

NGHỆ THUẬT TRONG TRẬT TỰ DỮ LIỆU: QUYỀN LỰC CÔNG NGHỆ VÀ SỰ ĐỒNG KIẾN TẠO CỦA KHÁN GIẢ

Triệu Minh Hải *

Ngày nhận bài: 09 tháng 01 năm 2026

Ngày nhận bài sửa: 10 tháng 03 năm 2026; Ngày duyệt đăng: 21 tháng 03 năm 2026

TÓM TẮT

Bài viết khảo sát cách nghệ thuật đương đại vận hành trong trật tự quyền lực công nghệ, nơi nghệ sĩ và khán giả thương lượng tự do trong giới hạn của hệ thống thuật toán. Trên cơ sở khung lý thuyết liên ngành từ hiện đại đến thời đại dữ liệu, nghiên cứu chỉ ra rằng sáng tạo nghệ thuật chưa bao giờ tuyệt đối “tự do”, mà luôn được định hình bởi các “luật chơi” của chất liệu, ngôn ngữ và công nghệ. Qua các trường hợp Refik Anadol (*Unsupervised*, 2022), Rosa Menkman (*The Glitch Moment(um)*, 2011), Janet Cardiff (*Audio Walks*) và phim tương tác *Bandersnatch* (2018), bài viết phân tích những hình thức đồng sáng tạo và năng lực hành động bị giới hạn giữa con người và máy móc. Bên cạnh đó, thông qua phân tích các thực hành của Nguyễn Trinh Thi (*Vietnam the Movie*, 2016) và Lương Huệ Trinh (*Soundscape Hanoi*, 2014), bài viết hướng tới làm rõ quá trình thương thỏa này trong bối cảnh Việt Nam.

Từ khóa: thuật toán; mỹ học dữ liệu; quyền lực công nghệ; đồng sáng tạo người – máy; nghệ thuật đương đại.

TECHNOLOGICAL POWER IN THE AESTHETIC ORDER: ALGORITHMIC AGENCY AND CO-CREATION IN CONTEMPORARY

Triệu Minh Hải

Received: January 09, 2026

Revised: March 10, 2026; Accepted: March 21, 2026

ABSTRACT

This paper examines how contemporary art operates under the algorithmic logic of technological power, where artists and audiences negotiate freedom within systemic constraints. Through a historical-theoretical framework spanning modern, postmodern, and algorithmic aesthetics, it argues that artistic creation has never been absolutely free but continuously redefined by material, linguistic, and digital “rules of the game.” Case studies including Refik Anadol’s *Unsupervised* (MoMA, 2022), Rosa Menkman’s *The Glitch Moment(um)* (2011), Janet Cardiff’s *Audio Walks*, and Netflix’s *Bandersnatch* (2018) reveal distinct modes of collaboration, reflection, and constrained agency between humans and machines. The discussion extends to Vietnamese practices such as Nguyễn Trinh Thi’s *Vietnam the Movie* (2016) and Lương Huệ Trinh’s *Soundscape Hanoi* (2014), highlighting local negotiations with technological infrastructures. The paper concludes that freedom in art today is not the absence of control but the capacity to act and create within the algorithmic boundaries that technology imposes.

Keywords: Algorithmic Agency; Data Aesthetics; Technological Power; Human-Machine Co-creation; Contemporary Art.

* Trường Khoa học liên ngành và Nghệ thuật, Đại học Quốc gia Hà Nội
Email: trieu minh hai@gmail.com

1. DẪN NHẬP

Lịch sử nghệ thuật cho thấy sự sáng tạo hiếm khi nào là tuyệt đối “tự do”. Mỗi chất liệu, thể loại và điều kiện kỹ thuật đều mang trong nó những giới hạn và quy tắc ngầm, quy định cách tác phẩm được hình thành và tiếp nhận. Ở hội họa, màu sơn quyết định bề mặt và sắc độ; trong điêu khắc, chính chất đá, gỗ hay kim loại đặt ra ranh giới cho hình khối; trong điện ảnh analog, phim celluloid và máy quay vừa mở ra những khả thể hình ảnh, vừa buộc nghệ sĩ tuân thủ độ nhạy sáng, thời lượng cuộn phim hay kỹ thuật dựng thủ công. Nghệ sĩ, vì vậy, luôn sáng tác trong một trường quy tắc, nơi chất liệu vừa là điều kiện, vừa là ràng buộc. Nói cách khác, tự do trong nghệ thuật chưa bao giờ thoát ly khỏi những giới hạn của vật liệu và công cụ.

