

# TÁC ĐỘNG CỦA CÔNG NGHỆ SỐ ĐỐI VỚI HOẠT ĐỘNG SÁNG TÁC MỸ THUẬT ĐƯƠNG ĐẠI Ở VIỆT NAM

NGUYỄN THỊ KIM NGÂN

Khoa Du lịch và Văn hóa - Nghệ thuật, Trường Đại học An Giang,  
Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh

Nhận bài ngày 07/9/2025. Sửa chữa xong 27/9/2025. Duyệt đăng 30/9/2025.

## Abstract

In the era of comprehensive digital transformation, digital technology introduces both challenges and opportunities for contemporary art creation. This study analyzes the influence of digital technology on contemporary Vietnamese fine arts, focusing on aspects such as creative thinking, artistic expression, and the interaction between artists and audiences. Utilizing integrated research methods including historical-logical analysis, comparative approaches, and empirical observation the paper examines transformations in artistic forms, materials, subjects, and exhibition spaces. The findings elucidate the shifting role of artists in the digital age and propose systematic approaches to effectively harness the synergy between art and technology in contemporary creative practices.

**Keywords:** Artists' creative thinking, digital art, digital technology, digital transformation in art, modern Vietnamese art.

## 1. Đặt vấn đề

Giữa làn sóng Cách mạng Công nghiệp 4.0, công nghệ số hiện nay đóng vai trò then chốt, tác động đến hầu hết mọi lĩnh vực của đời sống xã hội, từ sản xuất, giáo dục đến văn hóa nghệ thuật. Những tiến bộ trong công nghệ thông tin, trí tuệ nhân tạo, thực tế ảo (VR), thực tế tăng cường (AR), công nghệ in 3D v.v, cùng với sự phát triển của các nền tảng mạng xã hội và môi trường trực tuyến đã mở rộng biên giới của không gian sáng tạo cho nghệ sĩ, đồng thời làm thay đổi căn bản phương thức sáng tác và cách tiếp nhận nghệ thuật. Mỹ thuật hiện đại, vốn dĩ đã mang tính thể nghiệm cao, nay càng đa dạng hóa và linh động hơn nhờ vào việc ứng dụng nền tảng số vào tiến trình sáng tạo nghệ thuật. Tại Việt Nam, quá trình toàn cầu hóa và hội nhập công nghệ đã góp phần thúc đẩy sự phát triển nhanh chóng của mỹ thuật đương đại. Nhiều nghệ sĩ trẻ đã tiếp cận và ứng dụng thành thạo các công cụ kỹ thuật số như vẽ bằng phần mềm đồ họa, thiết kế ba chiều, nghệ thuật số tương tác, nghệ thuật trình diễn trên nền tảng số, và gần đây là các hình thức nghệ thuật NFT. Những chuyển biến này không chỉ thể hiện ở hình thức và chất liệu mà còn cho thấy sự thay đổi trong tư duy nghệ thuật - từ tác phẩm hữu hình truyền thống đến những cách biểu đạt phi vật chất, tương tác, hoặc chỉ tồn tại trong môi trường ảo. Từ thực tiễn đó, một khía cạnh then chốt của nghiên cứu là công nghệ kỹ thuật số đã và đang ảnh hưởng như thế nào đến quá trình sáng tác mỹ thuật hiện đại tại Việt Nam? Những xu hướng nghệ thuật nào đang nổi lên từ làn sóng công nghệ, và đâu là những khó khăn đặt ra cho nghệ sĩ trong quá trình gìn giữ bản sắc văn hóa, khẳng định cá tính sáng tạo trong một thế giới nghệ thuật toàn cầu hóa và kỹ thuật hóa? Việc làm rõ các ảnh hưởng này không chỉ có ý nghĩa trong việc nhận diện sự thay đổi của mỹ thuật hiện đại mà còn góp phần thiết lập cơ sở lý luận và thực tiễn cho việc ứng dụng hiệu quả công nghệ trong sáng tác, giảng dạy và phát triển nghệ thuật ở Việt Nam. Đồng thời, các kết quả khảo cứu đã tạo tiền đề cho việc xem xét lại vai trò của nghệ sĩ trong thời đại kỹ thuật số - từ người sáng tạo thuần túy đến người kết nối công nghệ, văn hóa và xã hội.

