyên nhân trên, tác giả chọn đề tài *Yếu tố giả tưởng trong tranh kỹ thuật số Việt Nam đương đại* nhằm xác định xu thế phát triển của tranh KTS và chủ đề giả tưởng trong thế giới mỹ thuật hiện đại ngày nay. Tác giả cũng nghiên cứu các yếu tố làm nên tính giả tưởng trong các tác

phẩm KTS nhằm đáp ứng nhu cầu sáng tác nghệ thuật Việt Nam trong thời đại công nghệ, qua đó đề ra các giải pháp phát triển các yếu tố giả tưởng theo hướng đa dạng, hiện đại và trên hết là làm sống lại nghệ thuật dân gian qua việc khai thác kho tàng các câu chuyện thần thoại phong phú của các dân tộc Việt Nam.

2. Tình hình nghiên cứu đề tài

Dựa vào nguồn tài liệu hiện tại thì các công trình nghiên cứu về yếu tố giả tưởng trong tranh KTS ở Việt Nam trước đây không nhiều, chính xác hơn là khá hiếm hoi trong các lĩnh vực nghiên cứu nghệ thuật trong nước. Tuy nhiên, các công trình nghiên cứu riêng về tranh KTS trên máy tính và tính giả tưởng trong hội họa nói chung đã được giới học thuật quan tâm rất nhiều.

Trên thế giới, các công trình nghiên cứu về tranh KTS trên máy tính với bảng vẽ và phần mềm Adobe Photoshop đã xuất hiện từ lâu, và ngày càng có nhiều họa sĩ tham gia do tính mới lạ, hiện đại và đặc biệt thuận tiện trong quá trình sáng tác, lưu giữ và chia sẻ tác phẩm. Tuy nhiên ở Việt Nam, như đã đề cập ở trên, tranh KTS vẫn còn một đề tài khá mới mẻ. Các công trình nghiên cứu trong nước về thể loại nghệ thuật này vẫn còn rất hạn chế và chủ yếu chỉ nghiên cứu về tranh vẽ KTS trên máy vi tính mà chưa có công trình chính quy nào nghiên cứu về kỹ thuật vẽ tranh KTS trên các thiết bị công nghệ như máy tính bảng và các dòng điện thoại màn hình cảm ứng vốn đang rất phổ biến trong xã hội Việt Nam ngày nay.

Một trong những công trình nghiên cứu về tranh vẽ KTS trên máy tính hoàn chỉnh nhất là quyển *Mastering Digital 2D and 3D Art* của Les Pardew và Don Seegmiller xuất bản năm 2005 đã định nghĩa tranh KTS từ những thành phần cơ bản nhất là các điểm ảnh pixel và kết quả của việc điều chỉnh các thuộc tính của các điểm ảnh này tạo nên hình ảnh kỹ thuật số trên màn hình máy tính [26, tr.4]. Nội dung sách không chỉ giới thiệu các cột mốc quan trọng trong lịch sử phát triển nghệ thuật tranh vẽ KTS, nhấn mạnh máy tính

trong vai trò là một công cụ sáng tác nghệ thuật, mà còn phân loại tranh KTS thành tranh pixel, tranh vector và tranh 3D dựa trên các đặc điểm tạo hình.

Công trình nghiên cứu là bài báo trong những giai đoạn đầu hình thành dòng nghệ thuật tranh KTS là bài viết “The digital computer as a creative medium” (tạm dịch *Máy vi tính số như một phương tiện sáng tạo*) trên tạp chí *Ieee Spectrum* năm 1967 của tác giả A. Micheal Noll đã giới thiệu dòng nghệ thuật sáng tác trên máy tính là một hướng mới đầy tiềm năng trong các hoạt động sáng tác nghệ thuật nhờ sự kết hợp máy tính với các thiết bị ngoại vi xuất hiện lúc bấy giờ như máy vẽ bằng tia âm cực, máy chuyển âm thanh từ digital sang analog để tạo thành một hệ thống phức hợp hiện đại phục vụ cho công việc sáng tạo làm nên những tác phẩm nghệ thuật ấn tượng [25, tr.91].

Về luận văn, luận án mỹ thuật có các công trình nghiên cứu về tranh KTS như luận văn thạc sĩ *Mỹ thuật đa phương tiện ở Việt Nam trong kỷ nguyên kỹ thuật* của Nguyễn Đức Sơn năm 2009 [17]. Luận văn đã nêu lên sự biến đổi của nghệ thuật thị giác trong kỷ nguyên KTS và những ảnh hưởng của mỹ thuật đa phương tiện đến nền mỹ thuật hiện đại Việt Nam. Tác giả cũng đã chứng minh vai trò của mỹ thuật đa phương tiện trong việc mở rộng không gian mỹ thuật truyền thống từ không gian hai chiều trên nền giấy thành không gian ba chiều trong các phần mềm tạo khối 3D, hoặc không gian bốn chiều khi có thêm chiều thời gian trong các ứng dụng hoạt hình, hay không gian năm chiều như các ứng dụng game, website khi có thêm chiều tương tác.

Luận văn thạc sĩ *Khuynh hướng sáng tác của họa sỹ trẻ Tp. HCM từ 1986 đến nay* [13] của Võ Trường Linh (2010) đã nêu lên khuynh hướng tất yếu của sự xuất hiện nhiều lĩnh vực nghệ thuật mới trong giới nghệ sĩ trẻ theo nhu cầu cảm thụ nghệ thuật hiện đại như Nghệ thuật trình diễn, Nghệ thuật sắp đặt, Video Art, Digital Art qua sự kết hợp giữa ngôn ngữ dân tộc truyền thống trong một phong cách thể hiện mới mẻ với sự hỗ trợ của hiệu ứng ánh sáng, âm thanh hòa trộn của những máy móc và các thiết bị công nghệ.

Luận văn thạc sĩ *Ảnh hưởng của trào lưu siêu thực đối với hội họa hiện đại Việt Nam từ năm 1986 đến nay* [21] của Vũ Anh Tuấn (2011) đã nghiên cứu về những biểu hiện siêu thực trong lĩnh vực hội họa từ các tác phẩm cổ đến các tác phẩm Việt Nam trong thời kỳ đổi mới. Tác giả đã chia trường phái siêu thực thành ba dạng là hiện thực ma thuật, huyền bí vũ trụ và siêu thực của dấu hiệu ma thuật, mà trong đó hầu hết các họa sĩ thể hiện lại các câu chuyện thần thoại, những truyền thuyết sẵn có thành một thực tế tuyệt đối, thực tế siêu thực. Các họa sĩ là những người phá vỡ mọi quy tắc truyền thống để đưa người xem vào thế giới hư ảo mà ở nơi đó những điều vô lý là chúa tể.

Luận văn thạc sĩ *Tính hiện thực trong hội họa hiện đại Việt Nam* [9] của Phan Minh Huy (2012) nhấn mạnh vào xu hướng chuyển biến của nghệ thuật theo thời đại, đặc biệt là các tác phẩm hội họa từ những năm 1980 về sau chịu ảnh hưởng của hội họa siêu thực và cực thực, làm các hình thể trong các tác phẩm dường như có một đời sống của riêng nó, và có vẻ gì đó rất ảo giác trong một không gian hư cấu ảo tưởng hơn là cuộc sống ở thực tại.

Luận văn thạc sĩ *Ứng dụng những hiệu ứng kỹ thuật số trong quá trình sáng tác hội họa đương đại* của Đỗ Đình Cường năm 2014 [4] là công trình nghiên cứu quy trình thực hiện một bức tranh KTS trên máy vi tính với phần mềm Adobe Photoshop. Luận văn cũng nêu lên những hình thức ứng dụng các hiệu ứng KTS trong hội họa hiện nay, từ đó đưa ra được tính khoa học và tính nghệ thuật của tranh KTS trong lĩnh vực sáng tác mỹ thuật đương đại.

Công trình nghiên cứu về vai trò của yếu tố giả tưởng trong hội họa có luận văn thạc sĩ *Yếu tố hư cấu trong hội họa Việt Nam từ thế kỷ XX đến nay* của Sử Lynch Châu (2014) [1]. Luận văn đã nêu lên những yếu tố giả tưởng xuất hiện ngày càng nhiều trong hội họa Việt Nam trong thời kỳ mở cửa từ thế kỷ XX đến nay trên các chất liệu hội họa truyền thống và những ảnh hưởng của những yếu tố này đến cảm hứng tự do sáng tác của người nghệ sĩ trong việc thể hiện ý tưởng trong thế giới hội họa Việt Nam hiện đại.

Các công trình nghiên cứu trên đã khắc họa rõ nét xu thế ứng dụng khoa học công nghệ trong việc tạo ra chất liệu mới trong các hoạt động sáng tác nghệ thuật, đáp ứng tính mới lạ cho nhu cầu cảm thụ ngày càng đa dạng trong xã hội hiện nay. Tuy nhiên do yếu tố thời đại, những nghiên cứu trên vẫn còn thu hẹp trong phạm vi tranh vẽ KTS trên máy vi tính, bảng vẽ là những thiết bị công nghệ thế hệ cũ trước đây mà chưa có công trình nào nghiên cứu về tranh KTS trên các dòng máy tính bảng iPad vốn đang rất phổ biến hiện nay. Các công trình trên cũng chưa có nghiên cứu về cách ứng dụng tranh KTS trong quy trình hội họa truyền thống nhằm tận dụng ưu thế cơ động, linh hoạt trong phát thảo và thử nghiệm vốn là thế mạnh của nó.

Nhìn chung, các công trình nghiên cứu tuy không trùng lặp với đề tài luận văn, nhưng là những tư liệu liên quan có tính tham khảo giá trị cho việc triển khai nội dung của luận văn.

3. Mục đích của đề tài

Mục đích đầu tiên của đề tài là tìm hiểu các yếu tố tạo nên tính giả tưởng trong các tác phẩm KTS bao gồm các đặc điểm về màu sắc như sự tương phản về ánh sáng, sắc độ, các gam màu nóng lạnh..., các đặc điểm về tạo hình như kích thước khác thường, hình hài kỳ dị của quái vật, linh thú, dị nhân..., hay những quyền năng phi phàm như phép thuật, lời nguyền, bùa chú... Từ đó nghiên cứu và sáng tạo thêm nhằm làm phong phú hơn các yếu tố giả tưởng để đáp ứng tính mới lạ trong nghệ thuật tạo hình theo nhu cầu đa dạng của ngành công nghiệp giải trí hiện đại.

Một trong những hướng nghiên cứu là khai thác các hình tượng hư cấu có sẵn trong nghệ thuật dân gian, tạo điều kiện phát triển kho tàng chuyện cổ tích, thần thoại Việt Nam trong các lĩnh vực nghệ thuật giải trí hiện đại như hình ảnh con mãng xà trong *Thạch Sanh - Lý Thông*, con giao long trong *Sự tích hồ Ba Bể*, voi chín ngà, gà chín cựa trong *Sơn Tinh - Thủy Tinh*, chim phượng hoàng trong *Ăn khế trả vàng*, con nghê trong kiến trúc đình làng...

Đề tài cũng lập nên một quy trình sáng tác nghệ thuật tối ưu, các bước cụ thể để thực hiện một tác phẩm tranh KTS trên iPad với ứng dụng Procreate và bút vẽ Apple Pencil qua quá trình tham khảo các công trình nghiên cứu của các họa sĩ KTS trước đây trên máy tính và phần mềm Adobe Photoshop. Tranh KTS còn được áp dụng trong hội họa giá vẽ ở vai trò là công cụ phác thảo, hỗ trợ người họa sĩ định hình nhanh bố cục và tối ưu các phương án ý tưởng trước khi hoàn thiện tác phẩm trên tấm nền lớn với các chất liệu truyền thống. Đây là quy trình được tác giả đặc biệt quan tâm do ưu thế linh hoạt của các thiết bị công nghệ trong việc nắm bắt ý tưởng, chỉnh sửa màu sắc bố cục và ưu thế trang trí của hội họa giá vẽ trong vai trò làm đẹp cuộc sống.

Ngoài ra, mục đích của đề tài còn khẳng định vị thế của tranh KTS ở Việt Nam, với những đề xuất nhằm đưa lĩnh vực nghệ thuật hiện đại này trở thành một môn học chính thức trong các trường đào tạo mỹ thuật chính quy trong môi trường công nghệ hiện đại. Tranh KTS phát triển sẽ góp phần thúc đẩy quá trình phát triển những hoạt động nghệ thuật thị giác liên quan như hội họa, trang trí, kiến trúc, điêu khắc, điện ảnh, game, quảng cáo...

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu đề tài

Đề tài tập trung nghiên cứu các đặc điểm tạo nên tính giả tưởng trong văn hóa nghệ thuật nói chung và trên các tác phẩm tranh KTS nói riêng của một số họa sĩ đương đại trong và ngoài nước, được thực hiện trên máy vi tính với bảng vẽ và các loại bút chuyên dụng hoặc trên các thiết bị của tập đoàn Apple như máy tính bảng iPad, iPhone và Macintosh.

Đề tài cũng nghiên cứu các phương pháp vẽ KTS trên máy tính từ các họa sĩ trước đây, từ đó đưa ra quy trình vẽ tối ưu và khoa học nhất trên iPad và bút vẽ Apple pencil qua các tác phẩm thể nghiệm của bản thân nhằm tạo phong trào cho cộng đồng người thích vẽ ở Việt Nam từng bước thâm nhập vào thế giới muôn màu của nghệ thuật vẽ tranh KTS với các thiết bị công nghệ hiện đại mà đang dần ngày càng phổ biến trong xã hội hiện nay.

Các yếu tố giả tưởng trong đề tài này được giới hạn trong phạm vi tranh vẽ KTS, được thực hiện trên các thiết bị công nghệ là máy tính bảng và bút vẽ của tập đoàn Apple và ứng dụng Procreate trong giai đoạn từ năm 2010 đến nay (năm 2018).

5. Những phương pháp nghiên cứu được áp dụng trong đề tài

Đề tài được nghiên cứu từ các phương pháp khoa học chính quy như phương pháp tiếp cận liên ngành, phương pháp phân tích mỹ thuật học, phương pháp thu thập tài liệu, phương pháp điền dã và khảo sát thực tế.

5.1. Phương pháp phân tích mỹ thuật học

Các yếu tố giả tưởng được nghiên cứu trên nhiều lĩnh vực bằng *phương pháp phân tích mỹ thuật học* trong quá trình tổng hợp những cơ sở lý luận để đặt câu hỏi làm luận đề, thu thập thông tin làm luận cứ khoa học và chọn phương pháp thích hợp trong việc lập luận chứng minh và phân tích các mối liên hệ giữa các dữ kiện trong luận văn thông qua các yếu tố tạo hình mỹ thuật [20, tr.10]. Nghiên cứu được thực hiện trên cơ sở những nhận định và bài học rút ra được trong quá trình sáng tác các tác phẩm KTS cho bản thân.

5.2. Phương pháp tiếp cận liên ngành

Các yếu tố giả tưởng không chỉ có mặt trong các lĩnh vực mỹ thuật mà còn xuất hiện rất nhiều trong các lĩnh vực văn hóa nghệ thuật khác vì bởi các ý tưởng bay bổng thần tiên luôn có sức hấp dẫn đặc biệt trong các hoạt động sáng tạo nghệ thuật. Trong văn học đã có rất nhiều câu chuyện thần thoại, những truyền thuyết hoang đường đã được xuất bản và tái bản nhiều lần, dịch ra nhiều thứ tiếng mà lần nào cũng luôn cuốn hút độc giả với số lượng lớn cho đến tận ngày nay, rất nhiều trong số đó đã được chuyển thể thành các bộ phim, truyện tranh nổi tiếng như *Tám Cám*, *Thạch Sanh - Lý Thông*... Trong lịch sử có những bộ sử thi đồ sộ, những bản trường ca, những câu chuyện tình vĩ đại còn mãi với thời gian như *Sự tích Hòn Vọng Phu*, *Tình sử Lang Biang*, *Trường ca Đam San*... Vì vậy, các yếu tố giả tưởng cần được tham khảo và

ngiên cứu trong nhiều lĩnh vực như văn hóa, lịch sử, khoa học, nghệ thuật, mỹ thuật, văn học, thi ca...

5.3. Phương pháp thu thập tài liệu

Đề tài được thực hiện dựa trên các tài liệu giá trị từ những công trình nghiên cứu trong và ngoài nước có từ trước đây cho đến nay như sách báo, luận văn, luận án tiến sĩ, thạc sĩ chuyên ngành... để thu thập thông tin, bổ sung kiến thức và kế thừa các thành quả giá trị làm cơ sở nghiên cứu. Đề tài cũng được hình thành bằng phương pháp đặt giả thiết và định ra đáp án giải quyết các vấn đề thời sự về tình hình nghệ thuật vẽ tranh KTS như:

- Giả thuyết về nhu cầu ứng dụng tranh KTS trong các lĩnh vực sáng tác nghệ thuật và mức độ phát triển của tranh KTS trong xã hội hiện nay.
- Giả thuyết về xu hướng phát triển và xác định mức độ ưa chuộng về các chủ đề giả tưởng trong các hoạt động sáng tác nghệ thuật trong cộng đồng họa sĩ KTS ở Việt Nam hiện nay.
- Giả thuyết về sự phát triển tranh KTS trên máy vi tính và tiếp theo là trên các thiết bị công nghệ đang rất phổ biến như máy tính bảng Apple iPad và các dòng điện thoại thông minh có màn hình cảm ứng, để từ đó xác định ý nghĩa thiết thực và tính mới của đề tài.

5.4. Phương pháp điền dã và khảo sát thực tế

Đề tài được nghiên cứu không chỉ qua các thông tin trên sách báo, tạp chí, luận văn, trang web... mà còn qua các buổi hội thảo chuyên đề về các ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp, các cuộc thi tạo hình nhân vật siêu anh hùng và quái thú trong game online, game mobile dành cho các họa sĩ KTS của các trung tâm mỹ thuật trong nước cùng với các tập đoàn công nghệ danh tiếng như Vinagame, Unity, Google, Facebook, Amazon.... phối hợp tổ chức. Tác giả đã tiếp cận trao đổi kỹ thuật sử dụng và phương pháp vẽ trên các ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp với cộng đồng họa sĩ KTS qua các buổi giao lưu thực tế tại các xưởng vẽ truyền thống. Tác giả cũng đã đăng ký làm thành

viên các diễn đàn câu lạc bộ Mỹ thuật Việt Nam nổi tiếng và tham gia nhận xét, bình luận tác phẩm theo yêu cầu tác giả, chia sẻ các mẫu cọ giả lập độc đáo, tham khảo thông tin những ứng dụng đồ họa mới nhất, trao đổi các thủ thuật chuyên sâu qua các đoạn phim quay lại các thao tác trên màn hình.

6. Ý nghĩa khoa học và thực tiễn

Trải qua những bước tiến dài, tranh KTS Việt Nam đã có lượng người đông đảo tham gia với nhiều tác phẩm nghệ thuật giá trị thực sự. Nếu như trước đây các họa sĩ KTS chỉ sử dụng các công cụ, máy móc cố định một chỗ như máy vi tính để bàn, bảng vẽ với các phần mềm đồ họa Photoshop, Corel painter,... để sáng tác thì giờ đây xuất hiện ngày càng nhiều các thiết bị công nghệ cơ động theo xu hướng phát triển của xã hội. Đề tài *Yếu tố giả tưởng trong tranh kỹ thuật số Việt Nam đương đại* là một trong những công trình tiên phong nghiên cứu về yếu tố giả tưởng trong tranh KTS trên máy tính bảng iPad và bút vẽ Apple pencil của tập đoàn Apple.

Đề xuất phương pháp vẽ tối ưu qua tám bước để tạo nên một tác phẩm KTS hoàn chỉnh trên máy tính bảng iPad với ứng dụng đồ họa Procreate từ các bước phác thảo bố cục, tạo hình theo phối cảnh, lập bảng màu, tách mảng theo hướng ánh sáng, cân chỉnh màu sắc theo quy luật thị giác ..., đến cuối cùng là khâu hoàn thiện tác phẩm. Đề tài cũng nghiên cứu các đặc điểm làm nên tính hư cấu trong tranh như màu sắc, ánh sáng, hình thể, phép thuật, những công cụ, phương tiện kỳ lạ... từ đó áp dụng trong các tác phẩm tốt nghiệp, đóng góp thêm ý tưởng từ nhiều nguồn tham khảo khác, làm nên tính mới lạ và độc đáo trong thế giới muôn màu của tranh KTS giả tưởng hiện nay.

Qua những đóng góp trên, tác giả mong muốn luận văn *Yếu tố giả tưởng trong tranh kỹ thuật số Việt Nam đương đại* sẽ đem lại một vị trí xứng đáng, một sự quan tâm đặc biệt từ mọi tổ chức, đoàn thể trong giới mỹ thuật chính quy, để thể loại tranh KTS đảm nhiệm tốt vai trò là một nhân tố mới góp phần làm đa dạng phong phú thêm nền nghệ thuật hiện đại của nước nhà.

7. Kết cấu của đề tài

Luận văn có 83 trang gồm ba phần: Mở đầu (11 trang); kết luận (3 trang); phần nội dung (69 trang) được chia thành ba chương theo trình tự sau:

- Chương 1: Tổng quan về yếu tố giả tưởng và tranh KTS (22 trang).
- Chương 2: Một số tác giả, tác phẩm tiêu biểu thể hiện tranh KTS trong mỹ thuật Việt Nam đương đại (23 trang).
- Chương 3: Nhận định, xu hướng và giải pháp phát triển yếu tố giả tưởng trong tranh KTS và các tác phẩm thể nghiệm của bản thân (24 trang).

Luận văn còn có các phần như danh mục các tài liệu tham khảo (6 trang), phụ lục 1 về danh sách các họa sĩ và tác phẩm tiêu biểu (5 trang), phụ lục 2 về hình ảnh minh họa (15 trang).

Chương 1

TỔNG QUAN VỀ YẾU TỐ GIẢ TƯỢNG VÀ TRANH KỸ THUẬT SỐ

1.1. Một số khái niệm về tranh kỹ thuật số và yếu tố giả tưởng

1.1.1. Khái niệm về yếu tố giả tưởng trong hội họa

Tự điển *Concise Oxford American* xuất bản 2006, định nghĩa thuật ngữ Giả tưởng (fictitious) như sau:

Giả tưởng là những tính chất thuộc về những chuyện không đúng hoặc không có thật, là những sản phẩm từ trí tưởng tượng hoặc từ một quá trình sáng tác nghệ thuật của người nghệ sĩ. Những sản phẩm giả tưởng thuộc về, hay có liên quan đến, hoặc biểu thị các nhân vật hoặc sự kiện từ trong tiểu thuyết [24, tr.331].

Những câu chuyện giả tưởng, hư cấu đã có từ ngàn xưa, với mục đích dùng để giải thích, thêu dệt những hiện tượng bất thường mà thuở đó con người vẫn còn chưa thực sự hiểu rõ bản chất khoa học của chúng là gì. Tuy nhiên, trong thế giới văn minh ngày nay, vai trò các câu chuyện giả tưởng đã thay đổi theo xu hướng nghệ thuật, giải trí, giáo dục... cung cấp những ý tưởng độc đáo ấn tượng nhằm đáp ứng nhu cầu đa dạng trong xã hội hiện đại. Với tính chất thoát thực, các yếu tố hư cấu tạo nên những ý tưởng bay bổng, mới lạ mà ở thực tại ta không bao giờ có được. Giả tưởng liên quan mật thiết với một số khái niệm như hư cấu, thần thoại, cổ tích, dị thường, liêu trai, siêu thực, hoang đường, nhân cách hóa, khoa học viễn tưởng...

Tự điển *Bách khoa Việt Nam* xuất bản năm 2002, định nghĩa thuật ngữ “Hư cấu” như sau:

Hư cấu là phương thức xây dựng hình tượng điển hình qua việc sáng tạo ra những giá trị mới, những yếu tố mới, như sự kiện, cảnh vật, nhân vật trong một tác phẩm theo sự tưởng tượng của nhà văn. Hư cấu là yếu tố không thể thiếu trong sáng tác văn học nghệ thuật. Văn học nghệ thuật bắt nguồn từ cuộc sống nhưng không sao chép

nguyên cuộc sống. Từ những tài liệu rút ra từ thực tại xã hội, nhà văn nhào nặn, cải tạo, tổ chức lại, sáng tạo ra những hình tượng nghệ thuật tập trung hơn, rõ nét hơn, sinh động hơn theo chủ đề mà nhà văn xác định cho tác phẩm [10, tr.418].

Đặc trưng của giả tưởng nói chung, thần thoại nói riêng thể hiện rõ nhất trong văn hóa tinh thần ở thời kỳ mà con người còn đối mặt với thiên nhiên như thời kỳ nguyên thủy, phong kiến và cận đại. Trong *Kho tàng truyện cổ tích Việt Nam*, Giáo sư Nguyễn Đồng Chi đã nhận định thần thoại xuất hiện trong thời kỳ mà mâu thuẫn giữa con người với thiên nhiên là chủ yếu [2, tr. 59] nên đa số các chủ đề thần thoại thiên về giải thích tự nhiên hoặc mô tả cuộc đấu tranh giữa con người với môi trường sống qua các câu chuyện sự tích về cây cỏ, núi non, sông ngòi, nguồn gốc các địa danh... như *Sự tích núi Ngũ Hành*, *Sự tích hồ Ba Bể*, *Sự tích thặng Cuội cung trăng*, *Thần Trụ Trời*...

Dòng truyện giả tưởng cổ tích xuất hiện trong thời kỳ phong kiến nhằm thỏa mãn những khao khát của người dân lao động về cuộc sống bất công như chê bai thói xấu của giai cấp quyền thế trong *Cây tre trăm đốt*, *Ngao Sò Ốc Hén*... hoặc giáo dục xã hội qua các bài học luân lý để gìn giữ các tiêu chuẩn đạo đức như luật nhân quả, ở hiền gặp lành trong chuyện *Tám Cám*, *Ăn khế trả vàng*... hoặc ngợi ca phẩm chất cao đẹp, tình yêu thủy chung trong *Sự tích Hòn Vọng Phu*, *Phạm Công - Cúc Hoa*, *Lục Vân Tiên*...

Dòng giả tưởng truyền thuyết ra đời truyền tụng, nhắc nhở các tấm gương anh hùng dân tộc, nêu bật tính cách can cường dũng cảm, lòng yêu nước như bản *Trường ca Đam San*, chuyện *An Dương Vương và thần Kim Quy*, *Lê Lợi trả gươm báu*, *Yến Kiêu* đục tàu quân Nguyên, *Chàng Lía* với tài nhảy cao cướp tài sản người giàu chia cho dân nghèo.

Trong xã hội hiện đại, tính giả tưởng được thể hiện trong hầu hết các lĩnh vực nghệ thuật như thi ca, điện ảnh, sân khấu, kịch nghệ, hội họa, thiết kế, trang trí, điêu khắc,... và đặc biệt phát triển mạnh trong các lĩnh vực nghệ

thuật giải trí như phim ảnh, truyện tranh, game trực tuyến tạo điều kiện cho các nhà sản xuất khai thác triệt để các câu chuyện hư cấu làm nên những nội dung đặc sắc lôi cuốn người xem.

Các yếu tố giả tưởng, hư cấu từ khi xuất hiện đã góp phần nâng cao tầm quan trọng của ý tưởng trong các lĩnh vực sáng tác nghệ thuật, trong những tác phẩm mà ý tưởng là cái thể hiện mạnh mẽ nhất. Cảm hứng, ý tưởng luôn xuất hiện vào những thời điểm bất ngờ và thiết bị công nghệ trở thành công cụ nắm bắt, lưu giữ cực kỳ hiệu quả. Với cộng đồng họa sĩ KTS, yếu tố giả tưởng hư cấu không chỉ là một trong những chủ đề ưa thích nhất do bởi người vẽ được thỏa chí bay bổng, mà còn là công việc với thu nhập hấp dẫn trong các lĩnh vực nghệ thuật giải trí hiện đại.

1.1.2. Khái niệm về tranh kỹ thuật số

Vậy tranh KTS là gì và nó xuất hiện từ đâu? Theo Mastering Digital 2D and 3D Art xuất bản năm 2005 thì

Hội họa KTS, có thể nói, bắt đầu từ một điểm ảnh trên màn hình (pixel). Điểm ảnh là một chấm màu nhỏ nhất, thường là hình vuông. Hình ảnh hiển thị trên màn hình máy tính là do nhiều điểm ảnh kết hợp lại mà tạo thành, mỗi điểm ảnh có giá trị riêng của nó về màu sắc và sắc độ. Bằng cách thay đổi các giá trị lên từng điểm ảnh riêng lẻ mà người nghệ sĩ có thể thay đổi toàn bộ bức tranh trên màn hình máy tính [26, tr.03].

Thuộc tính của điểm ảnh được quy định theo ba giá trị trong hệ màu RGB là Đỏ (Red), Xanh lá cây (Green) và Xanh dương (Blue) dùng trong tranh vẽ KTS pixel, hoặc màu xanh Cyan, hồng cánh sen (Magenta) và vàng (Yellow) trong hệ màu CMY dùng trong thiết kế in ấn. Các giá trị màu sắc của một điểm ảnh là các con số trên những thang đo cụ thể và thuật ngữ tranh KTS nói về một lĩnh vực hội họa được tạo thành dựa trên việc điều chỉnh từ những con số như thế.

Tranh KTS (digital painting) là nghệ thuật tạo ra tác phẩm hội họa bằng các công cụ như con chuột máy tính, bút vẽ chuyên dụng hay ngón tay để giả lập các nét cọ, chì, phấn tiên... tạo ra các đường nét, các mảng màu hiển thị trên màn hình điện tử của máy vi tính, máy tính bảng hay các dòng điện thoại thông minh. Tranh KTS sau khi tạo thành sẽ được lưu giữ dưới dạng các tập tin ảnh số trong bộ nhớ của thiết bị hay trên hệ thống máy chủ.