Sang thời hiện đại và hậu hiện đại, khái niệm “luật chơi” không còn gắn chặt với vật chất, mà dần chuyển sang bình diện diễn ngôn và hệ thống tạo nghĩa. Trong tiểu luận *La mort de l'auteur* (1967/1977), Roland Barthes tuyên bố về “cái chết của tác giả”, nhấn mạnh rằng ý nghĩa của văn bản không do một cá nhân toàn quyền định đoạt, mà được kiến tạo trong mạng lưới ký hiệu và sự đọc. Ludwig Wittgenstein, với khái niệm “trò chơi ngôn ngữ” (*Philosophical Investigations*, 1953), cũng cho thấy rằng ngôn ngữ chỉ có nghĩa trong khuôn khổ những quy tắc được cộng đồng sử dụng. Những tư tưởng này đã mở đường cho cách nhìn rộng hơn: sáng tạo nghệ thuật luôn được thương thỏa trong một hệ thống – có thể là vật chất, diễn ngôn, hay cả một cấu trúc công nghệ.

Điện ảnh, với tư cách là một loại hình nghệ thuật non trẻ và đặc biệt nhạy cảm với công nghệ, từ lâu đã trở thành nơi tiên báo về trật tự quyền lực này. Các bộ phim khoa học

viễn tưởng không chỉ minh họa cho sự tiến bộ kỹ thuật, mà còn đóng vai trò như những “tiên tri xã hội”, phác họa cách công nghệ chi phối đời sống. Trong *Minority Report* (2002), hệ thống “PreCrime” hoạt động như một kho dữ liệu tập thể, nơi ký ức được lưu giữ và truy vấn để dự báo về tình trạng tội phạm trong tương lai – một hình dung rõ rệt về xã hội bị điều khiển bởi dữ liệu. Trong *Her* (2013), trí tuệ nhân tạo Samantha có thể trò chuyện, yêu và sáng tác nhạc, qua đó cho thấy ngay cả những cảm xúc thân mật nhất cũng có thể được cấu trúc hóa bằng thuật toán. Điện ảnh ở đây không chỉ là tưởng tượng, mà còn là sự phê phán, đặt ra những câu hỏi gai góc về tự do và ràng buộc trong thời đại công nghệ.

Trong thực tiễn nghệ thuật đương đại, công nghệ ngày càng chứng tỏ vai trò kiến tạo. Nghệ sĩ Refik Anadol với các dự án thị giác dữ liệu đã cho thấy trí tuệ nhân tạo có thể biến hàng triệu bức ảnh lưu trữ thành những “giấc mơ dữ liệu” – những ký ức nhân tạo vừa xa lạ vừa quen thuộc. Ở tầng sâu nhất, công nghệ vận hành bằng ngôn ngữ nhị phân, và nghệ thuật cũng bị quy định bởi logic đó. Như Heidegger từng bàn về *aletheia* – sự hiển lộ của cái bị che giấu – thì trong thế giới số, sự hiển lộ này diễn ra như một mệnh lệnh lập trình: nó có thể gây bất ngờ, nhưng mọi bất ngờ đều đã nằm trong biên độ của thuật toán. Nghệ sĩ và khán giả ngày nay, vì vậy, không còn sáng tác và tiếp nhận trong “tự do tuyệt đối”, mà trong một cuộc thương thỏa liên tục với các ràng buộc.

Chính từ đây, vấn đề trung tâm không còn là việc nghệ sĩ có sử dụng công nghệ hay không, mà là: *Nghệ sĩ và khán giả có thể tìm thấy tự do ở đâu trong một trật tự được kiến tạo bởi công nghệ?* Để trả lời, nghiên cứu

cần đến một khung lý thuyết liên ngành – kết hợp triết học công nghệ, lý thuyết truyền thông và di sản học phê phán – nhằm soi sáng cách mà nghệ thuật vừa bị giới hạn, vừa mở ra những khả thể sáng tạo mới trong kỷ nguyên số.

2. KHUNG LÝ THUYẾT

Để lý giải mối quan hệ phức tạp giữa nghệ thuật và công nghệ, cần một khung lý thuyết có khả năng chỉ ra không chỉ sự biến đổi của các “luật chơi” qua các thời kỳ, mà còn cách nghệ sĩ và khán giả thương thỏa với chúng. Việc đi theo tuyến lịch đại từ hiện đại, hậu hiện đại, đương đại cho đến thời đại thuật toán cho phép nhận diện rõ hơn những điểm đứt gãy và liên tục, đồng thời soi sáng năng lực hành động (*agency*) của con người trong một hệ thống ngày càng bị công nghệ chi phối.

