

Hội nhập quốc tế - sự tác động của công nghệ trong đào tạo, sáng tác điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội

Phạm Thái Bình

Tóm tắt

Trong bối cảnh hội nhập quốc tế, đào tạo ngành điêu khắc ở các trường mỹ thuật, đặc biệt là Đại học Kiến trúc Hà Nội đang đối mặt với tác động từ công nghệ đến quá trình học tập và sáng tác của sinh viên. Bài báo tập trung vào thực trạng đào tạo điêu khắc tại trường, đồng thời nêu rõ sự thay đổi và thách thức mà toàn cầu hóa và công nghệ số mang lại.

Nghiên cứu đồng thời chỉ ra công nghệ và các phần mềm thiết kế hiện đại như CAD, 3DMax hay Zbrush đã dần được vận dụng giúp sinh viên có khả năng sáng tạo trực quan và chính xác hơn. Điều đó không chỉ nâng cao chất lượng đào tạo còn giúp sinh viên dễ dàng hội nhập và thích ứng. Tuy nhiên, nội dung bài báo cũng lưu ý việc vận dụng công nghệ cần được xác định vừa đủ để không làm mất đi tính truyền thống của nghệ thuật điêu khắc - vốn yêu cầu sự cảm thụ tinh tế, trực quan và có thể tương tác vật lý với chất liệu.

Từ khóa: Hội nhập quốc tế, sự tác động, công nghệ, đào tạo, nghệ thuật điêu khắc

Abstract

In the context of international integration, sculpture education at art schools, especially at Hanoi Architectural University, is facing the impact of technology on students' learning and creative processes. This article focuses on the current state of sculpture education at the university, as well as the changes and challenges brought about by globalization and digital technology.

The research also points out that modern technology and design software such as CAD, 3DMax, and Zbrush have been gradually applied, helping students to create more visually and accurately. This not only improves the quality of education but also helps students easily integrate and adapt. However, the article also notes that the application of technology needs to be determined to an appropriate extent so as not to lose the traditional nature of sculpture art - which requires a delicate, intuitive perception and the ability to physically interact with the material.

Key words: International integration, impact, technology, education, sculpture art

TS. Phạm Thái Bình

Bộ môn Lý luận và Lịch sử Nghệ thuật, Khoa Thiết kế Mỹ thuật,
Trường Đại học Kiến trúc Hà Nội

Email: binhphamthai.hau@gmail.com; ĐT: 0912111566

Ngày nhận bài: 9/10/2024

Ngày sửa bài: 01/11/2024

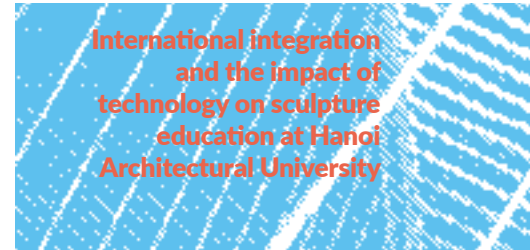
Ngày duyệt đăng: 02/01/2025

1. Bối cảnh hội nhập quốc tế và tác động của công nghệ tới thực trạng đào tạo Điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội

Bối cảnh hội nhập quốc tế đã thúc đẩy hầu hết các lĩnh vực, hoạt động trong đời sống con người buộc phải chuyển mình để thích ứng. Đối với lĩnh vực giáo dục nghệ thuật ở nước ta nói chung, đào tạo nghệ thuật điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội nói riêng cũng không nằm ngoài quỹ đạo của sự tác động này. Một trong số những tác động lớn nhất đối với đào tạo điêu khắc là sự xuất hiện của những nền tảng công nghệ mô phỏng 3D, in 3D và hệ thống các phần mềm thiết kế như CAD, 3DMx, Zbrush... đã, đang là nút thắt quan trọng và có thể sẽ làm thay đổi cách tiếp cận trong sáng tác điêu khắc nói chung, ngôn ngữ tạo hình điêu khắc đương đại nói riêng.

Với mong muốn bắt kịp nhu cầu dạy và học tích cực của thời đại, chuyên ngành điêu khắc thuộc trường Đại học Kiến trúc Hà Nội đã vận dụng nhiều phương pháp và kỹ thuật dạy học tiên tiến cho sinh viên. Theo đó, trong công tác giảng dạy và thực hành nghệ thuật, sinh viên sẽ được các giảng viên hướng dẫn trải nghiệm thực tiễn, kích thích khả năng tư duy phát triển nghề nghiệp thông qua việc tiếp cận, làm quen, tương tác với thực hành để tạo nên những tác phẩm hoàn thiện và phù hợp với từng không gian, bối cảnh. Từ thực trạng đào tạo cho thấy vai trò của giảng viên đối với sinh viên là rất quan trọng trong việc truyền thụ kiến thức, tổ chức hướng dẫn và sử dụng phương pháp dạy học tích cực nhằm rèn luyện khả năng tư duy nhận biết đa chiều, đo lường, đánh giá và lập hồ sơ tổ chức thực hiện các dự án nghệ thuật phù hợp với đòi hỏi đa dạng của thực tiễn xã hội. Chính vì vậy, kết quả đào tạo chuyên ngành điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội những năm gần đây đã có những dấu hiệu tích cực thông qua những hoạt động sáng tác, triển lãm, thực hành nghệ thuật ở một số môi trường thẩm mỹ đô thị trên phạm vi cả nước, đặc biệt là những trung tâm đô thị gắn với những thành phố lớn: Hà Nội, Sài Gòn, Đà Nẵng, TP Hồ Chí Minh,... Để làm được điều này, đội ngũ giảng viên đã thể hiện rõ bản lĩnh nghề nghiệp, kiến thức và chuyên môn của họ bằng chính những hệ thống tác phẩm được đánh giá mang tầm quốc gia và quốc tế. Đây là những minh chứng quan trọng để khẳng định công tác đào tạo điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội luôn đảm bảo về chất lượng và có tính ứng dụng phổ quát vào đời sống xã hội.

