

GIÁ TRỊ CỦA SỰ CHUYỂN BIẾN VỀ TẠO HÌNH TRONG TRUYỆN TRANH VIỆT NAM GIAI ĐOẠN 1990 – 2019

THE VALUE OF THE TRANSFORMATION IN VIETNAMESE COMIC IN THE PERIOD OF 1990 - 2019

*Lê Trọng Nga**

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 06/9/2021

Ngày nhận kết quả phản biện đánh giá: 02/03/2022

Ngày bài báo được duyệt đăng: 28/03/2022

Tóm tắt: *Truyện tranh Việt Nam giai đoạn 1990 - 2019 có nhiều tác động, thay đổi dẫn đến sự chuyển biến về mặt tạo hình. Đó là sự tiếp thu cái mới, biến đổi, thay đổi trong cách sử dụng các yếu tố tạo hình: tạo hình nhân vật, bố cục, khung hình, đường nét, màu sắc, ô thoại, chữ. Truyện tranh Việt Nam giai đoạn 1990 - 2019 đã đạt được những thành công nhất định về tạo hình thông qua một số xu hướng chính, trong đó xu hướng kết hợp giữa yếu tố truyền thống và hiện đại góp phần tạo dựng một xu hướng tạo hình trong truyện tranh Việt Nam theo phong cách riêng, giúp khẳng định và nâng cao chất lượng nghệ thuật tạo hình, vừa mang đậm dấu ấn văn hóa Việt, là xu hướng cần thiết để phát triển truyện tranh Việt Nam trong thời gian tới.*

Từ khóa: *truyện tranh Việt Nam, tạo hình, sự chuyển biến, bố cục, khung hình*

Abstract: *Vietnamese comics in the period of 1990 - 2019 had many impacts and changes that lead to changes in the transformations. It is the acquisition of new things, new changes in the use of visual elements: character creation, layout, frames, lines, colors, dialog boxes, text. Vietnamese comics in the period of 1990 - 2019 have reached certain milestones and achievements in formation through a number of key trends among which the combination of traditional and contemporary elements create a formation of Vietnamese comics in its own way. This helps affirm and improve the quality of visual arts imbued with Vietnamese culture. This is the important trend to develop Vietnamese comics in the coming time.*

Keywords: *Vietnamese comics, formation, the transformation, layout, frames*

I. Đặt vấn đề

Từ năm 1990 trong bối cảnh đất nước ta mở cửa hội nhập, giao lưu và tiếp xúc sâu rộng với thế giới, từ kinh tế cho tới văn hóa. Thị trường truyện tranh Việt

Nam (TTVN) đã tiếp nhận các dòng truyện tranh nước ngoài như Manga, Comic, Manhwa... đã mở ra cho độc giả Việt một loại hình sách kể chuyện bằng tranh có nhiều yếu tố giải trí hài hước, gây

* Khoa Tạo dáng công nghiệp - Trường Đại học Mở Hà Nội

cười nhưng cũng chứa đựng những yếu tố nhân văn tác động mạnh mẽ đến thị hiếu thẩm mỹ. Qua đó dần nuôi dưỡng, hình thành nên một loại hình Comic Việt Nam mới, làm thay đổi toàn diện về sáng tác truyện tranh tại Việt Nam, tạo nên sự ảnh hưởng mạnh mẽ từ nội dung đến biểu hiện tạo hình.

Khác với thể loại tranh truyện (tranh minh họa cho truyện để làm sáng tỏ nội dung cốt truyện) phổ biến tại nước ta trước đây. Truyện tranh theo lối comic hiện đại kể lại câu chuyện chủ yếu bằng tranh (hình ảnh), phần chữ chủ yếu là từ tượng thanh, ít mang tính chất thoại. Đó là phương pháp tạo hình nhân vật, sắp xếp bối cảnh kết hợp với bố cục, tạo hình chữ mà người họa sĩ vận dụng nhằm biểu đạt trạng thái tâm hồn, tình cảm, cảm xúc nhân vật, miêu tả sự vật, hiện tượng và các diễn biến trong câu chuyện.

Về hình thức, ngôn ngữ tạo hình TTVN giai đoạn 1990 - 2019 có sự chuyển biến mạnh mẽ, ngày càng gần gũi với truyện tranh thế giới hiện đại, đạt được những giá trị thành công qua hình thức thể hiện của ngôn ngữ mỹ thuật cụ thể: bố cục, phân khung, tạo hình nhân vật, đường nét, màu sắc, không gian và đặc biệt là sự kết hợp giữa chữ, hình thể, hệ thống tín hiệu ký hiệu mang tính quy ước của truyện tranh.

II. Cơ sở lý thuyết

Nghiên cứu sự chuyển biến về tạo hình trong TTVN giai đoạn 1990-2019 cần nắm vững các khái niệm: truyện tranh; sự chuyển biến; sự chuyển biến tạo hình truyện tranh. Vận dụng các lý thuyết: lý thuyết Ký hiệu học; lý thuyết Giao lưu tiếp biến Văn hóa; những nguyên lý về

nghệ thuật tạo hình. Việc vận dụng các khái niệm và lý thuyết này giúp xác định rõ đối tượng, mục tiêu cũng như những cách thức hữu hiệu để làm rõ sự chuyển biến về tạo hình trong TTVN giai đoạn 1990-2019.

