

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM NGHỆ THUẬT TRUNG ƯƠNG**

VŨ CÔNG THÀNH

**VẬN DỤNG NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH CỦA HỌA SĨ
AKIRA TORIYAMA VÀO DẠY HỌC SÁNG TÁC THIẾT
KẾ, NGÀNH THIẾT KẾ ĐỒ HỌA, TRƯỜNG ĐẠI HỌC
SƯ PHẠM NGHỆ THUẬT TRUNG ƯƠNG**

**TÓM TẮT
LUẬN VĂN THẠC SỸ
LÝ LUẬN VÀ PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC
BỘ MÔN MỸ THUẬT
Khóa 5 (2018 - 2020)**

Hà Nội, 2020

**CÔNG TRÌNH ĐÃ ĐƯỢC HOÀN THÀNH
TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM NGHỆ THUẬT TRUNG ƯƠNG**

Người hướng dẫn khoa học: **TS. Phạm Minh Phong**

Phản biện 1:

Phản biện 2:

Luận văn được bảo vệ trước Hội đồng chấm luận văn thạc sĩ
tại trường ĐHSP Nghệ thuật Trung ương

Vào ngày tháng năm 2020

Có thể tìm hiểu luận văn tại:

Thư viện Trường ĐHSP Nghệ thuật Trung ương

MỞ ĐẦU

1. Lý do lựa chọn đề tài

Trong xã hội từ trước tới nay, sách luôn là một nét văn hóa đáng quý và được ưa chuộng. Trải qua nhiều thời kỳ, Cùng với sự phát triển của công nghệ, văn hóa đọc cũng dần thay đổi, sách càng ngày càng được mở rộng về nội dung và hình thức, hướng đến mọi thế hệ độc giả. Vậy nên minh họa sách ngày càng đóng vai trò quan trọng cho một cuốn sách, minh họa sách đã được phát triển mạnh mẽ, là khởi nguồn cho sự phát triển của truyện tranh ngày nay. Truyện tranh nhận được nhiều sự quan tâm của giới trẻ và đang ngày càng phổ biến trong xã hội, văn hóa đọc. Năm bắt xu hướng, nghề minh họa sách của chúng và sáng tác truyện tranh nói riêng đã ra đời và hấp dẫn nhiều bạn trẻ theo học. Tuy nhiên vì đây là một ngành mới, với đặc thù thay đổi không ngừng và sự sáng tạo liên tục, hệ thống kiến thức đa dạng và có phần nặng, các sinh viên đang cần một phương pháp cụ thể để tổng hợp kiến thức, cô đọng theo hệ thống, giúp cho sinh viên tiếp cận một cách dễ dàng hơn.

Họa sĩ Akira Toriyama là một trong những tác giả truyện tranh thế hệ đầu của Nhật Bản. Phong cách sáng tác của ông khác biệt và tạo nên một lối đi riêng vào thời kỳ bấy giờ. Các họa sĩ, và tác giả truyện tranh thời nay luôn coi ông là người tiên phong, và lấy ông là niềm cảm hứng cho phong cách sáng tác của mình.

Các tác phẩm của ông có nét đặc trưng riêng và phong phú, phong cách tạo hình đơn giản và gần gũi đối với khán giả, lột tả được phong cách, tính cách, tâm lý nhân vật.

Ở Việt Nam, đối với các bạn trẻ thế hệ 1980 tới 2000 thì các tác phẩm của ông gắn liền với tuổi thơ của họ, bản thân tôi cũng nằm trong số đó, đã thần tượng và gắn bó với phong cách sáng tác của ông từ thời niên thiếu tới lúc trưởng thành, hiện tôi đang học và ngành học liên quan đến hội họa, những tác phẩm của họa sĩ Akira Toriyama đã có những ảnh hưởng lớn đến phong cách sáng tác của chúng tôi.

Trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương là trường đầu ngành về sự phạm nghệ thuật và Thiết kế đồ họa. Khoa Thiết kế

đồ họa đã có 10 năm hình thành và phát triển, Khoa đã có nhiều thuận lợi và đã gặt hái được nhiều thành công, nổi bật là bài học thiết kế và minh họa truyện tranh, thuộc bộ môn sáng tác thiết kế, học phần thiết kế bộ ấn phẩm văn hóa và xuất bản phẩm. Bài minh họa truyện tranh có lượng kiến thức lớn, tách biệt so với các học phần khác trong Khoa Thiết kế đồ họa bởi đòi hỏi sự kết hợp giữa các kỹ năng và kiến thức về hội họa, giải phẫu, kịch bản, Hiện nay đối với sự biến đổi không ngừng của xã hội, một sản phẩm sáng tạo cần có nhiều nguồn tài liệu để tham khảo và thay đổi để phù hợp với xu thế. Do đó, với niềm đam mê về truyện tranh cũng như đồ họa, và sự ngưỡng mộ đối với họa sĩ Akira Toriyama, nên chúng tôi đã lựa chọn đề tài ***“Vận dụng Nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama vào dạy học Sáng tác thiết kế, ngành Thiết kế đồ họa tại Trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương”*** để thực hiện làm luận văn thạc sĩ nhằm bổ sung tài liệu cho ngành sáng tác truyện tranh.

2. Lịch sử nghiên cứu

2.1. Ngoài nước

- Alisa Calder (2018), *How to Draw: 53 Step-by-Step Drawing Projects*, Nxb Dylanna. Cuốn sách hướng dẫn các bước vẽ cụ thể trong một dự án, giúp người học có được cảm giác làm chủ trong bản vẽ của mình. Cuốn sách tổng hợp cách bước phát triển từ cơ bản đến nâng cao, dạy người đọc cách vẽ mọi thứ từ các hình dạng cơ bản như hình khối và hình cầu, cho đến động vật, vật thể thông thường, xe cộ và con người. Người học sẽ được hướng dẫn từng bước từ bước đầu tiên đến bản vẽ hoàn chỉnh. Trong các bước sẽ có một sơ đồ bên trái diễn giải cho người học cách vẽ đối tượng từng bước một. Người học sẽ làm theo bản vẽ trong vùng được cung cấp ở phía bên tay phải. Các bước sẽ dần phức tạp và nhiều chi tiết cho đến khi một sản phẩm hoàn thiện được hoàn thành. Tác phẩm đã nghiên cứu chi tiết các bước để vẽ cấu trúc đồ vật, con vật và cơ thể người, qua đó đúc kết ngắn gọn 53 bước thực hiện.

Molly Floras (2019), *Drawing Comics For Beginners*, được xuất bản độc lập bởi tác giả. Cuốn sách này có hơn 100 trang. Được viết để thể hiện nhiều phong cách của Truyện tranh. Cuốn sách

hướng dẫn người đọc từng bước trong quá trình sách tác một cuốn truyện tranh. Tác phẩm đã nghiên cứu quá trình thực hiện một bộ truyện tranh hoàn chỉnh, gồm các nội dung chính như bố cục, dàn cảnh, thiết kế nhân vật, bối cảnh. Tác giả đã giản lược các bước thực hiện, đúc kết và giảm độ phức tạp để phù hợp với mọi đối tượng.

- K.T. Company (2015), *Manga designs: Book Designs for Japanese Comic Book*, Nxb PIE International. Cuốn sách nói về các các phẩm truyện tranh nổi tiếng của Nhật Bản, phong cách tạo hình đặc sắc và tiêu biểu từ trước tới nay. Tác phẩm đã tổng hợp các xu hướng sáng tác theo từng thời đại, gồm có các thể loại truyện tranh, bối cảnh được ưa chuộng, phong cách tạo hình theo các giai đoạn.

