

# XÂY DỰNG MÔ HÌNH KHAI THÁC TÀI NGUYÊN SỐ VỀ TRANH DÂN GIAN VIỆT NAM TRONG ĐÀO TẠO THIẾT KẾ ĐỒ HỌA BẬC ĐẠI HỌC

NGUYỄN THỊ THU HẰNG  
Trường Đại học Công nghệ Đông Á

Nhận bài ngày 10/7/2026. Sửa chữa xong 15/8/2026. Duyệt đăng 18/8/2026.

## Abstract

*This paper proposes and develops a “Digital Heritage in Modern Design” (DHMD) model to optimize the utilization of Vietnamese folk art resources in undergraduate graphic design programs. In the context of globalization, preserving and promoting national cultural identity through contemporary design language is becoming an urgent requirement. Experimental results show that the DHMD model not only helps students improve their technical skills but also creates a fundamental shift in creative thinking - from superficial copying to understanding and adapting heritage. The study also points out barriers related to data systems and a lack of connection between schools and artists, and proposes solutions to build a sustainable creative ecosystem, contributing to affirming the identity of Vietnamese graphic design in the international design market.*

**Keywords:** Construction, digital resources, folk art, training, graphic design.

## 1. Đặt vấn đề

Trong kỷ nguyên số hóa, giáo dục thiết kế đồ họa (TKĐH) ở các trường đại học tại Việt Nam đang đứng trước thách thức lớn: làm thế nào để cân bằng giữa việc tiếp cận các xu hướng đồ họa toàn cầu (globalization) và việc bảo tồn, phát huy bản sắc văn hóa dân tộc. Tranh dân gian Việt Nam với hệ thống ngôn ngữ thị giác phong phú từ đường nét khắc gỗ của dòng tranh Đông Hồ, màu sắc trong tranh Hàng Trống đến sự tối giản trong tranh Kim Hoàng từ lâu đã được công nhận là di sản văn hóa quý báu. Tuy nhiên, trong thực tế đào tạo, nguồn tài nguyên này thường chỉ dừng lại ở các bài học lịch sử mỹ thuật mang tính lý thuyết, chưa được khai thác như một “nguyên liệu thiết kế” sống động trong các học phần thực hành. Hiện nay, nhiều sinh viên (SV) ngành TKĐH gặp khó khăn trong việc tìm kiếm nguồn cảm hứng bản địa chất lượng cao, do nhiều tài liệu về văn hóa chưa được số hóa và lưu trữ một cách bài bản, khoa học nên dẫn đến tình trạng các sản phẩm thiết kế đồ án còn mang tính sao chép bề mặt, thiếu chiều sâu tư duy và không giải mã được các giá trị cốt lõi của di sản. Việc thiếu hụt một hệ thống dữ liệu số được chuẩn hóa (digitalized assets) cùng với phương pháp chuyển hóa ngôn ngữ từ tranh dân gian sang ngôn ngữ đồ họa kỹ thuật số hiện đại đã tạo ra một khoảng trống lớn trong phương pháp luận đào tạo. Điều này không chỉ làm giảm khả năng cạnh tranh của SV trong thị trường thiết kế đòi hỏi tính bản sắc (cultural branding) mà còn khiến khoảng cách giữa di sản truyền thống và công nghệ hiện đại ngày càng trở nên xa cách. Từ thực trạng nêu trên, nghiên cứu này tập trung vào việc xây dựng và ứng dụng mô hình “Di sản số trong Đồ họa hiện đại” (Digital Heritage in Modern Design - DHMD). Mô hình đó không chỉ dừng lại ở việc số hóa tài liệu mà còn thiết lập một quy trình sư phạm bài bản, giúp SV thực hiện chuyển đổi các thành tố đồ họa dân gian (nét, màu, bố cục, biểu tượng) vào các lĩnh vực hiện đại như thiết kế nhận diện thương hiệu, đồ họa chuyển động và thiết kế tương tác.

