

TÁC ĐỘNG CỦA CHUYỂN ĐỔI SỐ ĐẾN MỸ THUẬT ĐƯƠNG ĐẠI THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH GIAI ĐOẠN 2000 – 2025

Đỗ Đình Cường¹

Tóm tắt: Từ năm 2000 đến 2025, mỹ thuật đương đại tại Thành phố Hồ Chí Minh chứng kiến sự chuyển đổi sâu rộng dưới tác động của công nghệ số. Các phương tiện mới như nhiếp ảnh số, video art, nghệ thuật sắp đặt kỹ thuật số, tương tác đa phương tiện, thực tế ảo (VR/AR) và nghệ thuật trí tuệ nhân tạo (AI Art) đã mở rộng khái niệm sáng tác, đưa mỹ thuật thoát khỏi khuôn khổ vật chất truyền thống để bước vào môi trường dữ liệu và không gian ảo. Bài nghiên cứu này tập trung phân tích bối cảnh phát triển, những xu hướng chủ đạo, thực hành nghệ thuật tiêu biểu, cũng như tác động của công nghệ số đến tư duy thẩm mỹ và hệ sinh thái nghệ thuật tại Thành phố Hồ Chí Minh. Phương pháp nghiên cứu kết hợp phân tích tài liệu, phỏng vấn nghệ sĩ và khảo sát các triển lãm đương đại từ 2000–2025. Kết quả cho thấy kỹ thuật số không chỉ là công cụ hỗ trợ sáng tác mà trở thành “ngôn ngữ thẩm mỹ” mới, góp phần định hình diện mạo mỹ thuật đô thị, thúc đẩy sự tương tác đa chiều giữa nghệ sĩ – tác phẩm – công chúng và mở rộng vị thế của nghệ thuật Việt Nam trong bối cảnh toàn cầu hóa.

Từ khóa: mỹ thuật đương đại; kỹ thuật số; nghệ thuật số; đa phương tiện.

1. MỞ ĐẦU

Ba thập kỷ đầu thế kỷ XXI đánh dấu bước phát triển mạnh mẽ của công nghệ số và Internet tại Việt Nam. Thành phố Hồ Chí Minh – trung tâm kinh tế – văn hoá lớn nhất cả nước – trở thành nơi tiếp nhận sớm và mạnh những trào lưu nghệ thuật mới gắn với truyền thông kỹ thuật số. Đây cũng là không gian nghệ thuật có tính thử nghiệm cao, quy tụ nhiều nghệ sĩ trẻ, các không gian nghệ thuật độc lập, studio đa phương tiện và mạng lưới sáng tạo quốc tế.

Sự chuyển biến của mỹ thuật trong thời đại số không chỉ là sự mở rộng chất liệu, mà còn là sự đổi mới căn bản về tư duy hình ảnh, cách thức sản xuất và tiếp nhận nghệ thuật (Paul, 2015). Tuy vậy, đến nay, số lượng công trình chuyên sâu về sự phát triển của nghệ thuật kỹ thuật số tại Thành phố Hồ Chí Minh còn hạn chế. Vì vậy, bài nghiên cứu nhằm hệ thống hóa tiến trình, nhận diện các xu hướng chủ đạo và đánh giá tác động của kỹ thuật số đối với mỹ thuật đương đại giai đoạn 2000–2025. Bên cạnh mục tiêu hệ thống hóa tiến trình phát triển, nghiên cứu này hướng đến việc làm rõ đặc trưng của mỹ thuật đương đại Thành phố Hồ Chí Minh như một không gian nghệ thuật đô thị có tính thử nghiệm cao trong bối cảnh chuyển đổi số. Khác với các công trình trước đây chủ yếu khảo sát mỹ

¹ Trường Đại học Kỹ thuật Công nghệ Thành phố Hồ Chí Minh

thuật đương đại Việt Nam ở phạm vi toàn quốc hoặc tiếp cận công nghệ số như một yếu tố hỗ trợ sáng tác, bài viết này tập trung phân tích kỹ thuật số như một cấu trúc thẩm mỹ mới, định hình ngôn ngữ tạo hình, mô hình triển lãm và hệ sinh thái nghệ thuật tại địa phương. Trên cơ sở phân kỳ ba giai đoạn (2000–2010; 2010–2020; 2020–2025), nghiên cứu đề xuất cách tiếp cận liên kết giữa biến đổi chất liệu, biến đổi trải nghiệm thị giác và biến đổi cấu trúc vận hành nghệ thuật, qua đó góp phần bổ sung một diễn giải chuyên biệt về mỹ thuật đô thị trong thời đại số.

Trong bài viết này, thuật ngữ “nghệ thuật số” (Digital Art) được sử dụng như khái niệm bao quát, chỉ các thực hành nghệ thuật sử dụng công nghệ số như phương tiện hoặc môi trường sáng tác (Paul, 2015). Thuật ngữ “mỹ thuật số” được dùng trong phạm vi hẹp hơn khi nhấn mạnh đến các thực hành thuộc lĩnh vực mỹ thuật thị giác ứng dụng công nghệ số trong tạo hình và không gian trưng bày. Thuật ngữ “nghệ thuật kỹ thuật số” được hiểu tương đương với “nghệ thuật số”, tuy nhiên trong bài viết này ưu tiên sử dụng “nghệ thuật số” để đảm bảo tính thống nhất. Riêng AI Art được dùng để chỉ các thực hành sáng tác sử dụng mô hình học máy và thuật toán tạo sinh như một cấu trúc tạo hình trung tâm (Phạm Quang, 2023).

Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu triển khai theo hướng tiếp cận liên ngành, kết hợp phân tích tài liệu, phỏng vấn bán cấu trúc và khảo sát triển lãm nhằm nhận diện các biến đổi về chất liệu, ngôn ngữ tạo hình và mô hình triển lãm của mỹ thuật đương đại TP.HCM dưới tác động của công nghệ số giai đoạn 2000–2025. Phần phân tích tài liệu tập trung vào các công trình trong và ngoài nước về digital art/new media art, mỹ học tương tác, mỹ học thuật toán và các nghiên cứu về mỹ thuật đương đại Việt Nam. Phỏng vấn bán cấu trúc được thực hiện với một số nghệ sĩ/curator/nhà tổ chức tại TP.HCM có thực hành liên quan đến video art, sắp đặt đa phương tiện, VR/AR và AI Art. Khảo sát triển lãm được thực hiện trên các không gian nghệ thuật tại TP.HCM (gallery, trung tâm nghệ thuật, không gian độc lập) với tiêu chí lựa chọn là: (I) có yếu tố kỹ thuật số giữ vai trò quan trọng trong cấu trúc tác phẩm; (II) có tư liệu kiểm chứng (catalogue, thông cáo báo chí, website, bài viết giới thiệu, hình ảnh trưng bày); (III) phản ánh được các giai đoạn chuyển đổi 2000–2010, 2010–2020 và 2020–2025. Dữ liệu được xử lý theo hướng định tính và lịch sử–hệ thống.

2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Bối cảnh hình thành và phát triển (2000–2025)

2.1.1. Giai đoạn 2000–2010: Khởi đầu của chuyển đổi số trong mỹ thuật

Giai đoạn 2000–2010 đánh dấu bước chuyển quan trọng trong mỹ thuật đương đại Việt Nam nói chung và Thành phố Hồ Chí Minh nói riêng, khi các công nghệ mới như máy tính cá nhân, Internet tốc độ cao, phần mềm đồ họa, cùng thiết bị ghi hình kỹ thuật số dần trở nên phổ biến. Bối cảnh đó tạo điều kiện để nghệ sĩ tiếp cận những phương thức sáng tác mới, vượt ra ngoài mô hình hội họa – điêu khắc vật chất truyền thống vốn chiếm ưu thế trước năm 2000.