1.2. Lược sử tranh kỹ thuật số

Hầu hết các nhà nghiên cứu đều cho rằng tranh KTS xuất hiện đầu tiên vào năm 1963. Đó là thời điểm Ivan Sutherland, một kỹ sư máy tính người Mỹ, phát minh ra bảng vẽ và bút ánh sáng cho phép người vẽ tạo ra các đường vector lên một màn hình điện tử đơn sắc. Một thời gian sau đó, ảnh số pixel ra đời tạo ra khái niệm độ phân giải là mật độ điểm ảnh trên màn hình máy tính biểu hiện cho độ nét của hình ảnh. Tuy nhiên lúc đó các hình ảnh vẫn còn hai màu đen trắng trên màn hình máy tính đơn sắc [26, tr.04].

Những năm tiếp theo sau đó, màn hình màu ra đời đã đưa máy tính thâm nhập vào mọi tầng lớp trong xã hội. Ở những giai đoạn đầu của con đường phát triển, máy tính có cấu hình không mạnh lắm, chúng chủ yếu dùng để phục vụ các công việc kinh doanh, học tập và nghiên cứu với các phần mềm soạn thảo văn bản và quản lý dữ liệu, tuy nhiên các phần mềm đồ họa cũng phát triển theo kể từ đó. Khi máy tính có mặt trong hầu hết mọi gia đình thì cũng là lúc cuộc đua phần mềm đồ họa bắt đầu vì lúc này cộng đồng họa sĩ sáng tác trên máy tính đã phát triển mạnh, mở đường cho các phần mềm vẽ KTS chuyên nghiệp ra đời [26, tr.05]. Một trong những bức tranh KTS đầu tiên là bức *The Woman of Rock* vẽ bằng phần mềm Photoshop CS mà cho đến nay vẫn chưa xác định được ai là tác giả [37].

A. Micheal Noll, giáo sư danh dự trường Annenberg Communication and Journalism ở Nam California, là một trong những nghệ sĩ KTS đầu tiên trên thế giới khẳng định về nghệ thuật KTS trong bài viết của mình với tiêu

đề “The digital computer as a creative medium” (tạm dịch *Máy vi tính số trong vai trò là một phương tiện sáng tạo*):

Con người tạo ra máy vi tính không phải là một công cụ vô tri vô giác mà nó là một “đối tác” giúp tăng cường hoạt động trí tuệ và sáng tạo của con người. Khi được khai thác tốt, nó có thể được sử dụng để “sản xuất” ra các loại hình nghệ thuật hoàn toàn mới và có thể đem tới những trải nghiệm thẩm mỹ mới [25, tr.89].

Ở châu Á, họa sĩ thiết kế đồ họa Kagaya Yutaka sinh năm 1968 tại Saitama, Tokyo, Nhật bản, là một trong những người tiên phong về tranh KTS, các tác phẩm của anh được vẽ hoàn toàn trên máy tính Macintosh. Mỗi bức tranh là một câu chuyện về bầu trời đêm với những chòm sao, dải ngân hà lấp lánh và các thiên thần đầy cảm hứng. Trong đó nổi tiếng nhất là bộ ảnh *The Zodiac* năm 1999 về 12 cung hoàng đạo theo truyền thuyết Hy Lạp. Đề ghi nhận những đóng góp to lớn cho ngành hội họa và thiên văn học, tên của anh đã được đặt cho hành tinh nhỏ 11949 - Hành tinh Kagayayutaka [39].

1.2.1. Tranh kỹ thuật số trên các thiết bị công nghệ

Sự phát triển vượt bậc của khoa học công nghệ đã sản xuất ra nhiều thiết bị thông minh có hiệu năng mạnh mẽ, tạo điều kiện cho người nghệ sĩ được trải nghiệm sáng tác trên những môi trường chất liệu hiện đại. Các thiết bị công nghệ phổ biến ngày nay như những chiếc máy tính bảng, điện thoại màn hình cảm ứng là các công cụ đa năng đang được cộng đồng nghệ sĩ quan tâm và phát huy mạnh mẽ. Trên màn hình điện tử công nghệ, người họa sĩ có thể sáng tác bất cứ lúc nào, miễn là có cảm hứng và ý tưởng, mọi thứ luôn được chuẩn bị sẵn sàng mà người vẽ không phải bận tâm về việc chuẩn bị dụng cụ, họa phẩm như trong hội họa truyền thống trước đây nữa.

Máy tính bảng phổ biến nhất hiện nay là iPad với màn hình cảm ứng 9,7 inch của tập đoàn công nghệ Apple được giới thiệu lần đầu tiên vào ngày 3 tháng 4 năm 2010. Thiết bị này sở hữu màn hình cảm ứng điện dung cực

nhảy mà các ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp cho phép thực hiện các thao tác cảm ứng như chạm, quét, di ngón tay,... làm cho việc vẽ một bức tranh KTS trên màn hình iPad trở nên quen thuộc thân thiện như các thao tác vẽ tay truyền thống. Theo từng chặng đường phát triển, các thế hệ iPad tiếp theo lần lượt ra đời với thiết kế và hiệu năng được nâng cấp mạnh mẽ và các ứng dụng đồ họa ngày càng chuyên nghiệp hơn. Ngày 11 tháng 11 năm 2015, dòng máy tính bảng iPad được bổ sung thêm bút vẽ Apple Pencil và phiên bản iPad Pro sở hữu màn hình lớn 12,9 inch riêng dành cho người dùng là các họa sĩ KTS. Bút vẽ Apple pencil có độ nhạy cao mà đặc biệt hơn hết là có thể tạo ra các nét vẽ dày mỏng tùy theo lực nhấn và độ nghiêng của người cầm viết. Ưu thế màn hình lớn 12.9 inch với độ phân giải 264 ppi, iPad Pro cung cấp cho người họa sĩ một mặt nền rộng hơn để tự do sáng tác thoải mái [29, tr.66].

1.2.2. Các loại hình vẽ kỹ thuật số trên thiết bị iPad

Căn cứ theo tính chất tạo hình và định dạng các tập tin tạo thành mà có thể phân chia tranh KTS theo ba loại hình cơ bản như sau:

Tranh KTS 3D tạo ra tác phẩm ở dạng khối từ các phần mềm giả lập không gian ba chiều trên máy tính như 3Ds Max, Maya, Blender, SketchUp và trên iPad có uMake, Shapr 3D, Sketch 3D. Ưu thế dựng hình 3D là có thể mô phỏng những mảng khối ba chiều, cho phép người xem quan sát đối tượng ở nhiều góc độ khác nhau. Tranh KTS 3D được ứng dụng nhiều trong phim và game trong khâu tạo hình nhân vật, vũ khí, xe cộ, đền đài và cả những quang cảnh sông ngòi, núi non hùng vĩ.

Tranh KTS thứ hai là đồ họa vector, là các ứng dụng tạo hình từ các đường nét, mảng khối bằng các phương trình toán học trên mặt phẳng 2D. Người vẽ dựa trên các điểm neo và các tiếp tuyến để tạo ra các nét vẽ và mảng vẽ. Hội họa vector được sử dụng nhiều trong thiết kế đồ họa như thiết kế bao bì, tờ gấp, tờ rơi, áp phích phục vụ cho quảng cáo, dàn trang sách, tạp chí. Các phần mềm đồ họa vector chuyên nghiệp trên máy tính là Adobe

Illustrator, CorelDraw, Affinity Designer, Autodesk Graphic, XDesign, GravitDesigner... Ứng dụng đồ họa vector trên máy tính bảng iPad thì có Vectormator, Graphic for iPad, iDesign, Affinity Designer [34].

Tranh KTS pixel được tạo hình từ các điểm ảnh pixel trên các phần mềm đồ họa, máy scan và máy chụp ảnh. Do lợi thế xử lý tốt các mảng màu gradient chuyển sắc phức tạp mà tranh KTS pixel thường được sử dụng xử lý ảnh chụp ở giai đoạn hậu kỳ và dùng để tạo ra tác phẩm hội họa trên màn hình máy tính. Các phần mềm vẽ KTS pixel nổi tiếng trên máy tính có Adobe Photoshop, Gimp, Pixelmator, Corel Painter, Affinity Photo,... còn trên máy tính bảng iPad có các ứng dụng như Procreate, Sketch Book, Artrage, SketchClub, Affinity Photo...

1.2.3. Các công cụ tạo hình trong tranh kỹ thuật số

Nếu như trong hội họa truyền thống, người họa sĩ thường hay sử dụng các công cụ như than chì, cọ, bay, phấn tiên với các chất liệu cổ điển để vẽ tranh trên giấy hay trên toan thì trong tranh KTS người họa sĩ vẽ trên màn hình điện tử với các công cụ và chất liệu chuyên biệt được lập trình trong các ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp.

Các công cụ tạo hình trong tranh kỹ thuật số 3D

Các công cụ vẽ nét trong KTS 3D bao gồm các công cụ vẽ đường thẳng như Line, Pen tool, công cụ vẽ đường cong như Curve, Arc, và công cụ Bezier, Pen tool vẽ các đường uốn lượn tùy ý dựa trên sự phân bố các điểm neo và tiếp tuyến. Các công cụ vẽ mảng bao gồm các công cụ vẽ hình phẳng cơ bản như hình vuông, hình tròn, hình thang, hình đa giác... từ đó dựng lên các khối cơ bản như khối lập phương, khối cầu, khối trụ, hình nón... Các hình khối phức tạp có thể được tạo ra bằng các công cụ nhào nặn, gọt cắt từ một hay nhiều khối cơ bản tùy vào mục đích sử dụng [32, tr.78].

Công cụ tô màu và áp chất liệu lên bề mặt khối như các kiểu cọ quét màu, các công cụ đổ màu lên mảng, công cụ gradient áp màu chuyển từ màu

này sang màu khác. Những công cụ tạo hiệu ứng bề mặt như hiệu ứng nhám sần, hiệu ứng mờ đục, hiệu ứng giả lập chất liệu bề mặt thủy tinh, kim loại, hoặc công cụ áp ảnh pixel để tạo ra các hiệu ứng phức tạp đặc sắc [22, tr.83].

Các công cụ tạo hình trong vẽ kỹ thuật số Vector

Bao gồm các công cụ vẽ vector như công cụ vẽ đường thẳng, đường cong và các đường đóng kín tạo mảng như Line tool, Pencil tool, Pen tool. Những công cụ chỉnh sửa đường nét, mảng miếng qua các thao tác xử lý điểm, xử lý tiếp tuyến như Node tool, Curve tool, Corner tool. Về màu sắc có các công cụ đổ màu lên mảng như Bucket fill, Flood fill, công cụ tạo hiệu ứng chuyển màu Gradient hoặc công cụ Brush tô màu như cọ.

Các công cụ tạo hiệu ứng mảng như hiệu ứng lồng ảnh vào mảng kiểu mặt nạ, hiệu ứng pattern, hiệu ứng nhiễu hạt, hiệu ứng trong suốt, hiệu ứng nhòe hình, hiệu ứng bóng đổ, hiệu ứng viền sáng [33, tr.196].

Các công cụ tạo hình trong tranh kỹ thuật số Pixel

Trong ba loại hình tranh KTS đang đề cập, KTS pixel gần với hội họa truyền thống nhất do các thao tác tô vẽ, tẩy xóa trên canvas tương tự như các kỹ thuật vẽ lên giấy hoặc toan. Tranh KTS pixel được thực hiện trên màn hình của nhiều loại thiết bị như máy vi tính, máy tính bảng iPad, các thiết bị Android với nhiều ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp như Adobe Photoshop, Affinity Photo, Procreate,... Nhưng nhìn chung, giao diện của chúng có các nhóm công cụ và các hiệu ứng như sau:

Nhóm công cụ vẽ Pixel: đây là nhóm công cụ được sử dụng nhiều nhất trong kỹ thuật vẽ tranh KTS mà đứng đầu là Brush (PL2, H.1.5) là công cụ tạo ra các nét cọ mềm như trong hội họa giá vẽ. Những cây bút vẽ công nghệ cao cấp hiện nay hỗ trợ nhiều mức độ lực nhấn và độ nghiêng khác nhau tạo cảm giác tương tự như thao tác cầm viết vẽ trên mặt giấy trong hội họa giá vẽ. Hơn nữa, các ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp được trang bị bộ thư viện cọ phong phú mà có thể giả lập được các chất liệu truyền thống như sơn dầu,

than chì, phấn tiên, acrylic [22, tr.26]... và người dùng hoàn toàn có thể tự tạo ra kiểu cọ cho riêng mình và dễ dàng chia sẻ chúng với cộng đồng họa sĩ xung quanh [31, tr.82]. Tiếp theo là công cụ Pencil (PL.2, H.1.7) dùng để vẽ các nét cứng như nét viết chì lên mặt giấy thường được sử dụng trong các thao tác viền mảng, phác thảo hay tô bóng đan xen. Công cụ Erase (PL.2, H.1.8) có chức năng là cục gôm dùng để tẩy xóa các nét hoặc các mảng màu lỗi và công cụ này cũng có thể tạo ra những chất liệu bề mặt độc đáo giống như Brush. Công cụ Smudge (PL.2, H.1.6) được sử dụng để di màu trong các trường hợp cần hòa trộn hai mảng màu lại với nhau hoặc tạo hiệu ứng màu loang như màu nước chảy trên mặt giấy.

Nhóm công cụ chỉnh sửa: đó là các công cụ chọn vùng như Lasso (PL.2, H.1.2), Marquee (PL.2, H.1.3), Pen (PL.2, H.1.13) được sử dụng trong những trường hợp cần xử lý tách biệt với mảng nền xung quanh. Các công cụ Stamp (PL.2, H.1.11), Healing (PL.2, H.1.12), Content Aware, Inpainting... dùng để dặm vá các chi tiết lỗi hoặc nối thêm khung hình để tranh có một bố cục trọn vẹn hơn.

Các công cụ biến đổi: bao gồm các công cụ như Move (PL.2, H.1.1) di chuyển, sắp xếp đối tượng, công cụ Scale (PL.2, H.1.16) điều chỉnh kích thước, công cụ Rotate (PL.2, H.1.17) xoay tròn và công cụ Skew, Shear (PL.2, H.1.18) làm xiên đối tượng theo các độ nghiêng khác nhau. Linh hoạt hơn nữa là công cụ Distort làm biến dạng đối tượng và Flip, Mirror (PL.2, H.1.19), Flip canvas là các công cụ lật đối xứng đối tượng hoặc cả canvas khi người vẽ cần kiểm tra bố cục tác phẩm ở những góc nhìn khác nhau.

Nhóm công cụ hoàn tác: đây là nhóm công cụ linh hoạt nhất, có mặt trong cả ba loại hình tranh KTS mà nhờ đó người vẽ có thể phục hồi trạng thái vào bất cứ giai đoạn nào trước đó bằng các công cụ Undo, Redo và bảng lệnh History. Tuy nhiên, khi bị lạm dụng quá mức, chúng sẽ là một trở ngại cho người họa sĩ trong những trường hợp mạo hiểm cần những bút phá mới.

Các công cụ hỗ trợ vẽ chính xác: đây là nhóm công cụ giúp người vẽ định vị chính xác đối tượng trên canvas một cách nhanh chóng. Ví dụ như là công cụ Grid tạo nền lưới, Ruler hiển thị thước đo, Guide tạo ra các đường giống, Align cân chỉnh vị trí nhiều đối tượng lại với nhau và công cụ Snap để bắt dính đối tượng vào các vị trí đặc biệt. Ngoài ra còn có bộ công cụ Perspective giúp họa sĩ KTS dựng hình đối tượng trong không gian phối cảnh theo các điểm tụ và đường chân trời một cách chính xác.

Bảng lệnh Layer (PL.2, H.1.4): là công cụ cao cấp hỗ trợ người vẽ quản lý các đối tượng trong những tác phẩm KTS phức tạp. Các thành phần trong tranh sẽ được tách rời thành từng lớp theo chiều sâu không gian như lớp nền cỏ, lớp lá cây, lớp thân cây, lớp mây, lớp sông nước, lớp hậu cảnh nền trời... để từ đó người vẽ có thể áp hiệu ứng lên một lớp cụ thể mà không bị ảnh hưởng đến các lớp khác. Người vẽ còn có thể sử dụng bảng lệnh Layer để chỉnh lại nét phác thảo trên một lớp trong suốt, hoặc tạo hiệu ứng tổng hợp từ nhiều lớp kế cận nhau qua đặc tính của các chế độ hòa trộn đặc sắc.

Các hiệu ứng nâng cao: nếu như trong hội họa truyền thống cần có kỹ năng đặc biệt để tạo ra những hiệu ứng độc đáo thì trong tranh KTS điều đó được thực hiện một cách dễ dàng với những hiệu ứng đã được thiết lập sẵn. Ví dụ như hiệu ứng Opacity, Transparency làm mỏng trong suốt khi muốn giảm độ nét của layer hoặc để hiển thị nội dung layer nằm bên dưới, hiệu ứng Noise tạo bề mặt nhám sần, hiệu ứng Gaussian Blur, Feather làm nhòe mờ đối tượng, Motion Blur tạo ra hiệu ứng chuyển động với vận tốc cực nhanh.

1.2.4. Những ứng dụng vẽ chuyên nghiệp trên iPad

Một khi các máy tính bảng iPad trở thành công cụ hỗ trợ hữu ích cho người nghệ sĩ, chúng ngày càng phổ biến và được liên tục nâng cấp mạnh mẽ về phần cứng cả lẫn hệ điều hành iPadOS, thì tiếp theo sau đó là sự xuất hiện hàng loạt các ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp được tạo thành một cách nhanh chóng từ các lập trình viên trên khắp thế giới.

Procreate của công ty Savage từ nước Úc là ứng dụng vẽ chuyên nghiệp đạt giải Apple Design Award, App Store Essential năm 2013 và được đánh giá là ứng dụng vẽ tốt nhất trên iPad ở 50 quốc gia. Hiện nay ứng dụng này đang được các họa sĩ KTS từ các hãng chuyên về game, truyện tranh và phim hoạt hình danh tiếng sử dụng như Pixar Animation Studio, Disney, Mattel, Ubisoft, DC Comics và Blizzard Entertainment [41].

Affinity Photo của hãng Serif từ Anh Quốc, đạt giải Winner of Apple App năm 2017, là ứng dụng chuyên xử lý ảnh và vẽ KTS trên iPad tương tự như Adobe Photoshop trên máy vi tính. Ứng dụng này sở hữu thư viện cọ đồ sộ với trên 120 bộ cọ, nhiều hiệu ứng cao cấp, thư viện Filter phong phú và được lập trình ra ba phiên bản chạy trên iPad, hệ điều hành máy tính Windows và MacOS [35].

Ứng dụng ArtRage, của hãng Ambient Design từ New Zealand, là một trong các ứng dụng vẽ xuất hiện sớm nhất trên iPad với khả năng giả lập xuất sắc các nét cọ nổi của chất liệu sơn dầu trên mặt toan và các mảng loang của màu nước trên nền giấy thấm một cách ấn tượng. Hiện ArtRage có rất nhiều phiên bản trên nhiều nền tảng phổ biến như Android, iOS trên iPhone, iPad và trên máy tính như Windows và MacOS [47].

Ứng dụng Tayasui Sketches, của công ty Tayasui tại Paris nước Pháp, có giao diện đơn giản hiện đại, có khả năng xuất layer thành những file ảnh riêng biệt, lập bảng màu nhanh chóng và bộ cọ chuyên về hiệu ứng loang của màu nước tuyệt đẹp. Hiện Tayasui Sketches có phiên bản miễn phí và phiên bản Pro trên tất cả các nền tảng phổ biến hiện nay [30].

Ứng dụng Sketch Club không chỉ là ứng dụng vẽ KTS chuyên nghiệp trên iPad mà còn có cả một phòng tranh khổng lồ dành riêng cộng đồng họa sĩ vẽ KTS sử dụng ứng dụng Sketch Club triển lãm các tác phẩm vừa hoàn thành, trao đổi kinh nghiệm, chia sẻ các tác phẩm, thi thố tài năng và mua bán các tài nguyên trên diễn đàn trang chủ của Sketch Club [58].

1.3. Vai trò yếu tố giả tưởng trong hội họa

1.3.1. Vai trò của yếu tố giả tưởng trong văn hóa - nghệ thuật

1.3.1.1. Yếu tố giả tưởng gìn giữ bản sắc văn hóa dân tộc

Yếu tố giả tưởng thuộc các chủ đề cổ truyền gắn liền với các câu chuyện truyền miệng qua nhiều thế hệ như chuyện thần thoại, cổ tích, truyền thuyết, liêu trai... tạo điều kiện làm sống lại hình ảnh văn hóa dân tộc Việt Nam trong những buổi đầu dựng nước, hình thành dân tộc với những công trình kiến trúc xa xưa như đền đài, cung điện, thành lũy, cổng chùa, đình làng... hay những mái nhà trong các thôn bản đậm hồn dân tộc như miếu thờ chần tinh trong *Thạch Sanh - Lý Thông*, đền đài Long Vương nguy nga tráng lệ trong *Sự tích con Dã tràng*, thành Cổ Loa hùng vĩ trong *Mỵ Châu - Trọng Thủy*, cây đa đại thụ trong truyện *Thằng Cuội với cung trăng* [18, tr.37].

Những hoa văn trang trí truyền thống trên những công trình kiến trúc, trên các vật dụng tín ngưỡng như các vòng tròn với các tiếp tuyến nối tiếp nhau, hình người già gạo, hình nhà sàn, hươu nai, chim Âu lạc trên mặt trống đồng của thời kỳ Hồng Bàng... những phù điêu hoa sen, hoa cúc cách điệu ở các triều đại Lý - Trần sẽ có dịp xuất hiện trong các tác phẩm mỹ thuật về chủ đề truyền thuyết - huyền sử như *Lê lợi trả gươm báu cho thần Kim Quy*, *Yết Kêu đục thuyền giặc* [12, tr.609], *Thúy Kiều và Kim Trọng*...

Hình ảnh các loại nhạc cụ dân tộc cũng có dịp xuất hiện trên các tác phẩm giả tưởng cổ tích như tiếng đàn tâm sự của Thúy Kiều đàn cho vợ chồng Thúc Sinh trong nức nở, tiếng đàn ai oán của Thạch Sanh khi bị hàm oan trong ngục tối, tiếng trống đồng, trống cơm, khèn, chiêng hào hùng... trong truyện sự tích *Bánh Chưng Bánh Dầy*, *Trường ca Đam Sa*. Các công cụ, khí giới đặc trưng ở từng vùng miền cũng sẽ được dịp tái hiện trên các tác phẩm nghệ thuật như cán dao khắc hình người ở thời kỳ Hùng vương [3, tr. 28], chiếc nỏ thần bắn hàng vạn mũi tên cùng lúc trong *Mỵ Châu - Trọng Thủy*, gươm Thuận Thiên sáng ngời trong *Sự tích Hồ Gươm*, chiếc búa thần

mạnh mẽ tiêu diệt chần tinh trong *Thạch Sanh - Lý Thông*, hoặc con thuyền buồm nhẹ nhàng ra khơi cập bến đảo thần tiên trong *Sự tích động Từ Thức*.

Các yếu tố giả tưởng cũng tái hiện lại những bộ trang phục truyền thống của người Văn Lang, Giao Chỉ xa xưa trong truyện *Sự tích trâu cau*, trang phục vua chúa của các vị vua Hùng, An Dương Vương như long bào, vương miện trong truyện *Thánh Gióng*, *Mỵ Châu - Trọng Thủy*... Những bộ áo giáp chiến trận của tướng lĩnh, chiến binh của người anh hùng Từ Hải trong truyện *Kiều*, hay vua Lê Lợi trong *Sự tích Hồ Gươm*. Trang phục nữ như áo tứ thân, nón quai thao trong truyện *Tám Cầm*, áo dài cung đình trong truyện *Sự tích trái sầu riêng*. Trang phục nam như chiếc áo vải trong *Chiếc áo tàng hình*, hoặc đơn giản là chiếc khố vải trong *Tiên Dung - Chữ Đồng Tử* dệt nên một chuyện tình duyên kỳ ngộ đầy chất thơ.

Điều thú vị nhất trong tranh KTS giả tưởng khi có sự góp mặt các nhân vật siêu phàm, các sinh vật dị thường như rồng thần, voi chín ngà, con giao long, rồng, phụng, nghê,... trong *Sự tích Hồ Gươm*, *Sự tích hồ Ba Bể*, *Ăn khế trả vàng*, *Sơn Tinh - Thủy Tinh*, những quái vật nguy hiểm như mãng xà, thường luồng, thủy quái... trong *Thạch Sanh - Lý Thông*, *Sự tích Cái Đầm Mực*. Hình ảnh các đấng thiêng liêng nhiều quyền năng như ông Bụt, đức Phật, Ngọc Hoàng, Phật Bà, tiên nữ, ông Táo, thủy thần, thần linh, vua thủy tề... trong *Sự tích con khỉ*, *Sự tích chim tu hú*, *Tám Cầm*, *Sự tích Hồ Gươm*.

1.3.1.2. Yếu tố giả tưởng tạo động lực thêm cảm hứng sáng tác

Các chủ đề giả tưởng mở rộng không gian sáng tác cho người nghệ sĩ thăng hoa với nhiều ý tưởng thần tiên bay bổng mà gần như không bị va vấp một rào cản giới hạn nào. Không có gì thích thú cho bằng cảm giác được hóa thân thành một vị khách vắng lai, vô tình lạc bước vào một khung cảnh thần tiên như trong *Sự tích động Từ Thức* với muôn vàn hoa thơm cỏ lạ. Người nghệ sĩ cũng có thể thả hồn chìm đắm trong thế giới thủy cung với từng đàn cá nhón nhơ bơi lượn, từng cụm san hô ngũ sắc đong đưa trong khung cảnh

đền đài dập dờn sóng nước như trong truyện Thạch Sanh ở đoạn ghé thăm vua Thủy tề. Với tranh giả tưởng chủ đề chiến đấu người vẽ sẽ có dịp tái hiện khung cảnh hoành tráng Sơn Tinh - Thủy Tinh về một cuộc đối đầu kinh điển dữ dội giữa mặt biển cuộn cuộn sóng, bầy thủy quái hung bạo với những đỉnh núi vươn cao mạnh mẽ và đàn linh thú chiến đấu kiên cường.

Thế giới hiện đại châu Âu đã sáng tạo ra những điều không tưởng đầy thú vị như chiếc xe hơi bay lượn trên không trung trong *Harry Potter and the Chamber of Secrets* của nhà văn J. K. Rowling [28, tr.31]. Ở Nhật Bản, các yếu tố giả tưởng tham gia rất nhiều trong các hoạt động nghệ thuật như lâu đài biết đi trong phim *Howl's Moving Castle*, cỗ máy vượt thời gian trong truyện tranh *Doremon*, hoặc cô bé cá hóa thành người trong hoạt hình *Ponyo*.

Yếu tố giả tưởng là mơ ước của con người luôn muốn có được trong cuộc sống trần trụi ở thực tại. Ước mơ bay lượn như chim xuất hiện từ rất sớm trong thần thoại Hy Lạp với nhà phát minh tài ba Daedalus và người con Icarus háo thắng, chuyến du hành lên cung trăng của vua Đường Minh Hoàng và khát vọng trường sinh bất tử của Tần Thủy Hoàng cho đến tận ngày nay vẫn còn là một giấc mơ của nhân loại. Các chủ đề giả tưởng luôn là một đề tài nhiều cảm hứng muôn sắc màu cho người họa sĩ ấp ủ và sáng tác nhiều ý tưởng thoát thực đầy mộng mơ.

1.3.1.3. Yếu tố giả tưởng đáp ứng nhu cầu giải trí xã hội công nghiệp

Sức hấp dẫn của yếu tố giả tưởng được khai thác triệt để trong điện ảnh hiện đại với các thể loại phim cổ trang, ma quái, kinh dị, khoa học giả tưởng pha lẫn hài hước. Nếu từng xem qua bộ phim nhiều tập *The Lord of the Rings* của đạo diễn Peter Jackson, bạn đã có dịp tham gia vào những chuyến du hành trên những vùng đất khô cằn, núi non hiểm trở, hang động âm u ma quái với cảm giác hồi hộp, âu lo nhiều bất ngờ thú vị. Trong lĩnh vực lập trình game yếu tố giả tưởng giữ một vị trí đặc biệt quan trọng, nơi mà người chơi luôn chờ đón được cuốn hút vào một khung cảnh siêu thực, muốn được hóa

thân thành anh hùng để thỏa sức thể hiện như giải mã bí mật, chinh phục khó khăn, chiến đấu với quái vật và giải cứu đồng đội trong game.

Trong lĩnh vực truyện tranh, các yếu tố giả tưởng hư cấu làm nên những nội dung đa dạng đáp ứng nhu cầu độc giả ở mọi lứa tuổi. Những tình tiết ly kì trong thế giới phép thuật lôi cuốn người xem như *Con rồng lửa* trong bộ truyện tranh *Xi Trum* nổi tiếng của họa sĩ Peyo, *Hành tinh màu tím* trong bộ truyện tranh *Doremon* của họa sĩ Fujiko Fujio, hay truyện *Truyền thuyết Long Thần Tướng* do nhóm họa sĩ vẽ truyện tranh Nguyễn Thành Phong, Nguyễn Mỹ Anh và Nguyễn Khánh Dương thực hiện.

Trong lĩnh vực mỹ thuật, các đặc điểm hư cấu xuất hiện rất nhiều trong các tác phẩm hội họa và điêu khắc. Từ những tác phẩm thuộc trường phái cổ điển với khung cảnh, nhân vật lấy cảm hứng từ thần thoại Hy Lạp, các vị thần trong các bộ kinh tôn giáo Á Đông cổ xưa đến những tác phẩm khoa học viễn tưởng lấy bối cảnh thế giới trong tương lai với những cỗ máy kỳ quái lạ lùng.

