# KỶ NGUYÊN SỐ HÓA VÀ TIỀM NĂNG PHÁT TRIỂN NGHỆ THUẬT CÔNG CỘNG TẠI VIỆT NAM: TRƯỜNG HỢP DỰ ÁN INTO THIN AIR VÀ DỰ ÁN PHÚC TÂN[1]

BÙI THỊ THÙY DƯƠNG
Email: thuyduong4121@gmail.com
Đại học KHXH&NV, Đại học Quốc gia Hà Nội

NGUYỄN CẢNH QUÂN
Email: 19032485@sv.ussh.edu.vn
Đại học KHXH&NV, Đại học Quốc gia Hà Nội

## THE DIGITAL ERA AND THE POTENTIAL FOR PUBLIC ART DEVELOPMENT IN VIETNAM: THE CASE OF THE INTO THIN AIR PROJECT AND THE PHUC TAN PROJECT

**TÓM TẮT**

Số hoá ra đời như một phương án hữu hiệu giúp cho việc xử lý thông tin nhanh gọn. Nghệ thuật công cộng ở Việt Nam dần có thêm không gian để các nghệ sĩ sáng tạo và số hóa là tiềm năng lớn trong tương lai để phá bỏ bức tường ngăn cách giữa nghệ thuật với công chúng.

Số hóa giúp nghệ sĩ tự do sáng tạo, không còn bị bó buộc trong các thiết chế truyền thống. Công chúng thưởng thức tác phẩm nghệ thuật theo cách đặc biệt và chủ động hơn. Số hóa giúp nghệ sĩ giải quyết nhiều vấn đề qua trường hợp dự án Into Thin Air 2 – dự án đầu tiên ứng dụng số hóa tại Việt Nam. Phúc Tân là dự án chưa được ứng dụng số hoá và việc sử dụng công nghệ số sẽ mang lại nhiều điều tích cực hơn.

Các dự án nghệ thuật công cộng và số hóa có vai trò vô cùng quan trọng trong việc gìn giữ các giá trị văn hóa – lịch sử và không gian công một cách bền vững, rút ngắn khoảng cách giữa công chúng, nghệ thuật và công nghệ mở ra nhiều cơ hội lớn cho các nghệ sĩ Việt Nam trên sân chơi toàn cầu.

***Từ khóa:*** Nghệ thuật công cộng, Số hoá, Lưu trữ, Lan truyền, Sáng tạo, Bảo tồn, Trải nghiệm

**ABSTRACT**

Digitization was born as an effective way to process information quickly. As a result, public art in Vietnam gradually has more space for artists to create, and digitalization has excellent potential to break down the wall separating art from the public.

Digitization gives artists the freedom to create and inspire, no longer being confined to traditional institutions. As a result, the public enjoys artwork in a particular and more proactive way. In addition, digitization helps artists solve many problems through the Into Thin Air 2 project - the first to apply digitization in Vietnam. Phuc Tan is a project that has not yet been digitized, and the use of digital technology will bring more positive things.

Public art projects and digitization play a critical role in sustaining cultural-historical values and public spaces, bridging the gap between public art and public space. In addition, technology opens up many great opportunities for Vietnamese artists on the global playing field.

***Keywords:*** *Public Art, Digitalize, Archive, Circulate, Creative, Conserve, Experience*

*[1]Bài báo thuộc đề tài nghiên cứu khoa học sinh viên "Nghệ thuật công cộng tại Việt Nam và sự tham gia kiến tạo cộng đồng bền vững: trường hợp dự án Phúc Tân, dự án Into Thin Air và dự án tranh tường ABC" - theo đề án hỗ trợ các ngành khoa học cơ bản năm 2020, do trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn tài trợ, người hướng dẫn khoa học: TS. Hoàng Cẩm Giang.*

/Nhận bài (Received): **20/12/2021** /Phản biện (Revised): **15/01/2022** /Duyệt đăng (Acceptep for publication): **15/02/2022**

**1. Dẫn nhập**

Vào những năm 90 của thế kỷ trước, số hóa tại các nước phương Tây đã bắt đầu phát triển để phục vụ nhu cầu của các công ty, doanh nghiệp; phục vụ quá trình đào tạo và nghiên cứu tại trường học với số lượng lớn tài liệu, các dự án số hóa về sách của Google hay Microsoft đã tiến hành thực hiện. Tại Việt Nam, số hóa còn khá mới lạ và chưa được để ý đến nhiều. Trong khoảng 10 năm trở lại đây, Việt Nam mới đang tiến hành nghiên cứu thực hiện để áp dụng vào các quá trình hiện đại tiên tiến hơn vào các lĩnh vực. Con người cũng được thỏa sức sáng tạo phát triển trong lĩnh vực công nghệ thông tin.

