MỤC LỤC

Chương 9. Lược sử mỹ thuật thế giới và việt nam.....5
9.0 Cách đọc một bản lược sử.....6
9.1 Từ hang động đến Phục hưng.....7
9.2 Thế kỷ 18–19: đường tới hiện đại.....11
9.3 Thế kỷ 20: các trào lưu định hình thiết kế.....16
9.4 Nghệ thuật số và truyền thông mới.....23
9.5 Mỹ thuật châu Á.....25
9.6 Mỹ thuật Việt Nam.....26
9.7 Hình ảnh động và thiết kế ở Việt Nam.....33

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 9.1 Dòng thời gian tổng quát: các giai đoạn mỹ thuật thế giới (xanh) và Việt Nam (đỏ) trên cùng một trục; thang thời gian được nén ở các thời kỳ xa.....6
Hình 9.2 Ba cách thể hiện một con thú bằng hình đơn giản: bóng đặc, đường viền một nét liền, và nhiều chân chồng nhau gợi chuyển động.....8
Hình 9.3 Quy ước Ai Cập: (a) người vẽ trên lưới 18 ô, đầu nghiêng, mắt và vai nhìn thẳng, hông và chân nghiêng; (b) các tầng kể chuyện và cỡ hình theo tầm quan trọng.....9
Hình 9.4 Sơ đồ phối cảnh một điểm tụ: mọi đường chạy vào sâu gặp nhau trên đường chân trời; ba nhân vật xếp tam giác với đỉnh là nhân vật quan trọng nhất.....10
Hình 9.5 Sơ đồ đặc điểm tạo hình của ukiyo-e: (a) mảng màu phẳng với đường viền đậm; (b) vật gần to bị mép khung cắt ngang, vật xa nhỏ và nhạt.....13
Hình 9.6 Một cảnh, bốn thời điểm: hình dạng giữ nguyên, chỉ màu bầu trời, màu vật và màu bóng đổ thay đổi theo giờ.....14
Hình 9.7 (a) Chấm vàng và lam đặt xen nhau: nhìn xa, mắt trộn thành màu trung bình; (b) điểm ảnh màn hình gồm ba chấm đỏ, lục, lam: nhìn bình thường, mắt trộn thành một màu.....15
Hình 9.8 Cùng một poster của triển lãm giả định "Ánh Sáng Số" trong năm phong cách: Kiến tạo Nga, De Stijl, Bauhaus, Thụy Sĩ và Pop Art.....21
Hình 9.9 Cùng nội dung trong năm phong cách khác: Art Nouveau, Art Deco, Memphis, Op Art và tranh dân gian Đông Hồ.....22
Hình 9.10 Bản đồ trào lưu → bài học tạo hình → chương dùng lại trong sách.....23
Hình 9.11 Các mốc của nghệ thuật số: từ video art những năm 1960 đến mô hình khuếch tán những năm 2020.....25
Hình 9.12 Di sản mỹ thuật Việt Nam và gợi ý ứng dụng số: từ đặc trưng tạo hình của từng giai đoạn đến việc dùng lại trong thiết kế hôm nay.....28
Hình 9.13 Sơ đồ mặt trống đồng: ngôi sao 14 tia ở tâm, các vành đồng tâm hình học và vành hình người, chim, hươu.....29
Hình 9.14 Phân tích tranh Đông Hồ qua một hình tự vẽ: nét viền đen, mảng màu phẳng, màu thiên nhiên, giấy dó quét điệp; và cách tranh được in qua nhiều ván.....30
Hình 9.15 Sơn mài: (a) mặt cắt các lớp từ ván gỗ đến sơn phủ và mặt phẳng mài; (b) mặt tranh sau khi mài, các lớp bên dưới lộ ra thành mảng son, vỏ trứng, ánh vàng.....32

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 9.1 Từ tiền sử đến Baroque: tên tuổi và bài học tạo hình.....7
Bảng 9.2 Thế kỷ 18–19: trào lưu và bài học tạo hình.....12
Bảng 9.3 Các trào lưu thế kỷ 20 và bài học tạo hình.....17
Bảng 9.4 Nghệ thuật số và truyền thông mới: các mốc chính.....24
Bảng 9.5 Các giai đoạn mỹ thuật Việt Nam và chất liệu cho thiết kế hôm nay.....27
Bảng 9.6 Thuật ngữ chính của chương 9.....37

CHƯƠNG 9
LƯỢC SỬ MỸ THUẬT THẾ GIỚI VÀ VIỆT NAM

Bạn nhận một yêu cầu thiết kế poster cho một triển lãm ánh sáng. Khách hàng nói: "Làm sao cho hiện đại, nhưng có chút hoài niệm." Bạn mở Figma, kéo ra vài khối hình học, đặt một dòng chữ không chân thật lớn, chọn ba màu cơ bản. Poster trông rất "thiết kế". Nhưng nếu một người bạn hỏi bạn lấy ý tưởng từ đâu, câu trả lời trung thực là: bạn đã dùng, mà không hay biết, ngôn ngữ của De Stijl và Bauhaus, hơn một trăm năm tuổi.

Gần như mọi thứ bạn làm hôm nay đều có tổ tiên. Lưới của một giao diện ứng dụng đến từ phong cách Thụy Sĩ. Màu phẳng trong một bộ sticker đến từ tranh khắc gỗ và tranh dân gian. Cách một đạo diễn hình ảnh dựng ánh sáng cho một cảnh phim đến từ Caravaggio và Rembrandt. Biết nguồn gốc không phải để khoe kiến thức, mà để có **kho tham chiếu**: khi cần một cách giải quyết, bạn biết nên lục ở đâu, và khi bị hỏi "vì sao thiết kế thế này", bạn có lý do ngoài chữ "thấy đẹp".

Chương này không đòi bạn học thuộc niên đại. Mỗi giai đoạn được đọc qua một câu hỏi: **người làm hình ảnh hôm nay học được gì từ đó?** Cột "Bài học tạo hình" trong các bảng nối trực tiếp với các chương 2 đến 8. Phần cuối chương dành cho mỹ thuật Việt Nam, không như một chương "phụ", mà như một kho chất liệu mà người làm nội dung Việt Nam có lợi thế đặc biệt để khai thác.

Một lưu ý về bản quyền, vì nó ảnh hưởng đến cách chương này được trình bày. Phần lớn họa sĩ từ thế kỷ 20 đến nay, kể cả họa sĩ Việt Nam thời Đông Dương trở về sau, còn được pháp luật bảo hộ tác phẩm. Vì vậy sách này **không in lại tranh của họ** và cũng không nhờ AI "vẽ theo phong cách" của họ. Các hình trong chương là sơ đồ, hình học, và những poster của một thương hiệu giả định do sách tự thiết kế, chỉ vận dụng đặc trưng hình học chung của từng trào lưu. Khi cần xem tác phẩm thật, bạn dùng các nguồn có phép như Smarthistory, Google Arts & Culture hoặc trang của bảo tàng.

Mục tiêu

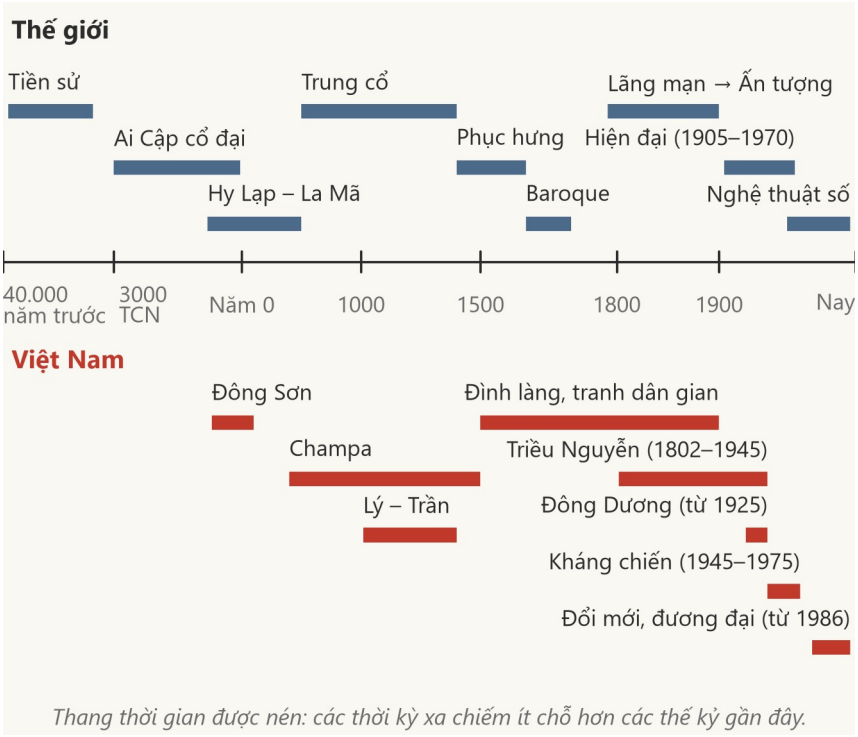
Sau chương này, bạn làm được những việc sau:

- Nhận diện được phong cách của khoảng 20 trào lưu và giai đoạn quan trọng.
- Giải thích được mỗi trào lưu đóng góp gì cho ngôn ngữ thị giác hiện đại.
- Nhận ra ảnh hưởng của các trào lưu trong poster, phim và giao diện hôm nay.
- Nắm các mốc chính của mỹ thuật Việt Nam và dùng chúng làm chất liệu sáng tạo, thay vì chỉ trích dẫn bề mặt.

9.0 Cách đọc một bản lược sử

Mỹ thuật không phát triển theo một đường thẳng từ "kém" đến "giỏi". Mỗi thời kỳ giải quyết những bài toán riêng với công cụ và niềm tin riêng. Người Ai Cập cổ không "chưa biết phối cảnh"; họ có một hệ quy ước khác, phục vụ mục đích khác. Hiểu như vậy giúp bạn lấy được bài học từ mọi thời kỳ, chứ không chỉ từ các thời kỳ "giống mình".

Hình 9.1 đặt thế giới và Việt Nam lên cùng một trục thời gian. Hãy chú ý thang thời gian được **nén**: bốn mươi nghìn năm tiền sử chiếm khoảng chỗ bằng một thế kỷ gần đây, nếu không thì phần quan trọng nhất đối với nghề của bạn sẽ chỉ còn là một vạch mảnh.



Hình 9.1. Dòng thời gian tổng quát: các giai đoạn mỹ thuật thế giới (xanh) và Việt Nam (đỏ) trên cùng một trục; thang thời gian được nén ở các thời kỳ xa.

Nguồn: Tác giả. Các mốc theo các tài liệu tham khảo của chương; ranh giới giữa các giai đoạn là ước lượng.

Bạn sẽ gặp lại hai thói quen trong cả chương. Thứ nhất, với mỗi trào lưu, hãy tìm **một dấu hiệu nhận biết** bạn có thể nhìn thấy bằng mắt, như bảng màu, hình dạng, kiểu chữ hay cách cắt khung. Thứ hai, hãy hỏi **trào lưu ấy phản ứng lại điều gì**. Nhiều trào lưu ra đời như một lời đáp cho trào lưu trước đó hoặc cho một công nghệ mới, và biết cái "phản ứng" giúp bạn nhớ cái "dấu hiệu".

> **Ghi nhớ:** học lịch sử mỹ thuật như người làm nghề nghĩa là học theo cặp "dấu hiệu nhìn thấy được" và "bài học dùng lại được". Một cái tên trào lưu không kèm dấu hiệu thì rất khó nhớ; một dấu hiệu không kèm bài học thì chỉ là chép hình.

9.1 Từ hang động đến Phục hưng

Giai đoạn này kéo dài hàng chục nghìn năm, nhưng với người làm hình ảnh đa phương tiện, nó dạy ba điều nền tảng: một hình bóng đủ để nhận ra vật, quy ước thị giác có thể mang ý nghĩa (và quyền lực), và phối cảnh là một phát minh có thể tính toán.

