ỨNG DỤNG HỌA TIẾT RỒNG - MÂY THỜI TRẦN TRONG THIẾT KẾ NHÂN VẬT GAME 2D

NguyễnTất Mão[1], Huỳnh Thị Tuyết Trinh[1]

Tóm tắt: *Bài nghiên cứu tập trung khảo sát và phân tích quá trình chuyển hoá hoạ tiết Rồng – Mây thời Trần vào thiết kế nhân vật game 2D, với định hướng bảo tồn và phát huy giá trị mỹ thuật truyền thống Việt Nam trong không gian sáng tạo kỹ thuật số. Trên cơ sở lý luận về mỹ thuật cổ Việt, kết hợp với việc nhận diện giá trị biểu tượng, tính thẩm mỹ và ngôn ngữ tạo hình của hoạ tiết Rồng – Mây, nghiên cứu đã xây dựng quy trình thiết kế nhân vật gồm các giai đoạn: khảo cứu tư liệu, phác thảo ý tưởng, dựng hình tuyến tính, phối màu – xử lý chất liệu, hoàn thiện chuyển động và thử nghiệm trong môi trường game. Mỗi giai đoạn đều được thực hiện dựa trên nguyên tắc tôn trọng giá trị nguyên gốc của di sản, đồng thời vận dụng tư duy thẩm mỹ và công cụ của thời đại số để mở rộng khả năng biểu đạt hình ảnh. Việc chuyển thể hoạ tiết Rồng – Mây thời Trần sang thiết kế nhân vật không chỉ tạo nên mẫu hình nghệ thuật mang phong cách độc đáo, mà còn chứng minh được khả năng giao thoa hài hoà giữa truyền thống và hiện đại trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng. Đây là minh chứng cho việc di sản văn hoá có thể được "tái sinh" thông qua sáng tạo, trở thành nguồn cảm hứng cho thế hệ nghệ sĩ – nhà thiết kế trẻ hôm nay. Hơn cả một công trình thiết kế, nghiên cứu khẳng định vai trò của người sáng tạo Việt như cầu nối giữa quá khứ và tương lai, góp phần lan toả bản sắc dân tộc và tái khẳng định vị thế văn hoá Việt Nam trên bản đồ nghệ thuật kỹ thuật số toàn cầu.*

Từ khoá*: họa tiết Rồng-Mây, game 2D, thiết kế, nhân vật game*

1. MỞ ĐẦU

Trong bối cảnh toàn cầu hoá và hội nhập kinh tế – văn hoá, bản sắc dân tộc đã trở thành một yếu tố quan trọng giúp nền nghệ thuật khẳng định được vị thế của mình trong dòng chảy sáng tạo toàn cầu. Ngày nay, trò chơi điện tử không chỉ đơn thuần là sản phẩm giải trí mà còn là một kênh truyền tải văn hoá mạnh mẽ, nơi hình ảnh và câu chuyện đóng vai trò trung tâm trong việc tạo ấn tượng và kết nối với người chơi. Nhiều quốc gia đã thành công trong việc đưa yếu tố văn hoá bản địa vào thiết kế game thông qua các hình tượng nghệ thuật đặc trưng, như Nhật Bản với hình ảnh samurai và tinh thần Shinto, Hàn Quốc với không gian kỳ ảo K fantasy, hay Trung Hoa với mỹ học thần thoại cổ. Trong khi đó, mỹ thuật Việt Nam, dù sở hữu một kho tàng di sản phong phú với đa dạng chất liệu và biểu tượng, vẫn chưa được khai thác hiệu quả trong lĩnh vực thiết kế game đương đại. Trong số những di sản ấy, hoạ tiết Rồng – Mây thời Trần nổi bật như một biểu tượng của tinh thần dân tộc Việt, thể hiện rõ triết lý hài hoà giữa con người và thiên nhiên, đồng thời phản ánh khát vọng thịnh trị, tự chủ của dân tộc Đại Việt thế kỷ XIII. Do đó, nghiên

[1] Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông

cứu này được lựa chọn với mục đích kết nối di sản nghệ thuật cổ truyền với tư duy thiết kế hiện đại, đưa hoạ tiết Rồng – Mây trở lại đời sống qua ngôn ngữ hình ảnh mới trong không gian sáng tạo kỹ thuật số, nơi truyền thống gặp gỡ công nghệ để tạo ra giá trị văn hoá bền vững.