Tại Thành phố Hồ Chí Minh, nhiều nghệ sĩ trẻ bắt đầu thử nghiệm với nhiếp ảnh số, video art, truyền thông đa phương tiện, và các dự án nghệ thuật dựa trên dữ liệu hình ảnh. Sự chuyển mình này phù hợp với nhận định của Manovich (2013) rằng kỹ thuật số “tái cấu trúc cách con người xử lý hình ảnh và thông tin”, mở ra một hình thái tư duy thẩm mỹ mới dựa trên thao tác, mô phỏng và biến đổi dữ liệu. Điều này thể hiện rõ khi nghệ sĩ Thành phố Hồ Chí Minh sử dụng kỹ thuật số không chỉ như một phương tiện hỗ trợ, mà như một cấu trúc ngôn ngữ để phân tích đô thị hóa, bản sắc cá nhân, ký ức và trải nghiệm thị giác trong thời đại mới.

Đồng thời, giai đoạn này chứng kiến sự ra đời của các không gian nghệ thuật độc lập – yếu tố có vai trò then chốt trong sự phát triển của mỹ thuật đương đại. Sàn Art (thành lập 2007) và Quỳnh Gallery (2000) là những địa điểm đi đầu trong việc giới thiệu video art, sắp đặt, nghệ thuật ý niệm và nghệ thuật đa phương tiện tới công chúng. Theo Trần Lương (2008), sự xuất hiện của các không gian nghệ thuật độc lập tại Việt Nam góp phần “mở rộng biên độ tự do sáng tác, tạo điều kiện cho các nghệ sĩ thử nghiệm ngoài khuôn khổ mỹ thuật hàn lâm”. Điều này đặc biệt đúng với Thành phố Hồ Chí Minh – nơi có cộng đồng nghệ sĩ trẻ năng động, ham đổi mới và tiếp cận nhanh với kỹ thuật số.

Nhiều triển lãm giai đoạn 2005–2010 tại Thành phố Hồ Chí Minh bắt đầu đưa video art vào trưng bày như một hình thức bình đẳng với hội họa, điêu khắc. Sự phát triển của máy quay miniDV, máy ảnh DSLR, và các phần mềm dựng phim như Adobe Premiere, After Effects đã giúp nghệ sĩ tự chủ hơn trong sản xuất hình ảnh động, giảm phụ thuộc vào công nghệ đắt đỏ như trước đó (Nguyễn Nhật Huy, 2009). Đây là bước ngoặt quan trọng, bởi nó tạo ra một thể hệ nghệ sĩ mới – những người suy nghĩ bằng chuỗi hình ảnh chuyển động, âm thanh và thời gian.

Nhìn chung, giai đoạn 2000–2010 là thời kỳ đặt nền móng cho mỹ thuật số tại Thành phố Hồ Chí Minh. Đây là thời điểm định hình tư duy mới, chất liệu mới và không gian sáng tạo mới, chuẩn bị cho sự bùng nổ của nghệ thuật số trong giai đoạn 2010–2025.

2.1.2. Giai đoạn 2010–2020: Sự bùng nổ của môi trường truyền thông số

Giai đoạn 2010–2020 đánh dấu sự chuyển mình mạnh mẽ của mỹ thuật đương đại Thành phố Hồ Chí Minh khi truyền thông số trở thành một phần không thể tách rời của đời sống thị giác. Đây là thời kỳ Internet băng thông rộng, smartphone, mạng xã hội và các nền tảng số (Facebook, YouTube, Instagram, TikTok giai đoạn cuối) chiếm lĩnh môi trường tiếp nhận thông tin, đồng thời mở ra những không gian sáng tạo mới cho nghệ sĩ. Các phần mềm đồ họa, dựng phim, kỹ thuật 3D, thiết kế tương tác (interactive design) trở nên phổ biến và dễ tiếp cận hơn, giúp nghệ sĩ mở rộng đáng kể biên độ ngôn ngữ tạo hình của mình.

Sự xuất hiện của motion graphic, mapping 3D, thiết kế kỹ xảo (VFX) và hoạt hình kỹ thuật số tạo điều kiện để nghệ sĩ kết hợp nhiều lớp hình ảnh, âm thanh và chuyển động trong cùng một tác phẩm. Theo Phạm Trung (2015), “sự phát triển của kỹ thuật dựng hình 3D và công nghệ mô phỏng đã mở rộng khả năng biểu đạt của nghệ thuật thị giác, khiến ranh giới

giữa nghệ thuật – thiết kế – trình diễn trở nên mờ nhạt”. Nhận định này phù hợp với bối cảnh Thành phố Hồ Chí Minh, nơi cộng đồng nghệ sĩ trẻ bắt đầu hình thành các nhóm sáng tạo liên ngành, kết hợp mỹ thuật, kiến trúc, âm nhạc điện tử và thiết kế tương tác.

Trào lưu “nghệ thuật lai ghép” (hybrid art) trở nên nổi bật trong giai đoạn này. Nhiều dự án nghệ thuật không chỉ dừng lại ở trưng bày vật thể mà chuyển sang khai thác hình thức workshop, trình diễn đa phương tiện, sản xuất nội dung trực tuyến và các dự án cộng đồng. Như Bishop (2012) chỉ ra, nghệ thuật đương đại thế kỷ XXI có xu hướng phá vỡ tính độc lập của tác phẩm đơn lẻ, thay vào đó hướng đến trải nghiệm đa tầng, tương tác và tính xã hội của thực hành nghệ thuật.

Tại Thành phố Hồ Chí Minh, phong trào này thể hiện rõ qua các triển lãm và dự án giáo dục – nghệ thuật của Sàn Art Laboratory (2012–2016), nơi nhiều nghệ sĩ trẻ được đào tạo theo hướng liên ngành, kết hợp không gian, công nghệ và dữ liệu thị giác. Ngoài ra, sự phát triển của các studio hoạt hình và multimedia như Colory, RedCat, DeeDee Animation... cũng góp phần đưa kỹ thuật đồ họa chuyên động trở thành một phần của cảnh quan mỹ thuật đô thị. Nguyễn Thị Minh Phương (2018) nhận định rằng “nghệ thuật đa phương tiện tại Việt Nam giai đoạn 2010–2020 vận hành trong môi trường giao thoa giữa nghệ thuật và công nghiệp sáng tạo, cho phép nghệ sĩ tham gia vào nhiều lĩnh vực từ truyền thông, quảng cáo đến giáo dục và biểu diễn”.

Đồng thời, sự lan tỏa của các nền tảng chia sẻ video (YouTube, Vimeo) và mạng xã hội giúp nghệ sĩ Thành phố Hồ Chí Minh tiếp cận công chúng rộng hơn, phá vỡ khoảng cách giữa nghệ thuật và đời sống. Nhiều tác phẩm video art, dự án dữ liệu và trình diễn kỹ thuật số được lan truyền trực tuyến, tạo ra “không gian triển lãm ảo” không phụ thuộc vào bảo tàng hay gallery. Điều này góp phần hình thành văn hóa tiếp nhận mới, trong đó công chúng chủ động xem – chia sẻ – phản hồi tác phẩm theo thời gian thực, tạo ra hình thái “thẩm mỹ mạng” (network aesthetics).