1.3.2. Ứng dụng vẽ kỹ thuật số trong hội họa truyền thống

Hội họa truyền thống xuất hiện từ ngàn xưa đã đóng góp cho nhân loại vô số những tuyệt tác nghệ thuật nhằm thể hiện và lưu giữ cảm xúc thẩm mỹ của người nghệ sĩ. Các tác phẩm hội họa giá vẽ với các chất liệu truyền thống như than chì, sơn dầu, màu nước, acrylic, phấn tiên... đáp ứng nhu cầu làm đẹp xã hội trong trang trí nhà cửa nội ngoại thất, triển lãm mỹ thuật ở các phòng tranh, làm quà tặng cho khách, hoặc mua bán tranh ảnh. Tranh KTS ra đời không chỉ đóng góp thêm sắc màu trong khu vườn chung của thế giới mỹ thuật mà còn là công cụ hữu ích hỗ trợ hội họa giá vẽ trong vai trò là công cụ phác thảo, công cụ luyện tập và thử nghiệm các phương án trước khi thể hiện tác phẩm với chất liệu truyền thống trên giấy hoặc trên toan.

Ưu thế linh hoạt của vẽ tranh KTS giúp người họa sĩ nắm bắt nhanh ý tưởng trong mọi thời điểm do bởi các thiết bị công nghệ gọn nhẹ dễ dàng luôn được mang theo bên mình. Chúng được sử dụng như một công cụ phác thảo

và lưu giữ ý tưởng để hình thành nên những tác phẩm hội họa giá vẽ về sau. Mặt khác, các ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp được lập trình ngày càng gần với kỹ thuật vẽ tay truyền thống, điều này có nghĩa là người học có thể sử dụng các thiết bị này trong việc luyện tập và thử nghiệm để nâng cao mức độ chuyên nghiệp của mình như dựng hình, lên khối, kiểm tra sắc độ, cân chỉnh bố cục, kiểm tra phối cảnh.... mà không phải lo đến việc chuẩn bị dụng cụ, họa phẩm trong vẽ tranh truyền thống như trước đây nữa. Tranh KTS cũng có thể được dùng để thử nghiệm các phương án khác nhau ở giai đoạn tác phẩm chưa hoàn thiện, nhằm tìm ra giải pháp tối ưu trước khi áp dụng chúng thực sự lên tấm nền lớn trên giấy hoặc toan.

1.4. Các yếu tố tạo nên tính giả tưởng trong tranh kỹ thuật số

Các yếu tố giả tưởng trong nghệ thuật tạo hình bao gồm các hình ảnh dị thường, tách biệt với những gì thường thấy trong cuộc sống thường ngày như những mảng sáng huyền hoặc, hình dạng ma quái, những năng lực kỳ lạ... tất cả đều đến từ trí tưởng tượng phong phú, từ những khoảnh khắc mơ mộng nhất của người nghệ sĩ vốn luôn khát khao sáng tạo nên những điều kỳ diệu mới lạ trong thế giới nghệ thuật rộng lớn bao la.

Yếu tố giả tưởng về màu sắc, ánh sáng

Trong các tác phẩm phong cảnh, yếu tố màu sắc, ánh sáng đóng vai trò quan trọng trong việc dựng lên một khung cảnh giả tưởng hư cấu. Ánh sáng làm cảm xúc thăng hoa như những quầng sáng rực rỡ sáng loá ở một góc trời, những khu vườn huyền hoặc ẩn mình trong bóng tối chất chứa bao điều nguy hiểm, những mảng sáng nhẹ nhàng của tia nắng thần tiên, những vệt sương khói mờ ảo, hay những tia sáng lấp lánh nhiệm màu ... chúng đều giữ vai trò là một yếu tố giả tưởng làm nên cái đẹp huyền ảo trong tranh. Màu sắc có thể tạo nên cảm giác âm u ghê sợ của khu rừng già um tùm khu miếu thờ chần tinh trong truyện *Thạch Sanh - Lý Thông*, cảm giác sương khói mờ ảo ngát ngậy mát lạnh trong hang động đầy hoa thom cỏ lạ trong *Động Từ Thức* hoặc

cảm giác ma mị liêu trai của thế giới người chết trong phim *Cô dâu Ma* (Corpse Bride) của đạo diễn Tim Burton.

Yếu tố giả tưởng về kích thước khác thường

Đây là một trong những yếu tố giả tưởng thường được sử dụng nhiều nhất do bởi hiệu quả to lớn về mặt thị giác mà nó mang lại. Cũng là hình ảnh bình thường của sự vật thường ngày, nhưng khi được phóng to hay thu nhỏ sẽ gây chú ý người xem ngay tức thì. Kích thước khổng lồ tạo ấn tượng về sự kỳ vĩ phi thường, nhưng ở phía ngược lại kích thước tí hon lại tạo ra được ấn tượng đáng yêu, kỳ lạ, ngộ nghĩnh. Với những độc giả yêu thích truyện tranh chắc chắn sẽ không xa lạ về một dân tộc Xi trum xinh xắn dễ thương của họa sĩ Peyo, hoặc xứ sở tí hon mà Gulliver từng bị trôi dạt trong lần đắm thuyền. Trong cổ tích Việt Nam, truyện *Nàng Út óng tre* kể về một cô gái bé nhỏ đến mức có thể ngủ say sưa trong một chiếc ống tre, hoặc các nhân vật nhỏ xíu chui ra từ quả bầu trong truyện *Quả bầu tiên* hình thành nên các dân tộc Việt Nam ngày nay. Hình ảnh vĩ đại của Thần trụ trời [18, tr.25] xuất hiện từ trong mờ mịt hỗn độn, đã đào biển đắp cột nâng trời tạo nên cảnh quan thế giới, hay con cá sấu khổng lồ đưa hai vợ chồng từ đất Phật trở về quê hương trong truyện *Sự tích con muỗi* [2, tr.121].

Yếu tố giả tưởng về cảnh vật hư cấu

Cùng với ánh sáng và màu sắc, cảnh vật cũng góp phần quan trọng vào không khí giả tưởng trong tác phẩm, làm người xem như bị lạc lối vào trong một thế giới ẩn chứa bao điều thú vị cần khám phá. Những phế tích hoang tàn, những lâu đài bỏ hoang thời trung địa trong *The Lord of the Rings* của đạo diễn Peter Jackson đã thu hút khán giả trong suốt ba tập phim. Những chuyến phiêu lưu của diễn viên lừng danh Harrison Ford trong loạt phim *Indiana Jones* của đạo diễn Steven Spielberg đã đưa khán giả vào các hang động kỳ bí trong những khu rừng hoang vu rậm rạp. Khung cảnh cũng là một yếu tố cuốn hút mạnh mẽ người chơi trong các dòng game đi cảnh như *Suối*

nước lung linh, rừng rậm âm u, những tán lá vĩ đại trong *Tomb Raider* do công ty Eidos Montréal và Crystal Dynamics phát triển.

Yếu tố giả tưởng về những sinh vật kỳ lạ

Những tác phẩm hư cấu về các trận chiến hoành tráng thường có sự góp mặt của các sinh vật dị thường như dũng sĩ chiến đấu với rồng lửa cứu công chúa, thủy thủ chống chọi với bạch tuộc khổng lồ Kraken trong thần thoại Bắc Âu. Những sinh vật này thường có kích thước khổng lồ, hình dạng cổ xưa như những con thủy quái, mãng xà, thú thành tinh. Trong cổ tích Việt Nam cũng xuất hiện rất nhiều các sinh vật linh thiêng như con giao long và rùa thần khổng lồ trong truyện *Sự tích Hồ Ba Bể*, *Sự tích Núi Ngũ Hành*, chim phượng hoàng trong *Ấn khế trả vàng*, con nghê trong *Dì phải thằng chết trôi, tôi phải đôi sáu sành*. Những quái vật gây tai ương cho dân làng như con thuồng luồng trong *Cổ tích Đại Vương Hai*, con mãng xà trong *Thạch Sanh - Lý Thông*, con ngô công trong *Sự tích trâu vàng Hồ Tây* [2, tr.443].

Yếu tố giả tưởng là các dị nhân, các bậc kỳ tài

Hình ảnh các nhân vật siêu phàm, dị nhân không phải lúc nào cũng có mặt trong các thể loại tranh giả tưởng hư cấu, nhưng một khi xuất hiện chúng luôn gây sự chú ý đặc biệt đến người xem. Những điều không bình thường sẽ tạo nên những hình ảnh phi thường, ví dụ như con mắt trắng toát kinh dị của bà phù thủy khi niệm thần chú, hay ánh mắt ma quái sáng rực của người chiến binh vào thời khắc quyết định trong *Lạc Long Quân tiêu diệt cáo chín đuôi* của họa sĩ Phan Vũ Linh. Trong thần thoại Trung Quốc có vị thần ba mắt Dương Tiễn có khả năng nhìn xa trăm dặm [16, tr.133] hay trong thần thoại Hy Lạp, nhà vua Odysseus bị trôi dạt lên đảo của những người khổng lồ một mắt trên chuyến trở về sau cuộc chiến thành Troy [11, tr.928]. Điện ảnh những năm gần đây, xuất hiện nhiều nhân vật biến hình trong loạt phim *Dị Nhân* (X-Men) của đạo diễn Bryan Singer và phim *Harry Potter* được chuyển thể từ tiểu thuyết cùng tên của nhà văn J. K. Rowling [27, tr.134].

Kiểu người biến thái là kết quả lai tạo giữa các giống loài khác nhau một cách kỳ dị thường được sử dụng trong điện ảnh và game, như người cá trong phim *The Shape of Water* của đạo diễn Guillermo del Toro hoặc người cây trong phim *Avengers - Infinity War* của hãng phim Marvel. Trong các dòng phim khoa học viễn tưởng thường xuất hiện nhân vật người máy hoặc người ghép bộ phận máy móc như người máy hủy diệt trong phim *Terminator 2 - Judgment Day* của đạo diễn James Cameron, hay phim *Transformer* của đạo diễn Michael Bay với các chiến binh người máy biến hình khổng lồ.

Yếu tố giả tưởng đồ vật, phương tiện có chức năng phi thường

Cỗ xe bay quen thuộc nhất với mọi trẻ em trên khắp thế giới là cỗ xe tuần lộc của ông già tuyết đi phát quà cho trẻ em ngoan vào mỗi dịp Giáng sinh về. Điện ảnh Nhật Bản có lâu đài thần kỳ di chuyển bằng đôi chân trong phim hoạt hình *Howl Moving Castle* của đạo diễn Hayao Miyazaki, hoặc chiếc xe thám hiểm chạy trong lòng đại dương và cỗ máy xuyên thời gian của chú mèo Doremon trong bộ truyện tranh cùng tên của họa sĩ Fujiko F. Fujio người Nhật Bản [6, tr.78]. Thể loại máy móc giả tưởng thường thấy trong điện ảnh là những cỗ máy Steampunk dị thường với hệ thống van khóa, ống dẫn, dây xích, đồng hồ áp suất... lấy cảm hứng từ các cỗ máy hơi nước trong thời đại công nghiệp thế kỷ 19 như những con tàu xuyên đại dương trong phim *Water world* của đạo diễn Kevin Reynolds hoặc những vật thể bay kỳ lạ với đôi cánh bướm và hàng tá các bánh răng cơ khí trong tác phẩm *Steampunk Flying Machine* của họa sĩ Nguyễn Huy Thiệp.

Yếu tố giả tưởng nhân cách hóa

Những đồ vật có chức năng phi thường làm người xem thích thú, nhưng đồ vật biết nói, sinh hoạt như xã hội con người thì lại là một câu chuyện hoàn toàn khác. Những câu chuyện nhân cách hóa thuộc dạng này thường mang màu sắc tâm lý xã hội được lồng ghép trong một nội dung hư cấu thú vị. Các vật vô tri như đồ vật trong nhà, hay chim thú, cây cỏ cũng có

ý thức, cảm xúc, suy nghĩ, nói chuyện được như con người. Chúng cũng biết buồn, biết mặc cảm tự ti khi bị đối xử không công bằng, và cũng biết mừng vui khi giúp đỡ người khác. Những đối tượng trong thể loại này không chỉ là đồ vật, loài vật, cỏ cây mà còn có thể là những làn gió, những vì sao, những gợn mây tinh nghịch trốn tìm trong các khe núi. Tác phẩm nhân cách hóa ở Việt Nam có các tập truyện về *Những giọt mực* của nhà văn Lê Tất Điều đưa người đọc vào những cuộc phiêu lưu kỳ diệu của những chú mực tí hon trong thế giới đồ vật dễ thương như xã hội con người thu nhỏ [5, tr.86].

Yếu tố giả tưởng về phép thuật, tâm linh

Thể loại hư cấu ma quái, kinh dị như các phim về đại dịch xác sống, cõi âm, oan hồn, ma quỷ... luôn gây tâm lý hiếu kỳ người nghe một cách kỳ lạ. Chuyện ma làm ai cũng sợ, nhưng cũng khiến ai cũng phải hồi hộp muốn được nghe thêm, đặc biệt với những người thích cảm giác mạnh. Thế giới ma quỷ ở châu Âu nổi tiếng nhất là Dracula ngủ trong quan tài vào ban ngày, nhưng ban đêm hóa thành loài dơi tìm người hút máu. Quỷ Frankenstein được tạo ra từ xác chết và đồ phế thải và trở nên quái dị đến nỗi mà chính người tạo ra nó cũng phải bỏ trốn vì khiếp sợ. Những con ma sói là do người hóa thành vào những đêm khuya trăng tròn ở những vùng hẻo lánh hoang vu.

Giả tưởng liêu trai ở Việt Nam có rất nhiều truyện được kể đi kể lại rất nhiều lần mà vẫn luôn khiến người nghe rợn tóc gáy như chuyện Quỷ nhập tràng từ một con mèo đen nhảy ngang qua xác chết, những chiếc bóng phụ nữ mặc đồ trắng lảng vảng ven đường đón xe vào lúc nửa đêm, những con ma da kéo người ở những đoạn sông vắng, hay lời đồn ma cà rồng đêm đêm bắt người hút máu khiến ai cũng phải tìm nhánh xương rồng treo ở trước cửa nhà. Trong văn học Việt Nam, chuyện người xuất hồn nhập vào xác người khác qua câu chuyện dân gian *Hồn Trương Ba - da hàng thịt*, được đạo diễn Nguyễn Quang Dũng chuyển thể thành phim năm 2006, hay là phim *Ma Dai* của đạo diễn Đức Thịnh và Hoàng Duy kể về một linh hồn ngô nghê lạc lỏng

trong một thành phố hiện đại, đã thu hút tới 14.000 lượt người xem với doanh thu hơn 14 tỷ đồng sau bốn ngày trình chiếu [40].

Yếu tố giả tưởng về khoa học viễn tưởng

Khởi đầu từ những tác phẩm kinh điển của nhà văn Jules Verne như *Hành trình vào tâm Trái đất* (1864), *Hai vạn dặm dưới đáy biển* (1870), *Vòng quanh thế giới trong 80 ngày* (1873) đã mô tả chi tiết những máy móc, phương tiện thiết bị phi thường mà thời đó chưa từng được phát minh. Một trong những tác phẩm khoa học viễn tưởng trong thế giới hiện đại được biết đến nhiều nhất là loạt truyện tranh Nhật Bản *Doremon* kể về chú mèo máy với chiếc túi thần kỳ đựng đầy bảo bối đến từ tương lai. Văn học giả tưởng Việt Nam có ba tác phẩm của nhà văn Phan Hồn Nhiên là *Máu hiếm*, *Luật chơi* và *Hiện thân* và tác phẩm *Thiên Mã* của nhà văn Hà Thủy Nguyên.

Nếu là người thích nghệ thuật thứ bảy thì bạn sẽ dễ dàng nhận thấy, trong những năm gần đây, các phim thuộc thể loại khoa học viễn tưởng của các tập đoàn tên tuổi thống lĩnh các rạp chiếu phim với doanh thu ngất ngưỡng như là Justice League, Aquaman của hãng phim DC Comics, Thor: Ragnarok, Avengers: Infinity War của hãng phim Mavel.

Tiểu kết

Yếu tố giả tưởng từ các câu chuyện truyền miệng qua nhiều thế hệ đã có từ ngàn xưa và luôn giữ một vai trò quan trọng trong các hoạt động sáng tác văn học nghệ thuật. Riêng trong hội họa, những tuyệt phẩm giả tưởng luôn có sự đóng góp tích cực từ những yếu tố khác thường như màu sắc ánh sáng huyền hoặc, kích thước khổng lồ, hình dạng cổ quái, cảnh vật âm u ma mị, phép thuật tâm linh, đồ vật nhân cách hoá, các phương tiện, công cụ kỳ dị, khoa học viễn tưởng,... làm nên những hình ảnh ấn tượng kỳ lạ thu hút người xem. Các yếu tố giả tưởng thuộc chủ đề thần thoại cổ tích tái tạo lại các hình ảnh cung điện, đền đài, trang phục cổ truyền xa xưa không chỉ góp phần gìn giữ bản sắc dân tộc mà còn cung cấp thêm động lực cảm hứng cho người

nghệ sĩ thoải mái trong một không gian sáng tác rộng mở bao la.

Xã hội hiện đại ngày nay cùng với sự phát triển của khoa học đã ứng dụng nhiều thành tựu công nghệ vào cuộc sống, thâm nhập vào từng nhà, vào trong từng mỗi gia đình. Các thiết bị công nghệ như máy vi tính, máy tính bảng iPad và các dòng điện thoại thông minh với màn hình cảm ứng giờ đây đã trở nên phổ biến khắp các thành phần trong xã hội. Với ưu thế gọn nhẹ và tính linh hoạt cao, các thiết bị này luôn được người sử dụng mang theo bên mình để làm công cụ trao đổi liên lạc, quản lý công việc, và cả trong việc sáng tác nghệ thuật. Và như thế người họa sĩ luôn có bên mình những dụng cụ cần thiết luôn sẵn sàng phục vụ cho nhu cầu nắm bắt và định hình ý tưởng, nhờ đó cảm hứng nghệ thuật và công việc sáng tác của người nghệ sĩ được thực hiện dễ dàng hơn bao giờ hết.

Bắt nguồn từ ưu thế linh hoạt của thiết bị công nghệ và khả năng đồ họa chuyên nghiệp trên màn hình cảm ứng mà các chủ đề giả tưởng có điều kiện thăng hoa bởi quá trình sáng tác được thực hiện dễ dàng mỗi khi người họa sĩ có ý tưởng và cảm hứng mà không quá phụ thuộc vào hoàn cảnh sáng tác. Các yếu tố giả tưởng không chỉ là chủ đề ưu thích của họa sĩ KTS mà còn là xu hướng phát triển của các loại hình nghệ thuật giải trí hiện đại trong xã hội công nghiệp như điện ảnh, tranh truyện, game trực tuyến... bên cạnh giá trị hàn lâm của nghệ thuật hội họa giá vẽ đã có từ lâu trong đời sống tinh thần của con người.

Chương 2

MỘT SỐ TÁC GIẢ, TÁC PHẨM KỸ THUẬT SỐ TIÊU BIỂU THỂ HIỆN YẾU TỐ GIẢ TƯỢNG TRONG MỸ THUẬT VIỆT NAM ĐƯƠNG ĐẠI

Trong lịch sử nghệ thuật, các chủ đề giả tượng, hư cấu luôn là nguồn cảm hứng của bao thế hệ người nghệ sĩ, và cho đến ngày nay khi thế giới đã vào thế kỷ 21, các chủ đề giả tượng vẫn giữ nguyên được tính hiện đại của nó và luôn giữ một vị trí quan trọng trong các lĩnh vực sáng tác nghệ thuật như văn học, thi ca, hội họa, điêu khắc, điện ảnh, trang trí, thiết kế,...

Trên thế giới đã xuất hiện rất nhiều tạp chí chuyên đề tranh KTS giả tượng như “Fantasy Art Essentials”, “ImagineFX Magazine”, “Spectrum”, “Idea Illustrator”, “Communication Arts”, “Print Magazine”, “Hi-Fructose”, “Juxtapoz Magazine”, “WeAr Magazine”, “Chattahoochee Review”, “Homonym For Happiness”, “Fantasy Plus, Gazeta Bankowa”... với sự tham gia của nhiều họa sĩ vẽ tranh hư cấu, các nhân vật thần thoại, các đền đài, người máy, phi thuyền,... kích thích ý tưởng bay bổng, sáng tạo, đột phá như họa sĩ Darek Zabrocki (Ba Lan), Kekai Kotaki (Hoa Kỳ), Svyatoslav Gerasymchuk, Andrey Vozny, Scott Richard, Petr Morozoff.

Tranh KTS ở Việt Nam, có thể nói, bắt đầu từ năm 2000 là thời điểm câu lạc bộ họa sĩ trẻ ở Hội Mỹ thuật Việt Nam được thành lập tại Hà Nội cùng với đợt phát động sáng tác tranh vẽ trên máy tính với chủ đề *Nghệ thuật thị giác KTS* được triển lãm tại Viện Goethe, Hà Nội vào ngày 22/11/2002 [46].

Ngày 9 tháng 8 năm 2009 câu lạc bộ Digital Art đầu tiên ở Việt Nam được thành lập tại Hội Mỹ thuật Tp. HCM gồm chín thành viên nhà điêu khắc Phan Phương làm chủ nhiệm, phó chủ nhiệm là họa sĩ Lê Kinh Tài và nhà thiết kế Minh Tuyết. Triển lãm Digital Art chủ đề *Không gian ảo* cũng được khai mạc cùng ngày với 34 tác phẩm KTS của các họa sĩ Phạm Đỗ Đồng, Phan Phương, Lê Kinh Tài, Hồ Hồng Lĩnh, Huỳnh Đức Hiếu, Phạm Như

Linh, Giang Anh, Lê Thị Minh Tuyết, Lý Bích Trâm [57]. Triển lãm *Không gian ảo* lần 2 được tổ chức tại Hội Mỹ thuật Tp. HCM ngày 11 tháng 7 năm 2010 với 36 tác phẩm được vẽ hoàn toàn trên máy vi tính của chín tác giả bao gồm Phan Phương, Phạm Đỗ Đồng, Nguyễn Trí Minh Tuyết, Hồ Hồng Lĩnh, Lê Kinh Tài... cùng với các tác phẩm như *Phật*, *Bóng thời gian*, *Thiếu nữ*, *Trừu tượng*, *Rác*... Triển lãm *Không gian ảo* 5 được tổ chức vào năm 2013 tại Hội Mỹ thuật Tp. HCM với 26 tác phẩm từ 16 họa sĩ như *Mùa xuân và âm vang* của Nguyễn Xuân Đông, *Giấc mơ* của Hoàng Bích Hoài Anh, *Star* của Phạm Như Linh, *Trừu tượng 1* của Phan Phương, *Ngược xuôi* của Nguyễn Hoàng Tuấn, *Cô gái đến từ thế giới ảo* và *Tĩnh vật* của Nguyễn Trí Minh Tuyết, *Sắc màu Sài Gòn* của Nam Anh [42]....

Tại triển lãm nghệ thuật Saigon Artbook năm 2015, các tác phẩm KTS của nữ họa sĩ trẻ Trần Ngọc Việt Tú (Tuline Trần) ở thành phố Hồ Chí Minh đã thu hút sự quan tâm của hàng ngàn bạn trẻ [60].

Sự kiện gây chú ý nhất trong cộng đồng họa sĩ KTS là tác phẩm *Hoa anh đào* (Cherry blossom) được vẽ trên iPad theo phong cách điểm họa của họa sĩ Liêu Nguyễn Hương Dương ở Trà Vinh được tập đoàn Apple chọn làm ảnh trưng bày trong chuỗi cửa hàng bán lẻ của mình trên khắp thế giới trong chiến dịch Start Something New 2016 [55].

Sau đây là ba mươi tác phẩm KTS tiêu biểu của mười họa sĩ Việt Nam từ nhiều vùng miền, được chọn theo tiêu chí tranh vẽ theo chủ đề giả tưởng và được vẽ hoàn toàn trên màn hình máy tính và thiết bị công nghệ. Chúng được lấy cảm hứng từ các câu chuyện thần thoại, cổ tích trong nước và thế giới, từ các nhân vật, các hình ảnh trong game chiến thuật đang thịnh hành trên điện thoại, máy tính và trên internet hiện nay.

2.1. Họa sĩ Phạm Đức Duy

Các tác phẩm giả tưởng KTS của họa sĩ Phạm Đức Duy thường được ký tên dưới bút hiệu Đức Duy, zongdatdo811, Pham Duy trên các diễn đàn

trực truyền cộng đồng họa sĩ KTS. Các tác phẩm KTS độc đáo của anh dưới đây với các chủ đề người máy dễ thương được sáng tác theo hướng thần tiên trẻ thơ trong khung cảnh sinh hoạt bình thường [51].

Tác phẩm Childhood

Childhood (PL.2, H.2.1), tạm dịch là *Thời thơ ấu*, là một dự án cá nhân của họa sĩ Đức Duy. Tranh được bố cục trong một hình chữ nhật nằm ngang với các mảng sáng tối hoàn hảo và gam màu chủ đạo màu nâu gạch. Hình ảnh một khu nhà mái tôn nhấp nhô và các em nhỏ đang chơi đùa trên mái nhà. Từ bên ngoài một người máy khổng lồ với khuôn mặt tinh nghịch nhô cao, thò cánh tay sắt thép vào ăn trộm một chiếc áo ngực đang phơi trong khuôn viên khu nhà. Yếu tố giả tưởng dễ thấy trong tác phẩm hài hước này là yếu tố nhân cách hoá và sự tương phản về kích thước của chú người máy khổng lồ so với khung cảnh nhà cửa xung quanh và các trẻ em đang vui chơi thanh bình.

Tác phẩm Dream land

Một dự án cá nhân khác của họa sĩ Đức Duy là *Dream land* (PL.2, H.2.2), tạm dịch là *Vùng đất mộng mơ*. Tác phẩm này còn có một cái tên khác là *New Land*, thể hiện một khung cảnh thần tiên được bố cục trong một hình chữ nhật nằm ngang với gam màu nhẹ nhàng tươi tắn. Trên con đường đất với nhiều mảng cỏ lúa thừa, một bé gái tung tăng dạo chơi cùng với một con gấu nhân to lớn có lớp lông dài ngũ sắc. Xa xa ở hậu cảnh là những tán cây khổng lồ có hình dạng uốn éo kỳ dị.

Về màu sắc, có sự tương phản nhẹ của mảng màu sáng trung tính của hậu cảnh với màu mảng cỏ đậm tươi tắn và hai đối tượng đang tung tăng trên đường ở tiền cảnh. Màu lông đỏ cam và xanh lơ rực rỡ tạo nên vẻ đặc sắc khác thường của con dã nhân trong tranh. Yếu tố giả tưởng trong tạo hình là sự tương phản về kích thước của con vật to lớn và cảnh quan xung quanh. Những tán cây khổng lồ có hình dạng kỳ lạ thấp thoáng ở hậu cảnh làm người xem liên tưởng đến một cảnh phim khoa học viễn tưởng nào đó.

Tác phẩm The Love

Tác phẩm *The Love* (Tình Yêu) (PL.2, H.2.3), còn có một cái tên khác là *The Last Building* (Khu cao tầng cuối cùng), được họa sĩ vẽ theo yêu cầu của một khách hàng làm bìa sách. Tranh được bố cục trong hình chữ nhật nằm ngang với gam màu chủ đạo màu vàng nâu. Hình ảnh đáng yêu của chú người máy, hai tay đang giữ một nhánh lá sau lưng như đang ngại ngùng dấu một bó hoa, đứng tần ngần nhìn cô bé với trang phục rực rỡ trên cầu thang chung cư nhiều tầng xộc xệch, cũ kỹ. Yếu tố giả tưởng nổi bật trong tác phẩm là hình ảnh chú người máy được nhân cách hóa trở thành một cậu bé si tình với một trái tim ngại ngùng, giấu kín.

2.2. Họa sĩ Nguyễn Trường Giang

Họa sĩ Nguyễn Trường Giang còn được biết đến dưới bút hiệu Lee Kent trong các phòng tranh trực tuyến cộng đồng họa sĩ KTS. Phần lớn các tác phẩm KTS của họa sĩ Lee Kent sắp giới thiệu dưới đây thiên về những trận chiến trong game có sự đối kháng dữ dội, những nhân vật siêu anh hùng mạnh mẽ, đầy cá tính nhưng cũng rất hung dữ cổ quái [48].

Tác phẩm Ancient Battle

Ancient Battle (PL.2, H.2.4), tạm dịch là *Trận chiến cổ xưa*, lấy cảm hứng từ thần thoại châu Âu với hình ảnh tộc Orc và con rồng phương tây thường hay xuất hiện trong phim và game như *Warcraft* của đạo diễn Duncan Jones. Tác phẩm là trận chiến dữ dội mang màu sắc thần thoại trung cổ được thể hiện trong một bố cục hình chữ nhật nằm ngang với gam màu nâu sậm trung tính. Hình ảnh trận quyết chiến giữa một chiến binh mặc áo giáp lực lưỡng, tay cầm cây rìu và một quái thú mỏ chim hung dữ với đôi cánh vươn cao, da vảy sừng lởm chởm và cái đuôi dài quẫy mạnh trên sườn núi tuyết.

Màu sắc hư cấu được tạo nên từ ánh mắt rực lửa của chiến binh và con quái vật trong trận đấu sinh tử. Các mảng màu cam tương phản với nền màu xanh trắng trung tính tạo nên sắc màu cổ quái xa xưa. Yếu tố giả tưởng về mặt

tạo hình là hình dạng quái dị của người chiến binh với răng nanh, đầu cột tóc, chớp tai nhọn và con quái vật hình rồng làm người xem liên tưởng đến sinh vật thần thoại phương tây hay một giống loài khủng long thời cổ đại nào đó.

Tác phẩm Saving private Teemo

Saving private Teemo (PL.2, H.2.5), tạm dịch là *Giải cứu binh nhì Teemo*, được lấy cảm hứng từ game *League of Legends*, một tựa game máy tính rất ăn khách trong những năm gần đây. Tác phẩm được bố cục theo hình chữ nhật nằm ngang với gam màu chủ đạo là màu đỏ trung tính. Hình ảnh một trận chiến giữa các thiên thần, dị nhân (các nhân vật từ trái qua phải lần lượt là Ezreal - Malphite - Teemo - Kayle và Hecarim trong game *League of Legends*) và một con rồng lửa khổng lồ để giải cứu một nhân vật Teemo nhỏ bé đang bị giam hãm bên trong vòng tròn lửa ở trung tâm.