Khoa Thiết kế Mỹ Thuật được thành lập trên cơ sở tách từ Khoa Thiết kế Nội thất và Mỹ thuật công nghiệp theo Quyết định số 723/QĐ-BXD ngày 17 tháng 6 năm 2021 của Bộ Xây dựng, về việc sửa đổi, bổ sung một số điểm, khoản thuộc Điều 3 của Quyết định số 88/QĐ-BXD ngày 25/01/2018 của Bộ trưởng Bộ Xây dựng quy định chức năng nhiệm vụ, quyền hạn và cơ cấu tổ chức của Trường Đại học Kiến trúc Hà Nội và Quyết định số 431/QĐ-ĐHKT-TH ngày 01 tháng 7 năm 2021 của Trường Đại học Kiến trúc Hà Nội. Sau 02 năm thành lập, Khoa Thiết kế Mỹ thuật đã đào tạo được 219 nhà điêu khắc, thiết kế thời trang, thiết kế đồ họa. Nhiều người đã trở thành những điêu khắc gia, nhà thiết kế có uy tín hay quản lý các doanh nghiệp đã được ghi nhận qua các giải thưởng trong lĩnh vực mỹ thuật tạo hình và ứng dụng. Số sinh viên theo học tại Khoa Thiết kế Mỹ thuật trong năm 2023 ở 03 ngành đào tạo Thiết kế đồ họa, Thiết kế thời trang và Điêu



khắc với 1653 sinh viên. Trong đó Khoa đã đào tạo và cấp bằng tốt nghiệp cho 03 khóa ngành Điêu khắc [1].

Khoa Thiết kế Mỹ thuật - Trường Đại học Kiến trúc Hà Nội luôn khẳng định được vị thế là cơ sở đào tạo Cử nhân Điêu khắc, Thiết kế thời trang, Thiết kế đồ họa hàng đầu cả nước, nhờ sự kế thừa và phát huy truyền thống của Nhà trường. Đối với các học phần đồ án môn học thực hiện bằng các hình thức khác nhau như làm việc theo nhóm hoặc cá nhân, thể hiện tập trung tại xưởng thực hành và trên lớp học ... được giảng viên đánh giá thông qua phần bảo vệ đồ án và cho điểm vào phiếu chấm. Ví dụ 1 môn học đặc thù của ngành điêu khắc là điêu khắc 8, sinh viên làm đồ án theo nhóm và được giao nhiệm vụ điêu khắc một sự kiện trong thực tế. Trong quá trình thực hiện người học được giảng viên hướng dẫn, đồng hành từ khi lên ý tưởng và lựa chọn hình thức, kỹ thuật chất liệu thể hiện: gỗ, sắt, thép, đồng, Inox ...

Trong quá trình học tập và thực hiện tốt nghiệp, bộ môn Điêu khắc luôn thực hiện theo kế hoạch và đề cương chi tiết (chỉ rõ ma trận, nhằm đánh giá kết quả người học dựa theo mục tiêu về chuẩn đầu ra).

Từ những căn cứ và động lực nêu trên, trong công tác đào tạo sinh viên ngành điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội bên cạnh những phương pháp giảng dạy truyền thống, những gợi mở về việc có thể sử dụng được hệ thống các phần mềm thiết kế liên quan để hỗ trợ cho công việc nghiên cứu, học tập và sáng tác điêu khắc ứng dụng đang là một nguồn cảm hứng mạnh mẽ. Một số sinh viên đã tham gia các dự án nghệ thuật đang bước đầu được tiếp cận với những nền tảng công nghệ cảm thấy hứng thú khi các em trải nghiệm tìm kiếm những gợi ý một cách trực quan và tiết kiệm thời gian trên các nền tảng công nghệ này. Không chỉ trong quá trình tìm kiếm ý tưởng, nhiều nền tảng công nghệ đã tích hợp được việc tính toán không gian, bố cục, tỉ lệ, kích thước, khả năng chịu lực của kết cấu điêu khắc một cách nhanh chóng, tiện lợi, tiết kiệm chi phí và mức độ chính xác cao. Đồng thời, công nghệ giúp mở rộng biên độ sáng tạo, cho phép sinh viên khám phá những hình thức và chất liệu mới mà trước đây khó có thể tiếp cận bằng phương pháp thủ công truyền thống.

Khoa học công nghệ và các nền tảng thiết kế đã, đang có những đóng góp nhất định cho các lĩnh vực nghệ thuật, điêu khắc và ứng dụng. Với cách tiếp cận thiết kế sản phẩm tiêu dùng in 3D được các nhà thiết kế nhận được phản hồi rất quan trọng trong giai đoạn thiết kế ban đầu giúp cho việc phát triển sản phẩm nhanh hơn và hiệu quả hơn. In 3D trong quá trình phát triển sản phẩm là lý tưởng cho việc tạo mẫu nhanh, kiểm tra chức năng, mô hình khái niệm, các bộ phận tùy chỉnh. Giải pháp in 3D có thể giúp các nhà sản xuất đạt kết quả nhanh chóng [7].

Bên cạnh những lợi ích nêu trên, hội nhập quốc tế với sự tích hợp của công nghệ cũng mang đến nhiều thách thức cần giải quyết. Đặc biệt là việc duy trì sự cân bằng giữa những lợi thế đặc thù của ngôn ngữ nghệ thuật điêu khắc truyền thống vốn linh động, uyển chuyển và tràn đầy những xúc cảm, điều này khác hẳn với tính nguyên tắc, độ chính xác đến khô cứng của công nghệ hiện đại đang tích hợp. Điều này đặt ra những yêu cầu mới cho cả người dạy là những nghệ sĩ (giảng viên) và sinh viên ngành điêu khắc không chỉ phải học những kỹ năng công nghệ, ngoại ngữ,... mà còn phải nuôi dưỡng khả năng cảm thụ nghệ thuật bằng nội tâm thông qua đường dẫn của các giác quan, tương tác vật lý với chất liệu và không gian thực tế - những yếu tố quan trọng để một tác phẩm nghệ thuật điêu khắc sống được với môi trường, phản ánh tâm tư, nguyện vọng và cụ thể hóa lý tưởng cuộc sống trong cách nhìn, cách cảm nhận của người nghệ sĩ.

