

TRẢI NGHIỆM NGHỆ THUẬT NHẬP VAI (IMMERSIVE): TỪ TRIỂN LÃM CLAUDE MONET VÀ VINCENT VAN GOGH

Hoàng Minh Phúc¹

Email: hoangminhphuc@hcmussh.edu.vn

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 29/09/2025

Ngày phản biện đánh giá: 15/10/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 24/10/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.912

Tóm tắt: Trong bối cảnh nghệ thuật đương đại toàn cầu ngày càng dịch chuyển từ mô hình chiêm nghiệm thị giác truyền thống sang các hình thức tương tác và nhập vai, bài viết nghiên cứu triển lãm Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience (TP. Hồ Chí Minh, 2024) như một trường hợp điển hình của nghệ thuật nhập vai (immersive art) tại Việt Nam. Mục tiêu bài viết nhằm làm rõ cách thức immersive art chuyển hóa trải nghiệm nghệ thuật từ quan sát thụ động sang tham dự chủ động, đồng thời xem xét vai trò của công nghệ, cảm giác và thị hiếu trong việc định hình thực hành nghệ thuật thị giác đương đại. Dựa trên cơ sở lý thuyết tiếp nhận (Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser) và các tư tưởng mỹ học hậu hiện đại (Umberto Eco, Roland Barthes), kết hợp với phương pháp tiếp cận liên ngành, bài viết tiếp cận triển lãm như một môi trường thẩm mỹ mở, nơi ý nghĩa được kiến tạo thông qua hành vi cảm thụ và tương tác của người xem. Kết quả cho thấy immersive art tại Việt Nam không chỉ mở rộng không gian tiếp nhận nghệ thuật, mà còn đặt ra các câu hỏi mang tính phản tư về giá trị thẩm mỹ trong thời đại tiêu dùng hình ảnh và công nghệ.

Từ khóa: Claude Monet, nghệ thuật nhập vai, triển lãm số, Vincent van Gogh

I. Đặt vấn đề

Trong phần lớn chiều dài lịch sử, nghệ thuật được định hình như một không gian chiêm nghiệm, nơi tác phẩm tồn tại như một đối tượng thẩm mỹ độc lập, nằm trong khuôn khổ, trong khung tranh, trên tường bảo tàng hoặc trong không gian triển lãm, còn người xem đóng vai trò là một nhân tố bên ngoài, quan sát, suy ngẫm và

cố gắng kết nối với tâm hồn người nghệ sĩ qua màu sắc, bố cục, chất liệu. Đây là cấu trúc thưởng thức mang tính truyền thống, gắn liền với thời kỳ nghệ thuật hiện đại - nơi giá trị thẩm mỹ và ngôn ngữ hình ảnh vẫn giữ vai trò trung tâm. Tác phẩm được hình dung như một đối tượng có giá trị nội tại, mang thông điệp thẩm mỹ, biểu tượng hoặc tư tưởng, được giải mã thông qua thị giác hoặc thính giác, và cần sự tập trung

¹ Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn, Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh

nội tâm để cảm thụ. Tuy nhiên, từ cuối thế kỷ 20, cùng với sự phát triển của nghệ thuật đương đại và những lý thuyết hậu hiện đại, vai trò của người xem đã thay đổi mạnh mẽ. Các hình thức như trình diễn (performance), sắp đặt (installation), nghệ thuật tương tác (interactive art) và thực tế ảo (VR/AR) đã phá vỡ cấu trúc “nghệ sĩ - tác phẩm - người xem”. Người thưởng thức không còn là một thực thể đứng ngoài, mà trở thành một phần trong cấu trúc thẩm mỹ: một chủ thể đồng sáng tạo, đồng cảm, đồng hiện diện. Trong khung lý thuyết này, nghệ thuật trở thành một hệ sinh thái trải nghiệm, nơi mỗi người xem kiến tạo một diễn giải riêng bằng chính giác quan, cảm xúc và hành vi của mình. Trên nền chuyển dịch đó, nghệ thuật nhập vai (immersive art) ra đời như một hình thức biểu đạt đậm tính trải nghiệm, sử dụng các công nghệ như trình chiếu 360 độ, mapping, âm thanh vòm, thực tế ảo hoặc trí tuệ nhân tạo để tạo ra môi trường nghệ thuật bao trùm nhiều giác quan. Tác phẩm nghệ thuật ở đây không chỉ là đối tượng thị giác, mà là không gian sống động, nơi người xem không đứng ngoài quan sát, mà phải bước vào, di chuyển, thậm chí can thiệp như một điều kiện để tác phẩm vận hành. Với đặc trưng không gian mở, tương tác cao, đa giác quan và khả biến, immersive art đánh dấu một bước ngoặt trong lịch sử nghệ thuật thị giác, nơi bản chất của thưởng thức không còn là chiêm nghiệm mà là nhập thể.

II. Cơ sở lý thuyết

Từ góc nhìn triết học nghệ thuật, sự phát triển của immersive art không phải là một hiện tượng rời rạc, mà là kết quả của một quá trình chuyển hóa từ mỹ học cổ điển sang mỹ học hậu hiện đại, với nhiều cấp độ đứt gãy và tiếp nối. Trong

truyền thống phương Tây, mỹ học từng được định nghĩa là ngành nghiên cứu về cái đẹp và cảm quan, nhấn mạnh đến hình thức, cấu trúc và tính biểu tượng của tác phẩm. Chủ thể thụ cảm được xem là điểm đến cuối cùng của tác phẩm, nhưng không tham gia vào quá trình tạo nghĩa. Mỗi quan hệ giữa nghệ sĩ, tác phẩm và người xem được xác lập theo mô hình một chiều và tuyến tính. Sự ra đời của các tư tưởng như *La mort de l'auteur* (cái chết của tác giả) (Roland Barthes, 1967) và *The Open Work* (tác phẩm mở) (Umberto Eco, 1989) đã chất vấn vai trò trung tâm của nghệ sĩ, đồng thời khẳng định khả năng chủ động của người tiếp nhận. Theo Barthes, ý nghĩa của tác phẩm không nằm trong ý đồ tác giả, mà được sinh ra trong quá trình tiếp nhận. Như vậy, tác phẩm không còn mang nghĩa do nghệ sĩ quyết định, mà được tái tạo mỗi lần được “đọc”, hay trong bối cảnh nghệ thuật nhập vai, mỗi lần được *trải nghiệm*. Người xem không còn là người đến sau, mà là người đồng sáng tạo nghĩa. Umberto Eco cũng cho rằng, tác phẩm nghệ thuật chân chính luôn gợi mở nhiều khả năng diễn giải và chỉ hoàn thiện khi có sự tham gia của người xem. Theo đó, bản chất nghệ thuật không nằm trong nội dung khép kín, mà trong khả năng “gợi mở”, tạo ra nhiều cách hiểu, tùy theo mỗi người xem, mỗi ngữ cảnh, mỗi thời gian tiếp nhận. Những quan điểm này mở đường cho một mỹ học mới, nơi người xem không chỉ cảm thụ mà còn đồng kiến tạo ý nghĩa. Bổ sung cho hai nền tảng trên là lý thuyết tiếp nhận, tiêu biểu qua hai nhà nghiên cứu Hans Robert Jauss và Wolfgang Iser, nhấn mạnh rằng nghệ thuật chỉ thực sự hiện hữu khi được tiếp nhận và chính quá trình đó mới là nơi ý nghĩa được hình thành. Đặc biệt, trong không gian nghệ thuật đương đại, từ trình