Bảng 9.1. Từ tiền sử đến Baroque: tên tuổi và bài học tạo hình

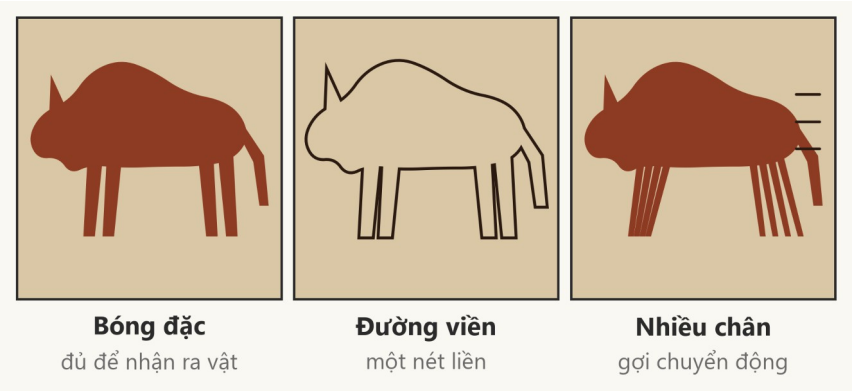
Giai đoạn	Thời gian (ước lượng)	Tiêu biểu	Bài học tạo hình
Tiền sử	Từ hơn 50.000 đến khoảng 10.000 năm trước	Tranh hang Sulawesi, Chauvet, Lascaux, Altamira	Hình bóng và đường viền đủ để nhận ra vật; gợi chuyển động bằng nhiều chân (chương 1, 2)
Ai Cập cổ đại	Khoảng 3000 TCN – thế kỷ 1 TCN	Tranh tường, phù điêu lăng mộ	Vẽ theo lưới; cỡ theo tầm quan trọng; xếp tầng kể chuyện (chương 3, 4)
Hy Lạp – La Mã	Khoảng thế kỷ 8 TCN – thế kỷ 5	Đền Parthenon, tượng cổ điển	Tỷ lệ, đối xứng, hệ cột (chương 3)
Trung cổ châu Âu	Khoảng thế kỷ 5 – 15	Khảm Byzantine, kính màu nhà thờ Gothic	Biểu tượng thay cho tả thực; ánh sáng màu tạo không gian thiêng (chương 5, 7)
Phục hưng	Thế kỷ 15 – 16	Masaccio, Leonardo, Raphael, Michelangelo	Phối cảnh tuyến tính, bố cục tam giác, sáng tối tạo khối (chương 4, 6, 7)
Baroque	Thế kỷ 17	Caravaggio, Rembrandt, Vermeer, Rubens	Đường chéo và tương phản sáng tối mạnh, tiền thân ánh sáng điện ảnh (chương 7)

9.1.1 Tiền sử: hình bóng và đường viền

Bức tranh hình tượng cổ nhất được xác định niên đại đến nay nằm trong hang Leang Karampuang ở Sulawesi, Indonesia: một nghiên cứu công bố trên tạp chí *Nature* năm 2024 cho biết cảnh vẽ người cùng một con lợn có tuổi **ít nhất 51.200 năm**, và còn được xem là cảnh kể chuyện cổ nhất từng biết. Ở châu Âu, các hang nổi tiếng gồm Chauvet (phát hiện năm 1994, tuổi được ước lượng từ

khoảng 30.000 đến hơn 35.000 năm), Altamira ở Tây Ban Nha (nhìn thấy tranh trên trần hang năm 1879; tuổi ước lượng dao động rất rộng, từ khoảng 15.000 đến hơn 30.000 năm tùy nguồn và tùy lớp tranh) và Lascaux ở Pháp (phát hiện ngày 12 tháng 9 năm 1940 bởi mấy thiếu niên; tuổi thường được ước lượng trong khoảng 17.000 đến 22.000 năm). Các con số khác nhau vì phương pháp định tuổi khác nhau và vì cùng một hang thường có nhiều lớp tranh vẽ ở các thời điểm khác nhau.

Điều đáng học không phải là con số. Hãy nhìn một con thú trong những bức tranh ấy: người xưa hầu như chỉ dùng **hình bóng và đường viền**, thêm vài mảng màu đất, thế mà người xem nhận ra ngay đó là bò rừng, ngựa hay tê giác. Đây chính là nguyên lý bạn đã gặp ở chương 1 và 2: não nhận ra vật qua hình bóng trước khi nhận ra chi tiết. Các họa sĩ cổ còn biết gợi chuyển động bằng cách vẽ thú nhiều chân chồng lên nhau, một "kỹ xảo" mà hơn mười nghìn năm sau hoạt hình và ảnh nhiều lần phơi sáng lại tìm thấy.



Hình 9.2. Ba cách thể hiện một con thú bằng hình đơn giản: bóng đặc, đường viền một nét liền, và nhiều chân chồng nhau gợi chuyển động.

Nguồn: Tác giả. Hình bò rừng tự thiết kế, không phải bản vẽ lại một bức tranh hang cụ thể.

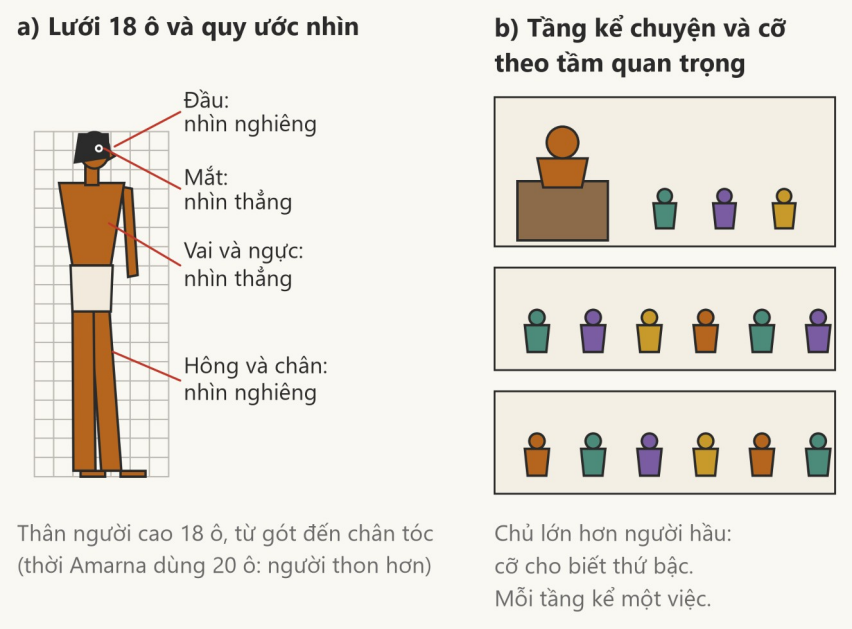
Trong khung hình: khi thiết kế biểu tượng, icon hay nhân vật cho video, hãy thử kiểm tra hình bóng trước: tô đen kín toàn bộ nhân vật và hỏi "vẫn nhận ra được không?". Nếu không, thêm chi tiết bên trong sẽ không cứu được nó.

Thử ngay (5 phút): chọn một logo bạn thích, chuyển nó thành một khối đen phẳng trên nền trắng. Nhận ra được là hình bóng của nó mạnh. Làm tương tự với một nhân vật hoạt hình quen thuộc.

9.1.2 Ai Cập cổ đại: quy ước thị giác và quyền lực

Nghệ thuật Ai Cập không nhằm "giống thật" theo nghĩa của máy ảnh, mà nhằm **nói rõ** và **trường tồn**. Họ phát triển một hệ quy ước chặt chẽ. Hình người được vẽ trên **lưới**: trong phần lớn lịch sử Ai Cập, tiêu chuẩn là 18 ô tính từ gót chân đến chân tóc, và đến thời Amarna thì chuyển sang 20 ô, cho các hình người thon dài hơn. Chúng ta biết điều này vì trên một số tường lăng mộ chưa hoàn thành ở Amarna và Deir el-Medina vẫn còn các đường lưới đỏ do người vẽ kẻ trước.

Theo quy ước, đầu vẽ nhìn nghiêng, vai và ngực nhìn thẳng, hông và chân nhìn nghiêng. Mỗi bộ phận được vẽ ở góc dễ nhận ra nhất của nó rồi ghép lại. Thứ bậc xã hội được thể hiện qua **cỡ**: người quan trọng vẽ lớn hơn người hầu, như trên tấm bia của Userwer, nơi ông và gia đình lớn hơn những người dâng lễ. Câu chuyện được **xếp tầng**, mỗi tầng một việc, đọc từ trên xuống.



Hình 9.3. Quy ước Ai Cập: (a) người vẽ trên lưới 18 ô, đầu nghiêng, mắt và vai nhìn thẳng, hông và chân nghiêng; (b) các tầng kể chuyện và cỡ hình theo tầm quan trọng.

Nguồn: Tác giả. Hình người ký hiệu, tự thiết kế theo mô tả quy ước chung; lưới 18 ô và 20 ô theo Smarthistory.

Bài học cho người làm nội dung rất hiện đại. **Cỡ là thứ bậc**: trong một poster hay giao diện, thứ lớn hơn được hiểu là quan trọng hơn (chương 3). **Xếp tầng** là nguyên tắc của infographic, truyện tranh và storyboard (chương 4, 11). Và **lưới** chính là tổ tiên của lưới bố cục bạn dùng trong Figma.

9.1.3 Hy Lạp, La Mã và Trung cổ

Người Hy Lạp cổ biến **tỷ lệ** thành một đối tượng tính toán. Đền Parthenon ở Athens được xây trong khoảng 447–432 TCN dưới thời Pericles, với các kiến trúc sư Iktinos và Kallikrates và nhà điêu khắc Phidias phụ trách trang trí; nhiều nguồn nói đền được dâng năm 438 TCN và phần điêu khắc hoàn tất đến 432 TCN. Từ khoảng thế kỷ 5 TCN, các nhà điêu khắc như Polykleitos tìm một "chuẩn" tỷ lệ cho thân người. Từ đó có ba ý tưởng sống đến nay: **tỷ lệ** (các phần của một thể có quan hệ toán học với nhau), **đối xứng** và **hệ cột** (mỗi kiểu cột có tỷ lệ riêng). Bạn thấy nó trong hệ lưới và thang cỡ chữ của một thiết kế, nơi mọi kích thước đều sinh ra từ một đơn vị cơ sở.

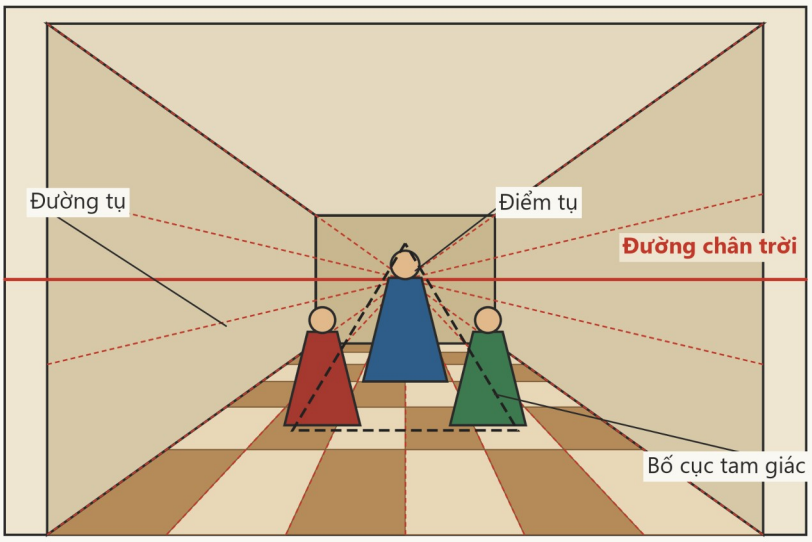
Châu Âu thời Trung cổ chuyển sang hướng khác. Nghệ thuật Byzantine và Gothic ưu tiên **biểu tượng** hơn tả thực: nhân vật thiêng được vẽ phẳng, mắt to, trên nền vàng; ánh sáng xuyên qua **kính màu** của nhà thờ Gothic tạo một không gian thiêng bằng chính ánh sáng và màu. Hai bài học dùng được ngay: nền vàng hoặc nền phẳng đơn sắc nhấn mạnh chủ thể bằng cách loại không gian ra khỏi

hình (như một icon trên nền phẳng); và **ánh sáng màu chiếu xuyên** là thứ bạn tái tạo mỗi khi làm một màn hình trình chiếu hay một cảnh quay có đèn màu.

9.1.4 Phục hưng: phối cảnh thành khoa học

Thế kỷ 15 ở Ý là lúc phối cảnh tuyến tính (chương 6) bước từ thí nghiệm sang thực hành. Bức *Chúa Ba Ngôi* (*Holy Trinity*) của Masaccio ở nhà thờ Santa Maria Novella, Florence, thường được nêu như một trong những bức tranh lớn đầu tiên dùng đúng phối cảnh một điểm tụ; các nguồn dẫn niên đại khoảng 1425 đến 1428. Từ đó, các họa sĩ coi một bức tranh như một **cửa sổ** nhìn vào không gian ba chiều, được xây từ một điểm nhìn, một đường chân trời và các điểm tụ.

Phục hưng còn để lại hai thứ khác. Thứ nhất là **bố cục tam giác**: xếp các nhân vật để đỉnh là nhân vật quan trọng nhất, tạo cảm giác vững và có thứ bậc. Thứ hai là **sáng tối tạo khối**: dùng ánh sáng một hướng để các hình có khối tròn (chương 7). Hình 9.4 gộp hai bài học vào một sơ đồ.



Hình 9.4. Sơ đồ phối cảnh một điểm tụ: mọi đường chạy vào sâu gặp nhau trên đường chân trời; ba nhân vật xếp tam giác với đỉnh là nhân vật quan trọng nhất.

Nguồn: Tác giả. Sơ đồ hình học tự dựng, không phải phân tích một tác phẩm cụ thể.

> **Trên màn hình:** phối cảnh một điểm tụ với đường chân trời ở giữa vẫn là bố cục "cửa sổ" của nhiều trang chủ, màn hình khởi động và poster phim kinh dị. Nếu chủ thể nằm đúng ở điểm tụ, mắt người xem bị kéo thẳng vào đó, đây là một bài học dễ áp dụng trong thiết kế (chương 4, 6).