2. Bài học thực hành sáng tác điêu khắc truyền thống

Điêu khắc là một trong những loại hình nghệ thuật lâu đời, đóng vai trò quan trọng trong việc thể hiện những giá trị văn hóa, tư tưởng và thẩm mỹ qua nhiều thế hệ. Trong suốt quá trình phát triển của nghệ thuật điêu khắc, phương pháp sáng tác theo lối truyền thống luôn giữ một vị trí đặc biệt, nơi nghệ sĩ, sinh viên điêu khắc tìm cách kết hợp giữa tay nghề thủ công và những tư tưởng sáng tạo. Quy trình sáng tác điêu khắc theo lối truyền thống thường được thực hiện qua nhiều bước, mỗi bước đều đều là những trải nghiệm xúc cảm nội tại và đòi hỏi sự tỉ mỉ và tập trung cao độ. Theo truyền thống, việc thực hiện một tác phẩm điêu khắc cần trải qua tuần tự các bước cơ bản:

* Bước 1: Phác thảo trên giấy - 2D (bước này nhằm tìm ra một cấu trúc tạo hình tổng thể phù hợp với tư duy, ý tưởng và hình dung của người nghệ sĩ đang hướng tới cho tác phẩm của mình. Phác thảo trên giấy là bước đầu tiên và vô cùng quan trọng trong việc sáng tác điêu khắc. Đây là lúc người nghệ sĩ bắt đầu triển khai ý tưởng của mình trên bề mặt hai chiều (2D). Qua bản phác thảo, nghệ sĩ có cơ hội khám phá và tìm ra một cấu trúc tạo hình tổng thể phù hợp với tư duy và ý tưởng mà họ đang hướng tới. Quá trình này không chỉ là việc vẽ các đường nét cơ bản mà còn là việc cụ thể hóa từng diện, từng khối mà người nghệ sĩ dự định thể hiện trên tác phẩm. Đây là lúc nghệ sĩ phải đặt ra câu hỏi: Tác phẩm sẽ có hình thức, hình dáng, cấu trúc khối,... như thế nào? Khối và sự chuyển động của các diện khối có tạo nên một hiệu quả thẩm mỹ, hiệu quả thị giác ra sao,...? Bản phác thảo này sẽ giúp người nghệ sĩ hình dung cấu trúc tổng thể của tác phẩm, từ đó tạo nền tảng cho các bước tiếp theo. Một trong những điều quan trọng trong giai đoạn này là nghệ sĩ phải có khả năng tưởng tượng không gian ba chiều trên mặt phẳng. Mặc dù tác phẩm vẫn còn nằm trong phạm

Ma trận đánh giá học phần Điêu khắc ứng dụng [2]

TT	Hồ sơ Thiết kế	Đóng góp trong nhóm	Hoàn thành các nhiệm vụ trong quá trình học	Trình bày cuối môn	Quá trình từng cá nhân
Kiến thức môn học	•		•	•	
Kỹ năng giao tiếp		•		•	•
Kỹ năng tự định hướng		•	•		•
Kỹ năng lãnh đạo		•		•	•
Thái độ làm việc chuyên nghiệp	•	•	•	•	•
Giao tiếp sử dụng ngoại ngữ				•	

vi của hai chiều, nhưng bản phác thảo này sẽ giúp chuyển tiếp từ ý tưởng trừu tượng sang hình ảnh cụ thể;

* Bước 2: Phác thảo trên khối nhỏ - 3D (là kết quả thể hiện đúng từ các phác thảo 2D ở bước 1, nhưng dưới dạng sử dụng vật liệu đất hoặc các chất liệu khác được chuyển thể thành một cấu trúc vật thể 3 chiều/3D. Cấu trúc này có tỉ lệ nhỏ để người nghệ có thể nắm bắt và bao quát được toàn bộ tác phẩm). Sau khi đã xác định được cấu trúc tổng thể qua bản phác thảo 2D, nghệ sĩ sẽ tiến hành bước tiếp theo: phác thảo trên khối nhỏ. Đây là quá trình chuyển hóa những gì đã được thể hiện trên giấy thành một cấu trúc vật thể ba chiều (3D). Tác phẩm phác thảo này thường có kích thước nhỏ và được thực hiện bằng các chất liệu dễ uốn nắn như đất sét, thạch cao hoặc các vật liệu tương tự, ... Ở giai đoạn này, nghệ sĩ bắt đầu tìm hiểu kỹ hơn về cấu trúc, tỉ lệ, diện và khối của tác phẩm trong không gian thực tế. Đây là lúc mà nghệ sĩ sẽ tiếp tục hoàn thiện cấu trúc tổng thể, xác định sự cân đối giữa các phần của tác phẩm, cũng như đảm bảo rằng những ý tưởng trừu tượng đã được thể hiện đúng qua hình dạng và khối lượng. Việc sử dụng mô hình nhỏ giúp nghệ sĩ dễ dàng sửa đổi và điều chỉnh những sai sót hoặc chi tiết chưa hợp lý trước khi tiến hành các bước tiếp theo. Giai đoạn này đóng vai trò như một bản nháp ba chiều của tác phẩm hoàn chỉnh, cung cấp cho nghệ sĩ một cái nhìn rõ ràng về cái cách tác phẩm sẽ xuất hiện một cách chân thực trong không gian khi được hoàn thiện.

* Bước 3: Tinh chỉnh hoàn thiện tác phẩm thu nhỏ (là kết quả của việc cụ thể hóa những hình dung dưới dạng 2D để trở thành một tác phẩm cụ thể dưới dạng 3D thu nhỏ). Sau khi đã phác thảo trên khối nhỏ, nghệ sĩ sẽ bắt đầu hoàn thiện tác phẩm thu nhỏ này. Đây là quá trình cụ thể hóa các ý tưởng từ bản phác thảo hai chiều, biến chúng thành một tác phẩm ba chiều với tỉ lệ nhỏ. Mục tiêu của giai đoạn này là tạo ra một phiên bản thu nhỏ hoàn chỉnh của tác phẩm, nơi các chi tiết, diện và khối được thể hiện một cách rõ ràng và chính xác. Giai đoạn này yêu cầu sự tập trung cao độ và kỹ năng riêng biệt, kỹ lưỡng, vì mỗi đường nét và chi tiết đều phải được xử lý tỉ mỉ. Những sai lệch nhỏ trong việc cân đối tỉ lệ hoặc hình dáng có thể ảnh hưởng đến toàn bộ tác phẩm. Việc hoàn thiện mô hình thu nhỏ này sẽ giúp nghệ sĩ xác định được những chi tiết cuối cùng và chuẩn bị cho bước tiếp theo: lựa chọn chất liệu và phóng tác phẩm.