diễn (performance), sắp đặt (installation), tương tác (interactive art) đến nhập vai (immersive art), khán giả không chỉ tiếp nhận bằng thị giác hay tri thức, mà thông qua cơ thể, xúc giác, nhịp độ và tâm lý. Sự kết hợp giữa ba lý thuyết này tạo thành một nền tảng để đọc lại các hình thức nghệ thuật thị giác mới, đặc biệt là nghệ thuật nhập vai. Ở đó, không gian không còn là nền của tác phẩm, mà chính là tác phẩm. Công nghệ không còn là công cụ, mà trở thành ngôn ngữ thẩm mỹ và người xem không còn đứng ngoài, mà trở thành yếu tố thiết yếu của cấu trúc thẩm mỹ.

III. Phương pháp nghiên cứu

Bài viết sử dụng phương pháp tiếp cận liên ngành, kết hợp giữa mỹ học, lý thuyết tiếp nhận và phân tích nghệ thuật học. Thông qua việc sử dụng lý thuyết tiếp nhận (Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser) và các tư tưởng mỹ học hậu hiện đại (Umberto Eco, Roland Barthes) nhằm lý giải bản chất của nghệ thuật nhập vai trong môi trường triển lãm đương đại. Bài viết đồng thời sử dụng phương pháp nghiên cứu trường hợp (case study), lấy triển lãm *immersive Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience* tại TP. Hồ Chí Minh (2024) làm đối tượng khảo sát chính. Cách tiếp cận này cho phép quan sát và phân tích chi tiết các yếu tố không gian, tương tác cảm giác, cấu trúc trình bày, vai trò của công nghệ và hành vi tiếp nhận của công chúng. Sự kết hợp giữa lý thuyết và thực tiễn giúp bài viết đánh giá hiệu quả thẩm mỹ cũng như chất lượng trải nghiệm nghệ thuật trong bối cảnh toàn cầu hóa.

IV. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Nghệ thuật nhập vai

Nghệ thuật nhập vai (immersive art) là một hình thức nghệ thuật đương đại

trong đó người xem không chỉ quan sát mà tham gia trực tiếp vào không gian và tiến trình của tác phẩm. Điểm đặc trưng của nghệ thuật nhập vai là việc tạo ra một môi trường bao trùm toàn bộ giác quan, từ thị giác, thính giác, đến xúc giác và vận động nhằm làm mờ ranh giới giữa tác phẩm và khán giả, giữa nghệ thuật và đời sống. Theo Di Liu (2023), immersive art là “sự pha trộn giữa nghệ thuật và công nghệ, sử dụng âm thanh, ánh sáng và các yếu tố điện tử để biến đổi không gian thành một trải nghiệm đa giác quan có thể tương tác, giúp người xem không chỉ quan sát mà thực sự sống cùng tác phẩm” (Liu, *Art and Immersion*, 2023). Tuy nhiên, immersive art không phải là một hiện tượng hoàn toàn mới. Trong lịch sử nghệ thuật, khát vọng tạo ra cảm giác nhập vai đã xuất hiện từ thời cổ đại, chẳng hạn như các bức bích họa toàn cảnh trong biệt thự Villa dei Misteri (Pompeii, thế kỷ 1 TCN), với mục tiêu tạo ra ảo giác không gian bao quanh, khiến người xem có cảm giác được “đặt mình vào” thế giới hình ảnh (Grau, 2003). Đến thế kỷ 19, trào lưu tranh toàn cảnh và sân khấu nhập vai (immersive theater) đã khơi mở khả năng sử dụng không gian như một hình thức tác động lên cảm giác và nhận thức người xem. Bước ngoặt quan trọng diễn ra vào cuối thế kỷ 20 khi các hình thức nghệ thuật tiên phong như happening, performance art và installation art đưa người xem ra khỏi vai trò thụ động, mời họ bước vào trong tác phẩm như một phần không thể tách rời. Những tác phẩm này không tồn tại như vật thể cố định mà là môi trường mở, nơi người xem trở thành điều kiện để tác phẩm thực sự diễn ra. Claire Bishop (2012) mô tả những thực hành này như một chuyển hóa trong mỹ học đương đại, khi “không gian và công nghệ trở thành chất liệu sáng tạo, còn khán giả trở thành yếu tố cấu thành của tác

