

# VAI TRÒ CỦA CÔNG NGHỆ TRONG SÁNG TẠO MỸ THUẬT

*Vương Quốc Chính\**

*Email: [vuongquocchinh@hou.edu.vn](mailto:vuongquocchinh@hou.edu.vn)*

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 02/05/2023

Ngày phản biện đánh giá: 01/11/2023

Ngày bài báo được duyệt đăng: 27/11/2023

DOI:

**Tóm tắt:** Sau những thành tựu đáng kể từ cuộc cách mạng công nghiệp thứ ba, một giai đoạn mới của sự phát triển đã bắt đầu, dựa trên nền tảng của cuộc cách mạng số. Các công nghệ tiên tiến và chất liệu mới trong nghệ thuật đã mở ra những hướng đi mới và quan trọng cho sự tiến bộ của mỹ thuật hiện đại. Với sự phát triển không ngừng của khoa học công nghệ, trong những thập kỉ qua công nghệ đã có những tác động tích cực cũng như tiêu cực trong lĩnh vực mỹ thuật. Tác động của khoa học và công nghệ là vô cùng sâu rộng. Không chỉ làm thay đổi đời sống con người, các cuộc cách mạng công nghiệp còn dẫn tới những tác động không hề nhỏ trong sáng tạo nghệ thuật, nó đã và đang cung cấp cho người làm nghệ thuật những công cụ và phương tiện mới vô cùng hiệu quả để biểu hiện ý tưởng và sự sáng tạo của mình. Bài viết này, tập trung vào nghiên cứu những thành tựu mà khoa học công nghệ đã và đang mang lại trong lĩnh vực mỹ thuật, hy vọng sẽ cung cấp những ý tưởng mới và chiều hướng mới cho tương lai trong sáng tạo nghệ thuật.

**Từ khóa:** Mỹ thuật, chất liệu mới, cách mạng công nghiệp, khoa học công nghệ, hiện đại, cách mạng số.

## I. Đặt vấn đề:

Công nghệ là một khái niệm rộng lớn, bao gồm nhiều lĩnh vực và ứng dụng khác nhau. Trong lĩnh vực nghệ thuật, công nghệ đóng vai trò quan trọng trong việc hỗ trợ, cải tiến, và đổi mới các phương tiện, kỹ thuật, và phong cách sáng tác nghệ thuật. Công nghệ đã mở ra cánh cửa cho sự đa dạng và sự đổi mới trong phương tiện biểu diễn nghệ thuật. Sự xuất hiện của máy ảnh, máy quay, máy tính, các phần mềm tin học, các công cụ vẽ điện tử, Internet... không chỉ làm phong phú thêm ngôn ngữ tạo hình mà còn tạo ra một lĩnh vực mới để nghệ sĩ thể hiện tư duy và ý tưởng của mình. Công nghệ còn cho phép tạo ra những trải nghiệm nghệ thuật tương tác thông qua sự kết hợp của thực tế ảo và thực tế tăng cường, mở ra những không gian sáng tạo mà trước đây là không thể. Công nghệ đã mở rộng khả năng biểu đạt của nghệ sĩ, vượt qua những giới hạn truyền thống của giả vẽ. Nó không chỉ làm thay đổi cách chúng ta tạo ra nghệ thuật mà còn làm thay đổi cách chúng ta tương tác và trải nghiệm nghệ thuật. Các công cụ kỹ thuật số và trải nghiệm thực tế

---

\* Trường Đại học Mở Hà Nội

ảo tạo ra không gian mới, nơi nghệ thuật không chỉ là tác phẩm đứng riêng lẻ mà còn là một phần không thể thiếu của trải nghiệm người xem.

Bên cạnh những khía cạnh tích cực, sự tương tác mạnh mẽ giữa nghệ thuật và công nghệ cũng đặt ra những thách thức và câu hỏi đầy thú vị. Tuy nhiên, những thách thức cũng đi kèm với sự phát triển này. Sự phụ thuộc quá mức vào công nghệ có thể tạo ra một khoảng cách giữa người xem và tác phẩm nghệ thuật, đặt ra câu hỏi về tác động của trải nghiệm ảo so với trải nghiệm thực tế. Ngoài ra, những vấn đề về quyền riêng tư và bảo mật cũng trở thành mối quan tâm khi công nghệ ngày càng thấm nhuần vào không gian nghệ thuật. Để thấu hiểu sâu sắc hơn về tác động của công nghệ trong lĩnh vực nghệ thuật, cần phải đặt ra những câu hỏi quan trọng về tác động xã hội, văn hóa và cá nhân mà nó tạo ra.

