

## HỌA TIẾT RỒNG THỜI TRẦN ỨNG DỤNG TRONG THIẾT KẾ NHÂN VẬT HOẠT HÌNH

Nguyễn Tất Mão<sup>1</sup>, Huỳnh Thị Tuyết Trinh<sup>1</sup>, Huỳnh Thị Thủy Tiên<sup>2</sup>

**Tóm tắt:** Phát triển công nghiệp văn hóa trên nền tảng bản sắc truyền thống là định hướng chiến lược của Việt Nam, trong đó hoạt hình giữ vai trò quan trọng nhờ khả năng truyền tải văn hóa qua câu chuyện và nhân vật. Với kho tàng di sản tạo hình phong phú, đặc biệt là họa tiết rồng thời Trần – biểu tượng của nguồn gốc dân tộc, tinh thần tự chủ và sức mạnh bảo hộ – việc khai thác mô típ truyền thống cho thiết kế nhân vật hoạt hình mang ý nghĩa thiết thực.

Nghiên cứu này sử dụng các phương pháp tổng hợp, phân tích hình thái, ký hiệu và biểu tượng để xác định đặc trưng tạo hình của rồng thời Trần, từ đó chuyển hóa có chọn lọc vào thiết kế một nhân vật hoạt hình minh họa. Kết quả là khung phương pháp tiếp cận ba lớp và mẫu nhân vật “Tướng Long Thần”, cho thấy khả năng tạo dựng hình tượng mang bản sắc Việt mà vẫn phù hợp với ngôn ngữ tạo hình đương đại.

Nghiên cứu đóng góp một quy trình có thể tái lập cho việc ứng dụng di sản mỹ thuật truyền thống vào thiết kế hoạt hình, góp phần bảo tồn – phát huy giá trị văn hóa và mở rộng nguồn tài nguyên sáng tạo cho công nghiệp nội dung số Việt Nam.

**Từ khóa:** Rồng thời Trần, họa tiết, thiết kế, nhân vật, hoạt hình.

### 1. MỞ ĐẦU

Hình tượng rồng giữ vị trí đặc biệt trong mỹ thuật và văn hóa Việt Nam, vừa là biểu tượng của cội nguồn dân tộc, vừa đại diện cho sức mạnh bảo hộ và quyền uy vũ trụ. Trong tiến trình lịch sử, rồng thời Trần (1226–1400) nổi bật với sự biến đổi mạnh mẽ về hình thái và ý nghĩa biểu tượng, phản ánh tinh thần tự chủ, khí phách quân sự và nội lực dân tộc sau những chiến thắng trước quân Nguyên – Mông. Sự thay đổi này thể hiện rõ trong tạo hình: rồng không còn mềm mại theo dáng “lá bò đê” như thời Lý mà trở nên đầy đặn, khỏe khoắn với đường nét dứt khoát, sừng lớn, răng nanh sắc, vảy lưng răng cưa và dáng hình mạnh mẽ. Với giá trị thẩm mỹ đặc trưng và lớp nghĩa biểu tượng sâu sắc, họa tiết rồng thời Trần trở thành nguồn tư liệu quan trọng cho hoạt động sáng tạo đương đại, đặc biệt trong lĩnh vực thiết kế nhân vật hoạt hình – nơi đang cần tìm kiếm bản sắc hình ảnh đặc thù mang dấu ấn văn hóa Việt Nam.

Trong bối cảnh công nghiệp hoạt hình Việt Nam còn thiếu hệ thống dữ liệu tạo hình truyền thống để ứng dụng vào thiết kế nhân vật, việc nghiên cứu mô típ rồng thời Trần và chuyển hóa chúng vào sáng tạo hiện đại có ý nghĩa thiết thực. Đối tượng nghiên cứu

<sup>1</sup> Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông

<sup>2</sup> Trường THCS Nguyễn Tri Phương

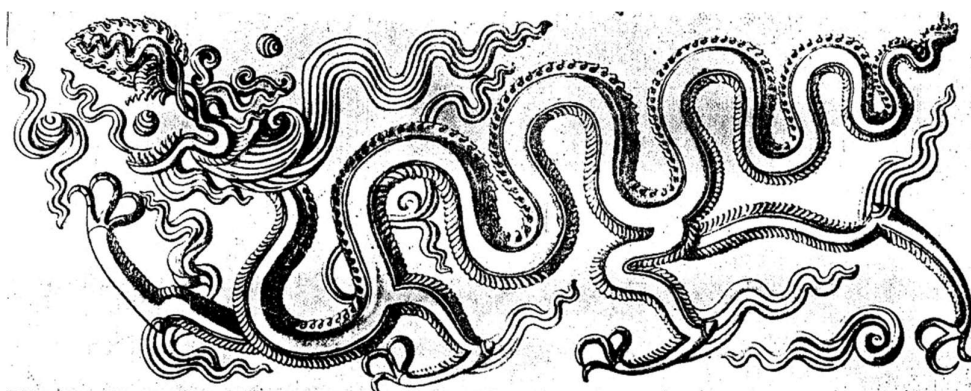
của bài viết bao gồm đặc điểm hình thái, cấu trúc tạo hình và các lớp ký hiệu – biểu tượng của họa tiết rồng thời Trần, cùng với quá trình vận dụng những yếu tố này vào thiết kế một nhân vật hoạt hình minh họa. Phạm vi nghiên cứu được giới hạn trong các mẫu rồng trên hiện vật và kiến trúc triều Trần, như phù điêu, điêu khắc đá và trang trí chùa tháp, đồng thời tập trung vào giai đoạn thiết kế nhân vật (2D/3D) chứ không mở rộng sang toàn bộ quy trình sản xuất phim hoạt hình. Nghiên cứu hướng đến việc chứng minh khả năng chuyển đổi di sản tạo hình truyền thống thành tài nguyên sáng tạo đương đại, góp phần hình thành bản sắc thị giác cho hoạt hình Việt Nam.