Email: ntkngan@gmail.com

## 2. Cơ sở lý thuyết và tổng quan nghiên cứu

Cơ sở lý thuyết của nghiên cứu này dựa trên quan điểm liên ngành giữa mỹ thuật học, lý thuyết truyền thông và công nghệ kỹ thuật số trong nghệ thuật. Trong bối cảnh kỷ nguyên số, nghệ thuật trải qua những chuyển dịch không chỉ ở phương thức biểu đạt mà còn thay đổi cách thức tư duy [5], cấu trúc ngữ nghĩa và trải nghiệm thẩm mỹ. Công nghệ trở thành một yếu tố định hình không gian nghệ thuật mới - nơi vai trò của người nghệ sĩ đã chuyển dịch từ tính đơn tuyến sang đa chiều và trở thành người kiến tạo hệ thống tương tác, trong đó công chúng giữ vai trò đồng sáng tạo.

Nhiều nghiên cứu quốc tế, điển hình như của Christiane Paul (2015) khẳng định tầm quan trọng cốt lõi của công nghệ trong việc tái cấu trúc quan hệ giữa nghệ sĩ, tác phẩm và công chúng thông qua các nền tảng kỹ thuật số, triển lãm ảo, nghệ thuật lập trình, hay công nghệ AI. Tại Việt Nam, một số công trình gần đây (Hoàng Anh Tuấn & Phạm Ngọc Uyên, 2022; Vương Quốc Chính, 2023; Nguyễn Anh Minh, 2024; Phạm Hùng Cường, 2024) đã bước đầu đề cập đến xu hướng tiếp nhận và ứng dụng công nghệ trong sáng tác và trưng bày mỹ thuật. Tuy nhiên, vẫn còn thiếu các nghiên cứu chuyên sâu về tác động toàn diện của công nghệ số đến cấu trúc sáng tác, tư duy thị giác và vai trò nghệ sĩ trong hệ sinh thái số.

Vì vậy, bài viết này đóng góp vào khoảng trống đó bằng cách tiếp cận tổng thể hơn, đặt mỹ thuật hiện đại Việt Nam vào môi trường hội nhập quốc tế gắn với tiến trình số hóa, từ đó phân tích những thay đổi bản chất trong thực hành nghệ thuật đương đại và gợi mở các xu thế phát triển đáp ứng yêu cầu của kỷ nguyên mới.

## 3. Nội dung nghiên cứu

### 3.1. Tổng quan về mỹ thuật hiện đại Việt Nam và sự xuất hiện của công nghệ số

#### 3.1.1. Sự hình thành và phát triển của mỹ thuật hiện đại Việt Nam

Mỹ thuật hiện đại Việt Nam hình thành từ đầu thế kỷ XX, gắn liền với sự ra đời của Trường Mỹ thuật Đông Dương (1925-1945), một thiết chế giáo dục mỹ thuật do chính quyền Pháp lập ra với mục tiêu truyền bá mỹ thuật phương Tây vào thuộc địa. Dưới sự dẫn dắt của các họa sĩ như Victor Tardieu và Nguyễn Nam Sơn, nền tảng của mỹ thuật hiện đại Việt Nam được kiến tạo dựa trên cơ sở kết hợp yếu tố hàn lâm châu Âu với chất liệu và đề tài truyền thống bản địa. Giai đoạn từ 1945 đến 1975, mỹ thuật Việt Nam phát triển mạnh trong khuynh hướng hiện thực cách mạng - phục vụ lý tưởng dân tộc và chính trị, với các tác phẩm phản ánh cuộc kháng chiến và đời sống nhân dân. Sau năm 1975, đặc biệt là từ thời kỳ đổi mới (1986), nghệ thuật bắt đầu chuyển mình rõ rệt khi tiếp cận với các khuynh hướng nghệ thuật thế giới như trừu tượng, biểu hiện, siêu thực và nghệ thuật khái niệm. Các nghệ sĩ bắt đầu thử nghiệm hình thức, tư duy sáng tạo cá nhân và phản tư xã hội, thay vì chỉ mô tả hiện thực [6].