## **II. Cơ sở lý thuyết**

### ***2.1. Lý thuyết về lịch sử nghệ thuật:***

Nghiên cứu về sự phát triển và thay đổi của nghệ thuật tạo hình qua các giai đoạn, từ những thách thức truyền thống đến việc khám phá các phương tiện và phong cách sáng tạo mới.

### ***2.2. Lý thuyết về Xã hội học - Văn hóa học***

Nghiên cứu về sự phát triển của công nghệ ảnh hưởng đến xã hội và văn hóa, cách thức nó tương tác với nghệ thuật.

Tập trung vào việc tìm hiểu các quy luật và mô hình xã hội, xem xét các mối quan hệ và tương tác giữa xã hội, nghệ thuật và công nghệ.

### ***2.3. Các quan điểm của Bauhaus về việc kết hợp nghệ thuật và công nghệ***

*Sự Kết Hợp của Các Ngành Nghệ Thuật và Nghệ Thuật Công Nghiệp:*

Bauhaus không nhìn nhận nghệ thuật và công nghệ như hai thực thể tách biệt, mà thay vào đó, nó tập trung vào việc đưa họ vào một hệ thống tương tác. Nghệ thuật và công nghệ được coi là một để tạo ra những sản phẩm sáng tạo.

*Sự Hiện Đại và Mới Mẻ:*

Bauhaus quan tâm đến sự hiện đại và tích cực khám phá các công nghệ mới. Trường này thường áp dụng các phương pháp và vật liệu công nghiệp mới để tạo ra những tác phẩm mang tính hiện đại và mới mẻ.

*Sự Hợp Nhất của Nghệ Thuật và Nghệ Thuật Công Nghiệp:*

Nghệ thuật và công nghệ không chỉ phải tồn tại cùng nhau mà còn phải hợp nhất với nhau. Sự kết hợp này tạo ra không gian sáng tạo và môi trường thúc đẩy sự tiến bộ.

## **III. Phương pháp nghiên cứu**

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

### ***3.1. Phân tích, tổng hợp***

Bài viết dựa trên những đánh giá và phân tích các tác phẩm và bài viết của các chuyên gia giữa hai lĩnh vực này đã phát triển qua thời gian. Tiếp cận từ góc độ nghệ thuật để phân tích các tác phẩm hội họa hiện đại và xác định cách mà công nghệ đã được tích hợp vào nghệ thuật. Bao gồm việc phân tích phương pháp sử dụng công nghệ, ý nghĩa của nó trong các tác phẩm, và tác động đối với người xem.

### ***3.2. Phương pháp liên ngành xã hội học, lịch sử, văn hoá***

Bài viết tiếp cận phương pháp liên ngành như xã hội học, lịch sử, văn hoá, nhằm tổng hợp, phân tích dữ liệu, so sánh để là rõ giá trị nội dung của bài viết.

## **IV. Kết quả và thảo luận**

### ***4.1. Một số dấu mốc quan trọng trong nền mỹ thuật Thế giới***

#### ***Chủ nghĩa hiện đại***

Chủ nghĩa hiện đại là một phong trào nghệ thuật độc lập xuất hiện từ cuối thế kỷ XIX và phát triển mạnh mẽ trong thế kỷ XX. Chủ nghĩa hiện đại hay hậu hiện đại trong nghệ thuật là sự kết hợp của các hệ tư tưởng và phong cách, bắt nguồn từ các khoa học khác: văn học, ký hiệu học, ngôn ngữ học, triết học. Các trường phái hội họa hiện đại ra đời cho thấy sự khao khát của các họa sĩ đương thời, muốn thoát khỏi sự lệ thuộc theo những luật lệ cũ, những nghiêm luật mà họ phải dựa vào đó để diễn đạt những ý tưởng thẩm mỹ của mình. Khác biệt với nghệ thuật truyền thống, hội họa hiện đại thường chú trọng vào sự sáng tạo cá nhân, tự do biểu đạt và thường xuyên đặt ra những thách thức đối với những nguyên tắc và quy tắc nghệ thuật truyền thống. Hội họa hiện đại mang đến một thế giới nghệ thuật phong phú và phát triển theo nhiều hướng khác nhau.

#### ***Chủ nghĩa hậu hiện đại***

Chủ nghĩa hậu hiện đại bao gồm những gì được coi là các hình thức nghệ thuật truyền thống như hội họa, điêu khắc và nhiếp ảnh, nhưng nó cũng bao gồm cả cắt dán, lắp ráp, dựng phim, bricolage, văn bản, chiếm đoạt và đơn giản hóa nghệ thuật. Nghệ thuật trình diễn đạt đến đỉnh cao, khuyến khích khán giả tương tác với những tác phẩm của Chủ nghĩa Hậu hiện đại. Các ý tưởng, phong cách và chủ đề từ quá khứ đã được xem xét lại và làm lại thành một phong cách Hậu hiện đại mới.