* Bước 4: Lựa chọn chất liệu và phóng tác phẩm theo đúng kích thước chuẩn (việc lựa chọn chất liệu sẽ quyết định kỹ thuật, ngôn ngữ thể hiện tác phẩm, không gian trưng bày. Đây cũng chính là kết quả cuối cùng khi tác phẩm được đặt vào đúng chỗ theo xác định ban đầu của nghệ sĩ). Đây là bước cuối cùng trong quy trình sáng tác điêu khắc truyền thống là lựa chọn chất liệu và phóng tác phẩm theo đúng kích thước chuẩn. Chất liệu được lựa chọn sẽ quyết định phần lớn ngôn ngữ nghệ thuật, kỹ thuật thể hiện và xúc cảm mà tác phẩm mang lại. Chất liệu cũng ảnh hưởng đến việc tác phẩm sẽ được trưng bày ở không gian nào: ngoài trời hay trong nhà, trong bảo tàng hay không gian công cộng,... Một số chất liệu phổ biến trong điêu khắc truyền thống bao gồm đá, gỗ, kim loại, và đất sét. Mỗi chất liệu đều có những ưu điểm và nhược điểm riêng, và nghệ sĩ cần phải cân nhắc kỹ lưỡng trước khi quyết định. Ví dụ, đá cẩm thạch thường mang lại cảm giác tinh tế và sang trọng, trong khi gỗ lại gợi lên sự gần gũi và ấm áp. Kim loại, ngược lại, có thể tạo ra những tác phẩm mạnh mẽ và trường tồn,...

Sau khi đã lựa chọn chất liệu, nghệ sĩ sẽ tiến hành phóng tác phẩm theo kích thước chuẩn. Quá trình này có thể mất rất nhiều thời gian, công sức và tiền của, nhưng đây chính là giai đoạn quan trọng nhất để đưa tác phẩm từ ý tưởng trừu

tượng trở thành hiện thực. Tác phẩm cuối cùng sẽ được đặt vào không gian trưng bày mà nghệ sĩ đã dự định từ đầu.

Với 4 bước như trên, chúng ta có thể thấy một tiến trình thực hiện tác phẩm điêu khắc vô cùng công phu và kỹ lưỡng. Việc này không đơn giản chỉ một bài học thực thành, một quá trình hoàn thiện tác phẩm mà nó còn là quá trình trải nghiệm thực hành sáng tạo, tương tác vật lý, khám phá và trải nghiệm thực tế với vô vàn những trạng thái xúc cảm nghệ thuật khởi lên bên trong người nghệ sĩ. Đây cũng chính là sự khác biệt lớn nhất của nghệ thuật so với những tiện ích mà công nghệ mang tới được trình bày dưới đây.

3. Ứng dụng công nghệ trong đào tạo và thực hành nghệ thuật điêu khắc thích ứng với xu hướng toàn cầu hóa

Hội nhập quốc tế và sự phát triển của công nghệ số đã tạo ra những thay đổi đáng kể trong quá trình đào tạo điêu khắc tại Đại học Kiến trúc Hà Nội. Sự tích hợp công nghệ vào chương trình đào tạo không chỉ là yêu cầu tất yếu để theo kịp xu hướng toàn cầu, mà còn giúp khắc lấp những hạn chế trong phương pháp giảng dạy truyền thống. Các nền tảng công cụ thiết kế 3D hiện đại như 3DMax và Zbrush đã trở thành những phương tiện hữu ích để sinh viên thể hiện ý tưởng phác thảo và thử nghiệm sáng tạo. Chúng cho phép sinh viên không chỉ phác thảo ý tưởng ban đầu mà còn trực tiếp thử nghiệm và chỉnh sửa một cách linh hoạt trên không gian ba chiều. Thay vì phải làm việc với chất liệu thật ngay từ đầu, sinh viên có thể thử nghiệm cấu trúc, hình khối và chi tiết của tác phẩm ngay trên máy tính. Điều này mở ra cơ hội lớn cho sự sáng tạo và giảm thiểu thời gian, chi phí, đồng thời cho phép sinh viên dễ dàng tinh chỉnh và hoàn thiện ý tưởng trước khi bước vào giai đoạn thực hiện trên chất liệu thật. Ví dụ, với các dự án điêu khắc phức tạp, sinh viên có thể tạo ra các mô hình 3D chính xác về tỉ lệ và khối lượng, sau đó mô phỏng cách tác phẩm sẽ trông như thế nào trong một không gian trưng bày cụ thể. Điều này đặc biệt hữu ích đối với các dự án có yêu cầu về không gian hoặc cần được phóng to ở kích thước thực tế.

Việc ứng dụng công nghệ đã giúp cho sự tham gia các tác phẩm điêu khắc cũng đa dạng và phù hợp với vị trí trưng bày, nơi chúng tồn tại. Ví dụ, nhiều tác phẩm điêu khắc của sinh viên trường Đại học Kiến trúc Hà Nội đã nhanh chóng bắt nhịp phù hợp với các không gian đô thị. Nhiều nơi đã xuất hiện diện mạo mới thông qua quá trình đô thị hóa thiết kế đô thị đã luôn tạo khoảng trống nhằm đưa những tác phẩm điêu khắc vào không gian cho cộng đồng. Đây cũng là nhu cầu cần thiết của kiến trúc hiện đại và đô thị mới. Vì vậy, các sinh viên được đào tạo từ chuyên ngành điêu khắc trường Đại học Kiến trúc Hà Nội đã đáp ứng được nhu cầu xã hội ngày càng đa dạng hơn. Điều đó cũng bởi họ được tiếp cận với phương pháp đào tạo và những luận lợi trong sáng tạo nghệ thuật. Nhiều tác phẩm điêu khắc ra đời đã mang theo chức năng như: điêu khắc trang trí kiến trúc; điêu khắc môi trường; điêu khắc công cộng; điêu khắc trang trí ngoài trời như: công viên, sân vườn, đường phố, quảng trường... Việc áp dụng công nghệ thông tin cũng đã tạo thuận lợi không chỉ cho công tác đào tạo điêu khắc mà còn đóng góp vào sự thành công của quy hoạch tổng thể trong chiến lược định hướng xây dựng cũng như phát triển đô thị hiện đại.