Về màu sắc, có sự tương phản khác thường giữa nền màu cam đỏ ở hậu cảnh và màu xanh ve chai của sóng nước ở tiền cảnh. Cái miệng đầy lửa há to hung dữ của quái vật và những tia lửa điện màu xanh trên nắm tay các chiến binh chuẩn bị lâm trận tạo nên yếu tố quyền phép phi thường trước trận đấu. Những yếu tố về kích thước khổng lồ cổ quái của con rồng hung dữ, hình dáng thân mộc của dị nhân và chiến binh với đôi cánh dang rộng làm nên tính giả tưởng của tác phẩm về mặt tạo hình.

Tác phẩm Greatest Water Dragon

Greatest Water Dragon (PL.2, H.2.6) được tạm dịch là *Rồng nước vĩ đại*, tác phẩm hoàn hảo này nhận được lời giải thích trực tiếp từ họa sĩ Lee Kent qua email xin được trích nguyên văn như sau

Bức Greatest Water Dragon theo hơi hướng fantasy (nghĩa là trong một thế giới tưởng tượng - thường là không được xác định rõ về thời gian tương lai - quá khứ - thực tại và cũng không có xác định về địa điểm như châu Âu, châu Á hay ngoài trái đất) ở đây có thể

hiều nó là 1 thế giới trong tưởng tượng! nơi mà họa sỹ muốn thể giới của mình như thế nào nó sẽ là như thế [61].

Tác phẩm *Greatest Water Dragon* được bố cục theo chiều ngang với gam màu chủ đạo là màu xanh biển. Hình ảnh một con rồng xanh khổng lồ, khuôn mặt hung tợn nhưng lại chơi đùa thân thiện với các em nhỏ trên mặt nước một cách hiền hòa. Ở tiền cảnh, một chiếc ghe nhỏ chở hàng lướt trôi bên dưới bụng con vật một cách thanh bình.

Yếu tố giả tưởng về màu sắc là màu xanh dương tuyệt đẹp của con rồng khổng lồ tương phản với màu nâu cam nóng của chiếc ghe nhỏ nhấp nhô ở tiền cảnh. Tính hư cấu trong tạo hình là sự tương phản về kích thước của con rồng khổng lồ so với đám trẻ con nhỏ bé đang vui đùa trên lưng rồng. Cách tạo hình con rồng cổ quái theo thần thoại phương Đông làm cho tính chất cổ tích thần thoại của tác phẩm càng thêm rõ nét.

2.3. Họa sĩ Phan Vũ Linh

Hầu hết các tác phẩm KTS được giới thiệu dưới đây của Họa sĩ Phan Vũ Linh được lấy cảm hứng từ các nhân vật thần thoại hư cấu trong các câu chuyện cổ tích Việt Nam trong đó nổi tiếng nhất là bộ tác phẩm *Tuyệt đỉnh anh hùng* thể hiện lại hình ảnh các nhân vật truyền thuyết trong lịch sử Việt Nam qua ngòi bút công nghệ KTS [43].

Tác phẩm Lạc Long Quân tiêu diệt cáo chín đuôi

Theo *Truyền thuyết dân gian người Việt* xuất bản 2009, Lạc Long Quân là con của Kinh Dương Vương, nòi rồng, gốc phương Nam và con gái Long Vương ở hồ Động Đình. Lạc Long Quân lấy nàng Âu Cơ (con gái Đế Lai, giống tiên, gốc phương Bắc), sinh ra một bọc trăm trứng, nở thành trăm con. Sau đó, Lạc Long Quân đem 50 con xuống vùng biển, Âu Cơ đem 50 con lên vùng núi cao, tỏa ra thành tổ tiên người Việt Nam ngày nay [7, tr.8]. Theo truyền thuyết, Lạc Long Quân cũng chính là nhân vật đã diệt trừ ngư tinh ở biển Đông, hồ tinh ở vùng hồ Tây, và mộc tinh ở Phong Châu [18, tr.44].

Tác phẩm *Lạc Long Quân tiêu diệt cáo chín đuôi* (PL.2, H.2.7) được bố cục trong một hình chữ nhật đứng, tăng nhiều về chiều cao, với gam màu chủ đạo là màu xanh dương trung tính. Tác phẩm thể hiện hình ảnh con cáo khổng lồ thành tinh chín đuôi đang quăn quại dưới mũi gươm cắm sâu của vị dũng tướng với thân hình lực lưỡng rắn chắc.

Về màu sắc, có sự tương phản mạnh của màu chủ đạo xanh biển và màu cam nóng rực của lông con cáo khổng lồ. Nước da màu xanh lá cây với nhiều vết rạn dị thường và ánh mắt rực sáng ma quái của người chiến binh cũng đóng góp thêm yếu tố giả tưởng trong tác phẩm về mặt màu sắc. Lớp da có các vảy nhỏ như da cá sấu của người dũng tướng làm người xem liên tưởng đến da của các sinh vật kỳ bí ngoài không gian hay những giống loài sinh vật cổ quái xa xưa. Về ánh sáng, có sự tương phản mạnh về sắc độ giữa hậu cảnh và tiền cảnh, cùng với mảng nền sóng nước lung linh tạo nên cảm giác huyền ảo trong tranh. Yếu tố giả tưởng về tạo hình là hình dạng khổng lồ của con cáo thành tinh chín đuôi đang giãy dụa dưới mũi gươm chí mạng. Ở hậu cảnh bên phải là một thân cây kết từ các sợi nhỏ uốn éo kỳ dị, xa xa trong khung cảnh rực sáng của làn nước là hình ảnh một con quái ngư với cái miệng há to và râu tua tủa đang tiến lại gần trong tư thế đe dọa tấn công.

Tác phẩm Thánh Gióng

Thánh Gióng là nhân vật trong truyền thuyết Việt Nam và được người dân tôn thờ gọi là Phù Đổng Thiên Vương. Theo *Từ điển Bách khoa Việt Nam* xuất bản 2002 thì

Phù Đổng Thiên Vương xuất thân từ một gia đình nghèo ở làng Gióng (Gia Lâm. Hà Nội) vào đời Hùng Vương thứ 6, lên 3 tuổi vẫn chưa biết nói biết cười. Bấy giờ, giặc Ân xâm lược Văn Lang, tàn sát dân lành. Vua Hùng cho Sứ đi cầu người tài giỏi giúp nước. Qua làng Gióng, Sứ rao to lời cầu. Cậu bé 3 tuổi bỗng cất tiếng nói nhờ Sứ về đóng cho mình một con ngựa sắt, một cái nón sắt và một

cây roi sắt để đi đánh giặc. Vua Hùng y lời đưa đủ các thứ đến cho cậu bé. Chốc lát, cậu vươn mình đứng dậy thành người khổng lồ. Dân làng nấu cơm, cậu ăn liền một lúc hết “bảy nong cơm, ba nong cà. Uống một hơi nước, cạn đà khúc sông”. Sau đó nhảy lên con ngựa sắt, đội nón, cầm roi, thúc ngựa lên đường. Ngựa sắt hí vang phun lửa cháy cả một vùng, cậu bé vung roi sắt quật chết hết tên này đến tên khác. Thấy giặc ngổn ngang, đất nước sạch bóng quân thù. Cậu bé quay ngựa, phi về Núi Sóc (Sóc Sơn. Hà Nội), cởi áo treo lên cành cây, ngắm nhìn quê hương lần cuối rồi phi thẳng lên chín tầng mây. Về sau, nhân dân lập đền thờ tôn cậu bé là Phù Đổng Thiên Vương [10, tr.497].

Tác phẩm *Thánh Gióng* (PL.2, H.2.8) của họa sĩ Phan Vũ Linh có bố cục theo hình chữ nhật đứng với hình ảnh cậu bé tay nắm chặt bụi tre đằng ngà, cười trên lưng con ngựa sắt, bay vọt lên không trung trên nền trời rực lửa. Thấp thoáng ở hậu cảnh hình ảnh hoa văn trống đồng Đông Sơn Việt Nam, dưới chân ngựa là đám giặc Ân trong bộ dạng như những thầy ma đang hoảng hốt kêu gào. Về màu sắc, màu vàng rực lửa của bầu trời và màu tím đậm chét chóc của đám quân giặc bên dưới tạo nên sự tương phản về ánh sáng và màu sắc trong tác phẩm. Yếu tố giả tưởng về mặt tạo hình là hình ảnh cậu bé dũng mãnh cười ngựa sắt bay lên không trung, bên dưới là đám giặc mặt mũi gớm ghiếc như lũ ma quỷ dưới địa ngục. Hình ảnh hoa văn trống đồng ẩn hiện trên nền trời cũng đem lại biểu tượng dân tộc thiêng liêng thoát thực trong tác phẩm.

Tác phẩm Sơn Tinh- Thủy Tinh

Theo *Từ điển Nhân vật Lịch sử Việt Nam* xuất bản năm 1999

Sơn Tinh nhờ cứu được công chúa con vua Thủy Tề nên được tặng một chiếc gậy thần, ước gì được nấy. Bấy giờ, vua Hùng Vương thứ 18 có cô con gái là My Nương xinh đẹp. Vua loan tin ai đủ tài đức

sẽ được kén làm rể. Một hôm, có hai người lạ mặt đến quỳ trước sân rồng xin cầu hôn công chúa, đó là Sơn Tinh và Thủy Tinh. Hùng Vương thấy cả hai đều xứng đáng, bèn phán rằng "ngày mai, ai đem lễ vật đến trước, sẽ được lấy công chúa". Hai người lạy tạ ra về. Sáng hôm sau, nhờ có gậy thần, Sơn Tinh đến trước với đầy đủ lễ vật rước công chúa về. Thủy Tinh đến sau, vô cùng tức giận, bèn dâng nước mênh mông, sai ba ba, thòng luồng, quái vật đuổi đánh Sơn Tinh, đòi lại công chúa. Nhưng nhờ gậy thần, nước dâng đến đâu, núi cao đến đấy. Ông lại cùng người dân lấy tre làm rào chắn, dùng nỏ bắn quái vật, khiến chúng chạy hết. Thủy Tinh đành phải rút về. Vùng núi trở lại yên bình, về sau, nhân dân lập đền thờ Sơn Tinh, tôn ông làm thần núi Tản Viên [12, tr. 429].

Tác phẩm *Sơn Tinh- Thủy Tinh* (PL.2, H.2.9) của họa sĩ Phan Vũ Linh có bố cục theo hình chữ nhật nằm ngang tái hiện trận chiến hoành tráng kinh điển trong *Kho tàng truyện Cổ tích Việt Nam*, giữa núi và biển, giữa sơn thần và thủy thần cùng với hàng đàn linh thú và binh đoàn thủy quái từ lòng biển ồ ạt dâng cao tiến vào đất liền.

Về màu sắc, nền tranh âm u trung tính của bầu trời mịt mù trong cơn giông tố tạo nên sắc màu tương phản với màu da vàng sậm của Sơn Tinh và màu da xanh lá cây của Thủy Tinh. Màu da của Sơn Tinh có màu vàng của đất núi rắn rỏi mạnh mẽ, màu da Thủy Tinh màu xanh ve chai với lớp vảy cá sần sùi cổ quái tạo nên yếu tố giả tưởng về màu sắc trong khung cảnh. Về ánh sáng, có sự tương phản của mảng bầu trời trên biển tối sầm đen kịt, mây vùn vù và mảng chân trời rực sáng phía bên núi như là một ý mà người vẽ muốn thể hiện đạo quân Sơn Tinh là bên chính nghĩa. Về tạo hình, yếu tố giả tưởng thể hiện trong sự tương phản về kích thước khổng lồ của hai vị thần và tướng mạo dị thường của Thủy Tinh với hai tua râu thủy quái dài trên mí mắt, và Sơn Tinh với hai gạc nai kỳ lạ ở trên đầu.

2.4. Họa sĩ Lê Thị Bích Khoa

Tác phẩm của nữ họa sĩ Khoa Lê, bút danh của họa sĩ Lê Thị Bích Khoa, phần nào theo hướng kinh dị siêu thực hiện đại. Tranh của cô đa phần vẽ về các thiếu nữ bí ẩn đầy ma mị, cơ thể được mổ xẻ, lồng ghép với cây cỏ thiên nhiên [38].

*Tác phẩm **Forgotten Dream***

Tạm dịch là *Giấc mơ quên lãng*, tác phẩm *Forgotten Dream* (PL.2, H. 2.10) được bố cục trong một hình chữ nhật theo chiều đứng với hình ảnh một thiếu nữ khóa thân đang ngồi, mái tóc xỏa lửng, không rõ khuôn mặt, từng búi nắm tai đỏ mọc ra tua tủa từ khắp cơ thể trên một mặt nền tối cổ kính rêu phong. Về màu sắc, màu da vàng đất pha lẫn với màu xanh lá của cơ thể cô gái trên nền vàng tối làm tác phẩm toát lên một vẻ gì đó rất lạ thường. Màu đỏ rực của tai nắm vừa tạo điểm nhấn về mặt thẩm mỹ vừa làm tăng thêm phần ma mị trong tranh. Về tạo hình, yếu tố giả tưởng trong tác phẩm theo hướng kinh dị, ma quái với từng sợi nắm đâm chồi, mọc tua tủa thành từng bụi từ cơ thể của người phụ nữ khóa thân trong một thể đáng nghệ thuật.

*Tác phẩm **Plants fin***

Tạm dịch ra tiếng Việt là *Xương thực vật*, tác phẩm *Plants fin* (PL.2, H. 2.11) được bố cục trong một hình chữ nhật đứng với hình ảnh một thân cây mảnh mai uốn khúc vươn cao, lồng vào cơ thể một cô gái xinh đẹp với phần bụng và ngực trống rỗng để lộ khung xương ngực như một cơ thể thống nhất được hòa quyện từ hai thành phần một cách kỳ dị. Toàn bộ thân, lá, cành của cây liễu đều có màu xanh dương lạ thường tạo nên yếu tố giả tưởng về màu sắc trong tranh. Yếu tố giả tưởng về mặt tạo hình trong tác phẩm siêu thực này là hình ảnh một thân cây mọc bên trong cơ thể người phụ nữ làm cả hai như hợp nhất thành một thể kỳ dị, cho người xem cảm giác dường như nhánh cây đang trong quá trình hóa thân thành cô gái, hoặc cô gái là hiện thân của thân cây khi nó quá lâu năm và trở thành một sinh vật siêu nhiên kỳ quái? Dù

hiểu theo cách nào, tác phẩm cũng cho người xem một ý tưởng nhân cách hóa về giống loài thực vật cũng có tâm hồn và suy nghĩ như con người.

Tác phẩm Untitled 1

Tác phẩm kinh dị siêu thực *Untitled 1* (PL.2, H.2.12), tạm dịch là *Không tên 1*, được bố cục trong một hình chữ nhật nằm ngang với hình ảnh khuôn mặt khổng lồ vô cảm của một cô gái. Phía nửa đầu bên trái, có những thân cây mọc tua tủa thay cho những lọn tóc. Phía nửa đầu bên phải là một ban công có cả vật dụng nội thất nho nhỏ ở bên trong như bàn, ghế... và một cô gái tí hon đang xoa tóc dài cho một bé trai tí hon khác đu bám leo lên.

Màu tóc xanh khác thường của cô bé tóc dài và bé trai tí hon tương phản với vẻ màu nhợt nhạt của khuôn mặt khổng lồ u buồn tạo nên yếu tố hư cấu trong tranh về màu sắc. Về mặt tạo hình, sự tương phản về kích thước của khuôn mặt khổng lồ và hai nhân vật tí hon ngộ nghĩnh, cùng với phần não bên phải của khuôn mặt trở thành căn hộ với nội thất tiện nghi đã gợi lên cảm giác vừa kinh dị vừa lạ lẫm của tác phẩm siêu thực *Untitled 1*. Giống như tên gọi, thông điệp của tác phẩm không hề đơn giản để có thể hiểu ngay được, hình ảnh bé gái tí hon đang tìm cách đưa bé trai leo lên nhà có vẻ như đó là hình ảnh trong tâm thức của khuôn mặt khổng lồ đang mong ước đến.

2.5. Họa sĩ Đặng Nguyệt Minh

Các tác phẩm giả tưởng KTS của nữ họa sĩ Đặng Nguyệt Minh thường được ký tên với bút danh ChubyMi ở các trang web triển lãm trực tuyến và các trang cộng đồng họa sĩ KTS. Chủ đề cô thường thể hiện là các bức chân dung của các nhân vật phép thuật trong các dòng game nổi tiếng hiện nay, đặc biệt là *League of legends* (Liên Minh Huyền Thoại) mà đa số là những thiên thần, tiên nữ từ các truyện thần thoại châu Âu [52].

Tác phẩm Morgana League of legends

Morgana là một nhân vật giả tưởng trong dòng game *League of legends* (Liên Minh Huyền Thoại) nổi tiếng, đã tạo cảm hứng cho nhiều tác phẩm

KTS ra đời. Morgana với đôi cánh mỹ miều, còn được gọi là *Thiên thần sa ngã*, là một phù thủy hắc ám luôn theo đuổi việc học các cấm thuật, tự nguyện chiến đấu cho *Liên Minh Huyền Thoại* để chống lại người chị ruột của mình Kayle, là thống đốc đội quân thiên thần nhưng lại độc tài và tàn ác. Tuy bên phe phản diện, nhưng nhân vật này lại nhận được rất nhiều tình cảm của người chơi game và giới họa sĩ bởi tố chất can cường chống lại các thế lực tàn ác, bất công của phe “chính nghĩa” [45].

Tác phẩm *Morgana League of legends* (PL.2, H.2.13) được bố cục theo hình chữ nhật nằm ngang với gam màu tím đậm là màu chủ đạo. Nhân vật chính là một phù thủy xinh đẹp với đôi cánh lông vũ to lớn vươn cao đại diện cho một nhân vật phản diện. Ánh mắt ma quái và những quầng sáng từ hai lòng bàn tay của người phụ nữ thể hiện hình ảnh của một ác thần nhiều quyền phép đã tạo nên yếu tố giả tưởng về màu sắc lên nhân vật. Yếu tố giả tưởng về mặt tạo hình là sự xuất hiện của đôi cánh và các đầu lâu ẩn hiện trong quầng sáng ở đôi tay làm tăng thêm tính hung ác của nữ phù thủy ma quái.

Tác phẩm Commission - Palutena and Pit

Lấy cảm hứng từ bộ game *Nintendo Kid Icarus* do hãng game Sora Ltd. phát triển, *Commission - Palutena and Pit* (PL.2, H.2.14), tạm dịch là *Nhiệm vụ của Palutena và Pit*, kể về nữ thần ánh sáng nhân hậu Palutena sử dụng quyền lực của mình để tưới ẩm trái đất làm cây cối phát triển. Pit là người hầu trung thành và là một thiên thần dũng cảm đã cùng với Palutena đánh bại quái vật Medusa chiếm lại ba kho báu linh thiêng mà trước đây cô từng bị cướp mất vì thua trận.

Tác phẩm được bố cục trong một hình chữ nhật nằm ngang với gam màu chủ đạo màu hồng tối. Hình ảnh lãng mạn của đôi tình nhân đang ngút ngàn trong nụ hôn cháy bỏng, những mảng lông vũ rơi vãi vừa trang trí tô điểm cho nền cảnh vừa thể hiện sự rung cảm đang đến những cung bậc cao trào. Tác giả đã khéo léo khai thác hiệu ứng ngược sáng để nụ hôn trở thành

điểm nhấn hình thành nơi cảm xúc nhất của bức tranh. Mái tóc xanh lá cây thần tiên của nhân vật nữ tạo nên yếu tố màu sắc hư cấu trong tác phẩm. Về mặt tạo hình, đôi cánh lông vũ của thiên thần Pit và các chi tiết trang sức như vương miện, vòng đeo tay, dây chuyền... với hoa văn trang trí gắn kết trong một bức tranh thần tiên siêu thực.

Tác phẩm Tinker Bell

Tinker Bell là nhân vật giả tưởng trong tiểu thuyết *Peter Pan* của nhà văn J.M Barrie, về sau được đạo diễn Bradley Raymond chuyển thể thành phim hoạt hình do hãng phim DisneyToon Studios sản xuất. Nàng tiên Tinker Bell dễ thương được sinh ra từ tiếng cười đầu tiên của một đứa trẻ, và được gió đưa tới thế giới của các cô tiên xinh đẹp ở thung lũng Pixie. Tác phẩm *Tinker Bell* (PL.2, H.2.15) được bố cục trong một hình chữ nhật đứng với màu chủ đạo là xanh lá cây. Hình ảnh cô tiên Tinker Bell tháo vát dễ thương nhỏ nhắn trong phim hoạt hình của Walt Disney hôm nào qua đôi tay của nữ họa sĩ trẻ ChubyMi đã trở thành một thiếu nữ xinh tươi nhí nhảnh. Màu sắc óng ánh của đôi cánh trong suốt mỏng manh như cánh ong của nàng tiên tháo vát tạo nên yếu tố giả tưởng về màu sắc và tạo hình trong tác phẩm. Sự tương phản về kích thước của những nhánh cỏ ở hậu cảnh với vóc dáng tí hon của nàng tiên cũng làm tăng thêm tính hư cấu trong tác phẩm về mặt tạo hình.

2.6. Họa sĩ Nguyễn Huy Thiện

Các tác phẩm giả tưởng KTS của họa sĩ Nguyễn Huy Thiện thường được ký tên dưới bút hiệu thiennh2 trên các phòng tranh trực tuyến của cộng đồng họa sĩ KTS. Dưới đây là các tác phẩm của họa sĩ thiennh2 mà hầu hết chúng là hình ảnh về các phương tiện di chuyển cổ quái được lấy cảm hứng từ những bộ sử thi hùng tráng hay trong các game trực tuyến hiện nay [53].

Tác phẩm Steampunk Flying Machine

Steampunk Flying Machine (PL.2, H.2.16) được tạm dịch là *Cỗ máy bay Steampunk*. Steampunk là một thể loại khoa học viễn tưởng huyền bí kết

hợp với công nghệ, lấy ý tưởng từ máy móc hơi nước thế kỷ 19. Chúng là các cỗ máy kỳ quái, mà thường là các phương tiện di chuyển như tàu thuyền, xe cộ, máy bay, tàu không gian trong bối cảnh một trận chiến liên hành tinh hay những chuyến du hành xuyên thời gian đến tương lai hay ngược về quá khứ. Tác phẩm *Steampunk Flying Machine* được bố cục trong một hình chữ nhật nằm ngang với yếu tố giả tưởng là vật thể bay kỳ lạ khổng lồ với đôi cánh dơi dang rộng và bên trong là hàng tá bánh răng vận hành phức tạp đang chuẩn bị hạ cánh trên một khu vực thành trì như lâu đài trong thời trung cổ.

Tác phẩm Coming down

Trong các tác phẩm khoa học viễn tưởng, các tàu không gian là các phương tiện vận chuyển khổng lồ thường được sử dụng để di chuyển từ thiên hà này đến thiên hà khác, giống như những chiếc hàng không mẫu hạm nguyên tử hiện đại rong ruổi khắp các đại dương. Tác phẩm *Coming down* (PL.2, H.2.17) được tạm dịch là *Rơi xuống*, có bố cục theo chiều đứng với gam màu xanh xám trung tính làm màu chủ đạo. Hình ảnh chiếc tàu không gian khổng lồ, rực cháy đang rơi xuống một thành phố như là đoạn cuối của một trận không chiến dữ dội. Yếu tố giả tưởng trong tác phẩm về mặt tạo hình là hình ảnh của con tàu không gian hiện đại đang bốc cháy và hình ảnh các tòa nhà lạ thường bên dưới như trên một hành tinh kỳ lạ nào đó.

Tác phẩm Noah's ark

Một trong những truyền thuyết được biết đến nhiều nhất trong Thánh kinh là con tàu Noah khổng lồ cứu nhân loại và các loài sinh vật khỏi tai họa diệt vong từ sự trừng phạt của Thiên chúa qua một trận đại hồng thủy khủng khiếp. Để cứu sống muôn loài, con tàu sẽ phải có một kích thước khổng lồ và chắc chắn để ngoài việc chuyên chở còn phải mang theo một kho thực phẩm dồi dào để nuôi sống các sinh vật trong thời gian chờ nước rút. Tác phẩm *Noah's ark* (PL.2, H.2.18) tạm dịch là *Con thuyền Nô-ê*, được bố cục trong một hình chữ nhật đứng với gam màu chủ đạo nâu trầm trên nền xanh tối ô

liu. Hình ảnh con tàu Noah cổ quái, nhiều tầng đang lao nhanh trên mặt biển theo sức kéo mạnh mẽ của một con quái vật cánh dơi, miệng phì phò lửa đỏ.

Yếu tố giả tưởng về màu sắc là màu đỏ rực của lửa từ mắt, miệng và ngực của quái vật dũng mãnh đang kéo con tàu lao vút trên mặt nước. Màu vàng rực sáng của những cánh chim gắn hai bên hông tàu tương phản với màu gỗ nâu trầm của thân tàu. Hình dạng cổ quái của con tàu Noah và hình dạng góm ghiếc của con quái vật hai sừng có nhiều chạc như sừng nai, da vảy như da rắn, mang đôi cánh dơi,... là yếu tố giả tưởng tạo hình trong tác phẩm.

2.7. Họa sĩ Tạ Hà Trung

Giống như nhiều họa sĩ KTS khác, Tạ Hà Trung được biết đến vừa là một game thủ vừa là một họa sĩ tự học. Bạn rất dễ nhận ra các tác phẩm tuyệt đẹp của anh với bút danh TrungTH nằm trong số tranh có lượt xem nhiều nhất trên các trang web cộng đồng họa sĩ KTS như Devianart và ArtStation. Các tác phẩm của họa sĩ TrungTH dưới đây đến từ cảm xúc các nhân vật phản diện kinh dị trong dòng game chiến trận nổi tiếng Dota 2 [50].

Tác phẩm Sup

Trong thế giới game hiện đại xuất hiện những bộ sử thi hùng tráng với những anh hùng, những đáng sợ, những nhà tiên tri như trong bộ game nổi tiếng Dota 2 do hãng Valve sáng lập. Tác phẩm *Sup* (PL.2, H.2.19) mô tả thời khắc chạm mặt của hai chiến binh rừng rậm là Tiny, một chiến binh khổng lồ bằng đá và Furion, nhà tiên tri của bộ tộc cây. Nhân vật Tiny bắt nguồn từ một mảnh đá bí ẩn mà hắn cứ mãi lang thang đi tìm kiếm nguồn gốc của chính mình. Trong bước đường rong ruổi, cơ thể hắn ngày càng to lớn và nặng nề do quá trình hấp thụ đất đá, thay vì phải bị bào mòn, xâm thực... cho đến lúc hắn trở thành một gã khổng lồ đá nặng nề kì dị. Nhà tiên tri Furion sinh ra từ hạt giống cuối cùng của nữ thần rừng rậm Verodicia, người đã chết vì kiệt sức sau khi đã phủ xanh thế giới cây cỏ và khơi nguồn các mạch nước. Ông trở thành nhà tiên tri và là người bảo vệ cho bộ tộc cây và rừng rậm [56].

Tác phẩm được bố cục trong một hình chữ nhật nằm ngang với gam màu chủ đạo là màu xanh lá cây nhẹ nhàng. Yếu tố hư cấu về màu sắc là mảng sáng xanh ở vùng bụng, ánh mắt vàng rực ma quái của chiến binh đá khổng lồ và vàng hào quang từ cây gậy phép thuật của nhà tiên tri. Kích thước to lớn và diện mạo cổ quái của tên khổng lồ đá tạo nên một ấn tượng kỳ vĩ và nguy hiểm làm nên yếu tố giả tưởng trong tranh về mặt tạo hình.

Tác phẩm Amphibian

Thêm hai nhân vật trong game Dota 2 được phóng tác lên tranh là Slark và Slardar trong một cuộc chiến kinh hoàng trên mặt biển. Slardar là một trong số các nhân vật bảo vệ thành phố ngầm dưới lòng biển sâu, là nơi chôn dấu những bảo vật cổ xưa và cũng là nơi đặt nhà tù Dark Reef giam cầm các sinh vật biển tồi tệ nhất. Slark, tên tù vượt ngục thứ mười ba và cũng là tên duy nhất vượt ngục thành công khỏi nhà tù Dark Reef dưới lòng biển sâu.

Tác phẩm *Amphibian* (PL.2, H.2.20) được bố cục trong một hình chữ nhật nằm ngang với màu xanh trung tính làm gam màu chủ đạo. Yếu tố giả tưởng về màu sắc trong tác phẩm là sự tương phản cao giữa màu đỏ cam của ánh mắt và gương mặt của Slark với màu tím cơ thể Slardar trên nền sóng biển xanh đậm lấp lánh lân tinh. Yếu tố giả tưởng về mặt tạo hình thể hiện khá rõ trong từng nhân vật: Slardar hùng dũng trôi lên từ lòng biển với cây thương như thần Poseidon trong thần thoại Hy Lạp, Slark với gương mặt xương xẩu, răng nanh tua tủa phóng vọt lên khỏi mặt nước nghênh chiến.

Tác phẩm Army of the incurable disease

Đây là một tác phẩm được vẽ để tham gia tạo hình trong game Dota 2. Tác phẩm *Army of the incurable disease* (PL.2, H.2.21), tạm dịch là *Binh đoàn thiên tai* được bố cục theo hình chữ nhật nằm ngang với gam màu chủ đạo là màu tím đậm. Quái vật ở chính diện với cơ bắp cuộn cuộn, đầu sừng bốn nhánh và gương mặt hung tợn của một bạo chúa. Quái vật vung hai cánh tay là vũ khí khủng khiếp có hai hàng răng sắc nhọn hình xương cá, trong tư

thể hung dữ chuẩn bị chiến đấu. Hậu cảnh là từng đàn thây ma ốm đói gớm ghiếc đang la hét, kêu gào.