phẩm” (*Artificial Hells*, 2012). Từ những năm 2000 trở đi, dựa trên sự phát triển của công nghệ số, đặc biệt là trình chiếu 360°, lập trình tương tác, cảm biến chuyển động, thực tế ảo (VR), thực tế tăng cường (AR) đã mở ra một giai đoạn mới cho immersive art, đưa hình thức này vượt khỏi giới nghệ thuật tiên phong và tiến vào không gian công cộng. Thực tế ảo (VR) là công nghệ tạo ra một môi trường hoàn toàn ảo, đưa người dùng vào thế giới kỹ thuật số, trong khi thực tế tăng cường (AR) là công nghệ kết hợp thông tin ảo vào môi trường thực tế. Điểm khác biệt chính là VR tách người dùng khỏi thế giới thực bằng kính VR, còn AR cho phép người dùng nhìn và tương tác với thế giới thực xung quanh, nhưng được bổ sung các yếu tố ảo thông qua điện thoại hoặc kính AR. Các tổ chức như Atelier des Lumières (Paris), teamLab Borderless (Tokyo, Thượng Hải), hay Artechouse (Mỹ) đã tiên phong tổ chức các triển lãm sử dụng projection mapping (còn gọi là 3D mapping)², dữ liệu tương tác và công nghệ không gian để tạo ra những không gian nghệ thuật sống động, nơi tác phẩm không còn độc lập tồn tại, mà liên tục được kiến tạo lại qua chuyển động, cảm xúc và tương tác của khán giả.

Dưới góc độ lý thuyết, immersive art hiện thực hóa ba trụ cột quan trọng của mỹ học hậu hiện đại: (1) khái niệm “tác phẩm mở” của Umberto Eco (1989), trong đó tác phẩm không mang một nghĩa duy nhất, mà là một cấu trúc gợi mở, hoàn tất qua sự tham dự của người xem; (2) luận điểm “cái chết của tác giả” của Roland Barthes (1967), cho rằng ý nghĩa không còn nằm trong chủ đích của tác giả, mà

được tạo ra bởi quá trình đọc/tiếp nhận; và (3) lý thuyết tiếp nhận của Hans Robert Jauss và Wolfgang Iser, nhấn mạnh rằng người xem không chỉ là người tiếp nhận, mà là người đồng kiến tạo trải nghiệm nghệ thuật. Những nền tảng lý thuyết này cho phép hiểu rằng trong immersive art, người xem không đứng ngoài tác phẩm, mà là một phần của tiến trình thẩm mỹ. Từ góc độ thực hành, nghệ thuật nhập vai có thể được xác định qua các đặc điểm chính sau (1) Không gian triển lãm chính là tác phẩm, không đơn thuần là nơi trưng bày; (2) Công nghệ là chất liệu sáng tạo, không chỉ là phương tiện trình chiếu; (3) Người xem là yếu tố cấu thành tác phẩm, không phải là khán giả thụ động; (4) Trải nghiệm là hành vi nghệ thuật, không thể tách rời khỏi nghĩa tác phẩm; (5) Ý nghĩa là một tiến trình mở, tùy thuộc vào tương tác, vị trí, trạng thái tâm lý và thời gian. Trong bối cảnh Việt Nam, triển lãm *Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience* (TP. Hồ Chí Minh, 2024) là ví dụ tiêu biểu cho sự du nhập và ứng dụng của mô hình immersive art. Thay vì trưng bày các tác phẩm nguyên bản, triển lãm sử dụng công nghệ trình chiếu đa phương tiện để tái tạo không gian hội họa thông qua ánh sáng, âm thanh và chuyển động, từ đó tạo ra một “trải nghiệm nghệ thuật” hơn là một triển lãm tranh theo nghĩa truyền thống. Điều này thể hiện rõ xu hướng toàn cầu hóa trong nghệ thuật, đồng thời đặt ra những câu hỏi quan trọng về cảm giác, thị hiếu và khả năng duy trì chiều sâu thẩm mỹ trong một thời đại ngày càng bị chi phối bởi trải nghiệm thị giác tức thời.

