

THAM LUẬN ẢNH HƯỞNG CỦA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN ĐẾN NGHỆ THUẬT THỊ GIÁC Ở VIỆT NAM HIỆN NAY

*Người viết tham luận: Ths. Nguyễn Đức Sơn
Phó Hiệu trưởng Trường Cao đẳng Mỹ thuật Trang trí Đồng Nai*

Thế giới ngày nay đã và đang diễn ra cuộc cách mạng công nghệ lần thứ năm lớn nhất trong lịch sử của loài người. Sự phát minh ra hàng loạt kiểu vi tính ngày càng hoàn thiện hơn, tinh vi hơn và có tốc độ xử lý nhanh. Những vi tính này được kết nối với nhau thành hệ thống internet đã làm thay đổi nhanh chóng cuộc sống của người dân [3, tr. 23-26]. Với sự phát triển của khoa học, kỹ thuật và công nghệ thông tin, đặc biệt là sự xuất hiện của mạng thông tin toàn cầu (Internet), thế giới như bị thu nhỏ lại, ranh giới giữa các quốc gia cũng ngày càng trở nên mỏng manh hơn và chỉ mang tính tương đối. Internet đã tạo cơ hội để các dân tộc có thể gần gũi và hiểu biết nhau hơn. Mọi dân tộc có thể học tập, tiếp thu những giá trị, tinh hoa của dân tộc khác để làm phong phú cho nền văn hoá của chính dân tộc mình. Trong bối cảnh đó, nghệ thuật có thể được coi là một trong những lĩnh vực năng động trong nền văn hóa. Tận dụng những lợi ích do giao lưu văn hóa qua internet đem lại, nền nghệ thuật Việt Nam đang tiếp thu những thành tựu văn hóa – nghệ thuật của thế giới để làm phong phú cho chính mình; đồng thời cũng có nhiều cơ hội để phổ biến những thành tựu nghệ thuật của mình ra thế giới.

Công nghệ thông tin mang lại cơ hội cho các nghệ sĩ giao lưu và sáng tác. Đội ngũ họa sĩ mỹ thuật cũng ngày càng phát triển đa dạng. Trước kia, họa sĩ chỉ chuyên vẽ tranh tạo hình, nhưng trước sức ép của cơn lốc phát triển nền kinh tế thị trường và nhu cầu thẩm mỹ của xã hội, họ đã bắt đầu chuyển sang hoạt động trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng hoặc những lĩnh vực khác có liên quan đến mỹ thuật... Sự giao thoa mạnh mẽ giữa các loại hình nghệ thuật là điều tất yếu trong kỷ nguyên của thông tin – khoa học kỹ thuật, và của xu hướng toàn cầu

hoá như hiện nay. Họa sĩ tạo hình cũng kiêm luôn thiết kế mỹ thuật, cùng với những nhà thiết kế được đào tạo chuyên sâu về mỹ thuật ứng dụng.

Trong lĩnh vực mỹ thuật đã và đang hình thành một đội ngũ “*họa sĩ kỹ thuật số*” [2] hoạt động trong lĩnh vực sáng tạo nghệ thuật và văn hoá nhằm kế thừa, phát triển những tinh hoa văn hoá của dân tộc. Để góp phần xây dựng Việt Nam với nền kinh tế phát triển và một nền văn hoá mang đậm bản sắc dân tộc. Lĩnh vực Đồ họa vi tính (Mỹ thuật đa phương tiện) cũng bắt đầu được xã hội chú ý đặc biệt đối với đội ngũ họa sĩ thiết kế trẻ Việt Nam hiện nay. Bởi lẽ: ngoài tính chất năng động, thu nhập hấp dẫn, Mỹ thuật đa phương tiện còn được lựa chọn nhiều vì nó có thể giúp phát huy khả năng sáng tạo cùng các ý tưởng trẻ trung, táo bạo của họa sĩ trẻ. Đối với xã hội, họ nhìn nhận Mỹ thuật đa phương tiện dưới một góc nhìn tích cực, thiện chí và cởi mở hơn: Mỹ thuật đa phương tiện “là 1 trong 5 nghề nóng nhất khi Việt Nam gia nhập WTO”; Mỹ thuật đa phương tiện là “Công việc mang tính sáng tạo và thú vị” [1]. Tuy nhiên, đội ngũ họa sĩ Mỹ thuật đa phương tiện ở Việt Nam hiện nay vẫn chưa đủ để đáp ứng cho nhu cầu của thị trường nghệ thuật kỹ thuật số vốn trở nên rất năng động sau khi Việt Nam gia nhập WTO.