9.1.5 Baroque: sáng tối và đường chéo

Thế kỷ 17 mở rộng hai công cụ của Phục hưng đến mức kịch tính. **Caravaggio** (1571–1610) đặt nhân vật trong bóng tối, rọi một luồng sáng mạnh vào vài chỗ, kỹ thuật được gọi là *tenebrism*. **Rembrandt** (1606–1669) dùng ánh sáng để nói về tâm lý, với chân dung nổi lên từ nền tối. **Vermeer** (1632–1675)

dùng ánh sáng cửa sổ êm để biến một khoảnh khắc yên tĩnh thành bất tử. **Rubens** (1577–1640) tổ chức tranh bằng những đường chéo xoáy, đầy động tính.

Nếu bạn làm hình ảnh động, đây là tổ tiên trực tiếp của ánh sáng điện ảnh: đèn chính một bên, bóng đổ sâu, tỷ lệ sáng cao (chương 7). Khi một đạo diễn hình ảnh muốn một cảnh "như tranh Rembrandt", họ đang nói đến một kiểu đặt đèn cụ thể chứ không chỉ là một lời khen.

> **Lỗi thường gặp:** hiểu "Baroque" chỉ là "trang trí cầu kỳ". Cái bạn cần học từ Baroque là **cấu trúc**: đường chéo dẫn mắt, sáng tối tập trung sự chú ý, và một điểm nhấn rõ ràng trong một bố cục động.

9.2 Thế kỷ 18–19: đường tới hiện đại

Hai phát minh kỹ thuật và một cuộc gặp gỡ giữa hai nền văn hóa đã đẩy mỹ thuật châu Âu sang hướng mới trong thế kỷ này. Phát minh thứ nhất là nhiếp ảnh, thứ hai là điện ảnh; cuộc gặp gỡ là sự đổ bộ của tranh khắc gỗ Nhật vào Paris.

Bảng 9.2. Thế kỷ 18–19: trào lưu và bài học tạo hình

Giai đoạn	Thời gian	Tiêu biểu	Bài học tạo hình
Lãng mạn và Hiện thực	Cuối thế kỷ 18 – thế kỷ 19	Delacroix, Turner, Courbet	Cảm xúc qua màu và khí quyển; đưa đời thường vào tranh
Ra đời nhiếp ảnh	1839	Daguerre, Talbot	Hội họa không còn là phương tiện ghi chép duy nhất; mở đường cho hiện đại
Tranh khắc gỗ ukiyo-e	Thế kỷ 17 – 19	Hokusai, Hiroshige	Mảng phẳng, đường viền, cắt khung bất ngờ (chương 2, 4)
Ấn tượng	Từ thập niên 1870	Monet, Renoir, Degas	Ánh sáng đổi theo giờ; bóng có màu; cắt khung kiểu ảnh chụp (chương 5, 7)
Hậu ấn tượng	Thập niên 1880 – 1890	Seurat, Van Gogh, Cézanne, Gauguin	Chấm màu, quy vật về khối cơ bản, màu biểu cảm
Ra đời điện ảnh	1895	Anh em Lumière, Méliès	Hình ảnh có thêm chiều thời gian (chương 10)
Art Nouveau	Khoảng 1890 – 1910	Mucha, Toulouse-Lautrec, Klimt	Đường cong hữu cơ, hợp nhất chữ và hình trong poster

9.2.1 Nhiếp ảnh làm gì cho hội họa

Ngày 7 tháng 1 năm 1839, François Arago báo cáo trước Viện Hàn lâm Khoa học Pháp về phát minh của Louis Daguerre, về sau gọi là daguerreotype. Cùng năm, William Henry Fox Talbot ở Anh công bố cách in ảnh trên giấy, và năm 1841 ông cấp bằng sáng chế cho quy trình calotype, tức bản âm trên giấy, cho phép in ra nhiều bản dương. Đó là những ngày đầu của mọi thứ bạn làm với máy ảnh và màn hình.

Có một giai thoại hay được kể: họa sĩ Paul Delaroche tuyên bố "từ hôm nay hội họa đã chết". Các nguồn tra được cho rằng câu này có lẽ không có thật, bản ghi sớm nhất xuất hiện ba mươi bốn năm sau. Điều đúng hơn là nhiều nhà

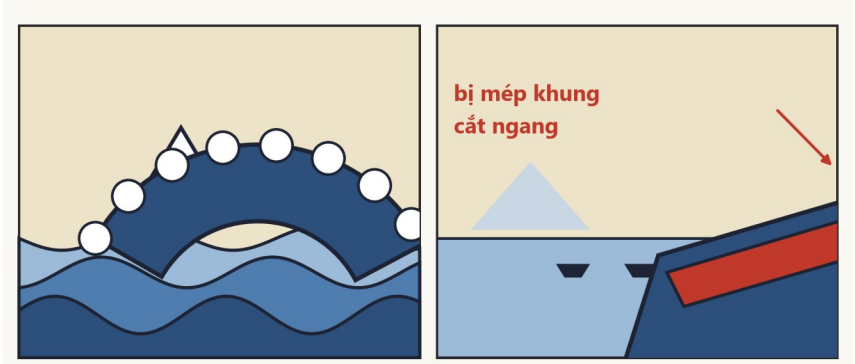
nghiên cứu đọc Ấn tượng, Hậu ấn tượng, Lập thể và trừu tượng như những câu trả lời của hội họa trước khả năng ghi hình của máy ảnh: khi máy đã chụp được hiện thực, họa sĩ chuyển sang phần mà máy chưa làm được hoặc làm theo cách khác, như cảm giác, ánh sáng thoáng qua, cấu trúc, ý niệm.

> **Ghi nhớ:** mỗi lần một công nghệ ghi hình mới ra đời, nghệ thuật hình ảnh không biến mất mà **đổi vai**. Điều này đang diễn ra lần nữa với hình ảnh do AI tạo, và là lý do cuốn sách thứ hai của bộ sách này tồn tại.

9.2.2 Ukiyo-e: mảng phẳng, đường viền, cắt khung

Tranh khắc gỗ ukiyo-e ("tranh của thế giới nổi") của Nhật Bản phát triển mạnh trong thời Edo, từ thế kỷ 17 đến 19. Tên tuổi lớn nhất đối với người xem phương Tây là Hokusai (1760–1849) và Hiroshige. Bản *Làn sóng lớn ngoài khơi Kanagawa* của Hokusai, in khoảng năm 1831, nằm trong loạt *Ba mươi sáu cảnh núi Phú Sĩ* mà ông làm khoảng 1830–1833.

Với mắt người châu Âu cuối thế kỷ 19, những bản in này cho thấy một cách xây tranh khác hẳn truyền thống Phục hưng: **mảng màu phẳng**, **đường viền đậm**, **không bóng đổ chuyển sắc**, và những bố cục **cắt khung** táo bạo, nơi một vật gần lấn vào khung hình và bị cắt ngang. Làn sóng ảnh hưởng này gọi là Japonisme; Van Gogh và Monet đều say mê tranh khắc gỗ Nhật, và tranh của Hokusai từng được trưng bày ở gian Nhật Bản tại Hội chợ Quốc tế Paris năm 1867.



Hình 9.5. Sơ đồ đặc điểm tạo hình của ukiyo-e: (a) mảng màu phẳng với đường viền đậm; (b) vật gần to bị mép khung cắt ngang, vật xa nhỏ và nhạt.

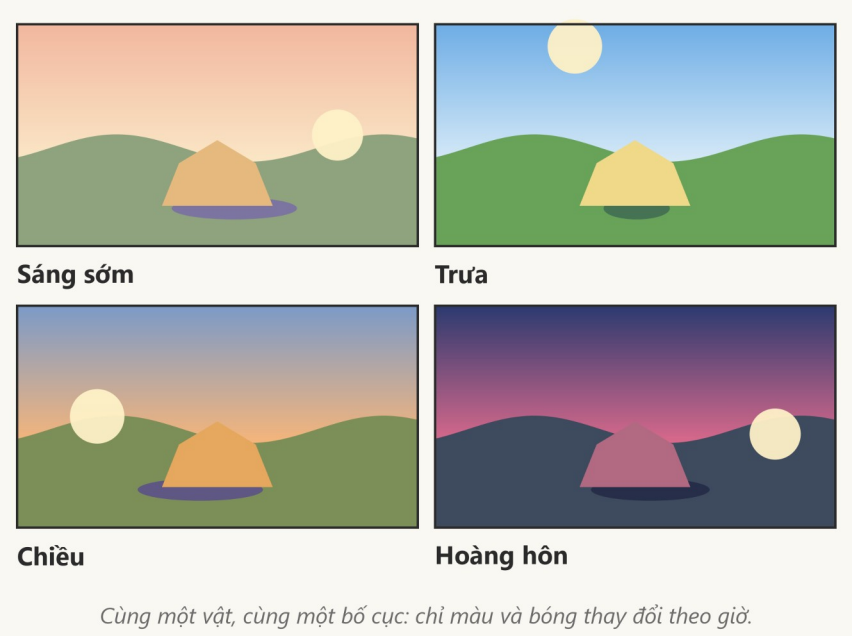
Nguồn: Tác giả. Sơ đồ minh họa đặc điểm chung, không phải tranh của họa sĩ nào.

Nếu bạn làm sticker, hình minh họa phẳng, thumbnail video hay icon, bạn đang dùng ngôn ngữ này. Còn kỹ thuật **cắt khung**, tức để một phần chủ thể hay vật tiền cảnh bị mép khung cắt đi, là một công cụ bố cục (chương 4) tạo cảm giác "ảnh chụp tình cờ" và chiều sâu.

9.2.3 Ấn tượng: ánh sáng đổi theo giờ

Từ ngày 15 tháng 4 đến 15 tháng 5 năm 1874, một nhóm họa sĩ gồm Monet, Pissarro, Degas, Renoir, Sisley, Morisot và những người khác mở triển lãm riêng ở Paris, ngoài Salon chính thức. Tên "Ấn tượng" bắt nguồn từ nhan đề bức *Ấn tượng, mặt trời mọc* (*Impression, soleil levant*, vẽ cảng Le Havre, đề năm 1872) của Monet và từ bài phê bình mỉa mai của Louis Leroy.

Ý tưởng cốt lõi của họ ngắn gọn: một vật không có "màu thật" cố định, màu nó thay đổi theo ánh sáng. Monet vẽ cùng một chủ đề nhiều lần ở các giờ khác nhau: loạt *Đống rơm* (khoảng 1890–1891) và loạt *Nhà thờ lớn Rouen* (khoảng 1892–1894; mốc đầu và cuối khác nhau giữa các nguồn). Bóng không còn là nâu đen mà có màu, thường là tím hoặc lam, vì nó phản chiếu bầu trời. Những điều này bạn đã học ở chương 5 và 7.



Hình 9.6. Một cảnh, bốn thời điểm: hình dạng giữ nguyên, chỉ màu bầu trời, màu vật và màu bóng đổ thay đổi theo giờ.

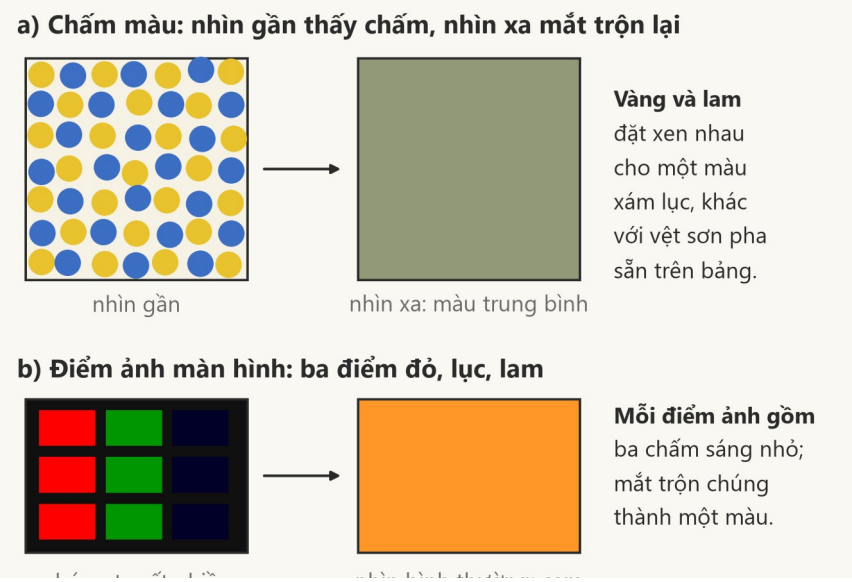
Nguồn: Tác giả. Cảnh hình học tự thiết kế, không vẽ lại tranh của Monet.

> **Trong khung hình:** khi quay phim hoặc dựng cảnh 3D ngoài trời, cùng một địa điểm quay lúc bình minh, trưa, chiều và hoàng hôn là bốn cảnh khác nhau về màu và bóng. Đây là lý do các đạo diễn hình ảnh đặt lịch quay theo giờ (chương 7).