² Projection mapping hay 3D mapping là một kỹ thuật trình chiếu hình ảnh, video và hiệu ứng ánh sáng lên các bề mặt phức tạp, không phải là màn hình phẳng thông thường. Kỹ thuật này sử dụng máy chiếu công suất lớn và phần mềm chuyên dụng để biến các vật thể như kiến trúc tòa nhà, sân khấu, tượng đài, hoặc thậm chí là các vật thể nhỏ hơn trở thành một màn hình trình diễn sống động và ấn tượng.



Tác phẩm của họa sĩ Claude Monet tại triển lãm Art Lighting Experience

Nguồn: Art Lighting Experience

4.2. Triển lãm Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience

Trong dòng chuyển hóa của nghệ thuật nhập vai (immersive art) toàn cầu, triển lãm *Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience*, tổ chức tại TP. Hồ Chí Minh vào năm 2024, là một ví dụ cụ thể cho sự dịch chuyển trong cách thức công chúng Việt Nam tiếp cận nghệ thuật thị giác trong bối cảnh đương đại. Không giống với mô hình bảo tàng truyền thống, triển lãm không giới thiệu các tác phẩm nguyên gốc mà tái hiện những tác phẩm nghệ thuật kinh điển bằng công nghệ trình chiếu hiện đại: mapping 360 độ, LED động, hiệu ứng âm thanh, ánh sáng đồng bộ và không gian thị giác toàn phần. Đây là một nỗ lực nhằm phá bỏ giới hạn vật lý của khung tranh, đưa người xem bước vào không gian tâm lý, cảm xúc và mỹ cảm mà các nghệ sĩ như Monet hay Van Gogh từng trải nghiệm. Không gian triển lãm được tổ chức như một hệ sinh thái thị giác - cảm giác, nơi người xem không còn giữ vai trò quan sát

thụ động, mà trở thành chủ thể cảm thụ, trực tiếp bước vào không gian thẩm mỹ được thiết kế bởi công nghệ thị giác, âm thanh vòm và chuyển động đồng bộ. Với diện tích hơn 1.200m² tại Vạn Hạnh Mall, triển lãm được thiết kế gồm năm không gian trải nghiệm, mỗi khu vực trình bày các khía cạnh khác nhau về cuộc đời, tác phẩm và cảm hứng nghệ thuật của hai danh họa. Hơn 150 tác phẩm nổi tiếng của Monet và Van Gogh được tái hiện bằng công nghệ LED 360°, projection mapping, hiệu ứng ánh sáng và âm thanh lập thể. Những tác phẩm nổi tiếng như *The Starry Night*, *Sunflowers*, *Bedroom in Arles* (Van Gogh) hay *Water Lilies*, *Impression: Sunrise*, *Woman with a Parasol* (Monet)... không còn đứng yên như vật thể vật lý, mà được biến hóa thành những “dòng chảy thị giác” phóng lớn, chuyển động, xoáy chuyển và hòa quyện cùng âm nhạc. Tác phẩm trở thành không gian và không gian trở thành tác phẩm. Cảnh quan chuyển động, âm nhạc phối hợp với ánh sáng, các hình ảnh tranh xoáy chuyển hoặc phóng lớn từng chi tiết của nét cọ, tất cả tạo thành một hành trình cảm giác. Sự tiếp nhận ở