Tổng thể, thập niên 2010–2020 là thời kỳ bùng nổ truyền thông kỹ thuật số, đưa mỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh bước vào giai đoạn hội nhập sâu hơn với các xu hướng toàn cầu, đồng thời đặt nền móng cho sự phát triển mạnh mẽ của VR/AR, AI Art và nghệ thuật dữ liệu trong giai đoạn 2020–2025.

2.1.3. Giai đoạn 2020–2025: Trí tuệ nhân tạo, VR/AR và NFT

Giai đoạn 2020–2025 có thể xem là bước ngoặt quyết định, khi kỹ thuật số không chỉ đóng vai trò hỗ trợ sáng tạo mà trở thành hạ tầng văn hoá của mỹ thuật đương đại tại Thành phố Hồ Chí Minh. Sự xuất hiện của các hệ thống trí tuệ nhân tạo (AI), thực tế ảo – tăng cường (VR/AR) và blockchain/NFT đã định hình những mô hình sáng tác, phân phối và tương tác nghệ thuật hoàn toàn mới, kéo theo sự thay đổi toàn diện trong hệ sinh thái nghệ thuật đô thị.

a. AI và mỹ học thuật toán: Sự nổi lên của nghệ thuật dựa trên dữ liệu

Từ năm 2020, sự phổ biến của các mô hình học sâu (deep learning) và công cụ tạo sinh (generative AI) – đặc biệt từ năm 2022 như diffusion models – đã thúc đẩy phong

trào AI Art trong cộng đồng nghệ sĩ trẻ. Nhiều nghệ sĩ Thành phố Hồ Chí Minh bắt đầu thử nghiệm với thuật toán tạo hình, huấn luyện mô hình trên dữ liệu văn hóa Việt Nam, đưa chất liệu truyền thống vào hệ thống sinh ảnh, từ đó tạo ra các dạng thức thị giác mới vượt khỏi giới hạn của hội họa vật chất.

Theo Phạm Quang (2023), AI Art “không thay thế vai trò của nghệ sĩ mà mở rộng nó, biến nghệ sĩ trở thành người ‘thiết kế thuật toán thẩm mỹ’ thay vì chỉ thao tác vật liệu truyền thống”. Nhận định này phản ánh đúng thực tiễn tại Thành phố Hồ Chí Minh: nhiều studio thiết kế và nghệ sĩ độc lập sử dụng AI Art như một đối tác sáng tạo, kết hợp kỹ thuật số với phương pháp thủ công, tạo nên các tác phẩm mang tính lai ghép giữa công nghệ và văn hoá bản địa.

b. VR/AR và sự mở rộng không gian nghệ thuật nhập vai

Công nghệ VR/AR trở thành xu hướng nổi bật sau đại dịch COVID-19, khi nhu cầu trải nghiệm nghệ thuật trong môi trường ảo tăng mạnh. Các bảo tàng, trung tâm sáng tạo và dự án thương mại tại Thành phố Hồ Chí Minh triển khai không ít chương trình triển lãm nhập vai dựa trên mapping 360 độ, không gian thực tế ảo và màn hình tương tác.

Nghiên cứu của Nguyễn Hoài Thương và Đoàn Bảo Phúc (2021) cho thấy VR/AR tại Việt Nam không chỉ phục vụ mục đích giải trí mà dần được ứng dụng để tái hiện di sản văn hóa, mô phỏng không gian lịch sử và tạo ra trải nghiệm giáo dục trực quan. Các nghệ sĩ Thành phố Hồ Chí Minh đã tận dụng điều này để thử nghiệm những dự án mang tính “diễn giải lại văn hóa” trong môi trường kỹ thuật số, nơi người xem có thể bước vào không gian nghệ thuật như một thực thể sống động.

c. NFT, blockchain và sự thay đổi của thị trường nghệ thuật

Khoảng 2021–2022, khi NFT bùng nổ toàn cầu, cộng đồng nghệ sĩ trẻ tại Thành phố Hồ Chí Minh bắt đầu quan tâm đến hình thức “tác phẩm số có chứng nhận sở hữu” dựa trên blockchain. NFT tạo ra cơ chế minh bạch trong giao dịch, đồng thời đưa nghệ sĩ Việt Nam vào thị trường quốc tế mà không qua trung gian truyền thống.

Theo Lê Minh (2022), NFT “làm thay đổi đặc tính sở hữu của tác phẩm nghệ thuật, từ vật chất sang chứng thực số”, mở ra mô hình kinh tế mới cho nghệ sĩ độc lập. Tuy phong trào này hạ nhiệt từ 2023, nhưng NFT đã để lại ảnh hưởng lâu dài trong tư duy về bản quyền, phân phối và giá trị của tác phẩm nghệ thuật số.

d. Sự trỗi dậy của triển lãm trực tuyến và “không gian ảo” hậu đại dịch

Đại dịch COVID-19 buộc các hoạt động văn hóa chuyển sang trực tuyến, từ đó hình thành các triển lãm ảo trên nền tảng 3D, website và metaverse. Thành phố Hồ Chí Minh là một trong những địa phương có tốc độ thích ứng nhanh nhất. Các nghệ sĩ và đơn vị tổ chức sử dụng nền tảng trực tuyến để duy trì kết nối với công chúng, đồng thời khám phá khả năng tạo lập “không gian nghệ thuật phi vật thể”.

Paul (2015) khẳng định rằng nghệ thuật thời đại số “tồn tại trong không gian không ngừng biến đổi”, và người xem ngày càng trở thành “đồng tác giả” khi họ tương tác, lựa

chọn, thao tác dữ liệu. Điều này đặc biệt đúng với giai đoạn hậu 2020 tại Thành phố Hồ Chí Minh, khi khái niệm triển lãm không còn cố định trong một địa điểm vật lý, mà mở rộng thành môi trường trải nghiệm đa lớp, kết hợp thực – ảo – dữ liệu.

e. Kết nối khu vực công – tư – sáng tạo: Ecosystem 4.0

Giai đoạn 2020–2025 cũng chứng kiến sự phát triển của hệ sinh thái sáng tạo, nơi nghệ sĩ hợp tác với doanh nghiệp công nghệ, trường đại học, trung tâm đổi mới sáng tạo. Điều này phù hợp với nhận định của Viện Mỹ thuật (2022) rằng mỹ thuật đương đại Việt Nam đang bước vào “thời kỳ hội nhập đa ngành”, trong đó công nghệ trở thành yếu tố cấu trúc chứ không chỉ là công cụ.

2.2. Ảnh hưởng của kỹ thuật số đến ngôn ngữ tạo hình

Sự phát triển của kỹ thuật số không chỉ làm thay đổi công cụ sáng tác, mà còn tác động sâu sắc đến cấu trúc tư duy tạo hình, mỹ học và hệ ngữ pháp của nghệ thuật đương đại. Ngôn ngữ tạo hình của nghệ sĩ Thành phố Hồ Chí Minh trong ba thập kỷ qua đang chuyển dịch từ mô hình dựa trên vật chất truyền thống sang mô hình dựa trên dữ liệu – ánh sáng – chuyển động – thuật toán. Đây là bước chuyển căn bản trong lịch sử mỹ thuật Việt Nam, phản ánh ảnh hưởng của kỷ nguyên công nghệ thông tin lên mỹ học đô thị và văn hóa hình ảnh.