- Akira Toriyama, Barbie Ayumi (2016), *Dragon Ball Đại Tuyển Tập*, Nxb Kim Đồng. Dragon Ball Đại tuyển tập là ấn phẩm "ăn mừng" kết thúc của Dragon Ball, bao gồm các tranh màu từ trước tới nay của bộ truyện Dragon Ball. Với hơn 220 trang dày dặn gồm toàn những bức tranh đầy màu sắc và rực rỡ, các nét độc đáo về nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama cùng với đó là những chia sẻ rất thật lòng từ phía tác giả.

- Regina Lee Blaszczyk (2012), *The color Revolution*, Nxb Lemelson Center Studies in Invention and Innovation series. Cuốn sách là sự nghiên cứu cho các xu hướng và sự phát triển của màu sắc, các xu hướng thiết kế trong thế giới trong lịch sử từ trước đến nay

- Joann Eckstut và Arielle Eckstut (2016), *Ngôn ngữ bí ẩn của màu sắc* (Huỳnh Kỳ Phương Hạ dịch), Nxb Trẻ. Cuốn sách đã bày tỏ quan điểm về ý nghĩa của màu sắc, tác giả đã nghiên cứu sự ảnh hưởng của màu sắc đến những sắc thái cảm xúc của con người, màu sắc có thể quyết định được cảm xúc của con người khi chỉ nhìn vào nó. Màu sắc còn có nhiều ý nghĩa liên quan đến các sự vật, sự việc, hiện tượng thường thấy trong tự nhiên và đời sống hàng ngày.

2.2. Trong nước

- Uyên Huy (2009), *Màu sắc và phương pháp sử dụng*, Nxb Lao động Xã hội.

Tác phẩm đã đề cập đến trong mỹ thuật không có màu xấu và đẹp, vấn đề là hòa sắc có hợp lý hay không mà thôi. Tìm ra một hòa sắc

đẹp mà ít màu thì khó hơn một hòa sắc đẹp mà nhiều màu. Tác phẩm quan niệm rằng dù trên bất kỳ một bối cảnh nào, màu sắc luôn chỉ có 3 dạng cơ bản, và từ ba màu đó đã tạo được ra nhiều hòa sắc khác. Ngoài việc chọn gam màu hợp với ý tưởng, đề tài, chủ đề, mục đích gây ấn tượng... thì nghệ thuật phối hợp màu sắc tốt chính là nghệ thuật xử lý tốt mối quan hệ hình thức, sự tương tác tốt giữa ba loại màu này.

- Lê Văn Hồng (Chủ biên) (2009), *Tâm lý học lứa tuổi và Tâm lý học sư phạm*, Nxb Đại học Quốc gia Hà Nội. Cuốn sách đã nghiên cứu tâm lý các lứa tuổi, đưa ra các phân tích, đánh giá về tâm lý của các cấp học sinh, từ học sinh nhỏ tuổi đến các sinh viên đại học, vì là thời kỳ đang phát triển, nên mỗi thời điểm sẽ có những suy nghĩ và tầm nhìn khác nhau. Cuốn sách đúc kết lại các tập tính, suy nghĩ của học sinh, sinh viên.

- Comicola (2017). *Tôi Vẽ - Phương Pháp Tự Học Vẽ Truyện Tranh*, Nxb Dân trí, Hà Nội. Tác phẩm là một hệ thống giáo trình dạy vẽ truyện tranh cho người mới bắt đầu. Ấn phẩm được chia làm nhiều phần, trong đó có ba phần chính gồm: Hình khối, chân dung và cơ thể người. Sản phẩm sẽ hướng dẫn người đọc từ những bước hình khối cơ bản cho đến khi xây dựng hoàn chỉnh các dạng cơ thể người phổ biến.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

- Phân tích các đặc điểm và chứng minh được nét độc đáo trong nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama. Từ đó đưa nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama vào chương trình học Sáng tác thiết kế trong ngành Thiết kế đồ họa để đóng góp thêm tài liệu về phương pháp tạo hình cho phân môn thiết kế và minh họa truyện.

3.2 Nhiệm vụ nghiên cứu

- Kế thừa các khái niệm liên quan đến đề tài.
 - Phân tích về thực trạng giảng dạy bài minh họa và thiết kế truyện, tại khoa thiết kế đồ họa, trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương.

- Phân tích được nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama và nét độc đáo so với những tác phẩm cùng giai đoạn.

- Vận dụng nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama vào giảng dạy bài học thiết kế và minh họa truyện, bộ môn Sáng tác thiết kế, ngành Thiết kế đồ họa.

4. Đối tượng và Phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

- Nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama đối với sự phát triển năng lực của các họa sĩ minh họa và tác giả truyện tranh.

- Hứng thú của sinh viên đối với bộ môn sáng tác thiết kế và ngành Thiết kế đồ họa

4.2. Phạm vi nghiên cứu

- Khái quát về lịch sử truyện tranh thế giới.

- Lịch sử truyện tranh Việt Nam từ trước tới nay.

- Các tác phẩm truyện tranh của họa sĩ Akira Toriyama.

- Bài thiết kế minh họa truyện, học phần Thiết kế bộ ấn phẩm Văn hóa và xuất bản phẩm, bộ môn sáng tác thiết kế, ngành Thiết kế đồ họa, Trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương.

5. Phương pháp nghiên cứu

Trong luận văn được sử dụng các phương pháp nghiên cứu khác nhau để phục vụ cho từng nội dung cụ thể:

- Phương pháp phân tích và tổng hợp: Được sử dụng để phân chia cái toàn thể của vấn đề “Vận dụng Nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama vào dạy học sáng tác ngành Thiết kế đồ họa tại trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương” được chia nhỏ thành ba vấn đề lớn đó là cơ sở lý luận và thực tiễn, nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama và cách áp dụng vào dạy học bộ môn Sáng tác thiết kế, trường Đại học Sư phạm nghệ thuật Trung Ương. Từ ba vấn đề lớn này, mỗi vấn đề tiếp tục được chia thành nhiều vấn đề nhỏ khác. Sau khi phân tích cụ thể các vấn đề, luận văn sẽ được tổng hợp từ những kết quả nghiên cứu từng mặt, phải tổng hợp lại để có nhận thức đầy đủ, đúng đắn cái chung, tìm ra được bản chất, quy luật vận động của đối tượng nghiên cứu.

- Phương pháp so sánh: Luận văn sử dụng phương pháp so sánh để làm rõ đặc điểm nổi bật trong nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama với các họa sĩ khác, và giữa các nền văn hóa truyện tranh trong các khu vực và thời kỳ khác nhau.

- Phương pháp quan sát khoa học: Phương pháp này nhằm mục đích tìm hiểu thực trạng giảng dạy bộ môn Sáng tác thiết kế, ngành Thiết kế đồ họa tại trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung Ương, bên cạnh đó là chứng minh sự ảnh hưởng từ các tác phẩm của họa sĩ Akira Toriyama đối với các thể hệ độc giả.

- Phương pháp thu thập tài liệu và đặt giả thuyết: Thu thập các tài liệu về các khái niệm về các lĩnh vực liên quan, lịch sử hình thành của truyện tranh thế giới và Việt Nam, những thông tin, quan điểm sáng tác của họa sĩ Akira Toriyama. Từ đó đặt giả thuyết những kết quả có thể sẽ xảy ra khi áp dụng nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama vào giảng dạy bài học minh họa truyện tranh.

6. Đóng góp của luận văn

- Bổ sung tài liệu tham khảo về phương thức giảng dạy cho bộ môn Sáng tác thiết kế của chuyên ngành Thiết kế đồ họa.

- Bổ sung tài liệu về phân tích nghệ thuật tạo hình của họa sĩ minh họa Akira Toriyama

- Nghiên cứu ra phương pháp có thể áp dụng vào giảng dạy học trình minh họa bìa sách, sáng tác truyện tranh.