đây không tuân theo tuyến tính lịch sử hay logic nội dung, mà vận hành theo nhịp cảm xúc và trải nghiệm không gian cá nhân. Claire Bishop trong công trình nghiên cứu về nghệ thuật đương đại (*Artificial Hells*, 2012) đã nhấn mạnh rằng nghệ thuật nhập vai không chỉ là một phương tiện trình bày mà là một môi trường thẩm mỹ - nơi không gian và công nghệ trở thành chất liệu sáng tạo chủ đạo. Trong triển lãm *Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience* tại TP. Hồ Chí Minh điều này được hiện thực hóa rõ nét: không gian trình chiếu không chỉ là bối cảnh, mà chính là tác phẩm - một cấu trúc thẩm mỹ vận hành bằng ánh sáng, âm thanh, hình ảnh và chuyển động đồng bộ. Triển lãm không sắp xếp tác phẩm theo tuyến tính thời gian hay logic tiểu sử, mà được thiết kế dựa trên nhịp cảm xúc và trải nghiệm thị giác. Người xem tự do di chuyển trong không gian, chọn góc nhìn, chọn tốc độ tiếp nhận từ đó hình thành nên một hành trình thẩm mỹ mang tính cá nhân hóa cao. Tư tưởng này gắn liền với khái niệm của Umberto Eco (1989), nơi tác phẩm nghệ thuật không còn là một cấu trúc khép kín, mà cần được hoàn thiện thông qua hành vi

tiếp nhận và tương tác của khán giả. Trong bối cảnh đó, mỗi người xem trở thành một chủ thể đồng sáng tạo: trạng thái tâm lý, vị trí đứng, tốc độ di chuyển ảnh hưởng trực tiếp đến trải nghiệm làm cho không khán giả nào trải qua cùng một hành trình nghệ thuật giống nhau. Như vậy, *Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience* không chỉ là một sự kiện trình chiếu, mà là một không gian mở nơi nghệ thuật diễn ra trong và qua trải nghiệm thân thể hóa của người tiếp nhận.

4.3. Nghệ thuật nhập vai trong bối cảnh toàn cầu

Triển lãm *Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience* tại TP. Hồ Chí Minh năm 2024 có thể được xem như một bước đi quan trọng của nghệ thuật nhập vai tại Việt Nam. Triển lãm cho thấy những nỗ lực bước đầu trong việc xây dựng mô hình tiếp cận nghệ thuật mới, gần hơn với công chúng trẻ và thế hệ sống trong môi trường công nghệ số. Để nhìn nhận chính xác hiệu quả và tiềm năng của mô hình này, cần đặt triển lãm vào bối cảnh rộng hơn của các thực hành immersive art trên thế giới.



Tác phẩm của Vincent van Gogh trong không gian Atelier des Lumières, Paris

Nguồn: Atelier des Lumières, Paris

Tại Paris, mô hình triển lãm immersive đã trở thành biểu tượng văn hóa mới thông qua không gian Atelier des Lumières, nơi từng tổ chức các triển lãm immersive của Van Gogh, Klimt, Monet hay Dalí. Với công nghệ mapping khổng lồ trên toàn bộ bức tường nhà máy cũ, âm thanh được thiết kế riêng theo từng thời kỳ sáng tác, Atelier des Lumières không chỉ là nơi “trình chiếu tác phẩm”, mà là nơi phục dựng thế giới nội tâm của nghệ sĩ qua chuyển động không gian. Triển lãm *Van Gogh: Starry Night* tại đây từng thu hút hơn 1,2 triệu lượt khách chỉ trong năm đầu tiên mở cửa (Culturespaces, 2019). Tại Tokyo, không gian teamLab Borderless phát triển một mô hình khác biệt, không dựa vào nghệ sĩ cụ thể, mà xây dựng một hệ sinh thái thị giác số nơi hình ảnh phản ứng với chuyển động người xem. Với hơn 10 triệu lượt khách tham quan toàn cầu (teamLab, 2023), teamLab Borderless không đơn thuần là địa điểm du lịch, mà đã trở thành biểu tượng của nghệ thuật công nghệ tương tác, truyền cảm hứng cho một thế hệ nghệ sĩ trẻ quan tâm đến lập trình, AI và dữ liệu trong sáng tạo nghệ thuật. So với những mô hình nêu trên, triển lãm Claude Monet & Vincent van Gogh tại TP. Hồ Chí Minh còn ở quy mô nhỏ và mang tính mô phỏng hơn là sáng tạo độc lập. Tuy nhiên, không thể phủ nhận rằng, với hơn 100.000 lượt khách tham quan trong vòng chưa đầy ba tháng (theo dữ liệu từ ban tổ chức), sự kiện này đã khẳng định một điều quan trọng: công chúng Việt Nam, đặc biệt là giới trẻ, sẵn sàng tiếp nhận nghệ thuật nếu hình thức trình bày phù hợp với văn hóa cảm giác đương đại.