Ở thời kỳ hiện đại (đầu thế kỷ XX–1960s), “luật chơi” của nghệ thuật gắn liền với chất liệu và kỹ xảo thủ công. Hội họa hiện đại nhấn mạnh vào bề mặt và chất màu; điện ảnh analog chịu sự ràng buộc của phim celluloid, độ nhạy sáng, kỹ thuật dựng. Giới hạn vật chất định hình phong cách, nhưng đồng thời cũng buộc nghệ sĩ phải thương thỏa với chúng: biến ràng buộc thành tiềm năng thẩm mỹ. Đây là một dạng *agency* trong giới hạn – khả năng sáng tạo nảy sinh từ chính những ràng buộc của chất liệu. Sang hậu hiện đại (1960s–1990s), quyền lực sáng tạo dịch chuyển sang hệ thống ký hiệu và diễn ngôn. Ở đó, “tác giả đã chết” và nghĩa chỉ tồn tại trong các quy tắc sử dụng. Nghệ sĩ thương thỏa với luật chơi này bằng cách thao tác, trích dẫn, phá vỡ sự ổn định của nghĩa; khán giả cũng trở thành đồng kiến tạo. Ở đây, Lý thuyết Cấu trúc hóa của Anthony Giddens đặc biệt hữu ích: các tác nhân vừa bị cấu trúc ràng buộc, vừa có thể tái tạo và

biến đổi chính cấu trúc ấy. Nghĩa là, nghệ sĩ và khán giả không hoàn toàn bị động, mà có năng lực hành động để thương thỏa với diễn ngôn.

Đến giai đoạn đương đại (1990s–2010s), nghệ thuật đa phương tiện, site-specific và tương tác đã đưa khán giả trở thành đồng tác giả. Janet Cardiff với loạt *Audio Walks* (từ 1991) cho thấy tác phẩm chỉ hoàn chỉnh khi người tham gia nhập vai, di chuyển và “kích hoạt” kịch bản trải nghiệm. Điện ảnh tương tác như *Bandersnatch* (Netflix, 2018) minh họa rõ hơn nghịch lý: khán giả được trao quyền lựa chọn, nhưng mọi lựa chọn đều đã nằm trong cấu trúc cây định sẵn. Nghệ sĩ và khán giả có *agency*, nhưng đó là *agency* trong biên độ. Đây là một hình thức tự do “hạn chế”, phản ánh logic mà Giddens mô tả: cấu trúc vừa ràng buộc vừa được tái tạo trong hành động.

Trong thời đại thuật toán (2010s–nay), dữ liệu và thuật toán trở thành nền tảng thẩm mỹ và thiết chế ký ức. Lev Manovich (2001) khẳng định dữ liệu là chất liệu thẩm mỹ mới, còn Christiane Paul (2007) gọi đây là *database aesthetics* – một chiến lược thẩm mỹ dựa trên việc lưu trữ, phân loại và tái cấu trúc dữ liệu. Nghệ sĩ như Rosa Menkman trong *The Glitch Moment(um)* (2011) biến lỗi nén, vỡ pixel thành mỹ học “sai”, phơi bày áp đặt của trật tự nhị phân. Ngược lại, Refik Anadol trong *Unsupervised* (MoMA, 2022) để trí tuệ nhân tạo “mơ lại” toàn bộ kho dữ liệu của bảo tàng, biến hệ thống lưu trữ thành một ký ức thị giác nhân tạo. Ở đây, *agency* không chỉ thuộc về con người. Lý thuyết Actor-Network của Bruno Latour cho thấy rằng *agency* còn nằm ở phi-con người – máy móc, dữ liệu, thuật toán – những yếu tố đồng tham gia kiến tạo. Nghệ sĩ và khán giả thương thỏa không chỉ với vật chất hay diễn

ngôn, mà với cả một mạng lưới lai ghép, nơi bất kỳ sự bất ngờ nào cũng chỉ có thể diễn ra trong biên độ thuật toán.

Mặc dù vậy, việc vận dụng Giddens và Latour cũng cần được nhìn nhận bằng một sự thận trọng. Lý thuyết Cấu trúc hóa của Giddens nhấn mạnh khả năng tác nhân có thể tái tạo cấu trúc, song trong một hệ thống thuật toán quá phức tạp và khép kín, agency của con người có nguy cơ bị thu hẹp đáng kể. Người dùng có thể thao tác trong biên độ, nhưng không dễ gì tác động ngược lại toàn bộ cơ chế vận hành của nền tảng số. Tương tự, Lý thuyết Actor-Network của Latour, khi mở rộng agency cho cả phi-con người, đôi khi bị phê phán vì làm mờ ranh giới về quyền lực, khiến vai trò của con người và công nghệ được đặt ngang hàng một cách tuyệt đối. Trong thực tế, quyền lực của các tập đoàn công nghệ, với năng lực kiểm soát hạ tầng và dữ liệu, khó có thể được giảm lực thành một “tác nhân” bình đẳng trong mạng lưới. Chính những giới hạn này nhấn mạnh nhu cầu phải bổ sung góc nhìn phê phán, để không rơi vào sự ngộ nhận về mức độ tự do của nghệ sĩ và khán giả trong trật tự do công nghệ thiết lập.