Để công việc trở nên thuận tiện và dễ dàng, số hóa đã ra đời như một phương án hữu hiệu giúp cho việc xử lý thông tin trở nên nhanh gọn, có hệ thống và được lưu trữ một cách lâu dài mà không tốn không gian cất chứa. Số hóa được gọi là một quá trình chuyển đổi thông tin từ những tài liệu trên giấy tờ được thực hiện một cách thủ công sang dạng kỹ thuật số. Với kiểu định dạng này các dữ liệu khi được đưa vào không bị thay đổi, tất cả sẽ được mã hóa theo một định dạng mới dễ dàng tiếp cận và lưu trữ bền vững hơn.

Trong thời kì đương đại, công nghệ phát triển chiếm ưu thế trong thị trường đòi hỏi con người cũng phải tiếp cận theo hướng hiện đại, việc truyền tải thông tin theo cách truyền thống chưa đủ để đáp ứng nhu cầu của con người và xã hội. Ngày nay, các lĩnh vực trong đời sống luôn phải cập nhật, chạy đua cùng công nghệ để phù hợp với xu thế của thị trường. Nếu như 20 năm trước, việc muốn tìm hiểu một tác phẩm nghệ thuật đòi hỏi người tham quan phải đến tận nơi để tìm hiểu, ghi chép số liệu một cách thực tế thì ngày nay, việc tìm hiểu hay xem một tác phẩm nghệ thuật đã trở nên dễ dàng khi có các phương tiện truyền thông đảm nhiệm thu thập thông tin, hình ảnh và dữ liệu. Từ đó, công chúng muốn tìm hiểu nếu không thể trực tiếp đến địa điểm thì vẫn có thể tiếp cận nghệ thuật một cách gián tiếp mà vẫn đầy đủ thông tin, thông qua internet khi các tác phẩm đã được trải qua quá trình số hóa.

Trên thế giới, nghệ thuật công cộng hiện đang là một dạng thức nghệ thuật phát triển, thu hút đông đảo sự quan tâm của công chúng, đặc biệt là giới trẻ ham mê sáng tạo, khám phá. Các tác phẩm nghệ thuật công cộng thường là những công trình kiến trúc, mô hình, tượng được thiết kế, xây dựng giữa một không gian mở, thu hút sự chú ý của những người xung quanh. Đã từ lâu, nghệ thuật công cộng đã là một phần của văn hóa thế giới. Trong dự án quy hoạch của nhiều thành phố lớn, không gian dành cho một tác phẩm nghệ thuật luôn được các chuyên gia tính đến. Bởi lẽ, sự có mặt của một tác phẩm nghệ thuật ở nơi công cộng là điều vô cùng quan trọng, ở nhiều phương diện. Nghệ thuật công cộng trên thế giới thể hiện các giá trị cộng đồng, cải thiện môi trường sống, nâng cao nhận thức của con người. Các tác phẩm thường được đặt ở các địa điểm công cộng, nghệ thuật này dành cho tất cả mọi người, hướng đến tính tập thể và không giới hạn bất kì ai. Những tác phẩm của nghệ thuật công cộng ở nhiều thành phố lớn trên khắp thế giới đã thu hút số lượng lớn người yêu nghệ thuật đến thưởng thức, trở thành một yếu tố không thể thiếu gắn liền với thành phố đó. Các tác phẩm nghệ thuật công cộng trên thế giới đều được lên kế hoạch và thiết kế để đảm bảo tính an toàn, chịu được những tác động của các yếu tố tự nhiên và có sự ổn định, lâu dài. Sự ra đời của các tác phẩm nghệ thuật công cộng trên thế giới đã mang lại nhiều lợi ích tích cực song cũng đem đến nhiều ảnh hưởng tiêu cực tới cảnh quan đô thị, không gian trưng bày, làm tổn hại nghiêm trọng đến hình ảnh của không gian sống.

Nghệ thuật công cộng ở Việt Nam xuất hiện từ khá sớm, không ai có thể xác định được thời gian mà nó xuất hiện, những công trình nghệ thuật công cộng đầu tiên được tạo ra nhằm phục vụ cho những mục đích sinh hoạt văn hóa của người người dân. Nhưng cùng với lịch sử của dân tộc, lịch sử phát triển của nghệ thuật công cộng tại Việt Nam cũng có những biến động theo dòng lịch sử dân tộc. Trong nhiều năm trở lại đây, nghệ thuật công cộng đã dần trở thành cái tên quen thuộc, gần gũi hơn với công chúng và đã có bước phát triển lớn tại Việt Nam. Chúng tôi chưa đề cập tới chất lượng của các dự án nhưng có thể thấy rõ nhu cầu thưởng thức hay sự lan truyền của yếu tố nghệ thuật cộng đồng đang là xu thế của đời sống con người Việt Nam. Nhất là khi công nghệ đang ngày càng được lên ngôi, những công trình nghệ thuật công cộng tại Việt Nam đã dần có thêm nhiều không gian để các nghệ sĩ sáng tạo và số hóa chính là tiềm năng lớn trong tương lai phá bỏ những bức tường ngăn cách giữa nghệ thuật với công chúng.