Về hiệu ứng xã hội, Immersive art có thể được xem là sự gặp gỡ giữa nghệ thuật và văn hóa đại chúng. Trong một thời đại nơi thông tin được truyền qua

hình ảnh động, nơi thời gian ngày càng ngắn, thì immersive art mang lại một trải nghiệm trực quan, phù hợp với nhu cầu tiếp nhận của xã hội hiện đại. Không gian immersive không yêu cầu người xem phải có kiến thức chuyên sâu về lịch sử nghệ thuật hay kỹ thuật hội họa. Thay vào đó, mời gọi cảm nhận trực tiếp thông qua các giác quan, qua nhịp bước di chuyển, âm thanh và ánh sáng. Vì vậy, nghệ thuật nhập vai có thể đóng vai trò như một “cầu nối cảm xúc”, đưa nghệ thuật đến gần hơn với cộng đồng, đặc biệt trong bối cảnh hậu đại dịch, nơi nhu cầu kết nối tinh thần và cảm xúc trở nên cấp thiết hơn bao giờ hết. Ở một số quốc gia như Hàn Quốc, Mỹ hay Hà Lan, các triển lãm immersive đã được tích hợp vào chương trình giáo dục nghệ thuật thị giác, trị liệu tâm lý, thậm chí ứng dụng trong y tế và phục hồi chức năng. Những nghiên cứu gần đây cho thấy immersive art có khả năng kích hoạt cảm xúc tích cực, tăng cường sự tập trung và giảm stress, đặc biệt ở đối tượng trẻ em và người cao tuổi (Smith et al., 2021). Sự phát triển của nghệ thuật nhập vai đặt ra một dự báo: nghệ thuật tương lai có thể không còn xoay quanh việc sáng tác đối tượng mà là thiết kế trải nghiệm. Khi ranh giới giữa thực và ảo ngày càng bị xóa nhòa bởi công nghệ AR, VR, MR (Mixed Reality) và sự nổi lên của trí tuệ nhân tạo trong sáng tạo, thì immersive art có thể trở thành một nền tảng chủ đạo, nơi nghệ thuật không chỉ được *thấy* mà còn được *sống*. Trong bối cảnh đó, vai trò của nghệ sĩ sẽ chuyển dịch từ người sản xuất hình ảnh sang người kiến tạo không gian và trạng thái cảm xúc, từ họa sĩ hay điêu khắc gia sang nhà thiết kế trải nghiệm đa giác quan. Đồng thời, người xem không còn là khán giả thụ động, mà trở thành đồng tác giả cảm xúc, nơi mỗi cá thể bước vào

tác phẩm với tâm lý, trải nghiệm và hành vi riêng, góp phần tạo nên một phiên bản nghệ thuật độc nhất.