Email: hangzii1234@gmail.com

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Về xây dựng mô hình khai thác tài nguyên số về tranh dân gian Việt Nam trong đào tạo Thiết kế đồ họa bậc đại học

#### 2.1.1. Những kết quả đạt được trong xây dựng mô hình khai thác tài nguyên số về tranh dân gian Việt Nam

a. *Nâng cao năng lực chuyên môn và kỹ năng số hóa di sản:* Thay vì tiếp cận tranh dân gian bằng tư duy “xem” (observational), SV chuyển sang tư duy “tạo tác” (generative). Việc buộc phải phân rã (deconstruct) tranh dân gian thành các thành phần đồ họa (vector, cọ vẽ, bảng màu) giúp SV nắm vững cấu trúc hình học và logic màu sắc của các dòng tranh cổ (Horst, H. A., & Miller, D, 2012). Điều này không chỉ giúp SV thành thạo các công cụ đồ họa cao cấp như Adobe Illustrator, Figma hay các phần mềm motion graphics mà còn hình thành một “kho tài nguyên cá nhân” quý giá. Ví dụ: Trong một dự án thử nghiệm, nhóm SV chuyên ngành đồ họa thực hiện “Vector hóa dòng tranh Hàng Trống”, thay vì lấy ảnh scan thông thường, SV phải tự tay đồ lại (trace) từng nét vẽ để tạo ra file vector chất lượng cao. Kết quả là họ tạo ra được một bộ “Asset Kit” (Bộ thư viện họa tiết) bao gồm các thành phần đặc trưng như: họa tiết hoa sen, sóng nước, đường viền trang trí. Bộ thư viện này sau đó được tái sử dụng trong đồ án thiết kế bộ nhận diện thương hiệu cho một nhãn hàng thời trang. Nhờ việc sở hữu bộ họa tiết “tự tay số hóa”, sản phẩm của SV có sự khác biệt lớn về độ sắc nét và tính độc bản vượt trội so với khi sử dụng các hình ảnh có sẵn trên mạng Internet. Điều này tạo ra tính đặc thù duy nhất trên thị trường thiết kế và giúp bảo tồn các di sản văn hóa truyền thống.

b. *Sự chuyển dịch tư duy thẩm mỹ:* Từ sao chép sang sáng tạo bản địa. Mô hình tạo ra một bước đệm giúp SV “giải mã” di sản trước khi “tái diễn giải” (re-interpret). Khi hiểu được ý nghĩa triết lý đằng sau các hình tượng dân gian (ví dụ: cá chép không chỉ là con vật mà là biểu tượng của sự kiên trì), SV sẽ không còn tư duy cắt ghép ngẫu nhiên (kitsch). Thay vào đó, họ học cách sử dụng ngôn ngữ đồ họa hiện đại để kể lại những câu chuyện truyền thống. Điều này giúp hình thành một “phong cách thiết kế cá nhân” (Personal visual language) mang đậm hơi thở đương đại nhưng không mất đi gốc rễ bản sắc. Ví dụ: Trong bài tập về đồ họa giao diện (UI/UX), một SV đã lấy cảm hứng từ “Tranh Kim Hoàng” để thiết kế giao diện ứng dụng đặt vé tham quan di sản. Thay vì sử dụng tông màu hiện đại thường thấy như xanh dương hay trắng đơn điệu, SV đã trích xuất bảng màu “vàng hoàng thổ”, “đỏ sỏi” từ chính các bức tranh Kim Hoàng để tạo nên một hệ thống màu sắc đặc trưng cho ứng dụng, ta dùng sắc đỏ hồng điều làm màu chủ đạo kết hợp với sắc đen mực tàu cho văn bản và vàng yến cho các điểm nhấn giao diện để tạo cảm giác rực rỡ, ấm áp và hỷ khí. Cách phối màu này không chỉ tạo ra sự nhận diện thương hiệu mạnh mẽ cho sản phẩm du lịch mà còn khơi gợi được niềm tự hào văn hóa ở người dùng, một giá trị mà các thiết kế sao chép quốc tế khó lòng đạt được.