**2. Tiềm năng sáng tạo, thưởng thức nghệ thuật qua nền tảng số hóa**

Trong thời đại công nghệ số phát triển như hiện nay, tại Việt Nam trong những năm gần đây, công nghệ số được đặc biệt quan tâm, không chỉ áp dụng trong sản xuất, kinh tế, mà hiện nay nền tảng công nghệ số còn được áp dụng vào vấn đề xã hội. Vấn đề sáng tạo, thưởng thức nghệ thuật, từ lâu đã trở thành một phần tất yếu của cuộc sống, nhất là trong bối cảnh xã hội phát triển với tốc độ nhanh chóng và công nghệ trở thành một công cụ cần thiết và không thể thiếu để thúc đẩy sự phát triển của nhiều lĩnh vực trong đó có nghệ thuật, món ăn tinh thần không thể thiếu với con người.

Việc ứng dụng nền tảng công nghệ số vào vấn đề sáng tác nghệ thuật cũng đang được quan tâm trên thế giới.

Tại Hàn Quốc hay các nước phát triển khác, vấn đề sử dụng công nghệ trong việc sáng tác tác phẩm cũng được giới thiệu và triển khai rộng rãi, như việc sử dụng công nghệ 3D để phục dựng lại những tác phẩm và giá trị nghệ thuật truyền thống như: Lễ rước kiệu của vua Jeongjo tại pháo đài Hwaseang, hoặc tham quan mô hình ngôi chùa mười tầng Gyeongcheon. Các bức bích họa thời Goguryeo cũng được chuyển sang định dạng 3D, khi áp dụng phương pháp số hóa chuyển động các nhân vật trong tranh có thể chuyển động được trên không gian ảo. Thậm chí, bằng một cú chạm, du khách có thể tham gia một số trò chơi tương tác.

Hai năm trở lại đây, trên thế giới nói chung và Việt Nam nói riêng đang phải chịu ảnh hưởng lớn bởi đại dịch Covid-19, tất cả các hoạt động xã hội gần như phải dừng hoạt động, nghệ thuật cũng không nằm ngoài việc này, các bảo tàng, phòng trưng bày, triển lãm, hay các loại hình sân khấu biểu diễn cũng phải tạm dừng trong một khoảng thời gian dài. Chính trong khoảng thời gian này, dù có nhiều vấn đề khó khăn liên tiếp nhưng đây là lúc công nghệ được ứng dụng và là bàn đạp cho sự phát triển trong tương lai. Quá trình ứng dụng công nghệ số hóa vào lĩnh vực nghệ thuật ẩn chứa nhiều tiềm năng và cơ hội cho tương lai. Số hóa nghệ thuật là một hình thức mới giúp cho nghệ sĩ được tự do sáng tạo, khơi dậy cảm hứng, nhiều ý tưởng mới, không còn bị các thiết chế truyền thống trở thành rào cản cho việc sáng tạo. Bên cạnh đó, thông qua số hóa việc thưởng thức các tác phẩm nghệ thuật cũng trở nên đặc biệt và đa dạng hơn rất nhiều. Công chúng giờ đây được tiếp cận theo một hình thức mới, có thể được tìm hiểu các tác phẩm một cách chi tiết, thuận lợi và chủ động hơn.

Tại Việt Nam, việc ứng dụng số hóa trong phục dựng và lưu giữ các giá trị văn hóa truyền thống không cũng không còn quá xa lạ, bởi những mô hình phục dựng 3D trong phục dựng mô hình hoàng thành Thăng Long, hay phục dựng những giá trị nghệ thuật như hát chèo, xẩm,... không chỉ vậy mà công nghệ số còn được áp dụng để sáng tạo nên nhiều những tác phẩm nghệ thuật có tính thẩm mỹ cao, như những bức tranh 3D,... Vì thế việc đưa số hóa vào nghệ thuật công cộng cũng là điều cần thiết để những nghệ sĩ sáng tạo cho ra đời những tác phẩm phù hợp với thời đại rút ngắn dần khoảng cách giữa nghệ thuật và công chúng, nhất là khi phục vụ được nhu cầu thưởng thức nghệ thuật của công chúng một cách dễ dàng hơn.