Đôi mắt vàng sáng rực và màu da đồng thau của chúa quỷ nổi bật trên nền tối màu tím trung tính tạo nên yếu tố giả tưởng về màu sắc. Về mặt tạo hình, ngoài hình dạng lực lưỡng ma quái của cơ thể chúa quỷ nhiều gai ngạnh và các mảng xương sườn kinh dị, còn có bầy thây ma gớm ghiếc ở hậu cảnh tạo nên các hình ảnh giả tưởng ghê sợ trong thế giới địa ngục.

2.8. Họa sĩ Phan Thanh Trúc

Các tác phẩm của họa sĩ Phan Thanh Trúc không chỉ được sáng tác trên các phần mềm đồ họa pixel mà còn trên các phần mềm dựng khối 3D như Zbrush, Maya ... chủ yếu lấy cảm hứng từ các nhân vật trong các thể loại phim khoa học viễn tưởng và các dòng game online [49].

Tác phẩm Minotaur

Minotaur có tên tiếng Việt là *Nhân Ngưu*, là quái vật nửa bò nửa người sinh ra từ lời nguyền của thần biển Poseidon khiến hoàng hậu Pasiphaë xứ Crete trở nên si mê một con bò trắng, vốn là vật phẩm mà ông dành tặng cho vua xứ Crete. Minotaur trở thành tai họa cho đảo Crete nên vua Minos phải xây một mê cung để giam giữ và hằng năm phải cúng tế 7 người con trai và 7 người con gái cho Minotaur ăn thịt. Về sau Minotaur bị anh hùng Theseus tiêu diệt với sự giúp đỡ của Ariadne, con gái vua xứ Crete, nhờ một cuộn chỉ cô đưa mà anh tìm ra được lối thoát khỏi mê cung [11, tr.484].

Tác phẩm *Minotaur* (PL.2, H.2.22) là tượng khối được dựng trong không gian 3D trên máy tính mà giống như một tác phẩm điêu khắc thực sự. Tác giả đã thể hiện một cơ thể đồ sộ với cơ bắp cuộn cuộn của con quái vật trong truyền thuyết có hai sừng bò, bờm sư tử, râu dê và cặp mắt hung dữ. Quái vật ở tư thế đứng với bốn chân mập mập vững chắc, hai tay lực lưỡng vươn ra phía trước để tạo thế cân đối với phần thân phía sau. Chân có móng guốc và một vòng lông bò rậm rạp quanh cổ chân. Phần trang phục đơn giản

với chiếc áo khoác nhỏ, băng vải quanh cổ tay, mũi đeo khoen, dây chuyền ba răng nanh và vòng sắc gắn ở hai góc sừng.

Tác phẩm Tentacle face

Nhân vật *Tentacle face* (PL.2, H.2.23), được tạm dịch là *Gương mặt xúc tu*, lấy cảm hứng từ cách tạo hình các nhân vật trong phim khoa học viễn tưởng *District 9* của đạo diễn Neill Blomkamp. Nội dung phim nói về sự kiện những người ngoài hành tinh trong hình hài như những con châu chấu quái dị, đổ bộ xuống một khu vực ở Nam Phi có tên là District 9. Đây là phim được đề cử giải Oscar 2009 về kỹ xảo hình ảnh và được nhiều lời khen về mặt ý nghĩa, nói lên những chủ đề thời sự như lên án chế độ phân biệt chủng tộc và các cuộc bạo động chống dân nhập cư ở Nam phi [36].

Nhân vật *Tentacle face* có một cơ thể thấp lùn mập mạp, đôi tay dài với cơ bắp cuộn cuộn và hai chân thấp bé có hai ngón như động vật móng guốc. Quái vật có dáng dấp như một chiến binh quái dị với cái đầu trọc, trán vồ, hai mắt lồi hung dữ như đầu của một con bạch tuộc nhiều xúc tu và hai gai nhọn mọc ra từ cổ. Về trang phục là các vật dụng đeo trên người như bình nước, vũ khí, đạn được chỉnh tề như trong tư thế sẵn sàng lâm trận.

Tác phẩm Thunder beast

Thunder beast (PL.2, H.2.24) có tên là *Thần Sấm*, là một quái vật khổng lồ do Chúa trời tạo ra trong một phim ngắn THANSAM của Thunder Cloud Studio do họa sĩ Phan Thanh Trúc và họa sĩ Hà Đức tạo hình và lên chất liệu. Tác phẩm được tạo ra từ phần mềm chỉnh sửa ảnh và phần mềm dựng khối 3D theo một quy trình hoàn chỉnh từ khâu dựng mô hình đến khâu áp chất liệu trên bề mặt khối. Tượng khối 3D là hình ảnh quái dị của một nhân vật lai tạp giữa một thân cây có lớp vỏ sần sùi kèm theo những mảng gỗ lớn và các bộ phận máy móc cơ khí rí rết thường thấy trong các bãi phế liệu các xe xúc đất, làm đường. Khuôn mặt bí ẩn quái dị không rõ hình dạng với nhiều chi tiết lởm chởm, hang hốc.

Về màu sắc, mô hình được sơn phết một màu nâu tối pha lẫn màu vàng đất cũ kỹ. Những vệt sáng như tia lửa điện xanh dương trên đầu và trên mặt nhân vật thể hiện một năng lực phi thường tạo nên màu sắc thần bí của nhân vật siêu phàm. Yếu tố giả tưởng về mặt tạo hình thể hiện ở hình dáng cổ quái ghê sợ của một sinh vật dị thường như là kết quả lai tạp giữa những mảng gỗ sần sùi với máy móc đầy ốc vít, bù lon phế liệu rỉ sét.

2.9. Họa sĩ Nguyễn Anh Tú

Các tác phẩm giả tưởng KTS của họa sĩ Nguyễn Anh Tú thường được ký tên dưới bút danh là Tuna-art, bao gồm các chủ đề về thần thoại Hy Lạp và các nhân vật trong các dòng game giả tưởng nổi tiếng. Dưới đây là ba tác phẩm của họa sĩ Tuna-art sử dụng yếu tố giả tưởng mà chủ yếu là sự tương phản về kích thước của nhân vật so với khung cảnh xung quanh [54].

Tác phẩm Heracles

Heracles, mà người La Mã gọi là Hercules, là con của thần Zeus vĩ đại và người thiếu nữ trần tục Alcmenè xinh đẹp trong thần thoại Hy Lạp. Ông được xem là vị thần sức mạnh với hình ảnh một người đàn ông trong cơ thể cường tráng, tay nắm chặt cây chùy, lập nên nhiều chiến công hiển hách như chiến đấu tiêu diệt quái vật, ác thú, dời non xê núi cải tạo thiên nhiên đem lại cuộc sống yên bình cho người dân [19, tr.87].

Tác phẩm *Heracles* (PL.2, H.2.25) được bố cục trong một hình chữ nhật nằm ngang với gam màu vàng đất làm màu chủ đạo. Hình ảnh vị thần sức mạnh đang chiến đấu với một quái vật hung dữ khổng lồ Pegasus mình ngựa, đuôi sư tử, cánh đại bàng theo góc nhìn từ một mặt bên. Hậu cảnh là một vách bờ thành của đấu trường với hoa văn trang trí thời La Mã cổ đại. Về màu sắc, những sắc màu vàng đất và xám xanh trung tính thể hiện khung cảnh thần thoại Hy Lạp - La Mã cổ đại được khai thác triệt để. Yếu tố giả tưởng về mặt tạo hình không chỉ từ kích thước khổng lồ mà còn từ hình dạng quái vật của một con ngựa thành tinh hung dữ đang gào thét.

Tác phẩm Black Rock Shooter vs Megatron

Nhân vật giả tưởng mà chúng ta sắp đề cập dưới đây là sản phẩm của họa sĩ Nhật Bản Ryohei Fuke. Black Rock Shooter là cô gái có mái tóc đen thần bí và một con mắt màu xanh tựa như đang bốc cháy. Cô xuất hiện trong loạt phim hoạt hình Nhật Bản do hãng Ordet và Sanzigen sản xuất và được phát sóng trên chương trình truyền hình Fuji TV. Còn Megatron là gã người máy khổng lồ nổi tiếng tàn bạo, đầy tham vọng thường đóng vai phản diện trong truyện tranh Nhật Bản, về sau xuất hiện trong loạt phim nhiều tập Transformers do hãng Hasbro Studios của Mỹ sản xuất.

Tác phẩm *Black Rock Shooter vs Megatron* (PL.2, H.2.26) của họa sĩ Tuna-art, tạm dịch là *Cuộc đối đầu của Black Rock Shooter và Megatron*, thể hiện trận chiến long trời lở đất giữa một gã người máy Megatron khổng lồ và thiên thần Black Rock Shooter tí hon trong một bức tranh hình chữ nhật nằm ngang, góc nhìn từ trên xuống với gam màu chủ đạo là màu xanh ô liu đậm trung tính. Hậu cảnh là hình ảnh mờ mờ các binh đoàn người máy khổng lồ đang trong tư thế chiến đấu. Về màu sắc, có sự tương phản giữa màu đỏ nâu nóng ấm của làn da Black Rock Shooter với màu xanh ô liu khối sắt khổng lồ của gã người máy Megatron. Đôi mắt vàng rực cổ quái của Megatron thể hiện vai trò hung ác và cũng làm tăng thêm tính hư cấu lên cỗ máy khổng lồ này. Với yếu tố giả tưởng về mặt tạo hình, ngoài sự tương phản về kích thước của Megatron khổng lồ và Black Rock Shooter tí hon còn là hình ảnh ẩn tượng về khối cơ thể sắt thép đồ sộ của gã người máy hung bạo.

Tác phẩm Other sleep

Thêm một tác phẩm sử dụng yếu tố giả tưởng từ sự tương phản về kích thước của họa sĩ Tuna-art là *Other sleep* (PL.2, H.2.27), tạm dịch là *Một giấc ngủ khác*. Tác phẩm được bố cục trong một hình chữ nhật nằm ngang với gam màu chủ đạo là màu xanh lá cây pha lẫn màu vàng úa của bìa rừng. Hình ảnh một thiếu nữ khổng lồ xinh đẹp đang say sưa ngủ, bên cạnh gần đó là hai

người đàn ông lem luốc như hai người thợ mỏ tí hon đang ẩn nấp trong một hốc đá biểu lộ sự hốt hoảng kinh ngạc. Về màu sắc, có sự tương phản giữa màu váy áo hồng của cô gái khổng lồ trên màu nền xanh lá của cây cỏ. Những vệt nắng xuyên qua tán lá in trên cơ thể người đẹp đang say ngủ tạo nên một hình ảnh nên thơ trong nắng chiều. Một lần nữa ở tác phẩm này ta thấy lặp lại yếu tố giả tưởng hay sử dụng nhất đó là sự tương phản về kích thước của cô gái khổng lồ đang ngủ say so với mảng khu rừng cây lá xung quanh.

2.10. Họa sĩ Trần Ngọc Việt Tú

Các tác phẩm giả tưởng KTS của nữ họa sĩ trẻ Trần Ngọc Việt Tú, với bút danh là Turine Trần, được sáng tác theo hướng thần tiên bay bổng theo cách tạo hình của các nhân vật dễ thương trong các câu chuyện thần thoại cổ tích châu Âu mà cứ mỗi đêm thường hay được đem ra kể cho các trẻ em nghe trên giường ngủ [59].

Tác phẩm Cuppa

Tác phẩm ngộ nghĩnh *Cuppa* (PL.2, H.27) sáng tác vào năm 2016, có tên tiếng Việt là *Tách Trà* được bố cục trong một hình chữ nhật đứng với hình ảnh một cô gái tí hon đang ngâm mình thư giãn trong một cốc cà phê, bên dưới là bốn chiếc tách được xếp chồng lên nhau trên một chiếc đĩa. Mảng dây leo trang trí quấn quanh các tách trà tỏa lên trên thành một tán dù che mát từ một chiếc lá to nhất. Về màu sắc, những tách trà khổng lồ với nhiều hoa văn dễ thương đủ màu đan xen tạo cảm giác lạ mắt thú vị. Hình ảnh cô gái tí hon thoải mái ngâm mình trong một tách cà phê tạo nên yếu tố giả tưởng về mặt tạo hình từ sự tương phản về kích thước của nhân vật và môi trường xung quanh. Cụm dây leo cũng được thu nhỏ để trở thành yếu tố trang trí cho những chiếc tách khổng lồ và che mát cho nhân vật chính trong tác phẩm.

Tác phẩm The Day sleeper

Tạm dịch là *Kể ngủ ngày*, sáng tác năm 2009, tác phẩm *The Day sleeper* (PL.2, H.28) được bố cục trong một hình chữ nhật đứng với gam màu

chủ đạo là màu xanh tối trung tính. Nhân vật chính trong tranh là một anh chàng đang ngủ say trên một chiếc ghe nhỏ bồng bênh trên các cụm mây. Người ngủ đội chiếc nón rộng vành, đầu dựa vào gốc cây, trên cây có một ngôi nhà nhỏ và ba nhân vật tí hon: người câu cá, người treo đèn và người đang thổi gió tung buồm cho chiếc ghe trôi đi chậm chạp. Một chiếc cầu vòng xuất hiện ở tiền cảnh vươn lên bầu trời hướng về phía hậu cảnh xa xa.

Màu cam của chiếc ghe trên nền trời xanh tím đậm, màu đỏ mái nhà và màu xanh tím của áo người đang ngủ tạo nên những cặp màu tương phản lạ mắt. Chiếc cầu vòng ngũ sắc hướng về phía hậu cảnh làm tranh có chiều sâu không gian sâu thẳm huyền ảo. Yếu tố giả tưởng về mặt tạo hình là kích thước tương phản khác thường giữa người đang ngủ say, ngôi nhà và các nhân vật tí hon trên cây. Chiếc thuyền nhỏ bồng bênh trên các cụm mây cũng là một yếu tố hư cấu tạo cảm giác thoát thực nhẹ nhàng trong tác phẩm.

Tác phẩm Nightsprites

Tác phẩm kể về chuyện xảy ra trong phòng ngủ của một bé gái vào lúc đêm khuya trong một bố cục hình chữ nhật rộng nhiều theo chiều ngang, với góc nhìn từ trên xuống. Tác phẩm *Nightsprites* (PL.2, H.29), được dịch là *Những Yêu Tinh đêm*, là tranh minh họa cho một loạt sách thiếu nhi được nhà xuất bản Scholastic xuất bản năm 2015 tại Mỹ. Khung cảnh phòng ngủ về khuya với hình ảnh cô bé đang quỳ trên giường nệm, khuôn mặt ngược lên cao, vươn tay chơi đùa với các thiên thần nhỏ bé, những nhân vật hoạt hình dễ thương bay lượn tỏa sáng khắp gian phòng trong màn đêm tối đen.

Những đốm sáng phép thuật tung tóe trong không gian, những thiên thần tỏa sáng trong đêm tối trên một nền màu xanh đậm trung tính, cùng với cảnh lờ mờ của các vật dụng làm không khí trong căn phòng trở nên lung linh huyền ảo. Về phần tạo hình, hình ảnh các thiên thần nhỏ bé, các nhân vật hoạt hình đáng yêu đang tung tăng bay lượn trên cao như trong một giấc mơ thần tiên của một cô bé ở độ tuổi nhiều mơ mộng.

Tiểu kết

Tranh vẽ KTS là một hướng nghệ thuật mới, như một hiện tượng tất yếu, xuất hiện một cách tự nhiên và phát triển nhanh chóng theo xu thế của khoa học công nghệ. Loại hình nghệ thuật này được đông đảo nghệ sĩ trên khắp thế giới hưởng ứng mạnh mẽ và đang trở thành một hiện tượng trong thế giới mỹ thuật hiện đại. Ở Việt Nam, tranh KTS xuất hiện từ năm 2000 và ngày càng được đông đảo họa sĩ nhiệt tình tham gia với nhiều hoạt động sôi nổi trên các diễn đàn nghệ thuật và các trang triển lãm trực tuyến.

Cộng đồng họa sĩ KTS Việt Nam đông đảo, số lượng tác phẩm sáng tác theo chủ đề giả tưởng rất phong phú, nhưng trong phạm vi của một luận văn mỹ thuật, tác giả chỉ xin mạn phép giới thiệu mười họa sĩ và ba mươi tác phẩm tiêu biểu được chọn theo tiêu chí tranh giả tưởng và được vẽ hoàn toàn trên màn hình điện tử để nói lên tình hình phát triển mạnh mẽ của phong trào vẽ tranh giả tưởng KTS ở Việt Nam hiện nay. Mười họa sĩ có thể xem là các đại diện từ nhiều vùng miền trên cả nước và có cả họa sĩ gốc Việt đang định cư ở nước ngoài. Ba mươi tác phẩm đại diện cho nhiều phong cách khác nhau như phong cách thần tiên thanh thoát, liêu trai ma mị, thần thoại cổ trang, siêu anh hùng và quái thú,.. đại diện cho nhiều chủ đề như truyền thuyết cổ tích, thần thoại liêu trai, khoa học viễn tưởng, và đại diện cho nhiều hình thức thể hiện như tác phẩm 2D, 3D. Các tác phẩm được sáng tác từ những ý tưởng thoát thực hấp dẫn, lấy cảm hứng từ các nhân vật, các nội dung trong truyện cổ tích, thần thoại Việt Nam và thần thoại thế giới mà ít nhiều đã được thay đổi, phóng tác khi hóa thân thành các nhân vật trong game online hoặc trong các thể loại phim thần thoại, phim khoa học viễn tưởng trong điện ảnh.

Chương 3

NHẬN ĐỊNH, XU HƯỚNG VÀ GIẢI PHÁP PHÁT TRIỂN YẾU TỐ GIẢ TƯỜNG TRONG TRANH KỸ THUẬT SỐ VÀ CÁC TÁC PHẨM THỂ NGHIỆM CỦA BẢN THÂN

3.1. Nhận định tranh kỹ thuật số giả tưởng Việt Nam hiện nay

Qua ba mươi tác phẩm tiêu biểu của mười họa sĩ đương đại cho thấy dòng tranh giả tưởng KTS không chỉ là lĩnh vực nghệ thuật hấp dẫn nghệ sĩ nam giới mà còn có nhiều nữ họa sĩ tham gia với nhiều tác phẩm nghệ thuật giá trị. Các tác phẩm hội họa giả tưởng KTS không chỉ được tạo ra từ cảm hứng sáng tác của giới nghệ sĩ, đáp ứng giới thưởng ngoạn nghệ thuật mà còn từ nhu cầu phát triển của các ngành giải trí hiện đại với các ưu điểm như sau:

Tranh giả tưởng KTS Việt Nam đa dạng về hình thức thể hiện như các tranh khối 3D là các tác phẩm điêu khắc của họa sĩ Phan Thanh Trúc *Minotaur*, *Tentacle face*, *Thunder beast* hoặc các tác phẩm tranh phẳng 2D của họa sĩ Lê Thị Bích Khoa, Nguyễn Trường Giang, Trần Ngọc Việt Tú...

Các tác phẩm giả tưởng KTS cũng rất đa dạng về chủ đề, được tham khảo từ nhiều nguồn khác nhau như các tác phẩm của họa sĩ Phan Thanh Trúc, Nguyễn Anh Tú lấy cảm hứng từ thần thoại Hy Lạp, tác phẩm của họa sĩ Phan Vũ Linh xây dựng lại hình ảnh các nhân vật trong truyền thuyết Việt Nam, tác phẩm *Noah's ark* của họa sĩ Nguyễn Huy Thiện vẽ về lịch sử Kinh thánh, họa sĩ Tạ Hà Trung, Nguyễn Trường Giang thể hiện các nhân vật trong game online, các tác phẩm KTS của họa sĩ Trần Ngọc Việt Tú, Nguyễn Anh Tú lấy cảm hứng từ các truyện tranh nổi tiếng và tác phẩm của nữ họa sĩ Đặng Nguyệt Minh vẽ các nhân vật dễ thương từ những bộ phim hoạt hình.

Cách thể hiện của các họa sĩ KTS trong các tác phẩm giả tưởng cũng rất đa dạng như các tác phẩm của họa sĩ Trần Ngọc Việt Tú, Đặng Nguyệt Minh, Nguyễn Anh Tú vẽ theo hướng thần tiên thanh thoát, tác phẩm của họa sĩ Phạm Đức Duy thể hiện tình cảm nhẹ nhàng, tác phẩm của họa sĩ Lê Thị

Bích Khoa mang màu sắc bí ẩn, ma mị, họa sĩ Phan Thanh Trúc, Tạ Hà Trung vẽ về các quái thú kinh dị và tác phẩm của họa sĩ Nguyễn Huy Thiện được vẽ theo thể loại khoa học viễn tưởng với những cỗ máy hiện đại lạ lùng.

Tranh giả tưởng KTS cũng có thể là những bức chân dung về các thiên thần của nữ họa sĩ trẻ Đặng Nguyệt Minh, những bức phong cảnh như các tranh của họa sĩ Phạm Đức Duy, Nguyễn Trường Giang, hay các cảnh chiến đấu hoành tráng mang màu sắc Á Đông của họa sĩ Phan Vũ Linh, hoặc thần thoại Châu Âu như các tác phẩm của họa sĩ Nguyễn Trường Giang, Tạ Hà Trung, Nguyễn Anh Tú.

Qua vài bước phân tích trên cho thấy thế giới tranh giả tưởng KTS Việt Nam rất đa dạng phong phú, tạo cảm giác cho người xem như đang lạc bước vào một thế giới siêu thực hư cấu với bao điều mới lạ, vừa bay bổng thú vị mà cũng không kém phần dữ dội hiểm nguy. Chúng không chỉ là các tác phẩm hội họa và điêu khắc độc đáo mà người xem dễ dàng thưởng thức trên màn hình điện tử mà còn đóng góp một giá trị đặc biệt cho nền công nghiệp giải trí hiện đại như trong ngành điện ảnh và các dòng game VR tương tác qua việc tạo dựng cảnh quan, thiết kế nhân vật. Với những đóng góp giá trị to lớn về mặt nghệ thuật như thế, nhưng trong một chừng mực nào đó, dòng tranh này hiện nay vẫn còn một số hạn chế như sau:

Các tác phẩm giả tưởng KTS trong nước vẫn còn chưa khai thác hết các kho tàng thần thoại, cổ tích đồ sộ của các nước trên thế giới, đặc biệt là mảng thần thoại Á Đông vốn rất đa dạng, phong phú. Trong mỗi nền văn hóa của mỗi dân tộc đều có riêng mình một kho tàng các câu chuyện được lưu truyền từ thế hệ này sang thế hệ khác, và như thế thực sự vẫn còn đâu đó những mảng lớn dòng nghệ thuật dân gian chưa được nghiên cứu chắt lọc để thể hiện lên tranh, đặc biệt là mảng thần thoại Trung Quốc, Ấn Độ, các nước ở Trung Đông là những nền văn hóa lớn có tôn giáo tín ngưỡng phát triển mạnh. Chỉ riêng bộ sách *Kho tàng truyện cổ tích Việt Nam* của giáo sư Nguyễn Đồng Chi

với hơn 200 truyện cùng các khảo dị cũng đã là một nguồn tham khảo ý tưởng to lớn cho tranh KTS theo chủ đề giả tưởng ở Việt Nam.

Các họa sĩ KTS Việt Nam đa phần sáng tác dựa trên các nguồn tham khảo đã có từ trước, từ những câu truyện thần thoại, truyền thuyết và những nhân vật hư cấu trong game có sẵn mà ít thấy xuất hiện những tác phẩm sáng tạo đột phá làm nên những nhân tố mới, chủ đề mới. Hình ảnh các quái vật phương Tây đa số đều dựa trên những con rồng lửa với đôi cánh dơi vươn rộng, hình ảnh thần chết vẫn luôn trong bộ áo choàng trùm kín mặt tay lăm le chiếc lưỡi hái, những bộ xương, các đầu sọ dùng để tăng cảm giác ghê sợ chết chóc... Những hình ảnh trên đã được sử dụng rất nhiều mà vẫn chưa xuất hiện yếu tố mới nào có hiệu ứng thị giác tương tự.

Có những chủ đề hư cấu đã được phát huy mạnh trong các lĩnh vực nghệ thuật khác như các chủ đề liệu trai, nhân cách hóa, khoa học viễn tưởng... có trong văn học, điện ảnh, kịch nghệ nhưng vẫn còn xuất hiện rất hạn chế trong các dòng tranh KTS Việt Nam, đó cũng còn do bởi nhu cầu tạo hình trong game hiện nay, đang là thị trường rất ăn khách, chưa sẵn sàng cho các chủ đề giả tưởng đột phá ngoại trừ các chủ đề gắn liền với các nội dung thần thoại truyền thuyết nổi tiếng đã mà người chơi đã quen thuộc trước đây.

Các tác phẩm giả tưởng KTS vẫn còn chưa khai thác nhiều đến yếu tố môi trường, không gian và thời gian, mà hầu hết chỉ thể hiện yếu tố giả tưởng lên đối tượng, nhân vật như ánh mắt rực sáng của Lạc Long Quân và khuôn mặt quái dị của Thủy Tinh trong tranh của họa sĩ Phan Vũ Linh, hoặc những đối tượng khổng lồ trong các tác phẩm họa sĩ Lê Thị Bích Khoa, Nguyễn Anh Tú. Hầu hết các nhân vật giả tưởng trên đều được vẽ trong một khung cảnh bình thường mà không phải là những môi trường đặc biệt như khung cảnh lung linh trong lòng biển, cảnh địa ngục âm u, cảnh bên miệng núi lửa rực cháy, cảnh thế giới nội quan bên trong cơ thể con người hoặc bên trong một chiếc máy tính với hàng tá búi dây điện loằng ngoằng phức tạp.

3.2. Tranh kỹ thuật số và xu hướng phát triển chủ đề giả tưởng

3.2.1. Xu hướng sử dụng thiết bị kỹ thuật số trong sáng tác nghệ thuật

Ngày nay, ngoài việc vẽ KTS trên máy vi tính, người họa sĩ còn có thể sáng tác trên nhiều thiết bị công nghệ hiện đại như các dòng điện thoại cảm ứng hoặc máy tính bảng iPad của tập đoàn Apple. Những thiết bị này giờ đây đã trở nên phổ biến và ngày càng mạnh mẽ, cho phép chúng thực hiện nhiều tác vụ đồ họa phức tạp mà trước đây chỉ có thể xử lý trên máy vi tính. Các dòng điện thoại thông minh ngày nay không chỉ dùng để liên lạc mà còn được trang bị nhiều chức năng cao cấp như ghi chép, lên lịch, lập bản đồ tư duy, soạn thảo văn bản, truy cập internet, gửi mail, tham gia các trang mạng xã hội, chụp ảnh... và đặc biệt là người dùng có thể vẽ tranh lên màn hình bằng bút vẽ chuyên dụng với các ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp.

Vẽ tranh KTS trên máy tính bảng iPad được cộng đồng họa sĩ hưởng ứng mạnh mẽ do thiết bị công nghệ này được liên tục nâng cấp về cấu hình và nó nhanh chóng trở thành công cụ xử lý đồ họa chuyên nghiệp. Với kích thước nhỏ gọn như một quyển sổ tay, iPad luôn được mang theo bên mình, tạo điều kiện cho người họa sĩ tranh thủ sáng tác trong mọi thời điểm thích hợp như những lúc chờ tàu xe, ngồi với bạn ở quán nước, hay trong giờ nghỉ trưa ở công sở... Những ý tưởng, cảm hứng bất chợt sẽ được nắm bắt dễ dàng và tác phẩm cơ hội được hoàn thành một cách nhanh chóng làm cho cộng đồng họa sĩ KTS trở nên sôi động hơn bao giờ hết.

Thưởng thức tác phẩm nghệ thuật KTS trên màn hình điện tử cũng được xem là một trong những xu hướng mới của hội họa hiện đại với nhiều ưu điểm như về màu sắc do không gian màu rộng của hệ màu quang phổ, nhiều mẫu cọ giả lập các chất liệu vẽ truyền thống độc đáo, và đặc biệt là chia sẻ tranh đến người xem nhanh chóng dễ dàng qua các kênh kết nối với cộng đồng họa sĩ khắp thế giới. Kỹ thuật vẽ tranh KTS cũng được áp dụng trong

các xưởng vẽ truyền thống do ưu thế dễ chỉnh sửa, nhanh định hình bố cục ý tưởng. Một tác phẩm hội họa giá vẽ có thể được sáng tác theo một quy trình kết hợp với vẽ tranh KTS qua các giai đoạn như sau

Bước 1: Sử dụng thiết bị công nghệ làm công cụ vẽ thực tế

Tận dụng ưu thế gọn nhẹ và các ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp luôn sẵn sàng, các thiết bị công nghệ theo chân người họa sĩ khắp mọi nơi như đi làm việc trong công sở, đi du lịch, quán cafe và thậm chí là ngay cả trên giường ngủ. Và như thế, người vẽ có thể tự nhiên thoải mái nghiên cứu, sáng tác mỗi khi bật ra ý tưởng độc đáo trong từng phút từng giây trong cuộc sống đầy cảm hứng mà người nghệ sĩ yêu thích. Các bản phác thảo được lưu giữ dưới dạng các tập tin trong các thư mục sẽ được tập hợp thành một thư viện ý tưởng giá trị. Khi có điều kiện thể hiện, những ý tưởng này sẽ được chọn lọc, trau chuốt làm nguyên liệu để người họa sĩ hoàn thiện và chuyển hóa thành những tác phẩm nghệ thuật trên giá vẽ về sau với các chất liệu truyền thống.