2.2.1. Mở rộng chất liệu và bút pháp thị giác

Nếu như sơn dầu, acrylic, lụa... là những chất liệu dựa trên cấu trúc vật chất hữu hình, thì nghệ thuật số mở ra một hệ chất liệu “phi vật chất” bao gồm pixel, dữ liệu, ánh sáng, âm thanh số, mã lệnh, và các dạng hình ảnh được mô phỏng trong không gian thực hoặc không gian ảo. Theo Manovich (2013), ký hiệu số hóa đã “tái định nghĩa ngôn ngữ hình ảnh”, khiến hình ảnh trở nên linh hoạt, có khả năng biến đổi trong thời gian thực và không bị giới hạn bởi vật lý.

Trong bối cảnh Thành phố Hồ Chí Minh, sự mở rộng chất liệu này giúp nghệ sĩ thử nghiệm những tầng hình ảnh chồng lấp, kết hợp các lớp dữ liệu để tạo ra không gian thị giác phức hợp. Theo Trần Đức Tài (2017), nghệ thuật số tại Việt Nam “giải phóng nghệ sĩ khỏi ràng buộc của bề mặt vật chất”, đưa quá trình sáng tác trở thành hoạt động thao tác hình ảnh trong môi trường dữ liệu, từ đó tạo ra bút pháp thị giác mới: bút pháp của mô phỏng (simulation), thao tác (manipulation) và kết xuất (rendering).

Nhờ kỹ thuật số, nghệ sĩ có thể tái cấu trúc hình ảnh văn hóa Việt Nam – họa tiết truyền thống, ký ức đô thị, ảnh tư liệu – qua các bộ lọc, thuật toán và hiệu ứng ánh sáng. Đây là cách ngôn ngữ tạo hình mở rộng ra khỏi khuôn khổ truyền thống hướng đến tính lai ghép, đương đại và quốc tế.

2.2.2. Thẩm mỹ của chuyển động và tương tác

Một điểm nổi bật của kỹ thuật số là sự dịch chuyển từ hình ảnh tĩnh sang hình ảnh động, nơi thời gian, nhịp điệu và tương tác trở thành thành tố quan trọng của cấu trúc tác phẩm. Video art, motion graphic, 3D mapping, nghệ thuật trình diễn đa phương tiện và

sắp đặt tương tác (interactive installation) đã đưa mỹ thuật vào môi trường động – biến đổi – đáp ứng người xem.

Paul (2015) nhấn mạnh rằng tính chuyển động của nghệ thuật số là kết quả của sự “giải phóng hình ảnh khỏi khung phẳng”, khiến tác phẩm trở thành trải nghiệm hơn là đối tượng. Tại Thành phố Hồ Chí Minh, xu hướng này thể hiện rõ trong các triển lãm ánh sáng, trình chiếu 3D tại bảo tàng, sự kiện văn hóa, và trung tâm sáng tạo như The Factory, VCCA hay các dự án độc lập.

Theo Lương Hữu Bình (2019), tương tác kỹ thuật số giúp “biến người xem từ kẻ quan sát thụ động thành chủ thể tham dự”, tạo ra mô hình tiếp nhận nghệ thuật đa chiều. Chuyển động và tương tác làm thay đổi cách câu chuyện nghệ thuật được kể, mở ra loại hình mỹ học mới: mỹ học trải nghiệm (experiential aesthetics).

2.2.3. Sự phát triển của mỹ học thuật toán (algorithmic aesthetics)

Một bước ngoặt quan trọng của giai đoạn 2020–2025 là sự xuất hiện của AI như một đối tác sáng tạo. Thay vì trực tiếp tạo hình bằng tay, nghệ sĩ “lập trình” hoặc “định hướng dữ liệu” cho hệ thống. Các mô hình như GANs, diffusion models, học sâu (deep learning) trở thành công cụ tạo hình quan trọng.

Theo Phạm Quang (2023), mỹ học thuật toán tại Việt Nam hình thành dựa trên ba yếu tố:

- Thuật toán trở thành bút pháp tạo hình – hình ảnh không phải được vẽ mà được “tính toán”.
- Dữ liệu trở thành chất liệu – văn hóa, lịch sử, ký ức được chuyển thành tập dữ liệu để hệ thống học và sáng tạo.
- Nghệ sĩ giữ vai trò kiến trúc sư thẩm mỹ – người quyết định hướng sáng tạo, còn máy móc thực thi biến đổi hình ảnh.

Tại Thành phố Hồ Chí Minh, nhiều nghệ sĩ trẻ sử dụng AI Art để mô phỏng chất liệu dân gian Việt Nam (họa tiết, truyền thuyết, biểu tượng) dưới dạng không gian thị giác mới. Điều này đặt ra những câu hỏi triết học về tác quyền, vai trò tác giả, tính xác thực của tác phẩm, và mối quan hệ giữa con người – máy móc trong sáng tạo đương đại.

Mỹ học thuật toán không chỉ là xu hướng công nghệ mà là một ngôn ngữ tạo hình mới, thúc đẩy mỹ thuật Việt Nam tham gia sâu hơn vào diễn ngôn nghệ thuật toàn cầu.

2.3. Một số thực hành nghệ thuật tiêu biểu tại Thành phố Hồ Chí Minh

Dựa trên khảo sát các triển lãm, dự án nghệ thuật và hoạt động sáng tạo tại Thành phố Hồ Chí Minh trong giai đoạn 2000–2025, có thể nhận diện bốn nhóm thực hành nổi bật phản ánh sự phát triển mạnh mẽ của mỹ thuật đương đại trong môi trường số. Các thực hành này không chỉ thể hiện sự đa dạng về chất liệu mà còn cho thấy xu hướng hội nhập của nghệ sĩ Thành phố Hồ Chí Minh với mỹ thuật khu vực và thế giới.

2.3.1. Video art và nghệ thuật trình diễn đa phương tiện

Video art xuất hiện tại Thành phố Hồ Chí Minh từ đầu những năm 2000 nhưng chỉ thực sự phát triển mạnh trong giai đoạn 2010–2025 nhờ sự phổ biến của máy quay kỹ thuật số, phần mềm dựng phim và nền tảng chia sẻ video. Nhiều nghệ sĩ trẻ đã khai thác hình ảnh chuyển động, ánh sáng và âm thanh để tạo ra không gian đa lớp (multi-layered visual space), trong đó thời gian, chuyển động và âm thanh trở thành yếu tố cấu trúc tác phẩm.

Các chủ đề được khai thác phổ biến gồm: đô thị hóa, sự thay đổi của kiến trúc và đời sống Thành phố Hồ Chí Minh, bản sắc cá nhân, ký ức văn hóa đô thị, những vấn đề xã hội, như di cư, giới tính, lao động, môi trường.

Theo Trần Lương (2018), video art tại Việt Nam “mở ra diễn ngôn mới về thân thể, đô thị và ký ức”, tạo không gian để nghệ sĩ kết nối thực tại số hóa với đời sống thường nhật. Tại Thành phố Hồ Chí Minh, hình thức này thường được trưng bày trong các triển lãm liên ngành tại Sàn Art, The Factory, Galerie Quỳnh và các dự án nghệ thuật độc lập.

Video art tại Thành phố Hồ Chí Minh ngày càng mang tính trình diễn đa phương tiện (multimedia performance), kết hợp trực tiếp với âm nhạc điện tử, chuyển động cơ thể và ánh sáng lập trình, tạo nên trải nghiệm thị giác – thính giác tổng hợp.