III. Phương pháp nghiên cứu

Nhằm khẳng định tính khoa học, giá trị thực tiễn cho luận điểm, giả thuyết được nêu ra, bài báo sử dụng một số Phương pháp nghiên cứu cơ bản sau:

3.1. Phương pháp tiếp cận liên ngành: Nghiên cứu sự chuyển biến tạo hình của truyện tranh cần áp dụng nghiên cứu trên cơ sở lý luận đa ngành của các lĩnh vực Mỹ thuật, Design, Mỹ học, Văn hóa học... để phân tích, lý luận trong cách nhìn đa chiều, nhằm bổ sung cho hệ thống luận điểm, giả thuyết của bài báo.

3.2. Phương pháp phân tích, tổng hợp tài liệu thứ cấp: Thu thập thông tin, tư liệu, phân loại hệ thống tư liệu. Phân tích, đánh giá về tạo hình TTVN, rút ra những kết luận, nhận xét nhằm xác định đặc điểm tạo hình TTVN giai đoạn 1990 – 2019.

3.3. Phương pháp thống kê, so sánh: Làm rõ giá trị nghệ thuật, đặc điểm tạo hình, nêu được sự chuyển biến của tạo hình TTVN giai đoạn 1990 - 2019.

IV. Kết quả và thảo luận

4.1. Thành công về nghệ thuật tạo hình

Sự phong phú về tạo hình trong TTVN giai đoạn 1990 - 2019 được thể hiện khá rõ ở tạo hình hình thể nhân vật, cách sử dụng màu sắc, lối thể hiện không gian, chất liệu và kỹ thuật sáng tác. Sự phong phú này đã cho chúng ta thấy những thay đổi cụ thể:

Thứ nhất, phong phú về tạo hình hình thể nhân vật

Trong TTVN giai đoạn 1990 - 2019, tạo hình nhân vật được thể hiện qua ngôn ngữ cơ thể của từng nhân vật tùy theo nội dung của từng tác phẩm. Đây là yếu tố quan trọng trong tạo hình, bởi tính điển hình và thẩm mỹ của nhân vật sẽ tác động đến thị giác của người xem giúp họ hiểu hơn về nội dung một tác phẩm bằng tranh chứ không phải đơn thuần chỉ là hình minh họa. Từ biểu hiện tạo hình nhân vật truyện tranh, người xem đã vô hình khát quát được tuyến tính nhân vật mà chưa cần đọc nội dung truyện.

Tạo hình nhân vật truyện tranh giai đoạn 1990 - 2019 được nhiều thế hệ họa sĩ tìm tòi xây dựng theo những phương pháp riêng, mang đến sự biểu hiện đa dạng.

Trong hình thể nhân vật truyện tranh, nét là một là yếu tố cơ bản để tạo nên hình thể. Nét được người nghệ sĩ biểu diễn theo cách riêng tạo nên hiệu quả thị giác và ấn tượng chuyển động về không gian, thời gian cho người xem những cảm nhận khác nhau trên bề mặt tranh. Tùy theo phong cách mà họa sĩ có thể ứng biến vào hình thể nhân vật như dùng nét đậm, nhấn mạnh theo chiều ngang để thể hiện cứng rắn của nhân vật nam hoặc sử dụng nhiều nét cong, nét thanh để tạo nên sự mềm mại của nhân vật nữ... Nét còn tham dự vào biểu thị thần thái, phong cách ngôn ngữ cơ thể của nhân vật.

Trong tạo hình TTVN giai đoạn 1990 - 2019, hình thể nhân vật được các họa sĩ chú trọng thể hiện ở lối dùng nét để diễn tả sự phong phú trong biểu cảm của nhân vật. Sự đa dạng thể hiện ở kết cấu nét vẽ của từng họa sĩ, ở mỗi giai đoạn khác

nhau. Sử dụng nét để tạo hình gợi tả thực nhân vật, thể hiện tính cách rõ ràng, thường tạo hình cho các nhân vật trong truyện cổ tích, dân gian, lịch sử hay tả thực nhân vật tuân theo quy luật giải phẫu như *Orange* (2011) của Thành Phong - Khánh Dương, *Đất Rong* (2012) của nhóm Dimensional Art Studio,... Cũng có khi dùng nét vẽ giản lược dạng chu vi bao quanh định hình dáng dấp nhân vật như *Thỏ bảy màu* (2016) của Huỳnh Thái Ngọc, giản lược cách điệu bỏ qua những đặc điểm thực của con người để nhấn vào trạng thái nhân vật trong *Trạng Quỳnh - Trạng Quỳnh* (2003) của Kim Khánh, *Tỷ quây* (2003) của Đào Hải... Ảnh hưởng từ tạo hình nhân vật theo lối truyện tranh Manga Nhật Bản, nhiều TTVN đã tập trung biểu tả trạng thái cảm xúc nhân vật như mắt, gương mặt... trong *Tai Mèo Và Mặt Ngầu* (2015) của Đặng Ngọc Minh Trang, truyện *Action* (2017) của Nguyễn Huy Chiến, *Cánh hoa trôi giữa Hoàng Triều* (2019) của Tuyết Tuyết... Sử dụng nét kiểu cường điệu, dùng nét để tả kiểu hình tượng hóa như *Dũng sĩ Hesman* (1992) của Hùng Lân, *Địa ngục môn* (2016) của Can Tiểu Hy,...