9.2.4 Hậu ấn tượng: chấm màu, khối cơ bản, màu biểu cảm

Thế hệ sau Ấn tượng đi bốn hướng. **Seurat** vẽ *Chiều chủ nhật ở đảo La Grande Jatte* (vẽ 1884–1886, trưng bày năm 1886) bằng hàng nghìn chấm màu nhỏ đặt cạnh nhau, để mắt người xem tự trộn màu từ xa; kỹ thuật được gọi là chấm màu (pointillism) hay phân sắc (divisionism), còn Seurat gọi cách làm của mình là *chromoluminarism*. **Cézanne** khuyên "xử lý thiên nhiên bằng hình trụ, hình cầu, hình nón" trong một bức thư gửi Émile Bernard, một lời dặn đưa mọi vật về khối cơ bản (chương 2). **Van Gogh** và **Gauguin** dùng màu để thể hiện cảm xúc thay vì mô tả đúng.

Chấm màu của Seurat là tiền thân trực tiếp của điều đang xảy ra trên màn hình trước mặt bạn. Mỗi điểm ảnh của màn hình gồm ba chấm sáng nhỏ đỏ, lục, lam; mắt không tách được từng chấm mà trộn chúng thành một màu. Hình 9.7 so sánh hai cơ chế.



Hình 9.7. (a) Chấm vàng và lam đặt xen nhau: nhìn xa, mắt trộn thành màu trung bình; (b) điểm ảnh màn hình gồm ba chấm đỏ, lục, lam: nhìn bình thường, mắt trộn thành một màu.

Nguồn: Tác giả. Màu trung bình tính bằng trung bình cộng giá trị RGB của hai màu chấm.

Thử ngay (3 phút): phóng to một vùng màu bất kỳ trên màn hình điện thoại bằng kính lúp hoặc bằng camera macro, bạn sẽ thấy các chấm nhỏ. Rồi mở một ảnh trong Photoshop và dùng bộ lọc Mosaic: khi các ô to dần, ảnh mất chi tiết, nhưng nhìn từ xa vẫn giống ảnh gốc.

9.2.5 Điện ảnh và Art Nouveau

Ngày 28 tháng 12 năm 1895, anh em Lumière tổ chức buổi chiếu phim có bán vé đầu tiên được ghi nhận rộng rãi ở Salon Indien, quán Grand Café, Paris, với khoảng ba mươi đến bốn mươi khán giả và chương trình mười phim ngắn, trong đó có cảnh công nhân ra khỏi nhà máy và đoàn tàu vào ga. Danh hiệu "đầu tiên" có tranh cãi, vì ở New York anh em Latham đã chiếu các phim quyền Anh cho khán giả trả tiền từ tháng 5 năm đó. Dù vậy, 1895 vẫn được xem là năm khai sinh của điện ảnh. Georges Méliès, người có mặt trong những buổi đầu, rồi làm phim *Chuyến du hành lên Mặt Trăng* (1902), một trong những phim kể chuyện sớm nhất và là kho thủ thuật hình ảnh đầu tiên. Từ đó hình ảnh có thêm chiều thời gian, đề tài của chương 10.

Cùng thời, **Art Nouveau** (khoảng 1890–1910) mang đường cong hữu cơ, hoa lá, chữ và hình hòa làm một vào áp phích. Alphonse Mucha làm áp phích *Gismonda* cho Sarah Bernhardt năm 1894, vẽ trong khoảng ba ngày dịp Giáng sinh khi không có họa sĩ nào khác sẵn sàng; đó là tờ in thạch bản màu cao 216 cm. Toulouse-Lautrec làm áp phích *Moulin Rouge – La Goulue* tháng 10 năm

1891, tờ thạch bản đầu tiên của ông, nhanh chóng thành công. Gustav Klimt vẽ *Nụ hôn* trong "thời kỳ vàng" của mình, khoảng 1907–1908. Áp phích Art Nouveau cho thấy một cách đặt chữ làm một phần của hình, không phải thứ dán thêm, điều bạn sẽ gặp lại trong thiết kế poster phim và bìa sách.

> **Ghi nhớ:** nếu bạn chỉ nhớ một điều về thế kỷ 19, hãy nhớ rằng nó dạy người làm hình ảnh **ba điều**: ánh sáng và màu thay đổi theo hoàn cảnh (Ấn tượng), mảng phẳng và cắt khung là công cụ mạnh (ukiyo-e), và mắt người trộn màu (Seurat và màn hình của bạn).

9.3 Thế kỷ 20: các trào lưu định hình thiết kế

Nếu một chương trong lịch sử mỹ thuật cần được đọc kỹ nhất đối với người làm đa phương tiện thì đó là thế kỷ 20. Gần như mọi thứ trong hộp công cụ thiết kế hiện nay đều có nguồn từ đây: lưới, chữ không chân, màu phẳng, photomontage, cắt dán, poster khẩu hiệu, và cả ý tưởng rằng một hình ảnh có thể "nói" mà không cần giống thật.

Bảng 9.3. Các trào lưu thế kỷ 20 và bài học tạo hình

Trào lưu	Thời gian	Tiêu biểu	Bài học tạo hình
Dã thú (Fauvism), Biểu hiện	Khoảng 1905 – 1920	Matisse, Munch, Kirchner; phim *Nosferatu*	Màu và hình méo để biểu đạt tâm lý
Lập thể	Từ 1907	Picasso, Braque	Nhiều điểm nhìn trong một hình; cắt dán (collage)
Vị lai	Từ 1909	Boccioni, Balla	Thể hiện chuyển động và tốc độ trên hình tĩnh
Dada	Từ 1916	Duchamp, Höch	Photomontage, chữ ngẫu hứng, phá quy tắc
Kiến tạo Nga	Từ khoảng 1915 – 1920	Rodchenko, El Lissitzky	Đường chéo mạnh, đỏ – đen, chữ và ảnh tuyên truyền
De Stijl	Từ 1917	Mondrian, van Doesburg	Lưới ngang – dọc, màu cơ bản; tiền thân bố cục giao diện
Bauhaus	1919 – 1933	Gropius, Itten, Albers, Klee, Kandinsky, Moholy-Nagy	Khóa học cơ bản về hình, màu, chất liệu; công năng quyết định hình thức
Siêu thực	Từ 1924	Dalí, Magritte; Buñuel	Đặt vật quen trong bối cảnh lạ; nền tảng của quảng cáo sáng tạo
Art Deco	Thập niên 1920 – 1930	Cassandre (poster)	Hình học sang trọng, chữ cách điệu
Biểu hiện trừu tượng	Thập niên 1940 – 1950	Pollock, Rothko	Màu và mảng lớn tự nó gây cảm xúc
Phong cách Thụy Sĩ	Thập niên 1950 – 1960	Müller-Brockmann; Helvetica (1957)	Lưới, chữ không chân, căn trái, khách quan

Pop Art	Thập niên 1950 – 1960	Warhol, Lichtenstein	Lặp lại, màu phẳng, chấm in Ben-Day, hình ảnh đại chúng
Op Art	Thập niên 1960	Vasarely, Bridget Riley	Ảo giác thị giác từ nhịp điệu hình học
Tối giản	Thập niên 1960	Donald Judd, Agnes Martin	Bớt đến mức cốt lõi; khoảng trống
Hậu hiện đại trong thiết kế	Thập niên 1980 – 1990	Memphis Group, April Greiman, David Carson	Phá lưới, chữ lớp chồng, thiết kế số đầu tiên

Vì sách này không in lại tác phẩm của các họa sĩ trên, cách học hiệu quả nhất là **tự làm**: lấy một nội dung cố định rồi trình bày nó theo từng phong cách. Hình 9.8 và 9.9 làm đúng việc đó. Nội dung là poster của một triển lãm giả định, "Ánh Sáng Số", chỉ có tiêu đề và ngày. Mười poster đều do sách tự thiết kế, mỗi cái chỉ dùng **đặc trưng hình học chung** của trào lưu: bảng màu, lưới, dạng hình, kiểu chữ.

9.3.1 Tiếng nói cảm xúc: Dã thú, Biểu hiện, Lập thể, Vị lai

Năm 1905, tại Salon d'Automne ở Grand Palais, Paris, các tranh màu rực của Matisse, Derain và Vlaminck khiến nhà phê bình Louis Vauxcelles gọi họ là *les fauves*, "những con dã thú". **Dã thú** tách màu khỏi nhiệm vụ mô tả: một khuôn mặt có thể xanh, một bầu trời có thể cam, nếu màu ấy làm bức tranh sống động hơn. Cùng năm ở Dresden, Kirchner, Bleyl, Heckel và Schmidt-Rottluff lập nhóm Die Brücke, khởi đầu cho **Biểu hiện** Đức, nơi hình méo và màu gắt diễn tả nỗi bất an. Bức *Tiếng thét* của Munch (1893) thường được nhắc là một nguồn cảm hứng, và phong cách ấy đi tiếp vào điện ảnh với phim *Nosferatu* (1922) của F. W. Murnau, nơi bóng đổ dài và tư thế gượng ép tạo nỗi sợ.

Lập thể thường được tính từ bức *Những cô gái ở Avignon* của Picasso (1907, nhiều nhà nghiên cứu coi là tiền Lập thể). Picasso và Braque phá ý tưởng một điểm nhìn: một vật được vẽ như thấy từ nhiều phía cùng lúc. Đến khoảng 1912 họ dán giấy, giấy dán tường và giấy báo lên tranh, đó là khởi đầu của **cắt dán (collage)**. **Vị lai** công bố tuyên ngôn trên báo *Le Figaro* ngày 20 tháng 2 năm 1909 do Marinetti viết, ca ngợi tốc độ và máy móc; Boccioni thể hiện chuyển động bằng những mặt phẳng kế tiếp nhau trong tác phẩm điêu khắc năm 1913 (nguyên mẫu bằng thạch cao, các bản đồng đúc về sau).

Với người làm hình ảnh, bốn phong trào này mang lại ba công cụ. Màu và hình có thể **biểu đạt tâm lý** thay vì mô tả (chương 5). **Collage** là một thao tác nền tảng: gần như mọi file Photoshop nhiều lớp đều là collage. Và chuyển động có thể được **vẽ** trên một hình tĩnh bằng vệt mờ, lặp hình và đường tốc độ, nền tảng của đồ họa chuyển động (chương 10).

9.3.2 Phá quy tắc và dựng quy tắc: Dada, Kiến tạo, De Stijl

Dada bắt đầu ngày 5 tháng 2 năm 1916 tại Cabaret Voltaire ở Zurich, quán do Hugo Ball và Emmy Hennings mở. Chiến tranh thế giới thứ nhất khiến các nghệ sĩ này nghi ngờ mọi thứ "hợp lý", và họ trả lời bằng sự phi lý: thơ ngẫu nhiên, chữ in lệch dòng, vật đời thường đặt vào bảo tàng. Marcel Duchamp gửi chiếc bồn tiểu ký "R. Mutt" mang nhan đề *Fountain* đến một triển lãm năm 1917; bản gốc đã mất, chỉ còn các bản sao. Hannah Höch, một nhân vật của Dada Berlin, làm *Cắt bằng dao làm bếp* (1919–1920), một **photomontage** lớn ghép từ ảnh báo. Photomontage là cha đẻ trực tiếp của các tấm ghép, thumbnail video và ảnh bìa tin tức bạn làm hôm nay.

Ở Nga, **Kiến tạo** (từ khoảng 1915) phục vụ cách mạng bằng một ngôn ngữ hình học rõ ràng: đường chéo mạnh, đỏ và đen, chữ in đậm, ảnh cắt ghép. Áp phích *Đánh bại bọn Bạch vệ bằng cái nêm đỏ* của El Lissitzky (1919; một số nguồn ghi 1920) là ví dụ thường được nêu cho cách một hình tam giác đỏ xuyên vào vòng tròn trắng để kể cả một cuộc chiến. Alexander Rodchenko mở rộng ngôn ngữ đó sang áp phích, ảnh và bìa sách.

Cùng thời, ở Hà Lan, **De Stijl** ("Phong cách") ra đời từ tạp chí do Theo van Doesburg lập ở Leiden, số đầu xuất bản tháng 10 năm 1917. Piet Mondrian dùng lưới đường đen ngang và dọc, các mảng màu cơ bản đỏ, vàng, lam cùng đen, trắng, xám. Khi van Doesburg đưa đường chéo vào các bố cục giữa thập niên 1920, Mondrian rời nhóm. Lưới ngang dọc ấy có mặt trong mọi giao diện chia khối bạn từng thấy.

9.3.3 Bauhaus: dạy thiết kế như một nghề

Bauhaus do Walter Gropius lập ở Weimar năm 1919, chuyển sang Dessau năm 1925 dưới áp lực chính trị, rồi sang Berlin năm 1932 dưới sự điều hành của Mies van der Rohe, và buộc đóng cửa năm 1933 dưới áp lực của chính quyền Đức Quốc xã (một nguồn ghi ngày 11 tháng 4 năm 1933). Dù chỉ tồn tại mười bốn năm, nó đã đổi cách dạy thiết kế trên toàn cầu.