c. *Hiệu quả ứng dụng thực tiễn và giá trị thương mại:* Mô hình DHMD không chỉ dừng lại ở giảng đường mà còn tạo ra những kết quả có khả năng thương mại hóa. Việc đưa vào các bài toán thực tế như thiết kế bao bì cho sản phẩm OCOP (Mỗi xã một sản phẩm) hay branding cho doanh nghiệp văn hóa địa phương giúp SV hiểu rõ giá trị kinh tế của di sản. Kết quả là, đồ án tốt nghiệp của SV trở nên sát thực tế hơn, dễ dàng được các doanh nghiệp tiếp nhận. Điều này tạo ra một vòng lặp tích cực: sản phẩm đồ họa chất lượng thúc đẩy kinh tế văn hóa và kinh tế văn hóa lại tạo môi trường cho SV sáng tạo. Ví dụ: Một dự án đồ án tốt nghiệp đã sử dụng họa tiết tranh Đông Hồ để thiết kế bộ bao bì cho thương hiệu trà thảo mộc địa phương tại Đà Nẵng. SV đã cách điệu các họa tiết trong tranh “Vinh hoa - Phú quý” thành các đường nét hiện đại, tối giản trên chất liệu giấy kraft tự nhiên. Đây là một hướng đi sáng tạo, giúp kết nối nghệ thuật truyền thống với thiết kế hiện đại để bảo tồn bản sắc văn hóa dân tộc. Dự án này không chỉ đạt điểm cao về mặt học thuật mà còn được một đơn vị sản xuất trà chọn mua bản quyền để triển khai in ấn thương mại. Đây là bằng chứng rõ nhất cho thấy mô hình đào tạo không chỉ mang tính giáo dục mà còn tạo ra giá trị kinh tế thực tế, chứng minh rằng bản sắc văn hóa là “tài sản” có thể khai thác hiệu quả trong kinh tế số.

d. *Xây dựng cộng đồng học thuật và lan tỏa văn hóa:* Mô hình DHMD tạo ra kết quả bền vững về mặt

xã hội thông qua việc lan tỏa tình yêu văn hóa. Các triển lãm số (Virtual Exhibition) hay các diễn đàn chia sẻ tài nguyên không chỉ là nơi SV trình diễn tác phẩm mà còn là nơi các em “báo cáo” quá trình lao động sáng tạo của mình với cộng đồng. Việc này nâng cao vị thế của người TKĐH, từ người làm dịch vụ thuần túy sang vai trò người “bảo tồn và phát huy văn hóa”. SV tốt nghiệp từ mô hình này mang theo một tư thế tự tin hơn khi đứng trước các dự án đòi hỏi tính bản sắc quốc gia trên bản đồ thiết kế thế giới.

### *2.1.2. Những tồn tại, hạn chế trong xây dựng mô hình khai thác tài nguyên số về tranh dân gian Việt Nam*

*a. Hạn chế về tư duy tiếp cận:* Sự xung đột giữa “bảo tồn” và “thương mại hóa”. Một trong những tồn tại lớn nhất hiện nay là sự giằng co về tư duy trong cộng đồng SV và cả giảng viên. Nhiều SV vẫn mang nặng tư duy “di sản là bất biến”, dẫn đến tâm lý e dè, sợ bị coi là “phá cách” hoặc “xuyên tạc” khi can thiệp kỹ thuật số vào các tác phẩm gốc. Ngược lại, một bộ phận khác lại sa đà vào việc thương mại hóa quá mức, cắt ghép cầu thả các họa tiết truyền thống để phục vụ các sản phẩm ngắn hạn mà không nắm rõ bối cảnh văn hóa, lịch sử của tác phẩm đó. Việc thiếu sự thấu hiểu sâu sắc về ý nghĩa biểu tượng (iconography) khiến các sản phẩm đồ họa đôi khi trở nên “vô hồn”, chỉ mang tính chất vay mượn họa tiết bề mặt (superficial ornamentation) chứ không truyền tải được giá trị cốt lõi của di sản (Lin, R. T., 2007). Sự thiếu cân bằng này tạo nên rào cản lớn trong việc hình thành tư duy sáng tạo bản địa thực thụ. Ví dụ: Trong nhiều đồ án thiết kế bộ nhận diện thương hiệu, SV thường vô tình sử dụng các họa tiết vốn mang ý nghĩa thờ cúng hoặc tang lễ trong tranh dân gian để đưa vào logo của các nhãn hàng thực phẩm hoặc thời trang hiện đại. Sự thiếu hụt kiến thức về “văn hóa đọc” của di sản dẫn đến những sai lầm nghiêm trọng về thông điệp, gây phản cảm trong cộng đồng và làm giảm uy tín của thiết kế. Bởi khi hiểu không đúng về di sản dễ dẫn đến nhận thức sai lệch và làm mất đi giá trị cốt lõi của nó.