## 2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

### 2.1. Bối cảnh và đặc điểm: Hình tượng rồng thời Trần

Hình tượng rồng từ lâu đã in sâu trong nền văn hóa Việt Nam, không chỉ như một sinh vật huyền thoại mà còn như biểu tượng cốt lõi của cội nguồn dân tộc và bản sắc văn hóa. Rồng đại diện cho sự cao quý, sức sống vĩnh cửu và quyền năng vũ trụ; vì vậy, hình ảnh này xuất hiện dày đặc trong kiến trúc cung đình, đền miếu, trang phục hoàng gia và các nghi lễ nhà nước như một dấu hiệu của quyền lực tối thượng và trật tự thiêng. Từ thời Lý (1010–1225), hình tượng rồng bay đã trở thành biểu tượng khởi nguyên của kinh đô Thăng Long, gắn liền với ý niệm về một quốc gia độc lập đang định hình. Sang triều Trần (1226–1400), sau ba chiến thắng vang dội trước quân Nguyên–Mông, họa tiết rồng phát triển mạnh mẽ, đạt đến đỉnh cao nghệ thuật và phản ánh rõ sức mạnh quân sự, tinh thần tự chủ cùng sự phồn thịnh của triều đại (Nguyễn Ngọc Thọ, 2016).

Về phương diện biểu tượng, rồng thời Trần tiếp tục giữ vai trò linh vật bảo hộ và thể hiện cội nguồn dân tộc (Nguyễn Thị Hương, 2024), đồng thời tích hợp thêm các ý niệm mới như tự do, tự chủ, nội lực dân tộc và tinh thần bất khuất trong bối cảnh chống ngoại xâm (Tạ Đức, n.d.). Những chuyển biến tư tưởng này thể hiện rõ trong ngôn ngữ tạo hình: rồng thời Trần không còn mang dáng uốn lượn mềm mại kiểu “lá bò đê” đặc trưng thời Lý (Nguyễn Du Chi, 2019) mà chuyển sang hình thể đầy đặn, khỏe khoắn, với các đường nét mạnh, sừng lớn, răng nanh phát triển, vây lưng răng cưa và chân ngắn vững chãi. Chính cấu trúc tạo hình giàu động lực thị giác này đã tạo nên một hình ảnh rồng hùng dũng, phản ánh tinh thần tự cường của dân tộc trong giai đoạn lịch sử nhiều biến động.



**Hình 3.** Rồng thời Lý (thế kỷ XI-XII). Nguồn: Trích từ sách Hoa văn Việt Nam – Từ tiền sử đến nửa đầu thời kỳ phong kiến. Nguyễn Du Chi. (2019)

Nhờ sự kết hợp hài hòa giữa giá trị thẩm mỹ và ý nghĩa biểu tượng mang tính thời đại, họa tiết rồng thời Trần trở thành một nguồn tư liệu đặc sắc và giàu tiềm năng cho sáng tạo đương đại, đặc biệt trong lĩnh vực thiết kế nhân vật hoạt hình – nơi di sản tạo hình truyền thống có thể được chuyển hóa thành những hình tượng mang bản sắc Việt rõ nét.



**Hình 4.** Rồng Trần trở nên khoẻ mạnh, thân xuất hiện vảy. Nguồn: Trích từ sách Hoa văn Việt Nam – Từ tiền sử đến nửa đầu thời kỳ phong kiến. Nguyễn Du Chi. (2019)

#### Thẩm mỹ và phong cách rồng thời Lý và thời Trần

Rồng thời Lý và rồng thời Trần là hai đỉnh cao tạo hình đặc sắc trong mỹ thuật Việt Nam thời trung đại, phản ánh sâu sắc biến chuyển thẩm mỹ, tư tưởng và bối cảnh lịch sử của từng triều đại. Về tổng thể, rồng thời Lý mang phong cách thanh thoát – mềm mại – thuần Phật giáo, trong khi rồng thời Trần thể hiện rõ xu hướng mãnh lực – rắn chắc – quân sự hóa, tương ứng với tinh thần dân tộc của thời đại. Ở thời Lý, rồng được kiến tạo với thân hình mảnh dẻ, uốn lượn mềm mại theo dáng “lá đề”, thân trơn hoặc có ít vảy, đầu nhỏ thanh tú, mắt hiền, miệng không mở lớn, chân nhỏ với ba móng, tạo cảm giác nhẹ, thoát tục. Các đặc điểm này phản ánh mỹ cảm hướng từ bi – thanh tịnh – uyển

chuyển, gắn chặt với tư tưởng Phật giáo, đặc biệt là mỹ thuật chùa tháp giai đoạn Đại Việt độc lập và thịnh trị. Tinh thần rồng thời Lý thiên về hòa bình, sự sinh sôi, khí thiêng của vũ trụ, thể hiện sự tự tin và an nhiên của một triều đại hưng thịnh.

Ngược lại, phong cách rồng thời Trần chuyển biến rõ rệt theo bối cảnh ba lần kháng chiến chống Nguyên–Mông. Hình thể rồng trở nên đậm, khỏe, vững, với đầu lớn, sừng nhọn mạnh, răng nanh sắc, vây lưng răng cưa, thân uốn lượn nhưng có độ nén và sức căng mạnh mẽ. Các đường nét được khắc khúc, gân guốc, thể hiện tinh thần quyết liệt, tự chủ, nội lực, đồng thời mang tính thể tục và tinh thần chiến binh nhiều hơn so với rồng thời Lý. Nếu rồng thời Lý bay bổng như biểu tượng của cõi thiêng, thì rồng thời Trần tỏa ra năng lượng của ý chí dân tộc, bản lĩnh quân sự và sức mạnh bảo hộ quốc gia.