Nét trong tạo hình truyện tranh có thể dùng để gợi không gian, tạo hình thể nhân vật, được dùng làm tăng tốc độ chuyển động của nhân vật... và có thể dùng nét, hình để tạo nên sắc độ sáng, đậm và trung gian trong trang truyện tranh, cho người xem cảm nhận được sự chuyển động từ hình thể đến nội tâm của nhân vật, như *Thơ duyên* (2012) của họa sĩ Can Tiểu Hy, *Đế mèn phiêu lưu ký* của Tạ Huy Long. Hay như việc lấy các đường nét mảnh để định hình và tạo mảng đậm làm điểm nhấn cho nhân vật của họa sĩ Thành Phong trong truyện tranh *Bé Lợn - Lợn Bò* (2012).

Từ những thành tựu đã đạt được về tạo hình trong TTVN từ 1990 đến 2019 cho thấy hình thể nhân vật có nhiều chuyển biến, tạo nên sự đa dạng như: tả thực, sinh động, ngộ nghĩnh... Thông qua hình thể, họa sĩ biểu hiện được các yếu tố thẩm mỹ, tính thời đại và tính cá nhân trong đó, từ đó làm nên sự phong phú trong việc diễn tả hình thể của nhân vật trong TTVN.

Thứ hai, cách sử dụng màu sắc

Cùng với tạo hình hình thể nhân vật, sự thay đổi trong khuynh hướng sử dụng màu sắc cũng mang đến nhiều đột phá mới mẻ. Trong những năm 90 của thế kỷ XX, các họa sĩ vẫn sử dụng bột màu và màu nước trong vẽ minh họa truyện tranh, bởi vậy màu sắc trong truyện tranh thời gian này được các họa sĩ diễn tả theo lối vờn màu để gợi khối, diễn tả xa gần và lối trang trí, tạo nên độ rung cảm đặc biệt của từng loại chất liệu màu. Các mảng màu được sử dụng sắc tươi nguyên tạo ấn tượng mạnh mẽ cho thị giác.

Sang thế kỷ XXI, với sự phát triển của công nghệ, vi tính trở nên phổ cập, công nghệ in ấn phát triển,... sự đa dạng của công cụ, dụng cụ, sự hỗ trợ của các phần mềm thiết kế đồ họa, việc vẽ, tô màu trên máy đã mang đến nhiều thể nghiệm mới cho truyện tranh, màu sắc lung linh, đa dạng hơn. Nhiều kỹ thuật thể hiện màu với phong cách đa dạng đã tạo nên một thế giới truyện tranh đầy biểu cảm. Tiêu biểu như truyện tranh *Tý quậy* (2003) của họa sĩ Đào Hải, *Chuyện tào lao của Vàng Vàng* (2014) của Phan Kim Thanh sử dụng nhiều màu đơn giản, sắc tươi với các độ đậm nhạt khác nhau trên nền màu sáng mang tính chất trang trí cao.

Sự tham gia của nhiều họa sĩ trẻ, sự ảnh hưởng của tạo hình truyện tranh

nước ngoài đã tạo ra nhiều phong cách vẽ, có cá tính riêng, đã dẫn tới sự đa dạng về cách thể hiện màu sắc trong các ấn phẩm TTVN.

Bên cạnh đó, một số truyện tranh chỉ dùng màu đen - trắng theo phong cách thiên về tả thực như bộ *Orange* của Thành Phong - Khánh Dương, *Chiếc lược ngà* (2011) của B.R.O, *Đất rộng* (2012) của Dimensional Art Studio,... Khi sử dụng đen - trắng, các họa sĩ muốn tạo cảm giác chiều sâu qua độ dày nét vẽ và độ đậm nhạt khác nhau của mảng khối để tả thực hoặc cố gắng phóng đại cảm xúc của nhân vật.

Màu sắc trong truyện tranh không chỉ giới hạn ở màu sắc nhân vật mà còn ở phong nền, không gian chứa hình thể nhân vật, để chúng trở nên sinh động, bắt mắt hơn như: *Cửa sổ* của họa sĩ Tạ Huy Long, *Tý Quậy* của họa sĩ Đào Hải, *Cánh hoa trôi giữa Hoàng Triều* của họa sĩ Tuyết Tuyết...

Màu sắc giúp mở rộng phạm vi truyện tranh, mở ra thế giới đa sắc thái vừa giúp độc giả nắm bắt nhanh diễn biến câu chuyện, vừa giúp họa sĩ tạo dựng phong cách. Màu sắc có khả năng truyền tải rộng hơn các thời điểm trong ngày, bầu không khí, chuyển cảnh, mặt phẳng ảnh, độ sâu trường ảnh... Đôi khi cảnh bình minh họa sĩ chỉ sử dụng màu sắc đơn giản như bóng đổ màu xanh trên nền vàng đã tạo được hiệu ứng ấn tượng cho độc giả, trong khi đó thì bản vẽ trắng đen khó phân biệt thời gian, ngày đêm. Bên cạnh hình vẽ, họa sĩ còn có khả năng dùng màu sắc để diễn tả diễn biến trong phân đoạn của truyện nhằm định hướng thị giác của người xem, để nhấn mạnh những thành phần quan

trọng trong câu chuyện khiến nó trở nên thú vị hơn.

Mỗi họa sĩ sẽ có cách xử lý chất liệu và sử dụng màu theo những phong cách riêng. Bên cạnh đó, việc sử dụng máy tính, bảng vẽ điện tử, ứng dụng phần mềm đồ họa sẽ làm cho việc tách, pha màu dễ dàng hơn... đã góp phần làm phong phú các phương thức trong việc thể hiện màu.