Cốt lõi của Bauhaus là **khóa cơ bản (Vorkurs)**: mọi sinh viên, trước khi vào xưởng chuyên ngành, đều học hình, màu và chất liệu từ đầu. Johannes Itten dạy khóa này đến năm 1923; sau đó László Moholy-Nagy và Josef Albers tiếp nối, Albers phụ trách khóa cơ bản đến năm 1932. Nếu bạn đã học chương 2 và chương 5 của sách này, bạn đã đi qua một phiên bản của khóa ấy, kể cả bảy tương phản màu của Itten và thí nghiệm màu tương đối của Albers. Về phong cách, Bauhaus nổi tiếng với hình học cơ bản (vuông, tròn, tam giác), màu cơ bản, chữ không chân chữ thường và nguyên tắc **công năng quyết định hình thức**.

> **Ghi nhớ:** đóng góp lớn nhất của Bauhaus không phải một phong cách mà là một **phương pháp dạy**: bắt đầu từ các yếu tố nhỏ nhất (đường, hình, màu, chất liệu), luyện chúng đến thành thạo, rồi mới ghép thành sản phẩm. Cấu trúc của cuốn sách bạn đang đọc đi theo đúng tinh thần ấy.

9.3.4 Siêu thực, Art Deco và Biểu hiện trừu tượng

Năm 1924, André Breton công bố *Tuyên ngôn Siêu thực*. **Siêu thực** tìm hình ảnh từ vô thức và giấc mơ, đặt những vật quen thuộc vào bối cảnh lạ. Bức *Sự phản bội của hình ảnh* của Magritte (1929), vẽ một chiếc tẩu kèm dòng chữ "Đây không phải là cái tẩu", nhắc rằng một bức hình chỉ là một bức hình. Bộ phim *Một con chó Andalusia* của Buñuel và Dalí (1929; một nguồn ghi 1928) dùng dựng phim để tạo ra cú sốc. Lối nghĩ "đặt một vật quen vào chỗ lạ" là lõi của rất nhiều quảng cáo sáng tạo hôm nay.

Art Deco lấy tên từ Triển lãm Quốc tế Nghệ thuật Trang trí và Công nghiệp Hiện đại tại Paris năm 1925. Đó là phong cách của hình học sang trọng, đối xứng, tia nắng tỏa, chữ cách điệu. Họa sĩ áp phích A. M. Cassandre là gương mặt tiêu biểu, với bộ ba áp phích *Dubo, Dubon, Dubonnet* (1932), trong đó một nhân vật hình học dần được rót đầy khi uống, và thiết kế được tính để nhìn thấy rõ từ xe đang chạy.

Biểu hiện trừu tượng (thập niên 1940–1950, Pollock, Rothko) cho thấy mảng màu và nét vẽ tự thân đã gây được cảm xúc. Với người làm đa phương tiện, bài học là về sức mạnh của **màu ở diện tích lớn**: một nền đơn sắc rộng và một chút vết nét tay đã đủ thành một thiết kế.

9.3.5 Phong cách Thụy Sĩ: lưới và chữ khách quan

Phong cách Thụy Sĩ, còn gọi là Phong cách Typo Quốc tế, hình thành ở các trường thiết kế Basel (Armin Hofmann, Emil Ruder) và Zurich (Josef Müller-Brockmann). Nó ưu tiên **lưới**, **chữ không chân**, **căn trái**, ảnh khách quan và nhiều khoảng trống, với niềm tin rằng thông tin cần được truyền đạt rõ ràng chứ không trang trí. Năm 1957, Max Miedinger cùng giám đốc xưởng chữ Haas, Eduard Hoffmann, giới thiệu kiểu chữ Neue Haas Grotesk tại triển lãm Graphic 57 ở Lausanne; năm 1960 hãng Stempel đổi tên thành **Helvetica** khi phát hành quốc tế. Kiểu chữ này dựa chủ yếu trên Akzidenz-Grotesk từ thập niên 1890.

Phong cách Thụy Sĩ là tổ tiên trực tiếp của gần như mọi hệ thiết kế giao diện: lưới cột, thang cỡ chữ, nhiều khoảng trắng, căn trái. Bạn sẽ thấy nó khi mở bất kỳ trang tin tức, ứng dụng hoặc hệ thiết kế hiện đại nào (chương 4 và chương 8).

> **Trên màn hình:** trong Figma, bật lưới bố cục (layout grid) 12 cột, đặt tiêu đề căn trái bằng một họ chữ không chân, chừa khoảng trắng rộng và dùng đúng một màu nhấn. Chỉ làm vậy đã đủ để một trang trông như "thiết kế Thụy Sĩ".

9.3.6 Pop Art, Op Art và Tối giản

Pop Art lấy hình ảnh đại chúng làm chất liệu. Andy Warhol trưng bày *32 hộp súp Campbell* (1962) tại phòng tranh Ferus ở Los Angeles từ ngày 9 tháng 7 năm 1962, lần triển lãm cá nhân đầu tiên của ông, mỗi tranh một loại súp, xếp lên kệ như hàng siêu thị; buổi triển lãm lúc đó không được đón nhận nồng nhiệt. Roy Lichtenstein phóng to các ô truyện tranh với chấm in **Ben-Day** và màu phẳng.

Điểm chung là **lặp lại**, **màu phẳng đậm** và **vật đời thường làm chủ đề**: đúng với cách hiện nay ta làm sticker, meme, bộ ảnh sản phẩm và poster lặp mẫu.

Op Art (thập niên 1960) khai thác ảo giác thị giác từ nhịp điệu hình học đơn giản: sọc song song, ô bàn cờ, vòng tròn đồng tâm. Triển lãm *The Responsive Eye* do William Seitz tổ chức tại MoMA, New York, từ ngày 23 tháng 2 đến 25 tháng 4 năm 1965 là đỉnh của làn sóng này, với Victor Vasarely và Bridget Riley trong số các nghệ sĩ. Op Art dạy bạn một bài học thực dụng: một mẫu lặp chặt có thể làm mắt mỏi hoặc "rung", điều cần tránh trong giao diện và nên cẩn thận trong hình ảnh động. **Tối giản** (Donald Judd, Agnes Martin) đi hướng ngược lại: bớt đến mức cốt lõi, để khoảng trống làm việc.

9.3.7 Hậu hiện đại và thiết kế số đầu tiên

Thập niên 1980 phá vỡ kỷ luật của phong cách Thụy Sĩ. Nhóm **Memphis** do Ettore Sottsass dẫn dắt ở Milan, ra mắt triển lãm đầu tiên ngày 18 tháng 9 năm 1981 với khoảng 55 sản phẩm theo một nguồn, dùng màu chói, hoa văn và hình học vui nhộn, một cú trả lời cho sự nghiêm khắc của chủ nghĩa hiện đại. Trong thiết kế đồ họa, **April Greiman** là một trong những người đầu tiên dùng máy Macintosh như công cụ sáng tác (máy đầu tiên của bà đến năm 1984), với số *Design Quarterly* 133 (1986) gấp thành áp phích; bà đặt ra thuật ngữ "hybrid imagery" để mô tả sự pha trộn giữa vật làm bằng tay và vật tạo bằng máy. **David Carson**, giám đốc nghệ thuật tạp chí *Ray Gun* (xuất bản 1992–2000), nổi tiếng vì bỏ qua lưới, để chữ chồng lớp, có khi đến mức khó đọc.

Đây là giai đoạn máy tính bắt đầu thay đổi nghề thiết kế. Bài học hai mặt: máy tính cho tự do phá quy tắc, và chính vì vậy bạn cần biết quy tắc trước khi phá, như chương 3 đã nói.



Hình 9.8. Cùng một poster của triển lãm giả định "Ánh Sáng Số" trong năm phong cách: Kiến tạo Nga, De Stijl, Bauhaus, Thụy Sĩ và Pop Art.

Nguồn: Tác giả. Poster thương hiệu giả định, tự thiết kế; mỗi poster chỉ dùng đặc trưng hình học chung của trào lưu (bảng màu, lưới, dạng hình, kiểu chữ), không nhái tác phẩm nào.



Hình 9.9. Cùng nội dung trong năm phong cách khác: Art Nouveau, Art Deco, Memphis, Op Art và tranh dân gian Đông Hồ.

Nguồn: Tác giả. Poster giả định, tự thiết kế. Con gà ở poster Đông Hồ là mô-típ dân gian chung do sách tự vẽ.

Hãy so sánh các poster trong hai hình. Dù nội dung giống hệt, mỗi cái nói một "giọng" khác: Kiến tạo thì gắt và có tính mệnh lệnh, De Stijl thì chặt và có trật tự, Thụy Sĩ thì trung tính, Pop Art thì ồn ào, Art Deco thì sang trọng, Memphis thì vui, Op Art thì choáng, Đông Hồ thì ấm và dân dã. Đó chính là điều lịch sử mỹ thuật cho bạn: **một bộ "giọng nói" sẵn có** để chọn theo thông điệp.

Hình 9.10 gom toàn bộ phần này thành một bản đồ: trào lưu nào cho bạn bài học tạo hình nào, và bạn gặp lại bài học ấy ở chương nào.

Trào lưu	Bài học tạo hình	Dùng ở
Phục hưng, Baroque	→ phối cảnh, sáng tối	→ Chương 6, 7
Ukiyo-e (Nhật)	→ mảng phẳng, cắt khung	→ Chương 4
Ấn tượng	→ ánh sáng làm đổi màu	→ Chương 5, 7
Seurat, Hậu ấn tượng	→ màu trộn trong mắt người xem	→ Chương 5
Bauhaus	→ hình, màu, công năng	→ Chương 2, 3, 5
Kiến tạo Nga, De Stijl	→ đường chéo, lưới ngang–dọc	→ Chương 4
Phong cách Thụy Sĩ	→ lưới, chữ không chân	→ Chương 4, 8
Pop Art, Op Art	→ lặp lại, nhịp điệu	→ Chương 3
Dada, Siêu thực	→ ghép, đặt vật quen vào chỗ lạ	→ Chương 11
Đông Hồ (Việt Nam)	→ mảng phẳng, viền đen	→ Chương 2, 5

Hình 9.10. Bản đồ trào lưu → bài học tạo hình → chương dùng lại trong sách.

Nguồn: Tác giả.

Lỗi thường gặp: "đạo phong cách". Dùng đúng dấu hiệu bề mặt của một trào lưu (ví dụ cứ đỏ – đen – đường chéo thì gọi là Kiến tạo) mà không hiểu thông điệp đằng sau dễ cho kết quả sáo rỗng hoặc phản cảm. Kiến tạo vốn là ngôn ngữ tuyên truyền của một thời kỳ cụ thể; dùng nó cho một nhãn hàng thời trang mà không có ý riêng là chép bề mặt.

9.4 Nghệ thuật số và truyền thông mới

Từ thập niên 1960, máy tính và màn hình bắt đầu trở thành chất liệu nghệ thuật chứ không chỉ công cụ ghi chép. Đây là phần lịch sử gần nhất với nghề của bạn.

Bảng 9.4. Nghệ thuật số và truyền thông mới: các mốc chính

Giai đoạn	Thời gian	Tên tuổi, hiện tượng	Ý nghĩa với đa phương tiện
Nghệ thuật máy tính đầu tiên	Thập niên 1960	Frieder Nake, Georg Nees, Vera Molnár	Hình ảnh sinh từ thuật toán
Video art	Từ thập niên 1960	Nam June Paik, Bill Viola	Màn hình và video là chất liệu
Hoạt hình và đồ họa chuyển động	Thế kỷ 20	Disney, Saul Bass, Norman McLaren	Nguyên lý tạo hình trong thời gian (chương 10)
Net art, nghệ thuật tương tác	Thập niên 1990	JODI, Olia Lialina	Người xem tham gia vào tác phẩm
Nghệ thuật tạo sinh, lập trình sáng tạo	Từ thập niên 2000	Processing (Casey Reas, Ben Fry), teamLab, Refik Anadol	Kết hợp trực tiếp lập trình và mỹ thuật
Hình ảnh do AI tạo	Từ khoảng 2015 đến nay	GAN, mô hình khuếch tán	Cần nền mỹ thuật để định hướng và đánh giá (cuốn sách thứ hai)

Mốc cụ thể có thể kiểm tra được: năm 1965 có ba triển lãm được xem là những buổi trưng bày đầu tiên về nghệ thuật máy tính. Triển lãm của Georg Nees tại Studiengalerie của Trường Đại học Kỹ thuật Stuttgart diễn ra từ 5 đến 19 tháng 2; triển lãm của A. Michael Noll và Béla Julesz tại Howard Wise Gallery ở New York từ 6 đến 24 tháng 4; triển lãm chung của Frieder Nake và Georg Nees tại Galerie Wendelin Niedlich, Stuttgart, từ 5 đến 26 tháng 11. Hai người Đức được triết gia Max Bense khuyến khích viết chương trình để máy tính vẽ. Đó là lần đầu một nghệ sĩ viết **quy tắc** thay vì vẽ **hình**, rồi để máy thực hiện: ý tưởng nền của mọi thiết kế tạo sinh (generative design) hôm nay.