7. Bố cục của luận văn

Ngoài phần *Mở đầu*, *Kết luận*, *Tài Liệu tham khảo* và *Phụ lục*, nội dung chính của luận văn có 2 chương:

CHƯƠNG 1: Cơ sở lý luận và thực tiễn của đề tài

CHƯƠNG 2: Nghiên cứu nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama và vận dụng vào dạy học tại trường Đại học Sư phạm nghệ thuật Trung ương

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA ĐỀ TÀI

1.1. Một số khái niệm liên quan đến đề tài

1.1.1. Thiết kế đồ họa

Theo nghiên cứu trên idesign.vn, “thiết kế đồ họa là quá trình chọn lựa và tổ chức từ ngữ, hình ảnh và thông điệp sang một loại hình nhằm truyền thông và tác động tới người xem.

1.1.2. Truyền tranh

Theo dữ liệu trên bách khoa toàn thư Wikipedia, khái niệm “truyền tranh, là một phương tiện được sử dụng để thể hiện ý tưởng bằng hình ảnh, thường kết hợp với các văn bản hoặc thông tin hình ảnh khác.”

1.1.3. Dạy học

1.1.3.1. Khái niệm tổng quan về dạy học

Hoạt động dạy học: Dạy học tiếp cận theo quan điểm hoạt động bao gồm hai hoạt động đó là hoạt động dạy của giáo viên và hoạt động học của học sinh.

Hoạt động dạy: Đây là hoạt động dạy với vai trò chủ đạo của giáo viên (người dạy) là sự tổ chức, điều khiển quá trình truyền đạt nội dung hệ thống tri thức, kỹ năng, kỹ xảo một cách khoa học cho học sinh tiếp thu (lĩnh hội). Hoạt động dạy do giáo viên làm chủ thể và tác động vào đối tượng là học sinh và hoạt động nhận thức của học sinh.

Hoạt động học: Đây là hoạt động học với vai trò chủ động của học sinh (người học) là sự tự điều khiển tối ưu quá trình tiếp thu (lĩnh hội) một cách tự giác, tích cực, tự lực nội dung hệ thống tri thức, kỹ năng, kỹ xảo mà giáo viên truyền đạt nhằm phát triển và hình thành nhân cách học sinh. Hoạt động học do học sinh làm chủ thể và tác động vào đối tượng là nội dung kiến thức mới chứa đựng trong tài liệu học tập.

1.1.3.2. Lý luận về dạy học thiết kế, minh họa truyền.

Đây là một môn học đòi hỏi các vấn đề liên quan đến yếu tố nghệ thuật và yếu tố thực dụng. Ở phía người dạy cần đảm bảo đầy đủ kiến thức liên quan đến biên kịch, thiết kế, vẽ tay, thành thạo các

phần mềm thiết kế, Nắm rõ các xu thế, đảm bảo tài liệu cho người học. Cơ sở vật chất ở mức tối thiểu phải được trang bị đầy đủ mỗi người học cần phải có không gian cho học sinh thực hành vẽ tay, ở mức cơ bản phải có mỗi sinh viên một bộ máy vi tính có khả năng xử lý tốt các phần mềm thiết kế Adobe, tối thiểu là bản CC trở lên, và một chiếc Wacom mỗi máy.

Về phía người học, cần có giấy vẽ để chuẩn bị cho các bản phác thảo, bút và màu vẽ, và khả năng sử dụng thành thạo Wacom, để có thể thực hiện được bài học.

Đây là môn học sẽ đem đến hai thành quả đó là kiến thức: Sinh viên cần hiểu được lịch sử hình thành và phát triển của truyện tranh, Sự ảnh hưởng của truyện tranh đó với xã hội hiện nay, ý nghĩa và mục đích của minh họa truyện tranh.

-Kỹ năng: Sáng tác được kịch bản, thực hiện được các cách thức thiết kế, minh họa truyện tranh. Biết lựa chọn phong cách phù hợp với các loại hình truyện tranh.

1.2. Lịch sử phát triển và ảnh hưởng của truyện tranh

1.2.1. Khái quát sự phát triển của truyện tranh trên thế giới

Lịch sử truyện tranh tồn tại cùng với sự phát triển của nhân loại. Truyện tranh được sử dụng từ thời tiền sử, khi con người chưa phát minh ra chữ viết, tranh vẽ được sử dụng để ghi chép những câu chuyện, cuộc sống của con người thời bấy giờ, thường đục, mài trực tiếp trong cách hang động, trên vách đá. Đến thời Phong kiến, truyện tranh được dùng với mục đích giải trí, dành cho những người có tiền, nhưng sau dần bị lãng quên.

Truyện tranh thật sự trở lại khi lần đầu được xuất bản tại Nhật vào thế kỉ 11, khởi nguồn từ những bức biếm họa, phục vụ cho chính trị và xã hội. Tại Châu Âu, truyện tranh bắt đầu xuất hiện vào đầu thế kỉ 19 tại Thụy Sĩ, nhưng Pháp và Bỉ là hai nước nổi tiếng nhất.

1.2.2. Lịch sử hình thành và phát triển của truyện tranh tại Việt Nam

Tại Việt Nam, truyện tranh Việt Nam đã xuất hiện vào năm 1901, với sự ảnh hưởng đậm với phong cách của Trung Quốc và

Ấn độ. Từ đó Việt Nam đã trải qua nhiều thời kỳ khác nhau. Ở thời kỳ Pháp thuộc (1902-1953), truyện tranh xuất hiện với vai trò truyền tải tin tức, chủ yếu cho công chúng ít học cũng theo được. Tới thập niên 1930, khi trào lưu Âu hóa được phổ cập, truyện tranh mới trở thành một dòng nghệ thuật độc lập, phục vụ cho nhu cầu giải trí có giới thượng lưu, và cùng với đó hấp dẫn lượng lớn tác giả và độc giả thời bấy giờ.

Từ thập niên 1960, Việt Nam Cộng hòa đã phát triển mạnh ngành in ấn nhờ chính sách tự do báo chí sau Cách mạng 01 tháng 11. Sau Ngày Thống Nhất, chủ đề sáng tạo của truyện tranh Việt Nam bị chững lại một thời gian dài bởi chế độ kiểm duyệt khắt khe. Sang thập niên 1980, Nhà xuất bản Kim Đồng đã ấn hành dòng truyện trên giấy dó với nét vẽ phỏng theo hội họa dân gian cổ truyền. Hình thức này đã trở nên nổi tiếng và phổ biến rộng rãi thời bấy giờ.

Vào thời kỳ cải cách từ năm 1986, ngay khi chính sách kiểm duyệt được nói lỏng, đã có số ít phát sinh du nhập yếu tố ngoại quốc vào truyện tranh, có thể kể đến sự xuất hiện của tác phẩm Dững sĩ Hesman với nội dung thuần giải trí đã biến đổi hẳn ngành truyện tranh Việt Nam. Đây được coi là trường hợp thành công nhất thời điểm đó.

Từ năm 2007 Mỹ thuật Việt Nam bắt đầu suy thoái, báo giới Việt Nam thời bấy giờ đó là thời kỳ "xâm lăng" của truyện tranh nước ngoài. Với việc xuất hiện của các sản phẩm nước ngoài, không chỉ có sách mà còn có cả các sản phẩm liên đới như đồ chơi, băng đĩa, dễ dàng dành được hứng thú của phần lớn các độc giả, hơn hết, các phẩm nước ngoài có một số lượng khổng lồ, và cả nội dung và thể loại cũng khổng lồ.