Tại Thành phố Hồ Chí Minh, một số nghệ sĩ đã sử dụng video như phương tiện chính để khám phá ký ức đô thị và thân thể trong không gian số. Nghệ sĩ Trần Lương với các dự án video – trình diễn kết hợp không gian ánh sáng đã mở ra diễn ngôn về ký ức và chuyển động thân thể trong môi trường đô thị đương đại. Nghệ sĩ Tiffany Chung, dù hoạt động quốc tế, nhưng có nhiều dự án liên quan đến dữ liệu đô thị và bản đồ hóa ký ức Việt Nam, trong đó video và hình ảnh số đóng vai trò cấu trúc. Ngoài ra, các triển lãm tại The Factory Contemporary Arts Centre và Galerie Quỳnh giai đoạn 2015–2022 đã trưng bày nhiều tác phẩm video art khai thác chủ đề đô thị hóa và bản sắc, góp phần xác lập vị trí của hình ảnh chuyển động như một cấu trúc thẩm mỹ quan trọng trong mỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh.

Trường hợp nghiên cứu: Tiffany Chung và cấu trúc dữ liệu đô thị

Nghệ sĩ: Tiffany Chung

Dự án: *The Vietnam Exodus Project* (2009–2017)

Hình thức: bản đồ dữ liệu, in kỹ thuật số, sắp đặt đa phương tiện

Không gian trưng bày: Galerie Quỳnh, triển lãm quốc tế

Tác phẩm sử dụng dữ liệu bản đồ, tư liệu lịch sử và hình ảnh số để tái cấu trúc ký ức di cư hậu chiến. Ở đây, dữ liệu không chỉ đóng vai trò minh họa mà trở thành chất liệu tạo hình trung tâm. Cấu trúc thị giác được xây dựng dựa trên nguyên tắc phân lớp dữ liệu (layered data mapping), thể hiện sự chuyển dịch từ mỹ học vật thể sang mỹ học dữ liệu. Trường hợp này làm rõ luận điểm của bài viết về việc kỹ thuật số trở thành “ngôn ngữ thẩm mỹ” thay vì chỉ là công cụ hỗ trợ.

2.3.2. Nghệ thuật sắp đặt kỹ thuật số (*digital installation*)

Nghệ thuật sắp đặt kỹ thuật số là một trong những thực hành nổi bật nhất tại Thành phố Hồ Chí Minh trong giai đoạn 2015–2025. Các trung tâm nghệ thuật như VCCA (Vincom Center for Contemporary Art), The Factory, và những dự án độc lập đã triển khai nhiều triển lãm sử dụng ánh sáng, mapping 3D, không gian tương tác cảm biến, và hệ thống lập trình thời gian thực.

Đặc trưng của nhóm thực hành này gồm: không gian nhập vai (*immersive space*), nơi người xem đi vào tác phẩm; hệ thống ánh sáng – màu sắc kỹ thuật số; sự dịch chuyển vai trò của khán giả từ người quan sát sang người kích hoạt tác phẩm (*participant*).

Theo Nguyễn Hải Yến (2020), sắp đặt kỹ thuật số “giúp tái cấu trúc không gian và trải nghiệm, tạo ra môi trường nghệ thuật vượt khỏi giới hạn của vật thể truyền thống”. Tại Thành phố Hồ Chí Minh, sự lan tỏa của hình thức này còn chịu ảnh hưởng từ xu hướng quốc tế về triển lãm ánh sáng *immersive* (*teamLab*, *Van Gogh Alive*), khiến công chúng trẻ đặc biệt quan tâm.

Digital installation trở thành cầu nối giữa nghệ thuật – công nghệ – truyền thông, góp phần quan trọng trong việc mở rộng công chúng nghệ thuật tại Thành phố Hồ Chí Minh.

Một ví dụ tiêu biểu cho sắp đặt kỹ thuật số là các dự án trình chiếu 3D mapping và không gian *immersive* tại VCCA (Vincom Center for Contemporary Art) và các sự kiện nghệ thuật – công nghệ tại Thành phố Hồ Chí Minh sau năm 2018. Một số nghệ sĩ và nhóm sáng tạo trẻ đã sử dụng hệ thống cảm biến chuyển động và ánh sáng lập trình thời gian thực để tạo ra không gian nhập vai, trong đó người xem trở thành yếu tố kích hoạt hình ảnh. Đặc biệt, các triển lãm ánh sáng theo mô hình *immersive* (lấy cảm hứng từ xu hướng quốc tế như *teamLab*) đã thu hút lượng lớn công chúng trẻ, qua đó cho thấy sự chuyển dịch từ mô hình trưng bày vật thể sang trải nghiệm thị giác – tương tác toàn phần.

Trường hợp nghiên cứu: Triển lãm *immersive* tại The Factory (2016–2022)

Không gian: The Factory Contemporary Arts Centre

Giai đoạn khảo sát: 2016–2022

Hình thức: video installation, digital projection, multimedia

Các triển lãm tại The Factory cho thấy sự chuyển dịch từ trưng bày vật thể sang thiết kế trải nghiệm không gian. Người xem không còn đứng ngoài tác phẩm mà di chuyển trong môi trường ánh sáng – âm thanh – hình ảnh được lập trình. Điều này phản ánh xu hướng “mỹ học trải nghiệm” (Paul, 2015) và củng cố luận điểm về sự tái cấu trúc quan hệ giữa nghệ sĩ – tác phẩm – công chúng.

2.3.3. Nghệ thuật ảo hóa – VR/AR

Từ 2020, VR/AR phát triển nhanh tại Thành phố Hồ Chí Minh nhờ sự hợp tác giữa nghệ sĩ, designer game, lập trình viên và các trung tâm đổi mới sáng tạo. Các dự án VR/AR thường phục vụ bốn hướng chính:

- Tái hiện không gian văn hóa hoặc di sản, như các công trình cổ hoặc câu chuyện dân gian được mô phỏng dưới dạng thực tế ảo.
- Xây dựng trải nghiệm nghệ thuật nhập vai, nơi người xem tham gia vào hành trình kể chuyện.
- Thiết kế nghệ thuật số trong game, kết hợp mỹ thuật – hoạt hình – lập trình.
- Trình diễn kỹ thuật số, nơi VR/AR được dùng như yếu tố sân khấu hóa mới.

Theo Nguyễn Hoài Thương và Đoàn Bảo Phúc (2021), VR/AR ở Việt Nam “tạo ra các không gian phi vật thể (non-material spaces)”, trong đó thời gian – không gian – hình thể được tổ chức lại theo mô hình mô phỏng. Nghệ sĩ không chỉ thiết kế hình ảnh mà còn xây dựng môi trường, tương tác và trải nghiệm.

Tại Thành phố Hồ Chí Minh, VR/AR không chỉ xuất hiện trong phòng trưng bày mà còn được ứng dụng rộng rãi trong quảng cáo, game, giáo dục, du lịch ảo, tạo ra thị trường sáng tạo mới cho nghệ sĩ đa phương tiện.

Sau đại dịch COVID-19, một số dự án tại Thành phố Hồ Chí Minh đã ứng dụng VR/AR nhằm tái hiện không gian văn hóa và xây dựng môi trường triển lãm ảo. Các studio sáng tạo và nhóm designer game đã hợp tác với nghệ sĩ mỹ thuật để phát triển không gian thực tế ảo phục vụ giáo dục, du lịch và trải nghiệm nghệ thuật. Ví dụ, một số dự án triển lãm trực tuyến 3D giai đoạn 2021–2022 cho phép người xem tham quan không gian ảo mô phỏng phòng trưng bày thực tế, đồng thời tích hợp yếu tố tương tác như phóng to – thu nhỏ – xoay chuyển tác phẩm. Những thực hành này cho thấy VR/AR không chỉ là công nghệ trình diễn mà đã trở thành cấu trúc tổ chức không gian nghệ thuật mới.