### ***4.2. Một số thành tựu trong sáng tạo nghệ thuật áp dụng khoa học công nghệ thời kỳ hiện đại và hậu hiện đại***

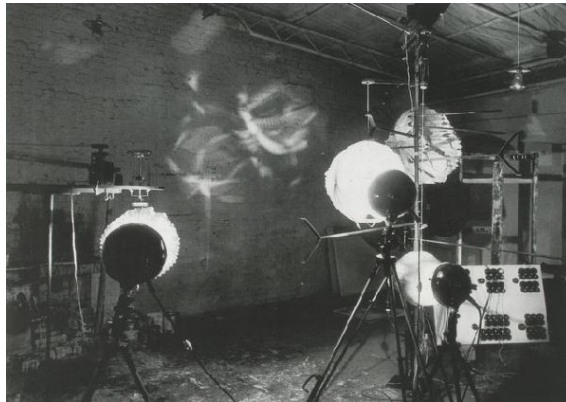
Các biến động trong xã hội châu Âu trong giai đoạn cuối thế kỷ XIX đầu thế kỷ XX, đánh dấu sự thay đổi về kinh tế và chính trị, tạo ra cơ hội và thách thức mới trong lĩnh vực nghệ thuật, mở ra một thời kỳ đầy hứng khởi và đổi mới trong sáng tạo nghệ thuật. Cuộc cách mạng công nghiệp đã thay đổi cách thức sản xuất và cuộc sống xã hội. Sự xuất hiện của máy móc và công nghiệp hóa, những tiến bộ trong khoa học kỹ thuật đã tạo điều kiện thuận lợi cho các nghệ sĩ thể hiện tài năng của họ. Công nghệ đã trở thành một phương tiện quan trọng trong việc biểu đạt ý tưởng của nghệ sĩ. Nó không chỉ là một nguồn cảm hứng, mà còn là một cơ hội cho những ý tưởng mới mẻ và sự sáng tạo trong lĩnh vực nghệ thuật. Tại hầu hết các nước công nghiệp, xuất hiện những nghệ sĩ và nhóm nghệ sĩ tạm rời xa giá trị truyền thống để đến với những điều mới mẻ từ khoa học và công nghệ đem lại, họ đã tạo ra những công trình thị giác đậm đặc mỹ cảm mới lạ, mang lại cho công chúng yêu nghệ thuật nhiều cảm xúc mới mẻ.

### ***4.3. Kỹ nguyên ánh sáng***

Nghệ thuật ánh sáng bắt đầu từ thời kỳ đầu tiên của lịch sử khi con người bắt đầu hiểu và tận dụng ánh sáng môi trường để tạo ra các biểu hiện nghệ thuật. Nghệ thuật ánh sáng trong thời kỳ hiện đại bắt đầu nổi lên vào cuối thế kỷ XIX và đầu thế kỷ XX, khi nghệ sĩ bắt đầu sử dụng đèn điện và các nguồn ánh sáng công nghiệp mới để tạo ra các tác phẩm nghệ thuật. Qua đây, chúng

ta thấy công nghệ cũng đã xuất hiện một cách rõ nét trong hội họa hiện đại. Nghệ sĩ trong giai đoạn này đã bắt đầu tận dụng ánh sáng nhân tạo để tạo ra các trải nghiệm thị giác mới thú vị, nghệ sĩ có thể tương tác thể giao lưu, người xem có thể bình luận, phản hồi và tham gia vào các tác phẩm dựa trên sự hợp tác của người xem và nghệ sĩ cùng phải điều khiển hoạt động của ánh sáng.

Trong nghệ thuật ánh sáng không thể không kể đến Otto Piene (1928-2014) một nghệ sĩ người Mỹ gốc Đức chuyên về nghệ thuật động học và dựa trên công nghệ, thường làm việc cộng tác, là một trong số người đi đầu khai phá "sáng tác bằng ánh sáng. Các tác phẩm đầu tiên của Piene trong Nhóm Zero là Raster Bilder, còn được gọi là Serial Trames tức là các tác phẩm được trau chuốt bắt đầu từ các bức phù điêu đơn sắc, thường có màu sáng, thu được ánh sáng tự nhiên và phát huy các hiệu ứng phản xạ hoặc khúc xạ ánh sáng khác nhau, có khả năng tạo ra sự năng động cho toàn bộ bề mặt tác phẩm