Trong quá trình sáng tác, số hóa giúp nghệ sĩ giải quyết được nhiều vấn đề như: địa điểm, thời gian, không gian,…qua trường hợp dự án Into Thin Air 2, một dự án với 10 tác phẩm và đặt tại 10 địa điểm khác nhau trong lòng thủ đô. Với việc ứng dụng số hóa để sáng tạo tác phẩm, đưa chúng lên một ứng dụng chạy được trên cả hai hệ điều hành phổ biến nhất hiện nay là android và ios đã giải quyết được nhiều vấn đề nhất là với các không gian xanh, không gian công cộng cần được gìn giữ một cách nguyên vẹn như công viên Bách Thảo, Quảng trường Đông Kinh Nghĩa Thục hay Quảng trường Ba Đình. Số hóa không chỉ giúp cho nghệ sĩ mà còn giúp cho công chúng được tiếp cận cái mới còn nghệ thuật nói chung thì có thể hòa nhập được trong bối cảnh xã hội đương đại bây giờ và mở đường cho trong tương lai nhiều tiềm năng mới để nghệ thuật đa dạng các loại hình hơn trước tiếp cận được với công chúng một cách đa dạng hơn. Cũng như với dự án Into Thin Air 2, các nghệ sĩ không chỉ trong nước mà còn ở nước ngoài cũng đã tham gia thực hiện dự án nghệ thuật công cộng này, ngay từ đầu dự án đã được xây dựng dựa trên việc có sử dụng công nghệ và số hóa tác phẩm là chính vì thế mà các tác phẩm được đa dạng thể loại, không bị bó hẹp trong bất kì một thể loại nào, nghệ sĩ được tự do sáng tạo và được sự hỗ trợ từ phía giám tuyển để có thể tạo nên các tác phẩm phù hợp với mục đích đã được đề ra cho dự án ngay từ đầu. Trong dự án có hai tác phẩm múa đương đại được đặt tại Ô Quan Chưởng và Đền Bà Kiệu. Trong số 10 tác phẩm, thì đây là hai tác phẩm khó nhất trong quá trình xây dựng và thực hiện nhưng chính vì có số hóa nên các tác phẩm được đưa vào không gian ảo trải nghiệm trở nên vô cùng hấp dẫn. Nhất là khi để xem được một tác phẩm múa ở ngoài trực tiếp đã là khó, nhưng giờ đây các tác phẩm nghệ thuật công cộng ra đời vừa là câu chuyện gắn liền với nghệ sĩ nhưng đồng thời cũng là câu chuyện của địa điểm đó và tạo ra tương tác giữa công chúng với tác phẩm.

Dự án Into Thin Air 2 cũng là một trong số những dự án nghệ thuật công cộng đầu tiên tại Việt Nam có sử dụng số hóa, ứng dụng công nghệ tăng cường thực tế ảo. Chính việc này đã giúp cho nghệ thuật công cộng tới gần với công chúng, tiếp cận nhiều đối tượng khác nhau và đặc biệt là làm dày hơn số lượng khán giả đến với nghệ thuật đương đại nói chung và nghệ thuật công cộng nói riêng. Bên cạnh đó, chính việc số hóa ngay từ khởi đầu đã tác động lớn tới việc thưởng thức tác phẩm. Chính công chúng là người đồng kiến tạo tác phẩm cùng nghệ sĩ, là người chủ động trong việc tiếp cận nghệ thuật. Từ đó hình thành năng lực tự thưởng thức nghệ thuật, công chúng sẽ không còn phải phụ thuộc vào bất kì yếu tố nào mà có thể chủ động trong việc tìm kiếm, trải nghiệm điều gì mình muốn như trong Into Thin Air 2 với nhiều thể loại để lựa chọn.

Đối với dự án nghệ thuật công cộng Phúc Tân, đây là một dự án để phát triển bền vững, góp phần bảo tồn bản sắc ở địa phương; đồng thời, dự án cũng tôn vinh các nét đẹp văn hóa, địa lý, tự nhiên. Đây là dự án nghệ thuật theo hướng truyền thống, chưa được các