Mục tiêu nghiên cứu của đề tài là phân tích đặc trưng thẩm mỹ và giá trị biểu tượng của hoạ tiết Rồng – Mây thời Trần, nhằm xây dựng phương pháp chuyển hoá hình tượng này vào thiết kế nhân vật game 2D theo hướng bảo tồn và phát huy di sản, đồng thời đề xuất quy trình sáng tác nhân vật vừa mang bản sắc Việt, vừa đáp ứng yêu cầu tạo hình và chuyển động của nghệ thuật số hiện đại. Nghiên cứu khảo cứu tư liệu lịch sử mỹ thuật Việt Nam thời Trần, đối chiếu hình thái hoạ tiết với các triều đại khác, và phân tích cấu trúc tạo hình theo ngôn ngữ hội hoạ truyền thống, kết hợp với phương pháp thực nghiệm thiết kế nhân vật 2D qua các giai đoạn sáng tác, từ phác thảo đến hoàn thiện. Các dữ liệu được xử lý bằng công cụ phân tích hình ảnh và minh hoạ bằng mô hình kỹ thuật số nhằm tái hiện đường nét và tinh thần của hoạ tiết gốc. Phạm vi nghiên cứu tập trung vào lĩnh vực tạo hình nhân vật game 2D, không đi sâu vào khía cạnh kỹ thuật lập trình hay gameplay, mà chủ yếu tập trung vào diễn giải thị giác của hoạ tiết truyền thống trong thiết kế nhân vật.

2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận và đặc trưng mỹ thuật thời Trần

Cơ sở lý luận của mỹ thuật thời Trần bắt nguồn từ sự giao thoa giữa tư tưởng chính trị, tôn giáo và đời sống văn hoá của Đại Việt thế kỷ XIII – XIV, giai đoạn mà quốc gia đạt tới đỉnh cao của độc lập, tự cường và phát triển nội lực dân tộc. Trong bối cảnh ba lần kháng chiến chống Nguyên Mông thắng lợi, tinh thần tự hào dân tộc được thể hiện rõ trong nghệ thuật, đặc biệt là ở tính khoáng đạt, mạnh mẽ mà vẫn uyển chuyển, mềm mại của các hình tượng điêu khắc và trang trí. Mỹ thuật thời Trần kế thừa tinh thần nhân văn và kỹ thuật tinh xảo của thời Lý, song đã chuyển sang phong cách giản dị và phóng khoáng hơn, phản ánh sự tự tin và trưởng thành trong tư duy thẩm mỹ dân tộc. Yếu tố triết học Phật giáo, Nho giáo và tín ngưỡng dân gian hoà quyện tạo nên một nền nghệ thuật không chỉ tôn vinh thần linh mà còn ca ngợi trí tuệ và tinh thần con người.

Đặc trưng nổi bật của mỹ thuật thời Trần chính là khuynh hướng biểu ý nhiều hơn tả thực, thể hiện trong cách tạo hình linh hoạt, giảm bớt chi tiết rườm rà, chú trọng cảm xúc và nhịp điệu của đường nét. Các công trình kiến trúc và điêu khắc, đặc biệt là tại chùa Phổ Minh, tháp Bình Sơn hay di vật tại đền Trần Nam Định, đều cho thấy sự thống nhất giữa hình và ý. Hình tượng rồng và mây là biểu trưng tiêu biểu cho nghệ thuật thời kỳ này. Rồng thời Trần có thân nhỏ, thon dài, đầu nhọn, mắt hiền, râu bay mềm; toàn thân uốn lượn như dòng nước, kết hợp cùng mây cuộn tròn hoặc xoắn ốc, tạo nên bố cục "động trong tĩnh", vừa biểu thị sức mạnh linh thiêng, vừa thể hiện tinh thần nhân ái, trí tuệ và sự thanh cao. Họa tiết Rồng – Mây không nhằm phô trương quyền lực như trong nghệ

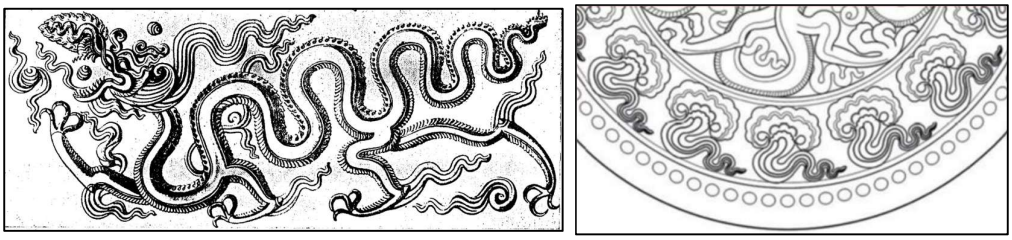
thuật Trung Hoa, mà mang tính biểu tượng sâu sắc, đề cao sự hòa hợp giữa trời – đất – người. Chính tinh thần ấy đã làm nên bản sắc riêng của mỹ thuật thời Trần – một nền nghệ thuật phóng khoáng, nhân bản và đậm đà bản sắc Việt.