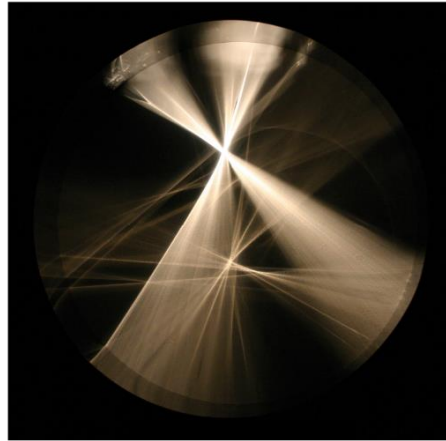
Otto Piene: *Archaisch Lichtballette*, 1959 - Đèn chiếu sáng được che bằng mặt nạ bìa cứng đục lỗ chiếu hình ảnh ánh sáng lên tường - Galerie Schmela, Düsseldorf, 1959, nguồn: <https://www.edueda.net/>

Trải qua quá trình trải nghiệm, Piene ngày càng bị thu hút bởi nghệ thuật ánh sáng, dần dần ông bắt đầu giảm sự hiện diện của vật liệu thô (như sơn dầu, thủy tinh, nhôm v.v.) và một số chất liệu khác, để nhấn mạnh vào ánh sáng và khả năng trình diễn năng động của nó, mang lại sức sống cho các tác phẩm sắp đặt di động, được tạo ra trên các hình chiếu và chuyển động của các điểm sáng thông qua các thiết bị đặc biệt, thường được kết hợp với âm thanh.



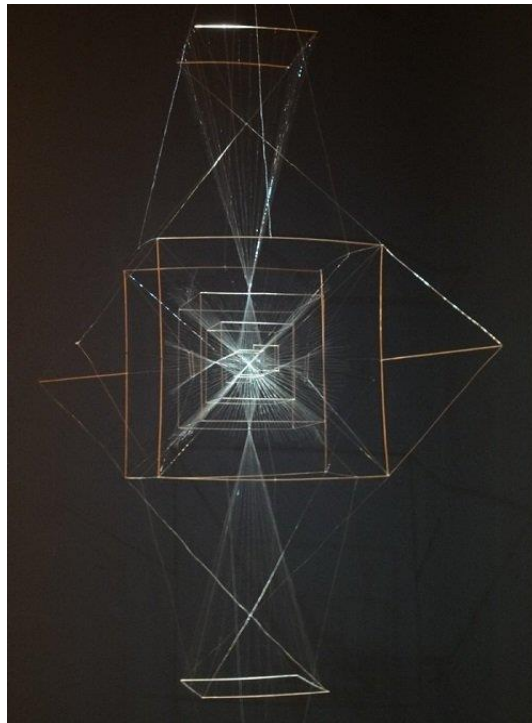
Otto Piene, *Mechanisch Lichtballette*, 1961 - Máy chiếu ánh sáng có cửa sổ đôi, được trang bị động cơ có thể điều chỉnh, để tạo ra các thiết kế phát sáng trên tường - Bảo tàng Zeppelin, Friedrichshafen, 2004, nguồn: <https://www.edueda.net/>

Nổi trội trong "điều khắc ánh sáng" là Julio Le Parc, người Argentina, sinh 1928. Làm việc tại Pháp, năm 1960 ông lập ra nhóm Nghiên cứu Nghệ thuật Thị giác 1966, giải thưởng Biennale ở Venice không chỉ công nhận tài năng của ông, mà công nhận luôn cả lĩnh vực nghệ thuật một mẻ này.



Julio Le Parc. Hình trụ *Continuel-lumiere*, 1962. Chất liệu: gỗ sơn, thép không gỉ, động cơ và đèn điện, nguồn: <https://www.artsy.net/>.

Nhà điêu khắc Richard Lippold (1905). từ thập niên 40 cũng tạo ra những hiệu quả thị giác mới qua những thiết chế điêu khắc kiến trúc phức hợp, huy động những dây, que, tấm dẹt kim loại mạ vàng, rọi sáng bằng hệ đèn đặc biệt.