Sự đa dạng trong chất liệu và hình thức thể hiện dần trở thành một đặc điểm nổi bật, phản ánh bước chuyển từ nghệ thuật hiện đại sang nghệ thuật đương đại. Trong giai đoạn này, các nghệ sĩ bắt đầu sử dụng nhiếp ảnh, video, trình diễn và sắp đặt như những phương tiện biểu đạt mới. Tuy nhiên, trước năm 2010, các ứng dụng công nghệ kỹ thuật số vẫn còn khá manh mún và mang tính thử nghiệm, do giới hạn về cơ sở vật chất và hạ tầng kỹ thuật.

#### 3.1.2. Cột mốc quan trọng trong việc tích hợp công nghệ vào sáng tác

Bước ngoặt rõ nét trong việc tích hợp công nghệ vào sáng tác mỹ thuật ở Việt Nam diễn ra trong khoảng một thập niên trở lại đây, khi các thiết bị số trở nên phổ biến hơn, phần mềm sáng tác được cập nhật dễ dàng và Internet phát triển mạnh mẽ, đặc biệt trong bối cảnh đại dịch COVID-19 thúc đẩy quá trình chuyển đổi số trên diện rộng. Sự hiện diện ngày càng rõ nét của nghệ thuật số (digital art), nghệ thuật tương tác (interactive art), nghệ thuật truyền thông mới (new media art), và gần đây là các xu hướng như NFT art, VR/AR art cho thấy một không gian nghệ thuật đang mở rộng không giới hạn về vật chất và địa lý [1].

Nhiều nghệ sĩ Việt Nam bắt đầu chuyển từ phương pháp vẽ truyền thống hoàn toàn thủ công sang kết hợp với phần mềm như Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate, hoặc các công cụ dựng hình ba

chiều như Blender, ZBrush. Điều này giúp tiết kiệm được thời gian, công nghệ kỹ thuật số còn cho phép nghệ sĩ tiếp cận quy trình thử nghiệm - chỉnh sửa - tái tạo một cách nhanh chóng và linh hoạt hơn. Việc sử dụng mạng xã hội và các nền tảng trực tuyến như Behance, Instagram hay các chợ NFT cũng tạo điều kiện cho nghệ sĩ tiếp cận công chúng toàn cầu, thay đổi cách thức phân phối và định danh tác phẩm.

Ngoài ra, các cuộc triển lãm sử dụng VR/AR và công nghệ tương tác bắt đầu xuất hiện, như một nỗ lực tái định nghĩa không gian thưởng thức mỹ thuật. Trưng bày không còn bó hẹp trong bảo tàng hay phòng tranh mà có thể diễn ra trong môi trường ảo ba chiều, nơi khán giả không chỉ “xem” mà còn “tham gia” vào tác phẩm [3]. Điều này đặt ra yêu cầu mới đối với người sáng tác: không chỉ là họa sĩ tạo hình, mà còn là người kiến tạo trải nghiệm số, tương tác và dữ liệu.

Từ góc nhìn lịch sử, có thể nói rằng sự tích hợp công nghệ vào mỹ thuật Việt Nam không phải mang tính nhất thời mà là sự tiếp nối của dòng chảy hiện đại hóa - nơi nghệ thuật liên tục thích nghi và mở rộng phạm vi biểu đạt của mình theo những điều kiện vật chất - xã hội mới. Công nghệ kỹ thuật số, trong bối cảnh đó, không chỉ là công cụ, mà còn là chất liệu, không gian và cả phương thức tư duy sáng tạo mới của nghệ thuật hiện đại Việt Nam.