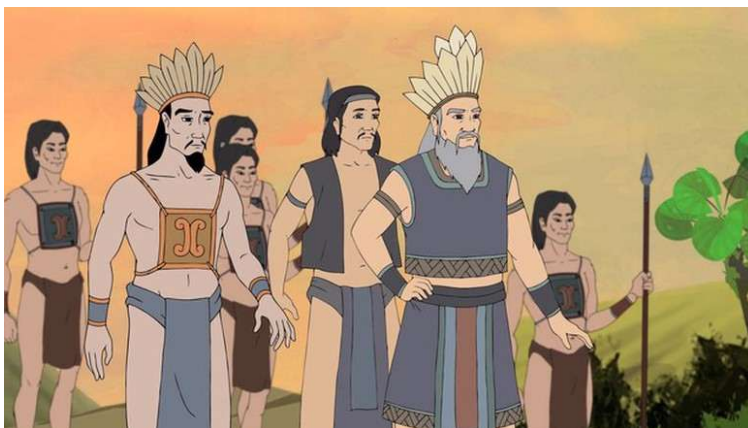
Như vậy, sự khác biệt thẩm mỹ giữa hai phong cách không chỉ nằm ở hình thức tạo hình mà còn phản ánh bản chất tinh thần của từng thời đại: rồng Lý mềm mại – thiêng liêng và hướng nội, trong khi rồng Trần mạnh mẽ – thực dụng – biểu tượng của ý chí tự cường. Hai phong cách tạo nên một quá trình phát triển liên tục nhưng đa dạng của nghệ thuật Việt Nam, đồng thời cung cấp nguồn tư liệu phong phú cho nghiên cứu mỹ thuật và ứng dụng thiết kế đương đại.

## 2.2. Tổng quan nghiên cứu

Trong những năm gần đây, ngành công nghiệp hoạt hình Việt Nam phát triển mạnh mẽ nhờ sự đầu tư về công nghệ và nội dung, cho thấy tiềm năng lớn trong việc xây dựng các sản phẩm giải trí mang bản sắc quốc gia. Bên cạnh chức năng giải trí, nhiều bộ phim hoạt hình đã cố gắng truyền tải các giá trị lịch sử và văn hóa dân tộc đến khán giả trẻ. Một số dự án theo hướng lịch sử – như *Hào khí ngàn năm* (2015) hay *Chiến thắng Bạch Đằng* (2022) – đã bước đầu thử nghiệm tạo hình nhân vật dựa trên tư liệu truyền thống. Tuy nhiên, phần lớn các tác phẩm này mới dừng lại ở việc mô phỏng trang phục và bối cảnh, mà chưa khai thác sâu họa tiết, mô típ hay biểu tượng văn hóa như một thành tố tạo dựng bản sắc thẩm mỹ. Do đó, việc hình thành những nhân vật hoạt hình mang dấu ấn “Việt” rõ rệt vẫn còn hạn chế.

Trong khi đó, nhiệm vụ bảo tồn và phát huy bản sắc văn hóa được xác định là định hướng chiến lược của ngành công nghiệp văn hóa Việt Nam. Riêng lĩnh vực thiết kế nhân vật hoạt hình đang đối mặt nhiều thách thức: thiếu dữ liệu hệ thống về di sản tạo hình, thiếu hướng dẫn về phương pháp chuyển hóa họa tiết truyền thống vào ngôn ngữ thiết kế hiện đại, và thiếu những mô hình mẫu để tham khảo. Tuy vậy, kho tàng di sản tạo hình Việt Nam – đặc biệt là các mô típ linh vật – vẫn là nguồn tài nguyên vô cùng phong phú. Trong đó, rồng thời Trần nổi bật nhờ sự đặc sắc về hình thái và chiều sâu biểu tượng, thể hiện khí phách, nội lực và tinh thần tự chủ của dân tộc.

Xuất phát từ khoảng trống nghiên cứu này, bài viết tiến hành phân tích đặc điểm tạo hình và ý nghĩa biểu tượng của họa tiết rồng triều Trần (1226–1400), từ đó đề xuất một phương pháp chuyển hóa linh hoạt mô típ truyền thống vào thiết kế nhân vật hoạt hình. Kết quả nghiên cứu kỳ vọng cung cấp một hướng tiếp cận cụ thể cho giới thiết kế và họa sĩ hoạt hình trong quá trình tạo dựng nhân vật mang bản sắc Việt.



**Hình 5.** Hình ảnh Sơn Tinh - Thủy Tinh trong Phim hoạt hình "Hào khí ngàn năm"

Nguồn: <https://baochinhphu.vn/2000-tap-phim-hoat-hinh-lich-su-viet-nam-len-song-truyen-hinh-102191198.htm>



**Hình 6.** Phim "Chiến thắng Bạch Đằng" (2022). Nguồn: <https://nld.com.vn/su-kien/phim-hoat-hinh-viet-gay-sot-tren-youtube-20120717050946474.htm>

## 2.2. Phương pháp nghiên cứu

### 2.2.1. Nghiên cứu mô hình rồng triều Trần





Việc nghiên cứu mô hình rồng thời Trần được triển khai dựa trên phương pháp phân tích kết hợp giữa hình thái học (morphology), ký hiệu học (semiotics) và phân tích biểu

tượng (symbolic interpretation). Bước đầu, nghiên cứu tiến hành thu thập và tổng hợp dữ liệu từ hiện vật khảo cổ, phù điêu kiến trúc và tư liệu bảo tàng để hình thành bộ mẫu họa tiết rồng thời Trần.