*b. Hạn chế về kỹ thuật và hạ tầng dữ liệu số:* Hiện nay, việc thiếu hụt một kho dữ liệu số (Digital Repository) đạt chuẩn là trở ngại kỹ thuật lớn nhất. Các tài liệu tranh dân gian hiện có chủ yếu ở dạng ảnh chụp chất lượng thấp hoặc file scan không đồng bộ, gây khó khăn cho việc xử lý vector. SV thường phải bỏ ra quá nhiều thời gian để “đổ lại” (trace) từng nét vẽ thủ công, điều này vô tình biến môn học thực hành sáng tạo trở thành môn học thao tác phần mềm thuần túy. Hơn nữa, việc thiếu các tiêu chuẩn chung về định dạng, mã hóa màu sắc và phân loại họa tiết khiến việc chia sẻ tài nguyên giữa các cơ sở đào tạo trở nên bất khả thi làm gián đoạn việc chia sẻ tài nguyên giữa các cơ sở đào tạo. Điều này làm giảm chất lượng dạy học và gây lãng phí lớn về cơ sở vật chất. Sự phân mảnh trong quản lý dữ liệu làm hạn chế khả năng nghiên cứu chuyên sâu và tái sử dụng tài nguyên cho các dự án quy mô lớn. Ví dụ: Nhiều SV mất từ 2 đến 3 tuần chỉ để xử lý các nét vẽ từ một bức tranh dân gian thô sang file vector có thể sử dụng. Thời gian đó đáng lẽ có thể được đầu tư vào việc lên ý tưởng sáng tạo và thực hành thiết kế sản phẩm. Sự lãng phí nguồn lực kỹ thuật trên khiến nhiều SV nản chí và từ bỏ việc sử dụng họa tiết dân gian trong các dự án sau này.

*c. Hạn chế về phương pháp sư phạm và sự kết nối chuyên gia:* Phương pháp đào tạo hiện tại vẫn đang tồn tại khoảng cách lớn giữa môi trường đại học và thực tiễn sản xuất. Giảng viên thường tập trung vào kỹ năng sử dụng phần mềm nhưng lại thiếu kinh nghiệm hoặc tư duy về bảo tồn văn hóa. Đồng thời, sự kết nối giữa các cơ sở đào tạo với các nghệ nhân hoặc đơn vị bảo tồn di sản còn rất lỏng lẻo. SV thiếu cơ hội tiếp cận với quy trình tạo tác thủ công (in mộc bản, pha màu tự nhiên), dẫn đến việc họ không hiểu rõ “độ dày” của nét vẽ, “độ thấm” của mực trên giấy điệp, từ đó tạo ra những sản phẩm thiết kế số hóa cứng nhắc, mất đi sự mềm mại và đặc trưng của chất liệu gốc (Ngô Đức Thịnh, 2001). Ví dụ: Trong một bài tập thiết kế bao bì, SV cố gắng mô phỏng nét vẽ bằng cọ kỹ thuật số nhưng lại bỏ qua sự loang màu đặc trưng của giấy điệp trong tranh Đông Hồ. Kết quả là các sản phẩm kỹ thuật số tạo ra nhìn quá “sắc nét” và “công nghiệp”, làm mất đi hơi thở truyền thống vốn có. Nếu SV có cơ hội trải nghiệm trực tiếp quy trình in tranh truyền thống, họ sẽ có tư duy tốt hơn về việc mô phỏng nét vẽ một cách tự nhiên hơn trong môi trường số.

*d. Hạn chế về môi trường thực hành và định hướng thị trường:* Môi trường thực hành còn mang tính “phòng thí nghiệm” (laboratory-based), chưa có nhiều sự gắn kết chặt chẽ với thị trường thực tế. Các đồ án thường chỉ dừng lại ở mức bản thiết kế trên màn hình (mockup) mà chưa có cơ hội được in ấn

thực tế hoặc áp dụng vào sản phẩm kinh doanh. Điều này khiến SV khó có cơ hội đánh giá được khả năng ứng dụng thực tế, độ bền của thiết kế khi chuyển từ màn hình sang chất liệu thực tế (in ấn, bao bì, sản phẩm gốm, gỗ...). Ngoài ra, sự thiếu vắng các cuộc thi thiết kế chuyên nghiệp tập trung vào văn hóa truyền thống khiến SV thiếu môi trường cạnh tranh lành mạnh để hoàn thiện bản sắc nghề nghiệp của mình. Ví dụ: Rất nhiều sản phẩm thiết kế UI/UX sử dụng họa tiết dân gian trông rất bắt mắt trên màn hình máy tính có độ phân giải cao (Retina display) nhưng khi áp dụng vào các sản phẩm in ấn như nhãn mác sản phẩm thì màu sắc lại bị sai lệch hoàn toàn so với bảng màu truyền thống. SV không được trang bị kiến thức về quản lý màu sắc (color management) trong in ấn thực tế với các chất liệu đặc thù, dẫn đến sự thất vọng khi thấy sản phẩm hiện thực không đạt được hiệu ứng thẩm mỹ như kỳ vọng.