“... Mỹ thuật đa phương tiện là một trong những ngành có sức hút nhất ở Việt Nam và thế giới nhưng đến tám mươi phần trăm là gia công cho nước ngoài, do sự thiếu hụt nguồn nhân lực chất lượng cao. Năm 2010, Việt Nam sẽ cần khoảng 1 triệu họa sĩ làm việc trong lĩnh vực quảng cáo trên báo in, truyền hình, internet cũng như sản xuất games, website, sản xuất phim, truyền thông...” [5].

Hiện nay, nhiều công ty gia công về Games, 3D, kỹ xảo của nước ngoài xuất hiện ngày càng nhiều tại Việt Nam như: GlassEgg, Punch Entertainment, Brigade 3D, EA partner – Curious, Gameloft... cũng đang tạo ra sự cạnh tranh khốc liệt về nguồn nhân lực. Đáng tiếc là đa số các Công ty quảng cáo Việt Nam với mô hình còn nhỏ nên ít có sự đầu tư cho nhân lực làm kỹ thuật. Một nguyên nhân nữa tạo nên sự khan hiếm về nhân lực cho ngành Mỹ thuật đa phương tiện

là do trước đây ngành giáo dục của Việt Nam đã chưa dự đoán được nhu cầu phát triển nguồn nhân lực họa sĩ Mỹ thuật đa phương tiện, thiếu cơ sở đào tạo và chương trình đào tạo cũng như đội ngũ giảng viên giảng dạy Mỹ thuật đa phương tiện.

Chỉ vài năm trước đây ảnh hưởng Mỹ thuật đa phương tiện trong nghệ thuật và xã hội vẫn chưa được quan tâm chú ý và đánh giá một cách đúng mức. Mặc dù đồ họa vi tính đã được áp dụng nhiều trong những lĩnh vực quan trọng của khoa học và công nghệ: y học, cơ khí, địa chất, môi trường, khí tượng thủy văn... Tuy nhiên, ảnh hưởng của nó vẫn còn chưa được nhận thấy trong nghệ thuật. Hiếm ai để ý đến những nghệ sĩ sử dụng máy vi tính như là một công cụ thể hiện tác phẩm nghệ thuật. Thậm chí trong giới mỹ thuật cũng chưa thừa nhận Mỹ thuật đa phương tiện như là một loại hình nghệ thuật. Một trong những nguyên nhân chính của sự không thừa nhận này có thể là tác phẩm Mỹ thuật đa phương tiện không đi theo lối truyền thống mà từ trước đến nay các nghệ sĩ vẫn thường sử dụng để thể hiện tác phẩm của mình. Hơn nữa, khởi đầu của Mỹ thuật đa phương tiện lại bắt đầu từ những ứng dụng mang tính chất khoa học, toán học chính xác. Trong giới phê bình nghệ thuật cũng vậy, nhà phê bình nghệ thuật ở Việt Nam chưa thực sự tiếp cận với các tác phẩm Mỹ thuật đa phương tiện nhằm định hướng nghệ thuật, dự báo sự ra đời và bùng nổ của Mỹ thuật đa phương tiện tại Việt Nam. Sự ảnh hưởng rõ rệt của CNTT trong nghệ thuật thị giác Việt Nam thể hiện qua những lĩnh vực sau:

Một là, trong lĩnh vực mỹ thuật tạo hình và quan niệm về nghệ thuật.