#### a. Phân tích hình thái

Mỗi bộ phận của rồng (thân, đầu, vẩy, chân) được phân tách và mô tả theo các tiêu chí: cấu trúc tổng thể; quan hệ tỷ lệ; đặc điểm đường nét; các chi tiết đặc trưng tăng nhận diện (sừng, răng nanh, vẩy răng cưa...). Bảng 1 tóm tắt đặc trưng tạo hình dựa trên các tiêu chí trên.



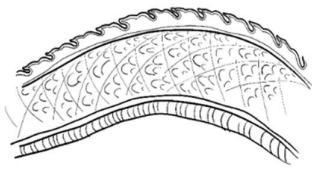
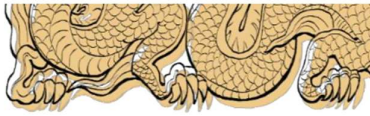

**Bảng 1.** Đặc điểm tạo hình rồng thời Trần và minh họa hình ảnh

	Tạo hình Rồng thời Trần	Hình ảnh
<b>1.Thân Rồng</b>	Rồng thời Trần được tái hiện trong bối cảnh ba lần chiến thắng quân Nguyên Mông, tinh thần tự hào dân tộc và tự do cao quý nên đặc điểm của rồng là mạnh mẽ, uy nghi, oai vệ; thân hình to lớn, mạnh mẽ, uốn lượn với những đường cong liên tục.	
<b>2.Đầu Rồng</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Đầu rồng vẫn còn vôi hình lá – mào lửa ngắn, nhô lên.</li> <li>- Răng nanh trước khá lớn, hướng lên phía vôi.</li> <li>- Vôi được tạo hình bởi những gợn sóng của bên ngoài như ngọn lửa, bờm rồng cũng gợn sóng hướng về phía vôi. Tất cả tạo nên khí huyết rục rủa của Rồng Trần.</li> <li>- Bờ râu ngắn hơn; hai sừng mới mọc thẳng đứng ngay từ đầu,</li> </ul>	
<b>3.Vây lưng</b>	Vây lưng lớn và có răng cưa. Đôi khi phân thành 2 lớp, lộ rõ về gai góc và cứng cáp cho thân rồng.	
<b>4. Chân rồng</b>	<p>Chân rồng ngắn, khỏe, móng guốc nhọn.</p> <p>Bờm không bay theo một hướng như Thoi Ly, mà bay về phía trước hoặc phía sau tùy theo bố cục. Mang tính tự do và phóng khoáng hơn thời lý</p>	

**b. Phân tích ký hiệu:** Các mô típ được phân nhóm theo chức năng biểu đạt: mô típ sức mạnh, mô típ chuyển động, mô típ thiêng – bảo hộ... nhằm xác định vai trò “tạo nghĩa” của từng chi tiết trong tổng thể hình tượng rồng.

**c. Phân tích biểu tượng:** Dựa trên bối cảnh lịch sử Trần, nghiên cứu giải mã lớp nghĩa biểu tượng của các chi tiết, như bản lĩnh tự chủ, sức mạnh quân sự, tinh thần bảo vệ quốc gia... Các kết quả được hệ thống hóa trong Bảng 2. Tính biểu tượng họa tiết Rồng thời Trần

**Bảng 2.** Tính biểu tượng họa tiết Rồng thời Trần

	<b>Biểu tượng</b>	<b>Hình ảnh</b>
<b>1.Đầu rồng:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sức mạnh, quyền lực tối cao, uy nghiêm.</li> <li>Khối lập phương đầy đặn tượng trưng cho mức năng lượng dồi dào.</li> </ul>	
<b>2.Thân rồng</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sức mạnh thể chất, tiềm năng sinh sôi nảy nở</li> <li>Sức mạnh quân sự được "định hình".</li> </ul>	
<b>3.Vây lưng</b>	Bản tính mạnh mẽ, rắn rỏi. cứng cáp Không dễ bắt nạt	
<b>4.Chân rồng</b>	Sự ổn định, sức mạnh để chống lại kẻ thù xâm lược. Bảo vệ nội giống	
<b>4. Tổng thể</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sức mạnh siêu nhiên</li> <li>Vương quyền</li> <li>Sức mạnh để bảo vệ và che chở.</li> <li>Tinh thần tự lực tự cường, tự chủ, ý chí bất khuất trước sự xâm lược của nước ngoài.</li> </ul>	

Từ ba lớp phân tích trên, nghiên cứu xác định nhóm yếu tố có khả năng chuyển hóa vào thiết kế nhân vật hoạt hình mà vẫn bảo toàn được bản sắc văn hóa.

#### 2.2.2. Khái niệm, khung nghiên cứu và phương pháp chuyển hóa

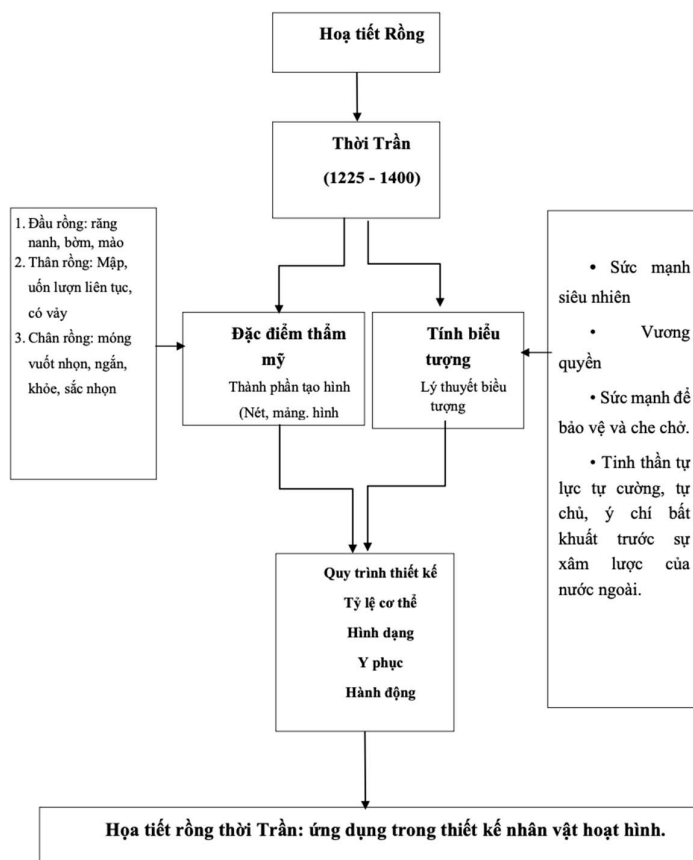
Trên nền tảng dữ liệu thu thập, nghiên cứu phát triển khung thiết kế gồm ba thành phần: trích xuất đặc trưng hình thái – chuyển hóa họa tiết – tạo mẫu nhân vật (Bảng 3). Quy trình chuyển hóa mô típ rồng Trần sang thiết kế nhân vật hoạt hình tuân theo các tiêu chí rõ ràng sau:

a. Tiêu chí cách điệu (Stylization Criteria): Giữ lại các “điểm nhận diện” quan trọng của rồng Trần: sừng lớn, răng nanh, vảy lưng răng cưa, đường nét khỏe. Điều chỉnh đường nét theo hướng đơn giản, mềm hóa hoặc hình học hóa để phù hợp với ngôn ngữ thị giác của hoạt hình. Loại bỏ các chi tiết quá nhỏ gây khó khăn cho diễn hoạt.

b. Tiêu chí đơn giản hóa (Simplification Criteria): Tối giản hệ chi tiết nhưng vẫn giữ cấu trúc nguyên bản. Ưu tiên các khối lớn – rõ ràng để tăng nhận diện silhouette. Chỉ giữ lại các mô típ mang trọng lượng biểu tượng cao.

c. Tiêu chí tỷ lệ nhân vật (Proportion Setting): Thiết lập tỷ lệ 8 đầu theo chuẩn nhân vật anh hùng để nhấn mạnh sức mạnh. Tăng chiều rộng vai – ngực nhằm thể hiện khí phách rồng Trần. Nhân hóa nét mặt ở mức vừa phải để đảm bảo tính gần gũi nhưng không làm mất tính linh vật.

**Bảng 3.** Khung phân tích họa tiết rồng thời Trần và quy trình chuyển hóa vào thiết kế nhân vật hoạt hình



### 2.2.3. Đánh giá hiệu quả thiết kế nhân vật

Để bảo đảm tính khả thi và giá trị ứng dụng, nghiên cứu sử dụng hai hình thức đánh giá:

a. Đánh giá học thuật (Expert Review): Mẫu thiết kế được trình bày cho nhóm chuyên gia trong các lĩnh vực: mỹ thuật truyền thống; thiết kế tạo hình; hoạt hình.

Các tiêu chí phân biện gồm: tính chính xác văn hóa – tính nhất quán thẩm mỹ – khả năng ứng dụng.

b. Thử nghiệm người dùng (User Testing): Nhân vật được khảo sát ở nhóm người xem mục tiêu (15–30 người), gồm sinh viên thiết kế và khán giả trẻ. Các biến đánh giá chính: mức nhận diện bản sắc Việt; cảm nhận về sức mạnh thị giác; mức độ phù hợp với bối cảnh hoạt hình.

Phản hồi được phân tích định tính và dùng để tinh chỉnh thiết kế cuối cùng.

Kết luận: Phương pháp nghiên cứu được xây dựng theo hướng hệ thống – đa lớp, giúp chuyển hóa họa tiết rồng thời Trần từ dữ liệu văn hóa thành thiết kế nhân vật hoạt hình một cách khoa học, có kiểm chứng và đảm bảo giữ được bản sắc của mô típ truyền thống.

### 2.2.4. Nghiên cứu mô hình Rồng của triều đại nhà Trần

"Rồng thời Trần" gắn bó với đời sống văn hoá Việt cho đến hôm nay: Là nguồn gốc dân tộc; Là sức mạnh của quốc gia; Là biểu tượng quốc gia của tinh thần tự lực, tự cường, độc lập tự chủ của một quốc gia

a. Tạo hình của hoa văn rồng thời nhà Trần

Những đặc điểm tạo hình của họa tiết Rồng thời Trần mang những thay đổi của thời đại và qua đó cũng mang những thông điệp biểu tượng thời đại được nghiên cứu theo bảng sau:

Như vậy, hình ảnh con rồng thời kỳ này đã được "thẩm mỹ hóa" hoàn toàn, trở thành một tuyên ngôn trực quan về quyền tự chủ, độc lập, nội lực của một quốc gia vừa khẳng định vị thế của mình trước các thế lực xâm lược nước ngoài hùng mạnh (Tạ Đức, 2020)

## 2.3. Thiết kế nhân vật điển hình

### 2.3.1. Ý tưởng nhân vật: Thần hộ mệnh (con của Rồng), tên: Thần Long

Thiết kế nhân vật "Tướng Long Thần" được phát triển nhằm thể hiện hình tượng một chiến binh trẻ sở hữu sức mạnh phi phàm, lấy cảm hứng trực tiếp từ tinh thần rồng thời Trần – hùng dũng, tự chủ và giàu nội lực. Điểm nhấn thị giác của nhân vật nằm ở dáng hình cao lớn, oai phong, kết hợp với hệ họa tiết rồng đặc trưng được ứng dụng có chọn lọc trên trang phục. Áo giáp được thiết kế dựa trên cấu trúc vảy lưng và mô típ vảy răng

cửa của rồng Trần, trong khi mũ giáp được nhấn mạnh bằng mào rồng tạo cảm giác uy quyền. Biểu tượng đầu rồng xuất hiện như chi tiết chủ đạo, vừa tạo ấn tượng thị giác mạnh vừa khẳng định tính liên tục văn hóa trong thiết kế. Tổng thể hình tượng mang sắc thái sử thi, hòa quyện giữa bản lĩnh chiến binh và chất thần thoại của rồng.