Trong tạo hình TTVN giai đoạn 1990 - 2019, biểu thị màu sắc luôn theo tình huống cốt truyện cụ thể, họa sĩ sử dụng màu sắc linh hoạt theo các tông màu nóng lạnh, đậm nhạt... để tạo nên hiệu quả. Tuy nhiên có truyện tranh chỉ dùng đen - trắng vẫn diễn tả được sắc độ và sắc thái. Dù sử dụng đa màu sắc, đơn sắc hay đen trắng, truyện tranh mang lại cảm giác thoải mái, thích thú cho người đọc bởi nghệ thuật luôn có những cách biểu đạt riêng ở mọi hình thức.

Thứ ba, cách thể hiện không gian

Nghiên cứu TTVN, các họa sĩ có những lối thể hiện không gian khá phong phú, đó là dùng đường nét, hình mảng để chỉ ra sự hiện diện của không gian, dùng sắc độ để gợi không gian, dùng màu diễn tả không gian, dùng sắp xếp bố cục tạo không gian, phối cảnh tạo không gian.

Cấu trúc vật lý của đường nét gợi nên sự duy trì của chuyển động. Đường nét ngang qua mặt tranh, gấp khúc hay đi xiên vào tranh đều chỉ ra sự hiện diện của không gian, giúp thị giác người xem dịch chuyển từ vùng tổng quát này sang một vùng tổng quát khác. Nếu một khung hình chỉ có nhân vật chính mà phần nền để trống thì một nét gạch ngang cũng có thể tạo nên không gian phân chia giữa bầu trời và mặt đất. Vì thế, thay đổi tốc

độ nét vẽ, mật độ mau thưa, nét thanh mềm, nét đanh, nét tạo mảng đậm... là những lối thể hiện đa dạng không gian biểu đạt trong truyện tranh đã được các họa sĩ TTVN sử dụng.

Tính tạo hình của sắc độ được dùng để gợi không gian. Sắc độ luôn tuân theo trật tự từ sáng đến tối hoặc từ tối đến sáng. Việc mô tả không gian tạo hình trong truyện được điều chỉnh phân bố sắc độ tùy thuộc phong cách, thói quen của mỗi họa sĩ, tạo nên không gian nông, sâu hoặc bề mặt trang trí tạo giá trị nghệ thuật của truyện.

Cách sắp xếp màu sắc trực tiếp sát nhập vào tạo hình nhân vật, cảnh vật diễn tả tạo ra những không gian khác nhau trên bề mặt nền truyện tranh. Mở rộng không gian và tạo chiều sâu được xem như khởi đầu của mặt tranh. Trên mặt tranh, họa sĩ có cách sử dụng màu sắc đưa hình thể tiến về phía trước hoặc lùi ra sau, dùng tương phản của cường độ màu sắc, sắc độ tạo nên sự chuyển động trong không gian nền để mô phỏng địa điểm, không gian và bối cảnh truyện. Dùng màu sắc để diễn tả thời điểm trong ngày... tạo nên lối thể hiện không gian phong phú trên các nền của truyện tranh.

Phối cảnh là một trong những thủ pháp làm phong phú lối thể hiện không gian trong phạm vi mặt phẳng để tạo cảm giác về không gian hai chiều và ba chiều. Trong vẽ truyện tranh, họa sĩ áp dụng luật phối cảnh tạo không gian rộng hoặc sử dụng cho những cảnh gây ấn tượng mạnh, dùng một điểm tụ hoặc nhiều điểm tụ của các đường phối cảnh tạo chiều sâu không gian. Khi các điểm tụ thay đổi thì quang cảnh hai bên cũng khác và không gian diễn

tả trong truyện tranh cũng khác đi. Phối cảnh giúp tạo không gian để nhân vật có thể tự do chuyển động trong khung tranh, vì thế, phạm vi biểu cảm mở rộng hơn, bố cục trở lên hấp dẫn hơn.

Tạo hình truyện tranh sẽ có rất nhiều diễn biến, hành động khi họa sĩ vẽ mô tả đặc trưng theo tuyến nhân vật, hành động, thời gian, không gian, tạo cho người xem những cảm nhận phong phú ở lối thể hiện. Phương thức để diễn tả không gian như vậy được các họa sĩ sử dụng một cách linh hoạt, tạo nên hiệu ứng về sự đa dạng, phong phú mà vẫn thể hiện phong cách riêng của họa sĩ ở mỗi cốt truyện. Mỗi loại không gian đều có những tác dụng khác biệt, ảnh hưởng đến cảm xúc và thị giác người xem, tạo nên hiệu quả phong phú về mặt thẩm mỹ cho tác phẩm.

Thứ tư, sử dụng chất liệu và kỹ thuật sáng tác

Đối với mỹ thuật thì chất liệu thể hiện không bao giờ có giới hạn và kỹ thuật sáng tác thì luôn được họa sĩ tìm tòi, phát triển ngày một phong phú. Để xây dựng những tác phẩm truyện tranh, chất liệu và kỹ thuật sáng tác luôn là những công cụ hỗ trợ tạo nên thành công cho truyện tranh.

Từ đầu những năm 1990, các họa sĩ chủ yếu làm việc với những chất liệu vẽ như: chất liệu giấy, chất liệu màu nước, màu bột thông thường. Tuy vậy, hiệu quả tạo chất trên mỗi chất liệu khác nhau đã tạo nên hiệu quả cho nghệ thuật thị giác và phong cách khác nhau của các họa sĩ.