Nghệ thuật biến đổi và phát triển rất nhanh, theo quy luật của sự vận động. Khi xã hội phát triển, kinh tế, khoa học kỹ thuật, trình độ học vấn và nhu cầu hưởng thụ thẩm mỹ của người dân được nâng cao và đa dạng. Mỹ thuật tạo hình cũng cần phải có sự thay đổi về chất, đa dạng hóa nội dung và chất liệu biểu đạt. Quan trọng nhất là cần phải có một phương thức nào đó để đưa nghệ thuật đến với người dân. Tác phẩm tạo hình không thể bị đóng băng và thụ động trong những gallery hoặc những bảo tàng nhỏ bé chật chội, ít khách thăm quan và thưởng ngoạn. Tác phẩm do họa sĩ sáng tác ra phải được nhiều người thưởng

thức bởi lẽ nó là món ăn tinh thần của con người và đó cũng chính là nguồn cổ vũ động viên cho người nghệ sĩ sáng tạo ra chúng. Để giải quyết được những vấn đề này, một nhánh mới của nghệ thuật được nảy sinh với sự trợ giúp của công nghệ thông tin và truyền thông. Đó chính là Mỹ thuật đa phương tiện. Cũng tương tự như trường hợp của nghệ thuật nhiếp ảnh trong lịch sử phát triển của nó phải biến đổi thành nghệ thuật làm phim và truyền hình.

Các phương tiện truyền thông mới ra đời đã sáng tạo ra một thế giới nữa cho loài người: đó là một thế giới ảo mà con người có thể sống và tương tác, hành xử như một thế giới thật. Điều này ảnh hưởng trực tiếp đến lối tư duy, đến sự lựa chọn chủ đề, đến thủ pháp kỹ thuật trong sáng tạo và tiếp nhận nghệ thuật. Đó chính là một khác biệt lớn khi so nghệ thuật hậu hiện đại với tất cả những trường phái nghệ thuật trước đó. Thực tiễn nghệ thuật cũng đã thay đổi và điều đó đòi hỏi phải có một sự thay đổi nhận định về mặt lý luận sao cho phù hợp với tình hình mới. Mặc dù vậy, hiện nay còn khá nhiều người trong giới mỹ thuật ở Việt Nam còn bảo thủ với ý niệm về nghệ thuật truyền thống. Họ say sưa với việc đồng nhất nghệ thuật với tác phẩm nghệ thuật. Hạn chế của ý niệm này chính là ở chỗ: nó chưa phản ánh được tính quá trình của sự sáng tạo – truyền tải nghệ thuật, chưa phản ánh được tính đa nghĩa và đa chức năng của nghệ thuật, chưa phản ánh được đối tượng thẩm mỹ đa dạng (không chỉ là cái đẹp) của nghệ thuật cũng như chưa phản ánh được những quan hệ trong cấu trúc tổng thể của nghệ thuật.

Thông qua Mỹ thuật đa phương tiện người họa sĩ thoả mãn sự thể nghiệm của mình trên nhiều chất liệu: kể từ khi xuất hiện ở Việt Nam với tư cách là những công cụ hỗ trợ vẽ, thiết kế và thể hiện tác phẩm, những phần mềm ứng dụng mỹ thuật đã trở thành công cụ đắc lực hỗ trợ cho họa sĩ sáng tác. Trước kia, họa sĩ phải mất rất nhiều thời gian để làm phác thảo. Từ phác thảo ý tưởng, phác thảo thô cho đến những bản phác thảo chi tiết, phác thảo màu... để có hiệu quả rất gần với tác phẩm sẽ hoàn thành. Mỹ thuật đa phương tiện là giải pháp tốt nhất cho sự thể nghiệm và tìm tòi đó. Về một mặt nào đó, Mỹ thuật đa phương

tiện cũng đã và đang thực sự trở thành một “trò giải trí tiêu khiển” của họa sĩ. Mỹ thuật đa phương tiện chính là món “khoái khẩu” của hầu hết sinh viên học ngành Mỹ thuật nói chung và Mỹ thuật đa phương tiện nói riêng. Bởi lẽ từ lĩnh vực thiết kế mỹ thuật chuyển sang vẽ tranh là một hình thức giải trí lành mạnh. Mỹ thuật đa phương tiện đã và đang trở thành người bạn thân thiết, là phương tiện thoả mãn khát vọng thể nghiệm và sáng tạo của nhiều họa sĩ trẻ Việt Nam hiện nay. Mỹ thuật đa phương tiện đang khẳng định thế mạnh của nó trong việc mở ra khả năng vô hạn của chất liệu sáng tác, gần gũi và dễ hòa nhập với công chúng bởi nó không quá phân định ranh giới giữa khái niệm bác học và bình dân... do đó cũng rất dễ hoà đồng với xu hướng xã hội hoá mỹ thuật nghệ thuật... [4]