Ứng dụng công nghệ hiện đại trong đào tạo, sáng tác điêu khắc tại Trường Đại học Kiến trúc Hà Nội đã mang lại một hơi thở mới trong sự phát triển chung góp phần định vị đào tạo điêu khắc ở nước ta trong bối cảnh mới. Sau một quá trình thể nghiệm và ứng dụng công nghệ trong công đoạn học tập, nghiên cứu và thực hành sáng tác của sinh viên và giảng viên trong nhà trường đã cho thấy một bước



Không gian triển lãm Hà Nội – Sài Gòn 2020

đột phá mới về hình thức, ngôn ngữ, chất liệu tác phẩm và xúc cảm nghệ thuật. Đặc biệt hơn là sự biến chuyển tích cực trong tư duy, nhận thức thẩm mỹ của người dạy và người học đang hòa cùng nhịp sống, nhịp thẩm mỹ của bối cảnh nghệ thuật, mỹ thuật quốc tế. Vì thế, trong một số năm gần đây, kết quả đào tạo ngành điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội bên cạnh việc đảm bảo chất lượng đầu vào, ra của sinh viên, mà còn gắn liền với định hướng kết nối để phát triển nghề nghiệp của sinh viên điêu khắc sau khi ra trường. Điều này được triển khai thông qua những hoạt động sáng tác, ứng dụng công nghệ trong sáng tác cụ thể

của giảng viên và sinh viên trong suốt quá trình học và thực hành nghệ thuật.

Việt Nam đã từng tổ chức thành công các trại điêu khắc quốc tế với mong muốn có cái nhìn về điều khắc trong nước và quốc tế trước bối cảnh toàn cầu. Trại điêu khắc quốc tế diễn ra từ năm 1997 tại nhiều địa phương trên cả nước. Hà Nội, Hải Phòng, Phú Thọ, Huế, Đà Nẵng, Vũng Tàu, An Giang. Hầu hết các trại sáng tác điêu khắc không duyệt phác thảo mà để các nghệ sĩ trực tiếp đến và thể hiện tác phẩm của mình. Đây cũng là những cơ hội để các nhà điêu khắc nói chung và đội ngũ giảng viên và các nhà điêu khắc tại

trường Đại học Kiến trúc có cơ hội được tìm hiểu và học tập cho việc đào tạo sau này. Cũng từ những không gian này nhiều nhà điêu khắc là những giảng viên trẻ cũng được tham gia, trao đổi, tương tác cùng các nghệ sĩ trên thế giới. Nhiều tác phẩm được các nghệ sĩ thể giới phá cách, thể hiện như còn giăng dở mang tính triết lý đó là tác phẩm "Đỉnh đời" của Li Jian (Trung Quốc) tham gia trại điêu khắc quốc tế An Giang năm 2003; "Lắng nghe bài hát" với chất liệu đá cẩm thạch xám của nhà điêu khắc Marianne Reim – Canada, tham gia trại điêu khắc quốc tế Huế năm 2004. Tác phẩm "Cùng im lặng", "Cùng âm vang" của nhà điêu khắc Thụy Điển Ericksson Fredriksson tham gia trại điêu khắc quốc tế An Giang năm 2005. Tác giả thể hiện hai chiếc loa âm thanh đối xứng nhau đặt trên một phiến đá dài, như cách nhìn ẩn định về sự hài hòa. Cũng tại tham gia trại điêu khắc quốc tế An Giang năm 2005, nhà điêu khắc Việt Nam Phan Gia Hương với tác phẩm Nguồn là một bàn tay thon dài, phía sau có trang trí bằng 2 chú cá đang bơi lội như gợi ý về nguồn hay năng lượng vô tận của thiên nhiên ban tặng cho con người. Nhiều chủ đề là những vấn đề về môi trường, đời sống sinh hoạt như tác phẩm "Mùa nước nổi" của Phạm Văn Hạng tham gia trại điêu khắc quốc tế An Giang năm 2005. Tác phẩm được lấy ý tưởng từ mùa ngập lụt ở Đồng bằng sông Cửu Long, người dân thường xây nhà trên những chiếc cọc được cắm xuống dòng sông, đến mùa mưa là tất cả như đang bồng bềnh trên mặt nước.

Không chỉ là những hoạt động tham gia trại sáng tác về điêu khắc mà gần đây nhiều nghệ sĩ là giảng viên điêu khắc của các trường đại học trong đó có trường Đại học Kiến trúc Hà Nội tham gia. Nhiều công trình được giải mang tên nhóm tác giả bao gồm các thế hệ thầy và trò điêu khắc đã đóng góp cho tiếng nói của điêu khắc nói chung, điêu khắc đô thị nói riêng, gắn bó với kiến trúc và đô thị trong xã hội hiện nay. Năm 2016 đã từng có triển lãm các tác phẩm điêu khắc biểu tượng kiến trúc đặt trước trụ sở, tòa nhà, khu đô thị, công viên nơi công cộng nhằm đáp ứng xu thế phát triển, hội nhập đô thị hóa ở Việt Nam. Những tác phẩm điêu khắc khi tham gia trong không gian đô thị đã hình thành không gian nghệ

thuật phục vụ đời sống nhân dân. Từ các trụ sở, tòa nhà, công viên, nơi công cộng, khu đô thị đã xuất hiện trưng bày, đặt để các tác phẩm điêu khắc. Trong đó có nhiều tác phẩm của các nghệ sĩ điêu khắc là giảng viên tại các trường đại học và Đại học Kiến trúc Hà Nội như Vũ Bình Minh, Nguyễn Minh Thủy, Phạm Thái Bình...