V. Kết luận

Triển lãm *Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience* tại TP. Hồ Chí Minh là một hiện tượng quan trọng, đánh dấu sự hiện diện của nghệ thuật nhập vai trong bối cảnh nghệ thuật thị giác Việt Nam. Triển lãm đồng thời còn phản ánh một bước ngoặt trong cách công chúng Việt Nam tiếp cận nghệ thuật thị giác. Khi tác phẩm nghệ thuật lan tỏa thành không gian cảm giác giúp người xem vừa quan sát vừa tương tác và cảm thụ bằng toàn bộ giác quan, và nghệ thuật được hiểu như một tiến trình mở, thay vì một đối tượng cố định. Immersive art, với bản chất đa giác quan và tính tương tác cao, có tiềm năng trở thành một hình thái nghệ thuật thẩm mỹ mới, khi được xây dựng trên nền tảng của suy tưởng. Loại hình nghệ thuật này nếu được phát triển như một môi trường đối thoại giữa công chúng - không gian - công nghệ, hoàn toàn có thể trở thành một hình thái mỹ học chủ đạo của thời đại cảm giác và tương tác. Tương lai của nghệ thuật thị giác và nghệ thuật nói chung, không nằm ở việc lặp lại những hình ảnh quen thuộc bằng kỹ thuật mới, mà ở khả năng làm cho công chúng *nghĩ khác đi, cảm khác đi và sống khác đi* sau trải nghiệm nghệ thuật. Đây là một bước chuyển lớn trong lịch sử nghệ thuật, khi công nghệ trở thành ngôn ngữ sáng tạo, khi không gian triển lãm không còn là nơi trưng bày, mà trở thành chính tác phẩm. Vậy mỗi nghệ sĩ và nhà tổ chức

cần cân nhắc kỹ lưỡng trong việc thiết kế trải nghiệm để mỗi bước chân trong không gian nhập vai không chỉ là hành vi di chuyển, mà là một quá trình khám phá nội tâm.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Barthes, R. (1967). *The death of the author*. Aspen Magazine.
- [2]. Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso Books.
- [3]. Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Les Presses du Réel.
- [4]. Eco, U. (1989). *The open work*. Harvard University Press.
- [5]. Frieling, R. (2008). *The art of participation: 1950 to now*. San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA).
- [6]. Liu, D. (2023). *Art and immersion: Exploring digital and participatory art experiences*. Online essay.
- [7]. L'Atelier des Lumières. (2018-2023). *Van Gogh: La Nuit étoilée* (Exhibition catalogue). Paris, France.
- [8]. Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- [9]. Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999). *The experience economy: Work is theatre & every business a stage*. Harvard Business Review Press.
- [10]. TeamLab. (2018-2023). *teamLab Borderless Tokyo & Shanghai*. Retrieved from <https://www.teamlab.art>
- [11]. *Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience*. (2024). TP. Hồ Chí Minh, Việt Nam (Exhibition catalogue).

IMMERSIVE ART EXPERIENCE: FROM CLAUDE MONET TO VINCENT VAN GOGH EXHIBITIONS

Hoang Minh Phuc³

Abstract: *In the context of contemporary art's global shift from traditional visual contemplation to interactive and immersive formats, this paper examines the Claude Monet & Vincent van Gogh - Art Lighting Experience (Ho Chi Minh City, 2024) as a representative case of immersive art emerging in Vietnam. The study aims to explore how immersive art transforms aesthetic experience from passive observation to active participation, while also interrogating the roles of technology, sensation, and audience preferences in shaping contemporary artistic values. Grounded in reception theory and interdisciplinary aesthetics, the paper approaches the exhibition as an aesthetic environment that invites the audience to co-construct meaning through sensory and spatial interaction. The analysis demonstrates that immersive art not only broadens modes of engaging with art in Vietnam but also raises critical questions about the intellectual and emotional depth of art in an era increasingly driven by technology and experience consumption.*

Keywords: *Claude Monet, digital exhibition, immersive art, Vincent van Gogh*

³ University of Social Sciences and Humanities, Vietnam National University Ho Chi Minh City