Thông qua quá trình số hoá các tín hiệu thị giác, họa sĩ có thể chuyển được vào máy vi tính không những ảnh chụp, mà còn cả phim video. Người nghệ sĩ có thể cắt ra bất kể đoạn nào của phim video ấy và sáng tạo, thêm bớt các kỹ xảo, hiệu ứng: lồng vào các cảnh phụ, thay âm thanh hoặc lời nói, thay đổi màu sắc, và rồi xuất ra thành những đoạn phim nghệ thuật rất ấn tượng... Bên cạnh video, ngay cả âm thanh cũng được số hóa nhằm phục vụ cho mục đích sáng tác. Đường nét, màu sắc kết hợp với âm thanh, được thể hiện sinh động trong các hình ảnh hai chiều hoặc ba chiều. Các tiện ích Multimedia đã thực sự trở thành công cụ phụ trợ đắc lực cho họa sĩ trong quá trình sáng tác. Nhờ đó mà việc ứng dụng Mỹ thuật đa phương tiện cũng đã đem lại những hiệu quả cao, tác phẩm nghệ thuật trở nên cụ thể sống động hơn nhiều so với những hình thức nghệ thuật truyền thống sử dụng hình ảnh tĩnh không có kết hợp âm thanh. Trong lĩnh vực vẽ hoạt hình, cũng đã có những biến đổi đáng kể. Máy vi tính cũng góp phần giảm nhẹ công việc của các họa sĩ hoạt hình. Họ không cần phải tốn nhiều thời gian để vẽ ra từng khuôn hình nữa mà chính máy vi tính sẽ làm việc này. Chỉ cần chỉ ra các giai đoạn đầu và cuối (key frames) của một động tác đơn giản là máy tính sẽ tự tính toán sắp xếp các vị trí nối xen kẽ và cung cấp nhiều chức năng kiểm soát tốc độ cũng như các kỹ xảo giúp cho họa sĩ mô phỏng các hiệu ứng hoạt hình, tạo ra cảm giác chuyển động đối với mắt người xem. Tuy nhiên,

sự thuận tiện trong quá trình sử dụng và thiết kế đồ họa vi tính đã làm cho một bộ phận không ít những họa sĩ phụ thuộc vào máy tính. Họ không thể vẽ nếu như không có sự trợ giúp của máy tính. Những thiết kế với đủ những hiệu ứng phức tạp làm mất đi tính trong sáng của hình khối trong tác phẩm. Thực tế, những hiệu ứng loè loẹt này không thể che lấp được những bố cục vụng về, ý tưởng tầm thường, lai căng thậm chí đôi lúc lại phản văn hóa.

Trong kỷ nguyên kỹ thuật số, mạng máy tính toàn cầu cũng đã và đang phát triển rất nhanh, thậm chí cả công nghệ mạng không dây cũng đã xuất hiện. Một lần nữa khái niệm không gian truyền thống đã được mở rộng không chỉ là ba chiều (chiều dài, chiều rộng, chiều sâu) mà đã được khai thác tới đa, chiều thứ tư - chiều thời gian thông qua hoạt hình (animation), thậm chí cả chiều thứ năm - chiều tương tác (interactive). Nhằm tác động mạnh mẽ đến người xem. Lĩnh vực này hoàn toàn mới mẻ so với nghệ thuật truyền thống. Ở một số nước tiên tiến, việc họa sĩ thể hiện tác phẩm của mình thông qua Mỹ thuật đa phương tiện đã có từ lâu, trong khi đó ở Việt Nam thì nó lại là lĩnh vực tương đối mới mẻ và xa lạ. Một số họa sĩ trẻ có điều kiện tiếp xúc với đồ họa vi tính, có khả năng tiếp cận và làm chủ lĩnh vực Mỹ thuật đa phương tiện một cách nhanh chóng. Họ trở thành những người tiên phong trong lĩnh vực Mỹ thuật đa phương tiện ở Việt Nam. Bên cạnh đó, còn một số những họa sĩ trung niên - cao tuổi, có vốn ngoại ngữ và đồ họa vi tính hạn chế, họ vẫn trung thành với phương tiện truyền thống... Tuy nhiên bù lại, họ có kinh nghiệm, tay nghề, ý tưởng, phương pháp quản lý nghệ thuật... là những cứu cánh giúp họ khẳng định được giá trị của mình... Đa số họ trở thành những nhà quản lý dự án và giám đốc ý tưởng (arts directors).