Những năm 1990, có nhiều họa sĩ đã gây dựng hiệu quả thị giác khi sử dụng các loại màu nước và màu bột. Trong đó nổi bật là Mai Long, Ngô Mạnh Lân đã thành công với chất liệu màu nước. Do là

màu nước nên độ chuyển màu và sự ngẫu nhiên của bút pháp trong việc sử dụng màu loãng để tô, vờn hay độ loang màu, khiến tạo hình trong truyện tranh có hiệu quả mờ ảo, bay bổng. Đặc điểm này tạo được các lớp màu nước chồng xếp lên nhau mà vẫn có độ trong trẻo và mang tính biểu đạt cao. Màu bột lại cho ra hiệu quả khô thoáng và độ xốp của mảng màu sắc thái biểu đạt riêng cho họa sĩ Nguyễn Bích, Tạ Thúc Bình... Tuy nhiên, mặc dù sử dụng cùng một chất liệu nhưng mỗi họa sĩ lại có lối diễn đạt tạo hình khác nhau.

Từ những năm 2000 đến nay, các họa sĩ ngoài vẽ tay còn vẽ hoàn toàn trên máy với sự hỗ trợ của các phần mềm đồ họa. Sự phát triển của nhiều phần mềm chuyên nghiệp như: Photoshop, Artrage, MediBang Paint Pro, Corel Painter, Autodesk Sketchbook,... với khả năng làm việc linh hoạt theo lớp, với bút vẽ đa dạng cùng các tùy chọn phác họa phong phú... dễ dàng tạo các ô truyện, phác thảo, thể hiện ý tưởng và tạo hình minh họa. Nhiều họa sĩ thành công trong việc ứng dụng các phần mềm đồ họa như Dương Minh Đức, nhóm B.R.O, Can Tiểu Hy... Tuy nhiên, vẫn có một số trường hợp đặc biệt như tác phẩm *Long thần Tướng* của Thành Phong, *Cửa sổ* của Tạ Huy Long. Việc đi nét, đổ màu thực hiện bằng tay với màu nước, tạo ra hiệu ứng loang, mộc mạc, tạo nên sắc độ hấp dẫn riêng.

Giai đoạn này, màu sắc trở nên đa dạng hơn. Việc kết hợp phong cách thẩm mỹ của các họa sĩ truyện tranh hiện đại và trình độ kỹ thuật đã cho thấy sự phong phú về chất liệu tạo sự đa dạng của ngôn ngữ biểu đạt. Từ đó cho thấy, việc sử dụng chất liệu và kỹ thuật sáng tác TTVN ngày càng phát triển.

4.2. Thành công về sự đa dạng phong cách

Tạo hình TTVN giai đoạn 1990 - 2019 chịu sự ảnh hưởng của nhiều phong cách truyện tranh nước ngoài như Comic, Manga, Manhwa, Manhua và bước đầu cũng đã tạo được phong cách riêng.

Trên thực tế, TTVN xuất hiện từ khá sớm, với hình thức những trang tranh vẽ các nhân vật Lý Toét, Xã Xệ trên báo “Phong Hóa”, báo “Ngày Nay” từ thời Pháp thuộc vào những năm 1930. Cho đến năm 1935, *Chuyện thằng Vá và thằng Vếu* trên Báo “Cậu Ấm” của họa sĩ Mạnh Quỳnh được thể hiện với các ô hình vẽ liền nhau, diễn tả liên tục hành động của nhân vật kèm ô ghi lời thoại thực sự đã được thể hiện theo hình thức truyện tranh đúng nghĩa..., trong đó phong cách Comichài hước, châm biếm, tạo hình theo lối dân gian cũng là một trong những tác nhân ảnh hưởng sâu đậm lên truyện tranh tại Việt Nam. Tuy nhiên giai đoạn 1990 - 2019, TTVN, từ sự chịu ảnh hưởng của phong cách truyện tranh nước ngoài đã dần hướng tới truyện tranh Comic hiện đại với phong cách riêng.

TTVN phát triển cùng với Comic, Manga, Manhua... đã tác động mạnh đến độc giả người Việt ở nhiều độ tuổi tham gia vào văn hóa thưởng thức, mê truyện tranh. Cách tạo hình nhân vật của Manga, Comic đã mang lại nguồn cảm hứng sáng tác cho nhiều họa sĩ.

Đến thập kỷ tiếp theo của thế kỷ XXI (2010 - 2019), là thời kỳ TTVN chuyển biến mạnh mẽ. Trong bước tạo chuyển đa dạng, các họa sĩ Việt Nam đã bước đầu tìm cho mình những phong cách tạo hình riêng. TTVN trong thập

niên này phải kể đến bộ *Long thần tướng* bao gồm 4 tập của Thành Phong - Khánh Dương hay *Dé mèn phiêu lưu ký* (2018) của Tạ Huy Long... là những truyện tranh có phong cách vẽ độc đáo, khác biệt với Manga Nhật Bản, Manhua Trung Quốc hay Comic phương Tây.

Nhìn chung, giai đoạn 1990 - 2019, TTVN thể hiện sự đa dạng về phong cách. Các họa sĩ sử dụng ngôn ngữ tạo hình, tư duy thẩm mỹ để tạo nên thành công khác biệt. Và mỗi một họa sĩ đều tìm tòi xu hướng thẩm mỹ, tạo hình riêng để khẳng định phong cách cá nhân qua các tác phẩm của mình.