Sự kết hợp giữa họa tiết cơ thể và trang phục không chỉ đáp ứng yêu cầu thẩm mỹ mà còn kiến tạo một “hình ảnh văn hóa” giàu chiều sâu. Mỗi mô típ được sử dụng đều đóng vai trò như một thông điệp trực quan mang ý nghĩa biểu tượng: sức mạnh, sự bảo hộ, khát vọng tự chủ và tinh thần dân tộc. Sự hòa quyện của họa tiết, hình khối và tỷ lệ cơ thể tạo nên một tổng thể hài hòa và có bản sắc rõ rệt, giúp nhân vật vượt lên khỏi vai trò thuần túy hình họa để trở thành một hình tượng văn hóa có khả năng truyền tải giá trị và kết nối với người xem.

### 2.3.2. Đối chiếu họa tiết rồng thời Trần và ứng dụng vào thiết kế nhân vật

Việc chuyển hóa họa tiết rồng thời Trần vào thiết kế nhân vật hoạt hình đòi hỏi một quy trình đối chiếu có hệ thống giữa yếu tố nguyên gốc và yếu tố ứng dụng. Thay vì sao chép trực tiếp mô típ truyền thống, nghiên cứu tập trung xác định những thành phần mang tính nhận diện cao và có giá trị biểu tượng rõ nét, từ đó chuyển chúng sang ngôn ngữ tạo hình hiện đại theo nguyên tắc cách điệu, đơn giản hóa và tối ưu hóa cho diễn hoạt. Quá trình này cho phép bảo tồn “dấu vân tay văn hóa” của rồng Trần trong khi vẫn tạo ra một nhân vật có tính khả dụng cao trong hoạt hình. Bảng dưới đây tổng hợp các yếu tố tạo hình tiêu biểu của rồng thời Trần, phân tích ý nghĩa biểu tượng của chúng và chỉ ra cách thức áp dụng vào thiết kế nhân vật, nhằm minh họa rõ ràng tính logic và khả năng tái lập của phương pháp nghiên cứu.

Đối chiếu họa tiết rồng thời Trần và ứng dụng vào thiết kế nhân vật

**Bảng 4.** Đối chiếu họa tiết rồng thời Trần và ứng dụng vào thiết kế nhân vật

Yếu tố nguyên gốc	Ý nghĩa biểu tượng	Vị trí áp dụng trên nhân vật	Mục đích tạo hình
Sừng rồng	Quyền uy, sức mạnh bảo hộ	Mũ giáp, chi tiết đầu nhân vật	Tăng nhận diện văn hóa, nhấn mạnh vai trò chỉ huy
Vây răng cưa	Nội lực, tinh thần chiến đấu	Giáp ngực, giáp vai, giáp cẳng tay	Tạo cảm giác rắn chắc, nâng sức mạnh thị giác

Yếu tố nguyên gốc	Ý nghĩa biểu tượng	Vị trí áp dụng trên nhân vật	Mục đích tạo hình
Cấu trúc thân đầy đặn, đường nét khỏe	Tự chủ, kiên định, sức mạnh quân sự	Tỷ lệ cơ thể 8 đầu, vai rộng, thân vạm vỡ	Xây dựng hình tượng anh hùng – chiến binh hùng dũng
Mào rồng và mô típ đầu rồng	Thiên liêng, địa vị, tính dẫn dắt	Mũ giáp, giáp ngực	Tạo điểm nhấn trung tâm, củng cố tính biểu tượng
Đường cong uốn lượn đặc trưng	Linh hoạt, chuyển động mạnh mẽ	Dải giáp, chi tiết trang phục phụ	Tăng nhịp điệu thị giác, tạo cấu trúc mềm – cứng hài hòa

### 2.3.2. Quy trình thiết kế

Quy trình thiết kế nhân vật được xây dựng theo bốn bước nhằm chuyên hóa có hệ thống các đặc trưng tạo hình và biểu tượng của rồng thời Trần vào ngôn ngữ thiết kế hoạt hình, vừa đảm bảo tính bản sắc vừa phù hợp với yêu cầu thẩm mỹ của hoạt hình đương đại.

#### a. Bước 1: Cách điệu - Đơn giản hóa

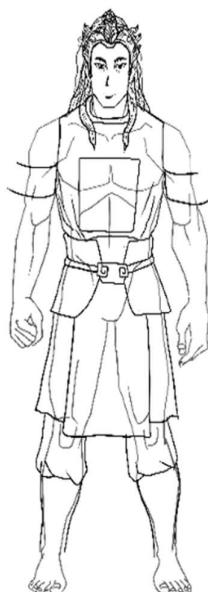
Ở bước đầu, hình ảnh rồng thời Trần được phân tích để chọn lọc các yếu tố mang tính nhận diện cao như sừng lớn, răng nanh sắc, vảy lưng răng cưa, cùng đường nét khỏe – dứt khoát. Những chi tiết quá nhỏ hoặc phức tạp được loại bỏ nhằm bảo đảm hiệu quả diễn hoạt. Các đường nét tổng thể được chuyên hóa theo hướng mềm hơn, sử dụng khối cong – tròn đặc trưng của tạo hình hoạt hình, giúp nhân vật vừa gần gũi vừa giữ được tinh thần đặc trưng của rồng Trần.