2.3.4. Nghệ thuật AI và thiết kế thuật toán

Giai đoạn 2023–2025 chứng kiến sự bùng nổ của nghệ thuật AI (AI Art) tại Thành phố Hồ Chí Minh. Sự xuất hiện của các mô hình diffusion, GANs và công cụ AI tạo sinh đã mở ra khả năng mới cho nghệ sĩ trong việc: tạo dựng hệ thống hình ảnh bằng thuật toán, thao tác dữ liệu văn hóa Việt Nam (họa tiết truyền thống, biểu tượng dân gian), mô phỏng không gian thị giác phức hợp, kết hợp AI với hội họa – ảnh – video – sắp đặt.

Theo Phạm Quang (2023), mỹ học thuật toán tại Việt Nam không chỉ thay đổi phương pháp sáng tác mà còn đặt lại câu hỏi triết đề về tính tác giả, bản quyền, giá trị của tác phẩm và ranh giới giữa người – máy.

Nhiều nghệ sĩ Thành phố Hồ Chí Minh xây dựng dự án AI Art xoay quanh: dữ liệu đô thị Sài Gòn, ký ức tập thể và hình ảnh lịch sử, chất liệu dân gian Việt Nam được tái diễn giải bằng thuật toán, nghệ thuật trừu tượng sinh bởi AI.

Nhờ đó, Thành phố Hồ Chí Minh trở thành trung tâm quan trọng trong việc phát triển nghệ thuật công nghệ cao, kéo theo sự xuất hiện của nhiều studio AI, nhóm maker và phòng lab nghệ thuật – công nghệ.

Giai đoạn 2022–2025 chứng kiến sự tham gia của nhiều nghệ sĩ trẻ tại Thành phố Hồ Chí Minh vào phong trào AI Art thông qua các nền tảng tạo sinh hình ảnh như diffusion models. Một số nghệ sĩ thử nghiệm việc huấn luyện mô hình trên dữ liệu họa tiết dân gian

Việt Nam, từ đó tạo ra hình ảnh lai ghép giữa truyền thống và thuật toán. Song song đó, giai đoạn 2021–2022 cũng ghi nhận sự xuất hiện của các nghệ sĩ Việt tham gia thị trường NFT quốc tế thông qua các nền tảng blockchain như OpenSea hoặc Foundation. Mặc dù phong trào NFT hạ nhiệt sau năm 2023, nhưng sự kiện này đã đặt ra các vấn đề học thuật đáng chú ý liên quan đến tác quyền, giá trị sở hữu và bản chất vật chất – phi vật chất của tác phẩm nghệ thuật số. Việc bổ sung các trường hợp trên cho thấy AI Art và NFT không chỉ là xu hướng truyền thông mà đã trở thành một phần của thực hành sáng tạo và diễn ngôn mỹ thuật tại Thành phố Hồ Chí Minh.

Trường hợp nghiên cứu: AI Art và NFT tại TP.HCM (2022–2025)

Giai đoạn: 2022–2025

Hình thức: hình ảnh tạo sinh bằng diffusion models

Bối cảnh: nghệ sĩ trẻ TP.HCM tham gia nền tảng NFT quốc tế

Một số nghệ sĩ sử dụng dữ liệu họa tiết truyền thống Việt Nam để huấn luyện mô hình tạo sinh hình ảnh. Sản phẩm được công bố dưới dạng NFT trên các nền tảng blockchain. Trường hợp này cho thấy:

- Sự hình thành mỹ học thuật toán
- Sự thay đổi cơ chế sở hữu tác phẩm
- Vấn đề bản quyền dữ liệu huấn luyện

Qua đó, trường hợp AI Art làm rõ luận điểm của bài viết về việc kỹ thuật số tái định nghĩa vai trò tác giả và cấu trúc giá trị nghệ thuật.

2.4. Tác động của kỹ thuật số đến hệ sinh thái nghệ thuật

Sự phát triển của kỹ thuật số trong giai đoạn 2000–2025 không chỉ làm thay đổi phương pháp sáng tác của nghệ sĩ mà còn tái cấu trúc toàn bộ hệ sinh thái nghệ thuật tại Thành phố Hồ Chí Minh: từ mô hình triển lãm, công chúng tiếp nhận cho đến giáo dục nghệ thuật và thị trường sáng tạo. Những biến đổi này góp phần đưa mỹ thuật Việt Nam hội nhập sâu hơn vào bối cảnh toàn cầu, đồng thời hình thành các phương thức vận hành mới cho nghệ thuật đương đại.

2.4.1. Thay đổi mô hình sáng tác và triển lãm

Sự xuất hiện của triển lãm trực tuyến, bảo tàng ảo, nền tảng NFT, livestream nghệ thuật, phòng trưng bày 3D và không gian metaverse đã mở rộng đáng kể cách thức nghệ sĩ sáng tạo và trình bày tác phẩm. Nếu trước đây triển lãm phụ thuộc vào không gian vật lý như bảo tàng và gallery, thì nay nghệ sĩ có thể tổ chức trưng bày trên website, mạng xã hội, nền tảng tương tác ảo hoặc blockchain.

Trong bối cảnh hậu 2020, nhiều triển lãm tại Thành phố Hồ Chí Minh đã chuyển đổi sang hình thức trực tuyến do giãn cách xã hội, từ đó thúc đẩy sự phát triển của mô hình “không gian triển lãm phi vật thể”. UNESCO (2021) nhấn mạnh rằng nghệ thuật trong thời đại số phát triển dựa trên “không gian xuyên biên giới”, nơi tác phẩm có thể tiếp cận công chúng toàn cầu mà không cần hạ tầng trưng bày truyền thống.

Theo Nguyễn Minh Hiền (2022), hình thức triển lãm số tại Việt Nam “không chỉ thay đổi cách thức trưng bày mà còn thay đổi tư duy sáng tác”, buộc nghệ sĩ phải nghĩ đến trải nghiệm người xem trên môi trường trực tuyến, từ bố cục ánh sáng, chuyển động, cho đến khả năng tương tác.

Những thay đổi này thúc đẩy sự quốc tế hóa nghệ thuật Việt Nam, khi nghệ sĩ Thành phố Hồ Chí Minh có thể tiếp cận công chúng quốc tế thông qua các nền tảng số, đồng thời tham gia vào mạng lưới nghệ thuật khu vực và toàn cầu mà không bị giới hạn bởi khoảng cách địa lý.

2.4.2. Mở rộng công chúng và hình thức tiếp nhận

Kỹ thuật số đã làm thay đổi toàn diện cách công chúng tiếp nhận nghệ thuật. Các nền tảng như YouTube, TikTok, Instagram, Facebook, cùng các phòng triển lãm ảo, AR experiences và sự kiện trực tuyến đã thu hút lượng lớn công chúng trẻ – nhóm vốn quen thuộc với hình ảnh chuyển động, nhịp điệu nhanh và giao tiếp qua mạng xã hội.

Theo Lê Phương Thảo (2020), văn hóa thị giác trong thời đại số được định hình bởi “sự tiếp nhận nhanh – chia sẻ nhanh – phản hồi nhanh”, dẫn đến sự hình thành mỹ học mạng (network aesthetics), nơi người xem không còn bị giới hạn trong vai trò quan sát mà trở thành người tương tác, đồng kiến tạo ý nghĩa của tác phẩm.