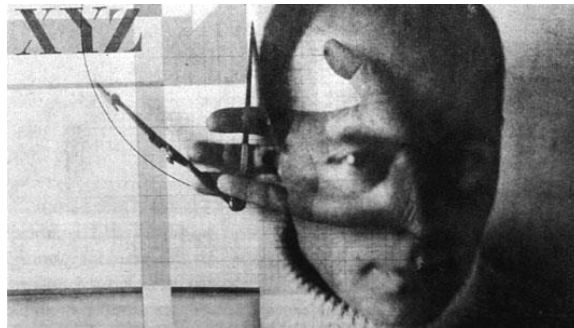


*Fullmoon đã được đưa vào cuộc triển lãm hai trăm năm một lần tại Bảo tàng Whitney ở New York với tựa đề “200 năm nghệ thuật Mỹ” và gần đây đã được trưng bày trong triển lãm mang tính bước ngoặt của MoMA mang tên “Nhà biểu hiện trừu tượng, New York. Nguồn: <https://www.lippoldfoundation.org/>*

Ánh sáng dù tự nhiên hay thông qua các kỹ thuật và công nghệ như một phương tiện thách thức và thay đổi cách chúng ta hiểu về không gian, thời gian, và trải nghiệm người xem. Hiệu quả ánh sáng lúc đồng bộ, lúc thay đổi linh hoạt không chỉ lạ mắt mà còn tăng cường tác động cảm thụ trong tâm lý người xem. Nghệ thuật ánh sáng trong thời kỳ hiện đại vẫn phát triển không ngừng, đưa thêm công nghệ kỹ thuật số, và các yếu tố đa chiều khác để tạo ra những trải nghiệm nghệ thuật độc đáo và đa dạng.

#### **4.4.Thời kì của Nhiếp ảnh**

Một trong những công nghệ có tác động lớn nhất đến hội họa hiện đại là nhiếp ảnh. Nhiếp ảnh đã xuất hiện và được phổ biến rộng rãi vào cuối thế kỷ XIX. Nhiếp ảnh đã làm mất đi phần lớn mục đích lịch sử của hội họa là cung cấp bản ghi chính xác về thế giới mà người họa sĩ quan sát được. Điều này đã tạo ra những thách thức cho các họa sĩ hiện đại, khiến họ phải tìm kiếm những cách biểu hiện mới, không bị ràng buộc bởi quy luật thị giác hay nguyên tắc cân đối. Đồng thời, nhiếp ảnh cũng đã tạo ra những cơ hội mới cho các họa sĩ hiện đại, khiến họ có thể khám phá những khía cạnh mới của ánh sáng, màu sắc, không gian và thời gian. Nhiều họa sĩ hiện đại đã sử dụng nhiếp ảnh làm nguồn cảm hứng hoặc làm phương tiện để tạo ra các tác phẩm mới.



*El Lissitzky, 1924. Ông là người tiên phong trong nghệ thuật cắt dán ảnh chụp thuần túy vào những thập kỉ trước sự ra đời của Photoshop.*

Nghệ sĩ Cindy Sherman (1954) đã tạo ra Chuỗi chân dung lịch sử thông qua các tác phẩm nhiếp ảnh của mình khi sống ở Rome trong khoảng thời gian 1988-90. Bộ sưu tập nghệ thuật nữ quyền này, là một ví dụ của Chủ nghĩa hậu hiện đại, minh họa phụ nữ trong lịch sử qua con mắt của nữ nghệ sĩ. Trong mỗi tác phẩm, Sherman tự đưa mình làm nhân vật trong những bức tranh nổi tiếng của các họa sĩ nổi tiếng thời Phục Hưng. Trong Untitled #209, Sherman trở thành Mona Lisa từ kiệt tác nghệ thuật thời Phục hưng của Leonardo da Vinci.



Cindy Sherman, *Untitled #209*, 147.4 x 106 cm (1989), nguồn <https://www.phillips.com/>

Trong tác phẩm *Untitled #228* dựa trên bức tranh của Botticelli, trong đó Sherman miêu tả Judith, nữ anh hùng trong Kinh thánh đã giết Holofernes.



*Untitled #228*, 208.4 x 122 cm (1990) nguồn <https://www.phillips.com/>

Trong cả hai tác phẩm, cô đều mặc trang phục cổ xưa, khiến người xem có cái nhìn cận cảnh hơn về cách thể hiện sự quen thuộc của tác phẩm gốc với hơi hướng hiện đại.

Máy ảnh đã giúp nghệ sĩ hội họa tập trung hơn vào việc sáng tạo và thử nghiệm. Họ có thể chủ động nghiên cứu chủ đề mới, thực hiện các dự án lớn hơn, và tìm kiếm cách tiếp cận sáng tạo thông qua ánh sáng và màu sắc. Sự ra đời của các phần mềm chỉnh sửa hình ảnh đã làm thay đổi cách nghệ sĩ hội họa tiếp cận và sử dụng hình ảnh. Công nghệ này cung cấp cho họ một loạt các công cụ mới để thể hiện ý tưởng và sáng tạo.