Từ năm 2013 cho tới nay, truyện tranh Việt Nam được công nhận là một loại hình nghệ thuật độc lập, phổ biến chủ yếu đối với trẻ nhỏ. Trong một số bài nghiên cứu lĩnh vực truyện tranh, vài tác giả đã đánh giá là sự tự tái sinh đáng lưu ý của hội họa, nhưng lại khác với văn chương và hội họa. Việt Nam vẫn đang hướng đến tào

tạo những họa sĩ truyện tranh chuyên nghiệp, với những cuộc thi hàng năm có bảo trợ của nhà xuất bản.

1.2.3. Ảnh hưởng của truyện tranh đối với các thế hệ độc giả

Truyện tranh đã không còn chỉ ở lĩnh vực giải trí, chúng còn được dùng cho mục đích giáo dục, truyền thông. Truyện tranh được đánh giá là có tác động tới tinh thần, tâm hồn và hành vi của trẻ nhỏ, chúng sẽ bắt chước với những gì mà chúng ấn tượng bởi tính tò mò và bắt chước vốn có của mình. Đây cũng là sở thích phổ biến của trẻ.

1.3. Họa sĩ Akira Toriyama

1.3.1. Tiểu sử về họa sĩ Akira Toriyama

Akira Toriyama sinh ngày 5-4-1955 tại Nagoya, Aichi (Nhật Bản). Ông nổi tiếng với bộ Bẫy viên ngọc rồng (Dragon ball) và Tiến sĩ Slump (Dr. Slump). Nét vẽ của ông có ảnh hưởng từ hai bộ Astro Boy (Osamu Tezuka) [PL 2.8, tr.110] và 101 con chó đốm (Walt Disney).

Trong sự nghiệp của mình, Toriyama đã tạo ra hơn 40 bộ truyện tranh. Akira Toriyama luôn rất quan tâm đến công việc của mình, không ngần ngại vẽ lại nhiều lần cùng một minh họa vì anh không thấy nó hoàn hảo. Do đó, ông đã dành nhiều đêm mất ngủ để làm việc và thường xuyên phàn nàn về việc thiếu thời gian rảnh.

1.3.2. Sự nghiệp và thành tựu của họa sĩ Akira Toriyama

Năm 1977, Toriyama đang tìm kiếm được việc làm và phát hiện ra Monthly Young Jump Award, một cuộc thi được tài trợ bởi Shueisha, công ty xuất bản truyện tranh lớn nhất Nhật Bản. Akira đã tham gia cuộc thi hai lần, với Awawa World vào năm 1977 và Mysterious Rain Jack năm 1978, nhưng ông đã không giành chiến thắng (tác phẩm sau đó hoàn toàn bị loại do các yếu tố nhại lại trong Star Wars). Tuy nhiên, sau Mysterious Rain Jack, Toriyama nhận được một cuộc gọi từ Kazuhiko Torishima, biên tập viên cho Weekly Shōnen Jump của Shueisha, người đã bảo anh đừng bỏ cuộc và cố gắng nhiều hơn nữa.

Vào tháng 1 năm 1980, Akira Toriyama đã đạt được thành công lớn đầu tiên của mình, Tiến sĩ Slump. Ông lần đầu tiên nổi tiếng từ bộ truyện tranh này, được xuất bản trong Weekly Shōnen

Jump từ tháng 1 năm 1980 đến tháng 8 năm 1984. Bộ này cũng được xuất bản trong mười tám tập tankōbon.

Thành công của Dr. Slump đã khiến công ty Toei Animation tạo ra hai tác phẩm truyền hình hoạt hình: Dr. Slump và Arale-chan chạy từ 1981 đến 1986 trên Fuji TV và kéo dài 243 tập, và một phiên bản làm lại có tên Dr. Slump chạy trong 74 tập từ ngày 26 tháng 11 năm 1997 đến ngày 22 tháng 9 năm 1999.

Dragon Ball là một trong những thành tựu được cho là "Bước nhảy thời đại". Thành công từ Dragon Ball đã khuyến khích Akira Toriyama tiếp tục thực hiện bộ truyện từ năm 1984 đến 1995 với tên là dragon ball z và gần đây nhất là dragon ball super vào năm 2015 và đang tiếp tục phát hành. Trong khoảng thời gian 11 năm đó, ông đã thực hiện 519 chương được thu thập thành 42 tập tankōbon. Mỗi tập có trung bình 200 trang, do đó toàn bộ cốt truyện Dragon Ball kéo dài tới gần 9.000 trang.

Sự thành công của Dragon Ball nhanh chóng dẫn đến việc tạo ra hàng loạt phim hoạt hình (Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball GT, Dragon Ball Kai, Dragon Ball Super) của Toei Animation, phim hoạt hình dài tập, ngoại truyện và các trò chơi video.

Sau này ông vẫn tiếp tục viết truyện và đạt được một số thành tựu nhất định, tuy nhiên thành tựu nổi trội nhất vẫn là 2 tác phẩm kinh điển Dr. Slump và Dragon Ball, ông đã để lại dấu ấn lớn đối với lịch sử truyện tranh mà chính công cũng không thể vượt qua.

1.4. Cơ sở lý luận của nghệ thuật tạo hình

Thiết kế đồ họa là một ngành nghề rộng với nhiều lĩnh vực khác nhau, bởi đặc thù của Thiết kế đồ họa là đáp ứng cho mọi ngành nghề khác trong xã hội, từ giải trí đến kinh tế, và cả chính trị, thời sự...

1.4.1. Vẽ minh họa kỹ thuật số trong thiết kế đồ họa

Vẽ minh họa sẽ tạo ra những sản phẩm thực sự tạo ra nghệ thuật, thay vì sử dụng nghệ thuật có sẵn để giải quyết vấn đề. Các họa sĩ này được gọi là Illustrator và Concept artist.

1.4.2 Quy trình sáng tác truyện tranh

Bước 1. Chọn thể loại, Bước 2. Nội dung và cốt truyện, Bước 3. Dựng hình nhân vật, Bước 4. Dàn cảnh, Bước 5. Phác hình, Bước 6. Vẽ nét và tô màu, Bước 7. Chỉnh sửa, hoàn thiện tác phẩm

1.4.3. Nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama

1.4.3.1 Đặc điểm tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama

Cơ thể

Phong cách tạo hình cơ thể của tác giả Akira trải qua hai giai đoạn, giai đoạn đầu nét vẽ của ông mang tính trang trí cao, các nhân vật được tả bằng nét vẽ tròn, mềm mại, tỷ lệ cơ thể của các nhân vật hầu như đều bị rút ngắn, đầu to, tay chân mũm mĩm, không rõ khớp, thể hiện sự đáng yêu, ngộ nghĩnh cho các nhân vật. Ở thời điểm này các bộ truyện của ông đều mang sự giải trí cao, hài hước và ngây ngô, ví dụ như Dragon Quest, Dragon Ball, Dr. Slump ...

Giai đoạn sau này là giai đoạn đem lại nhiều thành công nhất trong sự nghiệp của ông, Akira tập trung hơn vào chiều sâu nội dung, không còn dừng lại ở các tác phẩm ngắn tập nữa. Thời kỳ này với chiều sâu về nội dung thì nét vẽ của tác giả cũng dần thay đổi. Bộ truyện Dragon Ball là tác phẩm dài tập thành công và nổi tiếng nhất của ông.