## **2.2. Những vấn đề đặt ra trong xây dựng mô hình khai thác tài nguyên số về tranh dân gian Việt Nam trong đào tạo Thiết kế đồ họa bậc đại học**

### *2.2.1. Mâu thuẫn giữa tính nguyên bản của di sản và tính linh hoạt của công nghệ đồ họa*

Vấn đề cốt lõi đầu tiên là làm sao để duy trì được “cái hồn” của tranh dân gian khi bị “bẻ gãy” và tái cấu trúc bởi các thuật toán kỹ thuật số, tức là chúng ta phải bảo tồn kỹ thuật làm thủ công truyền thống kết hợp với việc đưa tranh hòa nhập vào đời sống đương đại. Trong đồ họa hiện đại, sự chính xác của đường nét (vector) và sự rực rỡ của dải màu điện tử thường trái ngược với sự ngẫu hứng, mộc mạc và đôi khi là những “lỗi kỹ thuật tự nhiên” trong in ấn mộc bản truyền thống. *Câu hỏi đặt ra:* Liệu việc vector hóa - một hành động mang tính công nghiệp hóa - có làm “chết” đi tinh thần thủ công của tranh dân gian? Ví dụ: Khi một SV chuyển một họa tiết “Gà trống” trong tranh Đông Hồ sang vector, các nét bút tre thô ráp thường bị thay thế bởi các đường cong Bezier mượt mà, hoàn hảo. Kết quả là hình ảnh con gà trở nên “hiện đại” nhưng thiếu đi sự sống động và chiều sâu triết học của nét khắc gỗ. Vấn đề đặt ra là thiết lập một bộ tiêu chuẩn kỹ thuật số để giữ lại các đặc tính “không hoàn hảo” của truyền thống trong môi trường phần mềm.

### *2.2.2. Thách thức về sự chuẩn hóa dữ liệu số và bản quyền di sản*

Việc thiếu một cơ sở dữ liệu quốc gia (National Digital Archive) chuẩn hóa về tranh dân gian đang khiến mỗi trường, mỗi khoa thiết kế tự “mò mẫm” trong việc xây dựng tài nguyên. Các dữ liệu đang tồn tại chủ yếu rời rạc, không có chú giải về ý nghĩa văn hóa, thời đại hoặc các thông số kỹ thuật (độ phân giải, hệ màu) (Ngọc Thanh, 2006). *Câu hỏi đặt ra:* Làm thế nào để xây dựng một quy chuẩn chung cho việc “số hóa di sản” mà vẫn đảm bảo tính nguyên gốc (authenticity) và đạo đức trong sử dụng tài nguyên văn hóa? Ví dụ: Một SV thiết kế sử dụng họa tiết tranh Hàng Trống từ Google Images có độ phân giải thấp. Việc này không chỉ tạo ra sản phẩm kém chất lượng mà còn làm sai lệch bản sắc văn hóa của tranh (ví dụ: sai màu, sai nét). Vấn đề là ai sẽ là người thẩm định tính chuẩn xác của các “tài nguyên số” này trước khi đưa vào giáo trình đại học?.

### *2.2.3. Khoảng trống về năng lực “Giải mã văn hóa” của giảng viên và sinh viên*

Đào tạo TKĐH hiện nay đang quá chú trọng vào kỹ năng công cụ (software skills) mà coi nhẹ năng lực giải mã văn hóa (cultural literacy). SV có thể sử dụng thành thạo các công cụ AI hay phần mềm thiết kế nhưng lại thiếu vốn kiến thức nền tảng để hiểu tại sao tổ tiên lại vẽ hình dáng đó, tại sao lại dùng bảng màu đó. *Câu hỏi đặt ra:* Đào tạo TKĐH trong bối cảnh công nghiệp 4.0 cần bao nhiêu phần trăm là kỹ thuật và bao nhiêu phần trăm là lý luận văn hóa? Ví dụ: Trong một đồ án thiết kế logo, SV sử dụng họa tiết “Cá chép” chỉ vì thấy nó đẹp, không biết đó là biểu tượng của “Cá chép hóa rồng” (sự thăng tiến). Kết quả, khi sản phẩm ứng dụng cho một thương hiệu ngành nghề không liên quan, nó vô tình tạo ra sự kịch cỡm. Vấn đề là phải thiết lập một module học phần “Giải mã di sản” song hành cùng với các môn kỹ thuật.