Từ các giai đoạn trên, có thể rút ra một nguyên tắc xuyên suốt: tự do trong nghệ thuật chưa bao giờ thoát khỏi ràng buộc, mà luôn là kết quả của sự thương thỏa với luật chơi. McLuhan với “medium is the message” (phương tiện là thông điệp) giúp chỉ ra vai trò định hình của phương tiện; Heidegger với *aletheia* cho thấy công nghệ vừa mở ra vừa khép lại; Barthes và Wittgenstein nhấn mạnh quyền lực của hệ thống quy tắc; Manovich và Paul khẳng định dữ liệu/cơ sở dữ liệu là chất liệu thẩm mỹ; Bourriaud với *relational aesthetics* (mỹ học vị quan hệ) đặt trọng tâm vào sự tham dự của khán giả; Giddens và

Latour bổ sung chiều kích agency – từ việc tái tạo cấu trúc đến việc mở rộng agency cho cả phi-con người.

Khung lý thuyết này vì thế không chỉ là tập hợp của các quan điểm, mà là một mạng lưới tư tưởng liên ngành. Nó cho phép tiếp cận câu hỏi trung tâm về tự do: tự do trong nghệ thuật không phải là một trạng thái tuyệt đối bên ngoài ràng buộc, mà là một tiến trình thương lượng liên tục – giữa nghệ sĩ, khán giả và công nghệ – trong từng thời kỳ lịch sử.

Trong bài viết này, khái niệm “thương thỏa” không được hiểu như một sự thỏa hiệp đơn thuần, mà là một quá trình tương tác động giữa nghệ sĩ, khán giả và hệ thống công nghệ. Nghệ sĩ không hoàn toàn kiểm soát công nghệ, nhưng cũng không hoàn toàn bị chi phối bởi nó. Thay vào đó, quá trình sáng tạo diễn ra như một tiến trình điều chỉnh liên tục giữa các khả năng của công nghệ và ý đồ nghệ thuật.

Theo cách hiểu này, “thương thỏa” trở thành một hình thức agency đặc thù trong nghệ thuật đương đại: khả năng vận dụng, khai thác, thậm chí làm lệch hướng các cấu trúc công nghệ để tạo ra những hình thức thẩm mỹ mới.

3. PHÂN TÍCH HIỆN TƯỢNG

Nếu khung lý thuyết đã chỉ ra những “luật chơi” khác nhau của nghệ thuật trong từng giai đoạn, thì phân tích hiện tượng dưới đây cho thấy rõ cách nghệ sĩ và khán giả thực sự thương thỏa với luật chơi công nghệ. Trên thực tế, không phải mọi sáng tạo đều đứng ở cùng một thái cực: có những nghệ sĩ lựa chọn dựa hẳn vào hệ thống thuật toán, chấp nhận nó như đồng tác giả; có những nghệ sĩ lại tìm cách phơi bày, thậm chí phá vỡ các quy tắc, biến giới hạn thành chất liệu phản tư.

Trường hợp Refik Anadol với *Unsupervised* (MoMA, 2022) là minh họa điển hình cho hướng “cộng tác cùng thuật toán”. Tác phẩm vận hành bằng cách để trí tuệ nhân tạo “mơ lại” toàn bộ kho dữ liệu nghệ thuật của bảo tàng, biến hàng nghìn tác phẩm thành một dòng ký ức thị giác nhân tạo, liên tục biến đổi trong không gian triển lãm. Khán giả bước vào tác phẩm không phải với tư cách người điều khiển, mà như người lạc giữa một dòng chảy ký ức nhân tạo. Họ không can thiệp được vào tiến trình, nhưng mỗi người kiến tạo cho mình một trải nghiệm riêng từ sự biến thiên bất tận của hình ảnh và màu sắc. Agency của khán giả vì vậy chủ yếu là agency thụ động: họ không thay đổi hệ thống, nhưng định nghĩa lại trải nghiệm cá nhân. Câu hỏi đặt ra là: liệu đây có phải là một sự hợp tác thực sự giữa nghệ sĩ và công nghệ, hay chỉ là một hình thức “ủy quyền sáng tạo”, trong đó cả nghệ sĩ lẫn khán giả đều trở thành người giám sát cho một tiến trình đã được thuật toán định trước?

Trong không gian sảnh của MoMA, *Unsupervised* được trình chiếu trên một bức tường LED khổng lồ, liên tục tạo ra những trường màu và hình khối như một dòng nham thạch thị giác. Người xem thường đứng rất lâu, quay lại bằng điện thoại, chia sẻ trên mạng xã hội như một trải nghiệm “must-see” khi tới bảo tàng. Đối với công chúng không quen với thuật ngữ trí tuệ nhân tạo, tác phẩm được cảm nhận gần gũi như một thứ “tranh trừu tượng biết chuyển động”, điều đó cho thấy cách công nghệ có thể đi vào đời sống thị giác hàng ngày mà không cần giải thích quá nhiều về mặt kỹ thuật.