Sau đó, mỗi mốc mở một cửa mới. Nam June Paik biến màn hình truyền hình thành chất liệu từ thập niên 1960. Năm 1996, Olia Lialina làm *My Boyfriend Came Back from the War*, một tác phẩm net art chạy ngay trong trình duyệt, nơi các khung chia nhỏ ra khi bạn bấm vào liên kết. Năm 2001, Casey Reas và Ben Fry, khi ấy ở Phòng thí nghiệm Truyền thông MIT, bắt đầu **Processing**, một ngôn ngữ lập trình dành cho người làm hình ảnh, và nhận giải Golden Nica của Prix Ars Electronica năm 2005. Từ khoảng 2014, các mạng đối nghịch tạo sinh (GAN) rồi các mô hình khuếch tán biến việc tạo ra hình thành một thao tác "gõ chữ ra ảnh", và đây là chủ đề của cuốn sách thứ hai.



Hình 9.11. Các mốc của nghệ thuật số: từ video art những năm 1960 đến mô hình khuếch tán những năm 2020.

Nguồn: Tác giả, tổng hợp từ các tài liệu tham khảo của chương. Các mốc từ 2014 trở đi là kiến thức phổ thông.

> **Trên màn hình:** bạn không cần học lập trình sâu để hưởng lợi từ truyền thống này. Nhiều công cụ hiện nay (After Effects với biểu thức, Blender với Geometry Nodes, Figma với các plugin tạo sinh) cho bạn đặt quy tắc thay vì vẽ từng hình, theo đúng tinh thần Nake và Nees năm 1965.

9.5 Mỹ thuật châu Á

Không thể kể hết mỹ thuật châu Á trong vài đoạn, nhưng với người làm hình ảnh có ba truyền thống cần nhớ, vì chúng cho những lời giải rất khác phương Tây cho cùng bài toán không gian, ánh sáng và khoảng trống.

Trung Hoa. Tranh thủy mặc sơn thủy (chương 6, mục nói về tam viễn) coi khoảng trống như một phần của bố cục: sương, nước, trời và im lặng được thể hiện bằng chính chỗ không vẽ. Thư pháp là một nghệ thuật độc lập, nơi nét bút mang cả cá tính người viết. Bài học: không phải chỗ nào cũng phải lấp đầy, **khoảng trống là chất liệu**.

Nhật Bản. Ngoài ukiyo-e đã nói, hai khái niệm đáng biết là *wabi-sabi* (vẻ đẹp của sự không hoàn hảo, giản dị và vô thường) và *ma* (間), khoảng giữa hay khoảng ngắt, có thể là khoảng không gian hoặc khoảng thời gian. *Ma* thường được dịch là "không gian âm", nhưng sát nghĩa hơn là mối quan hệ mà khoảng trống tạo ra giữa các vật hai bên nó. Chính khoảng nghỉ có chủ ý này làm nên nhịp của nhiều cảnh hoạt hình và phim Nhật. Truyền thống tranh khắc gỗ và truyện tranh trước đó cũng góp phần hình thành manga và anime.

Ấn Độ và Đông Nam Á. Điêu khắc đền tháp phủ đầy phù điêu kể chuyện: Angkor Wat, được xây vào thế kỷ 12 ở Campuchia, có những hành lang dài hàng trăm mét khắc cảnh sử thi, một dạng "truyện tranh" bằng đá. Nghệ thuật Ấn Độ qua các tôn giáo và thương mại đã ảnh hưởng sâu đến khu vực, gồm cả nghệ thuật Champa ở miền Trung Việt Nam, như phần sau cho thấy.

> **Thử ngay (5 phút):** lấy một poster hay giao diện bạn đã làm. Xóa bớt một phần ba số thành phần, rồi nới rộng khoảng trống quanh phần còn lại. So sánh hai bản: bản nào "thở" hơn?

9.6 Mỹ thuật Việt Nam

Phần này không phải để "tự hào chung chung". Nó có mục đích thực dụng: người Việt làm nội dung cho người xem Việt (và cả người xem quốc tế muốn thấy điều gì đó **không phải** bản sao phong cách Âu – Mỹ) có một kho chất liệu hình ảnh phong phú, nhiều phần còn chưa được khai thác. Bảng 9.5 tóm tắt các giai đoạn, và Hình 9.12 nối từng giai đoạn với một gợi ý ứng dụng số.

Bảng 9.5. Các giai đoạn mỹ thuật Việt Nam và chất liệu cho thiết kế hôm nay

Giai đoạn	Thời gian (ước lượng)	Tác phẩm, tên tuổi tiêu biểu	Chất liệu cho thiết kế
Văn hóa Đông Sơn	Khoảng thế kỷ 7 TCN – thế kỷ 1	Trống đồng Ngọc Lũ; chim Lạc, thuyền, người đội lông chim	Bố cục tỏa tròn, cách điệu hình học, nhịp lặp
Nghệ thuật Champa	Khoảng thế kỷ 4 – 15	Thánh địa Mỹ Sơn, điêu khắc Trà Kiệu	Khối gạch, đường cong mềm, chuyển động múa
Lý – Trần	Thế kỷ 11 – 14	Rồng thời Lý, chùa Một Cột, gốm hoa nâu, gốm men ngọc	Đường cong uốn lượn, bảng màu đất, nâu, ngọc
Miền Bắc thế kỷ 16 – 18	Mạc – Lê trung hưng	Điêu khắc đình làng, tượng chùa Tây Phương, gốm Chu Đậu	Nét chạm dân gian phóng khoáng, chất cảm gỗ
Tranh dân gian	Phát triển mạnh thế kỷ 17 – 19	Đông Hồ, Hàng Trống, Kim Hoàng, làng Sình	Mảng phẳng, viền đen, màu tự nhiên, chữ và hình cùng một tờ
Triều Nguyễn	1802 – 1945	Kiến trúc Huế, đồ sứ men lam Huế, pháp lam	Hoa văn cung đình, phối vàng, đỏ, lam
Mỹ thuật Đông Dương	Từ 1925	Nguyễn Gia Trí, Nguyễn Tường Lân, Tô Ngọc Vân, Trần Văn Cẩn, Nguyễn Phan Chánh, Lê Phổ	Sơn mài và lụa: chất liệu truyền thống, ngôn ngữ hiện đại
Kháng chiến và tranh cổ động	1945 – 1975	Ký họa chiến trường, tranh cổ động; Nguyễn Sáng, Bùi Xuân Phái	Thông điệp ngắn, màu đỏ chủ đạo, bố cục mạnh
Đổi mới và đương đại	Từ thập niên 1980 – 1990	Nhóm "Gang of Five"; sắp đặt, video art (Nhà Sàn, Nguyễn Trinh Thi)	Ngôn ngữ cá nhân, chất liệu mới, truyền thông mới

Di sản	Đặc trưng tạo hình	Gợi ý ứng dụng số
Đông Sơn	bố cục tỏa tròn, nhịp lặp, cách điệu hình học →	họa tiết nền, dấu hiệu nhận diện, hiệu ứng xoay vòng
Champa	đường cong mềm, khối gạch, chuyển động múa →	biểu tượng, hoạt họa nhân vật theo nhịp múa
Lý – Trần	đường cong uốn lượn liên tục, bảng màu đất, nâu, ngọc →	đường viền trang trí, bảng màu cho bao bì, giao diện
Đông Hồ	mảng phẳng, viền đen, màu tự nhiên, chữ và hình →	minh họa phẳng, nhãn dán, bảng màu thương hiệu
Huế (pháp lam)	hoa văn cung đình, vàng, đỏ, lam →	họa tiết nền, bao bì, thiệp mời số
Sơn mài, lụa	chiều sâu từ nhiều lớp, ánh vàng, mảng tối →	nền nhiều lớp, ánh kim, kết cấu trong hình ảnh động

Hình 9.12. Di sản mỹ thuật Việt Nam và gợi ý ứng dụng số: từ đặc trưng tạo hình của từng giai đoạn đến việc dùng lại trong thiết kế hôm nay.

Nguồn: Tác giả. Gợi ý ứng dụng là đề xuất của tác giả, không phải phát biểu của các nguồn lịch sử.

9.6.1 Đông Sơn: trống đồng và bố cục tỏa tròn

Văn hóa Đông Sơn thường được đặt vào khoảng thế kỷ 7 TCN đến khoảng thế kỷ 1 hoặc 2 sau Công nguyên (các nguồn nêu khung hơi khác nhau). Tên văn hóa lấy từ di chỉ Đông Sơn ở Thanh Hóa; năm 1902, nhà nghiên cứu người Áo Franz Heger chia các trống kim khí Đông Nam Á thành bốn loại, trong đó loại I gắn với Đông Sơn.

Trống đồng Ngọc Lũ, được tìm thấy khoảng năm 1893–1894 ở làng Ngọc Lũ (Bình Lục, Hà Nam) và hiện là bảo vật quốc gia, được Bảo tàng Lịch sử Quốc gia mô tả là một trong những trống Đông Sơn đẹp nhất. Mặt trống đường kính khoảng 79 cm, cao khoảng 63 cm, nặng khoảng 86 kg. Ở tâm là một ngôi sao nổi 14 tia; quanh đó là khoảng 16 vành hoa văn đồng tâm (một nghiên cứu ghi 15), gồm các vành hình học như răng cưa, chấm tròn có tâm, nét gãy khúc, và những vành có hình **người đội mũ lông chim đang múa**, **chim Lạc bay**, **hươu**. Tang trống có hình thuyền, người hóa trang, chim và thú.



Hình 9.13. Sơ đồ mặt trống đồng: ngôi sao 14 tia ở tâm, các vành đồng tâm hình học và vành hình người, chim, hươu.

Nguồn: Tác giả. Sơ đồ minh họa theo mô tả của Bảo tàng Lịch sử Quốc gia; không phải bản vẽ chính xác của hiện vật (số vành và vị trí các vành có hình mang tính minh họa).

Với nhà thiết kế, trống đồng là một bài học về **bố cục tỏa tròn**: một tâm rõ, các vành đồng tâm, mỗi vành một nhịp lặp riêng. Tất cả được cách điệu thành hình học, chim và người rút về hình dáng cốt lõi. Nếu bạn cần một dấu hiệu nhận diện cho thương hiệu văn hóa, một họa tiết nền cho nội dung về lịch sử, hay hiệu ứng xoay vòng cho một chuyển động tải trang, đây là mỏ chất liệu.

> **Góc Việt Nam:** hình thức vành đồng tâm và các nhịp lặp của trống đồng gần với tư duy lưới và nhịp điệu của chương 3. Một bài tập hay là phân tích **nhịp**: trong mỗi vành, đơn vị lặp là gì, lặp bao nhiêu lần, có thay đổi gì ở "điểm nhấn" không?

9.6.2 Champa, Lý – Trần, đình làng

Champa. Thánh địa Mỹ Sơn ở Quảng Nam được xây dựng và mở rộng trong nhiều thế kỷ, từ cuối thế kỷ 4 đến khoảng thế kỷ 13 theo nguồn phổ biến, được UNESCO công nhận là Di sản Thế giới năm 1999 (các nguồn ghi ngày 1 hoặc 2 tháng 12). Phế tích được phát hiện lại năm 1885. Điêu khắc Champa nổi bật với khối gạch nung, phù điêu thần và vũ nữ, tạo nên một nghệ thuật có đường cong mềm và nhịp chuyển động. Đây là chất liệu hay cho hoạt họa nhân vật và biểu tượng.

Lý – Trần. Nghệ thuật thế kỷ 11–14 mang phong cách **đường cong uốn lượn liên tục**: rồng thời Lý thường được mô tả với dáng mềm, uốn khúc nhẹ nhàng, khác hẳn dáng rồng mạnh và nhiều vảy của các thời sau. Chùa Một Cột (Diên Hựu), theo sử sách thường được ghi mốc năm 1049, là một công trình kiến trúc có dáng độc đáo. Các dòng gốm hoa nâu và men ngọc cho một bảng màu đất, nâu, ngọc rất riêng.