Mái tóc

Trong các tác phẩm của họa sĩ Akira Toriyama, mái tóc các nhân vật của ông là một yếu tố thú vị và ấn tượng trong thế giới truyện tranh. Cho đến tận ngày nay, nó vẫn mang tính thương hiệu và cũng là biểu tượng cho bộ truyện. Trong xuyên suốt các tác phẩm của ông, mái tóc chính là một trong những điều tạo nên điểm nhấn cho nhân vật. Nhìn vào đa số các tác phẩm truyện tranh trên thế giới, mái tóc chỉ giữ một vai trò nhỏ trong việc phát triển nhân vật, điều này dễ nhận thấy ở các tác phẩm truyện tranh châu Âu, các mái tóc thường được gắn liền với thực tiễn

Đôi mắt

Ở đôi mắt, các tác phẩm truyện tranh cùng thời như Detective Conan, Ouke No Monshou, Yugi-Oh, Sailor moon, ... Hướng đến sự phóng đại cho đôi mắt, Các đôi mắt trở lên long lanh và cuốn hút, nhưng lại có hạn chế với việc miêu tả được tính cách cụ

thể của một nhân vật nhất định. Với phong trào đó, họa sĩ Akira Toriyama lại tạo cho tác phẩm của mình những đôi mắt hoàn toàn khác so với phần còn lại, tác giả đã sử dụng hình hình elip cắt đôi, không nối liền, hình thành đôi mắt to, tròn để thể hiện những nhân vật có tính cách ngây thơ, hồn nhiên và vô tội.

Biểu cảm

Các biểu cảm của mắt cũng được họa sĩ Akira Toriyama sử dụng theo những nguyên tắc riêng, với cơ sở là những kiểu mắt đơn giản, nên việc chuyển biến biểu cảm cho mắt của ông cũng được tùy biến dễ dàng và đa dạng.

1.4.3.2. Đặc điểm phối màu của họa sĩ Akira Toriyama

Cũng giống như tạo hình, Akira phối màu các tác phẩm của mình dựa vào những thể mạnh mà nghệ thuật trang trí và minh họa sách đem lại. Màu sắc của ông dễ cảm nhận và không kén người xem, ông sử dụng hệ thống màu cơ bản và những mảng màu bột, một phương pháp đơn giản, an toàn và hiệu quả cao. Ông đã tận dụng những điều đó để minh họa cho sản phẩm của mình, nhờ đó đã tạo nên sự hài hòa giữa tạo hình và màu sắc.

1.5. Thực trạng dạy học thiết kế và minh họa truyện tranh tại Trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương

Trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương nằm trên đường Trần Phú, quận Hà Đông, thành phố Hà Nội - nơi tập trung nhiều trường đại học, cao đẳng và học viện uy tín trong cả nước.

1.5.1. Mục tiêu dạy học

Mục tiêu của chương trình là cung cấp sâu hơn những kiến thức thiết kế trong nội dung văn hóa và xuất bản phẩm

Phát triển khả năng tư duy hình tượng, minh họa cho nội dung cụ thể, chất lọc hình ảnh phức tạp của thực tế, đưa vào thiết kế mang tính chất trang trí, hay cô đọng điển hình.

Nâng cao ý thức tự giác trong việc tìm kiếm và nghiên cứu tư liệu, yêu thích môn học. Tích cực thể nghiệm những cách làm mới, chủ động tìm tòi, tham khảo để có thêm kiến thức và kinh nghiệm phát triển nghề nghiệp. Rèn luyện kỹ năng dàn trang bằng các phần mềm Thiết kế đồ họa như Quark Express, Adobe Indesign.

1.5.2. Nội dung dạy học

Bài học thiết kế và minh họa truyện tranh nằm trong học phần thiết kế bộ ấn phẩm Văn hóa và xuất bản phẩm. Đây là nội dung học mang tính chất chuyên hóa, nâng cao trình độ chuyên nghiệp cho đối tượng học Thiết kế đồ họa. Dựa trên nền tảng kiến thức thực tế những sản phẩm, ấn phẩm văn hóa đã được thiết kế và đang ứng dụng ở thực tiễn xã hội, môn học sẽ khai phá tiềm năng sáng tạo của người học ở lĩnh vực này.

1.5.3. Hình thức tổ chức dạy học

1.5.4. Đội ngũ giảng viên

Dựa trên cơ sở là bề dày đào tạo giáo viên mỹ thuật của trường Cao đẳng Sư phạm Nhạc Họa trung Ương, nhà trường đã mở ra những mã ngành đào tạo mới, trong đó có mã ngành đào tạo Thiết kế Đồ họa. Cho tới nay khoa Thiết kế đồ họa tại trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung Ương đã có 10 năm lịch sử hình thành và phát triển, và là một trong những trường đi đầu trong công tác đào tạo Thiết kế đồ họa, ngành đã thu hút được đông đảo số lượng cán bộ giảng viên và sinh viên tham gia giảng dạy và học tập. Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung Ương cũng có cơ sở vật chất tốt, đáp ứng đủ tiêu chuẩn cho sinh viên học tập và nghiên cứu. Hiện nay Khoa đã lên đến 39 cán bộ, giảng viên và chuyên viên, gồm 3 Tổ Bộ môn.

1.5.5. Thuận lợi và khó khăn

Thuận lợi:

Với đội ngũ giảng viên chất lượng, có thể thấy chương trình đào tạo luôn đạt đủ điều kiện chuyên môn, các giảng viên tâm huyết với nghề và luôn sẵn sàng học hỏi, tiếp cận cái mới để phổ biến cho sinh viên. Sau nhiều năm phát triển, hệ thống giảng dạy đã đạt được tiến độ ổn định, quy trình cụ thể, ... điều này có thể nhận thấy qua cấu trúc chương trình và kết hoạch giảng dạy của giảng viên khoa thiết kế đồ họa.

Khó khăn

Bên cạnh những thuận lợi, ngành Thiết kế đồ họa cũng gặp một số khó khăn, giống như các ngành liên quan đến nghệ thuật khác, thiết kế đồ họa là một lĩnh vực nặng về sáng tạo và quan hệ

mật thiết với biến động của xu hướng xã hội, vậy nên thực tiễn sẽ là sự thay đổi không ngừng, một tiêu chuẩn sẽ không tồn tại lâu và có thể thay đổi liên tục, khiến sinh viên khó giữ sự hứng thú

1.5.6. Hứng thú của sinh viên đối với bộ môn Sáng tác thiết kế

Bài học Thiết kế và minh họa truyện tranh giúp sinh viên được tiếp cận với nhiều phương pháp phong phú so với các học phần khác, ví dụ như sinh viên sẽ được vẽ những nhân vật, bối cảnh, ... minh họa cho bìa sách, truyện, truyện tranh.

1.5.7. Thực trạng thực hành của sinh viên đối với bộ môn Sáng tác thiết kế

Hiện tại, sinh viên Thiết kế đồ họa tại trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương đang được giảng dạy bằng những giáo trình chuyên sâu từ đội ngũ giảng viên của khoa Thiết kế đồ họa. Ở đây, sinh viên được học kỹ lưỡng về lý thuyết, được giảng viên giảng giải và giới thiệu cận kề bản chất của vấn đề.

Tiểu kết

Ở chương I, chúng tôi đã nêu ra các khái niệm về nghệ thuật Thiết kế đồ họa, dạy học. Sáng tác truyện, sách là phân môn độc đáo và tách biệt, Thiết kế truyện tranh là một ví dụ cụ thể và tách biệt nhất. Thiết kế truyện tranh có những đặc điểm cơ bản của phân ngành vẽ minh họa, nhưng không chỉ đơn thuần là minh họa, tác giả còn phải là người tạo nên nội dung. Chúng tôi đã làm rõ về tiểu sử và sự nghiệp của họa sĩ Akira Toriyama. Cùng với đó, phân tích các đặc điểm nổi bật trong nghệ thuật tạo hình của ông. Ông đã đột phá những yếu tố đập khuôn như mái tóc, ông thể hiện những kiểu tóc với cấu trúc phi lý, nhưng lại để lại ấn tượng độc nhất cho hệ thống nhân vật của mình. Trường đại học sư phạm nghệ thuật Trung ương có những thuận lợi về mặt chất lượng, số lượng giảng viên và cơ sở vật chất. Nguồn tài liệu phong phú và cộng với đó là hứng hứng thú và thỏa sức sáng tạo của sinh đã tạo ra những thành phẩm phong phú và độc đáo. Bên cạnh đó vẫn còn một số hạn chế, vì môn học có lượng kiến thức lớn nên đòi hỏi sinh viên phải có sự quyết tâm và kiên trì cao, đây là thử thách lớn và không phải sinh viên nào cũng có thể đạt được tuyệt đối.