Tại Thành phố Hồ Chí Minh, công chúng nghệ thuật ngày càng đa dạng: người trẻ tiếp cận nghệ thuật qua nền tảng trực tuyến, cộng đồng thiết kế – truyền thông trở thành nhóm tiếp nhận thường xuyên, các không gian nghệ thuật thương mại (immersive exhibitions) thu hút đông đảo người xem.

Mô hình tiếp nhận này tạo ra văn hóa thẩm mỹ mới, nơi tiêu chí “trải nghiệm”, “tính tương tác” và “tính lan tỏa” trên mạng xã hội trở thành một phần quan trọng của giá trị tác phẩm.

2.4.3. Tác động đến giáo dục và thị trường mỹ thuật

Kỹ thuật số đã tác động mạnh đến giáo dục nghệ thuật, đặc biệt tại Thành phố Hồ Chí Minh – trung tâm đào tạo thiết kế, đa phương tiện và mỹ thuật ứng dụng lớn nhất cả nước.

a. Thay đổi chương trình đào tạo nghệ thuật – thiết kế:

Từ khoảng 2015, các trường đại học và học viện nghệ thuật tại Thành phố Hồ Chí Minh đưa vào giảng dạy nhiều học phần liên quan đến công nghệ số: đồ họa chuyển động (motion graphic), hiệu ứng hình ảnh (VFX), thiết kế 3D và 3D modeling, minh họa số (digital illustration), nghệ thuật đa phương tiện (multimedia art), thiết kế trải nghiệm – tương tác (UX/UI, interactive design), nghệ thuật số và sáng tạo thuật toán, các học phần về VR/AR và thiết kế game.

Theo Trần Ngọc Anh (2019), sự xuất hiện của các ngành đào tạo số hóa “đã đưa mỹ thuật Việt Nam gần hơn với mô hình giáo dục sáng tạo quốc tế, trong đó nghệ thuật – công nghệ – truyền thông kết hợp thành hệ thống liên ngành”.

b. Sự hình thành thị trường sáng tạo mới

Thị trường mỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh cũng thay đổi mạnh mẽ: nghệ sĩ có thể bán tác phẩm qua NFT platform, studio thiết kế và agency truyền thông cần nguồn nhân lực sáng tạo số, nghệ sĩ có thể kiếm thu nhập từ: video art thương mại, thiết kế thuật toán (AI Art), nội dung số, game art, visual performance và trình diễn ánh sáng, dự án VR/AR cho doanh nghiệp hoặc du lịch.

Theo Viện Mỹ thuật (2022), sự phát triển của công nghiệp sáng tạo tại Thành phố Hồ Chí Minh cho thấy nghệ thuật không còn đứng ngoài kinh tế mà trở thành một phần của hệ sinh thái công nghệ – truyền thông – giải trí, mở ra các đường hướng nghề nghiệp mới cho nghệ sĩ trẻ.

2.4.4. Những thách thức và vấn đề phản biện trong nghệ thuật số tại TP.HCM

Bên cạnh các tác động tích cực, sự phát triển của nghệ thuật số tại Thành phố Hồ Chí Minh cũng đặt ra một số vấn đề cần được nhìn nhận theo hướng phản biện. Thứ nhất, xu hướng thương mại hóa và “trải nghiệm hóa” (experience economy) có thể khiến các mô hình triển lãm immersive, mapping 3D và sự kiện tương tác vận hành gần với logic của ngành giải trí – truyền thông, trong đó tiêu chí “thu hút công chúng” đôi khi lấn át chiều sâu khái niệm và tính thử nghiệm của nghệ thuật. Điều này đặt ra nguy cơ tác phẩm bị định hình bởi nhu cầu thị trường, nhịp truyền thông và tính lan tỏa trên mạng xã hội.

Thứ hai, sự phổ biến của các phần mềm, bộ lọc, nền tảng tạo sinh hình ảnh và các “mẫu thẩm mỹ” có sẵn có thể dẫn đến đồng nhất hóa thẩm mỹ, khi nhiều tác phẩm chia sẻ cùng một kiểu hiệu ứng thị giác hoặc cấu trúc hình ảnh. Trong trường hợp AI Art, tính tiện dụng của công cụ tạo sinh có thể làm suy giảm vai trò của lựa chọn tạo hình cá nhân nếu nghệ sĩ không kiểm soát được hệ dữ liệu, tham số và logic thuật toán.

Thứ ba, nghệ thuật AI và NFT làm nổi bật vấn đề tác quyền – bản quyền: dữ liệu huấn luyện, quyền sở hữu hình ảnh, trách nhiệm pháp lý đối với “tác phẩm do máy tạo”, cũng như ranh giới giữa tham khảo – sao chép – tái tạo. Đây là điểm dễ gây tranh luận và có thể trở thành thách thức đối với sự công nhận học thuật và cơ chế định giá tác phẩm trong thị trường nghệ thuật số.

Thứ tư, chuyển đổi số cũng bộc lộ khoảng cách tiếp cận công nghệ giữa các nhóm nghệ sĩ: nhóm có điều kiện tiếp cận thiết bị, phần mềm, kiến thức lập trình/3D/AI có lợi thế rõ rệt; trong khi nhiều nghệ sĩ theo hướng truyền thống hoặc không thuộc mạng lưới studio – lab công nghệ có thể bị hạn chế cơ hội thử nghiệm và tham gia các không gian trưng bày mới. Khoảng cách này ảnh hưởng đến tính đa dạng thực hành và sự công bằng trong hệ sinh thái nghệ thuật đô thị.

Những vấn đề trên cho thấy kỹ thuật số vừa là động lực đổi mới, vừa là một cấu trúc quyền lực mới trong nghệ thuật đương đại: nó mở rộng khả năng sáng tác nhưng đồng thời tái định hình chuẩn mực thẩm mỹ, cơ chế phân phối, và điều kiện tham gia của nghệ sĩ trong môi trường sáng tạo.

3. KẾT LUẬN

Hiệu ứng của kỹ thuật số trong hơn hai thập kỷ qua đã góp phần tái cấu trúc toàn diện diện mạo mỹ thuật đương đại tại Thành phố Hồ Chí Minh. Từ những thử nghiệm ban đầu trong video art và nhiếp ảnh số đầu những năm 2000, đến sự bùng nổ của truyền thông đa phương tiện trong thập niên 2010 và sự trỗi dậy mạnh mẽ của AI, VR/AR và blockchain sau năm 2020, kỹ thuật số đã trở thành yếu tố trung tâm định hình phương thức sáng tác, không gian triển lãm và mô hình tiếp nhận nghệ thuật của công chúng. Mỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh vì thế không chỉ dịch chuyển theo hướng liên ngành mà còn mở rộng sang các lĩnh vực khoa học – công nghệ – truyền thông, làm xuất hiện những hình thái nghệ thuật mới mang tính toàn cầu hóa cao.

Kỹ thuật số đã mở ra ngôn ngữ tạo hình mới, nơi pixel, dữ liệu, ánh sáng, chuyển động và thuật toán trở thành chất liệu thẩm mỹ; đồng thời tái định nghĩa vai trò của nghệ sĩ như người kiến tạo hệ thống hình ảnh, người lập trình trải nghiệm, hay thậm chí là đối tác sáng tạo cùng máy móc. Điều này phù hợp với nhận định của Paul (2015) rằng nghệ thuật đương đại trong môi trường số vận hành dựa trên tính biến đổi và tương tác liên tục, không còn cố định trong mô hình tác phẩm vật chất đơn lẻ.