### *2.2.4. Vấn đề “Bản sắc bản địa” trong bối cảnh toàn cầu hóa thiết kế*

Sự bùng nổ của các xu hướng thiết kế toàn cầu (ví dụ: Phong cách Minimalism của phương Tây) đang tạo ra sức ép lên SV, gây áp lực lớn về tư duy sáng tạo, khả năng cập nhật và bản sắc cá nhân cho SV ngành Thiết kế, điều này đòi hỏi SV phải am hiểu thị hiếu trên thế giới lẫn văn hóa ứng dụng tại thị

trường trong nước. Họ thường có xu hướng “châu Âu hóa” hoặc “tối giản hóa” các họa tiết Việt Nam cho phù hợp với các chuẩn mực thiết kế quốc tế, vô hình trung làm mất đi “phong vị” Việt Nam. *Câu hỏi đặt ra*: Làm sao để đưa tranh dân gian vào thiết kế hiện đại mà không biến nó thành những sản phẩm “lưu niệm” vô hồn hay những sản phẩm thiết kế theo kiểu “tân cổ giao duyên” nửa vời? Ví dụ: Việc áp dụng họa tiết tranh dân gian vào giao diện App (UI) nếu không khéo léo sẽ biến giao diện trở nên rườm rà, rối mắt, trái ngược với nguyên tắc tiện dụng của UI hiện đại. Vấn đề đặt ra là phải xây dựng các bộ lọc thị giác (visual filters) giúp SV học cách lựa chọn: “cái gì nên giữ, cái gì nên lược bỏ” để đạt được sự cân bằng giữa tính ứng dụng và bản sắc.

#### 2.2.5. Kết nối giữa nhà trường - nghệ nhân - thị trường

Đây là mắt xích yếu nhất hiện nay. Các nghệ nhân tranh dân gian truyền thống thường không am hiểu công nghệ, trong khi SV đồ họa lại thiếu môi trường làm việc thực tế với tư liệu gốc (Nguyễn Bá Vân, Nguyễn Du Chi, 1998). *Câu hỏi đặt ra*: Làm sao để xây dựng một mô hình hợp tác bền vững, nơi nghệ nhân là người cố vấn về “hồn”, còn SV là người chuyển tải bằng “công nghệ”? Ví dụ: Những đồ án SV đạt giải cao thường chỉ nằm trên portfolio hoặc màn hình máy tính. Khi cần đưa ra thị trường (ví dụ: Sản xuất bao bì hàng loạt), SV không được hướng dẫn về quy trình sản xuất thực tế. Vấn đề đặt ra là cơ chế “đặt hàng ngược” - từ doanh nghiệp văn hóa để SV giải quyết các bài toán thực tế, đảm bảo đầu ra cho sản phẩm sáng tạo từ di sản.

### 2.3. Giải pháp nâng cao hiệu quả xây dựng mô hình khai thác tài nguyên số về tranh dân gian Việt Nam trong đào tạo Thiết kế đồ họa bậc đại học

#### 2.3.1. Số hóa và phân rã cấu trúc di sản: Nền tảng tư liệu chuẩn hóa

Giai đoạn đầu tiên và tiên quyết của mô hình DHMD là việc chuyển đổi tranh dân gian từ định dạng vật lý sang định dạng kỹ thuật số có khả năng chỉnh sửa (editable assets). Trong đào tạo thiết kế, sai lầm phổ biến là SV thường sử dụng ảnh bitmap (ảnh chụp) trực tiếp, dẫn đến sự thiếu linh hoạt trong dàn trang và xử lý hậu kỳ. Do đó, quy trình số hóa phải được thực hiện thông qua kỹ thuật vector hóa (tracing). SV cần học cách tách lớp (layering) các thành phần: Nét, mảng màu và họa tiết đặc trưng. Việc này đòi hỏi SV phải thấu hiểu logic thị giác của nghệ nhân xưa (Nguyễn Du Chi, 1996). Ví dụ: Trong dòng tranh Đông Hồ, thay vì sử dụng toàn bộ bức tranh “Đám cưới chuột”, SV được hướng dẫn tách riêng hình ảnh “đàn chuột” dưới dạng vector. Sau đó, họ tiếp tục phân rã nét vẽ “nét khắc gỗ” (woodcut style) thành một bộ thư viện cọ (brush kit) riêng biệt. Khi có được “bộ khung” này, SV có thể tự do phối hợp các nhân vật chuột với những bối cảnh hiện đại như “chuột sử dụng máy tính” hay “chuột đi du lịch” mà vẫn giữ được cái “hồn” của nét vẽ truyền thống.