Chương 2

VẬN DỤNG NGHỆ THUẬT TẠO HÌNH CỦA HỌA SĨ AKIRA TORIYAMA VÀO DẠY HỌC MÔN SÁNG TÁC THIẾT KẾ, TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM NGHỆ THUẬT TRUNG ƯƠNG

2.1. Ảnh hưởng của họa sĩ Akira đối với nghệ thuật truyện tranh

2.1.1. Ảnh hưởng đối với nghệ thuật truyện tranh

Với bước đi táo bạo và khác biệt, họa sĩ Akira đã đưa dòng sản phẩm của mình thành công trong nước và thế giới. Mọi lứa trẻ đều biết đến cuộc phiêu lưu tìm kiếm bảy viên ngọc rồng và một điều ước. Ngày nay, Toriyama như được biết đến bởi tác phẩm Dragon Ball. Son Goku là nhân vật chính trong bộ truyện này, ban đầu nhân vật này được tạo ra dựa theo hình tượng Tôn Ngộ Không của Trung Quốc, Nhưng hiện tại với sự thành công của mình, Son Goku đã tạo cho mình một hình tượng hoàn toàn khác biệt, trở thành một tượng đài mới trong nghệ thuật truyện tranh và minh họa. Khi ông quyết định dừng vẽ bộ này, người biên tập đồng tình và nói với mọi người "anh ta sẽ còn tìm thấy những hướng đi mới". Akira đến nay vẫn là một trong tám tác giả nổi tiếng nhất Nhật Bản, Bộ truyện Dragon Ball vẫn đang là top 2 những bộ truyện tranh bán chạy nhất thế giới

2.1.2. Nguồn cảm hứng cho thế hệ họa sĩ hiện đại

2.1.2.1. Đối với họa sĩ thế giới

Đã có nhiều họa sĩ lấy cảm hứng từ những tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama, họ lấy đó làm chuẩn mực để tạo ra nhân vật của mình. Thể hiện rõ ở các tác phẩm ra đời ngay sau tác phẩm Dragon Ball. Đó là tác phẩm Naruto của Kishimoto Masashi và One Piece của Oda Eiichiro, hai bộ truyện đã và đang gặt hái thành công bậc nhất trong nền manga Nhật Bản nói riêng và Comic thế giới nói chung. Các nhân vật trong hai bộ truyện đều lấy ý tưởng dựa theo các nhân vật của họa sĩ Akira Toriyama.

Ngoài ra, các tác phẩm sau này dù ít dù nhiều, đều đã lấy những tác phẩm của họa sĩ Akira Toriyama để làm nguồn cảm hứng cho tác phẩm của mình. Họa sĩ Akira đã đề cao niềm tin và tình bạn trong tác phẩm của mình, và thông điệp cao đẹp đó đã phần nào được các họa sĩ khác sử dụng và lan rộng nó ra văn hóa manga sau này, có thể nêu ra các tác phẩm tiêu biểu đó là: Bleach, Hunter x Hunter, Toriko, ... Không dừng lại ở đó, sự ảnh hưởng của ông còn lan truyện tranh phương tây, và một trong số đó đã được chuyển thể

trong điện ảnh, tác phẩm bom tấn “Man of steel”. Họa sĩ kịch bản hình của bộ phim là Jay Oliva đã chia sẻ rằng ông yêu những khung hình chiến đấu của tác phẩm Dragon ball, và ông đã lấy đó làm nguồn cảm hứng cho cảnh chiến đấu hoành tráng trên trời của Superman và General Zod, pha chiến đấu tấn công liên tục khi đang bay là đặc sản không thể phủ nhận của Dragon ball. Akira đã tạo ra một kho tài liệu khổng lồ để thế hệ sau có thể tham khảo và làm nguồn cảm hứng.

2.1.2.2. Đối với họa sĩ Việt Nam

Tác phẩm đầu tiên có thể kể đến đó là “Thần đồng đất Việt” của tác giả Lê Linh, nhìn vào tác phẩm ta có thể thấy các nhân vật được sử dụng cách vẽ đơn giản, ngộ nghĩnh. Tiếp theo có thể kể đến tác phẩm Trạng Quỳnh, của họa sĩ Nguyễn Văn Hương (nghệ danh là Kim Khánh). Phong cách sáng tác của ông cũng sử dụng những đường nét đơn giản, ông giản lược các yếu tố phức tạp để dễ tiếp cận với độc giả.

2.1.2.3. Nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama đối với sinh viên

Họa sĩ Akira Toriyama là một tên tuổi không xa lạ đối với sinh viên, các tác phẩm của ông vẫn được tái bản qua nhiều thế hệ, và những tác phẩm đó vẫn được truyền lại từ thế hệ trước cho đến thế hệ sau, cho dù sẽ có những người chưa từng đọc nhưng hầu như ai cũng sẽ biết qua những nhân vật của ông. Nên nhìn chung, phong cách sáng tác của họa sĩ Akira Toriyama gắn liền với tuổi thơ của nhiều thế hệ sinh viên.

2.2. Một số đề xuất áp dụng nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama vào giảng dạy môn sáng tác thiết kế

2.2.1. Biện pháp cách điệu nhân vật

2.2.2. Biện pháp biểu cảm nhân vật

2.2.3. Biện pháp phối màu

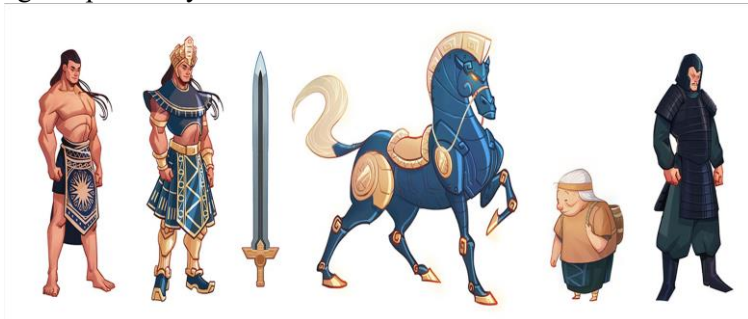
2.2.4. Biện pháp lựa chọn nội dung và phong cách tạo hình phù hợp

2.3. Ứng dụng nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama vào một số tác phẩm cụ thể

2.3.1. Tác phẩm Thánh Gióng

Tác phẩm Thánh Gióng là truyện cổ tích lâu đời tại Việt Nam, đây là tác phẩm văn học gắn liền với tuổi thơ của nhiều thế hệ họa sĩ Việt Nam. Chúng tôi sẽ dựa theo tác phẩm này để ứng dụng

nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama để minh họa. Hình minh họa được sử dụng để phân tích thuộc về tác giả Phan Hải Ngân, bạn đã dựa theo nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama làm kim chi nam cho sự phát triển phong cách của mình, và thể hiện trong sản phẩm này.



Các dạng tạo hình chính

- *Ứng dụng trong biểu cảm nhân vật*

Đôi mắt trong tác phẩm đã được lựa chọn giản lược, chỉ sử dụng một đường kẻ nhọn và chéo lên về phía đuôi mắt, điều này thể hiện được ba vấn đề, đầu tiên đặc điểm của người Châu Á và chung và người Việt Nam nói riêng, vì người Châu Á đa số sở hữu đôi mắt híp và chéo đuôi mắt lên trên, tuy cùng đặc điểm là Châu Á nhưng với hệ thống nhân vật phản diện, có quốc tịch Trung Quốc sẽ vẫn sử dụng đường kẻ nhưng đôi mắt mỏng và sắc nhọn hơn so với các nhân vật của Việt Nam. vậy nên việc sử dụng tạo hình của đôi mắt và trang phục như trong tác phẩm đã phù hợp và lột tả được nét văn hóa độc đáo của đất nước.