nghệ sĩ, giám tuyển ứng dụng số hoá vào các tác phẩm nghệ thuật. Vậy hãy thử đặt giả thuyết nếu dự án này được số hoá thì sẽ như thế nào? Việc sử dụng công nghệ số sẽ mang các tác phẩm nghệ thuật công cộng Phúc Tân đến gần hơn với người xem, bởi thực trạng dùng thiết bị thông minh đã trở nên quá phổ biến đối với giới trẻ hiện nay. Nếu không có công nghệ số thì những tác phẩm nghệ thuật ở Phúc Tân rất khó đến được với công chúng, từ việc đưa thông tin, nhiều khán giả mới được biết đến và tìm hiểu về chúng, nếu không chắc hẳn giờ này chúng đã trở thành những tác phẩm "Ma" không được biết đến. Do đó, nếu được số hoá, vai trò mà công nghệ số mang lại cho các tác phẩm nghệ thuật ở đây mà chúng ta có thể thấy rõ ràng nhất đó là việc truyền tải thông tin đến gần hơn với khán giả. Nếu như cách thức truyền thông cũ như sách báo,... thì rất khó để tác phẩm có thể tiếp cận được với khán giả bởi không phải ai cũng thường xuyên đọc báo hay sách, nhưng khi được truyền thông trên mạng xã hội thì việc tiếp cận với khán giả quả thực là dễ dàng hơn.

Đặc biệt, ở dự án nghệ thuật công cộng Phúc Tân, Trên các phương tiện truyền thông, mạng xã hội phổ biến như Facebook, Instagram,… Các bạn trẻ đều hào hứng chia sẻ những bức hình chụp cạnh hình ảnh con thuyền được ghép dựng từ 10.000 vỏ chai nhựa đã trở thành niềm cảm hứng bất tận đối với nhiều người có mong muốn bảo vệ môi trường. Đây chính là một ví dụ điển hình để thấy được hiệu quả to lớn nếu dự án nghệ thuật công cộng Phúc Tân được số hoá. Khán giả sẽ tiếp cận gần hơn với các tác phẩm và những thông điệp nhân văn, cao cả sẽ được truyền đi nhanh chóng, dễ dàng hơn.

**3. Tiềm năng lưu trữ và lan truyền NTCC qua nền tảng số hóa**

Tiến trình số hóa trong thời đại công nghệ phát triển đóng vai trò vô cùng cần thiết, không chỉ đối với tài liệu mà đối với các tác phẩm nghệ thuật. Quá trình số hóa là một bước tiến lớn trong việc rút ngắn giảm thiểu diện tích cũng như không gian lưu trữ. Đây là một bước tiến quan trọng đối với cả việc bảo vệ môi trường trở nên xanh – sạch – đẹp hơn. Bên cạnh đó tiến trình số hóa đáp ứng vấn đề tiết kiệm nguồn tài nguyên thiên nhiên và kinh tế của đất nước. Các công cụ hỗ trợ trong quá trình thực hiện đưa các thông tin, hình ảnh vào tiến trình số hóa được đầu tư một lần với giá trị cao nhưng sẽ được coi là phương án đầu tư theo chiều hướng dài hạn, sử dụng lâu dài.

Với các dự án nghệ thuật công cộng việc tham gia vào tiến trình số hóa có vai trò vô cùng quan trọng, bảo tồn một cách bền vững tất cả giá trị của tác phẩm. Các dự án ra đời đã góp phần kiến tạo cho cộng đồng phát triển bền vững vì thế trong quá trình đó việc áp dụng số hóa sẽ lưu giữ lại nguyên vẹn tác phẩm. Không chỉ vậy, bên cạnh bảo tồn tác phẩm theo thời gian mà chính sản phẩm số hóa sẽ phục vụ cho cộng đồng. Đặc biệt trong thời điểm hiện tại, diễn biến của dịch bệnh Covid-19 diễn ra vô cùng phức tạp. Để khắc phục vấn đề không thể tham quan, trải nghiệm các tác phẩm nghệ thuật như trước đây, số hóa trở thành công cụ hữu hiệu phát huy tối đa hiệu quả của mình, đáp ứng nhu cầu của khán giả trong thời điểm dịch bệnh khi các địa điểm công cộng đang hạn chế người tới. Số hóa có vai trò phục vụ khán giả một cách thuận tiện, phù hợp nhất ngay cả trong giai đoạn dịch bệnh diễn ra, quá trình thưởng thức nghệ thuật của con người vẫn được diễn ra đây cũng là cách con người được chủ động trong việc tiếp cận nghệ thật và tiếp cận với các nền tảng công nghệ tân tiến hơn.

Trong dự án Into Thin Air 2, các tác phẩm xuất hiện trên ứng dụng được thiết kế giống như google map, và có hướng dẫn chỉ đường chi tiết tới nơi tác phẩm được đặt. Ở đây những thông tin cơ bản về dự án, những đối tác hỗ trợ đều xuất hiện ngay trên ứng dụng để công chúng có thể tự tìm hiểu và biết thêm về dự án trước khi trải nghiệm các tác phẩm. Chính cách lưu trữ này đã giúp cho dự án nhận được nhiều sự quan tâm của đông đảo công chúng đặc biệt là giới trẻ hiện nay.