Cùng với việc tìm kiếm, học hỏi từ nhiều nguồn tư liệu nước ngoài, các họa sĩ Việt, đặc biệt họa sĩ trẻ không bị gò bó mình trong cách diễn tả và biểu đạt tạo hình theo đúng quy luật không gian thực, hay tạo hình thực nữa. Họ đã tự sáng tạo ra những không gian biểu đạt riêng khi xây dựng kịch bản, sắp đặt bố cục, tạo hình. Trên con đường học hỏi, sáng tác đó, nhiều họa sĩ truyện tranh đã tìm ra phong cách riêng, góp phần làm phong phú cho nền truyện tranh ở Việt Nam. Mặt khác, TTVN giai đoạn 1990 - 2019 trải quanhiều thay đổi, chuyển biến trong cách thể hiện của nghệ thuật tạo hình và phát triển không ngừng. Các họa sĩ đã luôn học tập những tinh hoa của truyện tranh thế giới, năng động, sáng tạo trong việc biểu đạt hình ảnh mới nhằm phù hợp với nhu cầu giải trí đương đại.

Chính sách đổi mới ở Việt Nam đã mang đến làn gió mới đối với nghệ sĩ nói chung và họa sĩ truyện tranh nói riêng. Tư tưởng thẩm mỹ, tư duy sáng tác không còn sự khắt khe, khuôn mẫu khô cứng, các họa

sĩ hào hứng vẽ truyện tranh với đủ mọi thể loại từ truyện tranh lịch sử, cổ tích, dân gian, văn học, trinh thám, dã sử, kinh dị... đã thu hút được đông đảo độc giả ở nhiều lứa tuổi.

Tiếp đến, quá trình hội nhập quốc tế đã tạo ra nhiều cơ hội cho TTVN và họa sĩ sáng tác truyện tranh. Đặc biệt, khi internet phát triển và trong nhịp sống hiện đại dẫn tới “văn hóa đọc” ngày càng thay đổi. Điều đó đòi hỏi truyện tranh phải hoàn thiện để thích nghi với giải trí, với cuộc sống hiện đại, để người đọc có thể đọc mọi nơi, mọi lúc.

Trên thực tế, đã xuất hiện các nhóm họa sĩ truyện tranh ở độ tuổi rất trẻ, bắt đầu được chú ý nhờ sự đầu tư cho phong cách tạo hình và hình thức của cuốn truyện tranh cùng nội dung gần gũi với văn hóa Việt. Nhiều họa sĩ trẻ đã tìm được những phong cách riêng, có vị trí nhất định trong lòng độc giả như Thành Phong, Can Tiểu Hy, Dương Thạch Thảo, Vũ Đình Lân, Dương Minh Đức, nhóm B.R.O,... Tuy nhiên, để khẳng định mình, các họa sĩ phải thực sự nghiêm túc học hỏi để phát triển, tạo dựng phong cách riêng.

4.3. Từng bước khẳng định vị thế truyện tranh mang bản sắc văn hóa Việt Nam

Giai đoạn 1990 - 2019, về tạo hình, TTVN cho thấy những nỗ lực không ngừng đáp ứng nhu cầu độc giả, định hình phong cách, từng bước hình thành xu hướng truyện tranh mang đậm văn hóa Việt nhằm phát huy tiềm năng phát triển.

Sau khi tiếp xúc và bắt nhịp với xu thế truyện tranh của thế giới như Comic phương Tây, Manga Nhật Bản... Truyện tranh Việt nỗ lực định hình phong cách,

đáp ứng nhu cầu độc giả. Từ những tác phẩm thời kỳ đầu giai đoạn 1990 - 1999 được các họa sĩ phóng tác mang nhiều dấu ấn của Comic, nét vẽ còn vụng về, mộc mạc, hình thức và nội dung truyền tải còn nặng tính khoa giáo nhưng vẫn thu hút độc giả Việt Nam bởi các họa sĩ đã luôn cố gắng sáng tạo về biểu hiện tạo hình trong từng tập truyện như *Cô tiên xanh* (1991), *Dũng sĩ Hesman* (1993), *Siêu nhân Việt Nam* (1997)... đã khẳng định giá trị nghệ thuật của truyện tranh, bước đầu đã đưa các yếu tố Việt vào nội dung truyện, thể hiện qua hành động, phẩm chất, đức tính của mỗi nhân vật. Mặc dù giai đoạn này, truyện tranh của nước ngoài đang lắt át thị trường xuất bản Việt Nam với các bộ truyện có nội dung hấp dẫn, hình ảnh đẹp, lạ... Phải chăng, sự khao khát truyện tranh mang bản sắc Việt vốn tiềm tàng trong mỗi độc giả nên những bộ TTVN ra đời ở thời kỳ này vẫn được đón nhận và yêu thích. Nhận ra được sự mong muốn của người đọc về truyện tranh mang văn hóa Việt, các họa sĩ đã nỗ lực nghiên cứu, thay đổi như trong *Dũng sĩ Hesman*, 4 tập đầu được Hùng Lân phóng bút phỏng theo hình của phim hoạt hình Voltro nhưng sau đó họa sĩ đã đưa các yếu tố bản địa, Việt hóa từ nội dung đến tạo hình. Dù chưa thể sánh được với Comic, Manga nhưng đã phần nào đáp ứng mong mỏi của độc giả.