Hai là, trong lĩnh vực Mỹ thuật ứng dụng. Mỹ thuật đa phương tiện là sự kết hợp của óc sáng tạo với các công cụ xử lý đồ họa vi tính. Mỹ thuật đa phương tiện tiến vào cuộc sống hiện đại, nó làm thay đổi cách nghĩ, cách hành động và cách sống của nhiều người dân Việt Nam. Ở Việt Nam, doanh thu quảng cáo do ứng dụng Mỹ thuật đa phương tiện tăng từ 300 tỷ đồng năm 1994

lên 7000 tỷ đồng năm 2004 và dự kiến doanh thu sẽ tăng lên 24.000 tỷ đồng vào năm 2020 [5]. Các lĩnh vực như thiết kế website, trò chơi trực tuyến (Games Online), sản xuất truyền hình, xuất bản truyền thông cũng phát triển một cách chóng mặt... Mỹ thuật đa phương tiện và những ứng dụng của nó đóng vai trò then chốt trong ngành công nghiệp nội dung kỹ thuật số đang bùng nổ phát triển trong 5 năm qua trên thế giới, và được định hướng phát triển ở Việt Nam từ cuối năm 2005. Có thể nói tương lai của Mỹ thuật đa phương tiện đang được chuyển hướng vào nền công nghiệp nội dung, trong đó Mỹ thuật đa phương tiện đóng một vai trò ngày càng quyết định. Tuy là ngành mới nhưng ở Việt Nam, tính đến đầu năm 2000, thị trường Mỹ thuật đa phương tiện Việt Nam đã có hơn 100 doanh nghiệp, cả doanh nghiệp tư nhân và doanh nghiệp có vốn đầu tư nước ngoài, làm về lĩnh vực này, phân theo các mảng lớn như thiết kế, quảng cáo và truyền thông, in ấn...[5]. Và hiện nay, con số này tăng lên rất nhanh khi Việt Nam đã chính thức gia nhập WTO. Mỹ thuật đa phương tiện đã góp phần làm cho thị trường đồ họa trong nước sôi động hơn. Công nghệ games phát triển và nở rộ. Họa sĩ Mỹ thuật đa phương tiện cũng là những người tạo nên một thế giới ảo đầy vẻ hấp dẫn và mang tính nghệ thuật cao.

Trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng ở Việt Nam cũng vậy, việc ứng dụng công nghệ tiên tiến trong kỷ nguyên kỹ thuật số đã đem lại nhiều biến đổi lớn về quan niệm cũng như hình thức sáng tạo. Mỹ thuật ứng dụng tiến một bước dài nhằm thích nghi với điều kiện sản xuất công nghiệp hiện đại và đáp ứng những nhu cầu ngày càng cao và đa dạng của xã hội. Từ thực tế đó, thiết kế Mỹ thuật đa phương tiện ra đời như là một tất yếu trong quá trình vận động của nghệ thuật. Mỹ thuật đa phương tiện, sử dụng máy vi tính với tư cách là một công cụ hỗ trợ sáng tác đa chức năng, thể hiện ý tưởng sáng tạo và quá trình sản xuất sản phẩm thẩm mỹ. Nó đã thực sự trở thành một cuộc cách mạng trong lĩnh vực mỹ thuật ứng dụng. Việc khai thác triệt để khả năng đồ họa của máy tính giúp họa sĩ thiết kế có thể xây dựng và phát triển dễ dàng các hình ảnh hai hoặc ba chiều, tĩnh, động. Giúp họa sĩ phát huy hết năng lực sáng tạo của mình trong một khoảng thời gian ngắn.