2.3.2. Truyền thuyết An Dương Vương và Mị Châu - Trọng Thủy

Truyện An Dương Vương và Mị Châu – Trọng thủy là truyền thuyết kể về quá trình xây dựng đất nước, chống giặc ngoại xâm của Vua An Dương Vương, và mối tình bi thảm giữa Mị Châu và Trọng Thủy. Cho đến nay truyện vẫn được lưu truyền lại qua hàng thế hệ, được đưa vào giáo dục và phân tích trong hệ thống giảng dạy của cấp trường trung học phổ thông, với ý nghĩa lớn lao về văn và bài học giữ nước. Chúng tôi sẽ ứng dụng nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama để minh họa cho truyện này.



Tạo hình các nhân vật chính

2.3.3. Truyền thuyết Sơn Tinh – Thủy Tinh

Truyện Sơn Tinh – Thủy Tinh là một truyền thuyết gắn liền với tuôi thơ của người dân Việt Nam. Câu chuyện kể về cuộc tranh tài giữa Sơn Tinh và Thủy Tinh trong sự kiện vua Hùng đời thứ 18 kén rể cho công chúa Mị Nương. Truyền thuyết này cũng là cách mà nhân dân ta lý giải các hiện tượng, thiên tai đang và đã xảy ra trong tự nhiên. Vậy nên trong truyện này chúng tôi sẽ tập trung vào xây dựng hình thể và hạn chế sử dụng biểu cảm.



Tạo hình các nhân vật chính

2.3.4. Trích đoạn chiến thắng Mtao Mxây

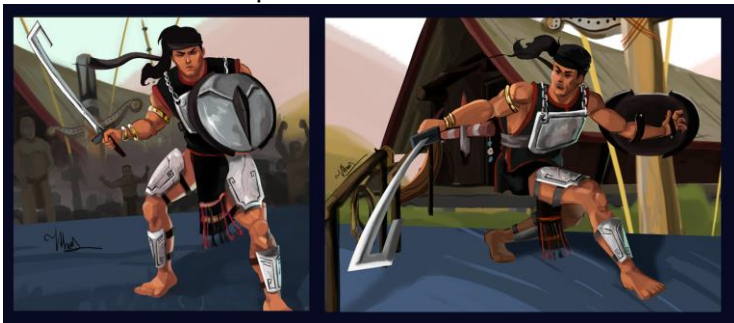
Đoạn trích chiến thắng Mtao Mxây được trích từ sử thi Đăm Săn của văn hóa Tây Nguyên. Hiện đoạn trích đang được sử dụng để giảng dạy trong bộ môn Ngữ văn lớp 10. Đây là một tác phẩm đặc sắc của văn hóa Tây Nguyên, chính vì vậy chúng tôi sẽ lựa chọn

đoạn trích này để thể minh họa, làm nổi bật đặc điểm văn hóa ở trong tác phẩm.

Với những minh họa trên, chúng tôi tin rằng đoạn trích “chiến thắng Mtao Mxây” sẽ có thêm sự lôi cuốn đối với các bạn đọc giả, nhất là những em học sinh, việc nghiên cứu để phân tích tác phẩm sẽ dễ dàng hơn rất nhiều khi có những bức tranh minh họa.



Tạo hình của Đăm Săn



Tạo hình của Mtao Mxây

2.3.5. Truyện ngắn Vợ nhặt

- Ứng dụng trong tạo hình nhân vật

Truyện ngắn vợ nhặt là một tác phẩm văn học của nhà văn Kim Lân. Nội dung chính trong tác phẩm phản ánh về thực trạng tàn khốc của nạn đói khát thời kỳ bấy giờ. Trong tác phẩm này chúng tôi lựa chọn lối tạo hình giản lược kết hợp với tả thực, chúng tôi sẽ tả thực các các nhân vật và bối cảnh xung quanh, nhưng trong sự tả thực đó chúng tôi sẽ giản lược các chi tiết cầu kỳ, chú trọng chủ yếu vào tỉ lệ khuôn hình của các vật thể. Các nhân vật trong truyện sẽ có một đặc điểm chung đó là sự gầy ốm do sự khó khăn trong cuộc sống thời kỳ bấy giờ, vậy nên trong tác phẩm minh họa của chúng tôi,

chúng tôi cũng sẽ dựa vào dữ kiện đó để tạo hình cho nhân vật. Trong xuyên suốt tác phẩm, chúng tôi chú trọng đến cấu trúc cơ thể, các khớp của nhân vật để tạo được sự chính xác cho cử động của nhân vật và dựa vào đó tạo điểm nhấn kiến tạo cho nhân vật có tạo hình gây óm, hay còn thường được gọi là gây trơ xương. Nhân vật có nhiều không gian để thể hiện nhất đó là nhân vật Tràng, a mặc áo phanh trần, rách tả tơi, vậy nên chúng tôi sẽ tận dụng chi tiết này khai thác phần cơ thể gây óm đó. Các nhân vật khác vì là nữ giới nên trang phục sẽ được minh họa kín đáo hơn, nhưng vẫn có thêm các chi tiết mảnh và để thể hiện được sự khốn khó của các nhân vật.



Tạo hình của các nhân vật chính

2.4. Quá trình ứng dụng nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama vào chương trình giảng dạy

2.4.1 Mục tiêu và chuẩn bị

Bài thiết kế minh họa truyện có những mục tiêu lớn mà sinh viên cần đạt được:

- Kiến thức: Sinh viên cần hiểu được lịch sử hình thành và phát triển của truyện tranh, Sự ảnh hưởng của truyện tranh đối với xã hội hiện nay, ý nghĩa và mục đích của minh họa truyện tranh.

- Kỹ năng: Sáng tác được kịch bản, thực hiện được các cách thức thiết kế, minh họa truyện tranh. Biết lựa chọn phong cách phù hợp với các loại hình truyện tranh.

2.4.2. Nội dung bài học

Ở nội dung bài học này, giảng viên và sinh viên sẽ có hai tuần để cùng nhau làm việc, mỗi tuần gồm 5 tiết tín chỉ. Trong tuần đầu tiên, giảng viên sẽ sử dụng một giờ tín chỉ đầu nêu những khái

quát chung về truyện tranh, lịch sử hình thành và phát triển của truyện tranh, trong đó nội dung cụ thể như sau:

- Tổng quan về truyện tranh
- Các thể loại truyện tranh
- Các thể loại minh họa truyện tranh

Trong giờ tín chỉ thứ 2, giảng viên sẽ bắt đầu đi vào giảng dạy lý thuyết minh họa truyện tranh, giảng viên sẽ giảng những yêu tố cơ bản trong minh họa, hình thức thiết kế, và áp dụng vào đó là nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama.

- Xây dựng kịch bản
- Xây dựng ý tưởng nhân vật: Chúng tôi khuyến nghị áp dụng tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama và giai đoạn này.
- Phác thảo các khung truyện: Sau khi đã có một kịch bản và nhân vật hoàn chỉnh, sinh viên sẽ bắt đầu phác thảo minh họa vào các khung hình theo ý định.
- Vẽ hoàn thiện và tô màu: Sau khi đã có phác thảo chi tiết, sinh viên sẽ dựa vào đó để hoàn thiện tác phẩm của mình, viết lời thoại, lời kể. Cuối cùng, nếu là truyện tranh màu thì sẽ có thêm công đoạn tô màu.