Nhìn chung, sự xuất hiện của máy ảnh đã đánh dấu một bước tiến lớn trong sự phát triển của hội họa hiện đại, mang lại cơ hội mới và thách thức cho nghệ sĩ trong việc khám phá và tận dụng các khía cạnh mới của nghệ thuật hội họa.

#### **4.5. Thời kì Internet**

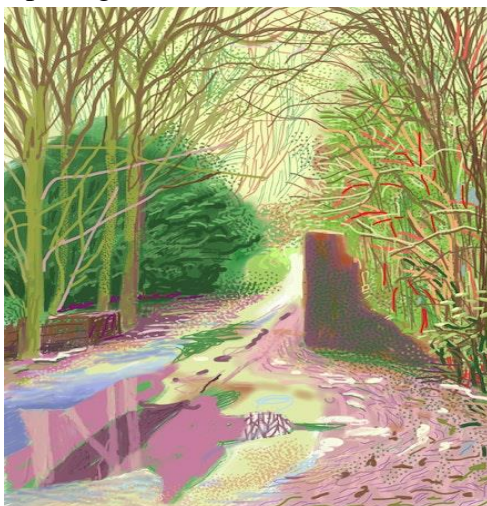
Trong thời đại Internet, việc Apple phát triển chiếc máy tính Macintosh vào năm 1984 đã làm cho máy tính trở thành một công cụ phổ biến. Cả trong lĩnh vực hội họa và thiết kế, máy tính đều được coi là một phương tiện hiệu quả để sáng tạo và thể hiện tác phẩm. Máy ảnh, máy quay



video, tivi, máy in, tất cả đều trở thành các công cụ quan trọng. Công nghệ này đã mở rộng khả năng biểu diễn của nghệ sĩ hội họa hiện đại. Sự xuất hiện của nghệ thuật số và các phương tiện khác như video, âm thanh, và thực tế ảo đã tạo ra những cơ hội mới để thể hiện ý tưởng và cảm xúc.

*Nghệ thuật số (Digital art):*

Là một lĩnh vực trong nghệ thuật sử dụng công nghệ kỹ thuật số để tạo ra các tác phẩm nghệ thuật. Thay vì sử dụng các phương tiện nghệ thuật truyền thống như sơn dầu, màu nước ... nghệ sĩ digital art thường sử dụng máy tính hoặc thiết bị điện tử khác để tạo ra và chỉnh sửa tác phẩm của họ. Công nghệ này thường bao gồm phần mềm đồ họa, bảng vẽ điện tử, hoặc các thiết bị đặc biệt cho việc tạo ra nghệ thuật. Một trong những ưu điểm lớn của digital art là khả năng chỉnh sửa dễ dàng. Nghệ sĩ có thể điều chỉnh màu sắc, hình dạng, và chi tiết một cách linh hoạt, mà không làm mất chất lượng tác phẩm. Digital art mang lại sự linh hoạt cho nghệ sĩ vì họ có thể tạo ra tác phẩm mọi nơi mà có máy tính hay thiết bị di động. Điều này tăng cường tính hiệu quả và sự đa dạng trong quá trình sáng tạo. Bản chất số hóa của digital art giúp tác phẩm dễ dàng được phổ quát và lan truyền trên các nền tảng trực tuyến. Nó có thể được chia sẻ một cách nhanh chóng với đối tượng rộng lớn trên khắp thế giới.



David Hockney, *Bản vẽ iPad in trên giấy. “Mùa xuân đến ở Woldgate, Đông Yorkshire”* (144,1 x 108cm), nguồn: <https://brooklynrail.org/>

Digital art đã mở ra một lĩnh vực mới cho sự sáng tạo trong nghệ thuật và thúc đẩy sự tiến bộ của nghệ thuật kỹ thuật số. Bên cạnh đó người nghệ sĩ còn có thể sử dụng công nghệ in ấn để sáng tác ra các tác phẩm Digital art trên nhiều chất liệu khác nhau, kết hợp các hình ảnh với nhau. Ngày nay chúng ta có thể bắt gặp những tác phẩm Digital art trên hầu hết các ấn phẩm như minh họa truyện tranh, áp phích, phim ảnh, Game....