Cũng nhờ có sự tiện ích của công nghệ thông tin mà việc triển khai các tác phẩm điêu khắc cũng trở nên thuận tiện và thành công hơn. Điều đó có thể chứng minh từ những kết quả đào tạo và các triển lãm như: triển lãm "Trung điểm" được tổ chức tại Trung tâm Nghệ thuật đương đại Vincom. Những tác phẩm điêu khắc được sáng tạo từ gợi ý lấy ý tưởng chính về không gian lưỡng chừng, Hội An thành phố giàu lịch sử và văn hóa cũng như từng là những đầu mối giao thương trong lịch sử Việt Nam. Triển lãm "Trung điểm" giới thiệu khoảng 60 tác phẩm điêu khắc và sắp đặt của 42 nghệ sĩ từ nhiều thế hệ và góc nhìn khác nhau lần đầu tiên được giới thiệu tại Hội An. Trong nội dung triển lãm cho biết Trung điểm là gặp gỡ của những tương đồng và cả những sự khác biệt với mong muốn tạo nên những điểm xen kẽ cùng sự chông chéo để mang đến một sân chơi độc đáo và thú vị, tạo cảm hứng tích cực cho cộng đồng nghệ thuật sáng tạo cũng như các khán giả tới thưởng lãm. Từ những đóng góp của các tác phẩm điêu khắc cho không gian Hội An, triển lãm này còn mong muốn đưa ra những thách thức cho các nghệ sĩ về sự sáng tạo và sự bất ngờ trong mỗi tác phẩm.

Hoạt động triển lãm điêu khắc Hà Nội – Sài Gòn, Sài Gòn – Hà Nội ghi dấu những tác phẩm của các nhà điêu khắc, trong đó có những nhà điêu khắc xuất thân từ trường Đại học Kiến trúc Hà Nội và có thể còn là những giảng viên. Năm 2020 là thời điểm nhìn lại và tái nhận thức của hoạt động này. Hầu hết họ là những nghệ sĩ, nhà điêu khắc trẻ, sau 10 năm dấu ấn của triển lãm này vẫn được duy trì. Với mục tiêu của triển lãm này là xây dựng nền tảng riêng cho sự phát triển của điêu khắc đương đại, cơ hội của các nghệ sĩ điêu khắc ở miền Bắc và miền Nam khẳng định tay nghề và vai trò nghệ sĩ với đất nước. Thành viên của nhóm hầu hết là những nhà điêu khắc tự do hoặc đang là giảng viên các trường nghệ



Không gian triển lãm Trường Đại học Kiến trúc Hà Nội



Triển lãm điêu khắc – Những kẻ mộng mơ, 2023

thuật chuyên nghiệp, có uy tín nghề nghiệp, tích cực hoạt động trong môi trường mỹ thuật quốc gia, đa phần họ đều quan niệm sáng tạo chú trọng đến đặc trưng của nghệ thuật điêu khắc hiện đại với tính phổ quát và khả năng biểu cảm. Thể hiện sự độc lập của hình khối, chất liệu và mong muốn loại bỏ mục tiêu tự sự. Những tác phẩm điêu khắc này thể hiện tình yêu nghề nghiệp của hầu hết các nhà điêu khắc thuộc các thế hệ và nơi sinh sống. Họ muốn dùng ngôn ngữ của điêu khắc để lan tỏa, ảnh hưởng tới môi trường nghệ thuật xa hơn, trong đó có không gian kiến trúc hoặc không gian đô thị. Ngoài ra những tác phẩm này còn thể hiện sự kỳ vọng về khả năng xé dịch mang tính tích cực của đời sống văn hóa, xã hội cũng như sự mong đợi về thiết chế và chính sách hỗ trợ hoạt động sáng tạo từ các cơ quan chức năng. Bên cạnh đó nhiều tác phẩm có tính nổi bật mang màu sắc của sự năng động, nhiệt huyết và tự tin trước bối cảnh đổi mới của đất nước. Với những tác phẩm thể hiện phong cách tạo hình mạnh bạo, thể nghiệm trên nhiều chất liệu và hình thức kỹ thuật khác nhau. Có khi là những mô đun khối trừu tượng, siêu thực hay tối giản...nhưng ít nhiều đã ghi nhận sự thể nghiệm thành công trên các chất liệu kim loại, gỗ, đá, gỗ sơn màu, sơn đắp, giấy bồi, gốm hay composit, sợi thủy tinh, chất liệu tổng hợp... Tác phẩm "Giang Sơn", gốm, thủy tinh của Nguyễn Duy Mạnh; "Vẫy vùng", sắt hàn của Thái Nhật Minh; "Mưa nhiệt đới", Inox của Vũ Bình Minh... Họ là những nghệ sĩ ưa thích sự sáng tạo, mở rộng tiếng nói của nghệ thuật điêu khắc trong bối cảnh môi trường văn hóa xã hội. Diễn đàn này còn là nơi các nghệ sĩ có cơ hội được trải nghiệm và có thể bước tiếp những ngôn ngữ mới của nghệ thuật điêu khắc khi giao lưu với hai vùng, miền khác nhau của dải đất hình chữ S.

Năm 2022 tại Ánh Dương Art Space đã tổ chức triển lãm Điêu khắc đương đại Việt Nam – Những khuôn mặt. Đây là một sự bứt phá trong hành trình sáng tạo của các nghệ sĩ điêu khắc nói chung và các nghệ sĩ trẻ nói riêng. Từ góc nhìn điêu khắc đương đại Việt Nam cũng như những sáng tác

của các nghệ sĩ trẻ xuất sắc đã được quy tụ từ các trung tâm nghệ thuật lớn của đất nước Hà Nội, TP. Hồ Chí Minh. Nhiều nghệ sĩ điêu khắc trẻ cũng tốt nghiệp từ ngành điêu khắc trường Đại học Kiến trúc Hà Nội đã tham gia với tinh thần đánh thức tình yêu nghệ thuật từ cộng đồng trong nước và quốc tế. Nhiều ngôn ngữ truyền thống và hiện đại được các nghệ sĩ vận dụng, sáng tạo với xúc cảm và thị hiếu và không gian thẩm mỹ [3].