Hết 2 tiết lý thuyết, Giảng viên sẽ bắt đầu cho sinh viên thực hành trong những tiết còn lại. Đầu tiên, vì truyện tranh có số lượng lớn về công đoạn thiết kế nên cần phải chia nhóm, giảng viên sẽ chia nhóm tối thiểu là 4 người và tối đa là 6 người. Giảng viên có thể lựa chọn nội dung bài thực hành, khuyến khích nên sử dụng chủ đề là truyện dân gian, cổ tích Việt nam, như thế sẽ đảm bảo sinh viên vận dụng được vào phong cách của cá nhân, vì nếu chọn chủ đề tự do, với nguồn tài liệu quá lớn, giảng viên sẽ khó kiểm soát được tình trạng sinh viên lấy các sản phẩm trên mạng và biến tấu thành của mình. Ngoài ra cũng sẽ giảm lược được một phần công việc trong khâu kịch bản, vì đây là môn học về mỹ thuật, nên với khối lượng thời gian ít ỏi, cần phải dành để tập trung vào việc phát triển kỹ năng minh họa.

Các nhóm sẽ có 1 tiết để hoàn thiện những phác thảo, kịch bản ban đầu, những phác thảo này sẽ thể hiện ý tưởng của sinh viên, các nhóm cần làm tối thiểu là 3 ý tưởng khác nhau và sẽ nhờ giảng viên góp ý. Giảng viên sẽ giúp các nhóm đánh giá các phác thảo, nêu ra những hạn chế và thuận lợi của phác thảo đó, đưa ra lời khuyên cho hướng đi mà sinh viên nên chọn, từ đó các nhóm sẽ quyết định

một phác thảo và bắt đầu phát triển theo những góp ý, lời khuyên của giảng viên. Đến tiết thứ 4, Sau khi hoàn thành phác thảo, các nhóm sẽ tiến hành phác thảo dựa trên kịch bản chi tiết, phác thảo này gồm cách sắp xếp những khung hình trong trang, các ý trong khung hình, cũng tương tự với bước phác thảo 1, sinh viên sẽ cần một số góp ý và phê duyệt từ giảng viên, dựa vào đó sinh viên sẽ phát triển hướng đi cho sản phẩm hoàn chỉnh. Sau khi được duyệt phác thảo đen trắng, các nhóm sẽ làm phác thảo màu để duyệt lần cuối, và cũng tương tự các bước trên, giảng viên sẽ góp ý cho các nhóm triển khai vào thực hành. Như vậy sau 4 tiết đầu, sinh viên đã hoàn thành các bước chuẩn bị để bắt tay vào thiết kế một sản phẩm hoàn chỉnh, sinh viên sẽ có 5 tiết tin chỉ để tự học và hoàn thành sản phẩm. Trong 5 tiết tự học này, giảng viên vẫn sẽ hỗ trợ sinh viên làm bài, bằng cách sẵn sàng giải đáp các thắc mắc, vấn đề mà sinh viên còn vướng mắc.

Đến tiết tin chỉ thứ 10, cũng là giờ học cuối cùng cho bài thiết kế bìa sách, Sinh viên sẽ trưng bày sản phẩm để Giảng viên đánh giá và nhận xét. Trong quá trình này, giảng viên sẽ chấm điểm các sản phẩm, bên cạnh đó cần nêu ra được những sản phẩm tốt nhất và những sản phẩm chưa tốt, và giải thích tại sao, để sinh viên nhận ra được những điểm mà mình còn thiếu sót cũng như những yếu tố tốt mà mình nên phát triển.

Tiểu kết

Trong chương 2, chúng tôi đã nêu ra được ảnh hưởng của họa sĩ Akira Toriyama đối với sinh viên nói chung và bản thân chúng tôi nói riêng. Qua đó thấy rằng các tác phẩm của ông đã và đang ảnh hưởng nhiều đến các thế hệ giới trẻ. Từ đó, chúng tôi đã đưa ra các bước áp dụng nghệ thuật tạo hình của ông vào giảng dạy tại trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương, ngành Thiết kế đồ họa, bộ môn Sáng tác thiết kế. Chúng tôi đã vận dụng nghệ thuật tạo hình của ông vào bài học thiết kế và minh họa truyện tranh, trong đó chúng tôi thí điểm vào một số tác phẩm văn học cụ thể cụ thể, đó là truyện Thành Gióng, truyện An Dương Vương và Mị Châu – Trọng Thủy, truyện Sơn Tinh – Thủy Tinh, trích đoạn chiến thắng Mtao Mxây, truyện ngắn Vợ nhặt. Trong các tác phẩm này, chúng tôi đã minh họa lại hệ thống nhân vật theo nghệ thuật tạo hình của họa sĩ Akira Toriyama, cụ thể đó là lựa chọn phong cách, tạo hình, biểu cảm và phối màu.

KẾT LUẬN

Nghệ thuật thiết kế minh họa truyện đang còn mới lạ tại Việt Nam, nhưng hiện tại đã và đang chứng tỏ được tầm quan trọng trong trong xã hội nói chung và ngành thiết kế nói riêng. Nghệ thuật minh họa mang một màu sắc khác lạ và độc đáo hoàn toàn so với ngành Thiết kế đồ họa, cũng là với mục đích thương mại nhưng vẽ minh họa đem đến những sản phẩm mang tính cảm xúc, nội dung sâu sắc, phong cách đa dạng thay vì cứng nhắc và nguyên tắc như Thiết kế đồ họa, tương lai của ngành vẽ minh họa sẽ còn rộng mở và được mở rộng hơn nữa. Vẽ minh họa sẽ là một lựa chọn tốt dành cho các bạn sinh viên có sở thích và đam mê đối với môn vẽ minh họa. Vậy nên sinh viên cần phải được trang bị những kiến thức vững chắc và rèn luyện vững kỹ năng từ các bước cơ bản. Tác giả Akira Toriyama nổi tiếng với bộ truyện tranh 7 viên ngọc rồng (Dragon Ball) đã trở thành cái tên quá đỗi quen thuộc với các người hâm mộ trên toàn thế giới. Các tác phẩm của ông có một phong cách riêng biệt, độc nhất, nổi bật trong số hàng trăm nghìn các họa sĩ minh họa khác. Các nhân vật nam do ông vẽ thường có dáng người thấp, tròn và rần rỏi, các cơ bắp cuộn cuộn và ngộ nghĩnh và dễ thương. Các nhân vật nữ có nét gợi cảm và xinh xắn, dễ thương rất riêng, nhẹ nhàng và đơn giản. Nhân vật của Akira làm chủ không gian trên giấy, những hành động la hét, chạy nhảy, đấm đá hoặc tung chưởng đều sống động đến nỗi người đọc gần như cảm nhận nguồn sinh lực tràn trề của họ toát ra ngoài những trang truyện. Việc đưa phong cách của họa sĩ Akira Toriyama vào giảng dạy là phương pháp thiết thực đối với sinh viên. Phong cách của ông không phức tạp, đơn giản, gần gũi và cơ bản đối với mọi người, sinh viên sẽ dễ tiếp cận với các hình thức biểu đạt trong vẽ minh họa hơn. Nhờ đó sinh viên sẽ dễ dàng tiếp cận đến ngành học rộng lớn này, để từ đó có cơ sở nghiên cứu và phát triển bản thân theo các hướng đi riêng, giúp nền nghệ thuật minh họa ở Việt Nam ngày càng phát triển và phong phú và trở thành một ngành nghề độc đáo mới, lan tỏa và tiếp cận nhiều hơn đến những người yêu nghệ thuật, bên cạnh đó thay đổi định kiến chưa chính xác về truyện tranh, góp phần giúp truyện tranh được ghi nhận là một nét văn hóa lành mạnh, bổ ích không chỉ cho trẻ em, mà còn cho toàn bộ các lứa tuổi độc giả.