Ngược lại, Rosa Menkman với *The Glitch Moment(um)* (2011) lại chọn một chiến lược phản tư. Tác phẩm tập trung vào những lỗi kỹ thuật – hình ảnh vỡ pixel, tiếng

ồn kỹ thuật số, sự giật nảy khi video bị lỗi nén – những thứ thường bị xem là “phế phẩm” trong hệ thống truyền thông số. Menkman gom nhặt, phóng đại và trưng bày chính những lỗi này như chất liệu thẩm mỹ. Nếu Anadol làm đẹp trật tự dữ liệu, thì Menkman khoét sâu vào các khe hở, nơi thuật toán thất bại, để buộc khán giả đối diện với sự mong manh và tính áp đặt của hệ thống nhị phân. Khán giả trong trường hợp này không có quyền can thiệp, nhưng agency của họ mang tính phê phán: chính qua việc nhìn thấy lỗi, họ được mời gọi suy ngẫm về cách công nghệ che giấu và kiểm soát.

The Glitch Moment(um) thường được trưng bày như một tổ hợp màn hình, máy chiếu và âm thanh, nơi những vệt nhiễu, hình ảnh méo và tiếng ồn số chiếm trọn không gian. Khán giả bước vào phòng chiếu không phải để tìm một hình ảnh “đẹp” theo nghĩa thông thường, mà để đối diện với một thẩm mỹ có chủ ý gây khó chịu: màu sắc bị bết lại, hình nhân bị kéo giãn, âm thanh vỡ, chói. Chính cảm giác khó chịu này buộc người xem phải tự hỏi vì sao chúng ta lại quen với những hình ảnh mượt mà, ổn định, và ai là người quyết định chuẩn mực “đẹp” trong môi trường số.

Nếu Anadol đại diện cho xu hướng “thẩm mỹ hoá dữ liệu”, nơi hệ thống thuật toán trở thành công cụ tạo hình mới, thì Menkman đại diện cho một mỹ học phản tư, nơi lỗi kỹ thuật được sử dụng để phơi bày cấu trúc quyền lực của công nghệ.

Tính chất thương thỏa này cũng được phản ánh trong nghệ thuật tham dự. Với loạt *Audio Walks* (từ 1991) của Janet Cardiff, người tham gia nhận tai nghe và đi theo những chỉ dẫn bằng giọng nói, trong khi một lớp âm thanh ghi sẵn (tiếng bước chân, tiếng nói, tiếng chim hót, tiếng xe cộ) chồng lên

âm thanh của không gian thực mà họ đang hiện diện. Trải nghiệm này tạo nên một cảm giác “lẫn lộn thời gian”: người nghe vừa sống trong hiện tại, vừa trong một ký ức ghi sẵn. Luật chơi đã được thiết lập từ trước (chỉ dẫn, bản ghi âm), nhưng tác phẩm chỉ thực sự thành hình khi khán giả nhập vai, di chuyển, lắng nghe. Ở đây, agency của khán giả mang tính quyết định: không có họ, tác phẩm không tồn tại. Tự do, vì vậy, không nằm ngoài luật, mà trong việc chấp nhận chơi theo luật để kích hoạt trải nghiệm.

Một ví dụ dễ hình dung là tác phẩm *Her Long Black Hair* (2004) tại Central Park, New York. Người tham gia đeo tai nghe, đi theo các chỉ dẫn như “rẽ trái ở lối mòn”, “đứng lại dưới tán cây này”, trong khi nghe tiếng bước chân, tiếng nói chuyện, tiếng xe ngựa vọng lại từ một ngày mùa hè đã được thu âm từ trước. Khoảnh khắc người nghe nhận ra cảnh vật trước mắt mình vừa trùng khớp, vừa không trùng khớp với những gì trong tai nghe chính là lúc họ ý thức rõ rệt rằng mình đang bước đi trong hai lớp thời gian – hiện tại và ký ức – được công nghệ dàn dựng.

Trong điện ảnh, *Bandersnatch* (Netflix, 2018) cho thấy một nghịch lý khác. Bộ phim kể về một lập trình viên trẻ đang phát triển trò chơi điện tử, và chính khán giả được mời tham gia quyết định các bước đi của nhân vật. Ngay từ những lựa chọn tưởng như vụn vặt – ăn loại ngũ cốc nào cho bữa sáng, nghe bản nhạc nào khi làm việc – đến những quyết định hệ trọng như hợp tác hay chống lại công ty sản xuất, hoặc thậm chí có giết cha mình hay không, người xem đều phải đưa ra quyết định. Bề ngoài, khán giả có quyền “điều khiển” tiến trình câu chuyện, nhưng thực chất, mọi nhánh lựa chọn đều đã được lập trình trong cấu trúc cây. Người xem có agency, nhưng agency đó bị giới hạn

trong biên độ của hệ thống: họ không thể thoát khỏi kịch bản tổng thể. Đây là minh họa sống động cho khái niệm “biên độ thuật toán”: hệ thống mở ra khả năng, nhưng đồng thời chặn đứng toàn bộ ngoại lệ.