2.2. Biểu tượng và giá trị văn hoá của hoạ tiết Rồng – Mây

2.2.1. Hoạ tiết Rồng – Mây thời Lý

Rồng thời Lý có thể được mô tả là một hình tượng hiền hoà, mềm mại, mang đậm dấu ấn của Phật giáo. Mây, trong hình tượng này, thường được vẽ như những dải mây cuộn tròn, nhẹ nhàng, với các đường nét uốn lượn, nhấn mạnh tính linh hoạt và sự hài hòa. Rồng thời Lý có thân hình dài, uốn lượn như dòng nước, không quá cứng nhắc hay mạnh mẽ mà mang một vẻ đẹp thanh thoát, uyển chuyển. Cảm giác mà rồng thời Lý truyền tải là sự kết nối giữa con người và thiên nhiên, gắn liền với yếu tố nước – một biểu tượng quan trọng trong văn hoá nông nghiệp lúa nước của người Việt.

Mây trong hoạ tiết rồng thời Lý đóng vai trò kết nối, không chỉ giữa các yếu tố trong tự nhiên mà còn là hình ảnh của sự dung hòa giữa thế giới trần tục và cõi tâm linh. Mây cuộn quanh thân rồng, tạo ra một sự chuyển động nhẹ nhàng, gợi lên cảm giác an lành và thánh thiện. Tính biểu tượng của mây thời Lý không chỉ là yếu tố trang trí mà còn gắn liền với triết lý Phật giáo về sự chuyển hóa và tái sinh.



Hình 1. *Rồng - Mây thời Lý. Nguồn: Tác giả tự chụp*

2.2.2. Hoạ tiết Rồng – Mây thời Trần

Trong hệ thống biểu tượng của văn hoá Á Đông, rồng và mây là hai hình ảnh có mối quan hệ mật thiết, thường xuất hiện cùng nhau trong nghệ thuật, tín ngưỡng và trang trí cung đình. Tuy nhiên, trong bối cảnh Việt Nam thời Trần, hoạ tiết Rồng – Mây mang bản sắc riêng biệt, phản ánh thế giới quan và nhân sinh quan đặc trưng của người Việt. Rồng trong quan niệm Đại Việt thời Trần không đơn thuần là biểu tượng của quyền lực và thống trị, mà còn gắn với khái niệm linh khí của sông núi, tượng trưng cho trí tuệ, nhân nghĩa và sức mạnh tinh thần. Khác với hình ảnh rồng Trung Hoa uy mãnh, dữ tợn, rồng Việt uyển chuyển, hiền hoà, gắn liền với yếu tố nước – nguồn sống của cư dân nông nghiệp lúa nước. Chính vì vậy, rồng Việt mang tính nhân văn sâu sắc, thể hiện mối quan hệ gần gũi giữa con người và thiên nhiên.

Mây trong nghệ thuật thời Trần lại đóng vai trò dung hoà và kết nối, là yếu tố biểu trưng cho sự chuyển động liên tục của vũ trụ, cho dòng năng lượng luân hồi, cho sự sống

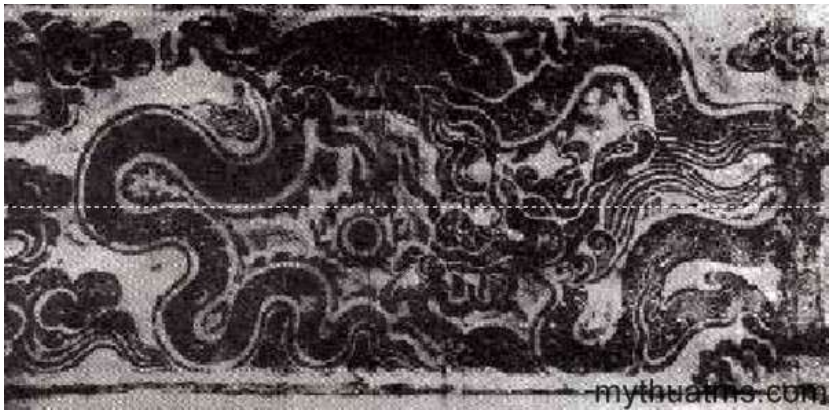
vĩnh hằng. Khi rồng bay giữa mây, hình ảnh ấy biểu đạt triết lý thiên – địa – nhân hợp nhất, thể hiện sự hòa hợp giữa trời và đất, giữa con người với thế giới siêu nhiên. Hoạ tiết Rồng – Mây vì thế không chỉ là hình thức trang trí trong mỹ thuật kiến trúc, mà là mã biểu tượng văn hoá chứa đựng tinh thần thời đại – tinh thần độc lập, khoáng đạt, khoan dung và hướng thiện của Đại Việt. Trải qua hàng thế kỷ, biểu tượng này vẫn được xem là "linh hồn thẩm mỹ" của nghệ thuật Việt, khẳng định giá trị trường tồn của bản sắc dân tộc trong dòng chảy chung của văn hoá Á Đông.