Chu Hồng Lanh, *Nàng Xuân*, digital art, nguồn: Chu Hồng Lanh

video art:

Đây là một phong cách nghệ thuật sử dụng các thiết bị điện tử như máy quay, máy chiếu, màn hình, và máy tính để tạo ra những hình ảnh và âm thanh. Nghệ thuật video có thể được trình chiếu trên tường, trên sàn, hoặc trên các vật thể khác. Nghệ thuật video cũng có thể kết hợp với các hình thức nghệ thuật khác như nghệ thuật trình diễn, nghệ thuật sắp đặt, Video art không chỉ là việc hiển thị hình ảnh mang tính nghệ thuật mà còn truyền đạt ý nghĩa, thông điệp, hoặc cảm xúc của người nghệ sĩ, thông qua một loạt các yếu tố như âm thanh, chuyển động của hình ảnh, kịch bản, và đôi khi sự tương tác với khán giả.

Ở Việt Nam vài thập kỉ gần đây hầu hết mọi hoạt động của con người đều "điện tử hóa", và nay là vi tính hóa" như: quản lý, sản xuất, liên lạc, nghiên cứu, học tập, giải trí... Cuối cùng là sáng tác tạo hình, Môn học Video art cũng đã được đưa vào giảng dạy ở các trường đào tạo Mỹ thuật ở Việt Nam và đã có nhiều nghệ sĩ có chỗ đứng trên bản đồ nghệ thuật Việt Nam và Quốc tế điển hình một số nghệ sĩ như:

Trương Quế Chi: Nghệ sĩ Trương Quế Chi cũng là một trong những người sử dụng nghệ thuật video trong sự sáng tạo của mình. Cô thường kết hợp video, hình ảnh, và các phương tiện khác để tạo ra các tác phẩm nghệ thuật mang thông điệp và ý nghĩa sâu sắc. Nguyễn Trinh Thi: Nghệ sĩ và nhà làm phim từng sử dụng nghệ thuật video trong nhiều tác phẩm của mình. Cô là một trong những người nghệ sĩ đương đại hàng đầu tại Việt Nam, và các tác phẩm của cô thường khám phá những vấn đề xã hội và cá nhân thông qua ứng dụng sáng tạo của nghệ thuật video.



*Một số hình ảnh được cắt từ video art “And They Die a Natural Death” của nghệ sĩ Nguyễn Trinh Thi, nguồn <https://vimeo.com/>*

Phan Thảo Nguyên: Nghệ sĩ và nhà nghiên cứu nghệ thuật Phan Thảo Nguyên cũng đã sử dụng nghệ thuật video trong các dự án của mình. Cô tập trung vào việc kết hợp nghệ thuật với nghiên cứu và phản ánh về xã hội, văn hóa, và lịch sử.



*Một số hình ảnh được cắt từ video art của nghệ sĩ Phan Thảo Nguyên, nguồn <https://vimeo.com/>*

Những nghệ sĩ này đều đóng góp vào cảnh nghệ thuật đương đại ở Việt Nam thông qua việc sáng tạo và sử dụng nghệ thuật video để truyền đạt ý nghĩa và trải nghiệm mới cho người xem. Video art đã trải qua nhiều thể loại ở những thời kỳ khác nhau. Tính khoảnh khắc và tính ghi phát đồng bộ của hình ảnh nhiều chiều của kỹ thuật Video art có phần vượt trội hơn biểu hiện của điện ảnh. Mặt khác, tác phẩm Video art còn tạo cảm giác trực tiếp và gần gũi hơn so với điện ảnh. Khác với thông điệp của điện ảnh, mục đích chính của nó là sáng tạo ra những hình ảnh mới, mỹ

cảm mới tác động lên thị giác và cảm xúc người xem, tạo hiệu quả vừa quen vừa lạ, đan xen hư thực, giả tưởng, mang lại cho người xem cái nhìn đa chiều vừa tổng hợp vừa phân tích

#### **4.6. Những thách thức và cơ hội mới**

Ưu thế to lớn và cơ bản của công nghệ là tạo ra những tương tác và trao đổi mới cho hội họa hiện đại, giúp các nghệ sĩ kết nối và giao lưu với công chúng một cách nhanh chóng. Các tác phẩm của họ có thể được trưng bày trên các website, blog, mạng xã hội, v.v; hoặc có thể được lưu trữ trên các cơ sở dữ liệu, thư viện số...

Bên cạnh đó công nghệ giúp các nghệ sĩ mở rộng tầm nhìn và kiến thức của họ. Với công nghệ, các nghệ sĩ có thể tiếp cận với những nguồn thông tin và kiến thức phong phú và đa dạng trên internet. Họ có thể học hỏi từ những nghệ sĩ khác, từ những bộ môn khoa học khác, từ những văn hóa khác, và từ những xu hướng mới. Công nghệ cũng giúp các nghệ sĩ có thể thử nghiệm và thay đổi những ý tưởng của họ một cách dễ dàng và linh hoạt.