#### 2.3.2. Chuyển hóa tư duy: Tái diễn giải giá trị thẩm mỹ trong bối cảnh đương đại

Sau khi đã có tài nguyên số, giai đoạn quan trọng thứ hai là “tái diễn giải” (re-interpretation). Đây là bước chuyển từ kỹ thuật sang tư duy thiết kế. SV được yêu cầu phân tích các nguyên lý thị giác trong tranh dân gian như bố cục cân bằng động, cách sử dụng màu tương phản mạnh và tư duy hình tượng hóa. Mục tiêu của giai đoạn này là giúp SV nắm vững cấu trúc thẩm mỹ bản địa, từ đó áp dụng chúng vào các phong cách đồ họa hiện đại như Minimalism (tối giản) hay Flat Design (phẳng). Việc nghiên cứu này giúp loại bỏ tư duy sao chép máy móc, thay vào đó là sự thẩm thấu văn hóa để “hiện đại hóa” di sản mà không làm mất đi bản sắc. Ví dụ: SV có thể lấy ý tưởng từ họa tiết “đám mây” trong tranh Hàng Trống. Thay vì sao chép y nguyên, họ nghiên cứu cấu trúc đường cong của đám mây và đơn giản hóa chúng thành các hình khối hình học phẳng (geometric shapes) để ứng dụng vào thiết kế hệ thống nhận diện thương hiệu cho một nhãn hàng thời trang bền vững. Kết quả thu được là một bộ logo mang đậm tính hiện đại, sắc sảo nhưng lại gợi nhắc ngay đến vẻ đẹp truyền thống của mây trời trong mỹ thuật dân gian Việt Nam.

#### 2.3.3. Tích hợp thực hành: Từ tư duy văn hóa đến sản phẩm ứng dụng

Giai đoạn thứ ba tập trung vào tính ứng dụng đa nền tảng. Trong đào tạo đại học, đây là lúc SV thực hành trên các phần mềm đồ họa chuyên dụng (Adobe Illustrator, After Effects, Figma). Việc tích

hợp tranh dân gian cần được đặt trong những bài toán thiết kế thực tế: thiết kế bao bì cho sản phẩm đặc sản địa phương (OCOP), thiết kế giao diện ứng dụng (App UI) cho các bảo tàng, hoặc làm đồ họa chuyển động (motion graphics) kể chuyện văn hóa. Phương pháp này giúp SV nhìn thấy giá trị kinh tế và khả năng ứng dụng thực tế của di sản, từ đó kích thích niềm tự hào và động lực sáng tạo. Ví dụ: Trong một dự án về TKĐH chuyển động (Motion Graphics), SV sử dụng tài nguyên tranh dân gian Kim Hoàng để thực hiện một video clip quảng bá văn hóa Tết. Thay vì để các nhân vật tĩnh, SV vận dụng các kỹ thuật rigging (tạo xương) để làm chuyển động các chi tiết như đôi mắt con gà, nhịp đập của cánh hoa, kết hợp với các hiệu ứng glitch kỹ thuật số. Sự kết hợp giữa nét vẽ dân gian xưa cũ và chuyển động mượt mà của công nghệ tạo ra một sản phẩm truyền thông vừa lạ mắt, vừa mang tính giáo dục cao, phù hợp với thị hiếu của giới trẻ hiện nay trên các nền tảng mạng xã hội.