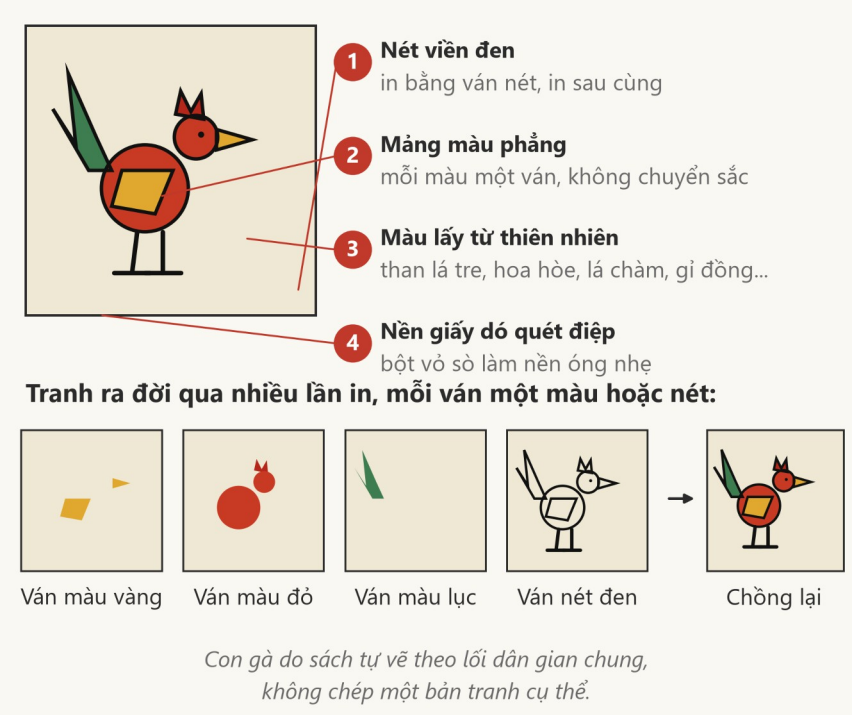
Miền Bắc thế kỷ 16–18. Thời Mạc và Lê trung hưng để lại **điêu khắc đình làng** (như đình Tây Đằng ở Ba Vì, khoảng thế kỷ 16), nơi các mảng chạm gỗ kể chuyện sinh hoạt phóng khoáng, hóm hỉnh; tượng chùa Tây Phương (thế

kỷ 18) nổi tiếng về tâm lý nhân vật; và gốm Chu Đậu (Hải Dương, khoảng thế kỷ 15–17) với hoa văn vẽ tay tươi tắn. Bài học chung là **chất cảm của vật liệu**: gỗ, gốm, đá để lại dấu thao tác tay, điều mà hình ảnh số thường thiếu và nhà thiết kế có thể cố tình thêm lại.

9.6.3 Tranh dân gian Đông Hồ

Tranh dân gian là phần của mỹ thuật Việt Nam gần nhất với ngôn ngữ thiết kế đồ họa. Các dòng tranh chính gồm Đông Hồ (Bắc Ninh), Hàng Trống (Hà Nội), Kim Hoàng và làng Sình (Huế). Đông Hồ nổi tiếng nhất.

Tranh Đông Hồ được in trên **giấy dó quét lớp điệp** (bột vỏ sò nghiền mịn) tạo bề mặt óng nhẹ. Màu lấy từ thiên nhiên: đen từ than lá tre, xanh từ gỉ đồng hoặc lá chàm, vàng từ hoa hòe, đỏ từ sỏi son hoặc gỗ vang. Tranh được in bằng hai loại ván khắc gỗ: **ván nét** và **ván màu**. Các ván màu được in trước, ván nét đen in cuối cùng để hoàn thiện hình. Nhờ vậy tranh có **mảng màu phẳng**, **viền đen**, **không chuyển sắc**, nhiều tranh có kèm chữ và hình trong cùng một tờ. Năm 2012 nghề làm tranh Đông Hồ được công nhận là di sản văn hóa phi vật thể cấp quốc gia, và ngày 9 tháng 12 năm 2025 UNESCO ghi danh nghề này vào Danh sách di sản cần bảo vệ khẩn cấp, vì chỉ còn rất ít gia đình giữ nghề.



Hình 9.14. Phân tích tranh Đông Hồ qua một hình tự vẽ: nét viền đen, mảng màu phẳng, màu thiên nhiên, giấy dó quét điệp; và cách tranh được in qua nhiều ván.

Nguồn: Tác giả. Con gà là mô-típ dân gian chung do sách tự vẽ; cách làm tranh theo mô tả quen thuộc về nghề Đông Hồ.

So với ngôn ngữ thiết kế hiện đại, một tờ Đông Hồ gần như là một **illustration phẳng** có viền: đúng phong cách của nhiều bộ sticker và đồ họa chuyển động 2D hôm nay. Và vì mỗi màu một ván, nó còn là một bài học trực tiếp về **tách lớp màu**, như cách làm in lụa hoặc in riso.

Góc Việt Nam: bảng màu tự nhiên của Đông Hồ (đen, đỏ, vàng, xanh trên nền trắng điệp) đã được dùng làm ví dụ ở chương 5 khi nói về ngũ sắc. Hãy thử trích bảng màu ấy ra làm hệ màu cho một dự án mới.

Lỗi thường gặp: chép hình một tờ tranh cụ thể (con gà, đàn lợn, đám cưới chuột) rồi cho vào sản phẩm thương mại mà không kiểm tra. Mô-típ dân gian là tài sản chung, nhưng **bản in, bản vẽ lại và bản số hóa của một nghệ nhân hoặc một nhà thiết kế cụ thể** có thể được bảo hộ. Hãy tự vẽ lại mô-típ, hoặc liên hệ làng nghề.

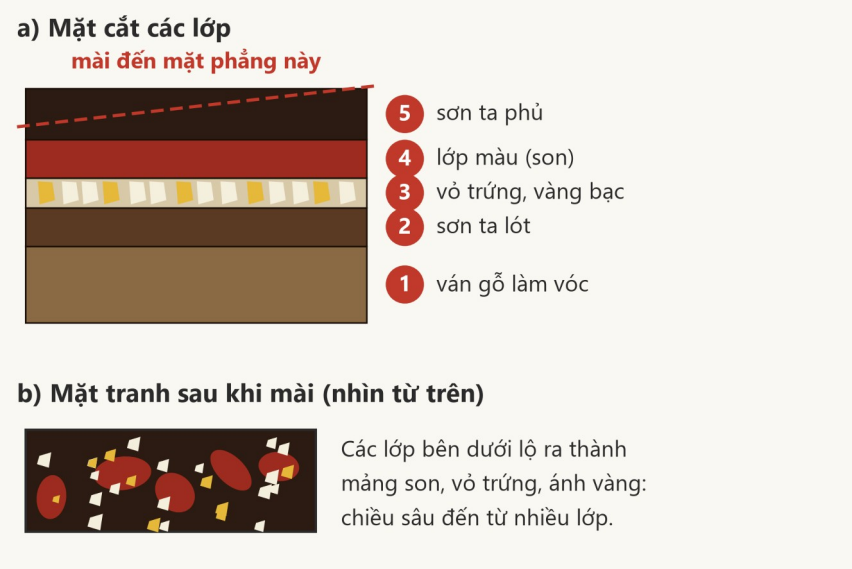
9.6.4 Triều Nguyễn và Mỹ thuật Đông Dương

Triều Nguyễn (1802–1945) để lại di sản cung đình ở Huế: kiến trúc, đồ sứ men lam, nghề pháp lam, với hoa văn dày và phối vàng, đỏ, lam. Đây là nguồn họa tiết nền và bao bì mang cảm giác cung đình.

Bước ngoặt của mỹ thuật hiện đại Việt Nam là việc thành lập **Trường Mỹ thuật Đông Dương** tại Hà Nội. Nghị định ngày 27 tháng 10 năm 1924 của Toàn quyền Martial Merlin cho phép thành lập, dự kiến khai giảng ngày 1 tháng 10 năm 1925. Họa sĩ người Pháp Victor Tardieu là hiệu trưởng đầu tiên cho đến khi mất năm 1937; họa sĩ Nam Sơn là người đồng sáng lập, từ năm 1923 đã trao cho Tardieu một bản đề cương về mỹ thuật Việt Nam. Sau Tardieu, nhà điêu khắc Évariste Jonchère phụ trách từ 1938 đến 1945. Trường đào tạo mười tám khóa trong khoảng 1925–1945.

Các họa sĩ khóa đầu như Nguyễn Phan Chánh (nổi tiếng về tranh lụa), Lê Phổ, Tô Ngọc Vân, Trần Văn Cẩn, Nguyễn Gia Trí (người đưa sơn mài lên thành chất liệu hội họa) và Nguyễn Tường Lân đã dùng **chất liệu truyền thống như lụa và sơn mài với ngôn ngữ tạo hình mới**. Đây là bài học lớn về cách làm "hiện đại mà không mất gốc".

Sơn mài là chất liệu đáng hiểu kỹ. Chất kết dính là **sơn ta** lấy từ nhựa cây sơn. Người làm phủ nhiều lớp: sơn lót, vỏ trứng (cho mảng trắng, vì sơn ta không cho được màu trắng tinh), vàng bạc, màu, rồi phủ sơn và **mài** cho lộ các lớp bên dưới. Hiệu ứng chiều sâu và ánh sáng đặc trưng đến từ chính việc mài.



Hình 9.15. Sơn mài: (a) mặt cắt các lớp từ ván gỗ đến sơn phủ và mặt phẳng mài; (b) mặt tranh sau khi mài, các lớp bên dưới lộ ra thành mảng son, vỏ trứng, ánh vàng.

Nguồn: Tác giả. Sơ đồ rút gọn quy trình theo mô tả chung về sơn mài Việt Nam; không phải bản vẽ kỹ thuật, và không chép một tác phẩm nào. Thứ tự và độ dày các lớp thay đổi tùy người làm.

Vì phần lớn họa sĩ Đông Dương và các họa sĩ thế hệ sau còn nằm trong thời hạn bảo hộ tác phẩm, sách này **không in lại tranh của họ**. Hãy tìm xem tận mắt ở Bảo tàng Mỹ thuật Việt Nam (Hà Nội), Bảo tàng Mỹ thuật TP.HCM, hoặc các trưng bày trực tuyến trên Google Arts & Culture.

> **Trên màn hình:** hiệu ứng sơn mài, nhiều lớp mờ chồng nhau với ánh vàng lộ ra ở vài điểm, tái tạo khá tốt trong Photoshop hoặc Blender bằng các lớp có độ trong suốt và texture kim loại. Đây là hướng thiết kế bìa sách, mở đầu video và giao diện ứng dụng mang bản sắc Việt.

9.6.5 Kháng chiến, tranh cổ động và đương đại

Giai đoạn 1945–1975 có **tranh cổ động** và ký họa chiến trường: thông điệp ngắn, màu đỏ chủ đạo, bố cục mạnh, chữ và hình gắn chặt. Các họa sĩ như Nguyễn Sáng (1923–1988) và Bùi Xuân Phái (nổi tiếng với tranh phố cổ Hà Nội) tìm cách riêng để nói về thời của mình. Tranh cổ động vẫn là nguồn bài học về **thông điệp trong một cái nhìn**, rất gần với poster, banner và thumbnail.

Từ cuối thập niên 1980 và thập niên 1990, mỹ thuật Việt Nam mở thêm nhiều hướng. Nhóm năm họa sĩ Hà Nội thường được gọi là "Gang of Five" (Đặng Xuân Hòa, Hà Trí Hiếu, Trần Lương, Hồng Việt Dũng, Phạm Quang Vinh) được xem là những người tiên phong của trừu tượng ở Việt Nam: nhóm gặp nhau từ giữa thập niên 1980, triển lãm chung lần đầu năm 1990, nhận tên "Gang of Five" năm 1993 và lần cuối cùng trưng bày chung năm 1996 (các nguồn khác nhau về thời điểm hình thành nhóm). Nhà Sàn Studio, thành lập năm 1998 ở Hà Nội bởi Nguyễn Mạnh Đức và Trần Lương, nuôi dưỡng thế hệ nghệ sĩ thử nghiệm đầu tiên và đóng cửa năm 2010; Nhà Sàn Collective là nhóm kế tục lập năm 2013. Nguyễn Trinh Thi (sinh năm 1973 ở Hà Nội) là nghệ sĩ video và

nhà làm phim, lập Hanoi DocLab năm 2009, với những tác phẩm dùng dựng phim ghép cảnh quay riêng và tư liệu lưu trữ.

Với người làm đa phương tiện, các nghệ sĩ đương đại này cho thấy một điều: ngôn ngữ cá nhân và chất liệu mới (video, sắp đặt, tư liệu lưu trữ) hoàn toàn có chỗ trong thực hành mỹ thuật Việt Nam, và truyền thông mới là một phần của nó chứ không tách riêng.

> **Ghi nhớ:** bài học xuyên suốt từ mỹ thuật Việt Nam không phải "hãy dùng hoa văn dân tộc". Đó là: (1) rút hình về dạng cốt lõi (Đông Sơn), (2) giữ nét viền và mảng phẳng (Đông Hồ), (3) tạo chiều sâu bằng nhiều lớp (sơn mài), (4) chất liệu truyền thống có thể gặp ngôn ngữ hiện đại (Đông Dương).

9.7 Hình ảnh động và thiết kế ở Việt Nam

Ngành hoạt hình Việt Nam có một lịch sử có thể kiểm chứng. Hãng phim Hoạt hình Việt Nam được thành lập ngày 9 tháng 11 năm 1959 (một nguồn ghi năm 1957), lúc đầu mang tên Xưởng phim Hoạt họa – Búp bê. Bộ phim hoạt hình đầu tiên của hãng, theo các nguồn tìm được, là *Đáng đời thằng Cáo* (1960) của đạo diễn Lê Minh Hiền, làm bằng kỹ thuật cắt giấy chuyển động, đen trắng. Năm 1967, các nghệ sĩ hoạt hình Việt Nam hoàn thành bộ phim nhựa màu đầu tiên, *Bài ca trên vách núi*. Kỹ thuật cắt giấy và hình thức tạo hình mượn từ tranh dân gian, rối và múa rối nước là một hướng riêng của hoạt hình Việt.