#### **4.7. Một số nhược điểm**

Nhìn ở chiều ngược lại, công nghệ có thể làm mất đi giá trị của sự thủ công và cá nhân hóa của các tác phẩm hội họa. Khi sử dụng các máy móc và phần mềm để tạo ra các bức tranh, các nghệ sĩ có thể không còn cảm nhận được sự liên kết và trải nghiệm trực tiếp với vật liệu và kỹ thuật. Các tác phẩm hội họa có thể trở nên giống nhau và thiếu sự độc đáo và sáng tạo, đôi khi nó còn tạo ra khoảng cách giữa tác phẩm người xem. Trong thập kỷ qua, AI đã được sử dụng để sáng tạo các tác phẩm âm nhạc, tranh vẽ, và nhiều tác phẩm khác, đôi khi chúng gần như khó phân biệt với những tác phẩm được tạo ra bởi con người. Tuy nhiên, chúng ta cũng cần xác định xem nghệ thuật đó có sự sáng tạo và tâm huyết từ con người hay không. Bên cạnh đó còn là những vấn đề về bản quyền và đạo văn. Khi sử dụng công nghệ con người có thể dễ dàng sao chép, chỉnh sửa, hay phân phối các tác phẩm hội họa của người khác mà không cần xin phép hay dẫn nguồn. Điều này đã làm giảm giá trị của các tác phẩm gốc.

### **V. Kết luận**

Công nghệ không chỉ mở ra các cách tiếp cận mới đối với nghệ thuật mà còn tạo ra những thay đổi sâu sắc trong cách chúng ta hiểu và trải nghiệm nghệ thuật. Hội họa hiện đại và công nghệ đang tạo ra một tương tác sáng tạo mạnh mẽ. Có thể nói rằng máy móc giờ đây đã là những phương tiện vô cùng đắc lực cho nhà nghệ sĩ, nó hỗ trợ và là một nguồn động lực cho các nghệ sĩ phát triển kỹ năng, kiến thức, và tầm nhìn của mình, cũng như kết nối và giao lưu với công chúng và cộng đồng. Qua đây, chúng ta thấy rằng công nghệ đã mở ra cơ hội sáng tạo nhưng đồng thời cũng đưa ra những thách thức mới mà trước đây chưa từng có.

#### **Tài liệu tham khảo:**

- [1]. E.H Gombrich, Lê Sĩ Tuấn dịch, *Câu chuyện nghệ thuật*, NXB Văn nghệ 1996
- [2]. Anh Ngọc, *Tác động của trí tuệ nhân tạo tới cuộc sống của con người trong một thập kỷ qua*, <https://nhandan.vn/>
- [3]. Vương Quốc Chính(2020)“*Ảnh hưởng của nghệ thuật quang học (Op art) đến lĩnh vực thiết kế hiện đại*”, *Tạp chí Khoa học Trường Đại học Mở Hà Nội*, số 74, tháng 12 năm 2020
- [4]. Lê Thanh Đức (2003), *Nghệ thuật Modéc và hậu mô đéc*, NXB Mỹ thuật
- [5]. Uyên Huy(2013) *Dòng chảy của nghệ thuật thị giác*. <https://kienviet.net/>
- [6]. Nguyễn Hồng Hưng(2015). *Nguyên lý thị giác*. Nxb Đại học Quốc gia TP HCM

[7]. Uyên Huy(2019), *Nghệ Thuật Thị Giác & Những Vấn Đề Cơ Bản*, NXB Mỹ Thuật\

Nghiên cứu này được tài trợ bởi đề tài cấp Trường Đại học Mở Hà Nội, mã số MHN2022-02.31.

## THE ROLE OF TECHNOLOGY IN ARTISTIC CREATIVITY

*Vuong Quoc Chinh<sup>†</sup>*

**Abstract:** *After significant achievements from the third industrial revolution, a new phase of development has emerged, built upon the foundation of the digital revolution. Advanced technologies and new materials have opened new and crucial directions for the progress of modern art. With the incessant development of science and technology, over the past decades, technology has had both positive and negative impacts on the field of art. The impact of science and technology is profound, not only altering human life but also leading to significant effects in artistic innovation. It has been providing artists with highly effective tools and means to express their ideas and creativity. This article focuses on exploring the achievements that science and technology have brought to the field of art, hoping to provide new ideas and directions for the future of artistic innovation.*

**Keywords:** *Fine arts, new materials, industrial revolution, science and technology, modernity, digital revolution.*

---

<sup>†</sup> Hanoi Open University