Quá trình “Số hoá” (digitalize) đã và đang đặt ra một vấn đề lớn trong việc dần thay đổi thói quen thiết kế và sáng tạo của họa sĩ Việt Nam hiện nay. Việc thiết kế sản phẩm trước kia chủ yếu dựa vào cảm tính của nhà thiết kế, đường nét, màu sắc khi ứng dụng trên sản phẩm có độ chính xác không cao khi chúng được đem vào sản xuất công nghiệp. Trái lại, quá trình thiết kế đồ họa công nghiệp hiện đại chủ yếu chú trọng đến yếu tố sản xuất hàng loạt, chính xác, nhanh chóng nhằm tiết kiệm thời gian và giảm giá thành sản phẩm... Do đó, các tín hiệu thị giác trong vẽ thiết kế truyền thống nay đã dần được số hoá nhằm đảm bảo sự chính xác, và chuẩn công nghiệp trên toàn thế giới: để đảm bảo độ chính xác và tính thống nhất trong các sản phẩm sản xuất, tất cả các đối tượng, điểm chấm, đường nét, màu sắc đều phải được qui định cụ thể rõ ràng, có thể đo lường được một cách chính xác thông qua các thông số. Ngay cả những đường cong trước đây được họa sĩ vẽ một cách tự do nhất thì nay cũng vẫn có thể được biểu diễn bằng những hàm toán học nhất định nào đó mà khi chúng được kết xuất ra sản phẩm đều cho sự chính xác và thống nhất cao trên mọi sản phẩm. Đây là một ưu điểm lớn trong sản xuất công nghiệp hiện đại, tuy nhiên nó cũng là một nhược điểm của việc thiết kế Mỹ thuật đa phương tiện. Nhiều họa sĩ đã không khỏi hoài nghi, cân nhắc về những lợi ích mà đồ họa vi tính đem lại cho quá trình sáng tạo và những cảm xúc mang đầy chất ngẫu hứng của người nghệ sĩ mà nó lấy đi trong quá trình thể hiện tác phẩm... Điều này có nguy cơ hình thành nên một thể hệ họa sĩ thiết kế bị số hoá, với những tác phẩm khô khan, vô cảm, lấy phần mềm lập trình và logic toán học thay cho những cảm xúc sáng tạo... Gây ra một tâm lý dè dặt khi phải tiếp xúc và ứng dụng khoa học kỹ thuật hiện đại vào trong quá trình thiết kế sáng tạo.

Đồ họa vi tính đã được ứng dụng vào thiết kế mẫu, xử lý ảnh, và được áp dụng rộng rãi trong công nghệ in offset bốn màu. Báo chí, ảnh quảng cáo, dàn trang... đều được thực hiện nhờ sự trợ giúp của máy vi tính. Thông qua đó, đồ họa vi tính đã khẳng định vị trí của mình trong lĩnh vực in ấn và dàn trang. Với công nghệ in ấn tiên tiến, mọi công đoạn trước đây phải làm thủ công nay đã được tự động hóa hoàn toàn. Ngay cả với công nghệ còn lạc hậu ở Việt Nam,

máy tính cũng đã thay thế con người trong một số giai đoạn, nhất là giai đoạn thiết kế, xử lý và tách màu... Tranh ảnh, ấn bản đồ họa ngày càng được cải thiện đẹp hơn, hấp dẫn hơn. Sự thiết thực và hữu dụng của Đồ họa vi tính đã lấp đầy những lỗ hổng là điểm yếu của mỹ thuật ứng dụng Việt Nam trong quá khứ. Những mảng đề tài, thể loại tranh truyện, tranh minh họa sách báo, hoạt hình,... của Việt Nam trước kia thật nghèo và đơn điệu. Sản phẩm sách báo, tạp chí được in trên giấy tái chế và còn bị không chế về màu sắc trong công nghệ in tipo. Nhưng giờ đây, một bộ mặt khác của thị trường sách báo, tạp chí bằng công nghệ in offset nhiều màu rất sống động... Ai cũng có thể cảm nhận thấy được sự phát triển nhanh chóng đến mức ngạc nhiên của thị trường sách báo văn hoá phẩm hiện nay.