Sang đến giai đoạn 2000 - 2009, là thời kỳ Việt Nam tiếp cận internet, vì tính, dường như thế giới phẳng đã tạo cơ hội cho đội ngũ sáng tác tiếp cận nhiều hơn các phong cách tạo hình truyện tranh trên thế giới, góp phần thay đổi nhận thức về truyện tranh. Nếu như trước đây, sáng tác truyện tranh phần nhiều để truyền tải mục đích giáo dục thì giờ đây tính giải

trí của truyện tranh ngày được coi trọng. Tính chất giải trí không làm nhẹ đi tính giáo dục mà ngược lại, chất giải trí làm cho tính chất giáo dục thâm thấu một cách mềm mại tự nhiên với trẻ. Truyện tranh đã mang lại cho độc giả những hình ảnh mà trong cuộc sống thực tế không thực hiện được, khiến cho trí tưởng tượng của người đọc bay bổng, thêm sức sáng tạo cả về tư duy hình tượng lẫn tư duy cuộc sống, khoa học. Các bộ truyện *Thần đồng đất Việt* (2002), *Trạng Quỳnh - Trạng Quỳnh* (2003), *Tý Quậy* (2003),... ra đời ngoài ý nghĩa giáo dục, đã chú trọng tính giải trí và giá trị nhân văn. Ở giai đoạn này, bên cạnh sự lấn át của Manga, các độc giả Việt Nam đã có những yêu cầu, đòi hỏi về giá trị thụ hưởng truyện tranh có phần khắt khe hơn giai đoạn 1990 -1999. Độc giả nhỏ của thập niên trước giờ đây đã lớn, họ cũng phát sinh những nhu cầu về truyện tranh Việt phù hợp với lứa tuổi, tâm sinh lý, đời sống văn hóa Việt. Trước nhu cầu đó, đội ngũ sáng tác đã mở rộng thể loại, đề tài để đáp ứng sự lớn lên, trưởng thành của thế hệ độc giả. Các họa sĩ đã tập trung vào khai thác những yếu tố văn hóa nghệ thuật truyền thống, để đưa vào tác phẩm qua tạo hình nhân vật, bối cảnh hay không gian... So với thập niên trước, thập niên này TTVN đã có nhiều tác phẩm có sự chuyển biến, thay đổi tạo nền tảng cho sự phát triển của giai đoạn sau.

Giai đoạn 2010 - 2019, xuất hiện các trang website phục vụ độc giả đọc truyện online, TTVN cũng bước vào xu thế chung và bắt nhịp cùng truyện tranh thế giới. Độc giả Việt Nam đã bắt đầu bóthứng thú với những ấn phẩm mô phỏng, sao chép lại phong cách thể hiện của truyện tranh nước ngoài. Sau một loạt

truyện tranh chuyển thể từ các tác phẩm văn học như *Chí phèo* (2011), *Giông tố* (2011), *Chiếc lược ngà* (2011)... chưa đạt nhiều thành công như kỳ vọng, đội ngũ sáng tác đã có những thay đổi. Không chỉ đầu tư vào đề tài, hình thức, nét vẽ mà còn chú trọng đến kết hợp văn hóa truyền thống, sự kiện lịch sử, xã hội, đưa vào làm tư liệu một cách nhuần nhuyễn hơn cho các sáng tác. Truyện tranh Việt dần xây dựng phong cách riêng, một số bộ truyện được đánh giá là những ấn phẩm mang bản sắc Việt như *Bé Lợn - Lợn Bò* (2012), *Học viện bóng đá* (2014), *Long thần tướng* (2014), *Cánh hoa trôi giữa Hoàng Triều* (2019)... Tuy vẫn có sự ảnh hưởng từ phong cách truyện tranh nước ngoài nhưng trong việc thể hiện tính cách, phẩm chất của nhân vật vẫn toát ra đức tính, cốt cách người Việt.

Những cái tên như: *Thần đồng đất Việt*, *Học viện bóng đá*, *Long thần tướng*, *Địa ngục môn*... đã gây được tiếng vang và thành công nhất định, được đông đảo độc giả đón nhận. Về mặt tạo hình, ghi nhận có những bộ truyện được đánh giá cao, đã chú ý tiếp thu nghệ thuật tạo hình truyền thống, văn hóa truyền thống, dần hình thành phong cách riêng, tạo ra một phong cách tạo hình mới, thể hiện được văn hóa, lịch sử Việt Nam trong quá khứ. Qua đó thể hiện sự tâm huyết, niềm đam mê và trình độ đang dần được nâng cao của các họa sĩ TTVN.

Việt Nam ta có nền văn hóa lâu đời, đa dạng và một nền nghệ thuật tạo hình truyền thống với những giá trị đặc sắc đã được khẳng định. Những hình tượng con người, hình tượng thực vật, động vật, các yếu tố tự nhiên trang trí trên các đình làng, chùa, trong các dòng tranh dân gian Đông

Hồ, Hàng Trống... sẽ là bệ đỡ cho sự phát triển của TTVN.

Trong sáng tác truyện tranh, việc tiếp thu và ứng dụng nghệ thuật tạo hình truyền thống, kết hợp giữa yếu tố truyền thống và hiện đại là công việc không hề dễ dàng. Trong thực tế, với xu thế toàn cầu hóa và hội nhập hiện nay, một tác phẩm TTVN có ngôn ngữ tạo hình dân tộc, tạo ra được sự tò mò, hấp dẫn độc giả, thôi thúc độc giả tìm hiểu về văn hóa, lịch sử, xã hội Việt Nam, đặc biệt là đối tượng độc giả trẻ, độc giả nước ngoài. Cần phải có sự tìm tòi, khai thác hợp lý, kết hợp khéo léo giữa yếu tố truyền thống và hiện đại. Quan trọng hơn để hấp dẫn độc giả, không chỉ tạo ra một tác phẩm mang tính “thuần Việt” về mặt tạo hình, mà phải tạo ra được một tác phẩm tốt, hấp dẫn, sáng tạo cả về nội dung và hình thức. Đó là chủ đề, nội dung câu chuyện, là cách tác giả truyện tranh kể câu chuyện đó.