Hình 2. *Rồng - Mây thời Trần trên bệ đá chùa Hương Trai. Nguồn: Trần Thị Biển, 2017*

2.2.3. So sánh Rồng – Mây thời Lý và Trần

- **Hình thức tạo hình:** Rồng thời Lý có thân hình thanh thoát, uốn lượn nhẹ nhàng, với mây cuộn tròn tạo cảm giác linh hoạt và hiền hòa. Trong khi đó, rồng thời Trần có thân hình đầy đặn, mạnh mẽ với những đường nét dứt khoát, mây trở thành yếu tố tạo nên sự vững chãi, biểu trưng cho quyền lực và sức mạnh.

- Ý nghĩa biểu tượng: Mây rồng thời Lý gắn liền với sự hòa hợp giữa con người và thiên nhiên, với ảnh hưởng mạnh mẽ của Phật giáo. Mây trong hoạ tiết này có tính chất mềm mại, uyển chuyển, gắn liền với sự an lành và thánh thiện. Ngược lại, mây rồng thời Trần biểu trưng cho sức mạnh vũ trụ, sự tự chủ và khả năng bảo vệ dân tộc, phản ánh sự trưởng thành của triều đại và tinh thần chiến đấu kiên cường của dân tộc Việt.



Hình 3. *Rồng, mây chạm đá trên bệ tượng chùa Long Hoa – Nam Định*

Nguồn: Viện Mỹ thuật

Hình 4. *Rồng, mây chạm trên bệ đá chùa Bãi – Hà Nội*

Nguồn: Viện Mỹ thuật

Hình 5. *Rồng, mây chạm trên bệ đá chùa Hương Trai – Hà Nội*
Nguồn: Viện Mỹ thuật

2.3. Đặc trưng tạo hình

Hình tượng Rồng – Mây thời Trần là đỉnh cao của nghệ thuật tạo hình Việt Nam trung đại, thể hiện sự kết hợp hài hoà giữa kỹ thuật điêu khắc tinh tế và tư duy thẩm mỹ

mang đậm bản sắc dân tộc. Nhìn tổng thể, hoạ tiết này chứa đựng ba đặc trưng tạo hình cốt lõi, vừa mang tính thẩm mỹ, vừa phản ánh chiều sâu tư tưởng của thời đại.

- **Đường nét mềm và liên tục**

Đặc điểm đầu tiên là sự sử dụng đường nét mềm mại **và** liên tục, thể hiện rõ qua mô tả thân rồng uốn khúc hình sin nhịp nhàng. Các đoạn thân được nối liền như dòng nước chảy, tượng trưng cho nguồn sinh khí bất tận của vũ trụ. Lối khắc chạm liền mạch này không chỉ đòi hỏi kỹ thuật điêu luyện mà còn thể hiện quan niệm nghệ thuật đề cao sự linh hoạt, chuyển động, phản ánh quan niệm dân gian "vạn vật hữu linh" của người Việt. Nhịp chuyển động ấy tạo cảm giác sinh động, khiến rồng không còn là hình khối tĩnh mà như đang bay trong không gian mây nước.

- **Cấu trúc cân bằng – động trong tĩnh**

Đặc điểm thứ hai là cấu trúc cân bằng – động trong tĩnh, một đặc trưng mỹ thuật nổi bật của thời Trần. Trong nhiều phù điêu hoặc họa tiết trang trí, thân rồng thường uốn lượn bao quanh hoặc xen kẽ với các cụm mây tròn, tạo nên vòng tuần hoàn khép kín. Cấu trúc này không chỉ giúp bức chạm không bị rối mắt mà còn tạo nên bố cục hài hòa giữa các yếu tố mạnh và yếu, đậm và nhạt, thể hiện triết lý âm – dương**,** biến – hằng của vũ trụ. Đây là nghệ thuật đạt đến độ chín về nhịp điệu thị giác và biểu cảm.