Bước 2: Hoàn thiện bản phác thảo kỹ thuật số lên toan trong xưởng vẽ

Hội họa giá vẽ luôn giữ một vai trò quan trọng trong lĩnh vực nghệ thuật hiện đại. Chúng đem lại những phút giây thưởng ngoạn tự nhiên mà không cần đến một màn hình hiển thị như tranh KTS, và như thế hội họa giá vẽ đáp ứng xuất sắc nhu cầu làm đẹp cuộc sống trong vai trò trang trí nghệ thuật, trưng bày triển lãm, kinh doanh mua bán và quà tặng... và đây là cơ hội để các bản vẽ phác thảo KTS với ý tưởng đã được định hình ở bước 1, có thể được chọn lọc, chỉnh sửa và phóng to lên khung tranh với các chất liệu hội họa truyền thống như sơn dầu, màu nước, than chì, phấn tiên... và bức vẽ trên màn hình hôm nào giờ đây trở thành một tác phẩm trang trí phòng khách.

Bước 3: Dùng tranh kỹ thuật số làm công cụ thử nghiệm nhiều giải pháp khác nhau cho hội họa giá vẽ

Trong quá trình hoàn thiện tác phẩm trên giá vẽ, người họa sĩ có thể sử dụng kỹ thuật vẽ tranh KTS làm công cụ hiệu quả tham gia trong từng giai

đoạn chỉnh sửa nhằm tìm ra các giải pháp tối ưu về mặt bố cục và màu sắc một cách linh hoạt. Với ưu thế cắt ghép, di dời các mảng, áp hiệu ứng và thay đổi màu sắc dễ dàng nhanh chóng mà kỹ thuật vẽ tranh KTS được dùng để cân chỉnh, thử nghiệm các phương án theo nhiều hướng trước khi định ra được giải pháp tối ưu để áp dụng lên toàn.

3.2.2. Xu hướng sáng tác bay bổng thoát thực trong xã hội hiện đại

Do việc sáng tác dễ dàng thuận tiện mà số lượng tác phẩm tranh KTS xuất hiện ngày càng nhiều với các chủ đề ngày càng đa dạng phong phú, đặc biệt là các chủ đề nặng về ý tưởng như chủ đề trừu tượng, thần thoại, nhân cách hóa, kinh dị, khoa học giả tưởng... Với các chủ đề này, người họa sĩ hầu như chỉ thể hiện cảm xúc từ trong tâm trí mà không quá phụ thuộc vào môi trường sáng tác thực tế. Chủ đề giả tưởng hư cấu mở rộng không gian sáng tác, tạo điều kiện cho người họa sĩ thoải mái thể hiện những ý tưởng bay bổng, thoát thực mà gần như không bị va vấp một rào cản nào.

Một nguyên nhân khác làm cho các chủ đề hư cấu lên ngôi trong những năm gần đây là do chúng phù hợp hoàn hảo với nhu cầu giải trí và thưởng thức nghệ thuật trong xã hội công nghiệp. Xã hội càng hiện đại, mọi hoạt động đi vào guồng quay công nghiệp, cuộc sống càng trở nên thực tế và bớt thi vị hơn, và lúc này nhu cầu giải trí thoát thực càng trở nên thú vị hơn bao giờ hết. Sau những vất vả lo toan, áp lực công việc đè nặng và những va chạm không mong muốn, thì hầu như không ai muốn gặp lại những điều khó chịu như thế trong những giờ phút thư giãn của mình nữa. Đó cũng là giải thích tại sao thể loại phim giả tưởng luôn chiếm doanh thu cao trong những năm gần đây và các dòng game thần thoại luôn được cộng đồng chơi game săn đón.

3.3. Giải pháp phát triển yếu tố giả tưởng trong tranh kỹ thuật số

Như đã đề cập ở trên, xu thế chủ đề giả tưởng đang phát triển mạnh trong các lĩnh vực nghệ thuật giải trí hiện đại, và điều này góp phần tạo động lực cho luận văn này tham gia nghiên cứu phát triển yếu tố giả tưởng theo

hướng làm phong phú đa dạng hơn bằng cách bổ sung thêm các yếu tố độc đáo mới lạ từ nhiều lĩnh vực nghệ thuật khác cùng với việc khai thác những hình tượng dân gian mang đậm bản sắc dân tộc Việt Nam.

3.3.1. Bổ sung yếu tố giả tưởng từ kho tàng thần thoại Việt Nam

Bổ sung các yếu tố về cảnh vật cổ truyền Việt Nam như hình ảnh cây đa, bến nước, lũy tre làng,.. hoặc các công trình kiến trúc truyền thống như nhà sàn Tây Nguyên, thành quách, cung điện, đình làng, chùa chiền... nhưng được thể hiện trong sắc màu hư cấu, các nhân vật cổ tích lồng ghép trong khung cảnh Việt Nam cổ xưa. Các loại vũ khí, vật dụng, nhạc cụ truyền thống như cung nỏ, gươm giáo, trống cơm, trống đồng, đàn cò, khèn, công chiêng Tây Nguyên, ghe bầu, thuyền thúng ... cũng được khai thác triệt để trong một khung cảnh thần thoại hư cấu, trong một nội dung giả tưởng thoát thực.

Bổ sung trang phục dân tộc như trang phục chiến binh thời Hùng Vương với hình ảnh người lính mặc khố vải, đầu đội mũ chim Lạc, tay cầm vũ khí như kiếm dao, cung nỏ. Trang phục áo giáp của binh tướng trong trận chiến phi thường của Phù Đổng Thiên Vương đánh đuổi giặc Ân. Trang phục phụ nữ dịu dàng với áo tứ thân, nón quai thao, áo dài nón lá,... bên khung quay tơ dệt vải. Các họa văn thể hiện tính truyền thống dân tộc như các họa tiết trên mặt trống đồng Đông Sơn với những vòng tròn tiếp tuyến, các hình tượng hươu nai, chim Lạc... hay các đường viền hình chữ thập, chữ đinh, hình quả trám trên trang phục thổ cẩm người dân tộc. Họa tiết hoa sen, hoa cúc cách điệu cung đình trong các thời kỳ Lý - Trần.

Ngoài việc tái hiện hình ảnh các linh thú trong các câu chuyện cổ tích Việt Nam như con giao long, rồng phượng, voi chín ngà, con nghê... hoặc quái vật như chằn tinh, thuồng luồng, con giải, con ngô công, hồ tinh, ngư tinh... thì hình ảnh các nhân vật siêu phàm như Thượng đế, Phật bà, Pháp sư, Đạo sĩ, vua Thủy tề, Diêm vương... cũng sẽ đóng góp thêm các hình ảnh ấn tượng đem lại hiệu quả tích cực trong các tác phẩm giả tưởng KTS Việt Nam.

3.3.2. Sáng tạo yếu tố giả tưởng theo hướng đa dạng và hiện đại hơn

3.3.2.1. Đa dạng về cảnh vật

Cảnh vật có thể được bổ sung bằng cách khai thác những môi trường đặc biệt như thế giới sau khi chết với những gì xảy ra “bên kia” cuộc sống. Từ ngàn xưa và cho mãi về sau, thế giới người chết vẫn luôn là một cái hộp đen đầy bí ẩn của nhân loại dù rằng những bí mật khác ngày càng được khoa học làm sáng tỏ theo thời gian. Cái chết đối với con người như một sự kết thúc mà cũng là một sự khởi đầu, vừa là nỗi sợ hãi không ai tránh được, vừa là một chủ đề lôi cuốn, kích thích sự tò mò về một thế giới ma mị đóng kín. Chính vì thế những đề tài về linh hồn và thế giới vô hình luôn có một ma lực đặc biệt trong lĩnh vực giải trí, nghệ thuật dù trong bất kỳ thời đại nào.

Khai thác thêm khung cảnh không gian, vũ trụ, các thiên hà... để tăng yếu tố giả tưởng về cảnh vật. Vũ trụ là nơi có mặt trăng và các vì sao mà ta vẫn hay ngược nhìn vào những đêm bầu trời quang đãng. Trong khoảng tối mênh mông đó chứa đựng bao điều mà cho đến nay khoa học vẫn còn đang nghiên cứu giải mã. Vũ trụ có thể trở thành khung cảnh cho các thiên thần như các nữ thần sao hôm, sao mọc, Hằng Nga, thiên thạch, tinh vân... những chuyến du hành không gian đầy thú vị, hay những trận chiến liên hành tinh giành ngôi vị chúa tể các thiên hà. Tương tự như không gian, đại dương cũng là một mảng mênh mông đầy nước chiếm phần lớn diện tích bề mặt trái đất. Trong lòng biển cũng có núi non thung lũng như trên đất liền, cũng có rong cỏ, san hô và những cụm thủy sinh khổng lồ là nơi ẩn chứa nhiều sinh vật kỳ lạ. Đáy ao hồ, lạch nước, sông suối cũng là một thế giới kỳ thú trong lòng nước với những luồng sáng tán xạ huyền ảo và hệ sinh vật đặc sắc trong môi trường thủy sinh.

Một trong những khung cảnh giả tưởng hiện đại mà điện ảnh khai thác nhiều trong những năm gần đây là thế giới ảo trong game mà đã được làm cảnh chính trong bộ phim nổi tiếng *Ready Player One* của đạo diễn Steven

Spielberg nói về con người và game hoà trộn vào nhau nhờ những thiết bị công nghệ hiện đại. Con người nhập vai vào game, kiếm tiền và làm giàu, chinh phục các hiểm nguy giống như đang tham gia vào một chuyến phiêu lưu kỳ thú, hoặc các nhân vật trong game thoát ra ngoài đời thực tạo ra những tình huống hiểm nguy, gay cấn như các cảnh trong phim *Jumanji* của đạo diễn Jake Kasdan.

3.3.2.2. Đa dạng về nhân tố

Một trong những yếu tố được khai thác nhiều trong các tác phẩm giả tưởng là những nhân vật quái dị lấy cảm hứng từ các câu chuyện thần thoại, cổ tích, game hay các tác phẩm khoa học viễn tưởng. Hình ảnh các siêu nhân dị thường về mặt chất liệu cũng xuất hiện rất nhiều trong điện ảnh như người sắt trong phim *Iron Man* của đạo diễn Jon Favreau, người ghép với máy móc trong phim hài *Inspector Gadget* của đạo diễn David Kellogg, các người máy trong phim *Star War* đạo diễn George Lucas, hoặc người đá, người cây, người đất trong phim *the Hobbit* của đạo diễn Peter Jackson, hay người vảy cá, người tàng hình, người thủy tinh lỏng... Một số phim giả tưởng nổi tiếng được chuyển thể thành các dòng game trực tuyến có sự tham gia của các họa sĩ KTS trong công việc dựng cảnh, tạo hình các phương tiện, nhân vật.

Sự tương phản về kích thước có lẽ là một trong những yếu tố giả tưởng dễ gây ấn tượng về mặt thị giác nhất, và đó là một trong những lý do mà chúng thường hay được sử dụng trong các loại hình nghệ thuật và giải trí. Trong những tác phẩm như thế, sẽ có sự xuất hiện các thiên thần tí hon, những chú lùn từ một khe hốc nào đó cùng với các vật dụng bé tí, dễ thương. Sự tương phản càng tăng khi các nhân vật này được đặt cạnh những đồ vật thường ngày như người tí hon chui ra từ quả bầu trong truyện *Quả bầu tiên*, hoặc ngủ say sưa trong một đóa hoa đang nở trong bộ truyện *Xi Trum* nổi tiếng của họa sĩ Peyo. Cũng tương phản về kích thước nhưng với người khổng lồ lại tạo nên những ấn tượng về sự kỳ vĩ mạnh mẽ như truyện *Thần Trụ Trời*

trong *Kho tàng truyện cổ tích Việt Nam*, hoặc cuộc viếng thăm trái đất của những người không lồ đến từ một hành tinh nào đó.

Hình ảnh các nhân vật dị thường đã xuất hiện từ rất sớm trong bộ truyện thần thoại Hy Lạp như ba nữ tiên tri Graeae có chung một con mắt, quái vật Medusa có bộ tóc rắn, người có đuôi cá... Trong điện ảnh có sự xuất hiện những kiểu người dị dạng như người nhiều tay, người nhiều đầu, người có xúc tu, người có vây cá, người có cánh, người hình tròn, người vuông... nhưng trong hội họa các yếu tố này vẫn còn rất hạn chế. Ngoài ra còn rất nhiều nhân vật có khả năng đặc biệt mà có thể được khai thác nhiều hơn trong tranh KTS như người có phép thuật, bùa chú, người biết bay, người đi xuyên tường, người sống dưới nước như cá, người xuất hồn thân bí, người biến hóa, người tiên tri có thể đoán trước được tương lai...

3.3.2.3. Đa dạng về nội dung

Các chủ đề giả tưởng có thể được bổ sung từ việc khai thác kịch tính về những mặt trái của xã hội công nghiệp như tâm lý bị đào thải của các đồ vật lỗi thời được nhân cách hóa như tâm trạng của con người ở bên lề xã hội khi bị thất nghiệp, bị ruồng bỏ. Hoặc tình trạng dân số gia tăng tạo áp lực cho những nhà khoa học phát minh lai tạo nên những giống loài phi thường nhằm giải quyết vấn nạn đất đai khan hiếm, tài nguyên cạn kiệt. Tình trạng ô nhiễm môi trường của xã hội công nghiệp có thể được cảnh báo bằng những tác phẩm nghệ thuật giả tưởng theo hướng tiêu cực như gây ra các dịch bệnh virus kinh dị, biến con người và sinh vật thành quái vật, dị hình.

3.3.2.4. Mở rộng phạm vi ứng dụng

Khoa học công nghệ phát triển, các yếu tố hư cấu trong tranh KTS có thể được ứng dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực như giải trí, giáo dục, quảng cáo với nhiều thiết bị công nghệ hiện đại. Một trong những thành tựu khoa học lý thú nhất trong những năm gần đây là công nghệ Hologram tái tạo hình ảnh ba chiều bằng ánh sáng trong thế giới thực. Công nghệ này có thể được

sử dụng để dựng mô hình sản phẩm trong thiết kế với mục đích quảng cáo hoặc phục vụ cho khâu kiểm tra trước khi sản phẩm được sản xuất đại trà. Hologram cũng có thể được ứng dụng trong giáo dục trong việc dựng hình diễn giả trong các lớp học ảo, hoặc dùng để tái tạo hình ảnh các sinh vật tuyệt chủng trong các viện bảo tàng dùng cho mục đích học tập nghiên cứu ở nhiều góc nhìn khác nhau.

Yếu tố giả tưởng cũng được sử dụng nhiều với công nghệ VR (thực tế ảo) trong các dòng game tương tác như các game phiêu lưu, game nhập vai, game chiến thuật... Những chiếc kính VR đưa người chơi hòa nhập vào thế giới ảo thú vị trong game với cảm giác sờ chạm như đang ở ngoài đời thật. Người tham gia không chỉ nhìn thấy đối tượng ở thể khối ba chiều, mà còn như bước vào một thế giới ảo mà trong đó có thể giao lưu kết bạn, lập nhóm, và chiến đấu với quái vật hung dữ đang găm rú ở ngay trước mặt mình. Công nghệ này có thể tạo cả một khu nhà nhiều phòng để người mang kính VR tham quan quang cảnh nội thất như đi vào một khu triển lãm hoặc vào một công trình kiến trúc nào đó trước khi đăng ký tham gia vào chuyến đi thật sự. Một công nghệ hiện đại khác là AR (thực tế tăng cường) cũng tương tự như VR nhưng lại theo cách kết hợp đối tượng ảo vào môi trường thật khi nhìn qua màn hình thiết bị công nghệ như hình ảnh cả một vùng núi non, sông ngòi, thác nước được thu nhỏ gói gọn trên mặt bàn làm việc ở ngoài đời thật.

3.4. Những đóng góp và các tác phẩm thể nghiệm của bản thân

Là một trong những người may mắn tiếp cận với máy tính bảng iPad của tập đoàn Apple từ những phiên bản đầu tiên, nên tác giả có cơ hội làm quen với việc vẽ tranh KTS trên iPad từ rất sớm. Sau tám năm qua chín đợt nâng cấp, iPad giờ đây đã trở thành một thiết bị công nghệ mạnh mẽ với hiệu năng vượt trội hơn cả những chiếc máy laptop phổ thông dùng trong văn phòng. Rất nhiều ứng dụng đồ họa dành cho họa sĩ KTS xuất hiện từ những phiên bản iPad đầu tiên và cũng được nâng cấp liên tục theo hướng thông

minh và hiệu quả, giúp các thao tác vẽ trên màn hình cảm ứng ngày càng chuyên nghiệp và thân thiện giống như các thao tác vẽ tay truyền thống vốn đã rất quen thuộc với người nghệ sĩ. Các ứng dụng đồ họa trên iPad còn được lập trình theo hướng kế thừa các tài nguyên đồ sộ từ các phần mềm đồ họa chuyên nghiệp phổ biến trên máy tính như các bảng màu swatches, các bộ cọ .abr, các filter, hoặc các thiết lập style cao cấp.

3.4.1. Các thiết bị và ứng dụng sử dụng trong luận văn

Các tác phẩm trong luận văn được phác thảo bằng công cụ Apple pencil thế hệ thứ nhất trên màn hình 12,9 inch của iPad Pro sản xuất năm 2015, với ứng dụng đồ họa Procreate phiên bản 4.3. Để đề tài nghiên cứu có nội dung được trọn vẹn, chúng ta sẽ tìm hiểu qua các đặc tính và thông số kỹ thuật các thiết bị và ứng dụng trên trước khi đi vào các vấn đề sâu hơn của quá trình sáng tác các tác phẩm KTS phục vụ trong luận văn.

iPad Pro 12,9 inch được giới thiệu vào năm 2015 là một phiên bản iPad đặc biệt của tập đoàn Apple chuyên dành cho họa sĩ vẽ tranh KTS. Đây là phiên bản có màn hình lớn nhất trong các thế hệ iPad hiện tại với kích thước 305,7 mm x 220,6 mm (2732 x 2048 pixels), độ phân giải 264 ppi. iPad Pro được trang bị cấu hình mạnh mẽ như chip vi xử lý Apple A9X 64 bit 2,25GHz, bộ nhớ 4 GB RAM, 4 loa và một viên pin có thể cung cấp năng lượng cho 10 tiếng sử dụng liên tục [29, tr.60].

Đi kèm với iPad Pro 12.9 inch là bút vẽ Apple pencil cũng được ra mắt trong cùng đợt giới thiệu. Apple pencil có kích thước và trọng lượng tương đương với cây viết chì bình thường, chuyên dùng để vẽ trên màn hình cảm ứng của iPad. “Cây bút” này có khả năng nhận biết nhiều cấp độ lực nhấn và độ nghiêng khác nhau trong các thao tác cầm bút tương tự như cách sử dụng viết chì trên nền giấy trong vẽ tay truyền thống. Bút Apple pencil kết nối không dây với iPad bằng công nghệ Bluetooth 4.0 và sử dụng pin sạc tích hợp cung cấp tám tiếng vẽ liên tục cho người họa sĩ thoải mái sáng tác.

Phần cứng thì đã có iPad Pro và Apple pencil đảm đương một cách xuất sắc, nhưng để vẽ được trên màn hình cảm ứng người họa sĩ KTS cần có thêm một ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp và Procreate của công ty Savage Interactive đến từ nước Úc được xem là một trong những ứng cử viên sáng giá. Procreate được trang bị nhiều tính năng cao cấp có thể liệt kê như sau:

- Được lập trình tối ưu với nhân đồ họa 64 bit của iPad Pro và hệ điều hành iPadOS nên các thao tác vẽ rất nhanh, nét vẽ mượt mà.
- Procreate hỗ trợ khả năng vẽ tranh kích thước lớn, độ phân giải lên đến 4K (4096 pixel x 2160 pixel).
- Procreate sở hữu bộ thư viện cọ hoàn chỉnh với hơn 128 kiểu cọ, mà trong mỗi kiểu có đến 35 thiết lập cho người dùng tùy biến như điều chỉnh lực nhấn viết, điều chỉnh độ nghiêng và độ vuốt nét khi vẽ. Thư viện cọ Procreate có những kiểu cọ cao cấp được thiết kế để giả lập các chất liệu hội họa truyền thống như sơn dầu, màu nước, phấn tiên, than chì... và đặc biệt người vẽ có thể tự tạo kiểu cọ riêng cho mình và chia sẻ với cộng đồng mạng theo cách gửi các tập tin qua internet một cách đơn giản.
- Procreate sử dụng hệ màu quang phổ RGB (Red - Green - Blue) P3 Wide Color với không gian màu rộng, phổ màu phong phú 64 bit cho khả năng pha màu đa dạng và chính xác hơn.
- Procreate hỗ trợ các thao tác xử lý nhanh trên canvas như undo, redo, xoay, lật, phóng to, thu nhỏ bằng các thao tác đa chạm từ một đến bốn ngón tay ngay trên màn hình cảm ứng một cách linh hoạt.
- Procreate còn cung cấp các công cụ cao cấp như chế độ phối cảnh (perspective) hỗ trợ người vẽ tạo hình chính xác đối tượng trong không gian nhiều điểm tụ. Các chế độ hòa trộn giữa các lớp tạo hiệu ứng cộng gộp từ nhiều lớp chồng lấp lên nhau. Hiệu ứng trong suốt, hiệu ứng nhiễu hạt (noise) tạo bề mặt nhám, hiệu ứng nhòe hình (blur) tạo cảm giác chuyển động và tách mảng rõ mờ trong không gian [41].

3.4.2. Lập quy trình vẽ kỹ thuật số trên iPad với ứng dụng Procreate

Do chất liệu và màu sắc trong tranh KTS và hội họa truyền thống có sự khác biệt rất lớn nên kỹ thuật vẽ cũng sẽ rất khác nhau. Người vẽ tranh KTS vừa phải thông thạo giao diện, cách sử dụng các công cụ, các hiệu ứng cao cấp trên ứng dụng đồ họa iPad vừa phải nắm vững các quy tắc, các nguyên lý mỹ thuật hàn lâm trong kỹ thuật vẽ tay truyền thống. Qua nhiều tác phẩm vẽ trên iPad với bút vẽ Apple pencil, cùng với việc tham khảo phương pháp vẽ của họa sĩ Gediminas prankevicius trên Procreate [31, tr.80], tác giả đã xây dựng được cho riêng mình một quy trình vẽ tranh KTS qua 8 bước theo một cách khoa học nhất hầu mong đem lại cách tiếp cận nhanh chóng dễ dàng cho những người đang có ý định tham gia và cũng là một phần đóng góp nhỏ kinh nghiệm với cộng đồng họa sĩ KTS Việt Nam hiện nay.

Bước 1: Phác thảo bố cục và định hình ý tưởng.

Các tác phẩm nghệ thuật luôn được bắt đầu bằng ý tưởng và cảm hứng của người nghệ sĩ. Ý tưởng có thể thai nghén qua nhiều năm tháng hoặc đến bất chợt từ một khoảnh khắc ngẫu hứng nào đó trong ngày. Dựa vào ý tưởng vừa lóe sáng trong đầu, người vẽ xác định chủ đề và phác thảo nhanh ý tưởng để định hình chúng trong những ô mẫu kích thước nhỏ (khoảng 1/10) trên canvas của Procreate bằng cọ Technical Pen trong bộ cọ Ink [23, tr.75]. Giai đoạn này, người vẽ có thể tạo ra nhiều mẫu phác thảo, triển khai ý tưởng ra nhiều hướng bố cục để tìm phiên bản tối ưu nhất vừa đảm bảo về mặt thẩm mỹ vừa thể hiện được đầy đủ thông điệp ý tưởng cần thể hiện.

Sau khi đã định hình được ý tưởng trong một bản phác thảo ưng ý, bước tiếp theo là tiến hành thu thập các ảnh làm tư liệu tham khảo từ nhiều nguồn khác nhau để lấy ý cho khâu tạo hình đối tượng ở các bước sau được tự nhiên, hợp lý. Kết quả của bước 1 là người vẽ có được một bản phác thảo sơ bộ ý tưởng trong một ô mẫu nhỏ phù hợp với chủ đề tranh và các hình ảnh dùng để tham khảo khi cần thiết.

Bước 2: Cân chỉnh bố cục trong không gian phối cảnh

Ứng dụng Procreate và nhiều ứng dụng đồ họa cao cấp khác trên iPad có trang bị sẵn một bộ công cụ giúp người vẽ dựng hình đối tượng trong không gian phối cảnh một cách chính xác. Trong Procreate 4.3, công cụ đó là *Drawing Guide* trong thẻ Canvas của menu Actions [23, tr.320].

Dựa vào ô mẫu phác thảo và nguồn tư liệu ảnh ở bước 1 để dựng lại bố cục trong chế độ phối cảnh trên canvas Procreate với kích thước phóng to bằng kích thước trang vẽ. Bật chế độ *Drawing Guide* trong bảng lệnh Canvas của menu Actions và kích hoạt nút *Edit Drawing Guide* để vào chế độ Perspective. Trong không gian phối cảnh, người vẽ xác định vị trí đường chân trời và các điểm tụ để tạo khung lưới. Trong chế độ này, người vẽ có thể điều chỉnh độ dày và đổi màu các đường lưới phối cảnh khi cần thiết [23, tr.422].

Động tác tiếp theo là tạo layer đầu tiên chứa các đường thẳng làm khung phối cảnh cho các thành phần trong bản phác thảo. Thoát khỏi màn hình *Edit Drawing guide* và đóng menu Actions lại. Trong bảng lệnh Layer, dùng một ngón chạm lên layer đầu tiên để kích hoạt chế độ *Drawing Assist* [23, tr.423] trong menu layer. Trong chế độ này, các nét vẽ trong layer sẽ là các đường thẳng giống theo các đường phối cảnh hướng về điểm tụ ở đường chân trời. Các đường thẳng định hình phối cảnh được vẽ bằng cọ *Technical Pen* như ở trên. Sau khi hoàn tất, người vẽ có thể tắt chế độ *Drawing Assist* để các nét vẽ tiếp theo không bị ảnh hưởng các đường lưới phối cảnh nữa.

Tạo thêm một layer mới để vẽ lại bản phác thảo dựa trên các đường khung phối cảnh vừa vẽ ở trên và bản phác thảo nhỏ ở bước 1 [23, tr.172]. Sau bước 2, người vẽ có được một bản phác thảo lớn chi tiết hơn với các nét tạo hình các đối tượng trong tranh chính xác theo quy luật phối cảnh.

Bước 3: Tách lớp không gian

Đây là bước xác định các thành phần trong tranh theo độ xa gần để tách nhóm ra thành các layer riêng biệt để các thao tác chỉnh sửa, áp màu, tạo hiệu

ứng không gian theo nguyên lý thị giác được dễ dàng thuận tiện hơn. Các thành phần trong khung cảnh cần được tách ra thành ba lớp: lớp tiền cảnh, lớp trung cảnh và lớp hậu cảnh với tên các layer tương ứng lần lượt là “TienCanh”, “TrungCanh” và “HauCanh” [23, tr.186].

- Lớp “TienCanh” chứa các thành phần trong tranh mà ở gần mắt người xem nhất như bờ đất, mảng cỏ, thân cây... ở khu vực tiền cảnh. Các thành phần này thường nằm ở 1/3 dưới của khung tranh theo chiều đứng.
- Lớp “TrungCanh” chứa các thành phần ở khoảng giữa của tranh theo độ xa gần, mà trong khung tranh chúng thường có vị trí ở trên mảng tiền cảnh và dưới mảng hậu cảnh.
- Lớp “HauCanh” chứa các thành phần làm mảng nền thường nằm trên cùng như bầu trời, những đám mây, những rặng núi xa xa.

Tiến hành tách lớp các nét vẽ trong Procreate bằng cách chọn và tách tất cả các đối tượng ở tiền cảnh bằng công cụ Selections [23, tr.267]. Kích hoạt menu copy bằng cách vuốt ba ngón tay lên màn hình theo hướng từ trên xuống, chọn nút Cut and Paste, Procreate sẽ tự động tách vùng chọn tiền cảnh ra một layer mới [23, tr.63]. Chạm tiếp ngón tay lên layer vừa tạo, chọn rename để đổi tên layer thành “TienCanh”. Tách các lớp “TrungCanh” và “HauCanh” theo cách tương tự như trên. Các nét bị đứt khúc sau khi tách cần phải được nối lại thành các mảng kín bằng cọ *Technical Pen* để thao tác đổ màu lên mảng vẽ sau được nhanh chóng, dễ dàng. Kết quả của bước 3 là một bức tranh vẽ bằng nét với các thành phần được tách thành ba lớp được đặt tên lần lượt là “TienCanh”, “TrungCanh” và “HauCanh”.

Bước 4: Lập bảng màu

Bước này là các thao tác với màu sắc bao gồm việc đổi nền trắng canvas thành màu chủ đạo của khung cảnh, giới hạn bảng màu, thiết lập bảng màu hoàn chỉnh với các giá trị về màu sắc, độ bão hòa, độ sáng tối. Quá trình thiết lập bảng màu swatches theo các bước nhỏ như sau:

- Xác định màu chủ đạo và màu nhấn trong tranh, từ đó điều chỉnh nền trắng canvas trong layer *Background color* [23, tr.182] dưới cùng thành màu chủ đạo để dễ tính màu cho các mảng tiếp theo. Ví dụ nếu vẽ cảnh đêm thì chỉnh nền trắng canvas về màu tối.

- Xác định màu chủ đạo trong các mảng lớn như màu của mảng nền trời, màu mảng núi, màu mảng cây, mảng sông nước, mảng bờ đất...

- Cân chỉnh màu sắc trong các lớp “TienCanh”, “TrungCanh” và “HauCanh” theo hiệu ứng thị giác của luật Xa Gần.

- Mảng “HauCanh” ở xa, màu sắc sẽ có xu hướng lạnh và trung tính.

- Mảng “TienCanh” ở gần, màu sắc sẽ nóng ấm, rực rỡ.

- Mảng “TrungCanh” ở khoảng giữa sẽ có các mảng màu trung gian.

- Xác định màu chủ đạo trong vùng tối và sáng trong mảng lớn ở trên.

Bảng màu Procreate được thiết lập trong bảng lệnh *Color* bên góc phải của thanh công cụ nằm ở cạnh trên giao diện. Chọn màu trong vòng tròn màu theo hệ HSB [23, tr.140].