### **3.2. Ảnh hưởng của công nghệ đến tư duy sáng tạo và phương pháp thể hiện trong sáng tác mỹ thuật**

#### **3.2.1. Sự thay đổi trong tư duy thị giác, không gian, thời gian trong tác phẩm**

Trong nghệ thuật truyền thống, tác phẩm mỹ thuật chủ yếu được kiến tạo trong không gian hai chiều, hướng đến sự hoàn thiện về bố cục, hình khối, ánh sáng, và nội dung biểu đạt thông qua sự tiếp nhận thị giác tĩnh của người xem. Tuy nhiên, sự xuất hiện của công nghệ kỹ thuật số đã làm thay đổi căn bản cách nghệ sĩ tư duy về không gian, thời gian và thị giác trong quá trình sáng tạo. Không gian nghệ thuật không còn bị giới hạn bởi bề mặt vật lý mà có thể mở rộng sang không gian ba chiều ảo (virtual space), không gian dữ liệu (data space), hoặc thậm chí là các không gian tương tác lai (hybrid interactive environments), tích hợp yếu tố vật lý và yếu tố số, nơi người xem không chỉ quan sát mà còn tham gia vào cấu trúc vận hành của tác phẩm [1].

Tác phẩm mỹ thuật giờ đây không còn là một “vật thể tĩnh” mà có thể trở thành một “trải nghiệm động”, có khả năng thay đổi theo hành vi, tương tác hoặc dữ liệu đầu vào từ người xem. Chẳng hạn, khi một tác phẩm nghệ thuật số được tích hợp cảm biến chuyển động, hệ thống có khả năng biến đổi ánh sáng, âm thanh hoặc hình ảnh theo từng tương tác của người xem, từ đó ảnh hưởng trực tiếp đến trải nghiệm thẩm mỹ và cấu trúc sáng tạo của tác phẩm [3]. Thời gian trong tác phẩm nghệ thuật cũng không còn tuyến tính hay cố định mà trở nên linh hoạt và có tính đa chiều. Các nghệ sĩ có thể lập trình cho tác phẩm thay đổi theo thời gian thực, phản ánh quá trình biến đổi xã hội, môi trường, hay thậm chí là dữ liệu trực tuyến như thời tiết, tin tức, vị trí người dùng.

Tư duy thị giác trong bối cảnh công nghệ cũng chuyển dịch từ cái nhìn “tĩnh tại” sang cái nhìn “mở rộng”, nơi các yếu tố thị giác không chỉ đơn thuần là hình ảnh hiển thị mà còn bao gồm cả hành vi điều hướng, tốc độ xử lý thông tin, thẩm mỹ giao diện và khả năng liên kết giữa các tầng lớp dữ liệu. Điều này tạo điều kiện cho nghệ sĩ vượt ra khỏi các khuôn mẫu tạo hình truyền thống, đồng thời mở ra những hướng thể nghiệm mới, từ biểu tượng số hóa, giải thuật thị giác đến nghệ thuật tạo hình dựa trên AI. Như Christiane Paul đã nhận định, nghệ thuật kỹ thuật số không chỉ là một dạng kỹ thuật mới mà còn là sự tái cấu trúc lại toàn bộ hệ hình tư duy nghệ thuật trong thời đại thông tin [1].

#### **3.2.2. Mở rộng giới hạn về chất liệu và kỹ thuật thể hiện**

Bên cạnh thay đổi về tư duy sáng tạo, ứng dụng công nghệ số cũng mang lại tiền đề thuận lợi để nghệ sĩ mở rộng giới hạn về chất liệu và kỹ thuật thể hiện. Nếu trong truyền thống, chất liệu bao gồm sơn dầu, màu nước, lụa, gỗ, đá, kim loại, v.v thì trong bối cảnh kỹ thuật số, chất liệu nghệ thuật không còn đơn thuần là vật liệu vật lý mà bao gồm cả ánh sáng, mã lệnh (code), dữ liệu (data), âm thanh số, hình ảnh động, không gian ảo và các nền tảng phần mềm. Chính khả năng tích hợp nhiều phương tiện

(multimedia) đã giúp nghệ sĩ tạo ra các tác phẩm có tính liên ngành cao, vượt qua biên giới giữa mỹ thuật, điện ảnh, âm nhạc, thiết kế và khoa học máy tính.