- Biểu cảm hiền hoà

Đặc điểm thứ ba là biểu cảm hiền hoà, khác với vẻ uy nghi hoặc dữ tợn của rồng Trung Hoa hay thời Lê. Rồng thời Trần có gương mặt thanh tú, ánh mắt tĩnh tại, miệng mỉm nhẹ, râu bay uyển chuyển, gợi thần thái tự tại theo tinh thần Phật giáo "từ bi". Cảm xúc này khiến hình tượng rồng gần gũi hơn với con người, biểu trưng cho trí tuệ, lòng nhân hậu và sự khoan dung của dân tộc sau những chiến công hiển hách nhưng tràn đầy nhân nghĩa.

Ba đặc trưng đó tạo nền tảng vững chắc cho việc phát triển ngôn ngữ tạo hình hiện đại. Khi ứng dụng vào thiết kế nhân vật game 2D, chúng trở thành cơ sở để người sáng tạo vừa truyền tải "linh khí Việt" vừa đạt được hiệu quả thị giác cao, giúp nhân vật mang tính biểu tượng mà không đánh mất vẻ mềm mại, tinh tế vốn có của di sản thời Trần.

2.4. Phương pháp thực hiện quy trình thiết kế nhân vật game 2D

Phương pháp nghiên cứu trong bài viết này được xây dựng trên cơ sở kết hợp giữa lý thuyết mỹ thuật cổ truyền Việt Nam, phân tích biểu tượng, và ứng dụng phương pháp thực nghiệm trong thiết kế nhân vật game 2D. Quá trình nghiên cứu được chia thành ba giai đoạn chính: phân tích hoạ tiết, quy trình thực nghiệm thiết kế, và đánh giá kết quả.

2.4.1. Phân tích hoạ tiết

Phân tích hoạ tiết Rồng – Mây thời Trần là bước đầu tiên trong nghiên cứu này. Để hiểu rõ các yếu tố hình thức và biểu tượng trong hoạ tiết, nghiên cứu áp dụng các tiêu chí phân tích sau:

- Hình khối: Phân tích các hình dạng cơ bản trong hoạ tiết, bao gồm thân rồng uốn lượn và các mảng mây cuộn tròn, cũng như cấu trúc tổng thể của các hình khối này.

- Đường nét: Đánh giá sự mềm mại và liên tục của các đường nét trong thân rồng và mây, đặc biệt là các đường cong mô phỏng sự chuyển động của không gian mây nước.

- Nhịp điệu: Phân tích sự thay đổi nhịp điệu giữa các phần của hoạ tiết, từ các chi tiết lớn đến chi tiết nhỏ, nhằm tạo ra sự cân bằng giữa "động" và "tĩnh" trong hình ảnh.

2.4.2. Quy trình thực nghiệm thiết kế

Sau khi hoàn thành việc phân tích hoạ tiết, quy trình thực nghiệm thiết kế nhân vật được thực hiện theo năm giai đoạn:

- Nghiên cứu và thu thập dữ liệu: Các mẫu hoạ tiết Rồng – Mây thời Trần được khảo sát, chụp lại và vẽ lại. Dữ liệu thu thập được phân loại thành ba nhóm yếu tố chính: hình học (xoắn, tròn, tam giác cân), động thái (hướng chuyển động của thân rồng), và màu sắc (vàng đồng, nâu đất, lam ngọc).

- Phác thảo ý tưởng: Các ý tưởng thiết kế nhân vật được phát triển từ hình tượng Rồng – Mây, với ba nguyên mẫu chủ yếu: anh hùng, pháp sư, và hình nhân linh khí. Các phác thảo tay và bảng vẽ điện tử được sử dụng để hình dung các tư thế, nhịp chuyển động và độ dẻo của các đường cong.

- Dựng hình và hoàn thiện line art: Dựng hình tuyến tính cho nhân vật, đảm bảo các tỷ lệ và chi tiết như viền áo, giáp cổ tay, và các yếu tố trang trí được lồng hoạ tiết vector hoá.

- Phối màu và xử lý chất liệu: Xây dựng bảng màu với gam màu chủ yếu là vàng đồng, lam ngọc và trắng khói. Các kỹ thuật digital painting và texture overlay từ ảnh hoạ tiết cổ được áp dụng để tạo chiều sâu và làm nổi bật các chi tiết.

- Tạo chuyển động và kiểm thử hình thái: Hoàn thiện chuyển động trong môi trường game 2D, sử dụng các hiệu ứng như delayed movement (mây trôi) và ánh sáng động để kiểm tra tính động và hiệu quả thẩm mỹ của nhân vật trong môi trường game.