Nhìn chung, giai đoạn 2010 - 2019, TTVN có nhiều cơ hội phát triển hơn so với trước đây, đặc biệt những năm 2016, 2017 chúng ta có những tác phẩm truyện tranh của các họa sĩ trẻ như Long thần tượng của Thành Phong - Khánh Dương, Địa ngục môn của Can Tiểu Hy đã gây được tiếng vang và đạt được giải Bạc cuộc thi truyện tranh quốc tế uy tín International Manga Award. TTVN ngày càng được nhiều độc giả yêu thích với nhiều chủ đề mở rộng, tác động vào tâm sinh lý độc giả. Học tập từ những dòng truyện tranh lớn, nhiều họa sĩ đã đưa các yếu tố văn hóa, bối cảnh lịch sử, xã hội vào trong truyện tranh, xây dựng tạo hình Việt hóa các nhân vật. Nội dung và hình thức thể hiện nghệ thuật ở TTVN ngày càng được nâng cao, qua đó TTVN đã mang lại nhiều thành

công, từ giáo dục nhân cách thế hệ trẻ cho đến quảng bá văn hóa Việt Nam đến bạn bè quốc tế.

V. Kết luận

Sự chuyển biến tạo hình trong TTVN giai đoạn 1900 - 2019 cho thấy được giá trị, ý nghĩa, những thành công và hạn chế về tạo hình trong TTVN giai đoạn mở cửa và hội nhập với thế giới. Thành công về nghệ thuật tạo hình TTVN là sự tiếp thu có sáng tạo về cách diễn hình nhân vật, cách thể hiện đường nét, màu sắc, cách thể hiện không gian trong truyện tranh, bên cạnh đó là sự ứng dụng công nghệ vào sáng tác và sử dụng chất liệu màu sắc một cách có hiệu quả.

Sự chuyển biến tạo hình trong TTVN đã cho thấy sự đa dạng về phong cách của các họa sĩ, thông qua việc thể hiện những ngôn ngữ tạo hình đặc trưng của truyện tranh, mỗi tác giả đã sáng tạo nên những tác phẩm minh họa sinh động và giàu tính nghệ thuật.

Trong sự chuyển biến và phát triển của TTVN có sự giao lưu tiếp biến nghệ thuật đối với truyện tranh nước ngoài. Giai đoạn 1990 - 2019 ghi nhận đã có những tác phẩm có phong cách tạo hình riêng, độc đáo. Các họa sĩ TTVN đã nỗ lực, cố gắng học tập, sáng tạo và kết nối giữa mỹ thuật truyền thống với hiện đại. Các sáng tạo mới đó được thể hiện qua lối vẽ khúc chiết, mạnh mẽ, tạo hình các nhân vật trong các truyện tranh này có đặc điểm nhân chủng, biểu hiện văn hóa của người Việt. Kèm theo đó là những hình ảnh bối cảnh: kiến trúc nhà cửa, phong cảnh, sự vật hiện tượng có dấu ấn vùng miền được thể hiện sinh động, mang đậm bản sắc Việt Nam.

Những thành công trong tiếp thu, ứng dụng nghệ thuật truyền thống, văn hóa truyền thống của mỗi họa sĩ, đã góp phần tạo dựng một xu hướng tạo hình TTVN theo phong cách riêng, góp phần vào việc “Việt hóa” TTVN, giúp nâng cao chất lượng nghệ thuật tạo hình, vừa mang đậm dấu ấn văn hóa Việt. Đó là một định hướng đúng đắn cho sự phát triển TTVN.

Tài liệu tham khảo:

- [1]. Lê Huy Bắc (2018), *Ký hiệu và liên ký hiệu*, Nxb Tổng hợp TP Hồ Chí Minh.
- [2]. Trịnh Bá Đĩnh (2018), *Từ ký hiệu đến biểu tượng*, Nxb Khoa học xã hội, Hà Nội.
- [3]. Katawu Kaji (2011), *Đường nét và phối cảnh*, Đích Đốc (dịch), Nxb Thời đại, Hà Nội.
- [4]. Katawu Kaji (2011), *Bố cục và phối màu*,

Đích Đốc (dịch), Nxb Thời đại, Hà Nội.

[5]. Nguyễn Văn Kim (2016), *Tiếp biến và hội nhập Văn hóa ở Việt Nam*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội, Hà Nội.

[6]. Ngô Thanh Mai (2019), *Ảnh hưởng của truyện tranh đến trẻ em Việt Nam*, Luận án tiến sĩ chuyên ngành Việt Nam học, Viện Việt Nam học và Khoa học phát triển - ĐH Quốc gia HN.

[7]. Nguyễn Quân (2006), *Ngôn ngữ của hình và màu sắc*, Nxb Văn hóa Thông tin, HN.

[8]. Lê Văn Sửu (2016), *Truyện tranh Việt Nam - Thực trạng và giải pháp nâng cao chất lượng nghệ thuật*, đề tài NCKH cấp bộ, Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch.

Địa chỉ tác giả: Khoa Tạo dáng công nghiệp - Trường Đại học Mở Hà Nội

Email: ngalt@hou.edu.vn