Quá trình khai thác các công cụ thiết kế và mô phỏng 3D, tiêu biểu như Blender, ZBrush, kết hợp công nghệ in 3D, cũng đã mở ra những hướng thể hiện mới trong nghệ thuật sắp đặt và điêu khắc kỹ thuật số. Theo Vương Quốc Chính, điều này không chỉ giúp nghệ sĩ thao tác với hình khối và ánh sáng một cách chính xác trong môi trường ảo, mà còn cho phép họ tích hợp các yếu tố truyền thống với chất liệu mới để tạo ra tác phẩm vừa giữ được chiều sâu văn hóa truyền thống, vừa mang tính đương đại [8].

Ngoài ra, nghệ sĩ cũng có thể sử dụng mã lập trình như một hình thức chất liệu sáng tạo, tạo ra các hệ thống đồ họa có thể biến động tự động (generative art), hoặc tương tác với dữ liệu thời gian thực như dữ liệu thời tiết, cảm xúc mạng xã hội, hành vi người dùng, v.v. Điều này cho phép tác phẩm nghệ thuật trở thành một thực thể "sống", có khả năng học hỏi, phản hồi, cũng như điều chỉnh trong phương thức vận hành.

Việc mở rộng giới hạn chất liệu và kỹ thuật thể hiện không chỉ làm phong phú hơn hình thức tác phẩm mà còn góp phần định nghĩa lại bản chất của nghệ thuật trong thế kỷ XXI: không còn là biểu đạt cá nhân đơn tuyến mà trở thành một hệ sinh thái kết nối giữa nghệ sĩ - công nghệ - người xem và xã hội. Qua đó, nghệ sĩ Việt Nam mở rộng ảnh hưởng và củng cố vị thế trong không gian sáng tạo toàn cầu, nơi công nghệ không phải là "đối tượng ngoại lai" mà là yếu tố cấu thành bản chất của thực hành nghệ thuật hiện đại.

### **3.3. Tác động đến vai trò của nghệ sĩ và mối quan hệ với công chúng**

#### **3.3.1. Nghệ sĩ như một "lập trình viên", "tác giả tương tác"**

Sự phát triển của công nghệ kỹ thuật số không chỉ mở rộng phương tiện sáng tác mà còn làm thay đổi sâu sắc vai trò của người nghệ sĩ trong tiến trình nghệ thuật. Nếu như trong truyền thống, nghệ sĩ được nhìn nhận như chủ thể sáng tạo đơn tuyến - người tạo ra tác phẩm và gửi gắm thông điệp cá nhân, thì trong bối cảnh kỹ thuật số, họ dần chuyển hóa thành "nhà thiết kế trải nghiệm", "lập trình viên sáng tạo" hoặc "tác giả tương tác". Vai trò này không đơn thuần dừng lại ở việc làm chủ công cụ mà còn bao gồm năng lực thiết kế hệ thống tương tác giữa tác phẩm - công nghệ - người xem [1].

Với nghệ thuật tương tác, nghệ sĩ không chỉ kiến tạo nội dung hình ảnh mà còn thiết lập logic vận hành của tác phẩm thông qua các dòng mã lệnh, cảm biến, thuật toán hoặc nền tảng dữ liệu. Điều này yêu cầu nghệ sĩ không chỉ nắm vững các kiến thức về lập trình và nguyên lý kỹ thuật, mà còn thành thạo trong việc xây dựng và tối ưu hóa trải nghiệm người dùng (UX/UI). Một tác phẩm kỹ thuật số vì vậy không mang tính cố định mà là một hệ thống mở, có khả năng biến đổi theo hành vi hoặc dữ liệu đầu vào. Theo Christiane Paul (2015), nghệ sĩ kỹ thuật số là người "sáng tạo ra điều kiện cho nghệ thuật tồn tại", trong đó ý nghĩa của tác phẩm được đồng kiến tạo bởi nghệ sĩ, công nghệ và công chúng.