Tham gia vào tiến trình số hóa các tác phẩm nghệ thuật công cộng dễ dàng mở rộng phạm vi tiếp cận cộng đồng, cũng như lưu trữ các tác phẩm một cách lâu dài như trong dự án Into Thin Air 2, dù không gian có biến mất nhưng trên ứng dụng đã được định vị sẵn cũng như được thiết lập phạm vi không gian mà tác phẩm hoạt động để người xem vẫn trải nghiệm được dù không còn không gian như trước nhưng tác phẩm trở thành minh chứng cho việc ở đây đã từng có một không gian xanh, không gian công cộng xuất hiện.

Trong quá trình ứng dụng số hóa vào việc lưu giữ các tác phẩm nghệ thuật công cộng cũng mang nhiều tiềm năng hướng đến phát triển bền vững. Thông qua số hóa, 10 tác phẩm của dự án Into Thin Air được lưu trữ lâu dài và nguyên vẹn trên ứng dụng mà không ảnh hưởng tới không gian công, không chiếm diện tích thực tế. Cùng với đó các tác phẩm cũng không phải chịu sự ảnh hưởng của các yếu tố ngoại cảnh để phải chỉnh sửa mỗi khi gặp sự cố, đây chính là một cách lưu trữ giảm tối thiểu rủi ro xảy với các tác phẩm nghệ thuật. Các tác phẩm cũng như toàn bộ dự án sẽ có khả năng lan truyền một cách mạnh mẽ nhất là trên các phương tiện truyền thông, mạng xã hội. Đặc biệt, là việc truy cập nguồn tài liệu một cách dễ dàng hơn. Nghệ thuật công cộng tại Việt Nam vẫn còn mới vì thế khi ứng dụng số hóa như Into Thin Air 2 công chúng có thể chia sẻ với nhau về các tác phẩm ở mọi nơi, có thể tới thưởng thức tác phẩm vào bất kì khung giờ nào trong ngày một cách tự do.

Đối với dự án nghệ thuật công cộng Phúc Tân, khả năng lưu trữ của công nghệ số, việc giữ gìn và bảo vệ một tác phẩm nghệ thuật là điều rất khó khăn, hơn nữa đó lại là tác phẩm nghệ thuật công cộng, thực tế cho thấy có rất nhiều những tác phẩm nghệ thuật ở đây đã, đang dần xuống cấp một cách nghiêm trọng và có thể bị phá huỷ bất kỳ lúc nào. Do đó việc bảo quản các tác phẩm nghệ thuật công cộng ở đây là điều bắt buộc nếu chúng ta còn muốn tác phẩm còn tồn tại lâu dài. Nếu khán giả muốn tìm hiểu một tác phẩm nhưng không may nó đã bị xuống cấp so với thời điểm ban đầu hay chúng đã bị phá hủy bởi con người thì phải làm sao? Liệu có cách gì giúp họ tìm lại những tác phẩm ấy? Chắc chắn là họ không thể tìm hiểu và quan sát một cách thực tế được, nhưng với công nghệ số như hiện nay, việc lưu trữ một tác phẩm nghệ thuật là điều hết sức dễ dàng. Nếu được số hoá, lữu trữ một cách cẩn thận thì sau này, khi các tác phẩm nghệ thuật bị mất đi thì bản sao của chúng vẫn còn được lưu trữ, phục vụ cho việc nghiên cứu và tìm hiểu của khán giả. Do đó việc sử dụng số hóa đối với các tác phẩm nghệ thuật còn có giá trị lưu giữ và bảo vệ giá trị nghệ thuật. Trong trường hợp dự án nghệ thuật công cộng Phúc Tân, chúng tôi đã thực hiện số hóa dữ liệu các tác phẩm nghệ thuật công cộng ở đây dưới hình thức blog. Dưới đây, các độc giả có thể xem được các tác phẩm nghệ thuật của dự án Phúc Tân một cách nhanh chóng, dễ dàng hơn. Đặc biệt là trong dịch bệnh diễn ra chúng ta khó có thể trải nghiệm tác phẩm tại địa điểm cụ thể.