Là một phần của loạt phim *Black Mirror*, *Bandersnatch* được quảng bá như “bộ phim tương tác đầu tiên của Netflix”, tạo nên một làn sóng tò mò rộng rãi khi ra mắt. Nhiều khán giả thử xem đi xem lại để tìm hết các nhánh kết thúc, nhưng càng xem họ càng nhận ra mình bị cuốn vào những vòng lặp, nơi các lựa chọn khác nhau vẫn dẫn về cảm giác bế tắc giống nhau. Trên các diễn đàn trực tuyến, không ít người mô tả trải nghiệm của mình như “bị hệ thống trêu ngươi”: họ liên tục được hỏi muốn gì, nhưng càng trả lời thì càng ý thức rõ giới hạn của quyền lựa chọn mà nền tảng đã định sẵn.

Điểm chung của các trường hợp này là cho thấy sự đa dạng của chiến lược nghệ sĩ và khán giả: từ cộng tác (Anadol), phản tư (Menkman), đồng sáng tạo (Cardiff), cho đến lựa chọn trong biên độ (*Bandersnatch*). Tự do sáng tạo vì thế không phải là một giá trị tuyệt đối, mà là một hình thức thương thỏa cụ thể trong từng tình huống. Mỗi tác phẩm, mỗi trải nghiệm đều đặt lại câu hỏi: Con người có thể làm gì trong một hệ thống đã được mã hoá? Và chính trong cách trả lời những câu hỏi này, nghệ sĩ và khán giả định nghĩa lại tự do cho chính mình.

4. THẢO LUẬN

Những phân tích trên cho thấy nghệ thuật đương đại trong kỷ nguyên công nghệ không tồn tại một mô hình thống nhất, mà trải dài trên một phổ chiến lược khác nhau.

Nếu đặt các thực hành nghệ thuật trong kỷ nguyên dữ liệu trên một phổ liên tục, có

thể nhận diện hai xu hướng đối lập trong cách nghệ sĩ thương thỏa với công nghệ. Ở một cực là những thực hành chấp nhận thuật toán như một đồng tác giả, nơi nghệ sĩ đóng vai trò thiết kế hệ thống và để cho công nghệ tự vận hành trong quá trình sáng tạo. Ở cực còn lại là những thực hành mang tính *phản tư*, trong đó nghệ sĩ cố tình phơi bày những giới hạn, sai lệch hoặc sự áp đặt của hệ thống công nghệ.

Hai thái cực này không loại trừ lẫn nhau mà tạo thành một phổ chiến lược sáng tạo. Nghệ sĩ có thể dịch chuyển giữa việc cộng tác với công nghệ và việc phản tư về nó, tùy thuộc vào mục đích thẩm mỹ và bối cảnh thực hành.

Ở một cực, nghệ sĩ lựa chọn cộng tác với công nghệ, chấp nhận dữ liệu và thuật toán như đồng tác giả. Trường hợp Refik Anadol với *Unsupervised* minh chứng cho xu hướng này: hệ thống AI trở thành kiến trúc sư của ký ức thị giác, còn nghệ sĩ đóng vai trò người kiến tạo bối cảnh và giám sát tiến trình. Ở đây, agency của nghệ sĩ được phân tán, một phần được trao cho công nghệ. Khán giả cũng tham dự trong tư thế thụ động, chủ yếu “tắm mình” trong dòng chảy dữ liệu – một dạng agency hạn chế, thiên về cảm thụ hơn là tác động.

Ở cực đối lập, có những nghệ sĩ tìm cách phơi bày sự áp đặt của công nghệ, biến giới hạn thành chất liệu phản tư. Rosa Menkman với *The Glitch Moment(um)* là ví dụ tiêu biểu: thay vì chấp nhận logic vận hành mượt mà, cô phóng đại những lỗi nén, vỡ pixel, datamosh để buộc khán giả đối diện với “sự bất toàn của hệ thống”. Đây là một hình thức thương thỏa khác: không phủ nhận hệ thống, nhưng khoét sâu vào các khe hở để khẳng định tiếng nói riêng. Khán giả trong trường hợp này cũng không hoàn toàn thụ động; họ được mời gọi tham dự vào tiến trình phê phán, qua đó mở

rộng agency sang bình diện nhận thức. Ở giữa hai thái cực này là những thực hành nhấn mạnh tính tham dự và lựa chọn. Janet Cardiff với *Audio Walks* khẳng định rằng tác phẩm chỉ hiện hữu khi khán giả nhập vai và “chơi” theo luật đã được thiết kế trước. *Bandersnatch* của Netflix mở rộng logic này sang điện ảnh: khán giả được trao quyền lựa chọn, nhưng mọi lựa chọn đều nằm trong cấu trúc cây đã lập trình. Trong cả hai trường hợp, tự do không phải là tuyệt đối, mà là tự do trong biên độ. Nói theo Giddens, đây là hình thức tái tạo cấu trúc trong khuôn khổ; còn với Heidegger, đó là sự hiển lộ mang tính mệnh lệnh: bất ngờ có thể xuất hiện, nhưng luôn nằm trong biên độ đã được thuật toán định ra.