- Vòng Hue cạnh ngoài chu vi hình tròn là sự thay đổi các màu thuần từ đỏ - hồng cánh sen - tím - xanh dương - xanh lơ - xanh lục - vàng - cam.

- Thang mức độ Brightness biểu thị cho sáng tối là đường kính thẳng đứng theo chiều từ dưới đi lên.

- Thang mức độ Saturation về độ no màu là đường kính nằm ngang theo chiều từ trái sang phải.

Chọn màu bằng các di chuyển ngón tay chạm trên vòng tròn màu, và lưu màu vào Palette bằng cách chạm lên ô swatch trống [23, tr.152]. Trong bảng màu của Procreate, bạn có thể xóa bỏ, thay đổi vị trí và đổi màu các ô swatch tùy vào nhu cầu thực tế. Kết quả sau bước 4 là thiết lập được một bảng màu bao gồm các ô swatch màu chủ đạo và màu nhấn của tranh, màu trong các mảng tối và sáng trong các mảng lớn của cả ba lớp “TienCanh”, “TrungCanh” và “HauCanh”.

Bước 5: Lên màu chủ đạo các mảng lớn và kiểm tra sắc độ

Với bảng màu đã được thiết lập ở bước 4 và các mảng đã được đóng kín ở bước 3, bạn có thể đổ màu lên các mảng theo cách tương tự như thao tác lót màu trong quy trình vẽ tranh sơn dầu truyền thống. Tính năng đổ màu vô mảng trong Procreate gọi là *colorDrop* [23, tr.164], được thực hiện bằng cách chạm và kéo các ô màu vào các mảng tương ứng. Với các ô màu đã được lưu trên Palette, các mảng sẽ được đổ đầy màu một cách nhanh chóng.

Ở bước này, bạn có thể kiểm tra sắc độ của tranh bằng chế độ hòa trộn *Color* trong bảng lệnh Layer. Tạo layer mới nằm trên cùng trong bảng lệnh Layer và đổ màu đen lên nó bằng tính năng *colorDrop* như trên. Chạm ngón tay lên chữ N trên layer, mở menu *Blending* và chọn chế độ *Color* [23, tr. 203]. Lúc này toàn bộ bức tranh màu sẽ chuyển về hai màu đen trắng để người vẽ dễ dàng kiểm tra sắc độ tương quan giữa các mảng. Những mảng màu không hợp lý sẽ được cân chỉnh lại bằng các công cụ *Hue*, *Saturation*, *Brightness* và *Color Balance* trong menu Adjustments của Procreate.

Kết quả sau bước 5 là tác phẩm đã được “lót màu” trong cả ba layer và đã được cân chỉnh hợp lý về sắc độ. Sau bước này người vẽ nên tắt hiển thị layer màu đen để tranh trở về bản màu ban đầu [23, tr.178].

Bước 6: Lên màu các vùng tối và sáng trong cùng một mảng

Để xác định các mảng sáng và tối trong một mảng lớn, là phần được chiếu sáng và che khuất lên khối, bạn cần phải xác định được nguồn sáng và hướng ánh sáng chiếu lên đối tượng. Những phần nào đón ánh sáng sẽ là phần sáng của đối tượng, ngược lại các phần khuất hay bị che sáng sẽ là phần tối của mảng. Sử dụng màu đậm và màu sáng trên palette để lên màu phần sáng và tối của đối tượng bằng tính năng *colorDrop*. Việc xác định vùng sáng và tối của mảng tạo nên hiệu ứng nổi khối trong không gian.

Ở bước này người vẽ có thể cân chỉnh độ nóng lạnh của màu trong các mảng cho hợp lý bằng các công cụ *Hue*, *Saturation*, *Brightness* và *Color*

Balance trong menu Adjustments của Procreate [23, tr.241]. Kết quả nhận được sau bước 6 là các mảng chính đã lên thành khối khi được tách biệt các phần sáng và tối bằng màu sắc theo hướng chiếu ánh sáng của môi trường.

Bước 7: Thể hiện chất liệu bề mặt đối tượng và bổ sung các chi tiết

Sử dụng nguồn ảnh tham khảo đã được sưu tầm ở bước 1 để nghiên cứu cấu trúc chất liệu các mảng trong tranh như chất liệu nhấp nhô của thảm cỏ, chất liệu khô cứng của dây bờ đá nằm đón nắng, chất liệu thô ráp của vỏ cây, chất liệu mặt nước gợn lăn tăn, hay những dòng nước chảy siết của một con suối nhỏ... Đây cũng là giai đoạn gọt tĩa cho tranh đạt tới độ sâu hoàn mỹ trong từng chi tiết như nếp nhăn của da mặt, độ óng ánh của mảng tóc, hay những nét chấm phá giá trị làm nên cái duyên của tác phẩm.

Bước 8: Hoàn thiện tác phẩm

Đây là bước cuối cùng với các thao tác kiểm tra tổng thể về màu sắc, sắc độ, bố cục, phối cảnh, chất liệu, tính hợp lý... và bổ sung các chi tiết để tác phẩm đạt mức độ hoàn thiện nhất.

3.4.3. Các tác phẩm thể nghiệm của tác giả

• *Tác phẩm 1: Vàng trắng lơ lửng*

Là một nghệ sĩ trong một con hẻm nhỏ xóm lao động, tác giả chợt nhận ra cái đẹp của những mái nhà nhấp nhô trong khu phố nghèo vào những đêm thanh vắng. Tác phẩm *Vàng trắng lơ lửng* (PL.2. H.3.1) được bố cục trong một hình chữ nhật đứng với gam màu xanh dương của bầu trời thành phố trong một đêm sáng trăng. Hình ảnh nhìn từ trên cao của một khu phố nghèo, các mái nhà nhấp nhô yên ắng giữa đêm khuya, cả khu phố như đang say ngủ, lác đác những ngọn đèn vàng tô điểm ở những góc quanh co, trải ánh sáng vàng yếu ớt lên mặt đường. Trên bầu trời có vài gợn mây trắng lang thang và đồn tụ thành những mảng lớn nằm lặng yên xa xa cuối chân trời.

Trên mái nhà của một tầng cao, một chú bé đang ngồi với một con mèo, cả hai cùng ngắm bầu trời đầy sao. Trên tay chú bé cầm một đầu dây, đang

đưa bên kia là khối tròn khổng lồ của mặt trăng đang lơ lửng, hắt ánh sáng bàng bạc xuống những mái nhà nhấp nhô của khu phố buồn bên dưới.

Tác phẩm được thực hiện trên iPad Pro, Apple pencil và ứng dụng Procreate qua hai giai đoạn:

- Giai đoạn phác thảo bằng tranh KTS ở kích thước 7382 px x 4429 px, độ phân giải 150 dpi, hệ màu RGB.
- Giai đoạn phóng lớn và hoàn thiện trên toan ở kích thước 750 mm x 1250 mm với chất liệu sơn dầu truyền thống.

Về màu sắc, tác giả đã khai thác màu tím bạc của ánh trăng tạo nên một khung cảnh nên thơ giữa đêm khuya trên một khu phố người dân lao động. Hình ảnh chú bé thích thú thả mặt trăng lên cao với cảm giác như thả một con điều quả cầu bạc khổng lồ tạo nên yếu tố giả tưởng thần tiên trong tác phẩm này về mặt tạo hình. Về ý nghĩa, tác phẩm thể hiện một hình ảnh đẹp, một ý tưởng mộng mơ trong một khu phố lao động nghèo, dù cuộc sống chật vật nhiều khó khăn, nhưng vẫn luôn còn đó những cô bé, cậu bé với tâm hồn lãng mạn thơ mộng và mơ ước hằng đêm vẫn bay cao.

• *Tác phẩm 2: Cuộc giải cứu thế giới cổ tích*

Tác phẩm này chứa đựng một chút triết lý về mặt trái của xã hội công nghiệp. *Cuộc giải cứu thế giới cổ tích* (PL2. H.3.2) là hình ảnh một bãi rác phế liệu với các bộ phận sắt thép hư hỏng như các bánh răng công nghiệp, thanh truyền động, ốc vít hoen rỉ... rơi vãi khắp nơi trong lòng biển. Tranh được bố cục trong một hình chữ nhật đứng với gam màu chủ đạo là xanh tối màu cổ vẹt của những khoảng sâu trong lòng đại dương. Một cô gái nhỏ, vẫn còn đang mặc chiếc áo ngủ, tay bám lên một con bạch tuộc, sinh vật này đóng vai trò là người dẫn đường, đưa cô bé đến nơi giam giữ một thiên thần đang bị giam hãm, mắc kẹt ở một góc nào đó trong bãi phế liệu.

Tác phẩm được thực hiện trên iPad Pro, Apple pencil và ứng dụng Procreate qua hai giai đoạn:

- Giai đoạn phác thảo bằng tranh KTS ở kích thước 7382 px x 4429 px, độ phân giải 150 dpi, hệ màu RGB.
- Giai đoạn phóng lớn và hoàn thiện trên toan với chất liệu sơn dầu ở kích thước 750 mm x 1250 mm.

Về màu sắc, tác giả đã khai thác các tia sáng khuếch tán vào lòng nước để tạo hiệu ứng âm u của quang cảnh ban đêm dưới lòng biển sâu. Phần ánh sáng tỏa ra từ thiên thần, hắt lên những thành phần cơ khí trong bãi phế liệu công nghiệp sẽ tạo nên sắc màu lung linh trong khung cảnh. Về phần tạo hình, có sự tương phản giữa những bánh răng sắt thép khổng lồ lạnh lùng trần trụi của thế giới công nghiệp và thiên thần nhỏ bé đến từ thế giới thơ mộng kỳ ảo. Hình dạng quái dị của con bạch tuột khổng lồ tốt bụng cũng làm tăng thêm yếu tố giả tưởng tạo hình trong tranh.

Về mặt ý nghĩa, bức tranh nói lên mặt trái của thế giới công nghiệp. Xã hội càng phát triển, càng làm cuộc sống vật chất hóa thì những yếu tố thi vị, thần tiên càng xa rời dần, giống như hình ảnh một thiên thần, một biểu tượng đáng yêu trong thế giới cổ tích, bị giam hãm đâu đó trong bãi phế liệu sắt thép hoen rỉ. Thế nhưng tuổi thơ trong xã hội nào, ở thời kỳ nào vẫn mong muốn đêm đêm được chìm đắm trong sắc màu thần thoại cổ tích đầy hương hoa thú vị. Vì vậy cô bé giải cứu thiên thần trong trong bộ đồ ngủ là một hình ảnh vừa ảo vừa thực như muốn góp phần làm sống lại những ý tưởng mộng mơ, những điều nhiệm màu trong xã hội công nghiệp máy móc với sự giúp đỡ của một sinh vật tốt bụng khổng lồ.

- ***Tác phẩm 3: Con thuyền trong khu phố đêm***

Tác phẩm thể hiện một khoảnh khắc nào đó, một điều kỳ diệu xảy ra trong đêm mà không phải ai cũng được điểm phúc chiêm ngưỡng dù chỉ một lần trong đời: Giữa lòng thành phố đông đúc, khu xóm nhỏ đang ngủ say trong màn đêm vắng lặng, một con thuyền buồm lơ lửng thông dong vào phố đón khách. Tác phẩm *Con thuyền trong phố đêm* (PL.2, H.3.3) được bố cục

trong một hình chữ nhật đứng với gam màu nâu đỏ của màu gạch thể hiện hình ảnh một con hẻm nhỏ trong khu đô thị, một con thuyền chài nhẹ nhàng lướt trên không trung, cập vào ngôi nhà đón các trẻ em đang vui chơi với những chiếc lồng đèn. Khu phố xung quanh vẫn đang chìm trong giấc ngủ, dường như không ai biết điều kỳ diệu đang xảy ra trong đêm ngoại trừ chú bé và con mèo trên mái nhà đang lặng yên nhìn ngắm.

Tác phẩm được thực hiện trên iPad Pro, Apple pencil và ứng dụng Procreate qua hai giai đoạn:

- Giai đoạn phác thảo bằng tranh KTS ở kích thước 7382 px x 4429 px, độ phân giải 150 dpi, hệ màu RGB.
- Giai đoạn phóng lớn và hoàn thiện trên toan với chất liệu sơn dầu ở kích thước 750 mm x 1250 mm.

Về màu sắc tác giả đã sử dụng màu nâu đỏ cho các tường nhà trong khu phố và ánh đèn hắt lên mặt đường tạo khung cảnh thanh vắng giữa đêm khuya. Hình ảnh con thuyền nhỏ giống buồm lơ lửng trên cao trong một khu phố tạo nên yếu tố giả tưởng trong tác phẩm này về mặt tạo hình. Về ý nghĩa, tác phẩm thể hiện một hình ảnh đẹp trong cuộc sống đô thị về những ý tưởng thơ mộng vẫn sẽ luôn còn đâu đó nếu ta còn giữ được cho mình một tâm hồn lãng mạn, thi vị như một cánh buồm từ đâu lặng lẽ xuất hiện trong đêm.

• ***Tác phẩm 4: Sơn tinh - Thủy Tinh, trận chiến bất tận***

Sơn Tinh và Thủy Tinh là thần núi và thần biển phép thuật cao cường, cả hai vốn từng là bạn học của nhau cho đến khi cùng cầu hôn công chúa con vua Hùng. Sơn Tinh đem lễ vật đến trước, lấy được công chúa. Thủy Tinh nổi giận dâng nước vây đánh. Từ đó hằng năm nước lụt dâng cao là do trận chiến của Sơn Tinh và Thủy Tinh cứ diễn ra liên tục không ngừng. Tác phẩm *Sơn tinh - Thủy Tinh, trận chiến bất tận* (PL.2, H.3.4) được bố cục trong ba khung hình. Hai khung hình ở hai bên là các hình chữ nhật đứng, khung hình ở giữa được bố cục trong hình vuông thể hiện lại trận chiến kinh điển dữ dội của Sơn

Tinh - Thủy Tinh trong kho tàng truyện cổ tích Việt Nam. Khung hình bên trái là hình ảnh núi đá với khuôn mặt của Sơn Tinh, là sơn thần, ẩn trong các đỉnh núi vươn cao rắn chắc, mạnh mẽ, bên dưới là các con thú như gấu, kỳ đà đang trong tư thế sẵn sàng nghênh chiến. Hình ở giữa là trung tâm trận chiến, là cuộc đối mặt giữa bầy thủy quái hung dữ của Thủy Tinh từ dưới biển đang ào ạt dâng lên như con thuồng luồng, cá xương vây, tôm quỳ chuẩn bị chiến đấu với các linh thú can cường đang găm thét trên núi đá như voi chín ngà, tê giác sừng bò, trâu rừng và hổ răng kiếm của Sơn Tinh. Hình bên phải là mặt biển cuộn sóng với con quái ngư, quái vật bạch tuộc và gương mặt tức giận của Thủy Tinh thấp thoáng trong những ngọn sóng trào dâng hung tợn.

Tác phẩm được thực hiện trên iPad Pro, Apple pencil và ứng dụng Procreate qua hai giai đoạn:

- Giai đoạn phác thảo bằng tranh KTS ghép ba bức thành một ở kích thước 2750 px x 1250 px, độ phân giải 150 dpi, hệ màu RGB.
- Giai đoạn phóng lớn và hoàn thiện trên toan với ba tấm toan riêng biệt ở kích thước 800 mm x 1300 mm, 1300 mm x 1300 mm và 800 mm x 1300 mm bằng chất liệu sơn dầu.

Về màu sắc, tác giả đã khai thác các sắc màu có độ tương phản cao để tăng phần kịch tính cho một trận chiến hư cấu hoành tráng vừa có trong thần thoại cổ tích vừa là lịch sử dân tộc Việt Nam ở những giai đoạn đầu hình thành đất nước. Yếu tố giả tưởng về tạo hình là hình ảnh các sinh vật hư cấu như con thủy quái và con thuồng luồng hình rồng, voi chín ngà, tê giác sừng bò, hổ răng kiếm ... đến các gương mặt các vị thần Sơn Tinh, Thủy Tinh ẩn hiện trong khối núi cao và những cơn sóng khổng lồ.

Về mặt ý nghĩa, tác phẩm thể hiện lại trận chiến kinh điển nổi tiếng trong kho tàng truyện thần thoại Việt Nam với các hình ảnh thiêng liêng mang đậm tính dân tộc, góp phần thể hiện các câu chuyện cổ tích Việt Nam lên màn hình công nghệ hiện đại kết hợp với chất liệu sơn dầu truyền thống.

Tiểu kết

Thế giới tranh giả tưởng KTS Việt Nam qua đại diện ba mươi tác phẩm của mười họa sĩ KTS đương đại đã phần nào nói lên được mức độ phát triển của dòng tranh giả tưởng trong cộng đồng họa sĩ KTS hiện nay. Tuy nhiên vẫn còn đó những mảng lớn đầy tiềm năng các yếu tố giả tưởng còn chưa được khai thác đúng mức như các kho tàng thần thoại, cổ tích Á Đông nói chung, Việt Nam nói riêng, đặc biệt là các câu truyện thần thoại của người dân tộc thiểu số vốn rất đa dạng, phong phú. Khai thác thêm các chủ đề khoa học viễn tưởng, những thiên hà, những hành tinh xa xôi, khung cảnh đáy biển, hoặc các chủ đề liêu trai ma quỷ, thần thánh, nhân cách hóa...

Khoa học phát triển tạo nên xu hướng sử dụng các thiết bị công nghệ làm công cụ sáng tác trong các hoạt động nghệ thuật chuyên nghiệp. Trong quá trình sử dụng các thiết bị công nghệ như máy tính bảng iPad thì các chủ đề giả tưởng được các họa sĩ ưa chuộng do tính linh hoạt và tự do trong quá trình sáng tác. Người họa sĩ có thể kết hợp kỹ thuật vẽ tranh KTS và hội họa giá vẽ trong quá trình sáng tác nghệ thuật bằng cách khai thác tính chất linh hoạt của tranh KTS trong phác thảo, trong học tập, thử nghiệm trước khi hoàn thiện tác phẩm lên toan bằng các chất liệu hội họa truyền thống.

Hòa cùng cộng đồng họa sĩ KTS ở Việt Nam, tác giả đã mạnh dạn đưa ra một quy trình sáng tác một tác phẩm tranh KTS qua tám bước cụ thể dựa trên kinh nghiệm của bản thân nhằm giới thiệu tranh KTS cho những người đang tìm cách tự học vẽ trên iPad và chia sẻ kinh nghiệm với cộng đồng họa sĩ KTS Việt Nam. Tác giả đã tham gia sáng tác bốn tác phẩm KTS để hoàn thiện quy trình vẽ KTS trên iPad và quy trình kết hợp tranh vẽ KTS và hội họa giá vẽ với chất liệu sơn dầu truyền thống.

KẾT LUẬN

Ngày nay, khi xã hội Việt Nam đang chuẩn bị bước vào thời đại công nghiệp 4.0 cùng với sự phát triển vượt bậc của khoa học công nghệ, nhiều thành tựu khoa học hiện đại đã được ứng dụng nhanh chóng vào các lĩnh vực xã hội như mạng không dây 5G mạnh mẽ trong ngành viễn thông giúp internet kết nối an toàn và nhanh chóng, các thiết bị công nghệ như các dòng điện thoại thông minh, máy tính bảng là các công cụ đa năng nâng cao chất lượng cuộc sống và công việc một cách hiệu quả, hoặc công nghệ trí thông minh nhân tạo có thể thay thế quá trình tư duy của con người trong một số tác vụ cao cấp một cách nhanh chóng và chính xác như quản lý cộng đồng, tìm kiếm, quy hoạch dân cư, dự báo rủi ro... Các lĩnh vực nghệ thuật cũng không nằm ngoài xu thế đó, rất nhiều thiết bị công nghệ, ứng dụng đồ họa được sản xuất và lập trình chuyên dành cho giới nghệ sĩ trải nghiệm và sáng tác, mà trong đó máy tính bảng iPad Pro và bút vẽ Apple pencil của tập đoàn Apple cùng ứng dụng chuyên nghiệp là những cái tên nên được kể đến đầu tiên do hiệu quả to lớn mà nó mang lại cho cộng đồng họa sĩ KTS.

Các lĩnh vực nghệ thuật nói chung, hội họa nói riêng, từ thuở ban đầu đã là thế giới của những cảm xúc, những ý tưởng nghệ thuật mà người nghệ sĩ luôn muốn thể hiện và đóng gói lên từng tác phẩm bằng những công cụ và những chất liệu phù hợp nhất. Máy vi tính và bảng vẽ ra đời cùng với các phần mềm đồ họa chuyên nghiệp đã kích thích, khơi gợi người nghệ sĩ thử nghiệm sáng tác trên chất liệu hiện đại với nhiều ưu điểm về màu sắc và quá trình sáng tác đơn giản. Ở một mức độ chuyên nghiệp hơn, sự xuất hiện các thiết bị công nghệ hiện đại gọn nhẹ như máy tính bảng iPad của tập đoàn Apple đã tạo điều kiện cho người họa sĩ vẽ trực tiếp trên màn hình cảm ứng 13 inch với bút vẽ chuyên dụng. Và như thế cộng đồng họa sĩ KTS vẽ trên iPad phát triển mạnh và trở thành lực lượng hùng hậu trong các hoạt động nghệ thuật hiện đại phù hợp với sự phát triển khoa học công nghệ ngày nay.

Trong thế giới hội họa hiện đại vào thời kỳ mà khoa học kỹ thuật được xem như là chìa khóa của sự phát triển xã hội, tranh KTS trên các thiết bị công nghệ đã trở thành công cụ hỗ trợ người họa sĩ hiệu quả hơn bao giờ hết. Công việc của người họa sĩ KTS giờ đây chỉ còn là sáng tác, sáng tác và sáng tác. Các ý tưởng được nắm bắt và định hình nhanh chóng qua những bản phác thảo được thực hiện ngay tức thì mà không phải bận tâm về dụng cụ, họa phẩm, khung tranh trong hội họa truyền thống như trước đây nữa. Các thiết bị công nghệ với kích thước gọn nhẹ luôn được mang theo bên mình, giúp người họa sĩ định hình ý tưởng và lưu giữ cảm xúc một cách trọn vẹn nhất, và đó là nguyên nhân làm số lượng tác phẩm KTS gia tăng nhanh chóng và ngày càng đa dạng phong phú hơn. Người họa sĩ hội họa truyền thống cũng có thể tận dụng ưu thế linh hoạt của tranh KTS như một công cụ luyện tập, thử nghiệm các phương án, và đặc biệt là công cụ định hình ý tưởng ở giai đoạn phác thảo trước khi phóng to tác phẩm lên tấm nền lớn trên giá vẽ với các chất liệu truyền thống trên giấy hoặc trên toan.

Giống như các lĩnh vực nghệ thuật thị giác hiện đại khác, tranh KTS ra đời không phải là một yếu tố cạnh tranh với hội họa truyền thống, và cũng không phải là chặn đường tiếp theo mà nghệ thuật hội họa sẽ bước tới. Tranh KTS xuất hiện là yếu tố mới bổ sung vào lĩnh vực hội họa có sẵn, làm cho khu vườn nghệ thuật càng thêm đa dạng phong phú với muôn ngàn màu sắc. Nếu như trước đây, khán giả phải đến phòng triển lãm vào những giờ quy định mới có thể thưởng ngoạn được các tác phẩm nghệ thuật thì giờ đây họ có thể ngồi tại nhà truy cập phòng tranh trực tuyến xem tranh bất kỳ lúc nào họ muốn, ngay cả khi tranh mới vừa được vẽ xong.

Một khi có được sự hưởng ứng mạnh mẽ của cộng đồng họa sĩ trên khắp thế giới thì các hoạt động sáng tác tranh KTS sẽ nhanh chóng lan tỏa trong giới nghệ sĩ trong tất cả các thành phần xã hội. Ngày nay, bạn sẽ dễ dàng bắt gặp hình ảnh một anh sinh viên tay cầm iPad say sưa vẽ trong một

góc giảng đường sau buổi học, một cô gái đang thanh thoi tô vẽ với nhóm bạn trong quán cà phê ở góc phố, hay trong lúc chờ tàu xe ... và điều này đã tạo điều kiện thuận lợi cho các thể loại tranh giả tưởng phát triển do người vẽ có thể vẽ bất cứ lúc nào, ở bất cứ đâu để thỏa mãn cảm hứng sáng tác. Chủ đề giả tưởng không quá khắt khe vào mẫu vẽ thực tế, không đòi hỏi người họa sĩ một môi trường sáng tác chuyên nghiệp như trong xưởng vẽ, các hình ảnh từ trong tâm trí cùng với cảm hứng và kỹ năng vẽ tay là có thể định hình ra một tác phẩm hội họa. Việc khai thác các yếu tố giả tưởng trong tranh KTS trên các thiết bị công nghệ với những ứng dụng đồ họa hiện đại đã mở rộng không gian sáng tác, tạo điều kiện cho các ý tưởng bay bổng phát triển nhanh chóng trong khung trời nghệ thuật đầy hấp dẫn của người nghệ sĩ.

Vai trò của nghệ thuật trong đời sống tinh thần, từ lúc ra đời không chỉ để làm đẹp cuộc sống trong mọi lĩnh vực mà còn đáp ứng nhu cầu giải trí của xã hội bằng những ý tưởng thẩm mỹ thú vị độc đáo. Cuộc sống công nghiệp hiện đại với những áp lực công việc nặng nề thì nhu cầu giải trí của con người càng cần thiết hơn bao giờ hết. Khi các chủ đề tâm lý chỉ lặp lại những kịch tính đời thường, trở thành món ăn tẻ nhạt trong nghệ thuật giải trí thì các chủ đề hư cấu thoát thực càng được quan tâm hơn bao giờ hết. Sau những giờ lao động mệt nhọc, sau những bất công nghiệt ngã trong cuộc sống là những khát khao bay bổng của người lao động trong các hoạt động giải trí hiện đại. Đó là nguyên nhân giải thích vì sao các dòng phim và game giả tưởng trong những thập niên gần đây đã trở thành các chủ đề cực kỳ ăn khách. Kéo theo nhu cầu tạo hình các nhân vật, các khung cảnh giả tưởng phát triển mạnh mẽ, và đó chính là công việc đầy đam mê của người họa sĩ KTS nhằm phục vụ cho các ngành công nghiệp nghệ thuật giải trí hiện đại.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

1. Sử Lynch Châu (2014), *Yếu tố hư cấu trong hội họa Việt Nam từ thế kỷ XX đến nay*, Luận văn thạc sĩ chuyên ngành Mỹ thuật Tạo hình Trường Đại học Mỹ thuật, Tp. HCM.
2. Nguyễn Đồng Chi (1972), *Kho tàng truyện cổ tích Việt-Nam* (tái bản lần thứ tư). Nhà xuất bản Giáo dục, Hà Nội.
3. Phạm thị Chinh (2006), *Lịch sử mỹ thuật Việt Nam* (tái bản lần thứ hai). Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
4. Đỗ Đình Cường (2014), *Ứng dụng những hiệu ứng kỹ thuật số trong quá trình sáng tác hội họa đương đại*. Luận văn thạc sĩ chuyên ngành Mỹ thuật tạo hình, Trường Đại học Mỹ thuật, Tp.HCM.
5. Lê Tất Điều (2013), *Những Giọt Mực*, Nhà xuất bản Văn Hóa - Văn Nghệ, Tp. HCM.
6. Fujiko F. Fujio (Giang Hồng dịch) (2006), *Doremon*, tập 5, Nhà xuất bản Kim Đồng, Hà Nội.
7. Kiều Thu Hoạch (quyển 1) (2009), *Truyền Thuyết dân gian người Việt*, Nhà xuất bản Khoa học Xã hội, Hà Nội.
8. Kiều Thu Hoạch (quyển 3) (2009), *Truyền Thuyết dân gian người Việt*, Nhà xuất bản Khoa học Xã hội, Hà Nội.
9. Phan Minh Huy (2012), *Tính hiện thực trong hội họa hiện đại Việt Nam*, Luận văn thạc sĩ chuyên ngành Mỹ thuật Tạo hình, Trường Đại học Mỹ thuật, Tp. HCM.
10. Hội đồng quốc gia (tập 2) (2002), *Từ điển bách khoa Việt Nam*, Nhà xuất bản Từ điển Bách khoa, Hà Nội.
11. Nguyễn Văn Khoa (2012), *Thần Thoại Hy Lạp*, Nhà xuất bản Văn học Đông Á, Hà Nội.

12. Đinh Xuân Lâm (1999), *Từ điển nhân vật lịch sử Việt Nam*, Nhà xuất bản Giáo dục, Hà Nội.
13. Võ Trường Linh (2010), *Khuyến hướng sáng tác của họa sỹ trẻ Tp. HCM từ 1986 đến nay*, Luận văn thạc sĩ chuyên ngành Mỹ thuật Tạo hình Trường Đại học Mỹ thuật, Tp. HCM.
14. Donna Jo Napoli (2017), *Thần thoại Bắc Âu*, Nhà xuất bản Kim Đồng, Hà Nội.
15. Trương Hữu Quýnh (2008), *Đại Cương lịch sử Việt Nam*, Nhà xuất bản Giáo dục, Hà Nội.
16. Mộng Bình Sơn (2003), *Phong Thần Diễn Nghĩa*, Nhà xuất bản Văn Học, Hà Nội.
17. Nguyễn Đức Sơn (2009), *Mỹ thuật đa phương tiện ở Việt Nam trong kỷ nguyên kỹ thuật*, luận văn Thạc sĩ Trường Đại học Mỹ thuật, Tp. HCM.
18. Doãn Quốc Sỹ (1970), *Thần Thoại (Việt Nam - Trung Hoa)*, Nhà xuất bản Sáng Tạo, Sài Gòn.
19. Doãn Quốc Sỹ (1972), *Thần Thoại (Nhật Bản - Đại Dương Châu - Hy Lạp - Bắc Âu)*, Nhà xuất bản Sáng Tạo, Sài Gòn.
20. Nguyễn Xuân Tiên (2015), *Phương Pháp Nghiên Cứu và Thực Hiện Công Trình Khoa Học Trong Lĩnh Vực Mỹ Thuật*, Giáo trình giảng dạy Sau Đại học Trường Đại học Mỹ thuật, Tp. HCM.
21. Vũ Anh Tuấn (2011), *Ảnh hưởng của trào lưu siêu thực đối với hội họa hiện đại Việt Nam từ năm 1986 đến nay*, Luận văn thạc sĩ chuyên ngành Mỹ thuật Tạo hình Trường Đại học Mỹ thuật, Tp. HCM.