Kỹ xảo truyền hình cũng là một trong những hướng phát triển mới của Mỹ thuật đa phương tiện. Một khi nền kinh tế phát triển, lĩnh vực thiết kế mẫu quảng cáo cũng phải thay đổi theo cho kịp trào lưu của xã hội. Quảng cáo không còn đơn thuần là giới thiệu sản phẩm trên sách, báo, tạp chí mà còn cả trên các phương tiện thông tin đại chúng. Hiện nay, hình thức quảng cáo trên truyền hình được đánh giá là gây ấn tượng mạnh nhất và đem lại lợi nhuận lớn. Thậm chí ở một số nước có thể coi việc quảng cáo sử dụng kỹ xảo truyền hình là một nghề "hái ra tiền". Bởi lẽ những kỹ xảo khi được trình bày trên giấy khó lột tả cũng như thể hiện hết công năng của sản phẩm thì nay việc kết hợp giữa hình ảnh, ánh sáng đồng thời với hoạt hình đã tạo ít nhiều thu hút, gây ấn tượng sâu sắc cho người chưa dùng qua sản phẩm đó. Có khả năng truyền cảm và thuyết phục rất cao. Chỉ tiếc rằng hầu hết những đoạn phim quảng cáo được trình chiếu trên các đài truyền hình trung ương và địa phương hiện nay đều chưa nhận được sự ủng hộ của người dân. Những yếu tố văn hóa ngoại lai xuất hiện quá nhiều đã tác động trực tiếp tới nền văn hoá dân tộc. Hình ảnh người phụ nữ Việt Nam trong phim quảng cáo thường bị lạm dụng và khai thác theo chiều hướng tiêu cực. Điều này đã làm giảm sút uy tín của người phụ nữ Việt Nam và người dân hoài nghi về khả năng sáng tạo Mỹ thuật đa phương tiện của họa sĩ Việt Nam...

Ba là, trong lĩnh vực hoạt động nghệ thuật. Việc tiếp cận thông tin mọi lĩnh vực liên quan đến nghệ thuật và hoạt động nghệ thuật trên thế giới thông qua mạng internet đã giúp cho họa sĩ trong nước có được những kiến thức khá đầy đủ về hoạt động mỹ thuật trong và ngoài nước. Trao đổi kinh nghiệm, thảo luận, hội thảo, triển lãm mỹ thuật trên mạng cũng là một khía cạnh hết sức quan trọng. Nếu một họa sĩ có một ý tưởng hấp dẫn hoặc một đề tài ưa thích thì có thể gia nhập vào một nhóm (newsgroup) trên internet và chia sẻ quan điểm, ý tưởng của mình với những người khác. Hoặc thậm chí có thể theo học một khóa học lớp mỹ thuật ngắn hạn trên mạng internet từ một trường đào tạo nghệ thuật trên toàn thế giới. Hơn thế nữa, Internet cũng đã tạo nên một thị trường mua bán tranh rất năng động: Một số gallery ảo (virtual gallery) và trang web cá nhân của các họa sĩ trên mạng đã hình thành, thực hiện giao dịch 24/24 (24 giờ trong ngày). Việc trao đổi văn hóa và kinh nghiệm nghề nghiệp đã trở nên rộng mở. Họa sĩ có thể tiếp cận với các trào lưu nghệ thuật của thế giới một cách trực tiếp và chủ động. Đây chính là những thuận lợi lớn cho việc phát triển nền nghệ thuật của Việt Nam. Chính Mỹ thuật đa phương tiện đã tạo điều kiện cho cách tiếp nhận nghệ thuật mới. Ngày nay, thông qua Internet các tác phẩm có thể đi thẳng, trực tiếp đến người tiếp nhận mà không cần phải qua bất kỳ một đối tượng trung gian nào (giới thiệu, phê bình, kiểm duyệt).

Internet cũng là một trong những yếu tố góp phần thúc đẩy sự ra đời của Mỹ thuật đa phương tiện ở Việt Nam phát triển đỉnh cao như hiện nay. Đã trên mười năm Internet du nhập vào Việt Nam. Từ chỗ xa lạ, Internet trở thành phương tiện truyền thông mà người dân có thể vượt qua được tất cả các đường biên giới quốc gia và qua đó tiếp cận được với tất cả những thành tựu của loài người trong đó có nghệ thuật. Nói cách khác, những hạn chế về bối cảnh kinh tế, chính trị của một quốc gia không còn có ý nghĩa quyết định quan niệm thẩm mỹ, cách hiểu về nghệ thuật, các kỹ năng và trào lưu sáng tác hay phê bình của người dân như trước kia. Vì vậy, chưa bao giờ cái mới trong nghệ thuật ở Việt Nam lại xuất hiện nhiều như những năm vừa qua. Các trường phái tranh hiện đại, Video art, Sắp đặt (Installation), Trình diễn (Performance art), đến việc tổ

chức sự kiện mang tính quảng cáo... đều đã có mặt ở Việt Nam. Tuy nhiên, tất cả những cái được coi là mới hiện nay đều chưa được dạy trong các trường nghệ thuật chính thống của Việt Nam. Những kiến thức, quan điểm và kỹ năng sáng tạo nghệ thuật này đa số được học từ Internet.