Từ đây có thể thấy: tự do trong nghệ thuật đương đại không đơn giản là có hay không, mà được định nghĩa như một tiến trình thương thỏa liên tục. Nghệ sĩ và khán giả có thể chọn cộng tác, ủy quyền, phản tư hay đồng sáng tạo, nhưng trong mọi trường hợp, họ đều phải đối diện với luật chơi công nghệ. Chính trong quá trình thương thỏa này, agency của con người được khẳng định – đôi khi hạn chế, đôi khi mở rộng, nhưng chưa bao giờ biến mất.

Một ví dụ thú vị cho việc giảm thiểu “thương thỏa” với các quy ước kỹ thuật là nghệ thuật trình diễn (performance art). Không giống điện ảnh hay nghệ thuật số vốn phụ thuộc mạnh vào thiết bị và hệ thống công nghệ, performance art thường tối giản các điều kiện vật chất. Tác phẩm có thể diễn ra ở bất kỳ không gian nào, với những vật liệu tối thiểu, thậm chí chỉ với cơ thể người nghệ sĩ. Chính sự tối giản này làm giảm mức độ phụ thuộc vào các “luật chơi” kỹ thuật, thay vì loại bỏ hoàn toàn chúng, từ đó mở ra khả năng hành động linh hoạt hơn trong thực hành nghệ thuật.

Ở bối cảnh Việt Nam, một số thực hành nghệ thuật gần đây cũng cho thấy sự thương thỏa này. Nghệ sĩ Nguyễn Trinh Thi trong tác phẩm *Vietnam the Movie* (2016) đã dựng lại hình ảnh chiến tranh Việt Nam từ kho phim ảnh có sẵn, phơi bày cách ký ức lịch sử bị kiến tạo và định hình qua công cụ lưu trữ hình ảnh. Đây có thể xem như một hình thức “database aesthetics” mang tính phản tư: nghệ sĩ không sáng tạo từ hư vô, mà thương thỏa với kho dữ liệu có sẵn để phơi bày quyền lực của nó. Trong lĩnh vực âm nhạc, nhạc sĩ Lương Huệ Trinh với *Soundscape Hanoi* (2014) khai thác âm thanh môi trường đô thị Hà Nội, sử dụng công nghệ số để tái hiện và tổ chức lại âm thanh đời thường thành trải nghiệm nghệ thuật. Tác phẩm của chị cho thấy một hướng tiếp cận khác: agency của nghệ sĩ nằm ở khả năng “chọn lọc” và “dàn dựng” lại cái vốn bị xem là ồn ào, ngẫu nhiên, để biến nó thành một kịch bản thính giác có trật tự.

Hai ví dụ này chứng minh rằng câu hỏi về tự do và luật chơi công nghệ không chỉ mang tính toàn cầu, mà còn hiện diện trong thực hành sáng tạo bản địa. Đồng thời, chúng gợi ra một hướng suy tư rộng hơn: *Liệu những thực hành ở Việt Nam có đang đối mặt với những “luật chơi” công nghệ đặc thù nào?* Chẳng hạn, việc thiếu hạ tầng công nghệ cao, sự phụ thuộc vào thiết bị nhập khẩu, hay những rào cản trong lưu trữ và tiếp cận dữ liệu có ảnh hưởng gì đến cách nghệ sĩ Việt Nam thương thỏa với công nghệ? Đây là những vấn đề chưa thể trả lời dứt khoát, nhưng chính là gợi mở cho những nghiên cứu tiếp theo, nhằm hiểu rõ hơn mối quan hệ giữa bối cảnh, công nghệ và tự do sáng tạo.

Cũng cần thừa nhận một điều: bài viết này mới chỉ dừng lại ở việc phát hiện các

vấn đề về “luật chơi đặc thù” trong bối cảnh Việt Nam, mà chưa có đủ dữ liệu để phân tích sâu ảnh hưởng cụ thể của chúng. Đây sẽ là hướng đi quan trọng cho các nghiên cứu tương lai, nhằm xây dựng một bức tranh đầy đủ và cân đối hơn về quyền lực công nghệ trong nghệ thuật đương đại.

5. KẾT LUẬN

Lịch sử nghệ thuật, từ hiện đại đến hậu hiện đại và đương đại, cho thấy một thực tế xuyên suốt: sáng tạo chưa bao giờ tồn tại như một hành động tuyệt đối tự do. Mỗi giai đoạn đều kiến tạo nên những “luật chơi” riêng – từ vật chất và kỹ xảo thủ công, đến hệ thống ký hiệu, rồi đến dữ liệu và thuật toán – buộc nghệ sĩ và khán giả phải thương thỏa trong quá trình sáng tác và tiếp nhận. Kỷ nguyên công nghệ ngày nay chỉ làm cho thực tế này trở nên rõ ràng và triệt để hơn.