**Hình 5.** Cách điệu - Đơn giản hóa Rồng. Nguồn: Nguyễn Tất Mão, năm 2025

**b. Bước 2: Tìm tỷ lệ - Hình dạng nhân vật**

Dựa trên tinh thần hùng dũng của rồng Trần, nhân vật được thiết kế theo tỷ lệ 8 đầu – kiểu tỷ lệ thường dùng cho nhân vật anh hùng (Tỷ lệ 8 đầu được dùng vì đây là tỷ lệ chuẩn của nhân vật anh hùng: dáng cao, mạnh, lý tưởng hóa. Tỷ lệ này giúp nhấn mạnh sức mạnh – uy nghi của rồng Trần và đồng thời hỗ trợ diễn hoạt mượt, tạo dáng rõ và ấn tượng trong hoạt hình). Các vùng cơ thể như vai, ngực và tay được mở rộng, cơ bắp được nhấn mạnh để thể hiện sức mạnh – nội lực – sự kiên định. Cách xử lý tỷ lệ này tạo nên hình ảnh nhân vật vững chãi, oai phong, đồng thời phù hợp với yêu cầu thị giác của một nhân vật mang yếu tố thần thoại.



**Hình 6.** Tìm tỷ lệ - Hình dạng nhân vật. Nguồn: Nguyễn Tất Mão, năm 2025

**c. Bước 3: Tạo trang phục, vũ khí và màu sắc cho thiết kế**

Trang phục và vũ khí được phát triển dựa trên cấu trúc mô phỏng vảy rồng và mô típ răng cưa của rồng Trần. Giáp vai, giáp ngực và mũ được nhấn bằng các họa tiết đặc trưng như mào rồng và vảy lưng để tăng tính nhận diện văn hóa. Hệ màu chủ đạo là gam nóng ấm gồm vàng, nâu, đỏ đất – những màu sắc gợi liên tưởng đến sức mạnh nội lực, tính thiêng và ngọn lửa chiến đấu, đồng thời tạo sự gắn kết với mỹ thuật triều Trần.



**Hình 7.** Tạo trang phục, vũ khí và màu sắc cho thiết kế nhân vật.

Nguồn: Nguyễn Tất Mão, năm 2025

d. Bước 4: Hoàn thiện nhân vật với họa tiết Rồng

Ở bước cuối cùng, thiết kế được tổng hợp và cân chỉnh nhằm bảo đảm sự hài hòa giữa hình khối – họa tiết – màu sắc. Các mô típ rồng được phân bố có chọn lọc trên các phần trọng điểm như mũ giáp, giáp vai, giáp ngực để tạo điểm nhấn thị giác mà không gây rối mắt. Nhân vật được hoàn thiện theo hướng thống nhất thẩm mỹ, dễ nhận diện, đồng thời thể hiện rõ tinh thần rồng thời Trần trong hình tượng “Tướng Long Thần”.



**Hình 8.** Hoàn thiện nhân vật với họa tiết Rồng. Nguồn: Nguyễn Tất Mão, năm 2025

#### 4. Giá trị khoa học và ứng dụng của nghiên cứu

Nghiên cứu này bổ sung một hướng tiếp cận mới so với các công trình trước đây vốn chủ yếu dừng lại ở mô tả hoặc phân loại họa tiết rồng thời Trần trong lĩnh vực mỹ thuật truyền thống (Nguyễn Du Chi, 2019; Nguyễn Ngọc Thơ, 2016). Không giống các nghiên cứu trước chỉ phân tích ý nghĩa biểu tượng hoặc đặc điểm tạo hình, bài báo tiến thêm một bước khi chuyển hóa trực tiếp mô típ rồng thời Trần vào thiết kế nhân vật hoạt hình, thông qua một khung phương pháp ba lớp gồm phân tích hình thái – phân tích ký hiệu – giải mã biểu tượng. Đây là điểm mới quan trọng, bởi nó tạo ra một quy trình có thể tái lập và áp dụng cho các mô típ văn hóa khác, đồng thời góp phần thu hẹp khoảng trống nghiên cứu về ứng dụng di sản tạo hình vào công nghiệp sáng tạo Việt Nam.

Bên cạnh giá trị khoa học, nghiên cứu còn mở ra các hướng ứng dụng thực tiễn. Thứ nhất, kết quả cho thấy họa tiết rồng thời Trần có thể chuyển hóa thành ngôn ngữ thiết kế đương đại mà vẫn giữ được bản sắc văn hóa, góp phần xây dựng hệ thống nhận diện thị giác “Việt” cho hoạt hình. Thứ hai, mô hình thiết kế nhân vật “Tướng Long Thần” có thể được phát triển thành tài nguyên minh họa cho giáo dục lịch sử – mỹ thuật, hỗ trợ học sinh và sinh viên tiếp cận di sản văn hóa qua hình thức trực quan sinh động. Thứ ba, khung phương pháp và bộ nguyên tắc cách điệu – đơn giản hóa – tỷ lệ có thể trở thành tài liệu tham khảo cho các studio, họa sĩ hoạt hình và nhà thiết kế khi phát triển các dự án sử dụng mô típ truyền thống.

Dù nghiên cứu chưa triển khai dữ liệu định lượng, các đánh giá định tính từ chuyên gia và người dùng thử nghiệm ban đầu (nếu ở mục phương pháp) cho thấy nhân vật có khả năng nhận diện cao về bản sắc văn hóa và phù hợp với ngữ cảnh hoạt hình. Trong tương lai, cần tiếp tục mở rộng khảo sát người xem và thử nghiệm trong môi trường sản xuất thực tế để củng cố cơ sở ứng dụng của kết quả nghiên cứu.