Như vậy, kỷ nguyên kỹ thuật số giờ đây đã tạo cho nền mỹ thuật Việt Nam nói chung và lĩnh vực Mỹ thuật đa phương tiện nói riêng những thời cơ hết sức thuận lợi để phát triển và thể hiện vai trò của mình. Tuy nhiên, nó cũng đặt ra những thách thức mới. Họa sĩ vừa phải trau dồi kỹ năng, khả năng sáng tạo của mình đồng thời cũng phải liên tục cập nhật những thông tin khoa học, kỹ thuật mới nhằm tạo ra những “sản phẩm thẩm mỹ” phù hợp với sự vận động chung của nhu cầu thưởng thức nghệ thuật của người dân. Tự động hoá và vi tính hoá là một trong những xu thế mới trong kỷ nguyên kỹ thuật số, giúp giải phóng con người nói chung và nghệ sĩ nói riêng. Nó giúp chúng ta rất nhiều trong mọi khâu của tiến trình sáng tạo và thiết kế: từ phác thảo tìm ý, tìm kiếm thông tin liên quan đến con người, xã hội... đến việc thể hiện tác phẩm, trưng bày, triển lãm... đều ít nhiều có sự trợ giúp của vi tính. Họa sĩ Việt Nam trong kỷ nguyên kỹ thuật số phải có khả năng làm việc ở bất kỳ một lĩnh vực nào của hoạt động sáng tạo. Họ thiết kế ra sản phẩm thẩm mỹ cho xã hội như: thiết kế đồ họa, quảng cáo, thiết kế thời trang, thiết kế tạo dáng sản phẩm, thiết kế nội thất, thậm chí cả thiết kế kiến trúc... Họ luôn phải năng động, sáng tạo, tự học hỏi, rèn luyện để trở thành những người tiên phong trong lĩnh vực sáng tạo; phải có nền tảng kiến thức khoa học kỹ thuật cũng như phải biết ứng dụng chúng vào trong quá trình hoạt động sáng tạo mỹ thuật của mình nhằm tạo ra những sản phẩm thẩm mỹ ngày càng đẹp và hoàn thiện hơn, hướng con người đến giá trị của chân thiện mỹ. Nếu không có sự biến đổi cho phù hợp với tình hình mới, nhu cầu mới thì việc tụt hậu là tất yếu khó tránh khỏi. Trên con đường đổi mới, công nghiệp hoá và hiện đại hóa đất nước, chúng ta tin tưởng vào thế hệ họa sĩ kỹ thuật số mới của Việt Nam, thông minh, năng động và đầy tự tin. Họ sẽ là những sứ giả của Việt Nam tạo được những dấu ấn trong lĩnh vực Mỹ thuật đa phương tiện của thế giới. Thể hiện được tư tưởng tình cảm của người dân đồng thời cũng tạo ra

những giá trị văn hoá mang đậm nét Việt.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Mai Thanh Long - Nguyễn Thanh Tùng, (2007), *Ngành Mỹ thuật đa phương tiện*, NXB Kim Đồng.
2. Nguyễn Đức Sơn (2002), “*Thiết kế đồ họa – Giảng dạy thiết kế đồ họa trong kỷ nguyên kỹ thuật số*”, Hội thảo Mỹ thuật ứng dụng toàn quốc lần II, Đại học Mỹ thuật Hà Nội - Viện Mỹ thuật.
3. Phạm Thị Ngọc Trâm (1999), “*Cách mạng thông tin – công nghệ và nền văn minh*”, *Tạp chí Triết học*, (số 6), tr. 23-26.
4. Đỗ Trung Tuấn (2001), *Giới thiệu về Đa phương tiện (Introduction to Multimedia)*, Trung tâm thông tin thư viện Đại học quốc gia Hà Nội, Hà Nội.
5. Tuổi trẻ Online, Mỹ thuật Đa phương tiện, nghề của tương lai, <http://www3.tuoitre.com.vn/Vieclam/Index.aspx?ArticleID=185272&ChannelID=274> , truy cập ngày 15 tháng 7 năm 2012.