Phân tích các hiện tượng cụ thể – từ *Unsupervised* của Refik Anadol, *The Glitch Moment(um)* của Rosa Menkman, *Audio Walks* của Janet Cardiff cho đến *Bandersnatch* của Netflix – cho thấy tự do nghệ thuật không còn có thể được hiểu như một trạng thái thoát ly khỏi ràng buộc, mà như một hình thức *tự do trong biên độ*: nghệ sĩ và khán giả có thể cộng tác, ủy quyền, phản tư hay đồng sáng tạo, nhưng trong mọi trường hợp, họ đều vận hành trong khung luật của công nghệ. Chính trong sự thương thỏa với hệ thống mà agency của con người được xác lập – đôi khi hạn chế, đôi khi mở rộng, nhưng chưa bao giờ hoàn toàn biến mất.

Khung lý thuyết tích hợp từ McLuhan, Heidegger, Barthes, Wittgenstein, Manovich, Paul, Bourriaud, kết hợp với Giddens và Latour, đã cho thấy mối quan hệ đa tầng giữa công nghệ, nghệ sĩ và khán giả. Tự do trong nghệ thuật đương đại, vì thế, có thể được

định nghĩa lại: *không phải là trạng thái tuyệt đối nằm ngoài ràng buộc, mà là khả năng thương thỏa, tái tạo và cộng tác trong một mạng lưới nơi con người và công nghệ cùng đồng hiện*. Đây là đóng góp lý thuyết quan trọng, cho phép di sản học và nghiên cứu nghệ thuật tiếp cận mối quan hệ giữa sáng tạo và công nghệ trong một chiều sâu phê phán mới.

Đóng góp chính của bài viết không nằm ở việc khẳng định công nghệ làm mất tự do sáng tạo, mà ở việc chỉ ra rằng tự do trong nghệ thuật đương đại cần được hiểu lại như một tiến trình thương thỏa với hệ thống công nghệ. Cách tiếp cận này cho phép nhìn nhận nghệ sĩ và khán giả không phải như những tác nhân hoàn toàn bị động, mà như những chủ thể có khả năng định hình lại trải nghiệm thẩm mỹ chính trong những giới hạn do công nghệ đặt ra.

Trong bối cảnh Việt Nam, các thực hành của Nguyễn Trinh Thi và Lương Huệ Trinh

cho thấy câu hỏi này không chỉ mang tính toàn cầu mà còn gắn liền với bối cảnh địa phương. Tuy nhiên, nghiên cứu hiện tại mới dừng lại ở mức phát hiện những “luật chơi đặc thù” này, chưa đủ dữ liệu để phân tích sâu ảnh hưởng cụ thể của chúng. Đây chính là hướng mở cho các nghiên cứu tiếp theo, nhằm làm rõ hơn sự giao thoa giữa điều kiện công nghệ, bối cảnh xã hội và tự do sáng tạo.

Tự trung lại, có thể nói rằng nghệ thuật đương đại trong kỷ nguyên công nghệ vừa bị ràng buộc, vừa được mở rộng. Tự do trong nghệ thuật đương đại không còn là một trạng thái tuyệt đối, mà là kết quả của những quá trình thương thỏa liên tục giữa nghệ sĩ, khán giả và hệ thống công nghệ. Trong bối cảnh đó, agency không bị triệt tiêu, mà được tái cấu hình trong những biên độ cụ thể – nơi công nghệ vừa mở rộng khả năng sáng tạo, vừa định hình các giới hạn của nó.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. S. Heath dịch. New York: Hill and Wang. (Original work published 1967).
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Dijon: Les Presses du Réel.
- Cardiff, J. (1991–present). *Audio Walks* [Sound installation series]. Various locations.
- Giddens, A. (1984). *The constitution of society: Outline of the theory of structuration*. University of California Press.
- Heidegger, M. (1977). *The question concerning technology, and other essays*. W. Lovitt dịch. New York: Harper & Row. (Original work published 1954).
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Luong, H. T. (2014). *Soundscape Hanoi* [Electroacoustic composition].

STUDIES – DISCUSSION

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.

McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. Cambridge, MA: MIT Press. (Original work published 1964).

Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um)*. Institute of Network Cultures.

Netflix. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Interactive film]. Netflix.

Nguyen, T. T. (2016). *Vietnam the Movie* [Video art]. Hanoi Doclab.

Paul, C. (2007). The database as system and cultural form: Anatomies of cultural narratives. In V. Vesna (Ed.), *Database aesthetics: Art in the age of information overflow* (pp. 95–109). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Spielberg, S. (Director). (2002). *Minority Report* [Film]. 20th Century Fox; DreamWorks Pictures.

Wittgenstein, L. (2009). *Philosophical investigations* (4th ed., G. E. M. Anscombe, P. M. S. Hacker, & J. Schulte, Trans.). Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell. (Original work published 1953).