#### 2.3.4. Hệ sinh thái đánh giá và lan tỏa: Xây dựng cộng đồng sáng tạo

Giai đoạn cuối cùng là xây dựng không gian đánh giá và lan tỏa. Đối với SV, việc sản phẩm được công nhận là nguồn động lực cực kỳ lớn. Mô hình DHMD đề xuất việc tổ chức các buổi “Triển lãm số” (Virtual Exhibition) hoặc xây dựng “Thư viện tài nguyên mở” của khoa/trường. Tại đây, các tác phẩm của SV được trình bày, phản biện không chỉ bởi giảng viên mà còn bởi các nghệ nhân. Qua đó, SV học cách bảo vệ quan điểm thiết kế, đồng thời tiếp nhận những góp ý chuyên môn để hoàn thiện kỹ năng. Đây cũng là bước chuẩn bị quan trọng để họ bước vào thị trường lao động với một “Portfolio” (hồ sơ năng lực) mang tính bản sắc cao, khác biệt hoàn toàn với những thiết kế rập khuôn quốc tế (Trần Ngọc Thêm, 2004). Ví dụ: Một bộ sưu tập các mẫu thiết kế bao bì từ tranh dân gian do SV thực hiện trong học kỳ có thể được đưa lên một trang web triển lãm 3D. Người xem có thể tương tác, xoay và nhìn ngắm bao bì từ mọi góc độ. Khi các sản phẩm này nhận được sự quan tâm của cộng đồng hoặc thậm chí được các doanh nghiệp thực tế “đặt hàng” để cải tiến nhãn mác cho sản phẩm của họ, SV sẽ thấy rõ giá trị của việc học tập gắn liền với bảo tồn di sản, từ đó tạo thành một vòng lặp tích cực cho các khóa SV kế tiếp.

### 3. Kết luận

Mô hình “Di sản số trong Đồ họa hiện đại” (DHMD) được đề xuất ở nghiên cứu này đã chứng minh tính khả thi và cấp thiết trong đổi mới phương pháp giảng dạy TKĐH bậc đại học. Kết quả nghiên cứu khẳng định rằng, việc chuyển đổi từ tư duy tiếp cận di sản “thụ động” (chỉ chiêm ngưỡng, sao chép) sang tư duy “chủ động” (số hóa, phân rã, tái diễn giải) giúp SV thiết lập được mối liên kết vững chắc giữa giá trị thẩm mỹ truyền thống và tư duy thiết kế hiện đại. Mô hình DHMD không chỉ trang bị cho người học bộ công cụ kỹ thuật số hóa tài nguyên mà còn bồi đắp tư duy phản biện văn hóa, giúp SV nhận diện được “cốt lõi bản sắc”, từ đó ứng dụng linh hoạt vào các sản phẩm đồ họa nhận diện thương hiệu, đồ họa chuyển động và thiết kế tương tác. Việc triển khai mô hình này đã tạo ra một hệ sinh thái học tập gắn kết, nơi tranh dân gian không còn là những hiện vật tĩnh tại trong bảo tàng mà trở thành nguồn cảm hứng đương đại, có khả năng tồn tại và phát triển trong môi trường số. Đây là tiền đề quan trọng để hình thành phong cách đồ họa mang đậm bản sắc Việt Nam, đủ sức cạnh tranh và khẳng định vị thế trên trường quốc tế, đồng thời đáp ứng được nhu cầu thực tế của thị trường quảng cáo và truyền thông trong bối cảnh công nghiệp văn hóa đang phát triển mạnh mẽ.

#### Tài liệu tham khảo

- Horst, H. A., & Miller, D. (2012). *Digital Anthropology*, Berg Publishers.
- Lin, R. T. (2007). Transforming Taiwan aboriginal cultural features into modern product design: A case study of cross-cultural product design model. *International Journal of Design*, 1(2), 45-53. <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/46/26>.
- Ngô Đức Thịnh (2001). *Văn hóa dân gian Việt Nam trong bối cảnh hội nhập*. NXB Văn hóa - Thông tin, tr. 63.
- Ngọc Thanh (2006). *Văn hóa dân gian - Một số vấn đề lý luận và thực tiễn*. NXB Khoa học Xã hội, tr. 87.
- Nguyễn Bá Vân, Nguyễn Du Chi (1998). *Hoa văn Việt Nam cổ*. NXB Mỹ thuật, tr. 102.
- Nguyễn Du Chi (1996). *Nghệ thuật trang trí trong mỹ thuật cổ Việt Nam*. NXB Mỹ thuật, tr. 68.
- Trần Ngọc Thêm (2004). *Cơ sở văn hóa Việt Nam*. NXB Giáo dục, tr. 89.