Ở Việt Nam, sự chuyển đổi vai trò này dần trở nên rõ rệt trong cộng đồng nghệ sĩ trẻ, đặc biệt là những người hoạt động trong lĩnh vực truyền thông đa phương tiện, thiết kế tương tác, nghệ thuật thị giác số và game nghệ thuật. Nhiều người trong số họ không chỉ sáng tác mà còn lập trình, xây dựng không gian ảo, thiết kế giao diện và quản lý hoạt động của tác phẩm trên các nền tảng số. Sự hội nhập giữa nghệ thuật và công nghệ đã hình thành một thể hệ nghệ sĩ đa năng, vừa sáng tạo, vừa vận hành như một kỹ sư văn hóa.

#### **3.3.2. Sự thay đổi của không gian trưng bày: từ triển lãm vật lý đến nền tảng trực tuyến**

Không gian trưng bày nghệ thuật cũng đang trải qua quá trình chuyển hóa mạnh mẽ dưới ảnh hưởng của công nghệ kỹ thuật số. Từ những phòng tranh, bảo tàng vật lý với giới hạn không gian - thời gian rõ ràng, nghệ thuật ngày nay có thể xuất hiện trong các nền tảng số linh hoạt như website cá nhân, mạng xã hội (Instagram, Behance, YouTube) hoặc thậm chí là không gian ảo metaverse - nơi nghệ sĩ có thể tổ chức triển lãm, giao lưu, trao đổi và kinh doanh tác phẩm mà không phụ thuộc vào vị trí địa lý hay vật chất cụ thể [4].

Sự phát triển của các nền tảng công nghệ đã phá vỡ hàng rào giữa nghệ thuật tinh hoa và đại chúng, cho phép người xem tiếp cận tác phẩm bất kỳ lúc nào, từ bất kỳ đâu. Không gian trưng bày trở nên phi vật thể, liên tục thay đổi theo ngữ cảnh, thiết bị và tương tác. Trong môi trường đó, công chúng không còn là người thưởng lãm thụ động mà trở thành một phần trong quá trình định hình tác phẩm, họ có thể bình luận, chia sẻ, tương tác hoặc thậm chí tác động đến nội dung tác phẩm theo thời gian thực.

Trải nghiệm trực tuyến cũng buộc nghệ sĩ thay đổi cách tổ chức và trình bày tác phẩm. Các yếu tố như tốc độ tải, hiệu ứng thị giác, điều hướng giao diện, nâng cao tính tương thích và hiệu suất sử dụng trên hệ thống di động, trở thành những yếu tố kỹ thuật quan trọng bên cạnh ngữ nghĩa tạo hình truyền thống. Hoàng Hoàng Anh Tuấn và Phạm Ngọc Uyên (2022) cho rằng, sự dịch chuyển từ trưng bày vật lý sang môi trường trực tuyến không chỉ là giải pháp tình thế trong bối cảnh đại dịch mà là xu hướng không thể đảo ngược, tác động đến việc chuyển đổi cách tiếp cận và mô hình sáng tạo nghệ thuật trong kỷ nguyên kỹ thuật số.

### **3.4. Những thách thức và định hướng phát triển**

#### **3.4.1. Thách thức trong sáng tác mỹ thuật thời đại số**

Việc tích hợp công nghệ vào sáng tác mỹ thuật hiện đại tại Việt Nam mang đến nhiều triển vọng, nhưng cũng đặt ra không ít thách thức. Một trong những khó khăn lớn nhất là sự thiếu hụt cơ sở hạ tầng và trang thiết bị phù hợp để thực hành nghệ thuật số. Không phải nghệ sĩ nào cũng có điều kiện tiếp cận với công nghệ cao như VR, AR hay thiết bị dựng hình 3D, trong khi các khóa đào tạo bài bản về mỹ thuật số tại các trường chuyên ngành vẫn còn hạn chế.

Bên cạnh đó, công nghệ cũng đặt ra những vấn đề về pháp lý và quyền sở hữu trí tuệ. Khi tác phẩm tồn tại dưới dạng kỹ thuật số, khả năng bị sao chép, chỉnh sửa hoặc phát tán không kiểm soát là rất cao. Điều này gây khó khăn trong việc xác định tính nguyên bản và bảo vệ quyền tác giả - một vấn đề nổi bật trong các dự án số hóa di sản, như trường hợp của loạt tranh Bùi Xuân Phái. Theo Vi Bùi (2025), việc số hóa di sản nghệ thuật vừa mở rộng khả năng tiếp cận, vừa đặt ra thách thức trong kiểm soát dữ liệu và duy trì giá trị nguyên bản của tác phẩm gốc.