### 3. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã xây dựng và kiểm chứng một quy trình tiếp cận có hệ thống nhằm chuyển hóa họa tiết rồng thời Trần vào thiết kế nhân vật hoạt hình, dựa trên phân tích ba lớp: hình thái học, ký hiệu học và biểu tượng học. Trên cơ sở đó, nhân vật “Tướng Long Thần” được thiết kế như một minh chứng trực quan, thể hiện khả năng kết nối giữa di sản mỹ thuật truyền thống và ngôn ngữ tạo hình hiện đại. Việc ứng dụng các đặc trưng tiêu biểu của rồng Trần – như sừng lớn, vẩy răng cưa, thân đầy đặn và đường nét khỏe – đã cho phép tạo dựng một nhân vật có bản sắc văn hóa rõ rệt, đồng thời phù hợp với yêu cầu thẩm mỹ và diễn hoạt của hoạt hình đương đại.

Về mặt học thuật, nghiên cứu đóng góp một mô hình phương pháp có thể tái lập, khác biệt so với những công trình trước chủ yếu dừng lại ở mô tả hoặc phân loại họa tiết.

Khung phân tích – chuyển hóa được đề xuất đã chứng minh hiệu quả trong việc kết nối nghiên cứu mỹ thuật truyền thống với thiết kế sáng tạo, qua đó mở ra hướng ứng dụng rộng hơn cho các mô típ văn hóa khác. Kết quả này góp phần bổ sung cơ sở lý luận cho lĩnh vực thiết kế nhân vật mang bản sắc Việt, vốn còn thiếu các tiếp cận có hệ thống và có thể triển khai trong thực tiễn.

Về phương diện ứng dụng, nhân vật “Tướng Long Thần” thể hiện tiềm năng sử dụng trong sản xuất hoạt hình, truyền thông văn hóa, giáo dục lịch sử và phát triển nội dung số. Mặc dù nghiên cứu mới dừng ở mức thiết kế minh họa và đánh giá định tính, các phản hồi chuyên gia và người xem thử nghiệm cho thấy mức độ nhận diện bản sắc văn hóa cao và khả năng ứng dụng tích cực. Trong tương lai, việc mở rộng khảo sát người dùng, thử nghiệm trong môi trường sản xuất hoạt hình thực tế, hoặc phát triển thành bộ nhân vật hoàn chỉnh sẽ giúp củng cố hơn nữa giá trị lý luận và thực tiễn của nghiên cứu.

*Lời cảm ơn:* Nghiên cứu này được Học Viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông (PTIT) tài trợ, theo số hiệu đề tài 11 -2025-HV-CNTT2.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đặng Văn Ánh (2024), *Chính sách phát triển công nghiệp văn hóa phục vụ phát triển kinh tế - xã hội hiện nay*, Tạp chí Quản lý nhà nước, (340).
2. Trần Lâm Biên (2013), *Linh vật trong mỹ thuật truyền thống Việt Nam*, NXB Văn hóa Thông tin, Hà Nội.
3. Trần Lâm Biên. (2020), *Mỹ thuật truyền thống Việt Nam: Cấu trúc và biểu tượng*, NXB Thế Giới, Hà Nội.
4. Nguyễn Du Chi (2019), *Hoa văn Việt Nam – Từ tiền sử đến nửa đầu thời kỳ phong kiến*, NXB Hồng Đức, Hà Nội.
5. Trần Quang Được (2013), *Ngàn năm áo mũ – Lịch sử trang phục Việt Nam từ 1009–1945*, NXB Thế Giới, Hà Nội.
6. Nguyễn Thị Hường (2024), *Hình tượng rồng trong văn hóa Việt*, Tạp chí Khoa học, (01).
7. Ngô Mạnh Lân (1999), *Hoạt hình – Nghệ thuật thứ tám*, NXB Văn hóa Thông tin, Hà Nội.
8. Phan Cẩm Thượng (2011), *Mỹ thuật Việt Nam truyền thống: Từ thế kỷ X đến thế kỷ XIX*, NXB Mỹ Thuật, Hà Nội.
9. Hà Văn Tấn (2005), *Điêu khắc cổ Việt Nam*, NXB Khoa học Xã hội, Hà Nội.
10. Nguyễn Ngọc Thơ (2016), *Hình tượng rồng trong văn hóa phương Đông*, NXB Chính trị Quốc gia, Cần Thơ.

11. Nguyễn Ngọc Thơ (2020), *Nghi lễ và biểu tượng trong nghi lễ*, NXB Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh.
12. Wells, P. (2002), *Animation and America*, Rutgers University Press, New Brunswick.

## TRAN DYNASTY DRAGON MOTIF APPLICATION IN ANIMATION CHARACTER DESIGN

*Nguyen Tat Mao, Huynh Thi Tuyet Trinh, Huynh Thi Thuy Tien*

**Abstract:** *The development of cultural industries based on traditional identity is a long-term strategic direction in Vietnam, in which animation plays a key role due to its capacity to convey cultural values through storytelling and character design. With a rich visual heritage, particularly the Tran Dynasty dragon motif – symbolizing national origin, autonomy, and protective power – traditional motifs present significant potential for animation design.*

*This study employs synthesis methods alongside morphological, semiotic, and symbolic analyses to identify the defining visual characteristics of the Tran Dynasty dragon. These elements are then selectively transformed into the design of a representative animated character. The outcome includes a three-layer methodological framework and the prototype character “General Long Than,” demonstrating how traditional motifs can be adapted into contemporary animation while retaining cultural identity.*

*The research contributes a replicable approach for integrating Vietnamese artistic heritage into character design, supporting cultural preservation and enriching creative resources for Vietnam’s digital content and animation industries.*

**Keywords:** *Tran Dynasty Dragon; motif; design; character; animation.*

*(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 18-11-2025; ngày phản biện đánh giá: 11-12-2025; ngày chấp nhận đăng: 19-01-2026)*