Việc sử dụng công cụ hỗ trợ như công nghệ số giúp giám tuyển Nguyễn Thế Sơn và các nghệ sĩ thực hiện dự án biết được mức độ đón nhận tác phẩm từ khán giả như thế nào bởi đa số người Việt Nam chúng ta đều có thói quen để lại bình luận hay cảm nhận của mình khi trải nghiệm một vấn đề nào đó trên mạng xã hội. Khi các tác phẩm nghệ thuật được đưa lên mạng xã hội thì sẽ nhận được hai luồng ý kiến, một là đón nhận một cách tích cực từ phía khán giả, hai là không được đón nhận. Điều mà nghệ sĩ sẽ rất khó để hỏi cảm nhận từ một người trải nghiệm thực tế, nhưng trên mạng xã hội, tất cả mọi người sẽ đưa ra ý kiến khách quan nhất, giúp tác giả có thể biết được giá trị của tác phẩm đối với khán giả, và từ đó sẽ xây dựng tác phẩm của mình một cách hoàn thiện hơn.

**4. Kết luận**

Nếu như trước đây khi các tác phẩm nghệ thuật chỉ được đặt trong các bảo tàng, phòng trưng bày hay là những bộ sưu tập cá nhân riêng hầu hết đối tượng tới thưởng thức, nghiên cứu sẽ bị giới hạn chỉ là những chuyên gia, nhà phê bình nghệ thuật, họa sĩ hay công chúng đến thưởng thức được cũng bị hạn chế. Áp dụng số hóa đối với nghệ thuật có vai trò rất lớn đưa các giá trị tinh thần ở mức độ cao hơn tới gần với khán giả ở nhiều độ tuổi nhiều lĩnh vực khác nhau. Nguồn tài nguyên số hóa đến gần hơn với mọi người rút ngắn khoảng cách giữa con người, công nghệ, nghệ thuật. Việc rút ngắn quá trình tìm kiếm thông tin cũng được chú trọng và tối ưu trong tiến trình số hóa nhất là trong nghệ thuật, có những tác phẩm công chúng muốn tìm hiểu và nghiên cứu nhưng có nhiều yếu tố tác động trở nên khó khăn trong việc trải nghiệm tác phẩm một cách thực tế. Giờ đây số hóa đóng vai trò hỗ trợ công chúng trong quá trình truy xuất tìm kiếm thông tin ở bất kì đâu, tại thời điểm nào chỉ cần có internet các tài liệu, hình ảnh sẽ xuất hiện và phục vụ công chúng. Đặc biệt thông qua hai dựa án nghệ thuật công cộng được áp dụng số hóa có rất nhiều tiềm năng để phát triển ngày một bền vững và đến gần với công chúng hơn. Nghệ thuật công cộng sẽ không còn xa lạ nữa mà nó trở thành niềm vui tinh thần đi vào cuộc sống con người một cách tự nhiên và phù hợp; không những thế việc số hóa sẽ trở thành một kho tài liệu về nghệ thuật là những dữ liệu quan trọng được bảo tồn vĩnh viễn hạn chế việc các tác phẩm khi bị tháo bỏ không còn thì kho dữ liệu số hóa này vẫn sẽ còn và có thể sử dụng. Đối với các tác phẩm nghệ thuật công cộng vẫn còn đang hạn chế công chúng, số hóa hình ảnh để chia sẻ là một cách dễ dàng để các tác phẩm xuất hiện trên phương tiện truyền thông hay mạng xã hội đến gần với công chúng. Đây cũng chính là một phương án lan tỏa nghệ thuật một cách nhanh chóng hơn.

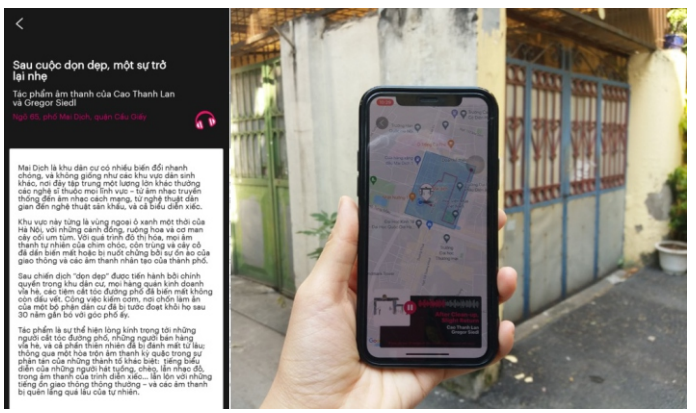
Số hóa không còn chỉ là câu chuyện riêng của bất kì một lĩnh vực nào mà giờ đây số hóa trở thành một xu hướng của Việt Nam nói riêng và toàn thế giới nói chung. Đại dịch Covid-19 đến, ảnh hưởng lớn tới việc phát triển văn hóa nghệ thuật nhưng không vì thế mà nghệ thuật bị chậm lại, đại dịch trở thành đòn bẩy vào thế giới giúp cho việc số hóa phát triển một cách nở rộ và rộng rãi hơn rất nhiều.