Tiếng Anh

22. Aaron Asadi (2014), *The Digital Art Book*, Volume 1, Imagine Publishing Ltd., England.
23. Ron Burgundy (2018), *Procreate Artists' Handbook Version 4.2*, Savage Interactive Pty Ltd, Australia.

24. Erin McKean (2006), *Concise Oxford American Dictionary*, Oxford University Press, Inc.
25. A. Micheal Noll (1967), “The digital computer as a creative medium”, *Ieee Spectrum*, Vol. 4, pp. 89-95.
26. Les Pardew and Don Seegmiller (2005), *Mastering Digital 2D and 3D Art*, Stacy L. Hiquet. United States of America.
27. J. K. Rowling (1998), *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, Scholastic Press. United States of America.
28. J. K. Rowling (1999), *Harry Potter And the Chamber of Secrets*, Scholastic Press. United States of America.
29. Chris Slate (2016), “Apple iPad Pro”, *Mac Life*, february 2016, p.60-66.
30. Beren Neale (2016), “Tayasui Sketches II Pro”, *ImagineFX* 136, pp. 90.
31. Gediminas prancevicius (2015), “Procreate Boost your procreate art skills”, *ImagineFX* 123, pp.80-83.
32. William Vaughan (2012), *Digital Modeling*, New Riders, United States of America.
33. Sue Jenkins (2009), *How to do everything Adobe illustrator CS4*, McGraw-Hill, United States of America.

Trang Web và Email

34. Trang web của Serif, “Affinity Designer for iPad”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://affinity.serif.com/en-us/designer/ipad/>
35. Trang web của Serif, “Affinity Photo for iPad”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://affinity.serif.com/en-us/photo/ipad/>
36. Trang web của CafeF, “District 9 – Khu vực 9”, truy cập 17/01/2019
Link: <http://cafef.vn/phim-hay/phim-hay-district-9-khu-vuc-9-201301111234316.chn>
37. Trang web của Academic, “Digital painting”, truy cập 17/01/2019
Link: <http://enacademic.com/dic.nsf/enwiki/401110>

38. Trang web của iDesign, “Lê Thị Bích Khoa - Moonywolf”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://idesign.vn/art/le-thi-bich-khoa-moonywolf-1409.html>
39. Trang web của Kagaya Studio, “Kagaya Profile”, truy cập 17/01/2019
Link: <http://kagayastudio.com/profile/profile.html>
40. Trang web của Zing, “Giải mã thành công phòng vé của phim hài Việt - Ma Dai”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://news.zing.vn/giai-ma-thanh-cong-phong-ve-cua-phim-hai-viet-ma-dai-post535623.html>
41. Trang web của Savage, “Procreate”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://procreate.art/ipad>
42. Trang web của Saigongiaitri, “Triển lãm Không gian ảo 5”, truy cập 17/01/2019
Link: <http://saigongiaitri.net/TRIEN-LAM-ONLINE/Trien-lam-Khong-gian-ao-5-465.html>
43. Trang web của Vietdesigner, “Phan Vũ Linh và bộ tác phẩm digital art tuyệt đỉnh trong Anh hùng sử Việt”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://forum.vietdesigner.net/threads/phan-vu-linh-va-bo-tac-pham-digital-art-tuyet-dinh-trong-anh-hung-su-viet.46948/>
44. Trang web của Tayasui, “Sketches Help”, truy cập 17/01/2019
Link: <http://tayasui.com/sketches/help/>
45. Trang web của League of Legends, “Short Story Morgana - Thiên Thần Sa Ngã”, truy cập 17/01/2019
Link: https://universe.leagueoflegends.com/vn_VN/story/champion/morgana/
46. Trang web của Việt Báo, “Triển lãm tranh nghệ thuật trên máy tính”, truy cập 17/01/2019
Link: <http://vietbao.vn/Vi-tinh-Vien-thong/Trien-lam-tranh-nghe-thuat-tren-may-tinh/10795432/217/>

47. Trang web của Ambient Design, “ArtRage for iOS Manual”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://www.artrage.com/manuals/artrage-mobile-editions/artrage-ipad/>
48. Trang web của ArtStation, “Lee Kent”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://www.artstation.com/leekent>
49. Trang web của ArtStation, “Phan Thanh Truc”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://www.artstation.com/trucpt0420>
50. Trang web của ArtStation, “Trung TH”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://www.artstation.com/trungth>
51. Trang web của Behance, “Pham Duc Duy”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://www.behance.net/phamducduy>
52. Trang web của Deviantart, “ChubyMi”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://www.deviantart.com/chubymi/gallery/>
53. Trang web của Deviantart, “thiennh2”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://www.deviantart.com/thiennh2/gallery/>
54. Trang web của Deviantart, “Tuna-art”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://www.deviantart.com/tuna-art/gallery/>
55. Trang web của ElleMan, “Họa sĩ Việt Nam chinh phục Apple”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://www.elleman.vn/van-hoa-giai-tri/hoa-si-viet-nam-chinh-phuc-apple>
56. Trang web của Hiệp Sĩ Bão Táp, “Dota 2 Lore – Phần 5: Những chiến binh của rừng rậm”, truy cập 17/01/2019
Link: <https://www.hiepsibaotap.com/dota-2-lore-p5-nhung-chien-binh-cua-rung-ram/>
57. Trang web của Saigon online, “Không gian ảo - của CLB thể nghiệm Digital Art”, truy cập 17/01/2019

Link: <http://www.sggp.org.vn/khong-gian-ao-cua-clb-the-nghiem-digital-art-194632.html>

58. Trang web của Sketchclub, “Welcome to SketchClub!”, truy cập 17/01/2019

Link: <http://www.sketchclub.com/help/>

59. Trang web của Turinetran, “Turbine Tran”, truy cập 17/01/2019

Link: <https://www.turinetran.com>

60. Trang web của Congluan, “Triển lãm Saigon Artbook: Cầu nối giữa nghệ sĩ và cộng đồng”, truy cập 15/3/2019

Link: <https://congluan.vn/trien-lam-saigon-artbook-cau-noi-giua-nghe-si-va-cong-dong-post14896.html>

61. Email của google: *vietchigo@gmail.com*, ngày nhận 06/11/2018

Email: *leekent.artist@gmail.com*

PHỤ LỤC 1

DANH SÁCH HỌ SĨ VÀ TÁC PHẨM TIÊU BIỂU

1. Họa sĩ Phạm Đức Duy

Họa sĩ Phạm Đức Duy là người sáng lập ra trung tâm Pigworkshop – Digital Art Academy tại Hà Nội và đang là thành viên 3D Artist cấp cao tại Game Studio North - VNG. Anh từng tốt nghiệp Đại Học Kiến Trúc 2007 và học viện The One Academy Malaysia năm 2011 và đã có 8 năm kinh nghiệm trong lĩnh vực Digital Art 2D, 3D cho Game và Phim.

Các tác phẩm tiêu biểu và đặc điểm tạo hình các yếu tố giả tưởng như *God of death, New Land, Samurai, LOL Fanart, Insect, Ekko Fan Art LOL, Jax fanart, Cyborg, Monster, Wing Hero, The War, Creature, Kendo*

2. Họa sĩ Nguyễn Trường Giang

Họa sĩ Lee Kent, tên thật là Nguyễn Trường Giang, sinh năm 1990 là họa sĩ vẽ concept ở Hà Nội. Hiện là giảng viên tại VTC Academy, Đại học quốc gia HCM, anh từng tham gia thiết kế một số game cho vài game studio tại Hà Nội, trong đó có Egame, VTCgame và Allstars Studio

Các giải thưởng như Giải ba cuộc thi quốc tế của Riot Games, vẽ kỹ thuật số các nhân vật trong game *Liên Minh Huyền Thoại*, Giải fanart cho game *MU Online* của FPT, Giải nhì cuộc thi vẽ tranh kỹ thuật số quốc tế *Pre-season 3 digital art throwdown contest* do Riot Game tổ chức năm 2015 với tác phẩm *Bóng Ma Chiến Tranh Hecarim*.

Các tác phẩm tiêu biểu và đặc điểm tạo hình các yếu tố giả tưởng như *Brand - the burning Vengeance, Olaf - The Berserker, Wukong - The Monkey King...*

3. Họa sĩ Phan Vũ Linh

Họa sĩ Phan Vũ Linh sinh năm 1975 tại thủ đô Hà Nội, sau khi tốt nghiệp phổ thông, anh thi vào trường Đại học Mỹ Thuật TP. HCM. Sau đó anh lần lượt là học viên tu nghiệp tại Academy of Art University (San Francisco, Mỹ),

là giảng viên khoa truyền tranh tại Đại học Mỹ thuật TP.HCM, là Phó Viện trưởng Viện Truyền tranh và Hoạt hình Việt Nam. Anh cũng là thành viên tích cực với nick Marooned trong các diễn đàn digital painting Gamedev.vn, Zidean.com...

Các giải thưởng như Giải thưởng *Nokia Art - Asian Pacific* (1999), *Giải nhì tại AAU Spring show* (2009), *Giải Bông sen vàng* (2009) cho vị trí: concept artist cho bộ phim hoạt hình *Thỏ và Rùa*.

Các tác phẩm kỹ thuật số nổi bật của họa sĩ Phan Vũ Linh có bộ tác phẩm *Tuyệt Đỉnh Anh Hùng* tái hiện các nhân vật lịch sử qua công nghệ vẽ kỹ thuật số như *Trần Hưng Đạo đại chiến Bạch Đằng giang*, *Lạc Long Quân chiến đấu với quái vật thuồng luồng*, *Lạc Long Quân tiêu diệt cáo chín đuôi*, *Lê Lợi trả gươm báu*, *Thạch Sanh đại chiến với đại bàng tinh*, *Mỵ Châu - Trọng Thủy*, *Sơn Tinh- Thủy Tinh*, *Thánh Gióng*.

4. Họa sĩ Lê Thị Bích Khoa

Họa sĩ Khoa Lê tên thật là Lê Thị Bích Khoa, sinh năm 1982. Cô tốt nghiệp Đại học Mỹ thuật Tp. HCM, chuyên ngành mỹ thuật ứng dụng. Cô từng tham gia các triển lãm cá nhân: *Unravel* (Gỡ rối) tháng 4 năm 2010 ở gallery L'Usine Đồng Khởi, Q.1, TP.HCM. Triển lãm *Cổ tích xám* (2016) và những triển lãm chung tại Hồng Kông, Hàn Quốc, Malaysia, Singapore... Với nick Moonywolf là thành viên tích cực trong các trang zda và deviantart.

Các giải thưởng như Giải Nhì cuộc *Vận động sáng tác cho thiếu nhi* thuộc Dự án hỗ trợ văn học Việt Nam - Đan Mạch (2009), Giải Bạc *Sách đẹp* - giải thưởng sách VN của Hội Xuất bản VN năm 2010 với bộ sách tranh *Những câu chuyện kỳ bí*. Giải *Grand Prize* của Samsung Kidstime's Author Award 2015 dành cho các tác giả Đông Nam Á.

Các tác phẩm kỹ thuật số của Khoa Lê có phong cách đặc biệt pha trộn giữa công việc hàng ngày là họa sĩ truyền tranh với những tưởng tượng, ngẫu hứng bay bổng của một họa sĩ mang đặc điểm của trường phái Siêu Thực như

Birds, Flowers, Caterpillar, Hair of sea, weeds, butterfly, let's play, married to a swan, dance of the moth,...

5. Họa sĩ Đặng Nguyệt Minh

Họa sĩ ChubyMi, tên thật là Đặng Nguyệt Minh, sinh năm 1991 tại Nam Định. Sau khi tốt nghiệp cấp ba, cô thi vào khoa Thời trang của Viện ĐH Mở để được vẽ. Cô bắt đầu vẽ kỹ thuật số và làm quen với bảng vẽ wacom. Hiện cô đang sống tại Hà Nội với công việc ưu thích là tạo hình các nhân vật trong game qua tranh kỹ thuật số

Các tác phẩm tiêu biểu và đặc điểm tạo hình các yếu tố giả tưởng như *Star Wars, Farewell, Sad, Okita Fate grand order, Dragon - FFXIV, Inori, FFXIV, FFXIV - Flame Warrior, Ascian Igeyorhm Fanart, Warrior, Scathach from Fate, Hanzo Overwatch, Arturia saber Fate grand order, Jeanne d'Arc fate, Commission.*

6. Họa sĩ Nguyễn Huy Thiện

Họa sĩ Chunli Thiện Nguyễn, có tên đầy đủ là Nguyễn Huy Thiện, sinh năm 1985 tại Tp.HCM, là họa sĩ vẽ truyện tranh từ năm 2005 tại SKH Studio. Năm 2008, anh tham gia thiết kế đồ họa cho Thuận Thiên Kiếm, một trò chơi nhập vai trực tuyến đầu tiên tại Việt Nam tại Game Studio South công ty VNG Corp. (VinaGame). Thuận thiên Kiếm không thành công do khó khăn về mặt doanh thu nhưng đã để lại di sản vô cùng lớn cho ngành game Việt Nam. Anh cũng là người sáng lập ra trung tâm Chunli Art Production chuyên đào tạo Concept art cho Mobile Game Art. Anh đã đạt các giải thưởng như giải *Bronze* trong cuộc thi *Infected by Art* và tác phẩm được chọn để in sách về Digital Art

Rất nhiều tác phẩm của Chunli đã được xuất hiện tại các cuộc triển lãm game toàn quốc, cũng như cuộc thi lớn trong cộng đồng sáng tác ảnh digital gaming như những quái thú chúa trong game *Legend Of The Cryptids, Tàu Noah, The Dark Army, Steampunk Flying Machine, Wall-E Redesign, The*

Beast, Crop the Cage, Ganesha the God, Alien the Insect năm 2016, *Spenta Mainyu* năm 2014, *Dragon Lucifer* năm 2016.

7. Họa sĩ Tạ Hà Trung

Họa sĩ Tạ Hà Trung là họa sĩ tự do chuyên về tạo hình và vẽ kỹ thuật số tại Tp. HCM. Freelance Concept Artist & Illustrator. Công cụ sáng tác của anh là phần mềm adobe photoshop CC và bảng vẽ wacom intuos 5 và hoạt động sáng tác của anh chủ yếu trong cộng đồng game Dota 2 của tập đoàn Valve tại Mỹ: partner với WeLoveFine, một agency chuyên bán merchandise cho nhiều hãng giải trí, trong đó có Valve.

Các giải thưởng như Giải *Set đồ đẹp nhất năm 2015* do cộng đồng Reddit thế giới bình chọn với tác phẩm *Daemonfell Flame*, Giải *Compendium Shanghai Major 2016* của tập đoàn Valve game DOTA 2 quốc tế với tác phẩm *Set Legion Commander - Daemonfell Flame*.

Các tác phẩm của anh được đăng nhiều trên trang Deviantart, cho phép download ảnh chất lượng cao miễn phí cho những mục đích phi thương mại như *Seismic Berserher, Amber Queen, Topsy Brawler, Prismatic Grace, Spirit of the Emeraldine, Darkclaw Emissary*,...

8. Họa sĩ Phan Thanh Trúc

Họa sĩ 3D Phan Thanh Trúc sống tại Hà Nội, từng làm việc tại công ty hoạt hình MAIA.,jsc, VTC Game Studio, VTC Online. Hiện nay anh là một trong những lãnh đạo của Model & Texture Artist Leader tại Thunder Cloud Studio. Các giải thưởng như giải nhì cuộc thi *Train Your Brain*, học bổng Online tại trường The Art Department

Họa sĩ Phan Thanh trúc có rất nhiều sản phẩm được xuất hiện trên *Polycount Recap Collection 2013 - 2014 - 2015*

9. Họa sĩ Nguyễn Anh Tú

Nguyễn Anh Tú (Tú Na) là một digital artist trẻ tuổi nhưng đã có được không ít những tác phẩm nhận được sự ủng hộ tích cực từ cộng đồng họa sĩ

sĩ KTS nói chung và những người đam mê game nói riêng.

Được biết Anh Tú là một họa sĩ chuyên vẽ artwork game hiện đang làm việc tại DeNA Việt Nam. Với nhiều game thủ, những bức artwork về game hay những tác phẩm mỹ thuật được thực hiện bằng các công cụ kỹ thuật số như bảng vẽ Wacom Intuos hay Adobe Photoshop luôn là công việc được yêu thích. Tại Việt Nam, những digital artist cũng đã và đang có được những thành công trong ngành nghề mà mình theo đuổi.

10. Họa sĩ Trần Ngọc Việt Tú

Họa sĩ Turine Trần tên thật là Trần Ngọc Việt Tú sinh ra ở Saigon. Cô tốt nghiệp cử nhân mỹ thuật trường Đại Học Nanyang Technological Singapore năm 2009. Cô lấy bằng thạc sĩ hội họa của Trường Đại học Nghệ thuật Edinburgh Anh Quốc năm 2011, và sau đó là bằng tiến sĩ trường Đại Học Nanyang Technological Singapore. Đến nay, cô đã có triển lãm tại Anh, Singapore và hợp tác cùng nhiều nhà xuất bản, tạp chí tại Anh, Mỹ... trong lĩnh vực minh họa sách thiếu nhi.

Các giải thưởng như vào chung kết giải *Association Of Illustration* năm 2015; Giải *Spikes Advertising* tại Bronze năm 2014; Vào chung kết giải *Cannes Lions* năm 2014; Vào chung kết giải *Adstar* năm 2015; Giải tạp chí *Imagine FX* năm 2014.

Các tác phẩm tiêu biểu của Họa sĩ Turine Trần thường kết hợp vẽ tay và vẽ kỹ thuật số, thông qua những hình ảnh hoài cổ, mơ mộng, lấy cảm hứng từ trẻ em, thiên nhiên và tuổi thơ hạnh phúc của mình như *While you are sleeping*, *Mountain for Flowers & Fruit*, *Run*, *Sloth. Run!*, *Chasing Rabbits*, *Cuppa*, *The Meadow*, *Frolicking*, *Reaching*, *Philosophers*, *A Gypsy Wagon*, *The Daysleeper*, *Two Drifters*, *Born by a tree*, *The Jolly Father*, *The Starving Pianist*, *Winterland Boardgame*, *The Snow Village*, *Children Three*, *On the River Banks*, *Tree Lovers*, *The Woodkeeper's Window*.

PHỤ LỤC 2: HÌNH ẢNH



H.1.1: Move tool



H.1.2: Lasso tool



H.1.3: Marquee tool



H.1.4: Layer panel



H.1.5: Brush tool



H.1.6: Smudge tool



H.1.7: Pencil tool



H.1.8: Eraser tool



H.1.9: Bucket tool



H.1.10: Color Picker



H.1.11: Stamp tool



H.1.12: Healing tool



H.1.13: Pen tool



H.1.14: Line tool



H.1.15: Shape tool



H.1.16: Scale tool



H.1.17: Rotate tool



H.1.18: Shear tool



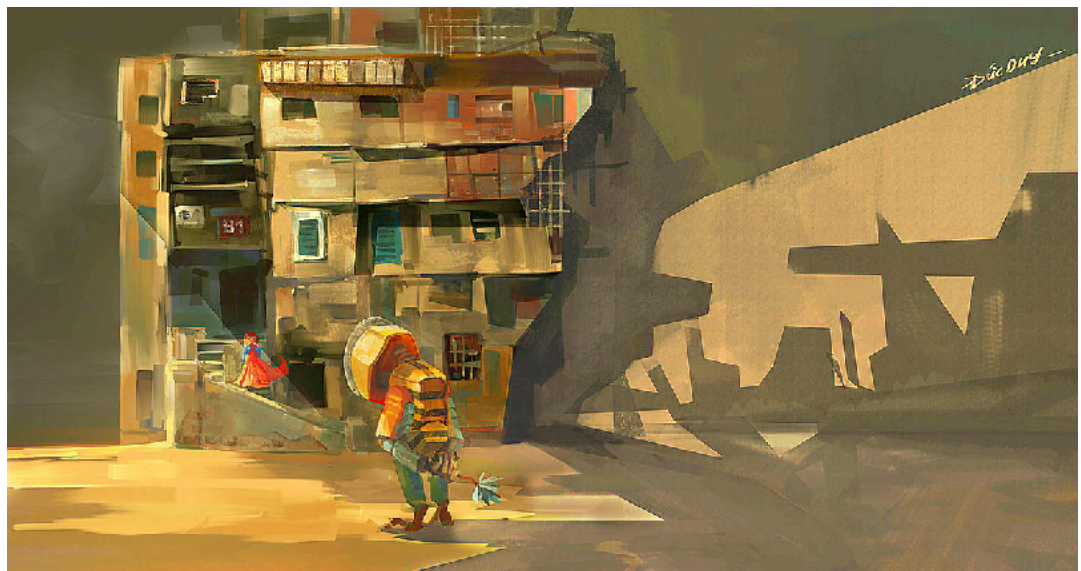
H.1.19: Flip tool



Hình 2.1: *Childhood* - Thời thơ ấu [51]



Hình 2.2: *Dream land* - Vùng đất mộng mơ [51]



Hình 2.3: *The Love* - Tình Yêu [51]



Hình 2.4: *Ancient Battle* - Trận chiến cổ xưa [48]



Hình 2.5: *Saving private Teemo* - Giải cứu binh nhì Teemo [48]



Hình 2.6: *Greatest Water Dragon* - Rồng nước vĩ đại [48]



Hình 2.7: Lạc Long Quân tiêu diệt
cáo chín đuôi [43]



Hình 2.8: Thánh Gióng [43]



Hình 2.9: Sơn Tinh - Thủy Tinh [43]



Hình 2.10: *Forgotten Dream* - Giấc mơ quên lãng [38]



Hình 2.11: *Plants fin* - Xương thực vật [38]



Hình 2.12: *Untitled 1* - Không tên 1 [38]



Hình 2.13: *Morgana League of legends* - Thiên Thần Sa Ngã [52]



Hình 2.14: Commission *Palutena and Pit*
- Nhiệm vụ Palutena và Pit [52]



Hình 2.15: *Tinker Bell* - Cô tiên thảo vát [52]



Hình 2.16: *Steampunk Flying Machine* - Cỗ máy bay Steampunk [53]



Hình 2.17: *Coming down* - Rơi xuống [53]



Hình 2.18: *Noah's Ark* - Con thuyền Nô-ê [53]



Hình 2.19: *Sup* [50]



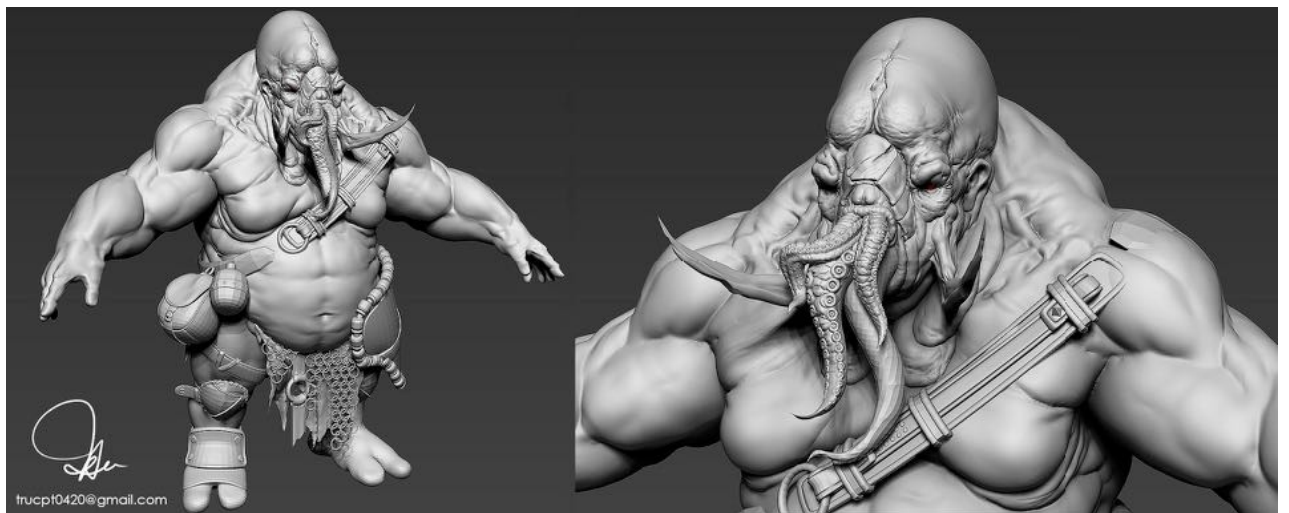
Hình 2.20: *Amphibian* [50]



Hình 2.21: *Army of the incurable disease* - Binh đoàn thiên tai [50]



Hình 2.22: *Minotaur* - Nhân Nguru [49]



Hình 2.23: *Tentacle face* - Gương mặt xúc tu [49]



Hình 2.24: *Thunder beast* - Thần Sấm [49]



Hình 2.25: *Heracles - Hercules* [54]



Hình 2.26: *Black Rock Shooter vs Megatron* - Cuộc đối đầu của B.R.S và Megaton [54]



Hình 2.27: *Other sleep* - Một giấc ngủ khác [54]



Hình 2.7: *Cuppa* - Tách trà [60]



Hình 2.8: *The day sleeper* - Kẻ ngủ ngày [60]



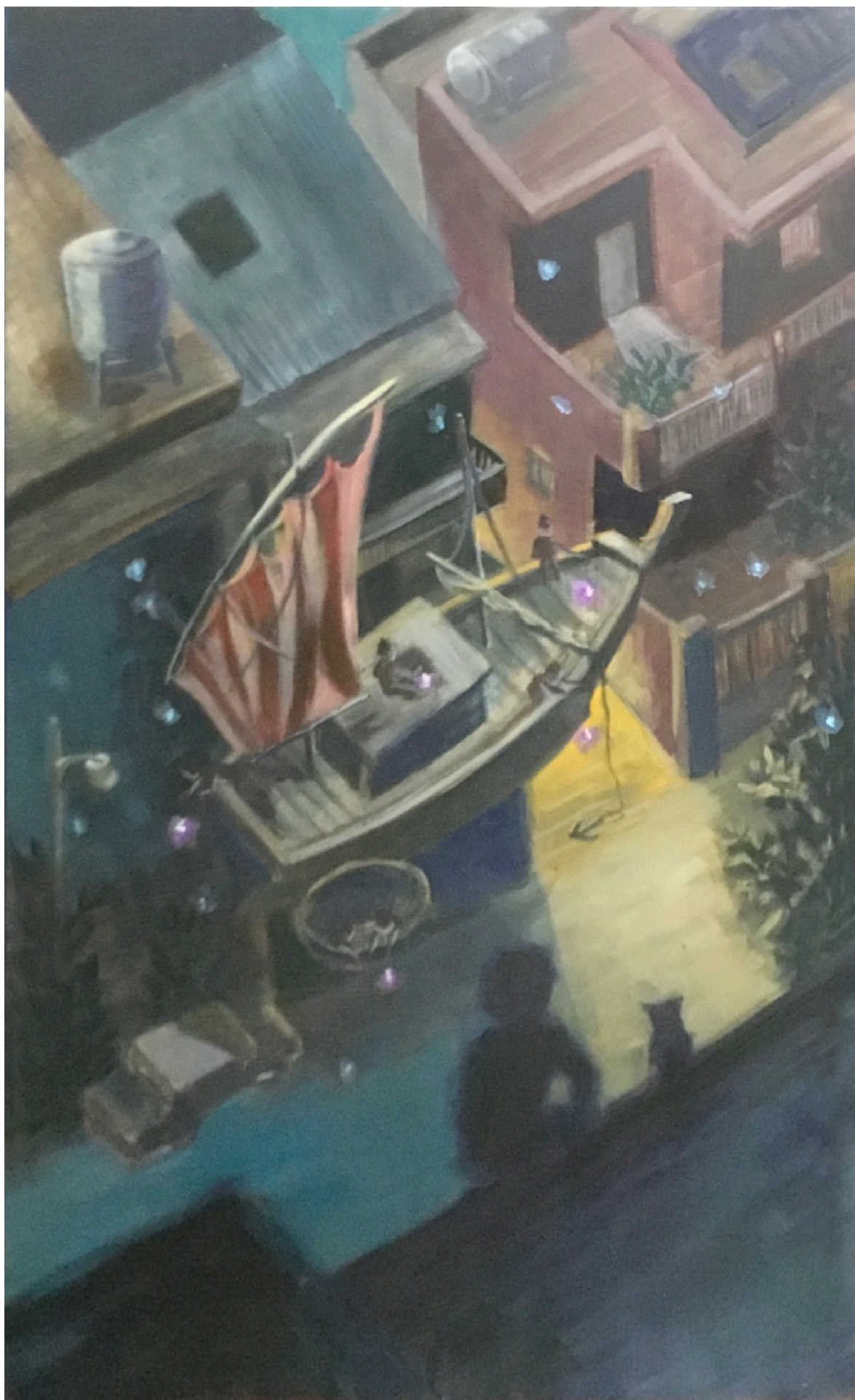
Hình 2.9: *Nightsprites* - Những yêu tinh đêm [60]



Hình 3.1: *Vàng trắng lơ lửng* - Sơn dầu, 750 mm x 1250 mm



Hình 3.2: *Cuộc giải cứu thế giới cổ tích* - Sơn dầu, 750 mm x 1250 mm



Hình 3.3: *Con thuyền trong phố đêm* - Sơn dầu, 750 mm x 1250 mm



Hình 3.4: Sơn tinh - Thủy Tinh, trận chiến bất tận - Sơn dầu, 2900 mm x 1300 mm