Sau năm 2000, bức tranh mở rộng: các studio hoạt hình, công ty game, nhà thiết kế đồ họa, nghệ sĩ số trẻ và những người sáng tạo nội dung độc lập. Poster phim Việt qua các thời kỳ và các bộ sưu tập tranh cổ động là nguồn tư liệu tốt để nghiên cứu cách ngôn ngữ thiết kế của Việt Nam thay đổi theo thời gian.

> **Góc Việt Nam:** hãy mời những người đang làm nghề (họa sĩ hoạt hình, nhà thiết kế, đạo diễn hình ảnh, người sáng tạo nội dung) kể về quy trình của họ. Những câu chuyện về cách một ý tưởng thành hình ảnh trong điều kiện Việt Nam thường có giá trị hơn mọi bài giảng chung chung.

Tóm tắt chương

- Mỗi giai đoạn được đọc theo cặp "dấu hiệu nhìn thấy" và "bài học dùng lại được"; thang thời gian nén giúp thấy các thế kỷ gần.
- Tiền sử dạy hình bóng và đường viền; Ai Cập dạy lưới, cỡ theo tầm quan trọng và xếp tầng; Hy Lạp dạy tỷ lệ; Phục hưng dạy phối cảnh và bố cục tam giác; Baroque dạy sáng tối và đường chéo.
- Nhiếp ảnh (1839) và điện ảnh (1895) đổi vai trò của hội họa; ukiyo-e dạy mảng phẳng và cắt khung; Ấn tượng dạy ánh sáng đổi màu; Seurat tiên báo điểm ảnh.
- Thế kỷ 20 sinh ra gần như mọi công cụ thiết kế hiện nay: collage và photomontage (Dada), lưới (De Stijl, Thụy Sĩ), phương pháp dạy cơ bản (Bauhaus), ý tưởng lạ hóa (Siêu thực), lặp và màu phẳng (Pop Art).

- Nghệ thuật số bắt đầu từ năm 1965 với những triển lãm đầu của Nake, Nees và Noll, rồi qua video art, net art, Processing, đến hình ảnh do AI tạo.
- Mỹ thuật Việt Nam cho kho chất liệu: Đông Sơn (tỏa tròn, nhịp lặp), Đông Hồ (mảng phẳng, viền đen, màu tự nhiên, in ván), sơn mài (chiều sâu từ nhiều lớp), Đông Dương (truyền thống gặp ngôn ngữ hiện đại).
- Không đạo phong cách: hiểu thông điệp và bối cảnh của trào lưu trước khi dùng dấu hiệu bề mặt; không chép tranh còn bản quyền.

Thực hành

Bài 9.1. Một poster, mười phong cách

- **Mục đích:** hiểu một trào lưu qua việc tự làm, không chỉ nhìn.
- **Công cụ:** Figma hoặc Canva; làm nhóm hoặc một mình.
- **Các bước:**
  1. Viết nội dung một poster sự kiện giả định: tiêu đề, ngày, một dòng phụ. Giữ nguyên nội dung cho cả mười bản.
  2. Mỗi bản dùng một phong cách trong Hình 9.8 và 9.9 (Kiến tạo, De Stijl, Bauhaus, Thụy Sĩ, Pop Art, Art Nouveau, Art Deco, Memphis, Op Art, Đông Hồ) hoặc một phong cách bạn chọn thêm.
  3. Chỉ dùng hình khối, chữ và ảnh bạn có quyền sử dụng; không chép lại poster có bản quyền.
  4. Đặt mười bản cạnh nhau và viết một câu cho mỗi bản: "dấu hiệu nhận biết" và "giọng nói".
- **Sản phẩm:** mười poster cùng nội dung và mười câu mô tả.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  – Mỗi bản có ít nhất ba dấu hiệu nhận biết của phong cách (màu, lưới, dạng hình, kiểu chữ)?
  – Người ngoài đoán được tên phong cách chỉ qua nhìn?
  – Có bản nào trông giống nhau (cần làm khác đi)?
  – Bạn nêu được lý do ra đời của từng phong cách?

Bài 9.2. Trào lưu quanh ta

- **Mục đích:** nhận ra hậu duệ của lịch sử trong sản phẩm hôm nay.
- **Công cụ:** điện thoại để chụp màn hình; một tài liệu để viết ghi chú.
- **Các bước:**
  1. Tìm 5 sản phẩm hiện tại (logo, giao diện, MV, bao bì, poster phim) có chịu ảnh hưởng của một trào lưu lịch sử.
  2. Với mỗi sản phẩm, chụp lại và viết: trào lưu nào, dấu hiệu nào cho thấy điều đó.
  3. Đối chiếu với Hình 9.10: bài học tạo hình nào đang được dùng?
- **Sản phẩm:** năm trang, mỗi trang một ảnh chụp và ba dòng phân tích.
- **Tự kiểm tra (có/không):**

- Mỗi nhận định có chỉ ra dấu hiệu nhìn thấy, không chỉ "trông giống"?
- Có ít nhất một sản phẩm Việt Nam?
- Có ít nhất một sản phẩm dùng trào lưu theo cách bất ngờ?

Bài 9.3. Biến tấu di sản

- **Mục đích:** học cách đưa chất liệu truyền thống vào sản phẩm số mà không chép bề mặt.
- **Công cụ:** phần mềm vector (Figma, Illustrator hoặc Inkscape); công cụ chuyển động (After Effects hoặc Figma) nếu làm motion.
- **Các bước:**
  1. Chọn một mô-típ (ví dụ vành hoa văn trống đồng, dáng rồng thời Lý, một mô-típ tranh Đông Hồ). Tìm tài liệu có phép để tham khảo; không đưa vào bản gốc hình có bản quyền.
  2. Vẽ lại mô-típ bằng công cụ vector, theo cách của bạn, đơn giản hóa còn các hình cốt lõi.
  3. Ứng dụng vào một sản phẩm số: icon, họa tiết nền, hoặc một đoạn motion ngắn (3–5 giây).
  4. Viết ba dòng giải thích bạn đã giữ gì và đã bỏ gì từ mô-típ gốc.
- **Sản phẩm:** một bộ mô-típ vector, một ứng dụng và ba dòng giải thích.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  - Mô-típ vẫn nhận ra khi thu nhỏ còn 32 px?
  - Bạn tự vẽ lại thay vì chép nét của một bản in hay ảnh cụ thể?
  - Sản phẩm có "lý do" dùng mô-típ này, không chỉ trang trí?

Bài 9.4. Tham quan và phân tích một tác phẩm

- **Mục đích:** học nhìn một tác phẩm thật bằng ngôn ngữ của các chương trước.
- **Công cụ:** vé hoặc truy cập trưng bày trực tuyến (Bảo tàng Mỹ thuật Việt Nam ở Hà Nội, Bảo tàng Mỹ thuật TP.HCM, bảo tàng địa phương hoặc Google Arts & Culture); sổ ghi chép.
- **Các bước:**
  1. Chọn một tác phẩm. Ghi rõ tên, tác giả, năm, chất liệu, nơi xem.
  2. Phân tích theo mẫu ở chương 11 (nhìn, mô tả, phân tích hình, đọc ý nghĩa), ít nhất ba mục dùng các khái niệm đã học.
  3. Viết một đoạn: từ tác phẩm này, bạn lấy được bài học nào cho sản phẩm của mình?
- **Sản phẩm:** một bản phân tích khoảng một trang.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  - Có thông tin đầy đủ về tác phẩm?
  - Mỗi nhận xét có gắn với điều nhìn thấy?
  - Có một bài học cụ thể áp dụng được?

Bài 9.5. Đọc một poster bằng bản đồ trào lưu

- **Mục đích:** luyện đọc nhanh, dùng bản đồ ở Hình 9.10.
- **Công cụ:** một poster phim, album hoặc sự kiện bất kỳ (in hoặc trên màn hình).
- **Các bước:**
  1. Liệt kê mọi dấu hiệu bạn thấy: màu, lưới, hình dạng, kiểu chữ, cách cắt khung.
  2. Với mỗi dấu hiệu, tìm trào lưu trong Hình 9.10 gần nhất.
  3. Kết luận: poster này "nói giọng" nào, và nó có hợp với nội dung không?
- **Sản phẩm:** một trang phân tích có ảnh poster.
- **Tự kiểm tra (có/không):**
  – Mỗi kết luận có kèm dấu hiệu nhìn thấy?
  – Bạn chỉ ra được một chi tiết "lạc điệu" nếu có?

Câu hỏi ôn tập

1. Bauhaus đóng góp gì cho cách đào tạo thiết kế ngày nay?
2. Vì sao sự ra đời của nhiếp ảnh lại thúc đẩy hội họa hiện đại? Nêu một lưu ý về giai thoại "hội họa đã chết".
3. Nêu ba đặc trưng tạo hình của tranh Đông Hồ có thể dùng trong thiết kế giao diện hiện đại.
4. Giải thích vì sao quy ước Ai Cập (đầu nghiêng, vai thẳng, hông nghiêng) không phải là "chưa biết vẽ".
5. Chấm màu của Seurat và điểm ảnh màn hình giống nhau ở điểm nào?
6. Phân biệt Kiến tạo Nga và De Stijl về lưới, đường chéo và màu.
7. Vì sao phong cách Thụy Sĩ được coi là tổ tiên của thiết kế giao diện?
8. Thế nào là "đạo phong cách"? Nêu một cách tránh.
9. Kể ba bước làm tranh Đông Hồ, và nói tại sao ván nét đen in sau cùng.
10. Chọn một trào lưu thế kỷ 20 và nêu ba nơi bạn gặp hậu duệ của nó trong sản phẩm hôm nay.
11. Nêu hai điểm khác nhau giữa cách người Ai Cập và người Phục hưng dùng cỡ hình và không gian.
12. Vì sao sách này không in tranh của họa sĩ Đông Dương hoặc các họa sĩ thế kỷ 20? Bạn có thể xem chúng ở đâu?

Thuật ngữ cần nhớ

Bảng 9.6. Thuật ngữ chính của chương 9

Tiếng Việt	Tiếng Anh	Nghĩa ngắn
hình bóng	silhouette	Hình dạng ngoài của vật, chưa kể chi tiết bên trong
hệ lưới (tỷ lệ)	proportional grid	Lưới dùng để dựng tỷ lệ hình người
xếp tầng	registers	Chia tranh thành các dải ngang, mỗi dải một việc
tỷ lệ theo thứ bậc	hierarchical proportion	Vẽ người quan trọng to hơn người khác
phối cảnh tuyến tính	linear perspective	Hệ vẽ không gian ba chiều bằng đường tụ
bố cục tam giác	triangular composition	Xếp nhân vật thành tam giác, đỉnh là người quan trọng nhất
tranh khắc gỗ ukiyo-e	ukiyo-e	Tranh in khắc gỗ Nhật Bản thời Edo
chủ nghĩa Nhật	Japonisme	Làn sóng ảnh hưởng nghệ thuật Nhật ở châu Âu cuối thế kỷ 19
chấm màu	pointillism	Kỹ thuật vẽ bằng chấm màu nhỏ, mắt tự trộn
cắt dán	collage	Ghép các mảnh vật liệu thành một hình
ghép ảnh nghệ thuật	photomontage	Ghép nhiều ảnh thành một tấm mới
lưới (thiết kế)	grid	Hệ đường ngang dọc để dàn trang
phong cách Thụy Sĩ	International Typographic Style	Phong cách lưới, chữ không chân, căn trái, khách quan
công năng quyết định hình thức	form follows function	Nguyên tắc của Bauhaus và chủ nghĩa hiện đại
vật làm sẵn	readymade	Vật có sẵn được nghệ sĩ đặt thành tác phẩm
chấm in Ben-Day	Ben-Day dots	Chấm nhỏ dùng trong in ấn, Pop Art phóng to thành phong cách
nghệ thuật tạo sinh	generative art	Tác phẩm sinh từ quy tắc hoặc thuật toán

trống đồng	bronze drum	Hiện vật đồng của văn hóa Đông Sơn và vùng Đông Nam Á
sơn mài	lacquer painting	Tranh dùng sơn ta, nhiều lớp, mài lộ các lớp
tranh dân gian	folk print	Tranh in khắc gỗ làng nghề như Đông Hồ, Hàng Trống

Đọc thêm

- E. H. Gombrich, *The Story of Art* (Phaidon; bản 16 được dùng rộng rãi).
- Philip B. Meggs và Alston W. Purvis, *Meggs' History of Graphic Design* (Wiley).
- Christiane Paul, *Digital Art* (Thames & Hudson, loạt World of Art).
- Magdalena Droste, *Bauhaus* (Taschen).
- Nora A. Taylor, *Painters in Hanoi: An Ethnography of Vietnamese Art* (University of Hawai‘i Press).
- Phạm Thị Chỉnh, các giáo trình lịch sử mỹ thuật thế giới và Việt Nam (NXB Đại học Sư phạm); cần kiểm tra ấn bản mới nhất.
- Smarthistory (smarthistory.org) và Google Arts & Culture: nguồn mở, có video ngắn.