2.4.3. Đánh giá kết quả

Để đánh giá hiệu quả thiết kế, bài nghiên cứu áp dụng các tiêu chí thẩm mỹ và phản hồi người dùng. Các yếu tố thẩm mỹ bao gồm sự hài hoà giữa hình khối, đường nét, màu sắc và chuyển động của nhân vật. Đánh giá phản hồi người dùng được thực hiện qua khảo sát hoặc thử nghiệm trong môi trường game, nhằm thu thập ý kiến về tính sinh động và mức độ gắn kết của nhân vật với người chơi. Phản hồi này sẽ giúp cải thiện và điều chỉnh thiết kế để đạt được hiệu quả cao nhất.

2.5. Thiết lập kịch bản thiết kế

Quy trình thiết kế gồm năm giai đoạn liên hoàn từ nghiên cứu di sản đến ứng dụng kỹ thuật số, đảm bảo mỗi bước đều kế thừa yếu tố truyền thống và sáng tạo hiện đại. Kết

quả là một nhân vật 2D vừa mang tinh thần Rồng – Mây triều Trần, vừa đạt chuẩn mỹ thuật game đương đại – minh chứng cho khả năng bảo tồn di sản thông qua sáng tạo số.

Giai đoạn	Nội dung thực hiện	Đặc điểm nổi bật / Kỹ thuật áp dụng	Kết quả đạt được
1. Nghiên cứu và thu thập dữ liệu	Khảo sát, chụp và vẽ lại các mẫu hoạ tiết rồng – mây; phân loại cấu trúc đầu, thân, đuôi, hướng uốn và mảng mây.	- Phân tích ba nhóm yếu tố: hình học (xoắn, tròn, tam giác cân); động thái (hướng chuyển động thân rồng dạng sóng); màu sắc (vàng đồng, nâu đất, lam ngọc).	Bộ dữ liệu trực quan về rồng – mây thời Trần; nền tảng mỹ thuật cho ý tưởng nhân vật.
2. Phác thảo ý tưởng	Phát triển hình tượng nhân vật "Long Nhân Trần Triều", biểu trưng cho tinh thần bất khuất và trí tuệ Đại Việt.	- Phác thảo tay và bảng vẽ điện tử (digital sketch).- Tập trung bố cục, tư thế, nhịp chuyển động, độ dẻo của đường cong.- Dùng đường cong liên tục, tiết chế tương phản.	Bộ bản phác giàu cảm xúc, giữ được "hơi thở rồng – mây" trong từng đường nét.
3. Dựng hình và hoàn thiện line art	Xây dựng cấu trúc tuyến tính cho nhân vật dựa trên phác thảo đã chọn.	- Dùng đường cong liên tục, tiết chế tương phản.- Tỷ lệ thân trên dài, vai rộng, áo mở tạo cảm giác "khí lưu".- Viền áo, giáp ngực, cổ tay lồng hoạ tiết vector hoá.	Bộ bản phác giàu cảm xúc, giữ được "hơi thở rồng – mây" trong từng đường nét.
4. Phối màu và xử lý chất liệu	Thiết lập bảng màu và chất liệu mô phỏng phong cách thời Trần.	- Gam chính: vàng đồng – lam ngọc – trắng khói.- Áp dụng digital painting và texture overlay từ ảnh hoạ tiết cổ.- Chiếu sáng xiên phải để tôn khối và tạo không khí cổ trang.	Hình ảnh nhân vật có chiều sâu, chất liệu thật mắt, thể hiện sắc thái linh thiêng và di sản.
5. Tạo chuyển động và kiểm thử hình thái	Hoàn thiện animation trong môi trường game 2D, đánh giá tính động và hiệu quả thẩm mỹ.	- Hiệu ứng delayed movement mô phỏng mây trôi.- Ánh sáng động lam – vàng xoay quanh nhân vật khi tung chiêu.- Kiểm thử thị giác trong nền tông trầm.	Nhân vật biểu đạt tốt động học, vận khí "rồng – mây" sống động, thể hiện rõ bản sắc Việt.

2.6. Ứng dụng để bảo tồn và sáng tạo di sản trong không gian kỹ thuật số

Nghiên cứu việc chuyển hoá hoạ tiết Rồng – Mây triều Trần vào nhân vật 2D không chỉ là thao tác kỹ thuật mà còn là hành trình tư duy – một dạng đối thoại giữa quá khứ và hiện tại. Người thiết kế trở thành cầu nối giữa truyền thống và công nghệ, giữa di sản và thị hiếu đương thời. Mỗi đường nét và mảng màu không chỉ thể hiện cái đẹp mà còn chứa đựng giá trị lịch sử, biểu tượng và tinh thần dân tộc. Trên bình diện rộng hơn, hướng đi này khẳng định tiềm năng bảo tồn di sản thông qua sáng tạo kỹ thuật số, giúp các yếu tố văn hoá Việt Nam hiện diện sinh động trong những không gian thẩm mỹ mới.