Sự thể nghiệm về chất liệu và ngôn ngữ mới đã giúp họ có cơ hội được đối thoại với xã hội. Tác phẩm của họ không chỉ dừng ở xúc cảm thẩm mỹ của phom dáng, chất liệu hình khối trong không gian. Ngôn ngữ điêu khắc đương đại của họ đã làm được hơn thế khi vượt qua các giới hạn vật chất của mình trong sự kết hợp với nhiều chất liệu và hình thức nghệ thuật khác như sắp đặt, chiếu sáng tạo nên những hình ảnh đặc biệt, ấn tượng thị giác cần thiết để chuyển tải đến công chúng những tâm trạng, ý niệm có tính khai phóng được dẫn dắt bởi sáng tạo của người nghệ sĩ [4].

Tác phẩm "Đôi gánh nặng", nhôm đúc và thép không gỉ của Thái Nhật Minh như một lời tự sự về hình tượng con chim và đôi cánh cho ta ước mơ và cho ta suy tưởng nhiều hơn về không gian. Tác phẩm

còn cho thấy không chỉ là bay bổng mà còn trĩu nặng, đặc quánh và tĩnh lặng, gợi về những ký ức xa xôi, mở ra lối vào dẫn đến miền không gian hư ảo và thần bí. Trong khi đó Trần An lại đặt ra chuỗi tác phẩm mang tên "Vô hạn" trên chất liệu sắt để miêu tả khả năng tạo hình của những những khối trừu tượng đa hình. Có lẽ nó đã được hình thành từ sự khám phá cấu trúc phát triển của thực vật trong tự nhiên để tạo ra ngôn ngữ điêu khắc mới. Với những khối trừu tượng nhưng lại mang hướng như vô hạn để ở bất cứ hướng nào người xem cũng cảm nhận được sự đồng cảm từ nghệ thuật trong sự tuy của cá nhân mang tính tự do. Những sáng tác về chủ đề "Gió" trên chất liệu nhôm đúc của Nguyễn Huy Tính lại đưa người xem bằng cảm nhận những cuộn gió đại diện cho không gian và thời gian. Tác giả đã nhìn nhận về trạng thái của chính mình trước sự trôi chảy của thời gian và sự già nua của cơ thể nhưng ở đó là những dấu ấn của quá khứ và niềm vui.

Lễ công bố kết quả cuộc thi "Thiết kế cột mốc Km0" tại hồ Hoàn Kiếm là một minh chứng cho kết quả và sự nỗ lực đào tạo, sáng tạo chuyên ngành điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội. Những ý tưởng trong cuộc thi này có sự thiết kế bền vững cho không gian kiến trúc hồ Hoàn Kiếm. Từ năm 2020, cuộc thi đã được tổ chức và Hội đồng giám khảo đã chấm và chọn công bố 5 giải của cuộc thi gồm 1 giải Nhất, 1 giải Nhì, 1 giải Ba, 2 giải Khuyến khích. Trong đó Thiết kế đạt giải Nhất thuộc tên tuổi của trường Đại học Kiến trúc Hà Nội. Đó là nhóm nhà điêu khắc: Phạm Trung Hiếu, Phạm Thái Bình, Vũ Bình Minh, Phạm Huy Đồng, Nguyễn Đăng Hải với tên "Cổng ánh sáng" đặt tại sân trước của tượng đài Lý Thái Tổ. Đây cũng là những minh chứng cho việc đào tạo điêu khắc và những kết quả về chuyên ngành điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội.

Đã có nhiều câu hỏi đặt ra cho sự xuất hiện của các nền tảng công nghệ. Sự xuất hiện của công nghệ số trong quá trình sáng tạo nghệ thuật chưa bao giờ mạnh mẽ như lúc



này. Nhưng, tận dụng hay loại bỏ, đâu mới là hướng đi đúng đắn trong tiến trình ấy? Những cơ hội để nghệ thuật tham gia, sáng tạo, hay phản ánh thế giới luôn là kết quả của một số hình thức công nghệ, hay nói rộng hơn, là những đổi mới cơ khí. Đây là phạm trù không thể tách rời. Nếu nói nỗ lực của một người nghệ sĩ vừa là sáng tạo nghệ thuật vừa là tìm hiểu công nghệ. Với mục tiêu tìm cách giải thích hay nêu cảm nghĩ về sự tồn tại của con người cũng như tham gia vào quá trình kiến tạo nghệ thuật hay công nghệ, thì sự đổi mới cơ khí luôn hiện hữu trong khái niệm và những ứng dụng thực tế của nghệ thuật, dù ta có thể thấy nó hay không [8].

Với một số kết quả như trên đã cho thấy ngành điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội đang thực sự có bước lan tỏa rộng rãi và được cộng đồng chấp nhận thông qua kết quả đào tạo, thực hành sáng tác nghệ thuật. Tất nhiên, trong bối cảnh toàn cầu hóa, để thực sự có một tiến trình đào tạo hoàn hảo, việc tích hợp ứng dụng khoa học công nghệ vào lĩnh vực này đòi hỏi sự quan tâm về nhiều mặt của nhiều bên liên quan. Đối với cơ sở đào tạo là sự đòi hỏi nâng cao trình độ, nghiệp vụ của đội ngũ giảng viên, nghệ sĩ điêu khắc thông qua việc tiếp tục học tập nâng cao trình độ lý luận thực hành, đồng thời có kết nối trao đổi giảng viên làm việc ở nước ngoài và nhận giảng viên nước ngoài về giảng dạy có thời hạn tại ngành điêu khắc của trường. Tiếp đó, về cơ sở vật chất, rất cần sự quan tâm của nhà trường trong việc trang bị không gian xưởng học, xưởng sáng tạo phù hợp, đặc biệt là hệ thống trang thiết bị, máy móc phần mềm, máy in 3D, máy cắt CNC... để hỗ trợ người học có thể trực quan thấy được phác thảo trước khi đi vào gia công và hoàn thiện tác phẩm.