Có thể khẳng định, dù có số hoá hay không số hoá các dự án nghệ thuật công cộng thì đều có mặt lợi và mặt hại riêng. Quan trọng là ở cách nhìn nhận vấn đề ở mỗi người, mỗi giám tuyển, mỗi nghệ sĩ và mỗi khán giả. Người ưu tiên sự tiện ích thì sẽ chọn số hoá còn người ưu tiên giữ lại những giá trị truyền thống thì sẽ không chọn số hoá mà trực tiếp đến không gian công cộng đó để thưởng thức các tác phẩm nghệ thuật công cộng. Không quá khi nói việc số hóa các dự án nghệ thuật công cộng sẽ mở ra nhiều cơ hội hơn cho các nghệ sĩ Việt Nam trên sân chơi toàn cầu về lĩnh vực nghệ thuật công cộng; từ đó công chúng ít nhiều cũng sẽ được hưởng lợi khi có thể thưởng lãm nhiều bộ sưu tập hơn, cả truyền thống lẫn đương đại.

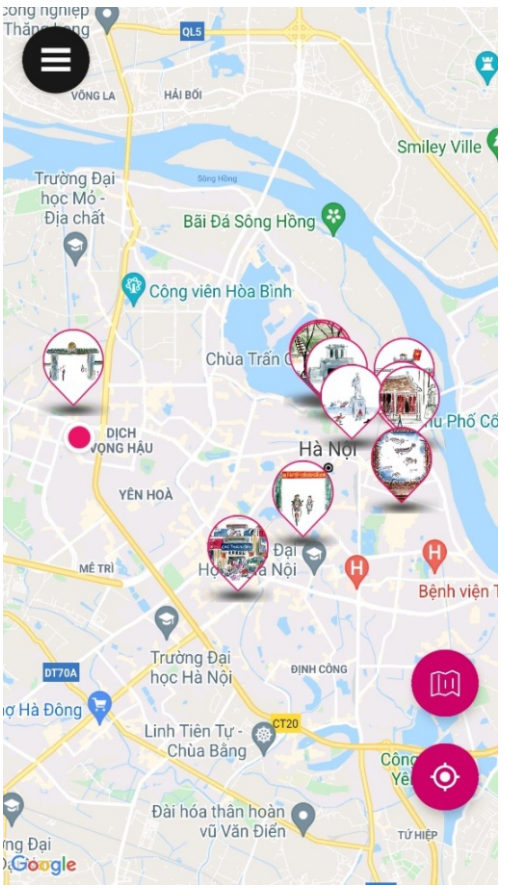
Tác phẩm “Người lang bạt”
của Vũ Ngọc Khải tại Ô Quan Chưởng

Tác phẩm “Những ngày này”
của Huy Trần và Vũ Ngọc Khải tại Đền Bà Kiệu

Tác phẩm “Thuyền” của Vũ Xuân Đông




Tác phẩm âm thanh “Sau cuộc dọn dẹp, một sự trở lại nhẹ”
của Cao Thanh Lan
(Ảnh trái: thông tin tác phẩm trên ứng dụng;
Ảnh phải: Tác phẩm tại địa điểm)




Bản đồ Into Thin Air 2 trên điện thoại thông minh

Dự án Phúc Tân được đăng trên Blog "Nghệ thuật công cộng Việt Nam"

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

**1. Báo cáo Dự án Nghệ thuật công cộng "Into Thin Air" 2,** file:///C:/Users/Admin/Downloads/the_digitalized_platform_into_thin_air2_viet_nam.pdf

**2. Lê Quỳnh Chi, Nguyễn Thanh Tú (2020),** *Vai trò của cộng đồng trong kiến tạo và phát triển kiến trúc cảnh quan nông thôn,* **Tạp chí Kiến trúc, số 10.**

**3. Nguyễn Trần Ưu Đàm (2020),** *Dự án nghệ thuật công cộng Phúc Tân,* **Tạp chí Mỹ thuật.**

**4. Nguyễn Hà (2021),** *Số hóa văn hóa nghệ thuật – Bài học từ thế giới,* **VOV5, truy cập 11/2021.**

**5. Ngọc Minh (2020),** *Số hóa nghệ thuật và cơ hội cho nghệ sĩ, công chúng,* **truy cập 11/2021**

**6. Mitchell (1992),** *Art and the public sphere,* **Nhà xuất bản Đại học Chicago.**

**7. Selwood, Sara (1995),** *The benefits of public art: the polemics of permanent art in public places,* **Viện nghiên cứu chính sách London.**