Bảo tồn và sáng tạo di sản trong không gian kỹ thuật số là xu hướng tất yếu của thời đại, khi công nghệ trở thành công cụ quan trọng để kết nối quá khứ với hiện tại. Việc tái hiện hoạ tiết cổ, đặc biệt là hình tượng Rồng – Mây thời Trần, không chỉ dừng lại ở việc sao chép hình thức bên ngoài mà thực chất là quá trình tái cấu trúc tinh thần và tư duy thẩm mỹ dân tộc trong không gian sáng tạo mới. Mỗi đường cong, mỗi nhịp chuyển động của hoạ tiết cổ khi được số hoá và thể hiện bằng ngôn ngữ đồ hoạ đều mang theo triết lý sống của người Việt: coi trọng sự cân bằng, đề cao hài hoà và hướng tới vẻ đẹp bền vững trong tự nhiên. Công nghệ không làm mất đi giá trị nguyên bản của di sản mà trở thành phương tiện giúp di sản tồn tại lâu dài, dễ tiếp cận hơn, đồng thời truyền tải được thông điệp văn hoá tới công chúng trẻ vốn gần gũi với thế giới kỹ thuật số.

Sáng tạo dựa trên di sản là hình thức bảo tồn năng động, giúp di sản "sống" trong đời sống đương đại thay vì chỉ nằm yên trong không gian trưng bày. Khi hoạ tiết Rồng – Mây được ứng dụng vào thiết kế nhân vật game, hoạt cảnh hay đồ hoạ truyền thông, giá trị truyền thống không bị tách khỏi thực tại mà được làm mới, lan toả và thích ứng với thị hiếu hiện đại. Qua đó, thế hệ nhà thiết kế trẻ có cơ hội tiếp cận di sản bằng lăng kính sáng tạo, biến di sản thành nguồn cảm hứng bất tận cho nghệ thuật số Việt Nam. Đây chính là cách thức bảo tồn bền vững và hiệu quả nhất trong kỷ nguyên công nghệ – nơi sáng tạo không đối lập với truyền thống, mà trở thành chiếc cầu nối đưa di sản bước vào tương lai.

3. KẾT LUẬN

Nghiên cứu *"Từ di sản triều đại nhà Trần đến thiết kế nhân vật game 2D: Hành trình của Hoạ tiết Rồng – Mây"* khẳng định giá trị của việc kết hợp giữa di sản mỹ thuật truyền thống và ngôn ngữ thiết kế hiện đại. Thông qua phân tích đặc trưng tạo hình và biểu tượng của hoạ tiết Rồng – Mây thời Trần, có thể thấy đây không chỉ là yếu tố trang trí mà còn là biểu tượng văn hoá giàu ý nghĩa, thể hiện tư duy thẩm mỹ, triết lý sống hài hoà và tinh thần nhân văn của người Việt. Hình tượng rồng uốn lượn giữa mây biểu trưng cho sự dung hoà giữa con người và thiên nhiên, giữa quyền uy và hiền hoà, phản ánh cốt lõi của văn hoá Đại Việt: trí tuệ, kiên cường và hướng thiện.

Khi được chuyển hoá vào môi trường thiết kế nhân vật game 2D, hoạ tiết Rồng – Mây trở thành chất liệu thị giác độc đáo, giúp nhân vật vừa mang bản sắc dân tộc, vừa đáp ứng được yêu cầu về tính năng động và thẩm mỹ số. Quy trình sáng tạo gồm năm

giai đoạn – từ khảo cứu, phác thảo, dựng hình, phối màu đến kiểm thử chuyển động – đã chứng minh tính khả thi của việc ứng dụng di sản vào sáng tạo hiện đại. Mỗi giai đoạn vừa mang yếu tố kỹ thuật, vừa là bước chuyển tải tinh thần cổ vào hình ảnh mới, cho thấy khả năng giao thoa giữa truyền thống và công nghệ.