Thêm vào đó, nghệ thuật công nghệ cao thường tiếp cận công chúng qua các nền tảng số hoặc không gian trưng bày đặc thù, khiến trải nghiệm nghệ thuật bị giới hạn nếu người xem không có thiết bị hoặc nền tảng phù hợp. Như bài viết của Thạc sĩ Đỗ Phúc Thái Nguyễn trên tạp chí Mỹ thuật chỉ ra, dù các nghệ sĩ trẻ tại TP. Hồ Chí Minh đang tích cực thử nghiệm công nghệ trong sắp đặt và trình diễn, việc phổ cập thẩm mỹ công nghệ tới công chúng đại chúng vẫn còn là khoảng trống [2].

Cuối cùng, nhiều nghệ sĩ trẻ hiện nay phải tự thân vận động trong một hệ sinh thái sáng tạo chưa thật sự hỗ trợ mạnh mẽ từ chính sách văn hóa. Cơ sở pháp lý, kinh phí, không gian trưng bày, cũng như các chương trình kết nối giữa nghệ sĩ và các tổ chức công nghệ còn thiếu vắng. Điều này khiến nhiều dự án nghệ thuật số bị gián đoạn hoặc không đạt được tiềm năng vốn có [7].

#### **3.4.2. Định hướng phát triển**

Trước những khó khăn nói trên, một số định hướng phát triển được đề xuất nhằm nâng cao hiệu quả và tính bền vững trong việc ứng dụng công nghệ vào mỹ thuật hiện đại Việt Nam.

*Thứ nhất*, cần thiết lập chính sách hỗ trợ dài hạn từ phía Nhà nước và các tổ chức văn hóa. Bao gồm đầu tư vào thiết bị, công nghệ, tổ chức các phòng trưng bày ảo, liên hoan nghệ thuật số và chương trình học bổng sáng tạo kỹ thuật số dành cho nghệ sĩ trẻ.

*Thứ hai*, nên xây dựng các trung tâm sáng tạo liên ngành (art-tech lab) làm nơi thử nghiệm, sản xuất và trình bày nghệ thuật công nghệ cao. Các không gian này không chỉ là nơi trưng bày mà còn là nơi kết nối giữa nghệ sĩ - công nghệ - công chúng.

*Thứ ba*, cần tăng cường truyền thông và giáo dục thẩm mỹ công nghệ cho công chúng. Bằng cách tổ chức các chương trình hướng dẫn trải nghiệm, workshop nghệ thuật số, giới thiệu triển lãm công

nghệ cao trên các nền tảng số, khán giả sẽ dần tiếp cận và hiểu rõ hơn ngôn ngữ mới của nghệ thuật hiện đại.

*Thứ tư, các cơ sở đào tạo nghệ thuật cần mở rộng chương trình giảng dạy theo hướng liên ngành, tích hợp mỹ thuật - thiết kế - công nghệ thông tin - truyền thông số. Đào tạo thế hệ nghệ sĩ không chỉ giỏi về tư duy tạo hình mà còn nắm vững công cụ lập trình, tư duy dữ liệu và thiết kế tương tác là điều tất yếu trong thời đại số.*

Thông qua những định hướng này, mỹ thuật hiện đại Việt Nam không chỉ bắt kịp xu thế toàn cầu mà còn có cơ hội định hình bản sắc riêng biệt trong không gian sáng tạo mới, nơi nghệ thuật và công nghệ cùng phát triển hài hòa.