Bên cạnh đó, sự phát triển của các mô hình triển lãm trực tuyến, metaverse, NFT marketplace và VR gallery đã giúp tác phẩm vượt qua giới hạn địa lý, đưa nghệ thuật Việt Nam đến gần hơn với công chúng quốc tế (UNESCO, 2021). Tại Thành phố Hồ Chí Minh, hình thức này còn góp phần đa dạng hóa công chúng nghệ thuật, đặc biệt là giới trẻ vốn quen thuộc với văn hóa thị giác trên mạng xã hội. Đồng thời, sự gia tăng nhu cầu nhân lực sáng tạo số trong lĩnh vực thiết kế – truyền thông – công nghiệp giải trí giúp nghệ sĩ có thêm nhiều hướng đi nghề nghiệp mới (Trần Ngọc Anh, 2019).

Về phương diện học thuật, bài viết đóng góp ở ba điểm chính. Thứ nhất, nghiên cứu cung cấp một khung phân tích tiến trình phát triển mỹ thuật đương đại Thành phố Hồ Chí Minh dưới tác động của công nghệ số trong hơn hai thập kỷ, góp phần định vị trường hợp địa phương trong bối cảnh chung của mỹ thuật Việt Nam. Thứ hai, bài viết nhấn mạnh sự chuyển dịch từ “kỹ thuật số như công cụ” sang “kỹ thuật số như ngôn ngữ thẩm mỹ”, qua đó làm rõ sự hình thành mỹ học chuyển động, tương tác và thuật toán trong sáng tác đương đại. Thứ ba, nghiên cứu chỉ ra sự tái cấu trúc của hệ sinh thái nghệ thuật đô thị, từ mô hình triển lãm truyền thống sang các hình thức lai ghép thực – ảo, qua đó cung cấp cơ sở tham chiếu cho giáo dục nghệ thuật và phát triển công nghiệp sáng tạo trong bối cảnh chuyển đổi số.

Nghiên cứu này đã góp phần hệ thống hóa tiến trình hình thành và phát triển mỹ thuật số tại Thành phố Hồ Chí Minh giai đoạn 2000–2025, đồng thời gợi mở các hướng nghiên cứu sâu hơn trong tương lai. Các chủ đề tiềm năng bao gồm: mỹ học thuật toán (algorithmic aesthetics) và mối quan hệ giữa con người – máy móc trong sáng tạo; nghệ thuật trong môi trường dữ liệu lớn (big data art); tác động của công nghệ đến vai trò tác giả và vấn đề bản quyền; khả năng ứng dụng AI, VR/AR trong bảo tồn văn hóa và giáo

dục mỹ thuật; sự hình thành thị trường nghệ thuật số tại Việt Nam trong kỷ nguyên blockchain.

Những vấn đề này không chỉ có ý nghĩa học thuật mà còn đóng vai trò quan trọng trong việc dự báo xu hướng phát triển của mỹ thuật Việt Nam trong thập kỷ tới, khi công nghệ số tiếp tục trở thành động lực then chốt của sáng tạo nghệ thuật và đổi mới văn hoá.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Lê Minh (2022), *NFT và sự chuyển đổi giá trị tác phẩm nghệ thuật số tại Việt Nam*, NXB Lao Động.
2. Lê Phương Thảo (2020), *Văn hóa thị giác thời đại số và sự thay đổi trong tiếp nhận nghệ thuật*, NXB Khoa học Xã hội.
3. Lương Hữu Bình (2019), *Nghệ thuật tương tác và sự biến đổi của trải nghiệm thẩm mỹ đương đại*, NXB Văn hóa – Nghệ thuật.
4. Nguyễn Hoài Thương và Đoàn Bảo Phúc (2021), *Ứng dụng VR/AR trong giáo dục và bảo tồn văn hóa Việt Nam*, NXB Đại học Quốc gia TP.HCM.
5. Nguyễn Hải Yến (2020), *Nghệ thuật sắp đặt và không gian trải nghiệm đương đại Việt Nam*, NXB Văn hóa – Nghệ thuật.
6. Nguyễn Minh Hiền (2022), *Triển lãm số và xu hướng trình bày nghệ thuật trong bối cảnh hậu đại dịch*, NXB Văn hóa – Nghệ thuật.
7. Nguyễn Nhật Huy (2009), *Nghệ thuật video và sự chuyển đổi của mỹ thuật Việt Nam đầu thế kỷ XXI*, NXB Văn hóa – Thông tin.
8. Phạm Quang (2023), *Trí tuệ nhân tạo và mỹ học thuật toán trong nghệ thuật đương đại*, NXB Mỹ thuật.
9. Phạm Trung (2015), *Kỹ thuật dựng hình 3D và sự biến đổi ngôn ngữ tạo hình trong mỹ thuật đương đại*, NXB Mỹ thuật.
10. Trần Đức Tài (2017), *Nghệ thuật số và chuyển đổi ngôn ngữ tạo hình Việt Nam đầu thế kỷ XXI*, NXB Đại học Quốc gia TP.HCM.
11. Trần Lương (2008), *Nghệ thuật đương đại Việt Nam: Hành trình và thách thức*, NXB Hội Mỹ thuật Việt Nam.
12. Trần Lương (2018), *Nghệ thuật trình diễn và video art Việt Nam đầu thế kỷ XXI*, NXB Hội Mỹ thuật Việt Nam.
13. Trần Ngọc Anh (2019), *Giáo dục nghệ thuật trong bối cảnh chuyển đổi số tại Việt Nam*, NXB Đại học Quốc gia TP.HCM.
14. Viện Mỹ thuật (2010), *Mỹ thuật đương đại Việt Nam*, NXB Mỹ thuật.
15. Viện Mỹ thuật (2022), *Mỹ thuật Việt Nam trong bối cảnh chuyển đổi số*, NXB Mỹ thuật.
16. Bishop, C. (2012), *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso.
17. Manovich, L. (2013), *Software Takes Command*, MIT Press.
18. Paul, C. (2015). *Digital Art* (3rd ed.). Thames & Hudson.
19. UNESCO. (2021), *Culture and Digital Transformation*, UNESCO Publishing.

THE IMPACT OF DIGITAL TRANSFORMATION ON CONTEMPORARY ART IN HO CHI MINH CITY (2000–2025)*Do Dinh Cuong*

Abstract: *From 2000 to 2025, contemporary art in Ho Chi Minh City has undergone profound transformations driven by the rapid development of digital technologies. New mediums such as digital photography, video art, digital installation, multimedia interaction, virtual and augmented reality (VR/AR), and artificial intelligence-generated art (AI Art) have expanded the very notion of artistic creation, shifting practices beyond traditional material frameworks into data-driven and virtual environments. This study analyzes the developmental context, dominant artistic trends, representative practices, and the impact of digital technologies on aesthetic thinking and the artistic ecosystem in Ho Chi Minh City. The research employs a combination of literature analysis, artist interviews, and surveys of contemporary exhibitions from 2000 to 2025. Findings reveal that digital technology has moved beyond its role as a supportive tool to become a new “aesthetic language,” shaping the identity of urban art, fostering multidimensional interactions between artists, artworks, and audiences, and enhancing the global visibility of Vietnamese contemporary art in an increasingly interconnected world.*

Keywords: *contemporary art; digital technology; digital art; multimedia.*

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 10-12-2025; ngày phản biện đánh giá: 22-12-2025; ngày chấp nhận đăng: 19-01-2026)