Đề tài cũng nhấn mạnh vai trò bảo tồn qua sáng tạo: di sản chỉ thực sự sống khi được tái sinh trong môi trường đương đại. Việc đưa hoạ tiết Rồng – Mây vào game 2D góp phần làm phong phú thêm bản sắc mỹ thuật Việt, đồng thời mở lối cho thế hệ trẻ tiếp cận văn hoá truyền thống bằng con đường sáng tạo kỹ thuật số. Đây là hướng đi thiết thực, minh chứng rằng bảo tồn và sáng tạo có thể dung hoà, giúp tinh hoa văn hoá Việt trường tồn trong thời đại công nghệ toàn cầu.

Lời cảm ơn: *Tác giả xin gửi lời cảm ơn Học Viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông (PTIT) đã tài trợ cho đề tài nghiên cứu khoa học "Ứng dụng họa tiết rồng - mây thời Trần trong thiết kế nhân vật game 2D"*

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Trần Lâm Biền (2010), Mỹ thuật thời Trần, NXB Văn hoá Thông tin, Hà Nội.
2. Phan Cẩm Thượng (2011), Văn hoá và Mỹ thuật truyền thống Việt Nam, NXB Mỹ thuật, Hà Nội.
3. Nguyễn Hữu Thăng (2017), *Hình tượng rồng trong nghệ thuật Đại Việt*, Tạp chí Nghiên cứu Văn hoá, số 4.
4. Nguyễn Mạnh Tường (2020), *Mỹ thuật ứng dụng trong thiết kế game*, Tạp chí Mỹ thuật Việt Nam.
5. Bộ Văn hoá, Thể thao và Du lịch (2015), *Tư liệu điêu khắc Phật giáo Việt Nam thời Trần*, Bảo tàng Mỹ thuật Việt Nam.
6. Huỳnh Anh Tuấn (2022), *Đồ hoạ di sản trong công nghiệp trò chơi điện tử*, Kỷ yếu Hội thảo Mỹ thuật Ứng dụng Việt Nam.
7. Viện Mỹ thuật Việt Nam (2018), *Tập hợp mô hình hoạ tiết dân gian Việt ứng dụng trong thiết kế hiện đại*, Hà Nội.
8. Nguyễn Ngọc Thọ (2016), *Nghệ thuật trang trí trong kiến trúc Việt Nam*, NXB Mỹ thuật, Hà Nội.
9. Lê Mạnh Thát (2006), *Lịch sử Phật giáo Việt Nam*, NXB Tổng hợp, TP. Hồ Chí Minh.
10. Nguyễn Văn Huy (2015), *Văn hoá và mỹ thuật dân gian Việt Nam*, NXB Văn hoá Dân tộc, Hà Nội.
11. Tạ Đức (n.d.), *Tự do và tinh thần bất khuất trong mỹ thuật Việt Nam*, Tạp chí Nghiên cứu Văn hóa, số 3.

12. Nguyễn Du Chi (2019), *Mỹ thuật thời Lý: Những dấu ấn Phật giáo*, NXB Mỹ thuật, Hà Nội.
13. Trần Quốc Vượng (2000), *Văn hóa Việt Nam – Tìm tòi và suy ngẫm*, NXB Văn hoá Dân tộc, Hà Nội.
14. Phan Huy Lê (2005), *Lịch sử và văn hóa Việt Nam – Tiếp cận bộ phận*, NXB Khoa học Xã hội, Hà Nội.

APPLICATION OF THE DRAGON - CLOUD MOTIF FROM THE TRAN DYNASTY IN 2D GAME CHARACTER DESIGN

Nguyen Tat Mao, Huynh Thi Tuyet Trinh

Abstract: *This study investigates the integration of the* Dragon–Cloud motif *from the* Trần dynasty *into* 2D game character design *as a method of preserving and revitalizing Vietnam's traditional art in the digital age. Based on the theoretical framework of* ancient Vietnamese aesthetics *and the symbolic meaning of the motif, the research outlines a creative process that includes data collection, concept sketching, modeling, color composition, texture refinement, and adaptation to the game environment. Each phase reflects a dialogue between cultural authenticity and modern design methods, demonstrating how historical motifs can evolve through technology while retaining their spirit and symbolism. The findings reveal that the Dragon–Cloud motif represents harmony, wisdom, and vitality — central qualities in Vietnamese culture and art. When reinterpreted in a 2D game context, it becomes a bridge between heritage and innovation, showing how tradition can inspire digital creativity. The study highlights the important role of* young designers *in connecting cultural legacy with new media, affirming that digital design can be both a tool for preservation and a pathway for the sustainable development of Vietnamese visual identity.*

Keywords: *Dragon-Cloud pattern, 2D game, design, game character*

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 03-02-2026; ngày phản biện đánh giá: 25-02-2026; ngày chấp nhận đăng: 23-3-2026)