#### 4. Kết luận

Trong bối cảnh chuyển đổi số mạnh mẽ trên toàn cầu, công nghệ kỹ thuật số đã và đang tạo ra những biến đổi sâu sắc trong lĩnh vực mỹ thuật hiện đại Việt Nam. Nghiên cứu này cho thấy rằng công nghệ không chỉ là công cụ hỗ trợ kỹ thuật mà còn trở thành một phần không thể tách rời của tư duy nghệ thuật đương đại - định hình lại cách nhìn, cách thể hiện và cả cách công chúng tiếp cận tác phẩm. Từ việc đa dạng hóa chất liệu sáng tác, vượt qua những rào cản về không gian và thời gian, đến sự chuyển dịch vai trò của nghệ sĩ thành một "lập trình viên sáng tạo", mỹ thuật đương đại Việt Nam đã ghi nhận nhiều xu hướng đổi mới. Đồng thời, các không gian trưng bày cũng không còn bó hẹp trong bức tường vật lý mà đã dịch chuyển mạnh mẽ lên các nền tảng trực tuyến như mạng xã hội, triển lãm ảo, điều này góp phần làm phong phú thêm khả năng tương tác giữa nghệ sĩ và công chúng trong môi trường kỹ thuật số [1], [3]. Tuy nhiên, quá trình này không hoàn toàn suôn sẻ. Các thách thức như thiếu nền tảng kỹ thuật, sự hạn chế trong đào tạo liên ngành, nguy cơ lệ thuộc vào công nghệ, vấn đề bản quyền và bảo tồn tác phẩm số, v.v đang đặt ra yêu cầu cấp thiết về định hướng phát triển bền vững cho nghệ thuật trong thời đại số. Vì vậy, song song với việc khai thác hiệu quả các tiện ích mà công nghệ đem lại, giới nghệ sĩ, học giả và các cơ sở đào tạo cần đặt trọng tâm vào việc bảo tồn các giá trị nhân văn, chiều sâu tư tưởng và bản sắc văn hóa trong sáng tác. Sự kết hợp hài hòa giữa nghệ thuật và công nghệ không chỉ là xu thế tất yếu mà còn là nền tảng để mỹ thuật hiện đại Việt Nam khẳng định vị thế trong dòng chảy nghệ thuật toàn cầu.

#### Tài liệu tham khảo

- [1] Christiane Paul (2015). *Chapter 1: Digital Technologies as a Tool*, Christiane Paul, *Digital Art*, 3rd Edition, Kindle Edition (Thames and Hudson, 2015) (location 309 of 4672).
- [2] Đỗ Phúc Thái Nguyên. *Góc nhìn công nghệ với các tác phẩm mỹ thuật trẻ Sài Gòn*. Nguồn: <https://tapchimythuat.vn/goc-nhin-cong-nghe-voi-cac-tac-pham-my-thuat-tre-sai-gon/>.
- [3] Hoàng Anh Tuấn, Phạm Ngọc Uyên (2022). *Trưng bày trực tuyến - Một chuyển đổi cần thiết duy trì sự kết nối giữa bảo tàng và công chúng trong đại dịch Covid-19 (Trường hợp Bảo tàng Lịch sử Thành phố Hồ Chí Minh)*. Tạp chí Bảo tàng và Nhân học, số 4, tr. 26-37.
- [4] Nguyễn Anh Minh (2024). *Bảo tàng Mỹ thuật Việt Nam và những hoạt động chuyển đổi số nổi bật năm 2024*. Nguồn: <https://vnfam.vn/vi/g%C3%B3c-chuy%C3%AAn-m%C3%B4n/676e0f349bc723002a3f4038>.
- [5] Phạm Hùng Cường (2024). *Tác động của công nghệ số đến sáng tác, thiết kế đồ họa tranh cổ động hiện nay*. Tạp chí Văn hóa Nghệ thuật, số 575.
- [6] Phạm Thị Chinh (2010). *Lịch sử mỹ thuật Việt Nam*. NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [7] Vi Bùi (2025). *Số hóa di sản Bùi Xuân Phái - Lợi ích và thách thức*. Nguồn: <https://tapchimythuat.vn/so-hoa-di-san-bui-xuan-phai-loi-ich-va-thach-thuc/>
- [8] Vương Quốc Chính (2023). *Vai trò của công nghệ trong sáng tạo mỹ thuật*. Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Mở Hà Nội, số 109, tháng 11, tr. 1-12, Doi: <https://doi.org/10.59266/houjs.2023.321>.