Kết luận

Trong bối cảnh toàn cầu hóa và sự phát triển nhanh chóng của công nghệ, việc đào tạo điêu khắc tại Đại học Kiến trúc Hà Nội đã và đang đối mặt với nhiều thách thức và cơ hội. Sự thay đổi này là kết quả của những yêu cầu mới từ thị trường nghệ thuật quốc tế cũng như từ bản thân sự tiến bộ công nghệ, đòi hỏi ngành giáo dục nói chung và nghệ thuật nói riêng phải thích ứng và đổi mới không ngừng. Hơn nữa, việc áp dụng công nghệ vào quá trình đào tạo đã giúp sinh viên dễ dàng kết nối với cộng đồng nghệ thuật toàn cầu. Các nền tảng công nghệ không chỉ cung cấp các công cụ hỗ trợ sáng tác mà còn là cầu nối để các sinh viên tham

gia vào các cuộc thi, dự án quốc tế, hay chia sẻ tác phẩm với bạn bè đồng nghiệp trên toàn thế giới. Điều này tạo ra cơ hội phát triển và học hỏi từ những nền văn hóa nghệ thuật khác nhau, thúc đẩy sự giao thoa và đa dạng trong tư duy sáng tạo nghệ thuật.

Tuy nhiên, bên cạnh những lợi ích vượt trội mà công nghệ mang lại, quá trình này cũng đặt ra những thách thức không nhỏ. Việc sử dụng công nghệ quá nhiều trong đào tạo và sáng tác có nguy cơ làm mất đi tính trực quan và cảm thụ tinh tế của nghệ thuật điêu khắc. Nghệ thuật điêu khắc truyền thống luôn đòi hỏi sự tương tác trực tiếp với vật liệu, không gian và thời gian – những yếu tố mang lại giá trị xúc cảm đặc biệt mà công nghệ khó có thể thay thế hoàn toàn. Sự tương tác với vật liệu thật, như gỗ, đá, kim loại hay đất sét, là một phần quan trọng của quá trình sáng tác, giúp người nghệ sĩ thấu hiểu được tính chất, đặc điểm và sức mạnh của chất liệu trong việc truyền tải thông điệp nghệ thuật. Thêm vào đó, sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ cũng có thể dẫn đến sự phụ thuộc quá mức vào các công cụ kỹ thuật số, làm giảm đi khả năng tư duy sáng tạo và khả năng tự giải quyết vấn đề một cách độc lập của sinh viên. Công nghệ hỗ trợ quá trình sáng tạo nhưng không thể thay thế hoàn toàn trí tưởng tượng và sự nhạy cảm nghệ thuật của người nghệ sĩ. Do đó, một trong những thách thức lớn nhất đối với các trường đào tạo nghệ thuật, đặc biệt là trường Đại học Kiến trúc Hà Nội phải có giải pháp ngăn chặn, dài hạn nhằm cân bằng giữa việc ứng dụng công nghệ và việc giữ gìn, phát triển các giá trị cốt lõi của truyền thống nghệ thuật điêu khắc.

Nhìn chung, sự hội nhập quốc tế và sự phát triển của công nghệ đã và đang tạo ra những tác động mạnh mẽ đến quá trình đào tạo điêu khắc tại trường Đại học Kiến trúc Hà Nội. Công nghệ đã mở ra những cơ hội mới, mang lại sự linh hoạt và tính tương tác cao hơn trong quá trình sáng tạo. Tuy nhiên, để đạt được mục tiêu đào tạo toàn diện, nhà trường cần xây dựng một chương trình giáo dục cân bằng, hài hòa, trong đó công nghệ được ứng dụng một cách hợp lý và hiệu quả, không làm mất đi bản sắc riêng và đặc thù của nghệ thuật điêu khắc. Điều này không chỉ giúp sinh viên nắm vững kỹ năng công nghệ mà còn duy trì được tư duy sáng tạo độc đáo, khả năng thực hành cảm thụ vật chất, không gian và những xúc cảm nghệ thuật riêng biệt./.

Tài liệu tham khảo

1. Báo cáo tự đánh giá chương trình đào tạo ngành điêu khắc theo chương trình đào tạo của Bộ Giáo dục và Đào tạo, Trường ĐH Kiến trúc tháng 03 năm 2023.
2. Phan Quân Dũng (2019), "Thiết kế xã hội và giáo dục Việt Nam", Hội thảo Quốc tế, Sáng tác nghệ thuật và thiết kế, NXB Văn hóa Văn Nghệ.
3. Ánh Dương (2022), Art Space, triển lãm điêu khắc 2022
4. Trương Công Đỉnh (2018), "Đào tạo thiết kế theo xu hướng hội nhập Quốc tế: Định hướng phát triển đào tạo theo CN 4.0 nhằm thích ứng với thị trường lao động toàn cầu", Kỳ yếu hội thảo: Chất lượng đào tạo các ngành thiết kế trong thời kỳ hội nhập quốc tế, trường Đại học Kiến trúc TP. Hồ Chí Minh tổ chức.
5. Trần Thị Việt Hà (2018), Yếu tố thúc đẩy tương tác giữa giảng viên và sinh viên trong hoạt động giảng dạy các học phần lý

thuyết thuộc chuyên ngành Thiết kế đô thị - trường Đại học Kiến trúc Tp. Hồ Chí Minh, Kỳ yếu hội thảo: Chất lượng đào tạo các ngành thiết kế trong thời kỳ hội nhập quốc tế, trường Đại học Kiến trúc TP. Hồ Chí Minh tổ chức.

6. Trần Thanh Nam (2019), "Điêu khắc trang trí và kiến trúc trong việc hình thành môi trường thẩm mỹ đô thị", Hội quốc tế Sáng tác nghệ thuật và thiết kế, NXB Văn hóa Văn nghệ.
7. Nguyễn Việt Hà "Ứng dụng công nghệ in 3D vào đào tạo Thiết kế, tạo hình điêu khắc", Tạp chí khoa học Việt Nam trực tuyến, <https://vjol.info.vn/index.php/tcgiaoducnghethuat/article/download/80157/68225/>,... truy cập ngày 01/10/ 2024.
8. Matt Clark, "Nghệ thuật và công nghệ cùng tồn tại và phát triển", 2023, [Online]: <https://idesign.vn/art-and-ads/nghe-thuat-va-cong-nghe-cung-ton-tai-va-phat-trien-544045.html> Truy cập ngày 01/10/20